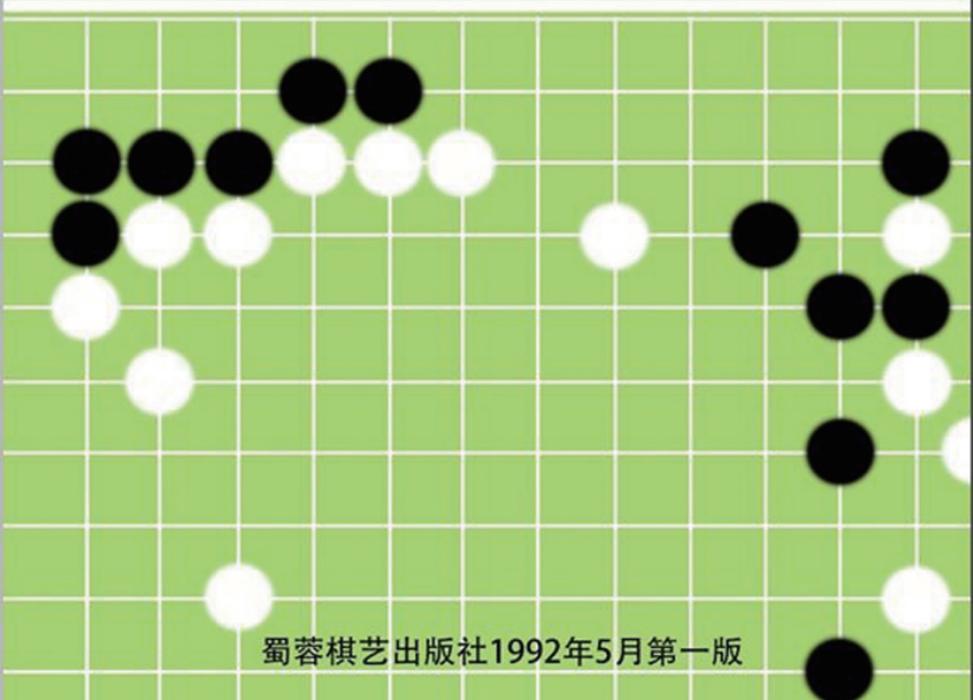


林海峰 著

圍棋棋形的效率

趙牧 譯



蜀蓉棋藝出版社1992年5月第一版

译者序

林海峰九段在本书中列举的棋形，在实战对局中经常出现，其攻防的着手点（急所）及后续的手段，业余棋手往往不加细察，致使棋力增长缓慢。林九段在本书中讲到的棋形效率问题，目的在于讲清棋的筋和形所包含的攻防意识，也就是为什么要如此的理由，以及不如此就会招致什么样的损失，对业余棋手的启发很大。反复研读此书，棋力会成倍增长。

林海峰九段著
赵牧译

前言

在中级水平的棋手中，还有许多不知“形”为何物，只知一味使用蛮力的人。所谓不知“形”，就是指那些力量只能使出一半，事倍功半的情形。

正因为力量被埋没未发掘出来，力量等于白白浪费了。如果能掌握好“形”，就能最大限度地发挥出力量。只有这样，才能使棋力得到飞跃的提高。

另一方面，虽然知道普通的“形”，但一遇到力战的棋，就手足无措被轻而易举击败，这样的情形也是有的。这种情形的出现，是因为外表虽好看，但却和内容不相称。因此必须根据内容才能决定“形”。外表的“形”，不过是像气球一样是中看不中用的。

重要的是理解“形”的真正意义。掌握和力量相关的“形”之后，你的棋就会越来越走上正轨了。

林海峰 1981.11

目 录

第 一 章	地的围法.....	003
第 二 章	防守的急所.....	023
第 三 章	出头的形.....	047
第 四 章	补断的方法.....	069
第 五 章	应的窍门.....	093
第 六 章	攻击的形.....	117
第 七 章	整形之法.....	137
第 八 章	轻灵的走法.....	161
第 九 章	本手的下法.....	181
第 十 章	眼形的做法.....	201

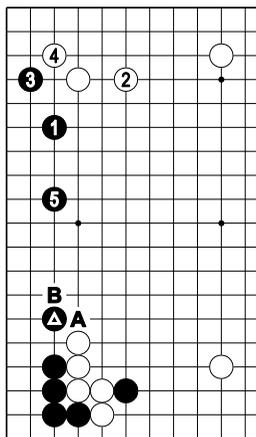
第一章 地的围法

本章前言——均衡是重要的

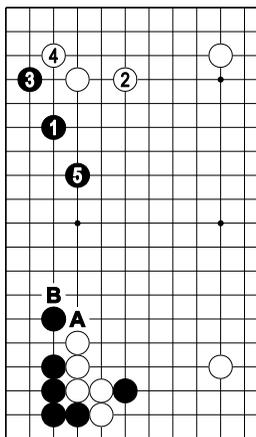
地的围法，属于布局的范畴。这里选出在实战中经常出现的“形”，加以认真研究一下。

关于地的围法，应予考虑的最重要的是均衡。说起来，虽说是均衡，也是多种多样的。全局的均衡、形的均衡、与攻守相关的“形”的均衡等等，都是必须予以考虑的。

1图 黑1至5，是有名的定式。不过，这样走果真好吗？下方黑▲一子位置低，黑5的拆也在低位。假设白A、黑B这样的交换，黑棋棋形重复意味就很明显了。



1图



2图

2图 黑5飞，高一路，这是和下方相关联保持均衡的一手。如果白A黑B交换，黑左边加固，黑5正好能发挥作用。此外，黑如A位挺，这种场合下，就与黑5形成绝好的配置。在全局均衡这样的问题中，需特别注意左右关系必须避免像1图那样的在低位重复行棋的情况。

接下来是关于局部的“形”的均衡配置问题。

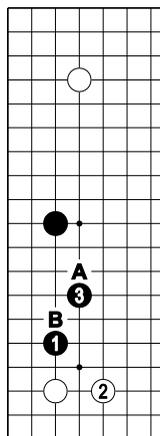
3图 黑1白2后，黑在哪里守呢？黑3飞是众目一致的地方。

若问为何黑3飞好呢，这是因为左下白一间拆已经坚固。对于已强的白棋黑应采取防守的应手，以保持均衡。虽同样是飞，如黑在A位飞，却是错误的。

假如黑于A位飞，白有B位靠的手段。

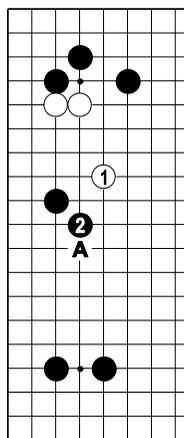
像这样的强调防守要素的场合下，构形方向错误是导致直接受损的原因。

不仅要重视防守，而且也要重视进攻，这样考虑棋的形状也是很重要的。

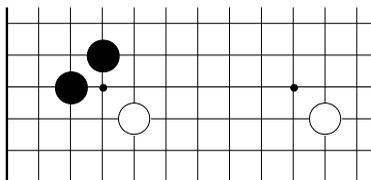


3图

4图 白1时，黑2尖，即是一例。如只想在左边围地，黑A飞也是可以采用的均衡手段。不过，这里白三子很薄，因此黑于2位坚实地小尖，想先手便宜。



4图

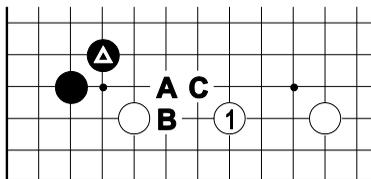


第1型（白先）

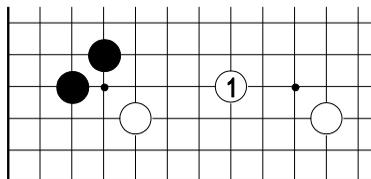
黑小尖了，五间拆的白棋毕竟令人担心。怎样守好呢？在这种形中，防守方有一个常法。

1图（平板）

白1如左右二间拆当然很坚实，虽然坚实但却缺乏效率。黑A、白B、黑C等，白有被黑压迫的可能，白不能满意。



1图

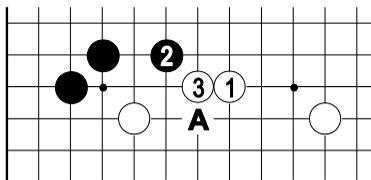


2图

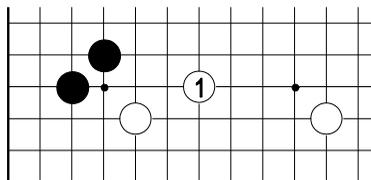
2图（饱满）

同样是在中央守，白1大飞比二间拆要有效率。不但围的地大了，而且从向中央发展的势力这点上，也是要优于1图的

3图（被利）



3图



4图

虽然这样，大飞守并不是最佳方法。大飞围地的问题是留有被黑2先手便宜的缺陷。

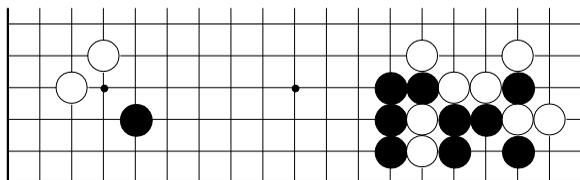
还有黑小尖已坚实，因此也有很大可能被黑直接于A位打入。

4图（正解）

白1小飞是正确的形，因为黑小尖已坚固，比起着眼于中央，

第 2 型（黑先）

仔细观察下边黑棋的全部配置，请考虑黑棋应怎样走。



1 图（低位）

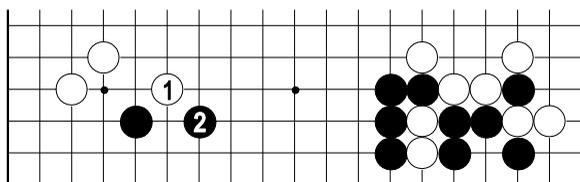
首先试想黑什么也不走会怎样？

白 1 飞压是绝好的点。对此，局部而言一般黑在 2 位应，由于黑被压扁，黑大不满。

之所以这样，是因为黑右边有一道坚壁，原本应该使这道厚壁发挥效力，必须大大增强下边的模样。

在厚味的周围，却围了很小的地，没有比这更糟糕的了。

本图是黑最坏的结果。

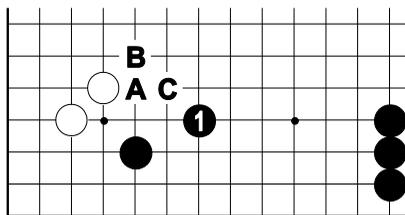


1 图

2 图（正解）

与第 1 型的要领相同，黑走 1 位小飞这样配置。

在其他场合下，作为趣向，黑也可考虑 A 靠、白 B、黑 C 的走法，或直接 C 飞等走法。

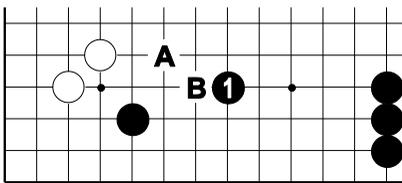


2 图

3图（扣分）

黑1大飞，是要扣分的。在右边黑有一道厚壁，黑没有靠近自己厚壁再行棋的理由。

和在前型中已提到的一样，白A、黑B，被白先手便宜，黑不能满意。



3图

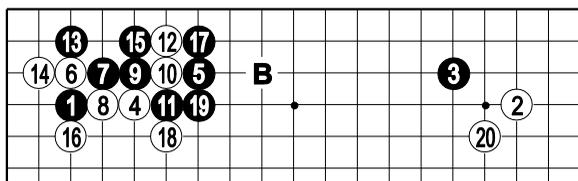
4图（白20是绝对的）

本型是在布局中经常出现的。为了更慎重起见，先展示一下本型的形成次序。

黑1、白2是被俗称为“挑衅的小目”的配置。黑3挂，白4高挂是有谋略的一手。白4如在A位低挂，黑在B位拆兼夹则是绝好的点。白不好。

黑5至19是定式。

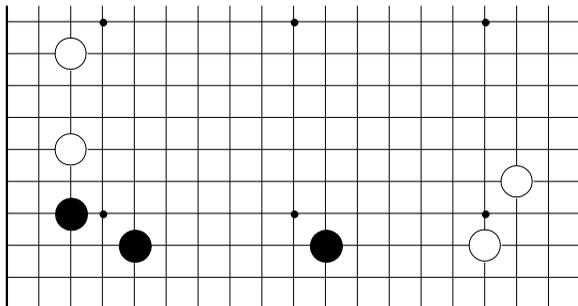
白20，唯此一手。如不走被黑20位飞压，黑上边模样先扩大起来。



4图

第3型（黑先）

在考虑怎样走之前，先想想对手会怎样走。

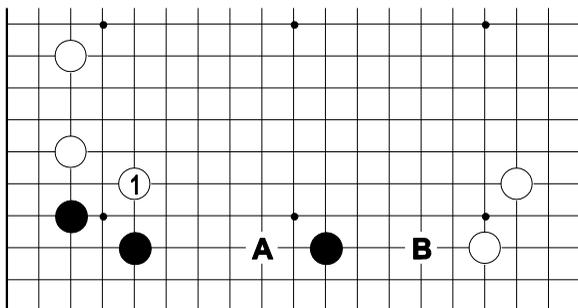


1图（打入不可怕）

请考虑一下，如轮白先走，白将下在哪里。

白A位打入的话，黑有B位拆二的余地，与其说不怕，还不如说反而产生了黑攻击白棋的乐趣。黑应该欢迎白这样走。

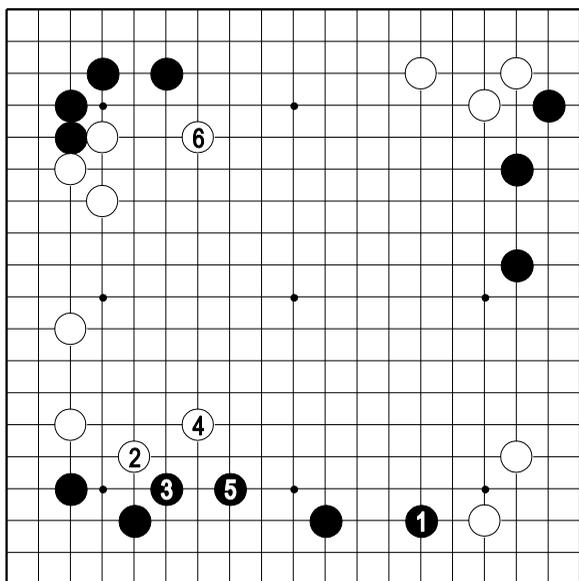
与此相比，白的好手是在1位的镇。这样白不但限制了黑下边的模样，还扩大了左边白棋模样，白棋变厚了。



1图

2图（模样的差别）

这是一个常见的例子。假如黑1拆，白立即就于2位镇。黑3后，白则4位继续压迫黑棋。黑5守，白6继续扩张模样。下边黑地虽巩固了，但左边白棋模样也大了起来。

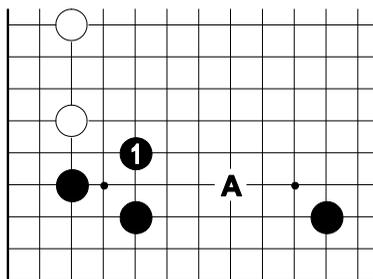


2图

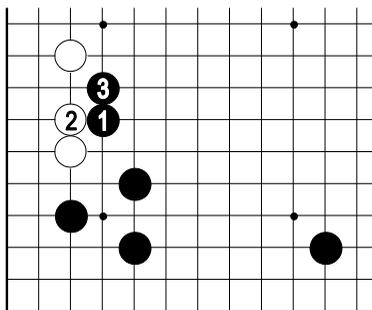
3图（正解）

轮黑走，1位仍然是急所。

左边白棋即使不像2图那样会形成模样时，黑1仍是好手。这点务请记住。黑1如在A位行棋是缓手。



3图



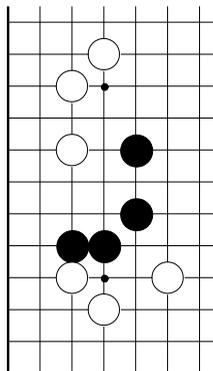
4图

4图（扩张）

黑一间跳后，接着就有1位飞压，向中央扩大模样的手段。与2图相比，差别很大。

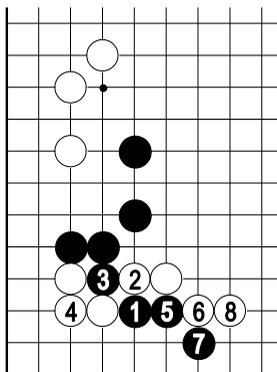
第4型（白先）

虽成攻击黑四子之态势，但应该守的地方，就应严严整整地防守，这是很重要的。

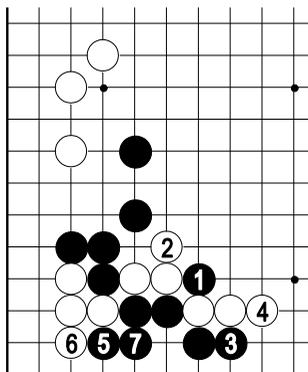


1图（跨断）

必须认识到角上白棋就这样不补是很薄的。如果脱先，黑有1位跨的严厉手段。白4之后，黑5爬就产生效力了。接下来的进行见2图。



1图



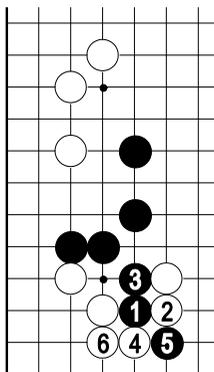
2图

2图（悲惨）

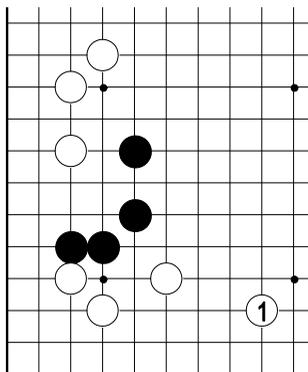
若黑征子有利，黑1断即成立。黑3至5、7扳粘，已活透了。如成这种局面，白很惨。

3图（恶味）

黑1跨，白如2位紧紧贴立下，眼下似乎没有什么损失。但是，黑5断，白6不得不粘。因此，这也不能不说是白味很恶的形。



3 图



4 图

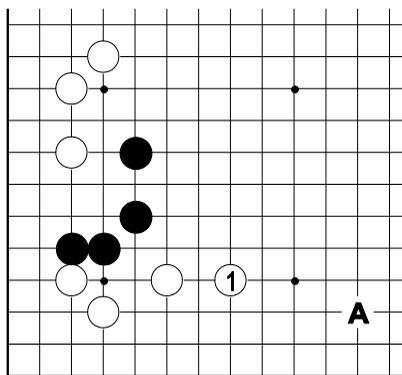
4 图（大飞）

白是守方。不过白 1 是大飞，从常识来看也稍有不充分之感。之所以这样说，是因为白对黑四子攻击乏力。

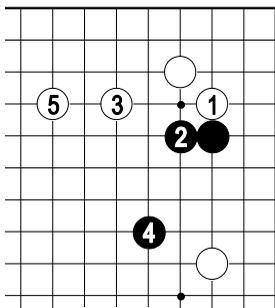
5 图（正解）

白 1 一间高拆是防守的好形。

这不仅仅是守，而且还含有对黑攻击的意味。即使从围地上看，如果能走到 A 位方向的拆，也是非常大的。



5 图



6 图

6 图【类似的形】

白三间夹后，黑如脱先。这时，白 1、3 是常用的攻击手段。黑 4 后，白 5 仍是漂亮的一手。

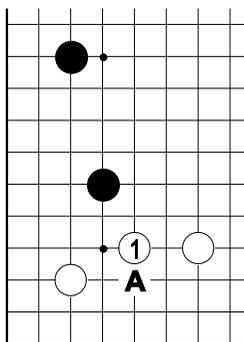
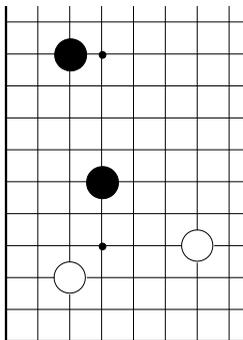
第5型（白先）

这是白三三的防守，也许稍有不合常规之处。正因如此，还需要补一手。

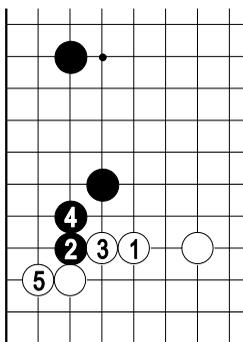
1图（飞）

白如果不补，那么黑A位打入不用说很严厉。

白1位守，似乎看不出有什么疑问。不过严格地讲，防守得仍不是地方。



1图



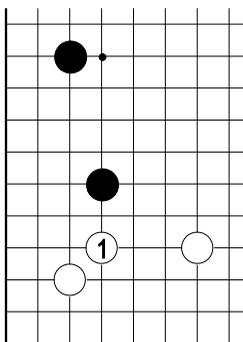
2图

2图（被利）

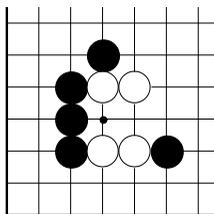
之所以说白1不好，是因为白给了黑2、4先手便宜的机会。防守虽说坚实，却还有被人先手便宜处，这是很讨厌的。

3图（正解）

白1尖，如知道这样走，可以说感觉是很敏锐的。右边的白棋是二间拆，防守无不完备之处，角上也牢固了。



3图



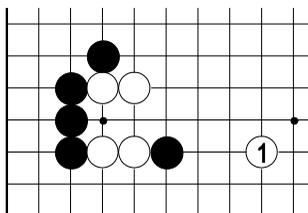
第6型（白先）

白双关的四子被攻。白什么棋也不走是不行的。靠得很紧的黑棋很讨厌。

1图（没关系吗？）

在这样的地方落子并不是胡猜，必须通过计算，选择开拆的点。

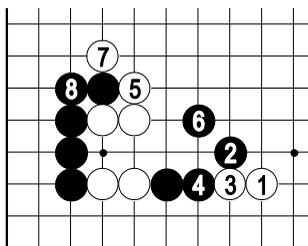
白1如果这样走果然能起作用吗？



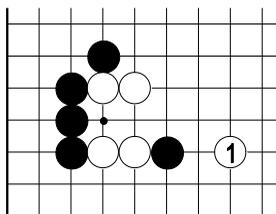
1图

2图（分裂）

马马虎虎地拆后，白棋会被黑棋分断成两处，这是不得了了。在这个拆中，黑有2位肩冲的手段。白5时黑6虎，白棋被分断。



2图



3图

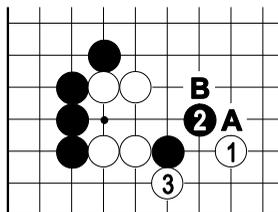
3图（正解）

如果不能保证联络的开拆，就是没有意义的。能满足上述条件的，是白1这手棋。

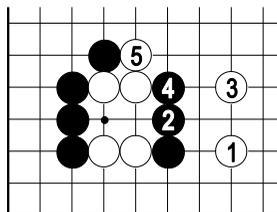
靠得很紧的黑棋非常讨厌，不过白1紧束后就没有关系了。下面研究一下这一问题。

4图（渡过）

先看黑 2 的尖。这样白 3 一扳即可渡过。不用说，在渡之前，白还有先走 A 位和黑 B 交换先手便宜一下的余地。



4图



5图

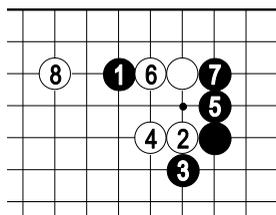
5图（苦形）

黑 2 立，不管怎么说，都是很讨厌的一手。但白 3 跳起后，白 5 冲出，战斗断然是白有利。黑棋这样苦，是不能设想出逃的。与 2 图相比，这是有天壤之别的，这点必须认清。

6图（定式）

展示一下原型形成的次序。

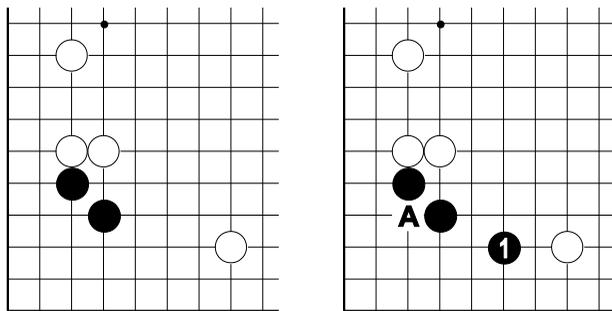
黑 1 夹，至白 8 是目外定式的一型。



6图

第7型（黑先）

不用说，这是黑棋要在角上防守。黑尖顶已下了一手，必须知道这手尖顶起着何种作用。



1 图

1 图（小飞）

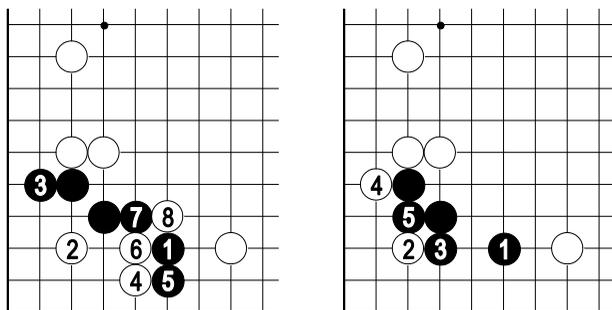
黑 1 如小飞，看上去似乎坚实，但实际上并不能说防守万全了。

黑尖顶一手是有效的。但是这和黑 A 位并的场合不同，这也不能算是一手完全的防守。

2 图（破绽）

白 2 从容不迫地点入，成立。

黑 3 阻渡，但白 4、8 后，黑被断开，黑破绽明显。



2 图

3 图

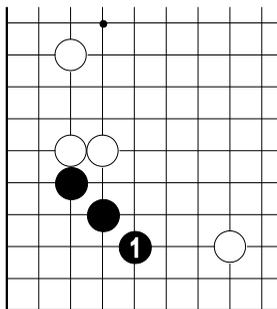
3图（忍让）

白2点三三后，黑如果退让可保无虞。但是被白4扳，先手便宜很难受，不仅实地受损，也使白上方二间拆的一团子变强了。

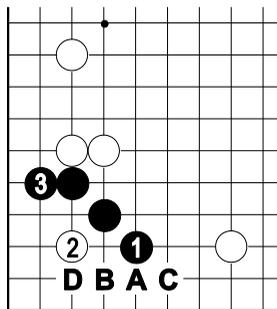
4图（正解）

靠近一路，黑1尖正着。

黑两面小尖这个形叫做“三羽鸟”。



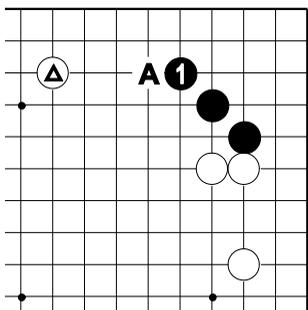
4图



5图

5图（没手段）

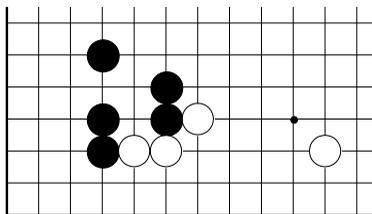
这样并不是说就没有白2点入的手段，只是黑3立后，白无直接的手段。充其量不过是白A、黑B、白C、黑D一类。如果仅此，黑不必为此而不忍。



6图

6图（即使这样）

白△一子远了一路，不过即使这样，黑仍以1位小尖为好。比起A位飞，这也许好处更多。

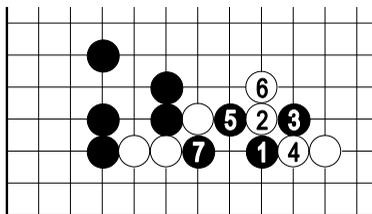


第8型（白先）

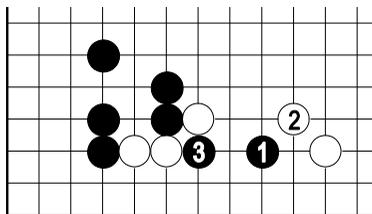
这是一般的倚盖定式，经常可见。白的开拆过于大了，因此这是白尚需补一手的形。

1图（打入）

由黑走，将有何种手段？不妨先探索一下。黑1打入严厉。白2平凡地靠，黑3、5，接着黑7断，白难堪。



1图



2图

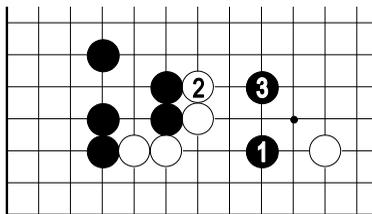
2图（断）

黑1时，白2如尖封，黑3立即断，成立。

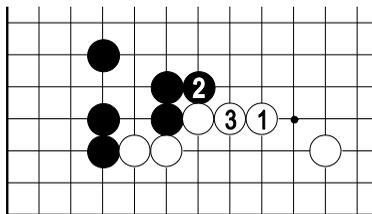
左方白二子被吃。总之，白没有吃住黑1的手段。

3图（被分割）

为避免被黑如上图那样吃掉两子，白只有各自为战。但要这样，白2贴长，黑3跳起后，白苦战不可避免。



3图



4图

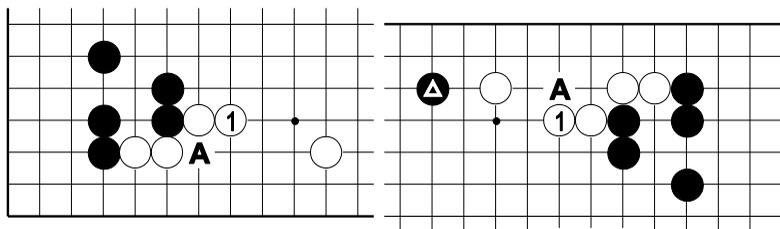
4图（拐）

虽说是防守，不过白1是不太慎重的。

黑2一拐，白3必须粘。这样黑先手便宜了，所以白1应受指责。

5图（正解）

白1并，是正着。这个形牢牢地防住了A位的断点，而且对白中央发展也能起作用。初级棋手不知这样走的道理，中级以上的棋手都应该明白这其中的妙处。



5图

6图

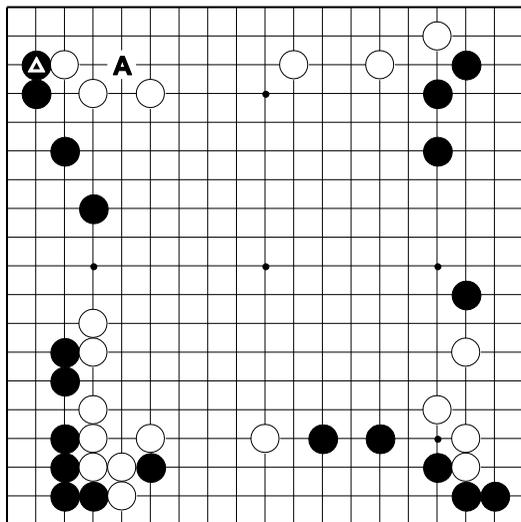
6图（本手）

白大飞开拆，即使这样，当黑▲一子来逼时，仍有A位打入的手段。因此，白必须补一手，白1并，仍是厚实之本手，决不能迟缓不走。

地的围法·实战例（白先）

1图 坂田荣男九段（白）对白石裕九段。

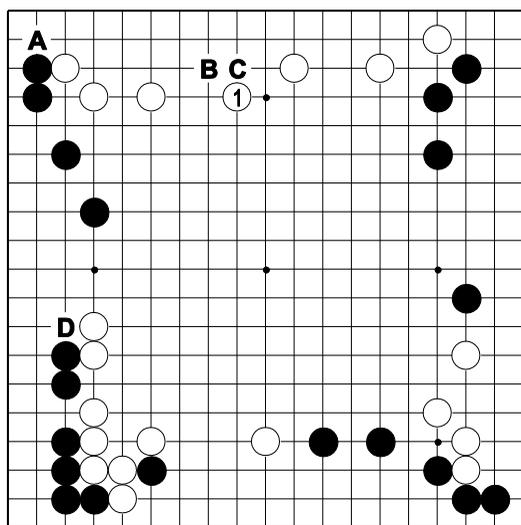
黑▲一子爬了。这一手不能小看，此手不但实利大，而且还瞄着A位的点入。那么白下一手该如何应？



1图

2图 白1位拆防守。如白要守上边，当然这是保持均衡的一手棋。

白1若A扳角，黑还有B或C位打入的余地。白1之外，白D位挡下，似乎也很大。



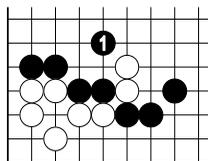
2图

第二章 防守的急所

避免棋形破碎

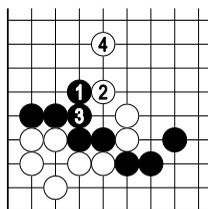
“防守的急所”换言之就是“形的急所”。意思是相同的,如果忽略急所的防守将会怎样呢?那就是被敌在急所攻击,棋形崩溃,将遭到严重损失。在四处乱逃之中,已经注定失败了。

1图 黑1跳就是防守的急所。



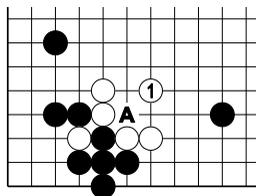
1图

2图 黑1是似是而非的一手。白2尖先手便宜了,黑瞬间成了愚形,接着被白4位跳,黑顿时陷于守势。



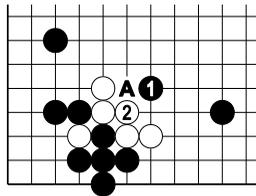
2图

3图 即便黑没有A位断的手段,白1补也是不能省略的。这里的白1,是最基本的防守要点。



3图

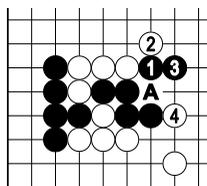
4图 忘记了防守,被黑1点方击中要害,实乃悲剧。假如白2粘,白一团子重且无眼形,就像病人的步态一样,只有逃的份儿。白2如在A位曲,那也大同小异,如果走成这样沉重的棋,自然就没有取胜的希望。



4图

如果不仔细观察,这种防守的急所就常会被遗漏。

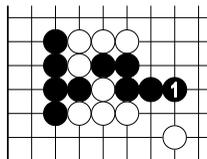
5图 随手啪啪乱下的人,在这个形中不是常常会走黑1扳吗?白2、黑3后,被白4一靠,黑棋形破碎了。黑逃不了早晚要在A位粘一手的命运。



5图

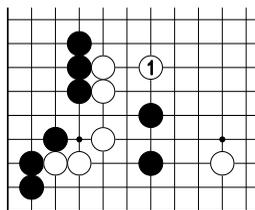
6图 这是颇妙的形。黑1是防守的急所。如能走出这一步棋,可以说是已经“通晓棋形”了。

不能给敌人以攻击的机会,留有余地的防守也是很重要的。



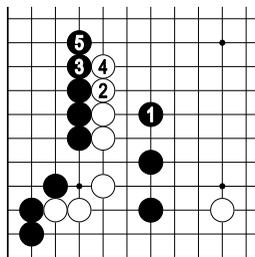
6图

7图 在此形中,白1跳防守,大体是绝对的。

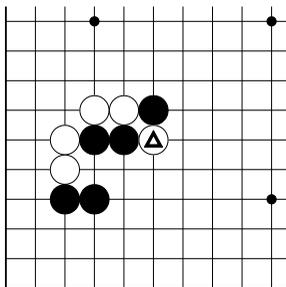


7图

8图 白若脱先,黑1跳攻严厉。白形虽不能说已崩溃,但也只有2、4压长逃出。而黑棋此时乐得3、5长出,不劳而大捞实利,可说进程非常理想。

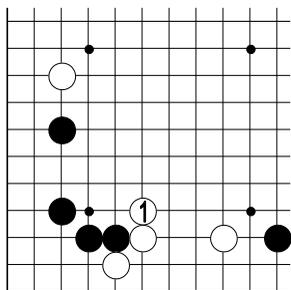


8图



第 1 型 (白先)

白▲断。不管怎样也是必须作战的形。但正确的走法只有一个，知道什么是形的人，一眼即可知道应走在何处。

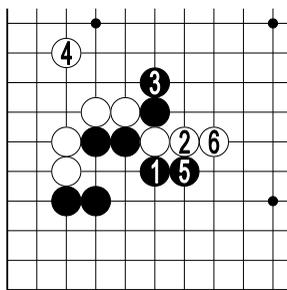


1 图

1 图 (俗手)

黑 1 打吃，应该说有俗的感觉。

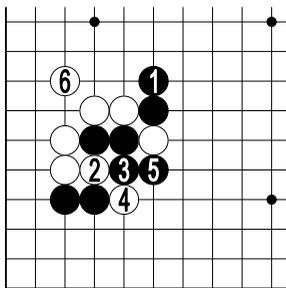
被白 4 反打后，黑 5 只好逃。白 6 一长出，成了黑在中央苦战之势。如果黑 5 改在 A 位长，让白 5 位提一子，这是黑大损之形。



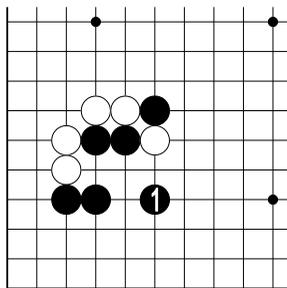
2 图

2 图 (苦)

黑 1、白 2 之后，即使黑 3 位长，至白 6，中央作战黑仍不乐观。



3 图



4 图

3图（冲断）

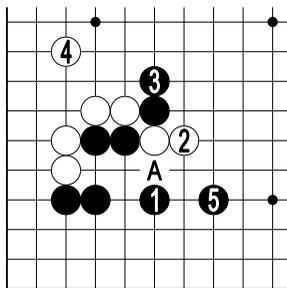
黑1直接长如何？这样白2、4冲断，黑形不好。

白6之后，由于被白4断，黑到处都是毛病，是难以收拾的形。

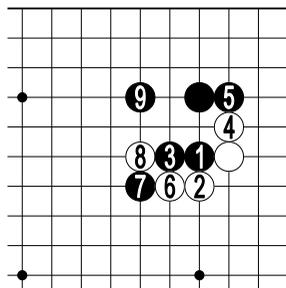
4图（正解）

黑1守，以静制动，是正解。

黑以不打为好，这是将难题留给白来处理的好形。黑没有什么可担心的。



5图



6图

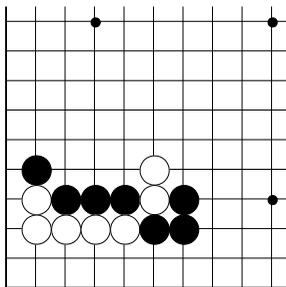
5图（充分的形）

黑1后，白2只有长出。于是黑3、白4。黑5得以单跳防守。黑1在A位打，成1图的局面，是帮白走棋。

6图（倚盖定式）

现在展示一下原型产生的过程。

压长之后，白6贴长，对此黑7强硬地板，这是要领。



第2型（黑先）

黑务必要补棋。这也是一基本的常形。不知道怎样补，肯定是不合格的棋手。

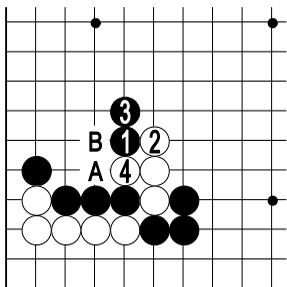
1图（讨厌的形）

在作战的心情下，也许黑会想在1位跳。但是白2压后，产生了讨厌的问题。

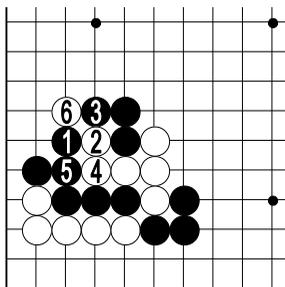
白4冲，黑应手困难。黑A挡则白B打。

2图（崩溃）

黑似乎只有1位避实就虚地防守。但尽管如此，白仍有2位挖的手段。黑只好3、5应，接着白6断，黑棋形崩溃。



1图



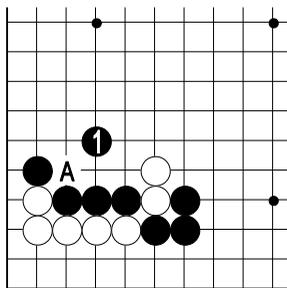
2图

3图（正解）

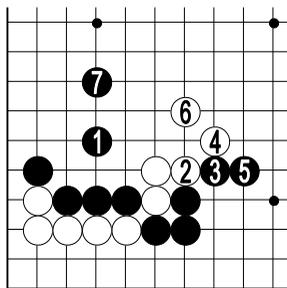
黑1是防守的急所。补掉了A位的断点，所以说是好形。在格言中有“三子正中是急所”之说，黑1也正是像格言中所讲的那样，是急所。

4图（展开）

可以预想以下黑1以后的进程。白2至黑7跳，黑形无虞。如能走出黑1跳这着棋，以后行棋便没有什么不方便之处。



3图



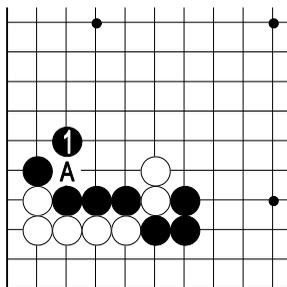
4图

5图（虎）

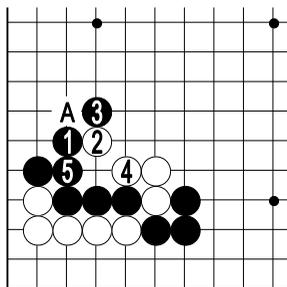
是不是也有很多人解答说应于1位虎呢？这样虽说牢牢地步补掉了A位的断点，但是因为位置太低，缺少发展性，这是个大缺点。

6图（味坏）

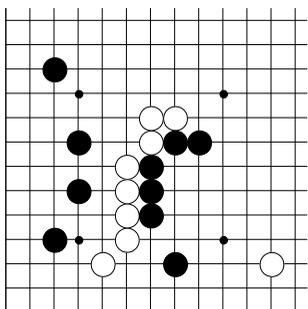
对白2靠，黑放心不下。黑3扳，则白4先手便宜，又产生了A位断点，黑味坏。所以，黑仍应该在“三子正中”的2位补棋。



5图



6图



第3型（黑先）

也许有人认为这不是特别需要急忙补棋的棋形。

前型可以说是本型的提示。

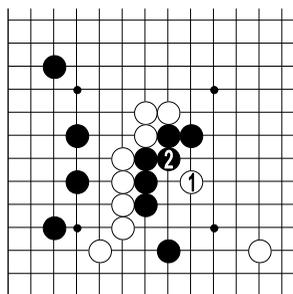
1图（愚形）

黑想不补，出乎意料却是错误的。

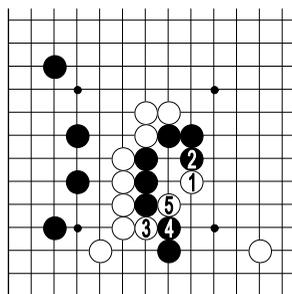
白1击中在前型中说过的“三子正中”的急所。只此一着，黑形便被打散。黑2若粘，棋形就重了。

2图（冲断）

白1时，黑若不小心在2位应，白3、5马上冲断，黑棋立时陷入危机。



1图



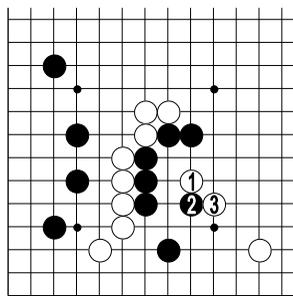
2图

3图（即使靠）

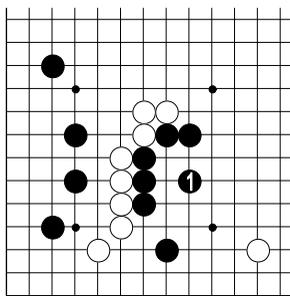
对付白1，黑2靠是最强的抵抗。但白3接着扳，黑找不到后续手段。总而言之，被白1击中急所，黑棋崩溃。

4图（正解）

“三子正中是急所”，所以黑1先守，就无所畏惧了。还是不急不躁以静制动地补一手为好。



3图



4图

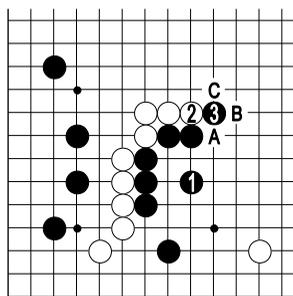
5图（可以作战）

只要守住了急所，以后便可以轻松愉快地作战。

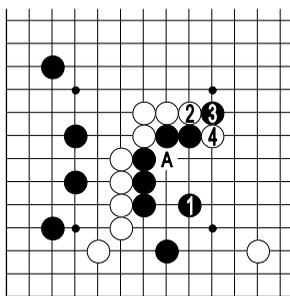
例如，白2压，黑3扳就没有顾虑了。白A断，黑B长或C位挺起，都是充分可战之形。

6图（偏离急所）

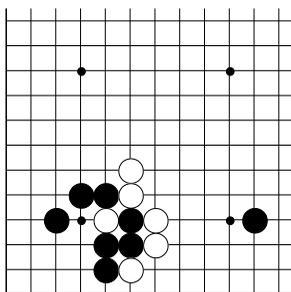
黑1偏离急所。假使白2、4分断黑棋时，A位的断点仍然是很令人担心的。



5图



6图



第4型（白先）

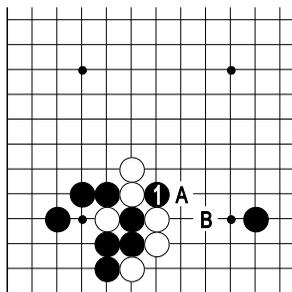
无疑，白的断点令人担心。怎样守好呢？这和前面的题材都有共同点。

1图（直接断）

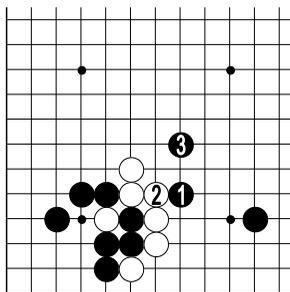
黑的目标自然是在1位断。如果白A位征子不成立，就必须趁早下决心承认这个损失。即使白B、黑A，白也是苦形。

2图（觑）

白即使征子有利，也不能安心。在此种场合下，黑1点、3跳是要领，白棋形变重，处于全体被攻的状态。



1图



2图

3图（正解）

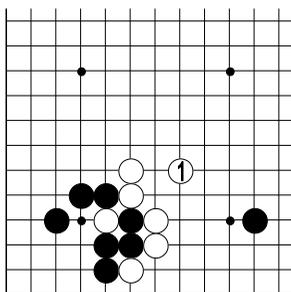
白1跳，是此际防守的要点。这里走了一手后，暂时可以说就没什么可担心的了。

此型是与第2、3型相通的。

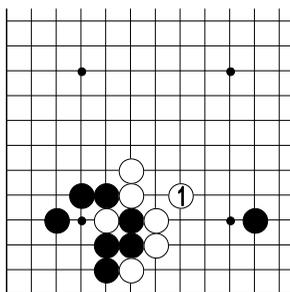
4图（虎）

白1虎，似乎也不错。这种直接护住断点的走法，过于老实。

与正解图相比，此形向中央发展的效力显然要低，应该大大扣分。



3 图



4 图

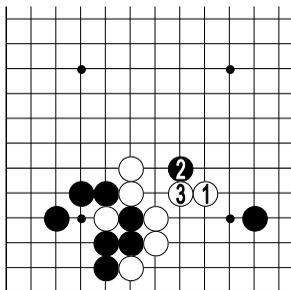
5 图（轻吗？）

也有想走白 1 的，以为这样很轻，但是这给了黑 2 觑的机会，是否能说是轻呢？看来还不如说是重了。

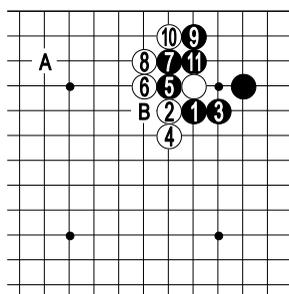
6 图（定式）

黑 1、3 时，白 4 长，黑 5 断，即产生本题图形，至黑 11 是定式。

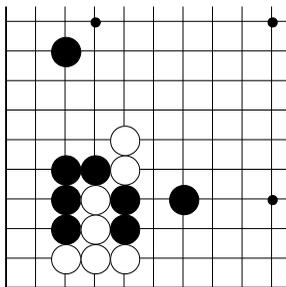
假如这样下，左边就成了白的势力范围。不过，黑如在 A 位一带已经有子时，B 位断点的重要性就显著了。



5 图



6 图



第5型（黑先）

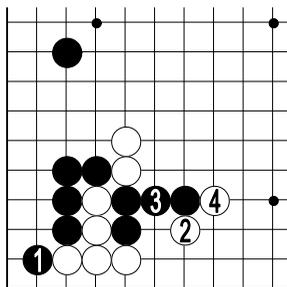
这是相当难解的作战之形。从黑方来讲，首要问题是怎样压迫角上的白棋，但是同时也要注意自己的处境。

1图（靠）

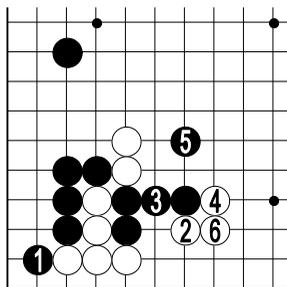
先试试黑1扳，白2靠是急所。黑3粘，白4再扳，不知不觉白棋反成威风八面的形。接着——

2图（黑失败）

黑5若跳，白6粘。黑没有吃住上边白二子的手段，结果黑非但没有压迫到黑棋，自己反而漂浮起来。



1图



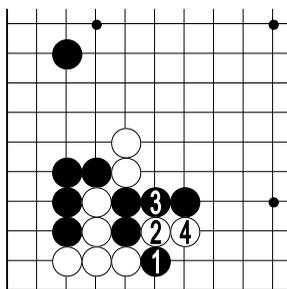
2图

3图（无理）

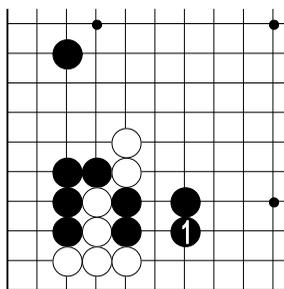
黑这次试于1位挡。但白2断，成立。黑3、白4后，黑同样失败。

4图（正解）

黑1双是形。之所以说是急所，是从白如在此靠，黑棋形就崩溃，这是可推出的结论。有了黑1这一手，黑棋形就牢固了。



3 图



4 图

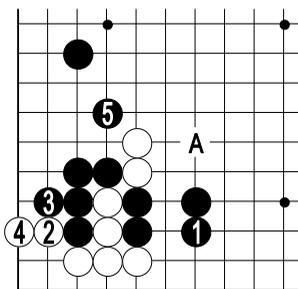
5 图（活棋）

黑 1 既然双了，角上白棋就必须谋活了。白 2、4 谋活。

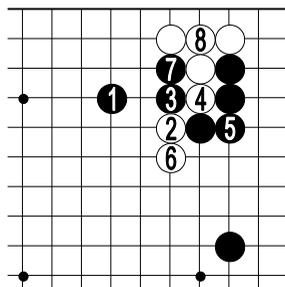
在逼迫白棋谋活后，黑转而着手中央作战。黑 5 跳自身已很安全。当然，也可考虑在 A 位跳。

6 图（经过）

展示一下原型产生的经过。黑 1 飞压，白 2 反抗，至白 8 而形成本题图形。



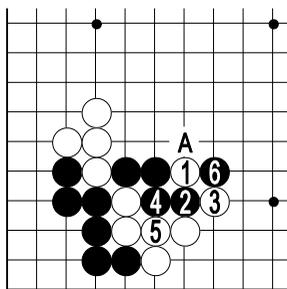
5 图



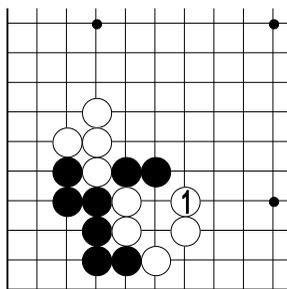
6 图

所。

并的形显然没有被黑先手便宜的担心。既然这里是急所，就只有忍受补棋。



3图



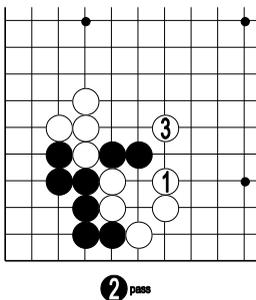
4图

5图（封）

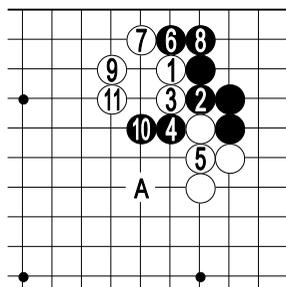
白棋并了之后，以后就可以不用担心地与黑棋作战了。此后黑若脱先，白3一手大致即可封住黑二子的逃路。

6图（原型）

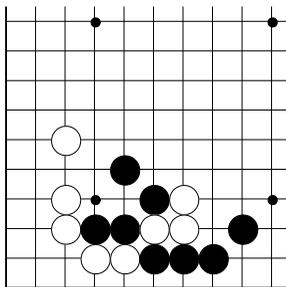
这是从白1靠变化出来的形。白9也有在11位跳的。黑10长时，白11是绝对的一手。接着黑A跳或也可考虑脱先。



5图



6图



第7型（黑先）

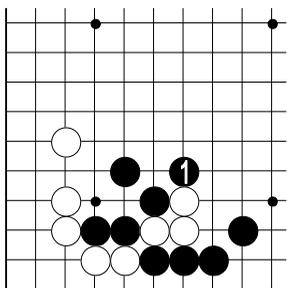
平时啪啪随手下棋的人，遇到这样的形一定会失败的。仔细审视棋形非常重要。

1图（扳）

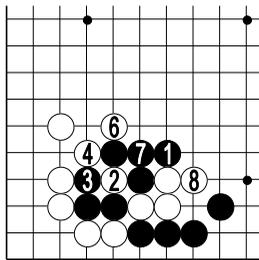
乍一看，黑1扳，似乎认为是没有疑问的一手。但是，实际上黑的棋形是有重大缺陷的。

2图（一团子）

白有2位扑的手段。接着白4打，黑5粘，接着白6再打。一连串先手便宜后，即使弃掉三子似乎也可以。这里白8长出，也是可以作战的形。



1图



5-2

2图

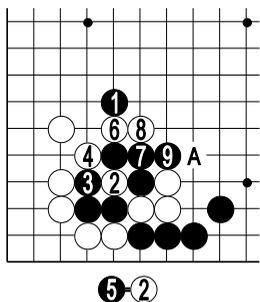
3图（大漏着）

黑1跳，这比起1图的扳更加轻率。白仍2位扑，接着4、6滚打。白A位可以征吃，即使征子不成立，黑也十分狼狈。

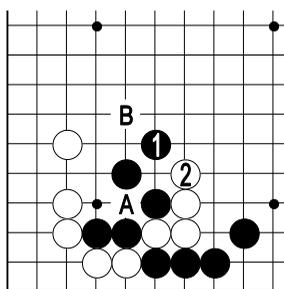
4图（不充分）

黑1试试尖怎么样。白A位扑，尽管不能见效，但白2位长，

黑大概也只能在 B 位守。黑这一手也不利索。



3 图



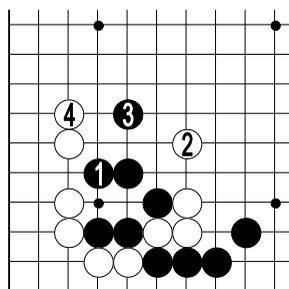
4 图

5 图（正解）

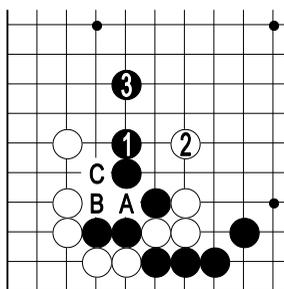
黑 1 并，消除了白棋滚打的手段，因此是急所。这也是从预想的白 A、黑 B、白 C 滚打的手段中得出来的结论。白 2 跳，黑 3 也跳，是可以放心作战之形。

6 图（速度）

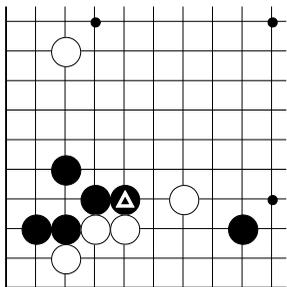
一定也有人走 1 位双，消除滚包的走法的。不过与 5 图相比，黑的速度较慢。正是由于这点差别，所以还是以前图为优。



5 图



6 图



第 8 型（白先）

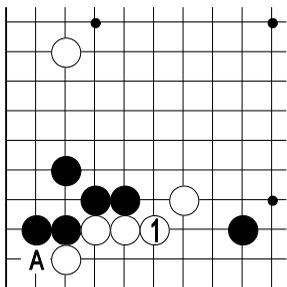
被黑△子压后，白是薄形。白当然要采取相应的行动，避开黑的攻击。

1 图（缓）

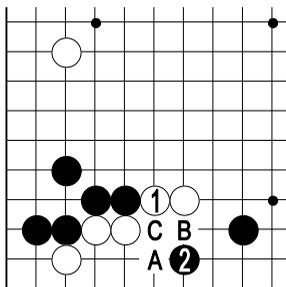
白 1 退，是缓着，不但对黑没有丝毫影响，自己眼形也不全。一旦被黑在 A 位拐下，白棋便成没有根据之形。

2 图（顶住）

白若 1 位顶，是想迫使黑棋在角上应一手，好像不是缓着。但是黑 2 先飞，潜入白腹地，白棋根据同样被夺。此后白 A、黑 B、白 C，白还是后手。



1 图



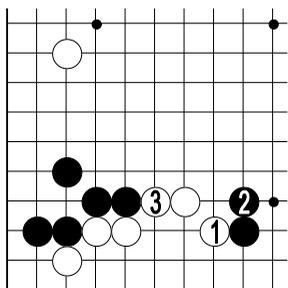
2 图

3 图（虽说安全）

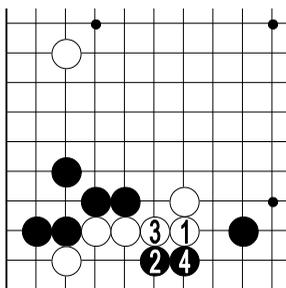
假如不管怎样也想保证根据不被侵夺，白可先走 1 位尖顶。黑 2 后，白 3 再顶，这样即可安心了。但是白虽安全了，却也使黑棋变强。因此，这个交换是不能随便走的。

4 图（失败）

白1立，忍耐如何？黑有2位点的手段。白3粘，黑4渡，结果白的忍耐毫无效果。



3图



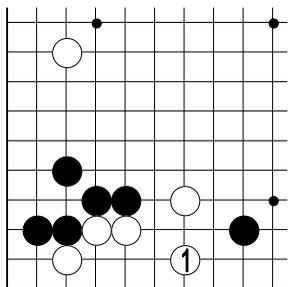
4图

5图（正解）

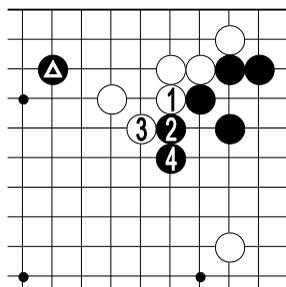
白1才是所谓的形。不使右方黑棋加固，又能确保自己的眼形根据。可以说这是事半功倍之着，筑成的形富有弹性。

6图（本来）

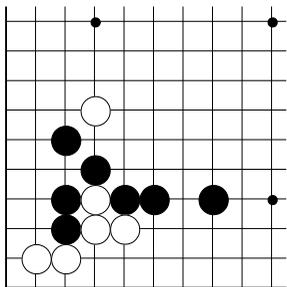
说起最初的情形，这个图形本是从三间夹定式中变化出来的。当黑△逼时，白应该1、3补强自身。因为白脱先了，所以形成如本图白稍薄的局面。



5图



6图



第9型（白先）

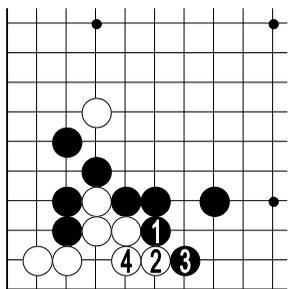
焦点在角上的白棋。在这个例子中，首先必须弄清楚白是否有必要应一手，这是问题的出发点。

1图（黑缓手）

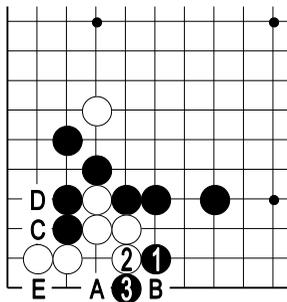
白脱先的场合，黑将怎样行动呢？黑1如拐挡，白2、4扳粘，马上就活得干干净净了。假如是这种结果，白当然无妨脱先。

2图（跳）

黑1跳严厉。白2挡，黑3扳，以后按A至E的字母顺序进行，白仅仅能保证不死，难以忍受。



1图



2图

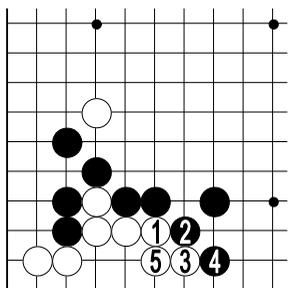
3图（无谋）

那么白应如何补呢？白1爬，无疑是大俗手。被黑2挡、4扳后，白5补是后手不说，还加固了黑棋，白不好。

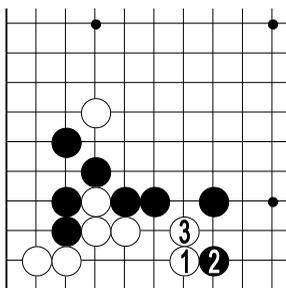
4图（飞）

白1飞又如何呢？黑2如靠住，白3长。这样便成了黑难以处理的形了。

如果能走成这样，白 1 当然是好棋，但是事实上这是因为黑 2 靠轻率而造成的。



3 图



4 图

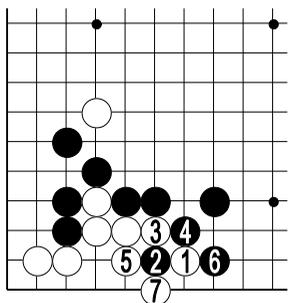
5 图（跨断）

白 1 飞时，黑有 2 位跨断的手筋。黑 4、6 毫不留情地定形，这个结果黑无不满之处。

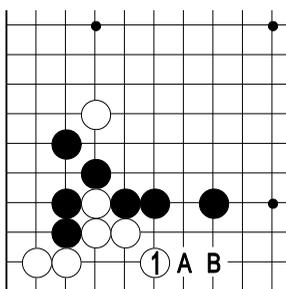
6 图（正解）

白 1 小尖，是防守的急所。这可以从白脱先，黑也要先手在此逼迫白棋这点上看出来。

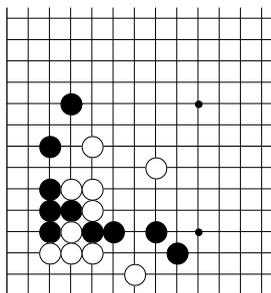
此后黑在 A 位靠，白就可以脱先了。如果黑就这样不理，以后白还有 B 位跳增加目数的手段。



5 图



6 图



第 10 型（黑先）

被对手一击，突然发现被击中痛处，这种情形是常有的。如果黑对四子不顾而他投，黑棋就会倒大霉。

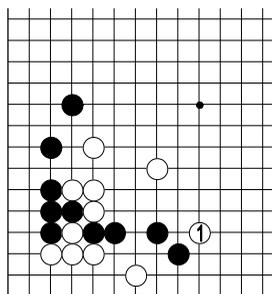
1 图（急所）

这是黑置四子不管脱先的场合。

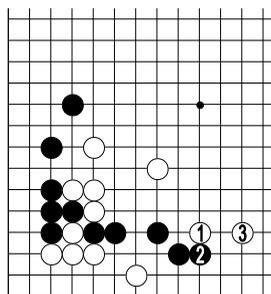
白 1 是急所。黑以为没有那种道理，但被一击之后，便发现了确实如此，但已经迟了。

2 图（黑苦形）

请记住在这样的场合中，白攻击的急所。黑如 2 爬，白 3 跳，黑不管怎样也是苦形。



1 图



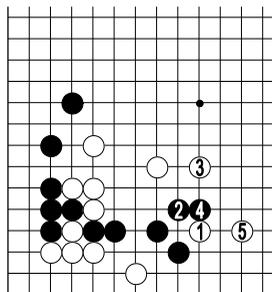
2 图

3 图（上方尖出）

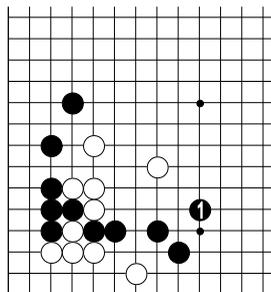
黑 2 向上尖，想向中央逃出。但这样步调也很滞重。假设是白 3 跳、5 再跳的情形，黑以后的苦战是可以预料的。在急所处遭到猛击，可以说这是致命的打击。

4 图（正解）

在此形中，黑务必在 1 位补一手。有了这一手，黑棋便富有弹性了。这是白棋没有急攻黑棋手段的形。



3 图



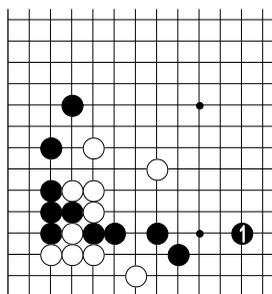
4 图

5 图（消极）

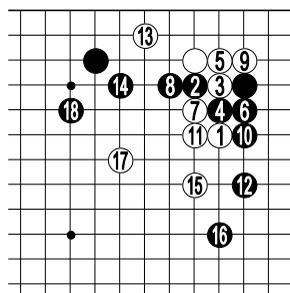
黑 1 快速向外逃，快虽快了，但对白却没有攻击力。因为是战斗的态势，仅仅逃跑，是无能的表现。

6 图（大斜）

对黑的三间夹，白 1 走大斜。至白 17，构成本题图形。黑 18，也被作为定式中的一手确定了下来。



5 图



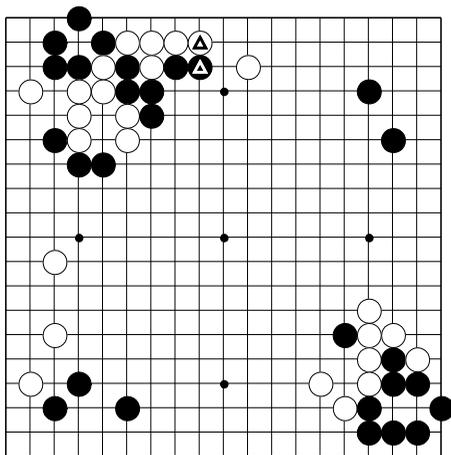
6 图

防守的急所·实战例（黑先）

1 图 藤泽秀行棋圣（黑）对石田九段。

黑▲、白△交换后，是怎样进行的呢？

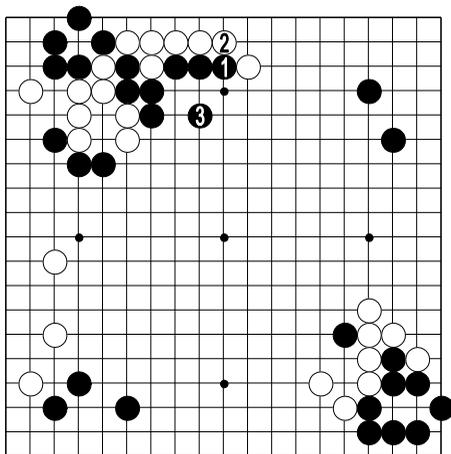
虽说是棋圣，也并没走其他更难懂的棋。



1 图

2 图 黑 1 顶先手便宜之后，3 再守。在此，黑棋大概也只有这样走吧。

黑 1 若单守，白则 2 位顶，黑棋气紧，因此味道不太好。



2 图

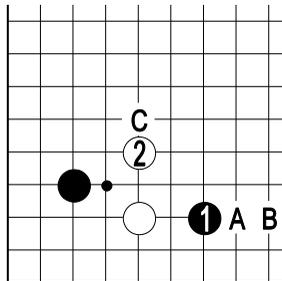
第三章 出头的形

—本章前言

兼顾速度与坚实的均衡

围棋是从点到线的发展过程，因此如何高效率地将棋子与棋子结合起来，就是个很重要的问题。但是考虑效率过头就不行，还要防备自己的棋被切断，因此就有一个兼顾的问题。

当然，兼顾是要把对手的棋相关联起来一起考察而定的。

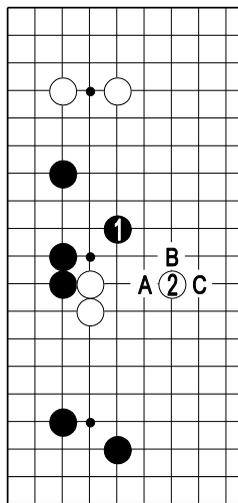


1 图

1 图 这是一个极简单的例子。黑 1 一间夹，白若想出头，即于 2 位跳，这是常识。此外，黑若 A 或 B 位二间或三间远夹时，白没有直接被断开的担心，所以当然也可以在 C 位二间跳。

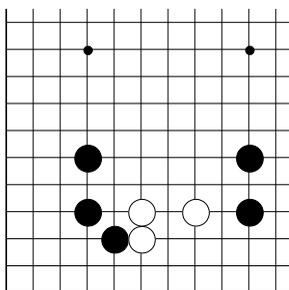
重视速度呢还是重视坚实呢？无疑各有利弊，这样的例子相当多。当然在联络没有不周全问题时，就应该重视速度。

2 图 黑 1 飞攻时，白想尽快地向中腹逃。在此场合中，白棋根基有二子，无妨在 2 位二间跳。若白 2 在 A 位跳的话，黑就有在 B 位飞或者 C 位镇，攻击白棋的可能。



2 图

3 图 黑 1 坚实地曲时，白不能粗心地跳。否则黑 A、白 B、黑 C 挖断，白棋危险。



第 1 型（白先）

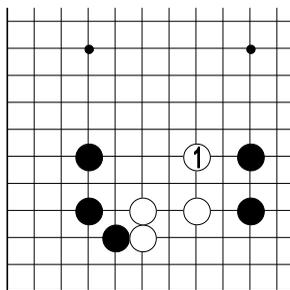
这是让子棋中经常出现的形。白只有向中央出头，但必须在确保联络的同时追求高效率。

1 图（一间跳）

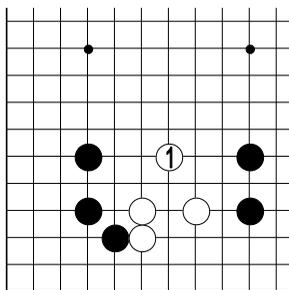
有种说法，“一间跳无恶手”，但并不是任何时候都是如此。白 1 肯定是坚实的，但速度稍慢，似乎还有更好的办法。

2 图（猴脸）

白 1 飞也很坚实，这个形俗称“猴脸”，有过于坚实之嫌。和一间跳一样，在速度这一点上是不够理想的。



1 图



2 图

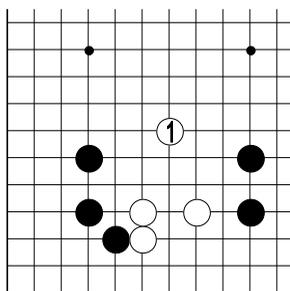
3 图（正解）

白 1 是常识性的出头要点，因下边根基牢固，没有联络不全的担忧。这是从前图“猴脸”演化出来的“大猴脸”，这个形要比上图之形好。

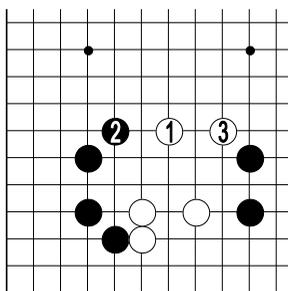
4 图（攻击）

黑 2 欺负白的“大猴脸”，是很厉害的一手。如黑再走到 3 位，

白棋转身就困难了。所以白3有补强的必要。



3图



4图

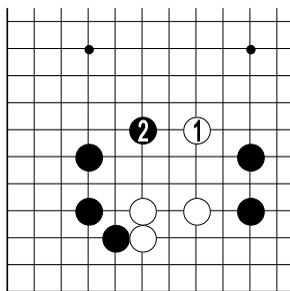
5图（方向）

白1在这里二间跳，速度固然也很快，但是方向上多少有些问题。

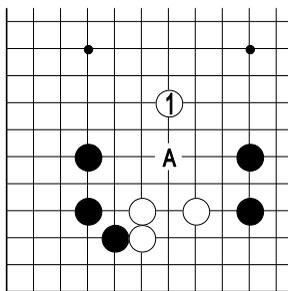
例如，黑2一逼，白就担心二间跳的薄味了。而要补强自己，却没有满意的着点。

6图（冒进）

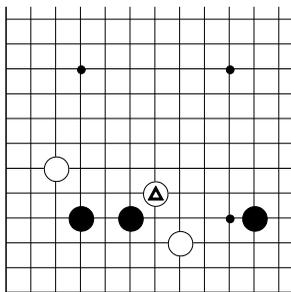
白1步调如飞，一下子推进到这里。但黑A位分割白棋，白棋能否联络上呢？这是很可疑的。



5图



6图



第 2 型（黑先）

白▲飞，在让子棋中，类似这样的形经常出现。你平时是怎样应付的呢？为了更加慎重起见，先复习一下。

1 图（缓）

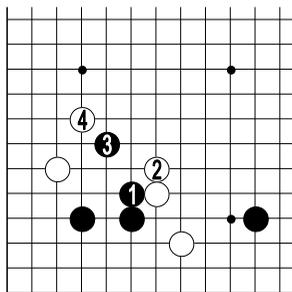
就局部问题，自然黑很想在 1 位挡，但被白 2 先长出一头，黑无趣。

接下来黑 3 大致飞，但白 4 飞是白棋好调。

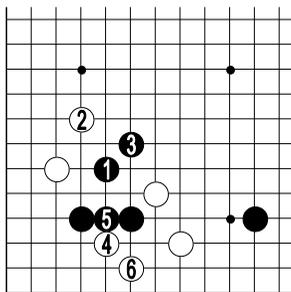
2 图（余地）

黑 1 似乎是不坏的一手。但是像前面出现过的“猴脸形”，黑棋过于坚实，这是个缺点。

至白 6，有让白太舒服的感觉。



1 图



2 图

3 图（正解）

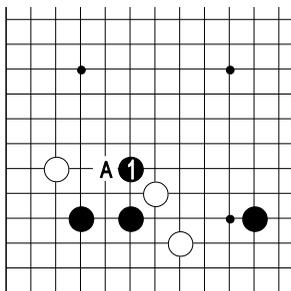
黑 1 先白一步跳出，这手有效率。

一般来说，留给对方断点是不好的，但是此形黑根基是一间拆，很结实。所以在这种场合，无疑是漂亮的。与 A 位哪方也不靠近相

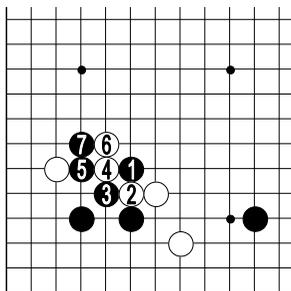
比，黑 1 位跳对右方白棋构成压力。正因如此，可以说是强有力的一手。

4 图（冲出）

黑 1 直接的担心是白 2、4 冲断。不过，黑 5、7 冲出，这个形黑不坏，故不必害怕。



3 图



4 图

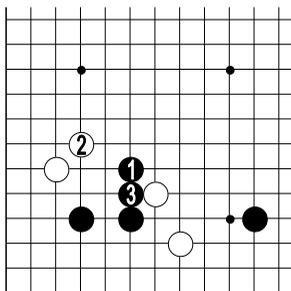
5 图（尖）

白 2 小尖，瞄着上图冲断黑棋的目标。此时，黑 3 如粘上就不坏。这个结果使右边白子明显地薄了。

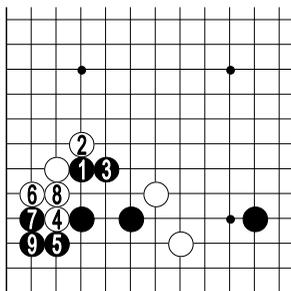
6 图（也有这样走的）

黑 1、3 靠退，这也是很有力的。

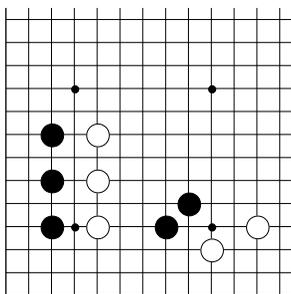
至黑 9，说它是定式也可以。不过这样加固了左边的白棋，是这种下法的不足之处。



5 图



6 图



第3型（黑先）

小尖的黑棋这样放着不走是令人不安的。

但黑怎样出头呢？这是一个常识性的形。

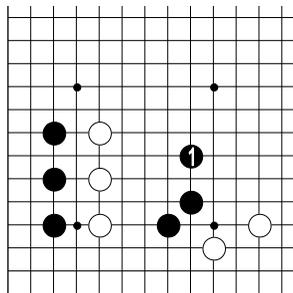
1图（重）

黑1一间跳，自然坚实无比。但并不是越坚实越好，过于坚实的形给人很重的感觉。

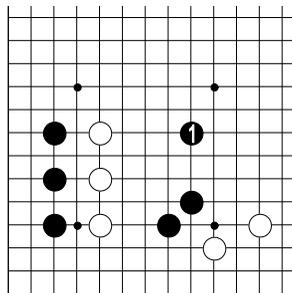
2图（正解）

黑1二间跳，是常识。

在联络上是否有不周全之处呢？稍微探讨一下。



1图



2图

3图（靠）

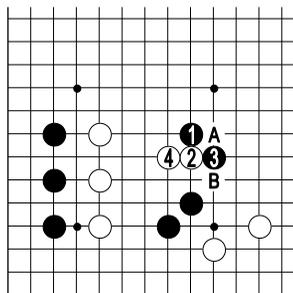
如果白要靠断黑的二间跳的话，那么就只有2位靠。

黑3扳，白4退有力，A、B两个断点白必得其一。因此对此问题，黑有必要再考虑一下3位的扳。

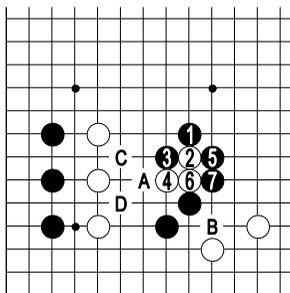
4图（条理清楚）

对白2的靠，黑3应该在这边扳。白4连扳，则黑5、7。白A

长出，黑因为有 B 位虎的手段，腾挪并不困难。而且黑还有 C、D 的觑。因此，此形白不能无理取闹。



3 图



4 图

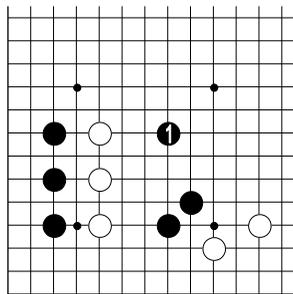
5 图（大飞）

黑也有 1 位大飞的，但与二间跳相比，黑联络稍有不全之处。

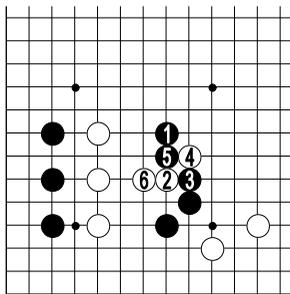
6 图（狙击）

白有 2、4 分断黑棋的余地。黑 5 时白 6 退，如果白征子有利，断就成立。

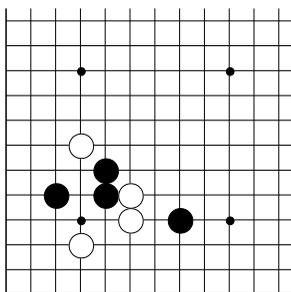
即使白不能马上断，但存在这样明显的被狙击的目标，还是很讨厌的。



5 图



6 图



第4型（白先）

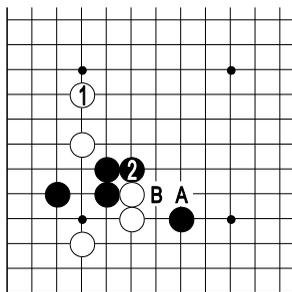
因为是双方接触作战的形，所以稍有疑问的走法都会带来很大的影响。白正确的着手点在哪呢？

1图（外边）

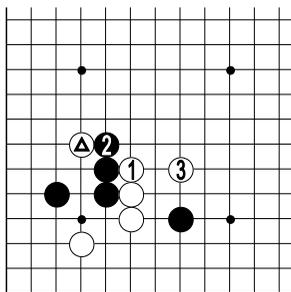
白1方向错误。被黑2拐住，白无后续手段。如果白A跳，黑B挖断；白B愚形出头非常难受。

2图（分裂之形）

白1压长、3跳，一般大概都会这样考虑。但是黑2顺势长，白▲一子受伤，成了所谓“分裂之形”的恶形。



1图



2图

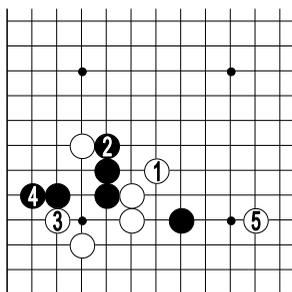
3图（正解）

白1尖，是形，即使这样，黑也要2位压，这是常识。白3先手便宜后，白5可回头夹击黑棋。与2图相比，白1的效率显然要高。

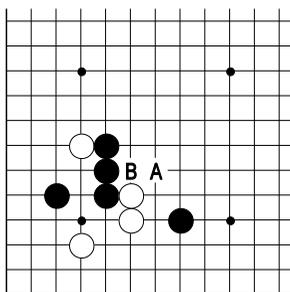
4图（哪里入手）

假如是这样的形，白A位尖还是B位长好呢？即使这样，A位

仍是好点。从这个图也可看出 2 图与 3 图的明显差别。



3 图



4 图

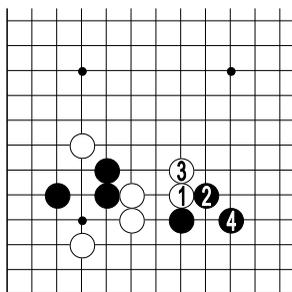
5 图（压长）

白 1、3 压长，也是出头的形。不过这样使右边黑棋变强了，损失还是比较大的。

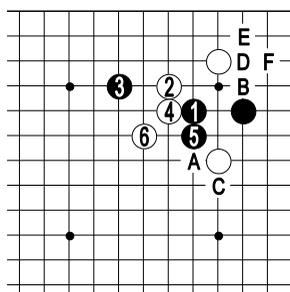
6 图（定式）

原型是白一间高夹变化而来的。

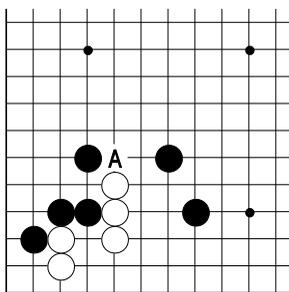
白 6 之后，黑 A、白 B、黑 C 是定式。另外，黑 A 压这手也有走 D 位托的，于是白 E、黑 F，角上黑初步安定，这也是常常出现的定式之一形。



5 图



6 图



第5型（白先）

首先，被黑A位封住当然非常讨厌。因此无论如何要突破黑棋的封锁。

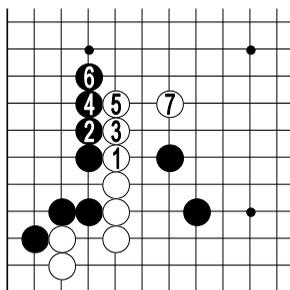
1图（压长）

若说要突破封锁，似乎只有白1压。但是至白5，黑在四路上乐得围地，白无疑是大恶手。至白7，白虽冲进中腹，但帮黑围棋付出的代价太大。

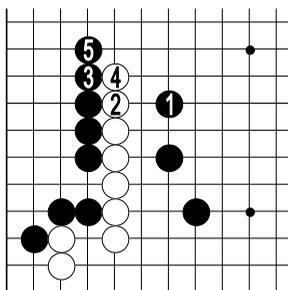
虽说如此，白5如省略——

2图（最恶）

为了避开黑1的封锁，白仍不得不2、4继续压，这是最恶的形。



1图



2图

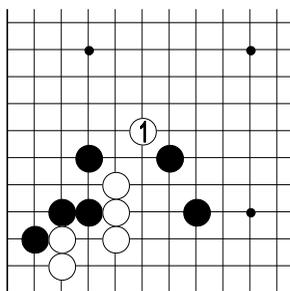
3图（正解）

要尽可能避免“帮别人推车”，因此想出了白1飞的主意。不过这样飞出去有无被断开的危险呢？这确实必须弄清楚。

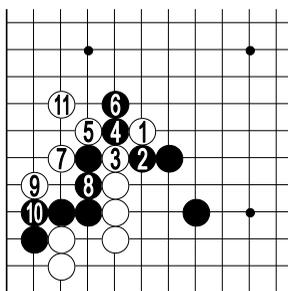
4图（无理）

黑要直接断，只有2、4两手。但不管怎么看，黑都无理，反而

被白 5、7、9 反击，至 11 黑形崩溃。



3 图



4 图

5 图（常形）

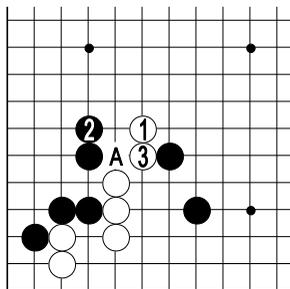
如果黑不能断，那么就可以明了，白 1 要优于 A 位。

黑 2 并，大致如此。这样的话，白 3 确保联络。白 1、3 还影响到右边黑棋，与 1 图相比，差别是很清楚的。

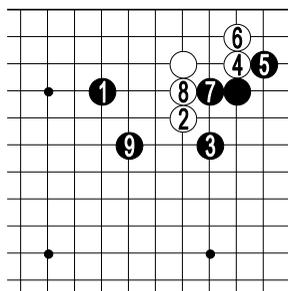
6 图（骗着）

这是原型产生的次序。

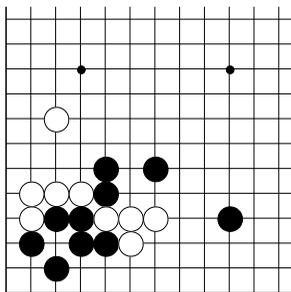
黑 9 是阴险的一手，白切不可陷入黑的骗术之中。



5 图



6 图



第6型（白先）

白只有图谋逃出四子。但是如果手段不高明，将会一直被动陷入守势。展示一下反击的过程。

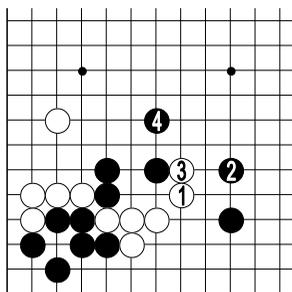
1图（迟缓）

平凡的想法是白1尖。总之，这是步调迟缓的形。

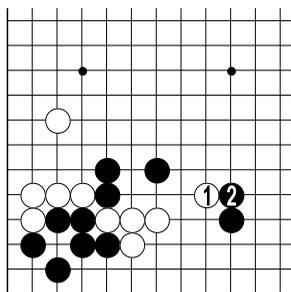
黑2跳，诱使白3长，然后黑4再跳。在此接触战中，怎样看也必须说是白方处守势。

2图（飞）

如果想逃得快一点，白1飞是可以考虑的一手，只是问题在黑2挡后，白怎么办呢？



1图



2图

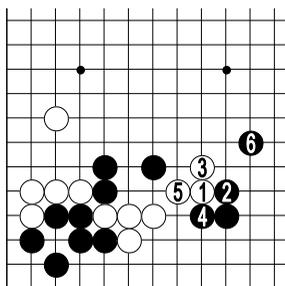
3图（愚形）

白1、黑2时，白3长是迟钝的一手。被黑4一拐，白5还得愚形联络，结果白形变重，白1飞无后续手段。

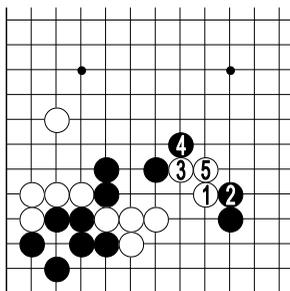
4图（正解）

白1飞，是好棋。但黑2时，白应3位尖，这是要点。

黑 4 时白 5 团，看似愚形，实际上是向外出头的强有力之形。白 1、3 的配合要牢牢记住。



3 图



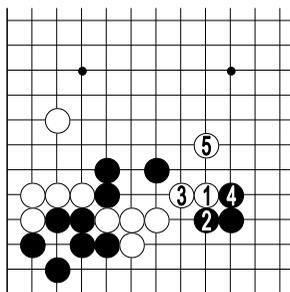
4 图

5 图（舒畅）

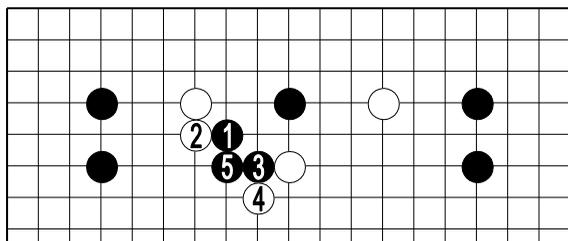
白 1 时，如黑 2 爬，则白 3 退。以下黑 4 拐，白 5 跳，白形无不满。

6 图（让子棋）

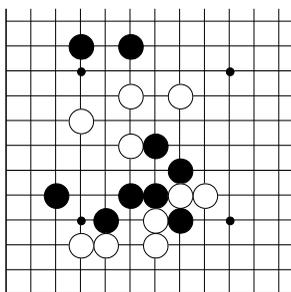
这是让子棋中经常出现的形。黑 1、3 出头的要领也是同样的。至黑 5，呈有力的形。



5 图



6 图



第7型（黑先）

出头的手法，可有各种各样的考虑。不过如果走得松弛或帮白棋走强了，那就无趣了。

1图（推车人）

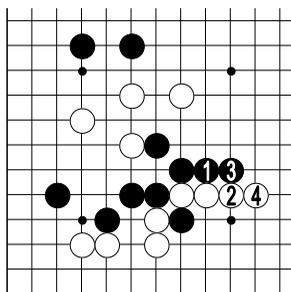
黑1是时时出现的俗手典型例子。即是所谓“推车人”这样的东西。

不能使白2、4这样舒服地围地。

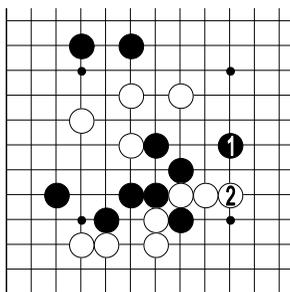
2图（飞）

黑如1位飞，马马虎虎还过得去，但这是不能打满分的。

白2并，好手。黑再无什么好棋可走。



1图



2图

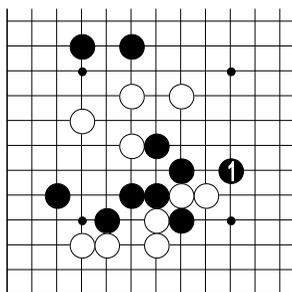
3图（正解）

黑1，与其说是“跳”，不如说是“罩”，这是紧凑的形，不仅不会湊白走棋，还能先白一步出头，这点请加以注意。

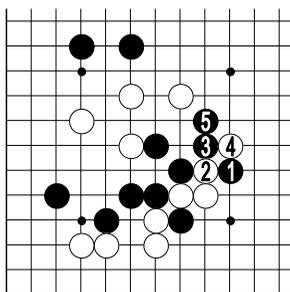
4图（冲出）

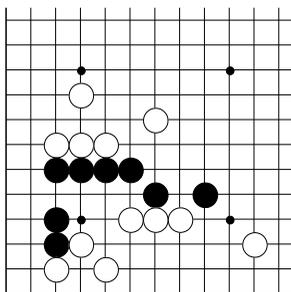
黑1跳，白如2、4冲断，黑5退，以静制动不坏。黑形完整，

还威胁着上方的白棋。



3 图





第8型（黑先）

也许有在左边活棋的。但这里哪说得上要慌慌张张谋活呢？虽这样说，黑什么也不走，也是不行的。

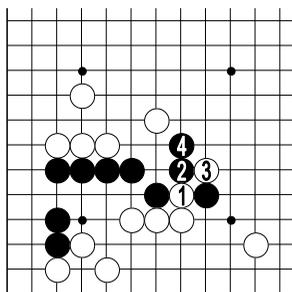
1图（恶手）

黑棋脱先时，白将考虑怎样攻击黑棋呢？

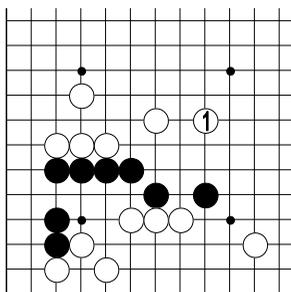
白1、3冲断，是没有效果的走法。至黑4，反而帮黑棋向外出头。

2图（隐约）

白1隐约攻击的方法无疑是很有力的。黑是否会逃呢？还不太清楚，要是在左边谋活，总是有点屈服的感觉。



1图



2图

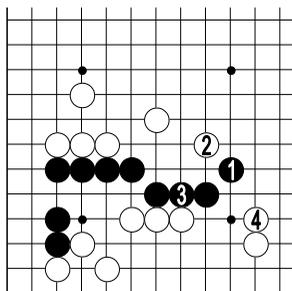
3图（尖）

因为棋形松弛，黑很想补强外边。

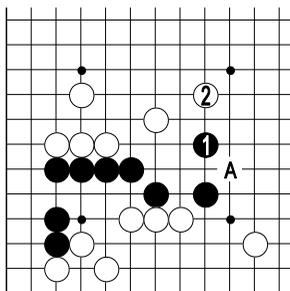
黑1尖，这不能说是很好的形。白2先手便宜后，再于4位守，黑虽补强了，却没有成果。

4图（一间跳）

黑 1 跳，步调也慢。白 2 飞似乎是好手。还有白 A 位刺，也是使人担心之处。



3 图



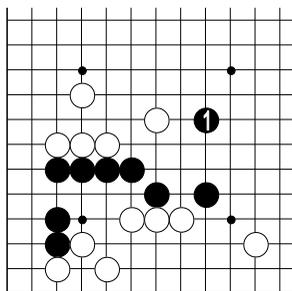
4 图

5 图（正解）

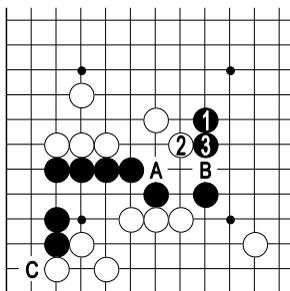
黑 1 毅然走二间跳。稍有薄弱之感，但是控制住中央的感觉也产生了。

6 图（冷静）

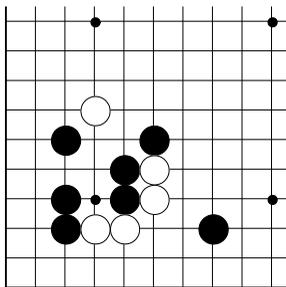
说起黑 1 的薄味，也就是白 2，黑 3 后，白有 A 位卡或者 B 位挖切断黑棋的手段。不过一旦情况紧急，黑有 C 位扳活棋的手段，故不必畏惧白棋的无理攻击。



5 图



6 图



第9型（白先）

这是已经不能迟疑的形。但如慌忙从事，就要大吃苦头，因此请多加注意。

1图（跳）

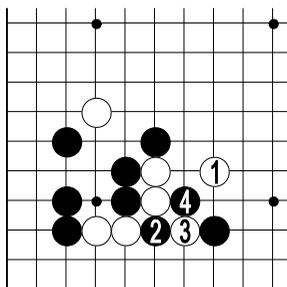
在这个形中，有一个陷阱。白1跳，顺顺当当地钻进了陷阱。喀嚓一声，黑2断成立。白3打，黑4反打，接下来——

2图（失败）

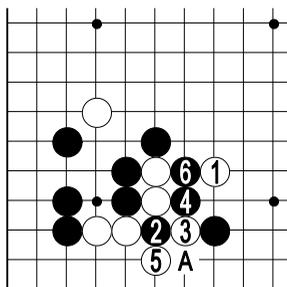
白5如提一子，黑6再打。

白无论能不能谋活，都因最初跳的白1被断开，故归于失败。

黑4打时，白若在6位粘，则黑A位拔一子，这也是白糟糕之形。



1图



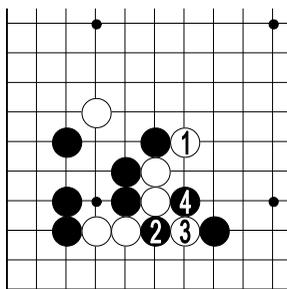
2图

3图（同样）

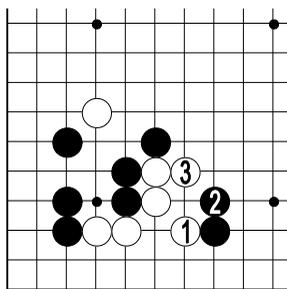
白1扳是顽强的一手，但在此形中黑2断仍然有效。白3时，黑4反打，这仍是白落圈套。

4图（笨重）

白似不得已，走1尖顶，但黑2一立，白仍是笨重之形。此时白只有3位曲出逃，这样沉重的姿态其后如何是不难想象的。



3图



4图

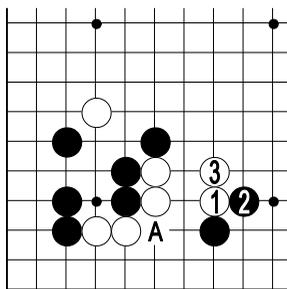
5图（正解）

白1靠，可以说是手筋。这一手很好地弥补了A位的断点。黑2扳，白3长，从向外面发展的角度看，这个形也是没有问题的。

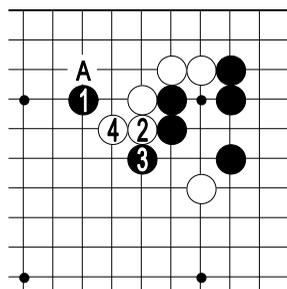
6图（参考）

举一参考例子。通常黑要攻击白三子，黑1是急所。这样，白2、4不得已，可以说是黑好调。

黑1如在A位低夹，就产生前图的情况，黑反而不充分。



5图

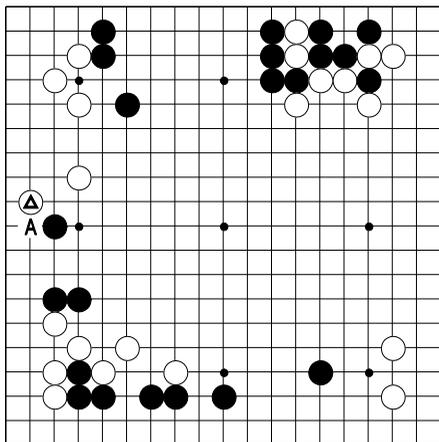


6图

出头之形 · 实战例

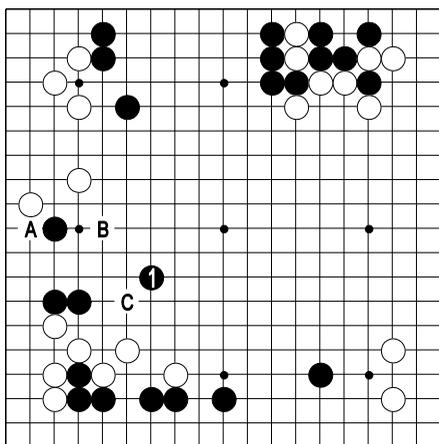
1图 这是我执黑对坂田荣男九段。

白▲飞。黑如果在A位挡下，当然就平安无事了。不过这样总有被白便宜了的感觉，心情不太痛快。



1图

2图 黑1大飞，向中央发展。白A位爬，因为是夺黑根据之形，所以黑应把重点放在速度上。黑若B位一间跳，步调太慢。如果在C位跳，也有过于靠近下边已强的白棋之嫌。因而比较得出，黑1大飞是出头最好的点。



2图

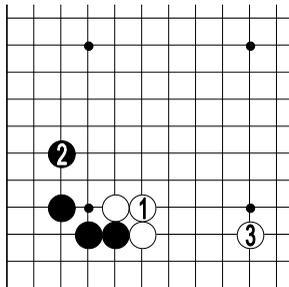
第四章 补断的方法

一 本章前言

先从最基本的入手

补断的方法实际上有很多种。不过，先了解最基本的之后，其它变种也就可以触类旁通了，这是很重要的。

所谓最基本的补断，就是指最坚实的连接。



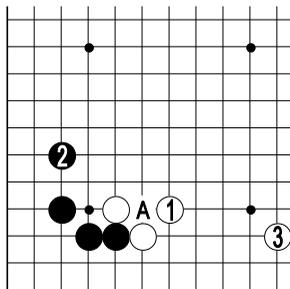
1 图

1 图 白1粘，这是最基本的坚实走法。

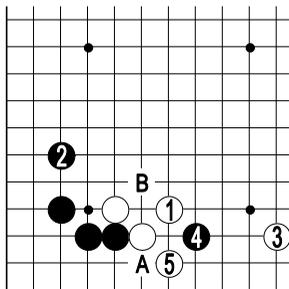
在粘的形中，事后任何纠纷也不会有。因此说粘是补断最基本的方法。

至白3，是定式。

2 图 白1虎，也是补断的方法之一。比起在A位粘来，向右多靠了一路，白3拆边向右也多拆了一路。显然这是虎补的长处。



2 图



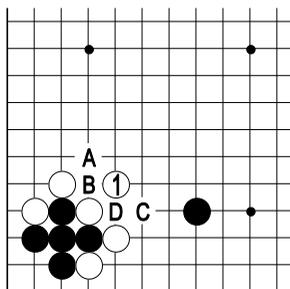
3 图

3 图 必须了解虎补也有其不足之处。这就是必须注意黑有4位打入的手段，而打入后白5必须在下面尖应，防止黑从A位渡过。

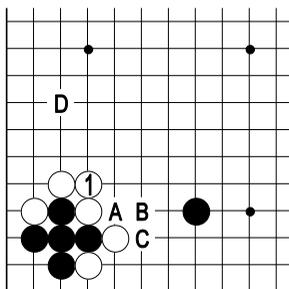
另外，还必须知道，虎补还给对手留下了B位刺的机会。

4图 在这个形中，白1虎似乎是最有效率的。不过，并不能笼统地说，这样就是最好的。这是因为虎给对手留下了刺的毛病，黑A刺，白B粘，黑C再刺，白D还得粘，白有整块棋变重的担忧。

5图 白1粘，这手漂亮而且成立。不用说，这样走是因为黑A断白能B位征。白如能在B位虎一手，白全体则是厚形。黑虽有在C位夹的手段，这时白在上方D位一带可以开拆，不必担心。



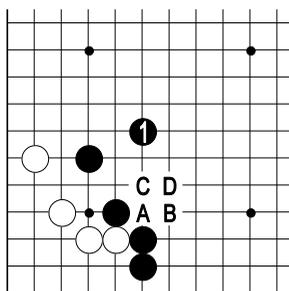
4图



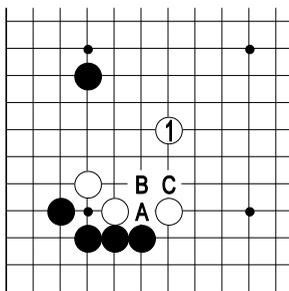
5图

补断除此之外，还有“双”、“飞补”等手法，希望能随机应变地使用不同的方法。

6图 从黑A、白B、黑C这一过程可以看出，白1也可以说是补断的一法。

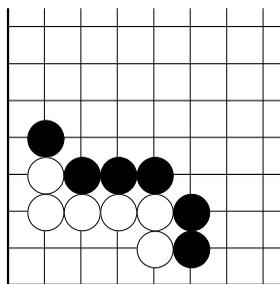


6图



7图

7图 黑1是防止白A位断的手段。白若A断，则黑B、白C、黑D，黑不坏。虽然严格地说，这不是补断，但是应该知道这是作为补断的一个变种。



第 1 型（黑先）

黑有两个断点，不用说哪个断点都很紧要。问题是选择怎样的补法。

1 图（虎补）

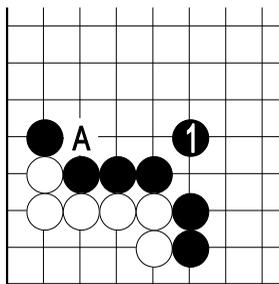
黑 1 虎补，似乎不坏。这样也防止了 A 位的断点，可谓“一箭双雕”。

但是一般而言，黑 1 的虎补，还是有点问题的。

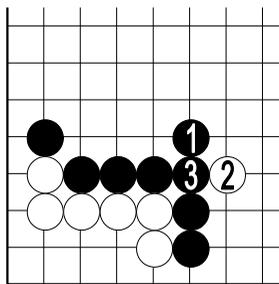
2 图（刺）

这里有被白 2 刺先手利的问题。

也许有人会想“什么？不过就是刺一下么！”然而这一刺产生效力情形是常有的。



1 图



2 图

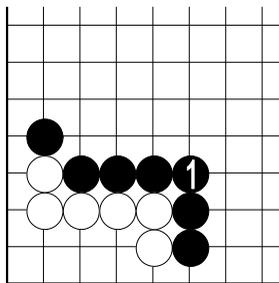
3 图（正解）

黑 1 粘，这手应说是当然的。粘是补断的基本手法，请先考虑一下粘如何。在不满意的情况下再考虑其他方法。

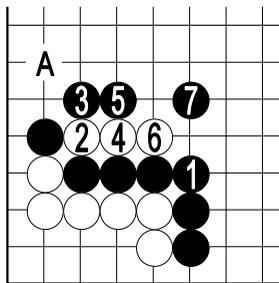
这一形中，不让白刺先手利，坚实地粘是正确的。

4图（断）

关于白2断，假设黑即使行征不利，那么黑3以下封住白棋，没有坏的道理。黑5或于A位虎，也可以与白一战。



3图



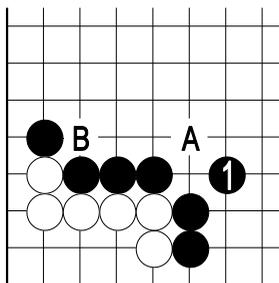
4图

5图（不好）

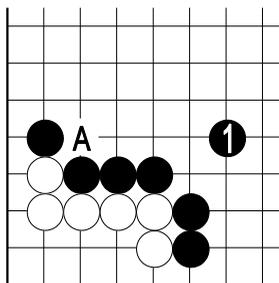
黑1这边虎，想使其在右边发挥作用。如果这一手有其必然性自当别论。此时，白有A位刺，接着又有B位断的毛病，黑呈弱形，一般是不能赞成的。如果要虎补，也以1图的方法为好（即，虎在A位）。

6图（不安）

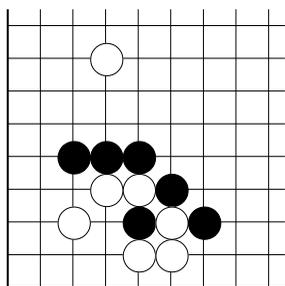
黑1是漂亮的补法之一，但是由于关系到引征的问题，有被白A位断的危险，这和4图是有差别的。



5图



6图



第 2 型（黑先）

在哪里补断，如何补？形虽很简单，但要想出办法却很难。实际上，这也是一个很难的问题。

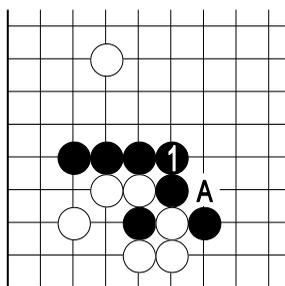
1 图（正解）

正解是黑 1 直接了当地粘。粘仍是基本的。

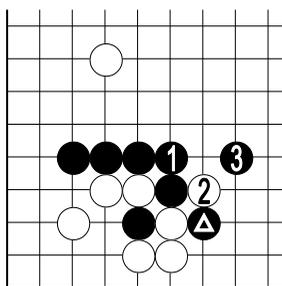
粘后 A 位有断点，黑为何不在 A 位粘呢？必须弄清楚其中的道理，这就是因为上边三个子更重要。

2 图（弃子）

在征子关系中，即使白 2 断成立，黑 3 虚枷弃掉黑△一子，也是充分可下之形。



1 图



2 图

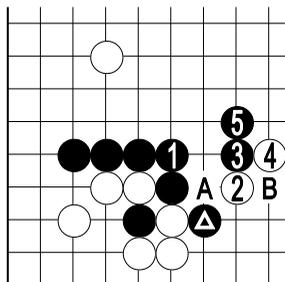
3 图（对于觑）

白 2 觑的时候，黑仍要看轻△一子。黑 3、5 整形是要领。接着白 A 如断，黑 B 断；白若 B 位粘，黑则 A 位粘。

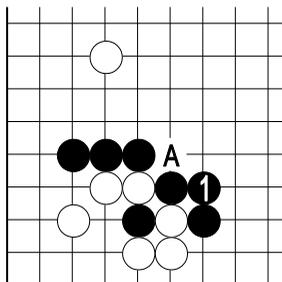
4 图（反过来）

黑即使征子有利，黑 1 粘也是错误的。因为这样走，两块黑棋

都变重了。一旦情况有变，白 A 断成立时，黑将因此而遭受很大的损失。



3 图



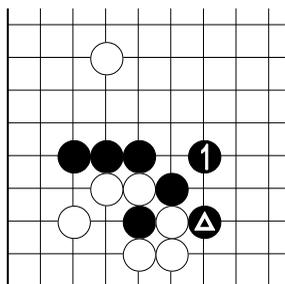
4 图

5 图（虎补）

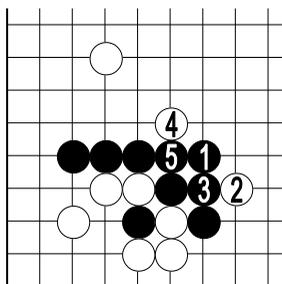
黑 1 虎，同时护住了两个断点。但是这并不是应该平均照顾的形。像上面几次讲过的那样，还是看轻△一子为好。

6 图（两刺）

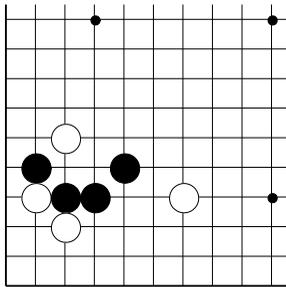
虎补的形，极可能被白 2、4 两刺先手便宜。这样的结果，黑整块棋变重，产生了要被攻击的担心。



5 图



6 图



第3型（白先）

这里白怎样补呢？应该考虑成熟，明确意图。请走到局部告一段落为止。

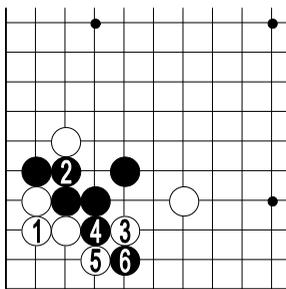
1图（不能渡）

白1试坚实地粘。

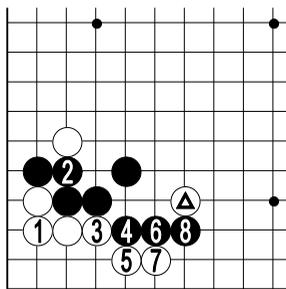
黑2时，白3想跳。不过产生了黑4、6冲断的手段，是白遭灾之形。

2图（不利）

白1、黑2后的形中，白右方已不能渡。于是，白3以下至7止谋活，白▲一子被分裂，白恶形。还有白3如单在5位飞，黑6有穿象眼的手段。



1图



2图

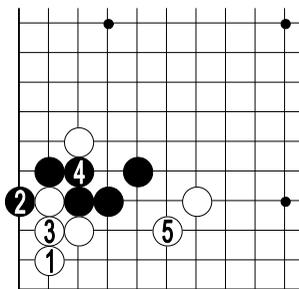
3图（正解）

此际的正解是白1虎。黑2打，白3粘忍让。接下来白5当然可以渡过了。

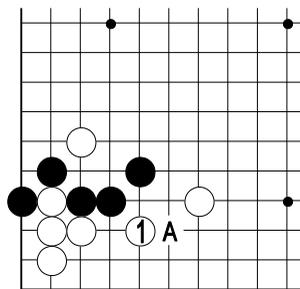
发现白1至5的形，就是发现了本型的重点。

4图（缺陷）

白在1位渡，好像更容易。必须注意，实际上这是有缺陷的。必须像前图那样在A位求联络。



3图



4图

5图（证明）

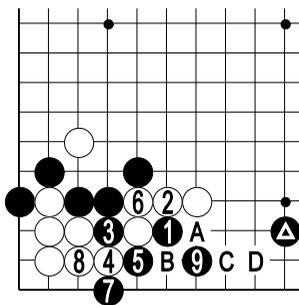
这里揭示一下白的缺陷所在。

黑1以下至9，似乎是存在着这样的手段。如果△位是黑子，问题就更清楚了。

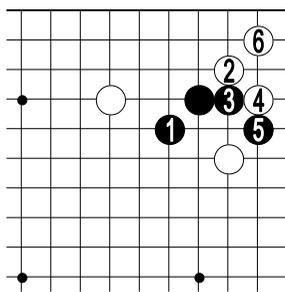
白A、黑B、白C、黑D，白失败。

6图（原型）

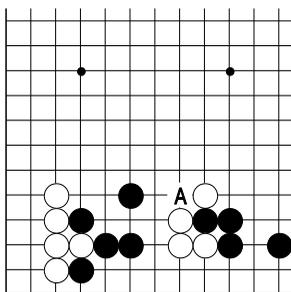
这是黑占星位，白小飞挂，黑脱先，白两间高夹，黑1尖，白2点角后的形。黑3时，白4、6扳虎是要领。



5图



6图



第4型（白先）

怎样补 A 位的断点？在实践中，大多数人似都能应付。但这里作为一个问题特别提出来，却恰恰是有出人意料令人迷惑的地方。

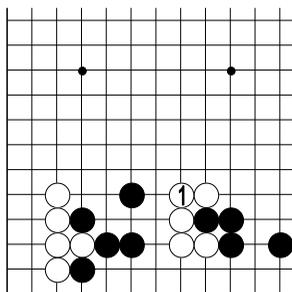
1 图（基本）

基本可靠的办法，自然是白 1 粘。这是否是最好的办法，要和其它方法比较之后才能看出。要说结论，则应说这种方法在此场合中过于坚实，缺少效率。

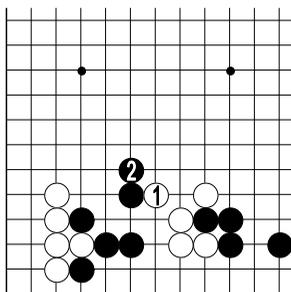
2 图（先手）

白 1 虎补如何？

靠住左方黑棋的子得先手似乎不错，但实际上这手不太好。



1 图



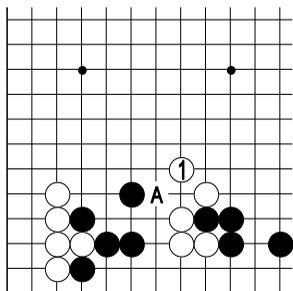
2 图

3 图（正解）

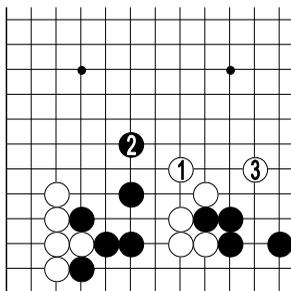
白 1 虎，正着。其优点在于富有向中央发展的潜力。其缺点在于有被黑 A 位刺先手便宜的问题。不过在此形中，黑 A 刺效果不大，因白不能说有何损失。

4 图（向右发展）

白 1 时，黑 2 如跳，白 3 朝哪飞都可以，这也可以说是白 1 虎的好处。



3 图



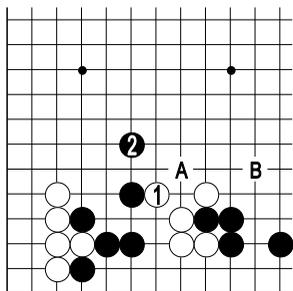
4 图

5 图（比较）

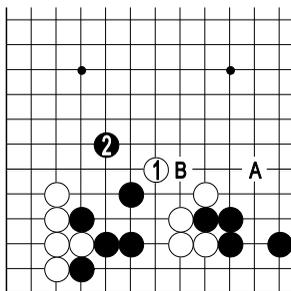
这是比较图。白 1 时，黑 2 是普通的应手。如果这样，显然可见，白在 A 位时无论是向中腹还是向右边发展都要优于白 1。因此不能惑于“乍看是先手”的假象。

6 图（其它）

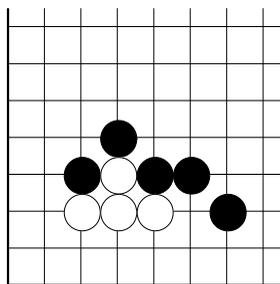
白 1 飞也是有的。不过白要向 A 位方向发展，这个形就不妥当。一般而言，还是以 3 图的虎（本图 B 位）为本手。



5 图



6 图



第 5 型（黑先）

中级棋手几乎都知道该怎么下。不过，为何要这样走呢？这是有必要了解的。

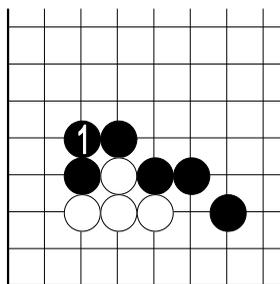
1 图（单粘）

在这个图例中，先试黑 1 粘如何。

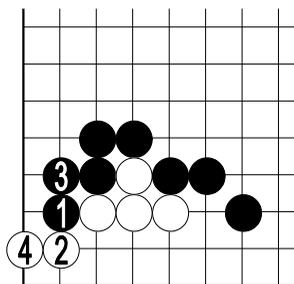
在此形中，白脱先不应也是活棋。不过，此后黑有怎样的攻逼白棋的手段呢？这是解决问题的关键。

2 图（扳粘）

不用说，黑 1、3 扳粘是先手。白 4 立活棋。关于这个形的结论后面再说，现在先摆出正解图。



1 图



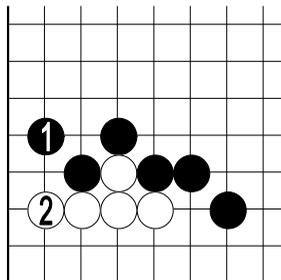
2 图

3 图（正解）

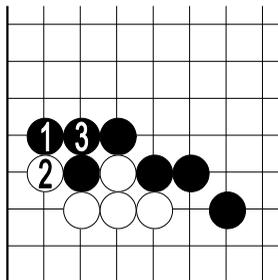
黑 1 虎，接下来白若被黑再 2 位扳虎受不了，所以白 2 位立，这是防守的好手。但因为这样黑 1 是先手，所以对黑而言，本图优于前图。

4 图（打一手）

黑 1 虎时，白若 2 位打可以争取先手。如果这样，先后手的关系与 1 图没有什么不同，但以后的形却有很大的不同。



3 图



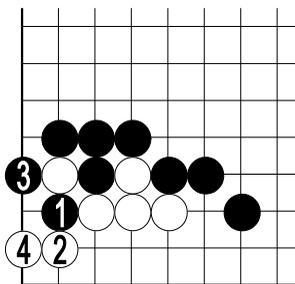
4 图

5 图（断吃）

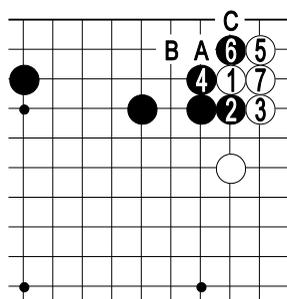
白脱先后，黑 1、3 断吃是先手。务必将本图与 2 图比较一下。本图黑空提一子，黑的厚味威力要比 2 图大得多。因而 1 图的单粘不能算正解。

6 图（类似形）

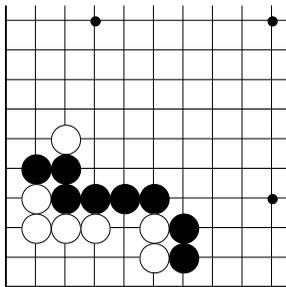
这是常见的形。白 5 虎和本题有相同的意味。让黑 6 打，以后就产生了白 A、黑 B、白 C 断吃的效果。



5 图



6 图



第 6 型（黑先）

黑有一个断点，必须考虑各种因素后再决定怎样补掉断点。

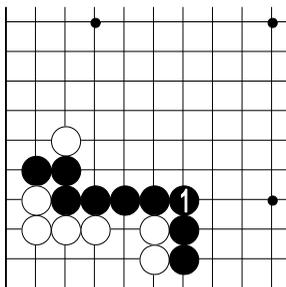
1 图（可靠）

黑 1 实粘，是牢靠的，是不会留下任何麻烦的补法。

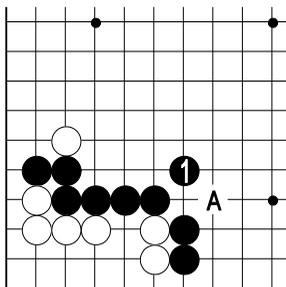
但是这里黑的断点只有一个，这种补法不是多少有点缓的意味吗？

2 图（上面虎）

黑 1 虎。这种补法对上方虽说会起作用，但留下白 A 位刺的毛病，这样黑形从向右边发展的角度看是损的。



1 图

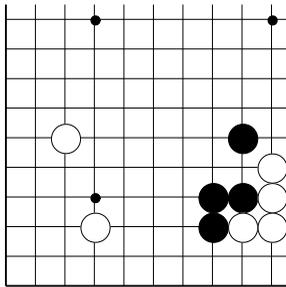


2 图

3 图（右边虎）

这次在右边虎。黑棋对右边有影响。但是又留给白在 A 位刺的弱点，使黑棋向中央发展受到削弱。与前图一样，都是有利有弊，不能说理想。

4 图（正解）



第7型（黑先）

类似的形经常产生，或可考虑坚实的走法，或可考虑轻灵的走法等等。但最好的能保持平衡的点在哪里呢？

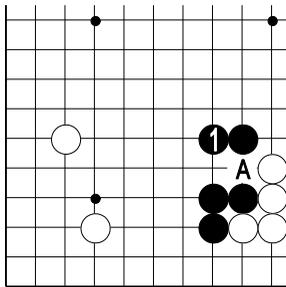
1图（双）

不至于有人会走A位的粘吧？要想坚实行棋可以走黑双，但这样又过于坚实。应该考虑其他更有效率的手段。

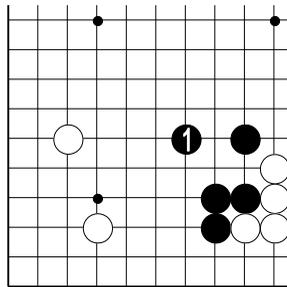
2图（一间跳）

黑1跳，效率要高得多。

但这不能说是最好的方法，其缺陷在哪里，可见下图说明。



1图



2图

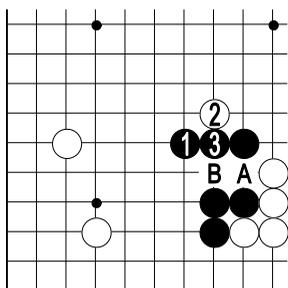
3图（刺）

白2刺先手便宜，黑损。若有白A、黑B的交换，黑要虎补也当走2位，这就容易理解为何黑损了。被白子于2位刺后，黑向中腹的发展就受到了阻碍。

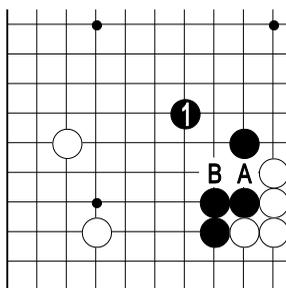
4图（正解）

黑1飞向中央多进一步，这是有效率的补法。假定白A、B后

黑要补，当然很容易理解黑 1 位飞补是要领。



3 图



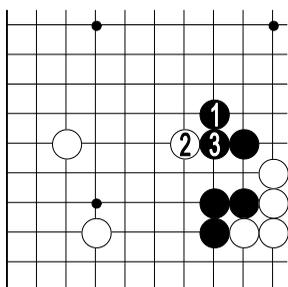
4 图

5 图（尖）

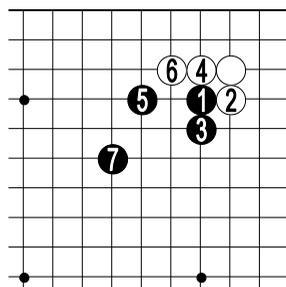
黑 1 尖，对向中腹发展也有作用。但被白 2 先手便宜令人不满，结果黑 3 只好粘。无路如何被白先手便宜，总是无趣的。

6 图（三三定式）

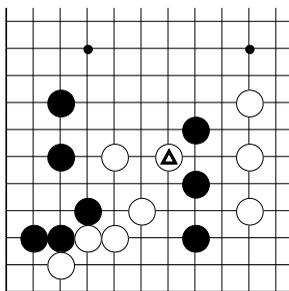
黑 1 肩冲三三。白 6 长时，黑 7 飞补是定式。和本题要领相同。



5 图



6 图



第 8 型 (黑先)

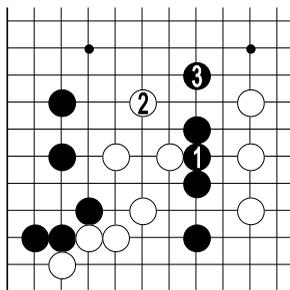
由于和对手的棋紧密相关，所以必须想出补棋的办法。这时已被白▲一子刺了……

1 图 (反省)

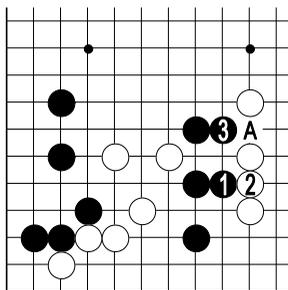
如果是不爱思考随手下棋的人，大概会不加思索地走黑 1 粘。结果大概就是形成白 2、黑 3 的局面。请与下图比较。

2 图 (正解)

黑 1 反过来刺，当然。白 2 若粘，黑 3 再刺。黑双关联络已万全，还窥视着 A 位的冲。



1 图



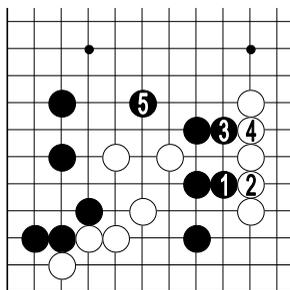
2 图

3 图 (先手)

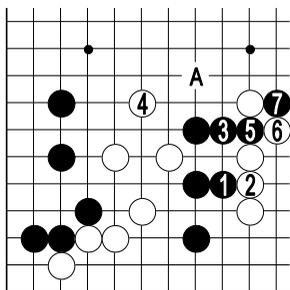
接前图，白 4 粘了，于是黑争得先手，反过来 5 位飞，可以封住白棋。想先手便宜，却被黑反击，白不能不加防范。

4 图 (反击)

黑双时，白 4 只有跳向中腹。这样黑棋有 5、7 冲断的余地，或者即使在 A 位跳，也比 1 图老实地粘强得多。



3图



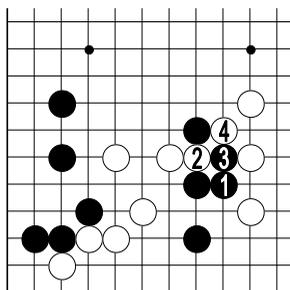
4图

5图（留神）

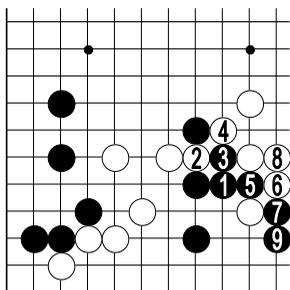
黑1反击时，所要担心的是白2、4冲断黑棋。因此，黑必须预先就有对策。

6图（充分）

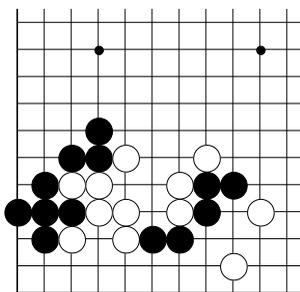
白2、4冲断时，黑5、7冲断。至黑9立，这是对黑有利的结果。因此，黑双关求联络的方法是没有问题的。



5图



6图



第9型（黑先）

重视形呢？还是重视其他的因素呢？
在实战中，经常要求综合判断。

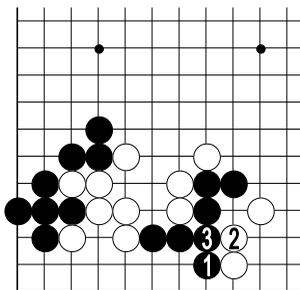
1图（失败）

黑1先虎，这是最笨拙的失败方案。白2刺先手便宜不说，而且下面黑只有后手一只眼。

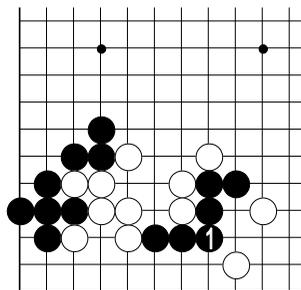
2图（实粘）

黑1坚实的粘是本手。

但下棋时要考虑各种因素，也有根据场合不论棋形的。



1图



2图

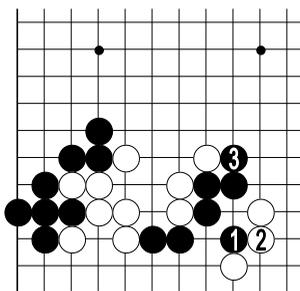
3图（正解）

黑1虎，白2时，黑争得先手，此亦是一法。黑1从局部而言，是典型的俗手，但是此处这样走是因为认为靠近盘端，对周围的影响小，而且又是重视争取先手的有利性而采取的手段。

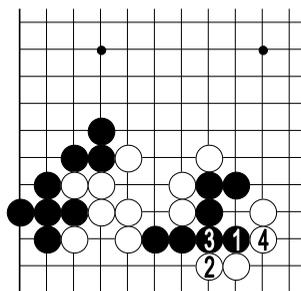
4图（白的用意）

黑1时，白也许会趁势在2位长。黑3粘，白4再挡。但这不

是必然结果，黑3粘可以不走而是反击白棋。



3图



4图

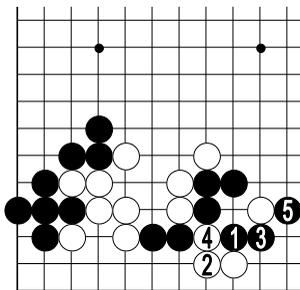
5图（反击）

黑1、白2之后，黑3有冲出的手段。白4断，则黑5扳。白虽断吃二子，黑扳住白一子，形也相当厚实，这是黑可下之形。

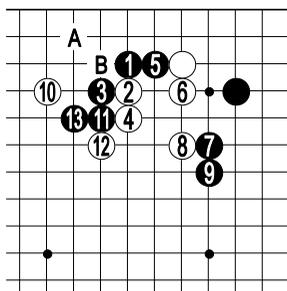
6图（定式之后）

黑1一间夹到13是定式。

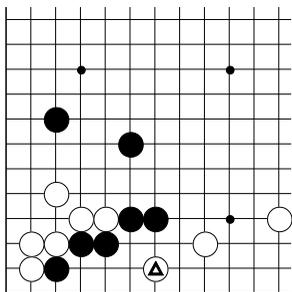
这以后，白A、黑B交换的话，白虽便宜了。但像上面说明的那样，有被黑争得先手的顾虑，因而白不能草率地走A位。



5图



6图



第 10 型 (黑先)

关于补断的最后一个题目是面向有段者的。白▲飞，这手棋当然是不太好对付的。

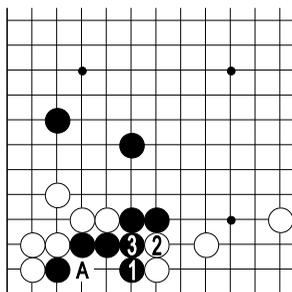
1 图 (虎补)

按常识，大概应在黑 1 虎补。白 2 时黑 3 粘。但在这个形中，黑即使 A 位粘也只剩有一只眼，因而可以说是被白无条件便宜了。

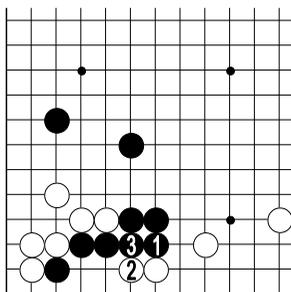
2 图 (正解)

黑 1 是锐利的应手。

白 2 爬，虽然便宜了，又把黑的眼形全破了，但是黑眼形虽失，却有痛快地狙击白棋的方案。



1 图



2 图

3 图 (扳下)

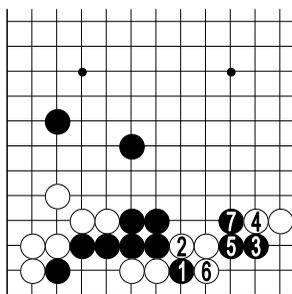
展示一下狙击白棋的过程。

首先黑 1 扳下，白 2 时，黑 3 点是相关联的手筋。白 4、黑 5 后，白 6 不得不走，黑 7 穿破白地，大获成功。

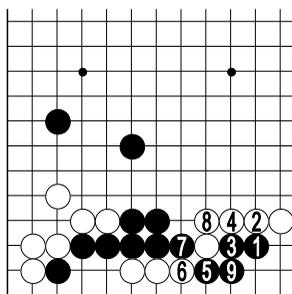
4 图 (打入)

黑也有 1 位打入的冷着。白如 2 位压，一般预计黑会走 3、5，切断白棋。

至黑 9，对杀黑胜。



3 图



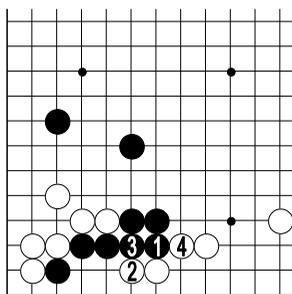
4 图

5 图（后手）

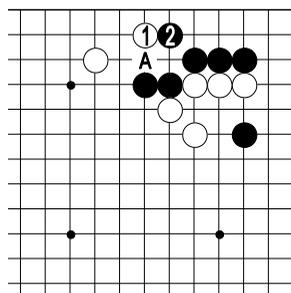
从 3、4 图看，哪种结果都很严重，因此白 4 项是防守的形。如果这样，黑就争得了先手。作为白方，本想便宜一下，却落了后手，显然是不情愿的。

6 图（根据）

这是一个相似的形。但是在这个场合中，白 1 时，黑应在 2 位虎补，这样可以最大限度地守住角地。如果黑在 A 位应，白 2 位爬，很有根据地被夺的危险。



5 图

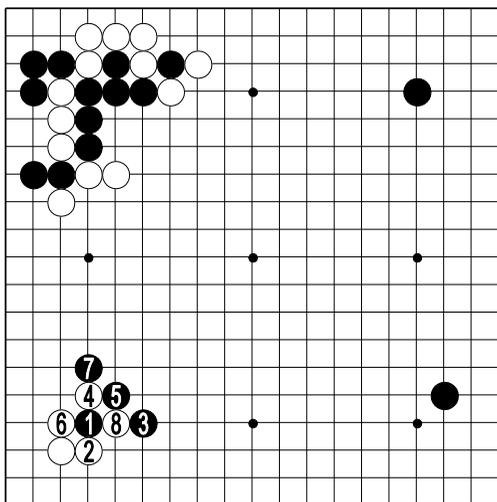


6 图

补的选择 · 实战例

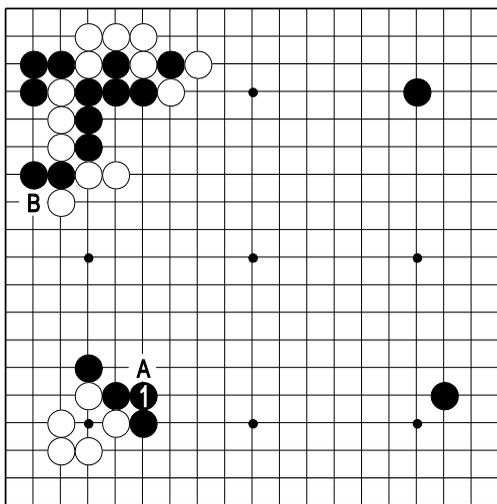
图 1: 这是我执白与桥本昌二九段的对局。

黑 1 以下是三三定式中的一种下法。问题是白 8 后，黑在哪里补。当然必须仔细判断清楚周围的情况。



1 图

图 2: 桥本九段走了黑 1 粘。按定式，应该走 A 位虎。实战走法是重视右面一带的子力配置。因为左上白 B 位挡是先手，非常厚，黑在这个方向上行棋非常无趣，黑的走法即基于这种判断。



2 图

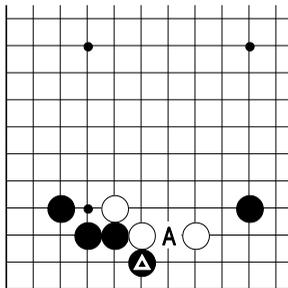
第五章 应的窍门

——本章前言

避免被敌先手利

本章的主题是在对手迫使下，需找到强有力的反击手段。

思考稍不周密，就要被对手占便宜，或者下出糟糕的棋被迫走成愚形，这种情形是常有的。应该尽可能地想办法找到高效率的后手。



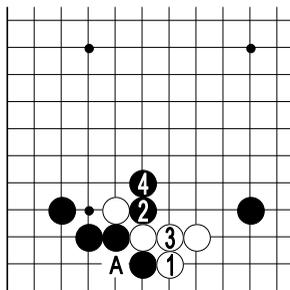
1 图

1 图 黑▲一子已经扳了，白必须应一手。

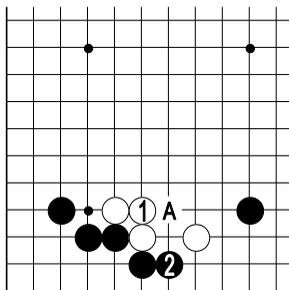
同样是应，白如果在 A 位粘，就是没有效率的形，怎么都有被黑占了便宜的感觉。

2 图 （虎挡）

如果可能的话，白当然想在 1 位虎下。但是这里被黑 2 断打很难受。白虽有 A 位打的余地，但是白 3 粘使自己成为一团愚形，这结果不能说好。



2 图



3 图

3 图 （粘）

既然如此，白 1 粘如何？但这样黑 2 一爬无论如何是进一步抢占了要点，白形仍不安定，白成了绝好的攻击目标。

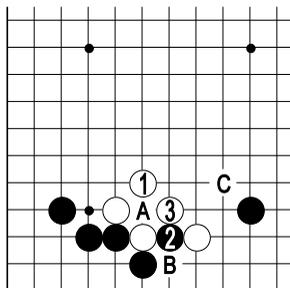
白1若A位虎，黑2长，仍然很讨厌。这样看来，应法是个很难的问题，必须动一番脑筋了。

4图 （上虎）

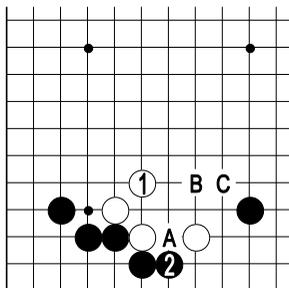
白1虎，是有弹力的应手。若说窍门，只是挡黑2打时，白可以3位反打，反弹回去，并不那么难。黑A位即使拔一子，白仍是轻灵之形。何时白若反提回来，还能迫使黑B位粘，那时白再于C位飞补一手，就变厚了。

5图 （轻）

白1时，黑也许会2位长，这是白可以A位粘，也可根据场合考虑脱先。接下来，黑若A位打，白B跳或C飞，轻灵躲闪是要领。总之，白1虎轻，可说是变化自如的形。对应法来说这是有使之更具积极意味的例子。



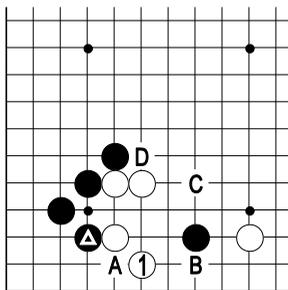
4图



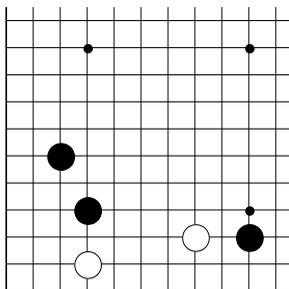
5图

6图 黑▲尖，对此，白一般在A位立应。但这种场合，白1尖是有意思的一手。

无疑，因为白看到有B位托渡，黑C跳则白D曲挡这样的可战之形。这样白的棋形就舒展了。



6图



第 1 型（黑先）

白大伸腿进角。对此，有常用的应手。

1 图 （坚实）

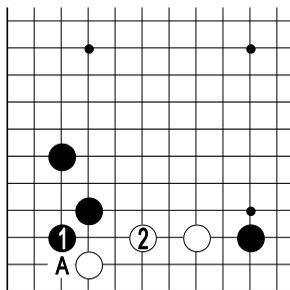
黑 1 尖，是坚实的一手，但稍有被白便宜之感。

白 2 补，确保根据。之后白 A 爬，白棋就相当稳固了。

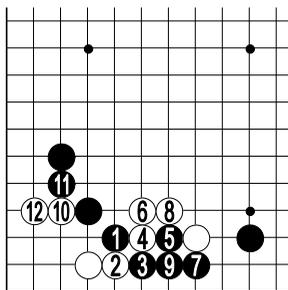
2 图 （不好）

黑 1 外面尖，强手。但黑 3 扳时，白 4 断，黑就困难了。

至白 12，白角上成活形，这个结果对黑不利。



1 图



2 图

3 图 （正解）

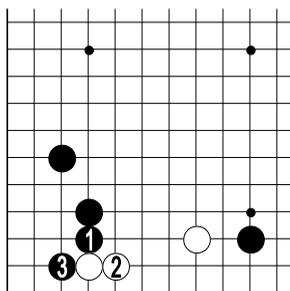
黑 1 顶，是常用的应手之一。白一般是 2 位退，因此黑 3 挡住。黑这样走紧凑，是不让白轻松安定的应法。

4 图 （还需补一手）

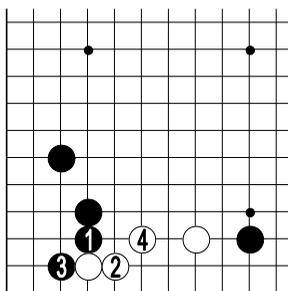
白棋大致还须在 4 位补一手，否则就不是本分的棋。

把此图与 1 图比较一下，1 图白留有 A 位爬，白当然要舒服得

多。



3图



4图

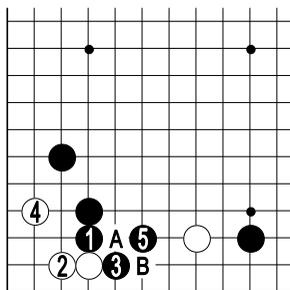
5图 (黑好)

黑1顶时,白2如长进角,黑3自然挡住。白4飞,黑5虎补。即使让白角上活,黑外势雄大,充分可下。

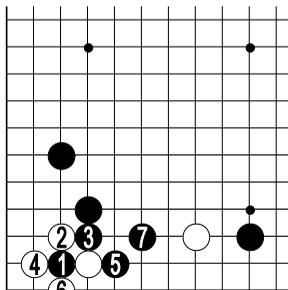
还有白4若A位断即使成立,黑还有B位退的顽强手段。

6图 (白好)

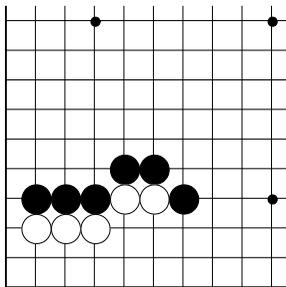
黑1靠,之后弃子走5、7,这种下法是不能赞成的。让白开花活得太舒服了。



5图



6图



第 2 型（白先）

二子头被扳，会发生什么事情呢？这是白已经很难受之形，但要相应地找出最佳的防守办法。

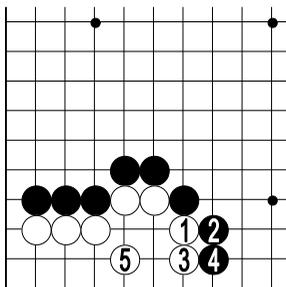
1 图 （最坏）

白 1 扳，被黑 2 连扳，白无趣。

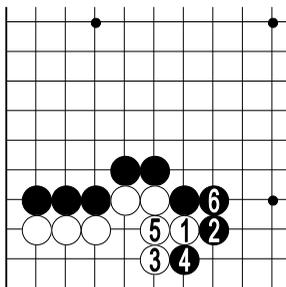
白 3 也是恶手，被黑 4 先手挡，这是最坏的结果。

2 图 （虽说是形）

白 1、黑 2 后，白 3 虎是形的一种，让黑 4 打便宜一下，这样白可以争得先手，因此比前图结果要好一些。不过黑 6 止，黑外势厚壮，不能说白是最佳应手。



1 图



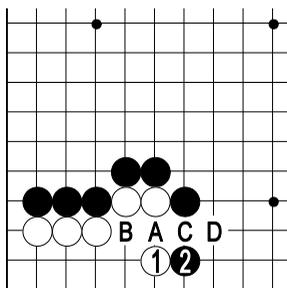
2 图

3 图 （下跳）

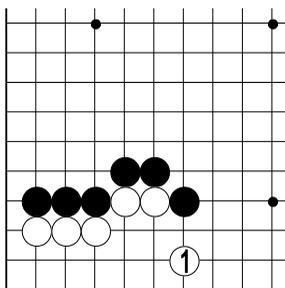
白 1 下跳，局部讲也是形。但是被黑 2 搭住怎么办呢？白如果脱先，则黑 A、白 B、黑 C，黑是先手。如白 C、黑 D、白 A，又还原成与 2 图相同的局面。

4 图 （正解）

白 1 是不拘常形的一种手法。这种走法在这个图形中是好手。说其是好手的理由是，这样走不会凑黑走棋，进入黑的调子。



3 图



4 图

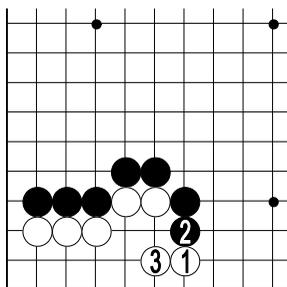
5 图 （退）

黑如 2 位顶，白 3 退，白棋没有被黑利用的弱点，因而可避免使黑外围走厚。

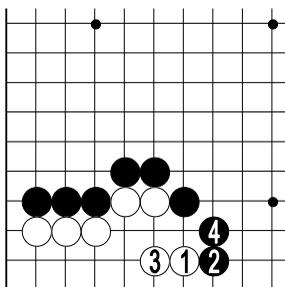
如果走成这样的图形，白还有向外发展的可能，当然要好得多。

6 图 （白先手）

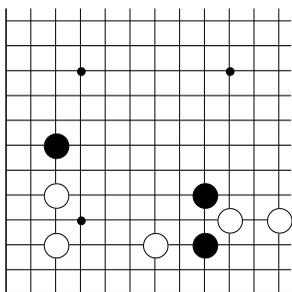
白 1 时，黑 2 即使靠住，白依然 3 位退，黑也只有 4 位退。这样白成了先手，黑的外势也并不那么厚壮了。



5 图



6 图



第3型（黑先）

有种说法：“没有遇刺不粘的傻瓜”。可是，遇刺便粘反而是愚蠢的棋形也并非没有。

1图（粘）

姑且先试一下黑1粘。

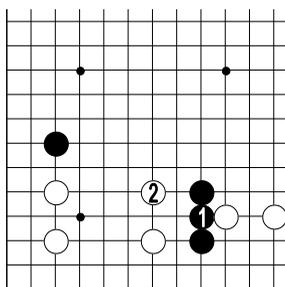
白2跳，是必然的预定行动。

这样一来，黑棋变重，成了白棋绝好的攻击目标。

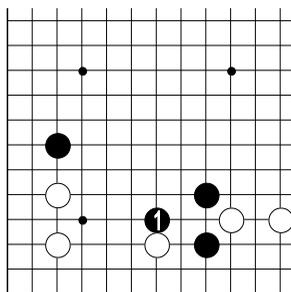
2图（正解）

如果一粘上便重了，那么就得想想其他办法。

黑1搭，这是腾挪的形。黑1以下的变化见后。



1图



2图

3图（无理）

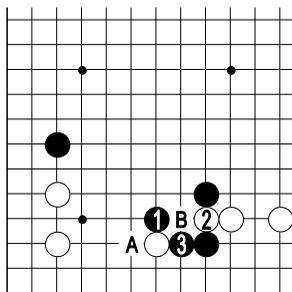
黑1搭后，白2冲虽然凶恶，但黑3顶住并不坏。接下来白A退，黑B粘，反而成了黑易处理之形。白无理。

4图（弹力）

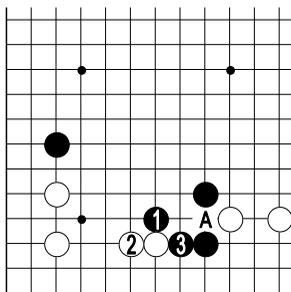
由上可知，黑1时，白2应退，这时黑不用A位粘，可以3位

顶。

和 1 图棒接的图形相比，本图黑显然富于弹性，是易于处理之形。



3 图



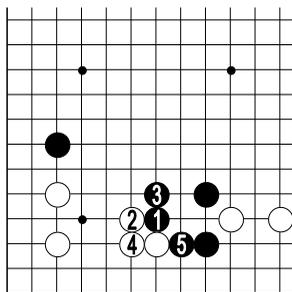
4 图

5 图 （黑好）

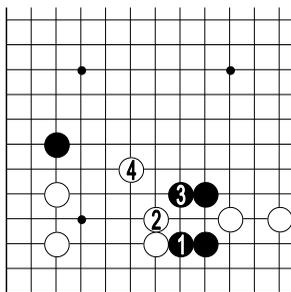
黑 1 搭，白 2 扳应时，无疑黑 3 长。白 4 粘，黑 5 挡住。黑形越发好了，应该说白 2 扳是有疑问的一手。

6 图 （双关）

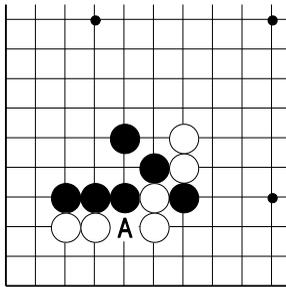
黑 1 顶也是一种办法，但与白 2 交换后，黑稍微不合算。黑 3 双，求联络。与 4 图黑易腾挪的情形相比，本图黑显然不好。



5 图



6 图



第4型（白先）

白被黑棋断掉，A位的断点又是弱点。不过请想办法找出任何时候都不用背上这负担的应手。

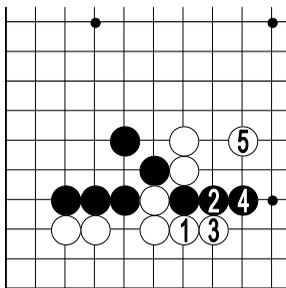
1图（打吃）

白1想打，但这是随手。

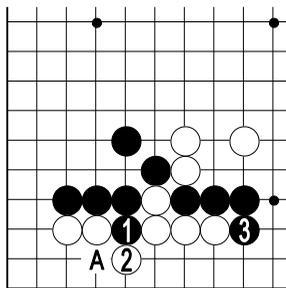
黑2退，白3只有再爬。白如这样爬下去行吗？假使白5在外面行棋又如何呢？

2图（挡）

黑1冲，然后3位拐住，接下来因为黑有A位断的手段，白无论如何还得应一手。被黑3先手拐住，白受不了。



1图



2图

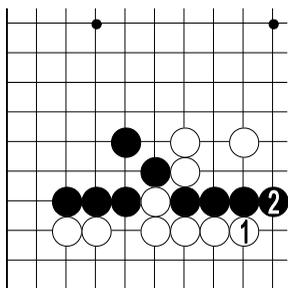
3图（多爬一手）

如果被拐住吃不消，白1只好再单调地爬一手。然而如此多爬了一手，外面白二子变得越来越薄了。

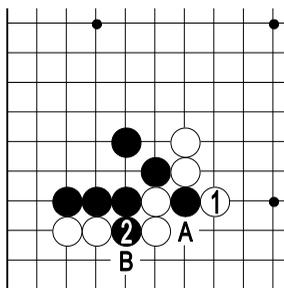
白最初的应法是有问题的。

4图（失败）

白1从上面打错误更加明显，被黑2一冲，白无应手。白A提一子，黑B冲断，白角地损失惨重。



3图



4图

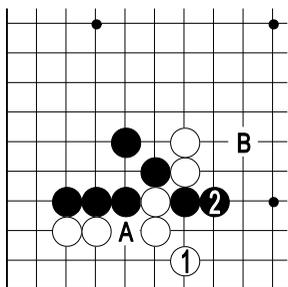
5图 （正解）

白1尖，可以说这也是一种“避实就虚”的手法。这不仅护住了A位的断点，又比在A位直接粘效率高得多。

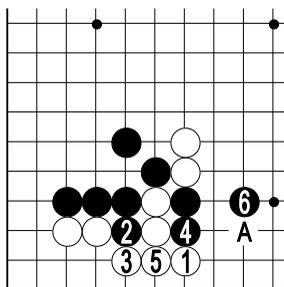
黑2退时，白回头再于B位跳，就没有顾虑了。

6图 （是形）

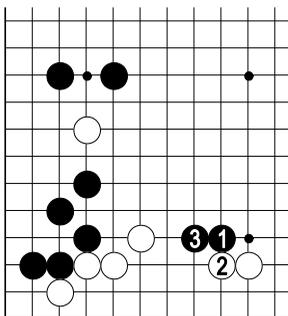
白1小尖时，黑有2冲、4打的定形次序。但是黑4后，黑二子也产生了撞紧气的问题。黑6跳后，白有A位靠的攻击手段。



5图



6图



第5型（白先）

黑 1、3 这样的形出现，可以说是家常便饭，但是能正确应付的人却意外地少。

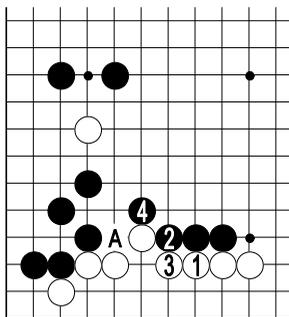
1 图 （黑满足）

中级棋手几乎想都不想便于 1 位贴长。

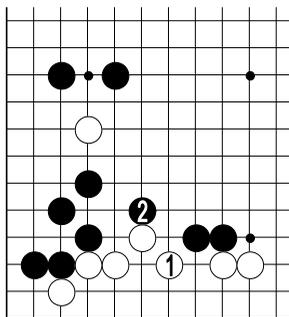
黑 2、4 恰好封住白棋，还有 A 位打的余味。总之黑是厚形。

2 图 （黑好）

被黑封住自然是无趣的，于是白 1 跳应，试试怎样。黑 2 靠，结果仍然大同小异，白出不去。



1 图



2 图

3 图 （正解）

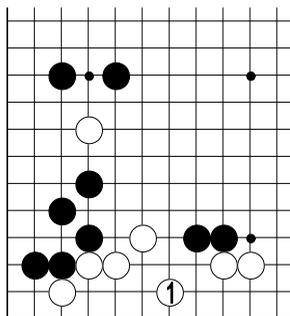
白 1 是正着。这种被压扁的形，一般是无论如何不肯走的。但是这是出于不让黑外势走强这一重要理由而为之的。

能走出白 1 这手棋，可以说达到了高级水平。

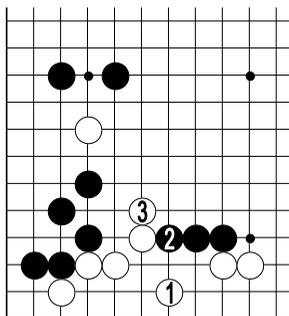
4 图 （后手）

对白 1，黑 2 顶不是先手，因此白 1 是可以自豪的一手。例如

白 3 可以长出去。



3 图



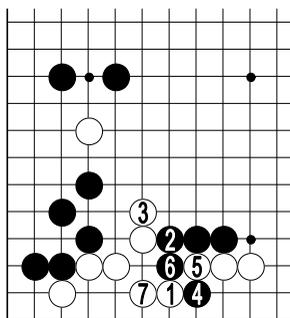
4 图

5 图 （没有手段）

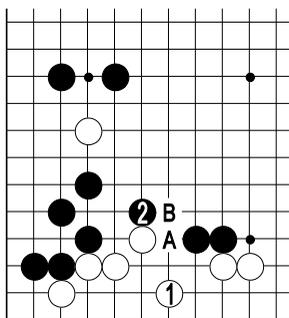
接上图。黑 4 如果跨断，到白 7，白什么事也没有。黑 4 即使单于 6 位顶，白仍 7 位退，无事。

6 图 （薄形）

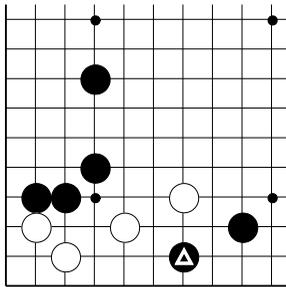
为了对付白 1，黑 2 直接搭住，双方会怎样进行呢？这之后，黑 A 位顶固然是先手，但同时白也有 B 位扳出的余味，黑呈薄形，与 1 图是无法相比的。



5 图



6 图



第6型（白先）

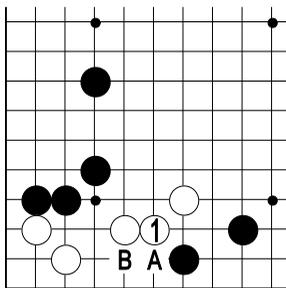
黑△飞，这是白难应的困难之形。只有一处是正着，也许是出人意料的盲点。

1图（无谋）

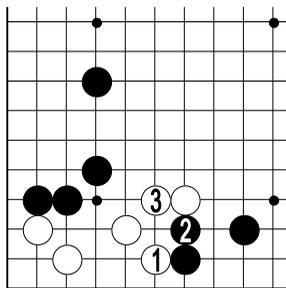
白1这手如果算好棋，大家都不用动脑筋了。其实这只不过是一种联络而已，黑A爬时白B挡，白被还先手便宜不说，眼形也岌岌可危了。

2图（尖顶）

最初想到的，也许是白1尖顶。但是黑2顶是刚好等着它。白3只有退，结果白棋联络不全，详见下图。



1图



2图

3图（挤）

黑4挤，白窘迫。

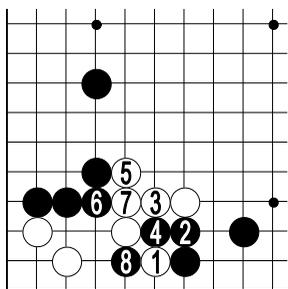
白5如果虎上面，黑6刺、8断吃，还是先手，白棋无法忍受。

4图（正解）

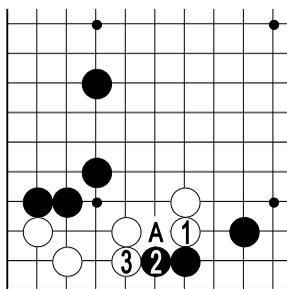
白1顶，才是形。

黑2爬，白似乎困难，然而白3挡后，黑并不能于A位冲，因此眼下白不用担心。

白眼形受不到威胁，又保证了联络，因而将损失减少到最小程度。



3图



4图

5图 (补强)

黑4如顶，白5位补强即可。

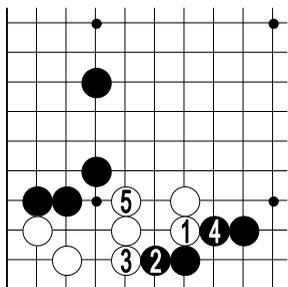
黑4、白5交换，不能说是黑便宜。

另外，根据不同场合，白5也可以考虑脱先。

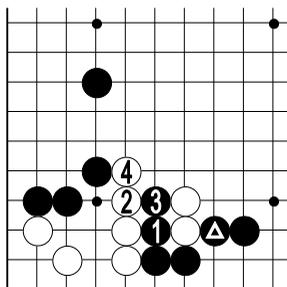
6图 (缓)

如果黑1冲，白2则顺势长。黑3再冲，则白4出头。这是白不坏之形。

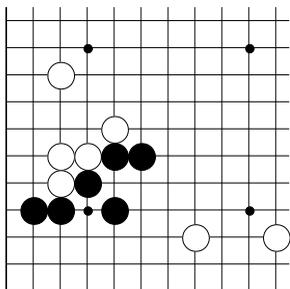
因此前图黑4(本图黑△)也许不一定是先手。



5图



6图



第7型（黑先）

角上黑棋已经很结实了，但是却有一个很大的缺点。首先要弄清楚缺陷所在，然后决定怎样防守。

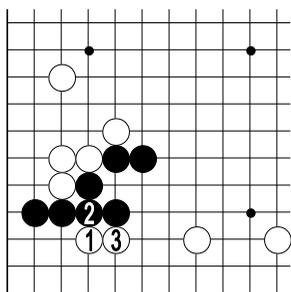
1图（刺）

这样原封不动的形，如果被白1刺则严重，黑2粘则白3退。黑地被掠夺不说，一团子又被攻，真是惨不忍睹。

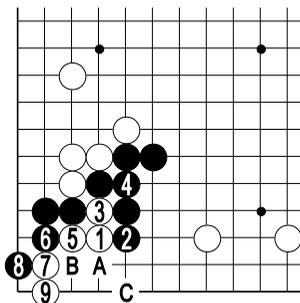
2图（失败）

白1刺时，黑2能不能挡呢？

如挡，白3断打、5曲。黑6拐，白7、9应。以下黑A、白B、黑C只有打劫，但这个劫白轻黑重。



1图



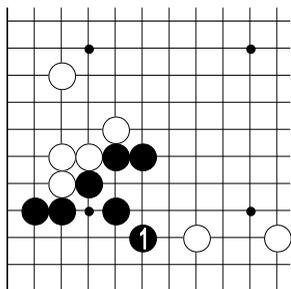
2图

3图（尖）

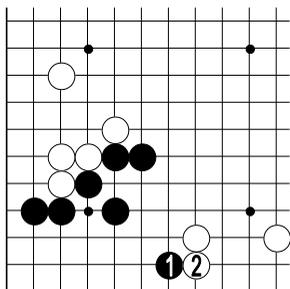
命没有两条。如果被刺，损失惨重这是很清楚了的了。因此，不是守不守的问题，而是如何守。不过黑1尖只是单纯的守，不够机敏。

4图（正解）

黑 1 直逼白棋，如果白脱先，则黑 2 位爬手段严厉。此外，白 2 若立应，黑无妨脱先他投。



3 图



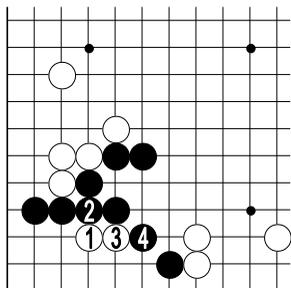
4 图

5 图 （没有手段）

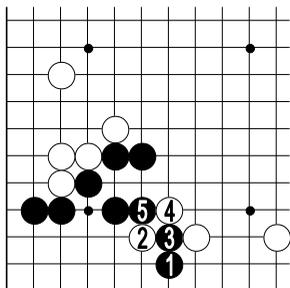
白 1 若刺，这次黑 2 粘上没有问题，白 3 爬则黑 4 扳住。白 1 虽然可以直接于 4 位穿象眼，但黑 3 位应，损失有限。

6 图 （无理）

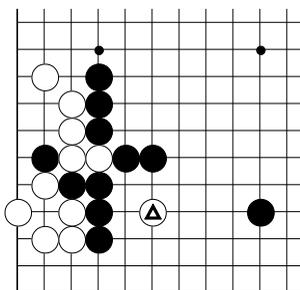
黑 1 时，白 2 直接穿象眼的话，黑 3 反抗有力。白 4 时，黑 5 断成立，白显然无理。



5 图



6 图



第8型（黑先）

白▲一子点，白把此作为侵消黑模样的立足点，似乎要破坏黑空。不要恐慌，请冷静地狙击白棋的进攻。

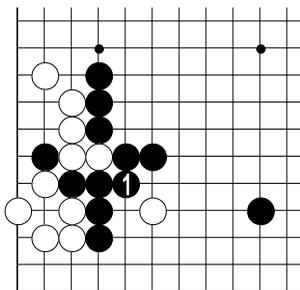
1图（害怕）

不加考虑便走黑1粘，这样走的人很多。或者是因为害怕，或者是嫌计算麻烦，但无论是哪一种，都是不能赞成的。

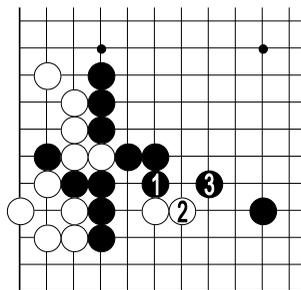
2图（虎）

黑1虎，这大概是通常的着想。

但是在这个型中，黑有很大的缺陷。白2、黑3之后——



1图



2图

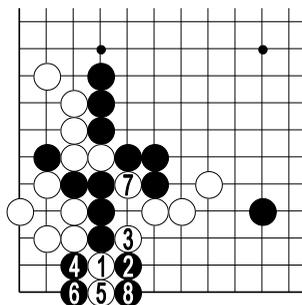
3图（下扳）

白有1位扳的手段。黑2扳挡，白3断强手。黑4打时白5立，黑6时白7扑，黑此时只有提。但是黑8之后——

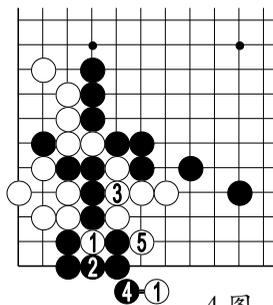
4图（崩溃）

白1再扑，至白3，黑棋成大头鬼之形。白5扳紧气，黑棋崩溃。

因此必须注意白的点方预藏着这样的手段。



3 图



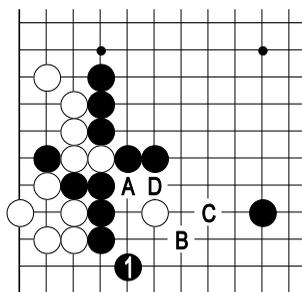
4 图

5 图 （正解）

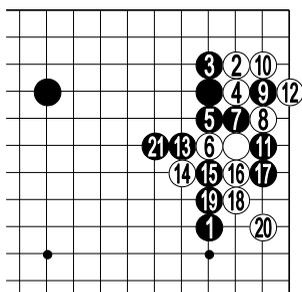
黑 1 尖应，是牢靠的。白 A 断时，因为黑可 B 位渡，所以不足为惧。白 C 跳时黑 D 应，可保平安无事。

6 图 （有名的定式）

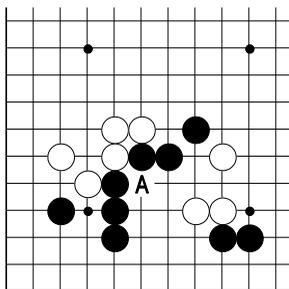
这是星二间高夹定式。白 2 以下至黑 21 止是有名的定式之一。



5 图



6 图



第9型（黑先）

黑棋必须想办法将二子连回，但是A位的断点也要加以提防。因为有两个要考虑的因素，所以必须下功夫找到最佳应手。

1图（爬）

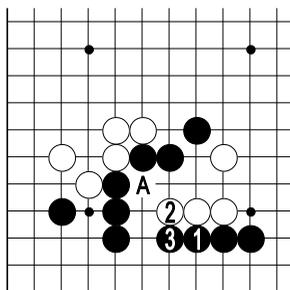
黑1爬，试试怎么样。如果仅是为连二子回家，这样走当然没问题。不过，黑还有上方负担。

白2时，黑3只有再爬一手，这样白即可A位断，黑失败。

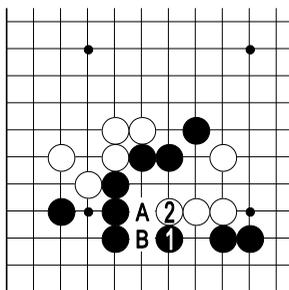
2图（跳）

这次黑试1位跳。

白2时，黑A位顽强的顶却不成立。如果黑在B位粘，上面的断点仍然存在。



1图



2图

3图（正解）

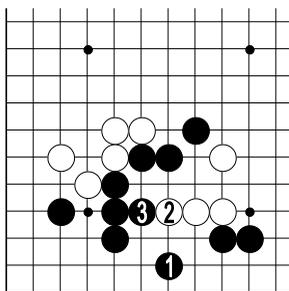
黑1飞，好手。

白2长时，黑3可以顶住，黑上下联络均无不全之处，请诸位自行验证。

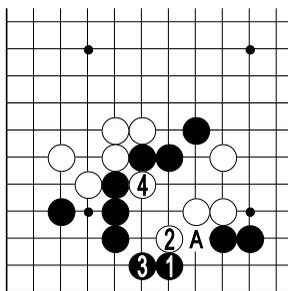
4图 (挫折)

黑1时，白2尖是很讨厌的一手。反击白棋这一手段，无论怎样都是很重要的课题。

黑3如果退，由于白A粘是先手，白4断也成立了。



3图



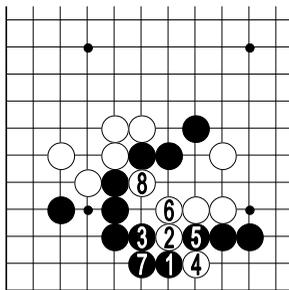
4图

5图 (失败)

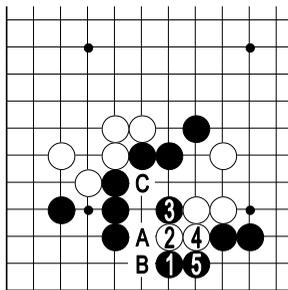
白2尖靠时，黑若3位应，则产生了白4扳的手段。黑5、7断吃白一子，但又给了白8断的机会。黑棋失败。

6图 (正解2)

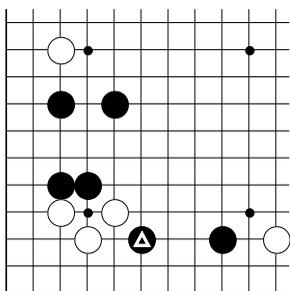
白2尖顶时，黑3是最佳的防守。白4粘，则黑5退，平安无事。此后白A冲黑B挡，白虽便宜一点，但C位断却不成立了。黑3是好着。



5图



6图



第 10 型（白先）

白棋被黑△一子逼迫，不得不应一手。但是白必须考虑种种因素。怎么应好呢？这是很伤脑筋的形。

1 图 （挤断）

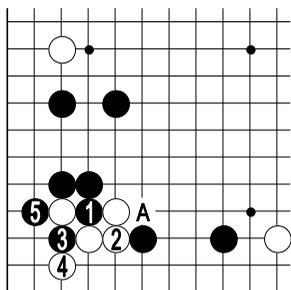
首先看白脱先会怎样。

黑立即 1 位挤入，白 2 粘则黑 3 断打。

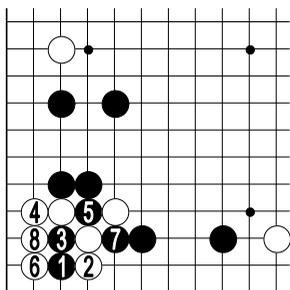
无论白 A 位有无反击手段，白棋蒙受损失是没错的。

2 图 （点）

黑 1 点也是锐利的一手。白 2 立时黑有 3、5 的手筋。黑 7 先手断，可以说比前图的结果更优。



1 图



2 图

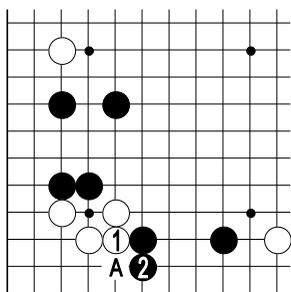
3 图 （团）

现在看白怎样防守。

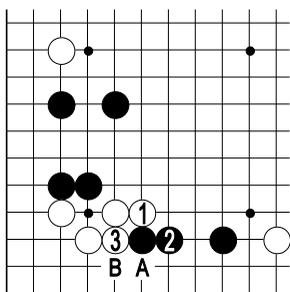
白 1 团，简单地应。但黑 2 立有点讨厌。白 A 挡则被先手便宜，脱先的话又很担心。

4 图 （正解）

白1压一手，黑2退时白3团是好次序。白迫使黑2应后，黑再A与白B挡交换，对黑来说不便宜。这与前图有着很微妙的差别，请仔细体会。



3图



4图

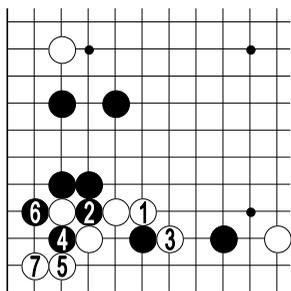
5图（白充分）

白1时，黑2挤的话，白3扳是可行的变化。至白7告一段落，白棋充分。

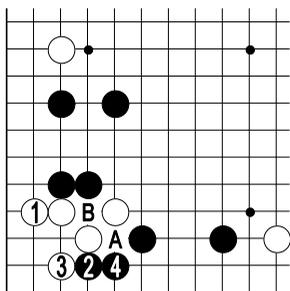
6图（立下）

白1立下也是有力的一手，不过，黑有2、4托退的下法，白眼形不全。

白3若在4位扳，黑则A位挤，白3打，黑再B位挤，白上边一子被切断。



5图



6图

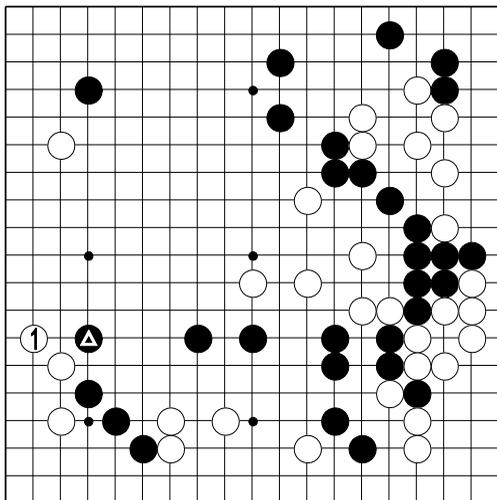
应的窍门 · 实战

例

1图 赵治勋

(白) 对本田邦久九段。

黑△一子跳了。白不能忘记如果应法有误，不但使黑棋走厚了，顺势进入中央后，白中腹还有一队不安定的棋。

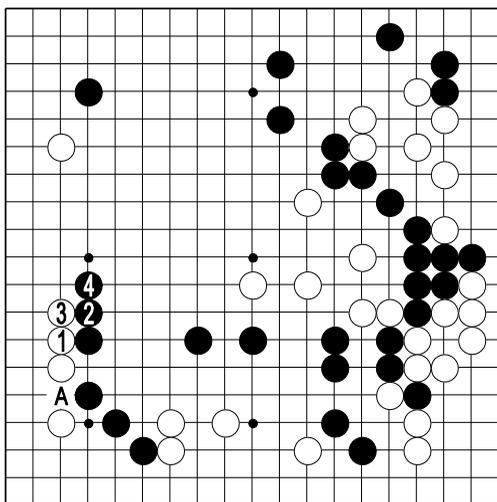


1图

2图 白1尖，

是不给黑行棋的调子，可以说是沉着冷静的好手。

白1如爬，被黑顺势在2位长，白形仍不安定。白若想解消黑A位冲的缺陷，还得3位再爬一手，那么黑4顺势再长，黑外势变得厚壮起来。



2图

第六章 攻击的形

——本章前言

阴险的攻击

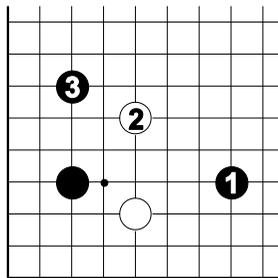
说起“形”来，大体上是指防守一方而言的。但在这章里专门说如何运用的手段。

虽说是攻击，并不是说吃子啦或快活的大肆的攻击。与此相反，是指用心险恶地冲击对手的薄味，使对手苦于应付这样的攻击方法。故本章标题也定为“攻击的形”。

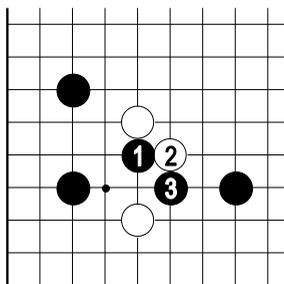
1图 这是经常出现的两分定式。至黑3告一段落。不过这之后，从黑方讲，对于白棋攻击有何种手段呢？

2图 （露骨的攻击）

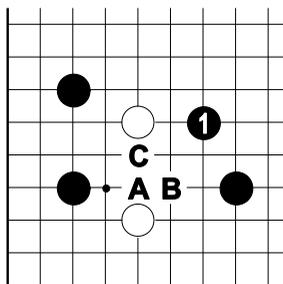
如果从“攻击”这一词的积极意思出发，也许考虑像黑1、3那样把白棋分断的手段。这的确是攻击。但是，仅仅是这样直接的露骨的手段，是不能收效的。



1图



2图



3图

3图 黑1飞，是公认的攻击战法。这次黑A、白B、黑C，黑因为能一下子分断白棋，所以白必须补强二间跳。然而白怎样补强才好呢？这却是一个很伤脑筋的问题。如果走出了不高明的棋，白

方就要吃大亏。

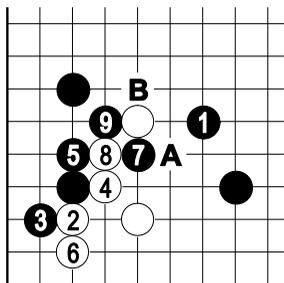
4图 (白应错)

先举一个白应法错误的失败例子。

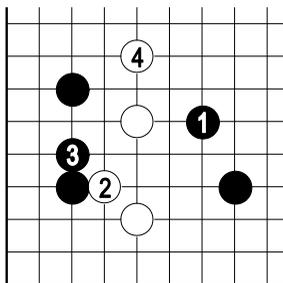
白2、4这样补强自己的办法好像不坏，但白6立不好，黑有7跨的手段。白8冲、黑9断，白棋被封住出路。以后白A、黑B，白很难受。因此白6必须在9位并。

5图 (正常进行)

白2尖顶也是补强二间跳的一法。黑3退时，白4跳出头。不管怎么说，黑棋保持着对白棋攻击的态势，黑的攻击战法还未失去效力。



4图

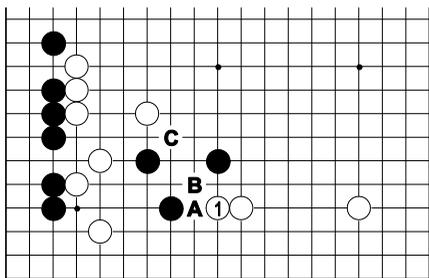


5图

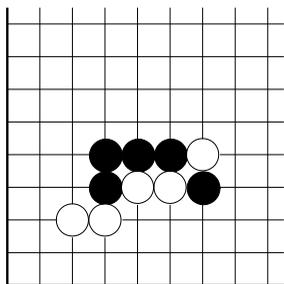
6图 白1一类的棋也可以说是攻击的代表性手段。这一点也是黑棋整形时的急所。

白1后，黑在这个形中，如何应是颇困难的。黑可考虑A、B、C三点，但走在哪里都不太理想。

在现实生活中，阴险的攻击是不能赞成的，但作为棋中的战术，却可以说是高级的种类之一。



6图



第1型（先）

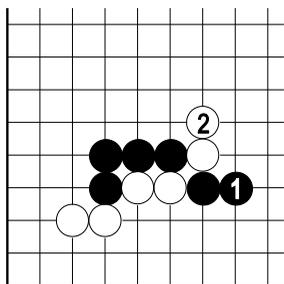
是早晚在外作战的棋形。不在此之前，想先攻击上的白棋，使白方应接，从而形成对棋在外与白作战的有利条件。

1图（普）

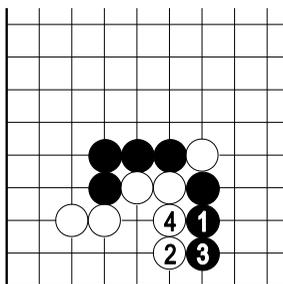
从外作战的度考，可以考1位，白则2位。样，并无太大的，只是从方看感上稍稍不充分。

2图（立下）

先想对白上施加压力，并且像常样在1位立。白如果2位，3再挡，先手便宜之后，再到外作战。然而样仍然不能合格。



1图



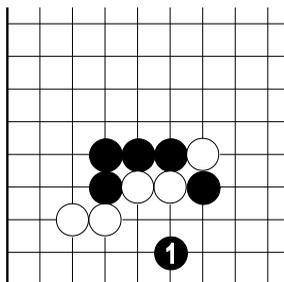
2图

3图（正）

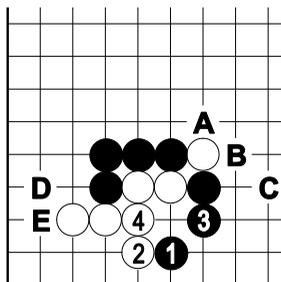
1击中白形的急所。是从分断白一子后的性着想。所以样，是因为有手筋。白如何应呢？不管白怎样应，将由此而得外作战的有利条件。

4图（成功）

1后，白2打， 示欢 。 3后，白4必 粘，如此能 到5、7挡下的先手便宜， 是断然有利的。可以 白中 了。



3图



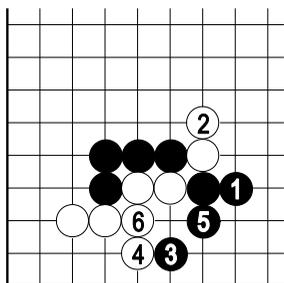
4图

5图 (便宜)

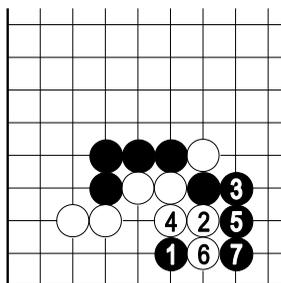
对于 1，白大 只有2位忍 。如果 样， 3立，先手便宜。白4粘后， A、白B、 C作战。此前 可以D 与白E交换便宜一下。

6图 (不充分)

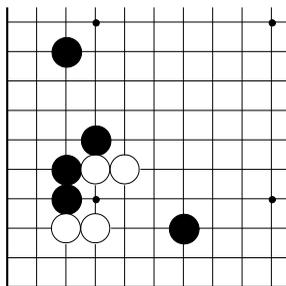
1图的 1、白2之后， 3即使再冲击白 上急所， 先手便宜却不能 是好形。因为 在 的先手便宜并没有为外 作战发挥出应有的效力。



5图



6图



第2型（先）

并不是 夺目的好手。 对手穷于应付， 使其 出 受的棋来， 就是攻击的本 。

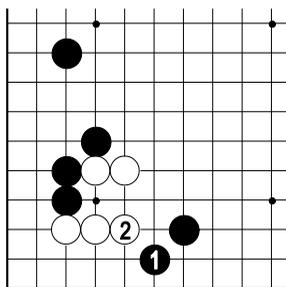
1图（正）

1尖， 瞄着冲断白棋。

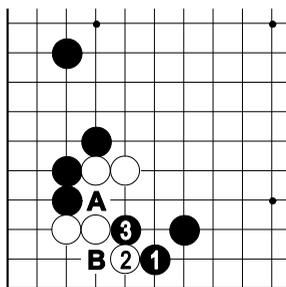
白大 只有2位双。 但如此一来， 先手便宜了， 而且白棋眼形 不清楚。 棋痛快攻击白棋的局 然形成。

2图（尖）

1时， 白2尖 似乎是有效的一手。 但 3 挤是好手， 白形反而更加不妙。 白A粘， 则 B位打。 白2显然是失着。



1图



2图

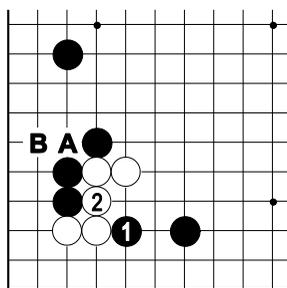
3图（ ）

碰， 使白2粘， 不能不 着也是一种攻击， 但是 多少 于 了。

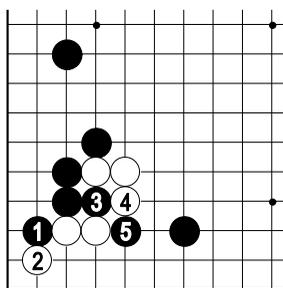
以后白A断， 只有B位打， 仅在 点上 也损了。

4图 (有力)

1扳,也是相当有力的一手。白2如果反扳,则3、5冲断成立,可以切断上白三子,大成功。因而,本图白2反扳是有疑的。



3图



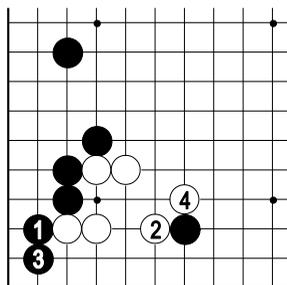
4图

5图 (挪)

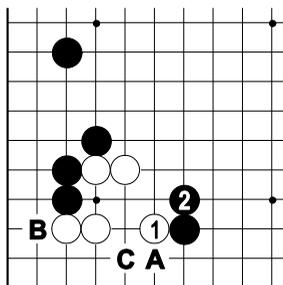
1扳时,白2碰,以求挪变化。即使3立,白4扳到并不坏。

6图 (守)

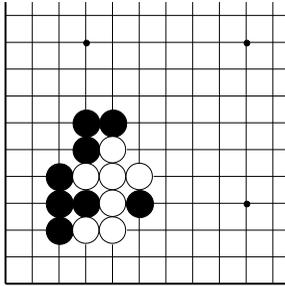
是白不打算给留下A尖或B扳的手段,白方可以先在1位碰整形,和2交换后,白没什么可担心的了。2A位扳,则白C挡。



5图



6图



第3型（先）

啊，想 来了，是 个定式。很多人到此图即会想 来。但是 是 先的局 ，是不是有些 惑，下一手在哪 ？

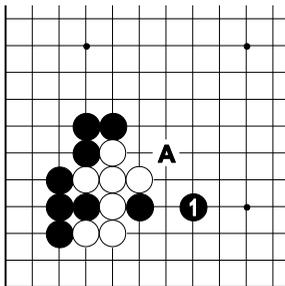
1图（正）

先时，当然 攻击白棋。

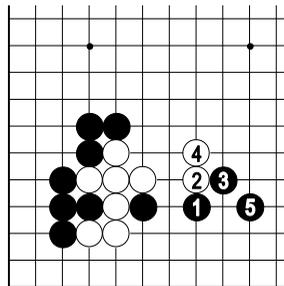
1 ，严厉。下一手 A 位 着，正好封住白棋出 ，因此白方当然不能置之不理。

2图（大 成功）

1时，白2如 ， 取 类普 的应手的 ， 则3扳、5 。结果白棋呈一味 窜之形。 1、3、5 控制住下 ，效果明显，大 成功。



1图



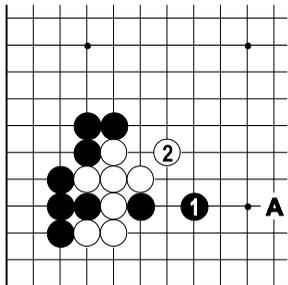
2图

3图（缓）

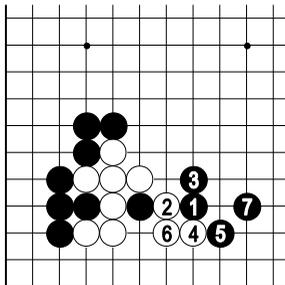
白为了不使 如前图 样 强，只有 白2尖 一类温和的棋。但是 样步 缓慢，反 来 在 A 位一带开拆，仍是 棋充分。

4图（消极）

白 2 打，意在尽快安定。 3 上 必然。白 4、6 然 得安定，
但 7 ， 外势很厚。



3 图



4 图

5 图 (大斜)

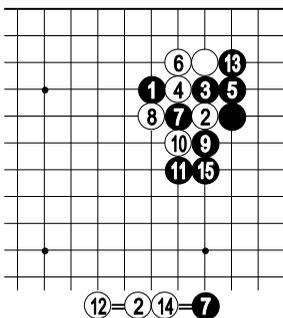
展示一下原型的形成经 。

1 大斜 7 时，白 8 反断。 15 就是左下型的产生程。

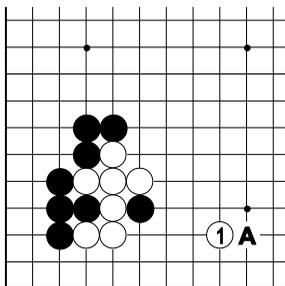
6 图 (守)

白不脱先，继续 白 1 守， 称之为定式。白不能在 A 位拆， 点应加注意。

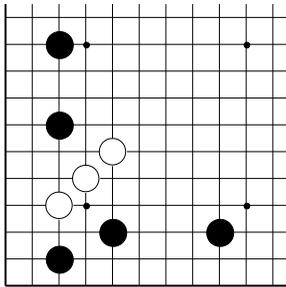
白 1 省去，坚固的白棋反而 攻， 情形真是悲惨到家了。



5 图



6 图



第4型（先）

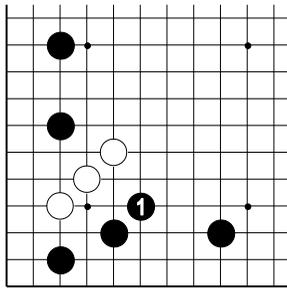
白三子已经成了浮棋，当然应严厉地加以攻击。这样，并不能一下子决。

1图（尖）

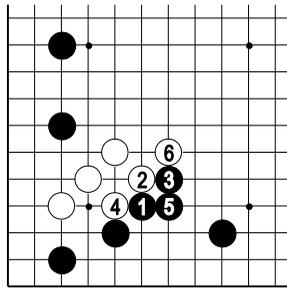
下三拆，显得有些强，一企图攻白棋，一种构想是正确的。由此，1尖是可以考的一步。不从攻击点上，刚刚出一步。

2图（眼形）

白2、4整形做眼，白6扳，白一团子已无不安之感。



1图



2图

3图（正）

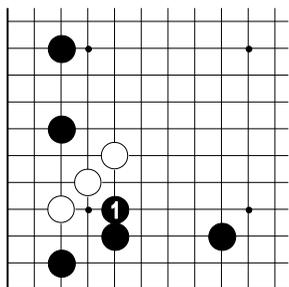
1上立，是夺白眼形的严厉手段，而且作为三开拆的守也是充分的形。

1是急所，点从2图结果中即可明了。

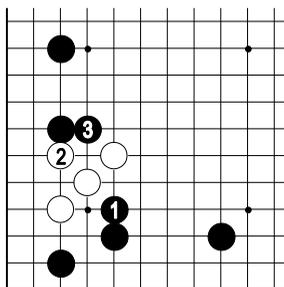
4图（徒劳）

白2尖，似乎有了眼形，但3一，白仍然无眼。1击

中白棋 害，白 了向外 外没有其它办法。



3 图



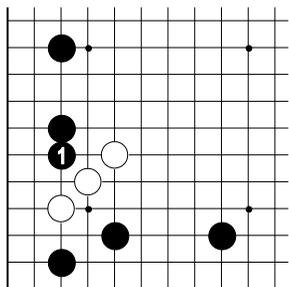
4 图

5 图 （相反方向）

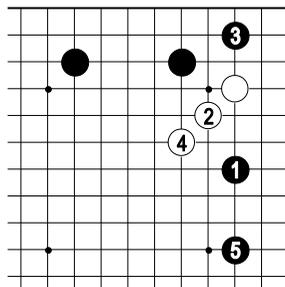
局 而 ， 1 也是急所。不 ， 对 己的棋形也必 真
加以审 ， 和左 拆二相比 更应 强下 的三 拆。

6 图 （产生 程）

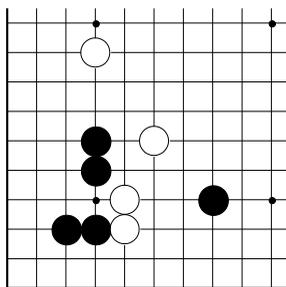
1 夹，白 2 时 3 伸 是严厉的一手。
白 4、 5 必然，不会有其他结果。



5 图



6 图



第5型（先）

白三子已经很紧了。但不如白可看三个子，正因为这样，白棋可以机应变，从攻击的一方看反而有以对付的意味。

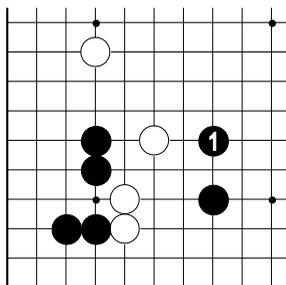
1图（一）

先一，图大模攻击白棋。

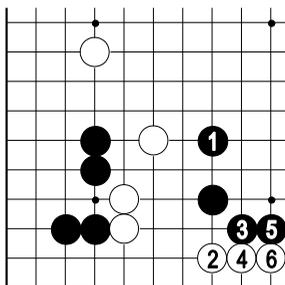
一因为对发展右有很大作用，故可以是一个大合格的点。但不容否认的是，从关系到攻击白棋一点上看，一是不够充分的。

2图（伸）

白2大伸挪，白6，白基本成活形。



1图



2图

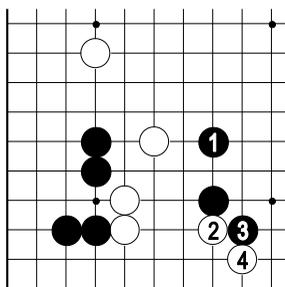
3图（也可以托）

白或者也可以2位托，以求挪。3扳，白4扳是。

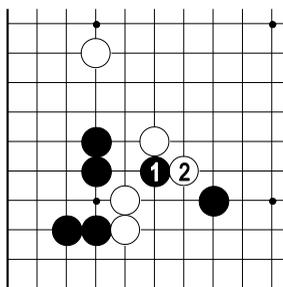
如果是即使右棋强了也没关系的置，么本图和前图白下法是有力的。

4图 (毛病)

1 是企图切断白棋的一手。但是白子很 ，假使 白 2 一扳，局 就很乱了。一旦下出 着，就会 白抓住漏洞反击。



3图



4图

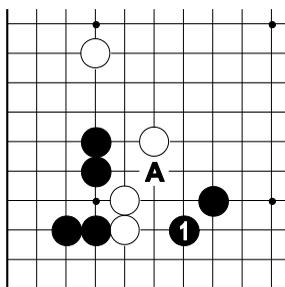
5图 (正)

1 尖，接着瞄准 A 位 断。白棋 想联络，但却看不到恰当的着手点。正是 一个小尖，才能体现出攻击的本 。

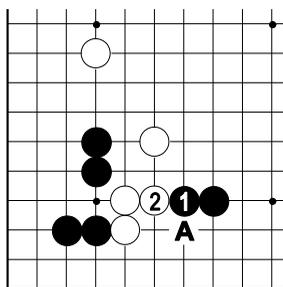
6图 (不充分)

1 稍显头脑简单。白 2 一 ，又产生了白 A 扳，结果反而是白棋好应。

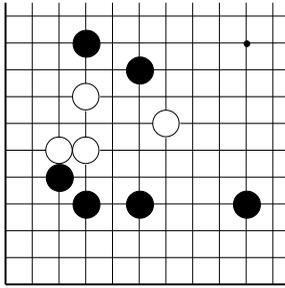
与 A 位尖相比， 1 显然相当缓。



5图



6图



第6型（先）

似曾相 的形，在其他章 曾 。
只是在 从攻击的立场去考 。

1图（失去余味）

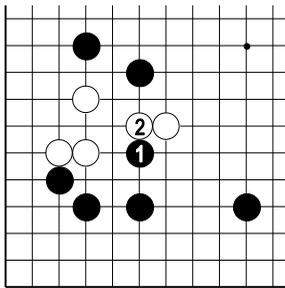
怎样攻击“大猴”的白棋呢？因为白棋大体上已牢固了，所以并没有严厉的手段。

例如， 1 ，白2应，反而失去了余味。

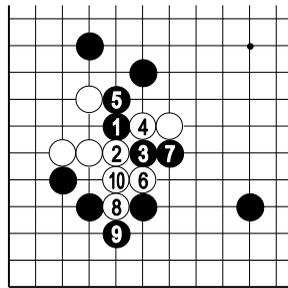
2图（无）

1急 白棋怎样？

白2挡， 3即使扳断白棋，白6以下手段发挥效力， 未能攻击到白棋， 己反而摇摇欲坠了。



1图



2图

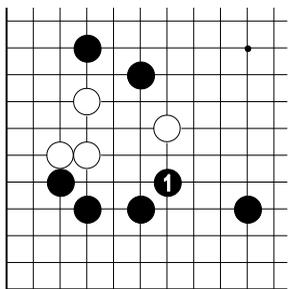
3图（正）

1尖，好像“我断了”，威胁白棋。无疑， 也是扩张下地的一手。 类着手才可以 是攻击的代 性好手。

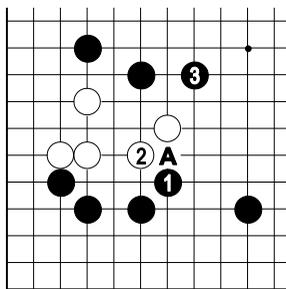
4图（先手便宜）

1尖后，白如何 棋 为困 。

白如2位尖， 交换此手已经便宜了。白2 在A位并， 也同 样。本图 3也是继续攻击的好 。



3图



4图

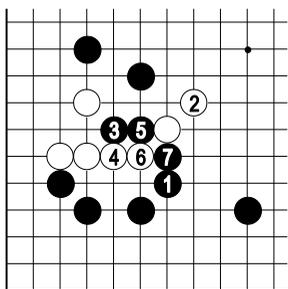
5图 (切断)

1时，白2外尖 怎样呢？ 下 3就成立了，白有 5、7冲断的危 。

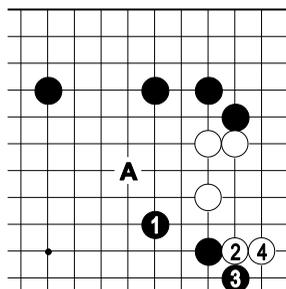
总之， 1是严厉的一手。

6图 (提)

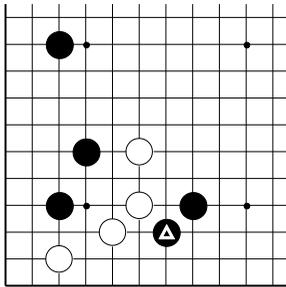
溯一下原型 的产生。 1时，如果 为白A无 ， 么 有无其他的手段呢？比如，白2、4 活也是一策。



5图



6图



第7型（先）

是 了△一子后，白又脱先形成的局。 的第二手应瞄准哪 ？

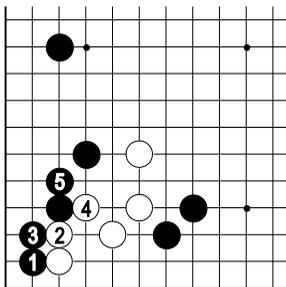
1图（不合时宜）

1，是常用的手段。但在此场合中，此手却是有背目的，是不合时宜的。

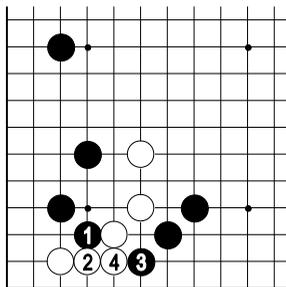
5，巩固 己的地，也 白安定了，此外什么也没得到。

2图（性急）

当然应 夺白根据，不 1、3 于性急 了。 白4，突然使白棋形更加富于弹性。



1图



2图

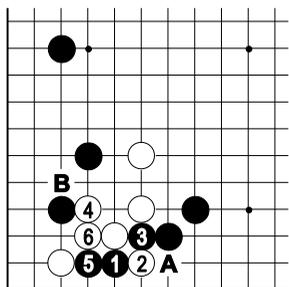
3图（大损）

1好像是手筋。但白2、4是漂亮的 守。 5、白6时，只能A位打，但 白B位一扳， 棋明显大损。

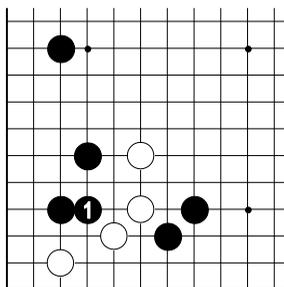
4图（正）

1不慌不慢地并， 是攻击的急所。 手才发挥了攻击的本

。因为白好像 掐住咽喉，白即使挣扎也没有用。



3 图



4 图

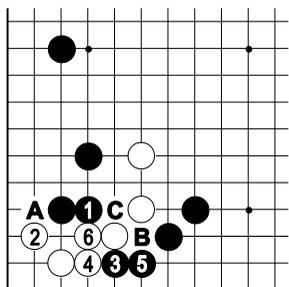
5 图 （托）

1 时，白如果 2 尖， 3 立即托。

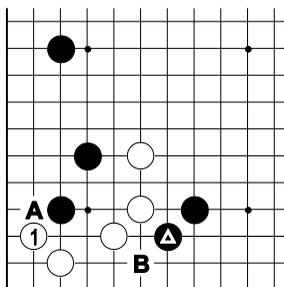
白 6 时， 在 A 位挡住，白眼形不全。白 4 在 5 位扳，则 B、白 4、 C，白棋上下 切断。

6 图 （提 ）

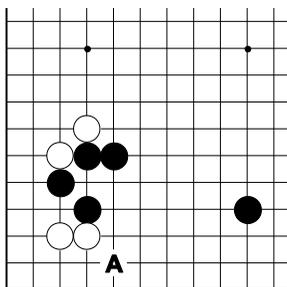
△尖时，白棋不脱先而在 1 位尖， 是常 。如果 A 位挡，白 B 再尖，可以安心。



5 图



6 图



第8型（先）

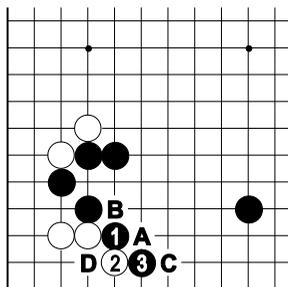
怎样处置 上的 。有，因为
在布局 段，所以 A 位 类激烈的手段 排 在本 考 围外。

1图（扳）

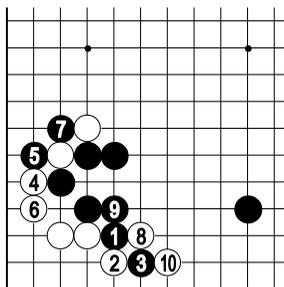
1 扳是常 性的手段，如果 是正 ，本 出得就无聊了。
白 2 时， 3 扳。图 白 A 打，以后 B、白 C、 D
断打后，夺取 地。

2图（白有妙手）

白有 4 扳的手段， 5 时白 6 ， 使 7 拔一子。 时白 8、
10 断吃 一子，白成功。



1图



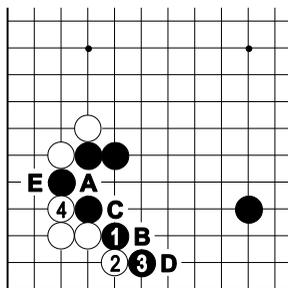
2图

3图（别法）

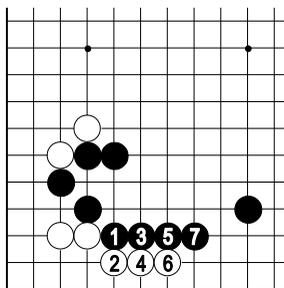
再看一下白的另一种对付 扳的妙 。
白 4 挤，也是有力的一手。如 A 粘，白 B、 C、白 D 吃住
一子；假如 C 粘，则白 E 打，渡 了。
与前图一 看， 有两处破绽，因此 扳是不成立的。

4图 (白服)

1、白2时，3，允白4以下爬。白棋简单地活了，棋不充分。



3图



4图

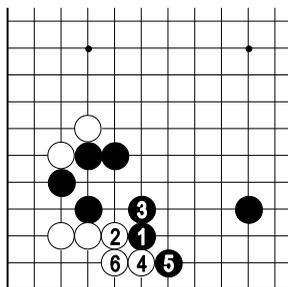
5图 (先手)

1 实地地，不白棋简单活，因而是好手。

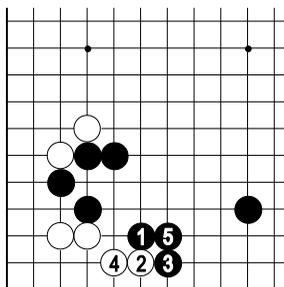
白2如，3上立。白4、6确保活棋，不得了先手，与4图相比，相差甚。

6图 (充分)

1时，白2底下托，3扳是好棋。5，厚。本图与4图相比，无疑也是有利的。



5图

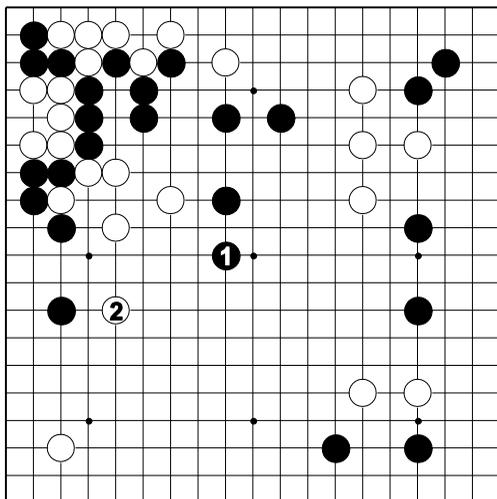


6图

攻击的形 · 实战例

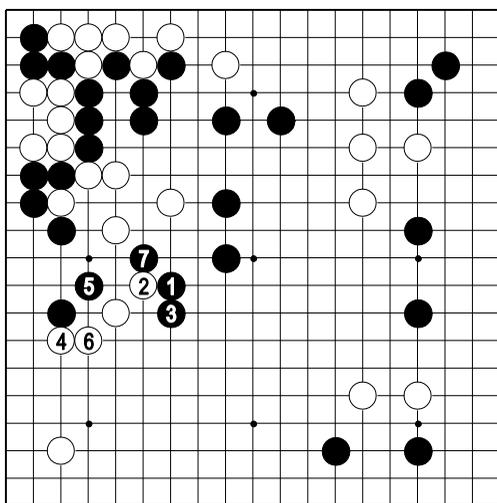
1图 这是我执黑对石田芳夫九段。

黑1向中央扩张，白也二间跳。白2跳显得有点薄，黑当然想要攻击白棋。



1图

2图 黑1逼迫白棋，像是威胁白棋说：“喂，我要断了”，这是很有趣的。白2、黑3交换，黑可满意。黑5时，看到联络困难，白6长，弃去中腹数子。但黑7扳，吃住白棋成功。



2图

第七章 整形之法

——本章前言

正是应当想办法的时候

与其说在形的急所上走一着而防守，还不如说是为构筑更积极的有弹力和安定的形。这就是本章的主旨。

因而，这不是静止的而是动态的因素，正因如此，必须下功夫。

以有名的定式为例。

1图 黑1一间夹，白2跳，黑3飞了。

白这时若置之不理，被黑A一跳就难以忍受了，因而白必须应。然而白单纯于B位压，黑C顺势长，无疑白是大恶手。

2图 （不能算是整形）

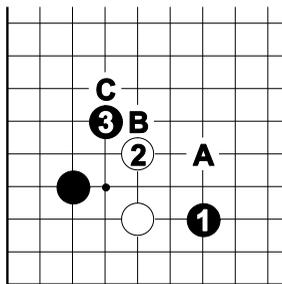
白1试向右边跳，但这手只是单纯地逃跑。假使黑2应，白仍不能说是安定之形。也就是说白1跳不能算是整形。

3图 （靠长整形）

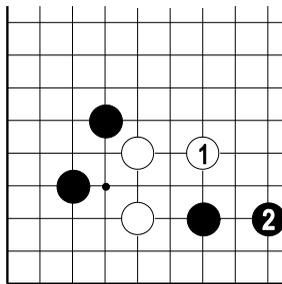
白1靠，黑如2扳，白3退，白棋眼形具备也安定了。与其说白1、3是逃跑，还不如说这是整形更为准确。

4图 （有点不甘心）

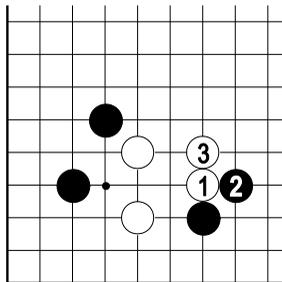
白1靠，黑2退，此法似乎不错。这是不给白棋整形的调子。接着白A顶，虽说构成颇为坚实之形，但是白特意在此补一手



1图

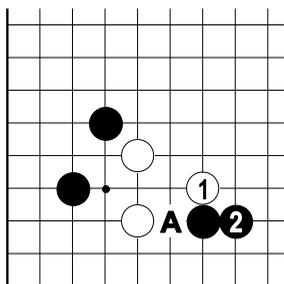


2图

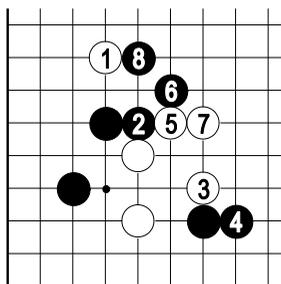


3图

也有点不甘心。白 A 感觉稍缓。



4 图



5 图

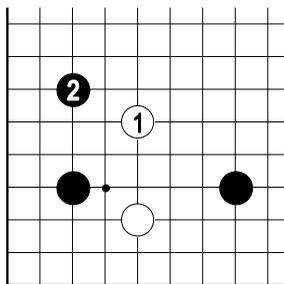
5 图 （定式）

回到最初的图形。从白 1 入手整形，这是最高级的战术。诱使黑 2 挡后，白 3 再靠。黑 4 时，白 5、7 扳退是次序。至黑 8 是定式。不过这可以说是白为了整形下了功夫而形成的定式。

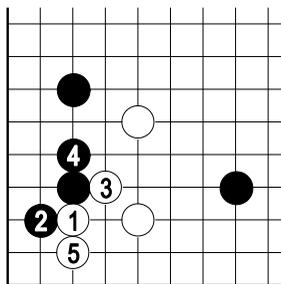
一旦紧急之时，预先有整形手段的谋划，这是很重要的。

6 图 （放着不走）

白 1、黑 2 是定式。按通常的想法，白就这样放置不走，不是很担心出问题吗？但是，一旦有事，白事先已有准备。



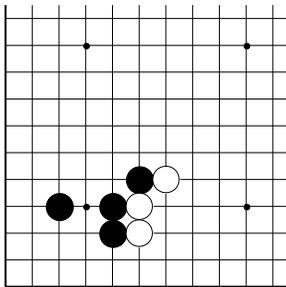
6 图



7 图

7 图 （整形）

白 1、3 即是整形的手段。进行至白 5，白不必担心被攻。



第 1 型（白先）

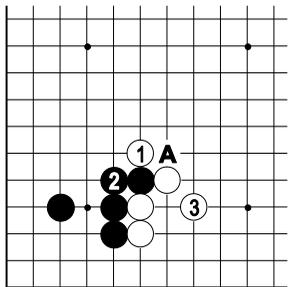
白二子头被扳，稍有被压迫之感。这一带，白无论如何得整形。

1 图 （平凡）

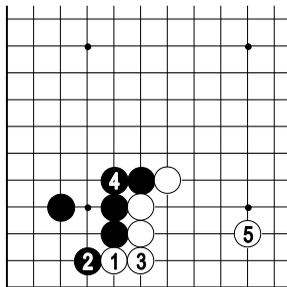
白 1 打、3 虎，大概是首先易被注意到的吧。但这样走无疑是平凡的，有俗手的感觉。接下来黑 A 位断，是严厉的。

2 图 （正解）

白 1、3 扳粘，稳健地扎根。黑 4 粘时，白 5 可以回过头来开拆，白形舒畅。



1 图



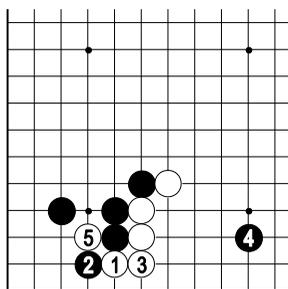
2 图

3 图 （单断）

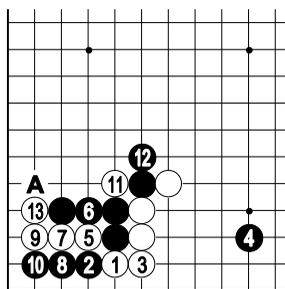
白 1、3 扳粘绝对是先手吗？这是有必要确证一下的。例如，白有没有怕被黑 4 先逼的担忧呢？此时，白 5 单断是要领。

4 图 （黑无理）

黑 6 只有打，白 7 逃。黑 8、10 时，白 11 又断打，至白 13，黑不能 A 位挡，角上黑棋被吃。



3 图



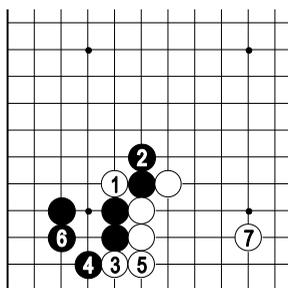
4 图

5 图 （次序）

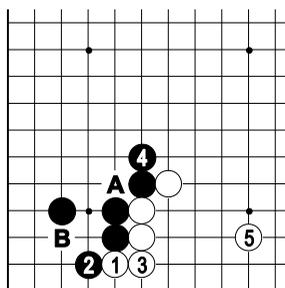
最初白 1 先断，黑 2 时，白 3、5 扳粘是先手无疑。不过这个次序有些换蛇添足，徒使黑阵加固，所以不好。

6 图 （骗着）

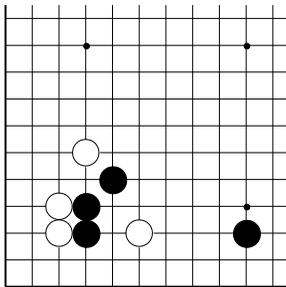
白 1、3 时，黑 A 粘是本手，但却在 4 位长留下 A 位的断点，因而味道不好。不过，白立即在 A 位断与黑 B 交换等于帮对手走棋，形成如前图那样的局面。



5 图



6 图



第2型（黑先）

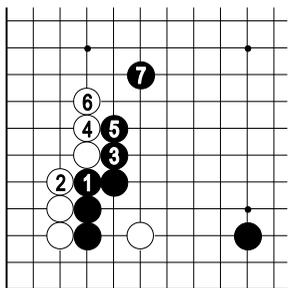
这是让子棋中经常出现的形。几乎没人有能走出正确的应手。这大概是第一着特别出人意料的原因吧。

1图（普通）

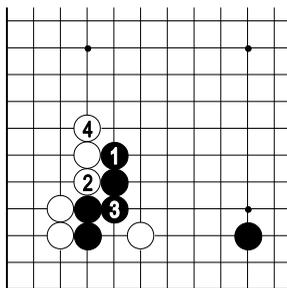
大多数人大概都会走1团，之后3、5压长。这是容易理解的下法，因而也容易被滥用。这样走并不坏的时候也有，不过从形上看，多少有些俗。

2图（难受）

黑若先于1位压，白立即抓住机会2位挤，黑3被迫粘，很难受。



1图



2图

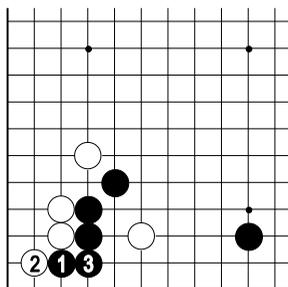
3图（正解）

黑1、3扳粘是正解。也许在下边行棋确实有点没想到。但恰因这一扳粘，黑棋自然得到了整形的效果。

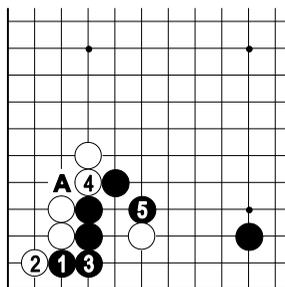
4图（虎）

白4是防止黑A扳入的手段。白4顶了，黑5虎也就成了必然。

与前图同理，白4、黑5也是追求形的下法。



3图



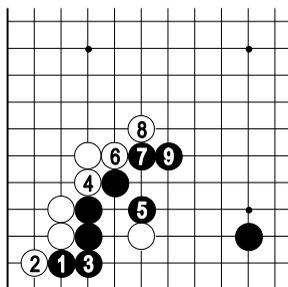
4图

5图 （之后）

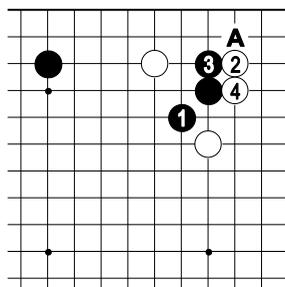
前图之后，如果白6曲，黑7扳，大致成白8、黑9。这是黑无任何不满之形。

6图 （星定式）

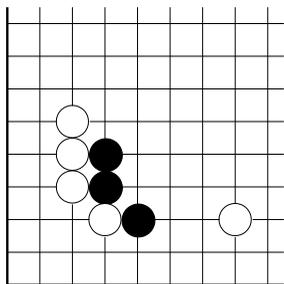
白两边挂角后，黑1尖出，白2点三三，产生本题图形。至白4，这当然是大家常常下的图形，然而以后会走A位扳的人却非常少。



4图



5图



第3型（黑先）

想马上打吃是很坏的习惯。要预先想一想，打吃能否得到好形。

1图（打）

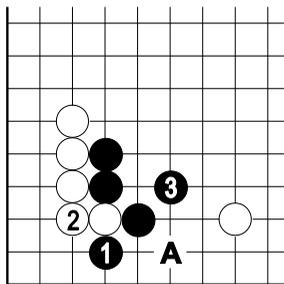
黑1打，不用说是俗手。

黑3虎，看上去大概是形。但是白有A位点，黑棋形要比想象的沉重。

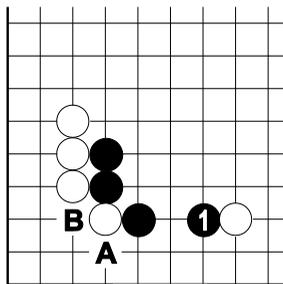
2图（正解）

黑1碰，是整形的手筋。

如果问为何不A位打，自然是为了瞄准B位的断打。黑1碰后，B位断打就成立了。



1图



2图

3图（正解续）

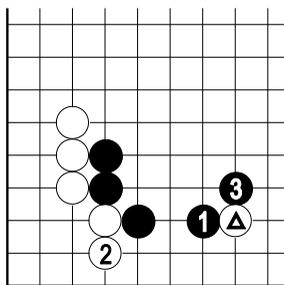
黑1碰后，白2如果立，黑3扳无疑。

黑控制住白▲一子的作用，子力充分发挥了效率。这个图看，1图的黑棋棋形显然不好。

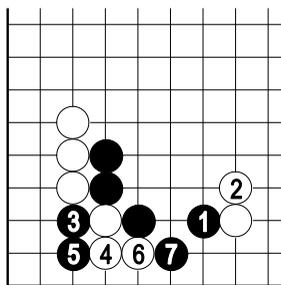
4图 (断)

黑碰后，白2长抵抗会怎样？

此时，黑3断打，应接至黑7挡。接下来——



3图



4图

5图 (反打)

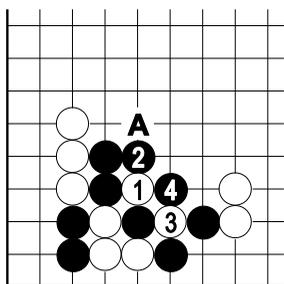
白1断，黑2反打是要点。黑2若3位粘，白征子或A位枷，封锁黑棋。

即使让白3提一子，黑4反打白不能粘。

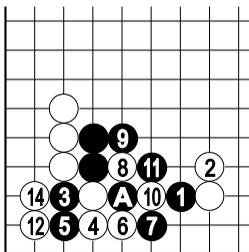
6图 (黑好)

白12夹是形。黑能先手提二子不坏。

本型中，黑1碰和黑9反打是要点。

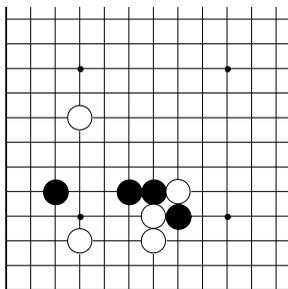


5图



13=A

6图



第4型（黑先）

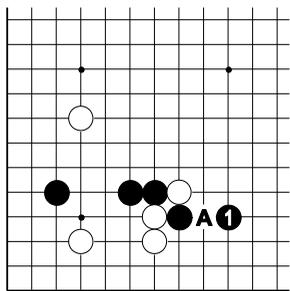
这是在定式中也常出现的形。看似平凡，实际却蕴含着相当深奥的内容。

1图（正解）

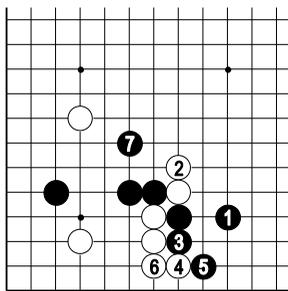
黑1跳是正确的着手。黑1是可怕的，而一般人都想在A位长。其差别在哪里呢？这是一定要透彻加以理解的。

2图（必然）

黑1时，通常白2位长，因而黑3贴下。如果黑在这点可以贴下，反过来也可看出1跳的必然性。白4、6扳粘，黑7跳出是要领。



1图



2图

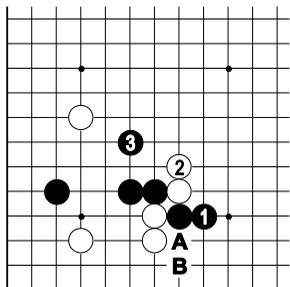
3图（长）

以为黑1长安全，其实如何呢？同样白于2位长。黑此时再A位挡，就成了愚形。黑1位有子虽可B位跳，但对白棋却不能构成压力。

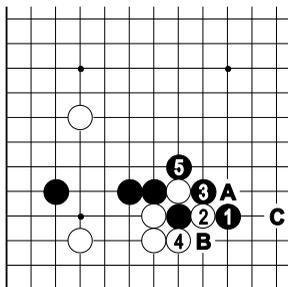
4图（封锁）

黑1跳，白2打时黑不用担心。对此黑有3、5套打反封锁白棋

的手筋。接下来白 A 若反打，黑提劫，白 B 粘时，黑再 C 位跳，这
是要领。



3 图



4 图

5 图 （错误）

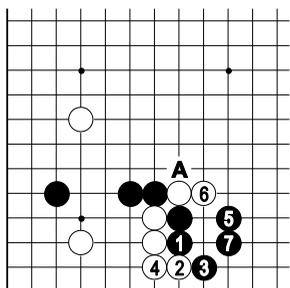
黑 1 挡，错误。

黑 5 时，白若 A 位长则还原成 2 图。但此时白 6 位长却是有力
的一手。

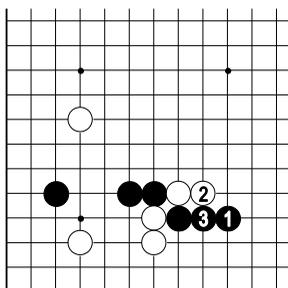
6 图 （更好）

黑 1 时，白如 2 位长，黑 3 粘机敏。

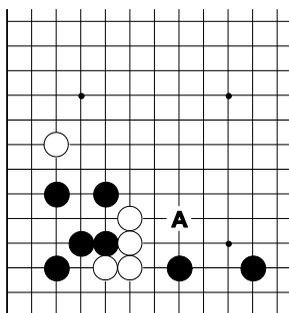
白长的方向与前图相同，但是黑形却以本图为优。黑 1 跳的效
果，仍然体现出来了。



5 图



6 图



第5型（白先）

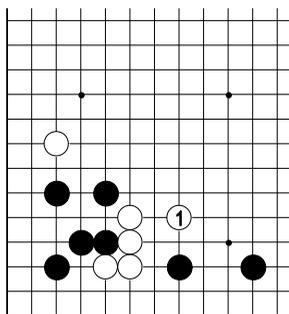
白四子很重。再被黑A位跳受不了。
在黑动手之前，白无论如何都必须整形。

1图（跳）

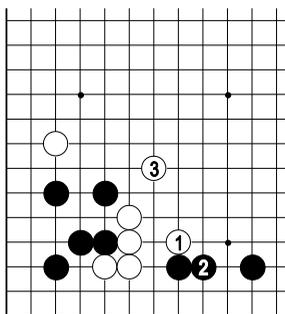
“敌之急所即我之急所”，照此格言，白1跳，白形很整齐。但这手对黑棋没有什么影响，因此稍有不完美的感觉。此外还有没有更有力的手段呢？

2图（靠）

白1靠，黑如2退，白3飞，成向外扩张之形。与前图相比，步调快而且有韧性，因而白1是好手。



1图



2图

3图（反扳）

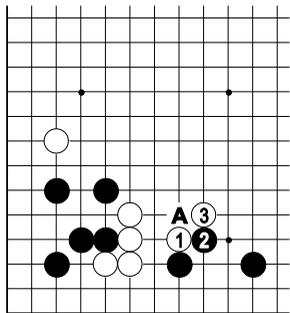
白1时，黑2若扳，这就是本型主要要论及的问题。对此白A位退棋形很重，因而务必3位反扳。

4图（外围）

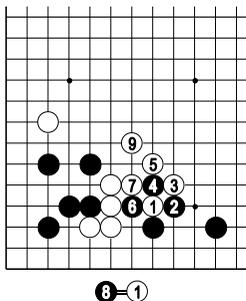
黑4断打，白5当然反打。黑6提白7再打。黑8粘时，白9

虎成好形。

白棋在外围漂亮地腾挪获得成效。



3图



4图

5图 (厚)

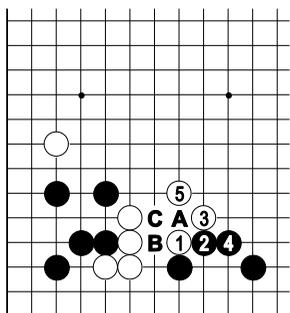
白1、3时，黑见A断有中计之感故4位退。如这样白5虎，成厚实之形。黑B打时，白常C位做劫。

另外，白5还——

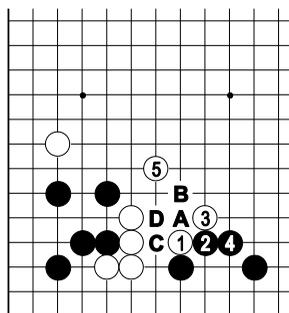
6图 (白外扩张)

白5也可以急速向外推进。

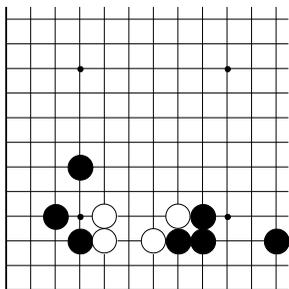
黑A断，则白B、黑C、白D。白形漂亮，无疑应该欢迎黑这样走。



5图



6图



第6型（白先）

第一手是最普通的。预想其后的演变是本型的主题。白最终会走成什么样的图形呢？

1图（虎）

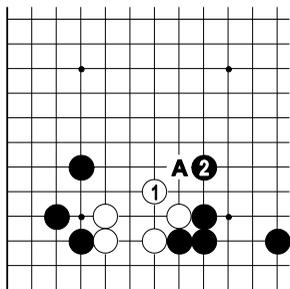
白1虎，绝对也是形之一种。

黑2，或者更严厉的A位是可预想的。但不论怎样，这是白向外推进速度要慢黑一头之形。

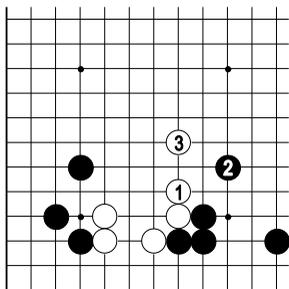
2图（长）

白1长如何？黑2飞，则白3跳。

从速度上看，比前图是明显地快了，但是白1时，有无别的问题呢？



1图



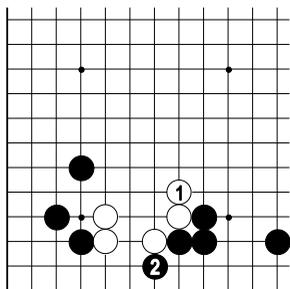
2图

3图（下扳）

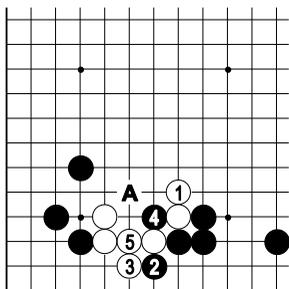
白1长时，考虑一下黑2下扳时的对策是有必要的。如不加考虑，即使第一着走对了，以后却可能出问题。

4图 (愚形)

白3虎挡, 黑4当然断打。对此白5似乎不能粘。无论以后黑是否A尖尖逃, 白被黑大大地先手便宜了, 这是肯定的。



3图



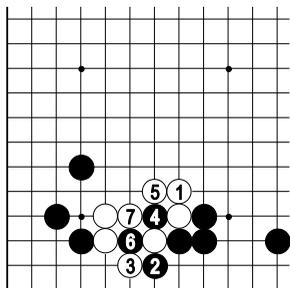
4图

5图 (正解)

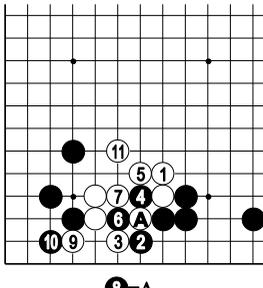
白3挡正确。但黑4断打时, 白5必须反打。让黑6提, 白7再打。接下来——

6图 (舒畅)

黑8粘时, 白9扳先手便宜后白11再虎。至此, 白棋出头舒畅, 可见白1长必然。但同样是白1长, 4图与本图却有天壤之别。

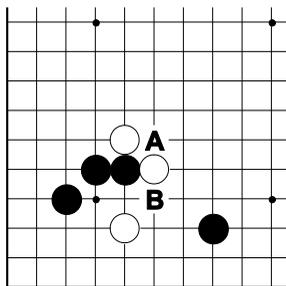


5图



8=A

6图



第7型（白先）

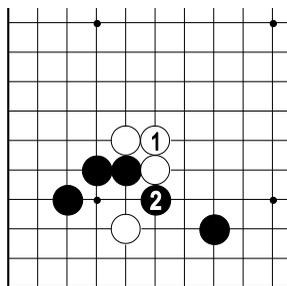
瞄着 A 断或 B 扳出。白不能同时兼顾两处毛病。既然这样，白必须选择重点防守。

1图（白大恶）

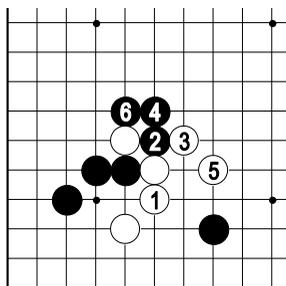
白1粘，黑2扳出必然。结果白一子暴死黑阵中，白不行。因此，白似乎必须封住黑2的手段。

2图（被切断，损）

白1退，这是常识性的走法。但黑2断时白只有3、5整形，立时不景气了。假使黑6抱吃，白被断的损失明显。



1图



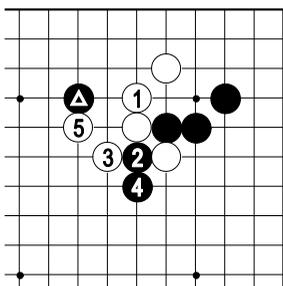
2图

3图（如果是这样）

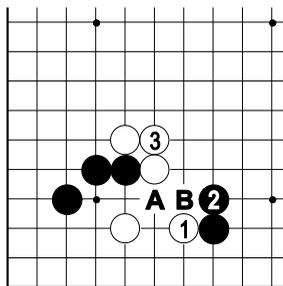
这是黑△一子高一路时的情形。如是这样，白1立无妨。黑2时，白3、5是形。白5扼杀了黑△子的活力，因此收效是很大的。

4图（正解）

回到主题。白1碰有力。黑2上立，则白3粘。在此形中，黑A时，白B应，两处毛病全治理好了。



3 图



4 图

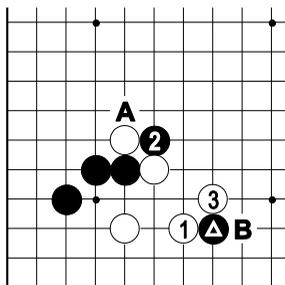
5 图 （不分上下）

白 1 碰时，黑若立即 2 位断，则白 3 扳。

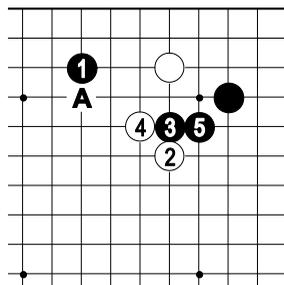
被黑断开虽很痛苦，但制住黑△子，也足可弥补损失。接下来黑若 A 打吃，白也 B 位打吃。

6 图 （二间低夹）

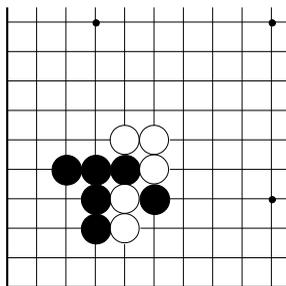
黑 1 二间低夹时白 2 大跳，这时黑 3、5 靠退就形成本型。不过要注意不能与黑二间高夹（即黑 1 在 A 位）的情形混淆起来。



5 图



6 图



第 8 型 (白先)

虽说是整形，弃子也是不可缺少的战术。

“长成二子而弃之”这样的格言也是有的。

1 图 (败势)

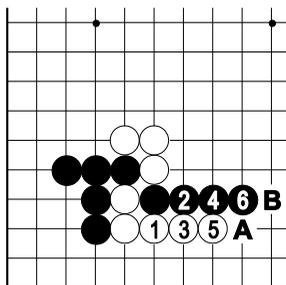
被断开的白二子，白打算怎样救出来呢？

白 1 只有打，黑 2，白 3、5 不得不连爬。更有接着白 A 爬，黑 B 顺势长的，白如此立呈败势了。

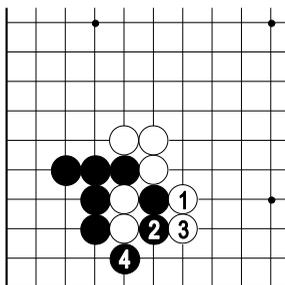
2 图 (无味)

帮黑走棋不能满意，那么只好弃子。

虽说是弃子，但白 1、3 弃子法无论如何是味恶之形。



1 图



2 图

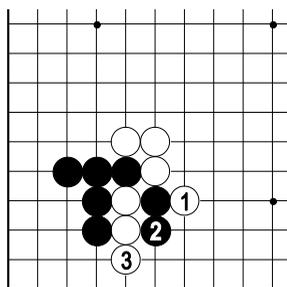
3 图 (正解)

白 1 先打，黑 2 长时，白 3 也长，这是要点。“走成三子而弃之”此之谓也。接下来——

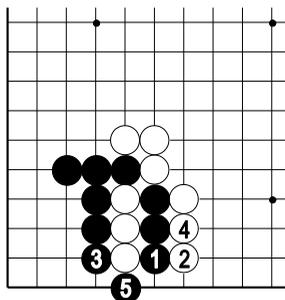
4 图 (紧气)

黑 1 如立，白 2 夹。至黑 5，是必然结果。白 2、4 先手便宜获

利很大。虽说走成三子才弃，与2图相比，黑地却没有增加。



3图



4图

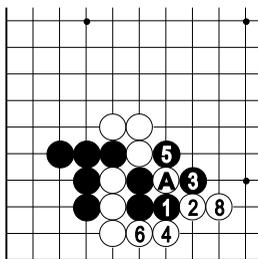
5图（白成功）

黑1曲是大恶手。白2扳，黑3打时，白有4、6滚打的手段。至白8，白大获成功。

6图（白充分）

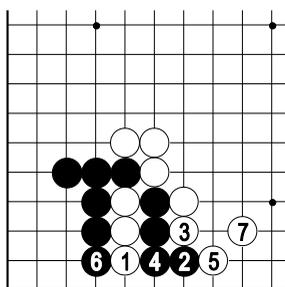
白1时，黑2是最强的抵抗，这样走可以避免走成4图结果。白3至7告一段落。

黑取得先手可以满足，但白也形成厚势，弃子的作用体现出来了。

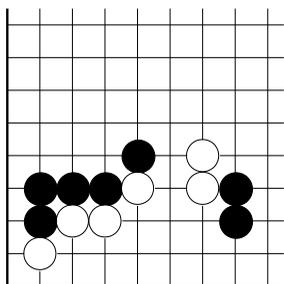


7-A

5图



6图



第9型（白先）

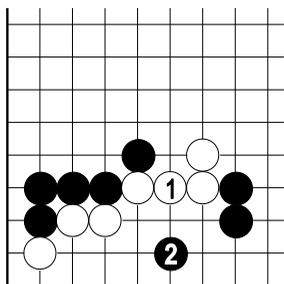
断点令人放心不下，怎样补好呢？这是难题。担心之余，又下出不解决问题的棋，这是最糟糕的。

1图（不合格）

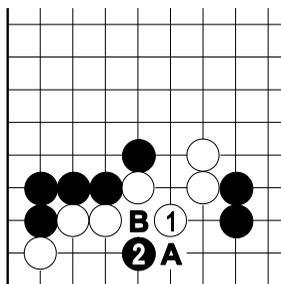
白1粘，正是过于怕断反而补得不是地方的一手。白上面成了愚形。黑2伸腿，白眼形也受到威胁。应该说这是首先不合格的例子。

2图（虎）

由上图教训，这次白1虎。但这也是留有弱点的形。如被黑2位点，白又不能A位挡，只好B位粘，黑大便宜。



1图



2图

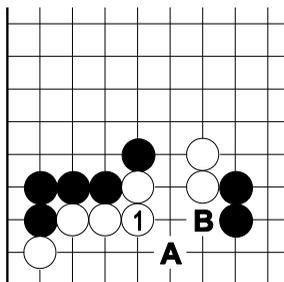
3图（虽说坚实）

白1粘，是更坚实的走法。但是黑A伸腿，或者B位曲，仍有夺白根据的余地。这也只能说是不彻底的防守。

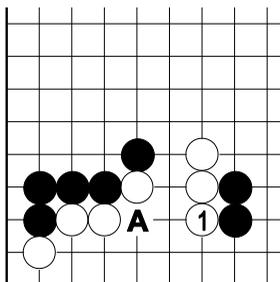
4图（正解）

下定决心，白1立，这才是正解。

白对 A 位断点不予理会，如被黑断会怎样呢？当然，如白没有对策，就不会想到白 1 立这一步棋。



3 图



4 图

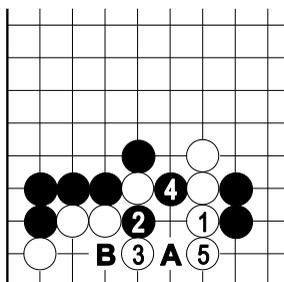
5 图 （反打）

黑 2 断打，白 3 反打弃一子。若能发现这一手，整形就轻而易举了。至白 5 立，白形安定。黑若 A 挖，则白 B 粘，连通。

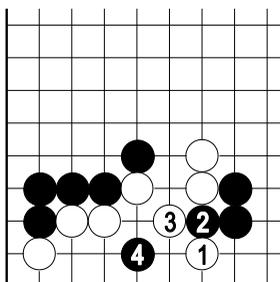
6 图 （跳）

白 1 跳，似乎很潇洒，却是看漏了变化。

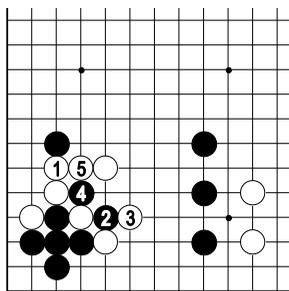
黑有 2 冲、4 点的手段，结果苦心想出的白 1，反以失败告终。



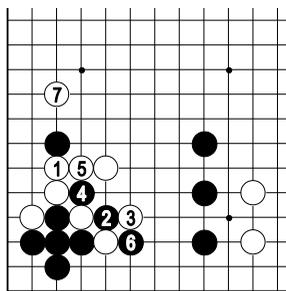
5 图



6 图



3 图



4 图

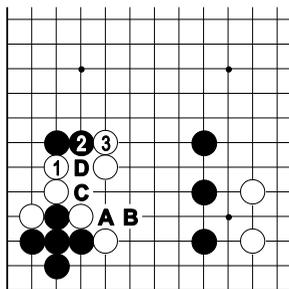
5 图 （重）

白 1 顶时，黑 2 上立是很笨重的着想。白 3 压愉快。黑不论何时 A 位断，白都 B 反打，黑 C 提，白 D 粘，仍然是要领。

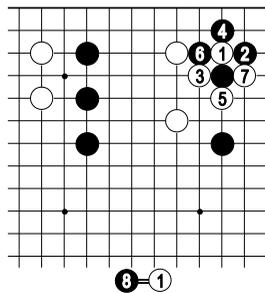
6 图 （次序）

展示一下原型产生的过程。

白 1、3 托、鼓，黑 4 打是强硬的手段。至白 8，这是三间夹定式中常出现的形。



5 图

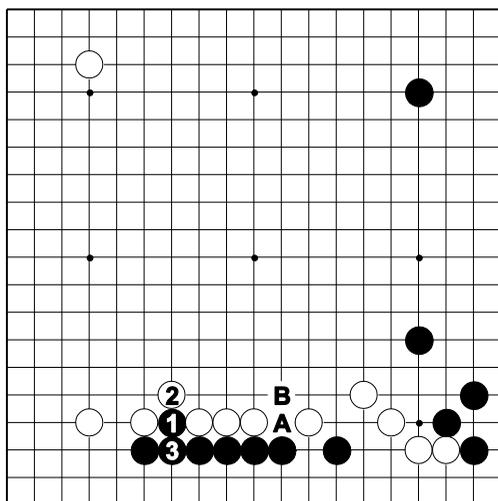


6 图

整形之法 · 实战例

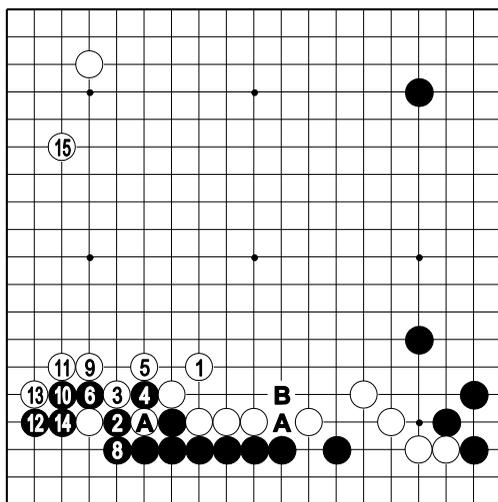
1图 这是我执白对大竹英雄九段。

黑1、3挖粘了。白怎样整形呢？因为黑A、白B后，上边要产生断点，所以要补强白棋需要一番苦功。



1图

2图 白1虎补。这样，黑A、白B交换，白不必担心。问题是如何对付黑2打。白3、5毅然封锁黑棋，至白15，白舍弃大角，在左边形成大模样作战态势。这大概是出乎大家的意料吧。



⑦=A

2图

第八章 轻灵的走法

——本章前言

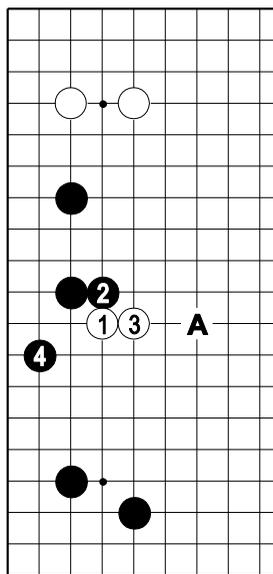
减轻负担

“轻”这个词，我以为解释成“负担轻”“责任轻”比较好理解。轻的反面无疑是重，也就是负担重，责任重。

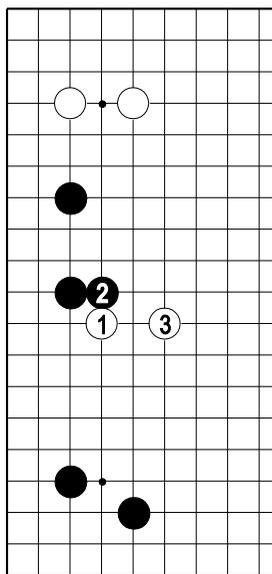
1图 白1肩冲黑2贴长时，白3是普通的下法。但是既然长了，白就有不能轻易弃子的担忧，也就是责任重了。

在周围如果有围棋，仅此一点，白的负担就很重，因而白3成为重棋的棋形是常见的。

黑4飞后，以后就瞄着A位的镇了。



1图



2图

2图 白3跳，轻。若说怎样轻，那就是根据场合，白1随时可以弃掉，因而负担轻。如果正面直接去援助白1一子，白的负担

就会加重。

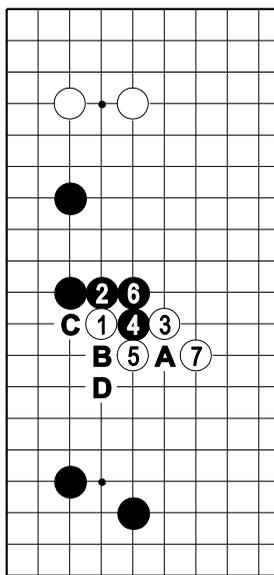
当然虽说弃子也可以，但还是要具体地考虑是什么样的形。

3图 黑4挖冲击白一间跳，当然是可以考虑的。白5、黑6后，白7虎，或A位粘。如果这样，弃去白1一子也是同样。白不至于想不到黑B断，但即便如此白损失也微不足道。白向中央发展的形势无疑是乐观的，而且侵消黑阵也获得了成功。

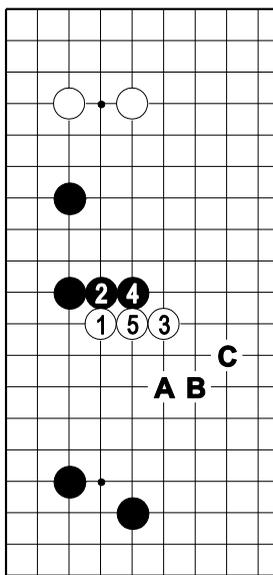
此外，黑4也有B位夹的。但如果这样，白有腾挪手段，即白5、黑C、白D，仍是弃白1一子的下法。

4图 黑4想以静制动，白5可以粘，这样白棋也走强了，所以不必过于担心。但尽管如此，在因周围的情况变化而感到“重”时，白5一子应根据情况，选择A、B、C这一类中较轻的着手点。

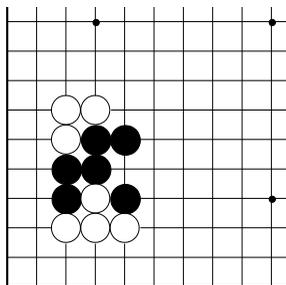
有一点必须注意：“轻”和“薄”的差别极细微，不能混谈。如果能够忍受对手的攻击，仅指这种形为轻形。如果被攻，显出破绽，这不是轻，而是薄形，必须注意这种区别。



3图



4图



第 1 型（黑先）

虽说是“轻灵之形”，却也多种多样，先从基本的形开始。

黑的下一手是什么？如果是中级者，应该知道这一常识。

1 图 （长）

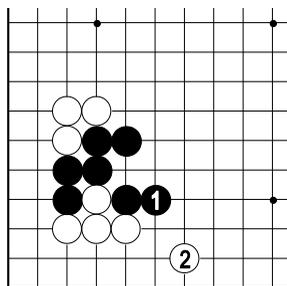
黑 1 长，对中级者而言，是基本的常识。

但是中级棋手必须再进一步考虑棋的效力。本图白 2 飞了——

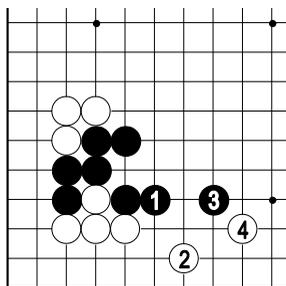
2 图 （扩张）

接下来黑 3 跳也是常识。不过，对此白也有 4 位飞出的手段。

记住这个图形，请与下图比较一下。



1 图



2 图

3 图 （正解）

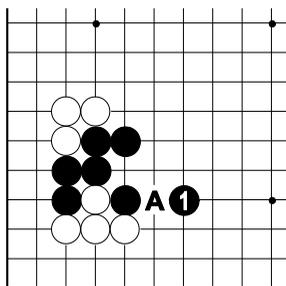
黑 1 跳，对于高手是很普通的一手。与走 A 位比较，可以说是轻灵之着。

如果能走出黑 1 这种冷静之着，是很了不起的。

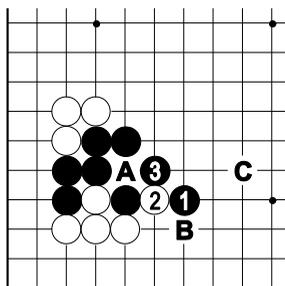
4 图 （挡住）

黑 1 跳后，白 2 打并不那么可怕。对此黑 3 当然。白尽管 A 位

提子，对黑却没有多大影响。如果白 B，黑大致 C 位飞，黑不坏。



3 图



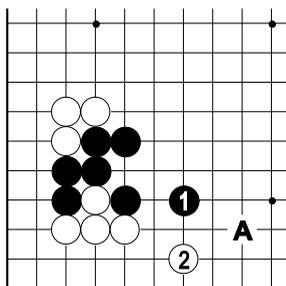
4 图

5 图 （先行一步）

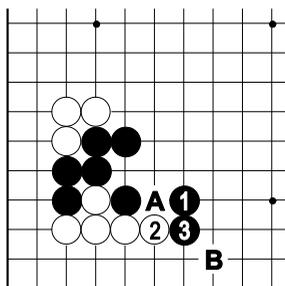
黑 1 时，白一般 2 位飞。但是这样黑就可以先在 A 位飞住，与 2 图的差别很明显。

6 图 （选择）

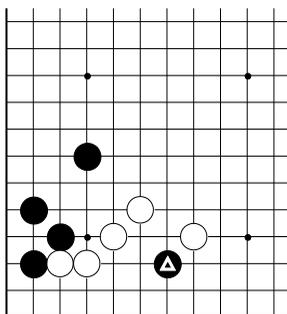
白 2 如长，黑周围若强就可以 3 位挡。另外，黑 A 粘，白 B 飞，让白在下边爬行，黑如此选择的理由是想将外势走厚。



5 图



6 图



第 2 型（黑先）

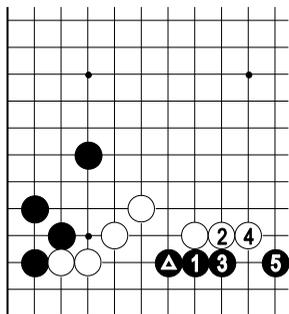
如何活动下边黑Δ一子？虽说类似这样的形，时时可以见到，但同样的应法不见得好。

1 图（爬）

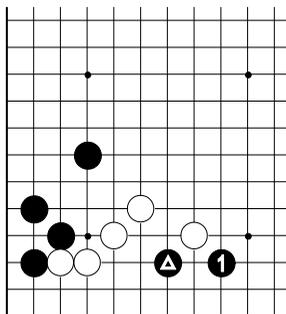
如直接活动黑Δ一子，那么只有 1 位爬。白 2 时，黑 3 还得爬。白 4 时，黑 5 虽然可以跳，却已经使白外势走强，筑成了一道墙壁。救一子果然只有这么一点价值吗？

2 图（正解）

黑 1 跳，有点把黑Δ一子弃掉了一半的意味。如果打算弃子，这部分的负担也就变轻了。



1 图



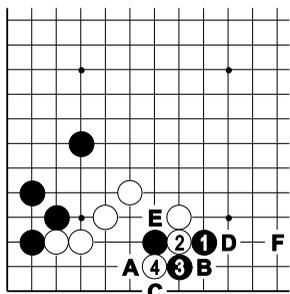
2 图

3 图（冲断）

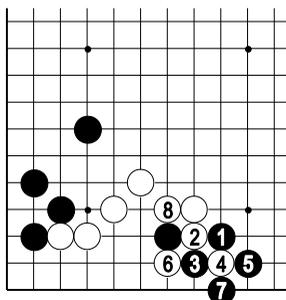
白有 2、4 冲断的下法，以后黑 A、白 B、黑 C 时，白 D 必须具备征子有利的条件。因此，黑棋以后还可以伺机引征作战，非常有力。黑或者 B 位粘，则白 E、黑 F，这也可以考虑。

4图 (很满足)

白2、4在外边断，黑5、7提一子，很可满足。



3图



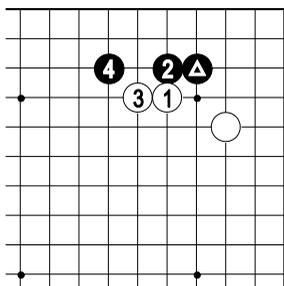
4图

5图 (爬)

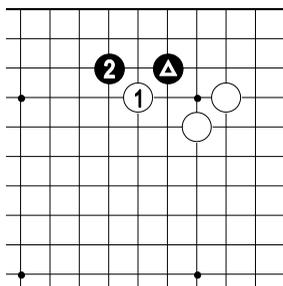
不能把本题与现在这个图的白1混为一谈。在此形中，因为角空还很大，黑△一子弃去是万万使不得的。因此黑2长之后，4再跳，必须全部接应出来。

6图 (跳)

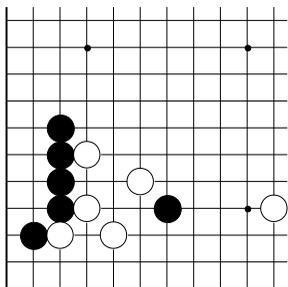
在这个形中，角地已变得狭小了。因此救出黑△一子，也不见得有多大好处，所以黑2跳是正着。无疑，黑将根据情形，准备随时弃掉黑△子。



5图



6图



第3型（黑先）

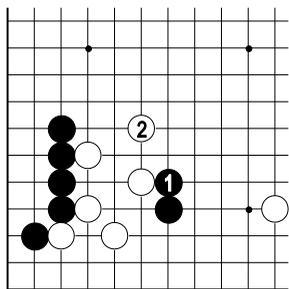
对方的棋已经很强，因此不能正面作战。轻或重的感觉也由于与对手棋的强弱关系而产生了。

1图（压长）

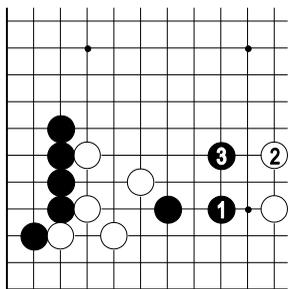
黑1压长，企图逃脱。但被白2一跳，黑二子没有重的感觉吗？黑逃的步子很慢，成了绝好的攻击目标，因而感到成了很重的负担。

2图（横跳）

黑1横跳，白2时，黑也可考虑3位跳。不过，即使这样，黑也不能说步调快了，必须再进一步考虑更好的随机应变的下法。



1图



2图

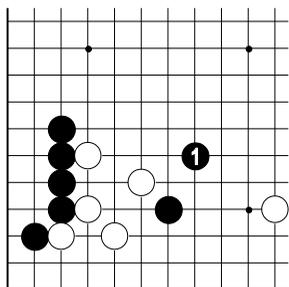
3图（正解）

黑1飞，这是轻灵的一手。黑轻灵躲避左方强大的白棋的压力，把向中央快速出逃作为第一要务。

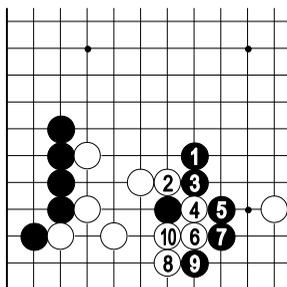
4图（冲断）

黑飞的缺陷在于可以被切断。不过，假如白2、4冲断，黑5、7无妨一路打下去。黑弃掉一子，黑5以下却蜂拥而入，冲进白阵，

因而黑断然有利。



3 图



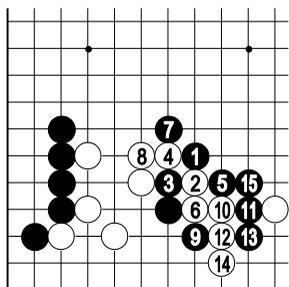
4 图

5 图 （跨断）

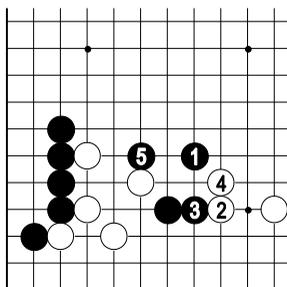
白 2 跨，也是切断黑棋的手筋。不过黑仍不惧怕，黑有 3 以下至 11、13，把白棋分裂割开的技巧，黑棋反而更好了。如果黑不想走得这么复杂，黑 3 直接在 5 位扳，也不坏。

6 图 （救一子）

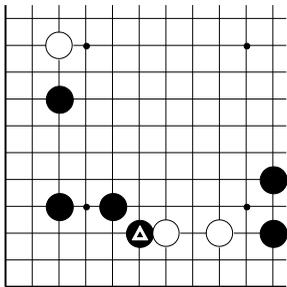
白 2 如逼攻，黑若援救下边一子，可以走 3、5，这是一个漂亮的形。



5 图



6 图



第 4 型（白先）

现在黑△子尖顶了，因为是在黑势力范围的正中，所以白不能过于掉以轻心。

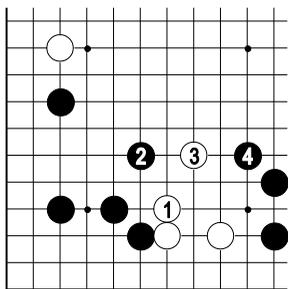
1 图 （长）

被尖顶要长，这是常识。然而在这个形中，白全体棋形窘迫。假使黑 2 飞攻，以下白 3、黑 4 这样进行，白是全体被攻之形。

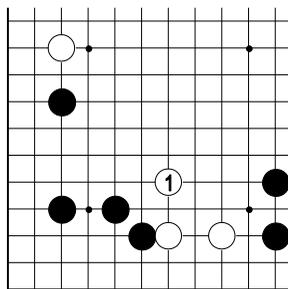
也就是说，白 1 长，稍有滞重的感觉。

2 图 （跳）

白 1 跳，这次稍轻了，也是比较容易腾挪之形。



1 图



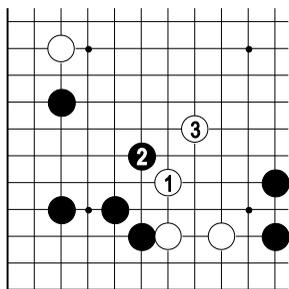
2 图

3 图 （正解）

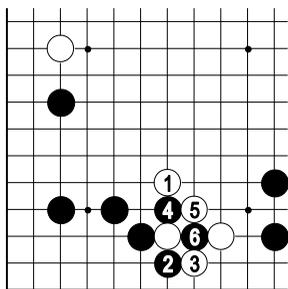
白 1 跳后，黑 2 飞攻仍是好调。但白还可以 3 位飞向外出逃。与 1 图相比，本图白有利是可以理解的。

4 图 （下扳）

白 1 跳，立足点是稍弱之形，但还不会达到性命交关的地步。黑 2 扳，白 3 挡，至黑 6 成劫。



3 图



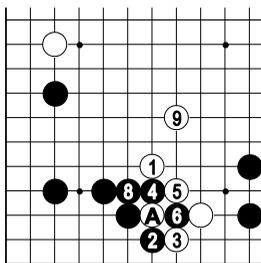
4 图

5 图 （一般分寸）

这个劫，何时白 7 反提后，黑 8 粘是一般分寸的下法。以后白大致 9 位向外发展，白棋腾挪是好调。

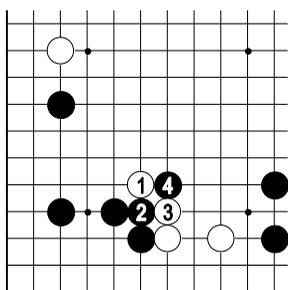
6 图 （无理）

最初，白 1 飞似乎也是轻灵的一手。然而黑有 2、4 的强手，这是必须注意的。尽管轻了，但是以后无法收拾的“轻”，仍然是不行的。

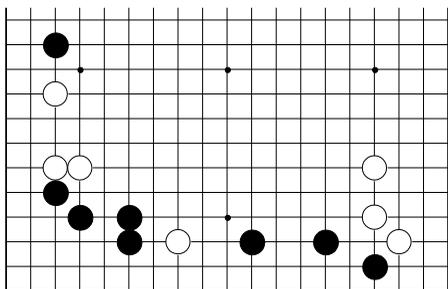


(7)=A

5 图



6 图



第5型（白先）

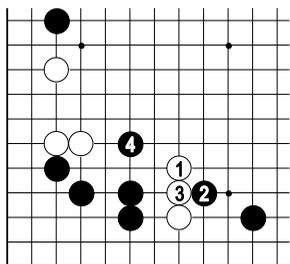
如何活动下边白一子。
无疑白必须仔细观察左右两边的状况。

1图（一间跳）

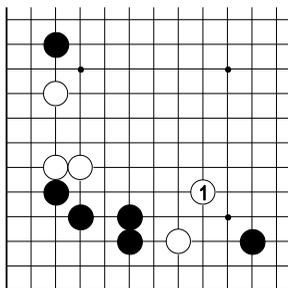
白1一间跳，普通。在此场合中，稍有正面迎敌之感，被黑2刺先手便宜，是白难题之一。白3粘，黑4又趁势攻击。白三子处于黑势力圈内，应说是滞重之形。

2图（飞）

白1飞，轻灵之着。这个形对黑来讲，大概有点莫名其妙摸不着头脑吧？



1图



2图

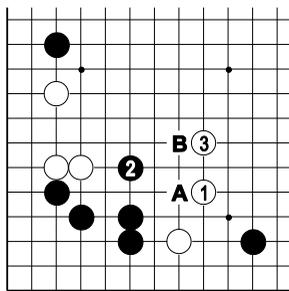
3图（出头）

白1飞，黑2如果跳，白3再跳。

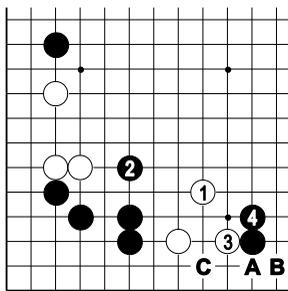
左边黑棋已经很强了，所以与白A、B跳相比，白离左边黑棋稍远一点为好。本图正是出于这种考虑而进行的。另外，白3的跳也有——

4图 (碰)

白也有3位碰腾挪的，这是白1飞造成的有利点之一。黑4如长，白就便宜了。之后，白A、黑B、白C，这是白可以考虑的形。



3图



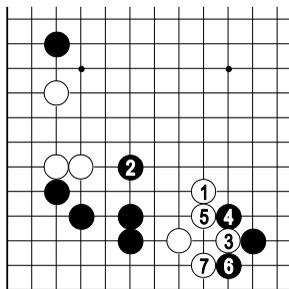
4图

5图 (劫)

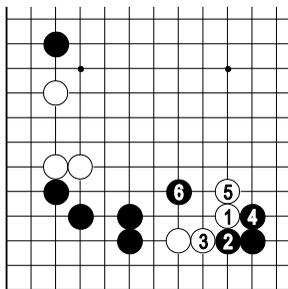
白3时，黑假使4扳，则白5挡。黑6打时，白7无疑做劫。这个劫白轻黑重，反而成了更易腾挪之形。

6图 (肩冲)

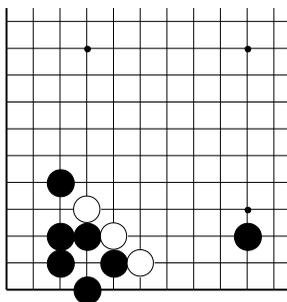
最初，白也可以考虑1位肩冲。但这手也许不能说是轻巧的。例如黑2至白5，黑6点后，正中白急所，白成滞重之形。



5图



6图



第6型（白先）

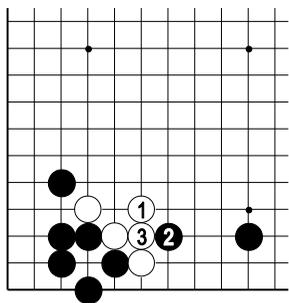
白三子因为是先手利之子，故不要过于重视为好。如果白陷于如何处理三子的思路中，一定会下出滞重的棋来。

1图（虎）

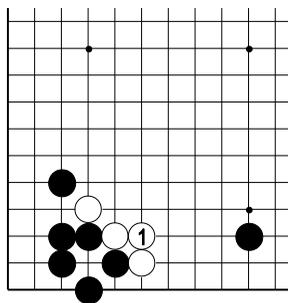
局部看，白1虎也许是形。但是这种直接援救三子的想法不好。被黑2一刺，白重了，全体被攻，负担也变大了。

2图（同样）

白1即使粘，全体仍然变重与1图无异。重要的问题不在于如何粘，而是以弃三子为前题时该怎样走。



1图



2图

3图（正解）

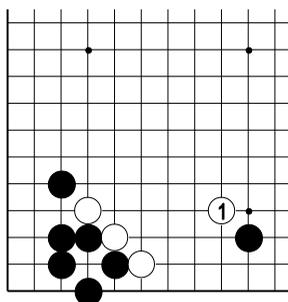
三子置之不理，在“如不给援助”这样的角度加以考虑。

白1肩冲，是轻灵的着想。

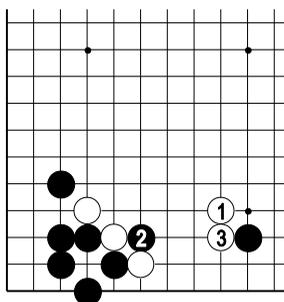
4图（白满足）

白1肩冲时，黑2如断，白不理睬而于3位挡下。因为白左边是不能期待正面交锋的棋，因而弃掉不足惜。白1、3连走两手，其

效果是很大的。



3图



4图

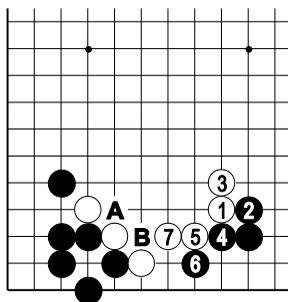
5图 （有效）

白1肩冲时，黑如2、4应，则白5也扳应。这样一来，左边白自然成形，取得了很大的成效。即便如此，以后黑A断时，白也不一定要在B位粘。

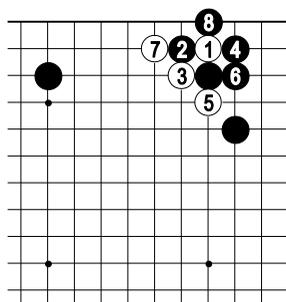
6图 （先手利）

右上是原型的产生过程。

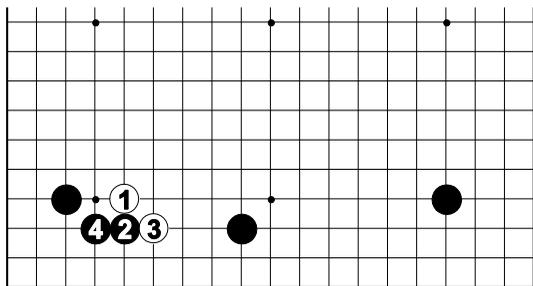
白1试黑应手。黑2扳，白3断很有趣。黑4打时，白5、7连打，由此而得到先手便宜。



5图



6图



第7型(白先)
在黑棋的“中国流”布局阵型中，白1挂，黑2、4托退，以后白该如何处理呢？

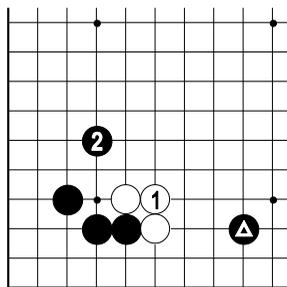
1图 (粘)

白1粘，无视周围的配置。

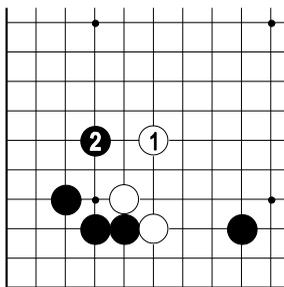
黑△一子正好处于对白构成攻击的位置，所以黑2飞攻，白方处于守势。

2图 (轻灵)

白如走1位，如果这样下，才能说合格。然而更严格地讲，这种下法仍有点滞重之感。同样被黑2飞后，白仍有被压迫的感觉。



1图



2图

3图 (正解)

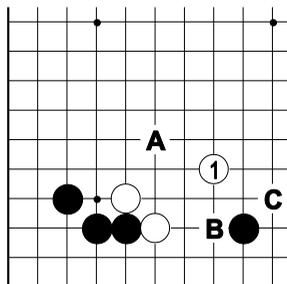
白1才是漂亮的形。与A比，这是更看重轻左边白二子的下法。从白1出发，白即有B靠整形的手段，也有C位飞压的手段。

4图 (白有利)

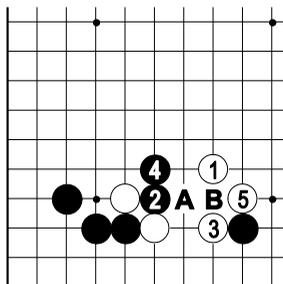
黑2断，白当然欢迎。白3碰，好调。黑4、白5局部告一段

落，白大概可以满足。

白3若4位打，黑A、白B这样进行也是有的。



3图



4图

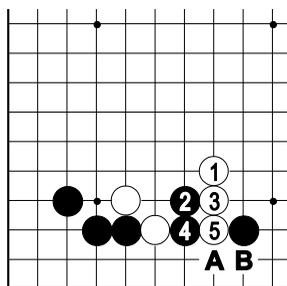
5图（象眼）

黑2即使穿象眼也不可怕。白3、5穿断，黑困难。黑若A渡，白B断。此外，黑4若5位爬，白4位断，是白充分可下之形。

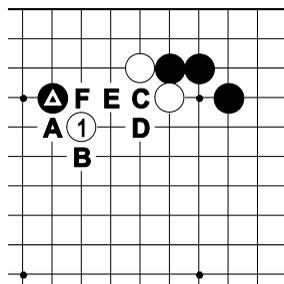
6图（即使在这里）

黑△一子高了一路，即使在这种场合，白1肩冲仍是有力的手。

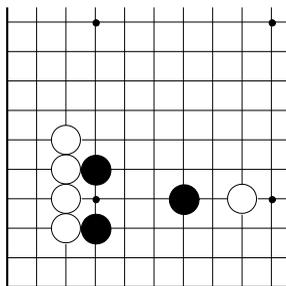
黑如A挺，白B亦长，快黑一步出头。黑C断，则白D、黑E、白F，紧着黑气走，白好调。



5图



6图



第8型（黑先）

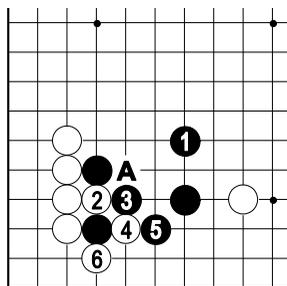
黑怎样补强三子呢？只是马马虎虎地看一眼是不能找到好点的。请记住，这个形中，有这么一手。

1图（普通）

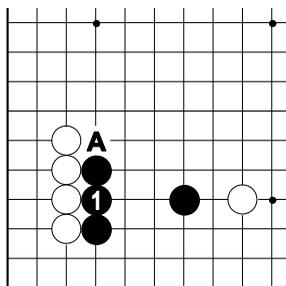
黑1如果跳，是极普通的下法，因为留下了白2冲的缺陷。黑3挡，白4、6捞足了便宜。此后白还有A断，黑眼形也不充分。

2图（粘）

黑1粘尽管很结实，但稍滞重，对白棋也无影响。此后被白A曲头，黑三子还有气紧之忧。与其这样，还不如像前图那样走。



1图



2图

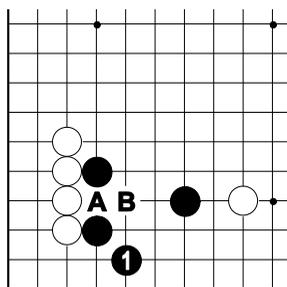
3图（正解）

黑1尖是有趣的一手，也是容易忽略的手段。白A冲、黑B正好挡住。如果想到这一结果，黑1尖自然也算不上什么飞跃性的手段。黑1后，白若脱先——

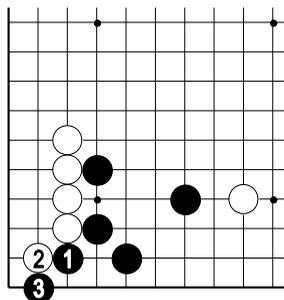
4图（恰好）

黑1扳，漂亮。白2时，黑3再扳，黑心满意足了。这样可以

说是黑理想之形。



3 图



4 图

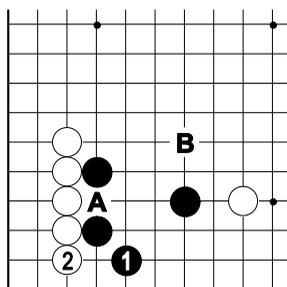
5 图 （先手）

由于白无法忍受黑在 2 位扳，所以黑 1 时，白应该 2 位立。

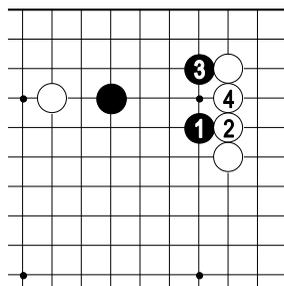
这样的话，等于黑先手补掉了 A 位的断点，这时再 B 位跳，可以说已经万全。与 A 位粘后手相比，本图黑效率明显。

6 图 （原型）

对白三三阵型，黑 1 点、3 靠，这是经常走的先手利之一法。



5 图

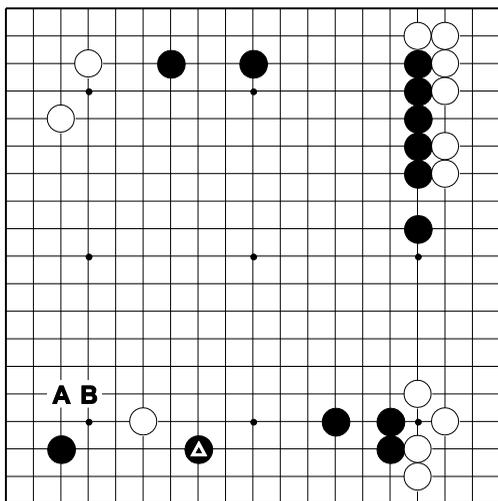


6 图

轻灵的下法·实战例

1图 这是我执白与宫本直毅九段的对局。

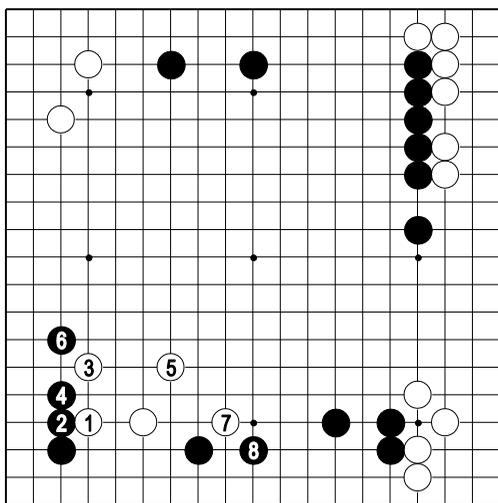
黑△子夹了。白也很想在A位夹，但是被黑B靠分割开来，将招致一场苦战。



1图

2图 白1肩冲起手，之后3位跳，白坚实，而且是一种轻灵的下法。黑4时，白5也是这种轻灵手段。黑6跳，白7轻灵地压迫黑棋。

由于白全体呈轻灵之形，尽管黑想攻击白棋，却难以找到合适的攻击点。



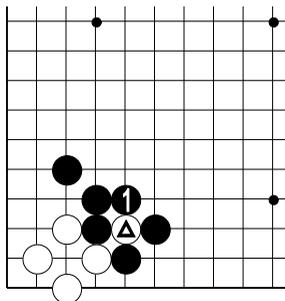
2图

第九章 本手的下法

——本章前言

后手中的先手

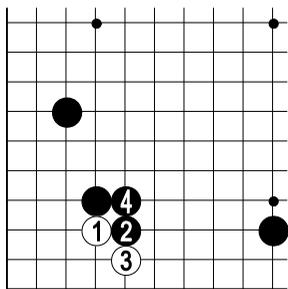
好手一定都是“本手”。不过在这一章里所要论述的是与“假手”相反的本手，也就是看上去似缓，实际上实在的防守，是“为了更大的前进而后退”这一类的手段。有一个说法“后手中的先手”，这也是对什么是本手的一个说明。



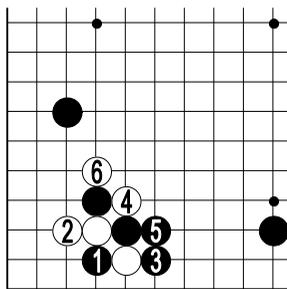
1 图

1 图 征子即使现在对黑有利，黑 1 还是先将其提净为好，这就是本手。征子虽然有利，黑 1 一旦忽略，到形成大规模作战态势，对手引征时，由于正忙得脱不了身，黑 1 又不得不提，这样作战中，会遭到严重打击是毫不奇怪的。

2 图 白 1、3 在黑阵中闹事。黑 4 粘是本手。黑 4 不打而粘，乍一看松弛，但实际上封锁了白腾挪的道路，这就是坚实。



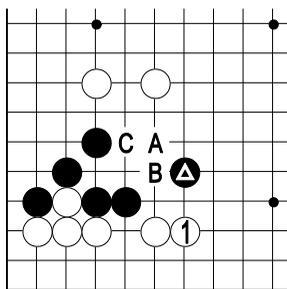
2 图



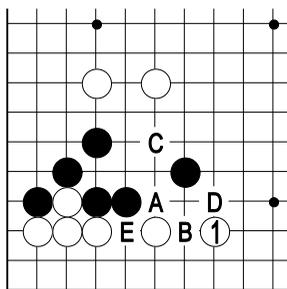
3 图

3 图 白看上去虽说很弱，黑 1、3 打，正中白计。白 4、6 反而抱吃黑一子，黑不行。

4 图 对黑△飞，白 1 并是本手。此后，白可以对黑进行白 A、黑 B、白 C 这样的强有力攻击。白 1 的确应该说是“后手中的先手”。



4 图



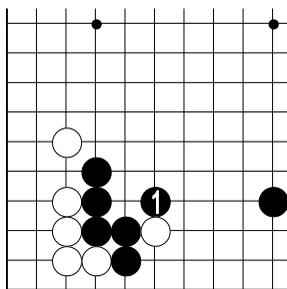
5 图

5 图 白 1 似乎步调快了，围地的效率也变了。然而，这是似是而非的一手。黑 A 时，白 B 必须粘，白 C 破黑眼，已经不是先手了。

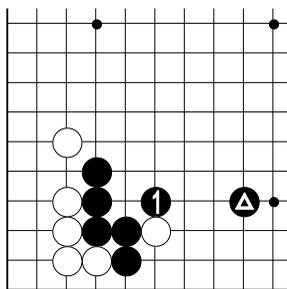
白 1 若在 D 飞，则是“大假手”。如这样走，则产生了黑 B 位靠的手段。

轻灵与薄只有一纸之隔，同样本手和缓手也是一纸之隔，这是必须注意的。

6 图 黑 1 局部而言是是本手。但情形有变时，这也可能是缓着。无疑怎样走取决于周围的情况，随机而变。

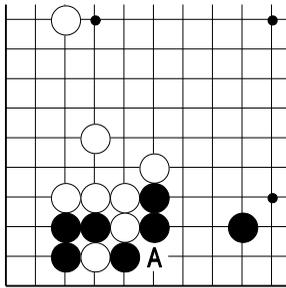


6 图



7 图

7 图 黑△一子窄了一路，在这个配置中，黑 1 守与其说是本手，其实更多的情况下是缓着。



第1型（先）

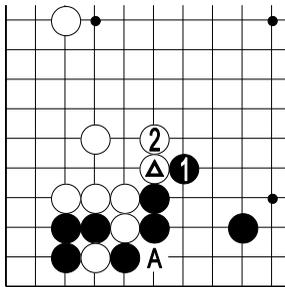
A位断点是不能置之不理的。在守只有一法。

1图（扳）

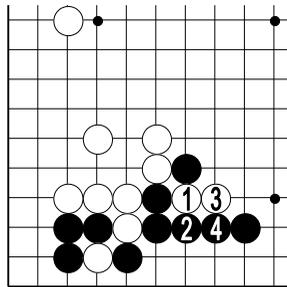
白▲扳是必然的。如果根据棋局的方向，接下来1当然也想扳。不与白2交换后，不是有A位断点的担心吗？

2图（断味）

如果白1断了，只好2应，先扳的棋反而断开了。是不完美的守。



1图



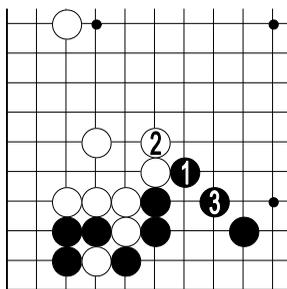
2图

3图（再一手）

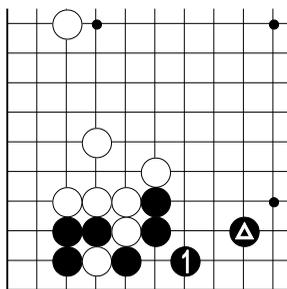
1扳，白2后，必3位再一手。如果是这样，当初1是否有必然性就是一个问题。

4图（不满）

1，很坚实，但是已经有△一子了，1在二上，稍有不满。因此必寻找更有效力的点。



3 图



4 图

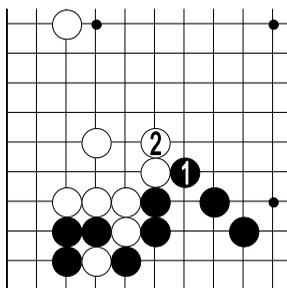
5 图 （正）

1 正。有△子，所以仍有复的意味。不是一种忍耐。样，棋形也很不，富于向中央发展的潜力。

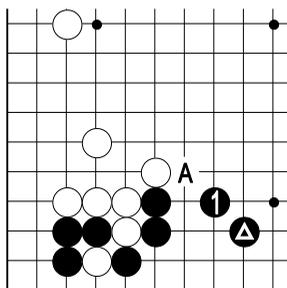
白 A 出时，脱先无妨。

6 图 （恶手）

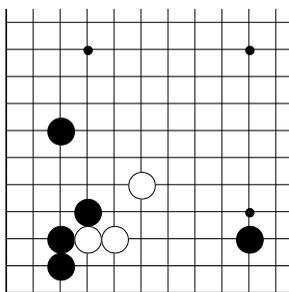
从前图结果可以看出，1、白2交换，徒使白棋加固，因此是恶手。但是如果先了步恶手，又只能像3图样再一手了。



5 图



6 图



第2型（先）

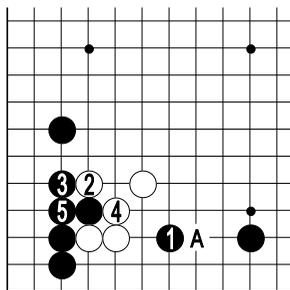
因为 是实战中常出现的形， 称作“本格派”。所以 务必了 下一手。

1图（ ）

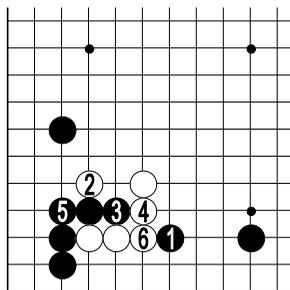
白A拆是看得 的，因此 1先 。不 攻急了。白2、4心情愉快地先手便宜了。 一块白棋不是简单便能攻击得手的。

2图（不利）

白2时， 3冲，情势也不好。白6粘后， 个结果， 是不能接受的。



1图



2图

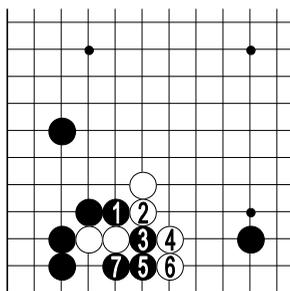
3图（弃二子）

1、3可以冲断白棋，白4只有打， 7 吃掉白二子。然而 样是否好呢？是个很大的 。不用 ，右 白棋 强了，棋不利。

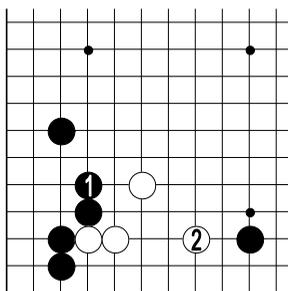
4图（正 ）

1并，本手。因为如果 白在 点上夹就等于 白 成好形。

尽管 白 2 位拆， 并不是 对白的攻击已经死心了。



3 图



4 图

5 图 （目标）

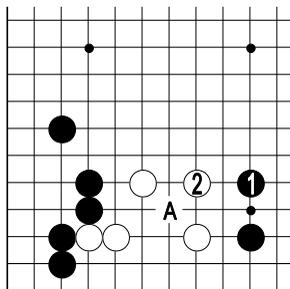
1 ，大 是先手。

白 2 如不 ， A 穿 眼严厉。根据场合， 1 可不 ，直接考 在 A 位点。

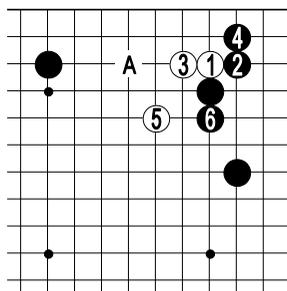
6 图 （次序）

白 1 托，是经常 用的手法。

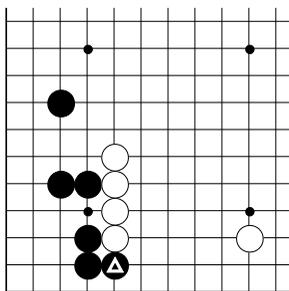
4 时，白 5 是 灵之着。对此 6 势待发是上策。初级者 则往往急 ，直接在 A 位 。



5 图



6 图



第3型（白先）

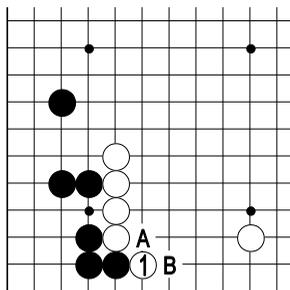
△拐了，白棋必 应一手。不 ，是在布局 段，因此 根据布局 段的特点来考 应手。

1图 （挡）

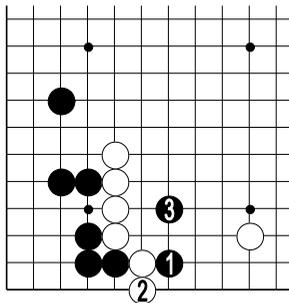
大多数人会 白1挡，假使征子 有利， A即使断，白B也没什么可担心的。

2图 （破坏）

不能忘 有1位夹的手段。白2如立， 3 。 时机不好掌握，但 一手段的存在岂止是对白地的破坏，而且使人感到白棋甚 有 分 的危 。



1图



2图

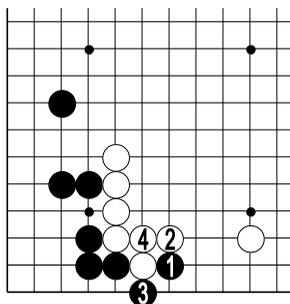
3图 （渡）

大多数场合中， 1夹时，白2一 忍 。于是 3、白4，下白地局 破坏。

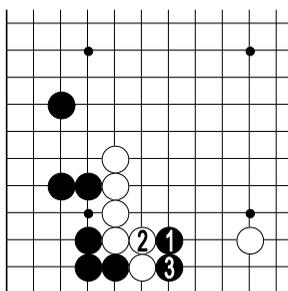
4图 （刺）

不仅有夹的手段，根据场合，有时 1刺也是很有力的。白

如 2 粘， 3 夹， 手如成立， 白受害的程度， 比上图 大。



3 图



4 图

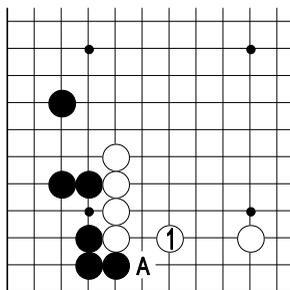
5 图 （本手）

白 1 开正交是本手。即使 A 位，白反正也围不住，样是以白 1 安全，是上策。

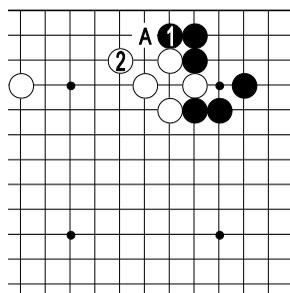
6 图 （类似形）

介绍一个类似的形。

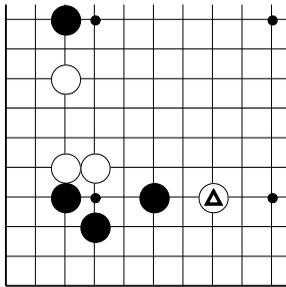
对 1，如果是早期形成 种局，白 2 仍是本手。白如 A 位挡，则在 2 位刺，等于给 棋破白地留下了立点。



5 图



6 图



第4型（先）

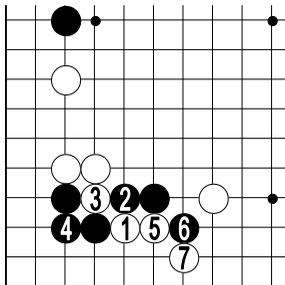
必 严密注意白▲一子。如果白先会有何种手段是不 而喻的。

1图（断）

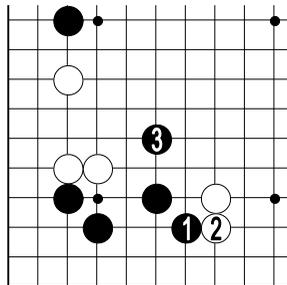
白先 不用 是1位 。2时，白3断 白7， 入 战。怎样 白 种手段呢？

2图（是好）

1尖，白2时， 3 。总的来 强 算是好 。不 ，必定会形成 样的局 吗？其实不然。



1图



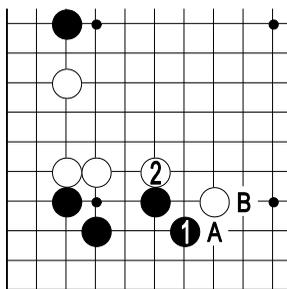
2图

3图（封）

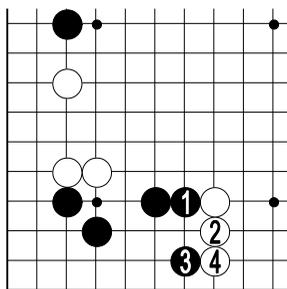
1时，白也 会2位 ，以后 A、白B 样 ，上方白棋变厚了。

4图（疑）

1 ，白2立。 3只好 下 守。白4 下是漂亮的一手。个结果使右 的白棋也坚固了。 不满。



3图



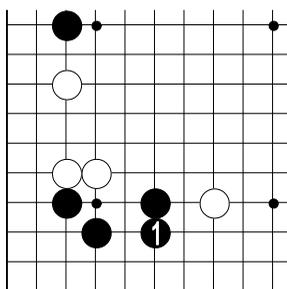
4图

5图 (正)

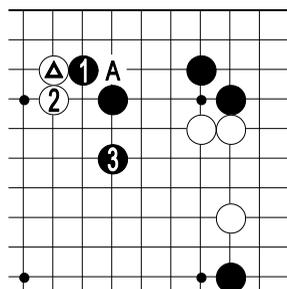
1立是后手，似乎显得缓。然而，积力备对上
和右 的白棋加以攻击，是充分有效率的一手。

6图 (参考)

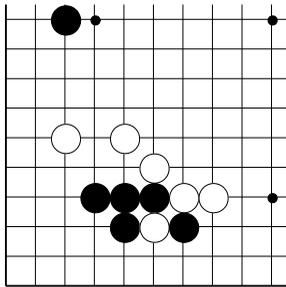
白▲一子低一时，1、3是有力的。但如果不
想 白棋强，么 A立，忍耐，仍是漂亮的一手。



5图



6图



第5型（先）

不管怎么，一个形不必慌张。但是在的下法中，只有一手是堂堂正正的。

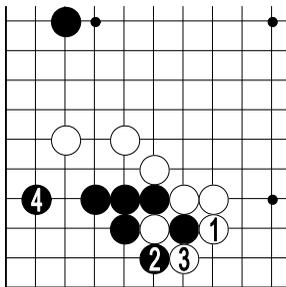
1图（安全）

先从白先考会怎样。

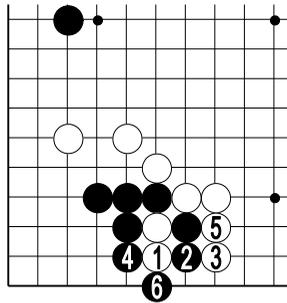
白1打，2提，白3打因为不关痛痒，4守不坏。

2图（弃两子）

白1出，好手。2如立，白3、5紧气是先手。样使右形成了白的势力。不能满意。



1图



2图

3图（白厚实）

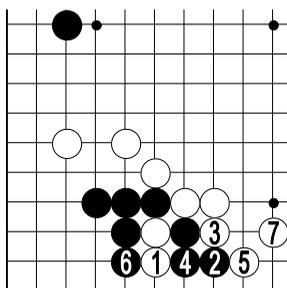
白1时，2尖是强的一手。但是白仍有3-7的弃子手段将外厚。

总之白弃二子的手筋是有力的。

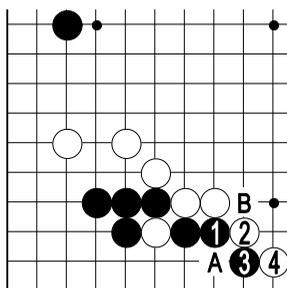
4图（爬）

先下于1位爬。但白2、4扳，不能抵抗。A粘时，

白也 B 位粘。



3 图



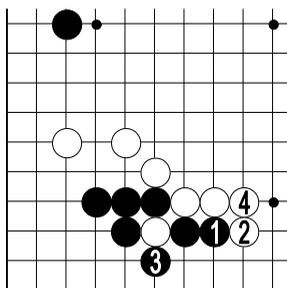
4 图

5 图 (损)

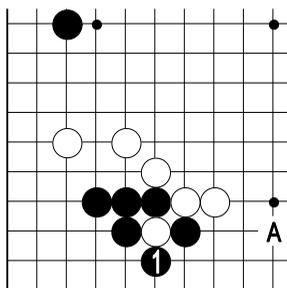
1 爬，白 2 扳时 3 提，白 4 粘上。 1 多余的一手棋反而帮白加固了外势。

6 图 (正)

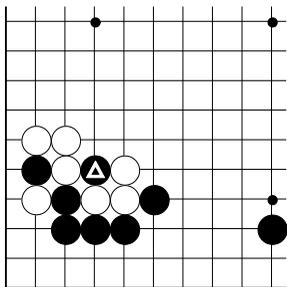
1 提正，是很有价值的一手。一样白利用之处一点也没留下，而且产生了 A 扩张地的手段。



5 图



6 图



第 6 型 (白先)

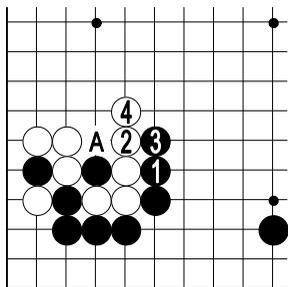
△一子即使 不出去,却也是有种种味 可以利用的形。白再 一手,先使棋形干净, 才是真正的棋。

1 图 (压)

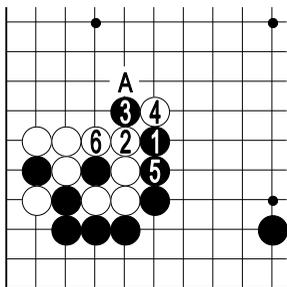
白如果脱先了, 将怎样 呢? A 无理。 1 打,接着 3 ,想把下 厚,然而 却是俗手。

2 图 (便宜)

1 是手筋。白 2 时, 3 扳,白 4 时, 5 打。接下来, A 位是否 出作战且不 , 使白 6 , 已经便宜了。



1 图



2 图

3 图 (充分)

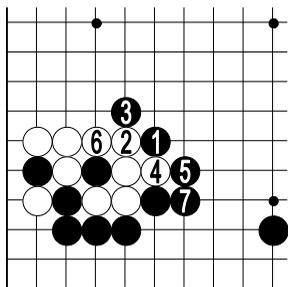
是前图白 4 以后的变化。白 4 冲之后, 6 提一子, 7 粘。样 下 更加牢固。 3 大 是 弃的。结果是 充分。

4 图 (帮忙)

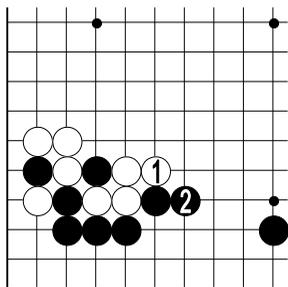
白先, 将怎样 呢?

白 1 拐, 2 必 , 后 也安定了。即使 白也强了, 但

棋方 更是求之不得。



3 图



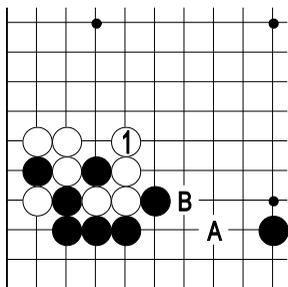
4 图

5 图 （正 ）

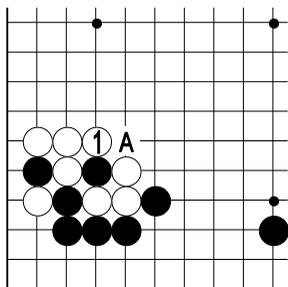
白1不动声 地 ， 是后手，但并不是单纯的 守，而是瞄着 A 位打入， 也 会在 B 位 。如 样，与前图相比，白1的优点就好理 了。

6 图 （不满）

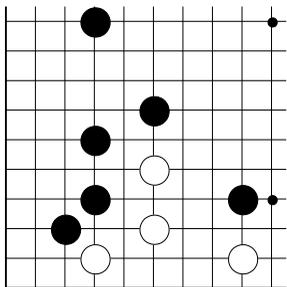
白1提，事后不留一点 烦。但与 A 位相比，白子缩成一团，向外发展的效率 低。



5 图



6 图



第7型（白先）

是很熟悉的形。白棋充满活力呈效率姿态。正因如此，也有 的感 。如果能 出手来，很想再 一手。但是——

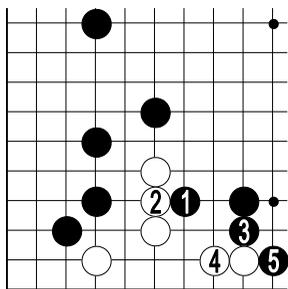
1图 （ ）

因为是实战中常 的形，所以先看看 有哪些手段。

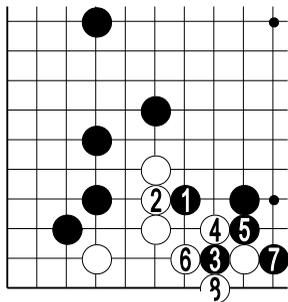
先看 1 刺、3 。白4时， 5 扳住，控制住右 。

2图 （ ）

也有3位 的， 白8，白棋巩固了，但 7是先手，因而效率 。



1图



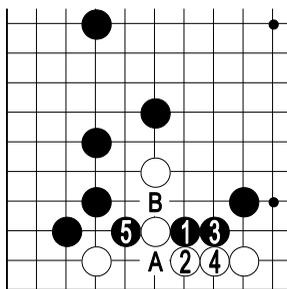
2图

3图 （ 级）

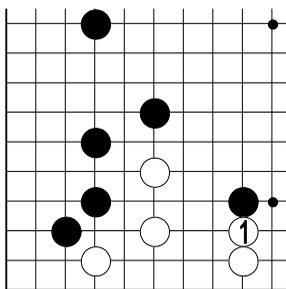
1是稍稍 级的下法。介绍一下 一下法的手筋。白2、4时， 5尖 。白如A粘， B，切断上 白一子。

4图 （正 ）

为了消 种种 味，白1 ，是最佳手段。 样，白形安全了，而且向右 发展也容易了。



3图



4图

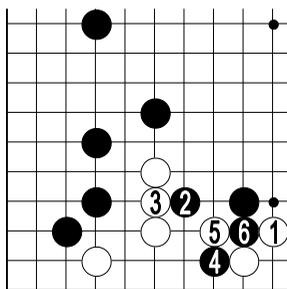
5图 (冒)

急于向右扩张，白1尖，应白冒了。样，有2位刺、4位断的手段。白切断的手段反而加大了。

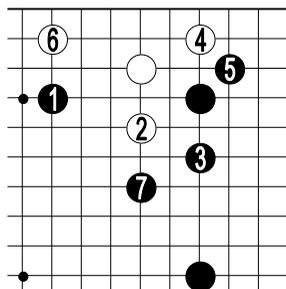
6图 (定式)

原型产生次序，大概是知的。

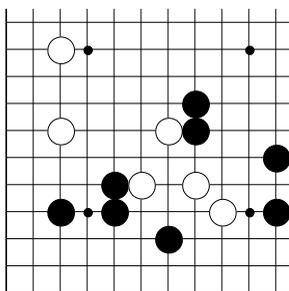
7成为好点的时候是常有的事，白在地中棋，全凭左的条件而定。



5图



6图



第 8 型 (白先)

不是常 的形，总之似在实战中 出现 。白 再 一手，但 在 哪 呢？

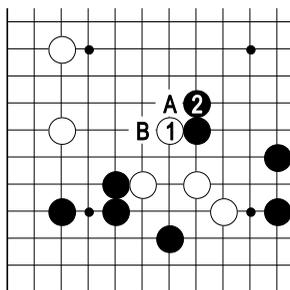
1 图 (冷)

白 1 搭， 2 怎样？ 考 。

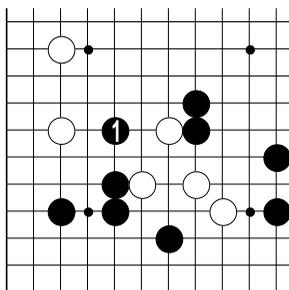
2 如 A 位扳，白 B ，白形坚固了。因此 2 不 白 棋，单于 2 位 ，可 是冷 之着。

2 图 (严厉)

前图中，白脱先的 ， 1 攻，白 。白在 一团子时，会 给左 白棋带来不利影响。



1 图



2 图

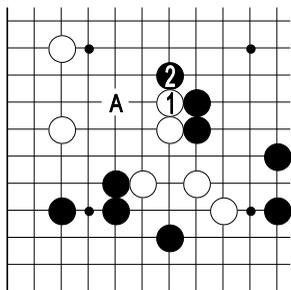
3 图 (扳二子头)

白慌忙 1 位 ， 2 即扳，成了所 “二子头 扳”之形，白 不好。接下来白 A ，仍然 受。

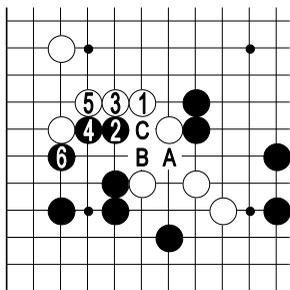
4 图 (松弛)

白1尖如何？是棋，不能成。

具体分析，如26后，有A扳、白B、C挤打的狙击手段。



3图



4图

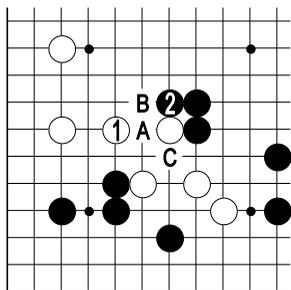
5图 ()

上图不，白1如何？

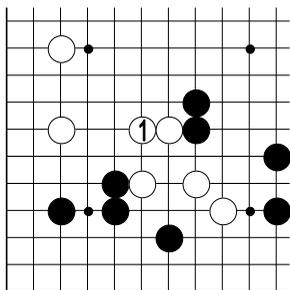
乍看不坏，但2一曲，白困。白A粘很笨，B位则C位打，白窘。

6图 (沉着)

白1并，正着。立脚点稳固，几乎无可乘。是沉着的应手。



5图

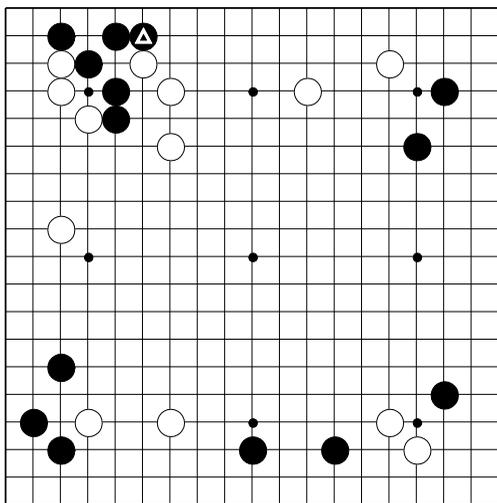


6图

本手的下法 · 实战例

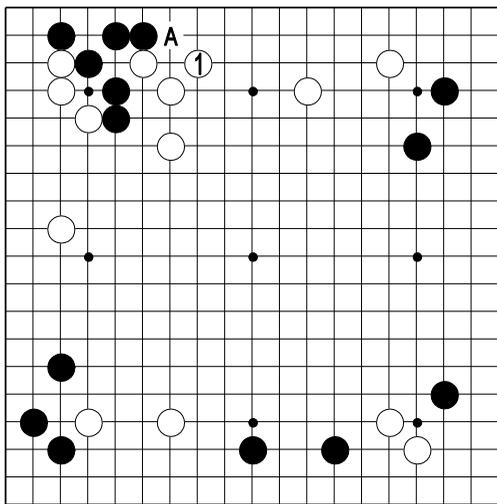
1图 大竹英雄九段(黑)对小林光一九段。

黑△子爬了。下一手白走在哪里？业余棋手和专业棋手的走法大概是不一样的。



1图

2图 小林九段走的是白1。白若在A挡，围地更大，也能对黑进行攻击，为何不这样走呢？其实，白A的话，黑有1刺的手段，白有被黑破坏上边白地的担忧，所以白1才是真正的本手中的本手。



2图

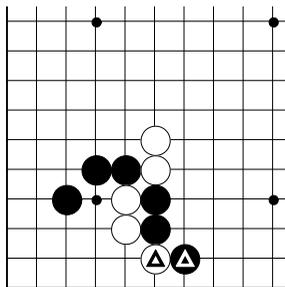
第十章 眼形的做法

一本章前言

立于不败之地

题目是说“眼形”，所以是关系到棋的死活的重大问题。但是这并不限于死活题式的死活问题。

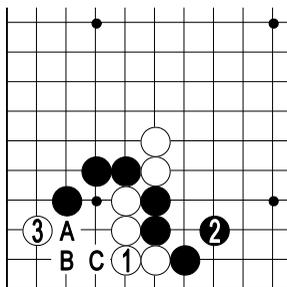
由于对眼形的忽视而导致以后大大懊悔的事是常有的。这样的死活问题，也是可以提出作为问题加以研究的。



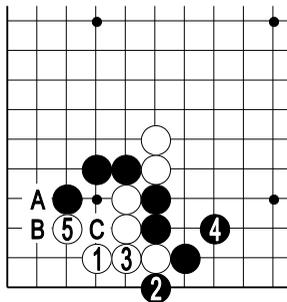
1 图

1 图 这是黑△、白▲之后，白如何粘的局面。这里事关白棋死活，不能有一点马虎，应该将以后可能的结果，彻底计算清楚。

2 图 白1粘，对于眼形的问题有点反应迟钝。黑2时，白怎么活好呢？这是个靠不住的形。白3跳，则黑A、白B、黑C，白形不完整。此外，白3若B跳，黑则3位尖，白即使活了也很苦。



2 图



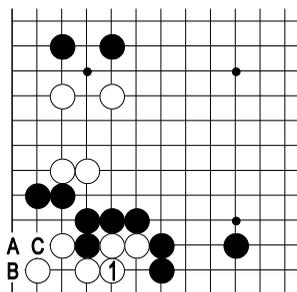
3 图

3 图 白1虎，是企图做眼的一手。即使然让黑2打一下，黑4补时白5尖顶成好形。黑A时，白B。因为白C位已有半只眼，所以胆子壮多了。

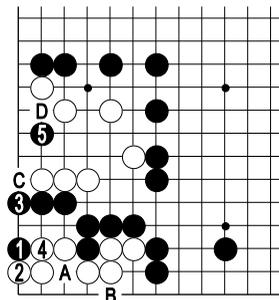
这次介绍一个也许是小失误致命的例子。

4图 这样的形，白1粘，对此有何疑问似乎感觉不到。但是事关眼形，这个粘是有漏洞的。也许有人说，黑A则白B，黑C不成立所以白活棋，白A何坏之有？

白确实活了，不过这里想说的并不仅限于角上的死活。



4图



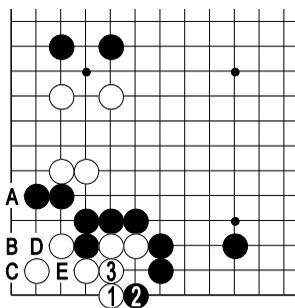
5图

5图 这是一个以后要懊悔的例子。上面白棋已被围住，而且是薄形。黑1、白2后，请注意对角上白棋，黑3是先手，白4如不补，被黑4卡，结果白A、黑B，角上白棋净死。

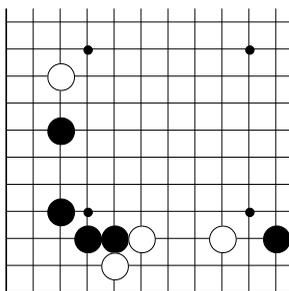
白4时，黑5点，便出大问题了。黑C、D两面都有渡，上方白棋只能绝望等死。

6图 最初白必须对如何补动番脑筋。

白1如果虎，黑A就不是先手利。黑B、白C、黑D，即使如此，白E粘仍可活棋。



6图



第1形（白先）

必须补强白三子。但要仔细考虑，黑会怎样攻击白棋。

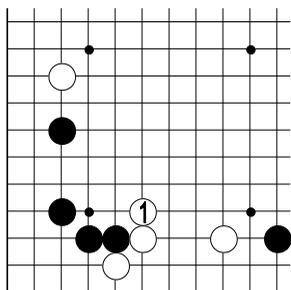
1图（长）

白1长，看上去像是好手。

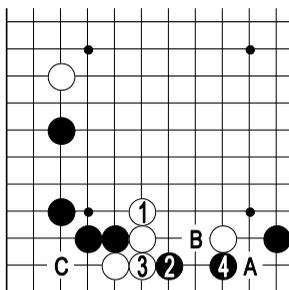
然而外观虽好，白的薄味仍未消除。黑仍有猛烈攻击白棋的手段。

2图（刺）

黑2刺，白3只好粘。黑4托，夺白根据。白A扳、黑B鼓，白无法抗拒。白2粘虽然产生了C位跳，但白根据被夺，受害甚大。



1图



2图

3图（最恶）

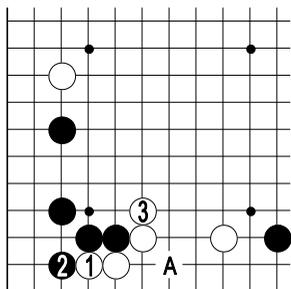
白1爬，黑2挡时白3长是最坏的下法。一旦如此，黑A刺后，白2位跳入的手段也没有了。

4图（正解）

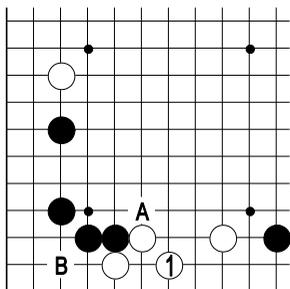
白1虎，是做眼的手段，也防止了黑在这里动手。同样是一手

棋，与 A 位长结果大不相同。

黑若脱先，白 B 跳很大，自不用说。



3 图



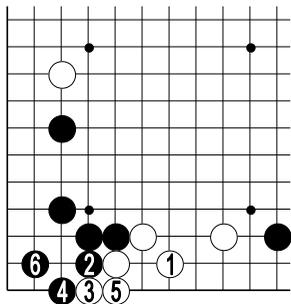
4 图

5 图 （先手）

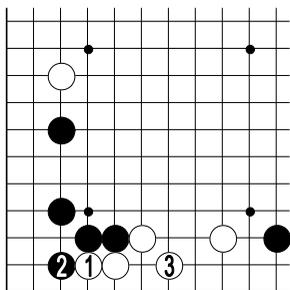
白 1 虎，黑 2 挡。白脱先也无妨。如要继续走，3、5 扳粘还是先手。

6 图 （扣分）

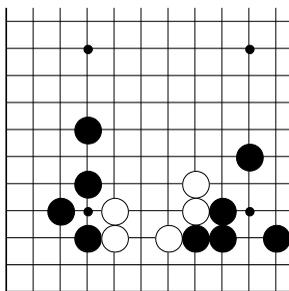
白先走 1 位爬，然后才 3 位虎，这是要扣分的。不用说，这样走，白失去 2 位跳入的手段，大损。



5 图



6 图



第2型（白先）

白可以向外逃。不过即使向外逃，也有可能是漫无目的的情形。这时，没有比就地尽快活棋更好的了。

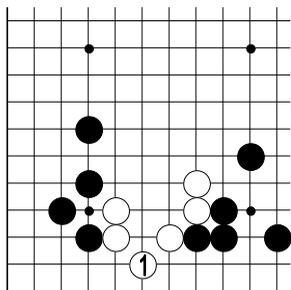
1图（倒虎）

先说结论，白1倒虎，是眼形的急所。这样白就完全活了。

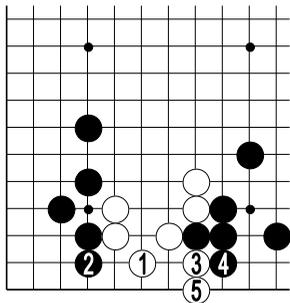
好像是畏首畏尾的一手，也许难以决定这样走，其实如有必要，就只有忍耐。

2图（活棋）

白1后，黑2立，则白3扳。黑4时，如果白务必要保证眼形，那么5位立忍耐。



1图



2图

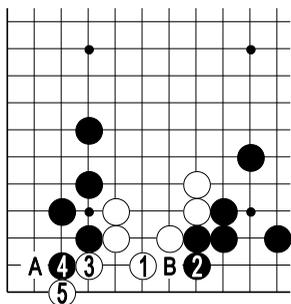
3图（扳）

白1时，黑2立这边，则白3扳。黑4挡，白无妨5位连扳。黑A退，白B已完全活了。

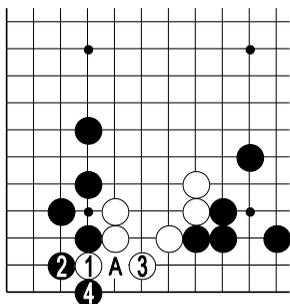
4图（多余）

倒虎之前，白1先扳能起作用吗？然而，被黑4打后，白A不

能粘的话，白1就变成了恶手。所以不能为乍看的感觉所迷惑。



3图



4图

5图 (恶手)

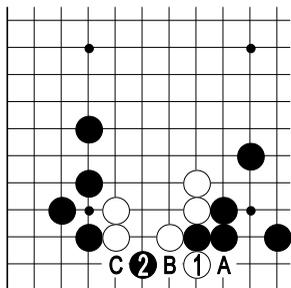
白1扳这边无疑也是恶手。即使被黑A位挡也不好。何况在此形中黑2点更加严厉。

白B、黑C后，白形势严峻。

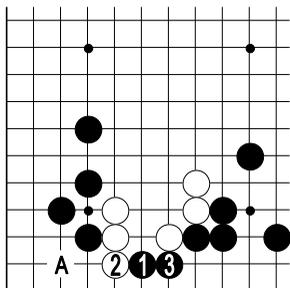
6图 (点)

如果先走，黑1仍是急所。这样一来，白眼形一下子全没了。

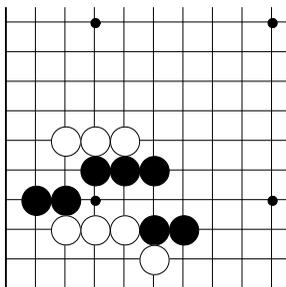
白2、黑3之后，白虽有A位跳入角上，但仍眼位不足。



5图



6图



第3型（白先）

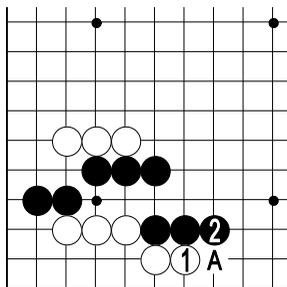
白必须谋活，但这不是在做死活题，并不是活了就算正确。问题是到哪里算告一段落。

1图（爬）

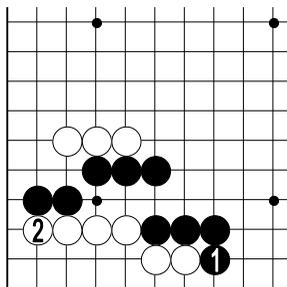
白1爬是首先想到的一手。黑2后，白A爬因为还是先手，所以白就此脱先，仍是活棋之形。

2图（先手）

在前图中，白脱先了。黑1挡，则白2活棋。但是在实战中，被黑1先手挡下，是很难受的。



1图



2图

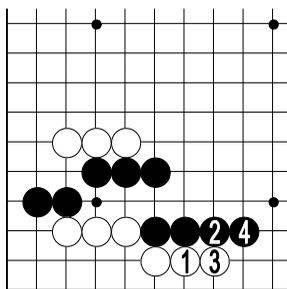
3图（正解）

白1、黑2后，白3再爬一手，黑4只有长。

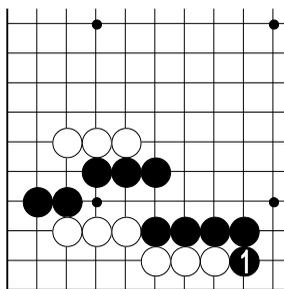
二路上爬，因为应该走到最低限度就打住，所以到此白脱先。

4图（挡）

黑1挡，这是否是先手呢？因为这手挡关系到右边，价值很大，所以与2图一样，被黑先手在此挡下，仍是很难受的。



3 图



4 图

5 图 （活棋）

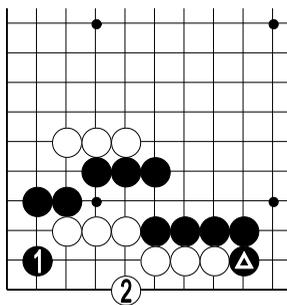
白棋脱先，黑 1 跳入怎样？白 2 尖好手，活棋。

可见黑△子是后手。因此结论是 3 图 1、3 之后脱先是正解。

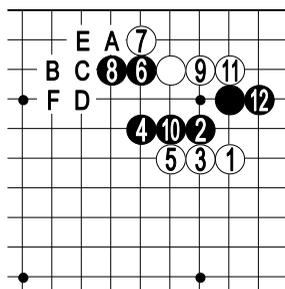
6 图 （定式）

本题原型产生的次序如下至黑 12。

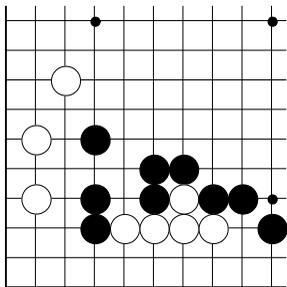
白 A 爬，假如黑 B 跳，白 C、黑 D、白 E、黑 F。



5 图



6 图



第4型（白先）

这是个零碎的问题，不过可作为平素的感觉测试。请摆出下边白棋到活棋为止的次序。

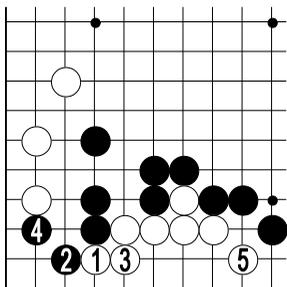
1 扳（扳粘）

若发现白1、3扳粘是先手，就能简单地活棋。白5尖，已具活形。不过这并不等于说已万事大吉了。

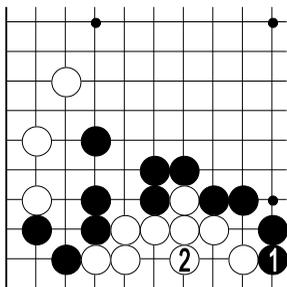
2 图（挡）

接上图，黑1挡是不是先手呢？这在实战中是很重要的。

白若脱先，黑2位一靠，白棋就死了。因此，白2必须补，黑1是先手。



1 图



2 图

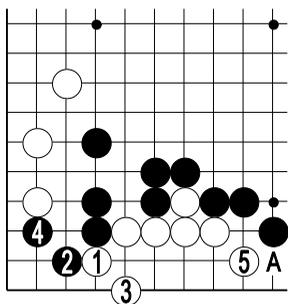
3 图（正解）

在1图中，白1、3扳粘欠考虑。其实白必须1、3扳虎。至白5尖，黑A再挡时，白脱先也活了。可见其差别是很大的。

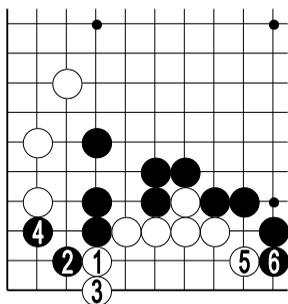
4 图（扳立）

白也有1、3扳立的，然而这种下法毫无必要。黑6之后，无

疑会产生一些麻烦的问题。



3图



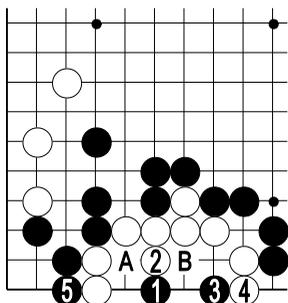
4图

5图 (味)

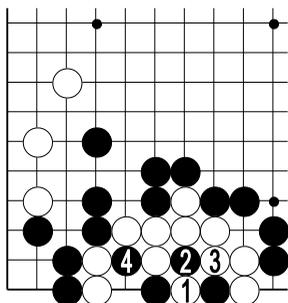
黑1点，白2顶，黑3跳后，5位再挡，白棋麻烦了。接下来，白A、黑B，白全死。

6图 (两子被吃)

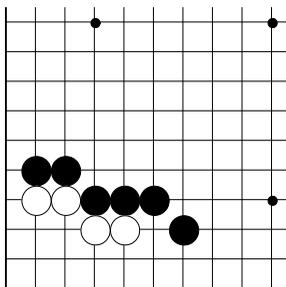
白1、3勉强活了。黑4当然吃住左边白二子。不论这是不是不得了的损失，因为3图的扳虎没有问题，所以应选择3图的下法。



5图



6图



第5型（白先）

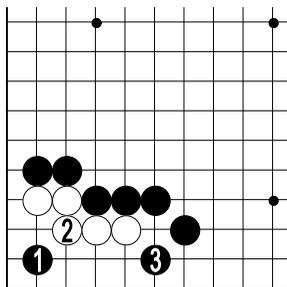
这种形在实战中常出现，白不补一手很担心。问题是怎样补最有效率。

1图（死形）

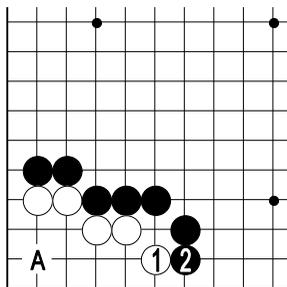
为慎重起见，先分析一下白脱先时，黑的攻法。黑1点，急所。白2粘，黑3尖，白棋自然被杀。其后的进行，请自行验证。

2图（玩味）

白1尖如是好手，就没问题可说了。然而黑2挡下，白仍可满不在乎地脱先吗？黑A点，仅此一着，白就难以应付了。



1图



2图

3图（虎补）

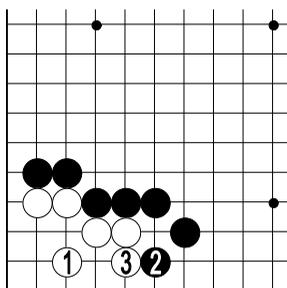
这样的场合，白应该使棋形整齐地活出来。因为既然要补一手，就必须选择高效率的一手棋。

白1虎，被黑2尖先手便宜了，稍有不满意。白3必须挡，此后——

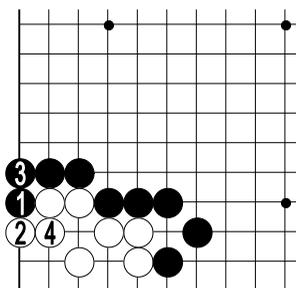
4图（被利）

黑1、3任何时候都是先手。所以白虎补看上去坚实，却还会

被黑先手便宜。



3 图



4 图

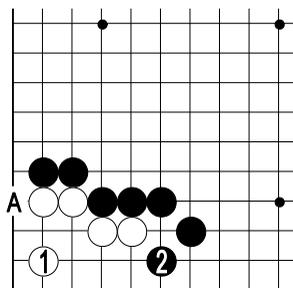
5 图 （正解）

白 1 跳，是牢固的防守。

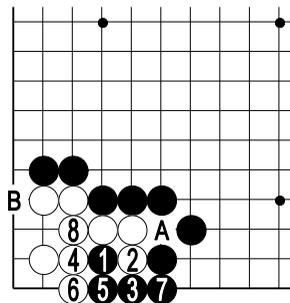
黑 2 尖已不是先手。黑 A 扳也不成为先手了。黑 2 不是先手可
从下图得出结论。

6 图 （活棋）

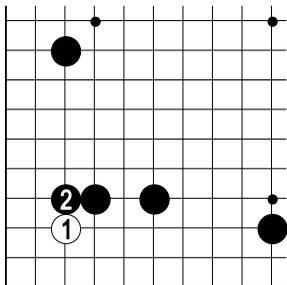
黑 1 靠，白 2 至 6 普通地定形，至白 8 活棋。黑 A 紧气时白 B
立。



5 图



6 图



第6型（白先）

白1点三三也是常有的下法。黑2时，白怎么进行？如果打劫活，当然简单。有没有无条件活的手段呢？

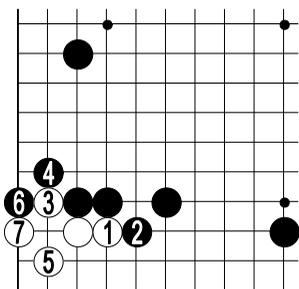
1图（爬）

白1爬，黑2时，白3、5只有扳虎，这样黑6打，白7必然要打劫。

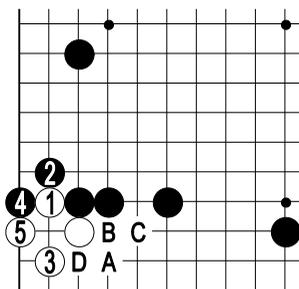
白1爬的作用不太大。

2图（仅仅如此）

如果要打劫，单于1扳、3虎即成劫。黑4、白5。黑4若A跳，则白B、黑C、白D，白棋活了。



1图



2图

3图（正解）

白1尖，好手。大多数场合，这都是无条件活。记住这个形很有用。

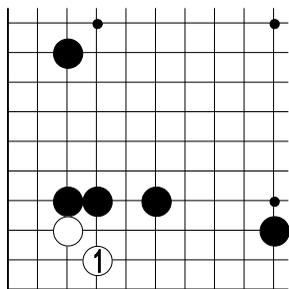
4图（粘）

白1时，黑2跳下普通。这手棋若3位立的话，白则2位跳，

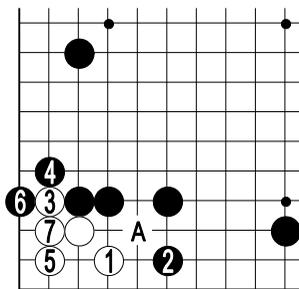
仍是活形。

白3、5扳虎，黑6打，白7粘。

另外，黑2若A尖，白同样3、5扳虎，完全活了。



3图



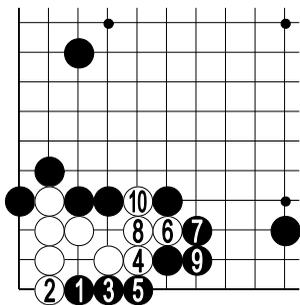
4图

5图 (冲出)

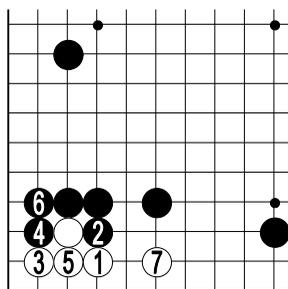
续前图。局部看，黑有1点的手段，但白2、4后更有6挖的有效手段。至白10，白冲出包围。由此可见，黑无法吃白。

6图 (简单活)

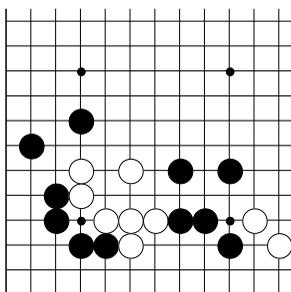
白1时，黑如2曲，白3虎。黑4、6后，白7跳，仍是简单的活形。



5图



6图



第7型（白先）

白并没有被包围。但下边是否还能做出一只眼呢？请尽力想想这一问题。

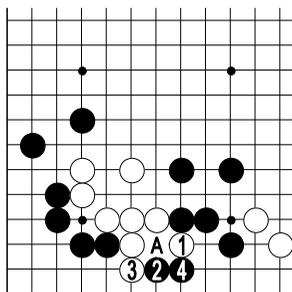
1图（扳）

白1很想扳。不过别忘了黑有2位点的手段。白3立，则黑4退，结果白下边做不成眼。

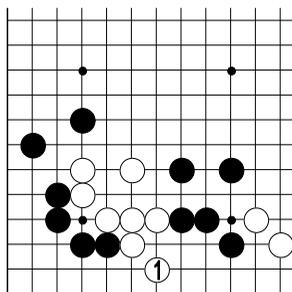
白3若4位立，则黑3位退，白还得A位粘回，右边也没有渡。

2图（正解）

白1尖，可做出一眼。这一手很容易看见。但实战中，却是意外不被注意的一手。



1图



2图

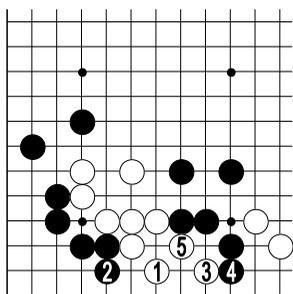
3图（轻松）

白1时，黑2如立，白3先手跳后再5虎。黑4若5位破眼，白4位爬与右边可以连通。

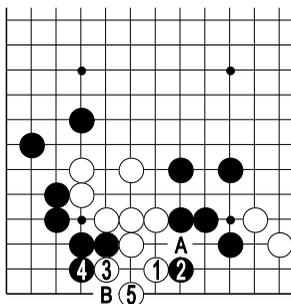
4图（完全）

白1尖时，黑2如靠下，白则3位扳。黑4时，白5，做出一完

整的眼。另外，黑2若A位曲，则白3、黑4、白B，仍有一眼。



3图



4图

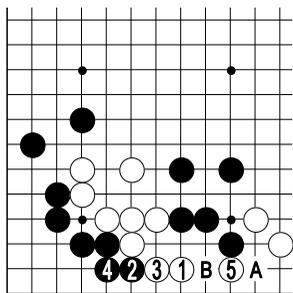
5图 （靠不住）

白1飞，好像是靠不住。

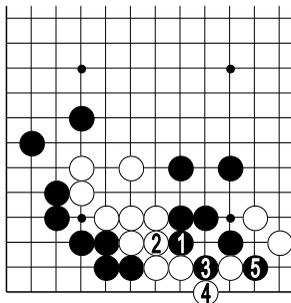
黑2、4扳粘是好手。白5托，有眼吗？其后黑A扳，白B粘，似乎是先手可成一眼。但是一——

6图 （劫）

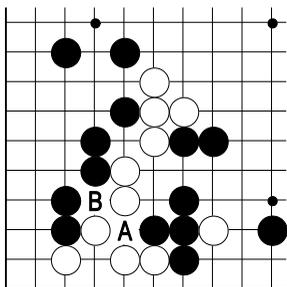
黑有1先曲，再3挖打成劫的手段。白4时，黑5，成劫。所以仍以小尖补干净为正解。



5图



6图



第 8 型（白先）

这也是外面敞开着的形。不过白自然想在角上谋活才安心。黑 A、白 B 是黑的权力，这点不能忘记。

1 图 （扳粘）

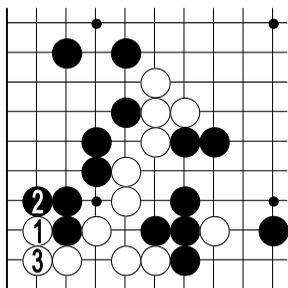
如果说要活，自然会想到 1、3 扳粘。

乍一看，这样还能确保活棋的空间，但是——

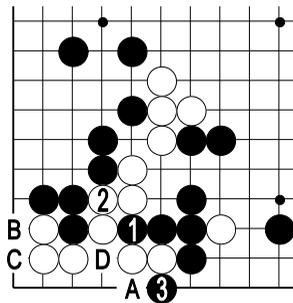
2 图 （挤）

黑因为有挤的手段，白不能放心。

白 2 若粘，黑 3 扳。按白 A、黑 B、白 C、黑 D 的次序，白只有一只眼。



1 图



2 图

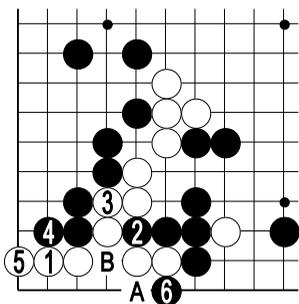
3 图 （立）

白 1 立，像是冷静的一手。但是黑 2 仍可先手挤。黑 6 扳，白仍只有一只眼。白 A、黑 B 扑。

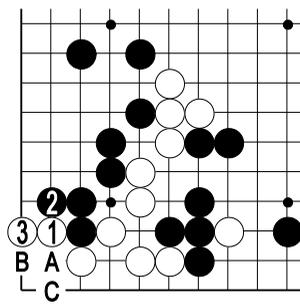
4 图 （正解）

白 1 扳、3 立是好手。与 A 粘相比，白扩大了眼位。

此外，白3若B位虎，黑C点后，白不能成活。



3图



4图

5图（活棋）

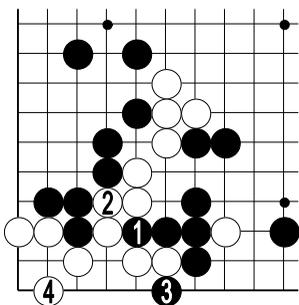
4图之后，黑1挤、3扳。此时白4是眼形的急所。请验证白棋的活棋过程。

图中黑3若——

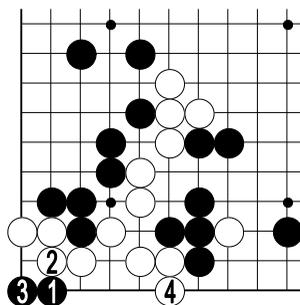
6图（广阔）

黑1点、3长，这样白4立还是活形。

本型实战中也常出现，记住是很有益处的。



5图

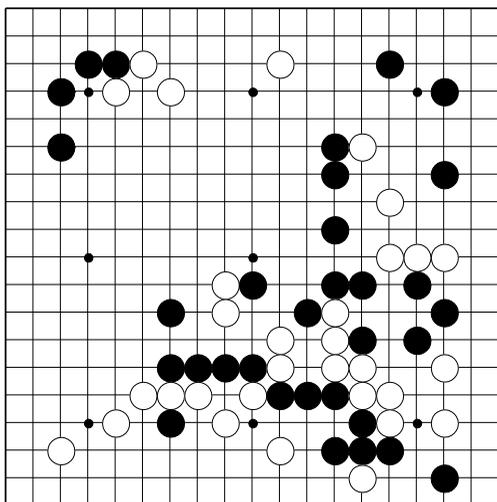


6图

眼形的做法 · 实战例

1图 加藤正夫九段(黑)对坂田荣男九段。

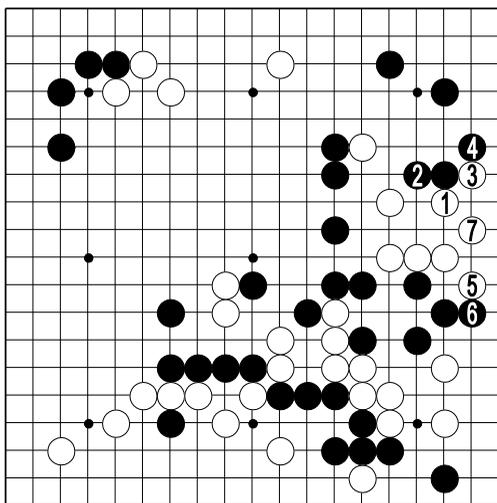
这是相当混乱的作战局面。当前担心的是右上方的白棋。这里白棋与其艰难地逃，还不如简单地就地做活为上策。



1图

2图 白1先碰，这是形的急所。黑2时，白3、5先手便宜。白7倒虎，早早活定了。

一旦紧急，就立即准备活棋，应该说这确实不愧为“治孤的坂田”。



2图