

# 围棋 定式一月通

围棋一月通丛书

朱泓

上海文化出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

围棋定式 一月通/朱泓. —上海:上海文化出版社,2005.1 重印  
(围棋一月通丛书)

ISBN 7-80511-735-7

I. 围… II. 朱… III. 定式(围棋) — 基本知识 IV. G891.3

中国版本图书馆(CIP)数据核字(2000)第73876号

著 者 朱 泓

责任编辑 陈士杰

封面设计 周志武

书 名 围棋定式一月通

出版发行 上海文化出版社

地 址 上海市绍兴路74号

电子信箱 cslcm@public1.sta.net.cn

网 址 www.sicm.com

经 销 新华书店

印 刷 上海市书刊印刷有限公司印刷

开 本 787×1092 1/32

印 张 10.625

插 页 2

字 数 237,000

版 次 1997年9月第1版 2005年1月第6次印刷

国际书号 ISBN 7-80511-735-7/G·192

定 价 11.00元

告读者 如发现本书有质量问题请与印刷厂质量科联系  
T: 021-64478586

## 出版说明

近年来,我国学围棋的人(尤其是少年儿童)越来越多,这是非常喜人的。为了使围棋爱好者、特别是少年儿童围棋初学者在学棋伊始,能得到正确的启蒙和指导,尽量少走弯路,达到事半功倍的效果,我们特地邀请围棋教练、专家和高手针对初学者学棋的特点问题,编写这套“围棋一月通丛书”,以飨读者。

“围棋一月通丛书”是为围棋入门和入门之后到高手让9—7个子之间的读者写的书。对围棋爱好者和有志于成为围棋手的人来说,这个阶段是至关重要的,是打下基础并建立初步正确围棋概念的阶段。这步走得对,以后可以少花许多时间去摸索,可以较快掌握围棋基础知识和提高围棋技术水平。否则,就会事倍功半。

“围棋一月通丛书”一套七册:《围棋入门一月通》、《围棋布局一月通》、《围棋定式一月通》、《围棋中盘一月通》、《围棋死活一月通》、《围棋手筋一月通》、《围棋收官一月通》。其中《围棋入门一月通》是在著名围棋启蒙教练邱百瑞重印17次之多的畅销书《围棋一月通》的基础上修订收入的。

“围棋一月通丛书”各册内容分工不同,每册都就围棋某一方面的基础知识、基本技术作讲解、分析和练习,但却有个共同点,那就是抓住围棋初学者的心理特点,如急于求成,如“贪吃”,如容易下无理棋,等等,在传授知识过程中不断纠正

初学者易犯的错误,在不断纠正错误中传授知识。这个共同点贯彻各册的始终。

“围棋一月通丛书”各册采用同一种写作形式,即一个月(30天)讲解、演示一个方面的常识,如布局、中盘等,每天一课,有的七天左右有一个阶段性练习,复习前几天所讲的内容,便于读者学习和掌握这些知识;有的当天讲解当天做练习,力求立竿见影,当场巩固所学知识;定式部分所讲解、演示的都是些基本定式和常形,则采用强调、提示和小结的办法,不另做练习。一个月的学习、理解消化和练习后,只要是专心的、认真的,就可以粗通该方面的基础知识——这也就是本丛书取名“一月通”的缘由。

“围棋一月通丛书”是以邱百瑞教练(曹大元、芮乃伟、钱宇平、杨晖、常昊等国手的启蒙老师)为领衔作者的围棋专家奉献给读者的围棋读物,既可作围棋教师的初级教材,又是围棋初学者无师自通的课本,一经出版将会受到大家的欢迎,这是当然的!

上海文化出版社

1997年4月8日

## 前 言

初学围棋,定式是不能不学的。

所谓“定式”,是指布局阶段,双方棋子在角部接触中最合理的下法。用围棋术语来说,这一局部的结果,必须是双方均能接受的“两分”之形。下围棋一般都是从占角开始,由此,定式就应运而生。定式可以说是围棋的基本。不知道定式,就不可能正确下棋,要想提高棋艺,就更无从谈起了。

在提高棋艺的各种方法中,学习定式是一条捷径。因为在学习、研究定式的过程中,可以掌握到许多围棋的知识。定式的着法都是合乎棋理的,其中还蕴藏着很多漂亮的手筋。学习、研究定式,可以理解棋理,体会棋形、手筋的奥妙所在。所以,学习、掌握并研究定式,既是提高棋艺的捷径,也是学习围棋的一门必修课。

定式的数量可谓浩如烟海,要想把它们全部记住,一是不可能,二是没有必要。对初学者来说,只要能记住一些基本型和常用定式就可以了。或许有人会问:只知道这些定式,在对局时够用吗?这个问题提得好!比如说吧,一棵参天大树,它的枝枝桠桠再多,总是主干的分权,而基本型和常用定式就像是大树的主干,其他的下法就是从主干上衍生出来的分权。如果真正掌握、理解了这些基本型与常用定式,即使遇到不熟悉的下法,也可以从定式的棋理、棋形中作出判断,从而找出大致相应的下法。能够记住更多的定式,当然是有利无弊的。不

过,作为初学者学习定式切忌贪多求全,首先倒是应该讲求“精”,随着棋艺的提高,再逐步向“广”发展。

怎样学习定式呢?

学习定式时,记住定式的先后次序是绝对必要的!一般来说,定式的先后顺序不能随意变更。然后是理解每一个定式的含意,洞晓其中的利弊得失,做到真正掌握每一种定式的特点。定式是角上局部两分的棋形,其本身并没有什么优劣可以指摘,这只是就局部而言。如果从整个局面来看,定式仅是布局中的一个组成部分而已。所以,不论是哪一种定式,如果不与周围棋子配置乃至全局形势相协调,就必定不能充分发挥其作用。因此,在使用定式时,必须具有全局观念:根据全局的实际情况,分析这一局部与全局的关系,然后作出判断,选用恰当的定式。请记住:定式是为全局服务的,而不是局部手段。这是活用定式的精髓!要做到灵活运用定式,记住并理解每一个定式,可说是不二法门了。

随着围棋理论的发展,定式也在相应地发展、变化。一些不尽符合现代要求的“老定式”被逐渐淘汰,同时也不断有新定式诞生。本书从众多定式中,选取具有代表性的常用着法,并收集了目前流行的新型,附以较详细的解说。凡是“定式图”的,在通常情况下即为两分定式;其他图例用括号注明“两分”、“一型”和“场合下法”等等字样的,是在特定场合下的着法,或是尚未完全定型的变化。

本书的内容顺序分为:

星位高、低挂定式

小目低挂定式

小目高挂定式

目外、高目和三三定式四部分。星位是现在最受欢迎的下

法,而小目的变化又最多,所以这两部分内容是本书的重点。目外和高目有“趣向”(含有“别出心裁”之意)的意味,因此择要介绍。三·三本身就是坚实简明的下法,且现在较少使用,所以内容比较简略。在编排方面,以天为单位,原则上每天叙述一种类型。其中个别内容因多少的关系,只能跨天安排或合并,尚请读者注意。

再次强调,要提高围棋技艺,学习定式是必不可少的。学习定式,一要精,要有选择地适当记住一些基本定式和常形;二要活,要根据棋子配置实际应用定式,不要死记硬背,生搬硬套,而要灵活运用。

朱 泓

1996年12月

# 目 录

出版说明·····	1
前言·····	1

## 星位高、低挂定式

第1天	小飞守角·····	2
第2天	单关取势·····	9
第3天	大飞守角和靠压·····	19
第4天	一间夹·····	29
第5天	二间高夹·····	39
第6天	三间低夹·····	51
第7天	三间高夹·····	61
第8天	星位高挂和常形·····	73

## 小目低挂定式

第9天	小尖、小飞和拆二·····	86
第10天	一间低夹·····	96
第11天	一间高夹·····	107
第12天	二间低夹·····	117
第13天	二间高夹(上)·····	128

第 14 天	二间高夹(中) .....	141
第 15 天	二间高夹(下) .....	153
第 16 天	三间低夹 .....	166
第 17 天	三间高夹 .....	176
第 18 天	小目大飞挂定式 .....	184

### 小目高挂定式

第 19 天	小飞、拆一和上靠 .....	196
第 20 天	下托 .....	209
第 21 天	一间低夹 .....	221
第 22 天	二种高夹 .....	234
第 23 天	小目二间高挂定式 .....	246

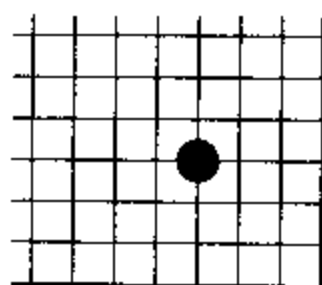
### 目外、高目和三三定式

第 24 天	小目挂的飞压 .....	258
第 25 天	大斜 .....	264
第 26 天	小目挂的折边及夹击 .....	277
第 27 天	高目挂和进三三 .....	290
第 28 天	高目定式(上) .....	303
第 29 天	高目定式(下) .....	315
第 30 天	三三定式 .....	326

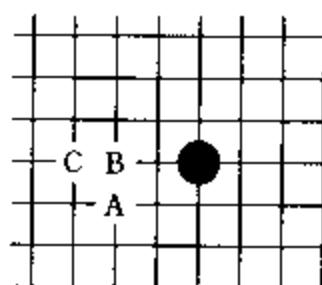
## 星位高、低挂定式

本阶段 8 天，专门讲解星位定式，其中前七天讲星位低挂定式，第 8 天讲星位高挂定式和常形。

**例图一**中黑子位置就是“星位”，又称“四·四”，是现在使用率最高的一种占角着法。星位具有易于取势和便于快速布局的特点。



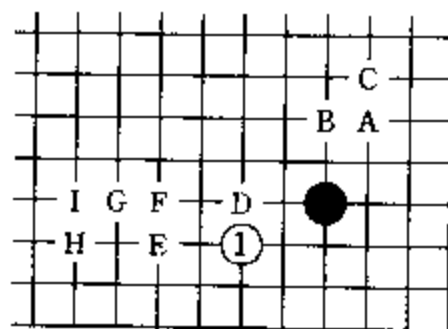
例图一



例图二

**例图二**，对星位的挂，以 A 位的小飞挂为基本挂法。B 位的一间高挂和 C 位的二间高挂，是特定局势时的趣向。下面，就从白在 A 位挂角讲起。

**例图三**，对白 1 小飞挂角，黑可在 A 位小飞、B 位单关或 C 位大飞应；也有在 D 位靠压的下法；如要夹击，有 E 到 I 的五种夹法可以选择。以下七天都是星小飞挂后的各种下法。

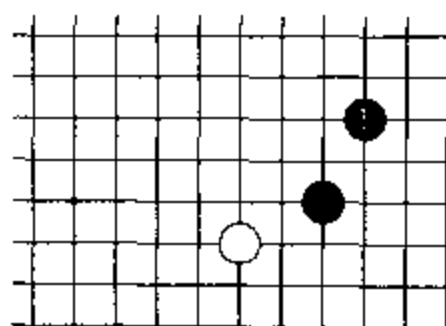


例图三

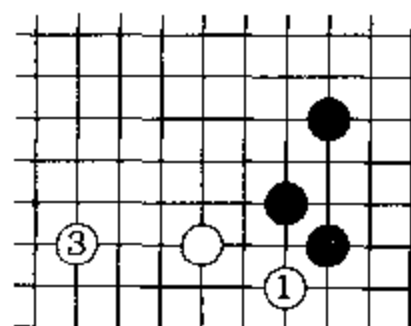
## 第1天 小飞守角

对星位低挂,小飞守角是对局中最常用的应法。

**基本图** 黑1小飞,是最常见的一种应法。小飞的步子小而坚实,是期待简明的下法。



基本图

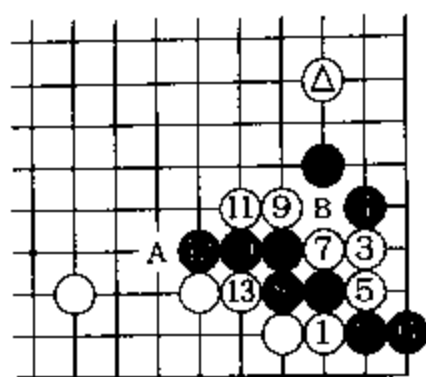
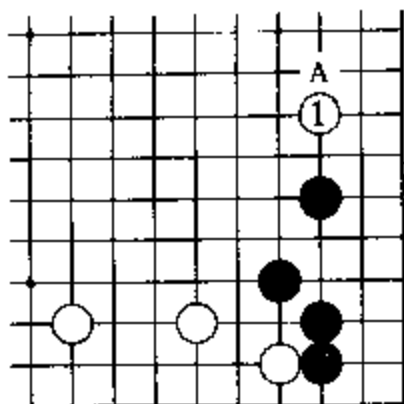


定式图一

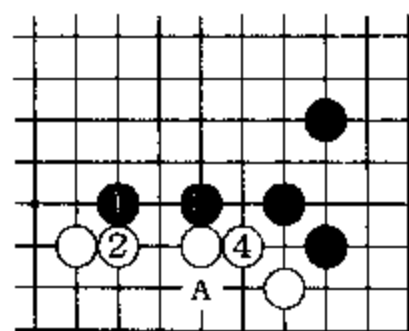
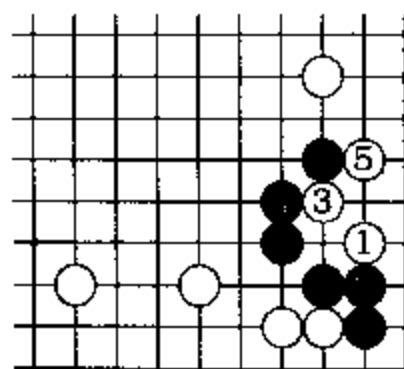
**定式图一** 黑小飞应后,白方通常是立即定型的。白1飞,黑2尖保角,白3拆,这是基本定式,请记住!黑方得先手,即可转投他处。

**图1(见合)** 根据右上的配置,白可能会在1位拦。如此,黑应立即在2位挡住确保安定。如果白1在2位爬,则黑一定要在A位拆。黑2位与A位必得其一,是安定之形。

**图2(危险)** 白△拦,黑仍脱先会怎样呢?白1是关系黑棋根据的要点,黑2扳,白3点是手筋。黑4顶、6立是好棋。白7打,至白13紧贴是必然的应接。如果征子对白有利,黑只能A位长,白B位粘,黑棋崩溃了。所以,黑4、6的下法带有相当的危险性。

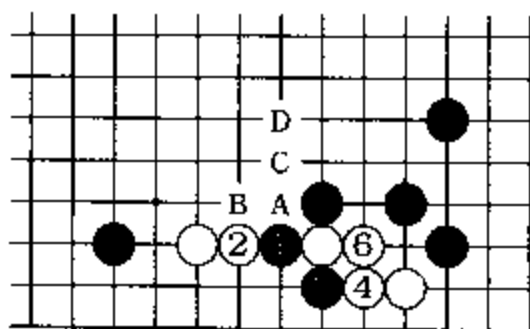


**图 3(孤棋)** 接前图。白 1 点时,黑 2 粘的话,白 3、5 可渡过。黑棋失去根据地,成为浮棋。由此可见,黑方的脱先是不适宜的。



**图4(封锁)** 黑方要取势时,有1、3的封锁手法。白2、4应,本手。黑阻止了白方向中央的出路。白4如果脱先,黑马上在4位虎下,白只可A位立,此时白地已经凹陷,而外面黑棋的棋形趋于完整,白方难以满意。1、3是黑的权利,白方大都是以2、4忍耐。

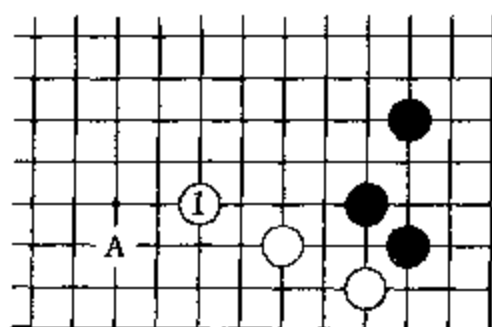
图 5



**图 5(白的抵抗)** 在有●的情况下,黑1碰入制造纠纷

的下法是否成立呢？白2、4是强手，至白6粘，白棋安然通连。不过，以后黑有A至D的先手，白方千万要留意！

**定式图二** 白1小飞也是一种下法。白1占据高位，可避免图4中黑方的封锁手段。但是，此形留有黑在A位逼的好点。因此，白方在使用时应注意与左下的配置。



定式图二

**图6(实战)** 这是第三届“应氏杯”赛中藤泽秀行执黑对刘小光一局的局部。黑1小飞，白2挂时，黑即3位夹，之后白在A位点角。

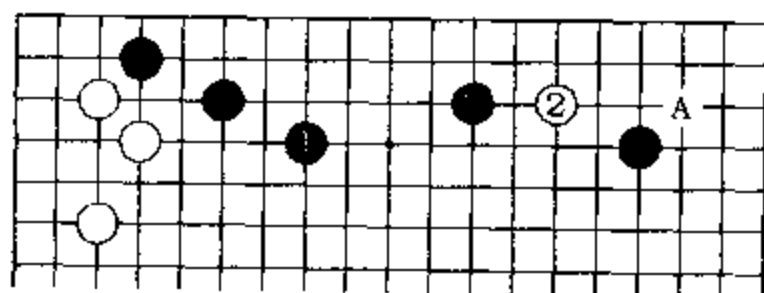


图 6

**图7(其它)** 白方直接在1位或A、B拆的着法亦常能见到，这是白方重视与左面的配合(如白已有左下角的星位)、不愿在角上定型的一种构思。这种下法已离开了定式的范围，属于布局配合问题了。

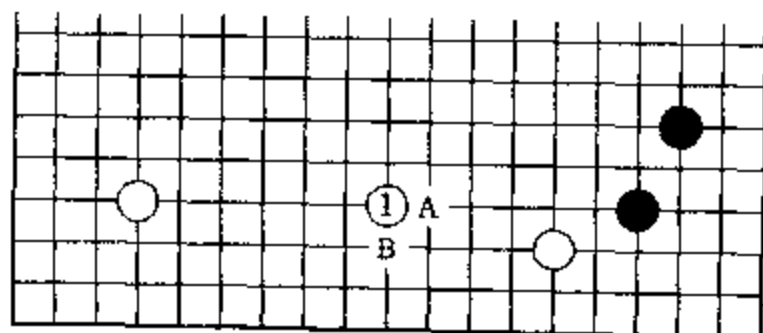
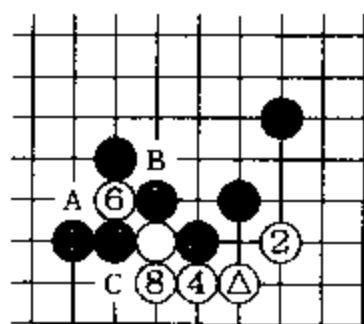
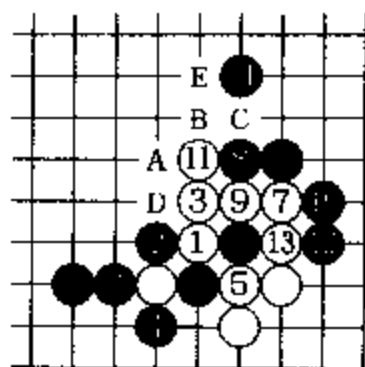


图 7

**定式图三** 对白△小飞,黑1夹是想取得外势并与左面相配合的着法。白2进角,至黑9征,是定式。以后,黑应及时在A位提清。如果征子不利,黑9只能在B位长了,如此白6一子还有活动余地。另外,黑7有在8位打的下法,白7粘,黑C,双方开战,结果就难以预料了。



定式图三



定式图四

**定式图四** 白1嵌是有趣的一手。黑一般是2、4打,至14,是常用之型。白棋避免了被封的结果,但稍有不安之感,这也是没有办法的事。白11如改下在12位,则黑A封,亦是一策;只是白暂时不要再11位冲,因黑可B挡,白C断,黑D打再E长,白虽能吃到黑二子,然而黑外势太厚。

**图8(两分)** 黑还可以选择1、3的着法,到白6止,是简明之形。黑方看轻●一子,转而取角的下法,正体现了围棋的灵活性。又,黑3正确,此手如在A打,白有B位枷的手筋。

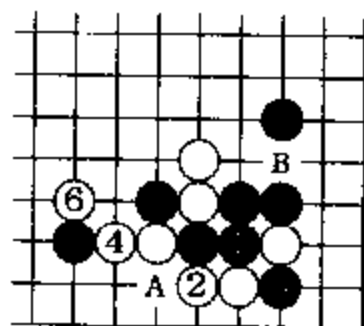


图 8

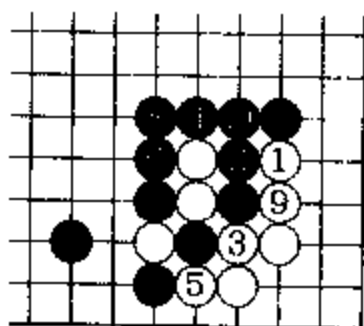


图 9 ⑦=●

**图9(一型)** 白1单枷的着法在实战中出现过。黑2、4是好手,进行到黑10是大致的应接,黑筑起了厚势。以此局部而言,虽然黑方多一手,仍是黑稍有利。

**图10(点角)** 白1直接点角,一般是黑在下边夹击△一子时的转换方法。黑小飞的形状坚实,白棋只能活得很小。到黑12飞止,是点角后的“定式”。这一结果,黑可以满足。所以,白方事先就应对黑势有所认识。

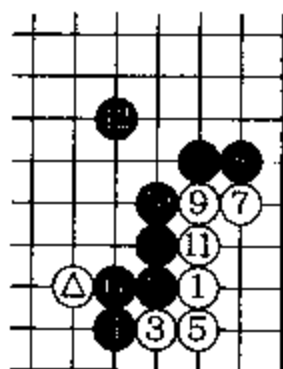


图 10

**图11(实战)** 本图是韩国第31期“霸王战”挑战赛第二局,由曹薰铉执黑对

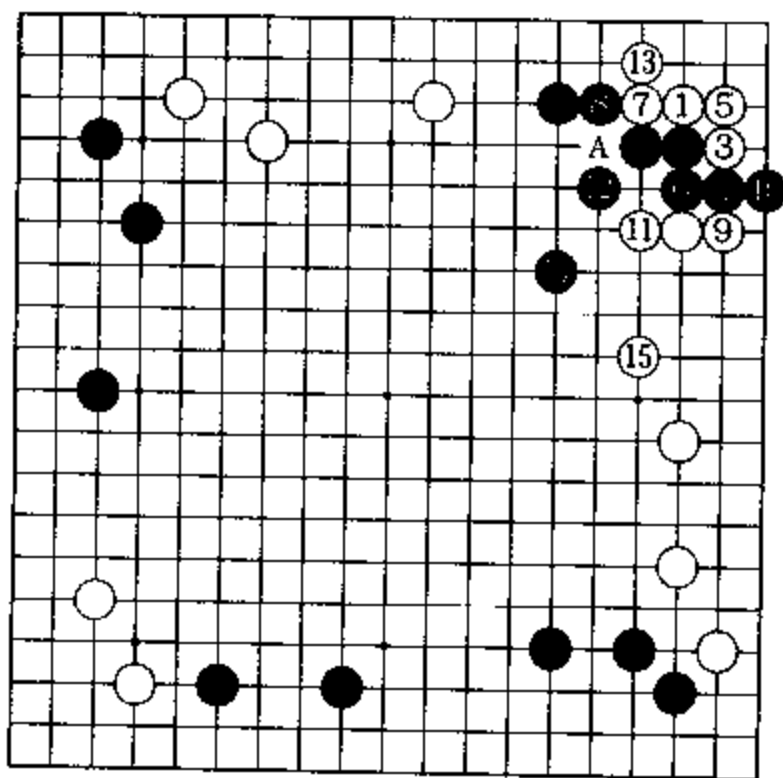


图 11

李昌镐。在周围无弱棋的局面下,白1点角是严厉之着。白7爬,甘愿被黑8顶住,是为了制造A位的断点。白9、11是瞄

着 A 位断的强手。黑 12 护断实是无奈,此手如在 13 位扳,白即 A 位断,黑虽能吃白角,却被白乘机弃子筑势,黑反而得不偿失。至白 15 告一段落,黑棋的外势难以发挥作用。

图 12(整形) 白 1 托、3 扳,是在黑夹击△时,白不愿点角而采用的整形手段,单独这样下的例子比较少见。对此,黑可根据局面在 A、B、C 中选择一种下法。

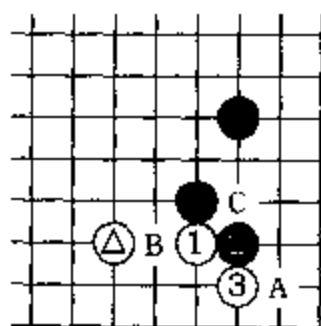


图 12

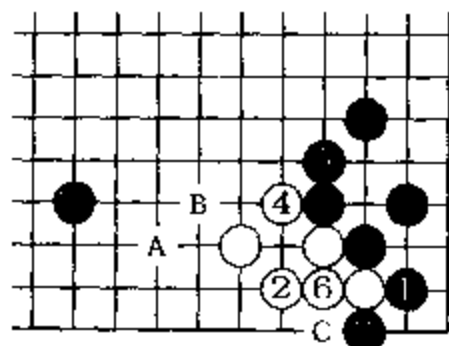


图 13

图 13(两分) 黑 1 连扳,紧凑。白 2 虎时,黑 3 一定要打。至黑 7,是常用之型。在已有黑●夹的情况下,请与图 10 对照,就可明白白方不点角的原因。这一运行,白已成形;黑取得角地,并有 A、B 位攻击的余地,大致两分。此外,白 6 不与黑 7 交换,待有机会时在 C 位打劫,则是白方的权利。

图 14(实战) 韩国第 28 期“王位战”挑战赛第六局,李昌镐执黑对刘昌赫一局的局部。白 1、3 是趣向,黑 4 接,白 5 虎得好形。黑 4 是取先手的一种简明下法。

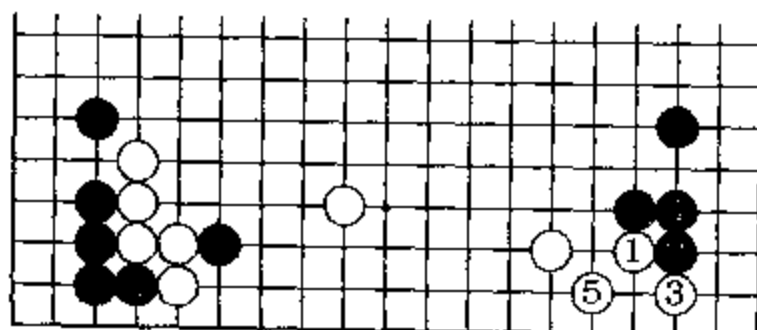


图 14

图 15(两分) 黑重视外面时,有 1、3 的强硬手段。白 4 断是次序。白 10 活角绝对,黑 11 虚枷是好手,白得角地,黑取外势,结果相当。另外,在周围情况允许的条件下,白还有 A 位出动的余味。

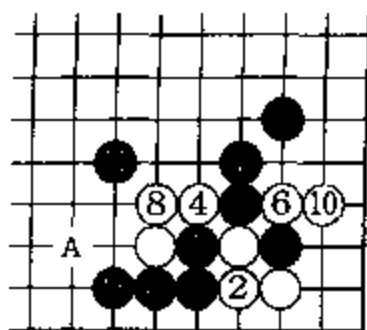


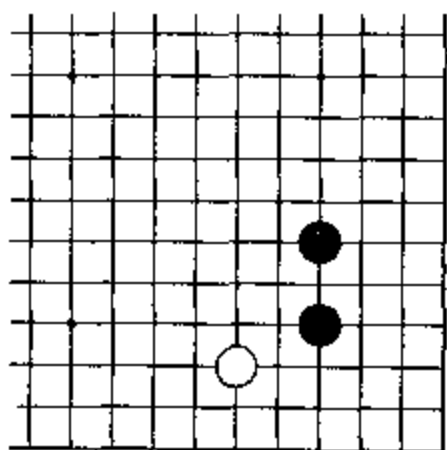
图 15

今日小结: 黑小飞应,是坚实、简明的下法,所以变化也较少。其中,定式图三、定式图四和图 8 是不同风格的着法,请注意!

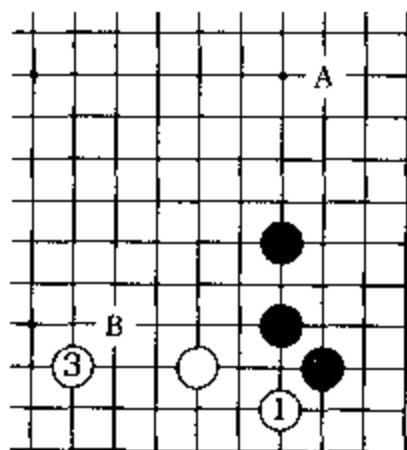
## 第2天 单关取势

星位低挂后，黑单关的应法在实战中使用率极高。今天就讲黑单关取势的定式。

**基本图** 黑1单关，是使用率最高的应法之一。单关的位置较高，侧重于取势，对白小飞挂的子的压力就稍大。



基本图



定式图一

**定式图一** 白1小飞进角，黑2尖是定型的着法，白3拆，这是基本定式。之后，黑在A位拆边是大场。视左面的配置，白3亦可B位飞，请参照第一天中的定式图二。

**图1(白拦逼)** 黑不在边上拆时，白将伺机在1位逼。对此，黑应2挡，以求安定。黑单关位高不利围地的缺点，因白的拦逼而暴露出来了，黑应有所准备。在黑单关的场合，白一般不会在2位爬，这与黑小飞时是不同的！

**图2(封锁)** 本图仍是黑方取势时的常法。黑单关的位

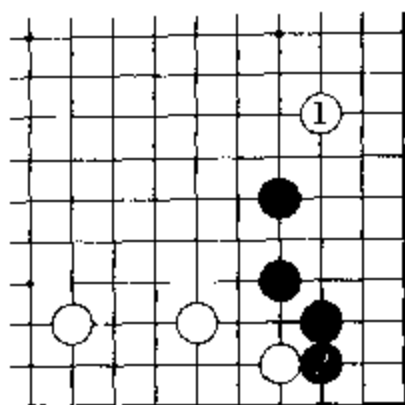


图 1

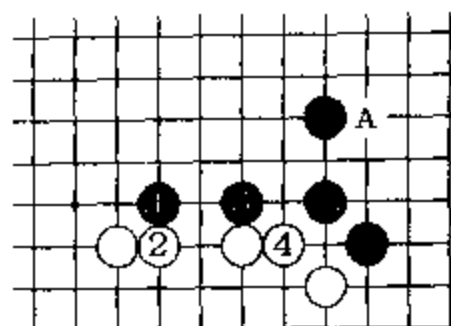


图 2

置,明显优于A位的小飞,这是单关易于取势的优点。

图3(追求厚势) 白△飞时,黑不在6位尖而是1罩,这是不要实地追求厚势与右面●相配合的手法。黑1这种豪放的下法在高手对局中时有出现,然而其需要右面有特定的配置,只能称为“场合”手法吧。白2冲、4曲是实在的应法,再6尖得角。黑7曲封厚实。这是实战常型,以局部而论,大致两分。

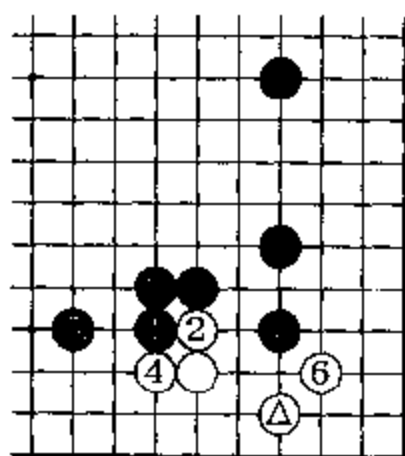


图 3

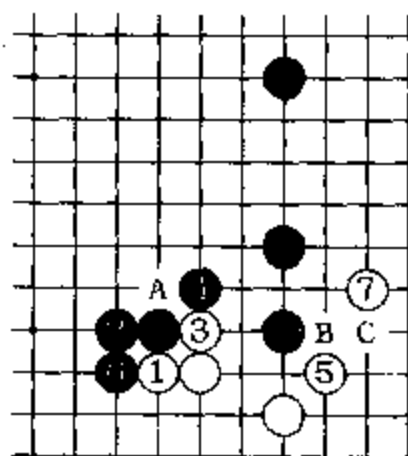


图 4

图4(别法) 白1、3给黑棋制造A位的断点,然后5尖亦是一法。黑6挡是间接补A断点的高效率着法。白7飞是大棋。这也是常见下法。白7如脱先,黑就走B或C搜括白

角,白不能忍受。

**图5(战斗)** 白1、3直截了当地冲,再5断挑起战斗,至黑8是可以预料的应接。就局部而言,亦是一种下法。然而当考虑到黑右面的配置时,白方的这种下法就有疑问了。

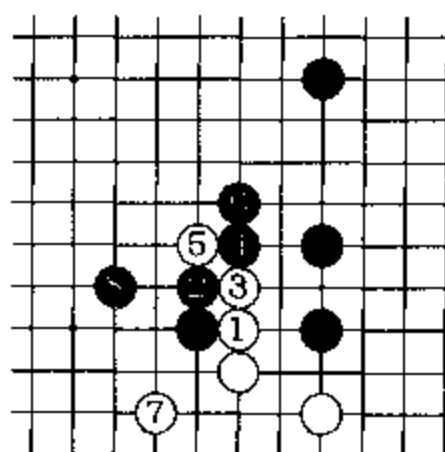


图 5

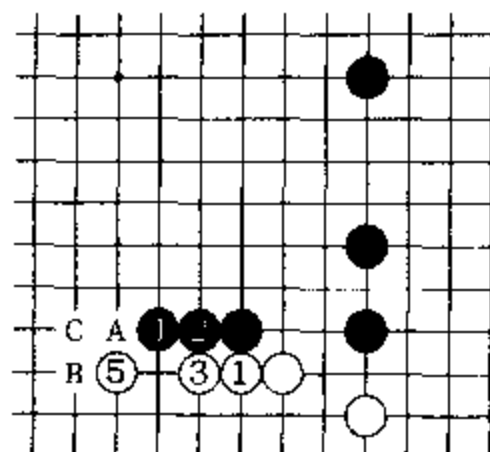
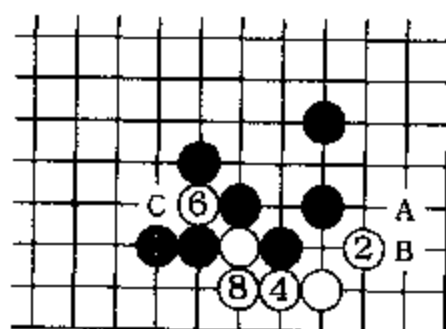


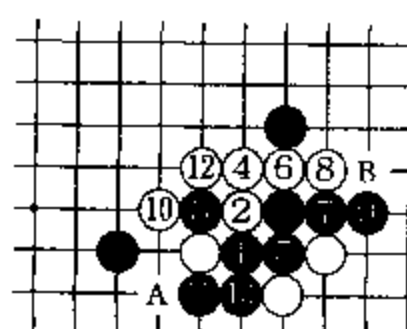
图 6

**图6(简单)** 白1、3爬,再5跳出,以实地与黑外势抗争,这样的着法似嫌简单。之后,黑大约是A压,白B,黑C继续取势。如此进行,是黑充分的结果。

**定式图二** 与小飞的场合一样,黑可以1位夹。至黑9征,是基本定式。之后,黑A与白B交换,再C位提征子是次序。黑7在8位打,则挑起战斗,亦是一法。请参照第一天的定式图三。



定式图二



定式图三

**定式图三** 对黑1尖,白方一定要征子有利才能在2嵌!到13止,是定式。如果征子不利,白10打时,黑12逃脱,白不行。黑13的补法正确,如在A位长,白B挡就是先手。

**图7(一型)** 白方重视右面的话,可在1位粘,至黑6补是必然的应接。白走到5位的挡,对右面大有帮助。不过,以后黑是否有A位逃征的机会,将是白方的负担。本图是“场合”下法。

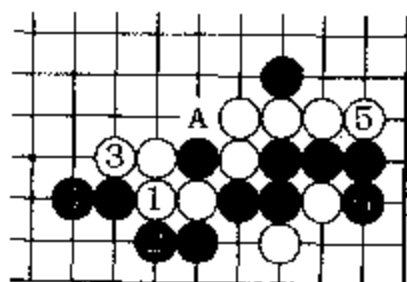


图 7

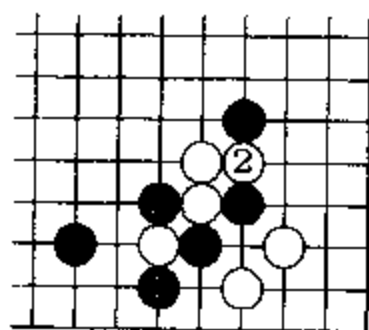
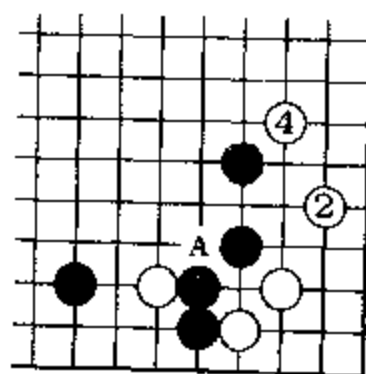


图 8

**图8(疏失)** 请记住:在●单关的场合,黑没有1打的着法!被白2冲,黑就难以应付了。千万别与第一天的定式图四混同了。

**定式图四** 白2飞轻灵,之后再A嵌就严厉了。黑3挡,白4再飞出。这是简明的运行。



定式图四

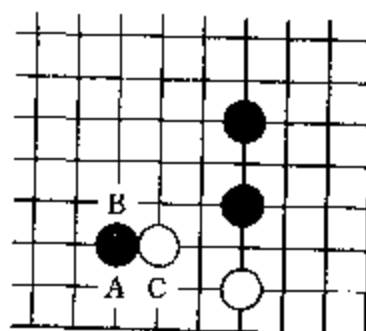


图 9

**图9(流行)** 黑1碰,希望在左下方形成势力。这种下法

以前只是偶尔见到,近年来已逐渐流行。对此,白有A、B、C三种应法。

**图 10(简明)** 白1扳,黑2扭断是手筋,至白7尖,告一段落,这是简明的下法。从局部来看,白棋被严密地封锁,黑方稍有利。

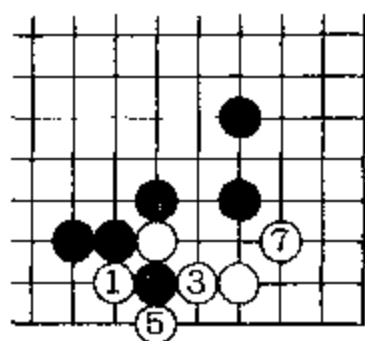


图 10

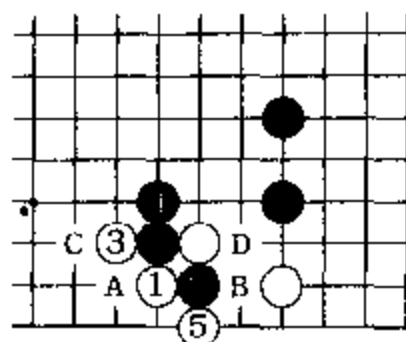


图 11

**图 11(征子关系)** 征子对白有利时,白有3打的着法。黑4长出,白5打吃。以后黑A、白B,黑不能在C位征吃就麻烦了。白3打时,黑在D位反打,请见图18。

**图 12(两分)** 白1上扳的着法较为常见。黑2长,白3再压。黑4扳是急所,白只能5位忍耐。白7是形的要点,待黑8补,白转向9位尖。至白11的运行,是实战中的常用之型。之后,黑大概会在右边开拆。

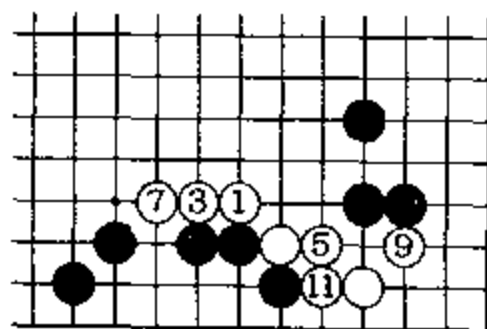


图 12

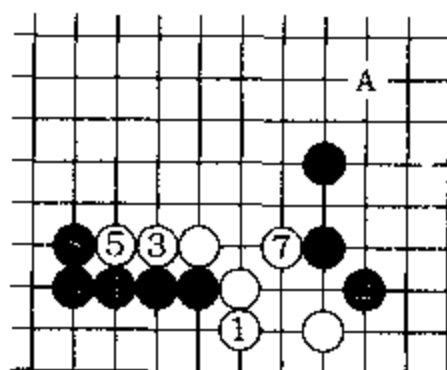


图 13

**图 13(作战)** 白 1 先抢占急所亦是一法。黑 2 是注重实地的一手。白 3、5 连压后再回手 7 位补断。左下有适当配置时,黑可 8 位曲起。接下去白可能会在 A 位一带拦逼,成为战斗局面。

**图 14(白形好)** 黑 1 曲的下法难得一见。白 2 虎是形。黑 3 尖后,白 4 扳、6 长是厚实之形。此后,白 A、B 必得其一。就局部而论,是白充分的结果。

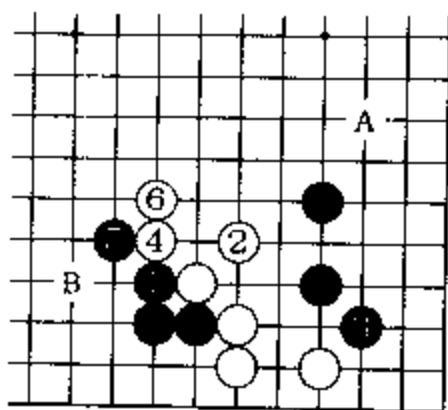


图 14

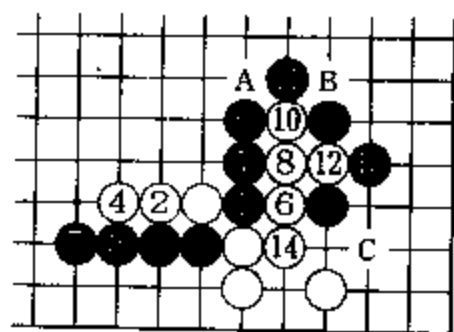


图 15

**图 15(强烈)** 黑 1 断是强烈的一手。白 2、4 压是先手。对白 6 以下的冲出,黑可 9 退再 11 封住。白 14 粘后,黑在 A 位接是重视中央厚味的着法;也可以在 B 位粘,虽然白有 A 位断,但考虑到以后有 C 位的痛快之手,黑亦充分可战。又,白 6 如在 C 位尖,则黑 7 长,就成为作战之形。

**图 16(余味)** 黑 1 直接扭断怎样呢?被白 2 打,黑只有 3 位反打。白 4 提后,黑 5 立嫌软弱。白 6 畅快地打,黑还得在 7 位接,真是痛苦。而且角上还不完全是黑地,白凭借 A 位的先手可以 B 尖谋活。本图是白满意之形。

**图 17(劫争)** 黑 1 打是不甘示弱的强硬态度,准备以劫与白抗衡。至此,白可脱先他投,待时机成熟时再 A 或 B 位开劫。两相比较,此劫对白较轻,而黑负担就重了。

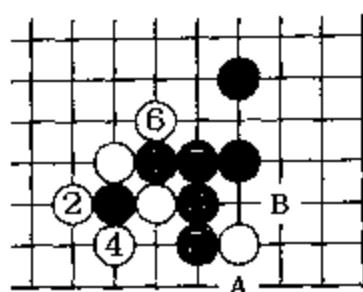


图 16

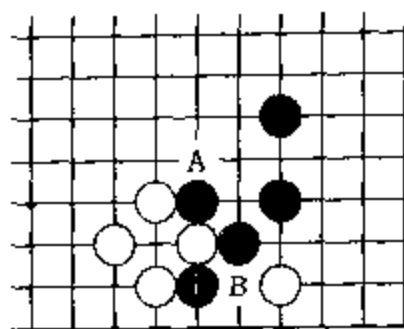


图 17

图 18(白可下) 对黑 1 的扳, 白可以在 2 打。至黑 5 粘, 白方花五手棋, 黑方六手, 角上的白子还有利用的余味, 是白方可下之形。过程中, 白 2 在 3 位退, 黑 2 长, 就还原成图 12 的结果了。

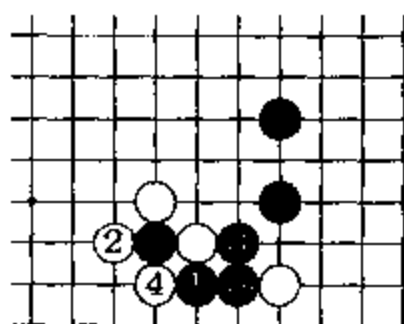


图 18

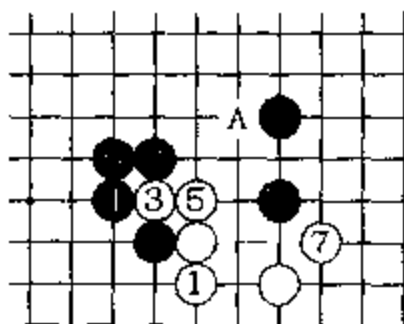


图 19

图 19(一型) 白 1 立, 先站稳脚根是稳健的下法。黑 2 跳是局部之形, 意在加强中央。至白 7 尖是大致的运行, 得失相当。若黑 2 在 5 位扳, 白 3 断, 就与图 15 相同了。本图中, 黑要防备白在 A 位靠的手段。

图 20(实战) 这是第 6 期“东洋证券杯”决赛第四局, 聂卫平执黑对马晓春。白△飞后, 黑在众多的着法中选择了 1 罩的手段。白 6 与黑 7 先交换一手, 是马九段的功夫。到黑 9 曲的结果, 与图 3 几乎相同。之后, 面对庞大的黑势, 白是在 A 位进行侵削的。

图 21(不定型) 对白△的飞,上面列举了 A、B、C、D 四

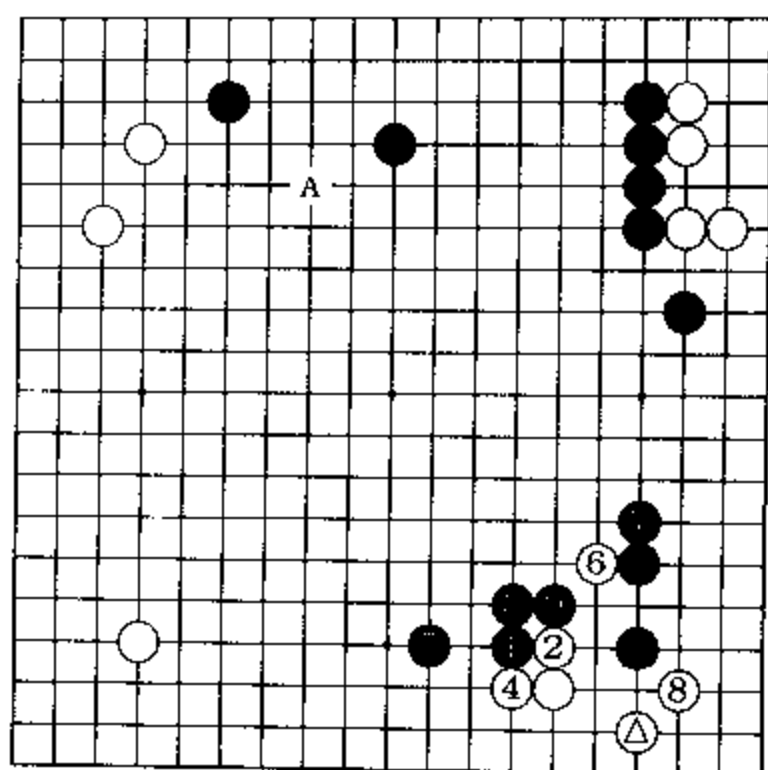


图 20

种应法,究竟应采用哪一种?应根据全局需要来衡量。在一时难以作出判断的情况下,建议黑方暂且不要匆忙定型,先转向他处再说。这种“暂不定型”法,是一种高级战术。当然,在黑方脱先之后,白可能会在 A 位尖。那么,到底是白方先在 A 尖,还是黑方按照需要来定型,这就是下围棋的趣味了!

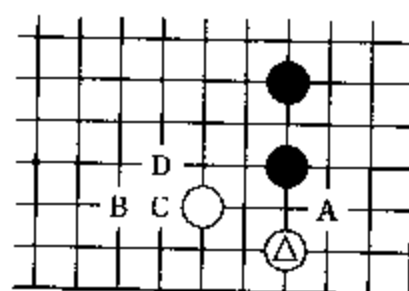


图 21

图 22(点角) 在黑夹击白△一子的情况下,白可在 1 位点角求转身。至黑 14 的运行,是点角“定式”。黑 14 亦可考虑在 A 位虎,以抑制白△的活力。就局部无法评定本图的得失,必须根据周围的具体配置来分析,才会有公正的结论。

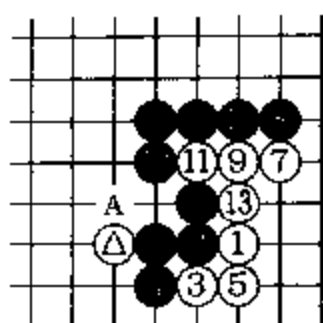


图 22

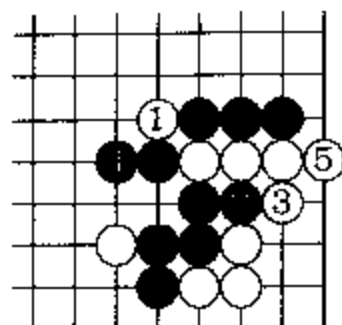


图 23

**图 23(一型)** 白也可以先在 1 位断,给黑棋多少留下一点麻烦。黑 2 先冲再 4 长的次序正确。白 5 立对右边的影响稍大,是一种补法,但以后角上有被黑双活的可能;白 5 也可以直接在角上补。以后黑该如何下,得由旁边的配合来决定。这也是点角“定式”。就本型而言,被黑 2 冲,白角的目数已经减少;如果白 1 的断有所作用,则可弥补角上的损失。请与上图对照一下!

**图 24(大飞型)** 白 1 虎也是一法,然后就可 5 位大飞。在 A 位一带有黑子时,白 5 就有削减其效率的作用。黑 6 虎,厚实。本图亦是点角的常型。对白 1 的虎,黑 2 一定要打吃,即使明知白方要做劫,黑也非要打吃不可。

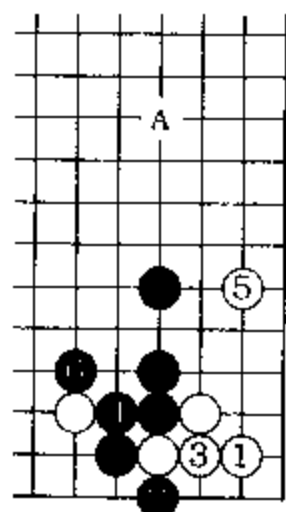


图 24

**图 25(整形)** 在黑单关的局面,白也有 1、3 的着法。黑仍是在 A、B、C 中选择。请参阅第一天中图 12 至图 15 的着法。

下面介绍一种在黑单关时独有的下法。

**图 26(黑得实地)** 黑 1 打,至白 6 的进行在前面出现过。黑 7 扳起,白 8 压后再 10、12 冲出也是一种下法,成为白

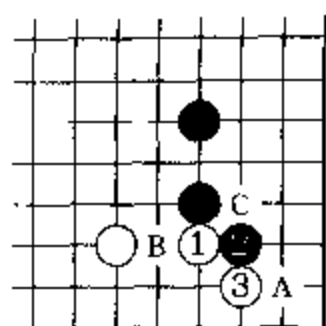


图 25

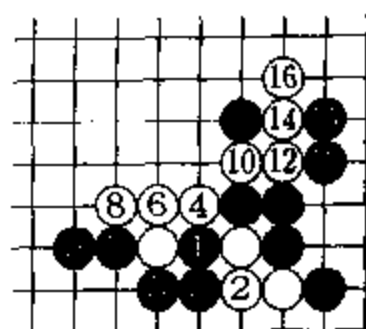


图 26

取外势、黑得实地的格局。以局部论,黑地稍优于白势。这是实战中出现过的形状。黑 15 爬后再 17 扳是正确的下法,如果黑 15 单在 17 扳,白立即在 15 位挡住,角上黑棋还得补。

图 27(其他) 白在 1 位或 A、B 位拆的着法,在第一天的图 7 中已有介绍。之后,黑在 C 位拆是注目的大场,这是黑单关与小飞的不同之处。

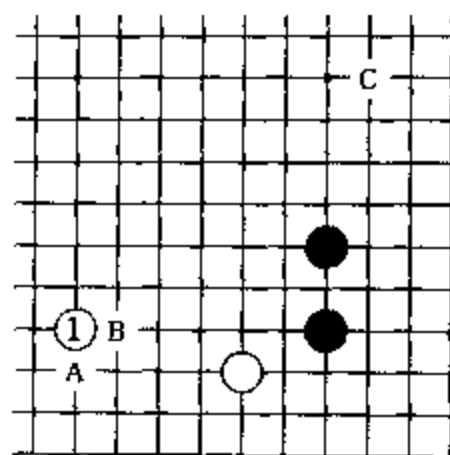


图 27

今日小结:单关位高和低位的小飞守角相比,请注意以下几点:

1. 两者有相类似的定式,但因其含意不同,其后的变化也就不一样了。

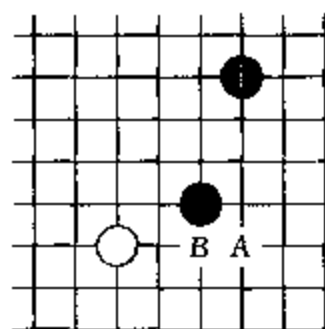
2. 单关不利围地,要注意弥补这一缺陷;单关重于取势,在以后的进行中,应充分发挥这一特点。

## 第3天 大飞守角和靠压

今天的内容有两部分：一是黑大飞应；二是黑对白小飞挂的子采用靠压的下法。

### 一、黑大飞

**基本图** 黑1大飞，是历史悠久的一种应法。在分先棋中，白通常是A位点角定型的。如果白方脱先，黑就走B位“玉柱”，不仅可巩固角地，兼有攻击白子的作用。



基本图

**图1(混同)** 白1、3似乎是很自然的下法，但现在黑●是在大飞的位置，黑形就较生动。这样的结果是黑稍有利。

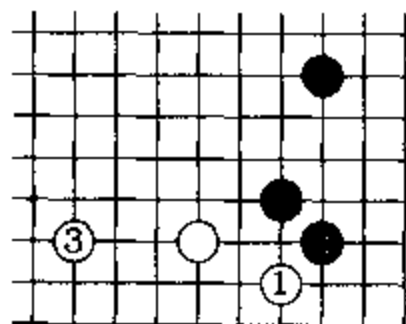
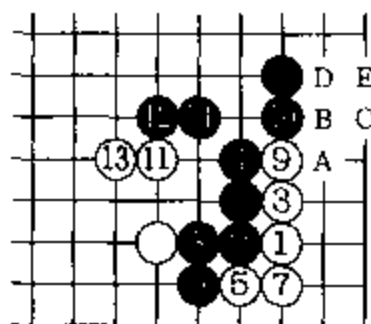


图 1



定式图

**定式图一** 白1立即点角，是不愿让黑守角的常用下法。黑2挡后，白3贴、5扳是次序。黑10顶住是厚实的一手。白11跳起，处理下边的白子。黑12飞靠是形，至黑14是基本定

式。而后,白在下边适当的位置开拆是当务之急。对白角,黑有从 A 到 E 的先手,黑应从右边的需要来选择着法。面对黑方这么多的先手,白可得严加防范!

**图 2(黑厚)** 前图白 13 是正着,如在本图 1 位扳,黑 2 长,白 3 再长时,黑 4 扳头是强手。以后白 5、黑 6 互补,白棋虽有所加强,但黑方更为厚实。此型在实战中也有所见,白方得斟酌使用。

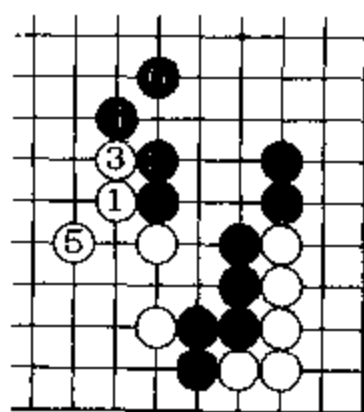


图 2

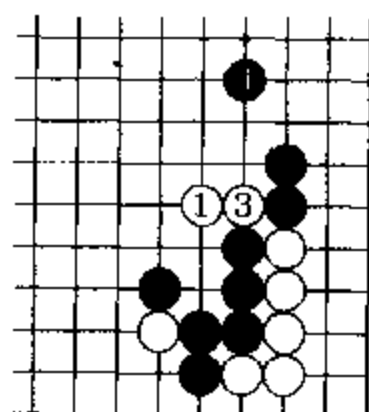


图 3

**图 3(无理)** 白 1 点无理,黑一定要在 2 位扳予以反击。白 3 断,黑 4 飞起迎战。形成这样的战斗,黑方欢迎。

**图 4(次序问题)** 白 1 在 4 位扳是正确的次序。现在白

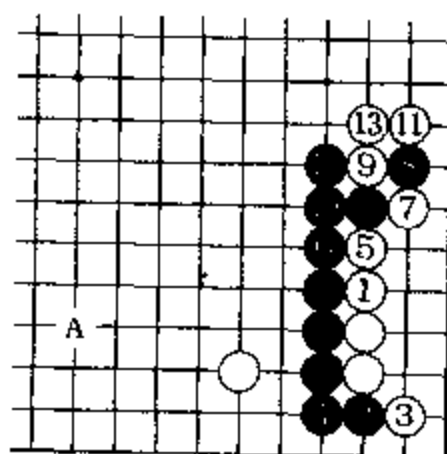


图 4

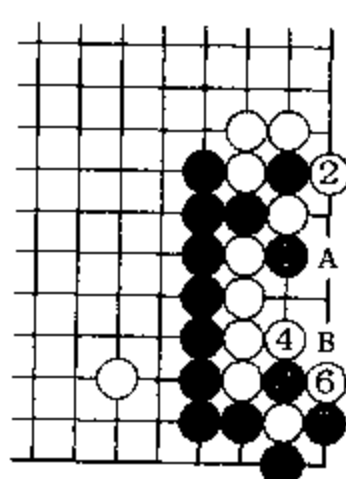
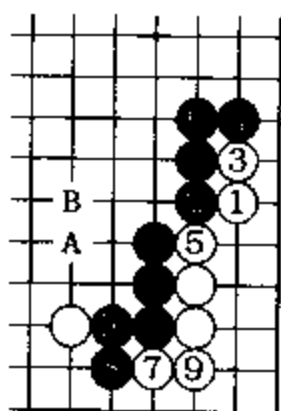


图 5

单在1位长,黑反过来抢占2、4的扳粘了。白5、7后,黑8连扳至12打,构筑成一道厚壁。之后,黑在A位一带夹,是堂堂之阵。

**图5(手筋)** 续前图。对白角,黑还伏有搜刮手段。黑1与白2交换后,黑3、5是手筋,到黑7成为打劫。此劫黑轻白重,最后白大概只能在A位屈服,角地缩小不少。又,黑5扳打时,白6如在7位立,被黑B位做劫,那可不得了!

**定式图二** 白1飞也是一法。黑2稳重,此手虽能在3位挡,但被白2位冲后就生出断点,容易导致乱战。白3至黑10止是常规下法,接下去白大概仍是A跳,黑B靠,与定式图一比较,白角已没有欠缺,而黑势也更为厚壮,各有短长。



定式图二

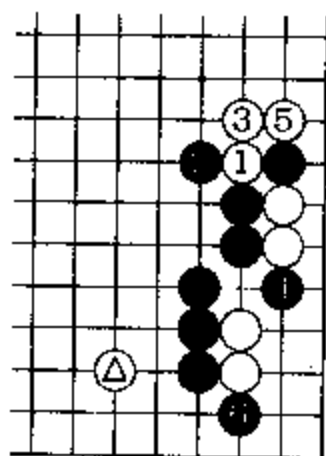


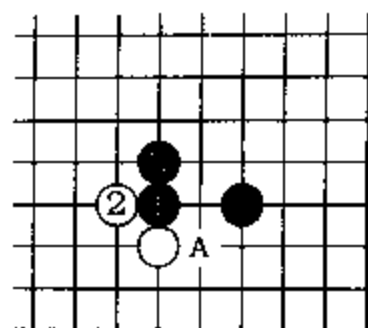
图 6

**图6(黑好)** 黑●扳时,白在1位断。黑先2打再4扳是次序,至黑6扳是必然的运行。黑实地较大,且白△过于接近黑势,是黑有利的结果。

## 二、黑靠压

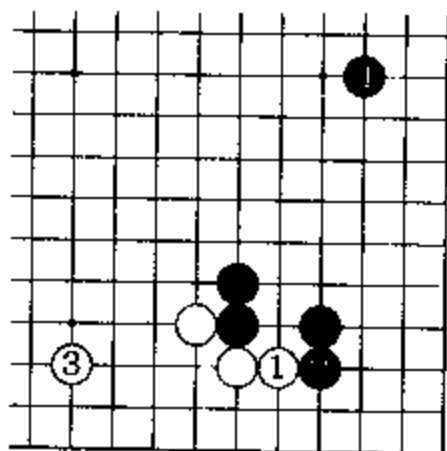
**基本图** 黑1、3压长,可以说是星定式中的入门之型,请牢牢记住!黑3也有在A位虎的下法。直接和对方棋子接触,目的是尽快在此定型,因而这一类的着法都较简明。

**定式图一** 白1长是常用的一手。黑2挡后,白3黑4互拆,这是基本定式。在这一类棋形中,白最远只能拆至3位,初学者一定要留意!黑4广拆,好,黑方没有害怕白打入的理由。



基本图

**图1(打劫)** 续上图。若白1、3冲断,黑4立是急所。白在5位紧气时,黑6断至10打是次序。对白15的跳,黑16挖是手筋,进行到黑22打,成为劫争,但黑预备了24打的劫材。之后,白粘,黑返提劫,白不易找劫。



定式图一

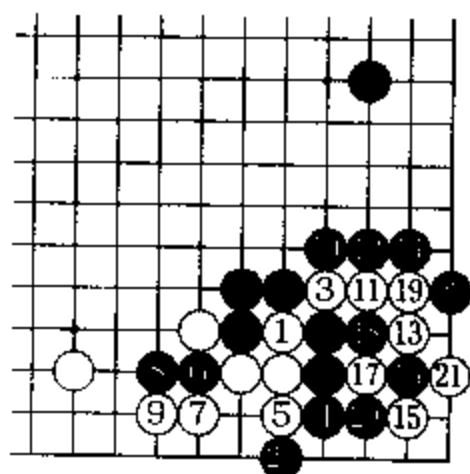


图1 ②③=①⑦

**图2(一型)** 白1坚实地虎是场合手法。现在白有冲断的手段了,所以黑在2位应。如果A位已有黑棋,黑2可在B位补。

**定式图二** 白1托是削减黑角的着法。黑2挖是一种下法。白3、5成为好形。黑6先打,再8压是次序。至黑10拆,是基本型。以后,白A断或黑B挡是极大的官子。

**定式图三** 白④托时,黑如重视角上实地可在1位扳。至黑5拆,是简明的定式。白2若在A位倒虎也是一法,请看

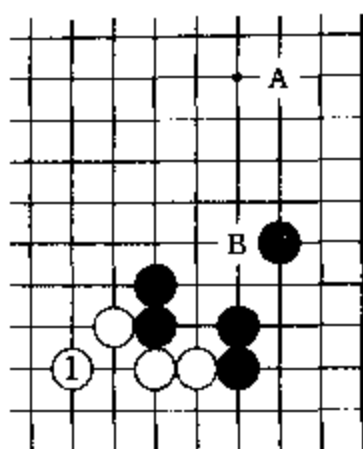
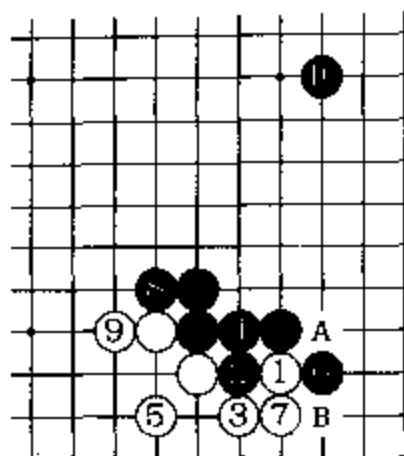
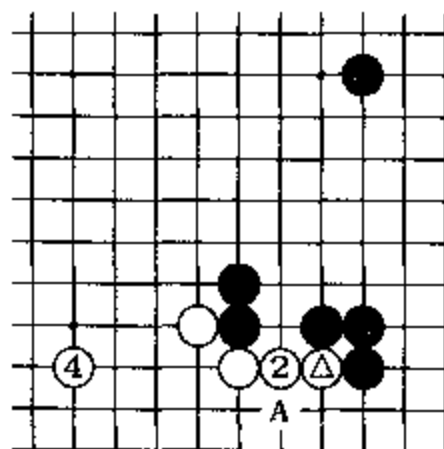


图 2

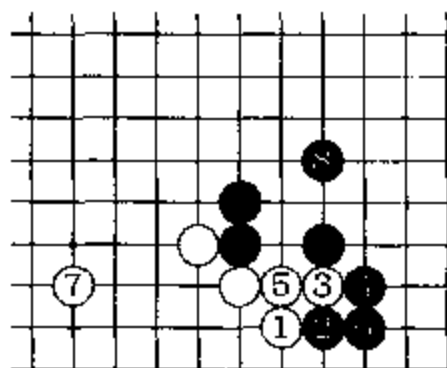


定式图二

下图。



定式图三



定式图四

**定式图四** 白1尖也是一种方法。黑可直接在2位靠,白3挖,至黑6为一定的运行。然后,白7拆,黑8补,是定式。白1尖有催促黑棋定形、防止黑在右边广拆的作用。过程中,黑2有单在4位尖的应法,如果白仍是下在3位,黑2打,则还原;黑2亦可在5位挤,白3打,就与定式图二相同了。

**图3(点角)** 在右边已有黑●子的场合,白采用上面几种定式将使黑地变得坚实。为此,白1点角求变化。

**图4(一型)** 对白点角,黑1虎下是正着。白2飞,黑3

断打皆是本手。白4飞起,既防止了黑方的攻击手段,又削减了右边黑子的作用,要紧。这是点角后的简明之型。

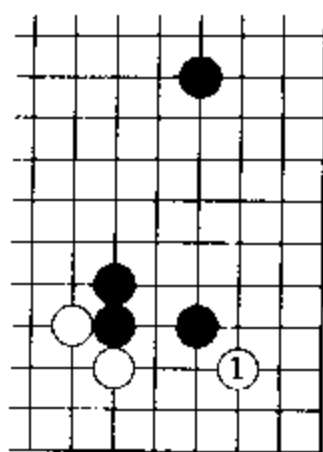


图 3

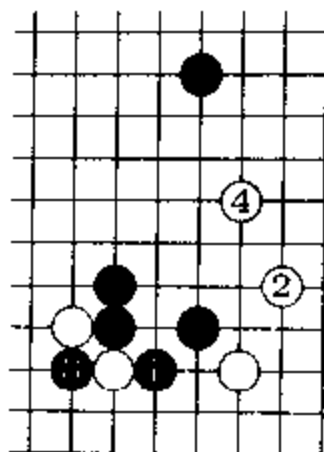


图 4

图5(有力) 白△飞后,黑立即1冲、3夹定形,再7位迎头拦住是有力手段。白8断吃一子求活时,黑得到9位的打,如此黑可节约A位打的一手棋。本图黑方的下法比较积极,而上图是平和的态度。

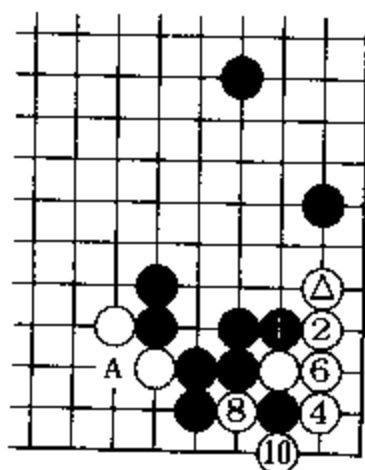


图 5

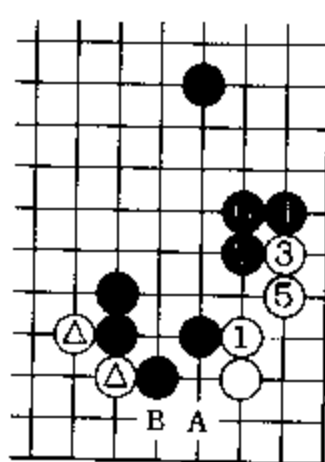


图 6

图6(错误) 白1长,是错着。黑2位拦住是好手。白角出路受阻,只得走3、5做活。到黑6止,是一定的应接。以后,黑A尖或B立是先手利,白△二子已难有作为。本图是黑满

意之形。

**图7(中计)** 白△长时,黑急于在1位扳头的话,得不到好结果。白2扳,黑如果在3位连扳,白暗藏着4挤的手筋,黑头痛了。之后,黑A粘,白B,黑C,白可D打;若黑B或C位接,白E位渡过。黑1、3急于求成的下法,反倒给了白方腾挪的机会。

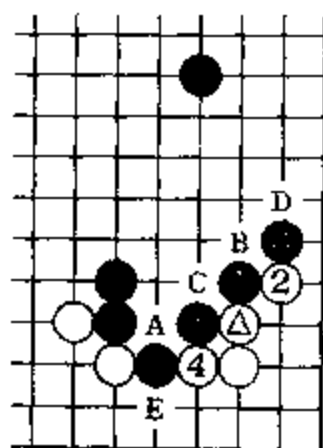


图 7

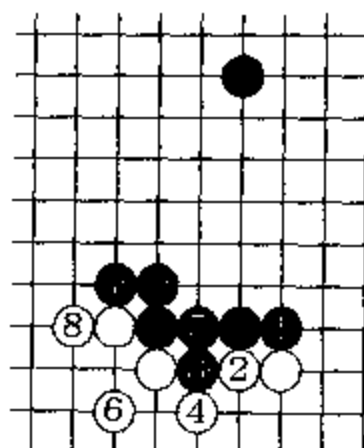


图 8

**图8(白好)** 黑为了发挥右边一子的作用,在1位挡。白2是当然之着。黑3挖,定形。到白8止,黑得先手,白成为舒畅之形。在本型中,黑●一子的位置是愚形,难以忍受。对本图的评价,一般都认为是白好。不过,在让子棋中,倒不失为是黑方简明的下法。

**图9(压虎)** 黑1、3是压虎的下法。黑3虎后,阻止了白点角的手段,虽然被白4打,黑5粘成为愚形,但也使白生出了A与B的断头。之后,白可依据局面需要,在A、B、C中选择应法。

**定式图五** 白1粘,是强调中腹势力的下法。黑2、4断吃一子后,白一定要5位打。黑6是常规的守法,视右边情况亦可在A位小飞。此为基本定式。如果白5在6位飞,则黑B位

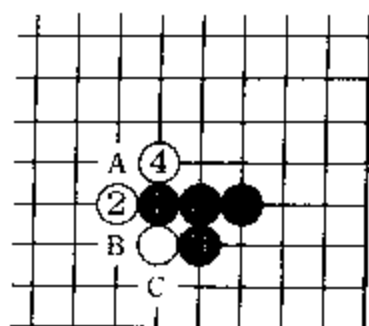
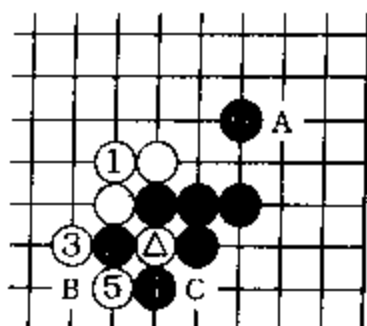
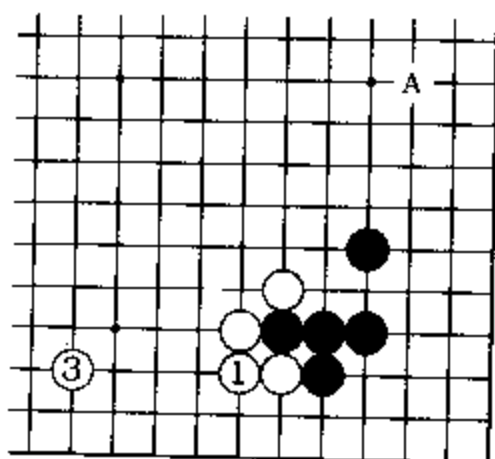


图 9



定式图五

扳即可。关于劫的问题：黑在 B 打成劫，但此劫很重，黑方轻易不敢发动；对白来说，要花二手才是劫，即先△提再 C 位断，白方也不容易。在这种



定式图六

情况下，双方只能如此放着，留待以后再解决。

**定式图六** 白 1 在边上粘，是看重下边并准备战斗的着法。黑 2 平稳，白 3 拆边，成为简明的定式。之后，黑在 A 位拆是大场。

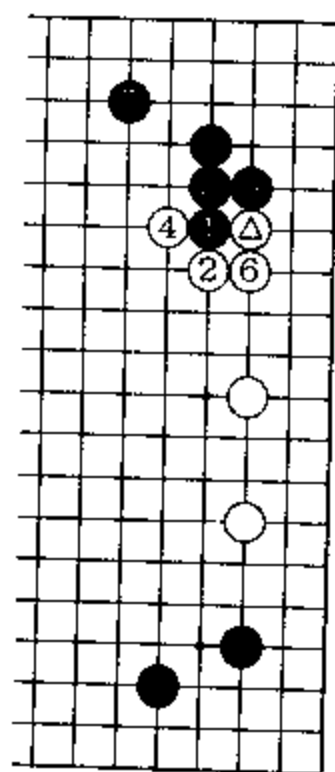


图 10

**图 10(实战)** 这是第三届应氏杯赛中，马晓春执黑对梁宰豪一局的局部。对白△，黑采用压虎的下法，至黑 7 飞，告一段落。以局部而言，右面的白棋

略呈凝形，并稍有位低之感。

图11(作战) 黑1断,严厉。白2、黑3各自长出,至黑5,进入战斗状态。白△粘时就准备作战的,那么黑1的断对此定然有所觉察。至于以后该如何逐鹿中原,就没有一定的法则了。

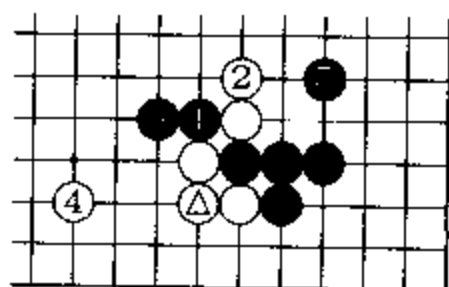
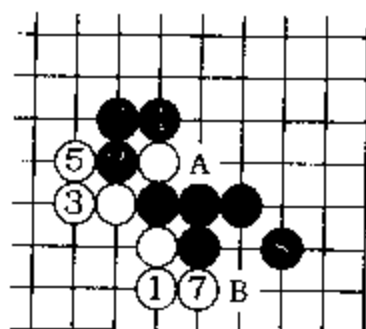


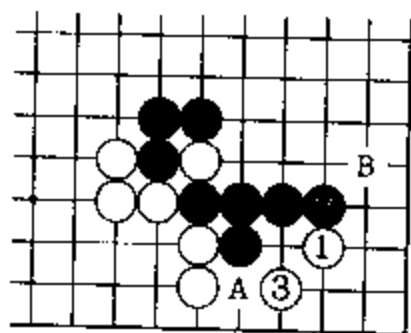
图 11



定式图七

**定式图七** 在中腹不重要的情况下,白可在1位立,这是重视实利的下法。到黑8止,是基本型。黑6亦可在A位提。白7曲,是取先手的着法。黑8如在B位挡,因白有8位点的手段,角地仍未干净,所以尖补是本手。

**定式图八** 白1直接点角也是一法。黑2挡,白3连回,黑得先手。然后黑可在右边拆。这是简明之型。如果黑2在A位挡,让白B位飞活角,黑再攻击下边的白棋,则是强硬的求战着法,也相当有力。



定式图八

今日小结:一、对黑大飞,白一般是立即点角定型。被白方点角后,黑方必定失去实地而走成取势的格局,所以在现在的对局中,都是根据周围的具体配置,只有在不惧对方点角的情况下,才使用大飞的下法。

二、靠压之后,有压长、压虎两种下法。这一类下法偏重

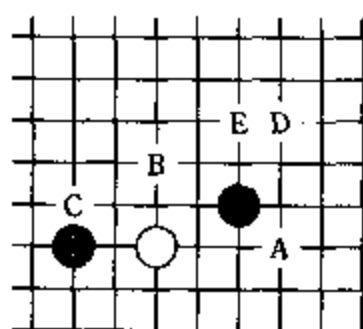
于防守,简明而略嫌单调,所以被戏称为“让子棋”定式。在分先对局中采取这种着法,一定与周围的配合有关,很少单独使用。

## 第4天 一间夹

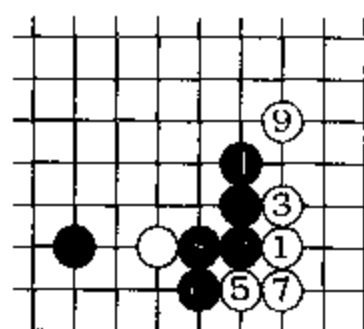
今天讲一间夹，这是一种非常严厉的夹击，实战中经常应用。

对白挂角一子进行夹击，目的是不让白在边上开拆。考虑到周围乃至全局的配置，夹击的内容相当丰富。一间夹有高、低之分，是最严厉的一种夹，请记住！

**基本图** 黑1一间低夹。白大致有A到E的五种应法。



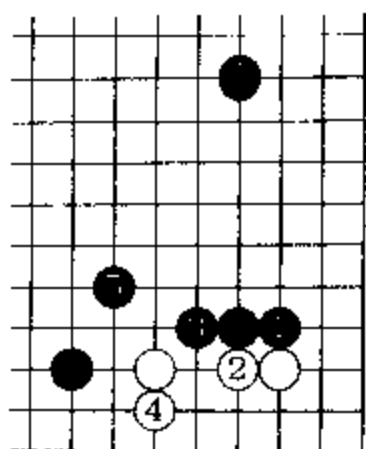
基本图



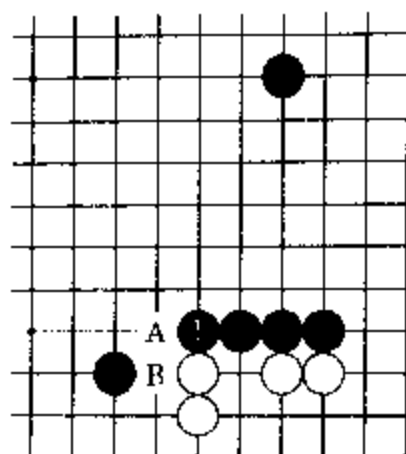
定式图一

**定式图一** 被黑夹击，白失去了下边的开拆余地，于是在1位点角求转换是最普通的下法。黑当然在2位遮断，至白9跳出，是基本型。本型在实战中经常出现，黑仍能取得先手是一大特色。

**定式图二** 在右边有●开拆的场合，黑就不宜采用上图的下法。黑1挡，让白2连。黑3是急所，白4立是一种补法，黑5飞封止，是定式，黑在右面形成模样。在三连星之类的布局中，这是最流行的型。



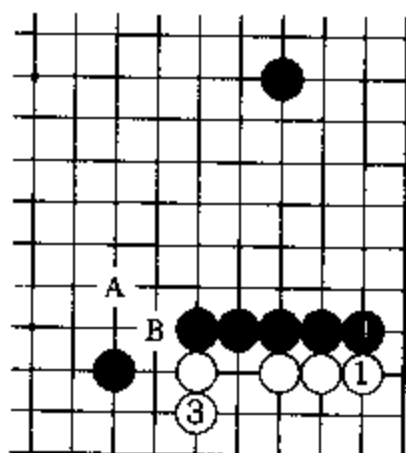
定式图二



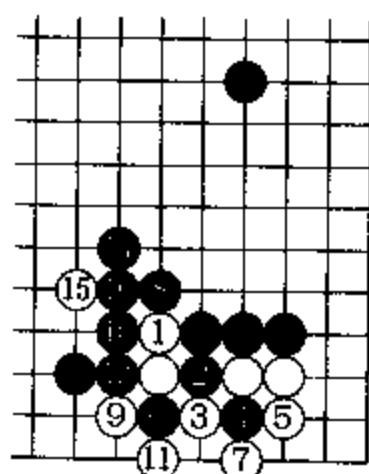
定式图三

**定式图三** 黑1紧压亦是一法。此型中,白有A位扳出作战的手法,所以黑应尽早于B位顶住。究竟是白A还是黑B,是以后双方所关心的事。本型与定式图二相比,优劣难分。

**定式图四** 黑●长后,白方另一种补法是在角上1位立。黑2压,白3立是形。黑4挡,是重视右边实地的强手,此型亦是实战中的常用着法。如果强调外势,黑4可在A位跳,但因右边漏风,实利稍损。现在黑4挡,以后白有B位扳出的手段。



定式图四



定式图五 ⑬=●

**定式图五** 白1的下法早就有之。黑2冲后,先4断再6打是次序。黑8扳,贯彻原定取势的方针,至16的运行是定

式。本型在现在的对局中时有所见，老定式又焕发了青春。本图与前面的几个定式有何不同？请看图2。

**图1(战斗)** 黑不在2位扳，而是1位退回，属求战的下法。白2长，黑3、5是正确的次序，以后白大约是占A位。白在中间走出一块棋势必会限制黑的外势，黑在攻击过程中能获得多少利益呢？这是本型得失的关键。过程中，黑3在B位立，以后再走4位角上就成劫杀，如白在3位挡，则明显是黑先手得利，但正因为黑3在B位立不能净吃白角，反而给了白方在外面行棋的先机。本图与定式图五相比，结果迥然不同。

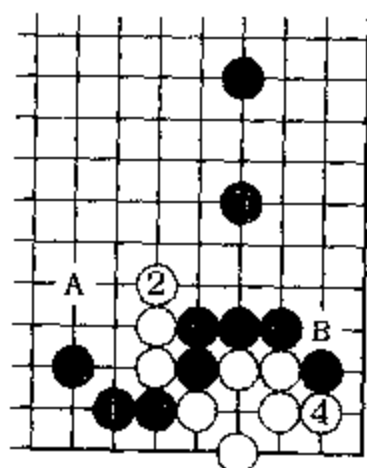


图 1

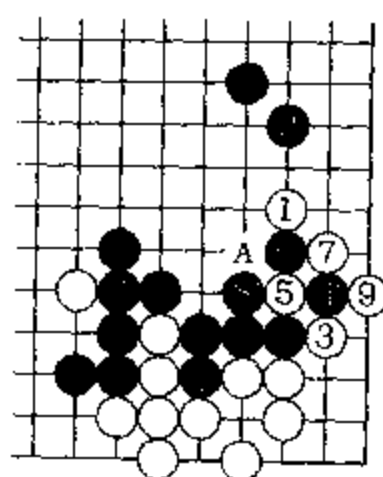


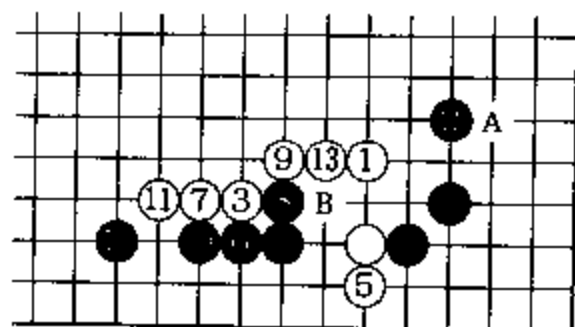
图 2

**图2(后续手段)** 续定式图五。本型中的白角是毫无缺陷的活棋，所以白方就有突袭黑阵的可能了。如白1投入黑阵，黑2尖时，白预伏了3扳5断的手筋，至白9，黑是让白连回去还是拚死打劫呢？其中，黑6改在8打，白仍7虎打，黑9立，则白A鼓劫。或许黑2会在3位一带应，那么右边是否会被白有所利用呢？此型和前面的定式比较，本图中的黑势相当厚实，但右边有一定的弱点，而白角的坚实，则为打入右边创造了条件。

从定式的角度来说，每种定式各有利弊，问题就在于怎样

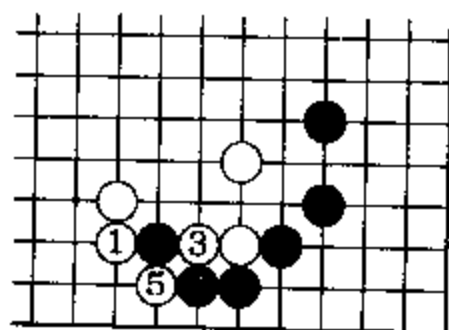
扬长避短了。

**定式图六** 白不愿被黑封住,可在1位跳出。这种下法是从小目一间低夹中移植而来,现已被广泛使用。黑2单关,亦可A位小飞。白3罩是形。对黑4的顶,白5是重视实利的一手。黑6、8是次序,黑12跳出后,白在13或B位补断,是常用之型。



定式图六

**定式图七** 黑●尖顶后,白在1位挡。黑2扳,至白5断吃,是定式。白1是将重点放在下边的着法。与定式图六对照,是两种风格的定式。



定式图七

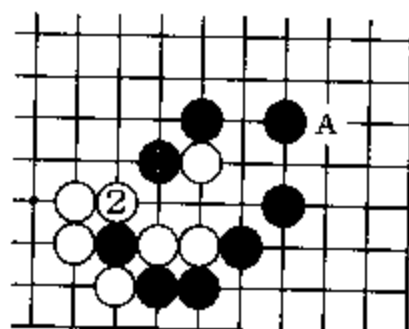


图 3

**图 3(以后)** 黑1靠是手筋,待白2提,黑再3位扳住。黑从正面阻挡了白的出路,对右边大有帮助。对黑1,白没有抵抗手段。若黑●处于A位时,黑1、3的下法就不能成立!一路之差,务须留神。

图4(留味道) 白可在1点,与黑2粘交换。白这样下并不是要立即活动出来,而只是为留下一些味道。待有机会时,白凭借A位的先手,可在B位甚至C位出动。此外,由于白1和黑2的交换,黑在D位靠的手段也就显得无趣了。白1点有如此美妙的功效,白方何乐而不为呢?

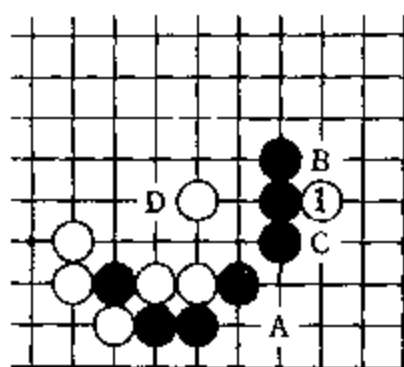


图 4

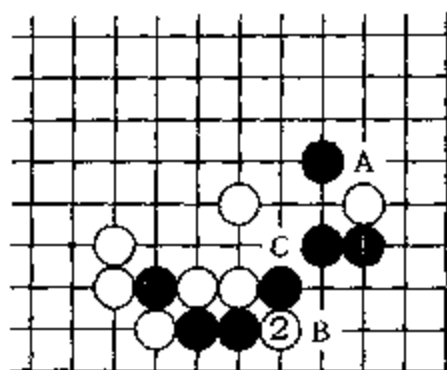


图 5

图5(有棋) 如果黑在1位或A位挡的话,白轻巧地在2断就出棋了。以后黑B打,白C反打,黑应手穷。黑只有像上图那样老实地接住。这里的点,是白方的权利。

图6(白靠压) 白1靠压,是从正面出头不畏战斗的着法。黑2扳后,白有A、B两种下法。由于这种下法和旁边的配置有很大的关系,所以是还没有确定的型。

下面介绍一些实战中出现过的着法。

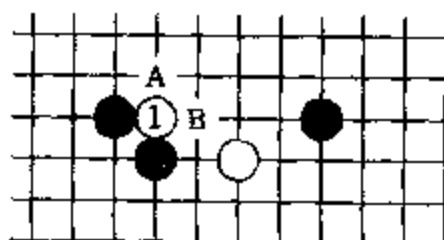


图 6

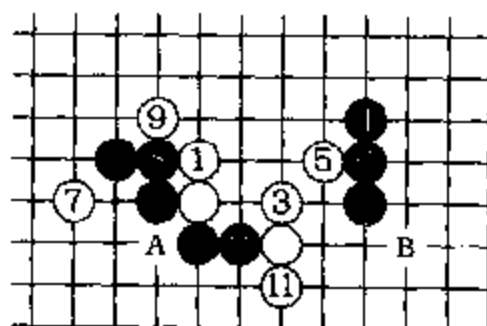


图 7

**图 7(白安定)** 白方一般是 1 位长的,黑随即在 2 顶。为防止黑的冲断,白 5 尖。黑 6 接后,白 7 在急所一击,使黑 8、10 成为愚形。白 11 立是要点,以后 A 和 B 必得其一,白棋基本可获安定。

**图 8(战斗)** 白 1 尖时,黑 2 尖补是顽强的着法。黑 6 曲后,白 7 虎补。之后,黑大概是 A 位压,成作战之势。与上图比较,黑 2 的尖剥夺了白方点角的机会,但白也多了在 B 位拦逼的好点,优劣难断。

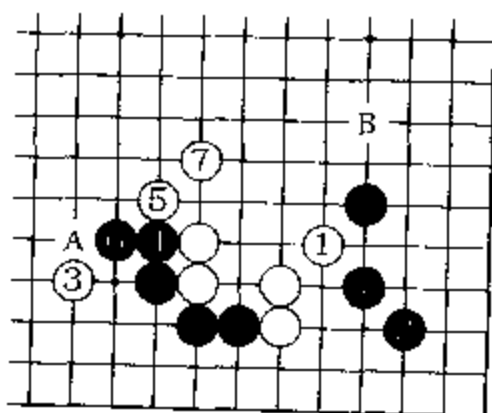


图 8

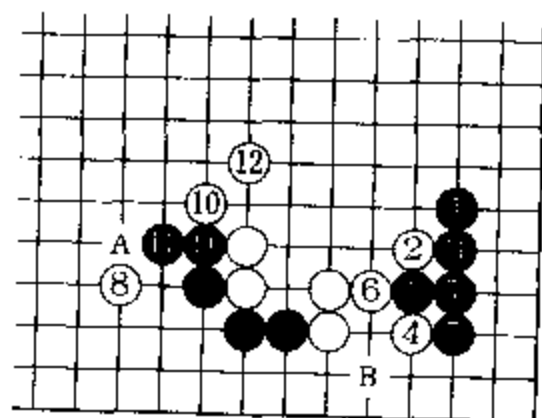


图 9

**图 9(黑小飞)** 黑 1 小飞也是一法。白 2 靠,至 6 打定型。白 12 补后,黑大致还是 A 位压。本图中,右下角的黑棋比较坚实;而白占到 B 位眼形亦丰富,属安定之形。

**图 10(坚实)** 白 3 退是坚实的下法,之后在 4 位的拦逼与 5 位的断见合。白方走得坚实的目的,就是要尽快在此整形。对此,黑一般都是 4 或 A 位应的。于是白 5 断吃黑一子,达到了整形目的。过程中,黑 8 单粘是正着;白 9 也可以直接在 11 位曲;对黑 12 的飞,

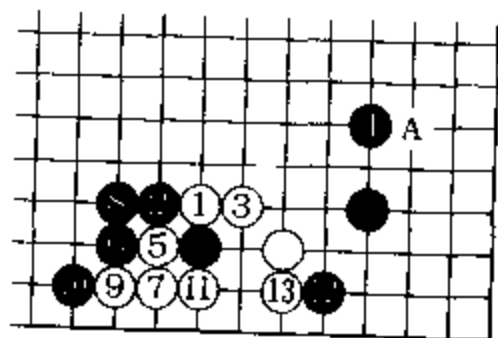


图 10

白应该 13 位挡住,如此既确保自身是活棋,又易于侵入黑角。

**图 11(白双挂)** 对黑●的夹,白在 1 位小飞双挂。这种“双飞燕”的挂法,在现代布局中常被采用。白的双挂,是谋取在右边发展的一种转换着法。根据局面,白 1 亦可在 A 位高挂。黑 2 压,先制服白一子是常法。

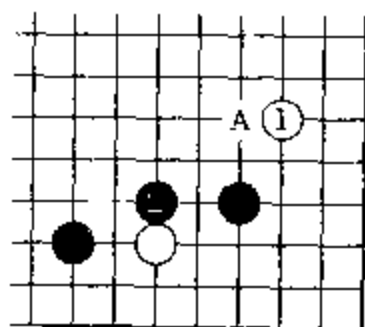
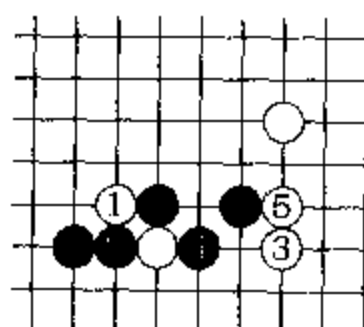


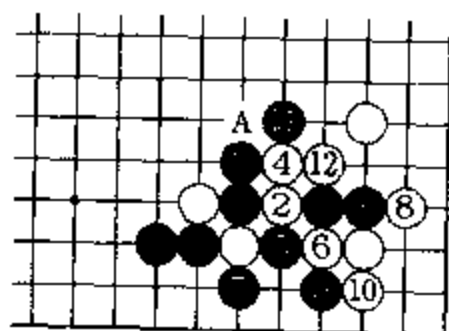
图 11



定式图八

**定式图八** 白 1 扳 3 点角是次序,黑 4 打,白 5 渡回。这是简明的定式,白方得角,黑棋也很厚实,各无不满。

**定式图九** 白点角后,黑在 1 位挡是另一种变化。白必定是 2 打 4 冲,黑再 5 位断打。白 8 单扳较好,是常用着法。黑先 9 扳再 11 打是次序。当黑棋在左面有适当配置而要取势时,可采用这种下法。本型中 A 位的断头,是双方以后要留意的。



定式图九

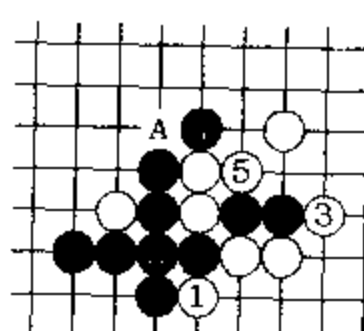
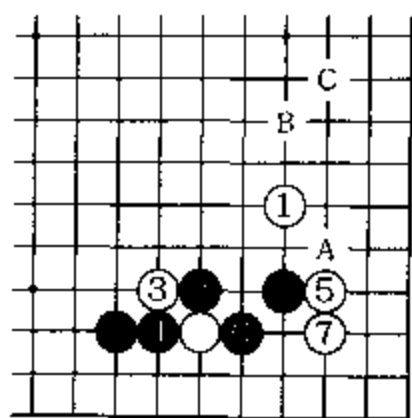


图 12

**图 12(白失误)** 续上图。上图中白 8 在本图 1 位先打再

3扳,似乎是很自然的先后次序。黑4打,白5吃黑二子,与上图结果大致相同,而白在目数上不是略有便宜吗?确实白在实利上稍有所得,然而黑2接实后成为“硬棒”,白在A位的断就大为逊色,从黑要取势的角度来衡量,白方是得不偿失。这也是上图中白8单扳的理由。

**定式图十** 在某种局面时,白1高挂也是一法。黑仍是2位压。白5托是手筋,待黑6打,白7占角告一段落。因白1位高,黑有A位扳的狙击手段,白应及时在B或C位补。这也是常用之型。



定式图十

**图13(黑高夹)** 黑1一间高夹也是常用的夹击,有积极求战的意味。对此,白在A位跳出的居多,B位点角只是偶尔为之。

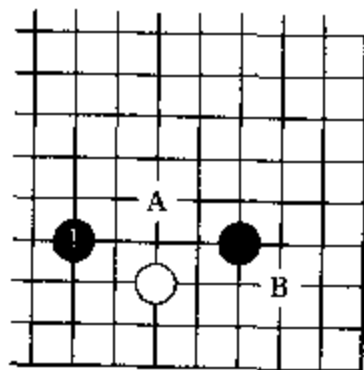
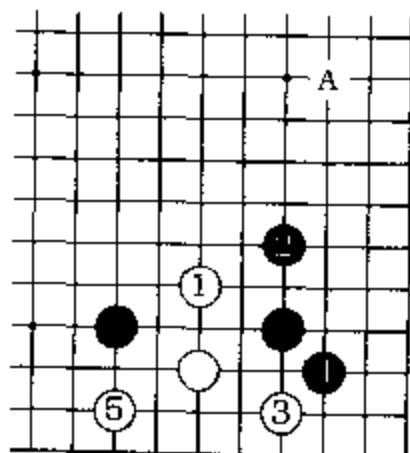


图 13



定式图十一

**定式图十一** 白1跳出,黑2单关应。白3、5两面低飞生根,位置虽然偏低,但为获得安定应该这样下。本图是基本型。之后,黑在A位拆是大场。

**图 14(作战)** 白 1 飞时,黑常在 2 位尖顶,待白 3 立,黑再 4 位尖。白 5、7 靠长整形。黑 8 虎,白 9 拦逼;黑 8 如改下在右边拆,白就 A 位一带夹击或直接在 B 位断。因为黑 2 是不愿让白生根的下法,所以黑 8 的虎是顺理成章的一手。如此,被白 9 拦,成作战之势。

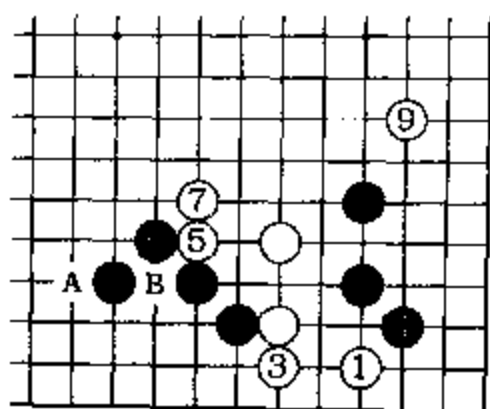


图 14

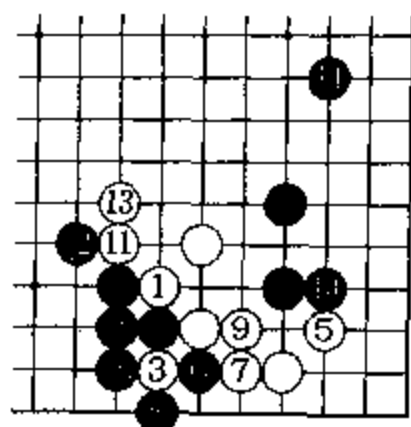


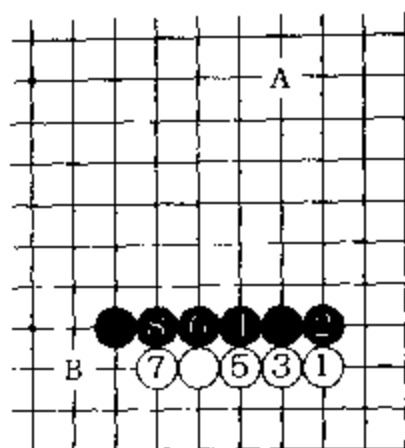
图 15

**图 15(一型)** 如果周围形势不利于作战的话,白有 1 位虎的着法。黑 2 接后,白 3 扳、5 尖,黑 4、6 是当然之着。至黑 14 是大致的应对。这样的运行,白出头舒畅并达到了避战的目的;而黑两面得手,虽是多了一手,也并无不满。

**定式图十二** 白 1 点角的下法较少见,黑 2 挡,让白连回。黑 4 是急所,白 5 接后,黑继续于 6 位压,到黑 8 粘,筑成一道厚壁。以后,白可 A 位一带分投或 B 位跳出,从局部而言,是黑有利,所以本型是场合定式。

**图 16(黑欢迎)** 白不愿黑棋成为厚壁,因此在 1 位挖。对此,黑一定要在 2 位反击。进行至黑 8,黑两面都是安定之形,而白中腹二子则味如鸡肋。白 1 是无理手。

**图 17(一型)** 白 1 立亦是一法。黑仍是 2、4 粘实。由于白 1 的立,以后易于侵入右边,但同时也丧失了 A 位跳出。这是白方重视右面的一种着法。



定式图十二

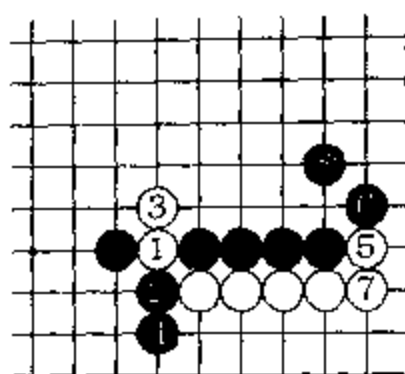


图 16

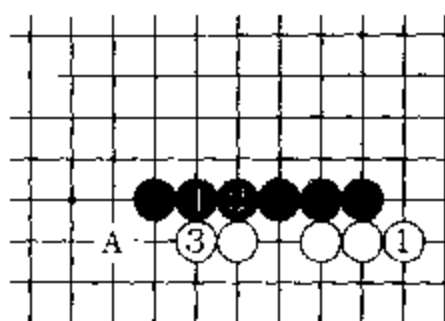


图 17

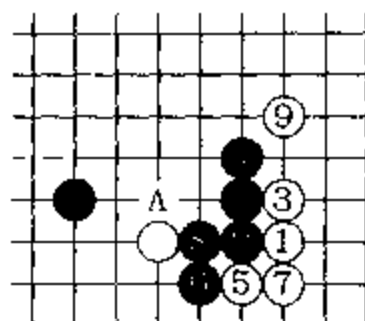


图 18

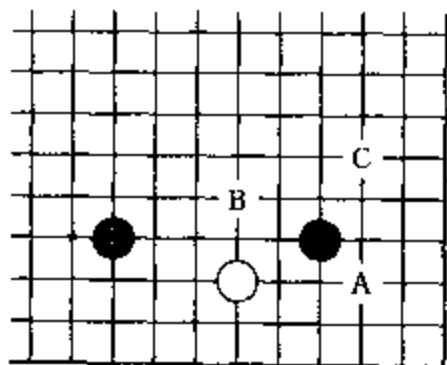
图 18(困惑) 白 1 点三三时,黑在 2 位挡好像是自然的着法,到白 9 止是常见之型,现在黑面临是否要补棋的难题。如果在 A 位补,则有重复之感,不补的话,白一子又有活动的余地,黑方有些困惑了。请与定式图一对照,夹击之子仅是高低一路,就有如此不同。

今日小结:星位中一间高夹定式比较少,其中要注意别把图 18 与类似的定式并为一谈;一间低夹是现在流行的着法,变化也较多,并不断有新手出现。上面所涉及到的一间低夹定式,都是常用之型,其中,定式图二、三、四、五是同一类型;定式图六、七又属一种类型,是两种风格的定式!

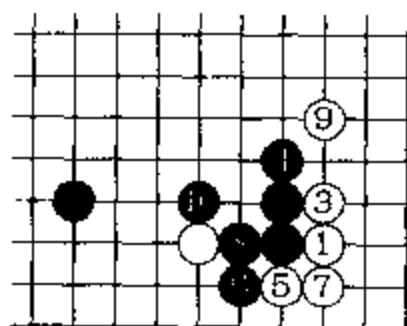
## 第5天 二间高夹

今天讲二间高夹定式，这一夹法在实战中经常出现，使用率极高，请加倍留意！

**基本图** 黑1二间高夹。这一夹法属“中庸之道”的夹击，使用率相当高。对此，白可根据局面在A、B、C中选择应法。



基本图



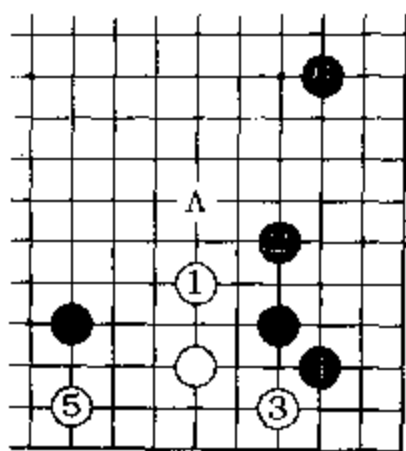
定式图一

**定式图一** 白1点角，黑2遮断，到白9止，是星位中的基本定式。黑10是本手，但在重视速度的布局中，黑方往往省略这一手补而转向他处，这样白子仍有活动的余地。

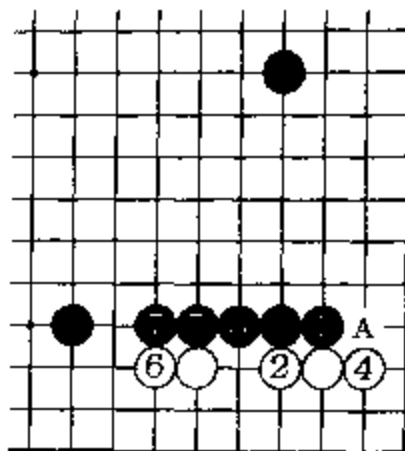
**定式图二** 白不愿像上图那样转换时，可在1位跳出，至白5飞是基本型。黑6是大场，以后A位是双方的要点。本图与上图是两种风格的定式，对局时应根据具体的局面选择使用。

**定式图三** 在右边有●拆的场合，白点角后，黑一般是在1位挡的。白2连回，黑3长，必然。现在，白方有选择应法的

必要。白4立是重视实利的下法。黑5、7封锁取势。以后，白可A位曲试黑应手，也有直接进入黑阵的下法。如果黑有机会走到A位挡，右边就可看成是实空了，是一步大棋。

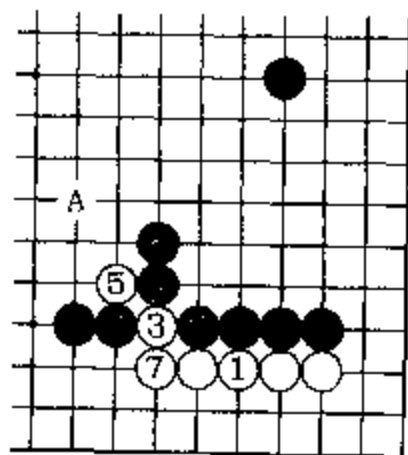


定式图二



定式图三

**定式图四** 白1粘也是一法。黑2压后，白3、5连扳，到黑8长，暂告段落。之后，白可活动5位一子，白1的着法就是为此预备了条件。而黑方根据周围的情况，或许有A位补的必要。



定式图四

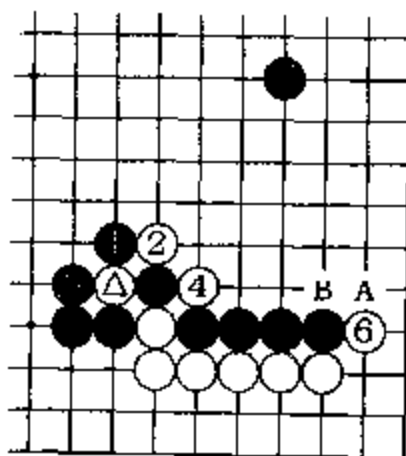


图 1 ●=⊙

**图1(不能征)** 即使征子有利，黑也不能在1位打吃。白2断打是手筋，黑5粘后，白6扳。现在黑如果在A位扳住，白

就有B位断的手段。所以,上图中黑8长是正着。

**图2(白双挂)** 在黑二间高夹时,白1双挂是常用着法。这一着法又叫“双飞燕”。近年来,这一领域新型纷呈,大大丰富了双挂后的内容。对白的双挂,过去是遵循“压强不压弱”的原则,黑在A位压的,而现在则大都是B位压了。

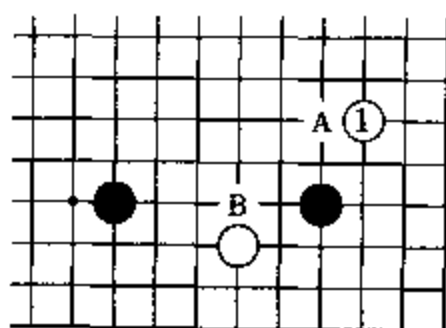
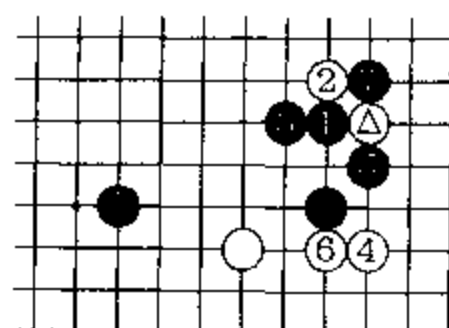


图 2



定式图五

**定式图五** 根据“压强不压弱”的原则,因白△一子未受夹击属“强”的方面,所以黑在1位压。白2扳,黑3长,然后白4点角求转换,到黑7打吃止,是基本型。本型中,黑对●的位置稍有不满意。

**图3(白有利)** 黑如在1位挡,白就2连回。黑3、5立即定形,要紧。到白8长止,是白有利的运行。本图中,白△尚有利用的余味;即使没有利用了,白还可A位先手扳接。如果是让子棋的话,黑方或许可以这样下。

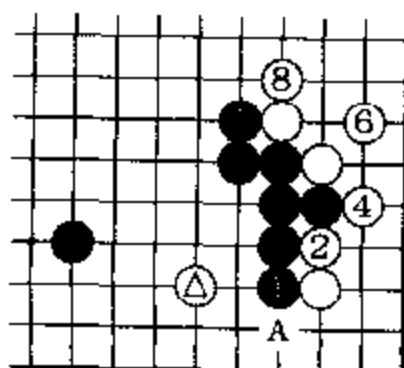
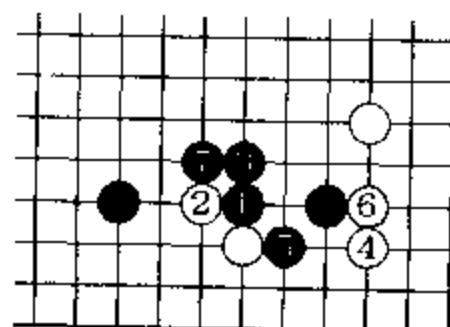


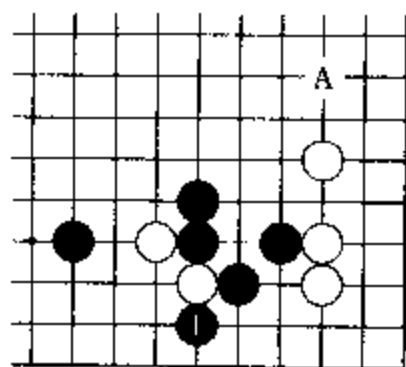
图 3



定式图六

**定式图六** 现在黑一般是1位压了。白2先扳再4点三三是常规下法,黑5虎,白6连回,黑7是重视中腹的一手,本型是常用着法。黑1压,可发挥原二间高夹一子的作用,请与定式图五对比。

**定式图七** 黑1打也是一法。这一手棋比较注重实利,并有A位拦逼的后续手段,是流行的着法。黑1后,本型即告一段落。之后,双方要关心A位方面的情况。



定式图七

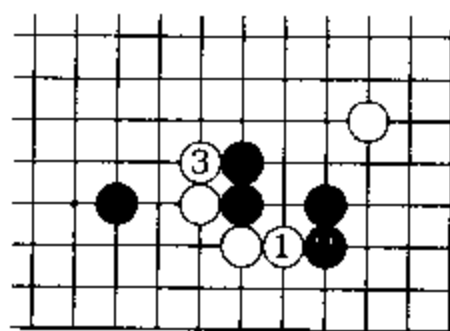


图 4

**图4(新手法)** 白1、3是近年来出现的新手法。这种下法的诞生,是白不愿走成定式图六、七的结果。从破坏黑方构思的角度来说,这是一种有力的着法。由于这一下法的历史较短,所以还未有确定的型。

下面介绍高手对局中使用过的一些着法。

**图5(勉强)** 黑1扳住“二子之头”,似乎是当然的一手。白2立即扳出有力。黑3断后,白4至8,将黑棋切断。黑11补是无奈之着,于是白12、14制服黑角。黑1扳头的下法过于勉强。

**图6(次序)** 黑先在1位压,待白2应后,黑再3扳是次序。白4、6是行棋的步调。黑7长后,白的下一手可在A和B中选择。本图是图4的继续,请注意行棋的次序!

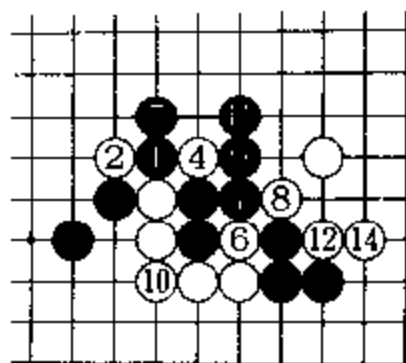


图 5

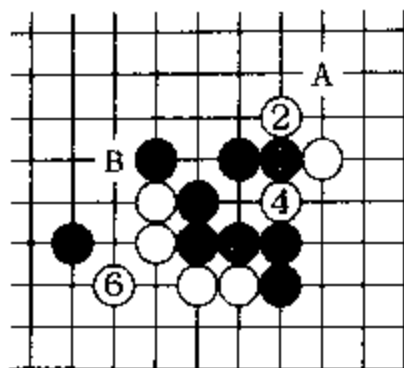


图 6

**图 7(实战)** 黑选择了1位虎。对此,白在2拦或A位挡是主要的应法。黑3小飞,先安顿下边。白4夺黑根据,兼得角地。黑5是下棋的调子,至11飞压,黑出头颇畅。之后,白是在B位跳出的。这是日本第19期名人战挑战者循环赛中片冈聪执黑对依田纪基一局的左下部分。

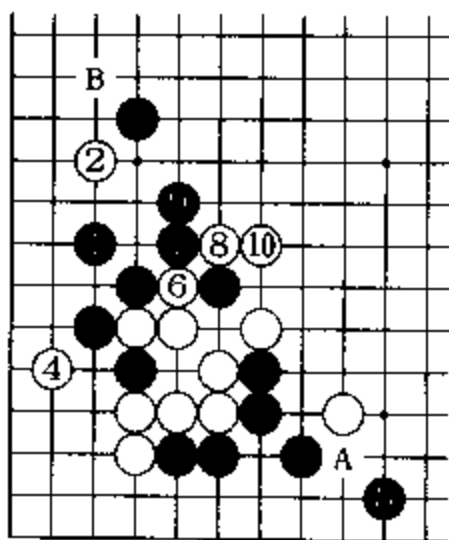


图 7

**图 8(实战)** 这是韩国第12期“大王战”挑战赛第一局,曹薰铉黑棋对李昌镐。白1拦时,黑在2飞靠。白3与黑4交换后再于5位扳,白9顶后11的补断就不能省了。被黑12压,白13是要紧的一手,否则黑就占A位飞,白角成为浮棋。但让黑走到14飞攻,黑方有利。看来白1、3欲两面兼顾的下法是有疑问的。

**图 9(实战)** 日本第19期名人战挑战赛的第一局。林海峰执黑对小林光一。白1挡,是看重3挂角好点的下法。黑2曲出是必然的一手,进行至黑14拆告一段落。之后,白在A位挂角。

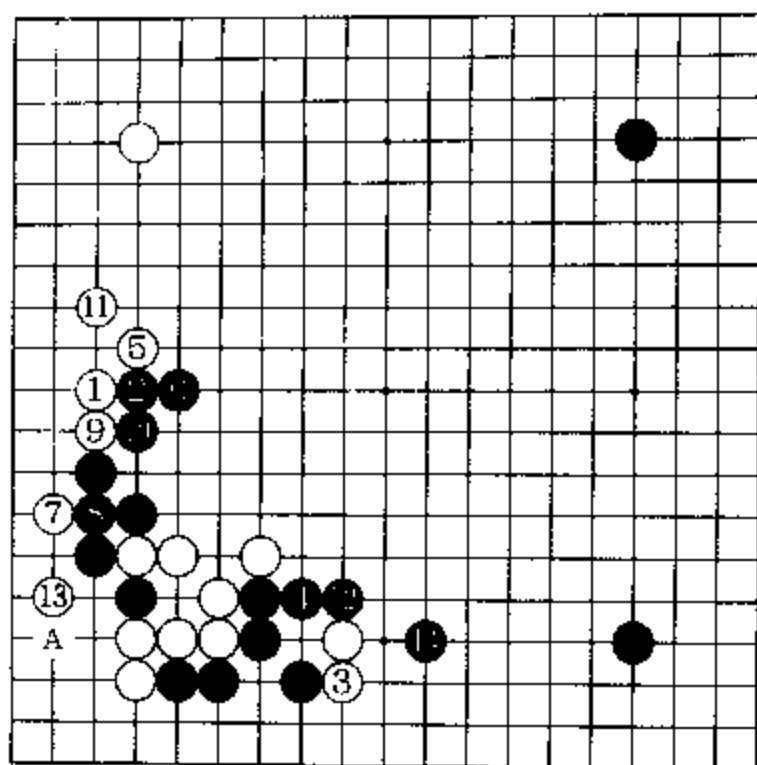


图 8

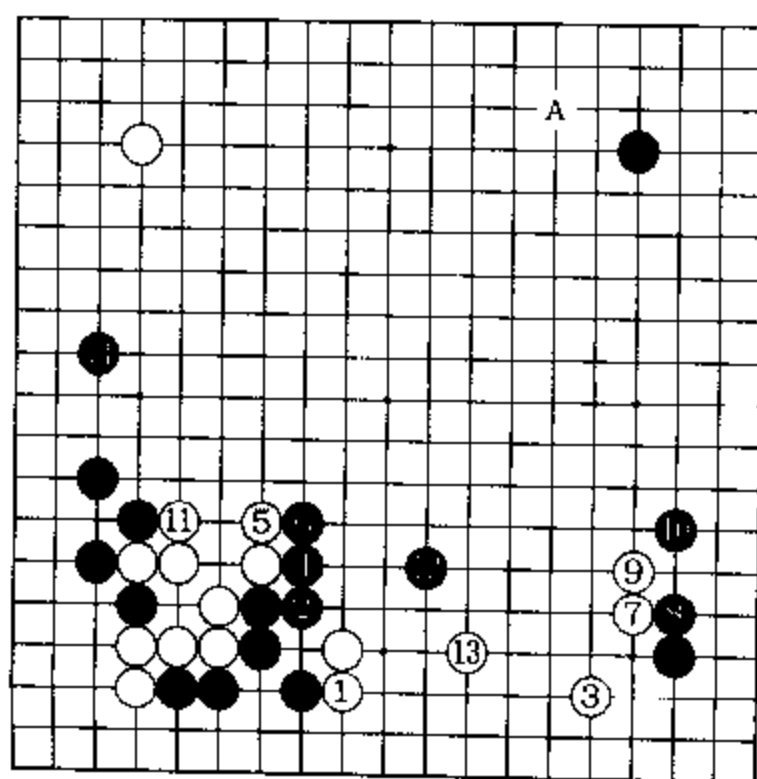


图 9

图 10(白先扳) 白先在 1 位扳也是一法,黑 2 绝对。白 3 或 A 位拆,轻灵。黑 4 挡住,白 5 接。这也是实战中出现过的着法,以后大约是战斗的格局。

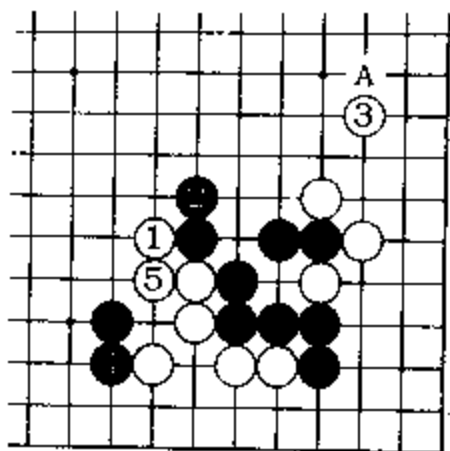


图 10

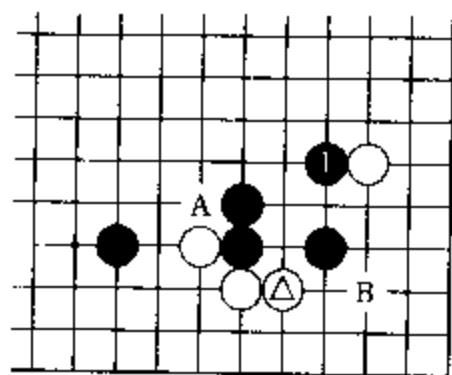


图 11

图 11(又一型) 白△长后,黑转向 1 位压又是一种着法,由此又产生了新型。接下来白有 A 与 B 两点可选择。

图 12(实战) 这是日本第 42 期王座战本战中片冈聪执黑对武宫正树的一局。白 1 压,黑在 2 位长出。白 3 扳头,当然。黑 4 反扳时,白 5 断,以下至黑 24 是实战的进行。黑 18 是轻快的下法,以后白如在 A 位打入,黑可于 B 位托腾挪;如白在 C 位断,黑当然是在 D 位打了。

图 13(实战) 如图是日本第 49 期本因坊战挑战赛第三局,片冈聪黑棋对赵治勋的一局。黑 5 断时,白采取了 6 位虎的应法。黑 9 是考虑了周围配置后选择的下法,此手如在 A 位挡,白可能立即会在 9 位活动出来。白 10 点角是一步大棋。此后,黑转投他处。

图 14(实战) 白 1 压时,黑 2 立即点角。到白 17 止,白棋虽然厚实,但略有凝形之嫌;黑能先手得角,可以满足。至于 A 位,只是一个大官子而已,双方都不会急于去走。这是日本第

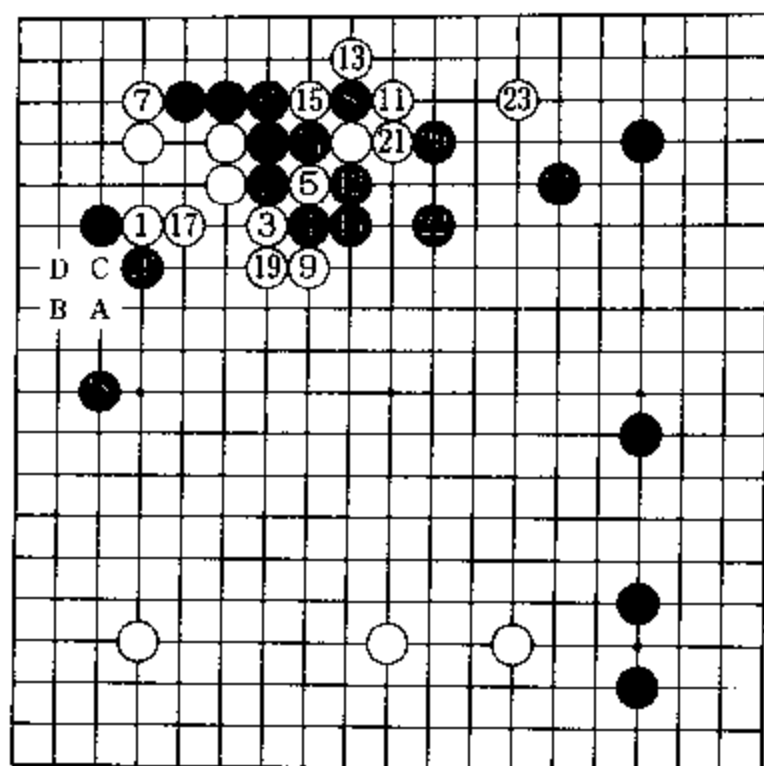


图 12

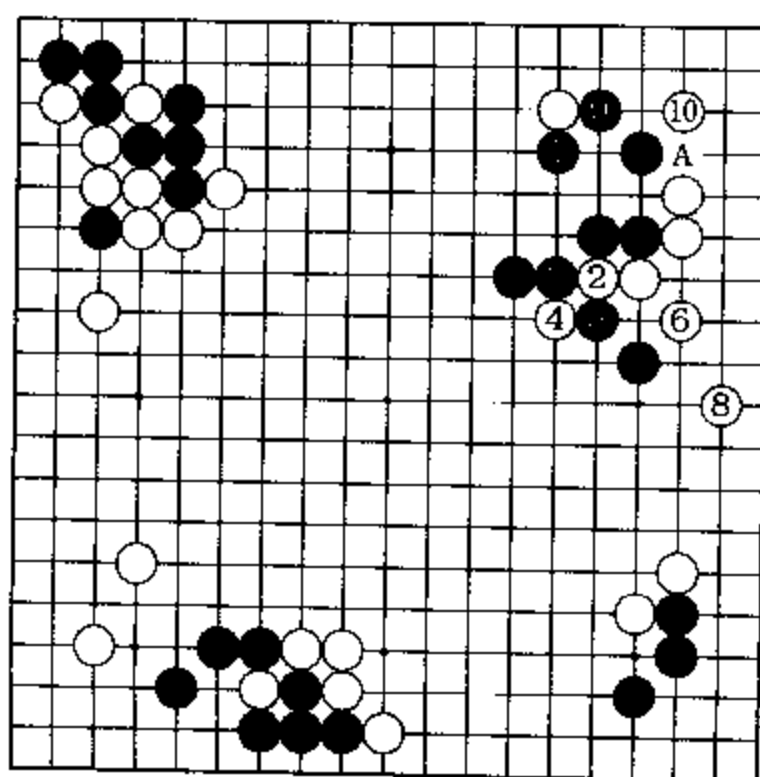


图 13

19 期名人战挑战者循环赛中赵治勋执黑对淡路修三的一局。

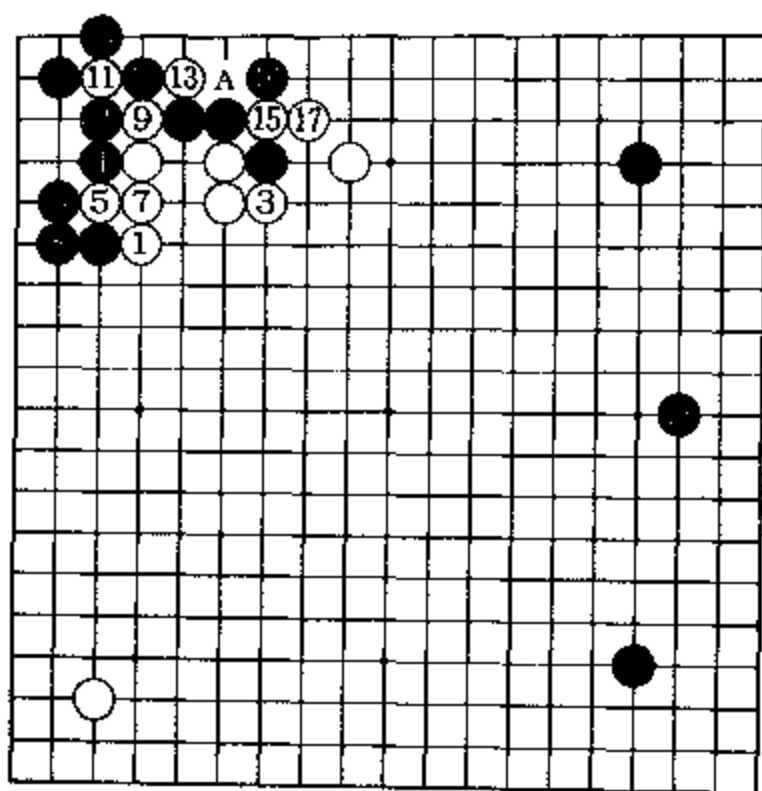


图 14

**图 15(实战)** 第七届富士通杯中曹薰铉黑棋对林海峰的一局。对白 1 压,黑 2 扳。黑 6 进角生根,白 7 封后,黑 8 分投是好点。进行至白 17 飞,告一段落。

**图 16(新型)** 黑 1 压时,白不在 A 位扳而是直接在 2 位点三三。这种下法以前只是偶一试之,目前似乎已是流行着法了。对白 2 点,黑可在 B 与 C 位中选择应法。以下仍是介绍几个实战例子。

**图 17(白遂意)** 如果黑 2 虎,白当然是 3 位连回,黑 4 不得不补。请把这一结果与定式图六和图七比较,双方得失是一目了然的,定式图六和图七的黑棋厚实得多了!所以,黑 2 只能是场合下法。

**图 18(严厉)** 上图中黑 4 是不能省略的。黑若脱先,白

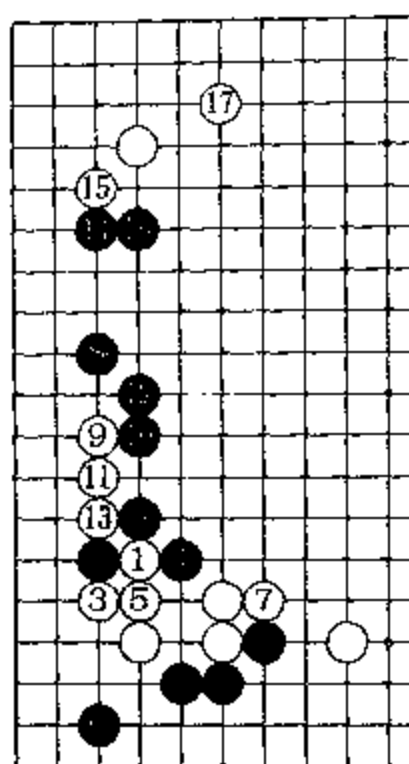


图 15

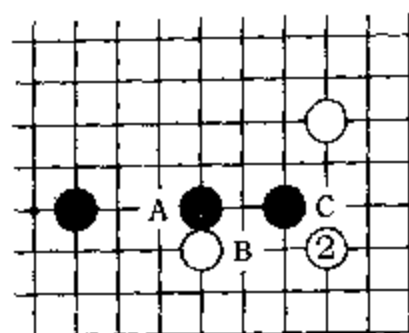


图 16

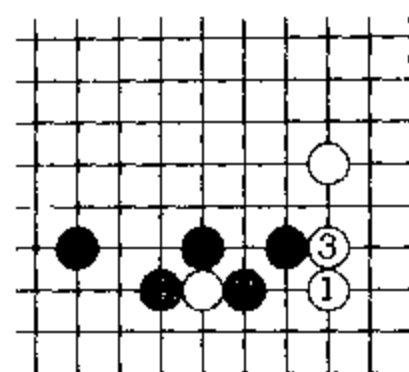


图 17

立刻在1位出动是严厉的一手。黑2阻渡,白3冲出将黑一截为二,黑棋的前途必定艰辛;如果黑2改在3位压,让白在2位渡,那就无话可说了。

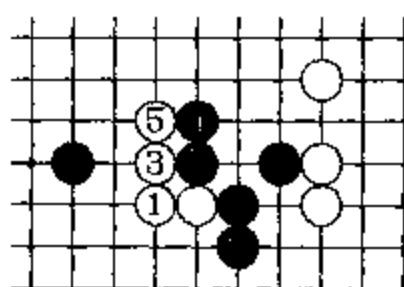


图 18

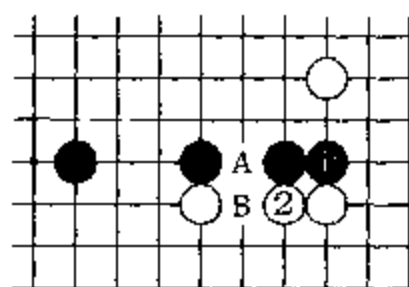


图 19

**图 19(黑挡)** 对图 17 的结果,黑有不舒服的感觉,所以现在1位挡。白2连回。让白连回去,总有违反棋理之嫌,因此,黑1的着法与右上边有极大的关系。之后,黑可A位单接或B位挖。

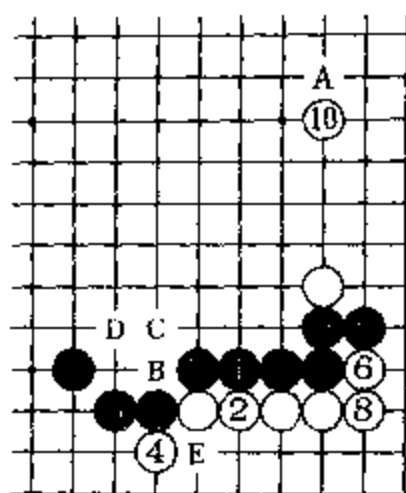


图 20

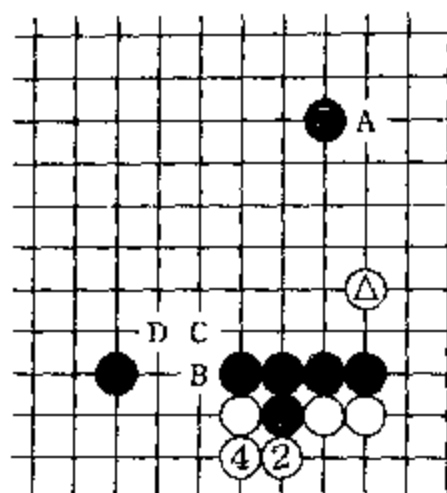


图 21

图 20(两分) 黑 1 棒接。白 2 粘可紧住黑四子的气,是常用下法。此时,黑 3 扳是厚实的应手。白 10(或 A 位)拆,以分黑势。如此运行,大致是两分的结果。黑 3 如在 10 位一带夹击,白有 B 扳,黑 C,白再 D 连扳的手段,将导致为急战。另外,白 2 也可考虑在 E 位立。

图 21(一型) 黑 1 挖亦是一法,至白 4 粘是必然的应对。黑再 5 或 A 位大规模地夹击白⊙,也是一种构思。不过,黑 5 的夹比较广,白⊙一子尚有活动余地;其次,黑还需意识到白有 B 扳,黑 C,白 D 的手段。这一运行,以后的变化难以预测,为双方施展身手提供了天地。

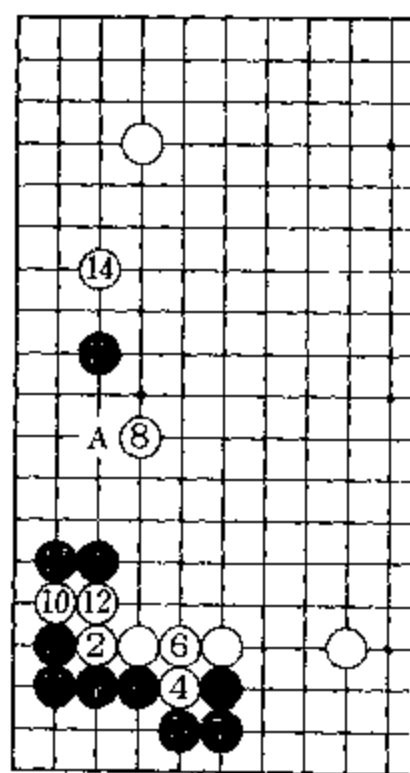


图 22

图 22(实战) 这是日本第 19 期棋圣战挑战者决赛第二局,由小林觉执黑对小林光一。白 8 狭夹,易于控制黑●。所

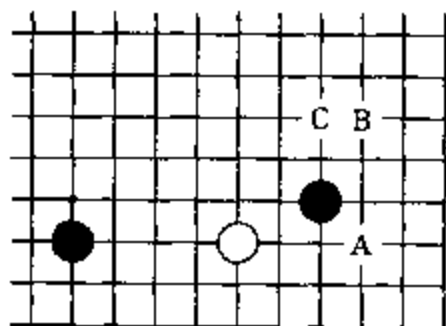
以黑毫不可惜地走9扳、11粘,然后于13位打入。白14如在A位立,虽能保住左下边的一些空,但明显被黑便宜了,因此在14位顽强地夹。于是黑15出动了。

今日小结:二间高夹是流行的夹法之一,初学者多花一些时间来熟悉各种基本变化是必要的。以上的内容可分为两部分:一是定式图。这些下法已经定型,并且是其他变化的基础,应该好好掌握;二是一些未最后定型的新手法,这一类着法富有变化,都与周围配合有关。读者们不妨先以欣赏和了解的态度来看。

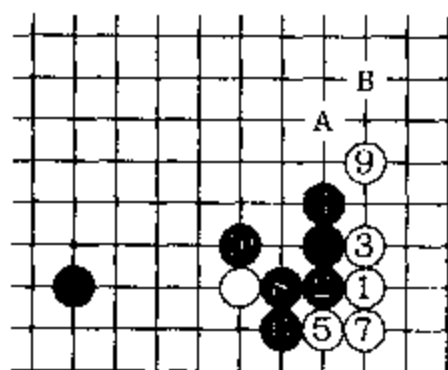
## 第6天 三间低夹

今天讲解一种极为宽松的夹法——三间低夹。这是一种偏重于实地的传统下法，也是读者必须掌握的基本知识之一。

**基本图** 黑1三间低夹。这是一种最为宽松的夹法，主要是为了与左下角取得某种平衡。三间低夹是传统的下法，有略偏向于实利的意味。白方的应手主要有A、B、C三种。



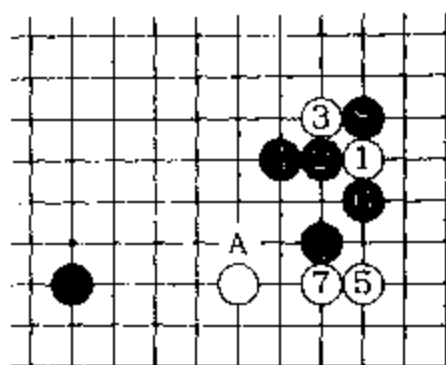
基本图



定式图

**定式图一** 白1点三三，黑2遮断至白9止，是星定式中的代表型。在三间夹的场合，黑10扳是本手。黑10下得坚实，下边就成为实地，将来还有A位取势或B位拦逼的手段。虽然如此，黑10脱先的例子也不少，这样白一子就有活动出来的余地。

**定式图二** 白1双挂是常用着法。在三间低夹的场合，黑在A位压的结果并不理想，所以黑一般都在2位压。对白5点角，黑6虎是正着。到黑8止，是基本型。其中，黑6在7位挡和白7改在8位粘的变化，请参见明天讲的三间高夹。



定式图二

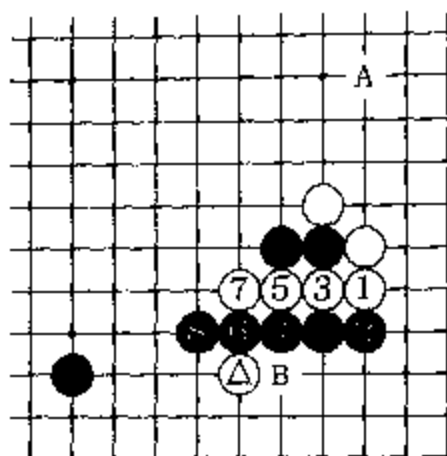


图 1

图 1(黑好) 对白 1 长, 黑一定要 2 位挡。如白 3 冲, 黑 4 以下简明应付即可。至黑 8 的结果, 明显黑好。白 3 如在 A 位拆, 黑就 B 位尖顶, 白△成为攻击的对象。

图 2(黑压虎) 白△扳后, 黑 1 虎下就成“压虎”之型。被白 2 打, 黑 3 粘虽成愚形, 但白也失去了点角求转换的余地。所以, 黑 1、3 是强硬的着法。白 4 尖封, 是最为常见的下法。之后, 黑取实地可 A 位打, 欲求战则在 B 位断, 请参阅“三间高夹”中定式图四与图 13。

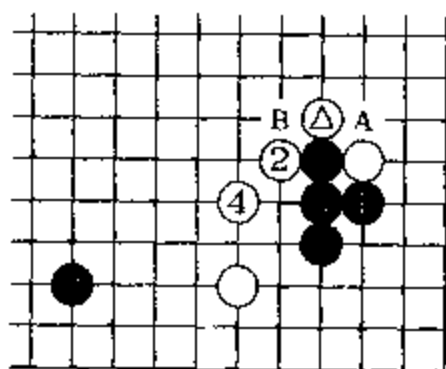


图 2

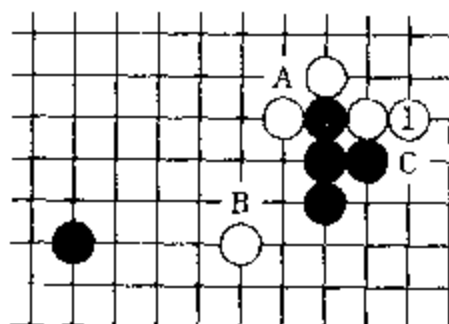
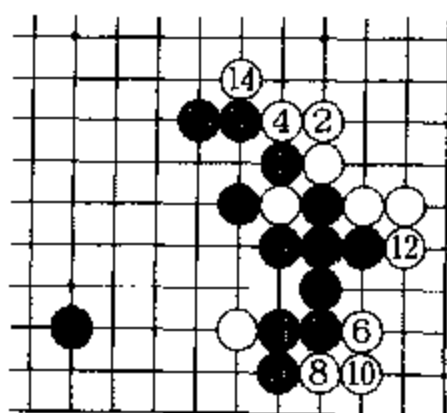


图 3

图 3(白立下) 白 1 立下, 是看重实利的一种下法。对此, 黑有 A、B、C 三种应法。

定式图三 黑 1 将白棋分断, 白 2 长, 黑 3 打、5 提简明。

对白6点角,黑平心静气地于7位挡,至黑15的进行大致为两分。黑7如在12阻断,白于7位连回,黑劳而无功。



定式图三

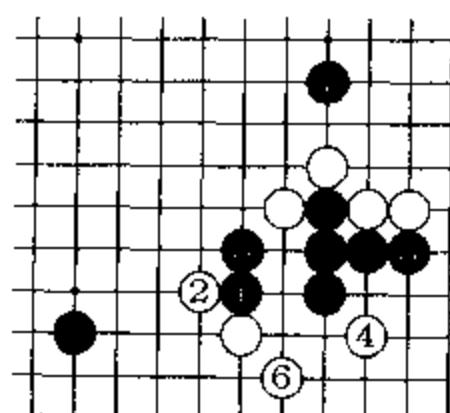


图 4

**图4(作战)** 黑1、3把白棋分割开来,是不辞战斗的下法。对白4点角,黑5挡住贯彻初衷。白6尖是形,黑7夹击。以后的下法就难以揣测了,或许会成为大规模作战的格局。

**图5(可战)** 黑1挡是冷静的一手。白2尖封时,黑3断,至黑7守角,双方在中央展开战斗。以局部而言,黑能在要害处将白棋切断,是黑大可一战的形状。

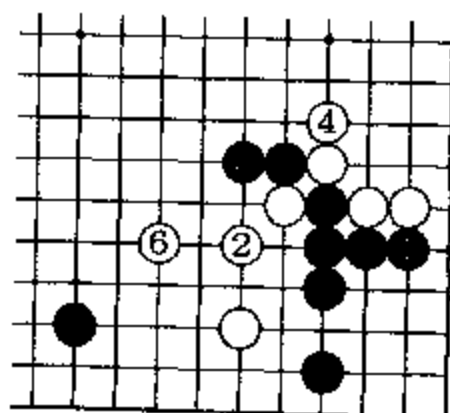


图 5

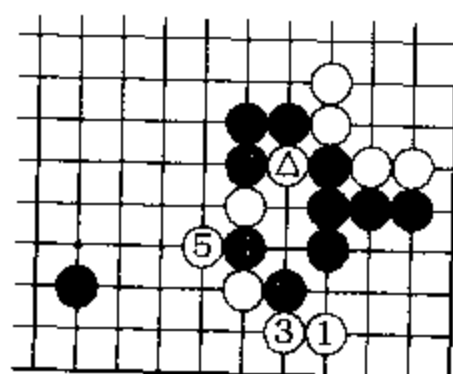


图 6

**图6(吃通)** 上图的白6如在本图中1位飞是无理的。黑2以下至6打,利用白棋的缺陷,简简单单就吃掉了白△这一要子。黑能吃通,当然不坏。

图 7(一法) 在某些场合,白可考虑在 1 虎,这一手本身也很大。黑 2、4 出头,当然。接下去白大约轻灵地在 A 位尖冲,以便进入中央。此型中,白点角的手段已然消失,黑角无后顾之忧。虽然不能预测以后的变化,但就这一形状来看,是黑稍稍有利的结果。

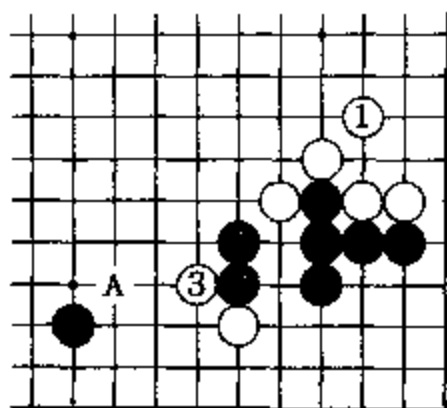


图 7

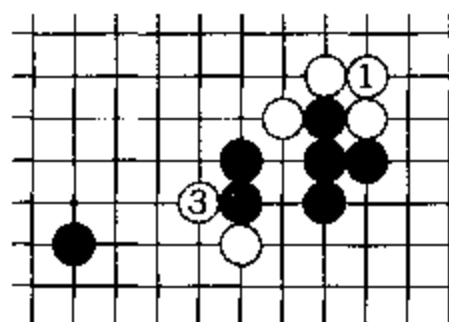
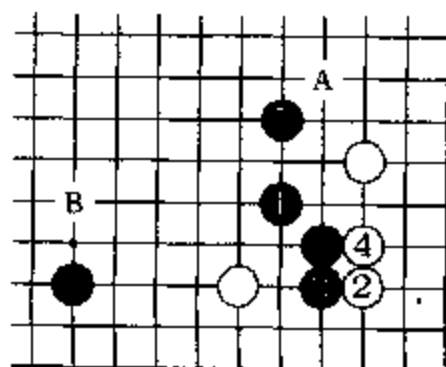


图 8

图 8(白苦) 白 1 粘虽是不惧正面作战的顽强手法,但有将棋走重的感觉。黑必定以 2、4 把白棋分割开来。白 1 粘的棋形较重,黑●又处于夹击的好点,白难免要苦战了。

定式图四 对白双挂,黑 1 小尖。白 2 点角,黑 3 挡,白 4 连回是一定的应接。黑 5 跳,平稳。黑 1 尖是取势的下法,而●的位置却稍低,黑虽略有遗憾,但也不失为简明的着法。之



定式图四

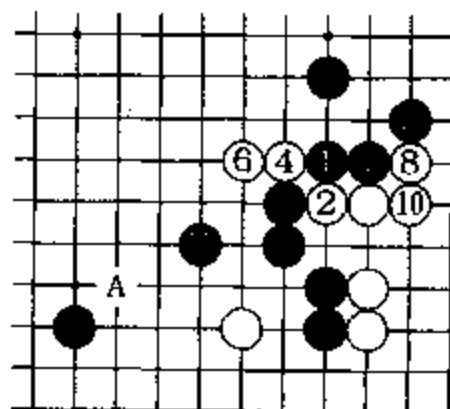


图 9

后,白在A位飞的话,黑大致是B位关起扩大模样。

**图9(作战)** 上图中黑5也有在1位飞压的。对此,白总是2、4冲断应战。黑5跳是形,白6长,以下至黑11止是必然的运行,接下去就没有确定的着法可循。如果白在A位肩冲,局势就急迫起来了。

**图10(白高挂)** 白在1位一间高挂,这也是一种双挂的手法。白1位高,有便于腾挪以求简明的韵趣。黑的应手,普通是A位压或B位靠。

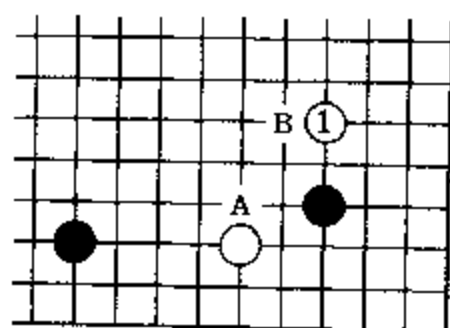
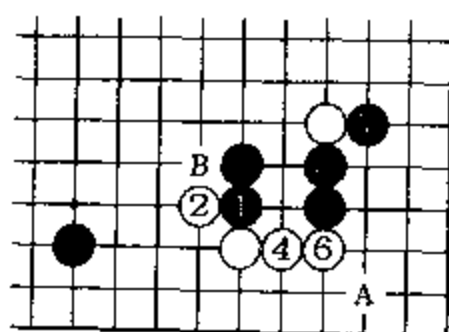


图 10

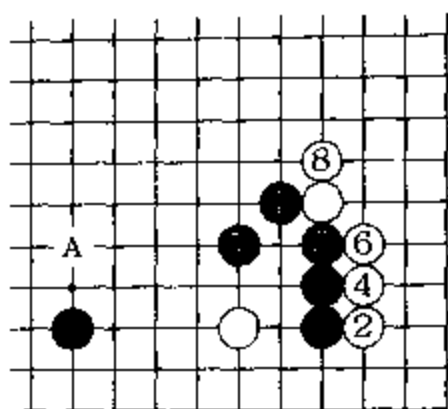


定式图五

**定式图五** 黑1压3长,将双挂的白子分裂开来是常识性的着法。白4长,至黑7扳,是基本定式。白6也可以在A位飞。在三间低夹的场合,黑7扳是正着,此手没有在B位压的下法。还要注意,黑5如在6位挡,白即冲断,黑将陷入苦战,这是与白小飞双挂的不同之处。

**定式图六** 运用“压强不压弱”的原则,黑1靠,是符合棋理的。白2点角求转换,黑3挡住。黑5顶是急所,至白6是一定的应对。黑7虎是稳健的下法。白8长后,黑在A位补是本手,有此一跳,下边即是黑的地域,值得花一手棋。

**图11(作战)** 定式图六中黑7如在本图1位打是激烈的下法,至白4断,势必成为战斗的局面。黑7尖是形。黑9飞时,白10是好手,迫使黑11长,白再顺调在12长出。之后的



定式图六

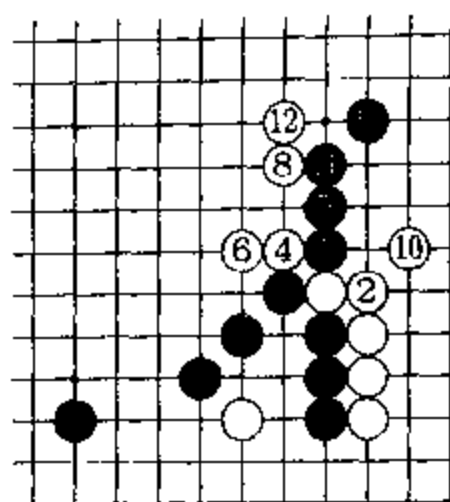


图 11

着手要根据周围情况才能决定,以局部而论,是战斗的形态,难断优劣。

**图 12(漏洞)** 上图的黑 7 是正确的补法,此手如在本图 1 位跳则不是“形”。在此局部,白伏有 2 位扑的巧手,至白 8 断,黑露出了破绽;其次,白还有 A 位穿象眼的手段呢!

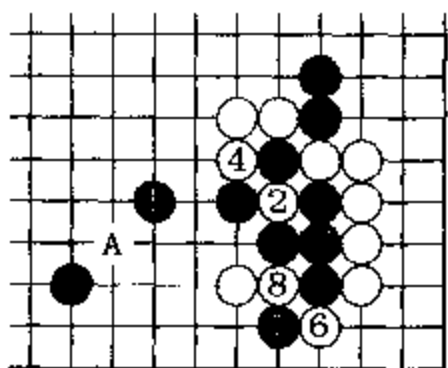


图 12 ● = ②

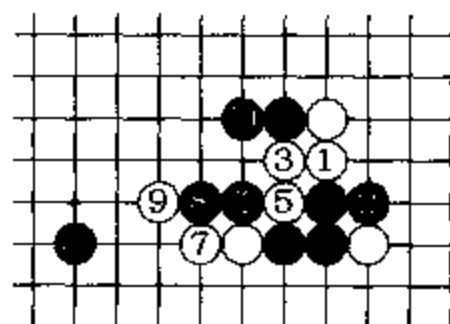


图 13

**图 13(白无理)** 黑●挡后,白不在 2 位连回而是 1 位顶,无理!黑 2 冲下,绝对。白 3 时,黑 4 靠出是强手。白 5、黑 6 互断后,白无法在 8 征吃。如白在 7 位长,黑 8 压,白 9 扳,黑 10 位应止,白无法两全。

**图 14(白俗手)** 黑靠后,白 1 直接顶是俗手。黑 2 挡住,

白3扳时,黑4紧凑地扳是好棋。白大概只有5打、7粘了,黑8断打至12提的运行必然。黑提子的厚势远胜于白的实地。

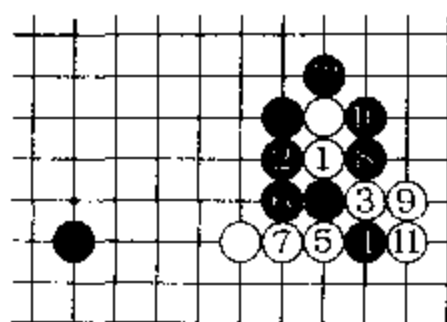


图 14

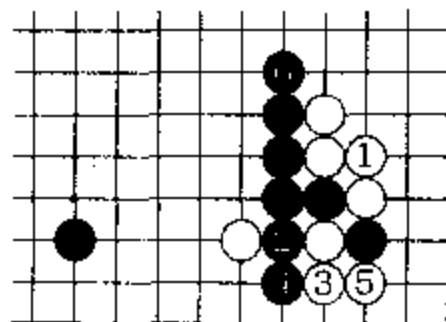
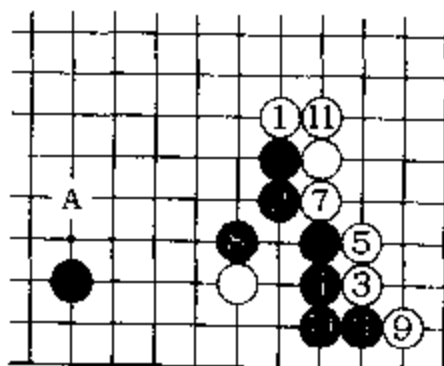


图 15

**图 15(黑优)** 上图白7如改在1位粘,则黑2、4冲下。白5后,黑平易地于6位长。如此结果,黑明显好。

**定式图七** 对黑的靠,白可以先1位扳,待黑2退,白再3点角。黑6扳,促白7挤,黑再8虎整形。至白11,是平稳的进行。之后,黑在A位跳补是本手。



定式图七

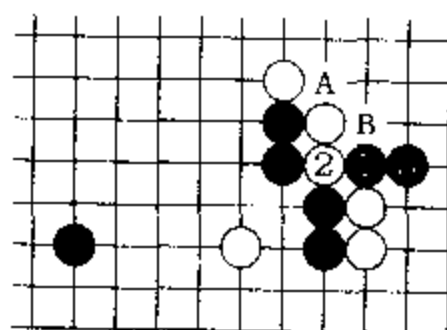


图 16

**图 16(黑扳下)** 前图黑6在1位扳下是激烈的一手,白2必断,黑3立。现在白有A位粘与B位挡两种下法。

**图 17(战斗)** 白1粘,决定迎战。黑2扳,白即3位断。黑6曲,只此一手。白7肩冲,成为急战。从局部棋形来看,是白稍有利的姿态。

**图 18(黑恶)** 上图黑6虽是愚形,但只能如此。这一手

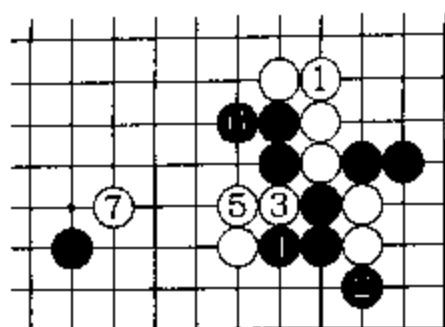


图 17

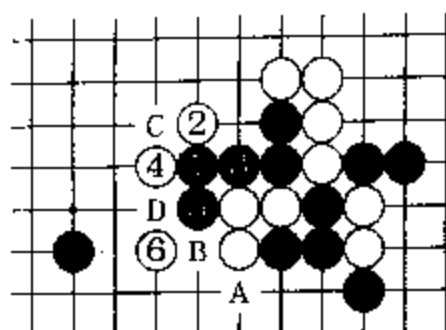


图 18

如在 1 位跳，白有 2 靠再 6 虚枷的手筋。因白有 A 位立的先手，黑不能在 B 位打。因此，黑只得于 C 位断，但被白 D 紧气滚打，黑几近崩溃之形。

图 19(一型) 白在 1 位挡是平稳的下法。黑 2 扳，待白 3 断时，黑再 4 打、6 跳是行棋的调子。白 7 断打至 11 挡止，是一定的运行。之后，白 13、黑 14 各自补强，告一段落。这一结果，大致两分。

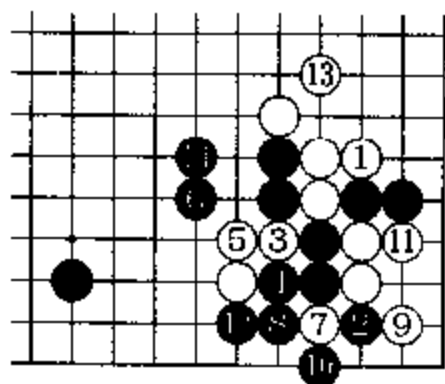


图 19

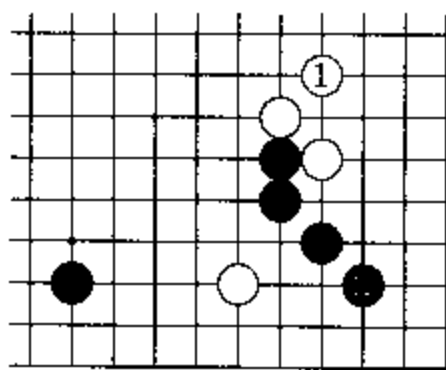


图 20

图 20(白误) 黑靠退后，白急于补断而在 1 位虎是错着。黑 2 尖是要点。被黑占到此处，白不会有利。在双挂的棋形中，三·三往往是急所，这一点请务必留意！

图 21(黑过强) 在此型中，黑 1 尖顶，待白 2 长，黑 3 再尖出是最强的下法。白 4 挤，黑 5 粘，白 6、8 打吃一子。此时，为剥夺白棋眼形、贯彻预定的作战方针，黑一定要在 9 位打！

白10、12肩冲出头，黑13扳即告段落。以后，白在A位打劫，因此劫白轻黑重，黑有负担。黑1、3虽是强硬的着法，但略有无理之嫌，如果周围没有适当的配置，黑就有打过的感觉。

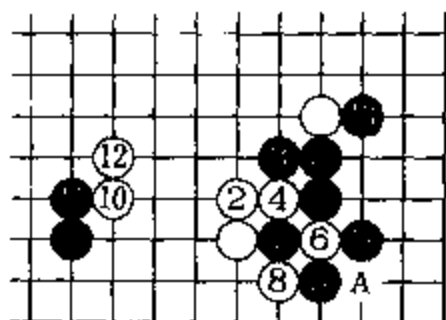


图 21

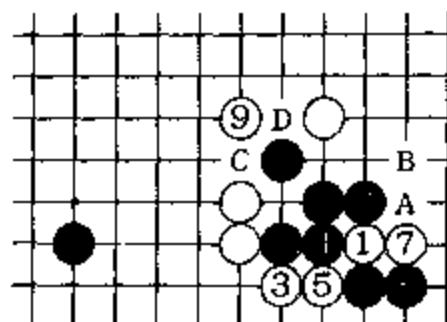


图 22

**图 22(轻巧)** 对黑强硬的搦战，白有1位点角的轻巧腾挪着法。黑只有2位挡，白3扳后至黑8是一定的应接。白9虚枷是好手，因白A曲与黑B扳的交换可撞紧黑棋气，白不惧黑在C或D位冲。

如此运行，白轻灵地规避了战斗。

**图 23(白形好)** 前图黑4如改在1位扳下，则白当然是2位断打。如黑3位打，白4提。黑5后，白6枷正是要点，白形更加整齐。

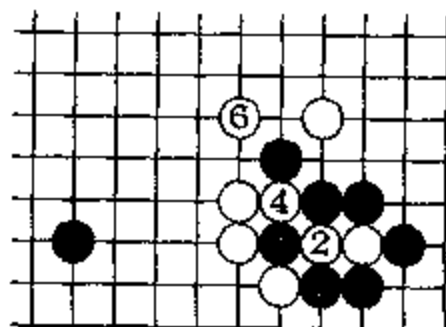


图 23

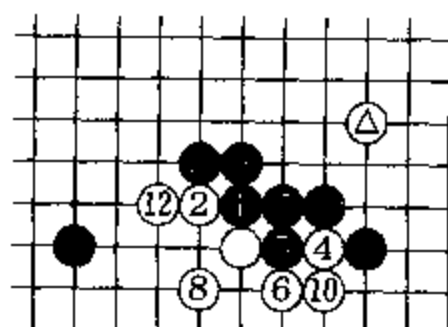


图 24

**图 24(注意)** 定式图二中曾谈到黑在1位压难以得到合理的结果，这一点一定要留意！白2扳、4托，至12是定式

次序的运行。现在来分析这一结果：首先，黑●一子靠近坚实的白棋，已经违反了棋理；其次，角上一块黑棋尚有受攻之虞，更无暇对白△施行夹击。黑一无所得。

图 25(窘迫) 黑 1 在角上扳又怎样呢？白 2、黑 3 是常规着法。白 4 虎是不可放过的要点，下边的白棋大致已获安定。在这一形状中，白△正处于棋形的急所，黑陷入了尴尬的境地。

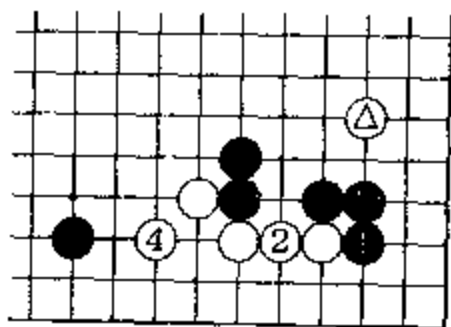


图 25

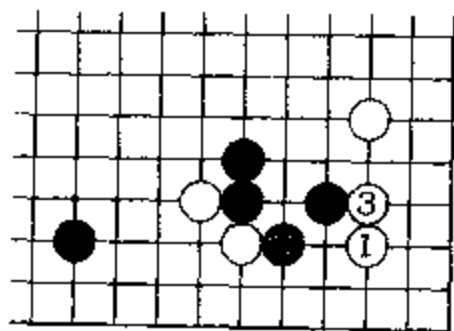


图 26

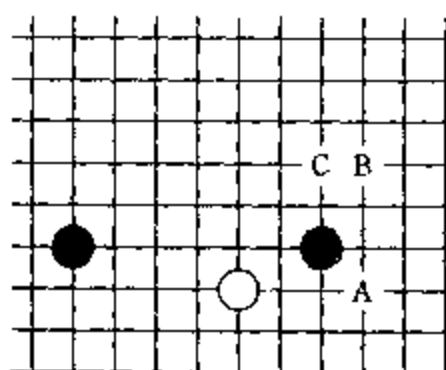
图 26(怎样补) 黑压长后，即便是白在 1 位点角，黑也将面临难题。黑 2 虎，白 3 连回，接下来黑怎么补呢？由于●一子处于三路的关系，黑难以找到一个恰到好处的好处位置。

今日小结：三间低夹是一种稍偏重于实地的夹法，在现代讲究势力的布局中，这一夹法虽然使用得少了一些，但仍属必须掌握的基本知识。今天的内容中，特别要注意定式图二与图 24 中黑压的方向！另外，三间低夹与三间高夹比较，两者既有相似之处，又是迥然不同的。读者可结合明天的内容体会到其中的意趣。

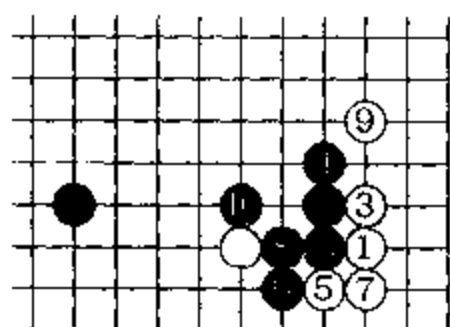
## 第7天 三间高夹

今天讲三间高夹,此夹侧重于取势,在实战中,它的使用率很高,请记住!

**基本图** 黑1是三间高夹,同样是寻求和左下角的均衡关系,高夹是侧重于“势”的下法,是现在流行的一种夹法。对此,白可根据局面的需要,在A、B、C中选择一处。



基本图



定式图一

**定式图一** 白1点角后的着法已屡次出现,至黑10虎告一段落。黑10是本手,但实战中也常有脱先的例子。

**图1(白出动)** 黑脱先后,白有1位活动的余地。黑2压、4刺是次序,有使白走重的意思,然后再走6求联络。白11是好棋,至白15是一定的应接。以后不管黑怎么下,白通过弃子而将黑●截断在外,颇有收获。

**图2(无效)** 白1冲时,黑2挡住的抵抗也未必有效。仍是运用弃子战术,白3打至7冲出,黑棋的处境不比上图好。

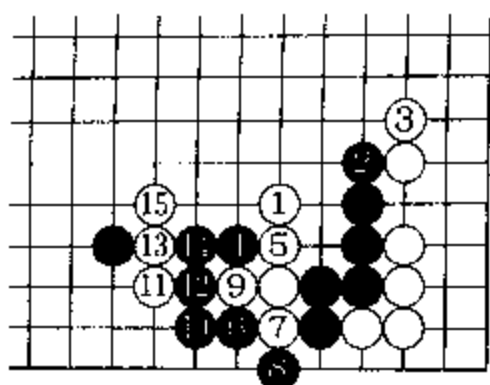


图 1

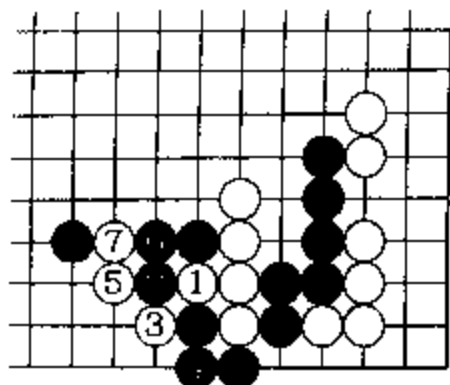


图 2

**图 3(战斗?)** 若黑继续在 1 位压, 白就 2 位拦下, 彻底阻断黑的归路。以后, 黑如 A 扳, 白 B 跳; 如黑 C 立, 则白 D。黑费了本钱所筑起的厚势已化为乌有, 还要与白作战, 岂不是赔本买卖?

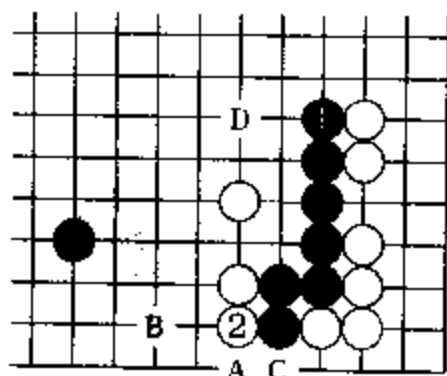


图 3

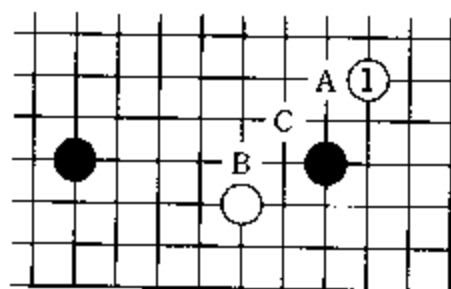
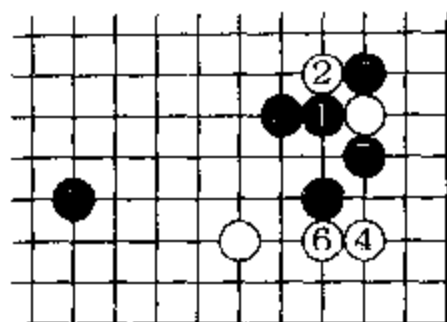


图 4

**图 4(白双挂)** 三间夹时, 白 1 小飞双挂是常见的着法。黑的应手大致有 A、B、C 三种。

**定式图二** 黑 1 压后的运行, 在三间低夹中已出现过, 属基本定式。黑 5 是正确的着法, 在分先对局中都是这样虎下的, 一般不会考虑在 6 位挡的下法。

**图 5(白好)** 如果黑在 1 位挡, 白 2 连回。黑 3 挖, 至白 8 长, 是必定的进行。这一结果, 一般都认为白有利。当然, 在让子棋中则又另当别论了。



定式图二

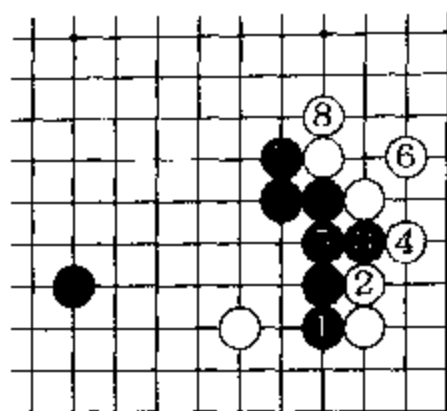
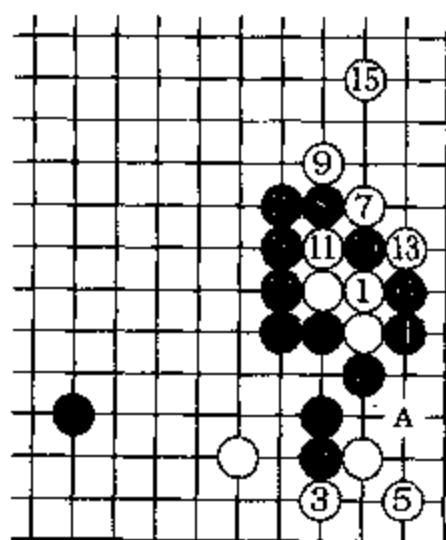


图 5

**定式图三** 黑●后,白有1位粘的着法。黑2挡下,白3扳时,黑4紧贴白三子的气是常法。白5占据角地,黑6爬是要点。白7跳时,黑8靠是急所。白9扳,黑10挖是利用白棋气紧的手筋。至白15拆,是一定的应接。黑16可以脱先,现在打吃则是厚实的一手。之后,白在10位粘是后手,但有A位尖的便宜;亦可考虑转投他处。



定式图三

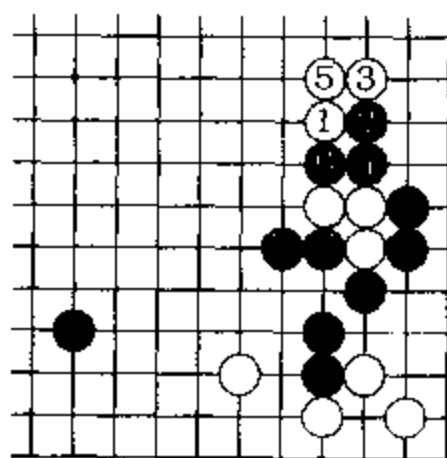


图 6

**图6(场合)** 白1在四路跳是轻巧的下法。黑2靠是手筋,白3扳,黑4顶时,白5粘是与右上相关联的场合手法。至黑6冲吃的结果,大致为两分。白5如在6位接,被黑5位断,

白大概要“玩火”了。

**图7(实战)** 这是依田纪基执黑对芮迺伟一局的下半部分。黑在1位扳;此手若在3位靠,白就有选择上图变化的可能。白2强硬,黑3、5连爬,白6扳打过,被黑7断,白不免苦战。白6似应平易地在7位长,黑A飞,白B跳,大概是一般分寸的进行。

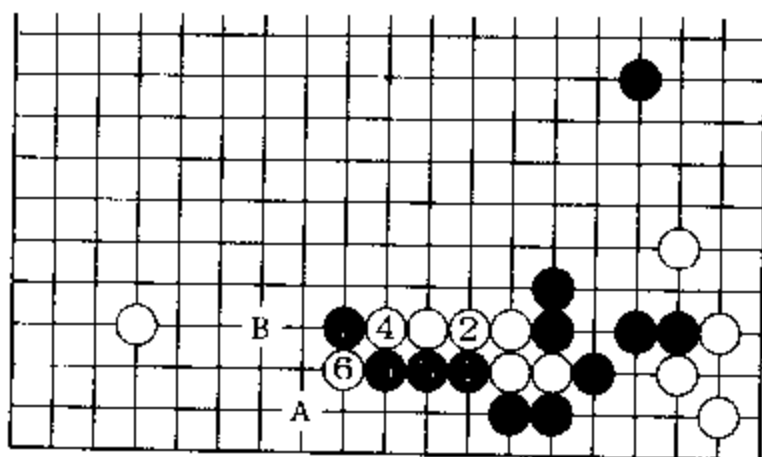


图 7

**图8(白优)** 白△扳时,如果黑在1位扳,则白2粘、4渡。黑5曲,白6扳、8长,白的棋形极为舒畅。如此结果,当然白优。

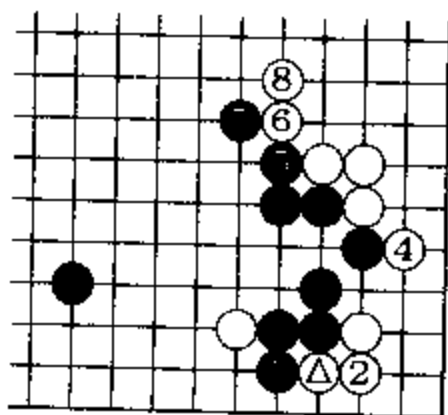


图 8

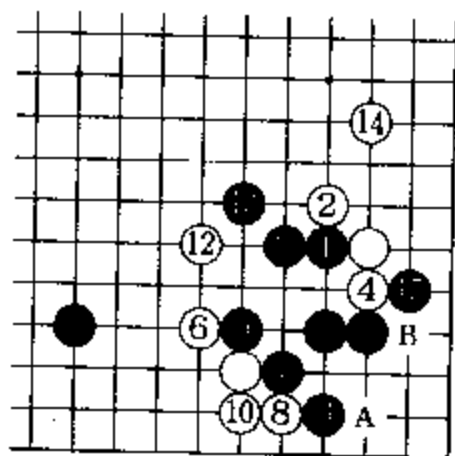


图 9

**图9(场合)** 黑1、3压长后,白有走4位长的下法。黑5挡,绝对。白6尖出,黑7尖顶补断兼保角地。白8扳时,黑9是好棋,以下进行到黑15扳止,是基本型。黑15亦可在B位立,此手预防了白在A位夹的手段。其中,黑也有不作13与白14的交换,而单在B位立的。对本型的得失,不能光在局部作分析,因白是有意为之,想必自有其道理。

**图10(再现)** 把白1冲后的应对再现一下。这样的结果,当然黑好。

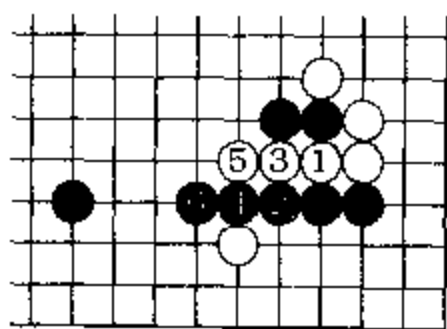


图 10

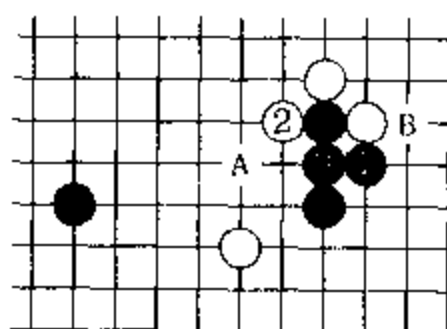
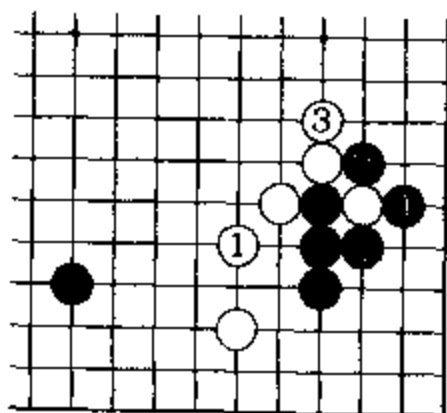


图 11

**图11(黑压虎)** 黑压虎的理由在昨天的图2中已经谈到,不再赘述。白的应手仍以A和B居多。

**定式图四** 白1尖封是常用着法。黑重视实地的话,可在2位断打。白3长是正着,至黑4提告一段落。这是基本定式。



定式图四

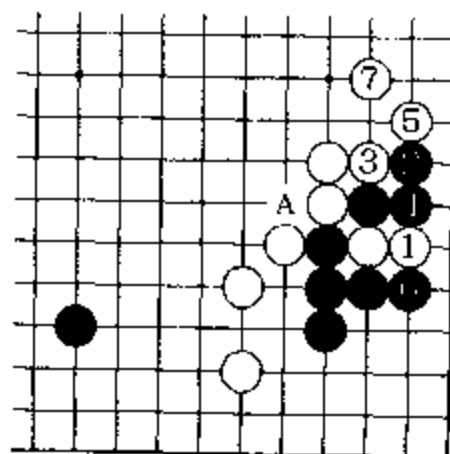


图 12

黑得到角地,但夹击一子的作用降低,这也是理所当然的了。

**图 12(脱先不好)** 上图中黑 4 提是本手。如认为已经吃住白一子而脱先的话,白有本图 1 立下弃子的手段。黑 2 尖虽是手筋,但白 3 以下简单地定型,至白 7 虎,白形完整,且 A 位的断点也消弭于无形,黑不见有益。另外,黑 2 如在 4 位挡则是恶手,被白 2 位夹,黑更坏。

**图 13(战斗)** 黑欲挑起战事,就在 1 位断。白 2、黑 3 各自长出,必然。对白 4 立,黑先 5 尖顶、再 7 挡是次序。白 6 是形。以后白大约是 A 位飞出。至于结果如何,那就得看各人的力量了。

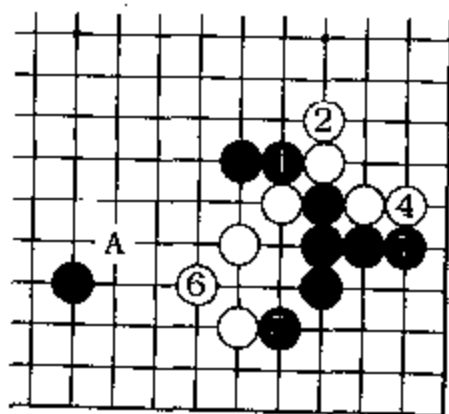


图 13

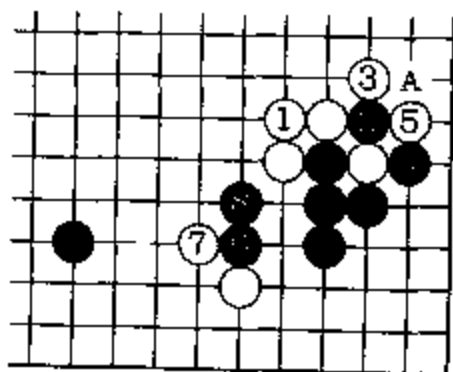
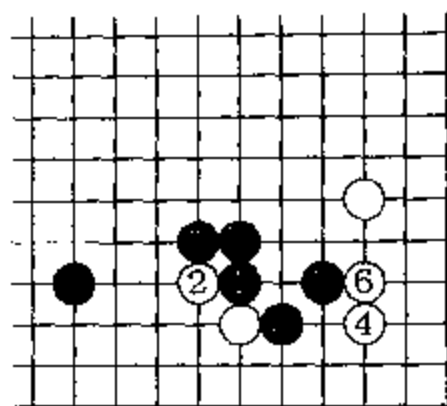


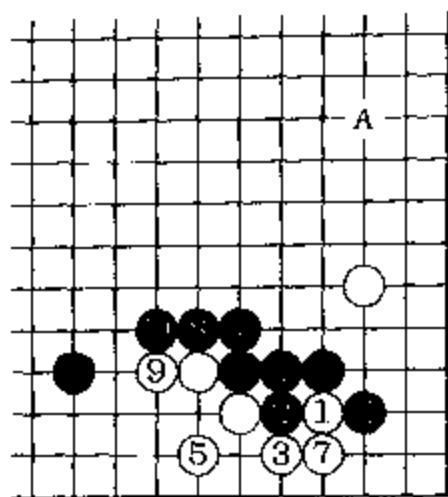
图 14

**图 14(黑可战)** 在某些场合,白有 1 位粘的下法。黑 2、4 打吃一子时,白 5 是重视实利且又不避作战的强硬态度。黑 6 靠出分断白棋,成战斗局面。依局部而言,黑能战。另外,白 5 也有在 8 位尖封的,就比较平稳。由于白 1 在中腹粘是强调外面的一手,所以白 5 改于 8 位尖似更易贯彻初衷。但被黑得到 A 位扳,黑也不错。如果白 1 在 2 位粘,请参见昨天的图 8。

**定式图五** 在三间高夹的场合,黑可以在 1 位压!白先 2 扳再 4 点角是常规下法,至黑 7 是基本型。由于●处在四路,黑 7 正好把白二子封住。



定式图五



定式图六

**定式图六** 白1托也是常见着法。黑2挖,至白5虎的定型,是必然的运行。黑先6打、再8、10连压将白封锁是次序。之后,白大约在A位一带投子。本图与上图是两种风格的定式,可根据具体的局面选择使用。

**图15(以后)** 定式图六之后,还存在怎样定型的问题。如果黑能走到1位顶,则是相当厚实的一手。白2跳时,黑3靠住。至黑5,白向左面的出路被完全堵住了。若白2不走的话,黑即于A位靠搜刮,白也不好受。因此,当左面有黑模样时,黑1是值得注意的要点。

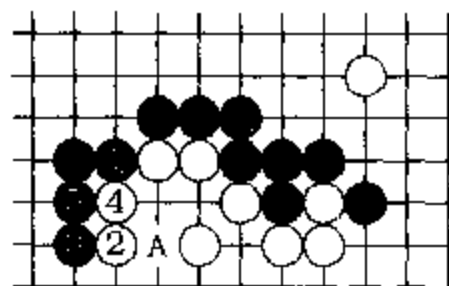


图 15

**图16(侵入)** 如白先动手,也是1位顶。待黑2应后,白准备了3、5连扳的手筋。之后,黑若6位长,则白在7、9连爬,白既得先手又有A位打的利用;如黑6改在B位粘,则白7位长进。总之,白很容易侵入黑地。当然,白在施展这一手段时,黑的外势也变得更加厚壮了。

**定式图七** 对白小飞双挂,黑1尖是取势的下法。白2点

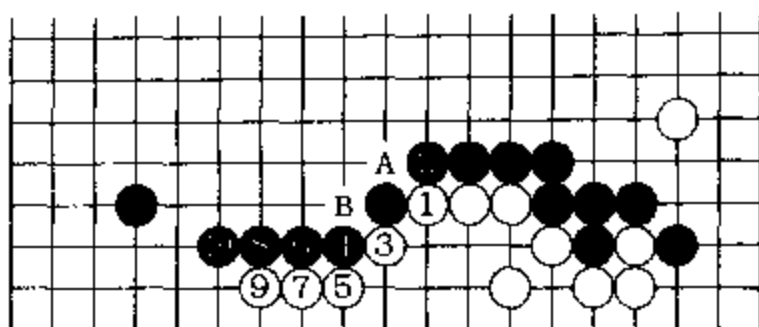
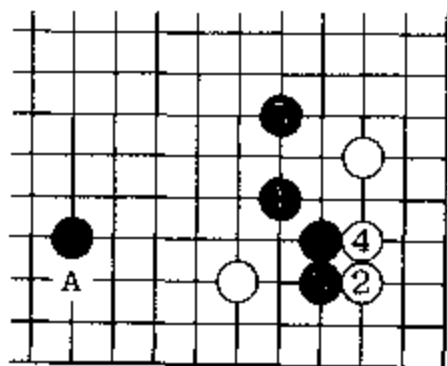


图 16

角,黑3挡,白4连回,是常识的运行。黑5跳,继续扩大模样,这是简明的变化。如果黑●是在A位低夹的话,这种下法就不大适宜了。



定式图七

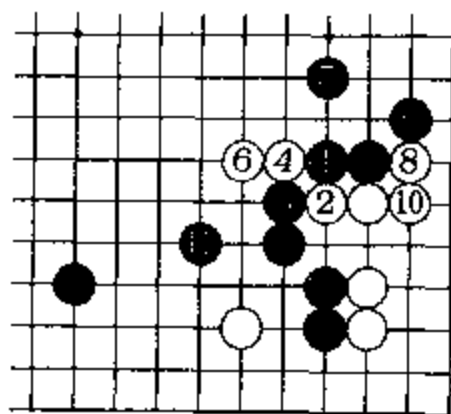


图 17

**图 17(作战)** 黑1飞压是富有挑战意味之着。对此,白在三路爬是屈服的表现,所以2、4冲断作战。黑5跳是手筋,白6长出,以下至黑11是“定式”化的进行,呈战斗状态。这是实战中的常见之型。

**图 18(包打)** 上图中白6是正确的着法,此手如在本图1位打吃,黑就2位包打,至白7粘是必定的应接。之后,黑A跳,仍是急战的格局;但黑也可能在B打,继续扩张模样。让黑有选择的余地,白不会乐意吧!

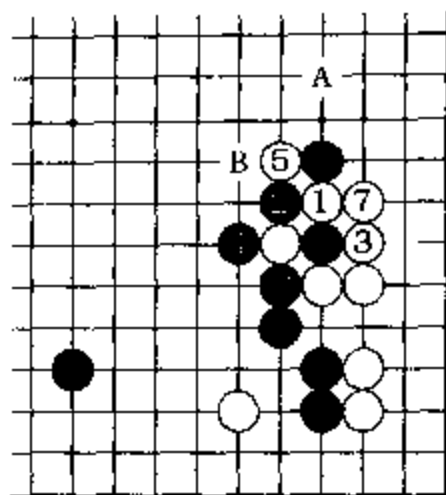


图 18 ● = ●

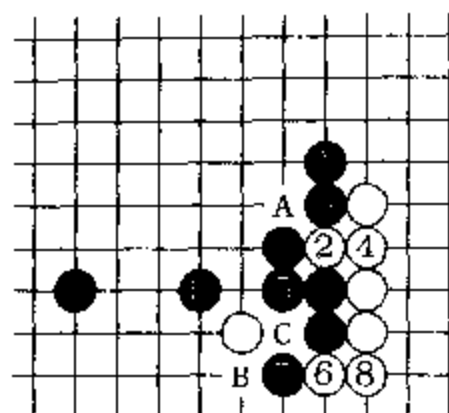


图 19

**图 19(常型)** 对黑1飞,白2挤是冷静的一手。黑5后,白6、8扳粘,静待黑的应手。黑9跳封是重视外势而不拘小利的应法,同时也补掉了A位的断点。白以留有B位夹的大官子而满足,即可转向他处。这是常用着法。若黑9在C位粘,征子对白有利时,白将在A位断,黑扩张模样的意图就难以实现。

**图 20(黑可战)** 征子有利时,白不在5位扳而于1位断,是挑起战事的着法。白3长时,黑4挡是要紧的一手,以下

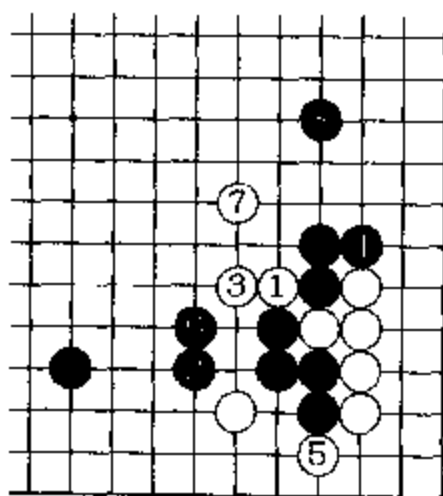


图 20

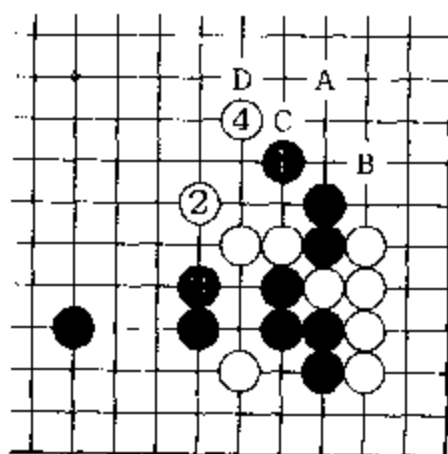


图 21

至黑8是大致的进行。从局部形状来看,黑充分可战。

**图 21(失误)** 黑1尖,看上去像是“形”,其实是错着。白2是好棋,黑3只得双,于是白4可压迫黑棋。以后,黑A飞,白占B位急所,黑的棋形难堪;如黑走C位,被白趁势于D位长,又是黑所不愿,黑方为难了。

**图 22(两难)** 黑1尖时,白也可以在2位靠。黑3扳,白有4位尖的巧手,黑难以兼顾A、B两处。所以,在这一棋形中,黑应按图20那样下。

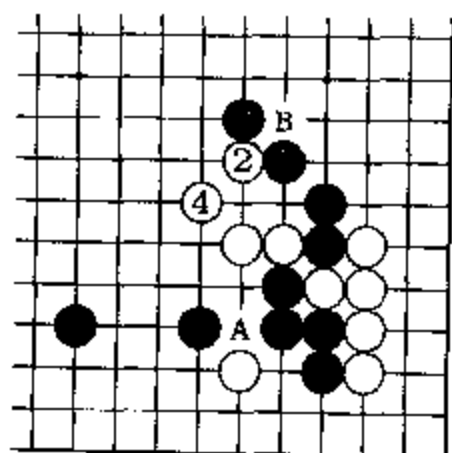


图 22

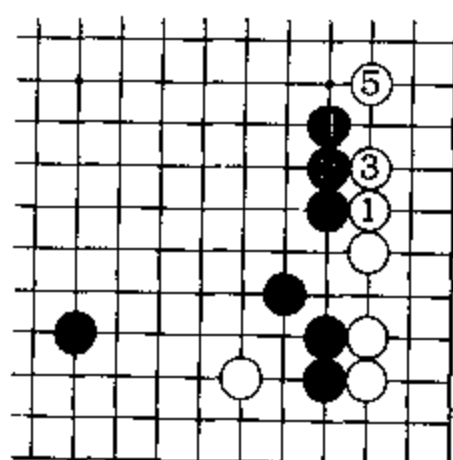


图 23

**图 23(白位低)** 白1在三路爬是屈服的下法,至白5跳出,白方所得到的一些目数是不能与黑的厚势相比较的。也就是说,白这种下法可以成立的场合大概很难碰到。

**图 24(白高挂)** 在三间高夹中,白同样有在1位高挂的着法。黑的应手仍是在A、B中选择。黑在B位靠,请参阅昨天的定式图六与图七。

**定式图八** 黑1压,以下至白6是常用手法。白6也可以在A位飞。在三间高夹的场合,黑7、9连压,将白封锁起来是厚实的下法。这是基本定式。由于黑有一道铁壁,白大致应在B位一带投子以分黑势。

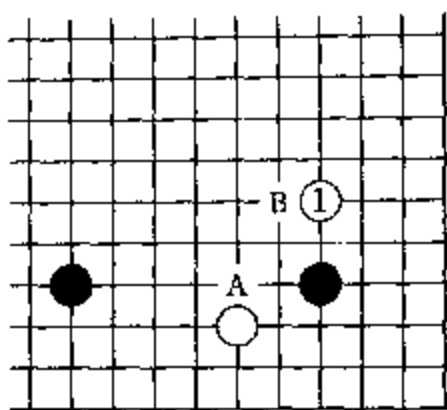
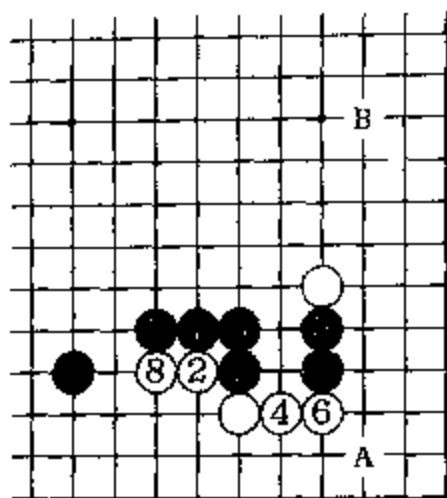


图 24



### 定式图八

**图 25(定型)** 上图的定式之后,黑要在此定型的话,有 1 位点的手筋。白 2 是本手,黑 3 顶住。黑甘愿落后手而如此定型,不光是为了将棋下厚,更伏有搜刮或利用的后续手段。

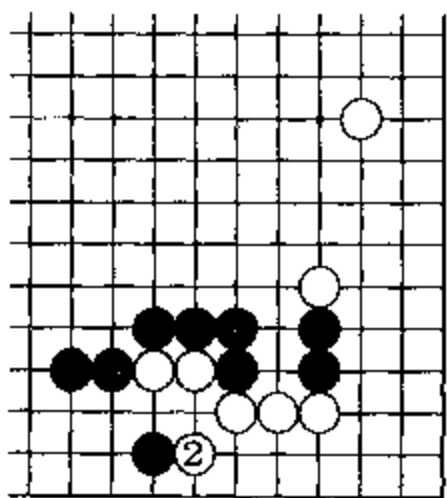


图 25

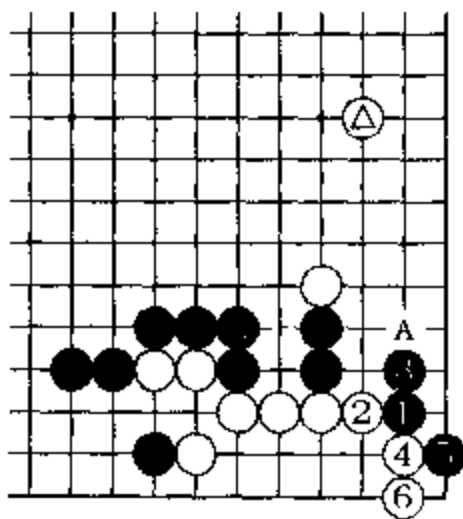
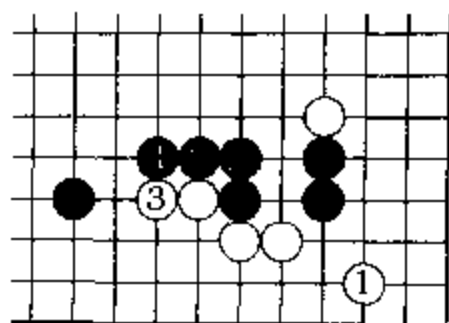


图 26

**图 26(后续手段)** 黑 1 飞是对白角收束的常用着法,至白 6 立是必然的进行。白角被压缩为 6 目,黑后手定型的代价,在此也得到了回报。另外,还必须注意到黑 3 下在 A 位也是绝对先手! 黑利用 A 位的先手,会对右边的白棋施展什么手段呢? 所以,白未雨绸缪,⊙一子远离黑势是明智的。

**定式图九** 白1飞也是定式的一种,黑仍以2、4连压筑成厚势。从定式的角度来说,本图与定式图八是没有优劣之分的。



定式图九

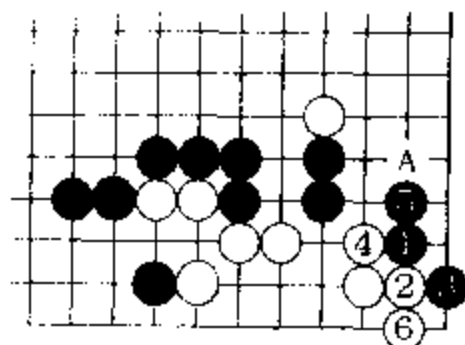
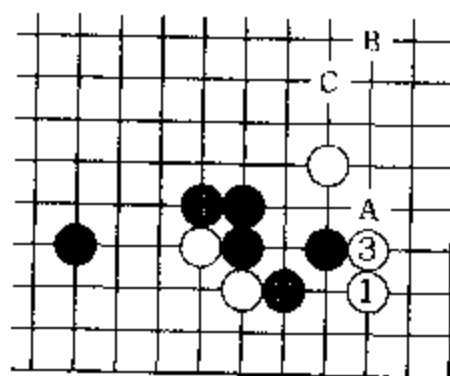


图 27

**图 27(定型后)** 续上图。黑如图 25 那样定型后,对白角的收割大致就是黑的权利了。双方至白 6 立的应接是可以预见的,因黑在白地内还有双活的机会,所以白在目数上稍损;但黑也失去了 A 位的先手(与定式图八比较),白在右边的处境可能会较好。个中利弊得失,真是微妙啊!

**定式图十** 黑压长后,白1点角是放弃下边二子而求转换的着法。黑2挡,白3连回,至黑4压告一段落。此型中,黑有A位扳下的狙击手段,所以白应尽可能在B或C位补,以构成完整的棋形。



定式图十

今日小结:现代围棋重视势力和讲求布局速度,所以三间高夹的使用率就较高。三间高夹侧重势和寻求平衡,故在运用时,应注意与周围棋子的配合和发挥势力的作用。

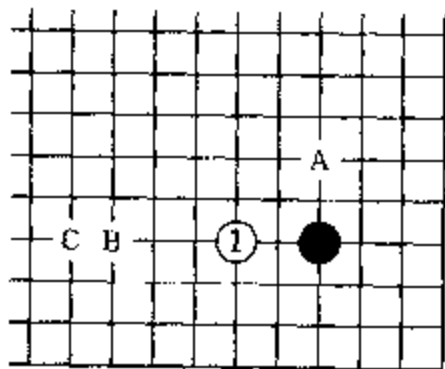
## 第8天 星位高挂和常形

以上七天,讲星位低挂定式,今天则讲星位高挂定式和星位后常见的棋形及常用的着法。

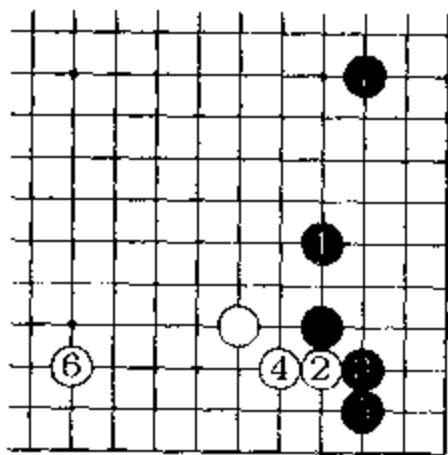
### 一、高挂——注重边或势

对星位采用高挂,是特定场合下,重视边或中腹时的趣向着法。高挂因位置高而比较轻灵,不惧对方的夹击是其特点。

**基本图** 白1一间高挂是使用较多的一种着法。对此,黑几乎都是A位单关应。如有必要,黑也可以在B或C位夹击。



### 基本图



定式图--

**定式图一** 黑1平易地单关,就可以了。白2托、4退,黑3、5扳立,是角部定型的常法。至白6拆止,是定式。黑7拆是大场,亦可省略。从局部来说,黑较有利。不过,考虑到白重视下边的构思,所以大致仍属两分。

图1(不宜) 高挂是注重边或势的下法,白1夺黑角就违背了本意。黑2挡,以下至白7飞止,必然。黑6虎是好形,高挂一子完全没有作用了。

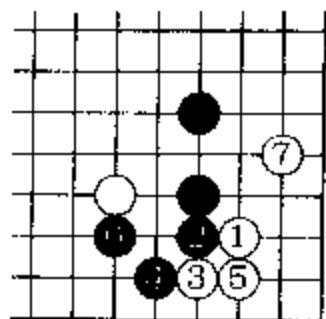
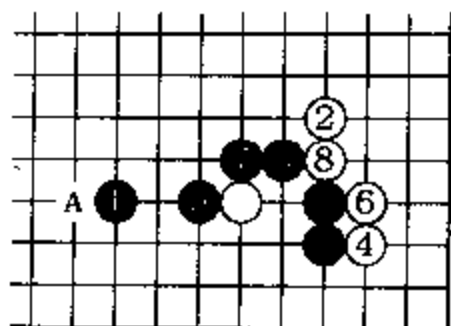


图 1



定式图二

定式图二 白在下边拆是好点时,黑可考虑在1位或A位处夹。如此,白大都在2位双挂。黑3尖出,本手。白4点角,黑5挡,至黑9补的运行,是基本定式。局部而言,白是好形。对高挂夹击,只能如此,属场合下法。

图2(一型) 对白双挂,黑1立是阻白转换、再图作战的着法。白2跳封,黑3飞,是常规进行。由于白下在外面的棋形相当轻灵,黑不易有严厉的攻击手法。

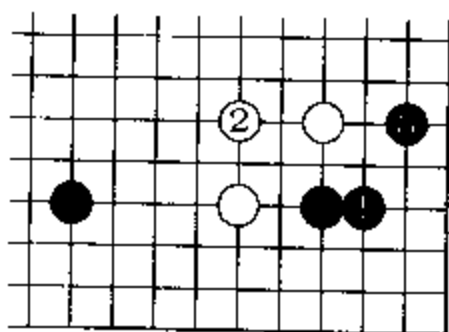


图 2

图3(实战) 本图是日本第33期十段战本赛中,武宫正树执黑对山城宏的一局。黑1高挂,是配合右上乃至整个局面的下法。白2应后,黑继续在3位跳,更显示了黑重视外势的构思。黑5占大场,白6是势力上的要点。此后,黑是在A位挂角。举出此例用以说明特定局面下的高挂,其后的着法相当灵活。如拘泥于局部定式,则未免胶柱鼓瑟了。

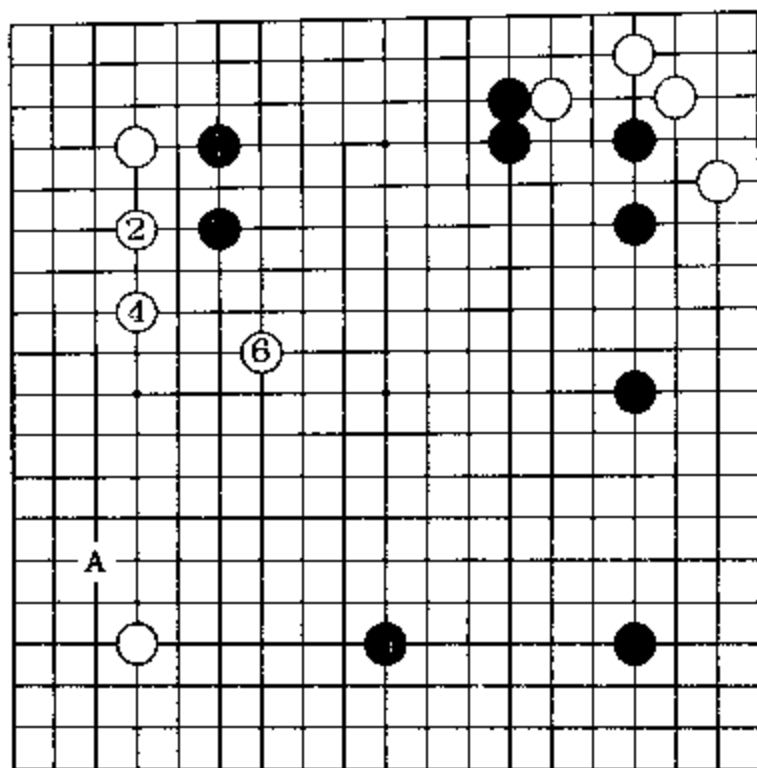


图 3

**图 4(二间高挂)** 白 1 二间高挂,其旨意和一间高挂基本相同。这一挂法,在分先对局中不大使用。黑 A 位单关应即很充分,也可 B 位夹击。

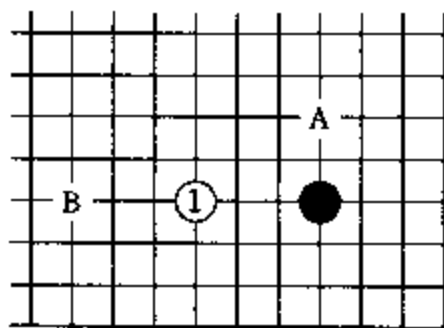


图 4

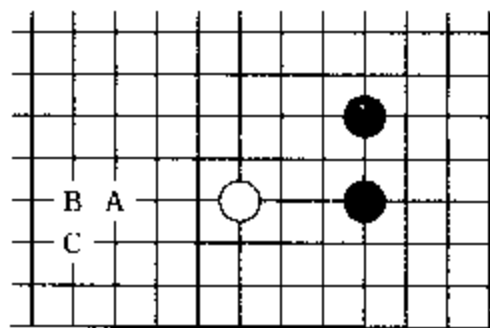
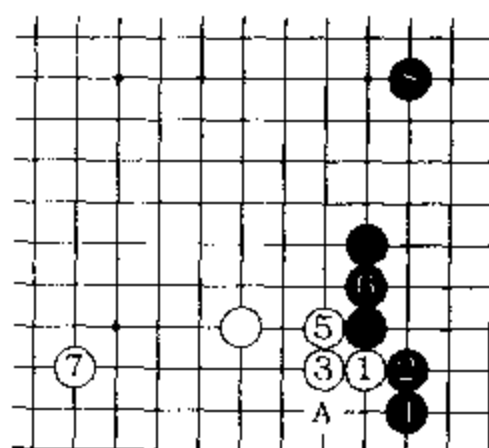


图 5

**图 5(黑单关应)** 黑 1 单关是正统的应法,局部来说,如此就很充分了。之后,白大致是 A、B 或 C 位一带拆。

**定式图三** 黑单关应后,白欲在角部定型,可在 1 位托。

黑2平稳,白3退,黑4立,至白7拆是正常的运行。黑8,大场,亦可脱先。过程中,白3也可以在5位扳,黑6粘,白A虎,黑4立。两种下法各有利弊。



定式图三

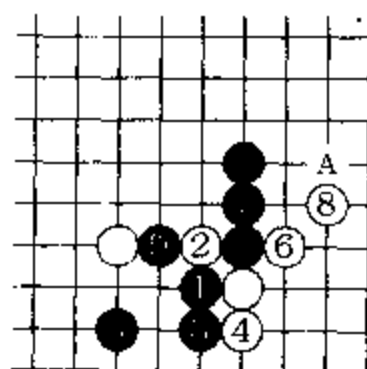


图 6

**图6(黑好)** 白在角上托后,黑有1位扳的反击手段。白2断,必然。黑3立是强手,白4大概只能挡,黑5跳出。白6、8活角后,黑9打,告一段落。以后,黑A靠是先手。这一运行,黑好。因此,上图中白1托的下法要掌握时机。

**图7(黑厚)** 前图白4如在1打、3虎亦可活角。白5飞时,黑6靠是强手,白只好7位退。黑8试应手,正是机会。白9正确,黑10先手顶、再12虎补。黑外势厚实。若白9在11位粘,黑即A位退,白还要在9位补,白反而落了后手。

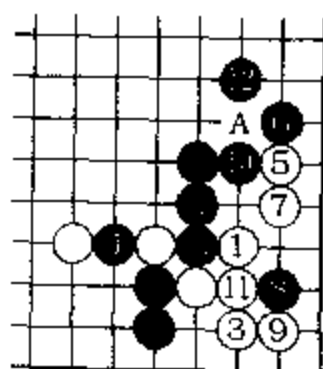


图 7

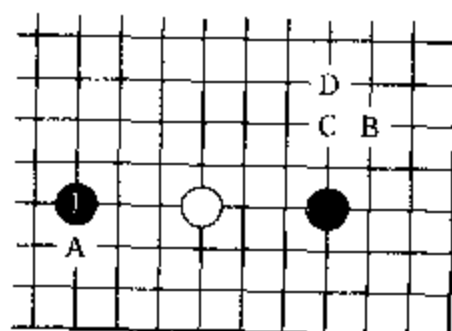


图 8

**图 8(黑夹击)** 对白二间高挂,黑视局面可在 1 位或 A 位处夹击。白大致是 B、C、D 位双挂。究竟白会采用什么下法较难预测,所以不易列出确定的型。

**图 9(应用)** 本图是高手对局中出现过的下法。黑 1 二间高挂,再 3 位拆,构成类似“中国流”的形状,是布局时的趣向。白 2 也是一种应法,亦可于 A 位单关。

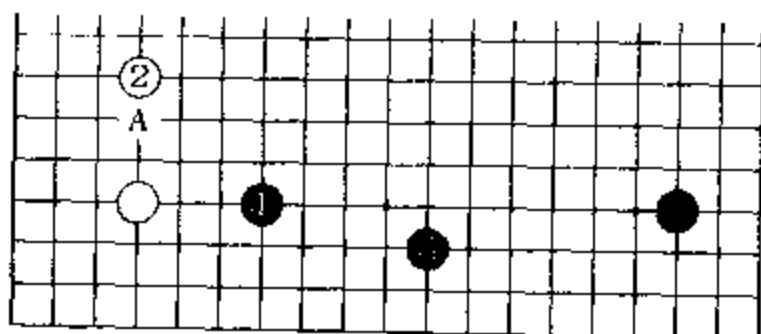


图 9

## 二、常形——可视为定式的一部分。

**图 1(白点角)** 对星位,白 1 点三·三,即可轻易地取得角地。黑 2 挡,白 3 爬,以下至黑 12 虎止,是点角的“定式”。局部而论,绝对是黑好。所以,只有在局势许可的情况下,白才能直接点角。

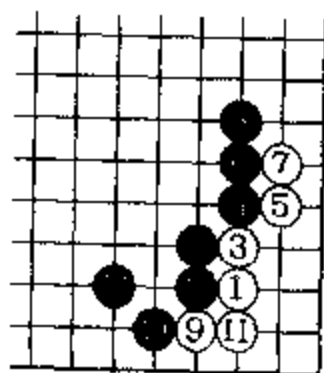


图 1

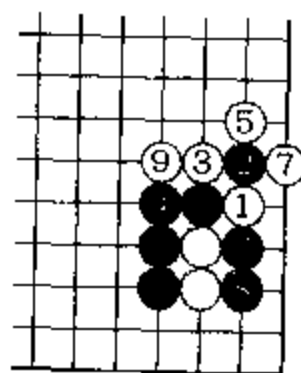


图 2

图2(转换) 白1扳时,黑有2位连扳的着法。白3、5打是常规的下法。黑6断打,取角地。白9是不可放过的要点。这一运行虽成转换,但从棋形分析,白可行。黑6只能是场合下法。

图3(黑取势) 对白1打,黑2反打是取势的常用下法。白3提,必然。黑4再打,紧凑。白5粘后,黑6继续长,是点角后的常型。本图与图1相比,优劣难断。

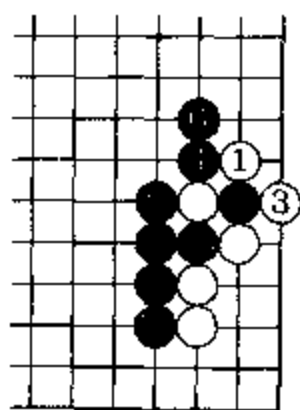


图 3 ⑤=●

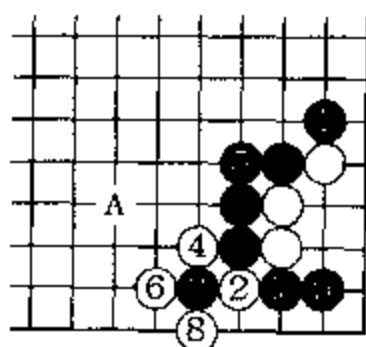


图 4

图4(变化) 黑1连扳后,白有2扳、4断的变化。白4断,是手筋。黑5粘,正着。白6、8打提一子,黑7、9取得角地,也是定式。之后,白大致是A位整形。这是白放弃角部,转向下边行棋的构思。

图5(白好) 对白1断,黑2打是俗手。白3粘后,黑只能4位提。白即5、7打吃一子。如此结果,白可满意。

图6(白乐) 白1粘时,黑如2位虎顽抗,白当然是3位长出。黑4以下连续爬二路,爬到气够了,赶快在14位打吃杀白。以后白在A位曲下,黑还需收气吃白,黑角地并不大。这样的运行,白乐意。若是黑在9或11位已有子的情况下,则黑2虎的下法可以成立。

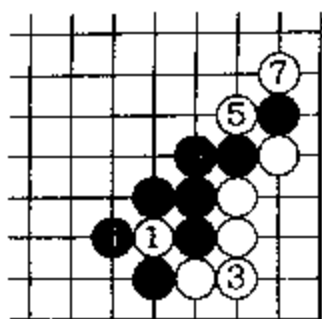


图 5

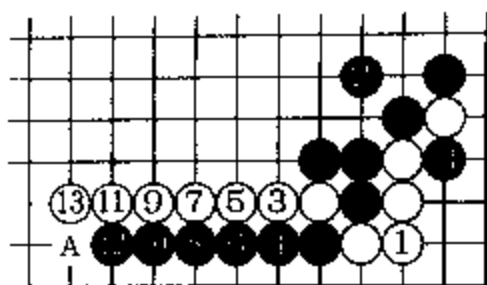


图 6

**图7(运用)** 如图的黑形是常见阵势。白在A位点角,可取得实地并且无受攻之虞。白A点后,双方可在上面介绍的常型中选择适合的着法。根据局势,白也可以在B或C位打入,那就属于中盘攻防的范围了。

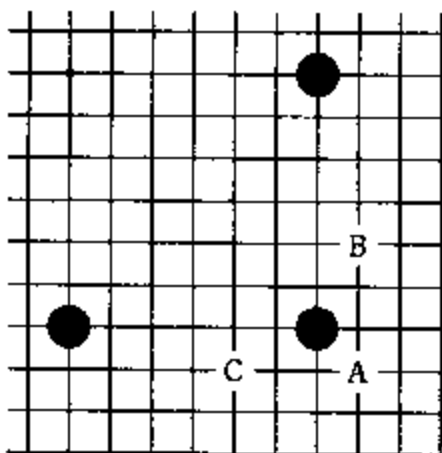


图 7

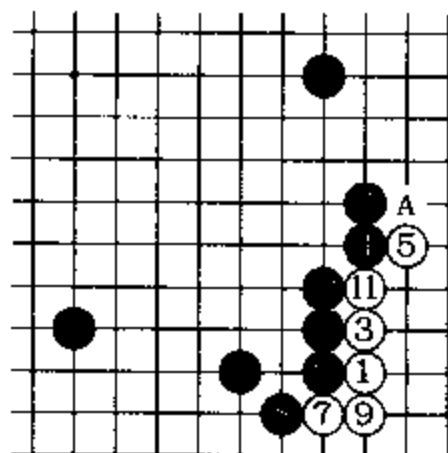


图 8

**图8(新型)** 在黑两翼张开的局面,白1点角,黑2挡,白3爬时,黑有4位飞的手法。白5托是手筋,以下至黑12止,是正常的运行。之后,黑在A位挡是一步大棋。如白马上在A位爬,则是后手。本图黑有走到A位的可能,如黑按图1那样下,就没有这个机会了。

**图9(黑单关)** 黑星位后再●处拆,也是常见形状。现黑1单关,是巩固模样的着法。对此,白在角部仍有手段。至于白

在 A 位打入，已属中盘内容了。

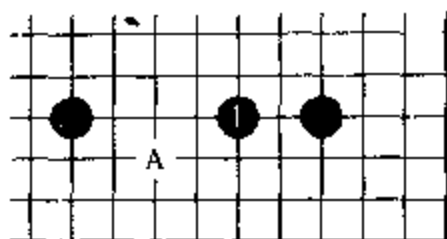


图 9

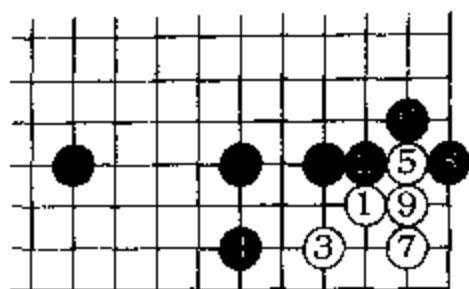


图 10

**图 10(白点角)** 白要破空,可在 1 位点三·三。黑 2 挡时,白 3 尖是手筋。黑 4 跳下,至白 9 止,是基本型。白达到掏空的目的,黑外面也厚实。白如此取角是否得当,要根据局面而定。

**图 11(黑无理)** 上图中白角的死活与周围情况有关。若黑 1 立即点入杀白,无理。白 2 挡,黑 3、5 连回,白 6 挖后,黑即无计可施。黑 7 打,白 8 粘,黑露出了破绽。然而,当黑外围坚固时,白就应在 4 位补棋!

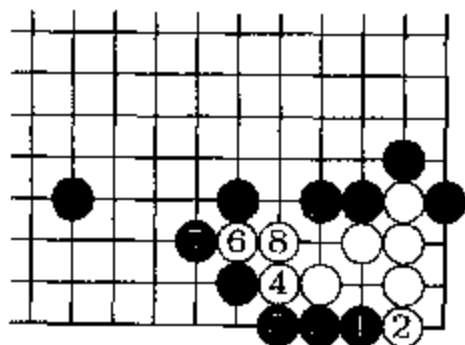


图 11

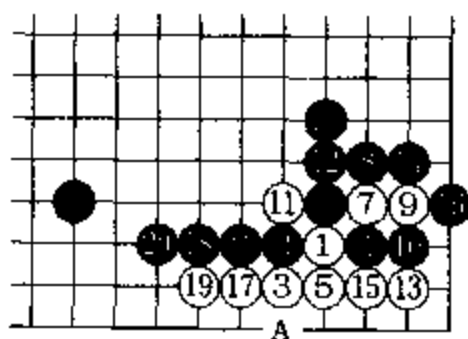


图 12

图 12(白托) 黑在●处单关,也是实战中的常用下法。白如仍是 4 位点角,被黑 1 挡,下边的黑阵就会强化。对此,白可考虑在 1 位托。黑 2 外扳时,白 3 连扳是手筋。黑 4 打、6 长是一种下法。白 7 断,至黑 20 是一定的运行。黑势极为厚实,但白先手活,如此结果,双方均可接受。过程中,黑 4 亦可在

11 位粘,以下运行大致为白 15,黑 17、白 7,黑 8、白 9,黑 A,白 5,黑 14、白 13,亦是一型。

**图 13(黑被吃)** 黑 1 打,白 2 粘后,黑不能在 3 位挡!白 4 断打、再 6 位爬,黑 7 总要长吧?白 8 打、10 立,黑角部二子就被吃掉了。黑下成这样的结果,那就无话可说了。

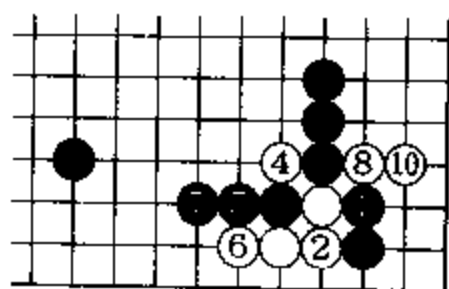


图 13

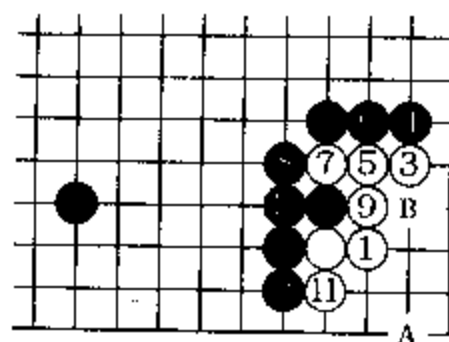


图 14

**图 14(白不好)** 同样是在角部活动,白 1 长是俗手。黑 2 立下,白只好在 3 位飞求活。黑 4 靠,至白 9 打是必然的运行。黑 10 粘,白 11 做活。黑外势厚壮并得先手,白不好。如劫材丰富,黑 10 可在 A 位飞打劫杀白。过程中,白 3 如于 4 位大飞,黑有 B 位遮断的手段。

**图 15(一法)** 对白托,黑 1 在角上扳是重视实利的下法。白 2 反扳,手筋。黑 3 粘,稳当。进行至白 6 拆止,是常型。黑下边阵势虽然被破,但白还未安定,黑有施展攻击手段的余

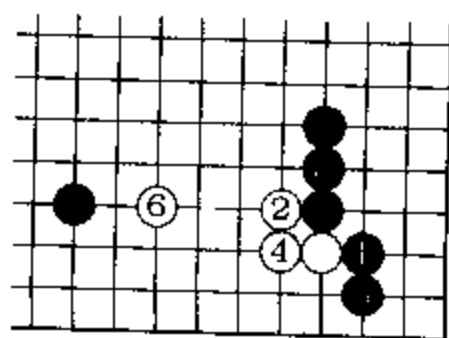


图 15

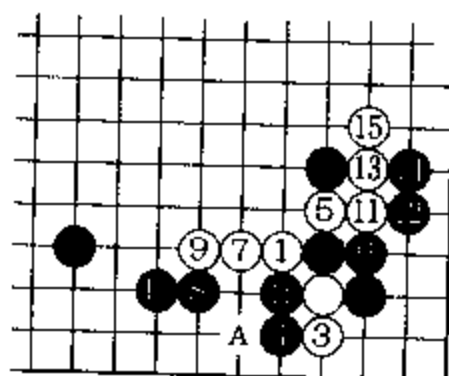


图 16

地。

**图 16(转换)** 白 1 扳时,黑 2 断打也是一法。白 3 立,黑 4 挡。白 5 打、7 长是整形的手筋,黑如 8 位跳,白 9 压后再 11 位冲下。至白 15 止,是一定的应对,成黑地白势的转换。过程中,黑 8 也可考虑在 11 位打,白就 A 位夹定型。在这一局部,黑有选择如何下法的权利。

**图 17(黑大飞)** 当对方不来挂角,黑 1 大飞是常用的守角方法。如左下方有白势力时,黑 1 还兼有预防对方扩展模样的作用。由于以后黑在 A 位尖即可确保角地,白应尽快采取行动。

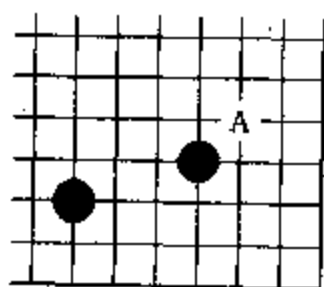


图 17

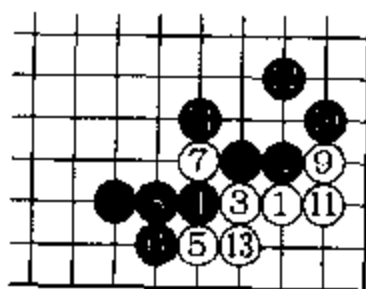


图 18

**图 18(白点角)** 白 1 点三·三,大致可以先手活角。黑一般是 2 位挡,至黑 14 止的运行,是基本型。虽然黑没有保住角地,但外势极厚实。从局部来看,是双方均可接受的两分。若在右边有白子的场合,黑厚势难以发挥作用时,黑 2 可考虑在 3 位挡,白于 2 位爬,黑以后的着法可在图 1、2、3 中进行选择。

**图 19(白托)** 白 1 托,是侧重右边时的着法。黑通常在 2 位扳取角,白 3 长,黑 4 立下。白 5 飞、黑 6 并,形。白 7 拆止即告段落,本图是常见之型。其中,白 5 如在 A 位压则是俗手;黑 6 如脱先,白有 6 位夹的先手利,黑不能忍受。

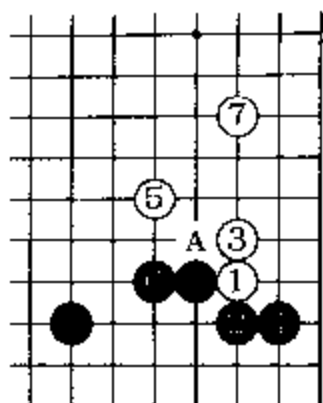


图 19

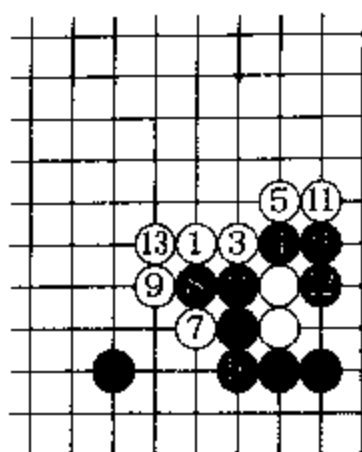


图 20

**图 20(黑不好)** 白 1 飞时,黑如 2、4 冲断吃白二子,过于贪小。白 5 打、7 夹是次序,至白 13 止的结果,黑仅为蝇头之利,让白下得厚形,黑明显不好。

**图 21(黑小飞)** 黑 1 小飞的含意与大飞基本相同,只是更注重角部。以后,黑再 A 位尖,即成确定地。由于小飞是坚实的形,白在角上的行动就受到限制。

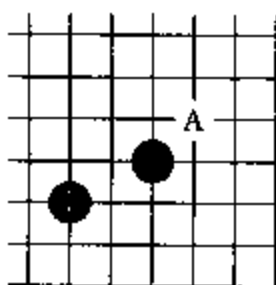


图 21

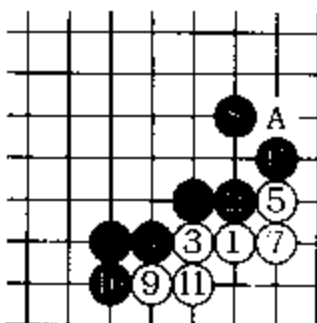


图 22

**图 22(白点角)** 对白 1 点角,黑肯定是 2 位挡。白 3 爬后虽可做活,却是后手。黑 8 如在 11 位扳,白有 A 位夹逸出的手法。局部来说,大致就是如此。本图与图 18 比较,棋形相差无几,却有先、后手之别。

**图 23(争劫)** 黑●挡时,白有 1 扳、3 虎准备打劫的下

法。黑4打,白5做劫。对双方来说,这都是一个大劫。对此劫的得失,只有根据全局的劫材多少及转换后的情况,才能作出判断。

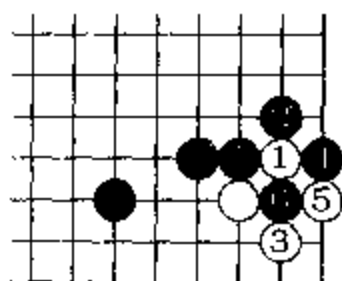


图 23

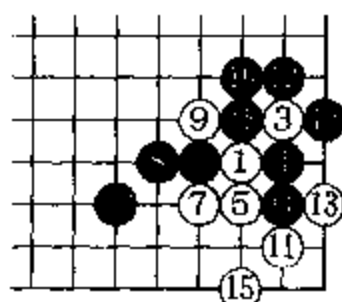


图 24

图 24(白托) 白如1位托,被黑2外扳,白较难腾挪。白3扳,黑4打、6爬严厉。白7以下虽能做活,但也实在无味。白3如在5位长,被黑于3位立,白没有活形。

图 25(场合) 在有黑●一子的场合,白有放弃角部而在1位长的应变下法。黑2后,白3碰是腾挪的手筋。由于白有A位断打的利用,黑也有所顾忌。

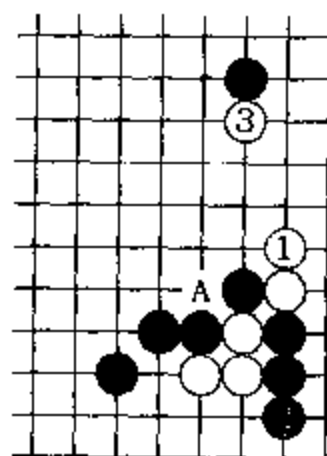


图 25

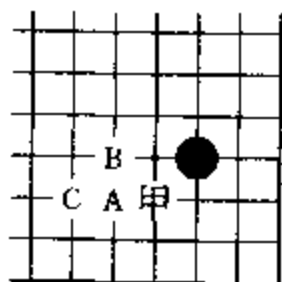
之后的下法虽难以预测,但从局部棋形来看,白这种弃角求变的着法可以成立。

今日小结:一、高挂是在特定局面下重视边和中腹的趣向着法,在实战中,应根据具体的局势而灵活运用。

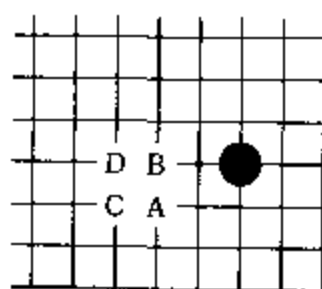
二、“常形”介绍了星位以后的常见棋形和常用着法。这些基本下法已固定成型,可以看成是“定式”的一部分。

## 小目低挂定式

“小目”，又称“三·四”，是布局时占角的方法之一。如例图一中黑子的位置或甲位，即是“小目”。在小目的基础上再花一手守角，则不仅能将角部占为己有，还可进一步开拓两边大场。常用的守角方法有：A 位小飞守角（此形又称“无忧角”）、B 位单关守角及 C 位大飞守角。正由于小目位置的特点和其所含有的后续着法，决定了小目略侧重于取地的性质。



例图一



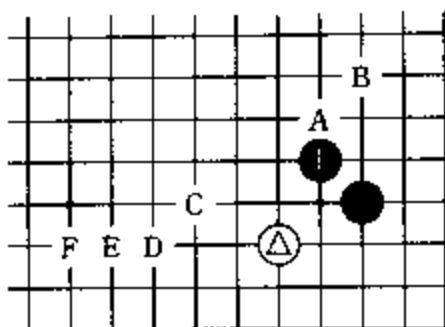
例图二

**例图二** 为防止对方守角，在布局阶段就应尽早地对其施用“挂”的着法。挂，也称“挂角”。对小目的挂，有：A 位小飞挂、B 位一间高挂、C 位大飞挂、D 位二间高挂四种。挂，既能妨碍对方守角，又有分占角地的作用。

对小目的挂就有四种，挂角后的着法更是千变万化，还不时有新型出现。下面将现在仍常见使用的型，分低挂和高挂两大类型，选择具有代表性的基本型加以讲解，先用 9 天讲小飞低挂定式。

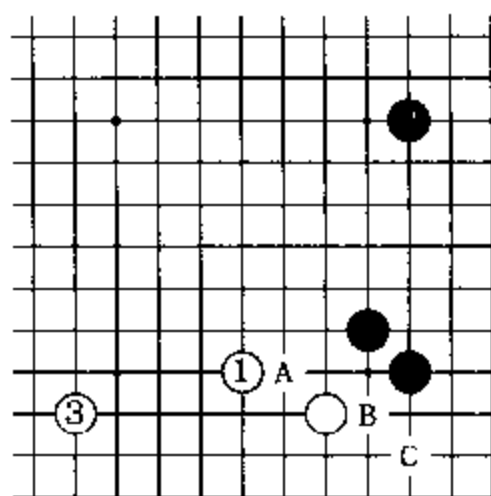
## 第9天 小尖、小飞和拆二

**基本图** 白△小飞挂角,是重视实地的一种挂。对白的挂,黑在1位尖或A位飞及B位拆二是平稳的应法。现黑1小尖,先占据高位而不直接与白交锋是坚实的应手,但有步子稍缓之嫌。黑1尖应后,白已达到了阻止黑守角的目的,所以脱先的例子较多。如要继续走下去,大致有C、D、E、F四处可选择。



基本图

**定式图一** 白1小飞,此手有不让黑在A位飞压取势的作用。黑2、白3各自占大场,是平稳的运行。之后,黑在B位尖顶和白于C位飞,是价值极大的一手。



定式图一

**图1(急战)** 白飞后,黑立即在1位逼是严厉的着法。白2夹,也不让黑1得到安定。于是黑3、白4竞相往中腹跳出,至黑5尖顶,成急战形态。

**定式图二** 白1拆二是寻求安定的着法。黑2顶,重视实

地。白3长后,黑4是本手。虽然白形稍有重复之感,但可得先手,大致为两分之形。

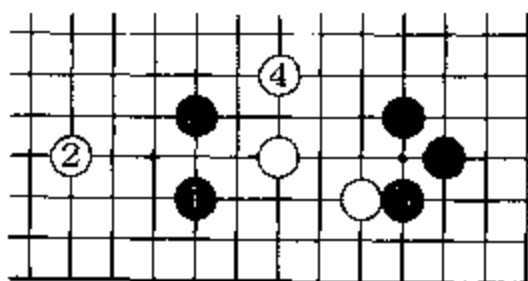
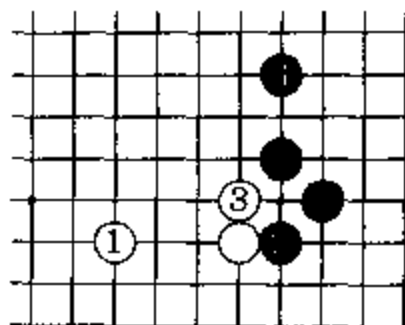


图 1



定式图二

**图2(白拆三)** 白1拆三,是实战中的常用下法。对白1拆,黑可脱先,也可以立即在2位打入。黑2是一种试探性的手段,不一定非要挑起战事。白的应手有A、B两种。

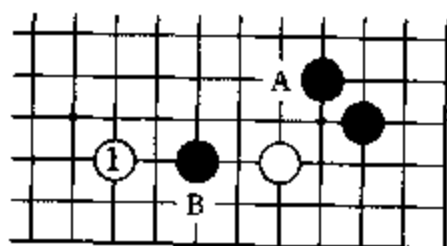
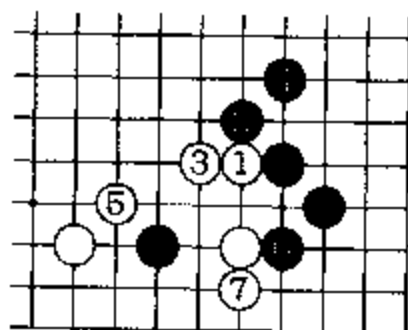


图 2

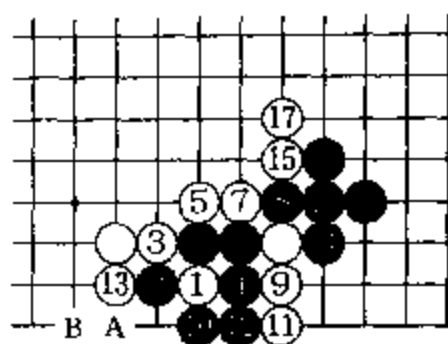


定式图三

**定式图三** 白1靠出,是不愿屈服的强手。黑2扳,以下至白7立,是基本定式。黑舍弃打入之子而得到好形,白吃住一子也获安定,双方各无不满。

**定式图四** 白1下托,稍有妥协之意。黑要马上动手的话,应当在2位扳,以下到白17止,是必然的应对。黑得实地;白取外势,还有A立或B尖的先手利。两分。另外,白1托时,黑已先手得利,所以黑脱先他投亦是一策。

**图3(白拆四)** 白为谋取与左下角的某种平衡时,可在1



定式图四

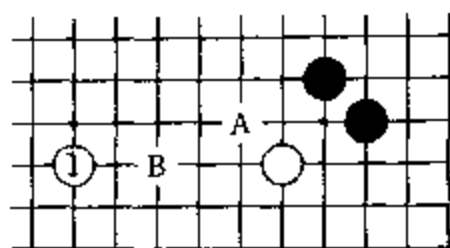
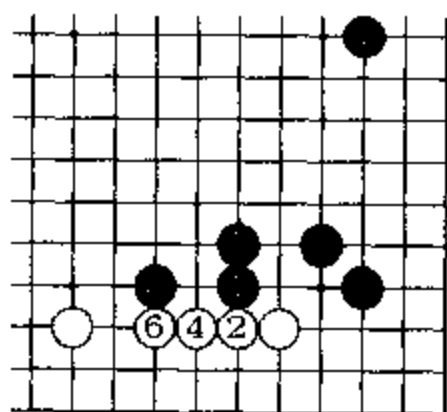


图 3

位拆四。白1广拆,棋形就较薄。黑可以在A位飞压或B位打入。

**定式图五** 黑1飞压,迫使白在三路联络,并可趁势取得外势。白2长后,黑3、5是形。至白6,黑先手筑成厚势,再占7位大场。这是平易之型。对黑3跳,白没有反击手段。



定式图五

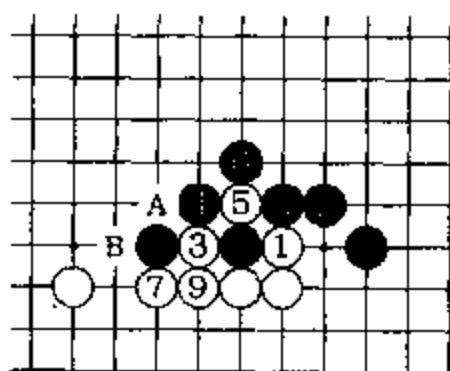


图 4 ● = ●

**图4(无效)** 上图的黑3是手筋,白欲对其施行反击而在1位冲则是俗手。黑2挡住,白3打时,黑4、6包打是常用手法,至白9粘,黑势更为厚实。白7如在A位断打,黑●提,白9,黑B长出,白明显无理。

**图5(一型)** 黑1打入,试白应手。白2、4靠长后,黑5尖顶是紧要的一手。白6扳虽然稍损,但可得先手从而占到8

位的镇。黑9拆大场是平稳的着法,以后尚有A位尖出的余味。

黑9如直接在A位尖,将成为难于把握的斗力局面。过程中,白6如在B位立,则黑马上在8位跳出作战,被黑占到8位,白形窘迫。所以白6扳,而后可得到8位的要点。

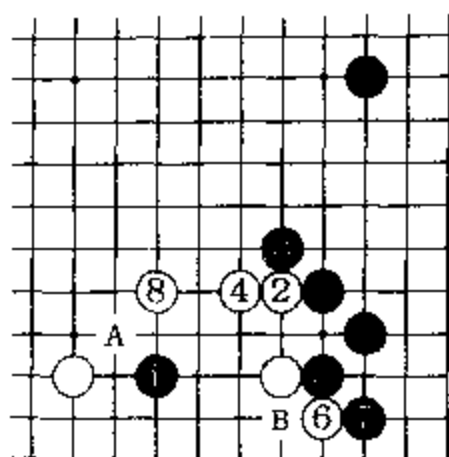


图 5

**图6(白脱先)** 黑尖应后,白就达到了阻黑守角的目的,已经有所便宜,因而脱先的例子更为常见。之后,黑欲取势,可在A位飞压;如要夹击,则以B位居多。

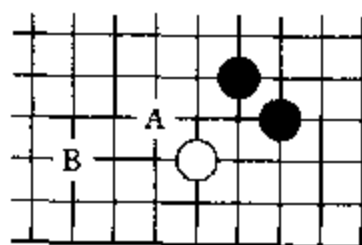
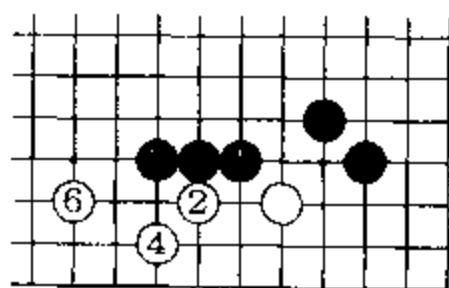


图 6



定式图六

**定式图六** 当右边需要外势支持时,黑可1位飞压。白2应后,黑3跳封是强手。好像黑的漏洞很多,但白并无还击手段,所以白4冷静地尖。黑5接,白6飞出告一段落。这是脱先后的定式。

**图7(重)** 黑飞压时,白在1位应的下法太重。黑2长后,白还须在3位爬一手,才能于5位跳出。由于黑走A位是绝对先手,黑的外势更加强。如无特殊原因,白1是难以赞同的。

**定式图七** 黑1夹击。二间夹的位置适中,是使用最多的

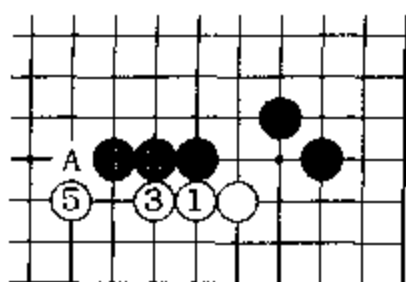
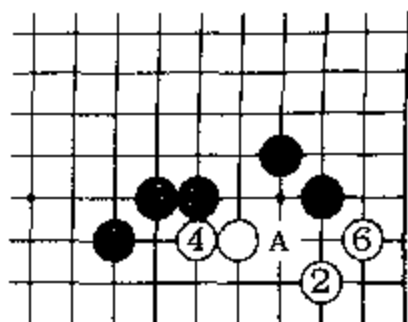


图 7



定式图七

着法。白2在角上谋活,可避免战斗。黑3飞封,至白6尖,是脱先定式。白后手活角,黑外势相当厚实。白在运用此型时,应仔细斟酌周围的配置。过程中,白2改在3位尖出虽可不被封锁,但被黑A位尖顶,则成作战状态。考虑到黑1夹有期待战斗的意图,白应慎重。

**图8(黑小飞)** 黑1小飞,是稳健的应法。小飞虽不及尖那样坚实,但步子稍快,是常用的下法。白的应手有A位托和B、C拆。此外,白还可考虑脱先。

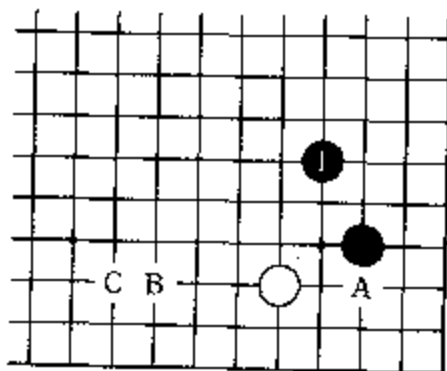
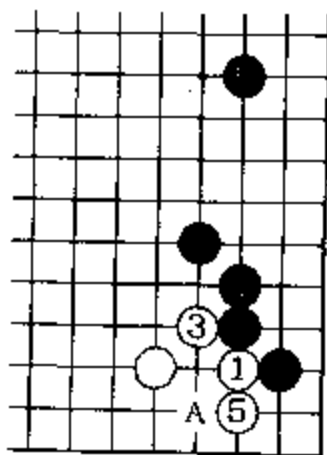


图 8

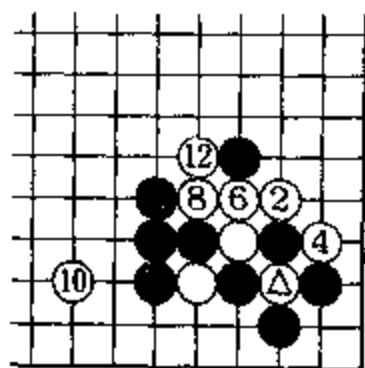


定式图八

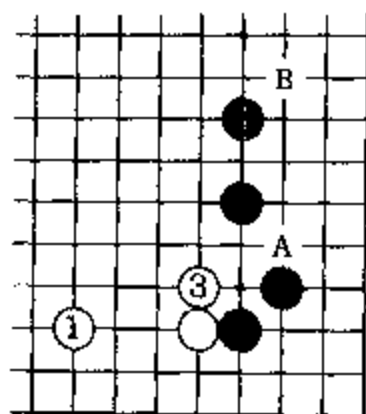
**定式图八** 在黑小飞的场合,白有1位托角的余裕。白1有建立根据兼分角的作用,是常见下法。黑2扳,白3虎,此时黑4退属稳健应手。白5立后,黑6拆大场,这是基本定式。白

5 亦可脱先,之后黑如在 5 位打,白就 A 位做劫抵抗。

**定式图九** 白虎后,黑在 1 位打是严厉的一手。对此,白一定要于 2 位反打。黑 3 提时,白再 4 打。黑 5 粘是正着,待白 6 接,黑即 7 断。白 10 是寻求行棋步调的手筋,到黑 13 止,告一段落。之后,白可根据局势的需要,在右边行棋或在下边拆。其中黑 5 不能在 7 位断,因被白于△处提后,黑找不到劫材。



定式图九 ●=△



定式图十

**定式图十** 白 1 拆二是尽快求得安定的一手。对此,黑一般是立即在 2 位尖顶,既能取得角地又可使白成重复形状。白 3 长后,为防白在 A 位跨的狙击手段,黑 4 或 B 位补是本手。从局部而论,是黑充分的形状,但也不可忽视白得先手的价值。

**图 9(白拆三)** 白 1 拆三的下法亦时有所见。黑 2 应立即打入,如迟疑不决而被白走到 B 位托,黑就没有打入的机会了。白的应手有 A 位或 B 位托。

**图 10(一型)** 白 1 在二路托,黑 2 扳下,以后的变化和定式图四相同。与定式图四对照,本图中黑●的位置显得生动,因此是黑充分之形。

**图 11(黑好)** 白 1 托角,想求得腾挪。黑 2 扳,白 3 虎

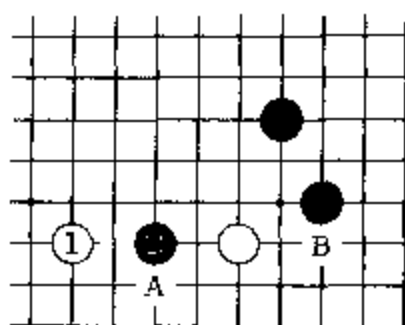


图 9

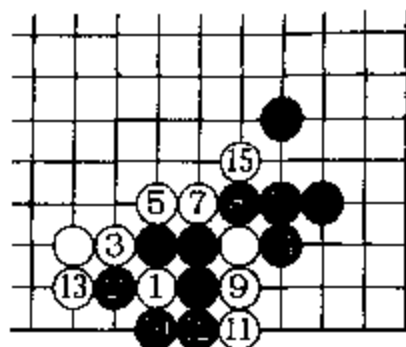


图 10

时,黑4打是不让白如愿的严厉手段。白5反打,以下至黑12是必然的运行。黑已占得实利,而白棋较薄,黑好。

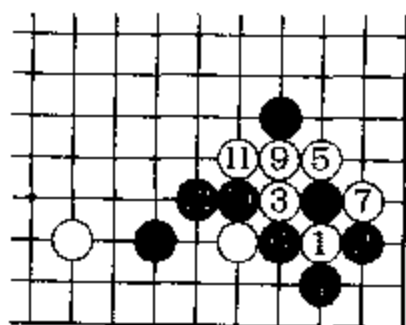


图 11 ● = ①

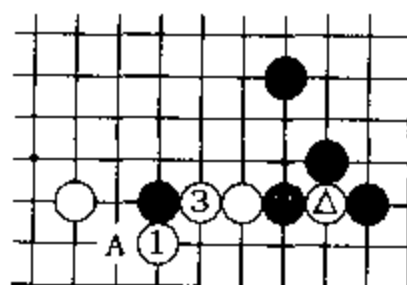


图 12

图12(权宜) 白△托角与黑●交换是白的权利,然后白1在二路托是简明的下法。现在黑不能在A位扳了,所以在2位打吃。白3顶住。黑能得角,自无不满;但在白不能忍受图10、11的结果时,本图不失为一种权宜之计。

图13(白脱先) 黑飞应后,白也达到了阻止黑守角的目的,所以脱先的例子亦不少。白脱先后,黑1尖顶是重视实地的着法。白2拆可避免被黑攻击,是轻巧的应手。白2如马上在A位长则走重,被黑在B位一带夹击,白不易腾挪。另外,白也可考虑再次脱先。

图14(黑夹击) 白脱先时,黑有1位夹击的下法。在黑小飞的场合,白有A位托的余地,所以黑以三间夹为宜。根据

应手。白3托是常用的腾挪手段,以下至黑18的运行,与前面出现的“型”几乎相同,大体是两分的结果。

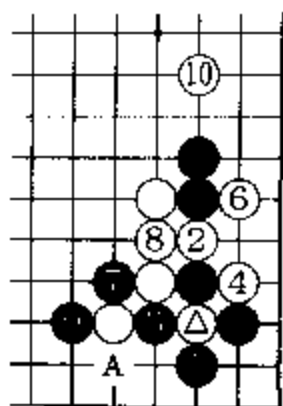


图 16 ●=△

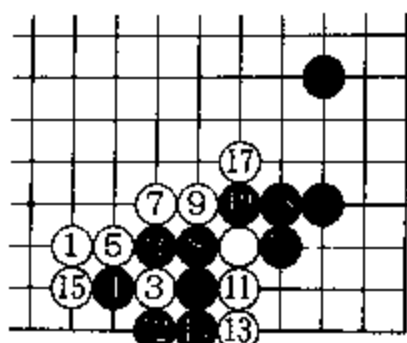


图 17

**图 18(一型)** 白1肩冲是机谋的一手,待黑2应后,白再3位托。现在黑就不能按上图的着法下了,于是在4位虎。白5也补一手,双方相安无事。黑●一子本来就是投石问路,黑不必过于介意。

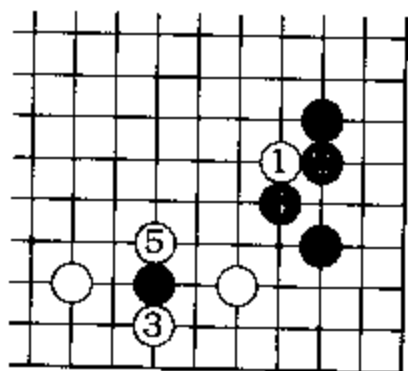


图 18

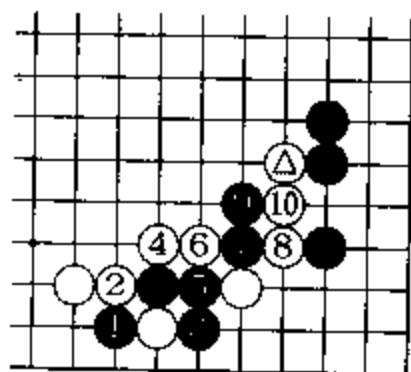


图 19

**图 19(崩溃)** 若黑逞强在1位扳下,则白2断。至白6挡时,黑不能在7位断。黑如7断,白8、10正好与△一子连住,黑呈崩溃之形。白△与黑●的交换,预防了黑1扳的手段,黑必须“洞烛其奸”!

**图 20(白拆四)** 白1在边上拆四是与左下角取得平衡

的一种构思,黑有2位打入的下法。白3肩冲,再5、7托虎是次序。黑8接,稳健。白9立,黑10跳出,告一段落。A位是双方的好点,所以白或许会立即在A跳,继续追击黑二子。本图属平稳之型,黑略有乏味之感。

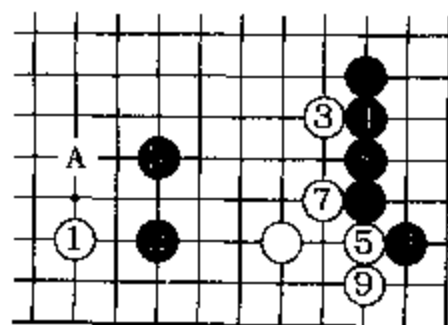
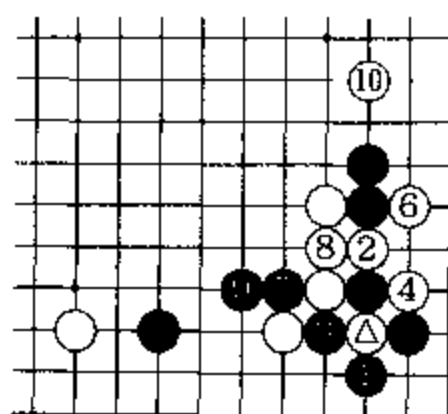


图 20



定式图十二 ● = △

**定式图十二** 白在角上托虎时,黑可能会在1位打,以下到白10止,是不变的运行。是否选择1位的打,是黑的权利,所以对本型的评定,应作全局的分析。

今日小结: 一、基本图中的黑1尖应,就是著名的“秀策之尖”。黑小尖坚实、简明,但步调较缓,所以在现代的对局中使用已相对少了。

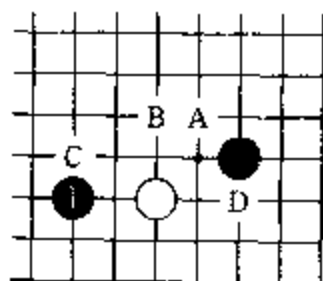
二、图8的黑小飞应,虽然没有尖坚实,但以后在边上展开的步调就稍快,并且变化不多,是稳健的着法,颇受棋手青睐。

三、图15中黑拆二应,是受特定条件限制的一种场合下法,偏重于守,对白挂角一子影响甚微,白可随意脱先。

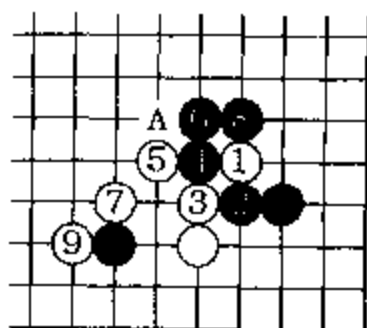
## 第10天 一间低夹

对小飞低挂,今天讲一种最为紧凑的夹法——一间低夹。

**基本图** 黑1是一间低夹。一间低夹是最为紧凑的夹法之一,有威迫白立即出动,从而在此定形的作用。白的应手有A、B、C、D四种,还可考虑脱先。



基本图

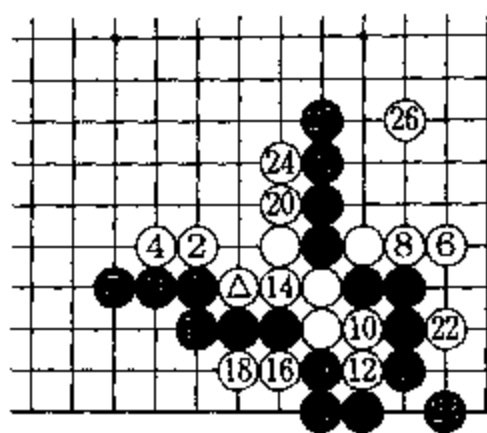


定式图一

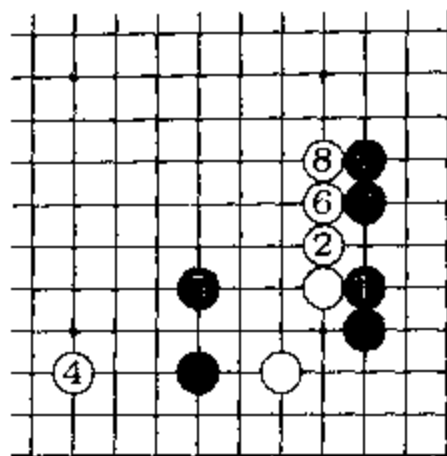
**定式图一** 白1飞压。对此,黑首选的下法就是2冲、4断。白5、7整形时,黑8是平稳的着法,白9扳,双方各制住一子。此为基本定式。此型中的A位是双方扩张势力的要点。

**定式图二** 白△虎时,黑1扳是严厉的一手。黑采用一间低夹,就是准备在此作战,所以1位扳也是必然的了。白2、4不失时机地做好准备工作,然后走6位跳下的手筋。黑7是正着,此手如下在8位,则正是白所希望的。白8接,黑9渡,以下皆是必然的进行,到白26止,成作战之形。这是基本定式,其中,白22、黑23是手筋。另外,白在角上的先手应保留。

**定式图三** 白飞压时,黑也可以在1、3位应。这是黑先取



定式图二



定式图三

实地,然后再与白作战的一种着想。白4夹,黑5跳出,白6、8连压,成大规模作战的局势。

**图1(白跳出)** 白1跳,有避免急战谋求简明的意愿,是实战中的常用手法。黑2飞,只此一手。以后白的下法可在A和B位中选择。

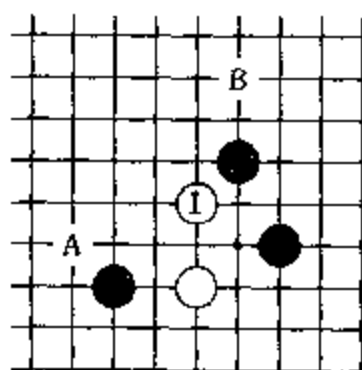
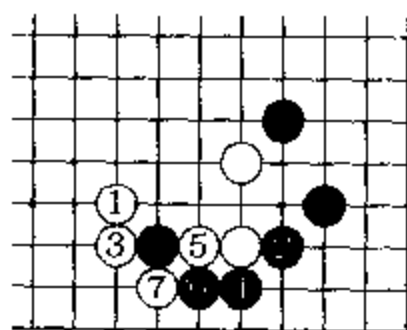


图 1



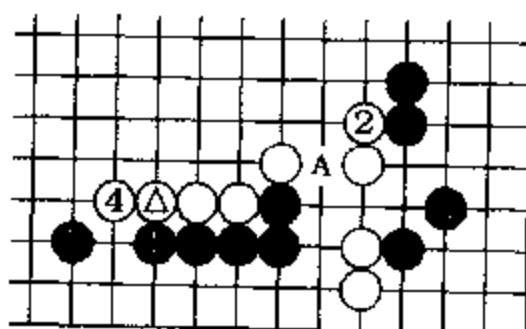
定式图四

**定式图四** 白1大飞肩冲是手筋。看上去白形很松散,但黑并无冲击的手段。黑2尖顶时,白立即在3位挡。至白7止,是简明之型。黑角实地不小,白形也厚实,各无不满。

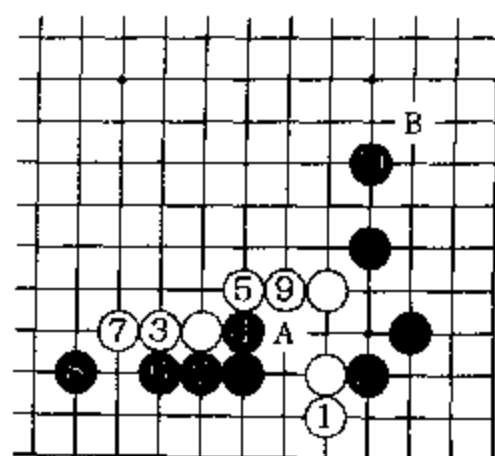
**定式图五** 黑●尖顶后,白1立,将来有进入黑角的余地,是重视实利的着法。这样,黑就2、4出动。黑8跳出,白9、黑10各自整形。白9亦可在A位虎;黑10视右边情况或在B

位补。过程中,黑2、4是次序,黑2如先在4位冲,被白于2位挡,黑不行。

**定式图六** 白△长时,黑1再爬一手,则白一定要先在2位压,让黑3应,白再4位长。白2与黑3的交换是白损,但黑1多爬一手也有不利,而且白暂时可省略A位



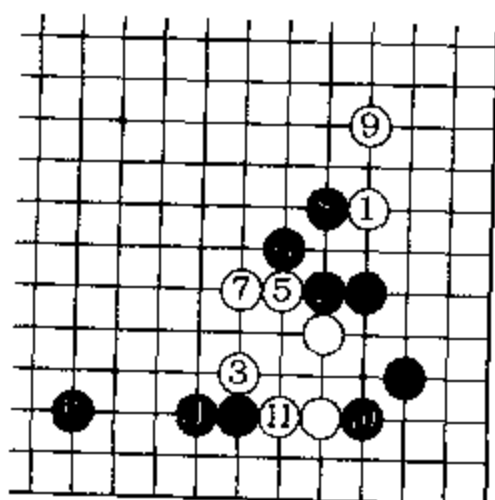
定式图六



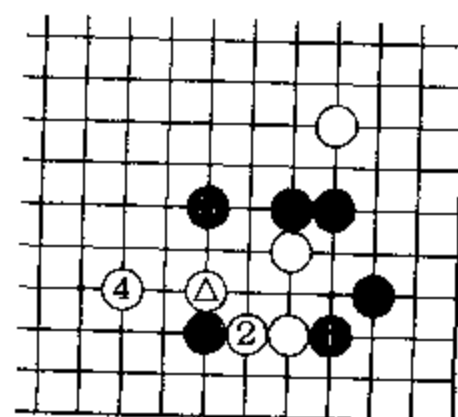
定式图五

补,所以仍是大致相当之形。黑3如在4位扳,则白于3位扳,就成转换了。

**定式图七** 黑●飞后,当右上角有白子时,白有1位拦的下法。黑2长,白3压出整形。白9跳,是与右上相配合的着法。以下至黑12拆,告一段落。白9亦可视情况而在12位夹击,那就形成急战局面了。



定式图七



定式图八

**定式图八** 对白△压,黑1尖顶是平稳的着法。白2后,黑3跳出,白4补强。如此运行,是温文尔雅的简明之型。

**图2(白靠)** 白1飞靠也是一种方法。黑2扳起后,白有A位退和B位长两种下法。

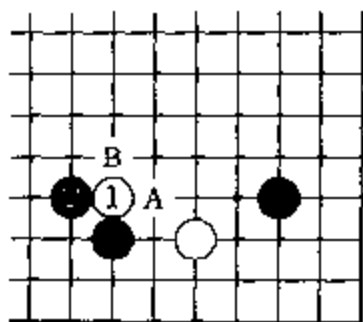
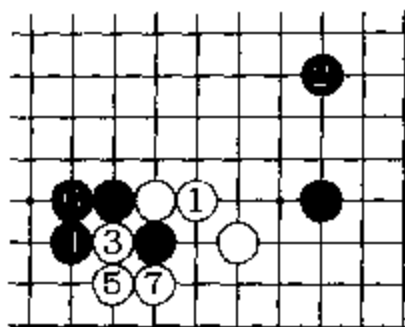


图 2



定式图九

**定式图九** 白1退,坚实,以后可对黑小目施展手段或于3位断。黑一般都是2位拆。于是白3断吃一子,获得安定。本型简明。

**图3(黑虎)** 白1退后,如果征子对黑有利,黑有2位虎的顽强下法。现在白目标就转向黑小目一子,有A与B两处可供选择。

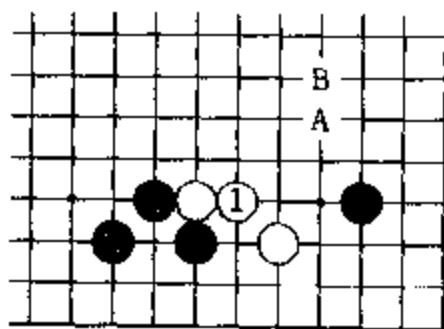


图 3

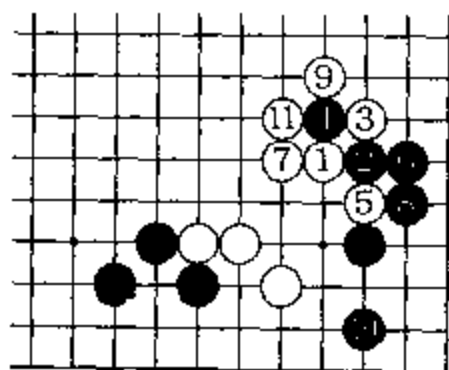
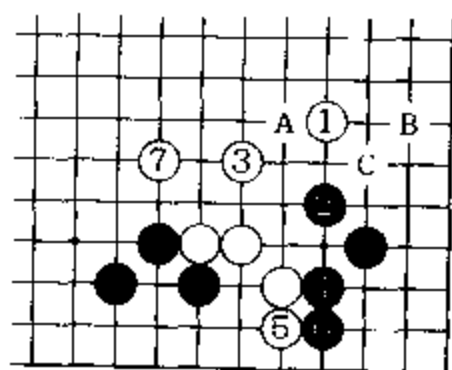


图 4

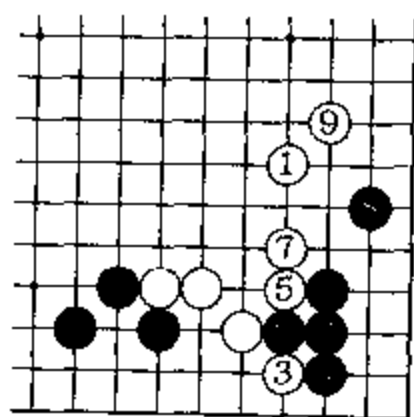
**图4(征子关系)** 白1大飞,有征子关系。黑2托、4断是常用手段。白5打、7退时,就涉及到征子问题。黑只有8位应,于是白9征,黑10补角后,白11提清。白形厚,可以满足。

但出现此型的可能性较小,因黑敢于虎,征子应该对黑有利,所以白1就有疑问了。

**定式图十** 既然征子不利,白就应在1位封。黑2尖,白3将黑封住。黑4、6活角,白7整形。以后,黑大约在下边开拆。本型中,黑有A位跨挑起战事的手段,要进入右边可于B位飞;若白能下到C位尖,不仅堵住了黑B位的潜入,还缩减了黑角目数,同时也缓解了黑A位跨的严厉程度。



定式图十



定式图十一

**定式图十一** 对白1封,黑直接在角上2位尖顶亦是一法。白3扳5打定形,至白9尖告一段落。虽然白形很厚,但对下边三个黑子的压力减少了。与上图相比,难断优劣,黑可选择使用。

**图5(白长)** 白1长,积极,是主动出击的下法。黑2、白3必然。接下来黑有A、B、C三种应手。

**定式图十二** 黑1飞,最为常用。白2靠补断,让黑3长后,白占到4位的攻击要点。白2与黑3的交换虽损,但能迫使黑5、7走成愚形,白亦取得了补偿。白8托、10断是手筋。黑11在角上打,正确。白12立下是好棋,黑13后,白14断吃二子。黑17、19是次序,成形。本图是基本定式。黑角地虽然不小,但下边六子还未完全安定。

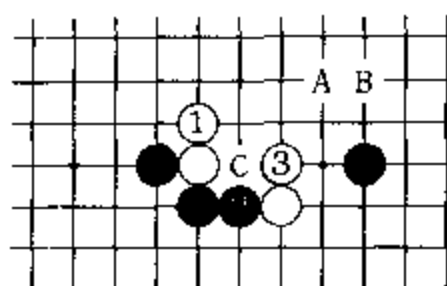
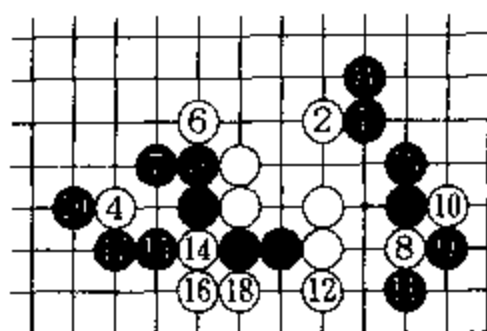


图 5



定式图十二

图 6(黑好) 上图中白 12 如在本图 1 位打, 则黑 2 提, 以下至黑 6 的运行是可以预料的。白虽然把二个黑子隔断, 但整块白棋并未因此而获得安定, 就局部而论, 白不利。

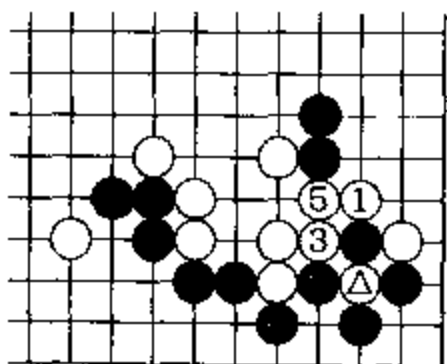


图 6 ● = △

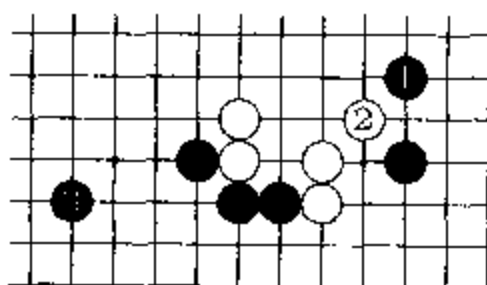
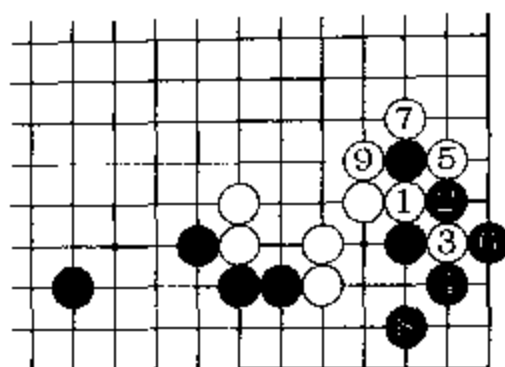


图 7

图 7(黑拆一) 当左下角是白的某种配置时, 黑有 1 位拆一的应法。白 2 尖, 补断。黑即 3 位开拆, 可抵消左下方白的势力。黑 1, 是不愿走成定式图十二场合时的一种下法。现在, 白要对黑角动手了。

定式图十三 征子有利时, 白 1、3 冲断是简明的着法。黑 8 补活后, 白 9 立即提清, 两分。

图 8(简明) 白 1 在二路点, 有趣。黑 2 拆轻灵, 至此即告一段落。虽然白对黑角还有其他一些手法, 但本图是双方均可接受的简明之型。黑 2 如在 A 位接, 与白 B 交换后, 黑再 2 拆有走重的感觉。以后, A 位是一步大棋, 目前双方没有走的



定式图十三

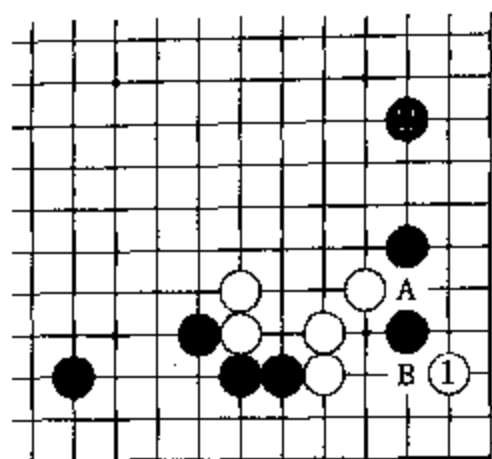
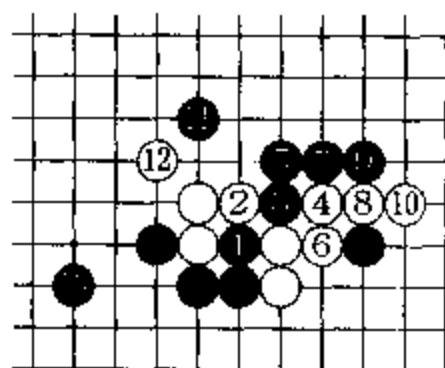


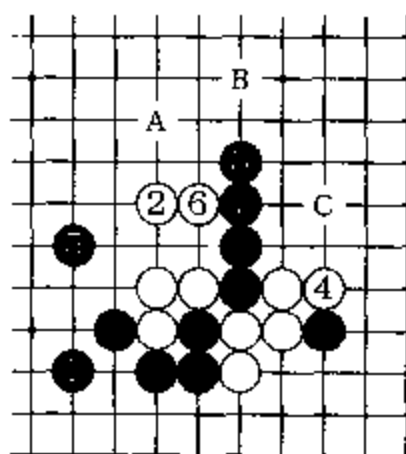
图 8

必要。

**定式图十四** 当中腹作战对黑有利时,黑1冲、3断是强硬手段。黑7挡,是一种下法。白10立,得角。黑先11飞,待白12尖应,黑再13拆是次序。黑11有阻挠白向中央出头速度的作用。这一运行,双方没有变化的可能。黑损失在先,以后的战斗中能否取得补偿,是此型的关键。



定式图十四



定式图十五

**定式图十五** 黑1虎,亦是一法。白2跳出,黑3时,白4要紧。至黑7,是大致的进行。之后,白A跳,则黑B应,仍是作战形态。本图中,黑占到C位的话,角上还有余味,这是与

上图的不同之处。

**图 9(注意)** 白 1 飞压,有骗着的意味。对此,黑 2、4 连爬是正应。白 5 紧气时,黑 6、8 是次序。白 9 断,黑就弃掉二子。如此结果,黑可以。过程中,黑还有其他变化,然而都比较复杂,不及本图简明易行。另外,黑不要急于在 A 位打,以免失去其他利用。

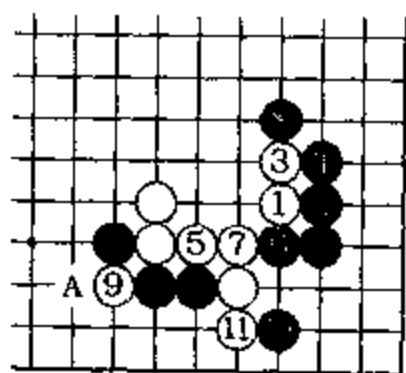


图 9

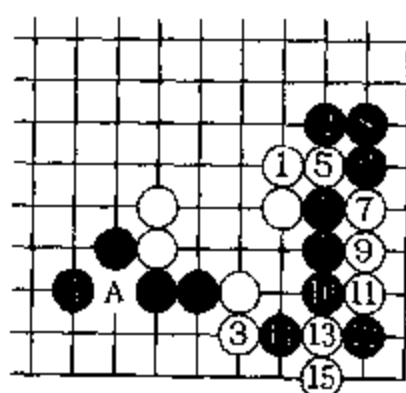
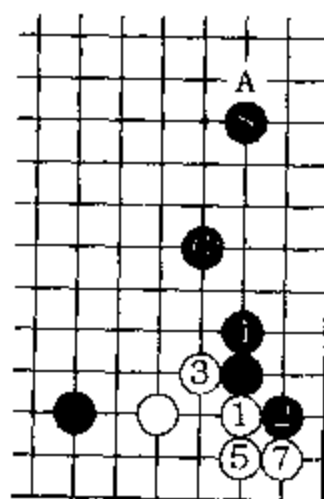


图 10

**图 10(上当)** 白 1 长时,黑 2 跳即上当。白 3 立, A 位断及 5 位冲成见合。黑 4 补的话,白 5 冲、7 断。黑 8 粘,白 9 可吃掉黑二子,至白 15 立成为“秤砣”形。若黑 8 在 9 位打,被白 8 位打后征吃一子,则无话可说了。

**定式图十六** 白 1 托角,是寻求安定的下法。黑 2 扳,白 3 虎,此时黑 4 退是平稳的一手。白 7 曲,本手。黑 8 拆(或 A 位),告一段落。本型是简明的定式。



定式图十六

**图 11(白脱先)** 前图白 7 虽属本手,但也有脱先的例子。如此,黑可能立即在 1 位挡,这

手棋本身的价值也很大。白2靠出整形,到白8止是大致的应接,白虽然安定,但有凝形之感。另外,黑要取势时,可在4位尖,以下经白6,黑7,白1,黑8的运行,将白封闭在内。因此,白脱先是否适宜,得酌情而定。

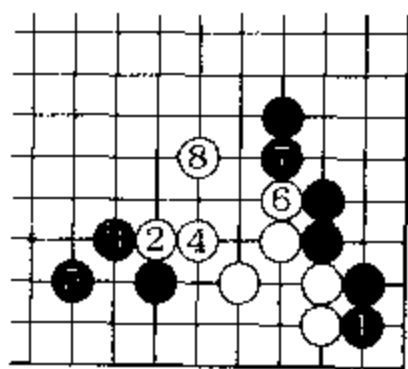
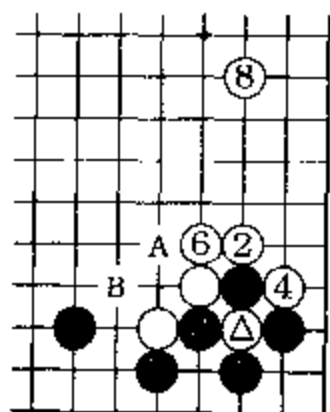


图 11



定式图十七 ● = △

**定式图十七** 对白在角上托虎,黑在1位打的下法更为常用。白2反打,至黑5粘是必然的应接。白6粘,黑7扳渡,白8拆,是常规的进行。白6也有在A位虎的下法,黑就B位刺,让白粘后再7位扳,白仍8位拆,亦是一型。黑1是不需要在右边行棋的转换下法,与定式图十六的结局正好相反。

**图12(脱先)** 黑一间低夹虽然严厉,白仍有脱先的下法,但要注意征子关系。之后,黑有A、B两处可以选择。

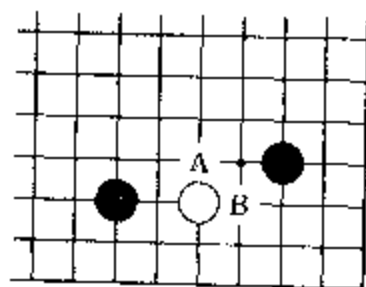
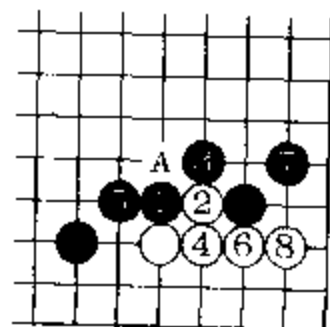


图 12



定式图十八

**定式图十八** 黑1压,意在走厚中腹。征子有利时,白应在2位挖。黑3打,至白8立,是脱先定式。白虽落了后手,但给黑制造了A位断的缺陷。若黑3在4位打,白3长,黑6接,被白5位征,黑不好。

**图13(白无趣)** 上图白8是本手,如为争先手而在本图1位打,结果并不好。白3脱先后,黑立即4、6断吃一子,A位的断点已经消失了。白7立时,黑8点是妙手,逼白9、11做活。之后,黑有B、C、D的先手利用,外势更为厚实。如此后果,白实在无趣。

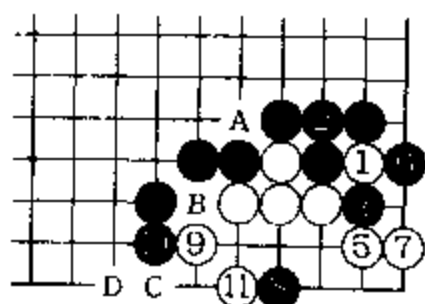


图 13 ③脱先

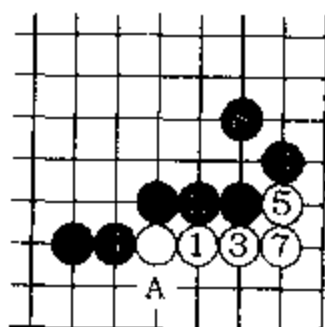


图 14

**图14(黑厚)** 征子不利时,白只有在1位求活了。至黑8是一定的运行,黑势极为厚实。且以后黑A位扳是先手,白角只有五目地域。

**图15(白更损)** 黑2后,白3顶是坏棋。到白9后手活角止,白角增加的目数抵不上黑的厚势,白损失更重。所以,征子不利时,白脱先有疑问!

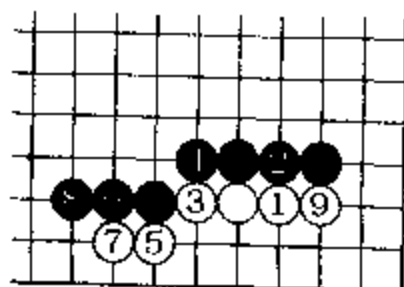


图 15

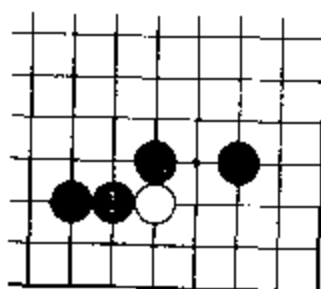
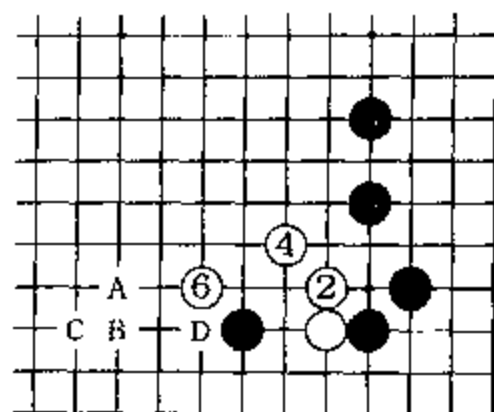


图 16

图 16(白再脱先) 黑●压后,若白再次脱先,黑就在 1 位补。黑地大势厚,可以满足。所以,对黑●压,白不宜脱先。

定式图十九 黑 1 尖顶,重视实利,当黑不需要厚势时,可采用这种确保角地的下法。白 2 长后,黑 3、5 是常用手法,至白 6 飞是大致的运行。之后,黑可视周围情况,轻巧地在 A 位或 B、C 下子,让白在 D 位应,黑在右面已有所得,不必再贪恋●一子,若直接于 D 位出动则重,未必有益。



定式图十九

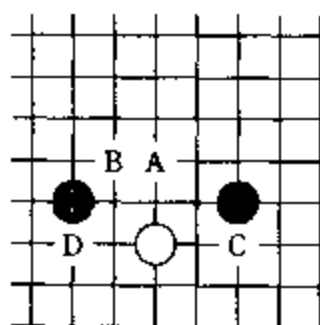
顺便提一下,白 2 可以脱先。白再次脱先后,黑在 2 位补,请与上图对照,这二种形状是有区别的。

今日小结:一间低夹,是一种严厉的夹击。双方短兵相接,极易成为战斗的局面。对此,双方都应有所准备。另外,脱先时要看清征子关系,征子不利的话,最好不要随意脱先。这一点读者务必留意!

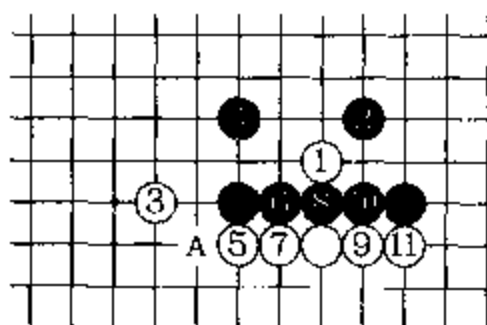
## 第11天 一间高夹

对白的低挂,今天讲一种最为严厉的夹击——一间高夹。

**基本图** 黑1一间高夹,这是最严厉的夹击。对一间高夹,白不能脱先,从这个意义上来说,它比一间低夹更为紧迫。白有A、B、C、D四种应法。



基本图



定式图一

**定式图一** 白1跳,黑2飞应,白再3夹,这是最常见的着法。黑4后,白5立即托渡。黑6冲,在此定型,至黑10棒粘,取得厚势。白11占三三,非但实利大,并预防了黑A扳的狙击。黑势白地,两分。

**图1(无理)** 上图中白9是正着,此手如在本图1位挖,无理。黑2断打反击,必然。以下手数虽多,但皆是必定之着,至

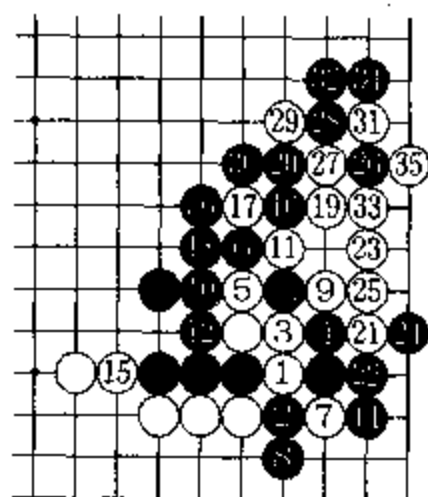


图 1 (13)=●

至

黑 36 提止,得失是一目了然的。其中,黑 26 是手筋。

图 2(旧型) 白△长时,黑在 1 位挡是老定式的下法。白马上在 2、4 定形,以后还有 A 位刺的利用。黑虽得到角地,但外势不及定式图一那样厚实,且又落后手。所以,这种下法已经被淘汰了。读者了解就可以了。

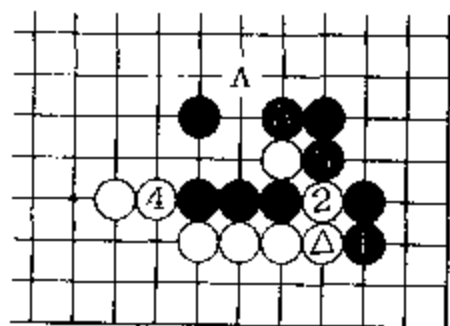


图 2

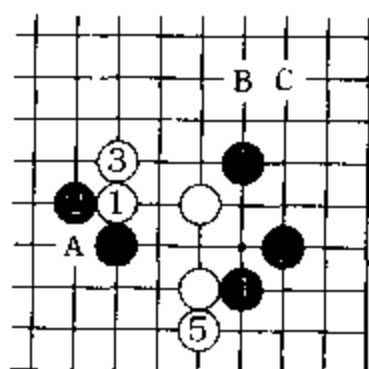


图 3

图 3(一型) 黑●飞后,白有 1 位压的着法。黑 2 扳,白 3 长。至白 5 立,以后黑在 A 位粘,则白 B 或 C 位拦,就成为没有常规之型的急战势态;若黑在 B 位一带拆,白于 A 位断,就容易解决。何去何从,由黑决定。如白不愿走成定式图一的结果,可考虑本图的下法。

图 4(白小飞) 白 1 飞出,有对黑夹击之子施加压力的作用。黑的应手可从 A、B、C 三点中选择。

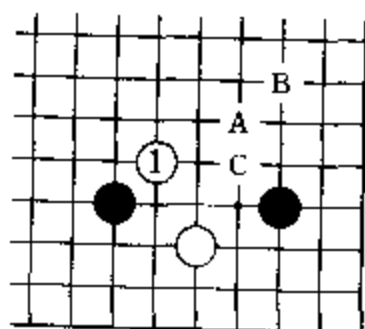
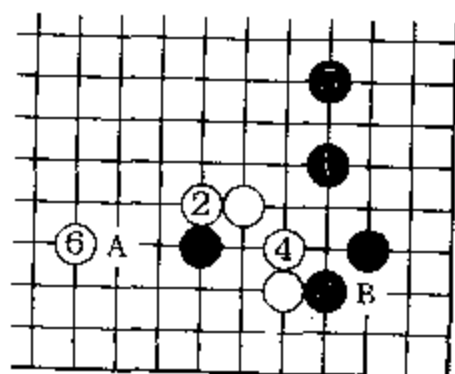


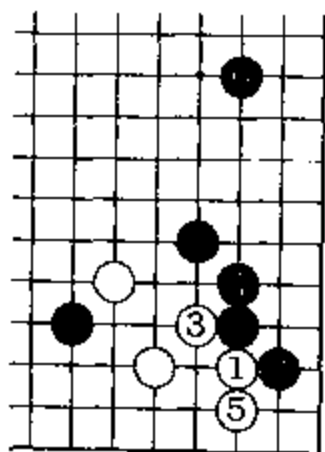
图 4



定式图二

**定式图二** 黑1小飞应,最为常见。白2压时,黑即以3、5取实地,至白6,是简明定式。如黑3在A位跳,则白B托角,走成下图的结果,黑下边二子就稍重。

**定式图三** 白1托角,重视实利。黑2扳,平稳。白3虎,至黑6拆,是基本定式。上图黑可得实地,如白有所不愿时,可以考虑在1位托。又,黑4退,是正确的着法。在本形中,黑没有5位反打的下法。



定式图三

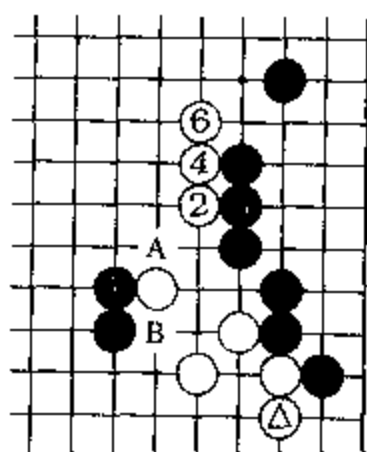
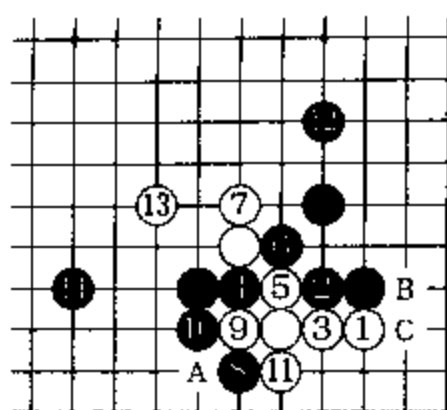


图 5

**图5(场合)** 白△立后,黑可在1位贴长。白2飞,是出头的手筋。以下到黑7止,可以预见。就局部棋形来看,黑1的二子较重,在左面没有适当配置时,这种下法是不足取的。又,白2不能在A位长,否则被黑B位曲,白形崩。

**定式图四** 对白1托角,黑最强硬的下法是2长再4冲断。白7长,正确。黑8跳时,白9冲、11挡是次序。至黑14拆,告一段落。之后,白可依据局面,在下边或右边拦逼,成战斗格局。角部,黑A接,白B位扳粘;黑C位扳,白挡,黑B粘,白就A位断吃。正因为A和B见合,黑应保留到需要时再作决定。本图是作战之型,白1托时,就应意识到这一点。

**图6(白亏)** 上图中白9先冲、再11挡是不可忽视的次



定式图四

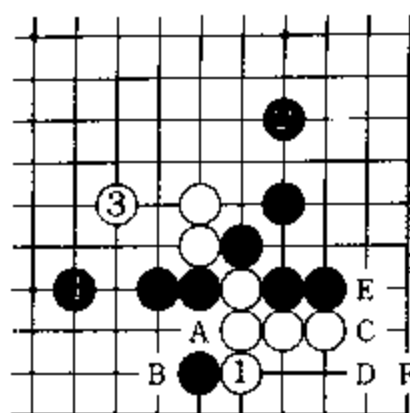
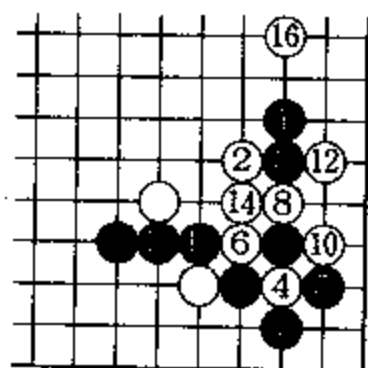


图 6

序。如不作这一交换而直接在本图中1位挡,则似是而非。白3跳后,黑4是随机应变的好棋。以后,白A位冲时,黑可B位退,如此,黑C扳,白D,黑E,白F的运行成为黑的先手便宜,白损失大了!

**定式图五** 黑1拆二,是采取守势的场合下法。白2肩冲,再4托、6虎是常用手法。黑7反打,至白16是一定的运行,就局部而言,是黑略有利的两分。过程中,黑7如在8位接,则白7位立,平稳。



定式图五 ⑬=④

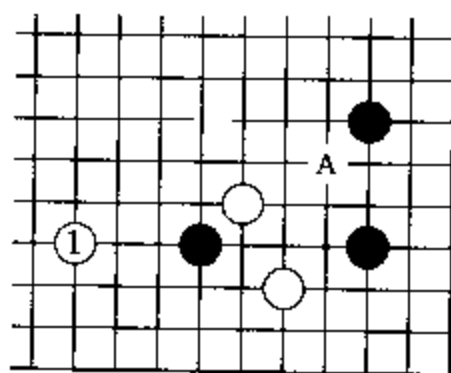
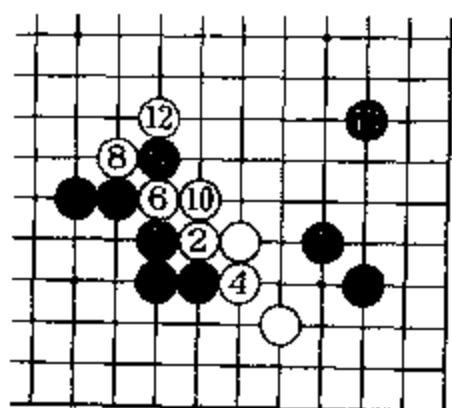


图 7

**图7(一法)** 黑拆二的位置偏低,对白的影响较小。白可保留A位肩冲的权利,而直接在1位夹击。这种不立即定型的“虚飘”下法,以后的进行较难预测,唯有各凭所能了。

**定式图六** 黑1尖,是不让白托角,并强调4位冲断的一种缠绕着法。白2先压再回头于4位补是次序。黑5曲,紧凑。白6、8连扳是好手。到黑13止,告一段落。黑两面走到,白也很厚,两分。



定式图六

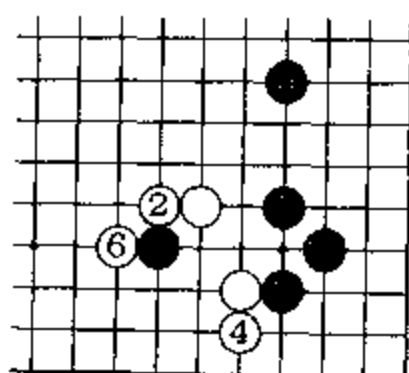


图 8

**图8(一型)** 白2压时,黑也有在3位尖顶的下法。白4立下,黑5拆,白再6位补,成简明的运行。本型虽然平稳,但黑有违背当初1位尖本意之嫌。

**图9(白托角)** 在一间高夹时,白1托角的下法较少见。白托三三,是想尽快安定,但要注意周围配置。黑的应手有A、B两种。

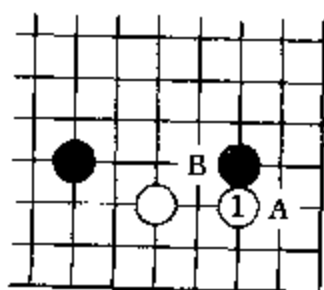
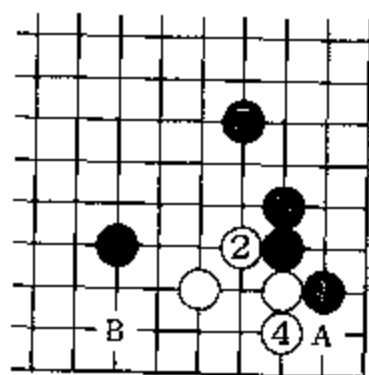


图 9



定式图七

**定式图七** 黑1扳,白2虎,至黑5飞,是定式。之后,白

于A位曲虽是本手,但被黑在右边拆,白似有所不愿。由于A与B见合,白一般是脱先的。至于将来黑如何来定型,则是黑的权利了。

**图10(一型)** 黑1、3是取势的着法。白4长,黑5棒接。白6跳出后,黑依仗厚壁的威力,当然在7位一带开拆。局部来看,是黑可满意之形。因此,白托角时,应意识到黑有这种手段。其中,白4如在5位挖,请看下图。

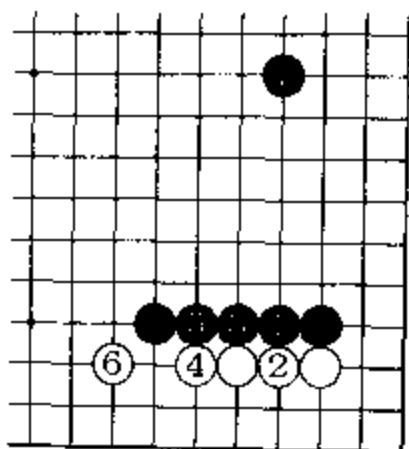


图 10

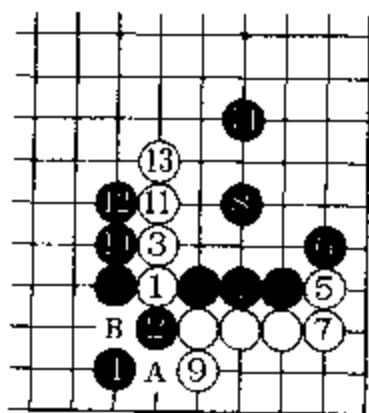


图 11

**图11(白苦战)** 白1挖,指望黑在3位应,则是如意算盘了。黑2断打,好。白3长时,黑4虎是形。白9立,正确。以下至黑14是必定的运行,白是苦战之形。过程中,白9如在A位打,则黑B粘,随之黑有9位先手断吃之利,白甚是无味。

**图12(白下托)** 白1下托,是腾挪求变的一种着法。黑的应手有A位扳和B位长。

**定式图八** 黑1扳是常用下法,但要注意征子关系。白2断,是与托一子相关连的腾挪手段。黑3打、5长是次序,以后可在10位征子。当黑征子有利时,白6是正着。现在黑不能于10位征了,所以改下7、9封锁。至黑11拆,是定式。其中,

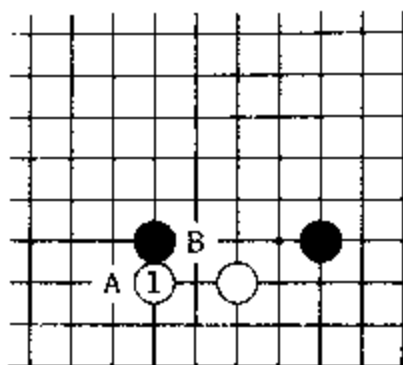
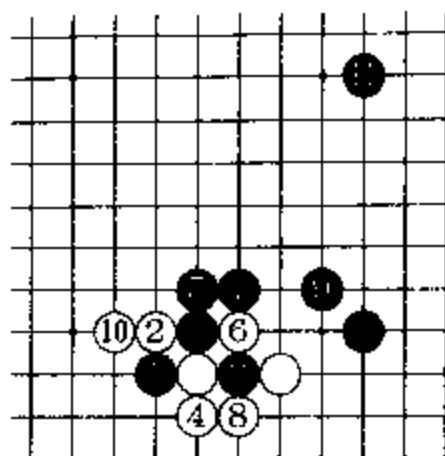


图 12



定式图八

白6如在8位打,被黑10位征,则白不好。

图13(黑不好) 白△后,黑仍坚持在1位征,则不知变通。白2长,黑只得3位提,白再4位拦住,角上黑子陷入苦境。黑在角部虽有求活的余地,但在进行中,势必有帮助白走厚之嫌,黑难以取得两分的结果。

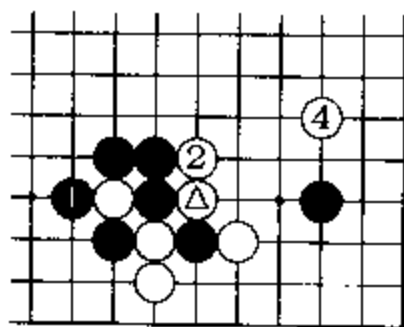
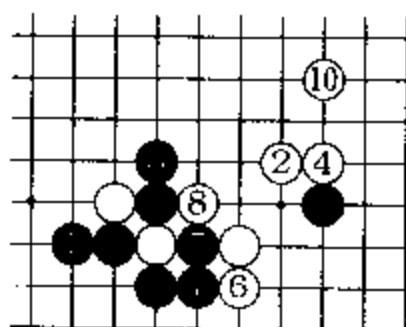


图 13



定式图九

定式图九 黑1长,准备取得厚势与左面相配合。白2飞压时,黑3向中腹长起,以下至白10拆,是必定的运行。就局部而言,白得实地稍有利,但考虑到黑势对左面的作用,则又当别论了。

图14(黑无理) 对白1飞压,黑2位应是无理手。白3打、5压是手筋。黑6冲时,白正好在7位挡住。白先手滚打

后,再于13位拦,黑明显不好。如黑6在8位打,白仍是9位滚包,再占13位。总之,被白1飞压,黑势白地的格局已定,黑没有中途变更的余地。

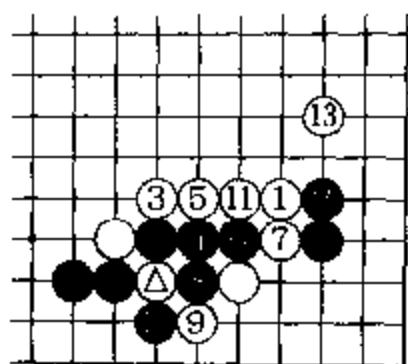


图 14 ●=△

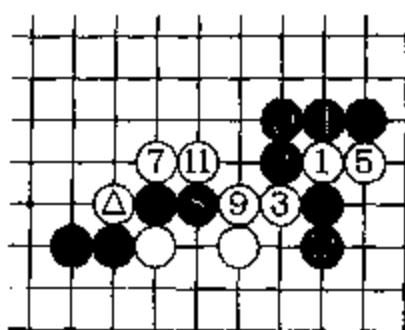


图 15

**图 15(黑有利)** 白1碰,确是出色的手筋,在老定式中白都是这样下的。但自从发现了黑2扳的强手,白1就黯然无色了。白3必断,黑就4打、6挡。白7打后,黑8长。白9闭时,黑10单接是好棋,以后11与12两处见合。白在11位吃二子可避免封锁,于是黑12得角。本图的黑角实利大又较厚实,且白△是“软头”的关系,对边上两个黑子也没有严厉的攻击手段。本图黑好。

**图 16(封闭)** 黑6时,白如在7位打,则黑8长。白只得9位提,于是黑10将白封住。白蜗居于内,与外界完全隔绝,实在苦恼。

**定式图十** 对白△托,黑1长是强调右面势力时的着法。白2接,黑继续在3位封住。白4平稳,黑5粘成铁壁。白6、8连扳,当然。以下至黑13拆,告一段落。局部来看,黑的模样较广,优于白。如白不满此形,则当初△的托则是问题的症结所在。

**图 17(黑能战)** 上图的白4如改在本图1位挖,黑必须在2位断打。白5长是本手,到黑8止的应接可以预料。从局

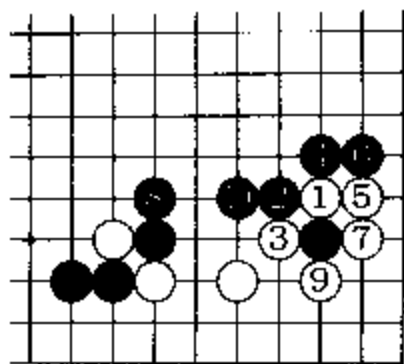
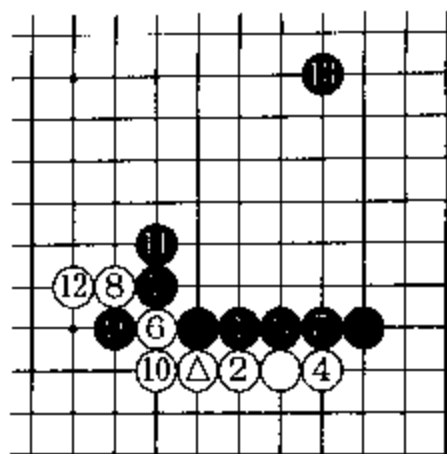


图 16



定式图十

部棋形来说,黑大可一战。至于以后的运行,则没有一定的“型”,完全是双方斗力的“表演”。

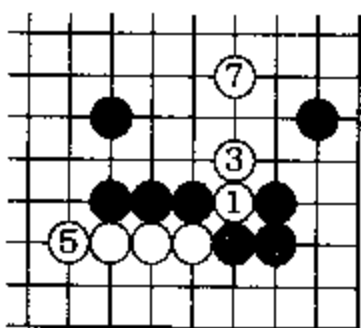


图 17

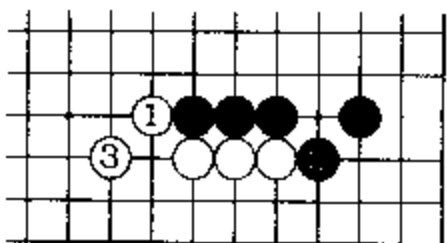


图 18

**图 18(黑有利)** 若白在 1 位扳,黑 2 虎,至白 3 补是一定的进行。黑、白同形,但黑得角地,棋形也更为厚实,黑有利。

**图 19(白脱先)** 对一间高夹,白不宜脱先! 黑 1 压,严酷。白 2、4 虽能成活,但被黑棒接成铁壁,白明显不利。另外,在一间高夹的场合,不存在征子问题,所以白没有在 3 或 5 位挖的着法。之后,白占 A 位,则黑 B 曲挡;如白 B 爬,则黑 C 扳头。白脱先的价值,弥补不了这儿的损失!

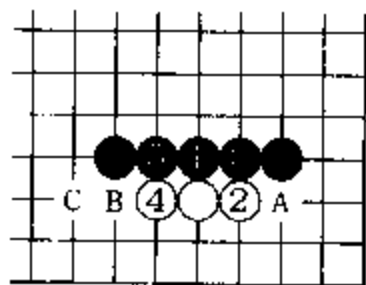


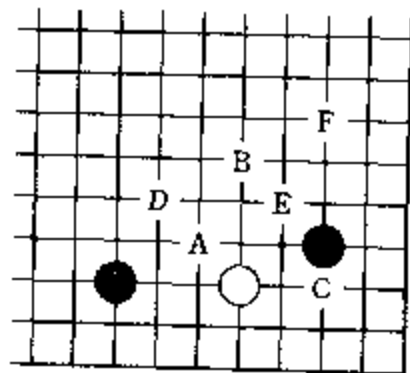
图 19

今日小结：由于一间高夹的严厉性，对其脱先是不当的。所以，一间高夹的本意是，不让对方脱先，催促对方立即行动。至于被夹的一方，则应审时度势，选择相应的下法。

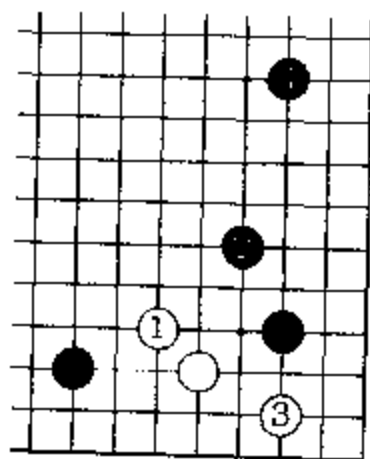
## 第12天 二间低夹

对白小飞挂，黑二间低夹应，这是历史悠久的下法，现在却逐渐被放弃了。但它是夹的一种，我们还是应该了解和掌握的。

**基本图** 黑1是二间低夹。作为“夹”，其具有悠久的历史。然而，在讲求速度与势的现代对局中，这一夹法有被“冷落”的趋势。即便如此，作为夹的组成部分，仍是必须掌握的。白有A到F的六种应法及脱先。



基本图

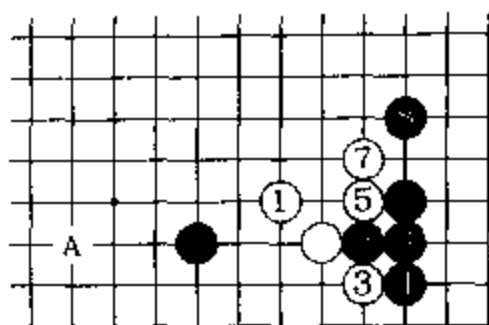


定式图一

**定式图一** 白1尖，坚实。黑2飞后，白3进角生根，黑4拆，告一段落，这是基本定式。黑2飞，即可占到4位，是重视右边的着法。

**定式图二** 黑2尖顶，意在实地。白3扳5打定型，至黑8跳出，是常型。之后，白可考虑在A位一带夹击。白1尖后

的运行比较简明,但有步子稍缓之感。本图与上图的进行,在二间高夹中也将出现,请注意两种夹法的异同。



定式图二

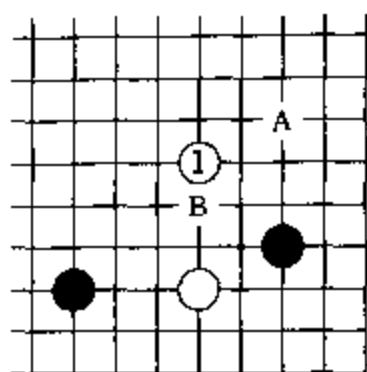
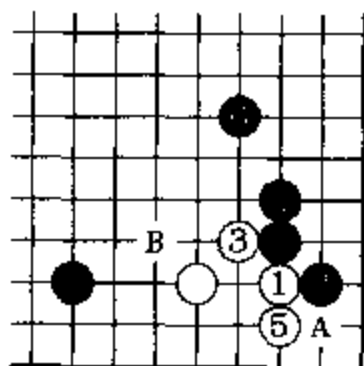


图 1

**图 1(白大跳)** 二间夹不及一间夹那样紧迫,对白挂角一子的压力较小,所以白有 1 位大跳的手法。白 1 大跳,目的是争得先手,然后对黑边上一子进行夹攻。在左下角是白子的场合,这是常用的着法。黑的应手有 A、B 两种。由于此型的变化与二间高夹大致相同,所以不再赘述,请参阅二间高夹中相关的型。

**定式图三** 白 1 托角,是寻求安定的常用下法。黑 2 扳,白 3 虎时,黑 4 退是正着。以下至黑 6 是常规的运行,白可转向他处。之后,黑占 A 位,白就走 B 位整形,A、B 两处见合。



定式图三

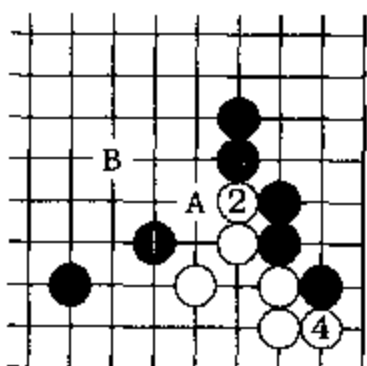


图 2

**图 2(黑取势)** 白脱先后,黑欲取势可在 1 位飞。白 2 与

黑3交换是次序,白再4位挡。以后即使白走A位,黑仍可在B位飞封。当黑重视中腹时,黑1是有力的手段,先手将白封住了。

**图3(一型)** 白1虎时,黑2打的下法虽较少见,但也能成立。至白7虎的运行是常型,此时黑应脱先他投。若黑为求渡过而在A位扳,白B、黑C,因黑●的位置关系,黑不能满意。请与一间低夹和二间高夹中此型比较,即能明白。

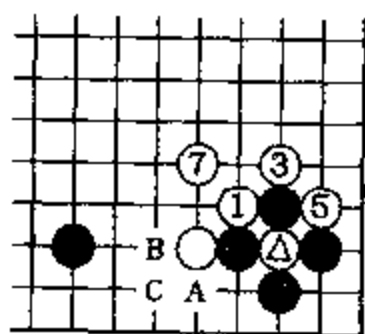


图3 ●=△

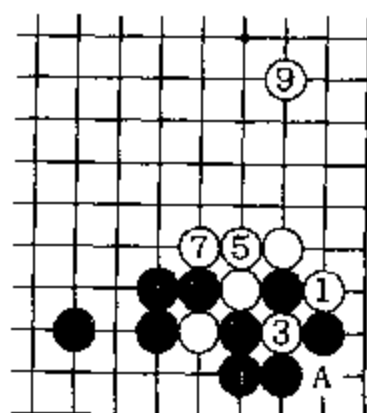


图4

**图4(黑重复)** 白1打后,黑如在2位反打,则白3提。白5单接是好棋,黑6本手。于是白先7打再9拆,白形充分,而黑●却显得重复。黑6如改下在8位,白仍9位拆,黑虽规避了白7位的一打之利,但A位劫争的负担加重了。白就是为打此劫而在5位单粘的,所以黑6是本手。

**图5(白象步)** 白1飞象步,有趣,这是二间夹中所特有的一种手法。黑一般都是在A位压的,B位尖虽然坚实,却嫌迟钝。

**图6(中计)** 白飞象步,有引诱黑穿象眼的意图。对黑1,2位飞压是白的权利,至黑5跳,白回手在6位挡,黑1成为“帮倒忙”的恶手。白象步的形状只是貌似松散,实际上并无破绽。

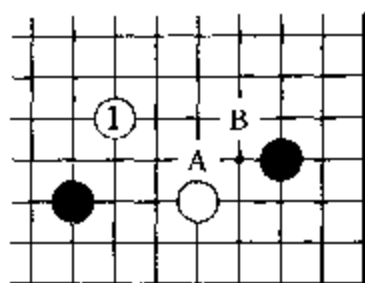


图 5

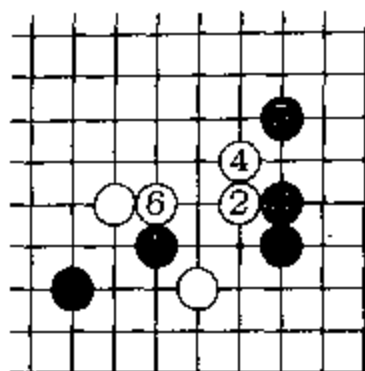
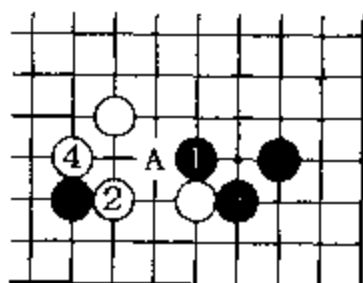


图 6

**定式图四** 黑1压是此形的急所。白2也是腾挪的手筋。黑3、白4各自虎,告一段落。虽属两分,但黑得角地而稍有利。另外要注意,白2没有在A位扳的着法。



定式图四

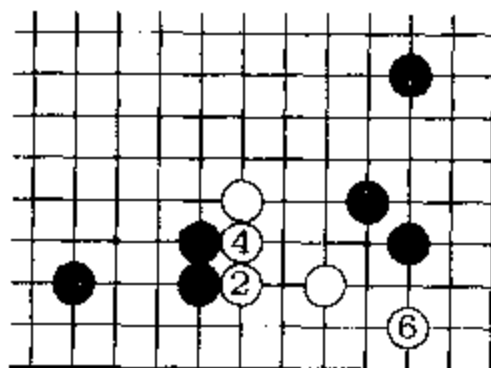


图 7

**图7(黑迟钝)** 黑1尖,步子缓慢。白仍在2位碰。黑3、5后,白6进角,至黑7拆止,黑两面(尤其是下边三子)都靠近白坚固之形,黑无味。

**图8(白生动)** 黑1拆二的下法也没有抓住此形的急所。白2至6是常用手段,黑如7粘,白就8位飞压。之后,黑大约只能在A位加以利用,此形白生动。黑7应在B位反击;不过白如忌讳黑7在B位打的话,可省略2至6的这几步棋,而直接在8位飞压,白亦有趣。

**图9(白飞压)** 白1飞压,直截了当地对黑小目施加压

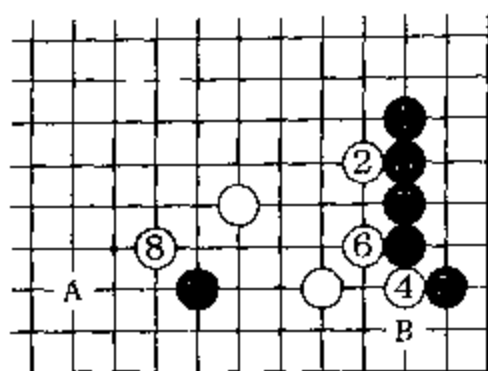


图 8

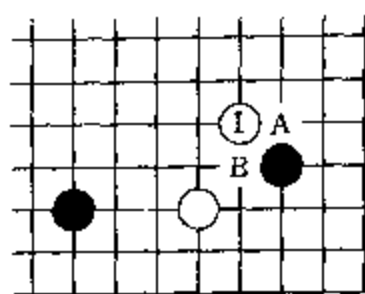
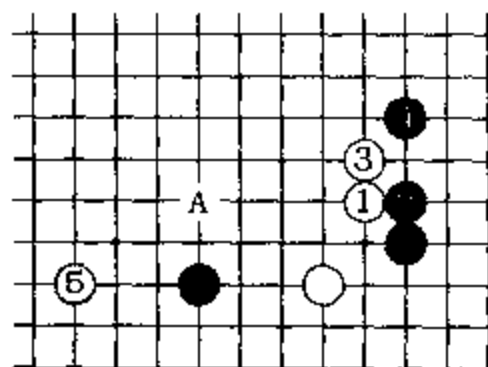


图 9

力,是挑起战事的有力手段。黑的应手有 A 和 B 两种。由于白 1 的强硬态度,不管黑怎样应法,兵戎相见已不可避免。

**定式图五** 对白 1 飞压,黑 2、4 是常用的下法。白取得先手后,即转向 5 位一带夹击。之后,黑大致在 A 位跳出。黑虽然没有正面与白冲突,但实际上已成为大规模的战斗。有关此型的一些变化,请参阅二间高夹。



定式图五

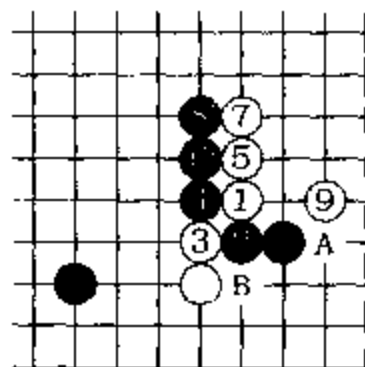
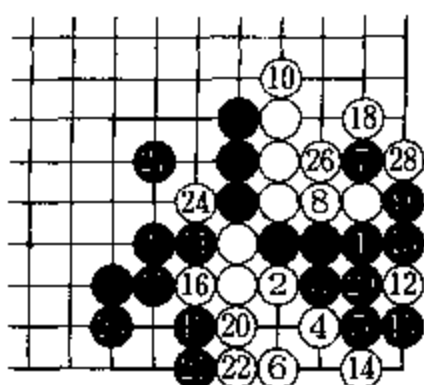


图 10

**图 10(黑冲断)** 白 1 后,黑 2、4 马上冲断,激烈,烽火燃起。白 5、黑 6 是必然之着。对白 9 跳下,黑有 A、B 两种应法。

**定式图六** 黑在 1 位挡。白 2、黑 3 是最善着法。白 4、6 破眼,黑 7、9 是长气的常法。黑 11 扳后,以下皆属必定的应接,结局是双活,两分。

**图 11(黑溃)** 白 1 曲时,黑如在 2 位跳,则白有 3、5 的



定式图六

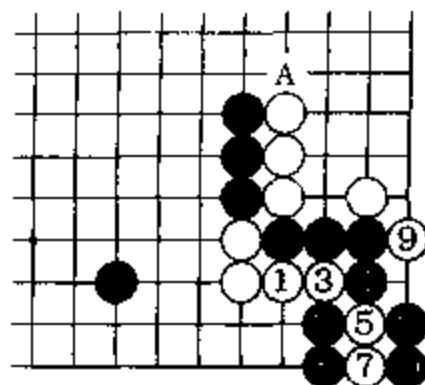
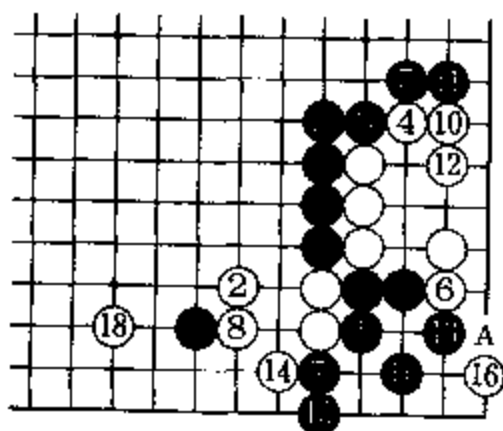


图 11 ⑪=⑤

紧气手筋，至白11扑，黑崩溃。另外，白1如改在2位飞，黑即A位扳头，白虽能收气吃黑，但不见合算。

**定式图七** 黑1在此挡，亦是一法。白2跳，黑3、5连扳。白8是正应，以下是一定的运行，双方都是活棋，皆大欢喜。白16是手筋，黑如在A位应，白可先手活。本图与定式图六相比，双方行棋的方向正巧相反，甚为有趣。



定式图七

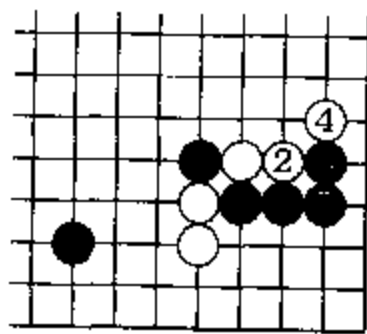


图 12

**图12(白无理)** 黑1断时，白2挡的下法无理。黑3扳，白4挡，则黑5粘。黑1正断在急所上，白难以两全。

**图13(白苦)** 黑2扳后，白3断5打是常用手筋，但至黑10长，白仍难以应付。之后，白A位双，黑B位长；若白B位扳，则黑有A位靠的手筋，白仍不免苦战。

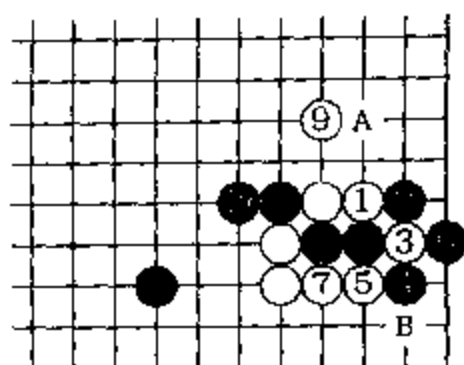


图 13 ● = ③

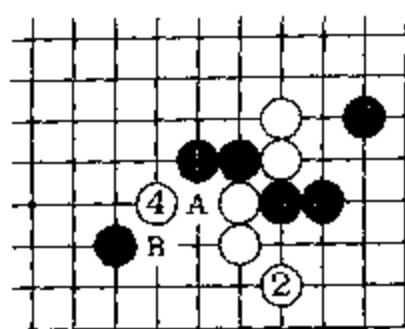


图 14

**图 14(黑轻率)** 黑 1 长, 好像可将白封住, 实是轻率之着。白 2 尖巧妙, 黑必须在 3 位飞应, 白就 4 位穿象眼。以后, 黑 A 位冲, 白 B 位退, 白 2 一子起了作用。现在黑感到为难了。

**图 15(白反夹)** 因为二间夹是一种略为宽松的夹法, 白有反夹的手法。采用反夹, 当然与右上方有关, 同时为兼顾挂角一子的活力, 反夹不宜靠近黑子。白 1 二间反夹, 是较适中的位置, 使用最多。黑有 A 位尖和 B 位压两种应法。

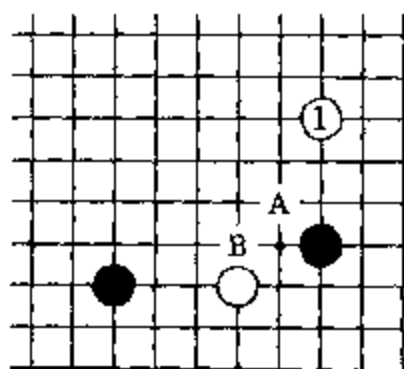


图 15

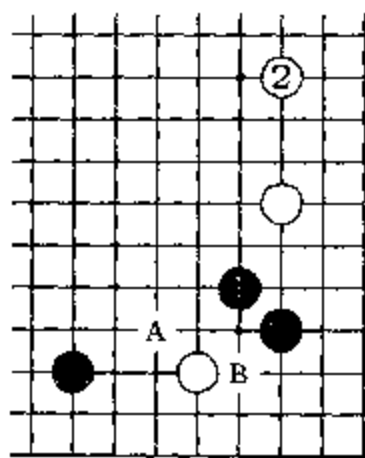
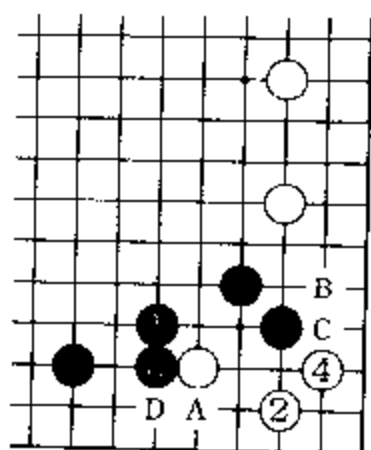


图 16

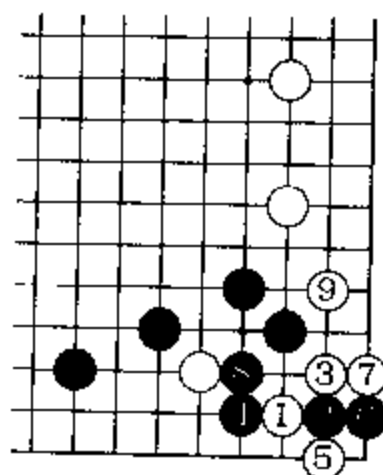
**图 16(黑尖)** 黑 1 小尖, 稳重。白 2 拆, 当然。之后, 黑 A 位飞封可取外势, 要占角地则 B 位尖顶。

**定式图八** 黑 1 飞封, 重视外势。角上白子虽被封住, 但

仍有活力，白可在2位飞。黑3挡，坚实。白4尖，可渡过或做活。以后，黑A扳，白B位跳渡；黑C位挡，则白D位扳粘做活。黑可暂时放置，待需要时再定型。白2立即行动，既落后手，又使黑外势加厚；但白2脱先，如被黑在B或C位再补一手，黑实地也相当大。所以，白2怎样掌握时机，倒是一道难题。



定式图八



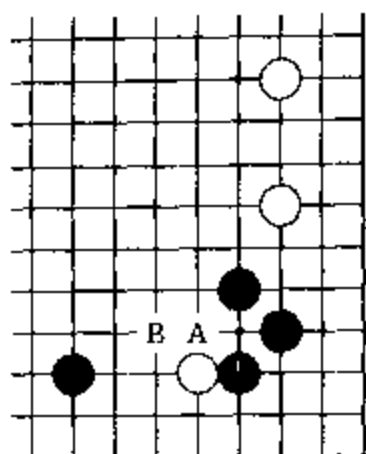
定式图九

**定式图九** 白1飞时，黑在2位靠，则白3扳简明。黑4夹是手筋，至白9渡，告一段落。本图与上图是白直接在角部活动的定式，实战中，白完全可能脱先的。

**定式图十** 黑1尖顶，重视实地。如此，白即可脱先，待有机会时再考虑于A位或B位活动出来。

**图17(黑有利)** 黑1压，催促白在角上行动，以便打乱白在右边行棋的计划。如白仍在2位拆，则黑3虎住。局部而言，黑明显有利。因此，黑1后，白有在角上活动的必要。

**定式图十一** 白1挖，常用手段，但必须征子有利。黑4虎是手筋，最善应手。白5碰，常用的腾挪手法。黑6长后，白7跳是好手。黑8在角上挡，白9断吃一子，黑10长出，为简明的运行。黑大致达到了干扰白在右边行棋的目的。如征子



定式图十

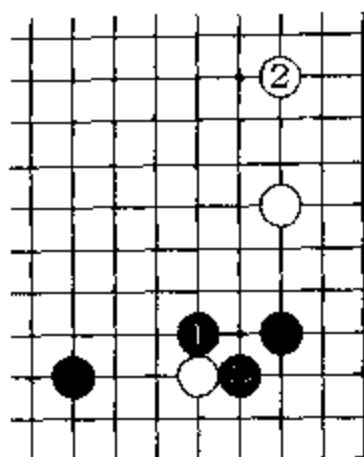
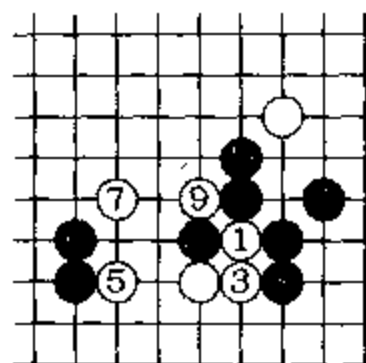


图 17

对黑有利,黑2将在3位打,白2长,黑8粘,白因无法征吃黑一子而告失败。



定式图十一

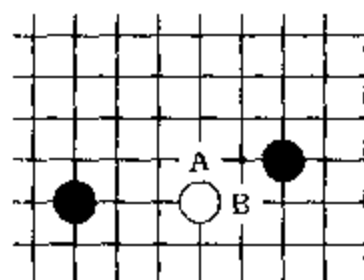
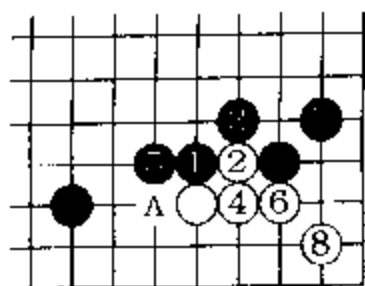


图 18

图18(白脱先) 对二间夹,白当然可以脱先,但也应注意征子关系。黑的应手仍是A与B位两种。

定式图十二 黑1压,重视中腹势力。征子对白有利时,白当然在2位挖。以下至黑7,是必定的运行。白8尖,手筋,干净利落地补活,不让黑有利用的余地。以后即使黑在A位挡,也不是先手。这是脱先定式。

图19(黑厚) 上图中白8如在本图中1位爬,黑立即抢占2位扳。白只得3顶,5扳,到黑8止,白在二路委屈成活,而黑势极厚。白虽取得先手,也不见得有利。



定式图十二

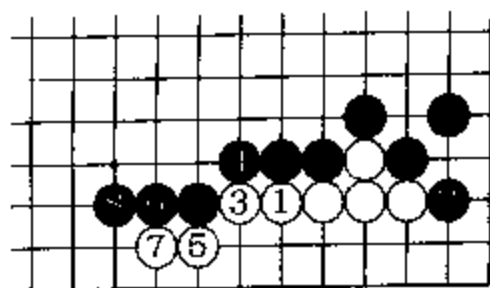


图 19

图 20(黑广) 征子不利时,白只好于 1 位长。黑 2 棒粘,至白 7 立,黑更有 8 位的先手利。黑 10 拆边,堂堂正正。

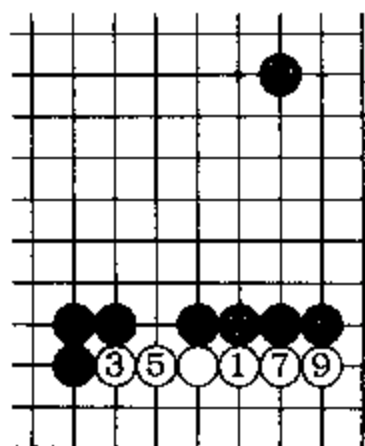
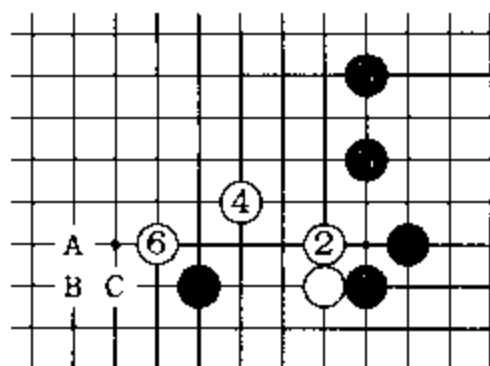


图 20



定式图十三

定式图十三 黑 1 尖顶,是一面取地,一面攻击的下法。白 2 长,黑再 3 位飞攻。白 4 飞是好手,黑 5 平稳,至白 6 飞压是大致的进行。之后,黑可轻灵地在 A 或 B 位落子,如直接在 C 位跳,则有走重的感觉。

图 21(征子关系) 白 1 后,黑 2、4 靠长是不让白飞压的顽强手段。白 5 时,黑 6 贯彻初意。白 7 跨,是白走 1 位时预伏的狙击手段。黑 8 挡,白 9 断,以下双方展开决斗。黑 12 长是正着,白 13 后,黑 14、16 连扳。现在出现征子问题了。至黑 28 打,总有一方要崩溃! 若白 17 在 18 位断打,然后吃黑 16 一子,没有意义。又,征子不利时,黑 8 如在 11 位夹,让白在 8

位退，黑再二路渡，黑因棋形欠佳而无趣。

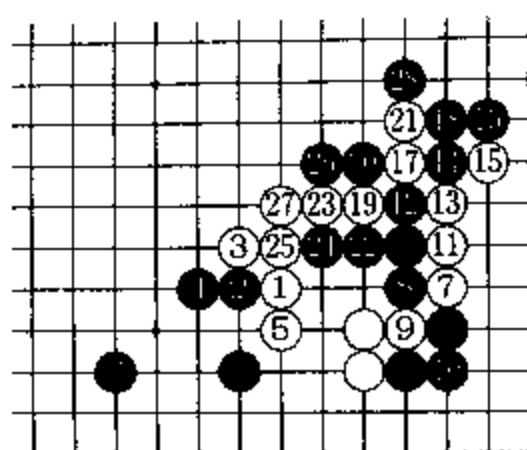


图 21

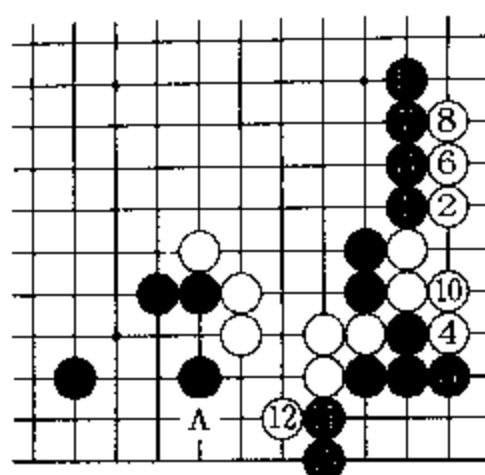


图 22

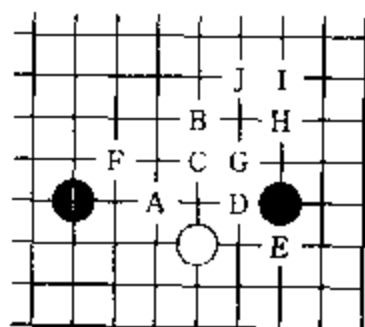
**图 22(黑不行)** 上图的黑 12 如改在本图 1 位扳是错着。白 4 扳是次序，让黑 5 挡，白再 6 位爬。黑 9 长后，白 10 接。黑 11、13 虽是求活的好手，但此形中白有 A 位的先手(否则黑角成劫)，黑的行动受到牵制。所以，黑 1 扳的着法行不通。

今日小结：“二间低夹”现在虽然使用较少，但对其仍应有大致的了解。另外，二间低夹与二间高夹有相似之处，某些变化也大致相同，在互相参阅时，请注意其间细微的区别。

## 第13天 二间高夹(上)

二间高夹在实战中是一种使用率极高的夹法,非常重要,内容又极丰富,故从今天起用3天时间来讲解,3天中各种图的编号也连贯起来,统一顺序。

**基本图** 对挂角的白子,黑1采用二间高夹。这是一种不即不离的夹法,在实战中使用率极高。从A到J是白常用的应法,还可以脱先,内容真是丰富多彩。



基本图

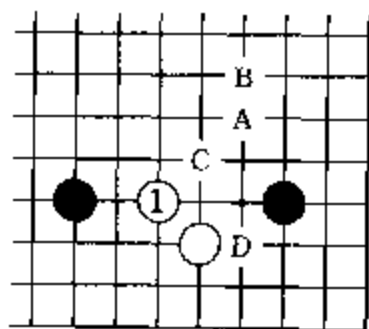
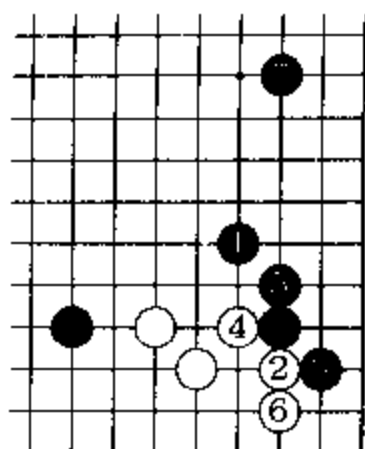


图 1

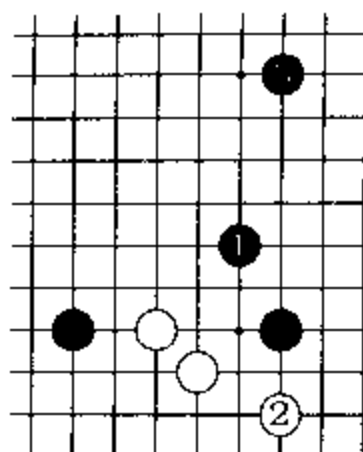
**图1(白尖)** 白1小尖,坚实,是寻求安定及简明的下法。黑的应手有A到D四种。

**定式图一** 黑1小飞,最为普通。白2托角,黑3扳,至黑7拆止,是常规的运行。白形坚实,达到了安定、简明的目的;黑棋形态舒展,双方满意。顺便提到:黑5没有在6位反打的下法!

**定式图二** 黑1飞后,白2进角,到黑3拆,也是流行的下法。与上图比较,本图中黑、白的棋形较薄,是白不愿定型的



定式图一



定式图二

着法。两图各有利弊,选择哪一种,主动权操在白方手中。

**图 2(势力要点)** 定式图二后,白可能会在△处夹攻。此时,黑应立刻于1位跳。白2和黑3交换正是时机,可给右边黑阵留下余味。另外,在某些场合,白也可能不在△处夹,而直接于1位跳。总之,1位是此型中关系双方势力的要点,白占到此点,即能对黑阵施加手段。

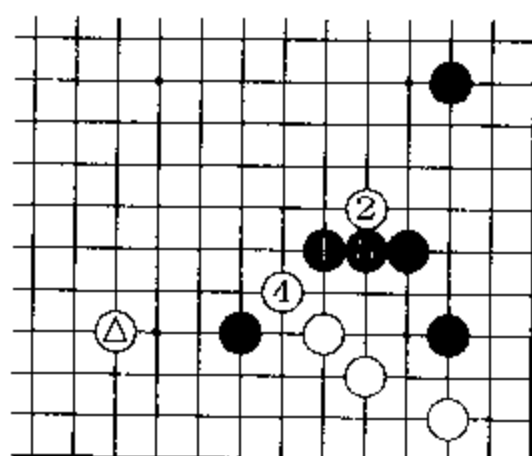


图 2

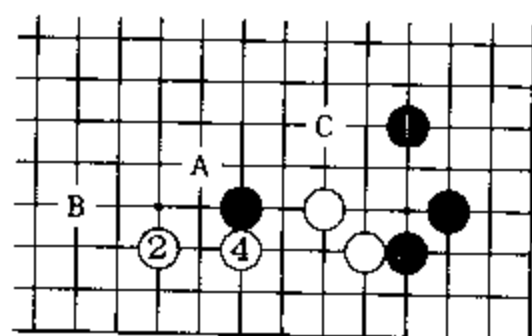
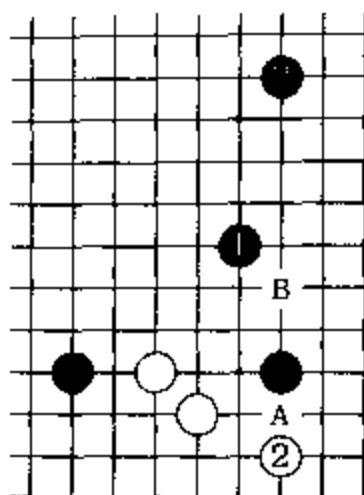


图 3

**图 3(别法)** 黑1飞后,白在2位夹也是常见的下法。黑3尖顶,白4托渡,是平稳的运行。黑3如在A位尖出,白B飞,黑再3位尖顶,白C跳,则成为作战之势。白2是布局中有某种

需要时的趣向。

**定式图三** 黑也可以在1位大飞。对此,白2飞进角是正着。至黑3拆,是常型。黑1大飞后,就可在3位多拆一路,对右上方当有所影响,也属于布局时的一种技巧。其中要留意的是,白2不能在A位托,如走成定式图一的结果,则黑形更为生动。本型中,白有机会时可在B位打入。黑大飞的棋形较薄,有一定的弱点也是情理之中的事。



定式图三

**图4(黑上飞)** 白小尖,期待简明。然而,树欲静而风不止,黑1向上小飞的着法,就可能导致成复杂的变化。对此,白在A位尖是正确的应法;如于B位压,则不好。

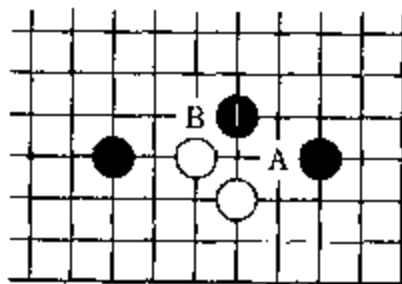
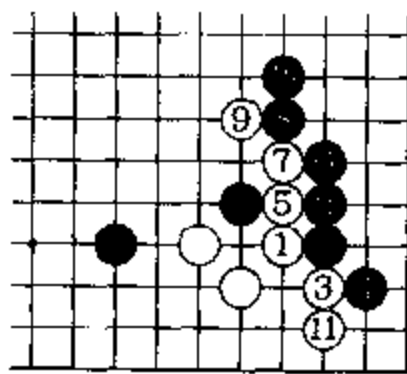


图 4



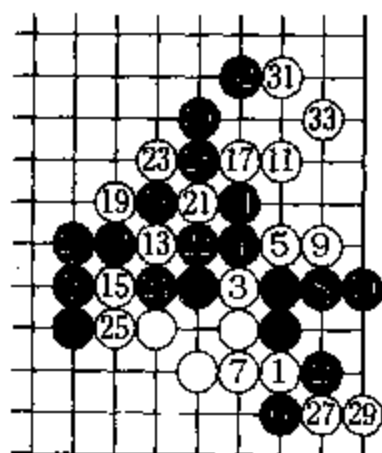
定式图四

**定式图四** 白1尖,待黑2退后,白3扳5冲是次序。此时黑在6位长,则简明。至白11立,是基本定式。本型黑可得先手。

**定式图五** 白3冲时,黑在4位挡,白只有5位断,由此

引起复杂变化。黑6打后再8、10活角是一种下法。对黑12飞封,白13跨是突破封锁的手筋。黑14长,正着。白17是急所。黑18扳,以下就是必然的运行。黑26提劫,白27找本身劫,至白29,成为转换。白31、33绝对,千万注意!这一结果,黑厚势如不能发挥作用,则白有利。需要说明的是,过程中黑还有其他下法,因这些变化不尽合理,故此省略。

**图5(一型)** 白△断时,黑在1位打也是一法。白6长后,黑7、9在角上做活。白10曲是此形的要点,黑11飞封。白12是解困的唯一之着。黑13靠,白即14扳出,以下到黑21止,成转换,大致两分。白12如改在15顶求活,则黑势必定变厚,白不能满意。



定式图五 ● = ●

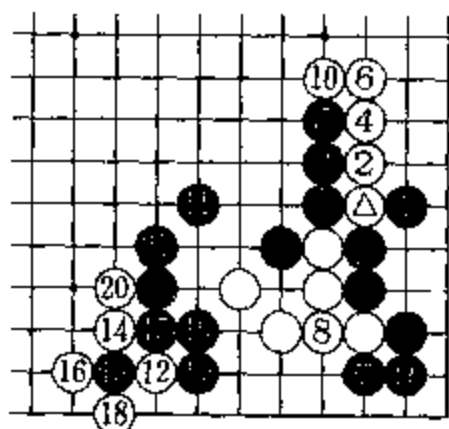
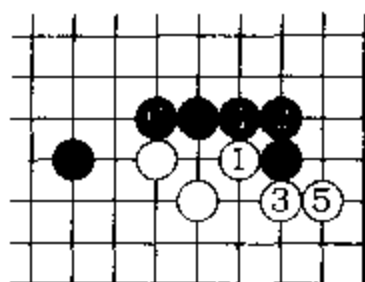


图 5

**定式图六** 白3扳后,黑有4位接的下法。白5立,黑6压,将白封住。这一运行简明,基本两分。

**图6(黑厚)** 白先在1位冲再3位扳,次序有误。黑4虎,简单可行。白5点7立是次序。黑8封住,告一段落。与上图比较,白1冲非但不起作用,反使黑在边上多了几个子而更为厚实,白吃亏了。又,黑4如在7位扳,则白6位断,还原成本来的次序。



定式图六

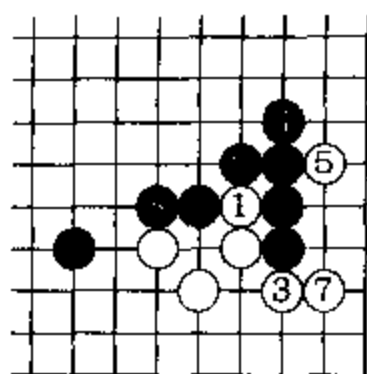
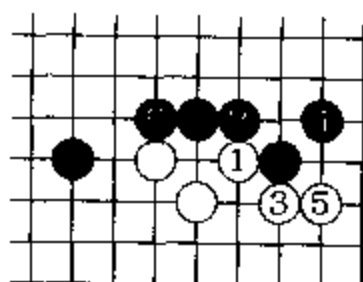


图 6

**定式图七** 白1尖时,黑可以直接在2位挡。白3扳,黑4虎亦可。至黑6的运行,与定式图六大致相同。



定式图七

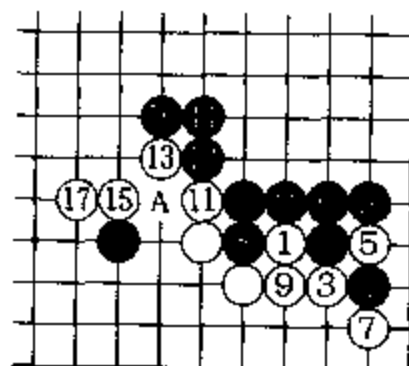


图 7

**图7(一型)** 对白3扳,黑还有4位连扳的下法。白当然是5、7打吃一子。黑8、10是次序,此时白应在11位压出。至白17的运行,两分。当黑在右面有所配合时,可考虑使用此型。另外,黑14如在A位断,被白14打头,虽成作战之形,但黑右边阵势受损在先,未必有益。

**图8(白苦战)** 前图白7立即打吃,正确。如在本图1位爬,黑有2打4虎的抵抗手段。白只得5位扳,黑6做活。白就这样活生生地被截断,怎不陷入苦境?白5如在6位点,黑A位扳即可。黑2、4利用角部的特殊性,巧妙,这是黑●能够连扳的前提条件。

**图9(黑有利)** 白1、3的次序有误。此时,黑在A位退,则还原;但黑有4位打的反击手段。由于黑●一子位置的关系,白5不能在A位反打。以下至黑12的进行,必然。这一结果,黑有利,请与下面定式图八对照。白因为次序上的失误,招致了损失。

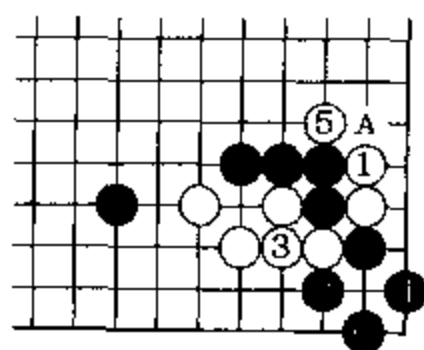


图 8

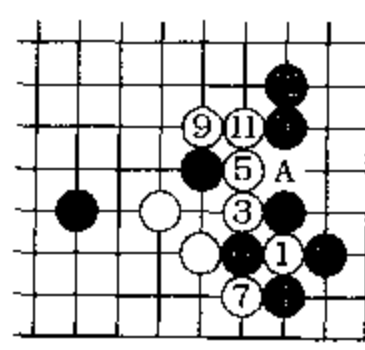


图 9 ● = ①

**图10(黑好)** 白1压出,有俗手之嫌。黑2、4平凡地长,即可。白5尖、7扳整形是次序。至白9立,告一段落。本图白形笨重,请对照定式图一。白1压的下法,实战中极少见到。

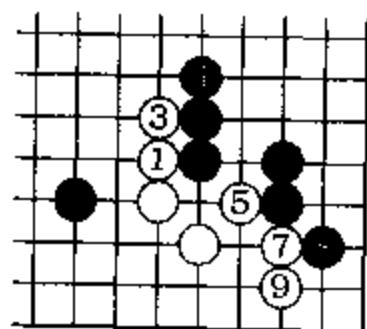
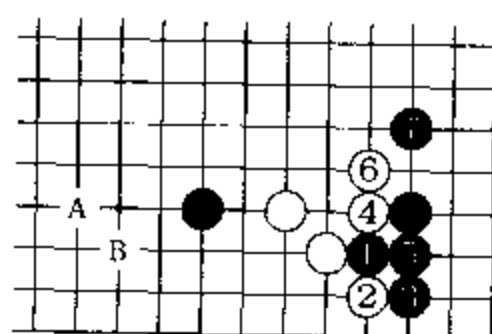


图 10



定式图八

**定式图八** 黑1尖顶,重视实利。白2扳、4打整形,至黑7跳,是基本定式。之后,白可在A、B夹攻。定式图一、二、三中黑把重点放在右边,与本图是两种风格的定式。

**图11(白大跳)** 白1大跳,是采取攻势的一种着法,在左下角是白子(特别是星位时)的场合,常被使用。黑的应手以

A 和 B 位为普通, C 位压比较少见。二间低夹中谈到此型时作了省略的处理, 现在请参阅以下的变化。

**图 12(黑拆二)** 黑 1 拆二是常法。白得先手, 即可在 A 位或 B 位(A 位松夹, B 位紧夹, 可视左面情况选用)夹攻。此外, 为

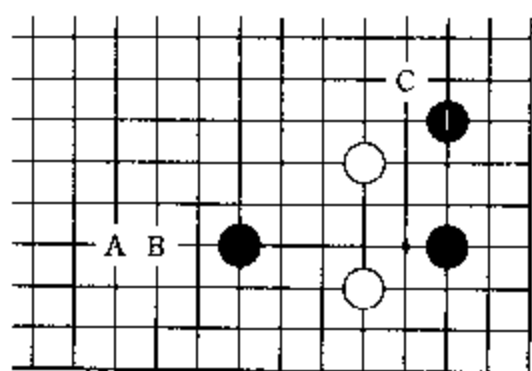
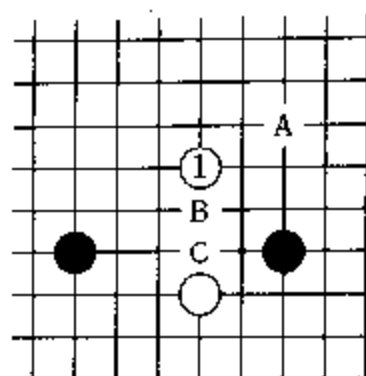
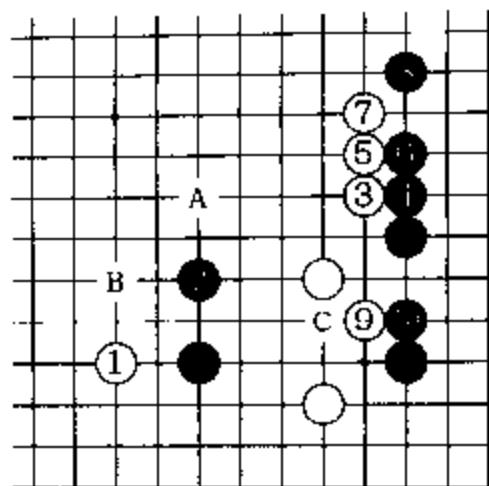


图 12





定式图九

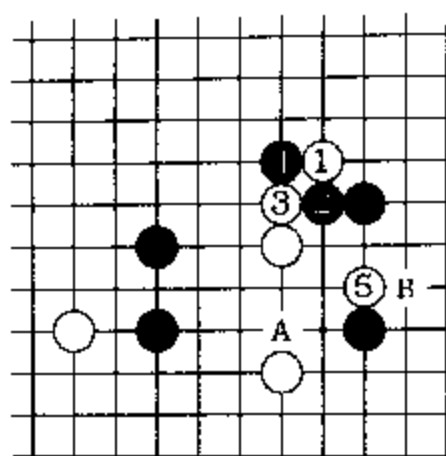
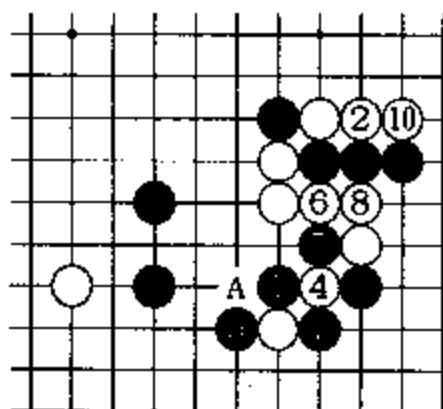
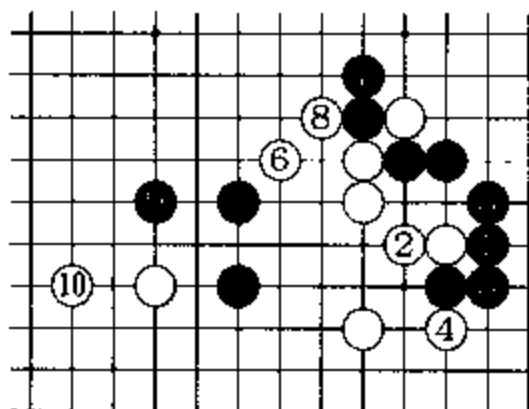


图 13

仍为战斗格局。又,黑3也有在5位粘的,虽可避免白4位的夹,但白亦有3位扳的狙击,黑形变薄,不利以后的作战。



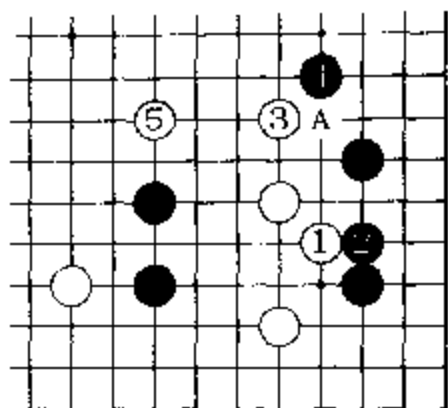
定式图十



定式图十一

**定式图十二** 白1尖,先补强大跳的弱点,虽有损失,但可确保以后对黑二子进行攻击。白3跳简明,黑4飞后,白5镇,成大规模战斗。白3也有在A位飞压的,但恐黑立即冲断,易起纠纷。

**图14(黑袭击)** 如白不作5位与黑9挡的交换,而直接在1位跳,则黑有2位靠的袭击手段。对白3,黑4连扳是手筋。白5打,至白9曲是一定的运行。此时黑10断是好手,角



定式图十二

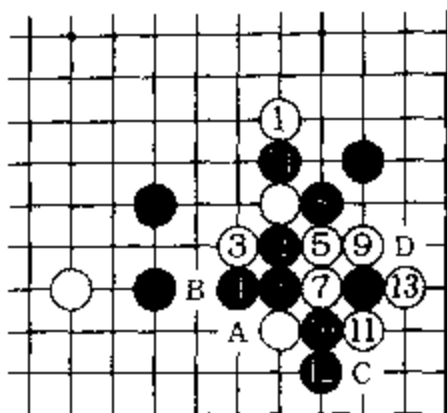


图 14

上留有余味。白13提是正着，黑14打吃，告一段落，黑明显优于白。过程中，白13如在A位打，黑B，白C，黑D位包打，黑形更为厚实。从这一结果，可以看出白先要在5位尖的必要性。

图15(白松夹) 白1二间夹时，黑除了在A位跳，还有2位飞瞄着白大跳薄味的下法。白的应法有B、C、D三种。至于黑A位跳的着法，可参照定式图九以下各图。

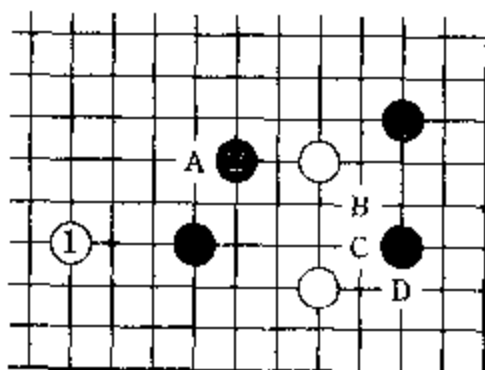
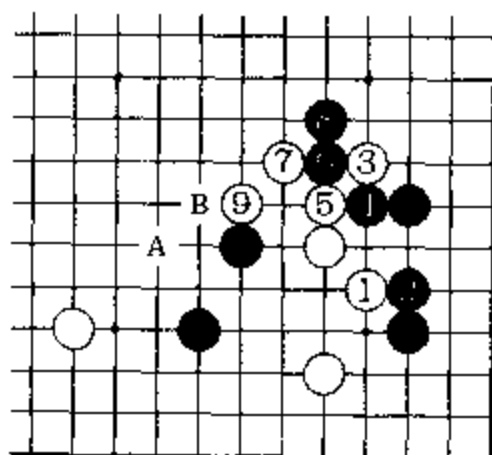


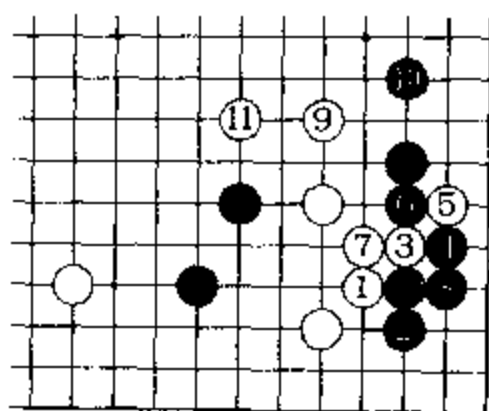
图 15



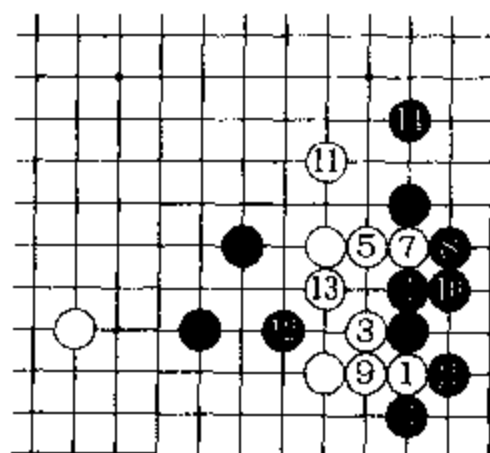
定式图十三

定式图十三 白1尖，先手补强，然后再3位飞压，严厉。黑4、6冲断应战，贯彻下●时的意图。至白9的运行，是定式。接下来黑可A位跳或B位扳，以后成作战之势，没有确定的型。

**定式图十四** 白1尖顶,亦是一种补法。黑2长后,白3、5连扳是手筋。至白11镇,是大致的进行,双方作战。黑2如在3位退,请见下图。



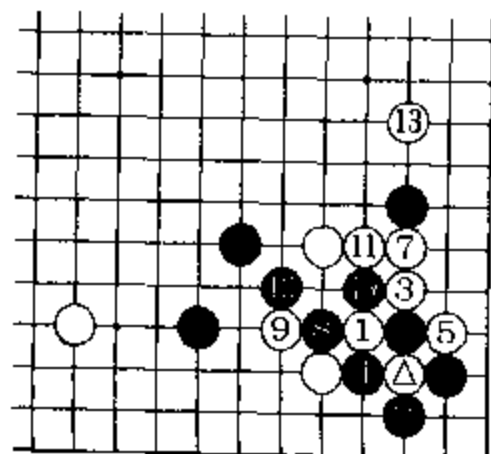
定式图十四



定式图十五

**定式图十五** 白可以在1位托角。白3虎时,黑4退是一种下法。白5是绝对的一手,黑当然是6位打,白7、9是次序,至黑14拆,是定式。与上图相比,本型的白形似稍差。过程中,白5如在6位立,被黑13位跨,白不好。

**定式图十六** 白1虎时,黑2反打较好。白7是整形的手筋。黑8打后,白先9打再11粘是行棋的步调。本图黑实利很大,如白不能满意,则应归咎于④的托。



定式图十六 ●=④

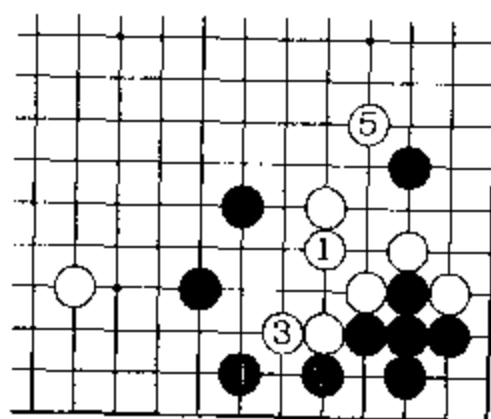
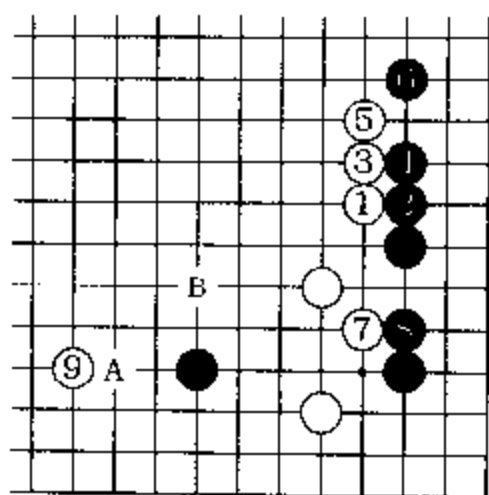


图 16

图16(黑可行) 上图中白7如改在本图1位虎,黑就2、4渡过,至白5飞止,告一段落。与上图比较,黑地虽有所减少,但白大棋尚未安定,黑完全可行。

定式图十七 白不作A位夹与黑B跳的交换,而是直接在1位飞压,有力。如此,黑都是2位应的。至白9(或A位)夹,还原成定式图九。白先在1位飞压,是重视9位夹的着法,可避免其他的变化,目前十分流行。



定式图十七

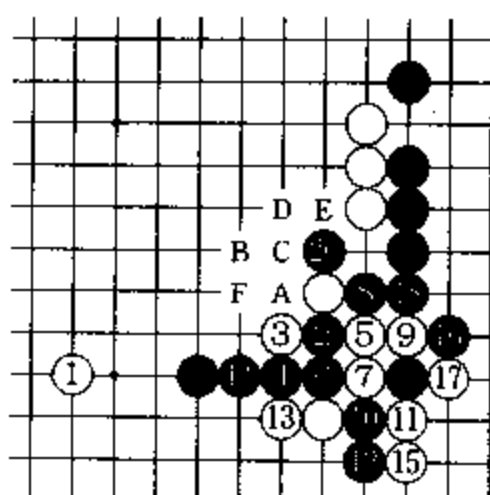


图 17 ⑬ = ●

图17(黑强袭) 白不走5位尖而就1位夹时,黑2靠的手段依然成立。白3至黑12立,是必然的运行。之后,白如在13位打,虽可吃到黑二子,但被黑20打时,白为难了:白在A位粘,黑B枷,白C冲,黑D,白E,黑F包打,白成凝形而无味;如不走,则黑厚势明显优于白角实地。过程中,白13如改于17位提,黑即13位打,黑两边皆获安定,而白中间成为浮棋。

图18(黑勉强) 黑1、3冲断着法,勉强。白4跳是手筋,黑5长,白6挡,黑7、9扳接后,白10跳出。从局部棋形来看,黑难免苦战。另外,黑5如在A位打,则白B,黑6,白5位包

打。被这样包打，一般来说黑不会有利。

**图 19(实战)** 这是日本第 18 期碁圣战挑战赛第二局，小林光一执黑对林海峰。白△长时，黑转向 1 位拆是避免急战的趣向。白 2 挡住，厚实。黑 3 挂角，下边三个黑子成好形。此后，白在 A 位小飞应。围棋的灵活性，于此可见一斑。

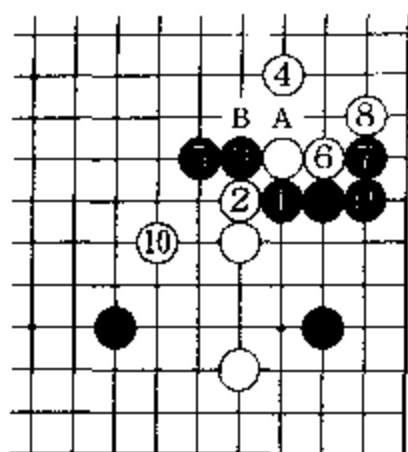


图 18

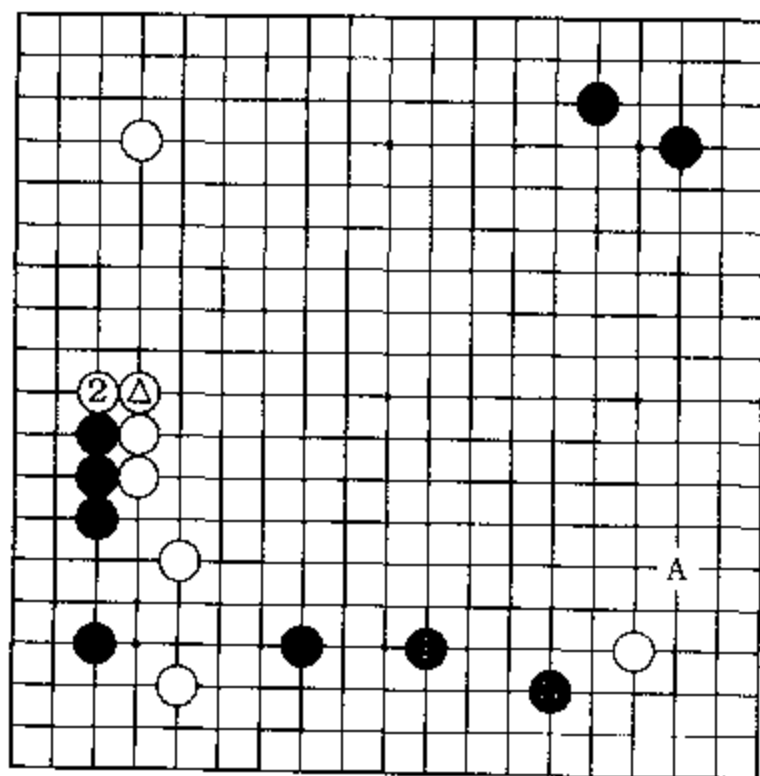


图 19

今日小结：一、白小尖(图 1)是期望简明的下法。虽然如此，黑仍有图 4 中向上小飞的挑战手法。所以，白在走小尖时，

就应有所准备。

二、白大跳(图 11)是一种取势作战着法,不仅变化多而且比较复杂。其中特别要注意的是,图 14 与图 17 中白因次序问题而引发黑反击的手段。明天将继续讲解白大跳的内容。

## 第14天 二间高夹(中)

今天继续讲解二间高夹,接昨天白大跳讲起。

**图 20(黑靠)** 白大跳的棋形稍薄,黑有1位飞靠的手段。黑立即冲击白形的薄味,挑起战斗,是积极、主动的行为。白2、黑3,必然。现在白有A位退和B位跳两种下法。

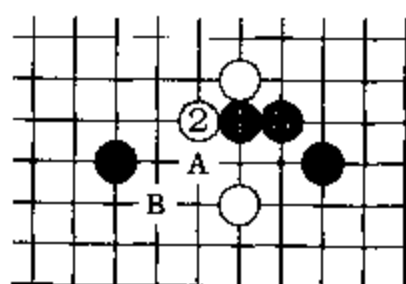
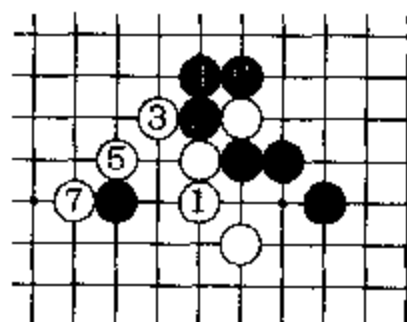
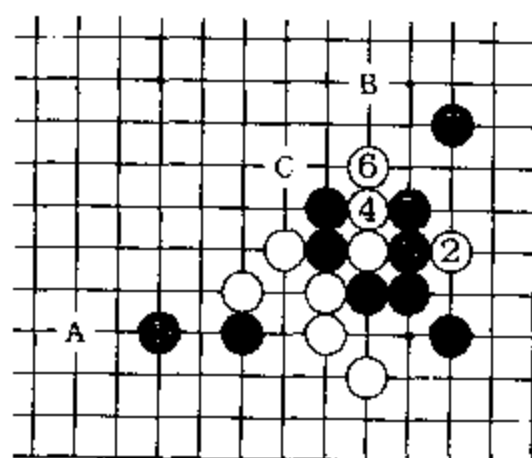


图 20



定式图十八

**定式图十八** 白1退,黑当然是2位断,白3打、5虎是一定的着法。黑6平稳,白7扳住,双方安宁。从棋形来看,这是无可挑剔的两分之型。但如此平和的下法,是否有违黑的本意呢?



定式图十九

**定式图十九** 黑1跳,坚持作战,更为常用。白2是手筋,黑3打时,白顺势在4

位长出,至黑7飞止,是一定的运行。之后,白在A位夹,成作战姿态;在B位跳,是重视中腹并对黑右边有所影响的一手;在C位枷,虽然坚实,但有迟缓之感。白可根据局面的配置,选择一种着法。

**图21(一型)** 对白1跳,黑2打、4长的下法可以成立。白5挡,黑6断吃一子。白7、9是形,黑10曲,至白15长是大致的运行,成战斗之势。白11也有在13位跳的下法,黑仍14压,白15长,两种下法基本相同。

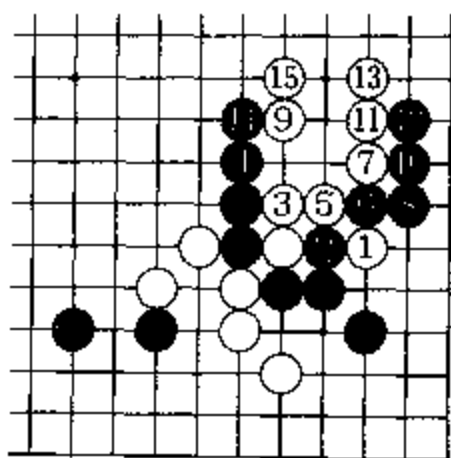
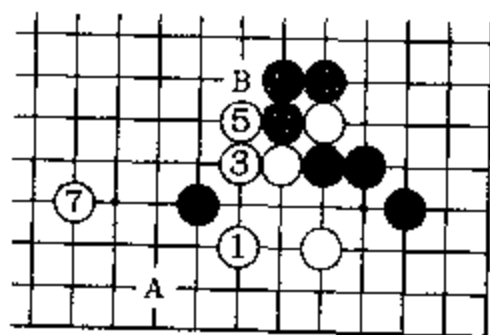
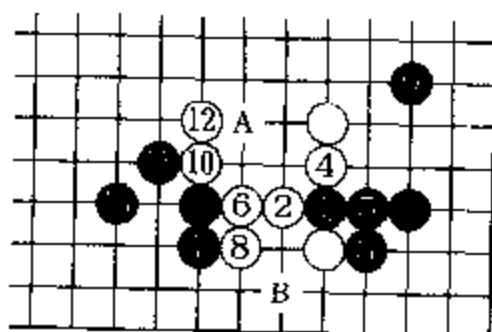


图 21

**定式图二十** 对黑飞靠的挑战,白1跳是回避战斗的简明下法。黑2断,白3退,至黑6粘是一定的运行。在左下角有白子时,白可在7位夹;若左下是黑势,则白在A位飞是坚实的手法。白7夹后,B位可能成为双方势力消长的要点。另外,白7虽可脱先,但在7位夹或A位飞是本手。



定式图二十



定式图二十一

**定式图二十一** 黑1、3压虎的下法略显生硬,周围没有适合的配置,不能这样下。白2扳、4打,黑5粘已成愚形。白6顶是此形的急所,可走成简明的结果。黑7立,白8挡住。黑

9 拆,白 10 扳头,至黑 13 虎,大致如此。若黑 7 在 10 位长,白即 A 位跳方,黑 9 拆,白 B 位虎。虽然白 6 还有其他下法,但都不及本型简明。在周围黑子的压力下,白尽早安定的下法是符合棋理的。

**图 22(白跳)** 白 1 跳,步子较坚实,亦是力图简明的一种着法。黑的应手有 A 位飞或 B 位拆二。

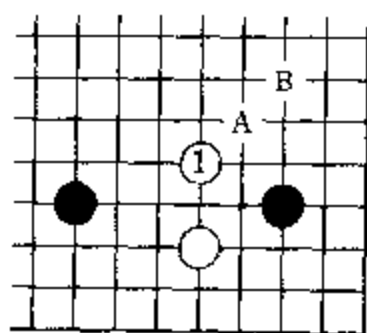
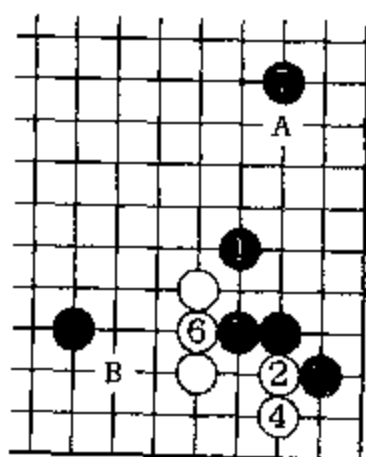
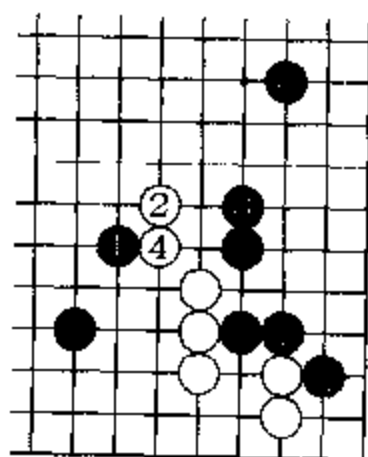


图 22

**定式图二十二** 黑通常都是 1 位飞应的。白 2 托角是尽早安定的常用下法,黑 3 扳。此时,白不能在 5 位虎,而应在 4 位立。黑 5 与白 6 交换,黑再 7 位(或 A 位)拆,是定式。本型中,右边的黑形稍薄,但以后黑也有 B 位尖的好点。双方皆有施展手段的机会。



定式图二十二

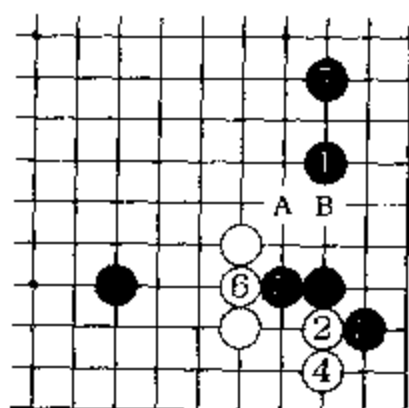


定式图二十三

**定式图二十三** 黑 1 飞,意在整顿右边棋形。白 2 飞出时,黑趁势在 3 位并,白 4 连回,黑即 5 位拆,暂告段落。黑运用巧妙的次序在右边走成好形,但白也坚实,下边黑二子有走重之嫌。与前图相比,各有得失。

**定式图二十四** 黑 1 拆二,采取守势。白仍是 2 托 4 立,

至黑7拆,是常型。从局部棋形来看,右边黑皆处在低位,不能满意。但黑1这样下,自有其苦衷,走成如此结果,也是符合情理的。要注意的是,黑7不能省。另外,在黑1拆二的棋形,以前曾谈到白A尖,黑B,白再2位托的定型手法。但本型中,白仍这样下,就反而帮黑把棋形下坚实了。



定式图二十四

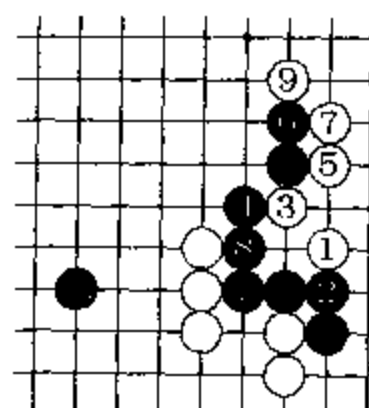


图 23

**图 23(黑困厄)** 上图黑7如省略的话,白有1位点的严厉手段。黑2粘时,白3尖5扳。白7爬后,黑只得8位粘,白9扳起,黑成为孤棋。过程中,黑8如在9位长,白就8位冲断,黑角被吃。

**图 24(白尖顶)** 白1尖顶的下法曾流行一时,但现在已近淘汰,请记住!以下只是择要介绍,读者了解一下,不能作为定式看待。对白尖顶,黑一定要在A位进角;如在B位长则软弱,不可。

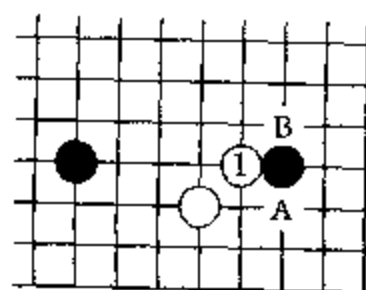


图 24

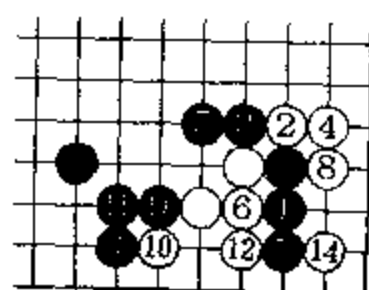


图 25

图 25(一型) 黑 1 进角, 绝对。白 2 扳时, 黑当然是 3 位断。白 4 只好立, 黑 5 长严厉。对白 6 团, 黑 7 立, 白 8 紧气, 黑 9 靠是好手。白 10 扳后, 黑如征子不利就简单地在 11 位长, 至白 14 的运行, 大致为两分。

图 26(两分) 黑●靠时, 白也可在 1 位紧气。黑 2 仍是征子不利时的下法, 白 3 补, 仍是两分。然而, 当黑征子有利时.....

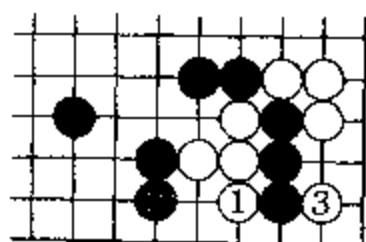


图 26

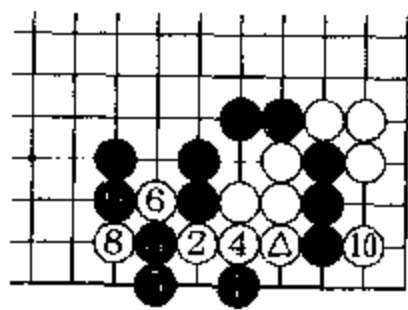


图 27

图 27(妙手) 黑 1 点, 绝妙! 白 2 扳时, 黑 3 连扳紧凑。因征子不利, 白只得 4 位粘。黑 5 立下, 又是妙手! 无奈之下, 白只好走 6、8 的损棋。至白 10 的结果, 已无须再说了。黑●靠时, 如白先在 2 位扳, 黑 3, 白再△挡, 黑还是在 1 位点, 这一变化仍是还原。

图 28(征子关系) 上图白 4 如在本图 1 打 3 冲, 黑可 4、6 扳住。白 7 断打至 13 粘是唯一的下法。因征子有利, 黑可于 14 位紧气而不补 A 位的毛病, 白棋全灭。又, 白 7 如在 B 位收气, 黑 C 渡回即可吃白。

图 29(打劫) 若征子对白有利, 白△粘后, 黑不得不在 1 位粘。白 2 顶是收气的手筋, 以下至白 14 是必然的进行, 成为白先手劫。黑崩溃。从以上几图来看, 黑即使征子不利, 也可取得两分的结果; 但白就没有如此幸运了, 谁愿自寻烦恼呢?

图 30(白妥协) 黑●靠后, 白征子不利时, 只好 1 扳 3

粘。黑先4位挡再6补是次序。至黑12长止,告一段落。白虽吃到黑角,但全部处于低位,明显不利。又,黑A位的先手可暂作保留。

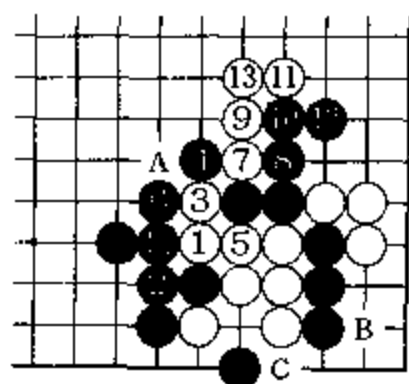


图 28

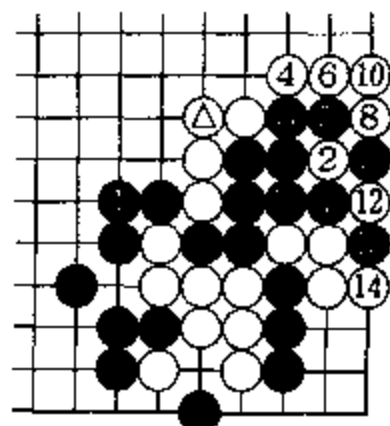


图 29

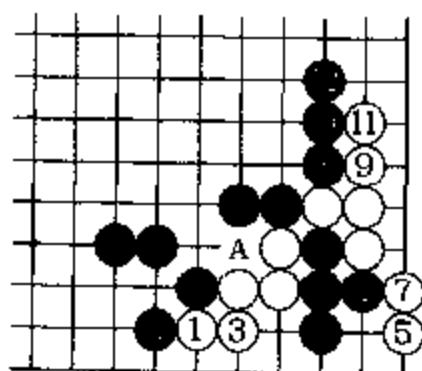


图 30

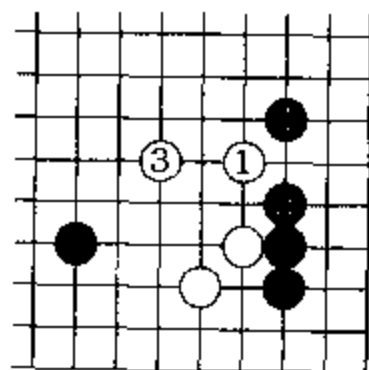


图 31

**图 31(场合)** 白1是避开复杂变化的场合着法。黑2长,白3跳,至黑4告一段落。局部来看,肯定是黑好。所以,白这种下法只能称为“趣向”吧。

**图 32(白托角)** 白1托角是早期的下法。现在已难得一见。白3虎时,黑4软弱。白5立,黑6飞。因A、B两处见合,白已获安定,即可脱先。黑4一定要在5位打反击。

**图 33(一型)** 黑1反打,必然。至白6虎时,黑立刻7、9渡过定型。以后,白大约在右边拆。从局部来看,黑渡过之形

并无问题,而白棋则略显单薄,黑可以满意。

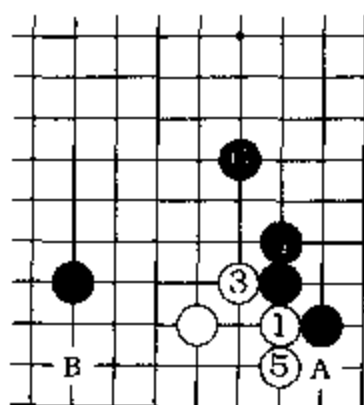


图 32

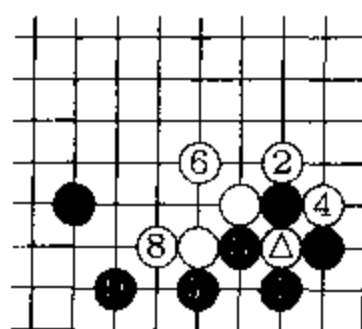


图 33 ● = △

图 34(一法) 白征子有利时,可在 1 位接。黑 2 夹是手筋(因征子关系,不能在 A 位断),白 3 拆,黑 4 渡,告一段落。如此运行,也是黑稍优的结果。白在角上托、虎后,会遭到黑的严厉反击,白难以取得两分的结果。所以,没有特别的原因,白一般都不走角上的托。

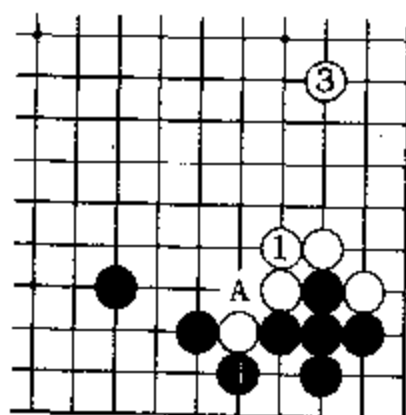


图 34

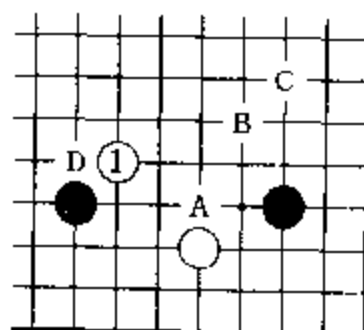


图 35

图 35(白象步) 白 1 象步肩冲,有对黑●一子施加压力的作用,也是一种常用的下法。黑有 A 到 D 的四种应法。

图 36(黑上当) 对白象步,黑不能在 1 位穿象眼,这一点在二间低夹中已提到过。白仍是 2、4 飞压,再 6 位冲下。黑

已无法收拾了。

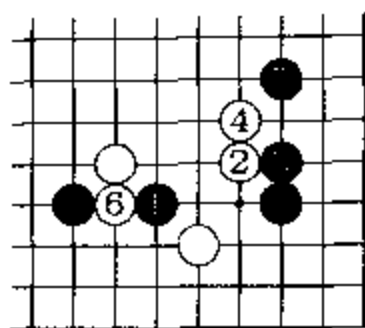


图 36

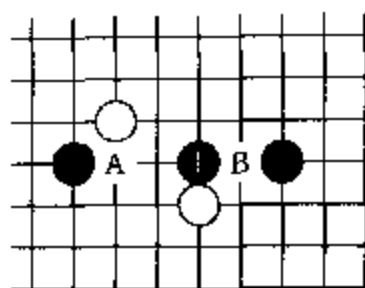
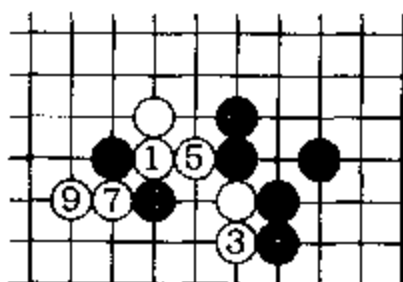


图 37

图 37(黑压) 黑 1 压, 是此形的攻击要点, 最为常用。白的应手可在 A 位挡和 B 位挖中选择。

定式图二十五 白 1 挡, 紧贴黑一子, 是重视下边的应法。黑 2 虎, 正应。白 3 立下, 黑 4 扳, 皆是手筋。黑 4 的扳, 有逼白在 5 位顶、黑可顺势走到 6 位要点的功效。白 7 断后, 黑坚实地于 8 位挡是常见下法。白 9 长, 绝对。如此结果, 两分。



定式图二十五

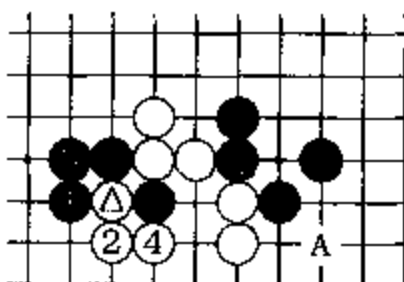


图 38

图 38(一型) 白△断时, 黑也有 1、3 打粘的定型方法。这是黑重视左下方场合时的一种下法。然而, 本型中白有 A 位跳入的手段, 黑在实地上较损。

图 39(白挖) 对黑●压, 白 1 挖, 亦是一法。白 3 粘后, 黑有 A 位长与 B 位挡两种应手。白 1 采取可弃可取的灵活态度, 它将根据黑方的应手, 来决定自己的着法。

定式图二十六 黑在 1 位长, 阻断白棋的联络, 有吃白三

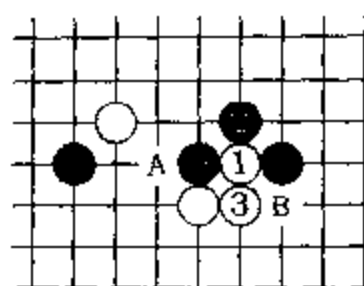
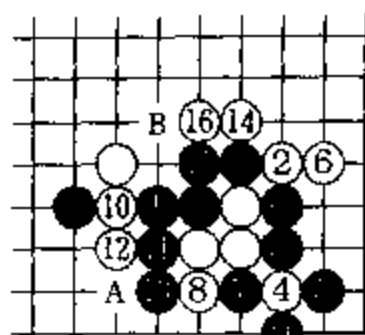


图 39



定式图二十六

子的意图。白2断,当然。黑3挡,白4扳舍弃三子,以下至白16是绝对的次序。黑地白势,两分。之后,白如走到A位挡,则外势相当完整。又,黑如在B位扳出欲制造纠纷,白即断,因白有A位的先手,黑B扳的手段并不严厉。

**图40(场合)** 黑若不满上图白取外势的结果,有1打3虎的着法。至黑9粘止,成为黑势白地,与上图的结果正好相反。从本型来看,白角相当实惠;黑势虽厚,但没有适合的配置,则损。

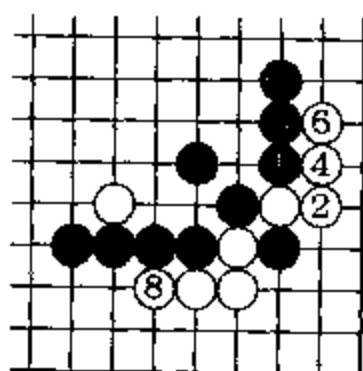
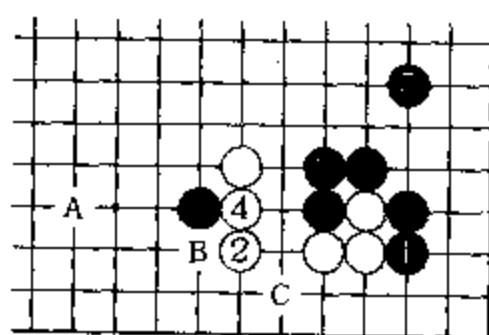


图 40

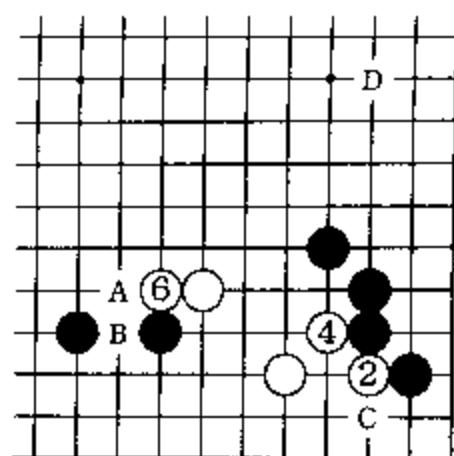


定式图二十七

**定式图二十七** 黑不吃白三子而在1位挡,是简明的下法,白2跳是此形的急所,至黑5止,告一段落。之后,白一般是在A位夹的。白如脱先,黑有机会时即可B位挡,随之就生出C位点的严厉手段。

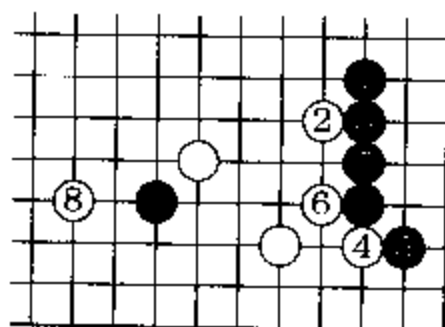
**定式图二十八** 黑1飞,意在开拓右边,并准备穿象眼。

白2托4虎定型,顺便补掉象步的缺陷,再6位压,至黑7跳是常用之型。以后,白可A长或B位挖,成作战姿态。过程中,白6如改在C位立,与黑D拆交换,则简明。

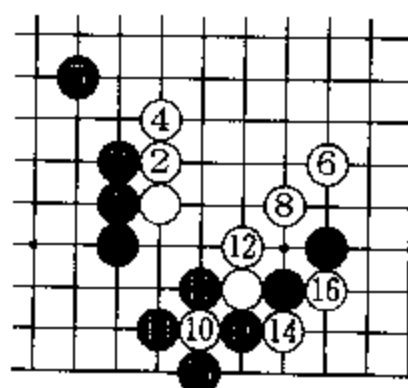


定式图二十八

**定式图二十九** 黑1拆二的下法前面已多次出现。白2以下先手整形,再于8位夹;或白2直接在8位夹,亦可。总之,黑在右边行棋,被白夹后,战斗已无法避免了。



定式图二十九



定式图三十

**定式图三十** 当左下角有黑子时,黑可在1位贴。白4长,黑5飞继续取势。白6逼住,黑7尖顶时,白8静待黑方应手。对黑9扳,白10连扳是手筋。黑11、13弃角打拔一子,彻底杜绝白向下边的出路,至白16止,告一段落。本型的得失,要根据具体配置来分析。

**图41(白飞压)** 白1飞压,也是一法。黑的应手有A位冲断与B位长两种。在二间低夹中,白飞压具有挑战的意味。但在本型中,白却准备让黑在A位冲断,以籍此而达到整形

目的。请记住！

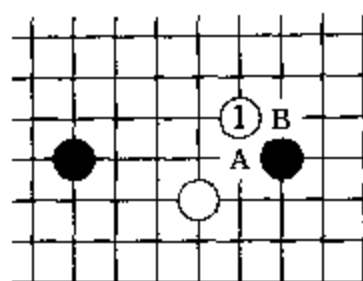
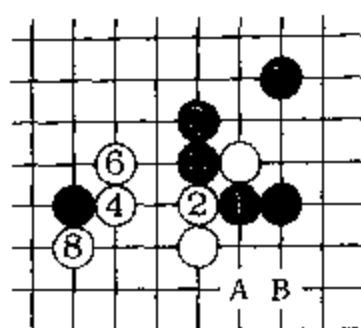


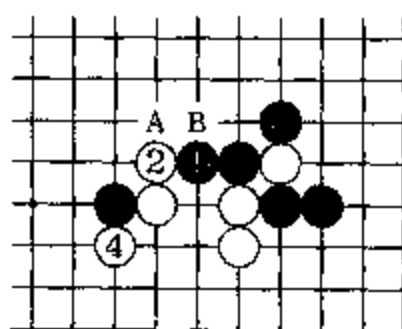
图 41



定式图三十一

**定式图三十一** 对白飞压，黑几乎都是立即冲断的。黑3断后，白4碰是手筋，到白8扳止，双方棋形都很整齐，两分。以后，黑A跳或白B位飞是价值极大的一手棋。

**定式图三十二** 白碰后，黑也可以在1位长。白2冲出，黑3打，白4扳，告一段落，这是老定式。本型中，黑A扳或白B扳，是扩张势力的要点。与上图相比，白子的位置完全一样，而上图黑棋的形态较为舒展，似更合理。



定式图三十二

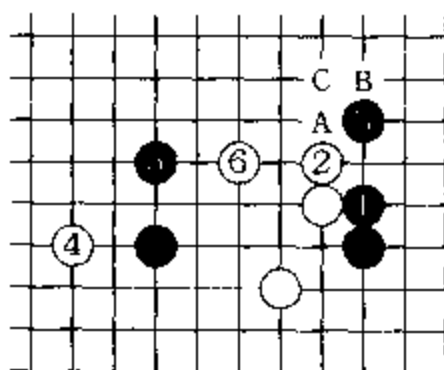


图 42

**图 42(作战)** 对白飞压，黑1、3的应法亦能成立，但比较少见。白得先手后，即转向4位一带夹击。至黑5跳出，是一定的运行。白6先整顿自己的棋形，再徐谋攻击之策是稳健的下法；此手亦可在A位压，黑B位长，白C位再压，将棋导向急战状态。黑1、3的下法看似平稳，实际上会引发大规模

战斗。

今日小结：一、白大跳后，黑有飞靠(图 20)的手法。白可根据局面，选择作战或简明之型。

二、白跳(图 22)的着法，坚实且简明，变化比较少，双方皆易掌握。

三、白托角(图 32)后，会遭到黑的反击，所以要有适当的场合才可考虑使用。

四、白象步(图 35)是有趣的着法，实战中，也常见使用。有关的一些基本变化，双方都要熟悉。

## 第15天 二间高夹(下)

今天把二间高夹的讲解告个段落。

**图43(反夹)** 白有A、B、C三种反夹手法。白既然在右边反夹,按理来说应是重视右边的下法。但根据黑的应手,白也可能顺势安定小飞挂之子。所以,本型中白反夹一类的手法,应灵活地见机行事,而不可固执地不知变通。

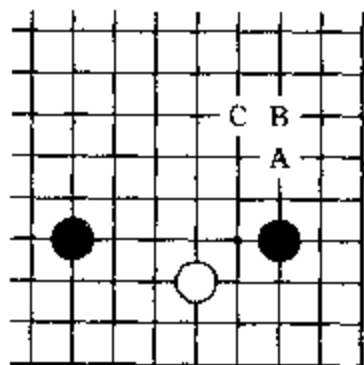


图 43

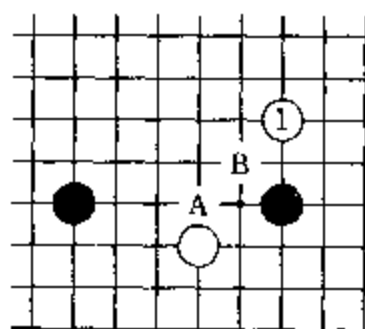


图 44

**图44(白一间反夹)** 白1一间反夹。白如此紧挨着黑子,是想趁黑行棋时便于安定小飞挂一子。对此,黑普通是在A位压,也可以在B位尖。

**图45(黑压)** 黑1压,最常用。白的应手有A位扳和B位长两种。要注意的是,白没有在C位挖的下法。

**定式图三十三** 白1扳,黑当然在2位长。白3进角,黑4双,白5占到三三已是活棋。黑6压是本手,坚实。至此即告段落,此后白大约在A位一带拆。从本型来看,白角、边两面得手,似乎步调很快;但黑形厚实,决不吃亏。这是基本定式。

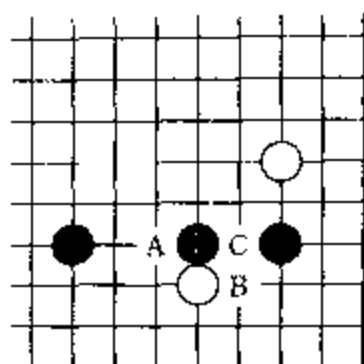
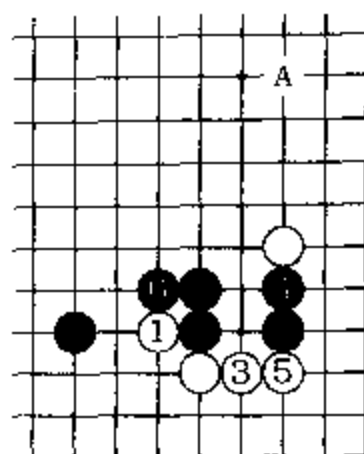


图 45



定式图三十三

**图 46(黑定型)** 续上图。本型黑有 1 位断的定型手法。白 2 打,至黑 7 粘是必然的运行。黑虽落后手,但棋形极为丰厚,并且还有黑 A,白 B,黑 C 强行打劫杀白的特殊手段。另外,因黑 D 位是先手,对右边的白棋亦会有所影响。

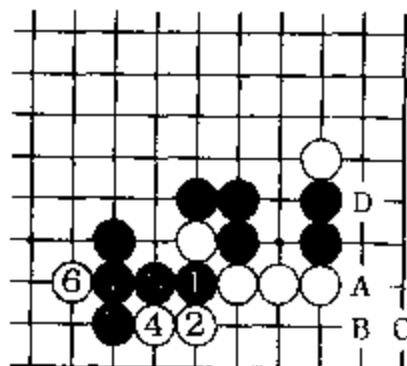
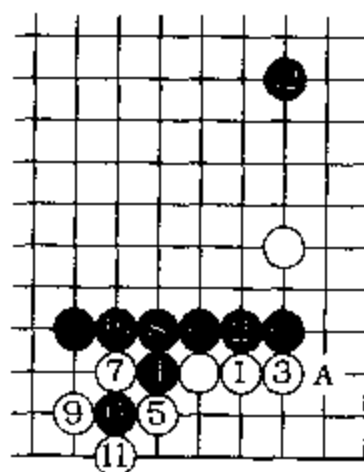


图 46

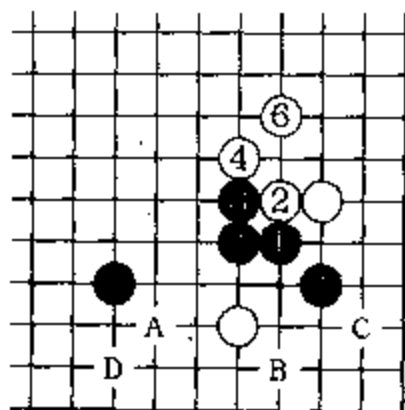


定式图三十四

**定式图三十四** 白 1 长,黑 2 粘,白 3 得角可获安定。此时,黑以 4、6 连扳争先为好,到黑 10 打定型,简明。随后黑即在 12 位夹。过程中,黑如保留 10 位打,虽有 A 位扳之利,但被白 11 位提后,黑外势变薄,未必有利。

**定式图三十五** 黑 1 尖,也是一种下法。现在白没有安顿

角部一子的步调,所以就在2位长。黑3扳紧凑,如改在5位应则嫌弱。白6虎,整形要点。之后,黑如何吃白一子倒颇费斟酌:如在A位尖,则白有C位点的余味;在B位飞的话,白可能有D位大飞的手段。黑也很难下。但从气势上来说,黑应选择A位尖吧。



定式图三十五

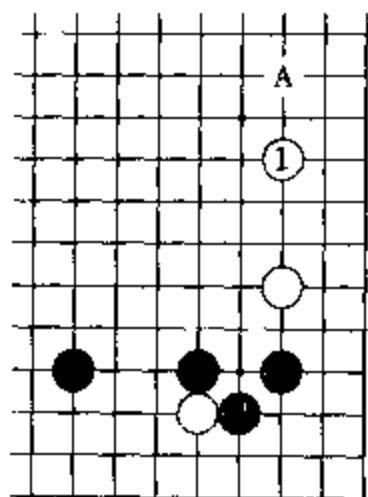


图 47

**图 47(白固执)** 对黑压,白仍在1位拆,过于拘泥。黑当然在2位虎补。从局部形状来说,黑已能满足,更何况白拆二太靠近黑棋,若将来被黑占到A位,白拆二还未完全安定。所以在白二间反夹时,对黑压的着法,白应该在角上活动。

**图 48(白二间反夹)** 白1二间反夹。白采用此法时,要注意征子关系。黑的应手有A压与B尖。白将根据黑的应法,来决定自己如何行棋。

**图 49(黑好)** 黑1压后,白在2位拆,这是白根据右上角的配置情况而使用的布局方法。黑得到3位虎,从局部来看,可以满足。正因为白2是出于布局的需要,所以不能就局部分析得失。另外,请与图47对照,本图中白拆二的位置较好。

**图 50(白挖)** 白1挖是常用着法,但必须征子有利。黑2

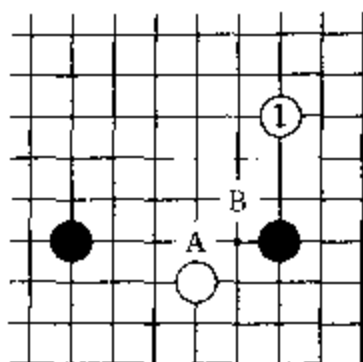


图 48

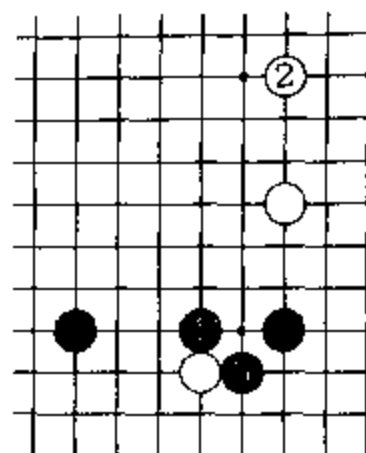


图 49

打,白3粘后,黑4虎是本型的要点。以后,白有A位碰、B位跳和C位长三种下法。

**定式图三十六** 白1碰,手筋。黑2顶是简洁的一手,白3立下,黑4封住。白5尖是形,可争得先手。黑6粘后,白大致在A位一带开拆。本图是基本定式。至于角上的白棋有B、C两处见合,并无不安。但黑可根据局面,有选择C位占角或B位封的权利。

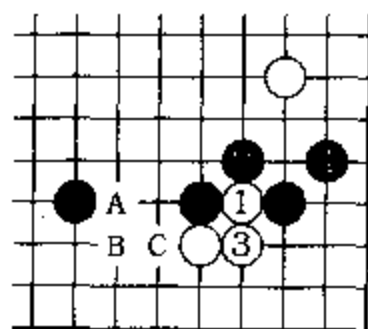
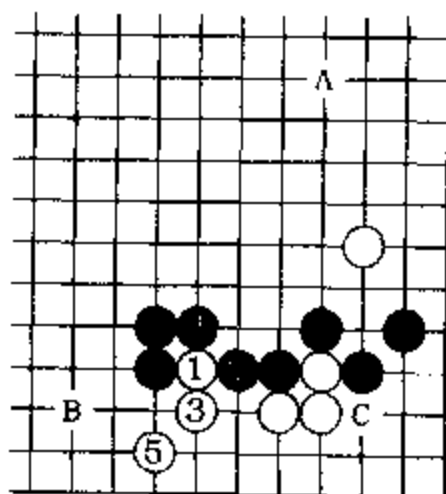
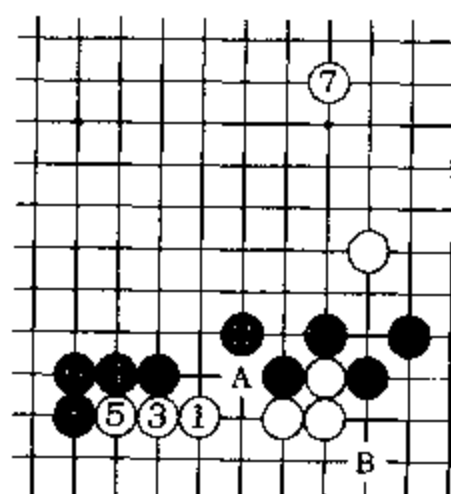


图 50



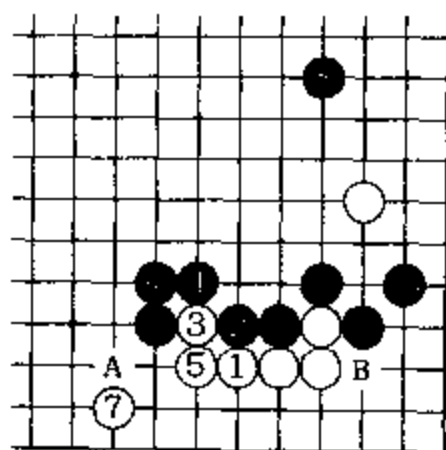
定式图三十六



定式图三十七

**定式图三十七** 白1跳也是手筋。黑2尖,形。黑2如在A位长,则还原成前图。白3、5连爬,然后再回手7位拆。黑8挡,好点。两分。黑8虽可脱先,但仍是挡住为好。接下来就有B位的先手便宜。如白不甘被利而在角上走棋,则黑就得先手了。

**定式图三十八** 白1长,稍嫌笨重,但也是一法。黑2压,催促白在3位挖,以便定型。黑6接住厚实,本手。白7飞,正着。黑在8位方面夹攻,告一段落。要注意的是白7如在A位跳出,则B位就成为黑的先手利了。



定式图三十八

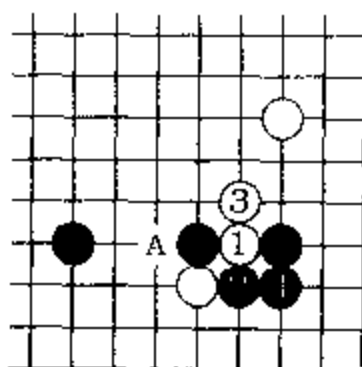
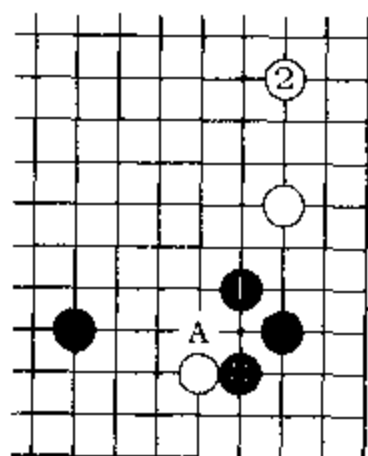


图 51

**图 51(征子关系)** 白1挖,首先要考虑征子。黑2、4打粘后,白可以A位征吃是1位挖能够成立的必要条件。另外,对黑●压,白如在A位扳,因二间高夹之子的位置关系,白难以取得两分的结果。

**定式图三十九** 黑1尖,是不给白在角上行棋调子的下法。于是白就在2位拆,贯彻准备在右边走棋的本意。黑



定式图三十九

3尖顶占角,即告段落。由于黑1的位置不是在A位,白一子仍有活动余地,所以本图大致是两分之型。请与图49比较。

**图52(白高二间反夹)** 白1高二间反夹。此手与二间反夹的意思大致相同,但因位置高了一路,就显得轻灵,并且双方的下法也因此而有所改变。黑的应手仍是A位压和B位尖。

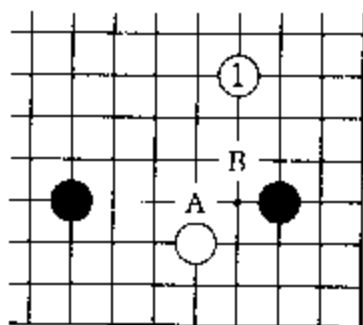


图 52

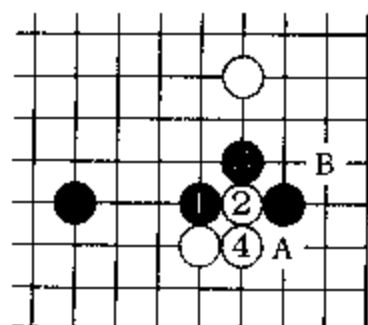
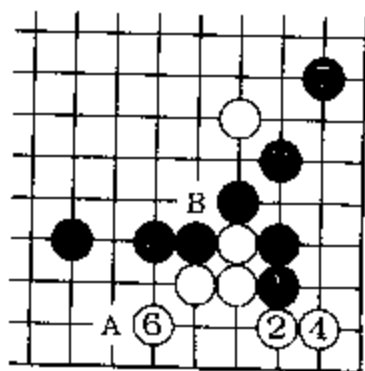


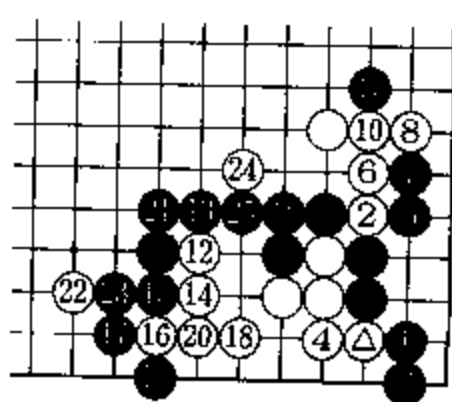
图 53

**图53(黑压)** 黑1压,常用。白2挖,征子应当有利。白4粘后,黑有A位挡角和B位虎两种下法。

**定式图四十** 黑1位挡是强手。对白2扳,黑3是坚实的下法。以下至黑7的运行,简明。白6尖是形,此手如在A位飞,黑立即有6位跨的封锁手筋。黑7如在右边夹,因征子关系,白可能在B位断,将导致乱战。所以黑7飞,可缓解白B断的严厉程度,是本手。白方得先手,黑形也较整齐,双方皆能满意。



定式图四十



定式图四十一

**定式图四十一** 对白△扳,黑1挡的下法也能成立。白2反击,当然。黑3、白4互粘,以下至黑11活角是一定的运行。白12碰,是脱困的唯一手筋。黑13扳头,白14立下谋活,直到黑25止,是无其他变化的必然进行。大致两分。黑可根据局面选择本型或上图的着法。

**图 54(白弃子)** 前图黑13是正着,此手如在本图2位扳虽能吃到白五子,却给了白绝好的弃子机会。白3夹,黑4立,至白7枷止,黑的实利远不及白外势的价值。

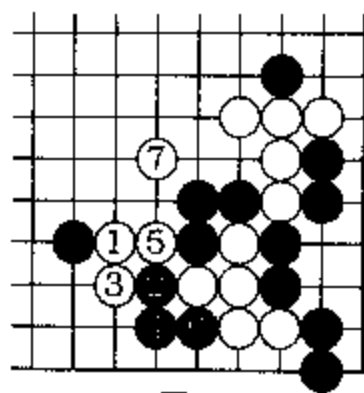


图 54

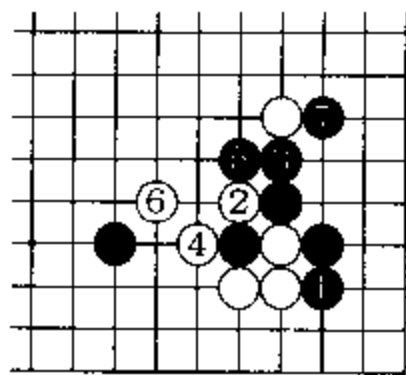


图 55

**图 55(白不好)** 黑1挡角后,白在2位打的下法不好。黑3顶时,白4提,黑即5位出头。白6尖是形,黑7扳,告一段落。局部来看,黑棋形态舒展;白提子开花的作用已被大大限制。所以,白2从正面出动的着法不见有益。

**图 56(黑虎)** 黑1虎,是不让白在角部谋活,促使白向外活动的着法。下一手白在A位碰是常用手筋;因黑1虎的关系,白也可以在B位打。

**定式图四十二** 白1碰时,黑2长是把重点放在左下边的应法。白3、5扳粘求安定,到黑6整形止,是定式。黑2如在A位顶,则走成封锁的结果,请参照定式图三十六;但本图中白高夹之子较轻,容易处理。

**定式图四十三** 白1打是本型中特有的下法。黑2粘后,

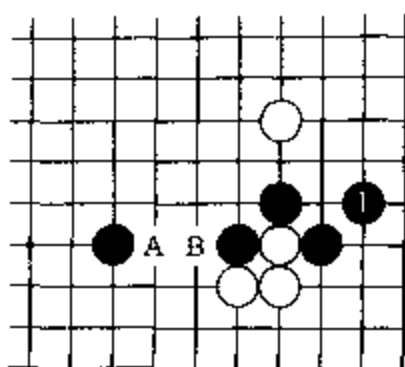
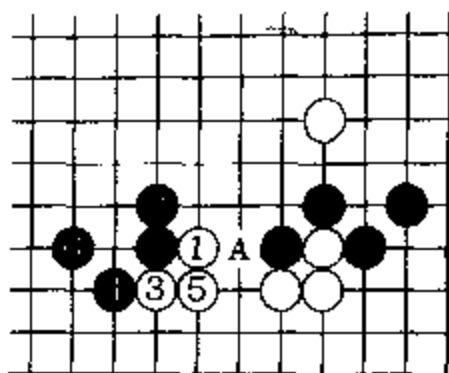


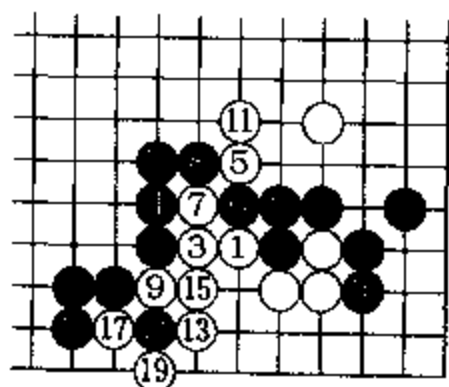
图 56



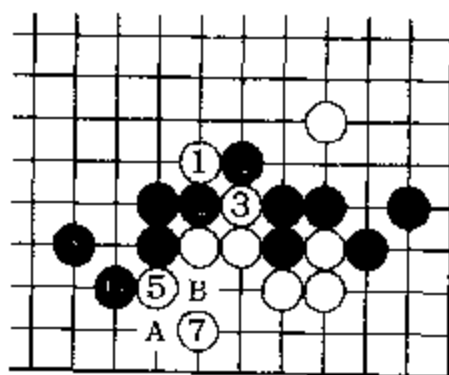
定式图四十二

白3顶是形。黑4长,白5跳出,以下双方互断。黑10粘是正着。白11长出,当然。黑12、14将的白封住,再回手在16位补。至黑20止,是一定的应对,大致两分。以后,白在右边开拆。

**定式图四十四** 黑●长时,白也可以在1位跳出。黑2、4冲断,白5扳7虎是形。黑8虎补,此手如在A位打,与白B位粘交换,未必有利。本图中黑、白在外面均未定型,以后该如何行棋,较难掌握。



定式图四十三



定式图四十四

**图 57(一型)** 黑1粘是重视中腹势力的下法。对白2断,黑3打5长是常用手法。白6曲吃,黑7扳起得厚势。黑的外势如不能发挥作用,则白得角有利。本图是场合下法。

**图 58(黑尖)** 黑虽有1位尖的下法,但较少见,在白高

二间反夹时，小尖略显迟钝。白2象步肩冲是整形的手筋。黑立即在3位穿象眼，可吃掉白一子。白4、6连冲，黑7立是正着。白8曲是急所，黑9、11是次序，白12封，告一段落。黑角虽然不小，但白势厚实，似更有发展。

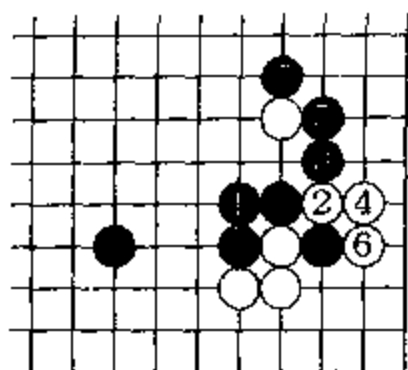


图 57

**定式图四十五** 黑1再尖，扎实，既保持向中腹的通路，又瞄着2位的冲断。白2挡住，黑3尖顶，白4整形。如此运行，大致两分。

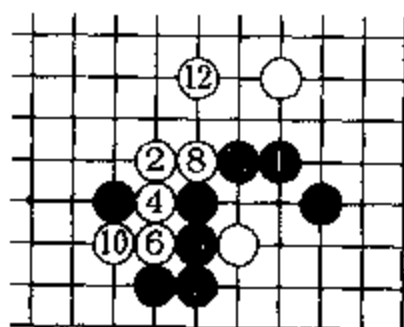
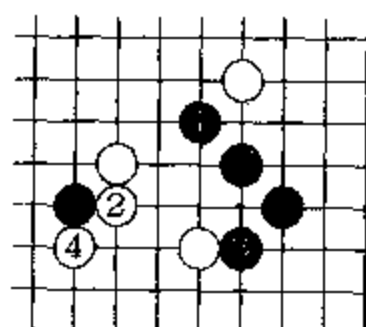


图 58



定式图四十五

**图 59(实战)** 实战中还有三间反夹之例，白1即是。黑2拆，白即3位飞压。黑8跳，以后有A位的跨断余味，如在B位顶，亦可。黑2如在A位压，则白在2位拆兼夹。

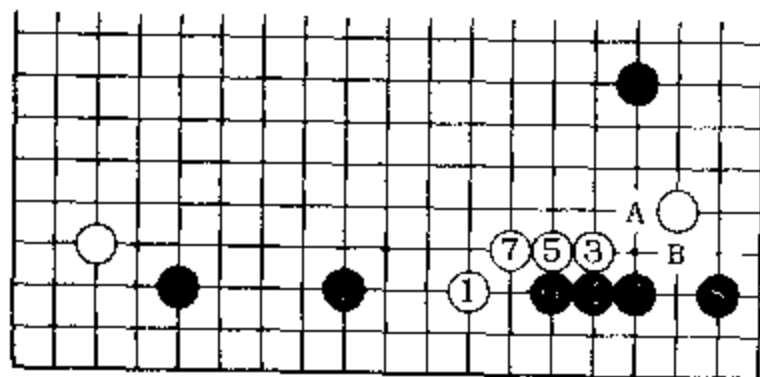


图 59

图 60(实战) 实战时还有白 1 高三间反夹的下法。黑仍 2 位拆, 则白 3 飞压后的棋形更好。对白 1, 黑在 A 位压的应法居多。

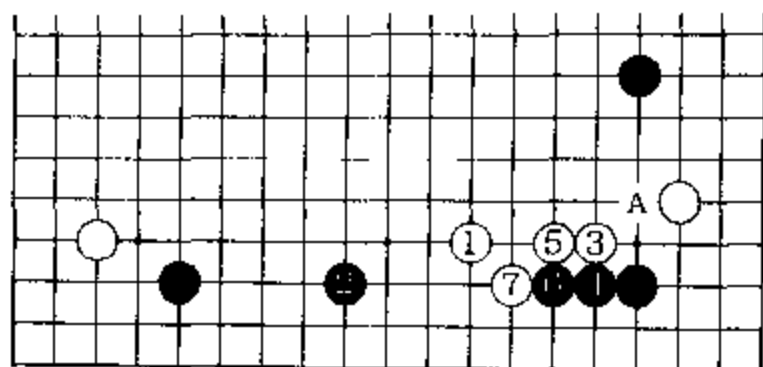


图 60

图 61(白脱先) 对黑的夹, 白可以脱先。接下来黑有 A、B 两处供选择。黑 A 位尖顶, 是重视实利并强调攻击的下法; 黑 B 位压, 则是迫白做活顺便构成厚势的着想。

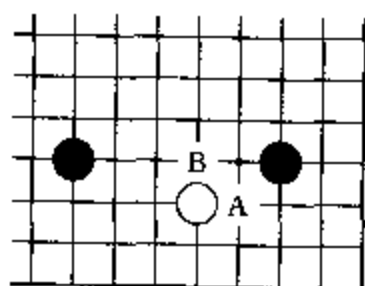
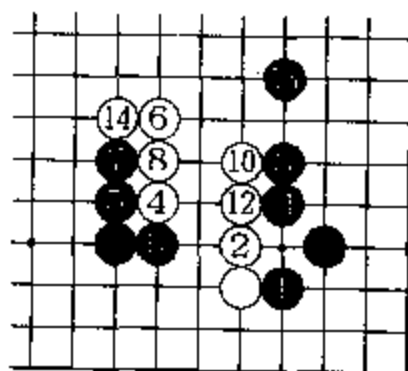


图 61



定式图四十六

定式图四十六 黑选择 1 位尖顶, 待白 2 长后, 黑再 3 位飞, 是常用手法。白 4 飞, 步子较快。黑 9 曲是急所, 趁白 10 整形之机, 黑顺势走 11、13 补强。至白 14 曲止, 黑两面得手, 但白也成安定之形, 是脱先后的简明之型。

图 62(作战) 黑 1 后, 白 2 飞压稍有过强之感。黑 3 团是急所, 白 4 退时, 黑 5 曲是不让白棋安定的强手。白 6 粘, 黑

7 飞起,继续追击。本型黑较好下。进行中,黑 5 如在 6 位冲,白 5 挡,黑 A 长,白 B 位拆,则成简明的两分。

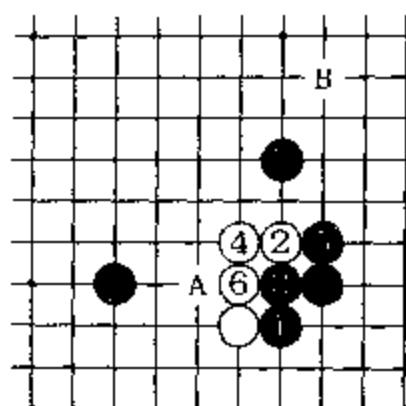


图 62

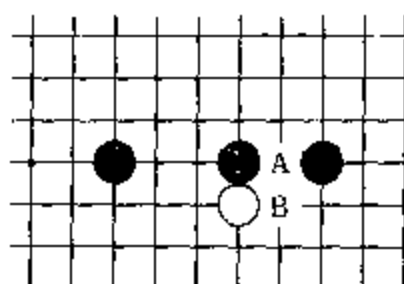


图 63

图 63(黑压) 对黑 1 压,征子有利时,白可 A 位挖,否则就只能 B 位长了。

图 64(黑选择) 白 1 挖,以征子有利为条件。黑 2 打,白 3 粘。黑的后续下法有 A 位长和 B 位挡。

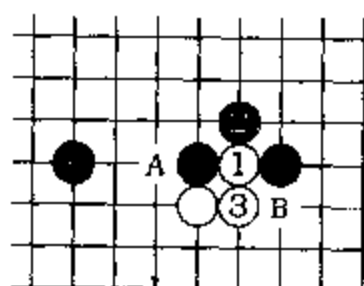
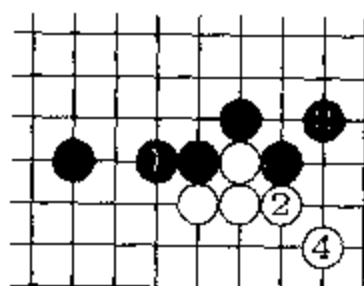


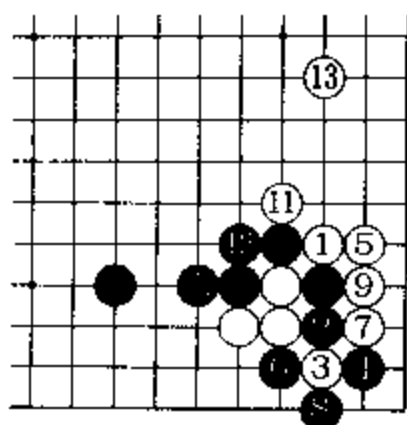
图 64



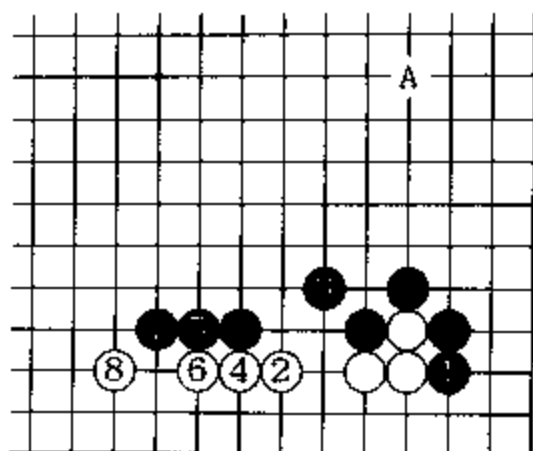
定式图四十七

定式图四十七 黑 1 长时,白 2 挡角是平稳的下法。黑 3 虎与白 4 尖是形,至此即告段落。本图是基本定式。白 4 尖的下法,在第十二天中定式图十二里出现过。请参阅。

定式图四十八 黑●长后,白在 1 位断。黑 2 挡角,必然。白 3 和黑 4 交换,白再 5 位立。黑 6 打,白 7 包打至 13 拆是一定的运行,大致两分。白 1 断,通过弃子而达到破坏黑方构筑外势的目的,灵活。



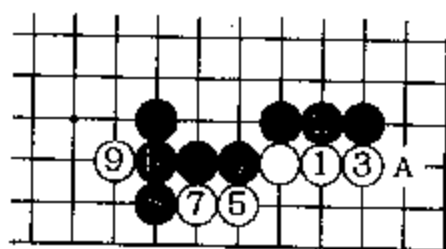
定式图四十八 10 = 3



定式图四十九

**定式图四十九** 黑1在角上挡,迫白向外行动,严厉。白2跳是手筋,黑3虎补,以下至白8跳是大致的运行。之后,黑在A位拆,构成大模样。考虑到黑、白手数不等的原因,如此结果,双方都能接受吧。

**定式图五十** 征子不利时,白只能在1位长了,但这种活角方法要掌握时机。黑2接,白3挡,以下至黑10止是定式。以后,黑应立即走掉A位的先手扳粘。白角地虽小,但因少花两手棋,只能如此了。



定式图五十

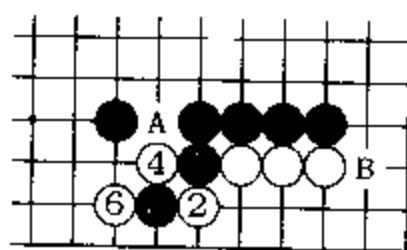


图 65

**图 65(一型)** 黑1、3连扳可争得先手。白6打后,黑普通是A位打与白提交换,黑再在右边拆的。黑如保留A位打,则以后有B位扳之利,亦可考虑。

今日小结:今天的内容可分为两类:

一、反夹类(图 43)。这一类的下法,将根据对方的应手来决定自己行棋的方向,灵活应变是要点。

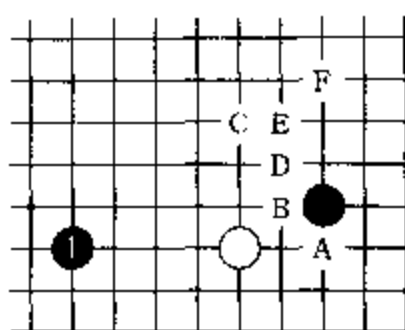
二、脱先类(图 61)。脱先时,要考虑征子关系,如征子不利时,结果相对较差。

二间高夹是实战中使用最多的一种夹法,内容也特别丰富繁多,这三天只是开个头。读者对上面所列的常用型要多加研究,以便对局时选择运用。

## 第16天 三间低夹

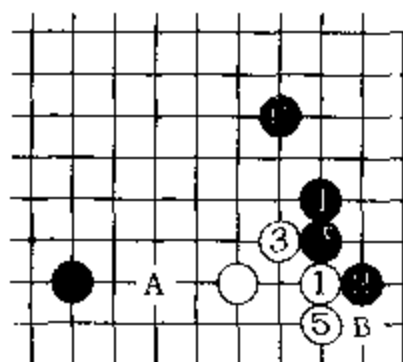
今天讲一种最宽松的夹法——三间低夹，这种夹法的目的是为了求得某种局面上的平衡。

**基本图** 黑1是三间低夹。作为“夹”，这是最宽松的夹法，因而对白挂角之子的压力也就小。在左下角是白星位的场合，它兼有分投以缓和局面的作用，主要是为了求得全局的平衡关系。白的应手大致有A到F的六种下法，亦可脱先。

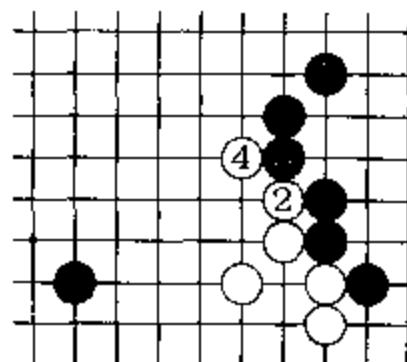


基本图

**定式图一** 白1托角求安定，是常用下法。白3虎时，黑一般是4位长的。黑4在5位打的激烈下法，与悠缓的三间夹不太相符。黑6飞后，白可脱先。因A、B两处见合，白无不安。此为基本定式。



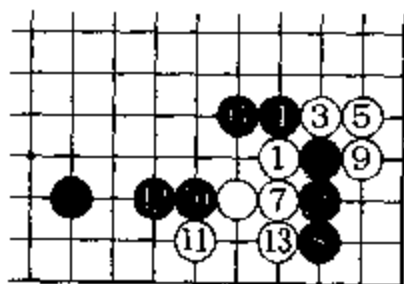
定式图一



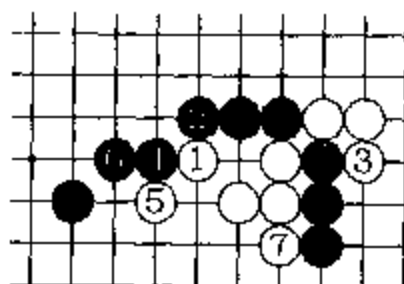
定式图二

**定式图二** 黑也可以1位拆二。白立即在2、4定型较好，黑5后，白可在下边夹击黑一子或转投他处。白如不舍得走2、4的话，黑在4位飞也是好点。

**定式图三** 白有1位尖顶的下法。黑2进角，白3扳，黑4断后至白13是一般分寸的运行。两分。此型的变化，请参考二间高夹中相关的部分。



定式图三



定式图四

**定式图四** 在三间低夹的场合，白1尖可避免复杂的变化。黑2当然，白3曲收气。至白7挡止，是简明的定式。

**图1(白大跳)** 白1大跳的含意与黑二间高夹时大致相同。黑2拆，平稳。之后，白在A位夹或B位飞压，请参照二间高夹。另外，黑三间夹的距离较远，对白缺少有效的攻击手段，所以白亦可放置他投。

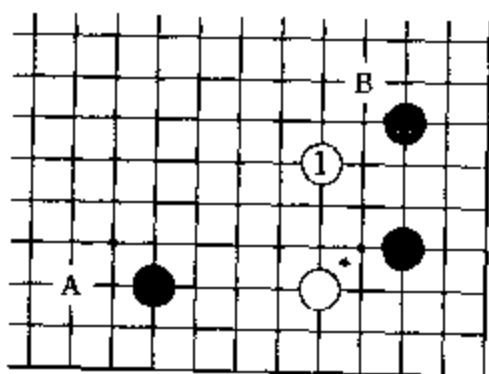


图 1

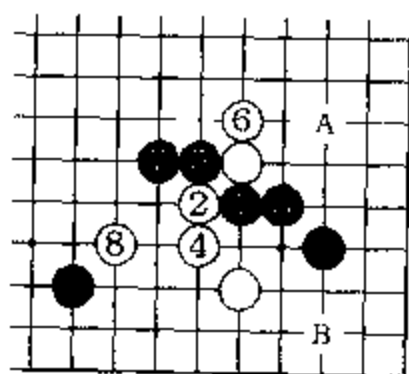
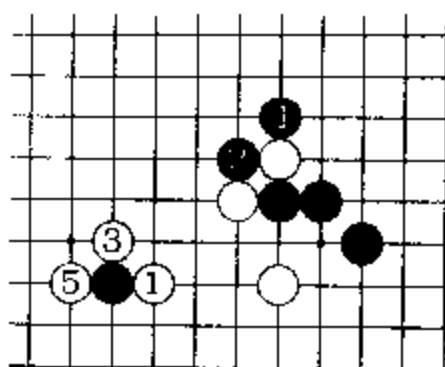


图 2

**图2(战斗)** 对白大跳，黑虽有1位靠的下法，但结果难

以预料。黑5断时,白6长出强硬。黑7长,白8跳,成作战之势。对黑角,白有A或B位的先手,在以后的战斗中不无帮助。是白好下的形状。

**定式图五** 白1碰是轻灵的手筋。黑2断,白3扳。黑4、白5各吃一子,交换。本型是白力图简明的下法,两分。



定式图五

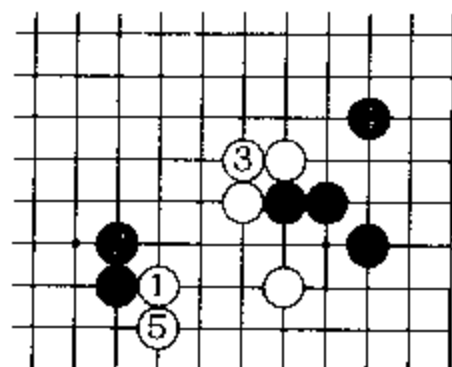


图 3

**图3(古风)** 白1碰时,黑如在2位长,则白3粘。黑4飞,白5立止,是老定式。从双方棋形来看,白走到5位立的好点,黑二子较重,白可满意。

**图4(混同)** 黑1断后,白2打4虎的下法就与二间高夹混为一谈了。现在黑可在5位打吃,白下一手找不到适合之处!

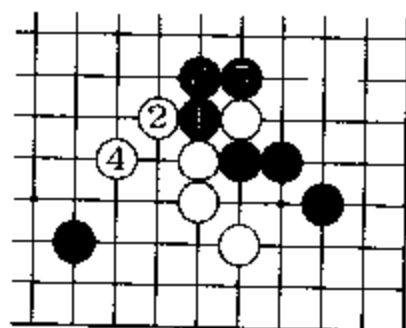
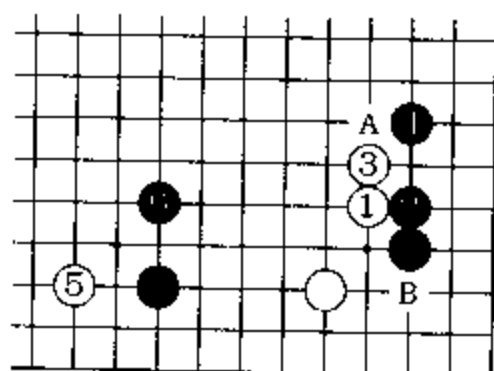


图 4

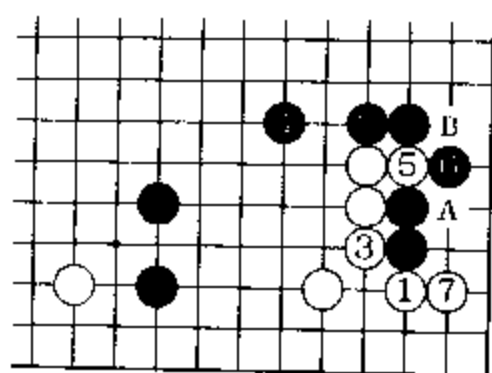


定式图六

**定式图六** 白1飞压,准备取得外势后再5位夹攻。黑6

跳后,白继续在A位压是坚持作战的下法,请参考二间高夹;如白要就地安营扎寨,可在B位托。

**定式图七** 征子有利时,白可1位托。对此,黑在2位应较好。白3补,黑4跳起,至白7立下,是定式。之后,黑可在右面谋求发展或脱先。至于A位断吃二子,小事。如果白7直接在A或B位断,则黑立即打吃来断的一子,白损。



定式图七

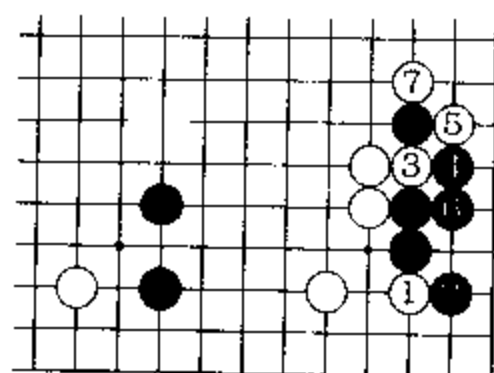


图 5

**图5(征子关系)** 白1托时,黑2扳,轻率。白3、5冲断,黑只能6位粘,于是白7征,黑尝到了苦果。

**图6(白大斜)** 白对黑小目采用1位大飞的手法,称为“大斜”,是变化多而难解的一种下法。但在三间低夹的场合,这一下法的变化并不多,可说是趣向。黑的应手有A、B、C三种。关于大斜的着法,在“目外”定式中有较详细的介绍,请参阅。

**定式图八** 黑1压,正面接受挑战,是常用下法。从白2挖到8挡角止,是基本型。黑9是征子有利时的着法。在三间夹的局面,白只有10粘,以下至黑17飞,是定式,呈战斗之形。

**图7(征子)** 揭示上图所说的征子关系。白1跳,黑2压时,白可3位扳,这是三间低夹形状中白特有的强烈手段。黑

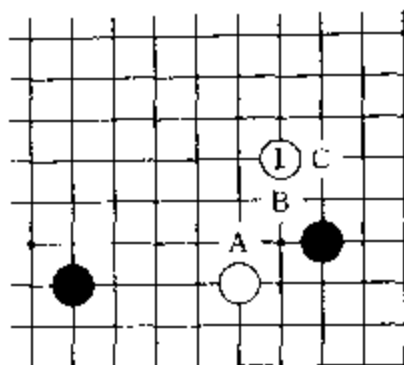
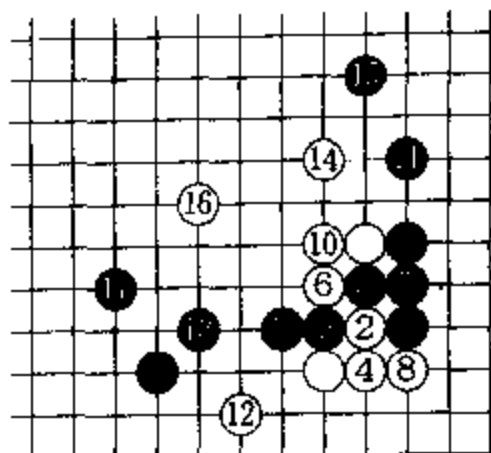


图 6



定式图八

4 断,白 5 粘。之后,黑 6 能否征,就是关键了。因此,黑要采用上图的下法,务必留意征子关系!

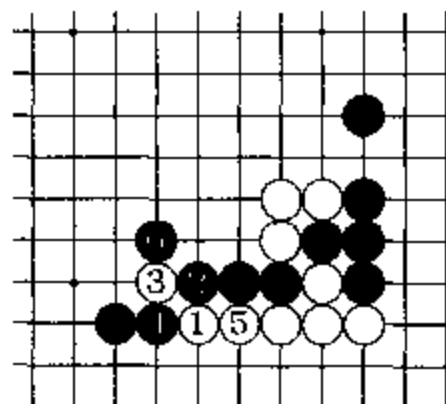


图 7

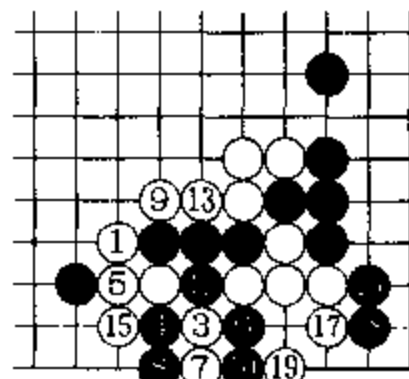


图 8  
⑪=③  
⑫=⑦ ⑬=③

图 8(黑全灭) 白 1 扳,好像有破绽? 于是黑在 2 位冲,白 3 挡,黑 4、6 打吃。白 7 立是手筋,黑如 8 位打,则白 9 包打,以下至白 19 尖,黑棋崩溃。白 1 之所以是强手的原因,终于“泄密”了。

图 9(黑醒悟) 白△立后,黑如能及时觉察,则在 1 位应。白 2 打,黑 3 扳,白 4 止,如此结果,当然白好。黑虽中途醒悟,但已为时晚矣。顺便提起,黑 A 打时,白应 B 位立;如白提一子,则黑 C 位虎,就有抛劫的手段了。

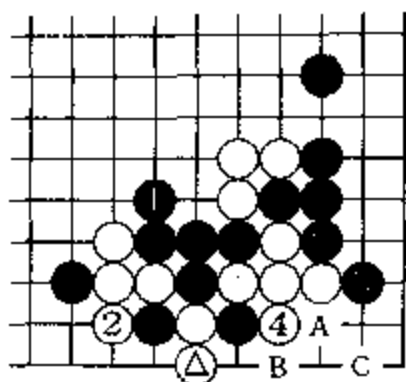
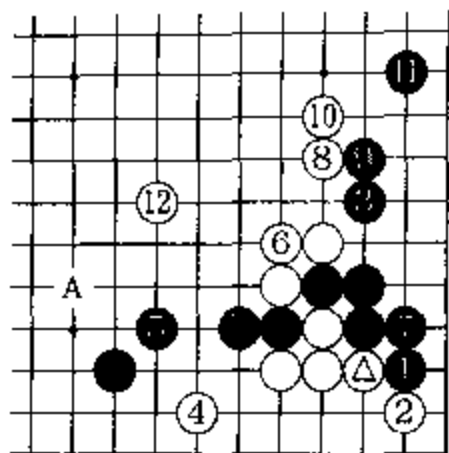


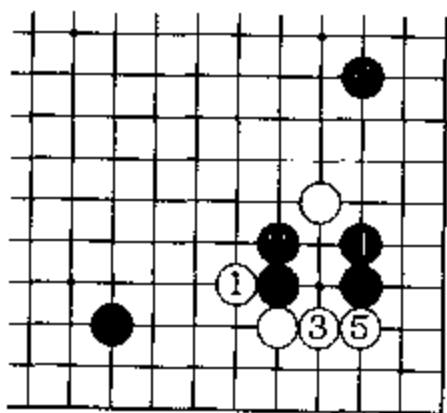
图 9



定式图九

**定式图九** 白△挡时,如征子不利,黑有1扳、3跳的“候补”应手,可避开图7白的强袭手段。现在白就4位飞,黑5尖封,以下至白12,是常规的运行。之后,黑大致是A位飞。

**定式图十** 白征子有利时,在1位扳是简明的一手。黑2长,白3进角,黑只好4位双,白5挡住,黑6拆,告一段落。基本两分。



定式图十

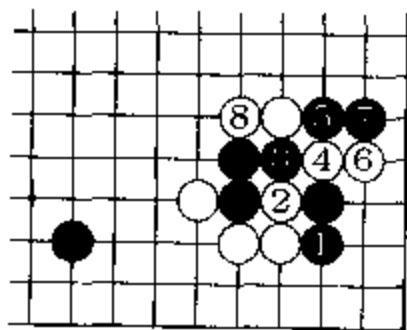
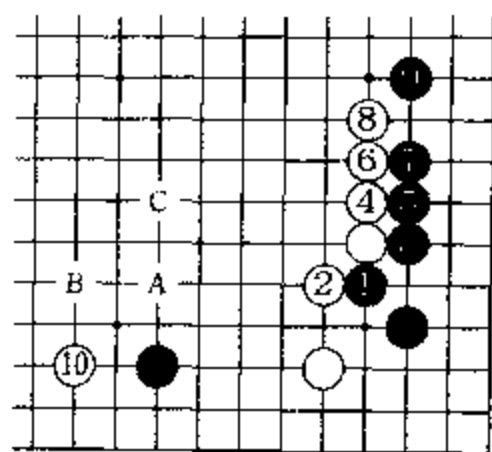


图 10

**图10(征子关系)** 上图黑4如在本图中1位挡,则白2、4冲断。黑5、7后,白即8位征吃,黑不行。如果黑对定式图十的结果不能满意,那就得改换门庭另找下法了。

**定式图十一** 黑1尖,期望简明。白2扳,以下到黑9跳

止,是一定的运行,白再转向10位夹。以后,大致是黑A跳,白B位跳或C位镇。在三间夹的场合,黑1这样下,只能求得角部的简洁,而实际上将形成大范围的运动战。



定式图十一

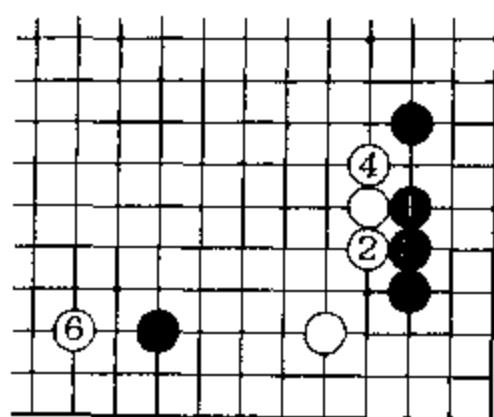


图 11

**图 11(黑稍亏)** 黑1托,也是简明的下法。白2退回,黑3粘是正着,白4长,黑5跳出,白随即在6位夹。角部的运行,白略有便宜。请与定式图六对比,本图黑在右边多长了一步再跳,似稍亏。

**图 12(白反夹)** 黑采用宽松的三间夹时,白反夹是重视右边的下法。白1二间反夹的位置较适中,常用。黑普通都是2位尖应,如对白小目一子靠压,则白容易成活。白3拆,贯彻反夹的本意,并静观黑的动向。之后,黑有A位飞压和B位尖顶两种应法。

**图 13(黑飞压)** 黑1飞压将白封住,是常见着法。对此,白有2位跳的活动余地。黑可根据需要,选择A位冲或B位压。

**定式图十二** 黑1冲、3压是简明的定型下法。黑7连扳时,白8打再10位接是次序,可迫使黑多花一手棋提清。黑11打与征子并无关系,白不能立即在17位逃出。白12飞后,

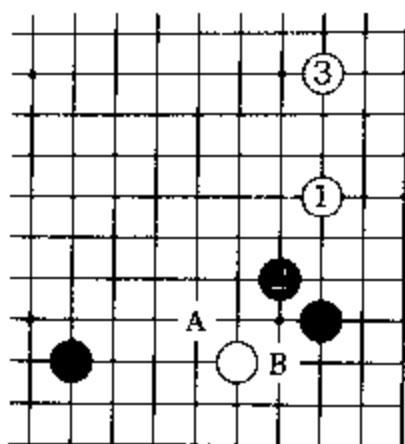


图 12

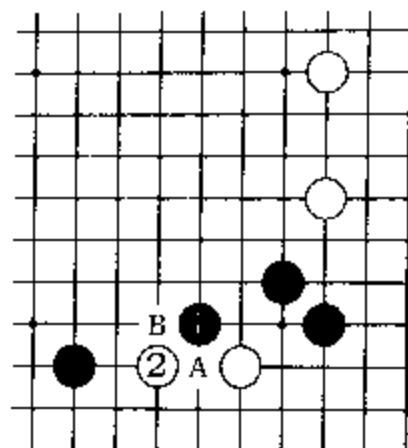
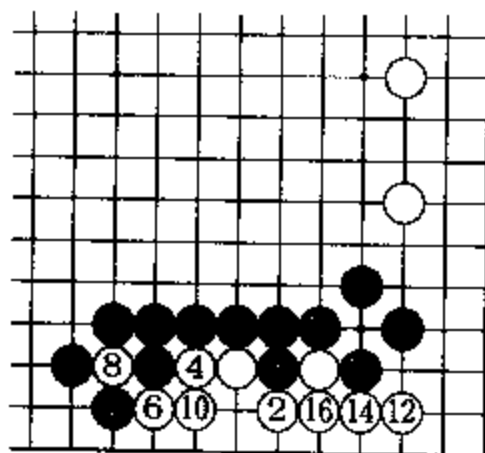


图 13

黑 13、15 走尽成铁壁，再 17 提，是定式。



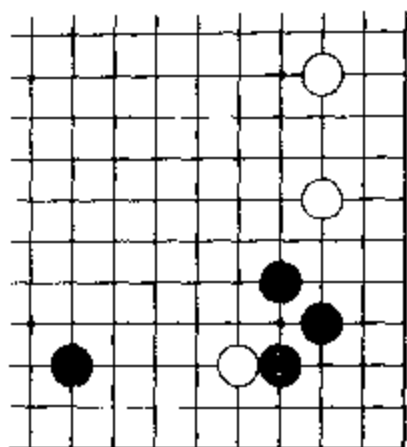


图 14

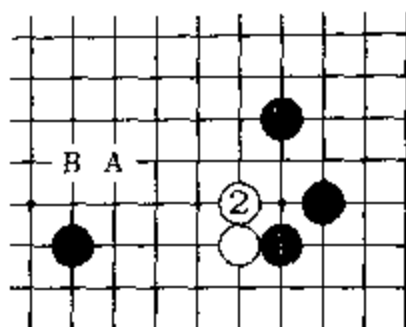
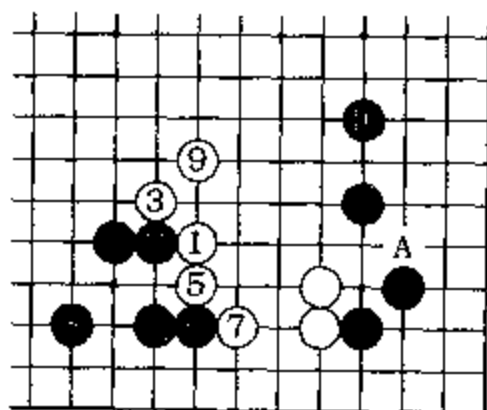


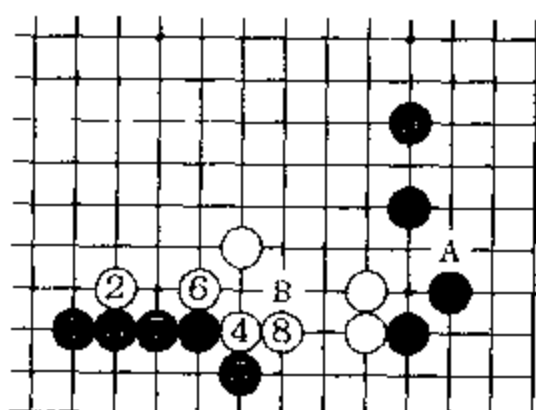
图 15

白脱先就是挺平常的事了。黑1尖顶,待白2长,黑再3位飞是常规下法。黑1如在2位压,与三间夹配合不上,不可。之后,白A位大飞是常用的轻灵下法;如在B位镇亦能成立,但黑必定在A位靠反击,变化复杂,故此省略。

**定式图十四** 对白1,黑2靠是紧凑的下法。白3扳,以下进行到黑8止,是正常的应对。白9虎,稳健。黑10亦补,相安无事。这是简明的脱先定式。其中,白9如在A位跨,则难解,成为斗力的决战。



定式图十四



定式图十五

**定式图十五** 黑在1位拆二,可间接预防白A位跨的挑战手段。白2、4以下定型,至黑9补,告一段落。过程中,黑7

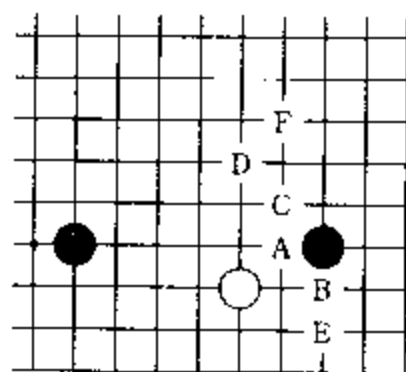
粘是正应,此手如在8位打,白即B位做劫,此劫白轻黑重,黑反而难下。

今日小结:三间夹比较宽松,显得“厚道”,在夹击的同时,兼有平衡局面的作用。今天讲解的内容中,请特别留意定式图八、九的两种下法。

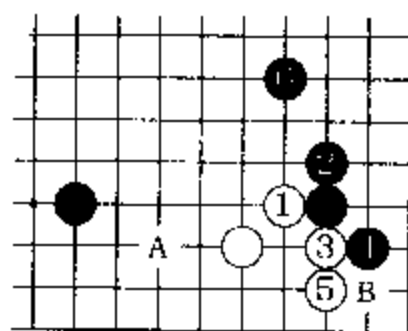
## 第17天 三间高夹

今天讲一种历史虽短但棋手十分喜爱的夹法——三间高夹。

**基本图** 黑1三间高夹,其含义与三间低夹基本相同。三间高夹的历史较短,但深受棋手们喜爱,在对局中也比三间低夹更为常见。白大致有A到F六种应法,亦可脱先。



基本图



定式图一

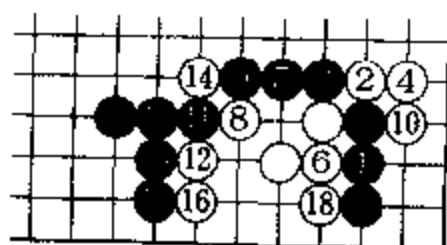
**定式图一** 白1尖顶是三间高夹中常用的下法。黑一般都是2位长,于是白3扳5立获得安定。

因A、B两处见合,白即可脱先。此为基本定式。

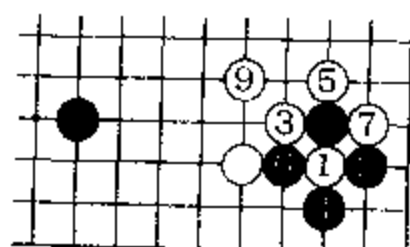
**定式图二** 黑1进角,较少见。白2扳,至黑7立是常规的进行。白8先尖,再10位紧气的下法在三间低夹中也出现过,可取得简明的结果。至白18止,两分。

**定式图三** 白1托角,想尽快获得安定。黑2扳,白3虎时,黑4如在5位长出,则还原成定式图一的结果。现黑4反

打,是不让白先手安定的下法。至白9虎止,告一段落。从局部来看,黑并不见有利,但黑可取得先手,是本型的一大特点。

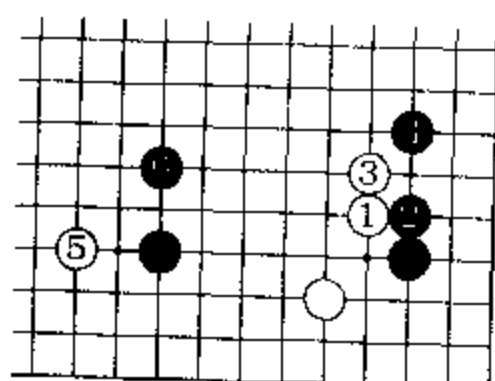


定式图二



定式图三 ● = ①

**定式图四** 白1飞压时,黑如在2位应,则白3长,以下至黑6跳出的下法已多次出现,成作战之形。但黑2直接冲断的话,则会出现意外的变化。



定式图四

**图1(激烈)** 黑1、3立即冲断、激烈。白4长,只此一手。黑5、7连压,严厉。白8与黑9交换后再10位长是次序,如此,黑角已不能一手净活了。黑11挡,正着。白12立,是;此手如在13位扳,被黑挡住角上即可净活。黑13后,角部是“金柜角”形状,黑还要补一手才能净活。然而,现在的问题是,白下边三子先要长出气或做活才行。此型中,黑在A位压大致是先手,与●一子配合,正好将白封住。白棋难下。因此,白④飞压的下法,相当危险。

**图2(黑失误)** 白2长后,黑也在3位长似乎是常识性的下法,实是错着。白4飞,以下至黑11是必然的应对。白12跳,三间高夹的缺点暴露出来了。黑13尖封,白14飞止,告一段落。局部而论,是两分的形状。但黑冲断的强烈手段却没有

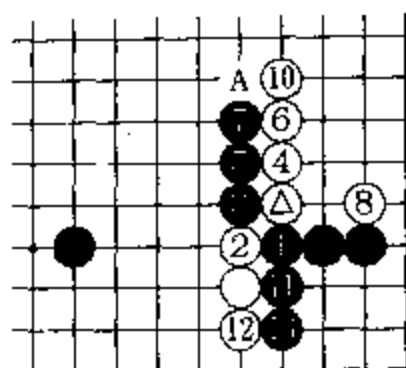


图 1

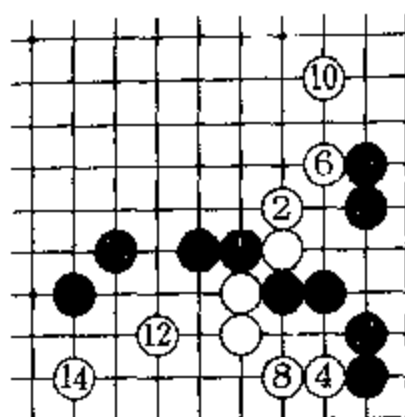


图 2

得到最好的结果,仅以此平淡的运行而告终,实在乏味。

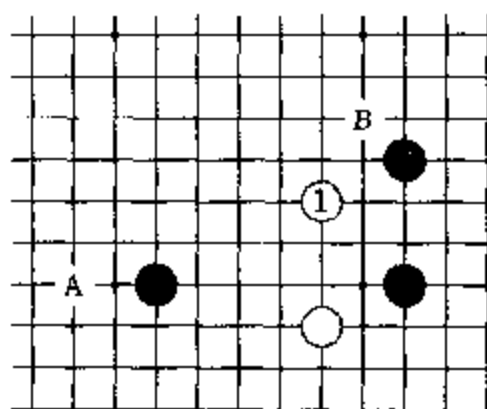


图 3

**图 3(白大跳)** 白 1 大跳,在左下角星位是白子时,经常如此下。黑 2 拆,静待白方行动,普通。之后,白可 A 位夹,亦可在 B 位飞压。下面举几个例子来予以说明。

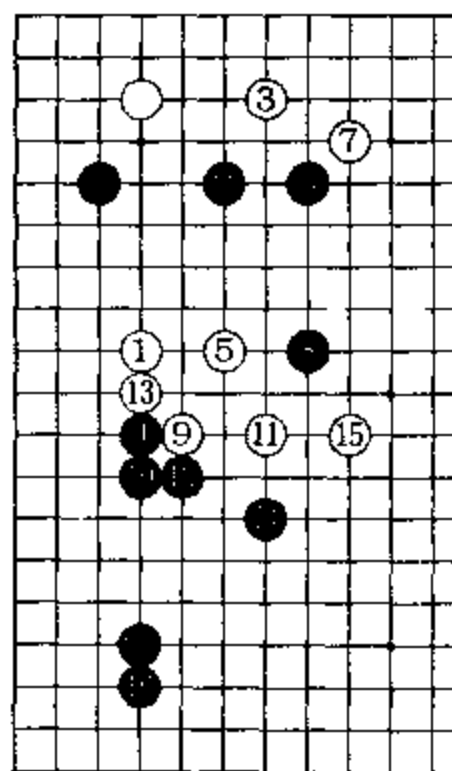


图 4

**图 4(实战)** 这是日本第 18 期名人战挑战者循环赛中加藤正夫执黑对片冈聪一局的左面。白 1 三间高夹,黑 2 大跳,白 3 拆二后,黑在 4 位夹攻。白 5 跳出,几乎绝对。黑 6 简明,待白 7 飞,即回手在 8 位镇。白 9 靠,以下至白 15 跳是大

致运行。其中,白 11 是形;黑 12、白 13 均是急所。白 15 出头后,黑一时没有适切的攻击手法,故转往 16 玉柱护空。

**图 5(实战)** 如图是日本第 48 期本因坊战挑战赛第二局,山城宏黑棋对赵治勋。白 3 拆二后,黑立即在 4 位飞压。白 9 跳出,黑即 10 位夹击。由于三间高夹距离稍远,白暂时没有 A 位靠的手法,故在 11 位跳起。黑仍是 12 镇,白 13 时,黑 14 补掉 A 位的缺陷。白 19 生根,可免受漂泊之累,似小实大。至此,局部就告一段落,黑转向左上角行棋。

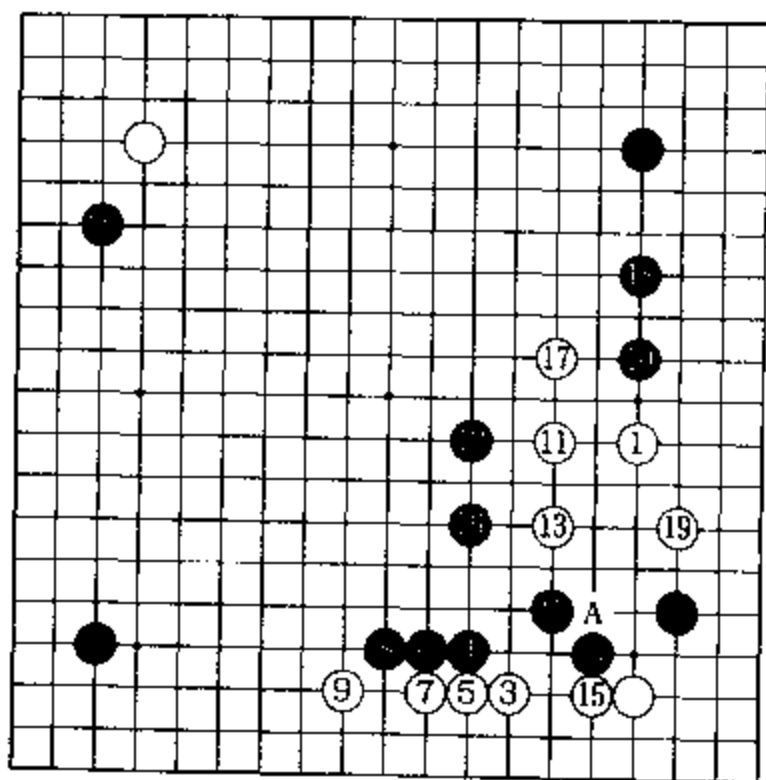


图 5

**图 6(实战)** 此为日本第 49 期本因坊战挑战赛第七局,由赵治勋执黑对片冈聪一局的左半部分。黑 1 夹,至白 6 靠的运行,与图 4 一样。现黑 7 扳,白 8 长,黑 9 顶与白 10 粘交换,黑再 11 镇,从正面阻挡白的出路。对白 12 断,黑 13 在边上打是常识。白 18 枷时,黑 19 顶住,白虽吃到黑一子,但黑边、角

亦由此而坚实。白 22 尖是形。告一段落。

**定式图五** 对白 1 大跳，黑有 2 位靠的下法。白 3 扳、黑 4 退，此时白 5 跳是简明的一手。以下至黑 10 粘是常规着法，白再 11 位夹，达到当初大跳的目的。本型大致两分，但黑 2 靠，企图挑起战事的愿望则不免落空。

**定式图六** 对黑三间高夹，白有 1 位飞的特殊下法。至黑 4 拆止，告一段落。就局部而言，黑当然没有不满。但白如此简单就获安定，在某些场合下倒也不失为一策。

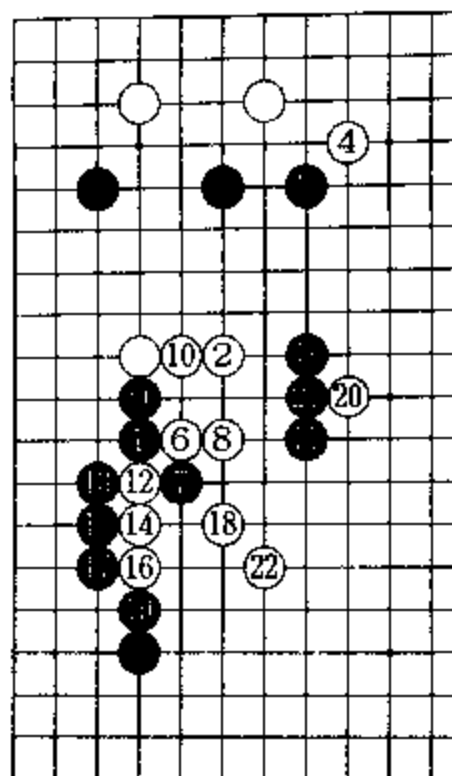
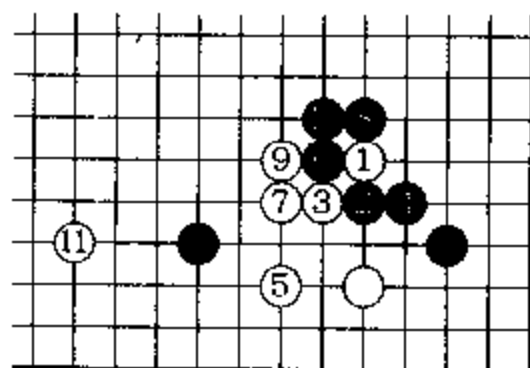
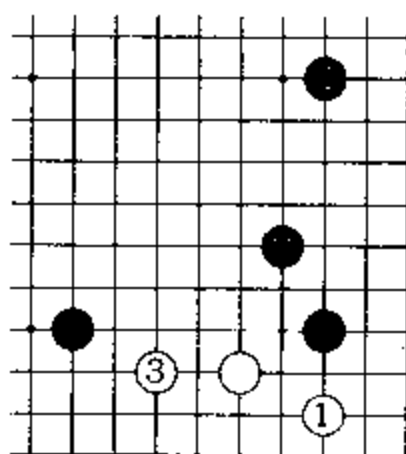


图 6



定式图五



定式图六

**图 7(白反夹)** 对黑宽松的三间高夹，白自然也有反夹的下法。白 A 位的高二间反夹较轻灵，是常用的着法，这一手法在二间高夹中出现过，但两者的变化并不相同。白在 B 位

二间反夹,则与三间低夹中的下法相差无几,请参阅。至于C位的一间反夹,因过于靠近黑棋,不会有好处。

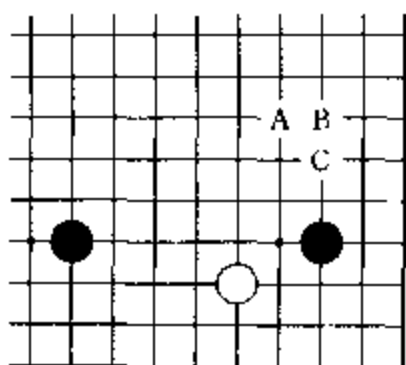


图 7

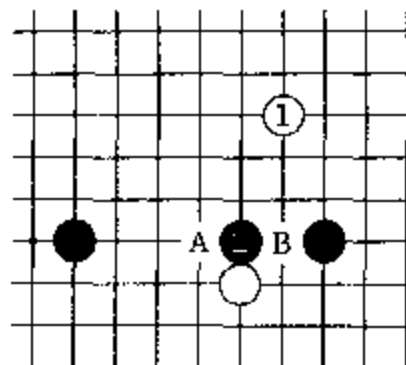
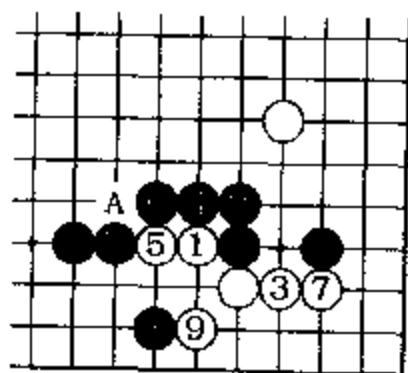


图 8

**图 8(黑靠压)** 白1高二间反夹时,黑总是在2位靠压的。接下来白有A位扳和B位挖二种下法。

**定式图七** 白1扳,黑2长,白3进角。黑4、6连压是厚实下法,好。白7挡后,黑立即在8位点是定型的手筋。白9只能如此,本手。黑10顶住,告一段落,大致是两分的结果。之后,白或许应在右边开拆。过程中,黑4如改在7位挡角,白有A位飞出的轻妙手法,黑甚感为难。



定式图七

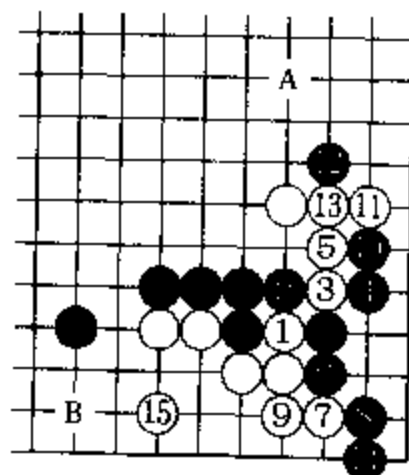


图 9

**图 9(黑有利)** 黑●压时,白1、3冲断的下法有无理之感。黑4、6的着法紧凑,以下至白15止,各自求活是必然的运

行。之后,黑可根据周围配置情况,选择A位攻击或B位跳下(黑B跳有先手意味),因主动权操在黑方手中,黑有利。

图10(白挖) 白1挖,亦是一法。黑2打,白3粘后,黑可选择A位长或B位挡。由于黑三间高夹距离远且位置高,白1的挖,对征子关系并无特别的要求。

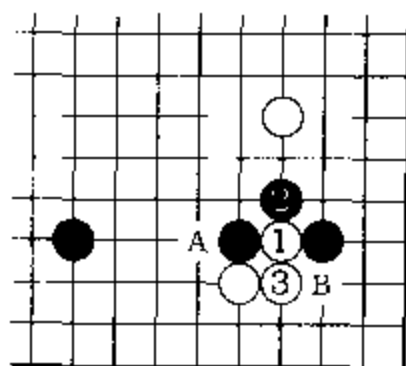
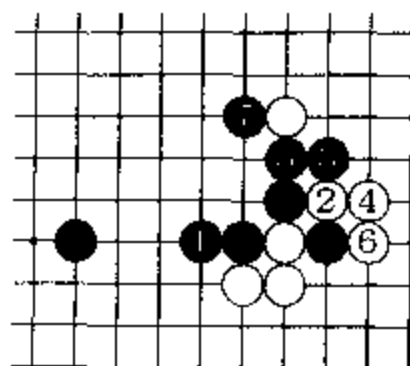


图 10



定式图八

定式图八 黑1是重视中腹势力的下法。白2断时,黑即3位打,弃掉一子取势。至黑7扳止,是必然的运行。黑势白地,可谓两分。本型简明,没有其他变化。

图11(白不好) 黑1挡角,是不愿放弃实地并逼白行动的严厉下法。白2打,不妥。进行到黑7扳止,在二间高夹中亦有此型。白不利的结论似乎已经“定型”。白2,非得想其他

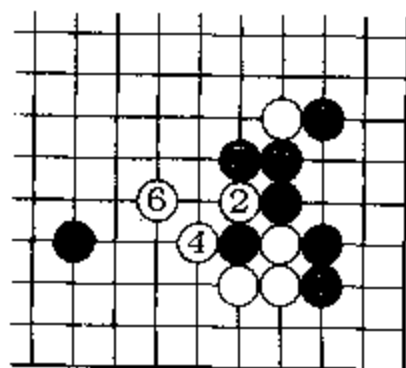


图 11

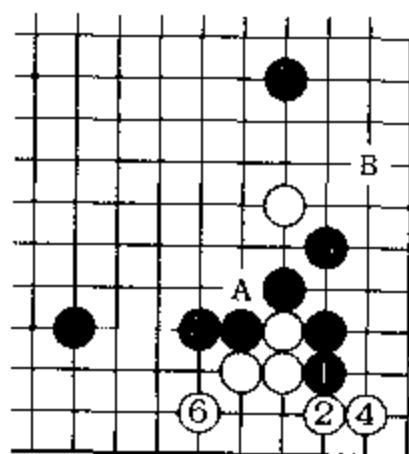


图 12

办法不可。

**图 12(—型)** 黑 1 挡后,白究竟该如何应法,尚未有明确的“型”。白 2 扳或许是简明的下法,以下至白 6 尖是大致的运行。征子对黑有利时,白不能在 A 位断,黑可在 7 位夹;否则以 B 位飞为简明。本图的一些变化,可参照“二间高夹”中定式图四十与四十一。

**图 13(一法)** 黑 1 时,白 2 跳亦是一法。黑 3 粘后,白可先在 4 位扳与黑 5 交换,再 6 位跳出。黑 7、9 出头,白亦 10 位尖。黑 11 断,必然。白 12 打,至黑 17 粘止,一定。之后,白可在下边夹击。如此运行,大致两分。

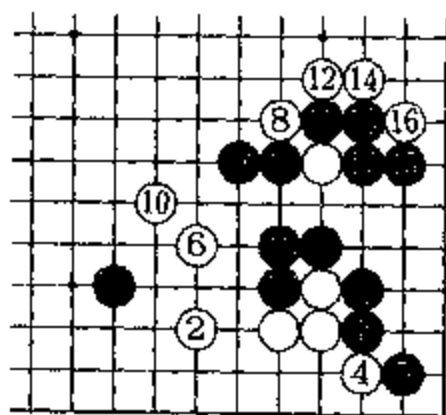


图 13

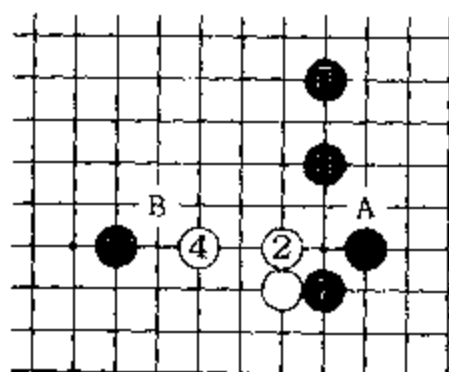


图 14

**图 14(白脱先)** 对黑三间高夹,白可脱先。此时,黑 1、3 是常用的攻击方法。白 4 整形,以后就有 A 位跨的手段。所以黑 5 补,坚实。另外,白 4 也可以在 B 位轻灵地逸出。

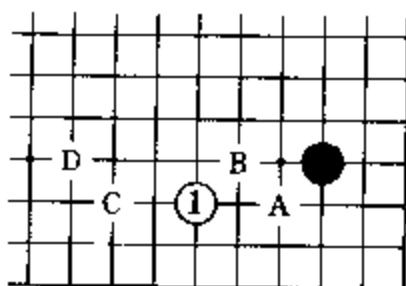
今日小结:三间高夹比三间低夹高一路,仅此一路之差,高夹似乎更能符合现代围棋对“势”和“速度”的要求。今天的内容中,图 1 的下法需多加重视。

小目的小飞低挂定式讲到今天告一个段落,明天的内容是对小目的大飞挂角。

## 第 18 天 小目大飞挂定式

对黑小目,白大飞挂在争夺角地上虽然显得有点乏力,但本身却比较灵活。今天就讲小目白大飞挂定式。

**基本图** 白1是大飞挂。这一挂法,对黑角影响较小,而且在实利上也稍损。然而,正由于黑、白相距略远,黑对白挂角一子就缺乏特别严厉的夹击手段。在周围黑势力较大时,白大飞挂角是适宜的挂法。它



基本图

即使遭到对方的夹攻,也很容易腾挪。对白大飞挂,黑的应手有 A 位尖, B 位肩冲及 C 和 D 的夹击。

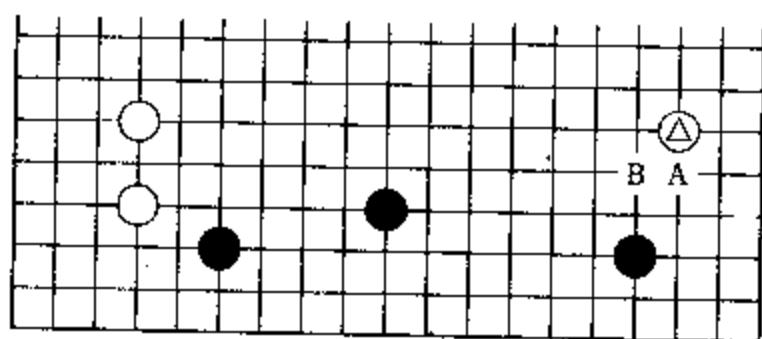
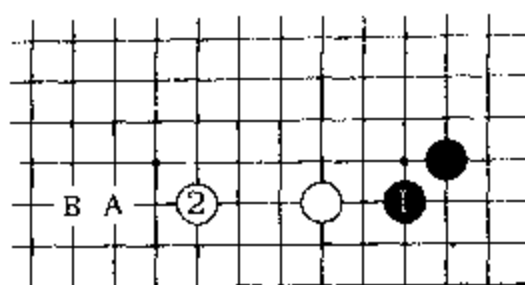


图 1

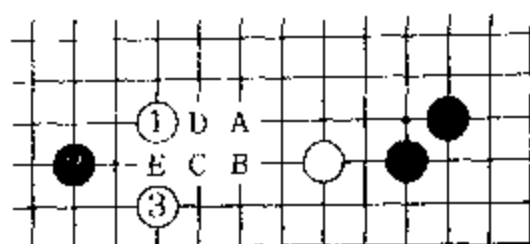
**图 1 (实战)** 如图是实战中的常形。白⊙大飞挂角是现在流行的下法,如在 A 或 B 处挂角,被黑夹

击,白就有在黑势内作战之嫌。

**定式图一** 黑1小尖,是确保角地的下法。白2拆二,即完成了定式。如左下角是黑子时,以后黑在 A 位拦或白于 B 位拆,均是大场。



定式图一



定式图二

**定式图二** 白亦可在1位拆边。若左下角是黑子时,黑在2位拦逼是绝好点,之后即有A至E的种种打入手段。如白立即在3位补,则有被利之感。白3是一种不定型的下法,以后的变化较多,请见下面的实战例子。

**图2(实战)** 这是第五届中国名人对抗战中小林光一执黑对马晓春的一局。黑1拦,绝好点。白在2位跳应,也是防黑打入后分断白子的一种下法。黑仍是3位打入,白4压,以下至白14的运行,成为黑取实利、白得外势的格局。

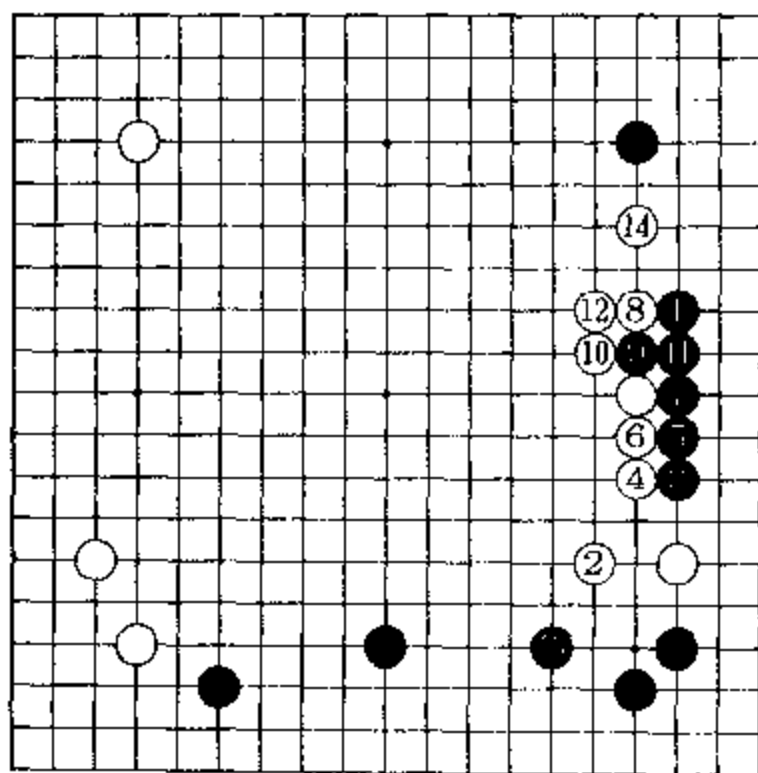


图 2

**图3(实战)** 如图是日本第17期棋圣战挑战赛的第一局,由加藤正夫执黑对小林光一。白△拦逼后,黑转向1位肩

冲。白2至黑7后,白在8位跳起。黑的这种下法,缓和了白在下边黑阵内打入的严厉性。

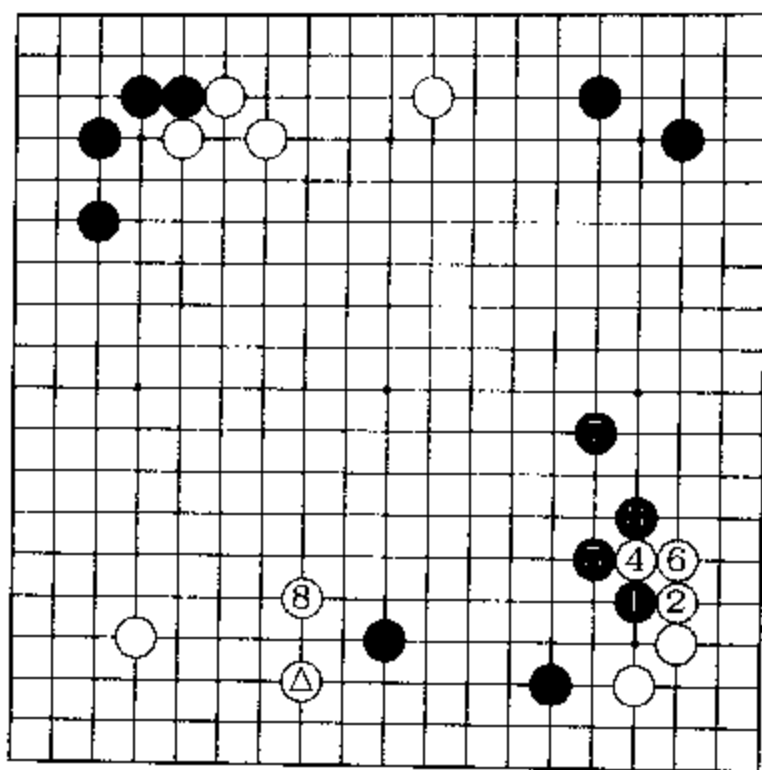


图 3

**图4(实战)** 此为第八届天元赛中陈临新执黑与聂卫平的对局。黑直接在1位吊,是重视外势的着法。白2托回,至黑5压,也是常见的下法。白6是形;此手如在A位顶,黑可能立即于B位拦,马上就有C位飞的狙击,白难受。黑7跳起,构成大模样。从上面三个实战例可看到,由于定式图二中白1是一种“虚”的着法,很难有确定的型,所以双方都有各种变化可选择。

**图5(黑肩冲)** 黑1肩冲,不在乎角部的实地,是取势与右上方相配合的着法。对此,白普通在A位飞,在B位长的应法较少见。

**图6(白小飞)** 白1小飞进角是重视实利的下法,最常

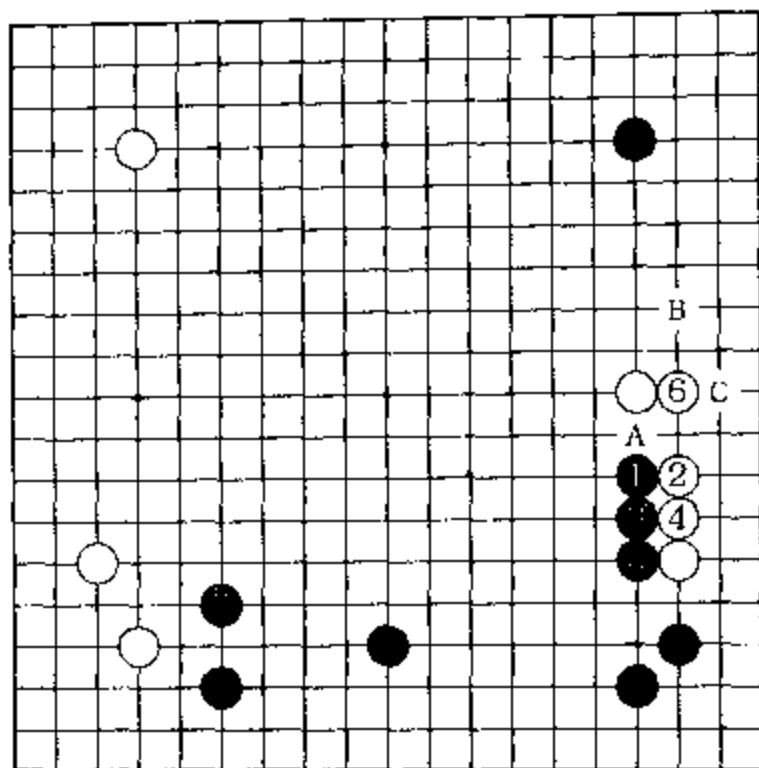


图 4

用。黑的应手有 A 位压和 B 位封。

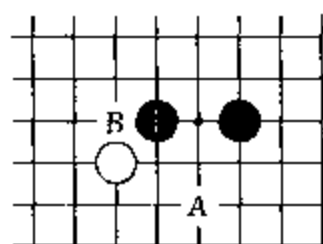


图 5

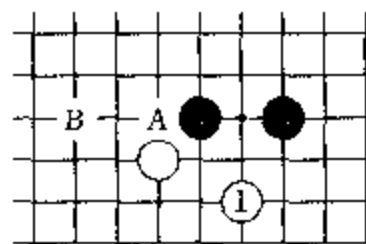


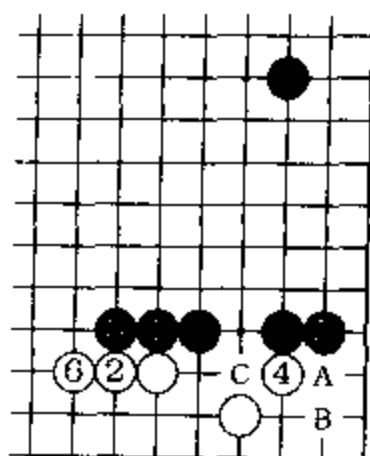
图 6

**定式图三** 黑 1 压是一种下法,白 2 长。黑 3 再压时,白先 4 位尖顶再 6 长是次序。黑 7 拆止,告一段落,两分。过程中,如黑 5 在 A 位扳,白应在 6 位长,而不要在 B 位挡;白若在 B 挡,黑 C 打,白粘,黑即于 6 位扳将白封闭在内,白不好。本型没有涉及与周围的配置情况,只是定式而已。

**图 7(实战)** 这是第 7 届十强赛决胜局,由聂卫平执黑

对马晓春。在这一局面里，白3长时，黑下在了4位。白9飞后，黑10大跳，继续扩展模样。

**图8(实战)** 本图是日本第20期棋圣战挑战赛第四局，赵治勋黑棋对小林觉。黑3跳封是强手。对此，白有多种下法，实战中白选择了4位托。以下至白18止的运行，成作战之势。



定式图三

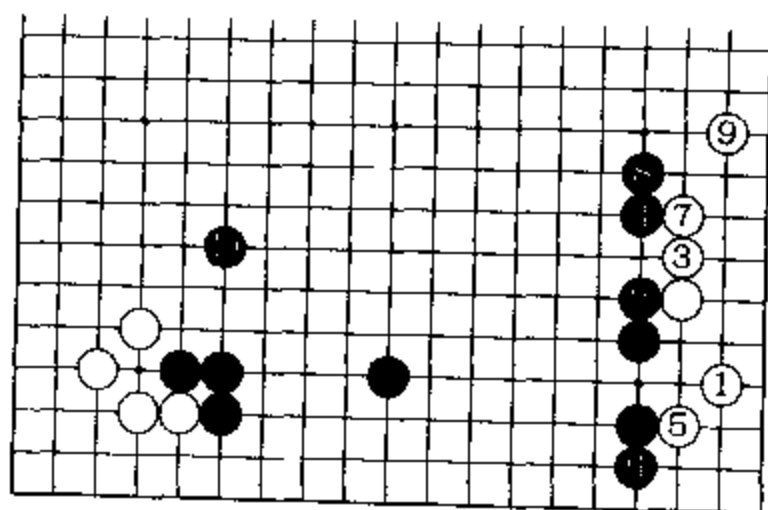


图 7

**定式图四** 对白小飞进角，黑在1位封锁是强调外势的下法。白2冲，黑3扳住。白4扳、6断打虽是俗手，却只能如此。黑9、11将白封住。白12、14滚打是手筋，至黑23提止，告一段落。黑势厚实，但白能得先手，仍属两分。过程中，白4如直接在6位断，黑于4位退，白8，黑9，以下照此次序运行，结果是黑更为有利。

**图9(新手法)** 黑1打，白2提后，黑在3位退是近年来出现的下法。白4鼓，黑5立下，即告段落。如黑不愿被滚打，

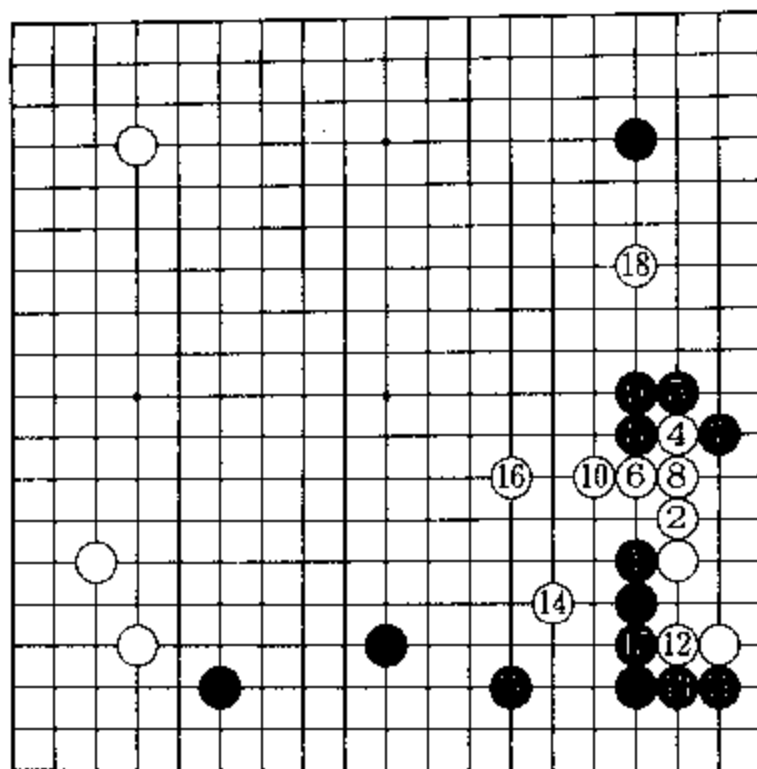
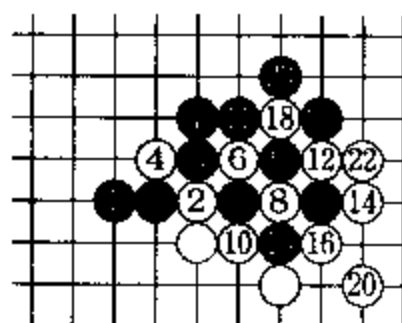


图 8

可考虑在 3 位长。与上图比较,本型黑势不够完整,白形也较差且目数少,优劣难断。



定式图四  
 ● = ●  
 ● = (8)  
 ● = (6)

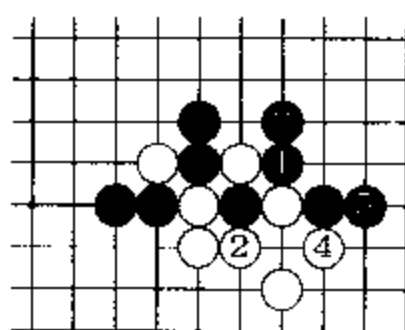


图 9

图 10(注意) 黑 1 打、3 提完成了定式。然而,本图中黑●的位置不够理想,黑有所不满。或许黑会采用上图的下法。这是实战中的常形,特拈出,以供参考。

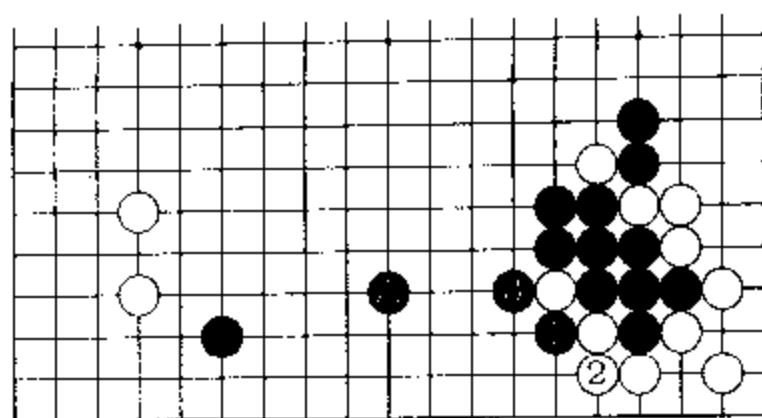
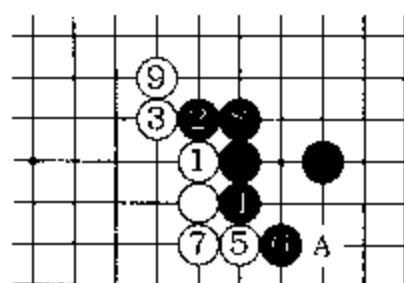


图 10

**定式图五** 白1长,较少见。黑2扳头,紧凑。白3扳时,黑4挡是要点。白5、7扳粘,必然。黑8粘,白9长出止,大致两分。本型中,白没有A位夹的手段。



定式图五

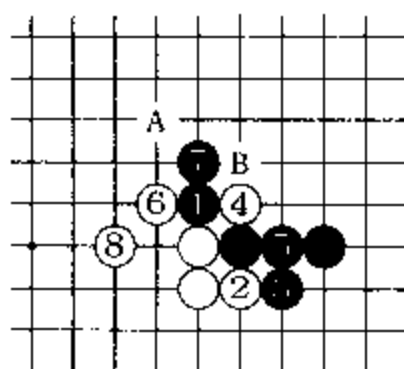


图 11

**图 11(黑优)** 对黑1扳,白如2位曲,似是而非。黑3挡,已经得角。即使白4打,黑5粘,白也没有什么手段。接下来白只好6、8整形。之后,黑在A位尖,积极;于B位打,则稳健。黑可以满足。

**图 12(白强行)** 白1长出虽是不避战斗的下法,但稍有越强之嫌。至黑4止,是必然的运行,成战斗形态。黑拦到A位,白四子还未安定,所以在以后的作战中,白的难度较大。

**定式图六** 黑1夹击,是重视左面时的下法。白2托角,

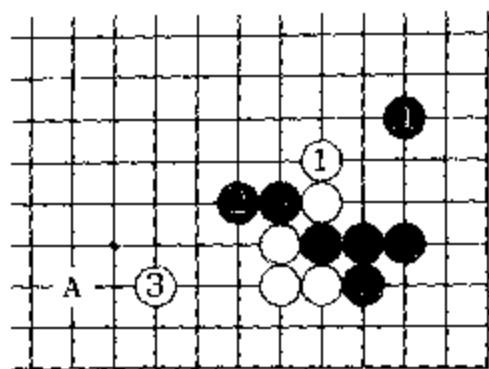
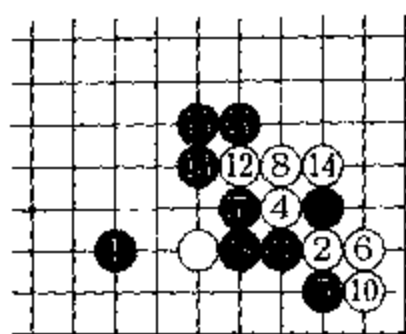


图 12



定式图六

为腾挪要点。黑当然是3位扳,白4断。此时,黑5、7是不能变更的次序。至白10曲,大致是必然的应接。黑11跳封是取势时的着法,以下到黑15粘是一定的运行。此为基本定式。

图13(以后) 前图后,黑有A位靠,白B立的先手利。白如在C位拆一,也是一手大棋。对白来说,在D位拦是好点,接下来就有E位断或F位立,黑E粘,白G托渡的狙击手段。本图以后的定型问题,值得双方留意。

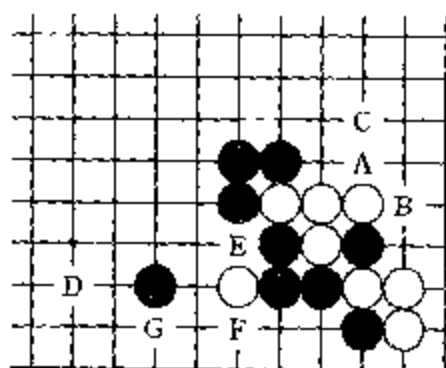
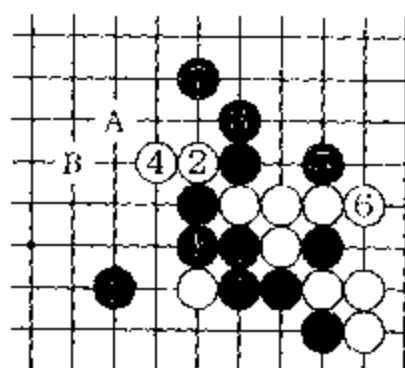


图 13



定式图七

**定式图七** 黑在1位粘也是一法。如此,可避免上图中提到的白的狙击手段。白如2位断,则黑3长出。黑5是先手利,白6为本手。黑7尖后,白大致是A位尖或B位跳。成为作战之形。

**图14(白恶手)** 定式图六中白14补是正着,此手如在1

位长则是恶手。黑2扳,严酷。白3打,黑4、6包打。黑8长后,如白在9位断,黑10扳即可,白无应手。若白3在A位补,黑亦3位接住,走成这样的结果,已没有评论得失的必要了。

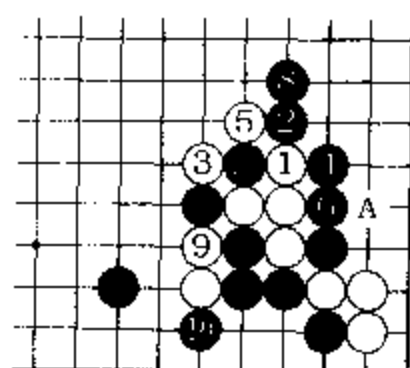
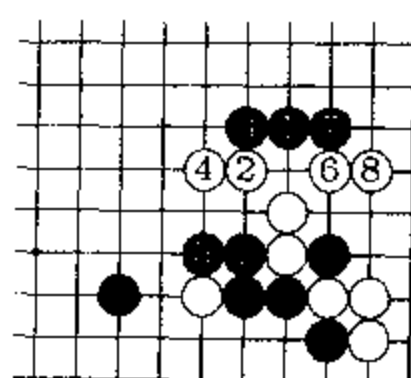


图 14 ⑦=●



定式图八

**定式图八** 当黑把重点放在右上方时,可在1位拦。白2尖出,当然。黑3压、5补是行棋的步调。白6、8求得安定止,即告段落。这是常用型。

**图 15(白俗手)** 对黑1拦,白2、4连压是俗手。黑5扳,至白8虎止,是大致的运行。白形虽然不错,但因黑有A到D的四处先手可以利用,白以后的行棋会受到很大的限制。所以,对白这样下法,很难赞同。

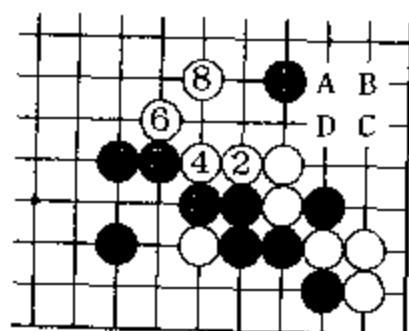


图 15

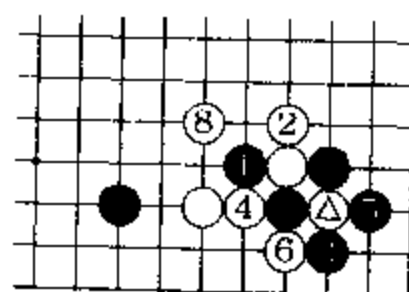


图 16 ●=△

**图 16(次序先后)** 黑1、3的次序有误。现在白就在4位断打了,至白8枷止是没有变化余地的进行,白好。因此,在使

用这一定式时，一定要注意次序问题。

**图 17(还原)** 对白托角，黑如在 1 位长，白就于 2 位连回。黑 3 后，即还原成星位一间低夹定式。之后，白可在 A 或 B 位中选择应法。

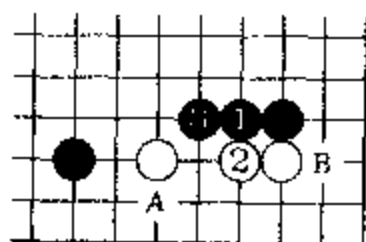


图 17

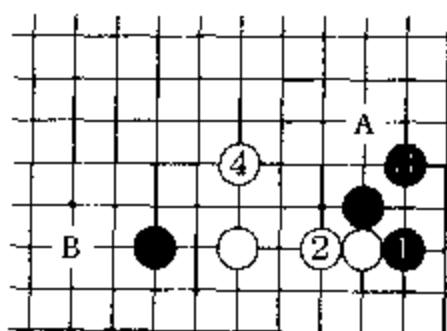
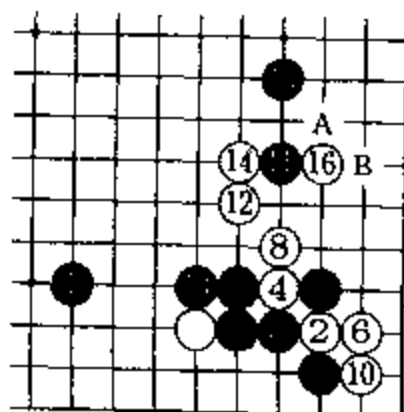


图 18

**图 18(白好)** 白托角后，黑没有在 1 位扳的下法。白 2 退，黑 3 虎，白即 4 位跳出。白形整齐，且 A 位攻击的急所与 B 位附近的拦逼好点见合，黑无法两全。

**定式图九** 黑 1 二间高夹也是常用的夹法。另外，黑当然也可采用二间低夹等，但变化大致相同。白仍是 2 位托角，到黑 9 粘止，是常规的运行。在此场合，黑没有 12 位跳封的手法。所以，黑只有于 11 位拦。白 12 尖时，黑立即在 13 补是正着。白 14 压，黑 15 跳，白 16 夹止，是基本定式。黑 A 扳与白 B 立的交换虽是先手，目前应予保留。



定式图九

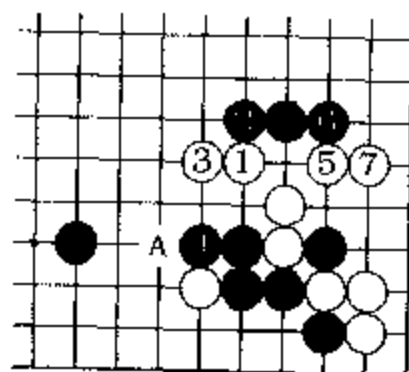


图 19

图 19(混淆) 对白 1 尖,黑先 2 位压,让白 3 长,黑再 4 位补,以下到白 7 立的运行就与定式图八相同了。但是在本形二间高夹的情形下,白走到 3 位后,将来有 A 位扳的阻击手段。其中差异,务请看清!

图 20(一型) 白不在 2 位曲而是于 1 位尖,是一定要取先手的特殊下法。黑平凡地走 2、4 即可。从局部来说,白在实地上损失很大。聊备此型,以供选择。

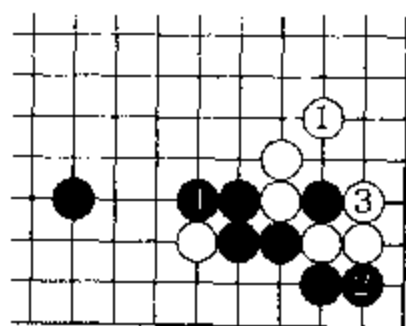
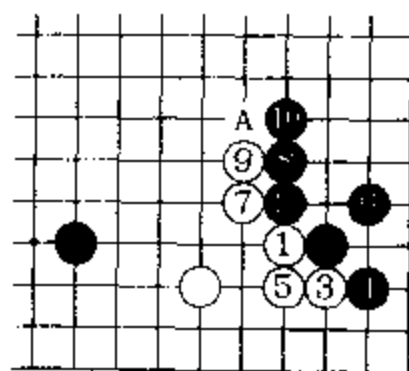


图 20



定式图十

定式图十 白 1 碰,也是一种腾挪手筋。对此,黑虽有多种应法,但以 2 位扳最好。白 3 是要点,黑 4 连扳紧凑。白 5 粘,只此一手。黑 6 虎是形。以下至黑 10 长止,告一段落,两分。之后,白可考虑在下边夹击黑一子。本型中,黑 A 位曲是扩展上面的好点。

今日小结:大飞挂角在争夺实地方面虽稍显乏力,但也有其容易处理的长处。在这些内容中,要注意的是:一、定式图六与图 16 中所提到的次序问题;二、定式图八和定式图九的区别。

## 小目高挂定式

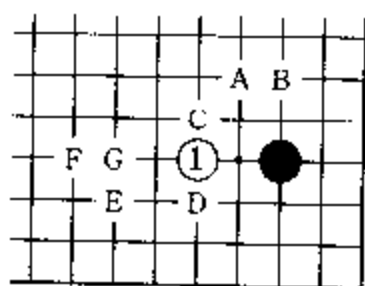
对小目采用高挂,也是基本的挂角方法。高挂是不在乎角部实利而追求势力和速度的一种挂法。和小飞低挂比较,两者并无优劣之分,只是各自的侧重点不同而已。在以下的内容中,请仔细体会一下高挂与低挂的区别!

## 第19天 小飞、拆一和上靠

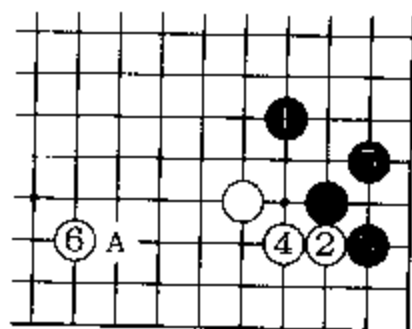
以上十天讲小目低挂定式，以下五天讲小目高挂定式。

黑小目、白一间高挂后，黑有小飞、拆一和上靠的应法，今天就介绍这三种应法。

**基本图** 白1一间高挂，是不太计较实利得失，重视势力与布局速度的一种挂角手法。对此，黑有A位小飞，B位拆一，C位上靠，D位下托及E到G的夹击等多种应法。

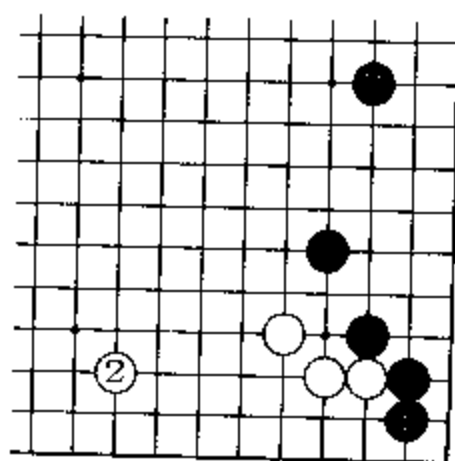


基本图



定式图一

**定式图一** 黑1小飞应，最稳健，是重视右面时的常用下法。白2、4托退，必然。黑5虎坚实，白6拆，即告段落。根据局面需要，白6亦可窄一路于A位拆。这是基本定式。



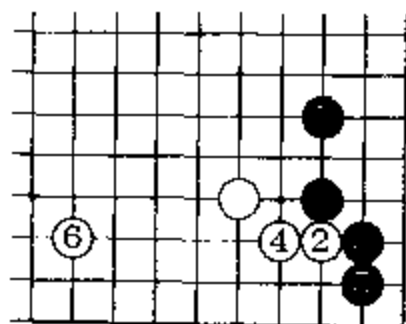
定式图二

**定式图二** 白托退后，黑1长是重视实地并准备立即在右

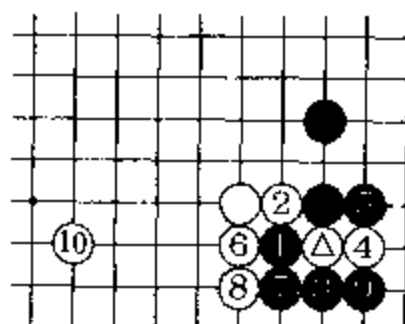
边行棋的着法。白2后,黑马上占3位好点,亦是定式。本型黑是后手。

**定式图三** 黑1拆一虽有过于坚实之感,但也是一种下法。白2、4托退后,黑必定在5位长,至白6拆止,告一段落。

**定式图四** 白△托后,黑可以在1位扳。对白2断,黑以3、5来应付。白6、8舍弃二子是简明的下法,再10位拆,两分。黑得角地,白形也厚,各无不满。



定式图三



定式图四

**图1(白不好)** 上图白6如改在本图1位打活角,则不好。黑简单地4打6跳,白中腹二子成为孤棋。

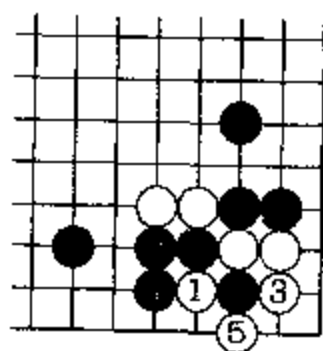


图 1

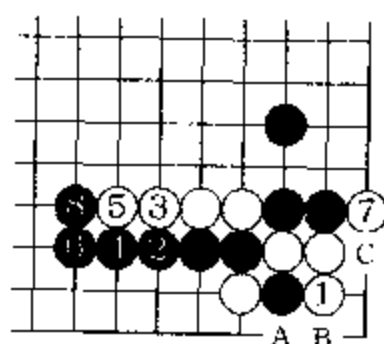


图 2

**图2(白重)** 白1打时,黑2长是严厉的下法。白虽能3、5连压,但仍要回到7位扳补活。黑8曲,要点。白中腹四子变重,而黑棋并无弱点,白更难下。其中,白7如省略,则黑在A

位立,白B,黑C扳,白角被杀。黑所以在2位长,就是瞄着这手段。

**图3(黑上靠)** 黑1上靠,是强调外势及看重右边时的一种下法。之后,白可A位扳或B位托。根据白的应手和局面的需要,黑有多种变化可以选择。

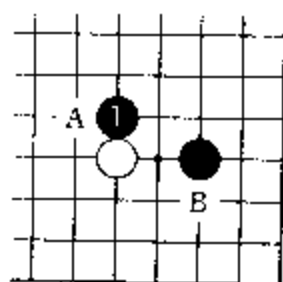


图 3

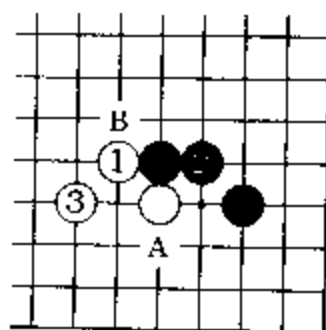


图 4

**图4(白板)** 白1扳是常规的着法。黑2退,是一种变化。白3虎是本手,至此成为基本型。随后,黑要取实地,可A位夹;要取势,则B位扳;即使脱先,也是屡见不鲜的。

**图5(黑脱先)** 上图后黑脱先,是常用的下法。白一般是在1位托角,黑2扳出,以下至白11打止,是脱先后的定式。之后,白还应在A位提清,以免被对方有引征的利用。其中,黑2如在8位扳则软弱,白2位退,黑还须在右边拆,白以先手分占角地而感到满意。

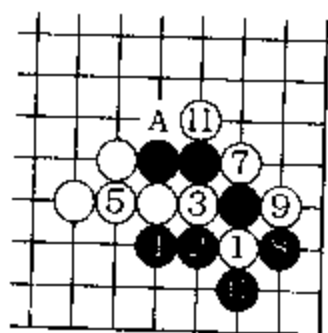
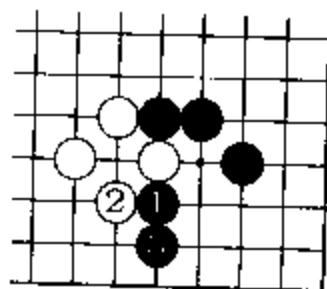


图 5 ⑩ = ①

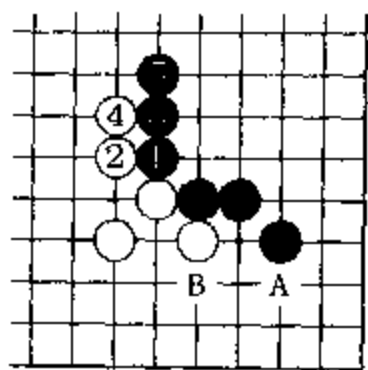


定式图五

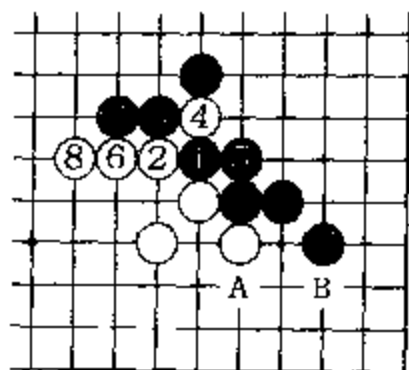
**定式图五** 续图4。黑1夹,是取实利的着法。白2挡,黑

3 立下,即告段落。以后,白脱先他投。这是实战中常用之型。

**定式图六** 黑 1 扳,是重视势力并开拓右边的一种着法。白 2 扳时,黑 3 稳健地长。至黑 5 止,告一段落。以后,白 A 位托,变化复杂,具体着法请参考图 6;黑在 B 位夹,实利很大。



定式图六



定式图七

**定式图七** 对白 2 扳,黑 3 连扳紧凑。白 4 打、6 退是次序。黑 7 再压,待白 8 长,黑 9 打吃。这也是常用定式。将来,黑 A 位夹,实地依然很大;至于白 B 位托的变化,下面将作讲解。本型与定式图六黑是后手。

**图 6(难解)** 白当然想在 1 位托,但黑有 2 位团的反击手段。黑 2 如在 A 位扳,白 3 位退即可满足。白 3 挡住,至黑 8 跳是一定的运行。白 9 立强手;黑 10 并,防白 B 位挖。白 11 扳,有长气的作用。黑 12 挡后,白在 13 位拦住。此后成为决斗,难解。另外,因白Ⓐ一子的关系,黑 2 在 3 位扳出的下法不成立。

**图 7(别法)** 白为防止黑在 A 位夹,但对图 6 的运行没有把握,可考虑 1 尖、3 扳的下法。如此,白先手解消了黑 A 位夹的手法,至于 B 位,则是一手大官子而已。

**定式图八** 黑 1 压时,如征子对白有利,白 2 扳是强手。对黑 3 断,白 4 是绝好的手筋。黑 5 打,白 6 亦补,两分。黑 5

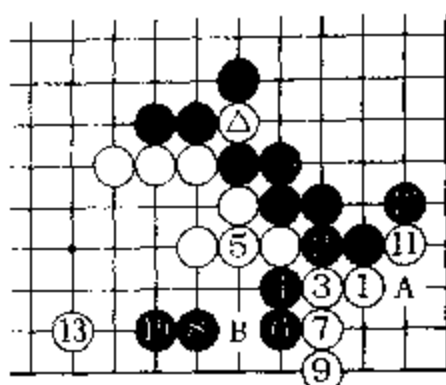


图 6

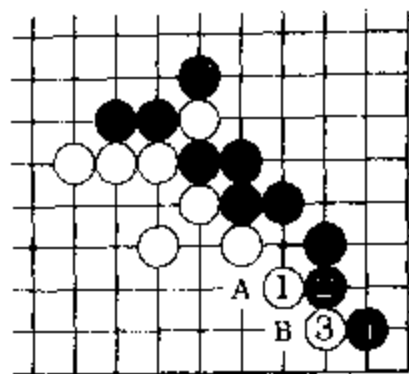
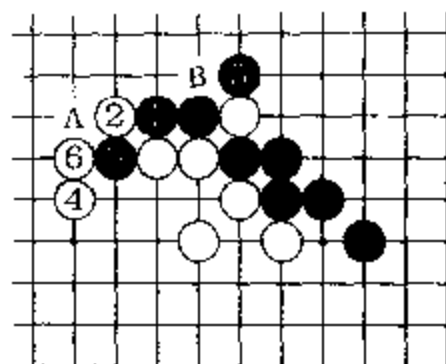
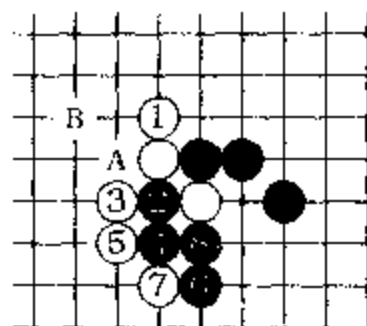


图 7

如在 6 位长, 白即 A 位压, 随之就有 B 位征吃, 黑不能两全。本型白是后手。



定式图八



定式图九

**定式图九** 白 1 长, 是一种趣向, 普通是左面有某种配合时才采用这一下法。黑 2 断, 白 3 打, 至黑 8 粘是定式。对本型的得失, 应结合全局形势再能作出判断。之后, 白要注意 A 位的缺陷, 如有必要, 可在 B 位补。

**图 8(实战)** 这是日本第 20 期棋圣战中 大竹英雄 执黑 对 结城聪 的一局。黑 1 长, 白 2 断, 以下至白 8 是必然的进行。黑得先手即转向 9 位粘、11 跳扩张左面模样。白 12 挂角兼有引征作用, 所以黑 13 补, 白 14 托角。之后, 黑 A 位拆, 白 B 位挂, 是实战的进行。

**图 9(一型)** 黑靠退后, 白 1 位粘也是一种下法。黑 2 尖

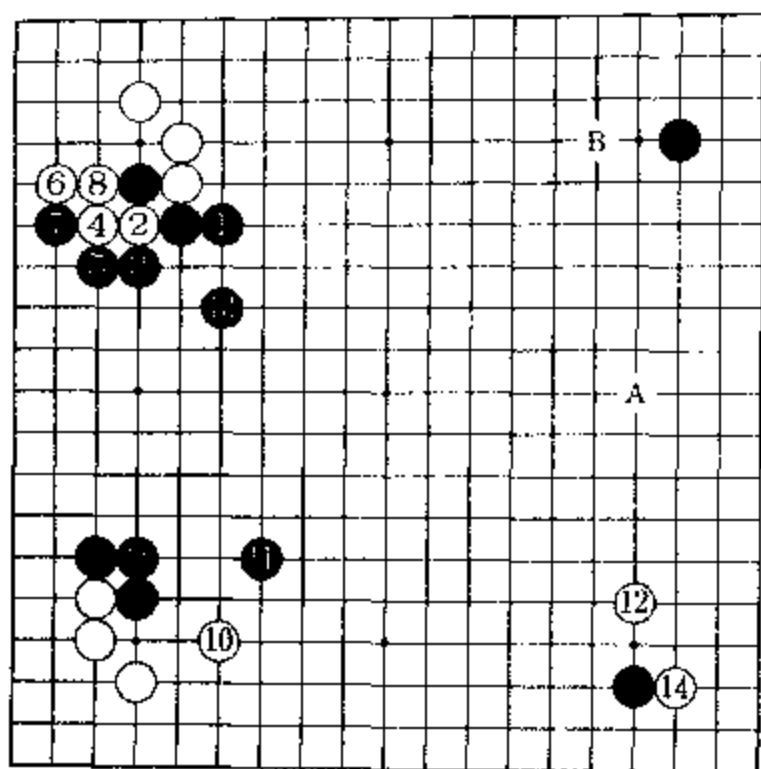


图 8

可得角地。白3挤,试黑应手。黑4粘,稳健。白5跳,即告段落。过程中,白3单在5位跳,亦可。

图10(实战) 白1粘,黑2尖取角。白3与黑4交换,然后白5广拆。如此运行,是实战中的常见下法。白5亦可先在A位挤,试黑应手。

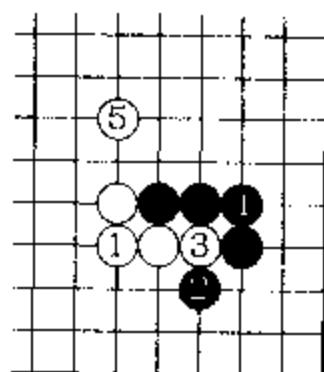


图 9

图11(场合) 白△粘后,黑1扳是看重右边的着法。白2扳,进行至黑5长止,是平稳的应对。对白6托,黑只好7位扳了,白8退回。以后,黑A位长进,则白在下边拆;黑如不愿白在下边开拆,可脱先。白△后,就能放心于6位托,是其特点。

图12(一法) 黑1连扳亦是一法。白仍2打、4长,黑5

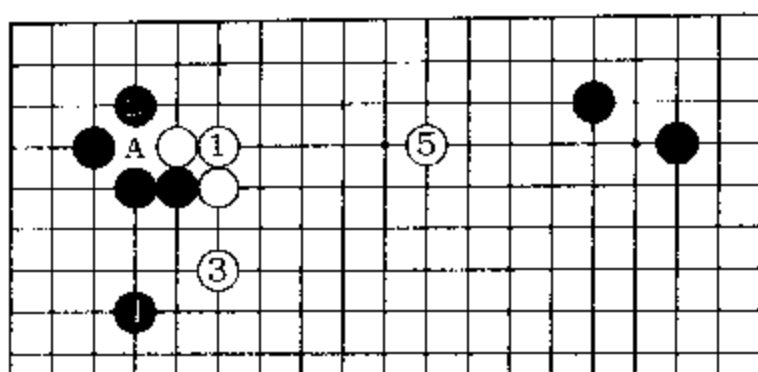


图 10

再压时,白6扳头是强手。黑7打稳妥,白8也粘,相安无事。之后,黑A位尖或白B位托是价值极大的一手棋,觅得时机应尽早走。

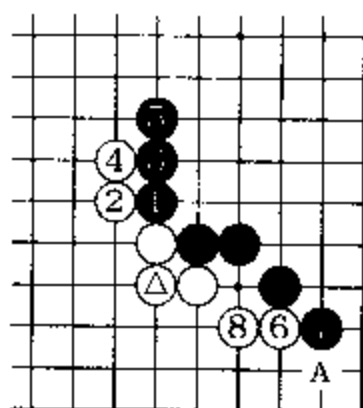


图 11

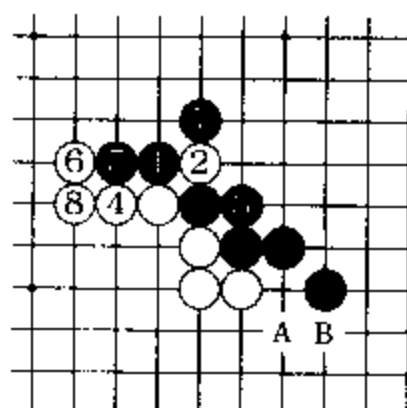


图 12

**图 13(黑苦战)** 对白1扳,黑2断无理。白3跳方是整形好点,白△的位置明显比A位虎要好。黑4位长,则白5压,从局部来看,即使不论B位的征子情况,也是白充分可行的形状,黑难免苦战了。

**定式图十** 白1扳后,黑2长是强硬的一手。白3顶,黑4退,当然。白5大飞是简明的下法,待黑6进角,白即脱先他投。此型在实战中亦有所见,是白回避复杂变化的一种定式。将来,黑有A位点或B位飞的手法,白形有稍薄之感。

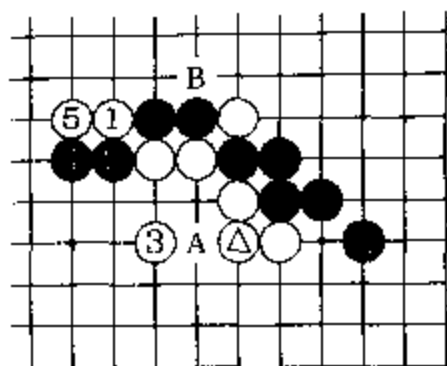
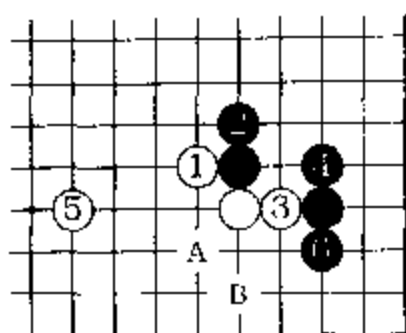
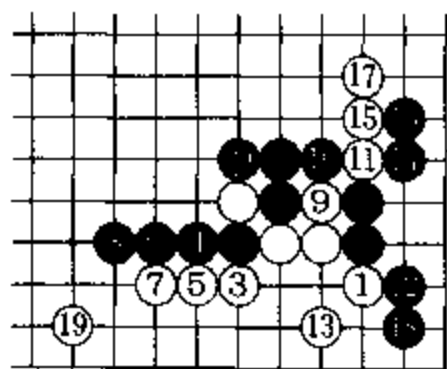


图 13



定式图十

**定式图十一** 白1在三三板,是不畏战斗的态度。黑势必在2位断,白3打绝对,以下至黑8长是必然的运行。白9、11冲断,坚持作战。黑12到18进角做活的着法基本无变,白19飞简明,黑20补,即告一段落。随后,白再考虑如何处理右边三子。过程中,白9如改在12位立,虽然平稳,却嫌软弱。



定式图十一

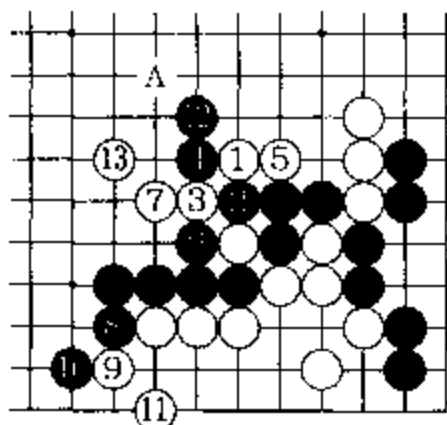


图 14

**图 14(作战)** 上图白19在1位枷是手筋,也是一法。黑2、4冲断,白5打7长,成为“四分五裂”的形状。黑8、10先手定型,然后于12位长,至白13尖止,是一定的运行。之后,黑大约是A位尖,成为斗力的混战局面。

**图 15(当心)** 定式图十一中黑16在本图1位长是“嵌手”,白要留意!白2是先手,乐得走。黑3粘后,白仍是4位

枷。但黑5、7冲断时，白应8位先打，再10、12包打。待黑13提，白即在14位飞。如此结果，黑9一子成愚形；而白棋形状整齐，可以满足。不过，图14里白可不能照此搬用，请将两图棋形对照一下，就可明了。

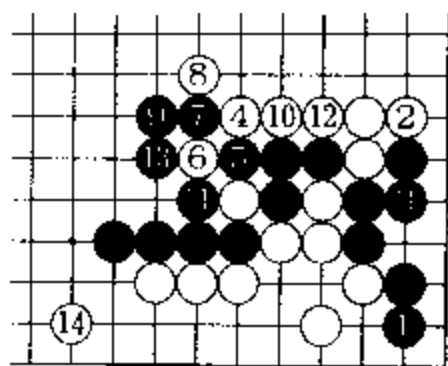


图 15

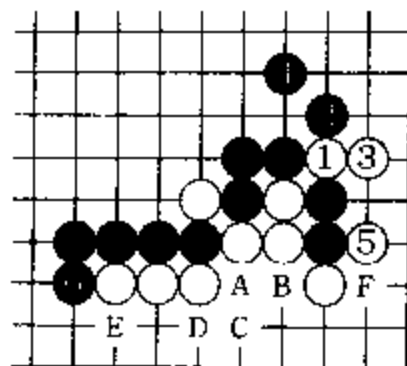
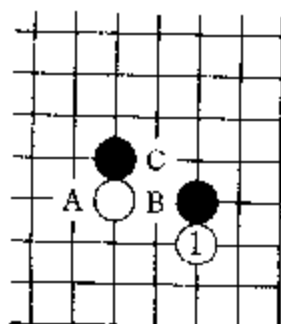


图 16

**图16(趣向)** 白1断时，黑2打是重视中腹势力的有趣下法。白3立下，黑4虎补厚实。白5打后，黑就6位挡。白地黑势，大致两分。以后，黑有A位打，白B，黑C，白D，黑E的先手便宜。另外，白5如不补，则黑B打，白A粘，黑再F打，白右边二子就被吃了。

**图17(白托角)** 对黑上靠，白有1位托角的下法。白看重实地时，可如此托。之后，黑在A位扳最普通；B位顶，可能导致复杂的变化；C位退，则简明。



**定式图十二** 黑1扳,最常用。白2顶、4断,当然。黑5立,是弃子的常用手法。白6挡时,黑7是手筋,以下至白12拆的运行,是定式。白12虽可脱先,但仍以拆为本手。

**图18(黑顶)** 黑1顶是本型中的最强下法。白2后,黑A位长,则变化不多;黑如B位断打,则可能引发出扑朔迷离的变化。

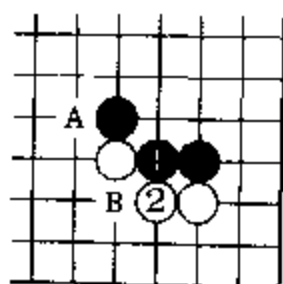
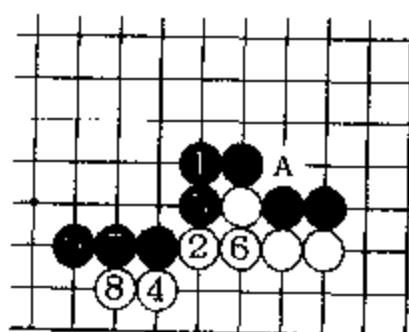


图 18



定式图十三

**定式图十三** 黑1长,是重视外势的下法。白2虎是形,黑3靠下。进行到黑9长止,告一段落。黑势较厚,白先手得角地,两分。本图是实战中常见之形。以后,白有A位断的余味,但应把握时机。

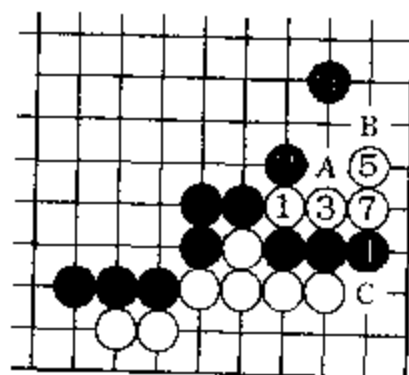


图 19

**图19(黑厚)** 续前图。白如立即在1位断,反而授予黑弃子的机会。黑2打,白3后,黑4立下多送一子是常用的弃子手筋。白5尖,也是手筋。黑6飞封是争先手的着法,待白7补,黑即可脱先。若黑6在A位打,白7,黑B,白C,黑6位虎就是后手,不过黑势也更加厚壮,亦可。

**图20(黑断打)** 黑1断打,白当然是2位长。之后,不论

黑是 A 位立或 B 位爬,都将踏上难解之路。

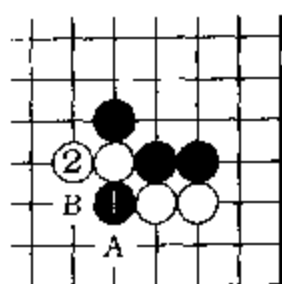


图 20

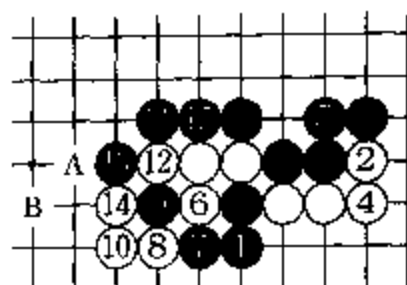


图 21 ⑩ = ●

图 21(征子关系) 黑 1 立,白 2 扳。此时黑 3 挡是征子有利时的下法。白 4、黑 5 互粘。白走 6、8 后即涉及征子问题。黑 9 断,白只有 10 位长,若黑能 12 位征吃,则白崩溃;若征子不利,则黑只能在 11 位枷,至白 16 粘,必定。之后,黑 A 位长,白大致是 B 位跳。如此结果,黑即使略损,也无伤大雅。但对白来说,则不能有丝毫的差错!

图 22(黑有利) 上图黑 3 既然扳住,征子应是黑有利。如此,白只好在 1 位尖了。黑 2 曲再 4 托的次序要紧。白 7 时,黑就 8 位收气,至白 11 是大致的运行。黑能吃住白角,当然有利。

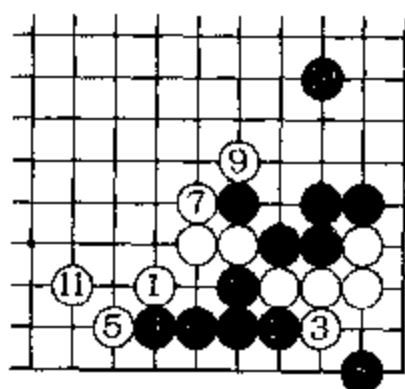


图 22

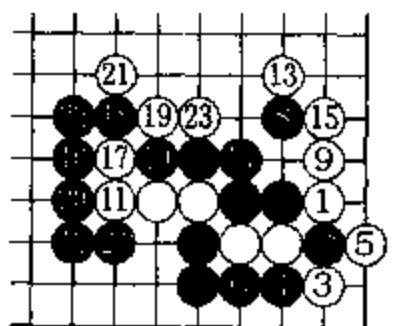


图 23 ⑦ = ●

图 23(黑好) 白 1 扳时,如征子对黑不利,黑就 2 位断,再 4、6 包打。黑 8 跳是形,白 9 长,黑 10 压再 12 跳出。白 13

靠虽是手筋,但黑14粘后就有16枷的手法了。白17、19是弃子整形的下法。至黑24的结果,显然黑好。

**图24(难解)** 如白不舍弃三子而在1位曲,则难解。黑2扳,绝对。白3断,黑4双,由此展开搏杀,以后的运行无法预测。本图中黑有A位的弱点,所以黑2一定要扳住紧白气,才能解除白在A位跳的手段。

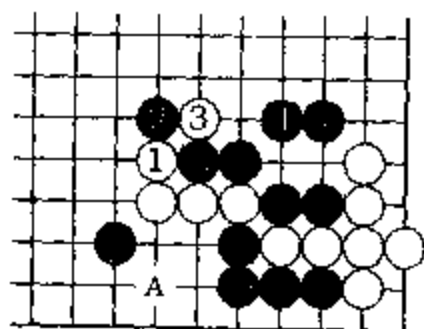


图 24

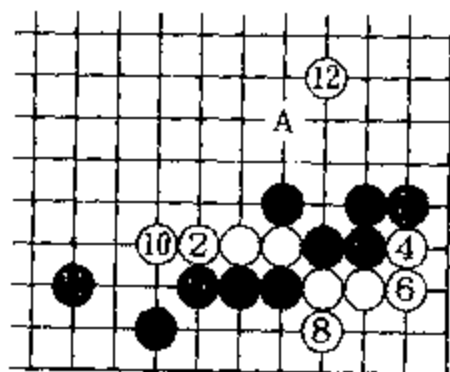


图 25

**图25(黑爬)** 黑1爬的下法,在高手对局中亦有所见,因变化较多,尚未定型,现仅叙述简明之例。对付黑1,白在2位长最好。黑3飞是一种着法,白4、6扳粘,黑7补,白即8立做活。至白12夹止,是大致的运行。之后,黑大约是A位跳出,呈战斗之形。

**图26(作战)** 白△长后,黑继续在1位爬亦是一变。白仍是先做活角部。黑9扳起,白10跳出。黑11补断,必然。白12双,黑13拆。现在白可依据局势的需要,对右边或下边的黑棋进行拦逼。还是作战的姿态。

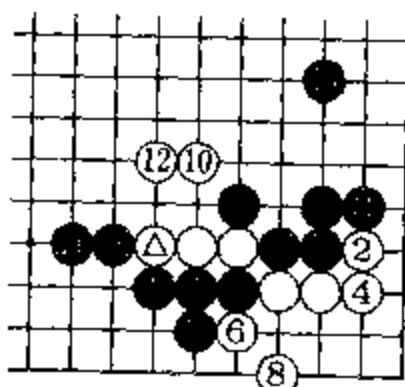
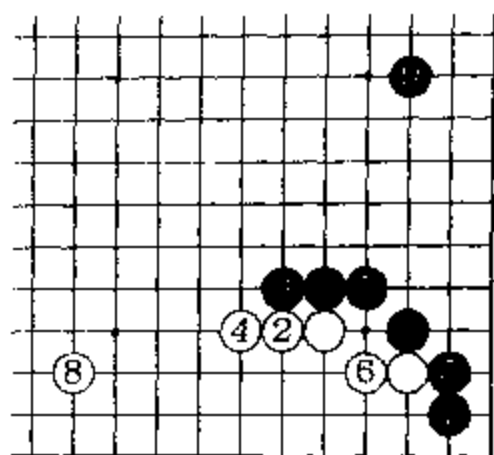


图 26

**定式图十四** 黑1退是最简明的下法。白2长,黑3再压,待白4后,黑5在角上扳。到黑9拆止,是定式。如黑不愿

白拆到8位,则黑7可直接在9位拆;白因7位与8位两处见合,即脱先。如此亦是一型。

今日小结:今天介绍了白一间高挂后黑的三种应法。其中,在使用定式图四时要多加留意;至于一些复杂、难解的下法,只有“实践出真知”了。

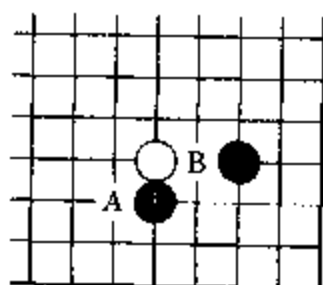


定式图十四

## 第 20 天 下 托

白高挂后,黑下托,在实战中,这种下法最多。今天就讲这种下托的定式。

**基本图** 黑 1 下托重视实地,是对局中使用最多的一种下法。白的应手有 A 位扳和 B 位顶。



基本图

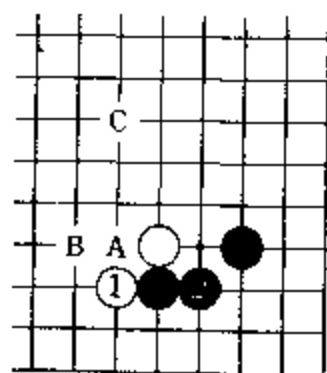


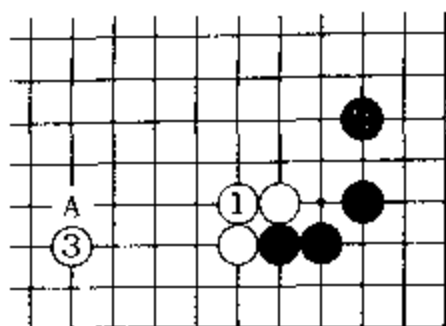
图 1

**图 1(白扳)** 白 1 扳,黑 2 退。之后,白准备在此定型,可选择 A 位粘或 B 位虎;如有必要,亦可脱先。至于白 C 位飞的下法,已属布局中的趣向了。

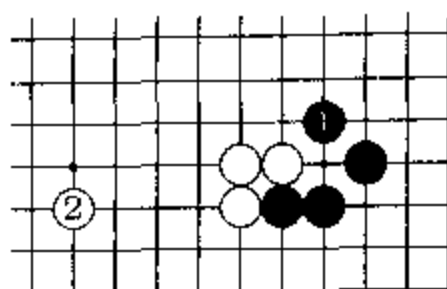
**定式图一** 白 1 坚实地粘,常用。黑 2 应后,白在 3 或 A 位拆。这是基本定式。从局部来看,黑实利多于白;但从发展趋势上说,处于内侧的黑难以作为,而在外面的白要优于黑。

**定式图二** 黑 1 尖占据高位,便于以后进入中腹或开拓右边,也是常用下法。白 2 拆止,也是定式。黑可根据局面,选择本型或前图。

**图 2(试应手)** 定式图二后,白有 1 位挤入试黑应手的



定式图一



定式图二

下法。黑普通是2位虎。白以3断5立为弃子,从而得到7位先手立。黑8虎止,是定式后的定型下法。黑2如在3位粘虽然顽强,但被白在A或B位拦逼,也不好受。

**定式图三** 白1虎也是一法。黑2后,白3位拆。这也是基本定式。在左下角是黑势时,白大都使用1位虎的着法。

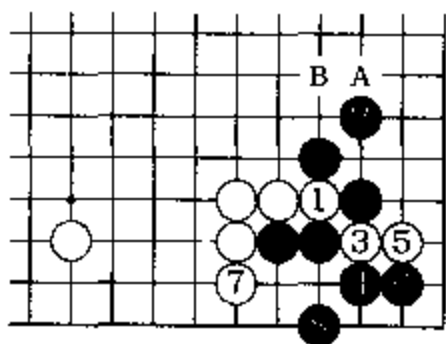
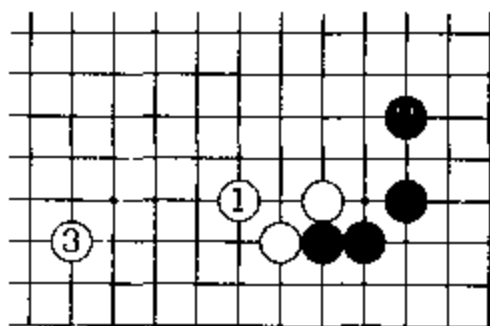


图 2



定式图三

**图 3(黑拦逼)** 白△虎后,可在21位拆,则会削弱黑单关角的厚味。所以黑1拦,阻止白开拆,是重视左下方势力的一种构思。白2靠,紧凑。黑3至7将白分断,挑起战斗。白8立10拆,先处理右边。黑11跳后,白12、14正是时机,将来就有A或B位的绝对先手。白18是尽早安定的下法。黑19封时,白20、22连扳是手筋。白得先手后,再回手在28位拆。大致两分。过程中,白18亦可在C位尖顶,黑D扳,白19团,可避免被黑封锁,亦是一法。

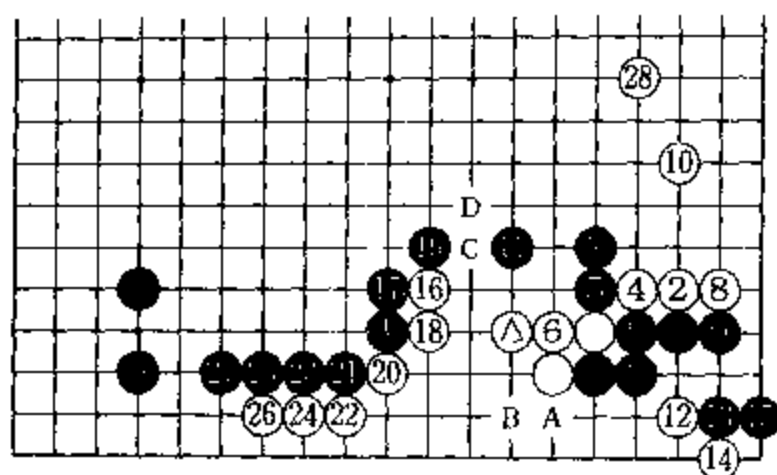


图 3

**图 4(场合)** 左下角是黑星位时,白以△虎、再拆到 1 位为好。黑立即 2 位拦住,也是大场。白 3 跳是本手,可防止黑在 A 位的打入。不过,实战中白脱先的例子也不少。

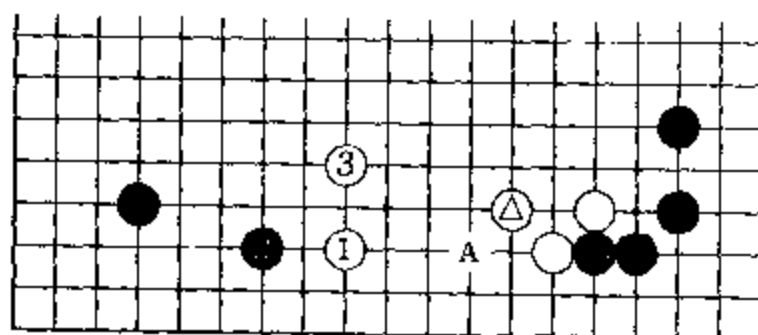


图 4

**图 5(白脱先)** 此形后白即脱先,也是实战中所常见。黑要在此行棋,以 A 位断为普通;在左下角有黑配置时,亦可考虑于 B 位一带拦逼。不过,这种配合左方的攻击下法,以后就无例可循了。

**定式图四** 黑 1 断,是常用的定型下法。白 2 退,应注意征子关系。征子对黑不利时,黑应 3 位长,至白 4 拆止,是脱先后的定式。另外,对黑 1 断,白也有再次脱先的例子。黑觅得机会,可在 A 位长或 2 位打。

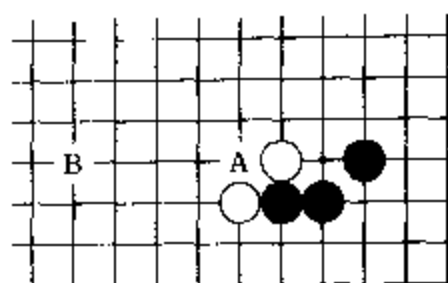
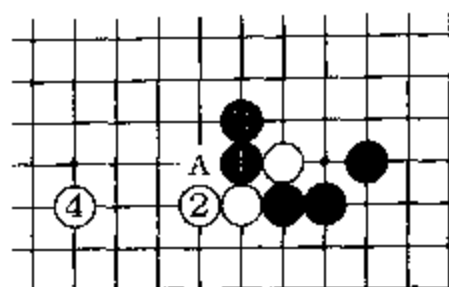


图 5



定式图四

**图 6(征子关系)** 白 1 后,黑在 2 位压,就产生了征子问题。白 3 扳是强手。黑 4 断时,白 5 打 7 压,两面可征。黑 8 与白 9 交换,再 10 位补,似乎可解征子。但白有 11 位飞的好手,黑仍无逃遁之策。

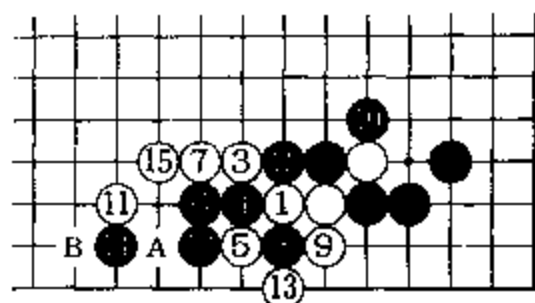


图 6

黑 14 托时,白冷静地在 15 位封。之后,黑 A 粘,白 B 扳住;黑 B 长,则白 A 位挖。但如征子对白不利时,黑 2 压,白只好 4 位长,黑再 10 位打,白 11 拆,这样白就亏了;此外,黑 2 压,白 4 后,黑还可以在 11 位拦,让白 3 位曲起时,黑再 10 位补,白即成为孤棋了。

**图 7(雪崩型)** 对黑下托,白 1 顶 3 扳,由此演变成“雪崩”型。黑的应手有四种:A 位粘,坚实;B 位扳,简明;C 位扳,称为“小雪崩”;D 位长,如白 C 位压,则成“大雪崩”。

雪崩型的变化相当复杂,下面主要列举常见的基本定式。另外对一些尚未完全定型的新手法,亦有所介绍。

**定式图五** 黑 1 粘,坚实,不愿引起复杂的变化是其本意。白 2 长,绝对。黑 3 扳、5 长是重视实利的下法,然后再 7 位跳出。白 8 飞是要点,黑 9 并是形,如此即告段落。黑地白势,两分。黑 9 如脱先,白即 9 位靠,黑只好 A 位立,被白先手

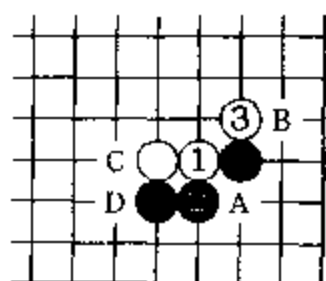
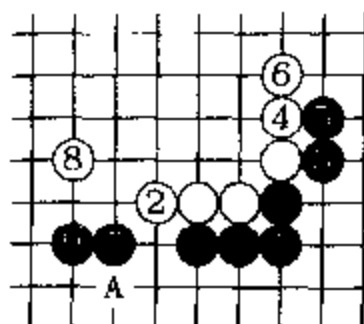


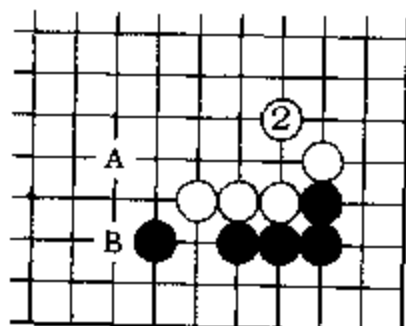
图 7



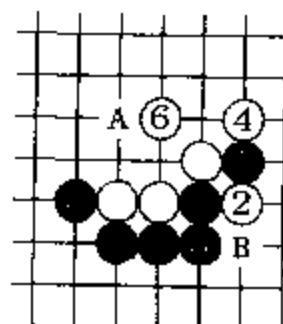
定式图五

得利，黑不是滋味。

**定式图六** 黑直接在 1 位跳出，也是一法。白 2 虎应，成简明的定式。黑 1 后，白先 A 位飞，黑 B，白再 2 虎，亦可。



定式图六

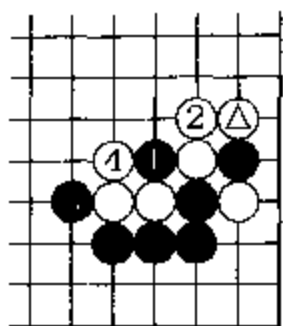


定式图七

**定式图七** 黑 1 连扳是简明的下法。白 2、4 打吃一子，黑 5 扳到急所，至白 6 虎止，是基本定式。此型后，黑在 A 位靠是要点；白 B 位长，实利很大。

**定式图八** 白△后，黑 1、3 连打也是一种下法。白 4 长止，是定式。黑 1 虽有俗手之感，但可留下一些余味。

**图 8(以后)** 前图后，黑要开拓左方时，有 1 位跳的手筋。白 2 长，避免被包打。黑 3 连扳，紧凑。白 4 冲 6 提是次序，可给黑制造断头。到黑 7 粘止，是常用的定型方法。之后，如白在 A 位打，黑 B 粘，作战。若黑 1 在 4 位打，白 2，黑 1，白 3 长，如此黑总是慢一步，无味。



定式图八

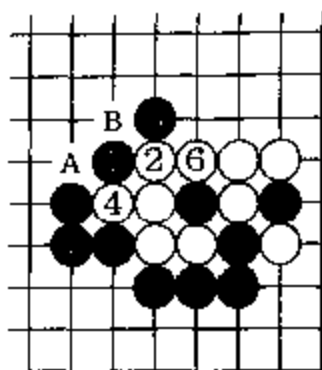


图 8

**图 9(小雪崩)** 黑 1 扳, 成为“小雪崩”型。黑选用该型, 一般是征子对己有利。白 2 断打, 至黑 5 曲止, 绝对。之后, 征子不利时, 白只有 A 位虎; 反之, 可在 B 位长。

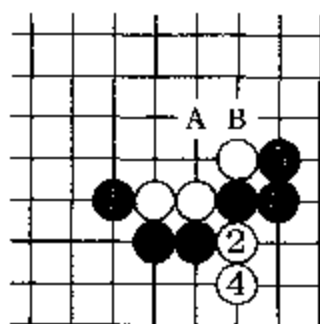


图 9

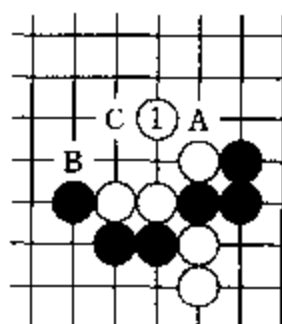
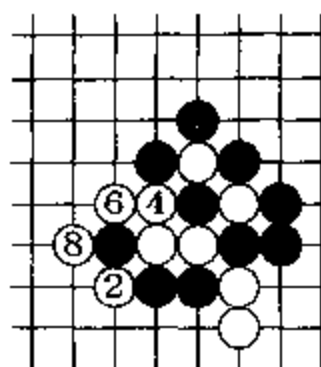


图 10

**图 10(白虎)** 因征子不利的关系, 白在 1 位虎。接下来黑在 A 位打, 则简单定型; 如黑在 B 位长或 C 位靠, 就成为作战的定式。

**定式图九** 黑 1 打, 白 2 断, 以下运行到白 8 提止, 是双方唯一的着法。本型没有其它变化, 双方都极其坚实, 从局部来看, 还是占到角地的白稍好。所以, 在有还子的对局中, 先行方已不愿使用此型。

**图 11(白脱先)** 上图白 8 脱先的例子也有, 但仍以提净为本手。既然白脱先, 黑就 1 位长出。白 2 压, 保持出路。黑 3 打 5 扳, 到白 10 止是常规的运行。黑两面得利。



定式图九

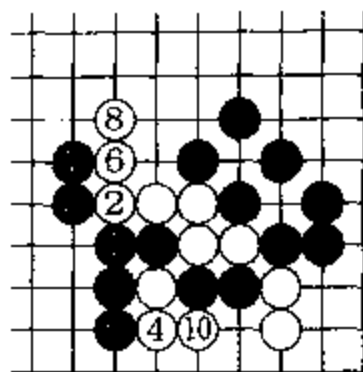
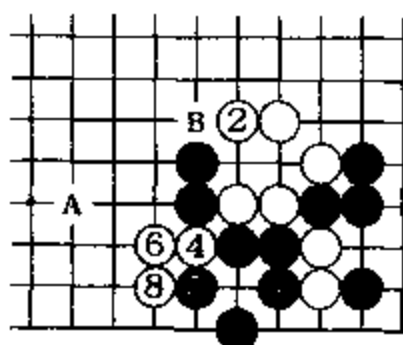
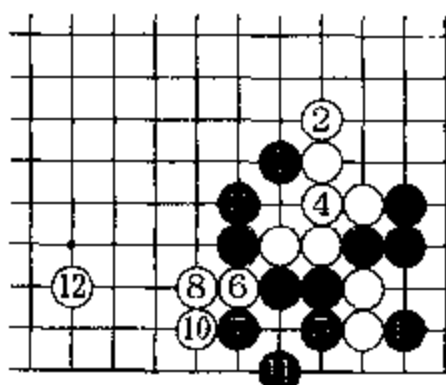


图 11

**定式图十** 黑1长,是挑起战斗的手法。白2双,黑3挡住,白4断后,黑5、7紧气,至黑9补止,告一段落。接下来白可依据局势,选择A位飞或B位压,成作战之形。



定式图十



定式图十一

**定式图十一** 黑1靠是形的急所,亦是一法。白2长出,黑3与白4交换后再5位挡,以下白6断至黑11的运行和上图一样。白12拆,先安定下边。以后就没有确实的型了,但下图的着法必须注意。

**图12(两分)** 征子有利时,黑1罩的手筋可以成立。对此,白应2尖。黑3扳头,白亦4位扳,黑5粘,白6跳出。如此运行,大致两分。

**图13(征子关系)** 图9中谈到黑选择小雪崩时,应注意征子关系。白1长时,黑2位爬。白3断后,黑4打6征,棋就

结束了。

**定式图十二** 白△敢于长，则征子一定对黑不利。这样，黑就得先走1位长与白2交换，然后再3位挡。被白2跳方占到好形，黑虽不愿，但也只能如此。白4断，到黑9补后，白可在A位压或B位拆，仍是战斗的姿态。本型与定式图十相比，白△的位置稍好，白略有所得。

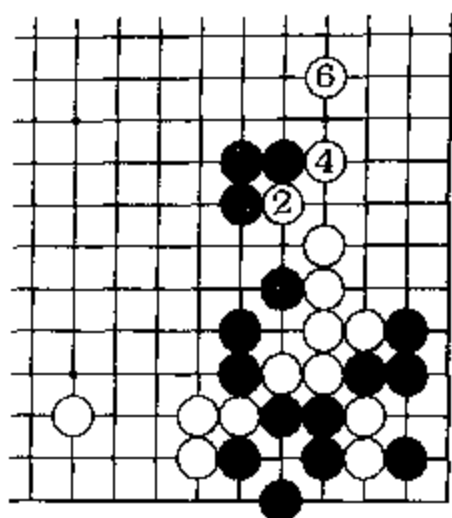


图 12

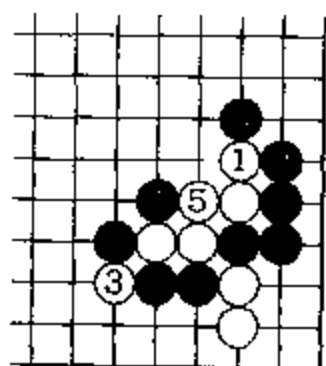
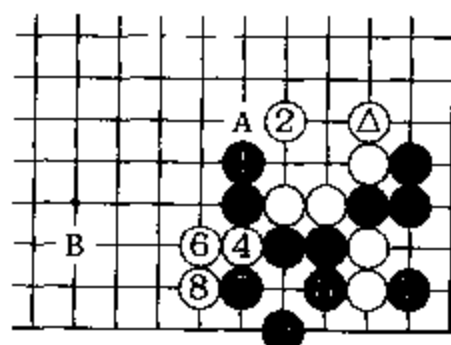


图 13



定式图十二

**图 14(大雪崩)** 黑1长，也是一种下法。若白2压，黑3扳起，就成为“大雪崩”型。白4打6立，由此引出繁杂的变化。之后，黑在A位内曲，是重视实地的下法；黑走B位外曲，则取势。

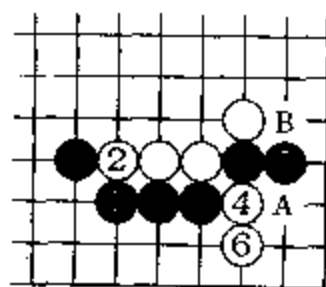
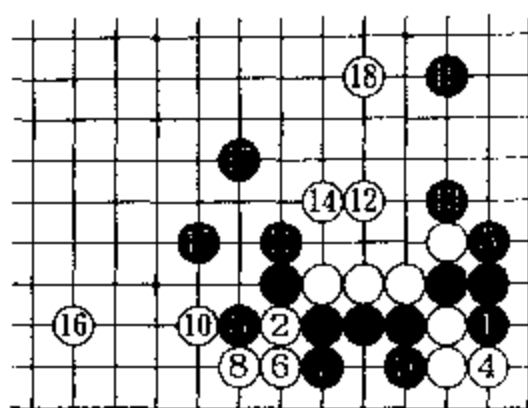


图 14

**定式图十三** 黑1内曲。此时，白2断4挡不易之次序。黑5爬后，白6立下，黑7、9得角。白10打，至黑19拆止，是基本定式。中腹各一块未安定的棋，呈作战格局。

**图 15(次序误)** 黑1曲时，白马上在2位挡，则次序有



定式图十三

误。白4断后，黑就5位长而不在11位打了。白6虎，以下至黑13粘的运行，与后面定式图十五完全一样。但本图中黑1、白2的交换，被黑平白无故地便宜掉二目棋，白岂能容忍！请两相对照。

图16(白苦) 黑1打

后，如白2立，大失着。黑3

挡，吃掉角上二个白子。白大概只有4位夹，黑5长。以后，白A渡，则黑占B位急所；若白走B位跳，黑A冲，白C，黑D，白E位夹从一路渡回。不管走成哪一种下法，白苦战已成定局。

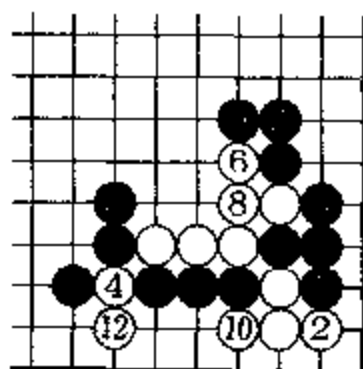


图 15

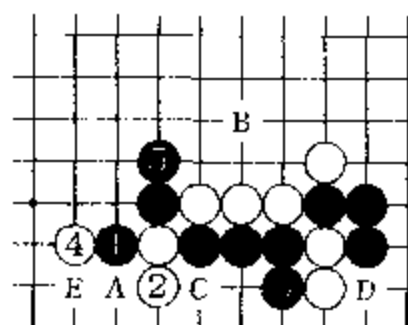


图 16

**图17(摇橹劫)** 续定式图十三。白1扳、3立是常用手法。黑4扳是解困的好手，待白5挡，黑再6位紧气，局部是黑依仗“摇橹劫”吃白。然而，正因为有这个“劫库”，白就能在他处以劫滋扰！黑不得不防。白如无做“摇橹劫”的必要，则在收官时于2位点，按正常下法走。

**定式图十四** 黑1挡时，白也可以在2位长。黑3补，白4曲，黑5长，白6整形。黑7爬，只此一手。白8打，黑9扳起。

白12跳,诱黑13冲断,是行棋的步调。至白22拆,是常见的着法。与定式图十三比较,黑的实利有所增多,但在中腹作战中白较有利,互有得失。

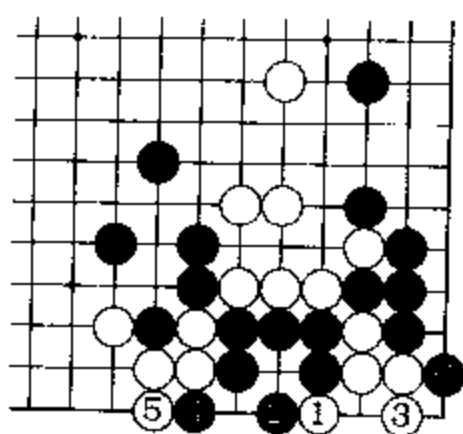
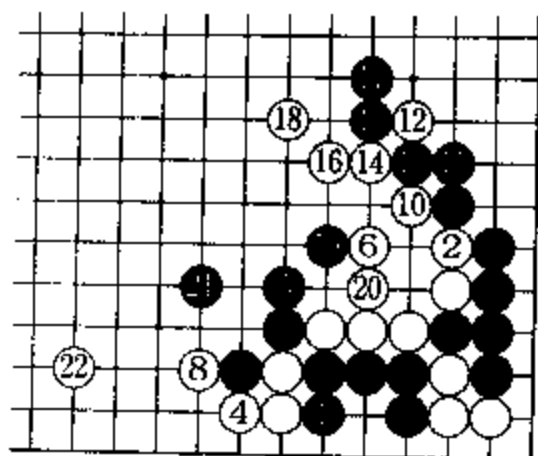


图 17



定式图十四

图18(变化) 白△双时,黑有1位压的变化。白2扳,黑3亦扳。白4长,黑5、7连压,白8后,黑回手在9位拦。若左下角是黑子时,9位就是绝好点,成为黑的理想形。

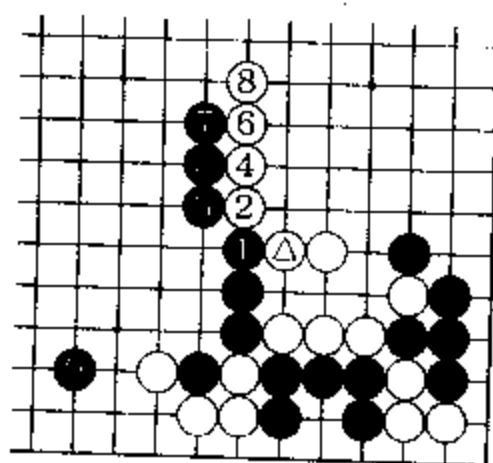


图 18

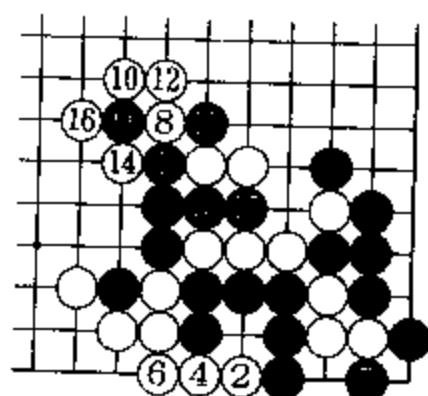
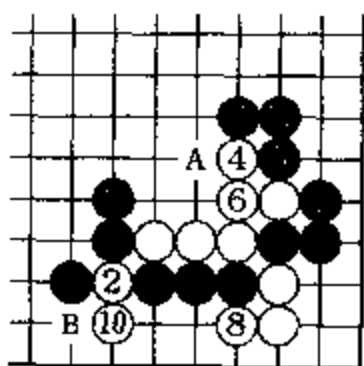


图 19

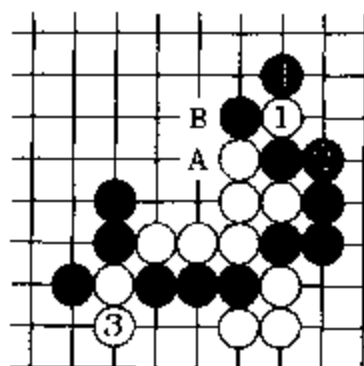
图19(转换) 对黑1压,白2点入,到黑7止,白把应得到的官子先走掉,然后再8位扳,是准备弃子的下法。黑9扳时,白10连扳。黑在11位打,可吃到三个白子。至白16提的

进行，成转换。此形在名手对局中曾出现过。黑1压后的着法，双方都有变化的余地，尚未形成确定的型。

**定式图十五** 黑1外曲。白2断，黑3长，白4虎是此际的最好下法。黑5打7扳，白即8位收气。黑9打再11粘，是基本定式。以后，黑走A或B位都是先手。目前应保留，到需要定型时，再决定如何走。



定式图十五



定式图十六

**定式图十六** 黑●打时，白亦可在1位断打，等黑2粘后，白再3位立。至黑4补，也是定式。此后，黑在A位扳仍可封住白棋；不过白要向中腹行棋时，有了B位一打之利，多少有些帮助。本型与上图比较，难断优劣。

**图20(黑好)** 黑1扳时，白2跳出过强。此时黑3打后连爬二手，待白8长，黑就9位压，再回到11位粘。以后，白在A位挡或B位尖是先手，黑应在C位补。如此运行，黑已得到角地，外面是对攻的形态，黑可满意。

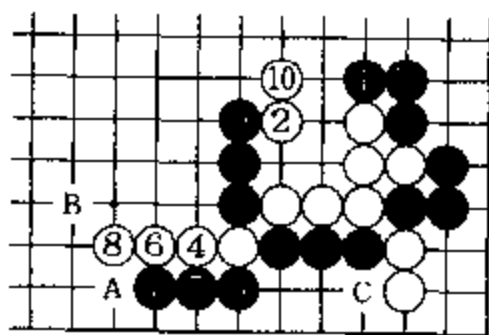


图 20

**图21(白脱先)** 黑1长时，白继续在A位压，就有可能

走成复杂的大雪崩型。如果白因某种情况暂时不宜走大雪崩时,可考虑脱先。之后,黑应该尽早在3位立。局部而论,黑五手对白三手,得失不言而喻。本图是实战中常见之形。

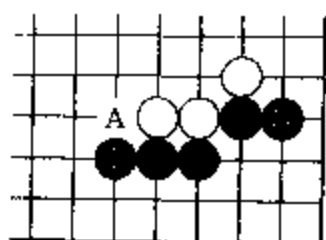


图 21 ②脱先

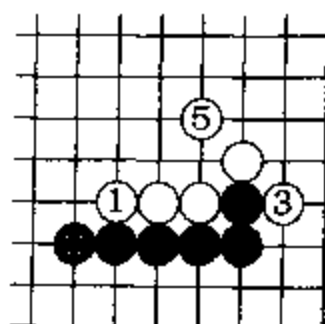


图 22

图 22(黑回避) 白1压,想走成难解的大雪崩。对此,黑有2位长的回避手法。白3打5虎整形,成为简明的运行,大致两分。黑2长后,如白脱先,亦可。

今日小结:一、定式图一、二、三的三种定式都很简洁,双方可根据局面需要选择使用。

二、走成雪崩型(图7)后,是选择简明的着法,还是采用大、小雪崩型呢?现在正是决断的时候。

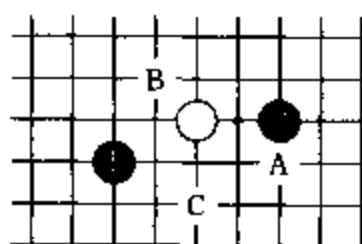
三、小雪崩型,从局部来说变化并不多,大都是作战的姿态。不过,以后的下法就无例可循了。

四、大雪崩型,复杂多变,上面列举了一些基本型及变化。如觉得没有把握,建议您采用并不吃亏的“回避”法。

## 第21天 一间低夹

白高挂后,黑有种种应法,各有各的意图。今天讲小飞夹击应,其意图是阻止白在左面行棋。

**基本图** 对白一间高挂,黑1采用小飞夹击,是不愿让白向左面行棋时的一种着法。白的应法有A位托,B位尖和C位跳三种。



基本图

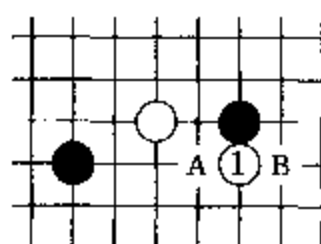


图 1

**图1(白托角)** 白1托角,最常用。对此,黑的应手有A、B两处可选择。

**图2(黑扳下)** 白托角后,黑通常是在1位扳。白2断,黑3连回。此时,白4挖是手筋。现在,黑又面临A位断打或B位下打的问题。

**定式图一** 黑1断打是正统的下法,白2立,进行到黑9粘止,是基本定式。黑相当厚实,但白得先手,两分。

**定式图二** 白1打时,黑可以在2位长。对此,白3打5曲,一定。黑6、8提后,白在9位打。黑10断打简明,至14尖补成为转换,两分。其中,如黑10在13长,则白在A位跳应,即成作战状态。

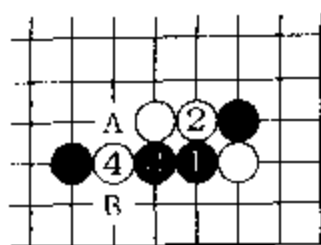
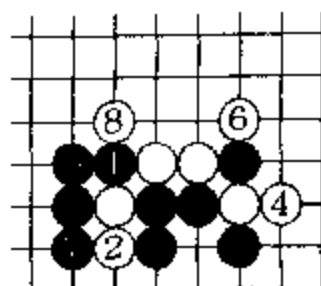
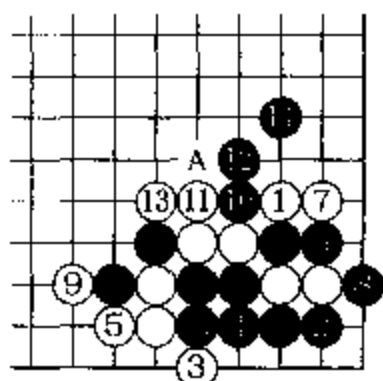


图 2



定式图一



定式图二

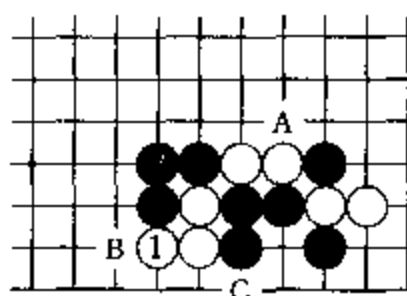
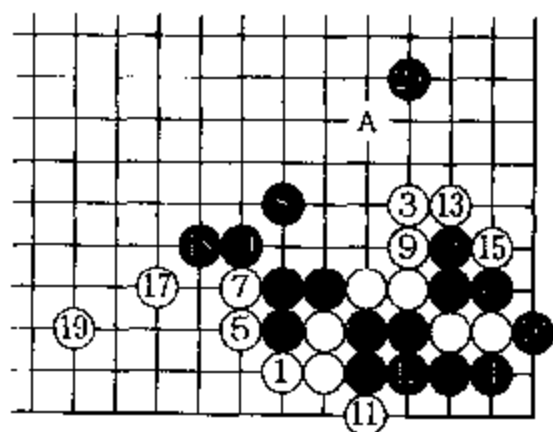


图 3

图3(变化) 黑●挡时,白有1位曲的下法,但要注意征子关系。黑2粘,A位征与B位扳成见合。但征子对白有利时,白即于C位收气。如此,必有一方以崩溃而告终。白1曲的意图,在以下几个图中就见分晓。

**定式图三** 白1曲出,必定征子有利。黑2长,只此一手。白3跳,黑4挡,白5扳打,皆属一定的应对。此时,黑在6位粘,选择作战的



定式图三

下法。白7贴起,以下到黑20夹止,是大致的运行。之后,白于A位飞出。此为实战中的常型。

**图4(白妙手)** 白1挡时,黑在2位飞,想迫使白处于低位,可惜这一手棋不成立。白3立是妙手,黑角放不出气。黑4、6紧气,白7单粘是杀气的要着,黑角被吃掉了。所以,对白1挡,黑只能在角上补,上图的运行次序可认为是必然的。

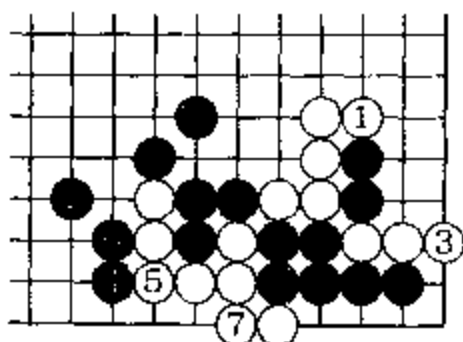
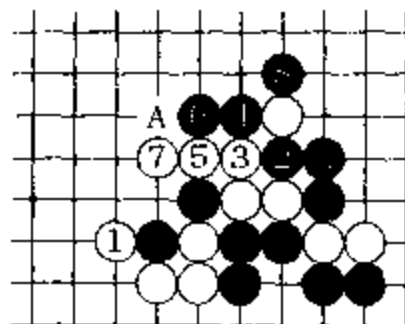


图 4



定式图四

**定式图四** 对白1打,黑2冲4打是简明的定型下法。白7长后,黑8补,告一段落。白先手得安定,黑实利亦不小,双方均可接受。本型中,A位是双方势力上的急所。

**图5(实战)** 在左下角是黑无忧角(或A位单关角)的场合,征子对白有利时,白一般都是在1位曲

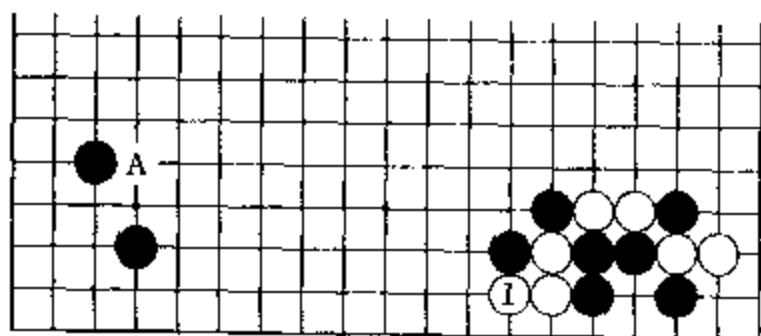


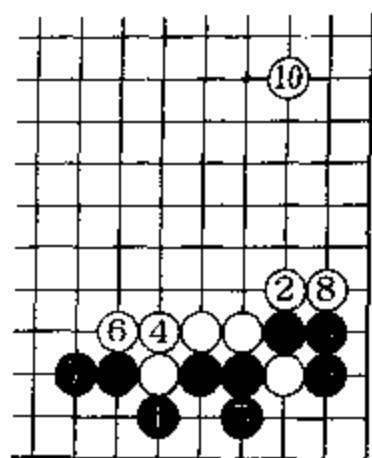
图 5

的,这是实战中常见的下法。之后,不论是走成定式图三或定式图四的结果,都会对左下角的黑势有一定的抑制作用。若白按照定式图一那样下,黑在下边就构成一个绝好的阵势,这或许就是黑求之不得的事了。白之所以选用1位曲,其意义就在于此!

**定式图五** 黑1下打,亦是一法。白先2位打再4粘是次

序。黑5曲补,当然。白6压是先手,然后再8位挡。至白10拆止,是基本定式。黑位稍低,但可得先手。

**图6(白有利)** 白1打时,黑如在2位提,白也3位提,如此互提,双方棋形都极厚实。从局部来看,白得角地而较有利。如黑的厚势不能发挥作用,这种下法就不适宜。



定式图五

**定式图六** 白1粘,有征子关系。黑2长,白就3断5征。黑6补后,白即于7位提净,两分。其中,黑2如改在A位立,则还原成定式图五。若征子不利时,白5只好在B位长,待黑6补,白再C位枷,如此,白不能满意。

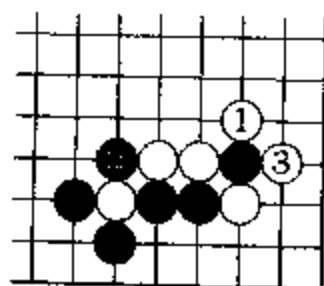
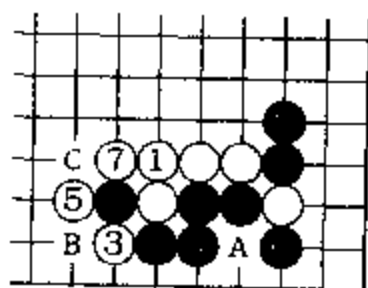


图 6

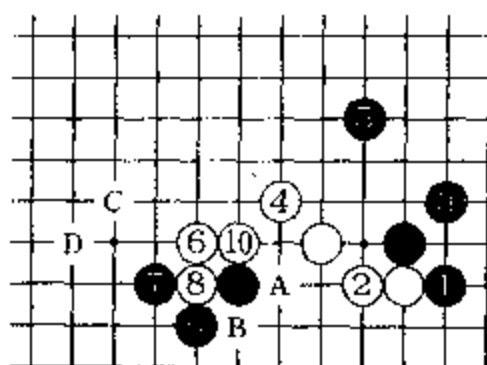


定式图六

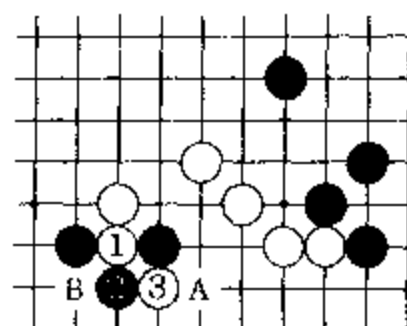
**定式图七** 对白托角,黑在1位扳也是实战中的常见下法。白2退,黑3虎。此时,白4尖是形。黑5应后。白即6位飞压。黑7跳,是轻巧的着法。白8冲、10压是厚实的定型手法。以后,黑如在A位长,被白B位断,黑不好下;如黑在B位粘,则白可在C位飞或D位夹,黑也为难。所以,黑应脱先,留待以后再作决定。本图是常用之型。

**定式图八** 征子有利时,白1、3冲断是严厉手段。接下来黑在A位打吃的话,白B打后征吃黑●,以后的变化虽复杂,

但黑不会有利。因此，白3断后，黑即放置他投，让白再花一手在B位补。这也是实战中的常见着法。



定式图七



定式图八

图7(劫争) 续前图。如黑在1位打吃，则白2打、4征。黑5冲时，白6长再8挡住。对黑9断，白10粘必然。黑11后，互相对杀。白20是宽气的手筋，至白26打成劫，黑失败。

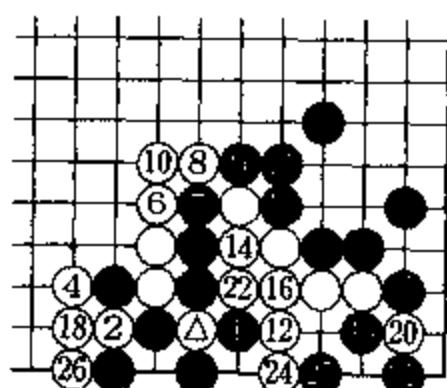


图 7 ●=△

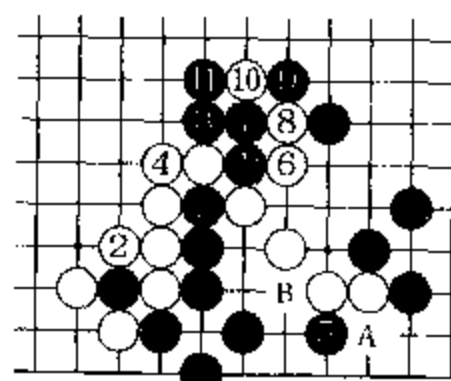


图 8

图8(白打过) 上图成为劫争的运行次序必然。黑1断时，白如在2位提，想不打劫而净吃黑，则无理。黑有5位托的好手，以后A位渡与B位做活见合。白再6、8打冲，已经迟了。黑9封住，对白10断，黑11打即可避免被征。白难于收拾了。

图9(白好) 图7中黑9如改在本图1位断，则白2打4粘。黑5断打虽是脱出的手筋，但白有8位挑起劫争的强硬手

段。白10顶是绝好的本身劫,如果黑应的话,以后还有劫材。所以,黑只好11粘。白12征吃,至黑15提止,成转换。白提二子而得到厚势,可以满足。

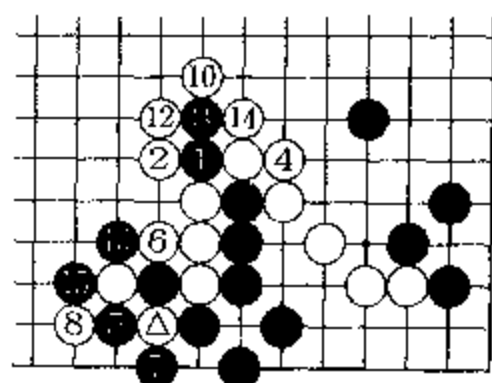


图 9 ● = ⑤ ⑪ = △

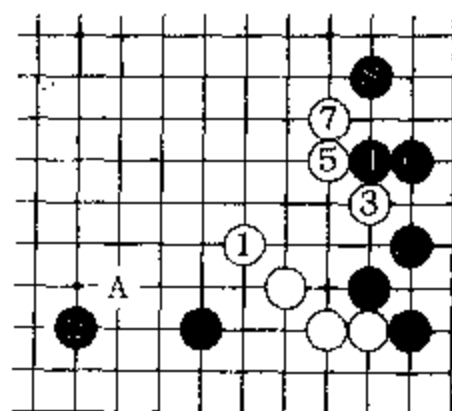


图 10

图10(黑不好) 白1尖时,黑不愿被飞压而在2位拆(或A位飞),白就转向3位点。黑4靠是手筋,白5扳,黑只好在6位立。白7长,黑8跳出,告一段落。黑位置偏低,不好。

图11(白尖) 白1小尖,略偏重于取势,是常用的下法。黑的应手有A拉拆和B位靠。

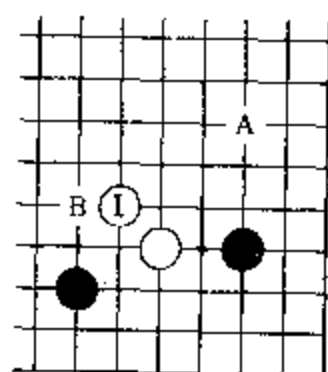


图 11

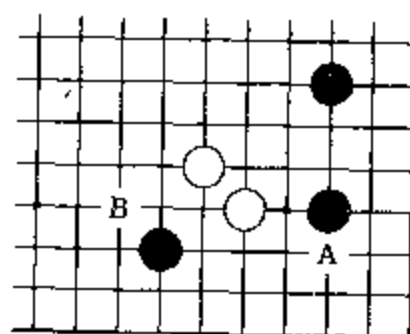
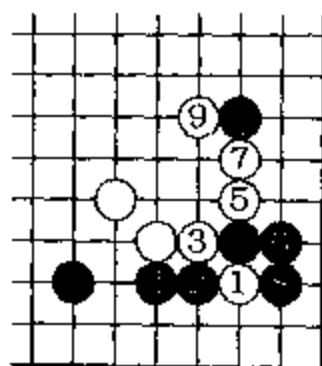


图 12

图12(黑拆二) 白尖后,对两面黑子的压力大致相等。黑可根据局面,选择在哪一边应。现在黑于1位拆二,是平稳的着法。之后,白在A位托是通常的下法;在B位飞压,则是

场合性的趣向。

**定式图九** 白1托,常用。黑2扳,白3断,黑4连回。白7顶是整形的手筋,黑8后,白9扳头,告一段落,大致两分,这是一个老定式。过程中,黑2如在8位扳,白2退,以后即还原成定式图七的运行,但本图中黑拆二的位置明显不好。



定式图九

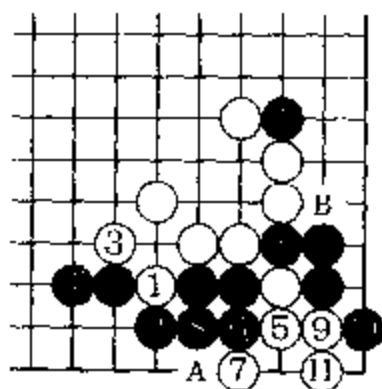
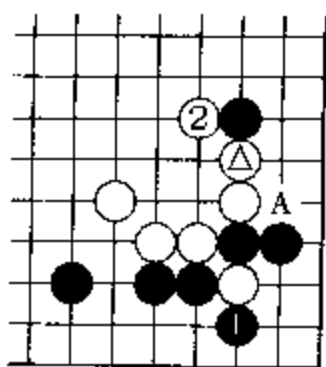


图 13

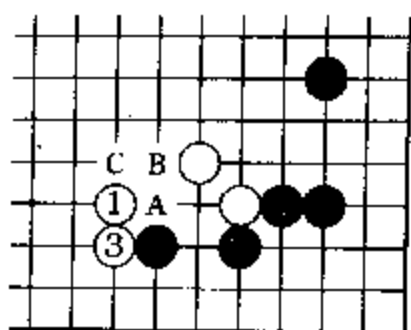
**图13(劫味)** 前图后,白还有1挖3鼓的伏击手段。黑4长出,白5立下,黑6挡至白11是必然的进行。以后,黑A打,白B紧气,成劫。这是白方的无忧劫,黑不堪忍受。如果黑4改在6位应,虽可无事,但被白4位迎头一打,黑也痛苦。过程中,白3鼓后,黑4当然是先提劫,但白劫材多时,黑就只能屈服了。这是老定式所留下的缺憾之处。

**定式图十** 白△顶后,黑改在1位打,就可解消上图中白借劫得利的手段。白2扳,即告段落。本型中白有A位的先手利,这也是没有办法的了。本图黑没有后顾之忧,与定式图九比较,似更为合理。

**定式图十一** 在白重视左面的场合,可以在1位飞压。黑2托,白3挡住,黑4补止,是定式。从局部来看,黑角实地相当大。白与左面没有较合适的配合,则不利甚明。另外,黑A位冲,白B,黑在C位断的手段不成立。

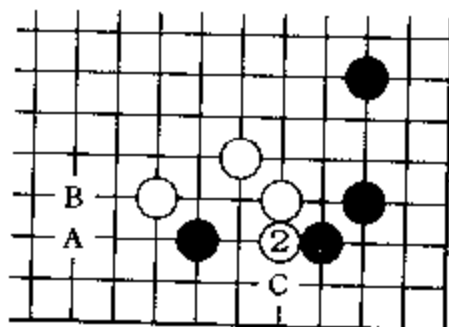


定式图十



定式图十一

**定式图十二** 黑有1尖的下法,白应在2位挡。如此,黑得先手。之后,黑在下边行棋的话,则应看轻●一子而在A或B处落子。黑在C位扳虽是先手,但要保留。



定式图十二

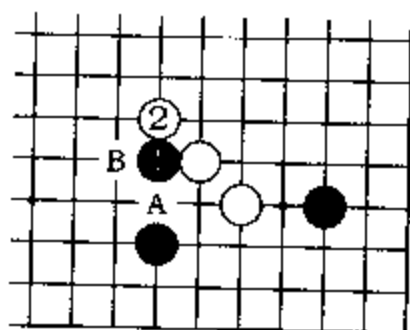


图 14

**图 14(黑靠)** 黑不愿被白飞压,可在1位靠。在左面有配置时,黑常采用这一下法。白2扳后,黑有A位粘和B位长两种应手。

**图 15(黑粘)** 黑1粘时,白在A位长是重视中腹势力,并有破坏黑与左面相配合意图的着法。白也可以在B位尖,防止黑在C位托渡。黑1棒接的本意,就是为在C位托。白究竟使用哪一种下法,应根据具体的局面来选择。

**定式图十三** 白1长,以中腹势力为主。黑2托渡,是定式。对此,白一般是脱先他投。以后白要在角上定型,有A位顶和B位扳。

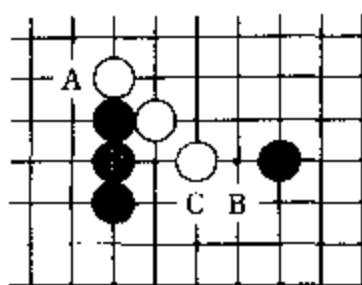
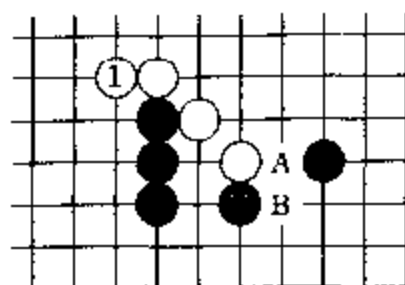


图 15



定式图十二

**图 16(白重势)** 白1顶、3扳是重视外势的定型手法,黑4立后,白再A位补则形整。如视1、3为先手利,白即可脱先。白脱先,如黑在B断,白就C位打,黑D、白E往下连挡是弃子的要领,不过,这样黑的实利也相当可观。

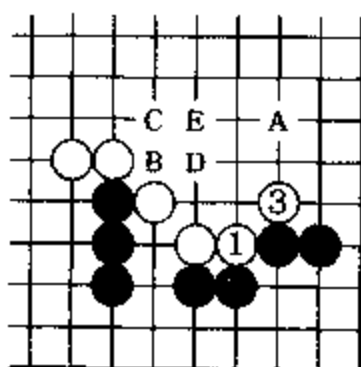


图 16

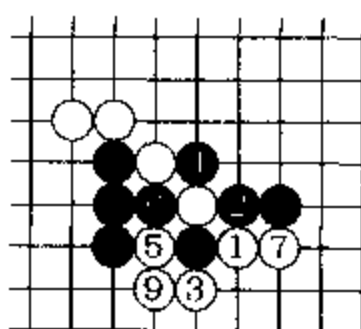


图 17 ● = ●

**图 17(白活角)** 白在1位扳,可以活角。白3打时,黑4反打是正确的下法。白7挡后已是活棋,但被黑8提劫通连,中腹白子就成为孤棋。因此,白1虽能夺黑角地,但要掌握时机。另外,在白动手之前,黑在2位顶也是一步大棋。

**图 18(劫)** 上图黑4是正着,此手如在本图2位粘,白3挡,至7立下,是角部死活的基本型。之后,黑可打劫杀白角。但被白劫活后再于A位粘,黑反而成为两块孤棋而不易处理了。试问黑是否有必胜此劫的把握呢?

**定式图十四** 白1尖,不让黑托渡是重视实地的下法。如

此,黑2扳可与左面相配合。白3虎是形。黑4拆,轻灵,以后白在A位挡角,则黑B位拆。白5扳,黑6长止的运行,可视为两分。

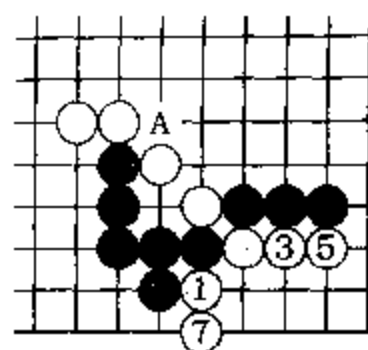
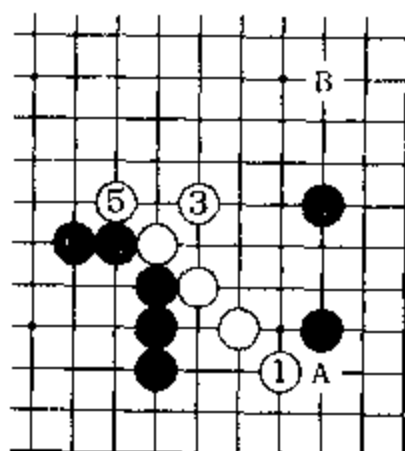
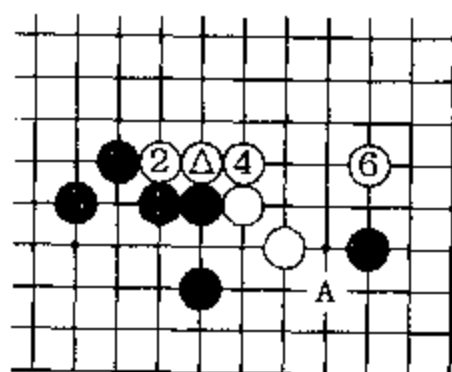


图 18

**定式图十五** 白△扳后,黑如强调和左面的配合,可在1位长。这一下法在对局中虽常见使用,但还未完成确定的型。白2压是强手,黑3扳较稳健。白4与黑5互补,必然。至白6止,告一段落。如此运行,大致两分。之后,黑在A位尖可活角,但对左面略有影响,由黑酌情而定。



定式图十四



定式图十五

**图 19(战斗)** 黑1断,强硬。白2打4长,必然。黑5、7挡,再走9、11渡回是次序。白12曲出时,黑13回手补。白14跳出止,成为作战之形。接下来黑在A位飞是要点。

**图 20(一型)** 前图黑9亦可在1位挡,这是黑重视外围作战的下法。白2尖顶后再4位飞是次序,黑5小飞止,是一定的应接,成大范围战斗的格局。黑可根据周围的配置,选用上图或本图。

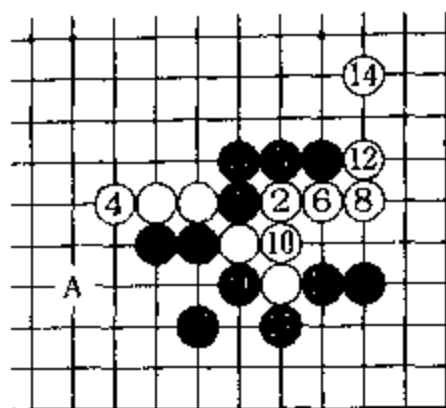


图 19

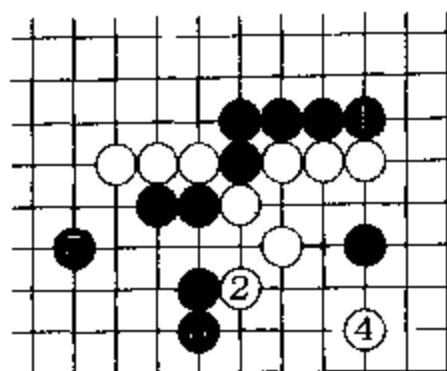


图 20

**图 21 (实战)** 如图是第三届应氏杯赛中王立诚执黑对刘昌赫一局的局部。黑 1 靠, 白 2 扳。黑 3 长后, 白在 4

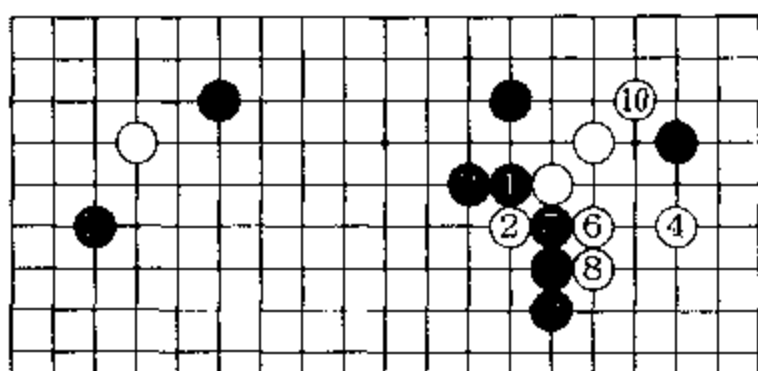


图 21

位拦, 又是一种下法。黑 5 断, 必然。白 6、8 得先手后, 转向 10 位尖取角。黑在右上角一时没有合适的下法, 故于 11 位双挂, 另辟战场。

**图 22 (白跳下)** 白 1 向二路跳下, 将黑彻底割断, 是一种追求变化的着法。黑 2 飞时, 白 3 尖出, 以后 A 位拦逼与 B 位夹击见合。黑的应手当依据局面的需要, 在右边或下边开拆。

**定式图十六** 黑以右边为重时, 可在 1 位拆, 白 2 夹, 当然。如此即告段落, 这是简明的定式。

**定式图十七** 黑不愿被白在下边夹击时, 可于 1 位飞。白即转向 2 位拦。黑 3、5 压长, 保持出路。白 6 跨是弃子整形的

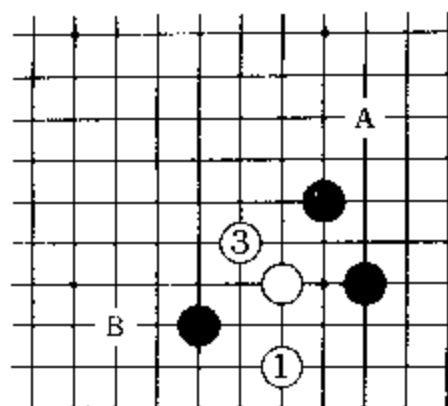
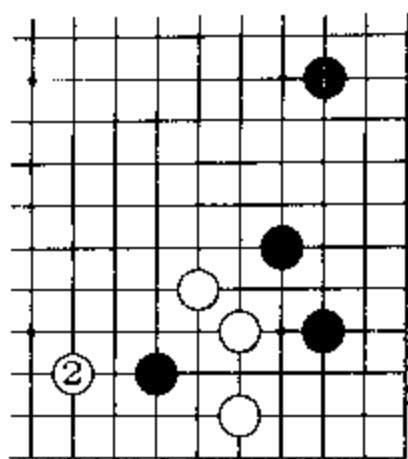
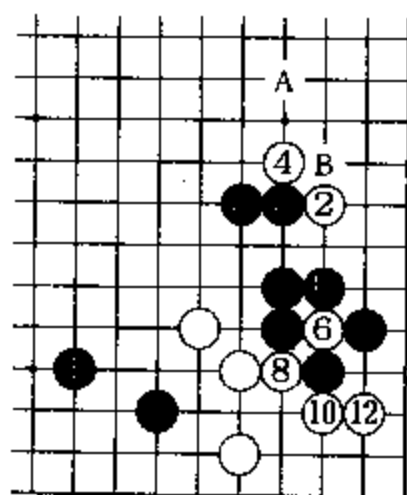


图 22

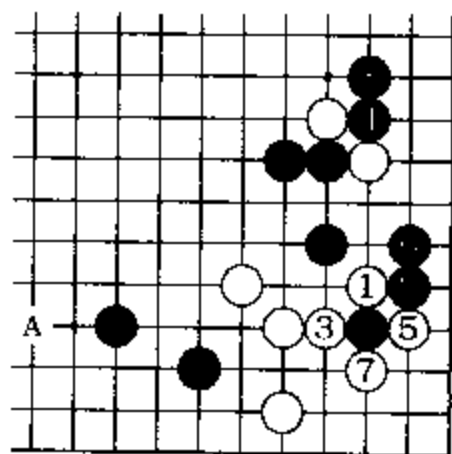


定式图十六

手筋,黑7遮断,以下到白12立止的运行,两分。之后,黑在A位逼是攻击的急所;如于B位断吃白一子,虽然坚实,却有过缓之嫌。



定式图十七



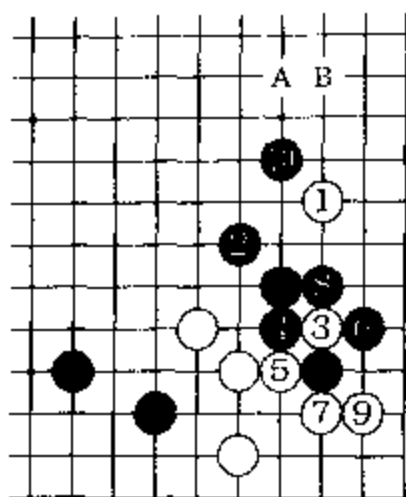
定式图十八

**定式图十八** 对白1跨,黑2扳亦是一法。白3顶是好手,黑即在4位断。白5断打必然,解消了黑在7位长的手段。黑6退后再8位长,告一段落。与前图相比,本型中白角实地稍有增加,但右边黑形相当厚实。然而白可得先手,仍是两分之势。以后,白在A位拦逼也是要点。

**定式图十九** 白1拦逼时,黑2尖是简明的着法。白仍是

3 位跨,至白 9 立获安定,然后黑在 10 位飞压。如此运行。亦属两分。接下来白要在右边行棋的话,走在 A 或 B 位是一般分寸。

今日小结:今天介绍了黑小飞夹(基本图)后白的几种应法。由于白挂角一子处在高位,相对来说比较容易处理。其中要注意的是:一、图 3 中的征子关系;二、定式图九与定式图十的差异。以上内容皆属常用着法,应该操练娴熟。

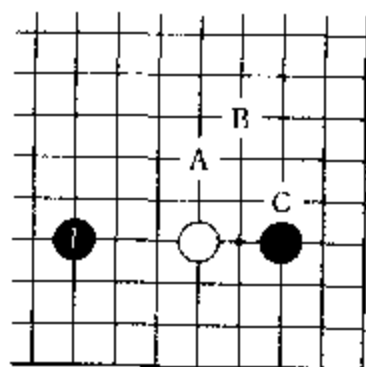


定式图十九

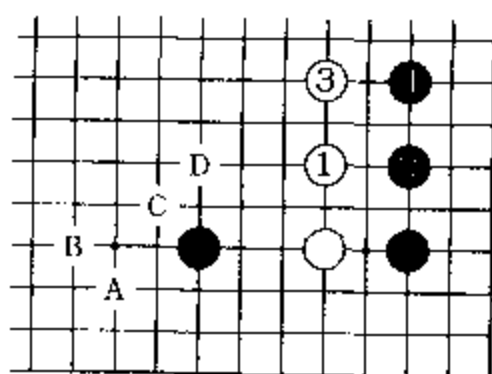
## 第22天 二种高夹

黑对白挂角一子采用高夹,有二间高夹和一间高夹两种,今天就讲这两种夹法,先讲二间高夹。

**基本图** 黑1二间高夹,是与左方有某种配合情况下的常用着法。白的应手有A位跳,B位大飞和C位靠三种。(若黑1往右移一路,即为一间高夹。)



基本图



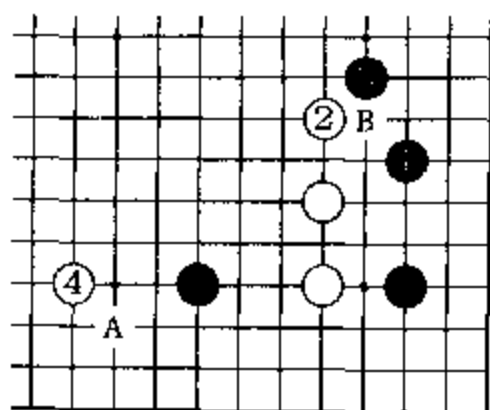
定式图

**定式图一** 白1跳应,是最简明的下法。黑2,坚实。白3再跳,与黑4交换后暂告段落。接下来白将在A或B位夹。白如在A位夹,黑C尖是形;白如B位夹,则黑可D位跳出。成作战之形。

**定式图二** 白跳后,黑可以在1位拆二。白2时,黑3飞占据高位,对扩展右边较有利。以后,白走4或A位夹击,亦是常型。另外,白2亦可在B位飞压,其变化和第13天中定式图十七有类似之处,请参照。

**图1(瑕瑜)** 黑●飞,对扩张右边大有帮助,是其优点。

然而，黑拆二的棋形就显得稍薄。白可走1、3托退，黑4长角后，白有5夹7打之利。黑被压至二路，这就是拆二所带来的副作用。其中黑4如在6位虎，则有损实地。



定式图二

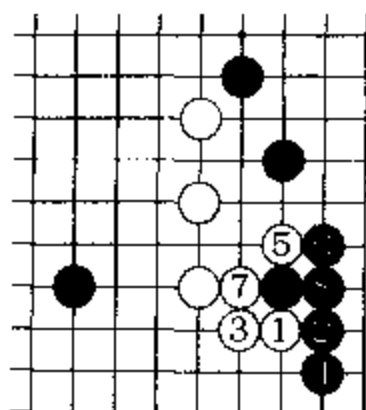


图 1

图2(白大飞) 白1大飞,最常用,其目的是尽早安顿角部一子。黑的应手有A位靠、B位顶和C位象步。此型以后的变化相当多。

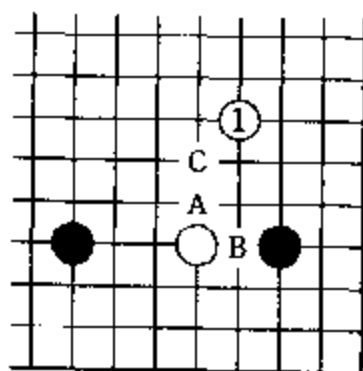
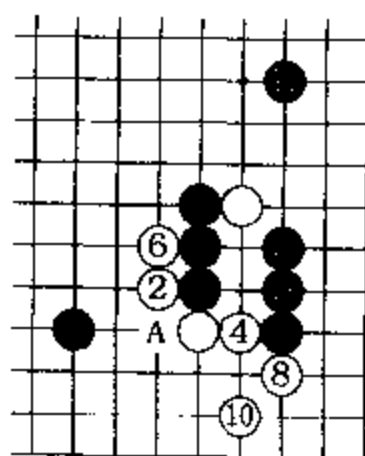


图 2

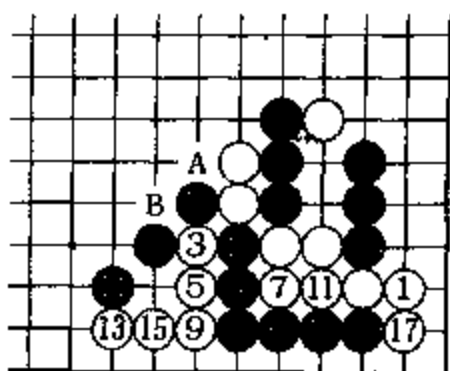


定式图三

定式图三 对白大飞,黑1靠出分断白子是常规的下法。白2扳4顶时,黑5是形,也是使用最多的一种着法。白6压8扳,或白先8位扳再6位压,皆可。在一个定式中,次序可先可后,大概仅是此例了。黑9粘后,白10虎简明,至黑11拆

止,是基本定式。白6、10有防A位断点的作用。

**定式图四** 征子对白有利时,白不在10位虎补而于1位立是强手。黑当然2位断,白3、5打下。黑6尖是形,以下至白17止,是必然的应接,实战中常有此型的出现。接下来黑大致是引征,让白在A或B位补。不过,即使白补后,黑还有出动12一子



定式图四

以生波澜的余地。所以此型以后的着法难以预料,白应当意识到这一点。

**图3(实战)** 这是日本第18期基圣战林海峰执黑对赵治勋的一局。白没有在右下角引征,而是立即于1位扳,也是一种着法,以下至黑16粘是一定的运行。白17似应在A位挂,以扩大上方的模样。黑18是绝好点。

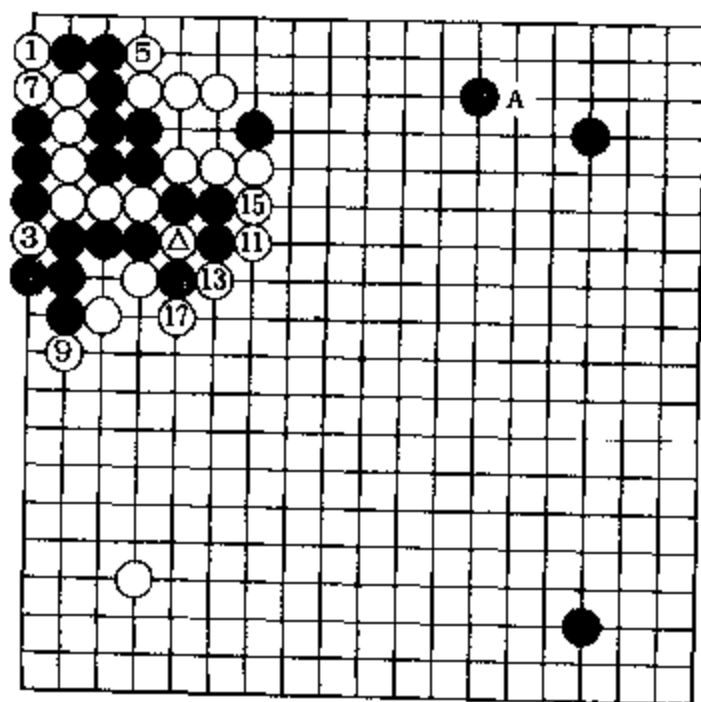


图 3 ●=③ ●=△

图4(黑脱先) 白△立后,如黑脱先,白应立即在1位虎补。就局部而论,白形厚实且地大,黑两面均呈薄弱之形,白可满意。

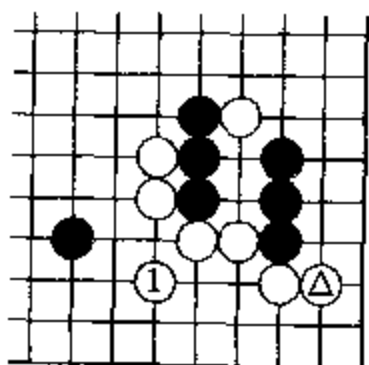
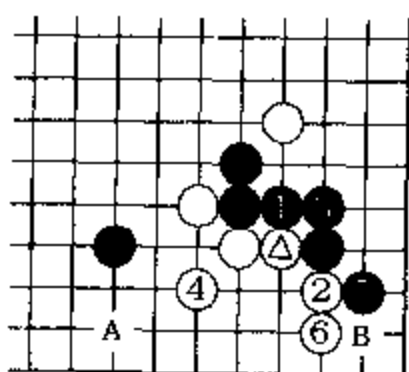


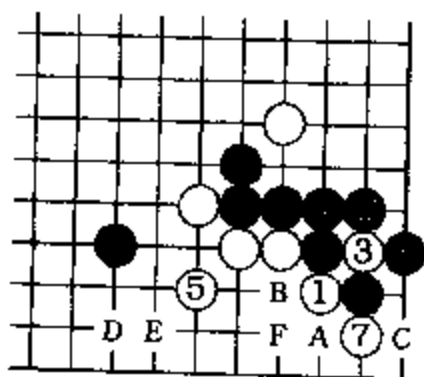
图 4



定式图五

定式图五 白△顶时,黑在1位挡也是一种下法。白2扳,黑3粘,白4虎补。黑5扳,白6立止,是基本型。以后,A位飞与B位曲见合,白无不安。

定式图六 对白1扳,黑亦可在2位虎。白3打、5虎补,黑立即在6位断吃。如此即告段落,白可脱先。之后,如黑A位打,白B,黑C,白就D位飞;如黑E位飞,则白F位虎就能安定。本型黑较厚,但落后手。与上图相比,各有千秋。



定式图六

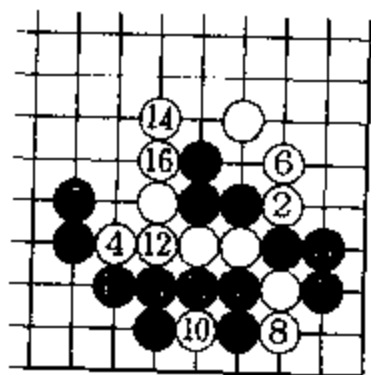


图 5

图5(黑骗着) 黑在1位连扳,是骗着。白2打,黑3粘,此时白4是破骗着的简明下法。黑如5位长,白6退回。对黑

7 打,白 8 立、10 夹是手筋。黑只得走 11、13,于是白 14 枷住三子。至黑 17 的运行,白得先手而无不满。过程中,白 4 亦可在 6 位退,但变化较复杂,不如本图简明。

**图 6(白好)** 白 1 虎时,黑如在 2 位打,则白 3 虚枷是好手。下成这样的形状,已没有评论得失的必要了。

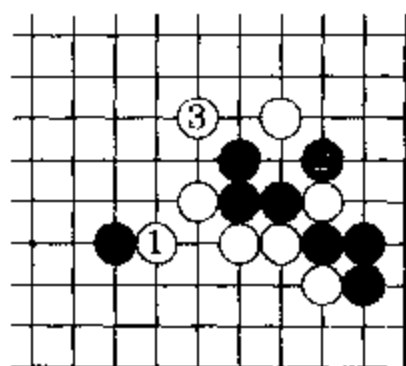


图 6

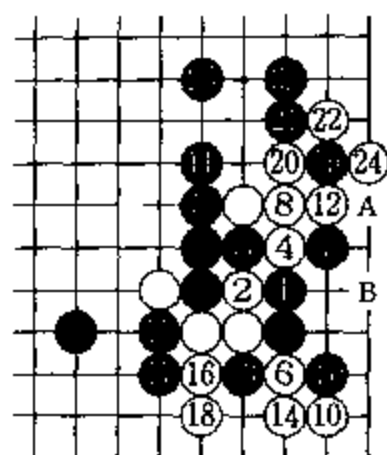
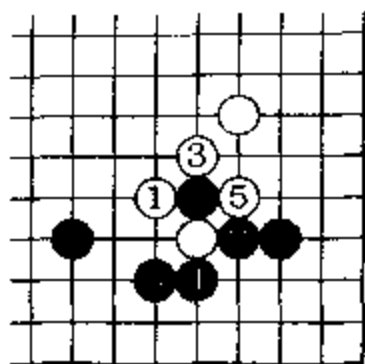


图 7

**图 7(黑自取其咎)** 黑 1 退,首先面临征子问题。如征子对白有利,白即 2、4 冲断。黑只好在 5 位压,白 6 扳是要点。黑 9 时,白当然 10 位连扳。接下去黑在角部谋活的话,结果不会满意。所以黑在 11 位长,准备弃子。白 12 挡后,黑 13 至白 18 先定型。黑 19 夹是常用的手筋,至黑 25 补止,即告段落。白实利不少;黑势虽厚,但多了一手棋。白可以满足。其中,白 24 应该补。否则,黑 A 打,白 24,黑 B,成劫。黑 1 后,征子对白不利,则白 2 改在 6 位扳即可,以后大致还原成定式图三或定式图五。

**定式图七** 白 1 扳时,黑 2 顶是取实利的下法。白 3 打,只此一手。至黑 6 的运行,必然。白势黑地,两分。其中,白 3 如在 4 位立,被黑在 3 位长出,白难以收拾。

**图 8(黑顶)** 黑 1 顶虽显笨拙,但有这样的下法。白 2



定式图七

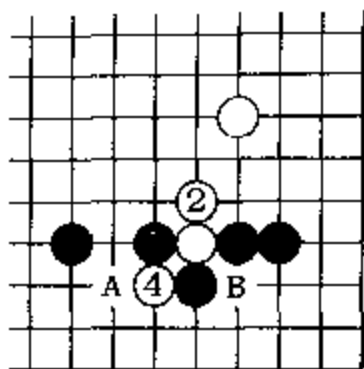
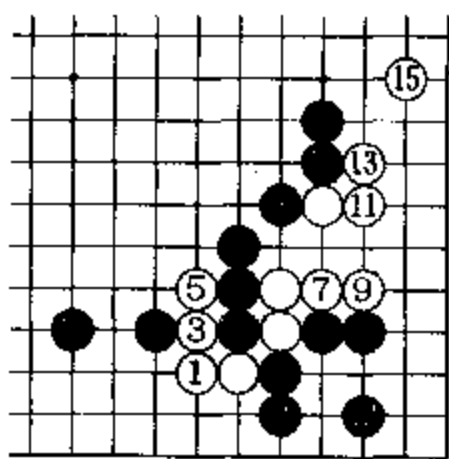


图 8

长,黑3扳。白4扳住,当然。黑5必定切断。以后,白有A位长和B位断二种下法。

**定式图八** 白1长,黑2立,白3、5打出。白7曲,只此一手。黑8尖是形,白9挡。黑10扳,白再11立,如此黑不得不在12位补。至黑16夹止的运行,成作战之势。其中,黑8如在9位曲,被白8位双,则黑不好。

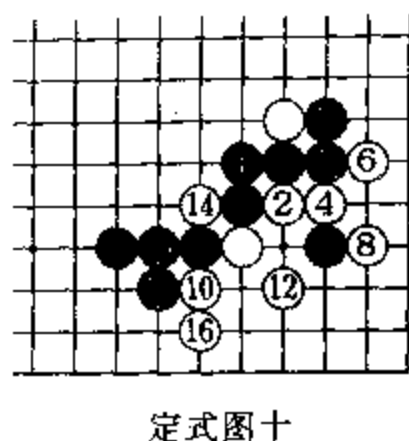
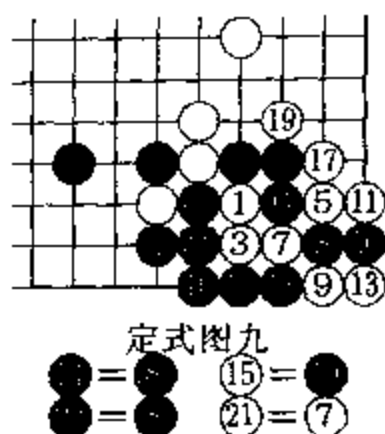


定式图八

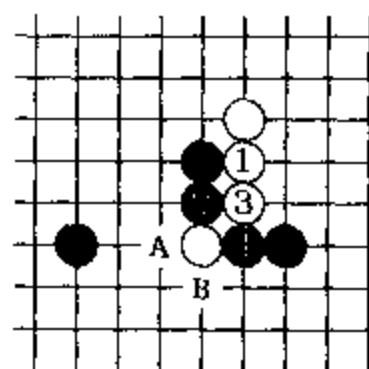
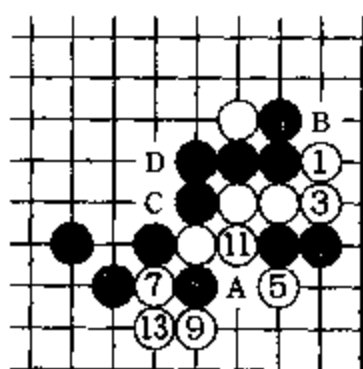
**定式图九** 白1断打,亦是一法。黑2立,至白5跳止,是必定的进行。然后,黑6、8冲断是角上对杀的常用手筋。以下至白21提回止的结果,两分。

**定式图十** 黑1象步有趣,是取势的着法。白2尖,正着。黑3、5冲下,白6扳时,黑7曲是一种应法,白8补。黑9靠、11挤,将白封住。至白16立止的运行,白地黑势,两分。其中,白12虎是形。本型黑得先手。

**定式图十一** 白1扳时,黑2立又是一种下法。白当然是3位粘,黑再4位曲。如此,白5是正确的补法。黑6靠,白7扳时,黑8试白应手。白9是正着,黑10打,白11粘,至白13



止，告一段落，两分。其中，白 11 如于 A 位提，则黑有 B 位挡的先手。本图与定式图十好像差不多，其实有细微的区别：以后白在 C 位打时，黑除了粘住外，还可考虑在 D 位打。多了一种选择，黑总有利一些。



定式图十一

图 9

**图 9(白苦战)** 对黑象步，白 1 无理。黑 2、4 将白切断。以后不管白是 A 位长或 B 位立，黑只要角上做活和外面把白截开即可。这一形状，是白苦战的样子。

**图 10(白靠)** 征子有利时，白 1 靠是强手，可能引出复杂的变化。黑的应手有 A 位扳出，B 位顶和 C 位下扳三种。

**定式图十二** 对白靠，黑 1 扳出是不甘示弱的下法。白 2 断，至黑 7 压是必然的进行。白 8、10 马上吃角是正确的着法。黑 11 是先手，白 12 紧气，至黑 13 长止，两分。如白 12 在 13

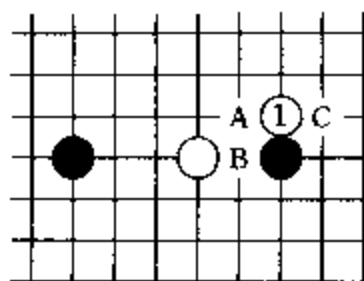
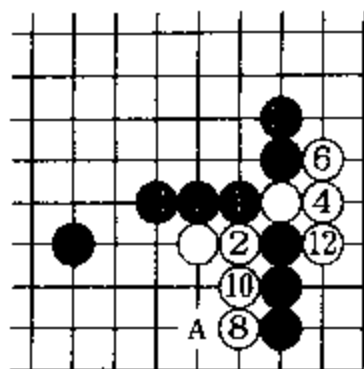


图 10



定式图十二

位打，黑于 A 位夹即可吃白。

**图 11(选择)** 此型中，黑有 1 位夹的定型手法。白 2 扳，黑 3 先手曲封。如黑保留这一手段，在 A 位挡也是先手。黑可依据局面，选择定型方法。另外，白如在 A 位爬，黑即 B 位长，尽管让白去爬二路好了。

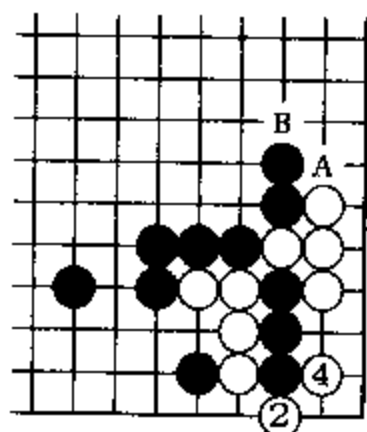


图 11

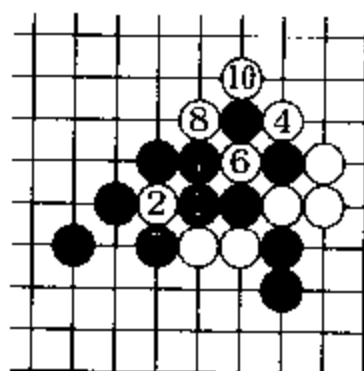
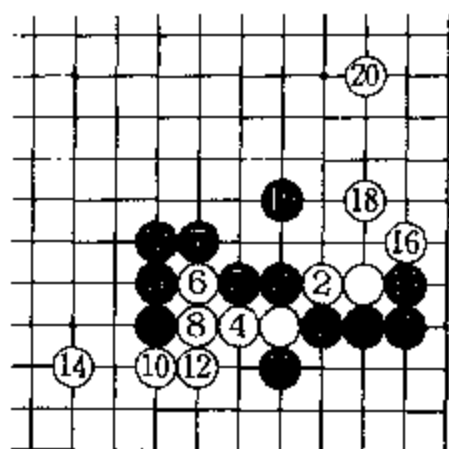


图 12

**图 12(白损)** 黑 1 压后，白如在 2 位扳，黑有 3 位虎的好手。白只得 4 位打，黑 5 断，以下至黑 11 提止的运行，与小雪崩定式相同。请把本图和第 20 天的定式图九对照一下，就可知道白损失的程度。

**定式图十三** 黑 1、3 顶断貌似严厉，其实有嵌手的意味。以后的变化虽较多，但白只要应付得当，不会吃亏。白 4 长，正

着。黑5至9强行将白封住,稍嫌无理。此时,白10扳是最好的下法,虽然黑形断点多,但白一时还无法反击。黑11扳,要紧。白12粘,黑即13补。白14跳出后,黑15、17扳粘活角。至白20拆止,大致两分,成作战之形。



定式图十三

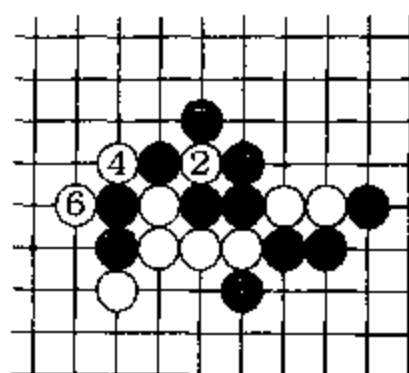


图 13

**图 13(黑好)** 黑1扳时,白2、4连打,然后在6位征吃。虽然简明,但被黑7扳,白二子已不能动弹。以局部而论,当然黑优。

**图 14(黑溃)** 定式图十三中黑11是正着,此手在1位扳,则破绽太多。白2虎是形,黑3、5打粘后,白6扳、8立吃黑角。白12曲,关键之着。对黑13,白14压出,黑即无应手。过程中,黑9如在12位挡,白11位扳就能吃黑角。

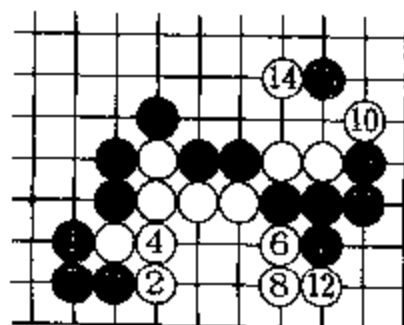
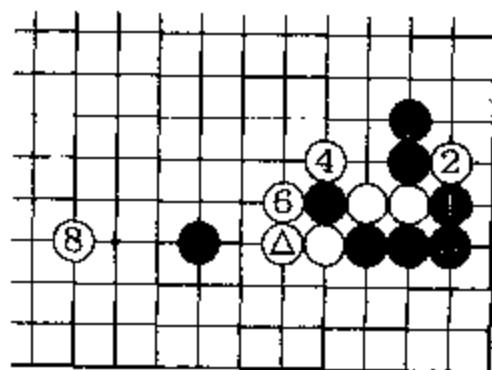


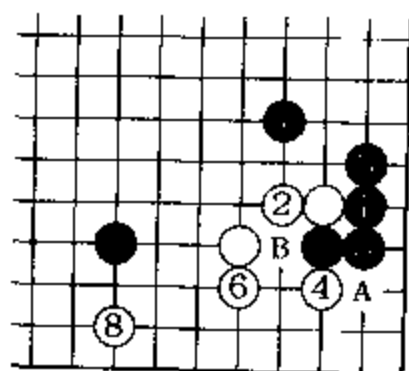
图 14



定式图十四

**定式图十四** 白④长后,黑1、3扳粘是正常下法。白4征吃,黑5断打,以下至白8夹止的结果,大致两分。

**定式图十五** 黑1下扳是简明的下法。白2退,黑3长出。白4夹时,黑5粘是正着。白6立是形。黑7飞,白8生根。两分。黑5如在A位虎,白B位打,黑5位粘,白即7位跳,黑处于低位而不好。



定式图十五

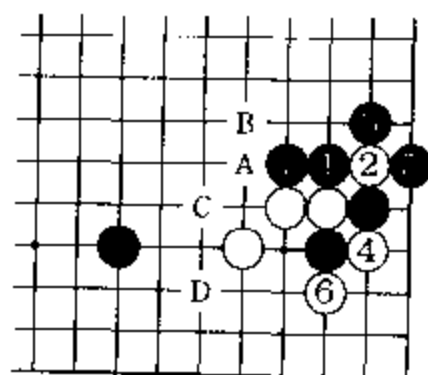


图 15

**图 15(征子关系)** 黑1扳,有征子关系。如征子对黑有利,白只好在2位断。黑3、5先手提一子后,于7位贴是要点。之后,白如A位扳,则黑有B位扳的调子;如白在C位尖,黑趁势在A位长,白还要D位补。如此结果,黑好。但既然白外靠,征子应该对白有利。所以,黑1后,白在4位断,黑只好打吃。白再2位打,然后征吃黑1一子。这样,黑二间高夹之子的作用就所剩无几了。

**图 16(白不行)** 对黑下扳,白1长是坏棋。黑2顶与白3交换,然后在4位爬。白5跳时,黑6、8立刻冲断。白被割成两块,显然不行。白5如在A位长,黑仍是6位冲出将白分断。

下面讲一间高夹,这也是一种很常用的夹法。

**图 17(黑一间高夹)** 黑1是一间高夹,也是常用夹法。一间高夹稍有过近之感,但对白挂角一子的压力也增大,使白

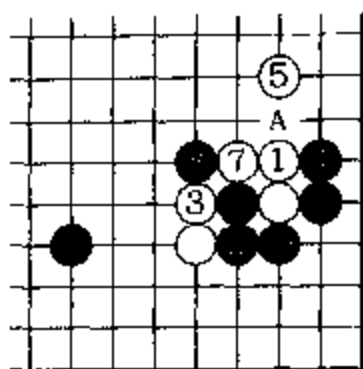


图 16

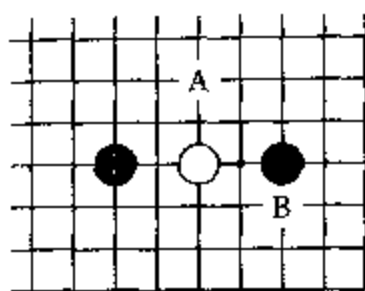
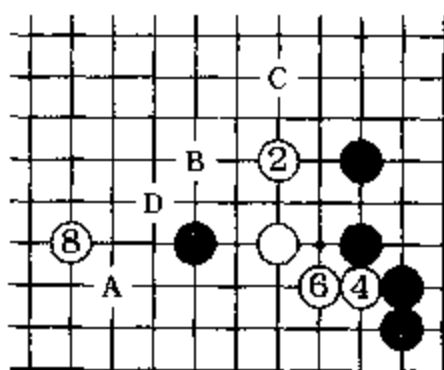


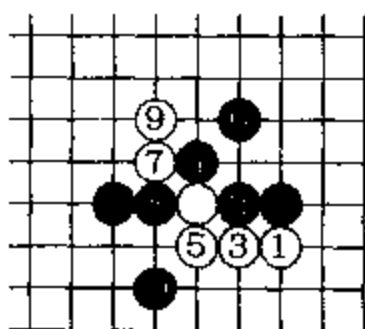
图 17

难于腾挪。白的应手有 A 位跳和 B 位托。

**定式图十六** 对黑 1 夹, 白 2 跳出是简明的下法。黑 3 后, 白 4 托、6 退定型, 然后在 8 位(或 A 位)夹。之后, 大致是黑 B、白 C 的运行, 成作战形态。白 8 如在 A 位夹, 则黑应在 D 位尖。此型几乎没有其他的变化。



定式图十六



定式图十七

**定式图十七** 白 1 托也是一法。黑 2 顶、4 扳虽是俗手, 却极实用。白 5 粘, 只能如此。黑 6 虎时, 白如 7 位扳出, 则黑 8 断, 如此即还原成第 11 天中的定式图四, 请参照。

**图 18(白厚)** 对白托角, 黑在 1 位扳似乎是很正常的下法, 其实并不见得好。白 2 顶是好棋, 黑 3 长, 白 4 连扳, 黑必然是 5、7 打吃一子。白 8 跳是形, 黑如 9、11 连爬, 则白就 10、12 长。之后, 黑如在 A 位一带拆, 白即 B 位曲下, 白形相当厚

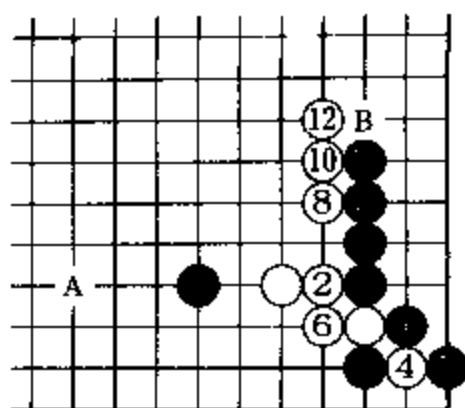


图 18

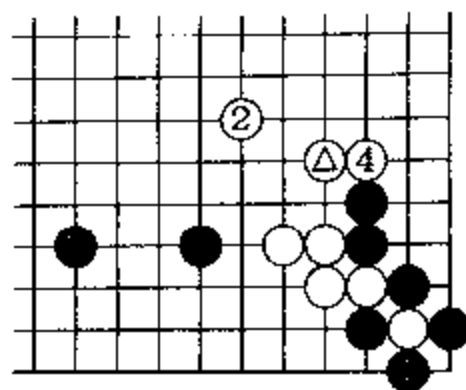


图 19

实；黑如在 B 位上一路跳，则白在 A 位夹击，成为与定式图十六大致相似之形，但本图白形较厚，更便于以后的作战。

**图 19(白有利)** 白△跳后，黑 1 立即提净虽是不让白有“借劲”的下法，然而总有苦涩之感。白 2 飞补是常形，黑如 3 位拆，白就 4 位挡下。如此运行，白稍有利。

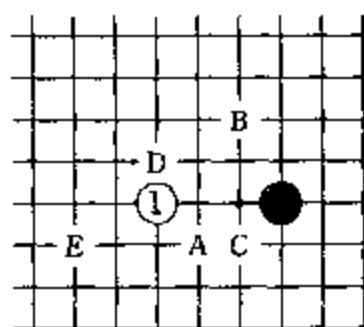
今日小结：一、二间高夹是目前流行的一种夹法，在这一内容中，图 2 以后的变化比较多，是今天的重点。

二、一间高夹这种夹击比较严厉，以后一般是作战状态，就凭各人的力量了。其中，定式图十六最为常用。

## 第 23 天 小目二间高挂定式

对于黑小目，白有一种轻快的挂角手法——二间高挂，其目的是阻挠对方守角。今天就讲小目二间高挂定式。

**基本图** 白1是二间高挂。采用这种挂角方法，是希望对方应一手，自己即可脱先他投。所以，二间高挂是一种轻快的挂角手法，以先手妨碍对方守角为目的。黑的应手有A和B位的小飞，C位尖，D位上靠和E位夹，以及脱先等。



基本图

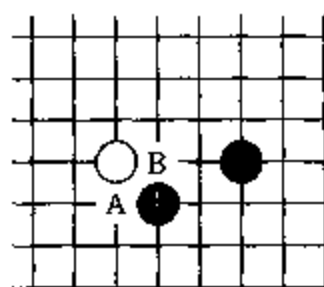
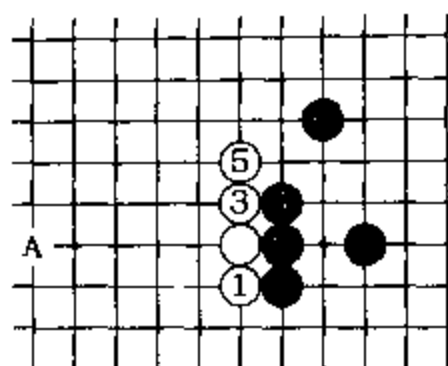


图 1

**图1(黑角上飞)** 对白二间高挂，黑普通是1位飞，这是重视实利的下法。白要下的话，有A位挡和B位压可选择。即使脱先，也在情理之中。

**定式图一** 在左下方有配置时，白大多是1位挡住。以下至黑6飞止，是定式。之后，白大约是在A位附近开拆。其中，黑4虽可脱先，但还是以4、6定型为坚实，请见下图。

**图2(白厚)** 前图黑4如脱先，白1曲是急所。黑2虎，白3扳。黑4时，白5长，坚实。黑8、10扳粘后，白11挡住即



定式图一

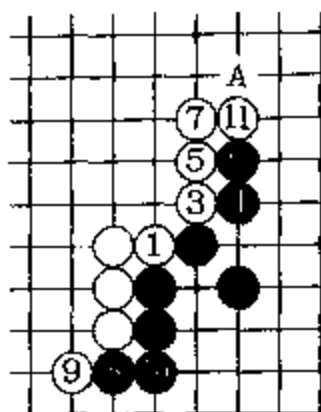


图 2

告段落，白相当厚实。如黑 8 在 A 位跳出，被白在 10 位扳粘，目数相差很多。另外，白 11 虽是好点，如脱先，亦可。

**图 3(手段)** 白 1 连扳，严厉。黑如 2、4 打吃，白 3 粘、5 立，黑大概只能 6 位补吧。白 7 靠是手筋，黑 8 时，白 9 扳，轻松得角。若黑 8 在 9 位立，白 A 点，黑 B 粘，白 C 连回，黑即无应手。

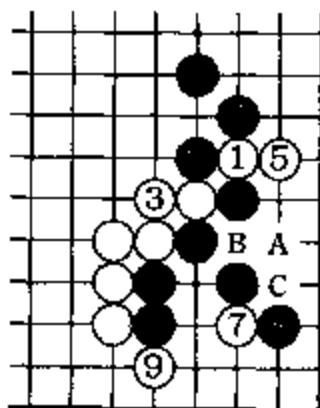


图 3

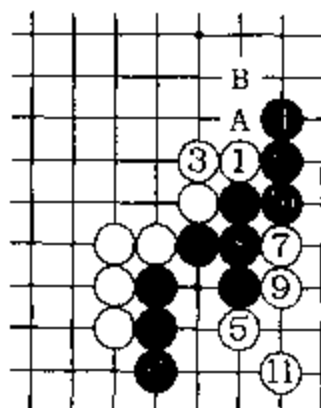
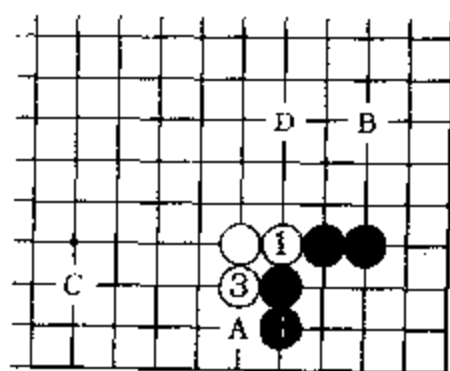


图 4

**图 4(角部)** 白 1 后，黑 2 连扳也是手筋。假定白 3 粘，黑 4 当然长出。白 5 靠，黑仍感头疼。黑 6 立是大致的应法，白 7 点后于 9 位退回，黑只好 10 位粘，白 11 虎可活角。当然黑 6 或许还有其他应法，但白多少总能得利。另外，白 3 在 A 位长也是极简明的下法，黑 4 爬，白 B 位长，黑还需爬一手，白

再长，白外势更盛。本图与上图只是说明黑形较薄，白有手段可施。如何定型，应视局面而定。

**定式图二** 白亦可1位压。黑2顶，白3挡，至黑4立，即告段落。之后，白A挡，黑B位拆，白亦C位拆是定型法；白欲取势，可D位跳。白即脱先，也是一法。



定式图二

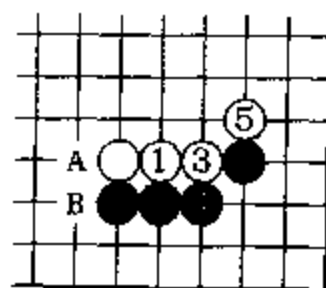


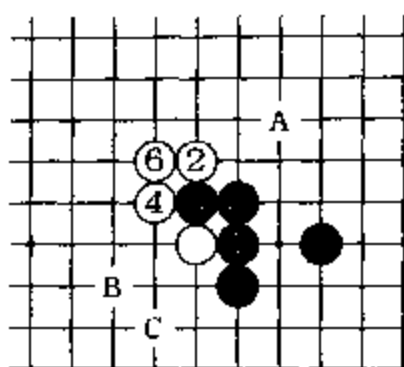
图 5

**图 5(还原)** 白1压时，黑如在2位应，则白就3顶、5扳。如此，就还原成大雪崩型。以后，黑A位扳或B位长，均可。

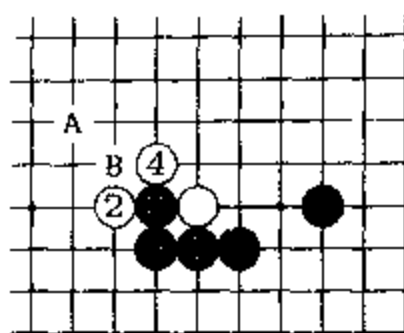
**定式图三** 黑●飞应，白即脱先的例子较为普遍。如此，黑一般是在1位贴起。白2跳，轻快。黑3挖，至白6粘止，是大致的运行。之后，黑可根据需要，在A位飞或B位出头。其中，白2如在3位长，被黑C位飞，白形稍重。这是白脱先后的定式。

**定式图四** 白脱先后，黑亦有1位爬的下法。白仍是2位跳，黑3挖后定型，接下来白大约是A位飞补或B位粘。与前图相比，优劣难断。

**图 6(黑边上飞)** 当黑把重点放在右边时，可于1位飞。对此，白已达到妨碍对方守角的目的，立即脱先是最常用的下法。此型后，黑在A位尖是价值极大的一手，黑不仅确保角地，还可伺机攻击白一子；如是白先鞭，则应下在B位托。若



定式图三



定式图四

黑不在 A 位尖而直接在 C 位夹击, 则白有 B 位托的腾挪手段, 黑夹击的效果就会受到影响。

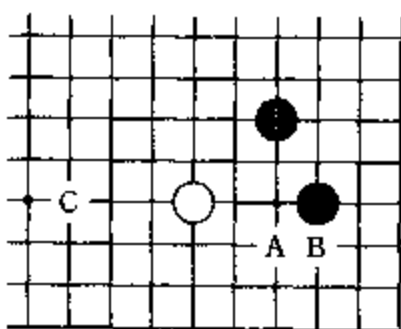
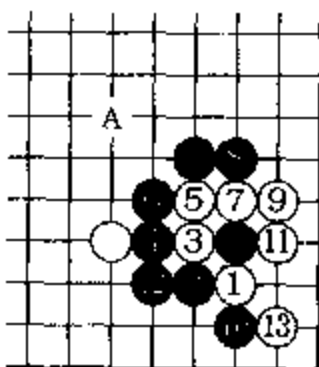


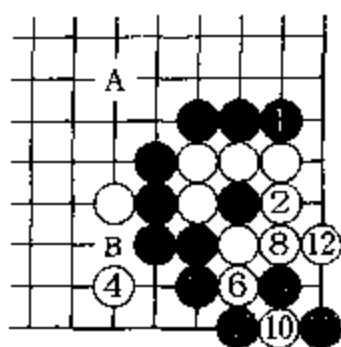
图 6



定式图五

**定式图五** 白觅得机会, 一定要在 1 位托。黑 2 扳出, 当然。白 3 断是腾挪的要领, 黑 4 打, 至白 9 立是一定的运行。黑 10 打是一种着法, 待白 11 提后, 黑 12 粘, 白 13 虎止, 告一段落。之后, 黑大约是 A 位飞补。白得角地, 黑外势亦厚。从局部来看, 是黑好。所以, 白 1 要掌握时机。

**定式图六** 前图黑 10 在 1 位挡, 亦是一法。白 2 提, 黑 3 立下。此时, 白在左面有子时可在 4 位跳。黑 5 是先手利, 待白 8 应后, 黑于 9 位粘。白 10 扑、12 立求活。然后, 黑大致是 A 位补断。白 4 直接在 6 位挡, 让黑 B 位虎, 亦可。此型中黑挡到 1 位, 对右上方较为有利。黑有选择本图或上图的权利。



定式图六

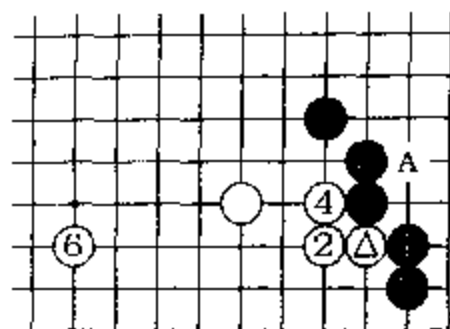
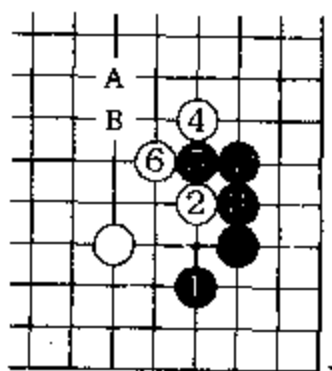


图 7

**图 7(黑缓)** 对白△托角,黑 1 位扳的下法迟缓。白 2、黑 3 后,白 4 先曲再 6 位拆。如此运行,白有利。过程中,黑 3 如于 A 位虎,白亦 6 位拆。当然,本图只是摆个样子而已,实际不会有这样的下法。

**定式图七** 黑 1 尖是坚实的一手,但略嫌消极。对此,白即可脱先。如白要继续下去,可在 2 位飞。以下至黑 7 粘止,是常见的下法。之后,白可 A 位飞或 B 位虎,成黑地白势的格局。黑不惧白取势时,可考虑使用本型。



定式图七

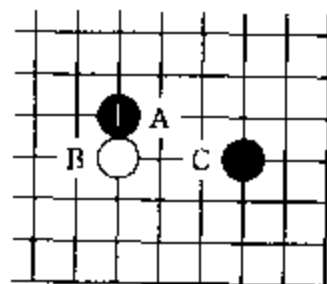
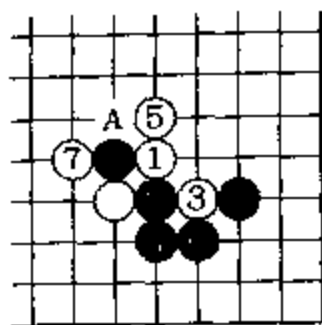


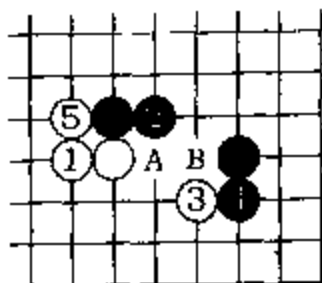
图 8

**图 8(黑上靠)** 黑 1 上靠是激烈的手法,其意图是不让白脱先。白的应手有 A 位扳、B 位退和 C 位碰。

**定式图八** 白 1 扳出,有征子关系。黑 2 断,绝对。白 3 打、5 长是次序,黑 6 后,白 7 征。这是简明的两分之形。以后,白应马上在 A 位提清。



定式图八



定式图九

**定式图九** 征子有利时,白于1位退,简明可行。黑2退时,白3先利一下,要紧。黑4挡,白5曲起止,即告段落。若白3直接在5位曲,黑即A位挡,黑有利。另外,白B的先手应保留。

**图9(征子)** 白1后,如黑2、4连扳,就产生征子问题。白5打,黑6粘,白能于A位征吃,则是白稍好的结果。如征子不利,白只好7位长。如此,黑A位压,白B,是黑可战之形。

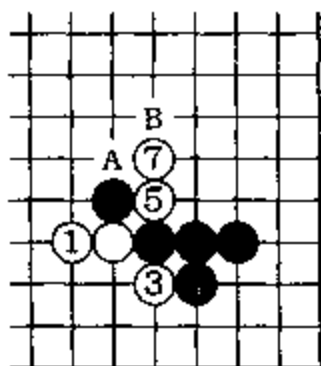
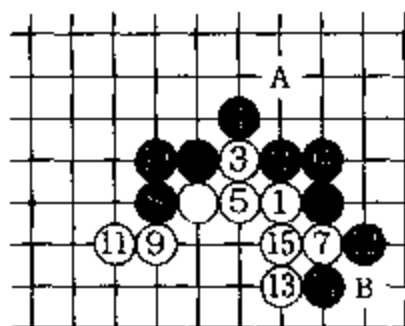


图 9



定式图十

**定式图十** 白1碰也是一法,而且与征子无关。黑2扳,白3挖,至黑6粘,必然。白7是要点,黑8扳后至白15是一定的运行。接下来黑在A位虎补,坚实;于B位粘,则是看重实利的强手。本型手数虽不少,但凡无变化余地,简明。

**图10(白误)** 对黑上靠,白1扳似乎是很自然的下法,其实是失着。黑2紧凑,白3扳虽是手筋,但黑有4、6的抵抗

手段。白7打后,黑8、白9各提一子。这一结果,黑有利。

若白3在5位粘,黑即3位立下,白9、黑7,白尚需补断,亦是黑好。

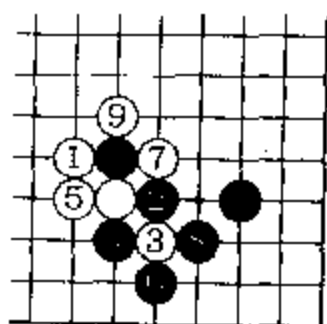


图 10

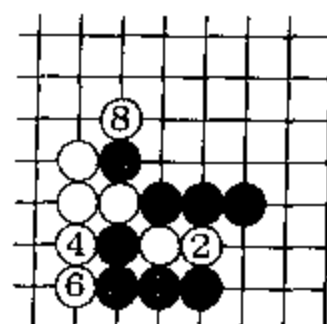


图 11

图 11(黑地大) 黑1打时,白如在2位长,黑趁势3位粘。白4、6舍弃二子,然后在8位打,是大致的进行。如此运行,黑实利相当可观,能够满意。

图 12(黑乐) 上图白4如在1位打,可以活角。黑2长出,以下至白11止,是一定的应接。黑12拆后,中腹白子成为孤棋。这样的战斗,黑欢迎。

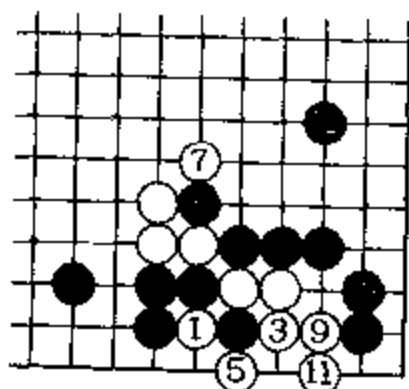
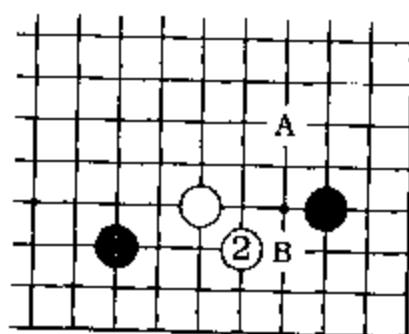


图 12



定式图十一

定式图十一 白二间高挂后有托角的手段,所以黑要对其进行夹击的话,应在1位低夹。对此,白于2位尖,是最简明的应法。如此,即变成白小飞挂角,黑在1位二间低夹,白尖出之型。以后,黑A位飞或B位尖顶,均是正常着法。

**图 13(理由)** 黑●低夹后,白就没有 1 位托的下法了。黑 2 长,白 3 后,黑 4 扳下,白无应手。这就是黑采取低夹的道理。如用其他夹法,白就有 1 位托角的机会。

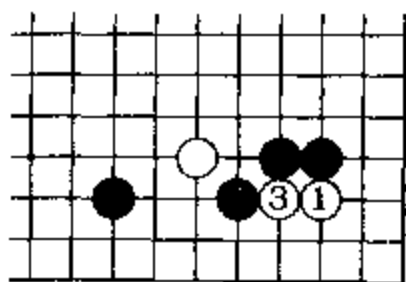


图 13

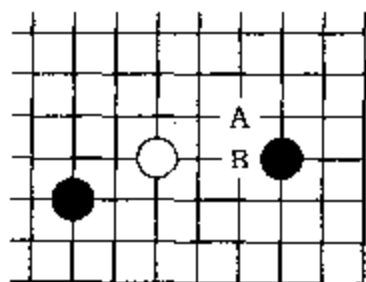
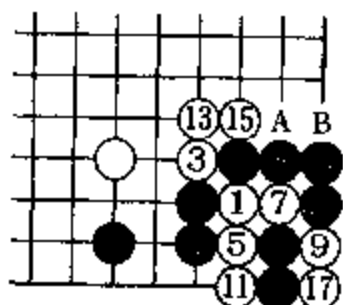


图 14

**图 14(其他)** 对黑低夹,白另有 A 位飞和 B 位碰的腾挪手法。不过,这一类下法都与周围配置有关,或许可称为“即兴之作”吧,所以很难列出确定的型。

**定式图十二** 对白二间高挂,黑亦可脱先。白的后续手段就是在 1 位托角。黑 2 扳,白 3 断,必然。黑 6 夹是好棋,白 7 曲后至黑 18 扑止,是脱先后的定式。以后,白走 A 和 B 位均是先手。



定式图十二 ● = ●

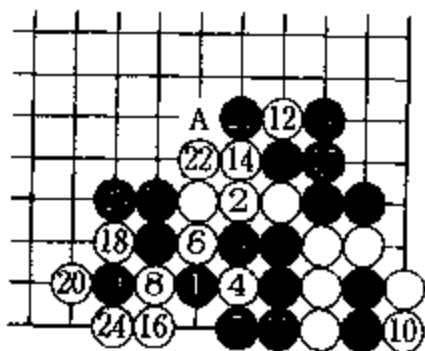


图 15

**图 15(变化)** 黑 1 跳时,白在 2 位粘是征子有利时的强手。黑 3 跳出,绝对。白 4 挖至 8 扳住的运行,必然。黑 9 夹是脱出的唯一手法。白 12 压,为在 16 位立做准备工作。黑 13 是顽强抗争的好手,但以后牵涉到征子关系。征子有利时,白

可16位立。黑17断,以下至白24提止,黑不能在A位征,则黑不好。

若白12立即在16位立,黑17断,白18,黑19,白20,黑于22扳,白不行。

**图16(黑稍好)** 即使征子对黑有利,白也不会崩溃。上图白16可在1位扳,黑2后,白3连扳是特殊手段。黑必定是4、6提一子。白7立,可吃到黑。黑14是手筋,白15冲与黑16交换后,白可于A位扳或脱先。如此结果,黑稍有利。由于上图的征子关系只对黑重要,所以黑要留意!

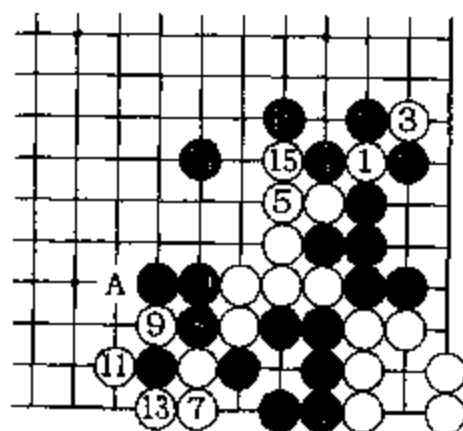


图 16

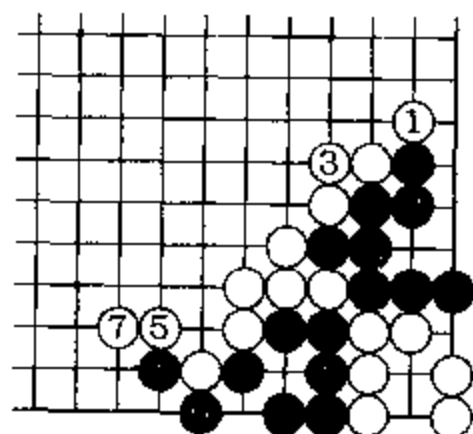


图 17

**图17(白有利)** 白1扳时,黑如在2位粘可吃白角。白3后,黑4立紧气。白5扳,黑6打,白即7位长。这一运行,白外势极厚,黑虽吃到白角,并不便宜。

**图18(白好)** 前图黑被白封闭在内,所以白1后,黑改在2位打。白3粘,只此一手。黑4时,白5先打然后再7位点入,以下至黑12扑是一定的应接,白13补止,角上成双活,而外面的黑、白棋形对比,白明显占优。

**图19(白稍好)** 黑1立,是避免被封锁而舍弃二子的下法。白2紧气,黑3打、5夹是次序。白8提后,黑9拆。这一运行虽然简明,但白提二子的棋形很厚实,黑略有不满。

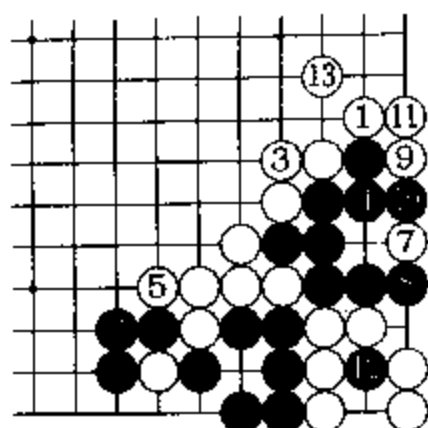


图 18

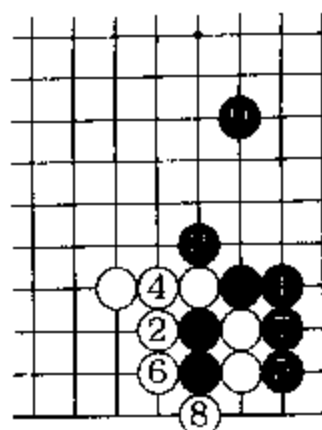


图 19

图 20(白平稳) 对白托角,黑一定要在 2 位扳。现黑 1 下扳想避难就易,不足取。白 2 退,平稳。黑 3 虎,白 4 拆,至黑 5 飞止,是两分之形。白 4 如于 A 位曲,黑 B,白 C,黑 D,如此运行的结果,亦大致相当。不过……

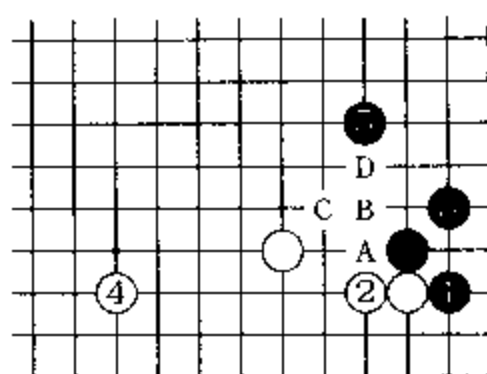


图 20

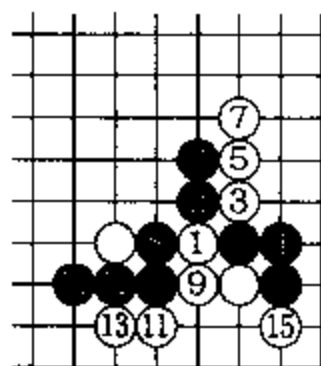


图 21

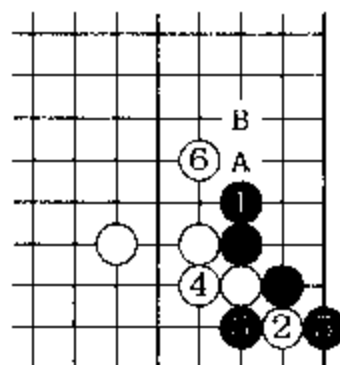


图 22

图 21(白地大) 白 1, 严厉。黑 2 扳虽是手筋,但白有 3 打、5 长的反击手段。黑大概只有 6 位压再 8 打下的着法了,以下至白 15 止的运行,白实利相当大,而黑势并不完整,白

好。其中,黑6如在9位打,白8粘,黑虽能活角,但如此把自己关闭起来,不会有益。

**图22(白手筋)** 前图黑2如在1位长,白2扳是好棋。黑3、5打吃一子,则白有6位跳封的手筋。以后,黑如A位爬,白利用黑气紧的缺陷,可强硬地在B位扳住。黑屈居低位,不能满意。

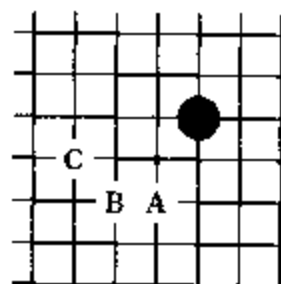
今日小结:二间高挂是一种不在乎实地的、以先手妨碍对方守角为目的的挂角方法。对此,被挂方一般是按照自己的构思去应就可以了。在诸多的应法中,以图1和图6最为常用。对二间高挂如要脱先,则定式图十二是正统的“型”,但还要注意图15—18的变化。

小目定式是定式家族中最多最繁复的成员,以上15天关于小目定式的介绍仅是开个头而已,以后的学习就要靠各人自己去努力了。

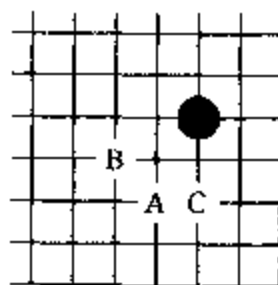
## 目外、高目和三三定式

“目外”，又称“三·五”，是占角的一种方法。**例图一**中黑子的位置或 B 位，即为“目外”。目外本身并没有占住角，如对方不来挂，普通是在 A 位守角（还原成无忧角）。至于在 B 或 C 位守角（这种下法似乎应称之为“围”，更为合适。），则属于趣向手法。与小目处三·四路的位置相比，目外又高了一路，这就使目外具有侧重于边、并容易取势的特性。

**例图二** 对目外进行挂角，以 A 位的挂为常用；在 B 位挂，则实利上较损，属场合着法；直接在 C 位进入三·三的挂，是抢占实地的下法。下面就顺序叙述这三种挂法。



例图一

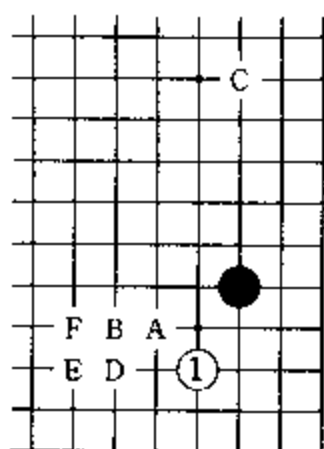


例图二

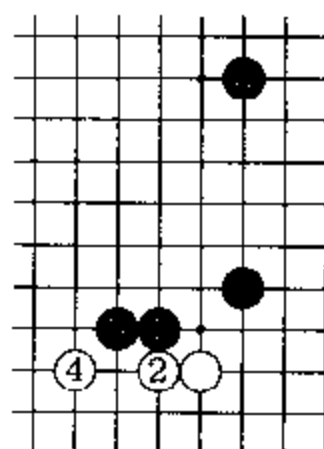
## 第 24 天 小目挂的飞压

对目外,最基本的挂是小目低挂;而对付小目低挂,飞压是直截了当的取势手法。今天就讲对小目挂的飞压。

**基本图** 对目外,白1在小目低挂是基本的挂。黑的应手有:A位飞压,B位大斜,C位拆边,D、E和F的夹等。



基本图



定式图一

**定式图一** 对白挂角,黑1飞压取势是直截了当的下法。白2,绝对。黑3长,白4跳出,黑5位开拆。黑取势,白得地、两分。本型虽简明,但亦充分体现了目外着重于边及容易取势的特点。

**图1(以后)** 上图后,1位是关系双方势力的要点。白1挺起,至黑6长,是正常的应对。白7粘是好棋,既补了自己的毛病,并有后续手段。

**图2(白的手段)** 续前图。白1跨,手筋。黑2冲,白3

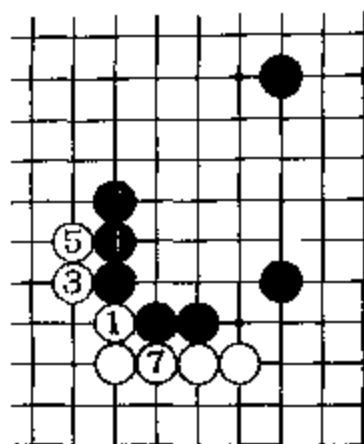


图 1

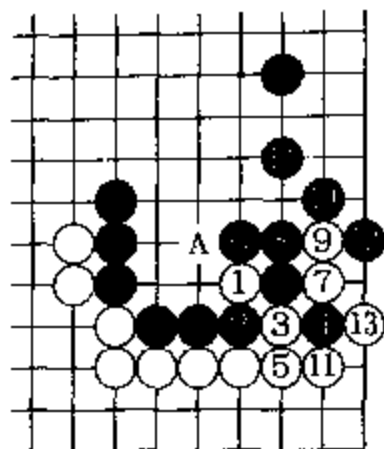


图 2

断,以下必然。因气紧的关系,黑14不能省。白先手得角,而黑地萎缩。若黑2改在6位扳,白3虎,黑只能于8位粘(此手在7位立,白可A位扳),结果大致相同。前图白7粘后,黑如补一手,则白先手得利。

**图3(区别)** 黑飞压后,亦可在1位广拆。在此场合,白2是急所,以后就产生了A位打入的要点。如白仍使用图1的下法,因黑1拆得广,棋形就显得舒展。由于黑1拆的位置不同,白的下法就要随之改变,千万不可套用。

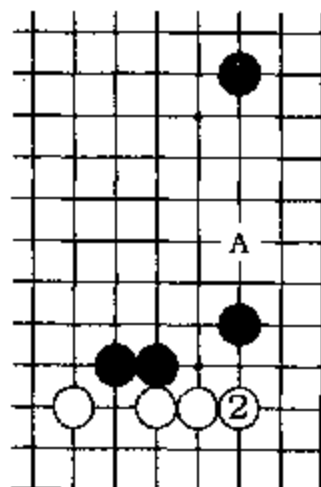
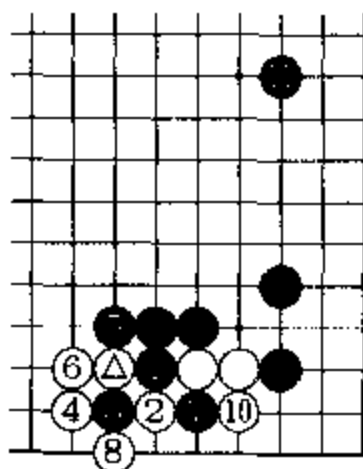


图 3



定式图二

**定式图二** 白④跳出时,黑1冲3断是定型的下法。黑9

是先手利，白10曲止，是定式。然后，黑在11位拆。本型，黑消除了图1中白的手法，但白形也坚实，双方皆可满足，黑可在本图和定式图一中选择一种下法。

**图4(黑连压)** 当右边有配置时，黑1、3连压是强劲的手法。白4扳后，黑有A位扳和B位断两种下法。白4如在B位长虽然平稳，但有被利之感。因此，如图扳起作抵抗，是首先考虑的下法。

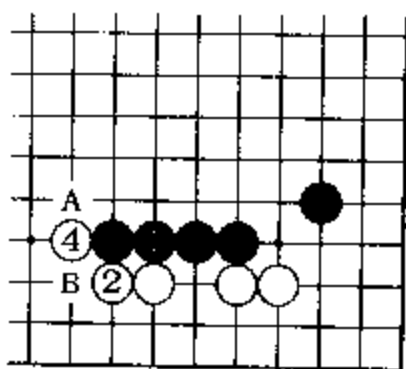
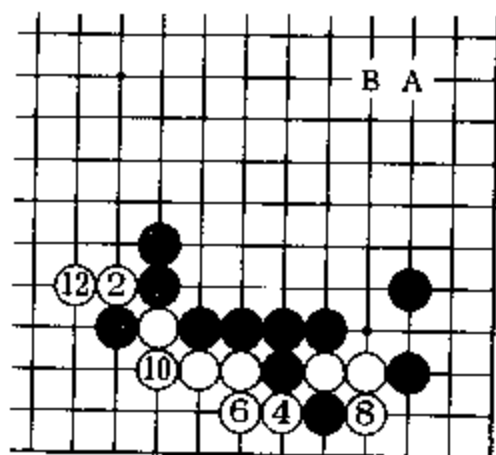


图 4



定式图三

**定式图三** 黑欲取势，可1位扳。白2连扳，紧凑。黑3冲、5断是次序，白只好在6位粘。黑7先手利后，再9打、11长定型。白12补止，是定式。从局部来说，黑应在A或B位一带拆。但黑在A、B处已有子的情况下，就构成了宏大的模样。

**图5(黑冲断)** 黑1冲、3断，严厉。如左下角A位是黑子的话，白只好在4位尖顶活角。黑5、7定型，再在9位立下。对白10的贴，黑11立是好手，白唯有12位粘。于是黑13、15打压，待白16长后，黑回手17位补。本图是黑可下之形，其中，白10亦可于12位粘，黑仍是13位打，结果几乎一样。

**图6(难解)** 对黑1、3冲断，白4打是最强手段，由此产生复杂的变化。黑5立，白6挡紧，以下至黑17止，大概是必

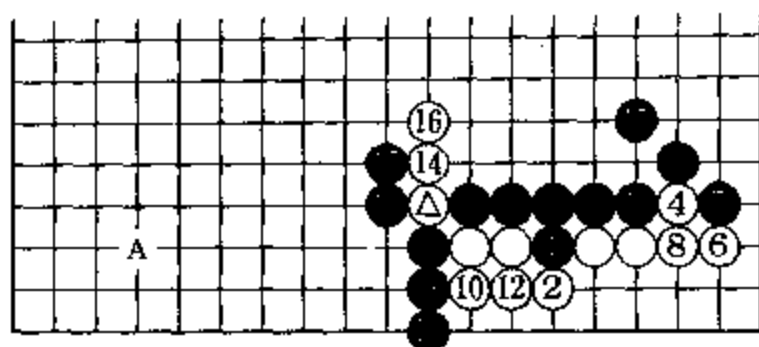


图 5

然的运行。现在可以看到,A 位的情况是决定本型成败的关键:如 A 位是黑子,白必须马上活角,则肯定黑有利;A 位是白子的话,白 16 可在 17 位扳下,黑崩溃;若左下是空角,白仍应马上活角,黑得先手后在 16 位左一路扳起,则大致是两分。所以,双方应谨慎!

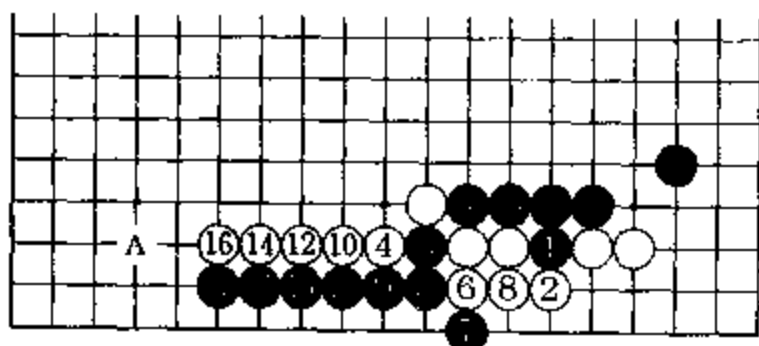
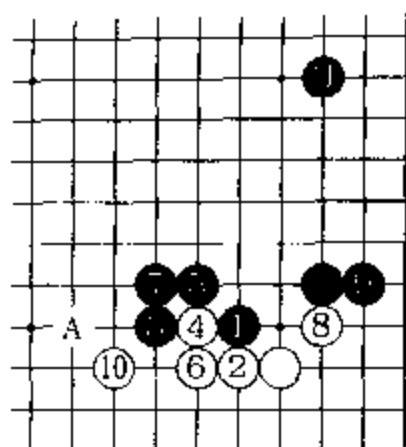


图 6

**定式图四** 黑 1 飞压后在 3 位跳,亦是一法。白 4 挖,至黑 7 粘是一定的运行。白 8 尖顶,待黑 9 立下,白 10 再跳出是次序。黑 11 拆止,是定式。以后,A 位是双方的好点。本型与定式图一、二,皆属常用下法。

**图 7(白误)** 如白不按上图的次序行棋,而是直接在 1 位跳出,则是失着。黑 2 托,机敏。白 3 扳时,黑 4 冲、6 挡定型。白 9 补后,黑仍是 10 位拆。与上图比较,白屈居低位,而黑形却变厚,白明显不好。其中,白 3 如于 6 位打,黑可在 8 位



定式图四

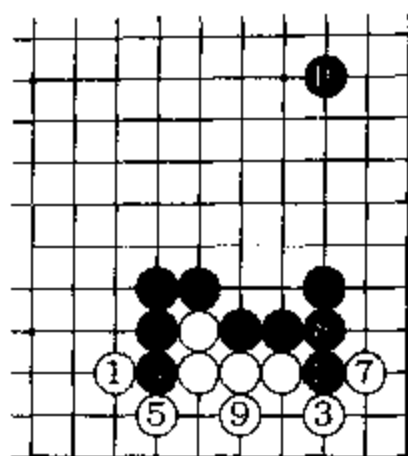


图 7

粘,白并无手段。

图 8(黑迟钝) 白 1 尖顶时,黑 2 尖迟缓。如此,白即抢占 A 位一带削弱黑势。黑 B 位挡下虽是好点,但对白角无甚影响,是后手。黑辛辛苦苦筑起的外势不能发挥其应有作用,大是无趣。

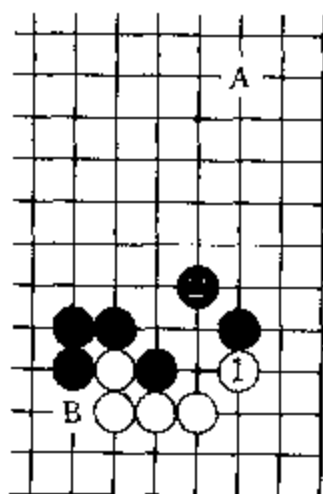
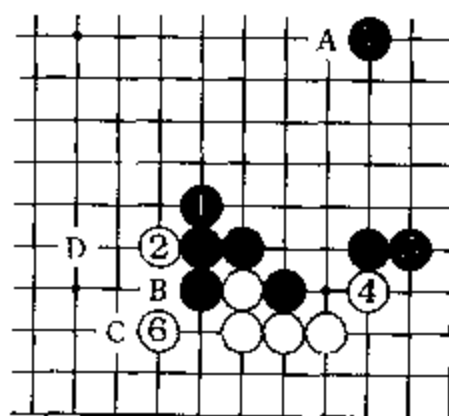


图 8



定式图五

定式图五 黑也有 1 位虎的下法,这手棋对右边及中腹略有帮助。白 2 觑是先手利,然后再 4 位顶、6 位跳出。黑 7 或 A 位拆止,告一段落。以后黑要取势可 B 位冲,白 C,黑 D 飞。本型与定式图四比较,难分优劣。

图9(白俗手) 黑1跳时,白2、4冲打是俗手。黑5、7包打后,白因不能在A位打劫而只好8位扳。黑9长,以下至白14粘是必然的运行,黑外势越发厚壮,白明显不好。

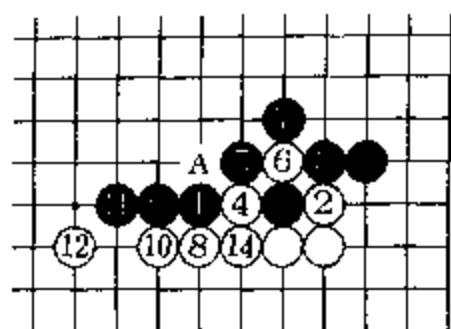


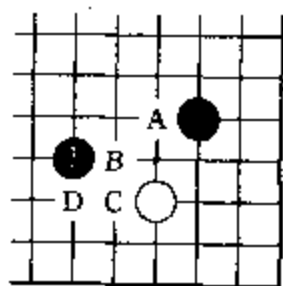
图 9 ●=●

今日小结:飞压是爽快的取势下法,所以变化较少。其中只有图6略显麻烦,希望能够予以重视。

## 第 25 天 大 斜

目外、小目低挂后，黑以大飞应，这一应法被称为“大斜”。今天就讲这种千变万化、复杂的大斜。

**基本图** 黑 1 对白挂角一子采用大飞的手法，即称为“大斜”。大斜，有“百变”、“千变”之说，可见其复杂难解。白的应手有 A 位靠，B 位尖，C 位并及 D 位托。这里主要介绍常见使用的基本型。



基本图

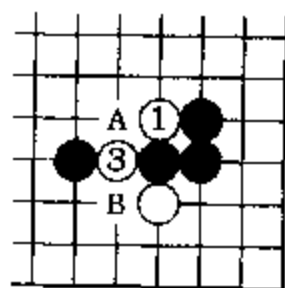
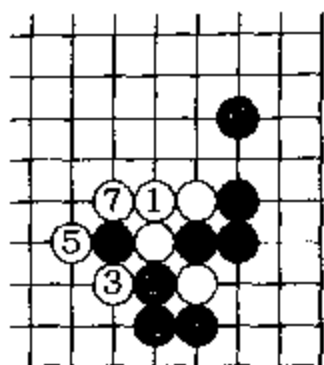


图 1

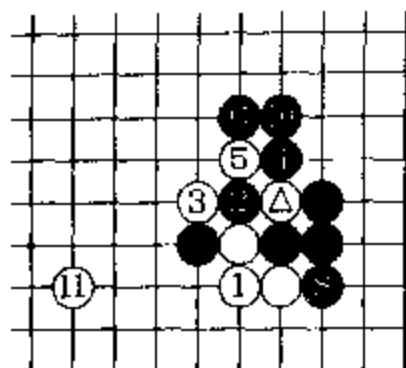
**图 1(白靠出)** 白 1 靠，正面迎接挑战。黑 2 挖，白 3 打，黑 4 粘是基本下法。此时，白在 A 位粘则简明；如在 B 位粘，就可能引出复杂的变化，但也有避难就易的下法。

**定式图一** 征子有利时，白 1 粘是最简明的一手。黑 2 断，白 3 打、5 征。黑 6 跳出后，白即 7 位提净，到黑 8 补止，即告段落。黑地相当大，但白可得先手。这是大斜中最简洁的定式。

**定式图二** 白在 1 位粘，也是一法。黑 2 断打，当然。此时白如 3 位反打，则是规避复杂的平稳下法。黑 4 提时，白 5



定式图一



定式图二 ⑦=△ ⑨=●

一定要打。黑6打后,白7提劫。因棋初无劫,故黑在8位挡角。白9粘后至11拆止的运行,是定式。局部来看,黑稍有利。

**图2(多变)** 白1长出,踏上复杂、多变之路。黑2挡后,白3几乎是绝对的一手。现在,黑有A位粘,B位长及C位压三种下法。

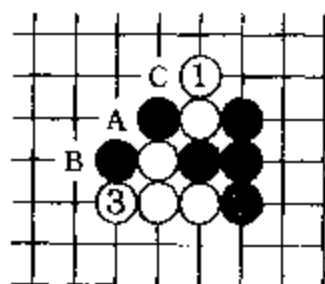


图 2

**图3(选择)** 黑1粘,白2跳出。接下来黑有A到F六种着法。不过,其中B位跳,C位顶和D位拦属“嵌手”。

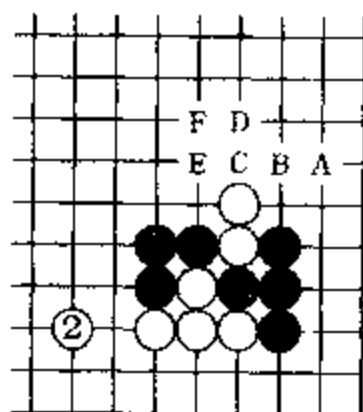
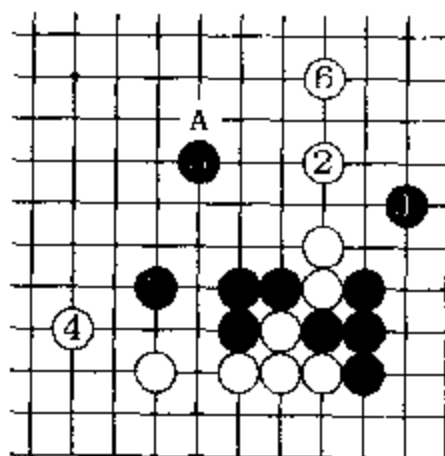


图 3



定式图三

**定式图三** 黑1飞是正常的下法。白2跳,黑3、5整形,到白6止的运行,为基本定式。其中,黑5亦可下在A位。本

型,白在黑的逼迫下只得向右上方行棋,所以应注意右上角的配置。

**图4(嵌手1)** 黑1跳,嵌手。白2压时,黑如3位扳,白就要警惕了。白4冲,黑5挡,白6、8断打。黑9立后,白一定要10位退出!黑11补,白即12扳先手得利,然后于14位跳。这一运行,白有利。以后,A位对双方来说是一手大官子。过程中,黑3如在7位长,则白继续于3位压,中腹黑三子变弱,白可满意。

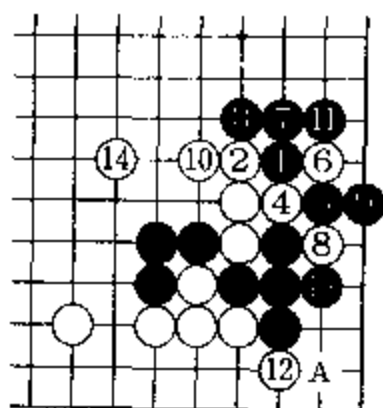


图 4

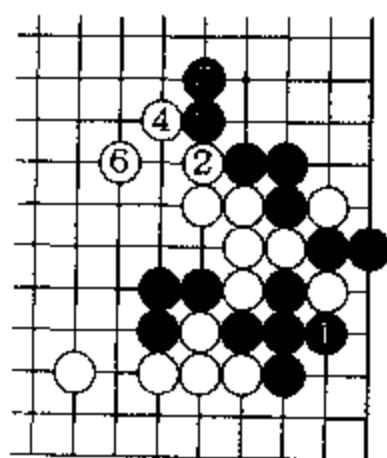


图 5

**图5(黑无趣)** 上图黑11如改在1位打,则白2曲是急所。黑3扳,白4亦扳,黑5长,白6虎。如此结果,黑在角部稍占便宜,但白形也更为舒畅,中腹黑三子就显得无趣。

**图6(嵌进)** 图4中白10如在1位打,则自投罗网。黑2打、4扑是常用的紧气手法。白9扳时,黑10曲再12尖顶,白棋全灭。从局部来说,白11有在A位顶,黑11曲,白B扳做劫的手筋,但如此大劫,白又怎么打呢?

**图7(嵌手2)** 黑1鼻顶,亦属嵌手。白2冲,黑3夹时,白应4位退!黑5渡,白6曲是急所。黑7跳,以下至白10飞止是大致的应接,呈基本两分之形的作战姿态。所以,黑1是

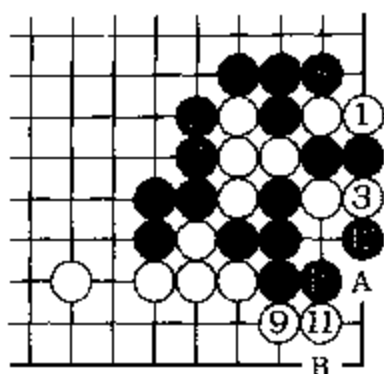


图 6

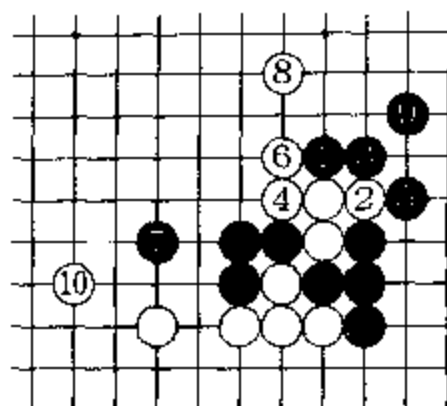


图 7

专等白人穀的一手,就其本身而言,亦为一种下法。

图 8(劫?) 白 1 曲压时,黑 2 扳好像很痛快,其实无理。白 3 跳封是形,黑如 4 位靠,白 5 挖、7 打是强手。黑 8 提,被白 9 包打,成劫。黑能找到相应的劫材吗?

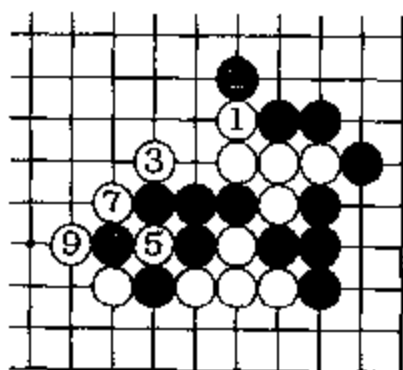


图 8

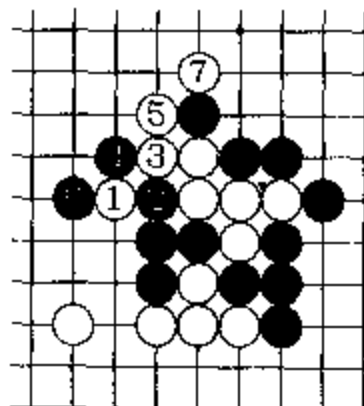


图 9

图 9(白好) 白 1 跳封后,黑只有 2、4 冲打才能逃出三子。但被白 7 凌头一击,黑不堪忍受。如此结果,黑一子反而成为恶手了。

图 10(入彀) 图 7 中白 4 如在 1 位立下,就落入黑的圈套。黑 2 封住,白没有退路了。白 7 扳时,黑 8 立是角部对杀的常用手筋,白绝望了。

图 11(嵌手 3) 黑 1 拦,是与图 4 属同一性质的嵌手。白

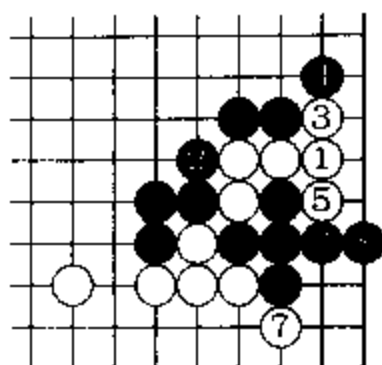


图 10

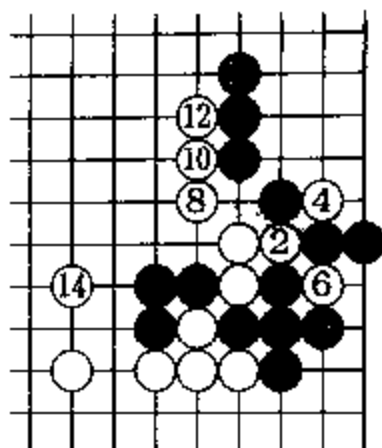


图 11

2挡、4扳，给黑留下断点。待黑7立后，白8抽身退出是要领。黑如9位打，白即10、12连压，然后在14跳，黑中腹三子陷于困境。如此结果，黑虽得到右边实利，但白中间形厚，黑不利。

**图12(白稍好)** 白1尖时，黑如在2位打，白即3位扳先手得利，再5位压。以后虽是作战之势，但中腹白棋形状优于黑三子，白较有利。A位是价值达15目以上的大官子。

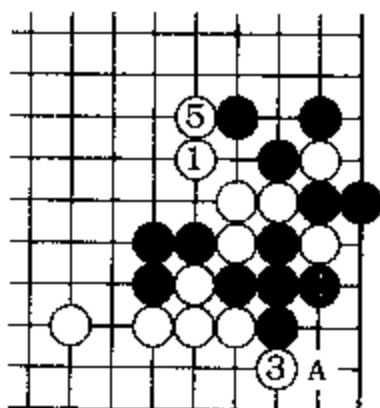
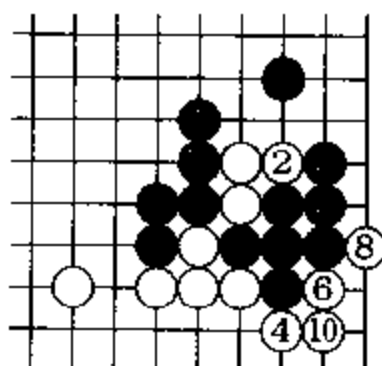


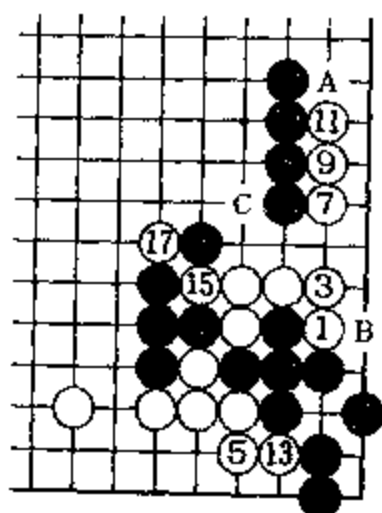
图 12



定式图四

**定式图四** 黑1跳、3封是挑起战斗的着法。白2曲下，当然。黑3后，白如不想作战，可在4位扳，黑只有5位应。于是白6扳，弃掉三子。以下至黑11止，是必然的进行，白得先手。对白4，黑没有变化的余地。本型简明。

**定式图五** 白1、3扳粘,接受挑战。黑4尖,是活角的手筋。白5与黑6交换,再7位托是次序。黑8是本手。白9、11连爬后,即可15冲、17断。之后,成难以预计的斗力状态。如黑挡到A位,白B位立就可做活。过程中,黑8如在9位扳,白就C位跨出,只要白应对无误,黑肯定不好。



定式图五

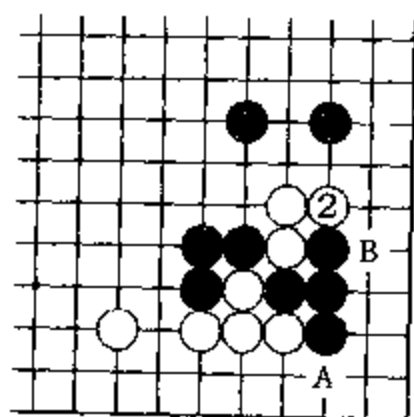


图 13

**图 13(黑大跳)** 黑1大跳,白2挡,黑再3位封,也是一型。之后,白在A位扳,与定式图四的下法相同,简明;白B位扳,则因黑1的位置关系,白的处理手法就与上图完全不同。

**图 14(白迎战)** 白1扳、3粘,迎战。以下至黑6做活,是常规的定型着法。之后,征子有利时,白可于A位挖;如征子不利,于B位逃出最简明。

**定式图六** 白1挖入,手筋。黑2打后,白3粘,以后4位跳出与5位断见合。黑只好4位尖封,于是白5断。以下至白9止,告一段落。本图黑有A位断点的缺陷,棋形略显薄弱。

**图 15(征子)** 如征子不利,白就不能在1位挖。黑2打,白3粘后,黑可4位挡,收紧白一气。白5断时,黑6打、8虎与白对杀。白9冲、11打,至白13长时,黑有14贴的强手。白因不能A位征而告失败。过程中,黑2如在3位打,白9位

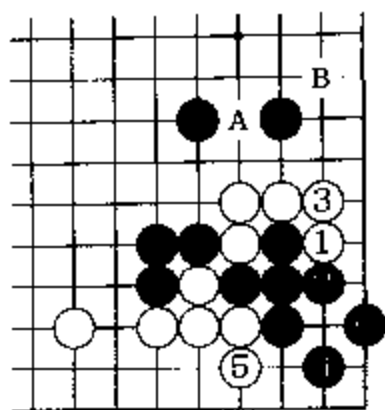
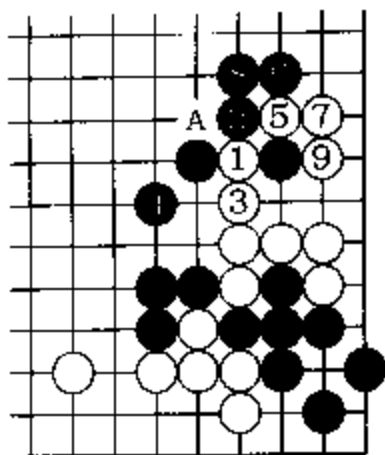


图 14



定式图六

冲,黑只好 2 位提,白即 B 位跳枷,黑三子就被吃了。

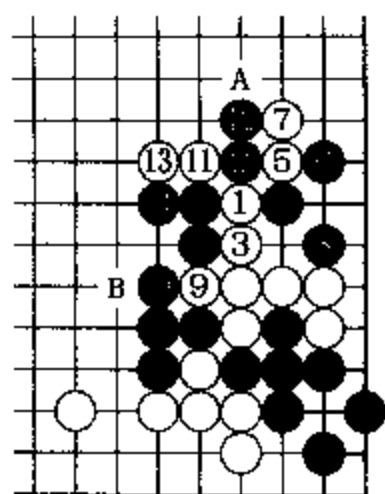
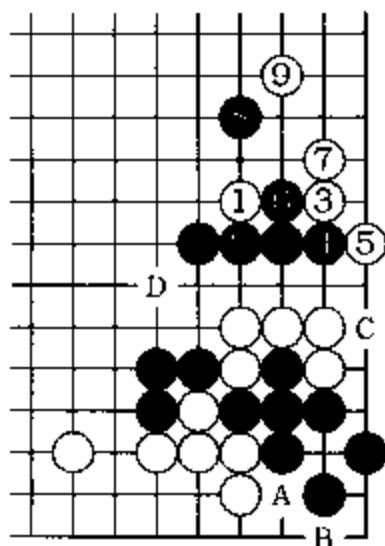


图 15



定式图七

**定式图七** 征子不利时,白 1 觑、3 跳是脱出牢笼的简易之法。对黑 4、白 5 扳可渡过。因白有 A 位挤,黑 B 立,白 C 位做劫的先手利用,黑无法阻渡。以下到白 9 飞出止,可说是必然的运行。白虽处于低位,但以后有 D 位的狙击手段。征子不利时,白还有其他突围方法,然而都不及本型简洁。

**图 16(黑长)** 黑 1 长,是常用下法。面对黑的攻迫,白首先要安定下边。对此,白可先在 A 位打,亦可单在 B 位飞。此

型涉及征子关系,双方务要留意。

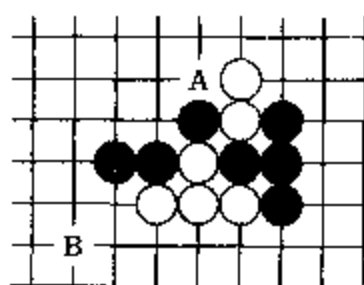


图 16

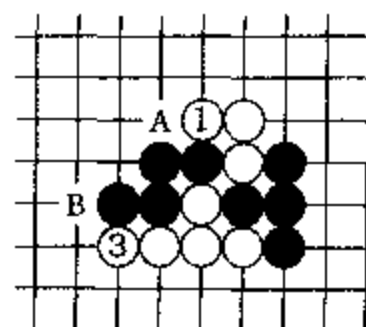
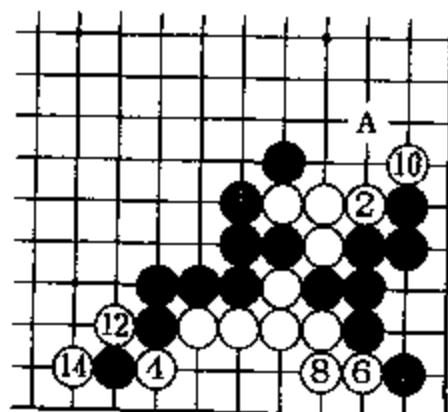


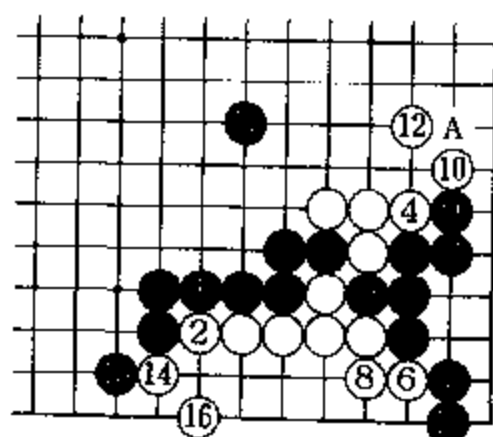
图 17

图 17(白先打) 白先 1 位打,使黑 2 粘成愚形,然后于 3 位爬。现在,黑有 A 位压和 B 位长两种下法。

**定式图八** 黑 1 压,紧住白三子的气。白 2 挡下时,黑 3、5 连扳。白 6、8 扳粘是先手,然后再 12、14 打吃一子。至黑 15 扳止,是定式。白面临如何处理右边五个子的问题。若右上方没有适当的配置,白要立刻活动出来,显然没有成算。所以,白大约是放置他投。如此,黑有必要在 A 位补。这一结果,黑比白多花二手棋,因此白亦可接受。



定式图八

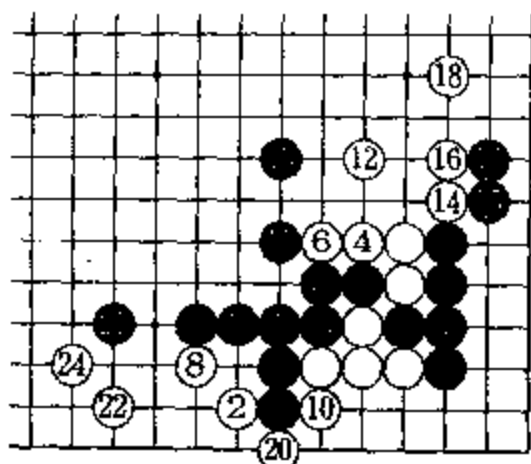


定式图九

**定式图九** 黑 1 长,亦是一法。白先 2 位爬一手,让黑 3 长,然后白再 4 位挡。黑 5 挡后,白、黑各自做活,至黑 17 飞止的运行,大致两分。其中,白 12 如在 13 位扳,黑有 A 位夹的

手筋，白未必有利。

**定式图十** 黑1长时，白单在2位飞，应注意征子关系。黑3爬是一种下法，白可4打、6压。黑7并，急所。白8尖时，黑9跨正是时机，白只得10夹。对黑11扳，白12跳简明。黑13是要点，白14扳下，至18跳止，右边已定型。黑21跳封是好手，白因无反击手段，只得于22位飞。黑23补后，白24尖出即告一段落。



定式图十

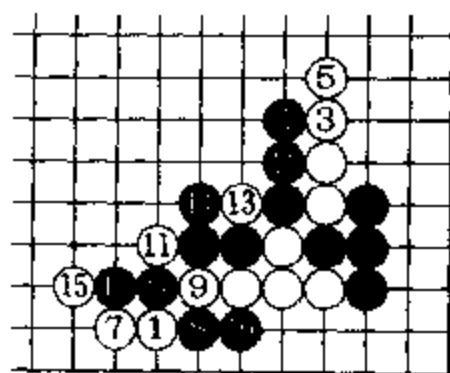


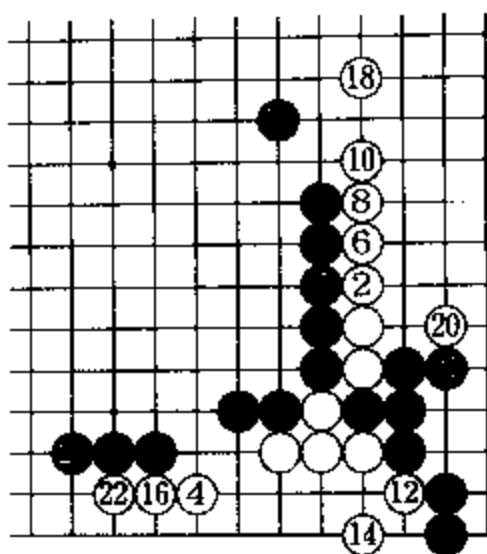
图 18

**黑18(征子关系)** 白1飞后，黑2、4压，然后于6位尖顶。白7长，黑8扳下，以下至白15打，就产生了征子问题。

**定式图十一** 黑先1位压，然后再3位长，又是一型。这一次序，黑可免受愚形之苦。白4飞，仍以征子有利为条件(请参阅图18)。黑5至9连压，再11位飞压，是不拘小利经营中腹的着法。以下至黑23止的结果，大致两分。

**图19(黑优)** 黑1长后，如征子对白不利，白只好在2位爬谋活了。黑3、5压后，在7、9连扳。白10虎，至16为后手活。被黑占得17位的好点，明显黑好。

**图20(白尖顶)** 白1尖顶，是一种简明的应法。黑2扳后，白可选择A位挖或B位扳。若黑2在B位立，则与后面的



定式图十一

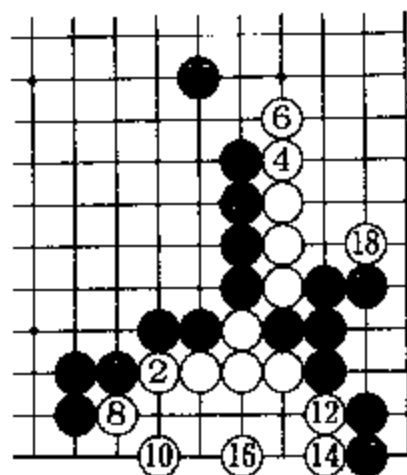


图 19

夹击类型相同。

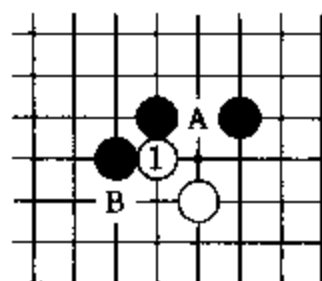


图 20

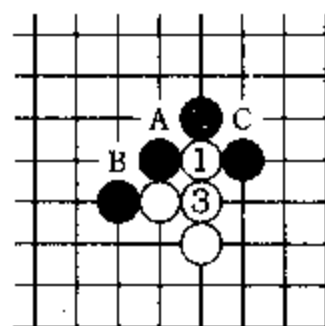


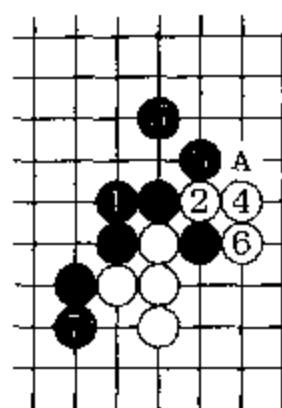
图 21

图 21(白挖) 白 1 挖。黑 2 打, 白 3 粘后, 黑可根据需要, 在 A、B、C 三点中任择一处粘住。

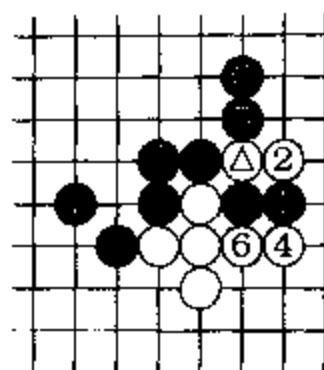
定式图十二 黑通常是在 1 位粘的, 这是重视厚势的下法。白 2 断时, 黑 3 打、5 虎坚实。白 6 补后, 黑于 7 位立下, 即告一段落。此为黑在取得中腹厚味的同时, 将侧重点放在下边的着法。其中, 黑 5 如在 A 位挡, 白 6 曲, 黑再 7 位立, 则因断点的关系, 黑的棋形反嫌薄弱。

定式图十三 白△断时, 黑有 1 位立的弃子手法。白 2 挡, 绝对。黑 3 飞封后, 白立即在 4 位夹吃, 于是黑 5 顶再 7 位

补。和上图比较,本型黑的重点是在右边。黑可根据右上与左下方的情况,选用一型。



定式图十二



定式图十三

图 22(白恶) 前图的白 2 如在 1 位长,则是大恶手。黑 2 跳,手筋。对此,白大概只有 3 冲、5 断。白 9 立后,黑 10 贴紧白气,白只好 11 补,黑即 12 位渡回。走成这样的结果,白简直无话可说了。

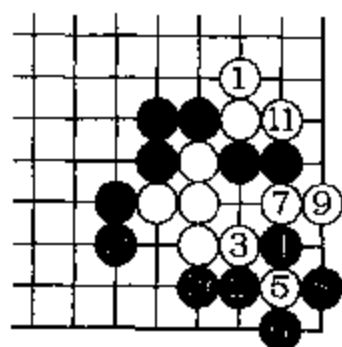
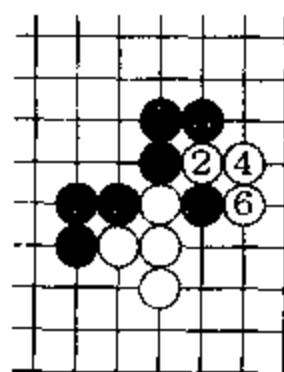


图 22

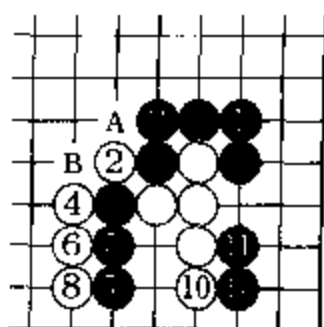


定式图十四

**定式图十四** 黑 1 如此粘住,亦可。白 2 断,黑 3 打,以下到白 6 止,是定式。这一运行,黑可得先手,变化也极简单。当黑需要先手时,本型的着法值得考虑。

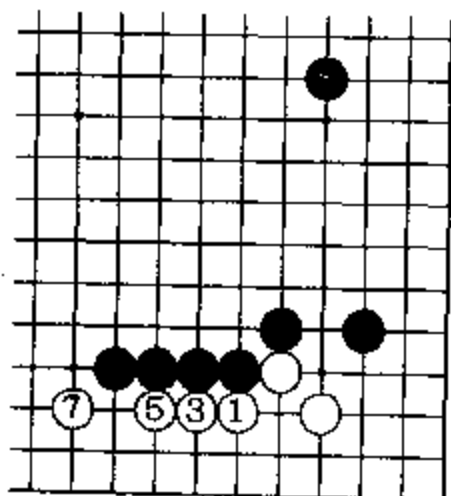
**定式图十五** 黑 1 在边上接住,是看重实利的下法。白 2、4 打吃一子,必然。黑 5、7 立,是常用的弃子手法。白 8 挡住后,黑 9 在二路点是利用弃子的手筋。至黑 11 止的结果,大致

两分。本型中，黑 A 位打是绝对先手，暂时应保留，以后或许会有 B 位打的利用。

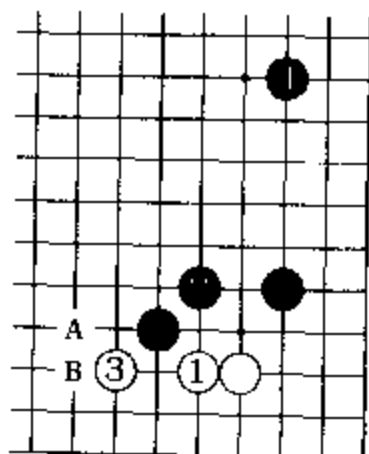


定式图十五

**定式图十六** 白 1 扳，也是一型。黑 2 长后，白必须 3、5 连爬二手，然后才能在 7 位跳出。凭借厚味的支援，黑可在 8 位广拆。这是定式。



定式图十六

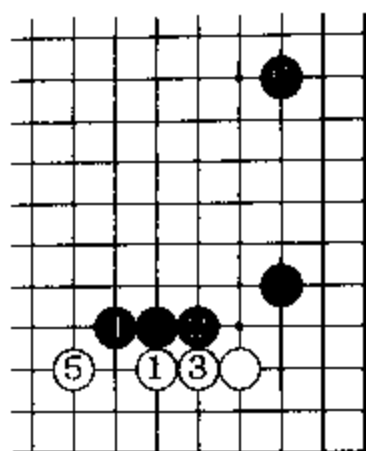


定式图十七

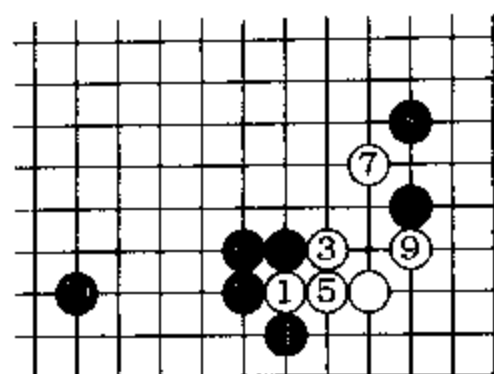
**定式图十七** 对黑大斜，白 1 并是最简明的应法，可避开一切复杂的变化。黑 2 尖，白 3 跳出，黑 4 拆，即告段落。本型后，黑要继续取势，可在 A 位跳封，若是白走，则于 B 位并是形。请与昨天的定式图一和图 1 比较，本图黑 2 的位置较好。

**定式图十八** 白 1 托，也是简明的应法。黑 2 退，至白 5 跳出是必然的运行。黑 6 拆后，告一段落。与昨天定式图一对照，本型白多爬了一手，黑略有便宜。

**定式图十九** 白 1 托时，黑 2 扳是看重下边的着法。白 3 虎虽可割断黑的联络，但黑 4 打亦痛快。对白 7 飞压，黑 8 跳轻灵。白 9 得角，稳健。到黑 10 拆止，是定式。其中，白 9 亦



定式图十八



定式图十九

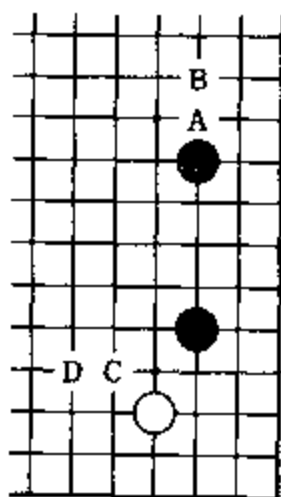
可根据左下角的情况在 10 位附近夹击,那就成为作战的形态了。

今日小结:“大斜”素以复杂、难解著称,上面叙述的仅是其中的基本型和简明下法。对大斜,双方首先要看清征子关系;其次,一些手数较多的型可占“半壁江山”,所以周围的配置情况就显得格外重要。

## 第 26 天 小目挂的拆边及夹击

对白小飞低挂,除前天、昨天的飞压、大斜的方法外,还有拆边和夹击的应法。今天就讲拆边和夹击这两种下法。

**基本图** 对白小目低挂,黑直接在边上拆,亦体现了目外重视边的本意。黑 1 拆三是最低限度的拆,视周围情况,也可以在 A 位或 B 位广拆。黑拆边后,白在 C 位尖或 D 位飞应,是稳健的下法;也可以打入黑阵内试应手;还有脱先的。



基本图

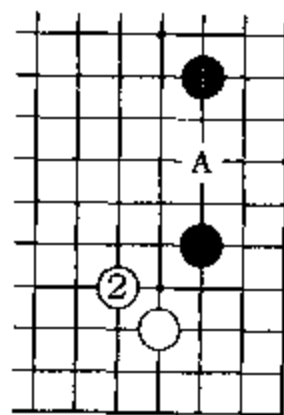
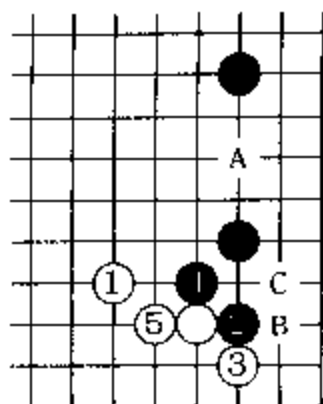


图 1

**图 1(白尖)** 黑 1 拆三后,白在 2 位尖是坚实的下法。这样的尖,不仅抬高了自己的位置,也解消了黑的种种手段。对白尖应,黑大都是脱先的。之后,白如于 A 位打入,请参阅“小目”中相同的类型。

**定式图一** 白 1 小飞应,是稳健的着法。黑立即 2 托、4



定式图一

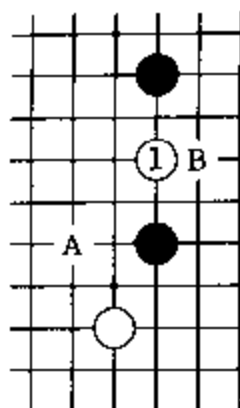


图 2

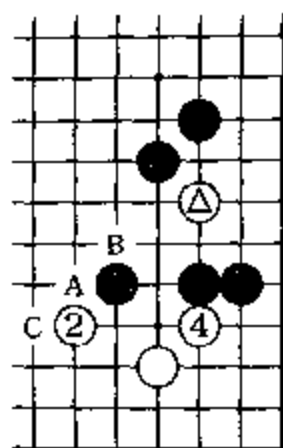
虎定型，可缓和白在 A 位的打入。白 5 退后，黑就转向他处。以后，白在 B 位打时，黑于 C 位做劫是富有弹性的抵抗手段。另外，白 1 飞后，黑亦可脱先，白再 A 位打入，也与“小目”中有关的型相同。

**图 2(白打入)** 白 1 立即打入，试黑应手。这种打入是一种弃子手法，借以达到整顿棋形的目的。对此，黑普通是在 A 位跳；如于 B 位托，则有屈服之感。

**定式图二** 黑 1 跳，常用。白 2 飞后，黑 3 尖，制住白一子。白 4 尖顶，黑 5 立下，即告一段落，这是常见定式。本型中，白 A 位压，黑 B 位应，虽是白的先手权利，但白应保留这一下法，以免㊟一子失掉余味。若黑于 A 位压，白就 C 位长，白欢迎。

**图 3(征子关系)** 对白打入，黑 1 托是妥协的下法。既然黑已走在二路，白可视为先手利而脱先。但在征子有利时，白 2 扳下是严厉的一手。黑 3 以下必然。白 8 断后，黑 9、11 打出就涉及征子。黑不能在 A 位征，则无法收拾。白敢于 2 位扳，已看清征子关系，所以黑 11 只能另谋他法了。

**图 4(白好)** 征子不利时，黑 1 打后只得在 3 位粘了。被白 4 封住，黑赶快活角。白先 12 立、再 14 爬是次序，黑 15 长



定式图二

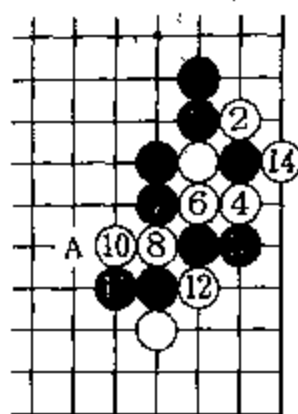


图 3

后,白回手在 16 位补。如此结果,因黑中腹数子尚未安定,白有利。顺便一提,角上被白点入是双活,黑没有目数。

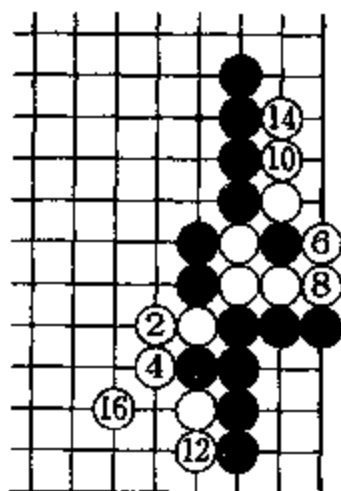


图 4

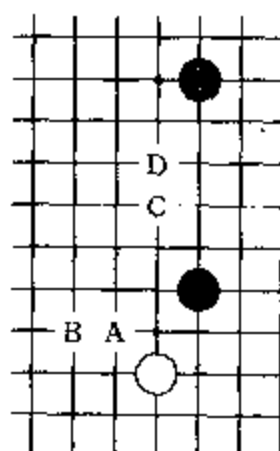
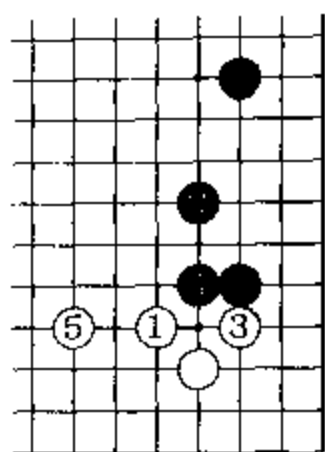


图 5

**图 5(黑拆四)** 黑 1 在边上拆四,也是常用下法。因黑有 A 位飞压的先手,如此广拆,并无不安。白的应手有 A 位尖, B 位飞, C 或 D 位的打入,以及脱先。

**定式图三** 白 1 小尖应,坚实。黑 2 飞围,是平稳的着法。至此,白可以脱先。不过,白 3 尖顶是价值极大的一手。黑 4 长后,白 5 跳补是常规的运行。本型不失为简明的下法。其中,黑 2 若脱先,亦可,请参照“小目”中相关的型。



定式图三

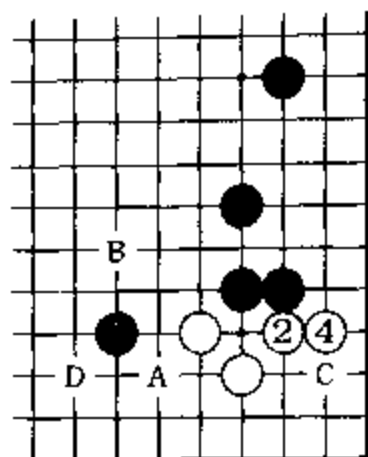
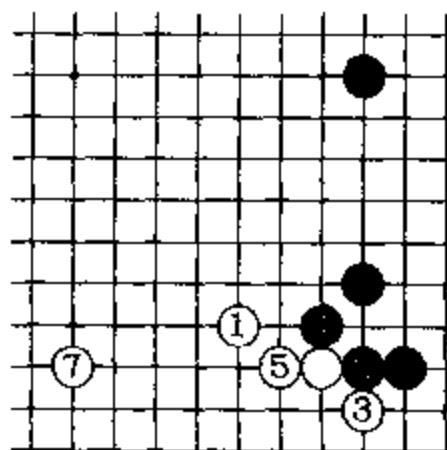


图 6

**图 6(白脱先)** 前图黑 2 飞后,白如脱先,黑在本图 1 位逼是重视下边配合的好点。白 2 尖顶,黑 3 长,白 4 立,是正常的应对。之后,黑 A 位尖,侧重下边的实地;于 B 位跳封,则可取势。视周围配置情况,黑可选择下法。另外,当黑不在乎白于下边行棋时,黑 1 可 C 位飞角,让白在 D 位拆,亦是一法。

**定式图四** 白 1 小飞应,稳健。黑可脱先,或采用 2 托、4 虎的定型下法。白 5 退后,黑 6 立下,至白 7 拆止的运行,简明。黑 6 立后,与拆的配合较生动,因黑角本身就是安定形状,不怕白在右边打入了。



定式图四

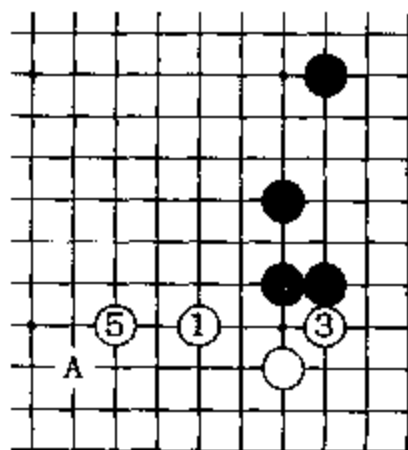


图 7

**图 7(白稍好)** 白 1 小飞时,黑仍在 2 位围,则过于迂缓。白仍 3 顶、5 补。与定式图三比较,本图白形舒展,效率较高。白 5 亦有 A 位拆的下法。

**图 8(白打入)** 白 1 立即打入是积极的下法。这与黑拆三时白打入作为弃子是不同的,其有挑起战斗的意味。黑 2 跳,白 3 飞。之后,黑一般是 A 位拦;B 位尖,较少见。

**定式图五** 黑 1 拦逼,让白 2 位压,黑 3 长出乘便对白△施加压力,是行棋的步调。白 4 尖顶再 6 位尖是次序,黑 7 后,白转往 8 位夹,成作战姿态。其中,白 6 是形,此手如在右一路压,则是俗手。黑 7 压后,白△一时没有适切的活动方法,所以暂时放置,留待以后再说。

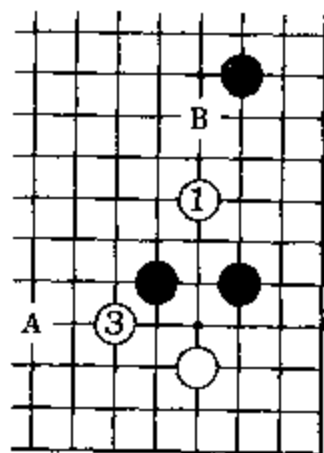
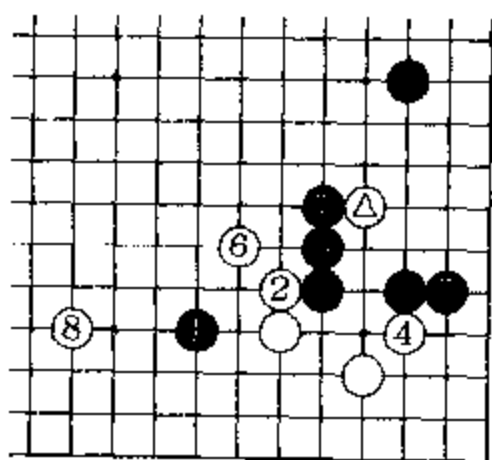


图 8



定式图五

**图 9(黑稍不满)** 黑也有 1 位尖的下法。白 2 跳后,黑 3 托渡,以下到白 10 止的运行,与“小目”一间高夹的定式相同。但是,黑●的位置有重复之嫌,黑略感不满。另外,也因黑●的关系,白 8 挡角取实利,正确。

**图 10(类似)** 白也有 1 位打入的下法,这就类似于“二间高夹”了。黑的应手有 A 位大跳,B 位飞压和 C 位尖。

**图 11(还原)** 黑 1 大跳,白 2 拆二应,以后必成战斗之

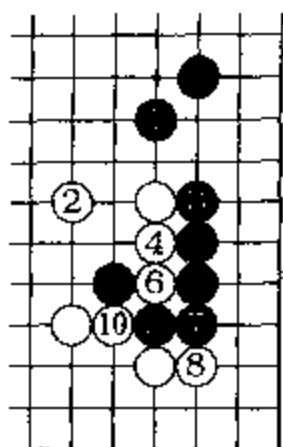


图 9

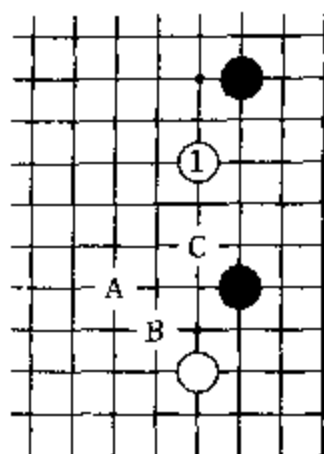


图 10

势。这与“小目”二间高夹有相同之处，请参阅。

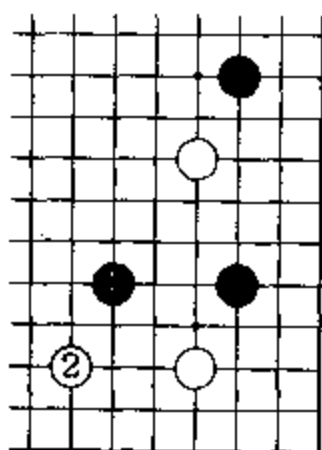
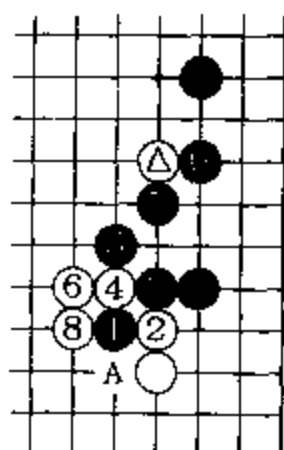


图 11

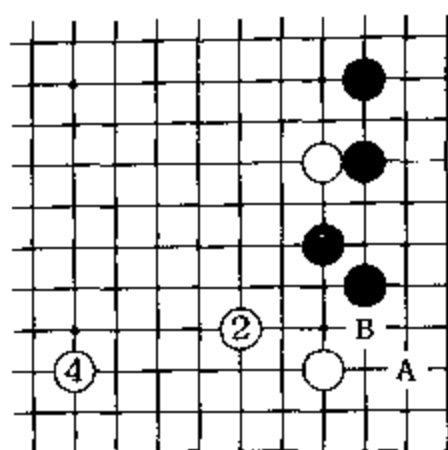


定式图六

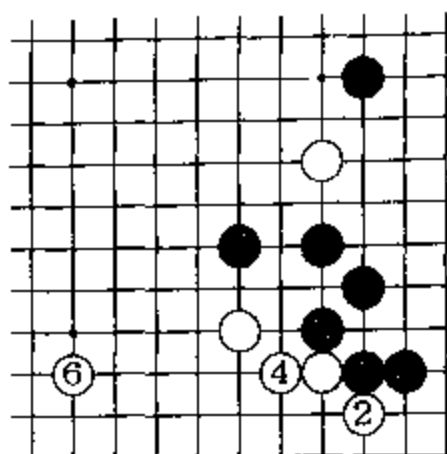
**定式图六** 黑也可以在1位飞压。对此，白立即2、4冲断较好。黑5打、7虎虽有俗手之嫌，但能得到9位渡过。本型简明，大致两分。黑1飞压有取势后大规模围攻白△一子的意图，白2如在A位爬就处于低位，恐怕不利以后的作战。

**定式图七** 黑1尖，坚实。白大致是2位飞，黑即3位托过，至白4拆止，相安无事。之后，黑A位飞或白B位尖顶，是一手大官子。

**定式图八** 上图黑3亦可在1位托角。白2扳后，黑3



定式图七



定式图八

虎、5 立在角部定型。白 6 拆时，黑即 7 位跳出。本型黑较积极，但落后手。与上图相比，各有长短。

**图 12(黑拆五)** 黑 1 拆五，是间隔最远的一种拆。黑使用这种拆法，一般都与右上角的配置有关。对此，白的应手仍是 A 位尖或 B 位飞；如要打入黑阵，C 位是适中的点。白的这些下法，和黑拆四时基本相同，可相互参照。由于黑 1 拆得广，再被黑在 A 位飞压，黑形就显得生动，所以白脱先就不适宜。

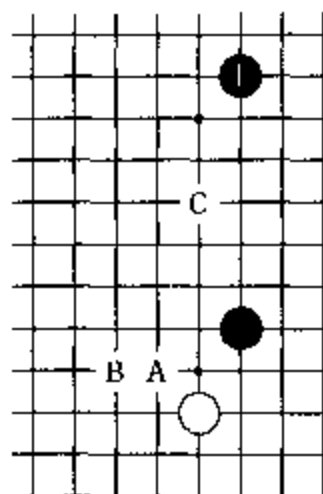


图 12

**图 13(应用)** 在如图配置情况下，黑 1 就是好点。对右下角来说，黑 1 是拆五；就右上角而言，对白正好是三间夹。黑 1 一身两役，是高效率着法。

**图 14(黑一间低夹)** 对白小目挂角一子，黑采用 1 位的一间低夹。这是最严厉的夹击，其意图是迫白活动时趁势经营下边。白的应手有 A 位尖，B 位压，C 位靠和 D 位顶。其中，A 位尖出为常见下法。

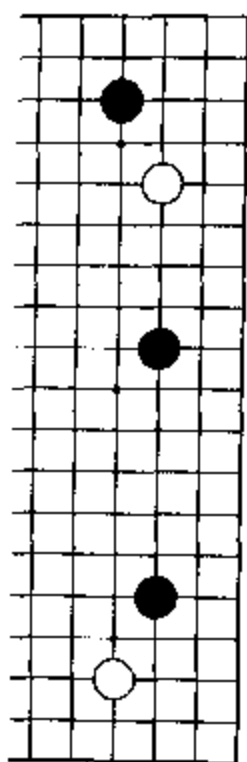


图 13

**定式图九** 白通常都是1位尖出。黑2时,白3跳出。黑4长,为下边积聚力量。白如5位粘,黑即6拆二。白7尖、再9位顶是次序,也是稳健的下法。黑10点,手筋。白11、13后,再15挡下,只能如此。黑16、18先手断吃一子,然后于20拆。局部来看,白虽得先手,但黑两面都下到,黑较好。这是老定式。

**定式图十** 黑1拆二后,白2托是强手。对此,黑一定要3位扳。白4扳起时,黑就5、7打吃一子,再9位活角,成为转换。白10扳,黑11拆止,告一段落,大致两分。本型中,黑在A位托,可渡过。

**定式图十一** 黑●长时,白亦可1位靠下。黑2扳,到白13立的行棋次序,绝对!黑14(或A位)拆,白15飞止,是现在常用的定式。以后,白在B位挡不是先手!

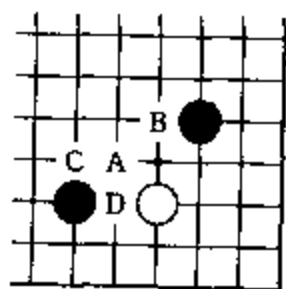
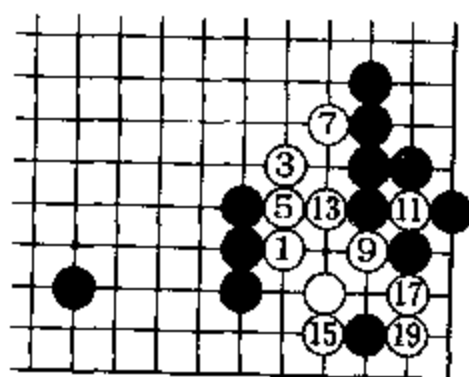
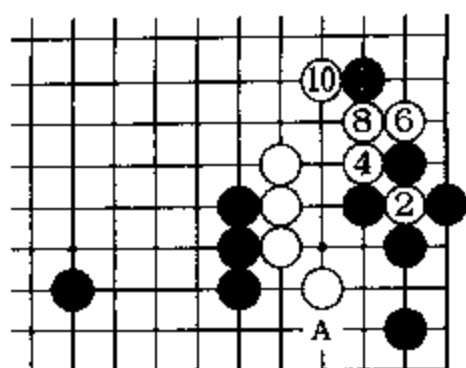


图 14

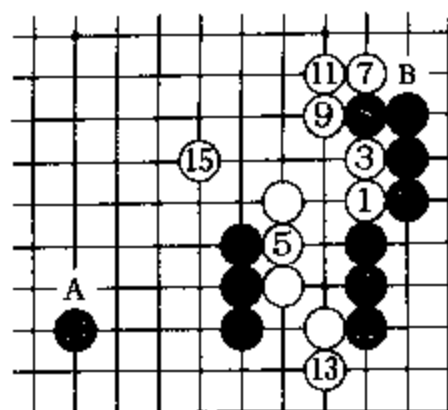


定式图九

**图 15(作战)** 黑1飞,是不愿定型的挑战手法。由于白在角部一时没有适当的棋可下,所以几乎都在2位夹击。黑3



定式图十



定式图十一

肩冲是形,如此即成作战格局。黑使用这种下法,大都与周围配置有关,双方的着法没有确定的型,该如何行棋应视具体的局面而定。

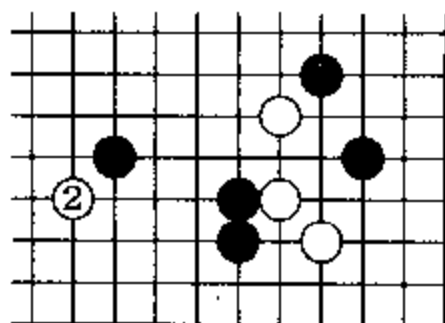
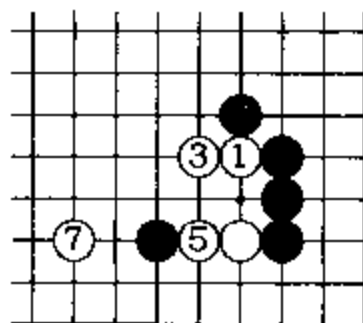


图 15

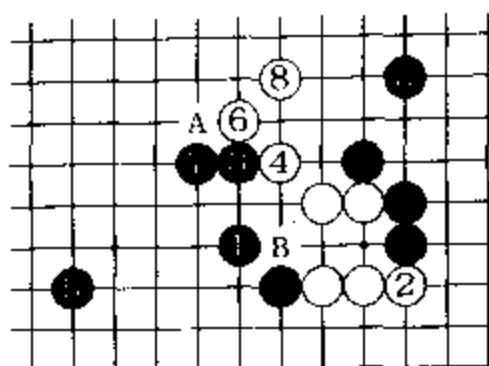


定式图十二

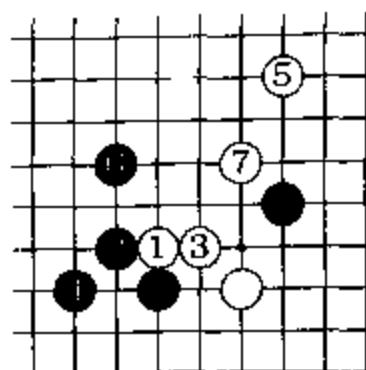
**定式图十二** 白1压,是简明的下法。黑2扳,到白7止,是一定的运行。局部而言,黑得角较有利。但白为避免复杂,也只能这样了。白7紧夹,正确,可扼制黑一子的活力。

**定式图十三** 当黑要在下边行棋时,可在1位尖。白2挡角,必然。黑3跳时,白4尖顶是出头的手筋。黑5补后,白6、8扳虎整形。黑9拆止,是大致的运行。如黑在左面有适当的配置,黑9亦可于A位曲。其中,黑1是形,此手如在B位长,则是“刺双关”的俗手。

**定式图十四** 白1靠,也是一种下法。待黑2扳,白3退,



定式图十三



定式图十四

白如此积蓄力量,是为了在右边夹击黑一子。黑一般都是4位虎,白即5位夹。黑6是好点,至白7飞封止,是常用定式。角上黑子尚有余味。

**图16(角部)** 上图后,如是黑先走,有1位点的入侵手筋。白只能在2位应。黑3、5扳粘、再7位渡回,白地缩减不少。白2如改在7位挡,被黑走到2位或3位尖就是活棋。若是白先,白在7位立是此局部的形,角地尽归白所有。这一进出,价值极大。

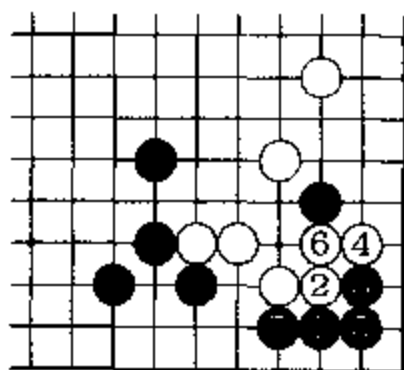


图 16

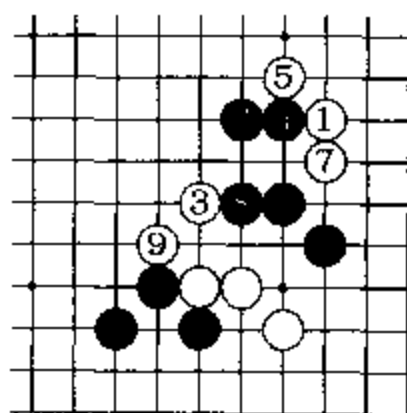
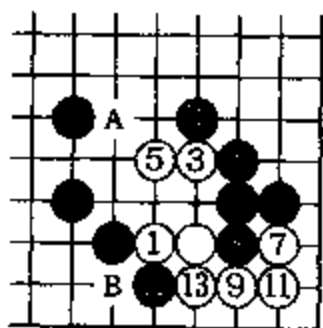


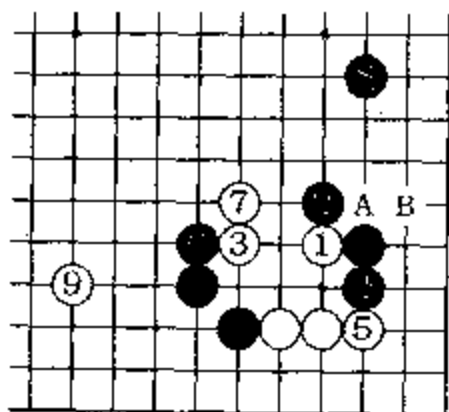
图 17

**图17(一型)** 白1夹时,黑也可以在2位尖出,这是不愿简明的挑战着法。白3跳,黑4压,到白9虎止是大致的运行。双方都是未安定的棋,成为斗力的格局。

**定式图十五** 白1顶,虽有笨拙之感,却不失为简明的下法。黑2尖,形。白3、5压长后,黑6尖是此际的巧手。白7靠时,黑8以下定型,再14位跳。之后,白大致是A位尖顶出头。其中,黑12先扳一手正确,以后白如需B位断吃,则黑有一打之利。本型与定式图十三相比,黑稍有利。



定式图十五



定式图十六

**定式图十六** 白1、黑2后,白3跳是轻快的下法。黑4长,白5挡角。黑先6位压一手,再8拆是大致的次序。至白9夹止,成作战之形。白如A位断,黑在B位打是要领。

**图18(二间低夹)** 黑1是二间低夹,这没有一间低夹那样紧迫,待白应后,即在下边开拆是其目的。白的应手有A位尖和B位压两种。

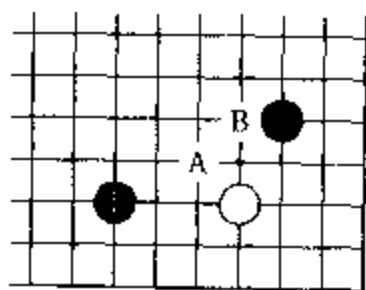
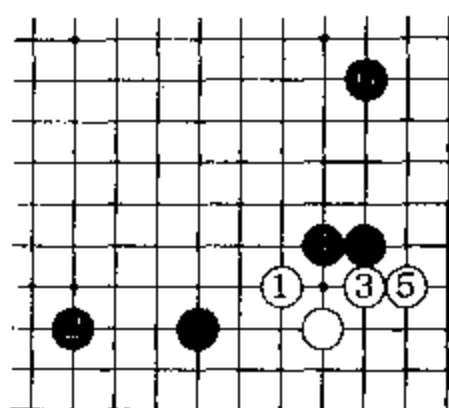


图 18

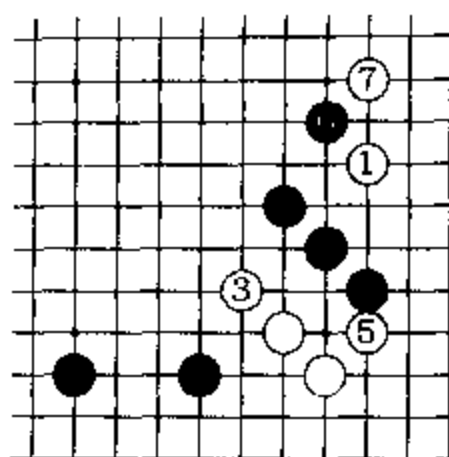
**定式图十七** 白普通是1位尖的。黑即2位拆,遂了初愿。白3、5得角,稳重。黑6拆是本手。如此结果,大致两分。黑6视情形,亦可脱先。

**定式图十八** 黑拆二后,白先在1位夹也是一种下法。黑2、白3、黑4各自向中腹尖出既是“形”,也属避免被对方封住的必然之着。白5尖顶取角,确保安全。黑6飞压,至白7跳

止,是定式,接下来黑可对白7进行拦逼或脱先。

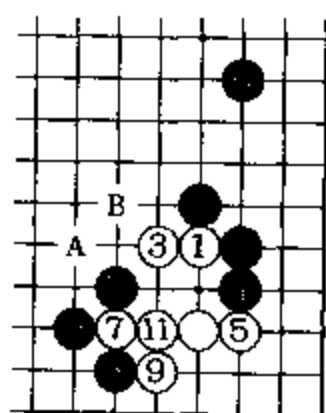


定式图十七



定式图十八

**定式图十九** 白1压是尽快定型的下法。黑2扳,至白5挡是必然的运行。黑6拆,先安定一处。白7碰是就地生根的下法,平稳。黑8、10是先手便宜,即可转向他处,这样的棋形比较轻,不必留恋。过程中,黑6亦有在8位尖的下法,白11双,黑A位跳,白B尖出,黑再6位拆,这样白大概要在下边对黑夹击,成作战局面。



定式图十九

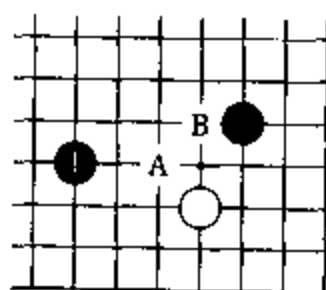
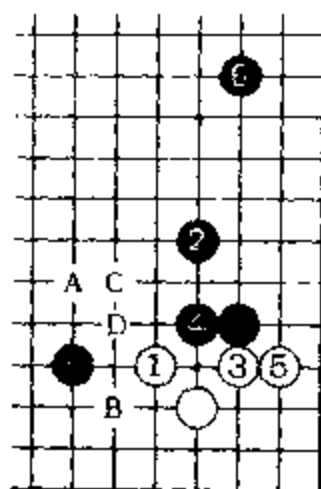


图 19

**图 19(黑二间高夹)** 黑1二间高夹。黑1的位置高,棋就比较轻,其意图是趁白出动时,即在右边行棋。白的应手仍是A与B位两种。

**定式图二十** 对黑高夹,白大都是1位尖出。黑2飞,白3、5占角安定,到黑6拆止,是基本定式。本型后,黑A位封是取势的好点;视下边的情况,黑也可B位尖。白于C位飞或D位尖,亦是出头兼对黑一子施加压力的要点。



定式图二十

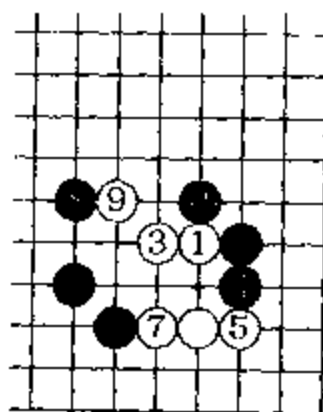


图 20

**图 20(还原)** 白在1位压,黑2扳,以下至白9尖,就与定式图十三完全相同。

今日小结:今天内容比较“简明”,可分为两类:

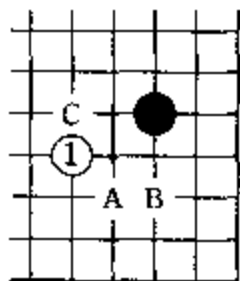
一、在边上拆。对对方小目挂角一子不直接采取行动,转向边上拆正是目外重视边的表现。至于拆到什么位置,要由具体的局面来决定。

二、夹击类。在三种夹法中,两种低夹是以经纪“夹”的一边为主;而二间高夹却相反,它是乘势安置目外一子的下法。其间异同,务请注意!

## 第 27 天 高目挂和进三三

在目外定式中,还应该讲讲高目挂和进三三这两种场合下法。先讲解高目挂。

**基本图** 白 1 在高目位置挂角,称为“高挂”。从局部来说,高挂有损实地,但可防止对方飞压取势,故属场合着法。对此,黑 A 位飞得角是常识性的下法;B 位虽同样占角,但因位置偏低,有消极之感;C 位靠压,是头绪较多的好战着法。



基本图

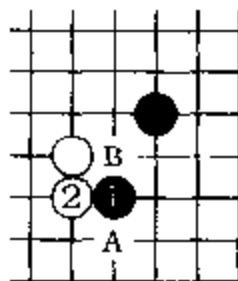
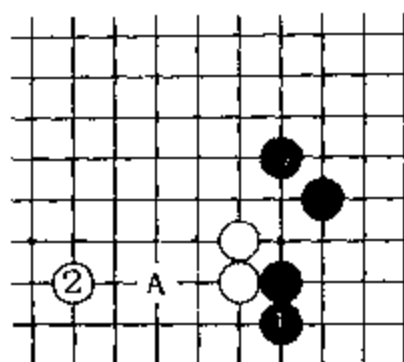


图 1

**图 1(黑飞)** 黑 1 飞确保角地,局部来说可以满足。白 2 挡,绝对。之后,黑可 A 位立或 B 位挡。

**定式图一** 黑 1 立,白 2 平稳地拆。黑 3 尖是本手,如此即告段落,白可脱先。因白下边漏风,黑在 A 位的打入没有什么意义。

**图 2(黑脱先)** 上图黑 3 也有脱先的。如此,白 1 飞压是取势的常用下法。黑 2 冲、4 曲是次序,再轻快地于 6 位飞出。接下来白在 A 位大跳是好点。本图是常型,白势黑地,可视为两分。



定式图一

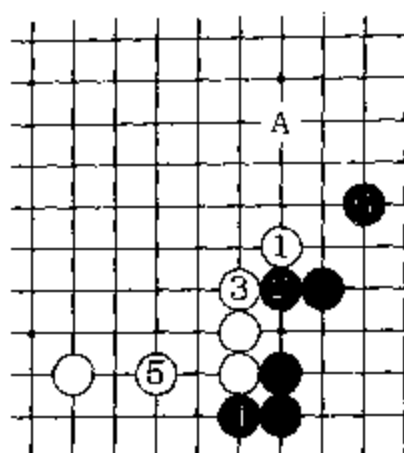


图 2

**图 3(注意)** 黑脱先后,白如在 1 位挡,黑一定要在 2 位尖或 8 位拆一! 黑 2 尖时,从局部来看白 3 靠、5 扳是取势的手筋。黑 6 长,平稳。白 7 粘是先手,至黑 8 补止是常规的应接。但在白 $\Delta$ 拆的场合,白有凝形之嫌。之后,A 位是势力上的要点。其中,黑 8 如省略,白有 B 位跨的手段。

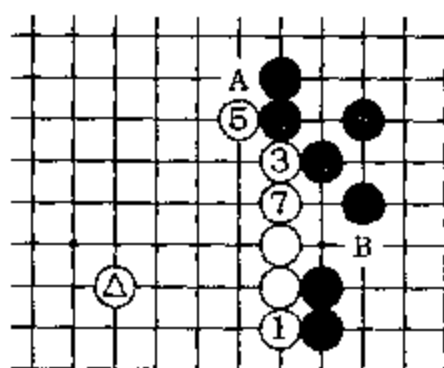
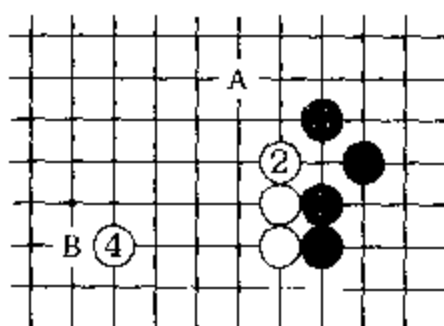


图 3



定式图二

**定式图二** 黑在 1 位挡,是争取先手的下法。白 2 长,黑 3 尖,到白 4 拆止,是简明的定式。以后,A 位是双方势力上的好点。其中要注意的是,根据立三拆四的常识,白 4 似可拆至 B 位。但白 B 后,黑立即在 A 位飞,之后就有打入白阵的手段。所以,白 4 虽稍窄,但能一手补净,是正着。

**图 4(黑夹击)** 白高挂的意图是在下边开拆。对此,白 1

长后,黑在2位夹,是扰乱白计划的作战手法。现在白有A位靠和B位飞两种下法。

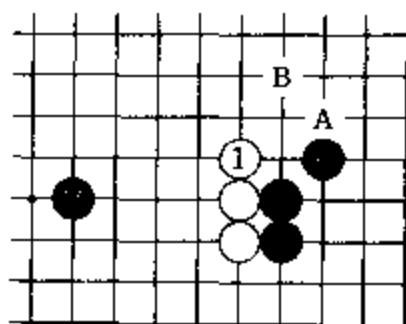
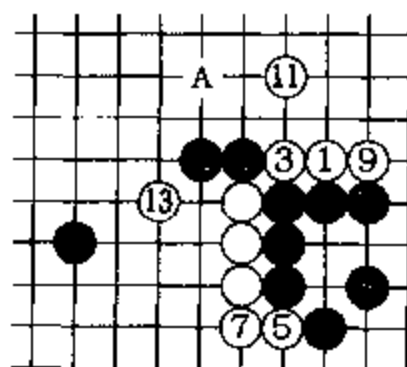


图 4



定式图三

**定式图三** 白1靠,态度强硬地应战。黑2、4切断,必然。白5、7扳粘是不可放过的要点,黑8补正确。白9先手利,然后于11位跳。到白13止的运行,成战斗状态。之后,黑大致是A位跳。

**图5(白有利)** 前图中黑8在1位扳是错着。白冷静地于2位跳,好手。因白有A位断的手段,黑仍要在3位补。白4双是形,黑5长,白再6位出头。这一作战形状,白较有利。其中,白4亦可于5位打,让黑B位长,白再4位双,也是一种行棋的步调。

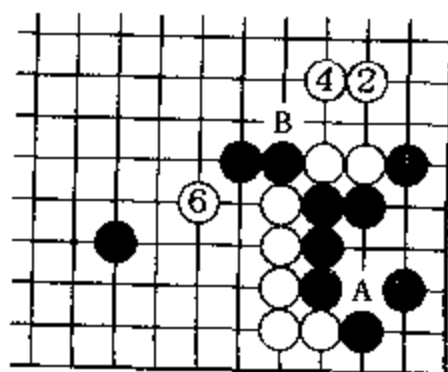
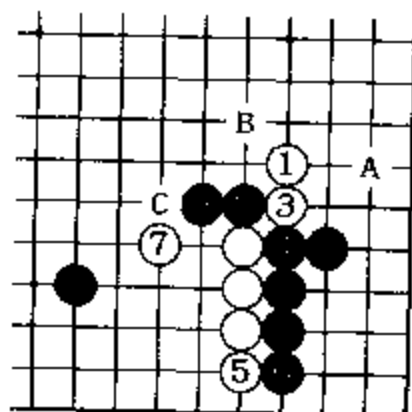


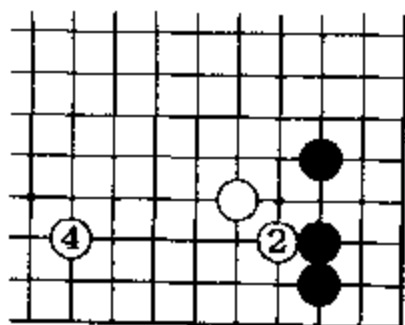
图 5



定式图四

**定式图四** 白1飞是较为柔软的下法。黑2如在A位应,则简明。但在征子有利时,黑仍有2位跨出的强行挑战手段。白3、黑4互断,当然。白5立、7跳出是次序。黑8长后,白可根据配置情况,在B位尖或C位长。依然是作战之势。

**定式图五** 黑1占三·三虽然也能得角,但总有位置偏低之嫌。白2尖顶是先手便宜,黑3立后,白4拆,即告段落。黑1是趣向,既然黑有采用这种下法的道理,本型就是大致的运行。如此结果,基本两分。



定式图五

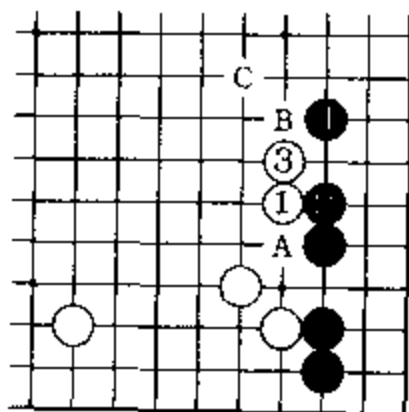


图 6

**图6(白取势)** 上图后,白1飞压,逼黑处于低位是取势的好点。黑2如在A位冲,白挡,黑断,白就B位跳,如此作战,黑有无理之感。所以,黑大概只好2爬、4跳。之后,白可B位压或C位飞,继续经营中腹。

**图7(黑补强)** 前图黑屈居低位,难受。因此黑很想在1、3靠长,以抬高自己的位置。白4、6定型,必要。到黑7虎止,告一段落。黑虽避免了白飞压的手段,但这种下法只能说是单方补强,对下边的白棋没有什么影响。这不能不说是黑原来位置偏低的缺陷了。

**图8(黑靠压)** 对白高挂,一般来说黑在角上飞取地可以满足。如图在1位靠压,则是积极、好战的着法。白的应法

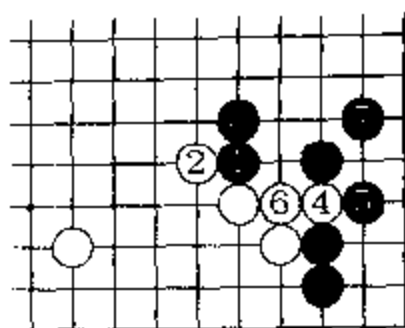


图 7

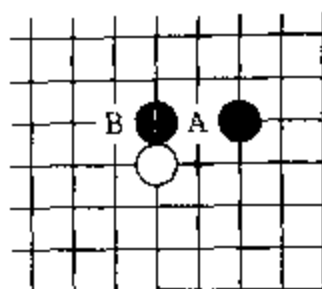
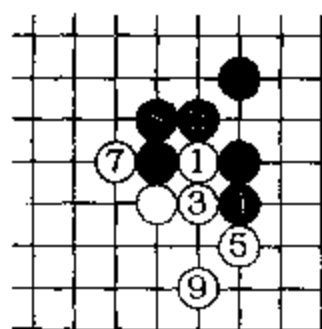


图 8

有 A 位挖和 B 位扳两种。

**定式图六** 白 1 挖。黑 2、白 3 后，黑 4 爬是急所。白 5 扳，黑 6 补，白 7、9 是次序。此为简明定式。白 9 虎，是补棋的要点。



定式图六

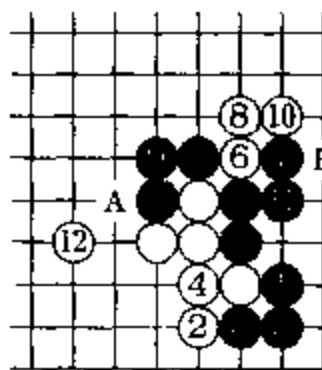
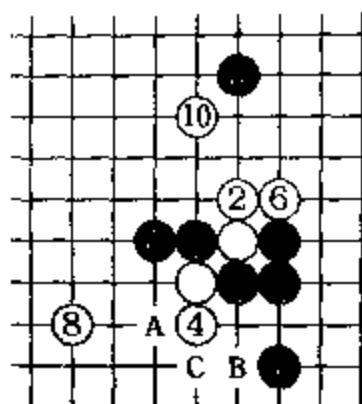


图 9

**图 9(黑过强)** 上图的黑 6 如在 1 位扳，则白 2 虎是形。黑 3 打，然后在 5 位粘虽是强硬的下法，但必然会遭到白 6 断的反击。黑 7 打、9 粘后，白 10 曲挡是先手，再 12 跳出。如此作战形态，黑难度较大。过程中，黑 5 如在 8 位补，白 A 打，黑 9，白 5 位断吃一子，白可满意。另外，黑 11 若想对下边白先行攻击，被白在 B 位打，黑角就是死棋。

**定式图七** 对白挖，黑 1 打、3 粘。如征子有利，白 4 可 5 位征，黑 4 打，白提，黑 A 长，白 6 位挡，成为简明定式。但白亦可不征而于 4 位立。黑 5 长，以下至白 10 肩冲是大致的进

行,成急战。其中,黑7如在B位跳补,白C位挡就是先手。



定式图七

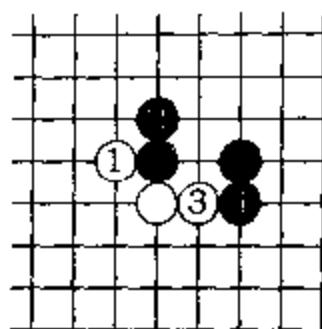
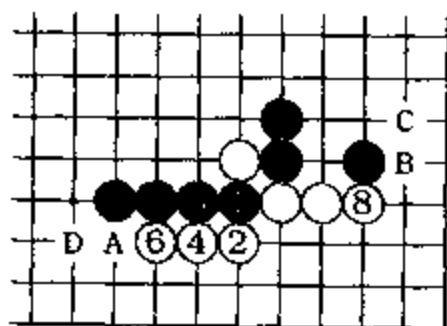


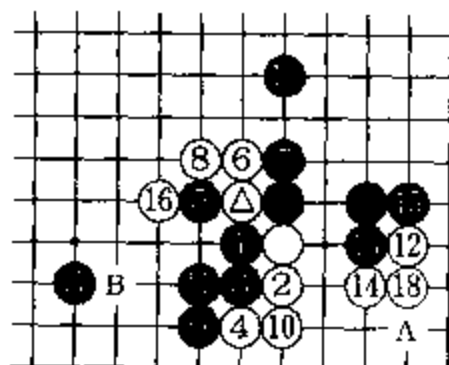
图 10

**图10(还原)** 黑靠压后,白在1位扳。黑2、白3是正常的运行,黑如在4位应,则还原成“小目”高挂类型,请参照第19天定式图十以下的着法。

**定式图八** 若黑不在角上挡,就只有1位断的下法了。白2打,正确。黑3后,白4、6连爬二手,再回到8位挡角。之后,黑可选择A位或B位。黑如A挡,白于C位点是出头的手筋;黑如B位立,则白D位跳出。



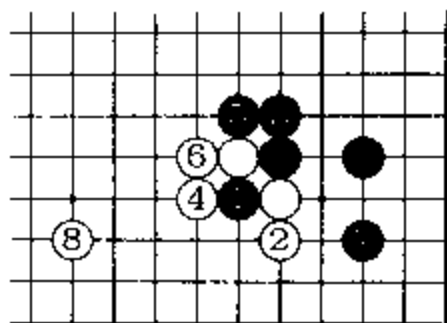
定式图八



定式图九

**定式图九** 白△扳时,黑有1位断的着法,但要注意征子关系。白2立,正着。黑3挡,紧凑。白4扳后,黑5打、7贴。白8曲,避免被征。黑9扳,以下至黑19止,成作战之形。其中,黑17如在18打吃,白A打,黑提,白B位飞封,黑气不够。

**定式图十** 黑1、白2后,黑3长是简明的下法。以下至白8拆止的运行,可以预见,两分。不过,黑1扭断是想制造麻烦,如此“下净”的结果似与本意不符。



定式图十

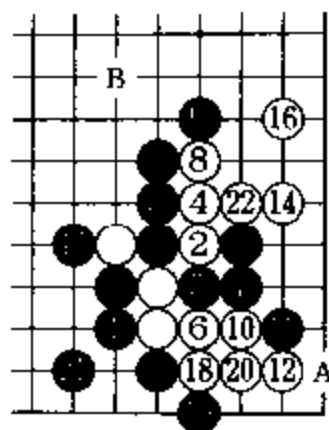


图 11

**图 11(补充)** 黑1挡时,白在2位打出又怎样呢?白4冲,黑即5位断。白8长后,黑平易地于9位压,结果不会不利。黑13扳,简明。白14跳,黑就15打吃。白16补后,黑17至21是先手利。为防黑于A位做劫,白只好22位补。黑虽弃角,但外面厚实,可行。之后,黑于B位补断,或脱先他投。

以下讲解目外定式中的进三·三。

**图 12(白进三·三)** 对目外,白1进三三的挂角是抢占实地的下法。在不惧黑得外势的场合,白可这样下。黑有A位飞封,B位靠和C位夹三种应法。

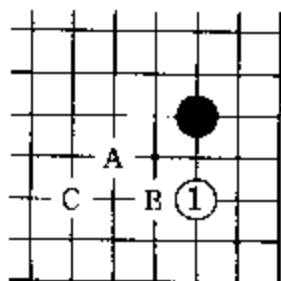
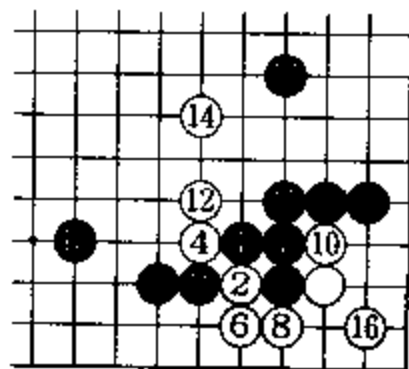


图 12



定式图十一

**定式图十一** 黑1飞封,是常用下法。白2托,有征子关系。黑3扳,白4断,至白6立时,如征子对黑不利,黑可7位粘。白10挤是手筋,然后于12长。以下到黑17止,成战斗姿态,两分。

**图13(征子)** 如果征子对黑有利,上图黑7在1位长是常识。白2渡后,黑即3位征吃。这一结果,黑较有利。因此,白进入三·三时,应看清征子关系!

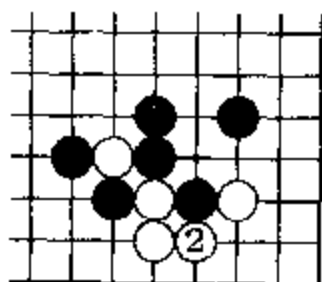
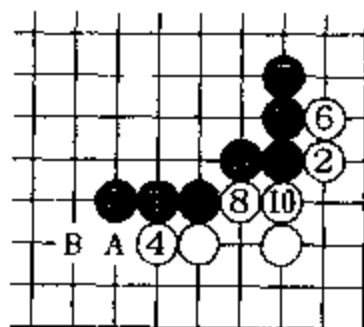


图 13



定式图十二

**定式图十二** 黑1长,是征子不利时的简明下法。白2托,手筋。黑3退正确,以下到白10止是一定的运行次序。白得角,黑取势,两分。之后,黑A位挡和白B位跳出,均是好点。

**图14(白好)** 白1托是手筋。如黑在2位扳,白可3位断。黑4退后,白5打吃一子。至黑10的结果,看似黑不错,但黑角并不干净。所以这一运行,白有利。过程中,黑4如在6位打,被白在4位打穿,那就完了。

**图15(角部)** 上图后,白在角上还有手段。白1夹,黑2立下。白3时,黑要不要在4位挡?如黑在4挡,白5粘是好手。以下至白9止,成为劫争。正因黑角留有余味,上图的结果黑并不好。

**定式图十三** 白1、黑2后,白立即在3虎、5退定型,亦

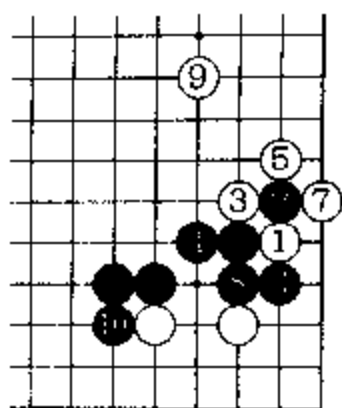


图 14

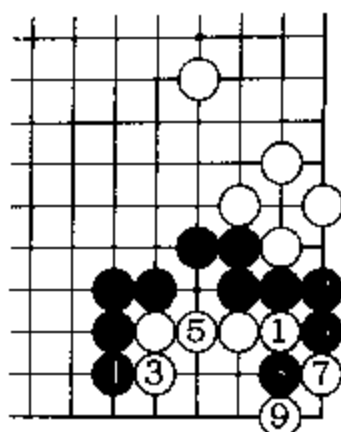
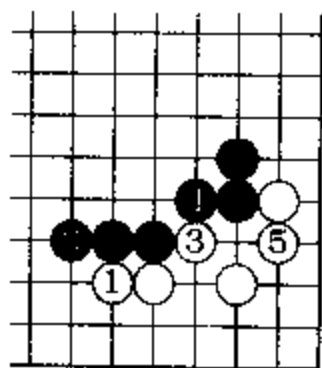
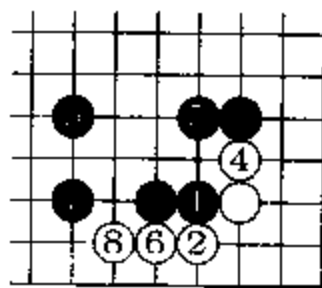


图 15

是一种下法。和定式图十二比较,优劣难断。白可根据需要,选择使用。



定式图十三



定式图十四

**定式图十四** 黑1靠,是将白封锁在内的定型着法。白2扳,黑3长。白4顶后再6位爬,是不可忽视的次序。黑9跳补止,告一段落。白虽处于低位,但可得先手,仍属两分之二形。

**图 16(白苦战)** 前图中白8如在1、3位冲断,欲制造纠纷,但黑并不为此而担心。黑4双是形,白5长。黑6立先手,再8位拆。从局部来看,是白苦战之形,黑可下。

**图 17(征子关系)** 白⊙扳时,黑在1位退。白2扳起,涉及征子问题。黑3在里面断,是征子有利时的着法。白4打吃,至黑7征止,是一定的应接。以后,黑A尖,让白B粘,黑再C

位提净是要领。本图白蜗居一隅，黑有利。然而，白进三·三时已考虑到征子关系，所以本图只是摆个样子而已。既然征子对黑不利，黑3只好在5位断，白即打吃，黑再3位打，白提，黑B打，白于C位贴，如此结果，黑就不能满意了。

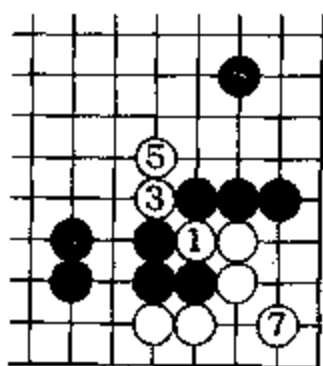


图 16

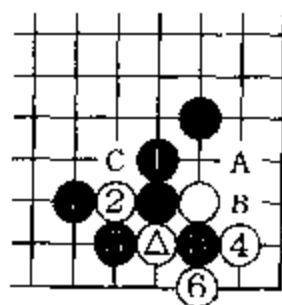


图 17

**图 18(一型)** 万一征子对白不利，白就应在1位长出。黑2夹时，白3粘是正着。黑4退回，至黑6拆止告一段落。本型黑稍有利。过程中，黑4改在A位大跳取势，亦可。

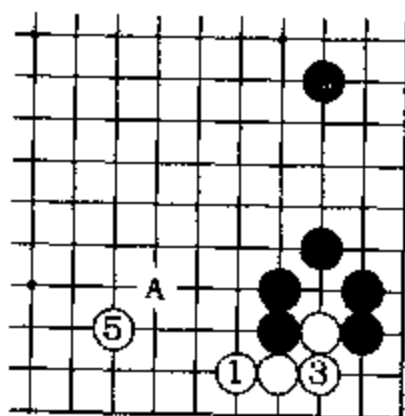


图 18

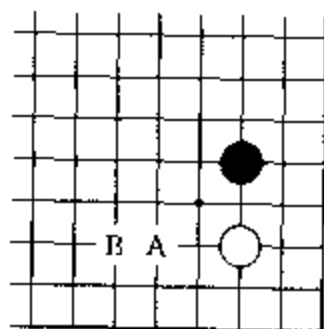
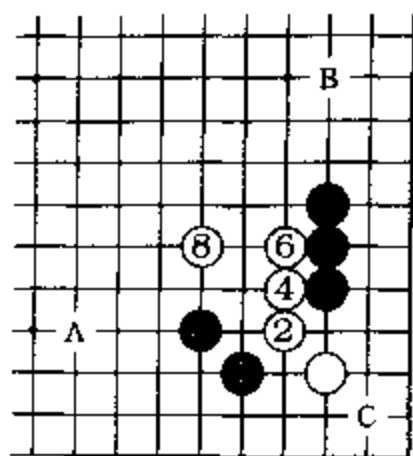


图 19

**图 19(黑夹击)** 对白三三子，黑有A位或B位夹的下法。但由于被白出头后，黑两面都要经营，所以一定要周围有适合的配置才可使用。

**定式图十五** 对黑一间夹，白2尖出是必着。黑3是形，

白4压,黑5跳。白6长,正着。黑7粘后,白8跳。局部来说,就是如此运行。以后,白A和B两处必得其一。本型中,黑有C位点的手法,白在角上没有眼位。



定式图十五

图20(黑稍好) 上图白6如改在1位挖,黑即2位打。以下至黑6的运行,可以预料。白得到安定,黑外势亦盛,黑稍稍有利。其中,黑2如在3位打,被白2位粘,黑反而不好下。

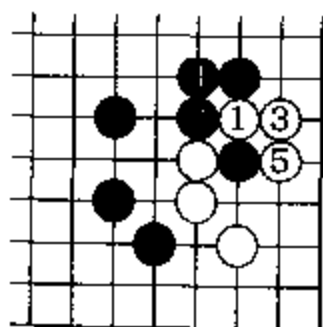
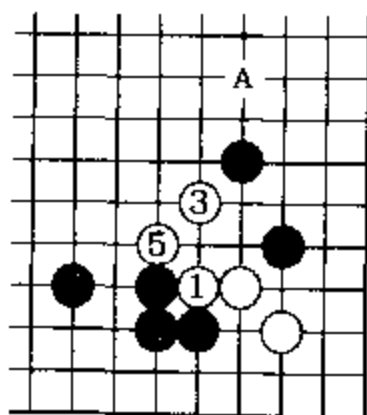


图 20



定式图十六

定式图十六 黑尖后,白在1位挤也是一法。黑2粘,白3跳出,到黑6止,亦是一型。之后,从局部来看,白大致是A位拦。过程中,黑2如于5位长,白可2位断吃一子获安定。

图21(还原) 黑1二间夹。白2碰是简明的下法。黑如在3位扳,则还原成定式图十一的下法了。

定式图十七 白1碰时,黑也可以在2位长。白3靠出,黑4退。白5顶是急所,黑6尖为形。白7立,稳健。至黑8拆止,大致两分。以后,白于A位尖出或黑将白封住,是一步大棋。

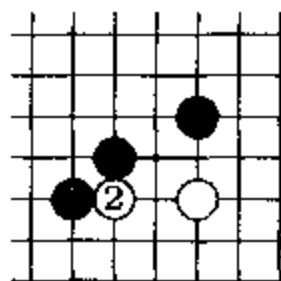
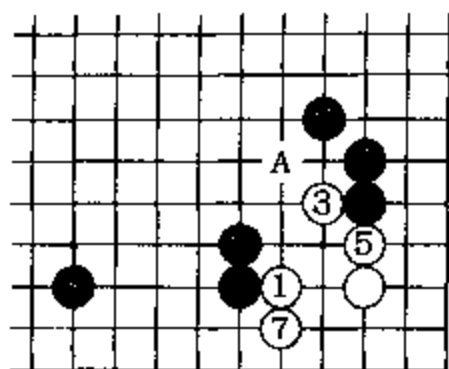
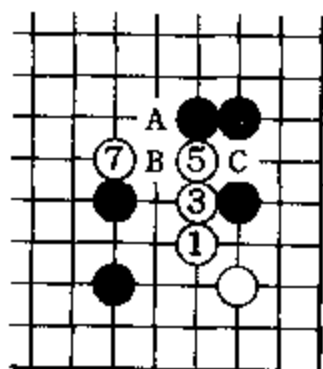


图 21



定式图十七

**定式图十八** 白1尖,可确保出头。黑大致是2位跳,白3压时,黑再4位应。白5长,黑6挡,白于7位靠出。继续下去,大概是黑A与白B交换,黑再于下边拆。若白5在C位挖,黑5位打,就与图20相类似。



定式图十八

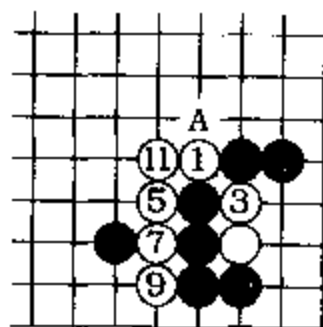


图 22

**图 22(白无理)** 白1靠,有无理之感。黑2扳反击,当然。白3断后,黑4立下。白只好5位打,弃掉二子。至白11止的结果,局部而论,黑有利。其中,黑10正确,此手如在A位打,白11粘,黑再10位补,白就省了一手棋。另外,当征子有利时,黑10于11位断打是凌厉的着法,白A长,黑10曲,白穷于应付。

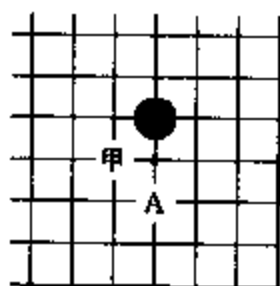
今日小结:对目外采用高挂和进入三·三的挂角,都属场

合着法。高挂在实地上较损,但有遏制对方取势的功效;进入三·三的挂,则是自己占取实利,而把外势让给对方。这是两种完全不同的挂角方法。

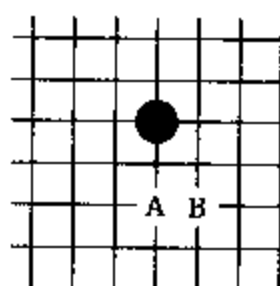
## 第28天 高目定式(上)

今明两天讲高目定式。请注意,高目和目外有相似之处,不能一手占角。对高目,白有小目挂、进三·三下法,对此,黑有内托、外靠、飞封等应法。

“高目,也称“四·五”,布局时占角的一种方法。例图一中的黑子或甲位,就是“高目”。高目和目外一样,没有一手占住角。对方如不来挂,就在A位守角(还原成“小目”单关守角)。从这个意义上来说,高目和目外是占住了一个要点,应该属于布局着法。由于高目的位置关系,决定了它侧重取势的特点。



例图一

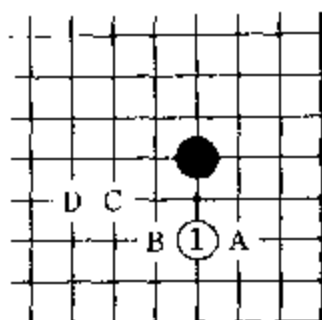


例图二

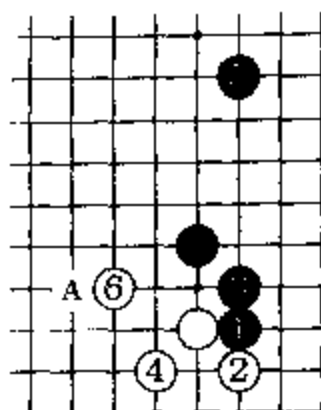
**例图二** 对高目挂角,一般都是在A位挂,这是基本的挂法。在B位进入三·三的挂,是注重实地的场合着法。

**基本图** 对高目,普通是在1位小目处挂角。黑的后续下法有A位内托,B位外靠和C或D位的飞封。

**定式图一** 黑1内托,倾向于实利。白2扳,至白6飞止的运行,是定式。白6亦可在A位飞象步。本型与第19天的定式图一完全相同。不过,由于白6有脱先的可能,黑5应如



基本图



定式图一

此最大限度地开拆。

**图 1(定式后)** 前图后,白随时有 1 位飞压的先手利,黑 2 应后,白即可脱先。多了白 1 的先手,对开拓下边大有帮助。

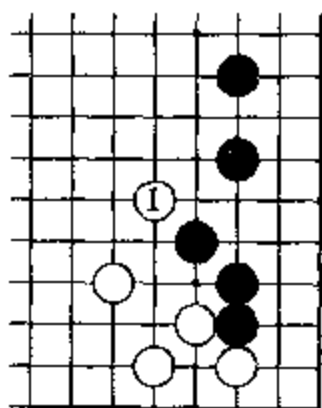


图 1

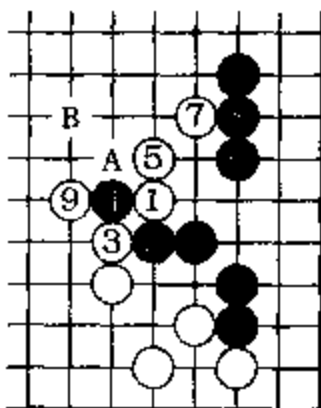


图 2

**图 2(白势厚)** 白 1 飞压时,黑 2 冲、4 断是争取先手的下法。以下至白 9 止是必定的应接。黑得先手,白势亦厚。另外,黑 4 一子不能从 A 位逃,白有 B 位枷的手法,与征子无关。本图和图 1 可与第 19 天的定式图一相互参照。

**图 3(白拦)** 此型后,白如右上有配置,可在 1 位拦逼。黑 2 跳补,稳健。如此交换,白先手得利。

**图 4(白打入)** 白④拦后,黑马上应一手有被白先手便宜之嫌,所以亦有脱先的例子。如此,白 1 打入,严厉。黑 2 压,

让白3顶、5扳渡过，至黑8虎是常规的下法。考虑到黑脱先的因素，局部只有这样了，黑不能苛求。

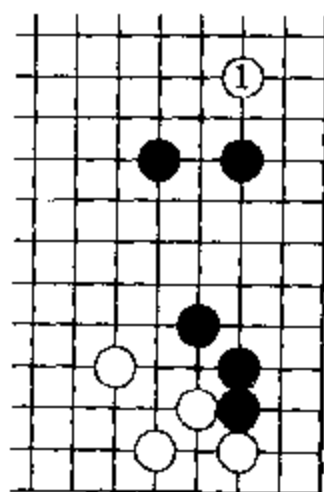


图 3

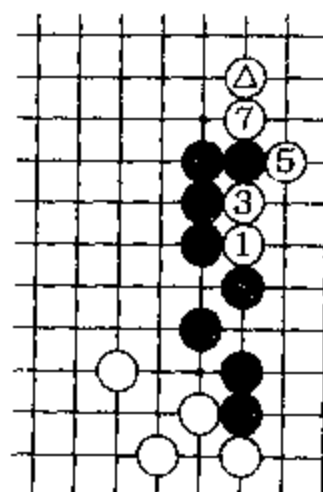


图 4

**图5(黑无理)** 对白1打入，黑2尖是无理手。白3冲、5托的次序是常用手筋，进行到白11扳止，黑无应付之法。其中，黑10如在11位连，白10渡回，黑全体成为孤棋。

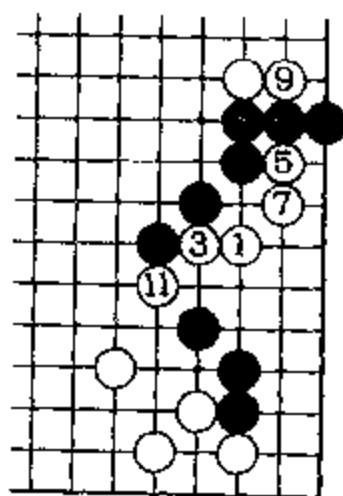


图 5

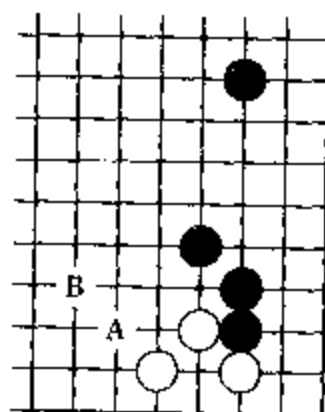
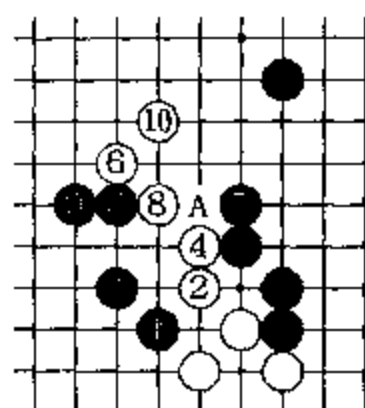


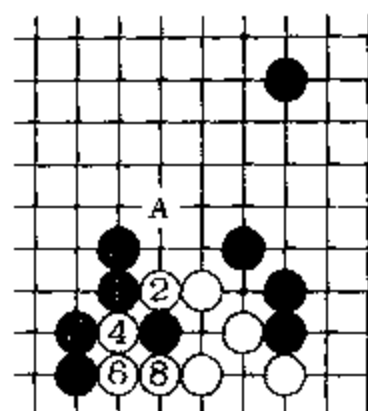
图 6

**图6(白脱先)** 黑●拆后，白可以脱先。此后，黑有A位攻击和B位飞封取势的两种下法。这一些脱先后着法，也已经成为“定式”了。

**定式图二** 黑1是此形的攻击要点。黑重视与左下方的配合时,可这样下。白2尖出,黑3是形。白4压时,黑5跳为行棋的调子。白6顶是出色的手筋,黑7长正着,以下到白10虎止,是脱先后的定式。黑7如在A位扳,被白在7位断,以后的结果黑反而不利。



定式图二



定式图三

**定式图三** 黑1尖时,白2挤是寻求安定的下法。黑普通是3位长,让白4断吃一子。至白8止,即告段落。因白已是活棋,黑就不一定要在A位封了。黑3如在4位接,白A位跳出,黑再3位长,继续攻击白棋,亦可。

**图7(白位低)** 对黑1,白虽有2位碰的手筋,但在一般情况下,难以取得两分的结果。黑平易地3扳、5长,白6跳

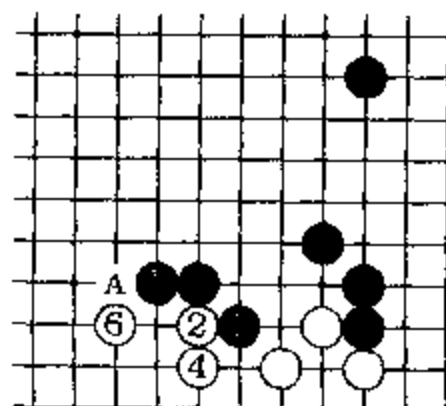


图 7

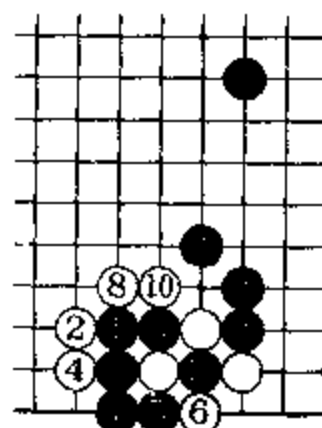
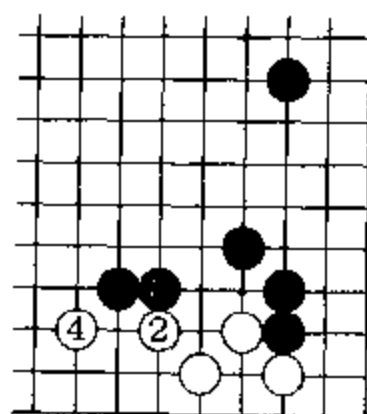


图 8

出。以后,黑可继续在A位压。黑外势雄壮,白偏于低位,局部来说,黑完全满意。

**图8(强硬)** 白2碰后,黑有3位冲下的强硬手段。白4夹时,黑5扳,进行到黑11提劫是必然的着法。虽是劫争,但黑有备而为之,恐怕白难以讨好。

**定式图四** 黑欲经营中腹,可在1位飞封。白2尖是本手,黑3挡,白4跳出。这是常规下法。不过,白4再次脱先的例子,亦偶尔可见。



定式图四

**图9(黑外靠)** 黑1外靠,按理是扩张外势的下法,但黑也可能转向取地。这一着法,与征子有关。白2扳,黑3退必然。白4扳起,自身虽有两个断点,但黑在哪里断,白就打吃来断的黑子。黑的应手有A位和B位断。

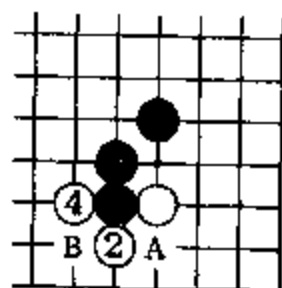
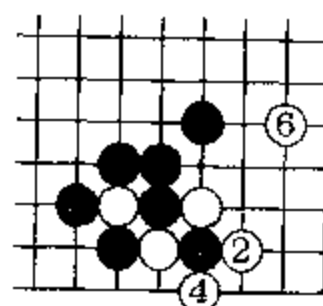


图 9



定式图五

**定式图五** 征子有利时,黑1内断是取势的下法。白2打,至黑5征止是一定的运行。白6可以脱先,但黑总要尽早在7位提清。另外要注意,当黑5征时,如白有严厉的引征,黑顾不上在7位提,则这一下法就成问题了。

**图10(次序)** 上图白6如脱先,黑也要在3位提净。那

么,黑先1位尖,让白2补活,黑再3提是次序。黑1是乐得走掉的先手便宜,它至少消灭了白于A位飞的好点。

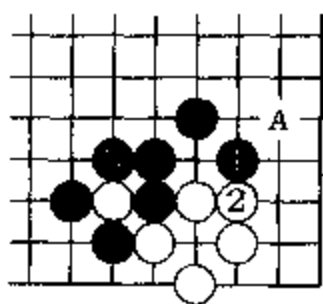
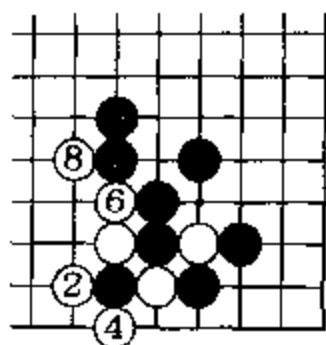


图 10



定式图六

**定式图六** 黑1外断是取角地的下法,这就与征子无关了。白2打吃,必然。黑3、5得角。白6压是此形的急所,至黑9长止,是常型。黑的棋形虽然不错,但白有侵削角地的手段。

**图11(侵削)** 白1断打,手筋。黑2立下阻渡时,白3反打,黑4提,白5打后,黑只好6位粘劫,于是白7长,已经出棋了。当然,这一手段白要择时而行。若黑有机会在A位拆,可确保角地,是一手大棋。

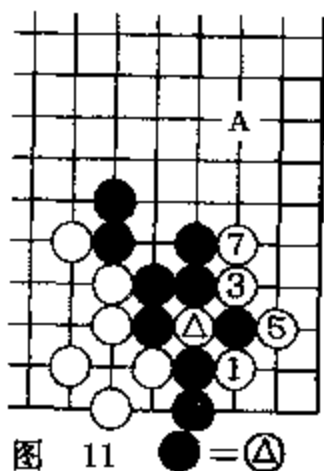


图 11 ●=△

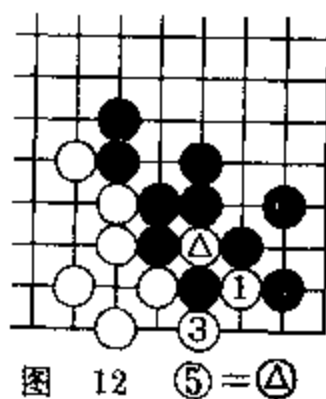


图 12 ⑤=△

**图12(黑让步)** 如果黑在2位提,白3渡。黑4打时,白5提劫。此劫黑无法打赢,只有6位虎补。白先手得益。

**图 13(黑脱先)** 白△压后,黑无解除角部味道的適切应法。因此,索性脱先也是一策。之后,白大致是1位飞,扩张下边的阵势。黑2位应,防止被封,虽有被利之感,但可基本解消白A位断打的手段。

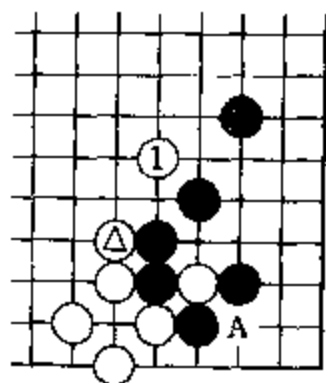


图 13

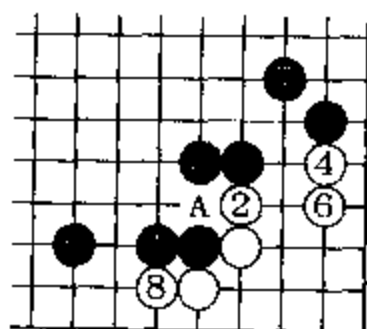


图 14

**图 14(黑有负担)** 黑1不在A位退回而是长,略有俗手之嫌。白2、黑3后,白4、6与黑5、7交换定型,再8位爬是次序。至黑9跳止,是一定的运行。以后,白从A位冲断将使黑惴惴萦怀,不能说是黑可以。

**图 15(黑小飞封)** 对白小目挂角一子,黑在1位飞封。这一手棋贯彻了高目重在取势的本意,可说是高目后最适宜的下法。白的应手有A位和B位托,以及脱先。

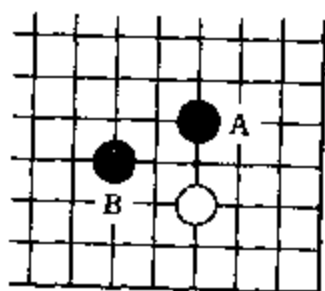


图 15

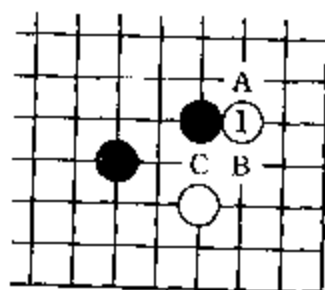
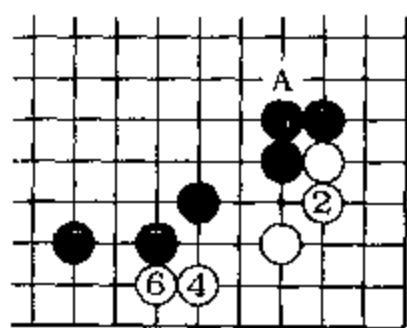


图 16

**图 16(白托)** 白1托,是想在角部求得安定的下法。现在,黑有A位外扳,B位扳下和C位顶的三种着法。

**定式图七** 黑1外扳,是取势并重视右边时的下法。白2退,黑3粘止,是基本型,黑势白地的格局已定。到此,白大都是脱先了。如要继续下去,白可4位飞,至黑7跳的运行,必然。然而,这一运行,白所得甚少,而黑势更盛。所以,白一般都不愿作如此交换。其中,黑3也有在A位虎的下法。



定式图七

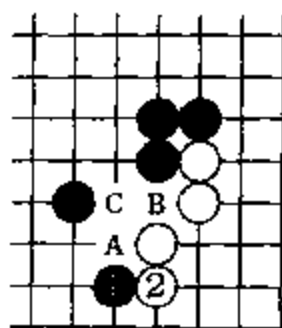


图 17

**图 17(脱先后)** 上图白4脱先后,黑在1位飞是先手权利,应尽快走掉。待白2应,黑即可转投他处。以后有机会时,黑再A位贴,白B,黑C整形下厚,这是后话。黑1先手得到便宜后,这一子就变轻,即使走不到A位贴的定型,黑也不必介意。

**图 18(一法)** 白脱先后,黑在1位跳下,也是一种下法。对此,白没有恰当的应法,可再度脱先。之后,黑3点入是急所。白4、6正确,黑即7、9定型,以下至白14止,是常规着法。黑形厚实;白虽委屈,但因少二手棋,无可厚非。

**定式图八** 白托退后,黑1立也是一种着法。白2应该如此飞,脱先则不好。黑3补断是形,到此即告段落。以后,白大约是A位附近投子。

**图 19(白苦战)** 黑1立后,白强行于2位断,有无理意味。黑3挤,与白4粘交换,黑再5位跳。至黑7止是必然的应对。如此战斗形态,黑明显有利。

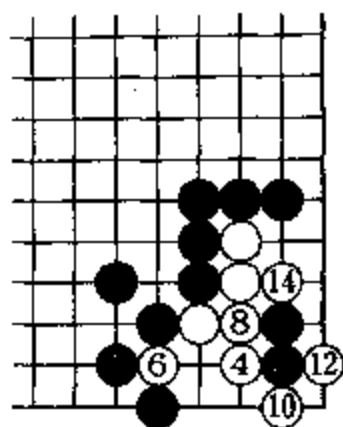
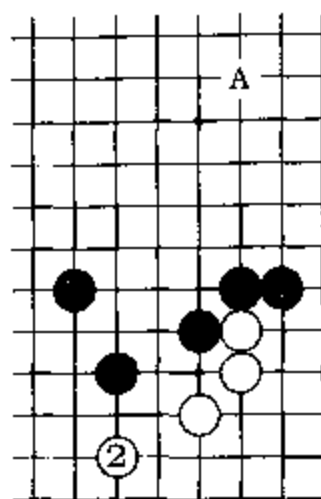


图 18 ②脱先



定式图八

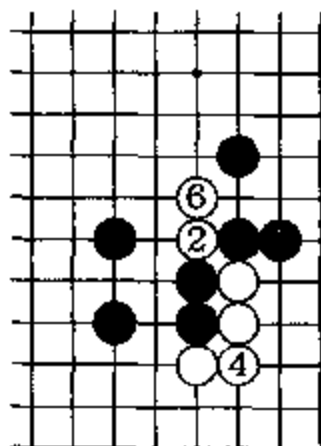
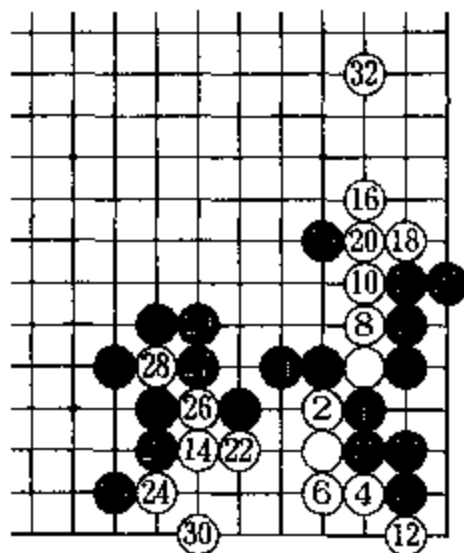


图 19



定式图九

**定式图九** 白托时,黑在1位扳下,是求急战的激烈着法,黑事先已看清了征子关系。白2断,当然。黑3挡,白4扳、6粘。黑7打、9爬,再11位退。白14跳出,黑15跳封是形。白16是先手,黑17至21做活,一定。白22挡,正确。白24扳后再26、28冲断是次序,给黑制造断点。黑31打,征子当然有利。白32拆,黑33提净,告一段落。此为基本定式。

**图20(黑骗着)** 白1虎时,黑不在A位点而直接在2位做活。白3挡,以下按定式次序进行到9断时,黑10、12断吃

一子是骗着。白13打，黑14粘。白15尖是粉碎黑阴谋的关键之手。如黑16夹，白17并又是好手。白只要知道这两手棋，黑就没有招了。黑想与下边白棋对杀，气也不够。黑崩溃！

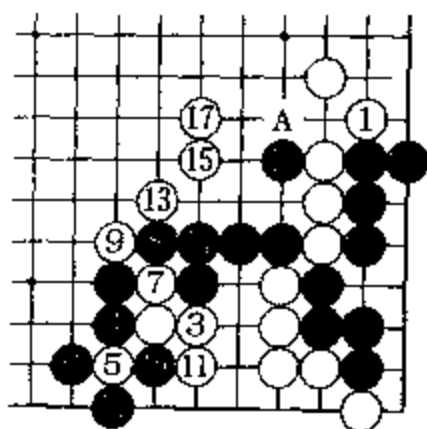


图 20

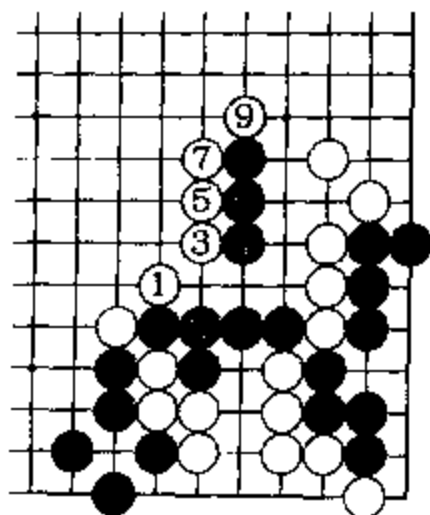


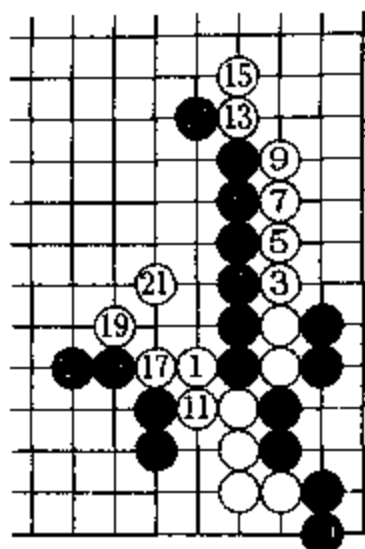
图 21

图 21(黑仍不行) 白1打、3尖后，黑如在4位靠，白5、7冷静地长是要领。黑8时，白再9位扳住。以后任凭黑怎样下，也逃脱不掉被歼的结局。

**定式图十** 黑●爬后，白1打、3长是好战的着法。黑4至8连压，必然。黑10活角，平稳。白11粘，正确。黑12、14虽损，但被白走到12位曲，黑棋气紧不便行动，所以只好如此。以下至白21止，是常规下法，成急战局面。

图 22(注意) 黑不在角上做活而是于1位压时，白要留意了！白2扳，机敏。黑在角部已无法净活，所以在3位虎较有弹性。白4长，正确，此手绝对不能在A位扳！黑5立强硬，白6扑劫。白8粘时，黑大概总要在9位封吧。以下至白18可说是必然的运行，成白宽二气的劫。利用劫争，黑可下厚外面，这一结果，或许也是一法。

**定式图十一** 若征子有利，白有避开急战的简明下法。白1扳、3退，黑只有4位断吃了。白7征吃，黑8断打，白9提



定式图十

止，成简明的结果，两分。

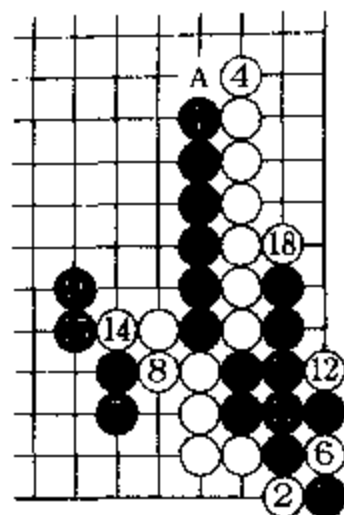
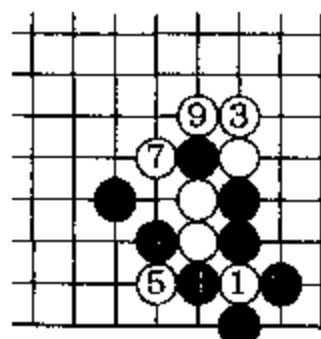


图 22 10=6  
16=6



定式图十一

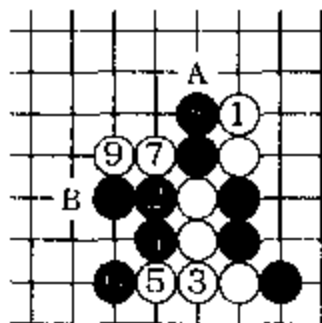
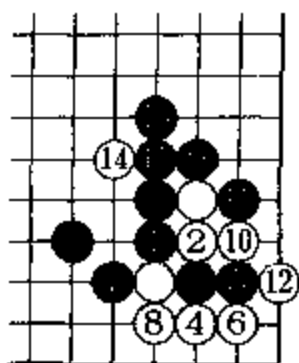


图 23

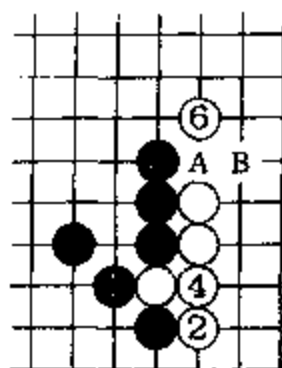
**图 23(黑无理)** 白1时，黑2顶，无理。白3粘后，因角上对杀的关系，黑只有4位紧气。以下到白9压止，A位征与B位打，黑无法两全。

**定式图十二** 对白托，黑1顶、3断是简明的下法。白4打时，黑5立多弃一子是要领。以下至黑15止的结果，白得实地，黑取外势，是基本定式。

**定式图十三** 当黑重视下边时，可不在角上断而于1位虎。白2虎是要紧的一手。黑3打，至白6跳是一定的进行，两分。上图中黑的下边漏风，而本型正弥补了这一缺陷。过程



定式图十二



定式图十三

中,黑5如在A位扳,白有6位夹的手筋,黑B位立,白5断,以后变化虽多,但黑不会有利。另外,白2如单在4位粘,黑A位扳的手段就能成立。对黑1虎的下法,白只要知道2位虎及黑A扳时白6夹的手筋,白就不会吃亏了。

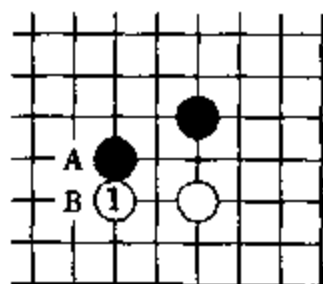
今日小结:一、黑内托(定式图一)和外靠(图9)的型,大都比较简明,较易掌握。

二、黑小飞封后(图16)白托的型,黑有简明的取势下法和激烈的挑战手段,而后者正是今日要注意的内容。黑飞封后,白的其他应法,将在明天叙述。

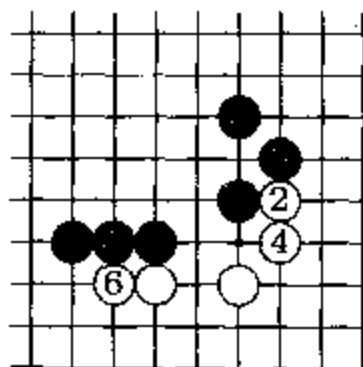
## 第29天 高目定式(下)

今天继续讲飞封后白棋的其他应法,以及白进三·三。

**基本图一** 黑飞封后,白如征子有利,可在1位托。黑有A位长和B位扳两种应法。



基本图一



定式图一

**定式图一** 黑1长,简明。白2、4托退,然后再6位爬是次序。黑7长止,即告段落。白地黑势,大致两分。本图是基本定式,请记住!

**图1(征子关系)** 黑1扳,白当然是2位断。黑3打、5长是常用手法,白6渡时,黑7征。但白既然托,黑的征子就不会有利。本图只是说明征子关系而已。

**图2(旧型)** 即使征子不利,黑有3、5打粘的着法。白6渡回,黑7长。白8托、10退,再12长起。至黑13飞止,成作战之形。这是老定式。然而……

**图3(黑好)** 当白1托时,黑2断是绝好的手筋。白如3位顶,黑4尖是形。白只有5位打了,黑6扳下。白7粘(或9

位虎),黑8先利一下,再于10位跳封,白△一子已不能动弹。这一结果,黑有利。

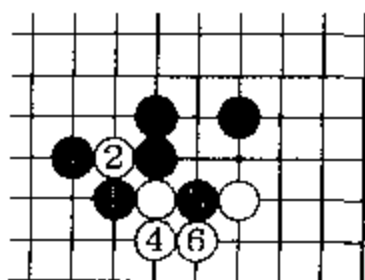


图 1

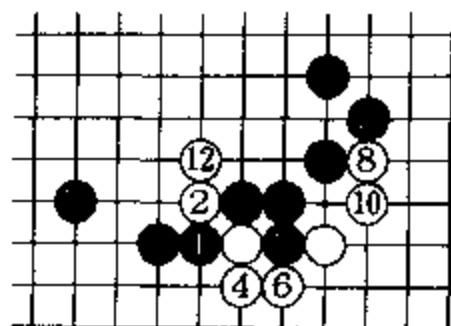


图 2

**图4(黑满意)** 黑1断时,白大概会在2位应。黑先3位爬,再5挖是次序。以下至黑13止,是可以预见的进行。与图2相比,黑有A位的先手,且白地凹陷,黑可以满意。

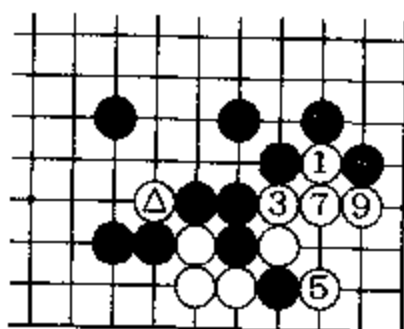


图 3

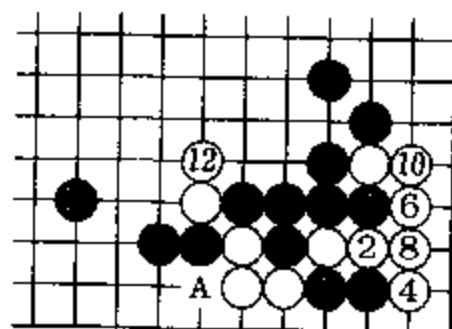
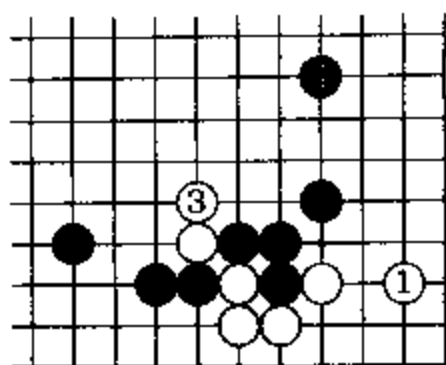


图 4

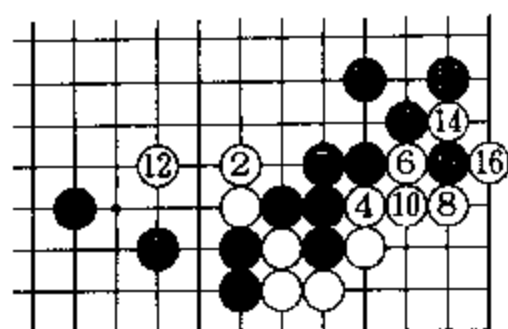
**定式图二** 所以,白应在1位跳!黑2飞,白仍3位长,至黑4止,是正常的运行。成为战斗形态。

**定式图三** 黑1跳出,是常用手筋。白2长,黑3挡住,白4挤,以下必然。白14、16断吃,必要,否则角上味恶。本型与上图比较,各有千秋,黑可依具体局面选择使用。

**图5(白俗手)** 白托、黑扳时,白1鼓起是俗手。黑2挡住,白大概是3位扳,黑4粘,白5长出。黑6、8是先手便宜,白9后,黑于10位拆。这一运行,白处在低位,黑有利。其中,



定式图二



定式图三

白9如省略,黑有A位点的手段。

**图6(白无味)** 白1鼓,黑2挡后,白3、5连打虽可吃住黑一子,却十分无味。黑6立,是弃子的常法。之后,白有A、B、C三种下法。

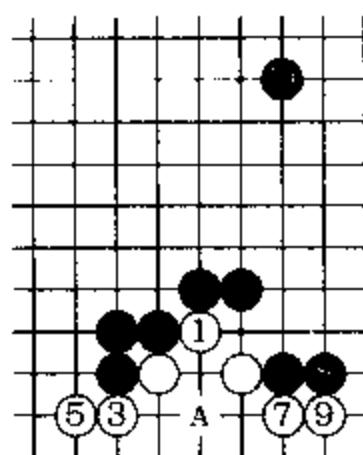


图 5

**图7(白不好)** 白在1位虎,就可吃到黑二子。但黑2靠是好手,白只有3位挡。黑4打、6扳,即告一段落。以后,黑于A位长,可先手吃白二子。这一结果,得失自明。

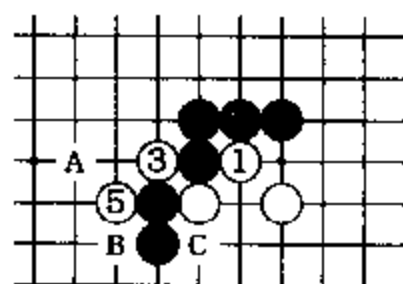


图 6

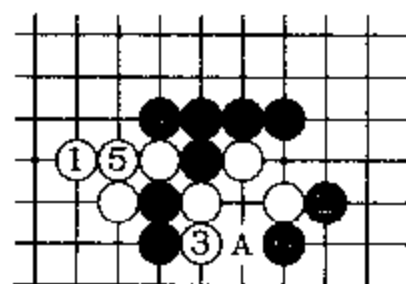


图 7

**图8(白崩溃)** 黑1靠时,白如在2位扳,黑3点是手筋。白4粘,黑5断。以下黑一挥而就,白被吃得干干净净。

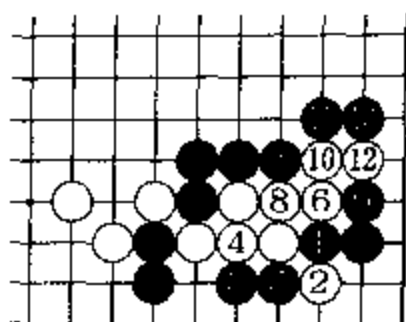


图 8

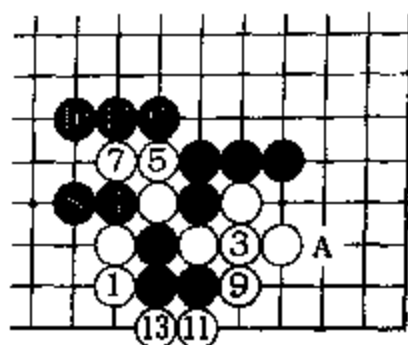


图 9

图 9(征子关系) 白征子有利时,在 1 位挡也可以吃住黑二子。黑 2 打长气,为以后的封锁做好准备。黑 4 断打,至 8 长,是必然的进行。白 9 紧气,黑 10 枷封。黑势优于白地。过程中,黑 2 如在 A 位靠,则结果不如图 7。

图 10(征子) 白 1 在里面挡,也以征子有利为绝对条件。黑 2 曲,白 3 长。黑 4 打、6 压后,就涉及到 A 位的征子问题。即使征子不利,黑还有下图的着法。征子关系,只对白有作用。

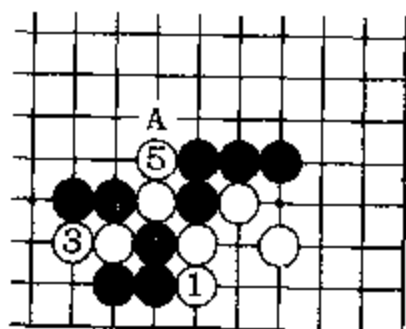


图 10

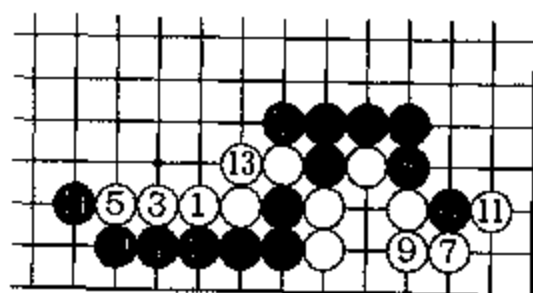
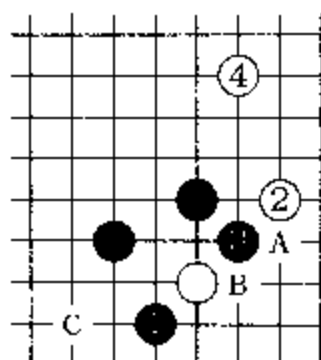


图 11

图 11(黑好) 白 1 长后,黑可 2、4 连爬二手。白 5 长时,黑 6、8 即转向角部行棋。白大概是 9 位粘,黑就 10 位再爬。现在白只能 11 位打活角了。黑 12 打、14 扳起,白形气紧局促,黑优。其中,白 11 如在 14 位长,黑 11 位立,白不行。

定式图四 黑飞封后,白有脱先的可能。如此,黑普通是

在1位攻击。白2轻灵,黑3尖,白4飞止,是白脱先后的常型。白A与黑B的交换应暂时保留,以免失去C位的利用。若白2再次脱先,被黑在2位跳下得角,则白不能满意。



定式图四

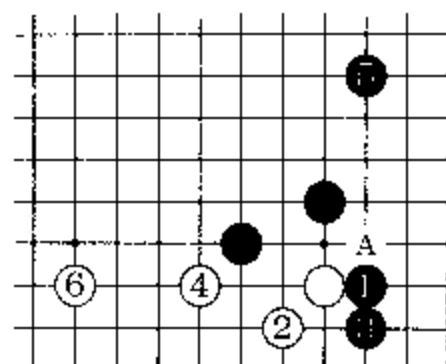


图 12

图 12(一型) 白脱先时,黑1托角的下法较少见。白2尖,手筋。为防白A位扳,黑3立当然。白4飞出,仍有A位扳的狙击。黑5补,白6拆止,大致如此。这一运行,得失相当。如黑不在乎下面而重视右边时,可考虑使用此型。

图 13(黑大飞封) 对白小目一子,黑有1位大飞封的着法。对此,白立即脱先是值得推荐的方法。因黑大飞形薄,白脱先后,黑也缺乏有力的后续手段。(脱先后的着法,可参考定式图四及图 12)若白要在此行棋,在A位跳是正着,在B位托则不好。

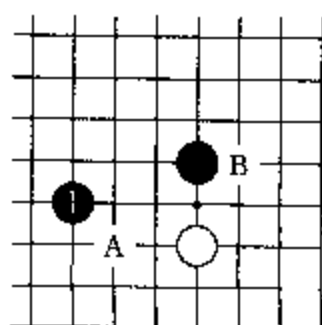


图 13

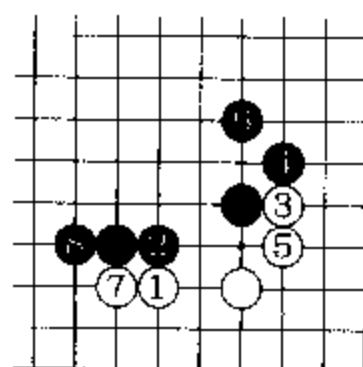
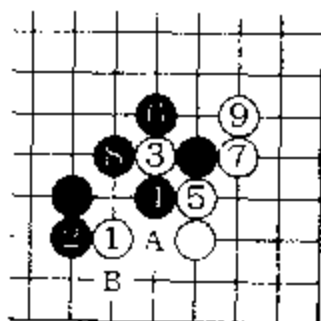


图 14

图 14(还原) 白 1 跳,正着。黑如在 2 位压,白 3 托,以后至黑 8 的运行,即还原成定式图一。

定式图五 白 1 时,黑亦可于 2 位挡。白 3 靠出是形。黑 4 扳,让白 5 断,黑再 6 位打是调子。白 7 打、9 长、正确。白得角地,黑取厚势,两分。以后,黑 A 冲或白 B 位立,价值大极。



定式图五

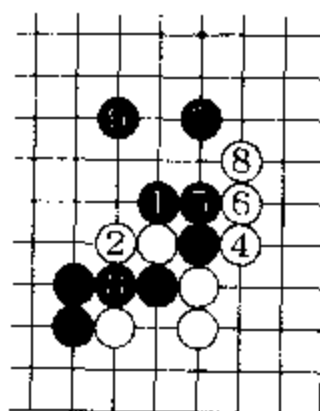


图 15

图 15(黑优) 黑 1 打时,白不能在 2 位长。黑 3 粘,白仍只能在 4 位打。白 6 爬,黑 7 跳,白 8 长,黑 9 补,如此交换,徒使黑形变得厚实,白反而不好。进行中,白 4 如在 5 位打,黑 4 立下,白不行。

图 16(白有利) 白 1 打后,黑如不提而在 2 位粘,白 3 爬,以下至黑 6 止,与上图的运行相同。现在可以看到,白 A

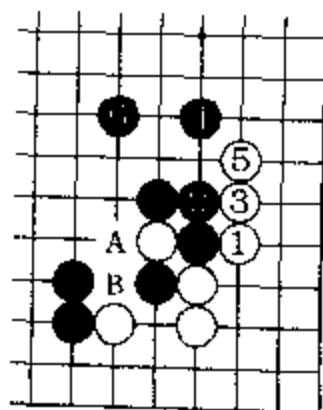


图 16

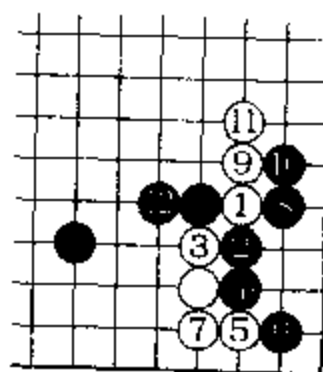


图 17

和黑B的交换,白明显大损。而少了这二手棋,就变成白稍有利了。

**图 17(白托)** 对黑大飞封,白在1位托,不会取得好结果。黑2扳下,白3断,以下和小飞封的次序相同。白11后,黑12长,黑●大飞封的位置恰到好处。走成这样的形状,不管白以后怎么下,不利的命运已经注定了。

**图 18(白苦)** 前图白明显不好。那么,黑●爬时,白只得1位打了。黑2以下连压,再10位活角的次序在小飞封中已出现过。现在白如何处理下边一块棋呢?白如11位尖出,黑即12、14压扳定形,然后在16尖挤是强手。白只有17打、19粘,黑20压后就有22硬封的手段。由于黑有A位压的先手,白不易突出黑的包围。以后白只能苦苦求活,但也大势已去了!

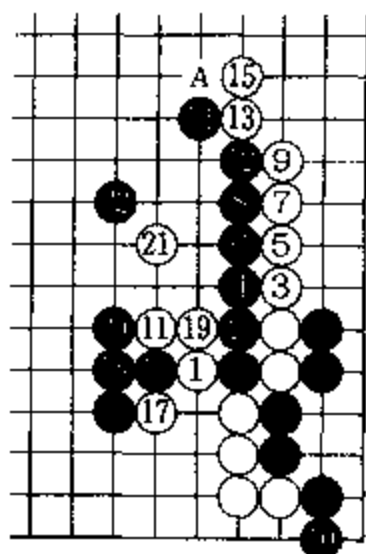


图 18

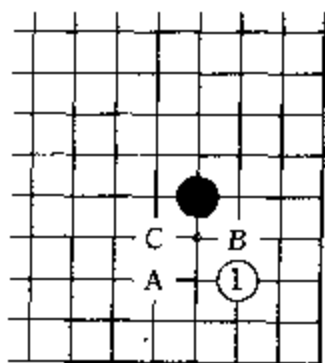
以下讲解白进三·三。

**基本图二** 白1进入三·三,是抢占实地而把外势让给黑的下法,这大都和周围配置有关,属场合着法。黑的应手有A位飞封,B位尖顶和C位小尖三种。下面结合有关的配置,加以叙述。

**图 19(白困难)** 在右边已有●拆的场合,白1如在小目挂角,黑大概会在2位小飞封。白3托时,黑4扳下。这一形状,白自寻烦恼了。

**图 20(黑好形)** 对白1挂,黑平易地2托、4退,亦可。白5虎后,黑6封。至黑8是常规的进行,黑厚势与●广拆配合,

恰成好形。从本图和图 19 中就能看出,白小目挂角在这一场合是不适宜的。所以,白要考虑进入三·三的下法。



基本图二

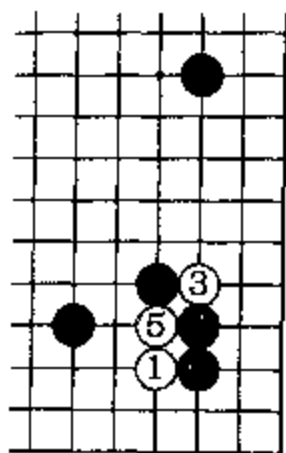


图 19

图 21(白可行) 在已有●一子时,白进三·三是适合的。黑如 1 位飞封,白 2 顶、4 扳的俗手却意外地有效。黑 5 扳时,白 6 连扳是手筋。黑 7 粘后,白 8 长出,黑●的效率就被削弱了。黑 9 托,至白 14 立止是大致的定型,这是黑的权利。之后,黑或许会在下边开拆。

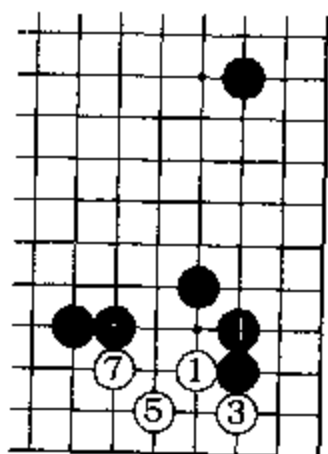


图 20

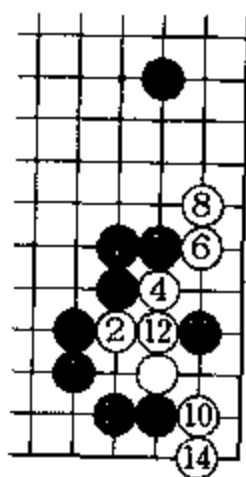


图 21

图 22(黑有负担) 白 1 连扳时,黑如 2 位长,则白 3 再爬一手。黑 4 后,白即可脱先。黑虽将白封住,但白以后在 A

位的打，成为黑的负担。

**图 23(变化)** 如白先 1 位托，待黑 2 扳，白再 3 位鼓起，就有变化了。黑 4 打，使白 5 粘成愚形，痛快。黑 6 后，与●一子构成好形。白 7 压出，黑 8 跳。白 9 时，黑可根据局面在 A 位长或 B 位接。本图并不是说白不能这样下，但黑多了一个选择机会，这是明摆着的。

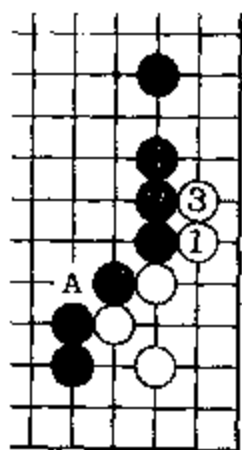


图 22

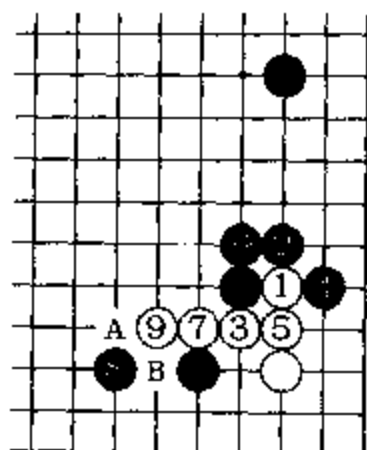


图 23

**图 24(还原)** 对黑 1 的飞封，白 2 托是正着，如此即还原成黑占目外、白进三·三的型。图 21 中白 2、4 的下法属“例外”，千万别与正常下法相混淆！

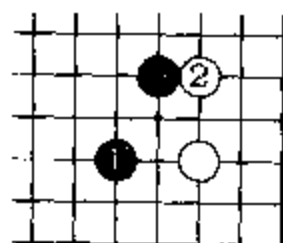


图 24

**图 25(一法)** 黑 1 尖顶，是重视与●一子配合的下法，如单独这样下则不好。

白 2 长，黑 3 跳，白 4 拆止，是大致的运行。以后，白有 A 位点的狙击手段，黑形稍嫌薄弱。

**图 26(一型)** 上图中黑 3 在 1 位飞较为有力。白 2 托，黑 3 长。白 4 爬，再 6 位鼓，就可在 8 位跳出了。本图的结果双方均能接受，不失为一型。

**图 27(黑小尖)** 黑 1 小尖，虽显笨拙，却是坚实的一

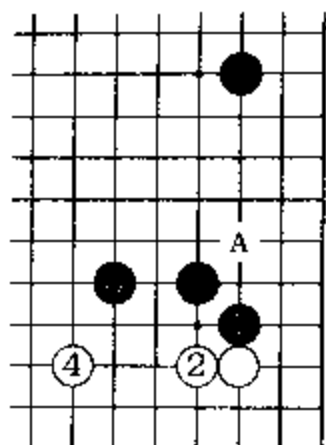


图 25

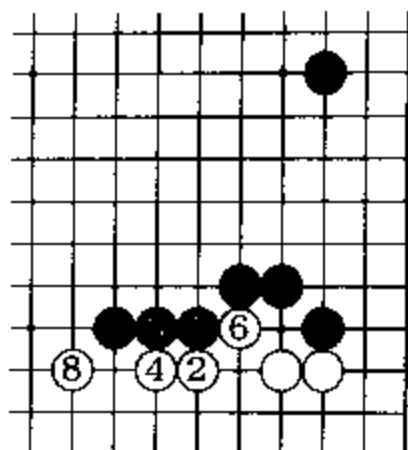


图 26

手。白2飞时，黑先3位尖顶可封住白向右边的出路。白4长，正着。黑5尖，白6爬，至黑7跳止，是正常的运行。其中，白2于A位飞，结果也是如此，白可视两边的配置，选择飞的方向。

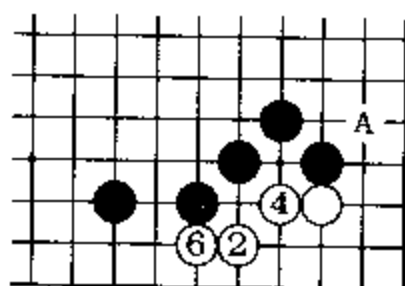


图 27

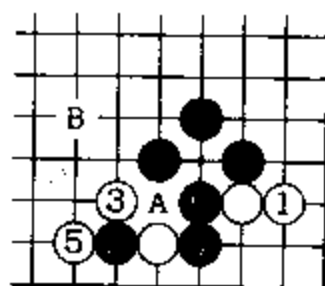


图 28

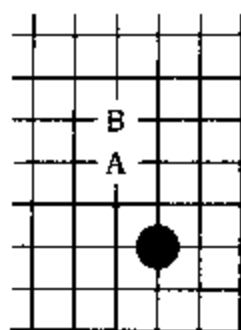
**图 28(白不好)** 上图白4如在1位立，则重。黑2靠是强手，白3扳时，黑4夹，白5打，黑6取角。这一结果，黑好。若白3在A位顶，黑3，白6求活，黑B飞补，白被完全封住，黑当然满意。

今日小结：今天的内容分为两部分，一是昨日的继续。在前一部分中，白托(基本图一)的下法有征子关系，其中特别要注意图3与图4的下法。至于对黑大飞封(图13)的应付之

法,除了脱先外,应按图 14 或定式图五那样下,像图 17 和图 18 那样,则是自讨没趣了。二是白进入三·三后的下法,这大都和局面有关,使用时应注意场合。

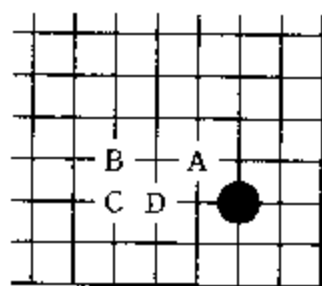
## 第 30 天 三·三定式

**例图**中黑占三·三。三·三的优点是一手确保角地,以后就可向两边开拆。其缺点是位置较低。为弥补位低的缺陷,必要时黑可在 A 位或 B 位飞,以抬高自己的位置。不过,黑即使走了 A 或 B 位,其效率也比小目、目外和高目守角要差一些。每一着点都具有各自的特点,在使用中怎样扬长避短才是问题的关键。

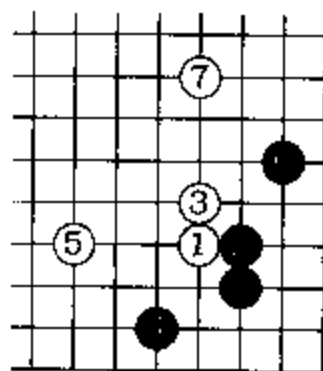


例图

**基本图** 对黑三·三,白在 A 位肩冲,B 位大飞挂是常规着法,在 C 或 D 位的拦属场合下法。



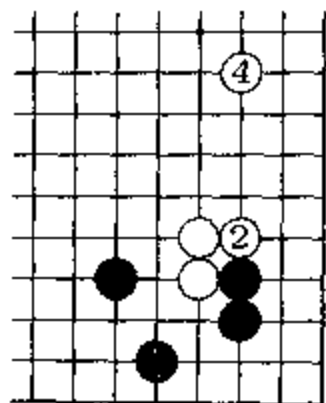
基本图



定式图一

**定式图一** 白 1 肩冲,是取势时的常用着法。黑 2、白 3 后,黑 4、6 两面小飞是次序,白以 5、7 大跳应。这是基本定式,黑地白势,两分。本型充分显示了三·三一手得角,但位置略低的特性。

**定式图二** 黑1飞后,白有2位挡的下法。黑3飞起,绝对。白4拆止,是简明的运行。如白重视右边时,可采用本型。



定式图二

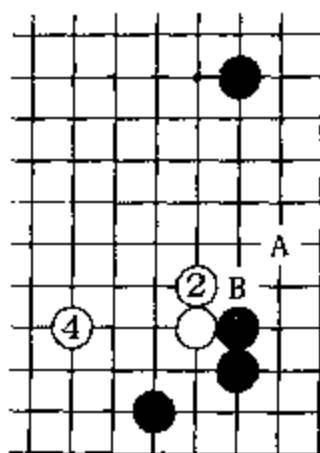


图 1

**图1(方向问题)** 定式图-是双方在此局部的正常下法,但在实际使用时,黑长与飞的方向值得研究。选择长和飞的方向问题,有两条准则:一、朝自己方向长。二、向对方一面飞。本图中黑右边已有●一子,黑1长,正确。白2后,黑3飞。白4大跳时,黑即省略A位飞而转投他处。以后即使白在B位挡,因有黑●的限制,白也难予发展。

**图2(黑误)** 黑1不朝●方向长,则误。同样走成白4大跳止的结果,黑●处于不尴不尬的境地。

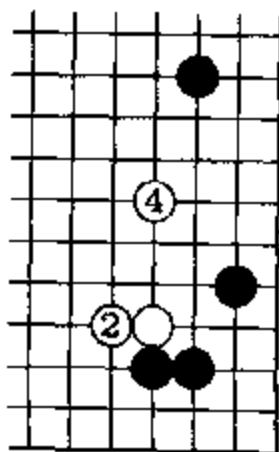


图 2

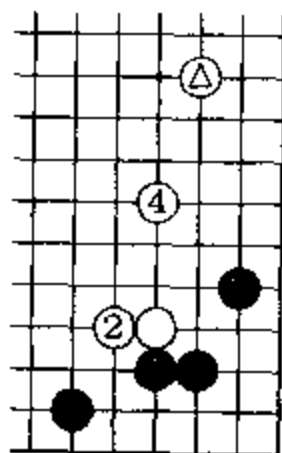


图 3

**图3(黑有利)** 在右边有白△一子时,对白的肩冲,黑1长,然后黑3往白△方面飞,正确。白4应后,△一子的位置明显不合棋理。造成这一结果,白得归咎于肩冲。

**图4(白好形)** 对白肩冲,黑1长、3飞,方向错了。白4挡,正好与△构成好形。白肩冲已然不当,但黑却错失良机。

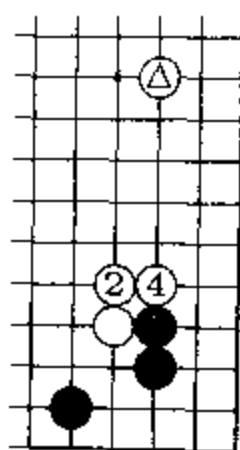
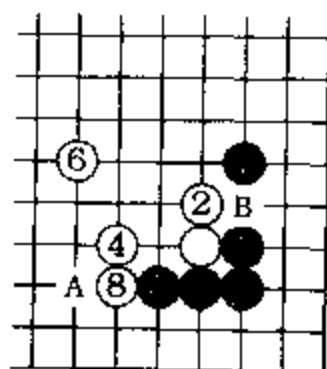


图 4

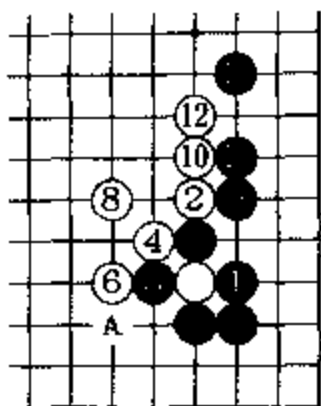


定式图三

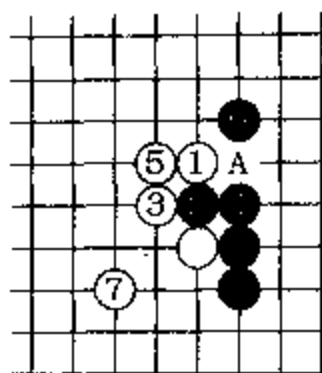
**定式图三** 黑1、白2后,黑3曲也是一法。白4跳,黑5长,白6飞补是形。黑7跳出,白8挡。如黑7在A位跳,则白于B位挡。记住,本图是基本定式!其中,黑1长与7位跳的方向,可依据局面而定。

**定式图四** 黑1长时,白2轻灵地跳,是与周围配置有关的场合下法。黑3夹,手筋。白4虎,黑5打,至白8止是大致的运行。黑9至13,向右边出头。如黑9在A位扳,亦是如此进行,黑可根据配置情况来选择。

**定式图五** 对白1跳,黑有2位挖的下法。白3打、5粘后,黑6在右边跳出。白7是形,封住黑往左面的出路。黑6亦可在7位出头,白就在A位挡。选择6位还是7位,是黑的权利。



定式图四



定式图五

图5(白大飞挂) 对黑三·三,白1大飞挂是强调与左下角配合的着法。对此,黑一般是A位或B位飞应,在C或D位拆是场合下法。

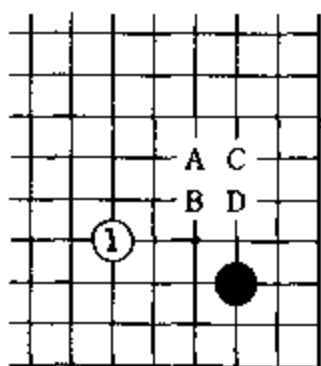
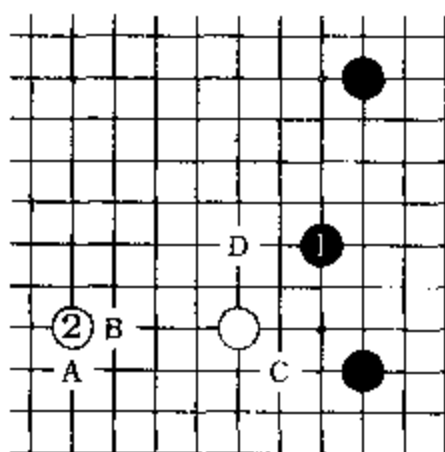


图 5



定式图六

**定式图六** 白大飞挂时,黑1亦以大飞应,如此可抬高自身位置,然后在右边拆。白2、黑3后,即告段落。根据左下角的配置形态,白2也可在A位或B位拆。本型后,C位是关系实利、D位是扩张势力的双方要点。

**图6(定式后)** 上图后,白在1位尖是形。黑通常在2位顶住,白3跳。黑4坚实,右边成为确定地域。如黑2脱先,白就在A位托,黑只能B位退,白C长进,价值极大。

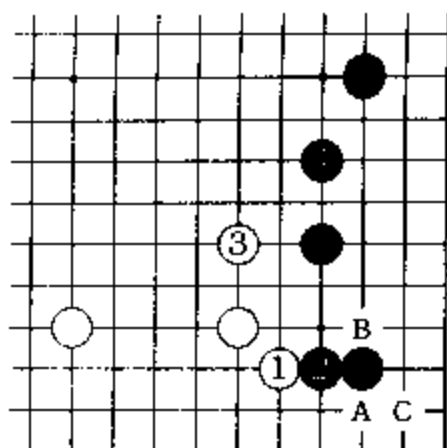


图 6

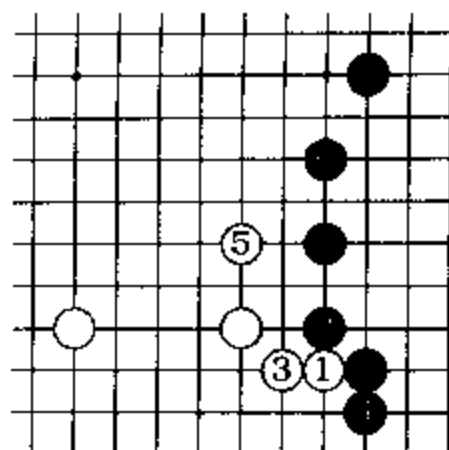
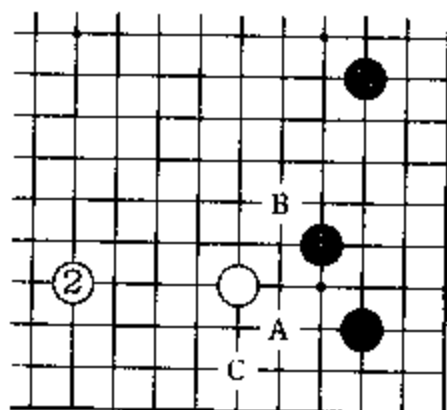


图 7

**图7(白碰)** 上图白1尖时,黑2有可能脱先。为了能先手在角部定型,白采用1位碰的下法。黑2扳、4立,当然。白5、黑6止,暂告段落。与上图相比,本图中黑形坚固,白有乏味之感。白1在3位尖是正着,且更富韵味。

**定式图七** 对白大飞挂,根据右边的情况,黑也可以在1位小飞应。白在2位附近拆后,黑3在右边拆。以后,白在A位尖仍是好点,如要扩张外势,则B位飞压有力。黑下时,可在C位飞。如黑1处在大飞的位置,就没有C位飞的下法!



定式图七

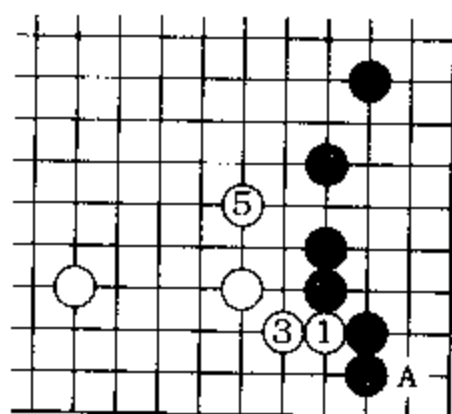


图 8

**图8(定型)** 黑小飞的棋形较坚实,白可以在1位碰定

型。黑2、4是常规的下法。白5、黑6,,大体如此。白1在3位尖是好点,但要落后手。黑脱先后,即使白在4位托,黑还可在A位扳,这和图6中黑大飞的棋形是不同处。

**图9(黑反击)** 对白1碰,黑如有必要,可在2位夹,反击。白3以下,必然。到黑12止,白先手得角。从局部来看,黑损失较大。黑可根据具体的局面,在本图和上图中进行选择。但对白而言,必须意识到黑2的手段。其中,白3如在4位遮断,黑3打,白11立,黑9挡,白就被吃掉了。

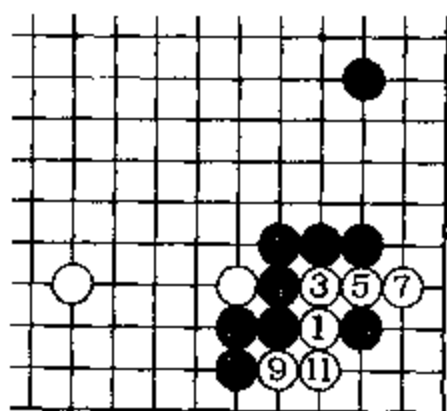


图 9

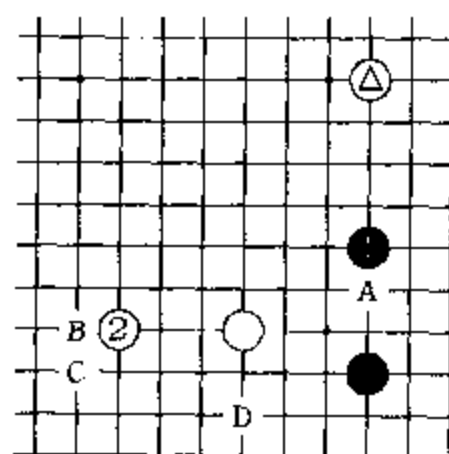
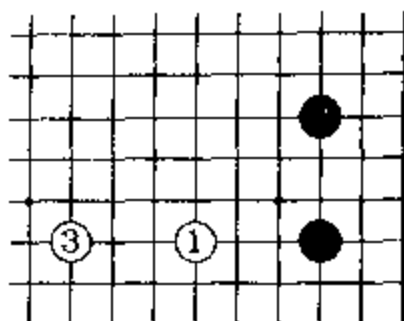


图 10

**图10(应变)** 如右边已有白△子时,对白大飞挂,黑在1位拆二恰当,也可考虑于A位坚实地拆一。白在2位或B、C处拆是常法。黑于A位拆一的步子虽小,但以后可有D位的飞,与1位拆二比较,各有长短。

**定式图八** 白1拦,是考虑到左面状况的场合下法。黑2、白3各自拆,大体如此。就局部棋形分析,双方的拆二是同形,黑占到角地而较有利。

**图11(场合)** 白1紧拦的下法较少见。黑2坚实地拆一,可确保先手。白3拆二,即告段落。本图白有靠近黑坚实处之嫌,如无必要,此法不宜。



定式图八

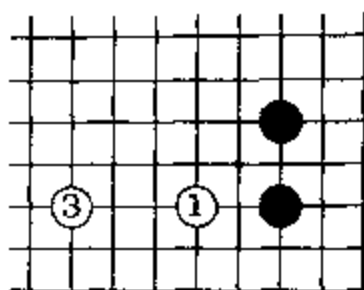


图 11

今日小结:三·三位低而坚实,所以变化少而简明。对三·三,究竟是肩冲还是挂,则应根据具体的局势进行选择。

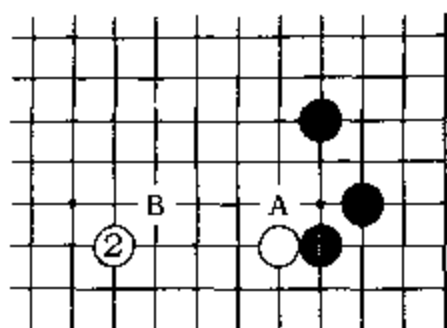


图 13

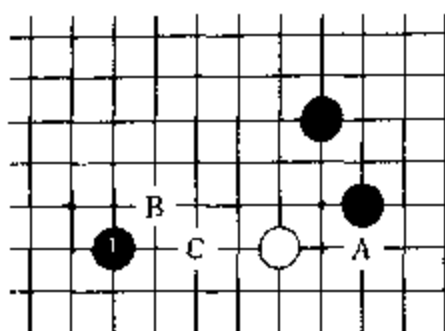


图 14

具体的局面,白的应手有:A位托角、B位肩冲、C位拆一等。

**图 15(黑拆二)** 黑1在边上拆二。当右上方是白厚势时,这手棋有安定自己并削减厚势的作用。正因为受这一前提的制约,黑1是采取守势的一种下法,对白挂角一子就缺乏攻击力。白有A位肩冲、B、C一带拆的应手,也可以脱先。

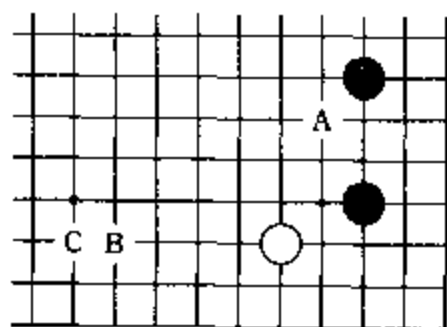
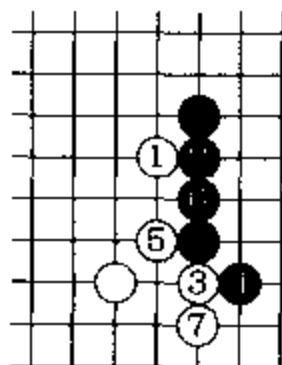


图 15



定式图十一

**图式图十一** 白先1位肩冲,再3位托角是次序。白5虎时,黑6只能接,白7立下,告一段落。这是基本型。白1与黑2的交换,白稍得利。黑6如在7位打,请见下图。

**图 16(白优)** 黑1打是无理手。白2、4反打,再6扳,原来肩冲一子的位置恰到好处。以下至白10是一定的运行。白形完整;而黑9打吃处仍有余味,因左下边有子接应时,白有A位立下的手段。

**图 17(白拆三)** 白1在边上拆三时,黑可在2位打入试