

专业棋手精心编写

日本棋院编 孔祥宏译

成都传媒集团
成都时代出版社

围棋
基础

棋之为道 智巧运于无形 变化征于有象

模样攻防

胜负争于一着 变化妙于机先

实战情况下的攻与防错综复杂

千变万化 应根据全局具体分析

随机应变 舍此别无他法

全国唯一专业棋牌出版社

围棋基础快速掌握

技巧

打下坚实的基础 提高棋力指日可待

是一套打下坚实基础的好教材
也是提高棋力的最佳途径

日本棋院 编 孔祥宏 译

ISBN 978-7-5464-0527-8



9 787546 405278 >

定价：32.00元



⑥

模样攻防

胜负争于一着 变化妙于机先

日本棋院编 孔祥宏译

图书在版编目(CIP)数据

模样攻防/日本棋院编;孔祥宏译. —成都:成都时代出版社,2012. 1

(围棋基础丛书 6)

ISBN 978 - 7 - 5464 - 0527 - 8

I. ①模… II. ①日… ②孔… III. ①围棋 - 基本知识 IV. ①G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 211674 号

模样攻防(围棋基础丛书 6)

MOYANG GONGFANG (WEIQI JICHU CONGSHU 6)

日本棋院 编 孔祥宏 译

出品人 段后雷 罗 晓
项目总监 曾绍东
责任编辑 廖东航
责任校对 廖 展
封面设计 古亚东书刊设计工作室
版式设计 华彩文化
责任印制 干燕飞

出版发行 成都传媒集团·成都时代出版社

电 话 (028)86619530(编辑部)

(028)86615250(发行部)

网 址 www.chengdusd.com

印 刷 四川联翔印务有限公司

规 格 165 mm × 230 mm 1/16

印 张 14

字 数 350 千

版 次 2012 年 1 月第 1 版

印 次 2012 年 1 月第 1 次印刷

印 数 5000

书 号 ISBN 978 - 7 - 5464 - 0527 - 8

定 价 32.00 元

著作权所有·违者必究。举报电话:(028)86697083

本书若出现印装质量问题,请与工厂联系。电话:(028)85952167

◎ 前言

“不管怎么样补棋，对方一打入，马上就变得摇摇晃晃了”。

“下棋时经常怀着‘要死棋了！要受攻了！’这种惴惴不安的心情，眼睁睁地错过了打入和掏空的机会。”

“遇到弱手，打入就大显威风，遇到强手，打入却顷刻见损。故很想提高适当的攻击力和应变能力”。

本书对于持有上述这类心情的棋手颇为适用，对于即使在实战中排除了忧虑情绪的棋手，似乎也能有所裨补。书中精选了对“模样”和“棋形”的打入、掏空及消削的基本类型，易于掌握具有代表性的着眼点和攻防手段。

犹如基本问题图那样，为了达到鲜明生动、一目了然的目的，解说图的变化也只是局限在打入的周围。也就是说，本书并不是要追究全局最佳的“只此一手”，而只是向读者提供处理局部的种种方法。

由于实战情况的错综复杂，千变万化，在解说中自然要考虑到局部之外的一些手段。总之，一切都必须根据全局的配置情况来具体分析，随机应变。舍此别无他法。不过，这种处理方法是属于读者自由驰骋的范畴了。请在实战中灵活运用本书的内容，创造出你所爱下的棋吧。

还有一个重要问题，即围棋是由双方轮流着子来衡量平衡的比赛。如脱先他投，则在别处已收得利益。忘记了这一点，在己方棋子少的地方作战，却仍想获得巨大的利益，这样转瞬间就失去了平衡，而有可能导致崩溃。又如，打入若取得实地，那就理应要付出让对方筑成外势的代价。望能经常根据双方子力的强弱关系来考虑平衡问题，预想好局部告一段落时的结果，判断出全局的优劣成败。

本书的学习方法

一、目录索引

目录索引具体采用的方法请参照第 2 页。

二、基本型

本书搜集了在实战中常见的基本定式、棋形和模样，共有 45 型，分成三章。请先看问题图，并考虑一下：应该在何处着手？其结果又怎么样？若轮到对手先下，则又在何处防守才能完成模样？之后，再看解说图。

三、解说

由于分解了手数，又集中在主要点上进行解说，故不用棋盘也可以理解。在“要点”这一项目里，归纳总结该型的特点和运用方法等。

四、关于 * 符号

在若干变化图中，重要的即打上 * 符号，希望至少也要记住有 * 符号的图。

◎ 目录·索引

第一章 定式以后的打入法	(1)
第二章 打入和消削模样	(73)
第三章 打入和消削后的攻防	(129)



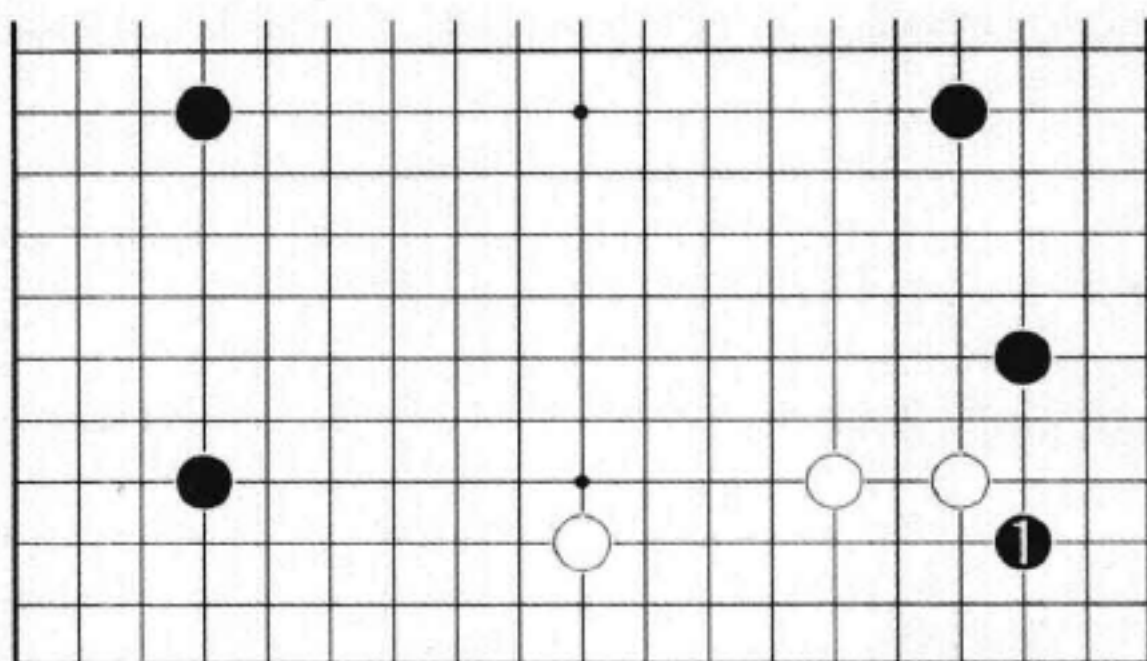
打入和消削之急所 45 型

目录索引

1. 检索方便。
2. 打入和消削之急所一目了然。
3. 可以测验和训练您对攻击和腾挪的计算能力。
4. 可以帮助您检验对正文的理解程度。

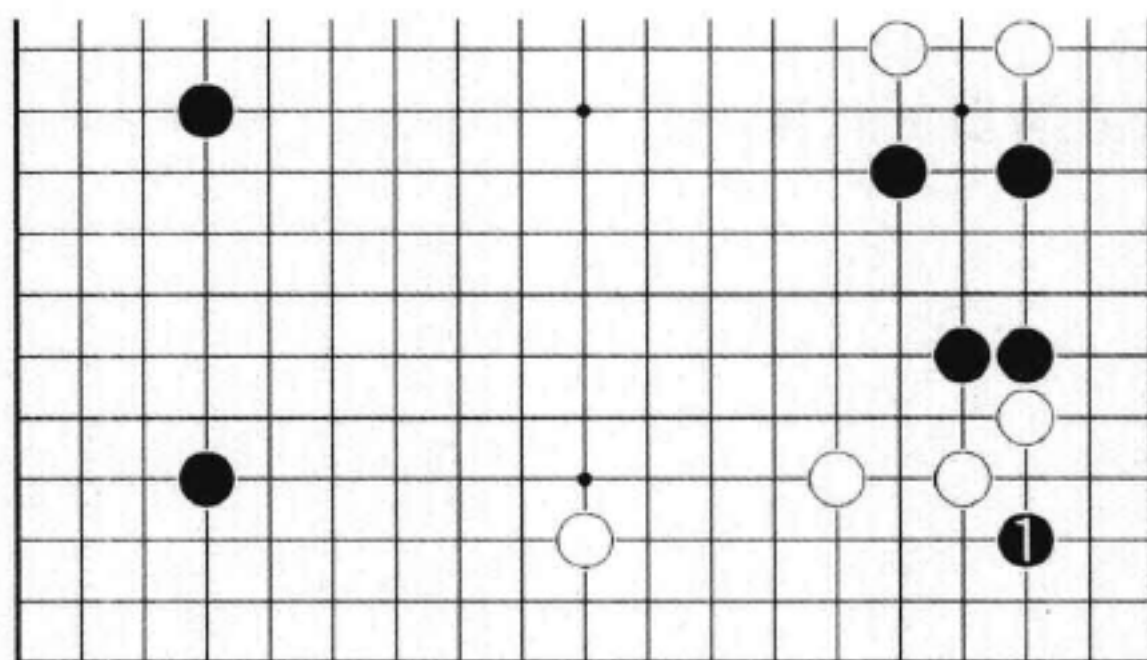
第一章 定式以后的打入法

第1型



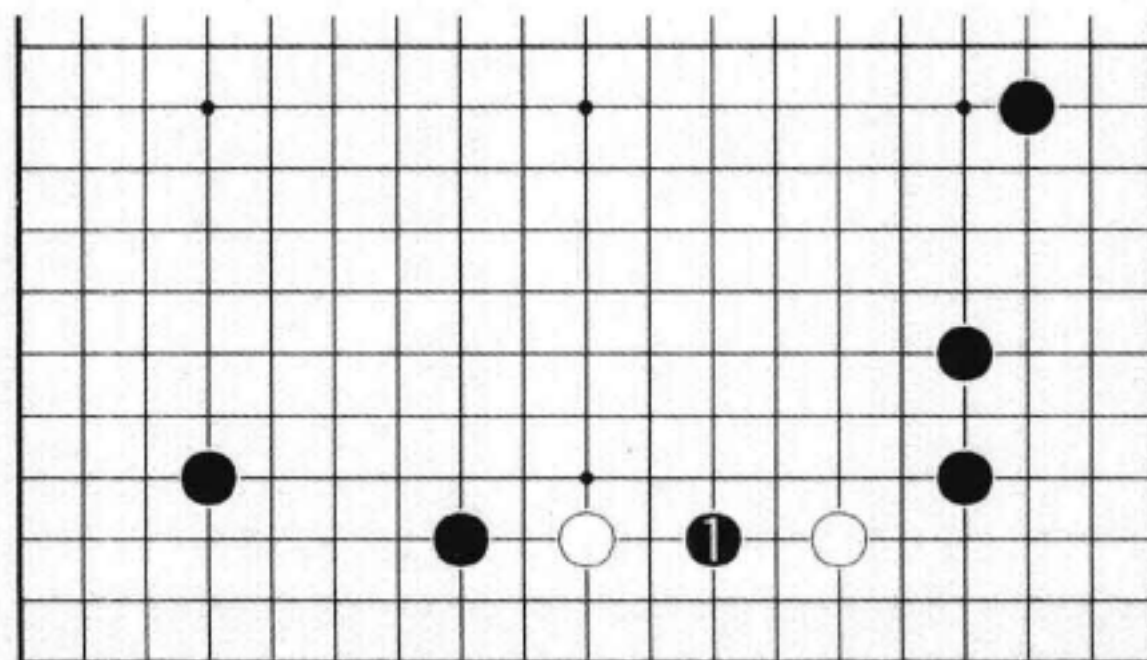
[3]

第2型



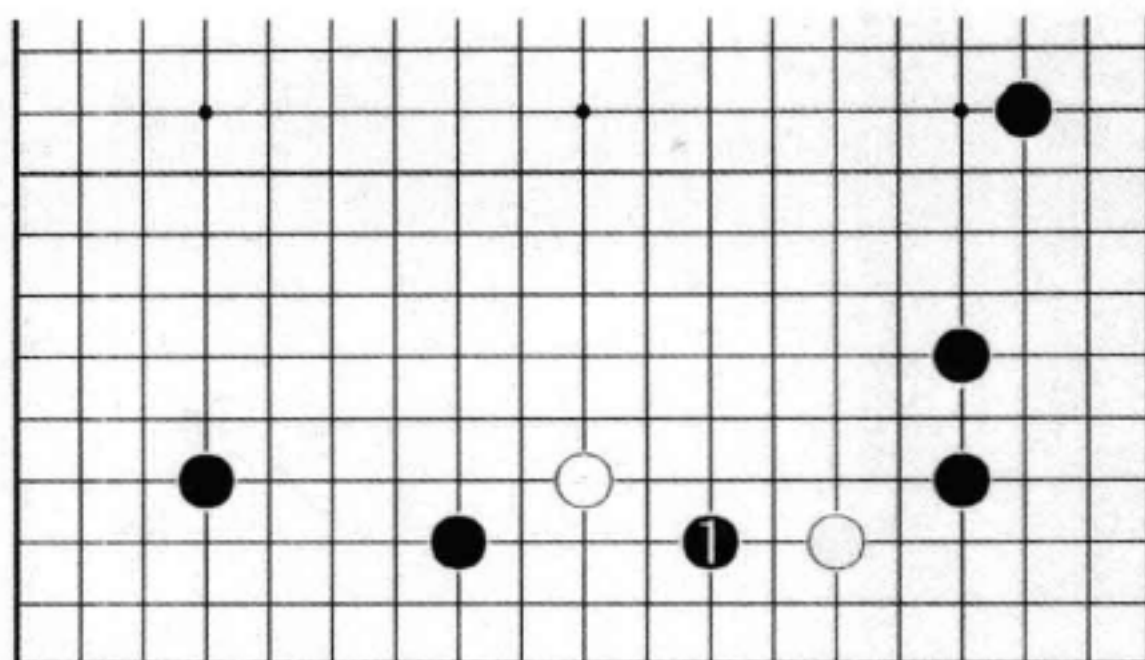
[7]

第3型



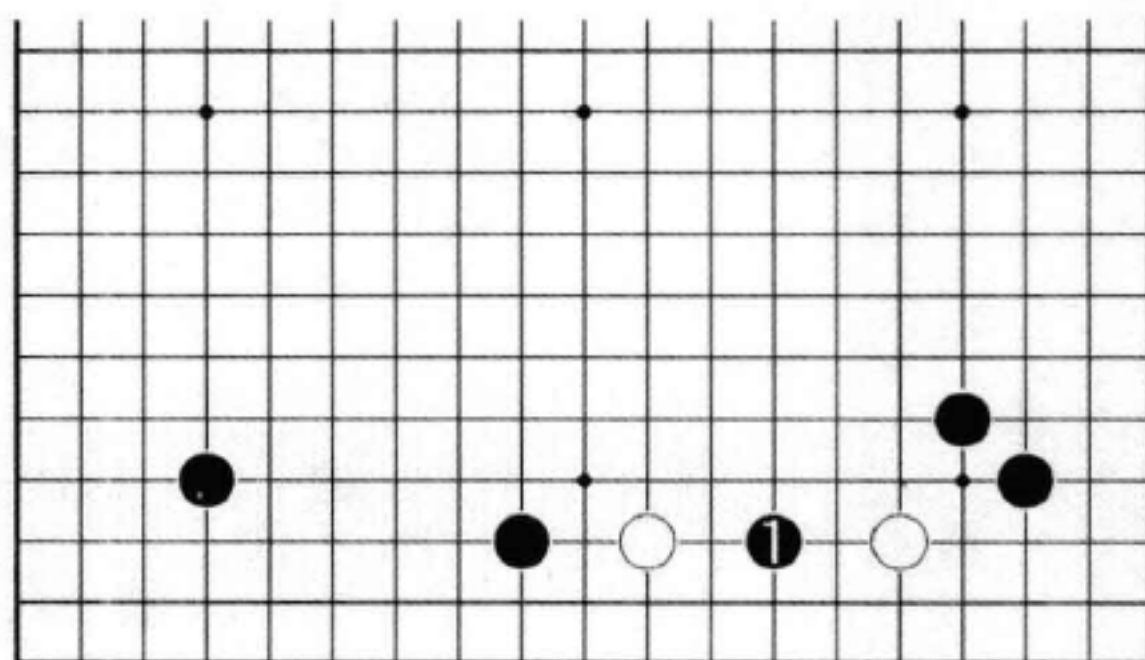
[11]

第4型



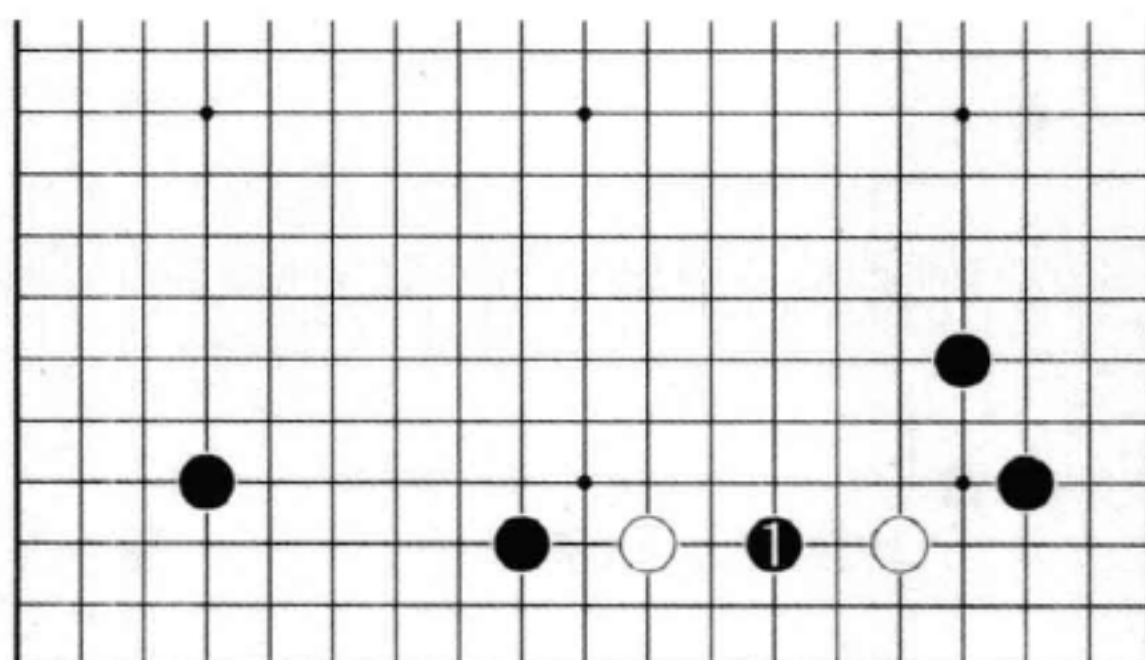
[17]

第5型



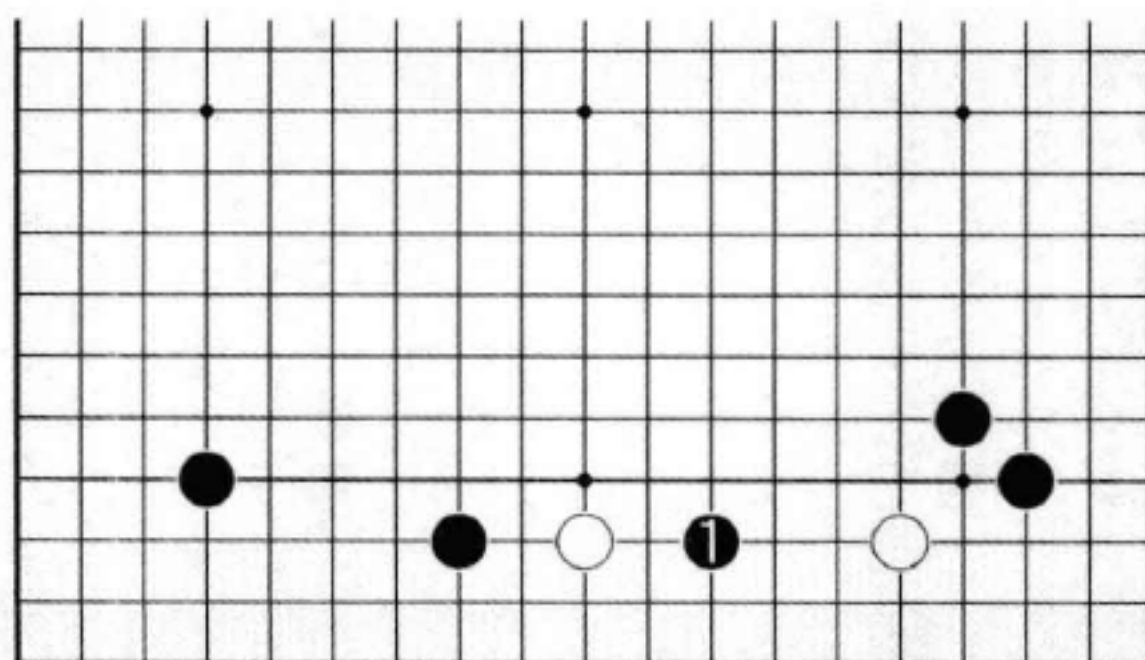
[21]

第6型



[25]

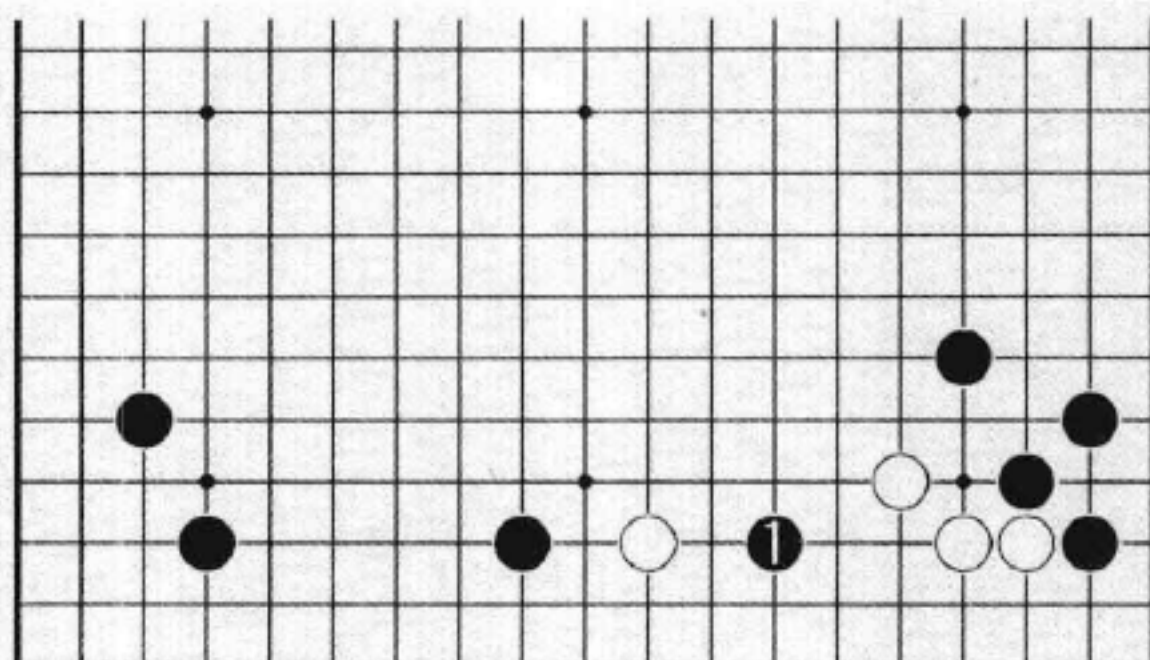
第7型



[29]

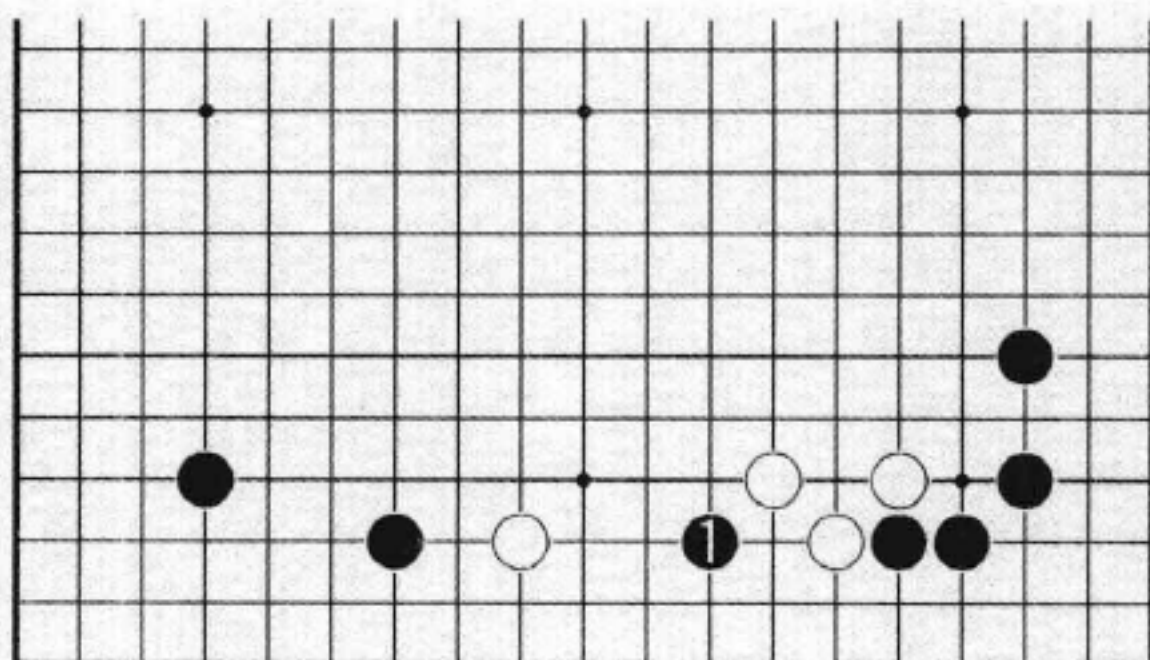


第12型



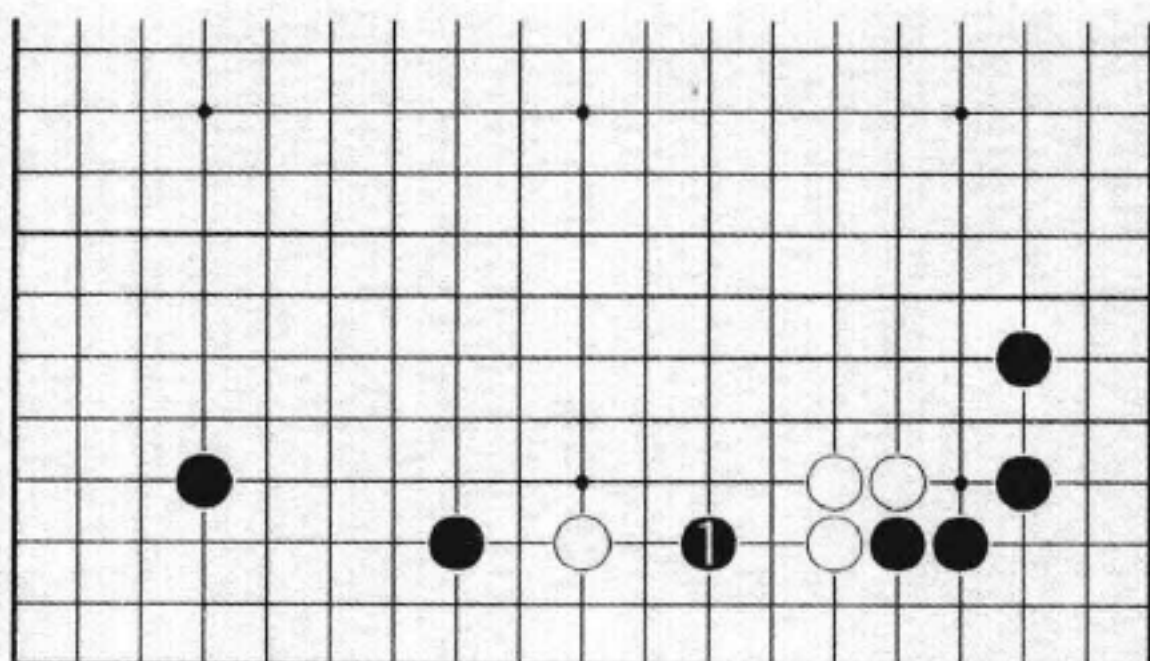
[51]

第13型



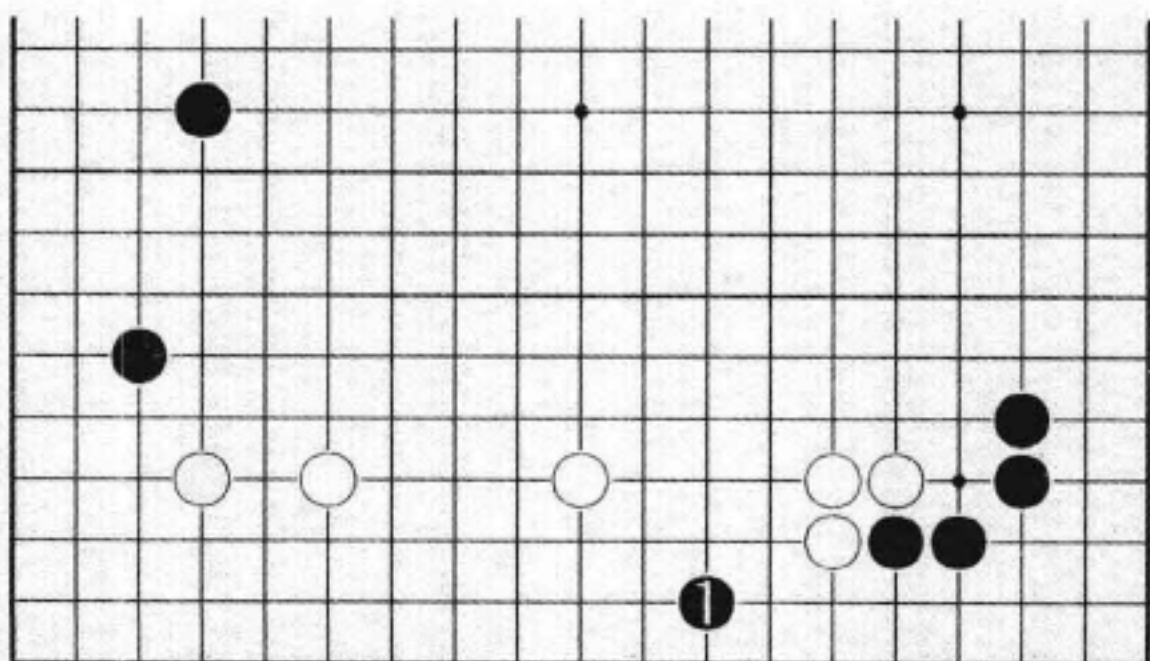
[55]

第14型



[64]

第15型

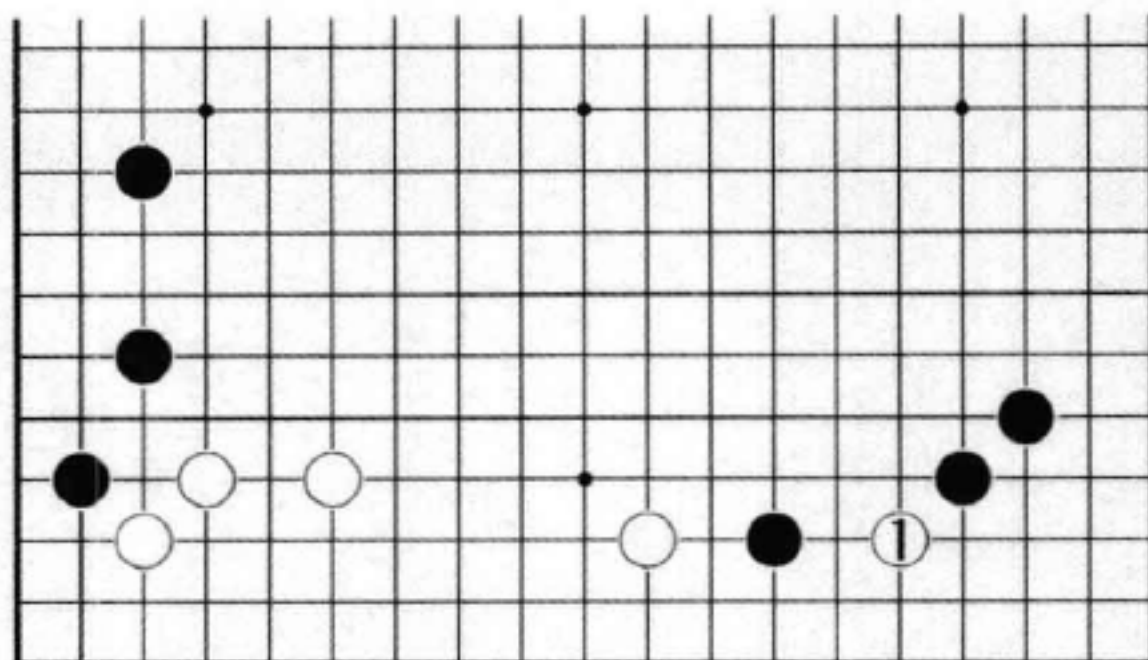


[69]



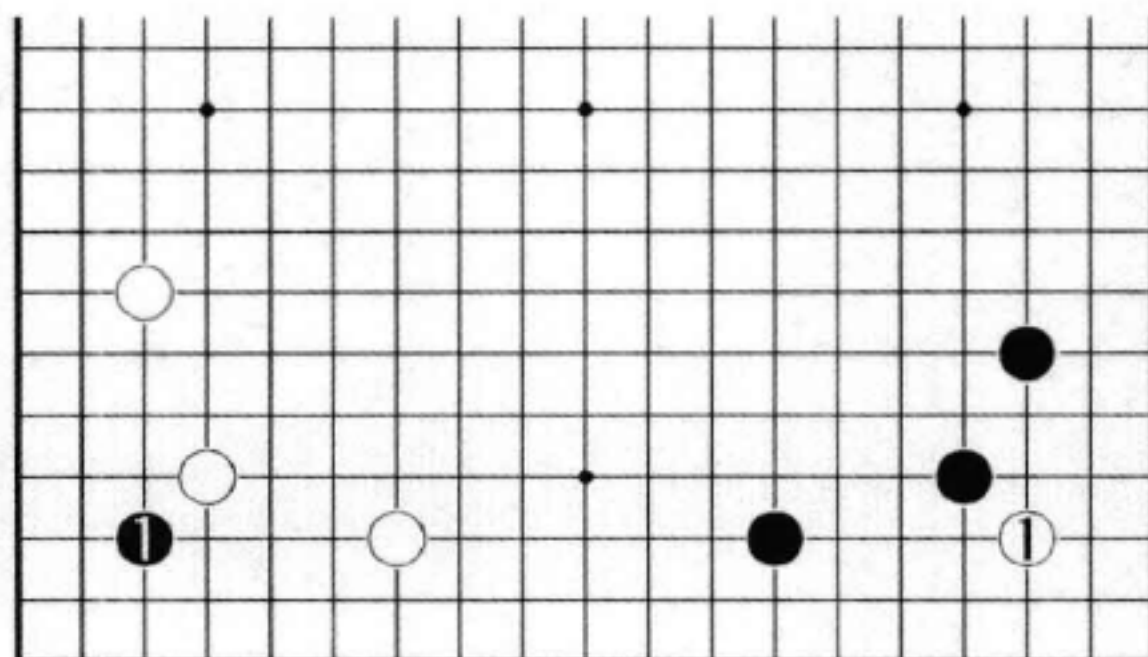
第二章 打入和消削模样

第1型



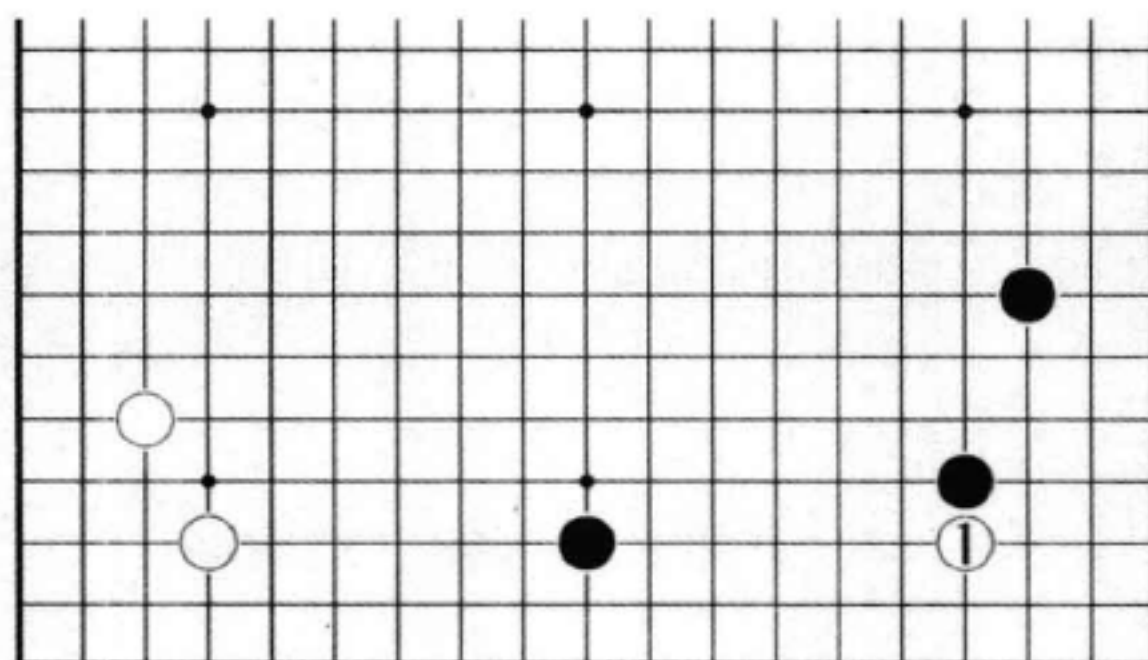
[75]

第2型



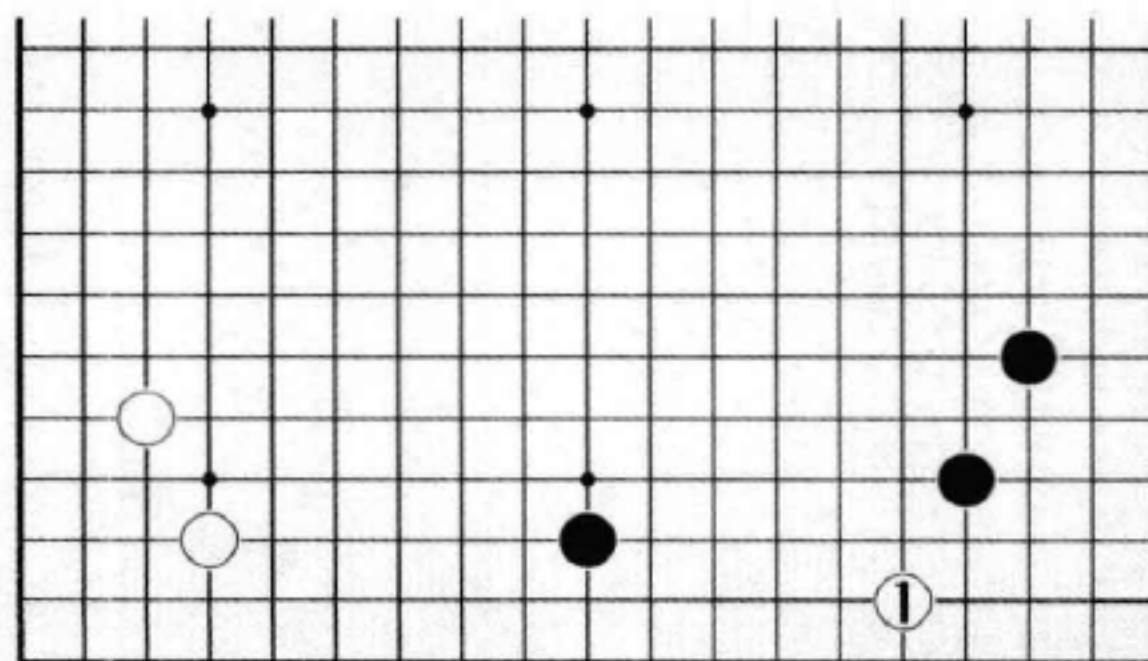
[81]

第3型



[86]

第4型



[92]

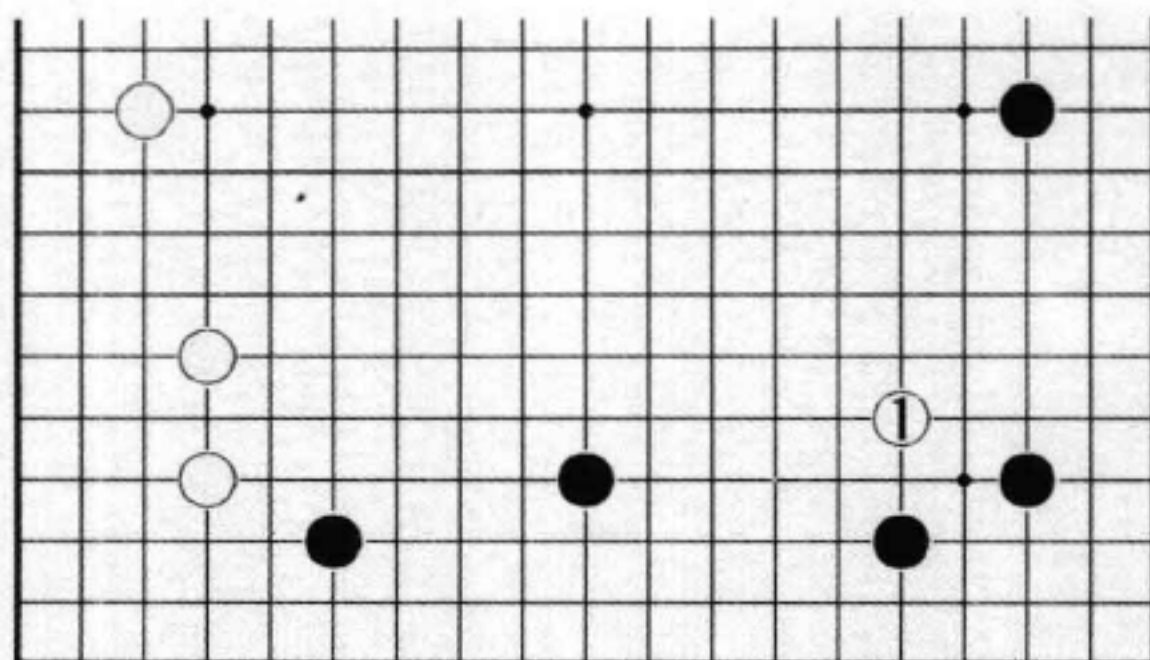


A 10x10 grid with the following elements:

- 3 small black dots at (2, 8), (5, 8), and (8, 8).
- 3 large black circles at (3, 3), (5, 2), and (8, 2).
- 2 small white circles at (1, 5) and (1, 3).
- 1 white circle containing the number 1 at (9, 2).

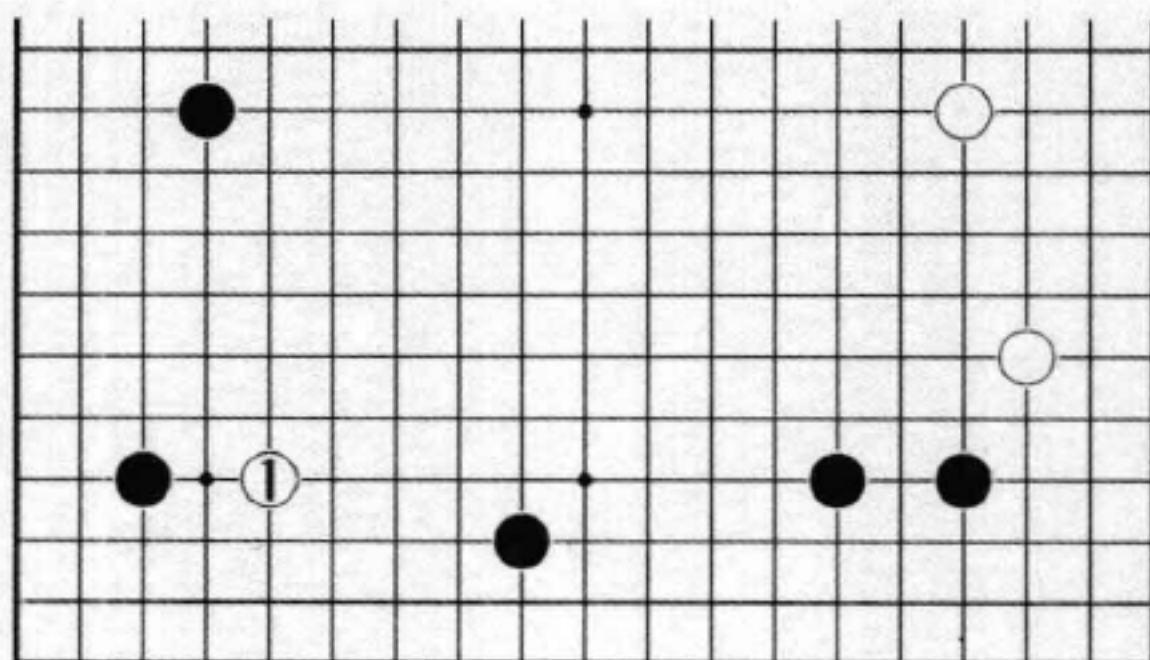
[109]

第9型



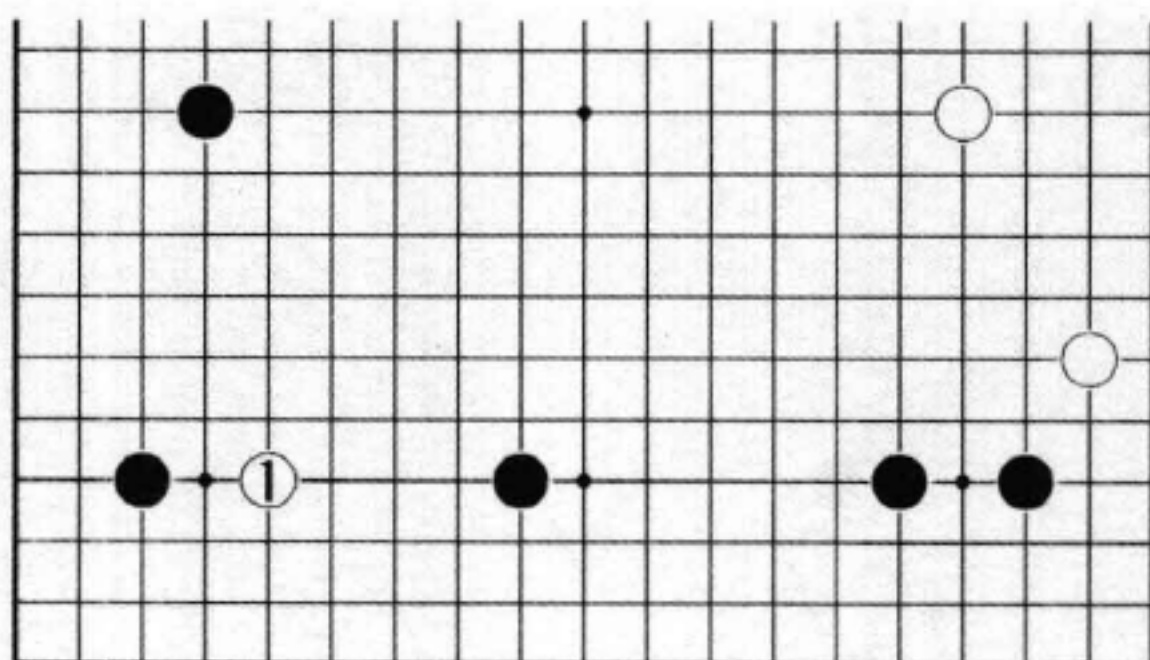
[113]

第10型



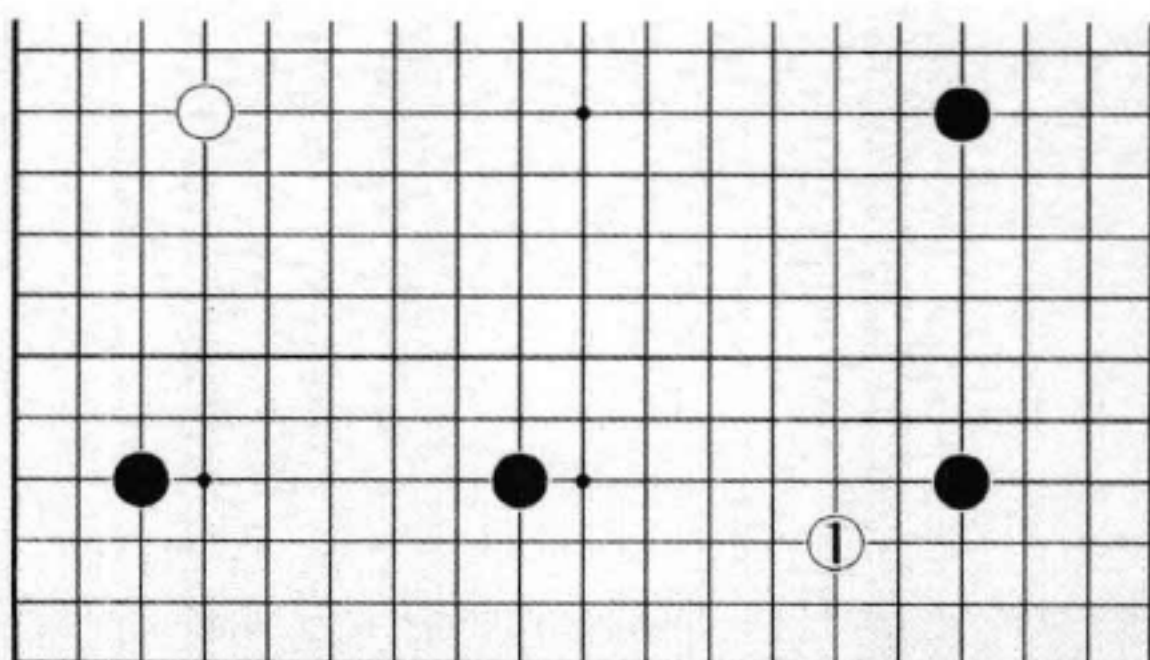
[117]

第11型



[121]

第12型

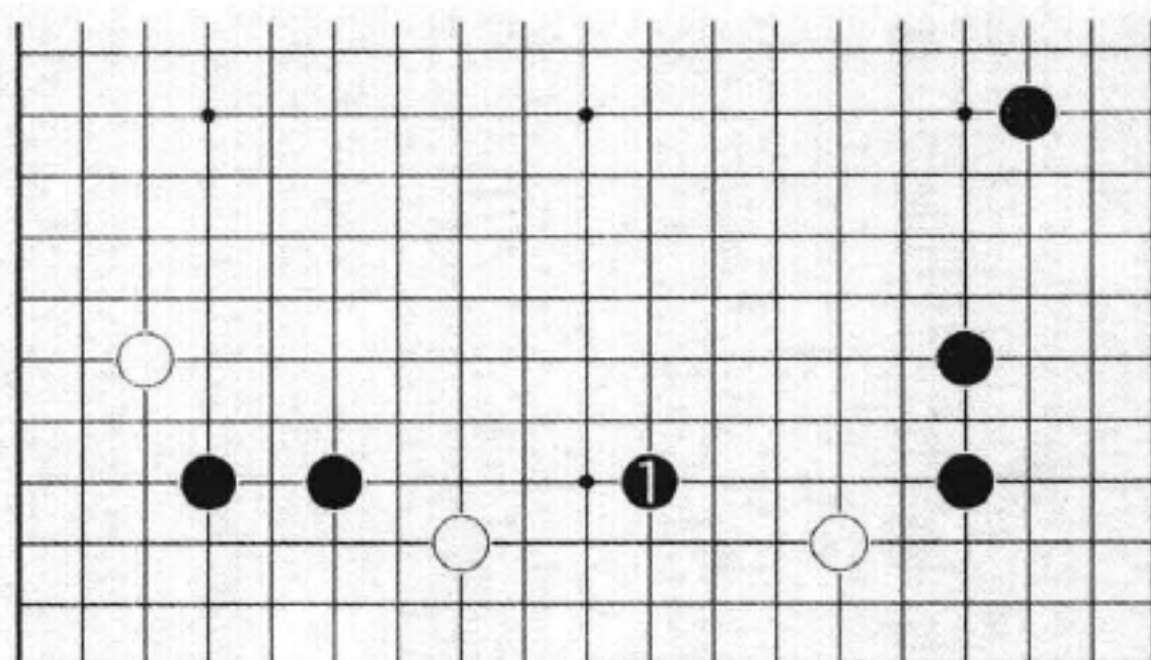


[125]



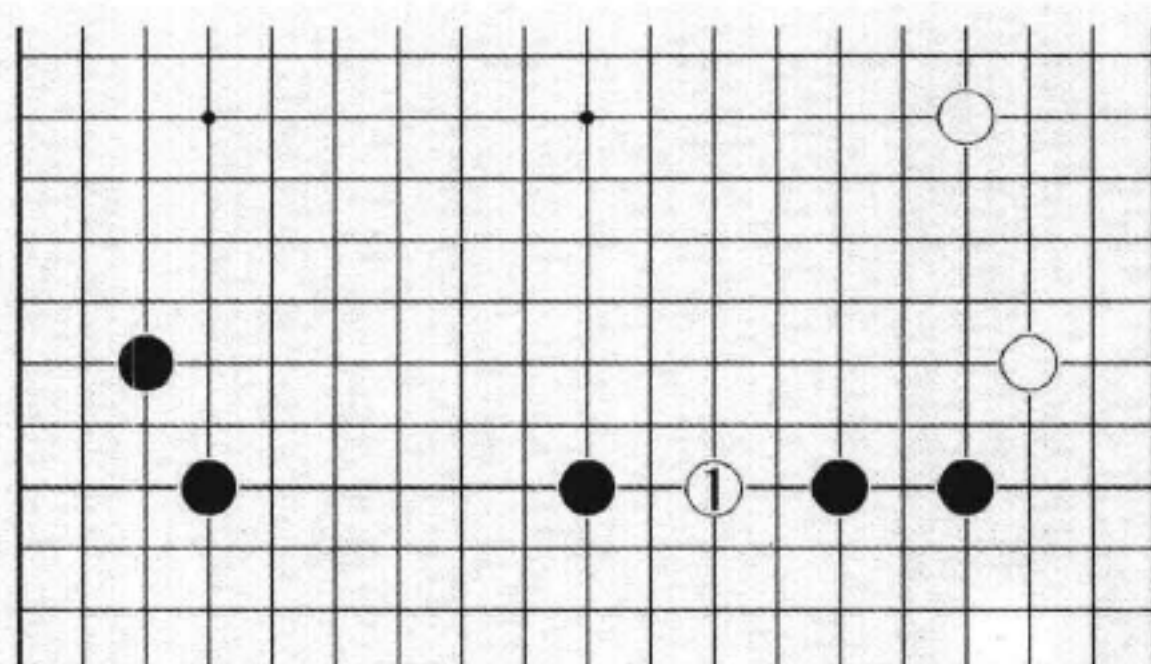
第三章 打入和消削后的攻防

第1型



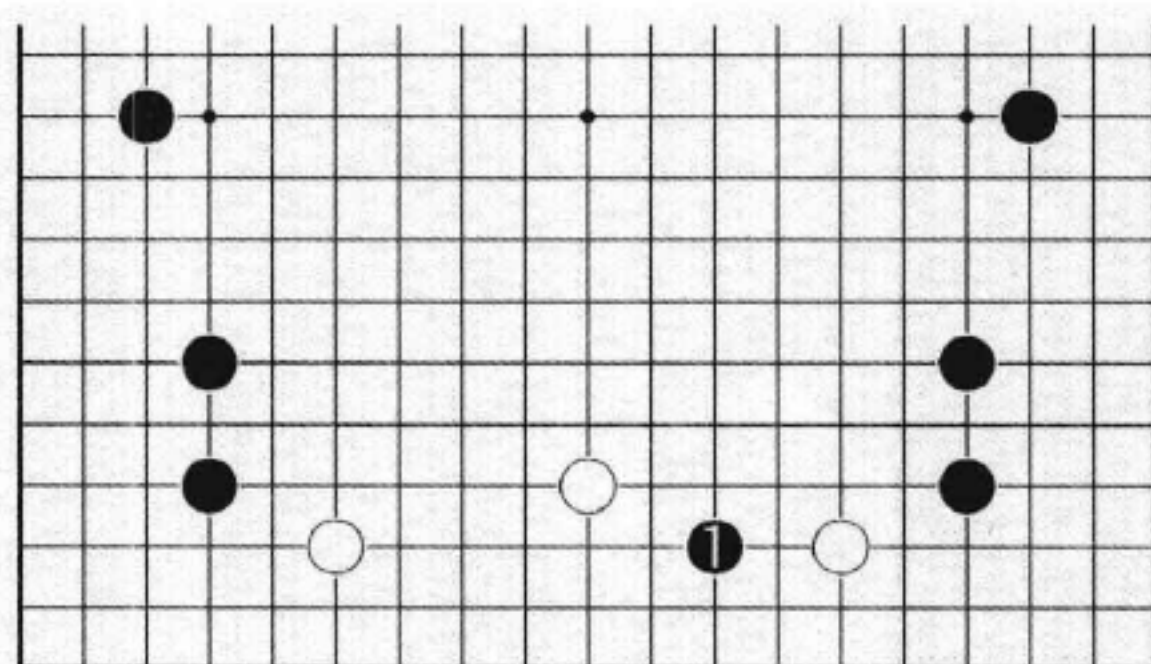
[131]

第2型



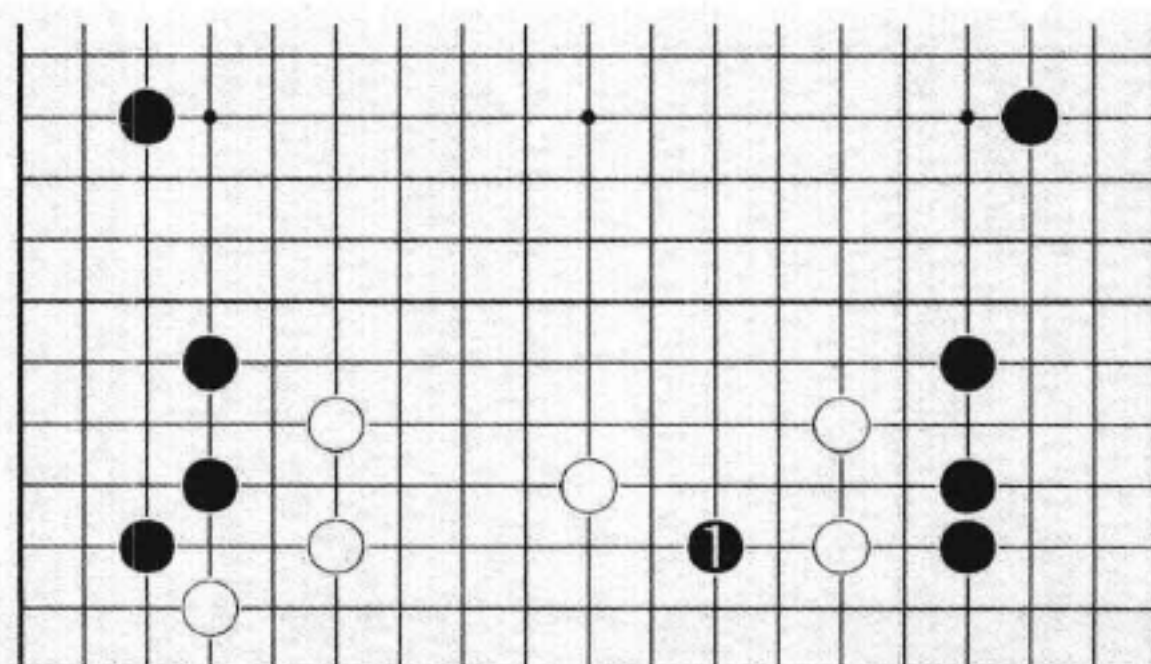
[136]

第3型



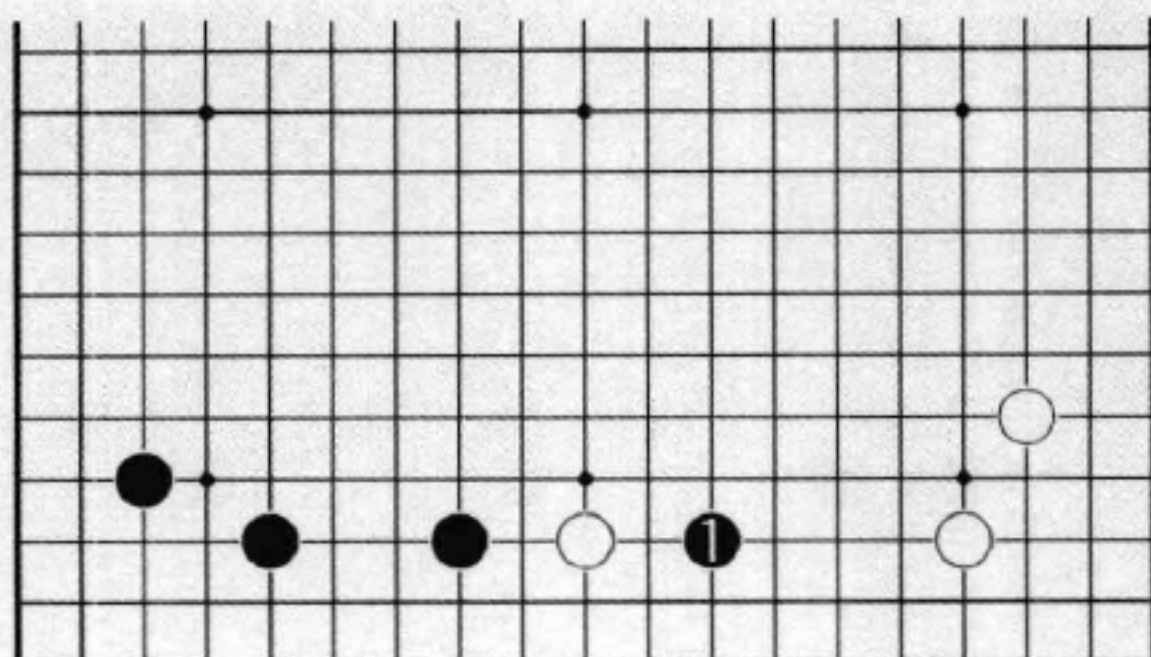
[139]

第4型



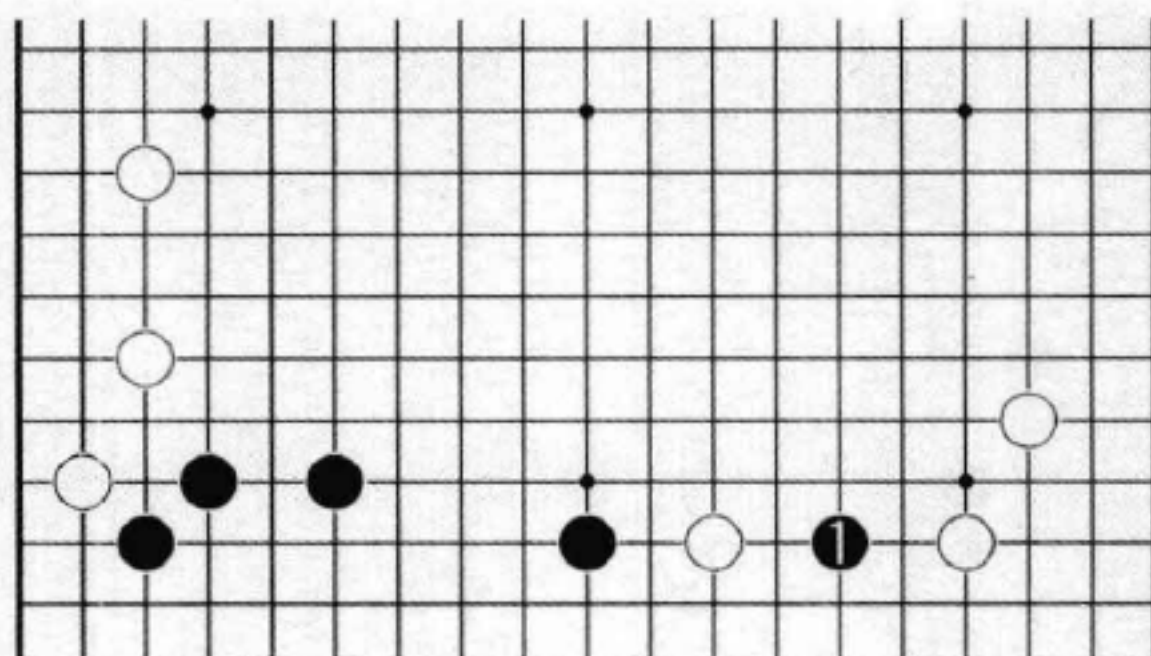
[143]

第5型



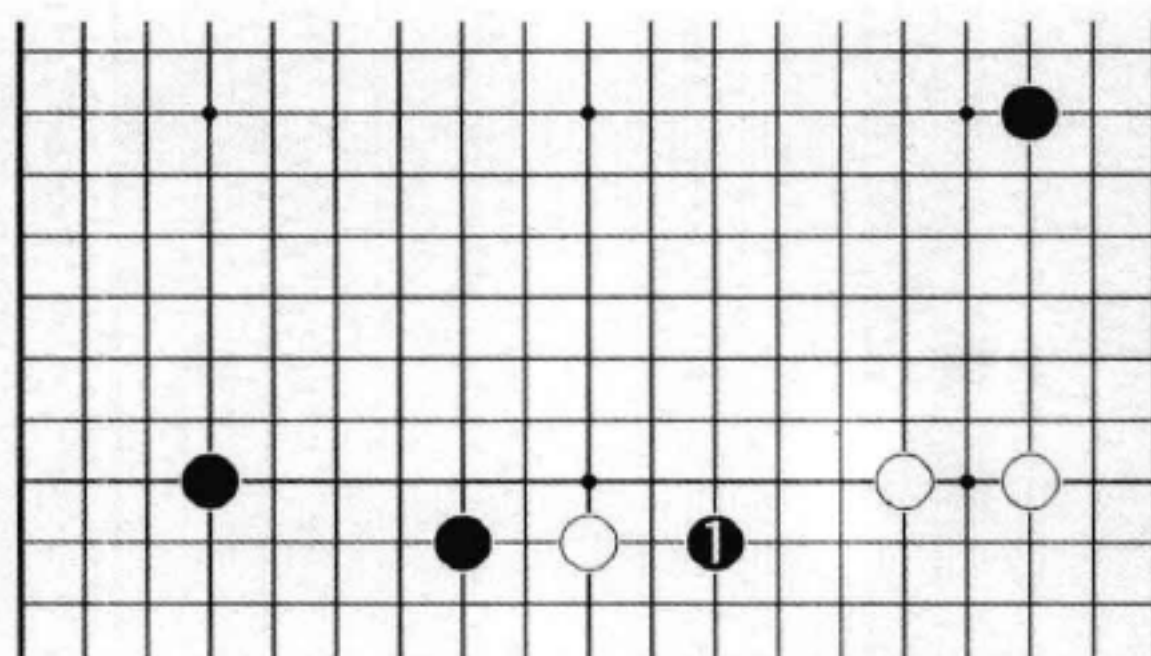
[149]

第6型



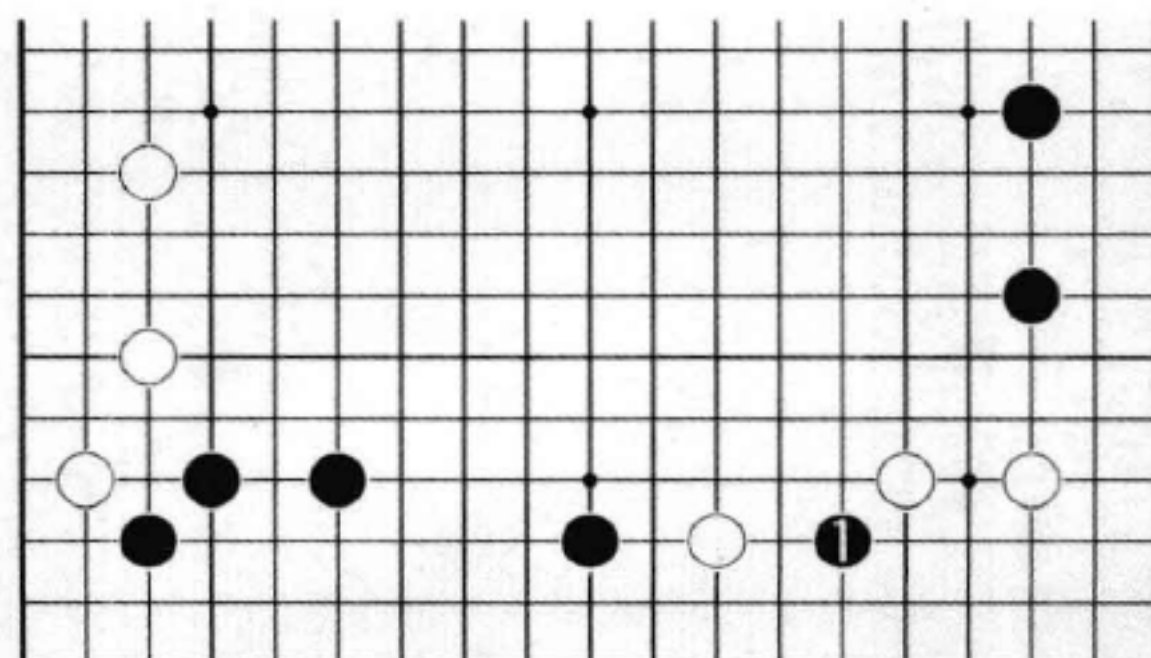
[153]

第7型



[156]

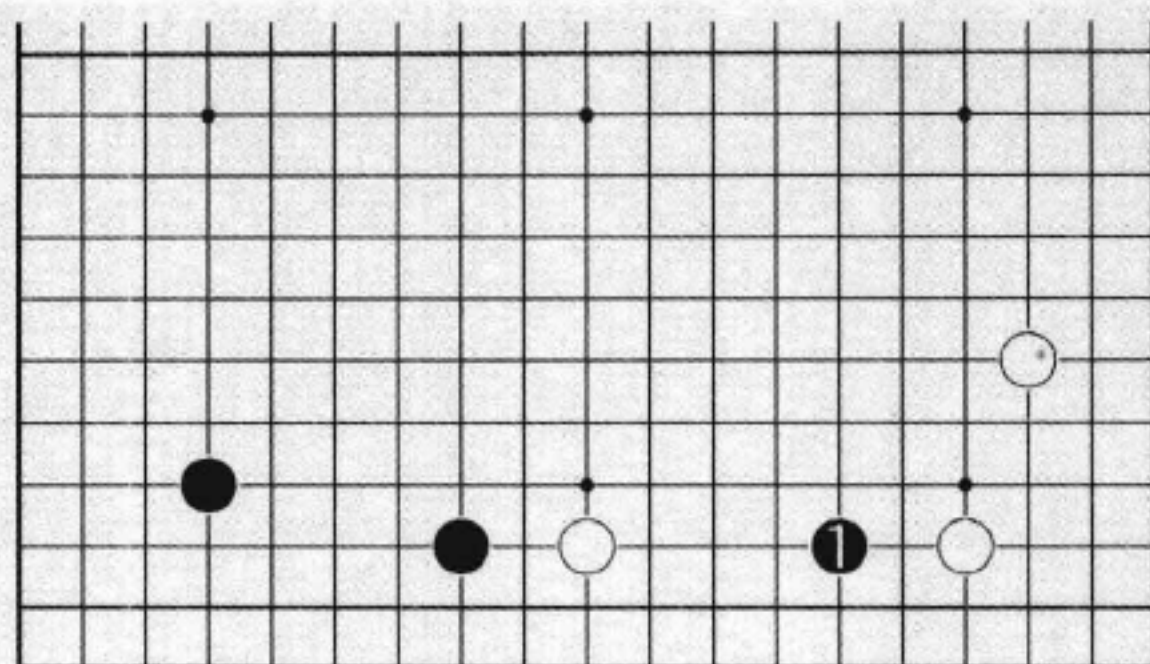
第8型



[161]

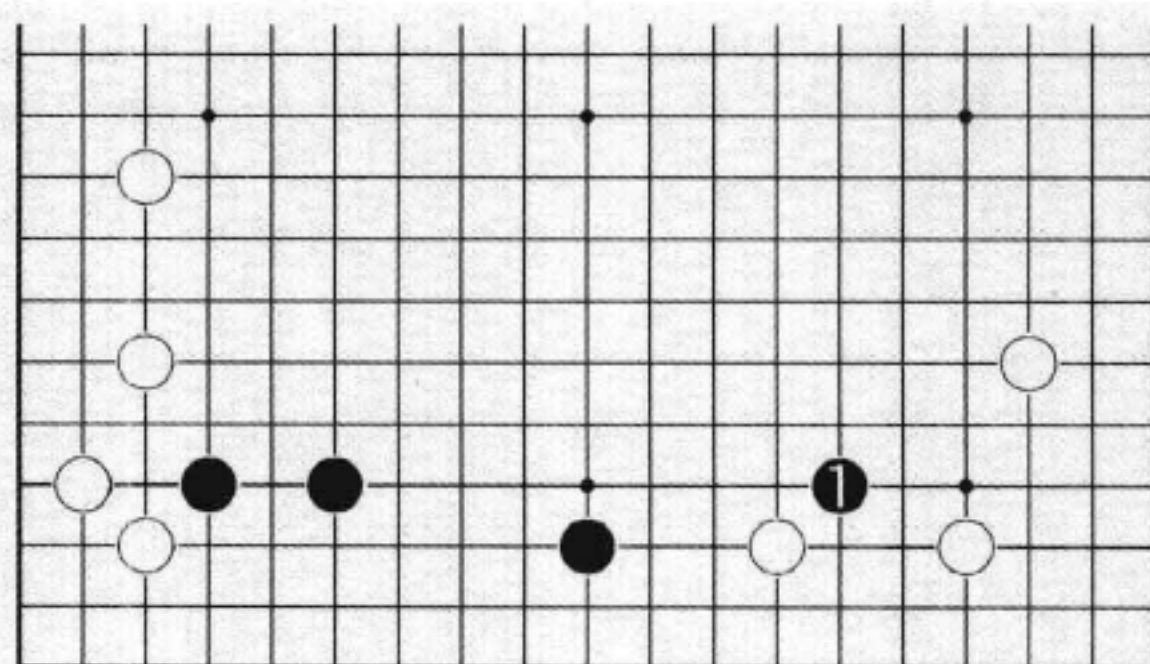


第9型



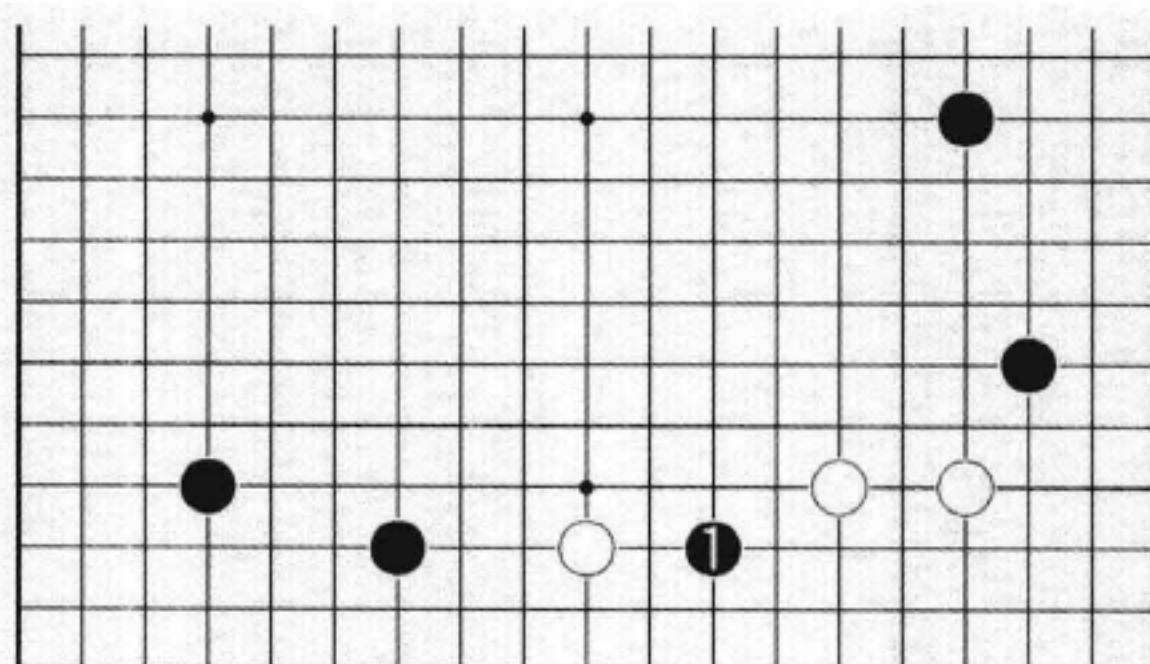
[165]

第10型



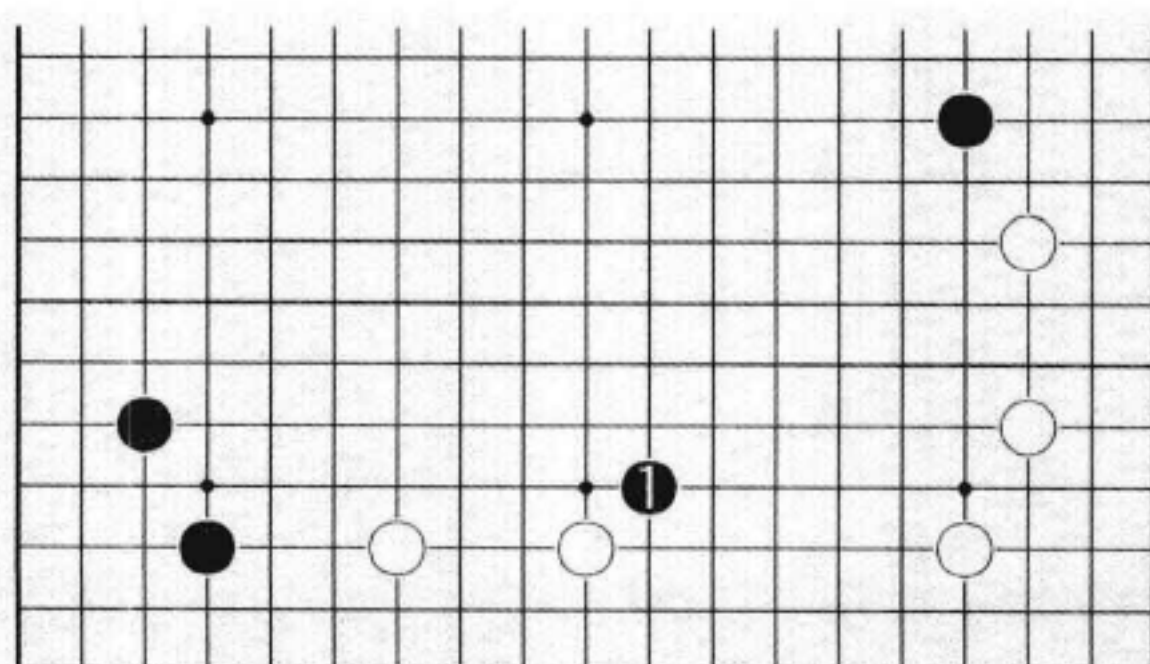
[169]

第11型



[173]

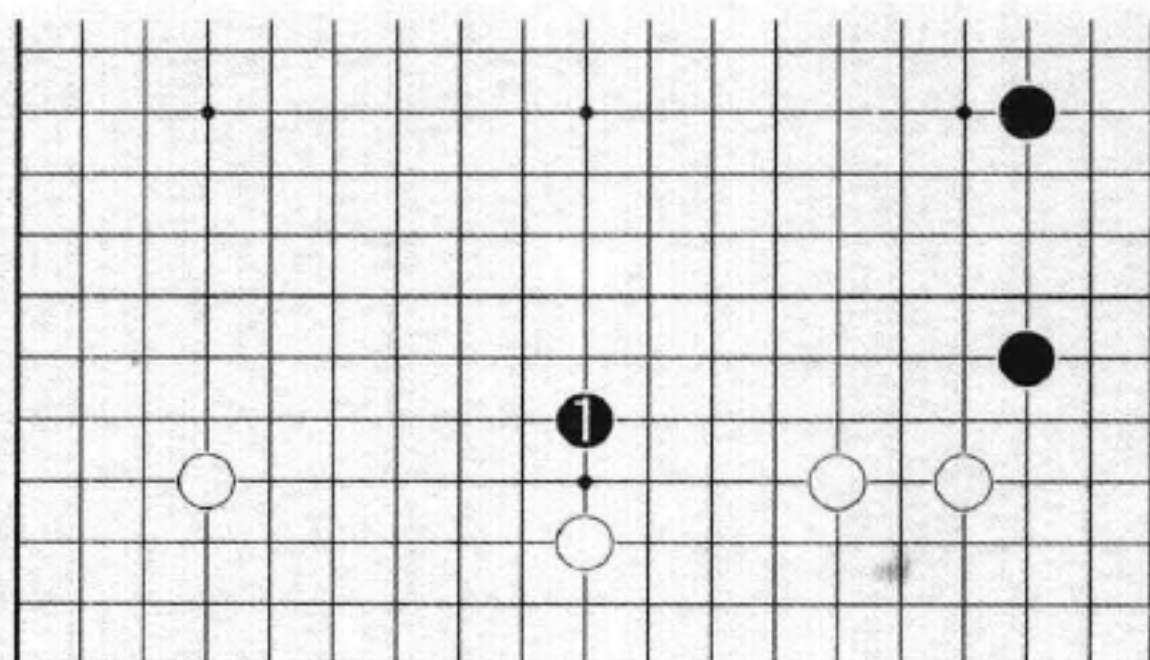
第12型



[179]

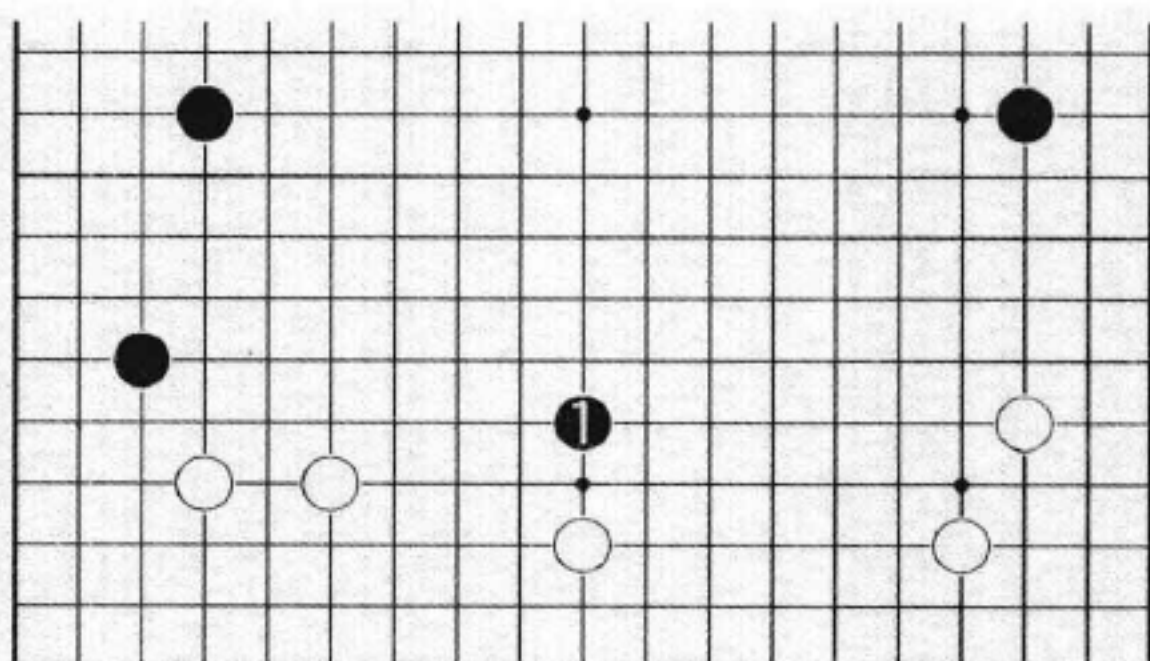


第13型



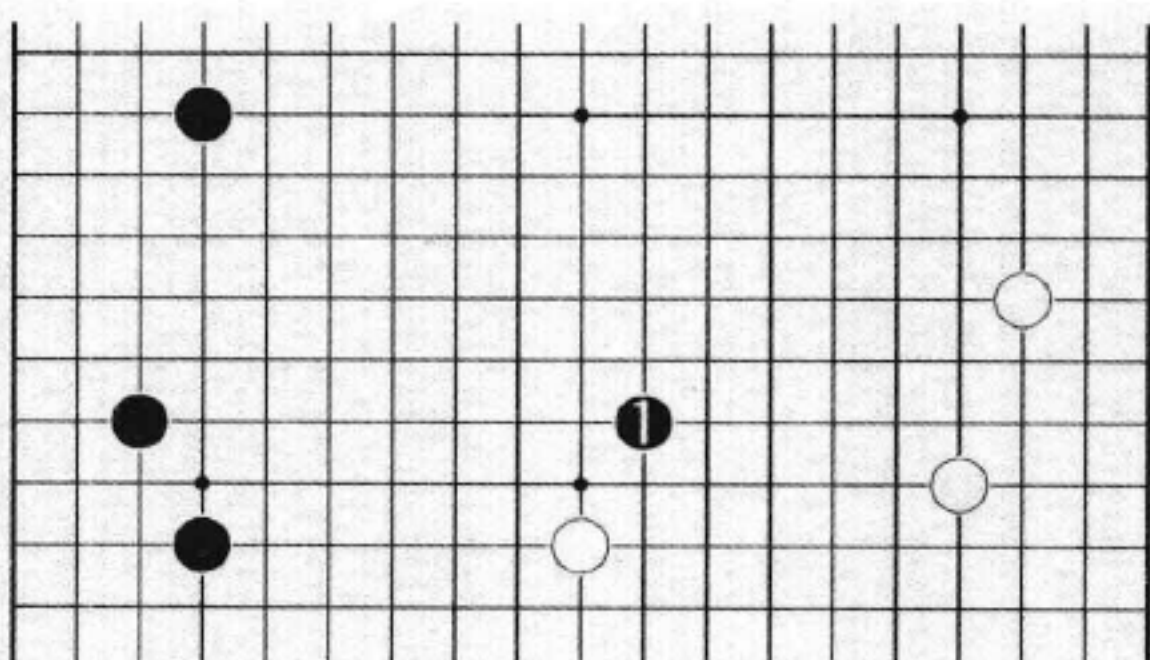
[183]

第14型



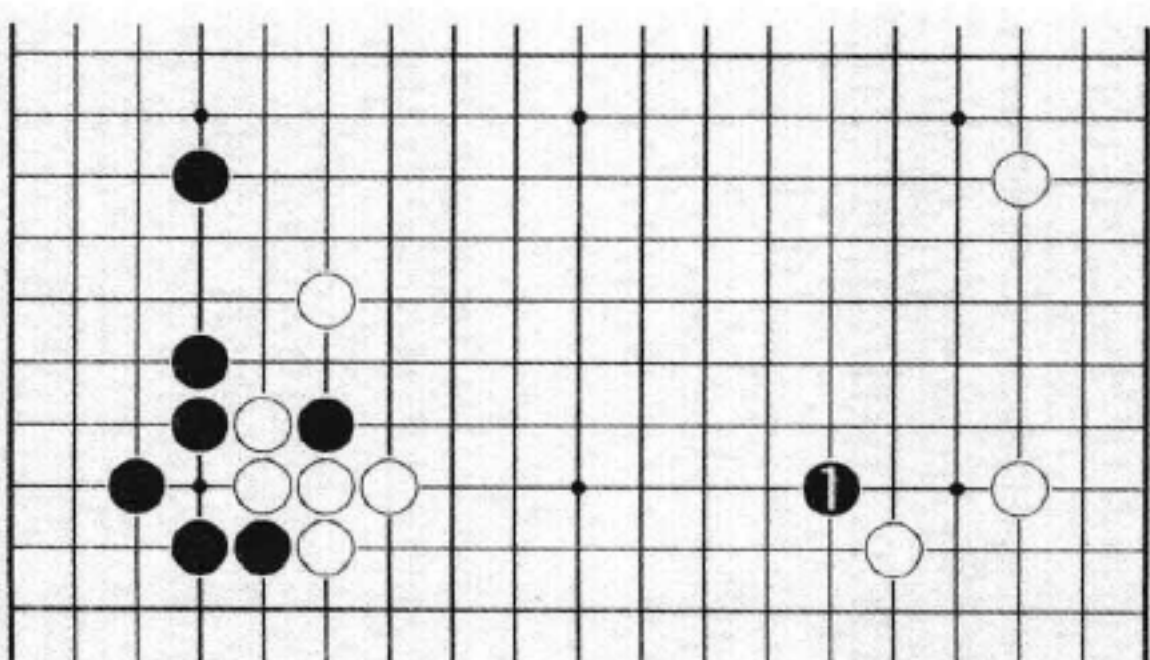
[187]

第15型



[192]

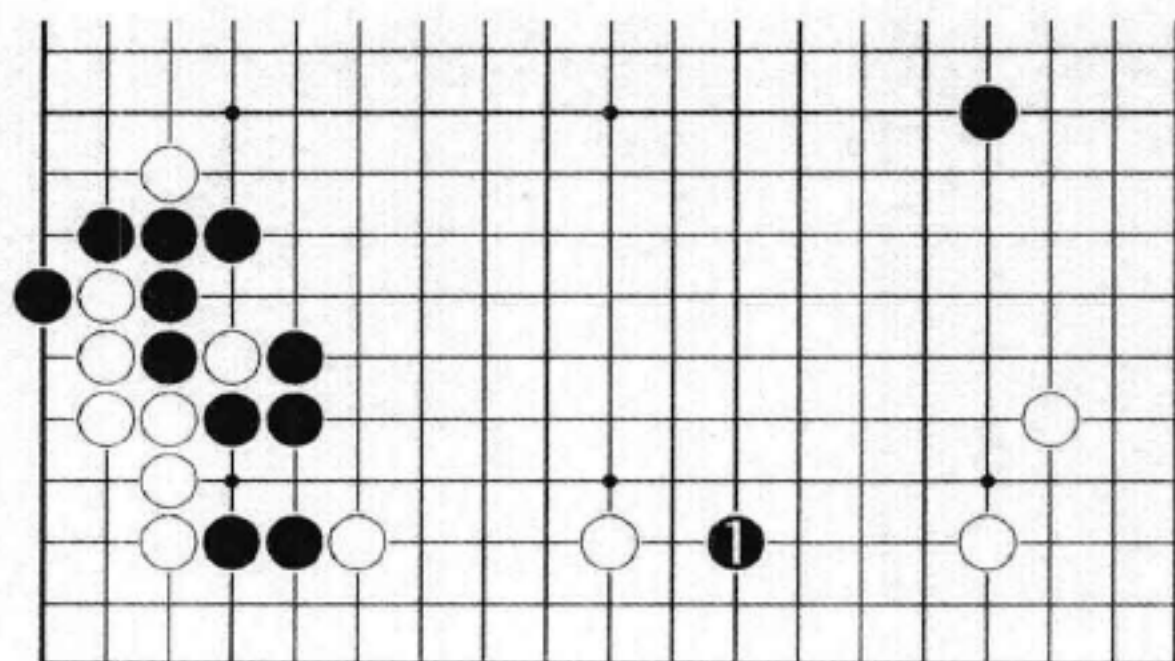
第16型



[195]

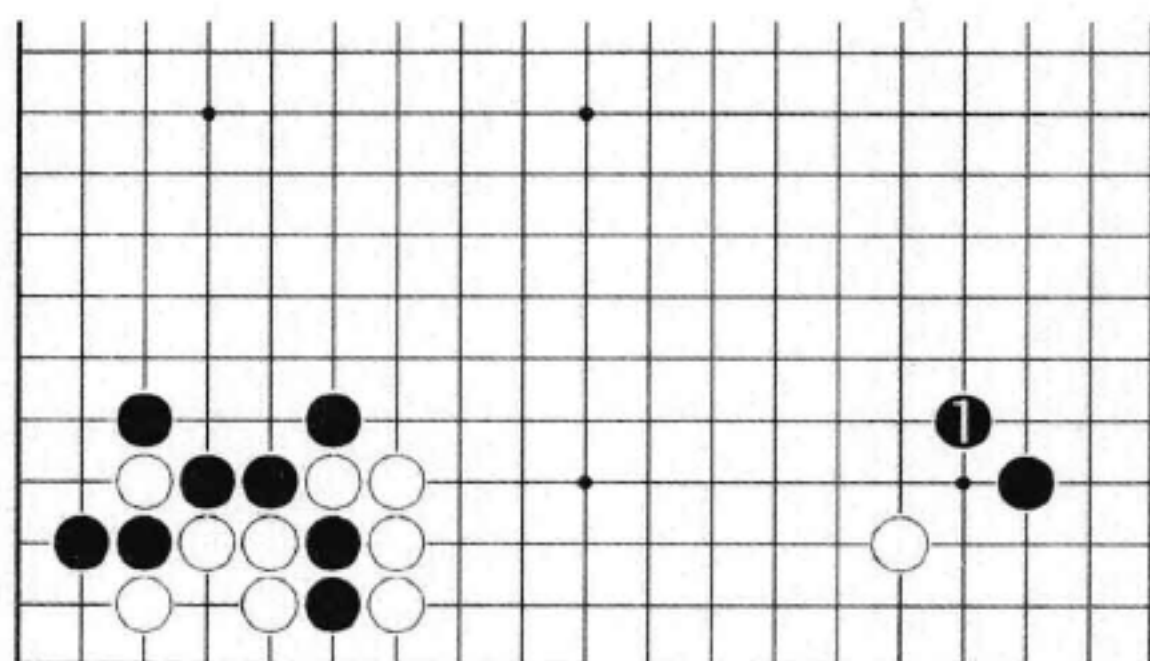


第17型



[199]

第18型



[202]

注：本索引对精选出来的最具代表性的打入、掏空和消削，仅仅出示了一手。请注意：因为有的类型可以有多种手段，故不能绝对地说：“只此一手”。

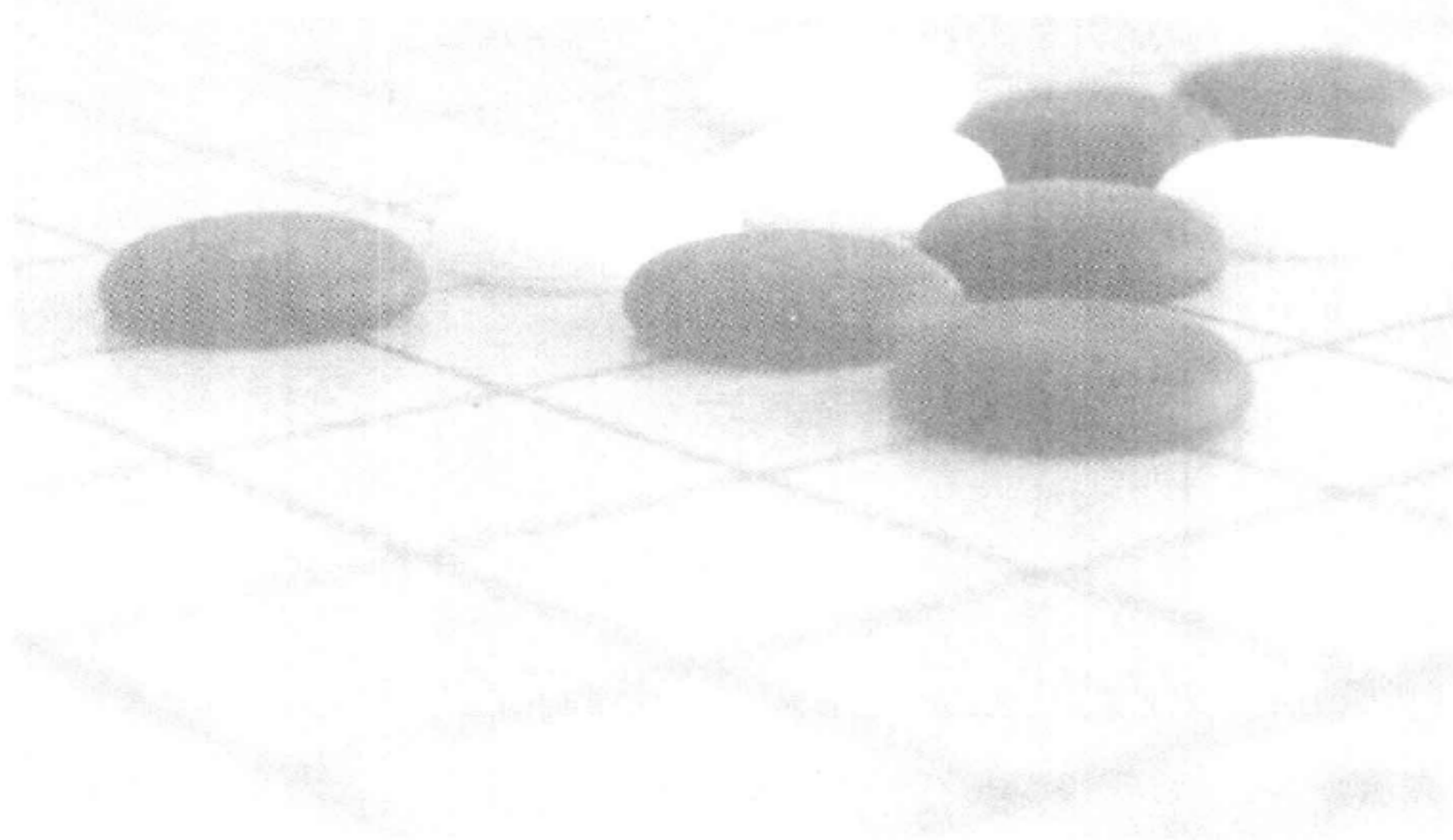
右侧的数字表示该型在正文中的页数。

第一章

定式以后的打入法

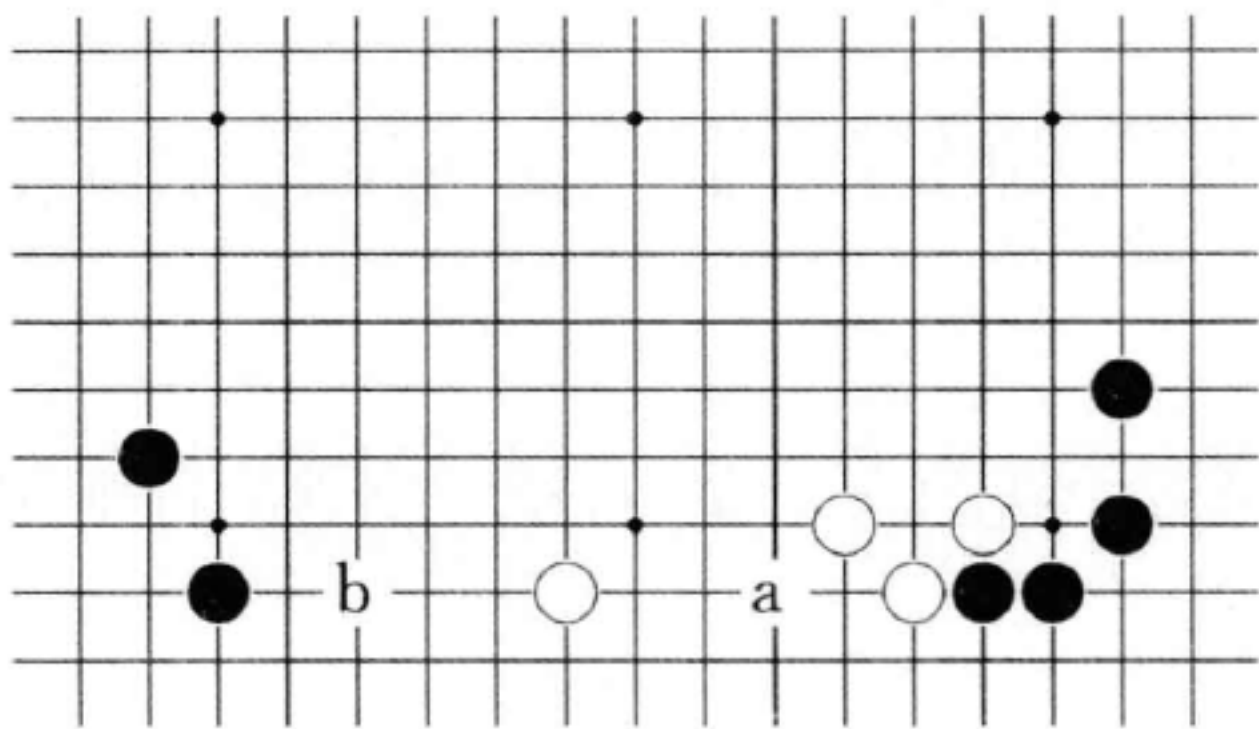
打入和消削的学习方法（一）

一般认为，在对方将要围补成空而尚未来得及围补之际，毅然决然地抢先一步侵入，这是打入和消削的最佳时机。反之，在对方有可能腾挪的场合，却故意脱先，期待对方来打入，这种情况也有吧。总之，必须依据全局平衡的原则来决定时机。

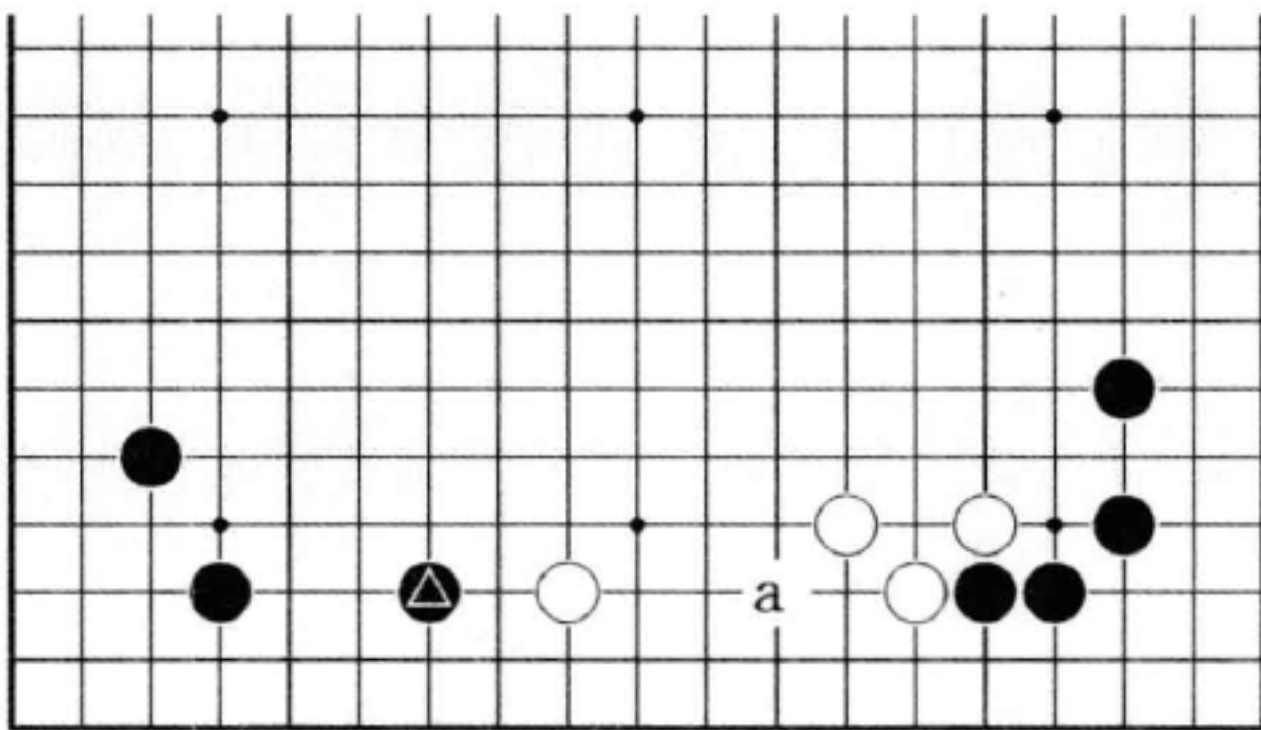


对基本型的打入

根据周围的状况，在定式以后立即打入或可以成立，或可以增加严厉的破坏性。定式完成之时，并不存在威胁，随着棋势的进展，就产生了打入。例如 1 图，只要白棋有 b 位拆二的余地，黑在 a 位的打入就不可怕。然而如 2 图，当▲子拦逼后，黑在 a 位的打入就相当严厉了。但是，即使黑在 a 位打入，白也可能有恰如其分的腾挪。在第一章里收集了一些像上述这种基本的打入。因为在基本型中打入都将成为攻防战斗的开端，所以在实战中应用是有效的。



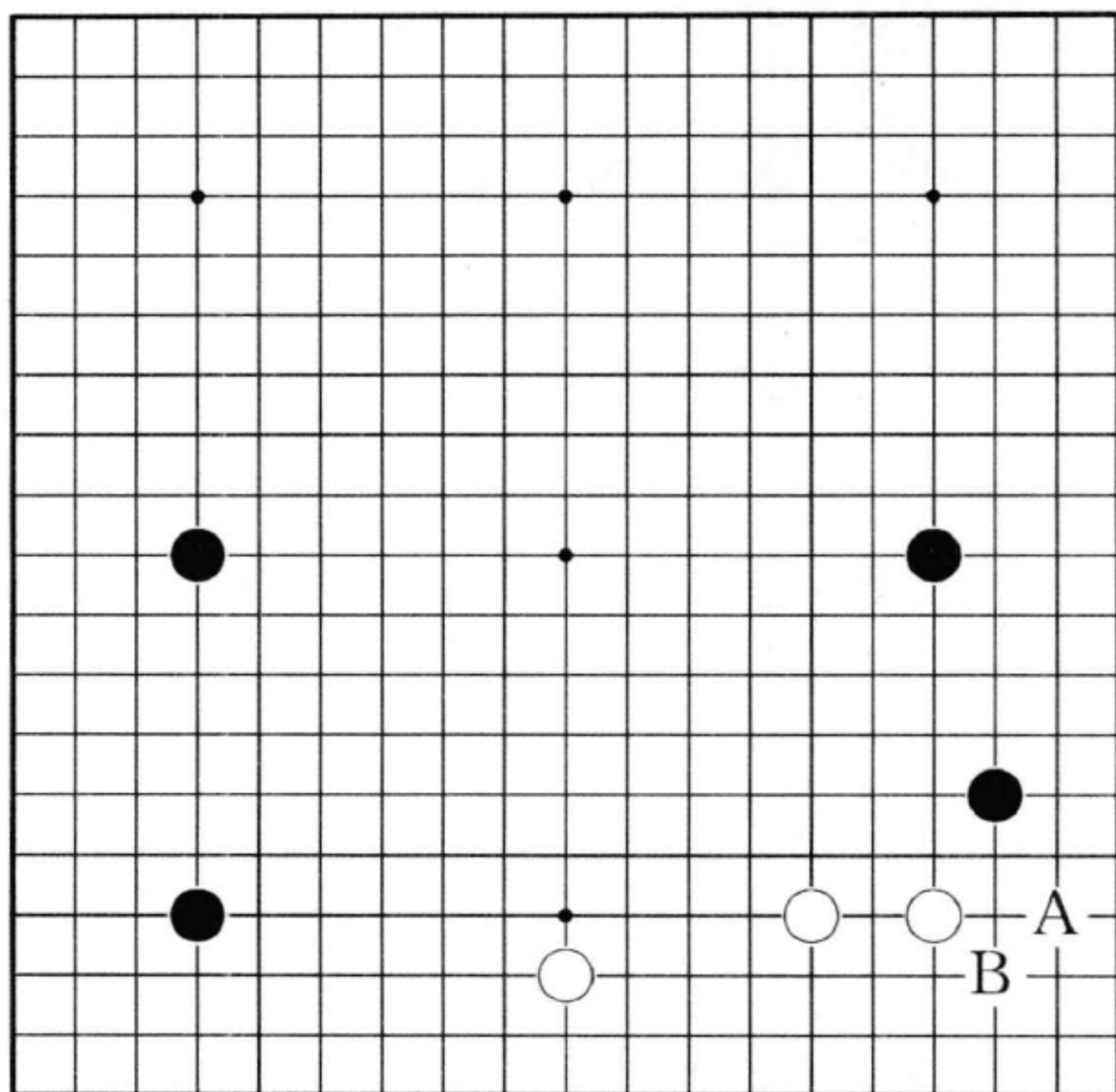
1 图



2 图



第 1 型



黑 先

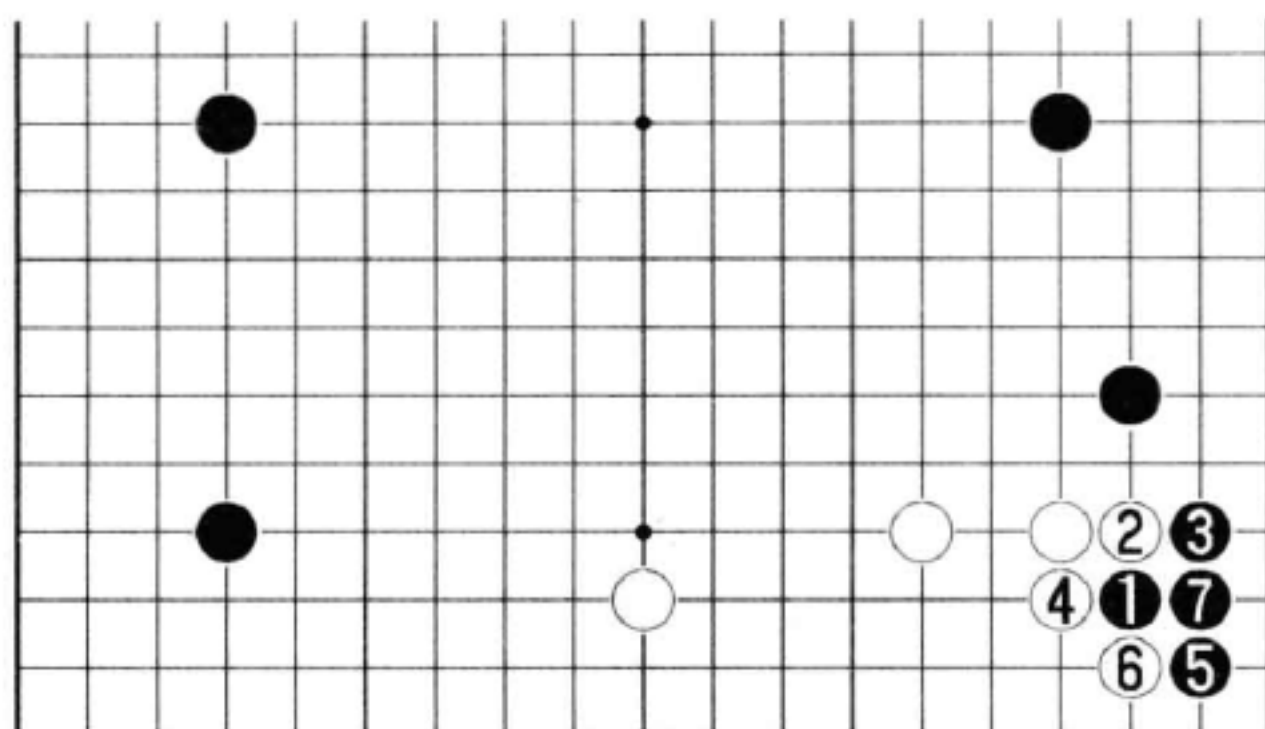
首先，从星位的代表定式开始。

不涉及左上边的情况，仅在右下角考虑。这是黑挂角，白一间关，黑在星位拆边的定式。之后，白先就在 A 位跳下守角，黑先则在 B 位点三三，这是一个很重要的问题。

试探索黑在 B 位点三三以后的诸变化。其变化也可称之为“定式之后的定式”。

1图 (白先手)

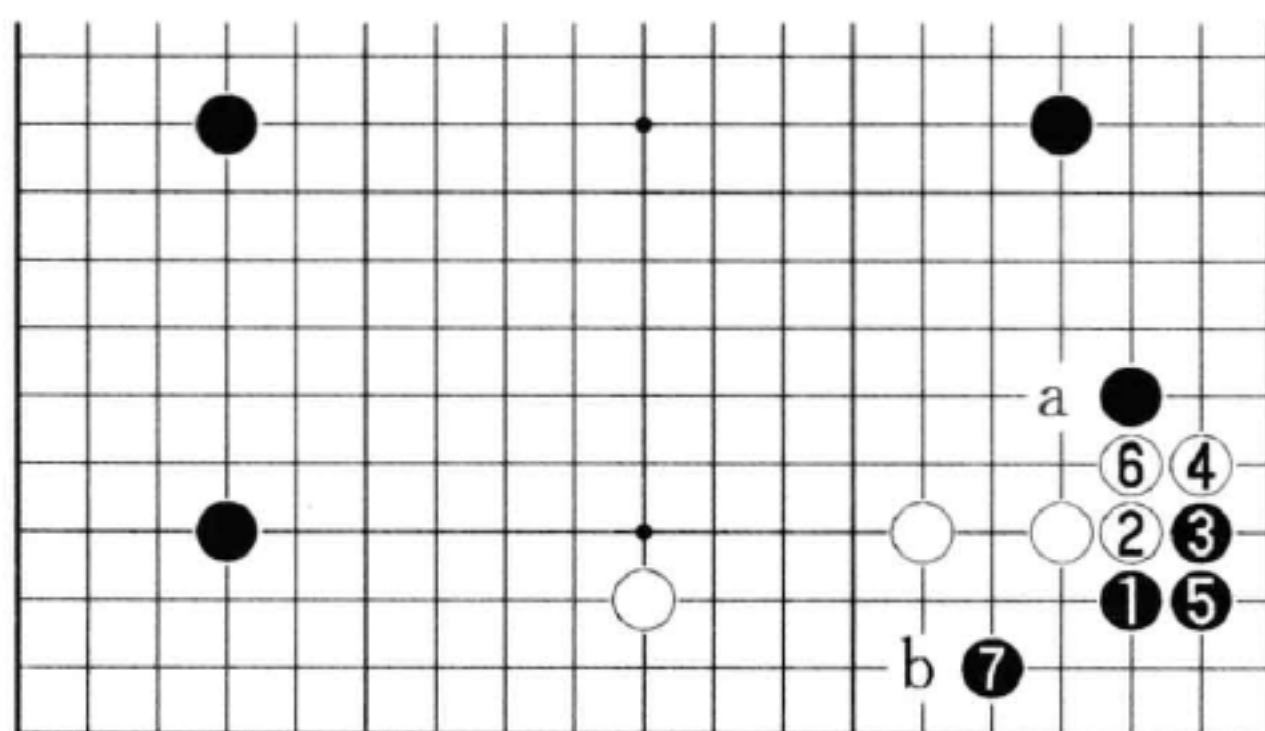
对黑1点三三，白2挡住绝对。白4、6是重视实利的下法，且取得先手。



1图*

2图 (遮断)

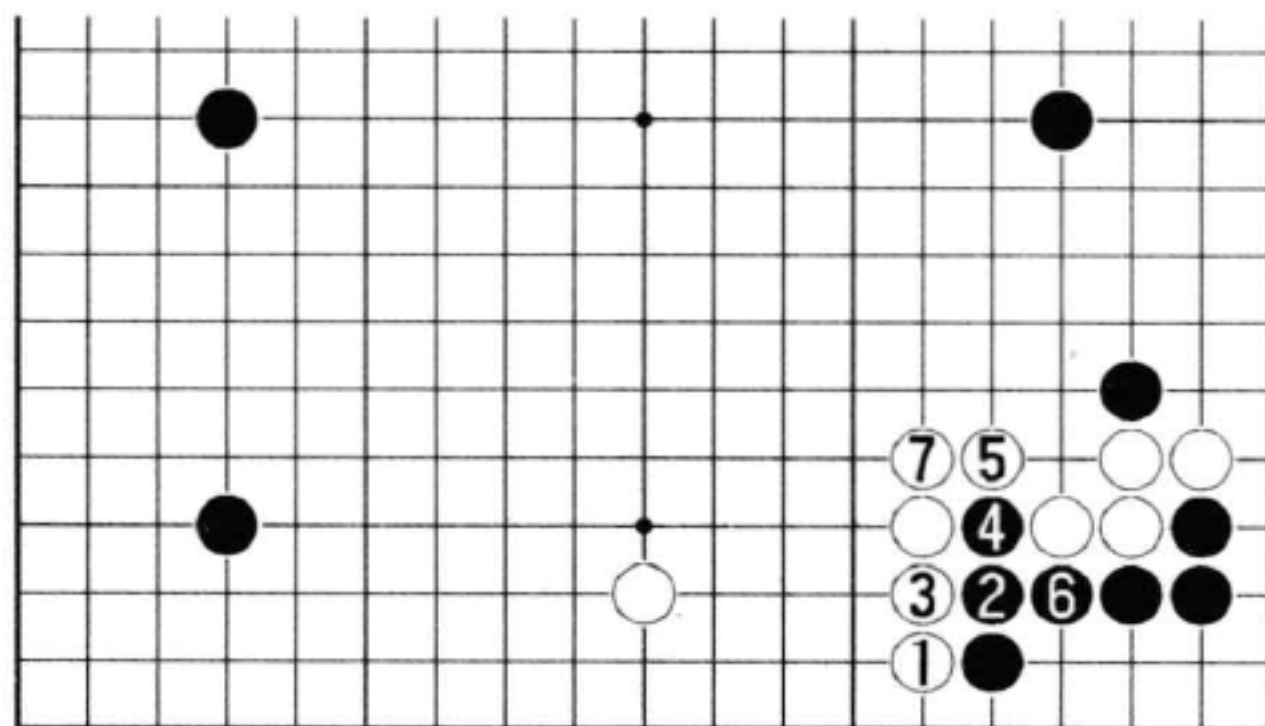
白4、6是重视势力的下法。黑7飞之后，白a或白b均有力。



2图*

3图 (封锁)

白1跳靠，阻止黑棋出头。黑6必须补。至白7告一段落。

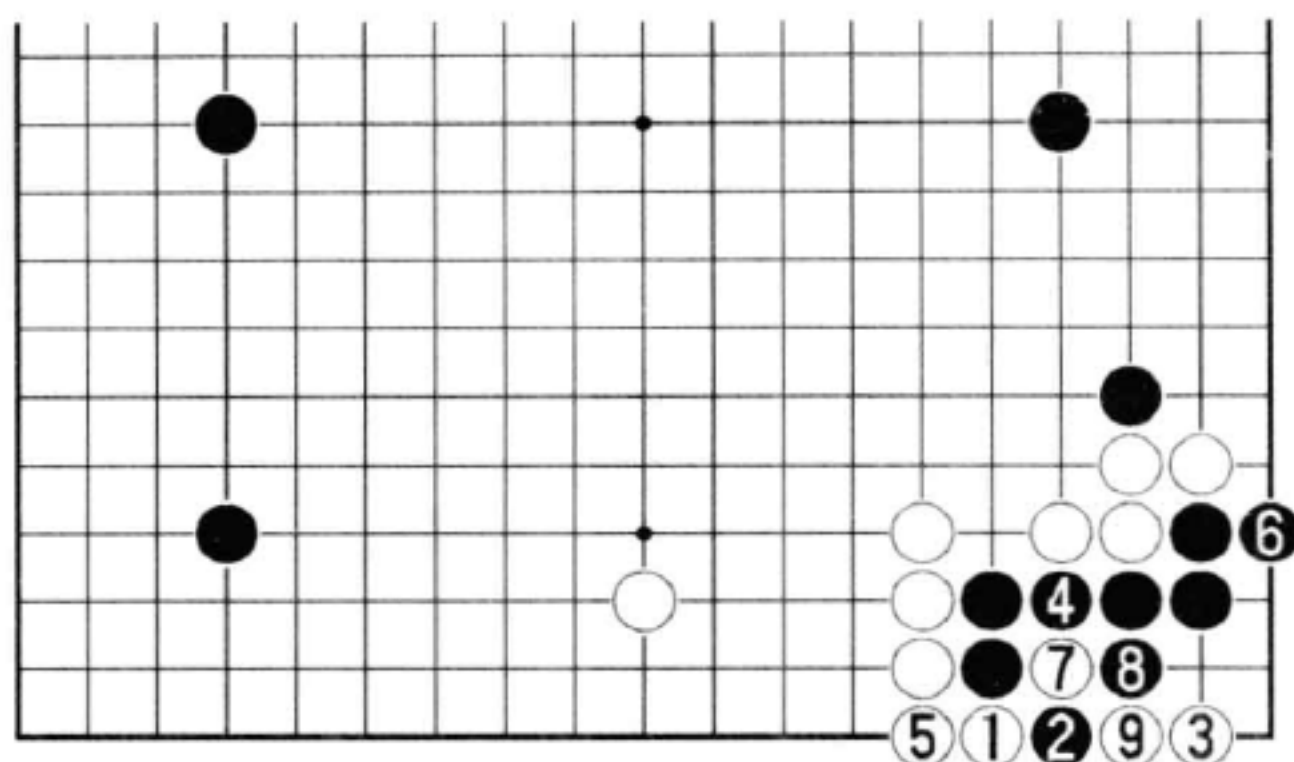


3图*



4 图 (劫)

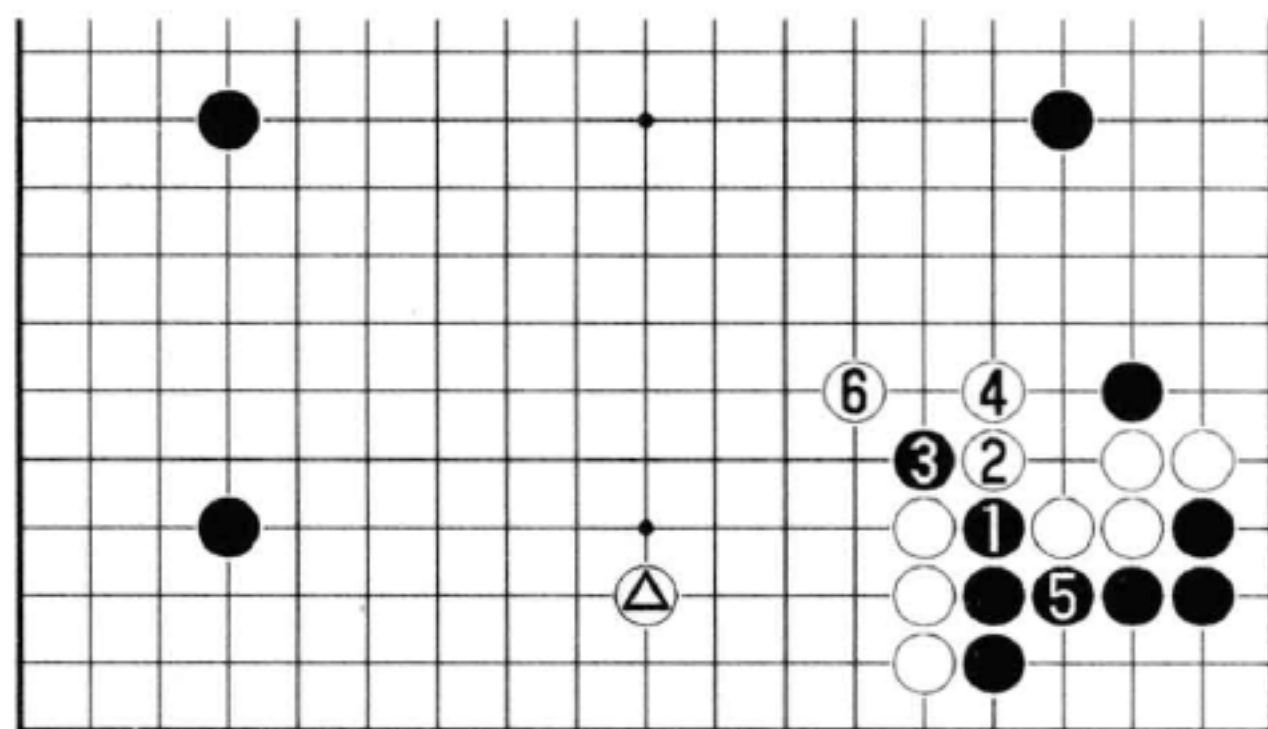
前图黑 4、6 如果不补、则白 1 扳、3 点是手筋，黑角成劫杀。



4 图 *

5 图 (巧妙)

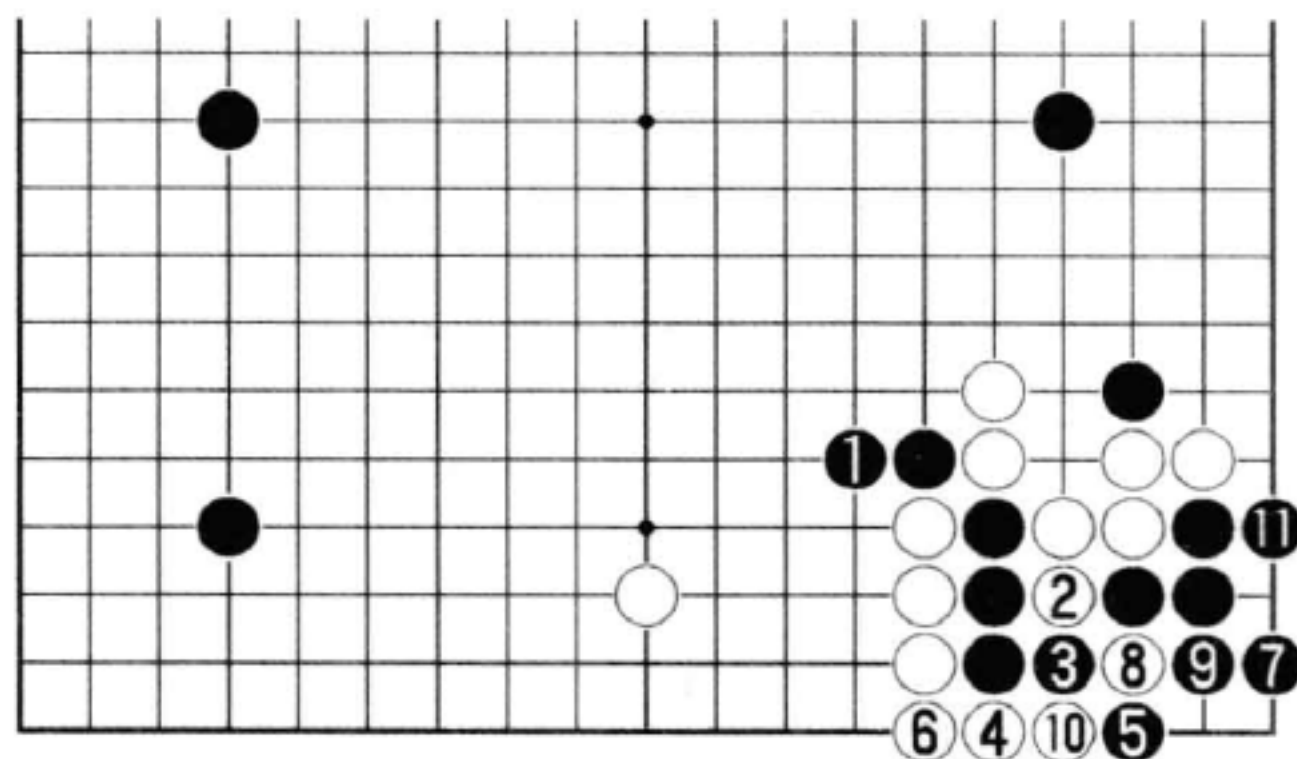
黑也有可能走 3、5 位，白 6 漂亮地枷吃。请注意白△子的位置。



5 图 *

6 图 (要子被吃)

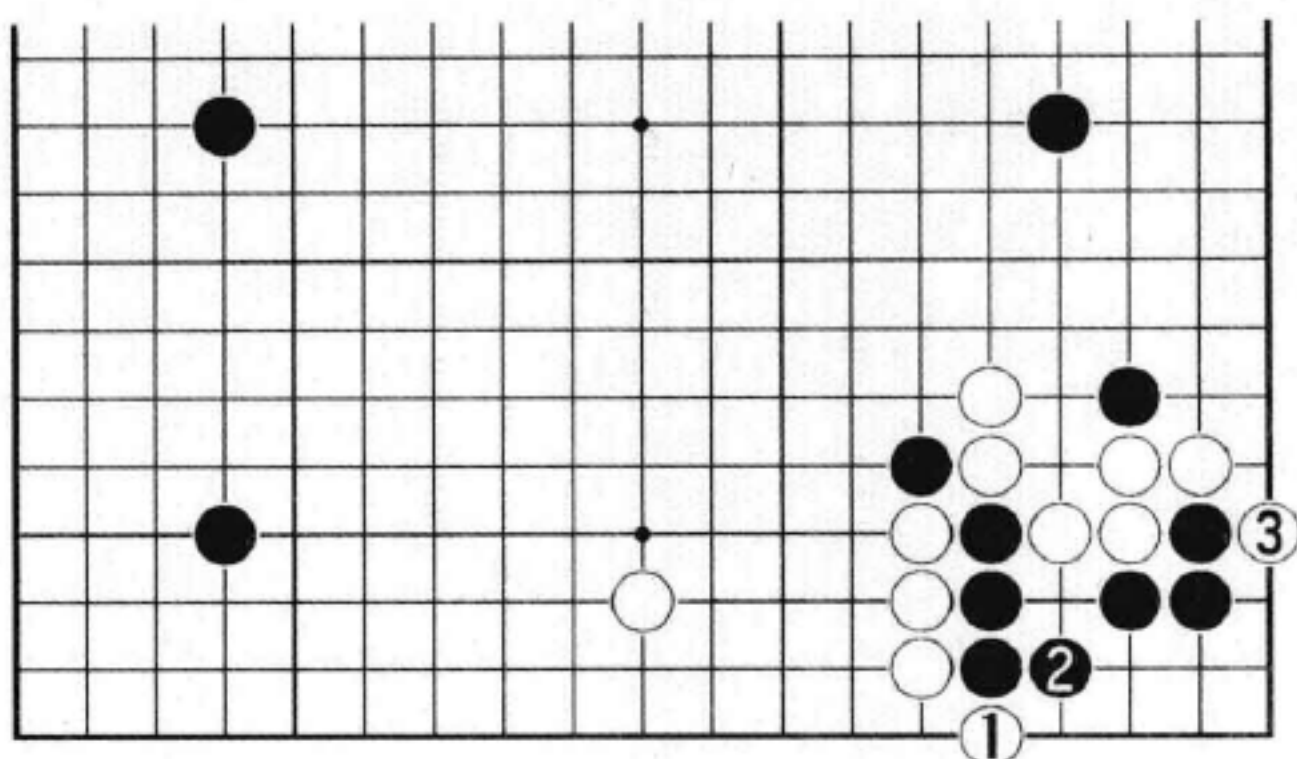
上图黑 5 如果不补而在 1 位长出，则白 2 以下，黑要子被吃。



6 图 *

7图 (杀角)

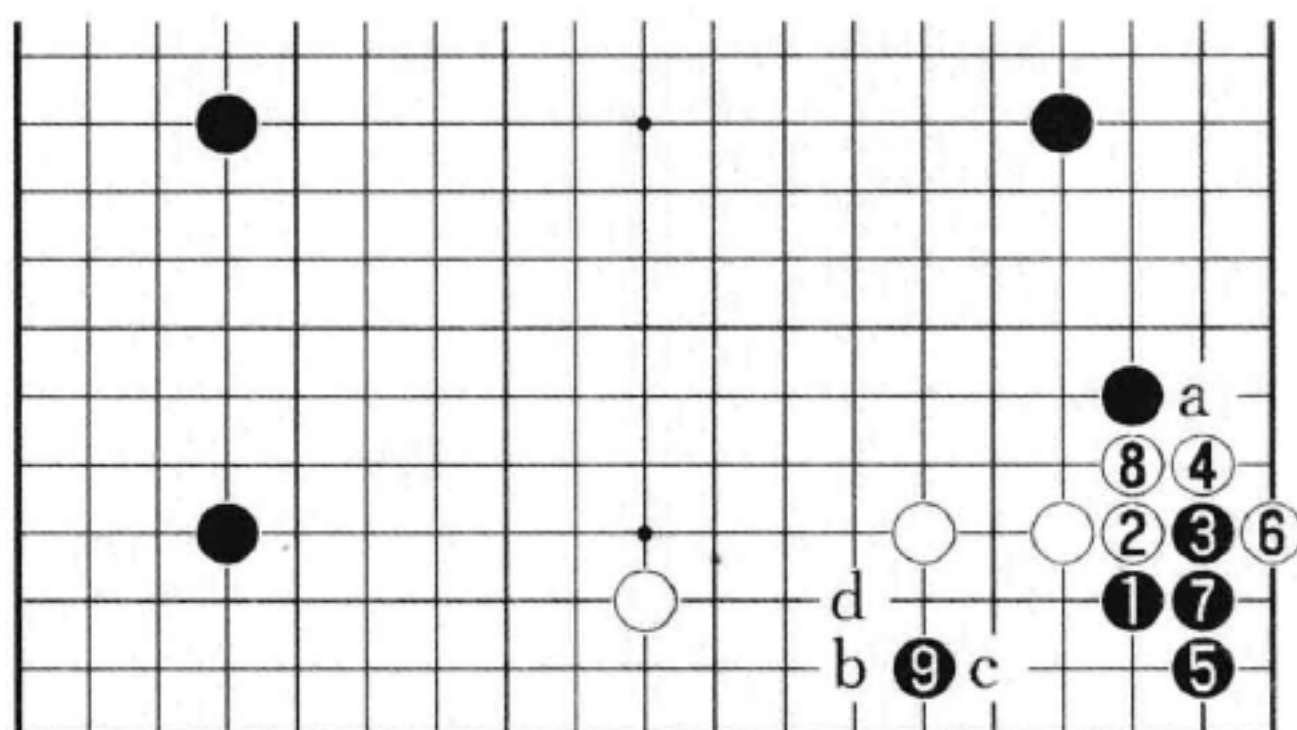
5图黑5若脱先，则白1、3两面扳即可杀死黑角。



7图

8图 (有利有弊)

黑5虎后，就能在9位大飞。但黑棋也失去了a位夹的利用。白棋封锁的手段（即：白b、黑c、白d）也稍稍不如3图那样紧凑。然而有利也有弊。请记住：这是场合的定式。

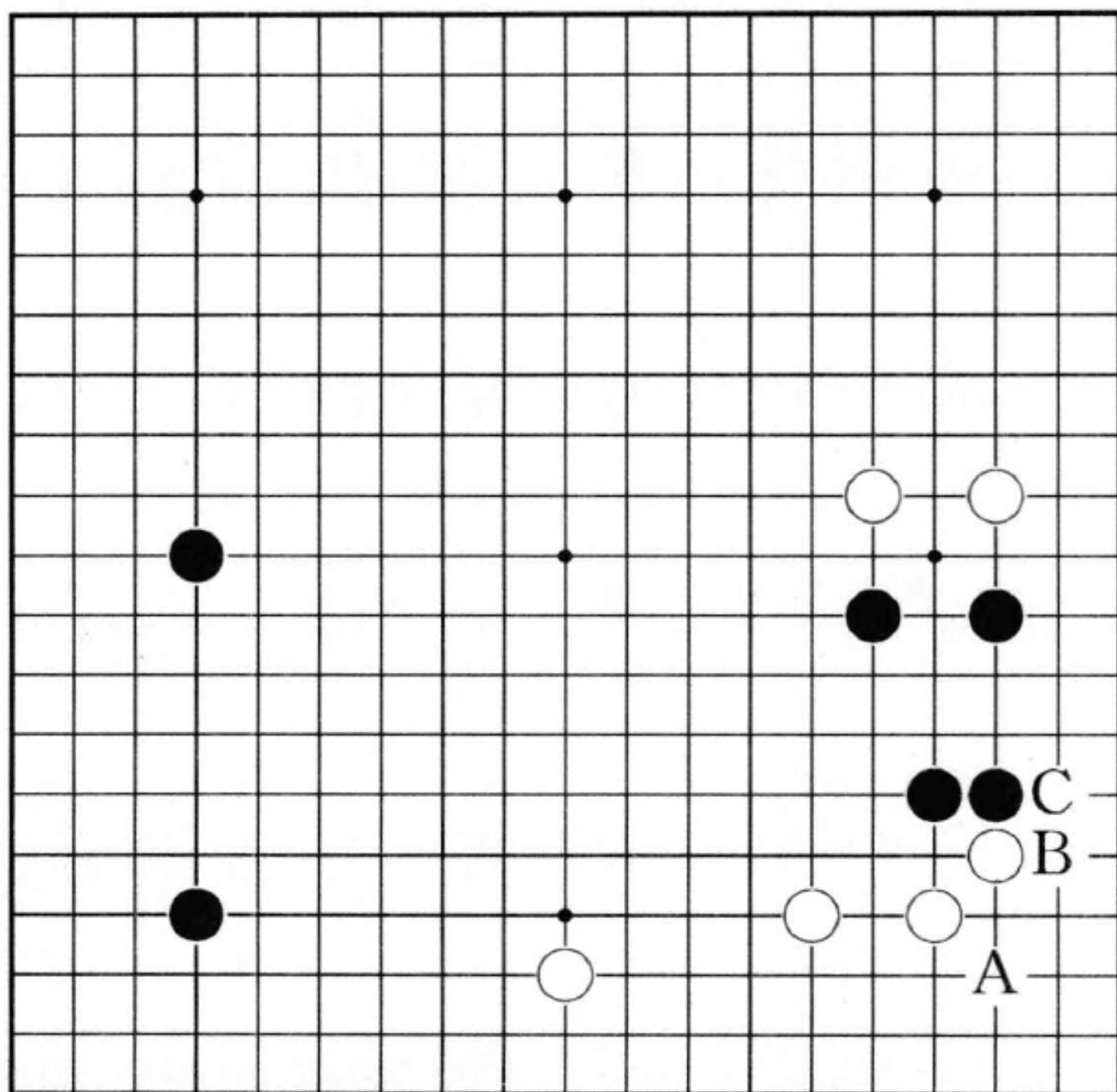


8图

〔要点〕

白棋是采用1图还是2图呢？应视周围情况而定。如果采用2图的走法，那么，是否像3图那样马上定形，也应该根据具体情况而定。对黑棋来说，虽然无法选择点三三以后的变化，但这总是很大的一手棋。

第 2 型



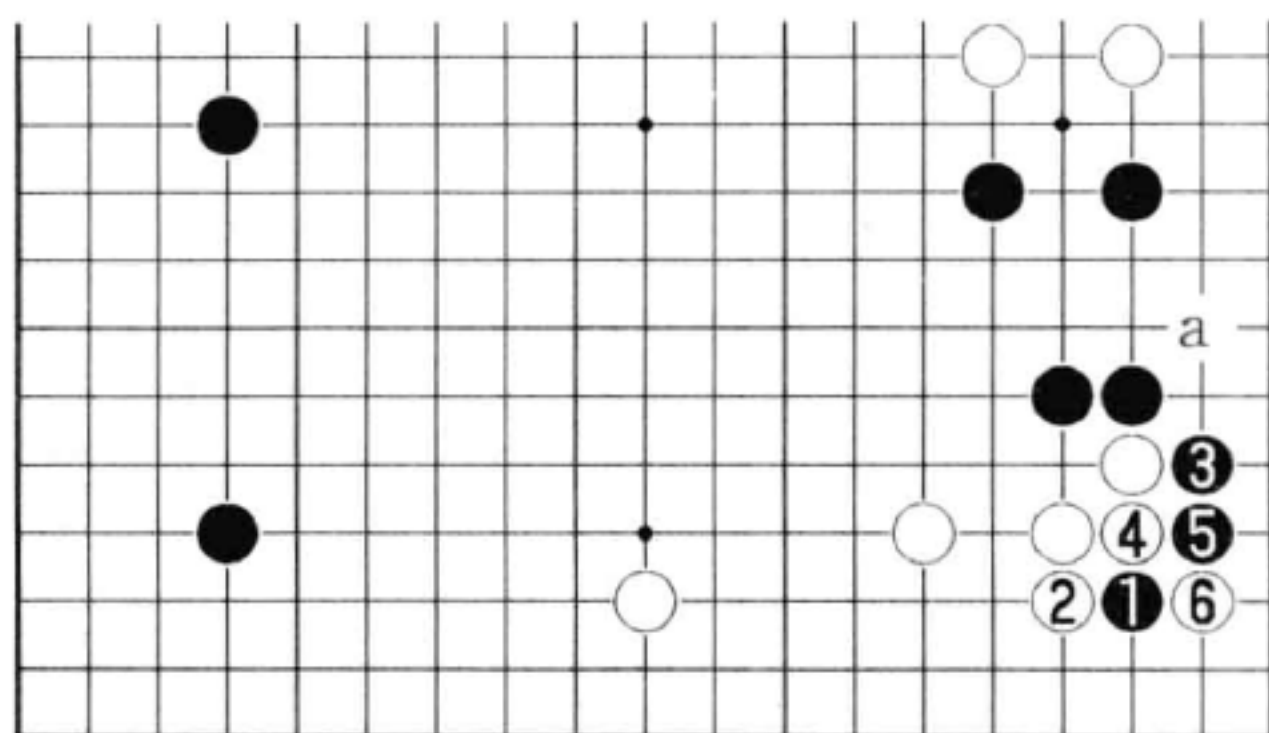
黑 先

这是白尖顶之后的定式。黑在 A 位点三三后，双方展开了多种多样的攻防变化。仅就实地而言，黑 A、白 B 下立的下法，或者是白在 C 扳接，二者实地差别相当大。



1 图 (稳健)

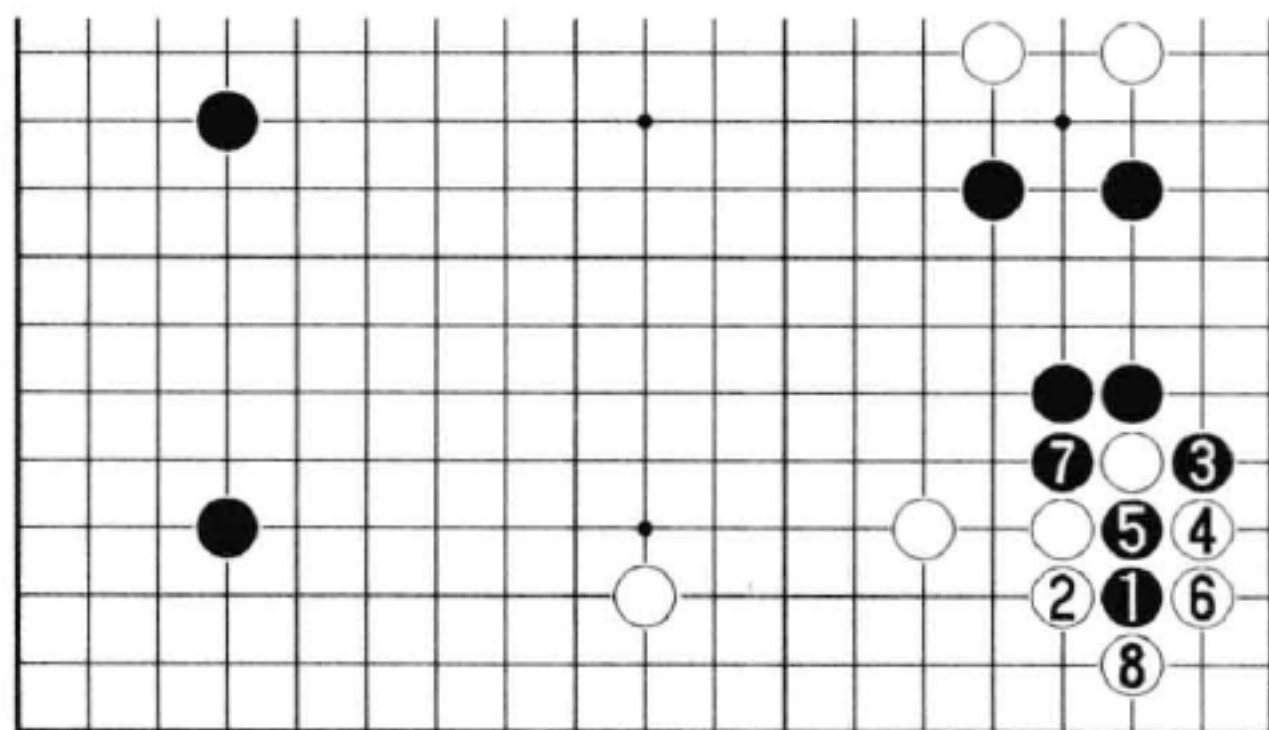
白2重视实地。
黑5急于定形不好，
应该保留变化，今后
a位有子，就可以在
6位立下。



1 图 *

2 图 (守空)

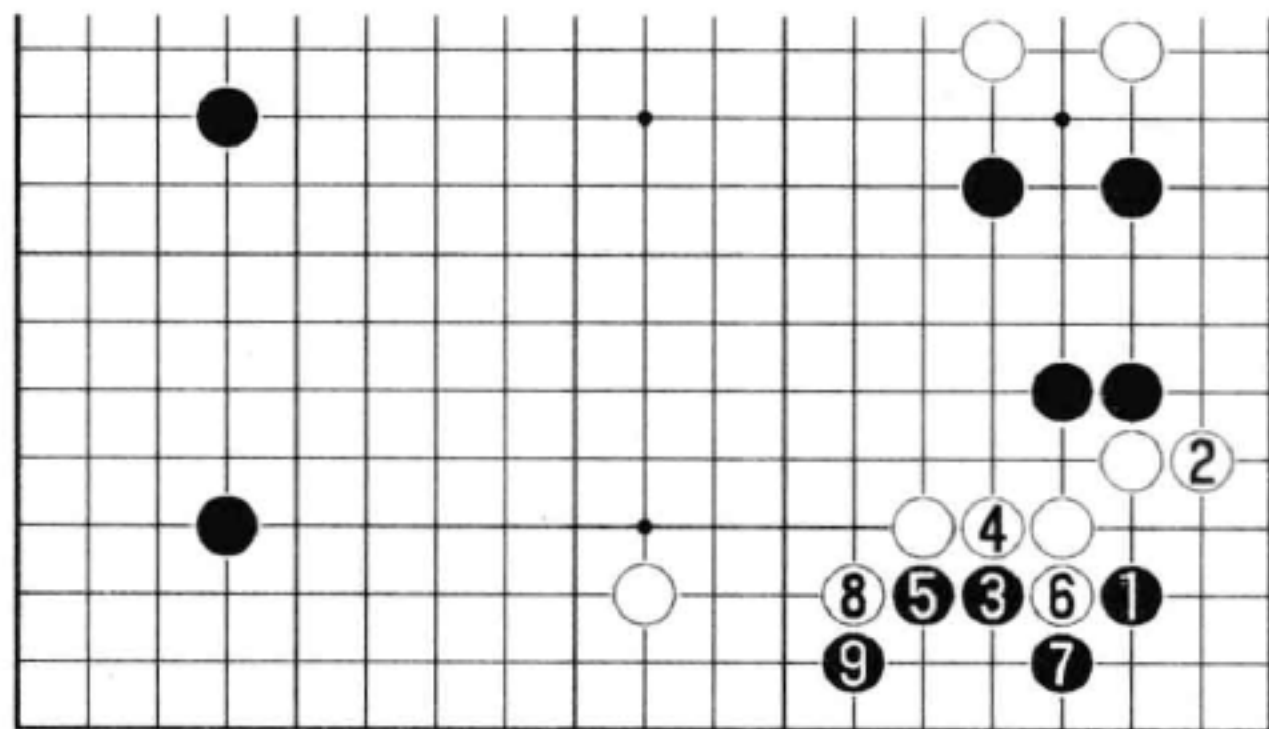
白4至8，仅仅是
守住实地的思考
方法。



2 图 *

3 图 (厚实)

白2立下，伺机
进攻外部黑棋。对黑
3以下掏白边空的手
段，白要有精神
准备。

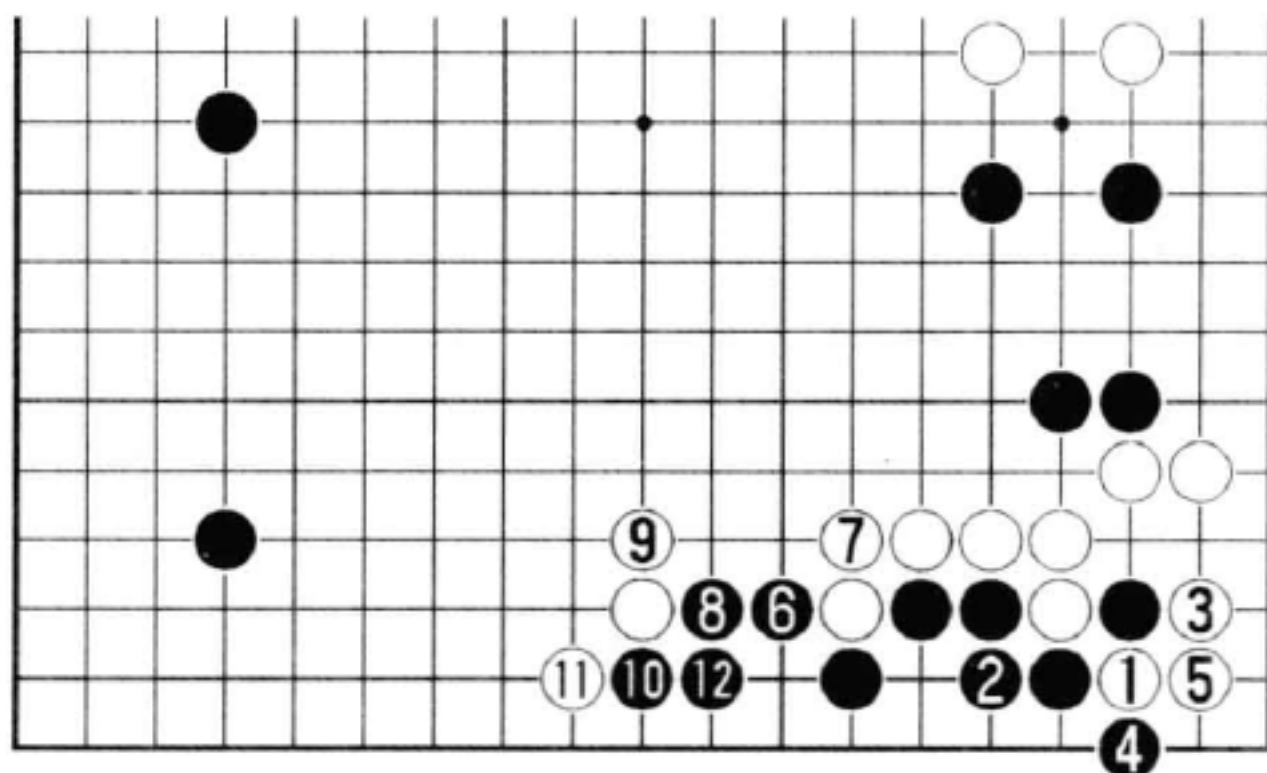


3 图 *



4 图 (掏边)

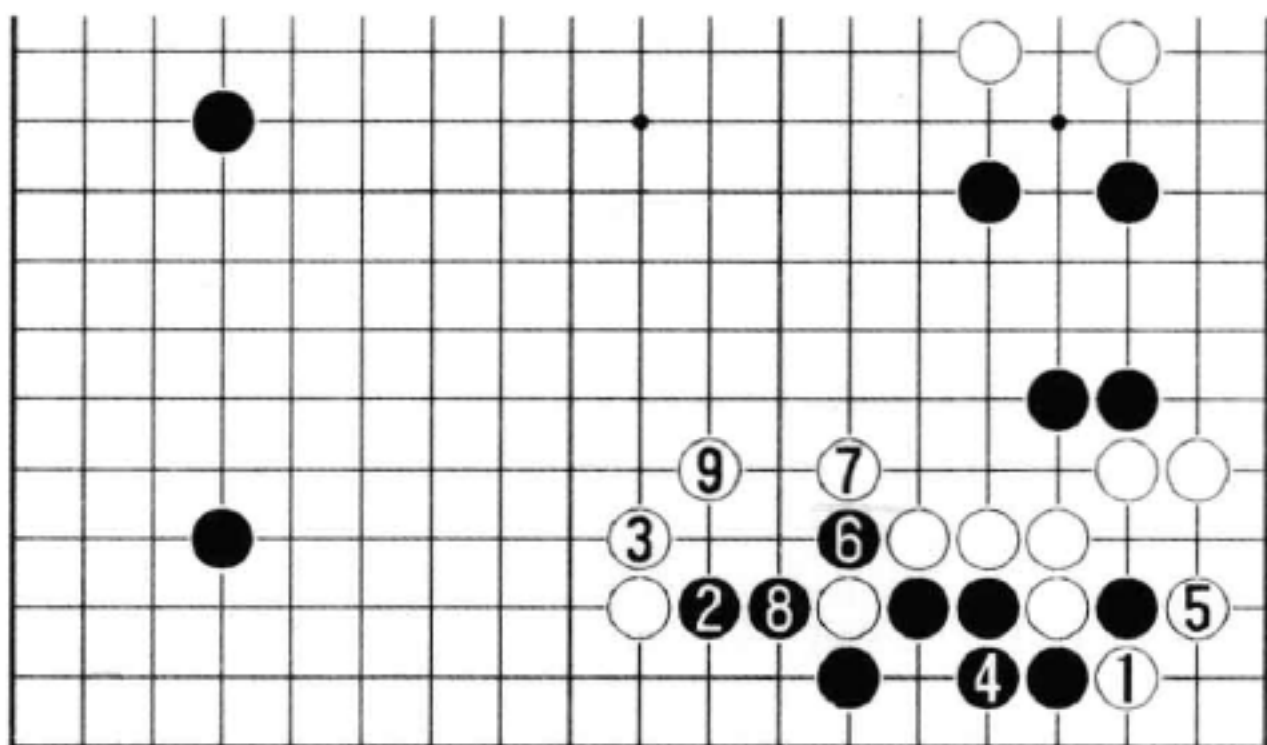
这是黑棋掏白边空的一例。黑 10、12 扳接虽然并非绝对必要，但很大。



4 图 *

5 图 (变化)

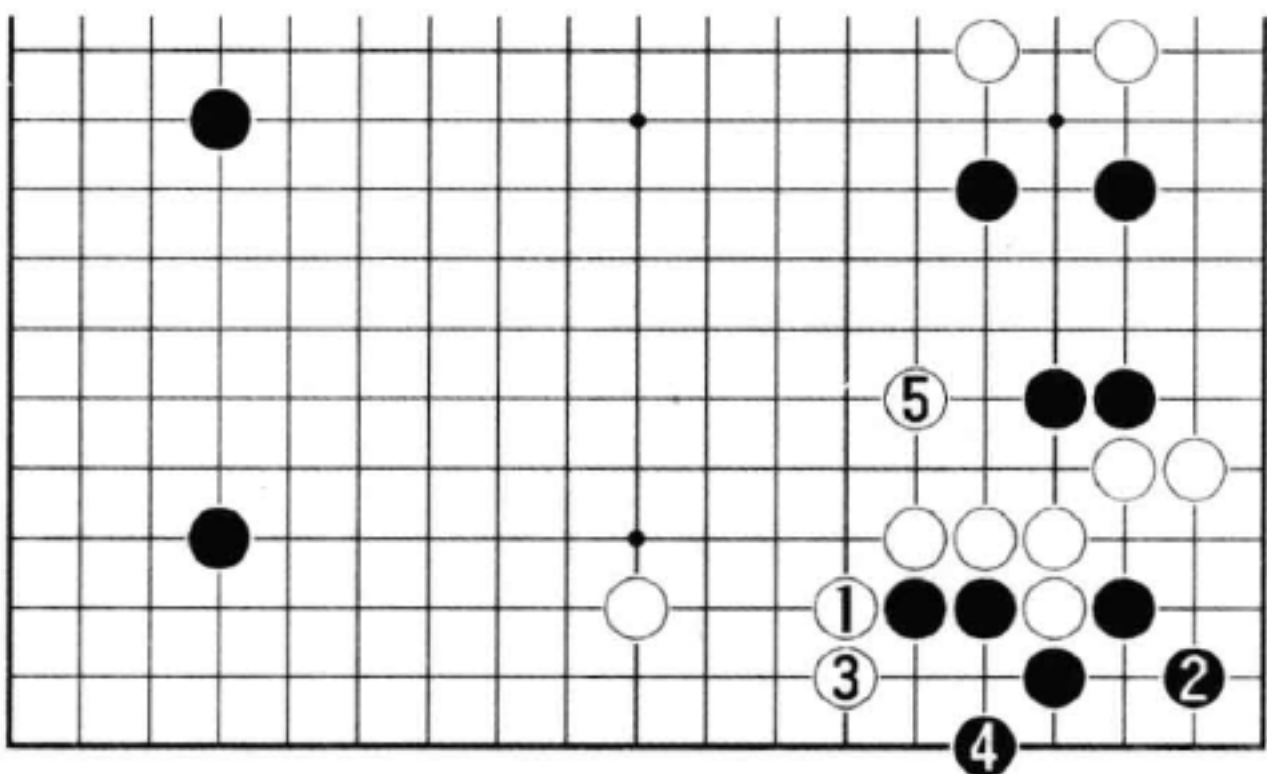
黑 2 靠的变化也是一法。本图与上图同类。



5 图 *

6 图 (活法)

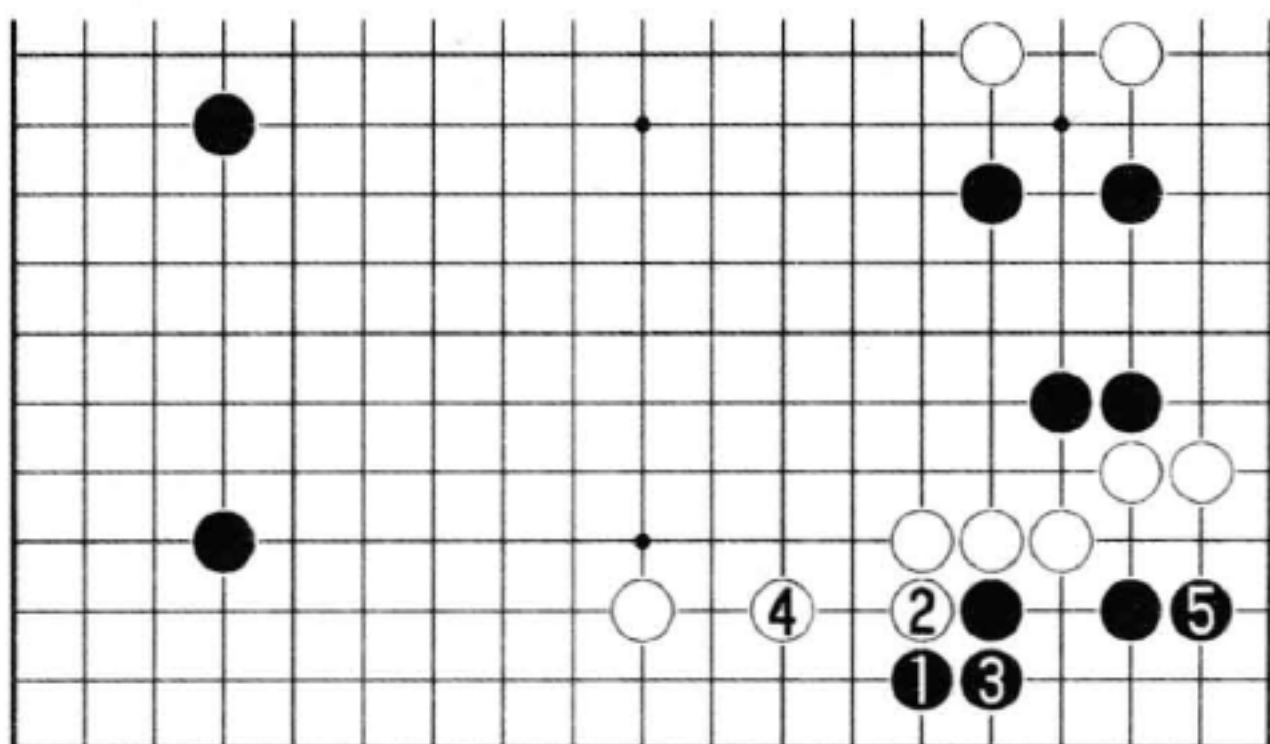
黑 2 在角部就地做活。对白 3 立下，黑 4 小尖至关重要。



6 图 *

7 图 (大同小异)

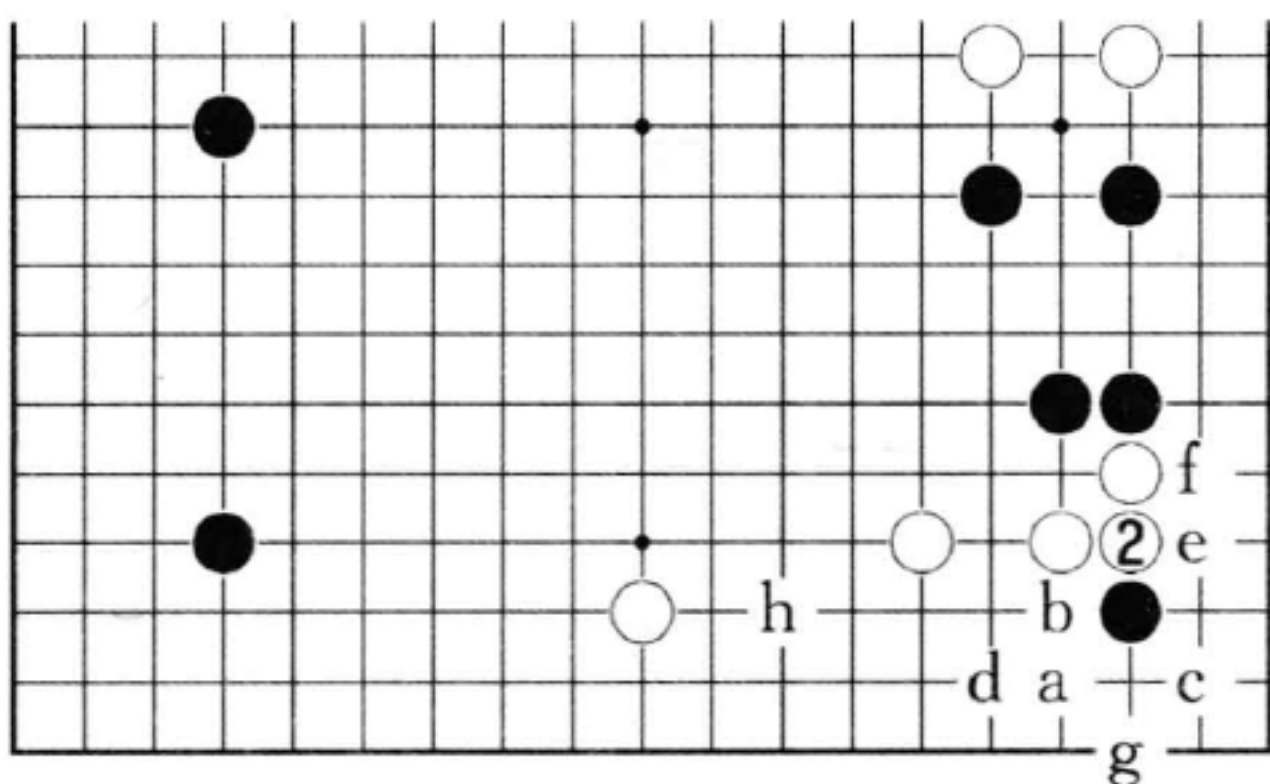
黑 1 小尖做活也是变化的一例。



7 图

8 图 (顽强)

白 2 团是顽强的应法。之后，黑棋由黑 a 至 g 的顺序可以做活，但活得狭小。若白棋补角，则在 b 位挡，也稍嫌小。因此，白 2 团之后，黑白双方一般均暂且放置。



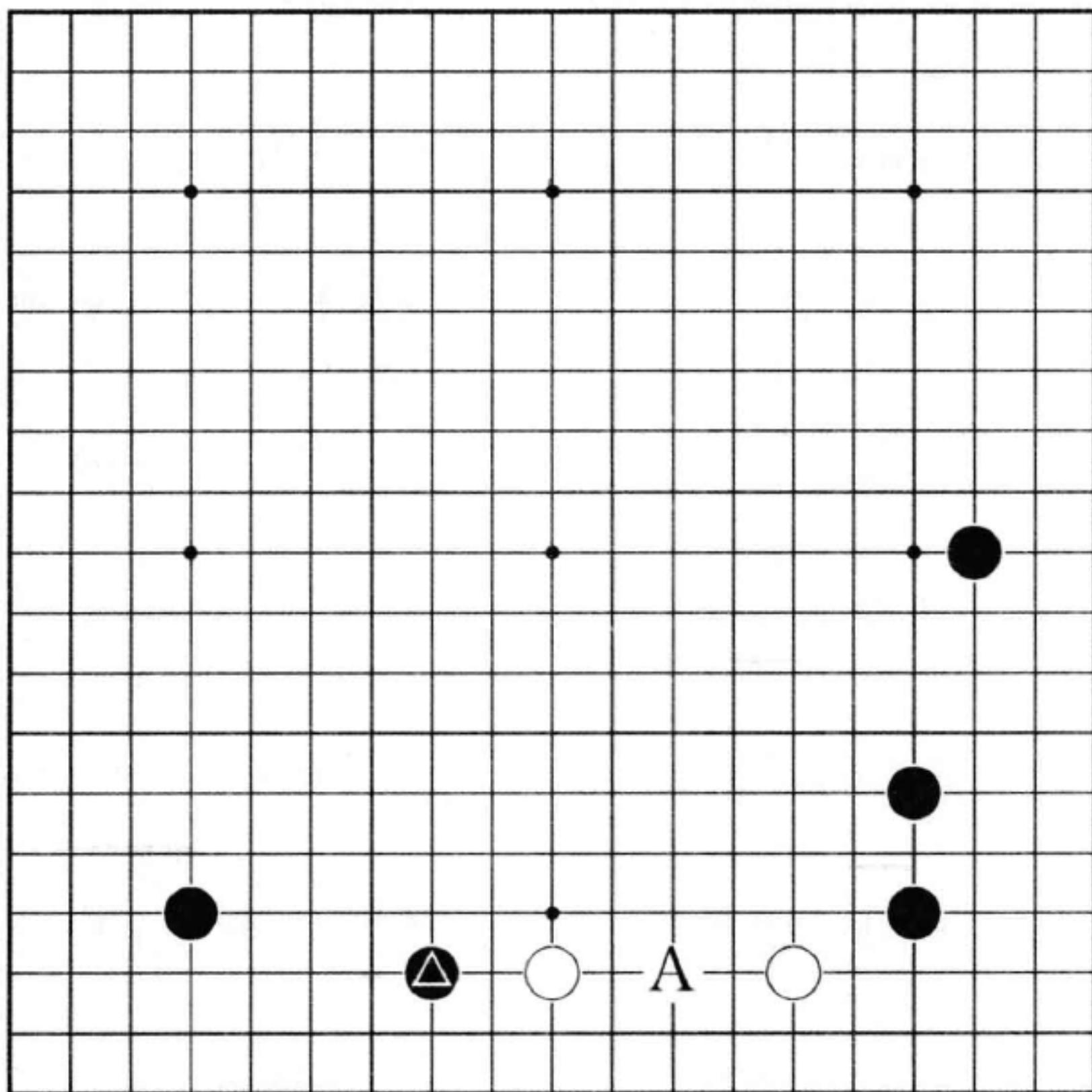
8 图

黑棋根据今后的局势，来选择 a 位活角或者 h 位打入的下法。

〔要点〕

重要的是要鉴别 1 图、2 图与 3 图之间的差异。必须根据外部黑棋的强弱程度来决定对策。白若能有效地进攻外部黑棋，则应该采用 3 图的立下。反之，就要采用 1 图、2 图那样重视实地的下法。

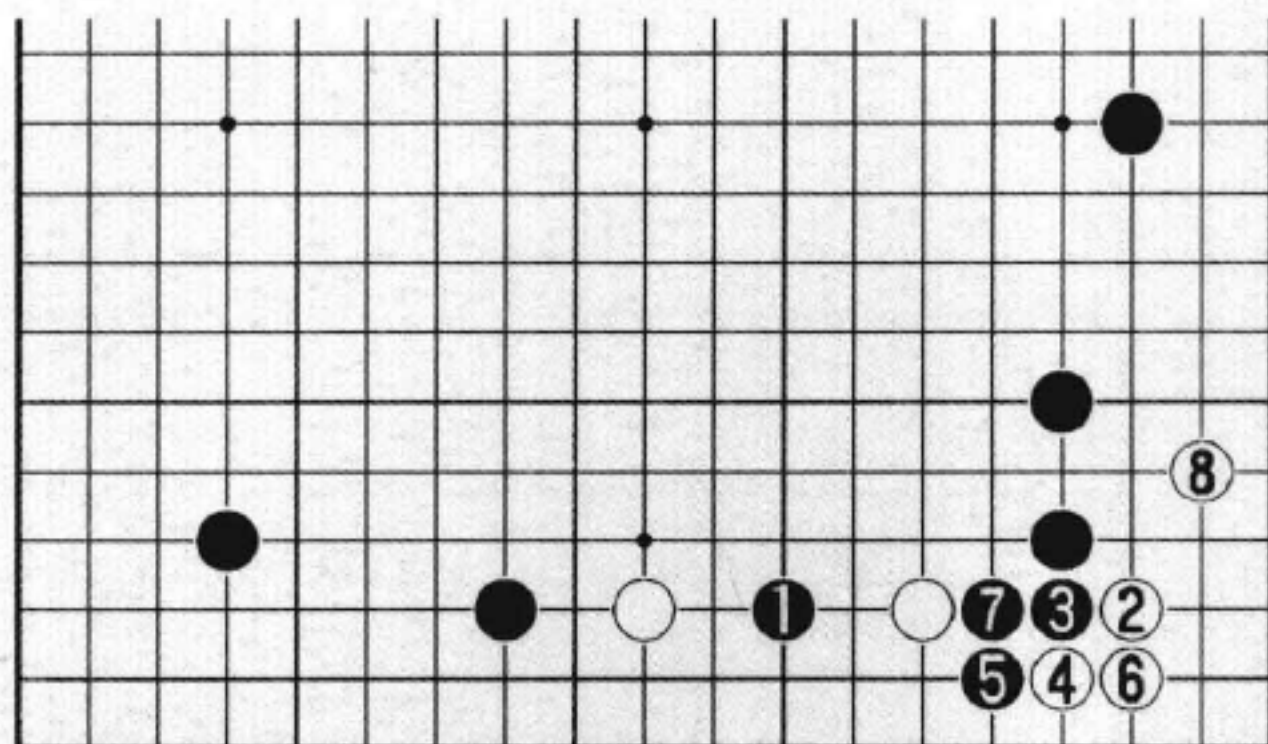
01



木刊白

1 图 (转身)

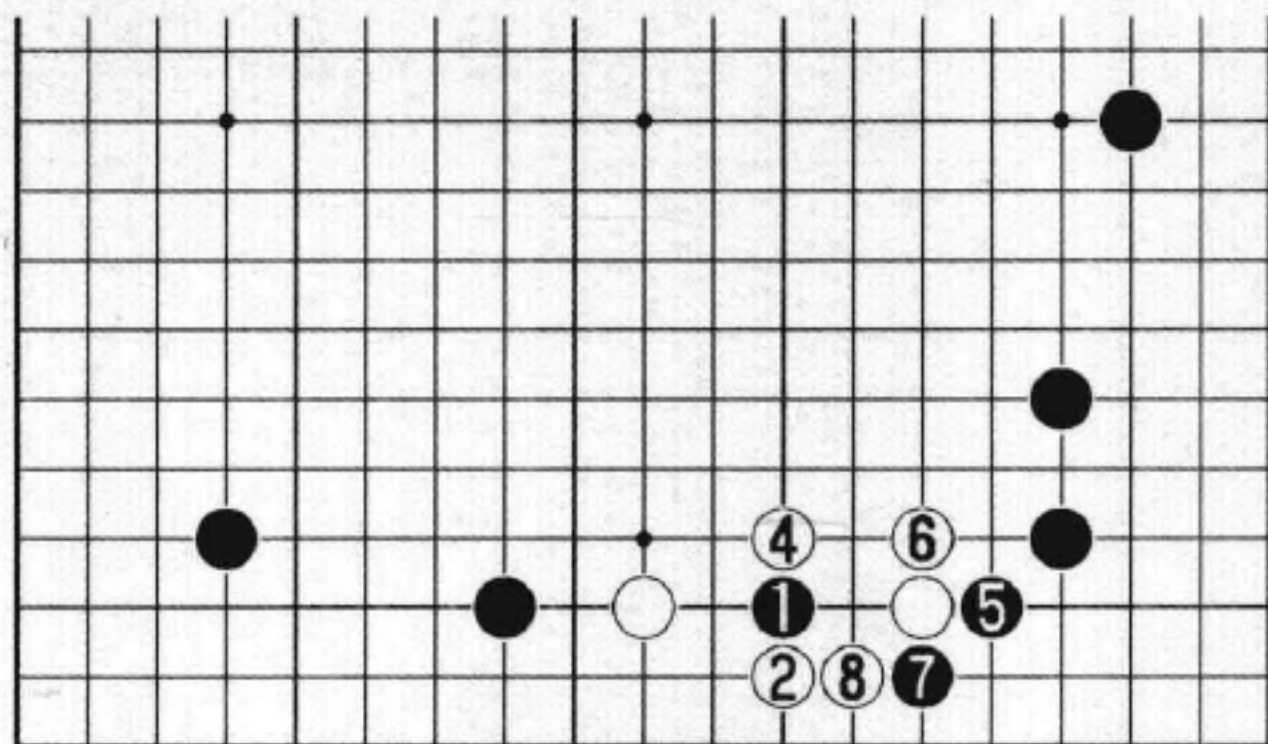
黑 1 打入严厉。
白 2 虽然可以点三三转换，但结果是黑充分。



1 图

2 图 (下托)

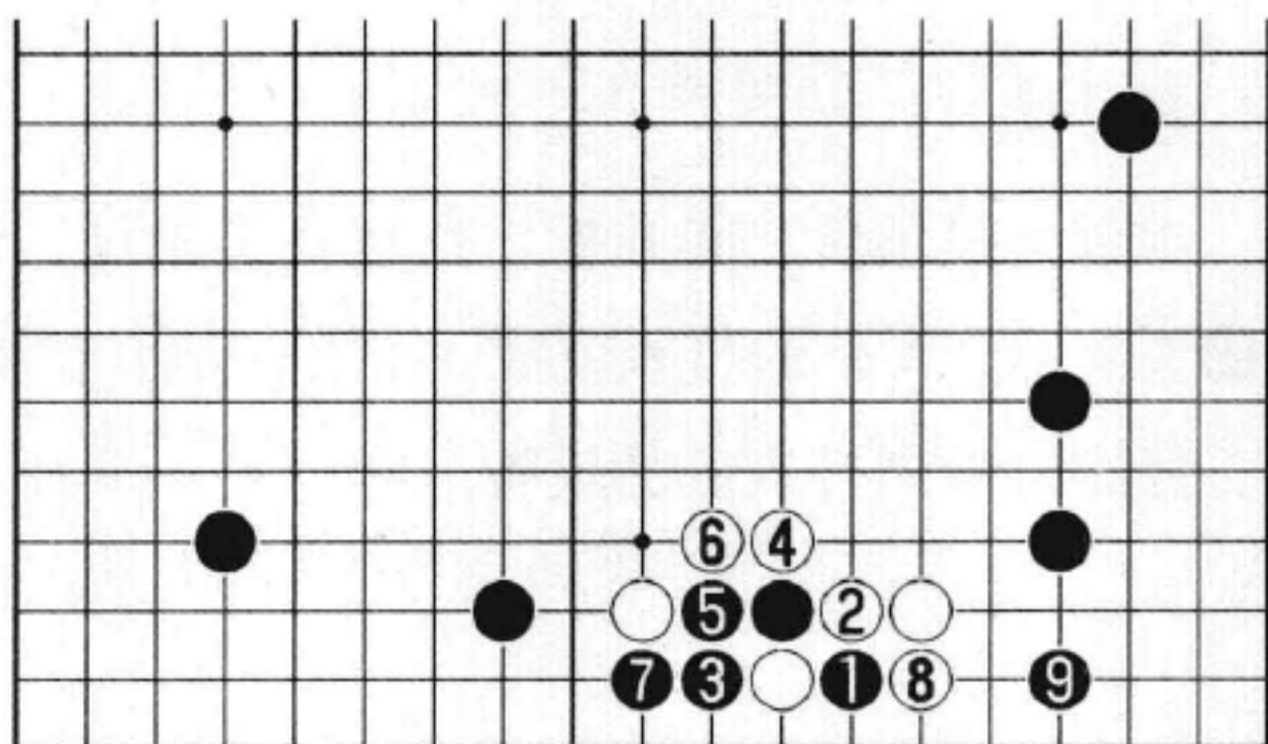
白 2 下托有力。
黑 3 脱先，保留扳下的变化，白 4 再补一手，稳健。



2 图 * ③脱先

3 图 (黑好)

黑 1 扳下至黑 9，白尚无眼形。

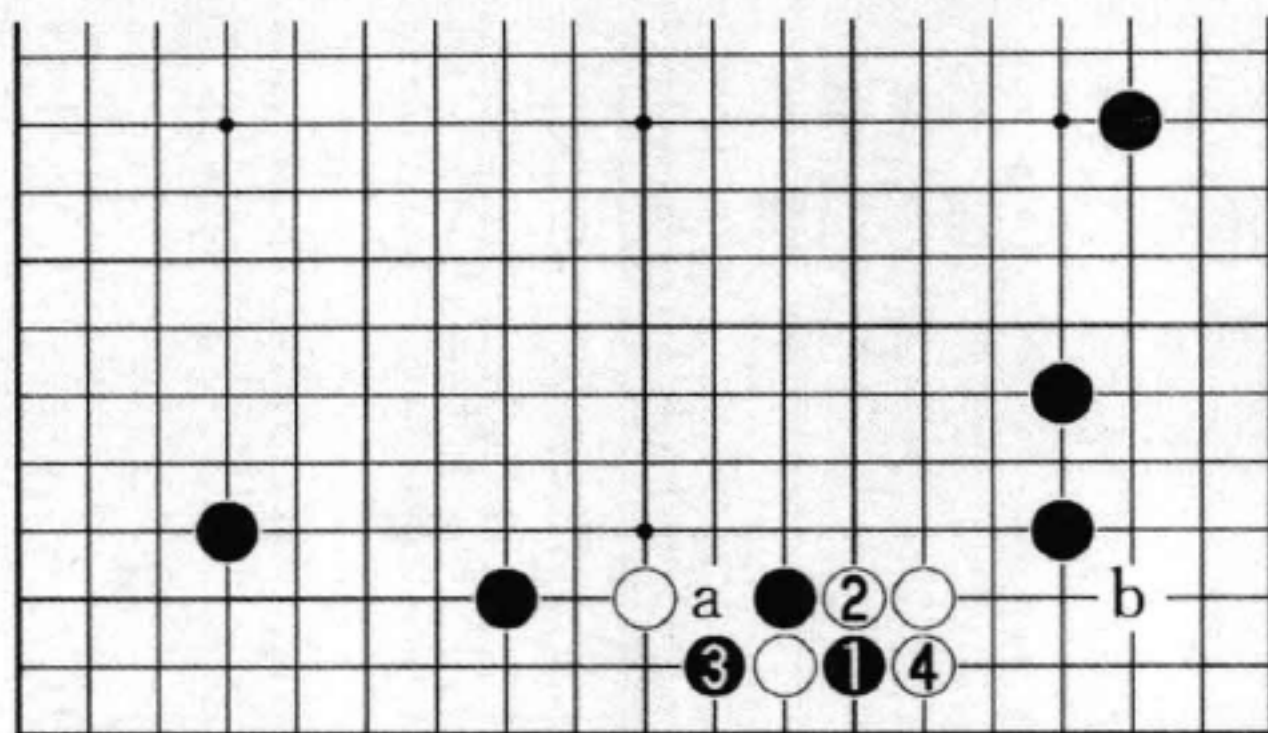


3 图



4 图 (单挡)

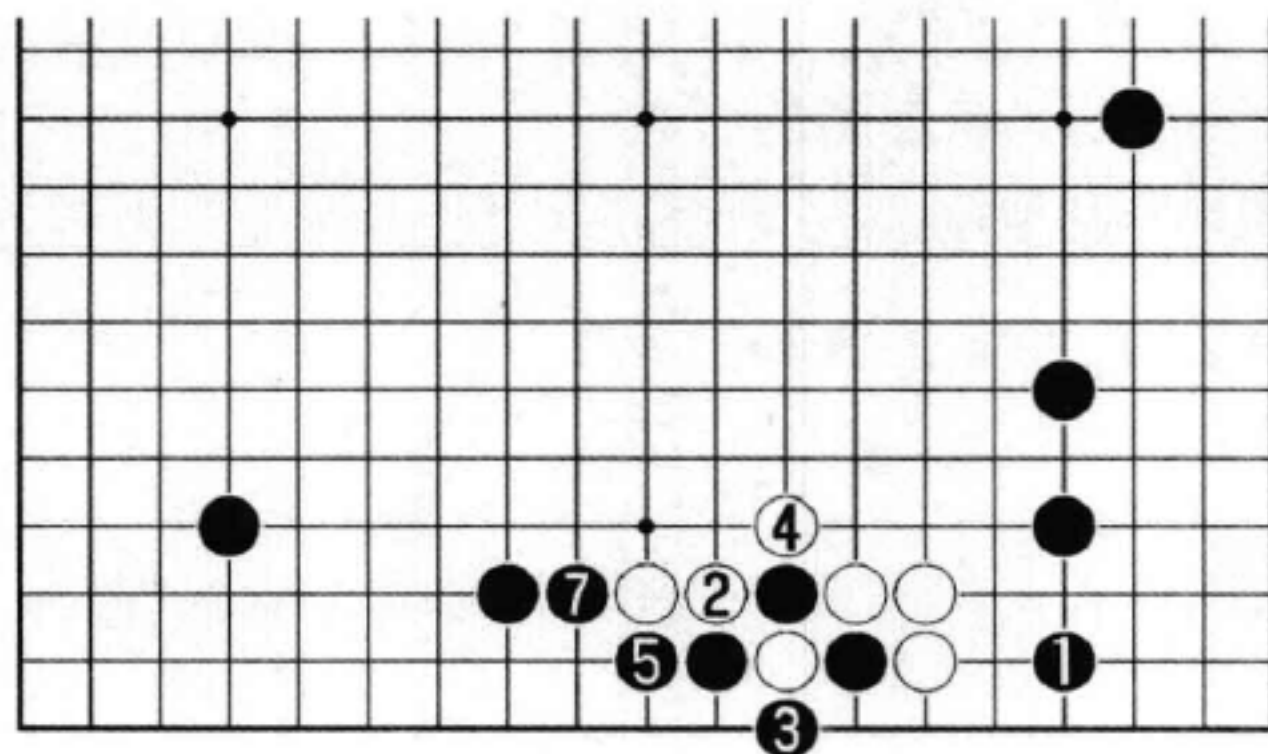
白4单挡是有力下法。其用意是，黑若在a位补，则白在b位点三三。



4 图 *

5 图 (常规下法)

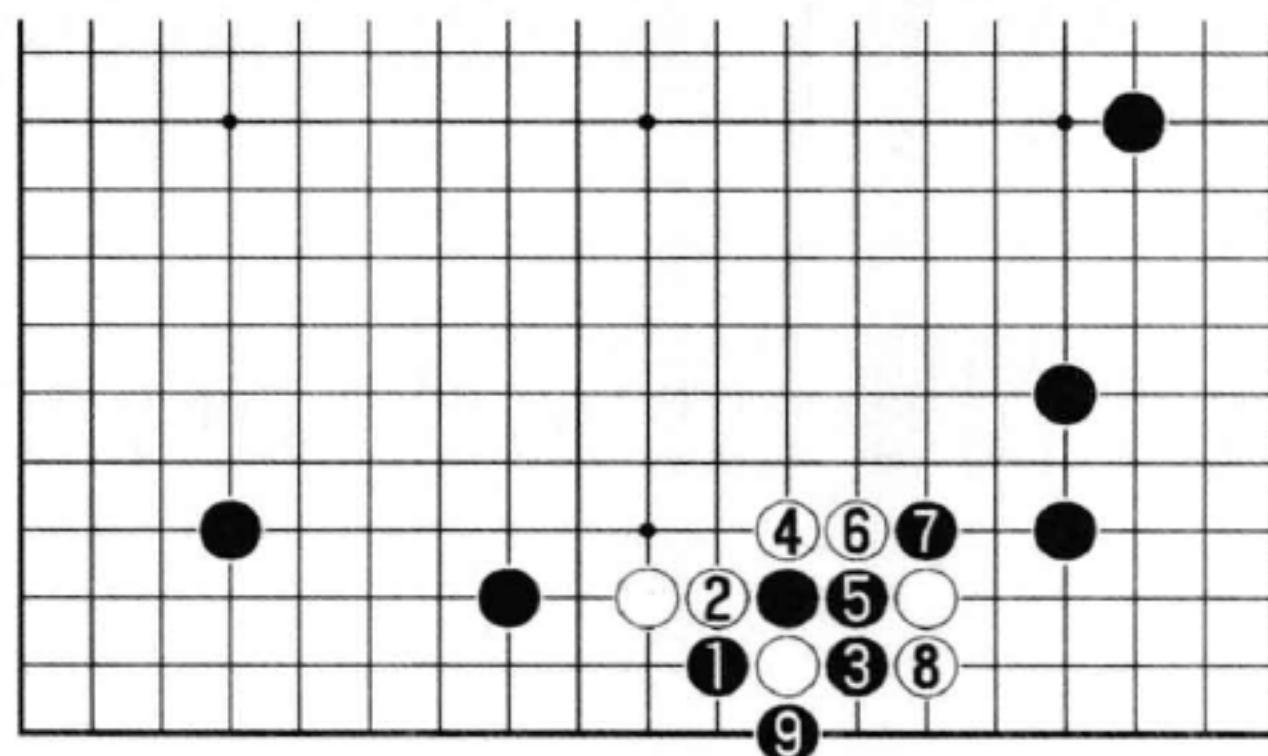
黑1跳下是一般走法，白2是手筋。此型尚未完成。



5 图 * ⑥提

6 图 (扳)

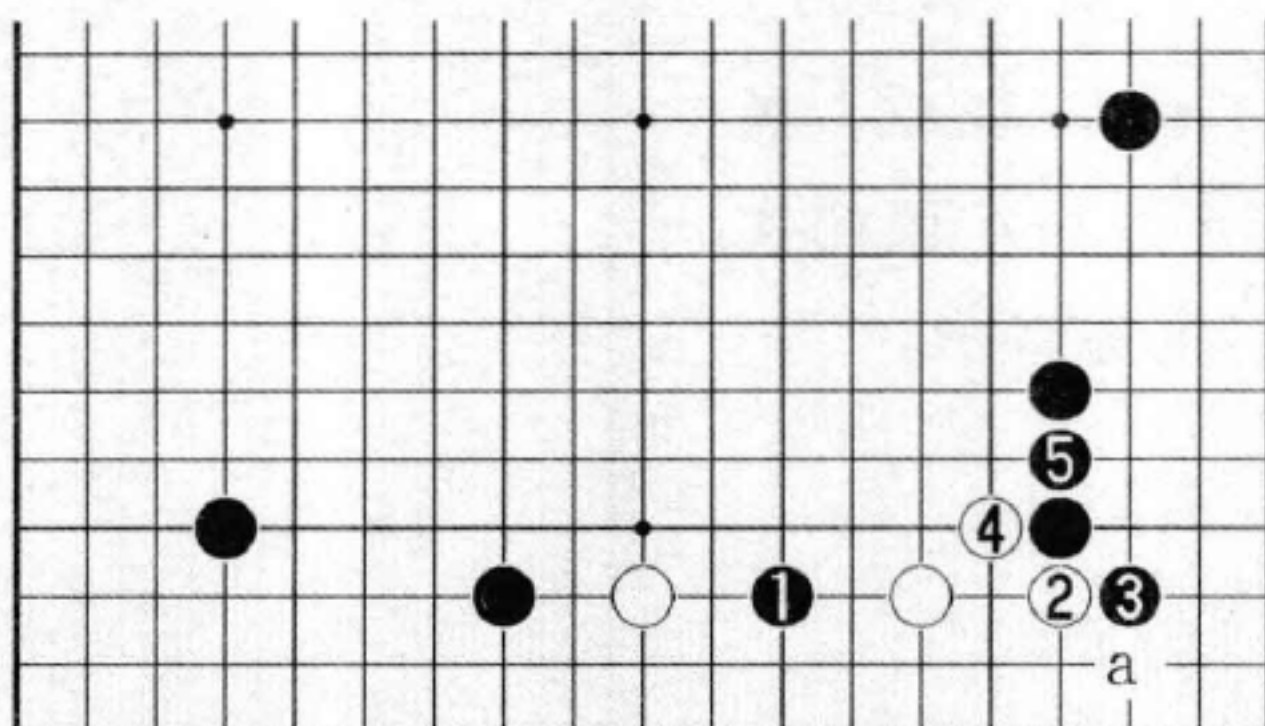
黑也可以在1位这面扳下。黑7断成立。



6 图 *

10 图 (靠压)

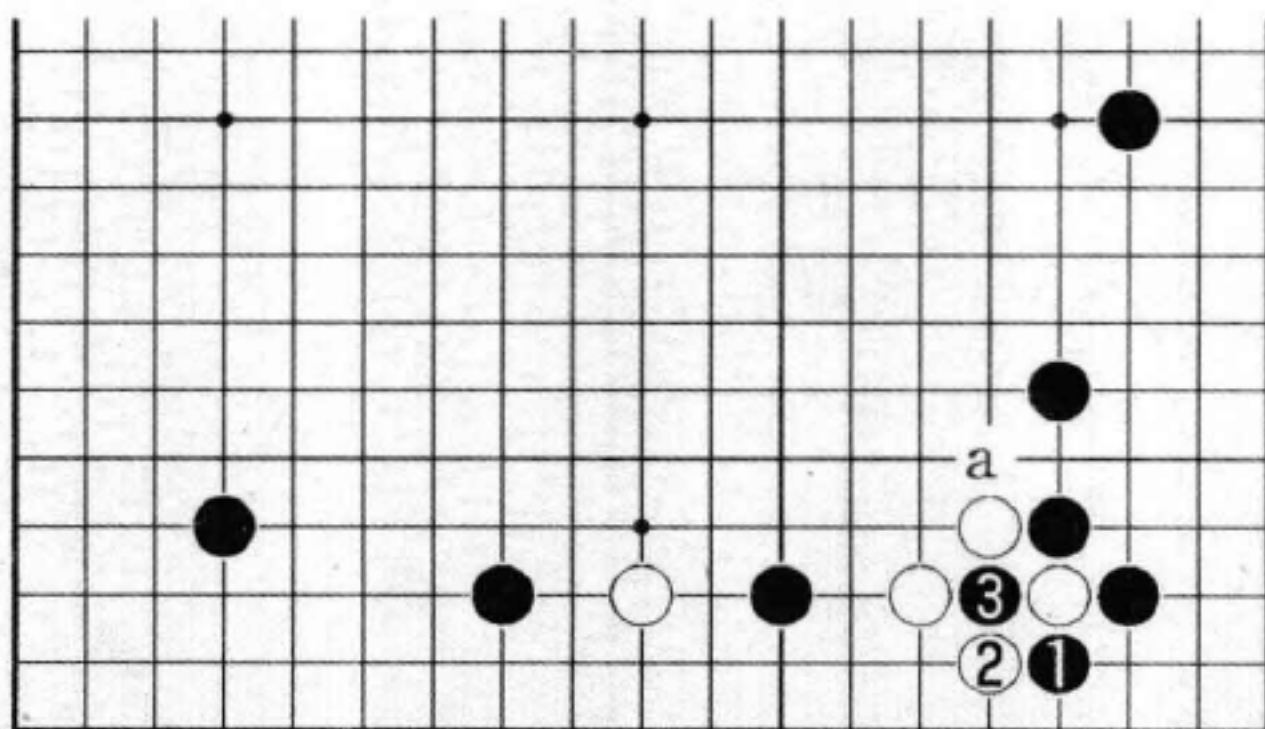
白 2、4 是有力的靠压战术。因存在 a 位扳打劫的手段，故白有可能脱先



10 图

11 图 (最强)

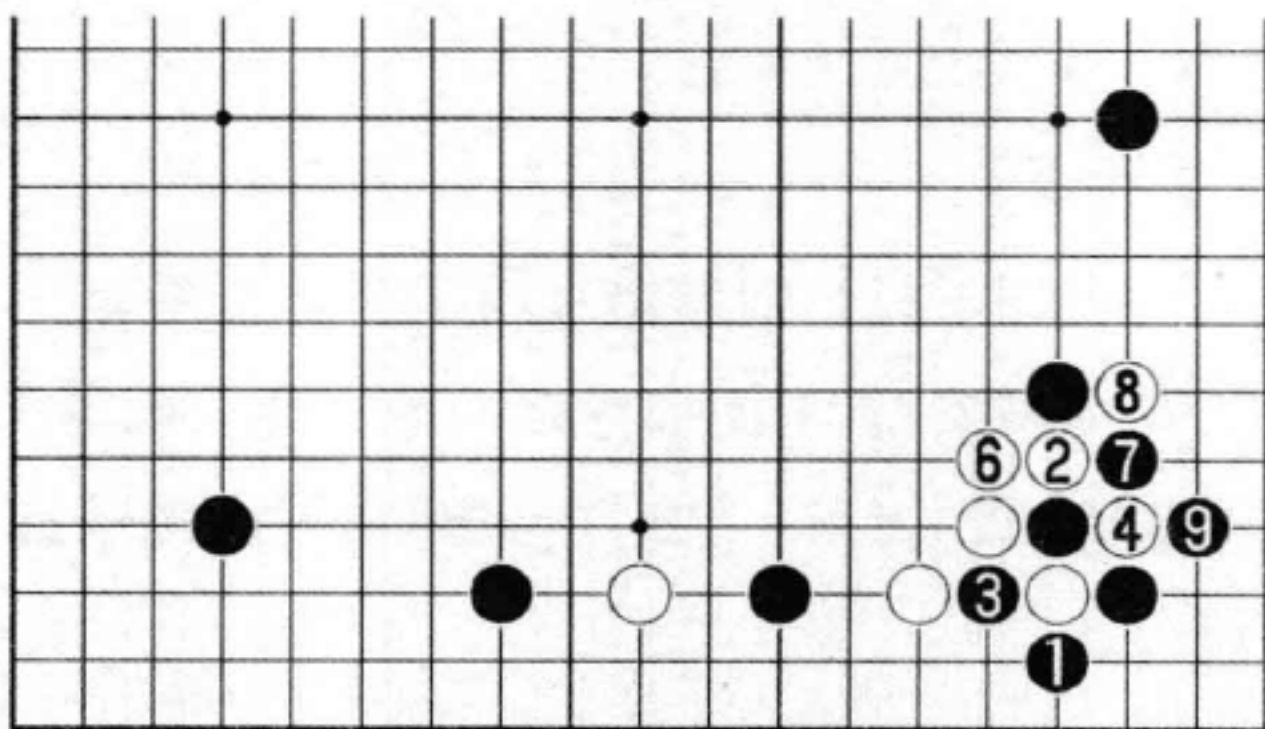
黑 1 打是强手。白以后若返提劫时，黑在 a 位鼓又是强手。



11 图 *

12 图 (反击)

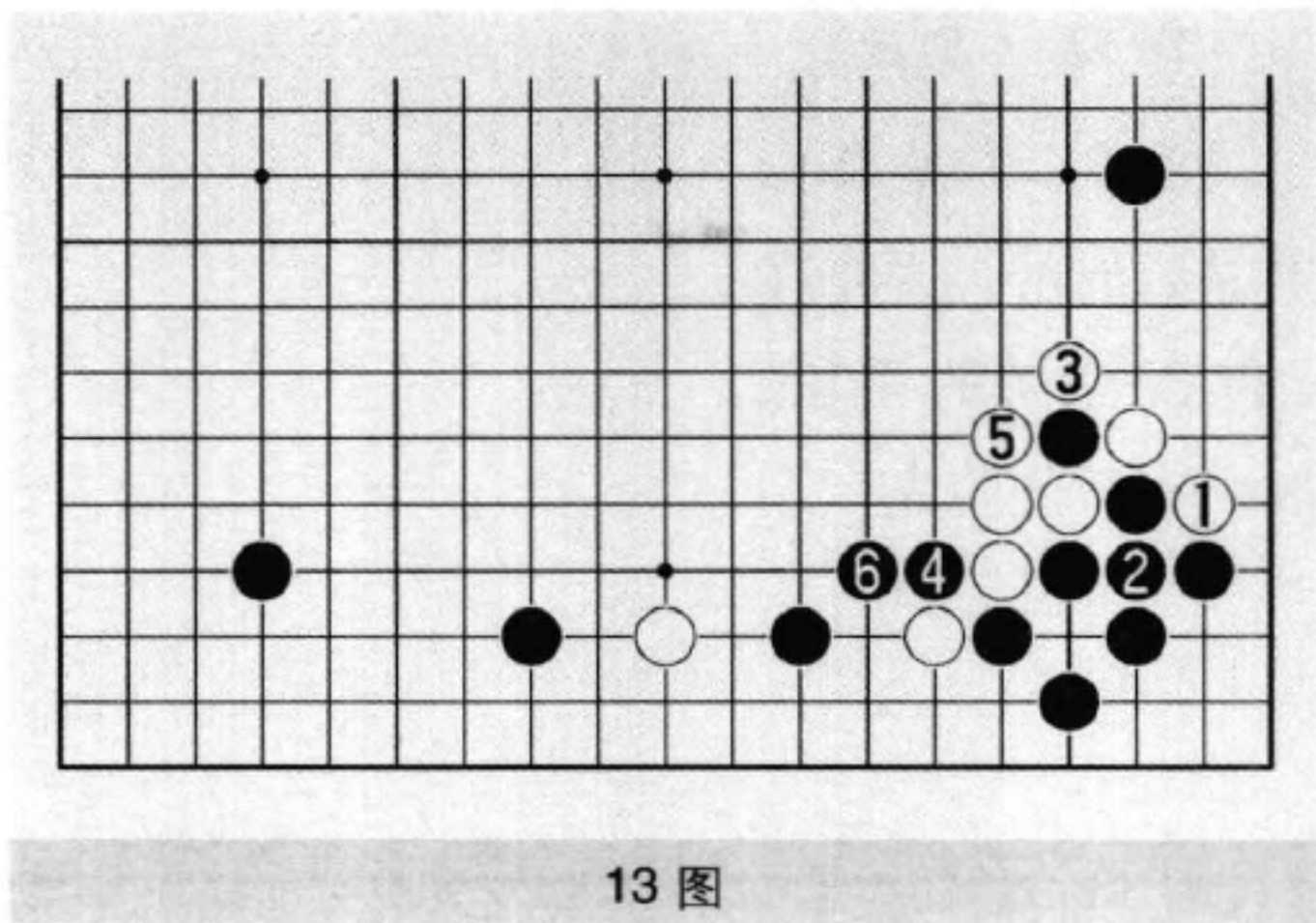
白 2 反击形成转换。黑棋也接二连三地提吃——



12 图 ⑤粘

13 图 (黑充分)

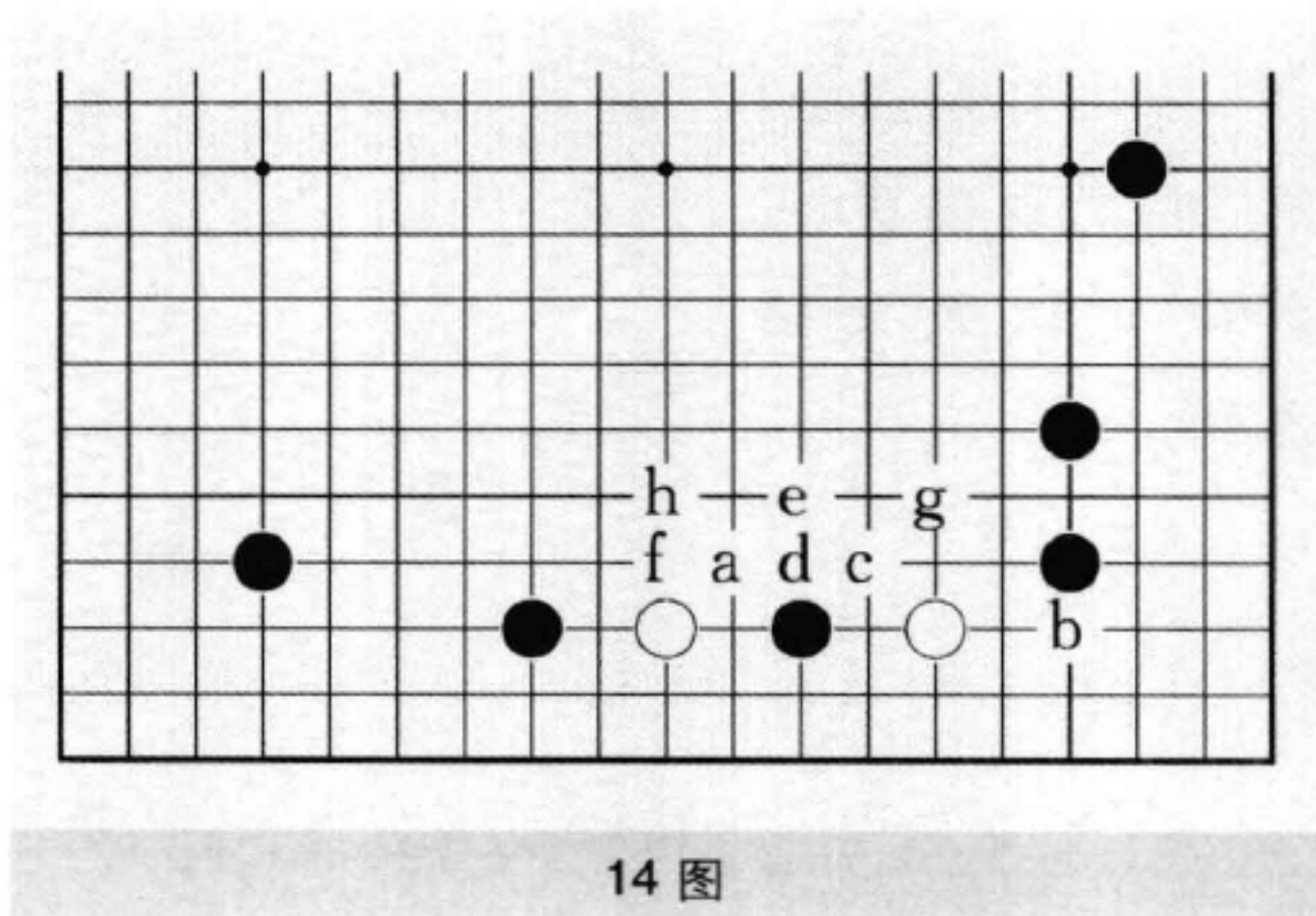
白 3 征吃。黑 4、6 取得牢固的实利，收获颇丰。



13 图

14 图 (诸变化)

此外，若白 a 位尖，则黑 b 守角即充分。白如 c、黑 d、白 e、黑 f。白如 g、黑 a。白如 h、黑 e。诸多变化，黑均可下。



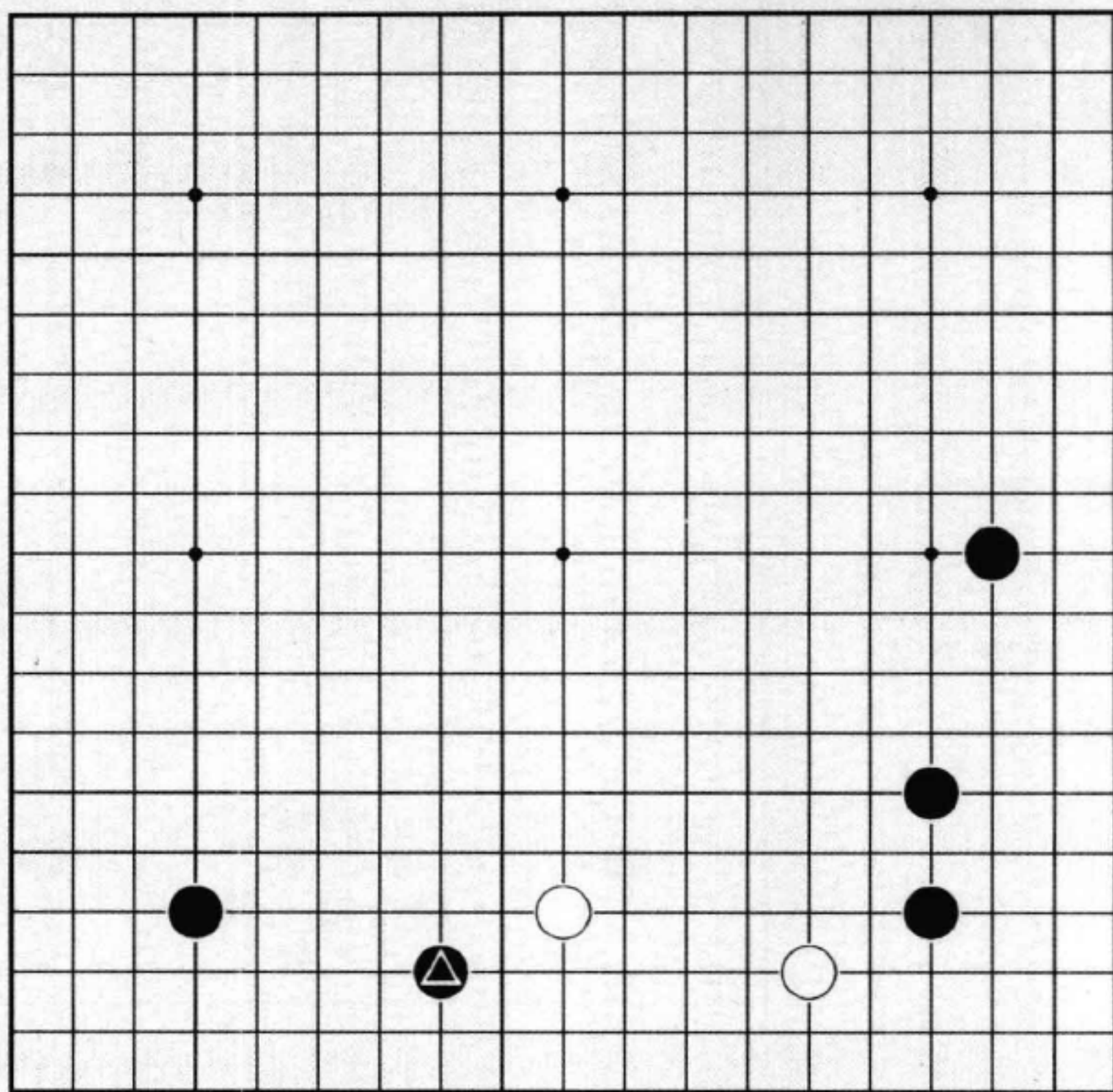
14 图

〔要点〕

白棋如下托，则黑棋采用 3 图至 5 图等下法有力。白棋如在角部靠虎，则黑棋采用 11 图那样强硬的打吃。此型黑棋打入是中盘战的关键，其结果黑棋均可下。针对白棋殚精竭虑的腾挪，黑棋采用相应的强手，颇得要领。



第4型



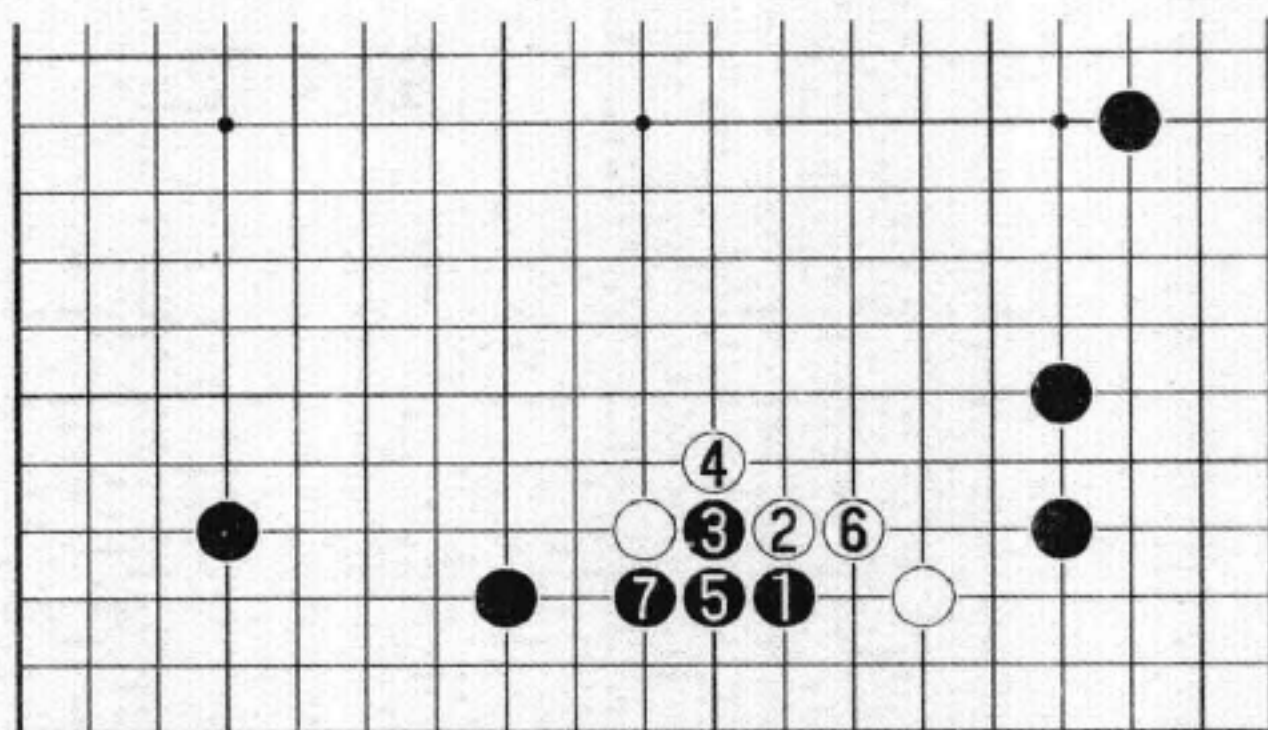
黑 先

本型也符合“三间拆中有打入”的棋谚。白棋是高拆三，故与上型相比多少有些差别。

对黑△子的拦逼，白似乎没有防守的好形。然而黑棋也不能袖手旁观，听之任之，最好是尽快地打入。那么，打入点在哪里呢？

1 图 (掏空)

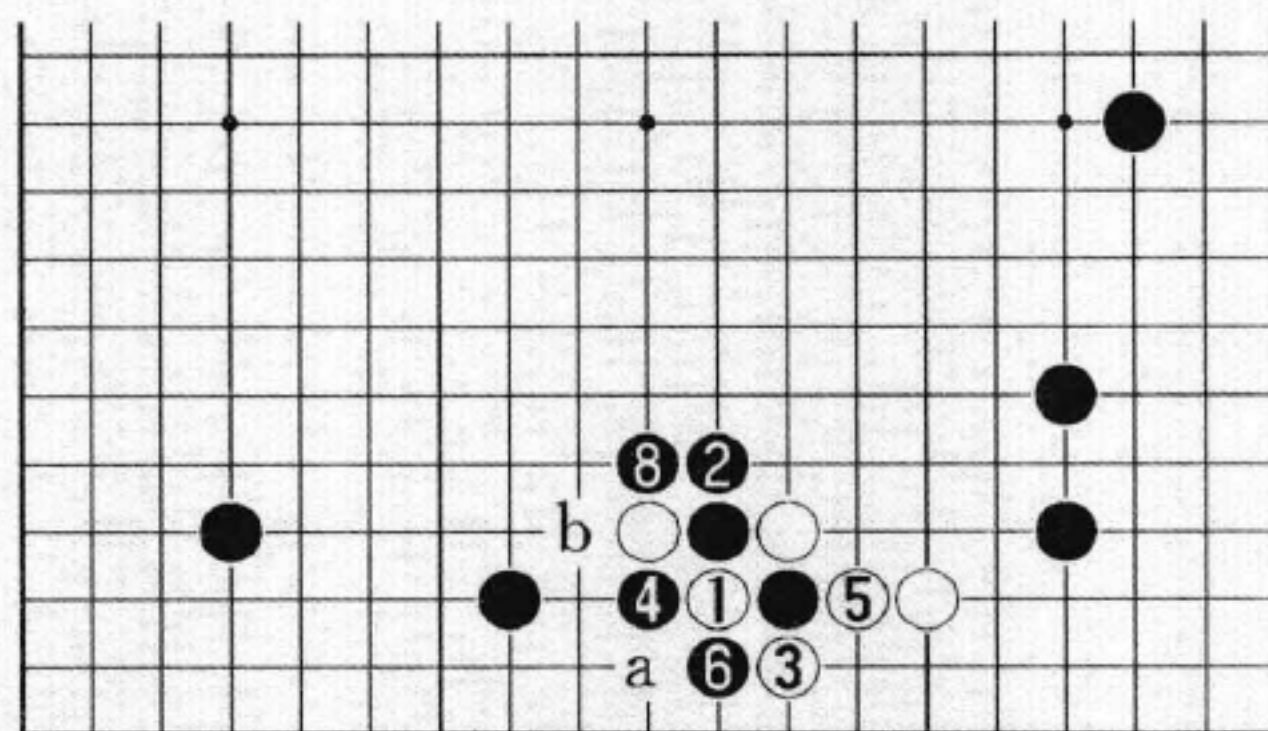
黑 1 打入，白 2 压时，黑征子有利可在 3 位挖。至黑 7，黑掏空很大。



1 图 *

2 图 (黑充分)

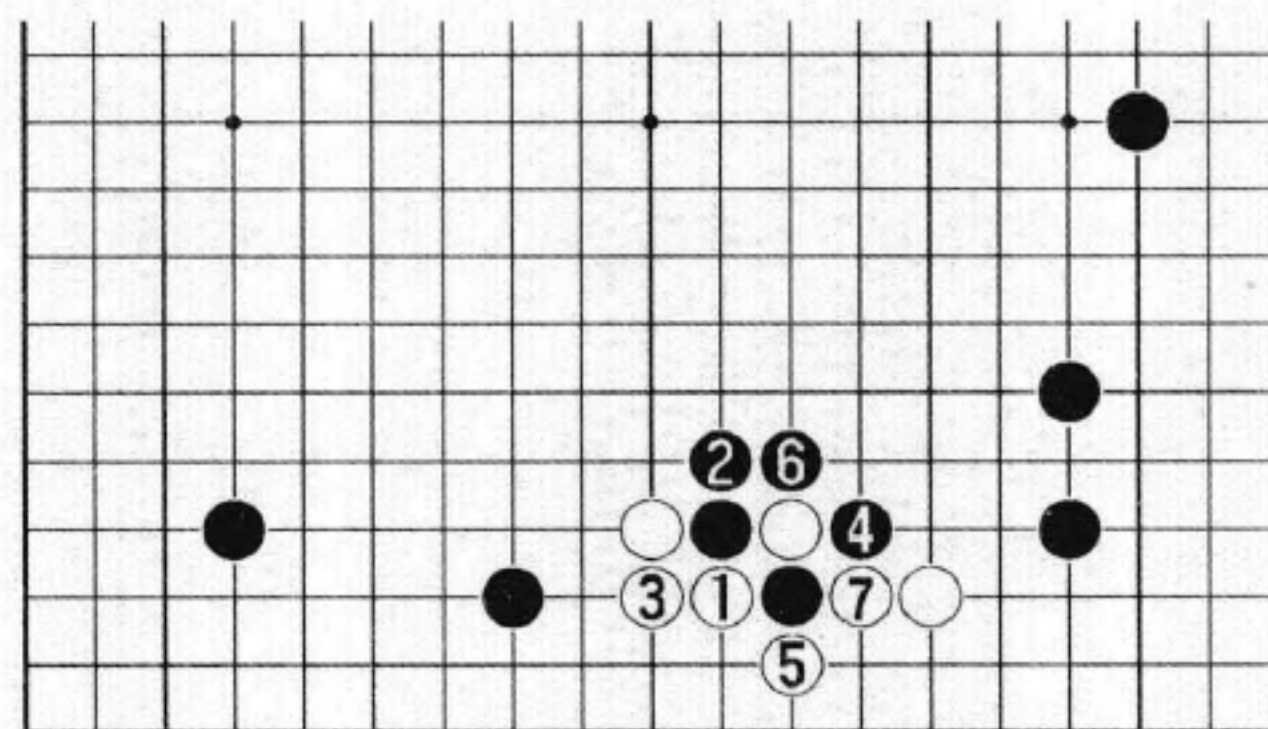
对白 1、3 的变化，黑 8 抱吃厚实。白 a 则黑 b。



2 图 ⑦粘

3 图 (征子)

白 3 接时，黑 4 征。白 7 渡，结果黑好。

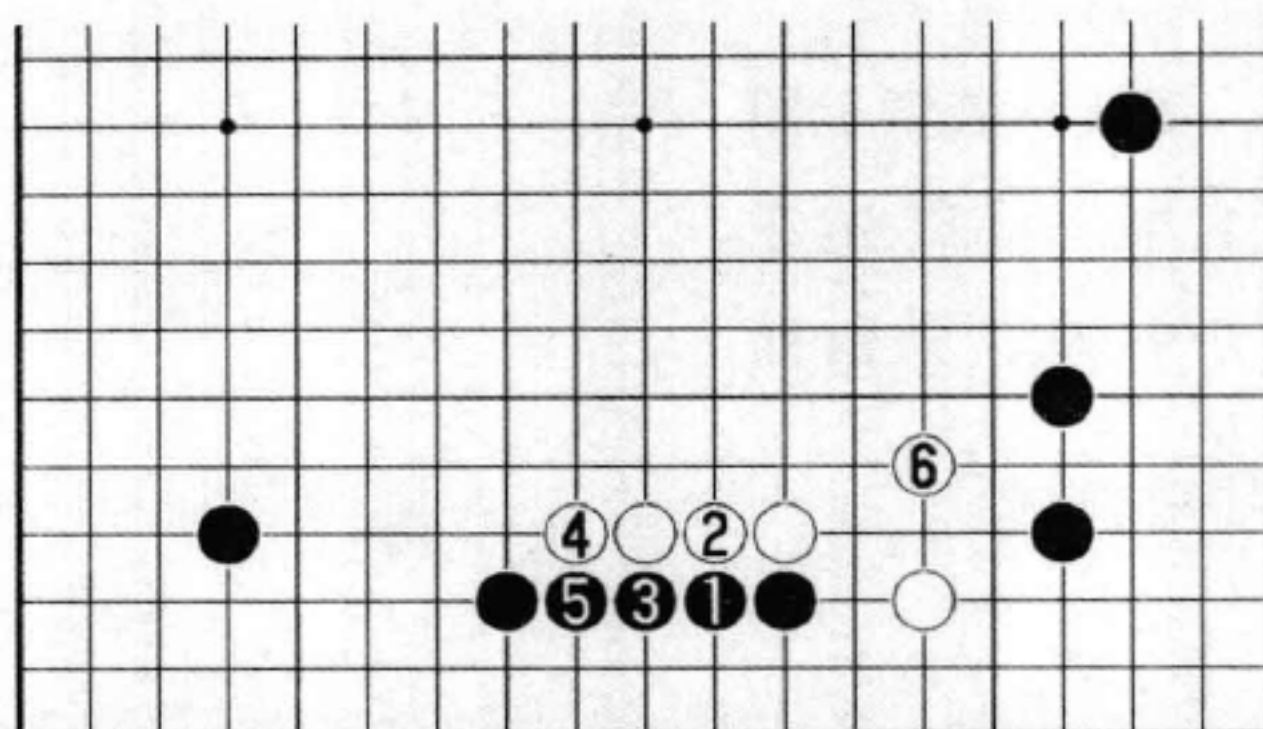


3 图



4 图 (白也厚实)

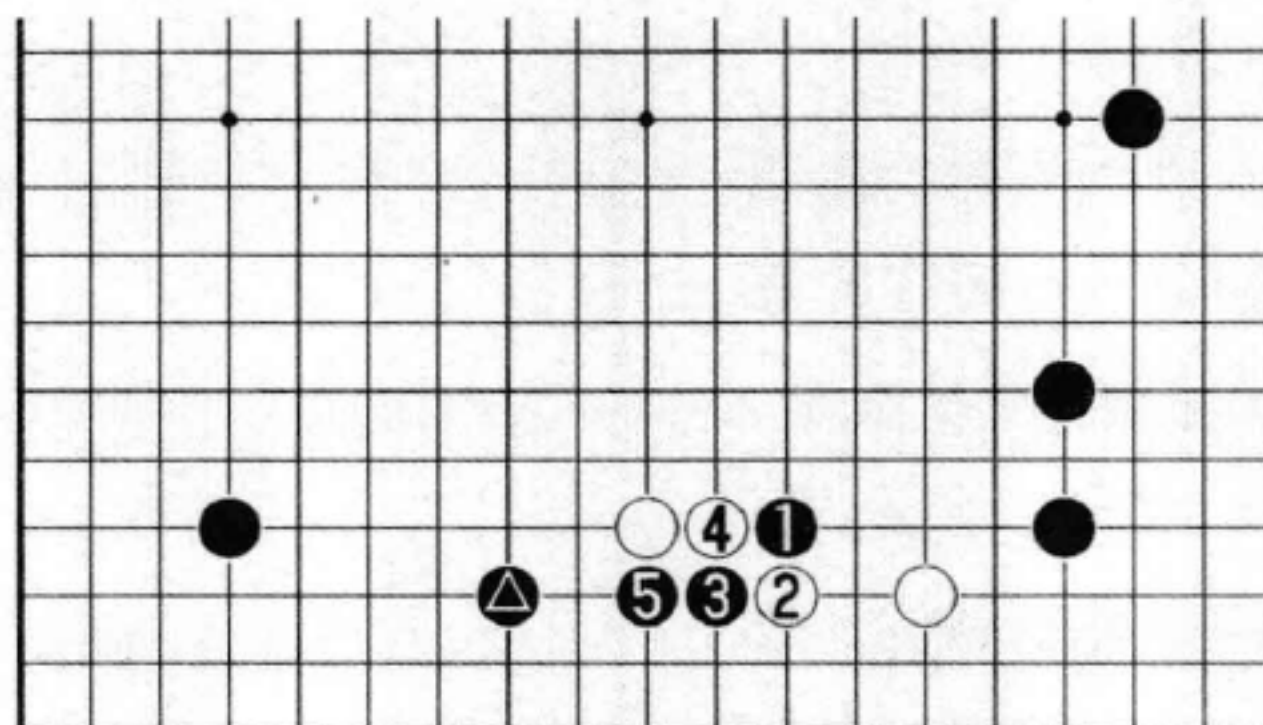
黑 1 如不能挖入，虽然掏了白边，但白形也厚实。



4 图

5 图 (援军)

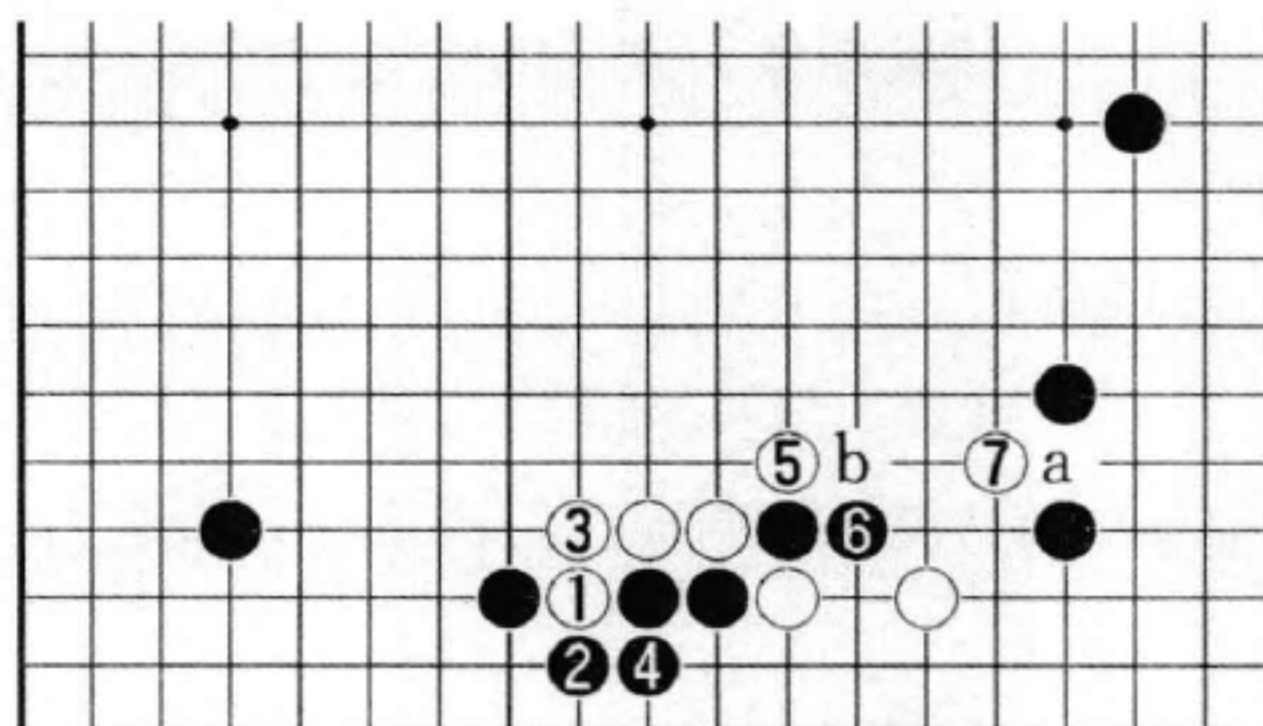
黑棋有 \triangle 的援军，黑 1 在高位打入也成立。



5 图

6 图 (腾挪)

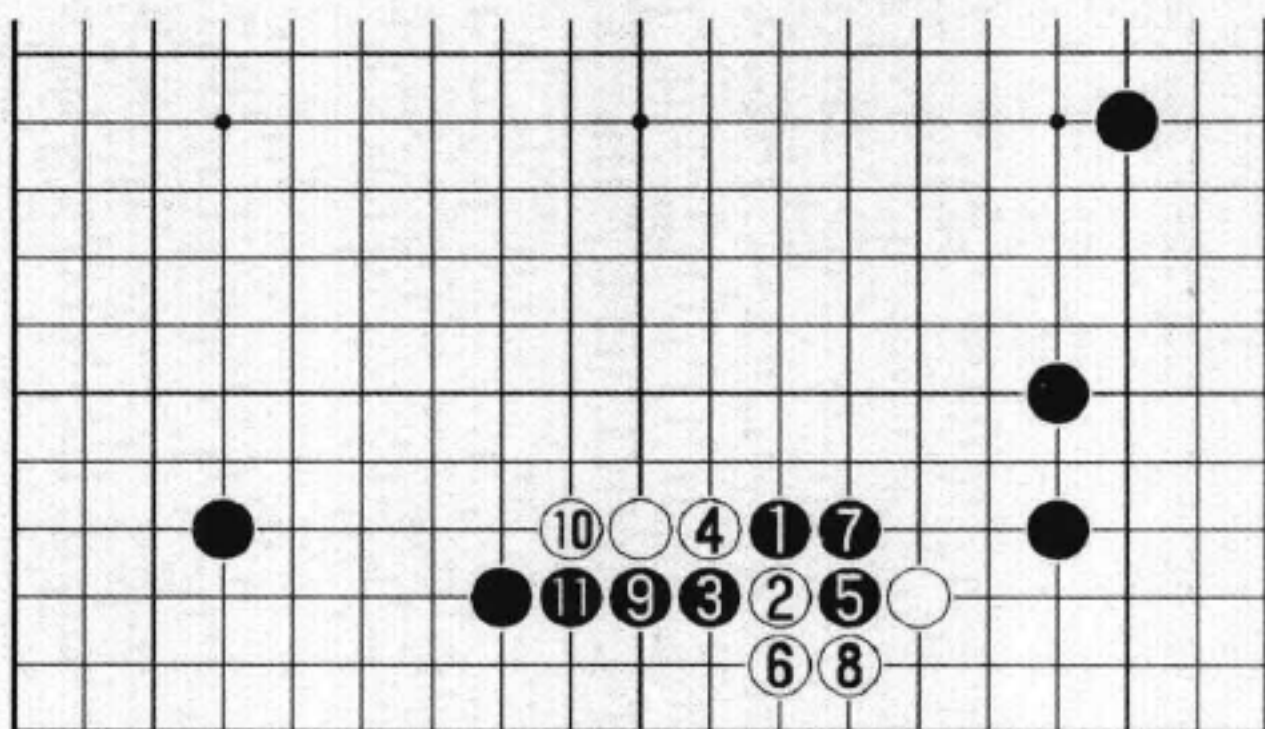
但是，白棋继而有 5、7 的腾挪手段。如黑 a 则白 b 滚打。



6 图

7 图（打吃）

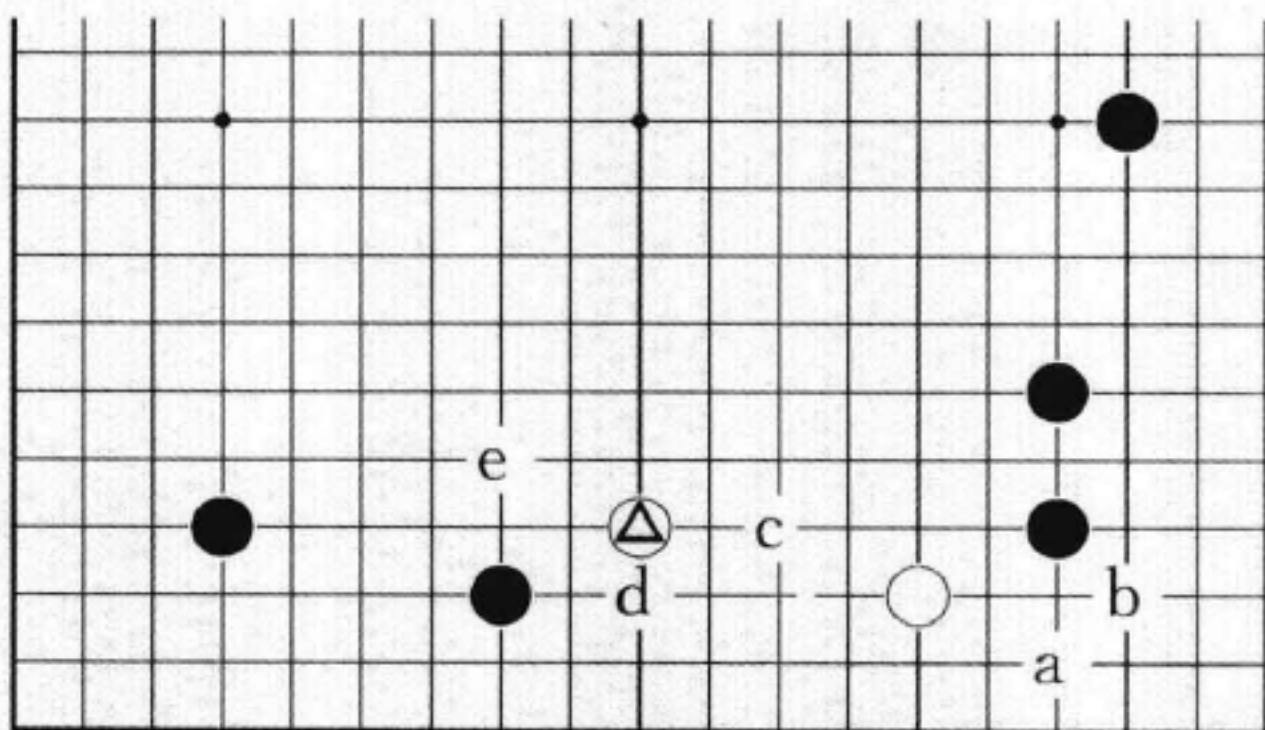
黑如不满意上图的结果，可以先在 5、7 打吃，分白而攻之。



7 图

8 图（难补）

回溯当初，此型白棋似没有防守的好形。普通的下法是，白 a、黑 b、白 c，但白△子处于高位，故白边就有缺口。白如在 d 位并，就有被黑先手得利之虞。因此，白棋应该采用像 e 位飞镇之类的轻灵手法，以迎战黑棋的打入，方为妥当。



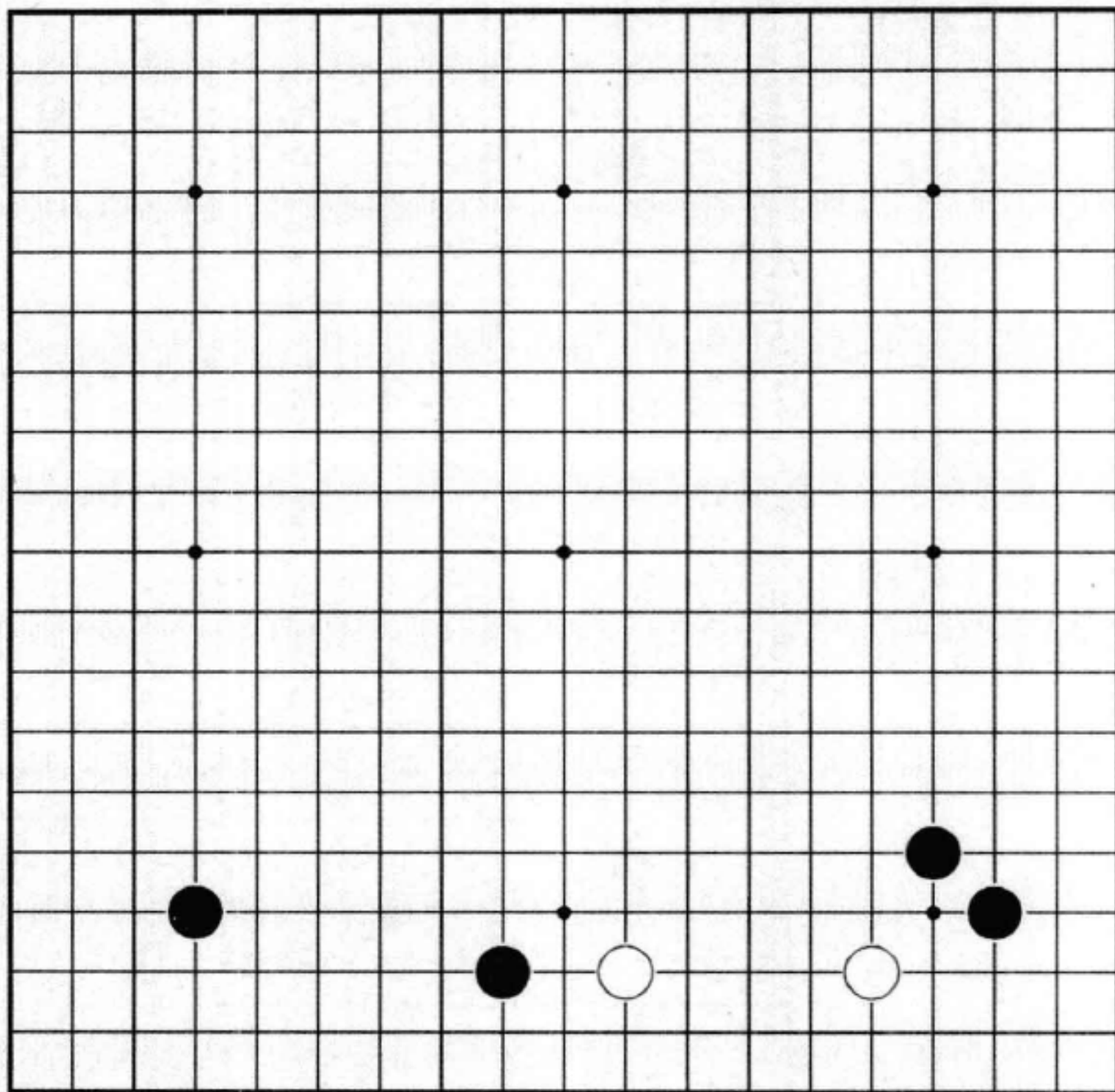
8 图

〔要点〕

1 图最重要。倘若黑棋挖入不成立，则采用 4 图那样长的走法。对战斗有自信，就采用 5 至 7 图的下法，也有力。



第 5 型

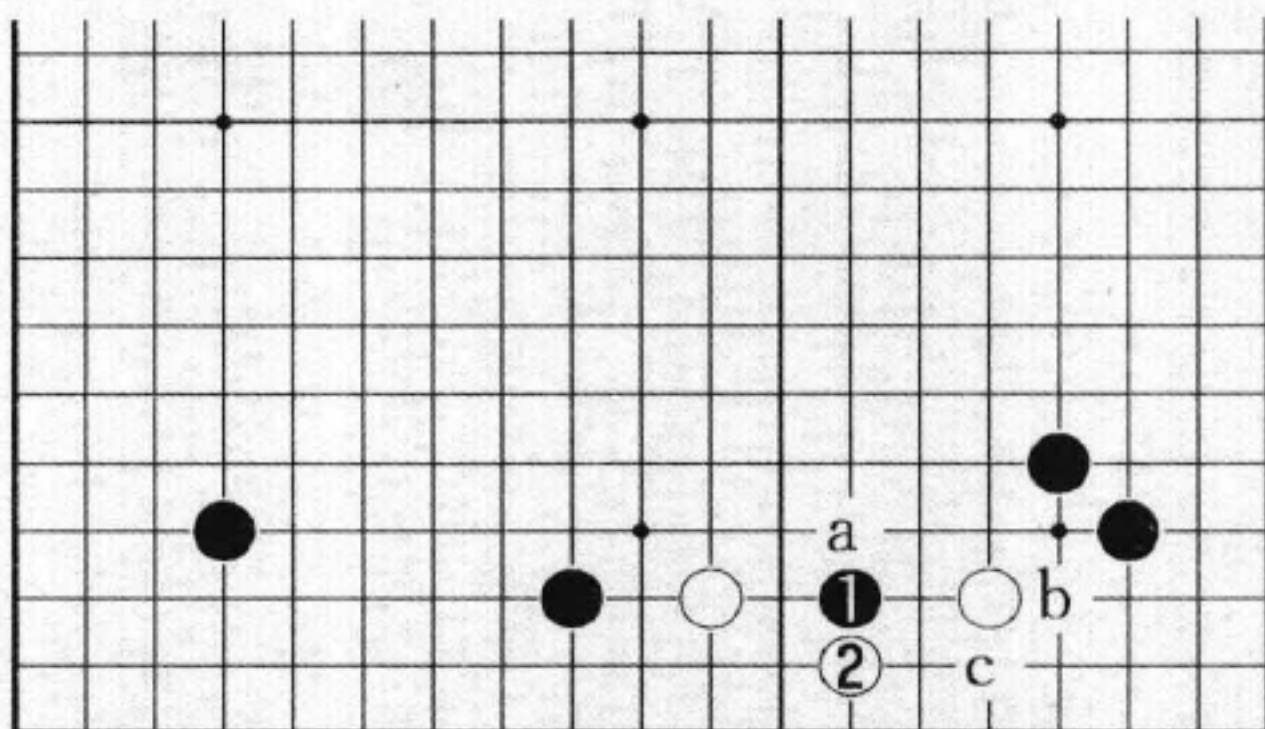


黑 先

这是白挂角，黑小尖，白拆三的定式。黑在左边紧逼时，仍然是“三间拆中有打入”的问题，因为右边黑棋是小尖的形状，故白棋腾挪定形较苦。

1 图 (腾挪 1)

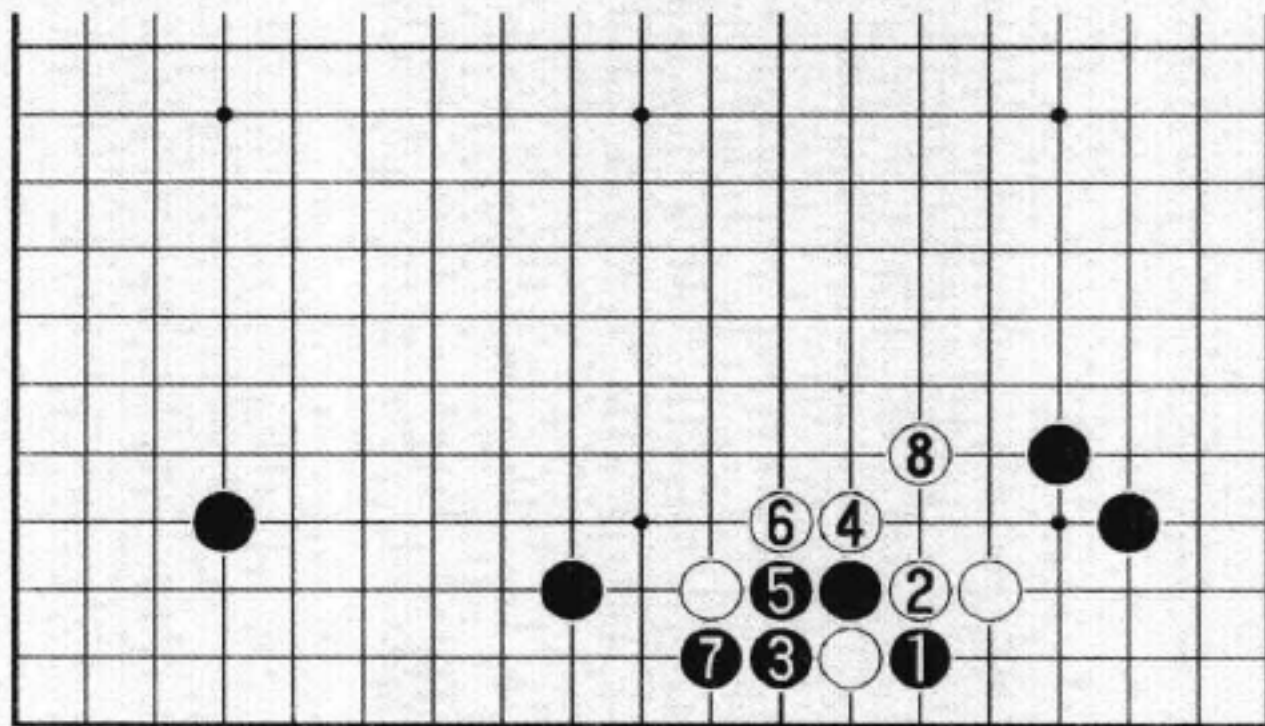
白 2 下托是有力
的腾挪手筋。黑如脱
先, 白再于 a 位夹
补, 黑 b 则白 c。



1 图 *

2 图 (扳)

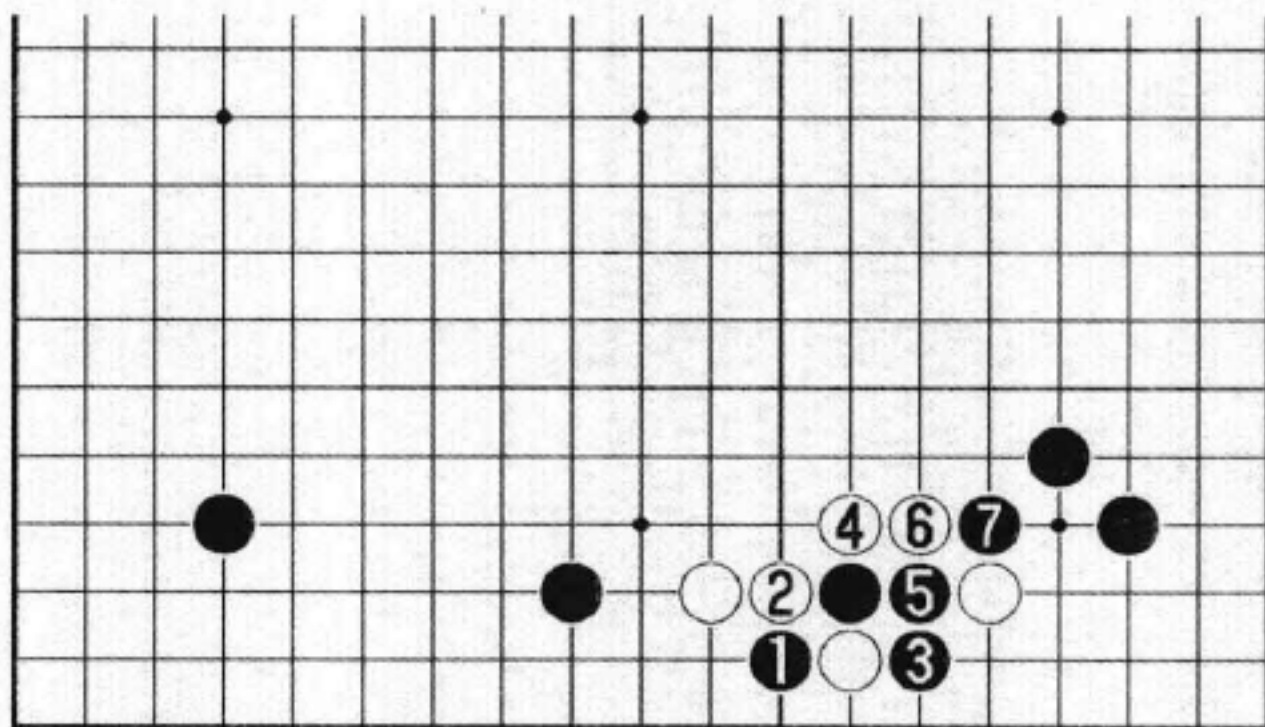
黑 1 扳稍有问
题。以下至白 8, 白
棋形厚实。



2 图

3 图 (做空)

黑 1 位扳方向正
确。黑 7 断扩大了
实空。

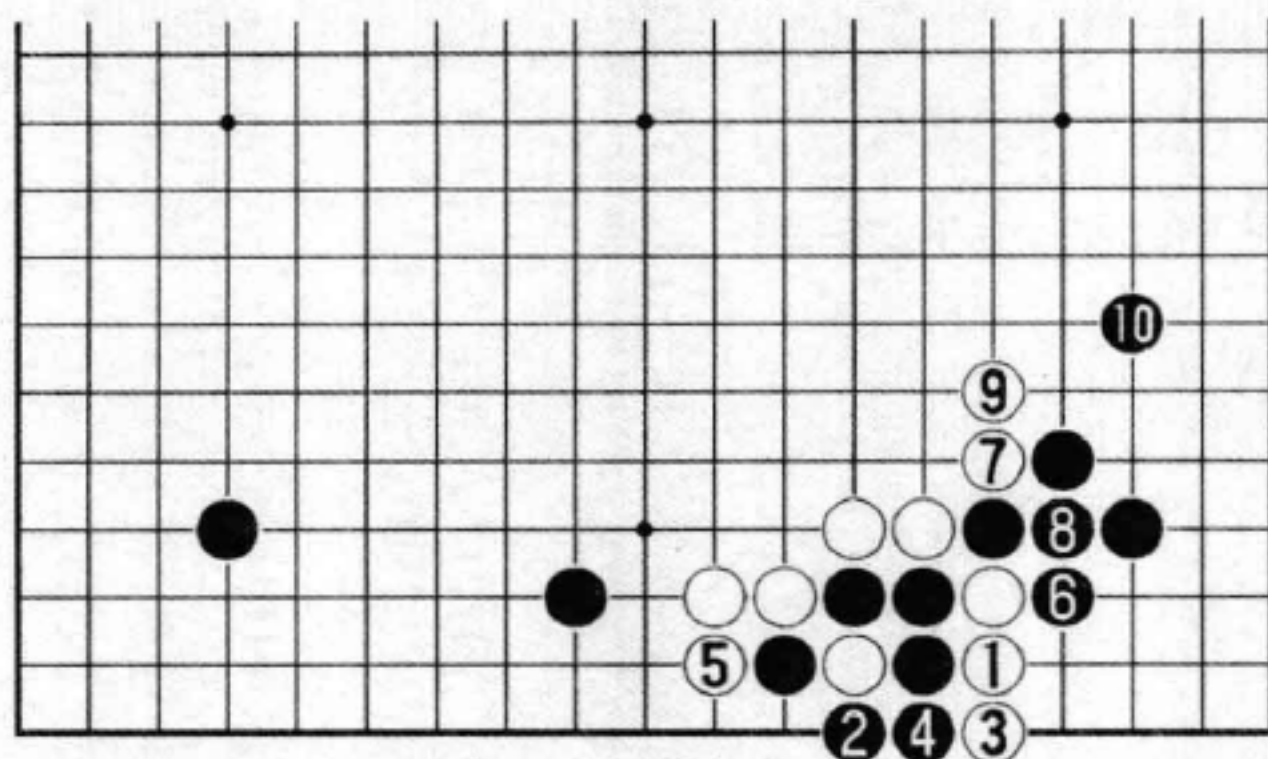


3 图 *



4 图 (告一段落)

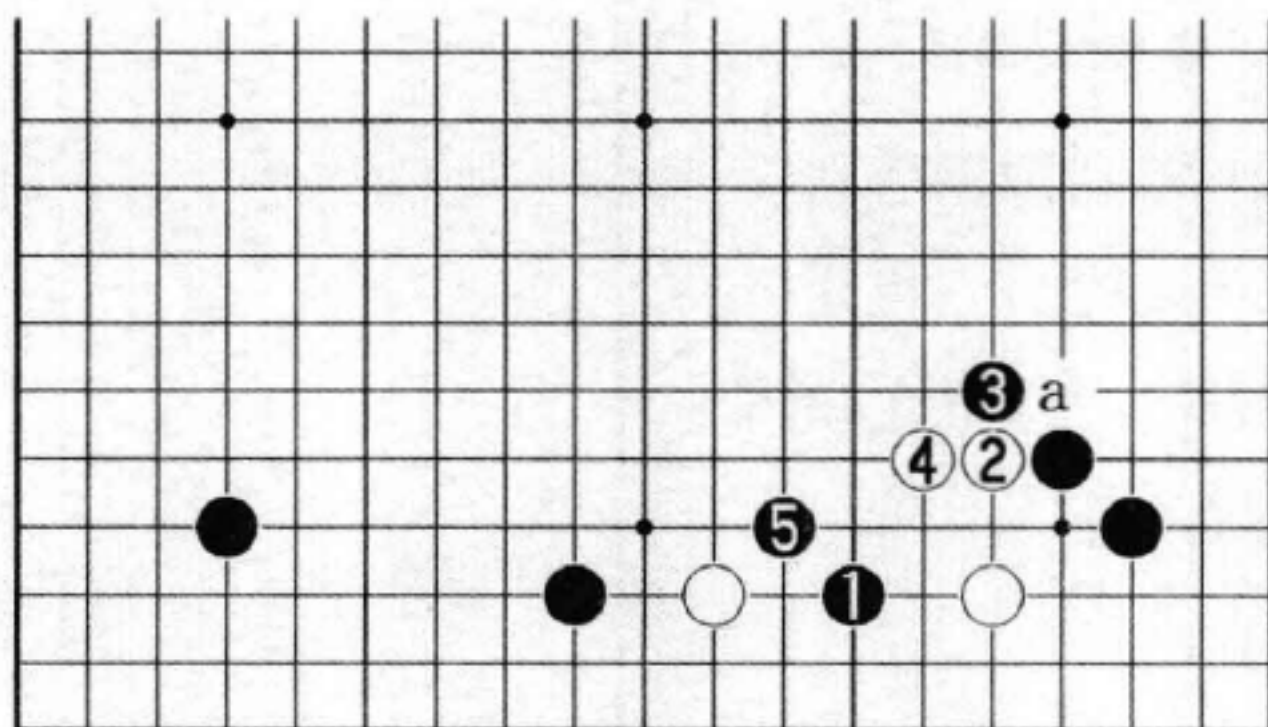
白1以下是常用手筋。白7、9加强中间白棋。



4 图 *

5 图 (腾挪2)

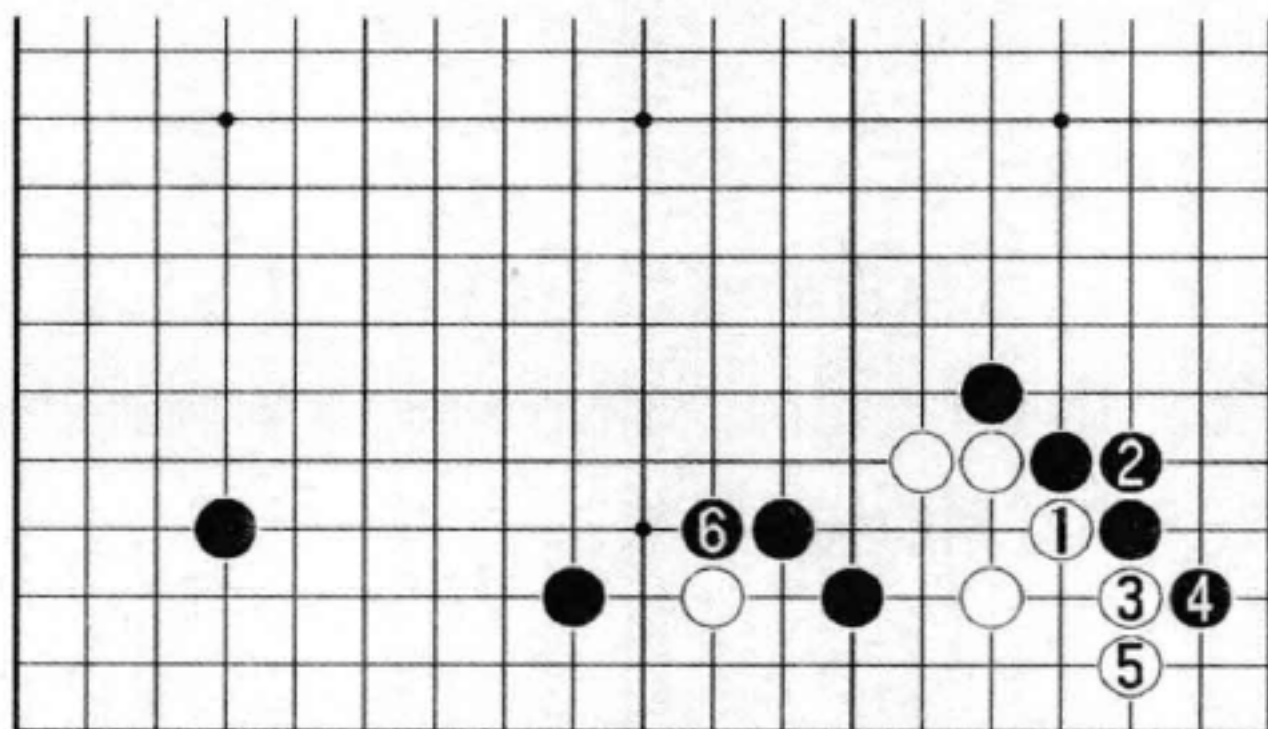
白2跳靠是腾挪手筋，黑5后，白在a位断是个难题。



5 图 *

6 图 (安定)

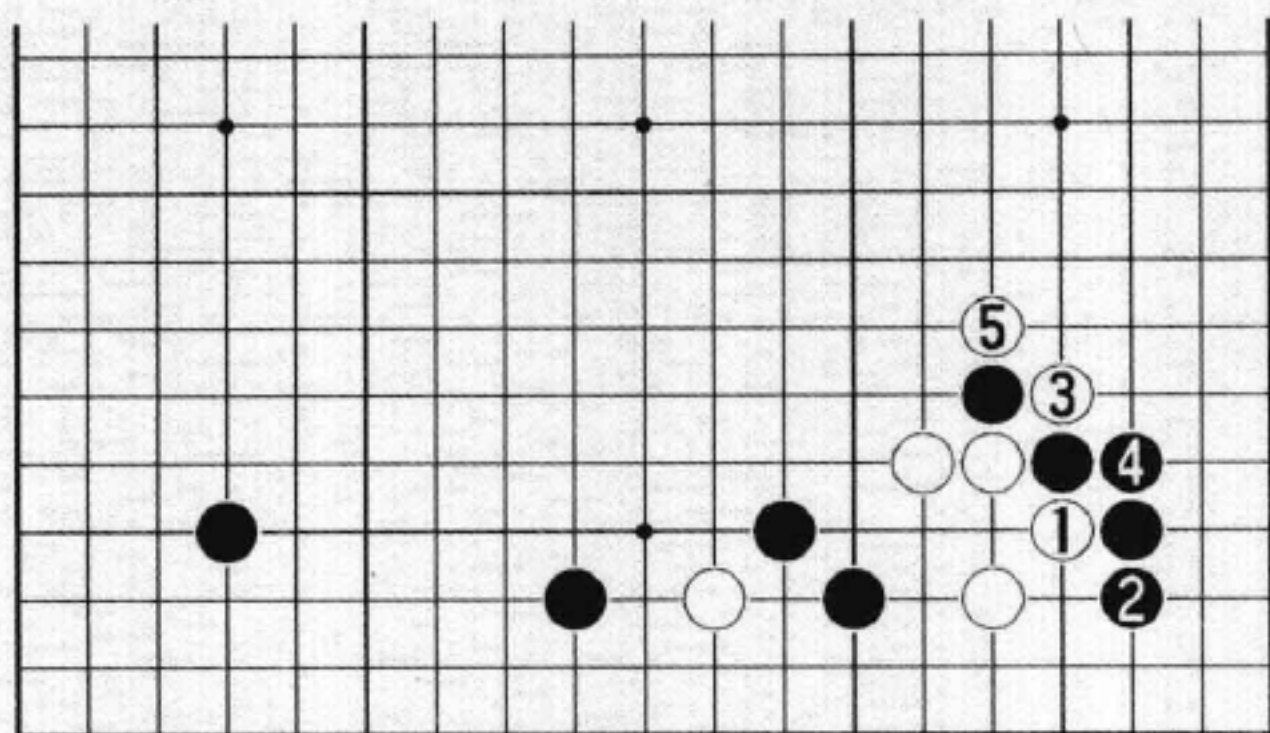
继上图，白1至5是漂亮的就地生根方法。



6 图 *

7 图（征子）

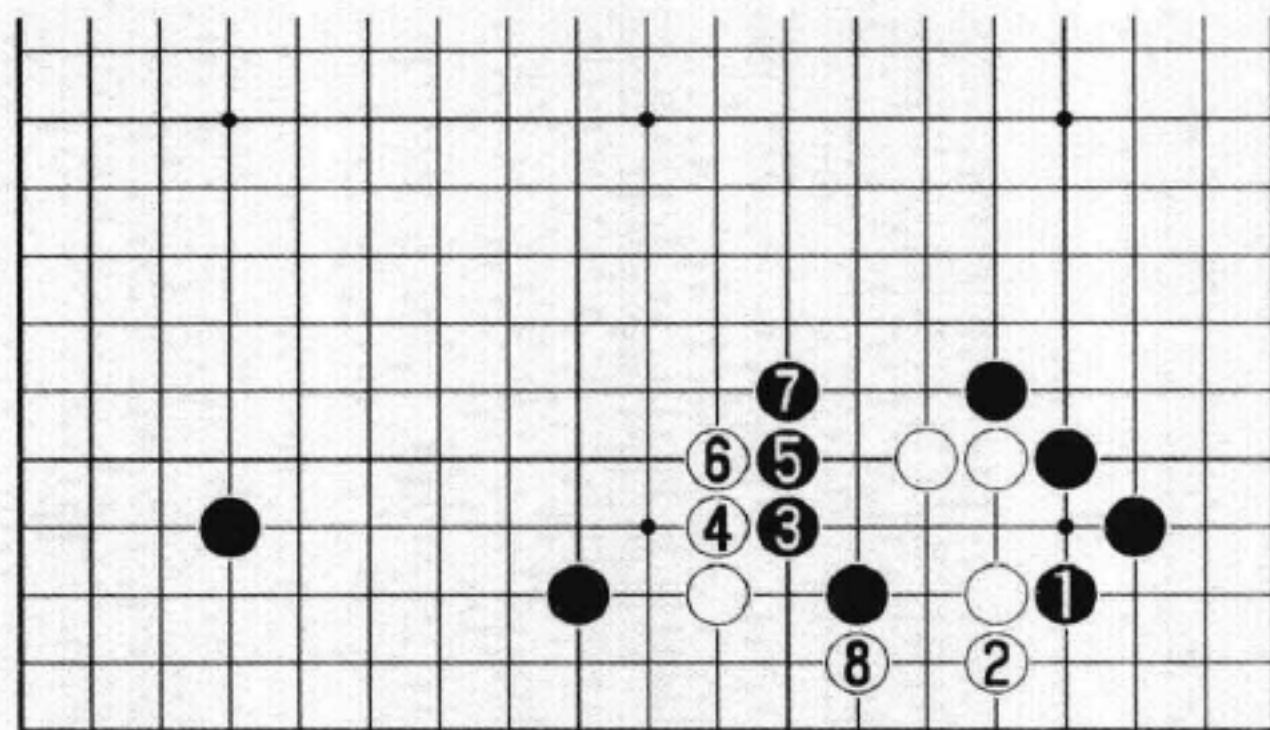
黑 2 挺进三三，可惜的是白 3、5 可以征吃。



7 图

8 图（黑坏）

黑 1 尖顶与白 2 下立交换后，再于 3 位尖出，以下至白 8 渡过，黑棋不好。



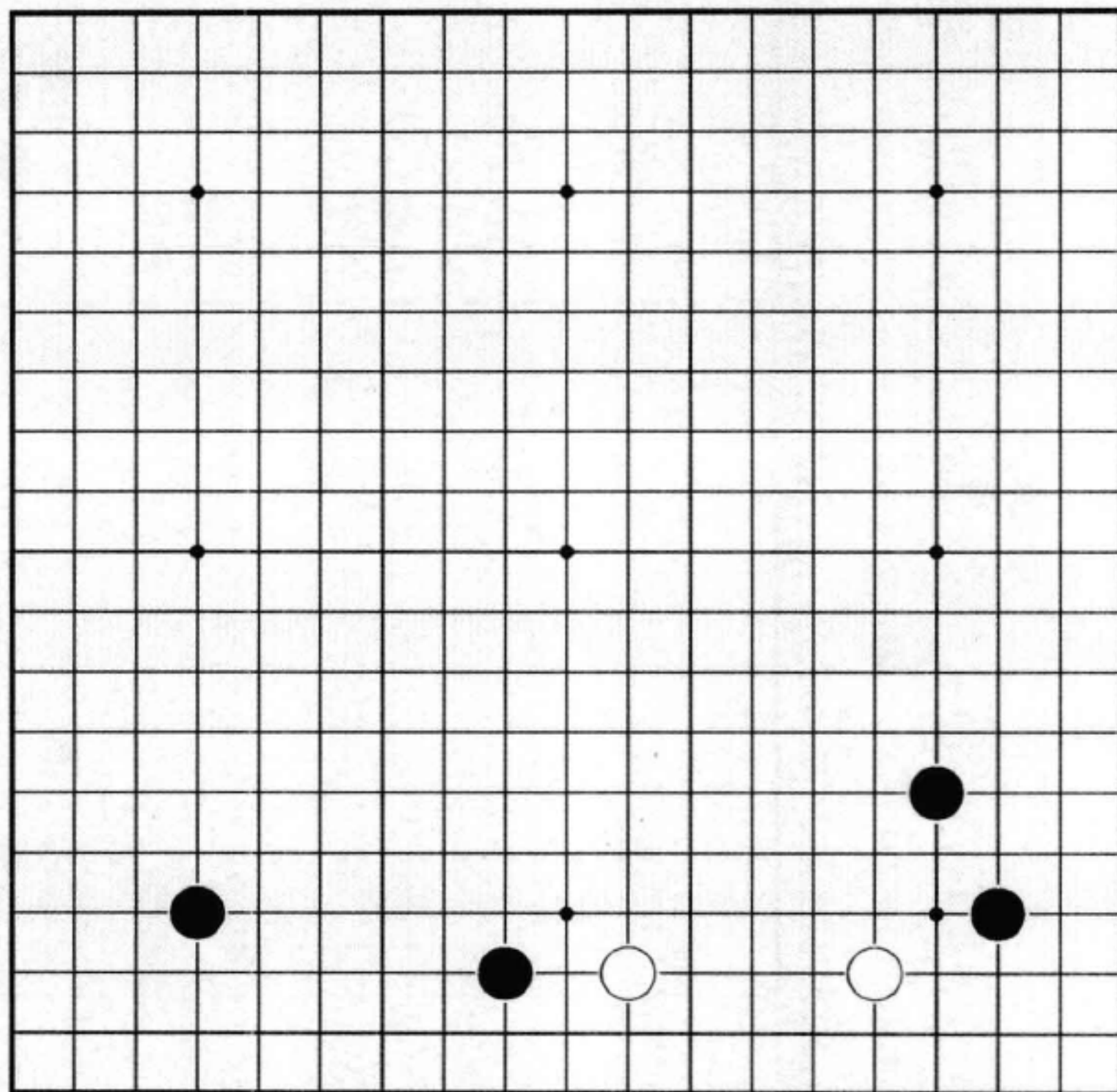
8 图

〔要点〕

3、4、5 图很重要。白棋无论是下托，还是跳靠，大致总可以获得腾挪。黑棋打入之后，不能因为白棋有腾挪就悲观失望。务必牢记：这是在黑棋有利的场所作战。



第 6 型



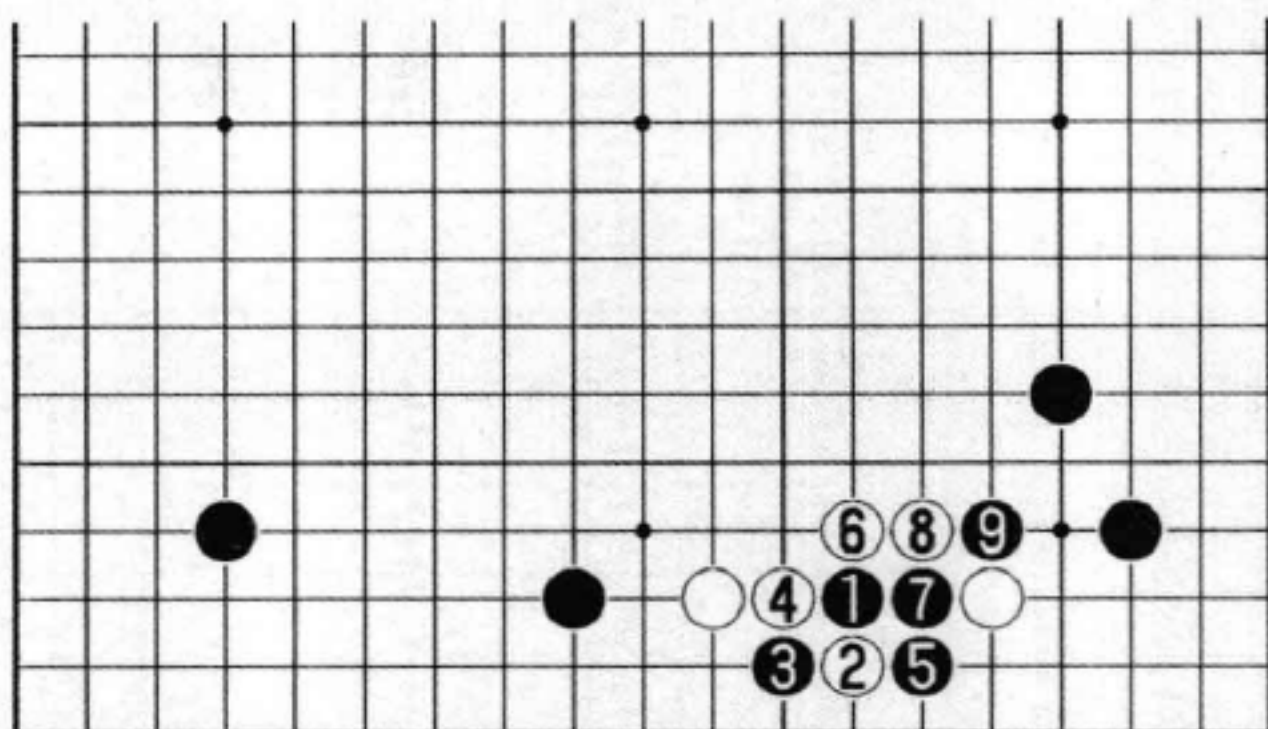
黑 先

本型与上型稍有不同。因为黑棋角部是小飞的形状，故白棋腾挪的余地较为宽松一些。尽管如此，黑棋打入仍然严厉。



1 图（下托）

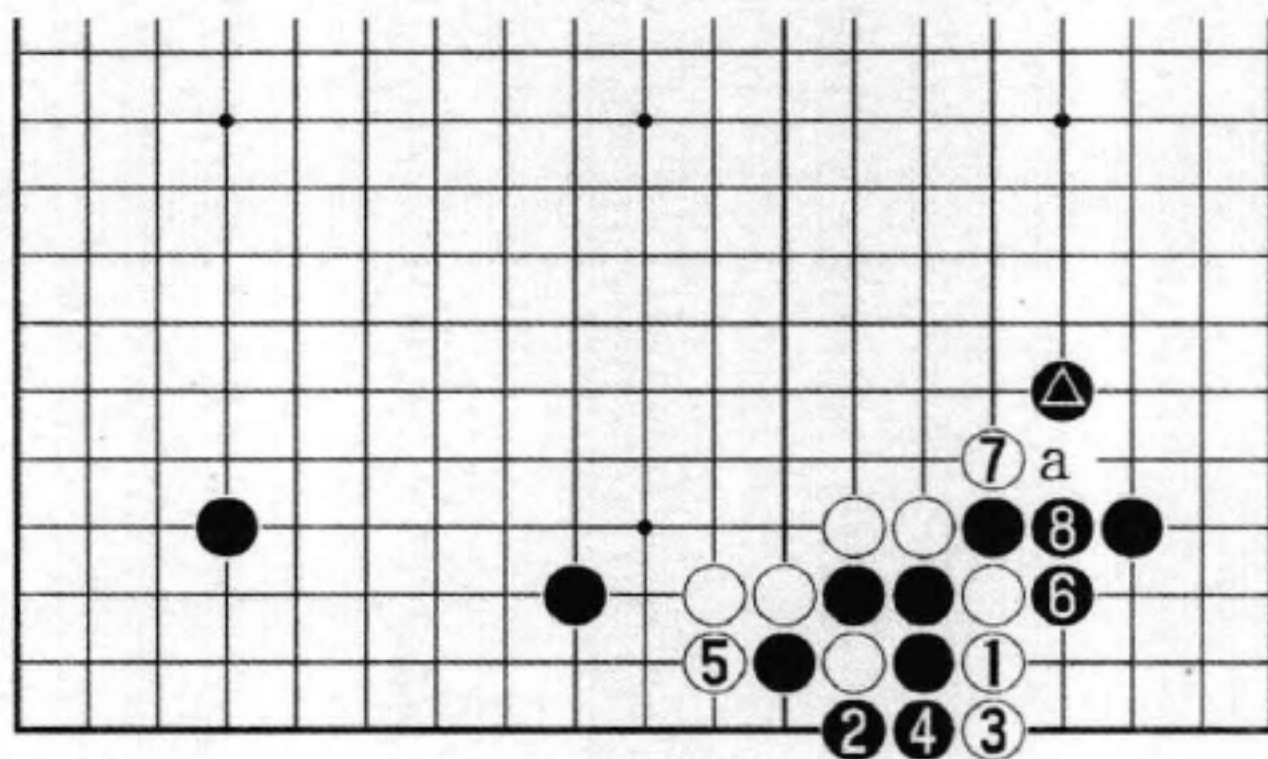
首先想到的是白 2 的下托，这是对三间拆打入的常规应法。



1 图

2 图（必然）

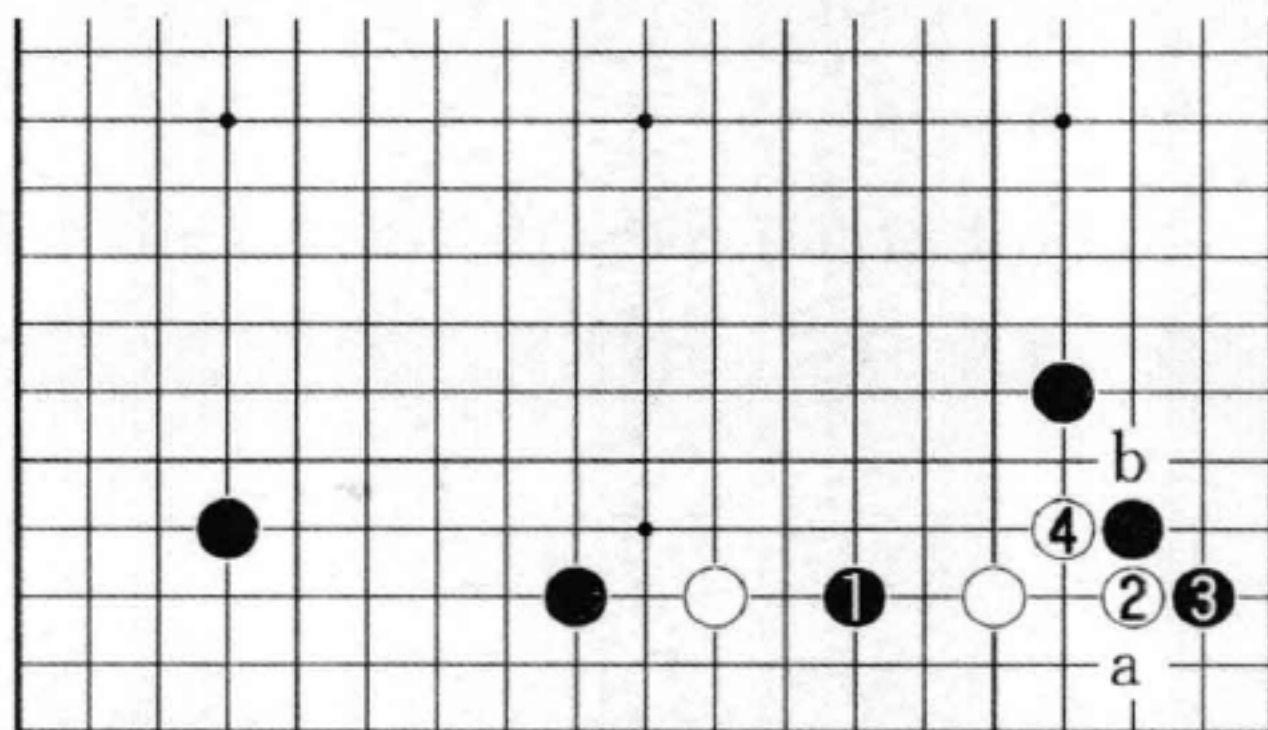
白 1 至黑 8 的次序已经出现过。黑△子的位置比 a 位好。



2 图

3 图（腾挪方法）

白 2、4 托虎腾挪有力。黑的应手非 a 即 b。

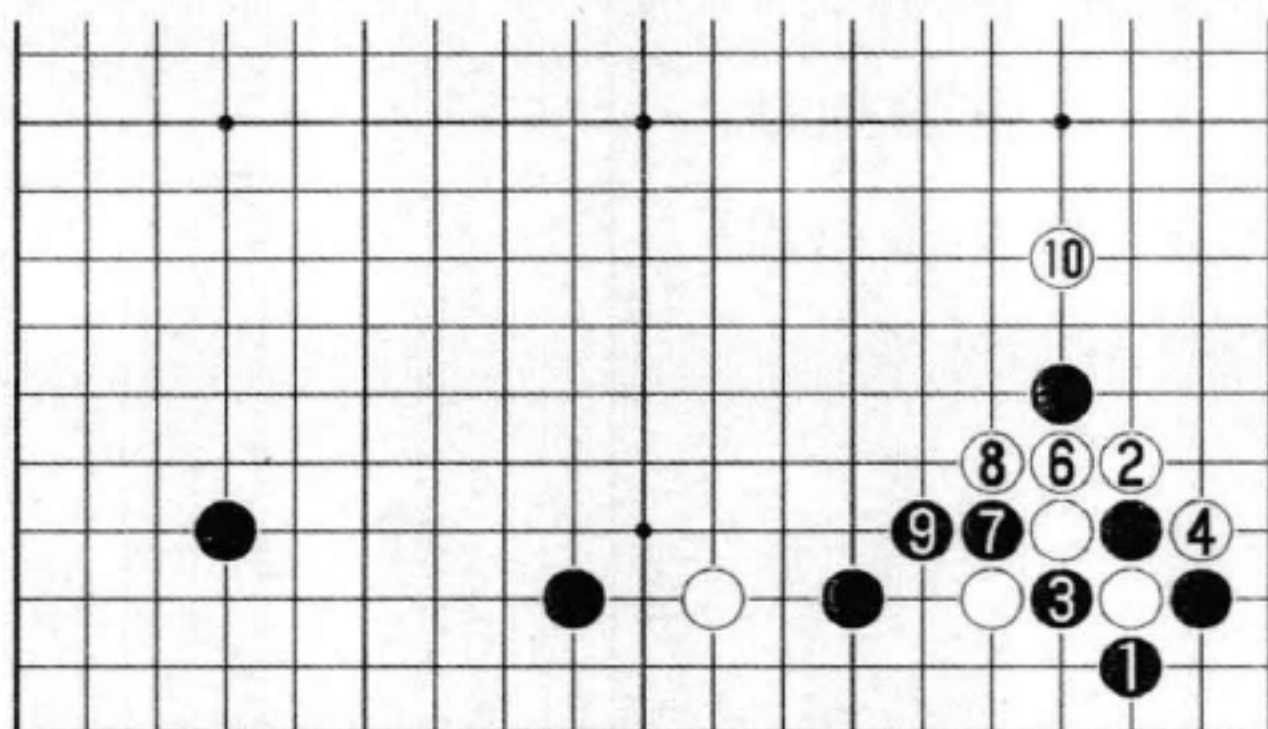


3 图 *



4图 (定式)

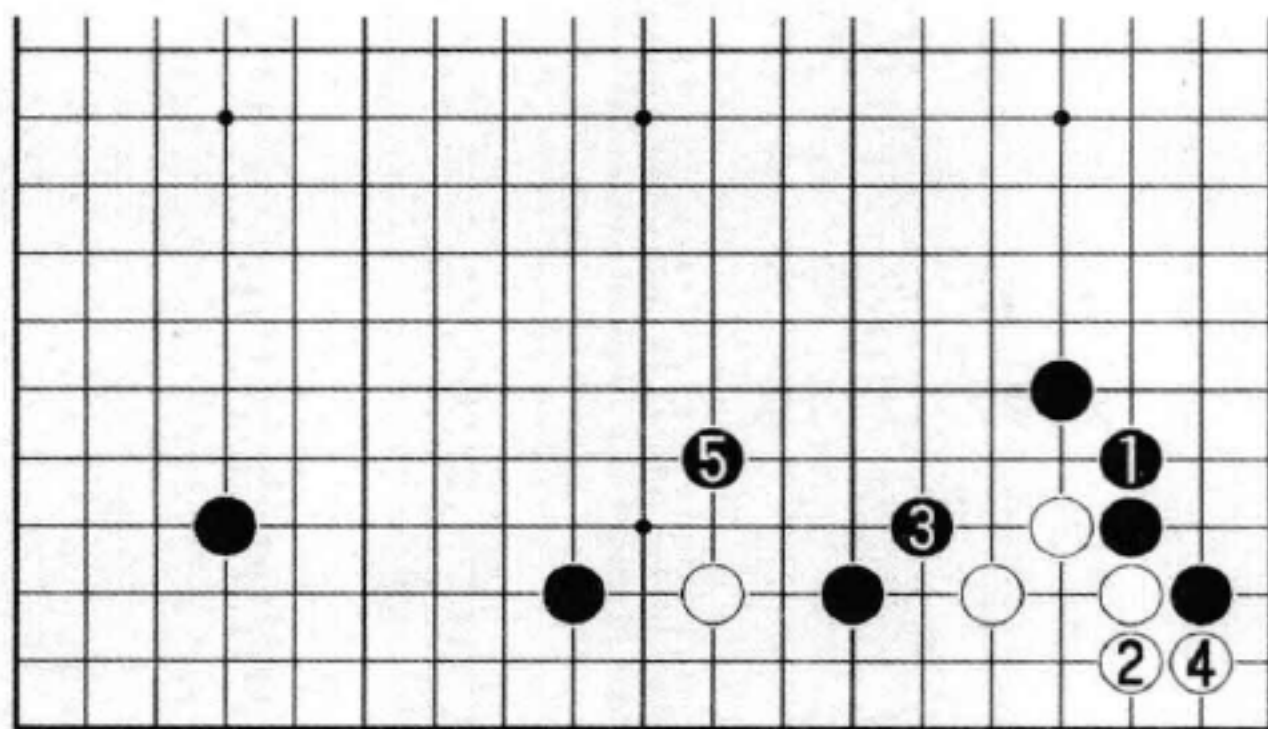
从心情上讲，黑棋要在1位打吃。白2以下是定式的走法。黑棋实利大。白10大致这样下。



4图*

5图 (封锁)

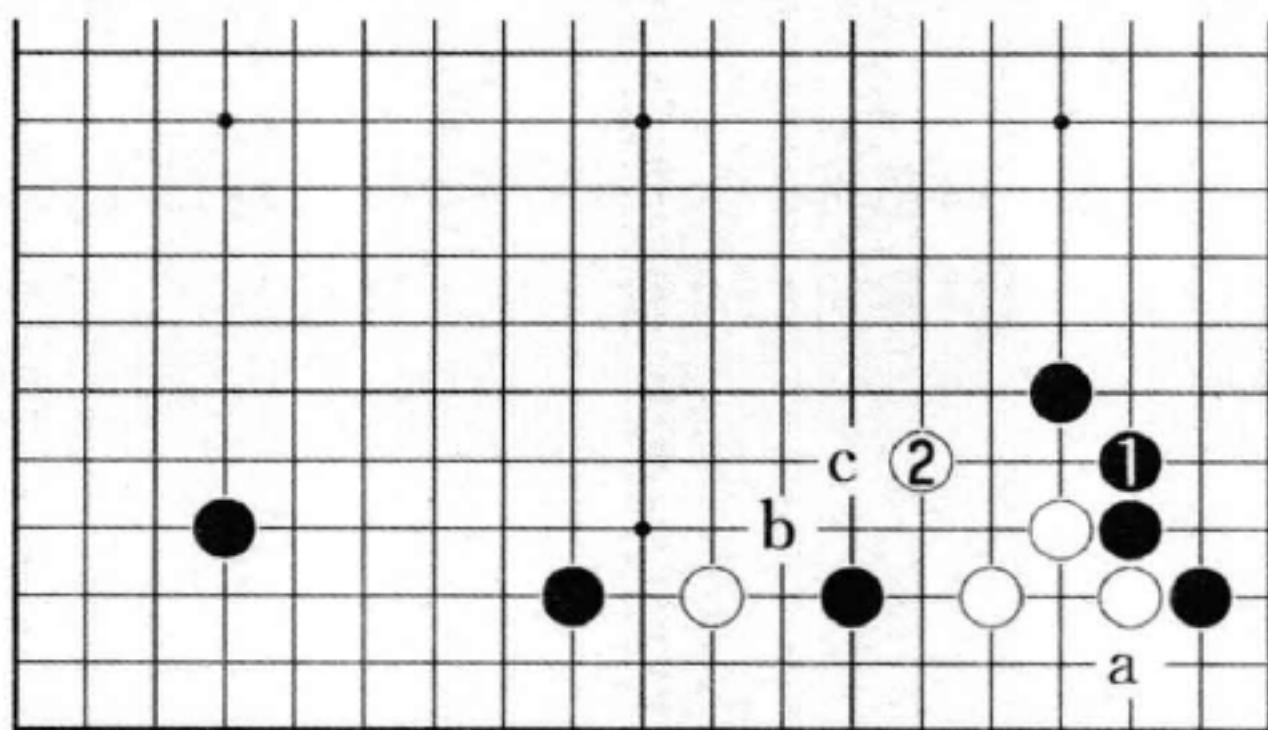
黑1退、3封锁，形势充分。



5图

6图 (战斗)

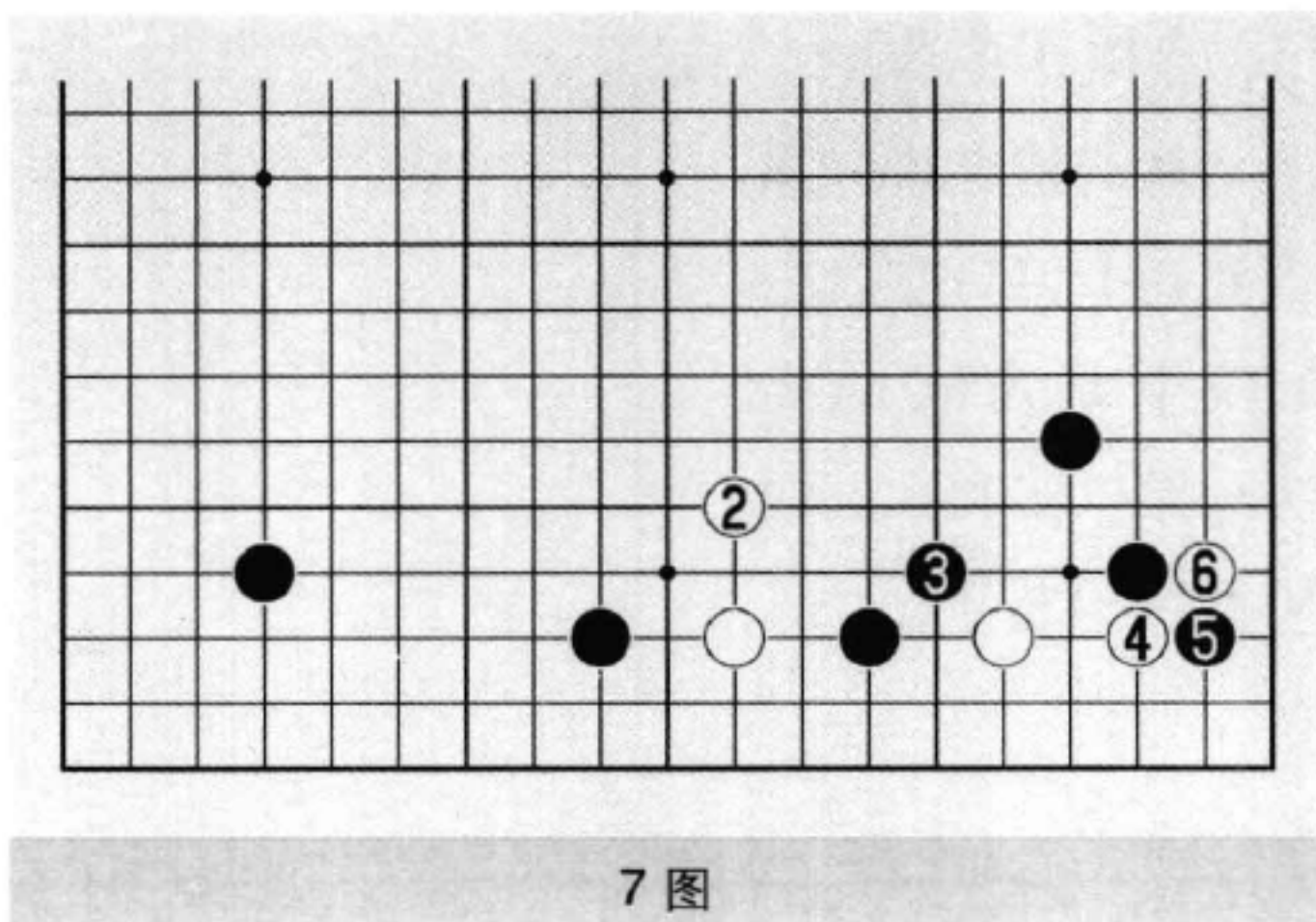
白2飞出时，是黑a、白b呢？还是黑在c位靠，展开战斗呢？



6图*

7 图 (顽强)

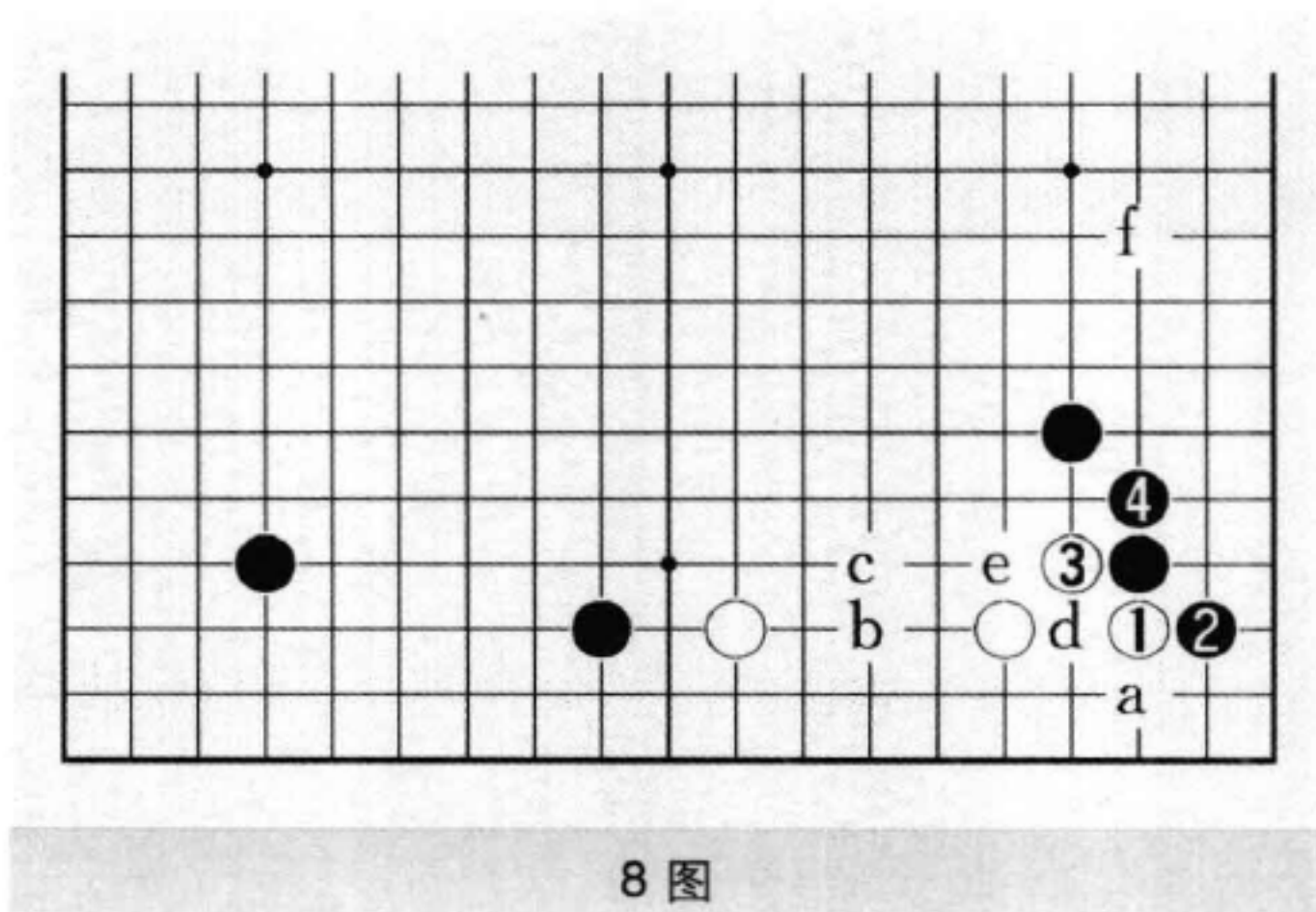
白 2 顽强地跳起。白 4、6 是典型的角上腾挪手法。



7 图

8 图 (缓和打入)

白 1、3 防守有力。今后无论白棋在 a 位立下与否，均缓和了黑 b 位的打入。白 1、3 的下法比起单纯地在 c 位飞补，黑 d、白 e、黑 f，白棋效率发挥更充分。



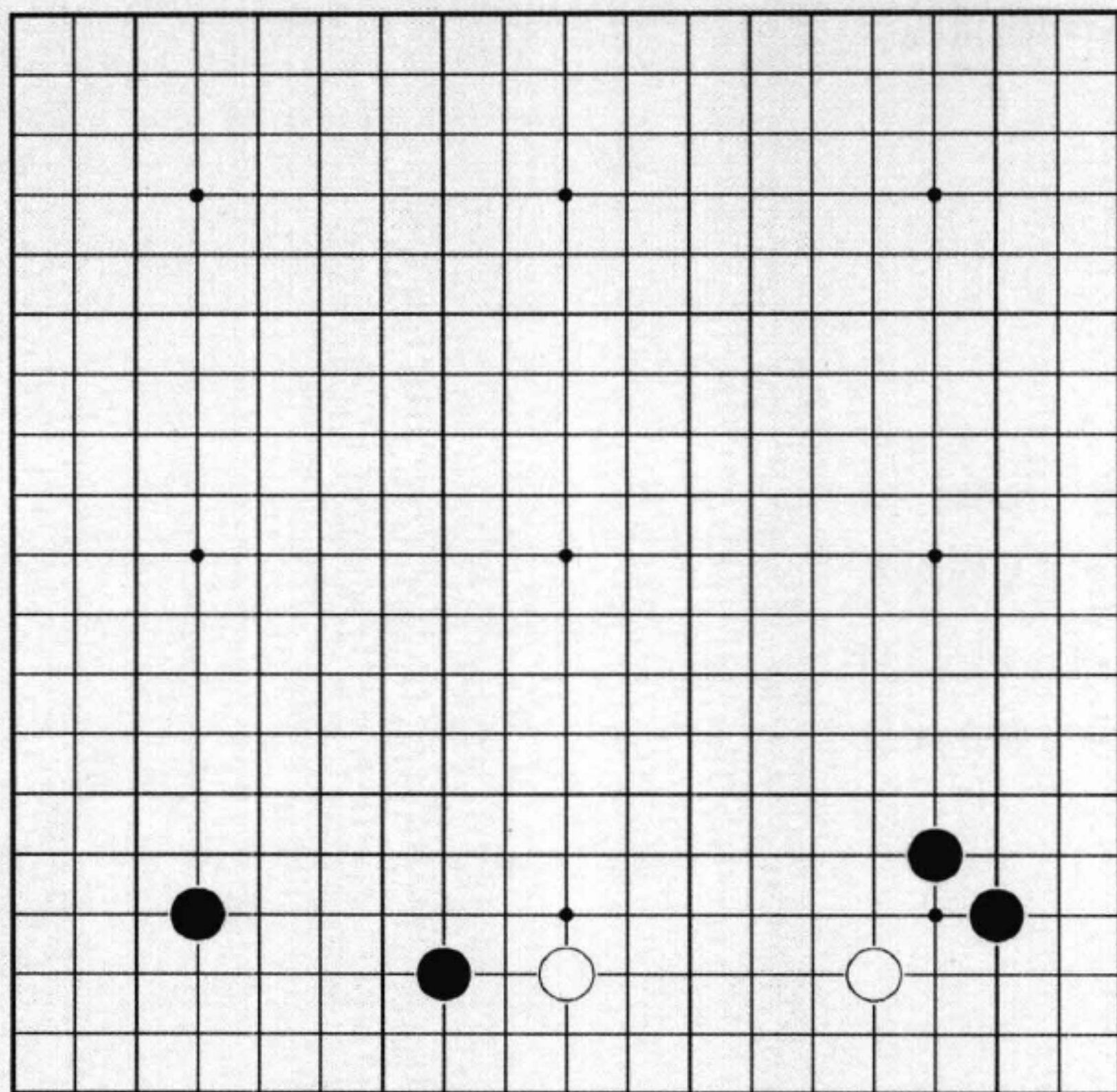
8 图

〔要点〕

总之，由角部三三的托而产生的腾挪手段是攻防的中心。正因为有此手段，白棋就可以高枕无忧。即使这样，黑棋还是要打入挑战。



第7型

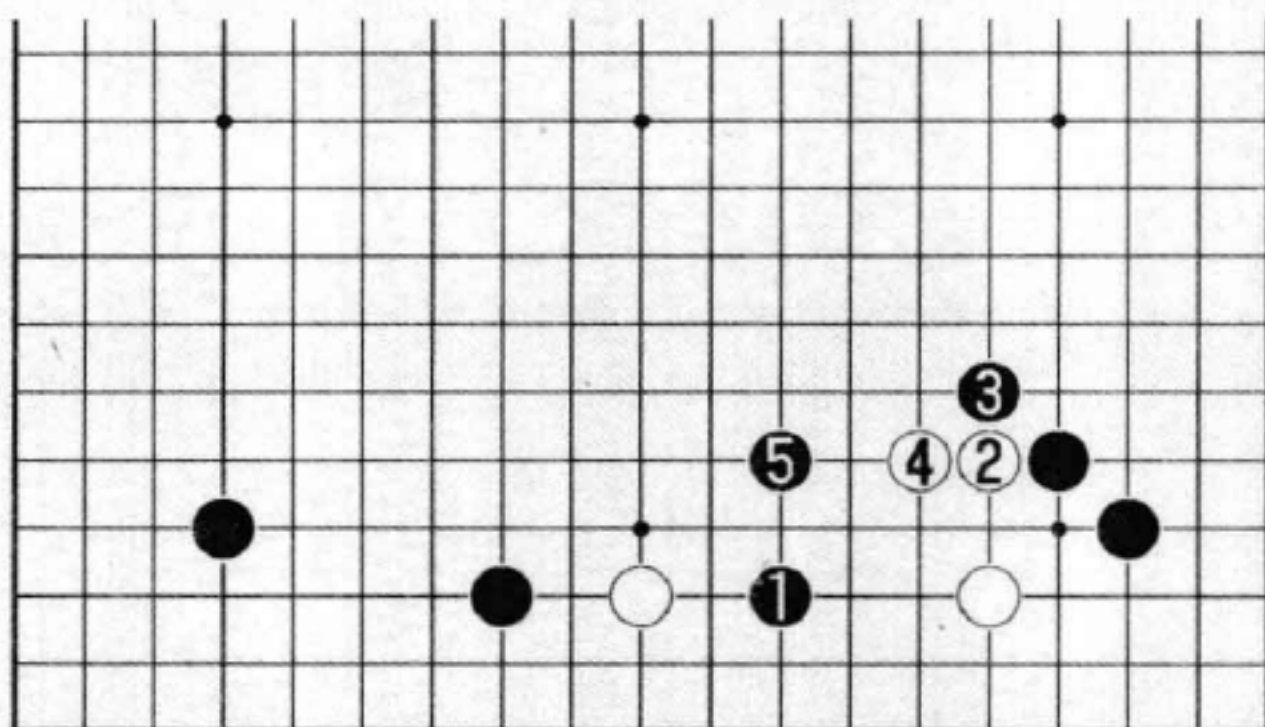


黑 先

这是白挂角，黑小尖，白四间开拆的定式。黑棋紧逼后，虽然有不少打入点，但预想图大体上只能是一个。

1图 (竞出)

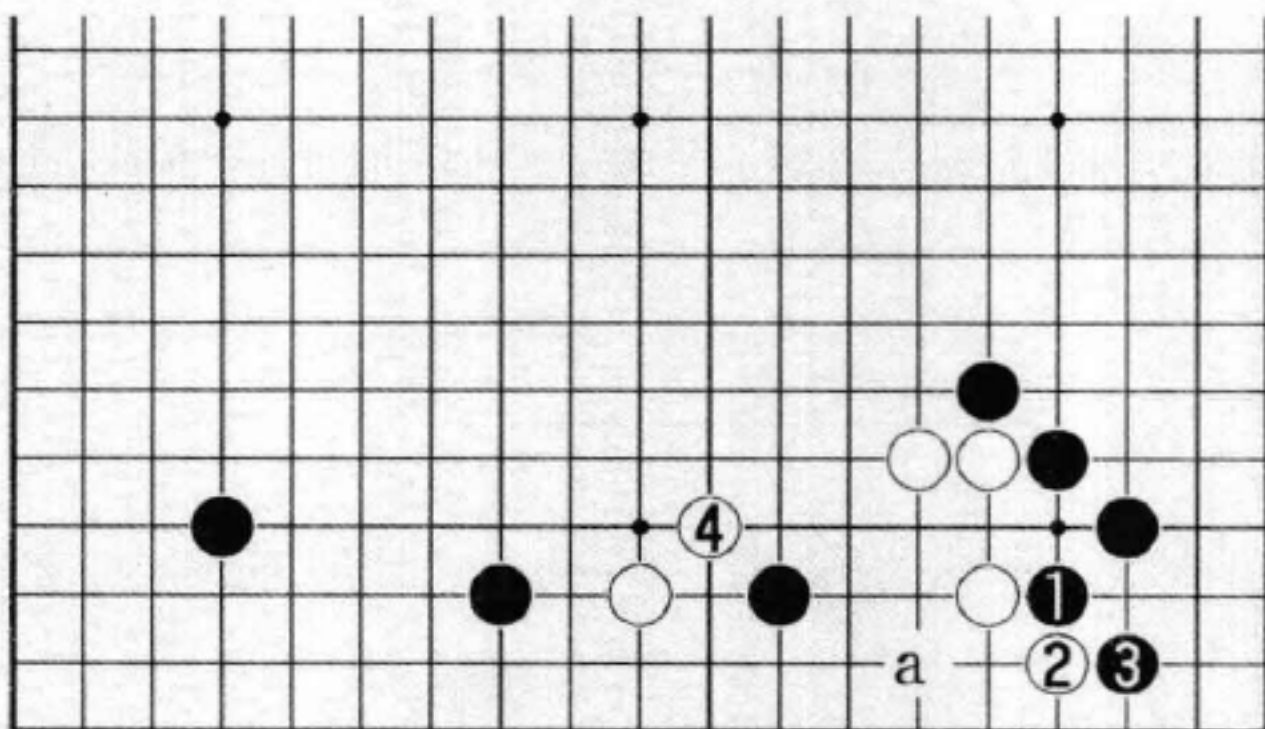
黑1是理想的打入点。白2至黑5，双方竞向中腹出头。



1图*

2图 (机敏)

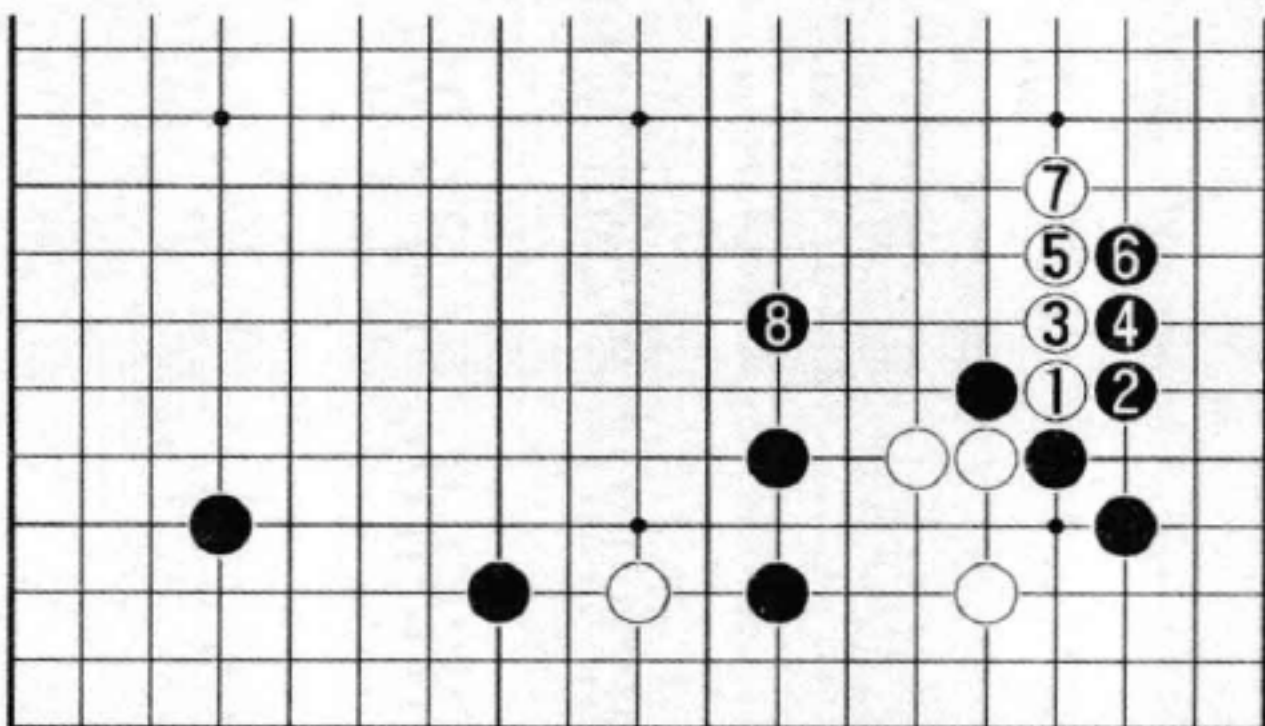
上图黑5如改在1位尖顶，白2、4机敏。白4如在a位虎也是好形。



2图

3图 (作战)

继1图。白1断，黑2以下连爬后再于8位关起，黑充分可战。

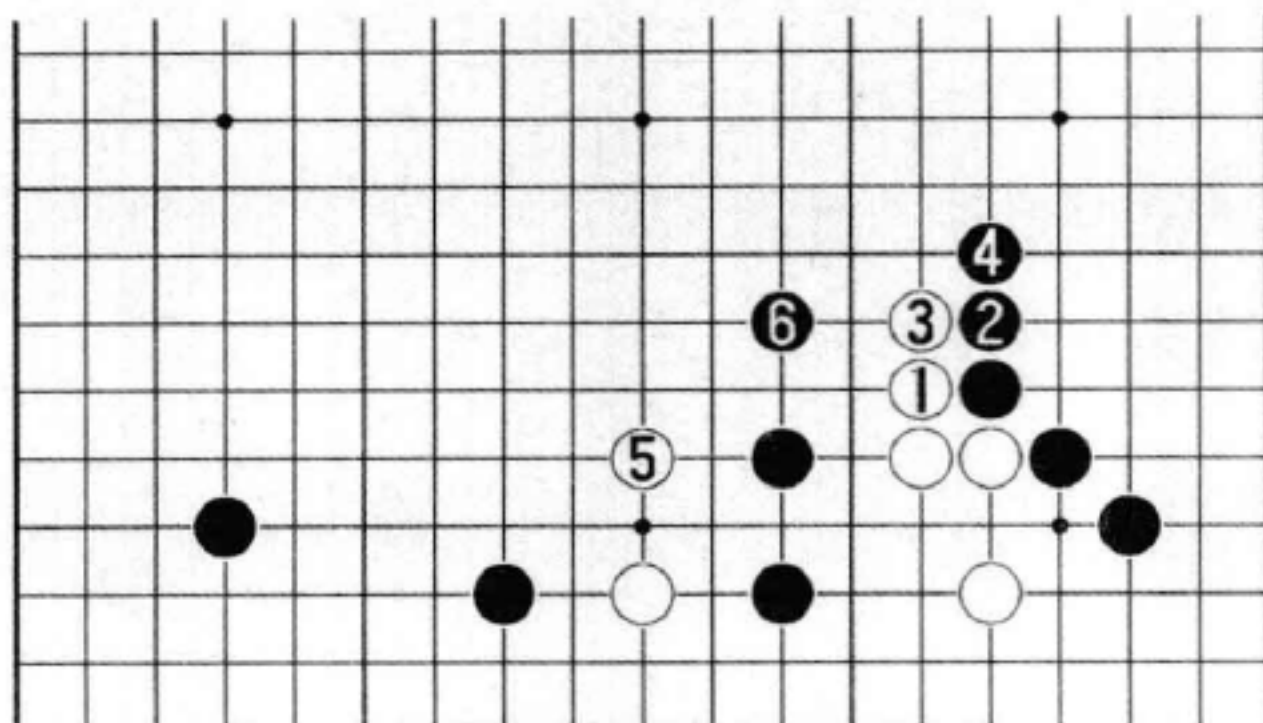


3图



4 图 (正面作战)

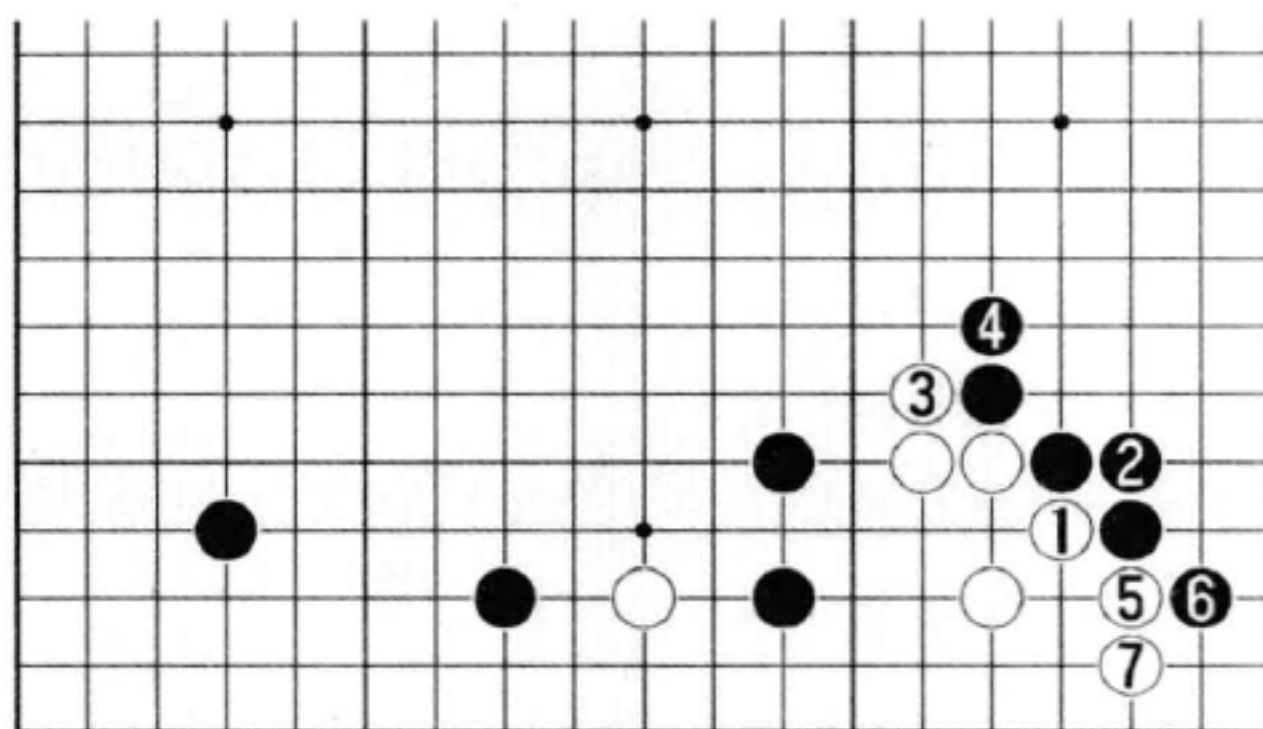
白 1、3 压出正面作战。黑 6 跳出后，白有二处弱子，黑仅一处，白不好。



4 图

5 图 (安定)

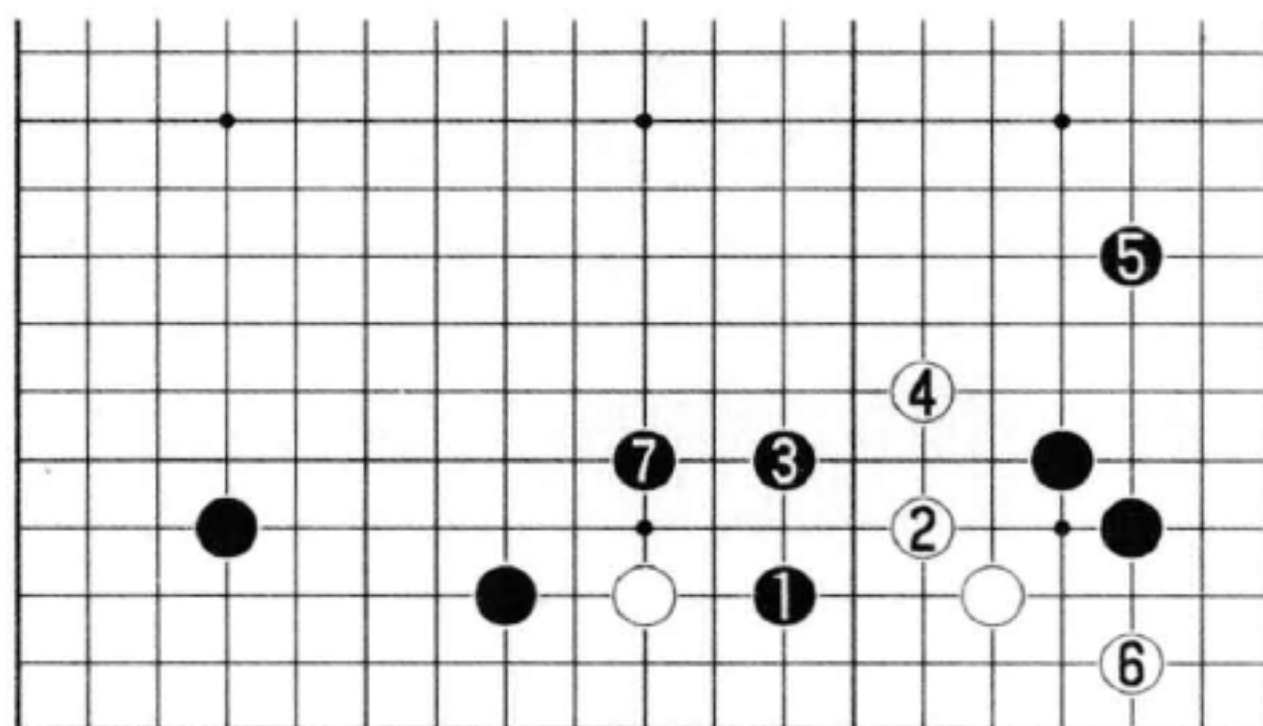
白可以在 1 位鼓虎，再 5、7 整形安定。



5 图 *

6 图 (简明)

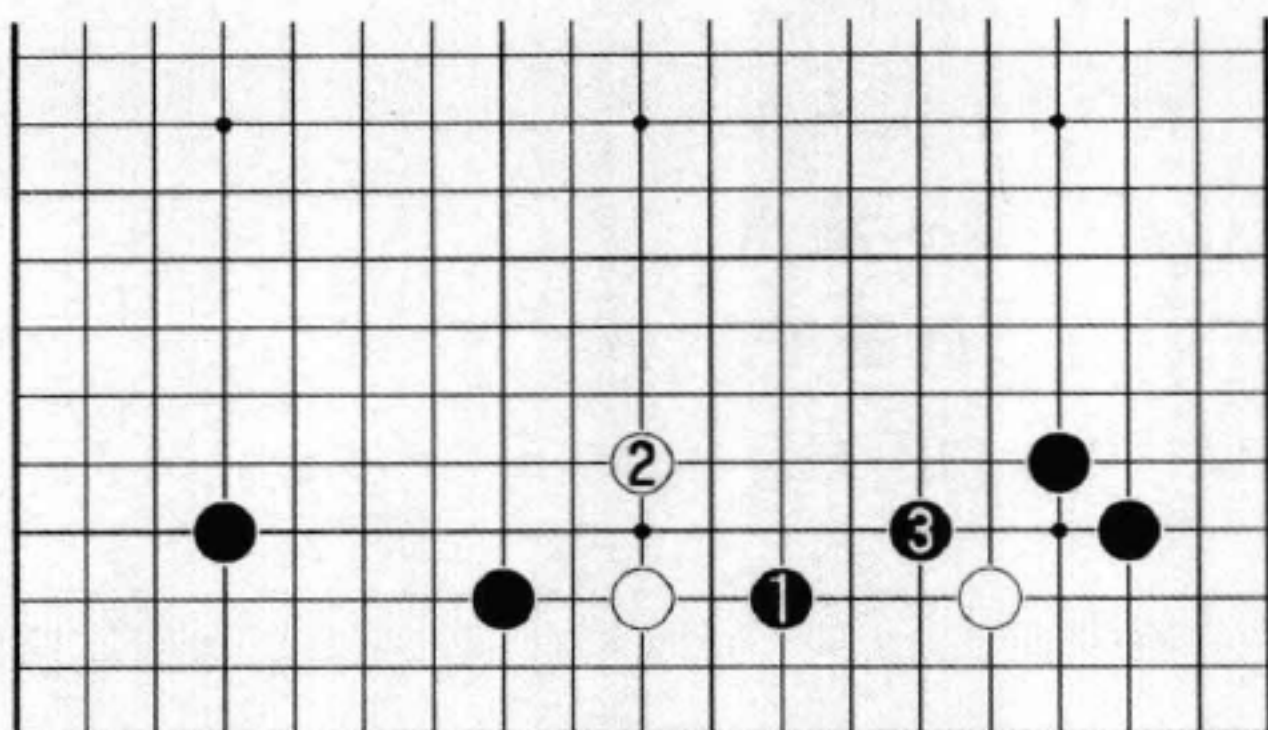
白 2 小尖，以下至黑 7，黑简明易下。



6 图

7 图 (黑满意)

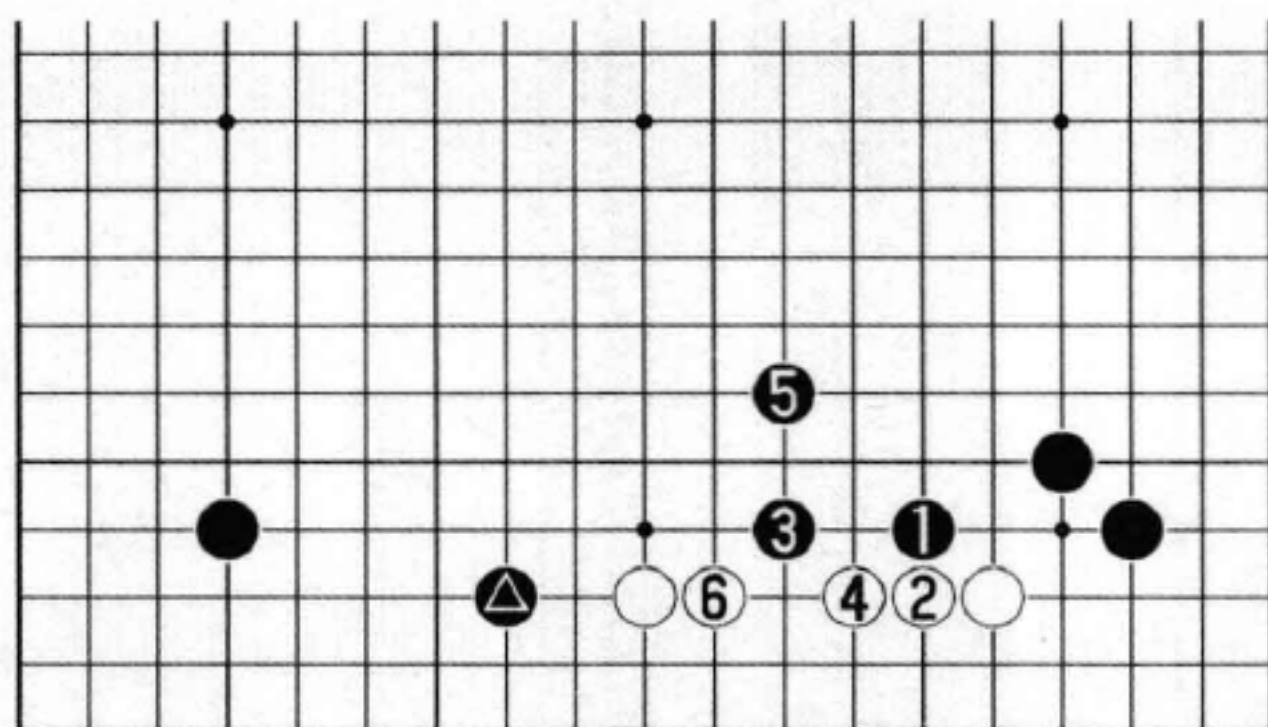
白 2 跳起软弱，黑 3 恰好罩住，黑棋形漂亮，实地又大。



7 图

8 图 (飞压的问题)

黑 1 飞压至白 6，黑的本意当然是要扩大右边。然而，在黑有△子的场合，这种走法有凑白巩固之嫌。倘若没有△子，黑棋打入，白棋则有回旋的余地，故黑棋就可考虑本图这样的飞压。



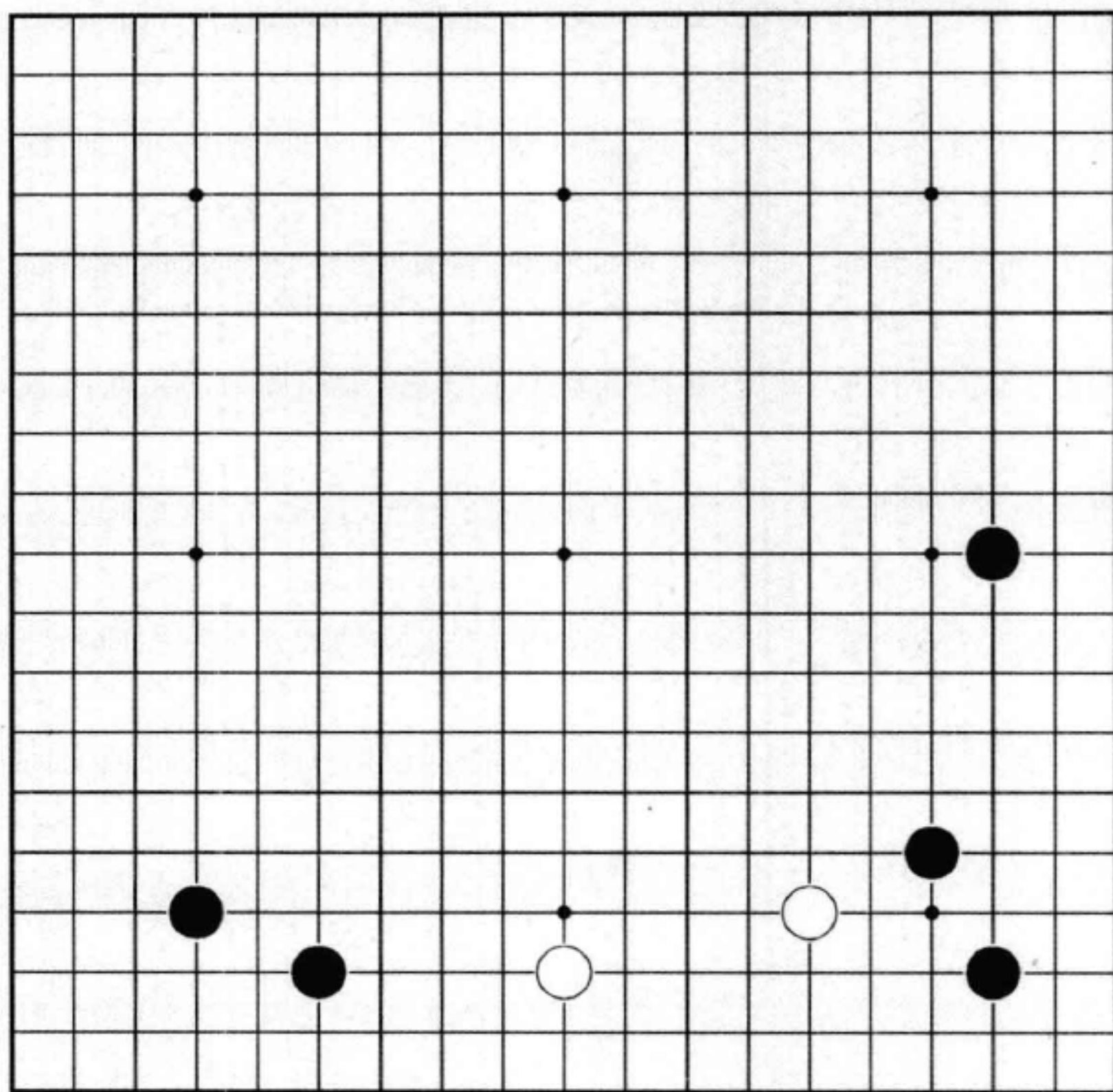
8 图

〔要点〕

1 图很重要。图中黑 1 至 5 几乎是定式。若能充分掌握这种下法并将其运用于实战，单刀直入地分而攻之，那一定会收到很好的效果。黑棋打入白阵后，不管白棋变化如何，因为弱棋是二比一，故黑棋没有怯战的道理。



第 8 型

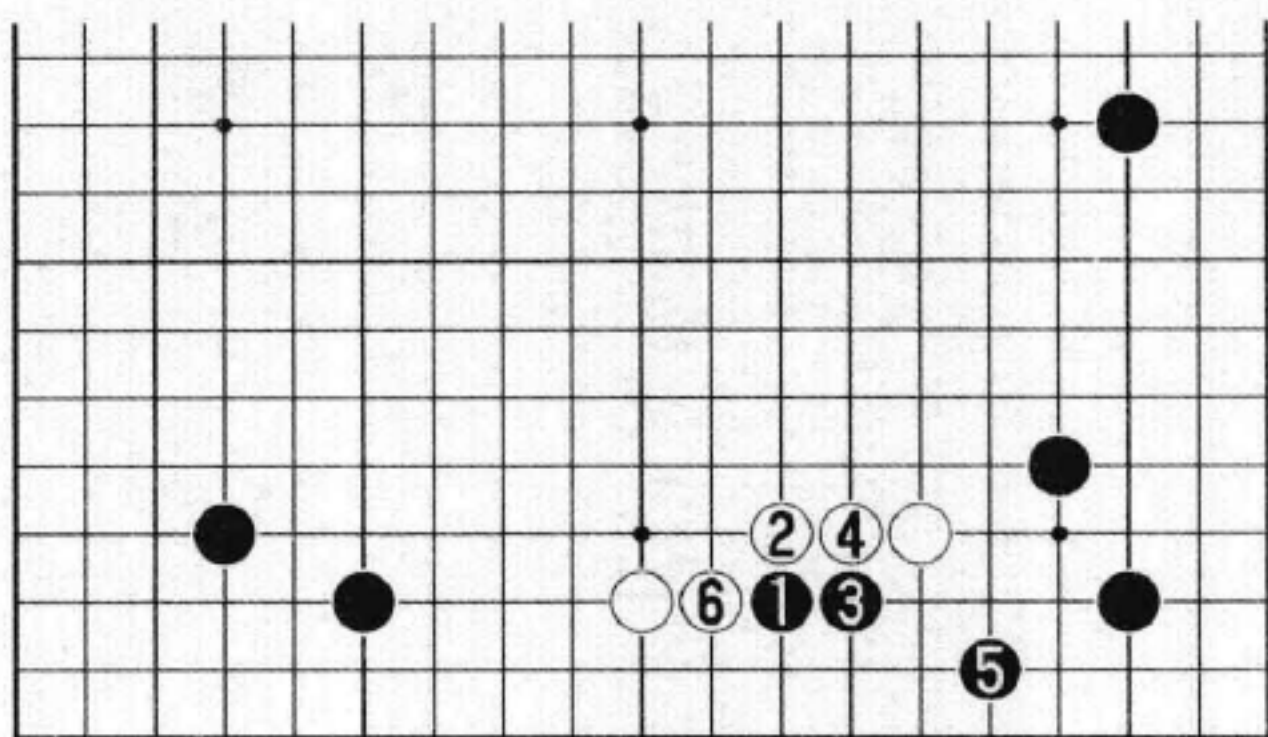


黑 先

这是白棋挂三三，黑小飞，白星下开拆的定式。当左边黑势靠近时，白棋必须补一手才能安定。因此，黑若能抓住机会，打入就严厉了。是白棋花一手防守呢？还是黑棋打入呢？这是序盘和中盘的关键。

1 图 (掏空)

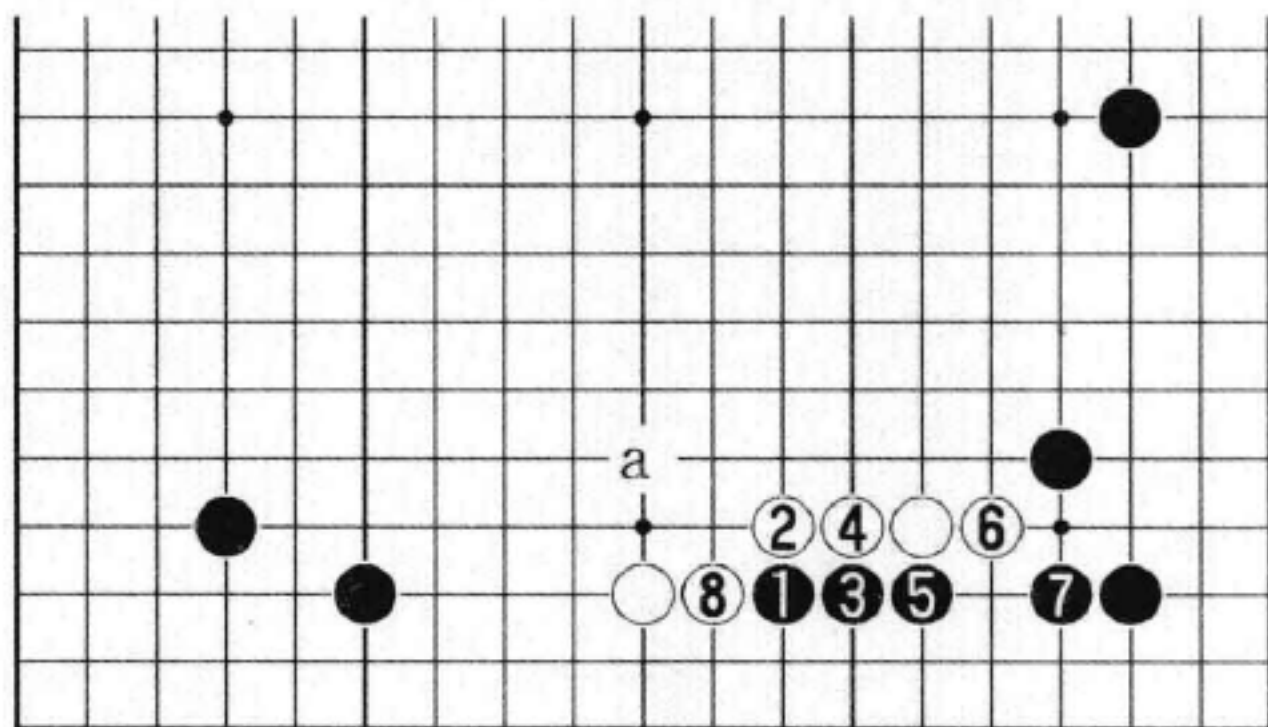
黑 1 至 5 掏空，以后还可以伺机进攻这块白棋。



1 图 *

2 图 (大同小异)

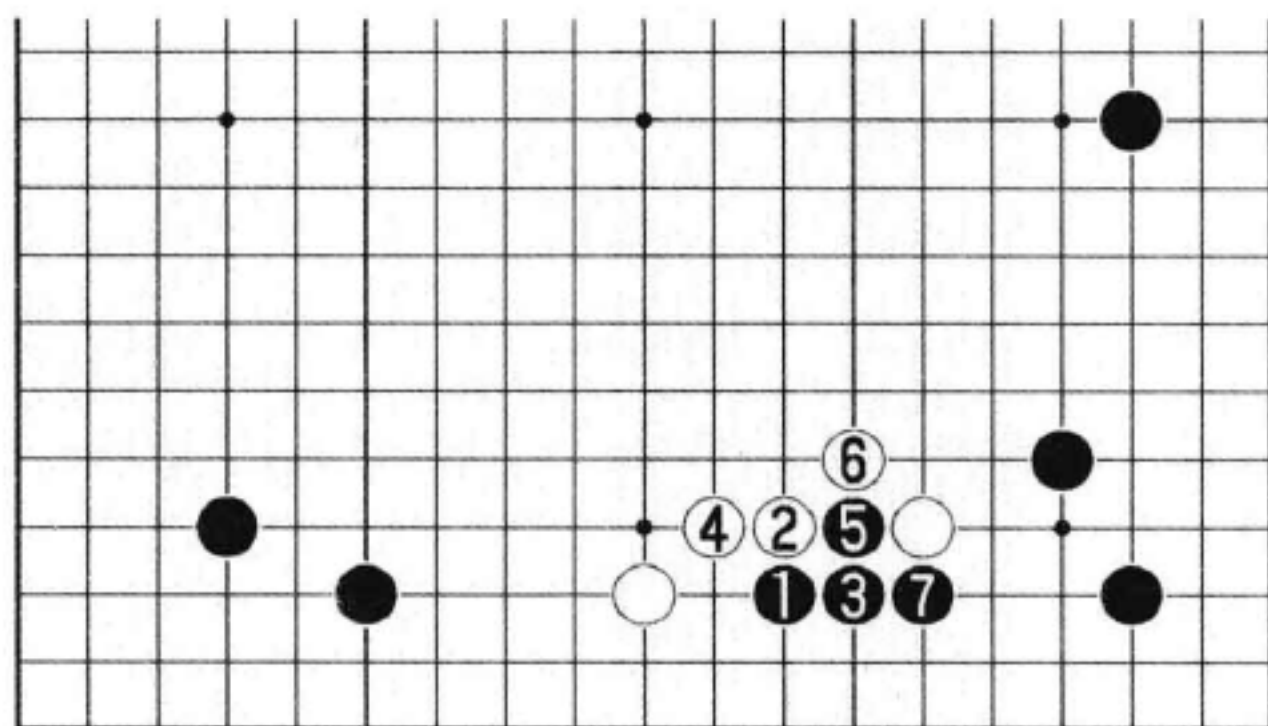
黑也有 5、7 的走法，此图和上图大同小异。白 8 补在 a 位也是好形。



2 图 *

3 图 (黑好)

黑 3 长时，白 4 若退，则黑 5 冲、7 退，结果黑好，白也暂且得到先手。

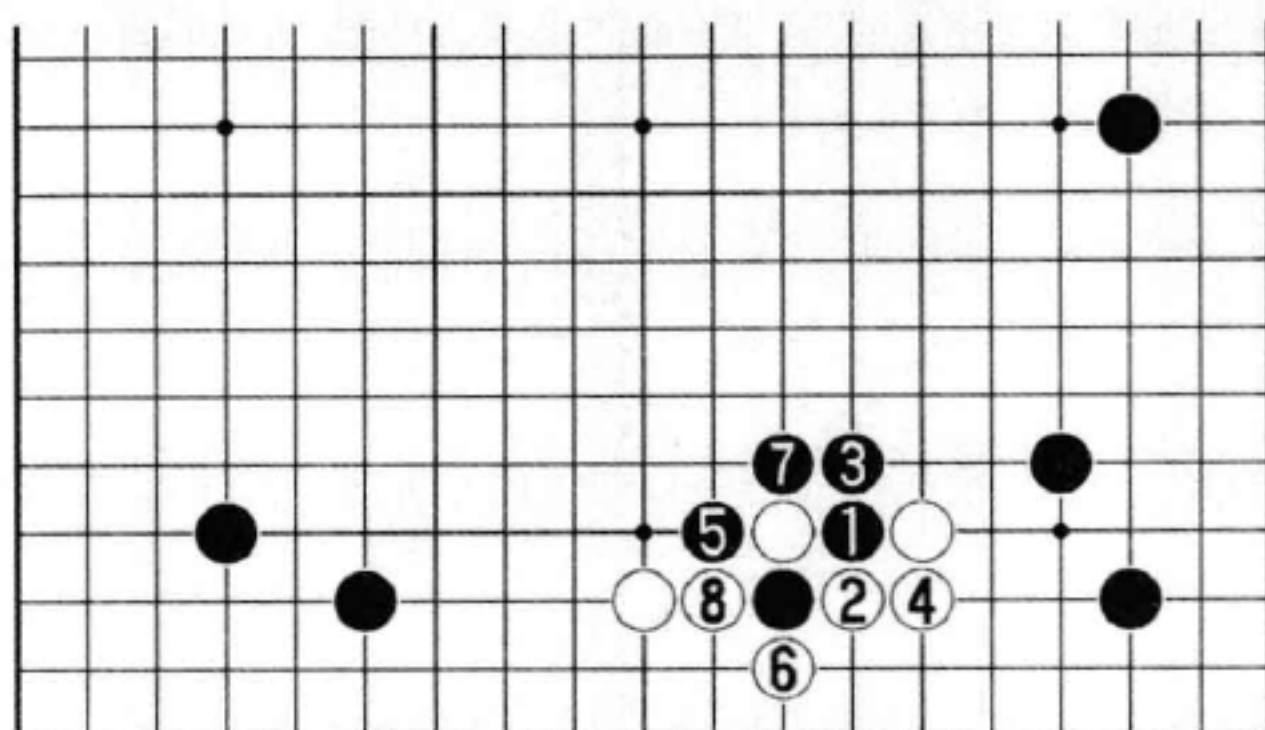


3 图



4 图（挖）

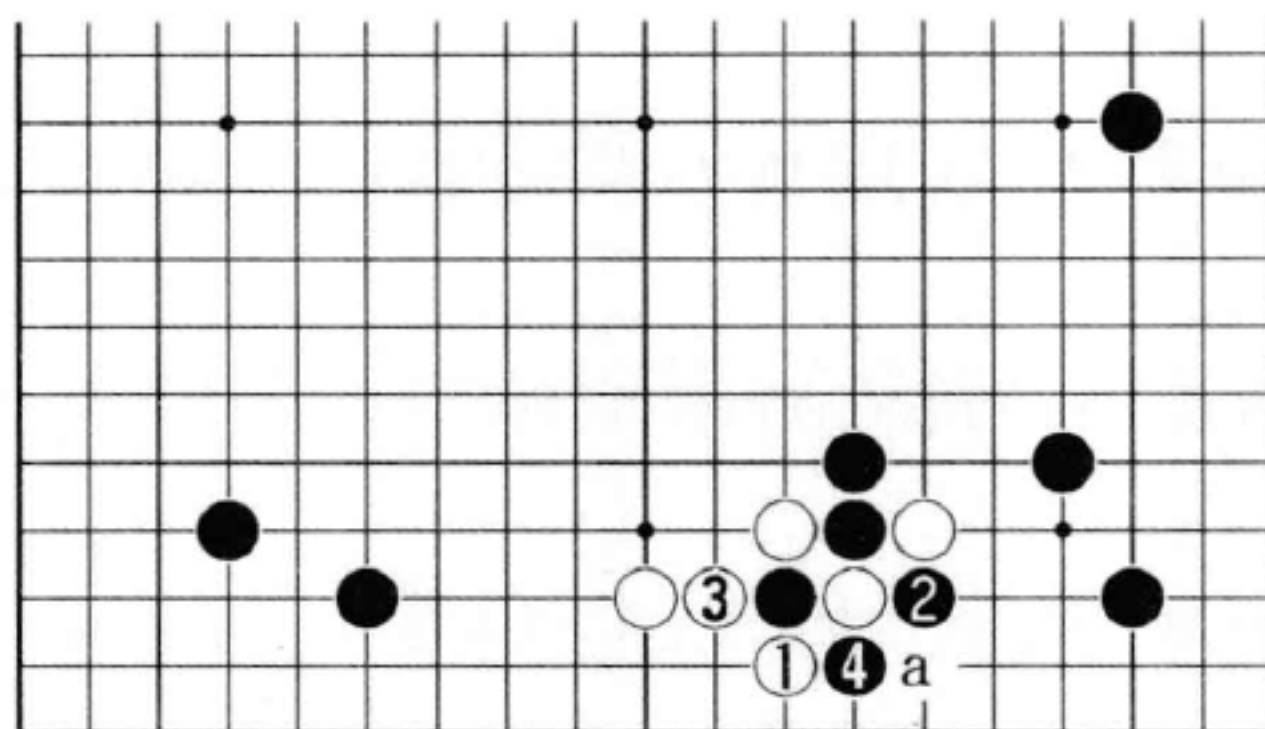
黑 1 挖至白 8，
白也安心。



4 图

5 图（变化）

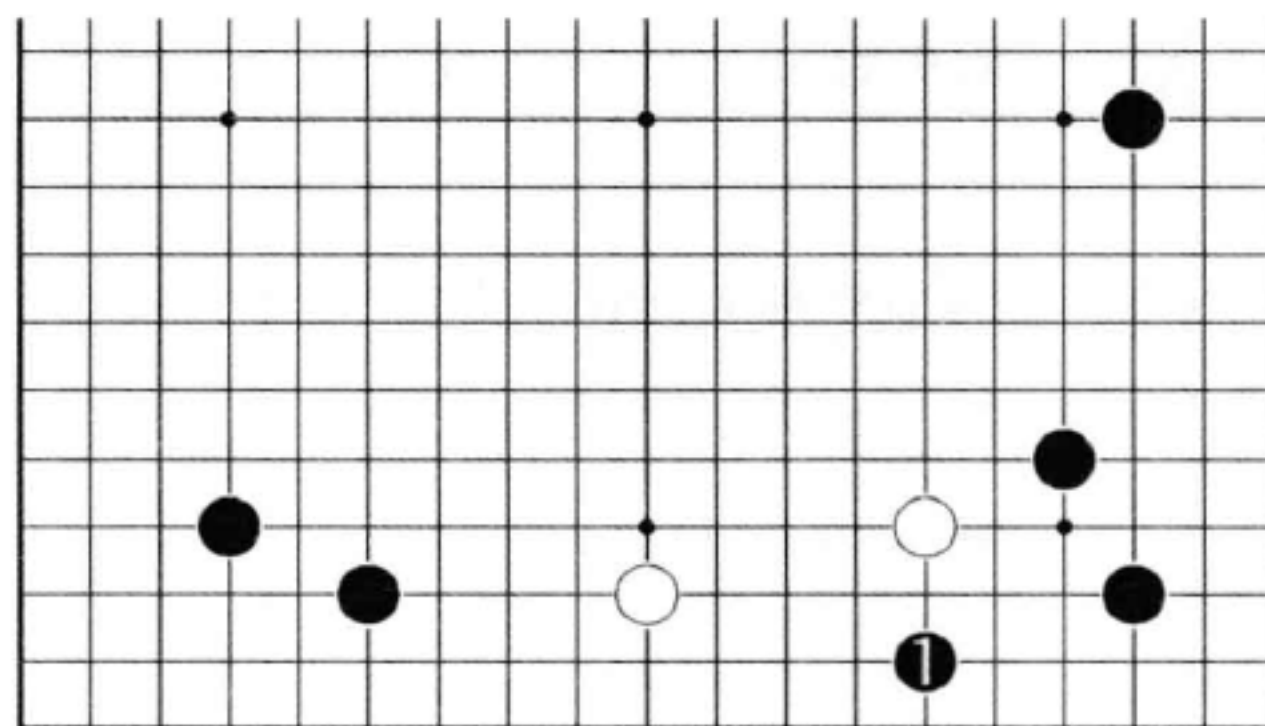
白有可能走 1 位
打吃的变化。a 位的
打劫令人生畏。



5 图

6 图（不足）

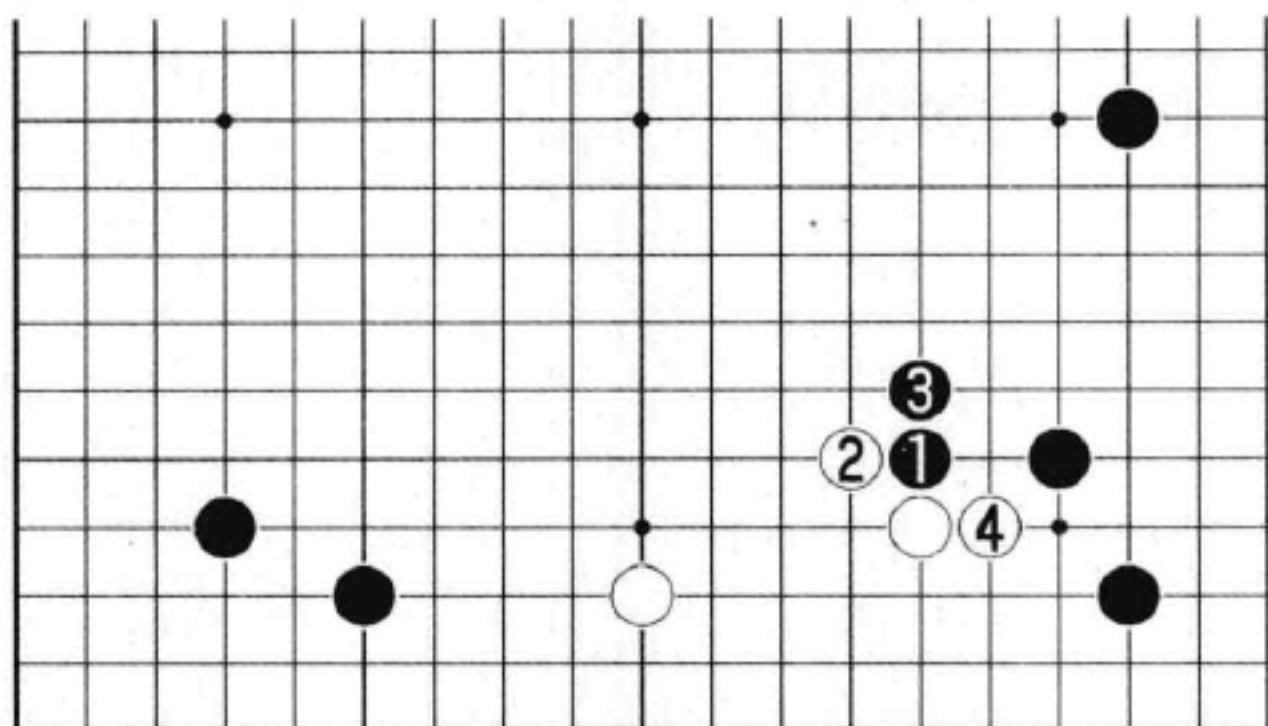
黑 1 大飞，虽然
夺取白的根据，但攻
击压力稍嫌不足。



6 图

7 图 (模样)

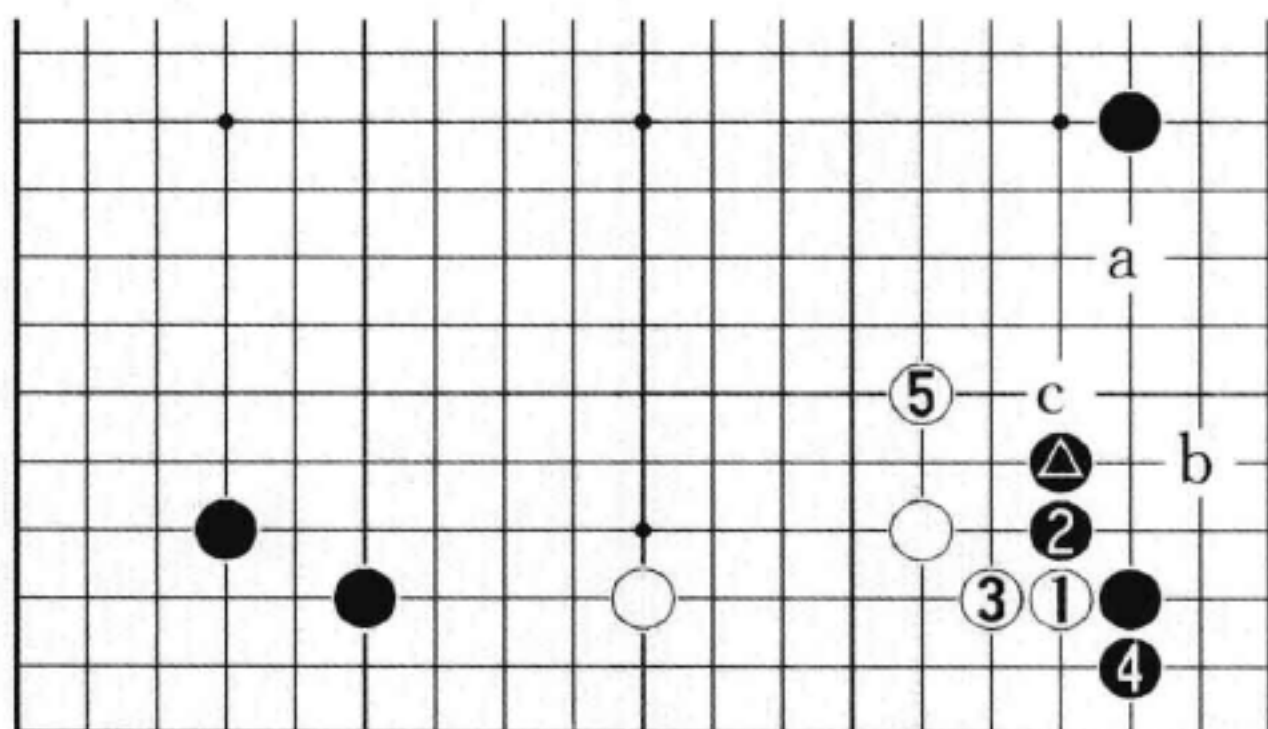
黑棋若不打入白阵，而走 1、3 扩张模样，白 4 挺进，白棋自然得到强化。



7 图

8 图 (防守)

若白先 1、3 靠退再 5 关起是堂堂正正的防守。继而，若白在 a 位打入，就有 b 位飞的利用。故黑棋要补一手。若黑△子是在 c 位大飞的位置，白 1 就在 3 位尖，窥视着以后在 4 位托的手段。



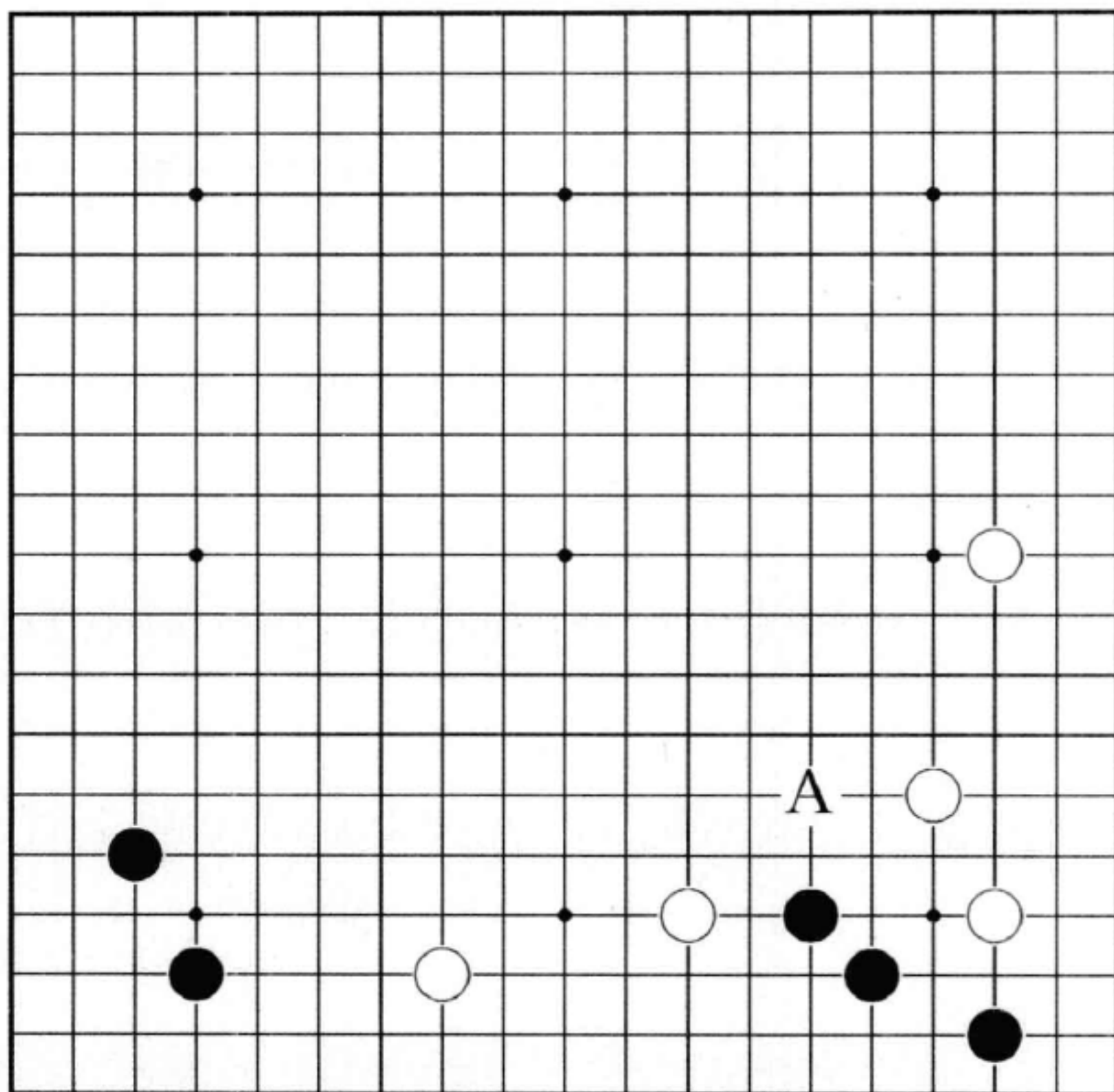
8 图

〔要点〕

若考虑到 1 图和 8 图的差别，就会懂得在下边打入是当务之急。这不仅仅是大场，也称得上是有关双方攻防的急场吧。



第9型



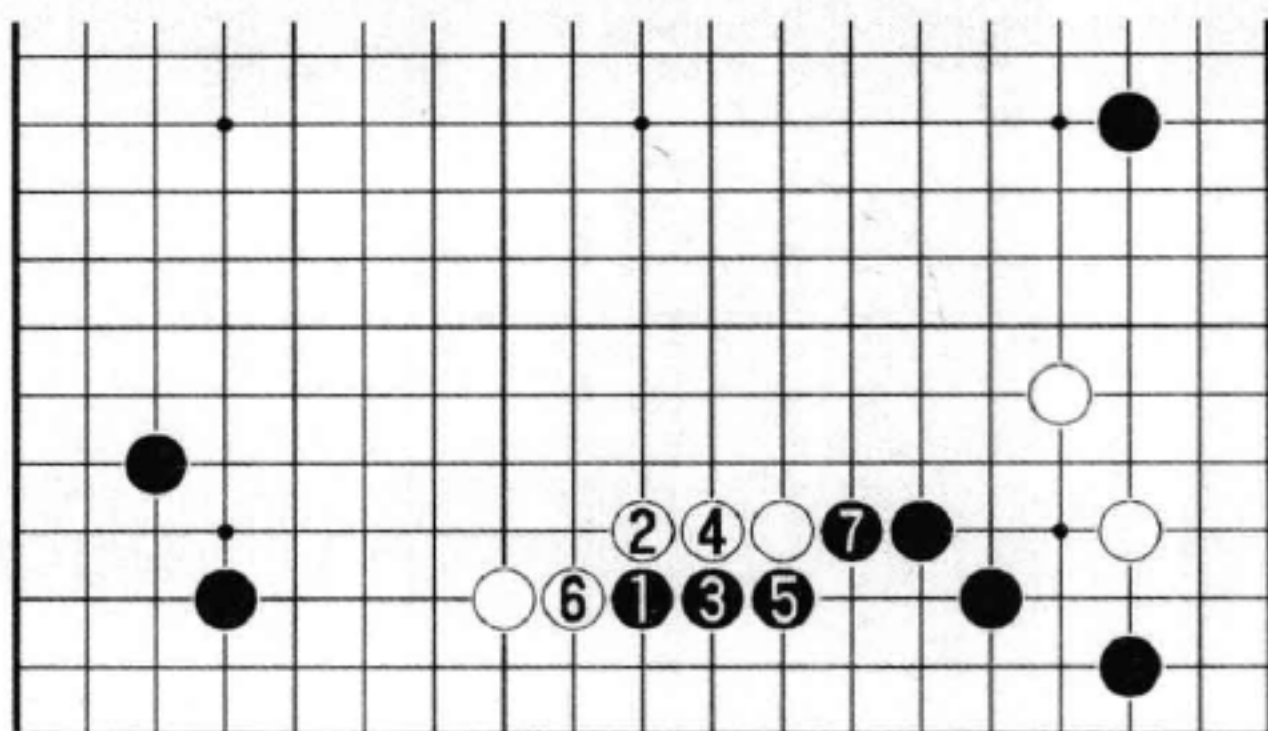
黑 先

本型同上型的打入属于同一类型。黑在 A 位跳虽然不失为堂堂正正的走法。然而，白下边三间拆的打入更引人注目。

仍然是“有关攻防急场”的问题，一般很早就要打入。

1 图 (夺取根据)

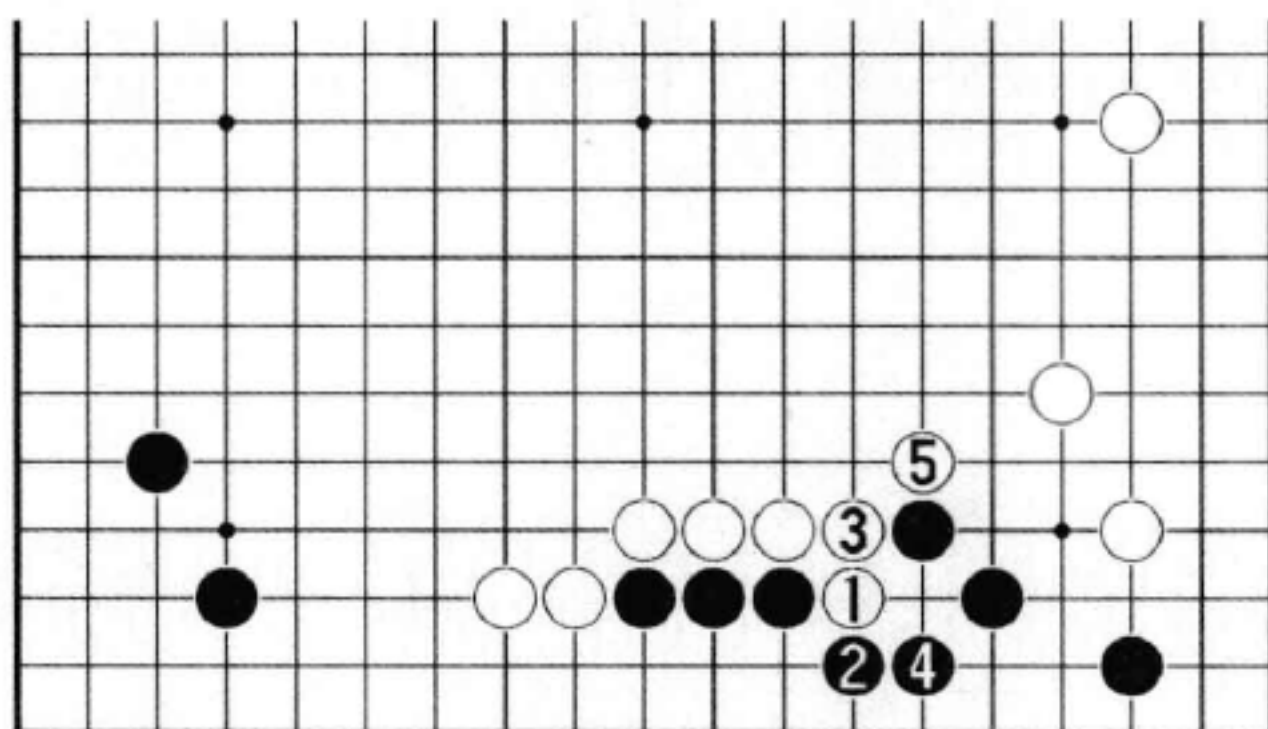
黑 1 打入至 7，既收得实利，又夺白根据。实质很大。



1 图 *

2 图 (白厚壮)

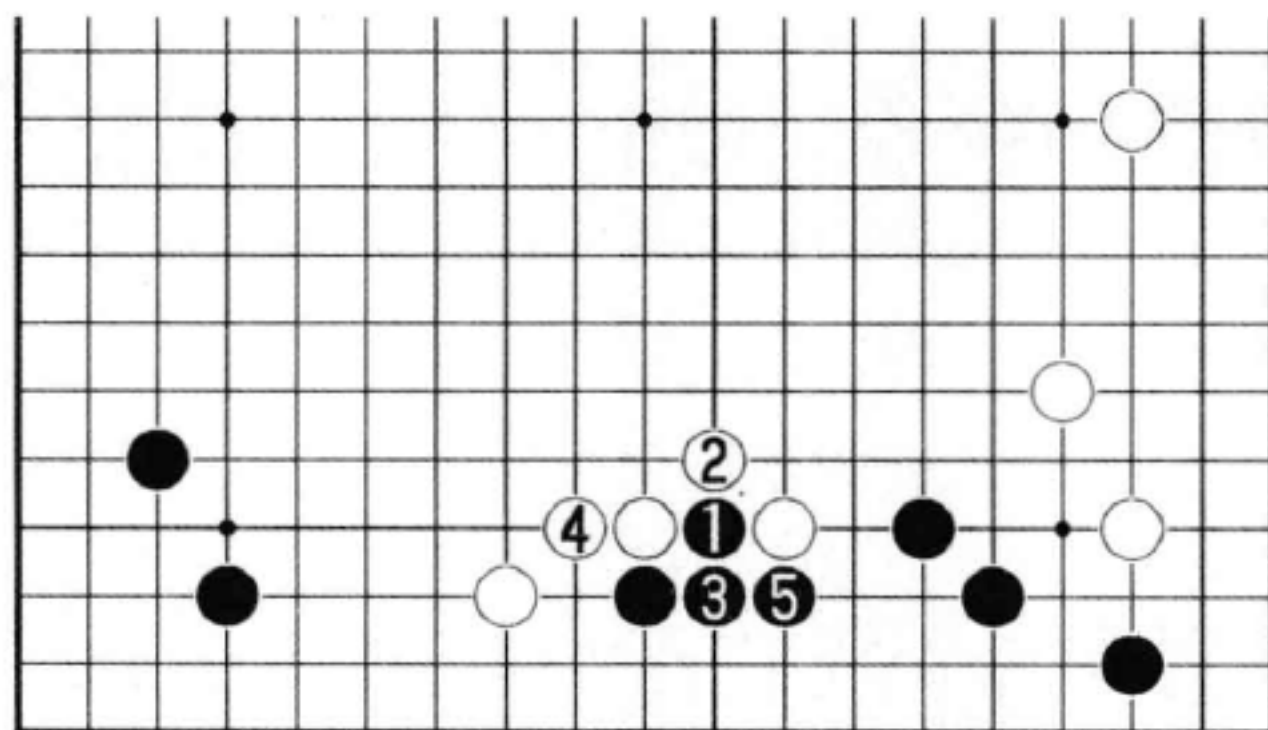
上图黑 7 是十分重要的一手棋。若脱先不补，白 1 至 5，白中腹变厚。



2 图

3 图 (挖)

黑 1 挖的手段屡屡出现，以下至 5，黑成功。

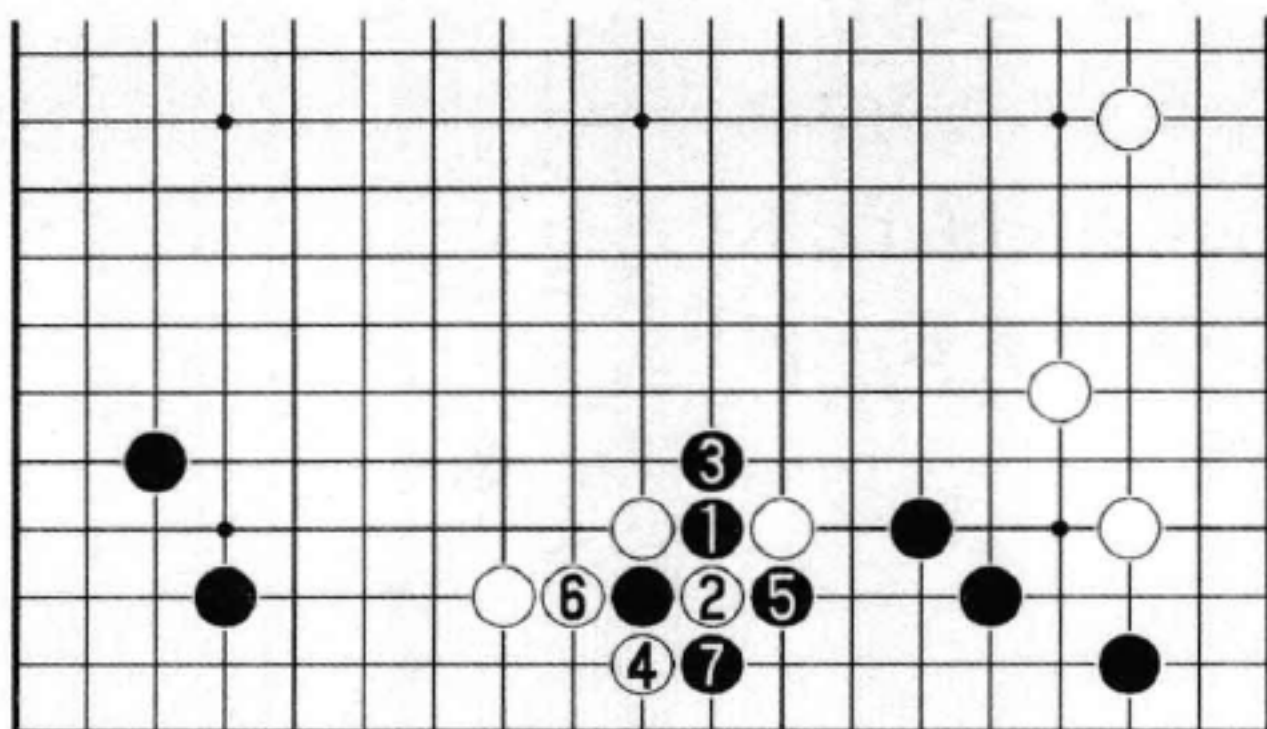


3 图



4 图 (变化)

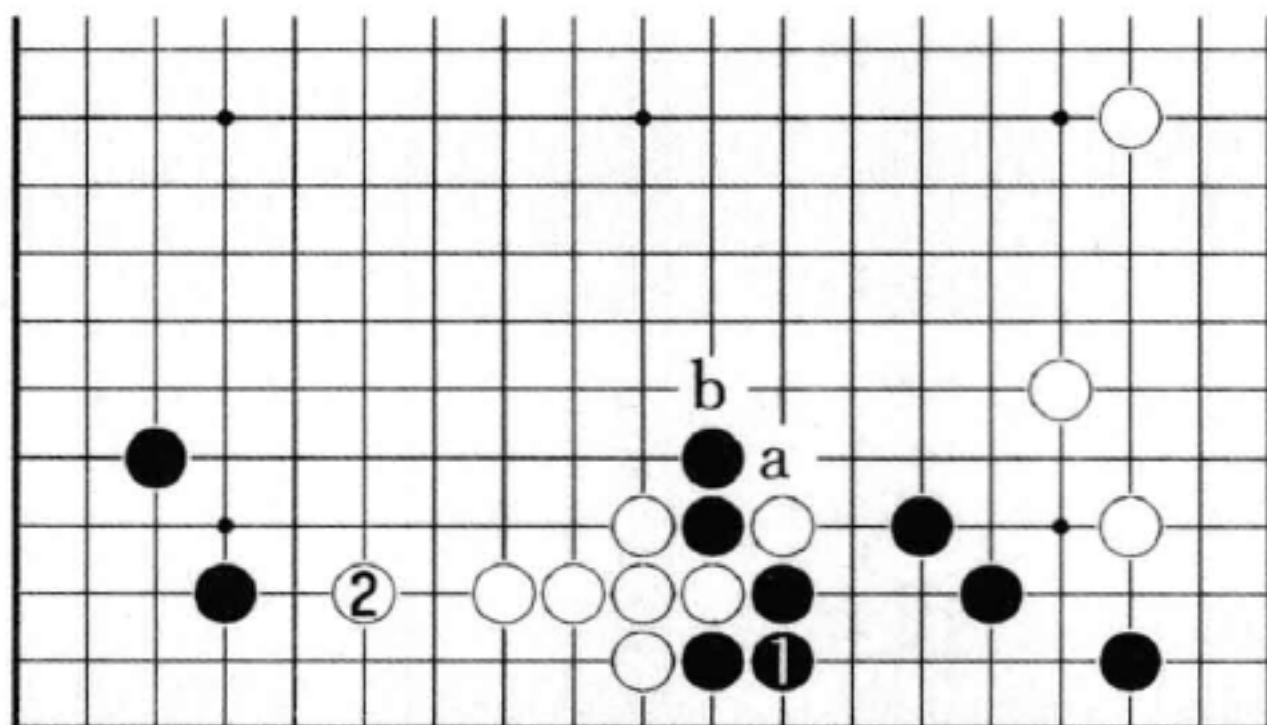
白 2、4 如求变化，黑 7 打吃，白 8 大体上要接住。



4 图

5 图 (黑可战)

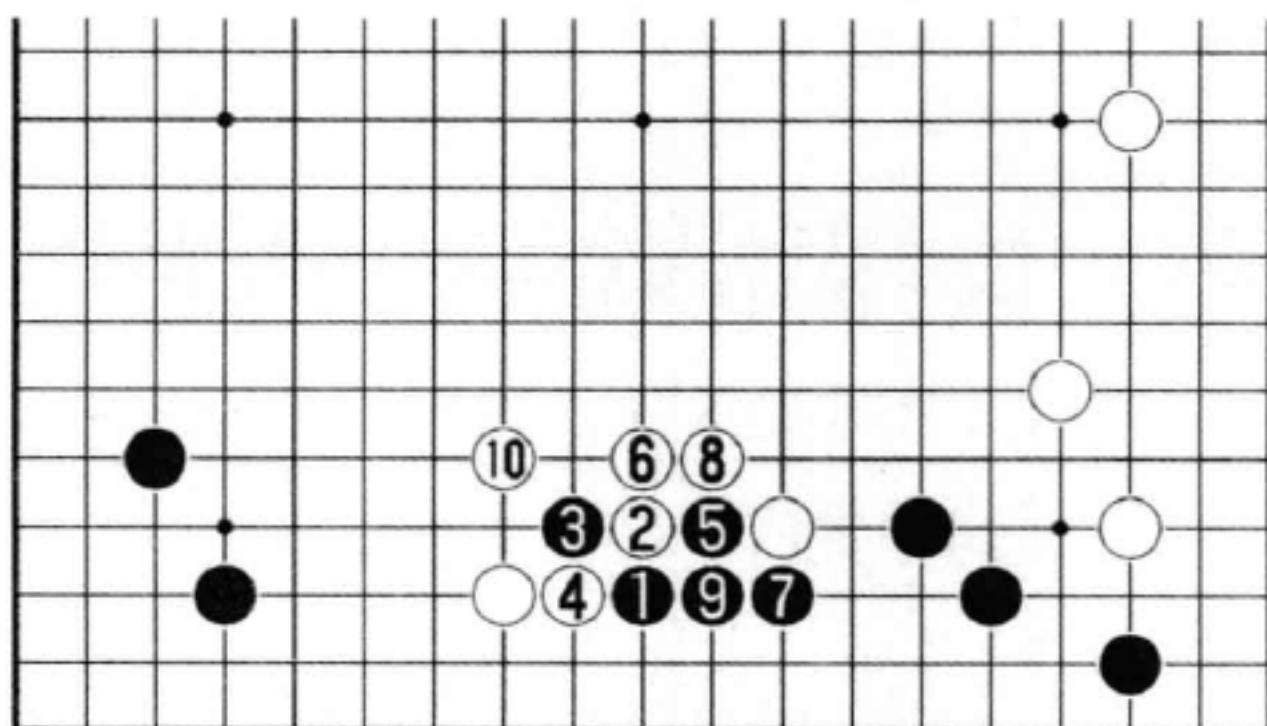
黑 1 下接，白 2 拆一，战斗告一段落。今后白若 a，则黑 b，黑可战。



5 图

6 图 (俗手)

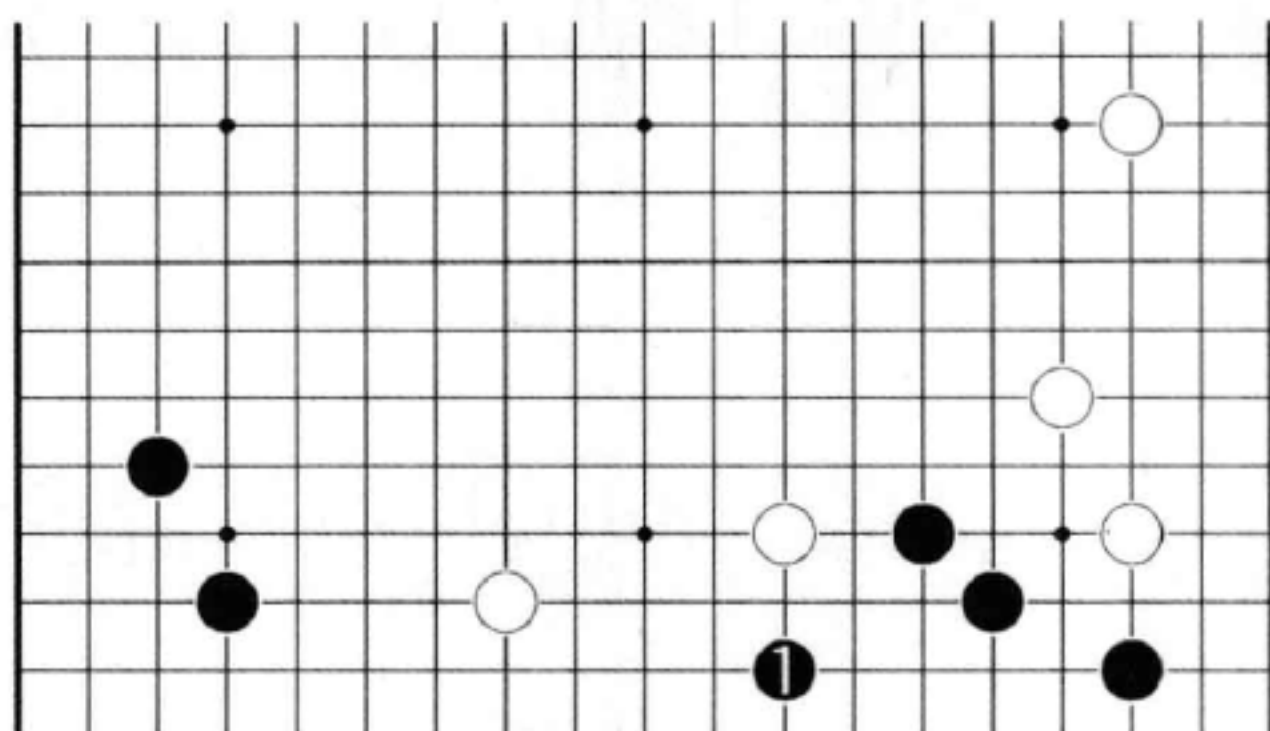
黑 3 扳是典型的俗手。白 10 枷吃，黑损。



6 图

7图 (软弱)

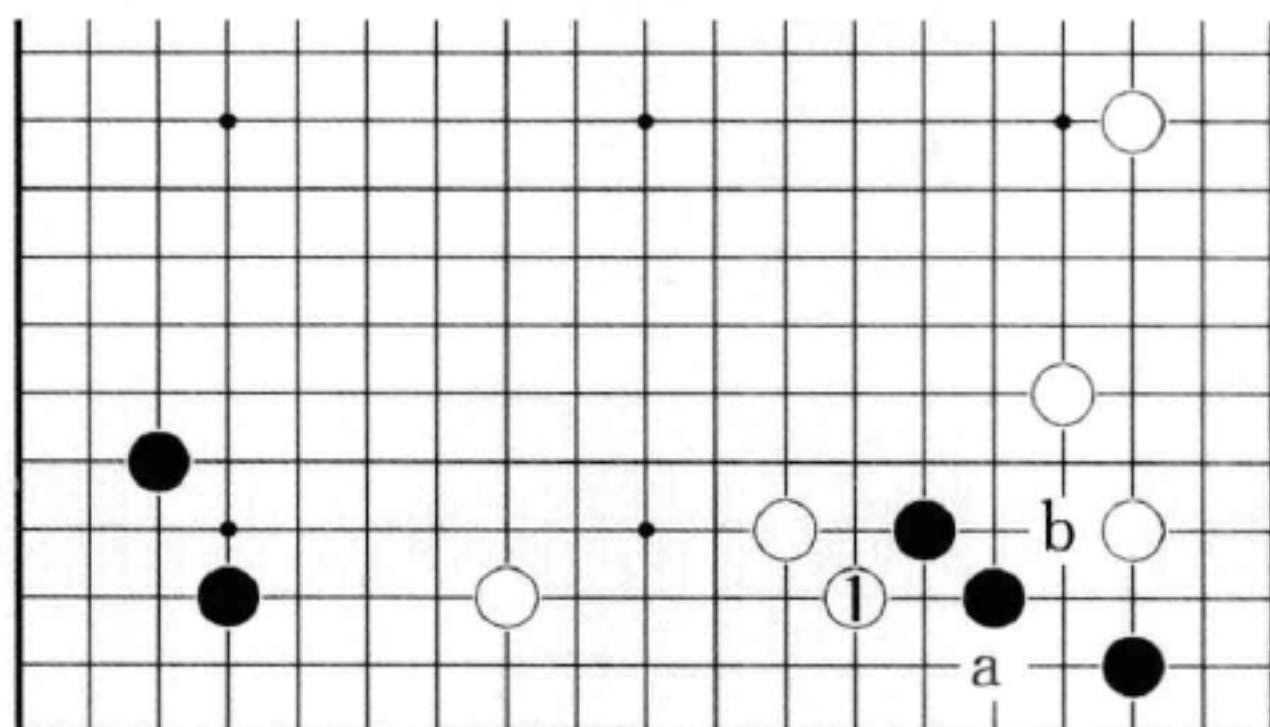
黑1飞边掏空软弱，对白棋胁迫力不足。黑棋不如1图充分。



7图

8图 (防守的好点)

白1小尖防守是非常出色的一手。其不仅是防守，还窥伺着黑三子。随着棋势的进展，白有a位托或b位并之类的手段。黑棋行动颇感掣肘。



8图*

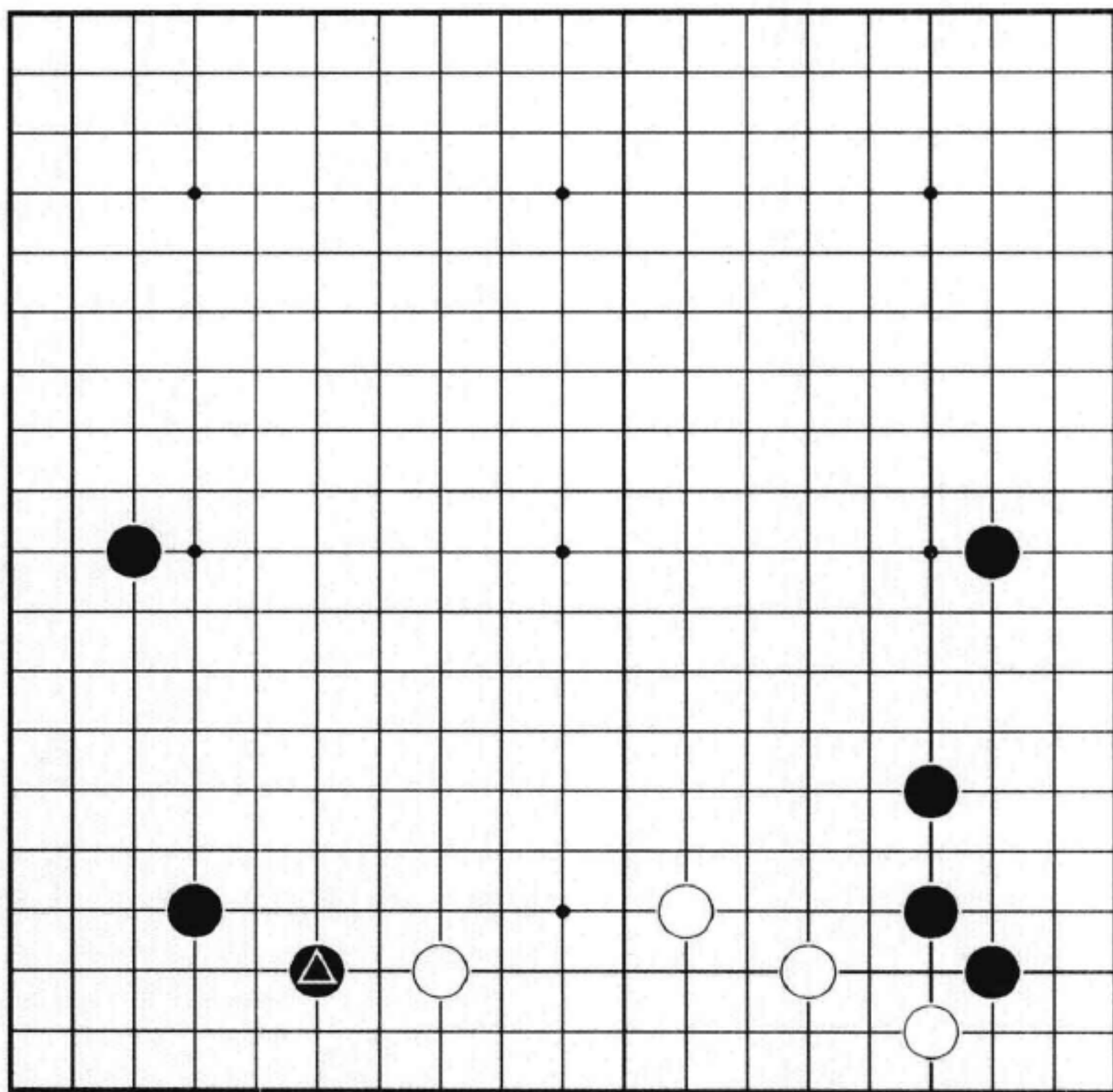
〔要点〕

充分认识1图和8图的差别至关重要。

无论是1图还是8图，均非是单纯地护空，它含有后续的攻击手段。若一手棋的价值是“实地加进攻”，那么，这手棋就价值连城。



第 10 型



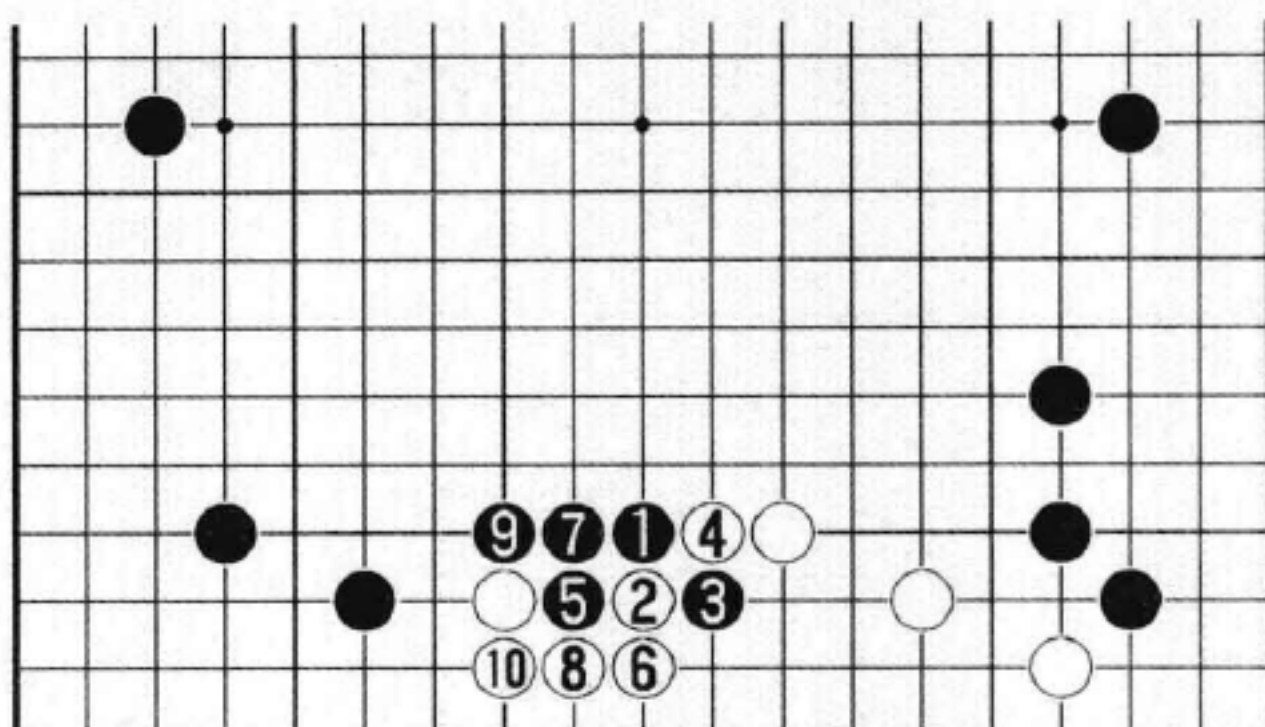
黑 先

这是白棋飞角后，再小飞守边的定式。然而，当黑△拦逼后，看似强固的白棋也成了松懈之形。

黑有什么手段呢？就打入而言，单纯地破空未必得策。

1 图（俗手）

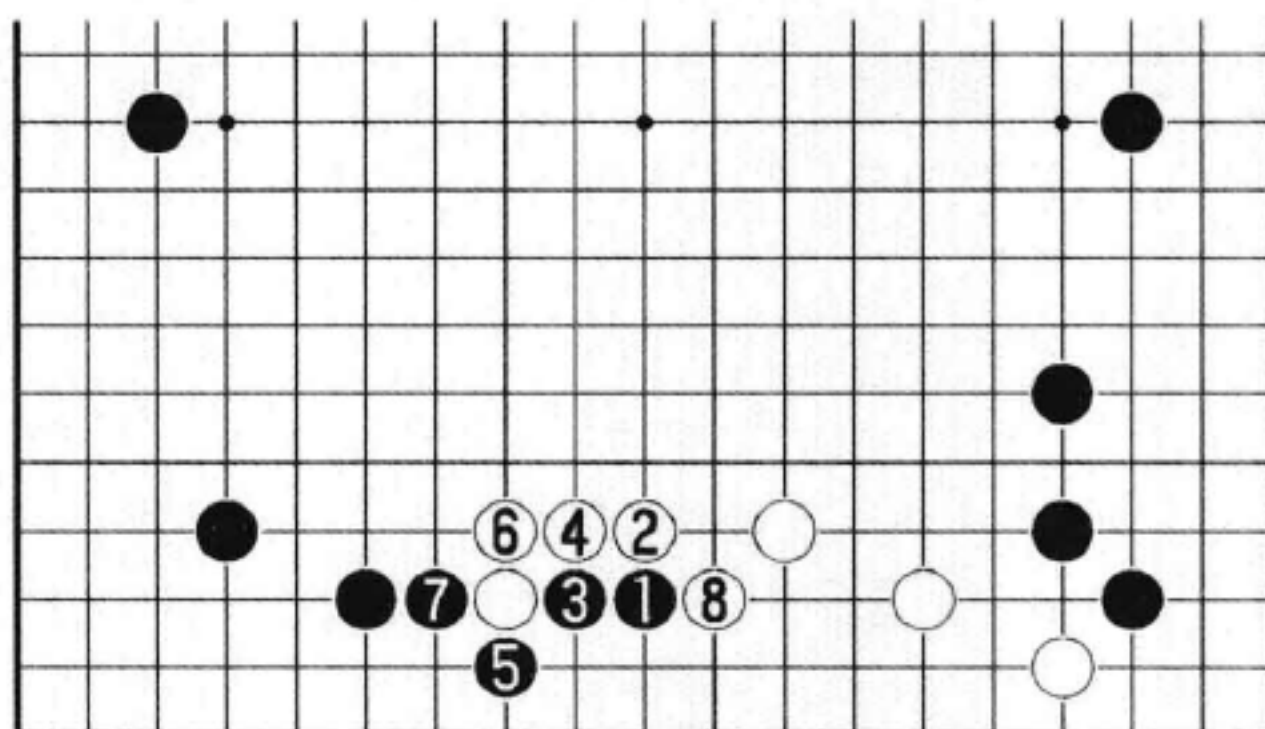
黑 1 在四线打入，但此形反而凑白巩固，不成其为打入。



1 图

2 图（成功）

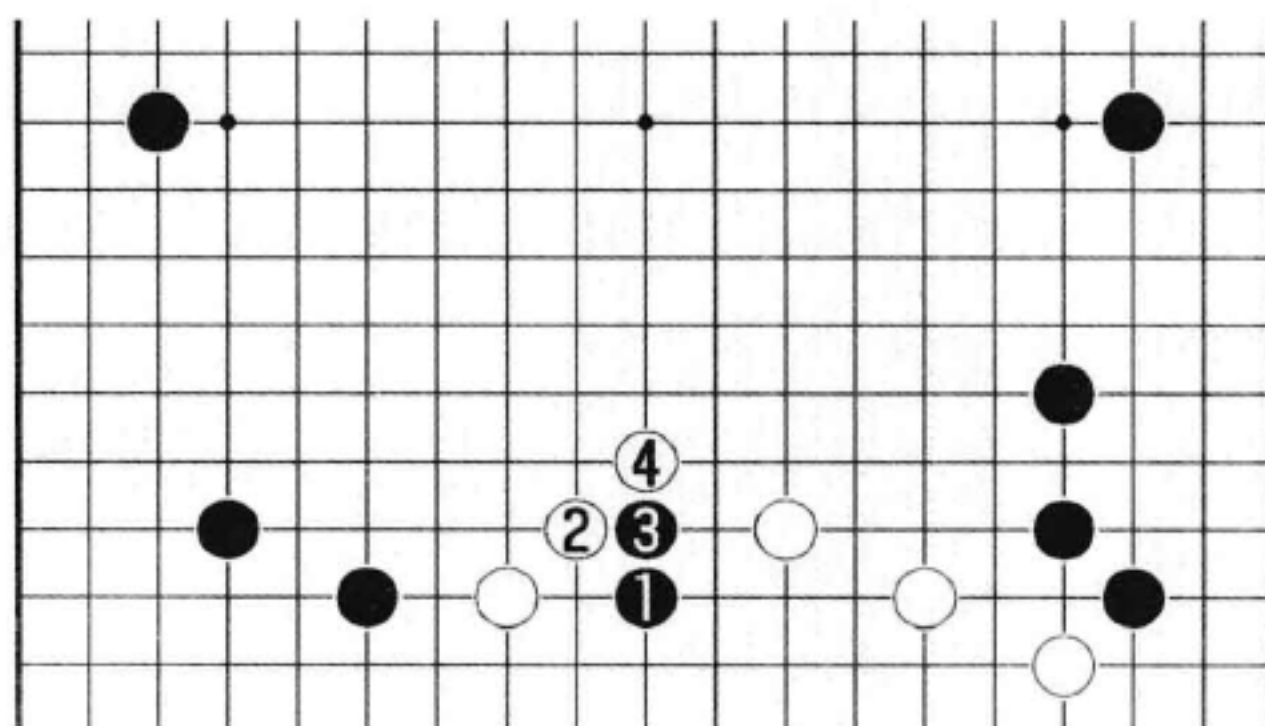
黑 1 打入是正确的着点。白 2 至黑 7 渡过，黑成功。



2 图 *

3 图（强手）

务必注意白 2 小尖的强手。白 4 后，黑如何应好？

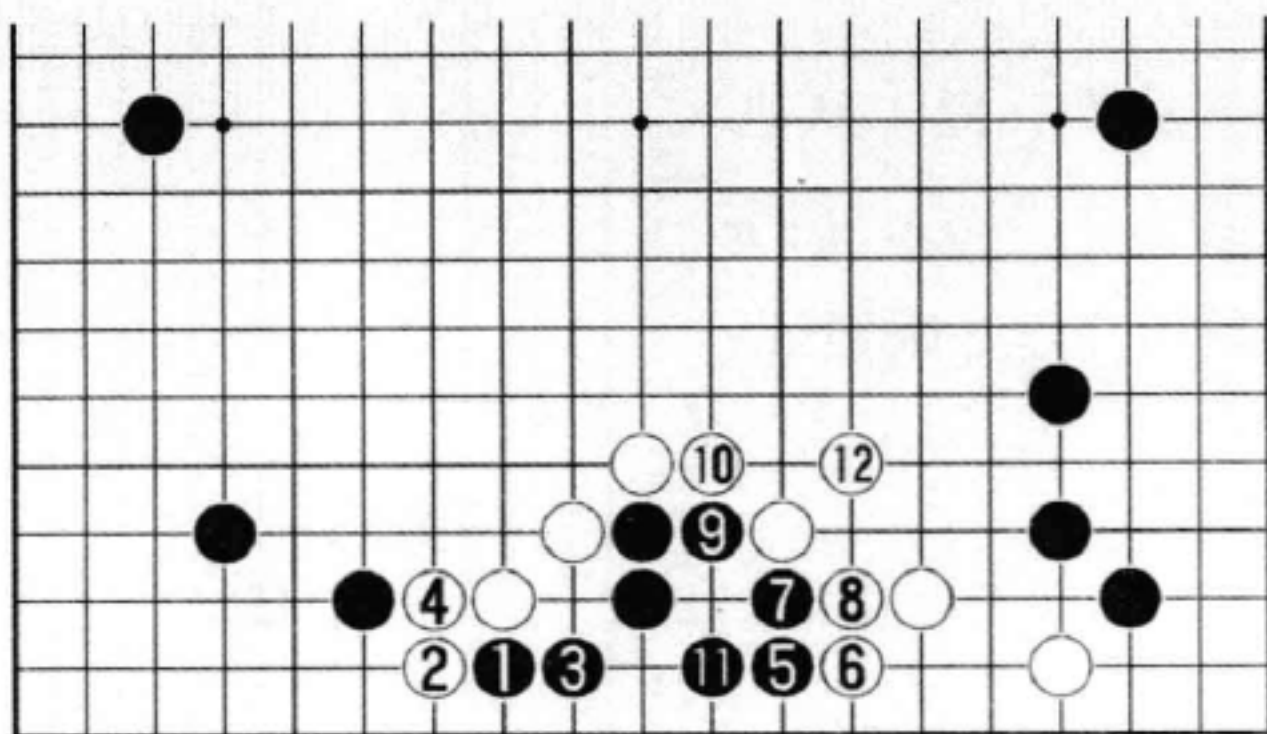


3 图



4图 (活棋)

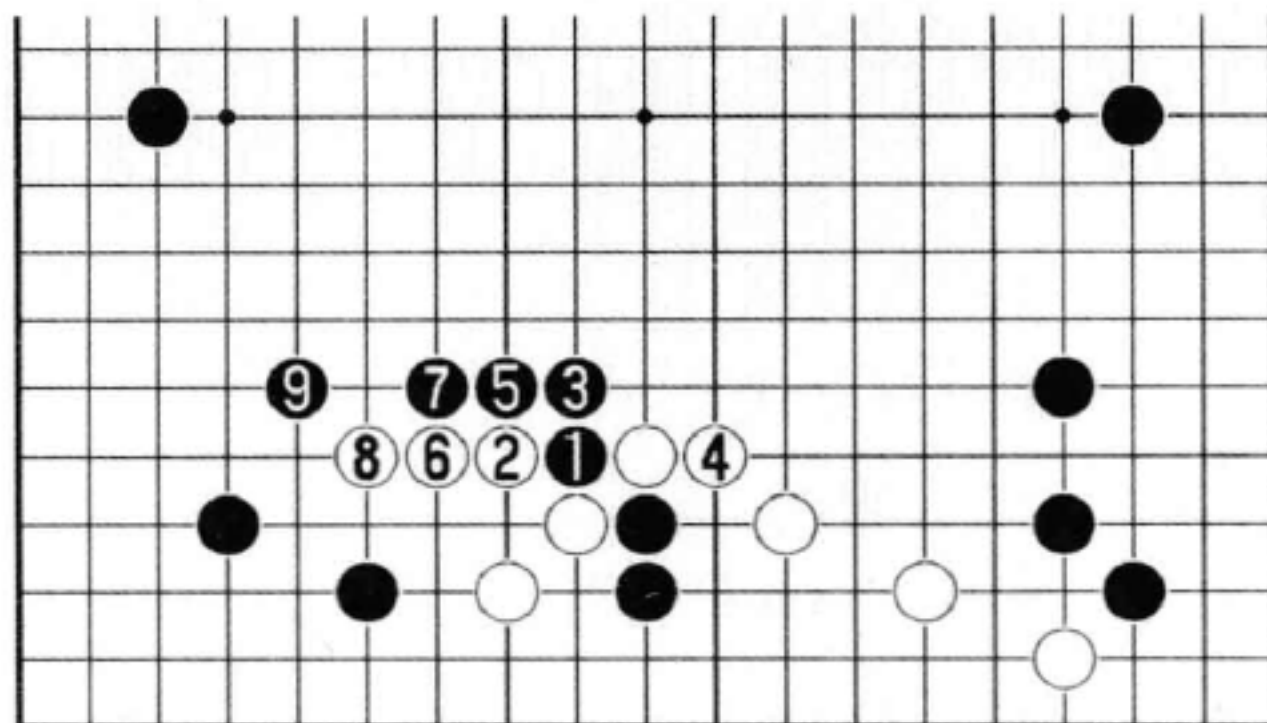
黑若打算活棋，
那倒很简单的。



4图

5图 (反击)

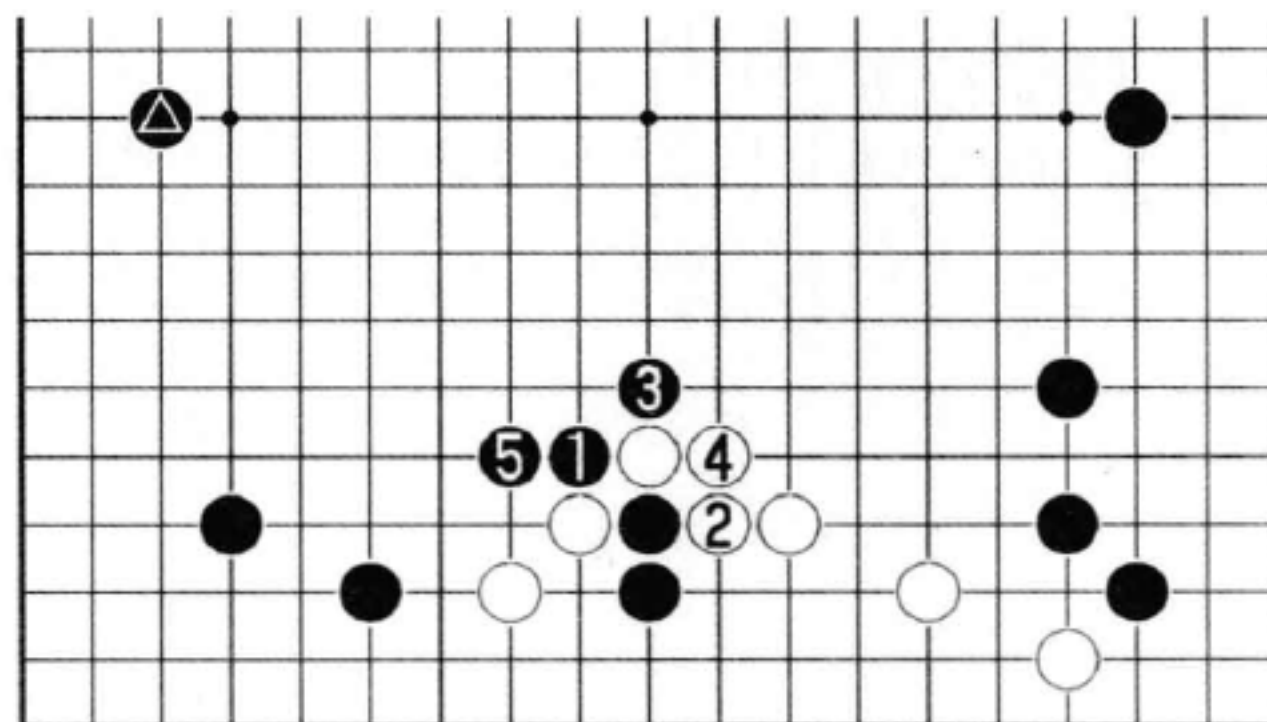
黑1断，舍弃二
子是强手。至黑9收
紧气，黑棋成功。



5图*

6图 (外势)

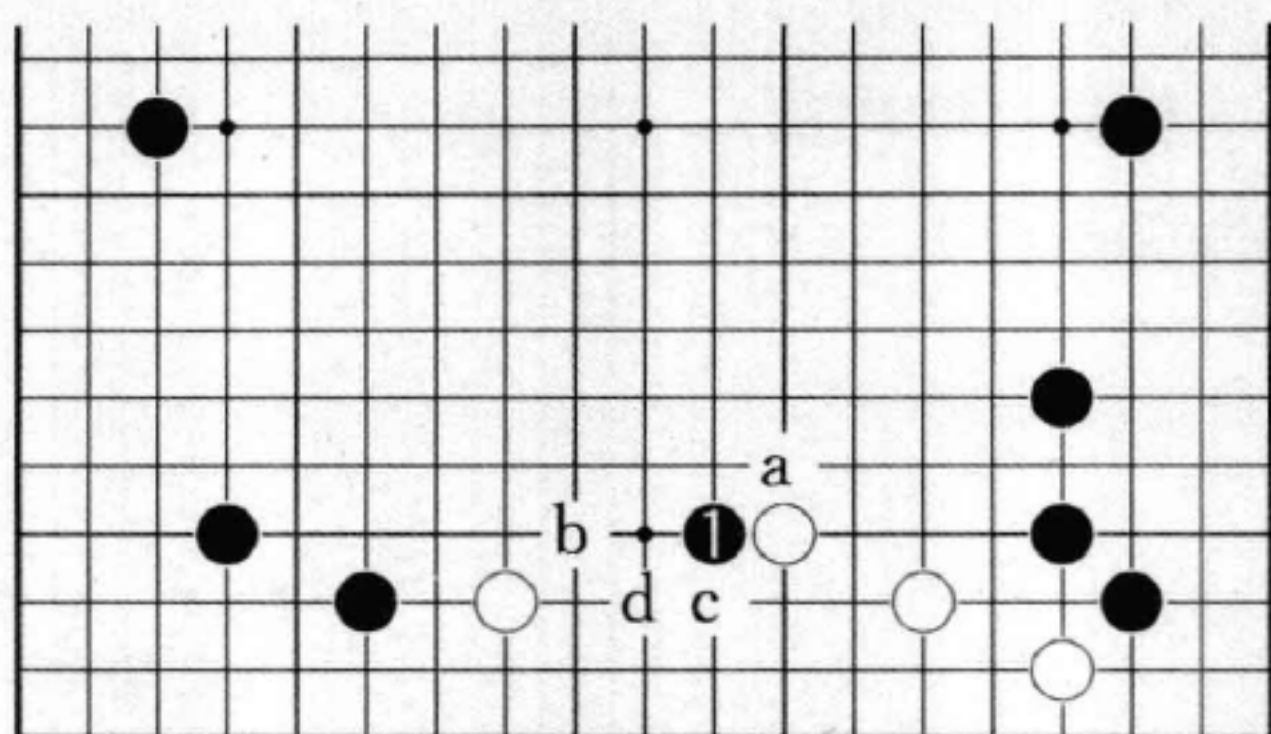
白2紧住气，黑
3、5封锁。与上图
一样，黑△子顿生
光彩。



6图*

7图 (战斗)

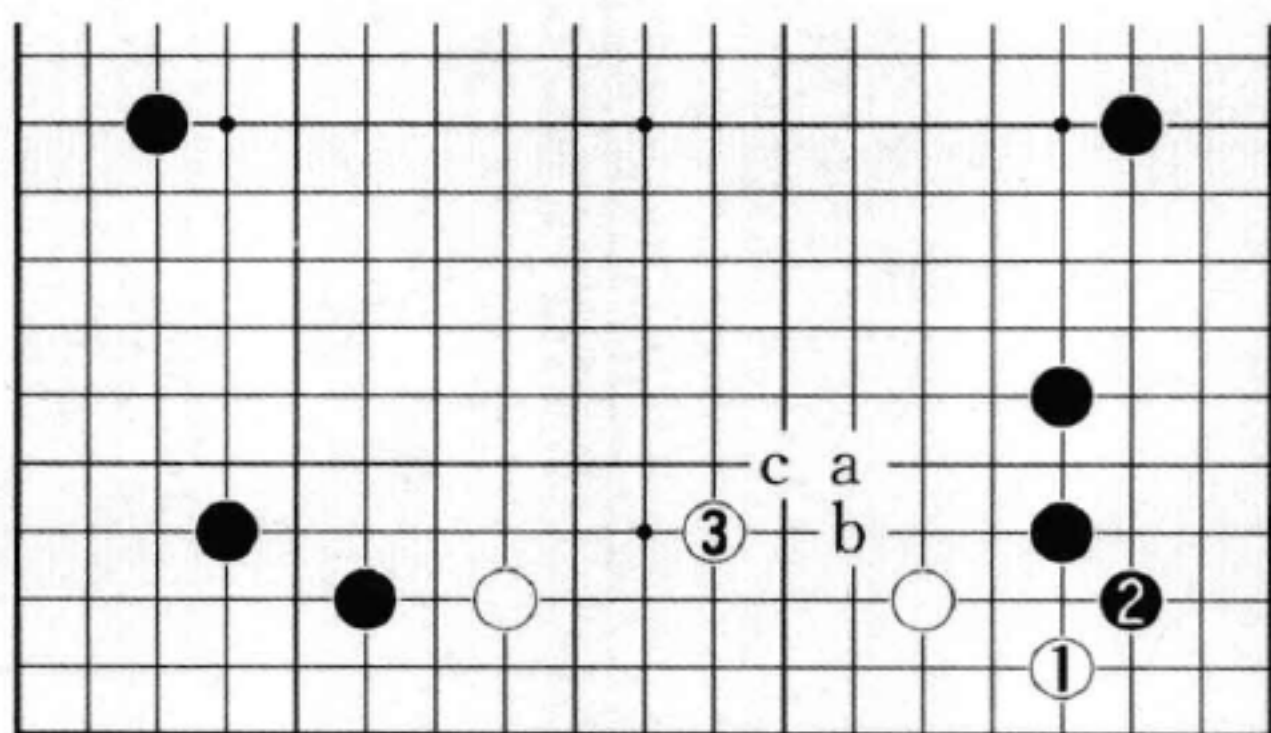
此外，黑1碰也是有力的下法。白a则黑b，白c则黑d。



7图*

8图 (有利有弊)

当初，白1飞角后，若于3位大飞围边，黑棋就没有上述的各种手段。然而，大飞围边嫌薄，黑棋有各种利用。譬如，黑a、白b、黑c，可以加厚上边，正嫌于此，一般都小飞守边。



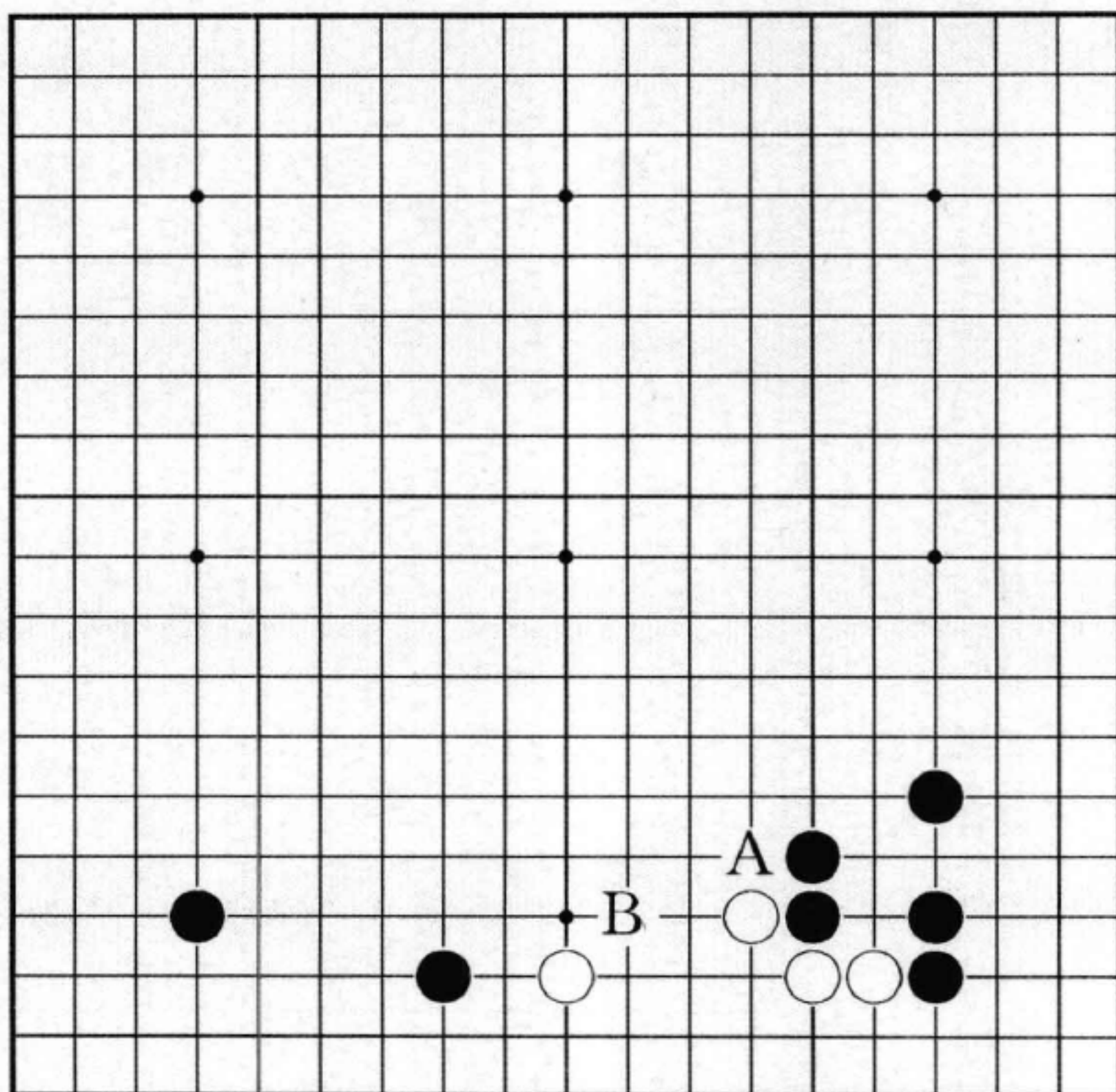
8图

〔要点〕

若拘泥于“打入掏空”、“打入求活”这样概念的框框，就无法产生出5图、6图那样的构想。果断地舍弃打入之子，巧妙地收气利用，便毫无损失可言。诚如5图和6图所示，白空并没有增加。这就是谚语所讲的“吃小亏占大便宜”。



第 11 型



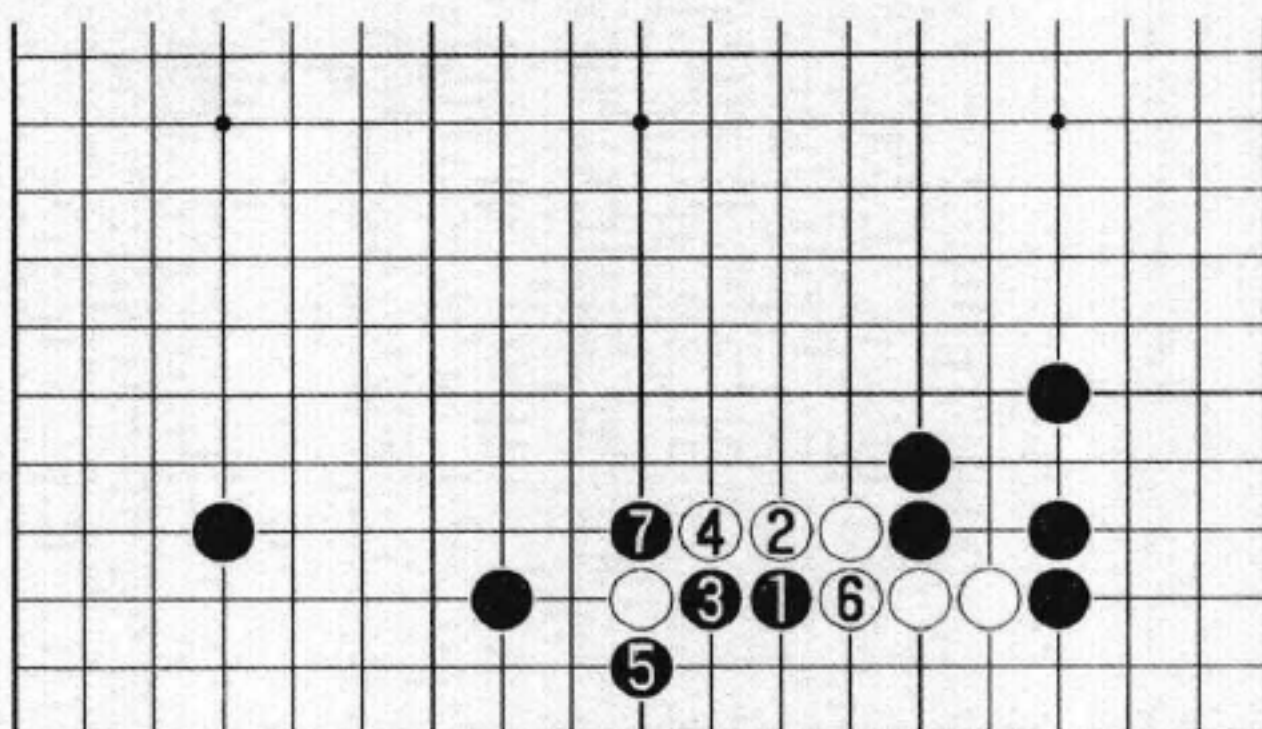
黑 先

这是常见的让子棋定式。若黑在 A 位曲或在 B 位从上面定形，这样一来则原先白阵内存在的打入也随之消失了。

黑棋打入后，白棋也有较强的防范手段，故黑棋事先必须要充分地拟定行动计划。

1图 (不抵抗)

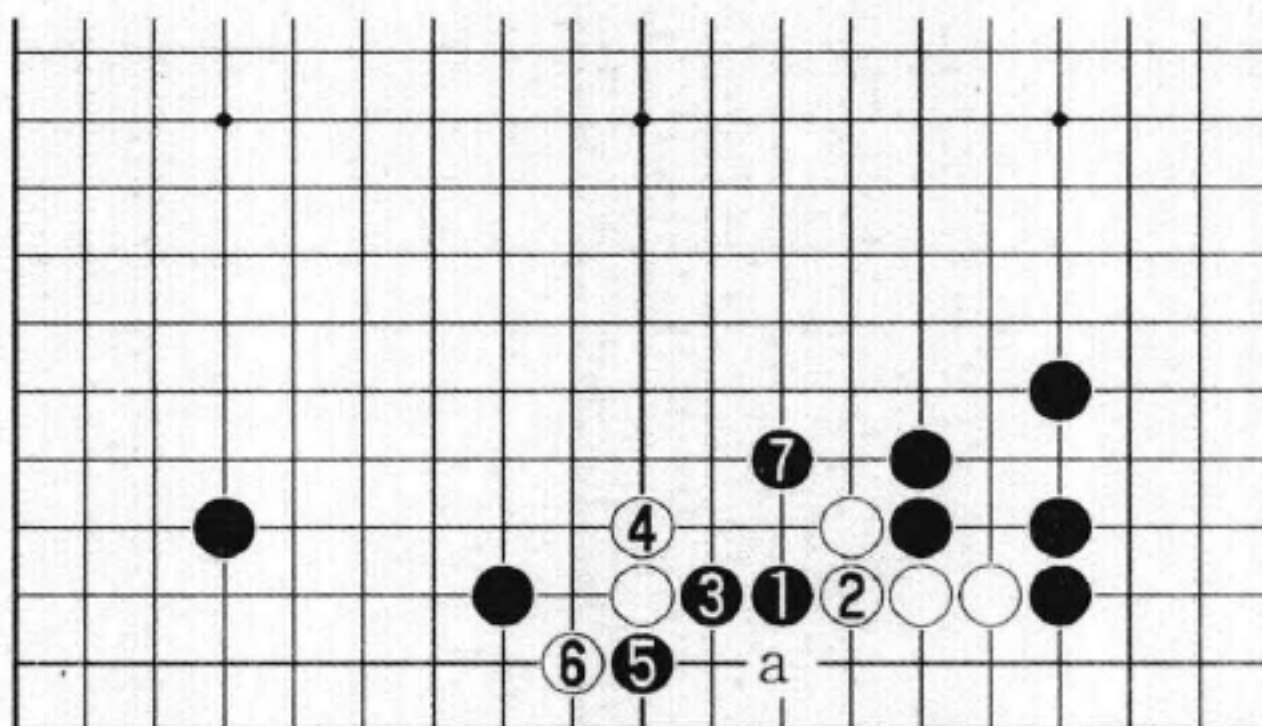
黑1是理所当然的打入要点。白2、4、6太消极。黑充分。



1图

2图 (强手)

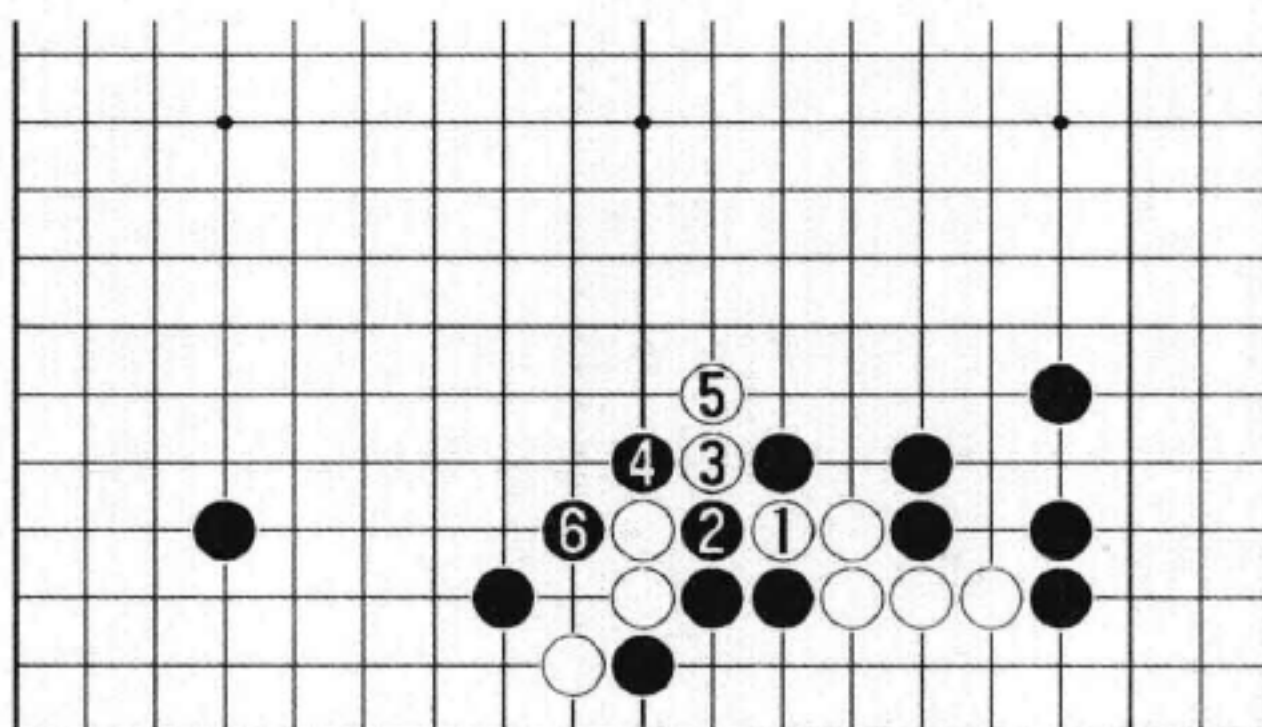
对白2接，黑3是强手，继而5、7行棋次序好。黑3如在a位立下也有力。



2图

3图 (白崩溃)

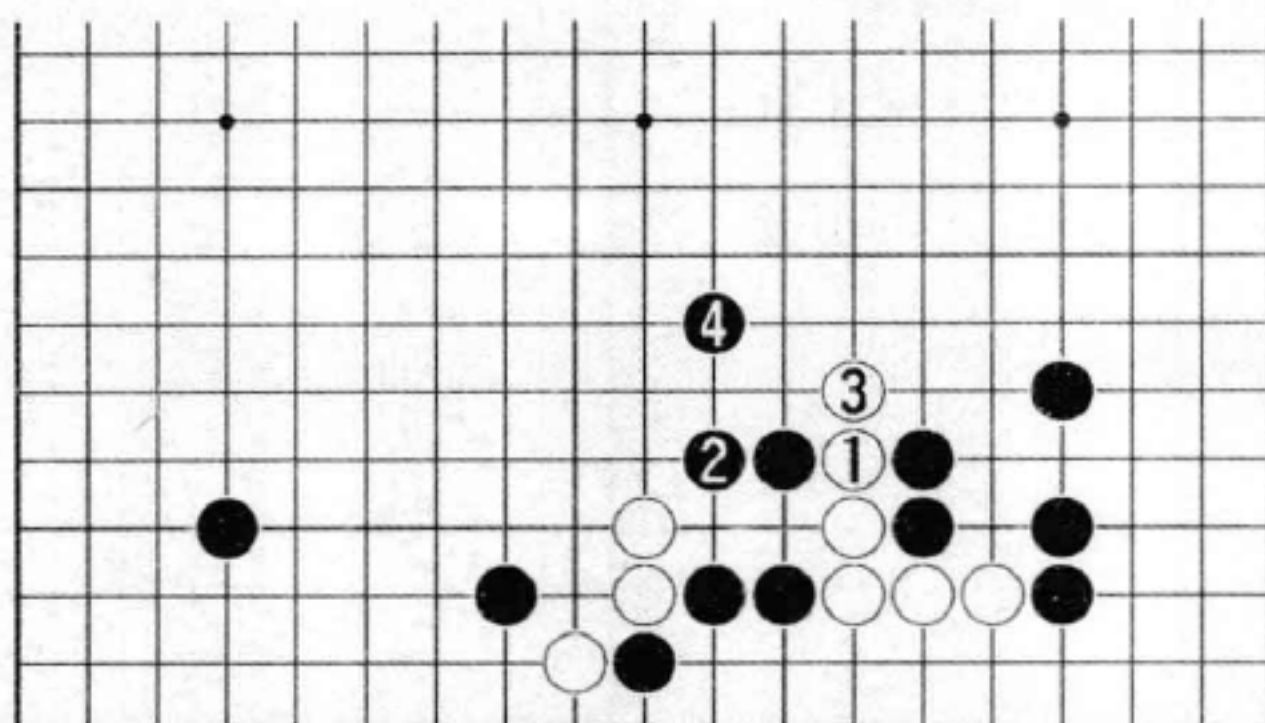
继上图，白1、3冲断不成立。黑4、6打吃，白崩溃。



3图

4图 (大优势)

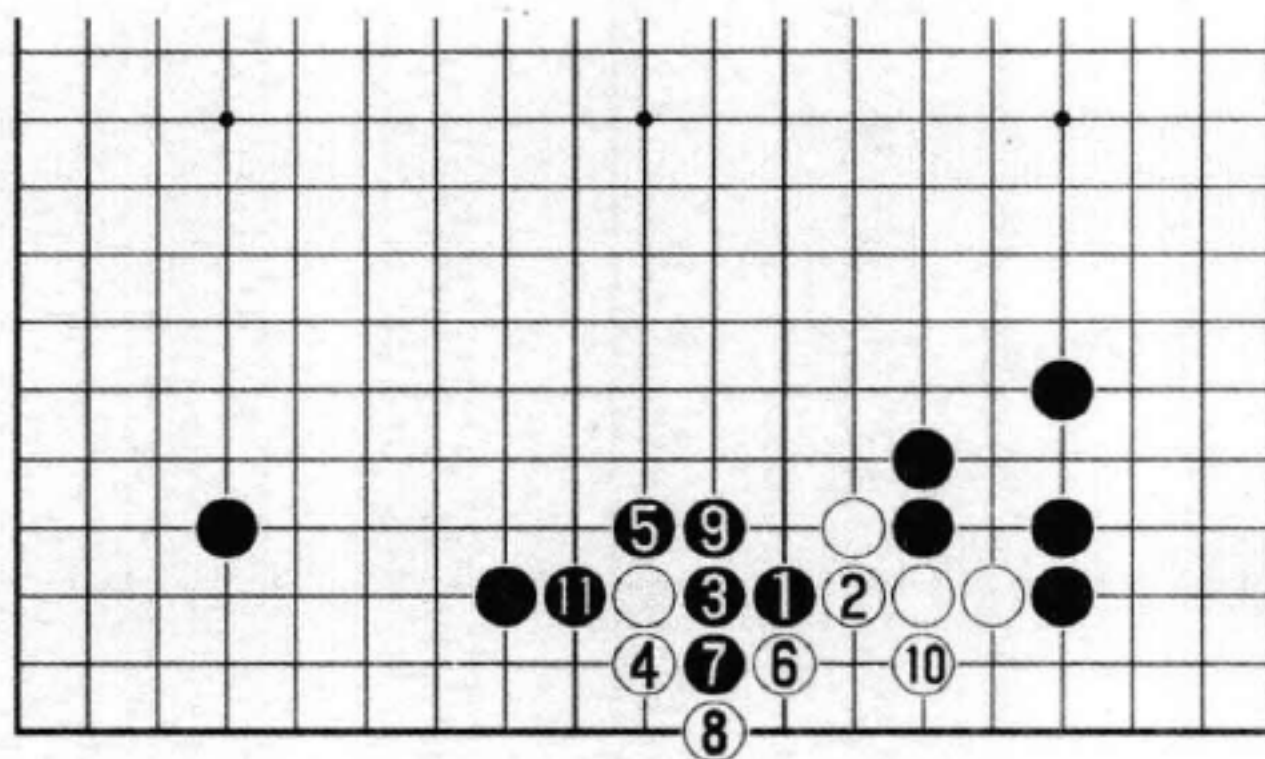
白1、3如在这面冲出，黑2、4应，黑明显优势。



4图

5图 (黑好)

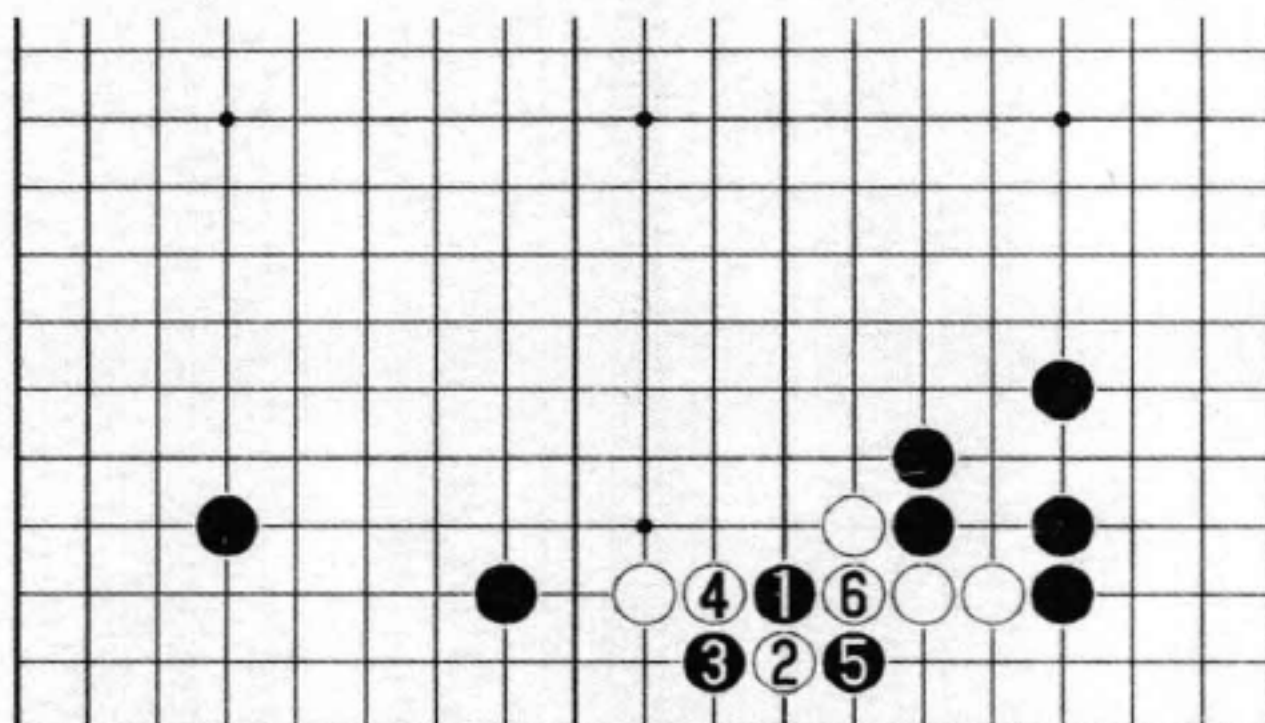
白4若下立，则黑5扳应，结果黑好。



5图

6图 (治孤的手筋)

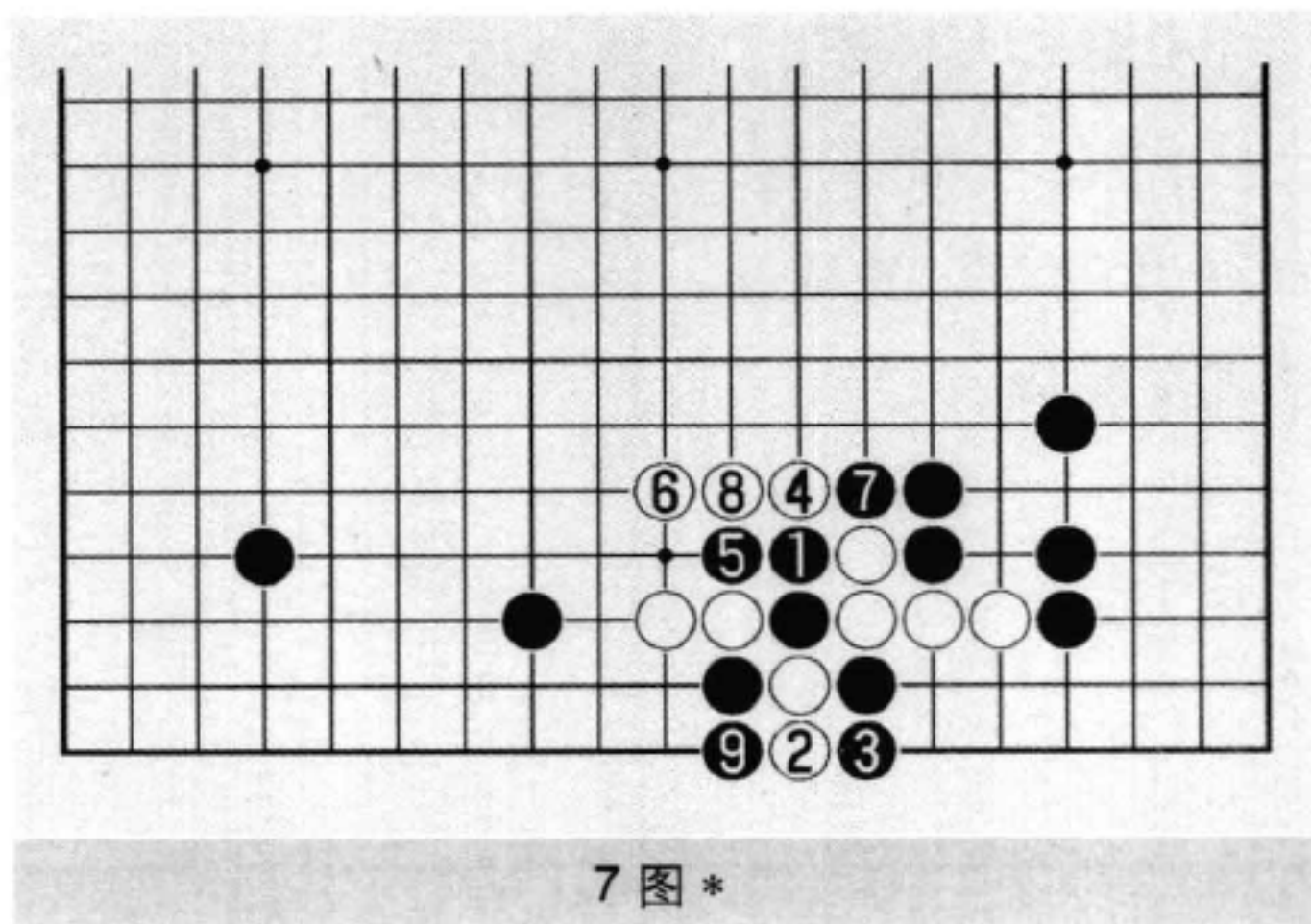
白2下托是治孤的手筋。白6切断后——



6图*

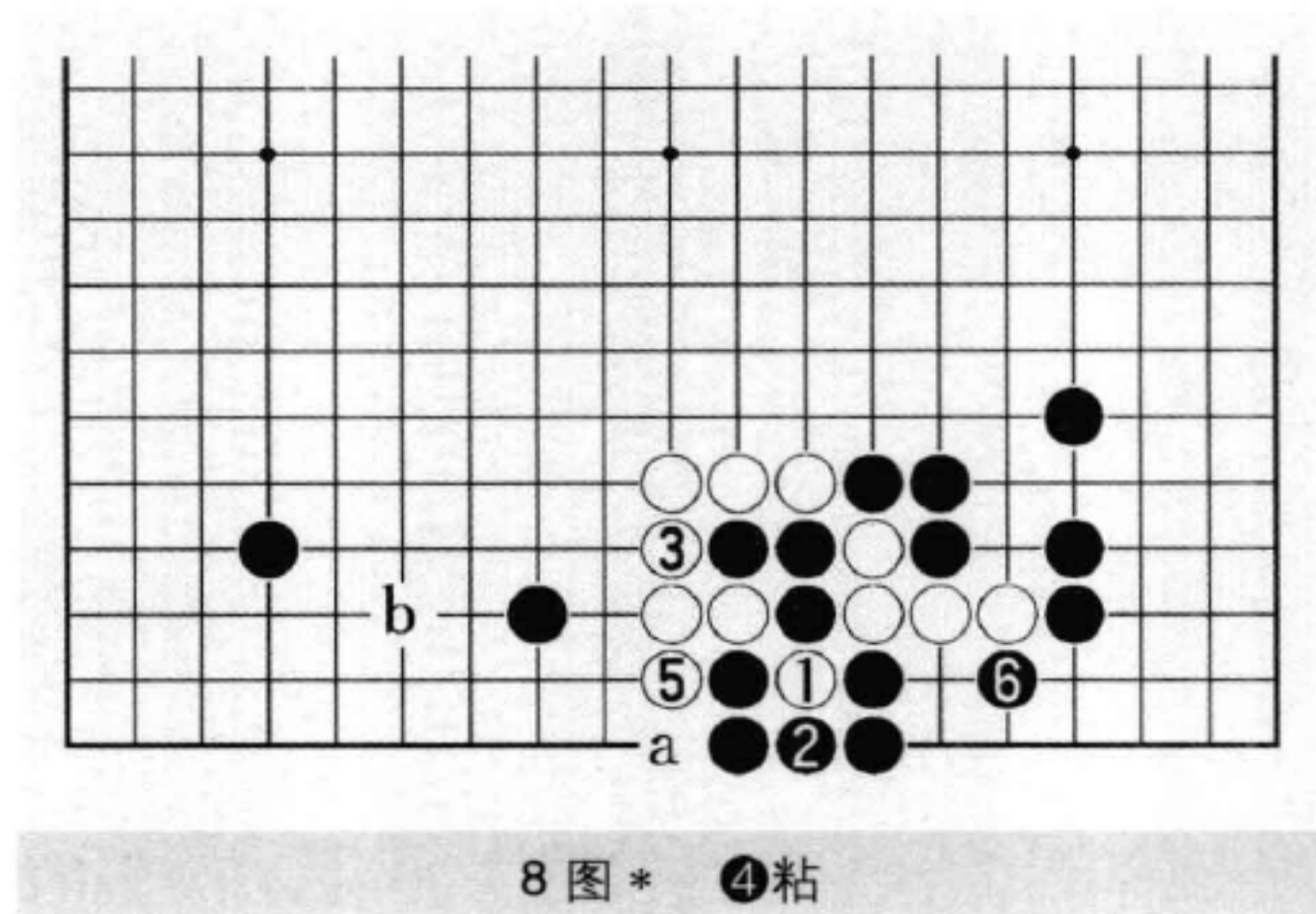
7 图（滚打）

继上图，黑1长出，白6枷，可以滚打围棋。



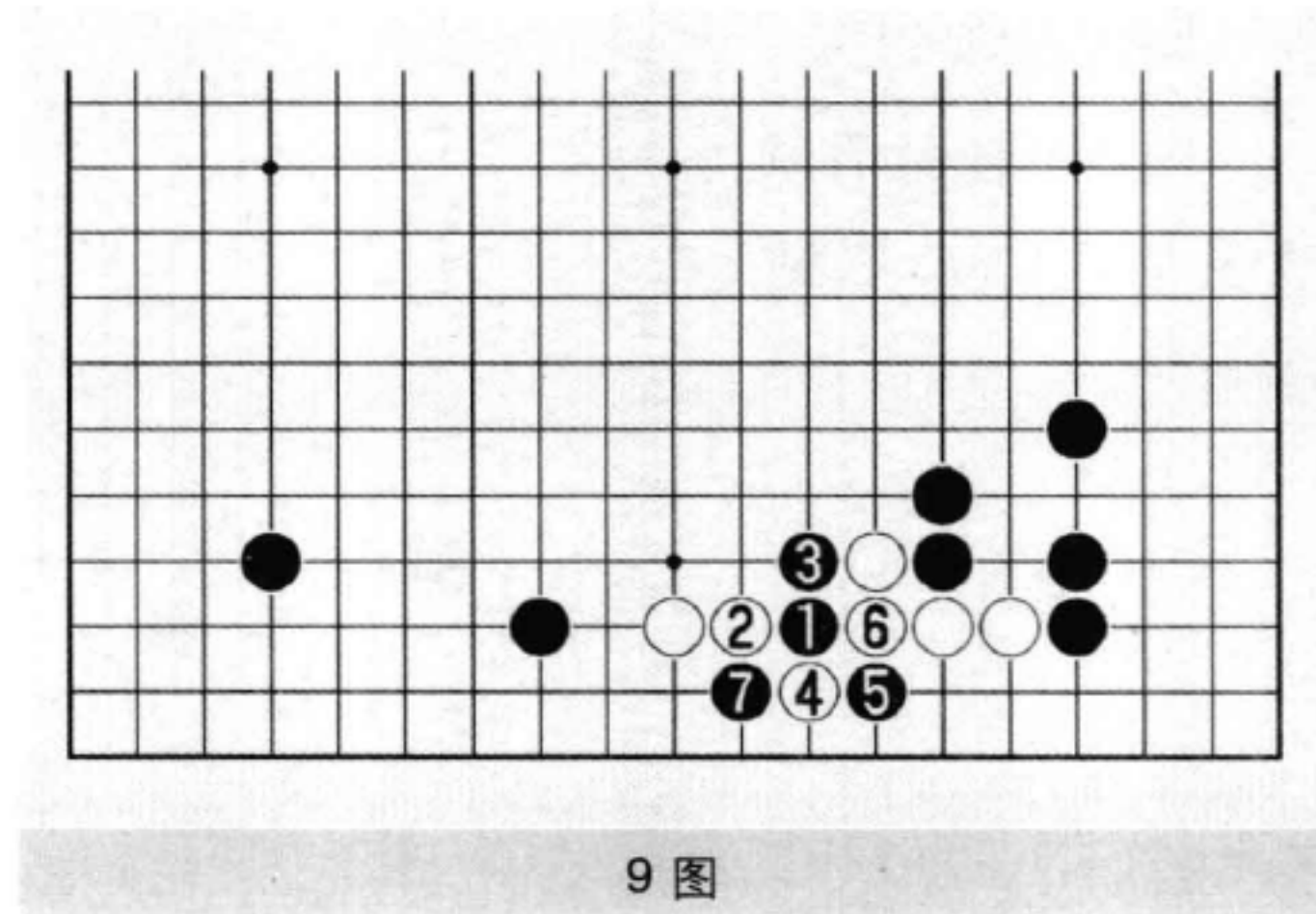
8 图（白厚实）

白四子虽被吃，但外势厚实。a 位也是白的权利，白可以在 b 位等处钳击黑棋。



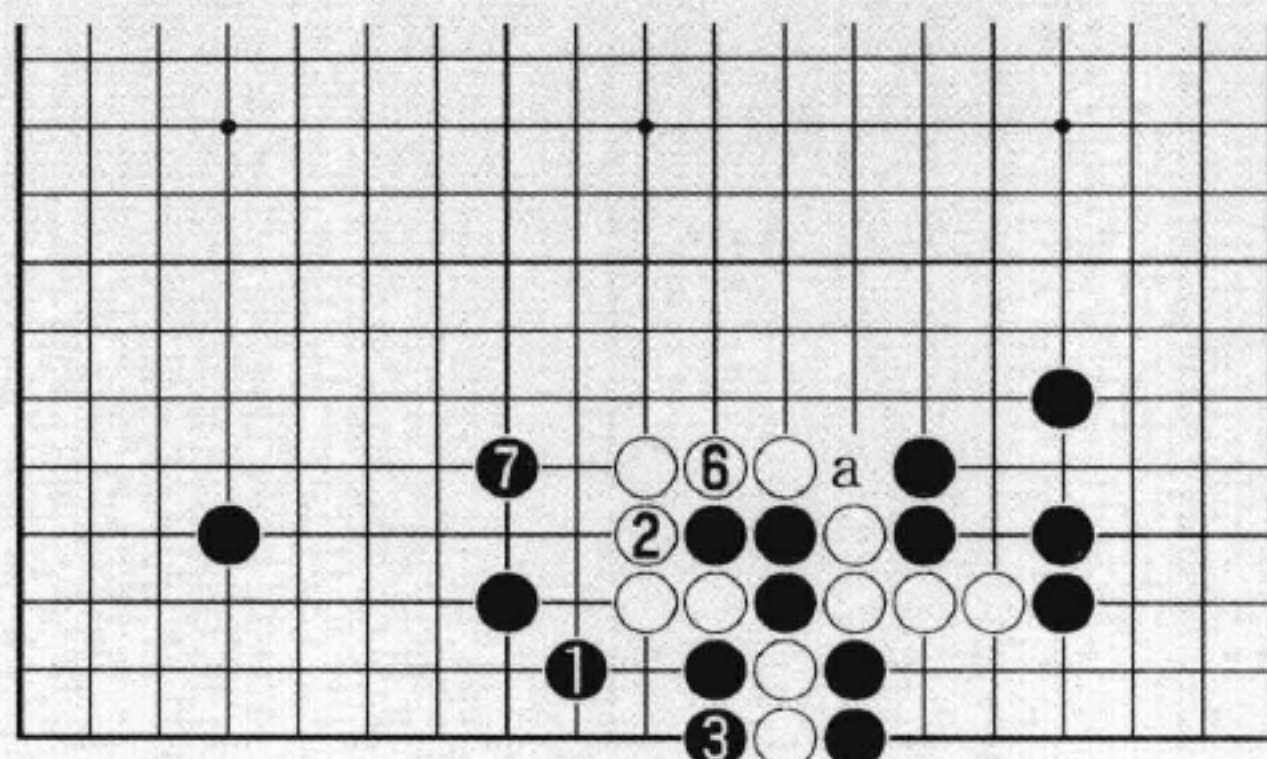
9 图（同形）

白2顶，黑3唯有长出，白4扳、6断，与上图同形。



10 图 (变化)

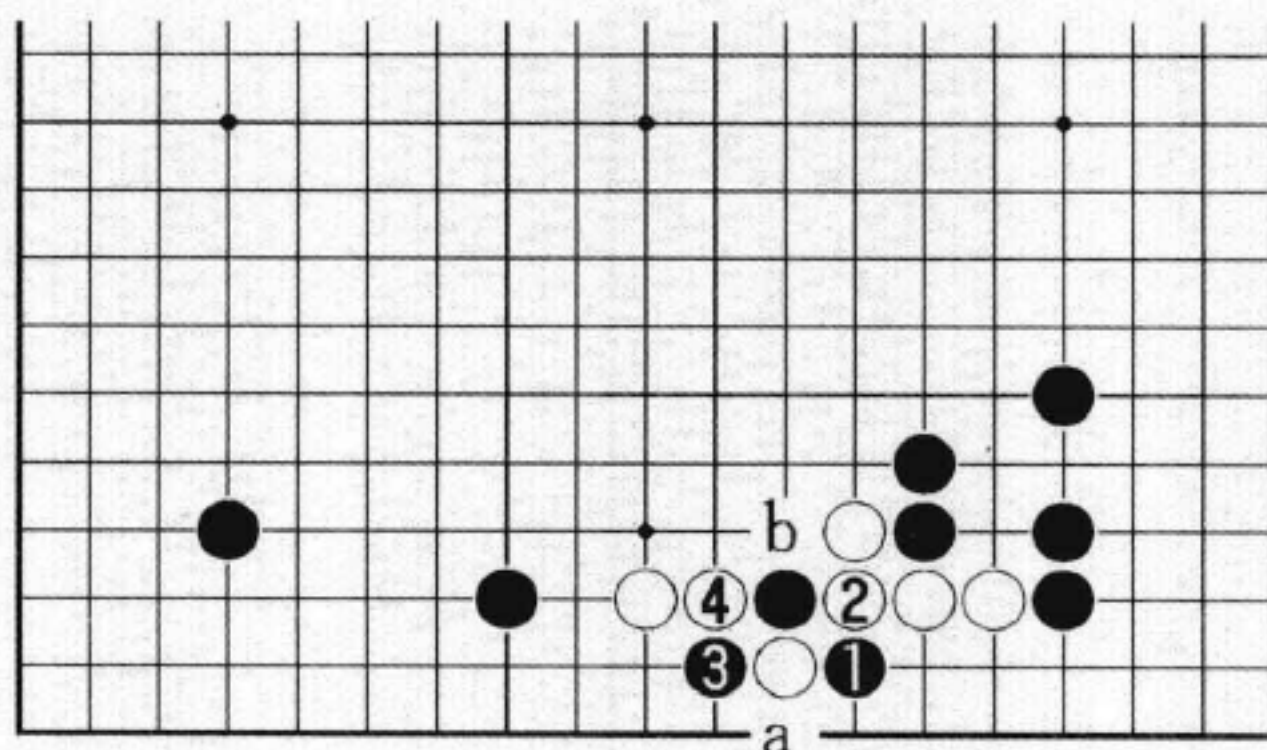
黑棋也许可以不在 a 位断，而采用 1 位小尖总攻白棋的方针。



10 图 ④扑 ⑤提

11 图 (反方向扳)

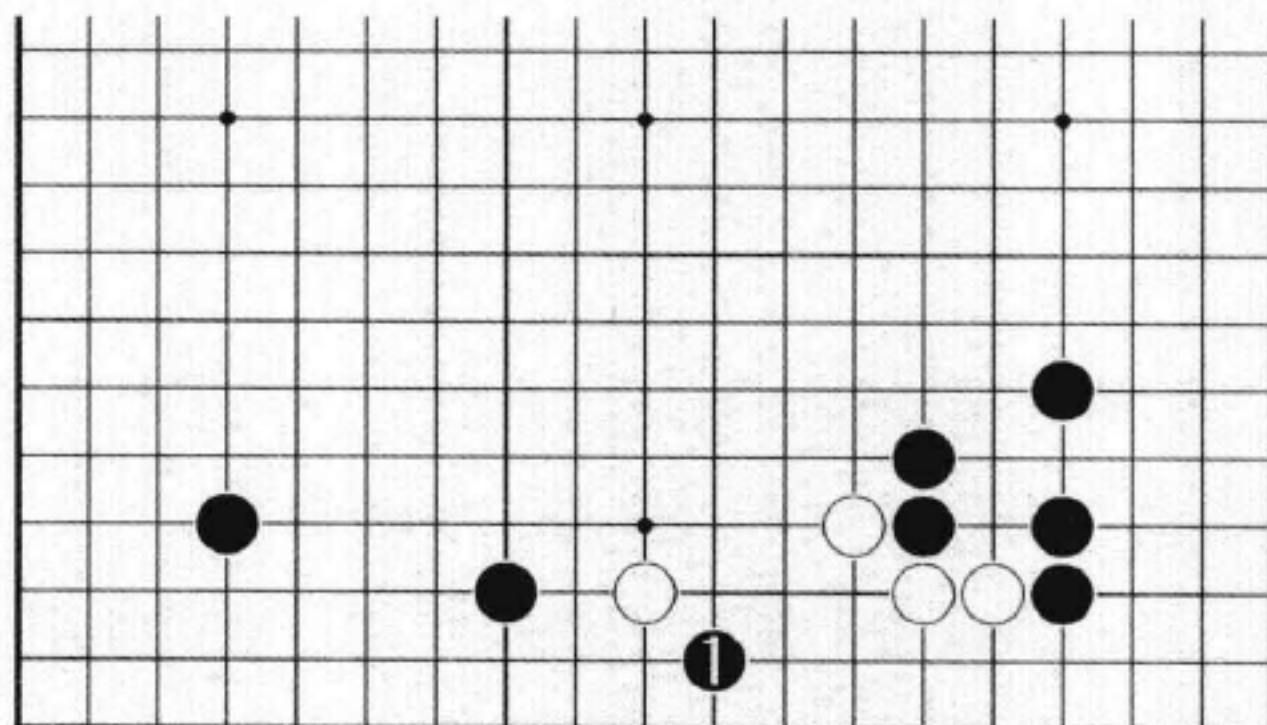
黑 1 在这面扳，也能返回到 6 图。之后，黑若 a 提，则白 b 打，白棋形厚实。



11 图

12 图 (点入)

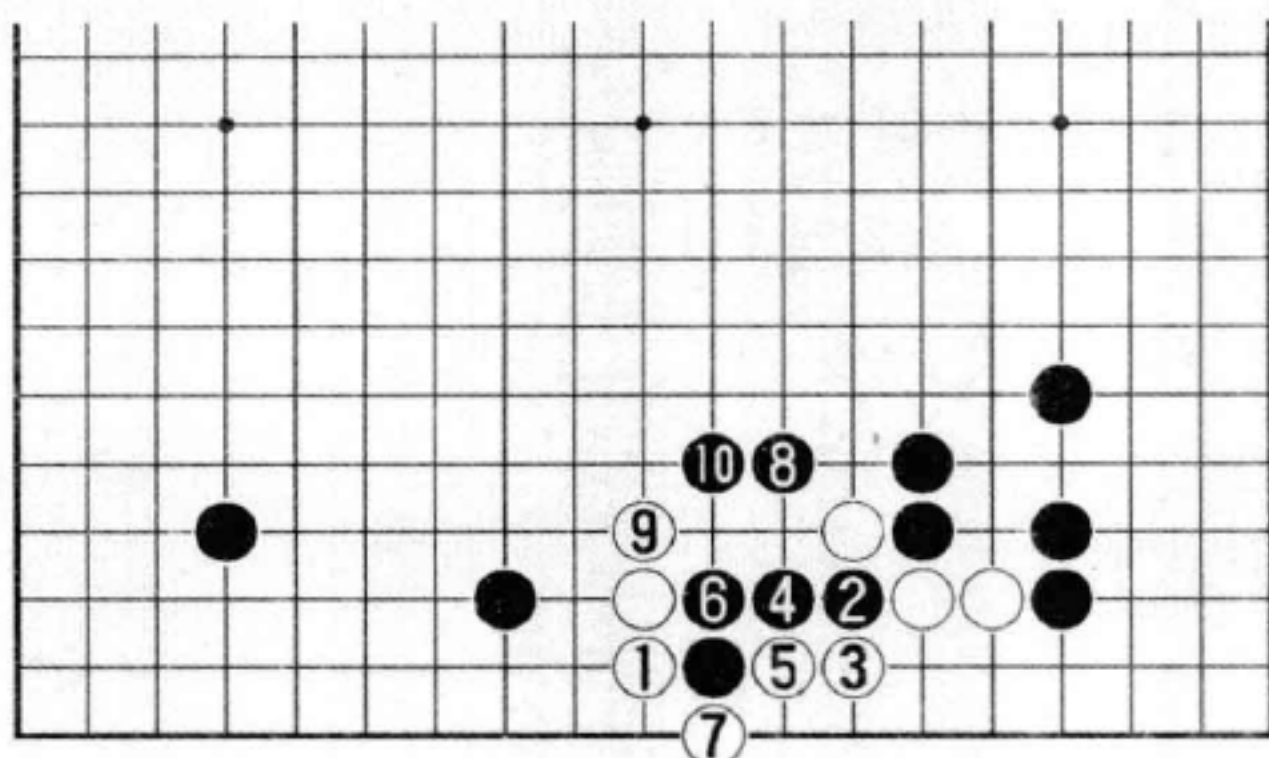
黑 1 点是适合时宜的严厉手段。



12 图 *

13 图（黑充分）

白1挡时，黑2断至10，黑战果充分。

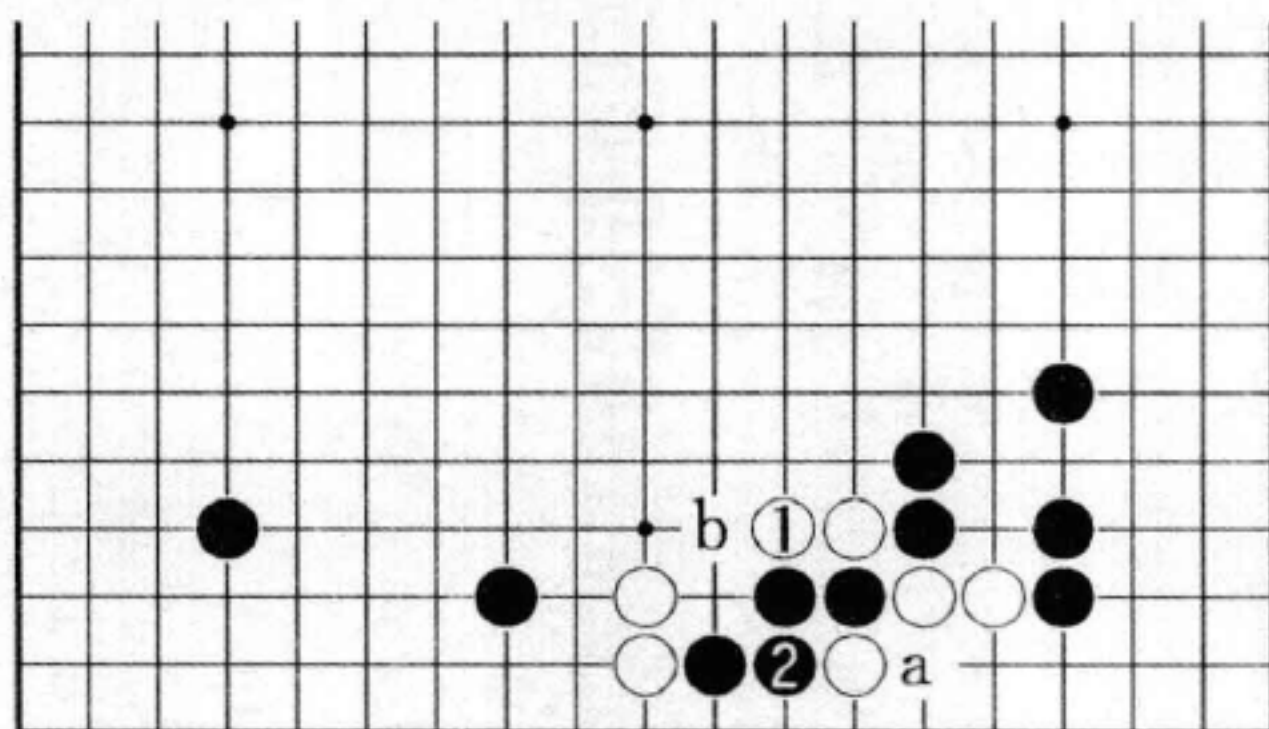


13 图 *

14 图（黑好）

上图白5如改在本图1位应，黑2是急所。之后，a、b两点，黑必得其一。

虽然黑棋担心13图中白1另有变化，然而像这种棋形，黑棋总可一战。



14 图 *

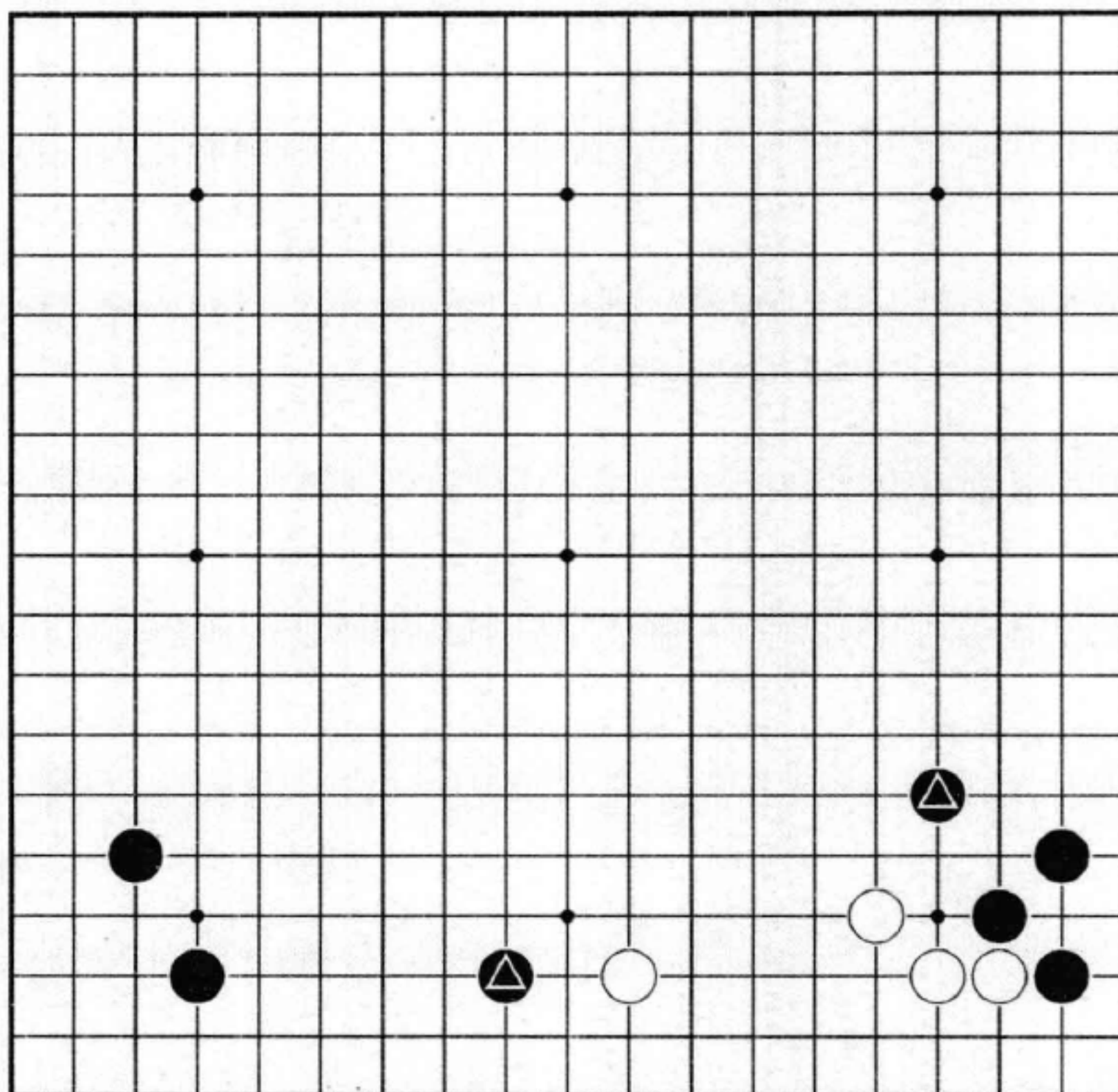
〔要点〕

9图的预想图大致是两分的结果，然而黑棋马上打入是否有利，则要根据全局形势，审时度势，明确判断。

又，黑棋若不满足于获取实利，则可采用10图或13图的下法，较为理想。



第 12 型



黑 先

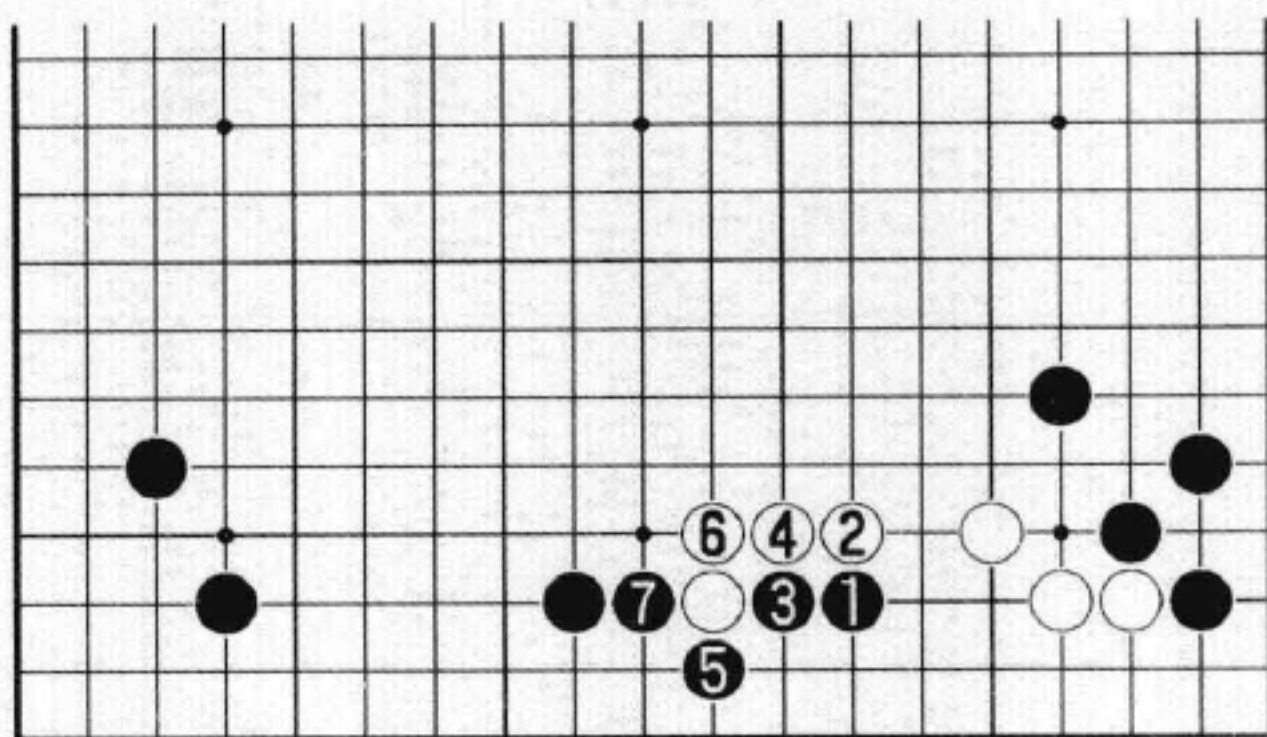
这是高目托退定式。黑▲两子瞄住白阵，伺机先手利。

是否应该打入？要视周围情况而定。然而不言而喻，打入肯定能获得一定的战果。



1 图 (白单调)

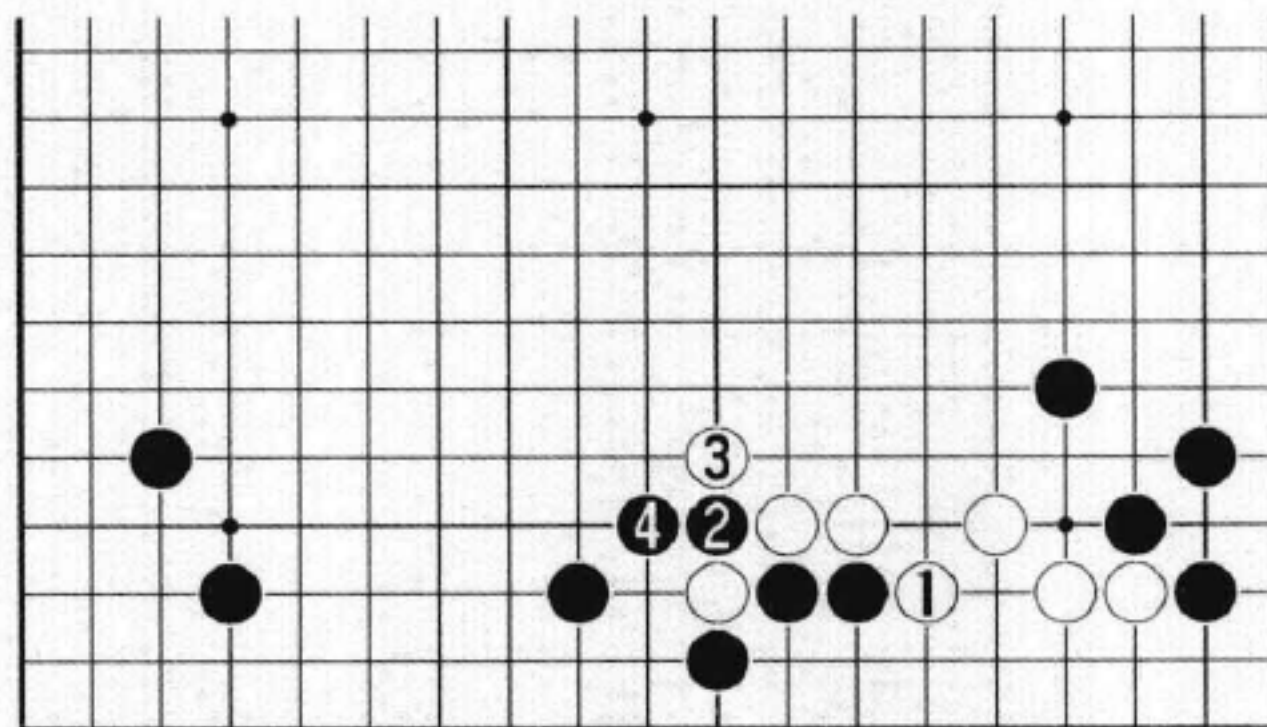
黑 1 打入破空。
白 2 至黑 7 的结果，
白单调。



1 图

2 图 (黑非常充分)

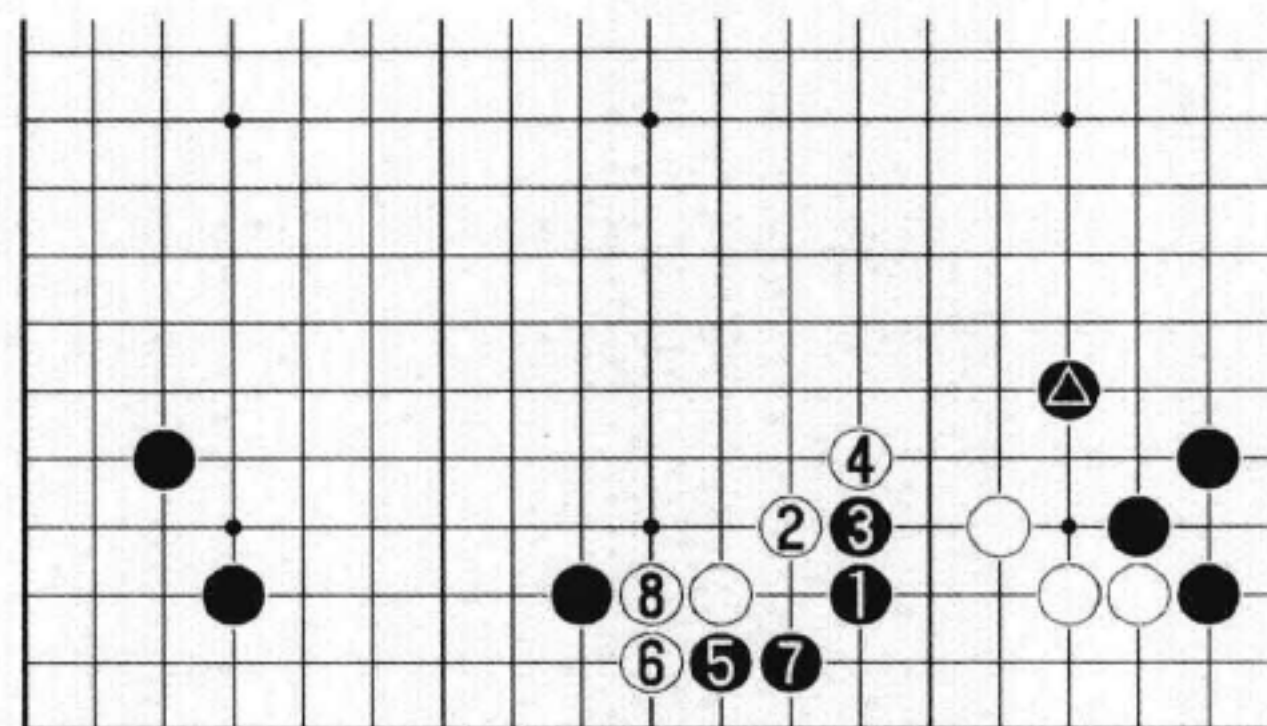
上图白 6 若在 1 位虎，大致可获安定。然而，黑 2、4 吃掉一子，收获极大。



2 图

3 图 (强手)

白 2 小尖态度强硬。但黑有 △ 子援军，足以一战。

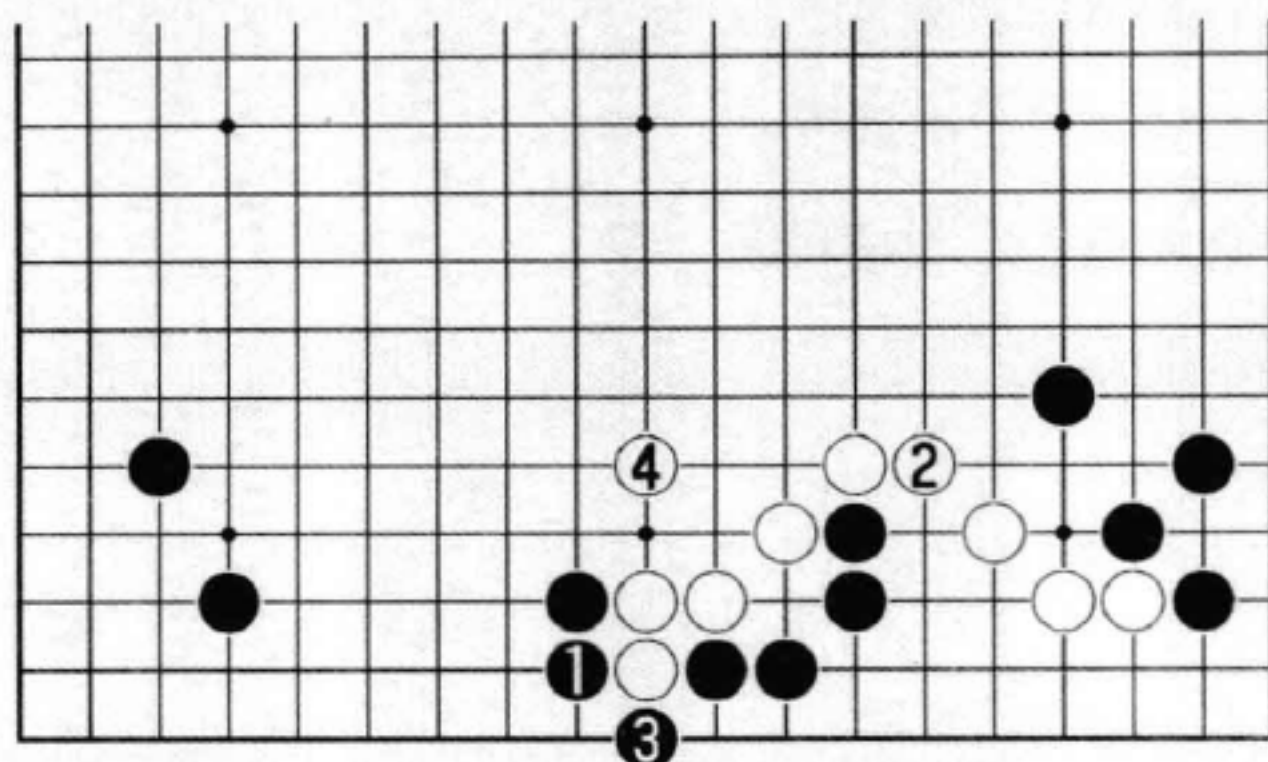


3 图 *



4 图 (常规下法)

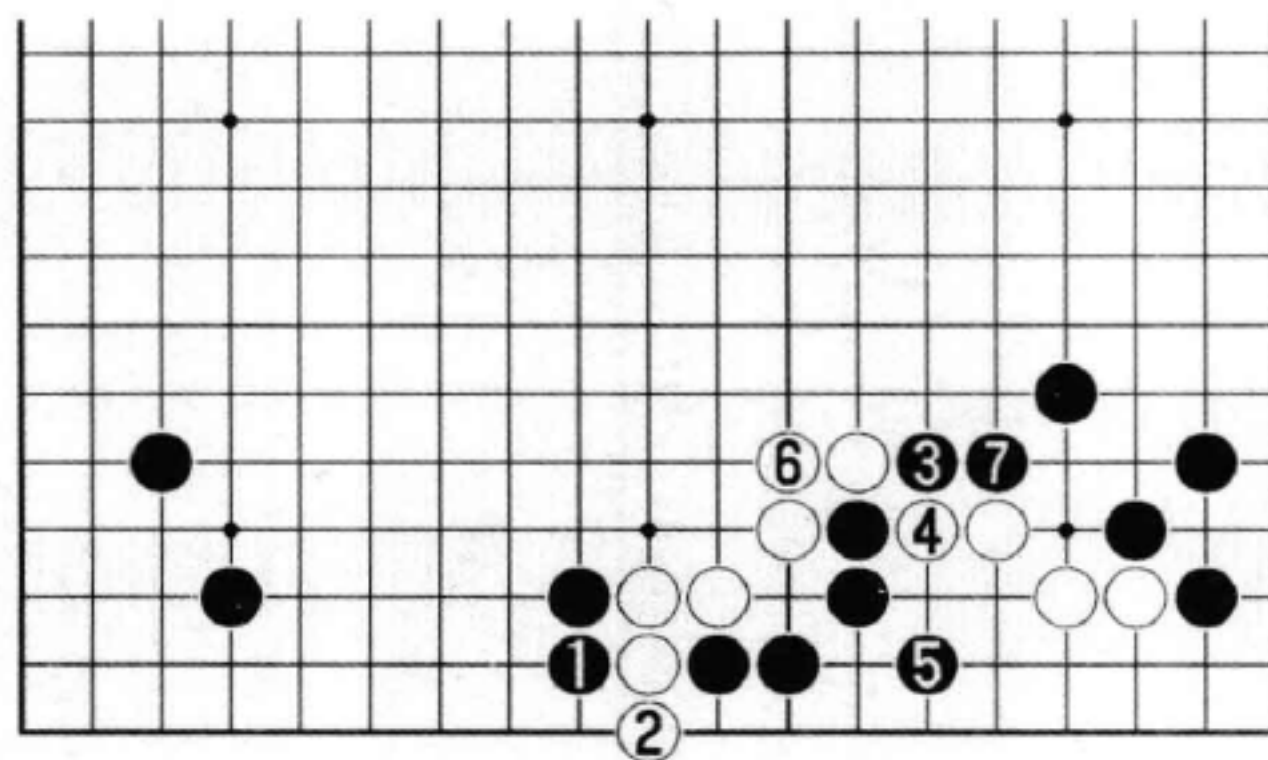
继前图，黑 1、3 夹渡，白大致 2、4 应，白空被掏



4 图 *

5 图 (白被吃)

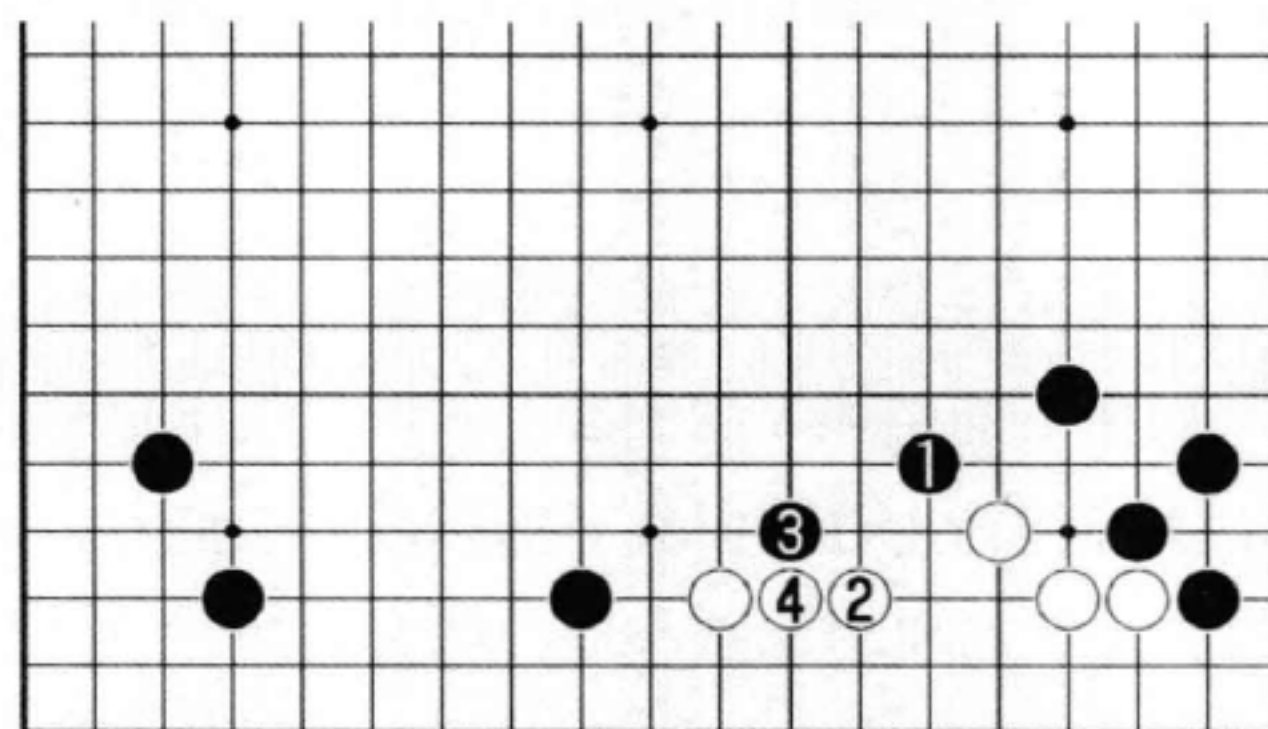
白 2 立下顽抗是无理手。黑 3、5 冷静，白崩溃。



5 图

6 图 (取势)

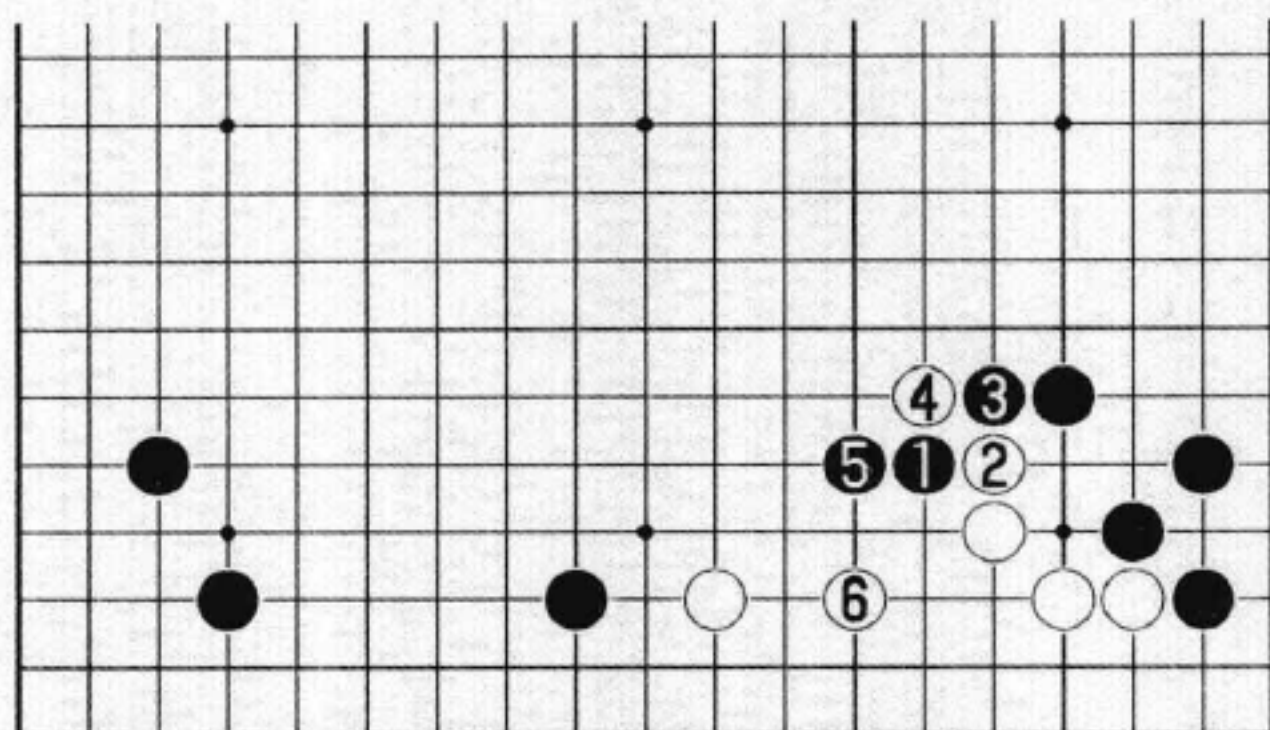
黑若重视右边和中腹势力，则可走 1 飞、3 刺的手筋。



6 图 *

7图 (冲断)

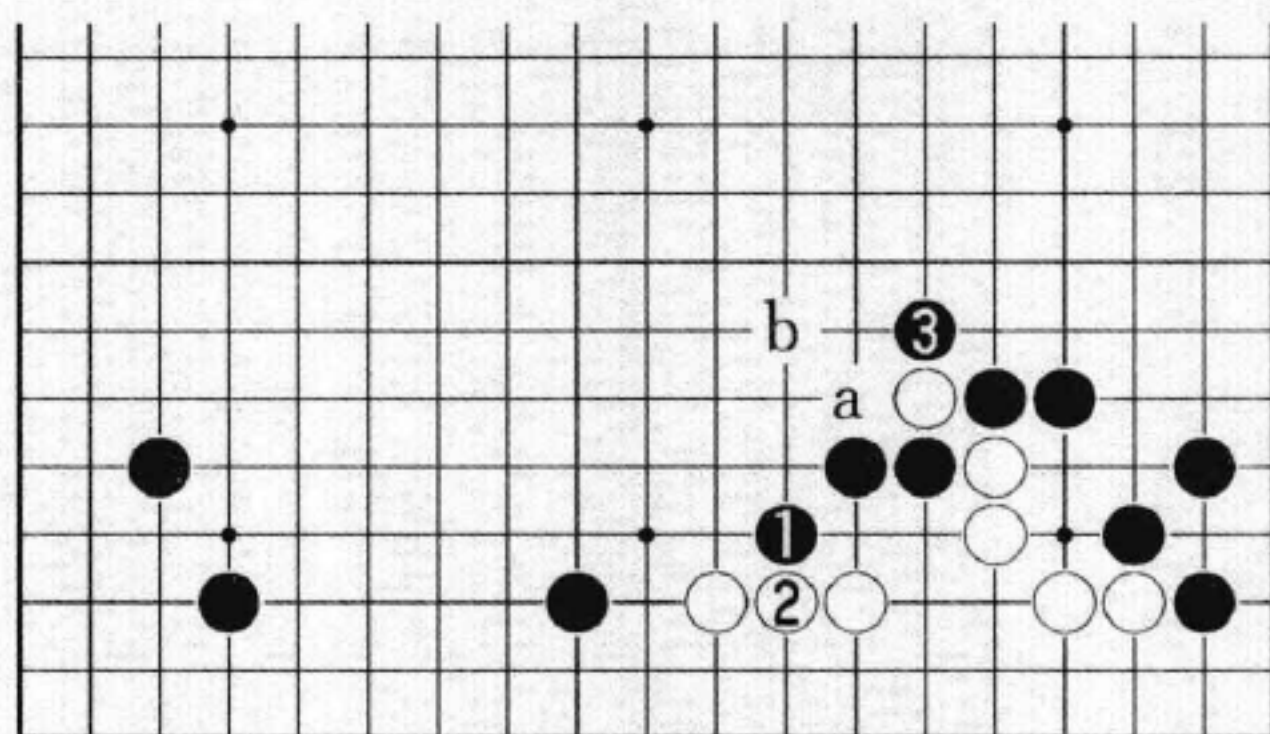
对白2、4冲断，黑毫无畏色，因有黑5先手长。



7图

8图 (白被吃)

黑1、3捕获白一子(白a则黑b)。此图和6图相比，黑虽落了后手，但棋形颇厚。



8图

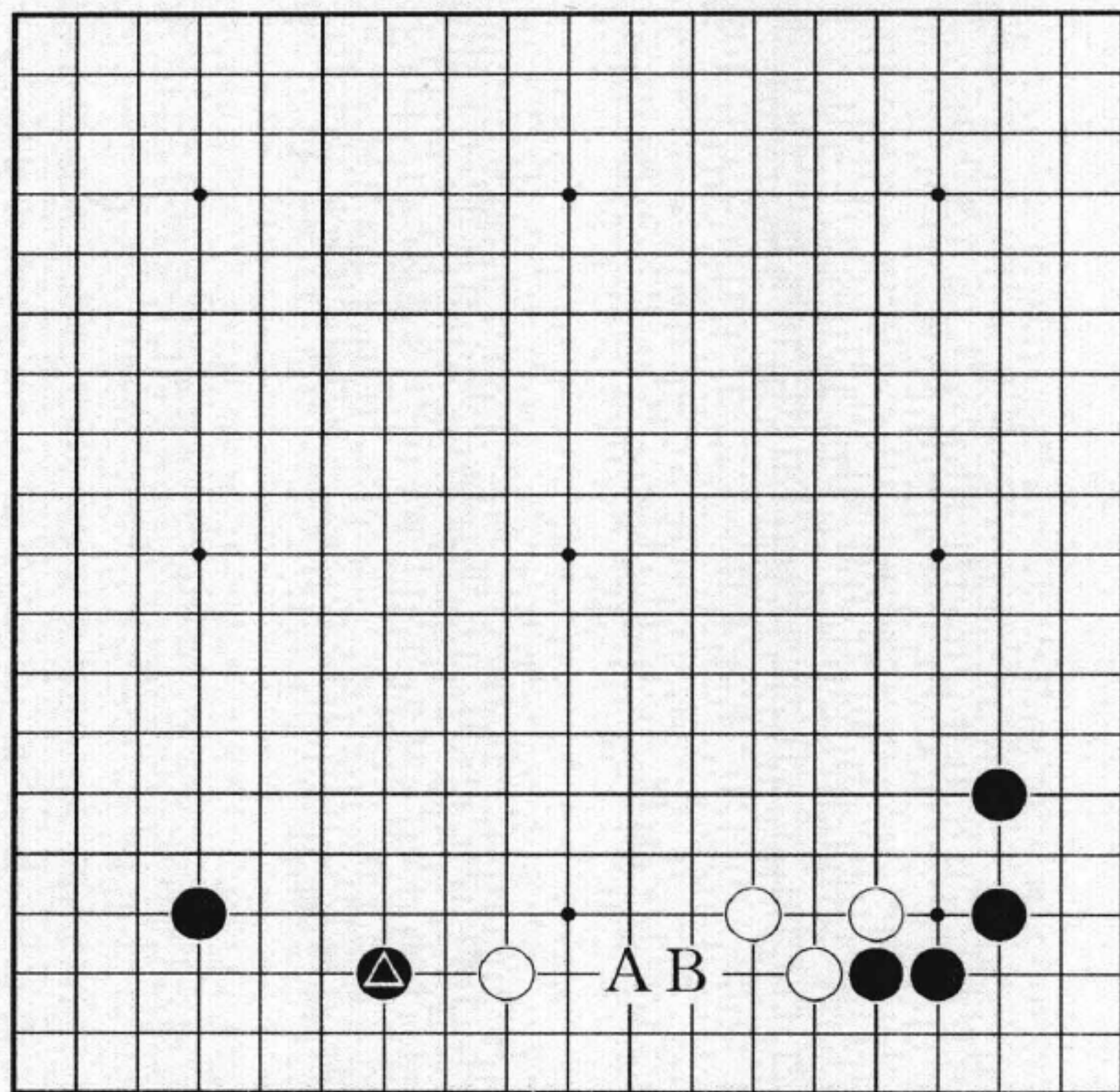
〔要点〕

打入可以获取一定的战果，是出色的下法。

然而不能忽视6图中黑1飞压。飞压是此定式之后的常法。当棋势以右边模样为主导的时候，黑棋就应该摒弃打入的思路，按6图那样去下。总之，行棋要综观全局，统筹兼顾。



第 13 型



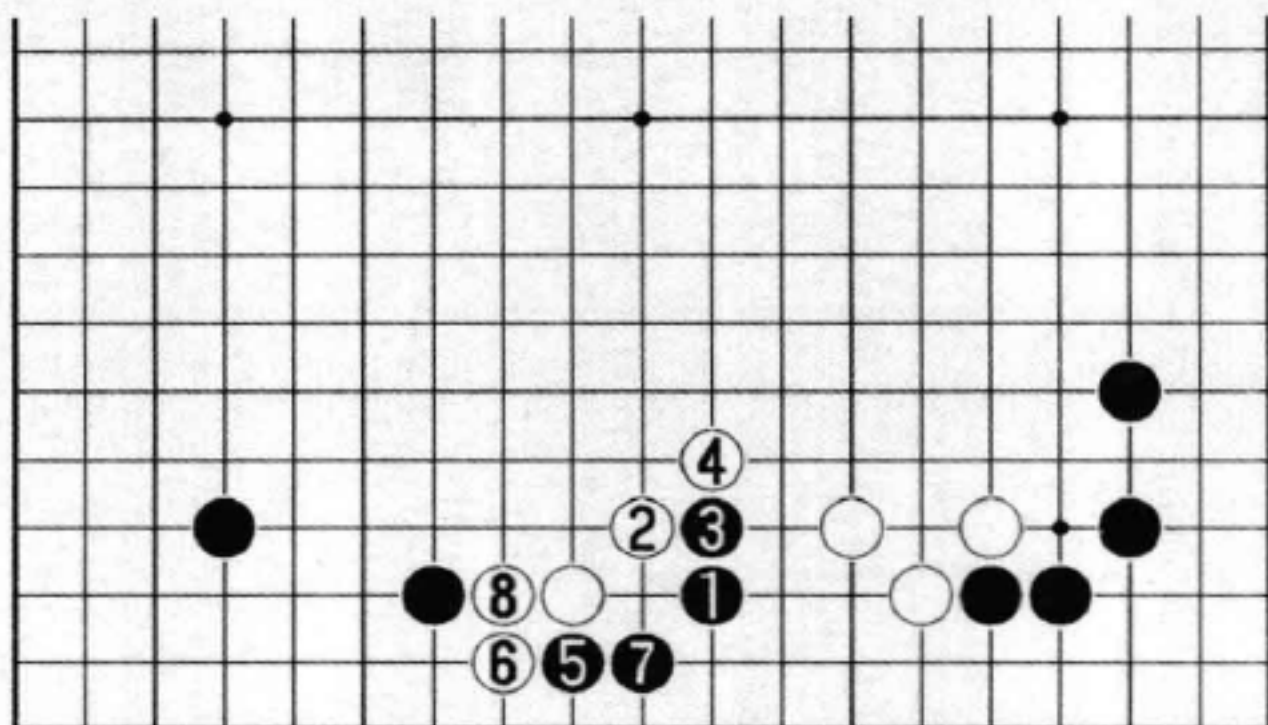
黑 先

这是最具代表性的定式，黑△拦逼后，打入就相当严厉。因此，白补一手是常识性下法。

众所周知，黑棋打入点是 A 位或 B 位。

1图 (黑稍不满)

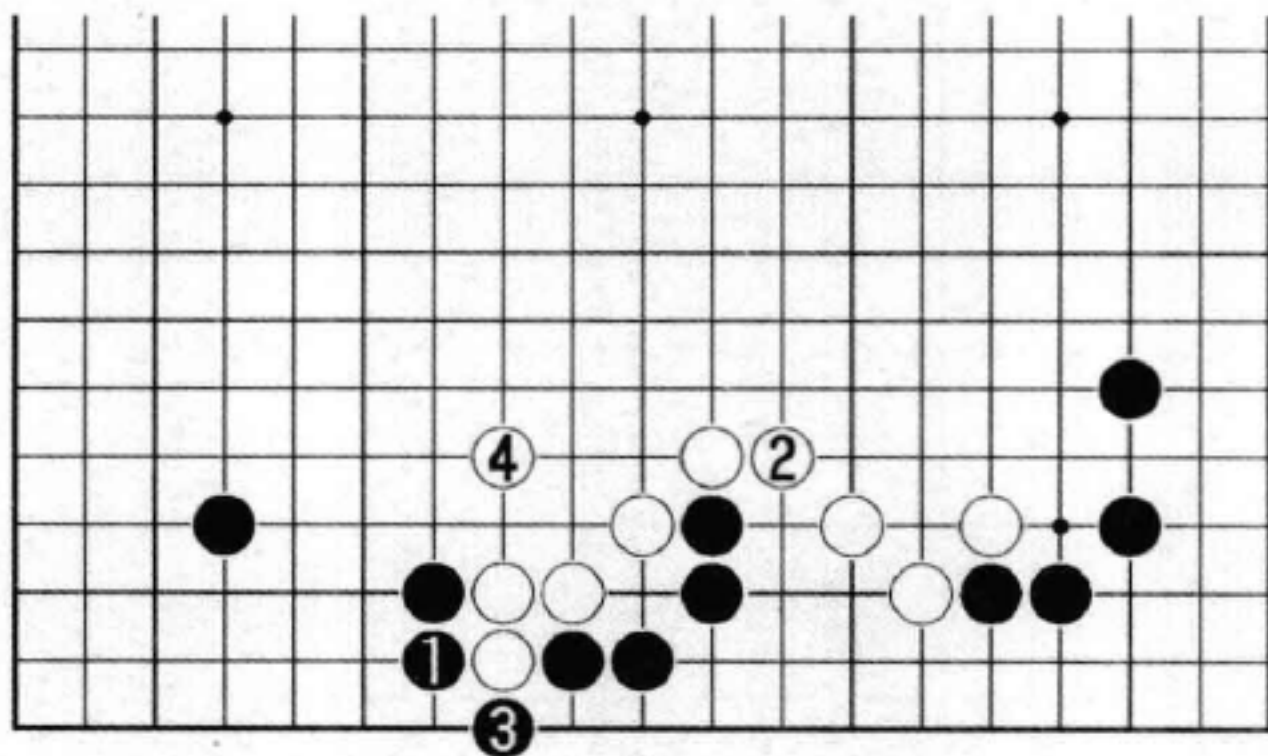
黑1打入以下至白8的结果，黑并不充分。



1图

2图 (白厚实)

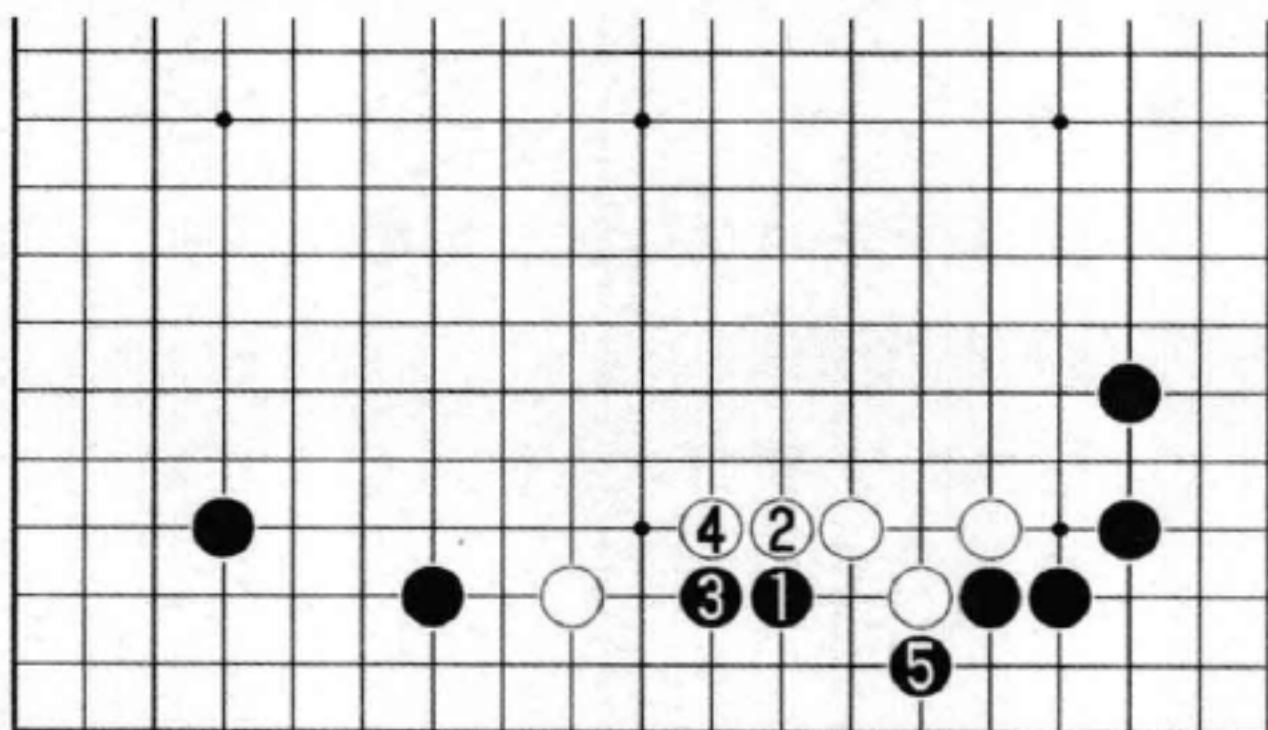
继上图，黑1至白4是常规下法。白棋形厚实，黑棋打入效果并不充分。



2图

3图 (急所)

黑1打入是急所。此形白允许黑5渡过，简直有点荒诞可笑了。

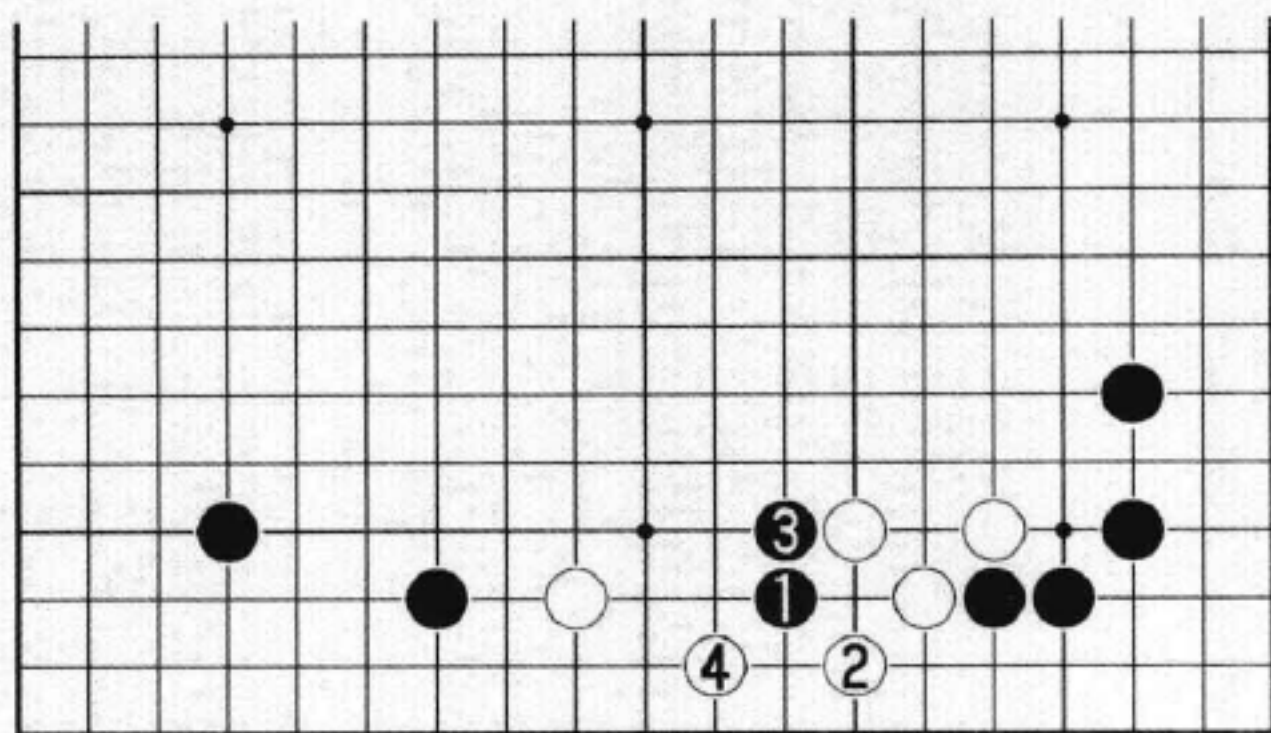


3图



4 图 (阻渡)

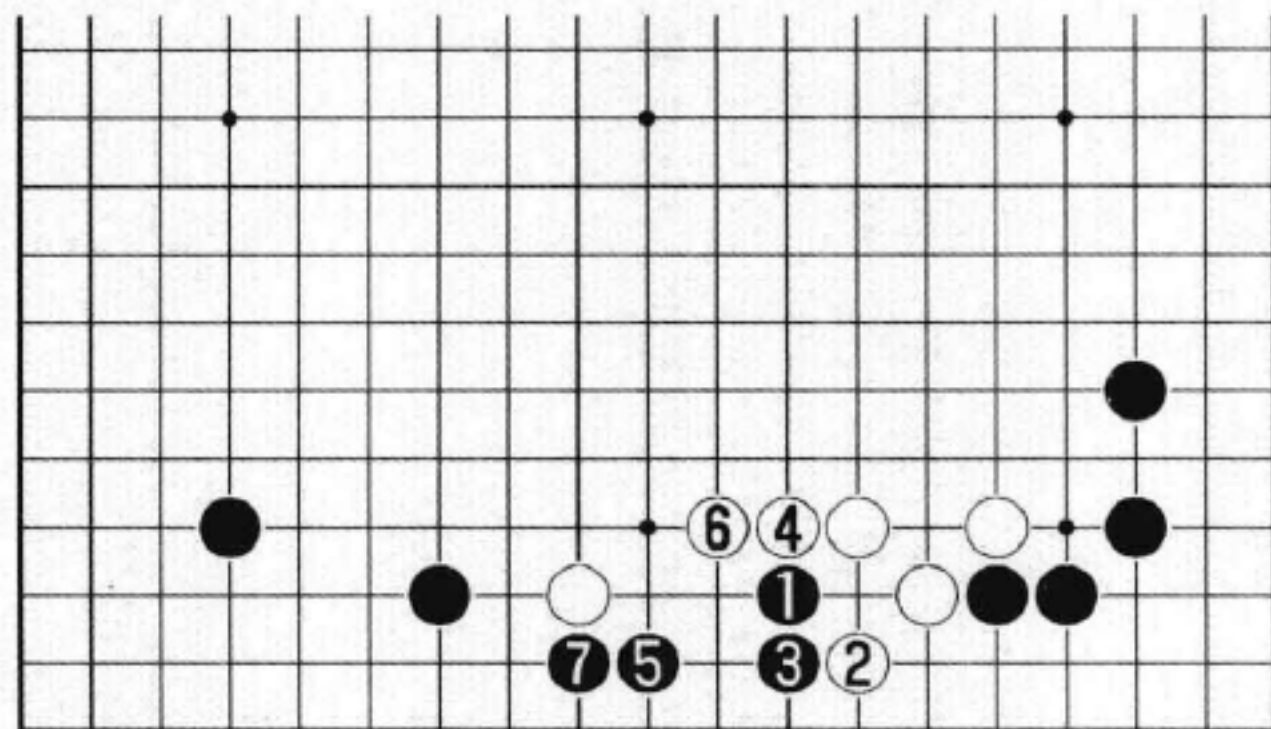
白2阻渡，只此一手。对黑3，白4跳，棋形充分。



4 图

5 图 (厚实)

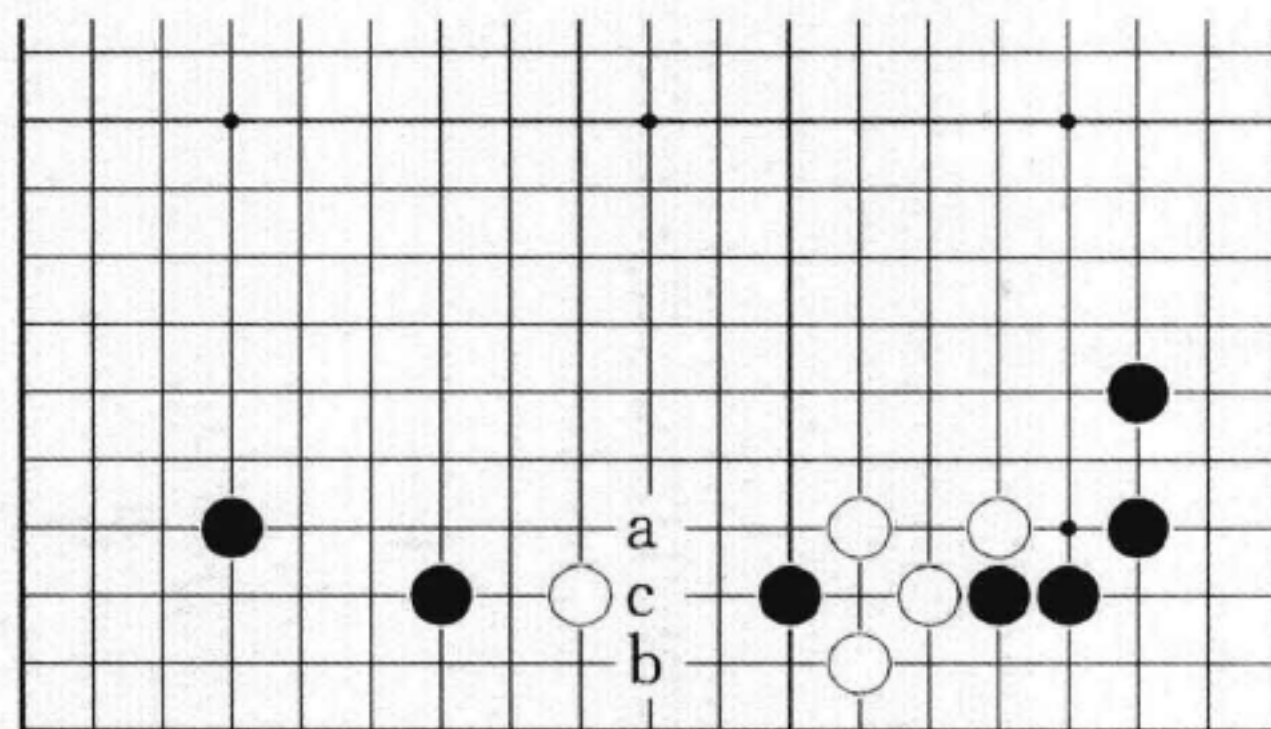
黑3挡住时，白4压厚实，黑不够高明。



5 图

6 图 (两种下法)

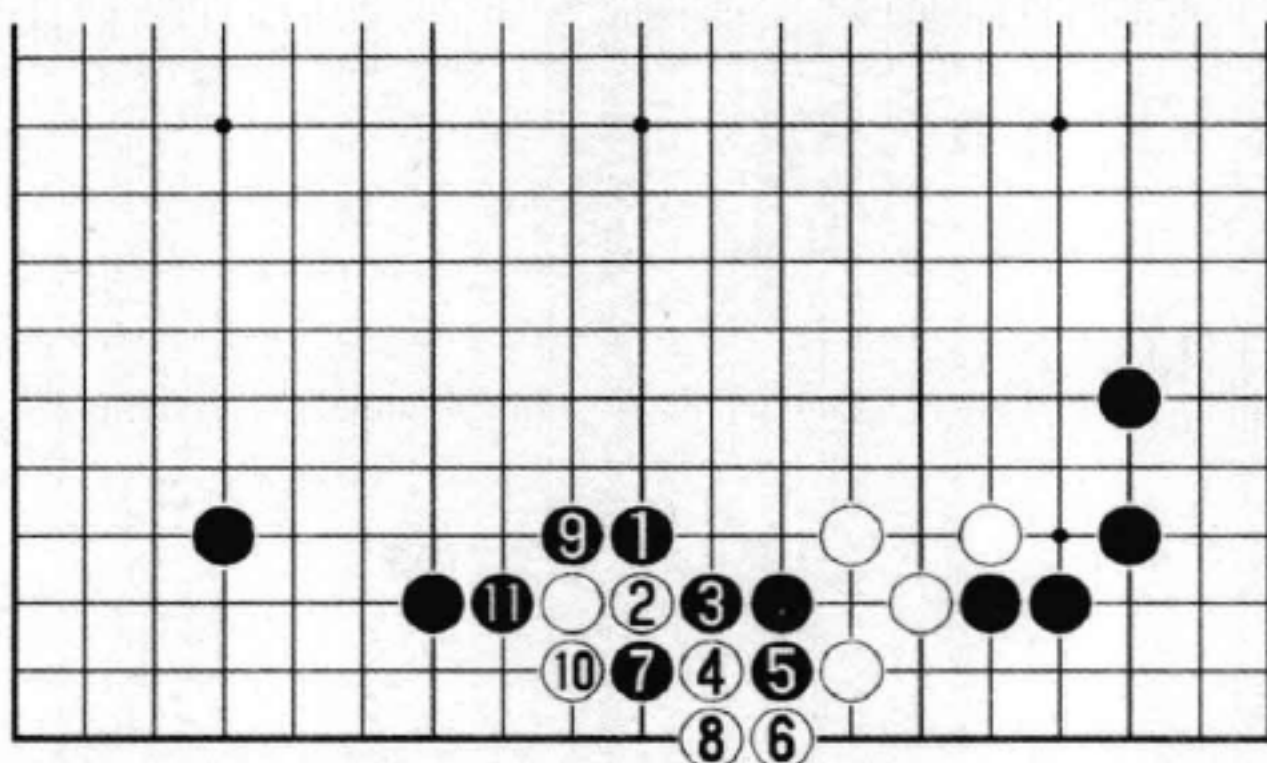
白棋阻渡后，黑有a位肩冲和b位小飞两种有力的下法。请注意：黑在c位靠是特殊战法。



6 图

7图 (重视中腹)

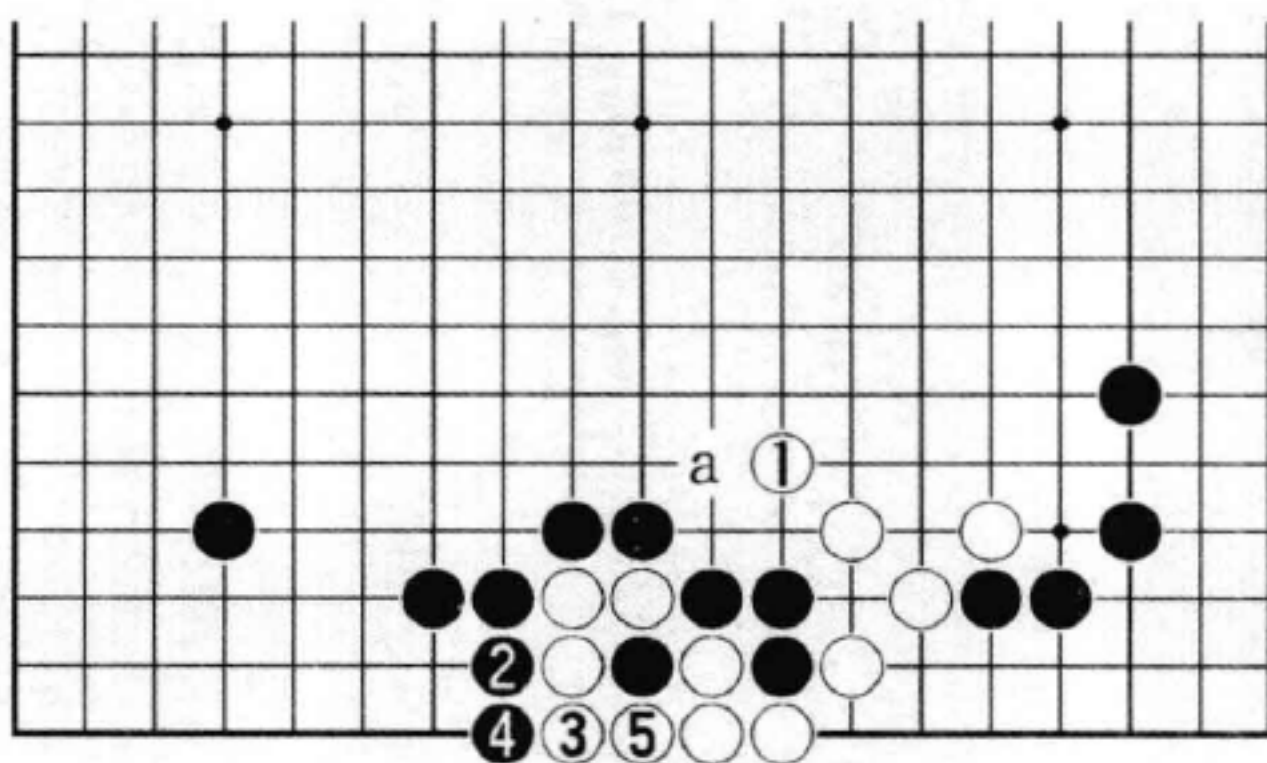
黑1肩冲意在强化中腹。白2以下渡过。



7图*

8图 (补强)

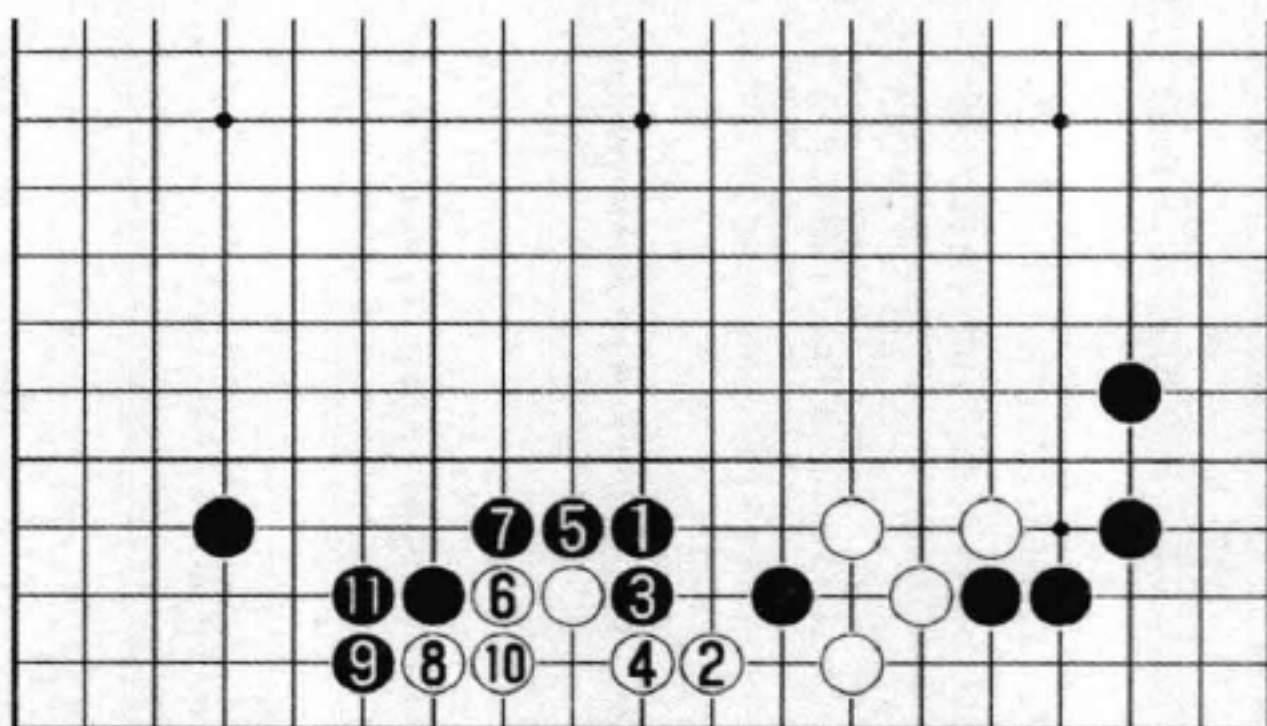
继上图，白1尖补是“形”。黑2、4是先手。a位虎补已非急务，黑可看轻三子，抢占其他大场。



8图*

9图 (取外势)

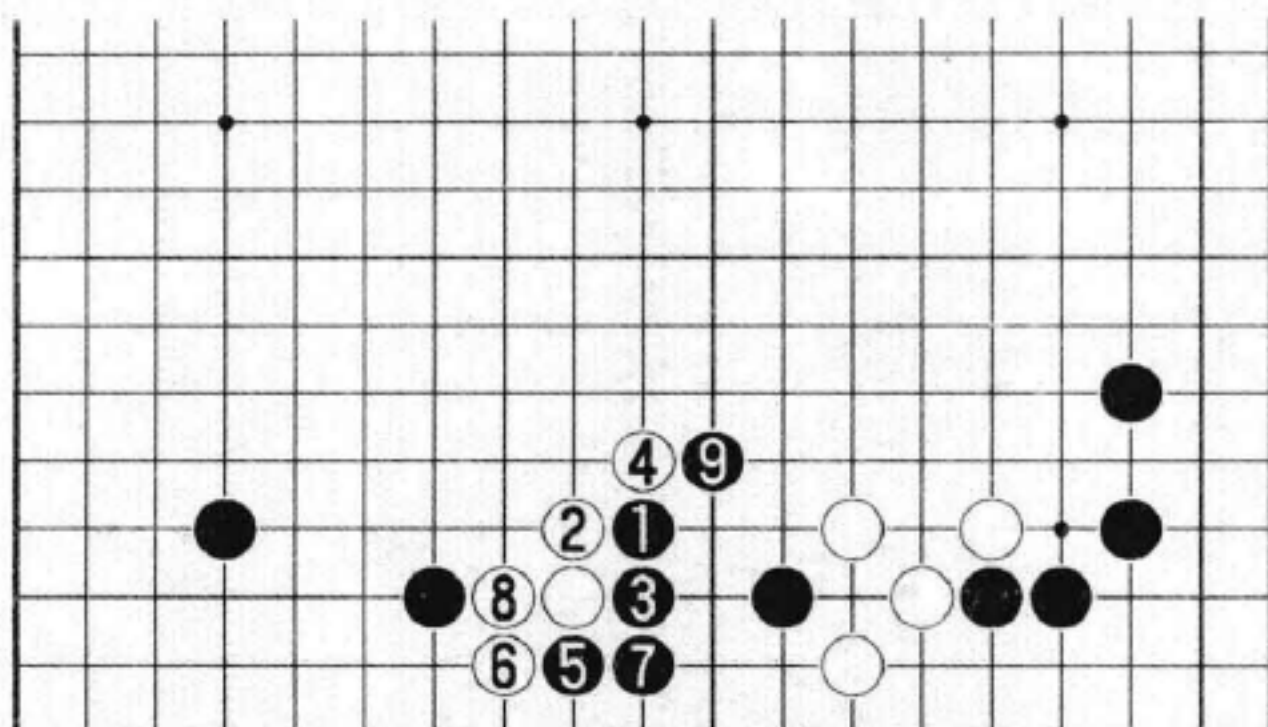
白立刻在2位渡，黑走3、5以下，用俗手强化外势。



9图

10 图（分断）

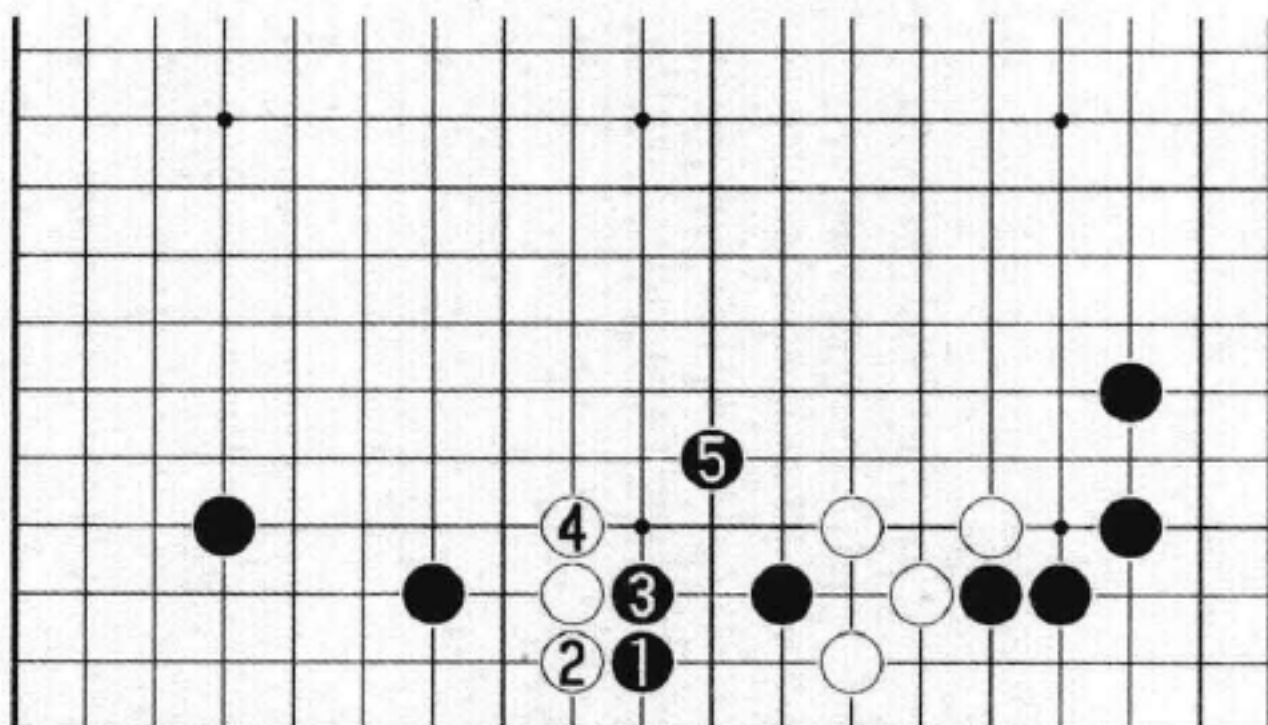
白2挡住无理，黑3强硬地分断，白不好。



10 图

11 图（小飞）

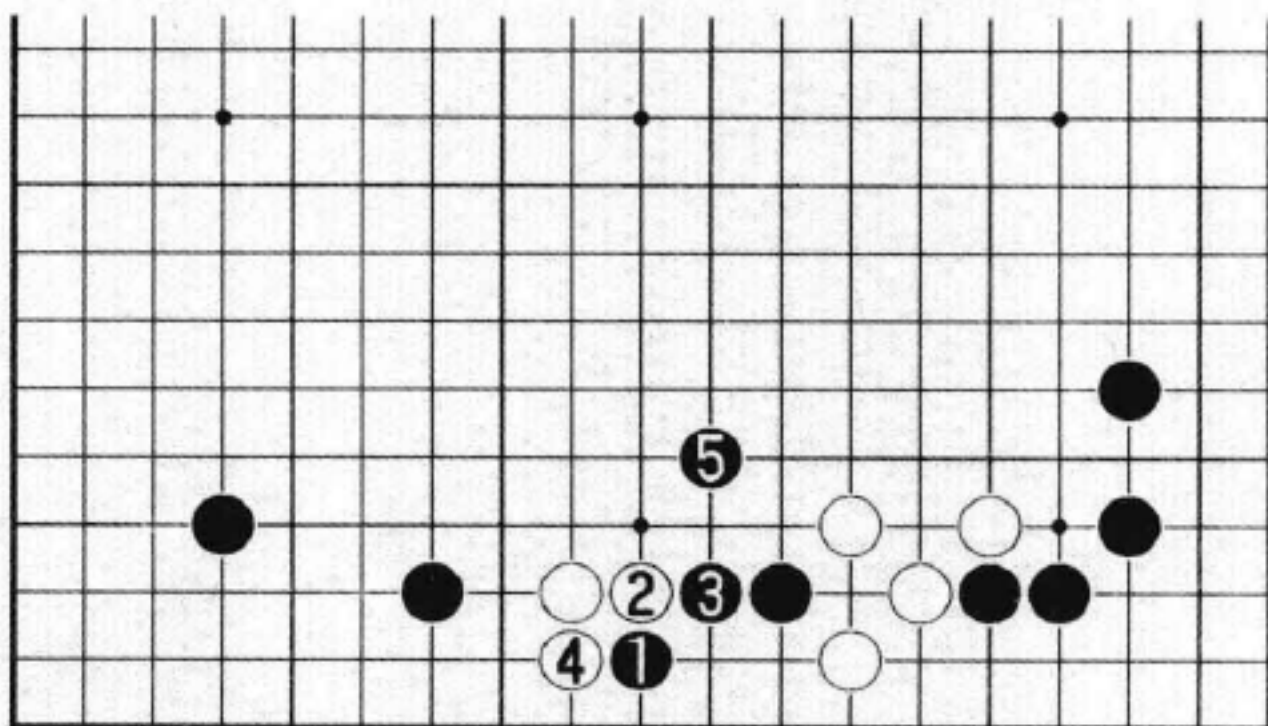
黑1旨在取地，同时也阻白通连，对左右白棋采用“缠绕战术”。白2挡不好。



11 图

12 图（重）

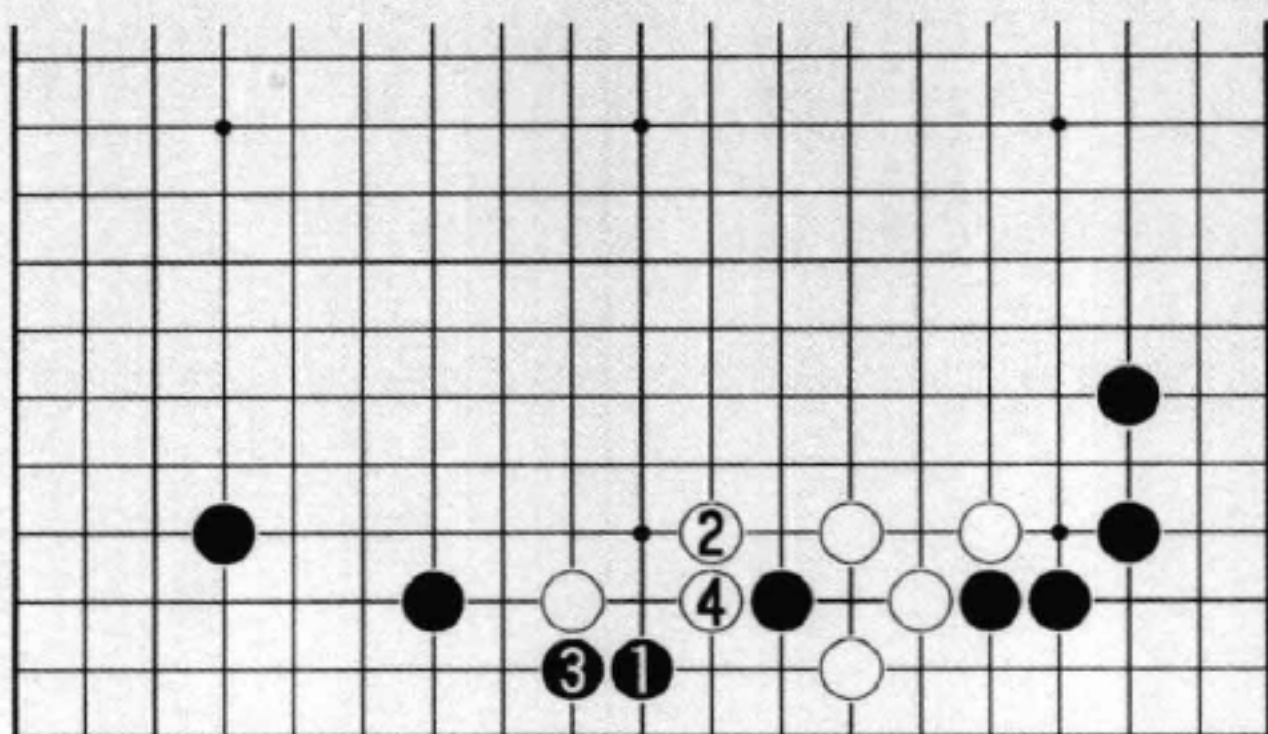
白2压，下法滞重。黑5跳出分断白棋。白4若改在5位飞，棋形也薄。



12 图

13 图（手筋）

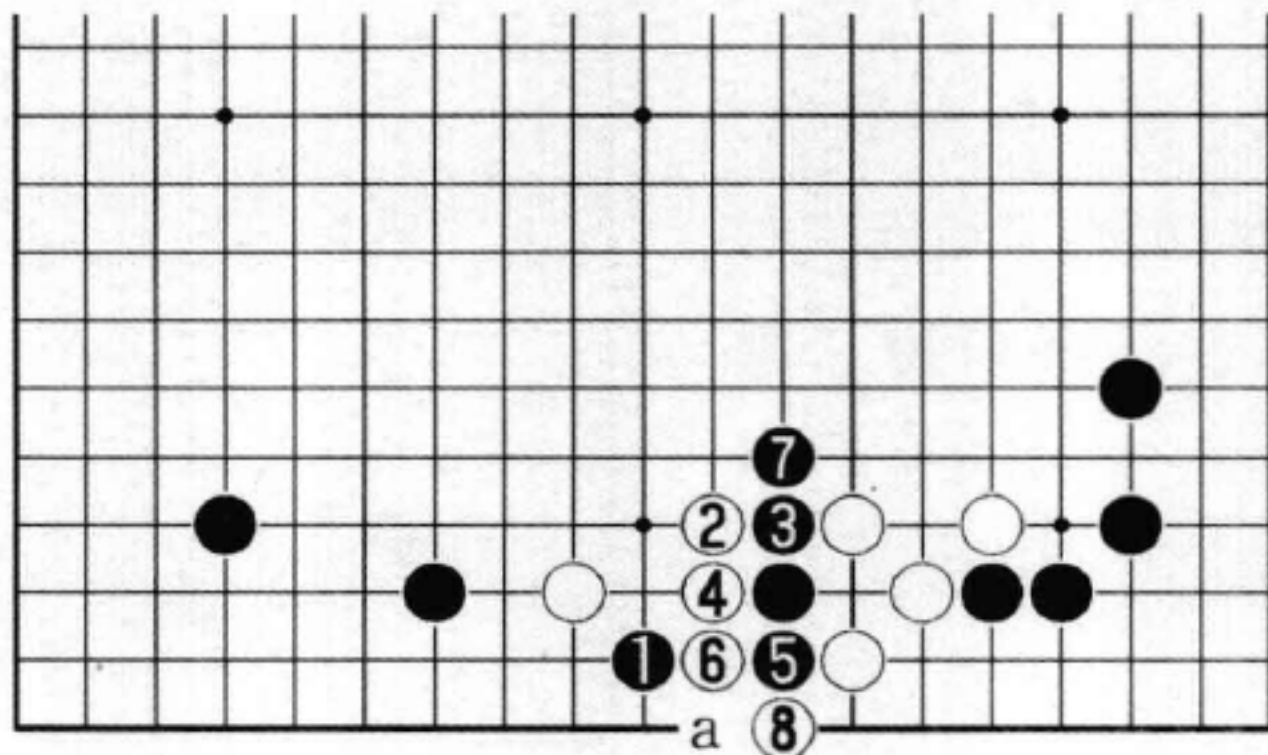
对黑 1，白 2 罩是手筋。黑 3 爬时，白 4 补，棋形很厚。



13 图

14 图（白有利）

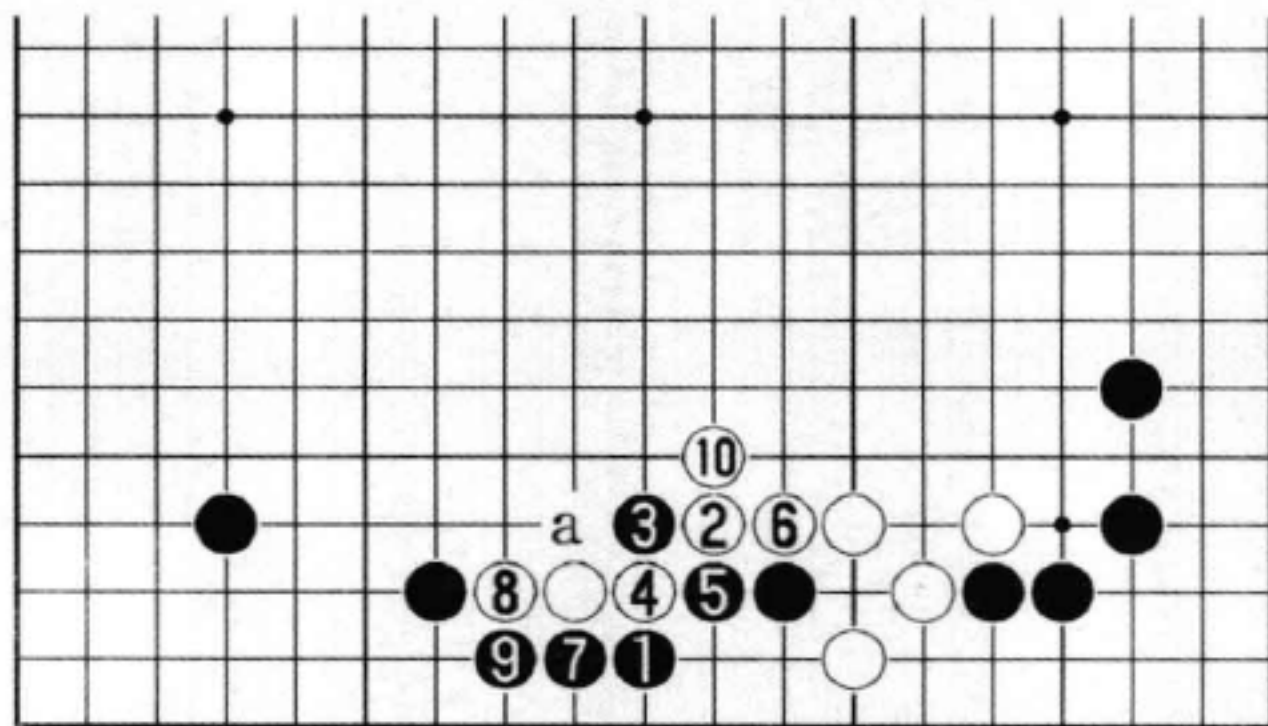
对黑 3 冲，白 4、6 反冲，结果白有利。黑 5 若走 6 位，则白 5。黑 7 若走 a 位，则白 7。



14 图

15 图（定式）

对白 2 罩，黑 3 跨是手筋。以下是定式的下法。白 10 后，黑在 a 位长出将展开复杂战斗。

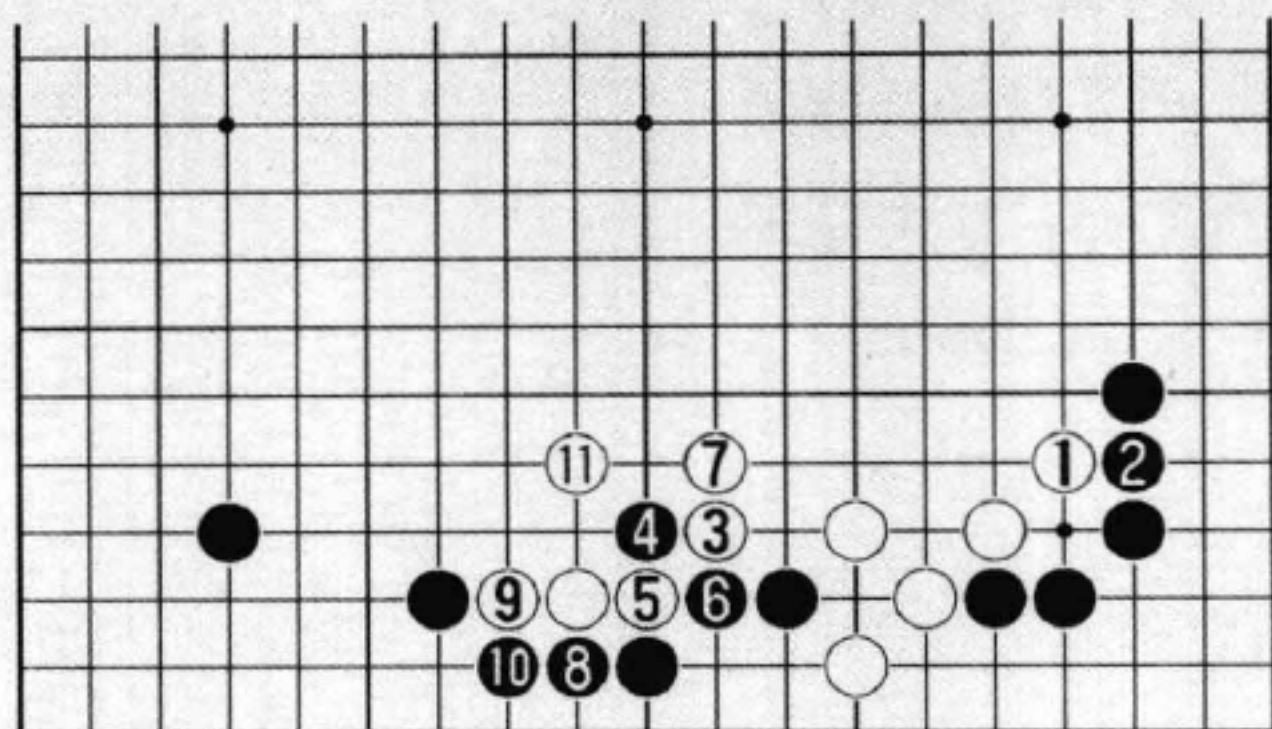


15 图 *



16 图 (坚实)

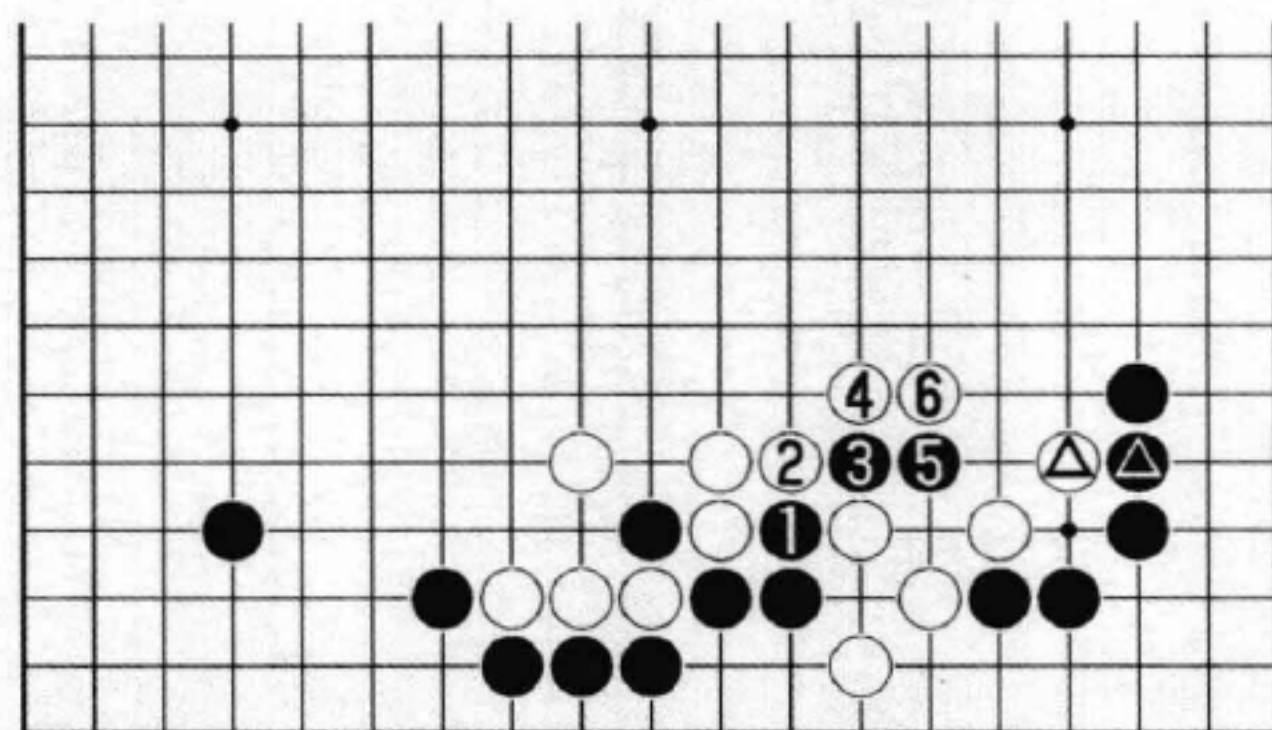
白 1 至 11 是坚实的定式。



16 图 *

17 图 (白的用意)

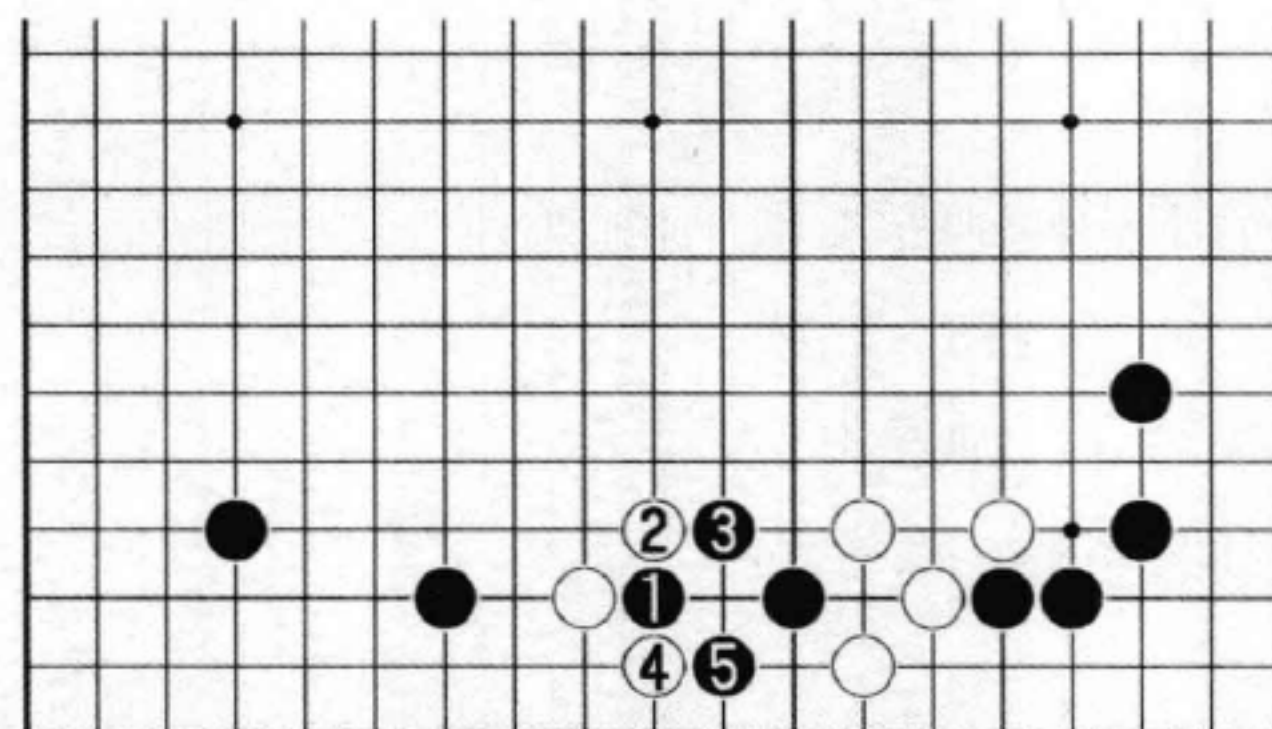
△和△交换，白虽稍损，但防止了黑 1 以下的冲断。



17 图

18 图 (大劫)

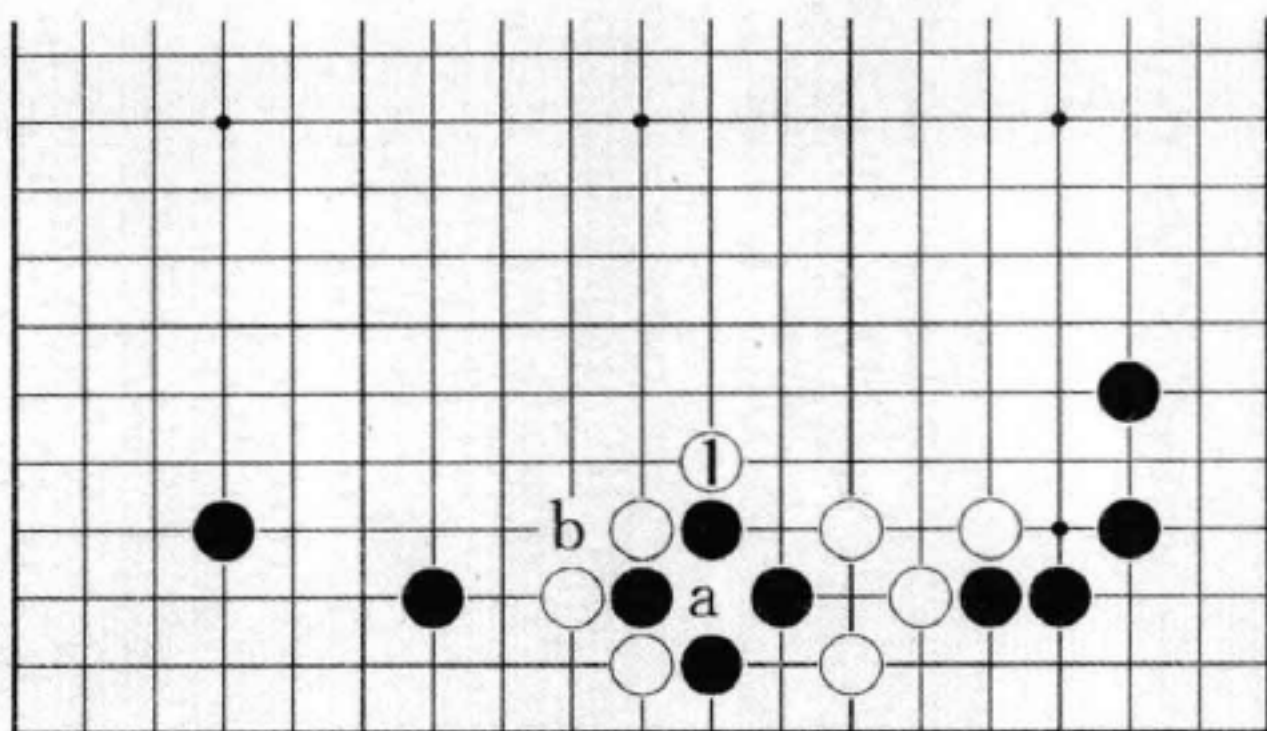
黑 1 靠是特殊战法，以下势必成大劫。



18 图

19 图（强手）

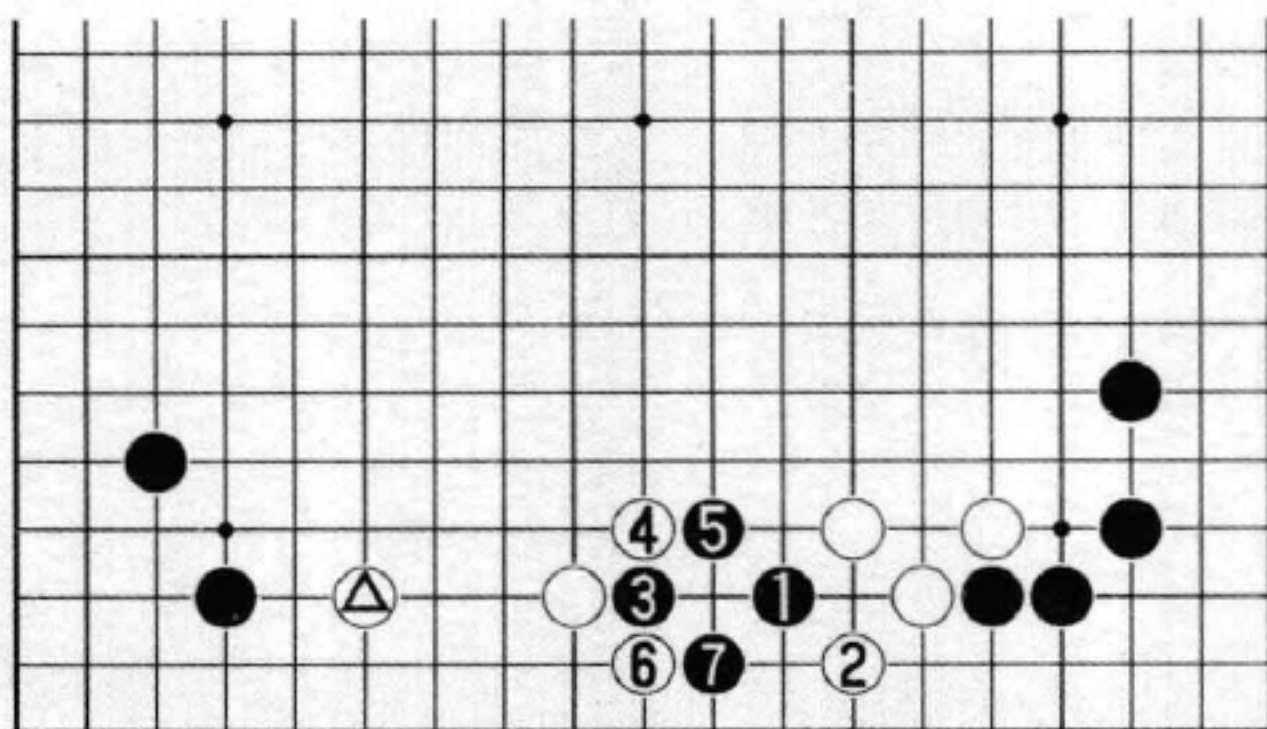
白先提劫，当黑返提劫时，白1是强手。黑a，则白b。



19 图

20 图（挑战）

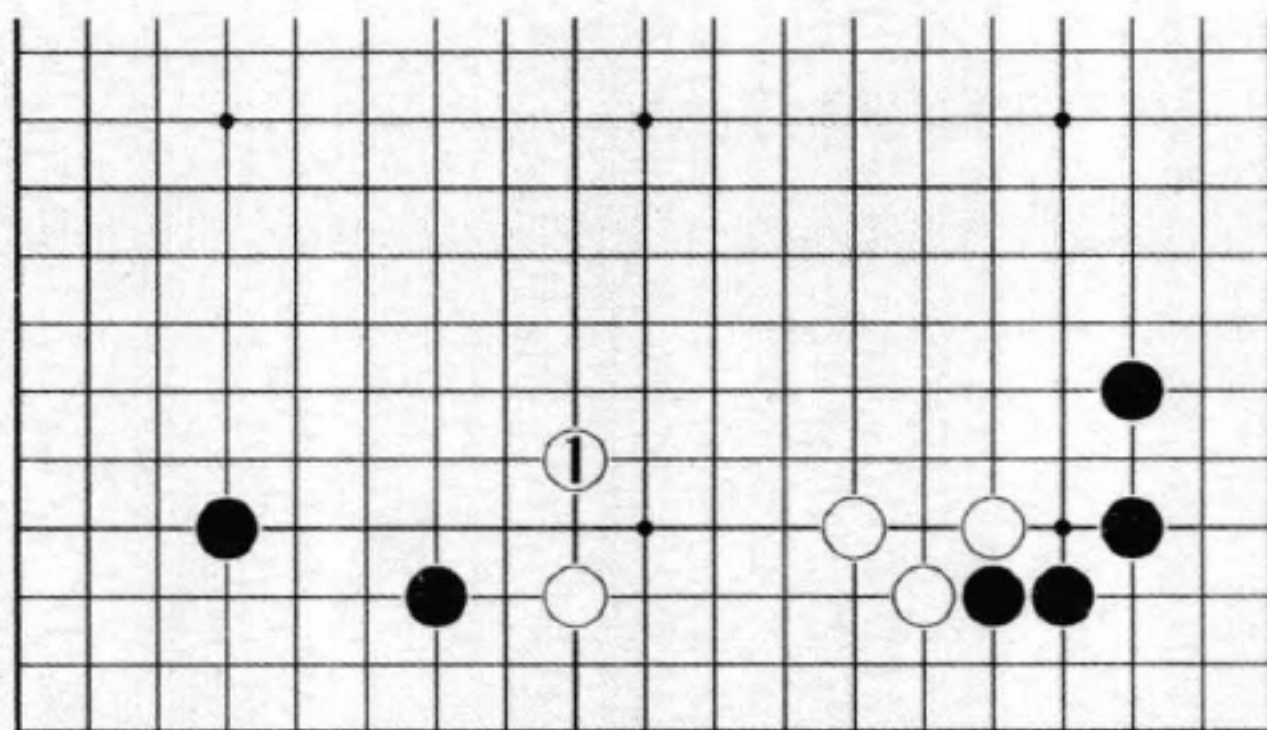
白在下边有拆二时，黑1打入后，因为失去了6图中a、b的手段，故黑棋就采用3至7打大劫的狙击手段。



20 图 *

21 图（防守）

19、20 图中，双方势必形成大劫争。回溯当初，白棋如果防守，则在1位跳补是正着。

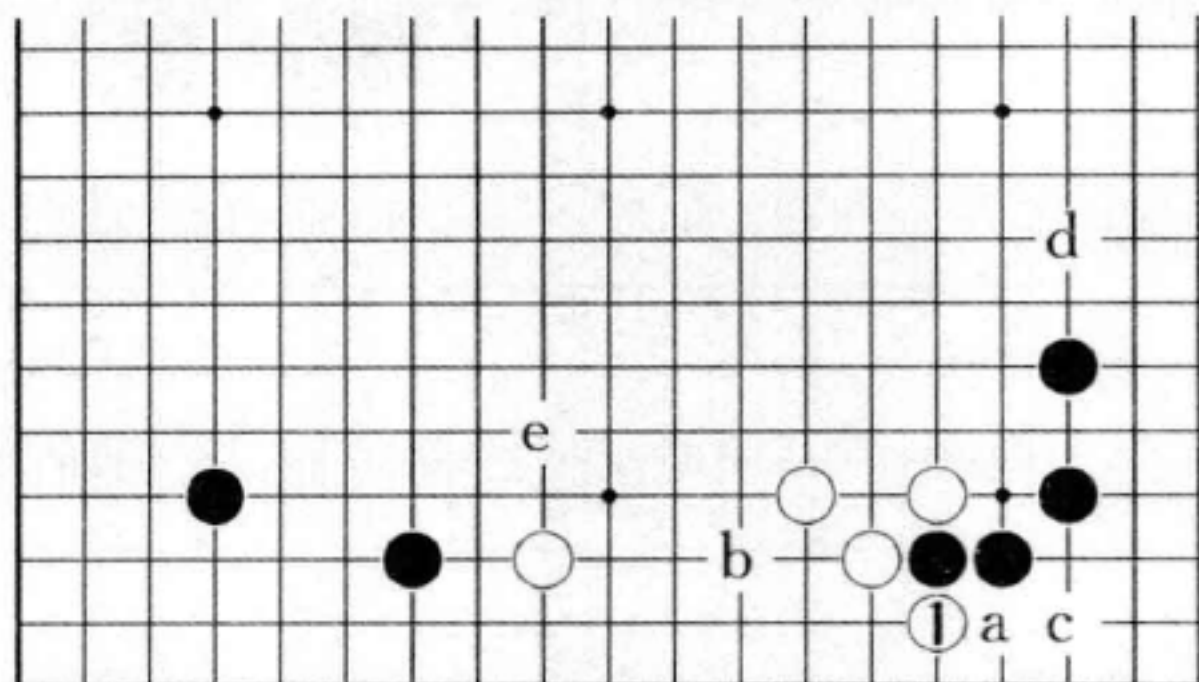


21 图

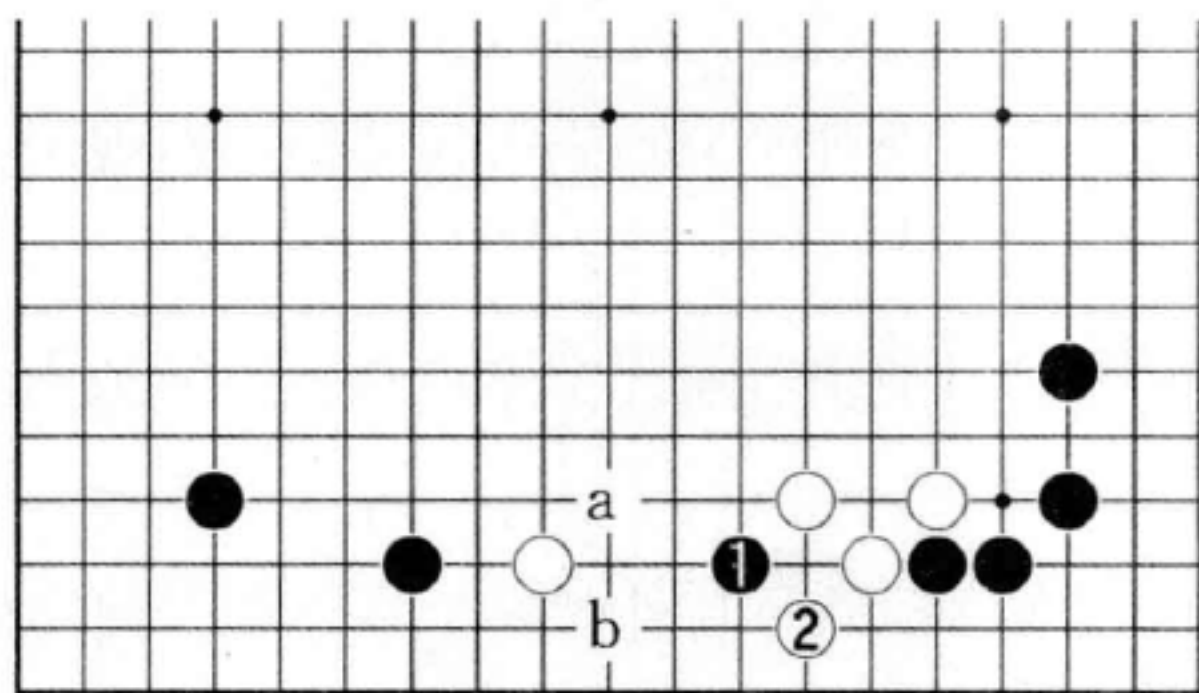


22 图 (场合的下法)

由于具体场合不一,白也可以在1位扳,以防黑的打入。黑若在a位挡,则白已先手防止了b位的打入,黑被利。因此,黑棋一般都要脱先他投。今后白在a位爬,黑c挡时,白可走d位窥伺黑角。白1扳与白e关补相比较,前者缺乏向中央的发展性。



22 图



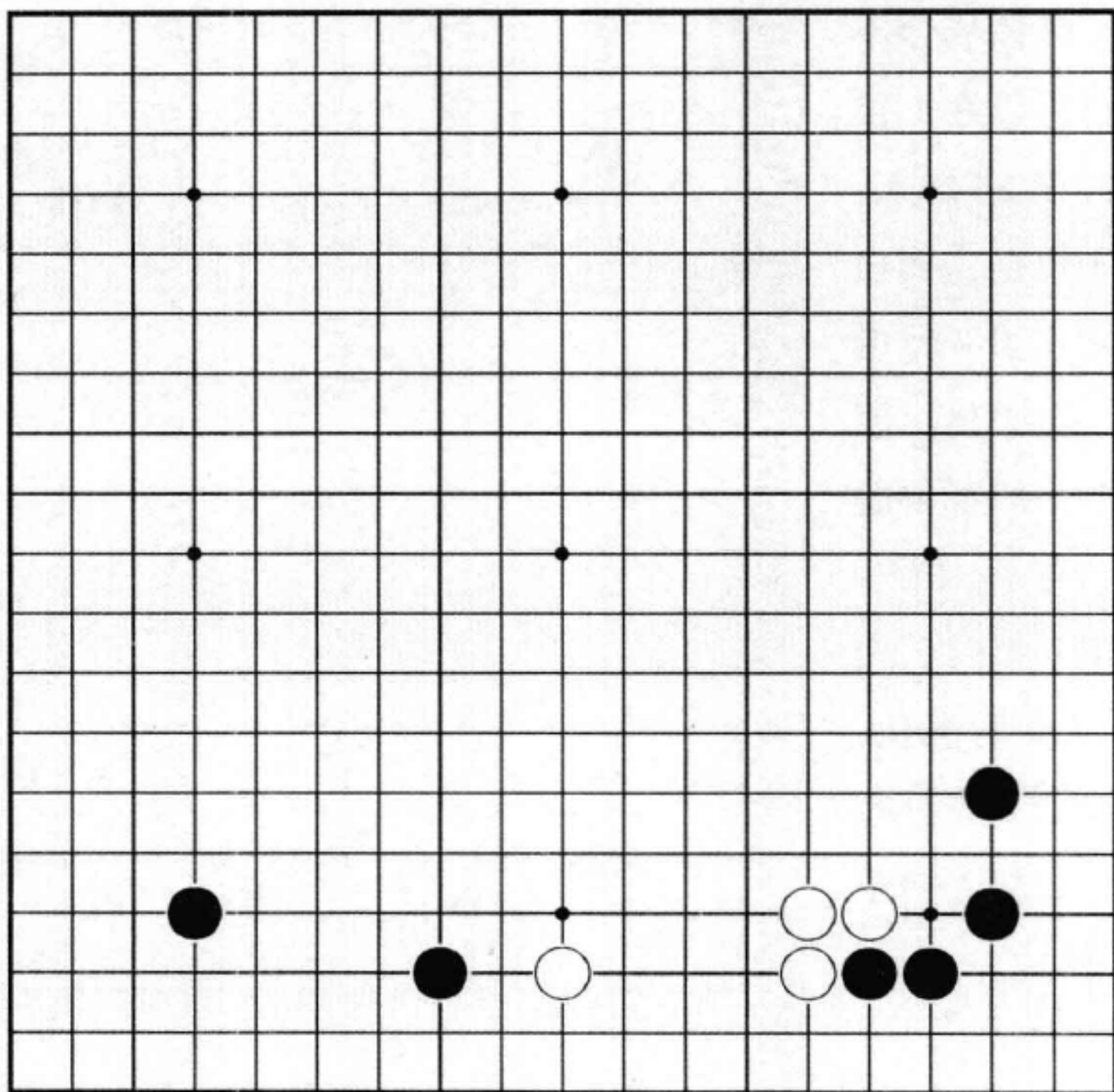
23 图

〔要点〕

23 图 对黑1打入,白2阻渡几乎是绝对的一手。对此,黑可选择a或b,两种下法各有千秋,黑a走厚中腹,黑b重视实地。其变化结果均为两分。

7图和15、16图的定式最为重要。黑1打入后,尽管白棋均可腾挪,但黑棋总能取得相当战果。这与21图白1跳补相比较是显而易见的。一般在中盘初期就要伺机打入。

第 14 型



黑 先

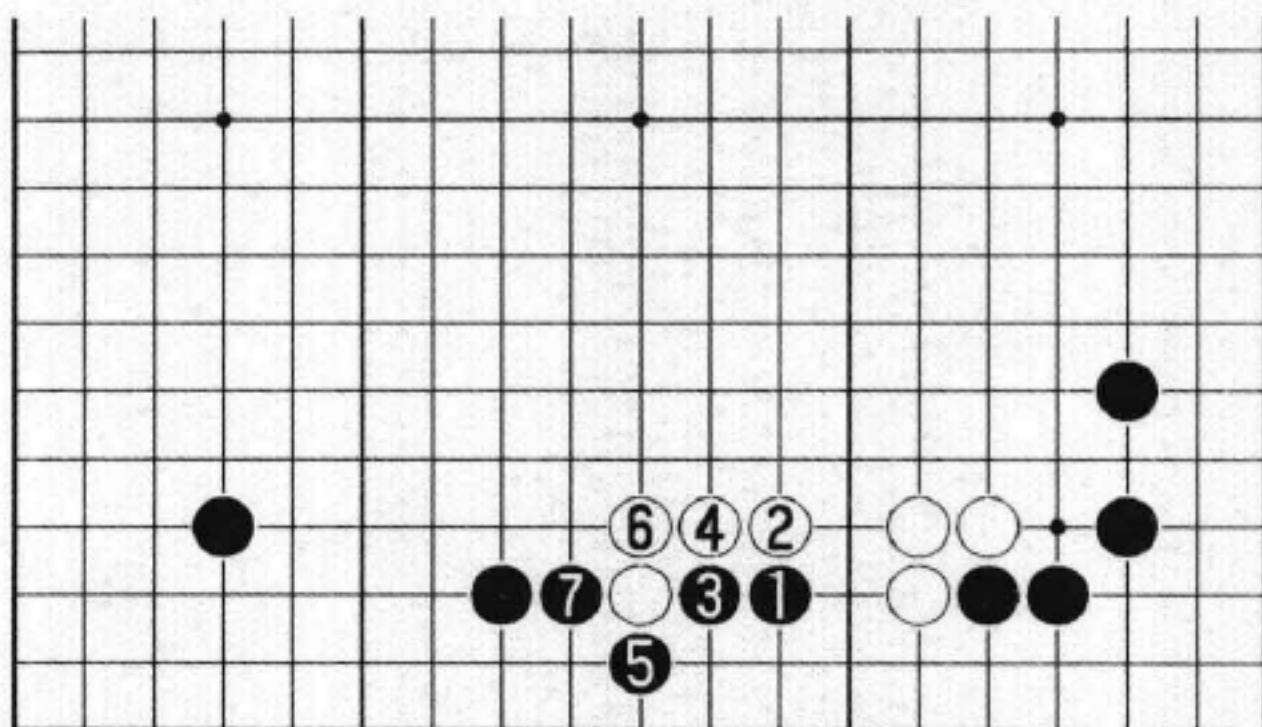
本型是白硬接后三间拆的定式。左边黑棋紧逼后，打入就迫在眉睫。

与上型相比，本型白棋不够轻巧，故黑棋打入更为严厉。打入之后的变化并不复杂。



1 图 (单纯)

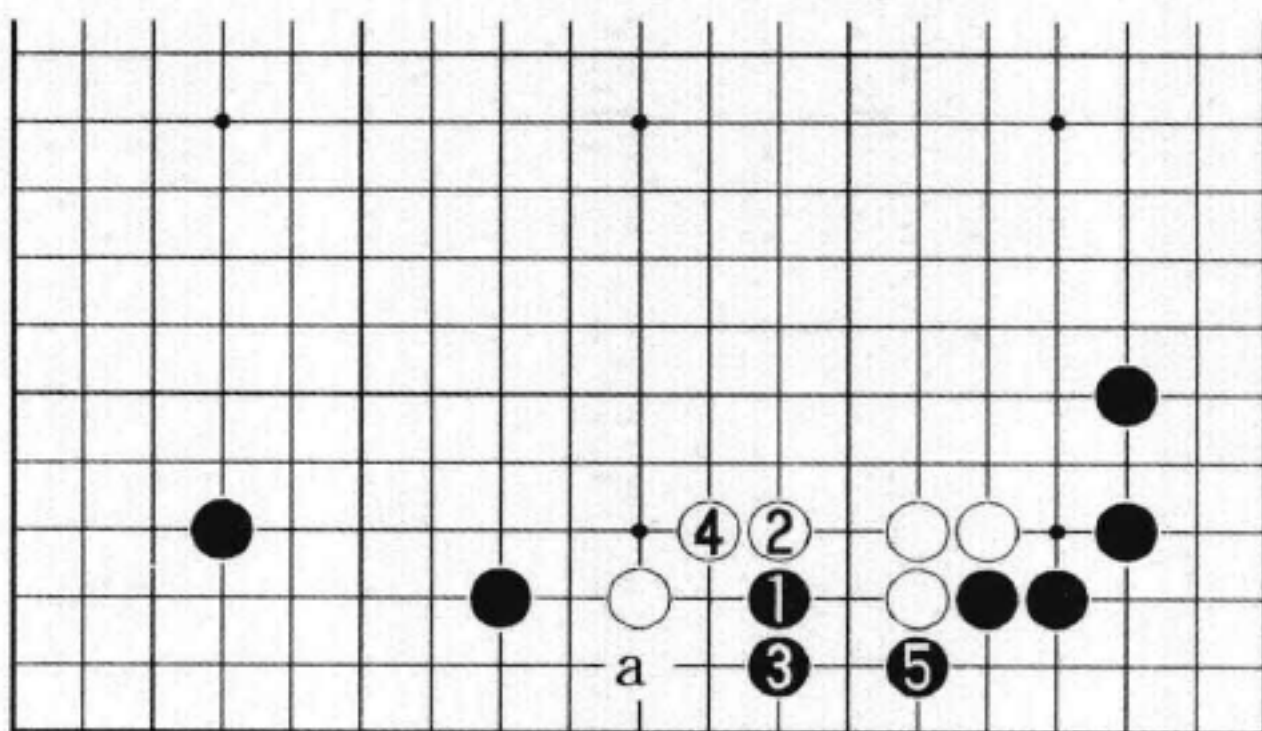
一般黑棋总在 1 位打入，白 2 压时，黑 3 以下简单明了地渡过。黑好。



1 图 *

2 图 (见合)

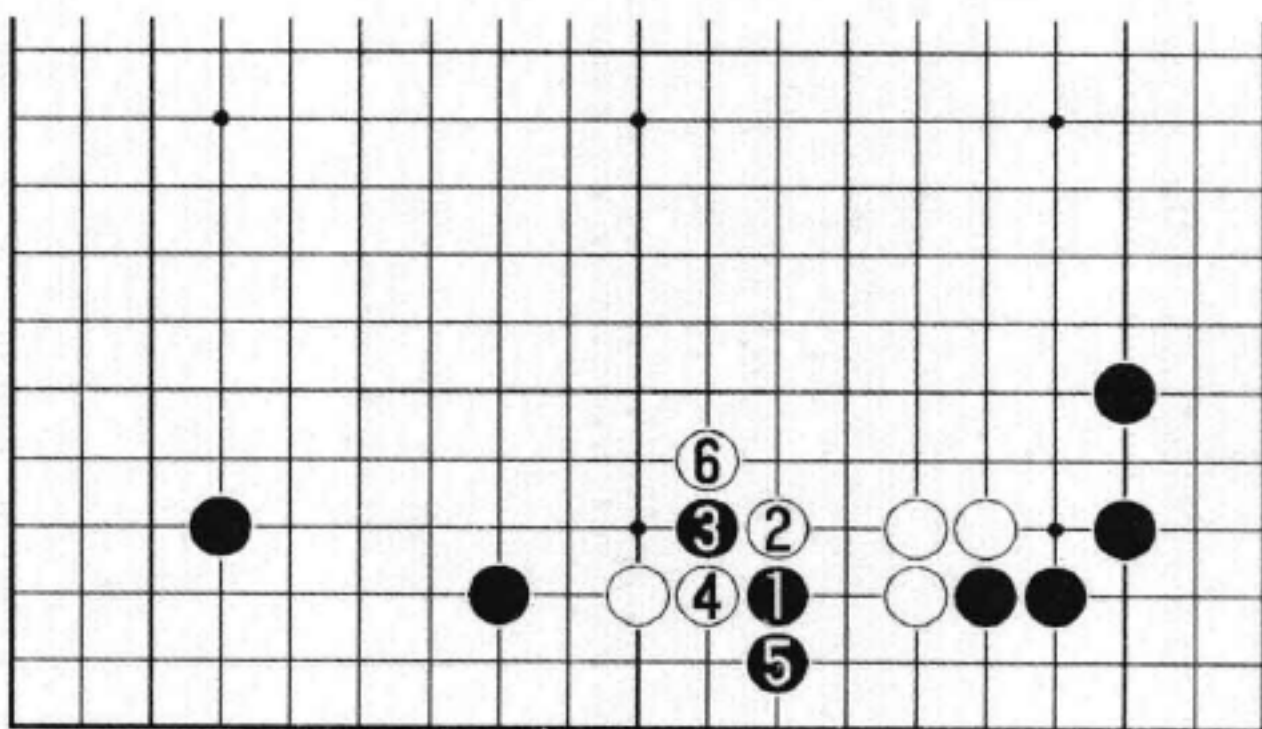
此形，黑 3 立下也是手筋。白 4 长后，5 位与 a 位之渡为见合。



2 图 *

3 图 (黑有问题)

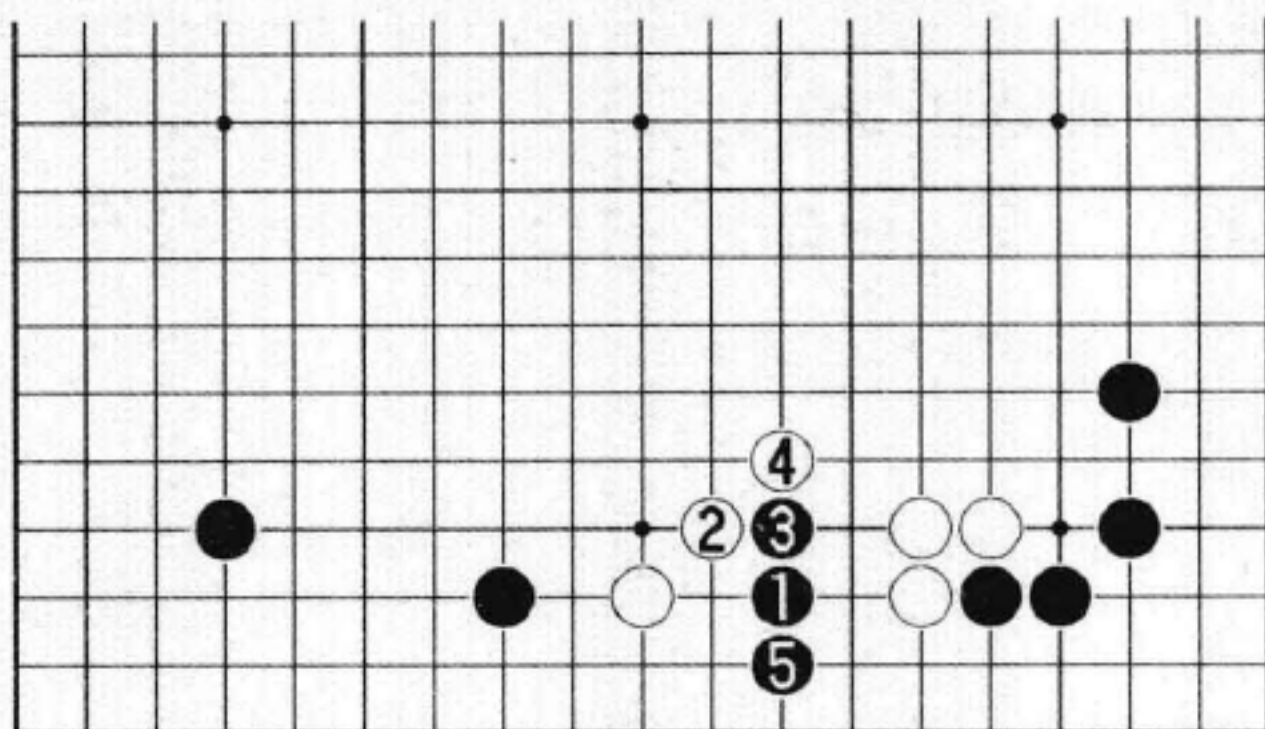
黑 3 扳出被白 6 抱吃，黑不好。



3 图

4 图（零散）

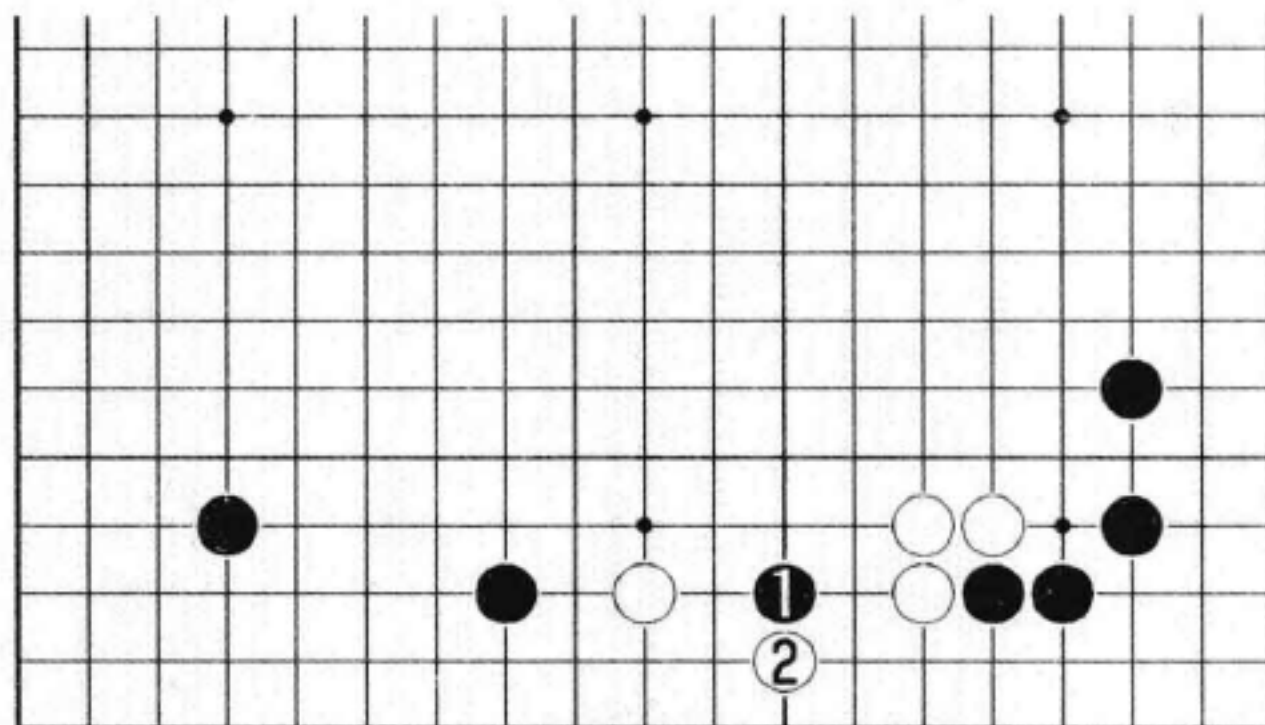
白2尖，应法虽强，但被黑3冲，5立，白形零散。



4 图

5 图（黑先手利）

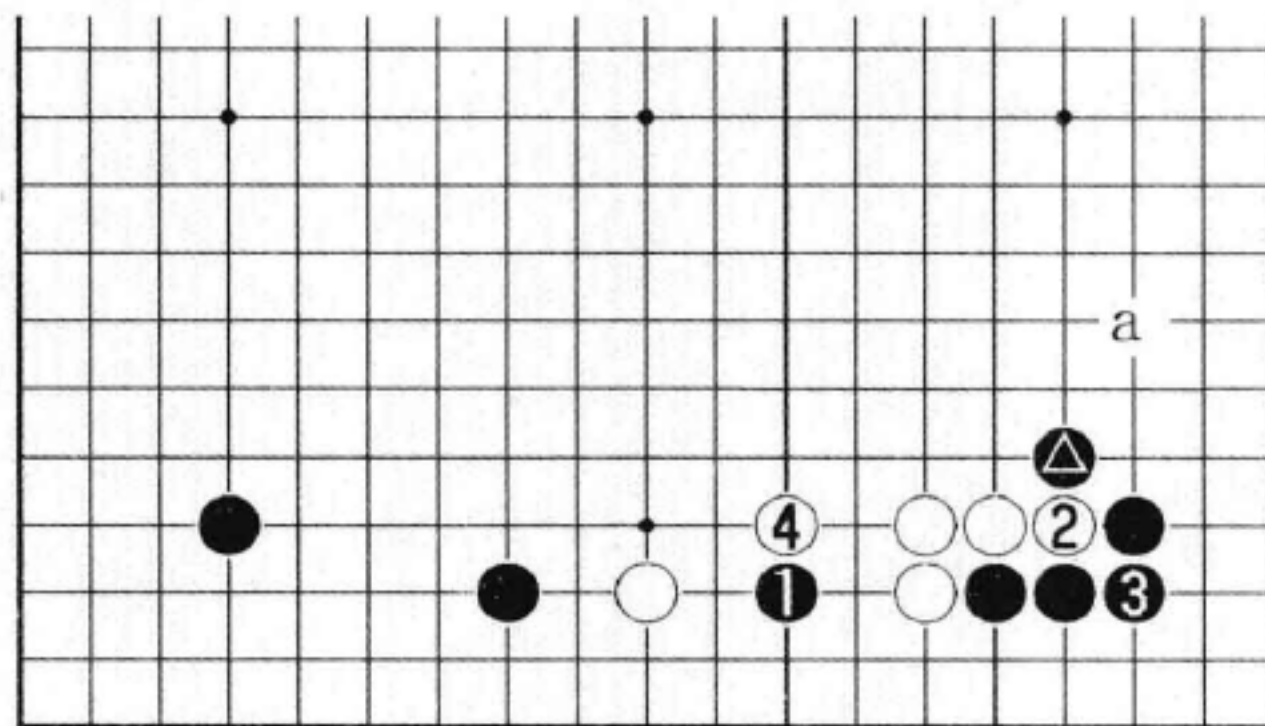
白2下托忍耐，黑已先手得利，可以转向他处行棋，着法贤明。



5 图

6 图（时机）

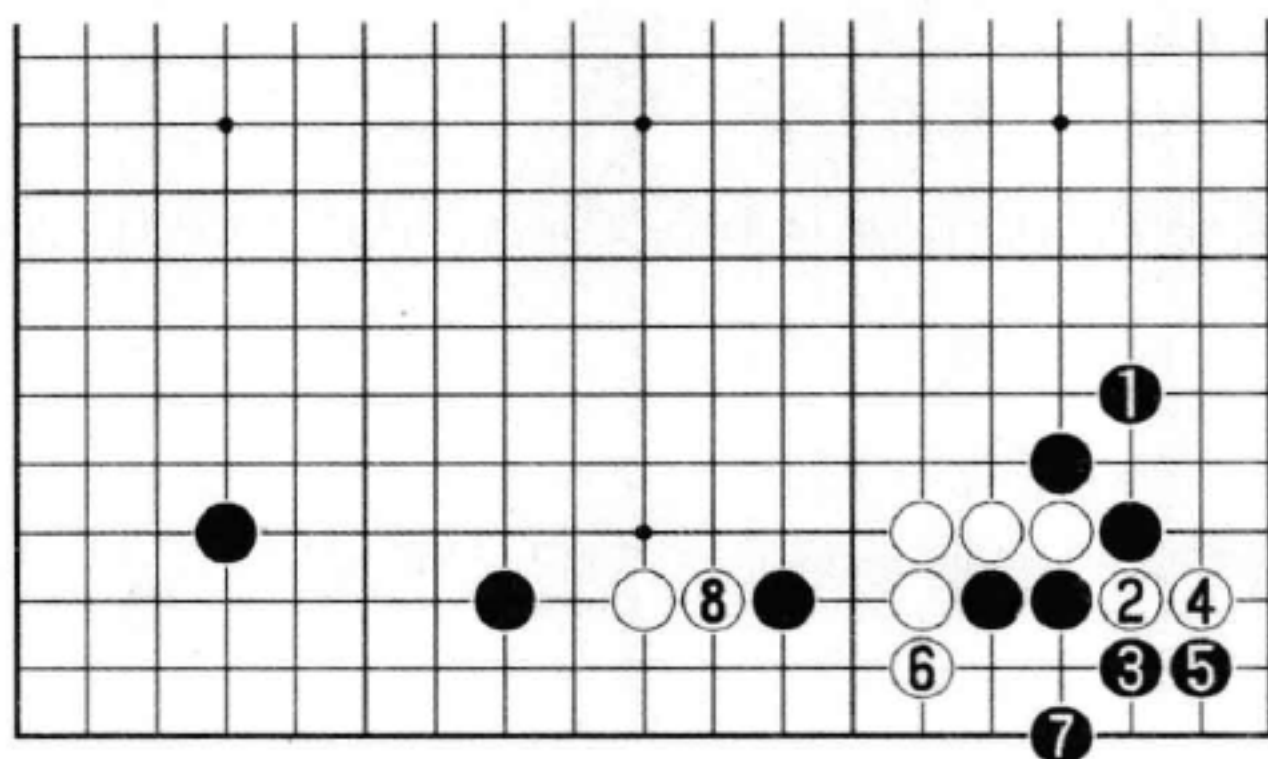
黑△或是小尖，则白2挤进是好次序。黑3接后，白留有a位的下法。



6 图 * 《类型》

7 图（治孤）

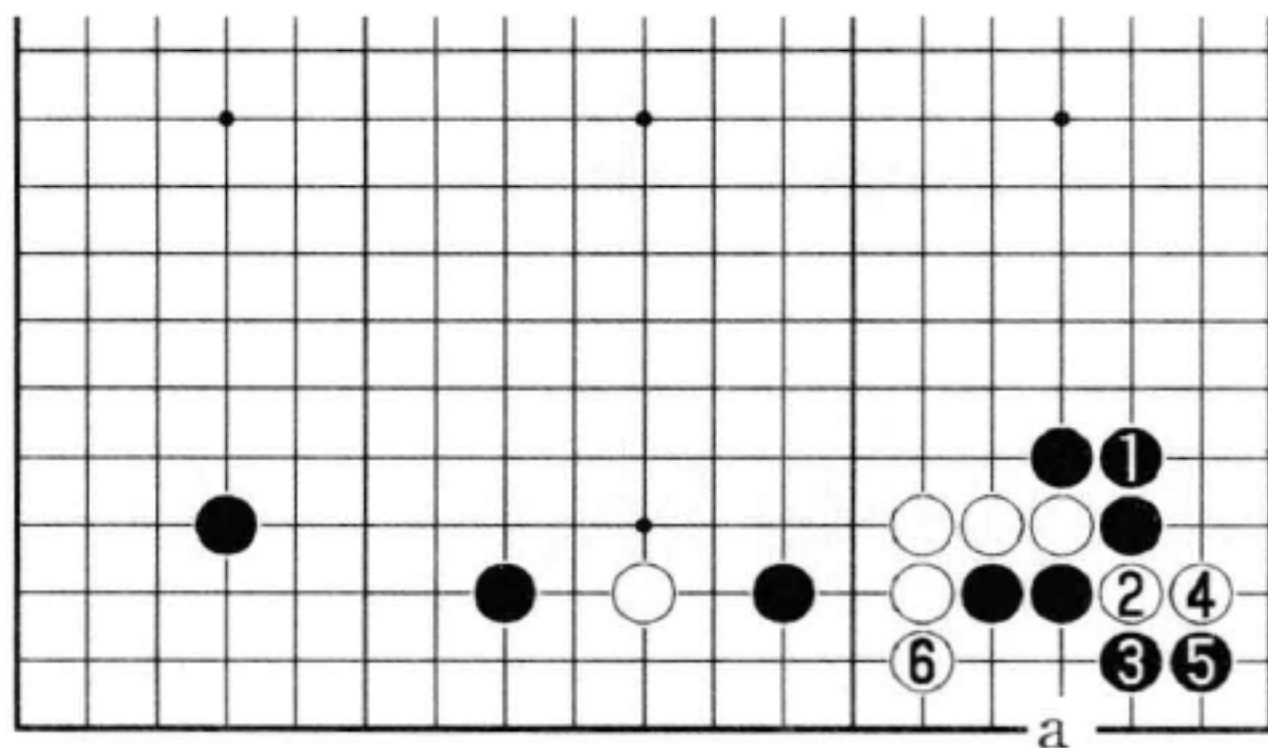
黑若顽强地在 1 位虎，白可以利用 2、4、6 的次序来治孤。



7 图

8 图（狙击）

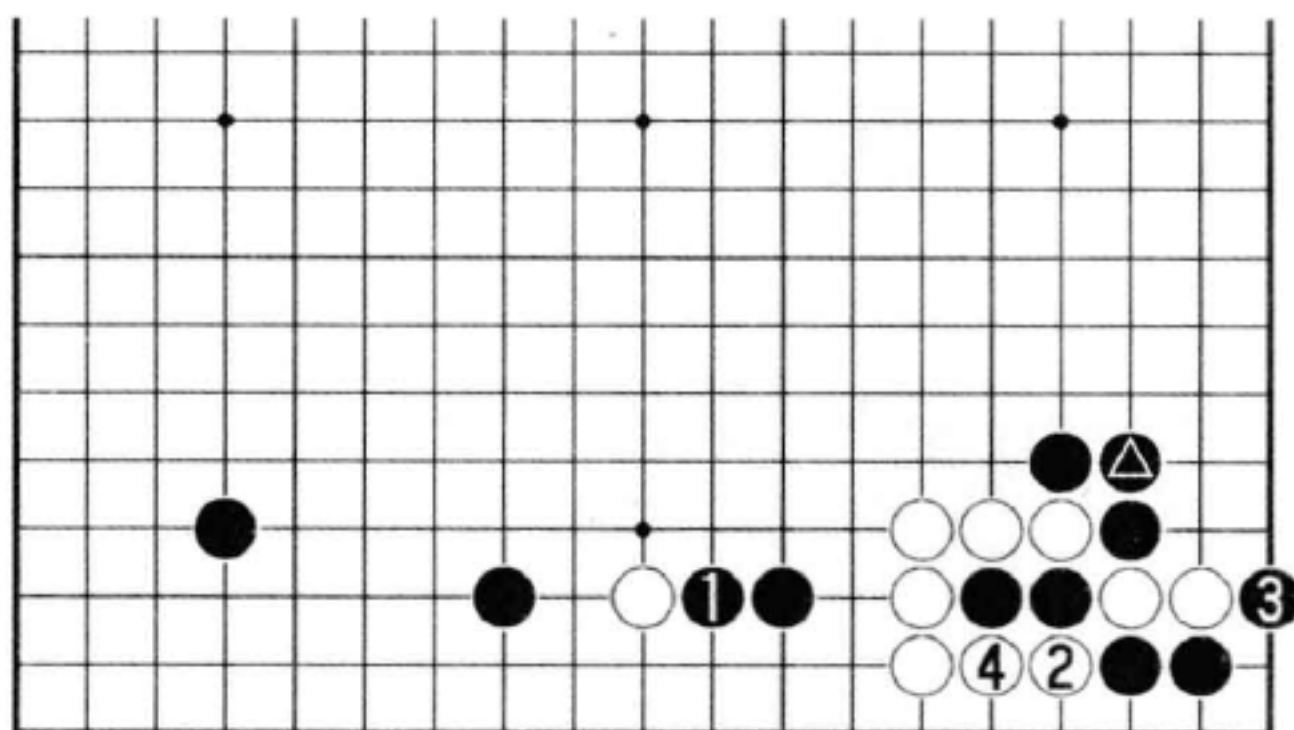
请注意黑 1 的接！对白 6，黑若在 a 位虎，则与上图相同。



8 图

9 图（反击）

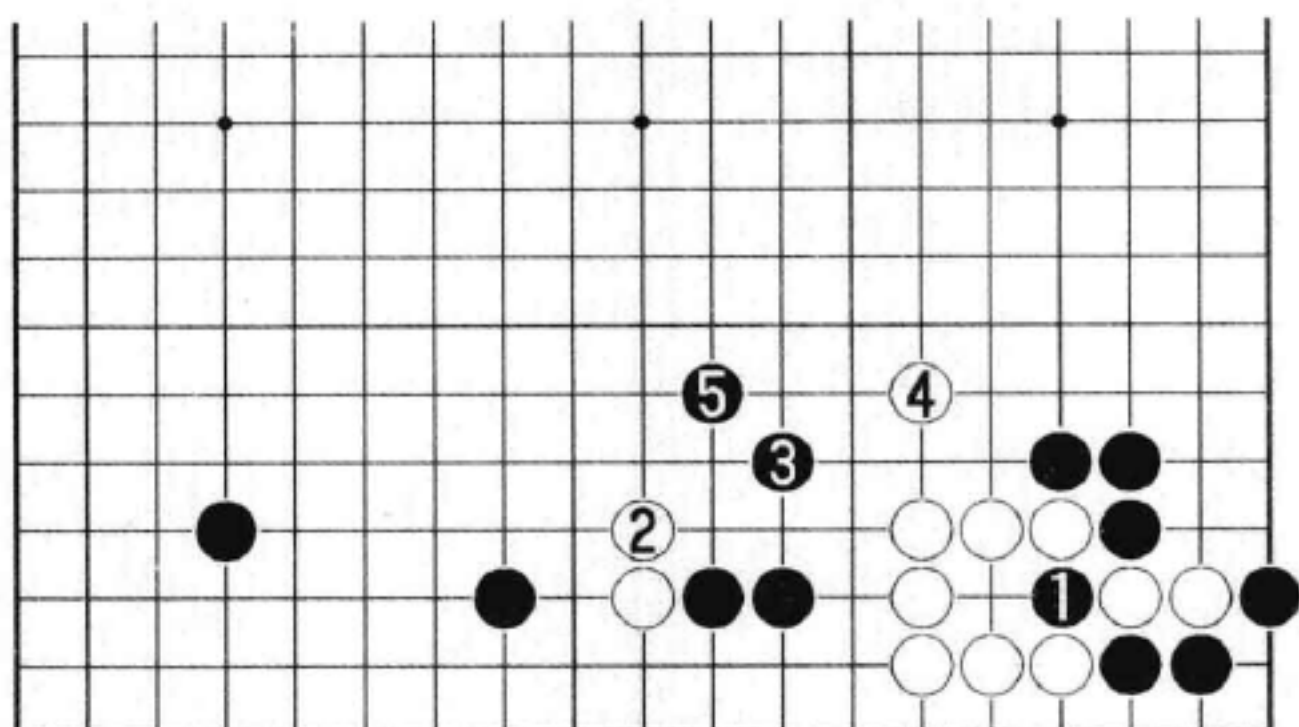
然而黑由于有△可在 1 位顶反击。白 4 提黑两子——



9 图

10 图 (攻击)

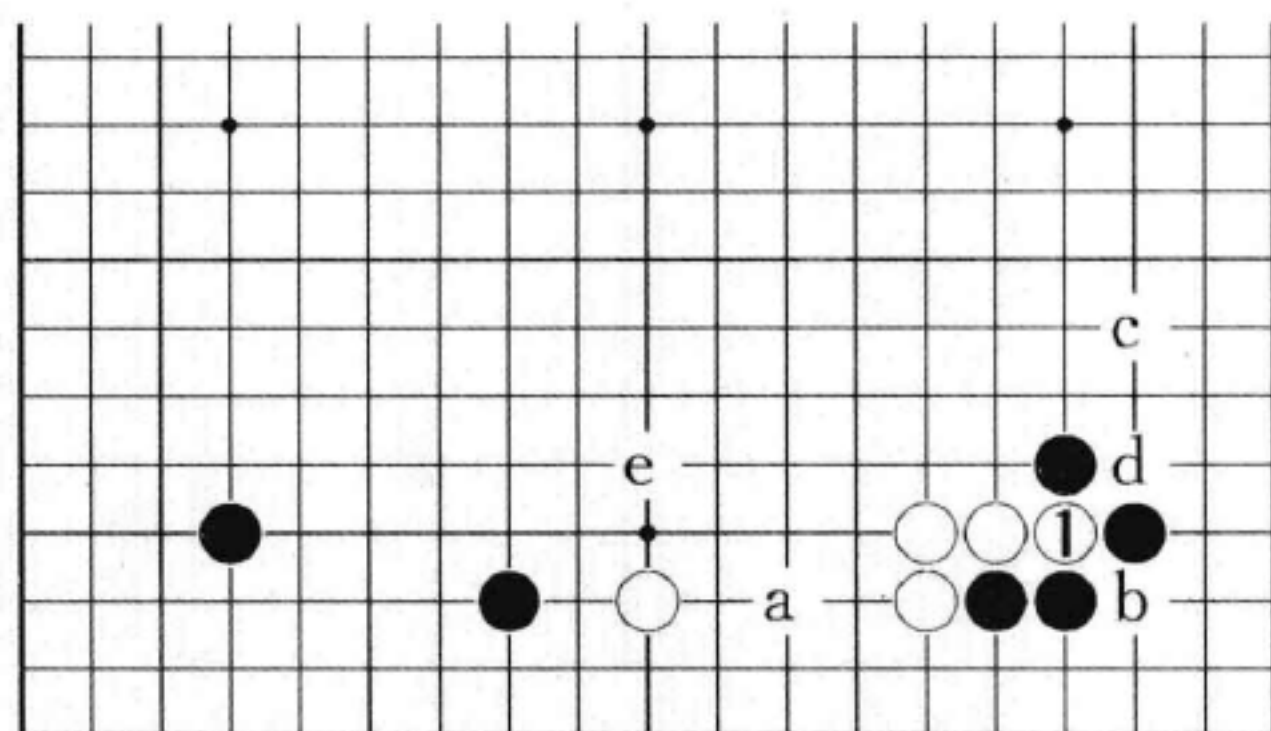
接着，黑可以在 1 位扑，以下至 5，黑角虽颇受损失，但可以倒过来进攻白一团棋子、根据形势，务请注意这种反击手段。



10 图

11 图 (试应手)

在黑 a 尚未打入之前，白 1 挤入试应手，巧妙。黑若在 b 位接，强调 a 位的打入，则白走 c 位后，瞄住 d 位的断点。黑若在 d 位接，白多少缓和了 a 位的打入。



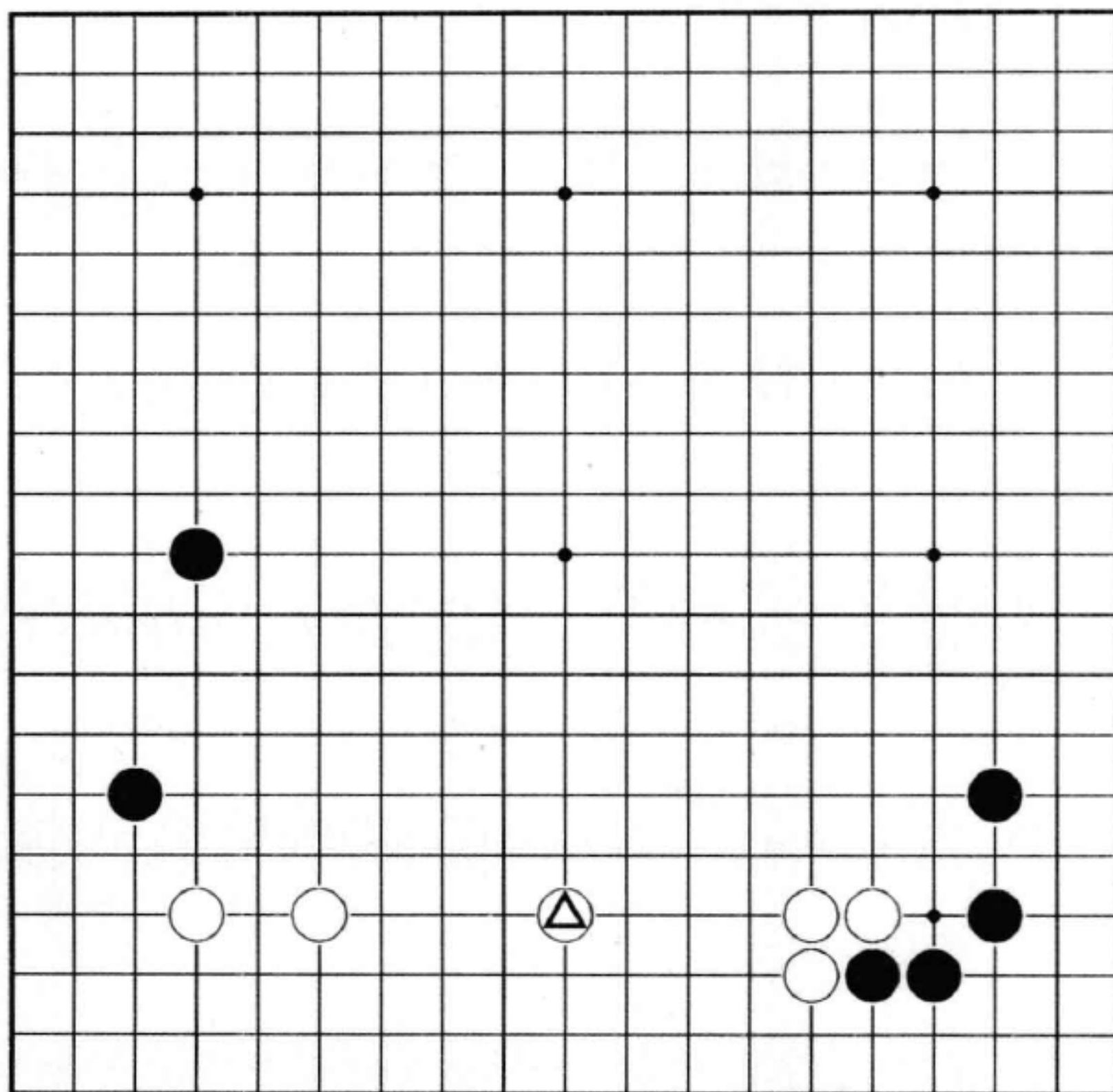
11 图

〔要点〕

白若防守，则在 11 图中的 e 位关补。这样白形整齐，味好，黑棋便无从渔利。因而，黑乘白尚未关补前打入，就抓住了先发制人的机会。如上所示，打入的宗旨是：夺白根据，借以获利。



第 15 型



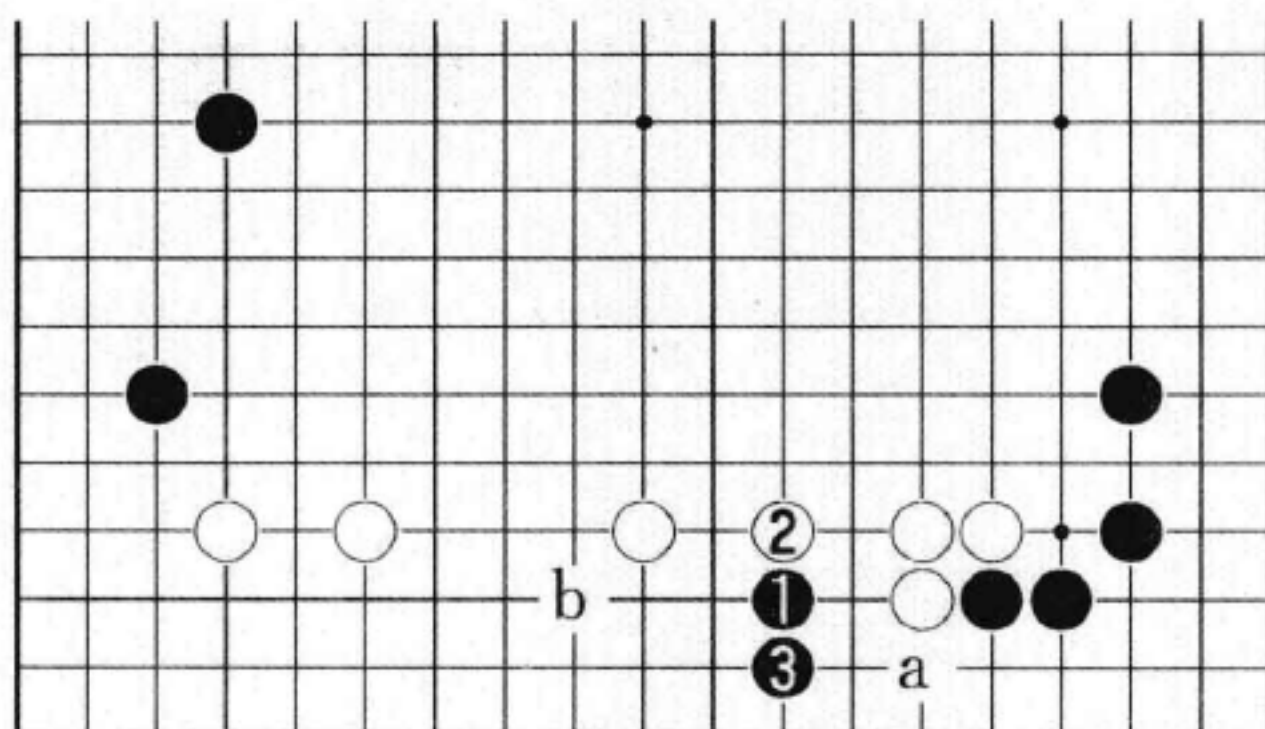
黑 先

本型和上型有点类似，不过左边的配置却不同。白△高拆三引人注目。

左下虽然也有打入的余地，但此际黑棋应该把目光移向右边。

1 图 (三线)

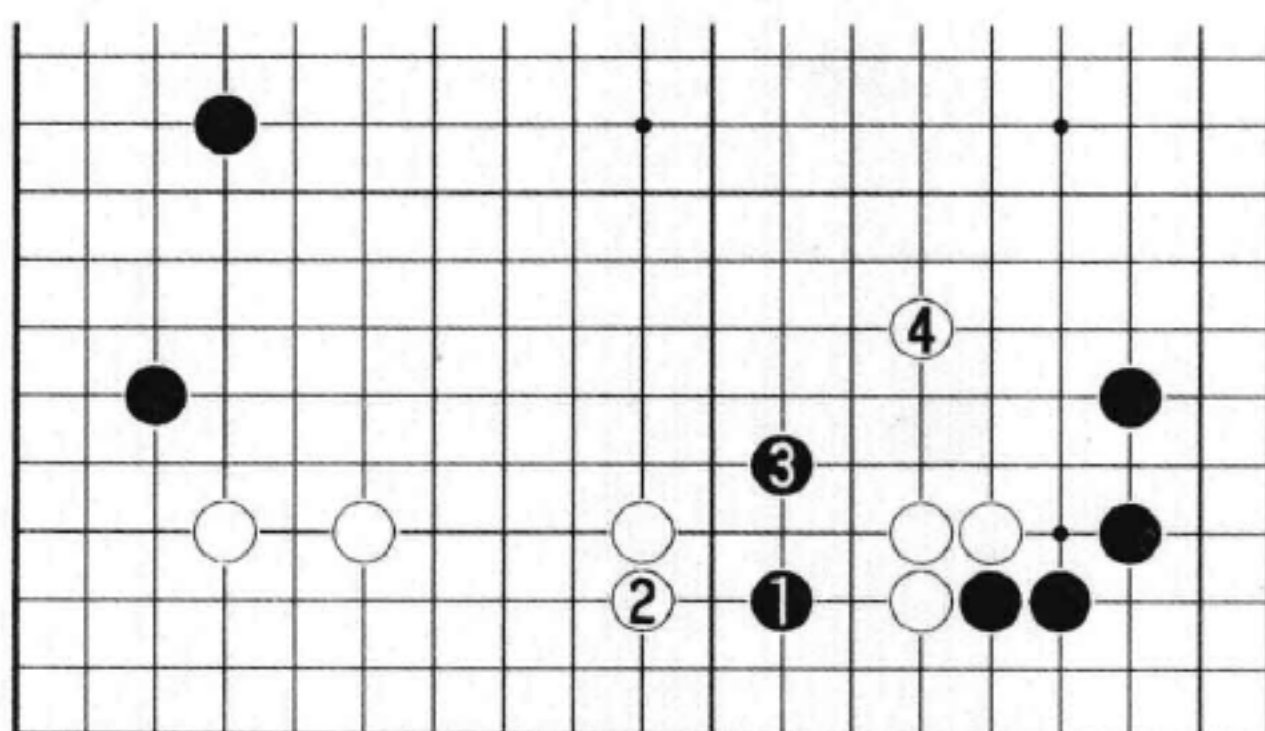
黑第一感是在 1 位打入，对白 2 压，黑 3 下立后，非 a 即 b，黑必得其一，黑成功。



1 图

2 图 (攻击)

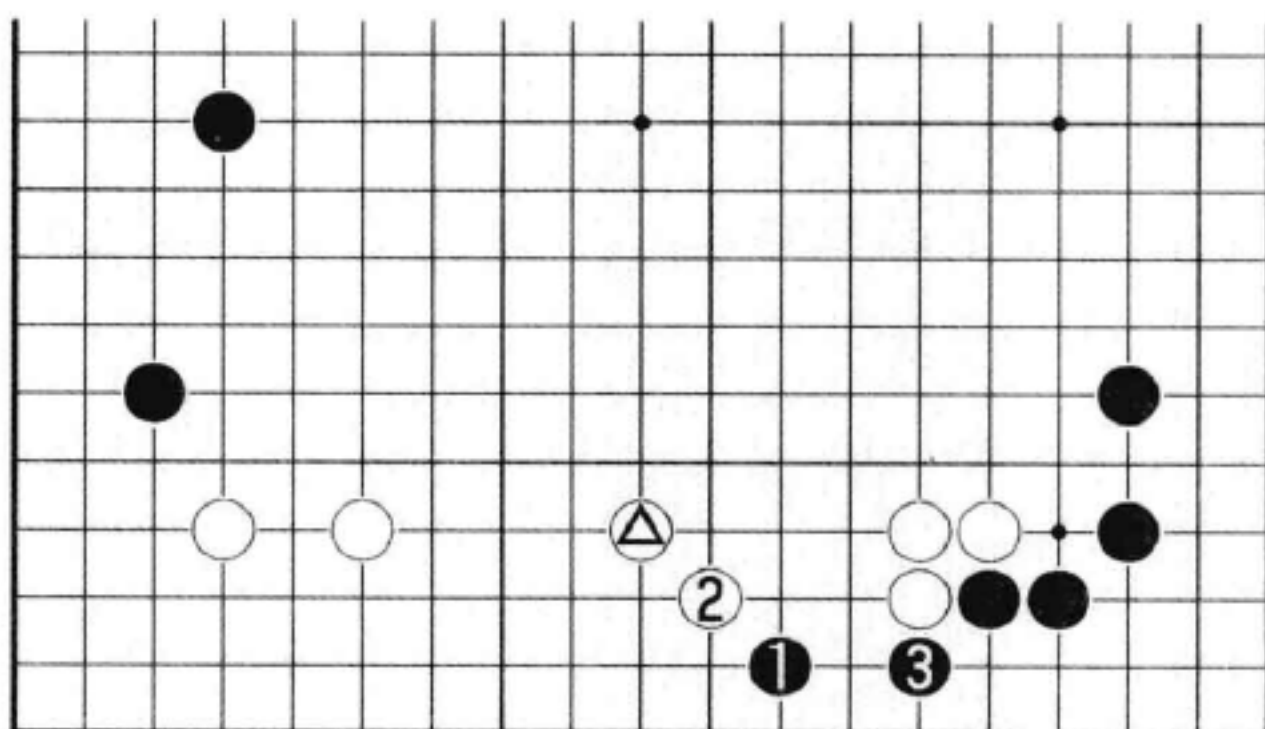
白 2 并、4 大关总攻黑棋。黑棋不好。



2 图 *

3 图 (点)

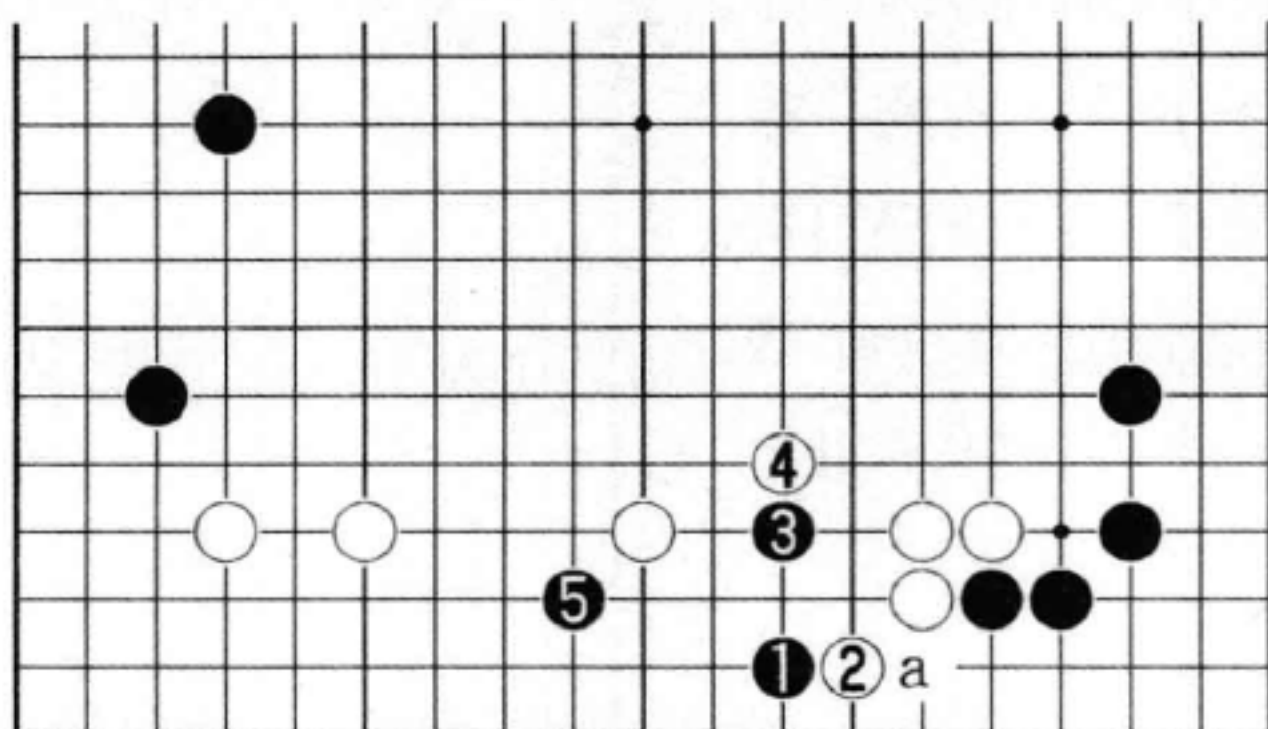
黑 1 点，击中△高位要害。白 2 尖时，黑 3 渡回，白形松懈。



3 图

4图 (跳进)

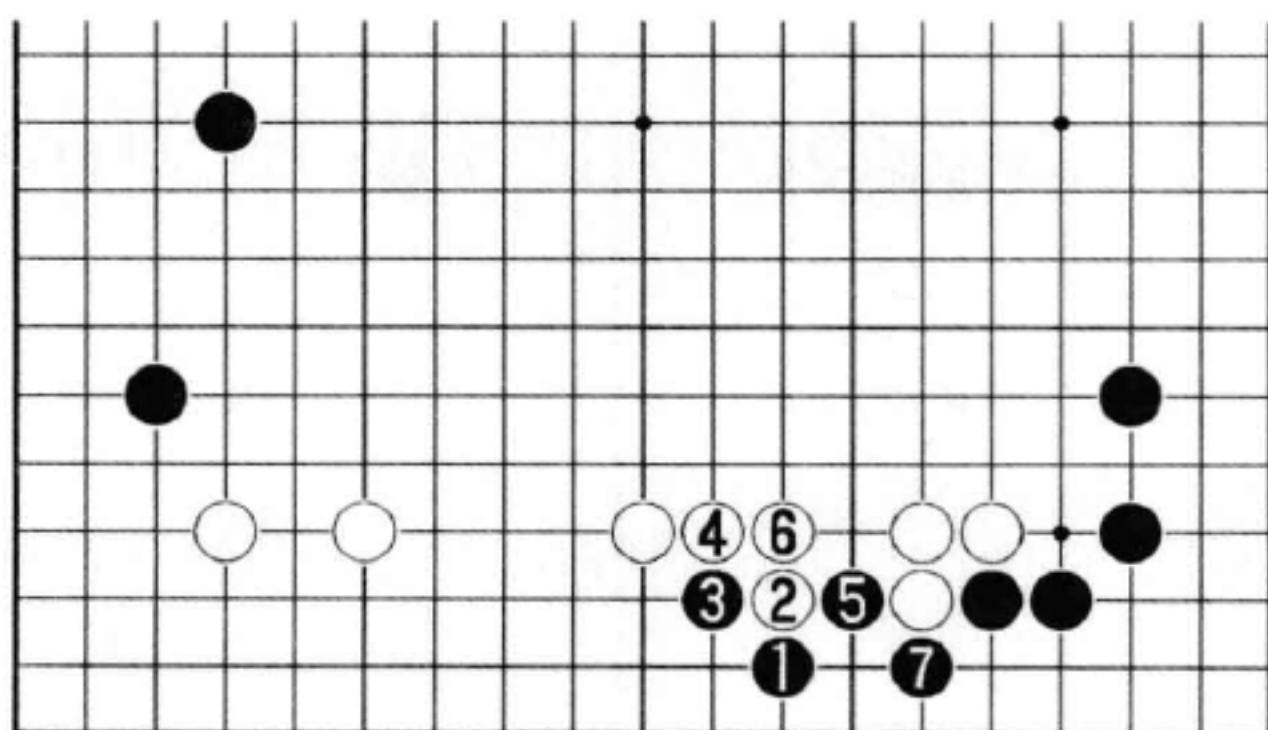
对白2尖顶，黑3关、5跳进，可以满足。黑1打入时，就瞄住了a位和5位，这两点黑总能占到一点。



4图

5图 (严厉)

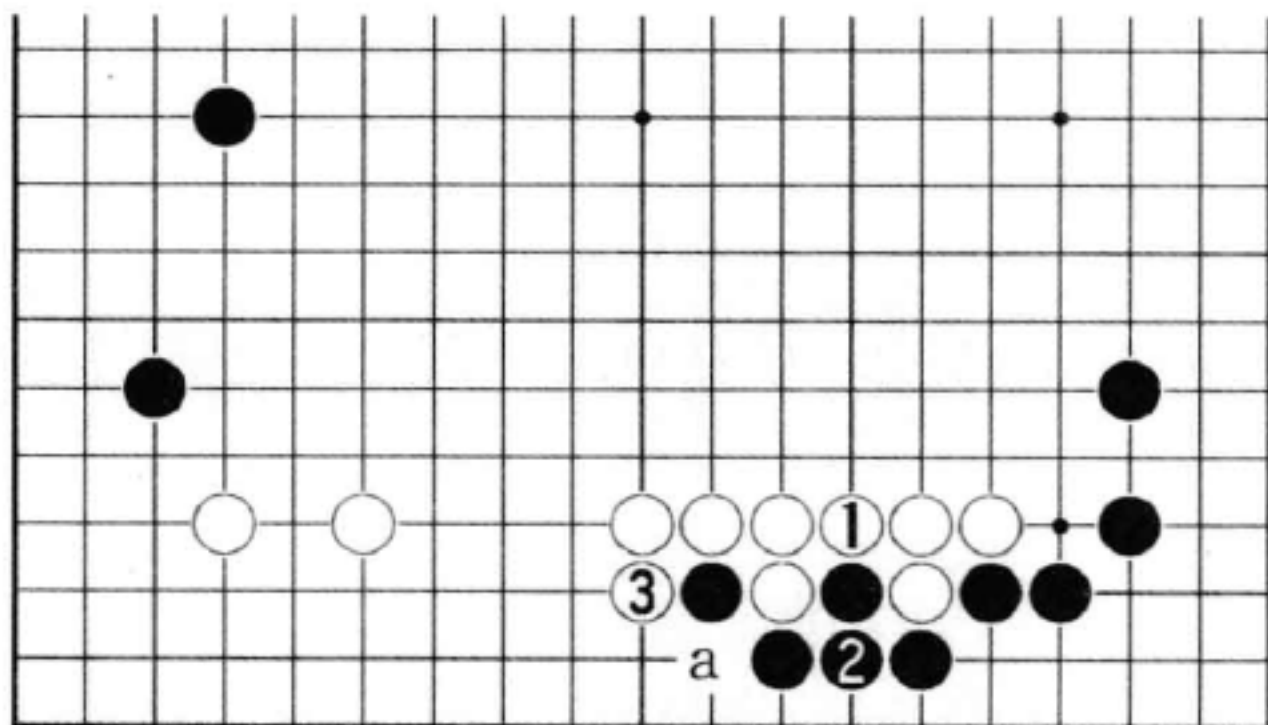
白2压是严厉的抵抗，黑3至7渡过。



5图*

6图 (双方满意)

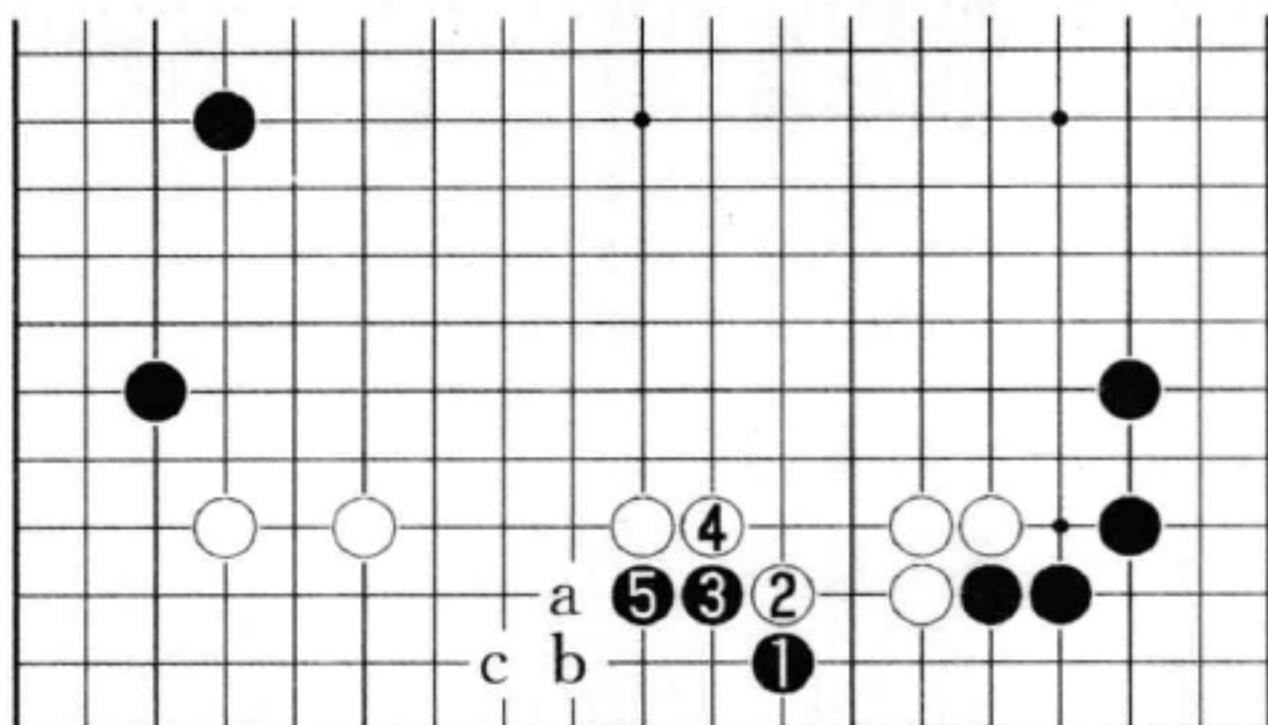
白1至3告一段落。黑取实利，白得厚势。a位是将来的问题。



6图*

7 图 (顽强)

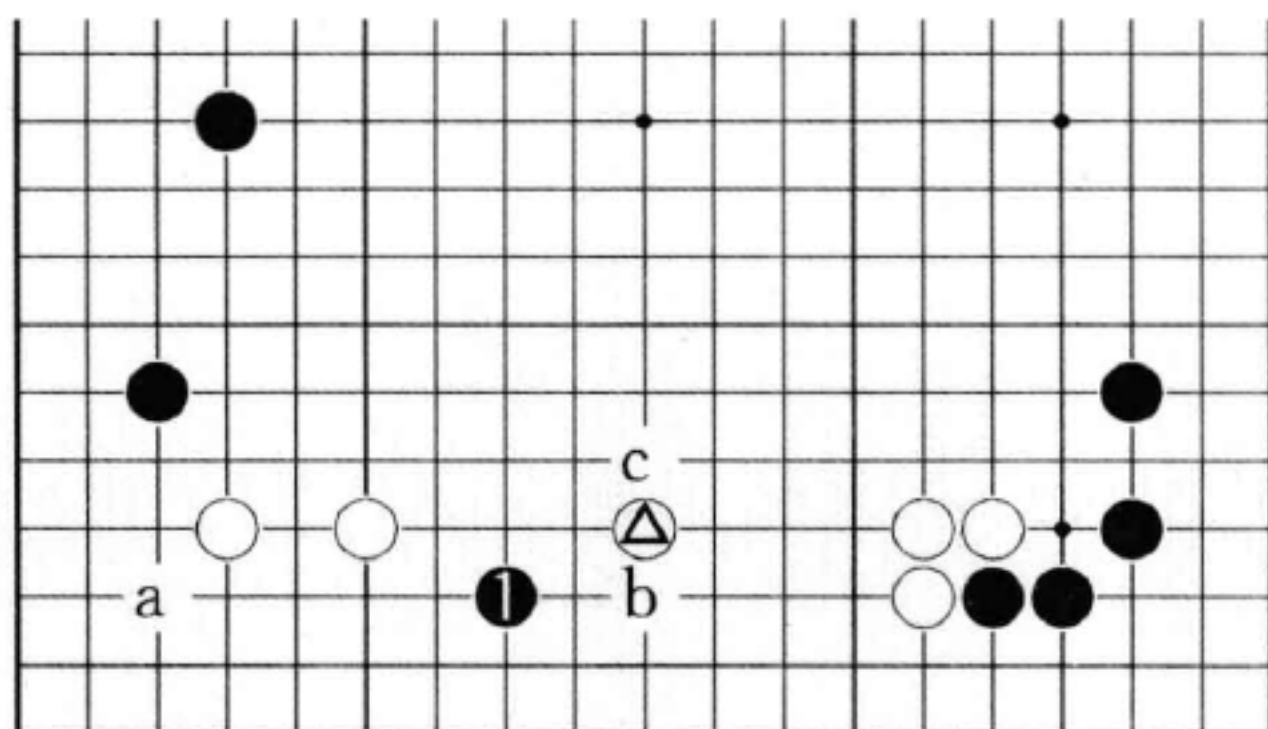
黑在 5 位爬，这种顽强的下法恐怕有点过分吧。白 a、黑 b、白 c，黑头被止。



7 图

8 图 (别处打入)

黑若把目光移向左边，当然也可在 1 位或 a 位等处打入，这就要根据局势来灵活变更作战方案。



8 图

〔要点〕

本型第二线上的点入至关重要。5、6 图中的次序并不复杂，是可以理解的吧。因为打入的结果使白棋变厚，故黑棋掌握打入时机是关键。

之外，8 图中若△在 b 位低线，这样就不便打入，然而黑可以在 c 位镇，从上面来侵削白棋。



第二章

打入和消削模样

打入和消削的学习方法（二）

打入的目的是什么呢？大致有以下几种：1.在对方模样中活得很大。2.与其做活不如打劫求变。3.弃子取势。4.分断后就能单方面进攻敌子。5.打入之子与己方联络，使弱子不复存在。6.以保留余味为目的，可考虑先手利用作战或者干脆脱先。

之外，还有种种目的。总之，含含糊糊，漫无目的地打入是不行的。必须在明确目的意义之后，再下决心落子行棋，这一点至关重要。不加思索地信手打入，慌慌张张地逃出，就显得太勉强了，这样的打入价值最低。

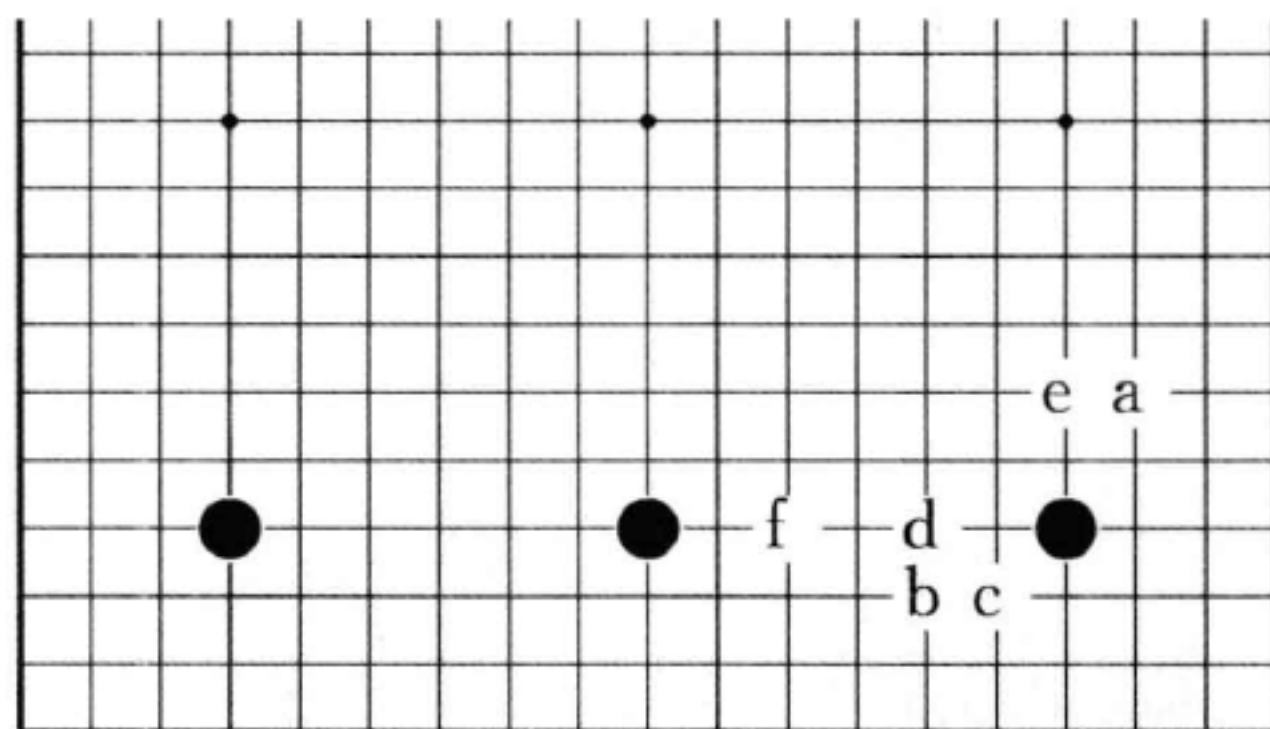
战斗和腾挪的基点

无论是打入模样还是消削模样，首先务必要看清楚，从何处着手进行腾挪？何处是战斗爆发的导火线？

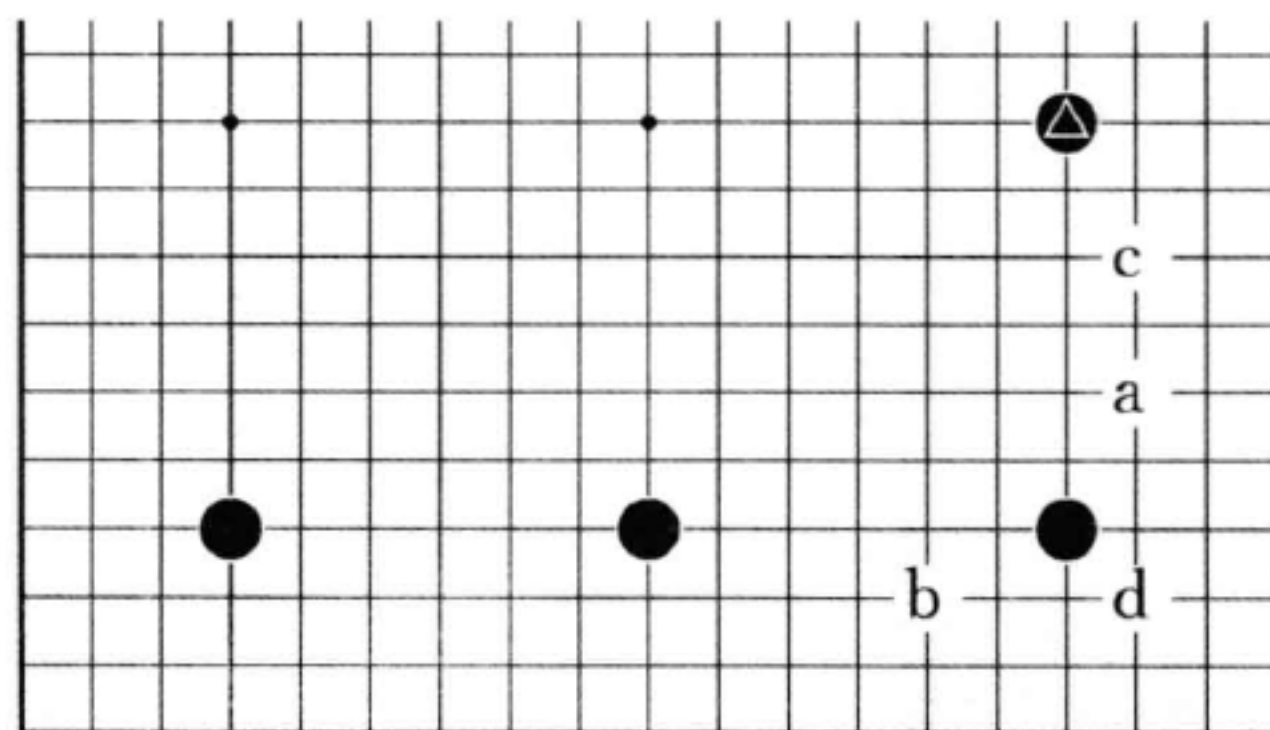
1图 黑棋以三连星结构模样，白从a位外侧挂角是常用的稳健下法，但白也有从内侧挂角求战的下法，即白b、黑c、白d、黑e、白f。

2图 黑若增加了△子，白就可以选择a位和b位的打入，根据△子的强弱程度，白也有可能在c位打入，或者干脆直接在d位点三三抢空。

本章的首要问题是：向模样挑战，寻求破坏基本模样的着点。



1图



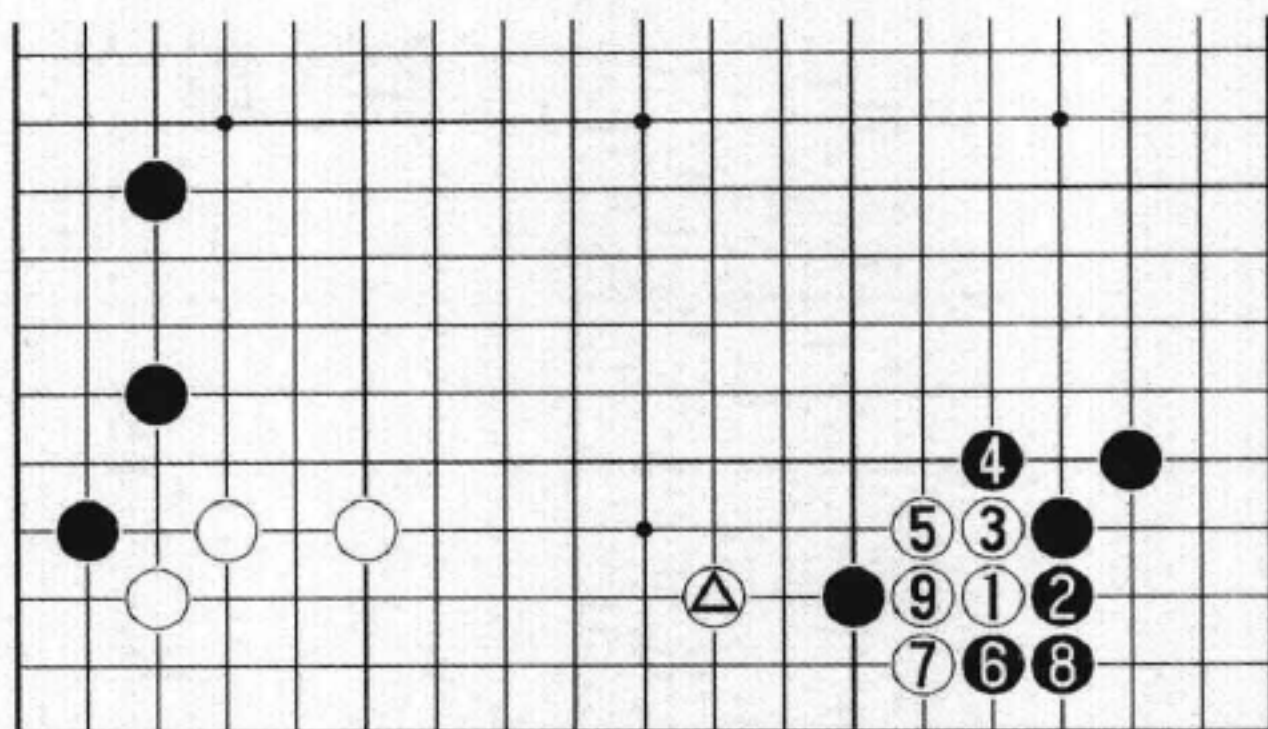
2图

故且把

(本阜中,

1图 (愚形)

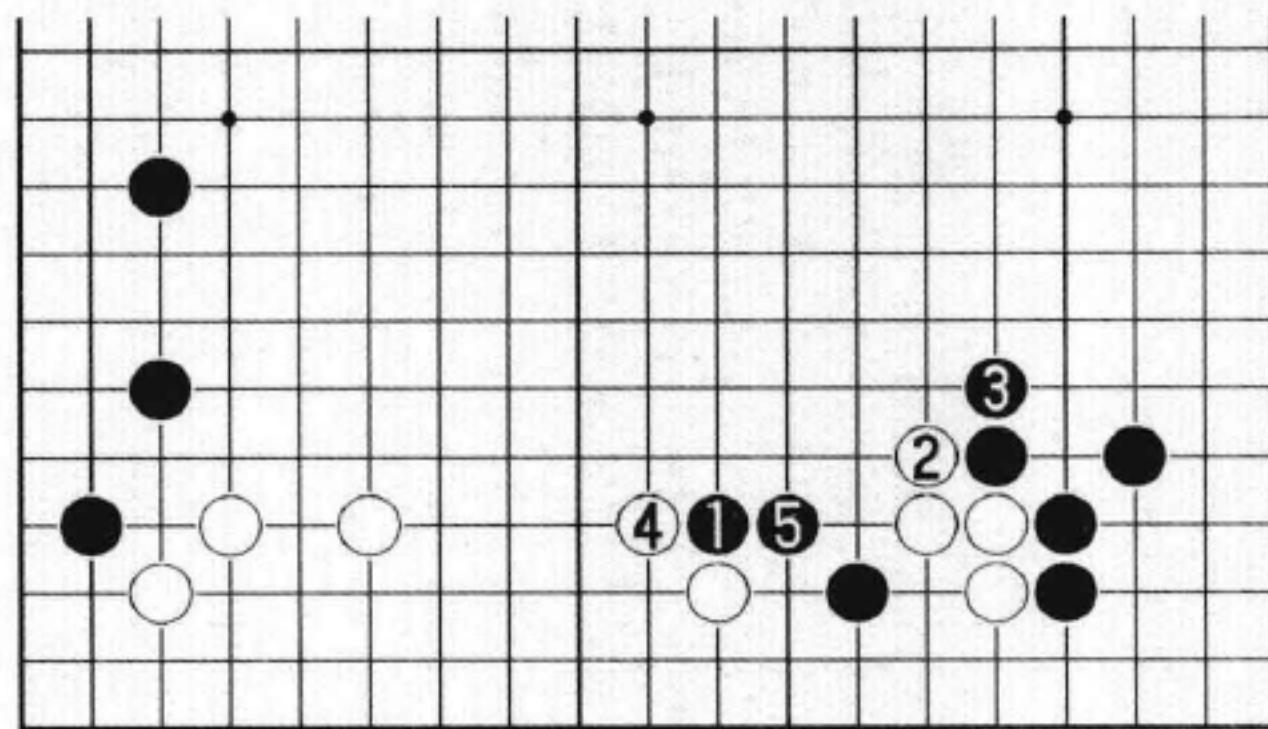
白1打入急所，
但3、5却俗不可耐。



1图

2图 (战斗)

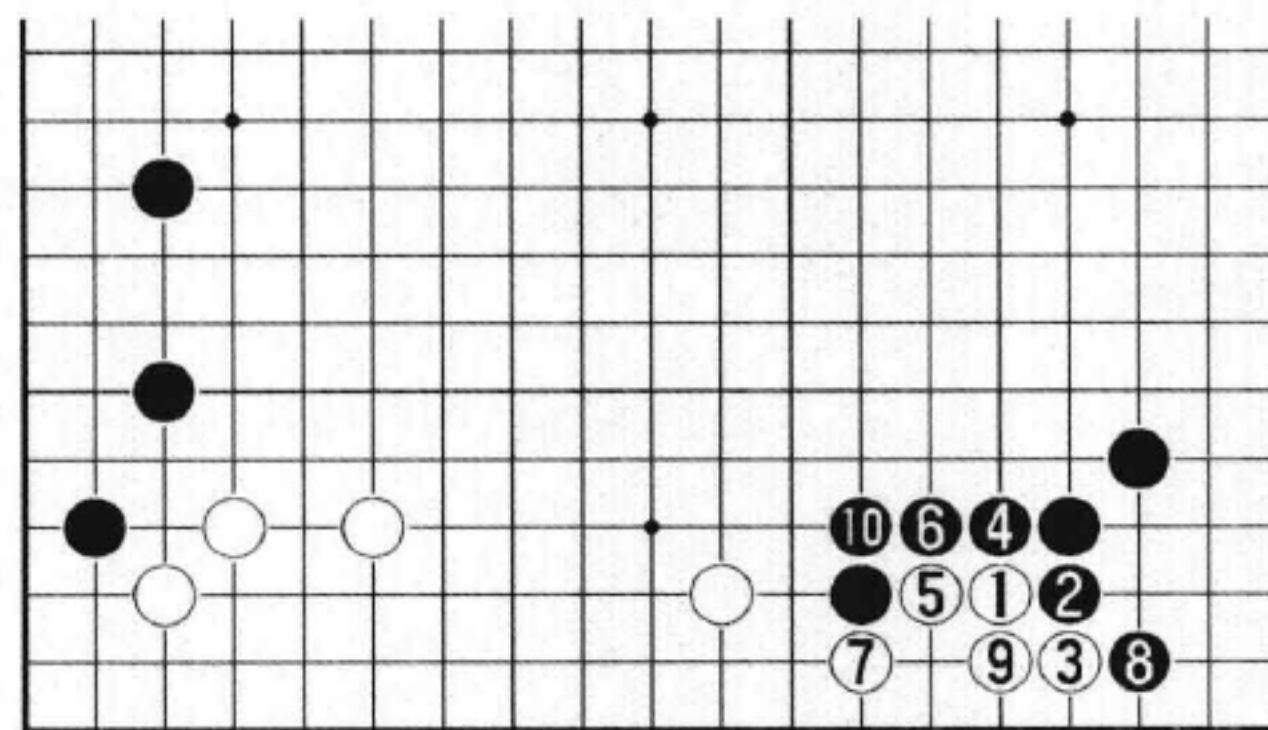
上图黑6也可在
1位压。白势必
苦战。



2图

3图 (掏空)

白必须寻求别
策，白3扳时，黑4
压，形成实利和外势
的两分结果。

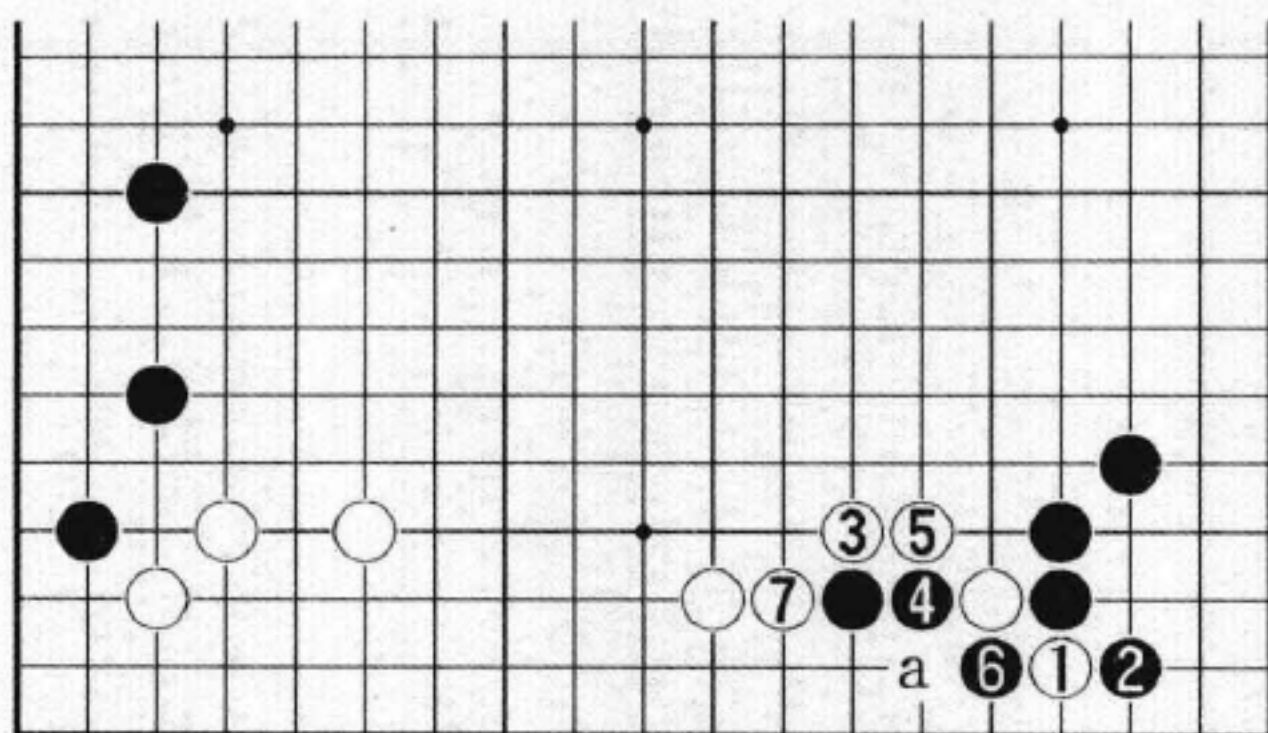


3图*



4 图 (白所希望)

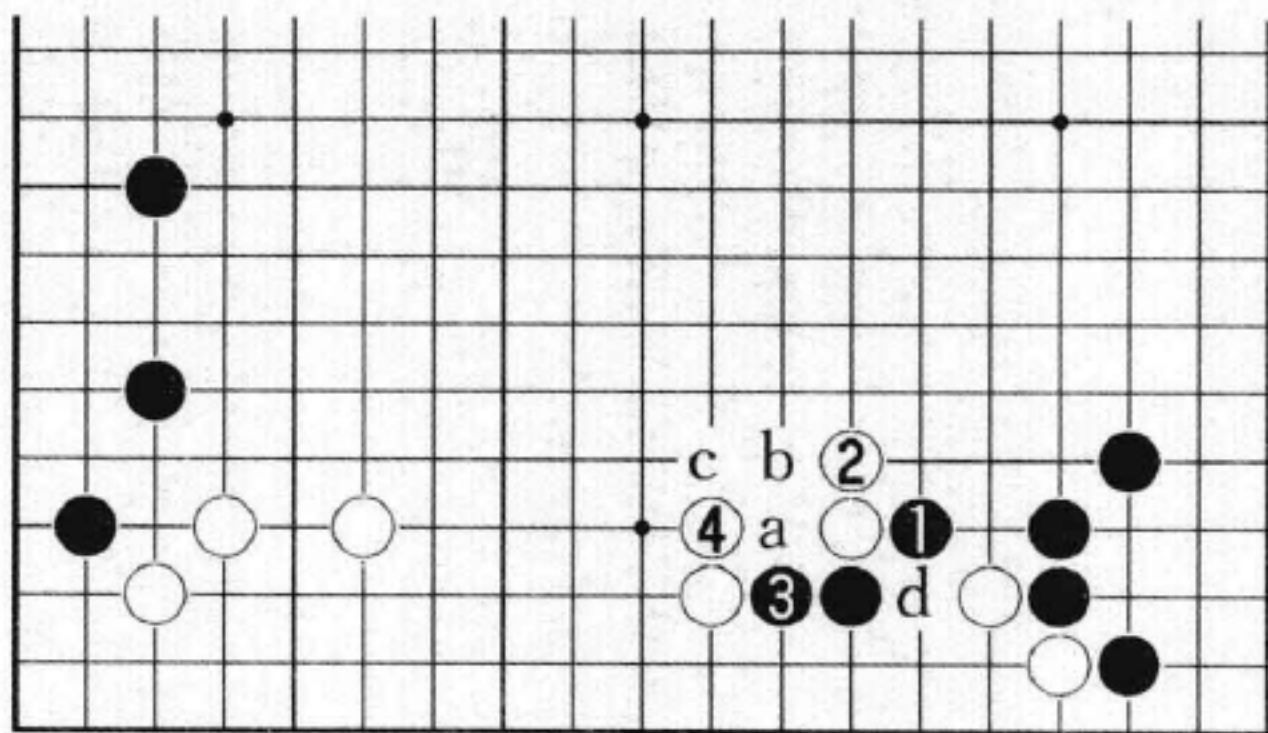
黑2若挡, 则正中白下怀。至白7, 留有a位的味道, 白棋得利。



4 图 *

5 图 (白子效充分)

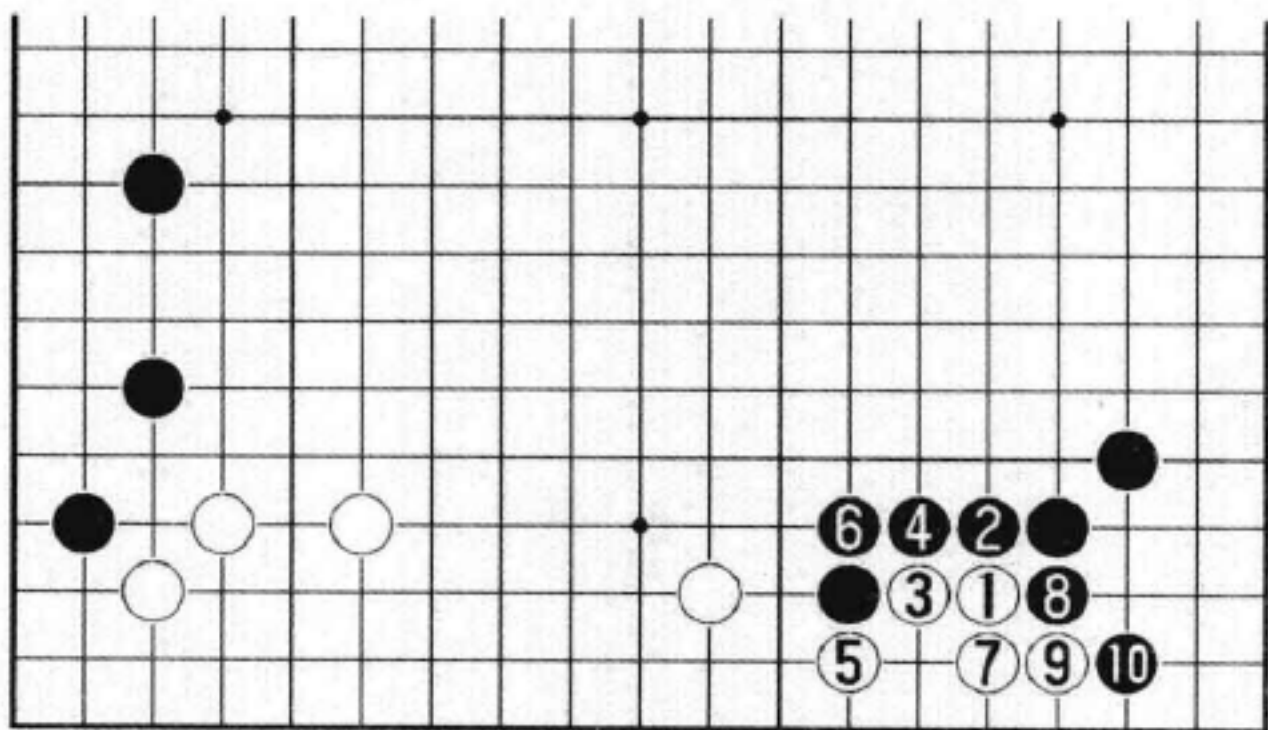
黑1、3扳长, 白4后, 若黑a、白b、黑c断, 则白有d位之断, 黑不行。



5 图 *

6 图 (同形)

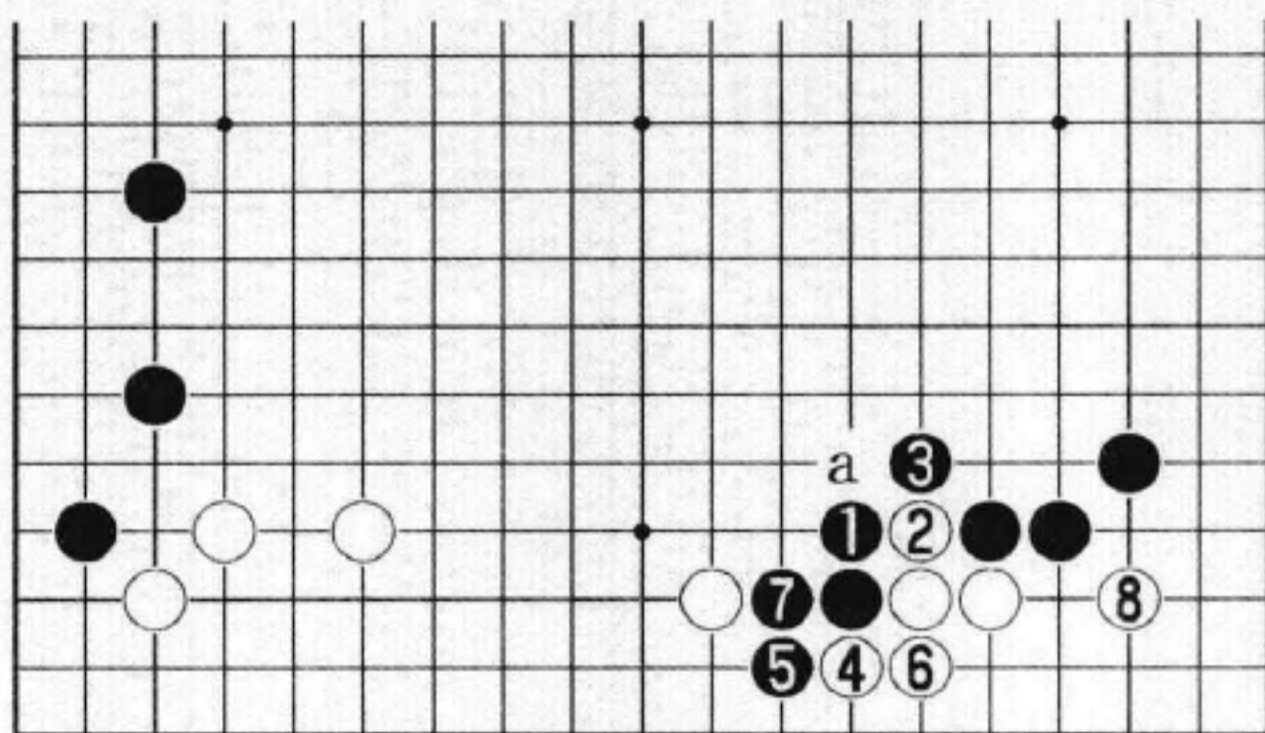
对白1, 黑也可在2压。至黑10与3图同形。



6 图 *

7图 (弱)

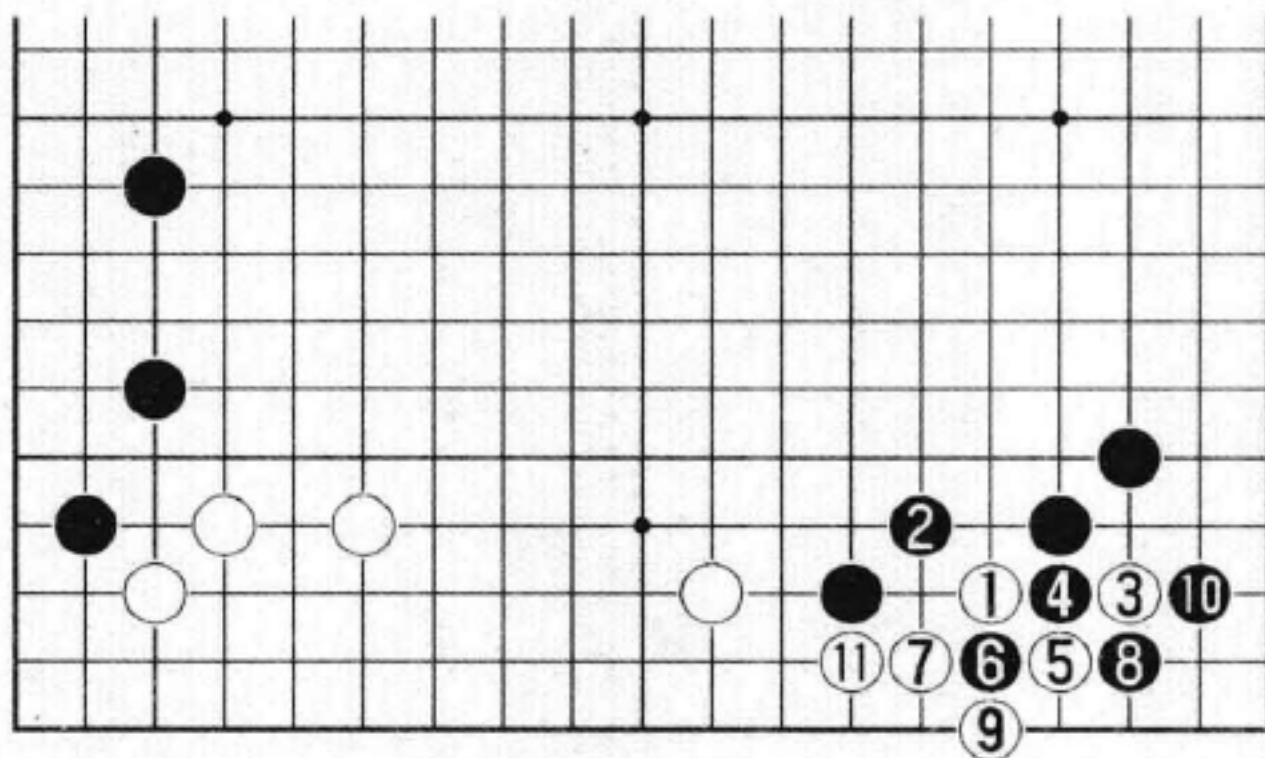
黑1长不可取。以下至白8，白掏得很大，黑尚留有a位断点的威胁。



7图

8图 (乐意)

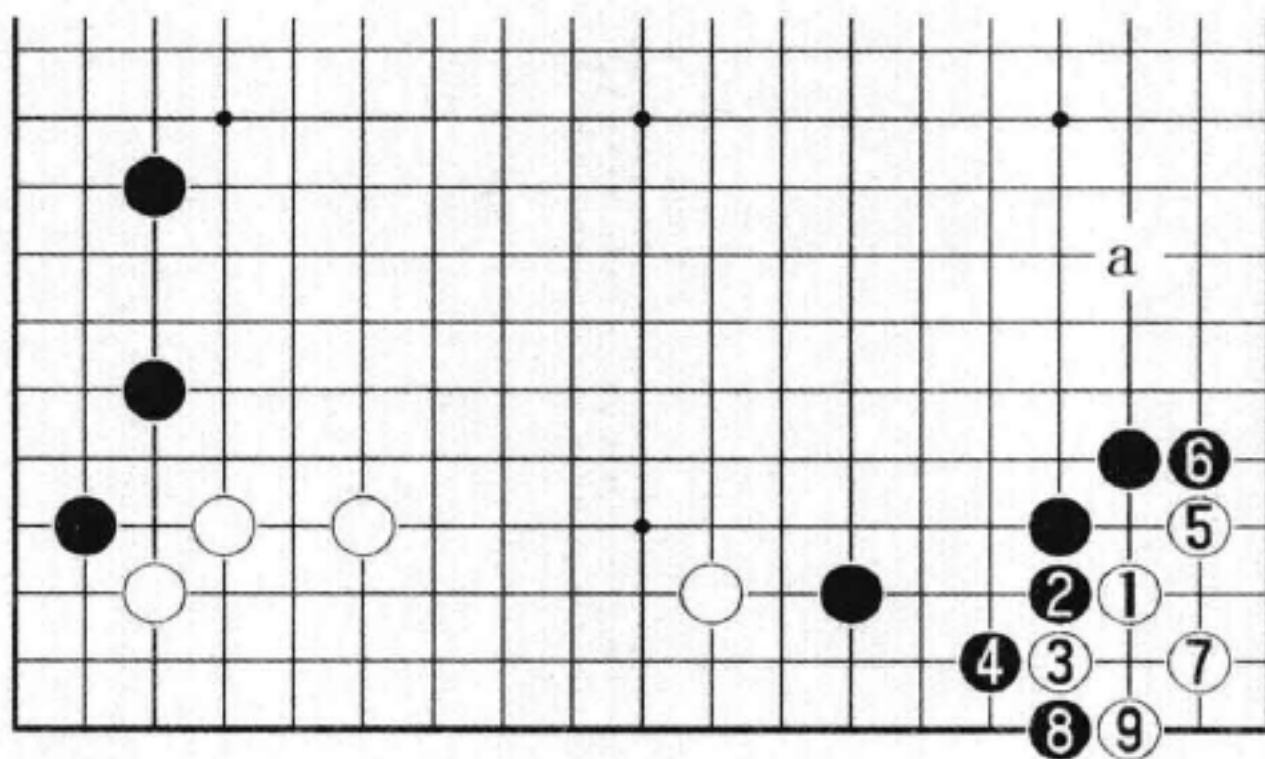
黑2小尖也软弱。黑4、6冲断，黑断哪边，白就吃哪边，白棋乐意。



8图

9图 (点三三)

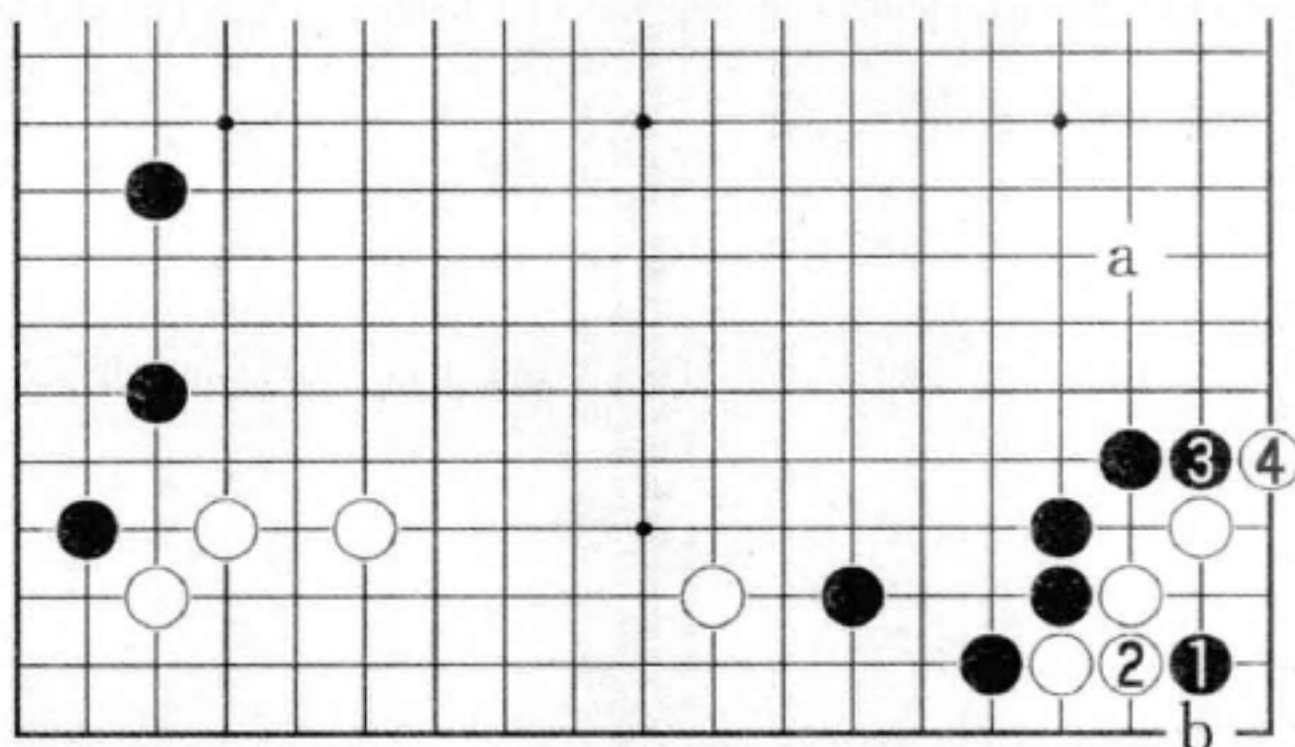
白1点三三，要视a位方面援军的情况。以下至9成劫活。



9图*

10 图 (配合与否)

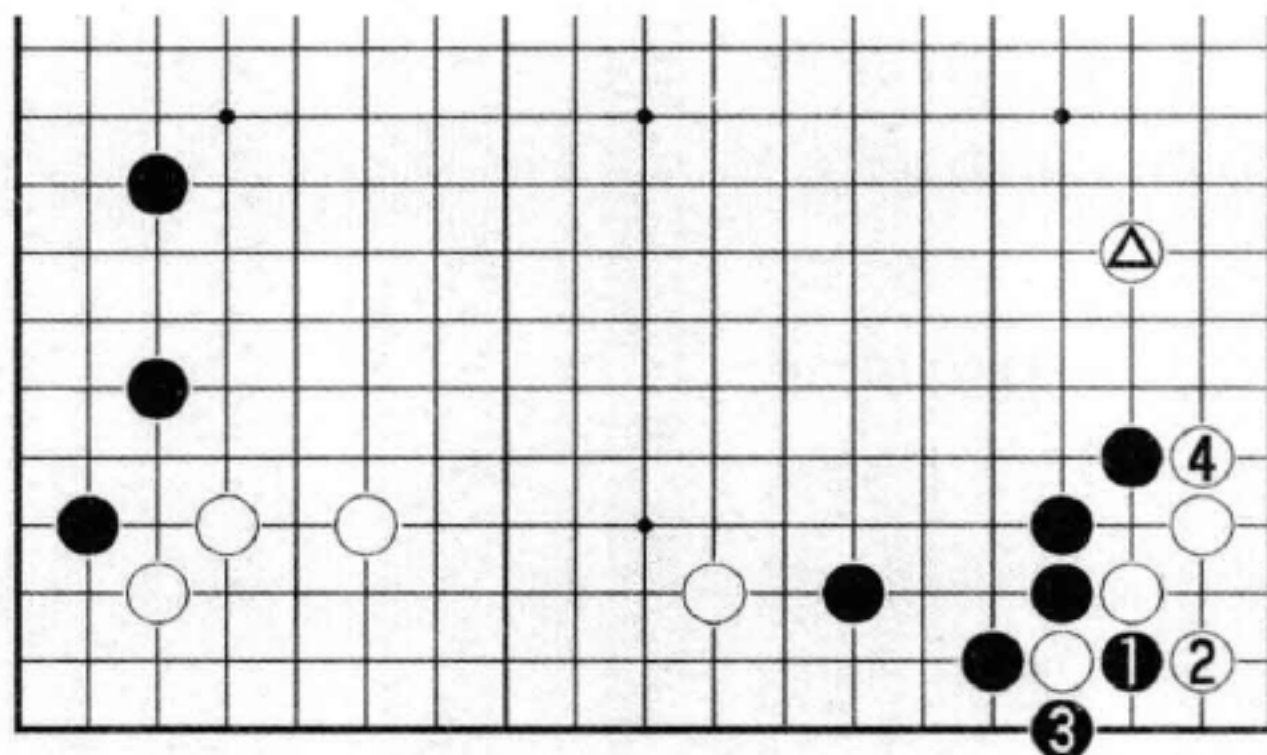
黑 1 点入攻击。
若白 a 方面有援军，
则在 4 位先手扳后再
走 b 位即可成活。



10 图 *

11 图 (简明)

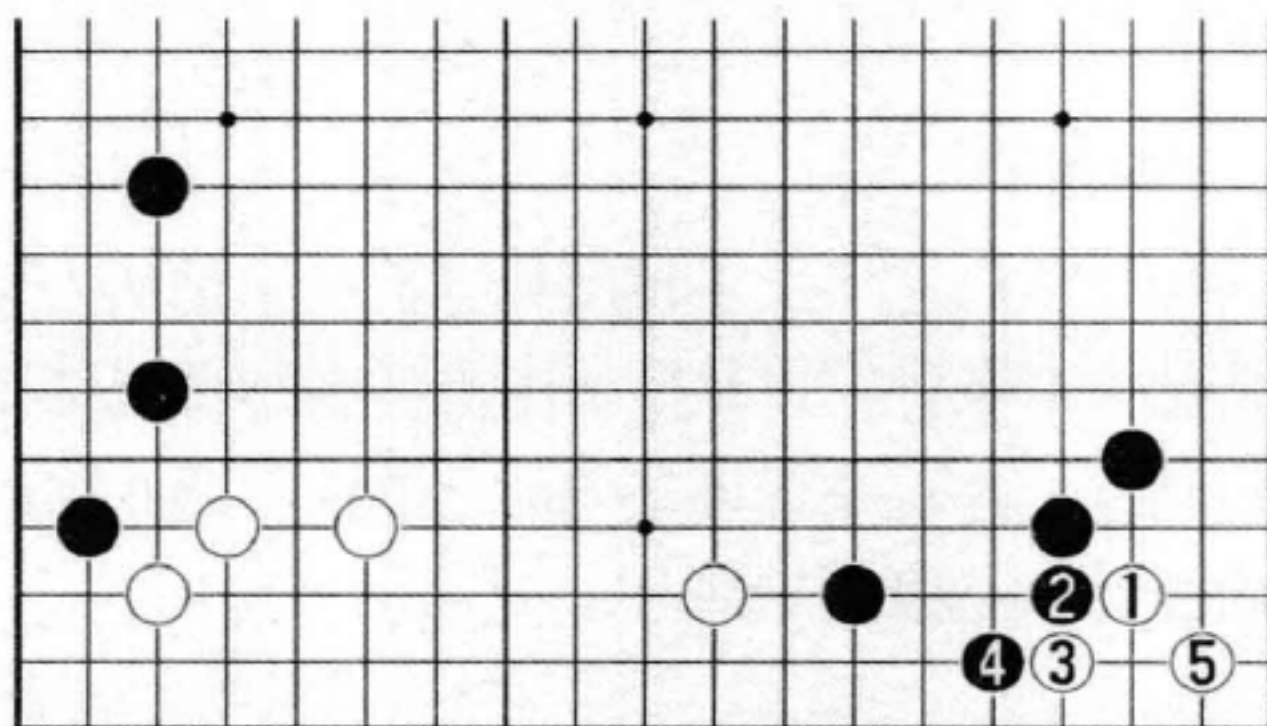
在有△子的场
合，黑 1 断吃一子，
即使让白渡过，黑也
简明易下。



11 图

12 图 (单独求活)

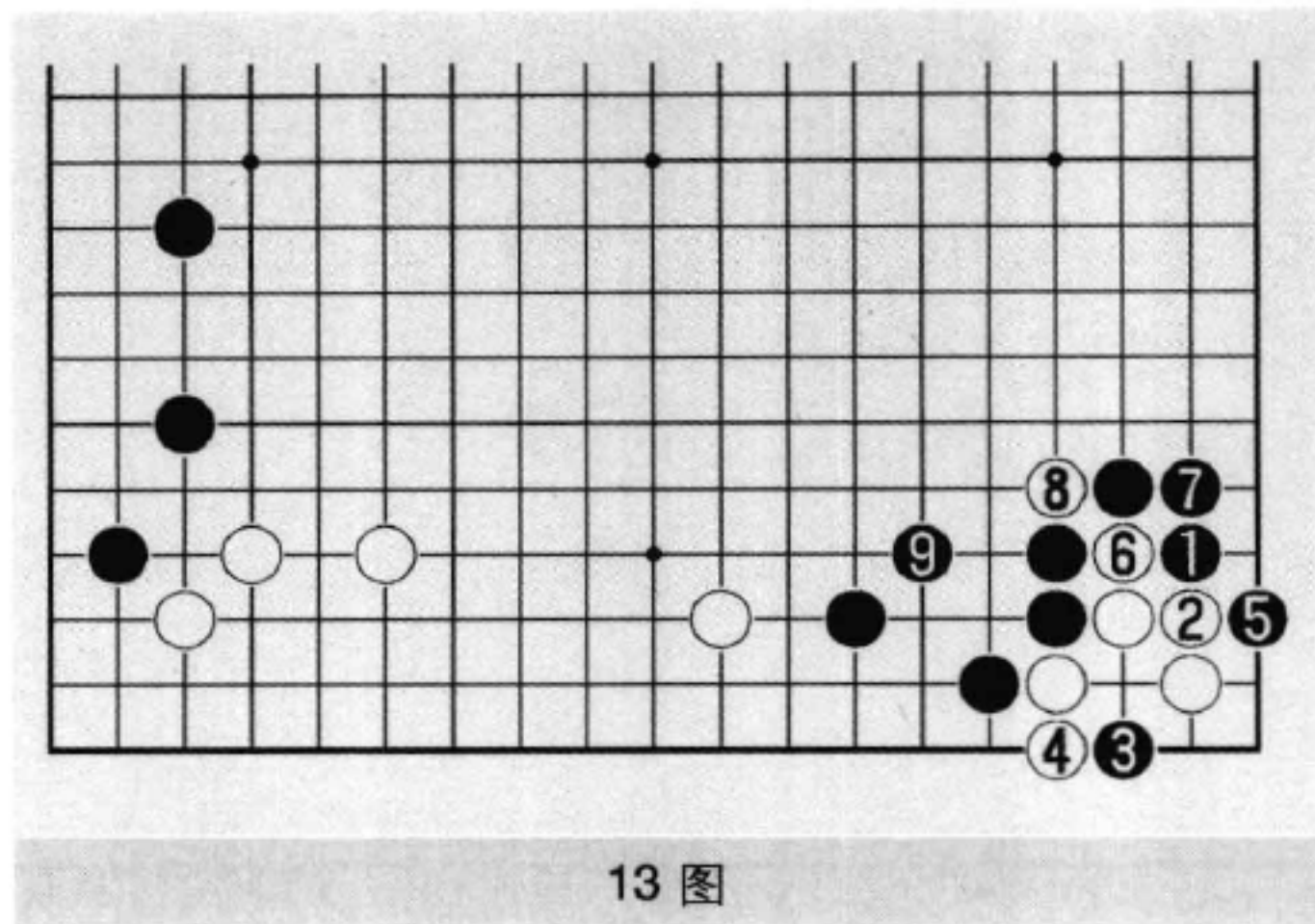
白 1 至 5 单独求
活不成功。



12 图

13 图 (没有余味)

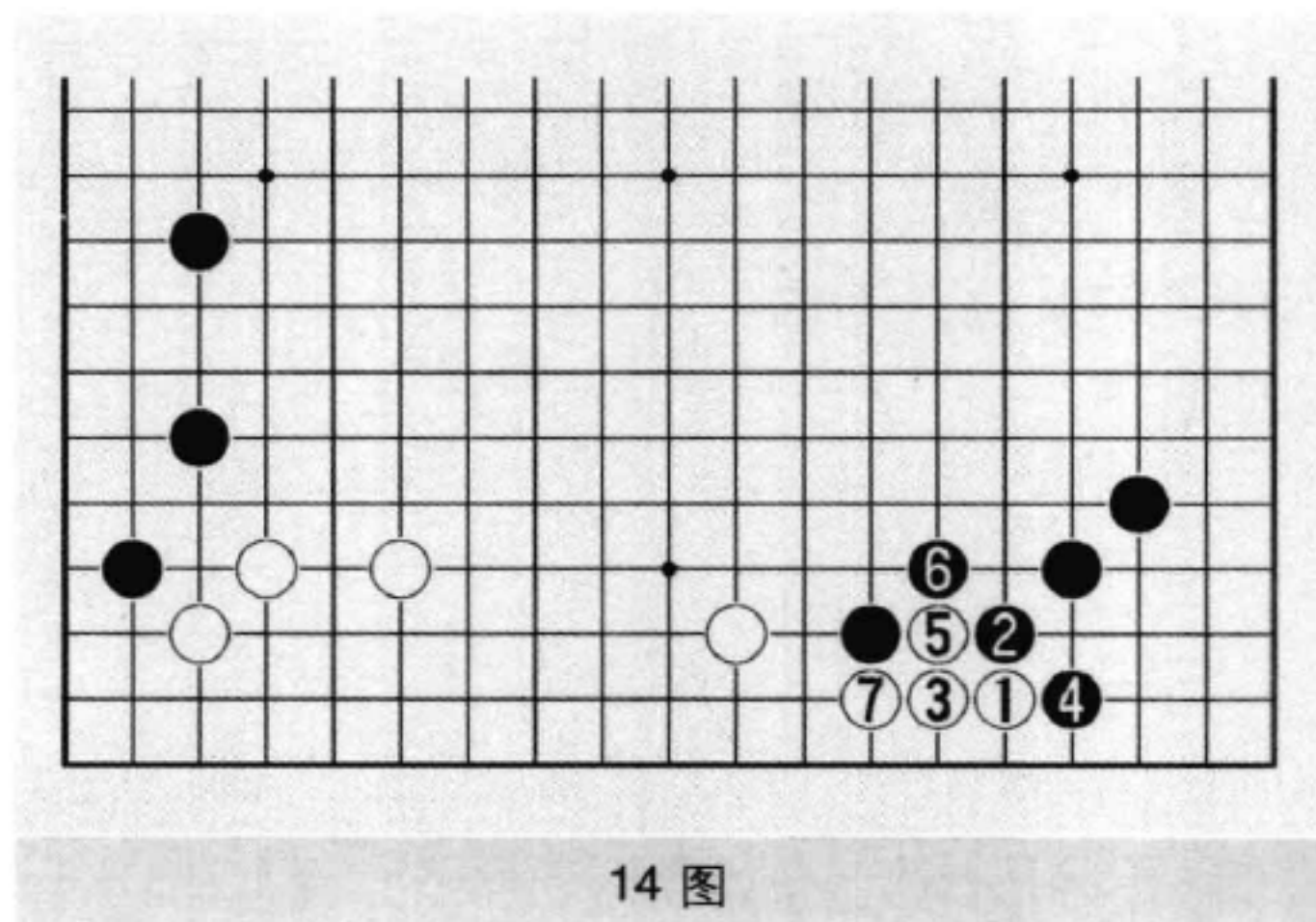
继前图，黑 1 至 9 杀白，外边无缺陷。



13 图

14 图 (其他手段)

白也可考虑在 1 位点入，以下至白 7 是双方一般的应对。之外，白在 5 位靠入也是有力的手筋。黑若在 2 位尖顶，则白 3、黑 6、白 7。黑无可非难。



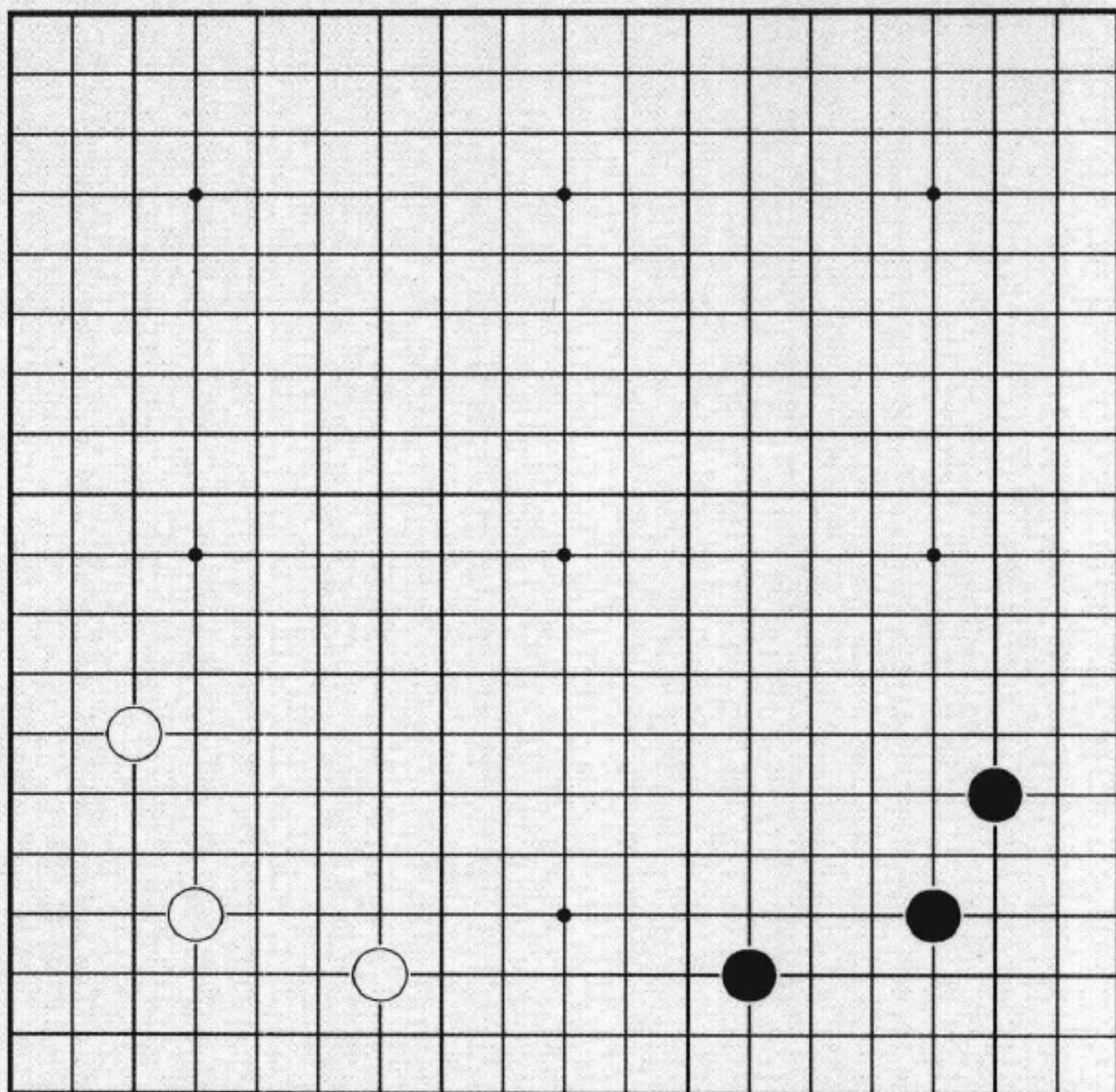
14 图

〔要点〕

黑棋虽已花了三手棋围地，但三三仍然空虚，故完全成为实空尚需一定的有利条件。以星位为中心的模样比起缔角为中心的模样，在守空方面稍差，这也是无可奈何的。然而，照 6 图的设想，黑空虽被掏，但中腹走厚，结果还是两分。



第2型



右下白先 左下黑先

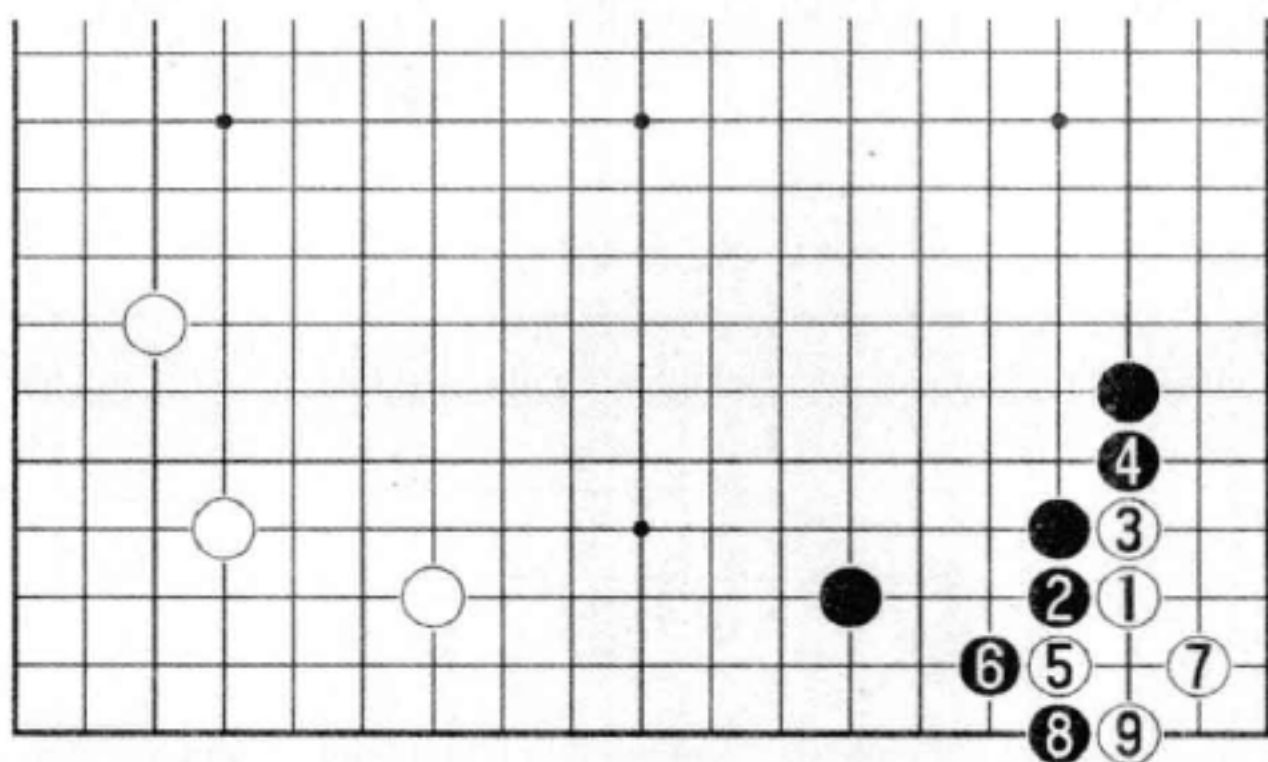
请考虑右下白先，左下黑先的打入手段。

与上型相比，右下拓宽一路，左下拓宽二路，因而只身楔入的手段也逐渐容易起来。左下的棋形俗称“佛坛敞开”，围空效率很差。



1图 (劫)

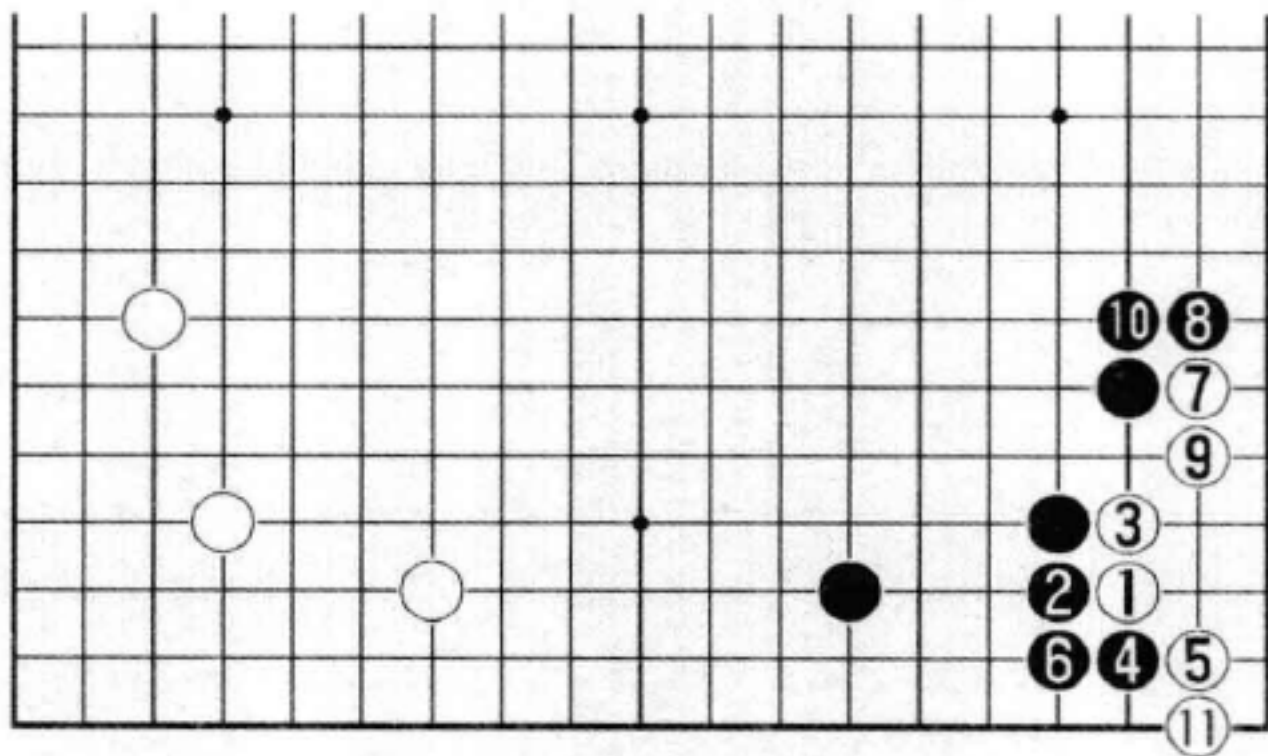
白1点三三，以下至9成劫。因为是打大劫，故计算双方的劫材是关键。



1 图 *

2图(活)

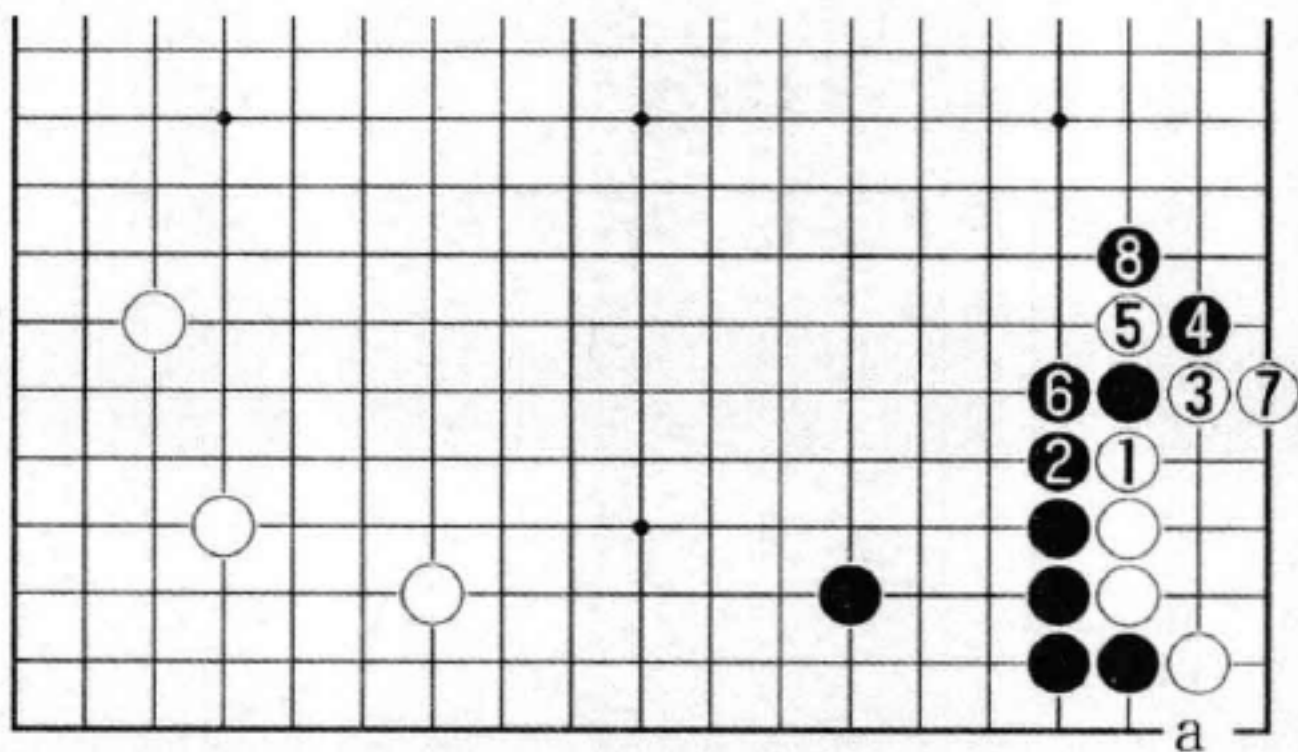
白1至11做活，黑棋厚上加厚。黑厚势能否发挥作用呢？



2 图

3 图 (留有打劫)

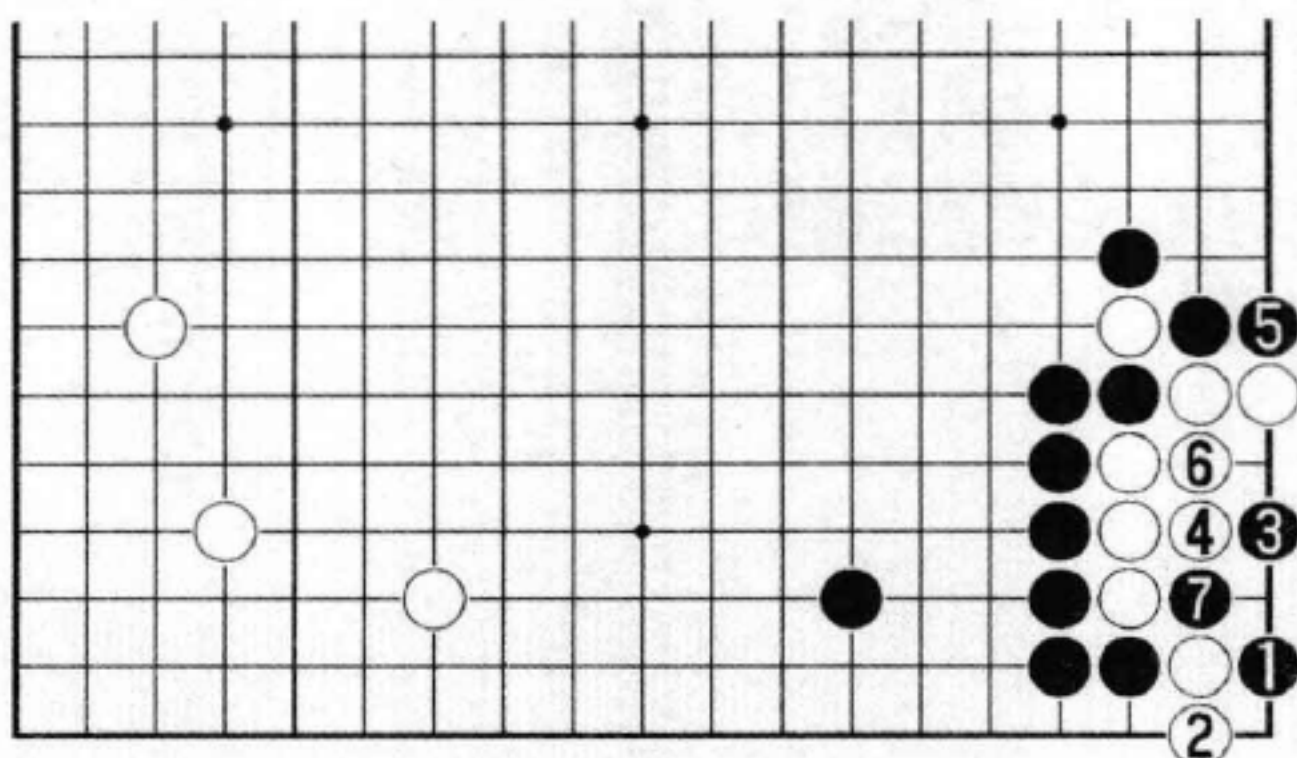
上图白7改在1位长，以下至黑8，白若在a位立下，则可以净活，若就此脱先，则留有打劫。



3 图

4图 (劫)

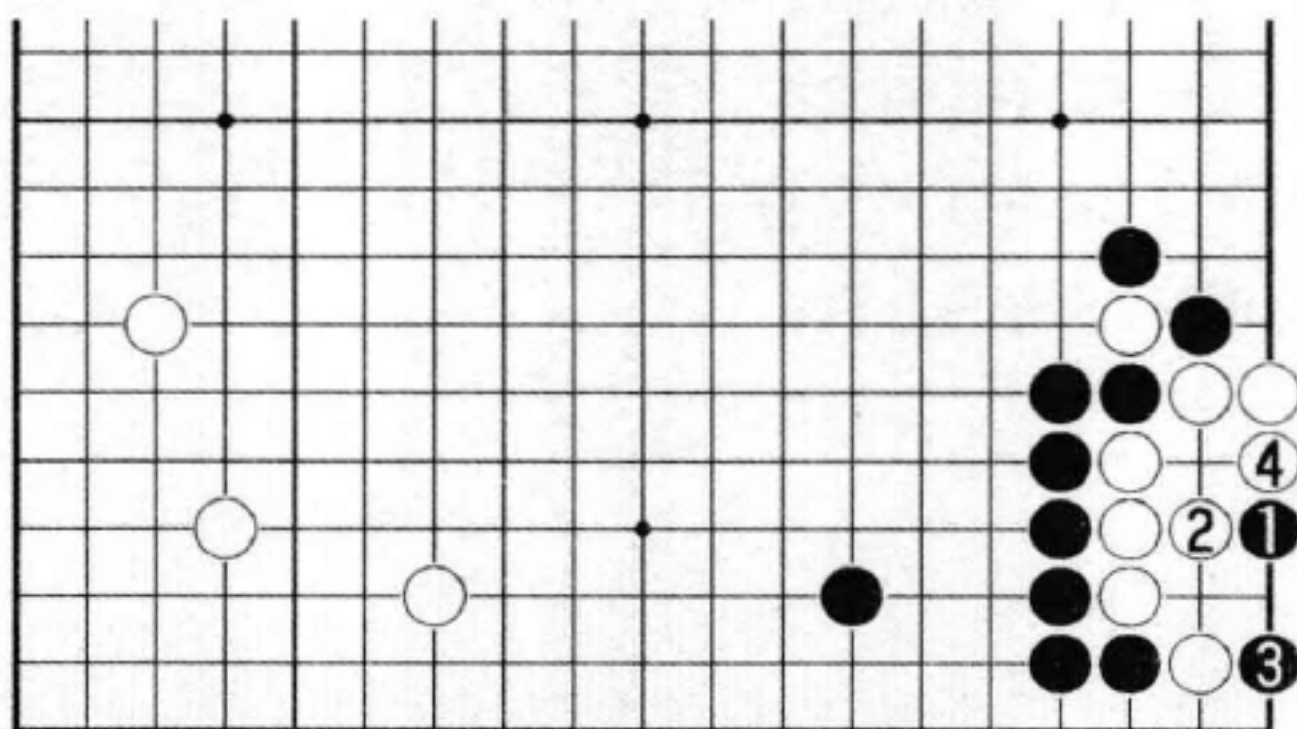
黑1夹至7成劫，这里的行棋次序最为重要。



4图

5图 (算度粗率)

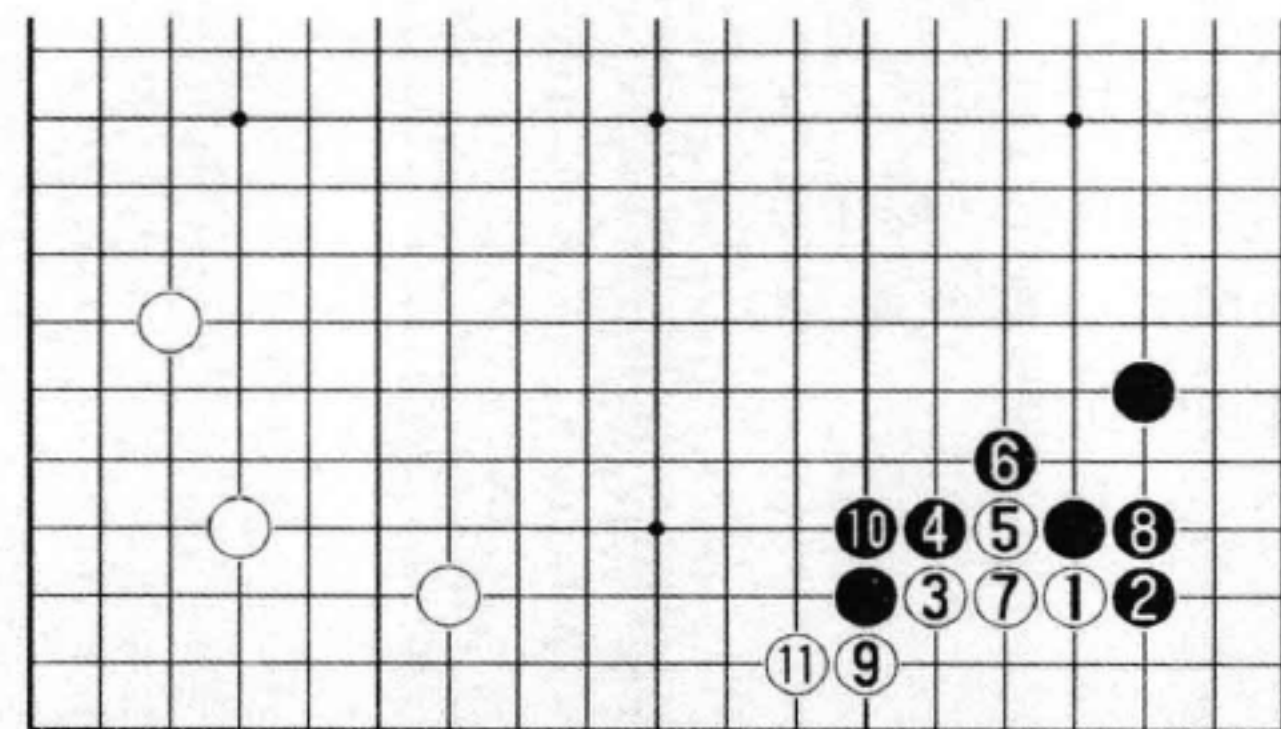
黑1、3次序错误，白棋净活。



5图

6图 (遛边)

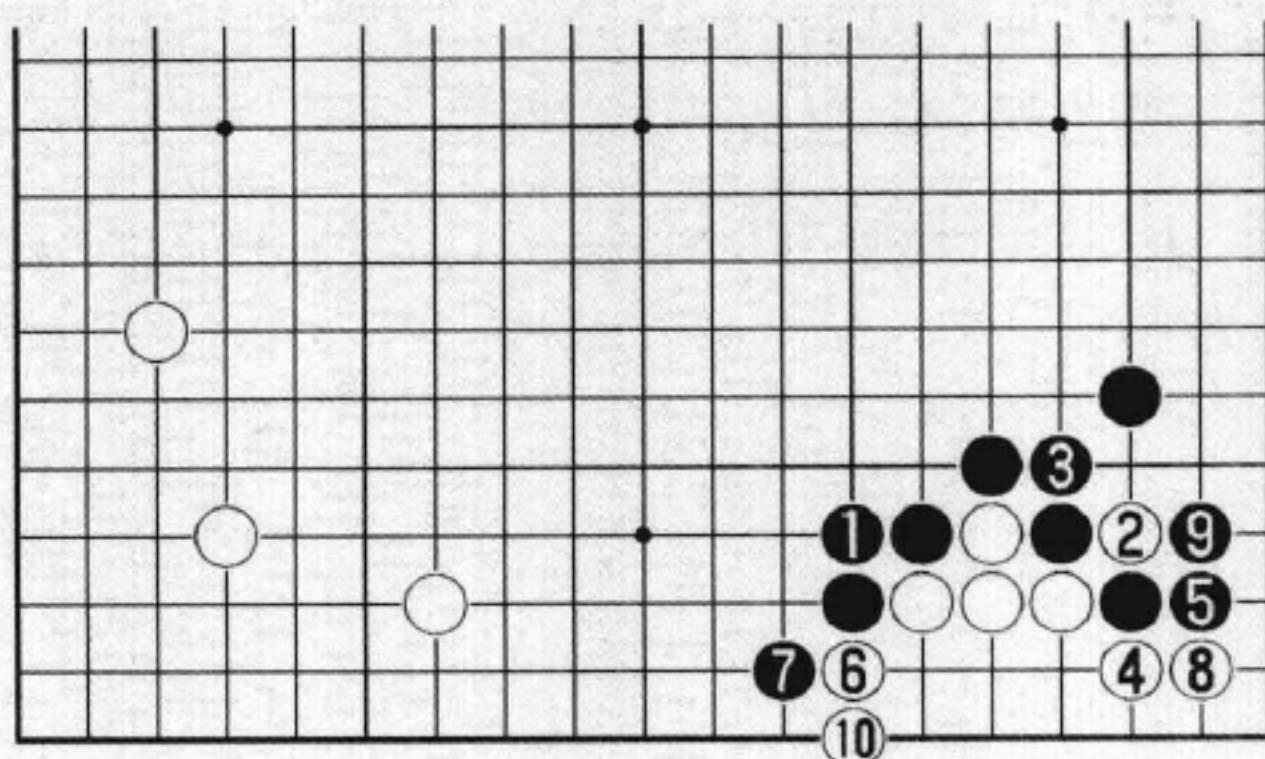
白1托角、3靠是手筋。白棋遛边而出。



6图

7 图 (平凡)

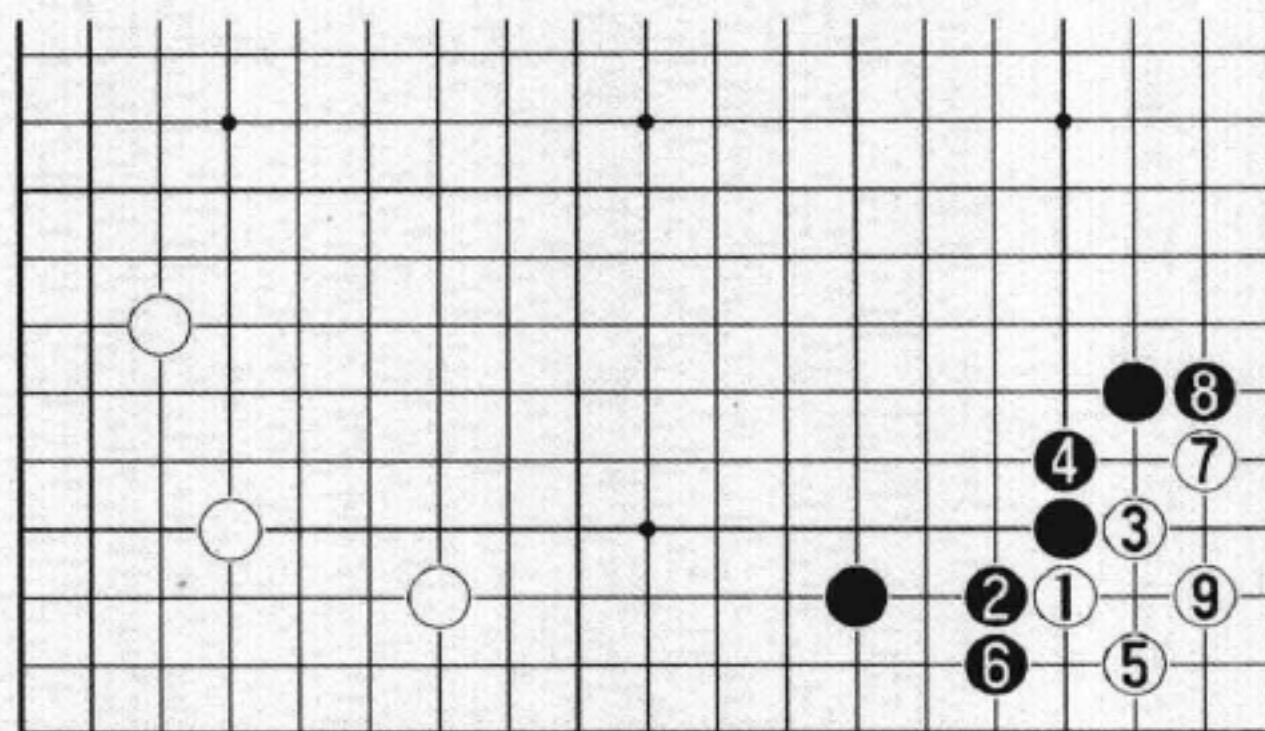
黑 1 接时，白 2 以下朴实无华，确保活棋。



7 图

8 图 (让活小角)

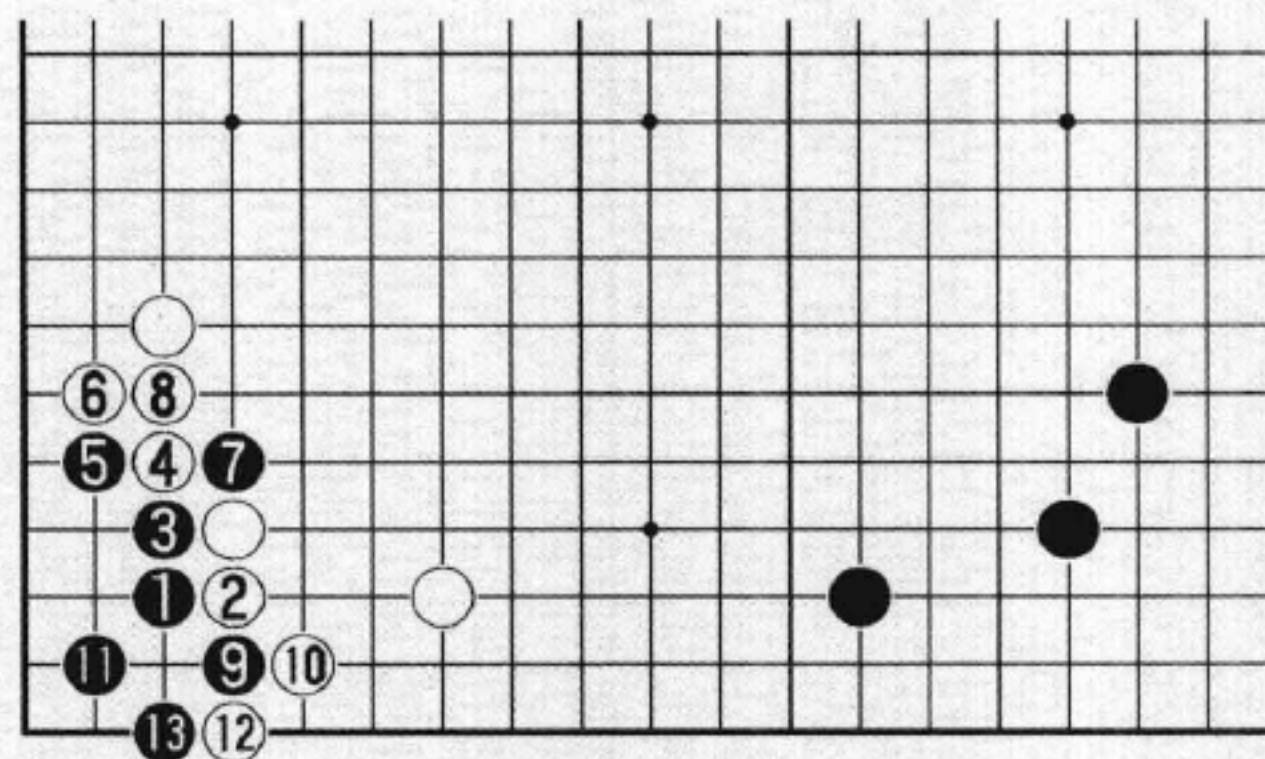
黑棋因形而宜采用在 2 位外扳，允许白棋活小角的方针。



8 图

9 图 (满足)

黑 1 点三三，心情十分愉快。以下至 13 成劫。如此结果，白最为忧惧。

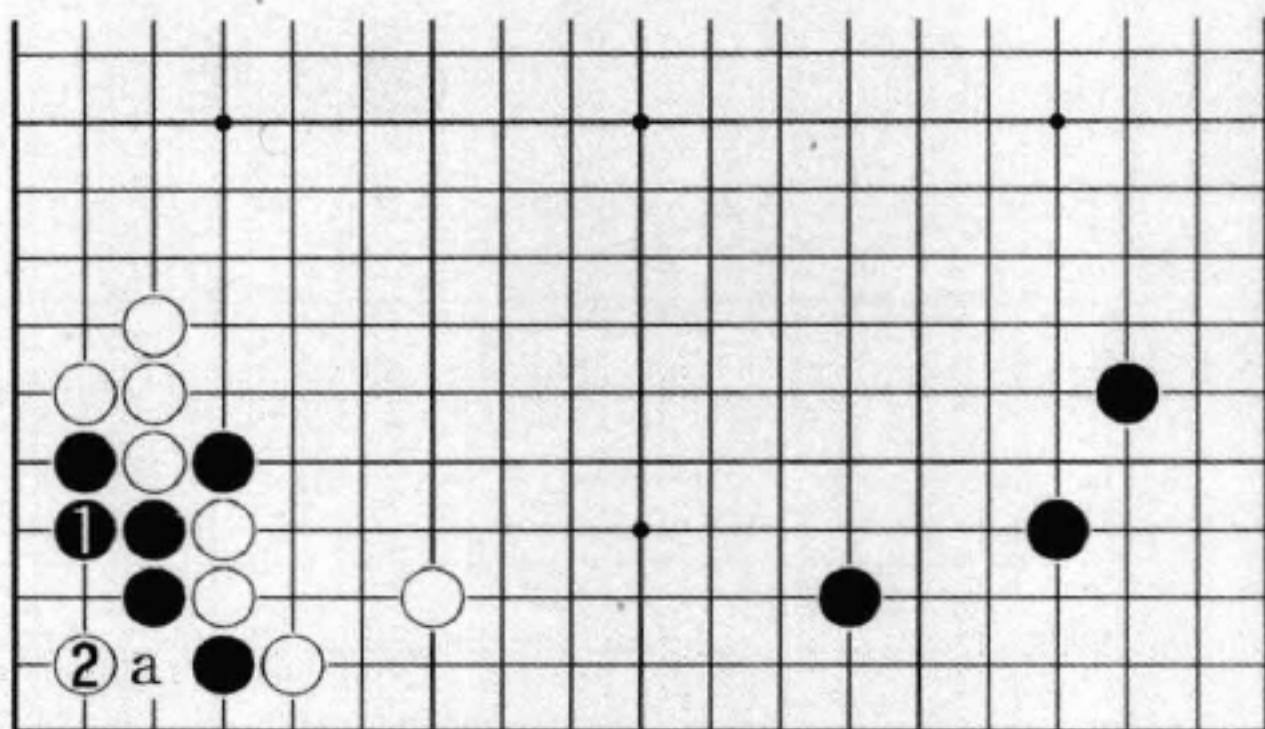


9 图 *



10 图 (不能无条件活)

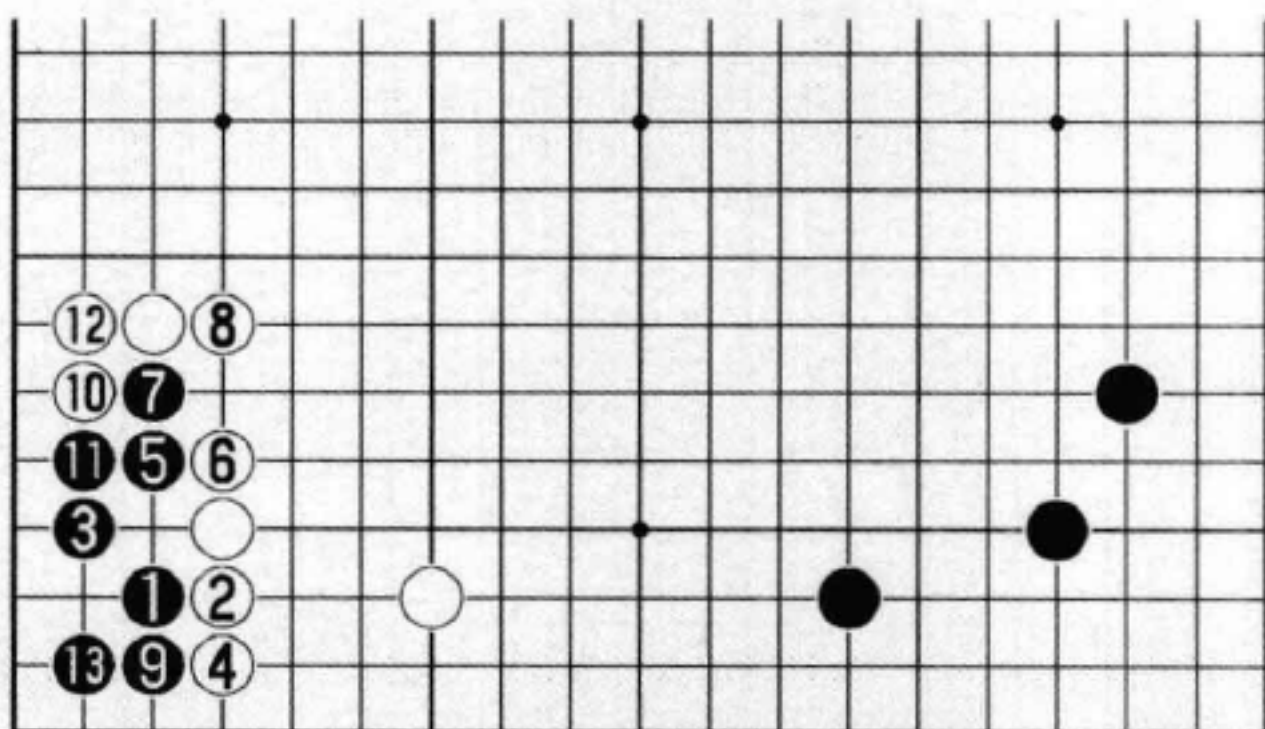
前图黑 11 若在 1 位接, 则白 2, 黑净死。黑 1 若在 a 位接, 则白 1, 黑也净死。



10 图

11 图 (虽然是净活……)

黑若打算净活, 可在 3 位小尖。然而被白棋在 4 位立下, 以下至黑 13 后手活角, 白棋形状也相当厚实。



11 图

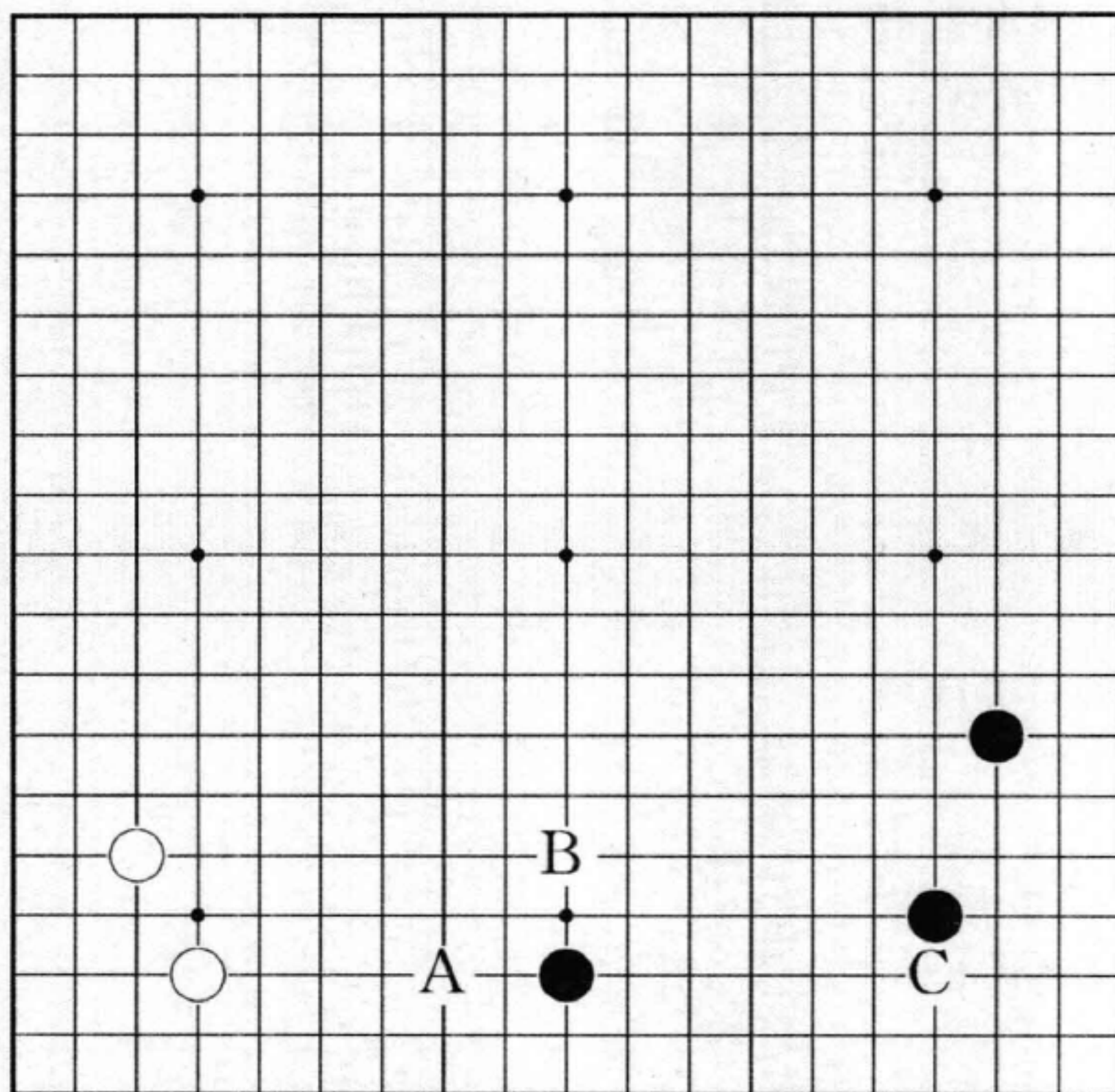
〔要点〕

本型右边和左边均有打劫和净活的图例。就局部活棋而言, 净活当然比打劫好, 然而却不能一概而论。

若从全局来看, 打劫优于净活的情况也时有可见。所以, 到底应该采用哪种手段, 就局部来说是得不出正解的。

不过, 通常以采用 1 图和 9 图的基本手法为好。

第 3 型



白 先

本型第一感的大场是在 A 位拦逼吧。这样下当然不坏，然而黑也许就在 B 位跳，扩张模样，或者在 C 位“玉柱”补角。

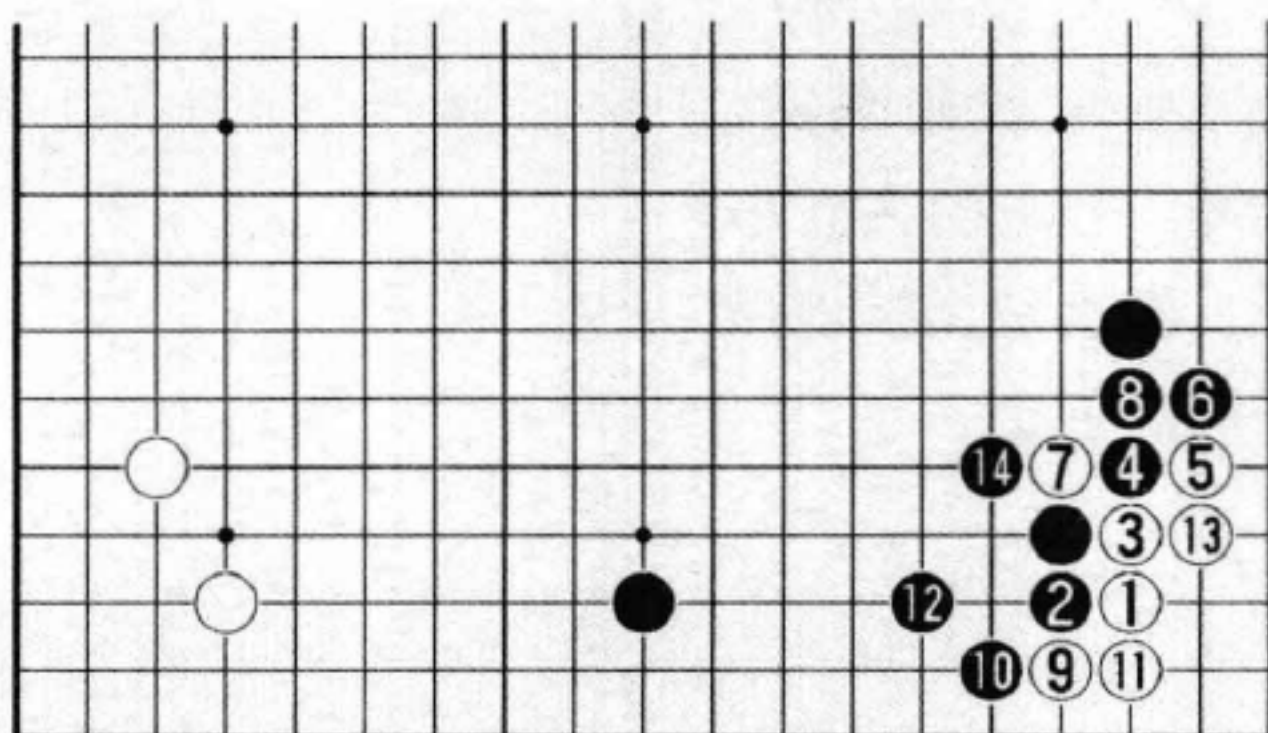
在此，请考虑立即侵削黑模样的下法。

若黑先，C 位“玉柱”补角是好形。



1 图 (深入掏空)

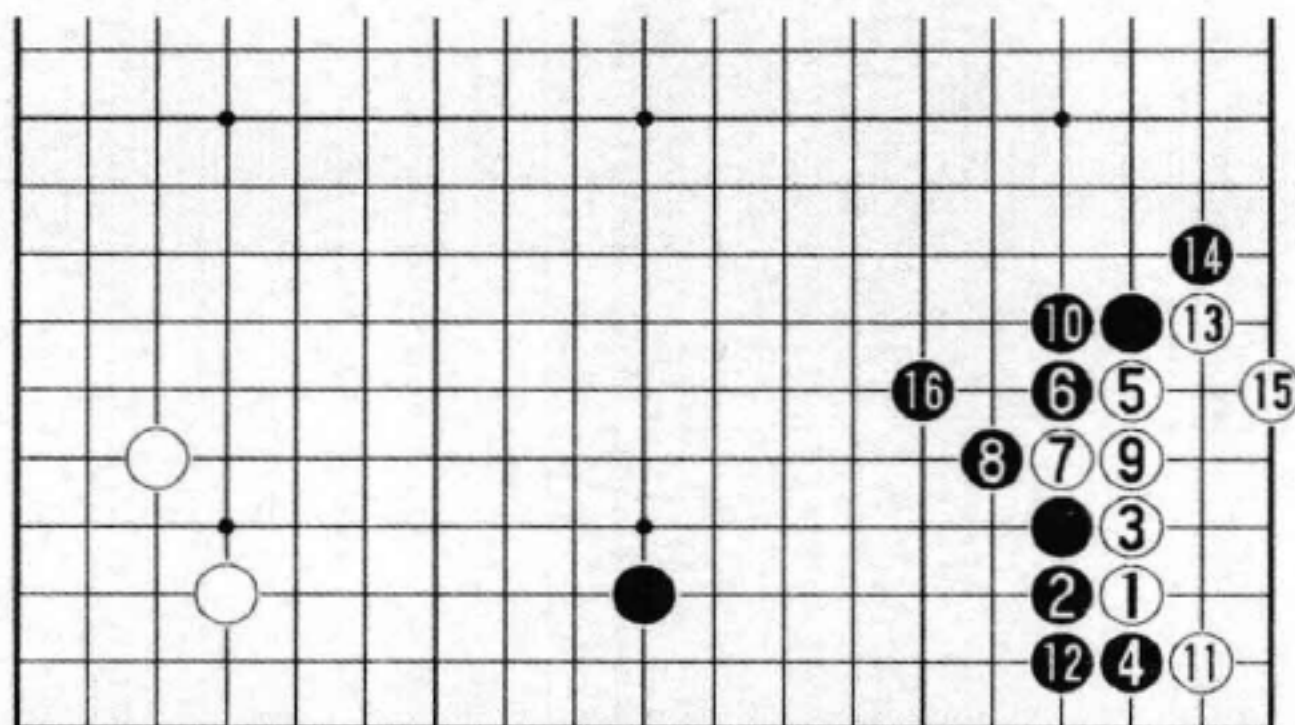
白1点三三，破坏黑棋模样的大本营，以下至黑14是定式。



1 图 *

2 图 (方针)

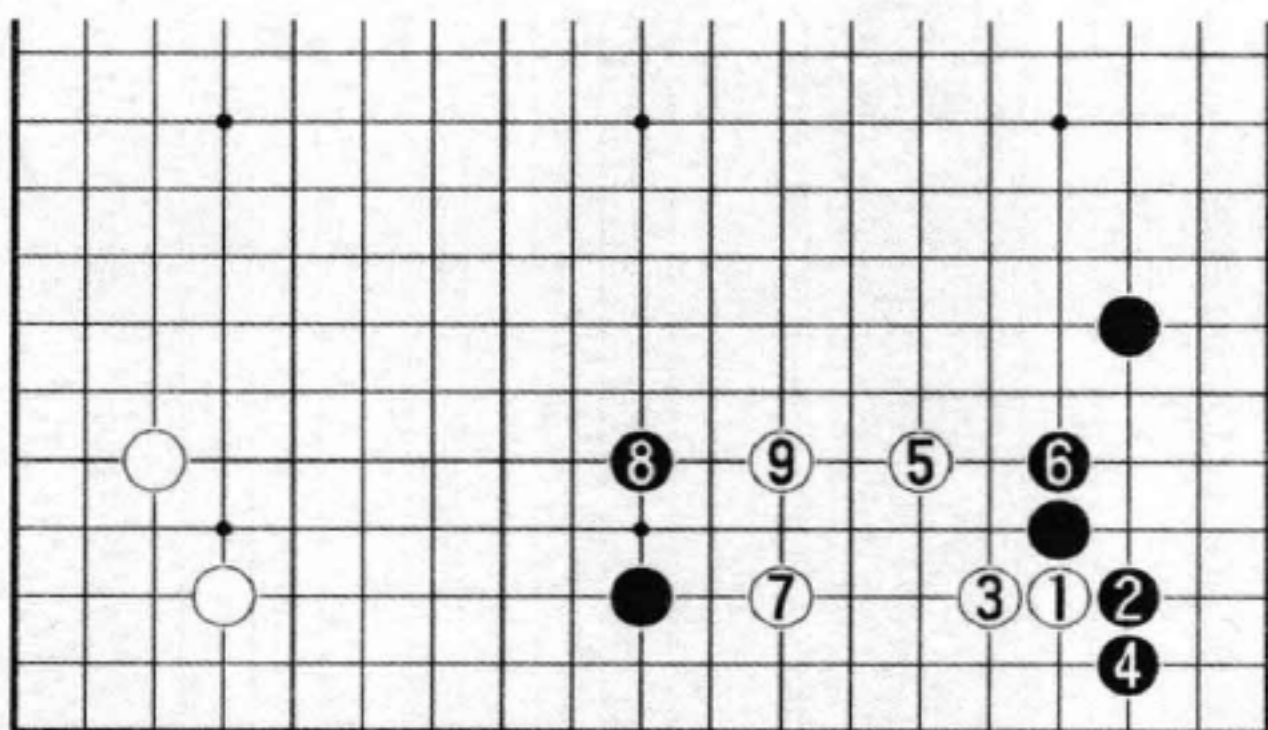
黑4扳重视实地，以下至黑16，白虽然也可以活棋，但这是黑的既定方针。



2 图 *

3 图 (安定)

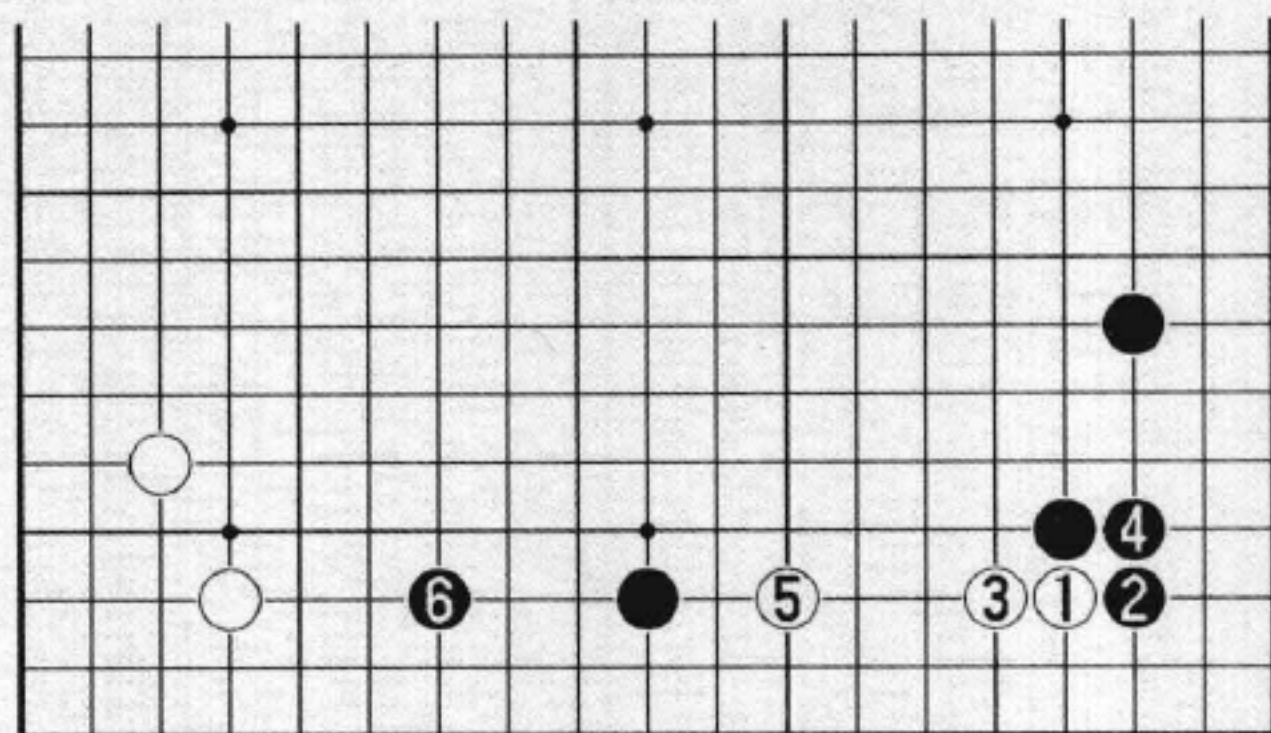
白1托是此型的急所。白5、7、9整形安定。



3 图 *

4 图 (大同小异)

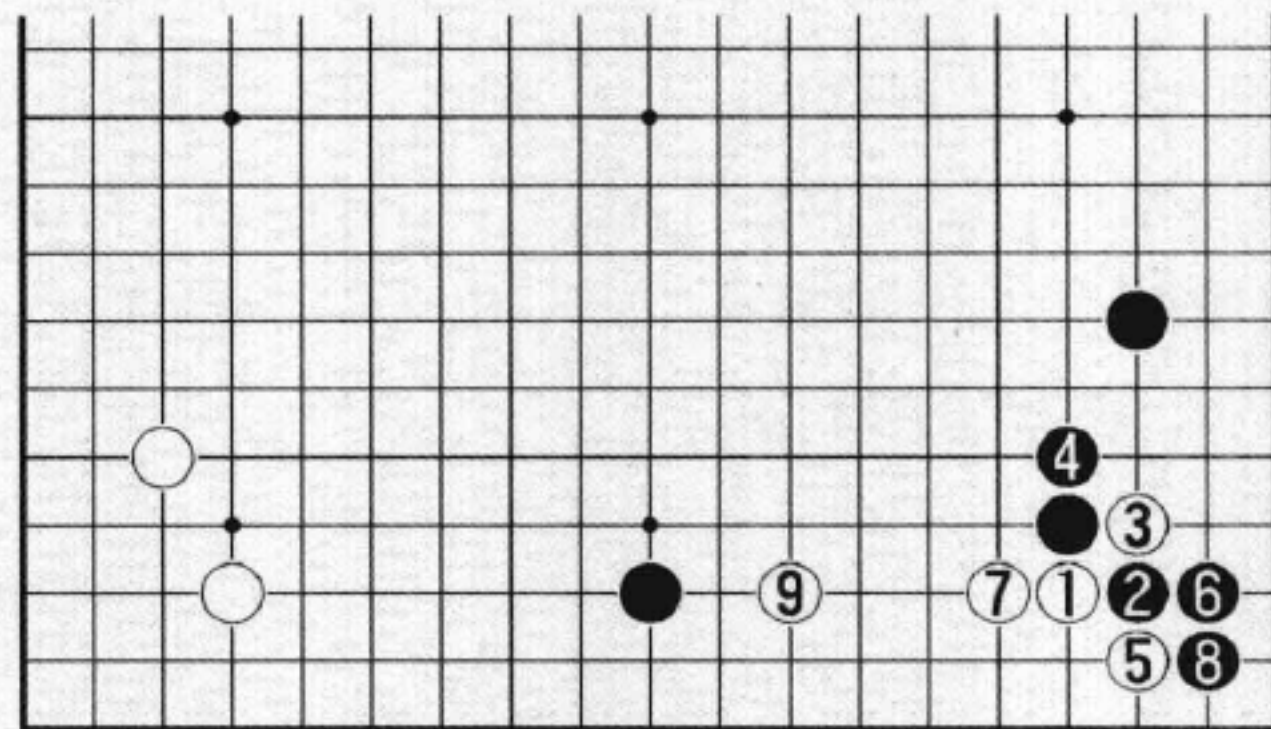
黑 4 硬接坚实，结果虽和上图大同小异，但这是黑棋走强上面的下法。



4 图 *

5 图 (白的效率)

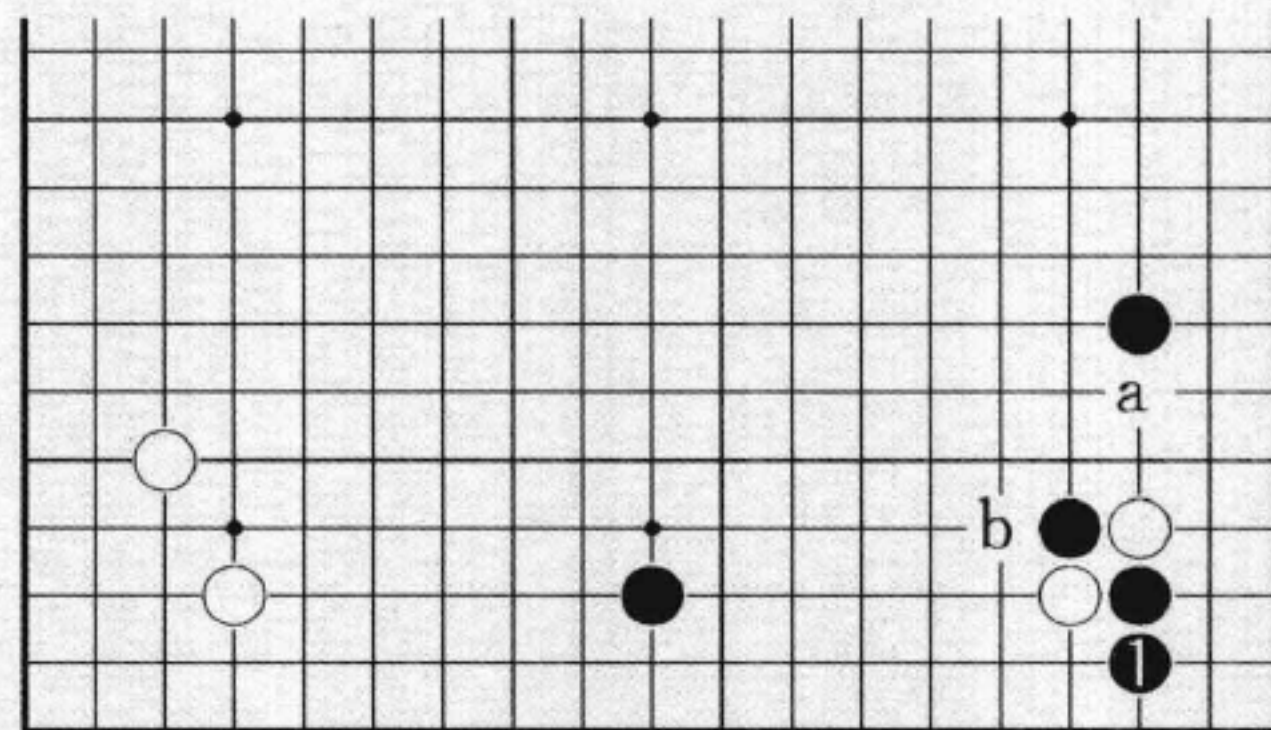
白 3 扭断后变化复杂难解。黑 4 简明，然而白也有收获。



5 图

6 图 (抵抗)

黑也可考虑在 1 位立下抵抗。之后，白 a、黑 b 之类，棋势趋向复杂难解。

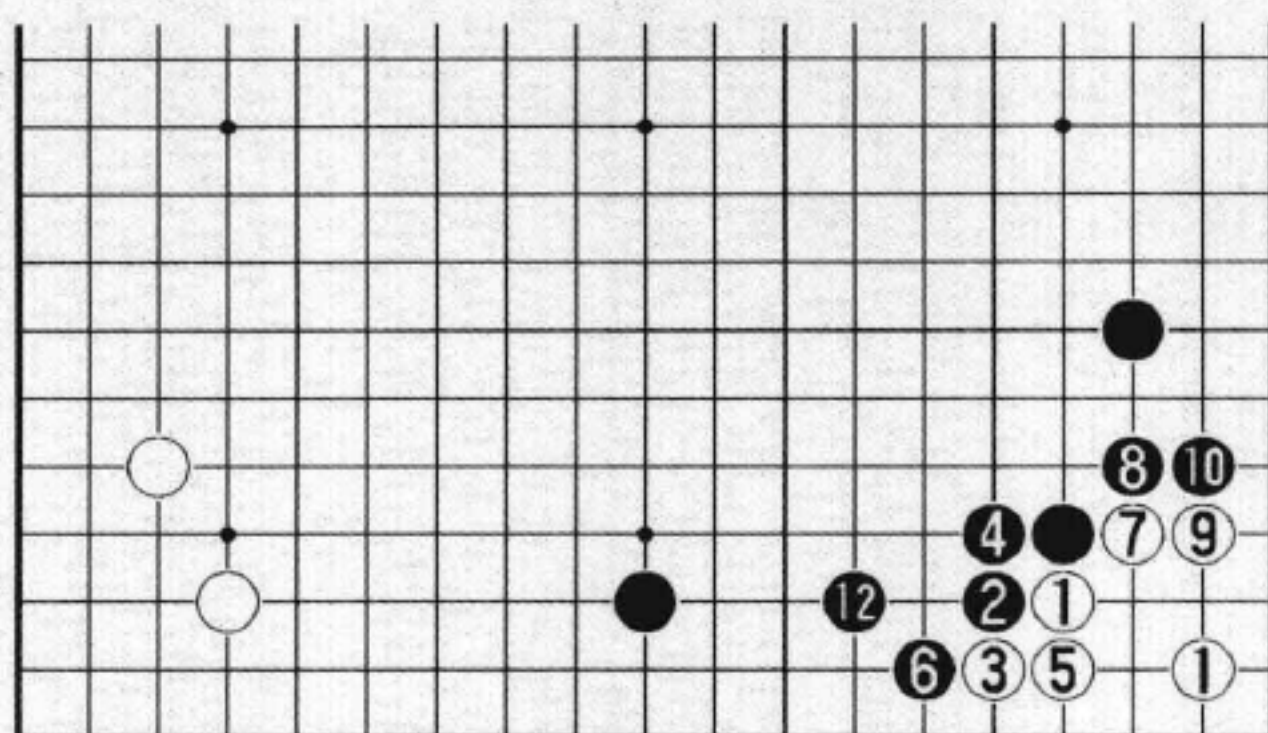


6 图



7 图 (取外势)

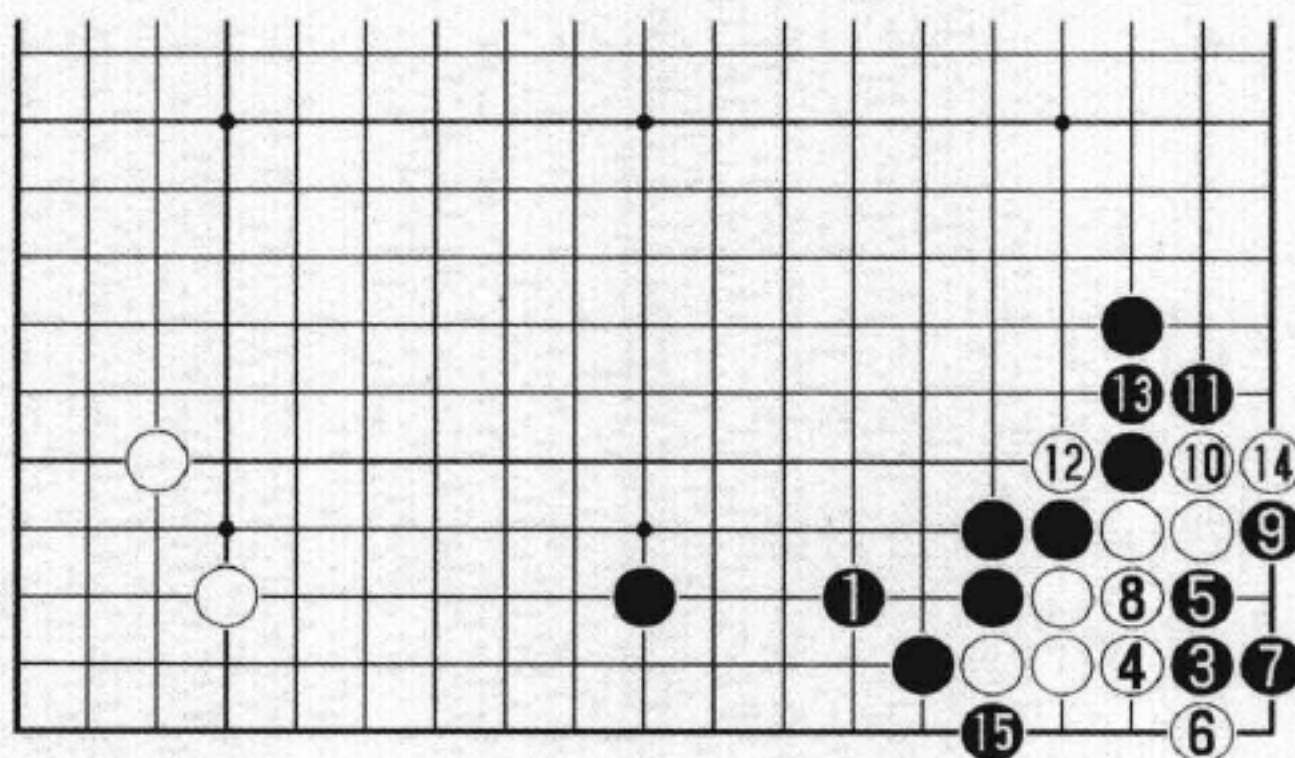
黑若志在取势，可在2位外扳，以下是定式。黑10也可按下图的走法。



7 图 *

8 图 (缓气劫)

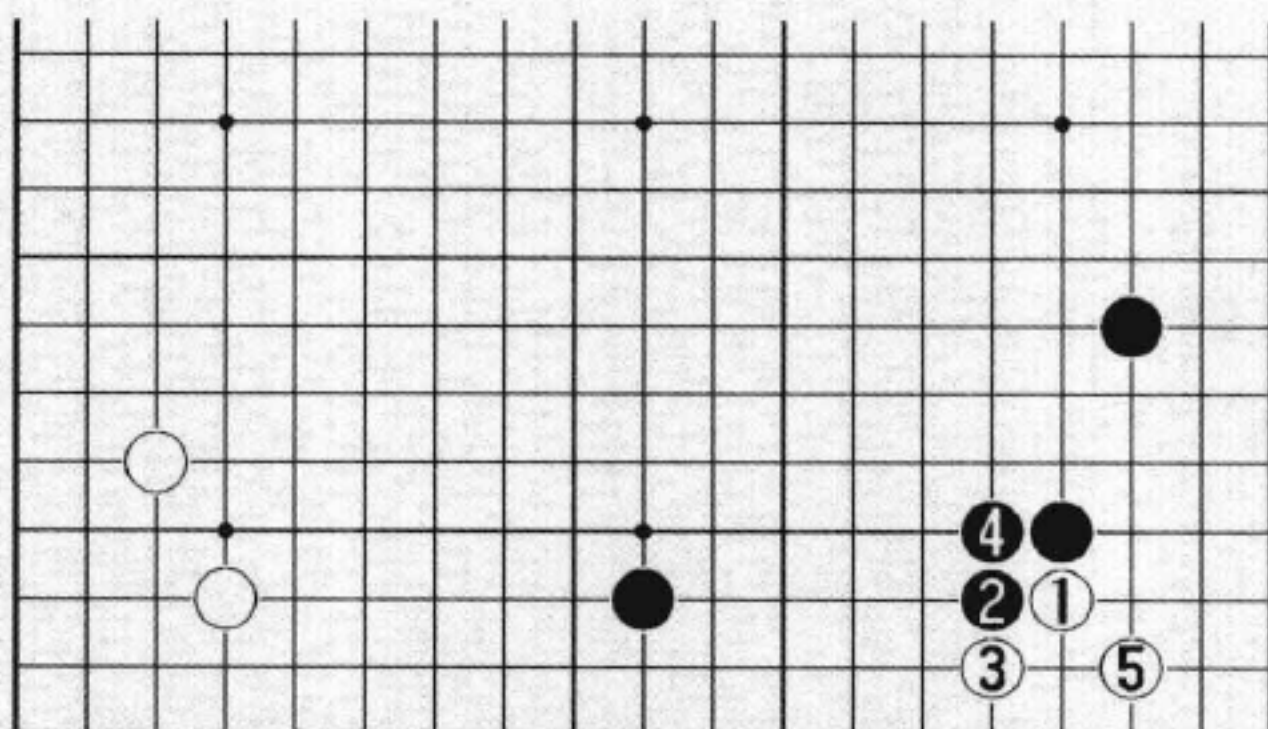
对黑1虎补，白若脱先，则黑今后可以伺机走3至15的缓气劫，有力。



8 图 * ②脱先

9 图 (虎)

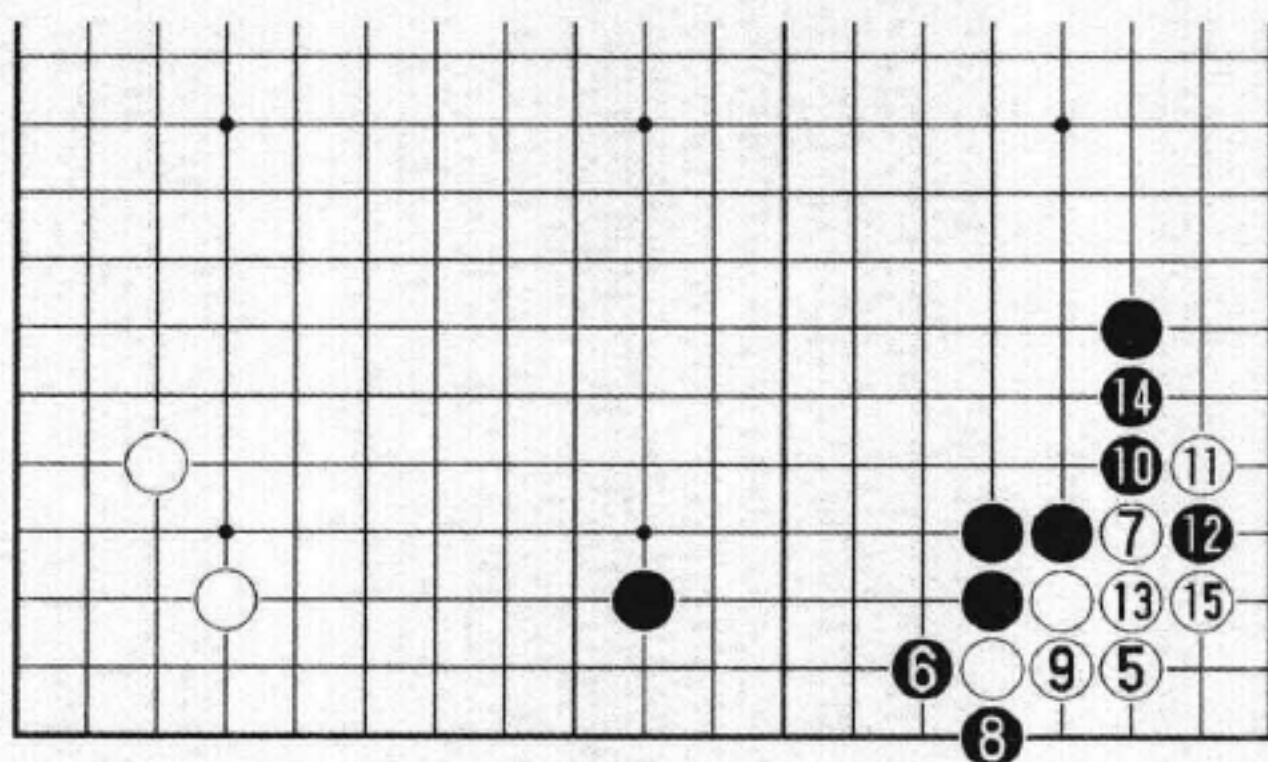
白如征子有利，就可以在5位虎。请注意这里的棋形。



9 图 *

10 图 (黑取外势)

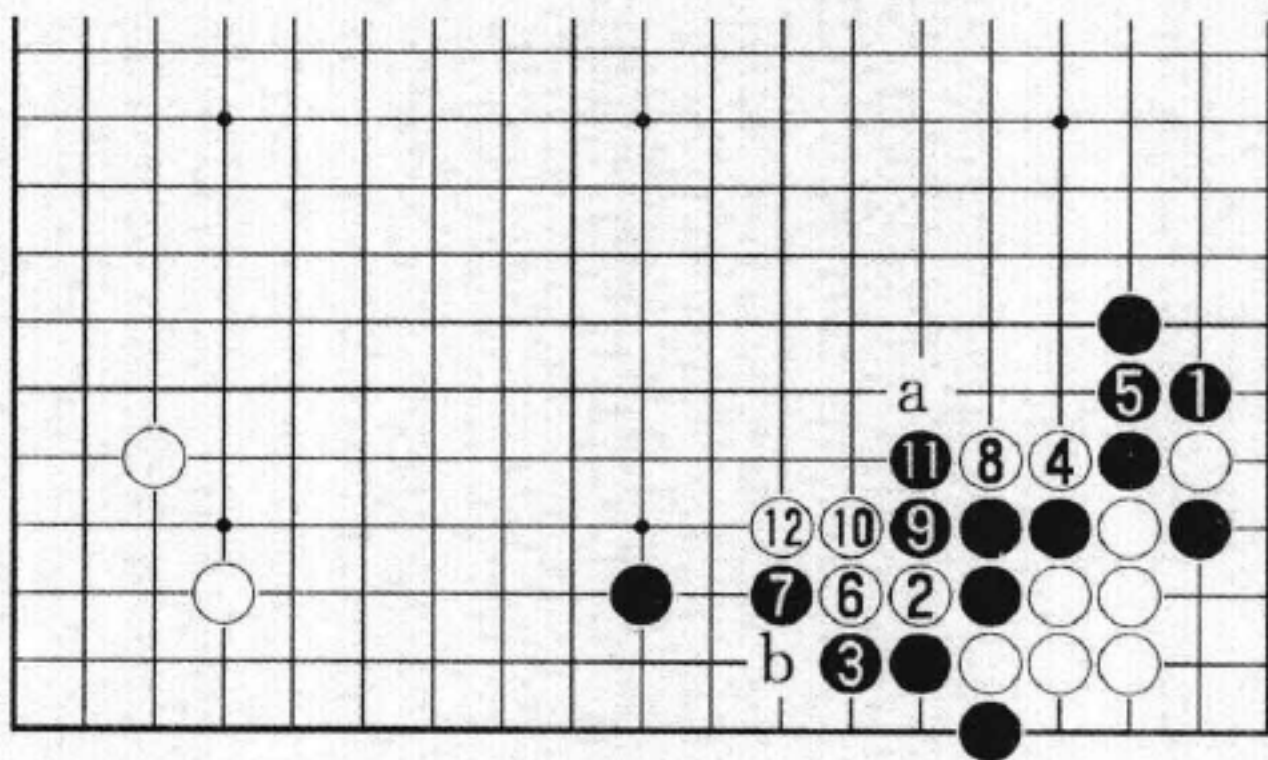
继前图，白 11 连扳是手筋，以下至 15 告一段落。双方均可下。



10 图 *

11 图 (白征子有利)

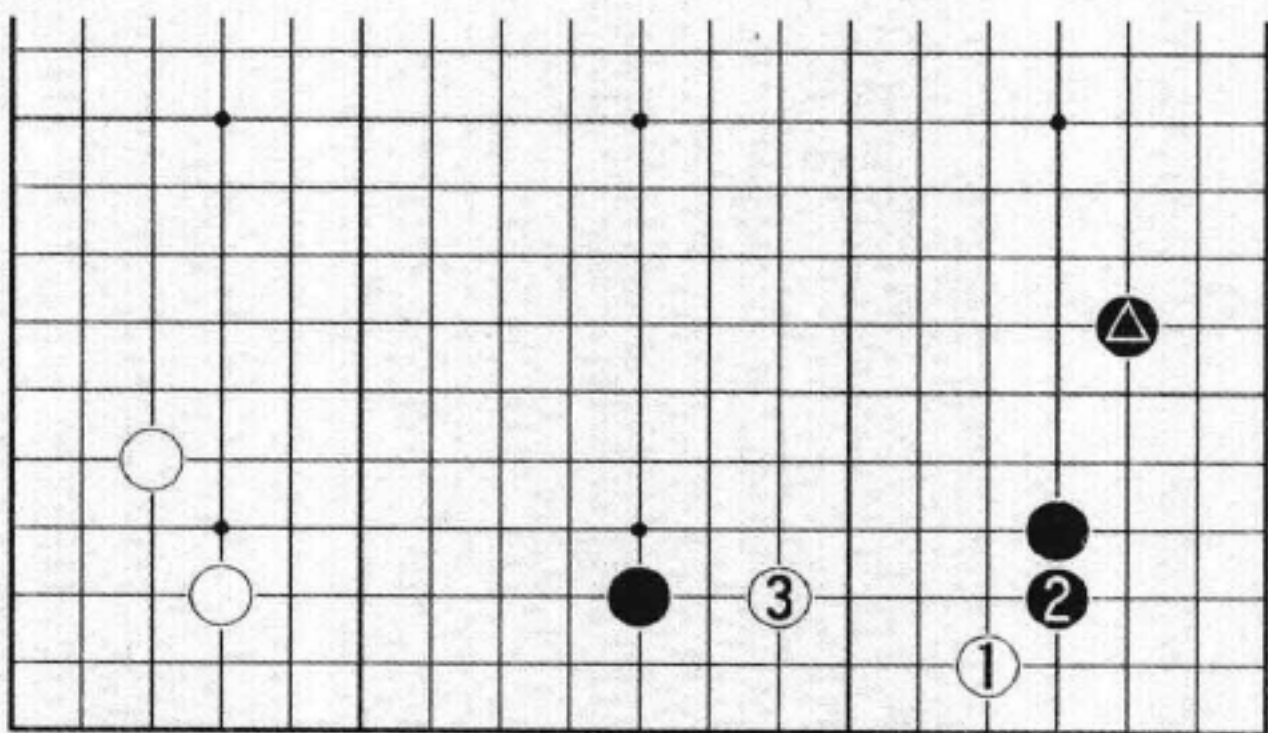
上图黑 14 改在 1 位打吃，以下至白 12，a 位的征子和 b 位的打吃，白必得其一。黑崩溃。



11 图 *

12 图 (低挂)

白 1 低挂后再 3 大飞，着法轻灵。但黑△位置甚佳，黑好形。

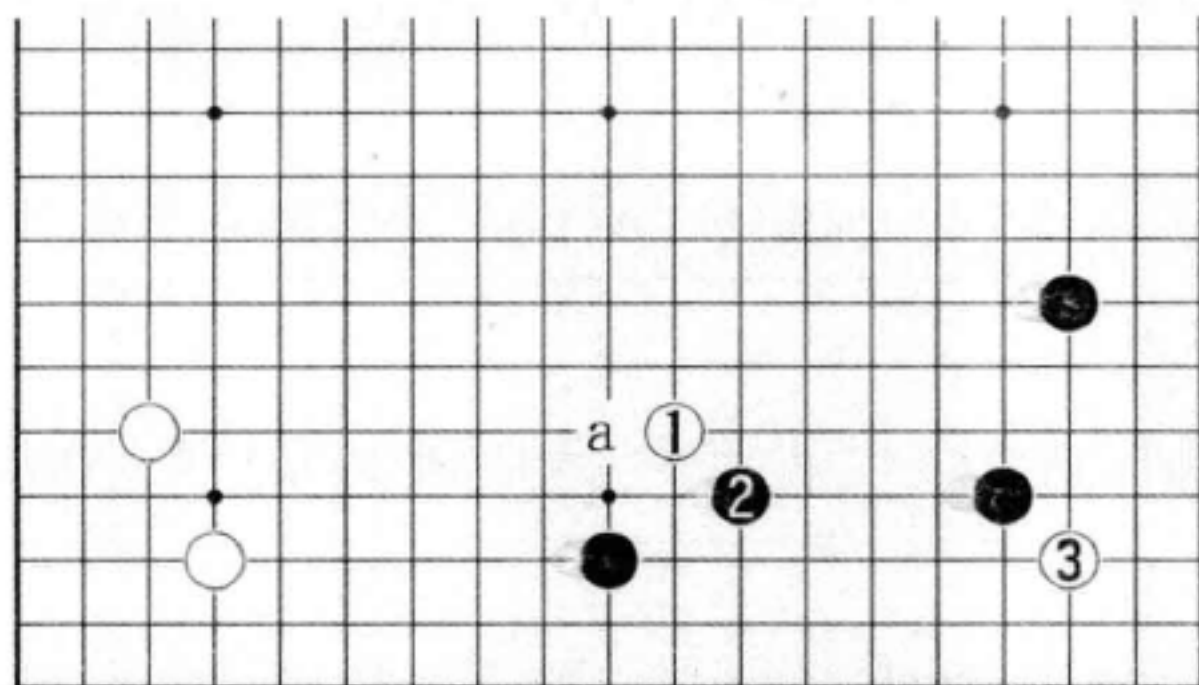


12 图 *



13 图 (侵削)

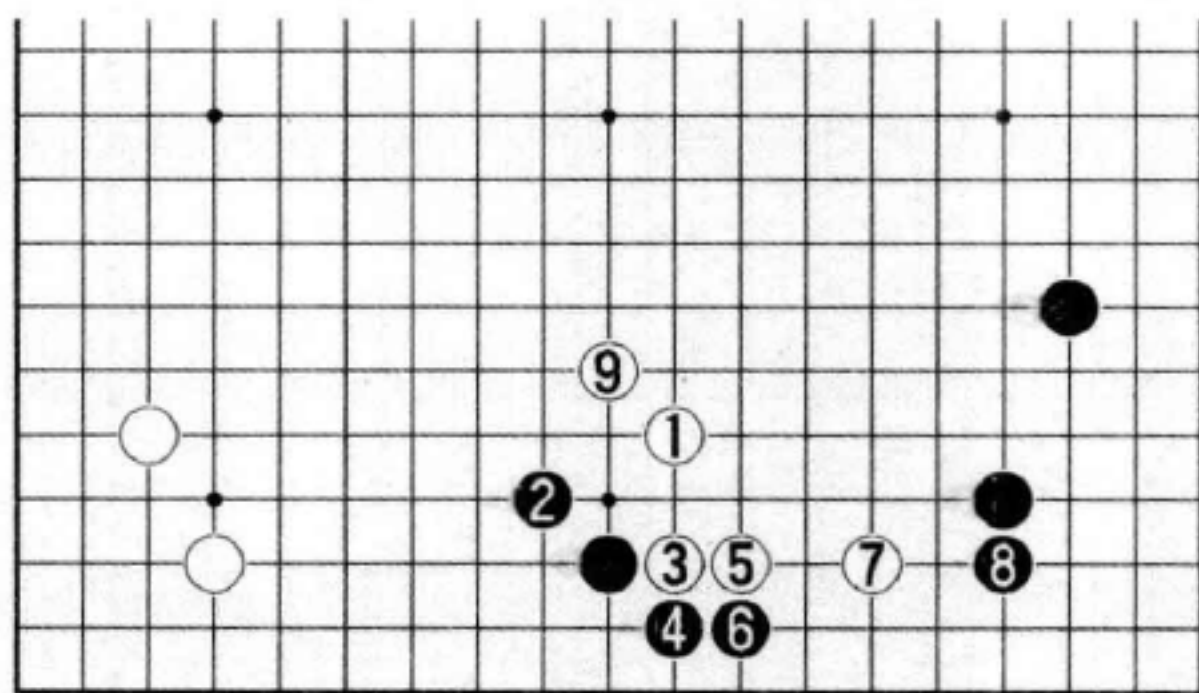
白除直接打入之外，也可在 1 位或 a 位一带浅削。黑若在 2 位应，则白 3 点入有力。之后按 1 图或 2 图的预想图进行，白 1 与黑 2 的交换，就起到了限制黑势的作用。



13 图

14 图 (反击)

但是，黑也可在 2 位反击，以下仅是次序变化之一例。

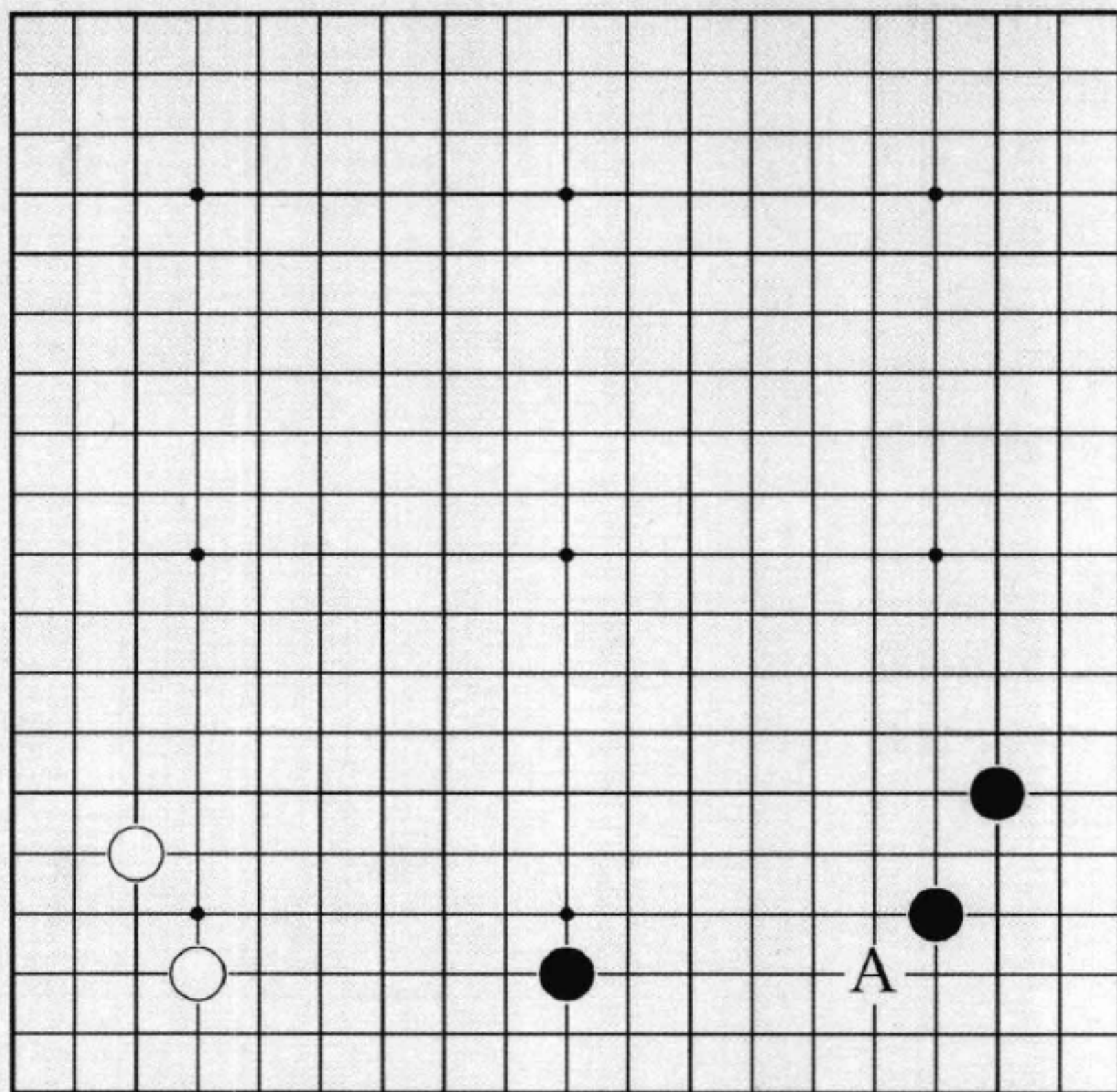


14 图

〔要点〕

面临本型这样的模样。白棋是直接打入角地还是掏黑边空，抑或从上面浅削呢？这三种方案都可以考虑。根据具体场合，采用从上面先手轻吊利用后，再深入抢占实地的战术也颇有力。

第4型



白 先

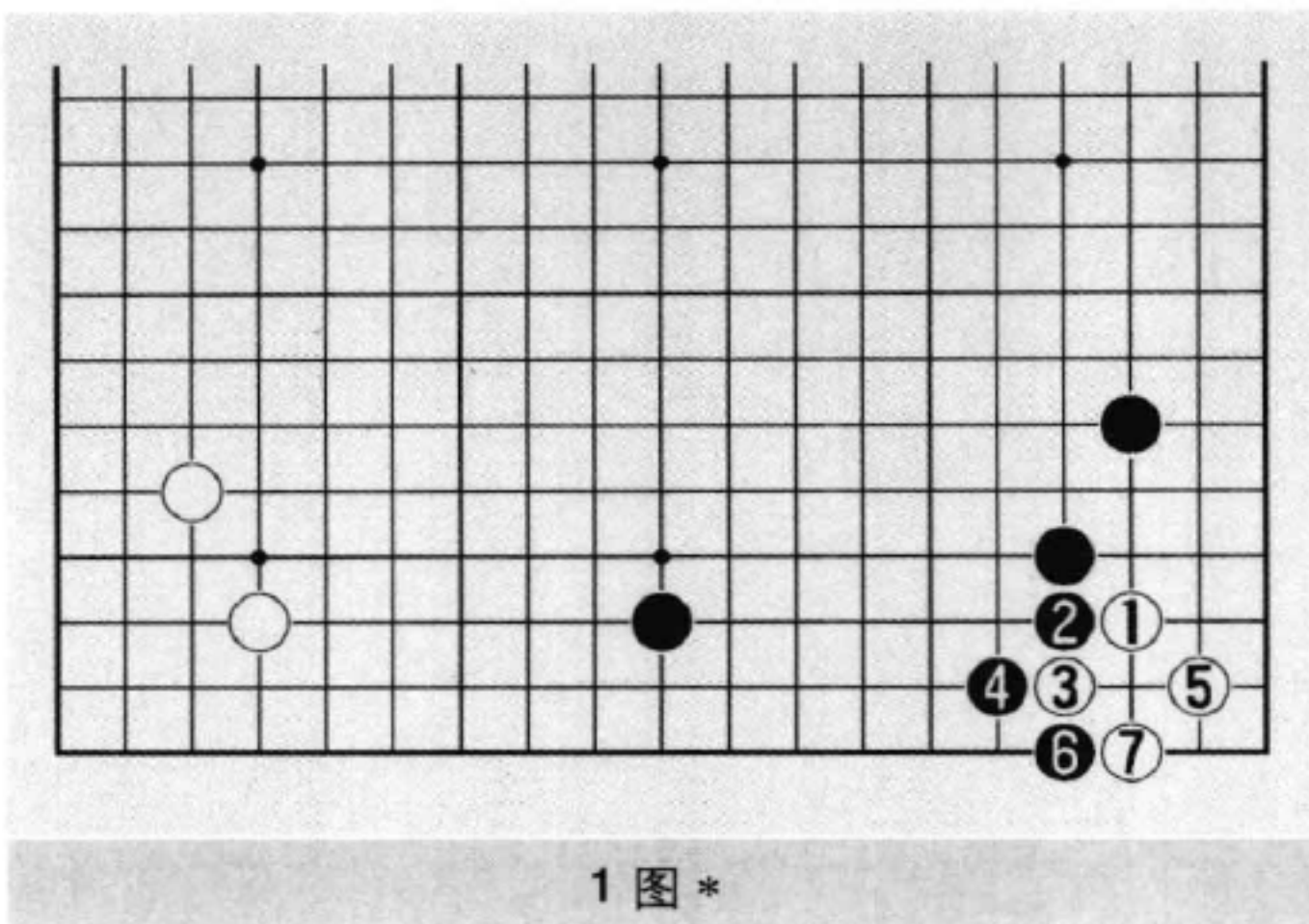
本型与上型仅是小飞与大飞的区分。因此，不会有太大的本质差别。然而当白棋来掏角时，当然就会暴露出二者微妙的差异了。

又，若黑先，想把模样做成实地，则在 A 位尖补是“形”。



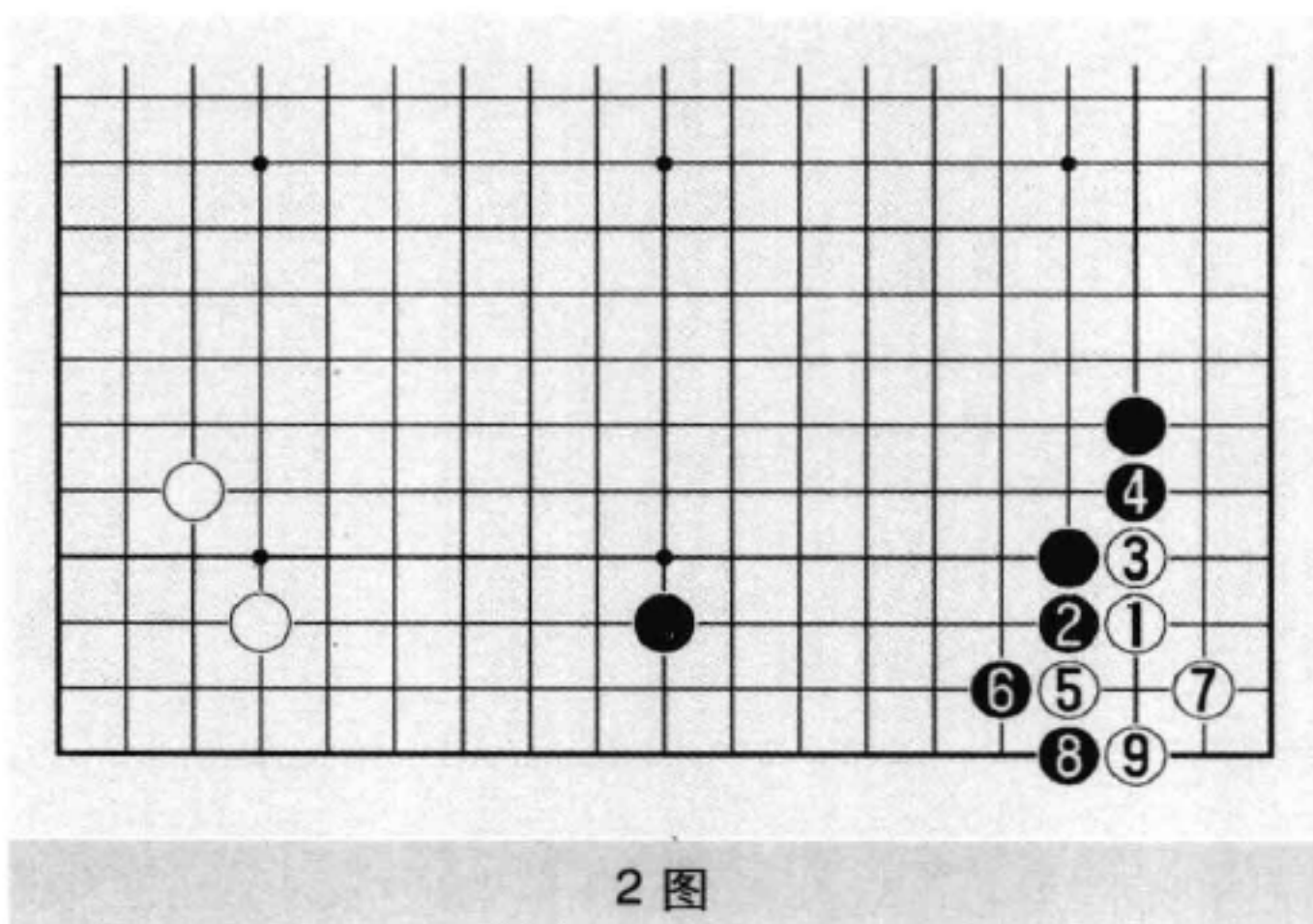
1 图 (劫)

白1立即叩城而入，可以简单地打劫活。然而把握适切的打入时机比较困难。



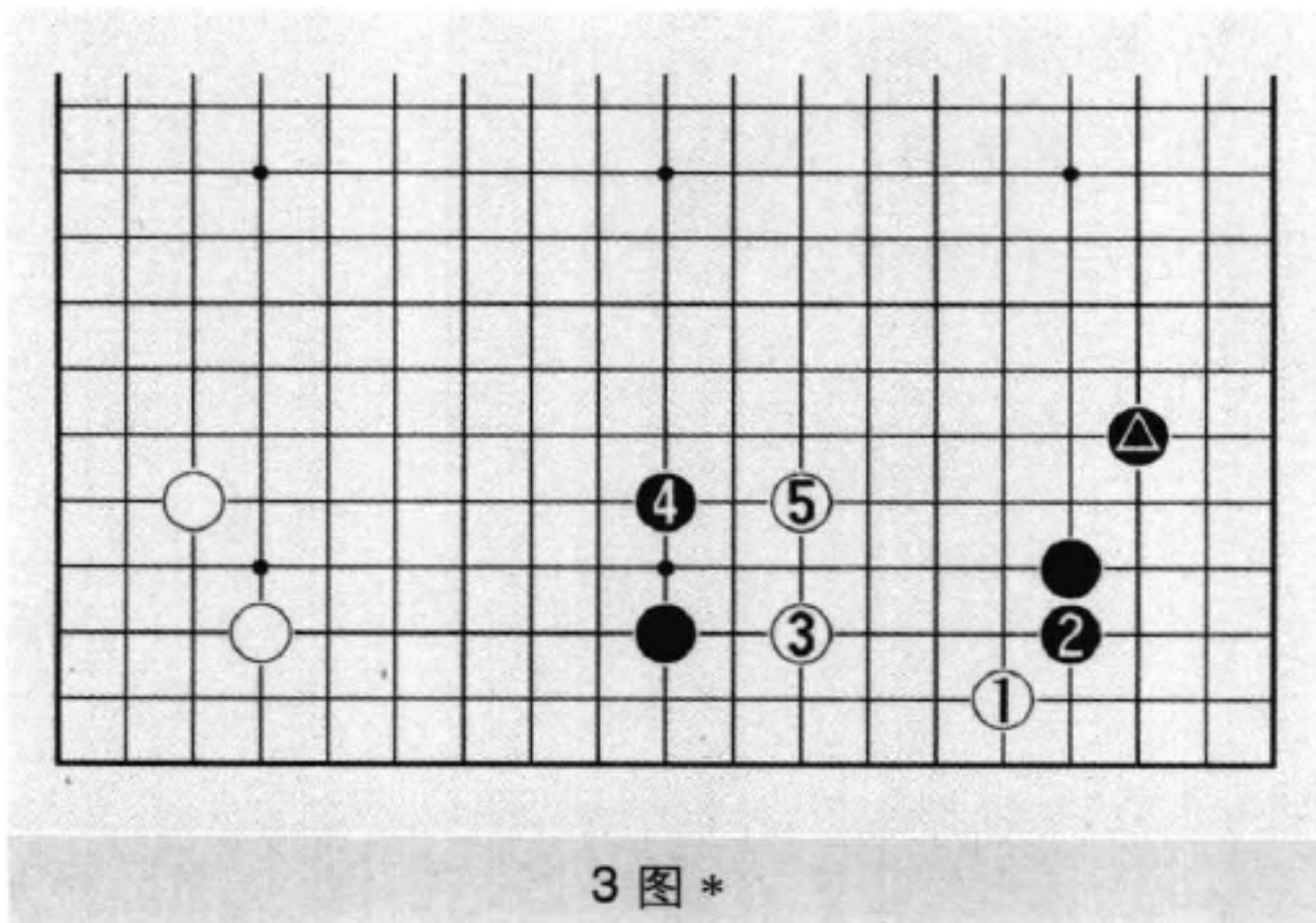
2 图 (多少的差别)

白3爬以下成劫。白若劫败，损失就比上图大，故对此劫，白必志在必胜。



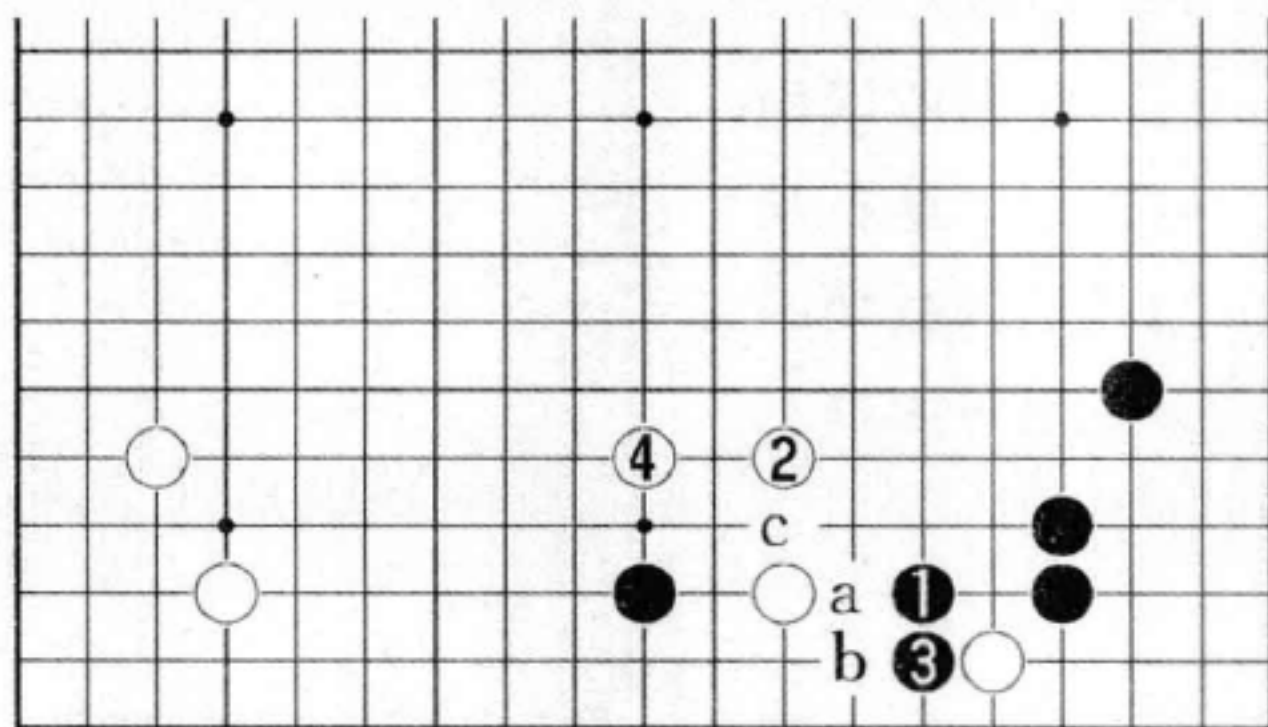
3 图 (低挂)

白1低挂是此际有力的一手。黑△的幅度狭窄，白完全可以这样下。



4 图 (转换)

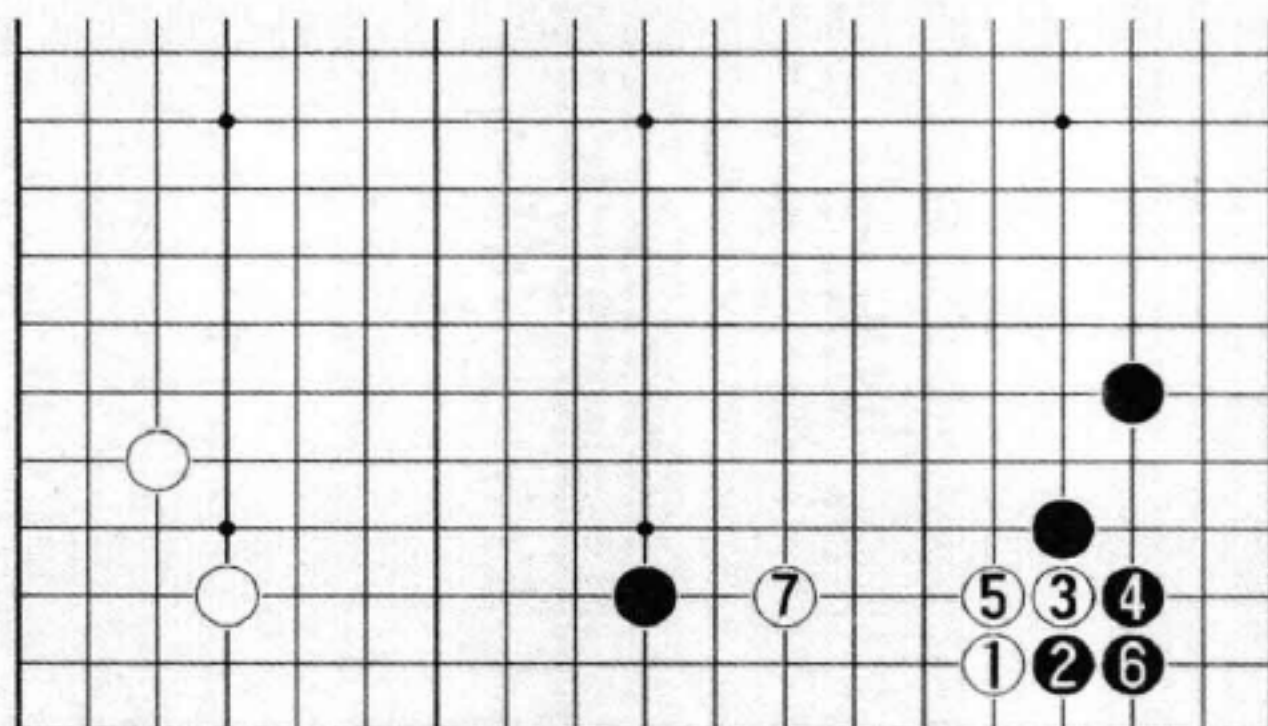
黑可以走 1、3 与白 2、4 转换。白 2 若走在 3 位，则黑 a、白 b、黑 c 盖住。



4 图

5 图 (白也能满意)

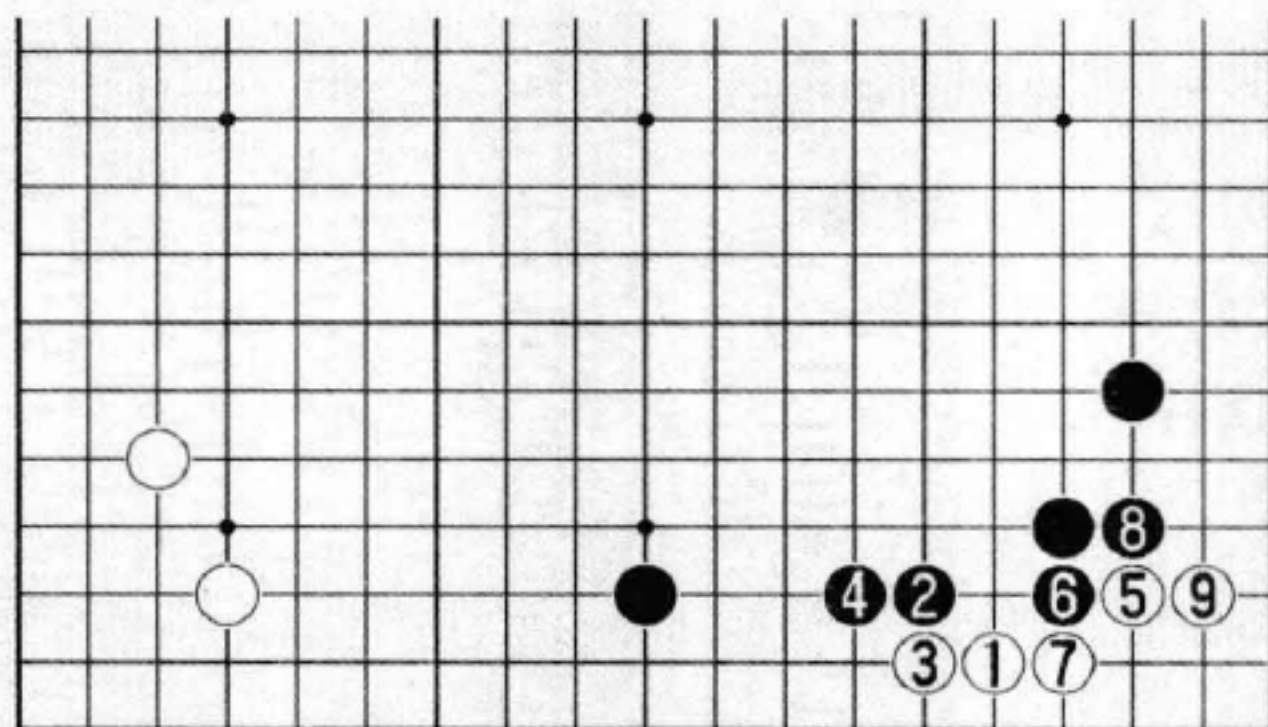
若黑 2 跳靠，则白 3 挖。黑 4 打吃有稍被白利之虞 (黑 4 一般在 5 位打)。以下至白 7，白可以满足。



5 图

6 图 (重视模样)

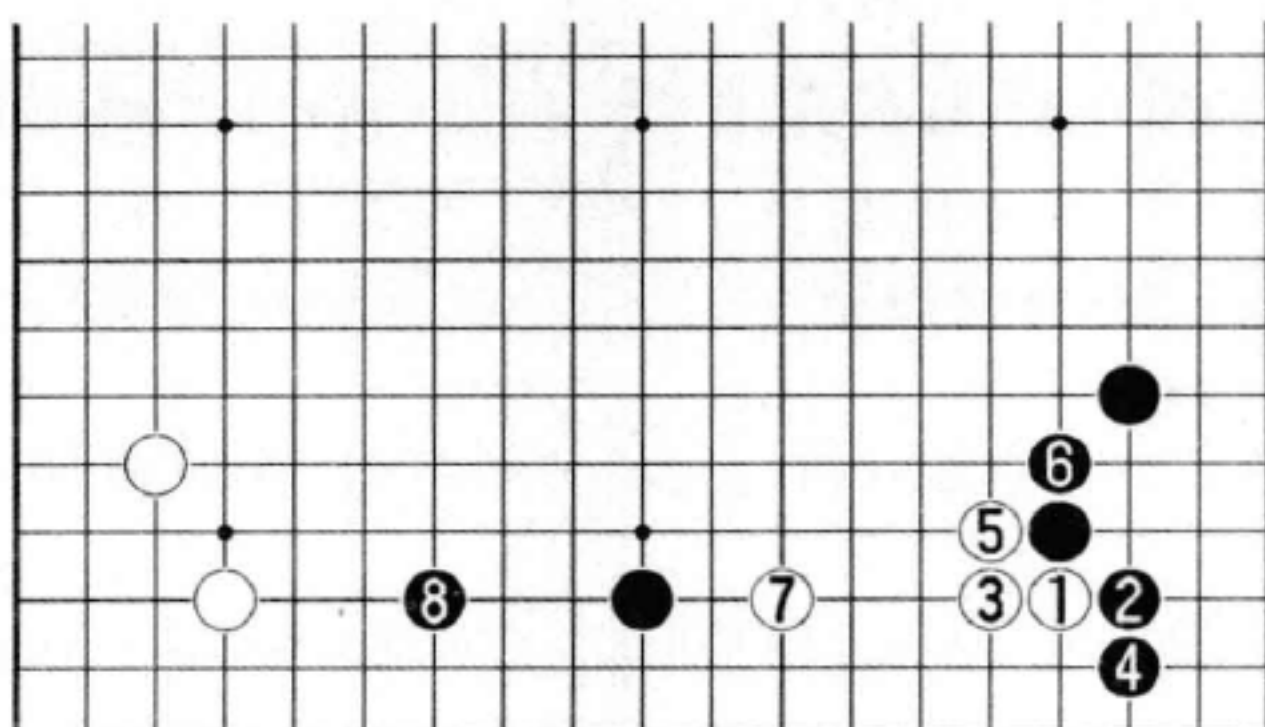
黑 2 罩嫌俗，其用意是在右边成大模样。



6 图

7图 (安定)

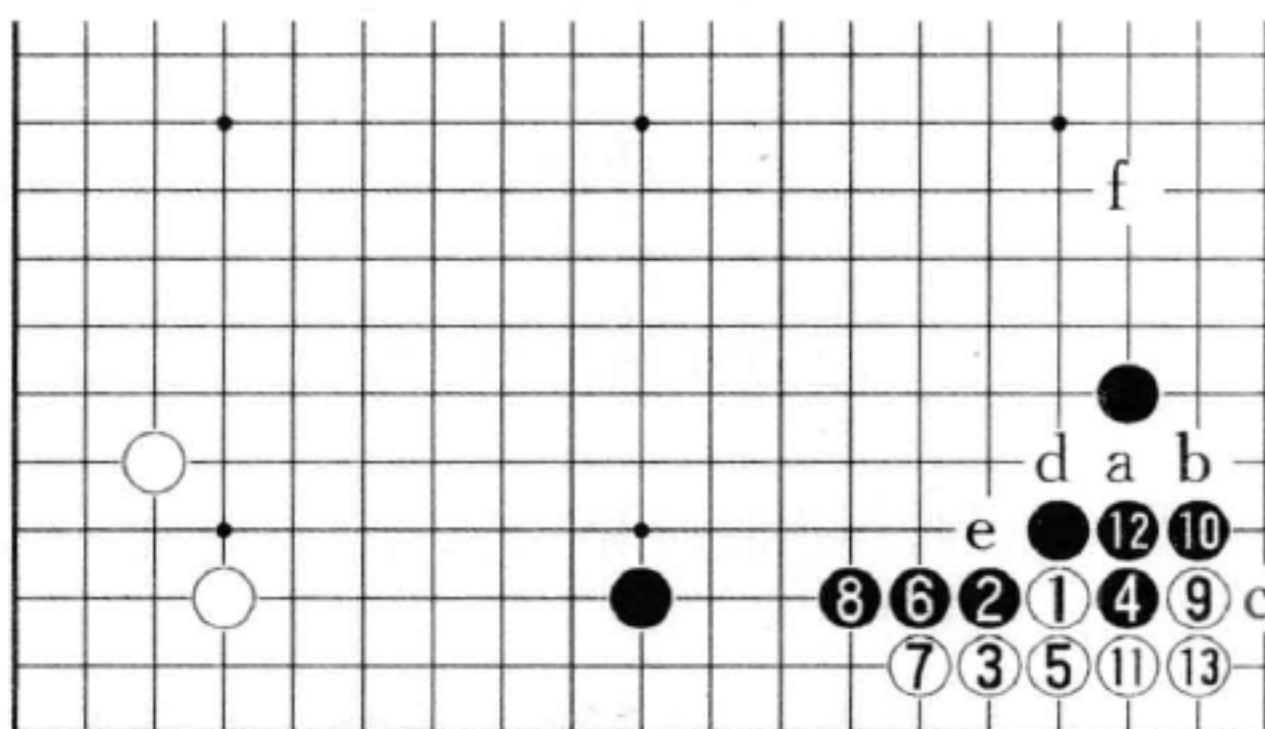
此形，白在1位托也许比点三三更为常用。以下至黑8，双方皆可满意。



7图*

8图 (黑取外势)

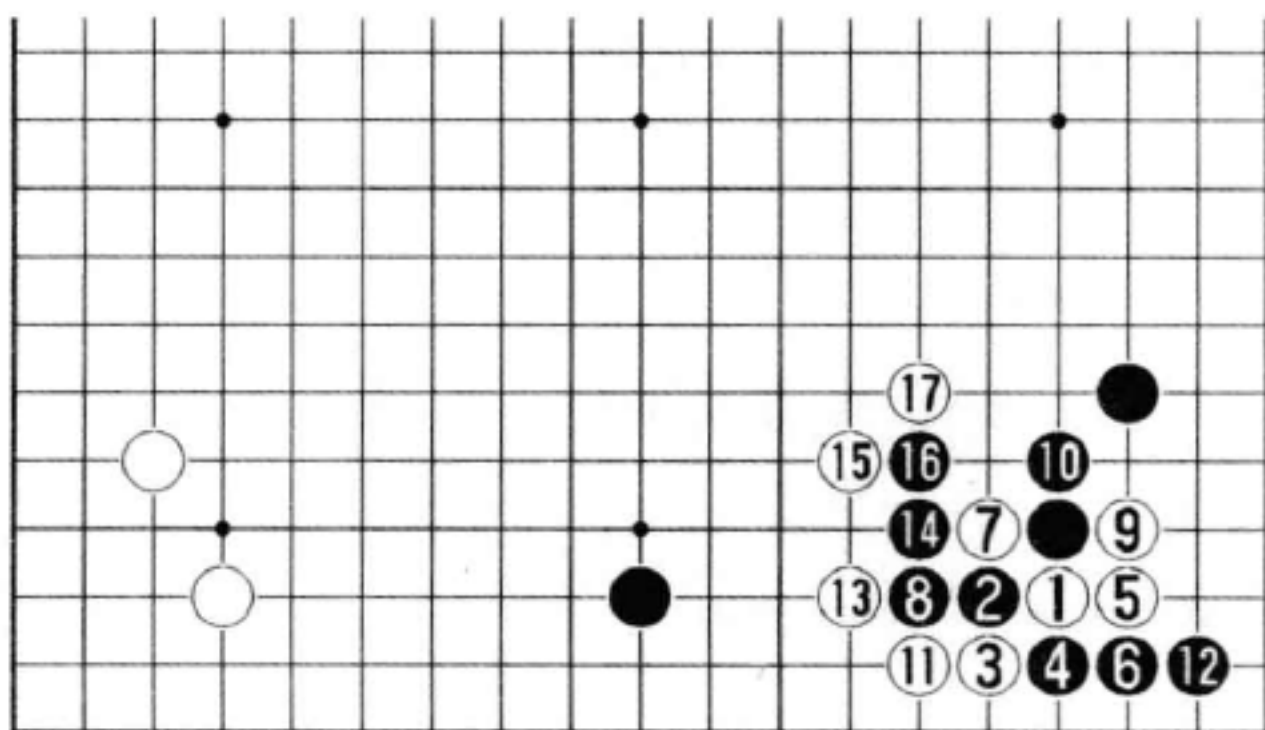
黑2外扳，意欲取势。以下至白13成两分结果，白谋得了实利，黑筑成了外势。白3若下4位，则黑3，白危险。黑10若下11位，则白12、黑10、白a、黑13。白b、黑c、白d、黑e、白f、黑不好。



8图

9图 (黑取实利)

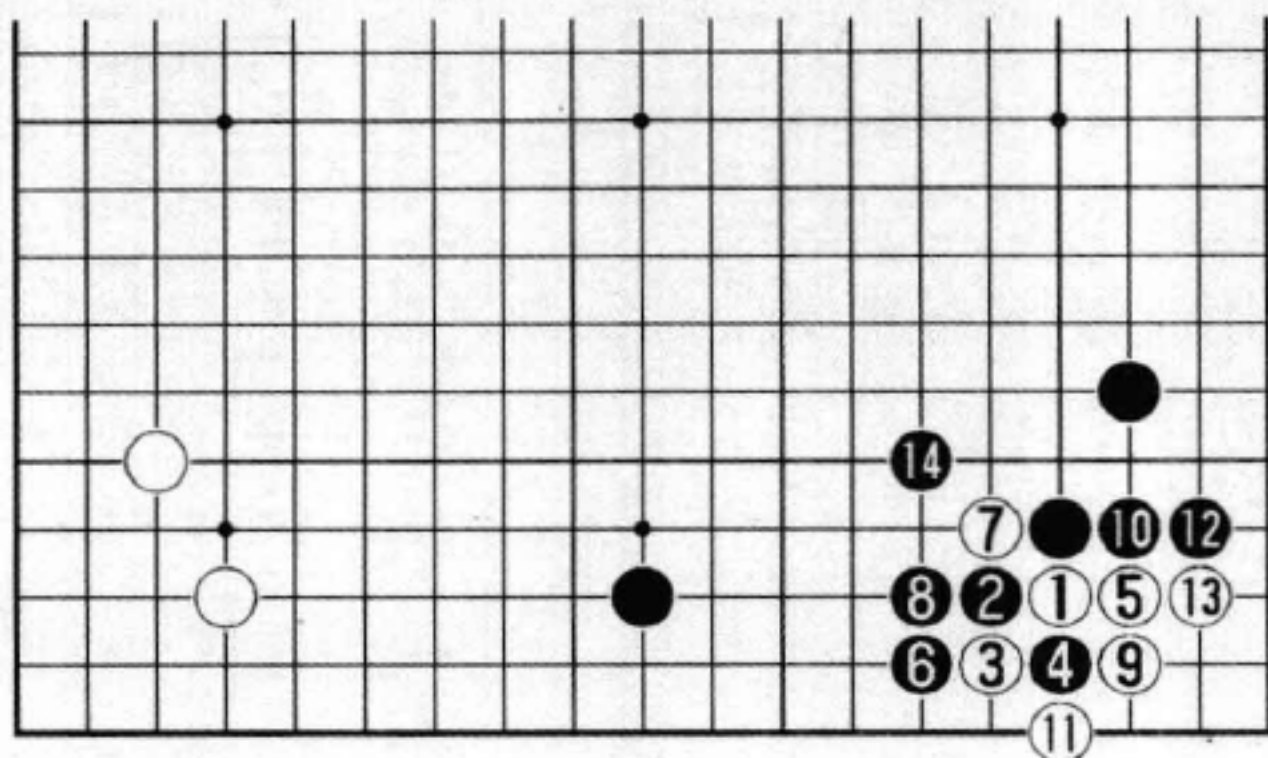
黑4、6又转为夺取实利，着法有力。白也可以获得腾挪。



9图*

10 图 (简明)

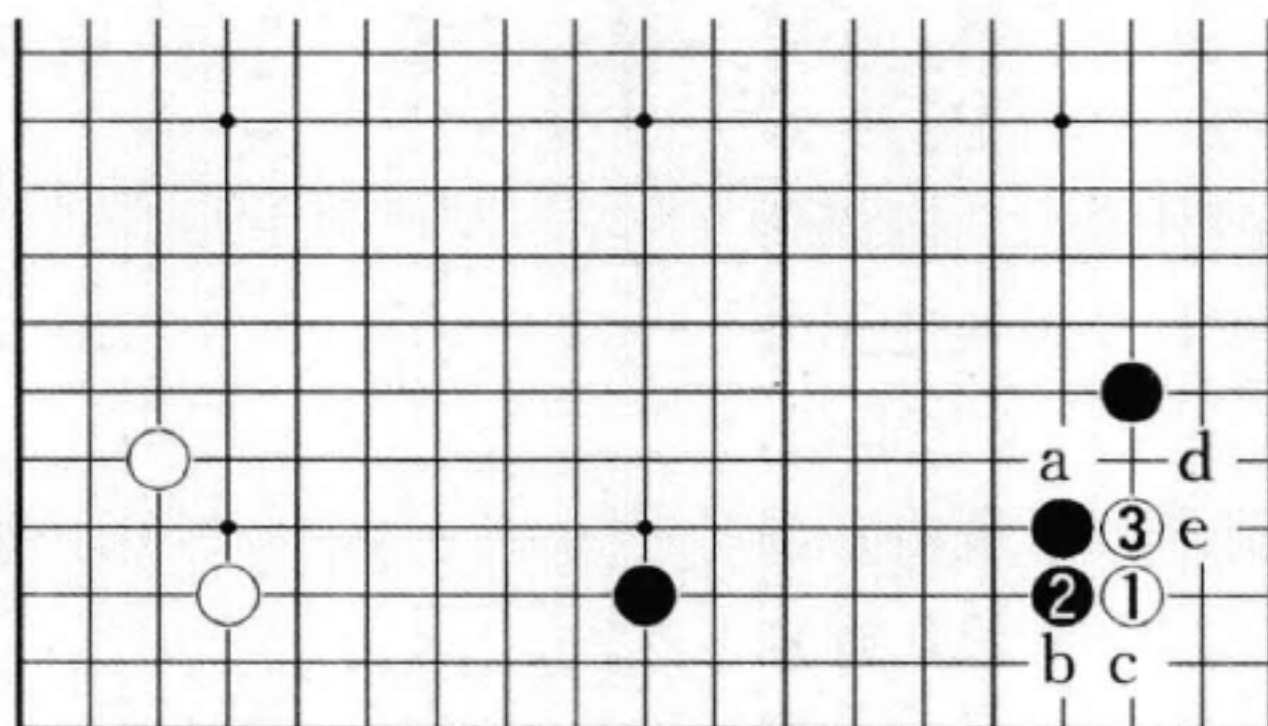
黑 6 打吃求变，
以下至 14，黑虽落
后手，但棋形厚实。



10 图

11 图 (补充说明)

对白棋点三三作
几点补充说明，白 3
爬之后未必一定成
功。黑可采用 a、b、
c 或者是 d 的下法。
白 3 也可改在 e 位小
尖求活。凡此种种，
皆属将来的设想。

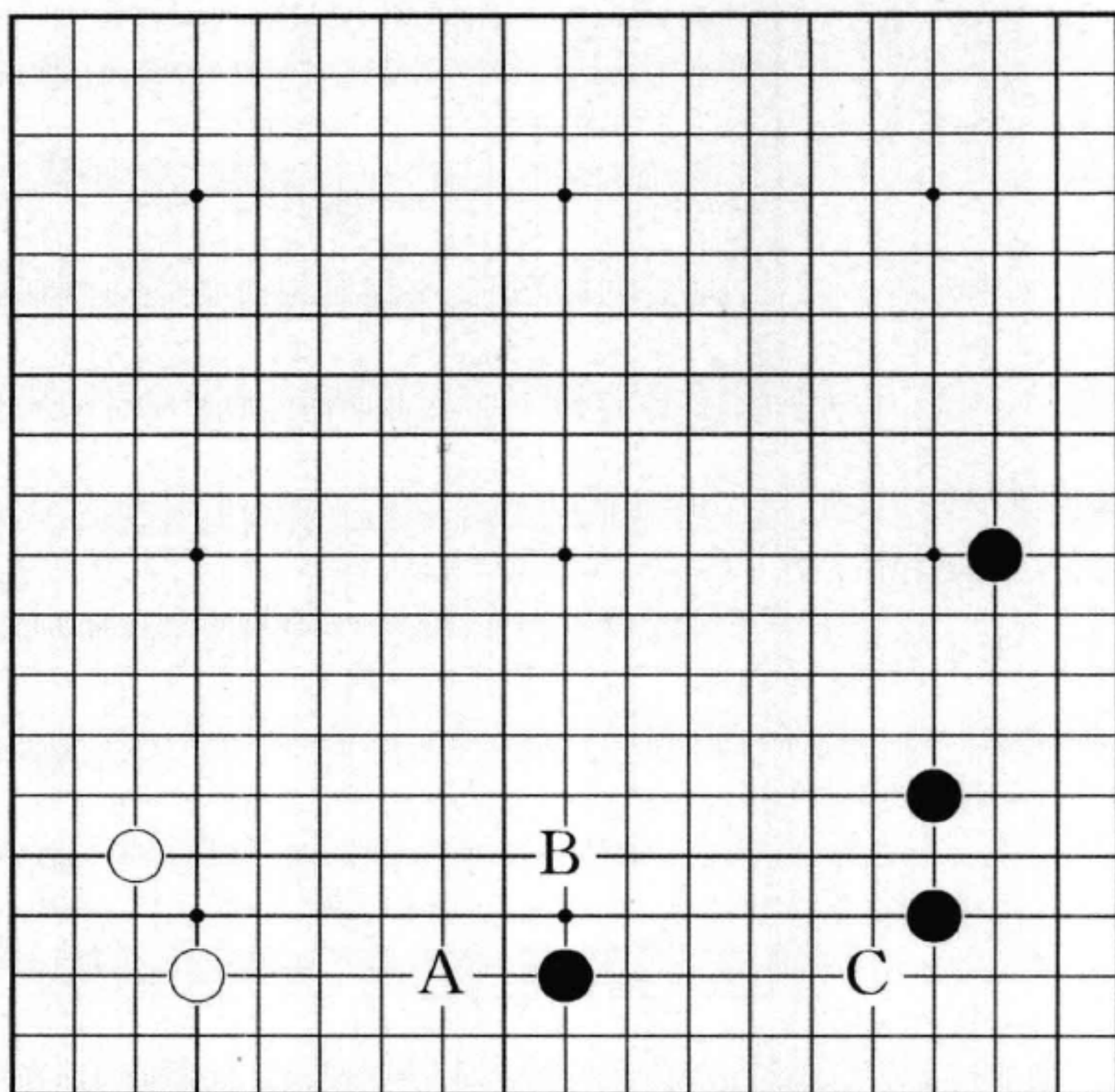


11 图

〔要点〕

此形，黑白双方在下边一带的势力尚未划分清楚，白棋点入三三时机尚嫌早。通常是采用 3 图、7 图等破空着法，然而变化很多，仍须根据周围情况，灵活应变。

第5型



白 先

白若在 A 位逼，则黑在 B 位关起，右下大模样益发庞大。

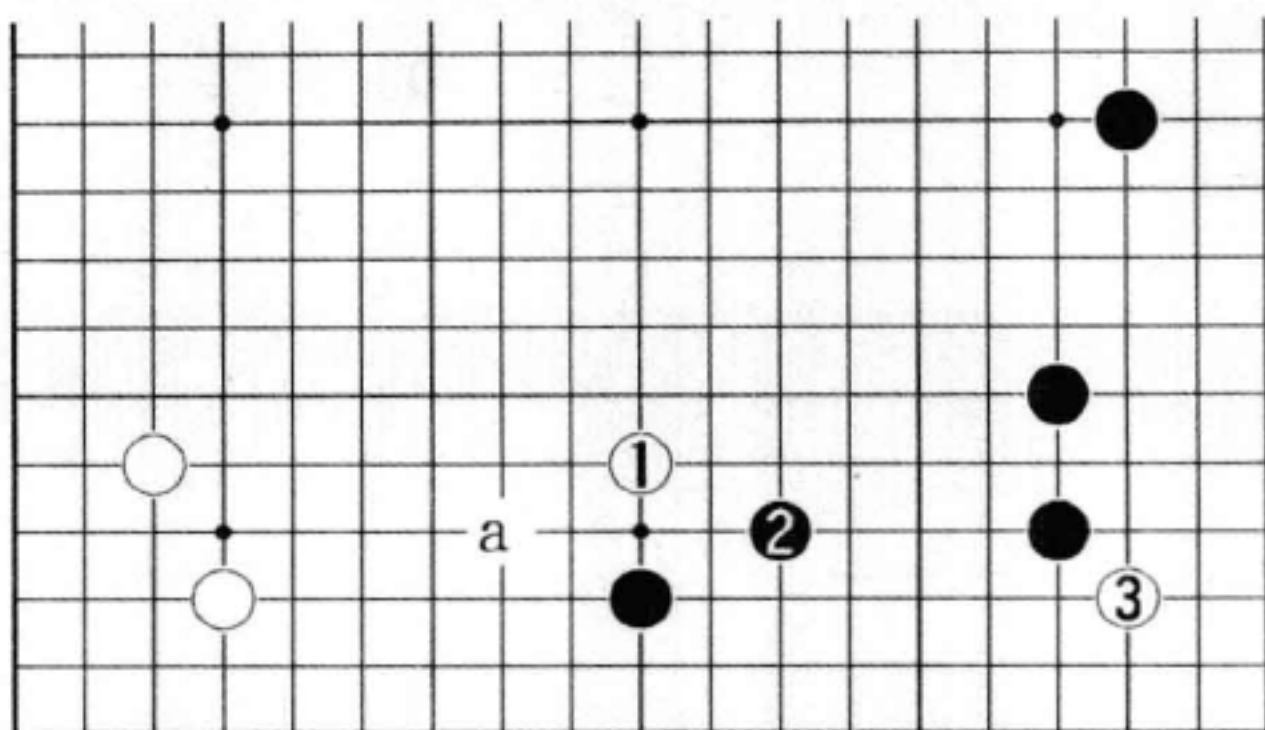
因为右下黑棋是以星位为中心的模様，所以，就存在星位固有的缺点。请考虑直接侵削大模様的手段。

此外，若黑先，在 B 位关、C 位尖均为好形。



1 图 (调子)

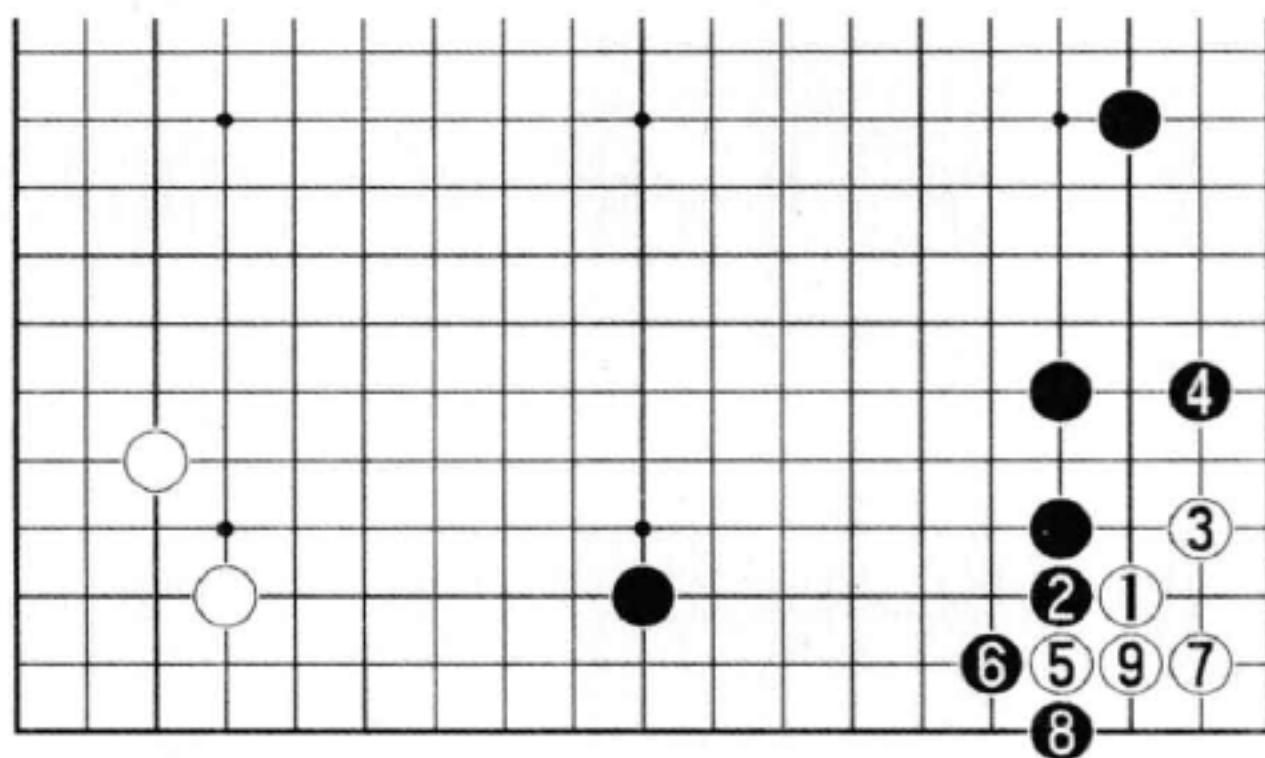
白1轻吊，黑2飞应后，再于3位点角掏空，调子好。但黑2有可能在a位反击。



1 图 *

2 图 (活棋)

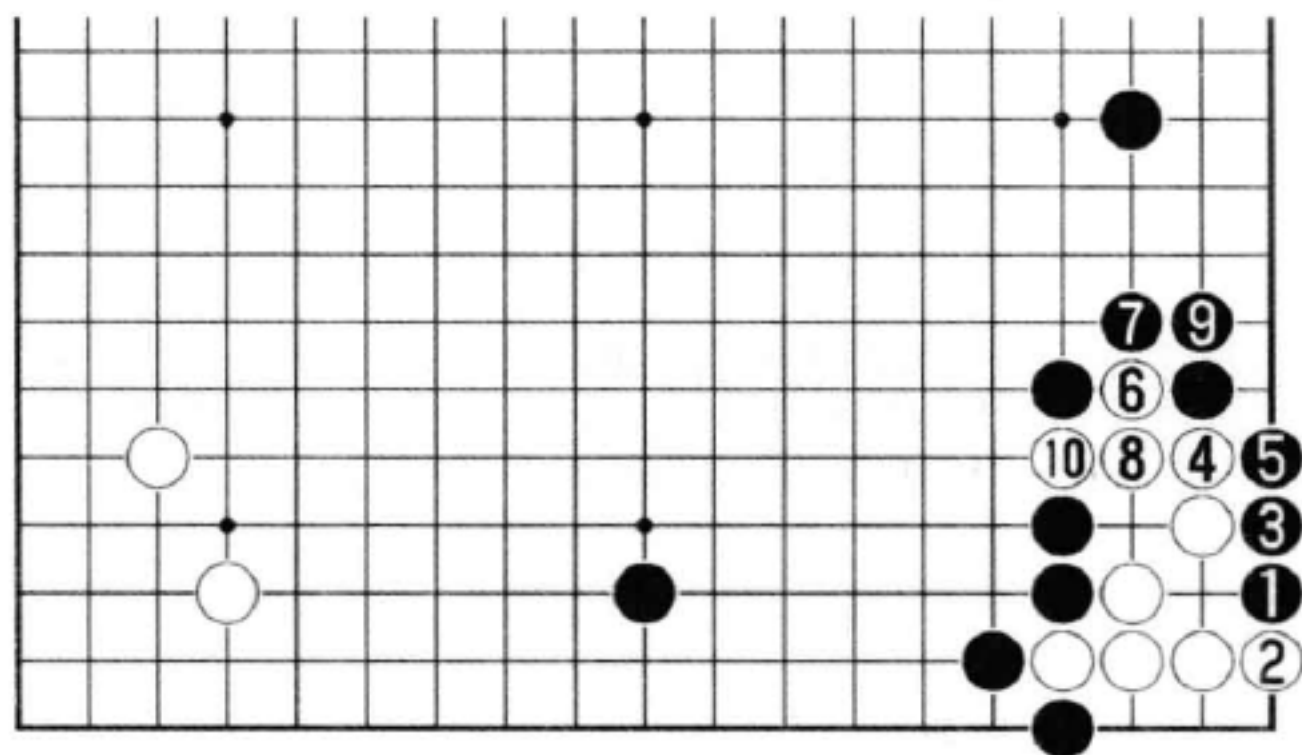
若在角上活棋，白3尖好，黑4后，5、7扳虎即活。



2 图 *

3 图 (无理)

黑1点入，企图杀白，以下至白10冲出，黑无理甚明。

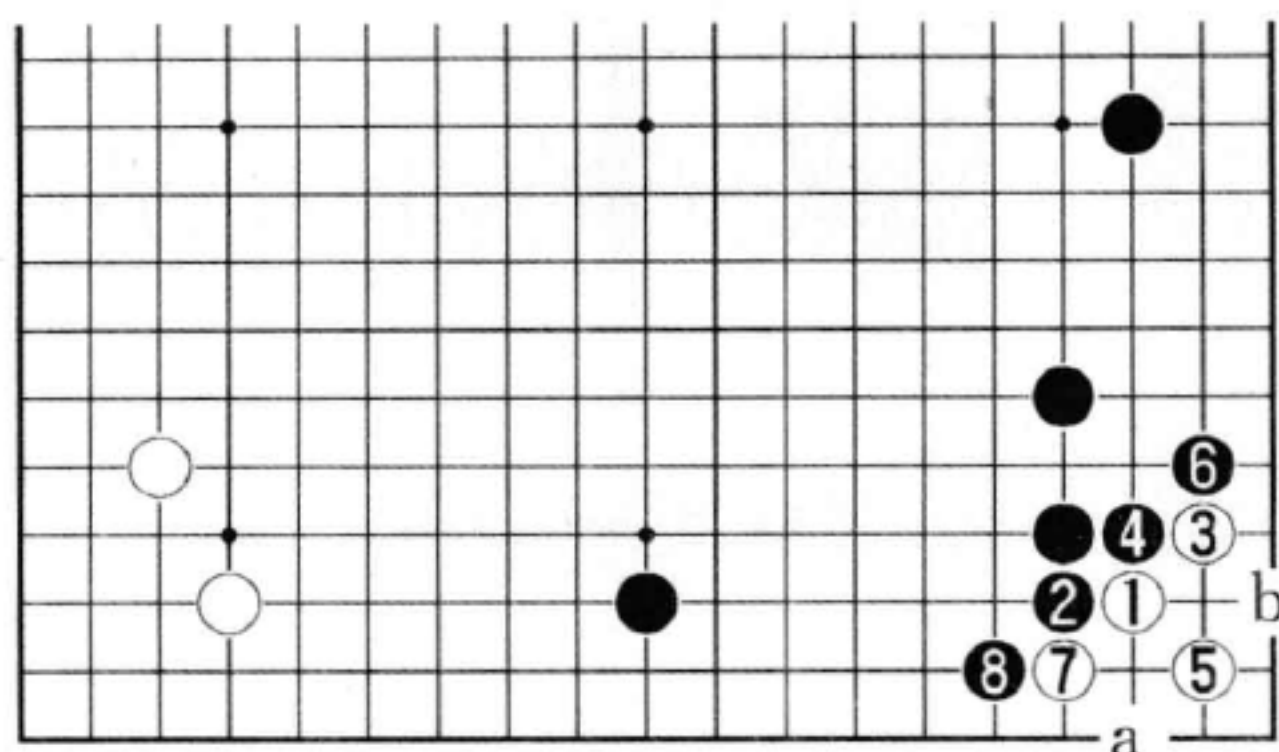


3 图



4图 (强硬)

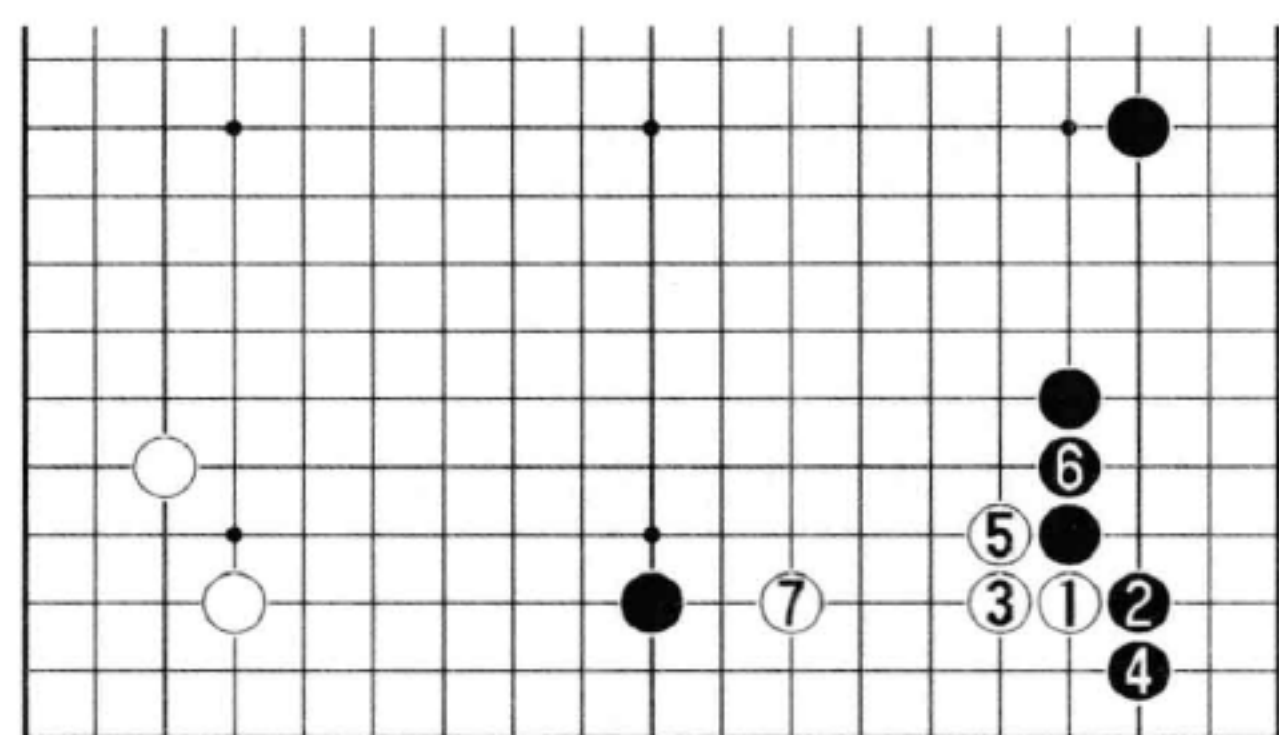
黑4态度强硬。
然而黑8后，白无论
走a位还是b位，总
能活棋。



4图*

5图 (掏边)

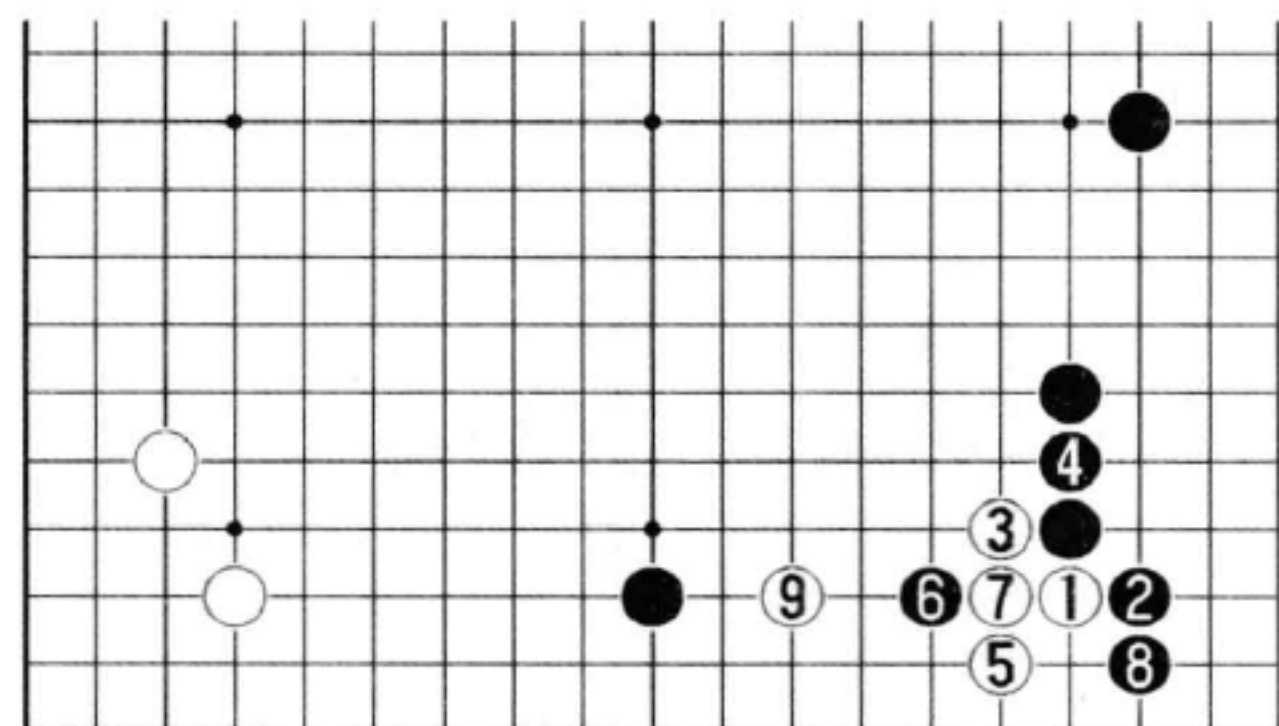
白1托角时，黑
2内扳以下至白7，
白掏边很大。



5图*

6图 (虎)

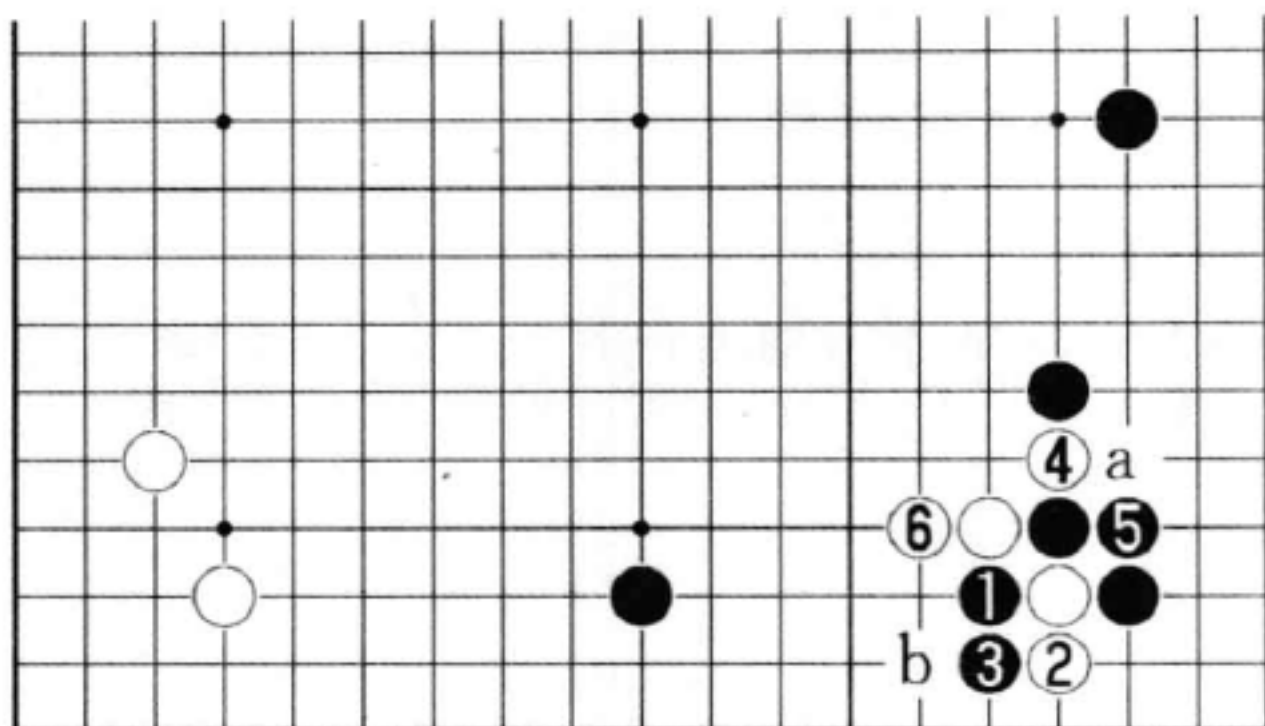
白也有3扳、5
虎的下法。



6图

7 图（整形）

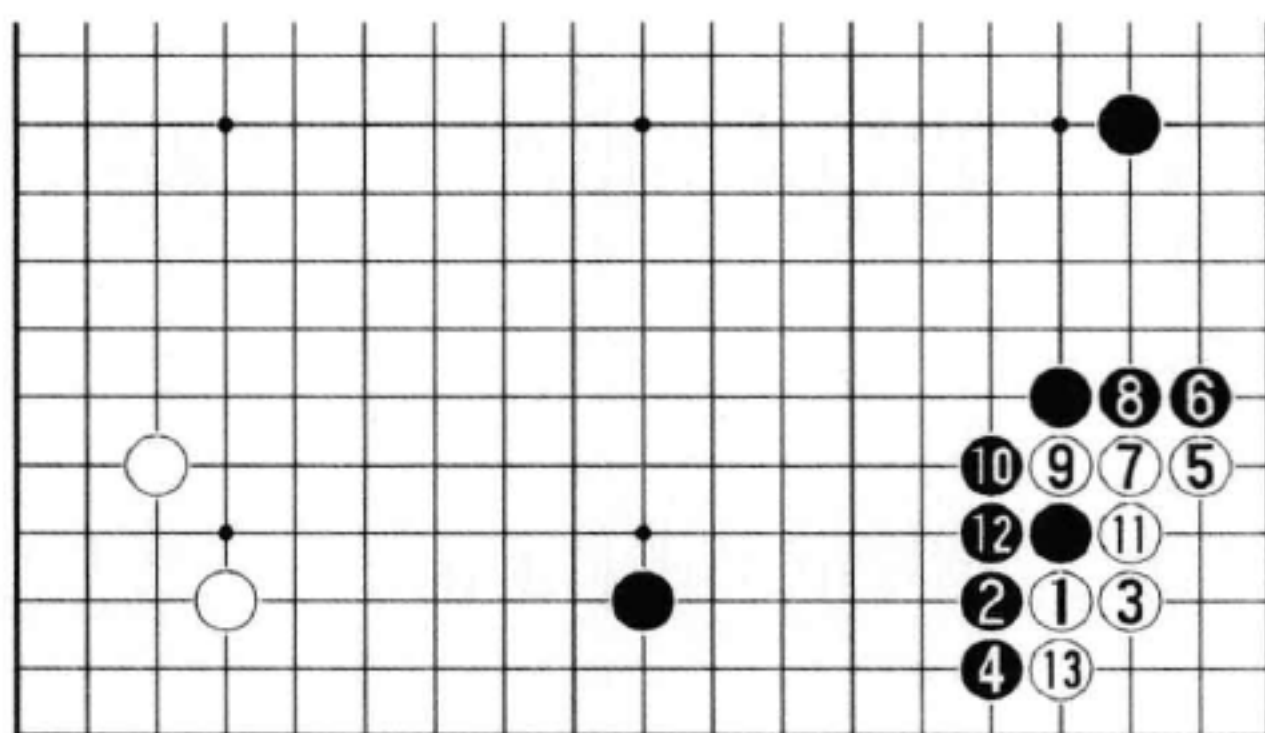
黑若走 1、3 的变化，则白 6 之后，a、b 二点，白必得其一。



7 图

8 图（取外势）

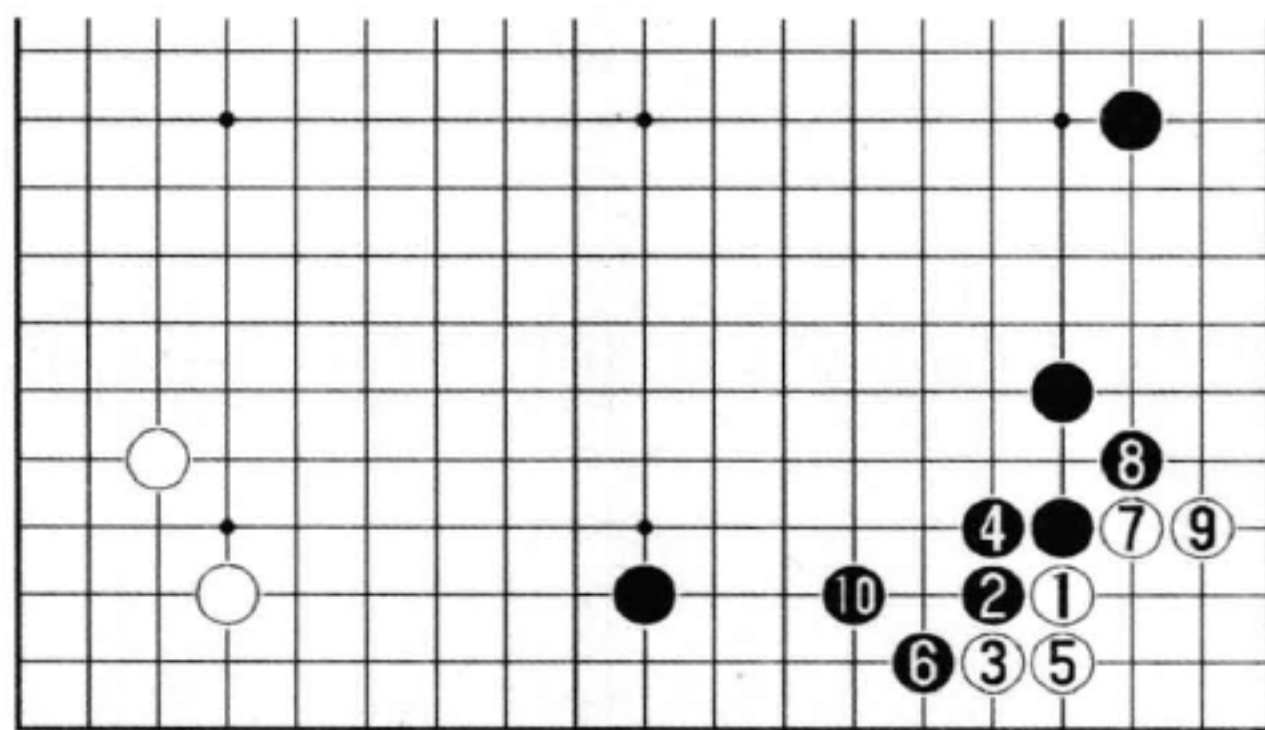
黑 2 外扳旨在取势。白在角部可以轻松做活。



8 图

9 图（留有缓气劫）

白 3 反扳以下至黑 10，此形前面已经出现过，今后角部留有缓气劫。

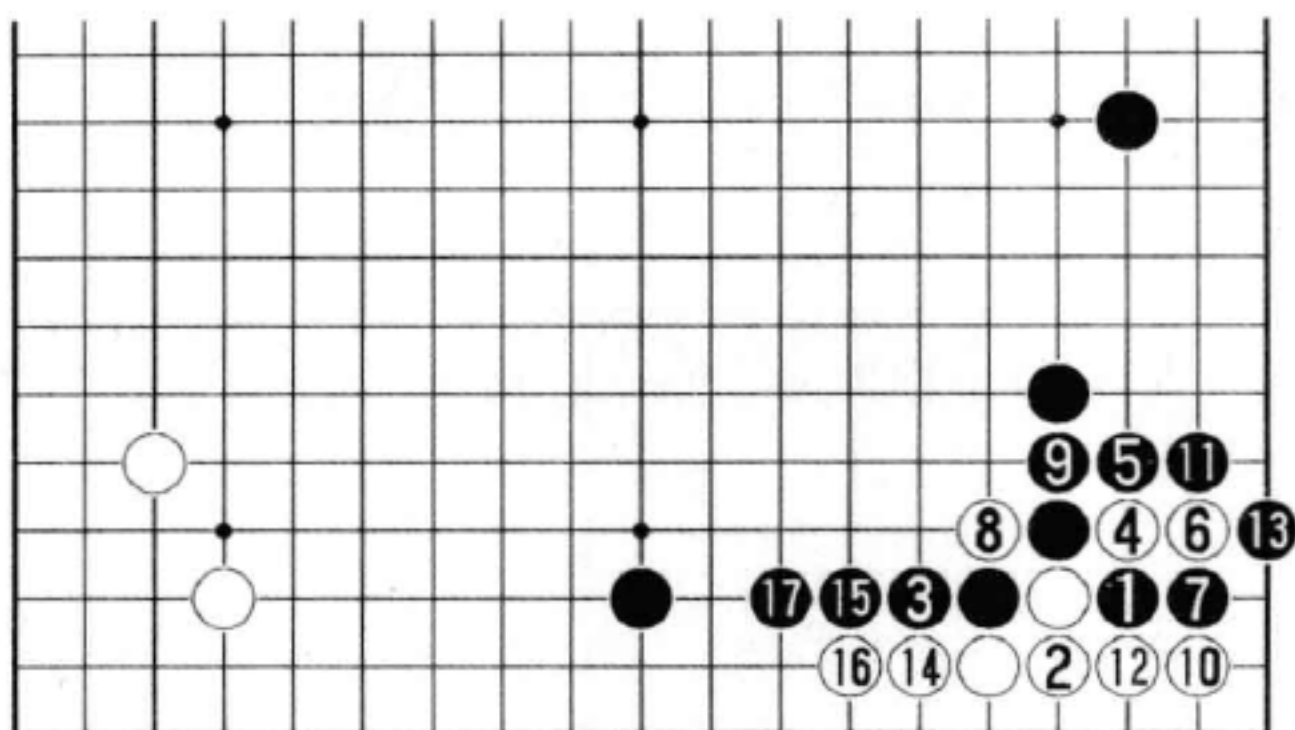


9 图



10 图 (实利)

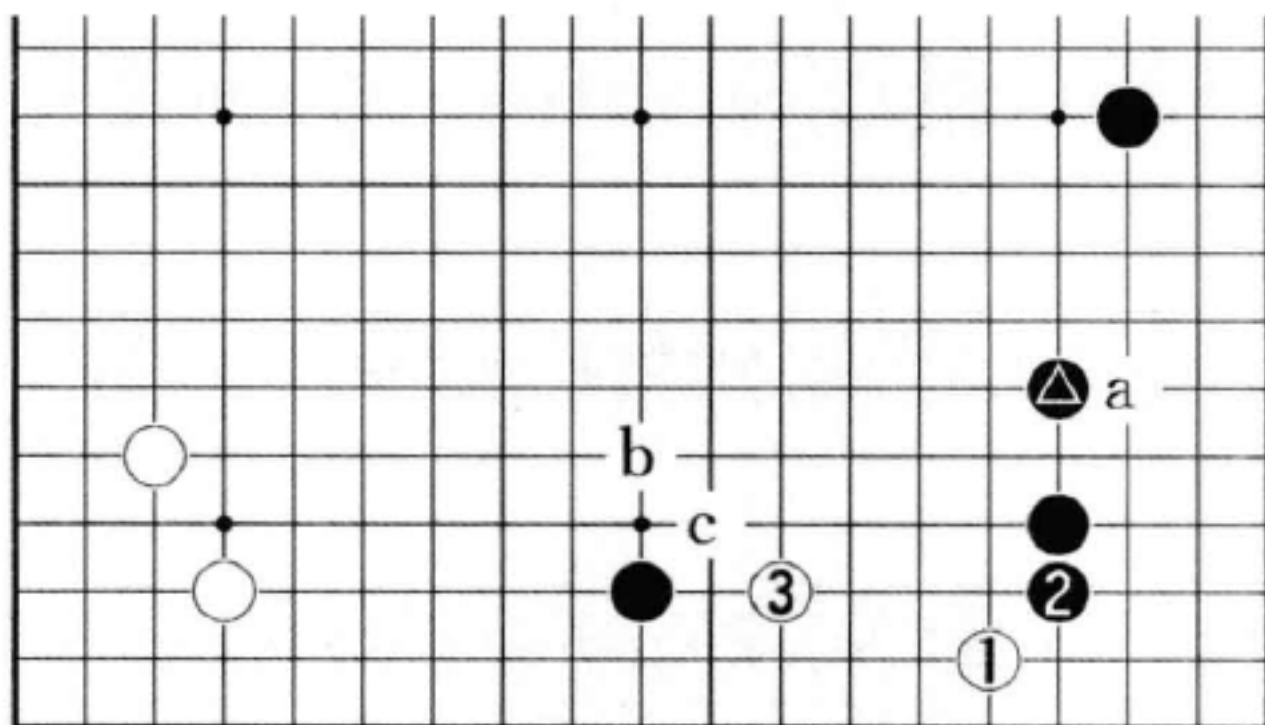
黑若走 1、3，
则白 4、6 弃子，以
下至黑 17。形成实
利和外势的两分
结果。



10 图 *

11 图 (平安)

白 1 低挂，其用
意是尽快求安定。但
因为▲子是在高位，
故黑的攻击力必然比
在 a 位小飞强。



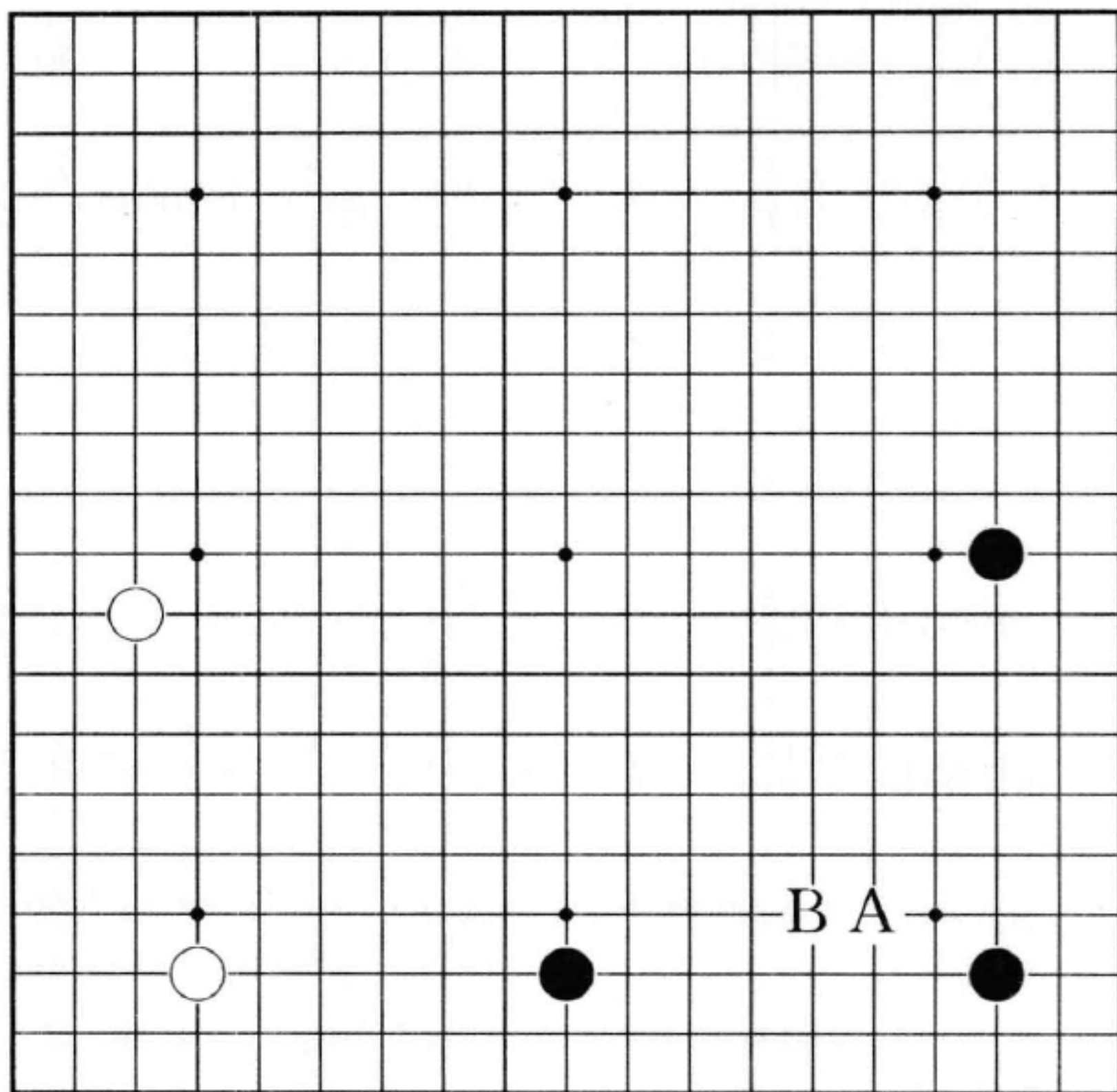
11 图

〔要点〕

黑以星位为中心两翼张开后再于角上一间关，形成了宏大的立体模样。白棋是从上面浅消，还是深入掏空呢？颇使人困惑。

若浅削，则除了 11 图中 b 位镇之外，当然也可以考虑在 c 位肩冲。若打入，则如上所示，应该直接深入到角部，切忌中途半端。

第6型



白 先

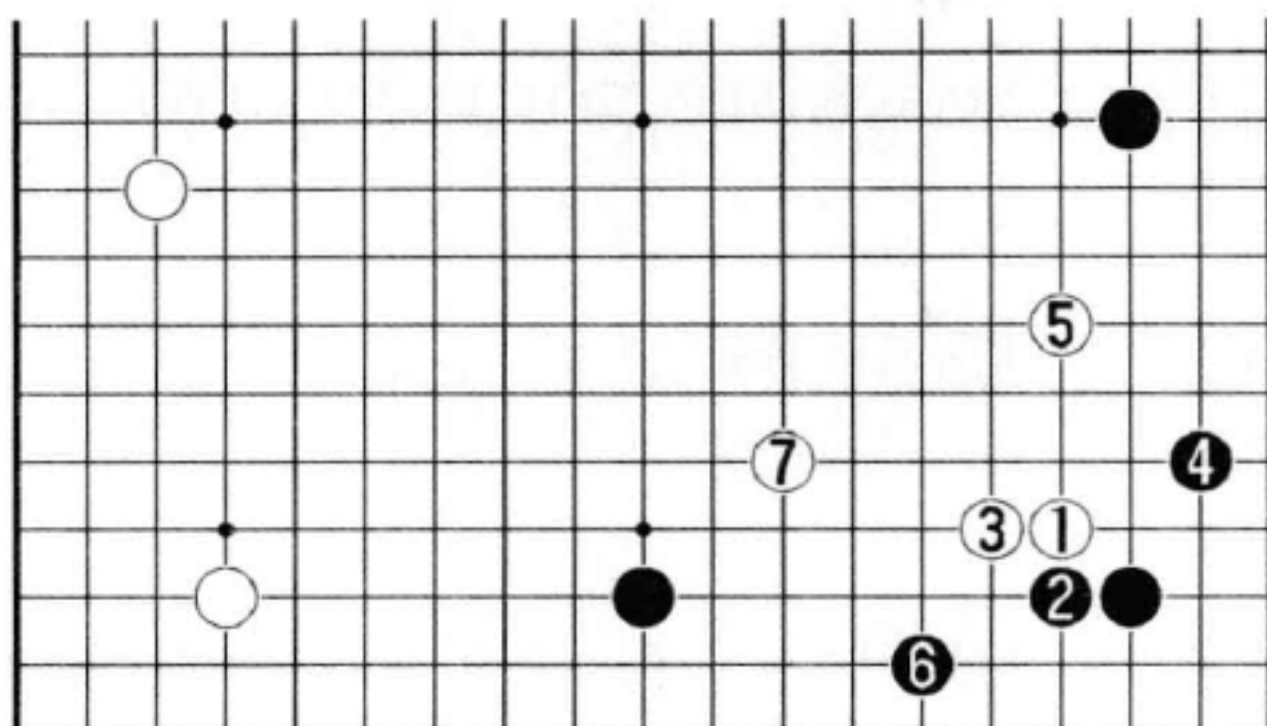
迄今为止的图例，都是以星位为中心展开的模样。星位模样的弱点是：一旦被对方打入三三，似有实地不足之虞。本型是三三两翼张开的模样。三三模样的弱点在哪里呢？请考虑侵消的手段。

此外，若黑先，则在 A 位或 B 位围补，棋形很生动。



1 图 (肩冲)

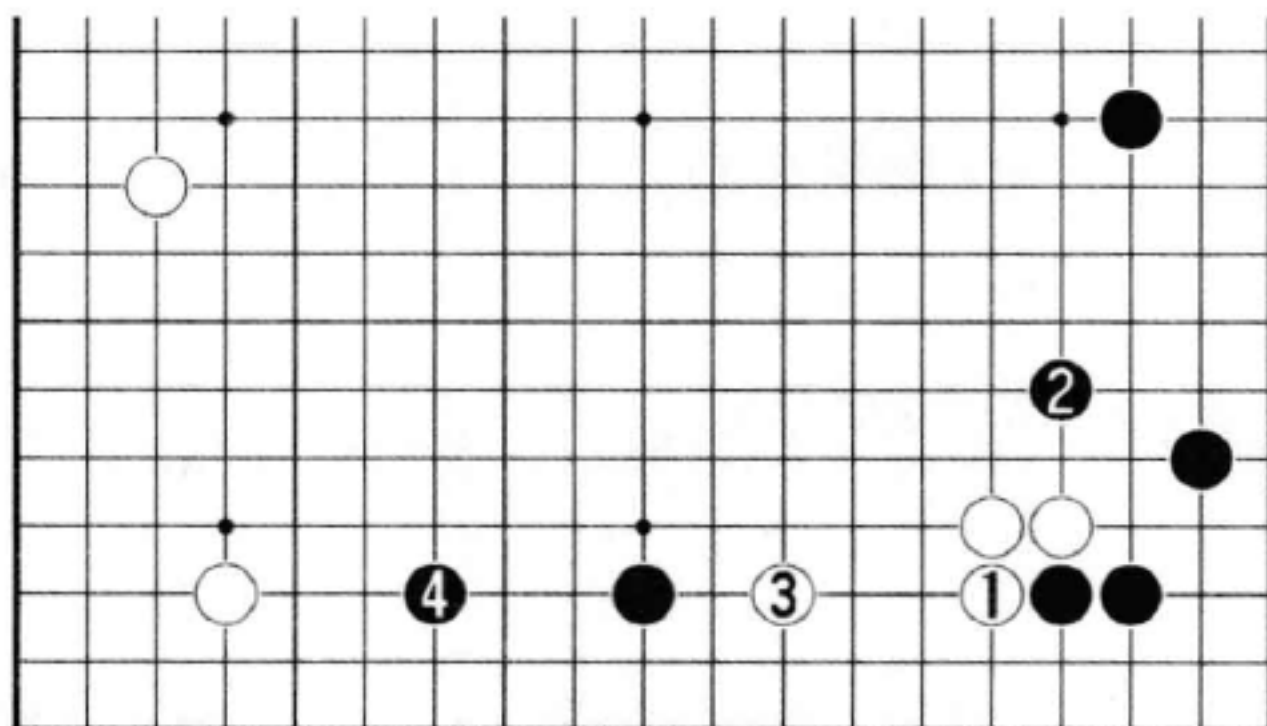
白1肩冲侵削恰到好处。这是三三定式。



1 图 *

2 图 (挡)

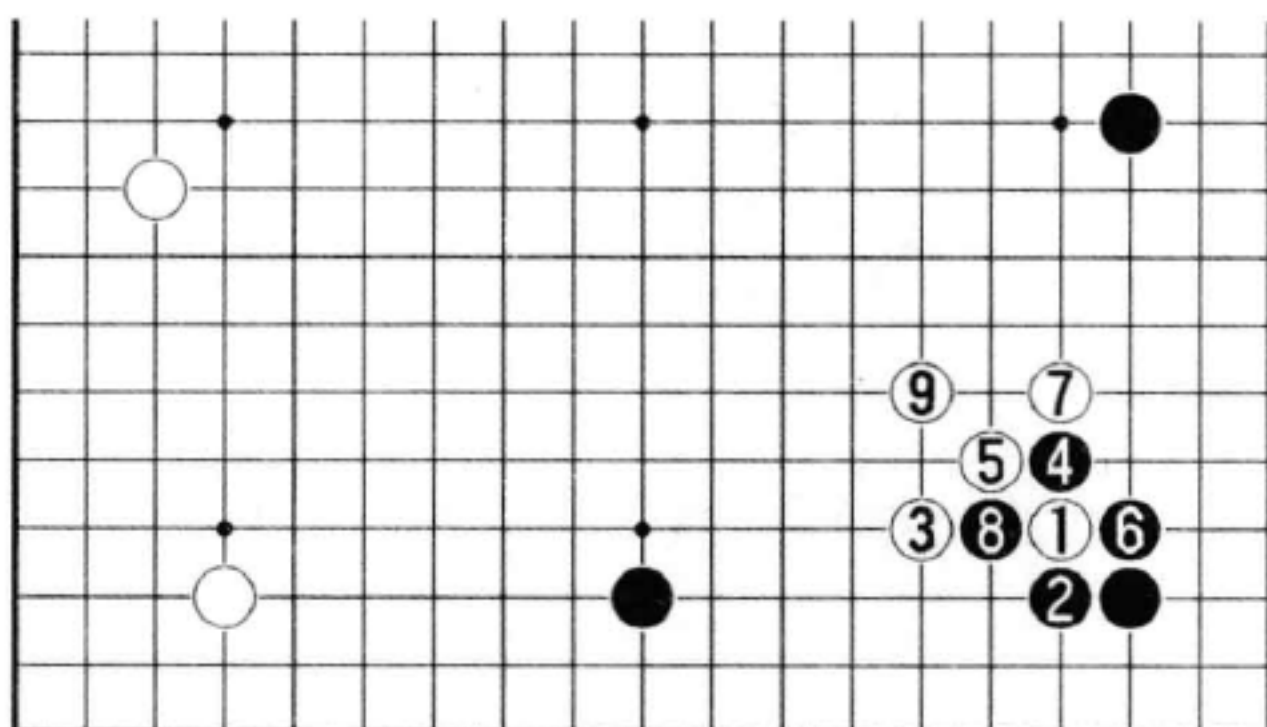
白1也可曲挡，黑2飞起，也是常见下法。



2 图

3 图 (轻灵)

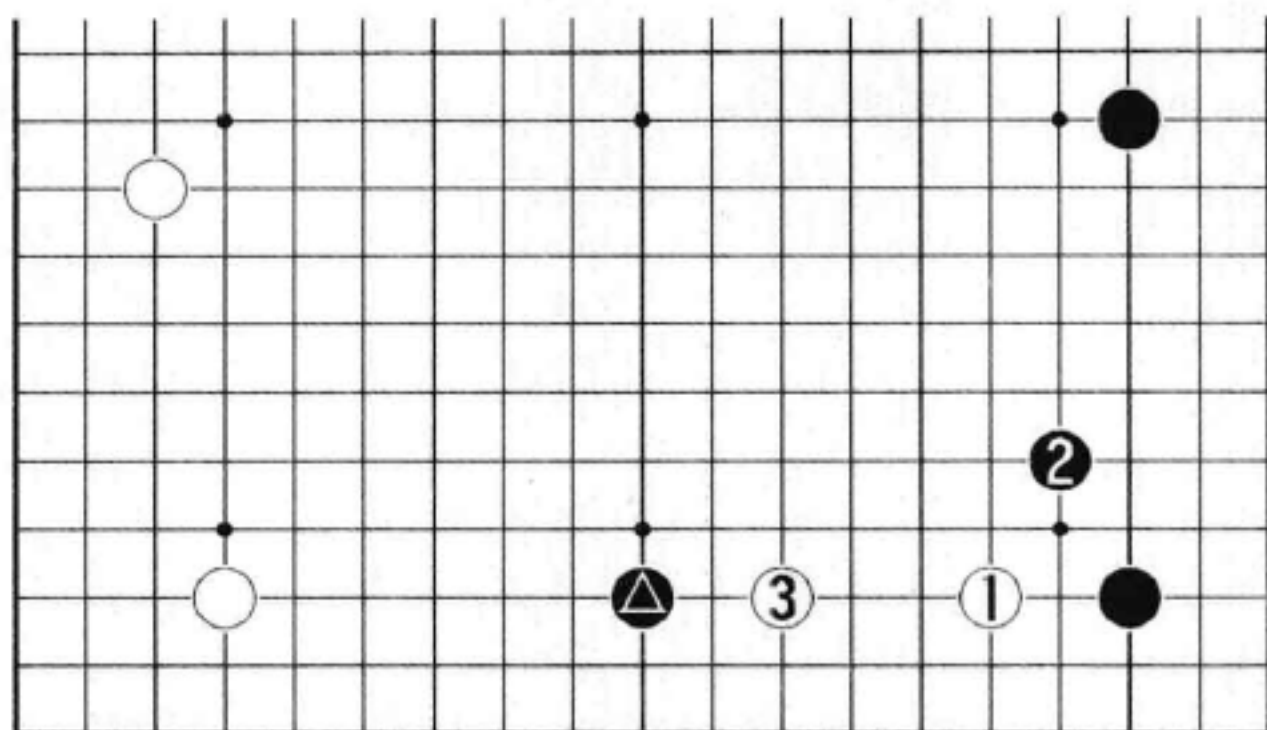
白3跳，着法轻灵。以下至白9，防止了黑模样立体化。



3 图

4图 (局促)

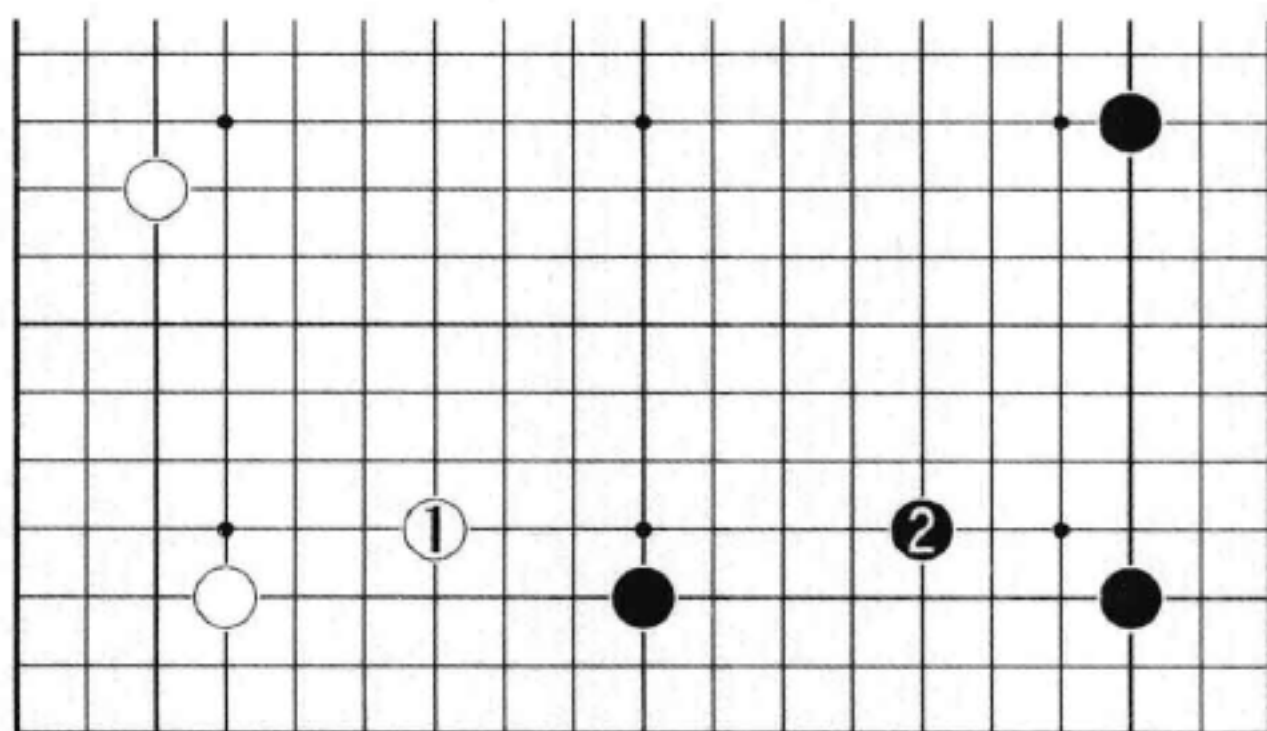
白1、3虽然不失为堂堂正正的下法，然而黑△正好逼住白的拆二，白棋稍感局促。



4图

5图 (立体化)

白1不肩冲三三，而让黑在2位补一手，黑模样顿时膨胀呈立体形状。



5图

〔要点〕

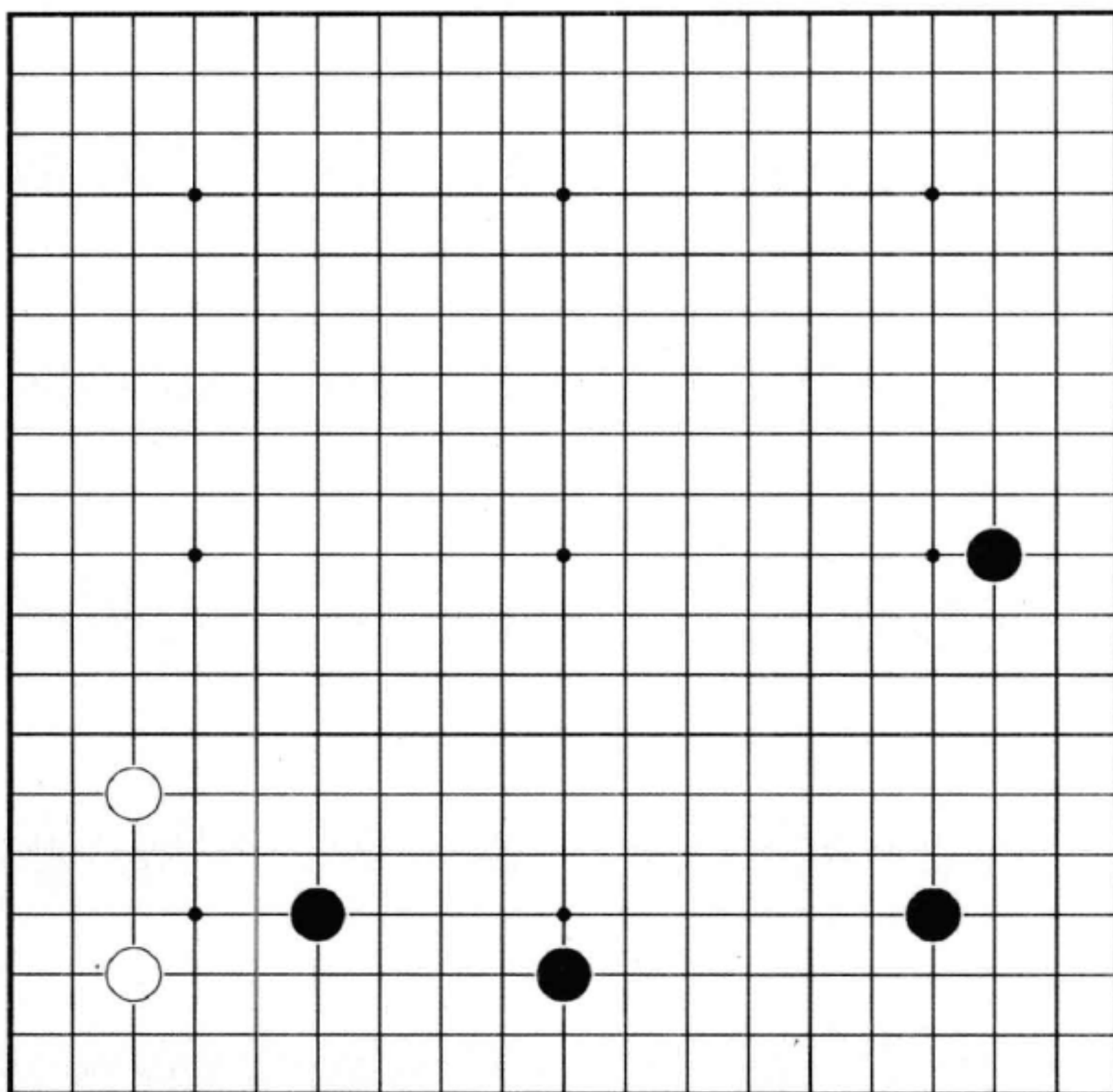
以三三为中心的模様，只是位置偏低而已，对方从上面来侵削，也没有什么大不了的事。

一般的原则是：对三线为中心的模様要从上面侵削。

对四线为中心的模様要从深处打入。



第7型



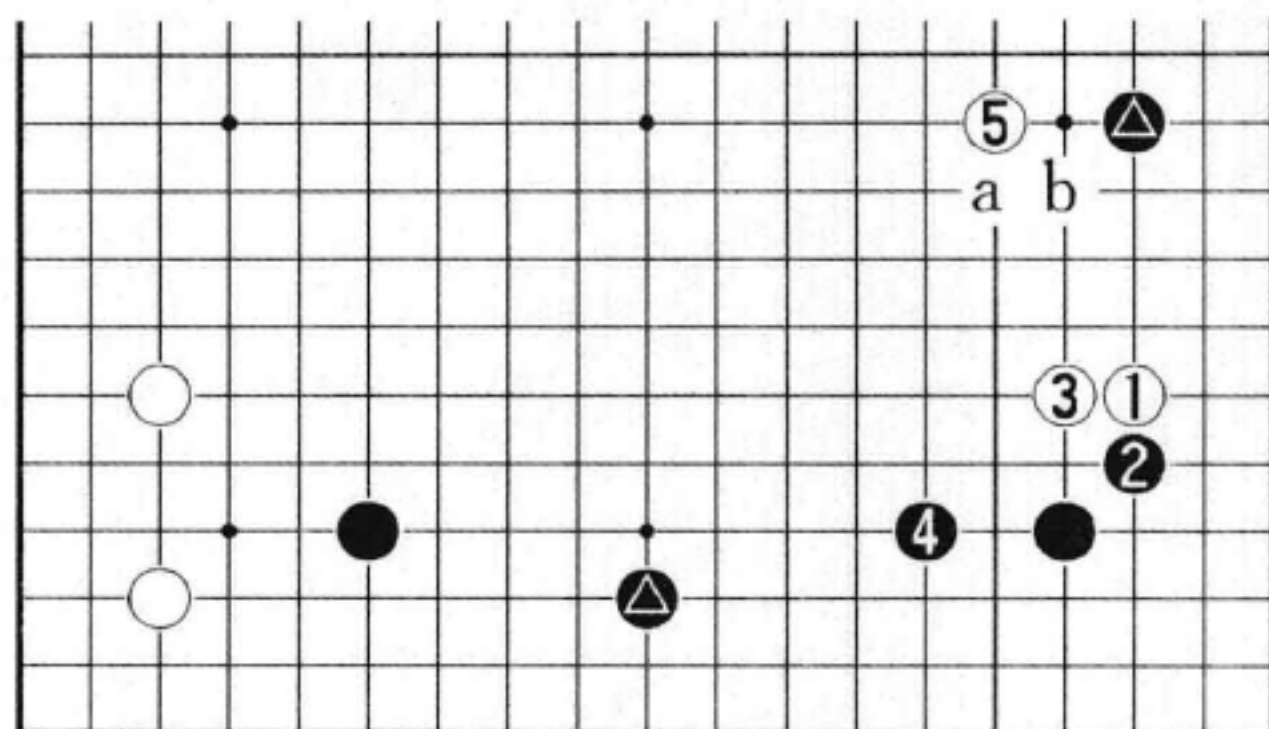
白 先

上型白棋肩冲三三，恰如其分地侵削了三三模样。本型是右下黑星位两翼展开的模样。姑且不论左边情况，白棋应该怎样侵削呢？

本型白棋有各种各样的侵削手段，哪一手棋都有其自身的价值，故说不上哪个是正解。

1 图 (挂角方向)

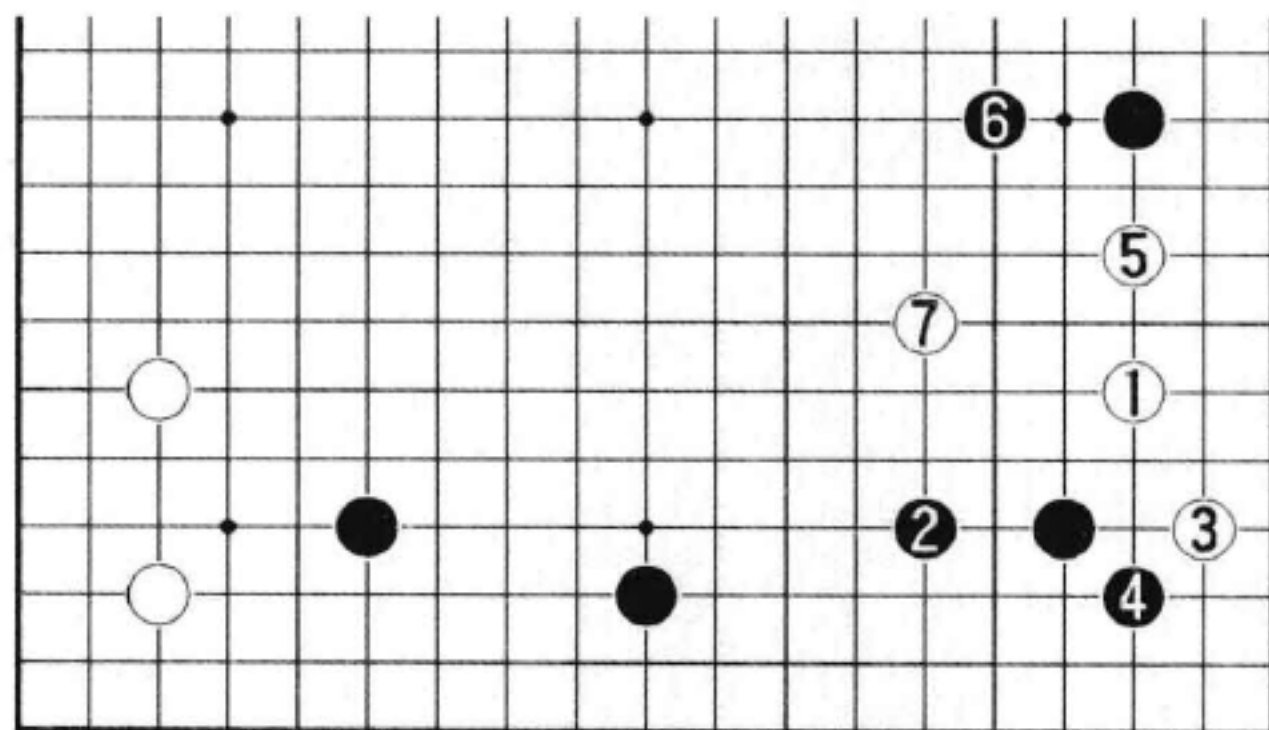
比较右边和下边
△两子的强弱，如右
边△子较弱，则白1
挂角，行棋方向正
确。白5也可下在
a、b等处。



1 图 *

2 图 (缓手)

黑2不尖顶，允
许白棋悠然地3位
飞、5位拆一生根，
黑稍迟缓。



2 图

3 图 (常型)

黑△在高位时，
黑2至白5是常型。
之后，黑可在a位或
b位继续攻击。

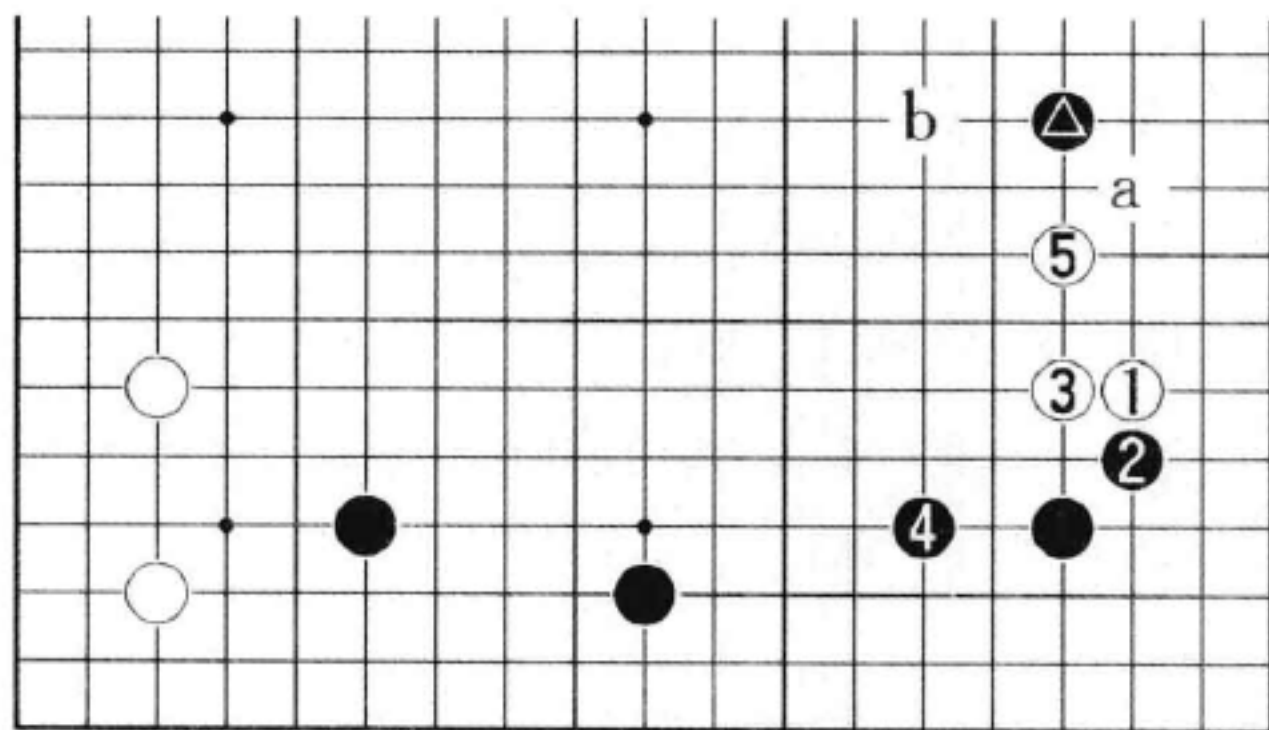
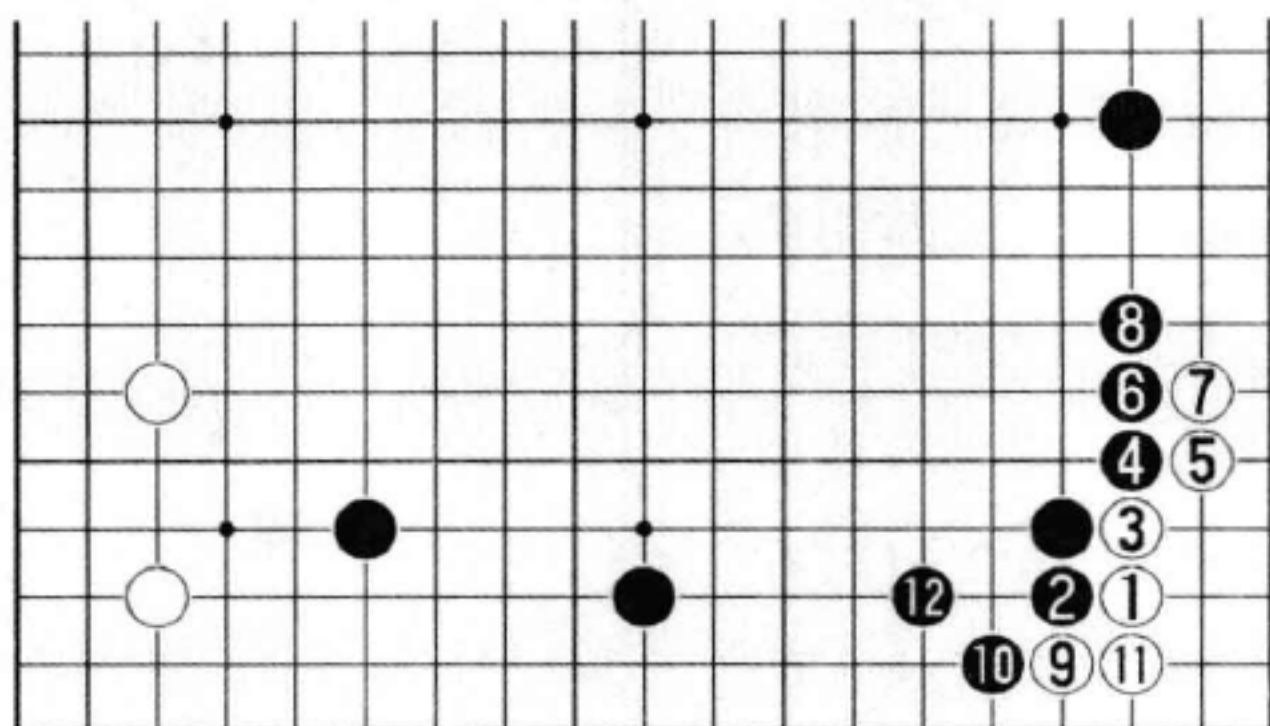


图3 * 《类型》



4 图 (简明)

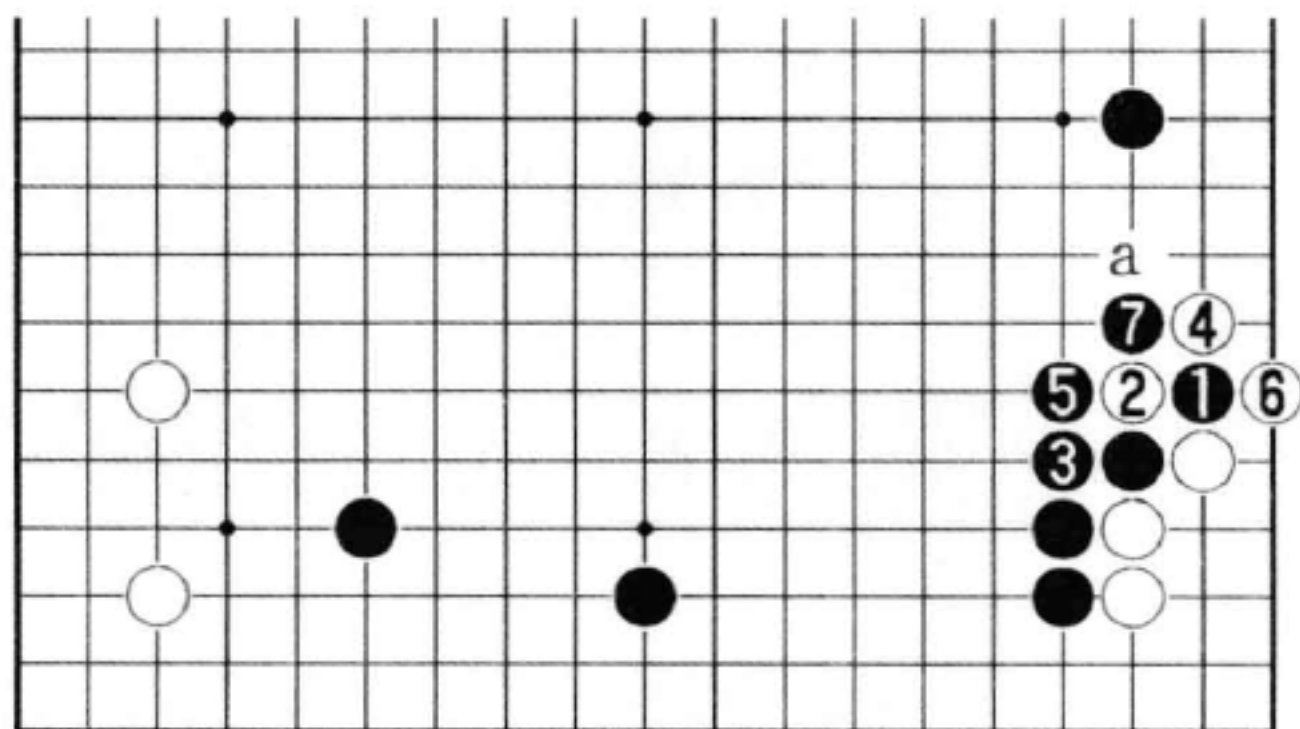
白 1 点三三简明。三三空虚正是星位两翼展开的弱点所在。黑 2 从宽处挡正确。



4 图 *

5 图 (先手)

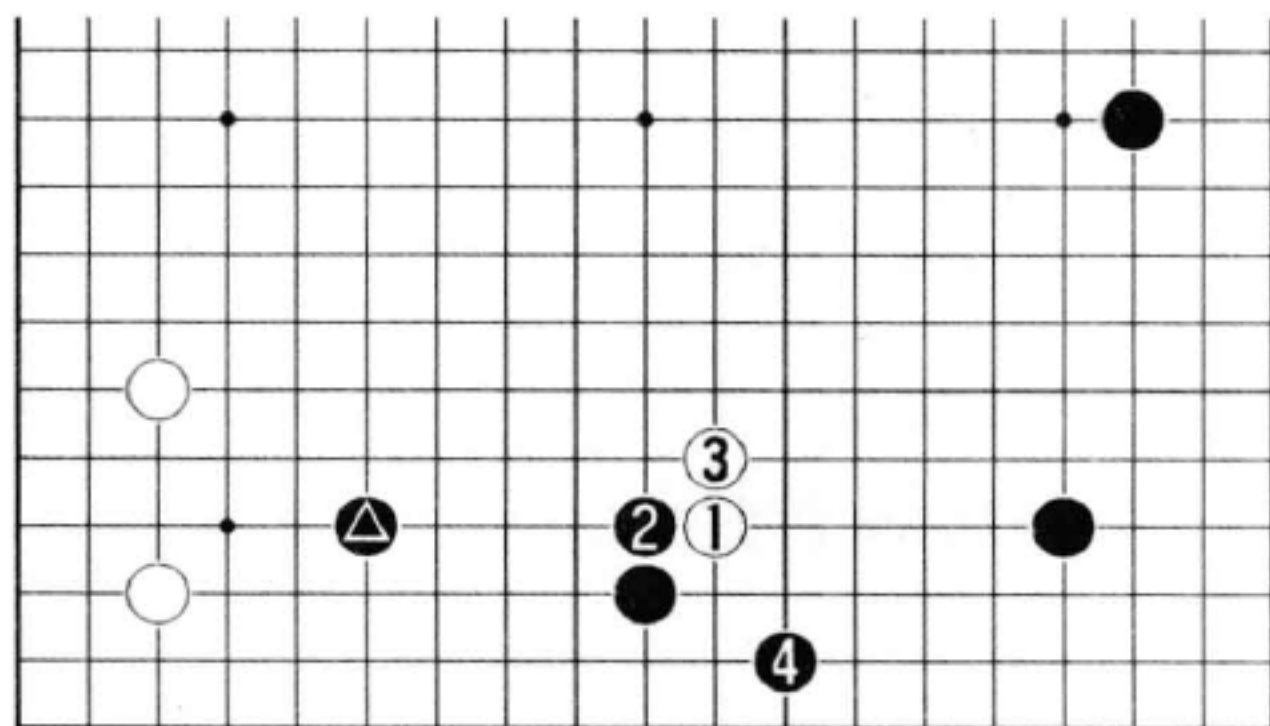
上图黑 6 改下 1 位连扳，白 8 若粘住，则黑得先手。但是，白 8 也有不粘而在 a 位打的变化。



5 图 *

6 图 (浅削)

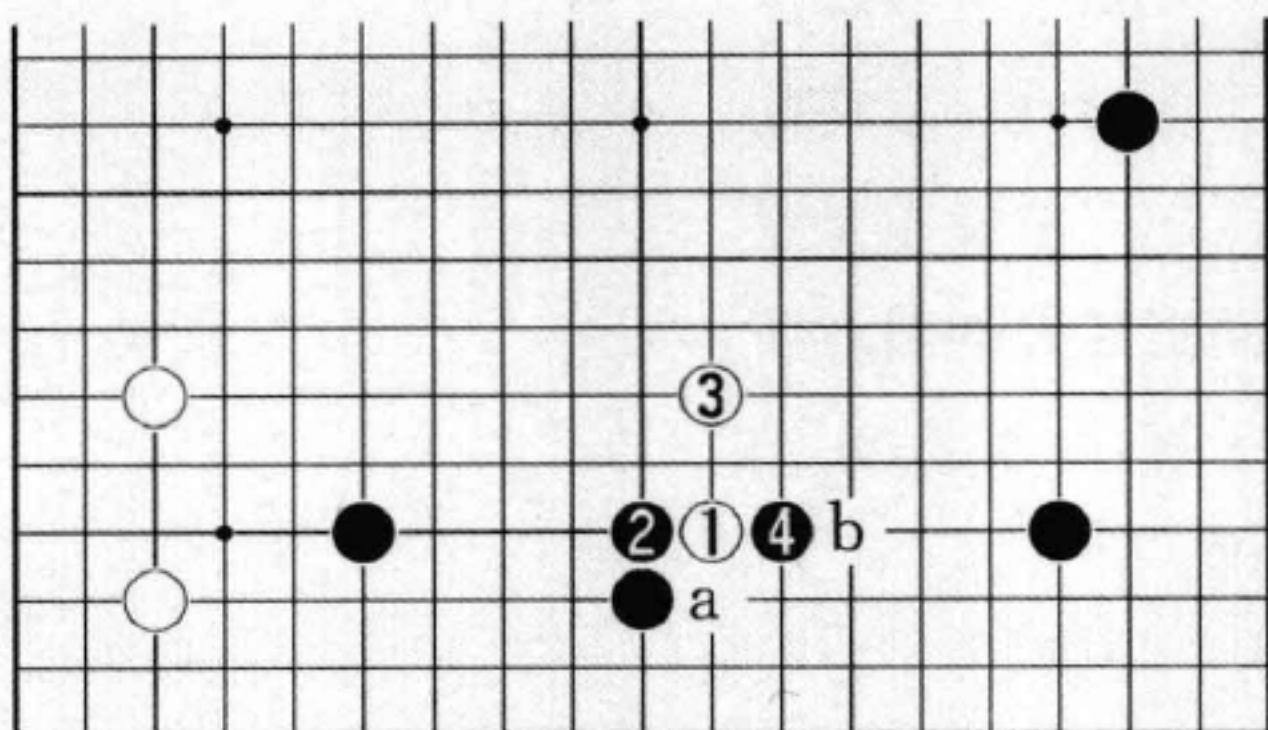
白 1 肩冲时，黑 2 长、4 飞。如果 △ 子幅度宽广，白肩冲的下法就有问题了。



6 图

7 图（轻灵）

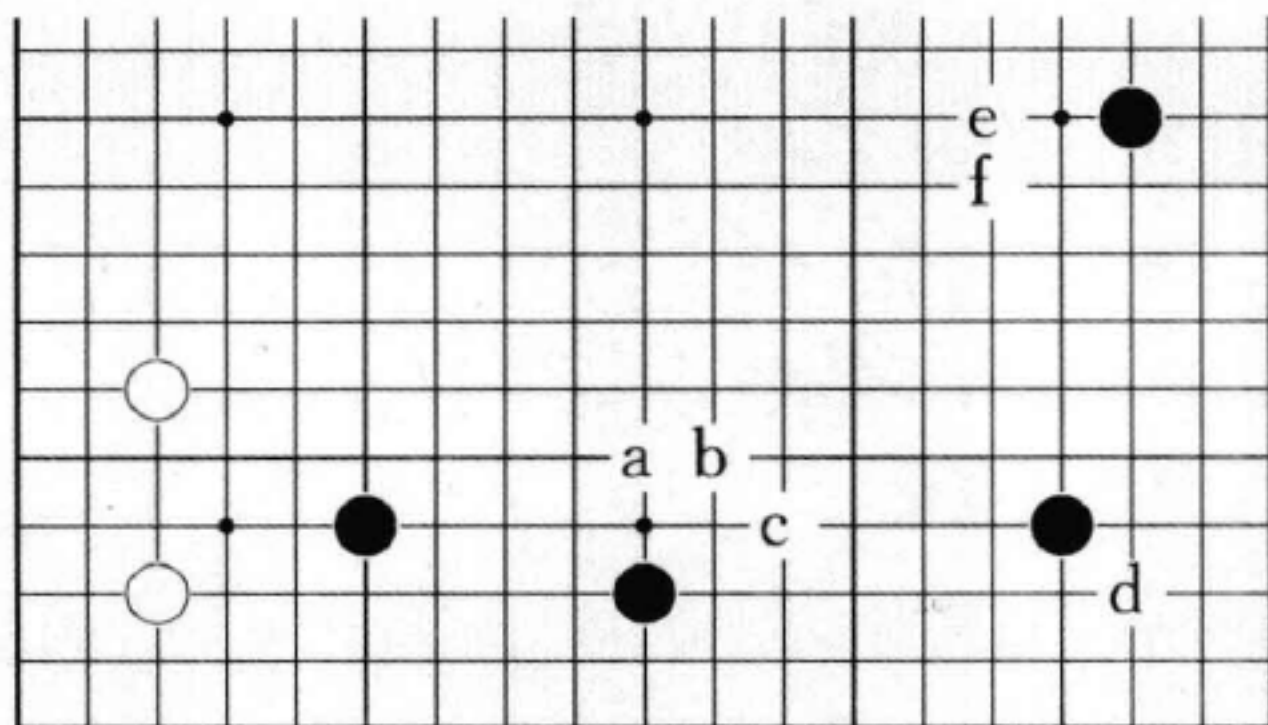
白 3 跳，轻灵。
对黑 4 夹，白即使脱先，也已达到了浅消的目的。不过黑地也巩固了。黑 2 也可在 a 位爬，白则在 b 位跳或 4 位长。



7 图

8 图（其他的侵削）

白在 a 位或 b 位浅削时，黑若在 c 位应，则白再顺调于 d 位点三三。右边 e、f 也是同理。



8 图

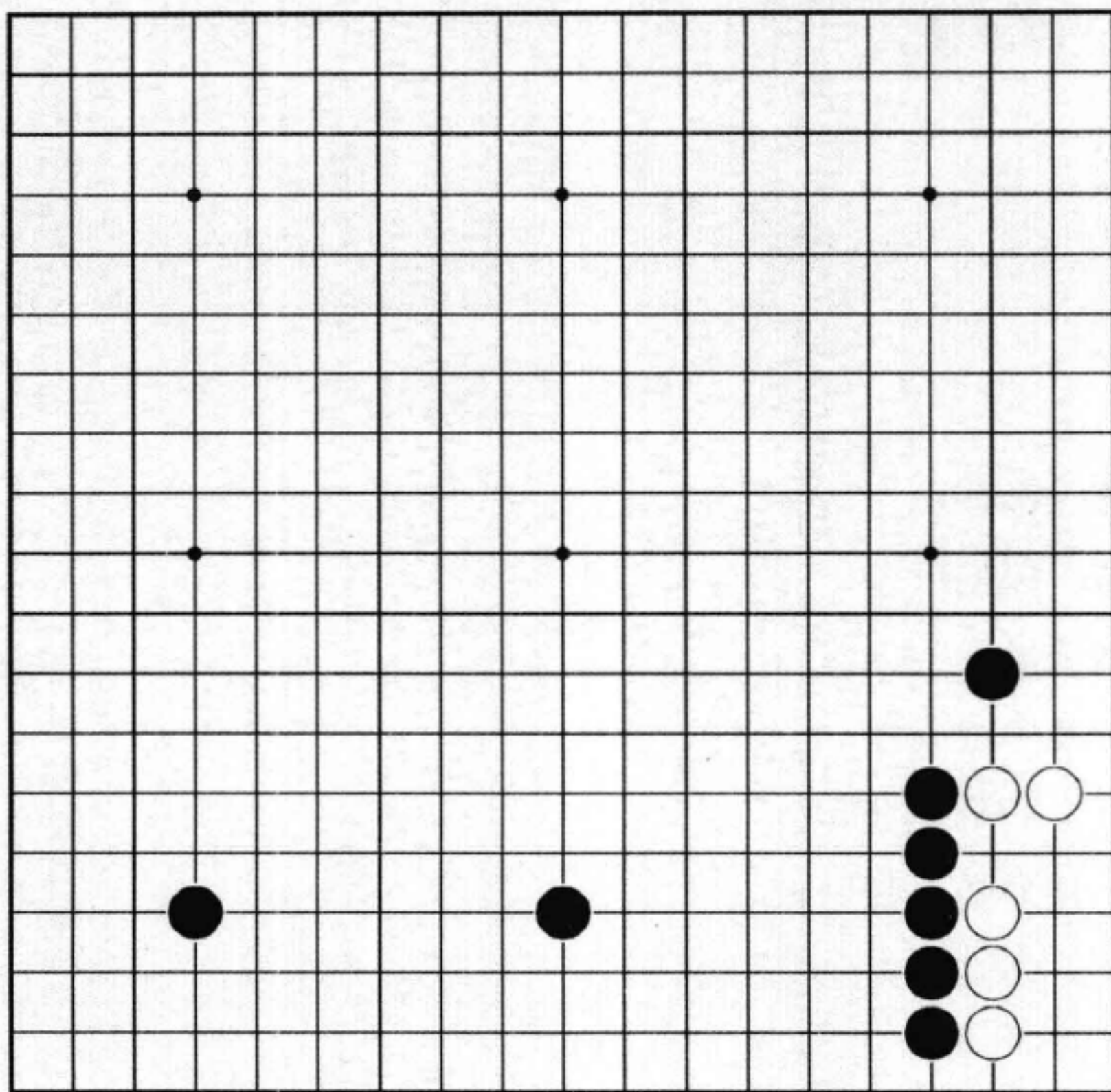
〔要点〕

以上简单地研究了此型的一些变化。下面总结三条要领。

1. 对星位两翼展开的模样，通常在三三打入。
2. 应该在对方薄弱处挂角，这样有利于今后的战斗。
3. 在边上肩冲或镇，也是重要的方法。



第 8 型



白 先

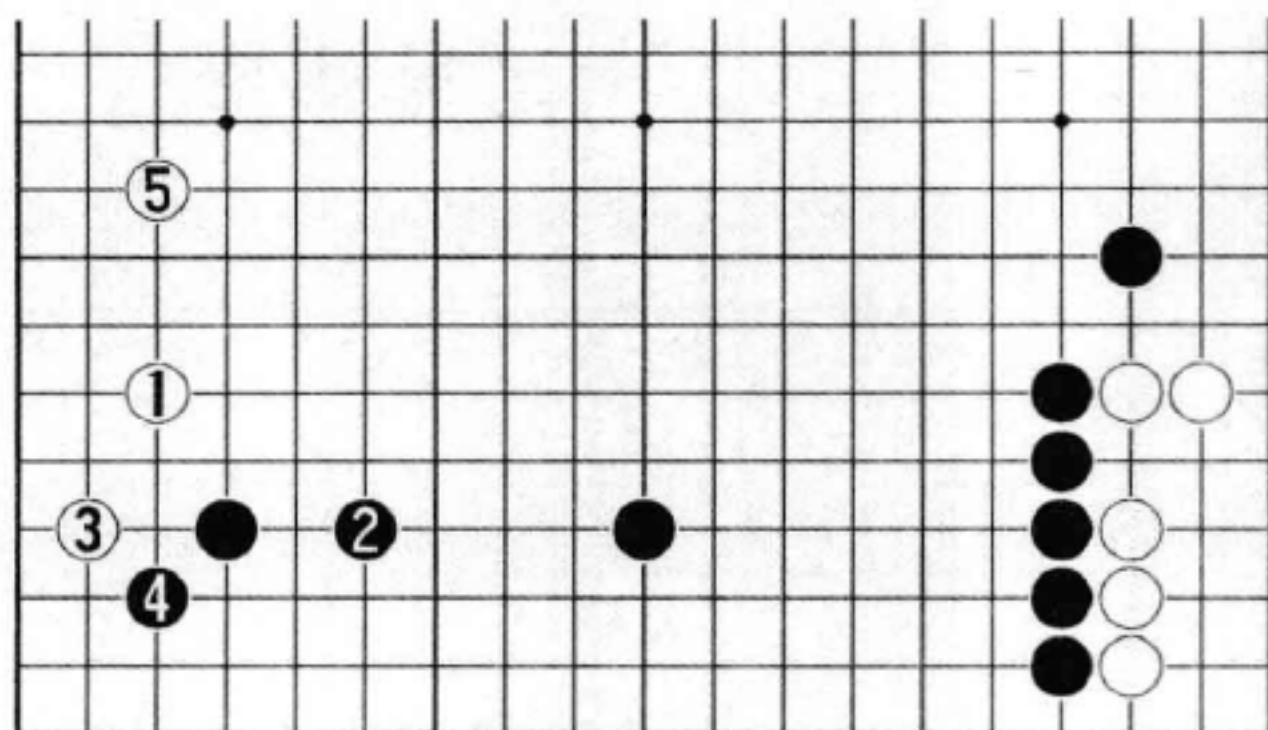
这是三连星布局常型。对如此宏大的模样，采用怎样的思考方法好呢？

仅就下边的局部，并不能得出正解。白棋有各种打入和侵消，自然是各有利弊。



1图 (稳当)

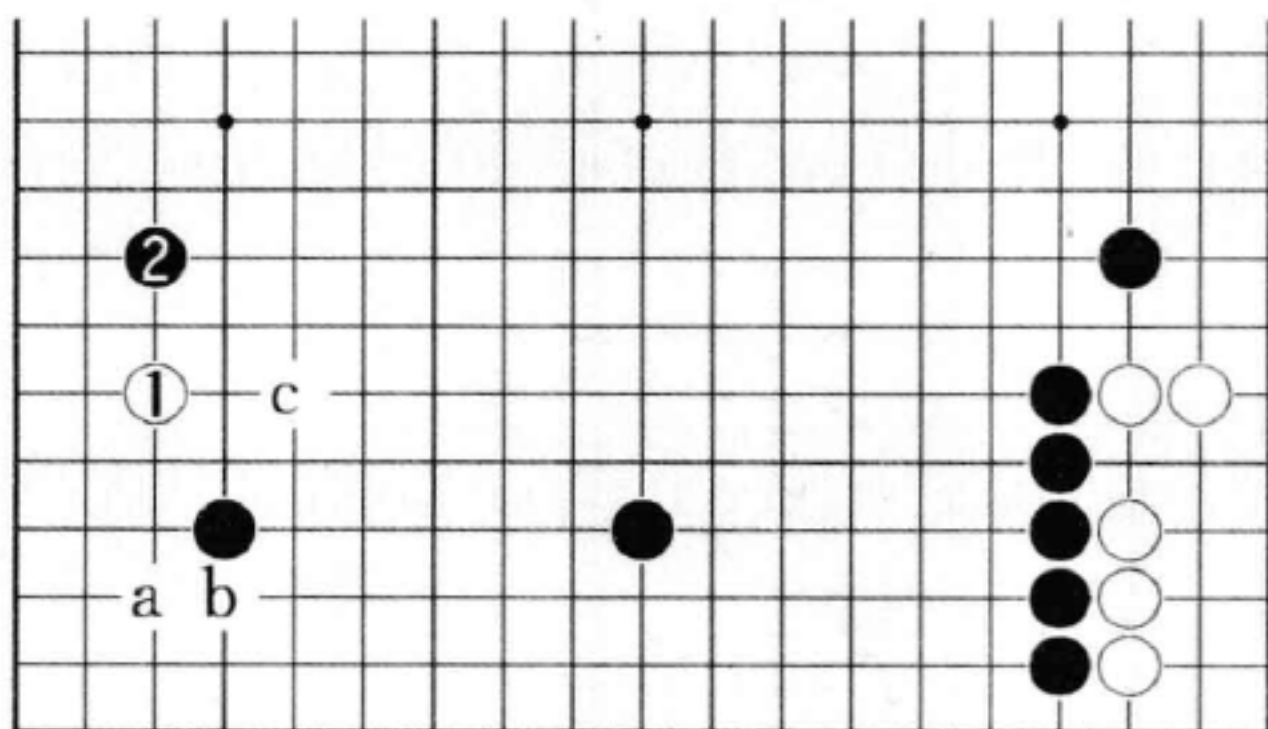
白1从外侧挂角，稳健。白3飞、5拆二，白无不满。



1图*

2图 (构思)

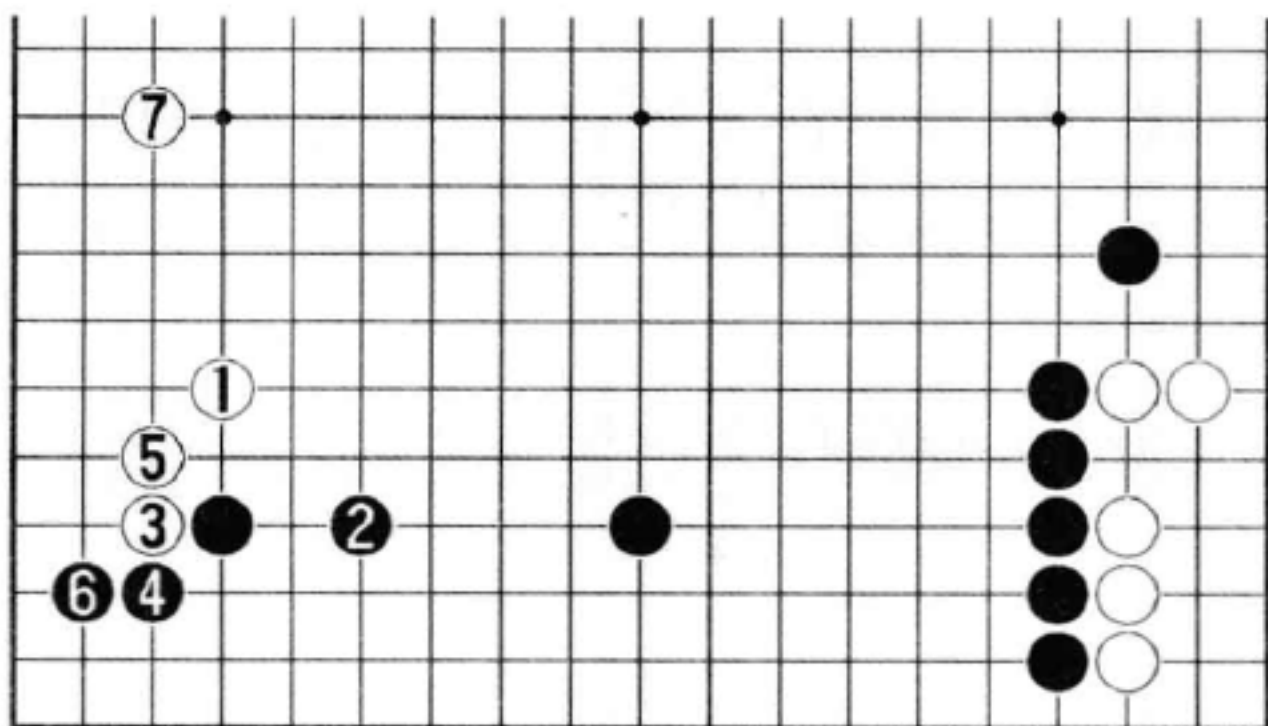
但是，黑棋可以在2位等夹击，白a则黑b，黑将做成强大的厚势。白若在c位关出，则势必引起战斗。



2图

3图 (场合的下法)

白若讨厌上图黑2的夹击，则于1位高挂也是一法。以下至白7，局部白损。

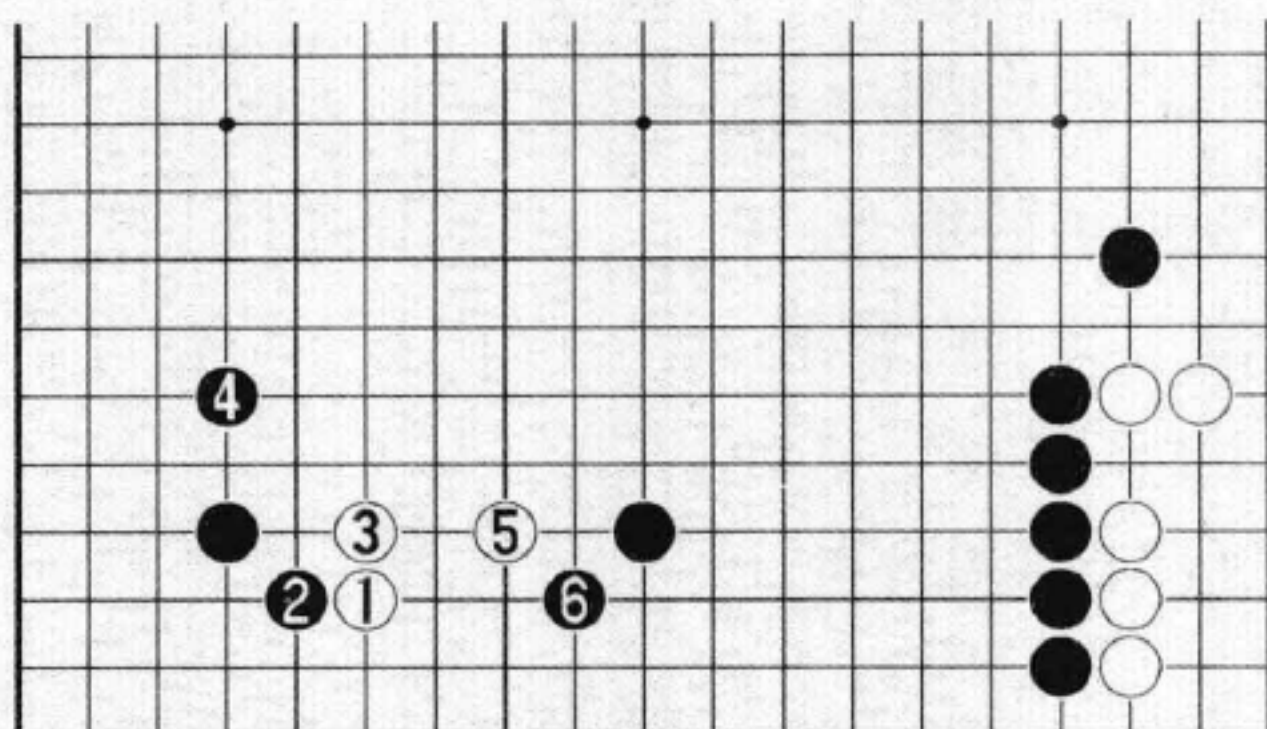


3图*



4 图 (苦战)

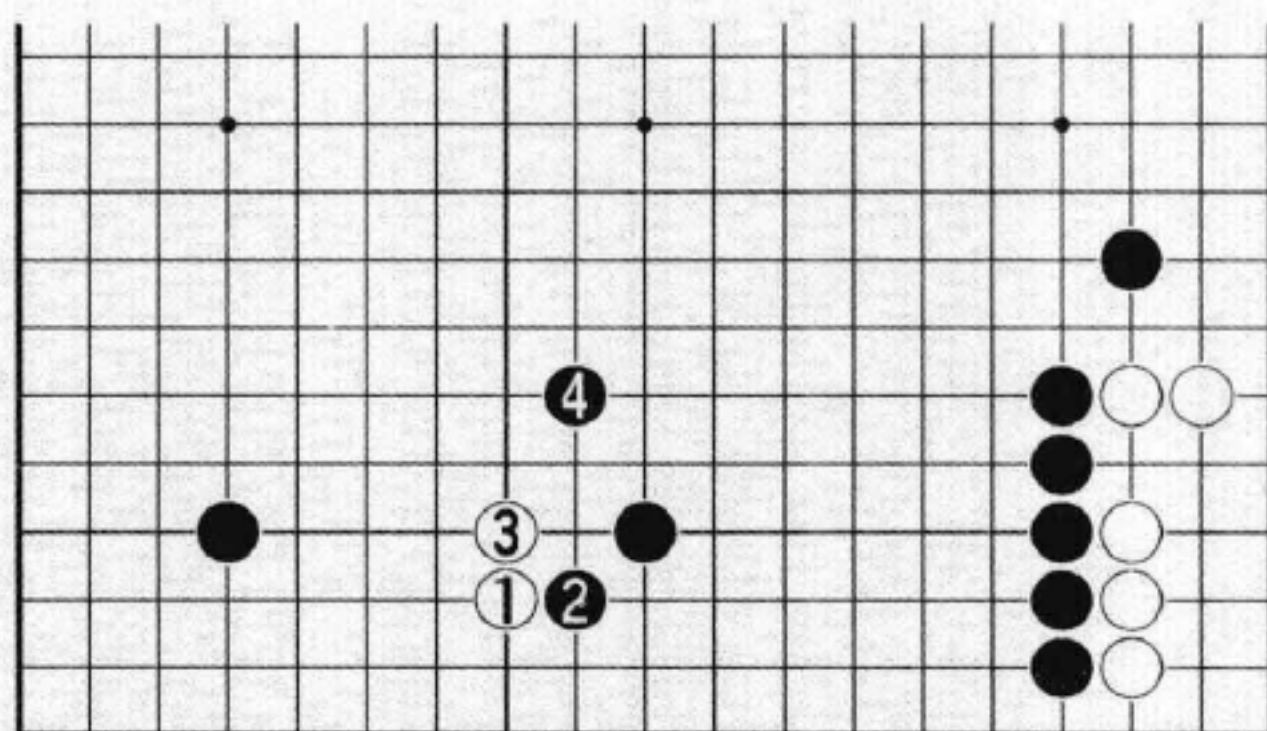
白 1 从内侧挂角，虽是场合的下法，但棋形局促，稍苦。



4 图

5 图 (攻击)

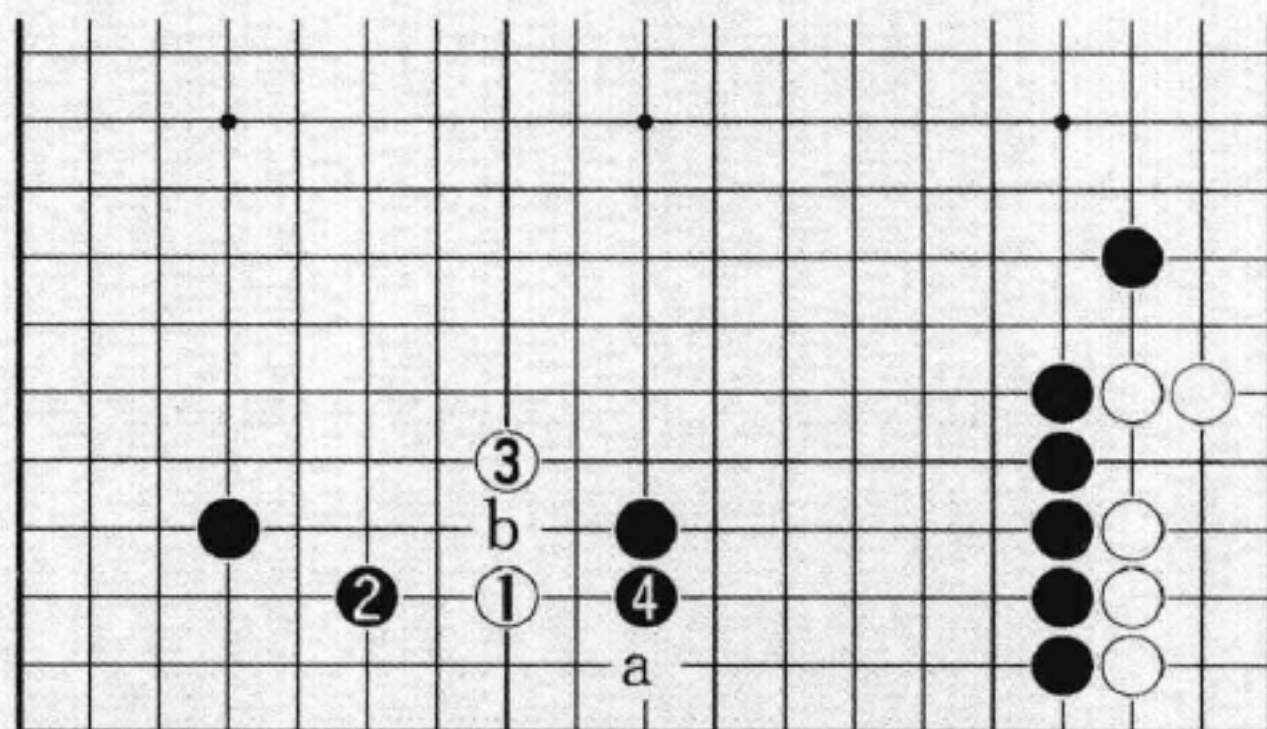
白若在 1 位打入，则黑 2、4 猛攻。



5 图

6 图 (无根)

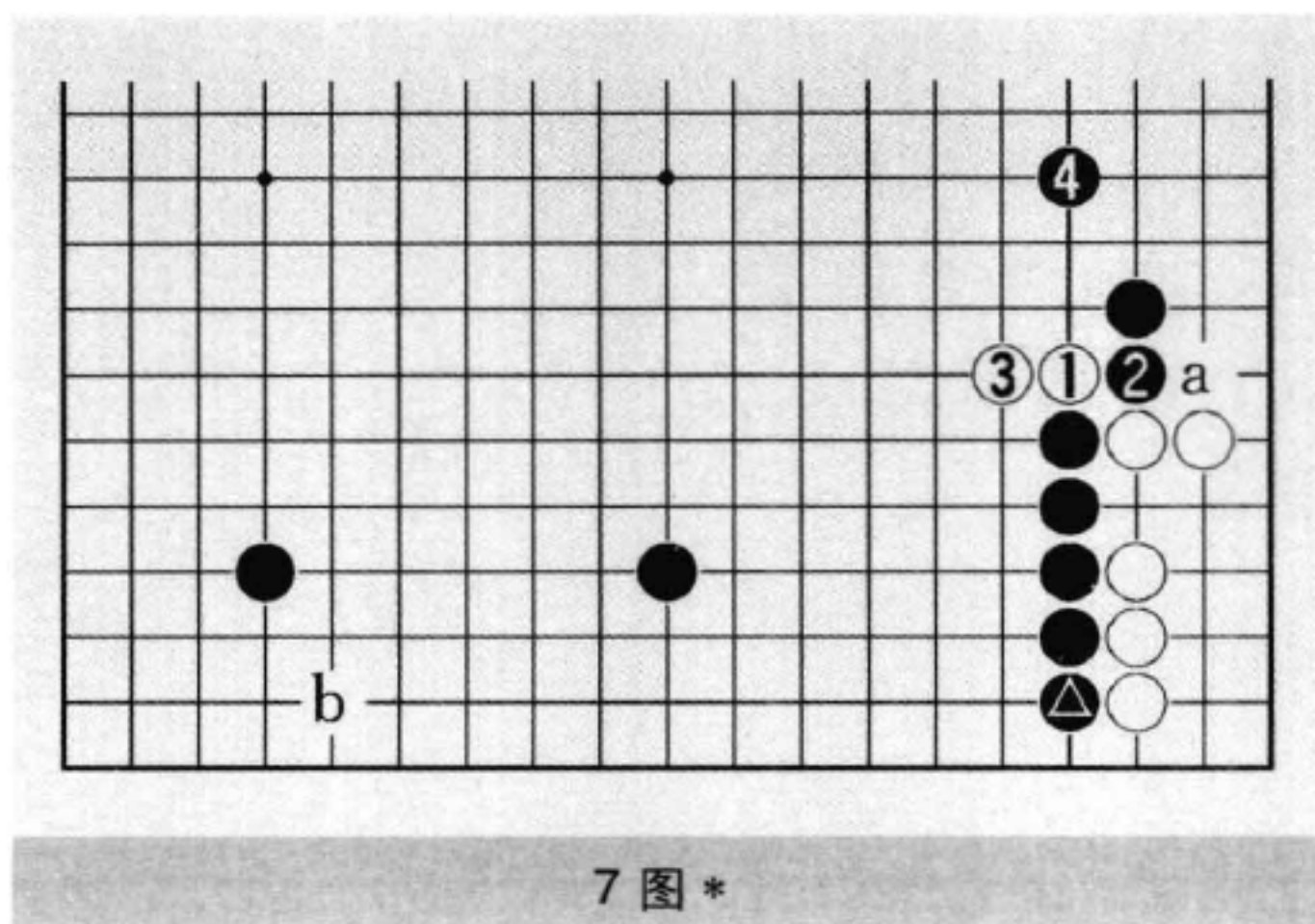
黑也可在 2 位攻逼。白 3 若下 a 位，则白于 b 位封锁。



6 图 *

7 图（挑战）

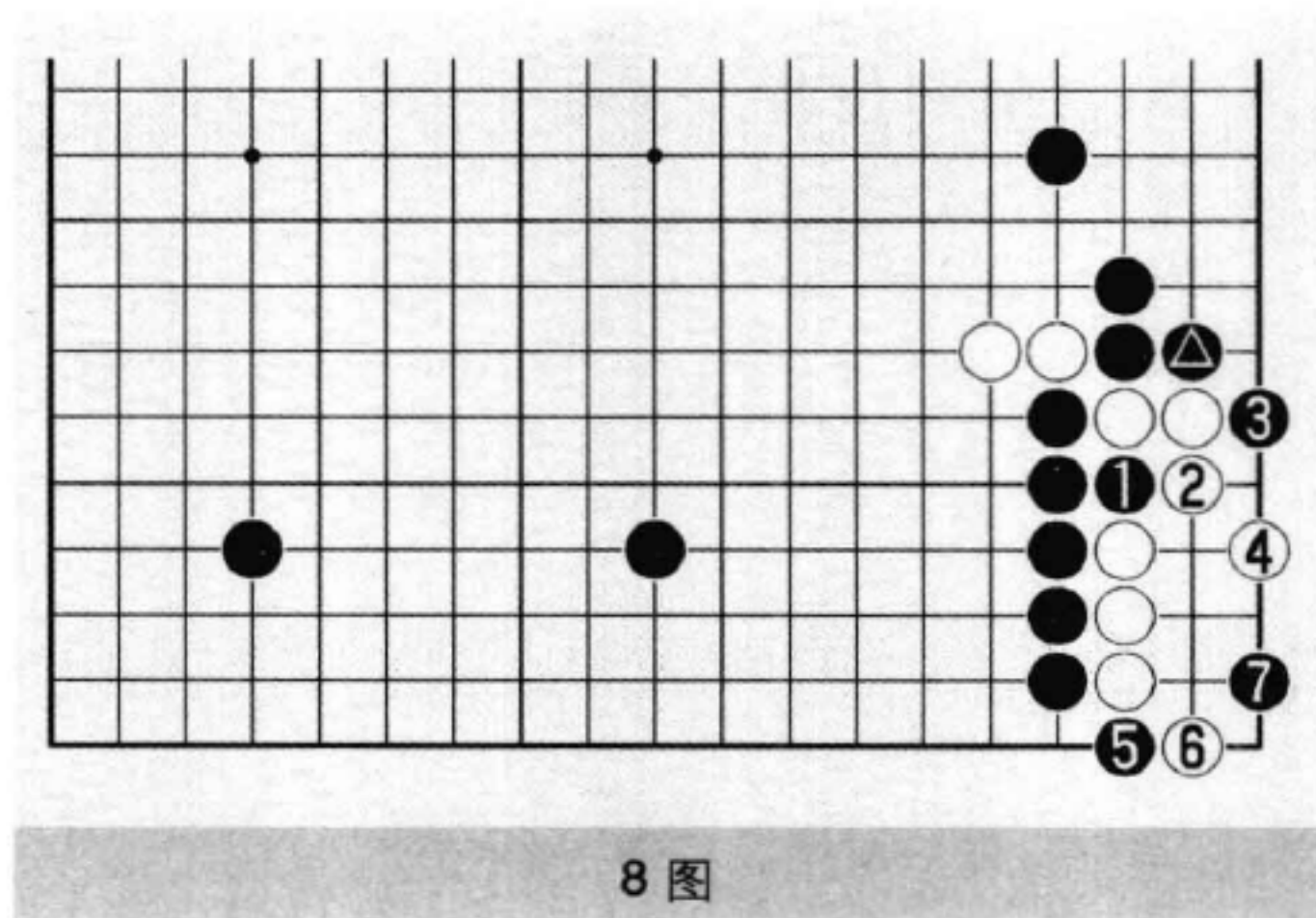
再看右边，在有△子挡下的场合，1扳出挑战，白稍苦。黑a挡是先手，这对右边黑棋颇有裨益。



7 图 *

8 图（死棋）

黑△挡时，白若脱先，黑1以下按普通的次序即可杀死白棋。



8 图

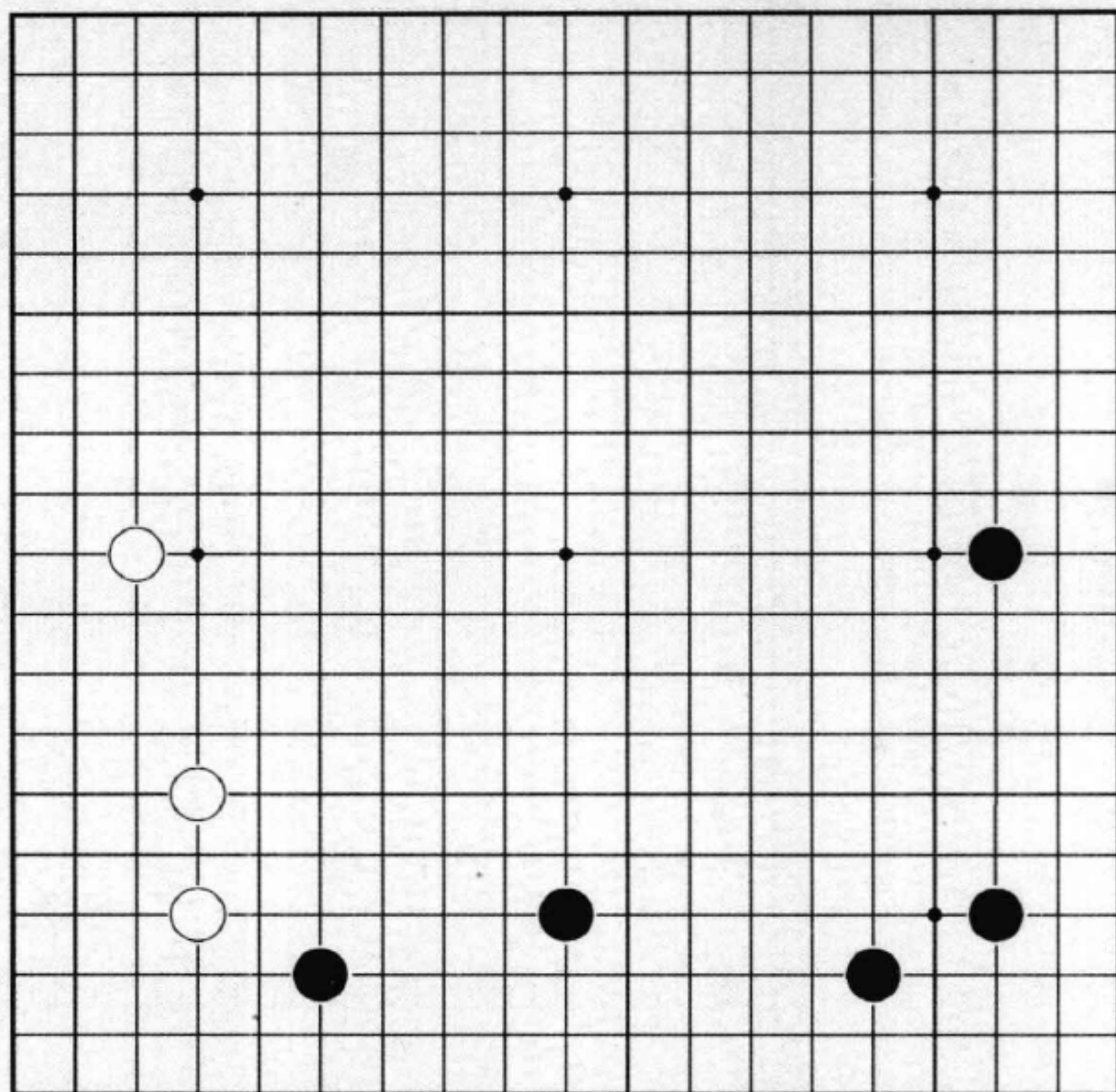
〔要点〕

1 图是基本下法，白从外侧挂角问讯黑棋：“是稳健还是激烈呢？”根据黑的态度，白再采用相应的对策。

若局势已不能满足于从外侧挂角，则可考虑深侵模样。以 7 图为例，白依据形势，可以考虑采用“潜航战术”，下在 b 位侵分进攻。



第9型

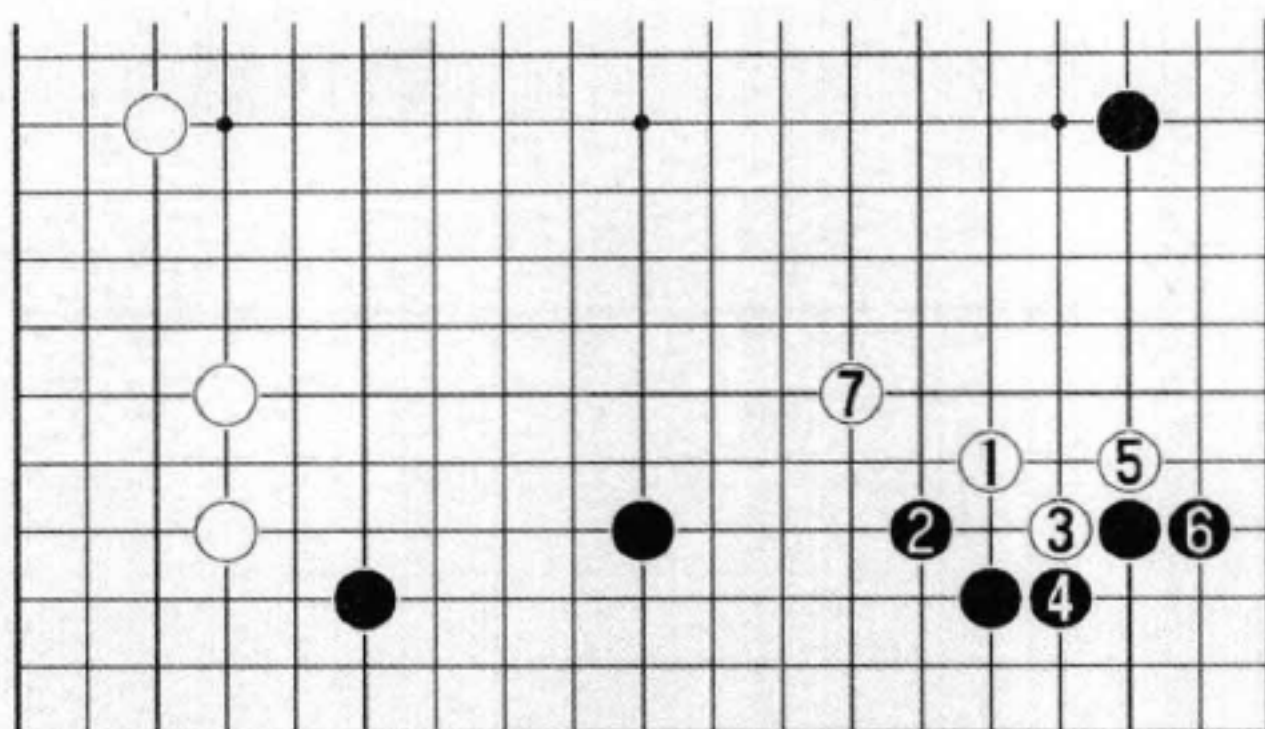


白 先

这是小飞缔角后两翼展开的模样。黑角已很结实。白若打算直接侵分，那就深深地打入模样。当然，白如孤军深入，则将会受到黑的猛攻。此形，望能考虑浅削的方法。

1图 (消中腹)

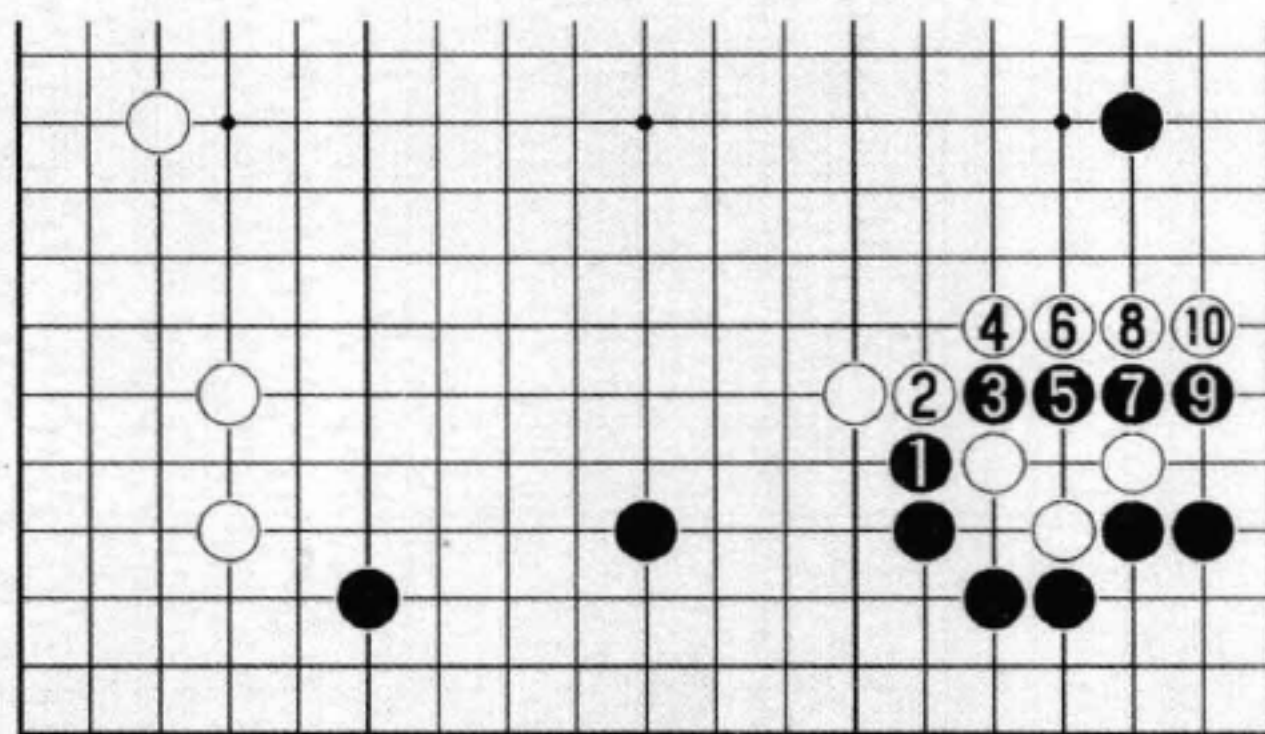
白1急所，是模样的中心点。黑若重视下边，则在2位尖应。



1图*

2图 (废子)

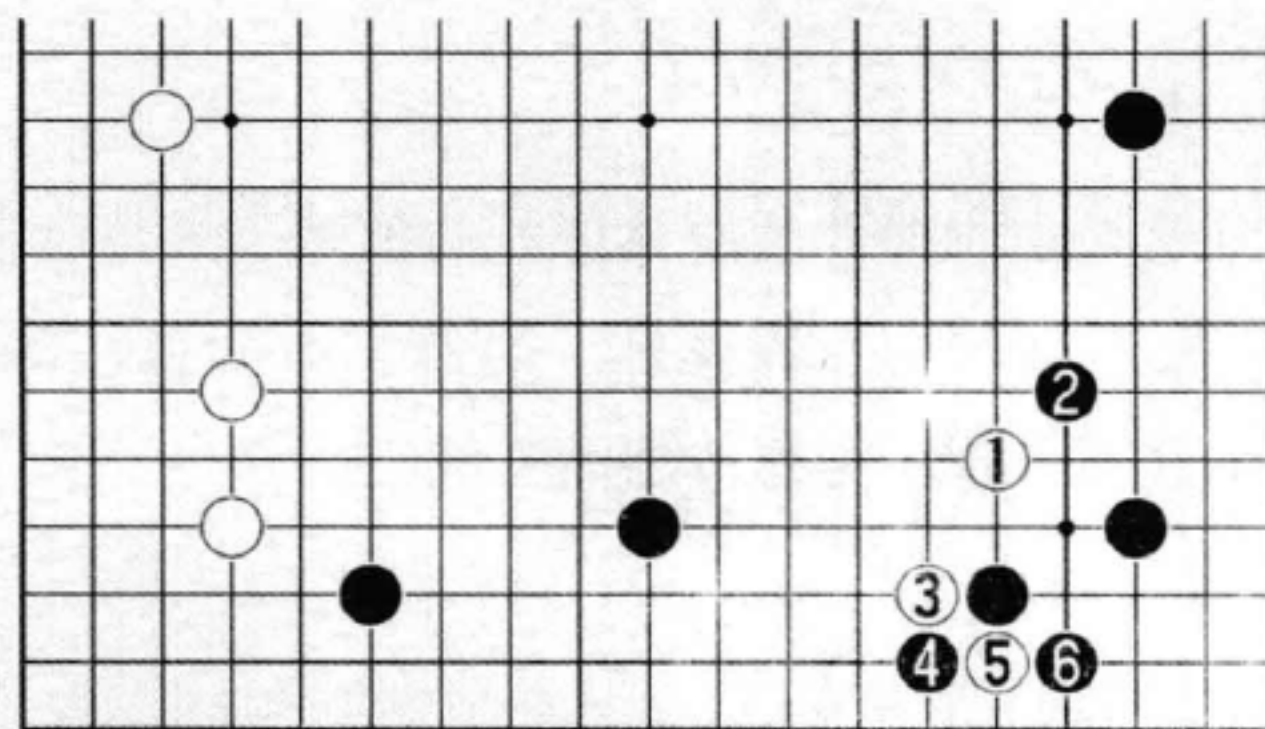
上图后，黑1、3冲断时，白4以下干脆利索地弃子是上策。白好。



2图

3图 (断)

黑若以右边为主，则在2位飞应。白3、5扭断是手筋。黑6抱吃时——

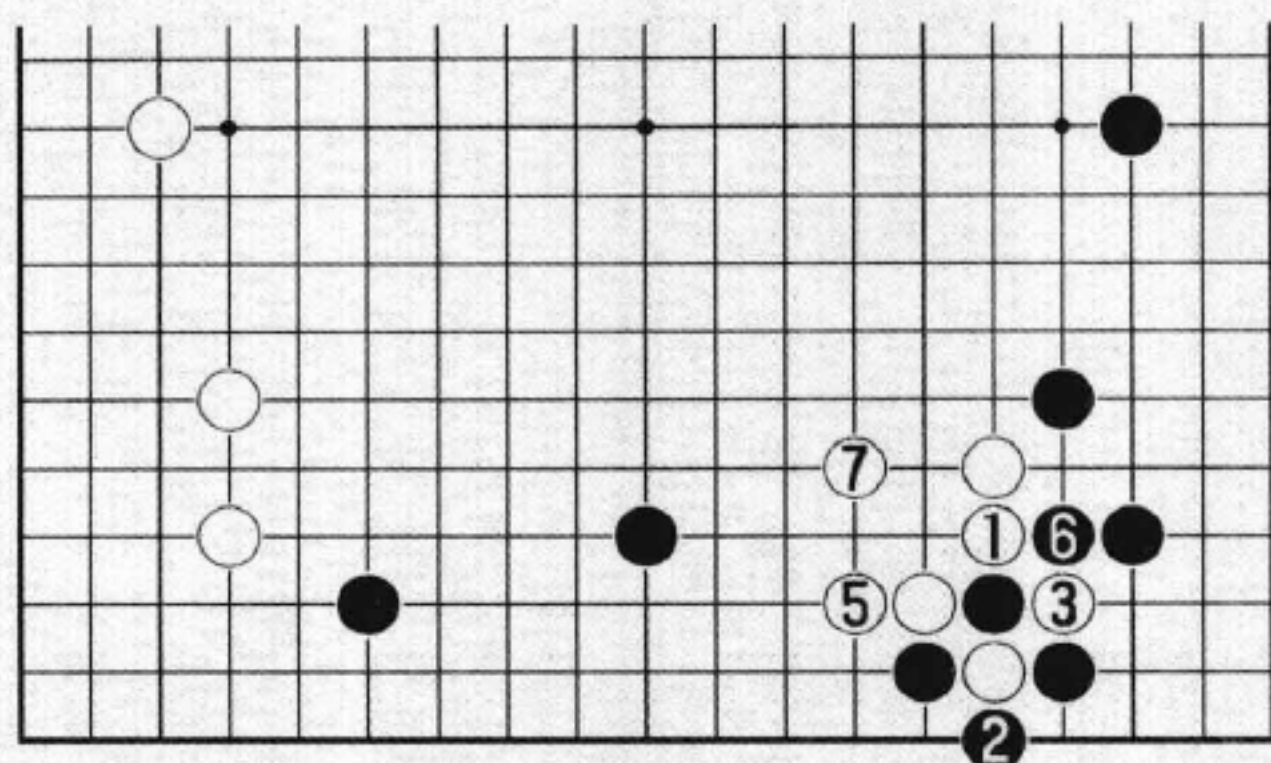


3图*



4图 (常规下法)

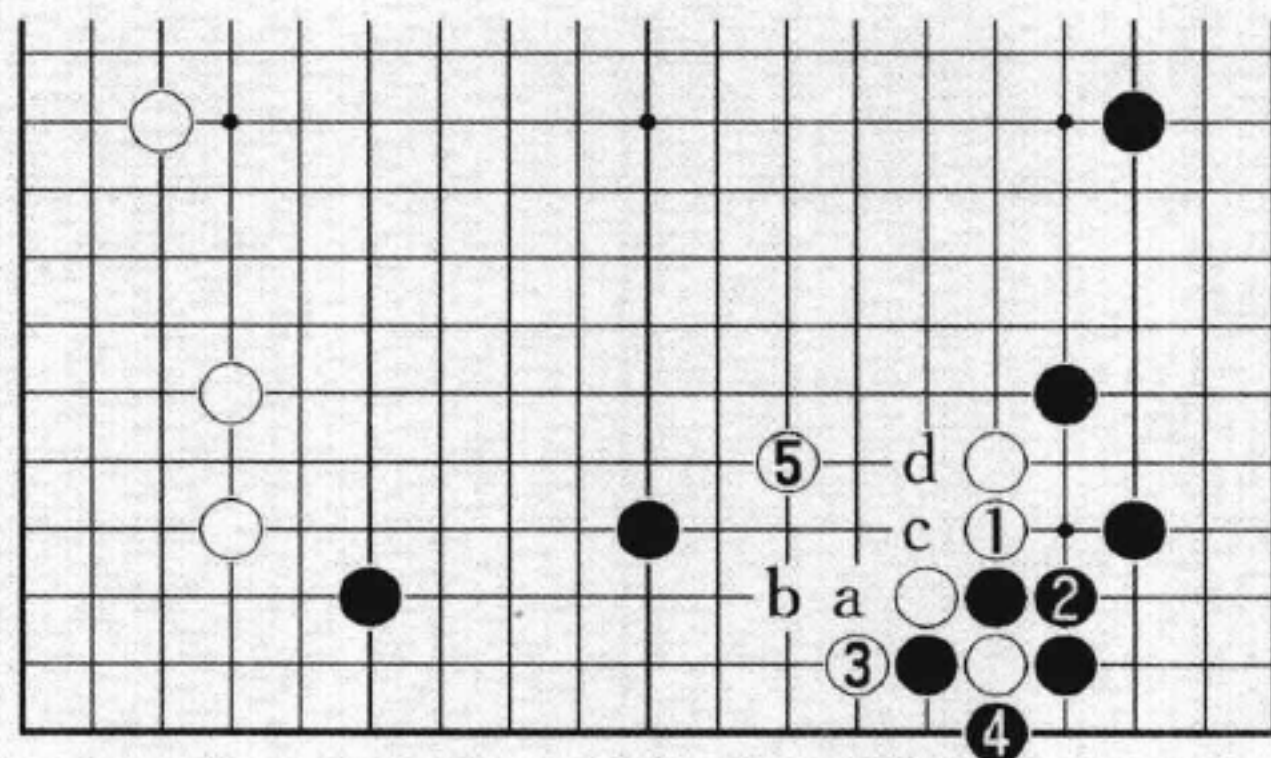
对白1打，黑2若提，以下至白7乃是常规下法。白在黑模样中成形安定。



4图*

5图 (形)

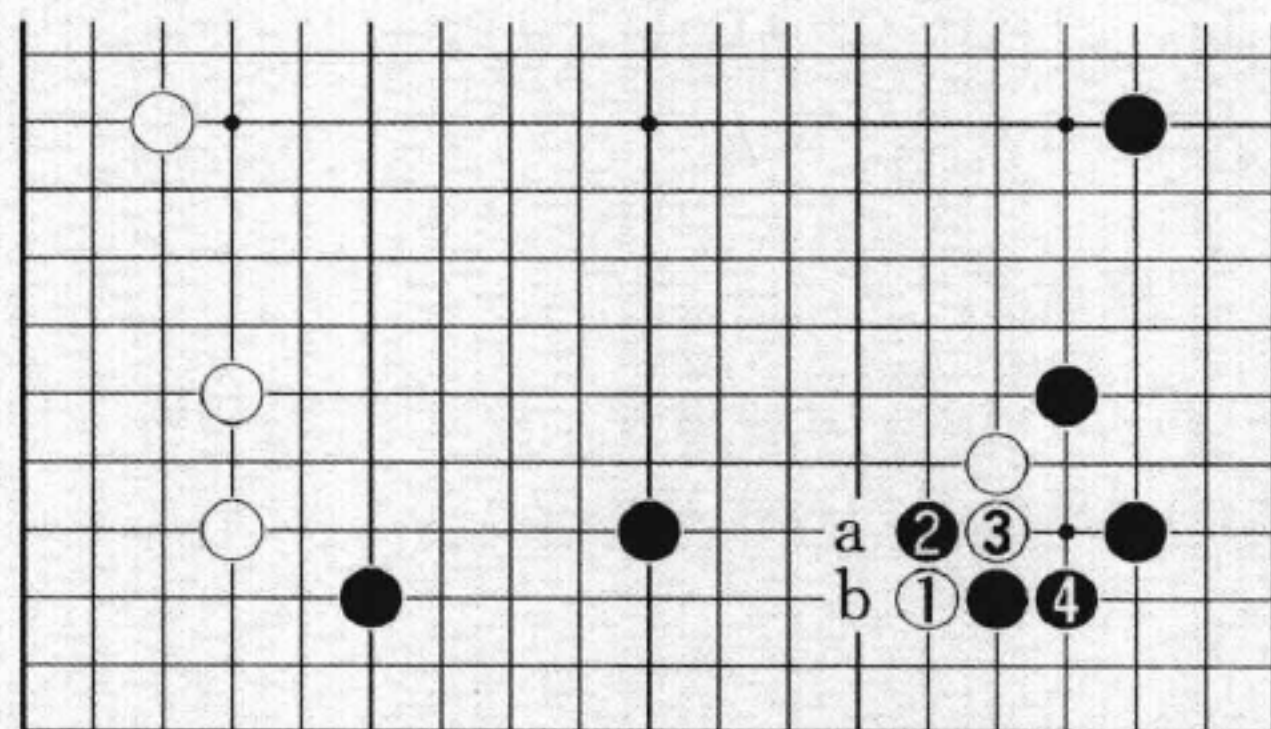
黑2接时，白3先手打后，再下在5位是“形”。黑若a，则白b、黑c、白d整形。



5图*

6图 (反击)

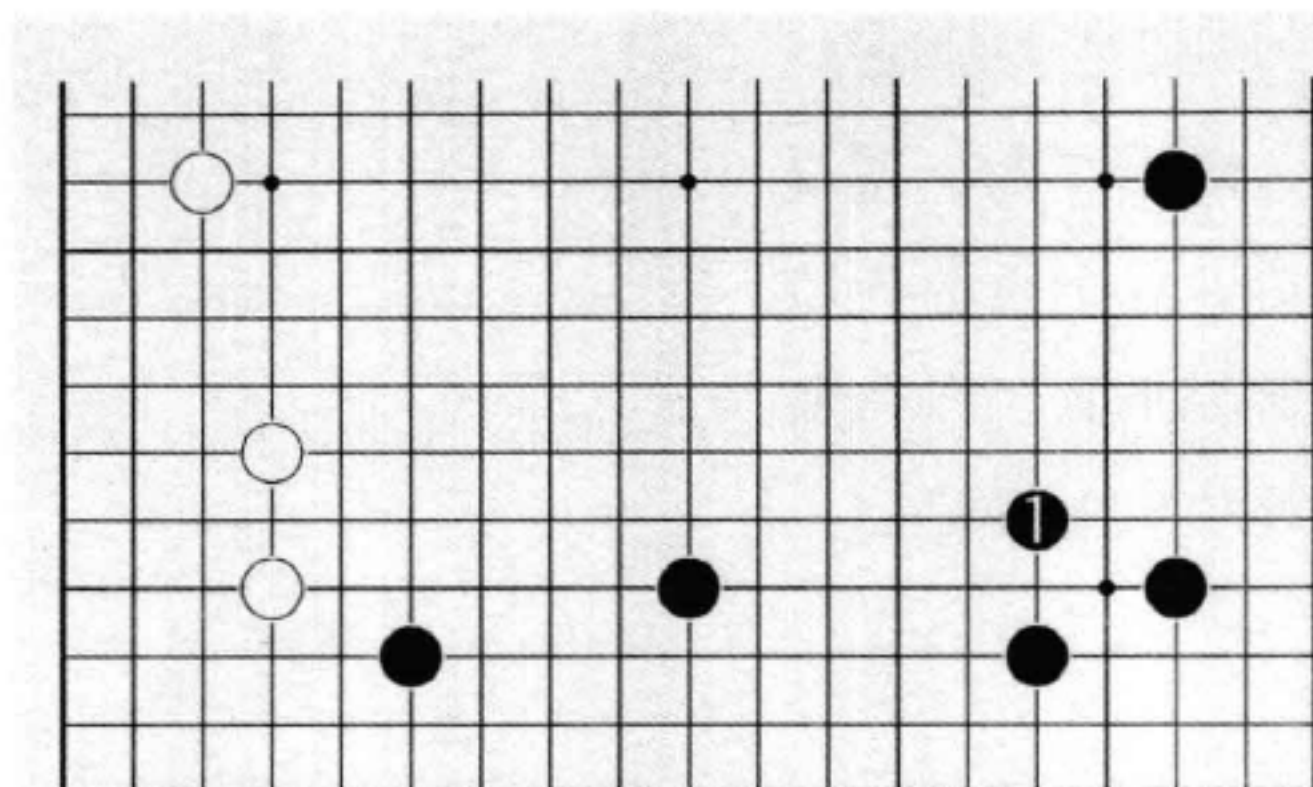
请注意：黑有2扳、4退的反击手段。白若a位征子不利而下在b位，则不能满意。



6图

7 图（出色）

“敌之急所乃我之急手”，确实其言不虚，黑在1位关也是好点。虽然悠悠地关补一手，但左右模样几乎均可转化成实地，真是出色的一手。

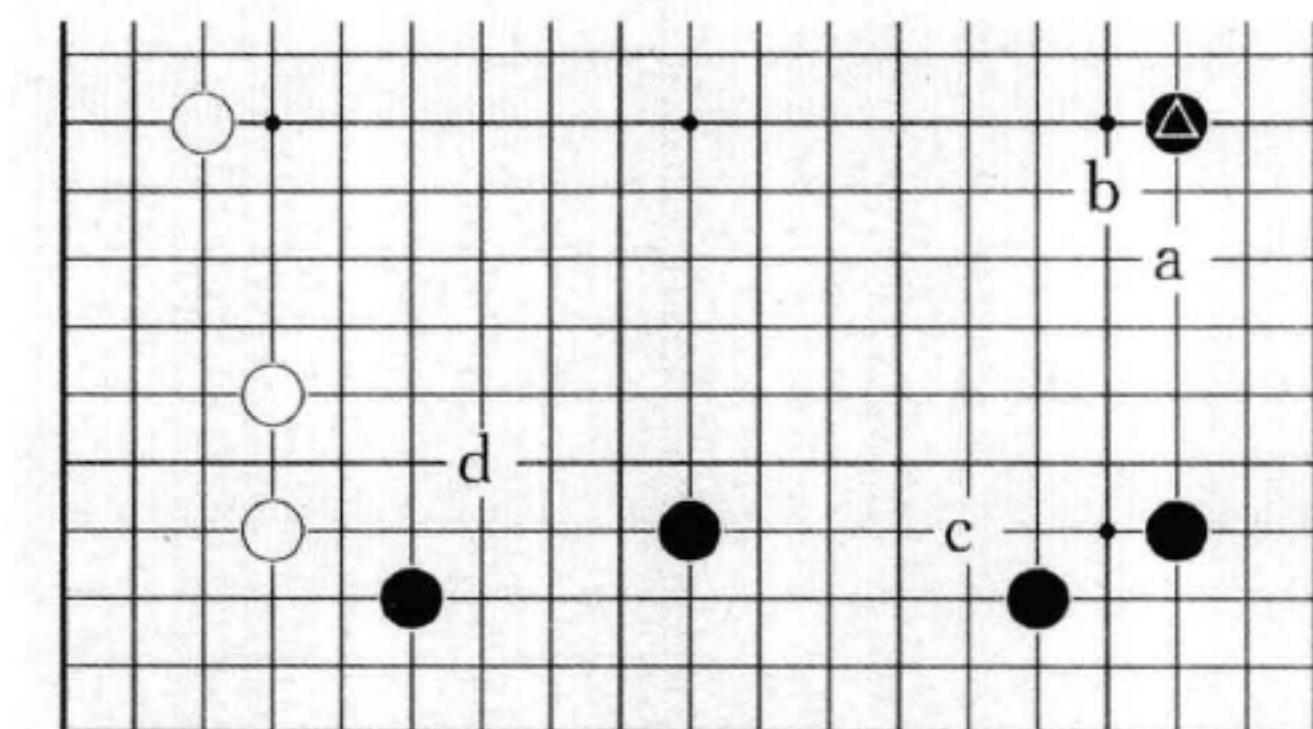


7 图

8 图（其他战法）

根据△子的强弱程度，譬如在右上边有白棋的拦逼，白就可以考虑在a位打入。

此外，根据右上的配置，白也可在b位肩冲。若想较深地侵消，则可在c位肩冲。白在d位大飞，扩张左边形势，也是有力的下法吧。



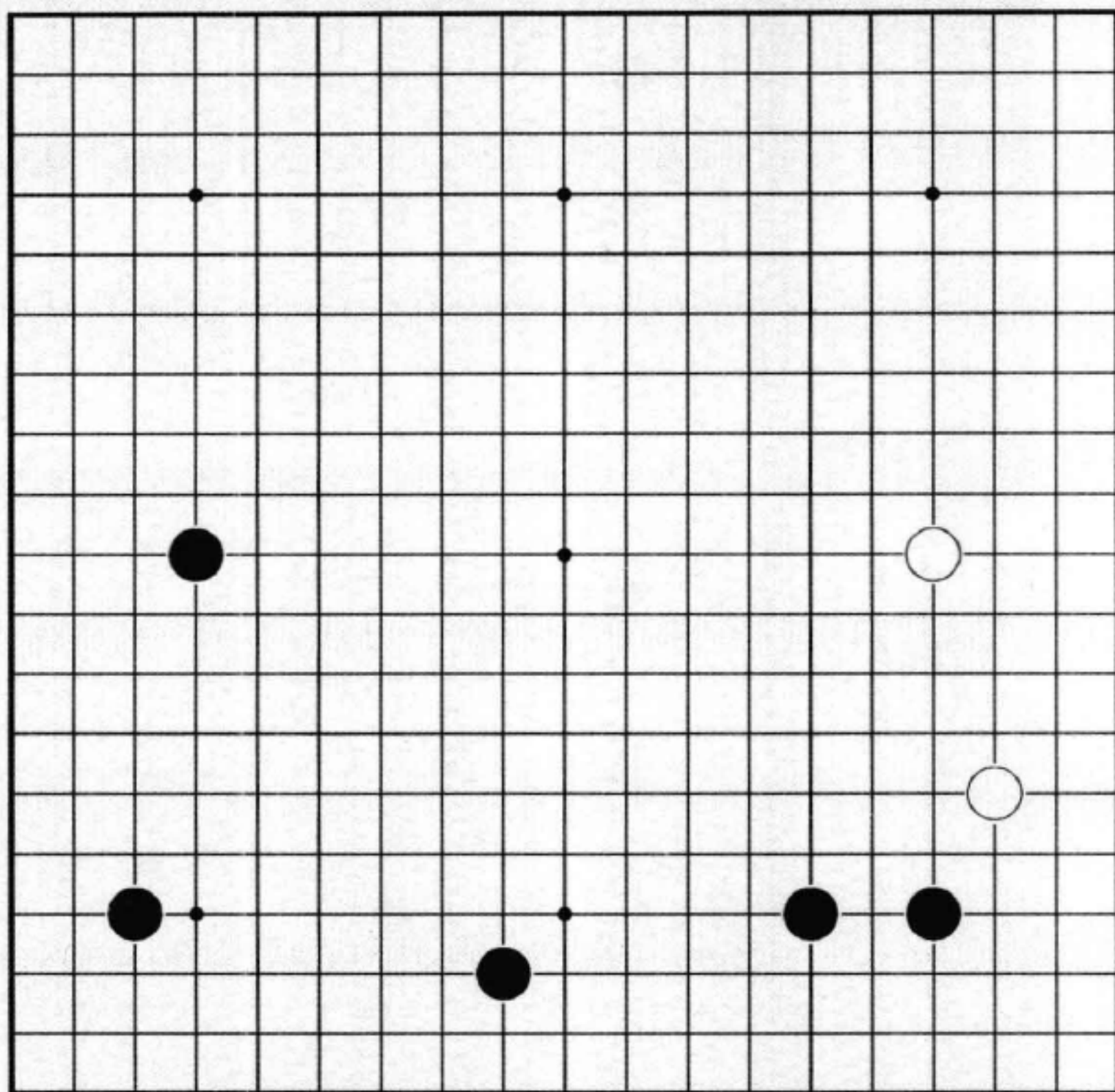
8 图

〔要点〕

1、3、4、5图最重要。不管变化如何，白棋总可以成功地浅消黑模样。棋谚云：“侵消从镇始”。



第 10 型



白 先

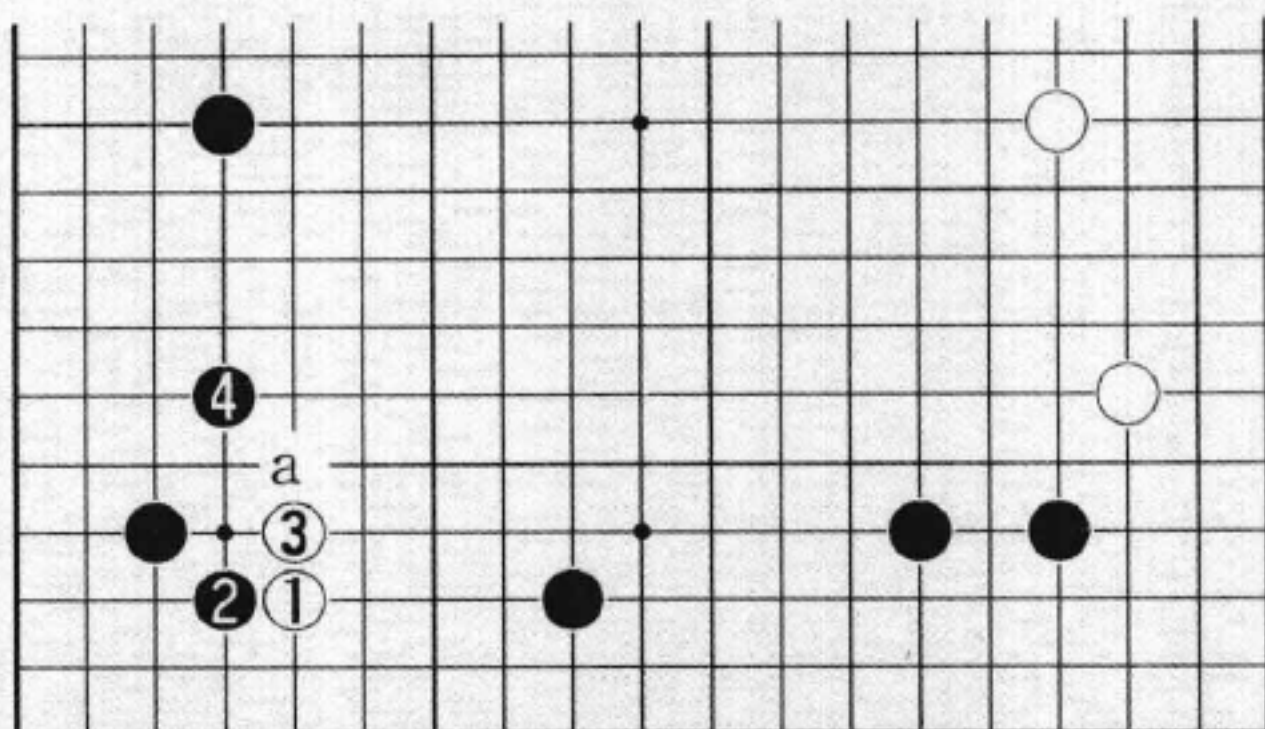
这是“中国流”派生出来的模样。遇到中国流，寻找打入和侵削的着点颇令人困惑。

是高中国流呢？还是低中国流？白在星位挂角与否？这些都影响到处理模样的方法。

此图，白棋该怎样侵削黑模样呢？

1图 (重)

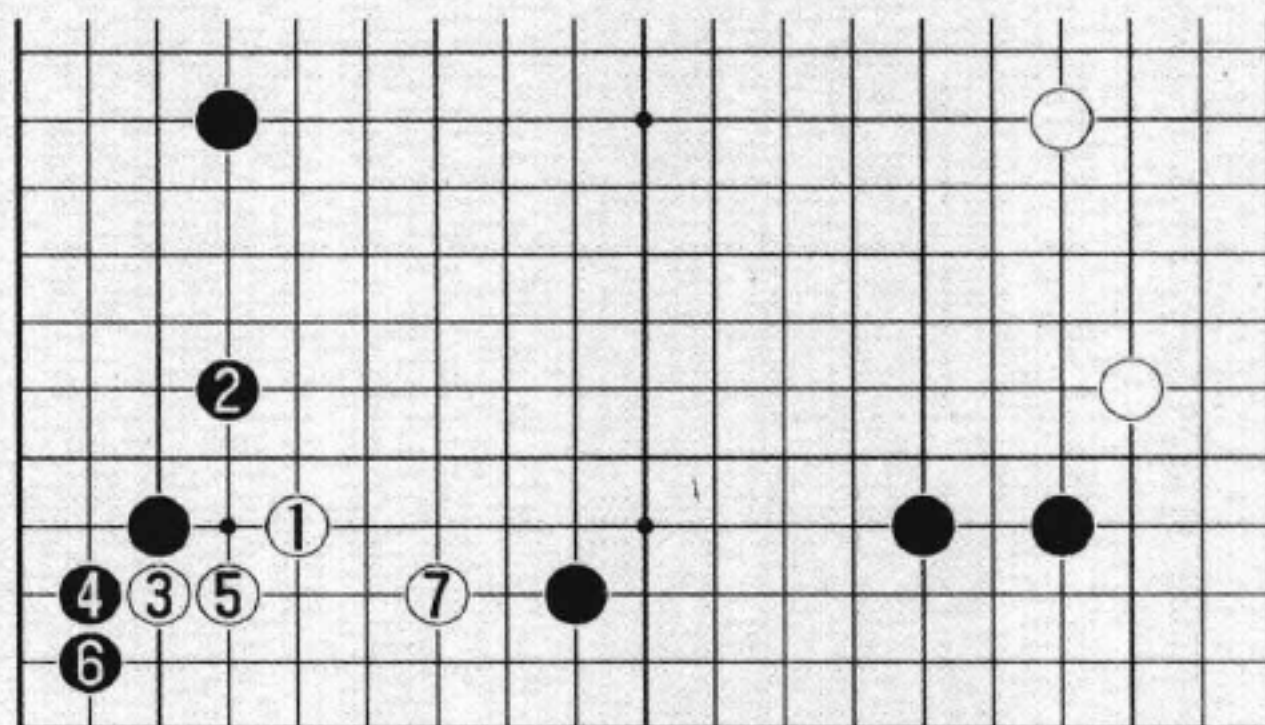
白1低挂嫌重。
白3至少也要下在
a位。



1图

2图 (小块)

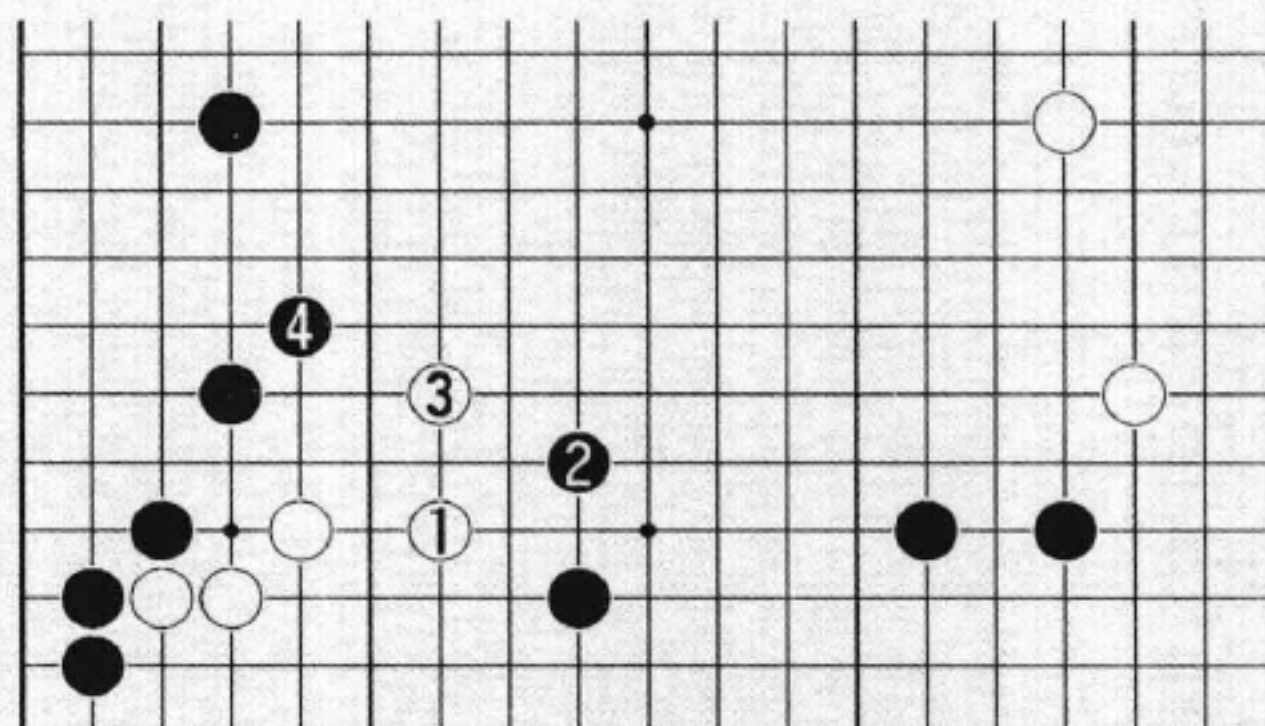
白1高挂，以下
至7是定式。白棋在
黑模样内打出一小
块，初步安定。



· 2图 *

3图 (高一路)

白1高路拆，虽
然向中腹迈进快了一
步，但棋未安定。

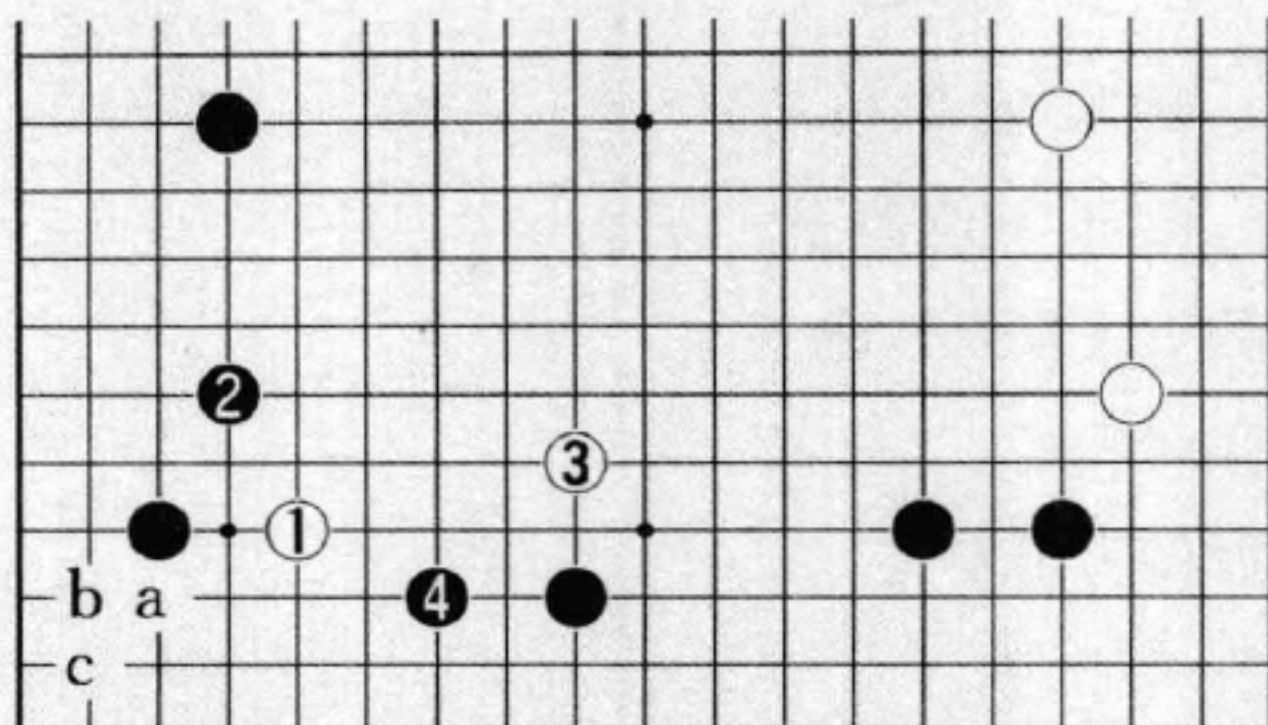


3图 *



4图 (浅消)

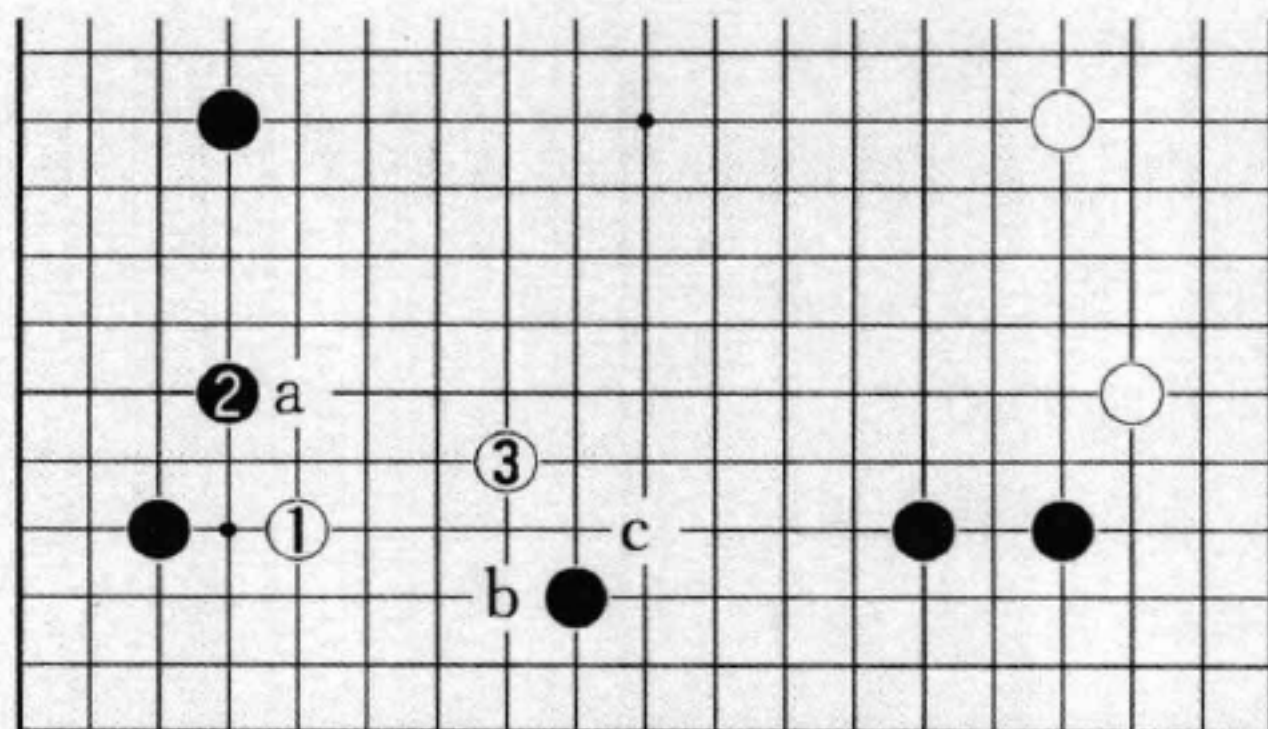
白1先挂后, 3在中间浅削。黑4后, 白可伺机在a位托角, 黑b、白c。



4图

5图 (腾挪)

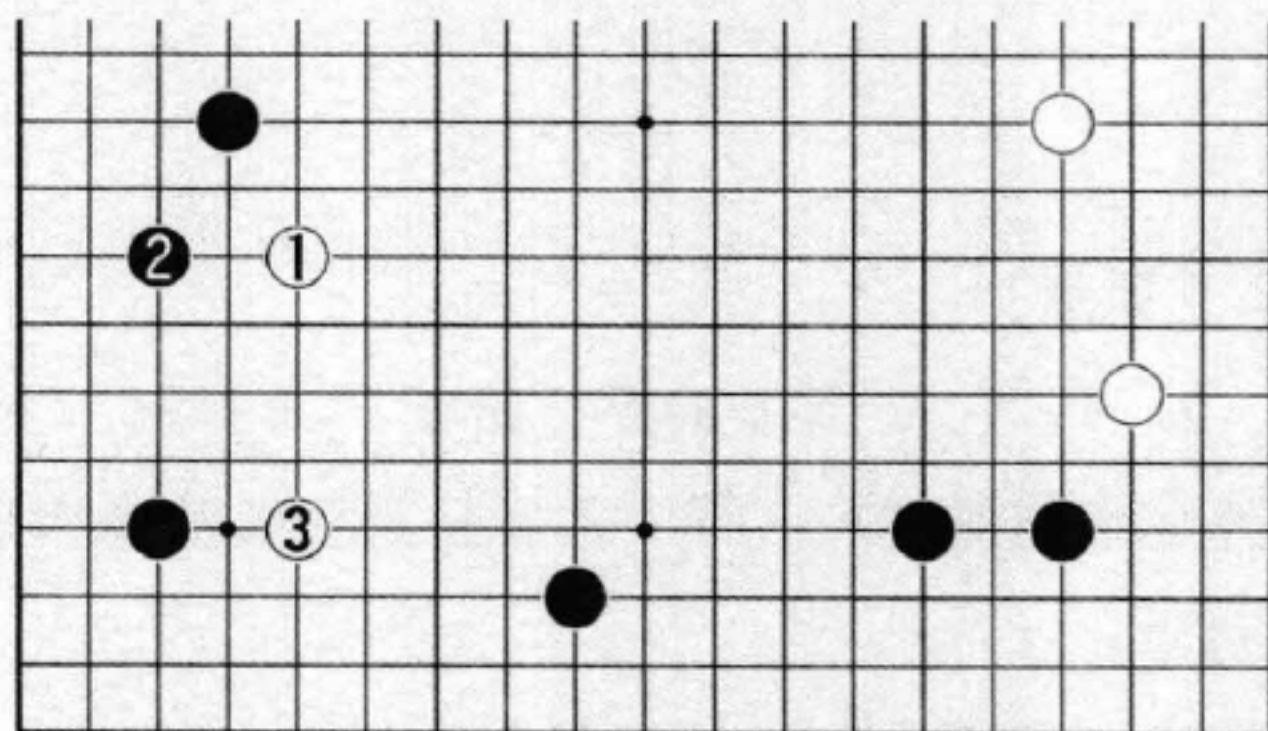
白3退一步大飞, a和b总能占到一个。黑如c位, 则有被利之感。



5图*

6图 (功夫)

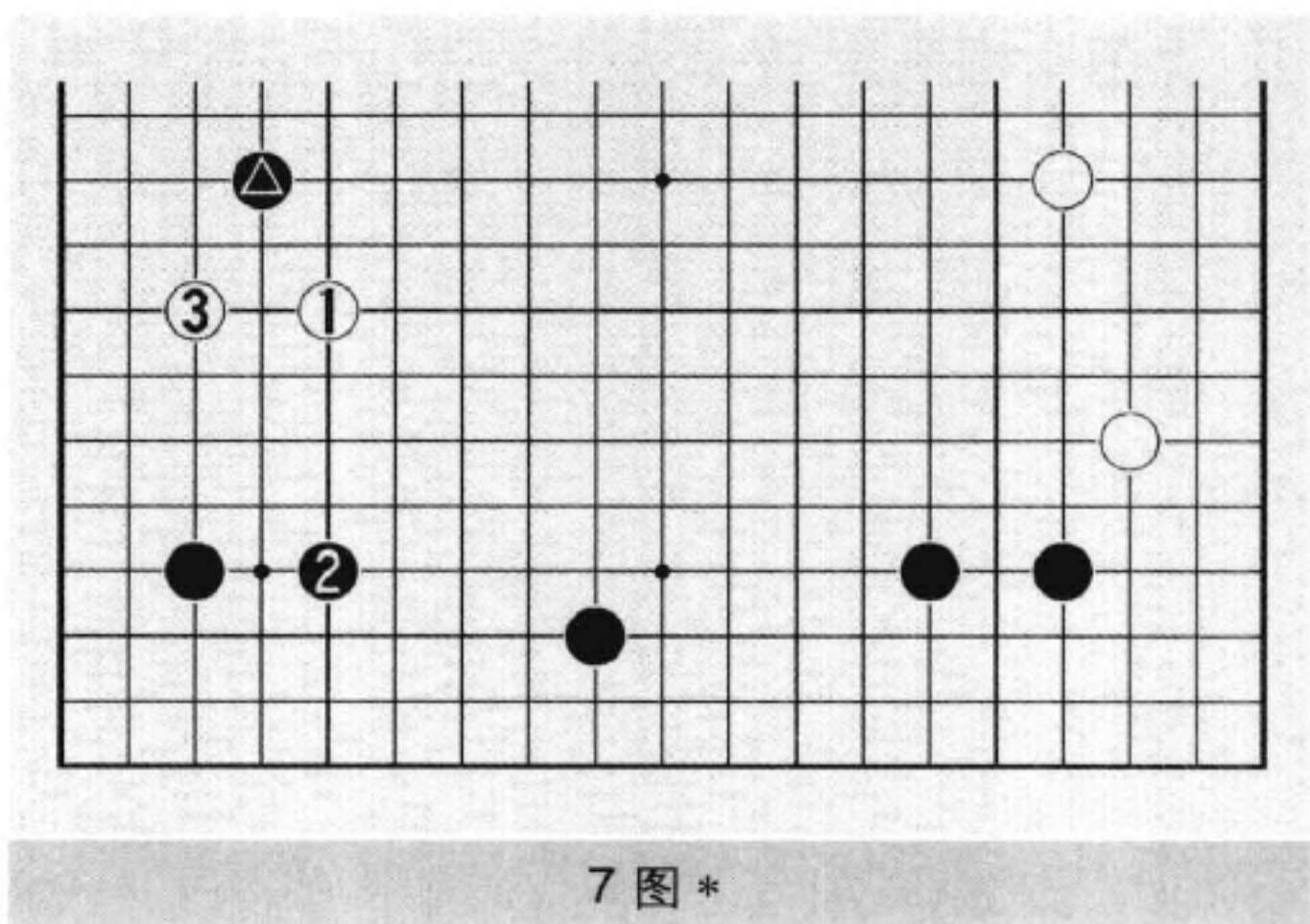
白在1位一带轻吊, 是具有全局观念的一手, 黑若在2位应, 则白3高挂, 白着法有趣。



6图

7 图（闯入）

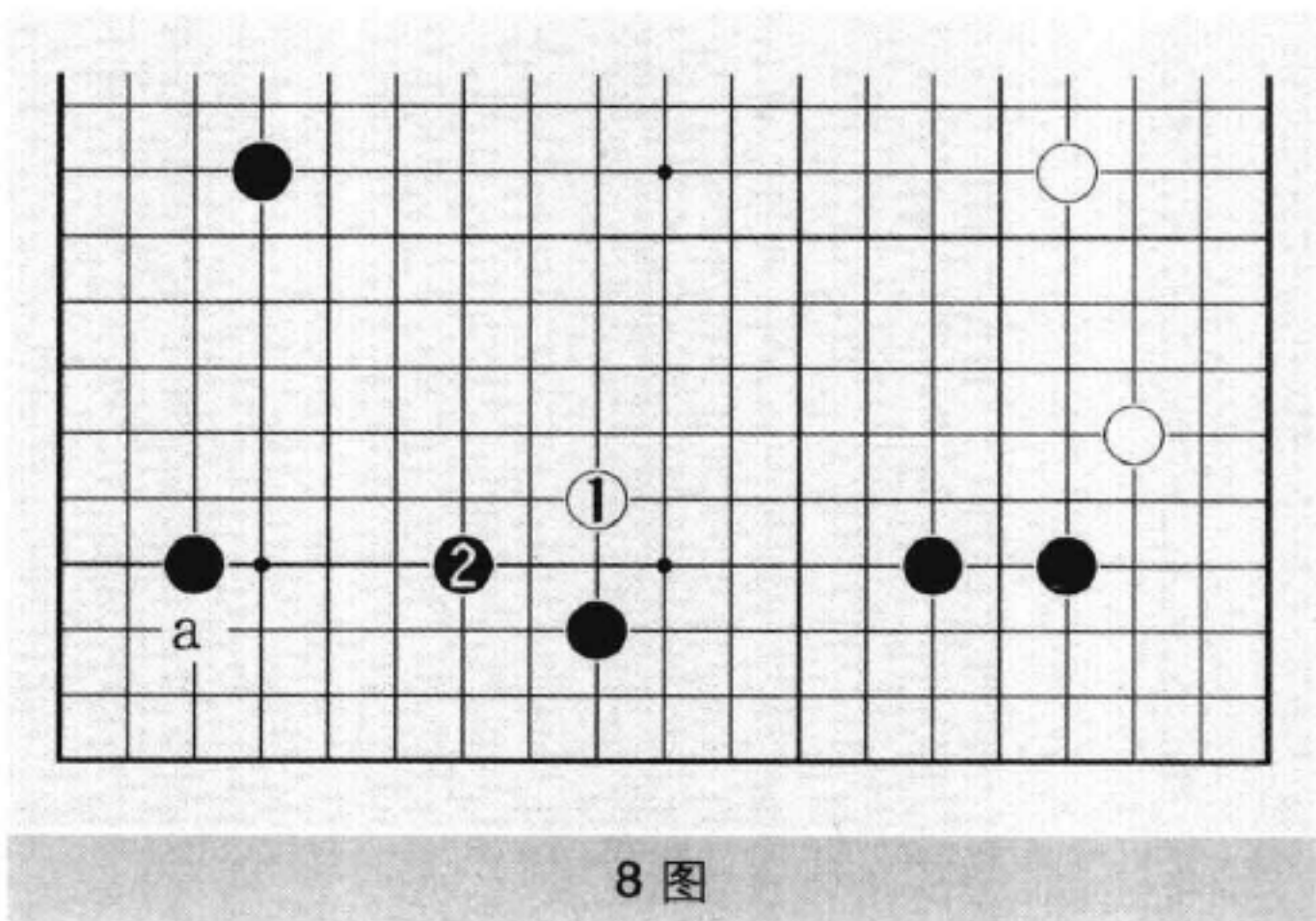
黑若在 2 位守角，白即 3 位跳下。这种下法都要以△子的强弱程度、左上配置如何为出发点。



7 图 *

8 图（稍软弱）

白 1 镇，纯粹是浅消。黑 2 飞后，留有 a 位靠的余味。但是，在可以挂角的地方却不挂，总嫌不满。此图与 7 图相比，优劣难分。



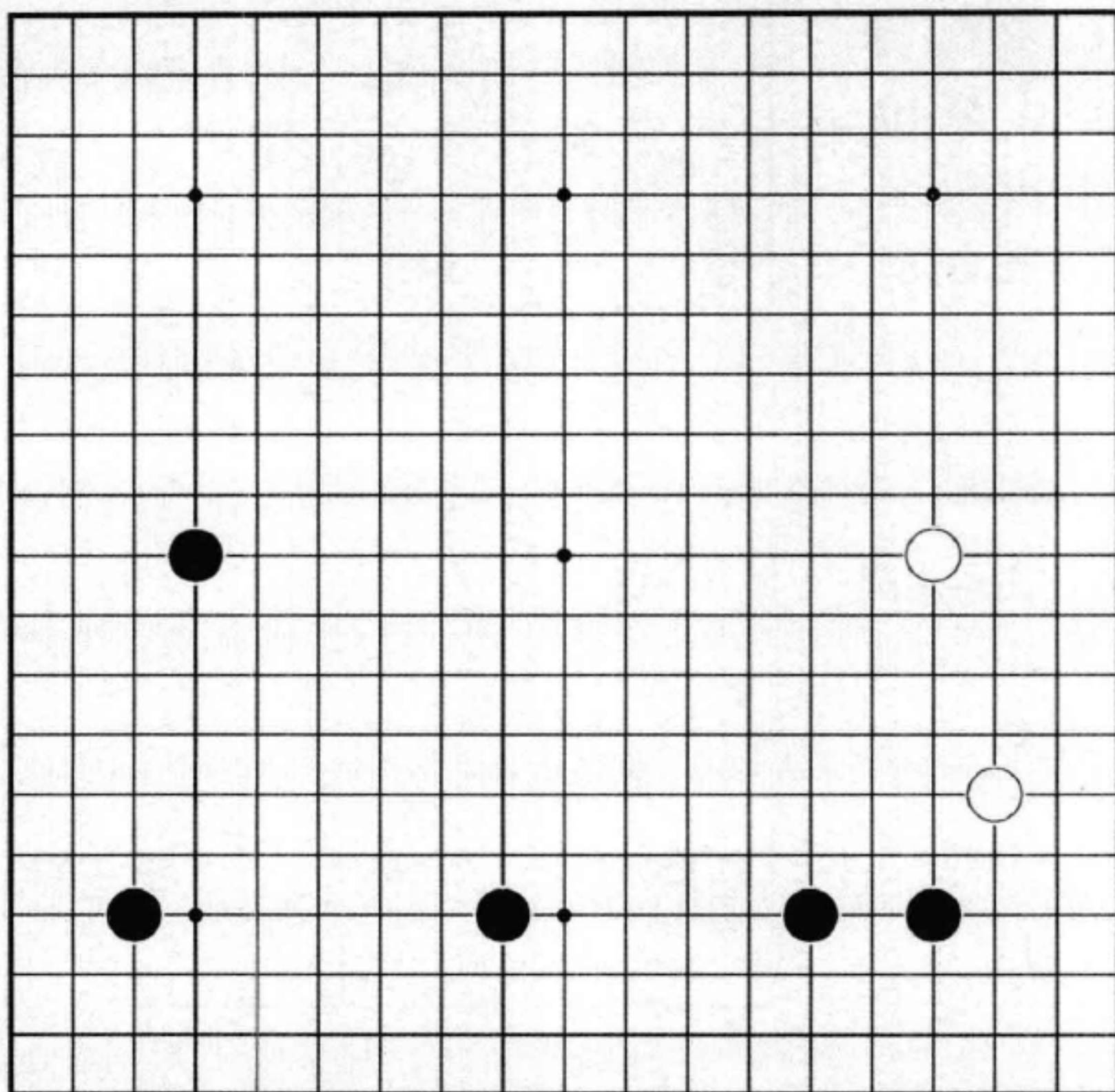
8 图

〔要点〕

2、3、5、7 图很重要。由于局面开阔，手段就很多。但总的原则不外乎浅削或打入。打入之后是否会殃及周围呢？这是大模样作战常见的问题。



第 11 型



白 先

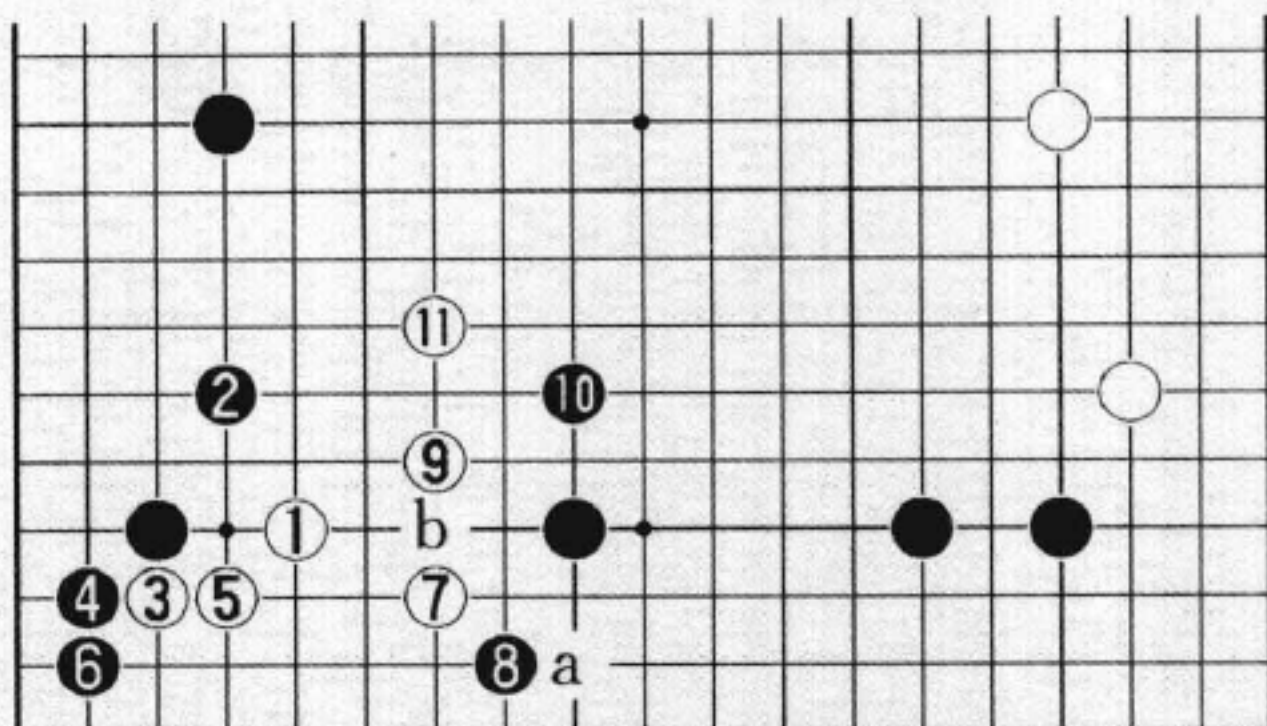
这是高中国流。右边已定形，不言而喻，依然是左下小目一带的问题。

第一感是挂角，然而挂角后的战斗却出乎意料地复杂。



1 图 (竞出)

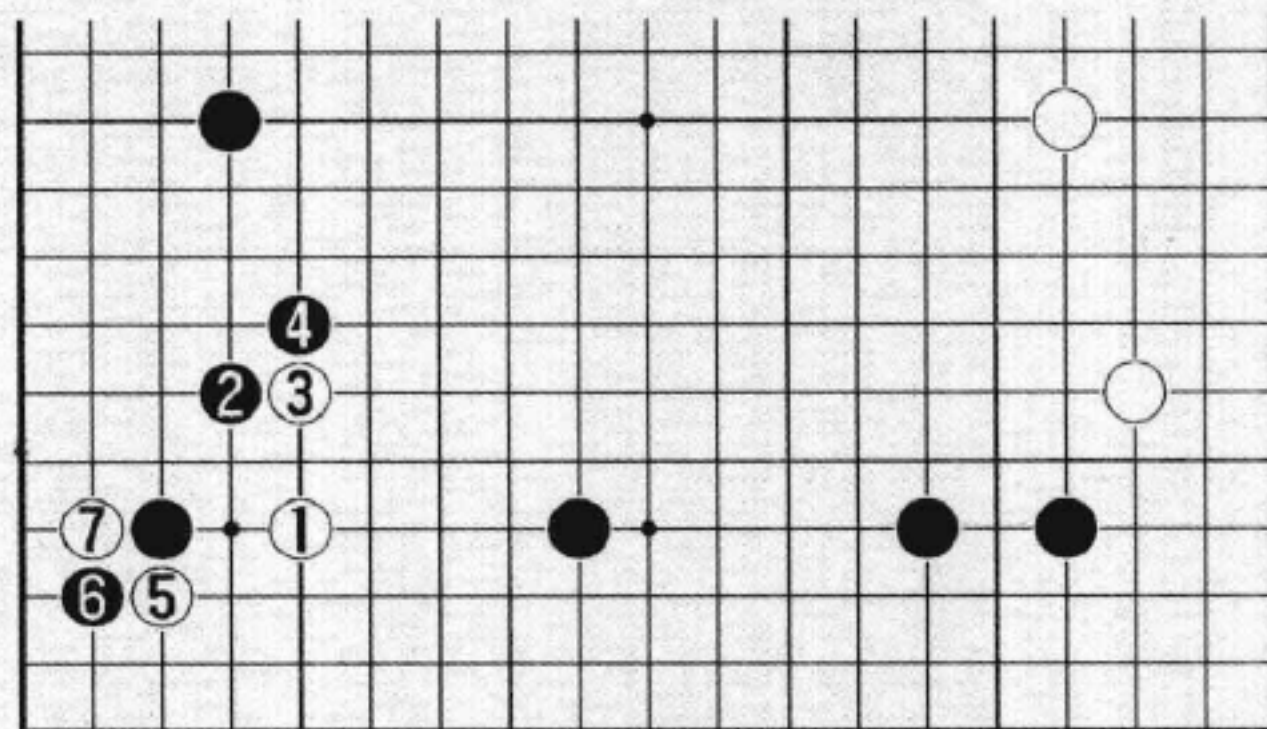
白 1 至 7 是常形。黑 8 不能容忍白在 a 位飞，必然。黑 8 后，白 9、黑 10、白 11 竞向中腹出头。白 7 也可下在 b 位。



1 图 *

2 图 (腾挪)

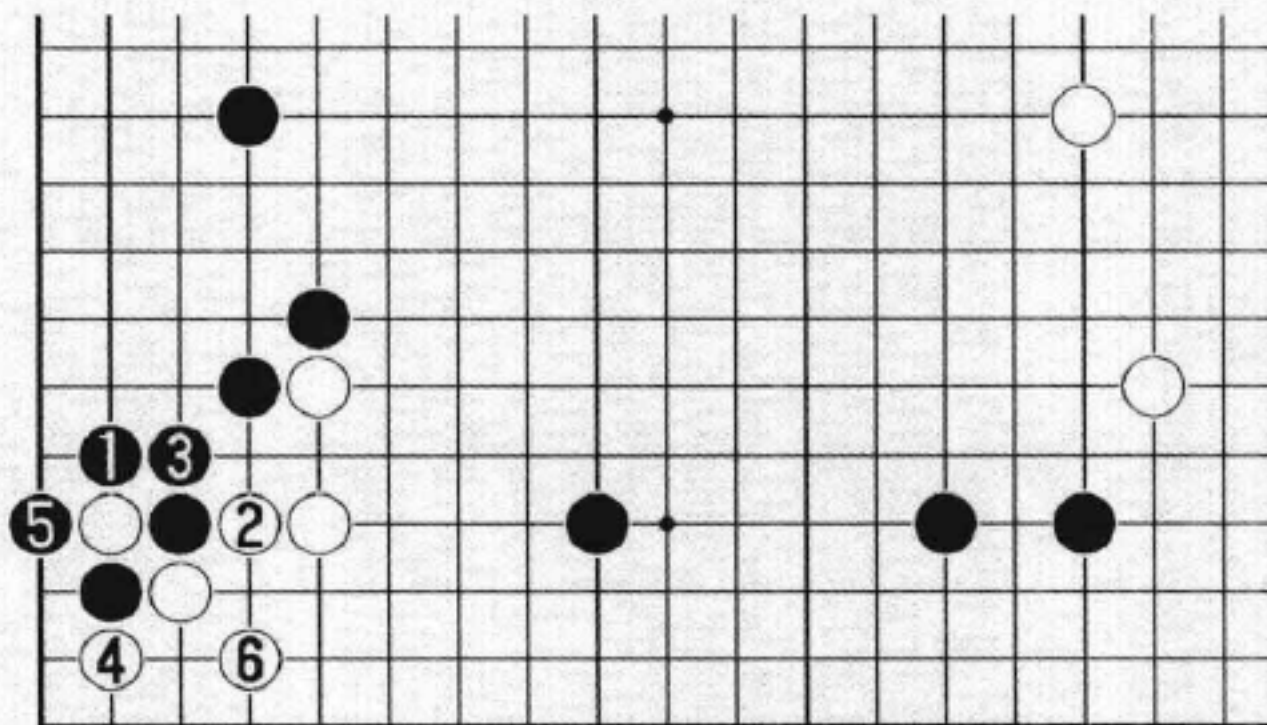
白若不愿意走成上图的结果，可走 3、5、7 腾挪。



2 图 *

3 图 (白所希望的)

黑若在 1 位打吃，则白 2、4 两打，白效率非常充分。

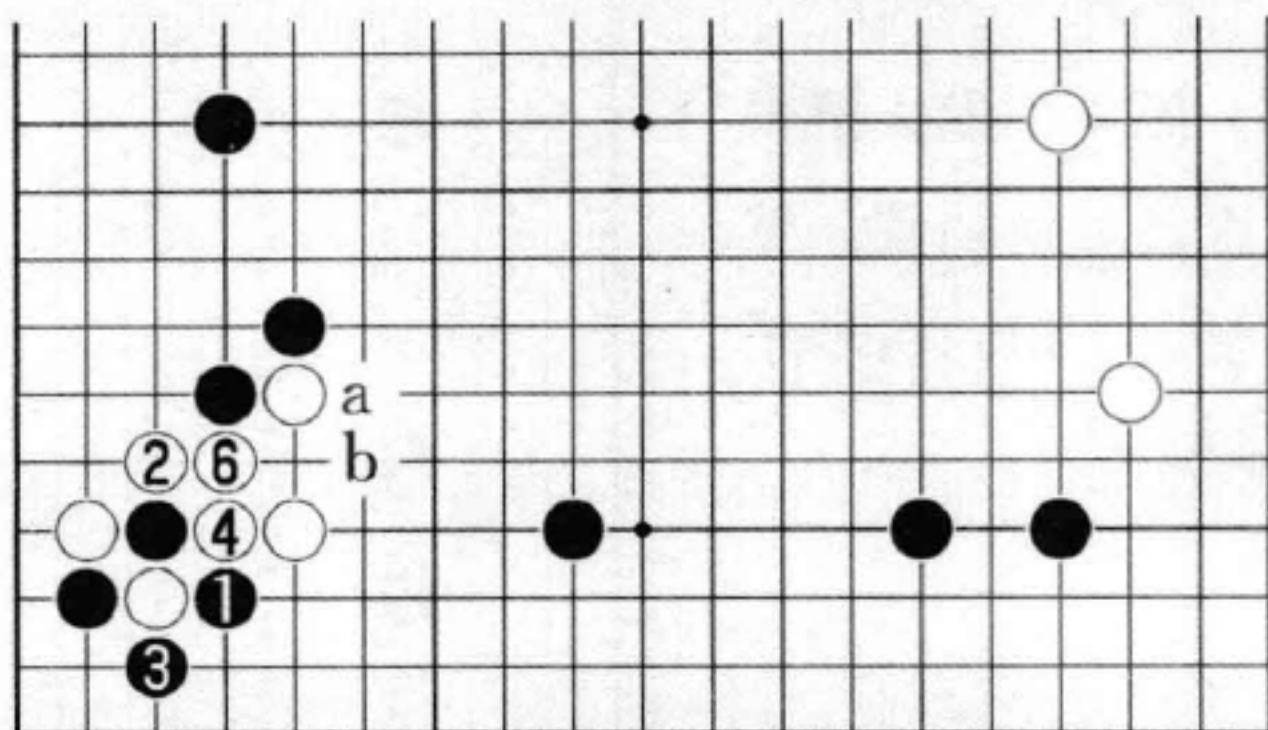


3 图



4 图 (突破)

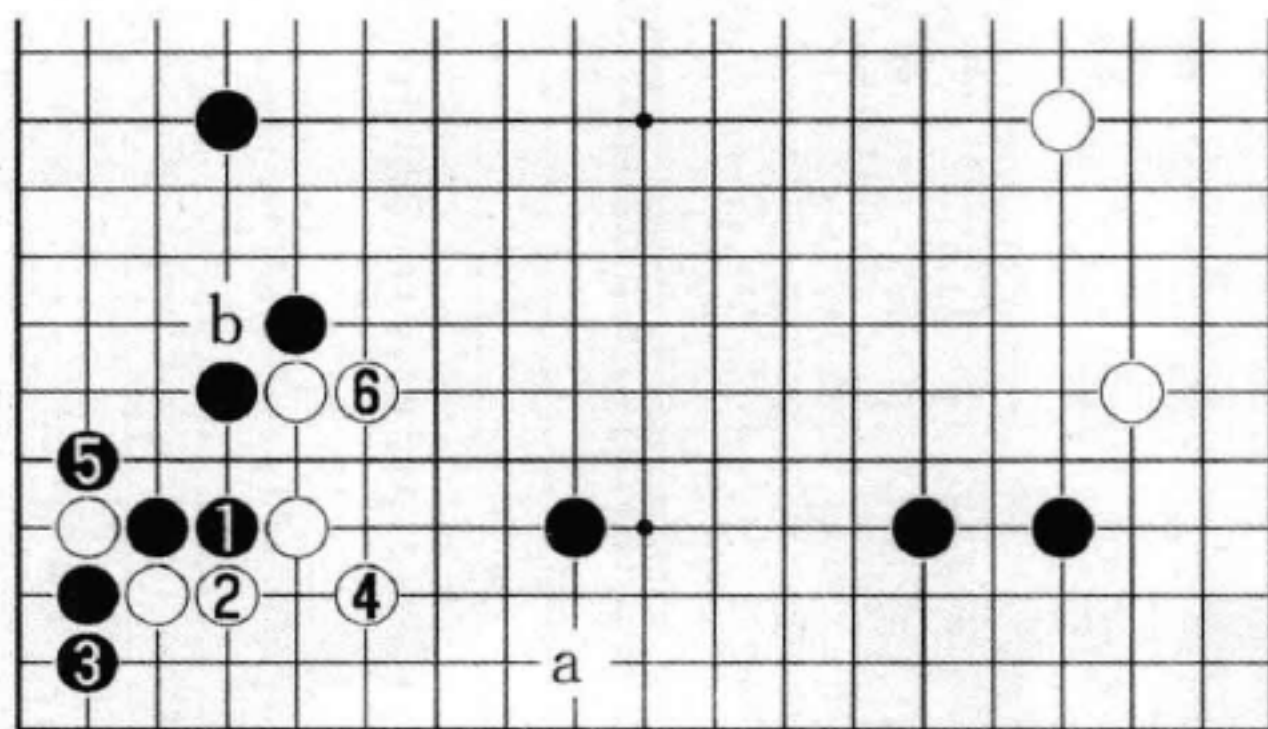
继 2 图，黑若在 1 位打吃，则白 2、4 突破也很充分。之后，黑 a 则白 b。



4 图

5 图 (见合)

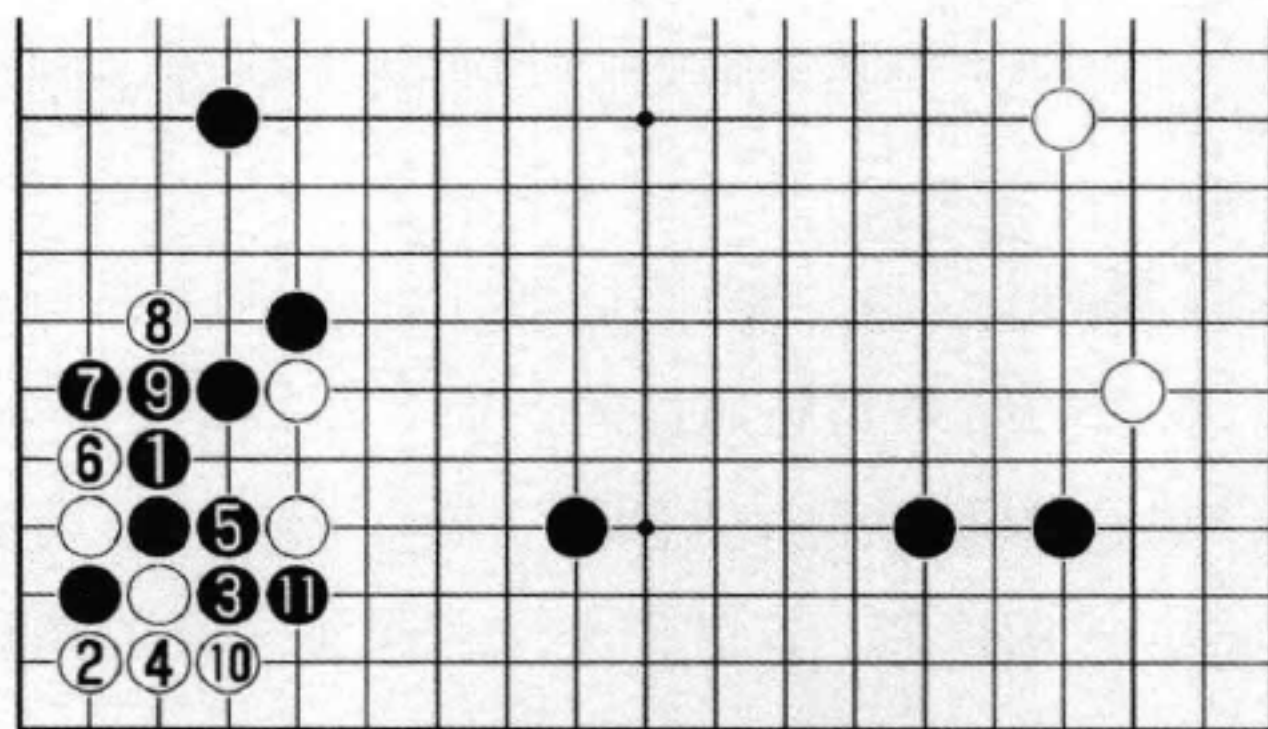
黑 1 顶以下至白 6，a、b 两点，白必得其一。



5 图 *

6 图 (定式)

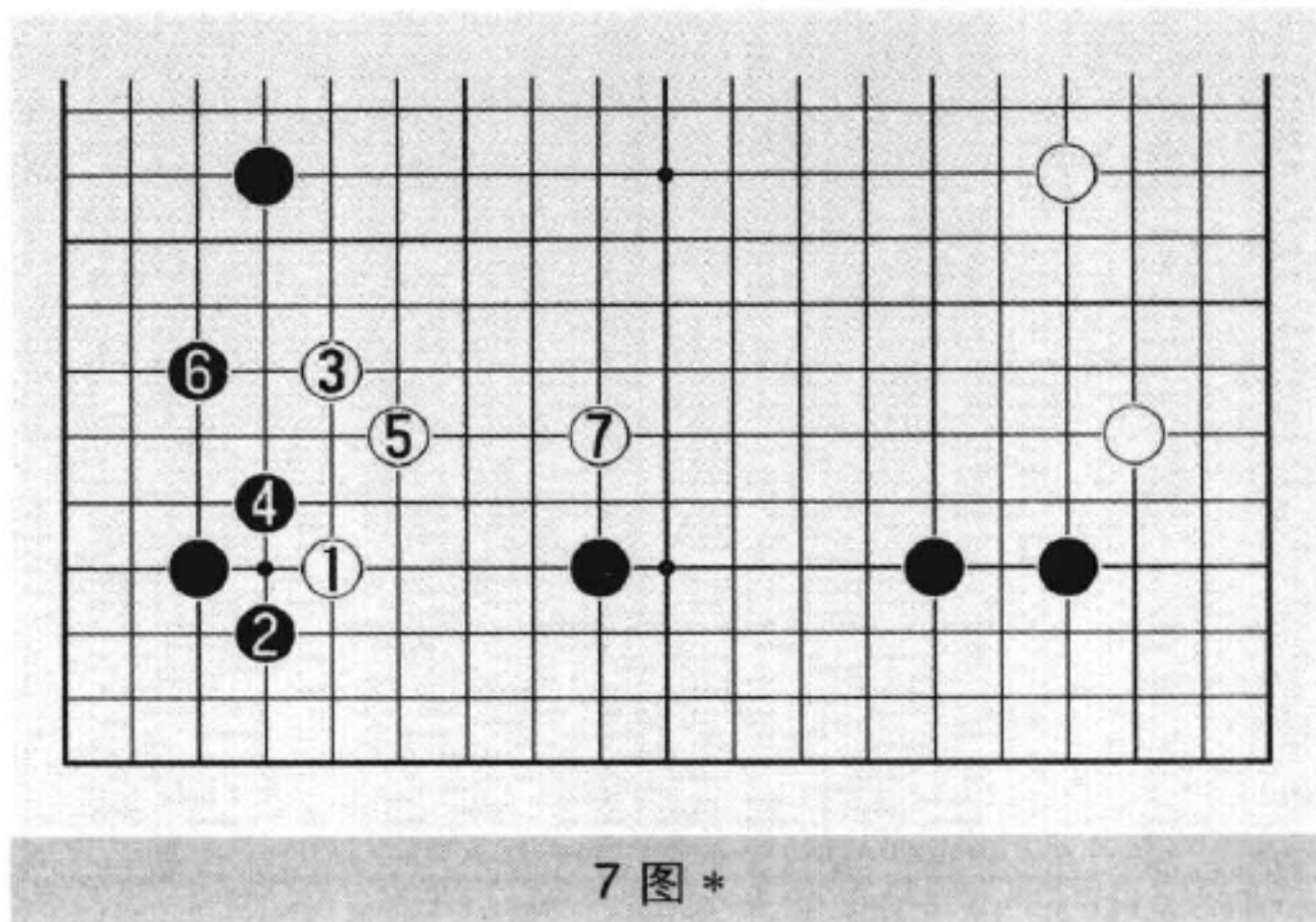
黑 1 退以下至 11 定式。白棋得先手和实利，黑取厚势，结果两分。



6 图 *

7 图（强硬）

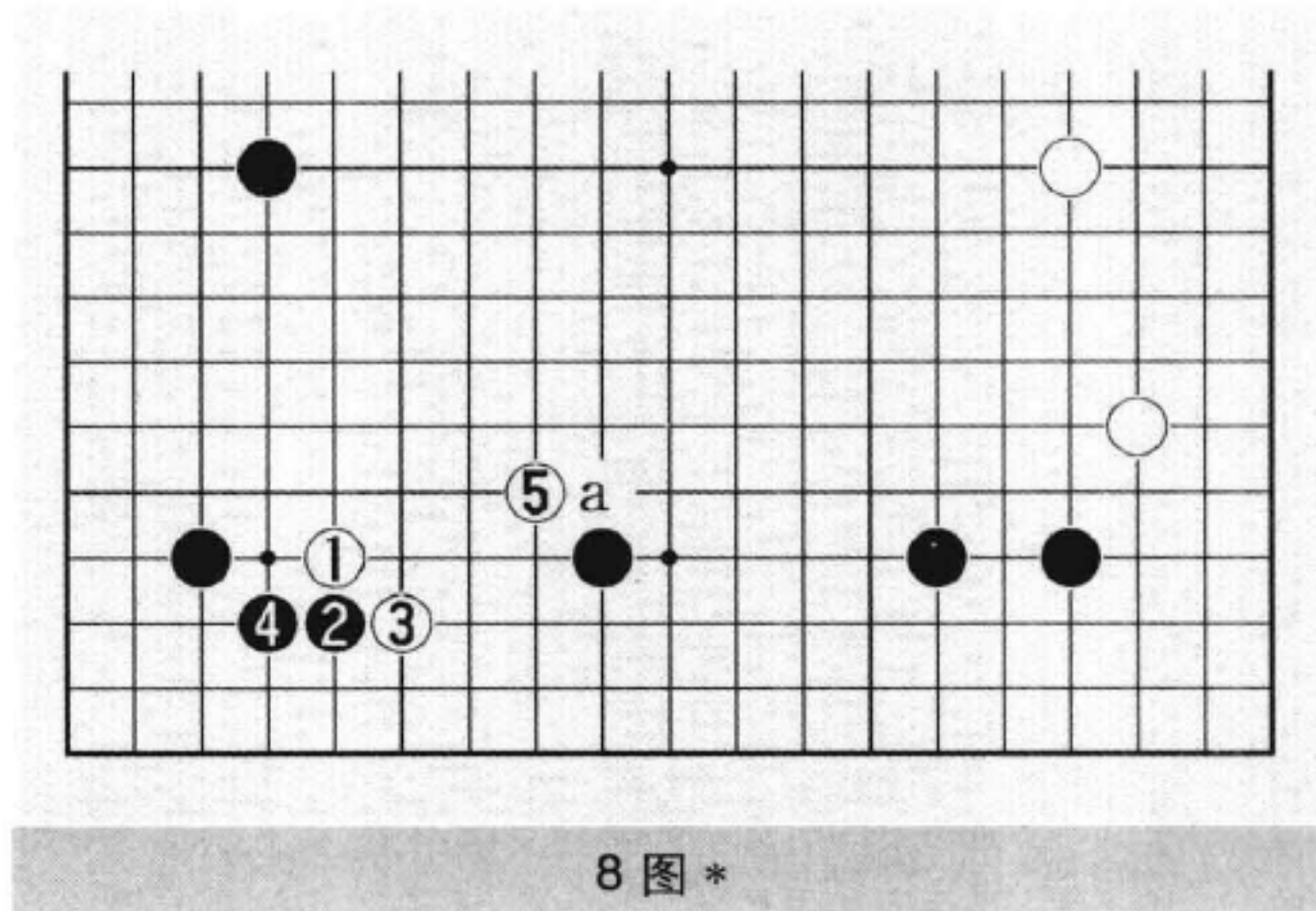
黑2小尖，搜根攻逼，态度强硬。然而至白7镇，白步子轻捷。



7 图 *

8 图（追击）

黑2、4托退，采用驱赶攻逼的战法，有力。白5飞象步，也得腾挪之形。之后，尽管黑棋可以在a位压出，但关键仍然要看黑棋厚味能否发挥作用。



8 图 *

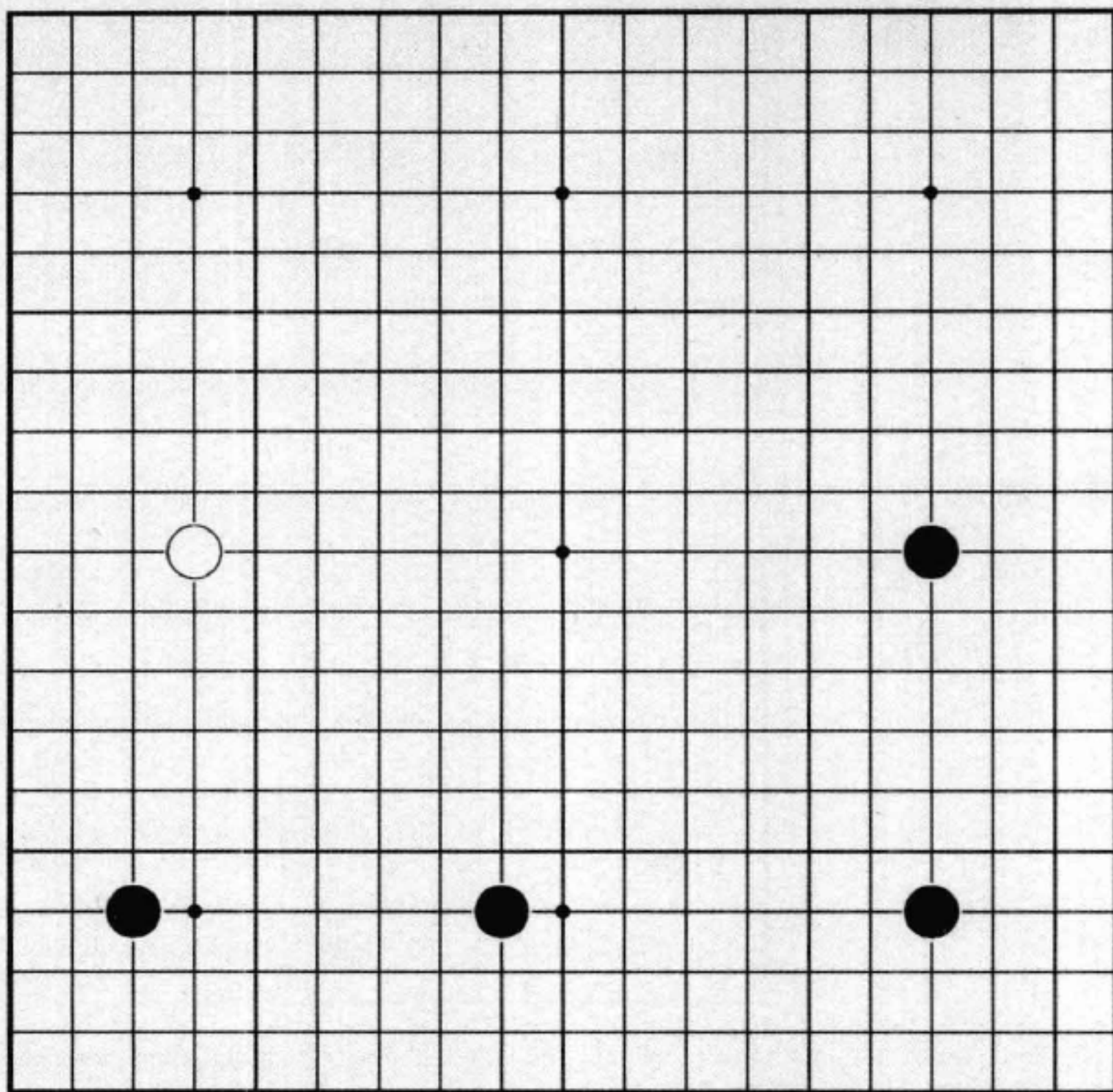
〔要点〕

6图的结果是局部性的，而7图、8图所引发的战斗有可能波及全局。像这样不断地探索创新，继往开来，三连星布局和中国流布局的变化将会越来越多。这就需要培养推测未来的预见能力。

如果存在五花八门的打入和侵削的着点，那真所谓是：“道路漫长”，“目标遥远”。



第 12 型



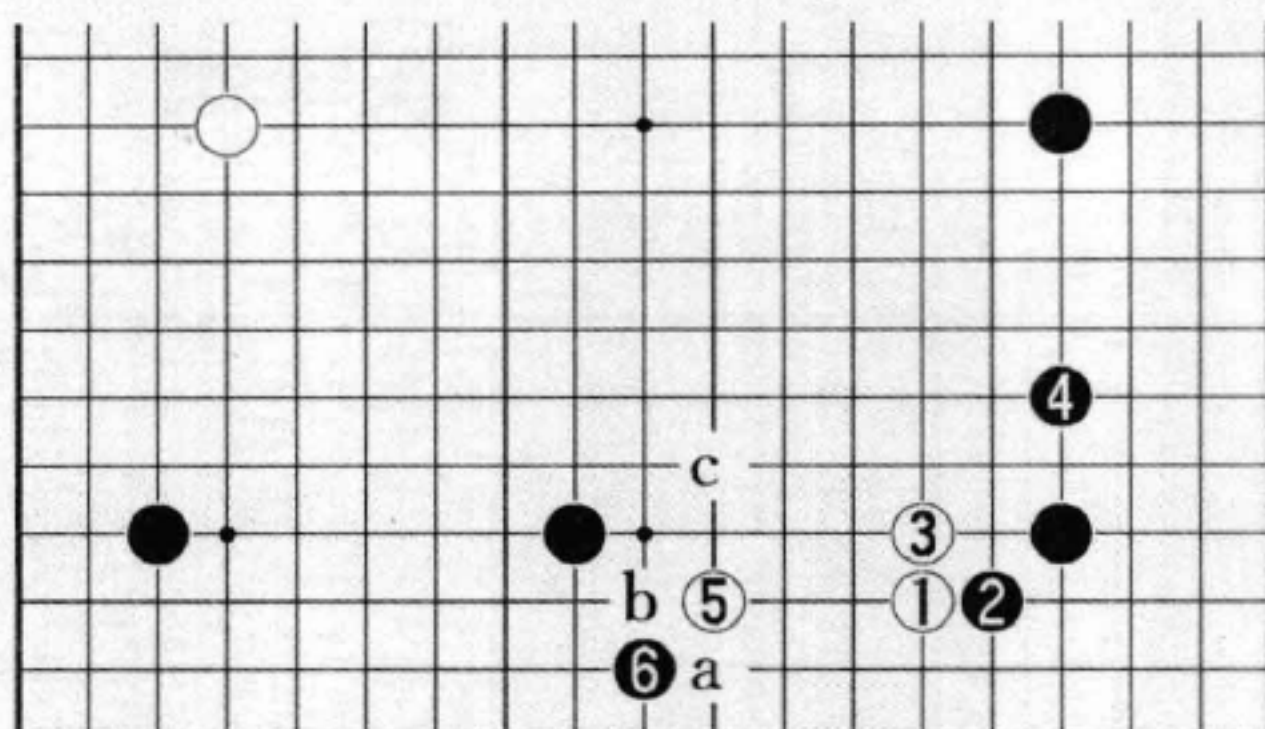
白 先

本型简单明了。与上型所不同的是，左右黑白的位置正好相反。

那么，白棋应在何处着手呢？“因为左下是小目，故非挂角不可”，这种思考方法不可取。

1 图（有余地）

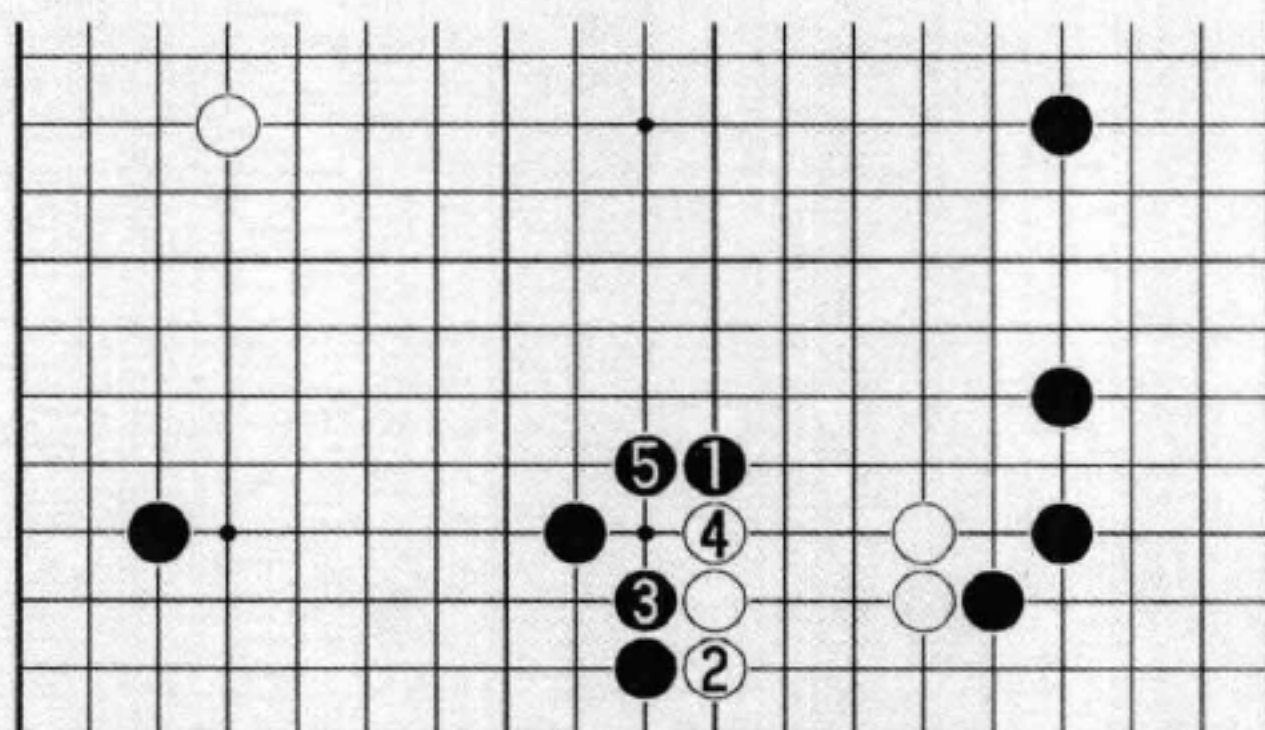
白1挂角后有5位拆二的余地。黑6后，白a、黑b、白c是常规下法。



1 图 *

2 图（压迫）

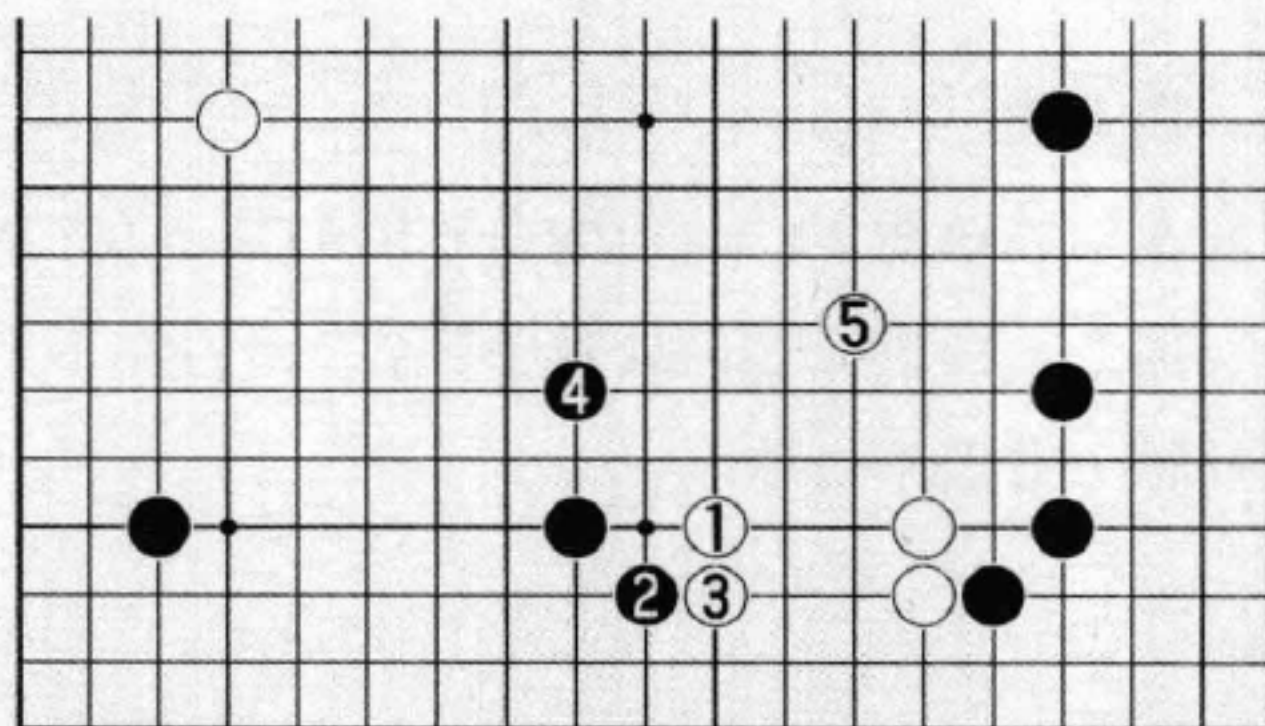
白若脱先，则黑在1位飞镇，严厉。



2 图

3 图（有力）

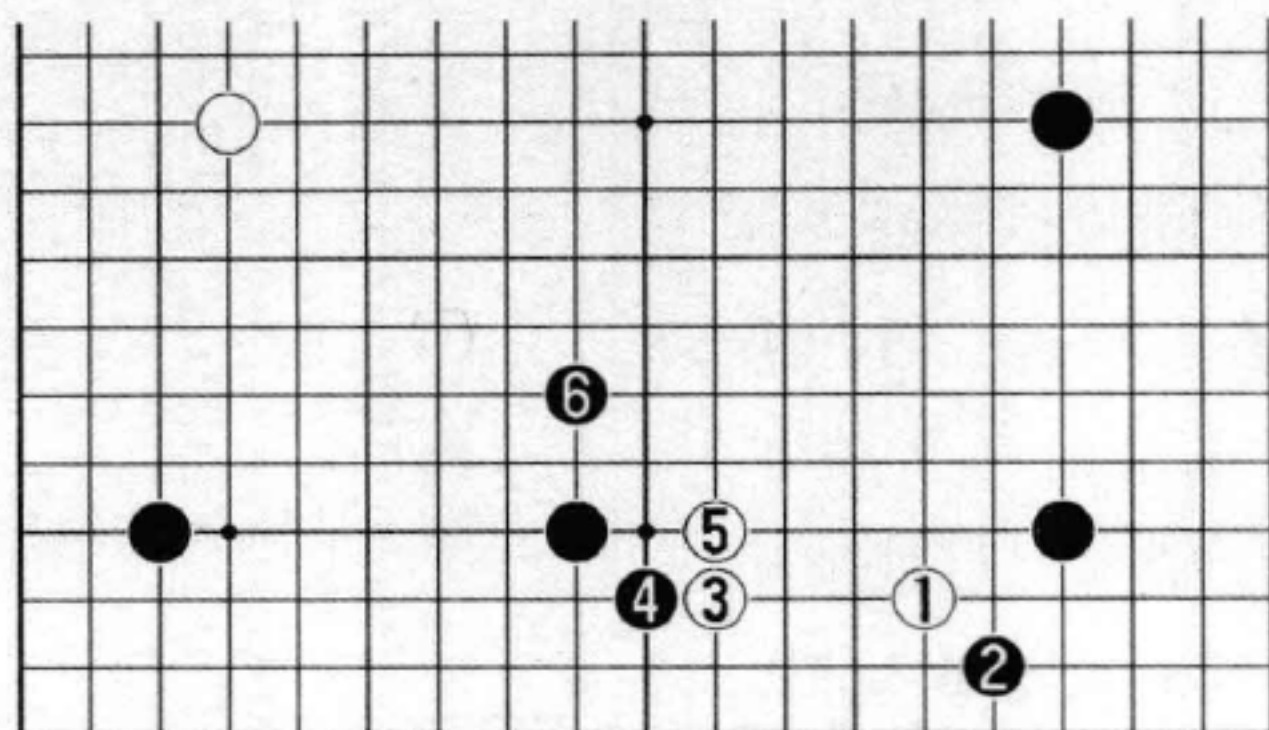
白1高拆二也不错。黑即使下2尖、4关，白5大飞出头，也不受攻。



3 图

4图 (低飞)

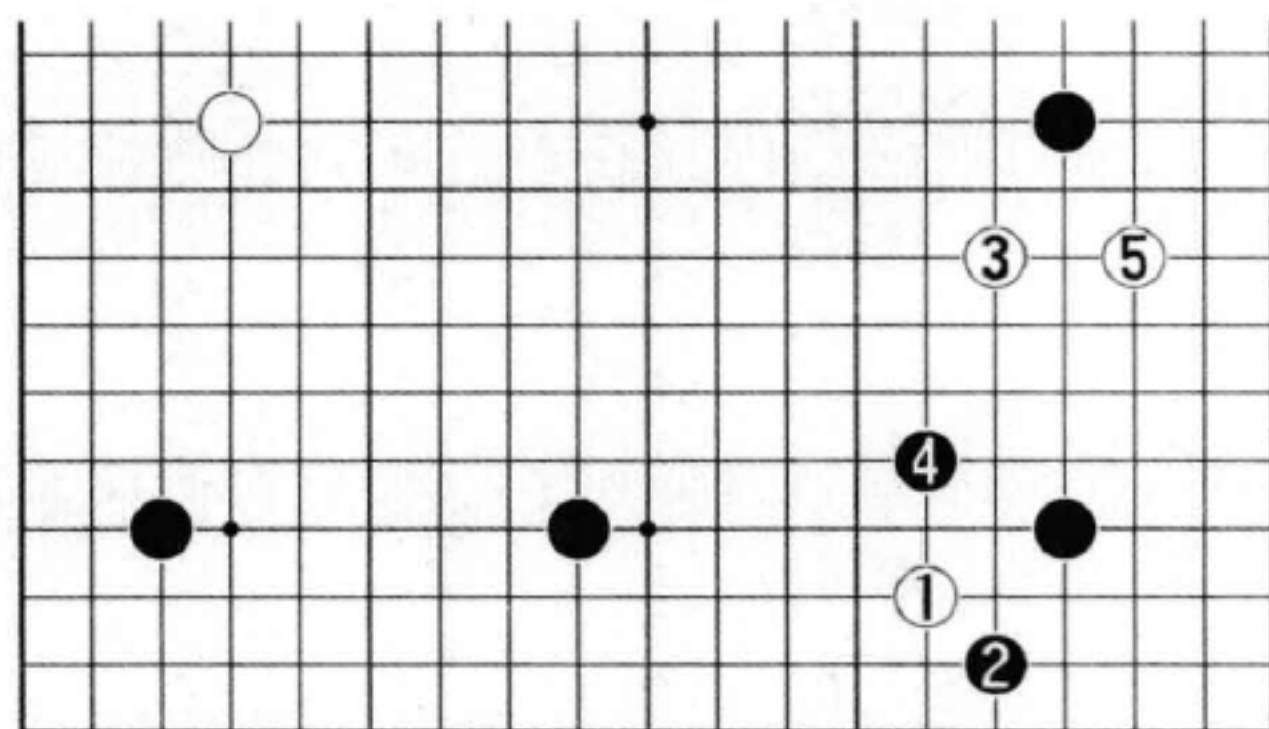
黑2低飞是“中国流”独特的下法。在实践中，可以选择运用此图和1图。



4图*

5图 (气合)

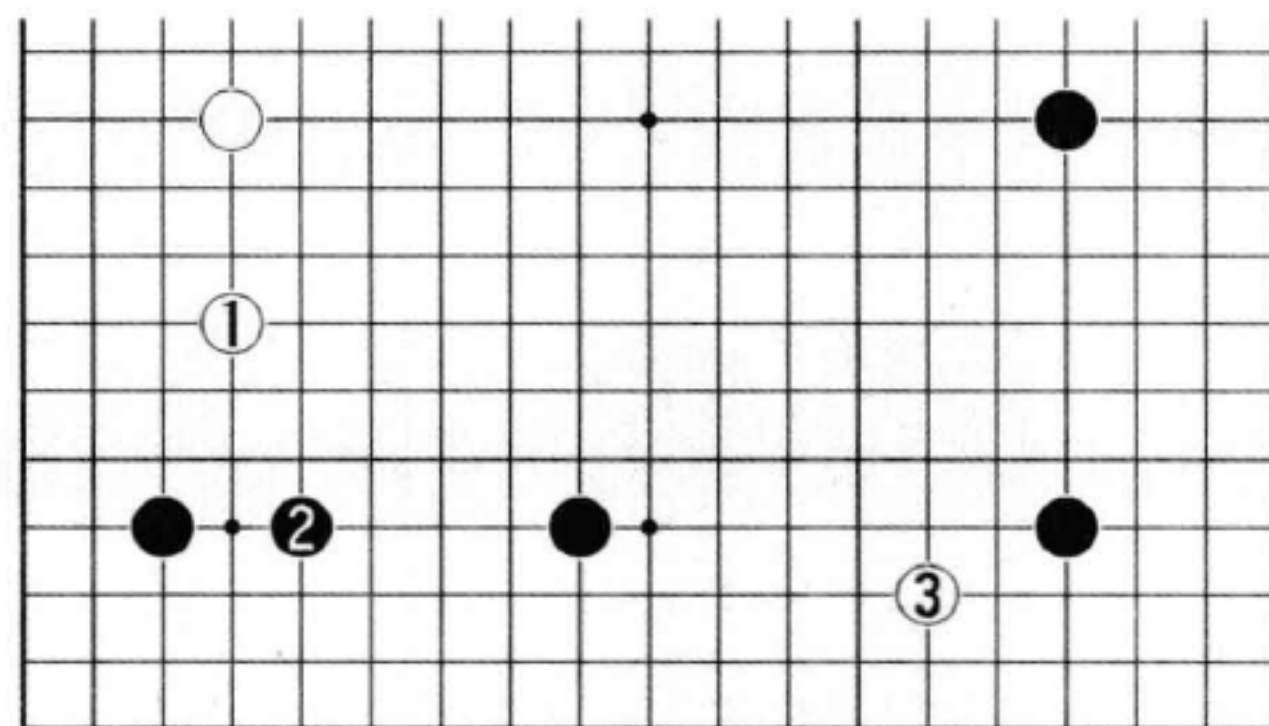
白若反击，不按对方的意图行事，则可下在3位等处。对黑4飞，白5跳下，双方都不甘示弱。



5图*

6图 (定形)

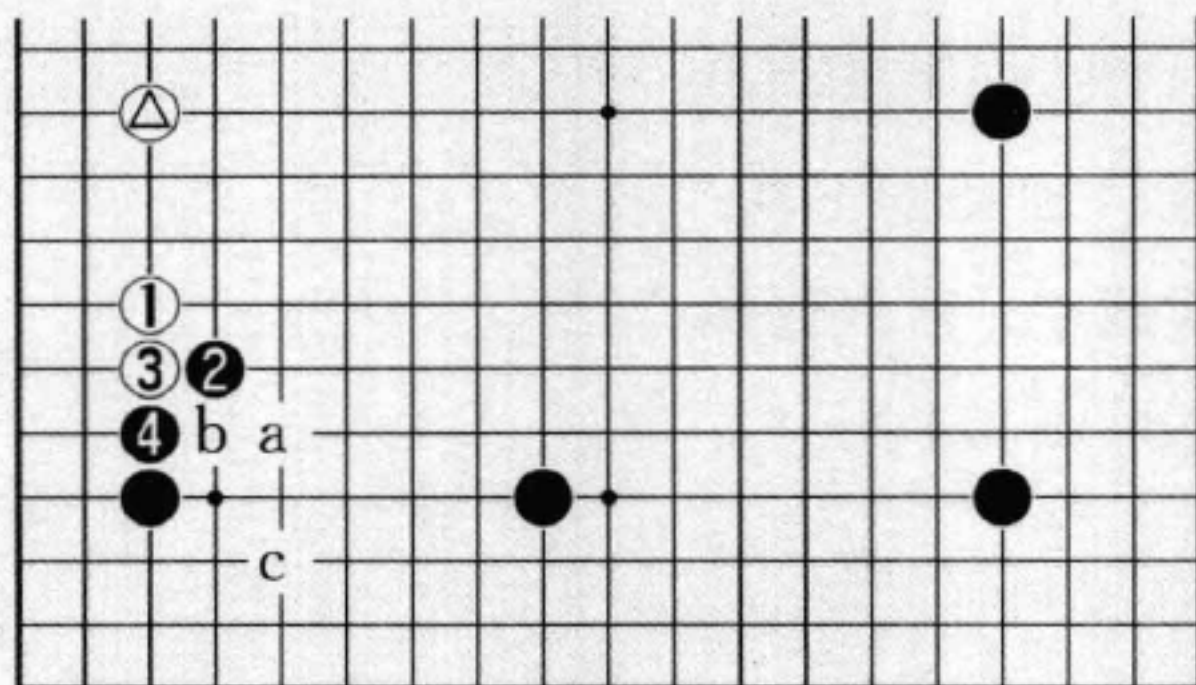
白若考虑到左边的情况，可以先在1位高拆二，与黑2交换定形后，再于3位挂角。



6图*

7 图（扩张）

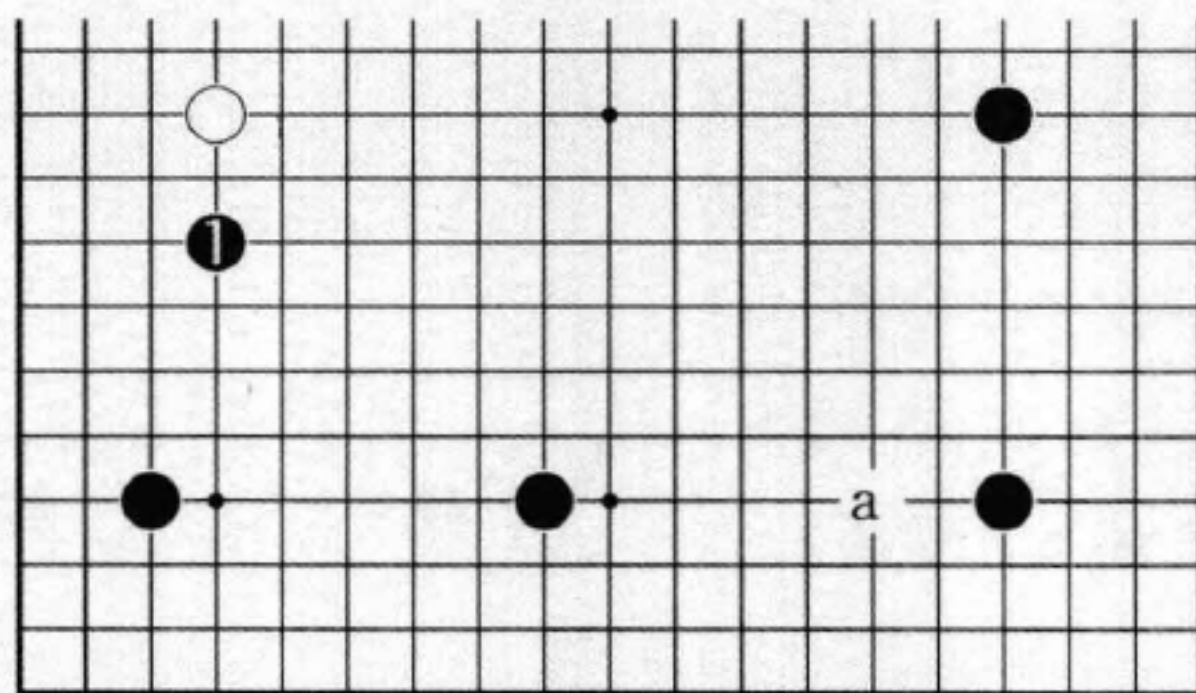
白△位置低，白1在三线拆二时，黑不守角而在2位扩张，有力。尽量张开中国流的模样，静以待动，迫使对方进入而予以攻击，展开战斗，这是中国流的一种战略。本图白若a则黑b、白c后即进入战斗。



7 图 《类型》

8 图（广阔）

若黑先，则可根据上边的形势，在1位扩张模样或在a位守角。



8 图 *

〔要点〕

挂角后如果有二间开拆的余地，挂角就不是坏棋。此型1图是基本形，白二间拆之后，黑棋胁迫这团白棋，可以借此巩固左右的模样。

第三章

打入和消削后的攻防

打入和消削的学习方法（三）

悲观派总觉得对方的空特别大，自己的空特别小。因此，行棋往往过分，在浅消就已很充分的场合，却偏偏还要去打入而惨遭损失，这种现象时常可见。

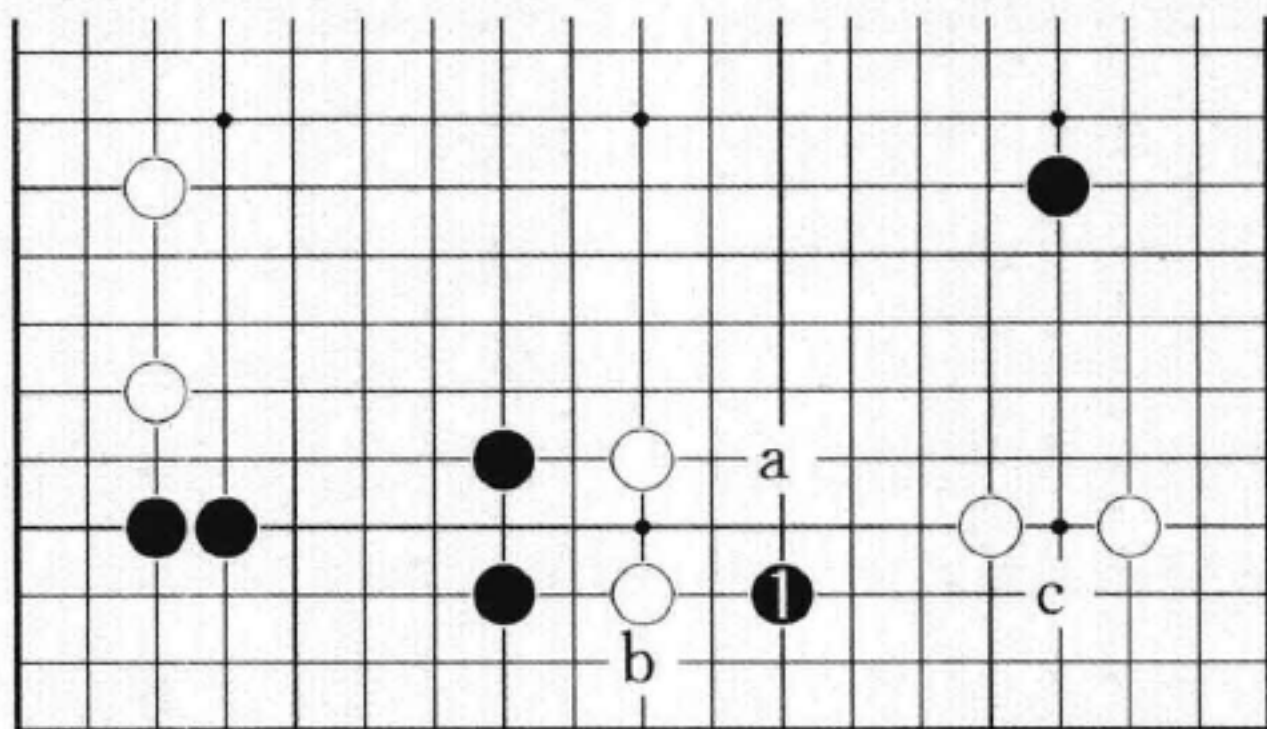
乐观派总觉得自己的空很多，对形势判断过于自信。因此，往往会浅消和打入不足，这也是常有的事。

贪婪地“这也想要”，“那也想要”，欲壑难填就毫无道理可言了。行棋过分悠哉游哉，缓手迭出，处处保守也是不行的。围棋的诀窍在于保持全局平衡，在一定的时机发挥作用。

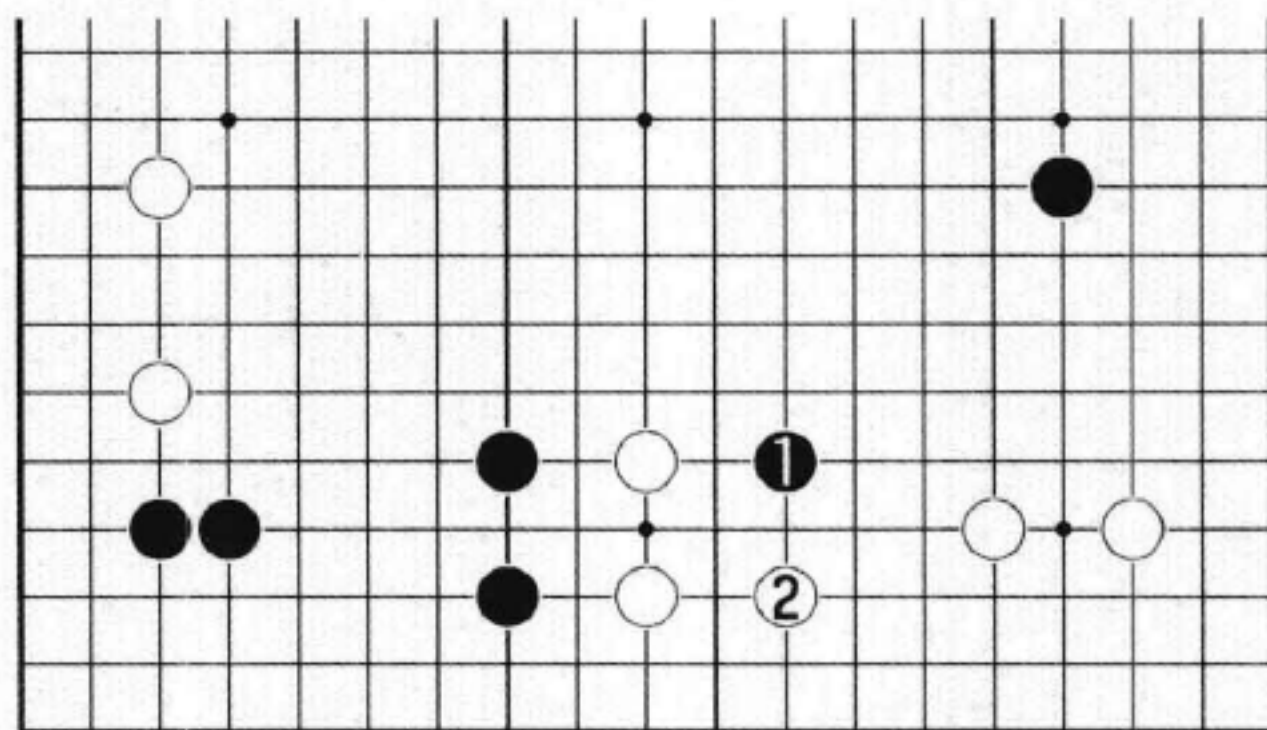
从打入和消削导入战斗

本章是探索打入和消削后的攻防手段。虽然类型和棋的配置情况与第一、二章基本一样，不过，请仔细玩味实战中的攻击和腾挪的手段。诸如打入、消削后的安定方法，向中央出头的情况，激战后的转换等等。凡此种涉及战斗的各个方面，在实战中都被广泛地运用。

例如，与本章内容有关的1图，黑1果敢地打入后，可以看到的變化有：黑a位跳出、b位托渡和c位转换等。对此，白又怎样迎战呢？尽管其变化是丰富多彩的，但在实战中只能选择一个。2图中，黑1的消削太软弱。

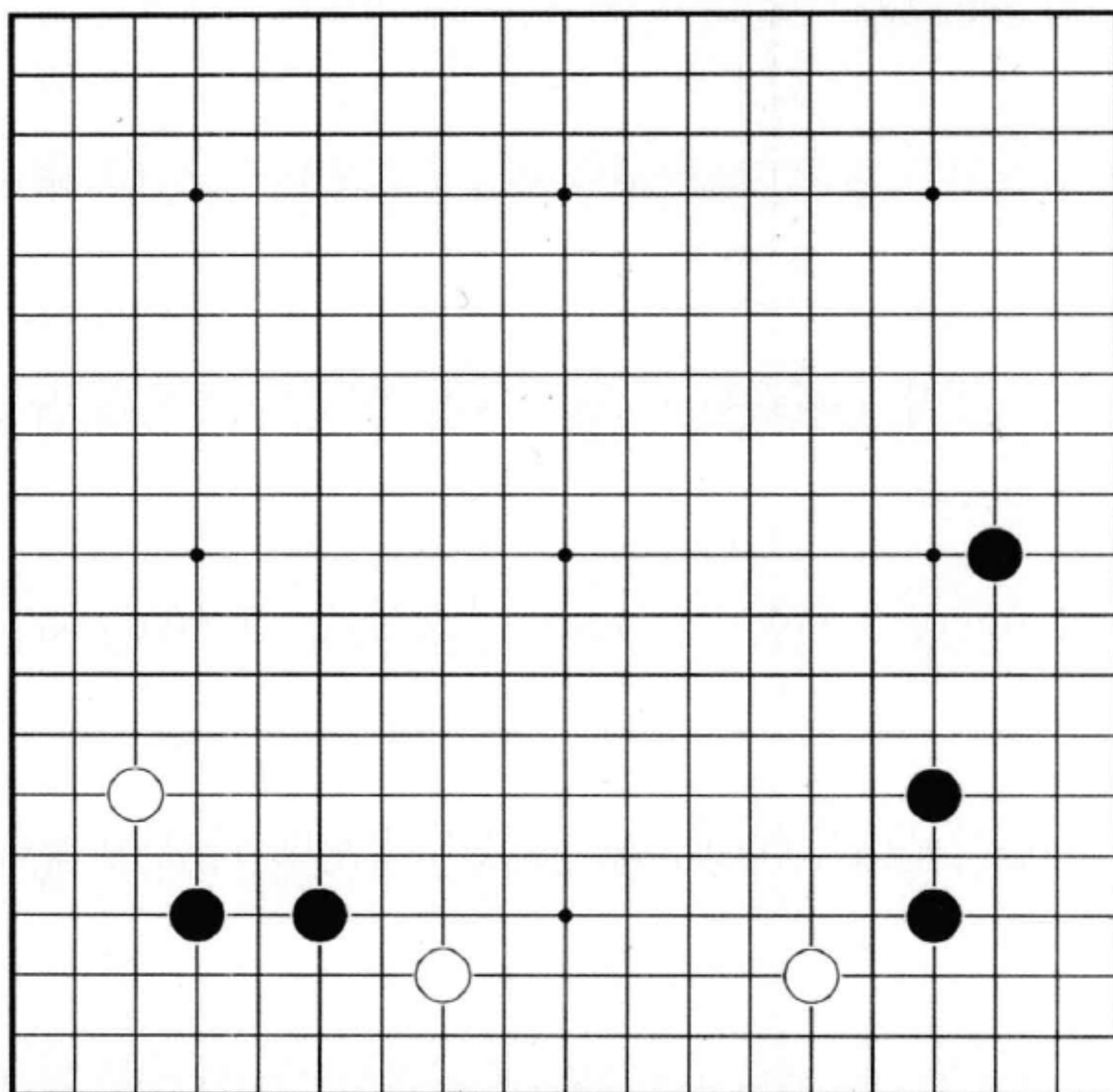


1 图



2 图

第 1 型



黑 先

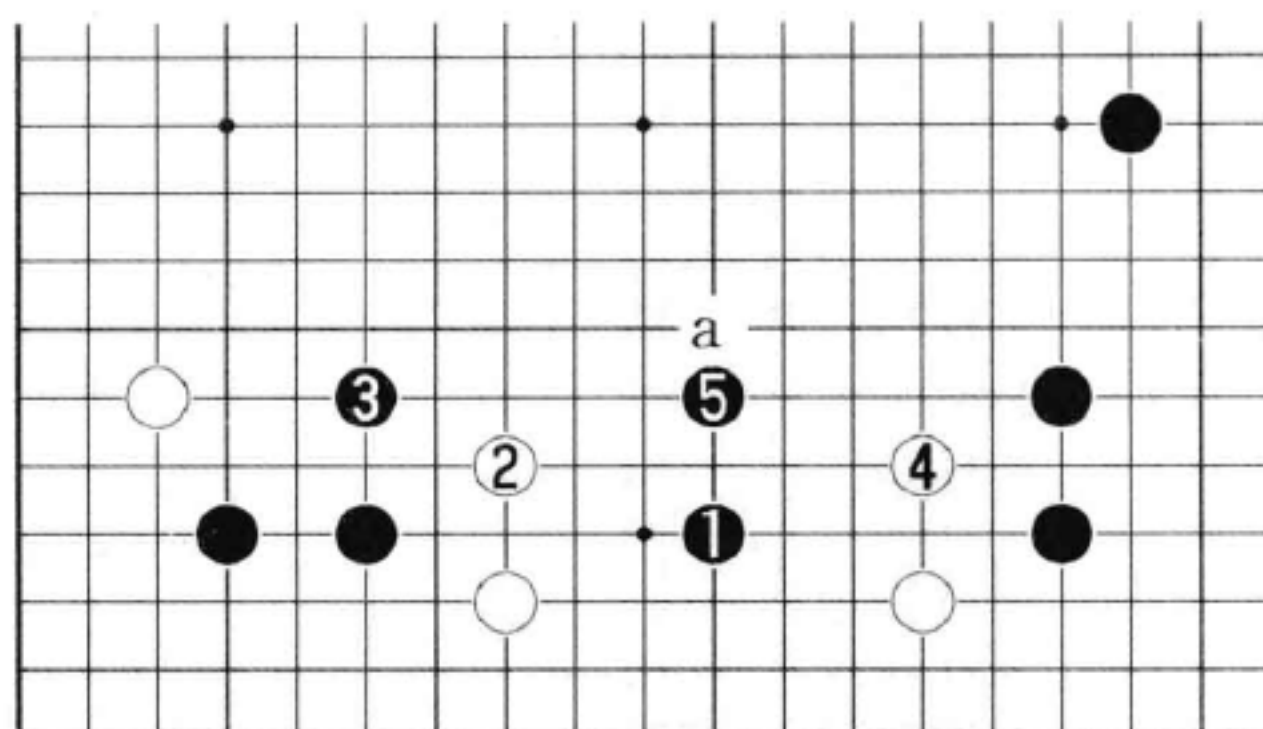
这是让子棋中屡屡出现的棋形，像这样的配置，无论是让子棋还是分先棋，如果没有严厉地打入，就眼睁睁地错过了绝好的机会。

下面介绍此型打入的常识。

(本章均为黑先)

1 图 (中间打入)

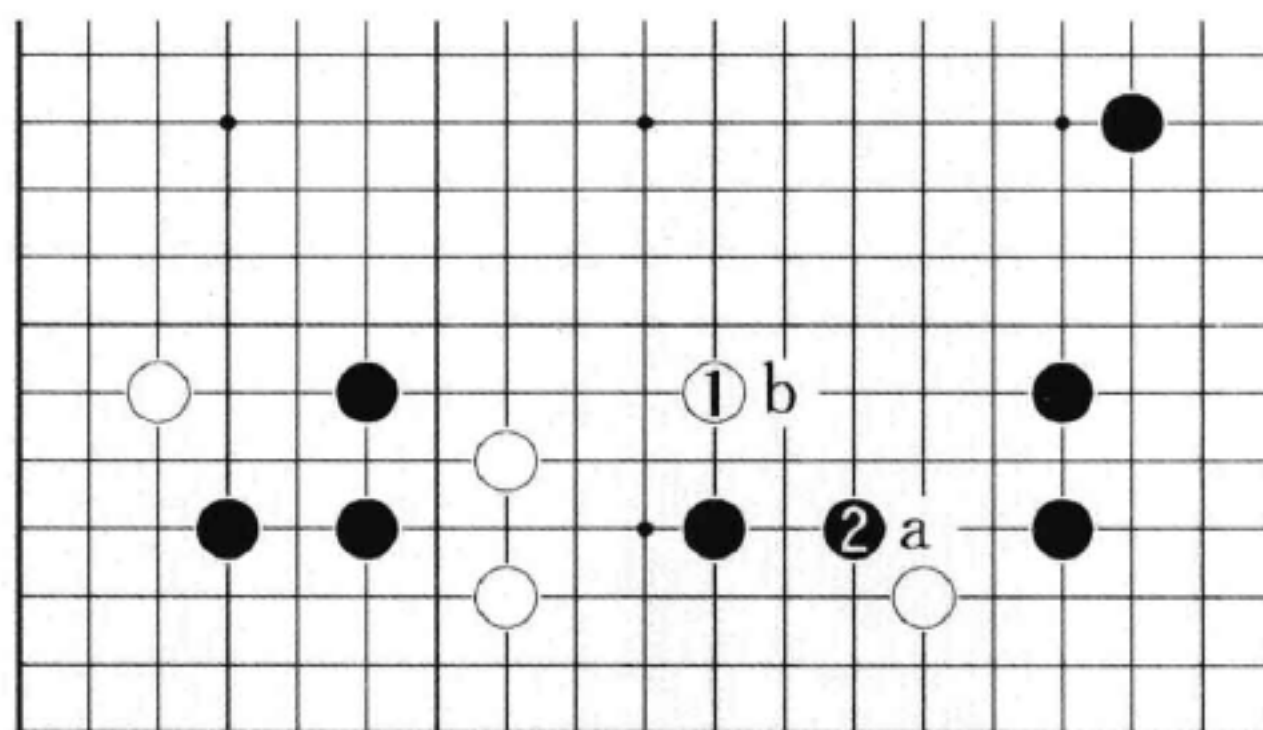
黑 1 在四线中间打入，造成纠缠进攻的态势。黑 5 也可在 a 位大关。



1 图 *

2 图 (靠压)

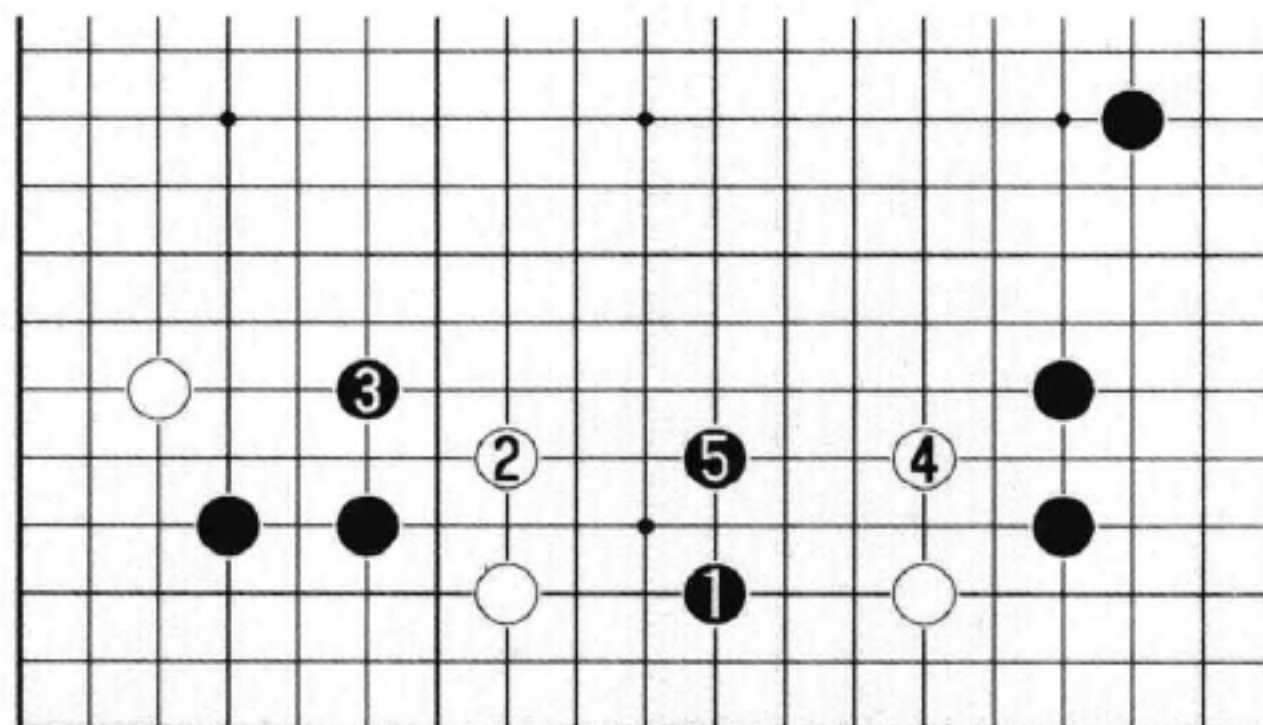
白在 1 位镇时，黑顺调在 2 位肩冲后，白 a 则黑 b，形成靠压进攻。



2 图 *

3 图 (深入)

黑 1 在三线打入，因为位置低，打入就显得更加严厉。但是——

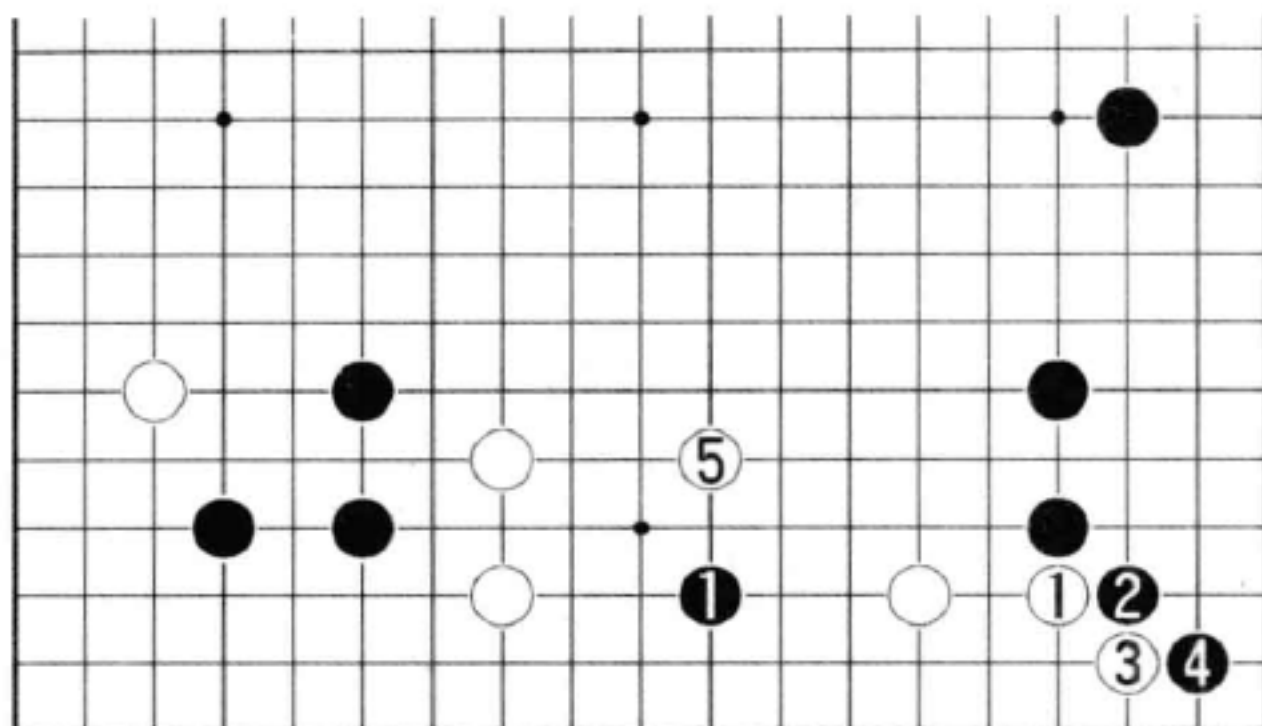


3 图 *



4 图 (功夫)

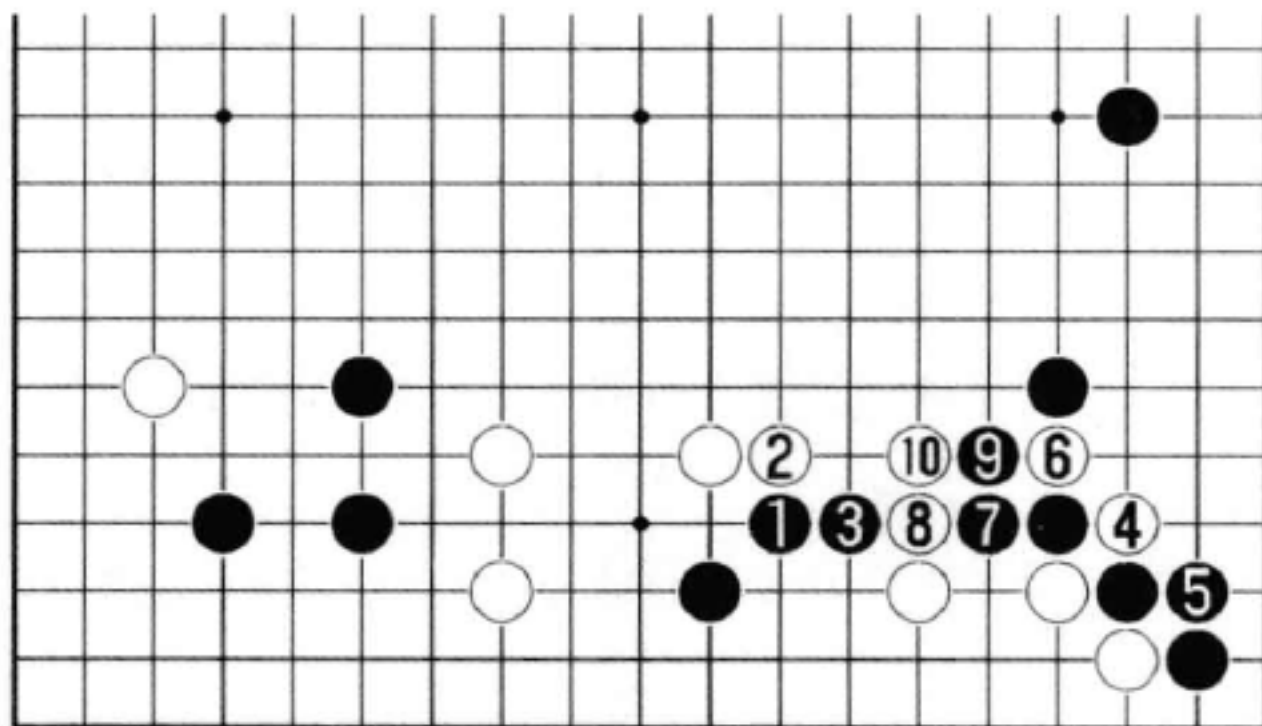
深深地打入必然带有一定的危险性。像本图白 1、3、5 后，黑如何下？



4 图

5 图 (中计)

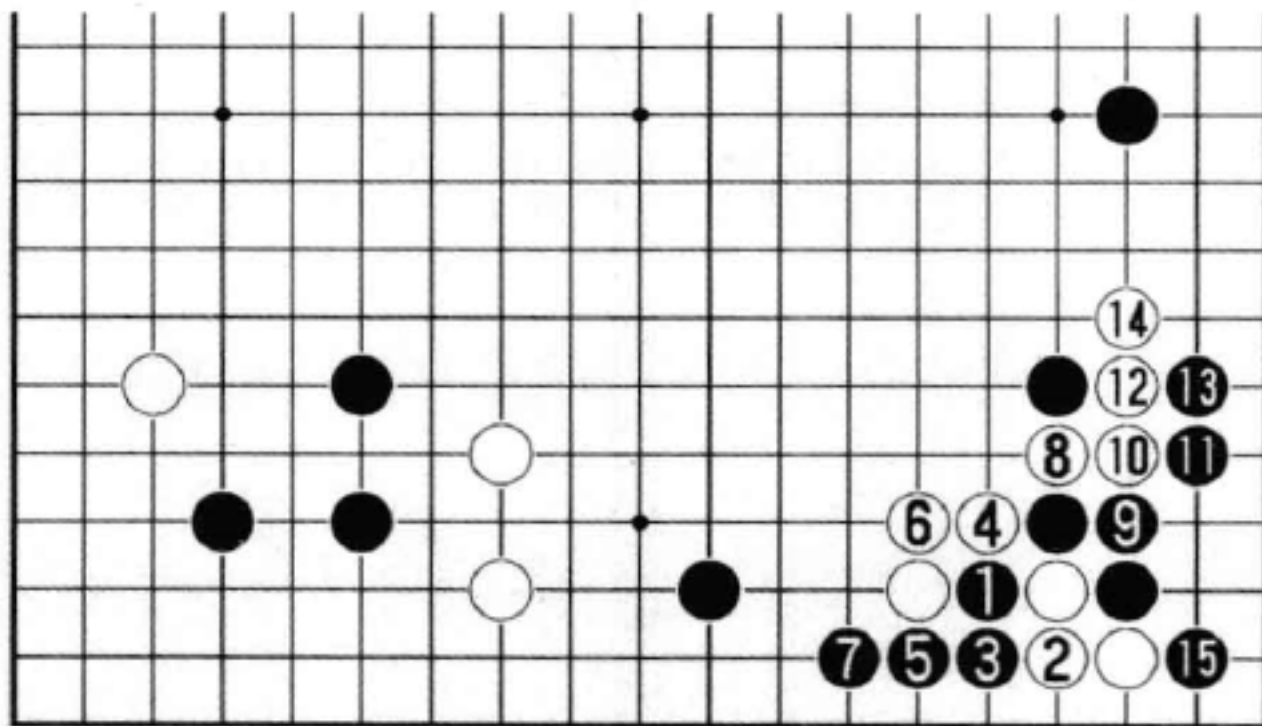
黑 1、3 俗手走出，不行。白 4 以下滚打，恰到好处。



5 图

6 图 (转换)

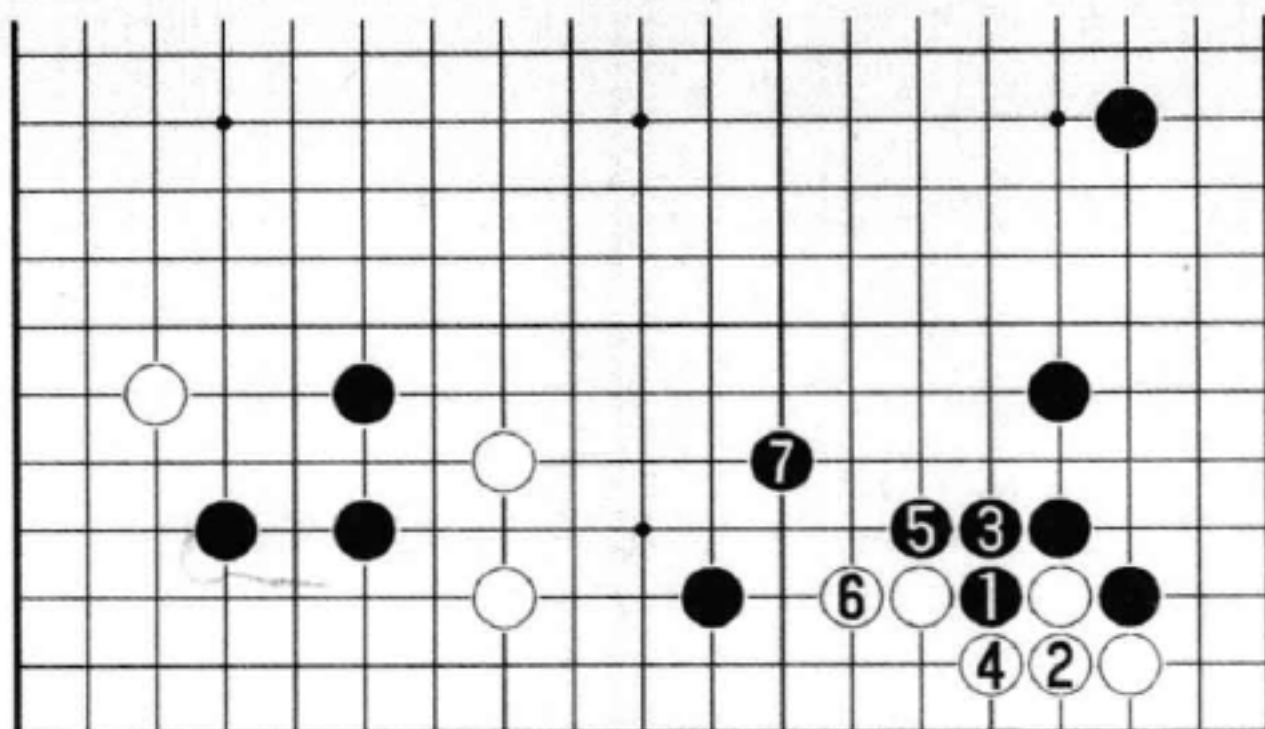
4 图黑 4 改下 1 位强硬地打吃，以下至白 14 形成转换，黑得实利。



6 图 *

7 图 (厚实)

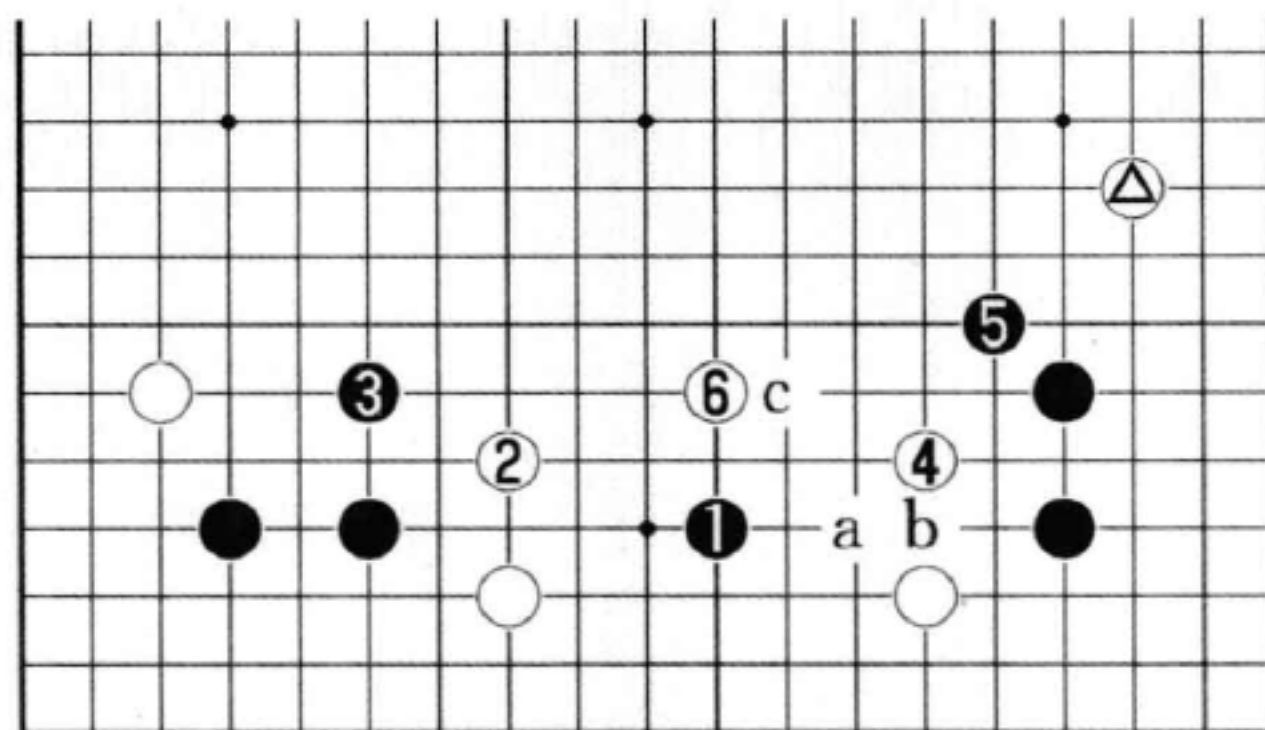
黑 1、3 意欲加厚中腹，以下至 7，黑厚实。



7 图

8 图 (先手利用)

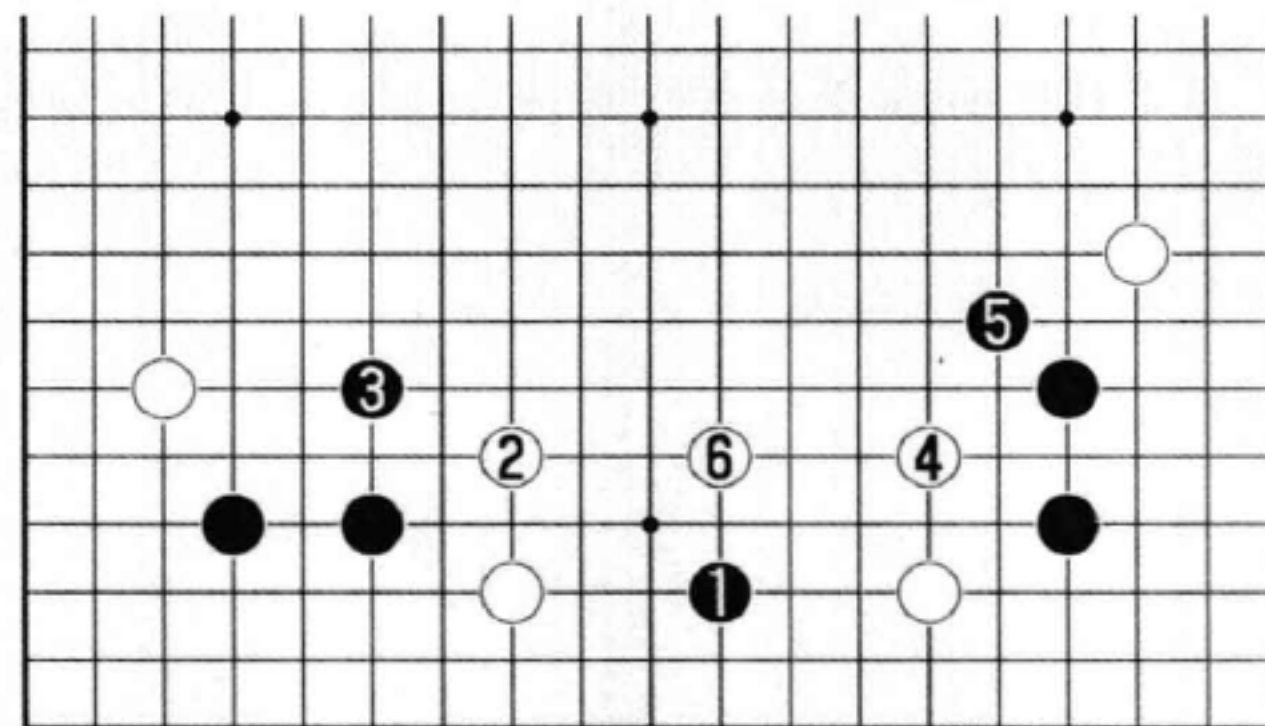
在右边有△子的场合，白 4 先手关起后，再于 6 位镇，但黑 a、白 b、黑 c 靠出的手段可以成立。



8 图 《类型》

9 图 (黑大坏)

此际，黑 1 在低位打入就不行。以下至白 6，黑大坏。

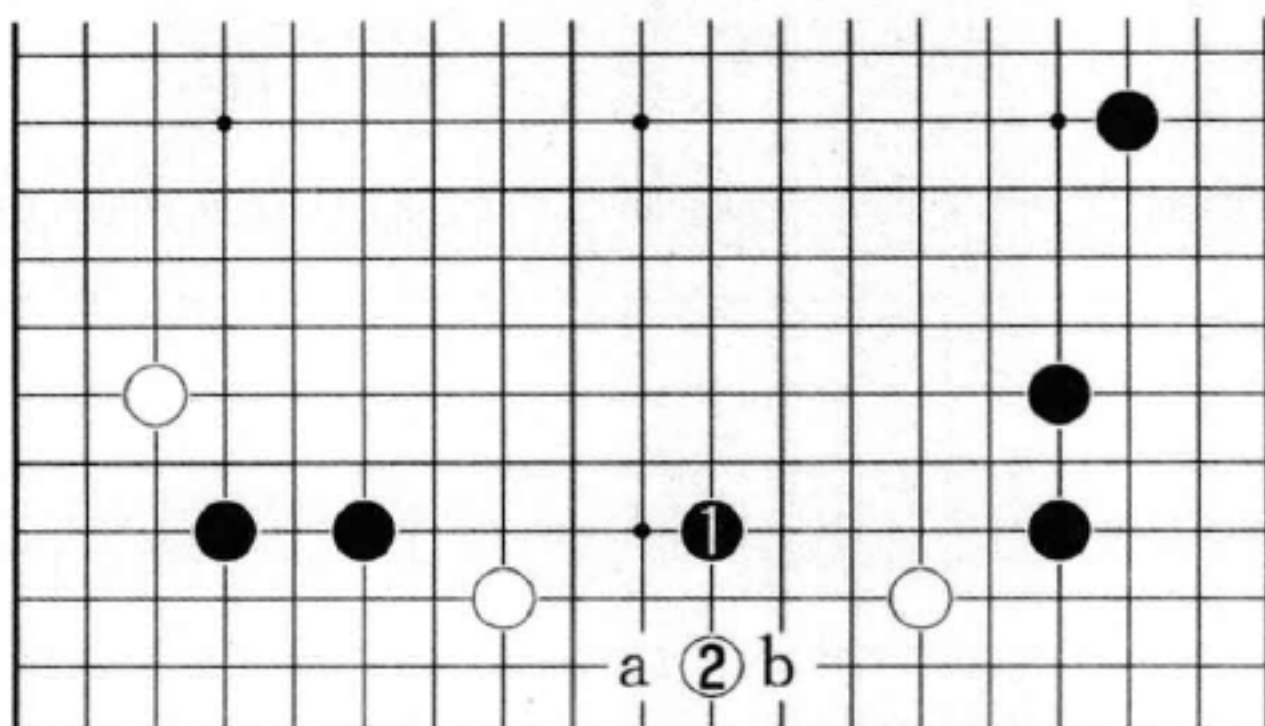


9 图



10 图 (低位)

白若委屈地在 2 位应，黑即可满足。因为白并未完全渡过，尚留有 a 或 b 的切断。当然，黑棋也没有必要急忙来断。之后，白还须补一手，棋形才完整。

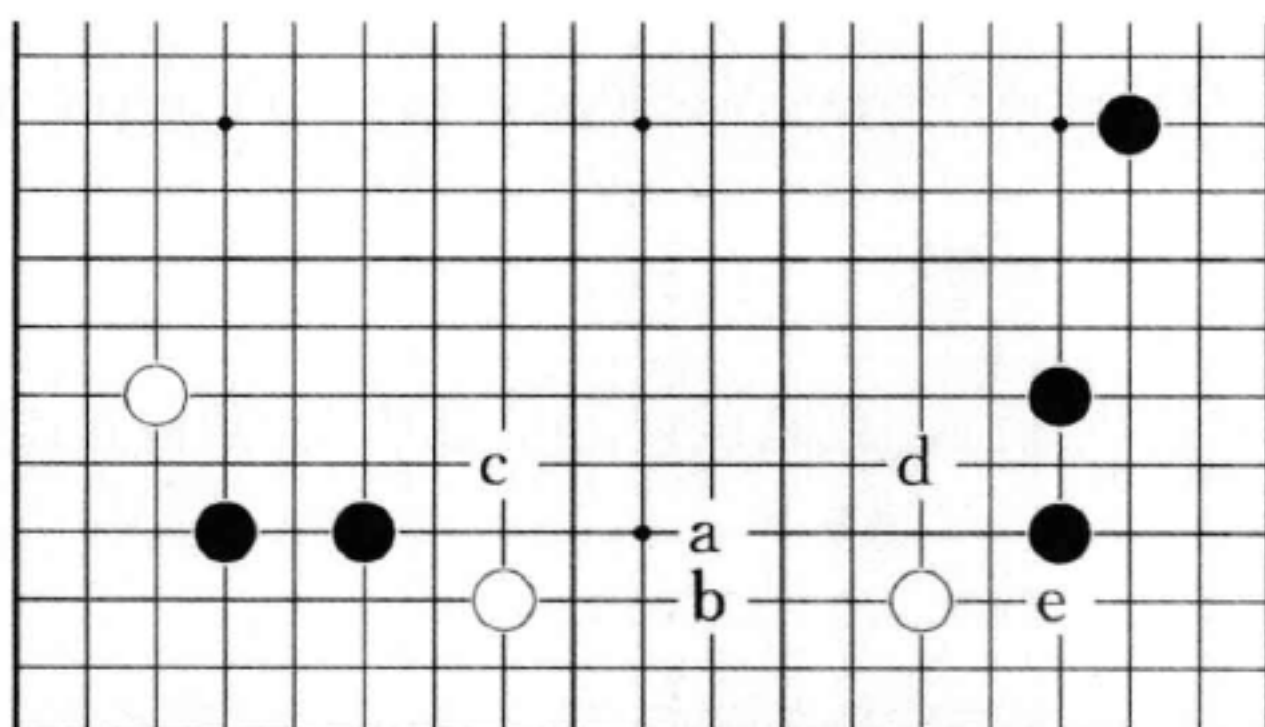


10 图 *

〔要点〕

11 图 (洞察)

目前的重要问题是选择 a 位或 b 位的打入。此形，没有必要靠近左右白子，黑棋在中间打入恰到好处。

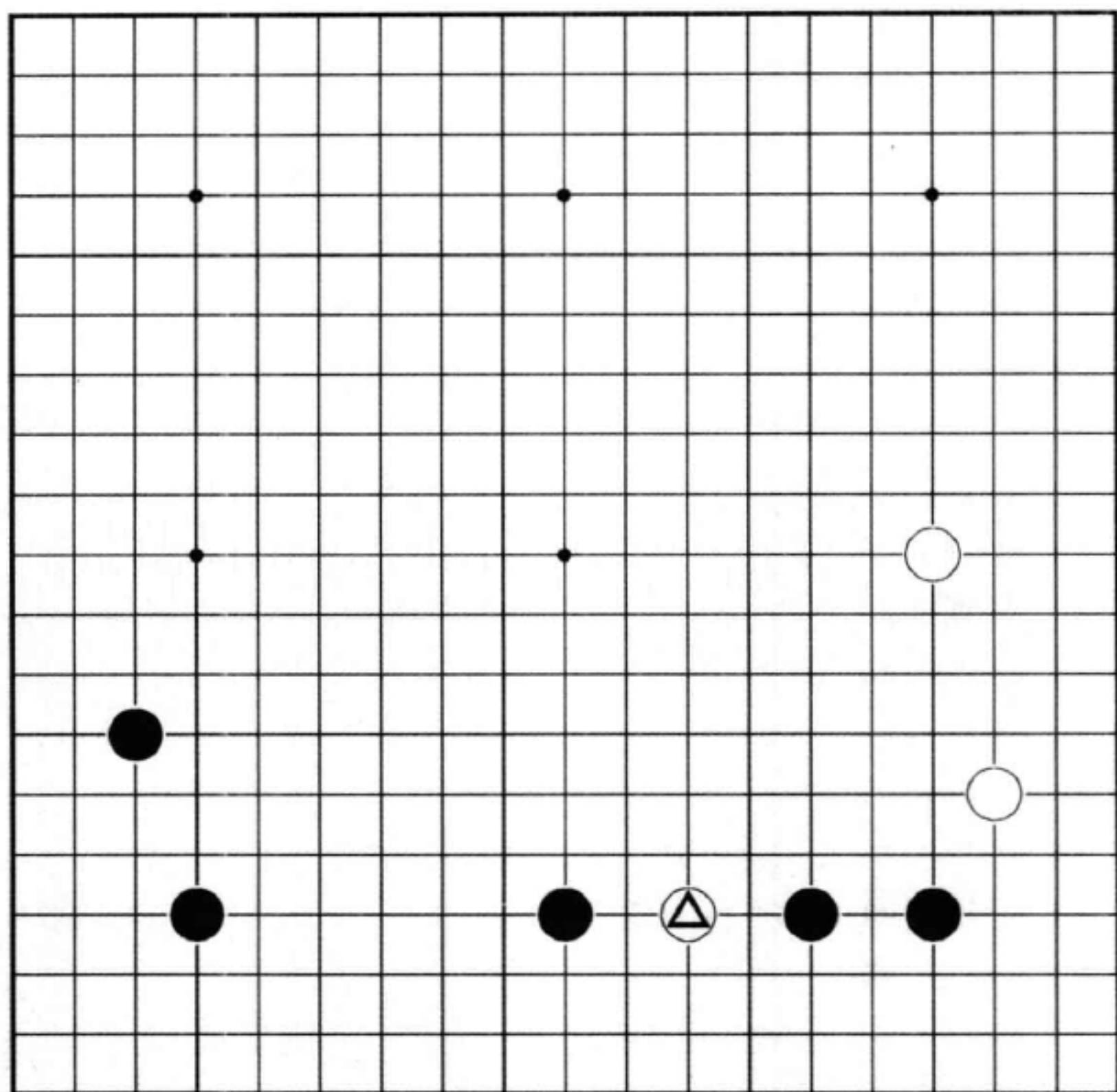


11 图

打入之际，务必计算清楚，白是否有 c、d 的先手。如图的配置，白 c 之后可以封锁左下黑棋，故白 c 是先手，而白 d 却不是。

又，白当然存在 e 位托靠之类的手段，白 e 是腾挪手筋，此点务须留神。

第2型



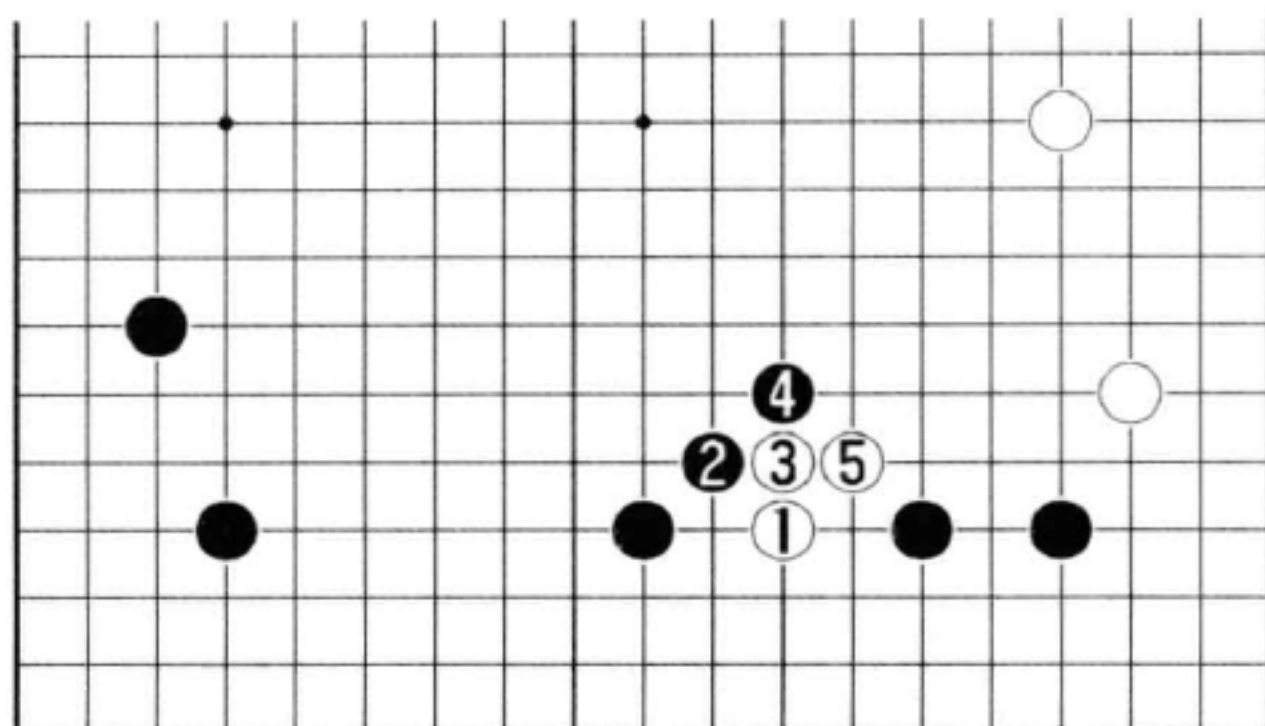
黑 先

本型白在△位打入，这是在六子左右的让子棋中，白棋爱用的下法。对此，黑棋应该采用怎样的态度呢？

因为白棋打入在如此狭窄的地方，故黑棋理所当然地要予以迎头痛击，切忌软弱怯战。

1图 (攻击)

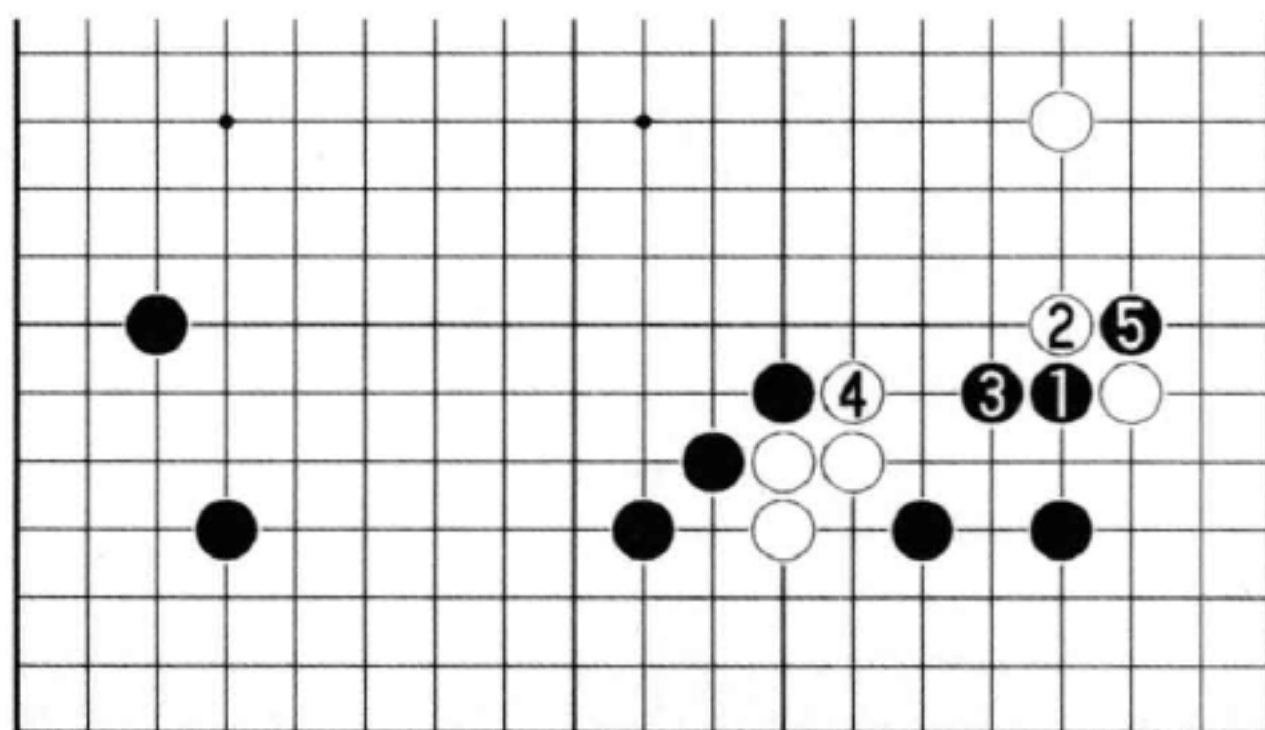
黑2在这边小尖急攻是强手。白如在5位愚形出头，请看下图。



1图*

2图 (好调)

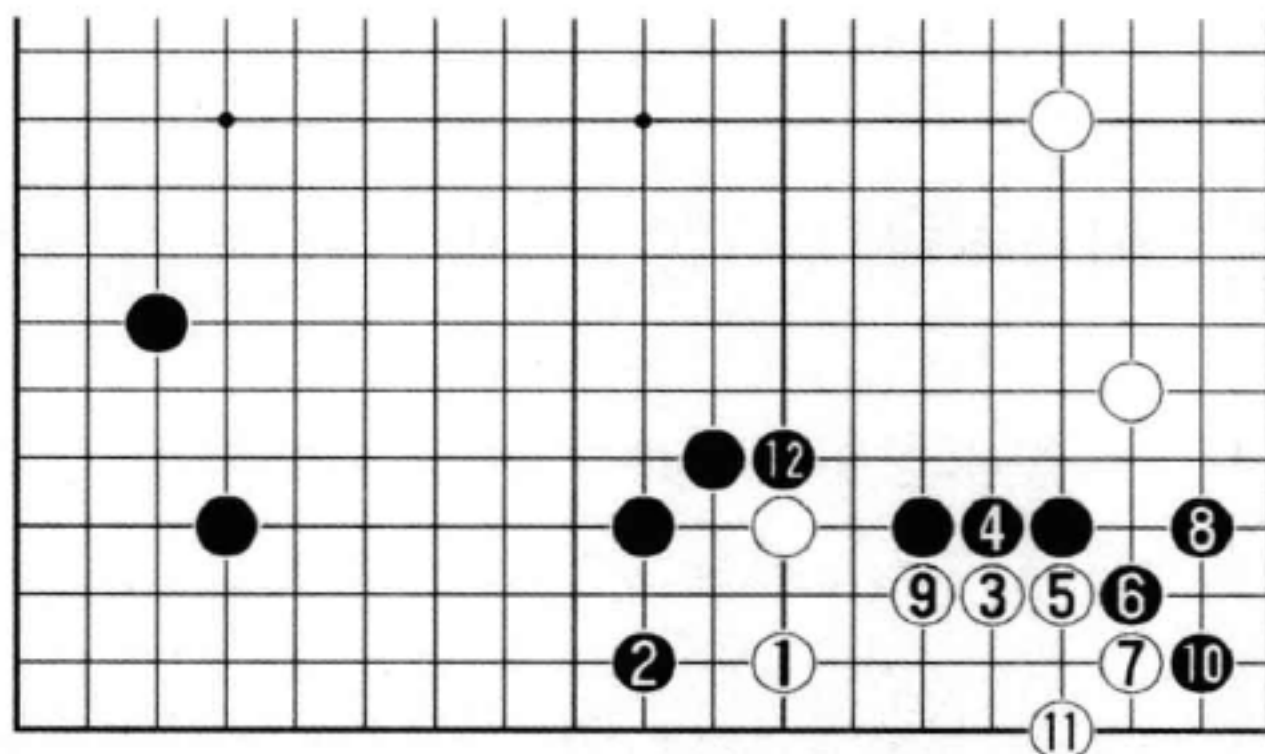
黑1、3采用靠压战术。黑5断，收获颇丰。



2图*

3图 (完全封锁)

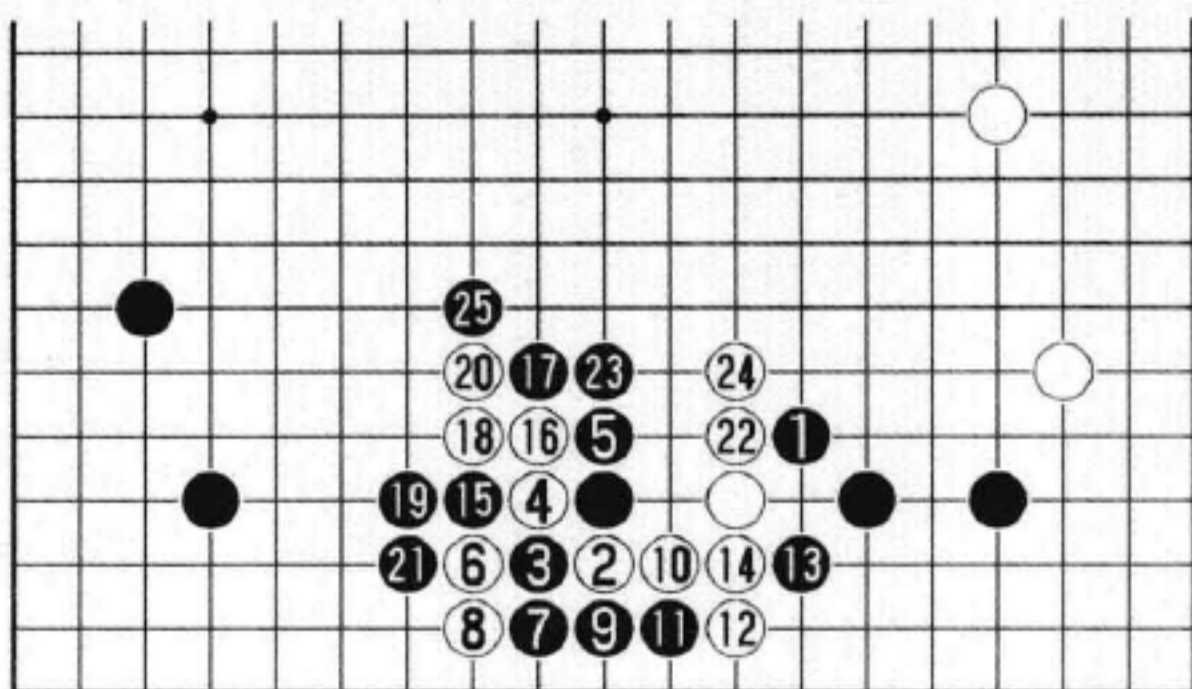
白1跳下时，黑2也跳下。以下至黑12，白被封锁，黑好。



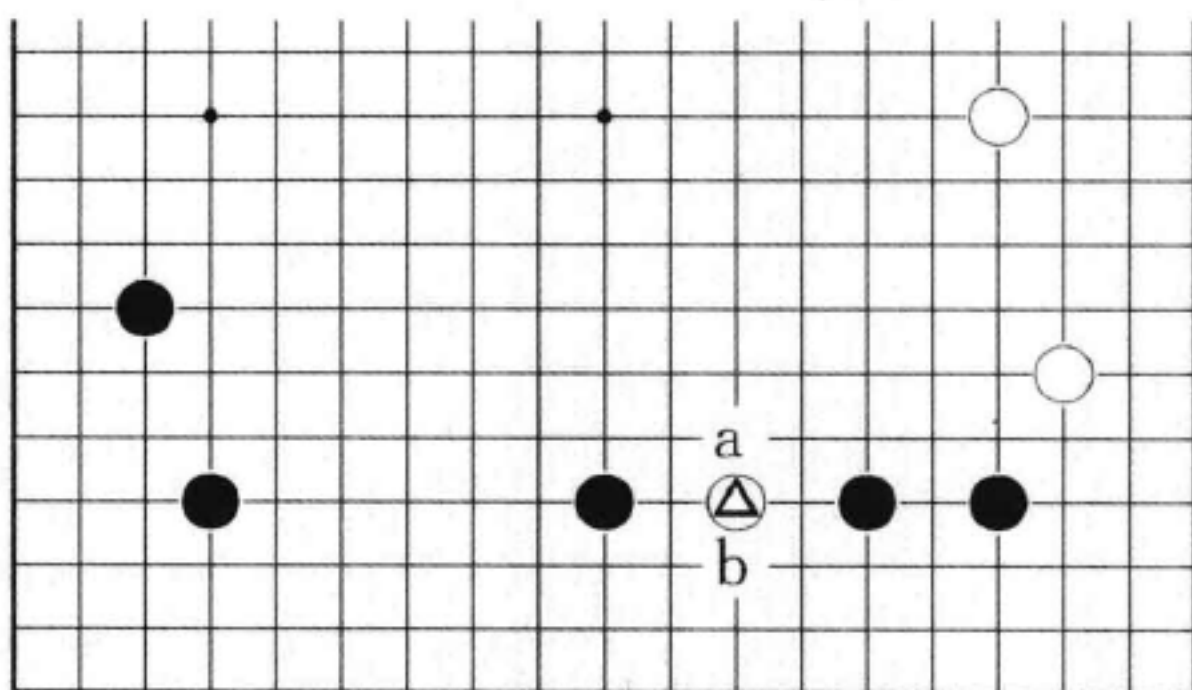
3图

4 图（黑有利）

黑也可在这边小尖。对白 2、4 的腾挪，若黑征子有利，就有 5 位的好手，以下至黑 25，黑绝对有利。白 2 如改下 22 位长，则黑在 24 位扳头，无论白是向中腹逃窜，还是在下边求活，都不会有什么好结果。



4 图



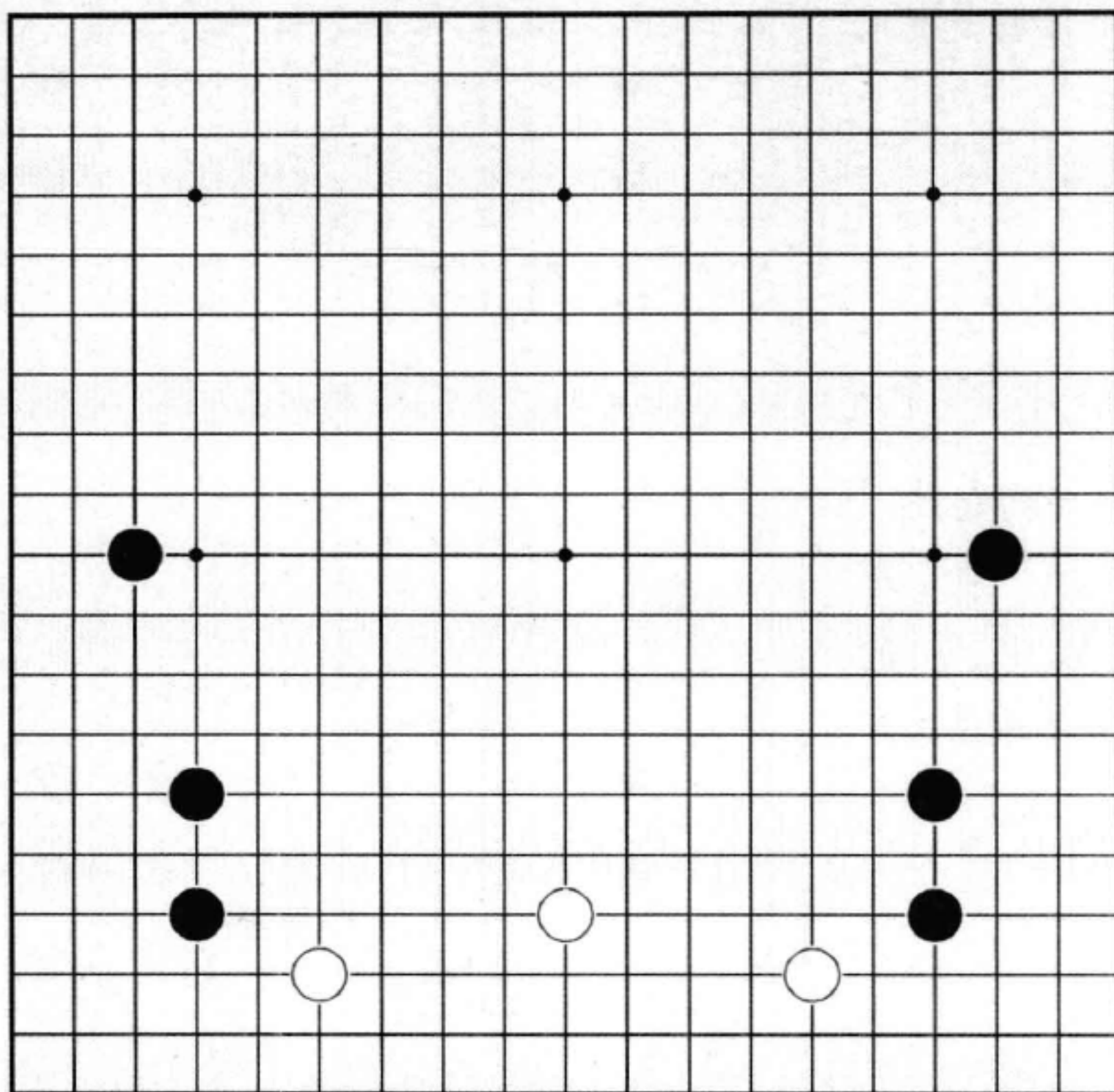
5 图

〔要点〕

5 图（冷静）

当△子打入之际，黑务须冷静地审视局面。虽然右边黑白子数是三对三，但黑棋形坚实，处于明显的有利地位，故完全可以用强。黑在 a 位靠或在 b 位托，都是帮忙的下法，反而凑△弱子强化。

第3型



黑 先

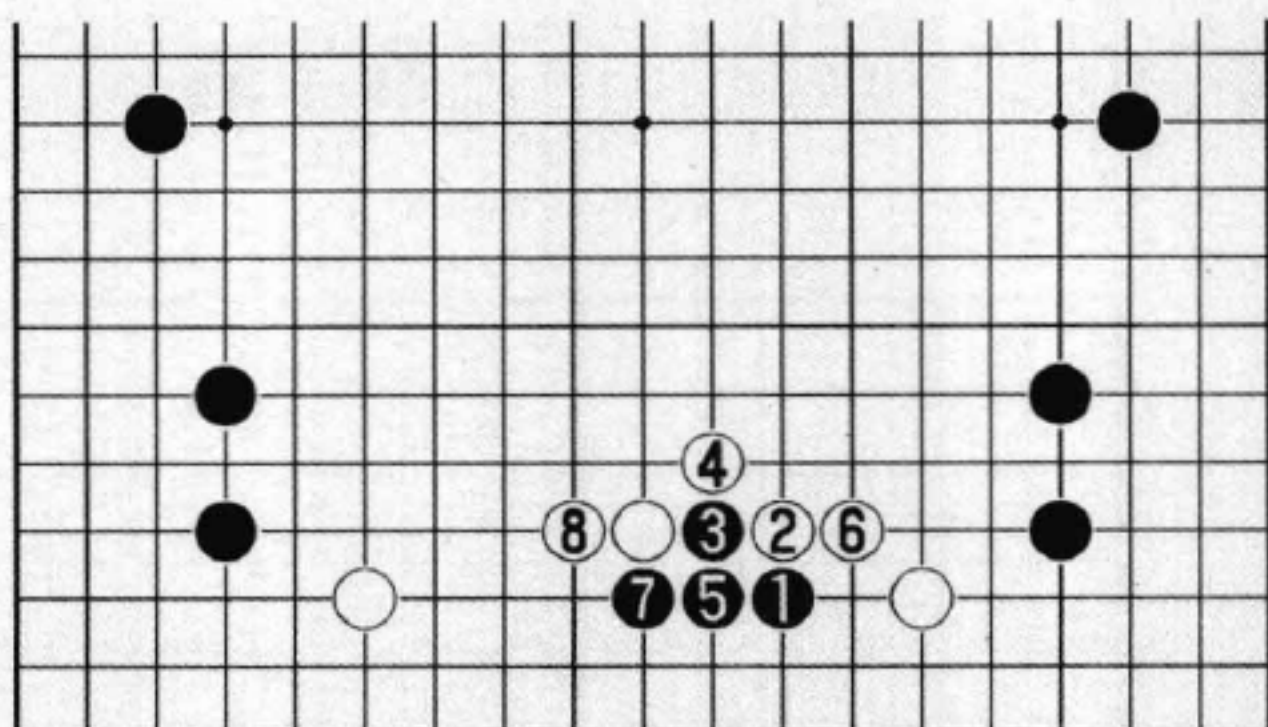
本型也是让子棋常形。白形很薄，白棋忙于在他处着子，一时还无暇来补强。

黑若先行，可以考虑严厉和稳健两种下法。



1 图（打入）

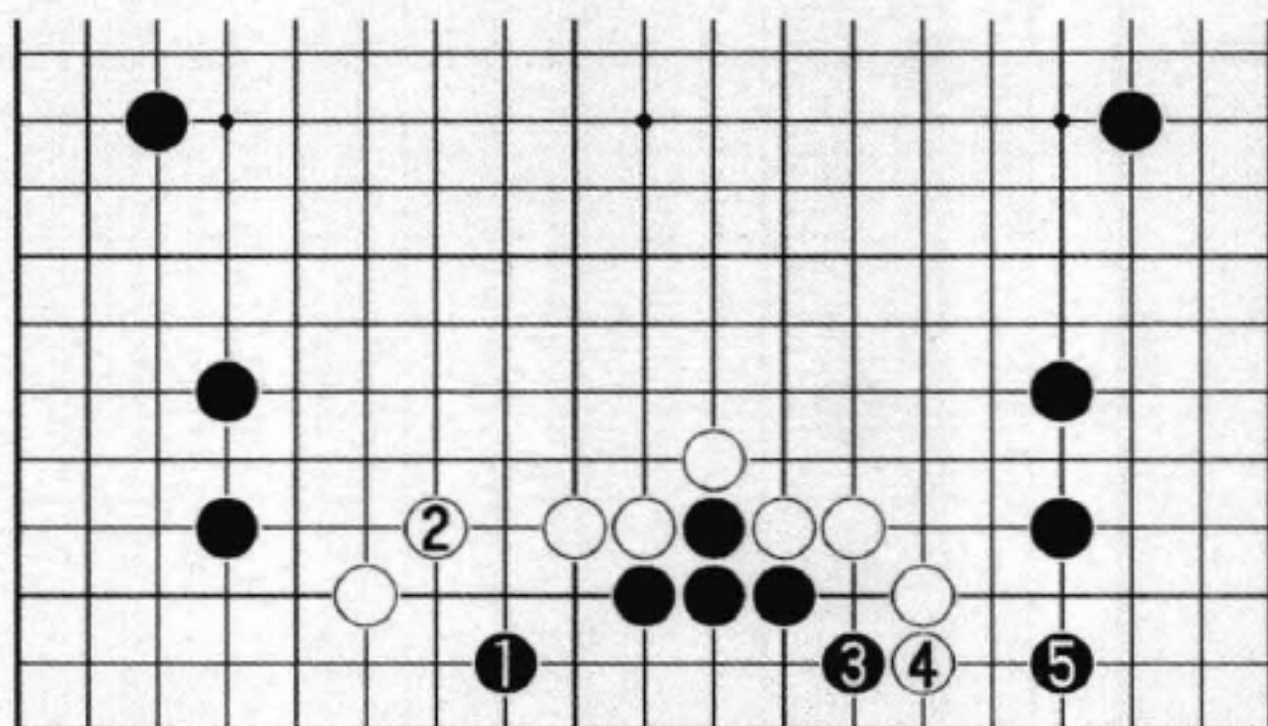
黑1符合“三间拆中有打入”的棋谚。以下是近乎定式的下法。



1 图 *

2 图（掏空）

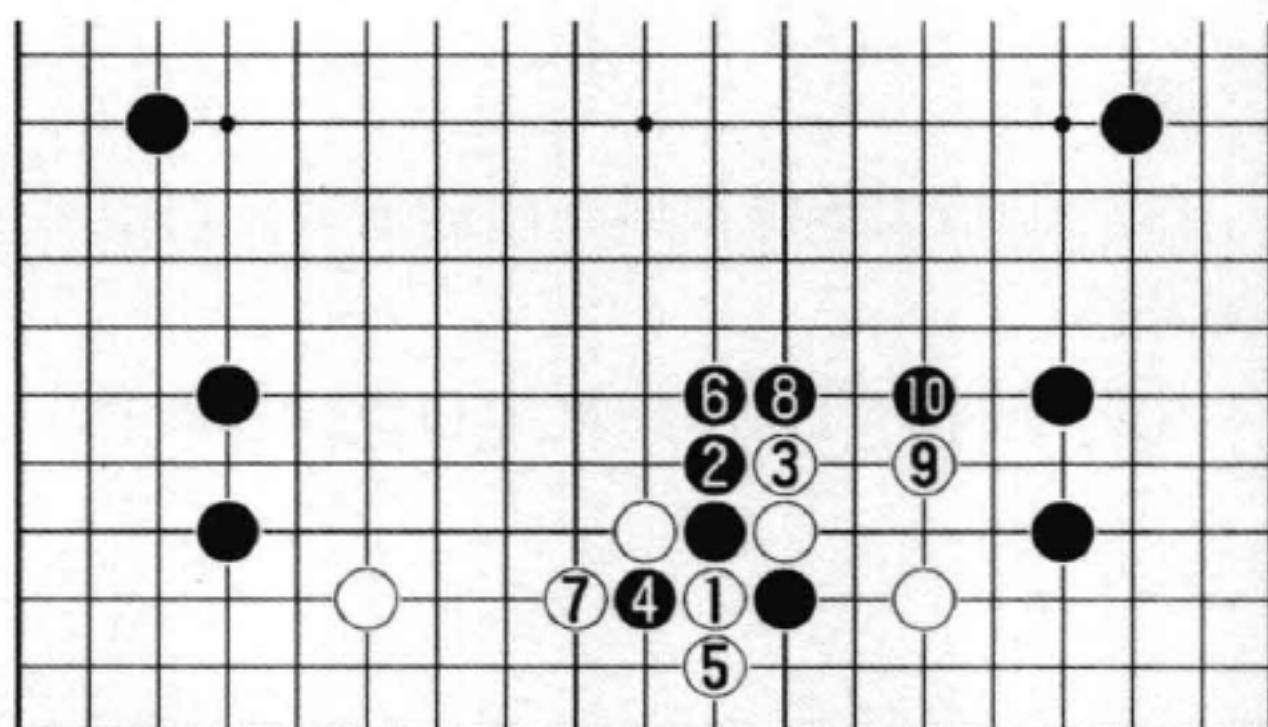
继上图，黑1至5，掏空成功，白的外壁尚留有断点，并不坚实。



2 图 *

3 图（变化1）

白1打、3贴是确保实地的下法。但是，至黑10完全封锁，黑成功。

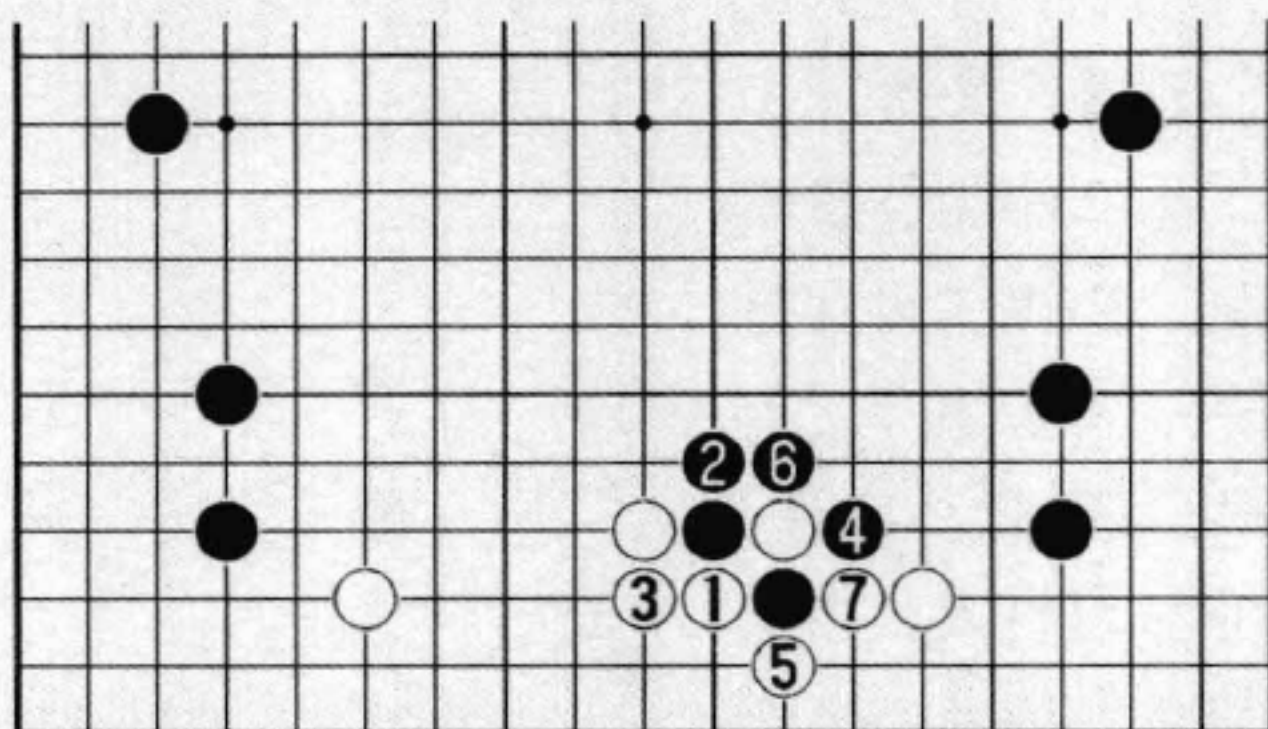


3 图 *



4图 (变化2)

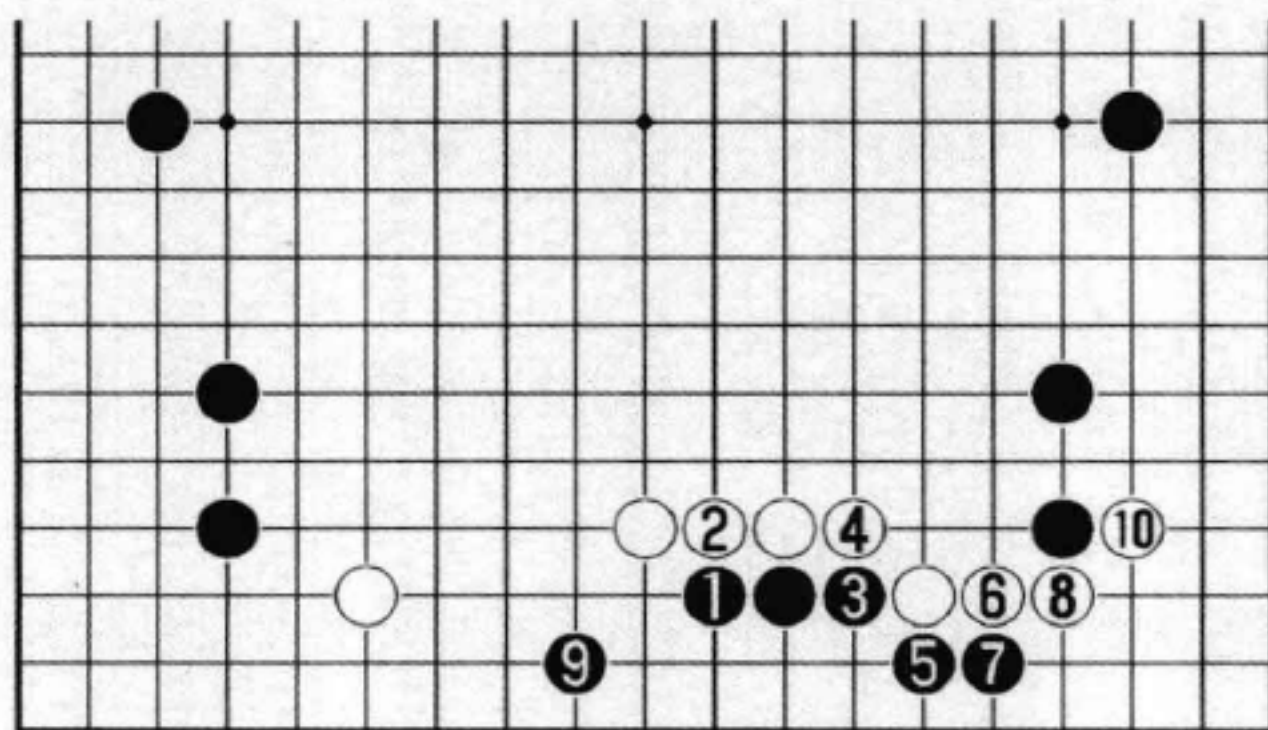
又，白3若接，则黑4征吃，白棋虽可渡过，但黑棋很厚。



4图*

5图 (不充分)

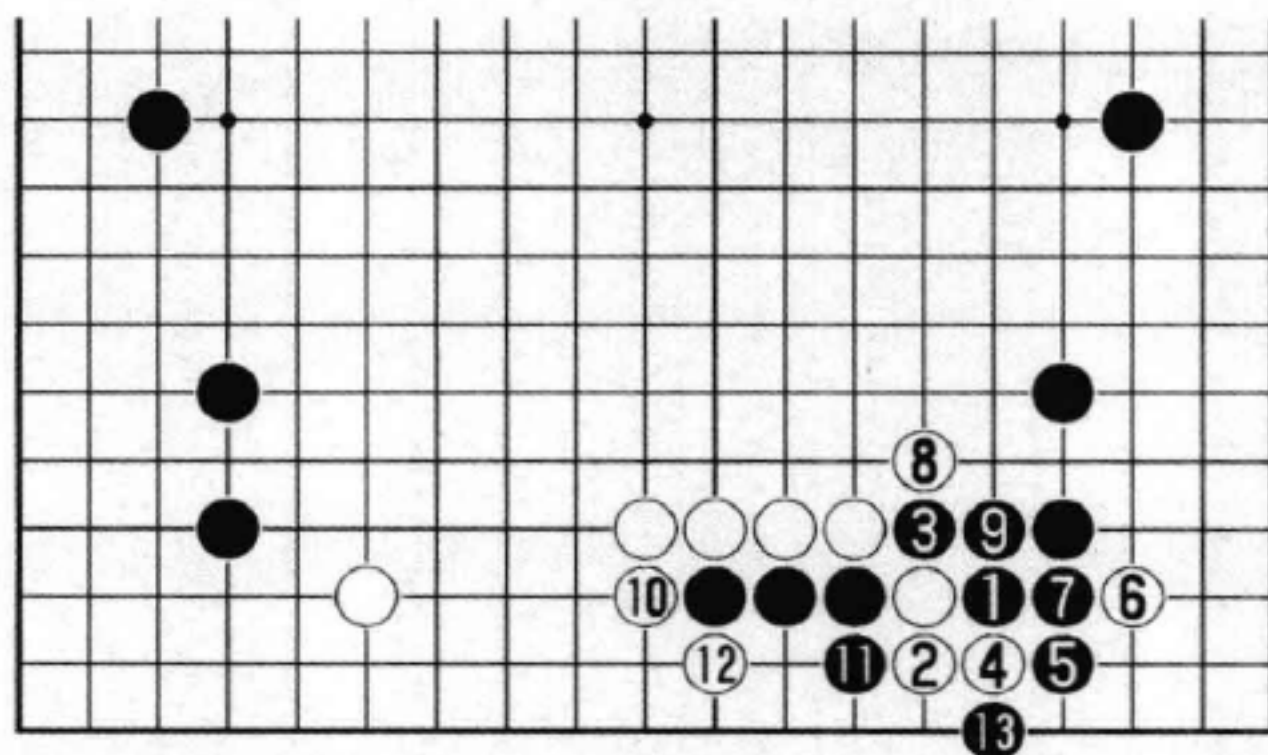
黑1单长，迫力不足。黑5、7背后推车，虽然可以活棋，但很不充分，黑不能满意。



5图

6图 (实地对厚势)

上图的变化。黑在1位尖顶取地，以下至黑13，白在外面收气利用，棋形厚实。



6图

7 图 (安乐)

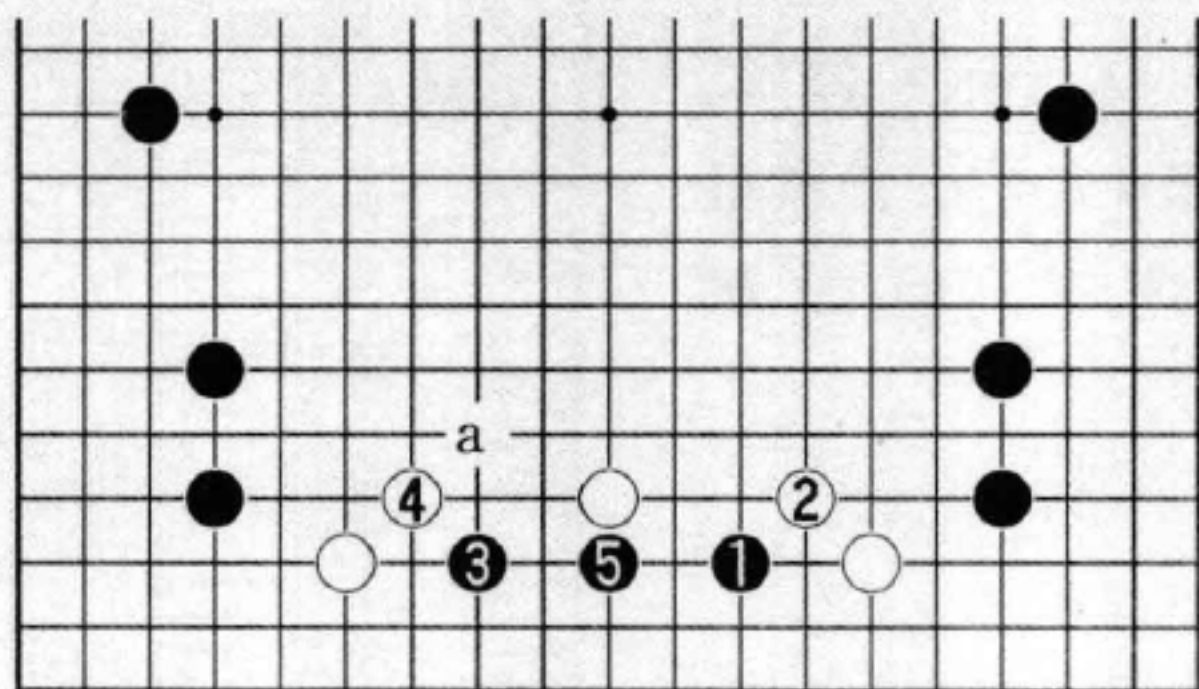
白2小尖, 虽然顽强, 但黑3再度打入后, a位和5位, 两点为见合。此形, 一旦黑棋打入, 白似无良策。因此, 黑棋不必疑虑重重, 胆小怕事。

〔要点〕

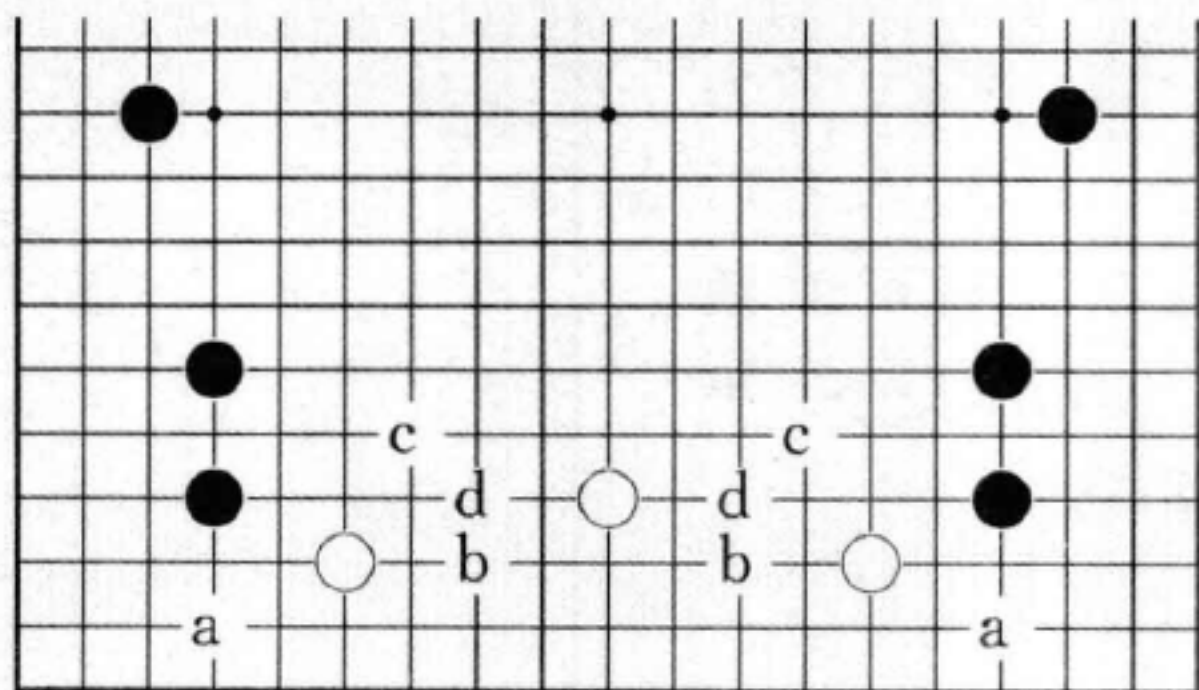
8 图 (几种下法)

以上列举了黑棋立即在b位打入的严厉手法。但黑也可暂不打入, 而从容不迫地在a位关下, 伺机再于b位打入。黑棋静待其变, 不战屈人。这样, 白形就更加薄弱, 危机四伏。黑a关下是最稳健而又出色的一手。

又, 黑若强调上边的模样, 则可在c位飞, 促白在d位守。此型, 黑的手段甚多。

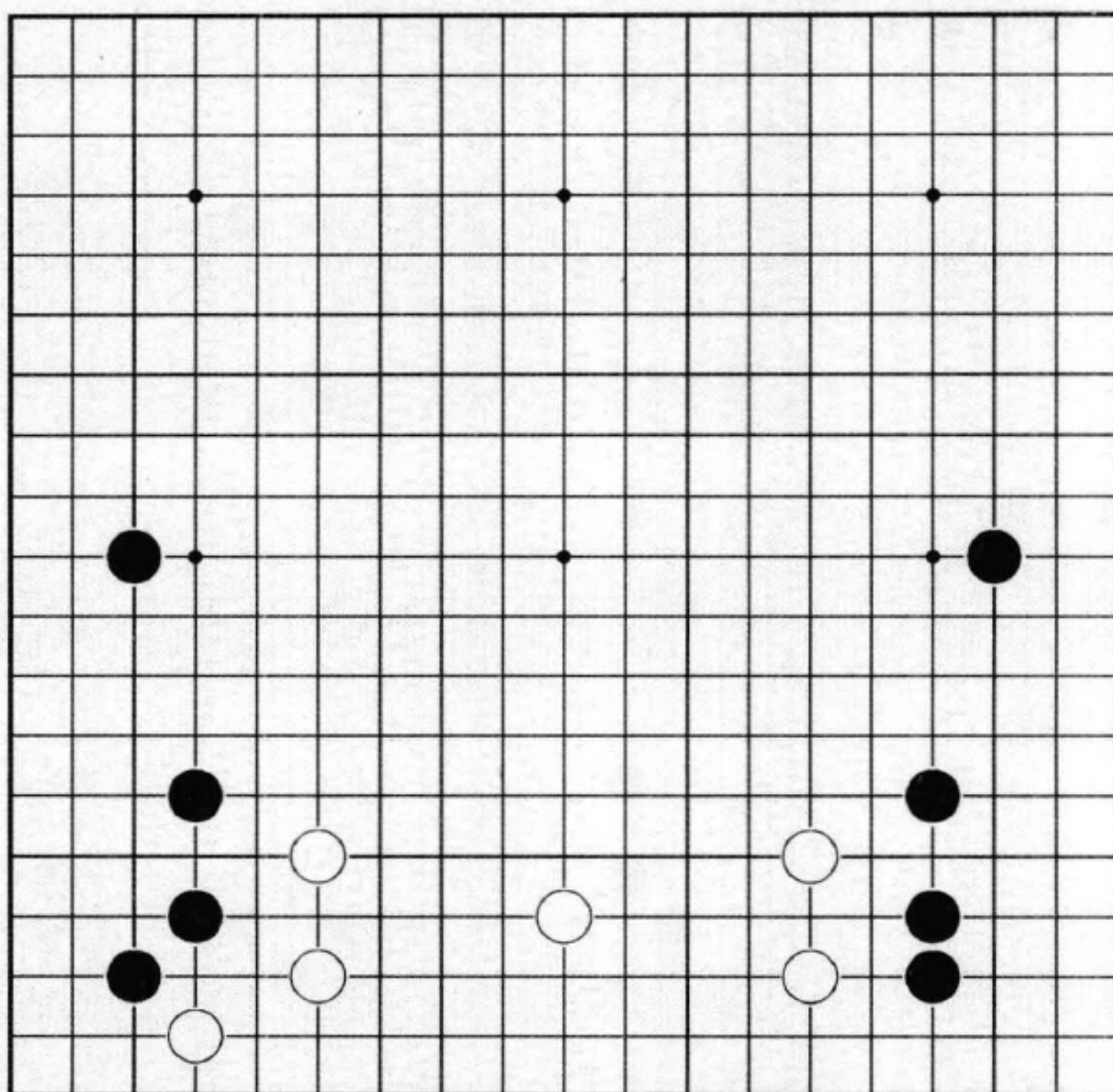


7 图



8 图

第 4 型



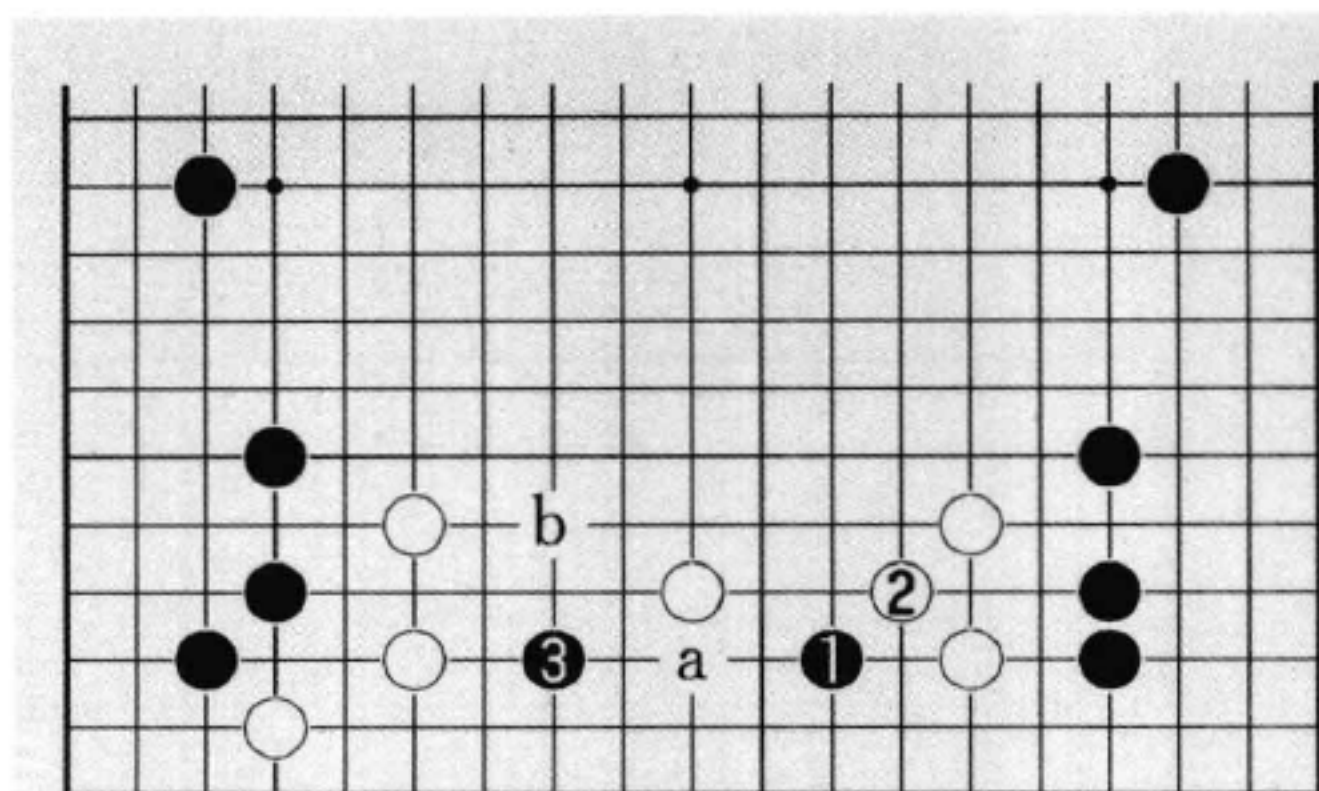
黑 先

本型虽和上型类似，但白形显得颇为结实。不过即使如此，黑还是可以打入。若打入，则肯定能够掏掉不少白空。

因为白左边已二路飞边，故黑应该注视较弱的右边。

1图 (手段)

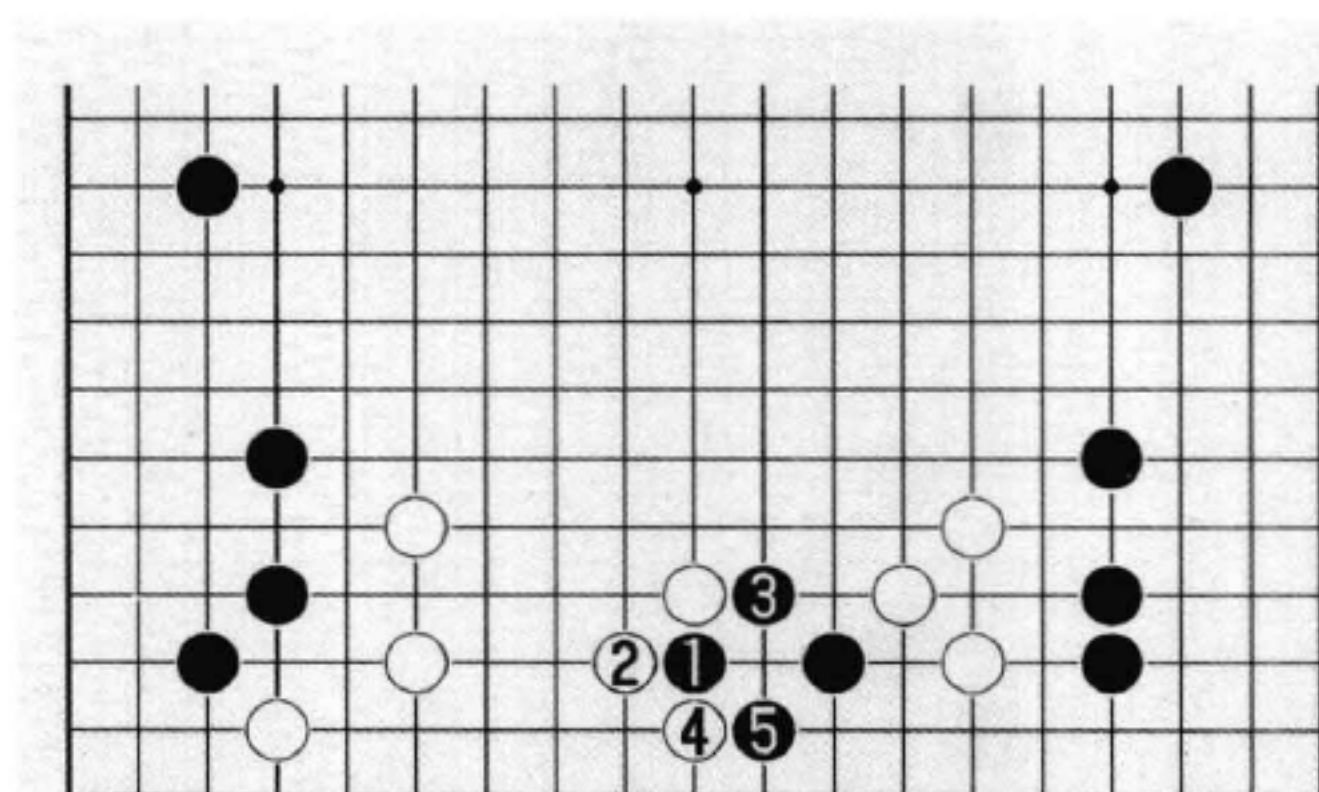
黑1依然是打入要点。如白2，则黑3。之后或a或b，黑必占其一。



1图*

2图 (劫)

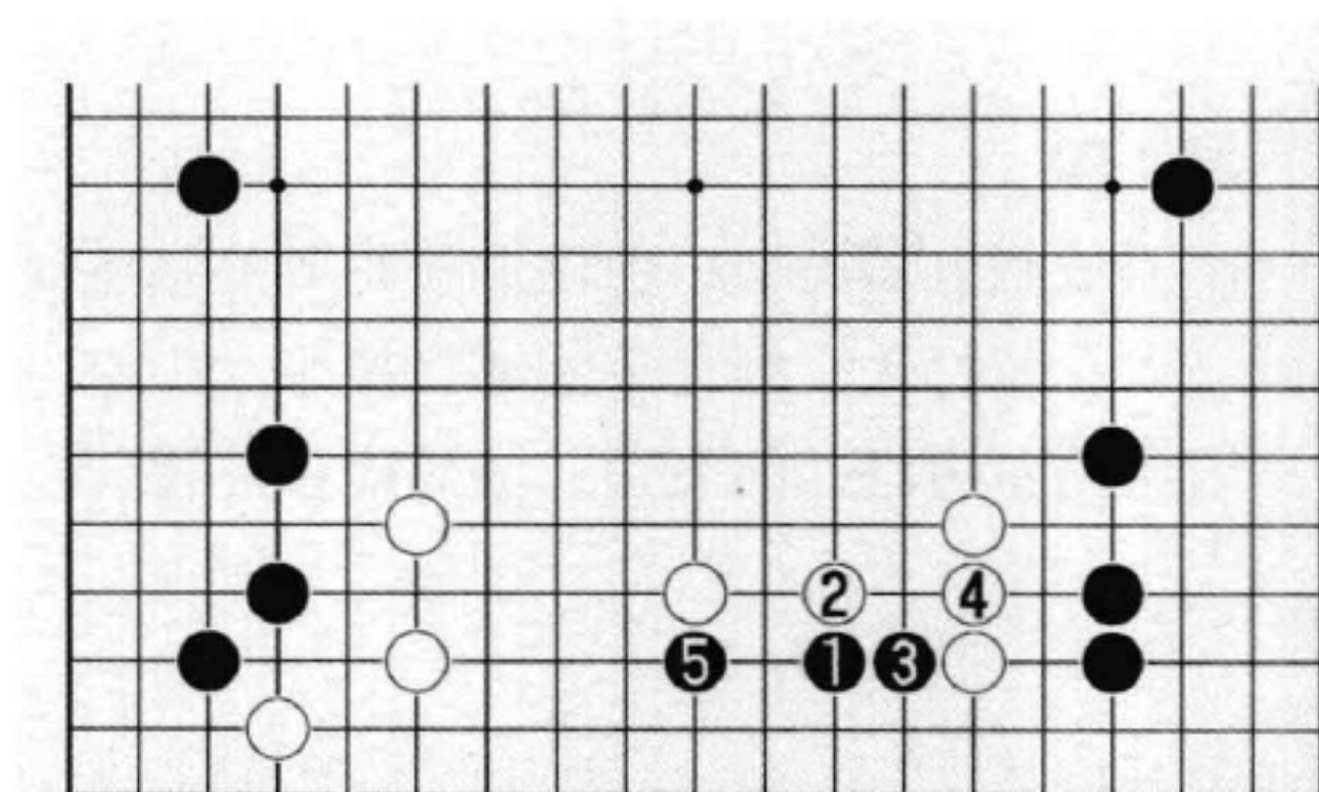
黑若得意于打劫，则可下1、3、5，做劫挑战。



2图

3图 (活形)

白2盖时，黑3顶、5托，黑不是“死形”。

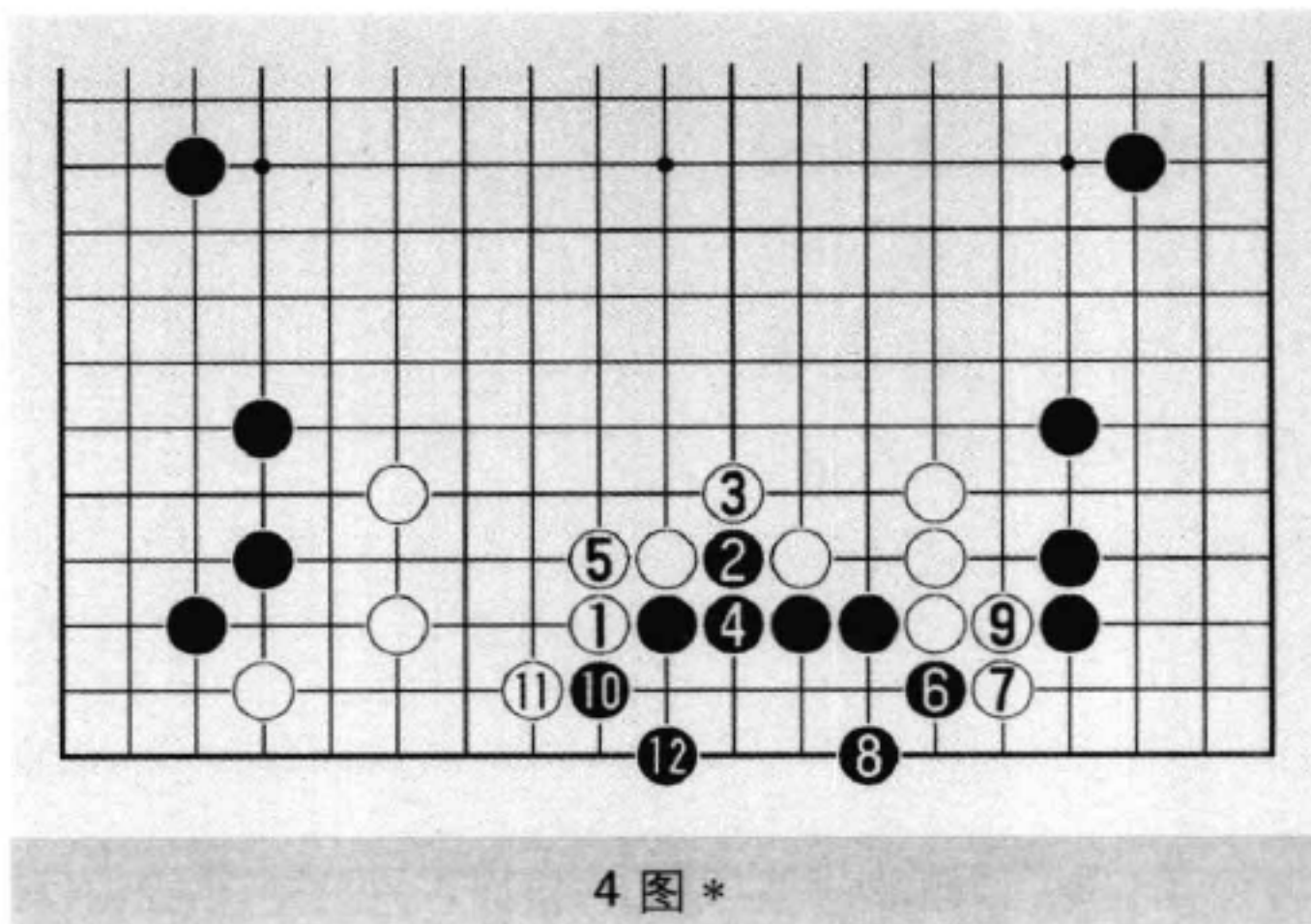


3图*



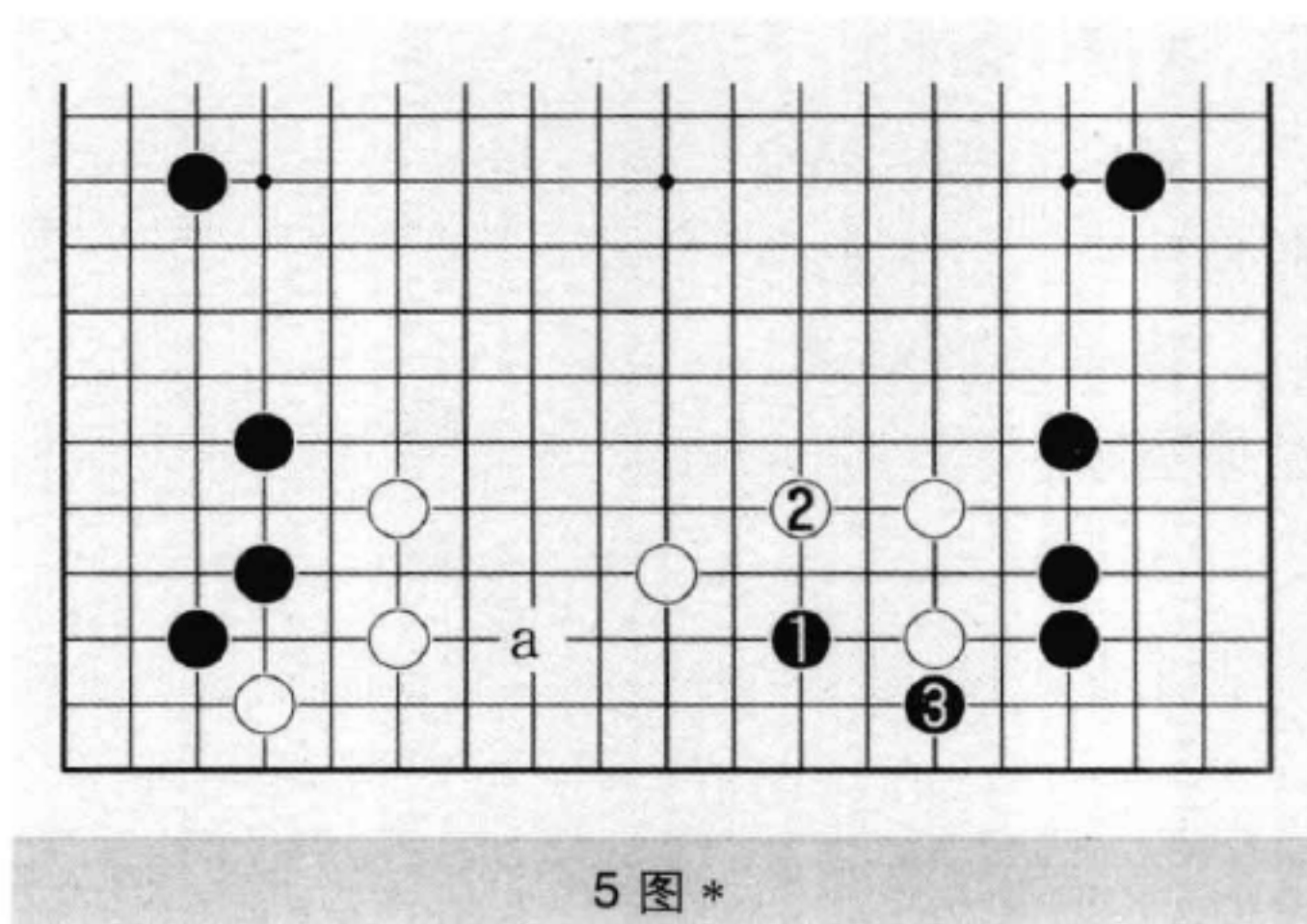
4 图 (掏活)

继前图，白1至黑12掏活，黑成功。此图手数虽多，但并不复杂。



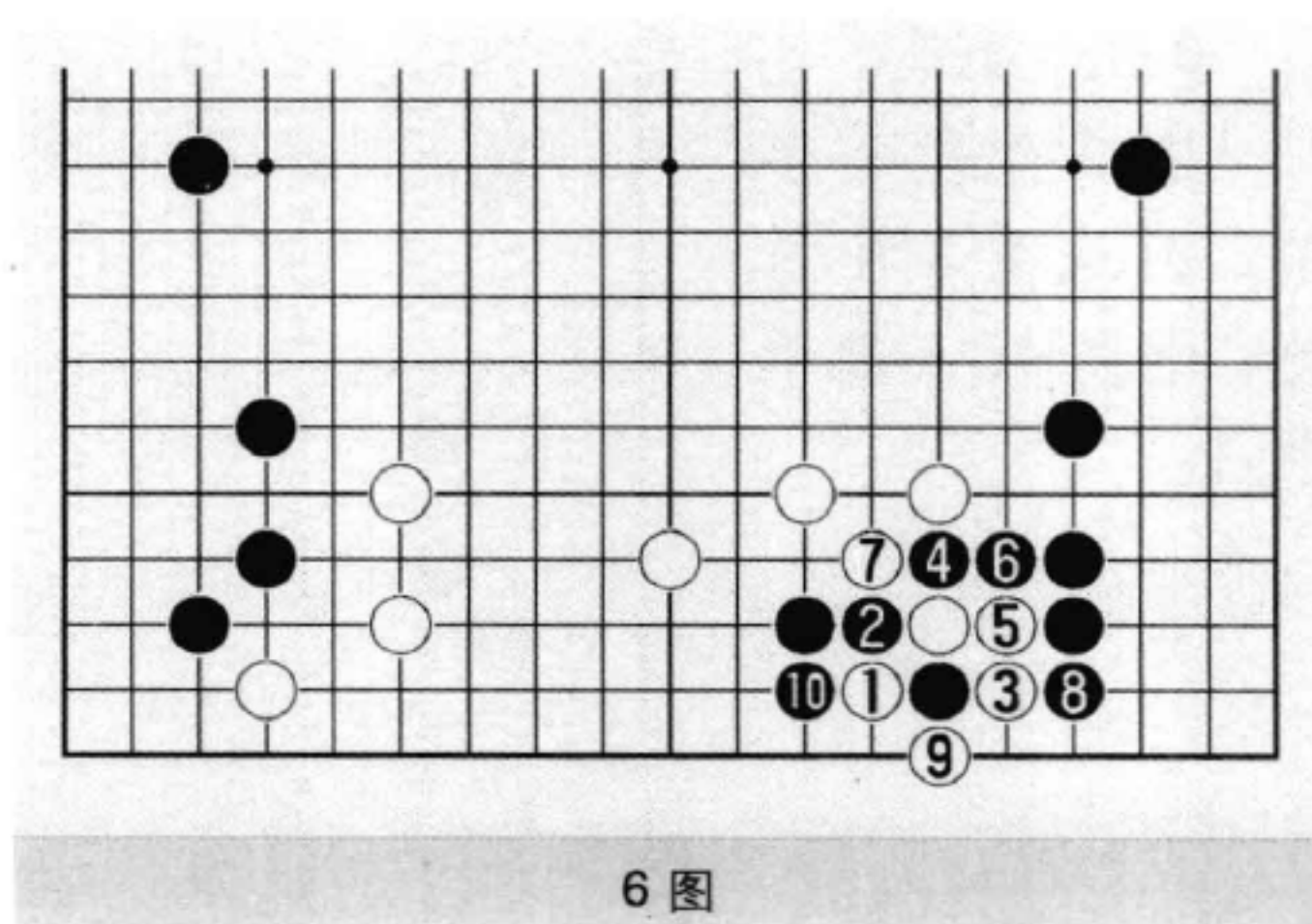
5 图 (难解)

对白2曲镇封锁，黑下a位不行则可3位托渡。此图以后变化繁多，较难看透。



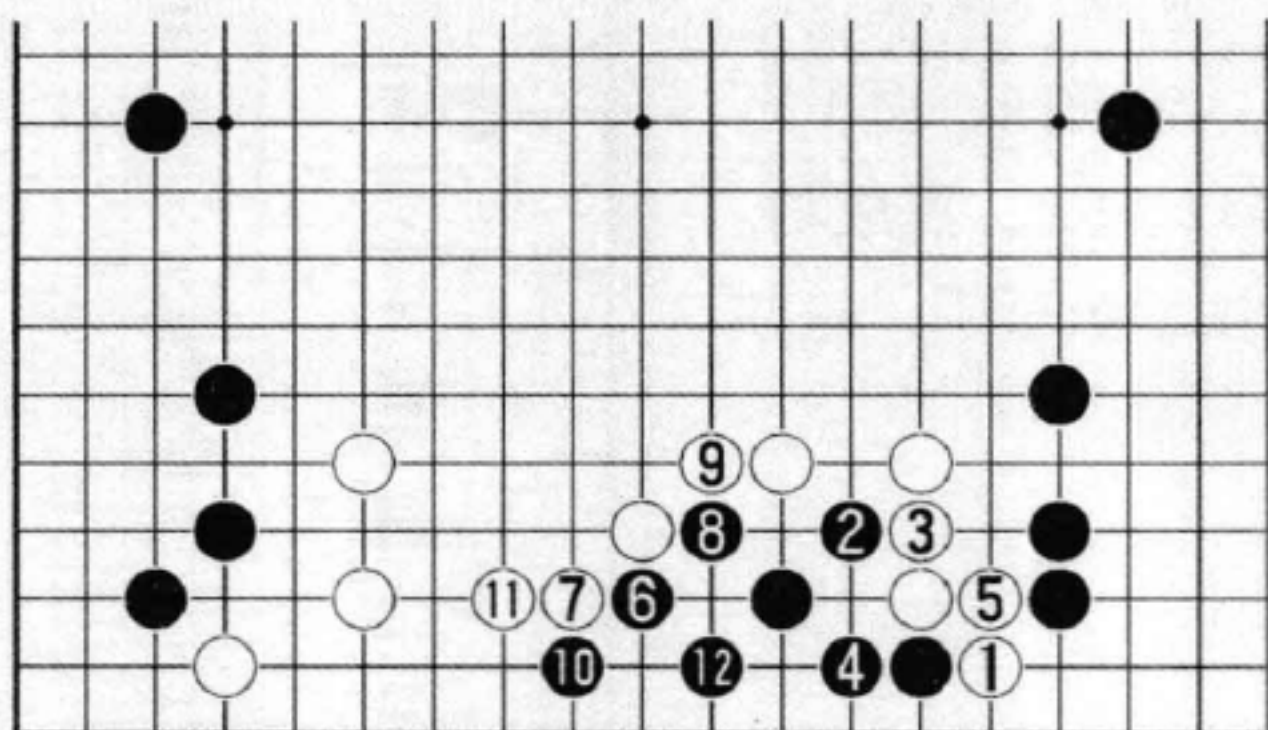
6 图 (方向错误)

继上图，白1扳，方向错误。白7断不成立。



7图 (活棋)

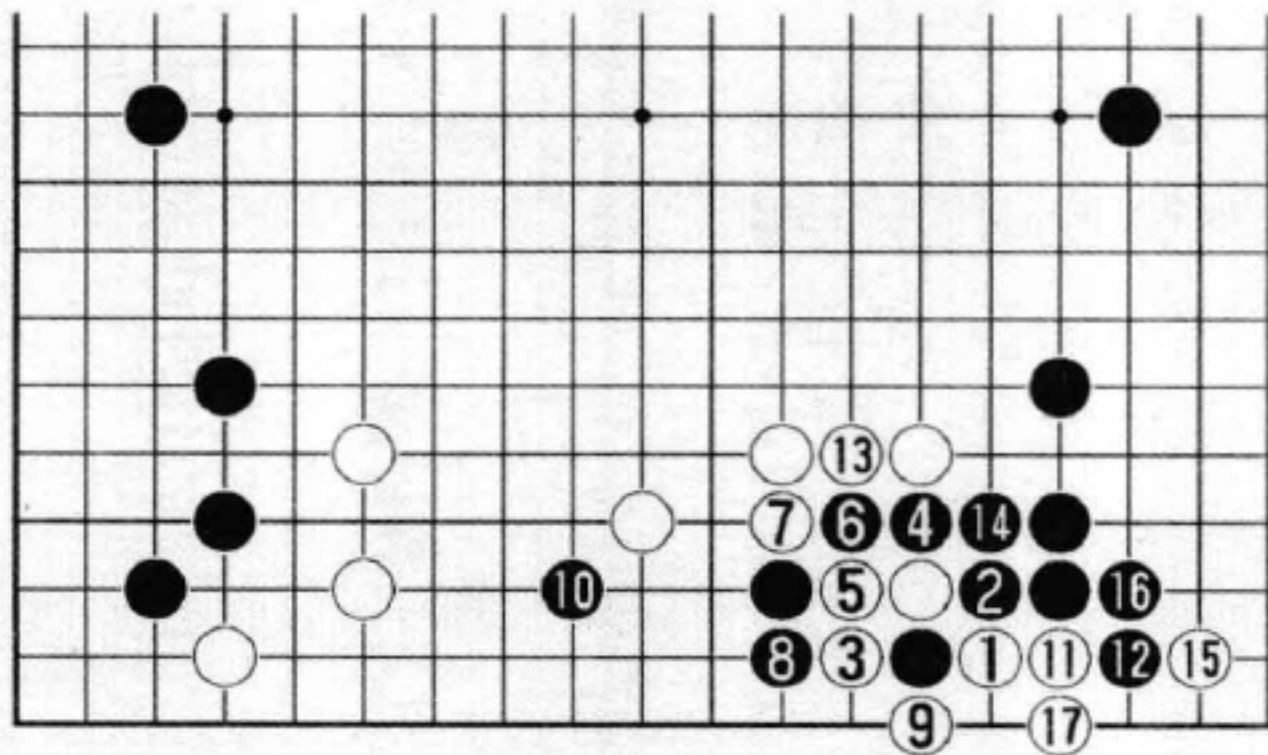
白1在这面扳下，方向正确。黑2、4先刺后退是手筋，白棋容易成活。此图可与4图作一比较。



7图*

8图 (俗手)

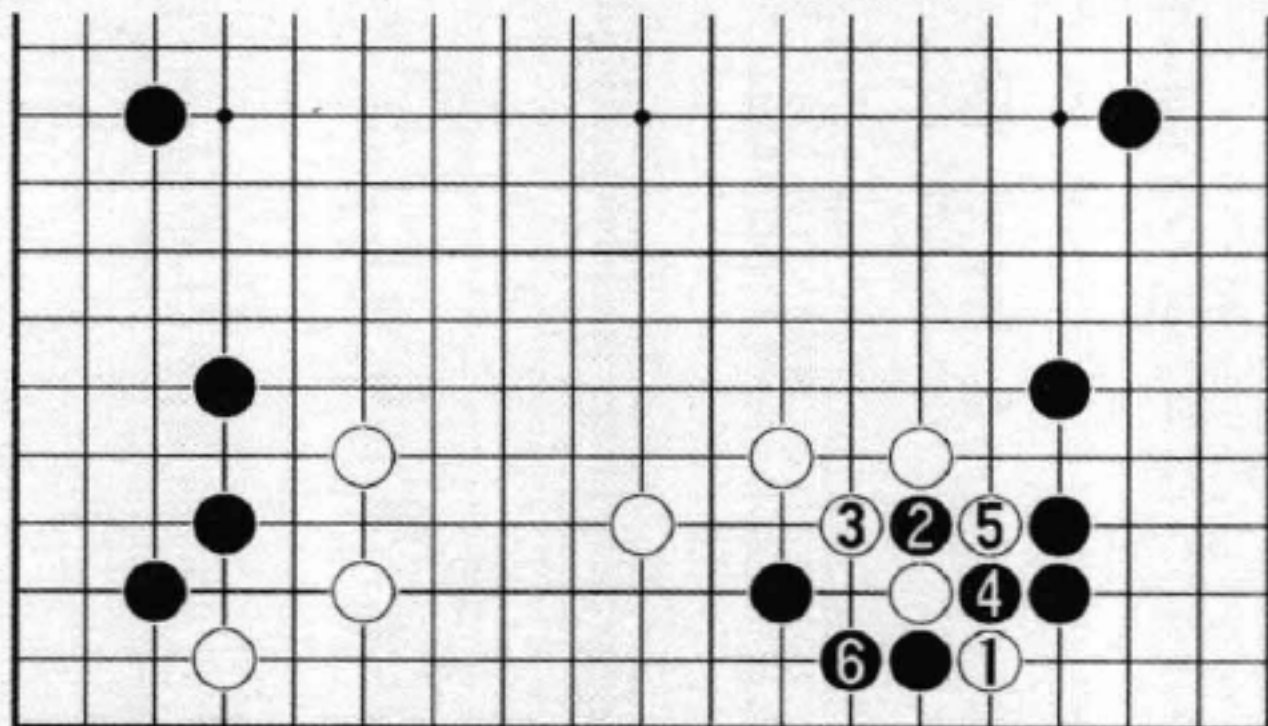
对白1扳，黑2断是俗手。以下至白17，皆属势所必然，结果黑坏。



8图

9图 (手筋)

黑2挖也是手筋。白若在3位打吃，则黑4、6简单渡过。

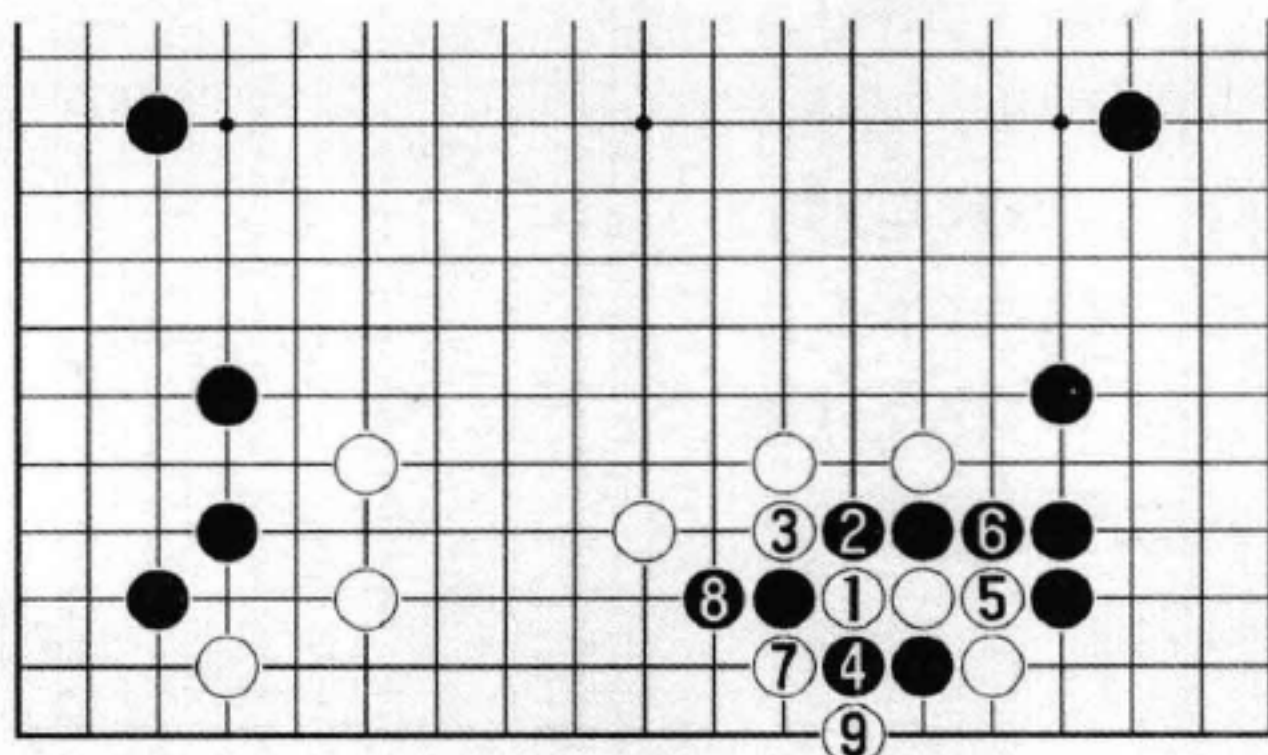


9图*



10 图 (顽强)

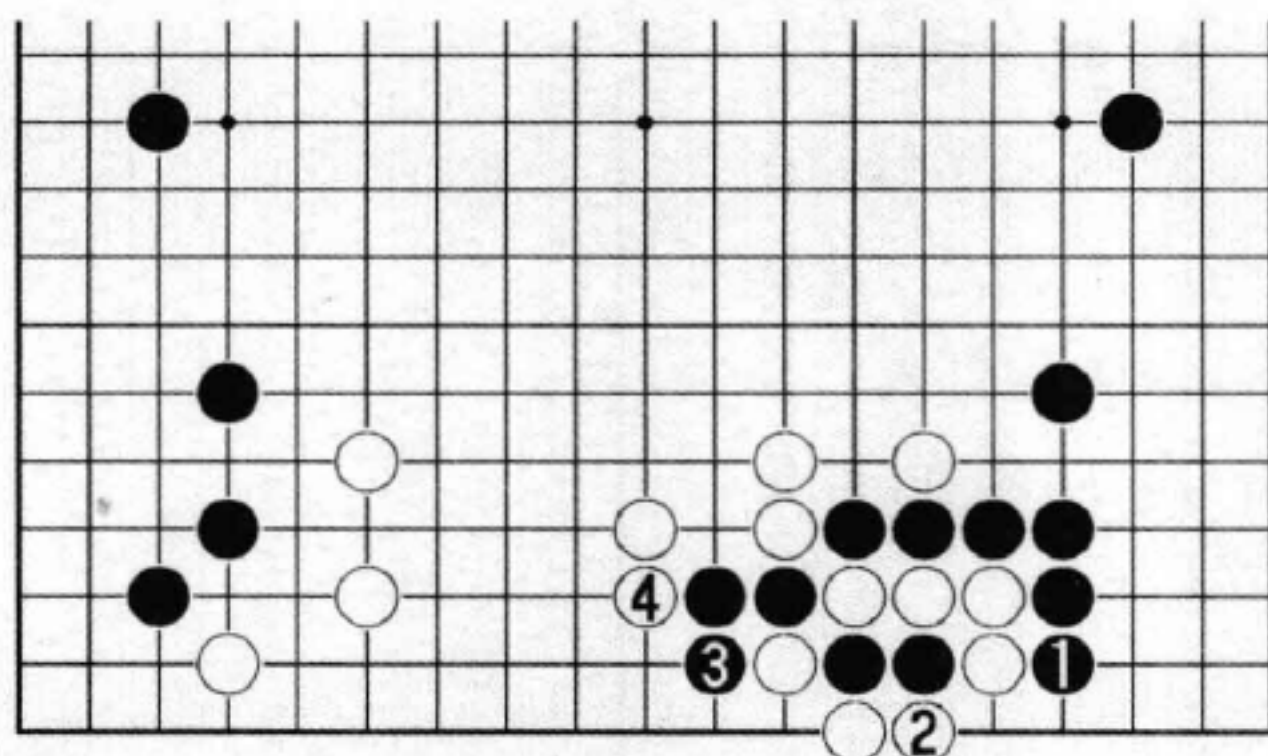
白在1位顶，顽强抵抗。黑2以下虽然复杂难解，但双方已成骑虎之势，变化是必然的。



10 图 *

11 图 (对杀)

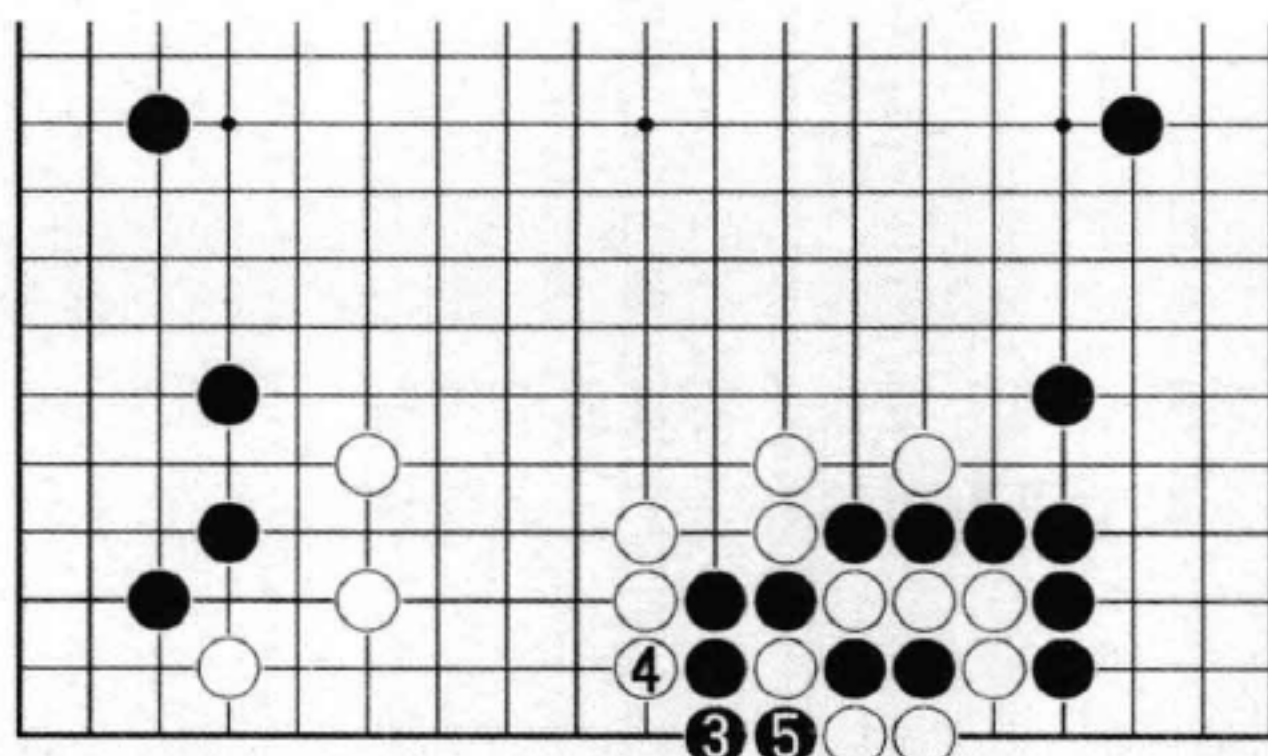
接着，白2提黑两子时，黑3紧气对杀。



11 图 *

12 图 (劫)

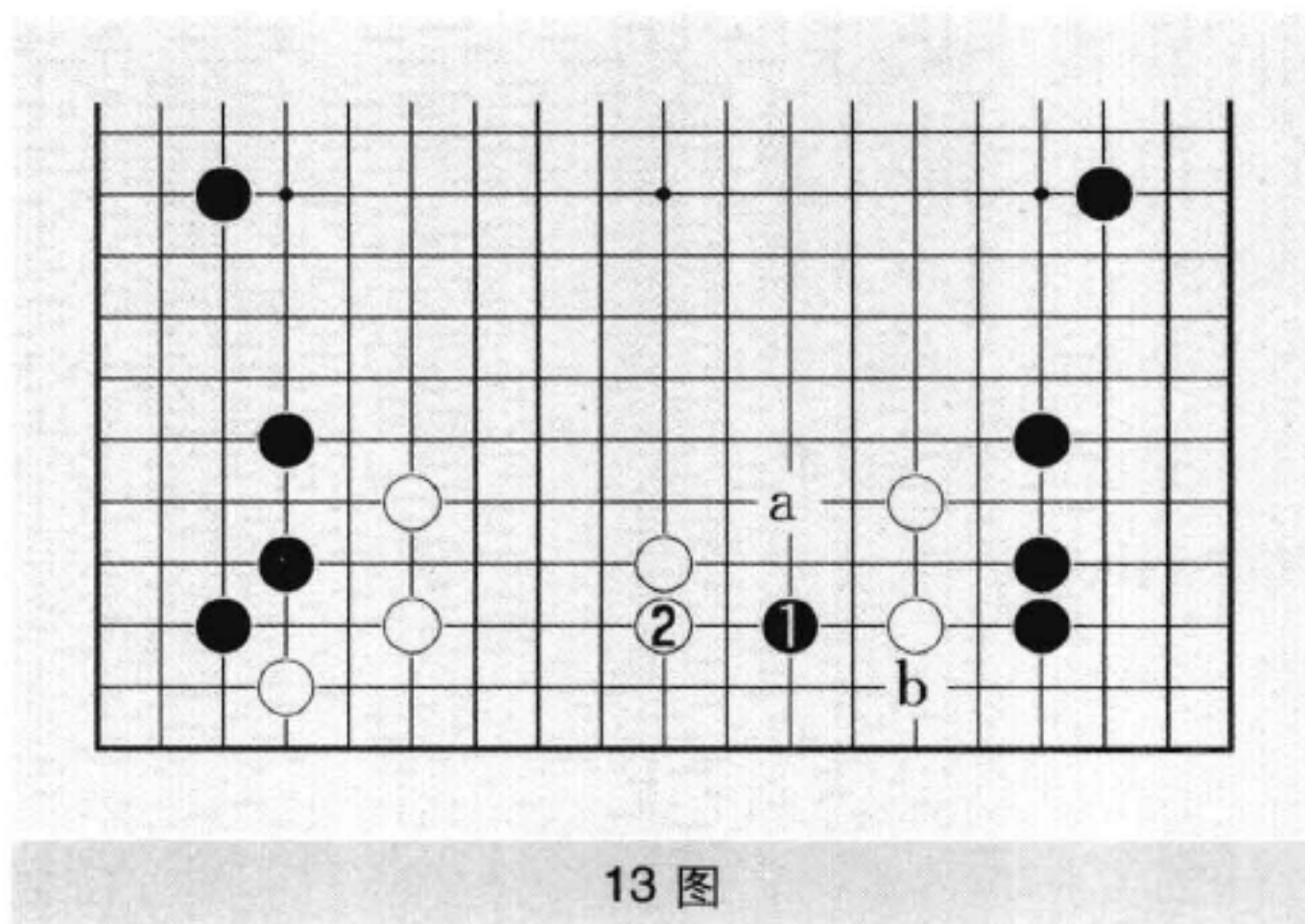
结论是：迄至黑5成打劫。白也很厚实，结果要看双方劫材的情况。



12 图 *

13 图（平稳）

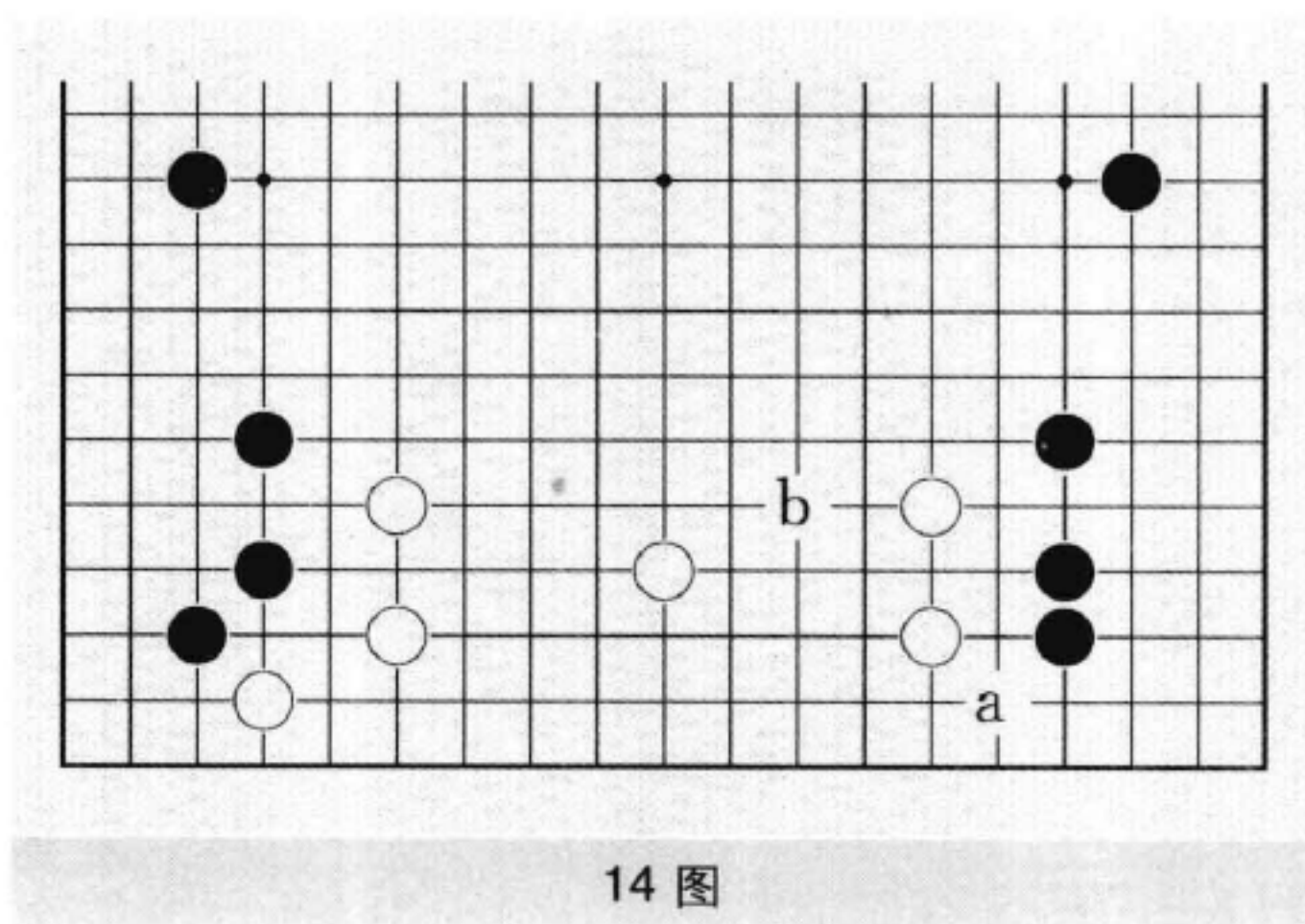
白 2 并，稳健。
此际，白即然回避了
战斗，黑就可下 a 位
或 b 位，不管选择哪
一个都行。



13 图

14 图（防守）

白在 a 位小尖比
预想的还要大，这样
就可以防止打入。今
后，黑大致在 b 位
轻吊。



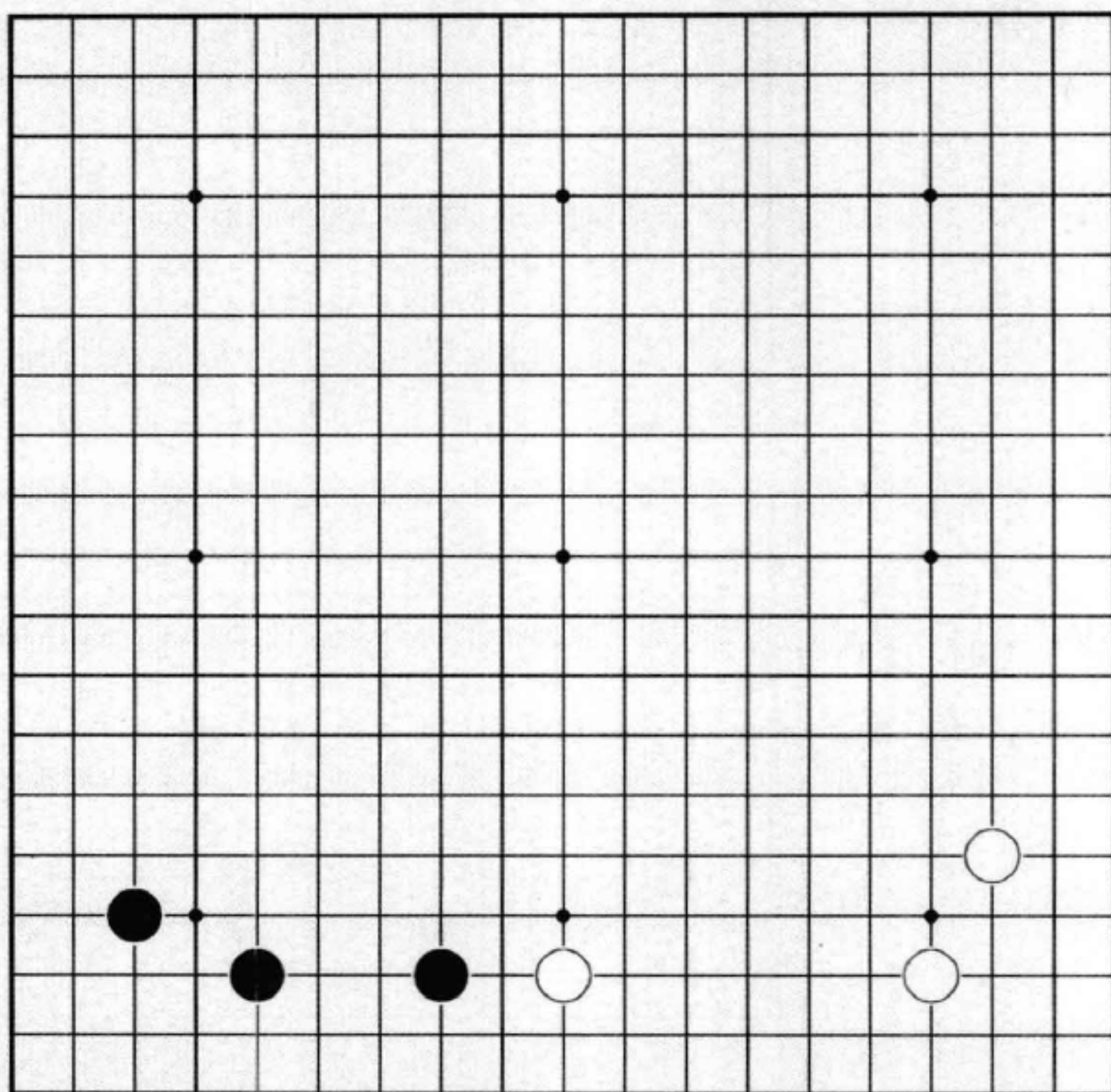
14 图

〔要点〕

从 9 图的挖入开始至 12 图，变化颇为复杂。白若劫材不利，就不在 9 图中的 1 位扳，暂且放弃不顾，伺机发难。不过，白如在此脱先的话，黑也可见机再补一手，确保渡过。



第 5 型



黑 先

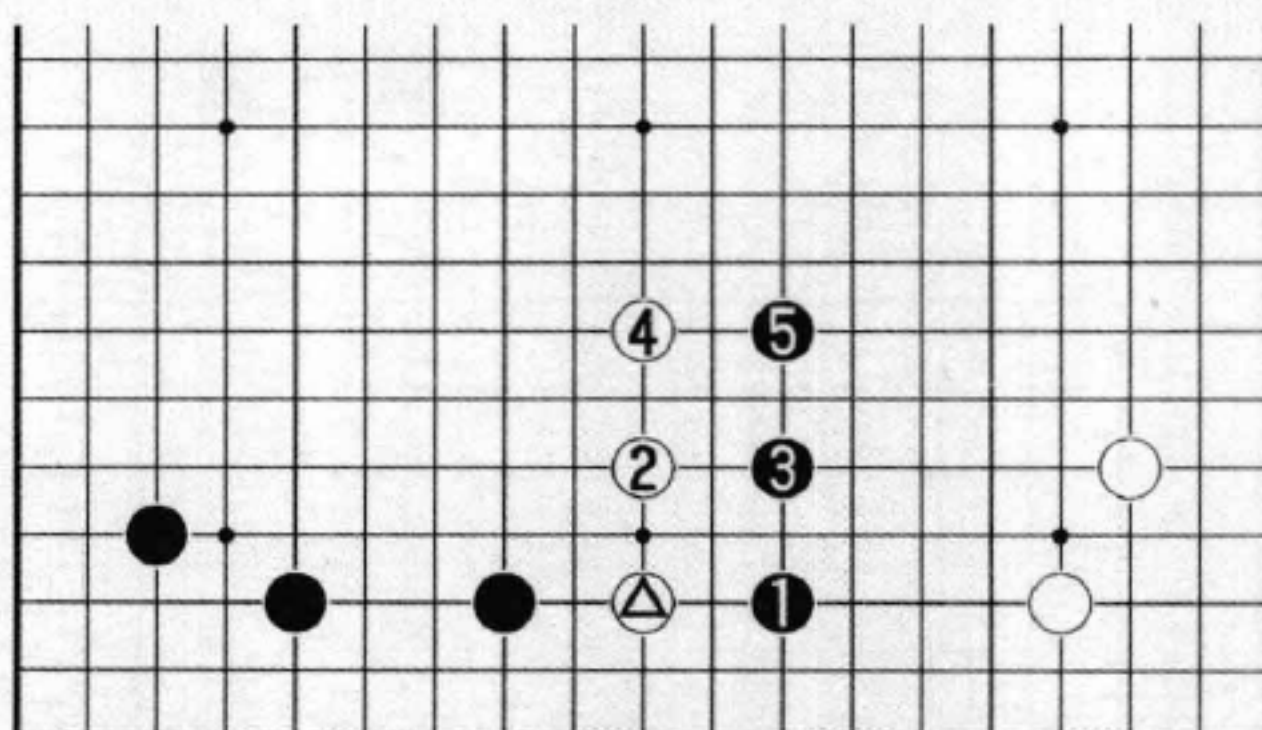
本型是白右下小飞缔后宽拆至星下所构成的最基本的模样。黑棋紧逼后，就必然有打入。

首先，在何处打入呢？右下看似很开阔，打入点大致还是只有一处。



1 图（黑充分）

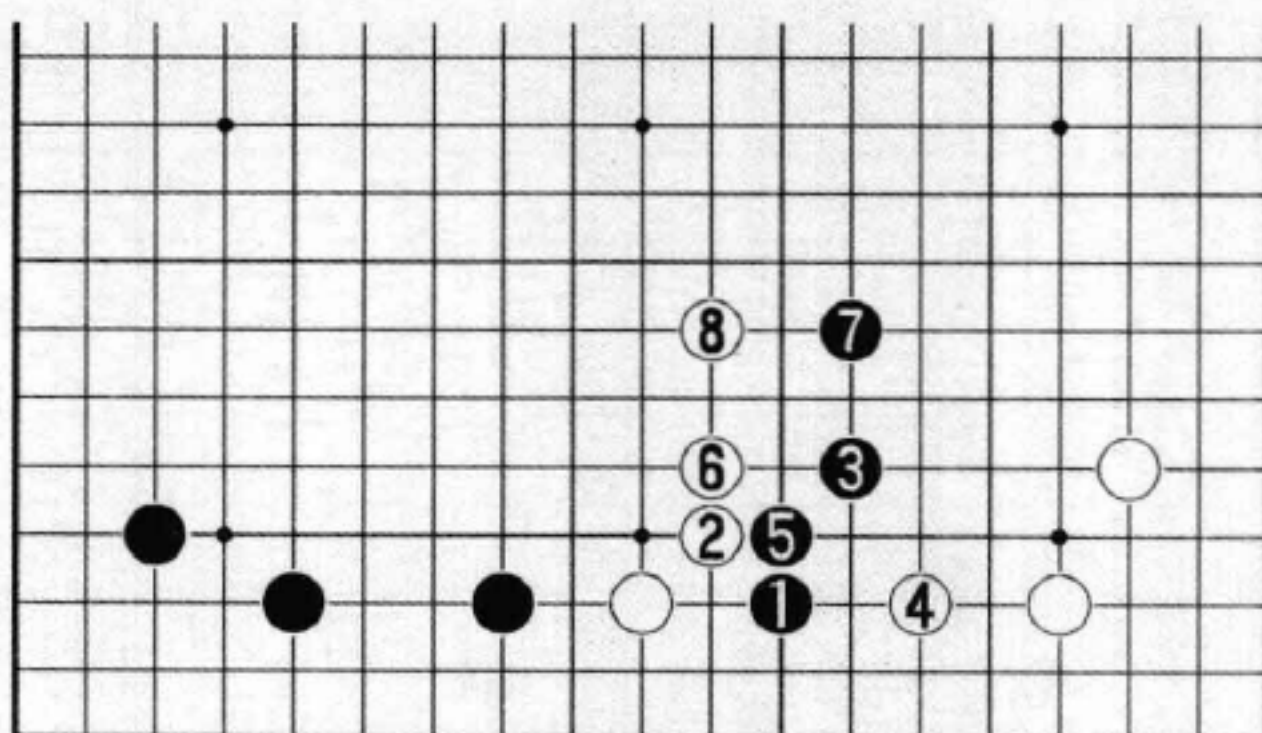
黑1打入并夹攻△子，3、5平凡地连跳，黑充分。



1 图

2 图（急所）

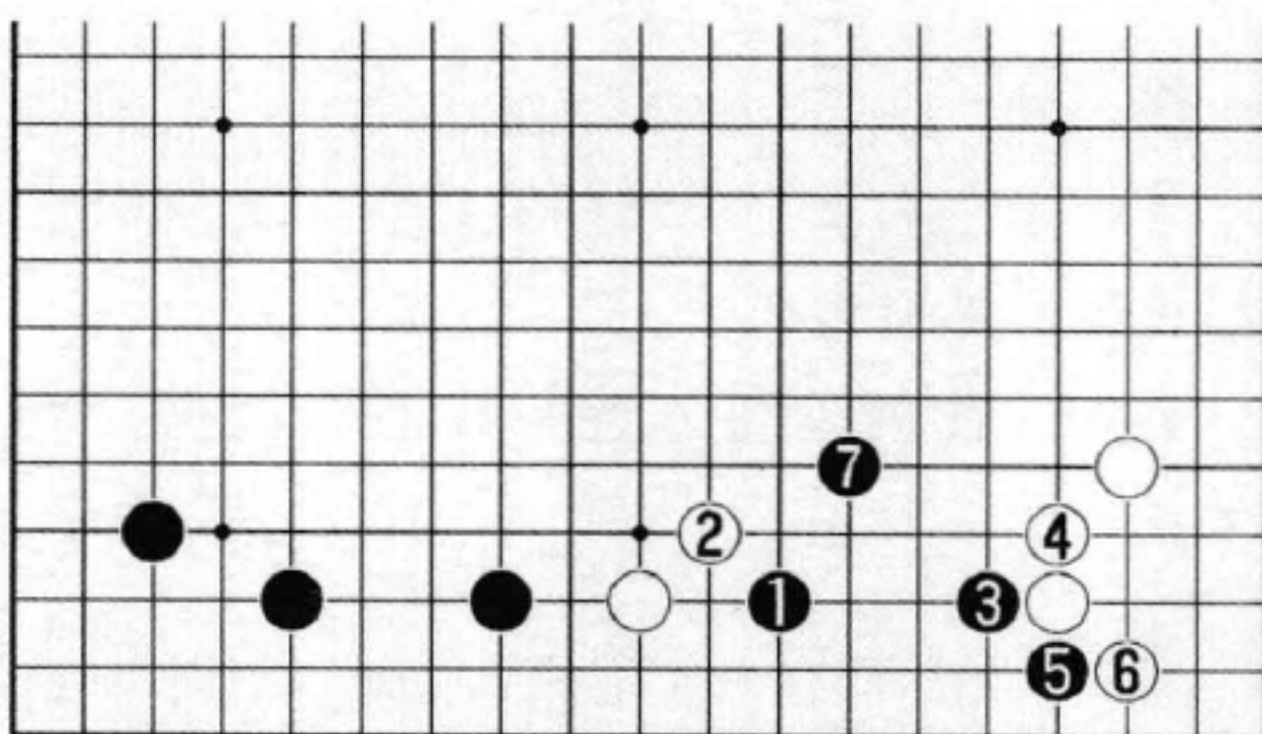
白自然要在2位尖攻。黑3飞时，白4是急所，似小实大。



2 图

3 图（寻求腾挪）

黑3碰，试白应手，寻求腾挪的步调。对白4，黑5扳，先手得利后再于7位飞出，黑相当愉快。

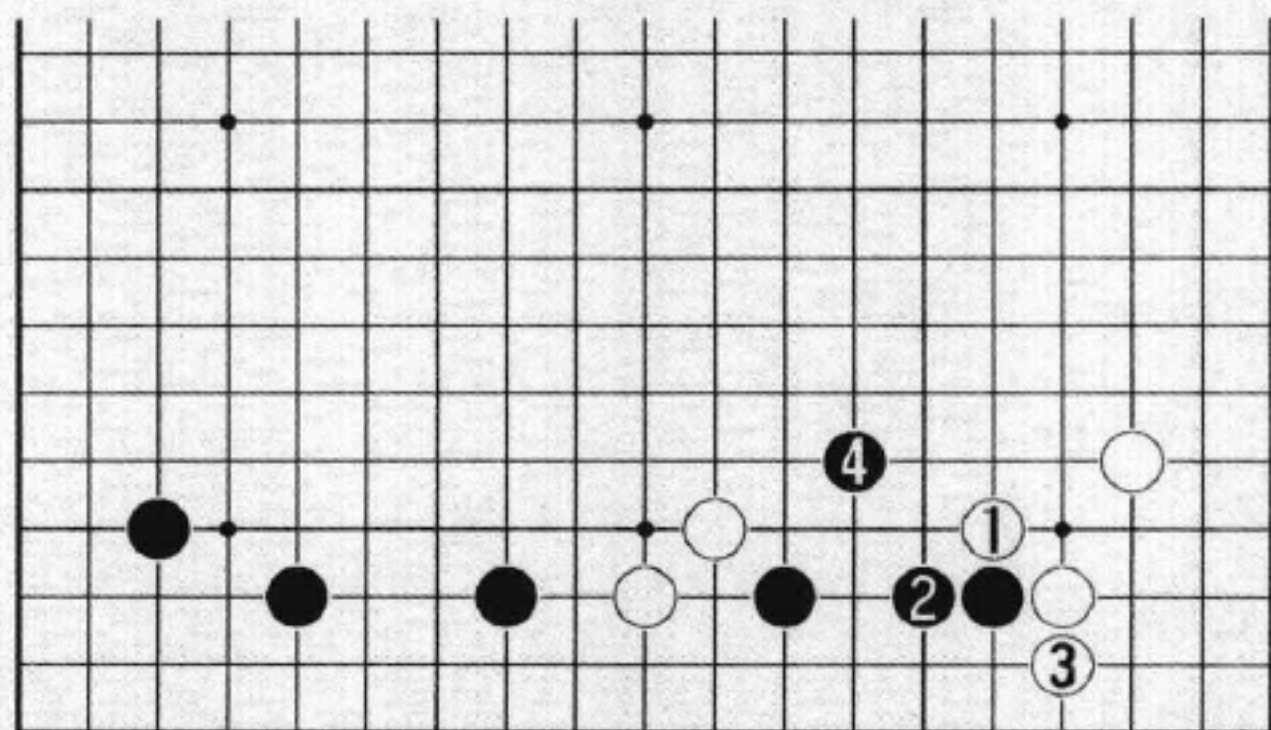


3 图



4图 (大同小异)

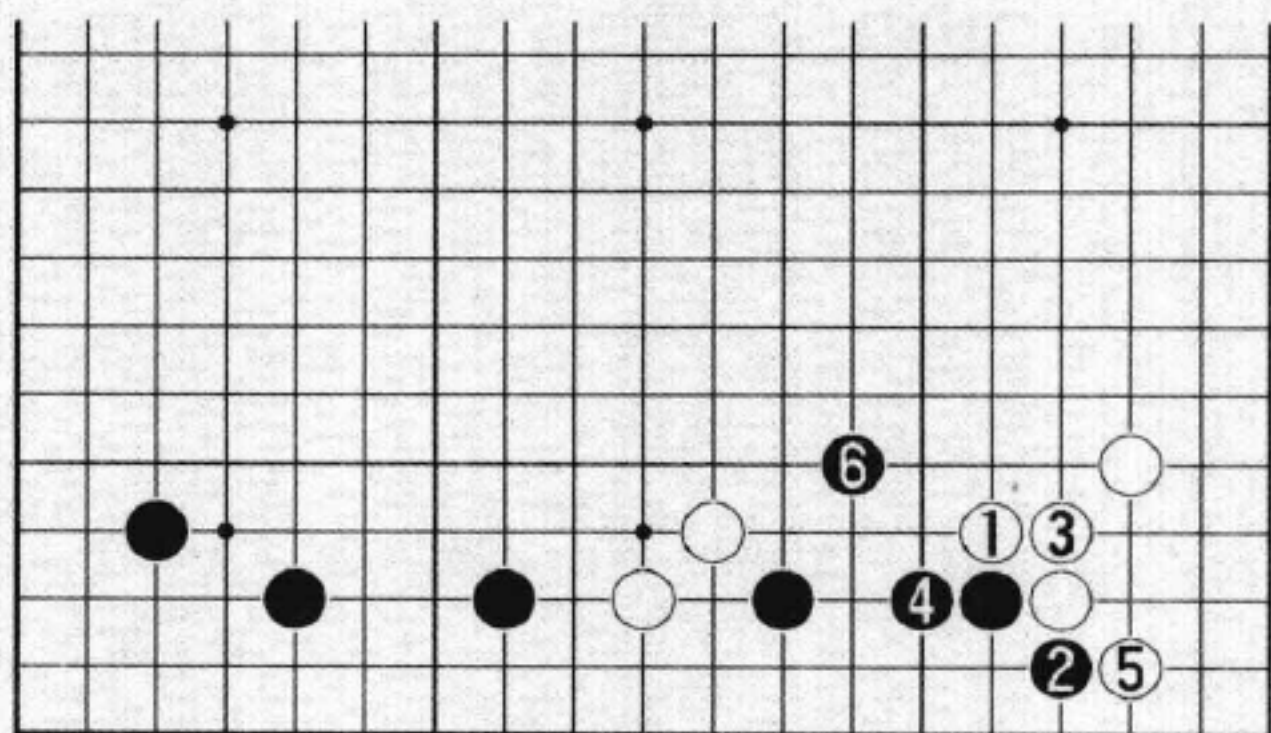
白1上扳时，黑2退、4飞出，展开中腹战斗。黑形留有余地，故易于治理。



4图

5图 (扳)

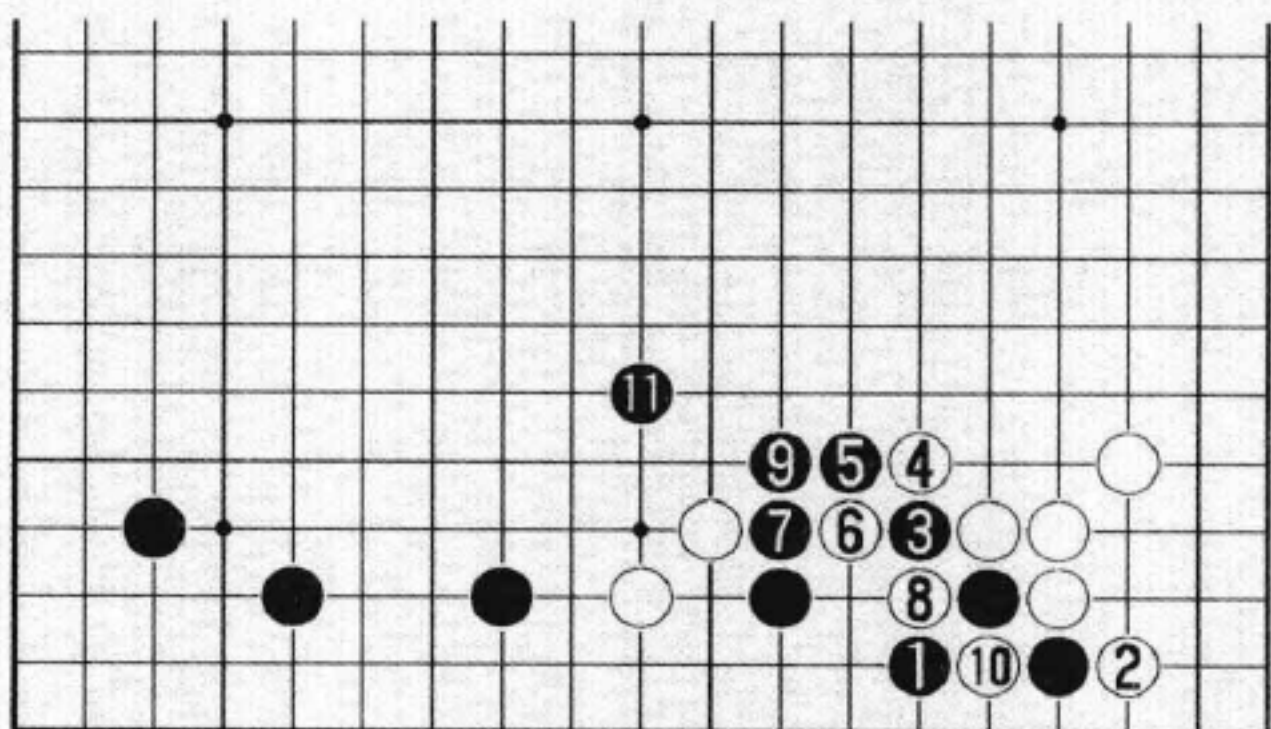
黑2扳是子效更高的手筋。至黑6，黑棋效率比上图更高。



5图*

6图 (有力)

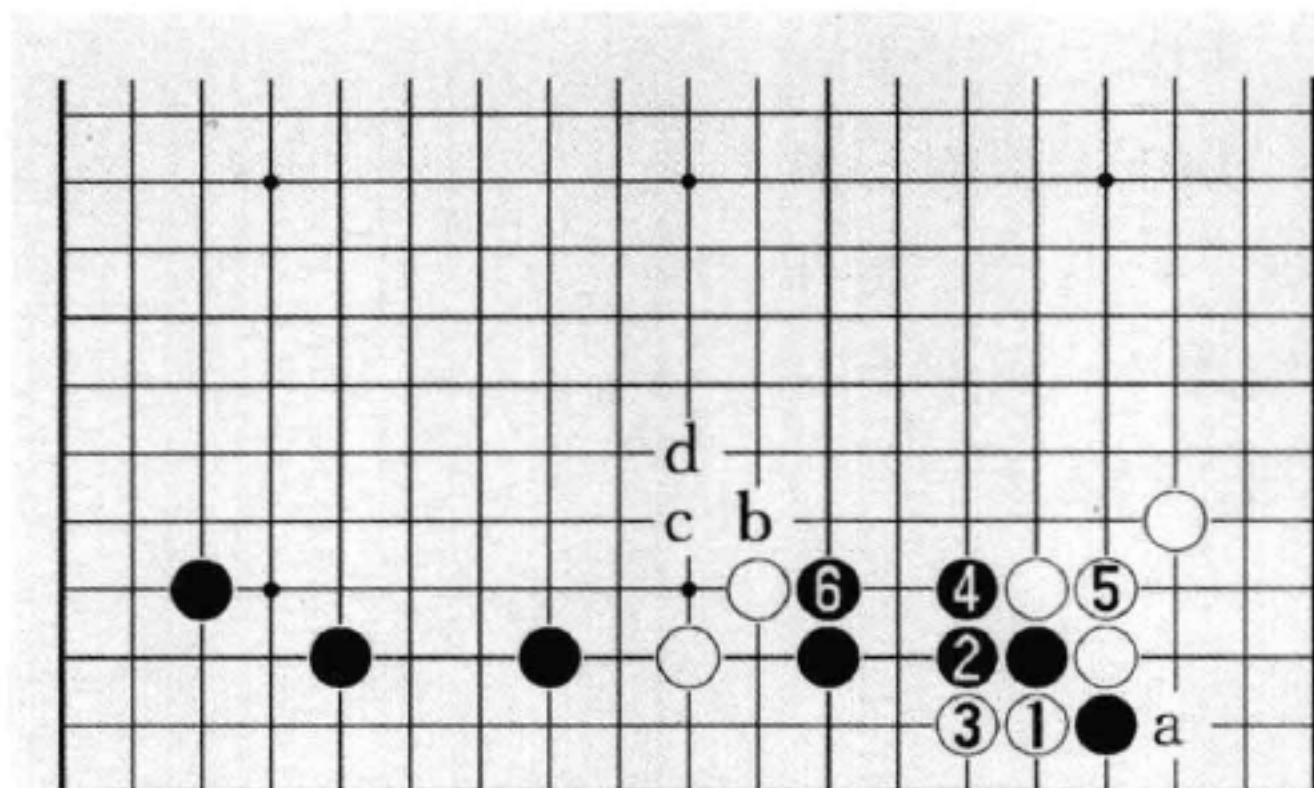
黑1虎也有力，对白4，黑5边扳是手筋。



6图*

7 图 (可获腾挪)

白1断吃并不可怕。黑4先手曲后再于6位贴，静待其变。之后，a位的长和黑b、白c、黑d的连扳，为见合，黑处理成功。



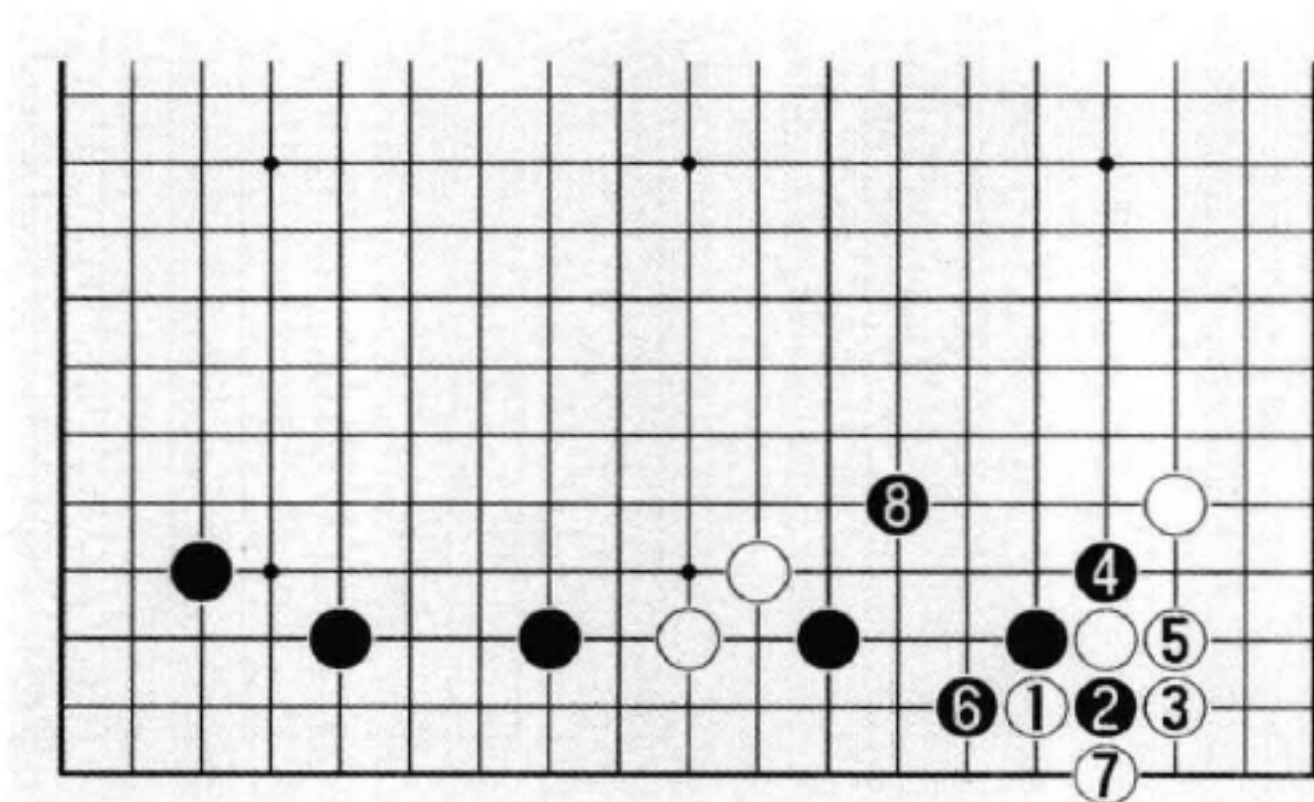
7 图

8 图 (腾挪)

白1如下扳，则黑2扭断是手筋。对白3抱吃，黑4、6先手两打后，再于8位轻灵地脱出，黑是腾挪之形。

〔要点〕

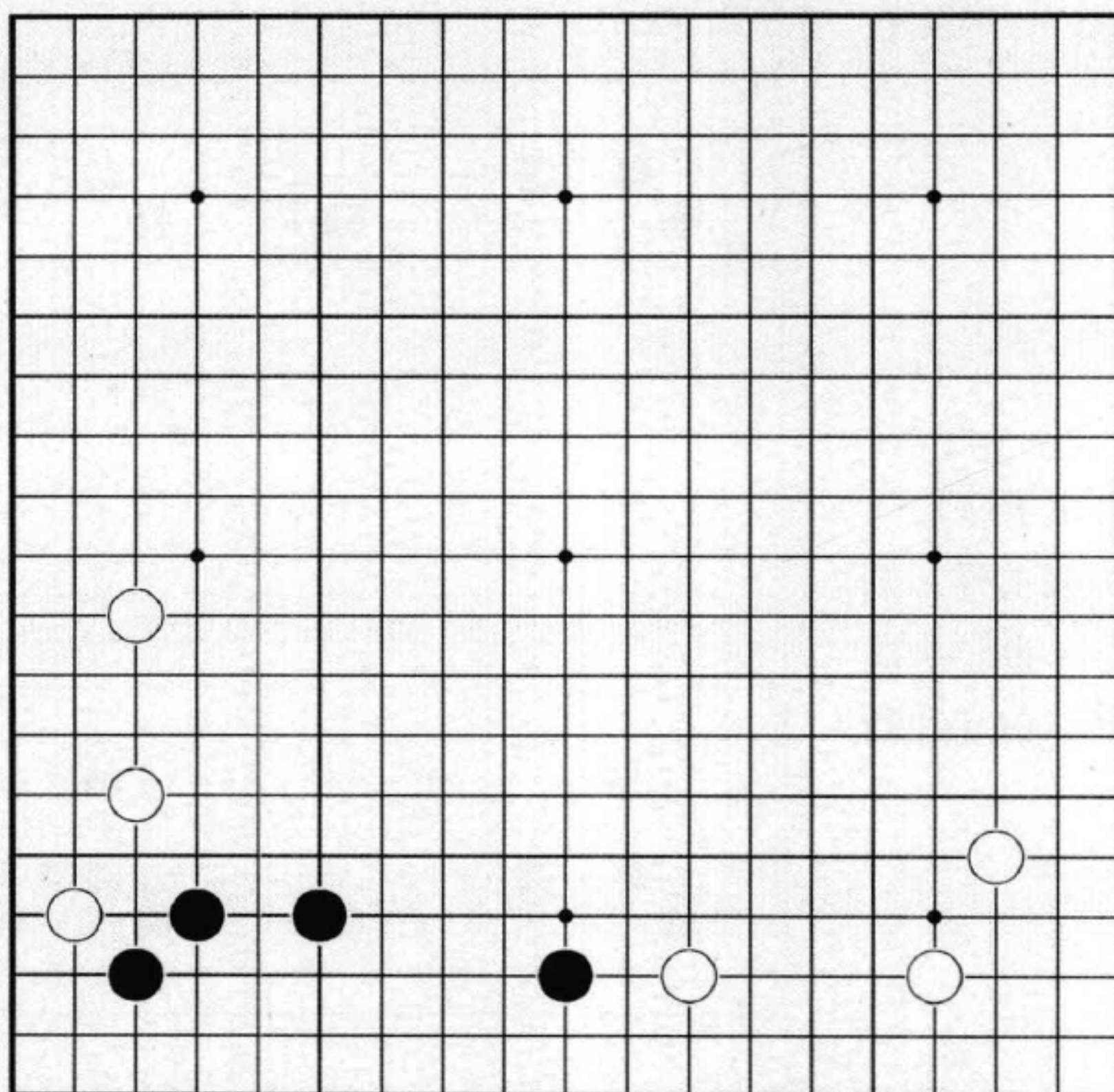
小飞缔本来就坚强，故向小飞缔上碰，促其更加坚强并不可惜。向强棋碰是腾挪，向弱棋碰是帮忙。二者的差别，判若霄壤。腾挪离不开靠碰的手筋。此形用碰来求得腾挪的步调，丝毫不损。



8 图



第 6 型



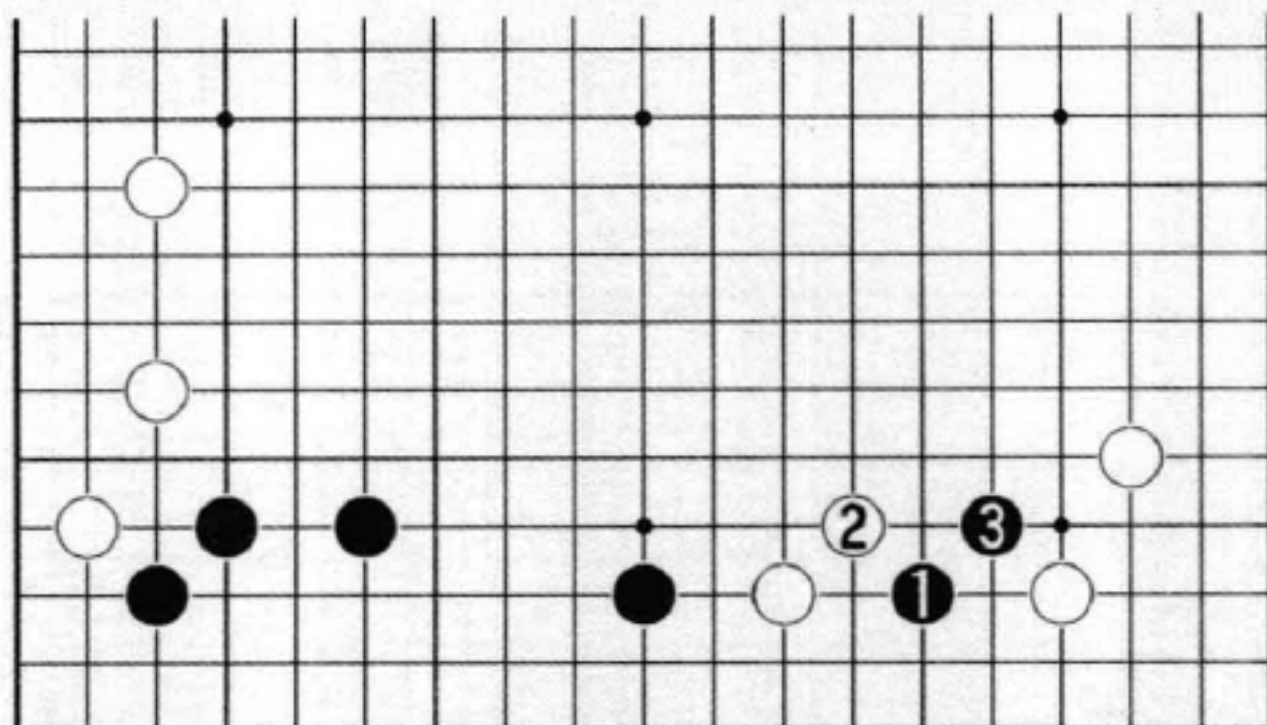
黑 先

本型是白小飞缔后三间拆的模样。白形小而整齐，黑应该在何处打入呢？在这样狭窄的地方打入，就有可能把局势搅得天翻地覆。

当然，这是打入后的攻防问题。

1 图 (尖是“形”)

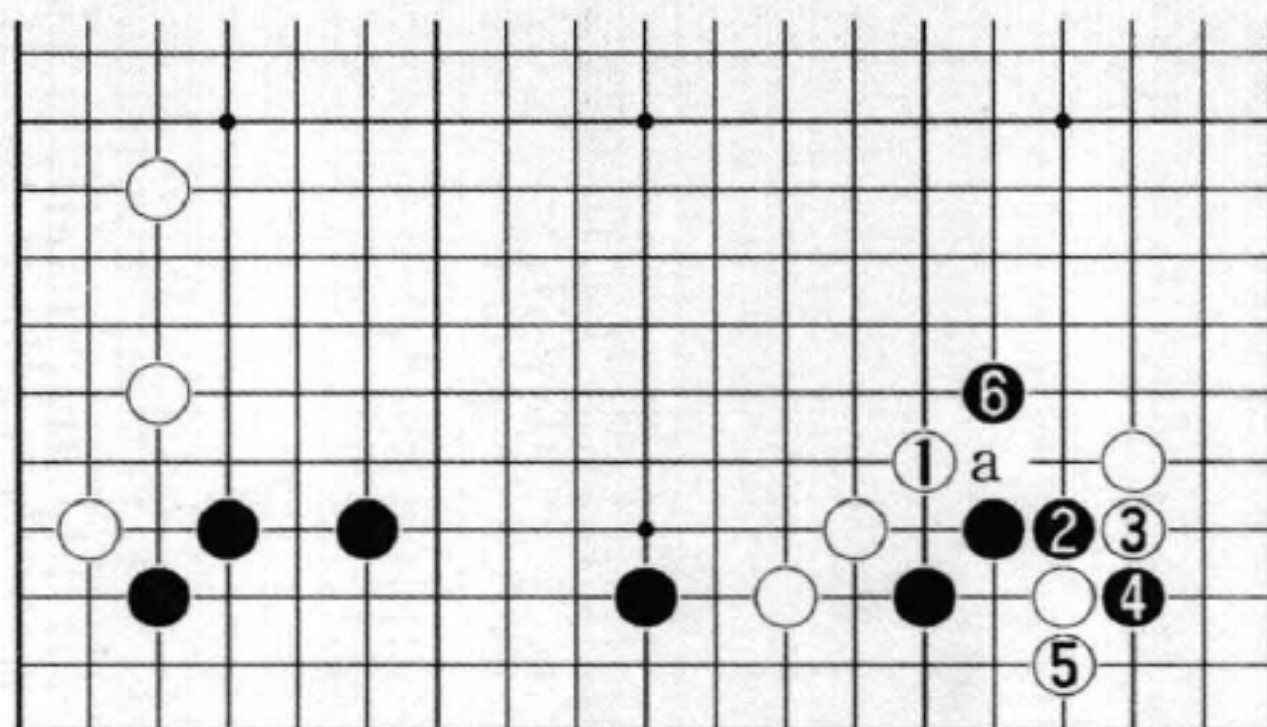
对黑1打入，白2尖攻时，黑3跟着尖是“形”。黑无被吃之虞。



1 图 *

2 图 (手筋)

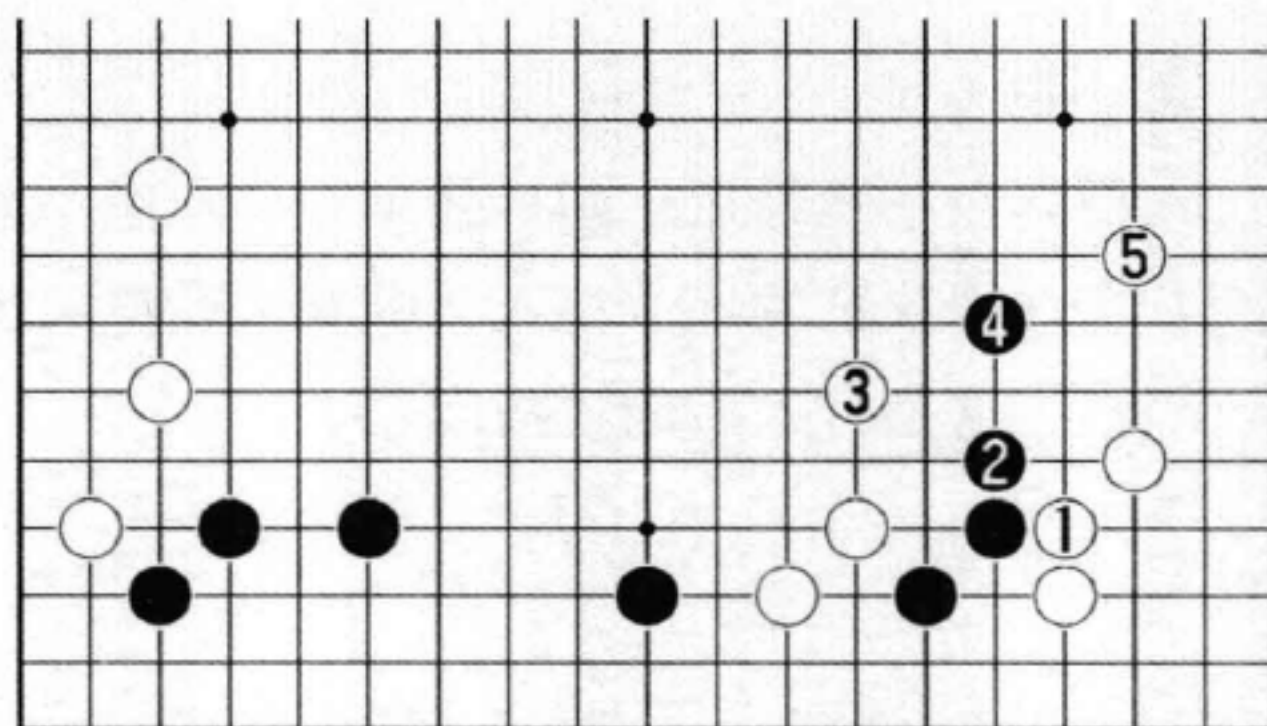
白1如围歼，则黑2冲、4断、6跳出是手筋。白a冲断不成立。



2 图 *

3 图 (势均力敌)

白1至5是一般下法，双方势均力敌。

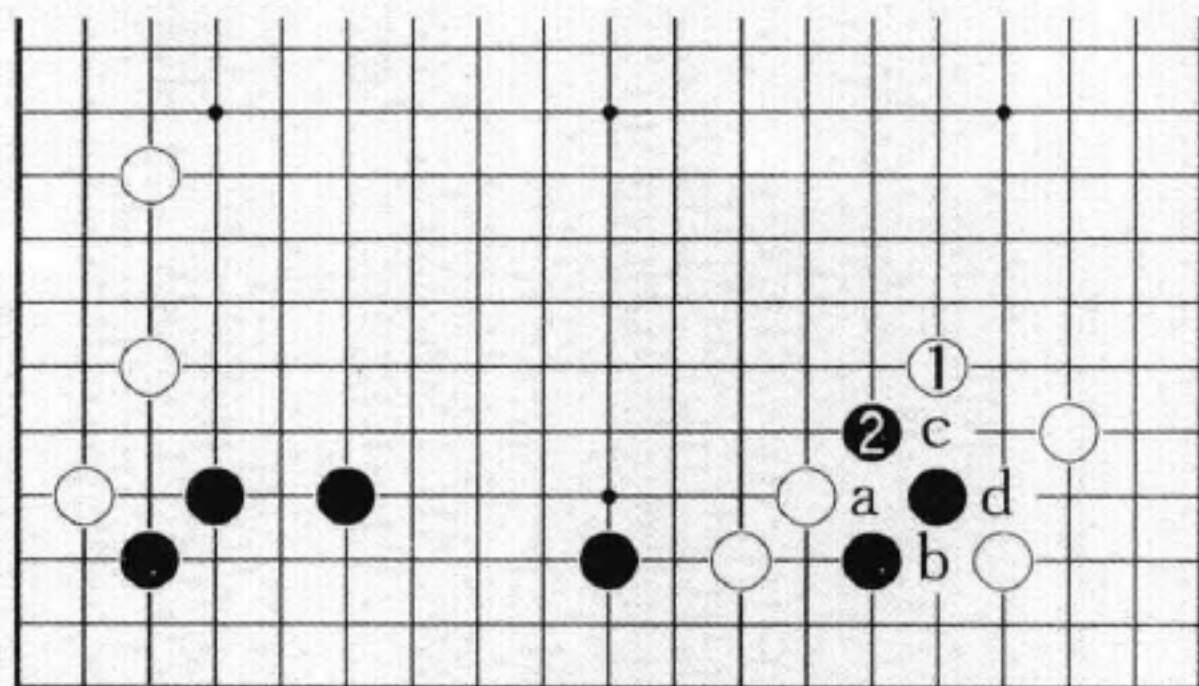


3 图 *

4 图 (平安)

对白1飞镇，黑2小尖脱出后不会被吃。以后的变化复杂难解。白a、黑b、白c、黑d的下法，白不能满意。

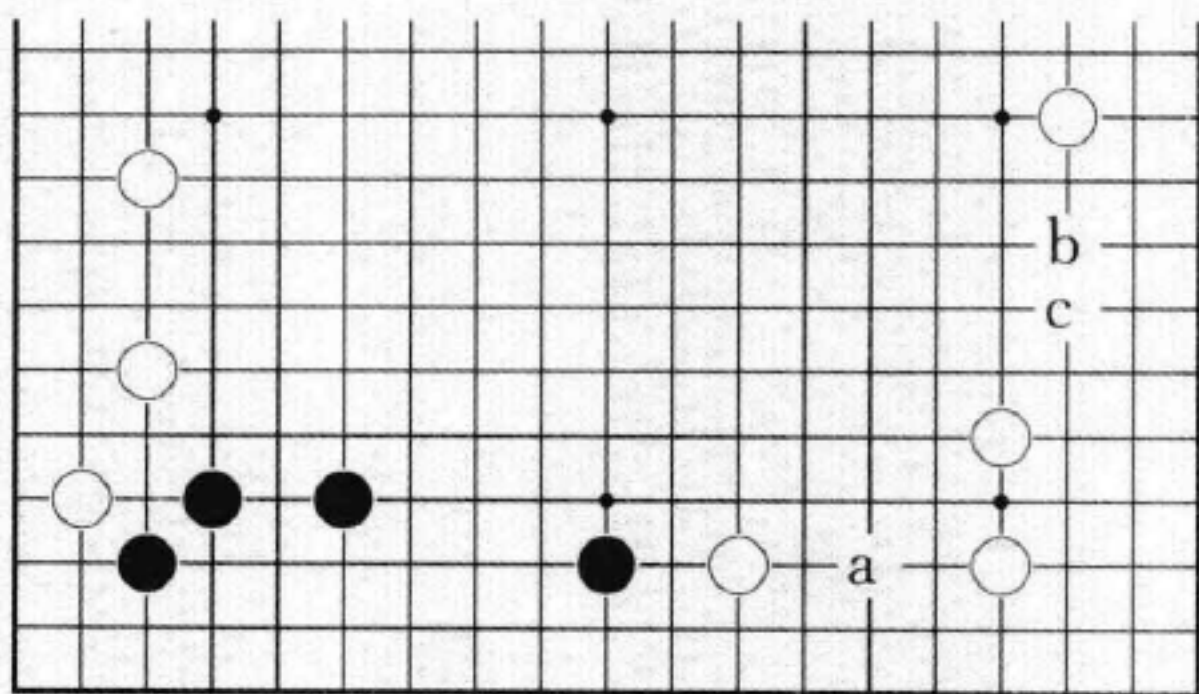
若打入而不会被擒，就应该抓住机会打入。



4 图

5 图 (打入点)

在白棋一间缔的场合，黑棋即使在a位打入，也不会收到什么效果。此际，大致应该在b位或c位打入。请注意：其配置不同，打入模样的着手也不尽相同。

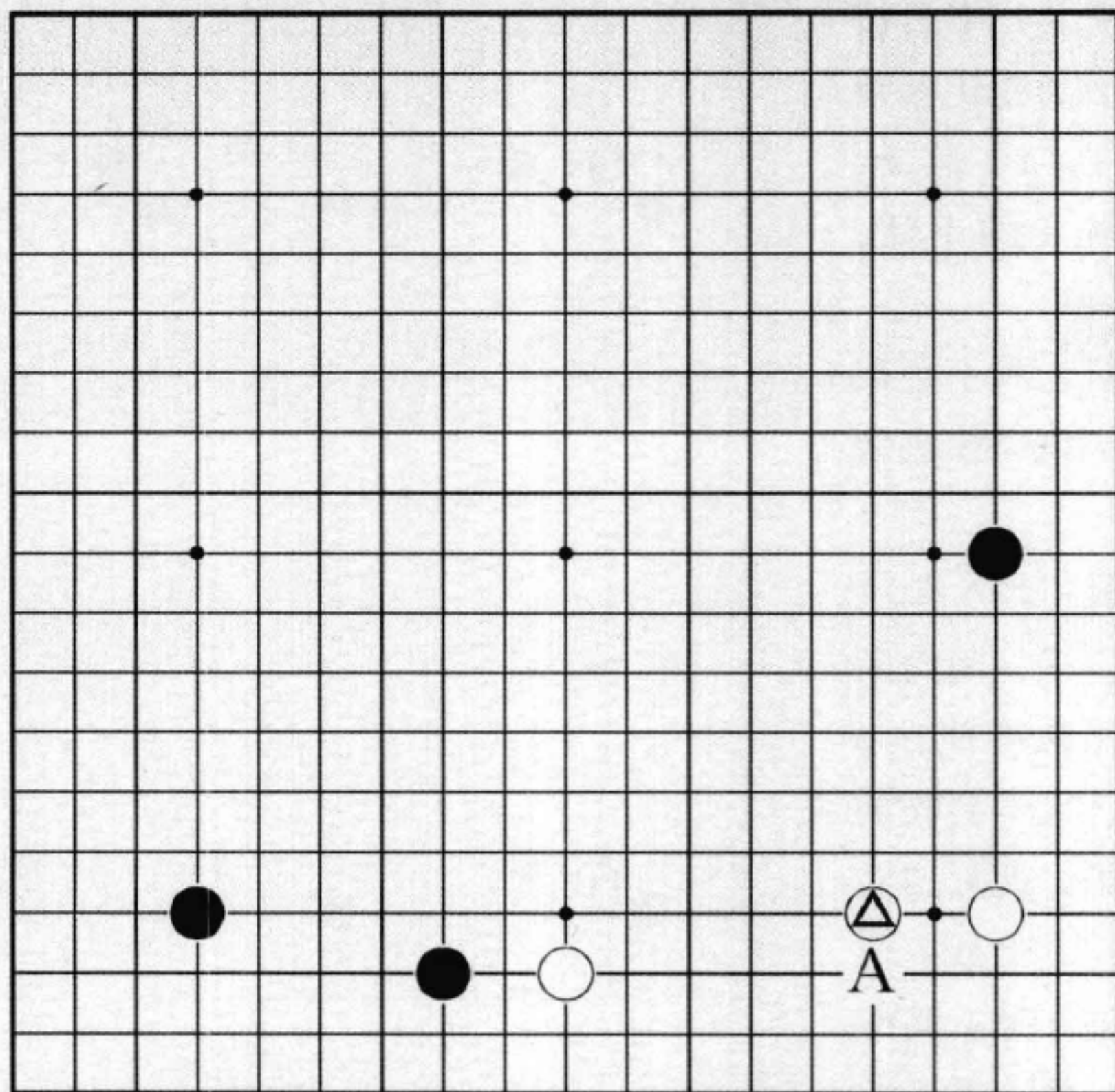


5 图 《类型》

〔要点〕

在相当狭窄的地方果断地打入，一定要以正确的形势判断为前提。必须考虑：即使局部能有所得，但全局是否有利呢？

第 7 型



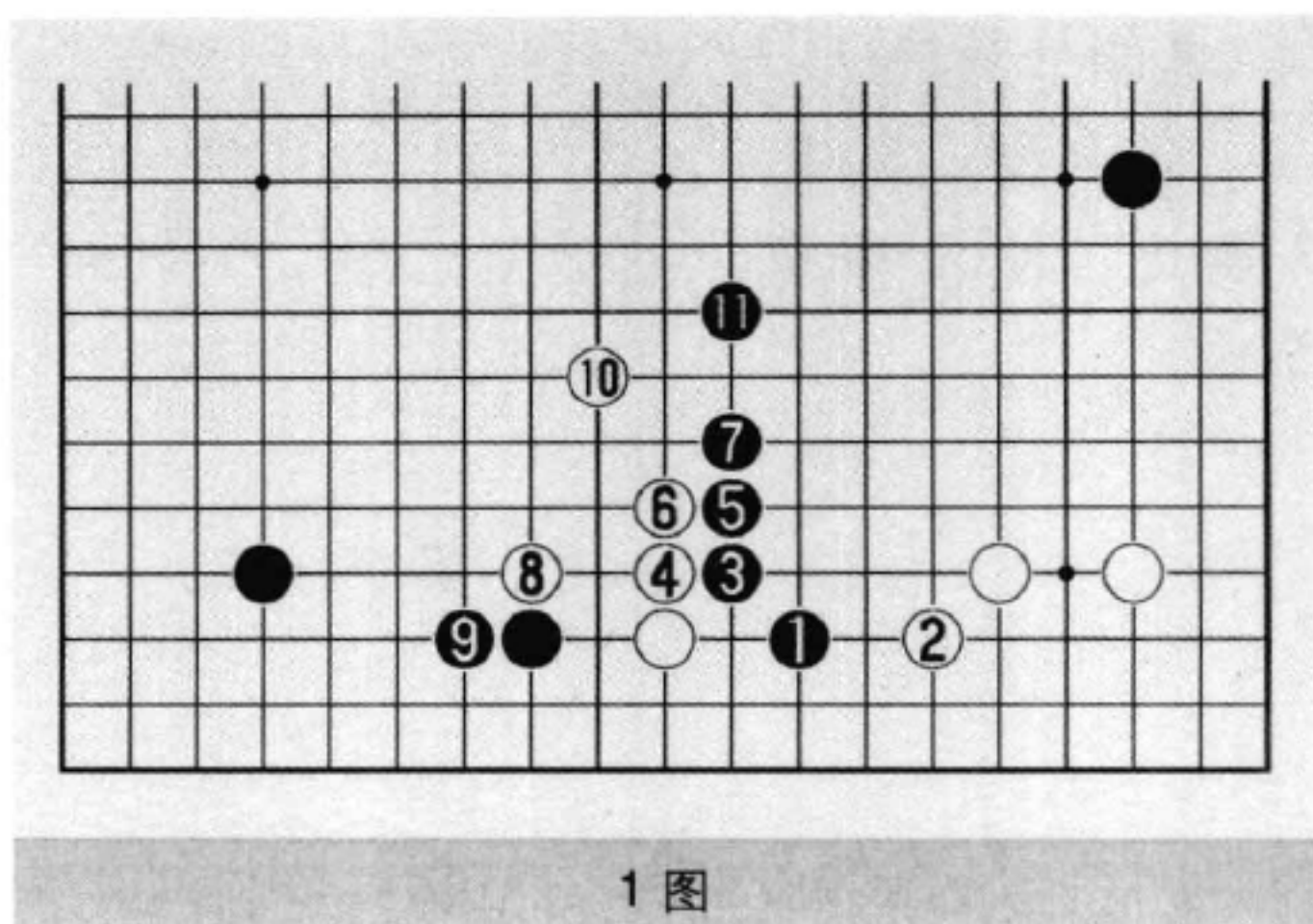
黑 先

本型是白一间缔后星下开拆的模样。一间缔的弱点是边上有缺口，黑棋紧逼后，就存在打入的问题了。△子如果移到 A 位小飞缔，就不太会考虑下边的打入。



1 图 (竞出)

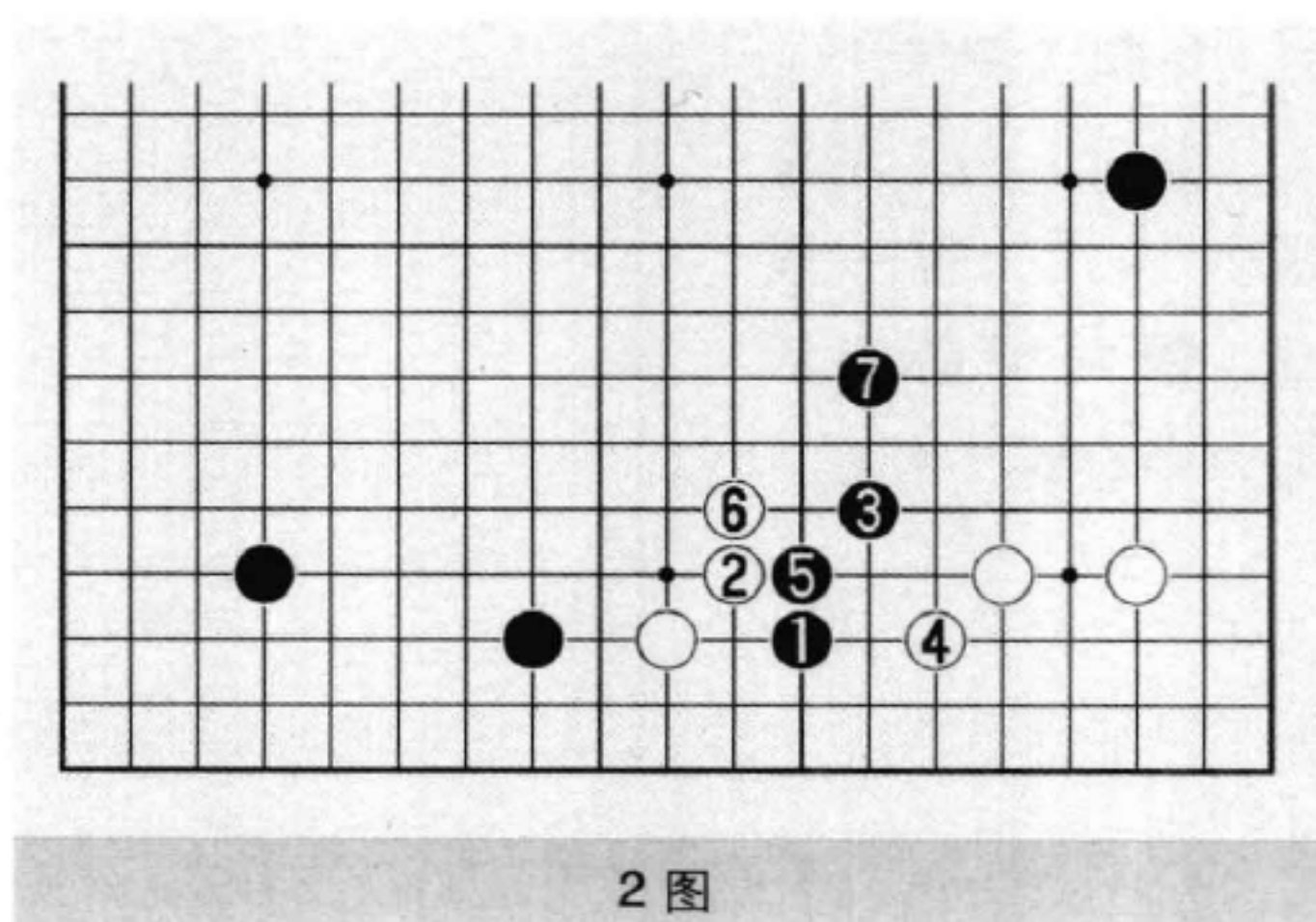
对黑1打入，白2尖，态度强硬。以下双方竞向中腹出头，旗鼓相当。



1 图

2 图 (形崩)

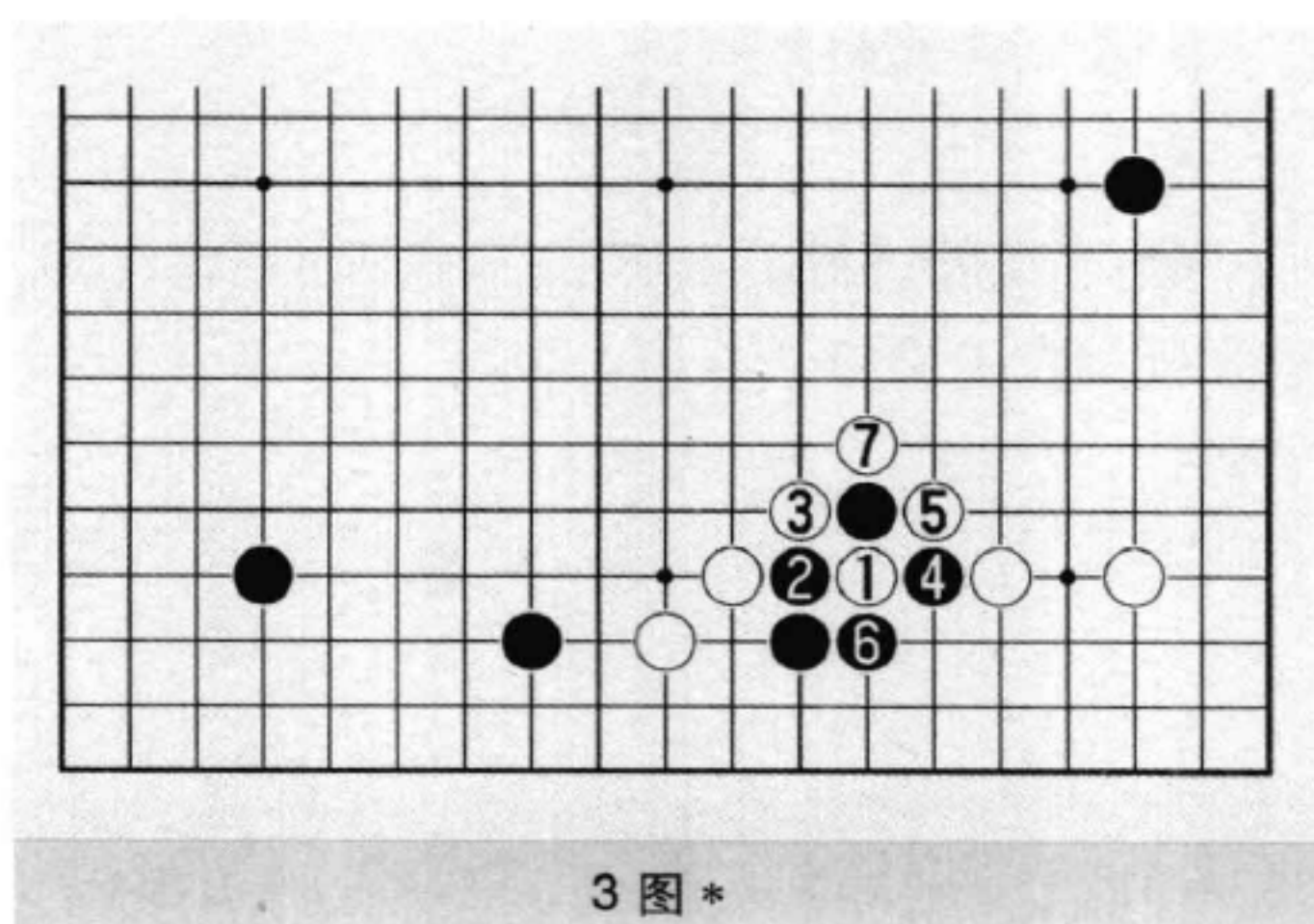
对黑3飞，白4尖是攻守要点，黑形稍崩。



2 图

3 图 (手筋)

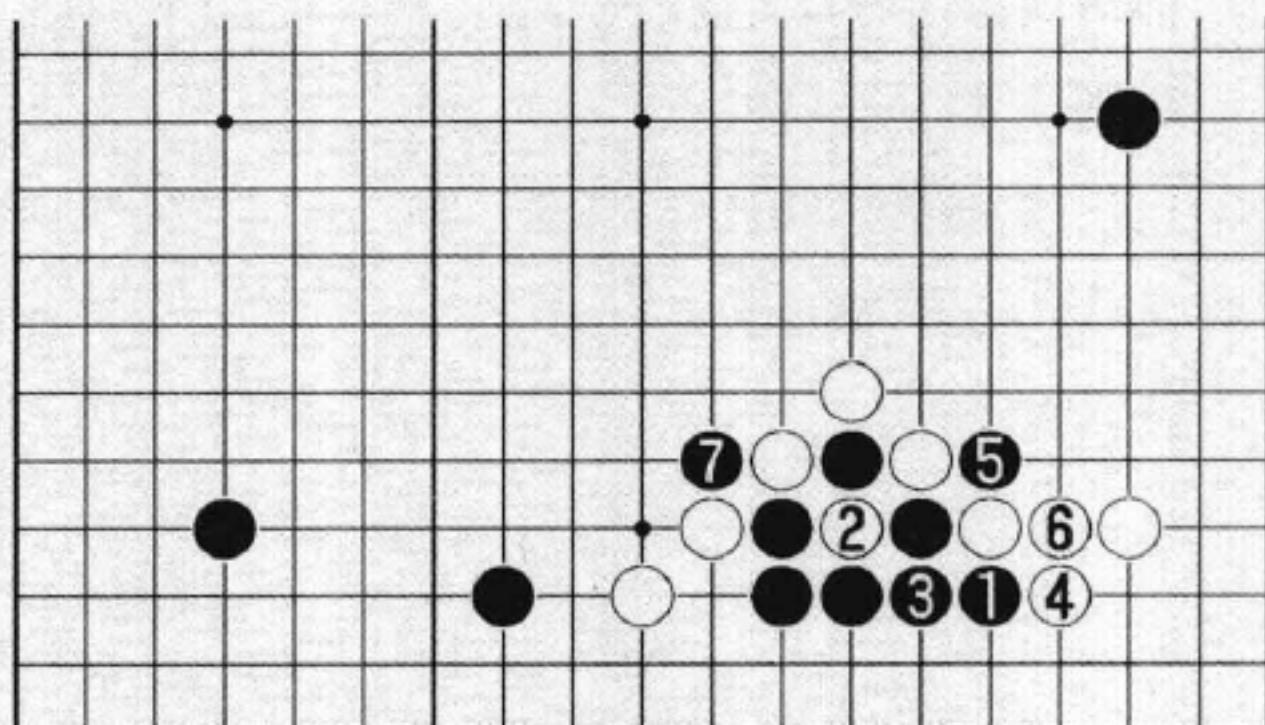
白1跨断是手筋。以下至白7，是常用的封锁手法。



3 图 *

4 图（继续）

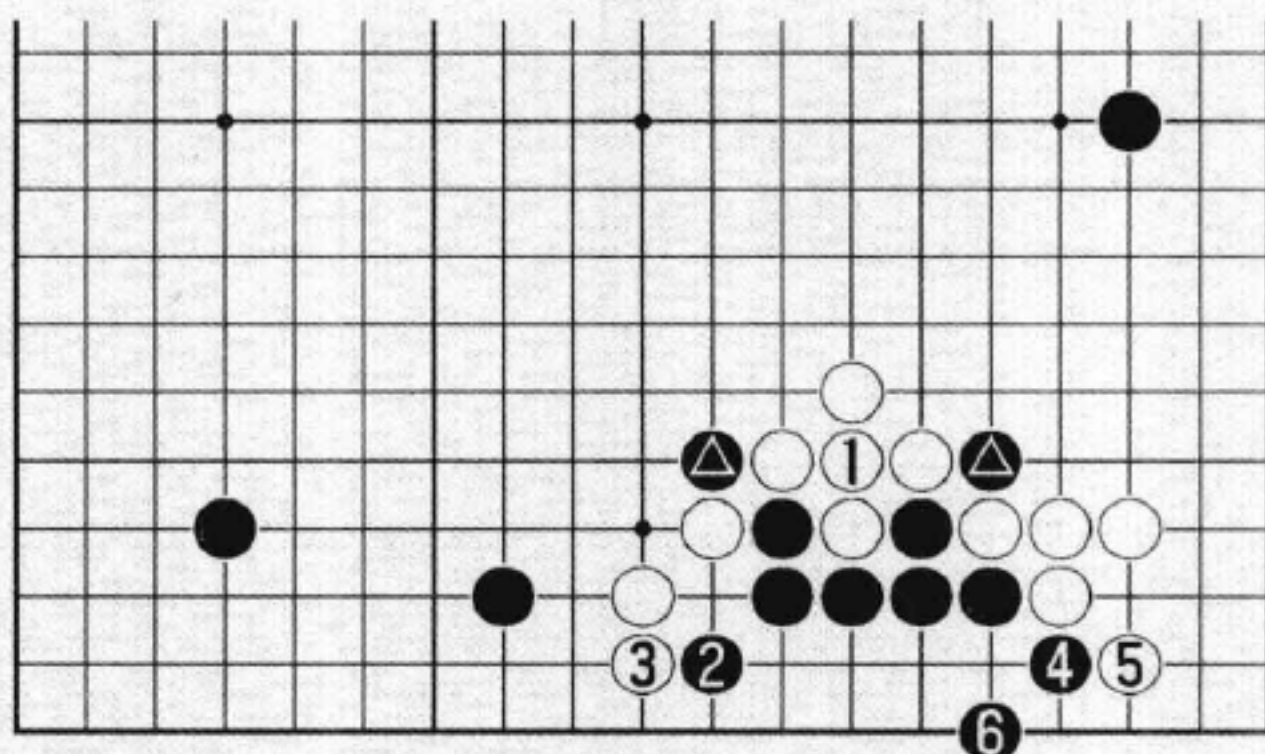
继上图，黑 5、7 连继，使白留下余味。



4 图 *

5 图（活棋）

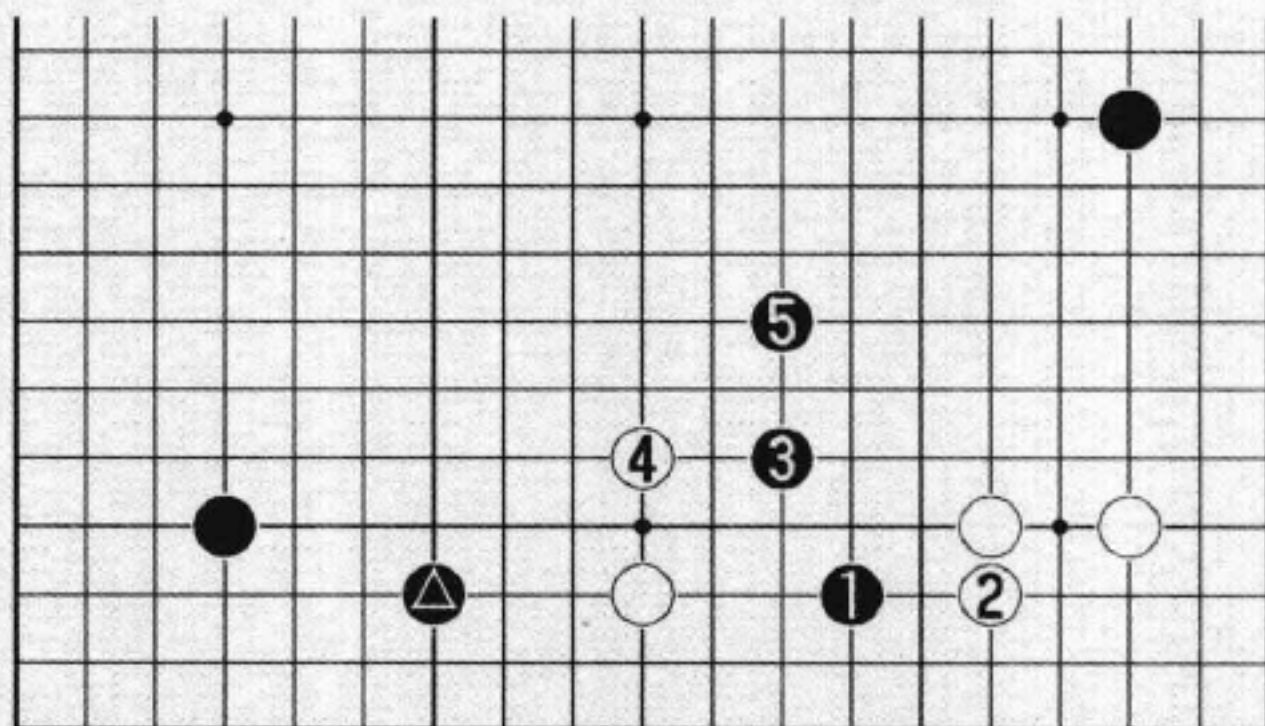
接着，白 1 粘至黑 6 做活，告一段落，△两子尚有活力，今后战斗未定。



5 图 *

6 图（其他的打入）

△子若远一路，黑大概就在 1 位打入了吧。

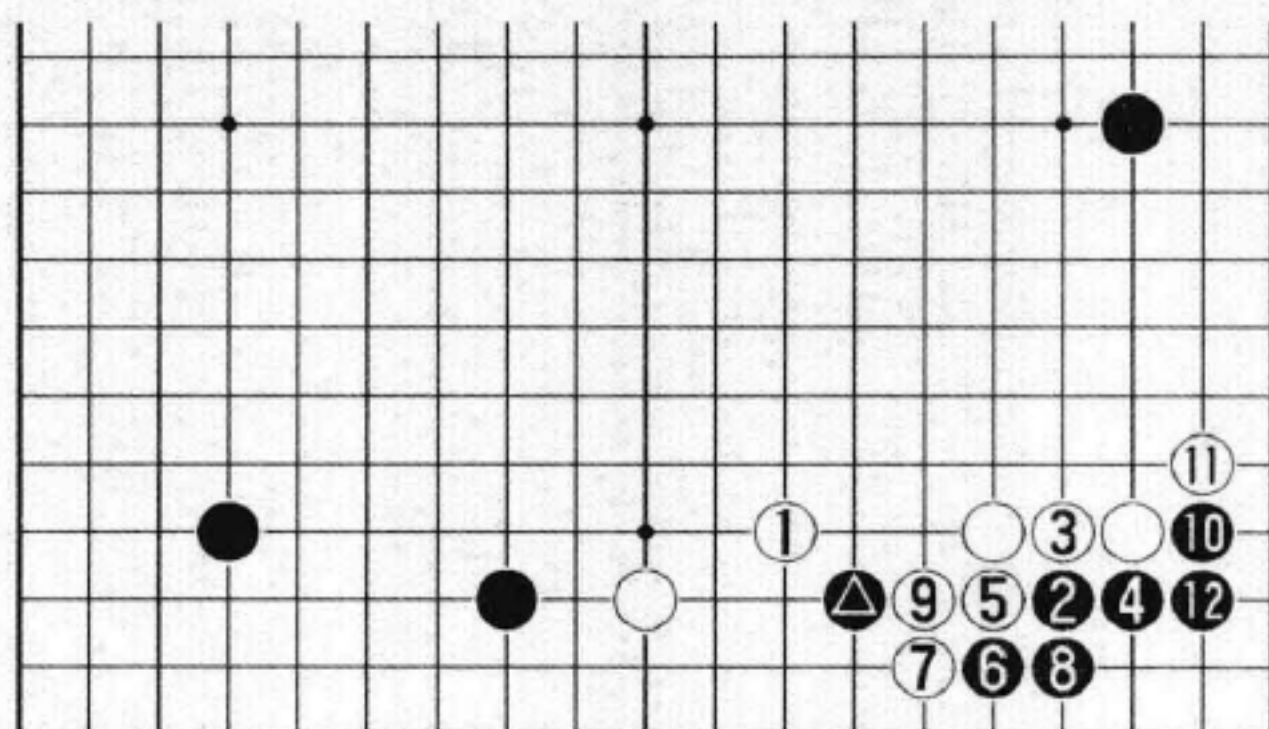


6 图 * 《类型》



7图 (转换)

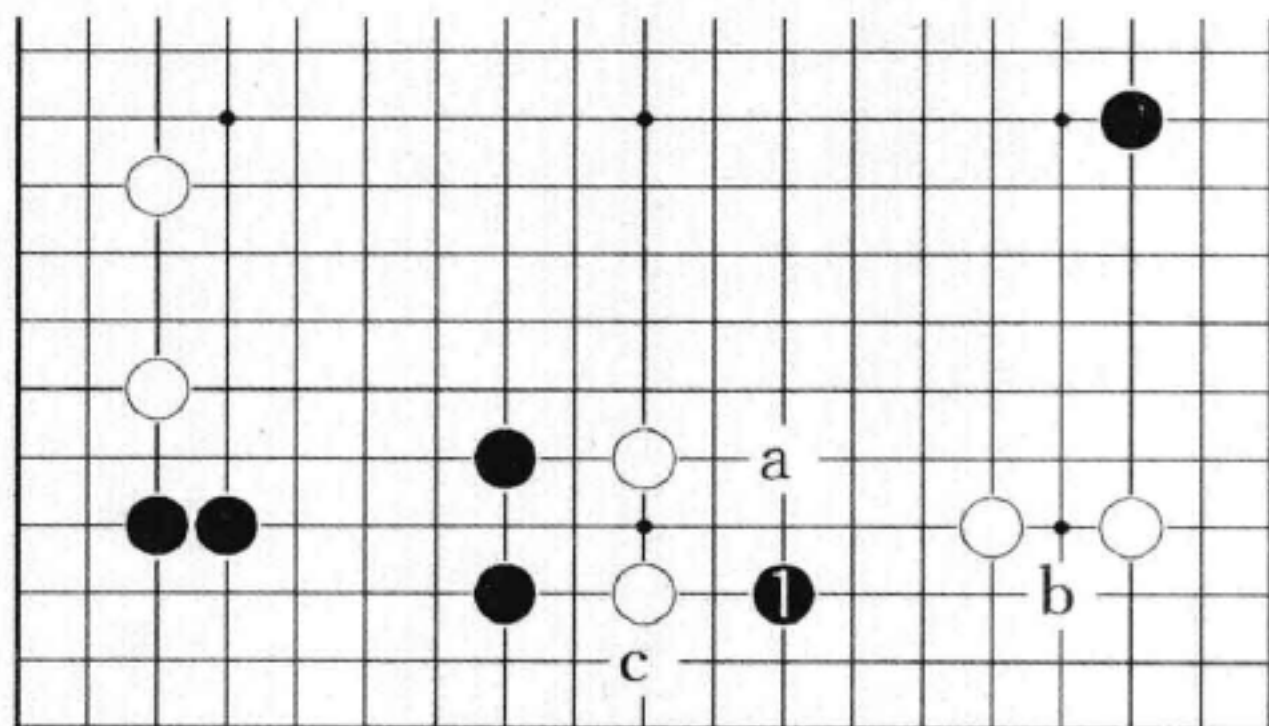
△子的用意是窥伺一间缔的缺口，显然，黑棋可以在角上得到转换。例如，白1罩时，黑2以下便可掏角可活。



7图*

8图(严厉的打入)

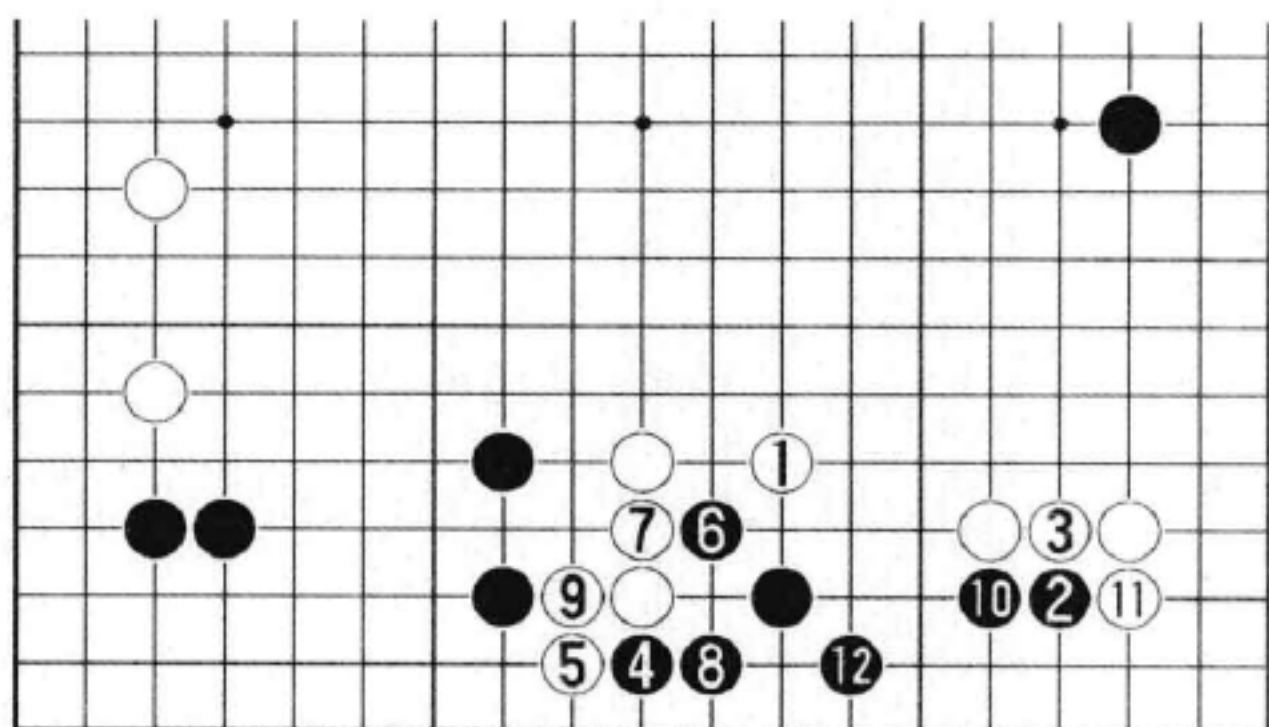
变换一下主题。白的阵容稍微坚实一些，即使这样，黑1的打入仍然很严厉。此后，黑有a位的跳、b位的转换和c位的托渡，打入不会受苦，故黑棋一有机会就要打入。



8图 《类型》

9图 (平安)

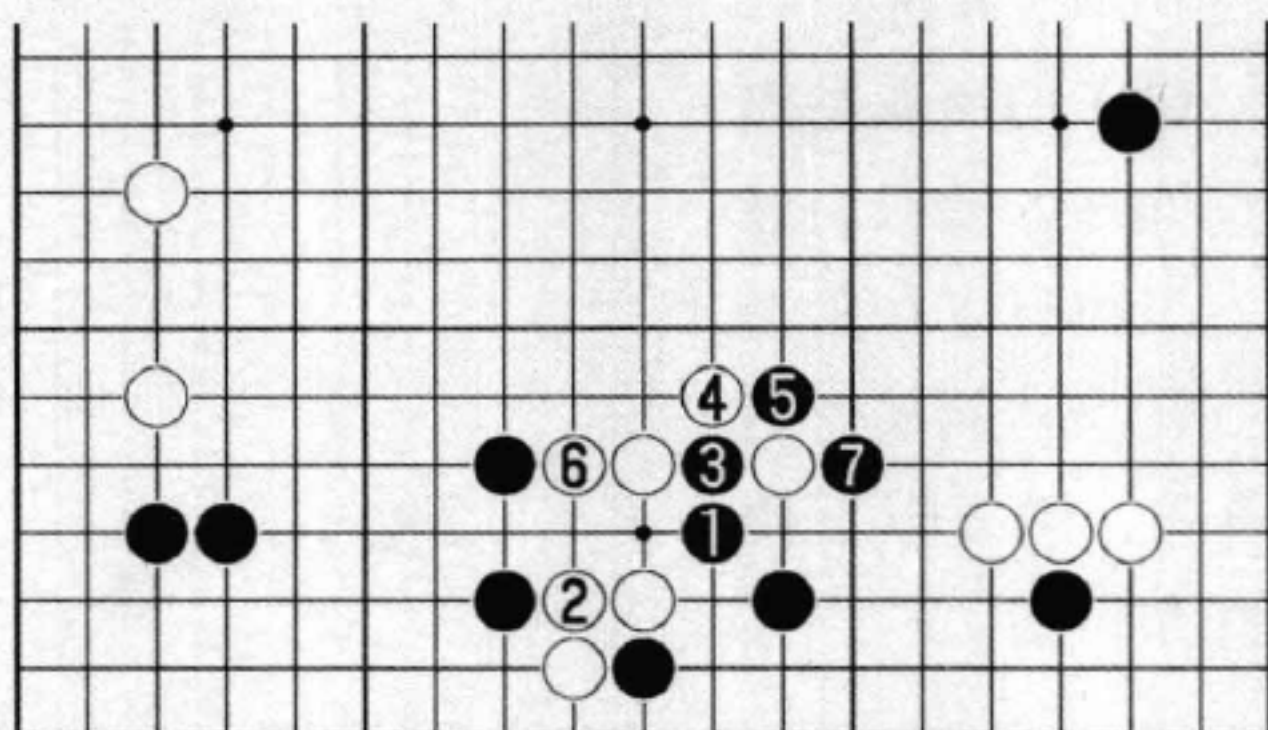
若白1封锁，则黑2至12做活。请注意：黑2、4、6的先后次序。



9图*

10 图 (穿破)

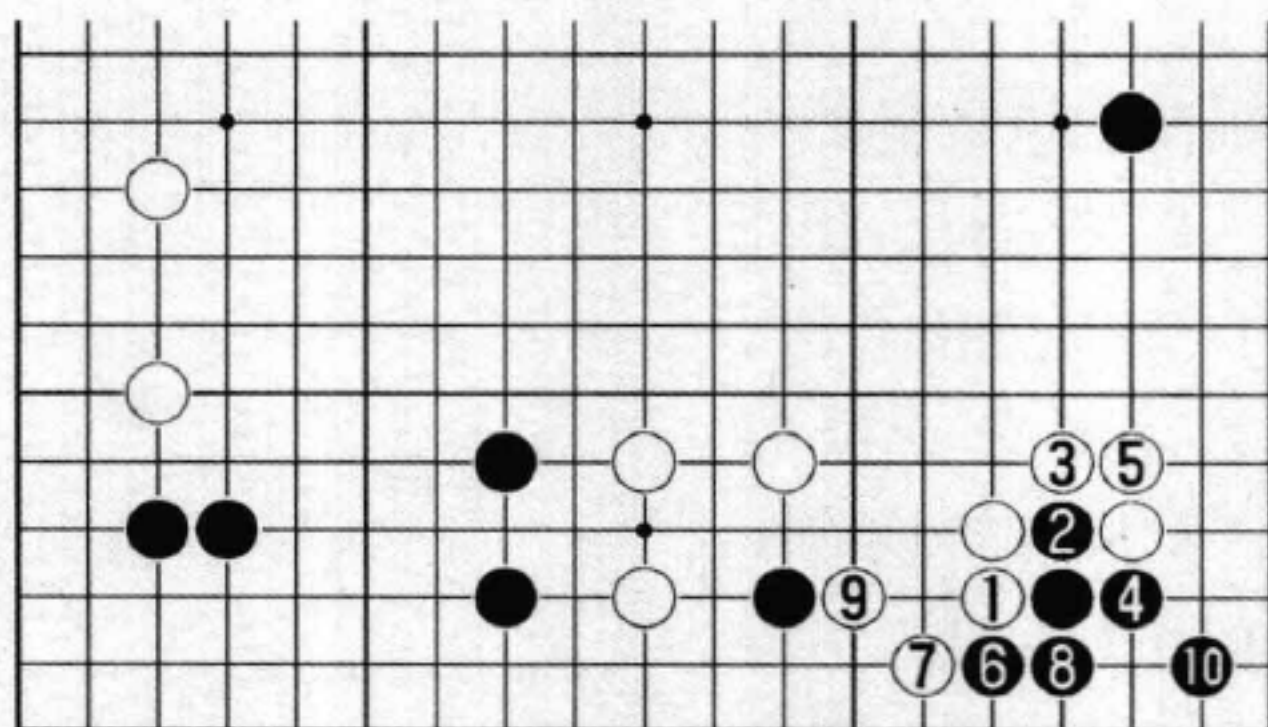
对黑 1，白 2 若顽抗，则黑 3、5 冲断后，白棋就露出破绽。



10 图 *

11 图 (转换)

白 1 如在外侧挡住，黑则简单地按 2、4 以下的次序做活。



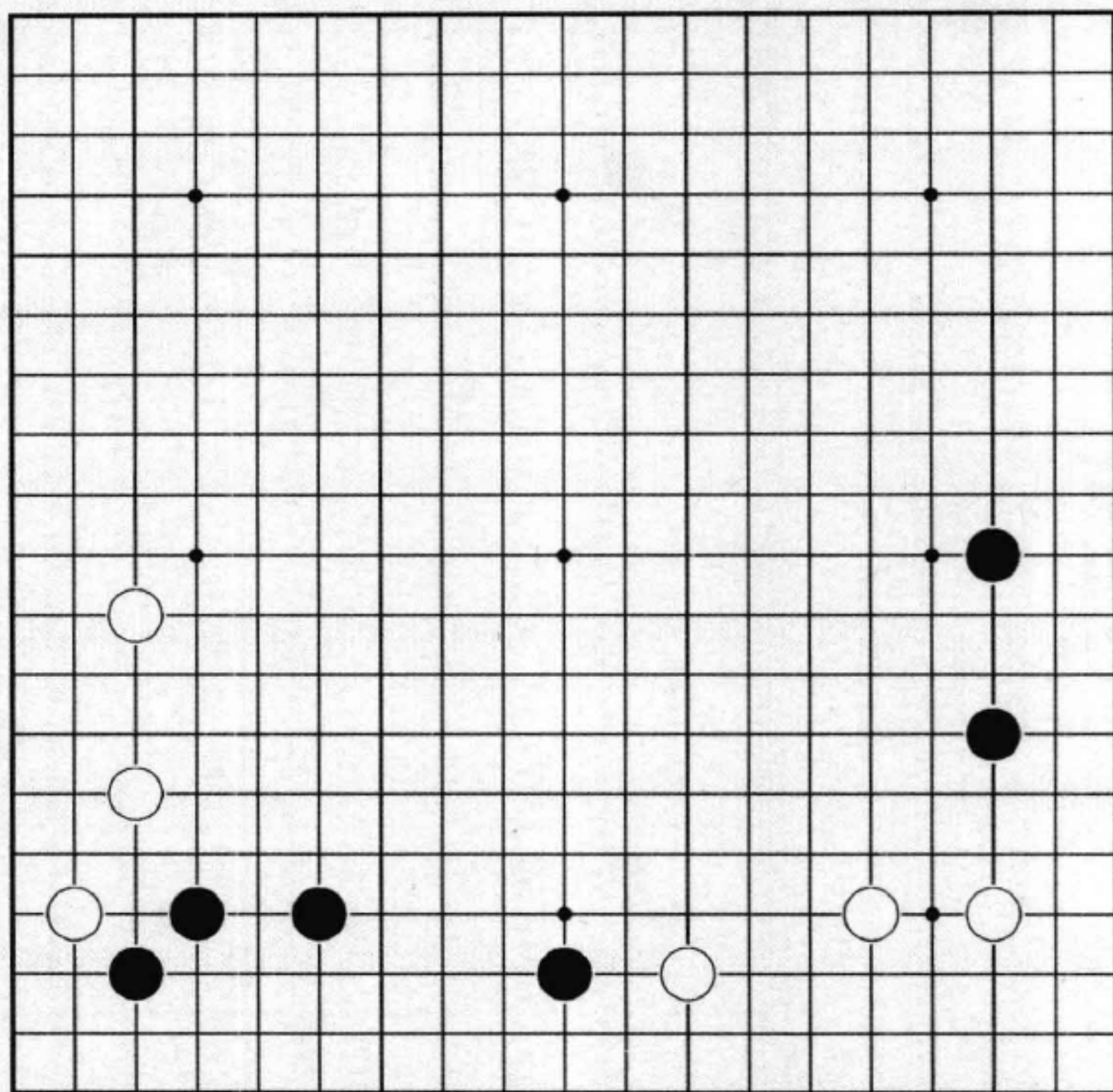
11 图

〔要点〕

黑棋打入后，白棋就有选择今后行棋动向的权利。譬如像 3 至 5 图这样让黑做活，或者向中腹竞出，这都要视右边及中腹的情况而定。



第 8 型



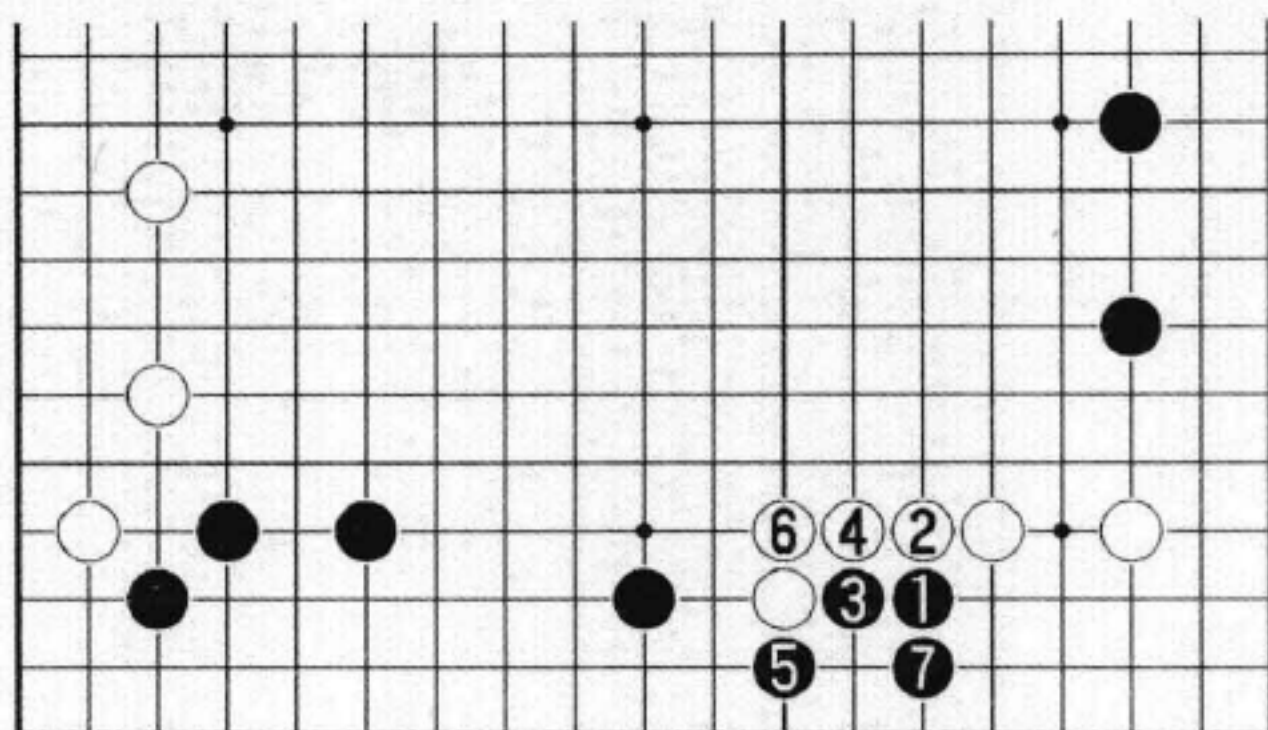
黑 先

本型是白一间缔后大飞开拆的棋形。白形看似坚固，然而如图所示，当左右黑棋紧逼时，就产生打入的手段。

正因为一间缔的位置高，所以就容易出棋。

1 图（掏空）

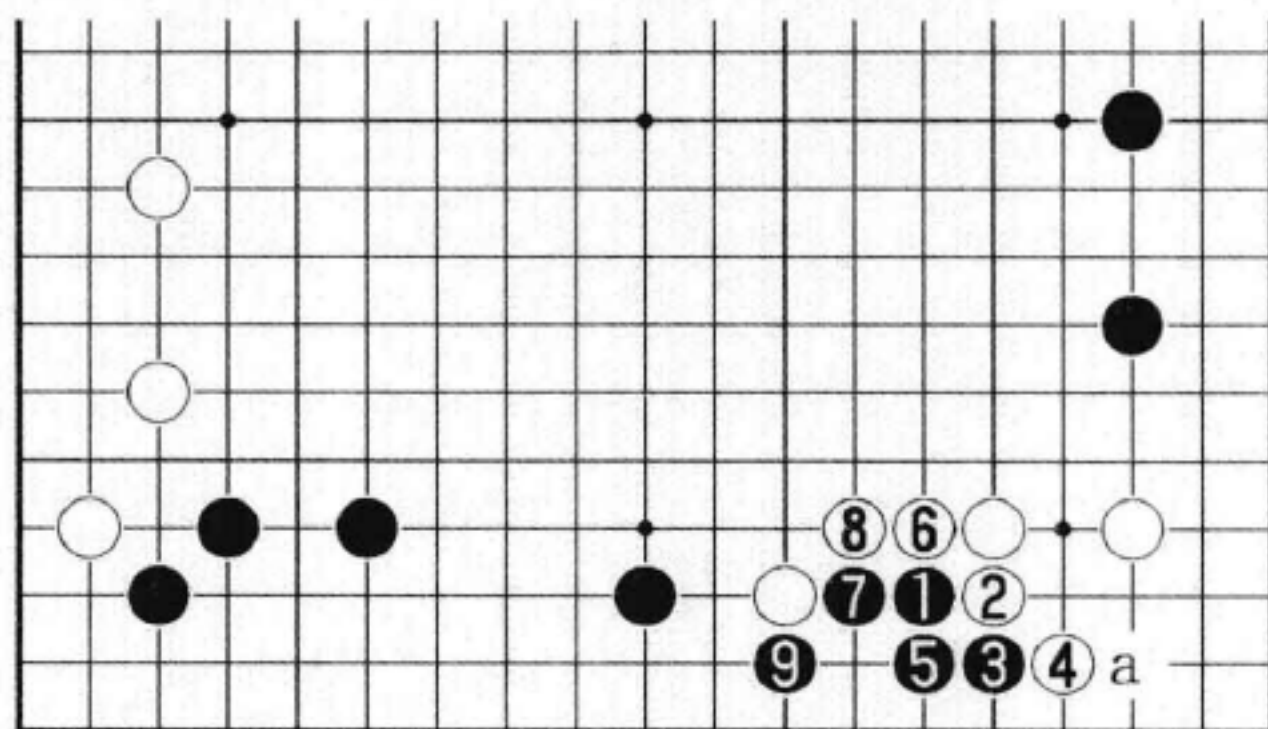
黑 1 是打入要点。至黑 7，黑掏了白空，其乐陶陶。



1 图

2 图（留有余味）

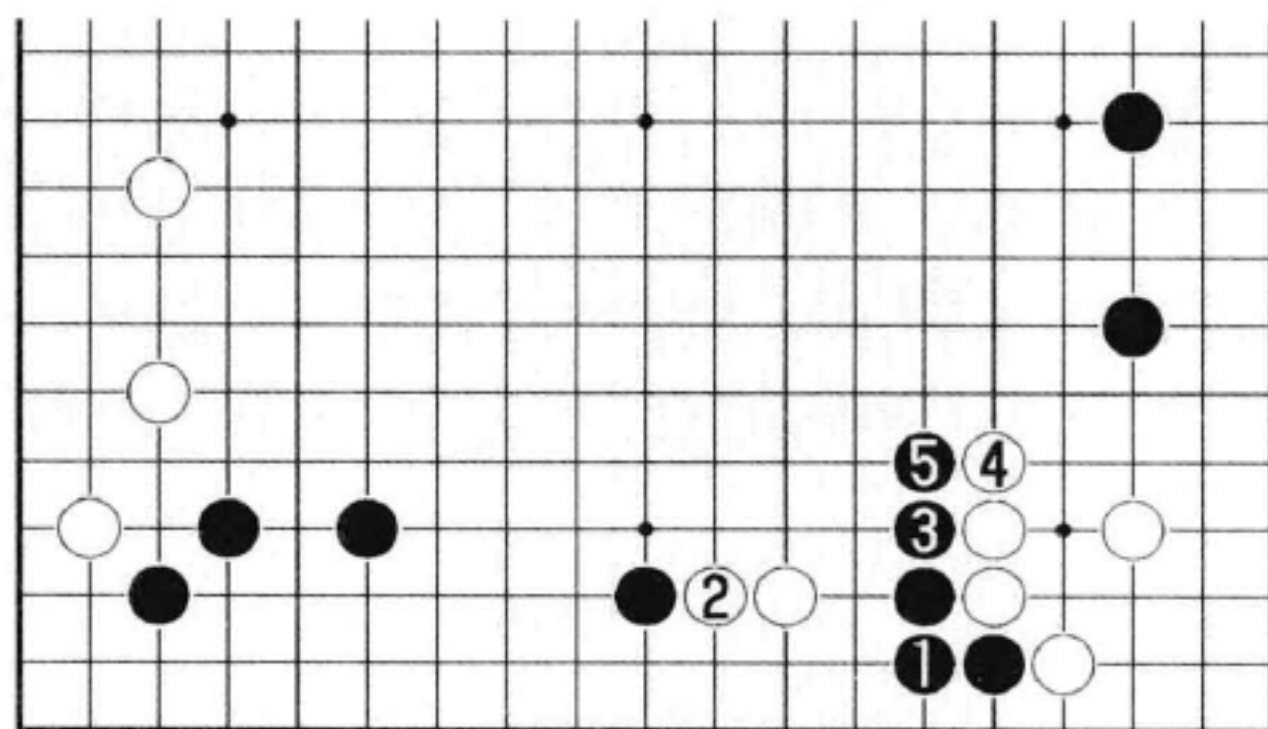
对黑 1，白 2 挡住，护角是正着。黑也可立即扳接。今后留有黑 a 的余味。



2 图 *

3 图（抵抗）

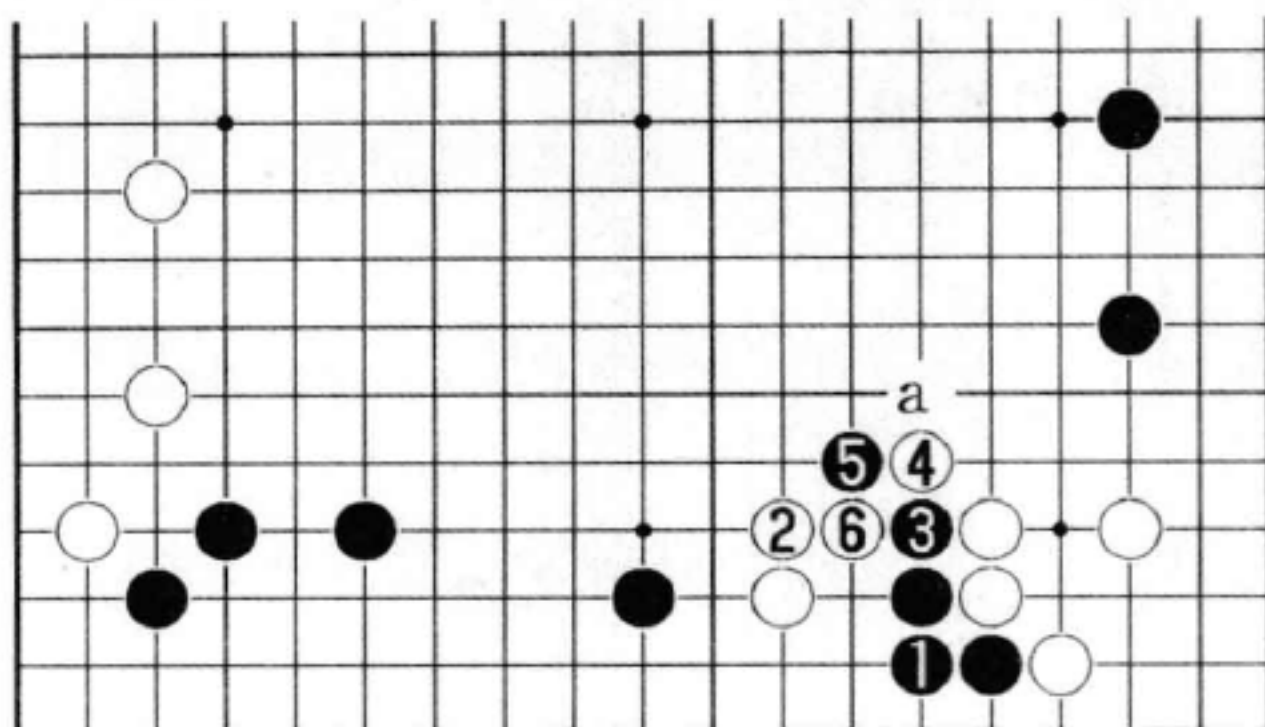
白 2 顶抵抗，此时黑可以 3、5 压出，黑无所惧怕，足以一战。



3 图 *

4 图 (过强)

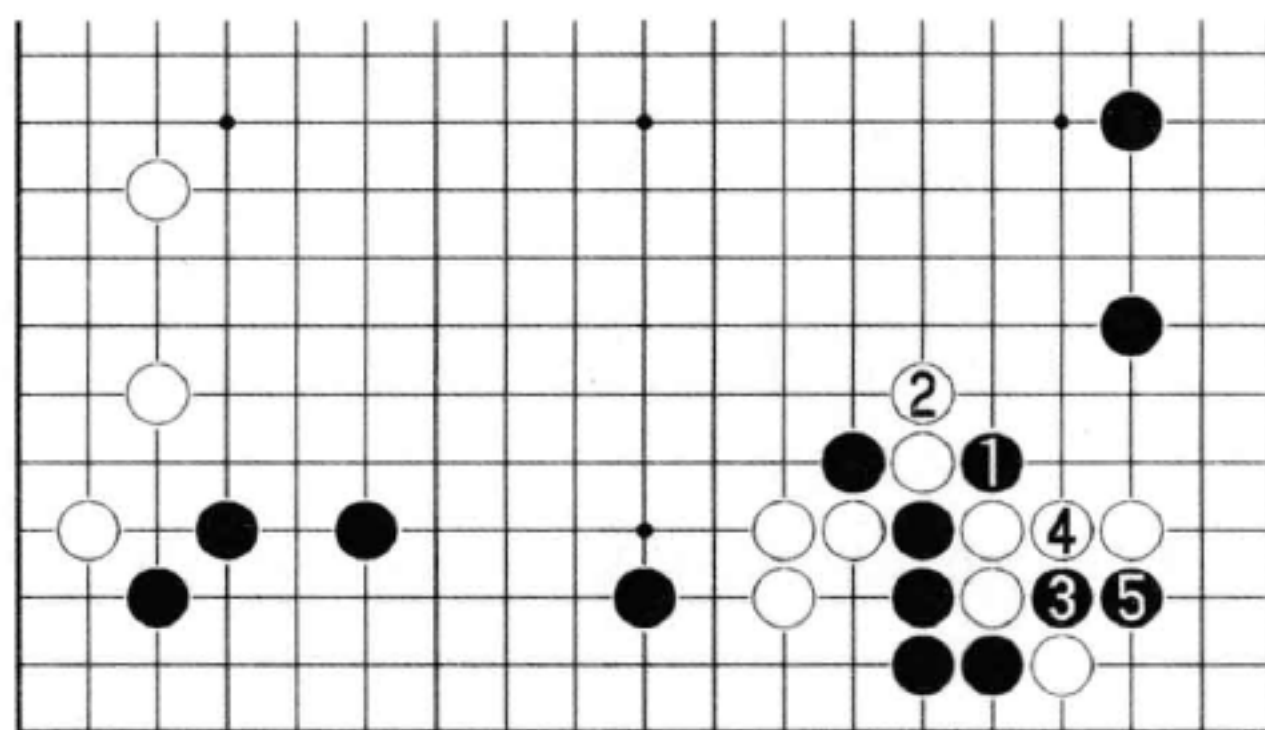
白 2 并，过强。
黑 3、5 成战。白 6
如在 a 位长，黑则在
6 位接。今白 6 断，
变化见下图。



4 图

5 图 (角上有缺陷)

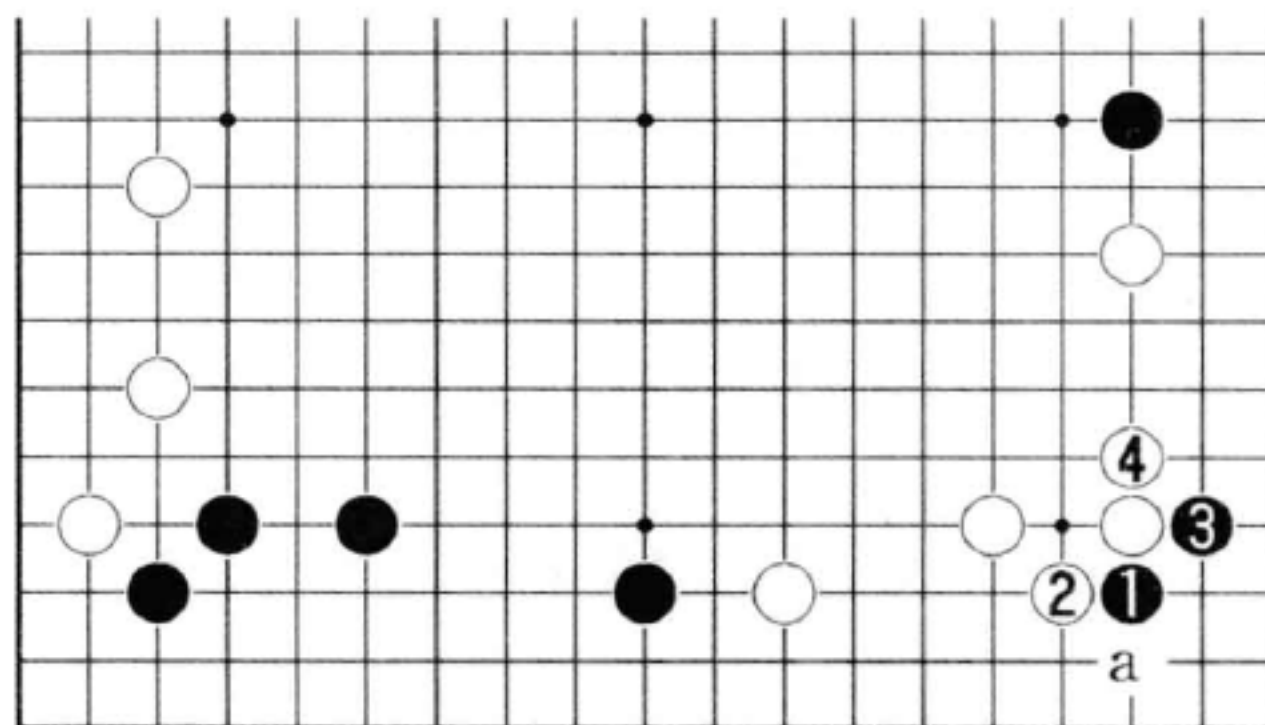
黑 1、3 打吃再
5 长出，黑无危险。



5 图

6 图 (见机)

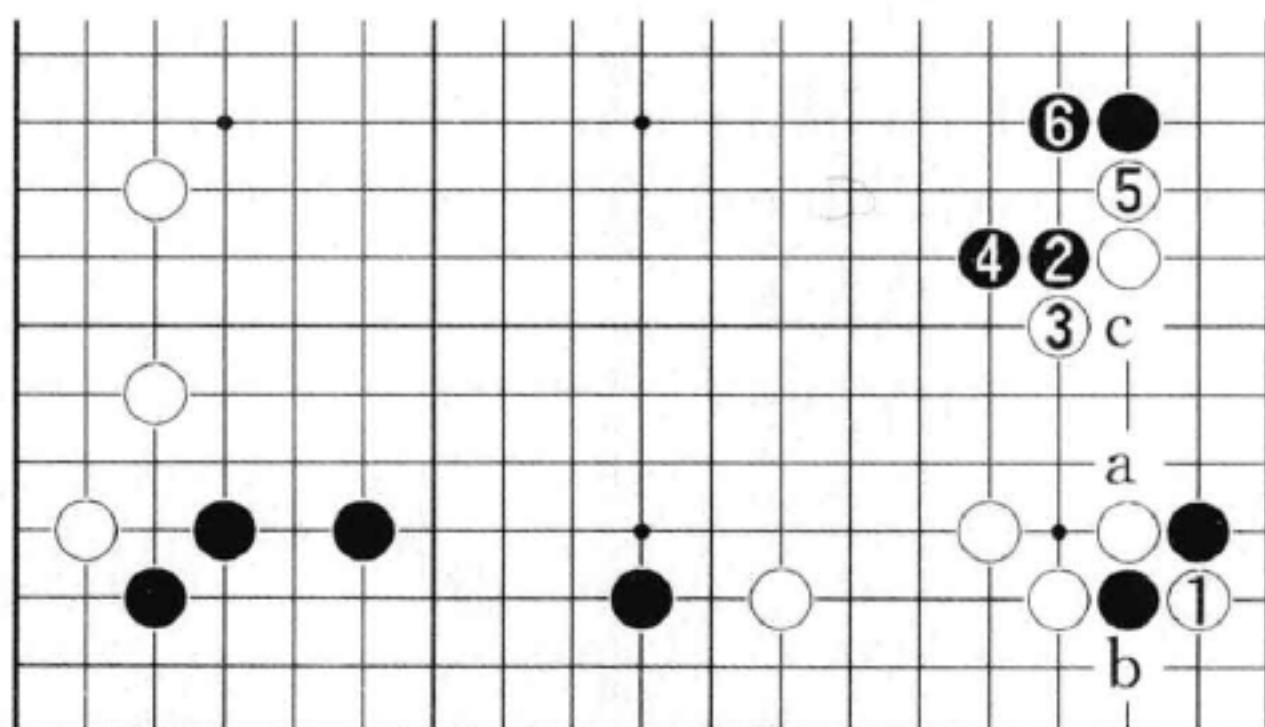
白棋形状改变
了。此形，黑 1、3
试白应手，有效果。
白如在 4 位退，黑就
留有 a 位活角。



6 图 * 《类型》

7图 (先手利)

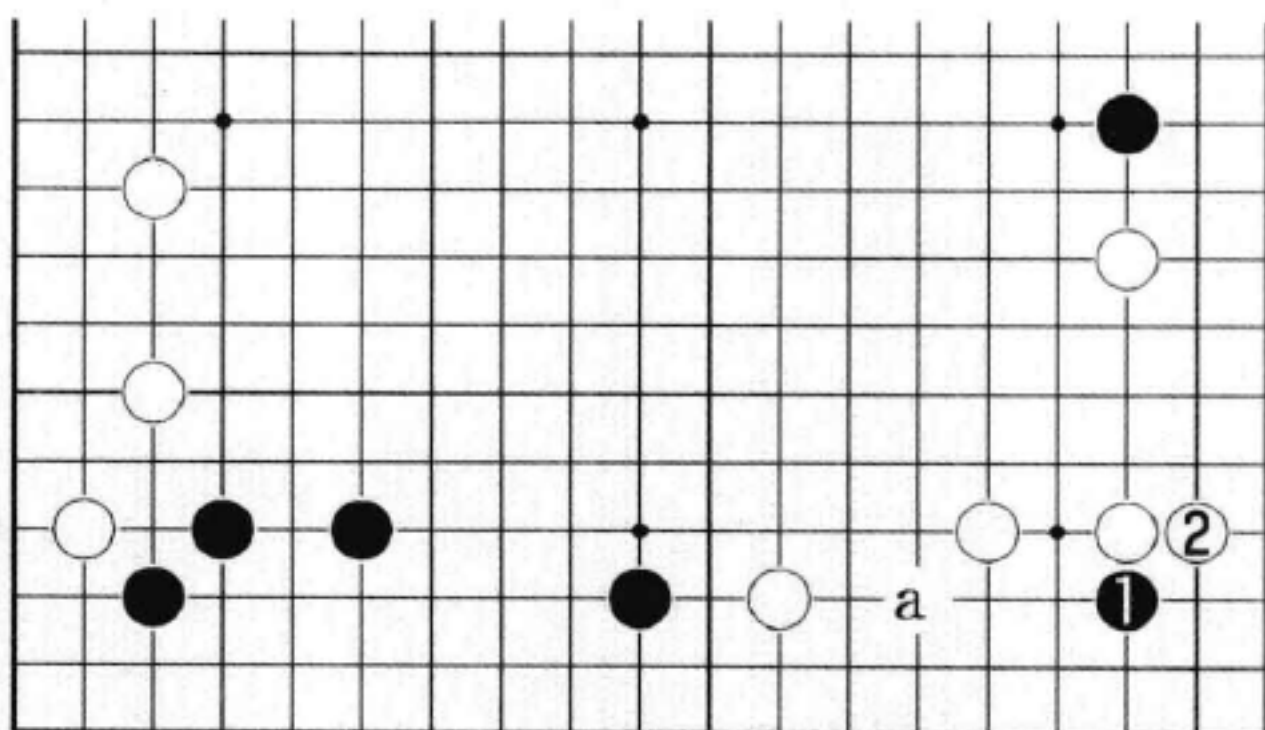
白1打得地，坚实。此时，黑棋虽然没有直接手段，但可在2、4位靠长，先手得利。黑6后，白棋如果脱先，则黑a、白b、黑c。



7图*

8图 (味恶)

白2顽强下立，味道太坏。黑在a位打入时，黑1之子就起作用。之外，黑的其他手段似也不少。



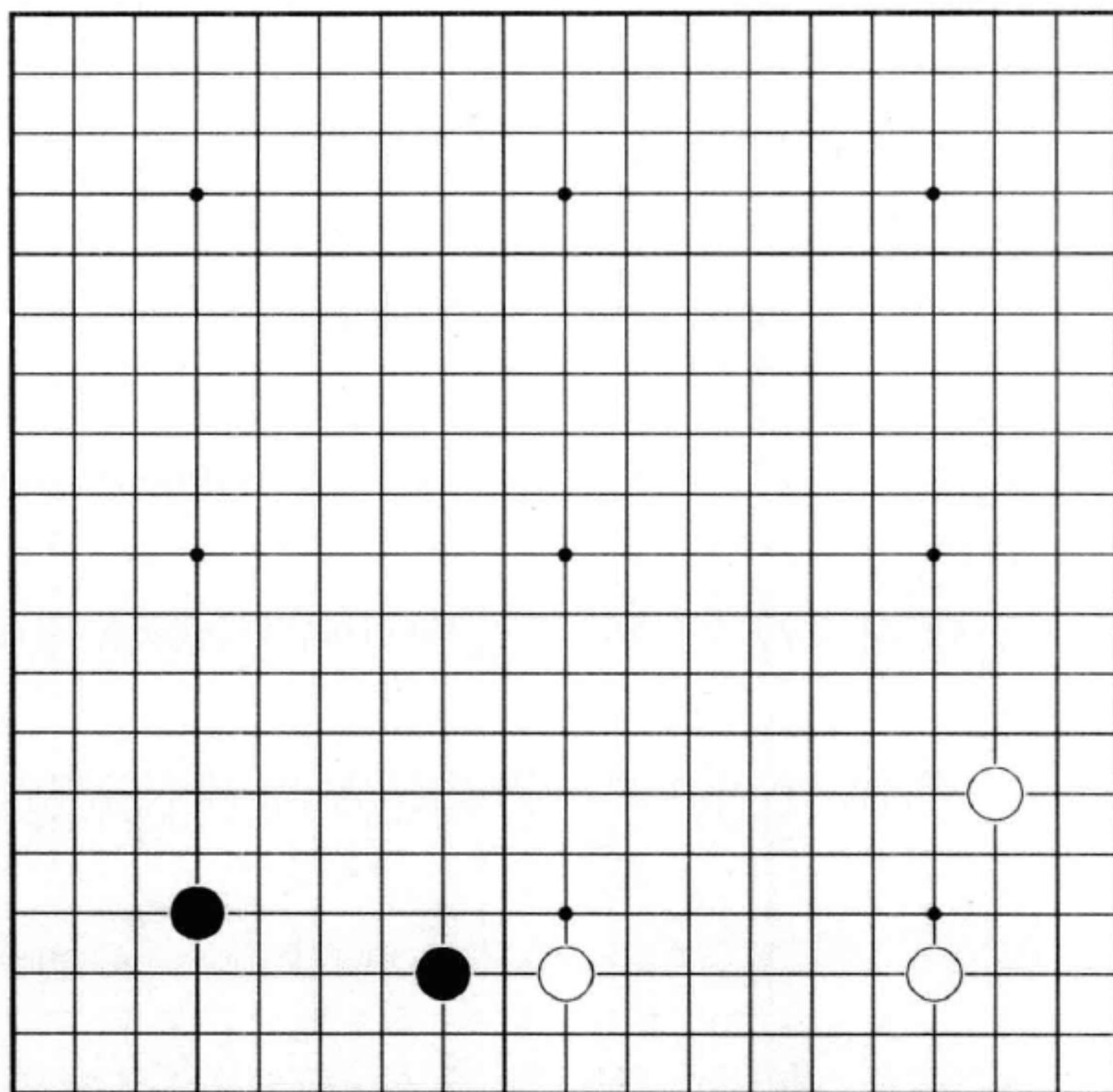
8图

〔要点〕

2图很重要。不过，黑棋掏空也付出了让白棋增厚的代价。白的厚势如能发挥作用，黑打入就有问题了。因此，打入之际，务必仔细地环视四周，谋定而后动，因形而用权。



第9型



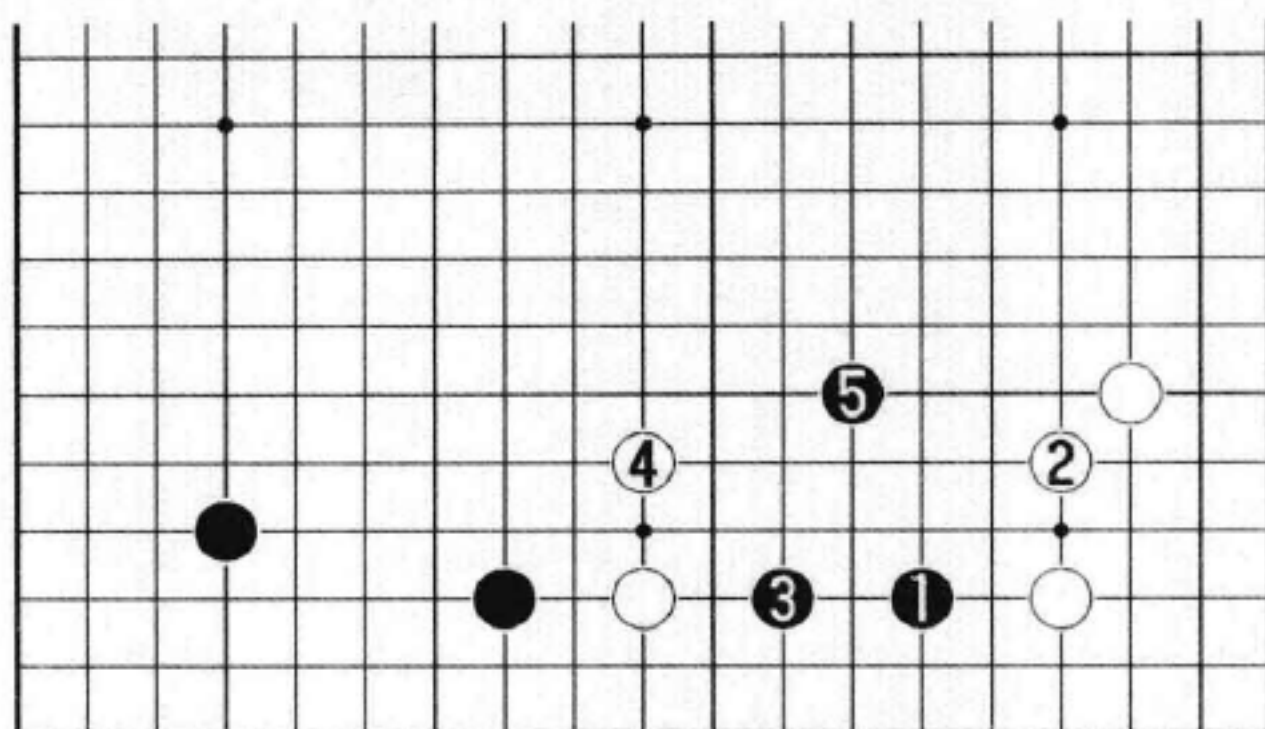
黑 先

本型是白大缔后宽拆至星下的模样。黑棋打入仍然要有左下紧逼之子为前提，但打入点却可以不一。应该针对大飞缔的性质，妥善着子行棋。



1 图 (紧逼)

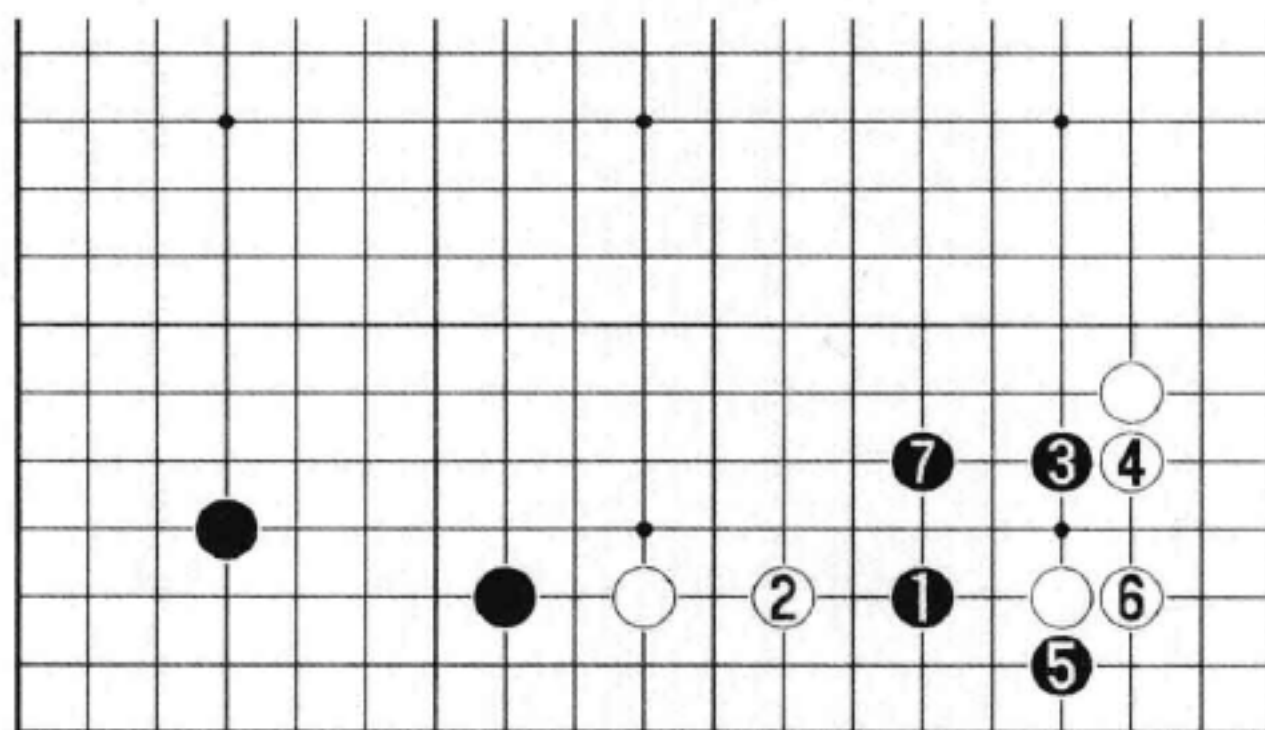
黑1打入，紧逼大飞角。白若2尖，则黑3拆一占要点，留有进退的余地。



1 图 *

2 图 (腾挪)

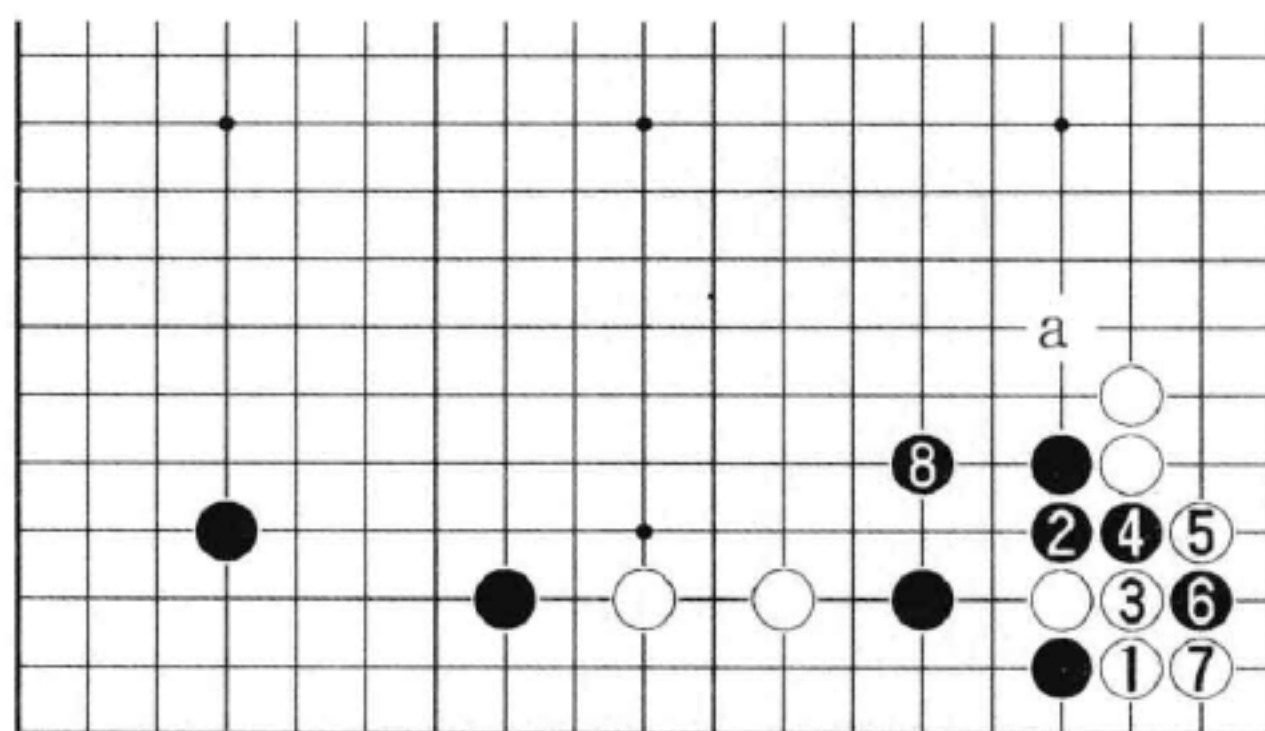
白2先占攻防要点。黑3、5、7整形，次序井然。



2 图 *

3 图 (手筋)

白1若扳，则黑2顶是手筋。白7若打吃，则黑8整形。今后黑有a位跳的手段。

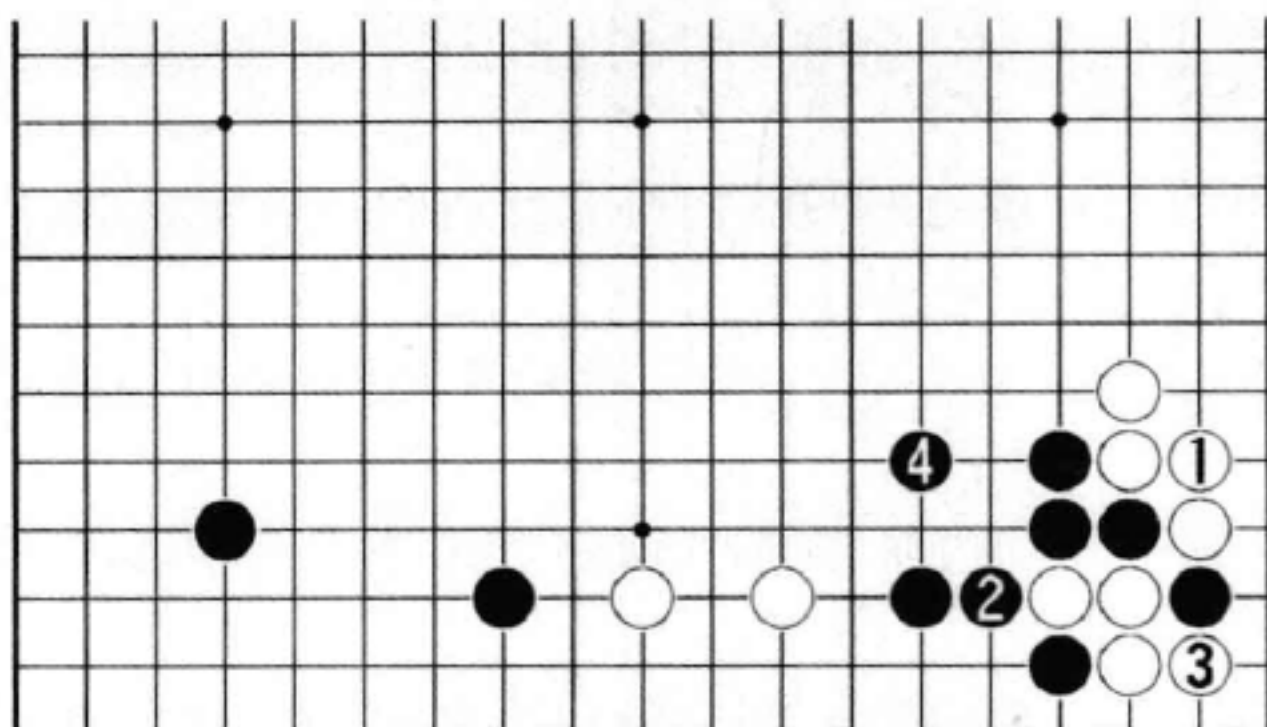


3 图 *



4 图 (次序)

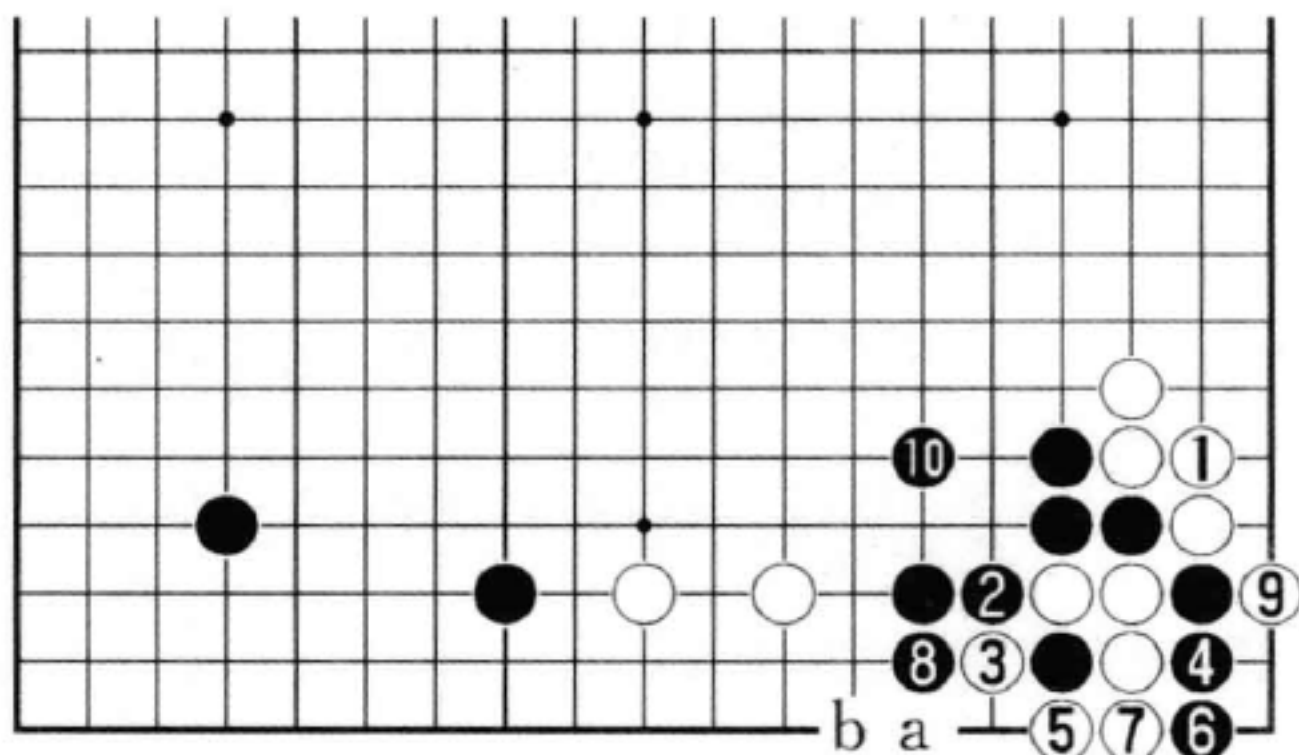
前图黑6在里面断是非常重要的次序，白1若接，则黑2顶后，再于4位整形。



4 图 *

5 图 (利用的手筋)

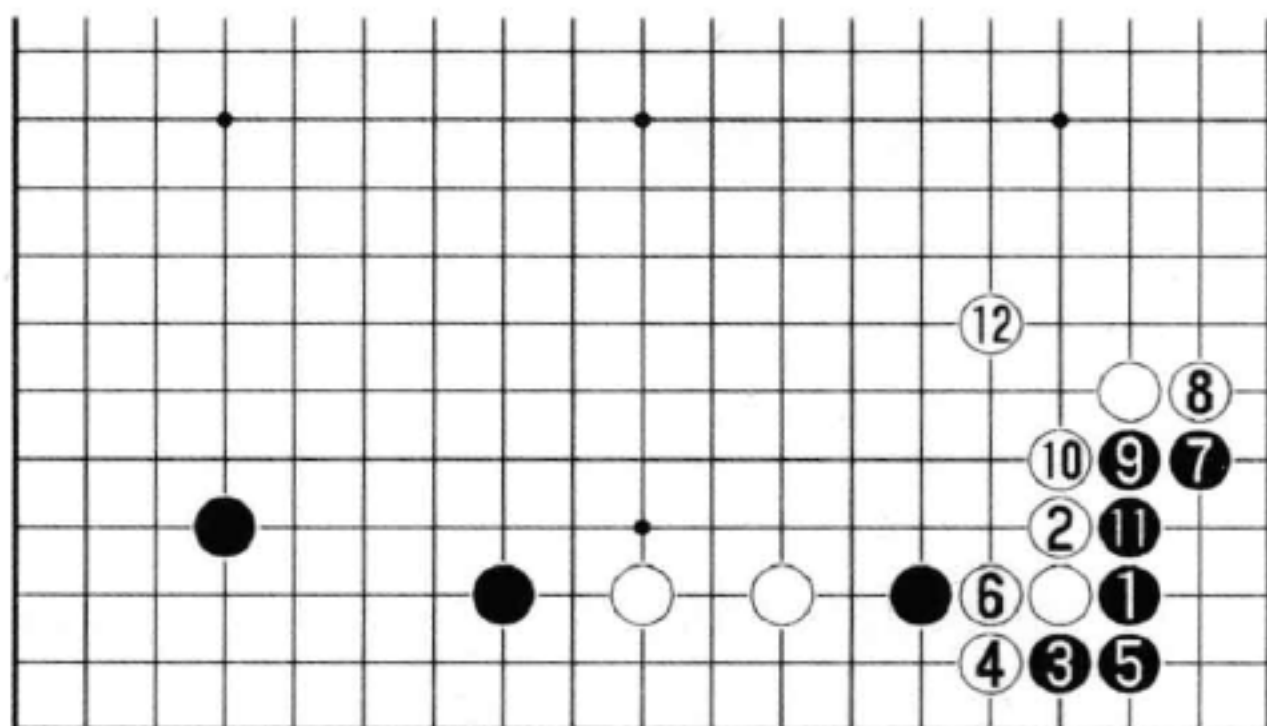
白3、5贪得无厌。黑4、6弃子后再8、10整形。今后，黑有a、b的先手利益。



5 图 *

6 图 (活棋)

黑棋也可直接在1位靠，以进角转换为目的。



6 图 *

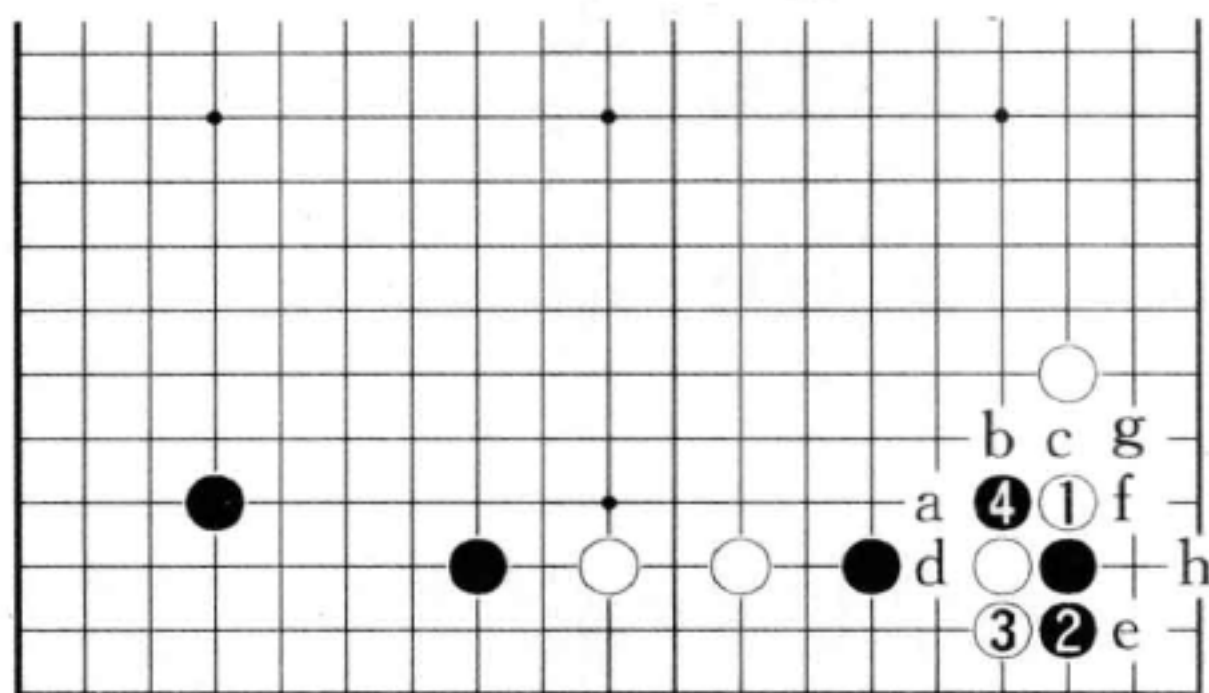
7图 (变化多端)

白1扳，顽强。黑4扭断。其后变化多端。白a、黑b、白c、黑d就有征子问题。白e、黑c、白f、黑b、白g就有收气利用。黑4如在f位扳，则白在4位接后，黑e、白g、黑h，黑虽然可以做活，但弹丸之地不能满意。

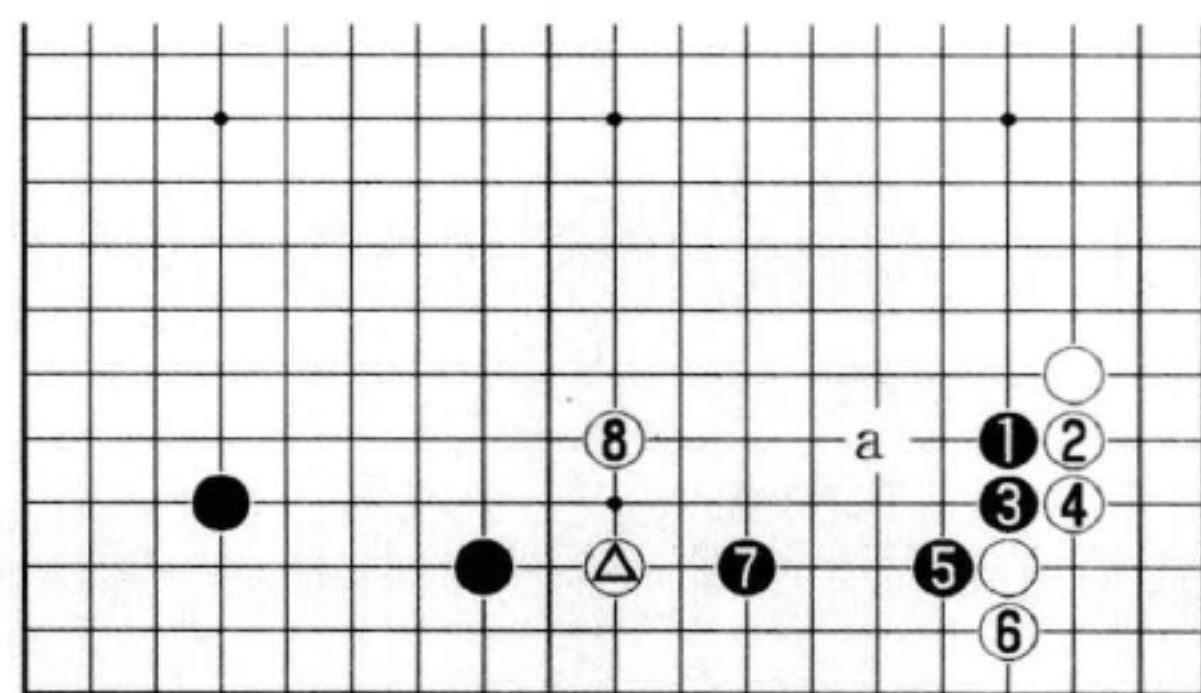
〔要点〕

8图 在不能打入的场合，黑1至5先直截了当地定形，这是侵削模样时的一种下法。黑7也可在a位补。

回溯当初，黑直接不在7位打入，可以威胁△子，不过，从心情上讲，毕竟还是想瞄住大飞角。但这只是一般的观点而已。



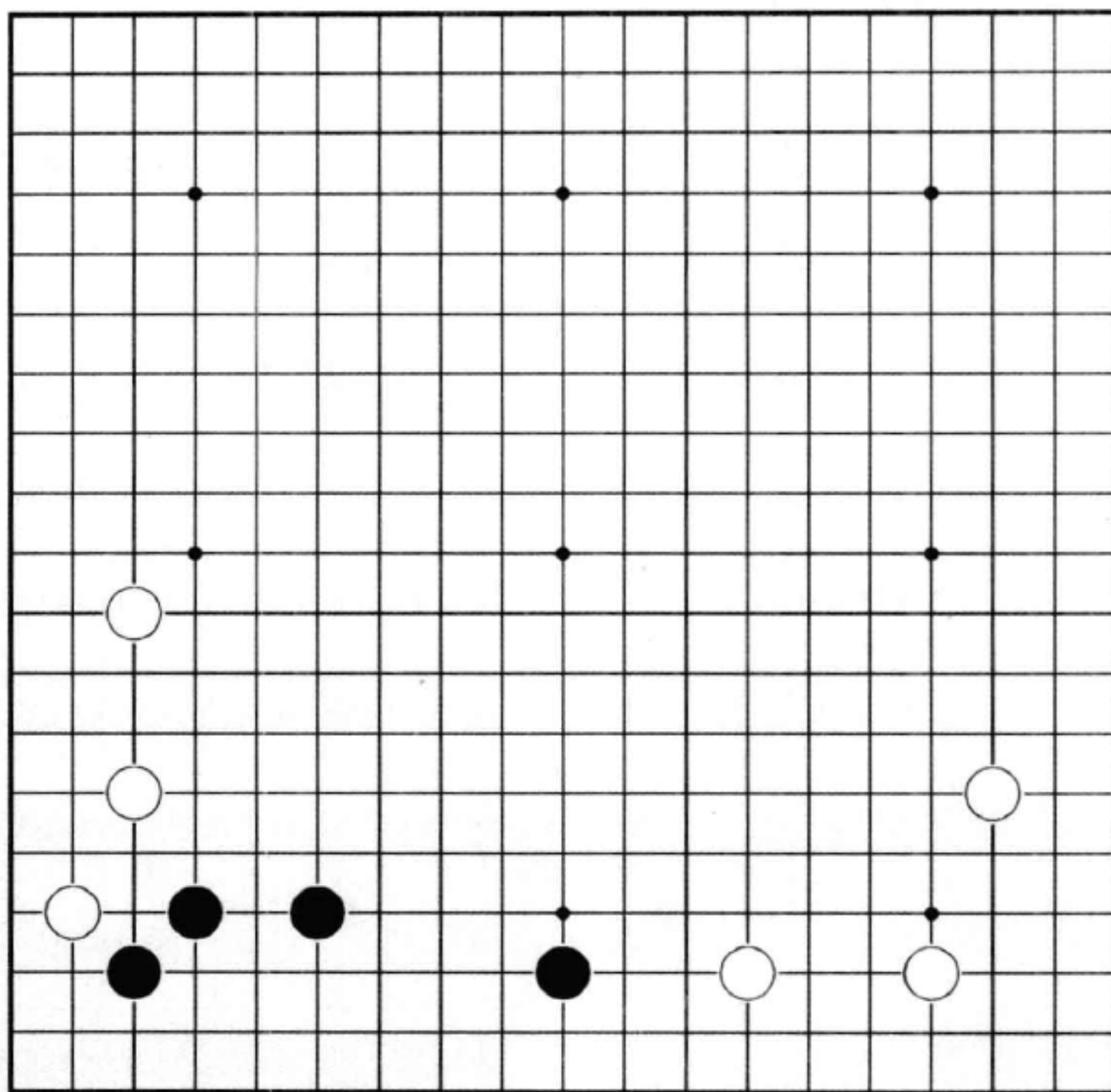
7图



8图



第 10 型



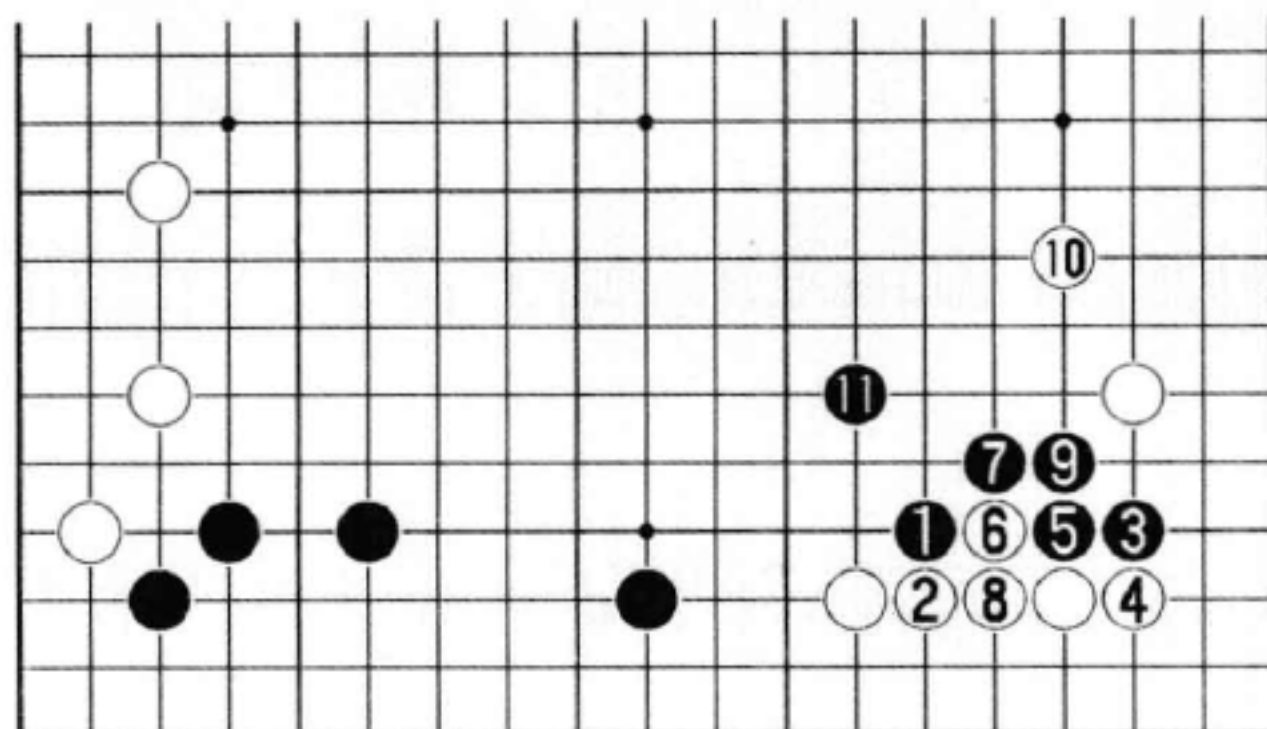
黑 先

本型是白大飞缔后二间开拆的模样，在实战中屡见不鲜。

是打入还是浅削呢？要搅乱这块小而整齐的模样，由于范围狭窄，就要求使用手筋。在狭窄的地方必须注意死活问题。另外，即使做活，是否一定就好呢？这就要取决于周围的情况。

1 图 (配合)

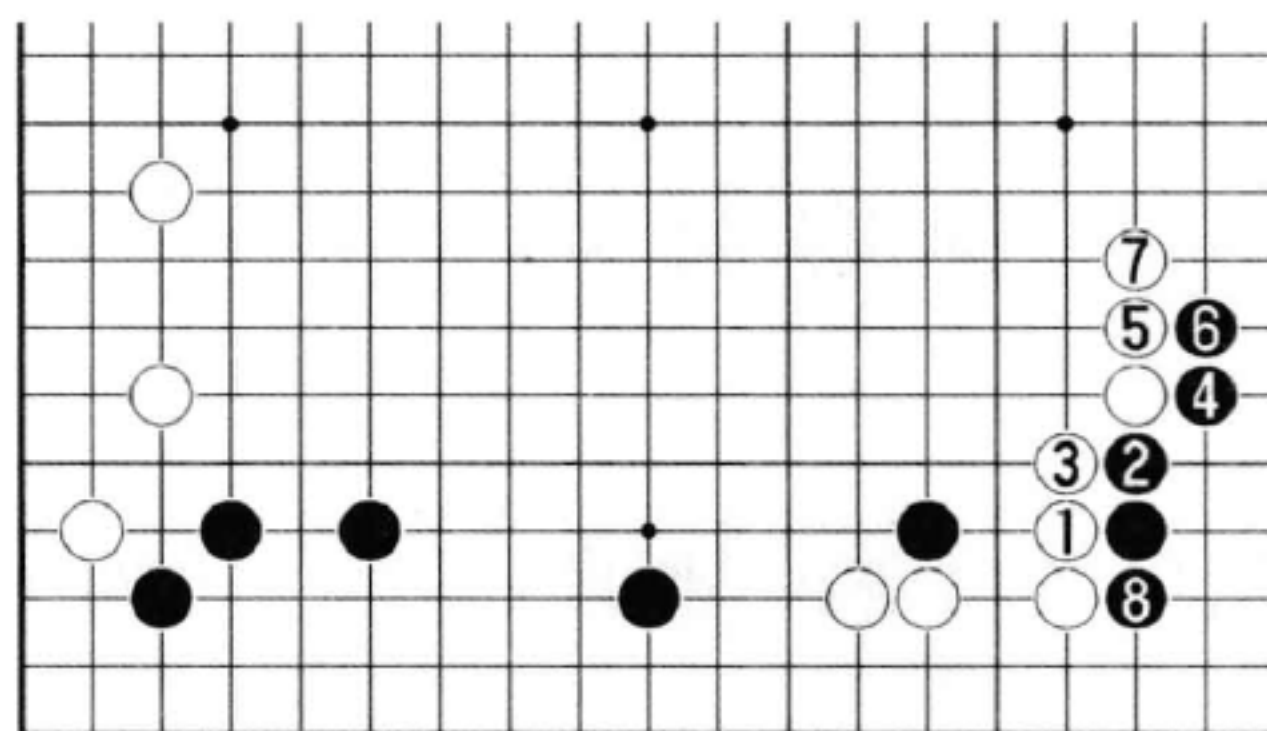
打入需要有援军接应。黑 1 肩冲后，再于 3 位打入是连贯的手筋。



1 图 *

2 图 (掏空)

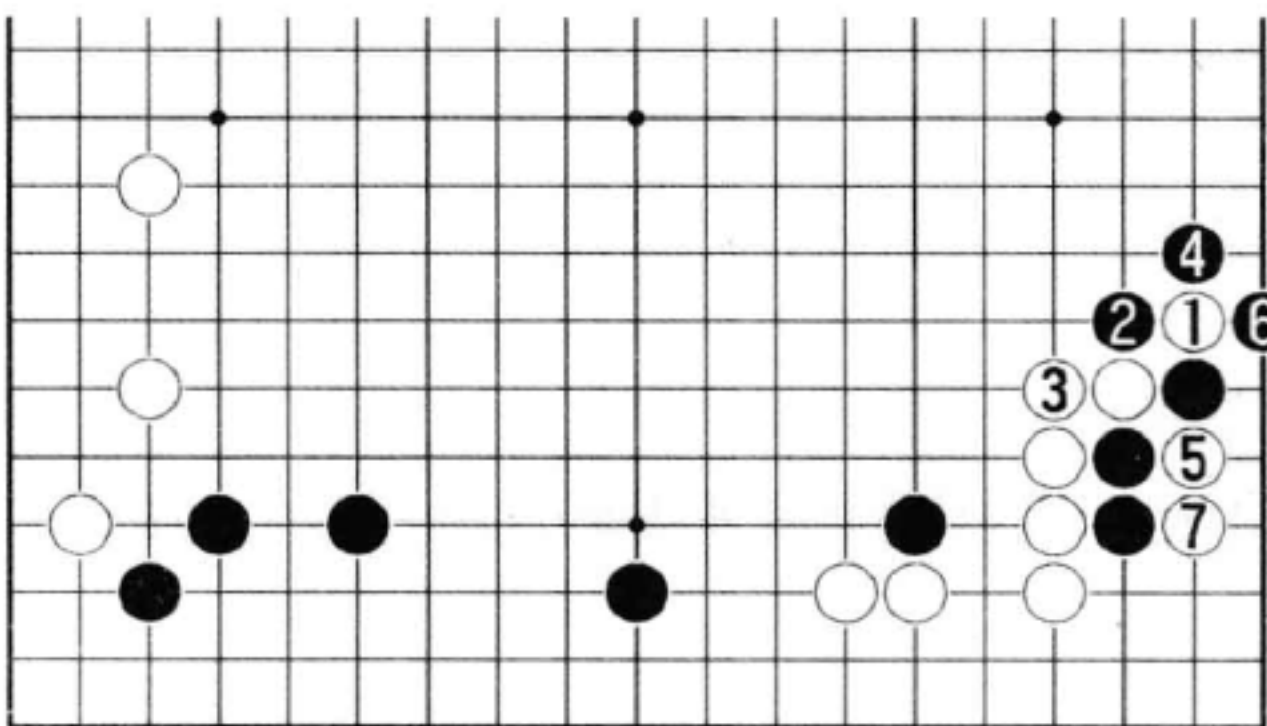
白 1、3 若压住，则黑在角上很容易安定。



2 图 *

3 图 (成果)

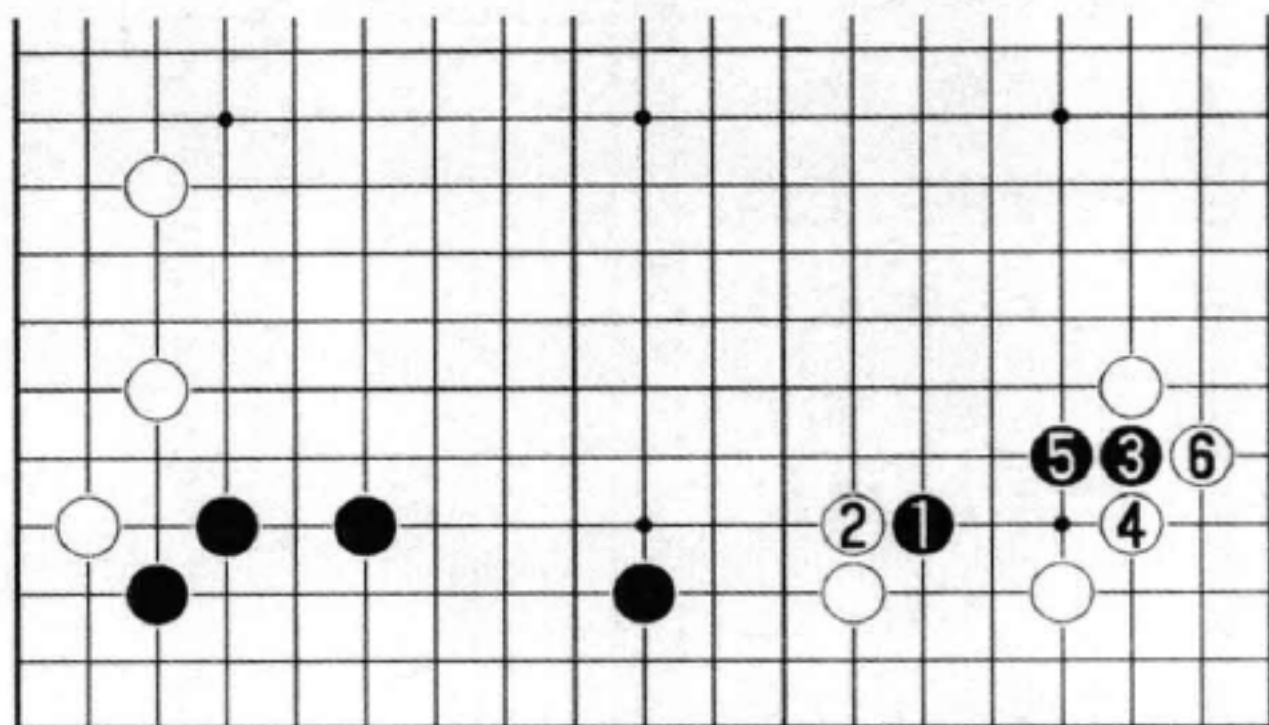
白 1 连扳至 7，黑先手取得成果。



3 图 *

4 图 (手筋)

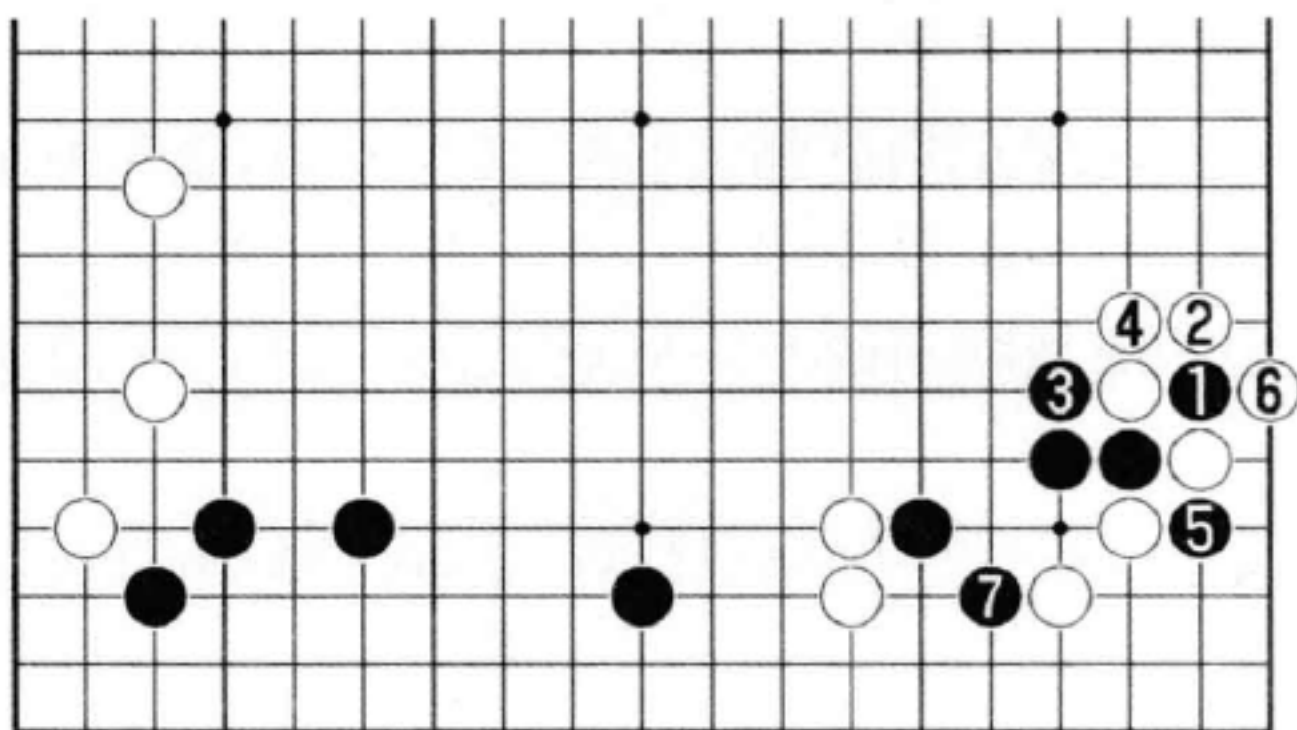
白 2 压出抵抗时，黑 3 靠入效果显著。黑 3 如改下 4 位则危险。



4 图

5 图 (分断)

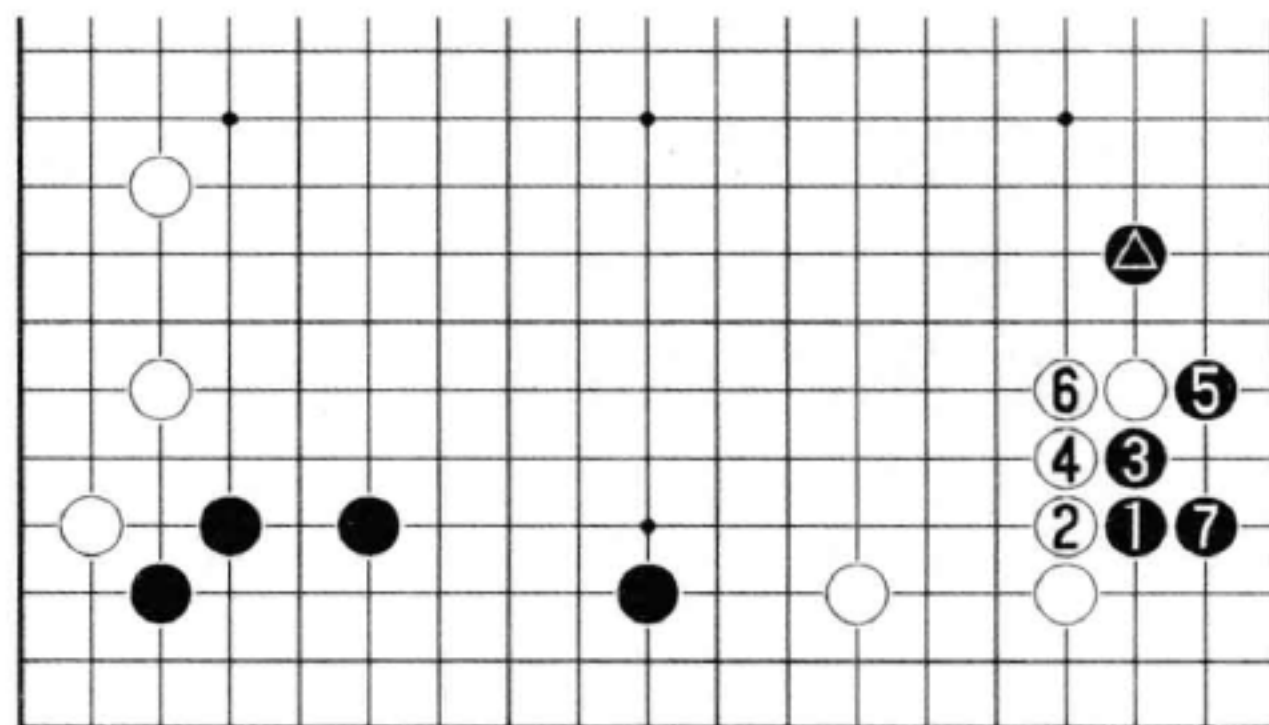
黑 1 断，再 3、5 先手逼应，然后于 7 位尖顶分断，次序有条不紊。这种下法也要看周围的情况。



5 图

6 图 (平凡)

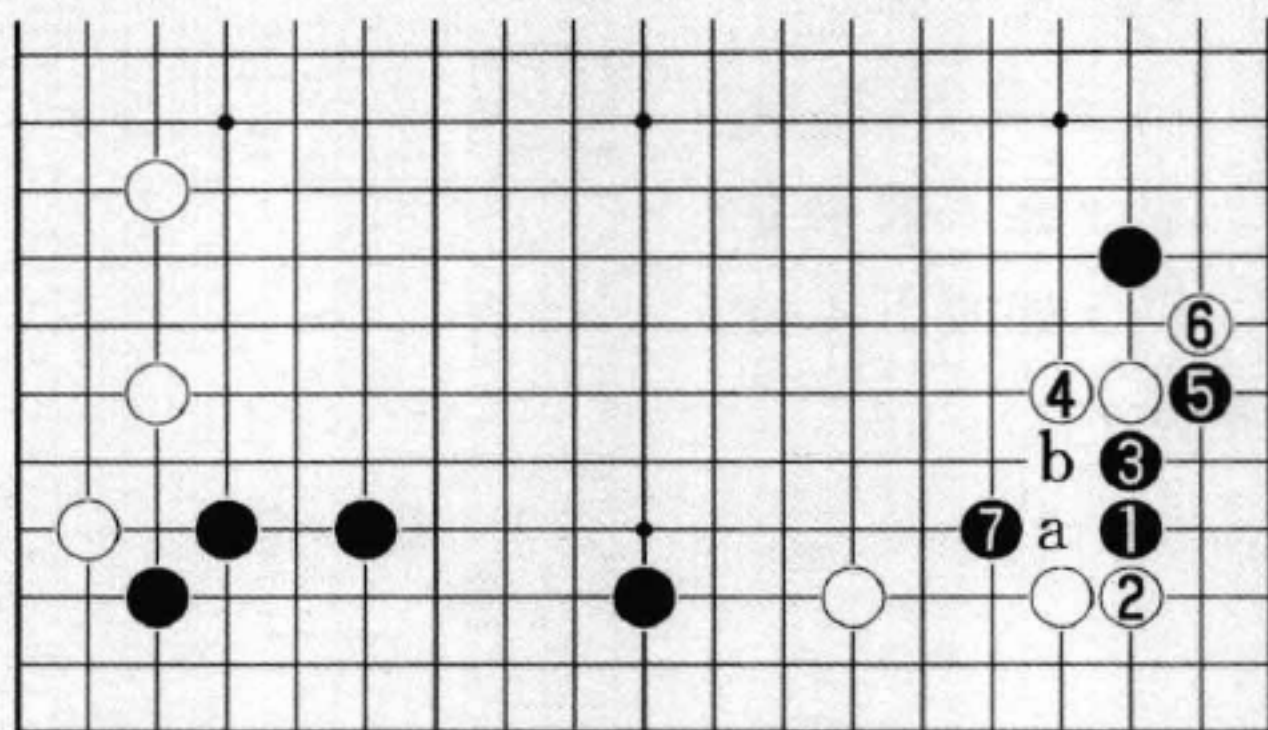
在有△子紧逼的场合，黑 1 直接打入可以成立。



6 图 《类型》

7图 (战斗)

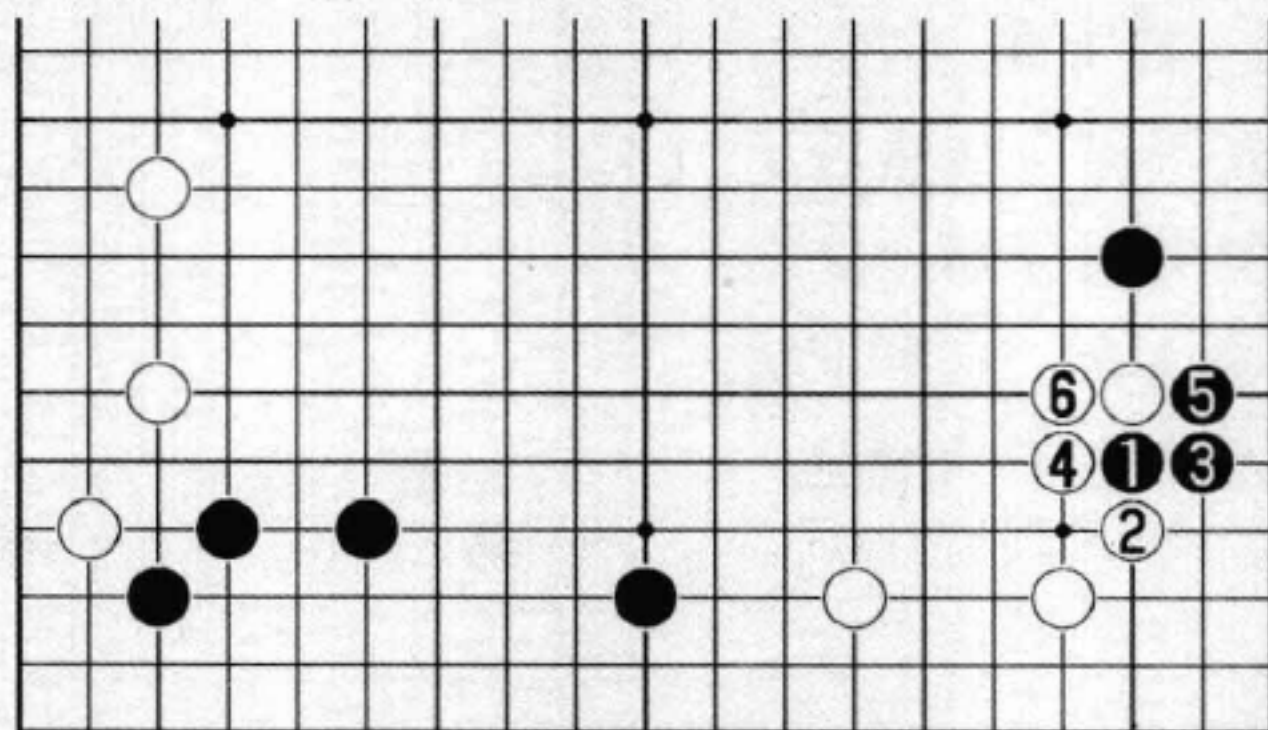
白2挡角，在多数场合是好棋。至黑7跳出，今后的战斗未可预卜。黑3如下a位，则白7、黑b，黑成愚形，不好。之外，黑3改下4位靠也有力。



7图

8图 (官子)

黑1靠，以下至白6，多少可以掏些空，黑是否满足呢？



8图

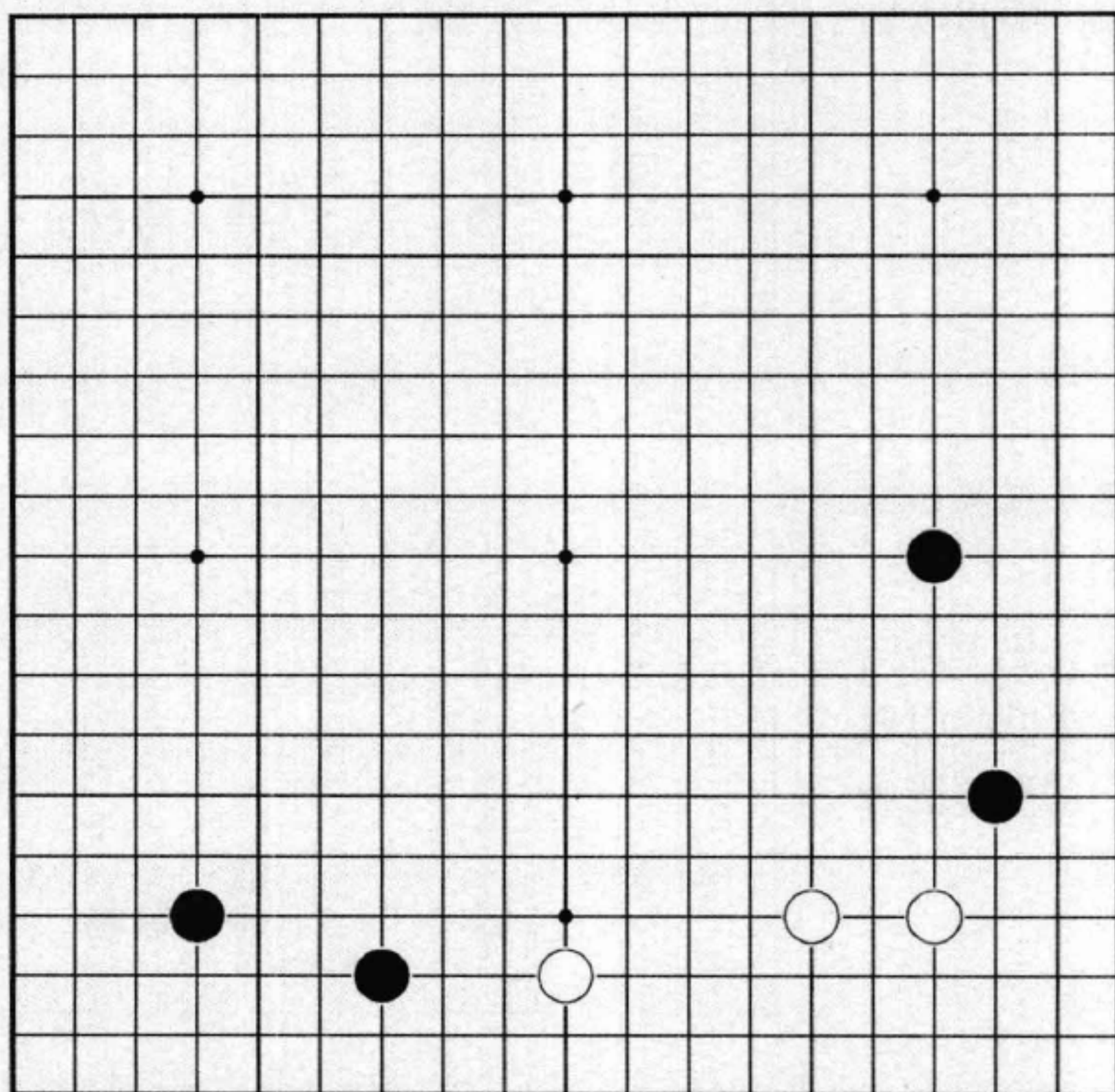
〔要点〕

1图中黑1、3的手筋很重要。不过，像图中那样，成为双方奔向中腹的局面，到底是不是好就不得而知了。

在狭窄而又比较坚固的阵形内打入时，务须反复仔细地观察周围的情况。



第 11 型



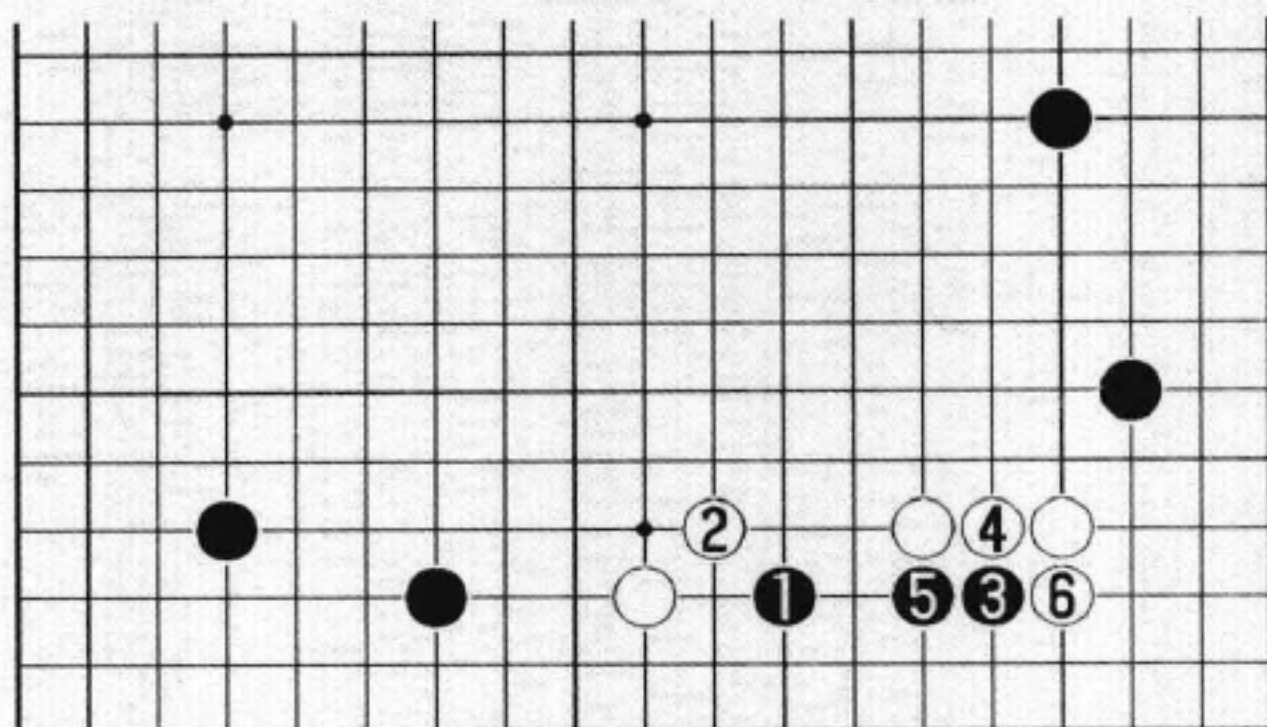
黑 先

本型中，黑在三三打入是出色的一手棋，这在第一章里已经出现过。

这次的主题是：“黑如何打入和侵消白边？”打入的第一感虽一目了然，但以后的进程却是变化纷呈，多彩多姿。

1 图 (刺)

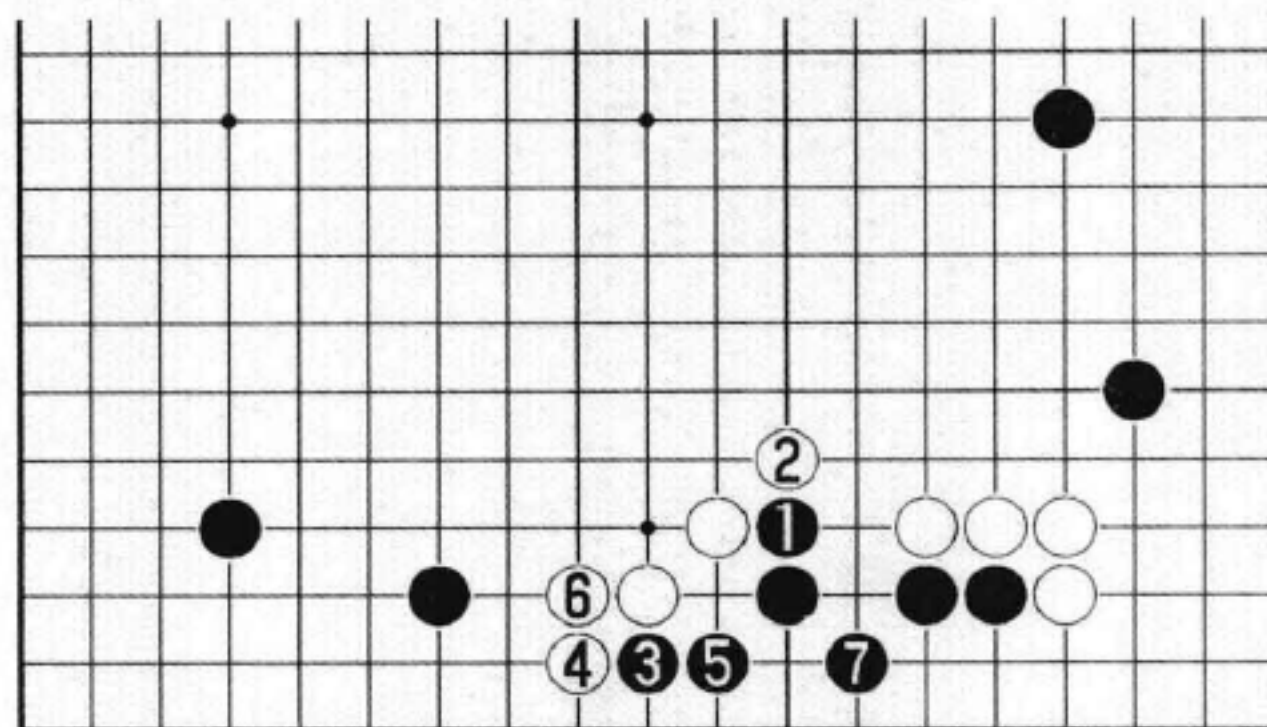
黑1打入时，白2若尖攻，黑则在3位下刺后，可以看到活路。



1 图 *

2 图 (厚势的问题)

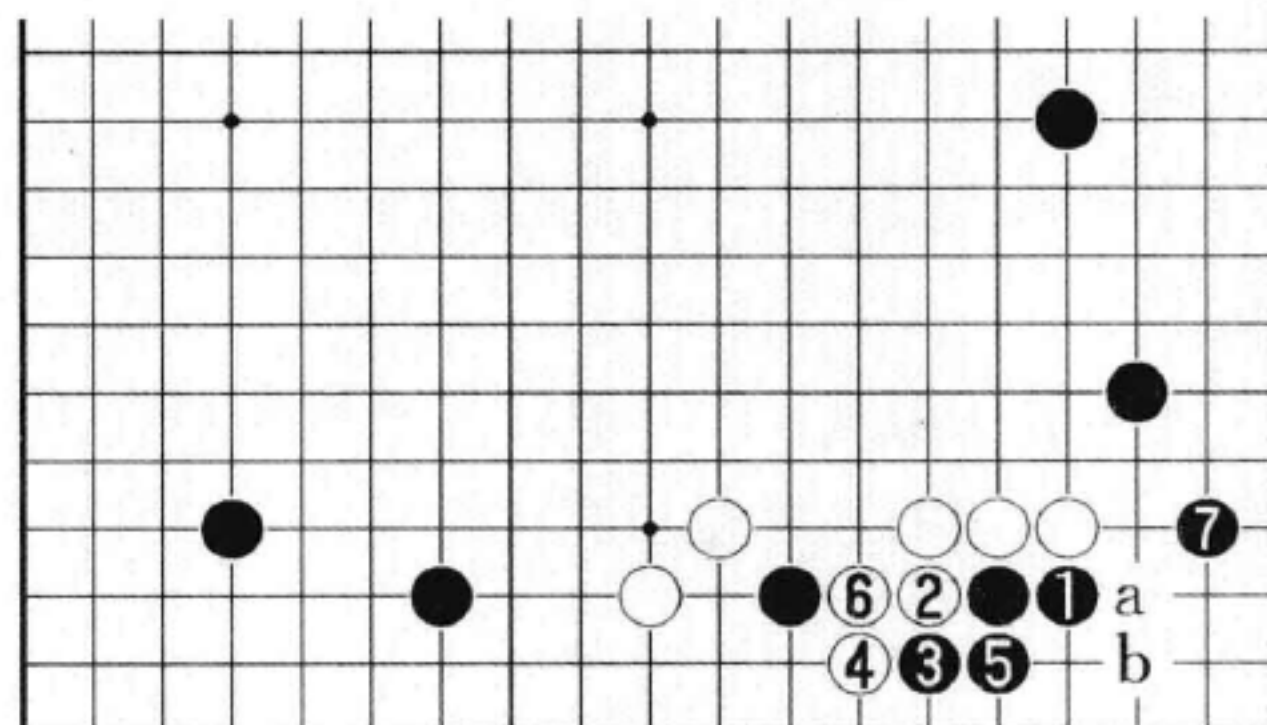
接着，黑1冲至7做活。这里的问题在于，白的厚势能否发挥作用。



2 图 *

3 图 (渡过)

黑1爬也成立，黑7潇洒地飞渡。白a则黑b。

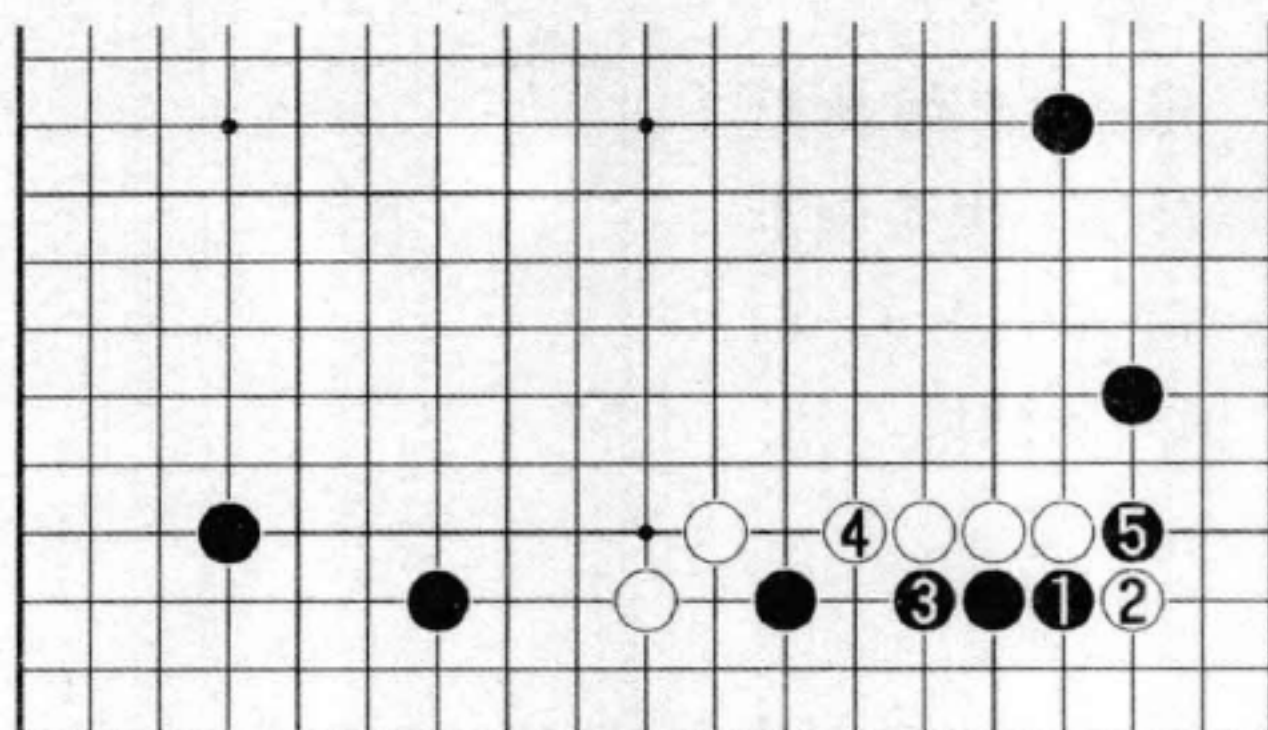


3 图 *



4图 (顽强)

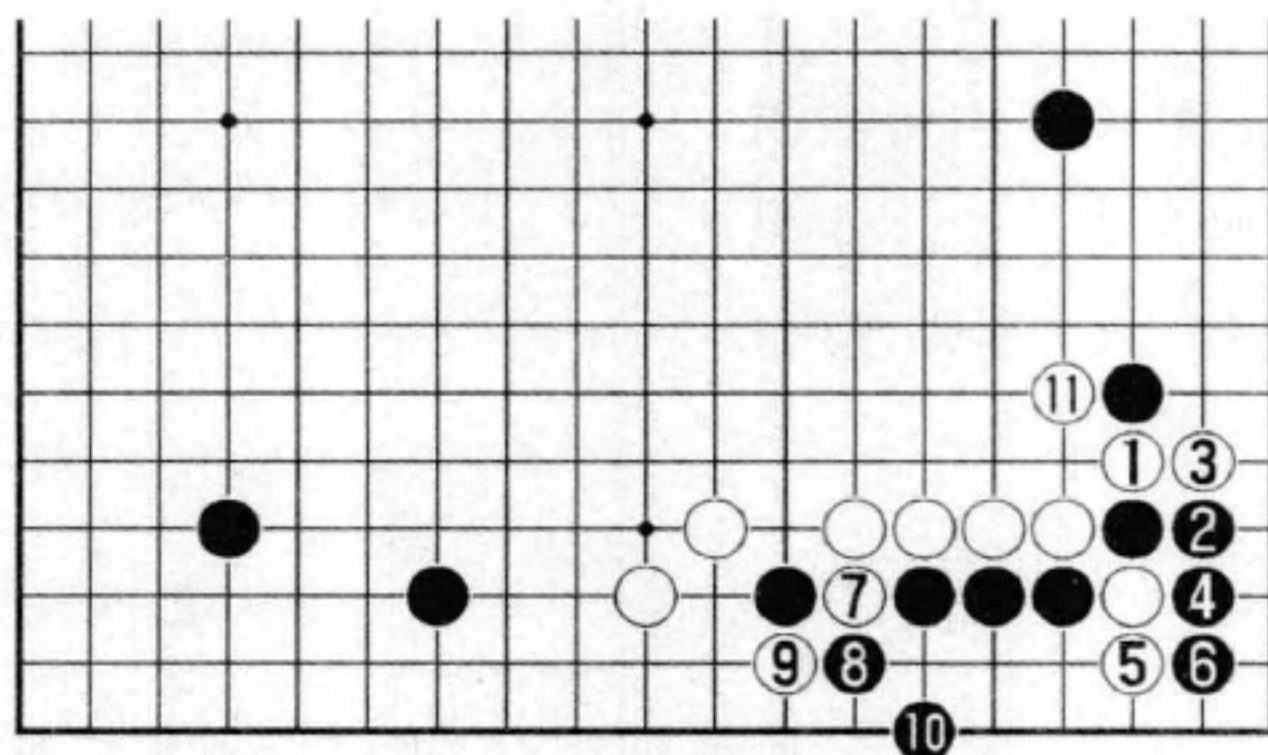
白2顽强。黑3再爬一手后于5位断——



4图

5图 (白好)

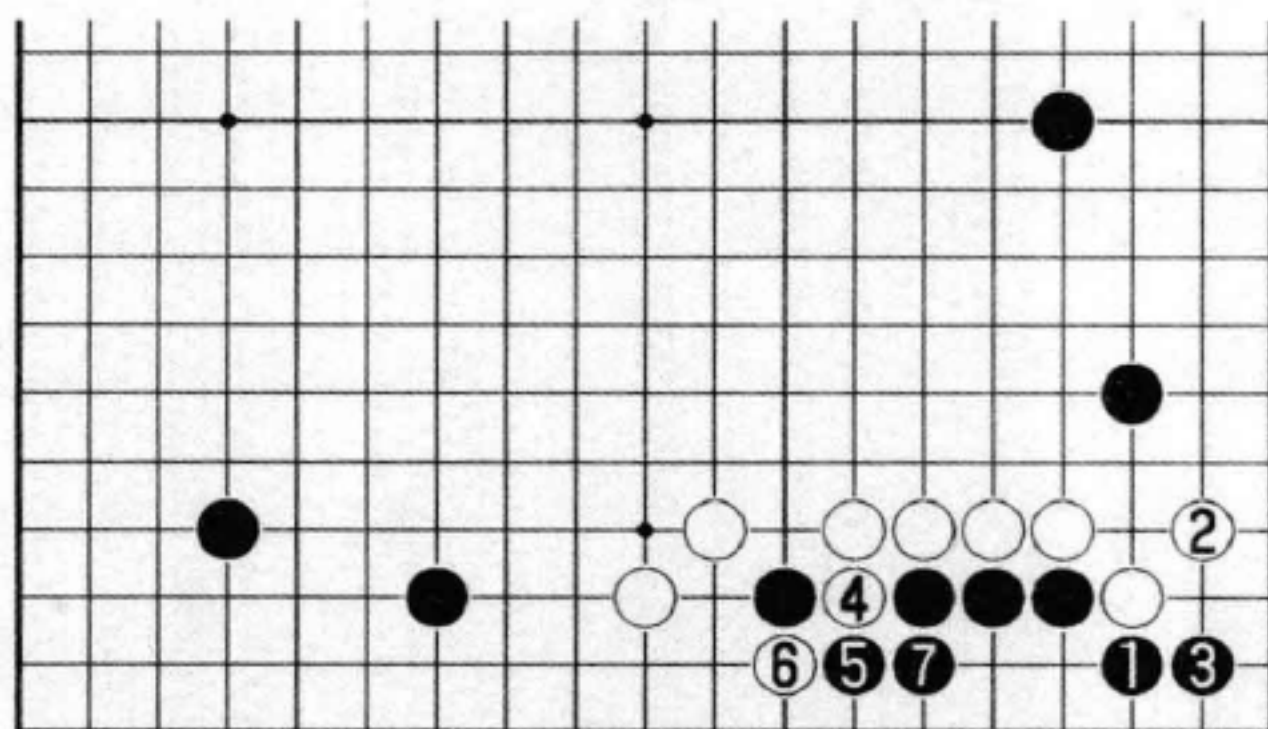
继上图，白1打至11虎补，白好。



5图

6图 (厚势作用如何)

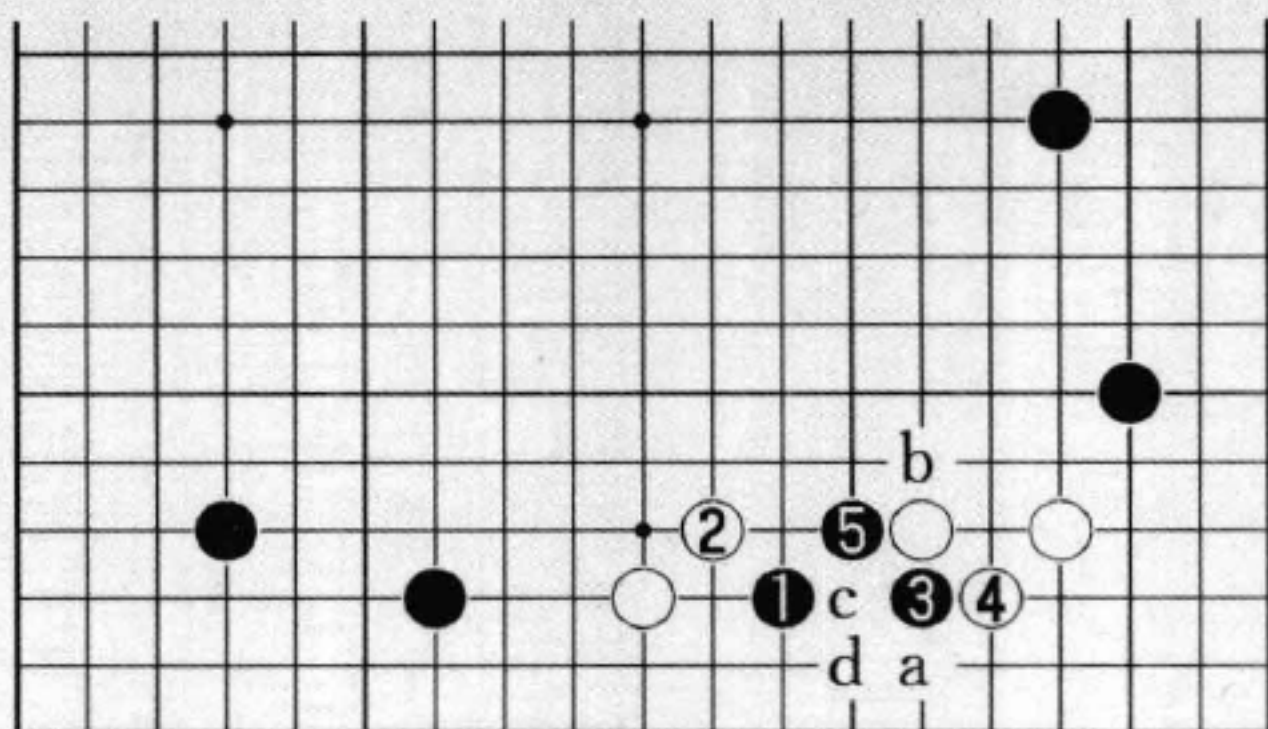
4图的黑5如改下1位扳，以下至7是大致的预想图。白厚势的作用如何呢？



6图

7 图 (劫)

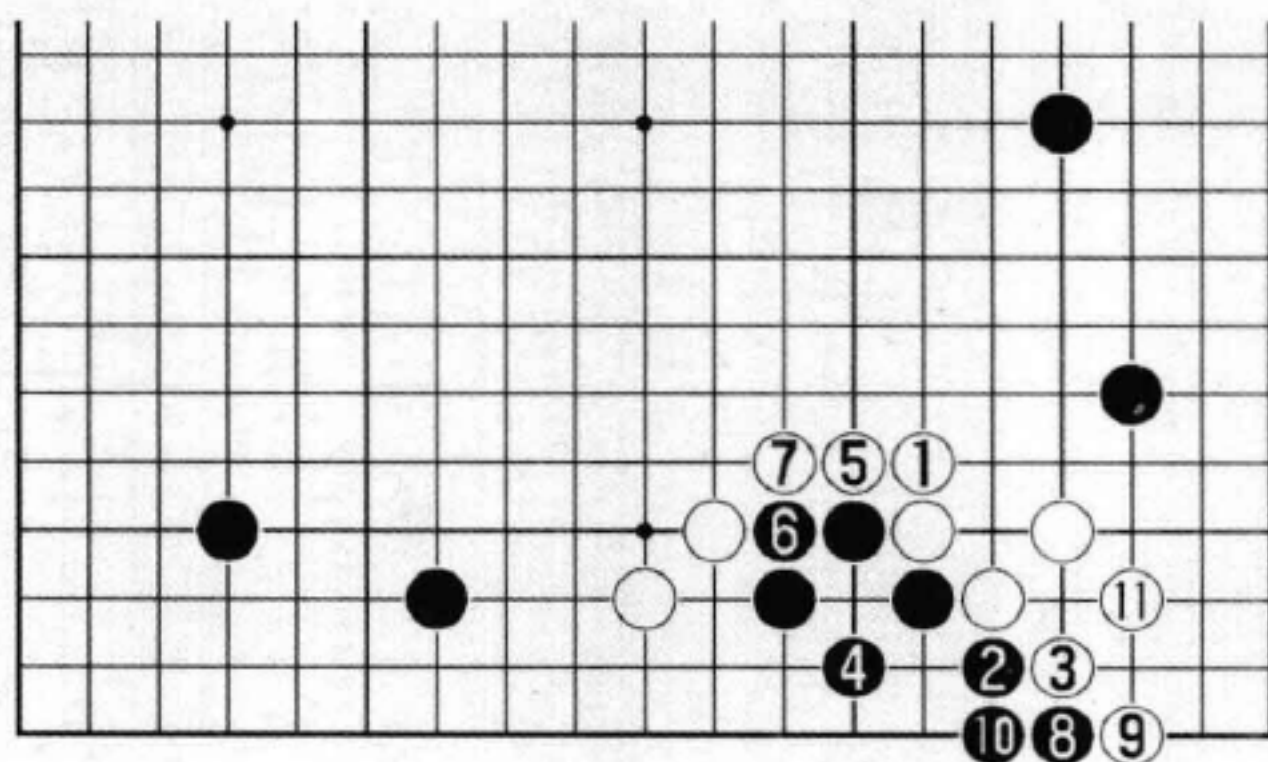
黑 3、5 做劫是特殊战法。黑希望走成：白 a、黑 b、白 c、黑 d 的结果。



7 图

8 图 (活)

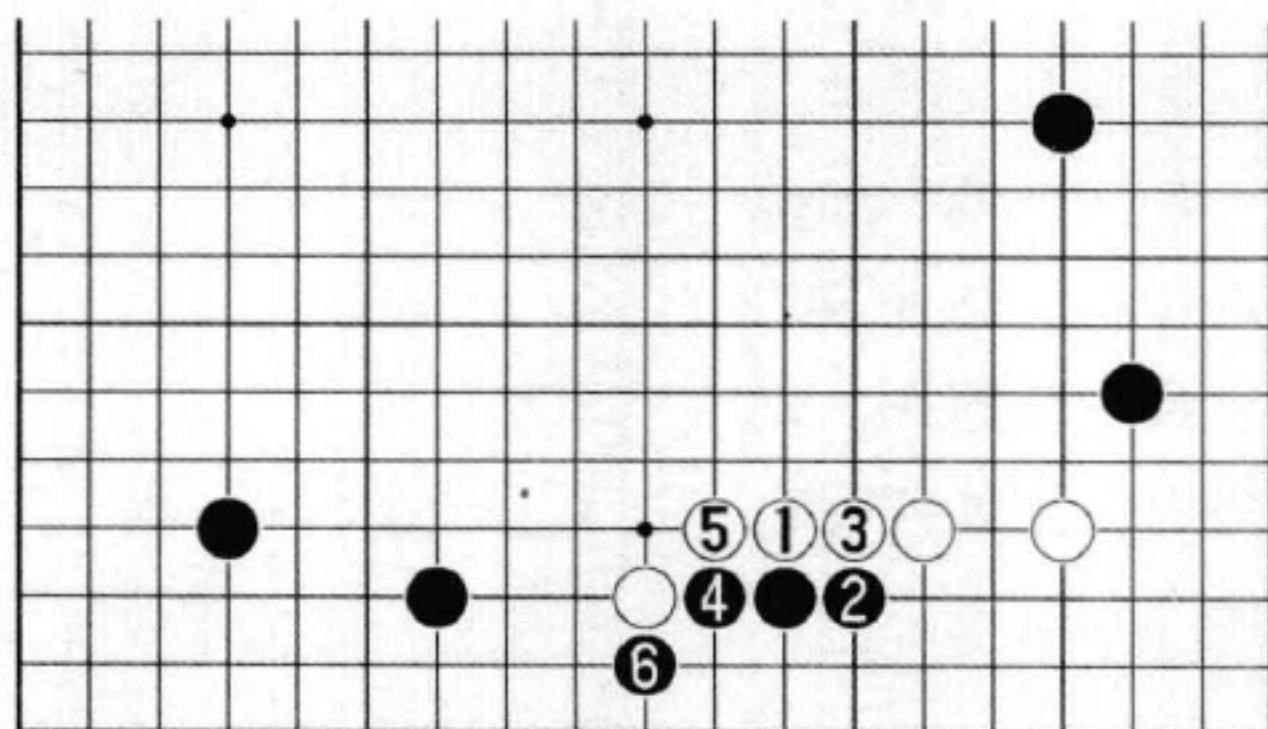
然而，白可以简单地在 1 位长，让黑棋做活，白外势很厚，黑不满。



8 图

9 图 (掏空)

白 1 压时，黑 2、4、6 简单地掏空。

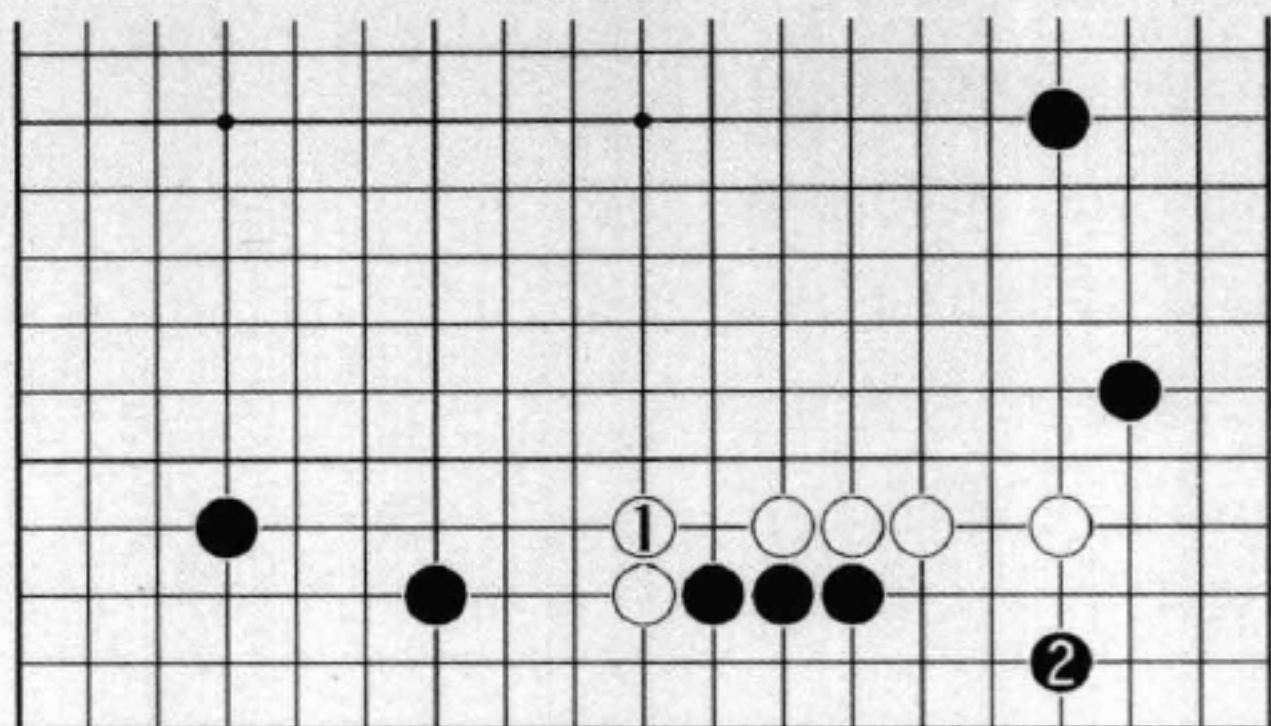


9 图 *



10 图（活形）

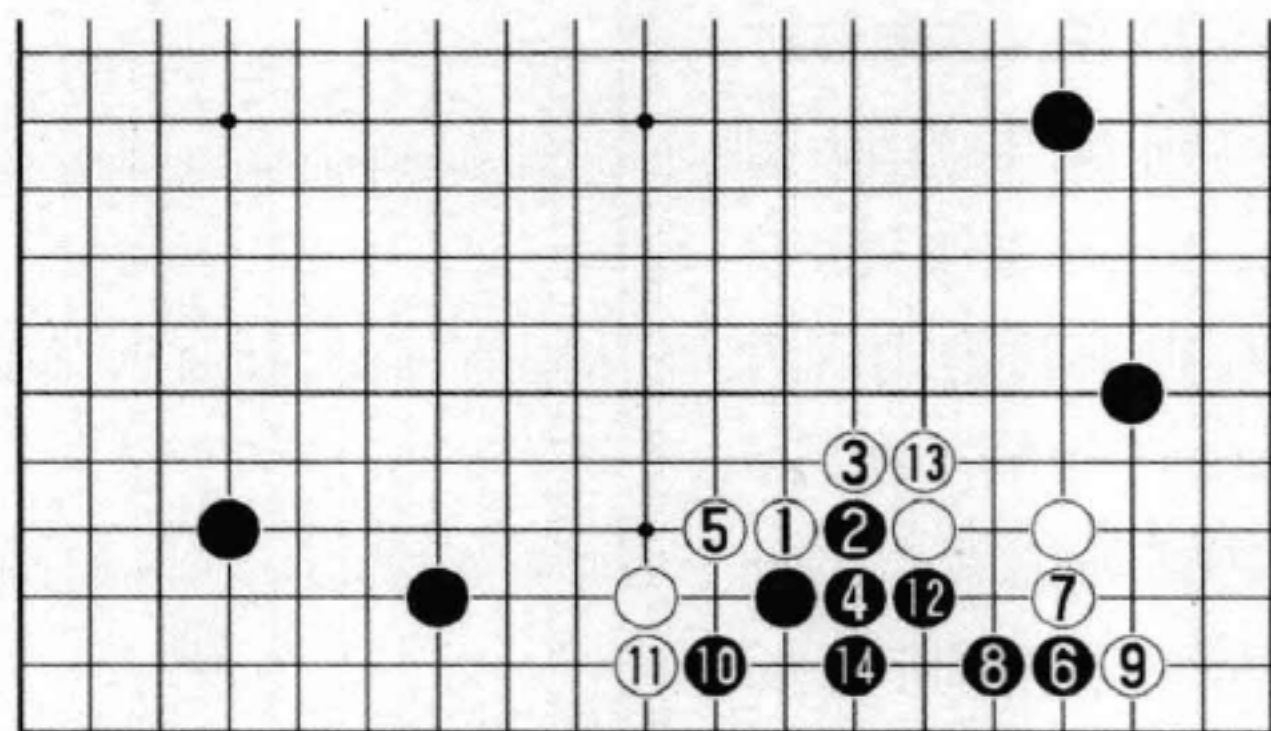
白 1 长，强硬。
但黑 2 大飞伸腿便成活形。



10 图

11 图（挖）

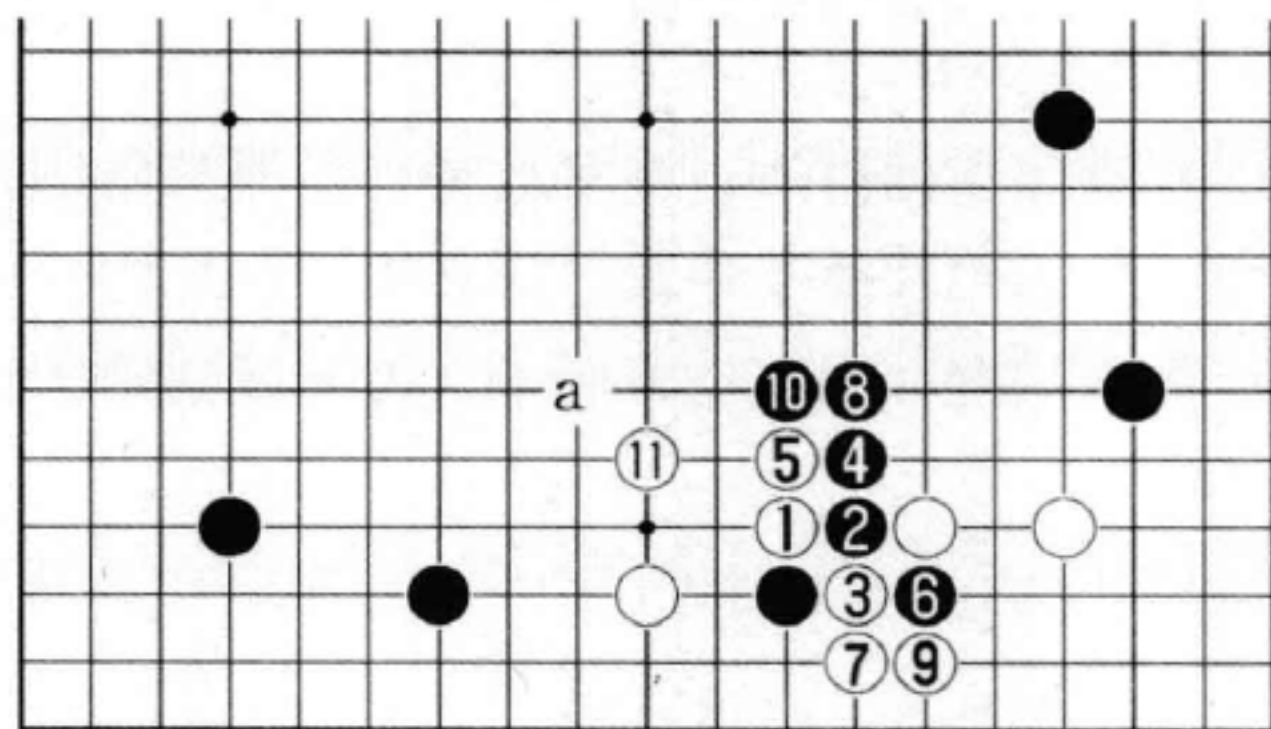
黑 2 挖也是要紧之处。然而至黑 14，
黑棋被紧密封锁。



11 图

12 图（白实利）

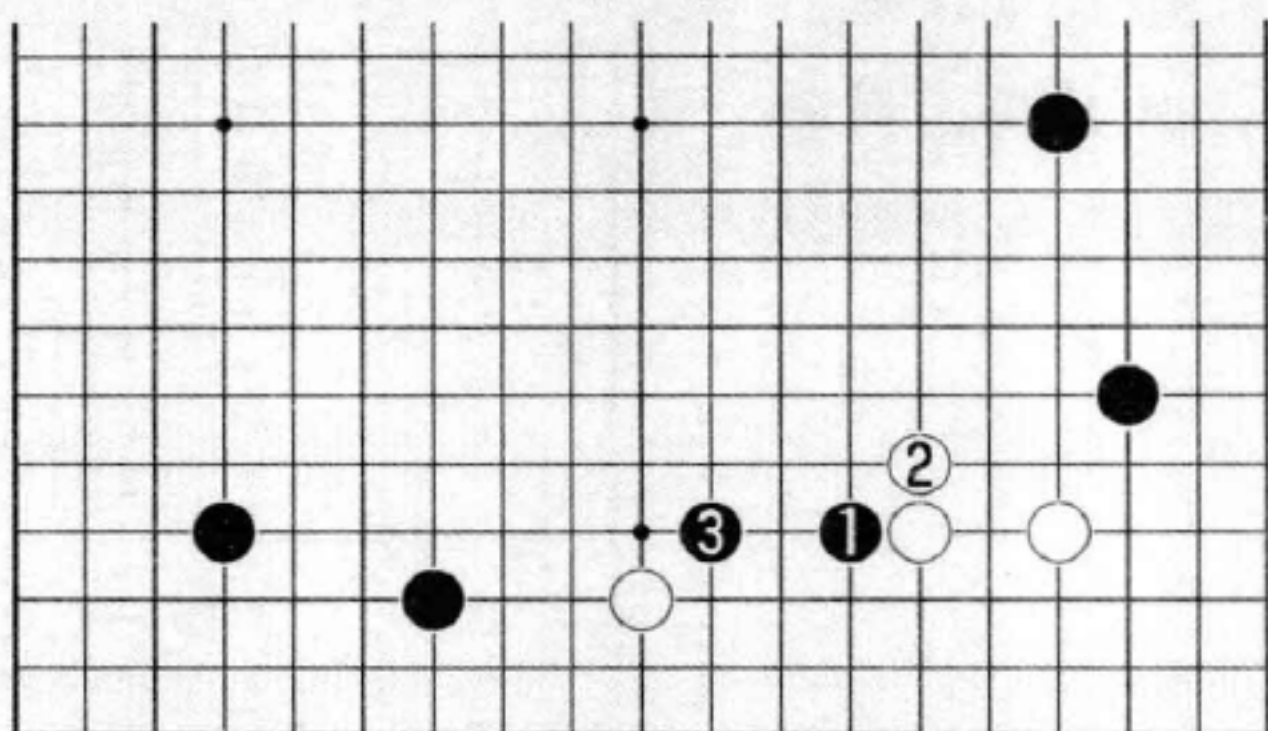
白 3 在下面断打，将成为白实利对抗黑厚势的结果。白 11 之后，黑有 a 位之类的封锁，有力。



12 图

13 图 (浅削)

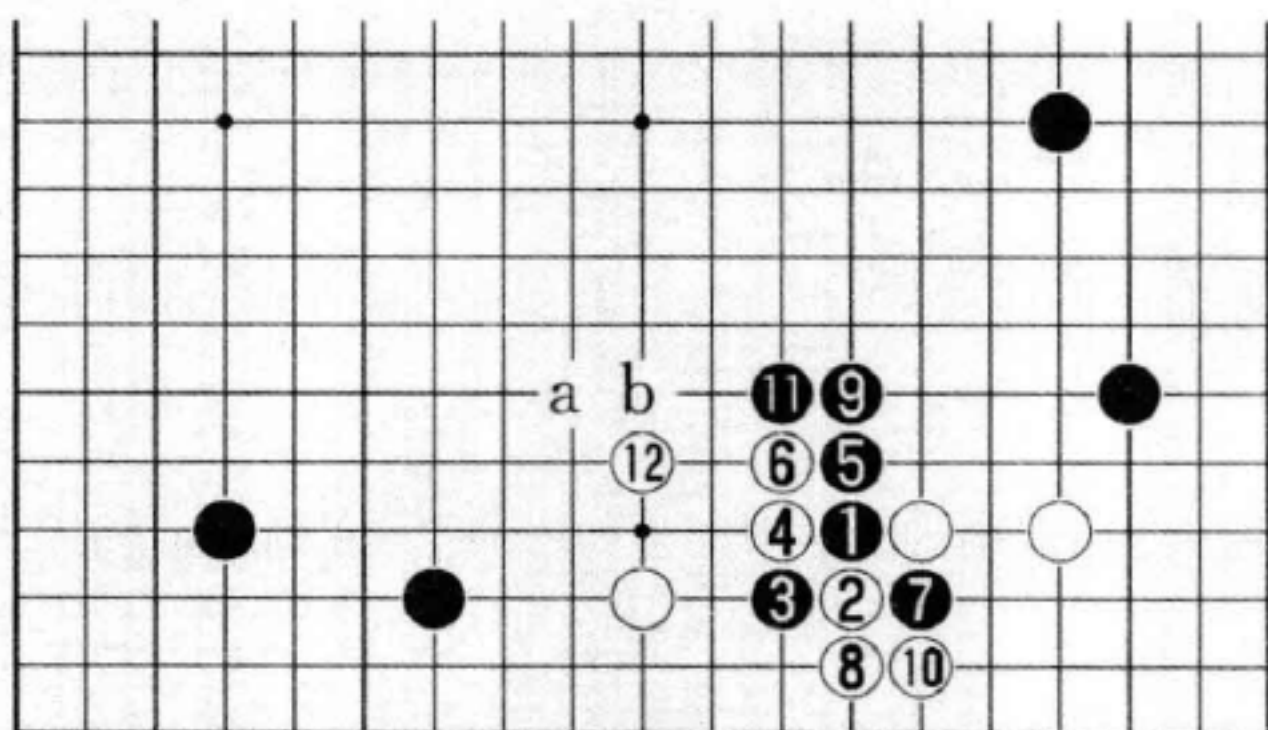
以上讲述的是打入的下法，本图的黑1碰是浅削的下法。白2挺起最为普通，黑3肩冲后即进入中盘战斗。



13 图 *

14 图 (重视实地)

白如果重视实地，就可在2位下扳，以下的定式下法与12图相同。在黑a位罩或b位靠，扩张腹势对黑有利的场合，白2的下扳就有疑问。



14 图 *

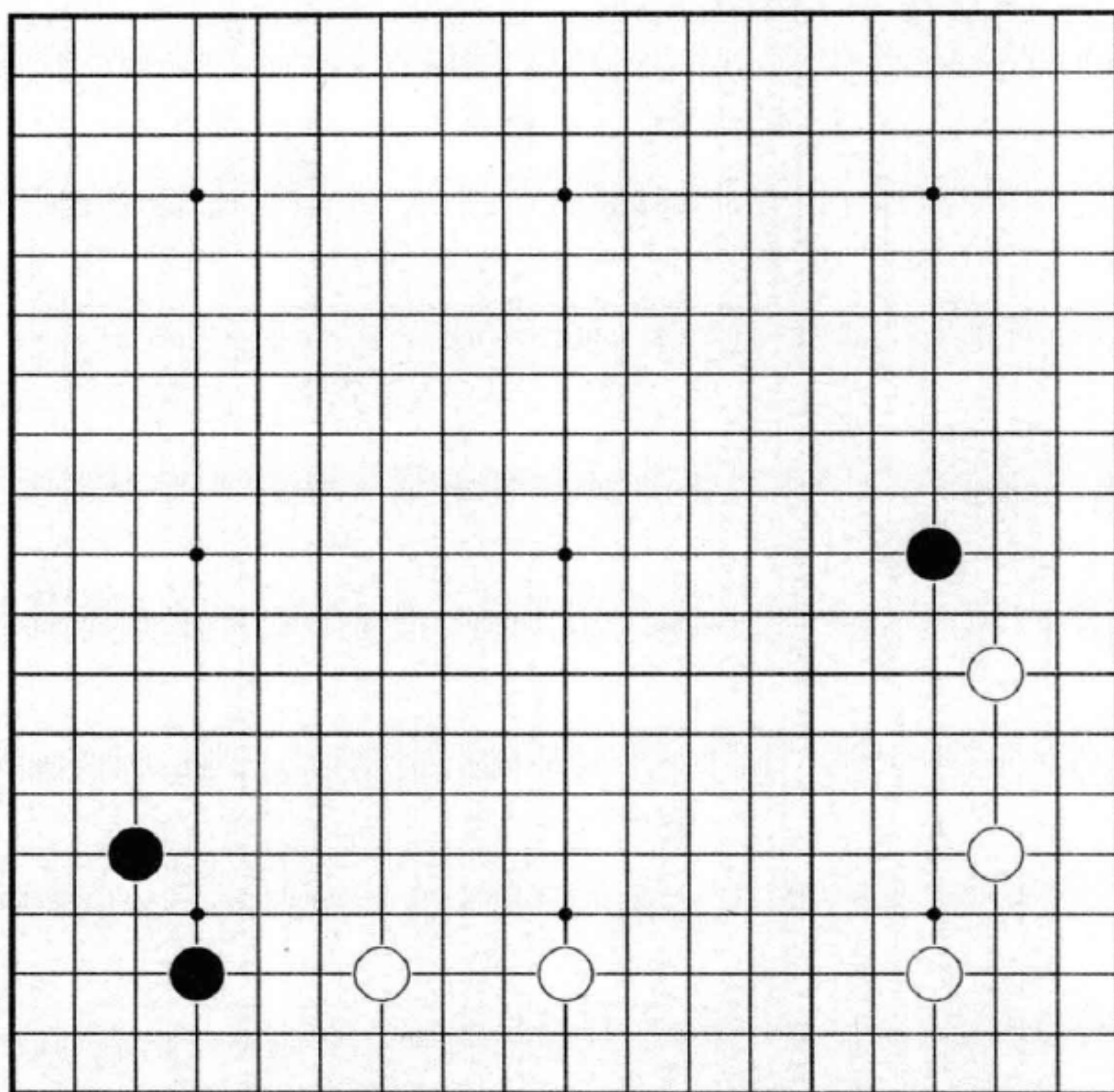
〔要点〕

本型黑棋的打入，在多数场合是要被白棋完全封锁的；黑虽掏掉了白空，但白也加厚了中腹，故必须很好地比较这二者之间的得失。

打入周围如果有己方弱子，打入就会得不偿失。



第 12 型



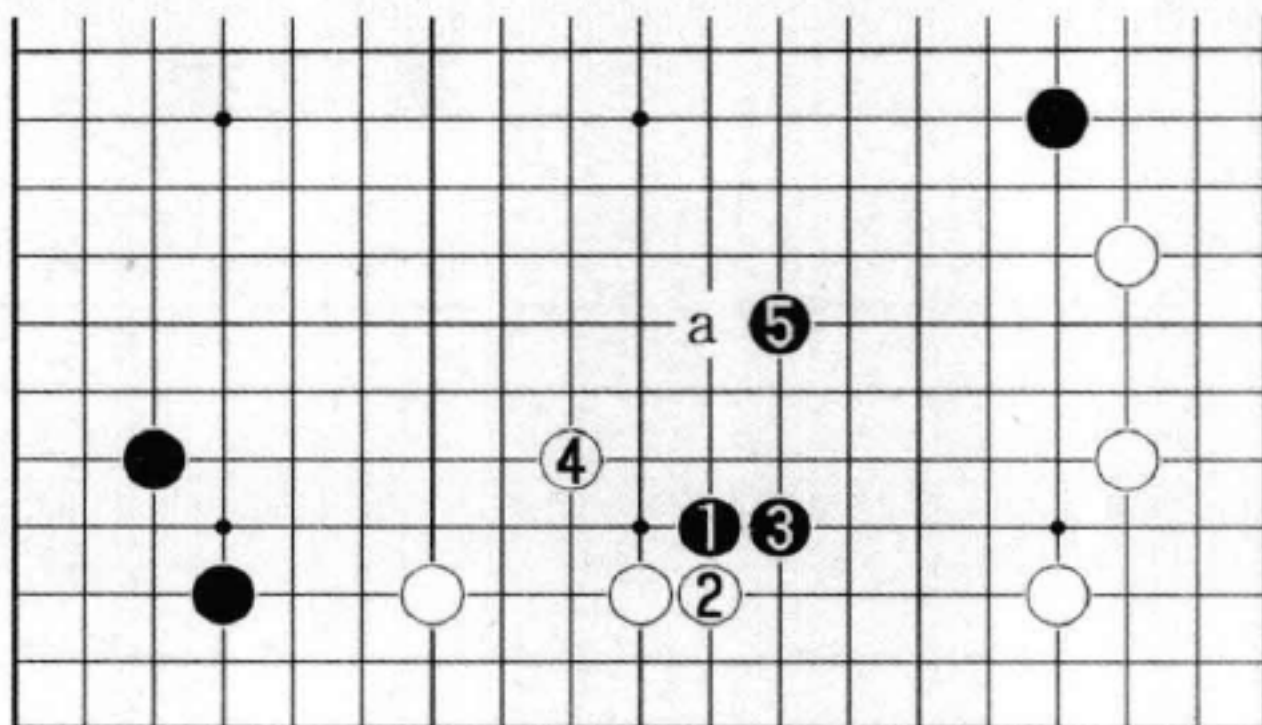
黑 先

像本型这样的模样，三线上的白子很多，黑棋深深地打入不会有什么好处，与其打入不如浅消更为有效。

那么，从何处着手浅削呢？这里有浅削的常用下法。

1图 (肩冲)

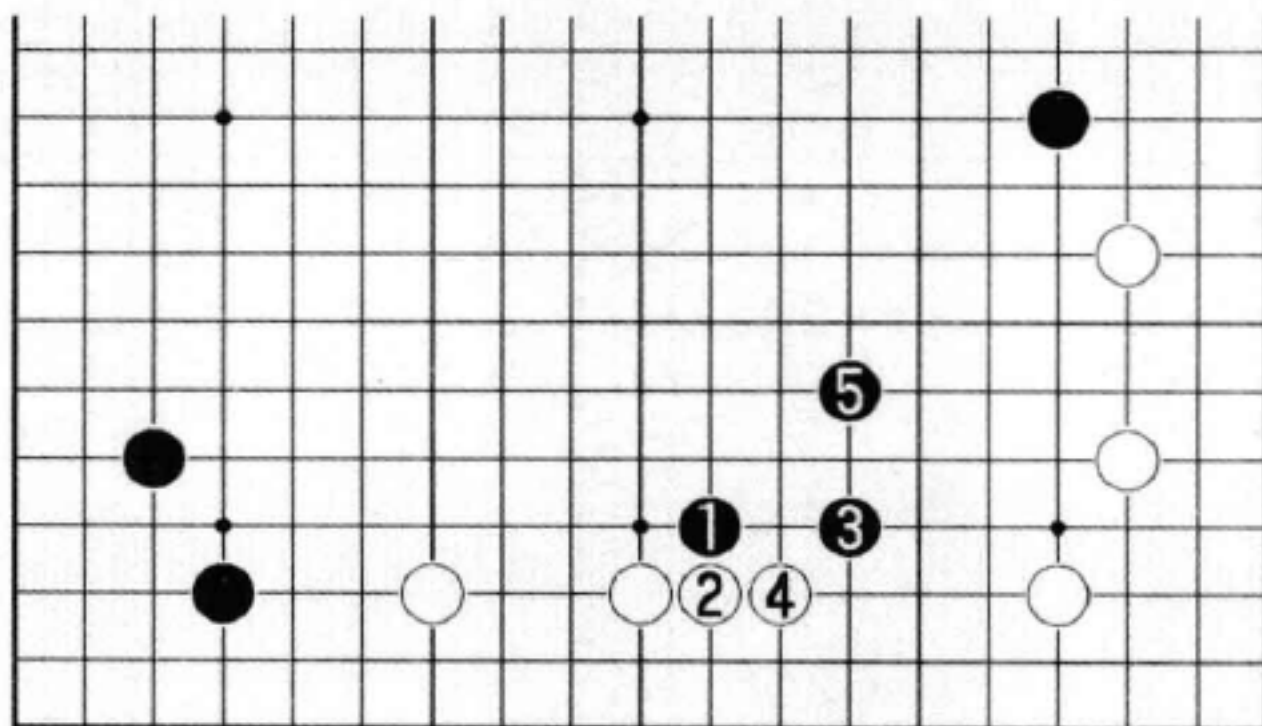
黑1肩冲是恰到好处的浅消手筋。黑5 (或下a位) 重要。



1图*

2图 (轻灵)

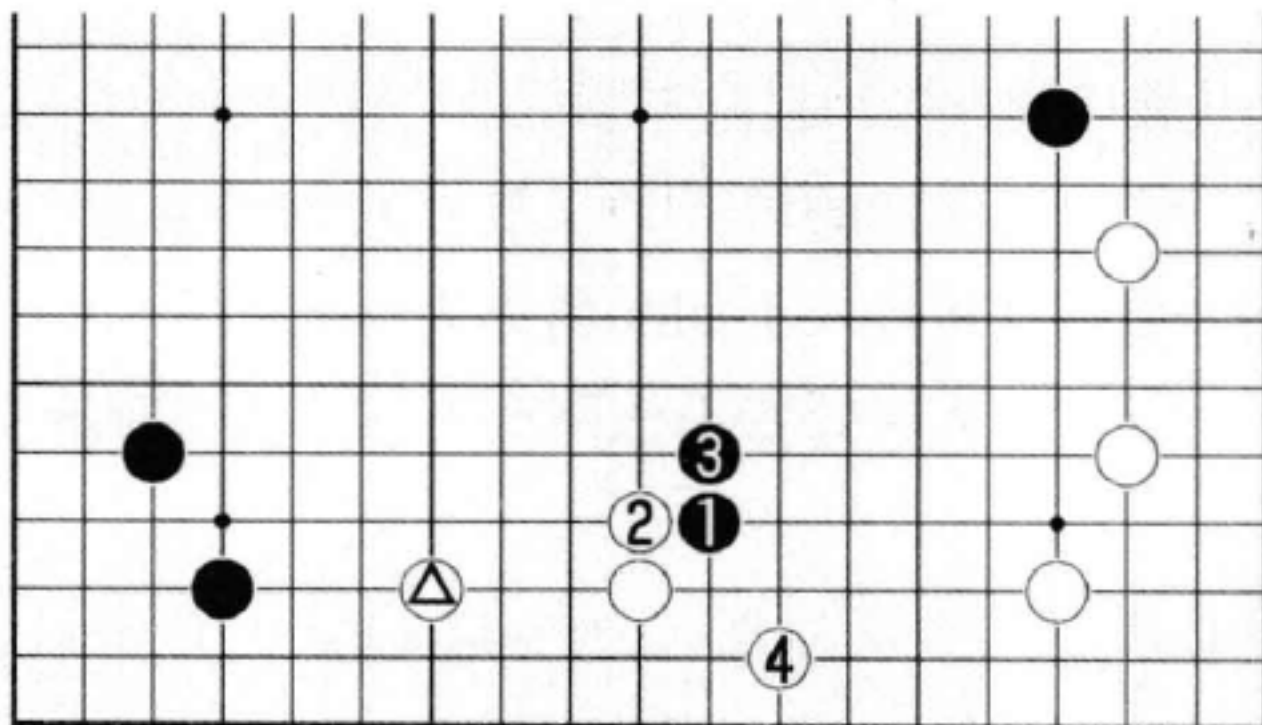
黑3跳，轻灵。俟白4长时，黑5跳是“形”。



2图*

3图 (定式)

白2长时，黑3、白4是浅削的定式下法。△子间隔狭窄，黑可以满足。

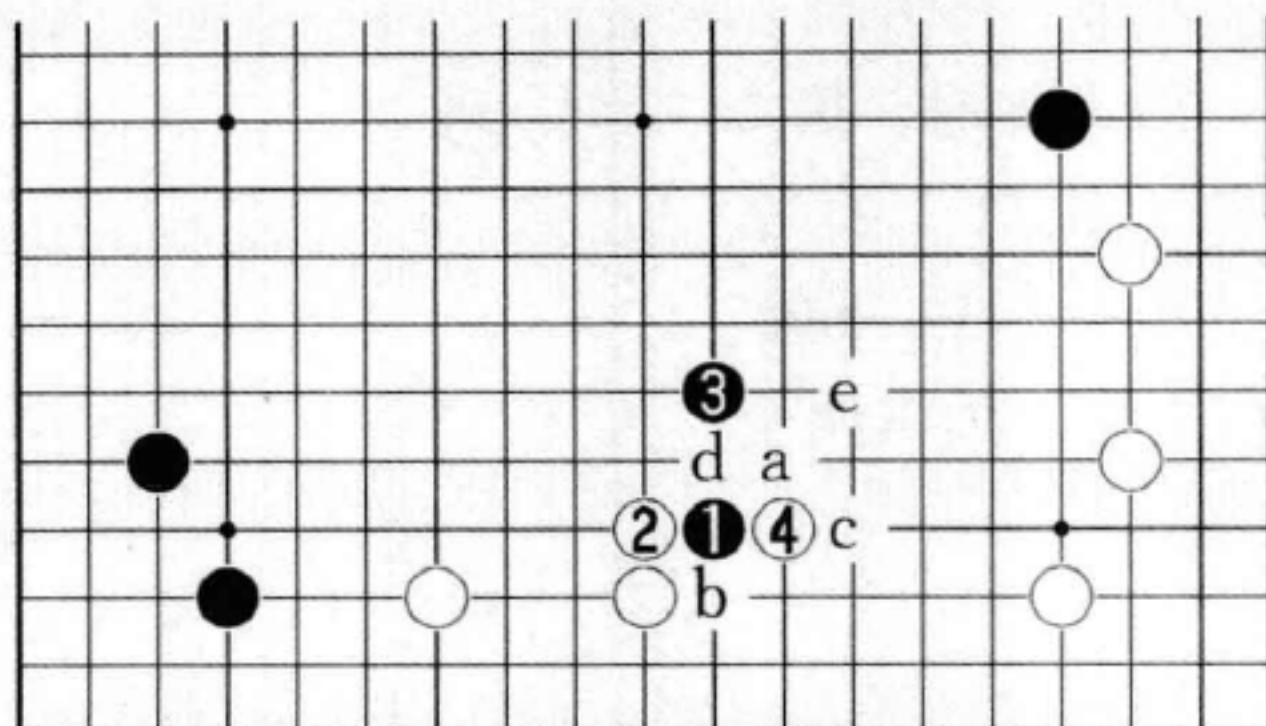


3图*



4 图 (达到目的)

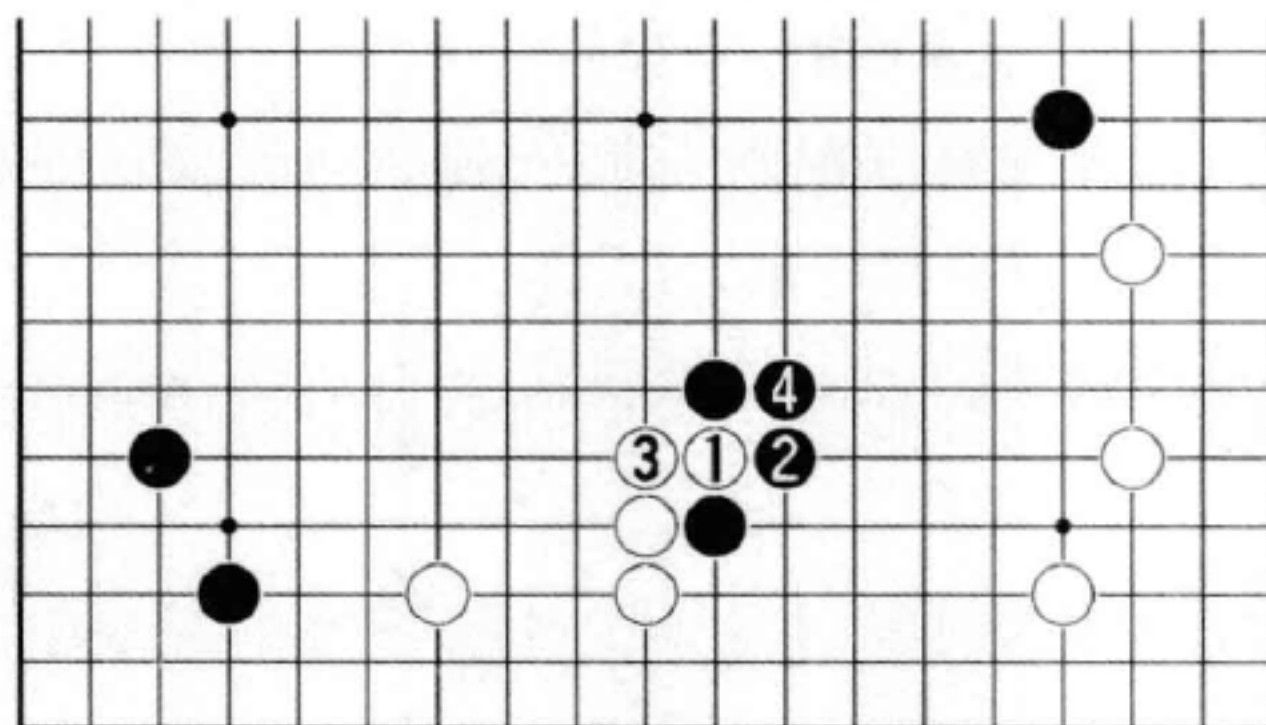
黑 3 跳，轻快，对白 4 夹，黑可以脱先，也可以走 a 位，以下白 b、黑 c、白 d、黑 e。



4 图

5 图 (坚实)

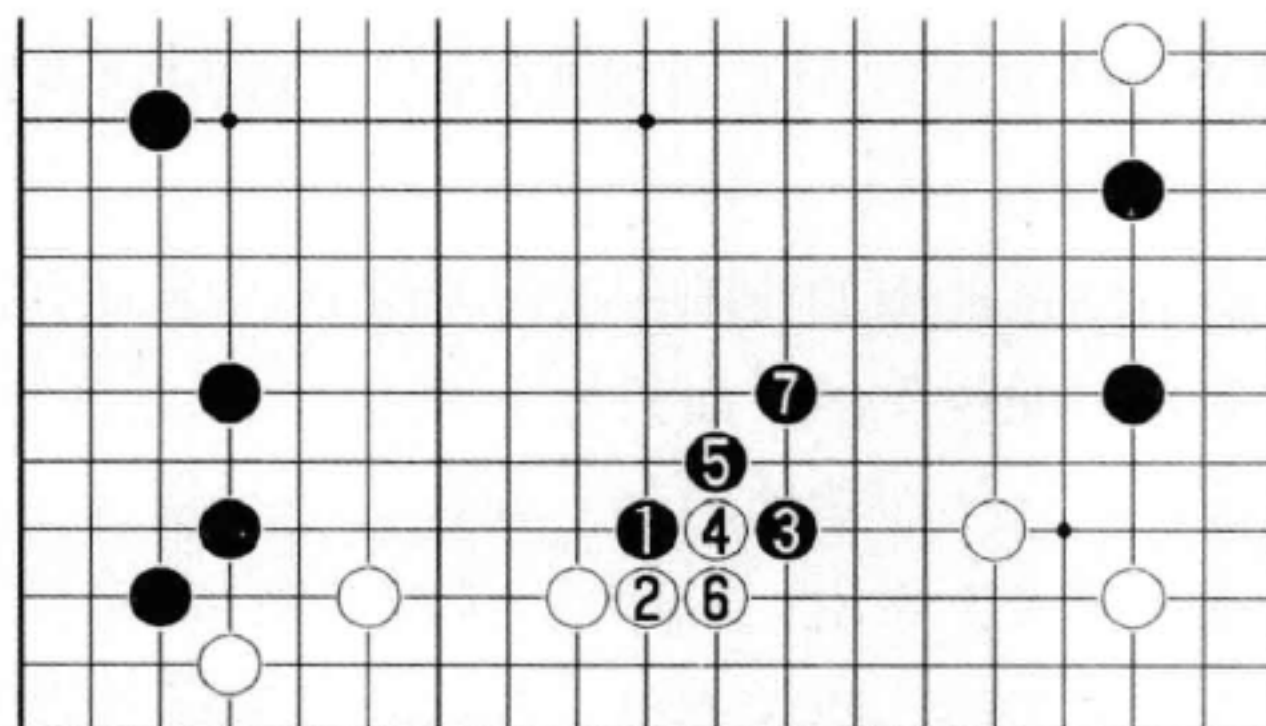
白若 1、3 挖接，则黑 4 硬接，黑形坚实。



5 图

6 图 (恰好)

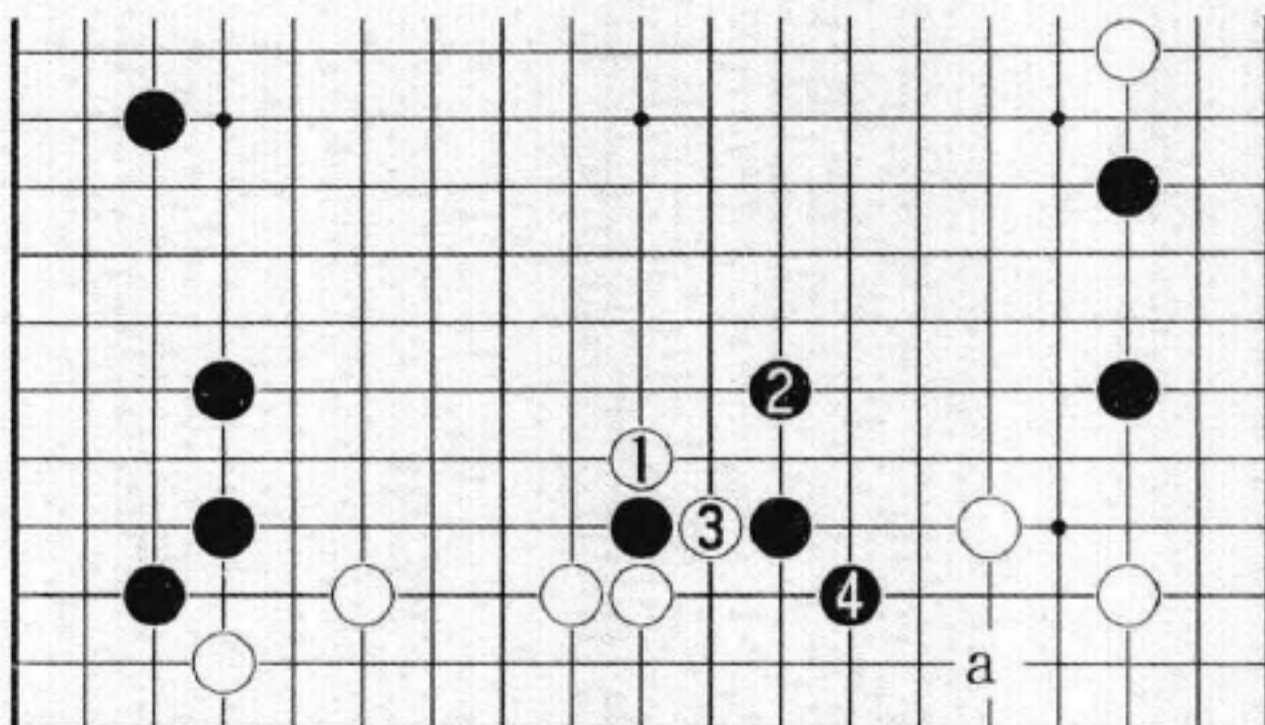
虽然形状改变了，但黑 1 的肩冲依然恰到好处。



6 图 《类型》

7 图（调子）

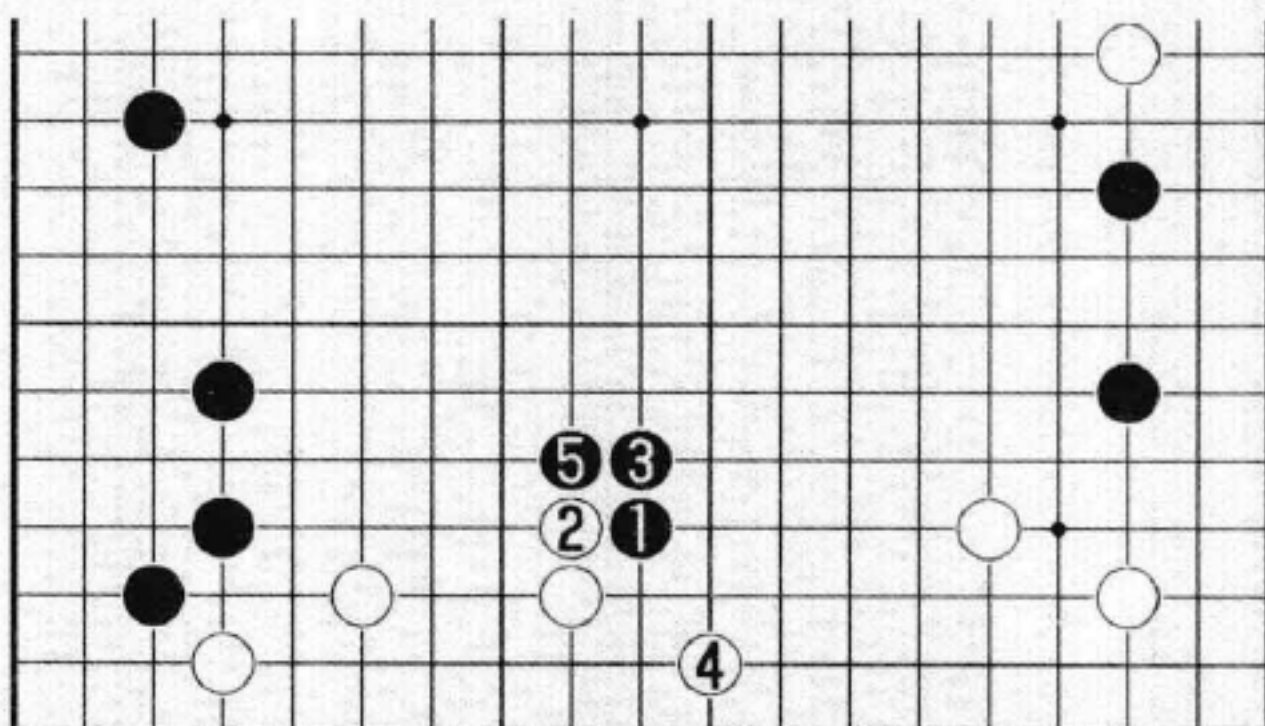
白1夹时，黑2闪开，俟白3打吃时，黑4小尖，瞄着a位之飞，黑棋调子甚好。



7 图

8 图（走厚中间）

白4飞时，黑5曲头，占取好点。此形每每可见。



8 图

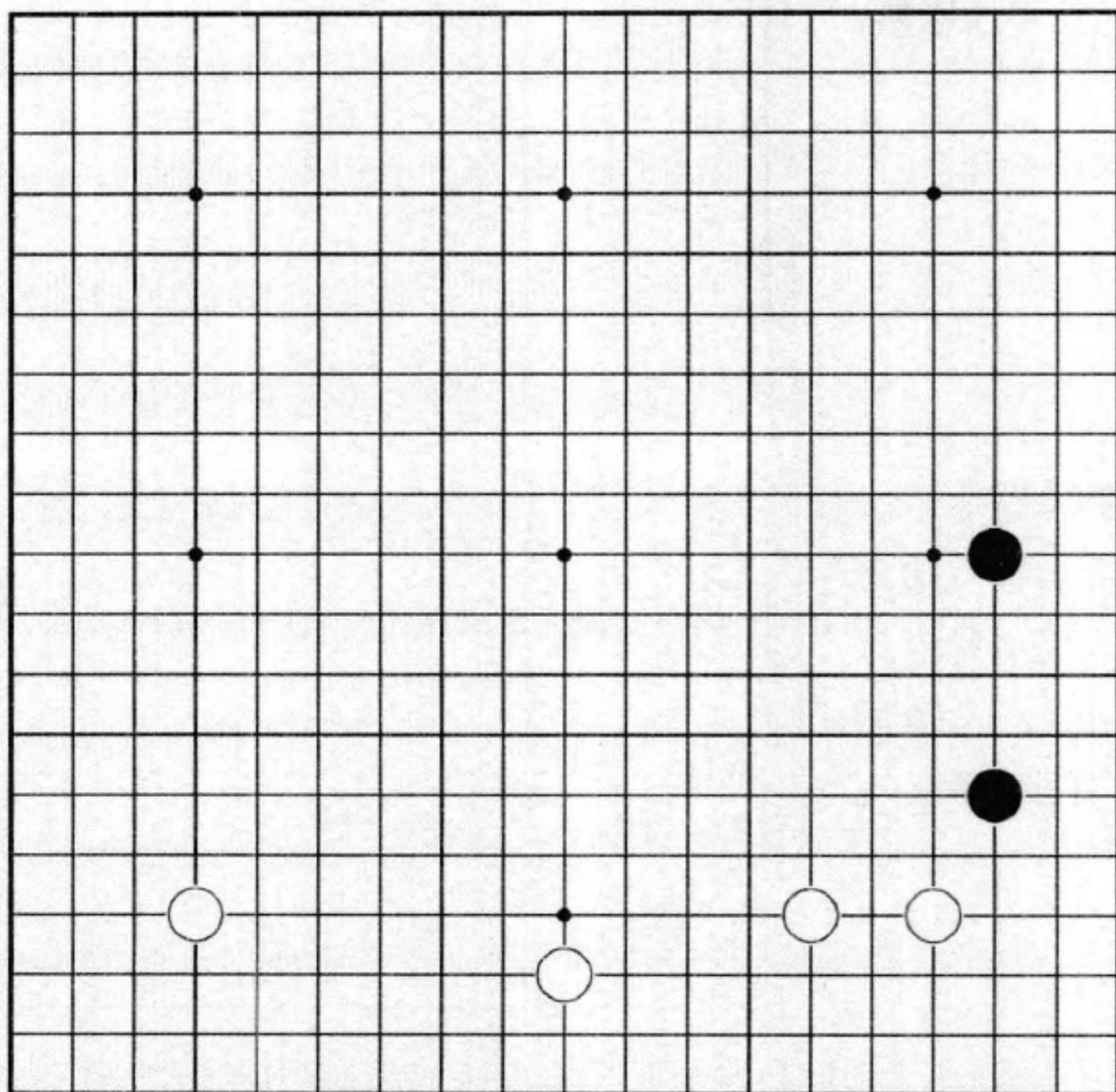
〔要点〕

肩冲是典型的浅削手法。肩冲后，下一手就可以压下，因此，对手通常是不能脱先的，而只好下爬或上压。这样顺着对手的应法，就能顺调行棋，自然而然地消削了模样。一旦肩冲，对手通常是不能脱先的，从这个意义上来说，肩冲是比较严厉的浅削方法。

肩冲之后，或长或跳，这就要视模样的规模、强度而定。



第 13 型



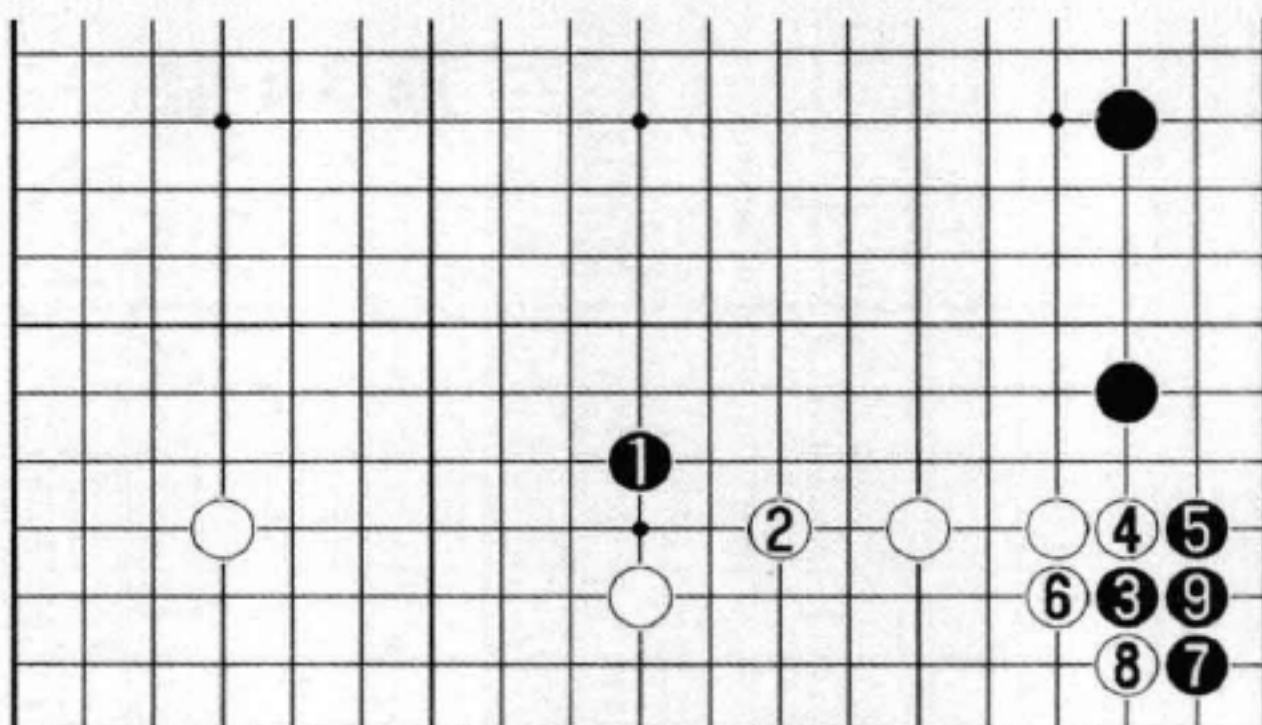
黑 先

本型下边白模样疏落有致，何处是焦点尚不清楚。黑棋是打入呢？还是挂角，或者是其他下法。打入的方法也有各种各样，孰优孰劣，未可一概而论。不过，在这里试以浅消为中心议题来进行思考。

浅消的着点应该在哪里呢？

1 图 (镇)

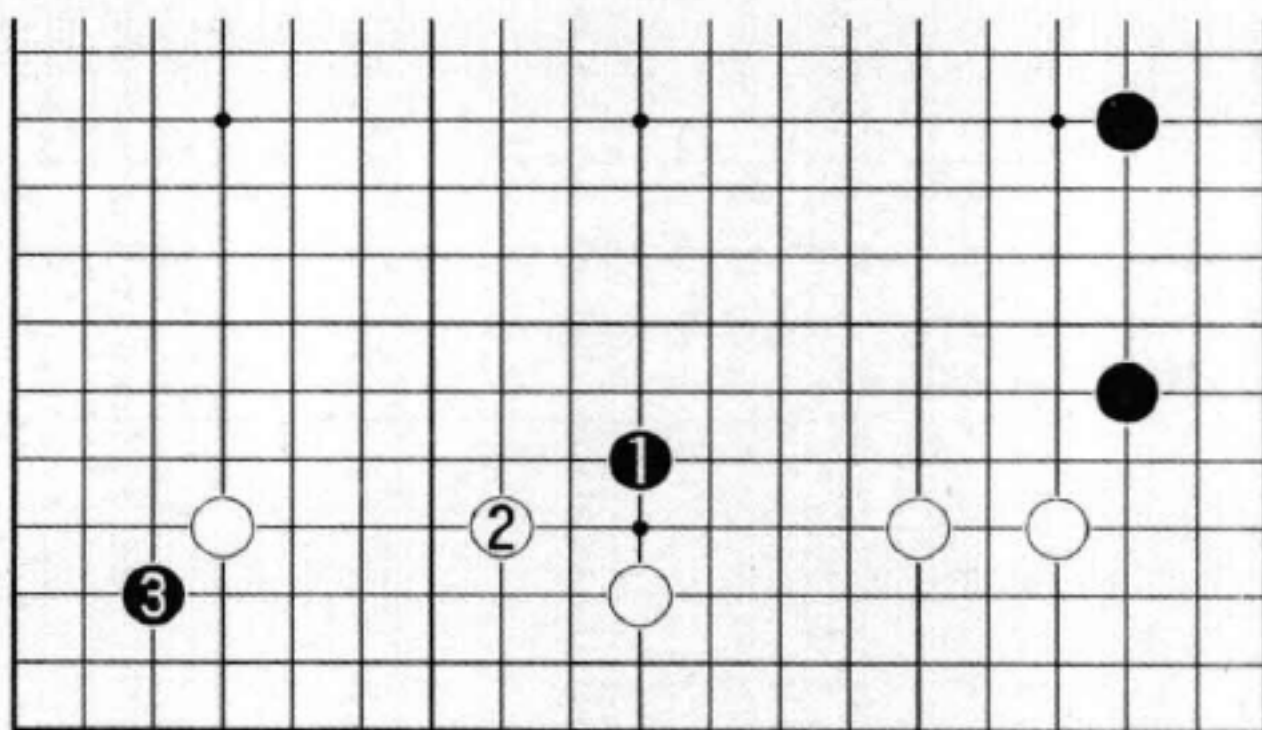
黑 1 用镇来浅消, 有力。白 2 若飞应, 则黑 3 点角, 好调。



1 图 *

2 图 (调子)

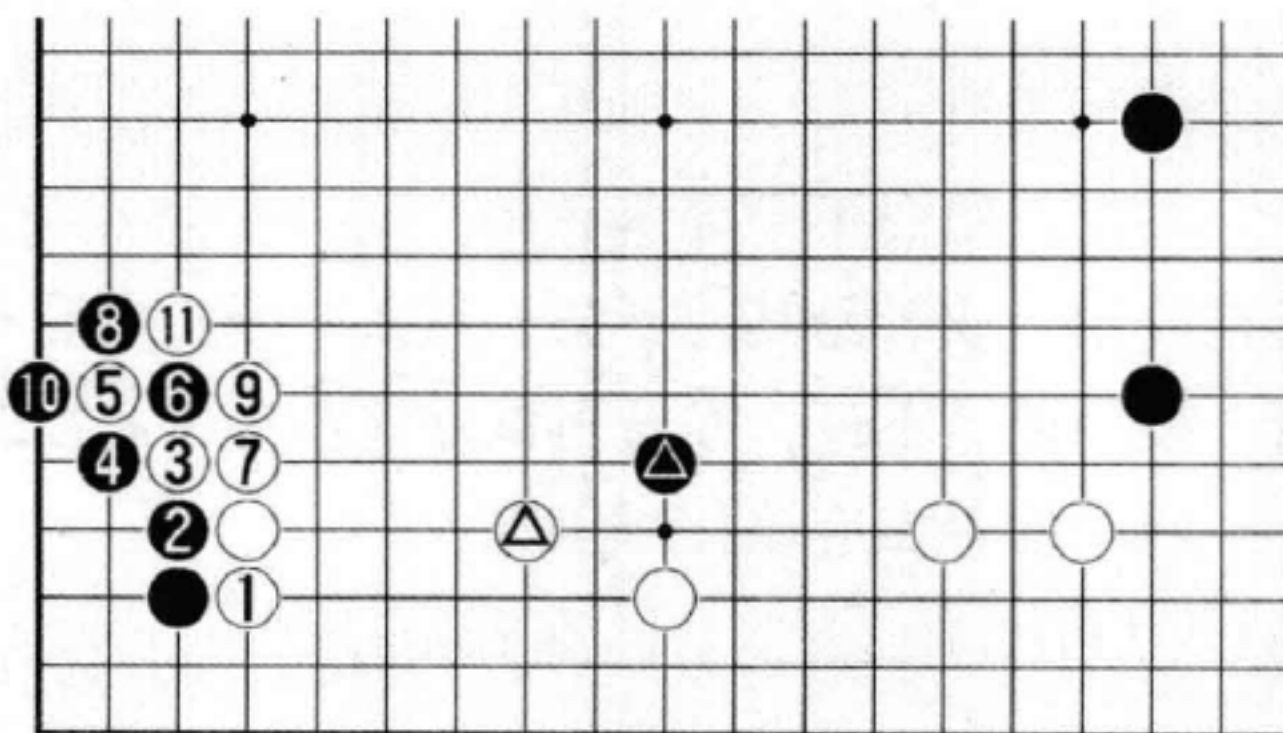
白 2 如在左边飞应, 黑 3 仍然是点三三。黑 1、3 先镇后点比单在 3 位点三三好。



2 图 *

3 图 (效率)

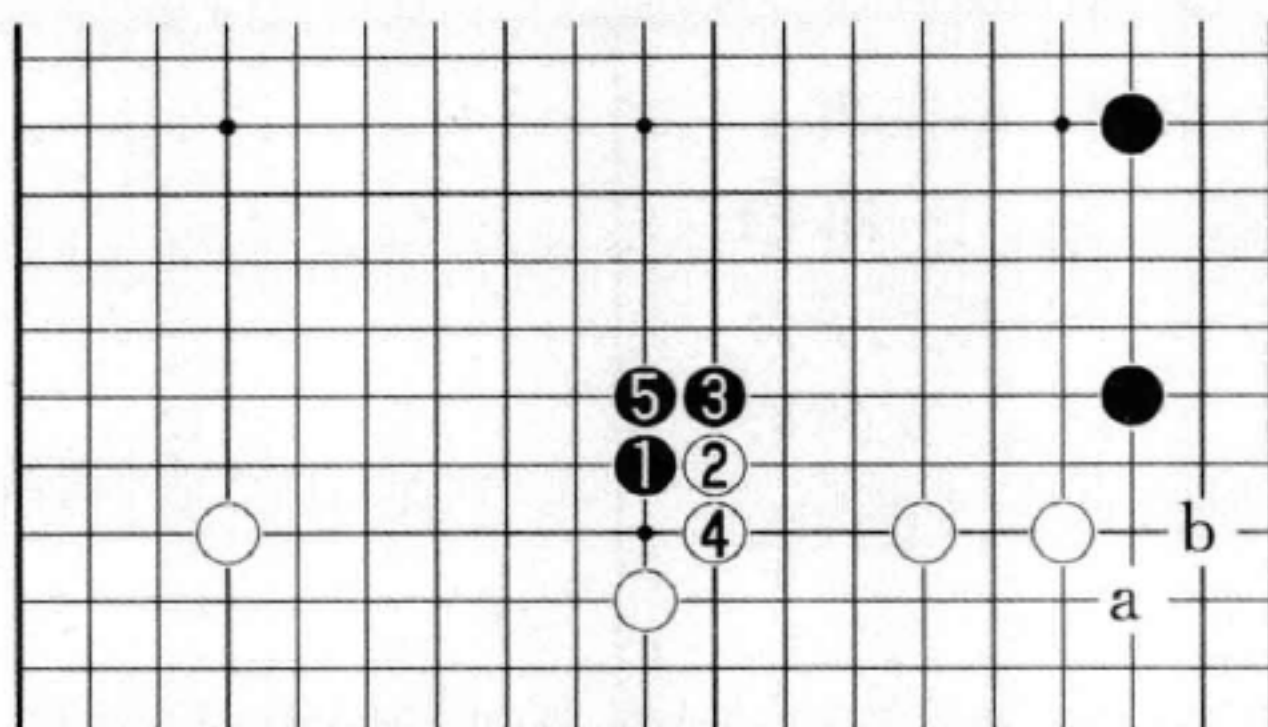
白 1 以下是预想图。走成这样的结果, ⊙与△交换, 显然是黑棋效率高。



3 图 粘

4 图 (坚固)

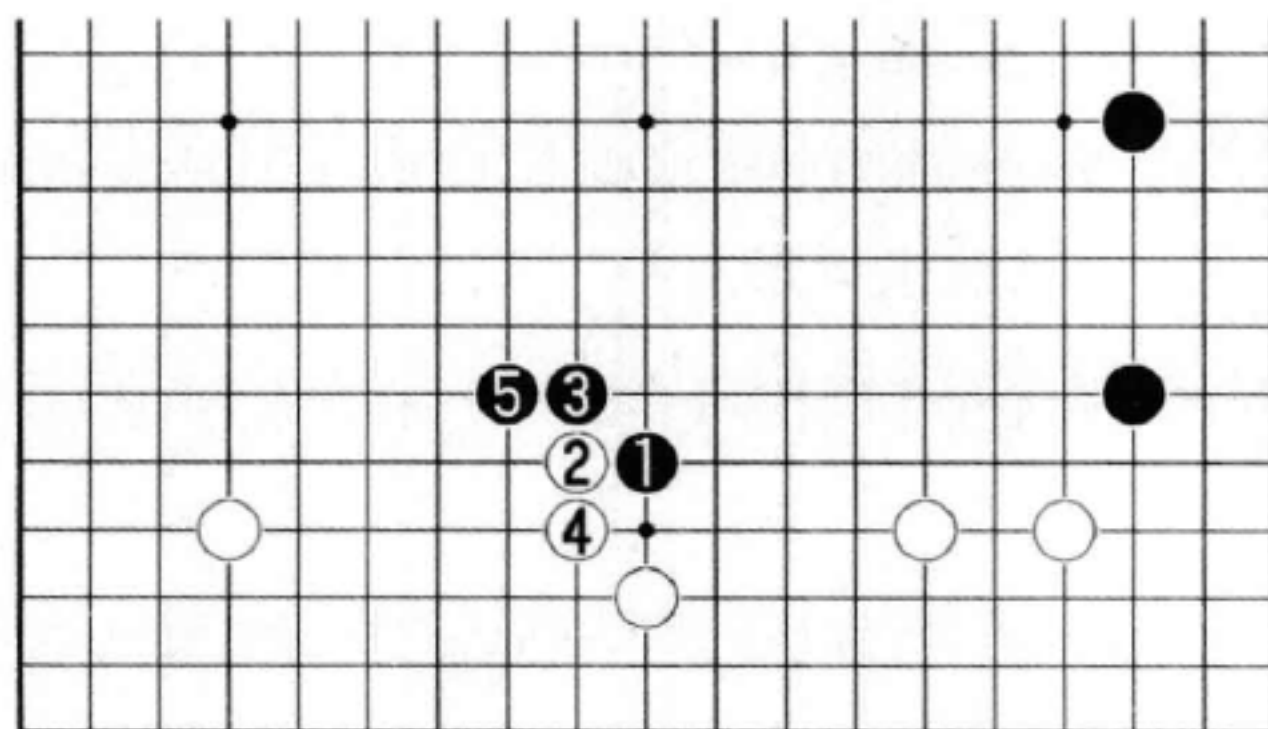
白 2、4 凑黑走强。今后黑在 a 点三三或者是白在 b 位关下，很大。



4 图

5 图 (不好)

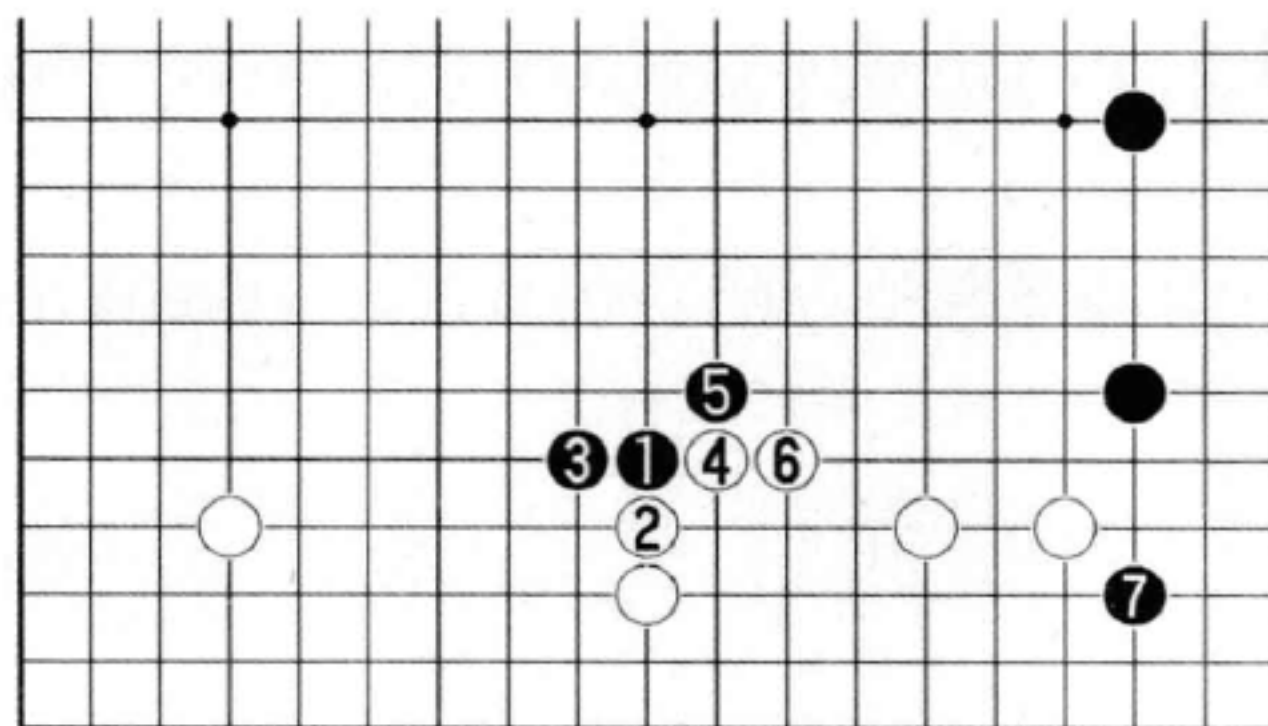
白 2、4 也是凑黑走强，这种下法难以赞同。



5 图

6 图 (俗)

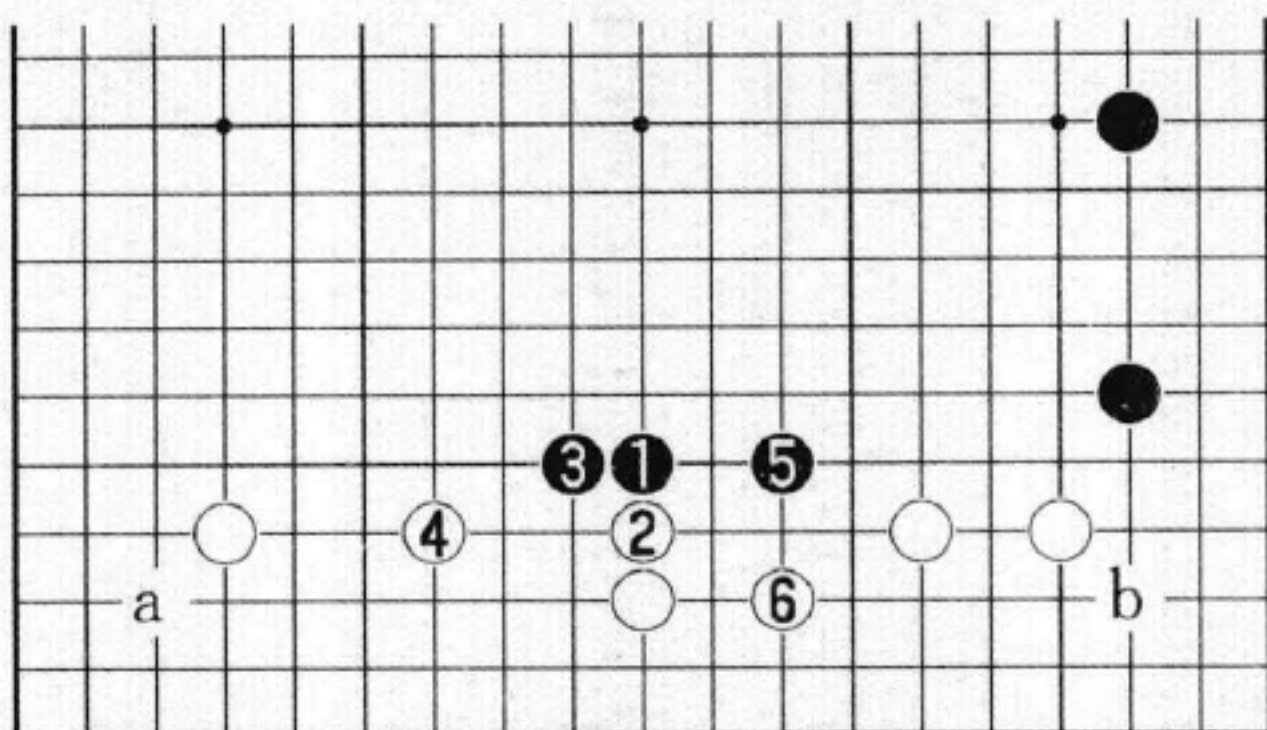
白 2 顶也不佳。尽管白 4、6 扩张地域，但黑 7 乘虚而入。



6 图

7 图（苦）

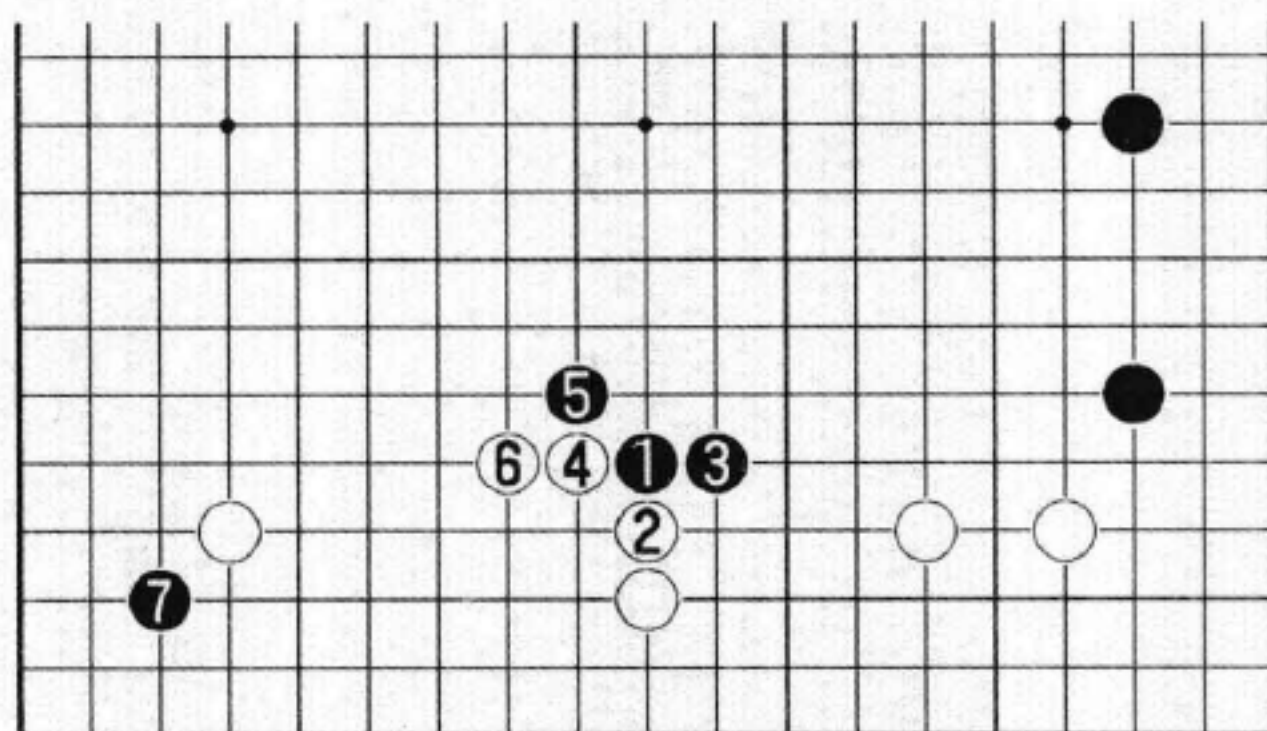
白 4、6 在边上唯唯诺诺，一味招架，完全被黑先手得利。因为 a、b 的后门还敞开着，故白无法全部成地。



7 图

8 图（或右或左）

白 4、6 如在左边扳上，意欲张大形势。黑 7 仍然是点三三。



8 图

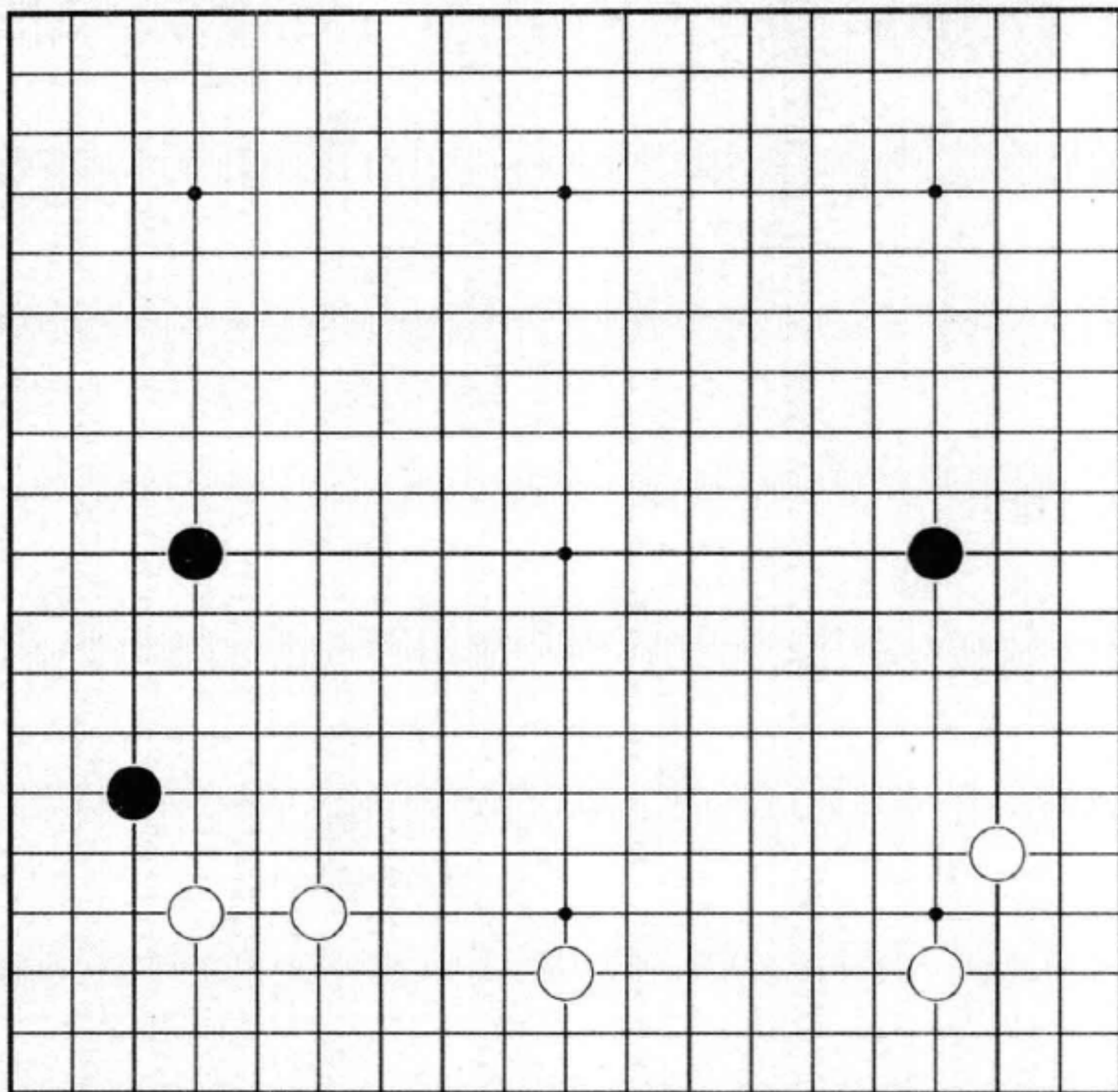
〔要点〕

本型黑棋用“镇”轻巧地浅削白棋模样，白若围边，则黑点三三。也就是说，从上面来限制模样，从下面来掏空掠地。这种前后连贯，先利后掏，相得益彰的下法乃是浅消之常道。

在 1 图和 2 图中，“逢镇宜飞应”是最正规的下法。



第 14 型

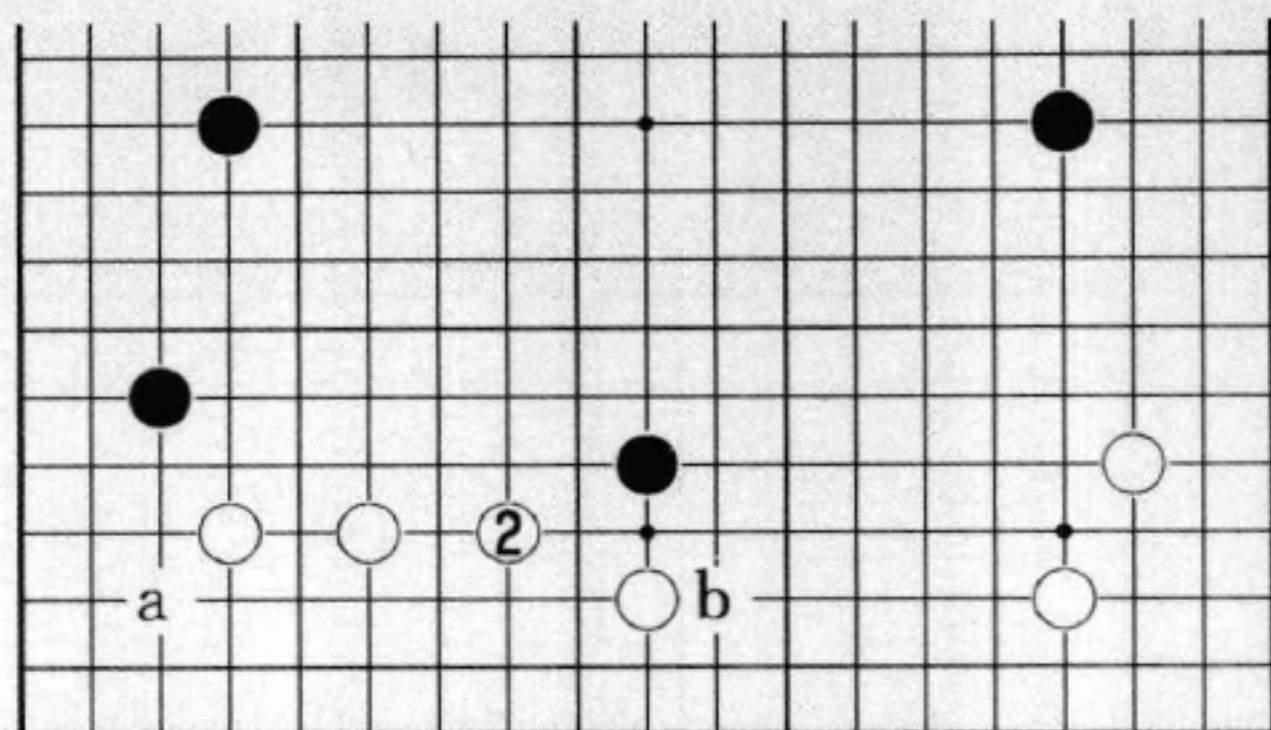


黑 先

本型同上型类似，不过，白模样的右下是小飞缔角，黑只能在左下点三三。浅消这个模样时，感觉的一手依然是常识的镇。此形，肩冲不太妥当。

1 图（镇）

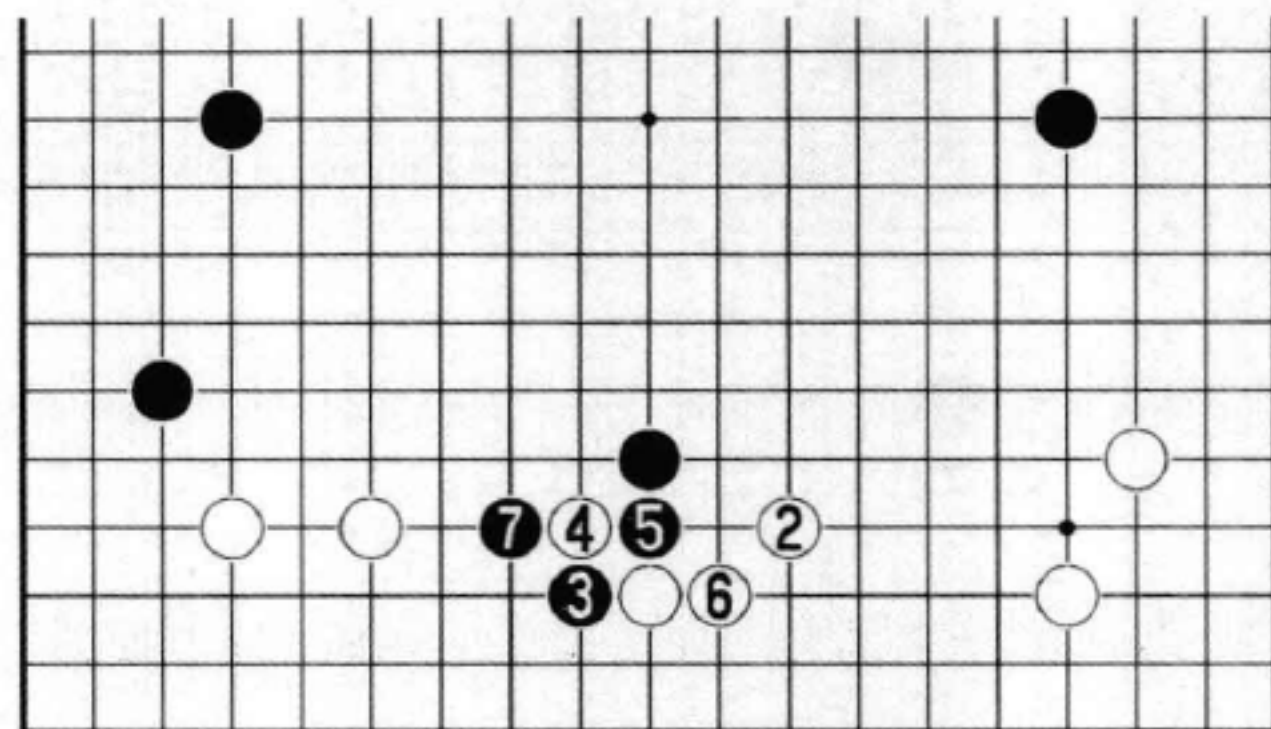
黑1镇，仍是侵削好点。白2飞应后，非a即b，黑总可占其一。



1 图 *

2 图（靠）

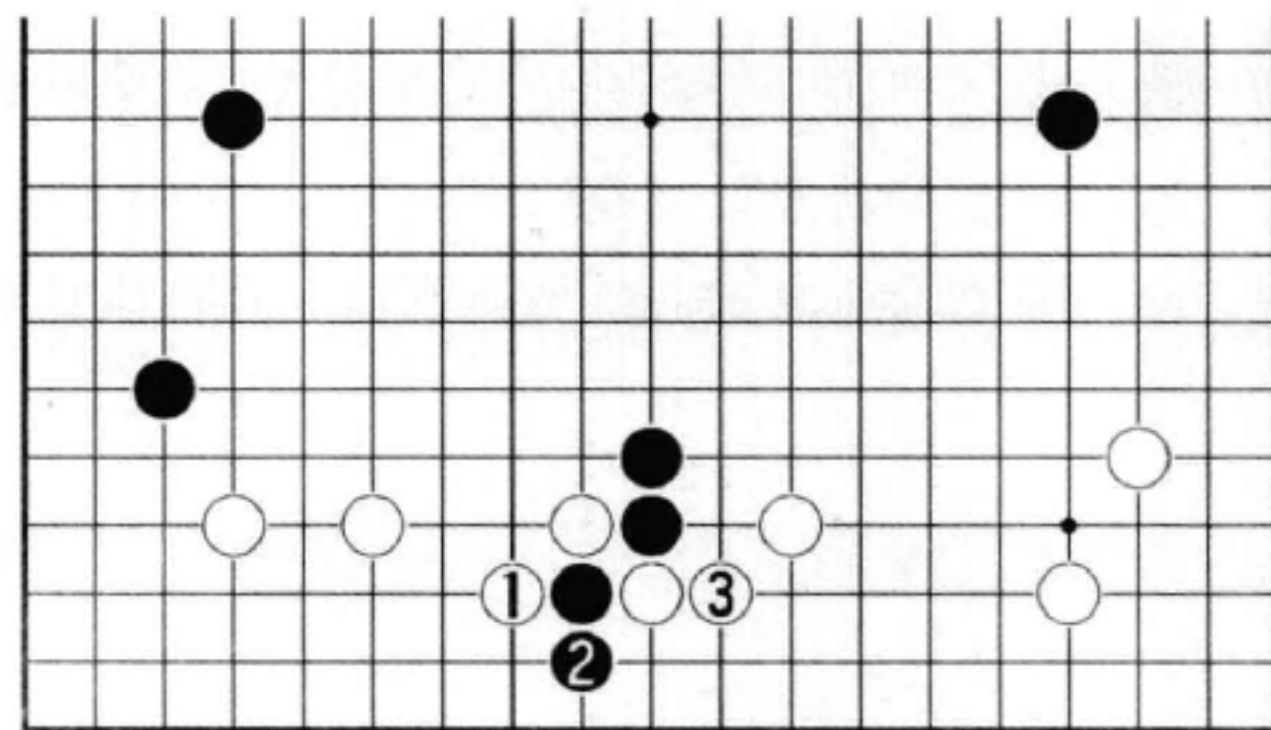
白2飞时，黑3靠下。白4扳就有征子问题。



2 图

3 图（强手）

白也许在1位打后再3位退。对此强手，黑如何应呢？

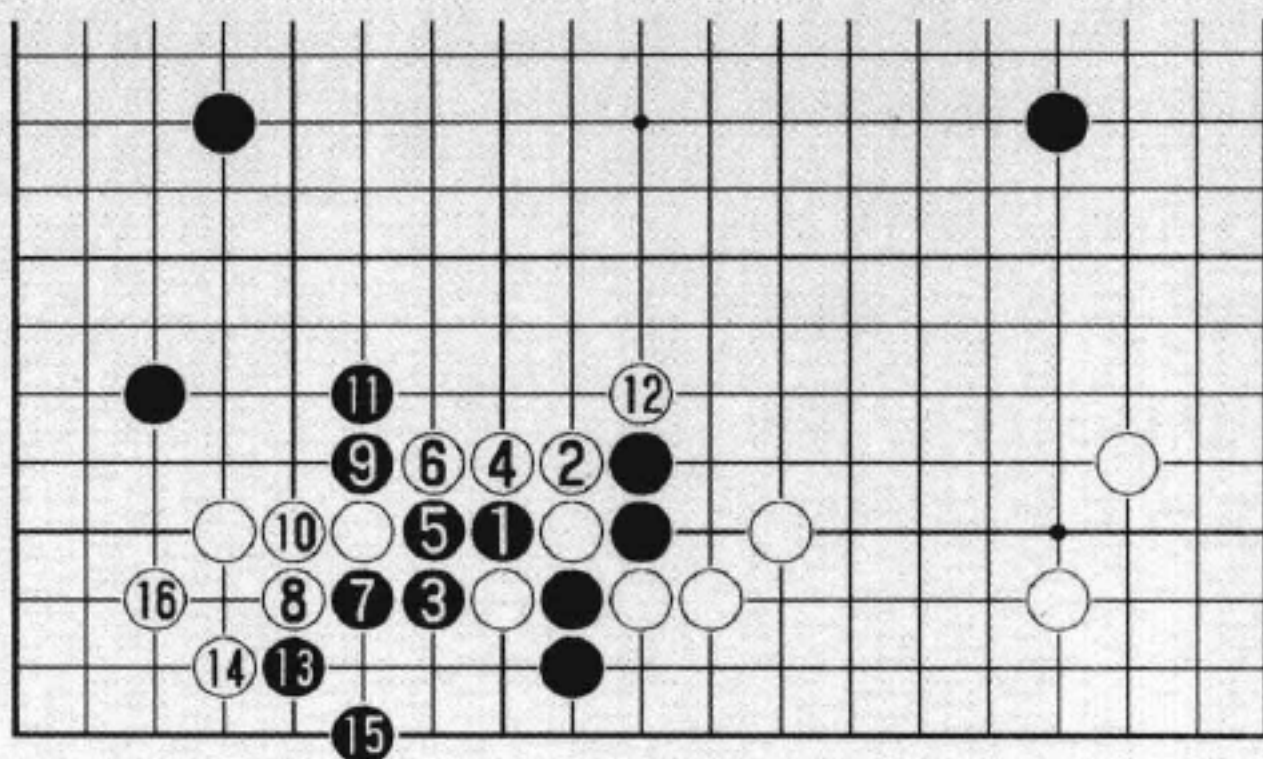


3 图 *



4 图 (黑满意)

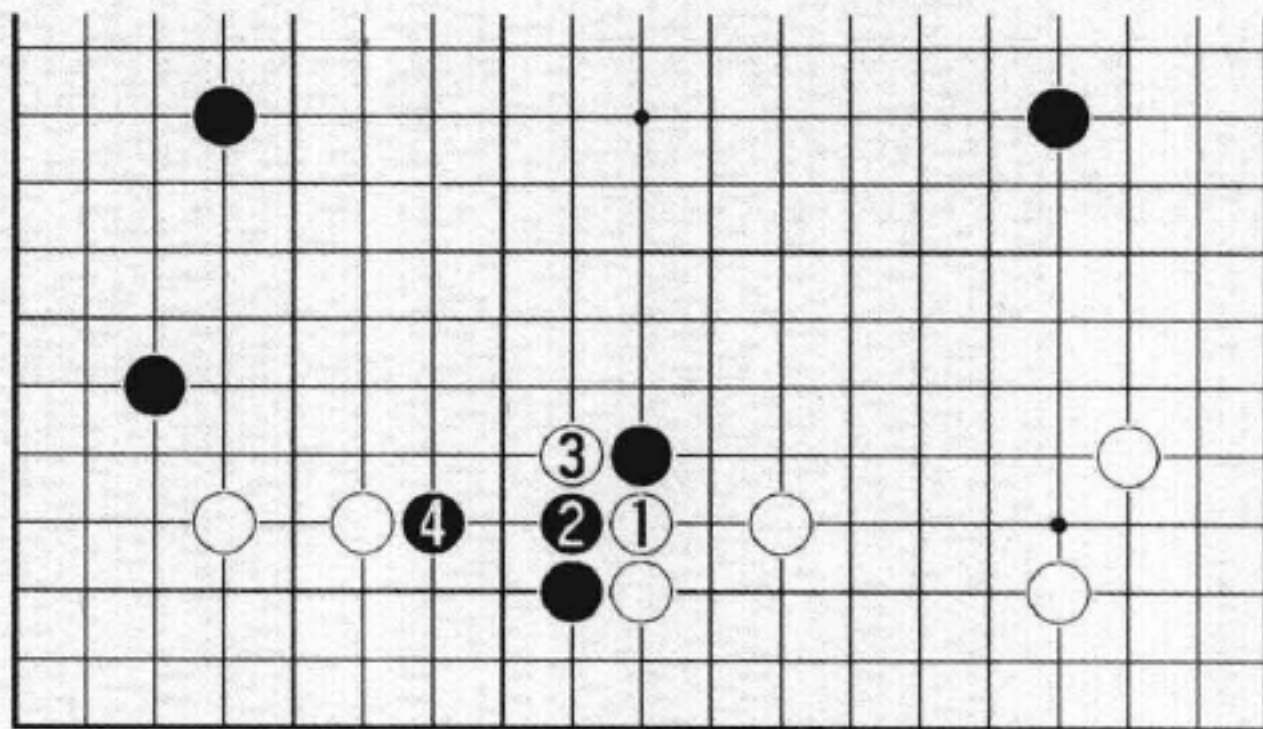
黑 1 打、3 抱吃一子，以下至黑 15，虽然黑被封锁，但在白阵内活出一块棋总是满意的。



4 图 *

5 图 (强行)

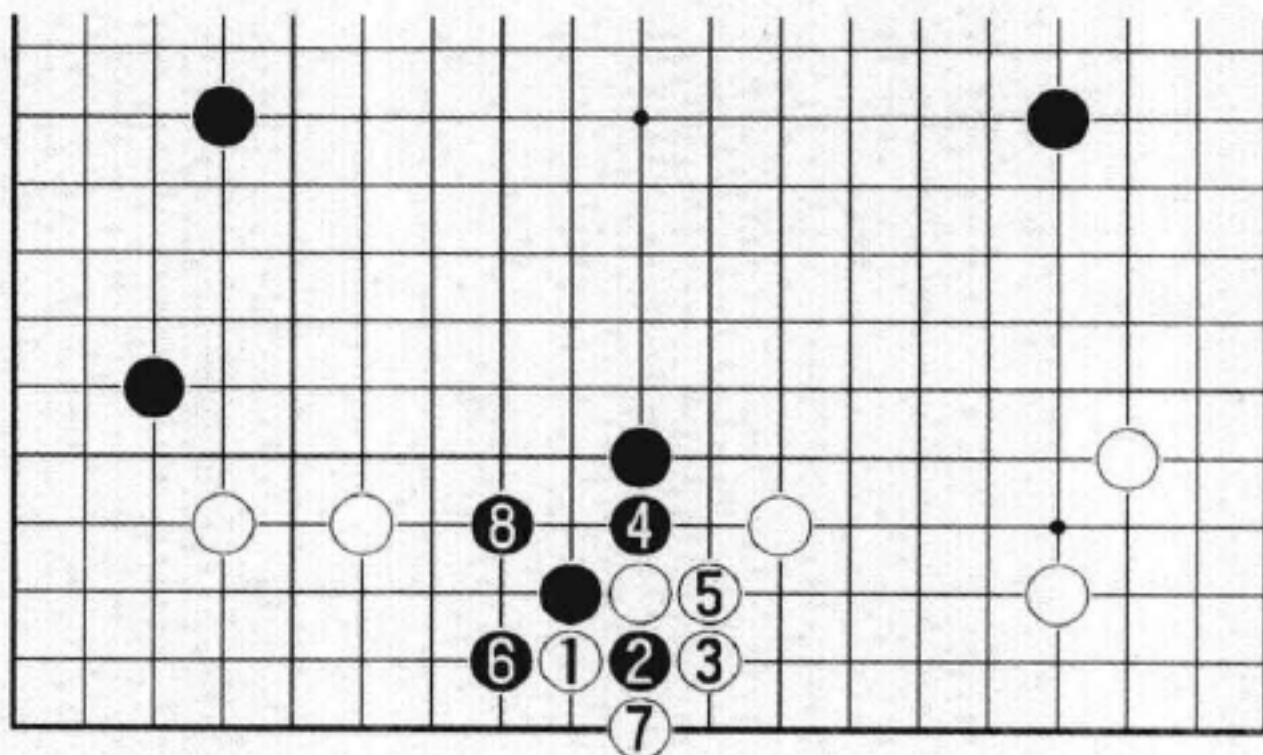
白 1、3 强行切断，通常不是好棋。黑有 4 位靠的腾挪手筋，故毫不惧怕。



5 图 *

6 图 (平稳)

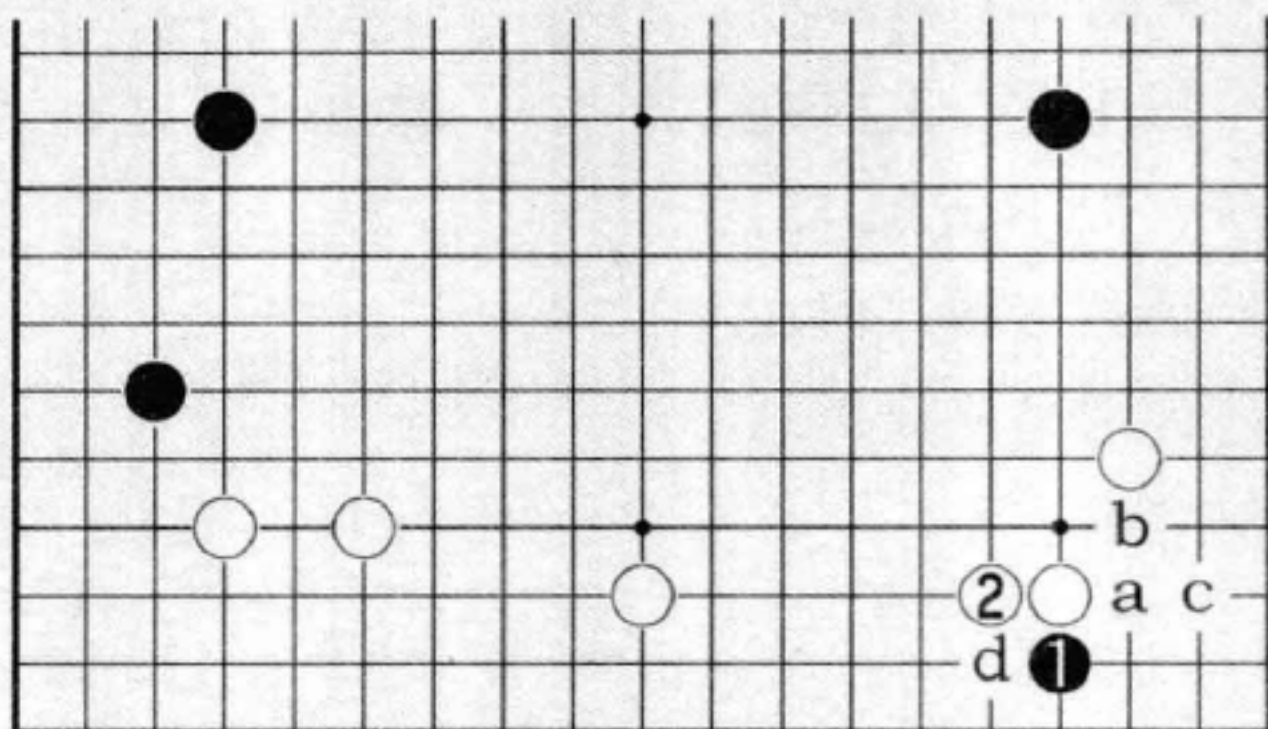
白 1 下扳，平稳。至黑 8 告一段落。



6 图 *

7 图（下托）

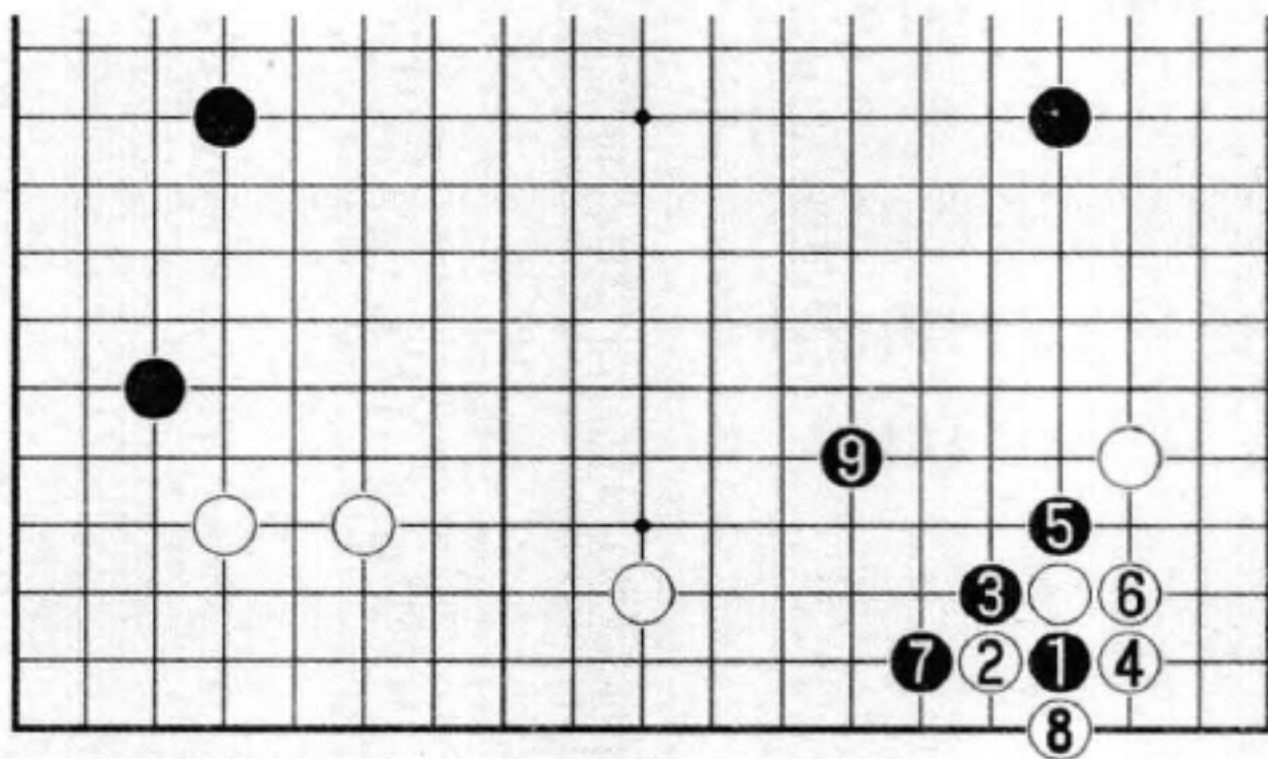
黑1下托与上述走法不同，也有力。白如在2位长，则黑留有黑a、白b、黑c的活角或者黑d爬的手段。



7 图 *

8 图（腾挪）

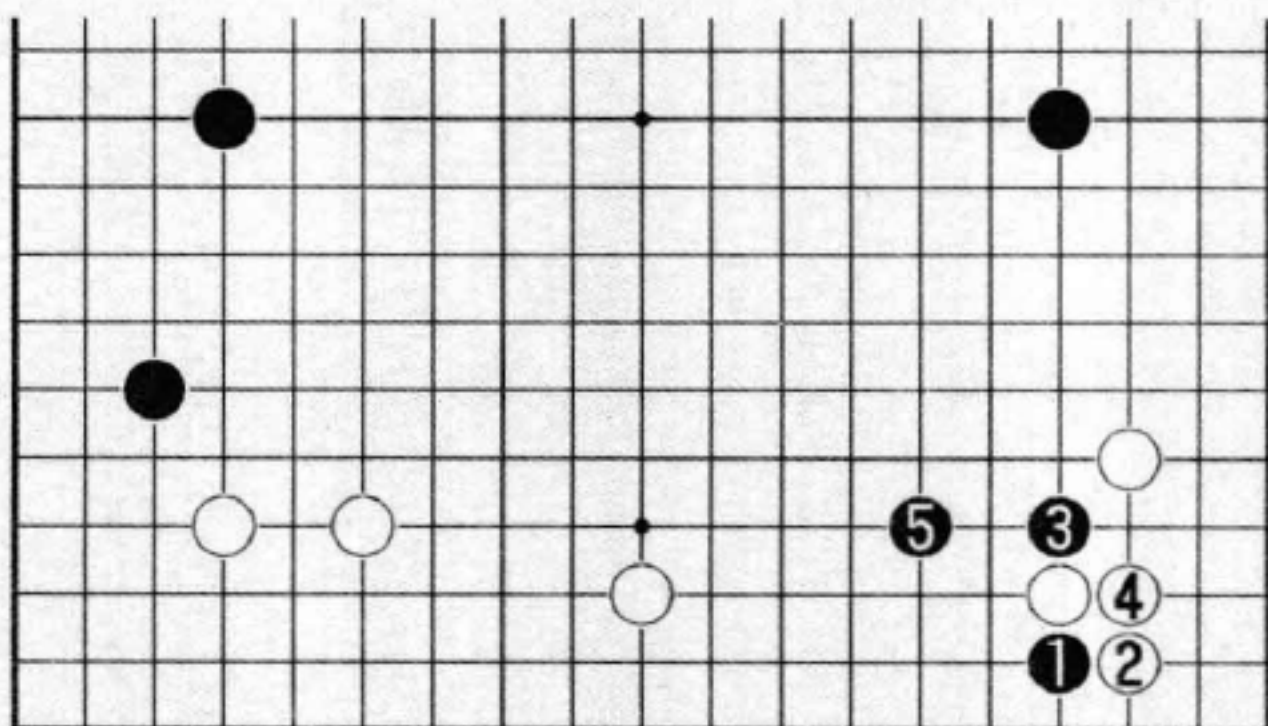
对白2扳，黑3以下腾挪侵削。



8 图 *

9 图（轻灵）

白2内扳时，黑3夹、5跳，轻灵地侵消模样。

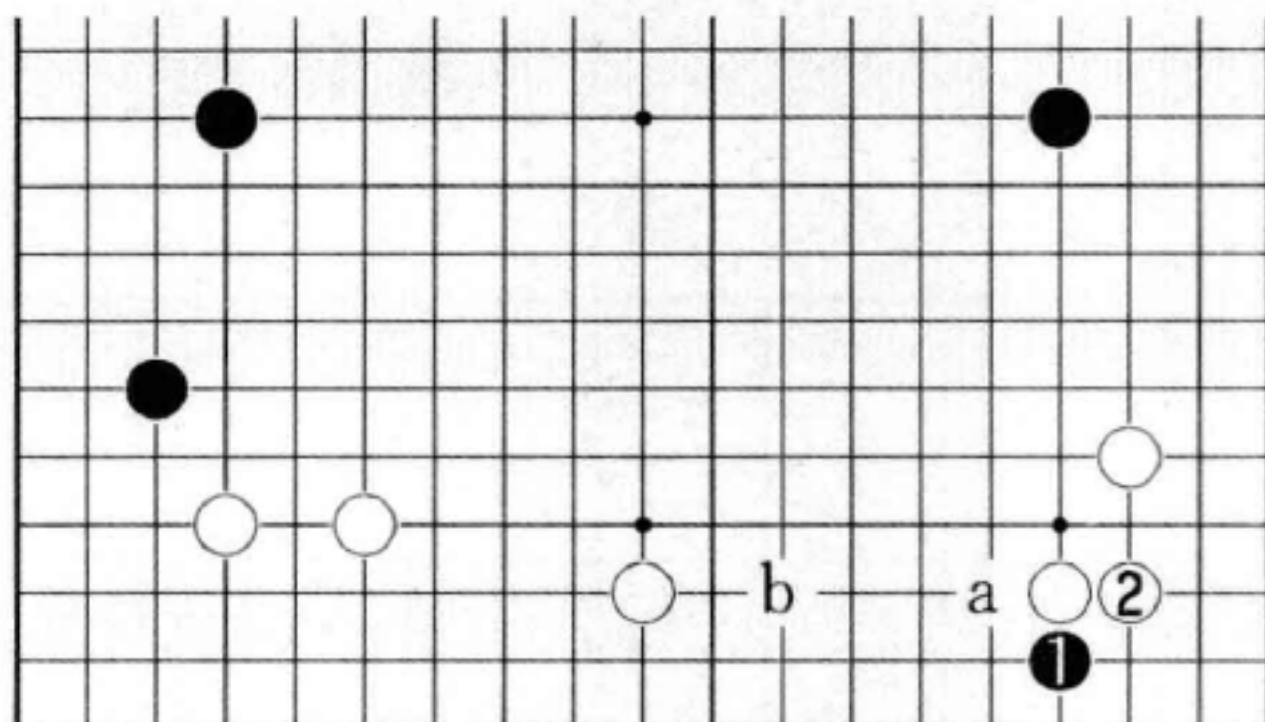


9 图 *



10 图 (效率)

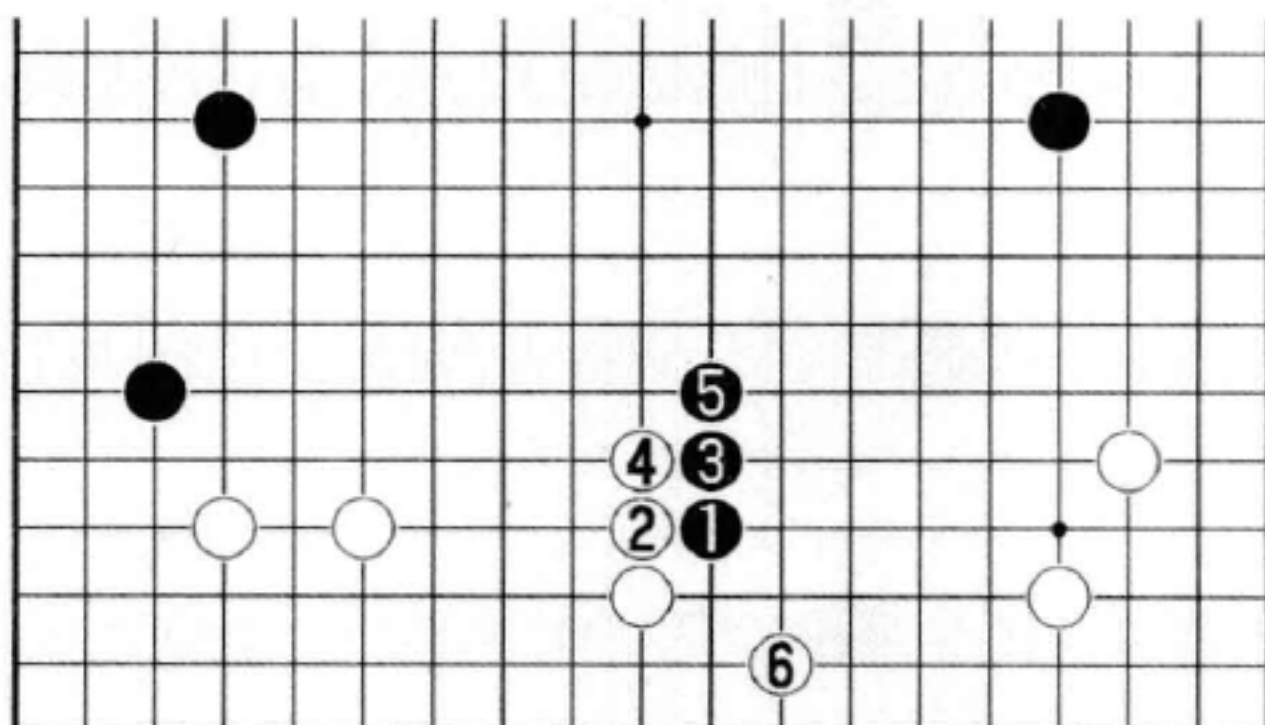
白2若退，则黑随时可在a位或者b位出动。此图的侵消法接近打入。



10 图 *

11 图 (白好)

此形黑1肩冲不好。白2、4的厚壁同左边白子间距很好。黑浅消不成功。

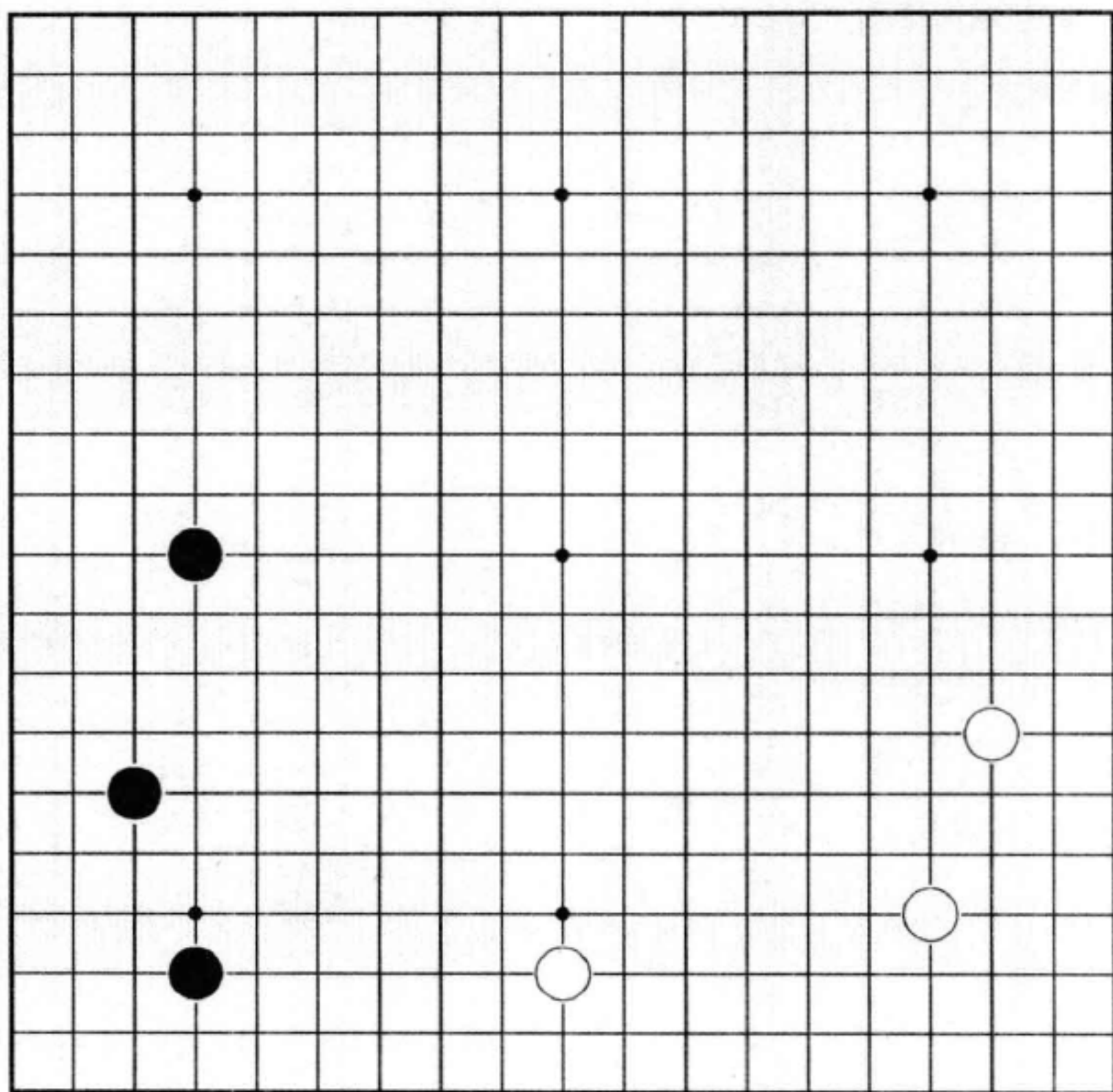


11 图

〔要点〕

本型的镇和上型相同，不过，7至10图的托角是值得注意的下法。

第 15 型



黑 先

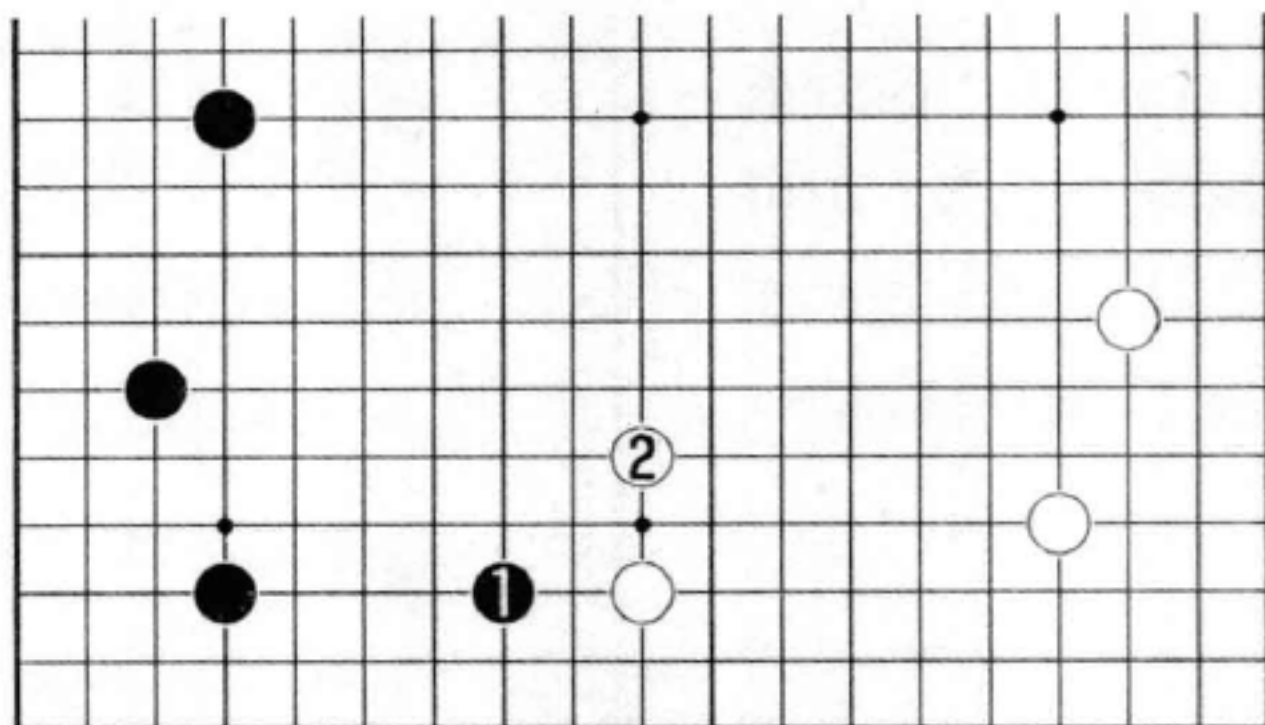
这是互围模样的形势，此际的急务乃是：一、尽量扩张己方模样。二、侵削对方模样。若能一箭双雕，那自然更佳。

如下成第 14 型 7 图那样，黑棋就可能脱先。虽然活角是二十目左右的大棋，但无急不可耐之必要。最好是在中腹已经定形，效果最佳之际来着手做活。又，黑在第 14 型 7 图 d 位爬将引起战斗。掌握适当的发动时机比较困难。



1 图 (一般)

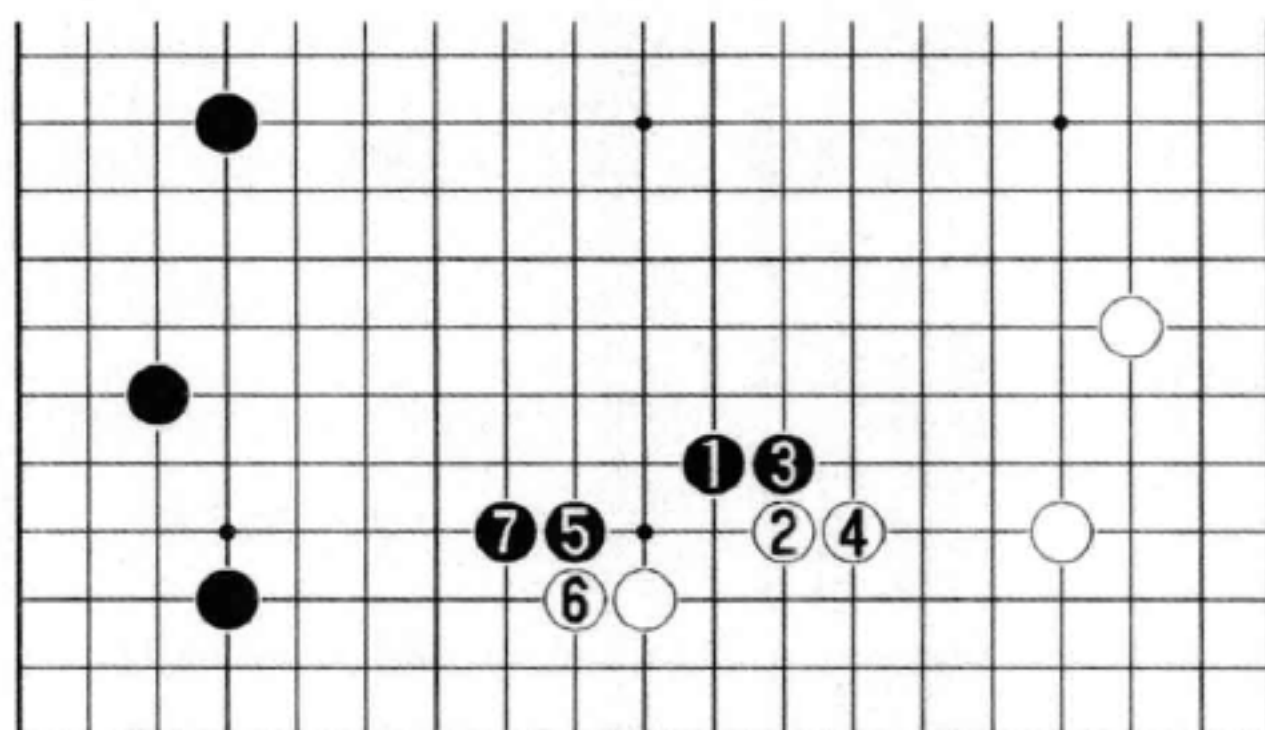
黑 1 拦时，白 2 关，是一般正常下法。



1 图

2 图 (黑所希望的)

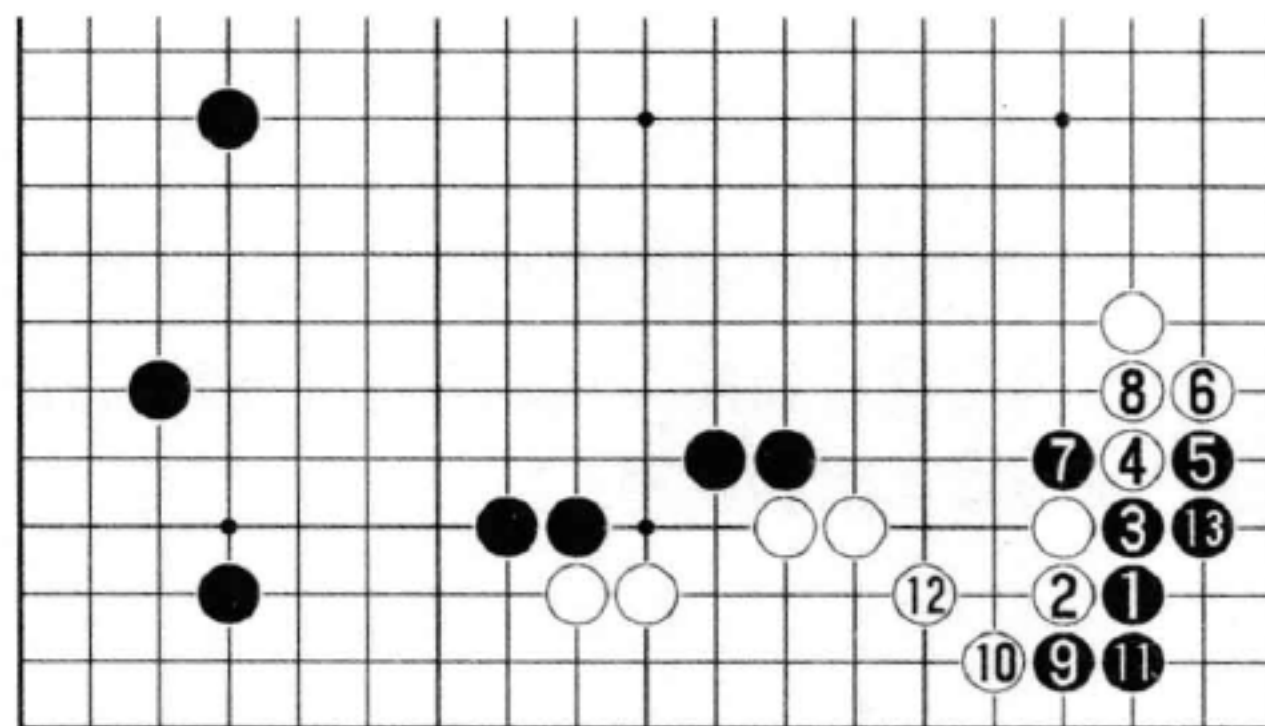
黑 1 斜一路镇后，白 2 至黑 7，是黑的预定计划。



2 图 *

3 图 (三三)

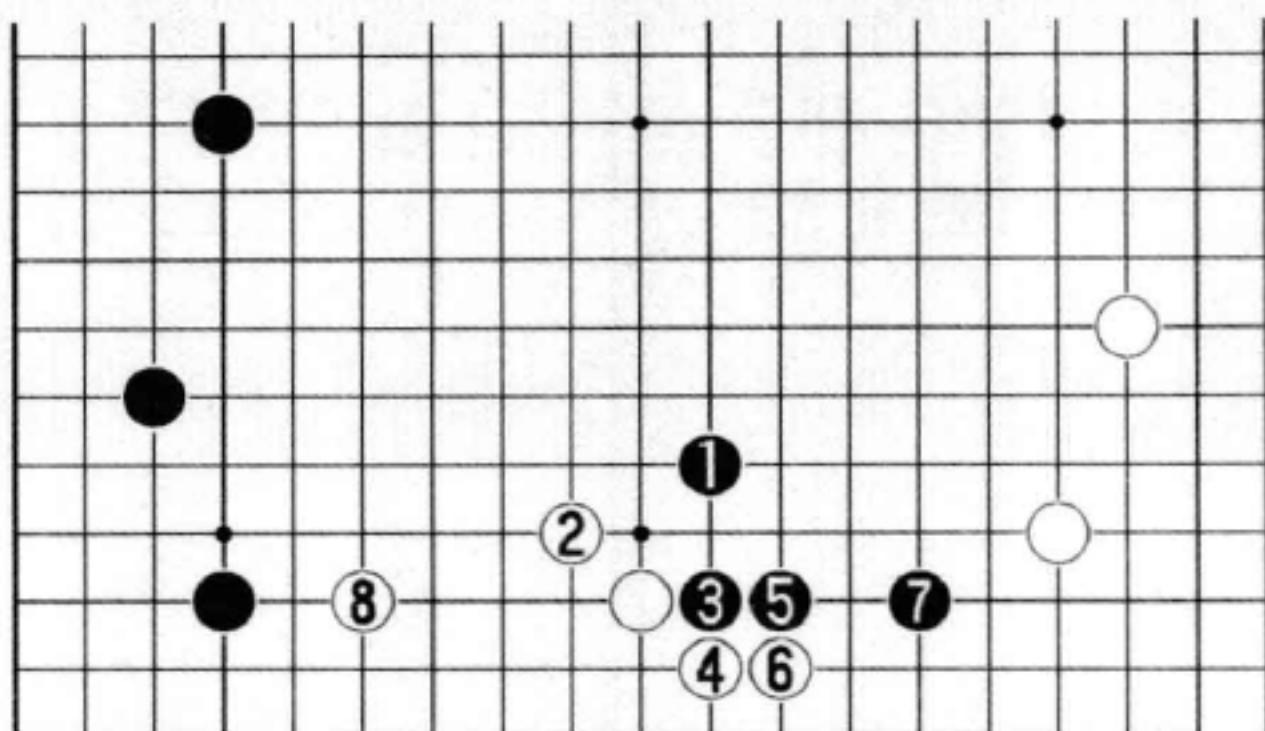
尽管白棋变得坚实，但三三空虚，尚有打入的手段。



3 图

4图（反击）

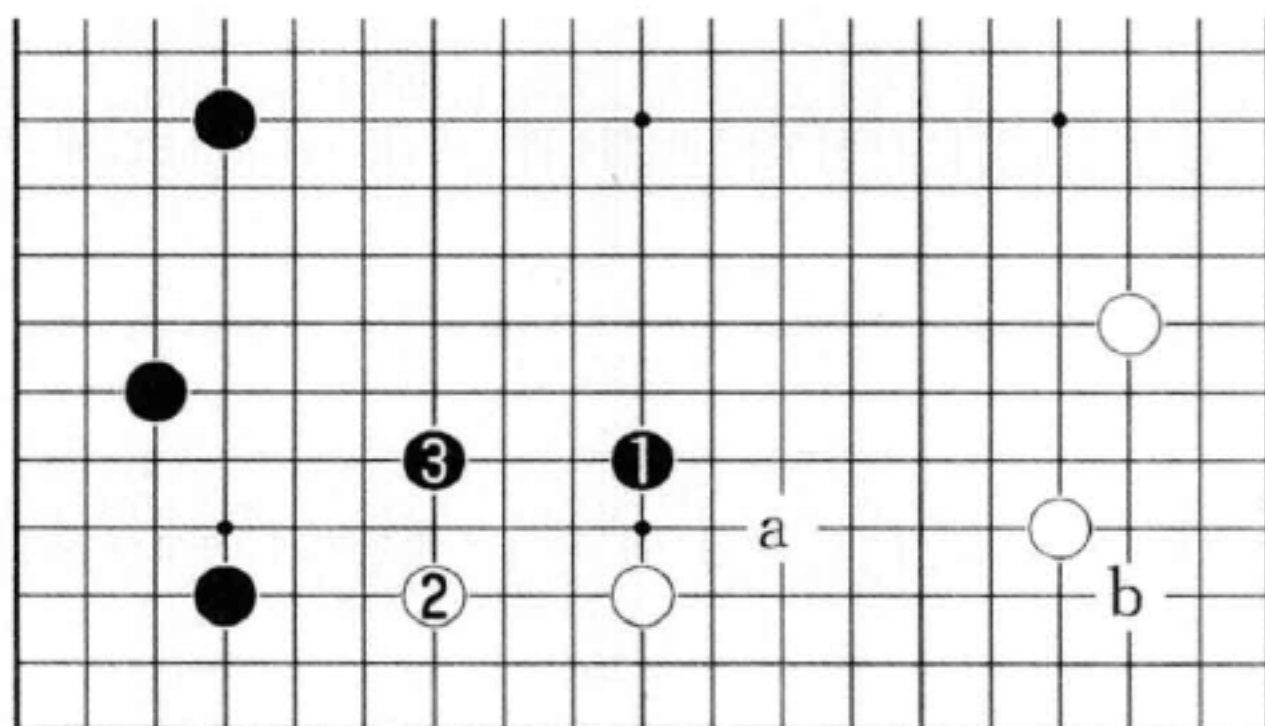
白若嫌2图有落入黑圈套之虞，则可在2位反击，至白8是双方必然的应接。



4图*

5图（镇）

黑若觉得斜飞镇太深，则可于1位平稳地镇。白若a位飞应，则黑b位点三三，黑好调。故白在2位拆二，黑3再镇，这样粗线条地行棋颇为有趣。

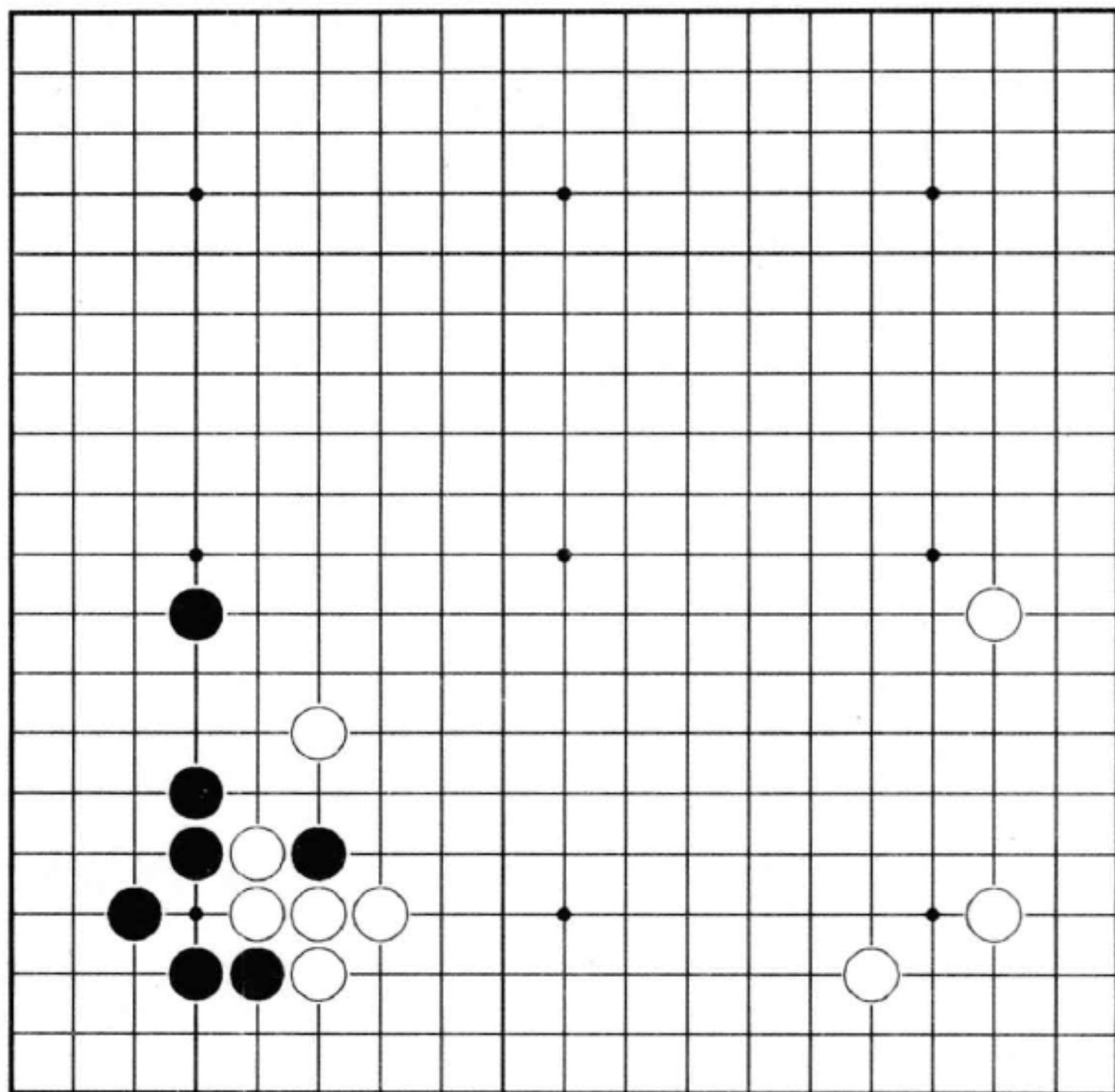


5图

〔要点〕

上面所列举的仅是变化图中的几例。黑若能实现2图中的预定计划，那自然是称心如愿，其乐陶陶。因此，白若能慧眼洞察，识破黑棋计谋，就会按4图的下法，进行反击。这就变成互消模样的棋了。

第 16 型



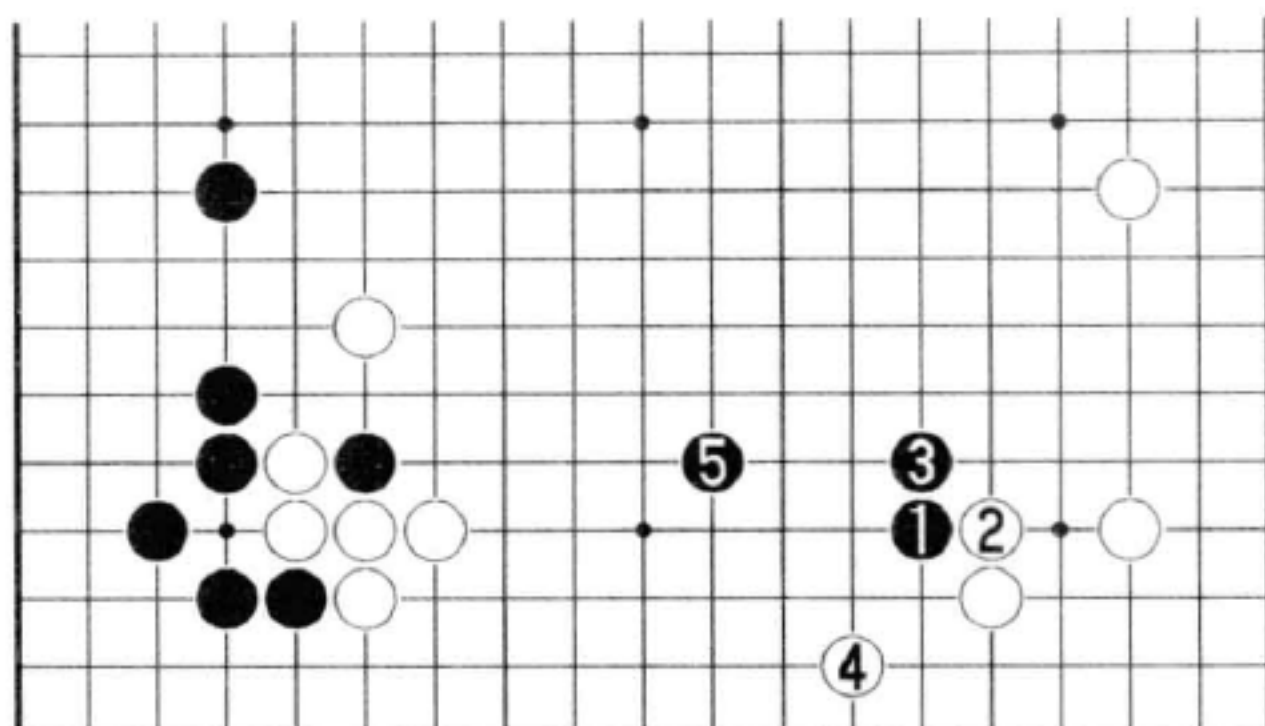
黑 先

侵削如此宏大的白棋模样，究竟应该在何处着手呢？这就不清楚了。

恐怕可以这样说，就这个局部而言，是得不出“只此一手”的正解吧。因此，本型的主题是：“探索有力的侵削手段”，侵削要以重要、开阔处为目标。

1 图（肩冲）

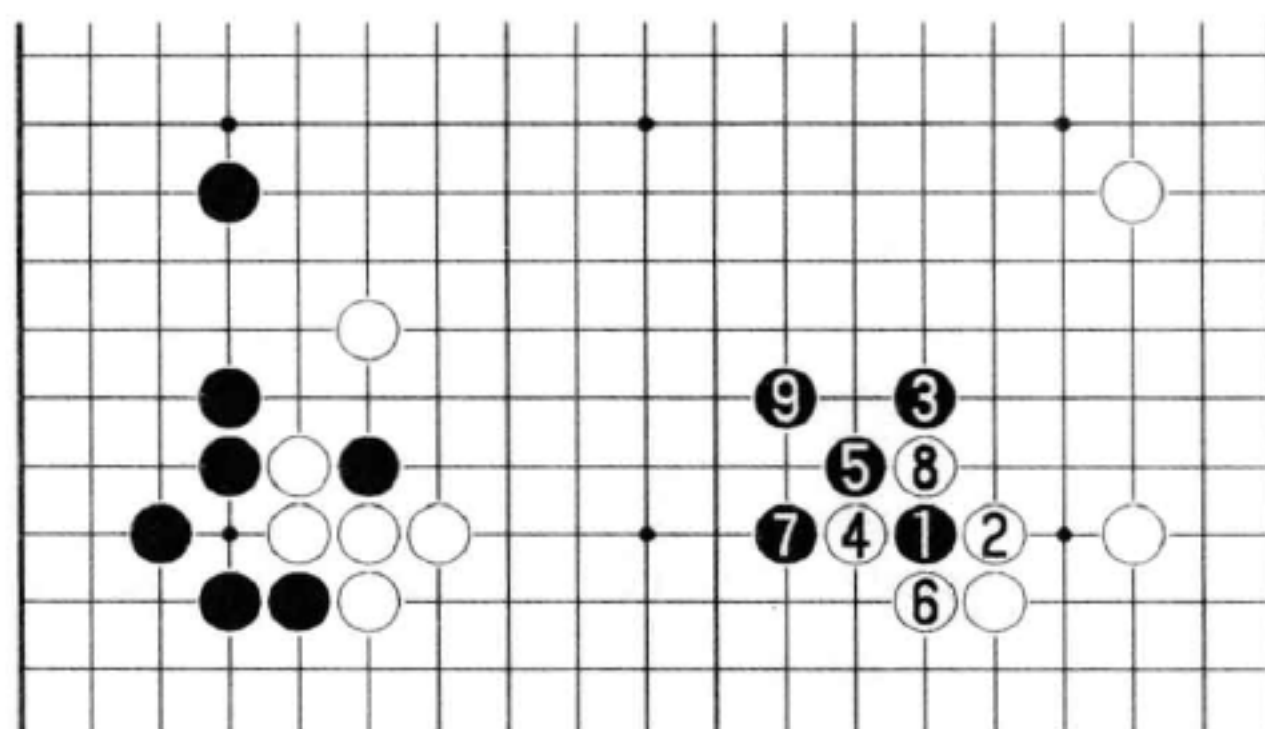
黑 1 肩冲有趣，以下至 5，黑形尚未稳定。



1 图 *

2 图（整形）

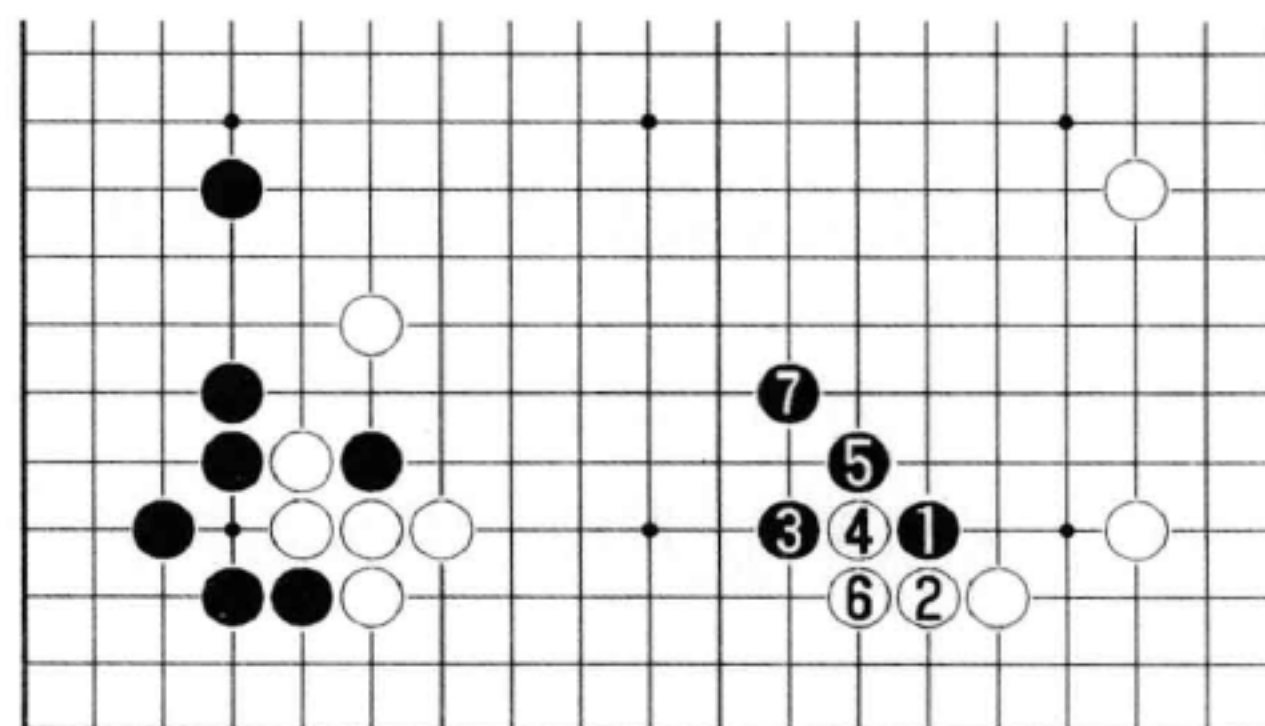
黑 3 跳轻快，白 4 夹后，黑 5 以下整形。



2 图 *

3 图（轻灵）

对白 2 爬，黑 3 跳以下至 7，黑也是轻灵的形状。之后，是白如何攻击的问题。

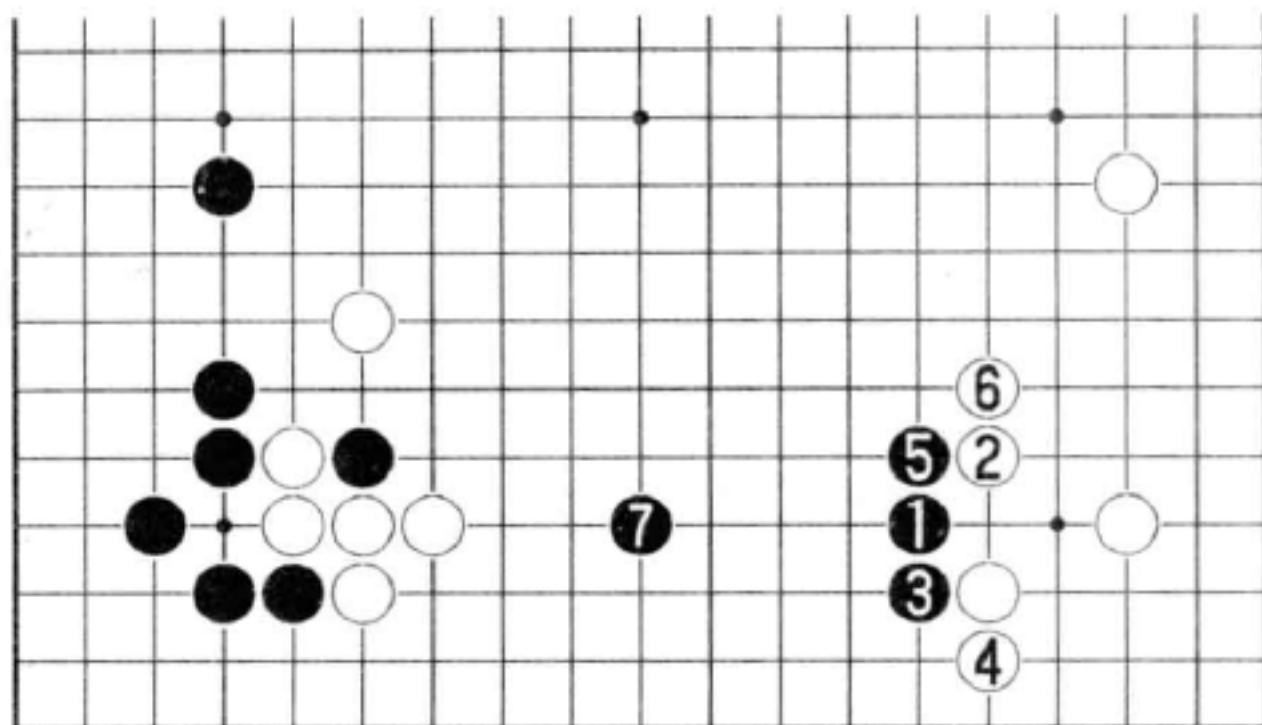


3 图 *



4 图 (简明)

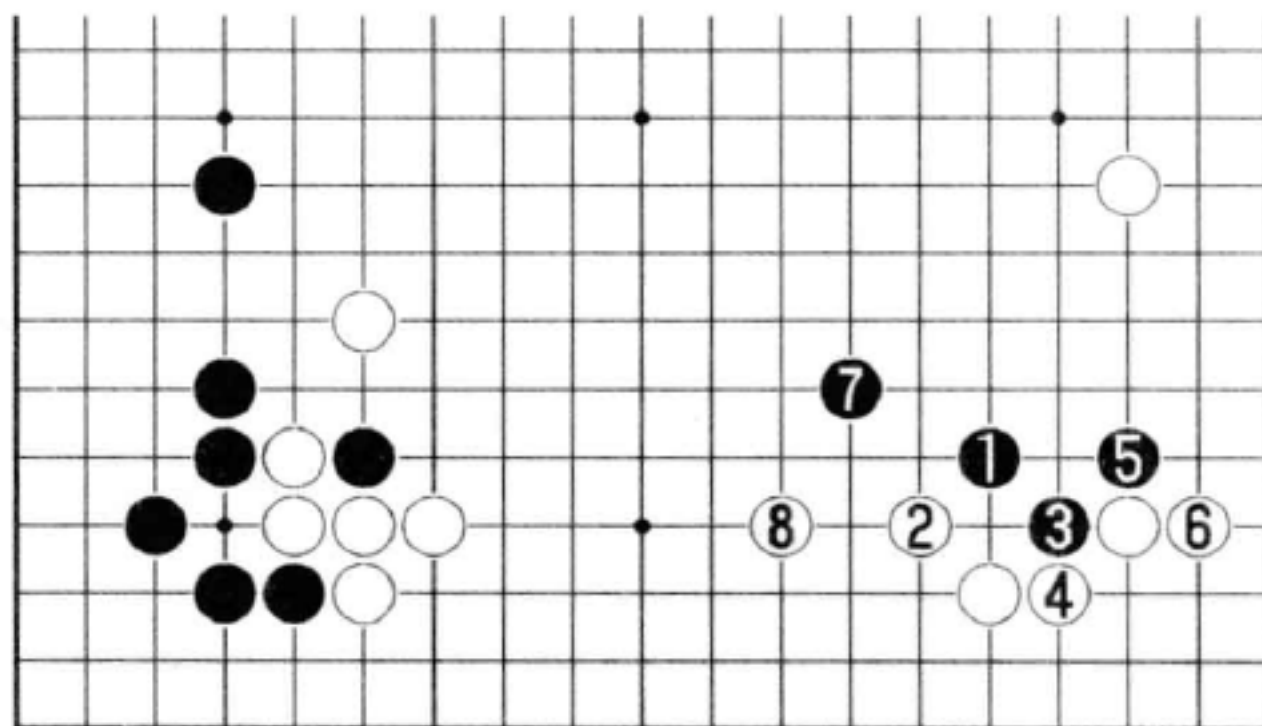
白 2 方向有问题。至黑 7，黑在白边大模大样地建立了根据，白无能为力。



4 图

5 图 (偏)

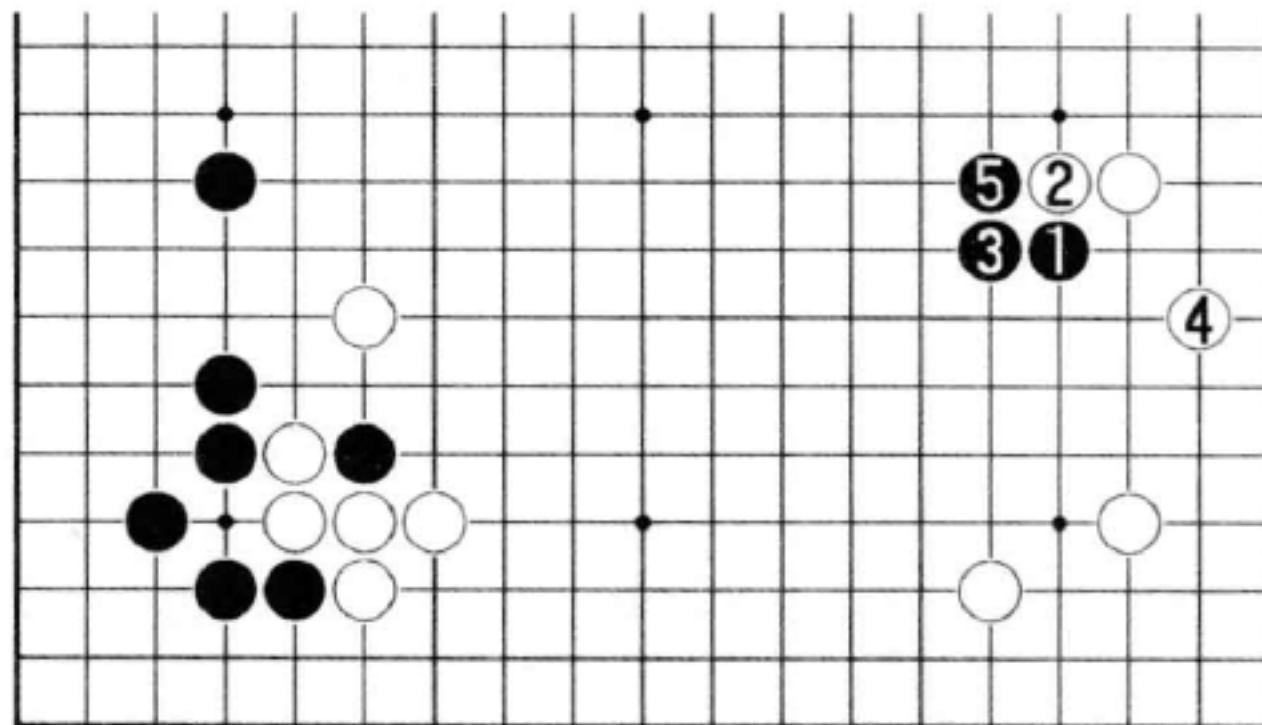
此形，黑 1 镇，选点不好。让白在广阔的下边围地成空，黑的下法有问题。



5 图

6 图 (无趣)

黑在 1 位肩冲也没有对准白模样的基本部分，因此，侵消的价值不大。



6 图

7图 (太强)

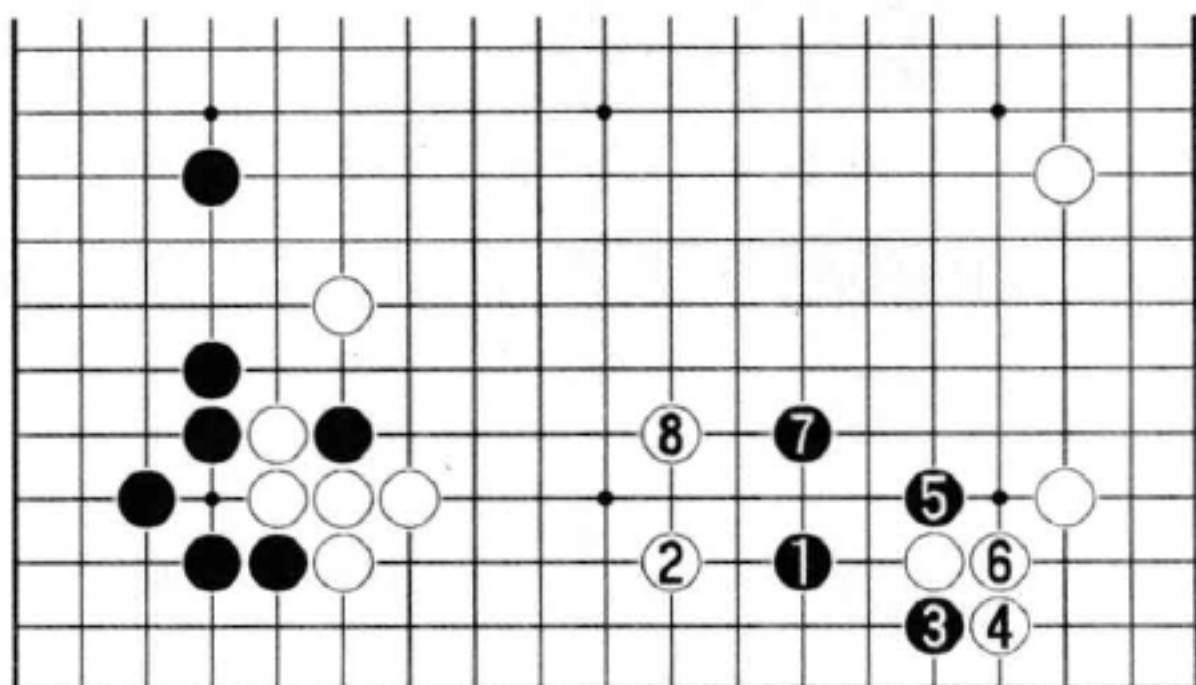
黑1打入毕竟太深了。白2夹攻以下至8，黑若能平安妥善处理倒也不错，问题在于，黑还是要受攻，也许将会殃及中央以至上边。

〔要点〕

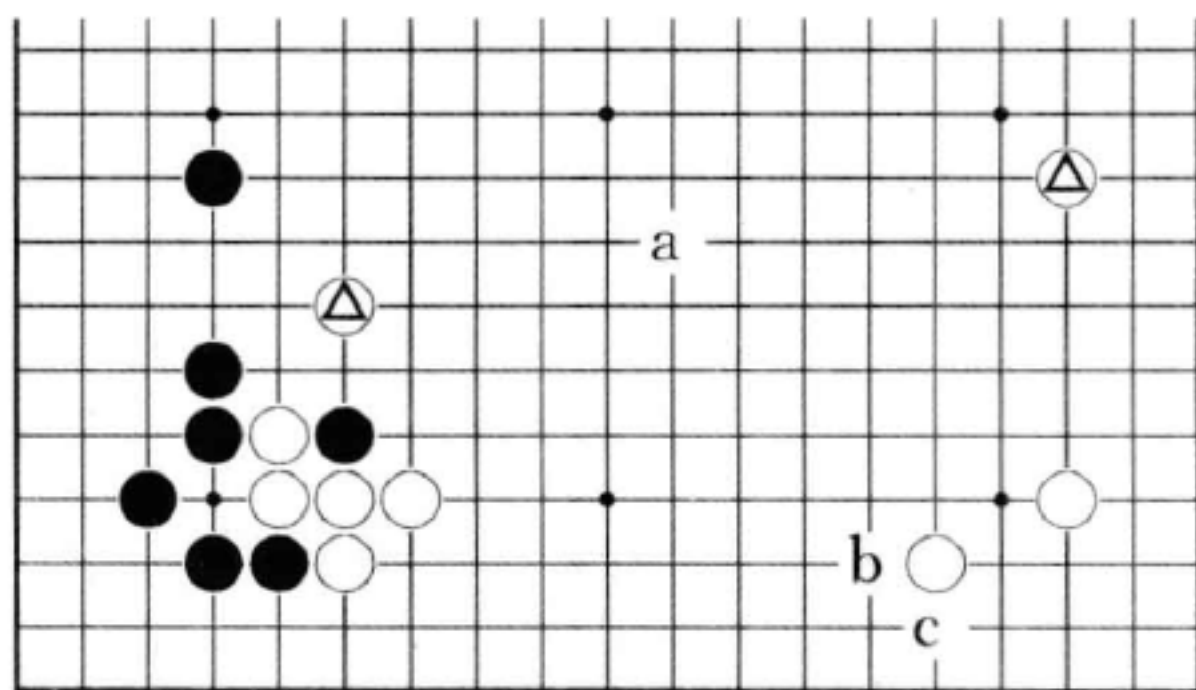
8图 (手段多)

有一种思考方法：侵消大模样时，“炸弹”宜投在大模样两边的对角线上。此形，a位正处在△两子的对角线上，因此，a位一带是侵消好点。但由于白大模样比较薄弱，故黑可以再深一些侵削。

黑棋侵削手段不限于1图，8图的b、c也可见机而作，此形局面开阔，黑棋侵削手段颇多。

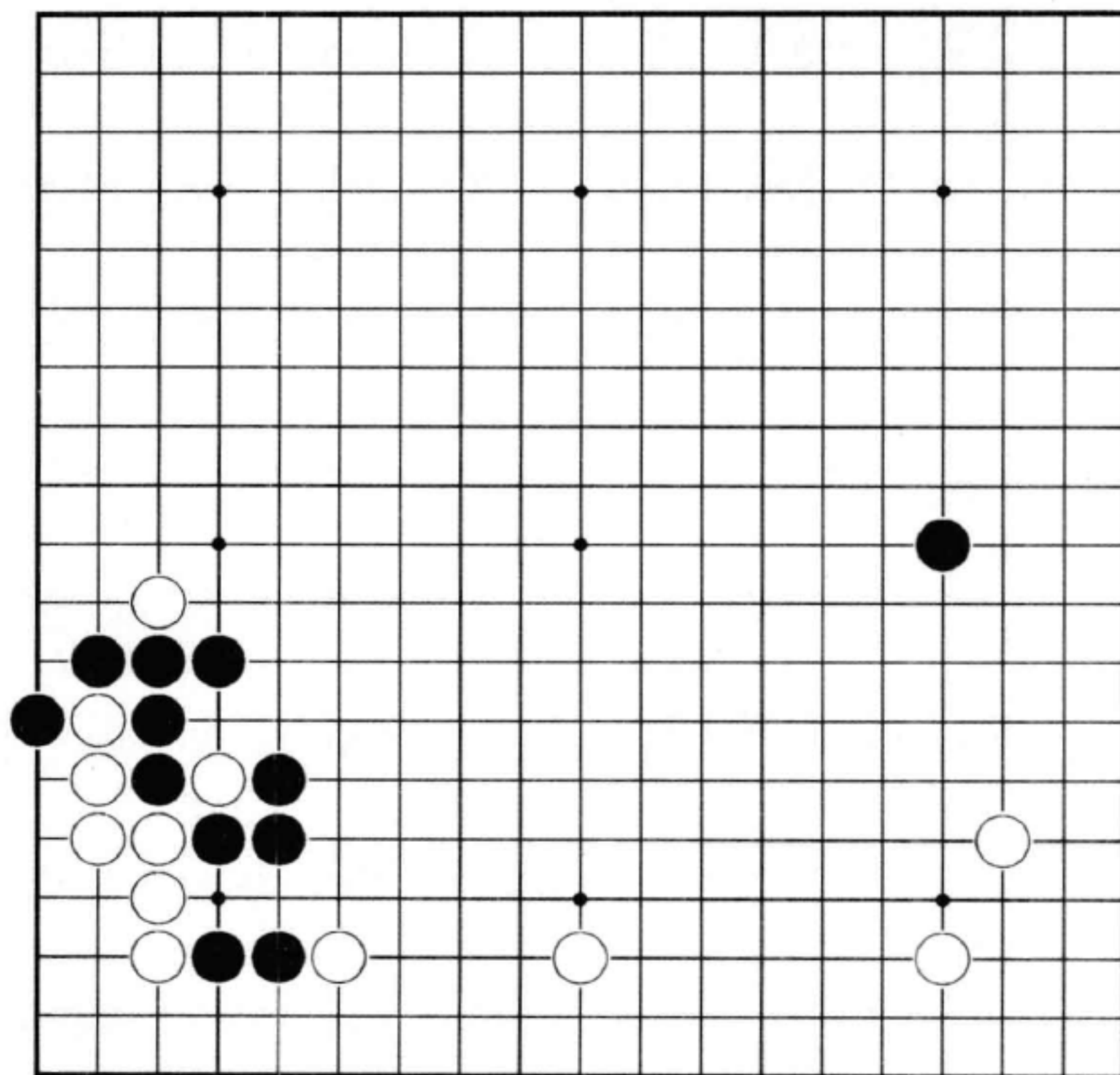


7图



8图

第 17 型

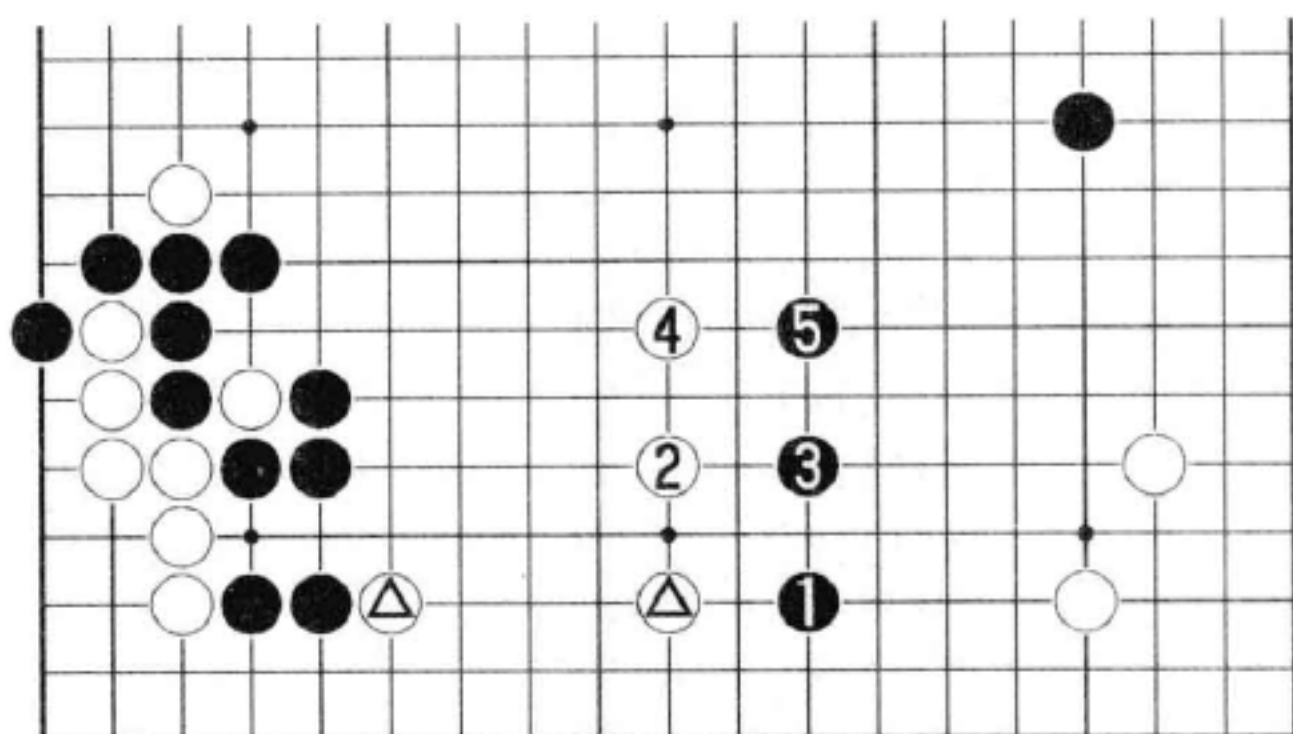


黑 先

上型黑棋的侵削手段有些模糊，本型可能很清楚。
对白的模样采用什么手段呢？请充分利用左下黑的厚势。

1 图（打入）

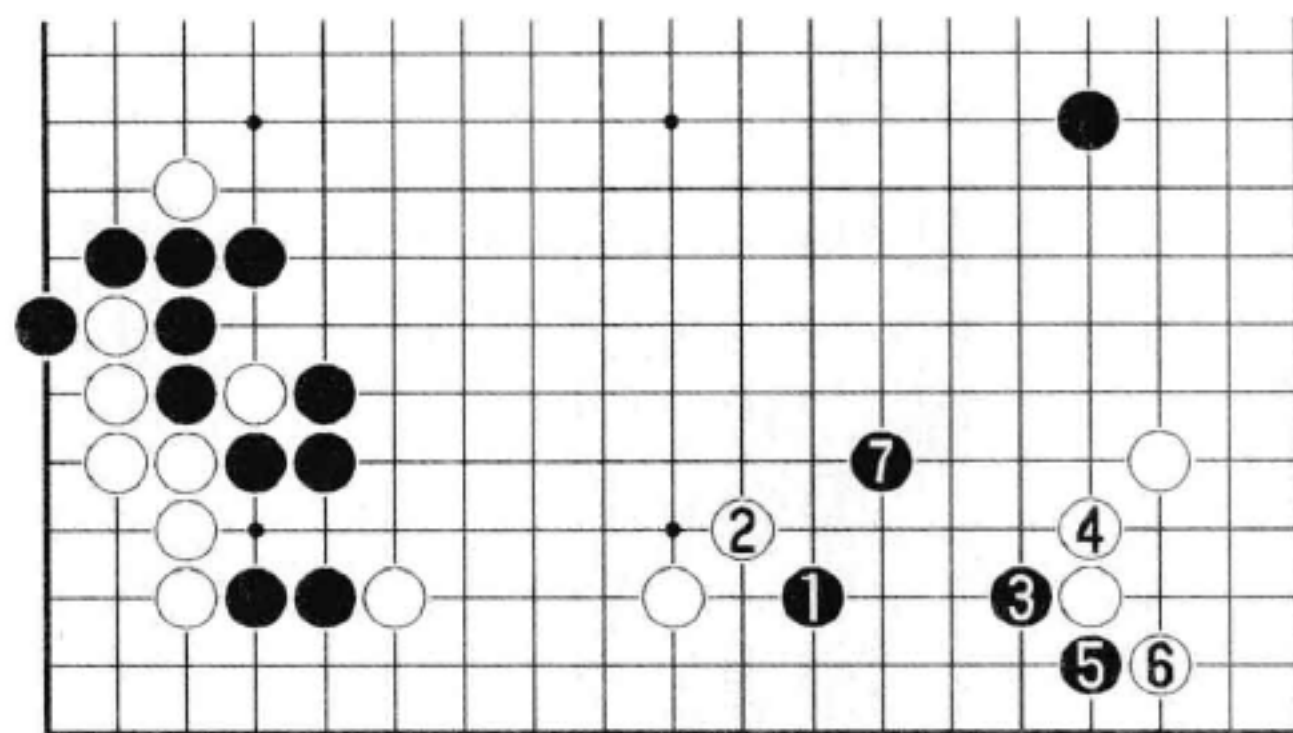
黑 1 打入是好手，目标是总攻△两子。以下双方连续向中腹关跳，黑有利。



1 图 *

2 图（攻势）

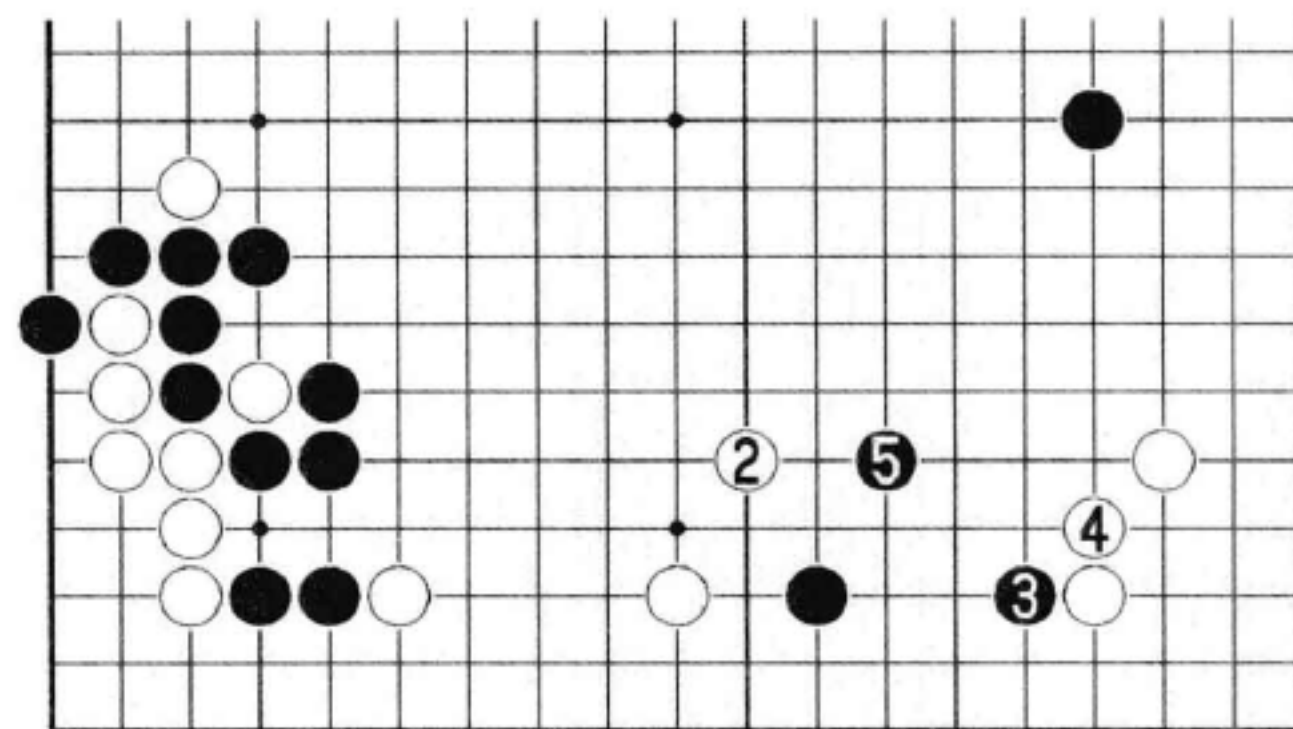
白 2 尖逼时，黑 3 以下是常用的行棋步调。黑棋形成攻势。



2 图 *

3 图（狙击）

白 2 若飞，则黑为 3、5 后，窥伺着攻击白棋的手段。

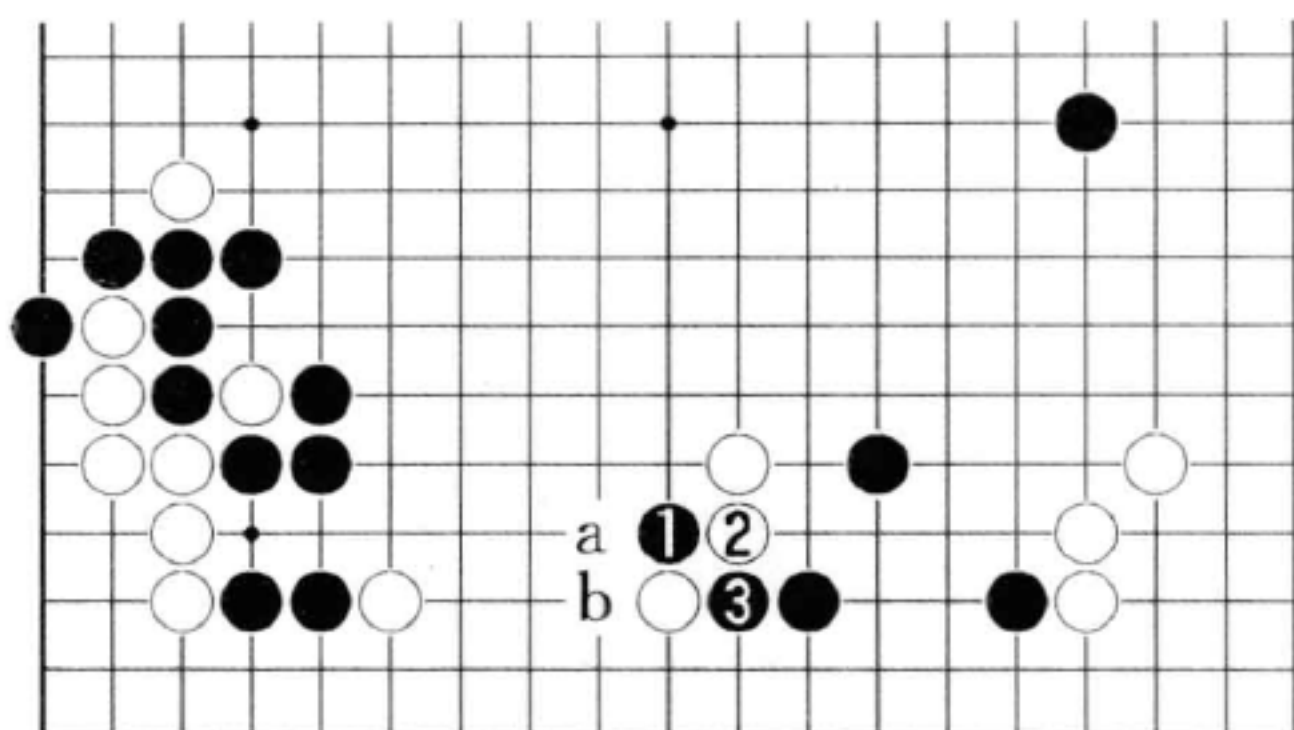


3 图 *



4 图 (强烈)

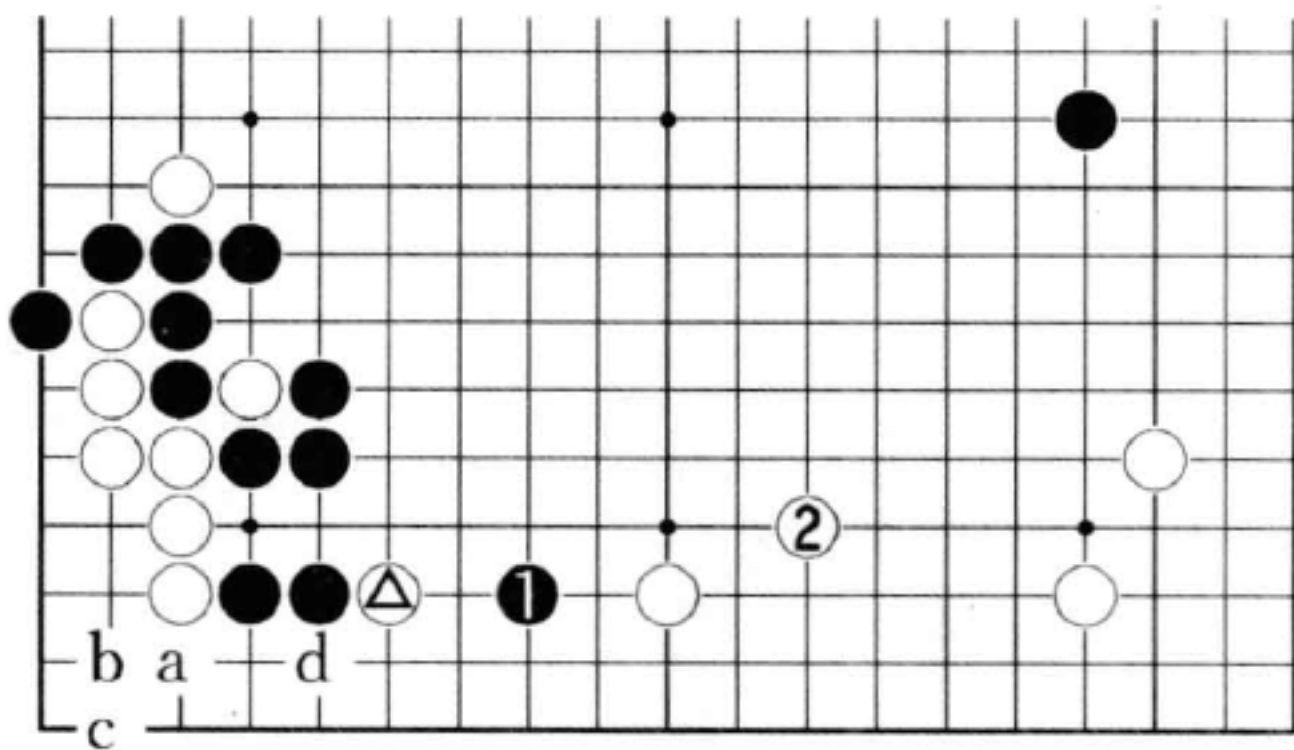
黑 1 跨出强烈。黑 3 断时，白无好应手。白在 a 位打吃不行，若在 b 位退，则势必苦战。



4 图

5 图 (失策)

黑棋最无聊的下法，莫过于 1 位的打入，仅仅是围吃△子而已，价值极小。白在 2 位围补，喜出望外，舒服至极。因为黑棋本来就有黑 a、白 b、黑 c 的打劫，或者是黑 a、白 b、黑 d 的先手立下，故黑 1 这种追逐蝇头小利的打入，真可以说是无聊透顶了。

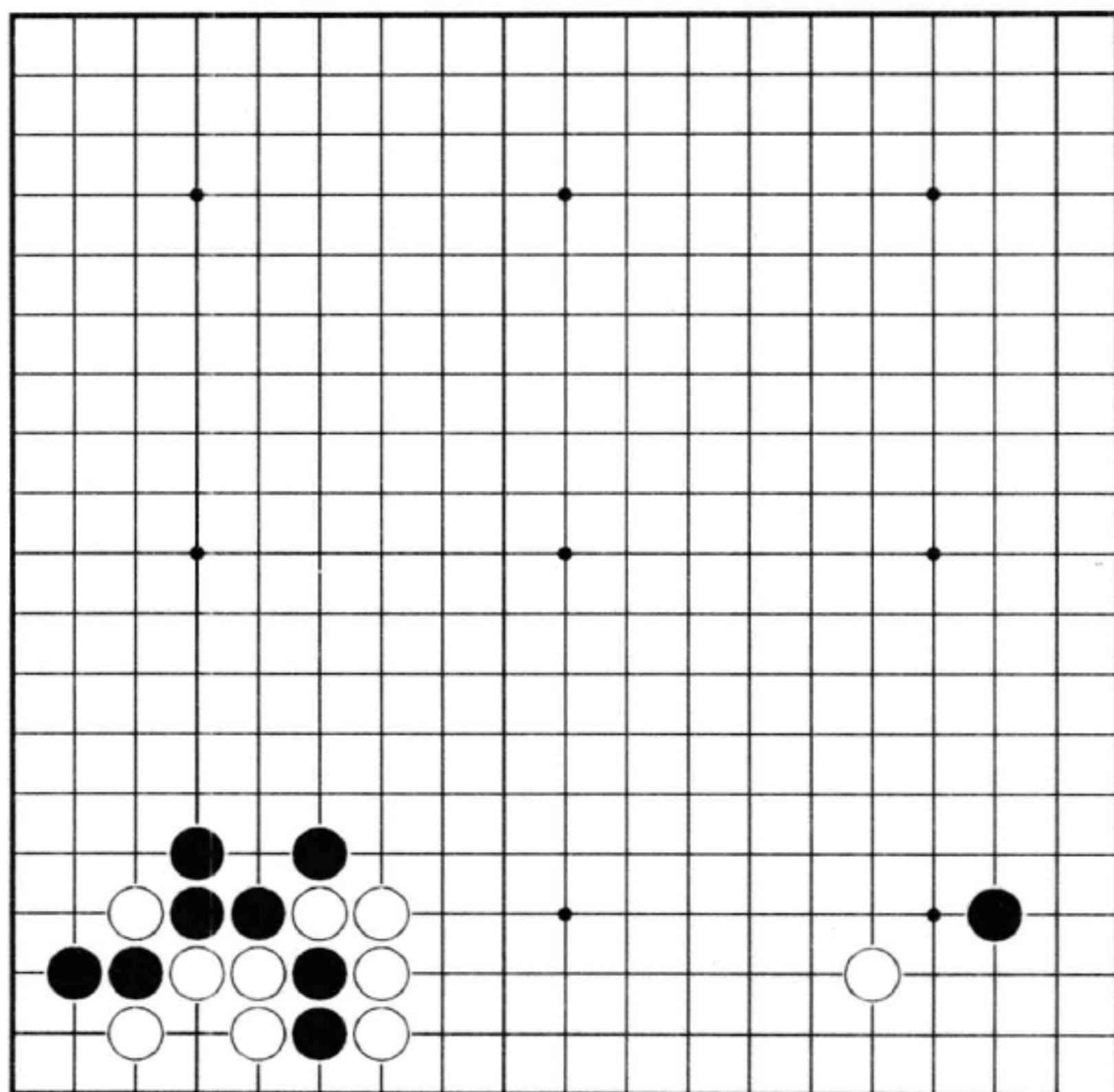


5 图

〔要点〕

黑棋的思考方法应该是：如何最大限度地利用左下厚势。为此，就要在 1 图的 1 位打入。黑打入后，白棋就变成弱子。

第 18 型



黑 先

本型下边白势非常厚，黑棋在拟定作战计划时，务必要考虑这一点。

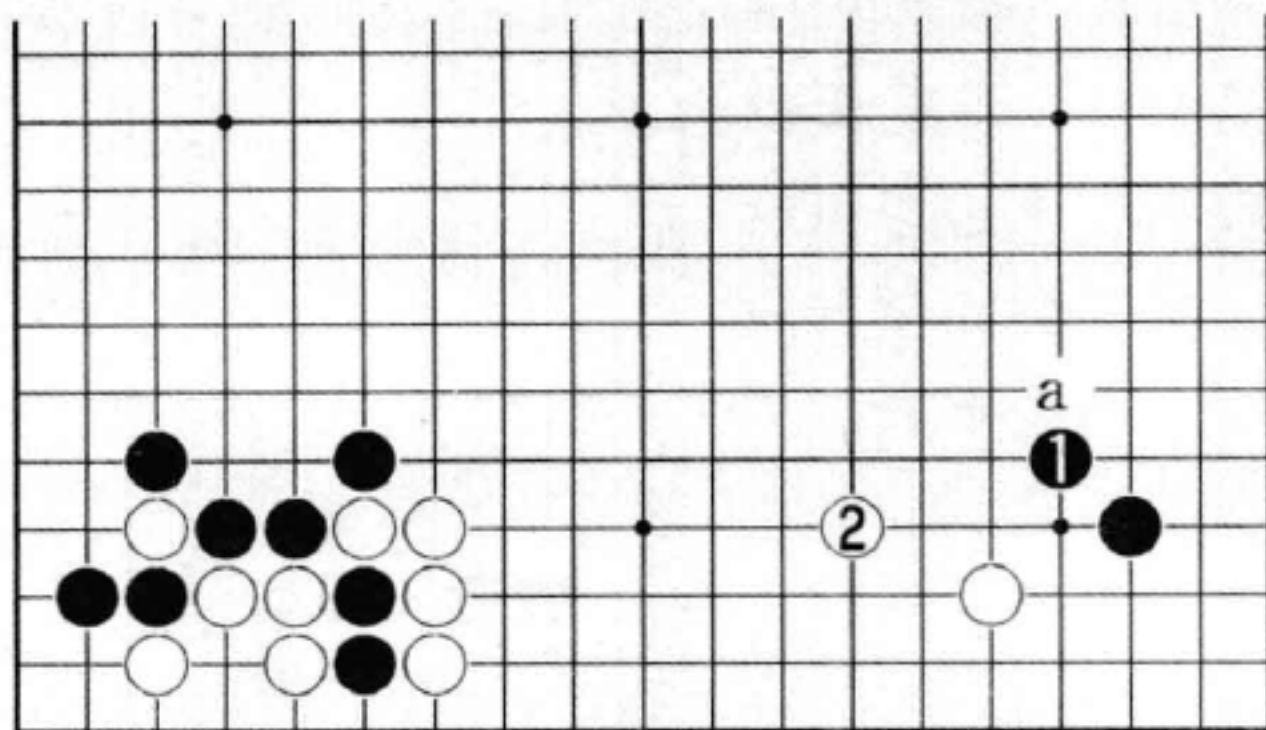
首先必须确定，是打入还是从远处侵削。

棋谚云：“莫近厚势”。



1图 (正着)

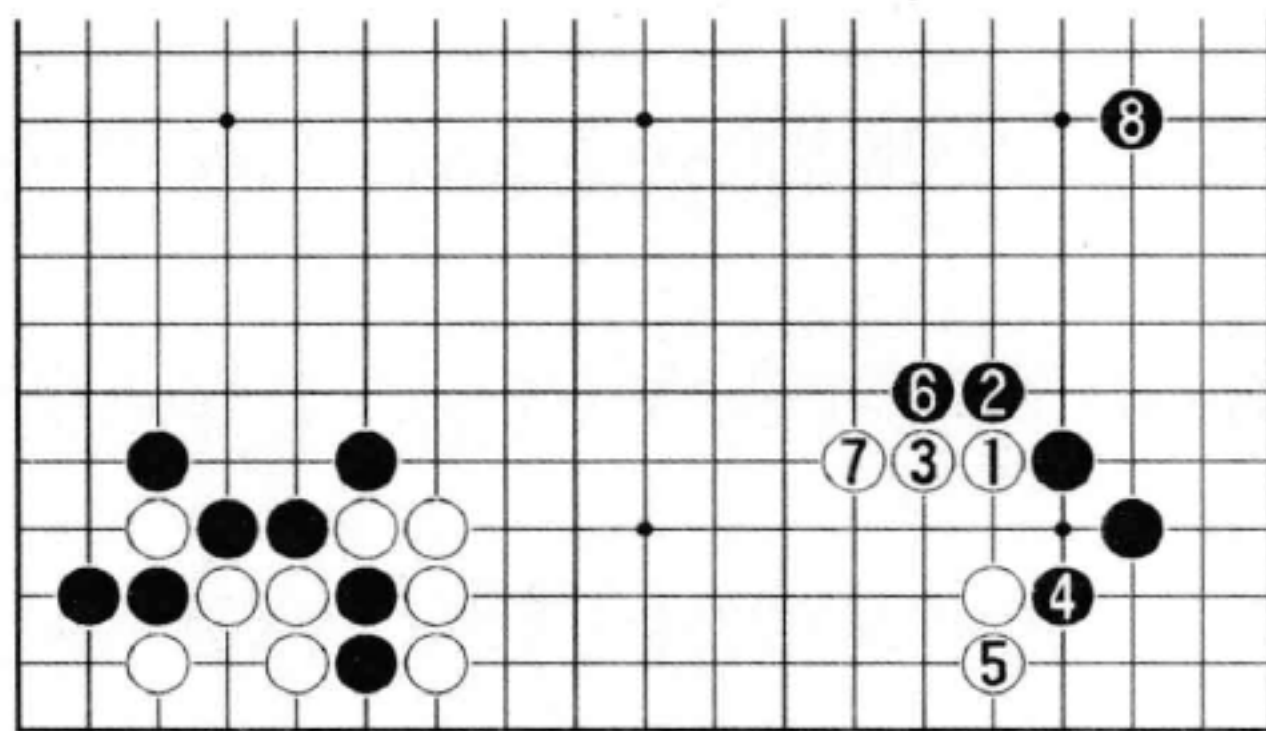
黑1小尖是正着，敦促白棋在2位围补，这是常规下法。黑1也可下在a位。



1图*

2图 (靠)

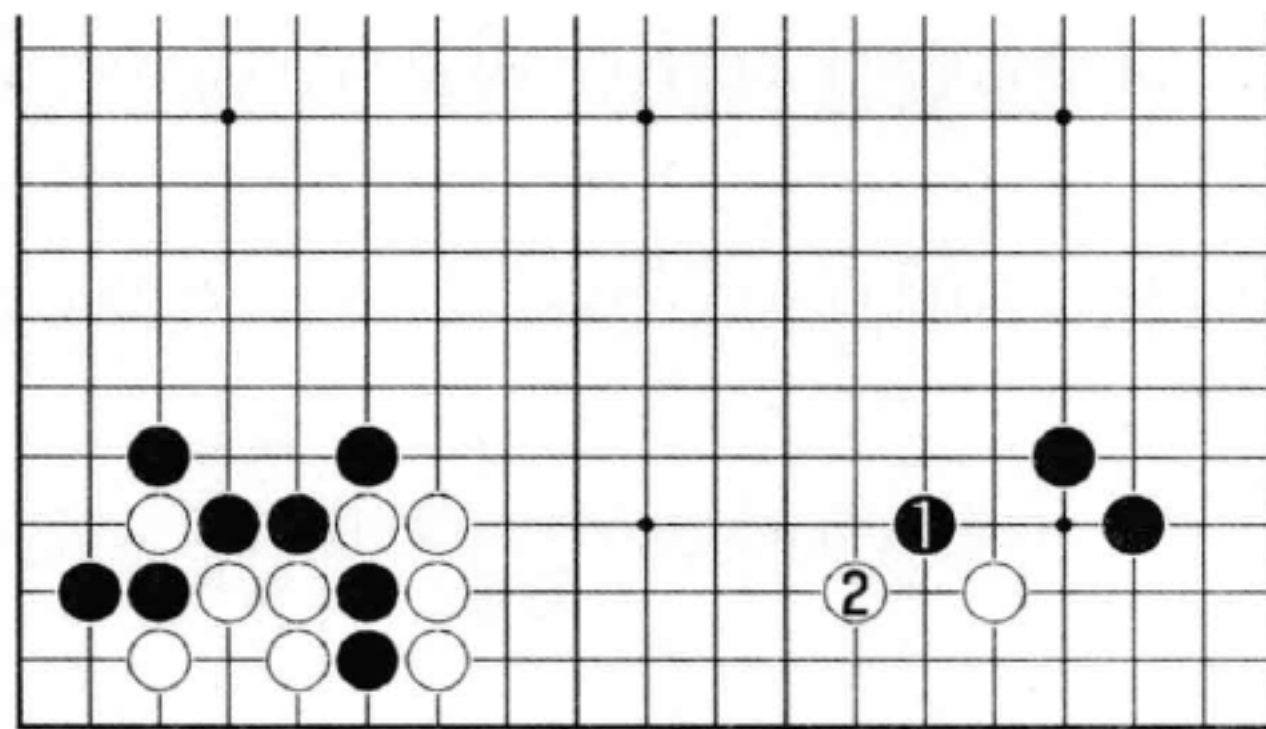
白也可在1位靠，以下至黑8告一段落。



2图

3图 (苦)

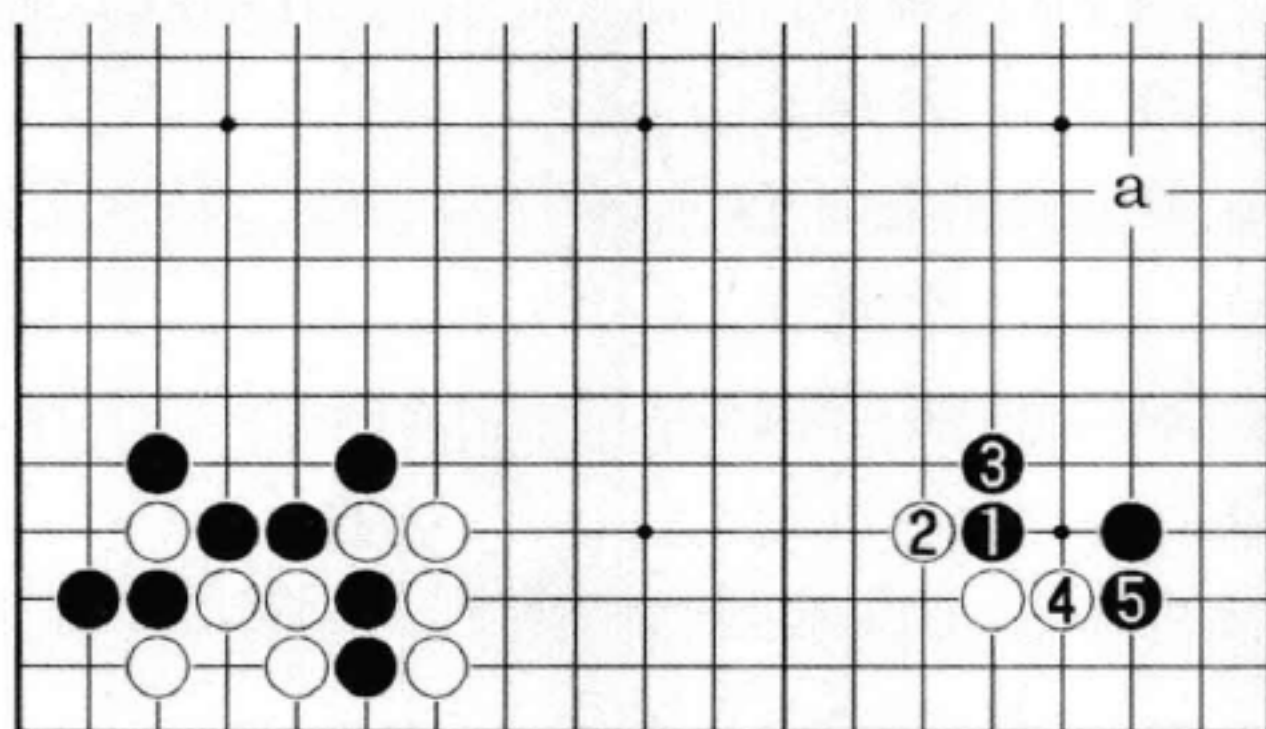
1图中，白若不在2位补，则黑在1位飞压，心情舒畅。白2处于低位。



3图

4 图 (有趣)

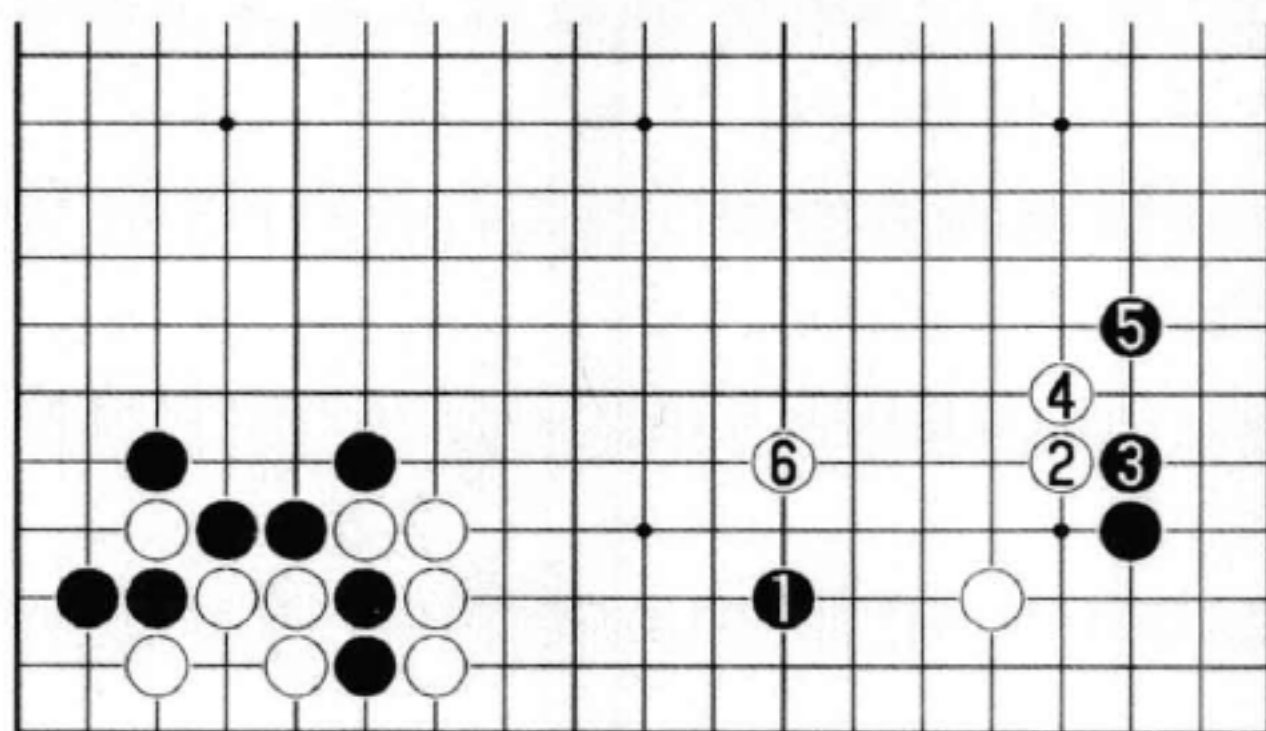
黑 1、3 靠长也很有趣。下边送白成地，黑强调 a 位方向未开垦的处女地。



4 图 *

5 图 (大恶手)

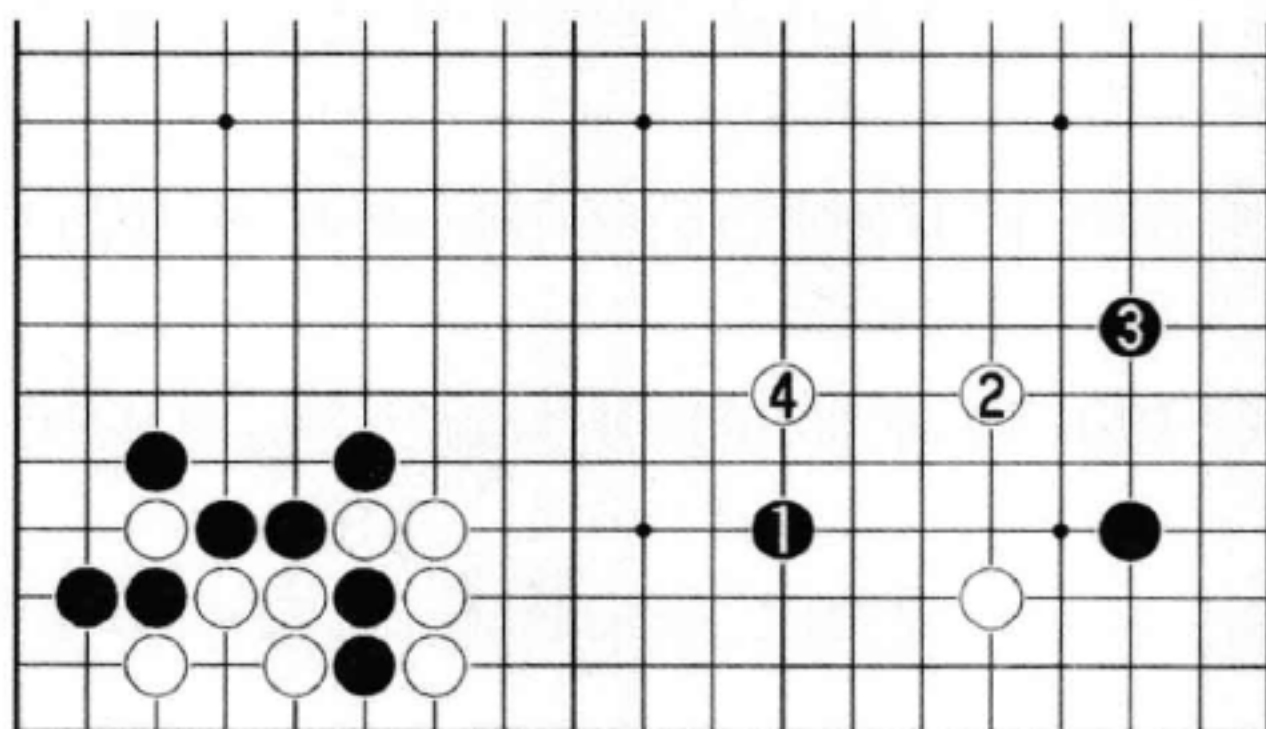
黑 1 夹击是大恶手。白 2、4 先手飞压后，再于 6 位罩。黑大坏。



5 图

6 图 (大同小异)

黑 1 高夹也不行。白 2、4 后，黑棋苦战。

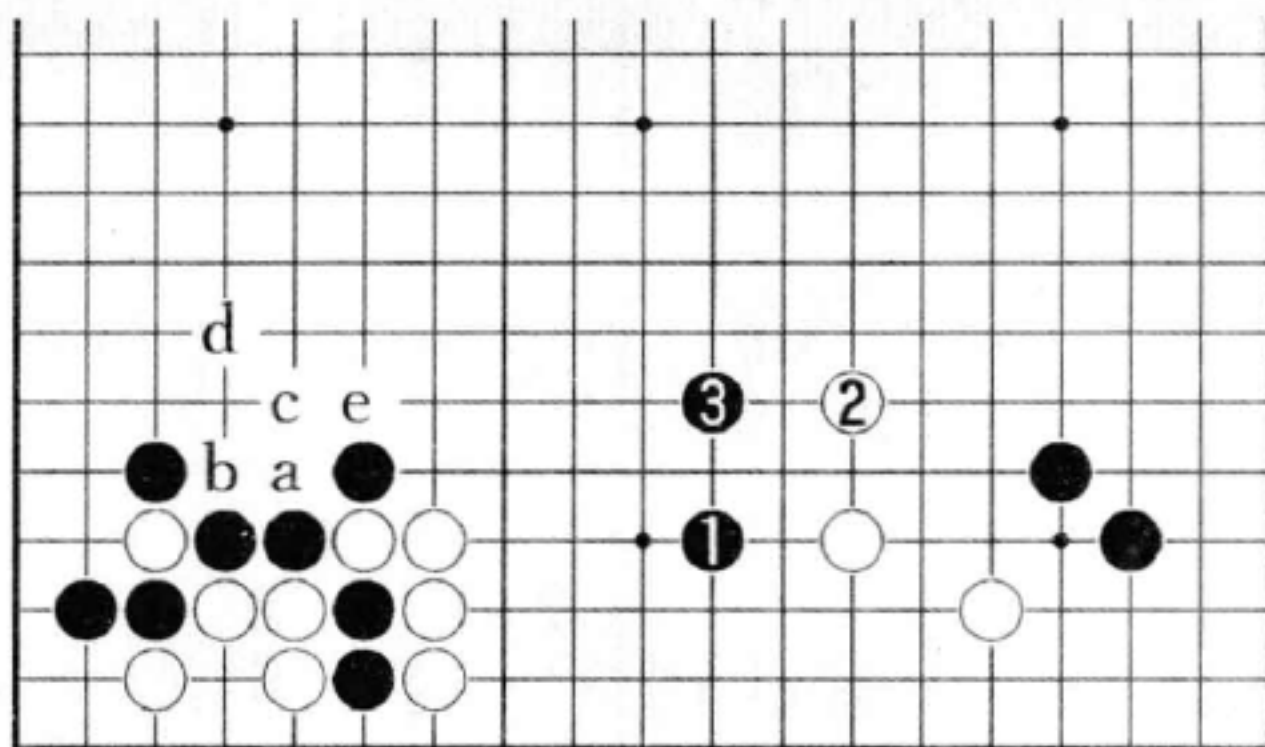


6 图



7 图 (贪)

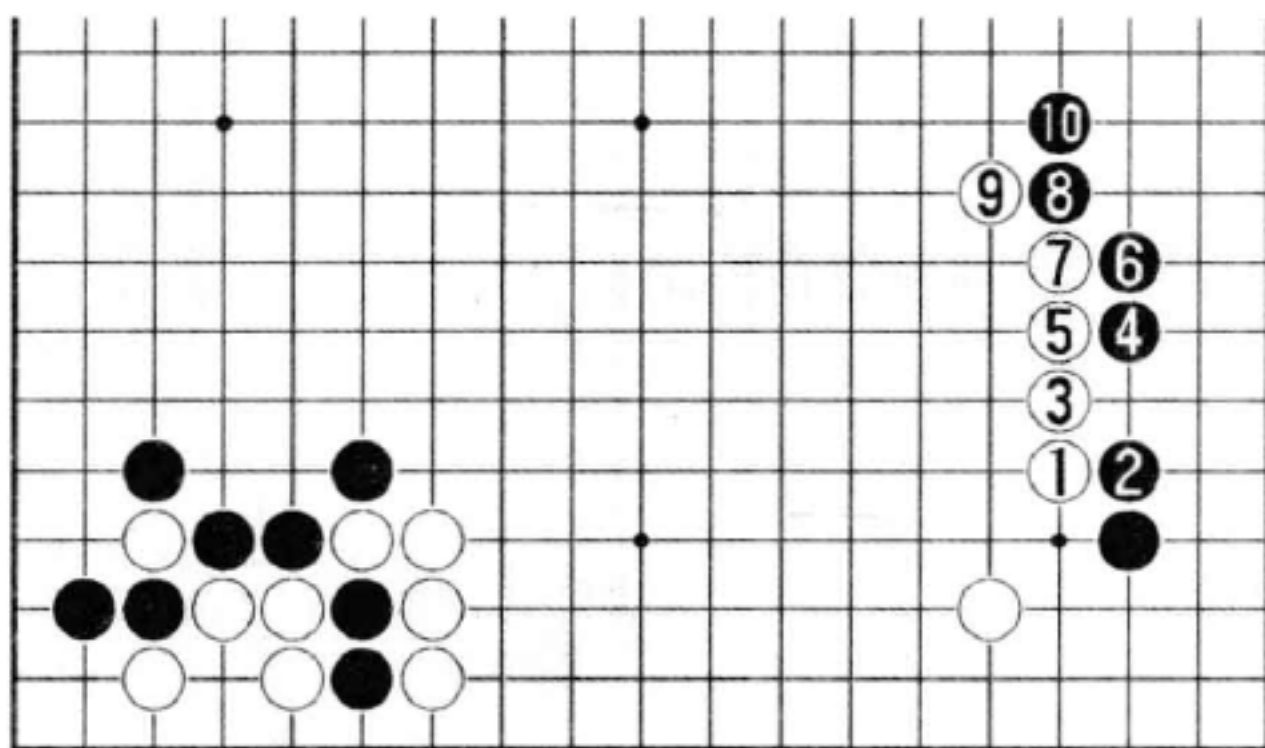
1 图之后，黑在 1 位打入是坏棋。黑 3 虽然跳出，但仍然是一个沉重的包袱。左下请注意，白棋有白 a、黑 b、白 c、黑 d 或者是白单在 e 位夹的手段。



7 图

8 图 (广阔)

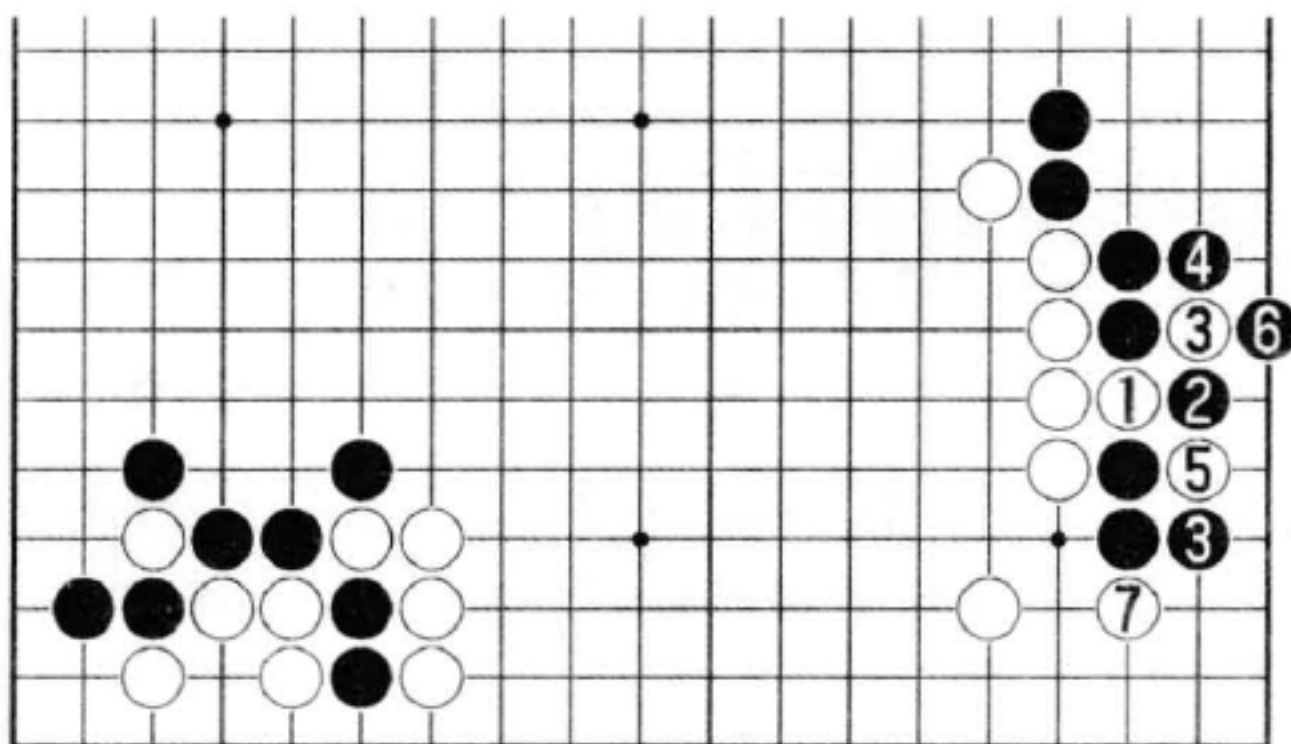
白 1 飞压张势，以下一气呵成。白局面广阔，模样深邃。



8 图

9 图 (先手利)

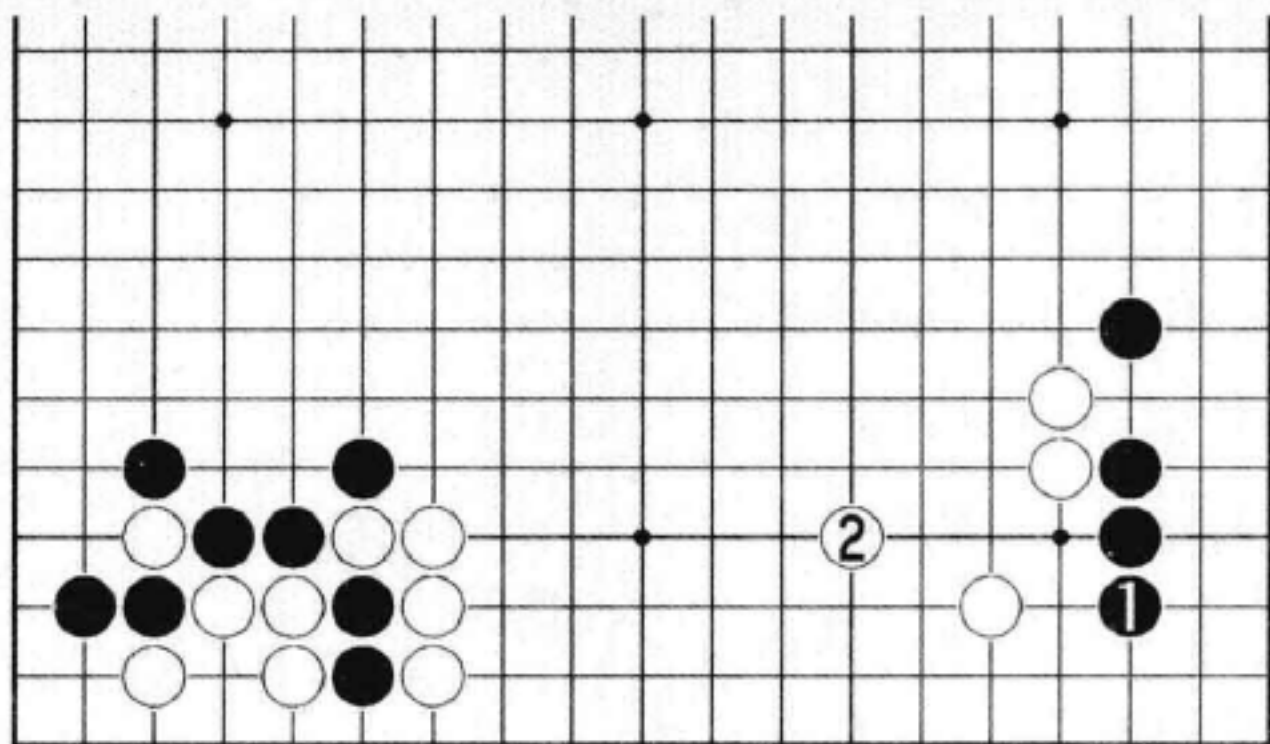
续上图，白 1 以下先手利，很大。



9 图

10 图（先手利）

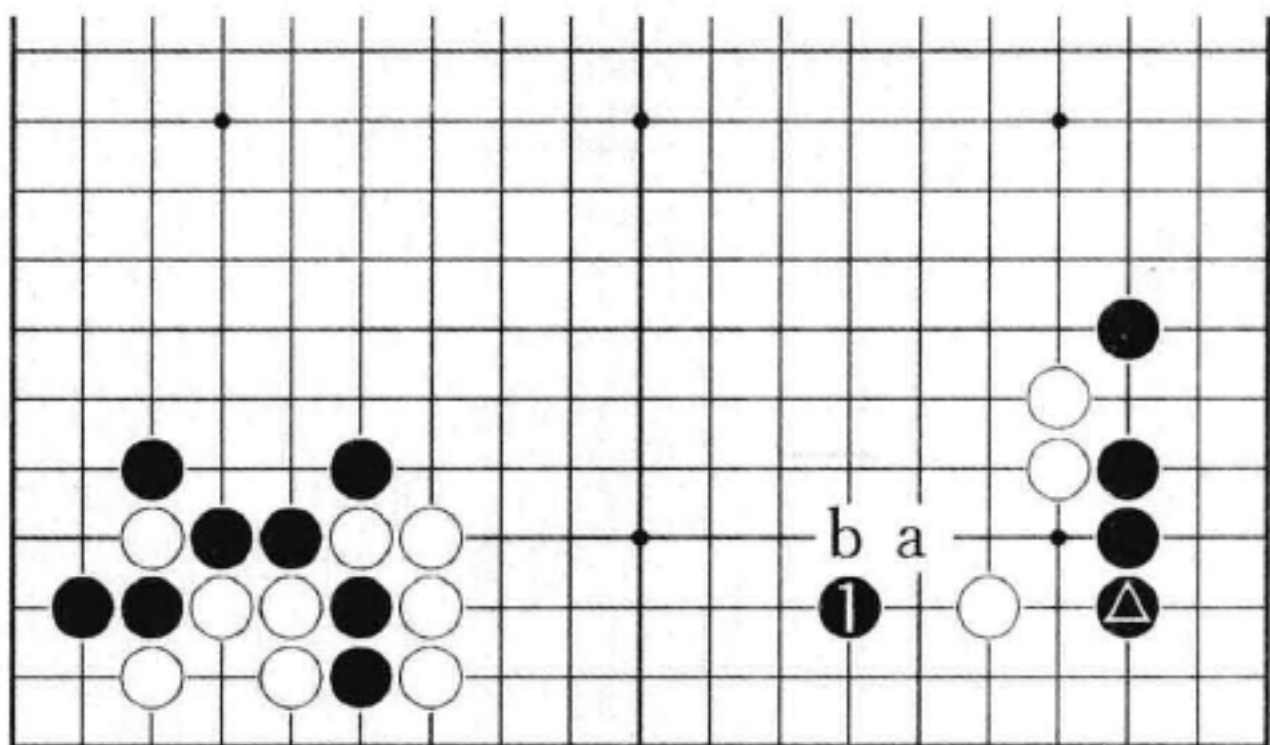
8 图中，白棋如果没有在 5 位以下定形，黑则在本图的 1 位并是冷静的好手。白大致要在 2 位补一手。



10 图 *

11 图（强烈）

上图白 2 若不补，因为黑已有 \triangle 子，故黑 1 打入强烈。之后，白 a 则黑 b。



11 图

〔要点〕

本型是运用“莫近厚味”这一棋谚的极好例子。1 图中黑小尖是积蓄力量的好手。其用意是：迫使白棋用厚势围空，促白重复。

1 图、4 图中，黑棋懂得厚味和模样的作用，故不在下边白厚味处着手，而把目标放在开阔的右边。黑行棋方向正确，着法贤明。