

圍棋教室

(二)

實力的培養

坂田榮男 著

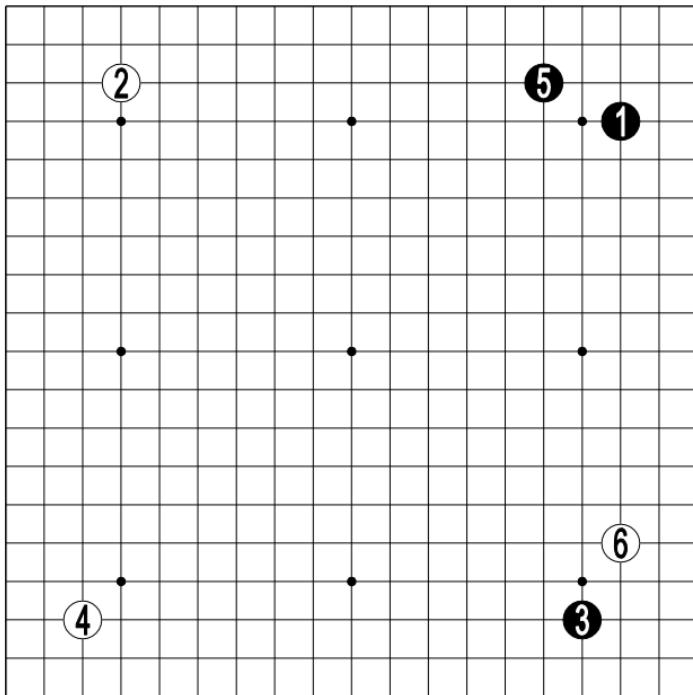
前 言

○這套小冊子選擇的實戰對局，內容極為豐富，每一本都有不同的主題，并配有多篇幅的解說。這項工作，是一種嘗試。

○這不是單純的實戰解說，還提出了很多實戰中派生出來的問題。這套小冊子的寫作宗旨是：探討實戰中經常出現的形，使每個主題都能馬上用於實戰。

○這也可以叫做“綜合圍棋講座”。如果這套小冊子能使您多少把握住實戰的脈搏，本人將感到萬分榮幸。

名人 本因坊榮壽



第1谱 (1-6)

第 20 期本因坊戦第 1 局

黒 九 段 山部俊郎

白 本因坊 坂田榮壽

佈局篇

第 1 谱 (1-6) 解説

黒 5 小飛締。

白 6 也有高一路高挂的。

这要看各人的风格。

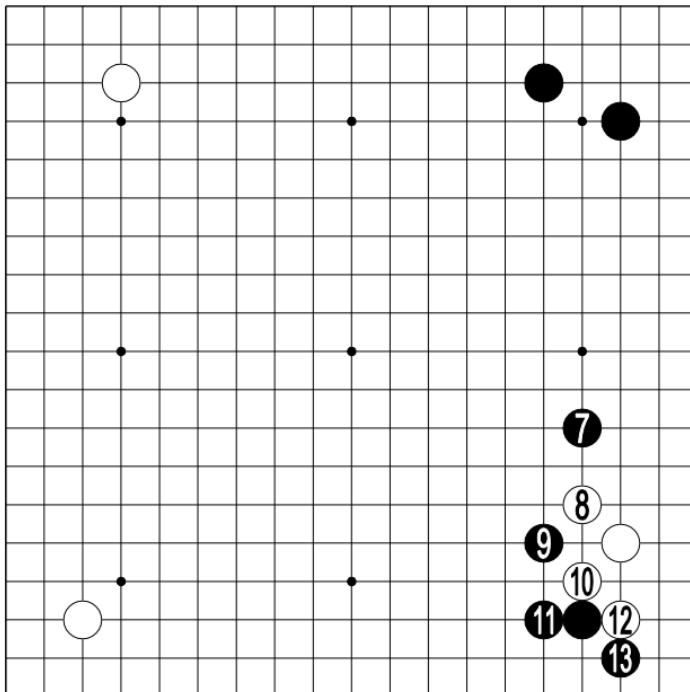
第2谱 (7-13) 解说

黑 7 的二间高夹一度风行一时，现已成为固定定式。当然也有采用低夹的。

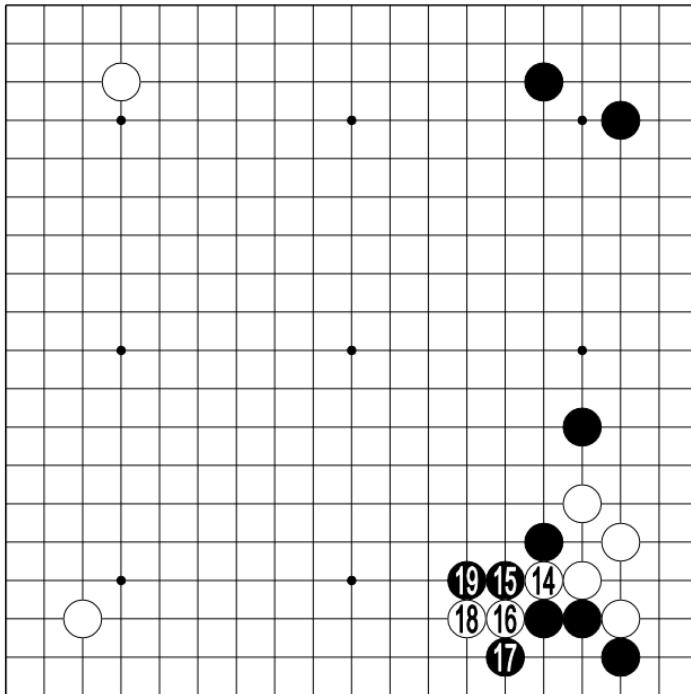
黑二间高夹时，白在 8 位小尖，是最通俗的应手。

黑 9 导致复杂局面。这是比较新颖的应手。

白 10、12 之后，黑在 13 位扳，真的复杂起来。



第2谱 (7-13)



第3谱 (14-19)

第3谱 (14-19) 解说

白 14 冲，黑 15，白 16
非断不可。

黑 17 从下面打。黑 19 压
正是黑所希望的。

这里还没有定型，或者
叫做未定型定式。正因为如
此，就要求黑白双方的应接
一定要慎重。

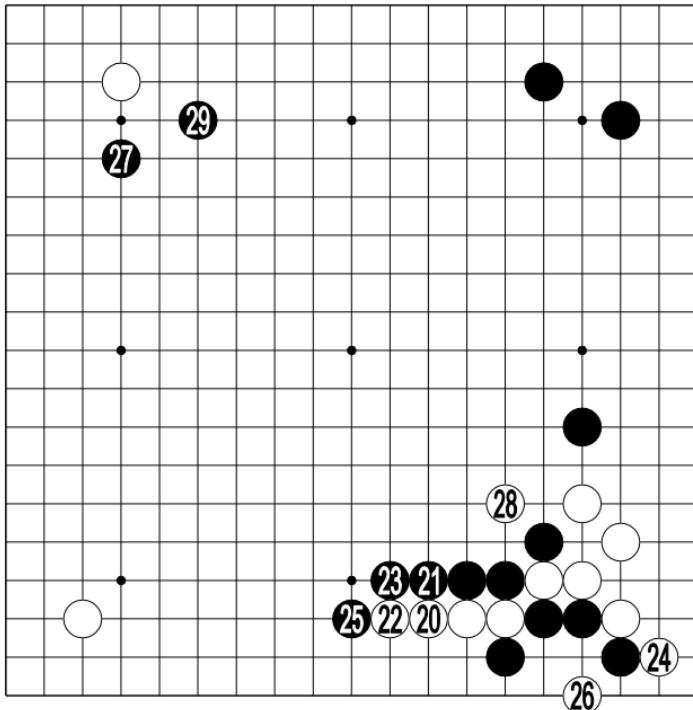
没想到，这局棋竟从这
个角一下就进入了中盘。

第4谱 (20-29) 解说

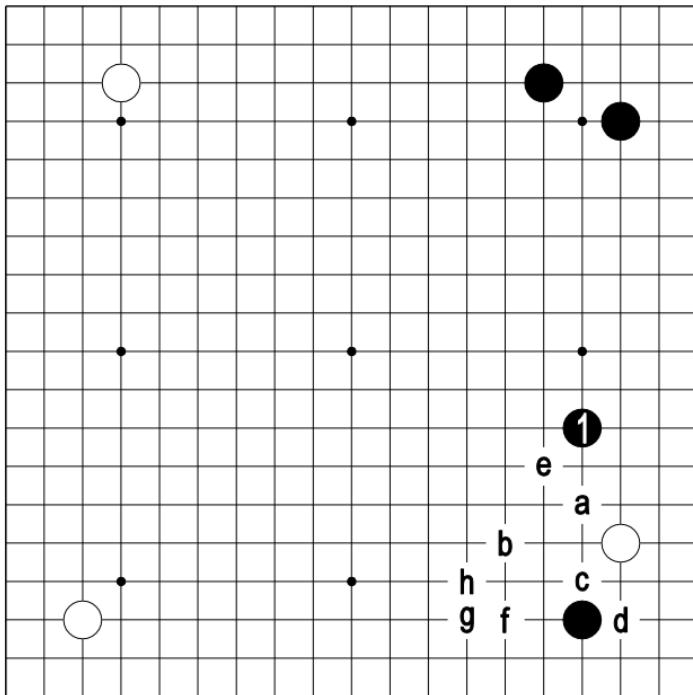
黑 23 压，白 24 反击。
到白 26，出现了意外的变化。

白 28，好点。不能让黑
得到 28 位的虎，否则，会显
得黑棋在布局阶段过于畅
快。至此为止，包含了很多问
题。

让我们以定式为中心，
尖锐地剖析一下本局的序盘
战斗吧。



第4谱 (20-29)



基本图 1

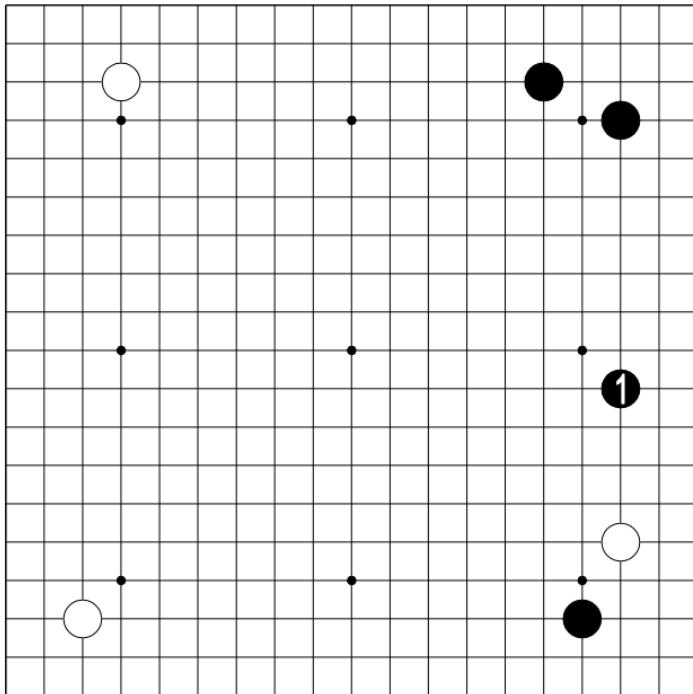
要点 1：二间高夹（白的应手）

基本图 1

对黑 1 的二间高夹，白有若干应手。有必要先提一下这些应手。

这局棋，白是在 a 位尖的。此外，还有 b 位的二间跳，c 位的尖顶，甚至还有 d、e、f、g、h 等应手。

要根据周围棋子的配合来选择应手。

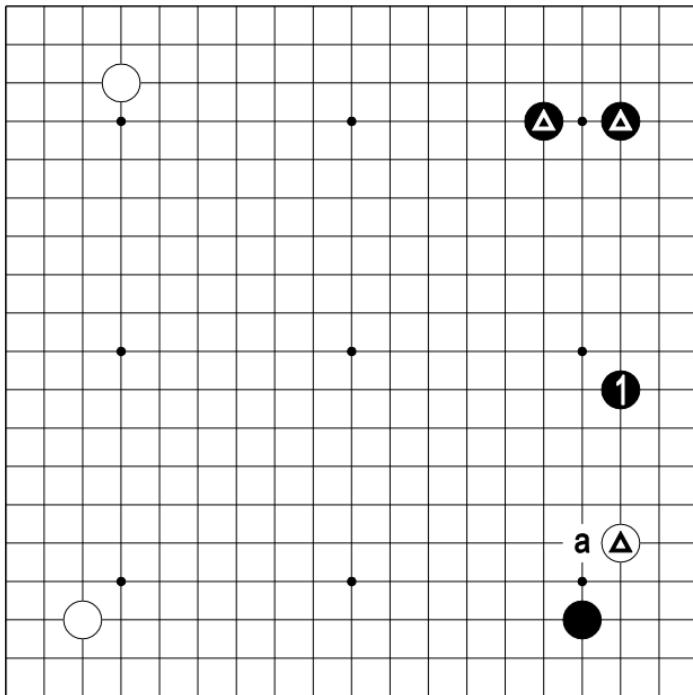


1图

1图（三间夹）

选择以上几点之前，先看看黑棋的应手。

这里，黑1的三间夹也可以考虑。

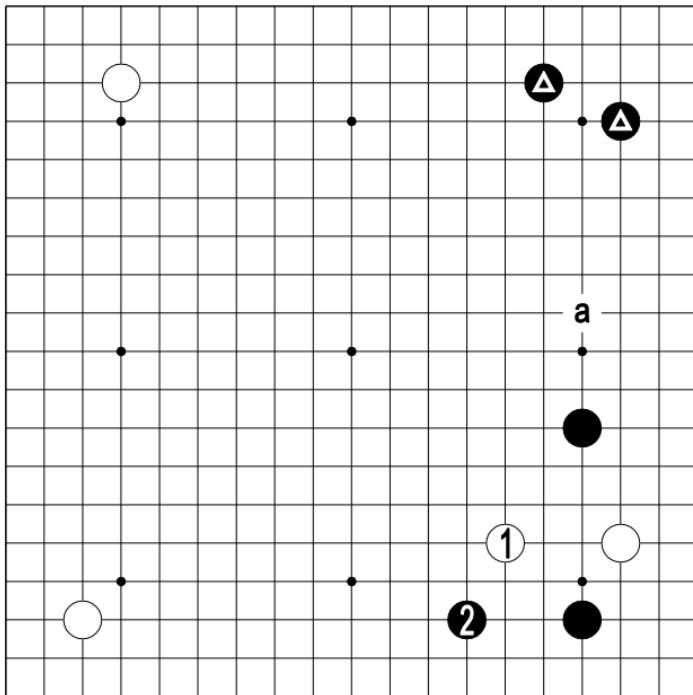


2图

2图 (复习)

在黑▲是一间缔的配合下，黑走1位是绝好之点。因此白△应该在a位高挂。这一点，在第一册中已经讲过。因一间缔与小飞缔的差异，相互着点也可能产生变化。请再复习一下这些内容。

书归正传。

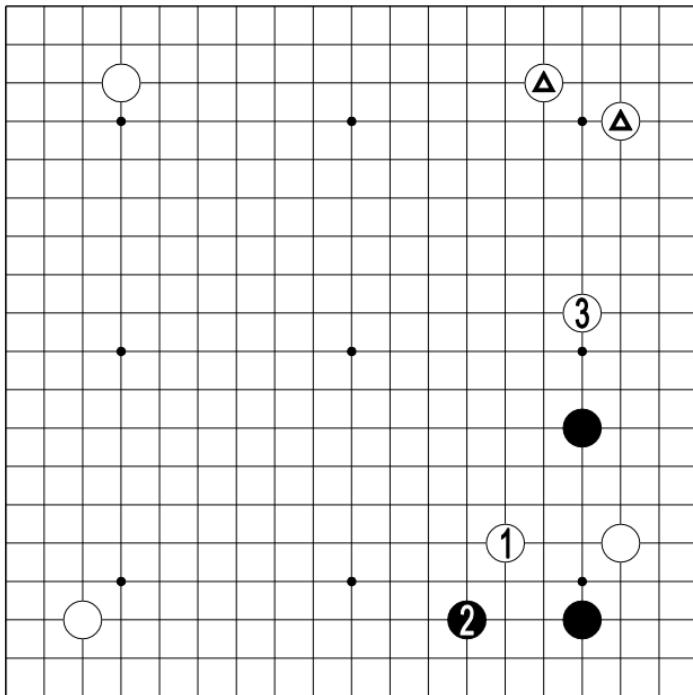


3图

3图（应手1：二间跳）

白1的二间跳，与黑2的实利相交换。这一手，缓和了黑对白的攻击。

下一手，白在a位打入，是需要一点魄力的。因为，黑有▲的背景，容易导致急战局面。

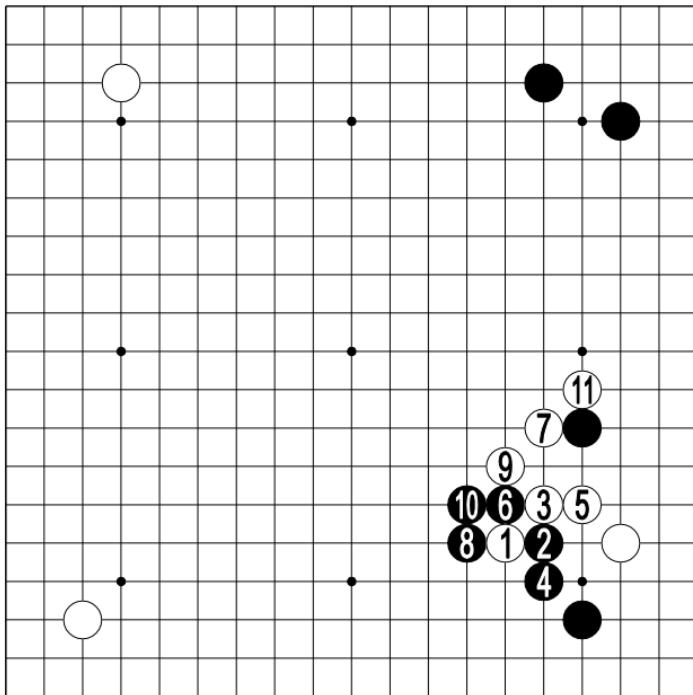


4图

4图（积极）

反之，如果在右上角△位是白棋，白3夹击，就意味着白1的跳含有积极的攻击意图。

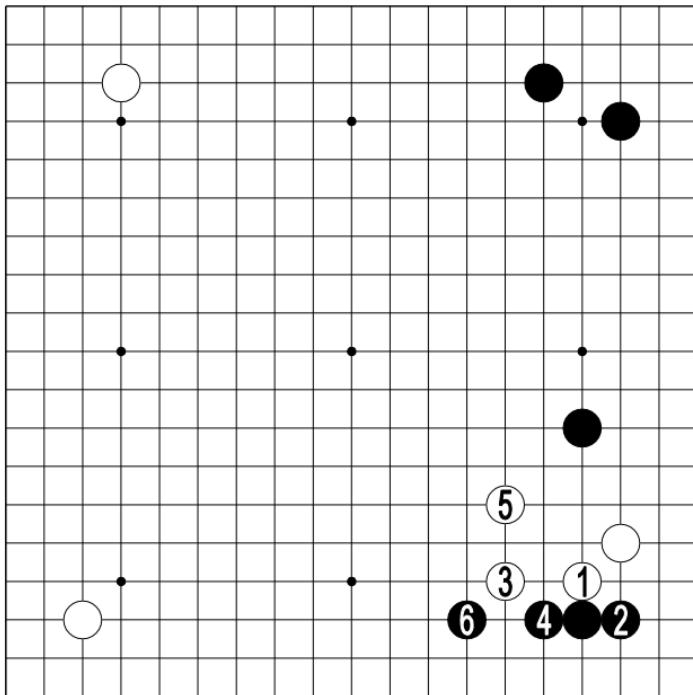
从3、4图可以看出，同样是二间跳，周围棋子的配置不同，其含义也不同。



5图

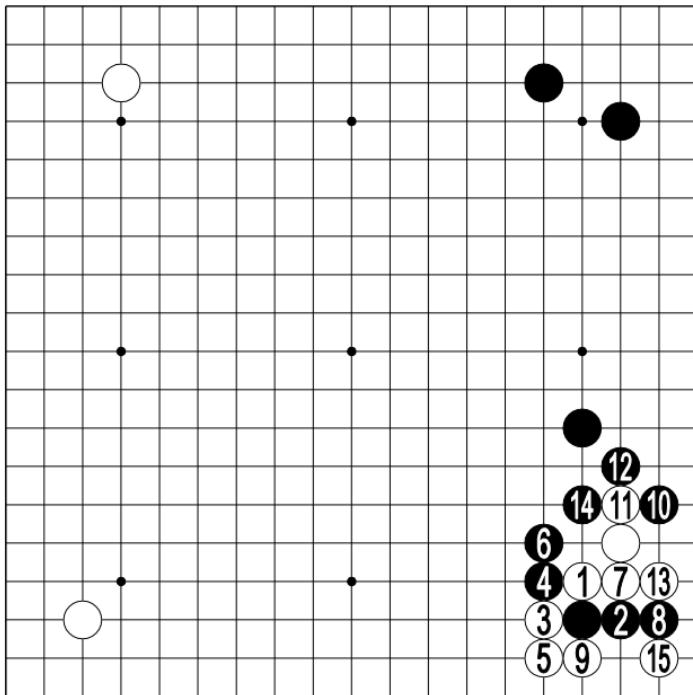
5图（变化）

黑可以在 2 位跨。以下有到白 11 为止的应接。当然，除此之外，还有无穷的变化。这里不可能一一讲解，有待于各位自己研究。



6图

6图（应手2：尖顶）
白1尖顶，黑2退，白走3、5位。
到黑6为止，黑得实利。
以后，白有右边的打入，这里
付出的代价，可得到补偿。不
过，到那时，这自然成为了别
的问题。



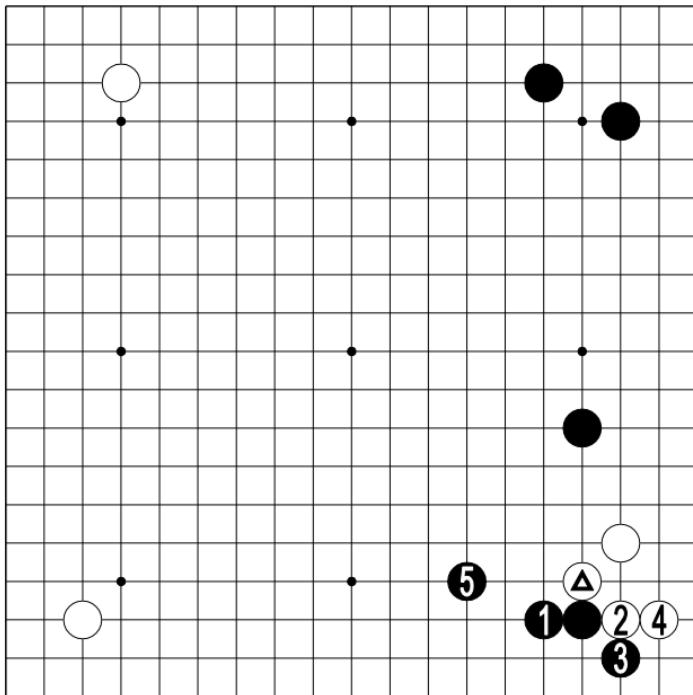
7图

7图（外势）

白如果在3位强硬地板，
黑当然在4位断。

以下，行棋至白15，实利与外势相交换。

显然，选择权在白棋，只是要落后手。

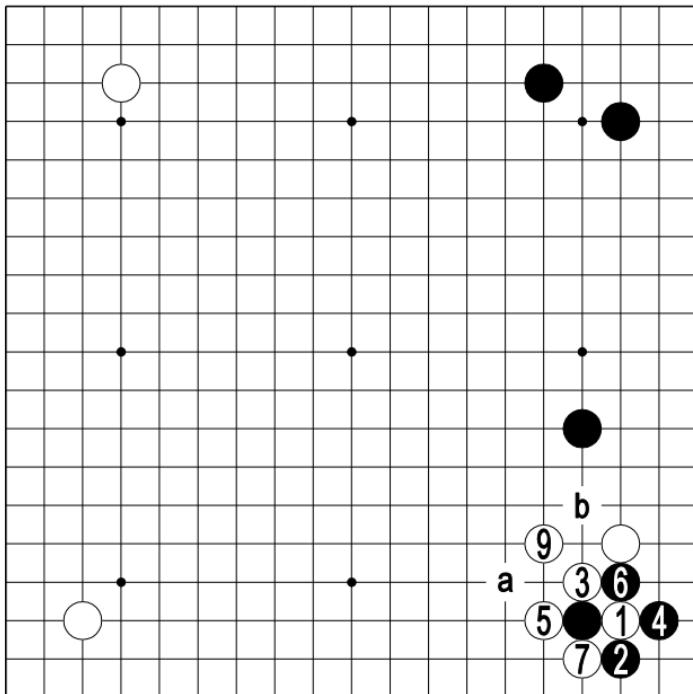


8图

8图（愿望）

白△尖顶，黑棋也有在1位外长的。白在2、4位整形，正好符合白棋的愿望。

这并不是说黑棋不好。只是，如了白棋的意，黑棋心里不太痛快。



9图
8=1

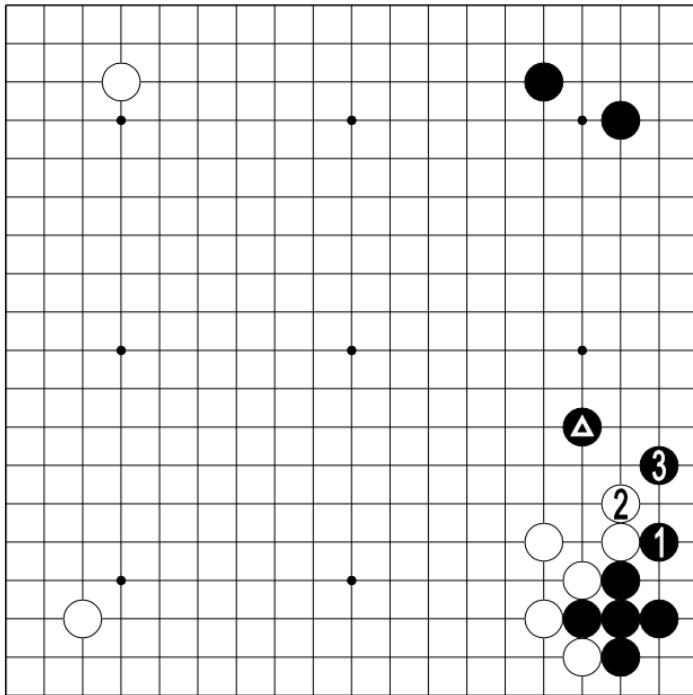
9图（应手3：托）

白1托，黑2当然。

白3虎。黑若4位打，
以下至白9必然。

以后，黑还有a、b位的
觑，保留着攻击意图。

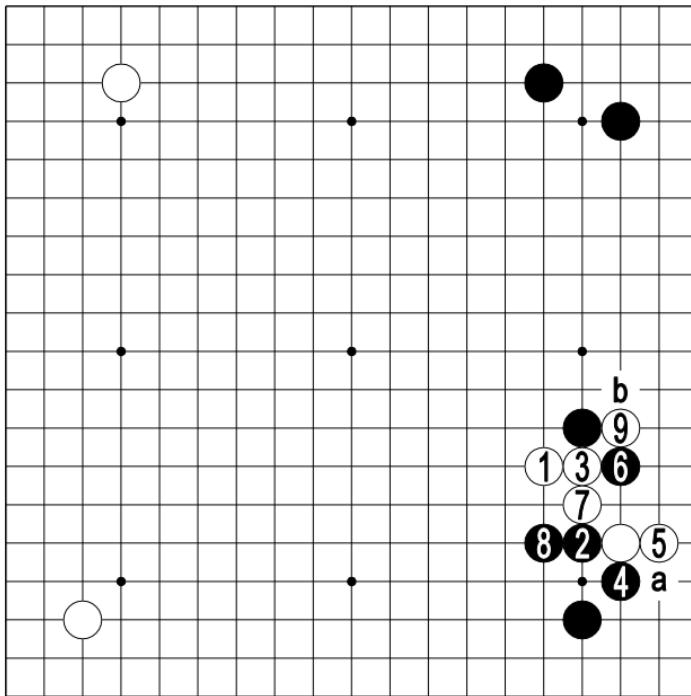
黑4如果在5位退，即
成8图。前图白棋尖顶，就
是为了避免黑在4位的扳打。
之所以说8图符合白棋的愿
望，其意义正在于此。



10图

10图(渡)

以后，黑还可以考虑在
1、3位渡过。这样，黑▲一
子正在好形。



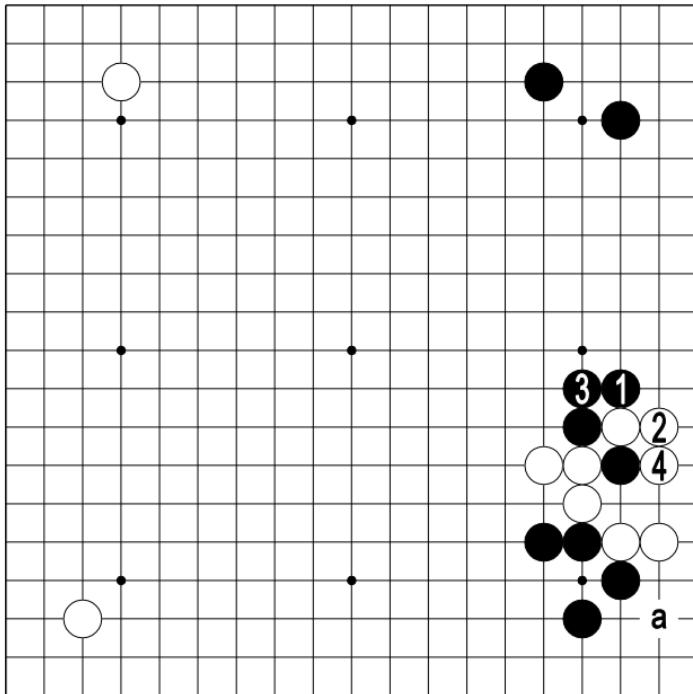
11图

11图（应手4：象步）

白1走象步，有意思。

黑2-白9的应接，一定要记住。

a、b两点是见合。只要黑走a位守角，白必定要在b位长。

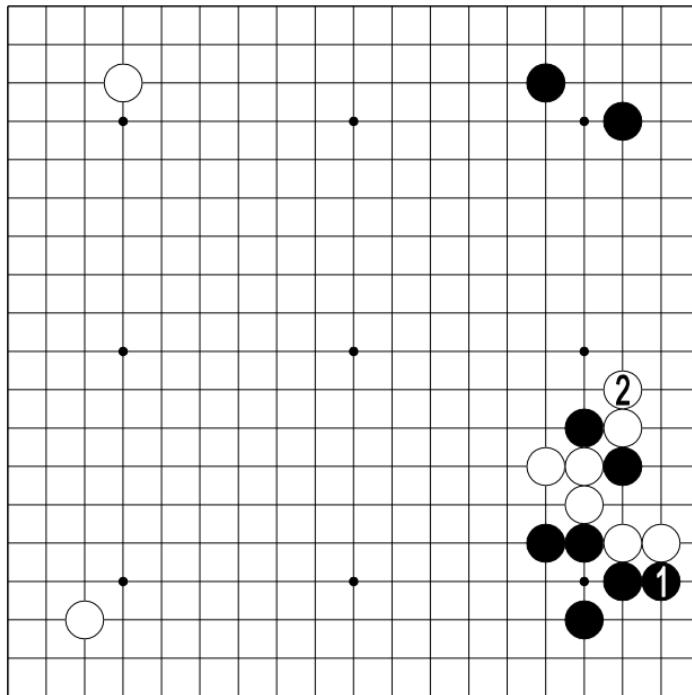


12图

12图（走尽）

黑也有在1、3位把棋走尽的。这里告一段落。

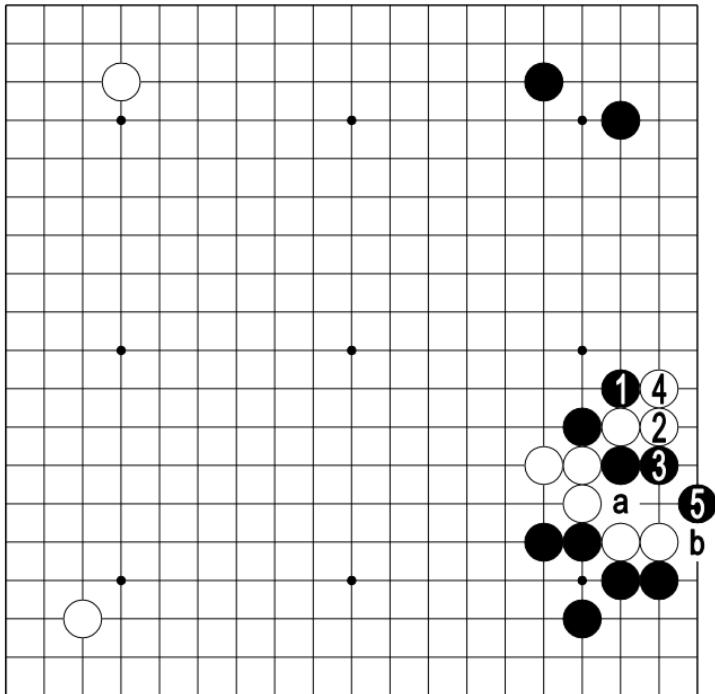
尽管白棋还留有a位跳入的大棋，黑也没办法。



13图

13图（保角）

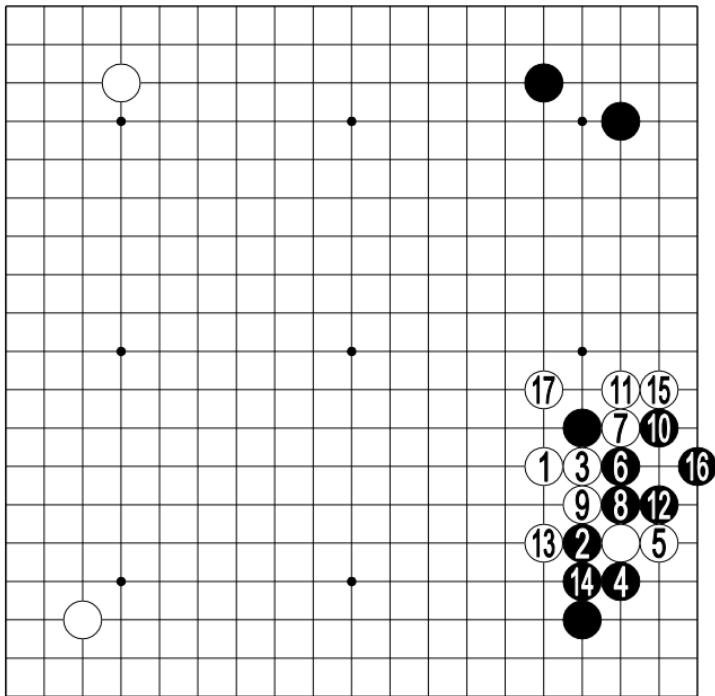
黑1保角。白2长，绝对不能省。这不仅是见合，也是必然的应手。如果省掉—



14图

14图（混乱）

黑走1、3后，有5位尖的手段。白a位有断点，不能在b位挡。白被分为两块。这种局面，与其说混乱，不如说无法收拾。



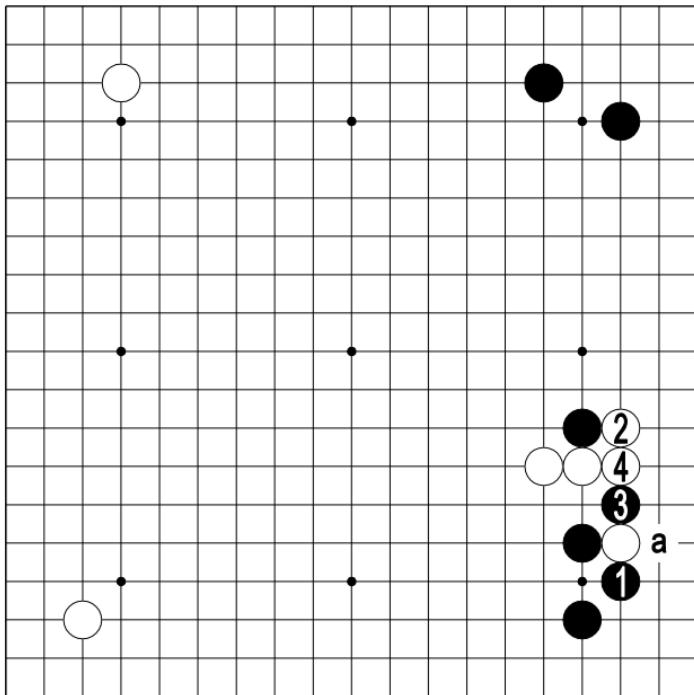
15图

15图（中途变化）

白1至黑6是正确的次序。

白7断，结果怎样？

黑走8、10之后，吃掉白棋二子。白13打，黑稍微有点不好受，但黑棋实利大，充分。



16图

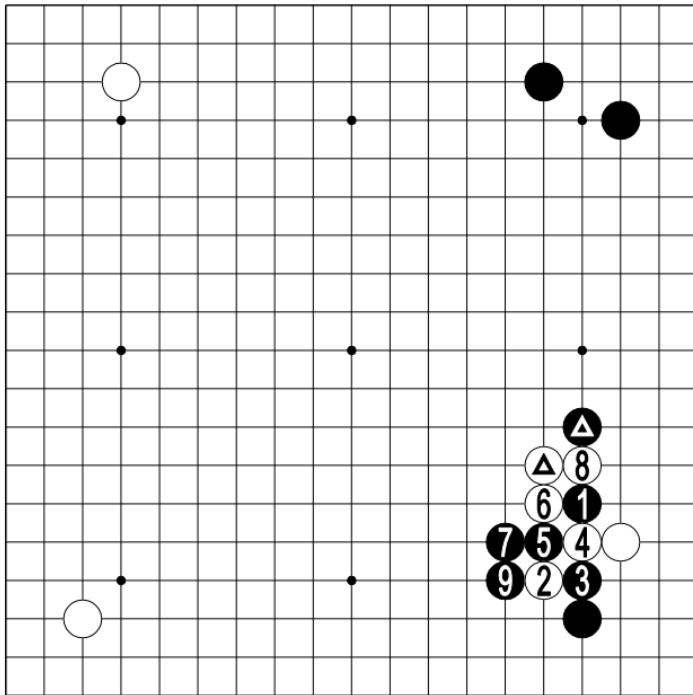
16图（黑好）

黑1虎时，白不在a位立，而在2位扳。

黑毫不在乎地在3位打，
黑棋有利。

以后，白有a位立的紧
气手段。但是，白已经在2位
着子，紧气没有多大价值。

请默看一下这个形。

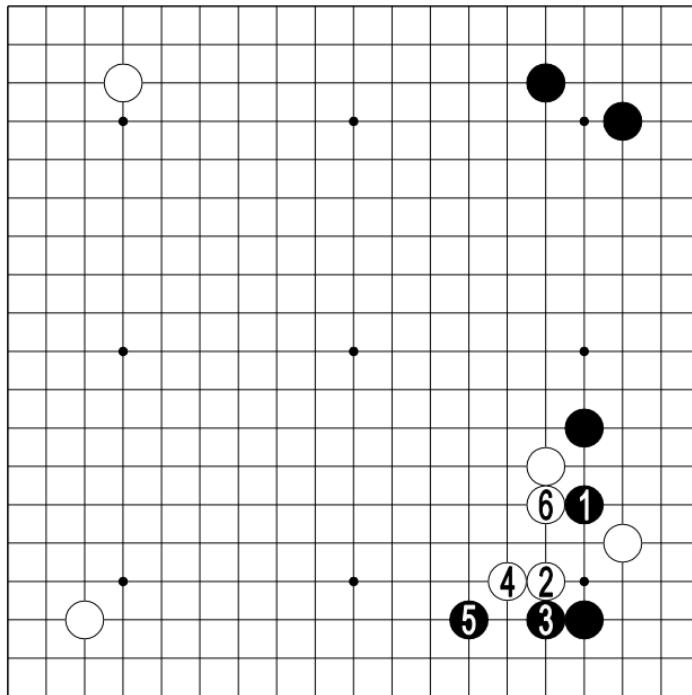


17图

17图（穿象眼）

黑1穿象眼。这一手如果成立，当初白棋就不会走△位的象步了。

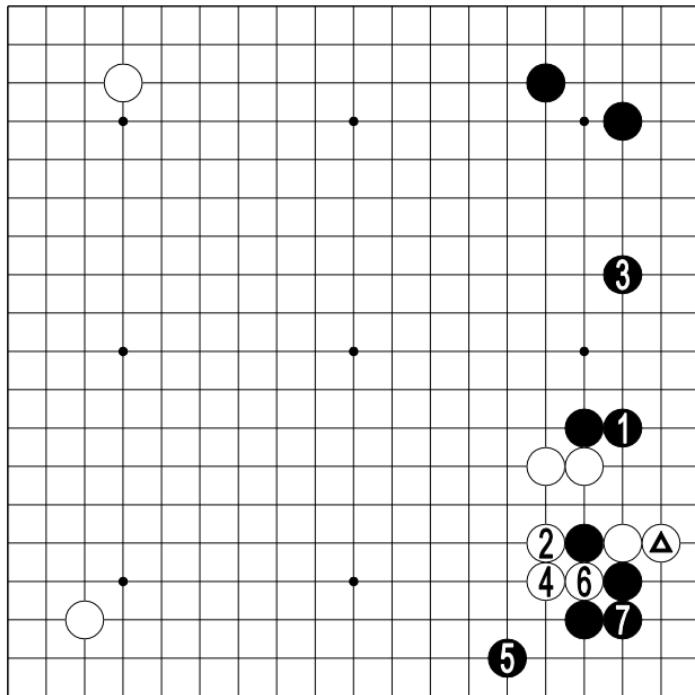
白2飞出是常形。黑3冲断。以下行棋至白8，黑▲一子受伤，黑不利。



18图

18图(厚实)

黑如果在本图3、5位应，
白仍回到6位。白棋厚实。

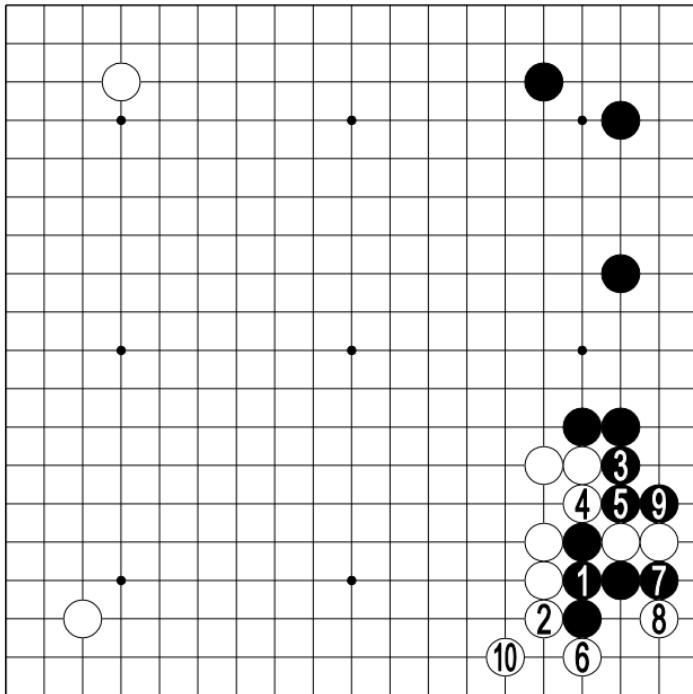


19图

19图（重视上面）

白△立时，黑走1位，是
重视上面的手法。

黑3守空。与边上所得
的便宜相交换，右下角黑走
5、7位，做了让步。

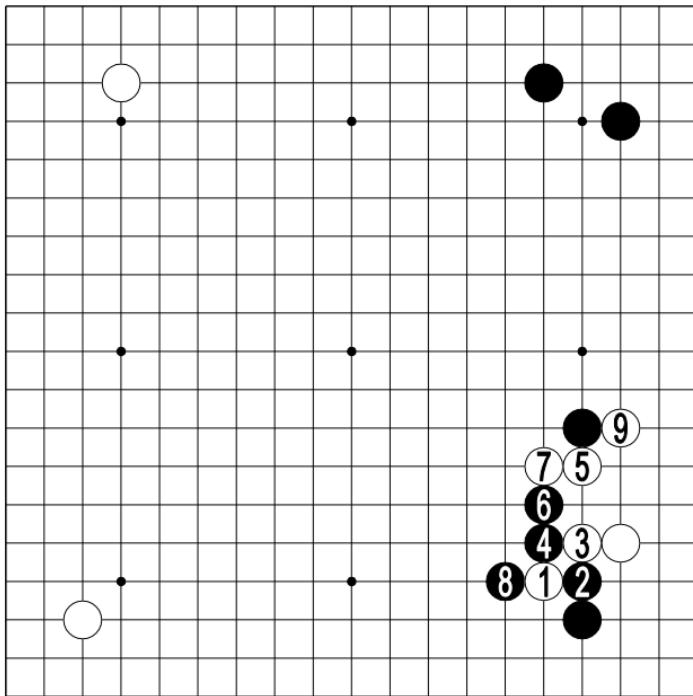


20图

20图 (粘)

前图黑5, 如果改在本图
1位粘, 白可以考虑2位下立、再至白10的变化。

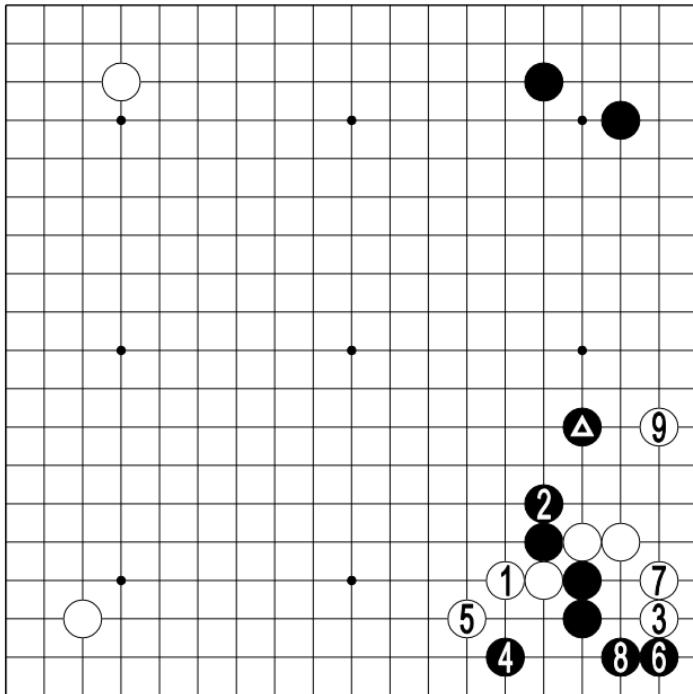
得失不能一概而论。不可否认, 白棋也是坚实之形。



21图

21图（应手5：飞压）

白1飞压，黑2、白3的
应接是通常的着法。行棋至
白9，这种形，要看今后局势
的发展。

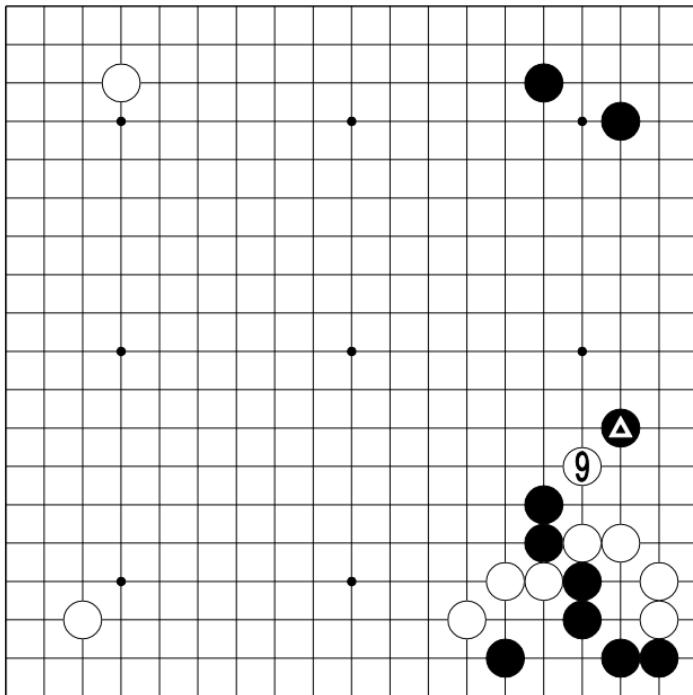


22图

22图 (低位)

白1长，作战。

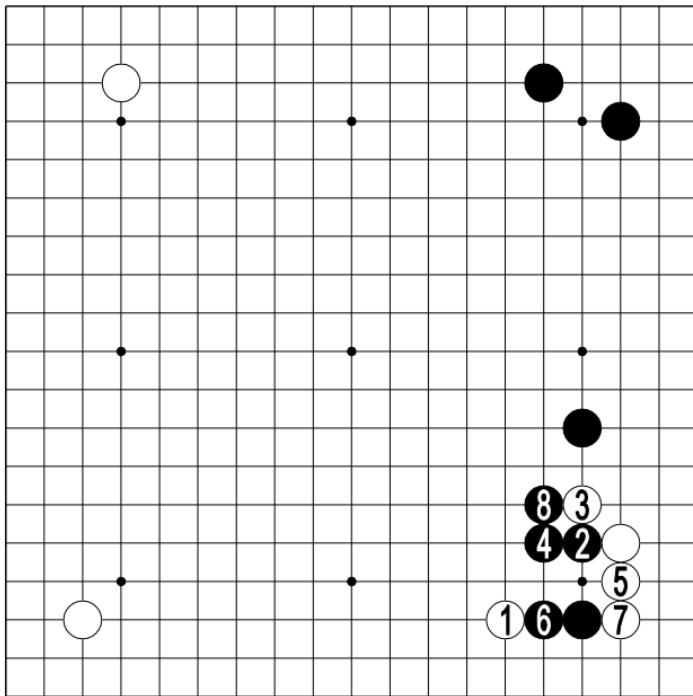
这一手，可以肯定地说是白不利。黑▲一子位置高，白9只得屈居低位。



23图

23图（好调）

如果黑▲是二间低夹，
白走9位可以出头，是好调。

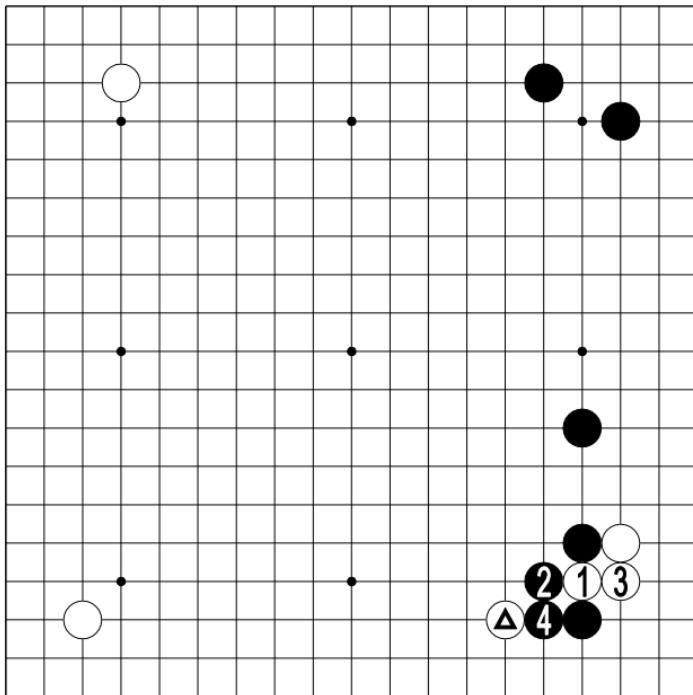


24图

24图(应手6: 一间反夹)

白1一间反夹。

黑2压, 应对至黑8。可以把白1看作, 为在角上整形而做出的牺牲。

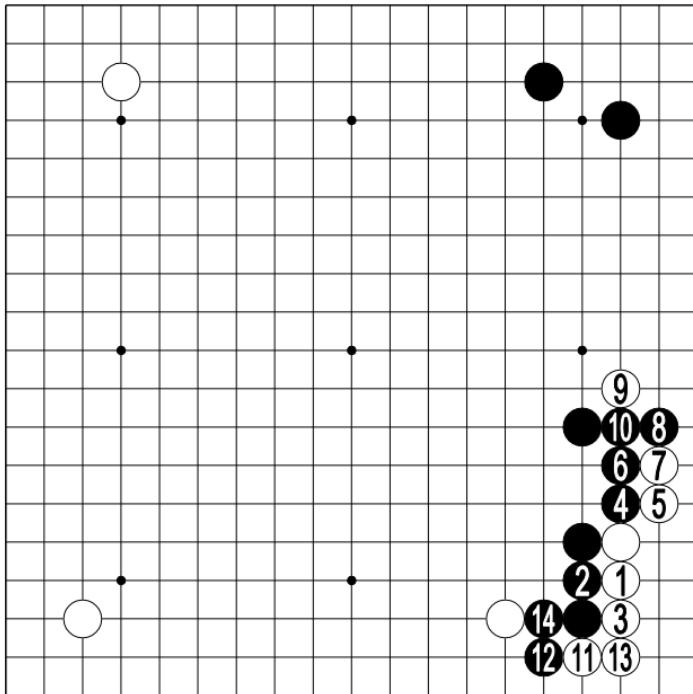


25图

25图（无理）

前图白3的扳，不能在本图1位挖。

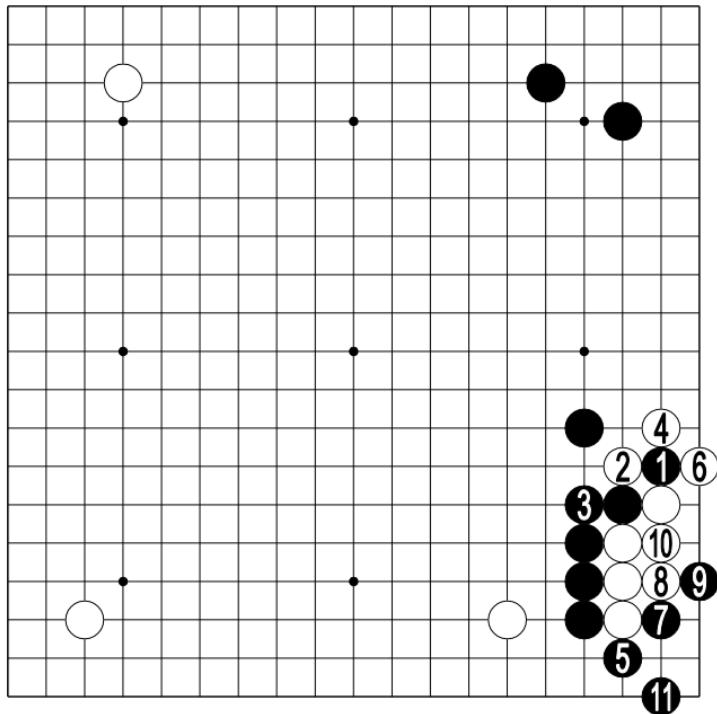
黑4粘后，白△一子受伤。无理之着，当然是恶手。



26图

26图（实利对外势）

要占角，白应单纯在1位长。到黑14为止，都是必然的应接。白的实利与黑的外势形成鲜明的对比。

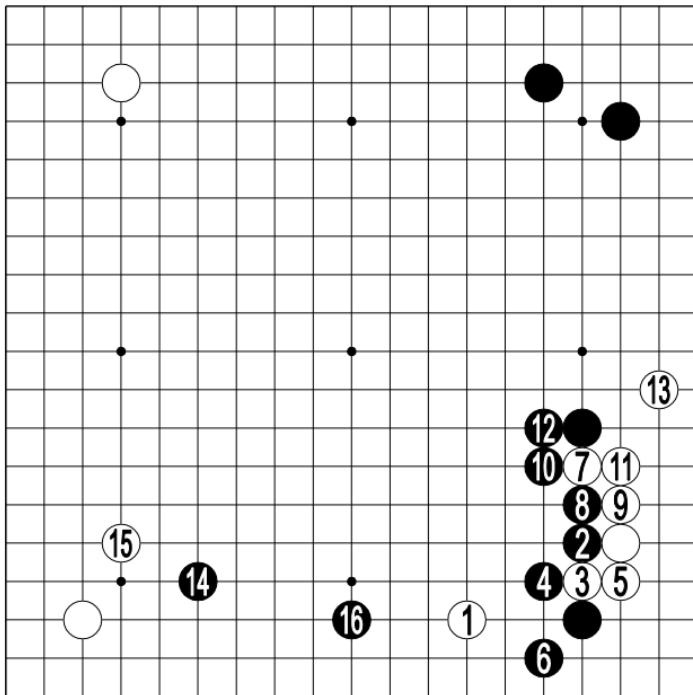


27图

27图（变化）

前图黑6的退，也有在本图连扳的。

白4打，黑5扳后至黑11，是实利与外势各分一点的折中方案。



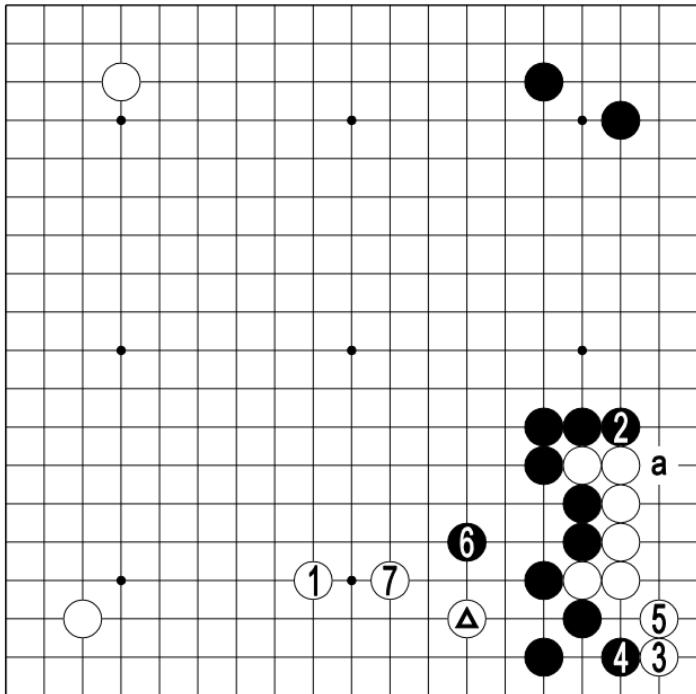
28图

28图(应手7:二间反夹)

白1的二间反夹与一间反夹只有一路之差，所包含的内容却有很大的差异，顾及左边的意图也更为强烈。

黑2压，白可在3位挖。这也是与一间反夹不相同的。

白7虽是手筋，但是，黑8以下的应手毫不客气。在这种局面下，黑可考虑先走14位，再在16位夹击。这是一幅黑不错的构图。



29图

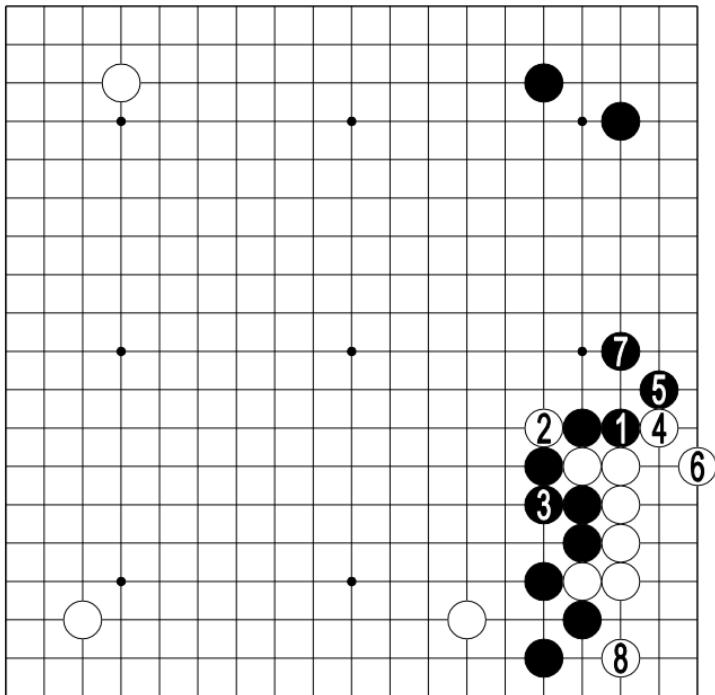
29图（变化）

为避免形成前面的构图，白在1位展开。本来，白△就含有顾及左边的意图。

黑在2位下立，既厚实又好。

白只好在3位求活。这个形，黑有a位扳粘的先手便宜，右边走得非常畅，可以称之为理想形。

让黑占到2位那样厚实的立，白当然难受，这是围棋的常识。

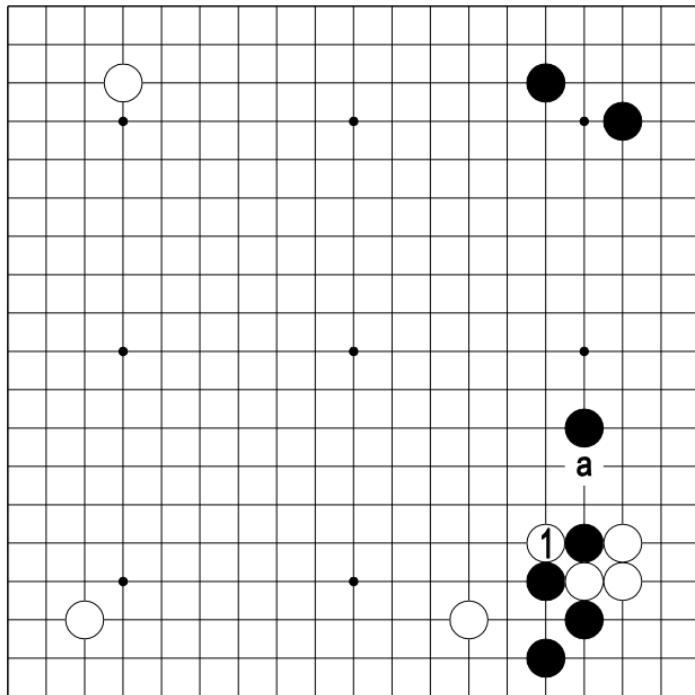


30图

30图(断)

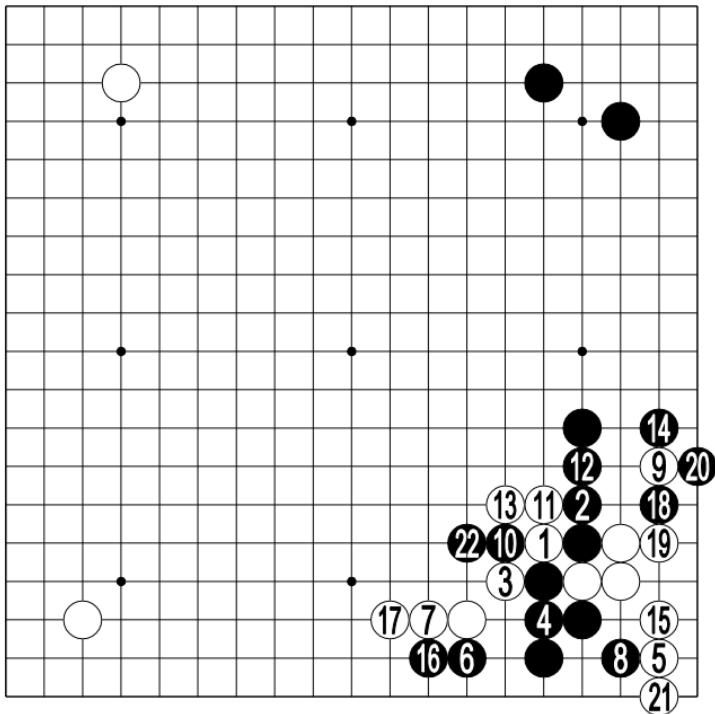
黑1立，操之过急。白2断后，棋的行进再不会有前图那么圆满。

白4-8先使自己安定，静观黑棋的动静。



31图

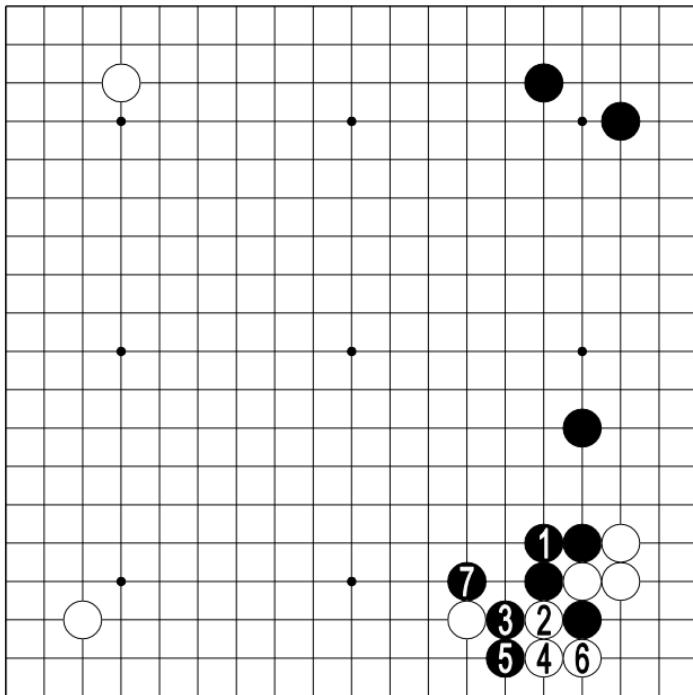
31图（俗手）
白1是俗手。a位碰才是手筋。



32图

32图（无理）

白走1位，黑可以在2位长出作战。下面的变化很复杂。总之，至黑22长出，白是无理之形。



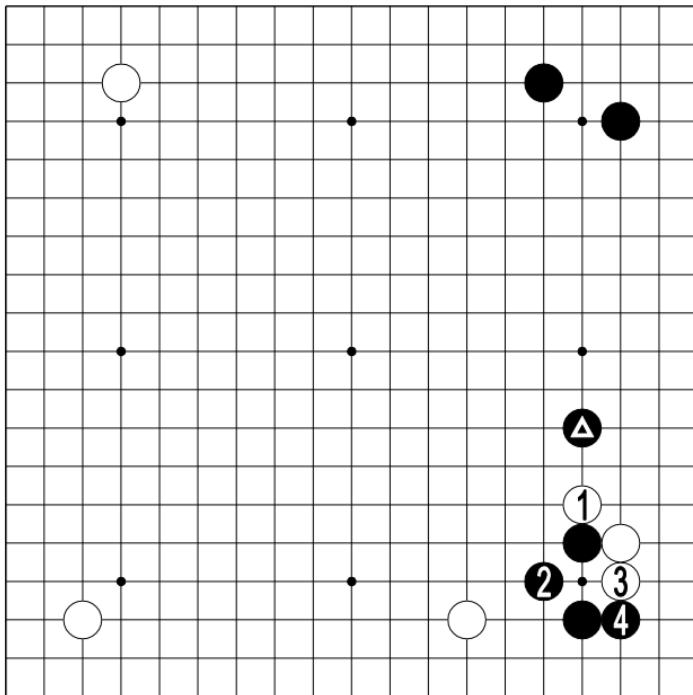
33图

33图(较损)

黑在1位粘，白便2位
断。

黑3-7必然。与白的实
利相比，黑棋较损。

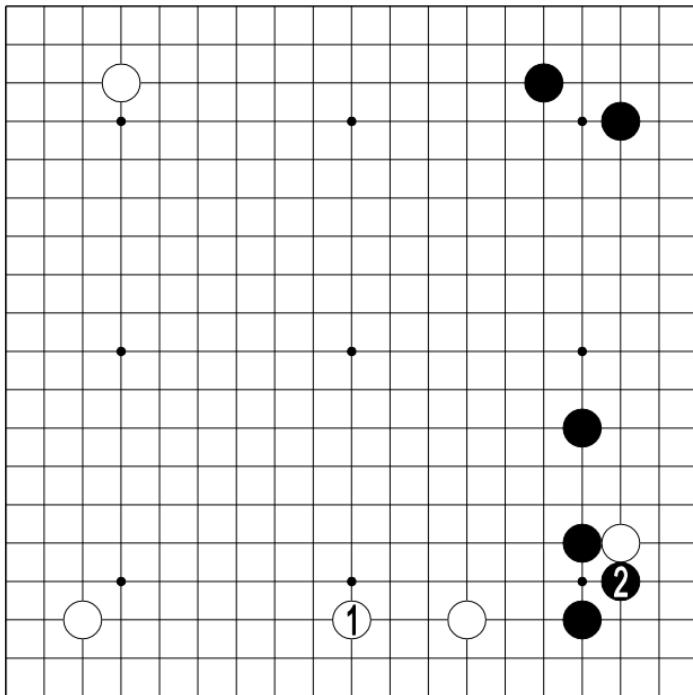
黑1在4位虎，才是本
手。



34图

34图（要害）

白1扳，别出心裁，黑在
2、4位平稳地应。黑▲一子
正中白要害，白没趣。
白1应在星位挖。

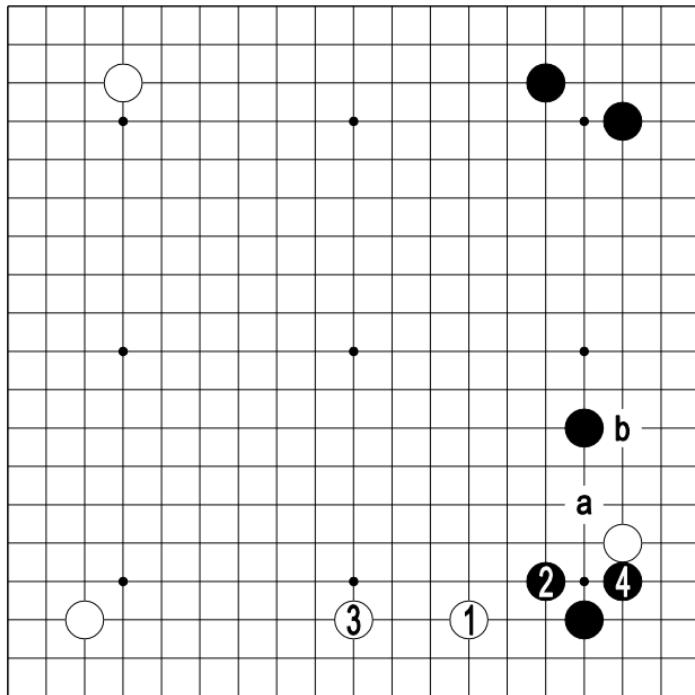


35图

35图（转换）

显然，白1拆，是采取转换策略。

黑2虎，严密，局部黑好。但是，不能以局部来论全局的得失。

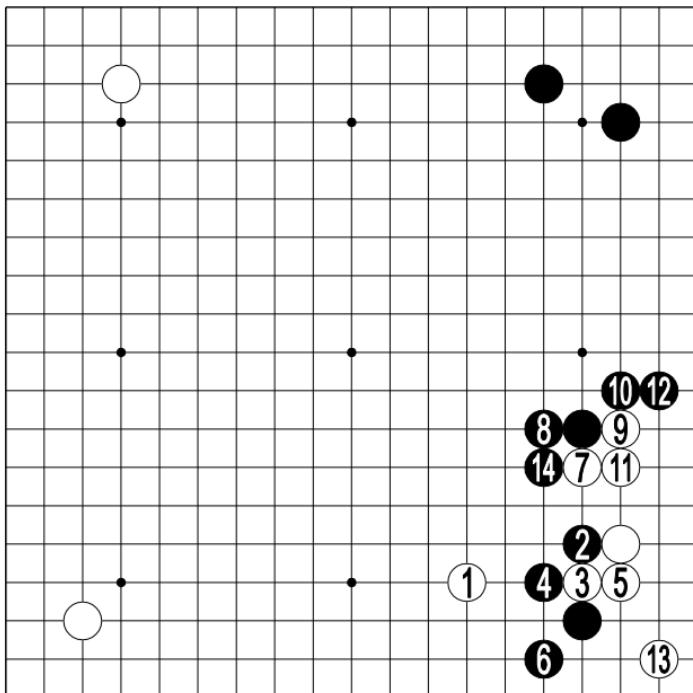


36图

36图(松缓)

黑2尖，显得松。

白3之后，黑不得不4位尖顶。对比一下前图黑棋的坚实之形，可知黑棋极不自在。以后，黑即便在a位补一手，白还留有b位碰的余味。

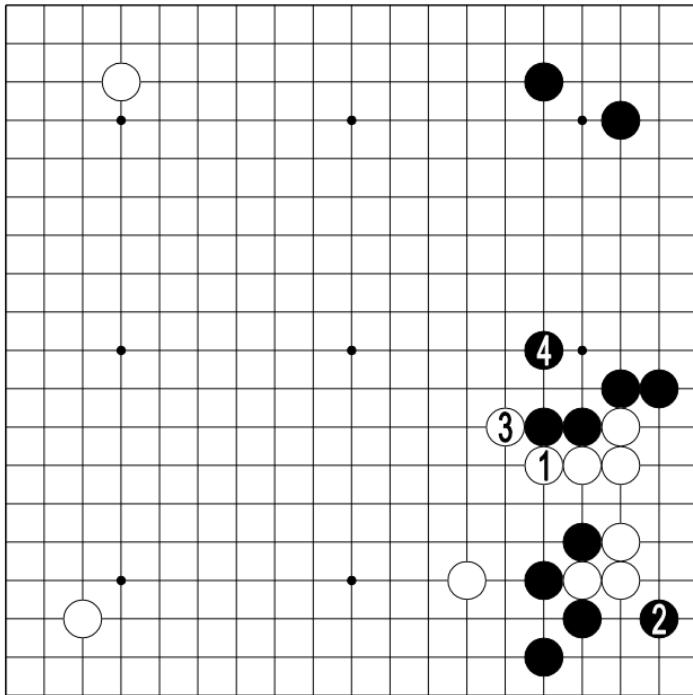


37图

37图(应手8:高一路二间反夹)

白1高一路二间反夹。这以后的应对稍有不同。由于白1的位置高，白走7位时，黑棋的应手有了变化，改在8位长。这个关系是一目了然的。

白9至13，白棋寻求安定。黑14拐头，告一段落。

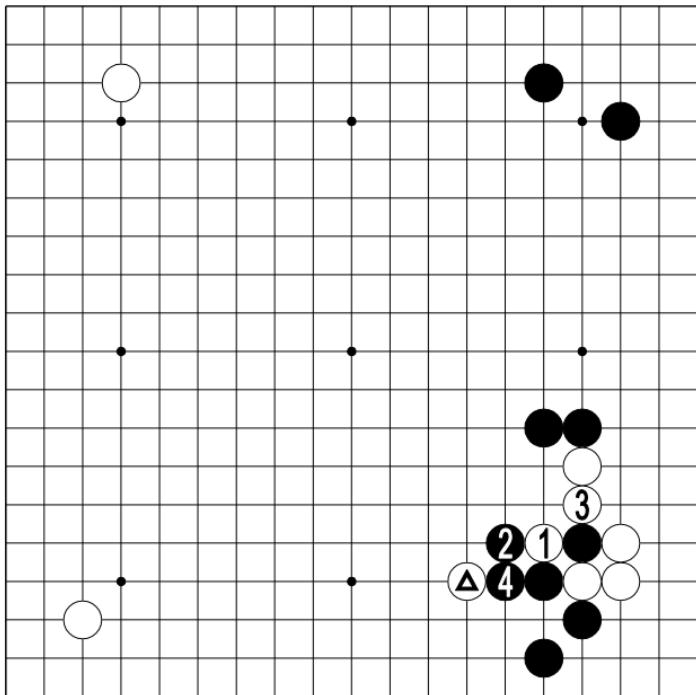


38图

38图（变化）

白如果在1位长出，黑便走2位，占领角上的根据地。

白3、黑4交换，告一段落。

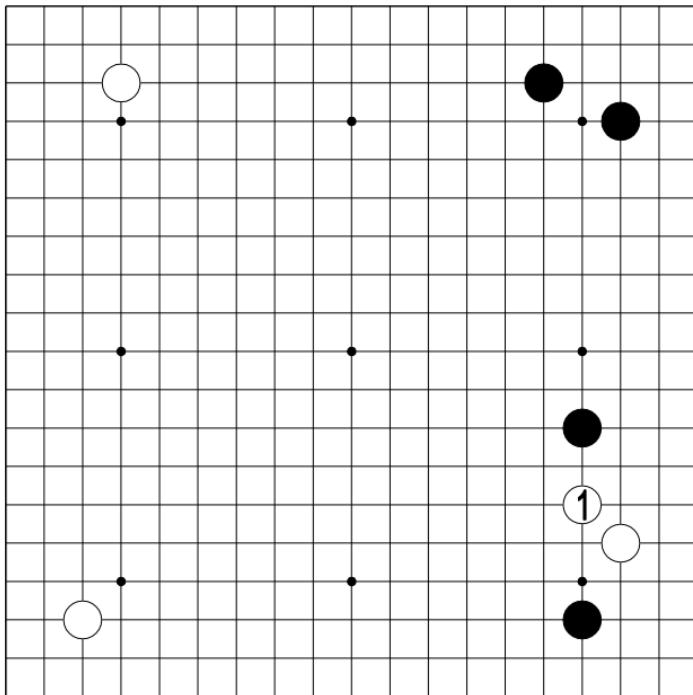


39图

39图 (不好)

白1断吃一子，毫无疑问是恶手。

黑2、4之后，白△一子受伤。这个道理，前面已经讲过。

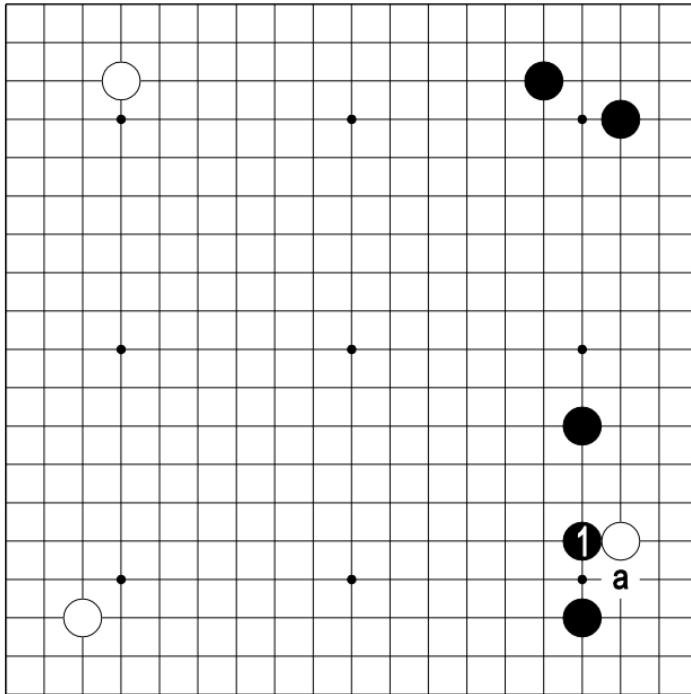


40图（应手9：尖）

白1尖，是最好的应手。

下面探讨一下，白1尖后，黑有哪些应手。

在讨论这些之前，先看看——

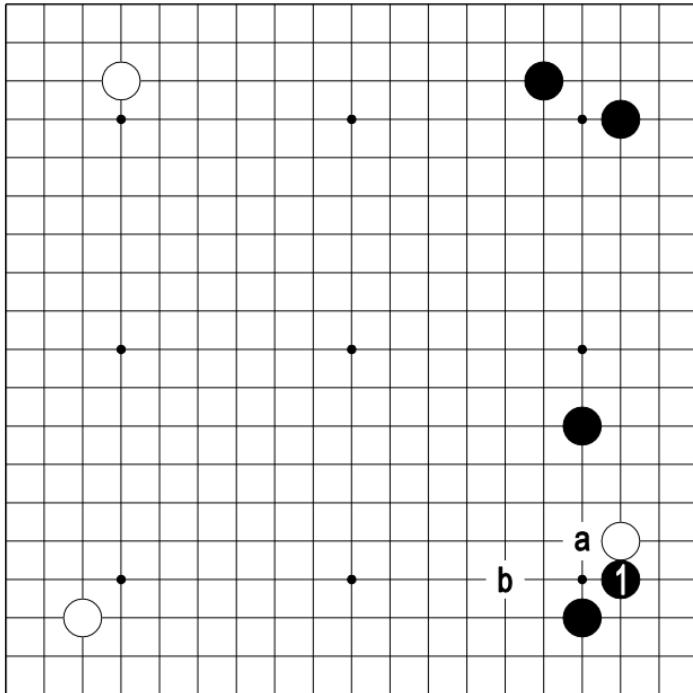


41图

41 图 (应手 10: 脱先)

把脱先叫作应手，未免有点好笑。如果白棋脱先，黑便在1位压，攻击。

下一手，黑如果在 a 位虎，绝不是浪费棋子。



42 图

42 图 (尖顶)

黑还可在 1 位尖顶。白若在 a 位长，黑可在 b 位飞攻。

用哪种方法攻击，应视局面而定。

要点 2: 二间高夹(白尖)

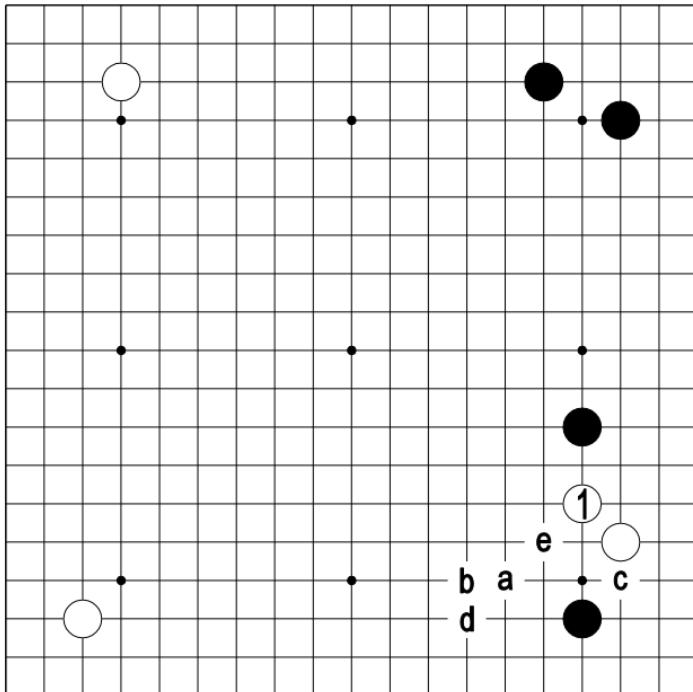
基本图 2

对白 1 的尖，黑在 a 位飞是最普通的应手。

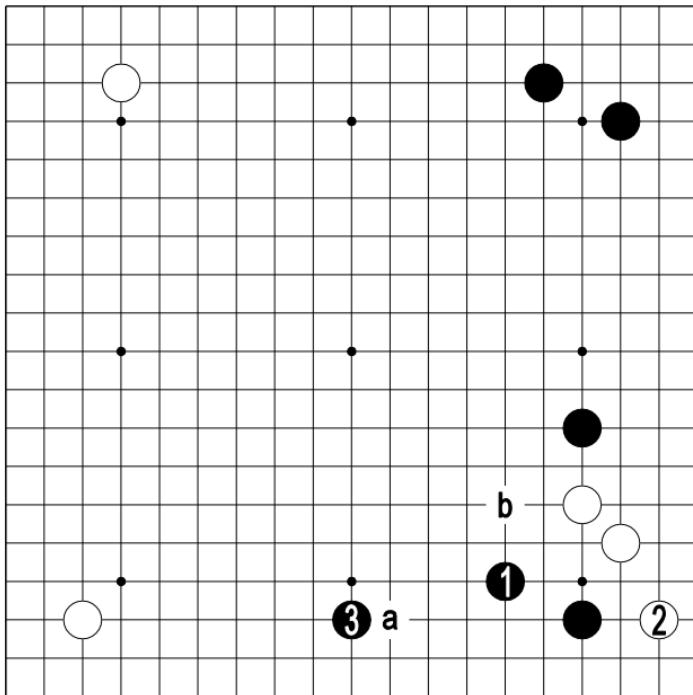
也有进一路，在 b 位大飞的。

还有 c 的尖顶，d 的拆二。此外，白在 e 位飞，是比较新颖的手段。记得是吴九段最先使用的。

下面研究一下这一系列应手。



基本图 2



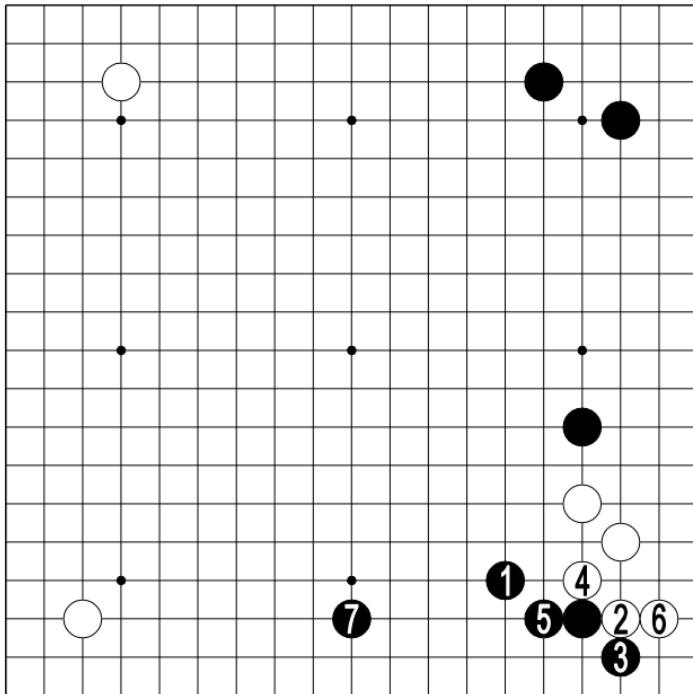
1图

1图（应手1：小飞）

黑1小飞，是最普通的应手。

白2占根据，黑3拆，告一段落。

黑3也有下在a位的稳健走法。本图黑3后还有b位跳的好点。



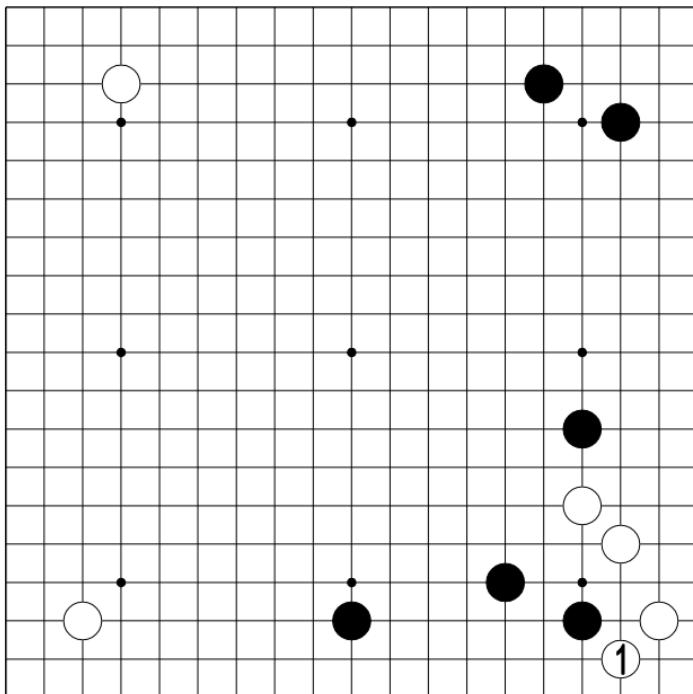
2图

2图 (不时兴)

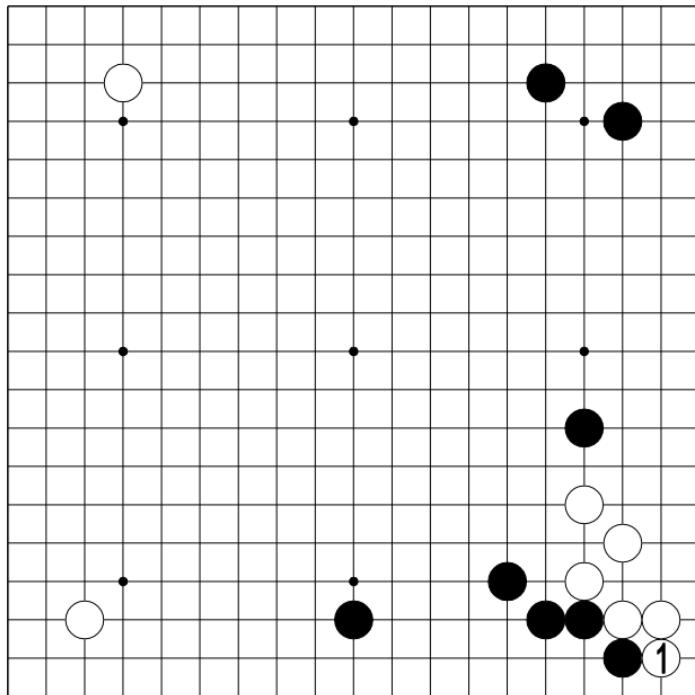
白2托角，是以前的走法，现在不时兴。

白得到了安定，但黑也更加稳固。

3图（现代型）
白1尖。



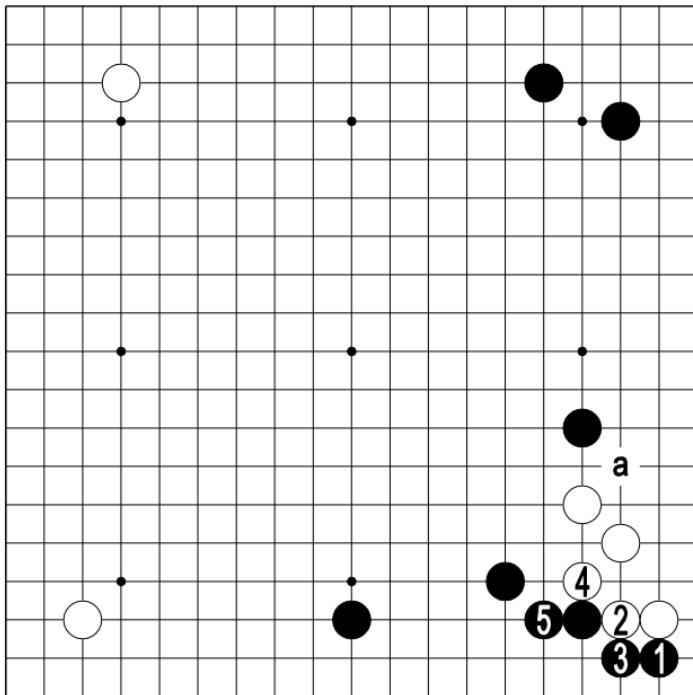
3图



4图

4图(古型)

白1曲。尽管以后还有点味道，但3图却比本图更严厉。

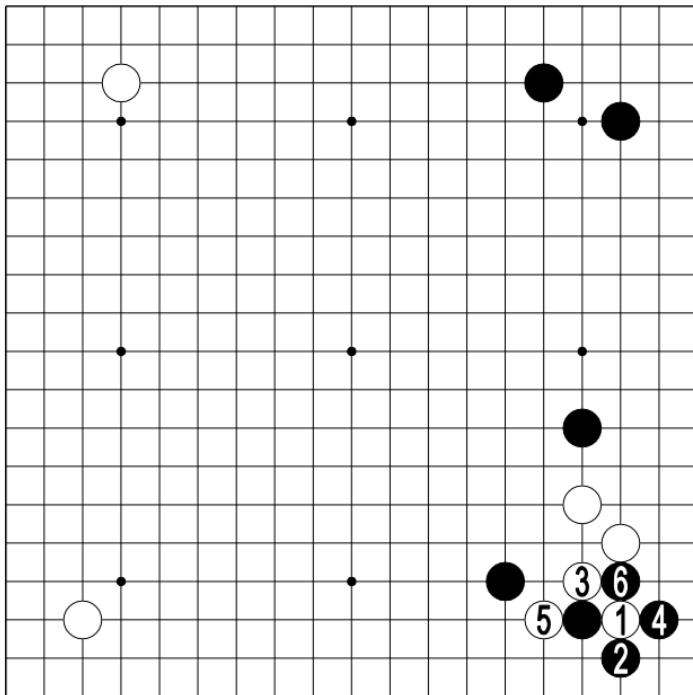


5图

5图(不急)

黑1至5松缓。黑要从a位方面来攻击，才是急所。

请从这里的对比来领会不使用古型的理由。

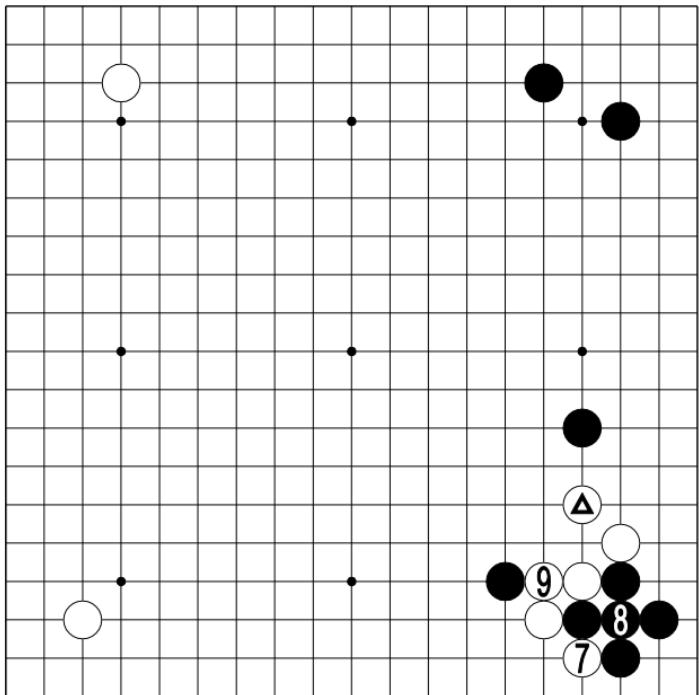


6图

6图（不行）

白走1、3后，黑不能在
4位打。

白5趁势反打，黑6提。

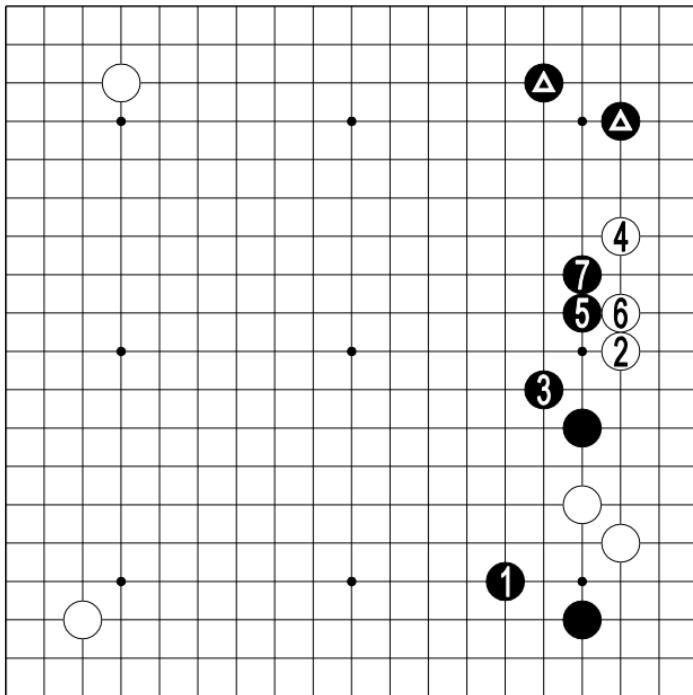


7图

7图（好形）

黑8之后，白9粘，白△的虎，正是好形，黑不好。

应当说，最初白△的尖，是为避免前图黑4的打，而设的伏线。因此，前面才有白△之后白棋马上托角的2图的图形。

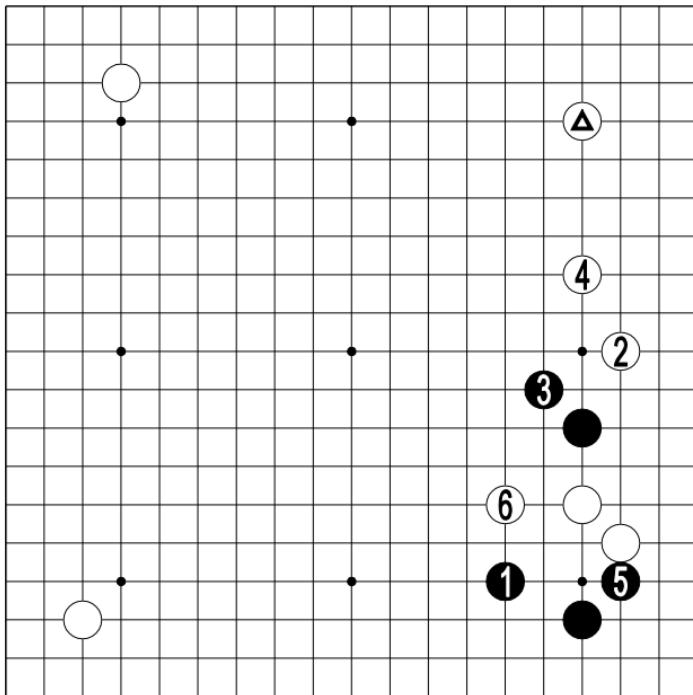


8图

8图（夹）

对黑1的飞，白在安定之前，想先在2位夹。黑走3、5、7位之后，白有两方均苦的可能。

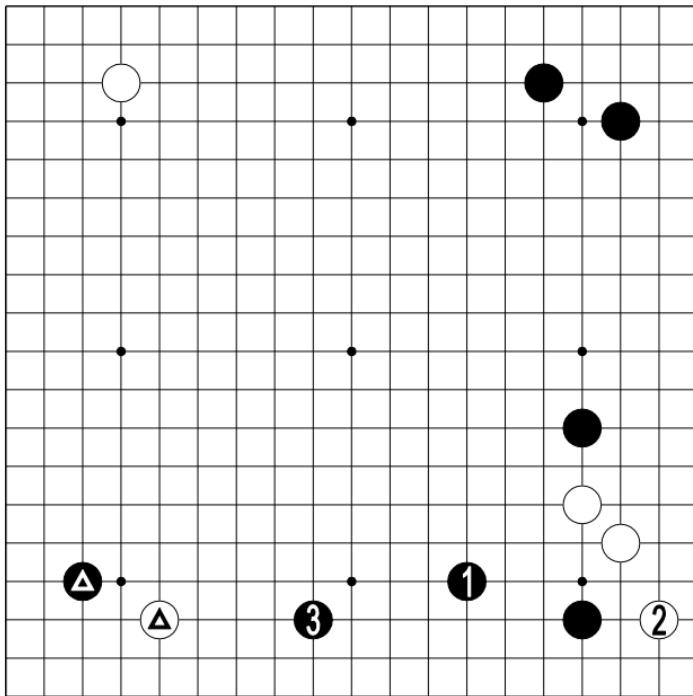
由于已有黑▲缔的配置，白2过火。



9图

9图(可以)

如果上面△位是白棋，
白也有走2位的。黑3尖，
白4飞，黑5尖顶，白6跳。
这样白也可以走。

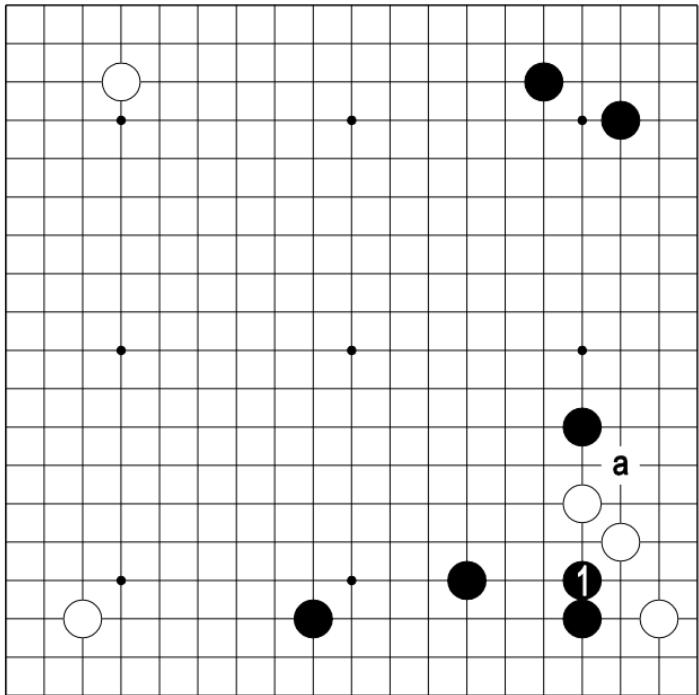


10图

10图（应手2：大飞）

黑1 大飞的手段，是一种趣向。

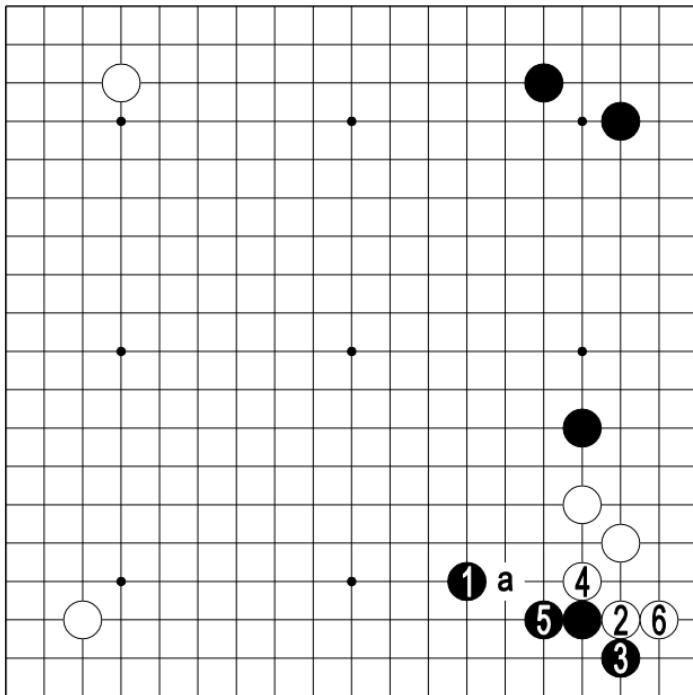
白大致还是在2位飞。如果左边是黑▲、白△这样的对峙局面，下一手，黑在3位夹是不错的。



11图

11图 (急所)

以后，黑如果能腾出手来在1位着子，下一手，黑棋可指望在a位尖，既能攻击，得空又大。

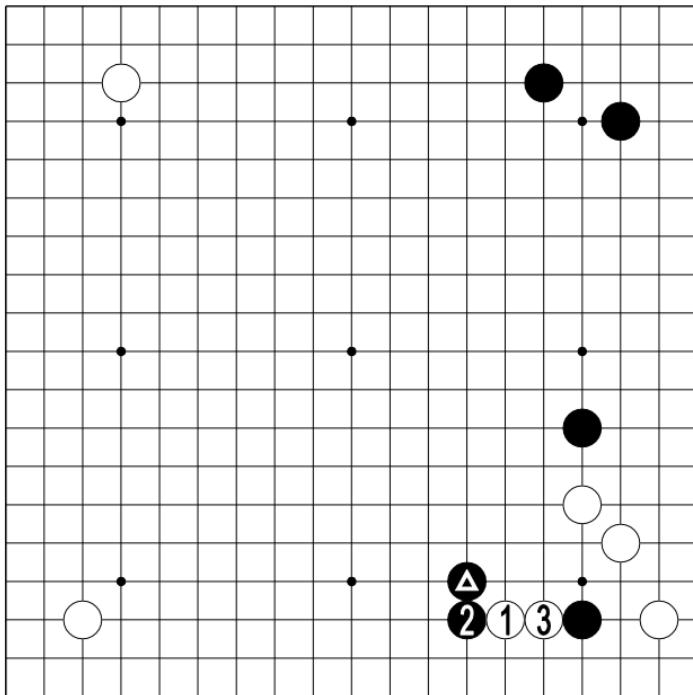


12图

12图 (不错)

白棋不顾黑1的大飞而在2、4位走棋，黑在5位退，黑不错。1位和a位只有一路之差。黑棋大飞，白便飞角；黑棋小飞，白便托角、虎。

这大概是该型进化过程中产生出来的思想。

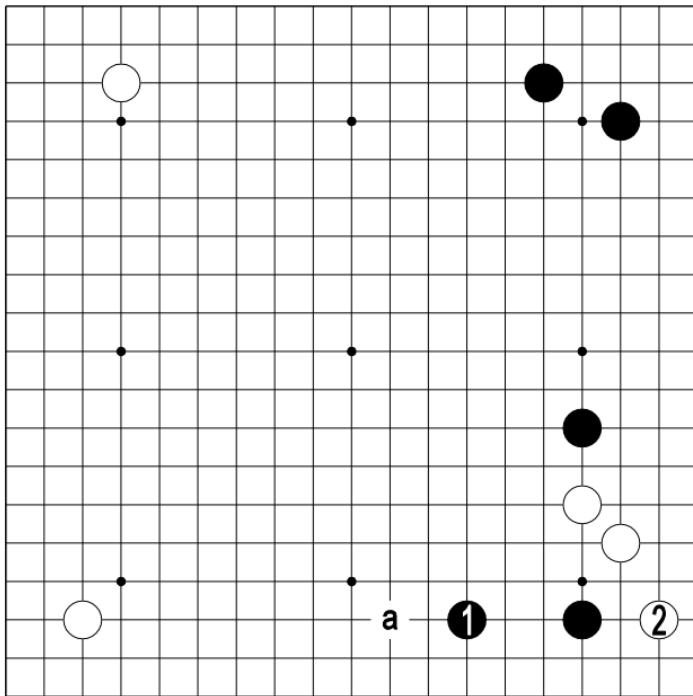


13图

13图（透点）

对黑▲的大飞，以后白有1位的点。

黑若2位立，白便3位顶。黑大概只有弃掉一子。

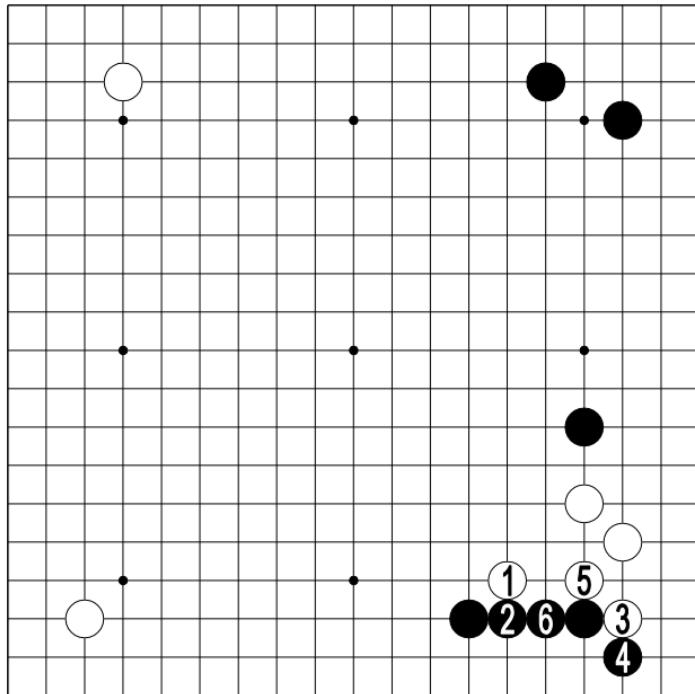


14图

14图（应手3：拆二）

黑1 拆二的目的在于，
只花一手棋便可它投。白仍
在2位飞。

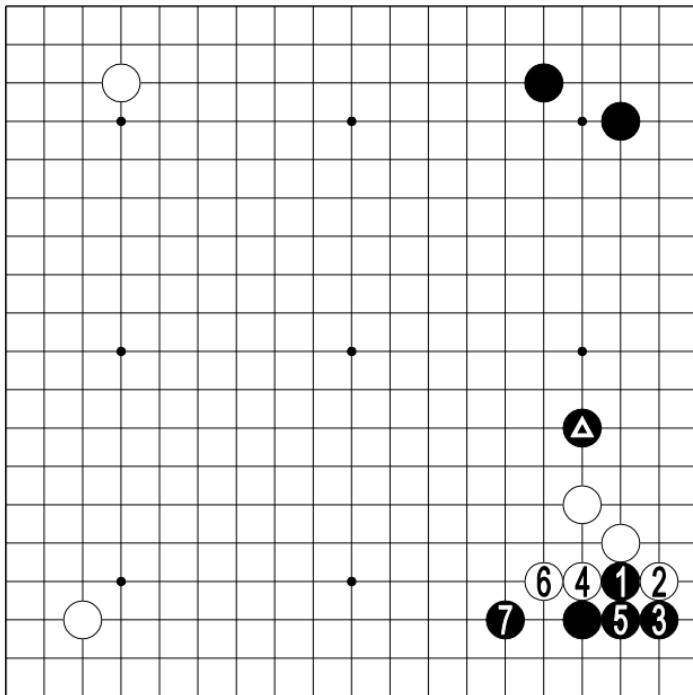
当然，黑棋必须意识到
以后白在a位逼的严重性。



15图

15图 (利)

白1至5的先手便宜，
不一定马上走。这幅图只是
说明，白棋要在上面得利，有
这样的次序。



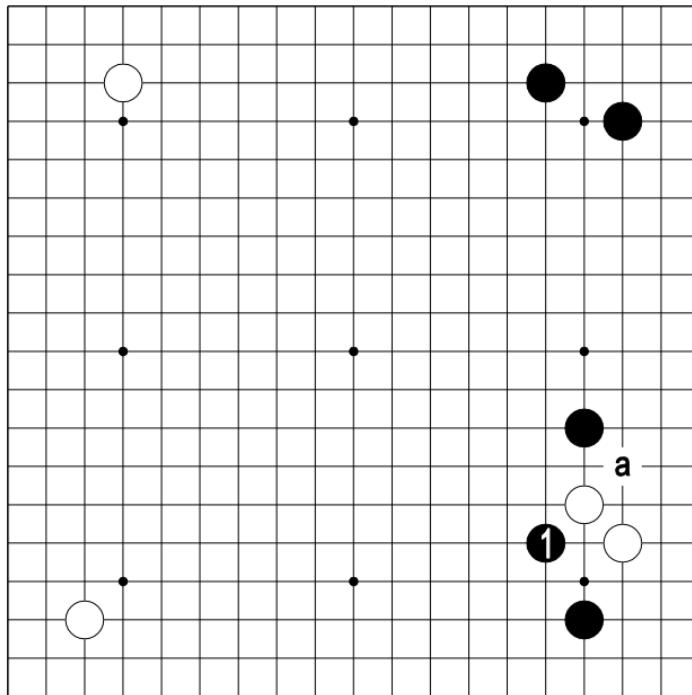
16图

16图（应手4：尖顶）

黑1尖顶，是在一定的局面下使用的定式。

白2至黑7，是必然的应对。

这个形，白的厚实出人意料。黑▲一子显得过于靠近厚势。



17图

17图（应手5：飞）

黑1飞，对于白棋来说，
这一手和a位的尖，都是形
的急所。

这一手正是谱的着法。
让我们来研究一下。

要点 3: 二间高夹 (黑 1)

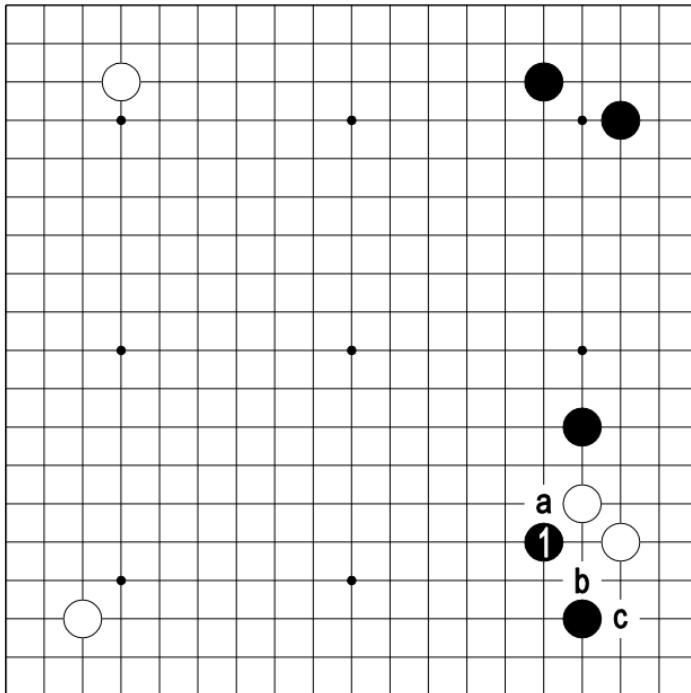
基本图 3

黑 1 是比较新颖的一手。

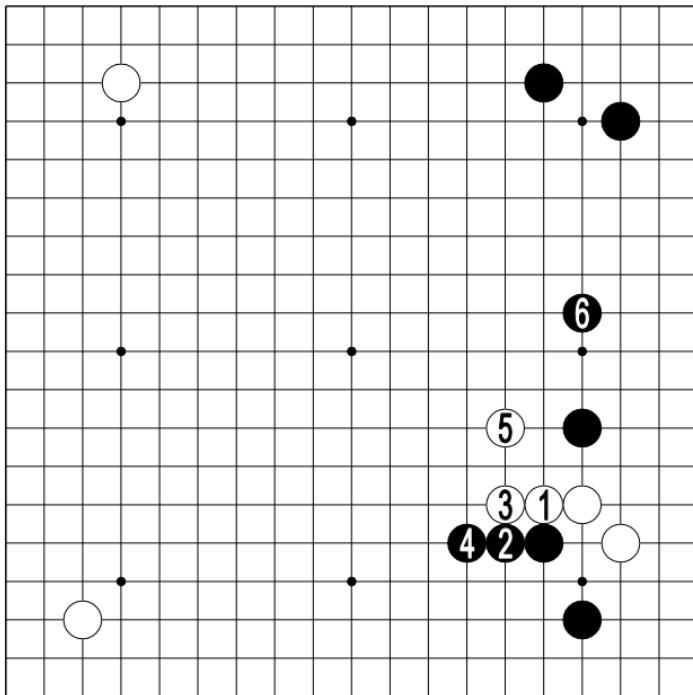
白在 a 位应最简明，但
比较损。

白棋还可以考虑 b、c 两
种方案，不过都很麻烦。

可以说，这是一块尚
未开拓的领域。

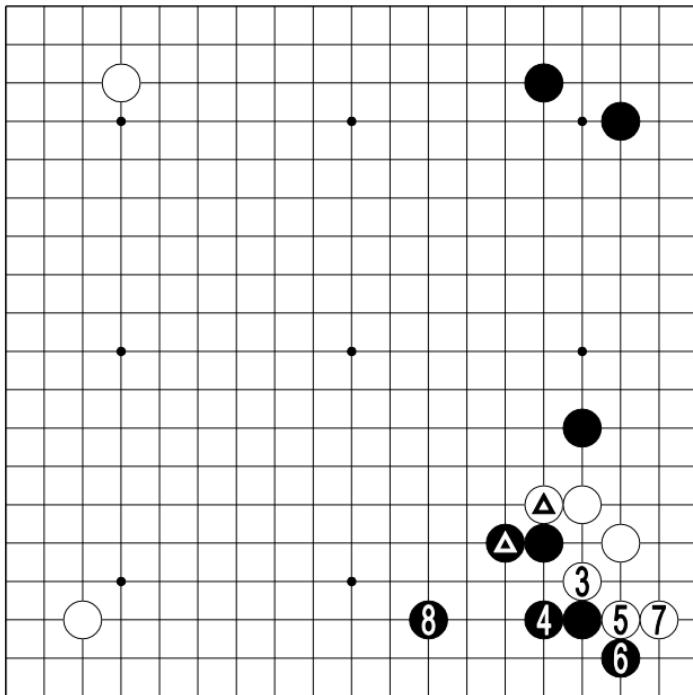


基本图 3



1图

1图（应手1：挺）
白1、3挺出，平凡，但是这样比较安全。
黑2、4在五线上长，上面黑在6位拆，这样的配置畅快。

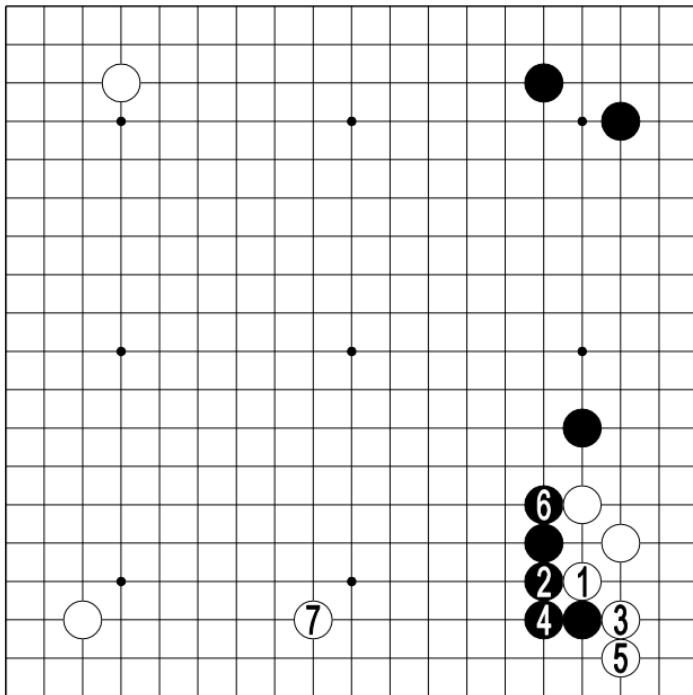


2图

2图（大同小异）

白3在角上寻求根据地，
大同小异。

黑8补。因有白△、黑▲
的交换，白仍不满。

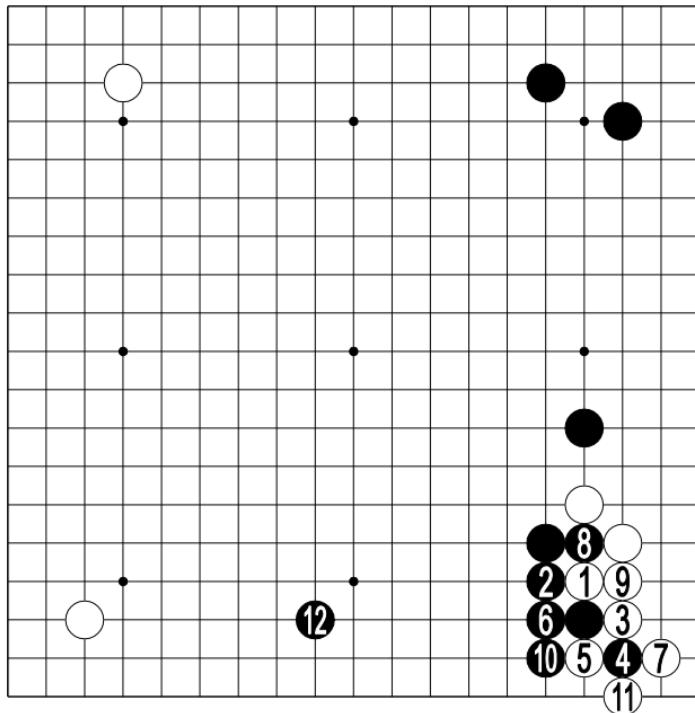


3图

3图（应手2：尖顶）

一般认为，白应该在1位尖顶。

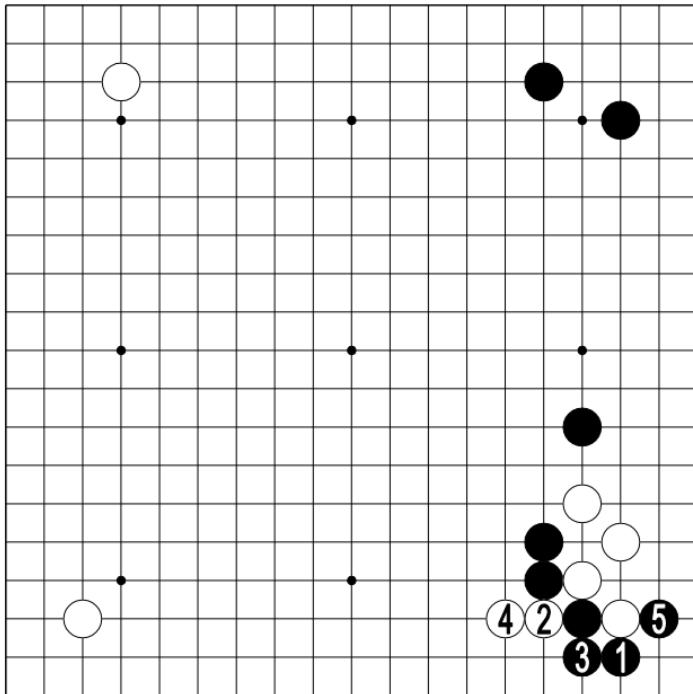
黑2挡，白3扳。到黑6为止，黑得厚势，白得实利。下一手，白大概在7位着子。



4图

4图（变化）

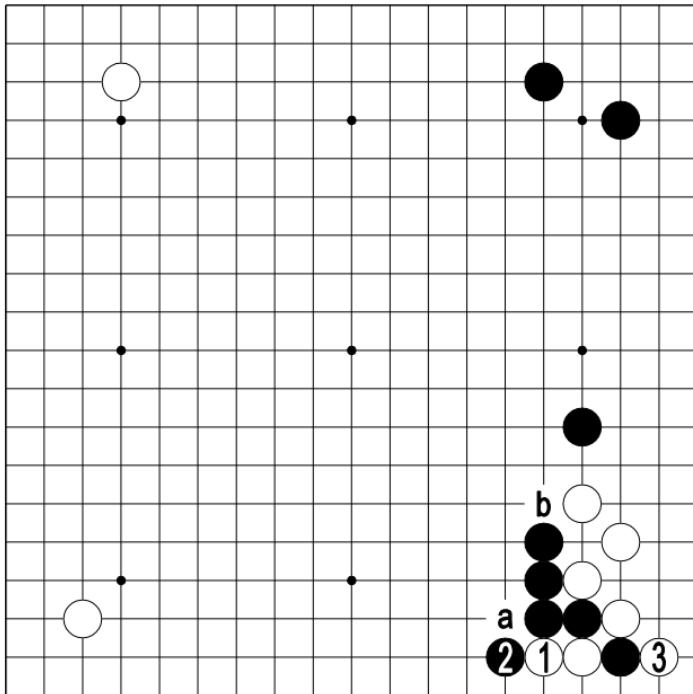
黑4连扳有点危险。不过，白如吃一子，黑便在12位开拆，还是黑充分的局面。



5图

5图（好走）

黑1连扳时，白如果在2、4位断长，黑便在5位扳打。无论怎样演变，也是黑好走的局面。危险不在这里。



6图

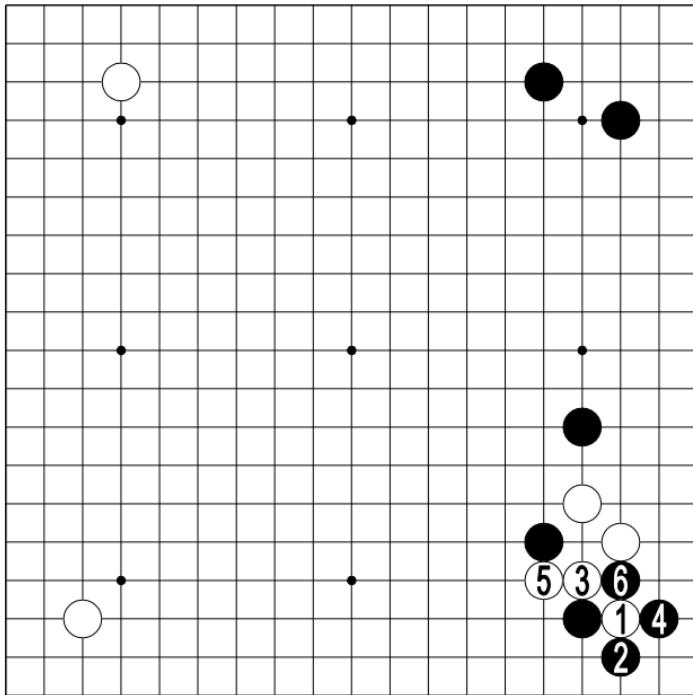
6图(爬)

白1爬，令人生畏。

黑2扳，白3打。以后
还留有a位的断，黑难受。

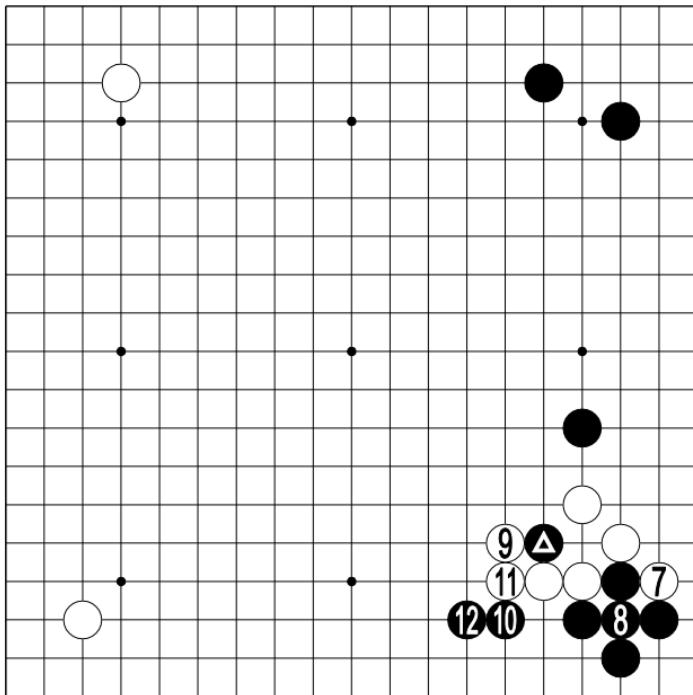
黑2大概应该单在b位

挡。



7图

7图（应手3：托）
白1托。这一着，公认较
损。
黑4扳打。以下——

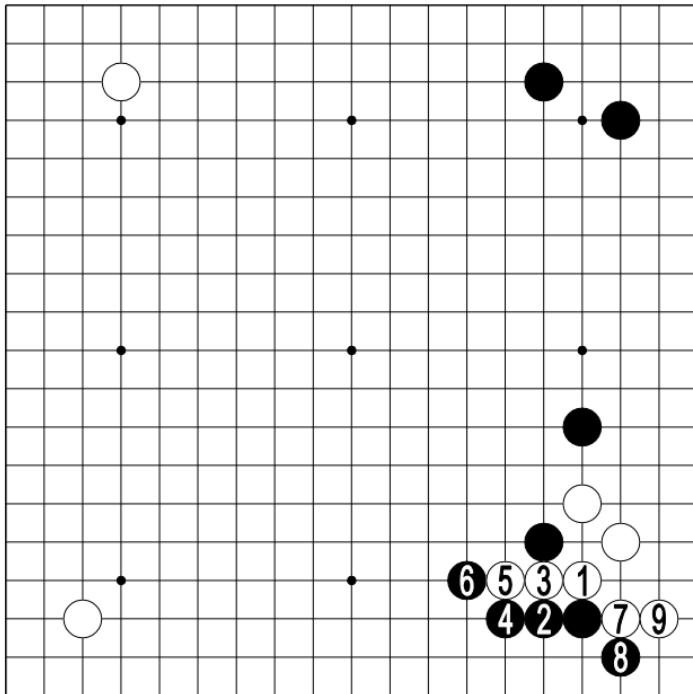


8图

8图（较损）

到黑12为止，黑棋实利可观。

综上所述，对于黑▲，白虽然有三点可以选择，实际上，只有3图白1尖顶一条路，其它应手都没有多大考虑价值。

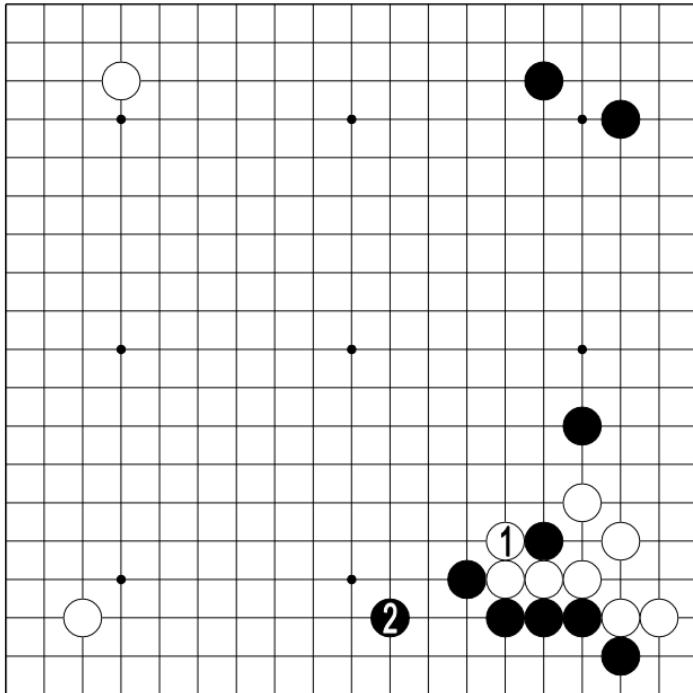


9图

9图(退)

白1尖顶，黑2退以后的变化要涉及到许多问题。

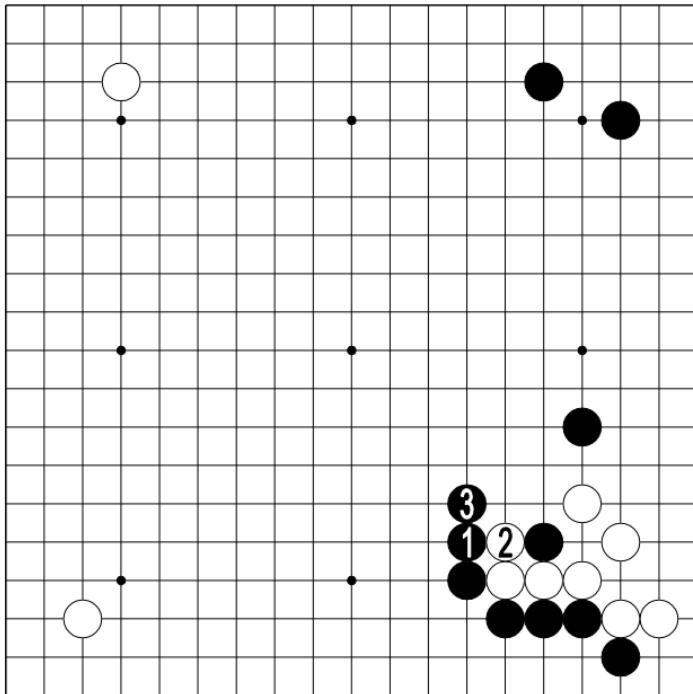
黑2、4退，白走5、7、9位安定自己，告一段落。



10 图 (好点)

以后，白1拐头是好点。黑2补，不得已。这一手如果省掉，白便在2位逼，黑难受。

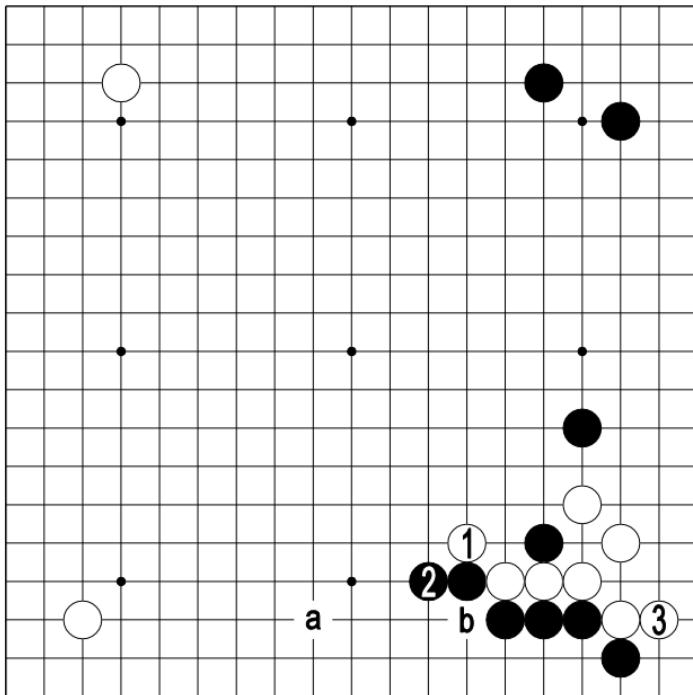
10 图



11图

11图（黑长）

反之，黑1长也是好手。
白2不得已。黑3再长，成
厚实之形。

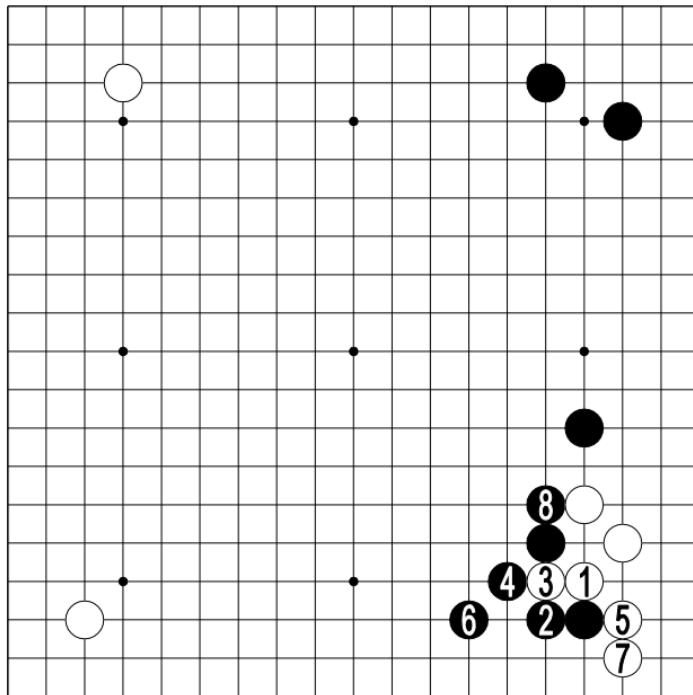


12图

12图(扳)

白棋整治角部之前，也可先在1位扳，形成黑2、白3的步调。

下一手，黑大致在a位拆。白1扳，就是打算放弃b位断的攻击点。

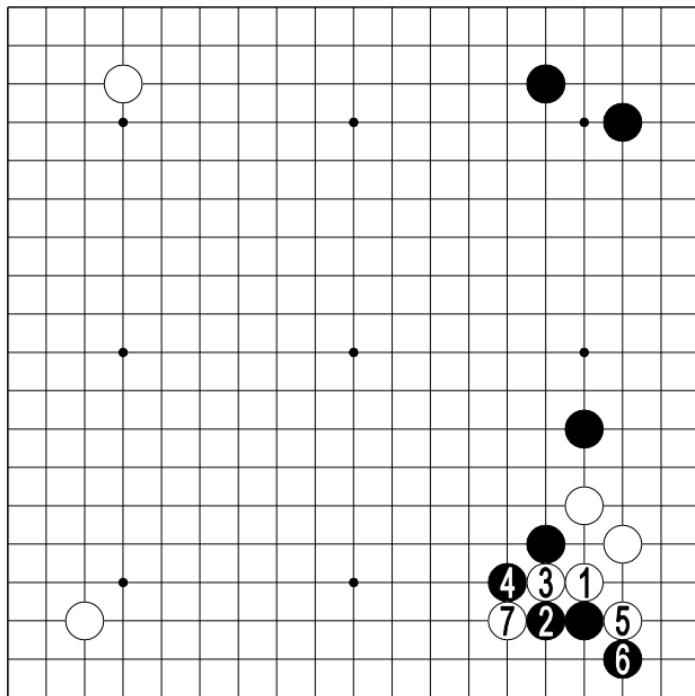


13图

13图 (厚)

白1尖顶，黑2退。白3冲时，黑在4位挡，有可能形成非常麻烦的局面。

如果只是白5、黑6的交换倒也简单。让白走7位得空，黑也可满足于厚味。

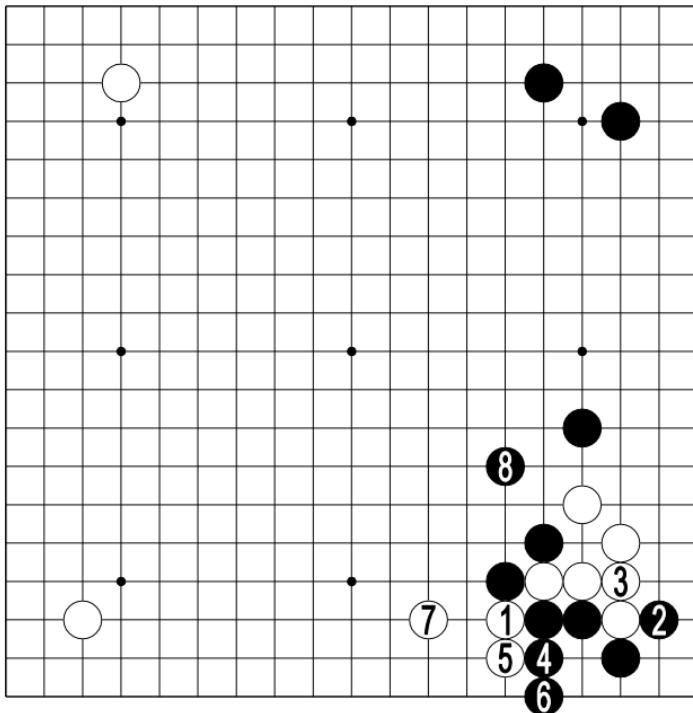


14图

14图（麻烦）

白5虎后，黑如果在6位扳就麻烦了。

白7断，当然。这一手是要害之点，将导致难解的局面。



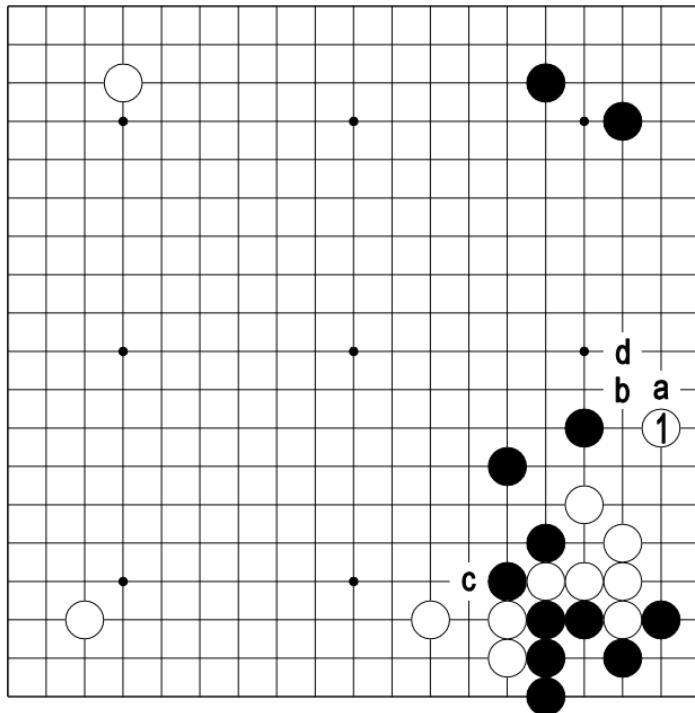
15图

15图 (封锁)

白如果在1位断，黑不能放弃角部。黑走2位打，4位做活。

黑2、4是一种方法。不过，白5立时，黑只好委屈地下在6位。

白7跳，黑8封锁，仍然麻烦。

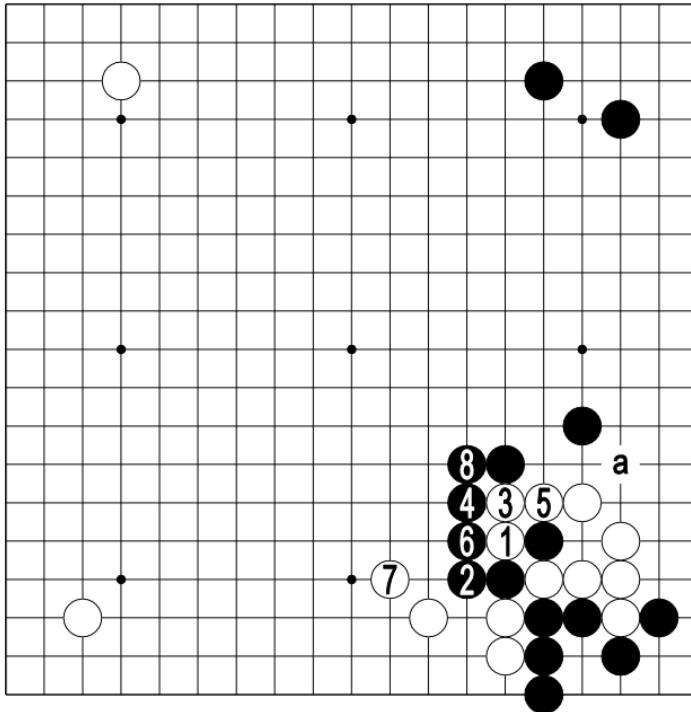


16图

16图 (简明)

白走1位，稳当。下一手，黑若a位靠，白便b位扳，转换。

黑如c位长，白d位飞，是简明的着法。



17 图

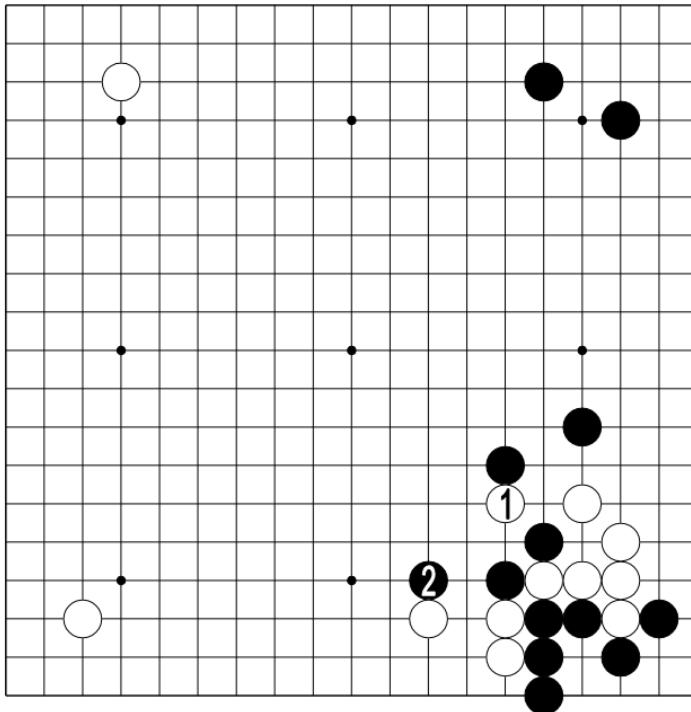
17 图 (俗手)

白走1、3位围吃一子。

到黑 8 为止，白棋并不好。

黑还留有 a 位尖和夹击

下面几子的手段。



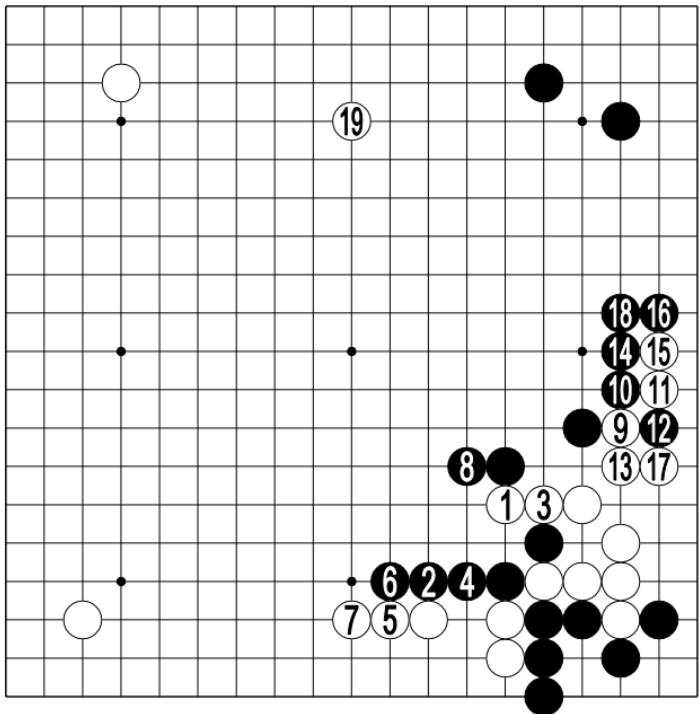
18图

18图(筋)

白1靠是筋。

但是，黑也有2位压的
应手。

会有什么样的结果呢？



19图

19图（两分）

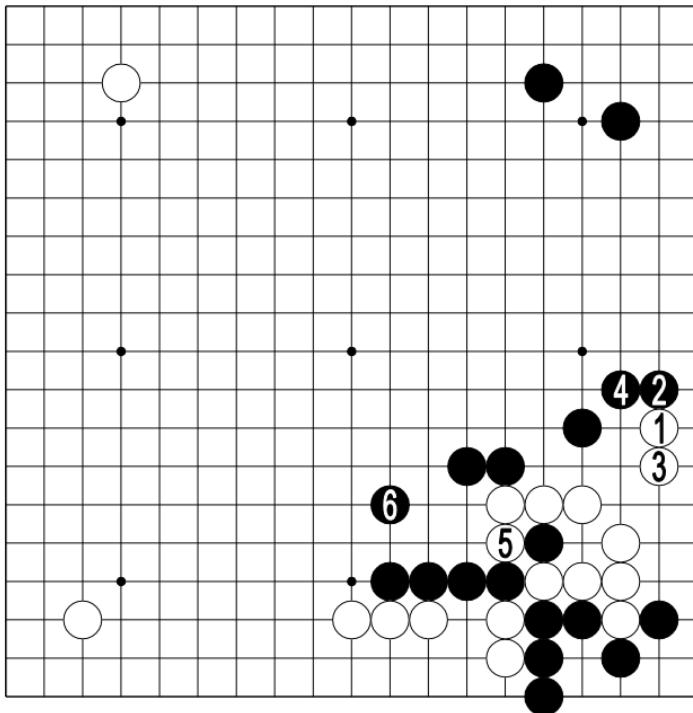
白1是筋。黑2的应手也是手筋。

白简单地应3位粘是好手。

黑4位接、6位压后，再在8位封锁。

白9托，11连扳，寻求根据地。

黑12以下是必然的应接。白17吃一子，先手安定，再争到19位的大场，白也不坏。大致是普通的两分局面。



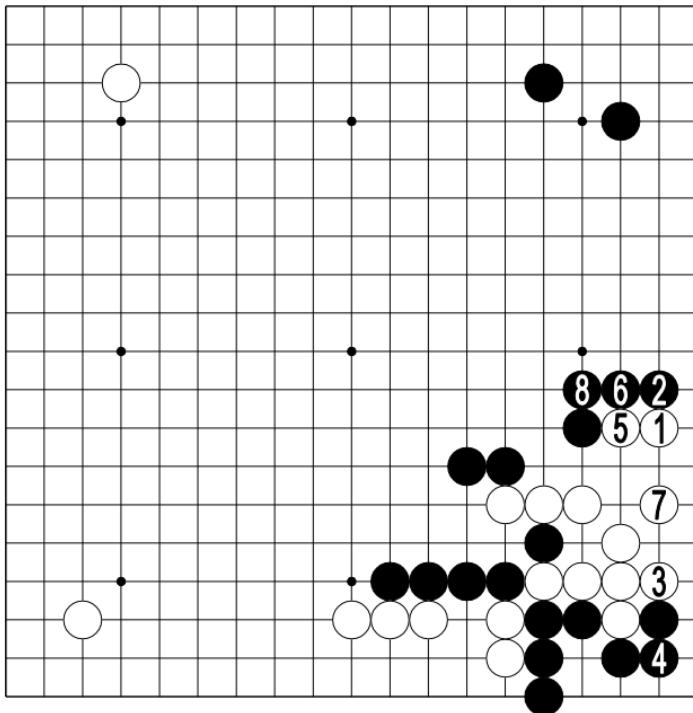
20图

20图（不好）

白走1位寻根，不好。

和16图不同，本图左下方已经定形。白若要在1位走棋，不应先动别处，单在这里走才成棋理。

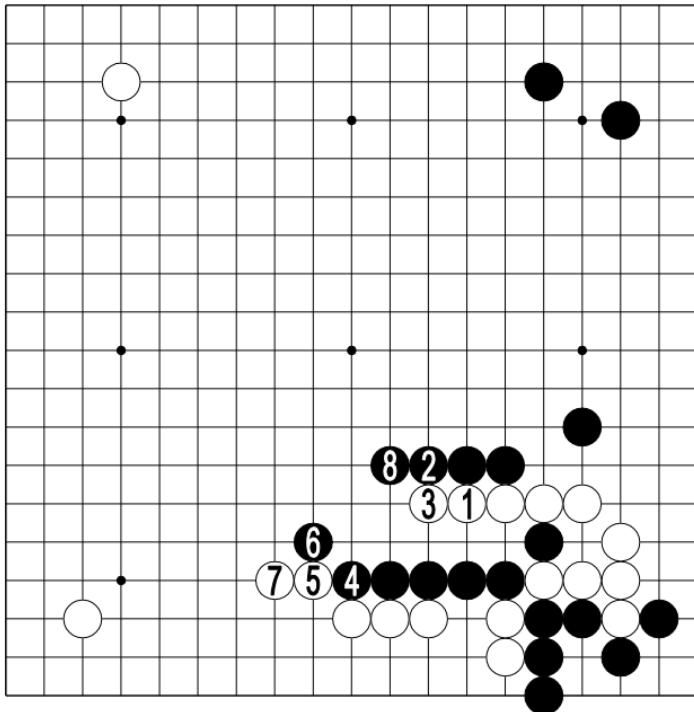
黑2强靠，白只好3位退。结果，白只得在5位吃一子，不好。



21图

21图 (一样)

白3之后，白走5、7位求活也一样。黑8牢实地粘，外势漂亮。这两个图形，都是白棋不好。



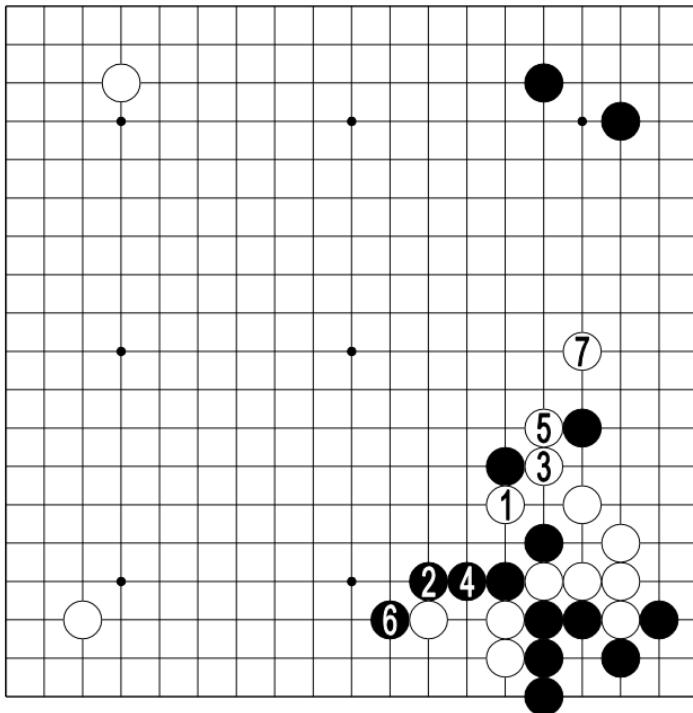
22图

22图（冲不出）

白走1位想冲出。黑棋无论什么时候走4、6位都有利。黑2、8连在一起，白冲不出去。

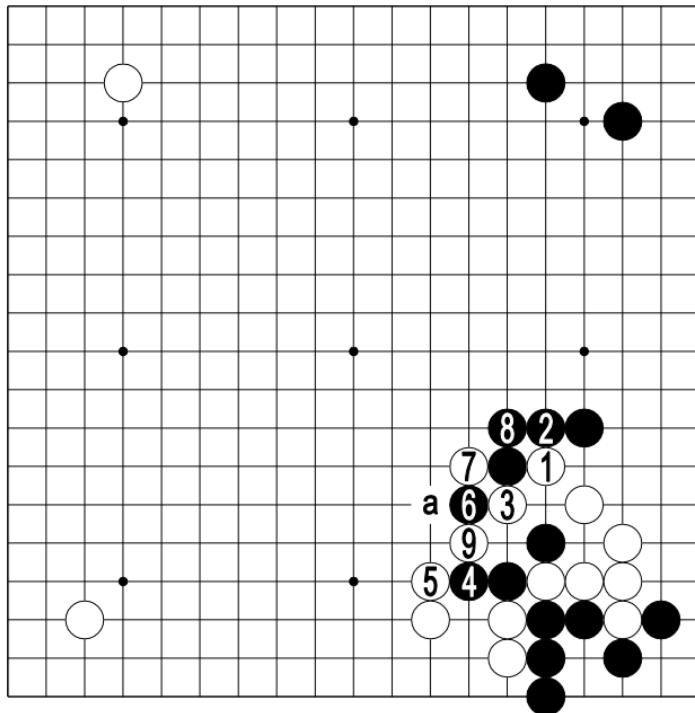
白只好在右边做活。仅从黑棋获得雄厚外势这一点来看，自己很不利。

白1、3是徒劳的挣扎，不仅浪费了棋子，而且还是恶手。



23图

23图（转换）
白3下在这里怎么样呢？
黑4粘，白5冲出转换。
黑也不坏。



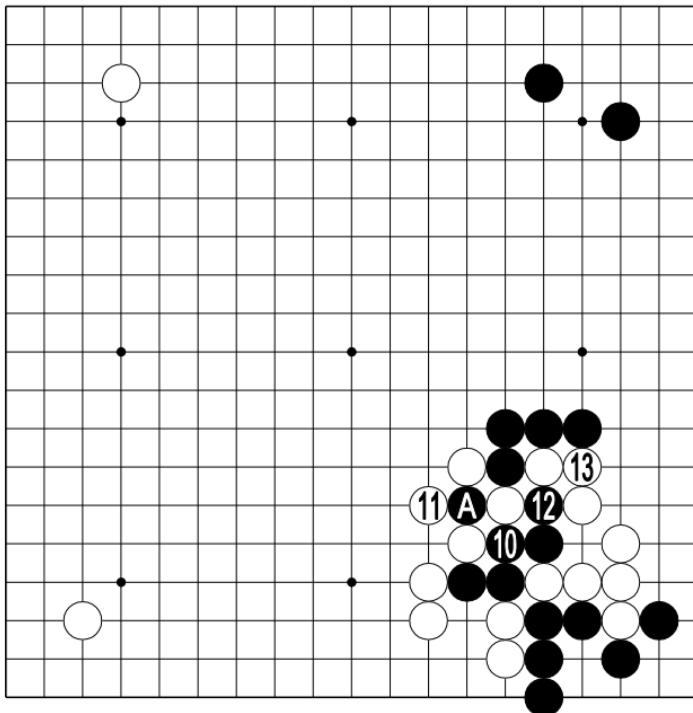
24图

24图（次顺错误）

白如果先在1位尖，黑便在2位挡。白3扳，黑4长。白5挺，黑6再扳，好。

白7、9之后，乍一看，
黑棋支离破碎，其实则不然。

当然，黑绝不能在a位
长。



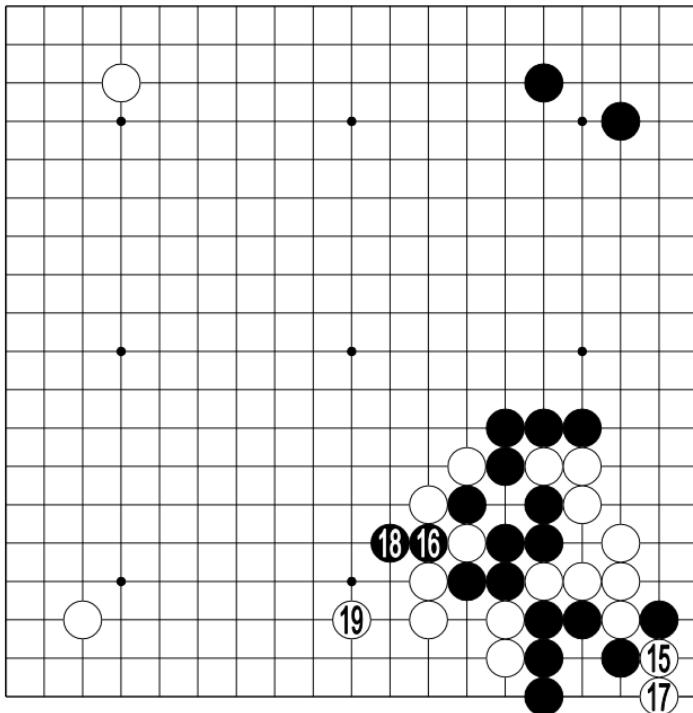
25图

14=A

25图(劫)

黑10反打。

白11必然。黑12断，
白13粘，成劫。



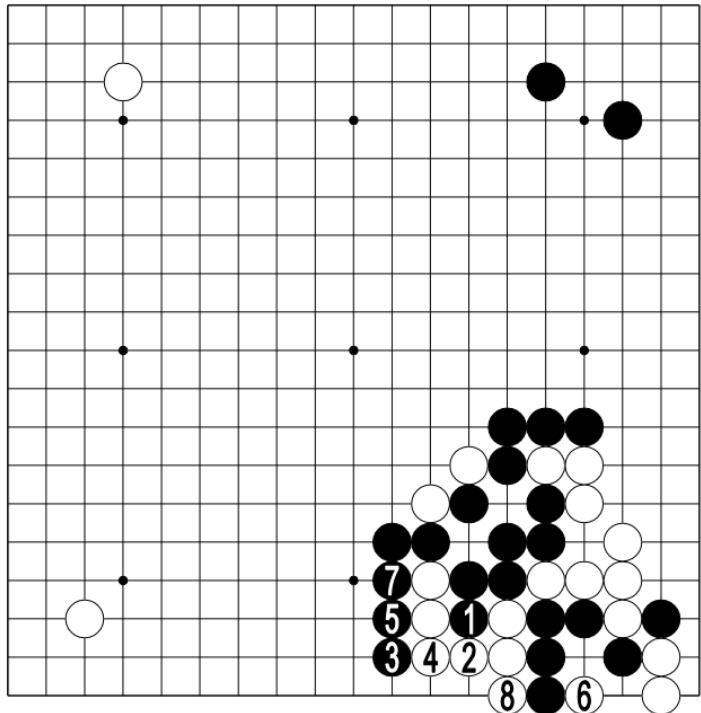
26图

26图（占大势）

白找 15 位的劫材。黑弃之不顾，在 16 位再提一子。
白 17 立吃黑。黑 18 舒畅地长出。

白 19 非走不可。黑抢先占到 20 位的好点，抓住大势。

白 19 如果省掉，就有下图的紧气手段。



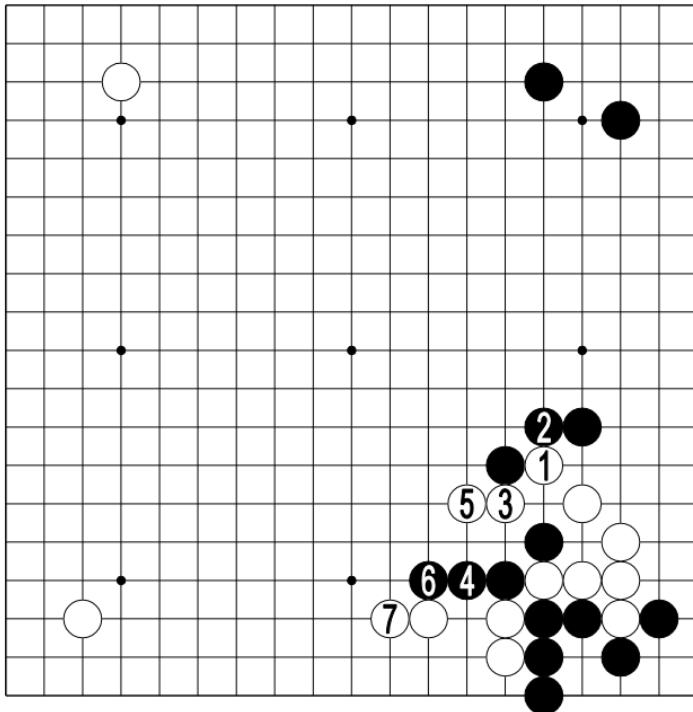
27图

27图(紧气)

黑1冲后，有3位的觑。

黑5、7毫不手软地紧气。

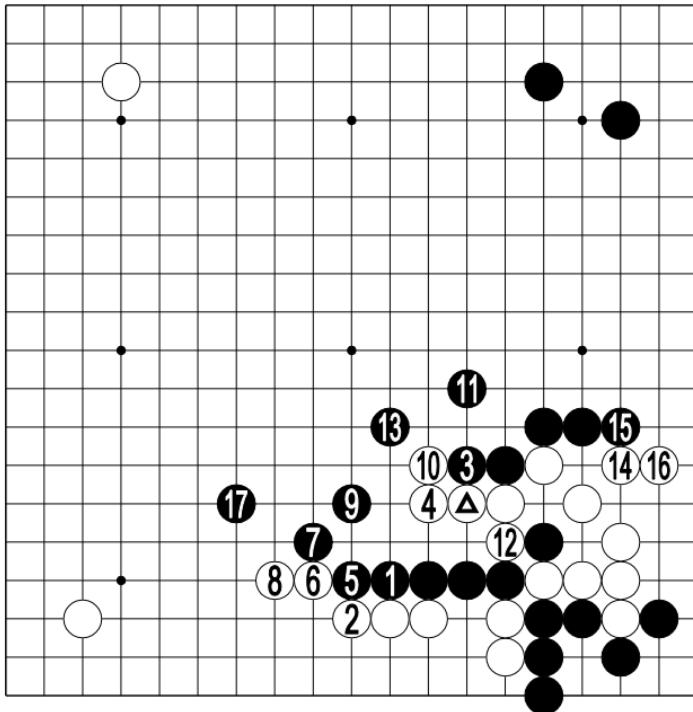
黑是先手，白难以反抗。



28图

28图（别的走法）

白1尖，黑2挡，白3扳，黑4长。这时，白如果不
在6位挺，就只能在5位冲出。黑6压。这是另一种走
法。接下图。



29图（方向）

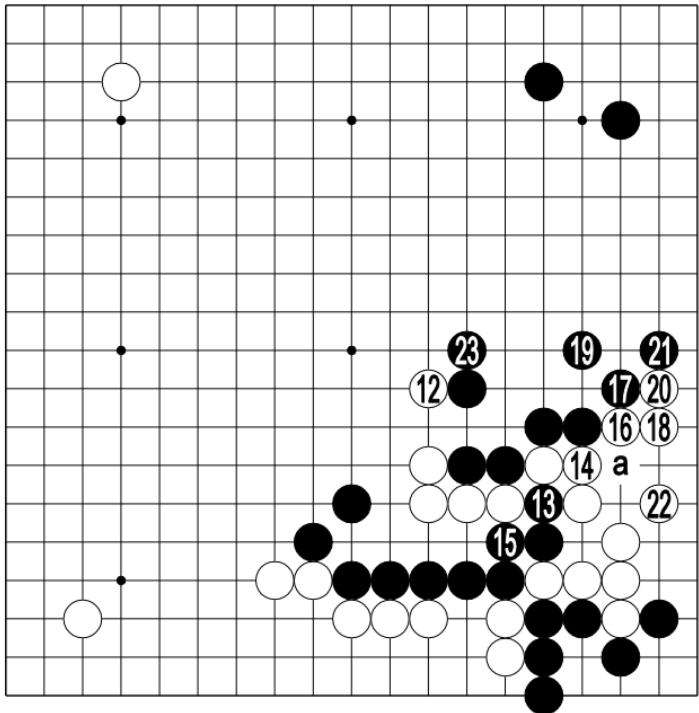
从白△长开始。

黑1压、3挺，白4当然。

黑5、7、9，是棋发展方向。白10拐，黑11补，白12回过头来吃一子，黑13封，没一点有停顿。

白14、16只得忙于做活，黑17位小飞。这一连串应对并非绝对应手，只不过展示了战斗中棋的发展方向。

请认真领会棋的发展方向。



30图

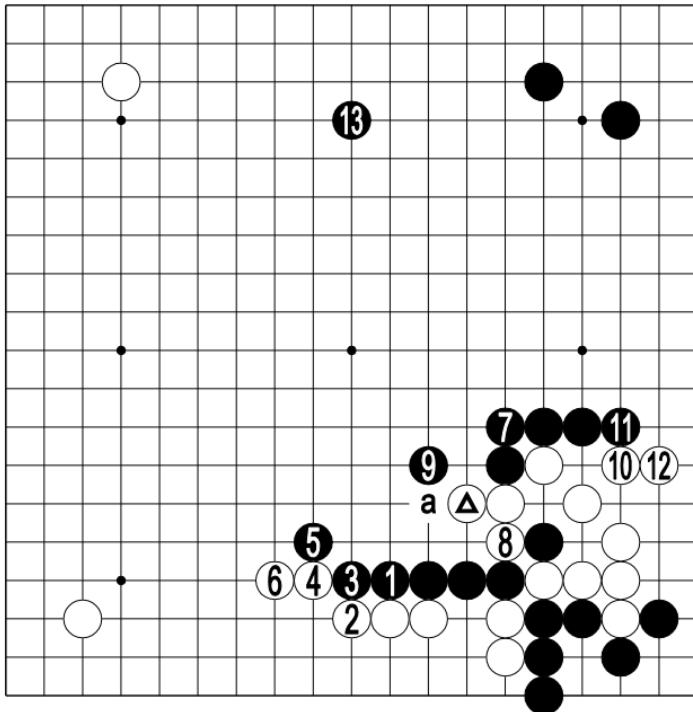
30图（支流）

从白12开始，改变棋的发展方向。

白如果在12位压，黑便在13、15位切断。

白16、18不得已，白18似乎可以连扳，其实不然，黑有a位紧气吃的手段。请自己确认一下。

白20、22忙于做活。以后，中腹黑白双方的攻防，将成为问题的焦点。



31图

31图（局势不错）

再回到白△的长。

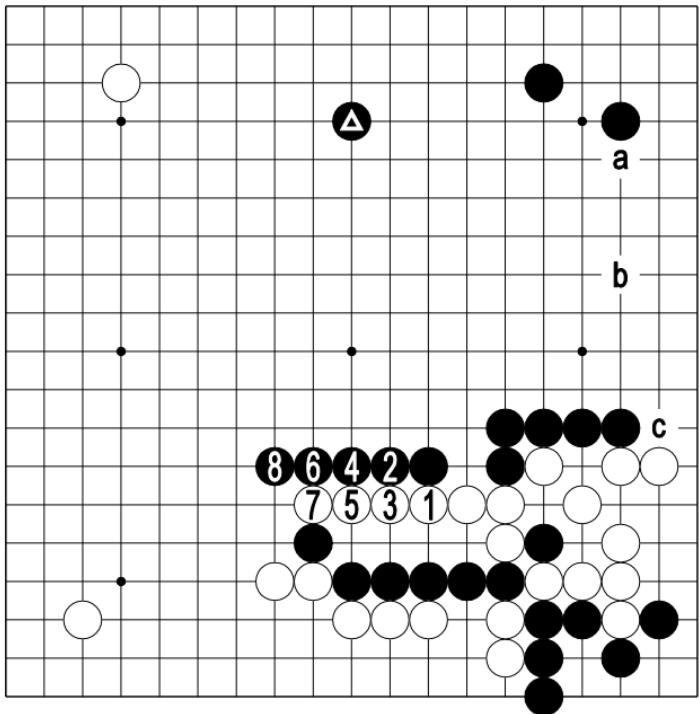
黑棋也有先走1至5位得点先手便宜，再在7位牢实地粘的走法。

白8不得已。

黑9封，逼白走10、12位。

黑13占大场，局势不错。

如果白从a位冲出会怎么样呢？这是残留的问题。



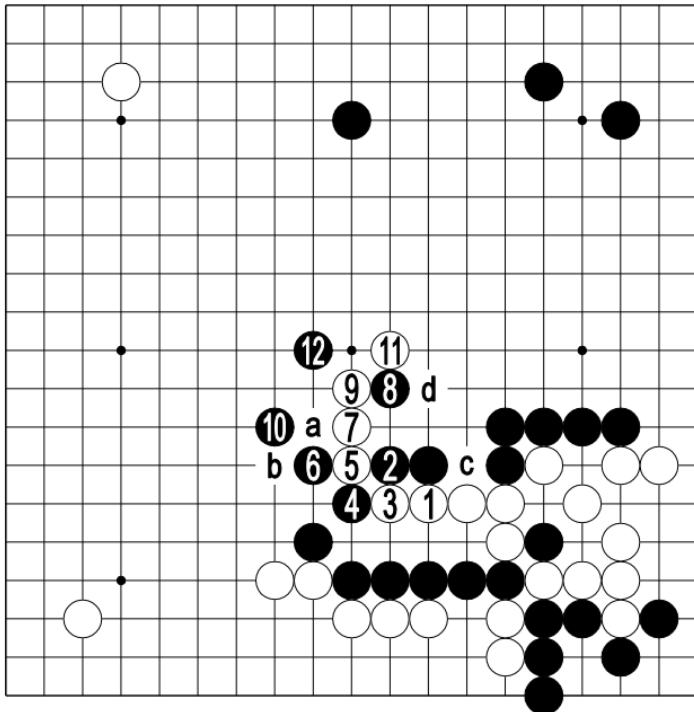
32图

32图 (弃子)

前图▲占据大场后，白从1位冲出会怎么样呢？

黑棋可以考虑2至8的弃子手法。

但是，这以后，白a的靠、b的打入，都瞄着c位的渡。这些手段是否成立，却令人担心。如果成立，黑已先给了白棋那么多实在的好处，黑的损失太大。



33图

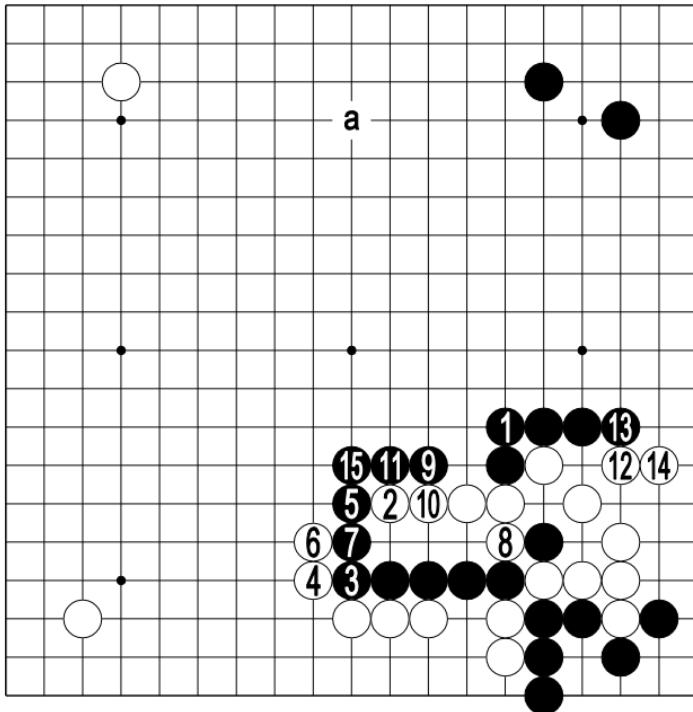
33图（作战）

白1冲，黑2位退，白3再冲，黑4挡。白5断，当然。黑6打、8补。这场战斗似乎比较复杂，不过，双方都是可以作战之形。

白9、黑10。白11扳，
黑12逼。

白9如果在a位曲，黑
就在b位长，不会受窘。

以后，白在c位冲时，黑
在d位双是要领。



34 图

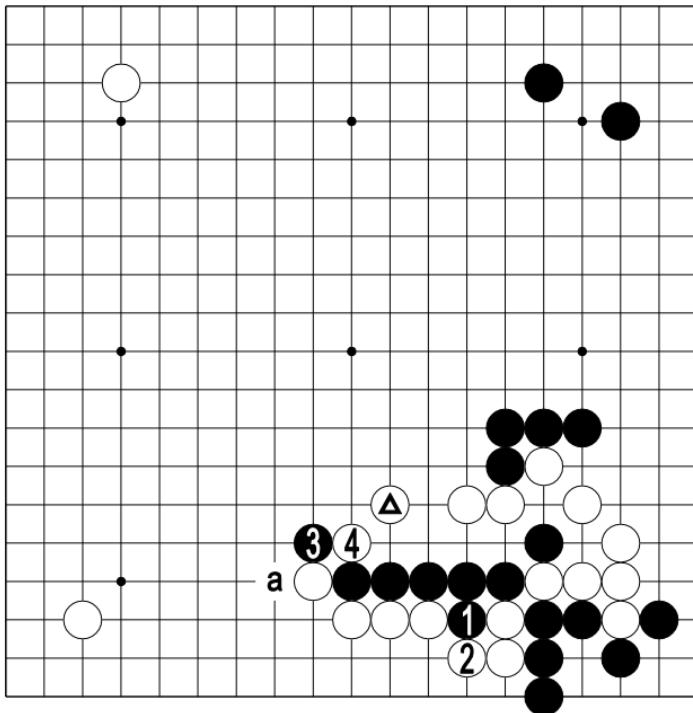
34 图 (跳)

黑 1 粘后，白在 2 位跳，想得一些便宜。这也没什么了不起。

黑 3、5 之后，白还是得回头在 8 位吃。黑在 9、11 位封外势。

白 12、14 做活，黑 15 粘，黑势厚实，无可非议。

下一手，白即使占到 a 位的好点，黑势仍然不错。

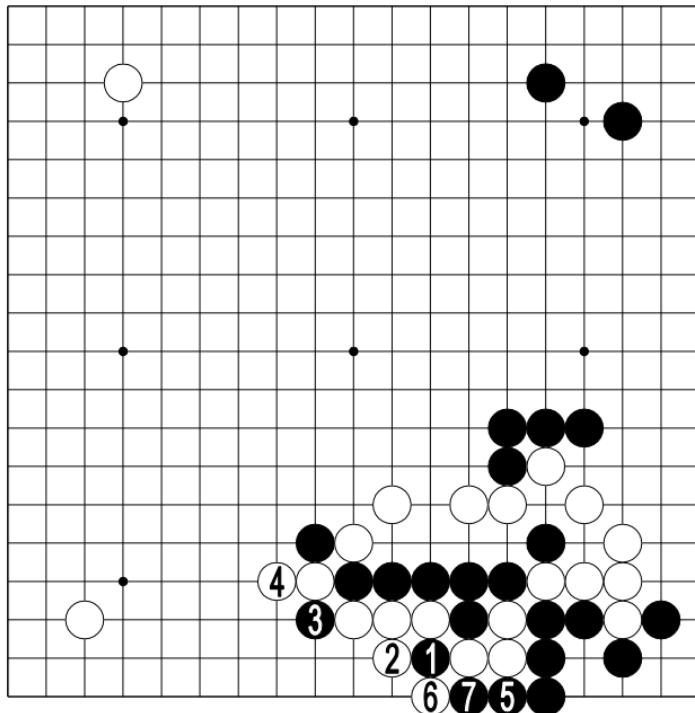


35 图

35 图 (不能断)

白△跳后，黑如 1 位冲、
3 位扳，白绝不能在 4 位断。
黑不在 3 位扳，是因为让白
占到 a 位长，黑损。

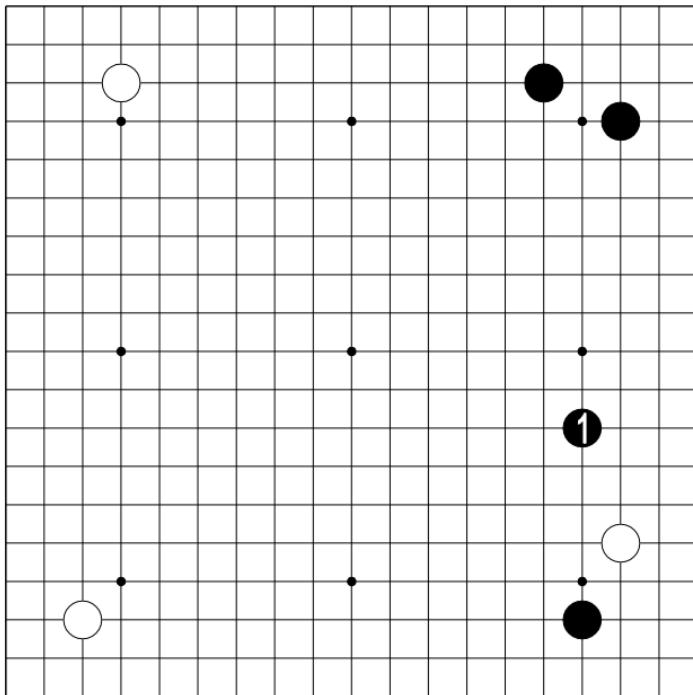
看看白 4 的断----



36图

36图(吃)

黑有1位的断。白若2位打，黑便3位打，待白4长后，黑在5位打后再7位打，白不能粘。



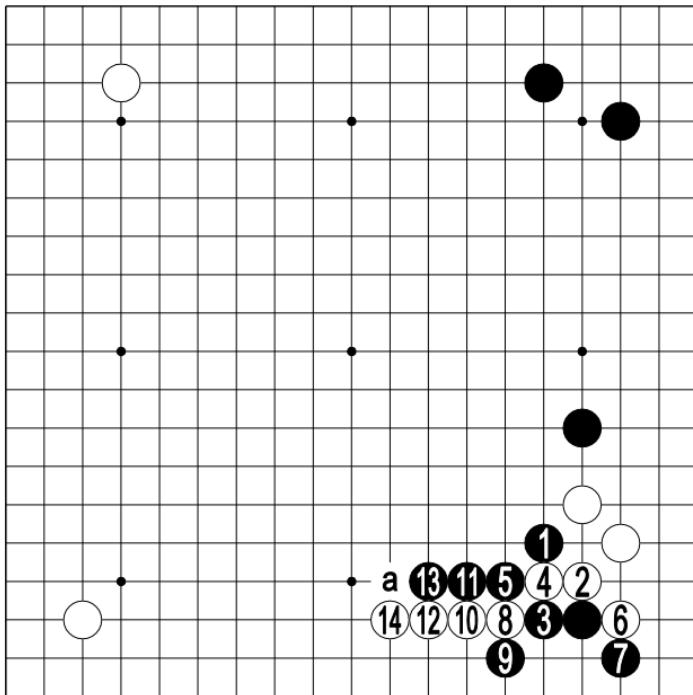
37图

37图（整理）

以上，以最快的速度，将“二间高夹”所有的型讲解了一遍。

请各位认真看看，黑1夹后，白该怎样应？下一手，黑的应手又在哪里？白又该怎样应？要注意使迄今为止学到的知识，用于实战。

过细的探讨，这里无法进行，有待于各位去研究。



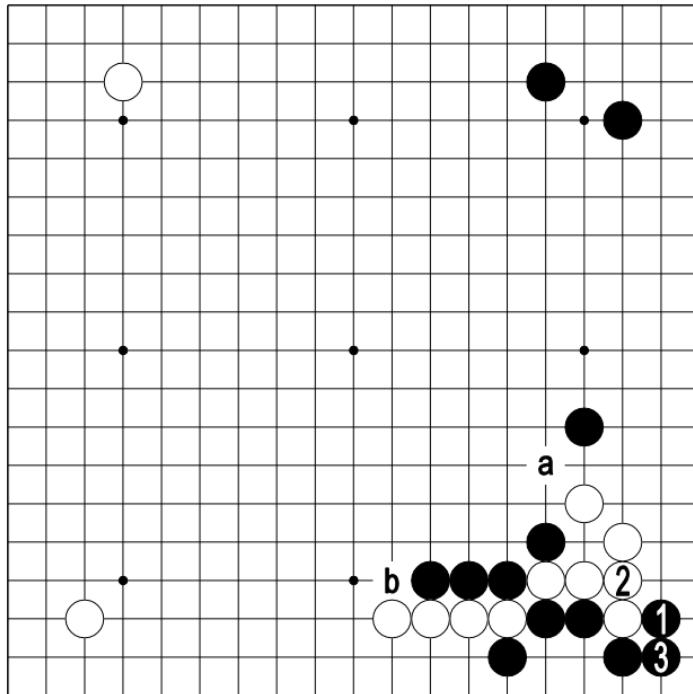
1图

现在讲解第4谱

1图（新领域）

实战中，走成了黑9打、
11压的新型。虽不是完全出
人意料的走法，但也是比较
少见的方向。

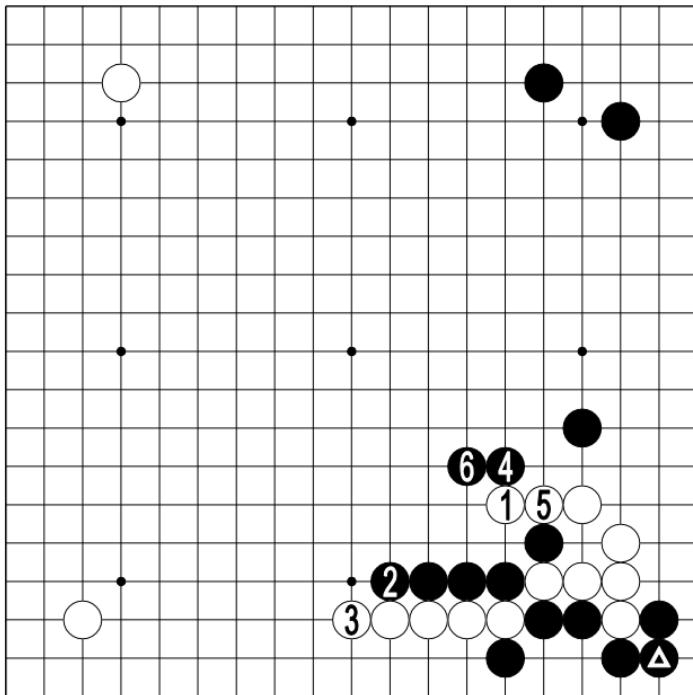
白14以后，a位的压，
是黑棋所希望的。



2图

2图 (一般)

一般, 黑走 1、3 位活角。
但是, 以后白有 a、b 两个应手。

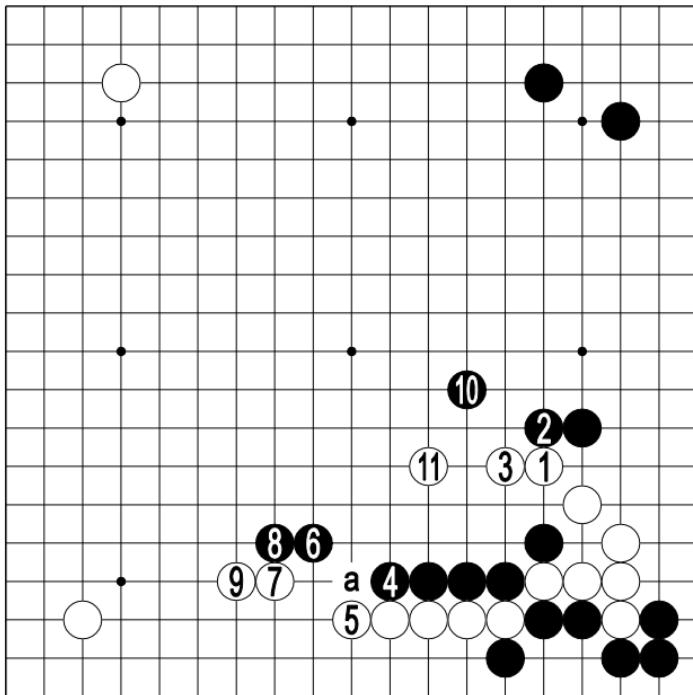


3图

3图 (苦)

黑▲粘后，白若走1位的筋，便陷入了圈套。

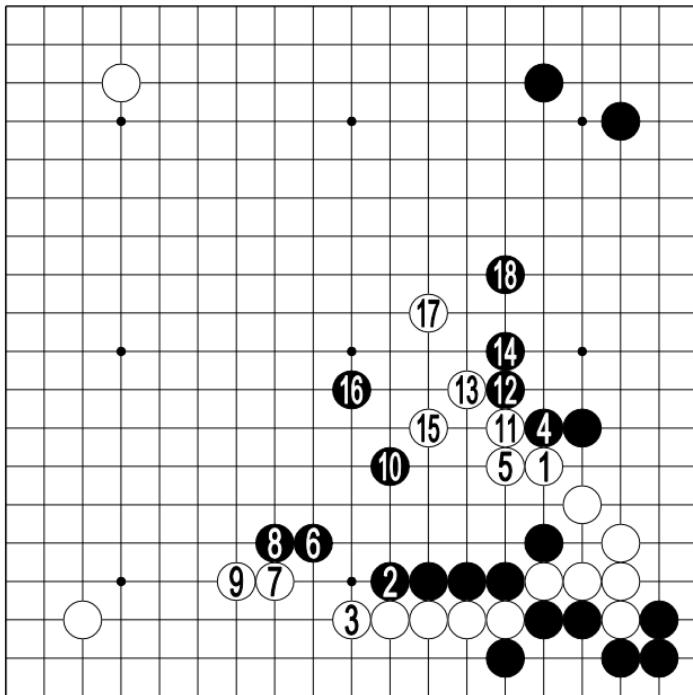
黑2利，再4、6位封。这个形，白苦。



4图

4图（黑薄）

白1俗尖冲出，好。黑2之后，走4、6、8位，然后在10位飞，白就可以在11位跳。这一点，产生了a位的冲断。这是黑不愿意形成的局面。



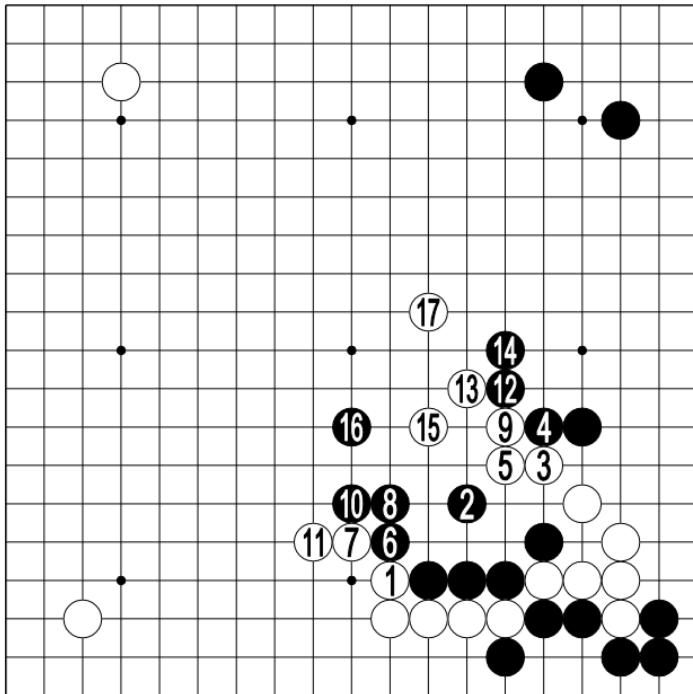
5图

5图（互攻）

白1至9的应手不变。鉴于上图的原因，黑走10位，在补强下面的同时进行战斗。白11以下，是棋子的必然发展方向。

黑16攻，白17飞，黑18守。

白占据下面，黑占据右边。中腹形成互攻之势。双方都是能够一战的姿态。



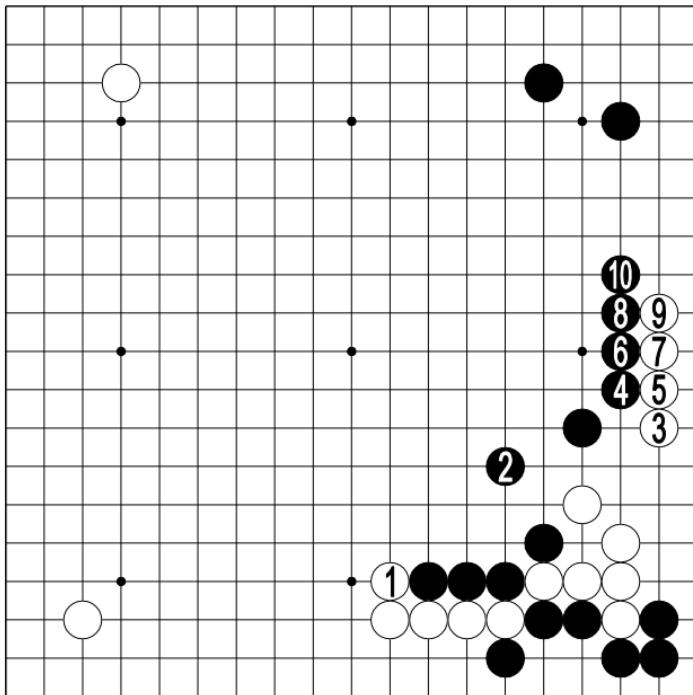
6图

6图(曲)

白也可以先在1位曲。

黑2占据形的要点。白仍在3位尖，便于出头。

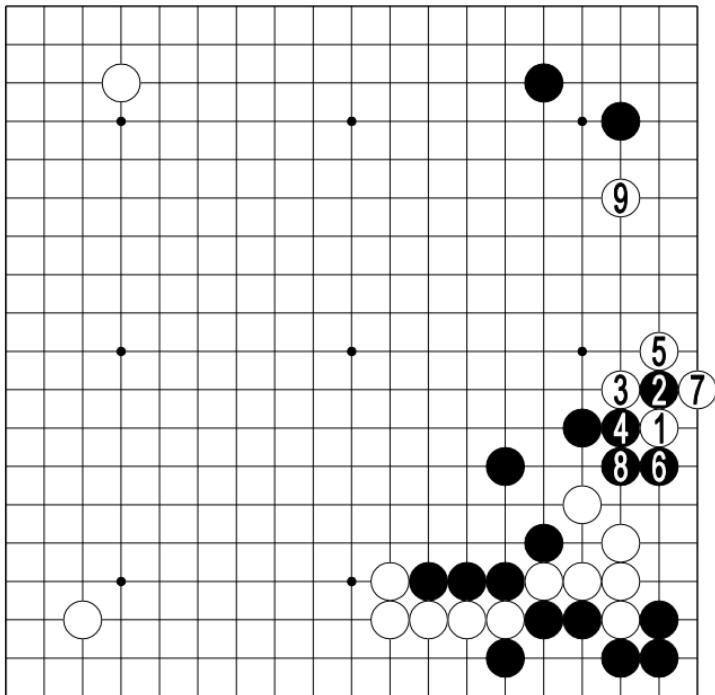
黑4以下都是必然的发展趋势。与前图相比，没有多大区别。



7图

7图 (相当)

黑2封，白3以下爬二路做活。白的位置虽然很低，但也是相当的姿态。因为下面的黑棋味很不好。

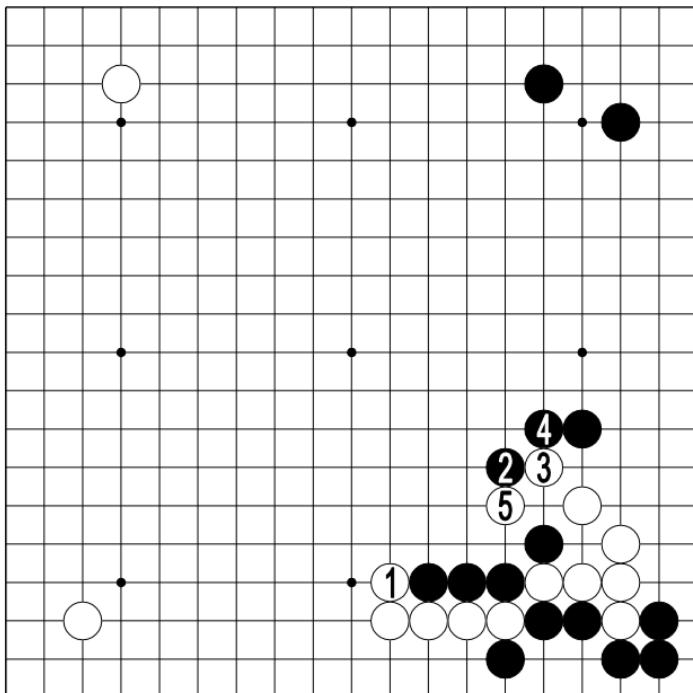


8图

8图（转换）

黑若在 2 位靠，白干脆走 3 位转换。

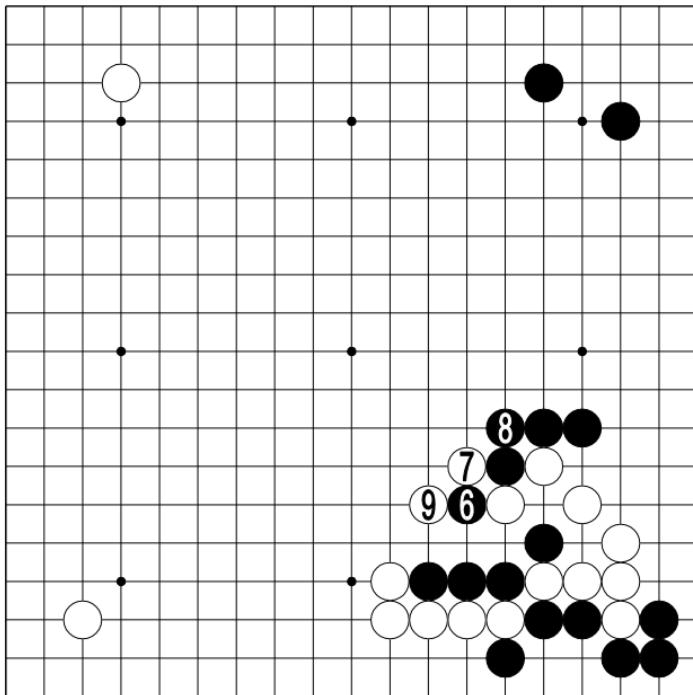
白在 9 位开拆。黑吃几子的味道相当坏，必须再补一手，心里才踏实。这几子反而成了负担。



9图

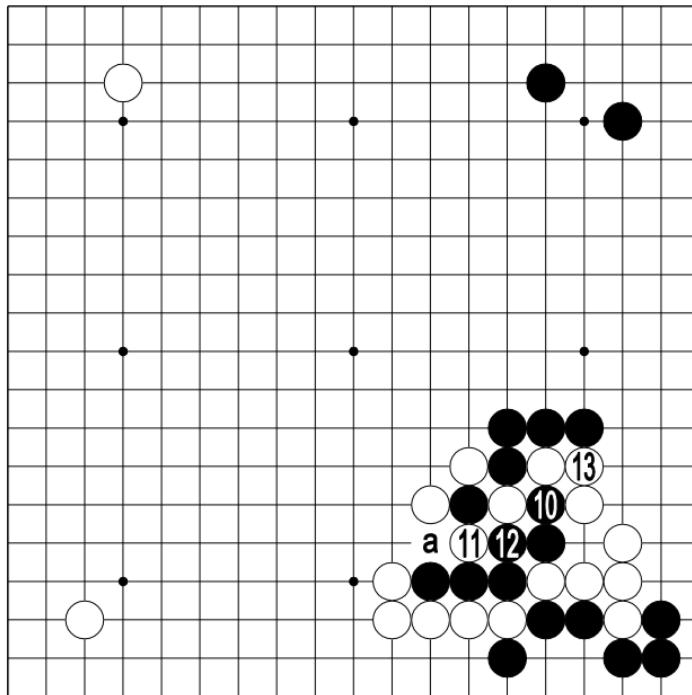
9图

黑走2时，白不能走3、
5位。
否则要出问题。



10图

10图
黑走6位当然，白7、9打。

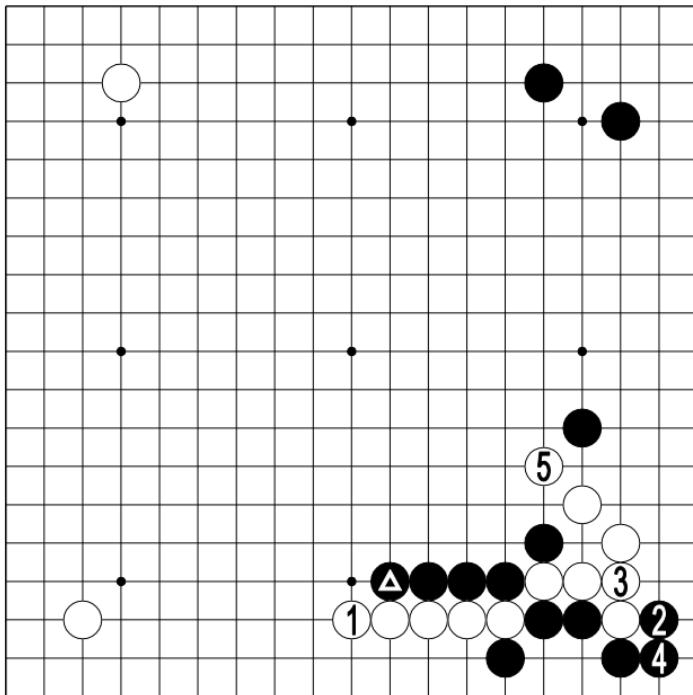


11图

11图

黑 10、12 也打，看起来似乎这是劫。但是……

白 13 粘。黑在 a 位打逃脱。黑一旦逃脱，白便崩溃。

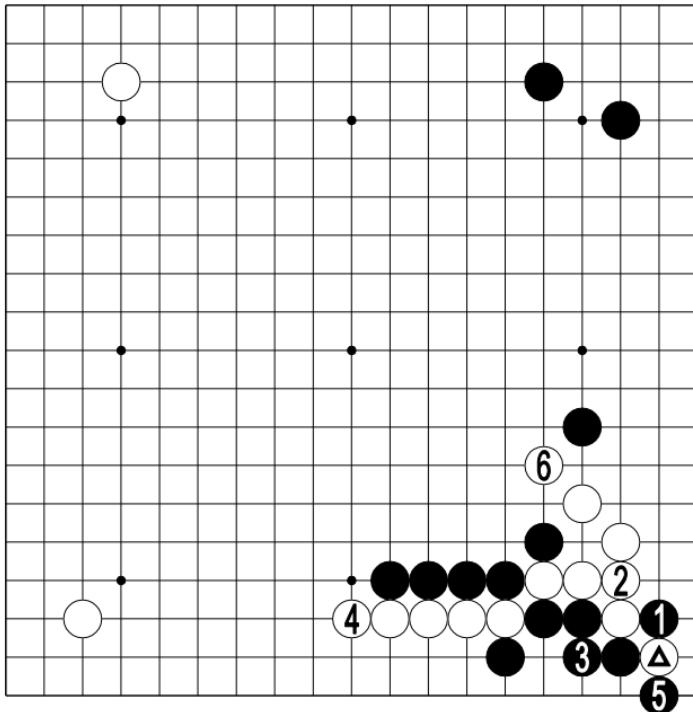


12图

12图（意图）

黑▲压的意图在于，待白长后，黑走2、4位做活。

白5尖出。这样，白也可以走。但是——



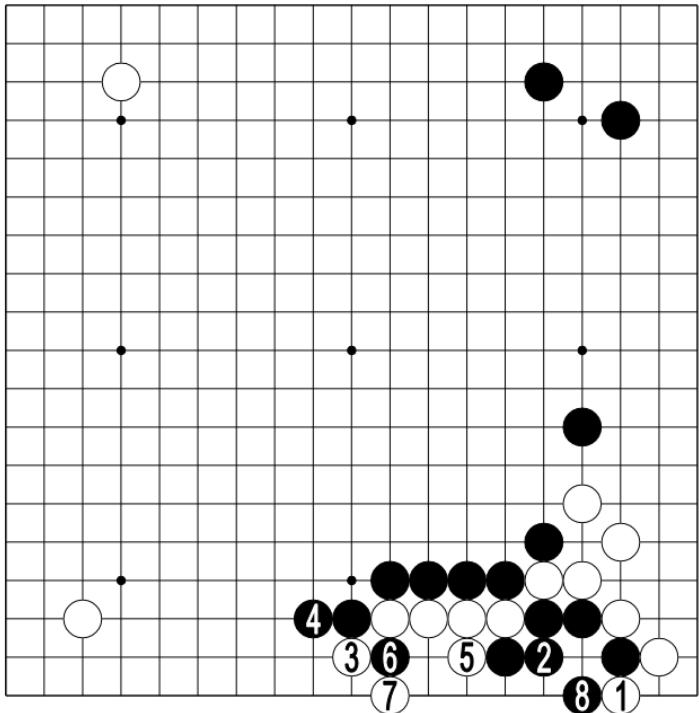
13图

13图 (强硬)

白△扳，才是最强的一手，是对黑棋的反击。

这种情况下，黑不能走1、3位。白4长，黑5绝对。与上图相比，这个形多了△一子，黑味道不好。

因此，第4谱才形成了黑25、白26的应对，这毕竟是不得已的走法。

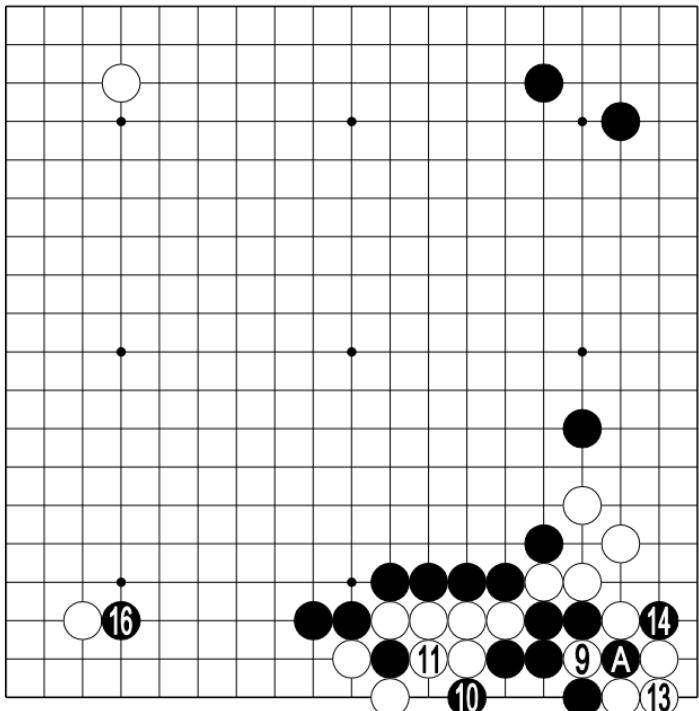


14图

14图（谱白 26）

谱的 26 是绝对之着。除此之外，没有更好的应手。

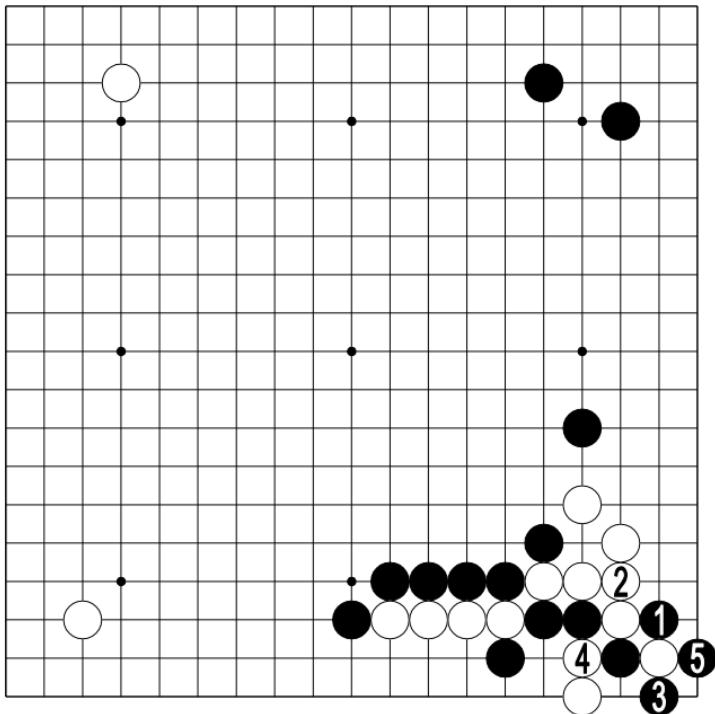
如白 1 打，黑就 2 位粘。白走 3、5 时，黑走 6 位制造劫材，黑 8 准备打劫。



15图
⑫⑯ ko at A

15图 (转换)

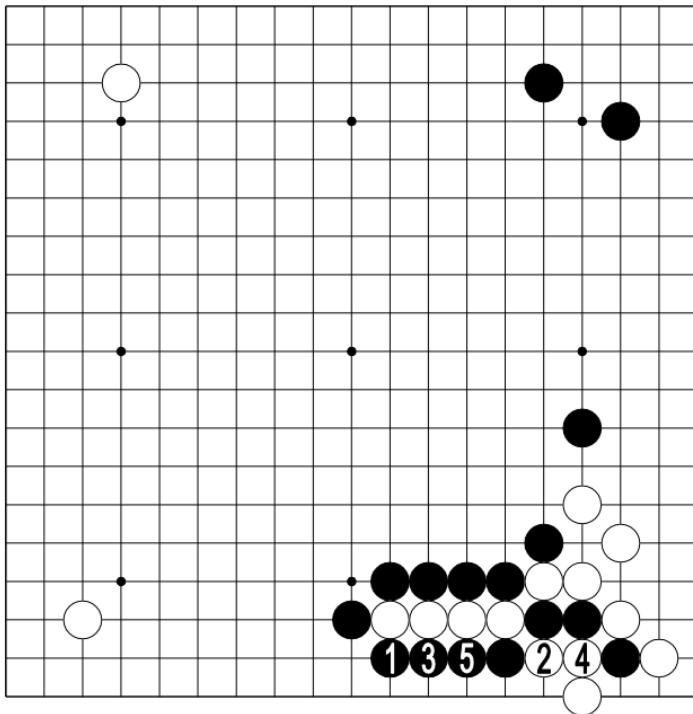
黑10是一个劫材。白如果误在13位粘，黑便14位断，成大劫。作为劫的转换，黑16进攻左下角。这样，白不好。



16图

16图 (右下角)

右下角，黑1、3打，可以活一半。这是后手，实在太小，黑不能这样走。

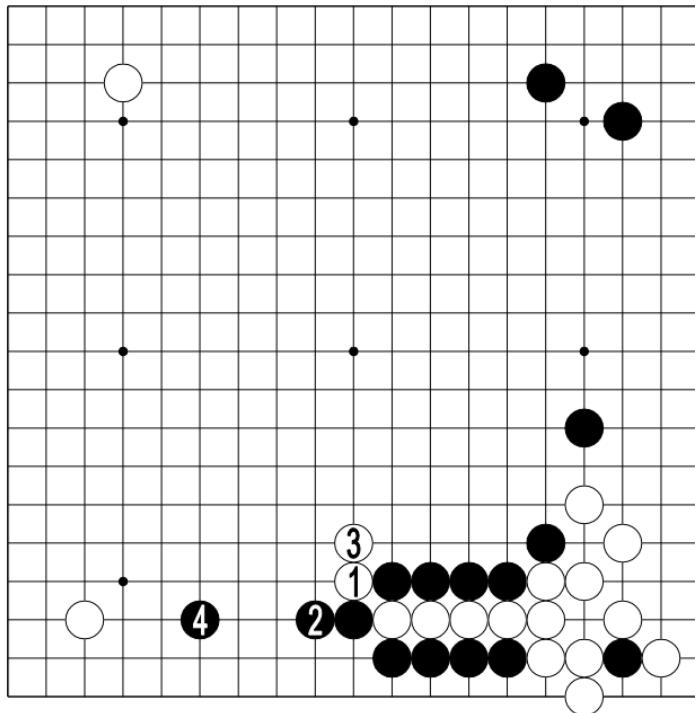


17图

17图(紧气)

黑棋可在1-5位紧气，
将白紧紧封住。

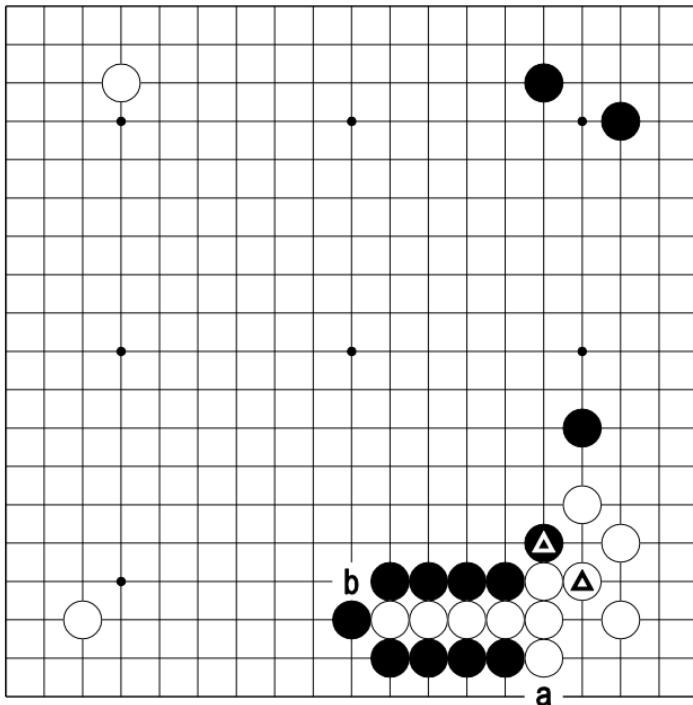
由于留有这个余味，黑
角虽然被吃，实际并不太大。



18图

18图 (轻)

紧气之后，白如果在1位断，黑便在2位长，把上面五子看得很轻。



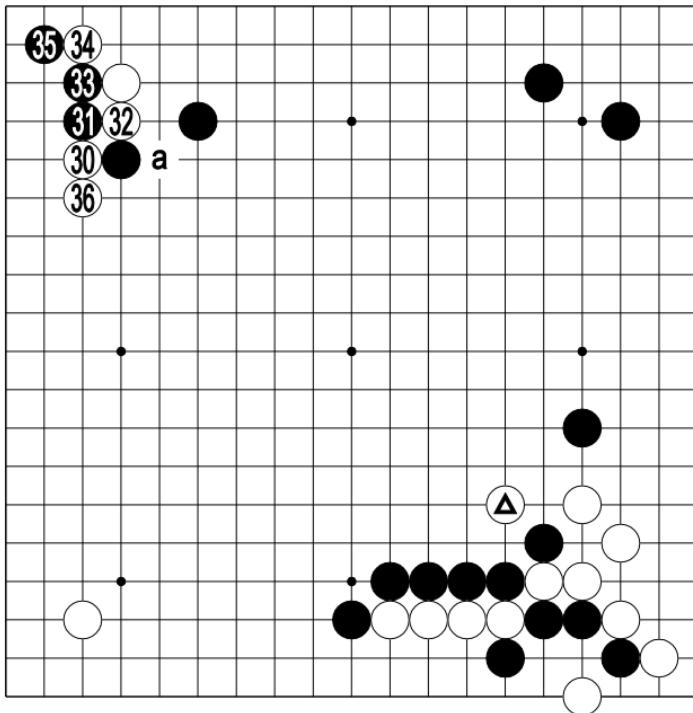
19图

20图（得失）

去掉黑白双方相同数目的棋子，制成这幅图，分析一下右下角的得失。

其得失不容易说清楚，有两种截然不同的意见。

一种说法是，鉴于黑▲和白△的位置对比，白△退缩明显被利，黑好。（当然，这里没有 a 位的扳）另一种说法是，黑还残留着 b 位的断点，况且白空也不少，白好。



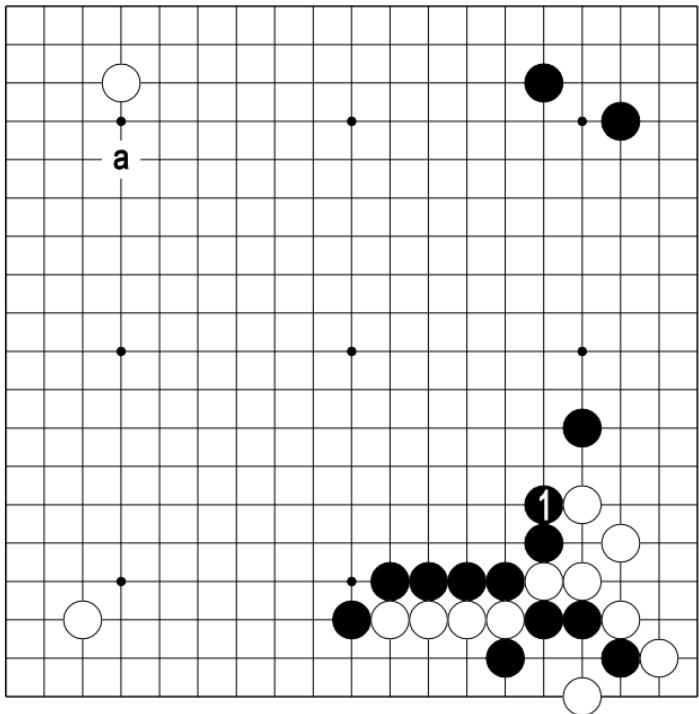
第 5 谱 (30-36)

中盘篇

第 5 谱解说

白 34、36 是在这种时候使用的定式。白有△一子，a 位的征子成立。

布局已经进入中盘战斗。这以后，激烈的战斗贯穿始终。

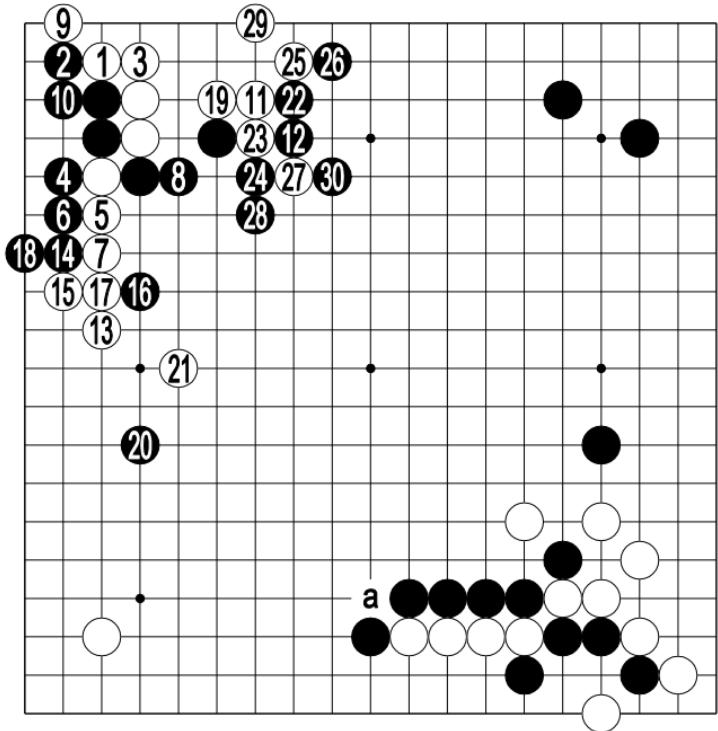


1图

1图（厚实手法）

谱中，黑是在左上角 a 位挂的。这里，黑先在 1 位压，也是厚实的本手。哪种方法好，不能轻易断言。黑 1 这种走法，就算眼前得不到什么利益，但是，考虑到对今后的战斗可能会有帮助，还是颇受欢迎的。

第 4 谱中，白走 28 位，就是不愿形成本图的形。

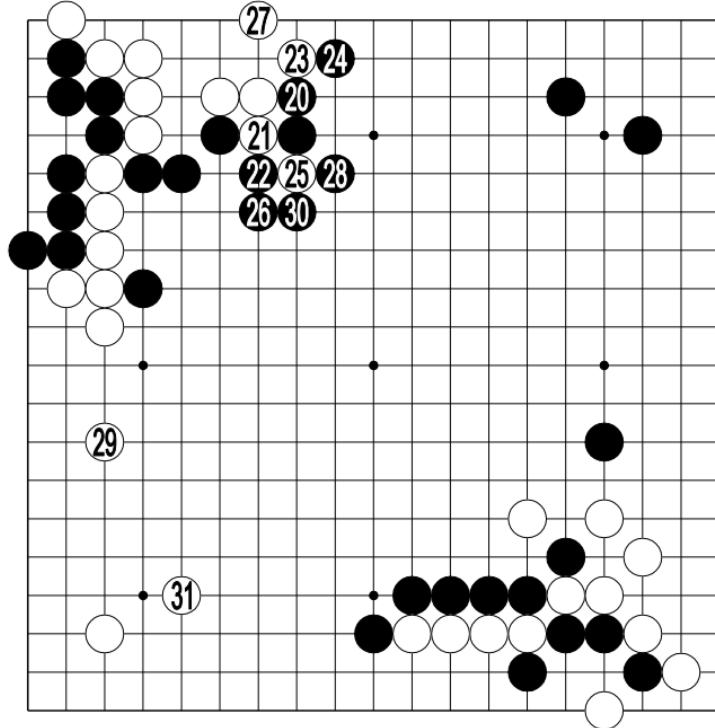


2图

2图（定式）

假定白棋按照定式走，选择1、3扳粘的普通定式。到白19为止，是必然的运行。黑20迎头一击，白棋难受。

当然，这是假想图。不过，一旦插入黑20这个机关，就会引起这样的悬念：黑a的断点会不会变得不太重要了呢？



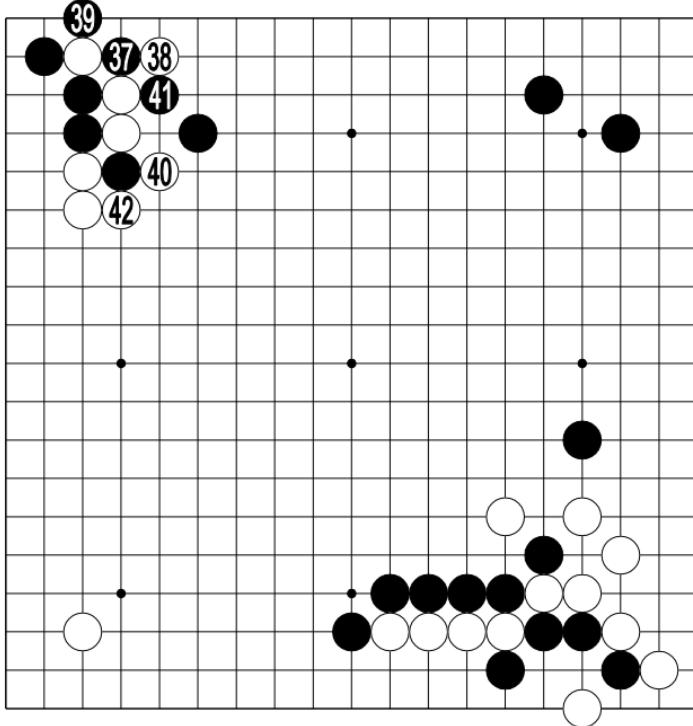
3图

3图（黑苦）

如果黑棋按定式的正常次顺在 20 位立，就不能带来战斗的转机。

黑 28 打时，白在 29 位补，黑大致在 30 位提一子。白 31 再补，黑失去战斗良机。

黑棋虽厚，毕竟只是势，空却是白好。这是黑苦的局面。



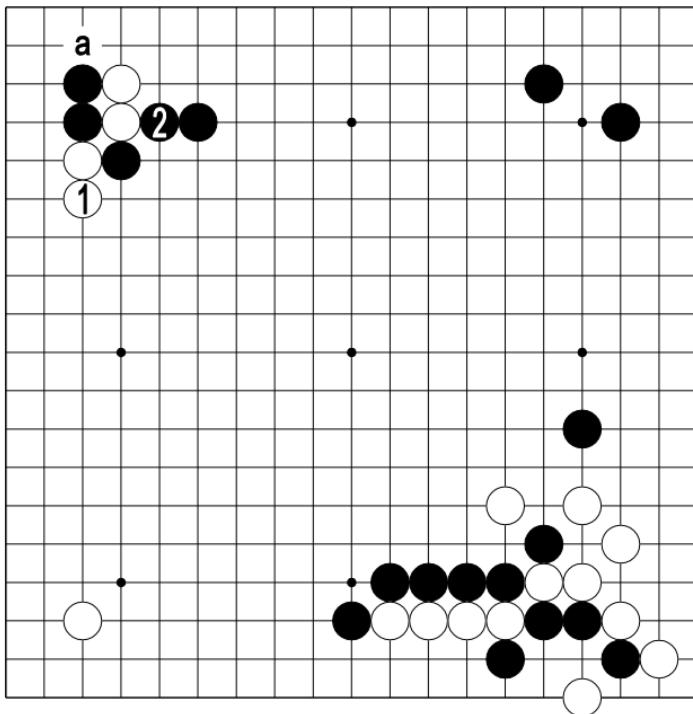
第6谱 (37-42)

第6谱 (37-42) 解说

黑 37 当然。

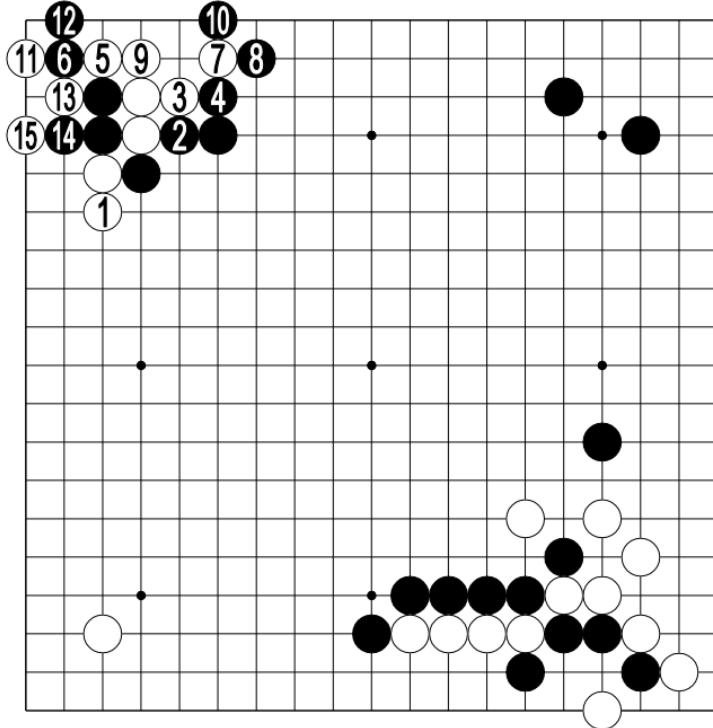
白 38-42 也是必然的过程。

黑不能摆脱征子，是因为白有 28 一子。以这里的征子关系为基础，构成了双方在左上角的应接。



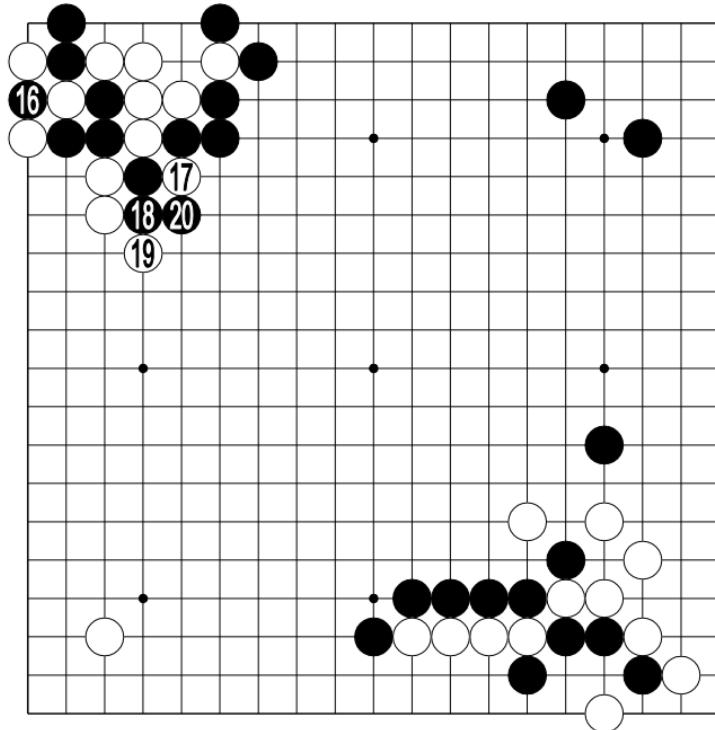
1图

1图
白不在a位扳，单在1位长，不好。
一旦遭到黑2强硬的顶，
白难办。



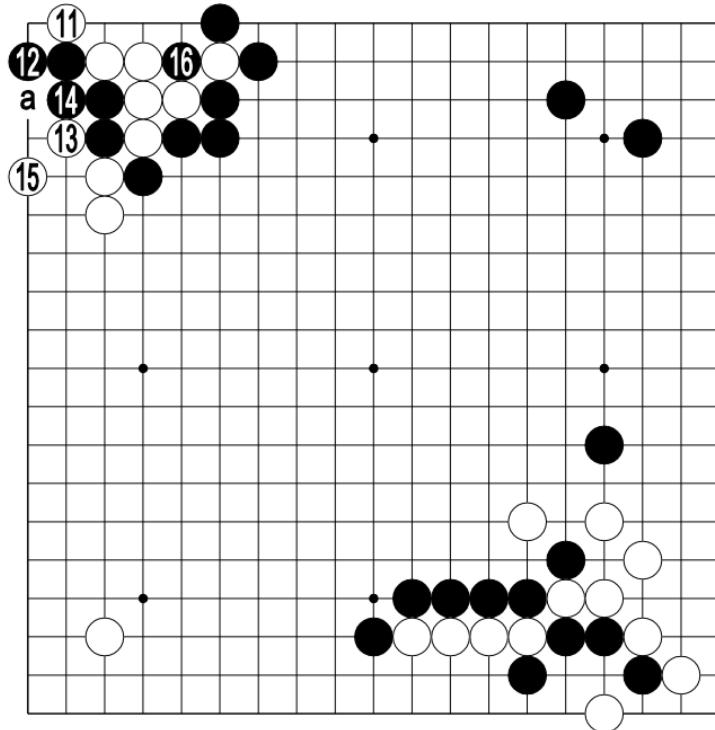
2图

2图
白走3、5位，只能导致
白11、15的劫争。



3 图

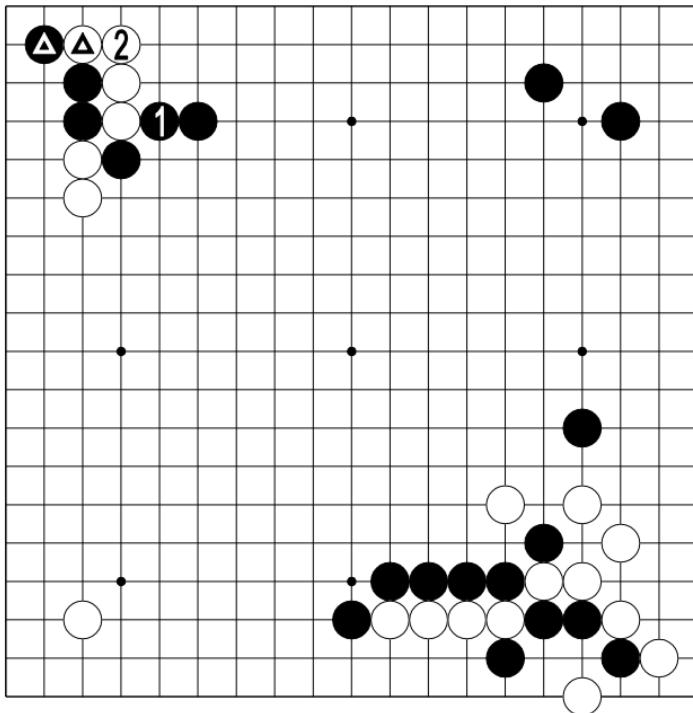
虽然白有17、19等劫材，但是，下面黑棋的劫材不计其数，白打不过黑。



4图

4图

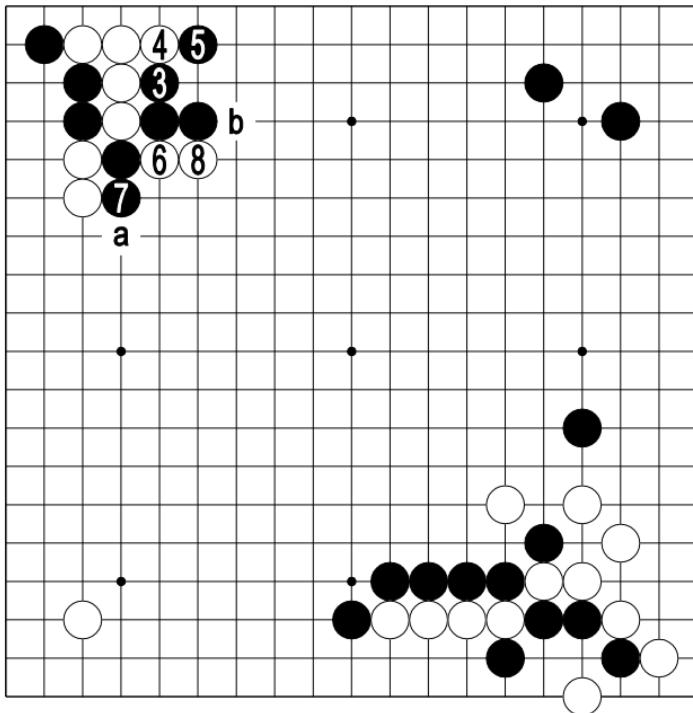
白 11 如果在这边扳，最终还是要在 a 位抛劫。黑棋已经在 16 位提掉一子，这个劫，白棋更糟。



5图

5图 (粘上反抗)

如果白△黑▲已经交换，对黑1的顶，白以2位的粘来反抗。这一点，和前面相比大不相同。



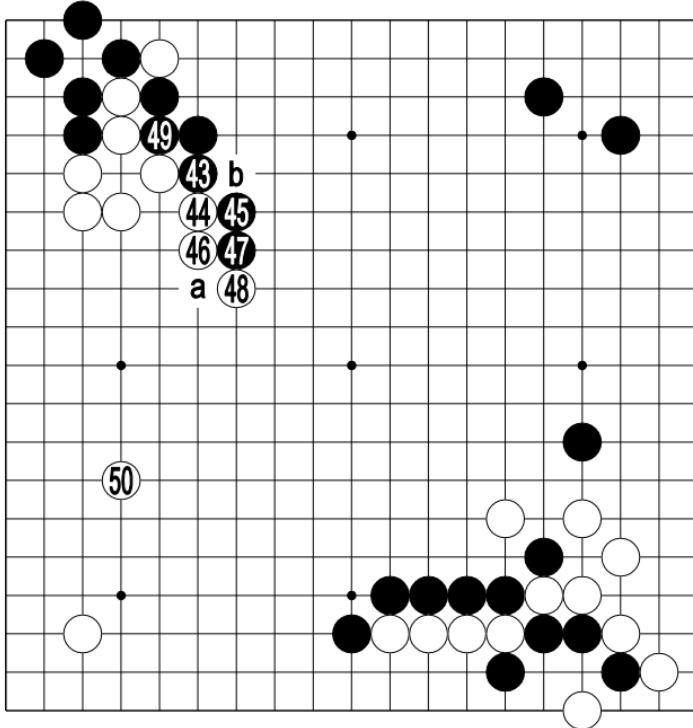
6图

6图（抵挡不住）

黑只好走3、5位紧气。

白6断、8压之后，白有a位的征和b位的打，黑抵挡不住。

通过这些变化，能进一步认识谱上着法的必然性。



第 7 谱 (43-50)

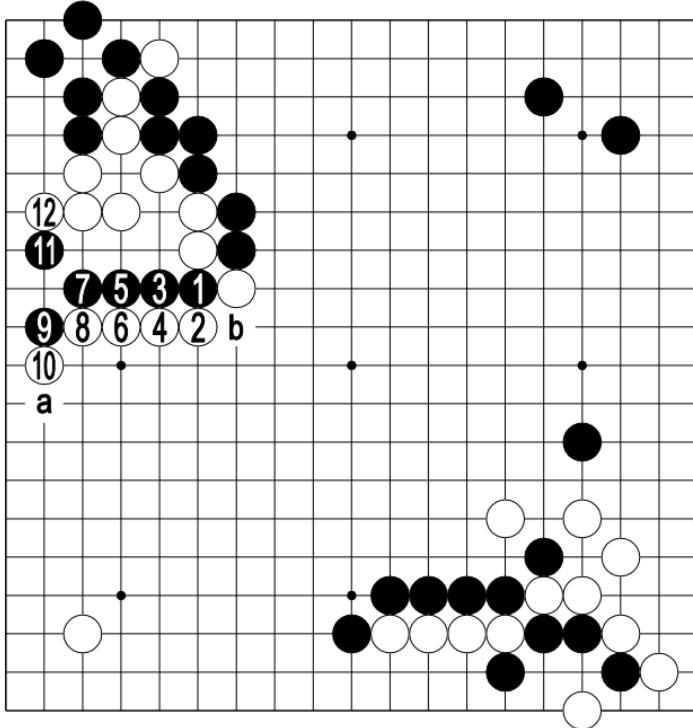
第 7 谱 (43-50) 解说

黑 43 挺、45 扳，扩展上边的模样。

黑 49 有瞄着 a 位断点的意思，同时也是间接护 b 位的断。

另一种意见认为，黑 49 是否可以直接在 a 位切断。

白 50 补，消掉了 a 位的断点。

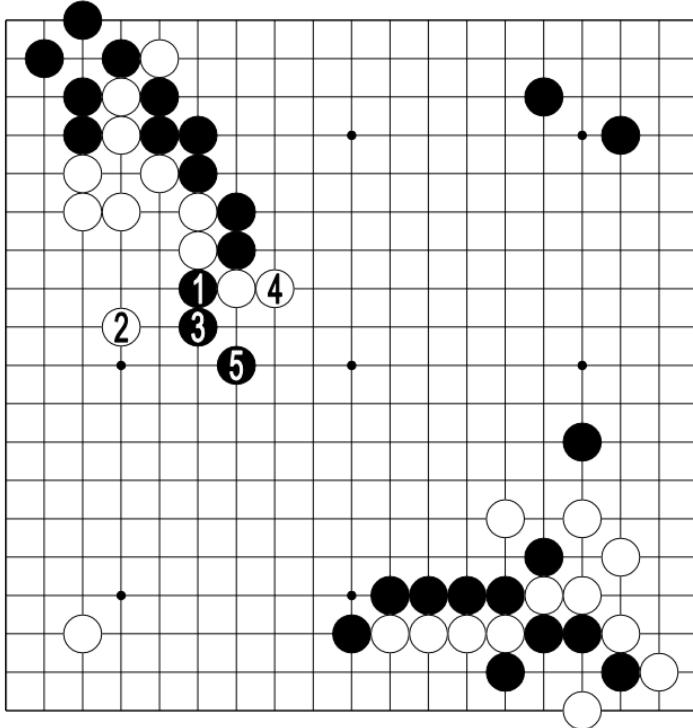


1图

1图（切断）

黑1切断，白2强硬地打。从黑3长到11虎，都不能省略。

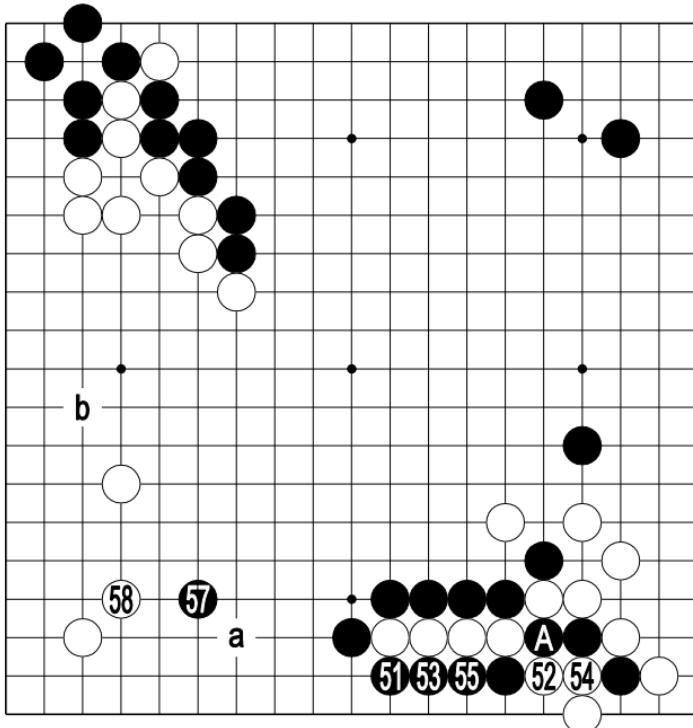
白12之后，黑a位夹，窥伺着b位的断。这一手是否成立，是问题的关键所在。黑白双方都面临着令人恐惧的胜负的悬崖。



2图

2图 (回避)

白回避危险，在2位应。
黑走3、5位，展开一场新的战斗。



第8谱 (51-58)

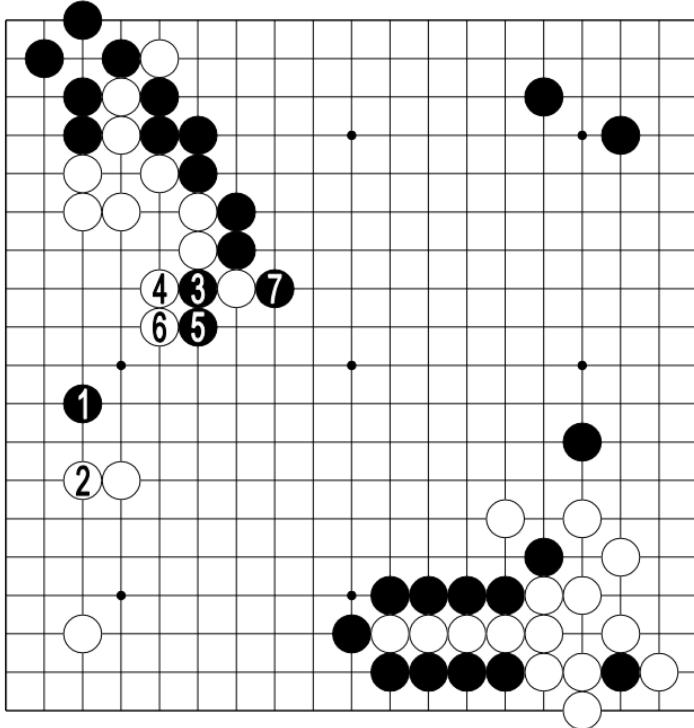
(56)=A

第8谱 (51-58) 解说

黑 51 至 55 紧气，到时候了。前面已经讲过，不要小气地活角，应象这样紧气，封住白棋。

右边走尽之后，黑在 57 位补强。这一手，也有采取保守态度，在 a 位拆的。

不过，黑 51 时，还有一个黑在 b 位打入的时机问题。

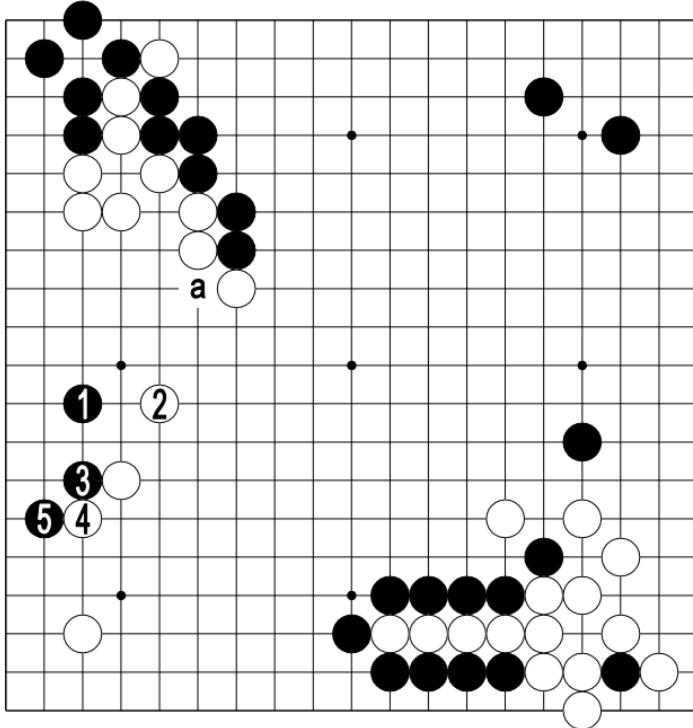


基本图 4

基本图 4

谱中的黑 51 在本图 1 位打入，也许是时机。当然，不能断言。白如果在 2 位应，黑 3 断便成立。黑在 7 位打，上面的模样一下子壮大起来。

让我们来探讨一下这里的打入。

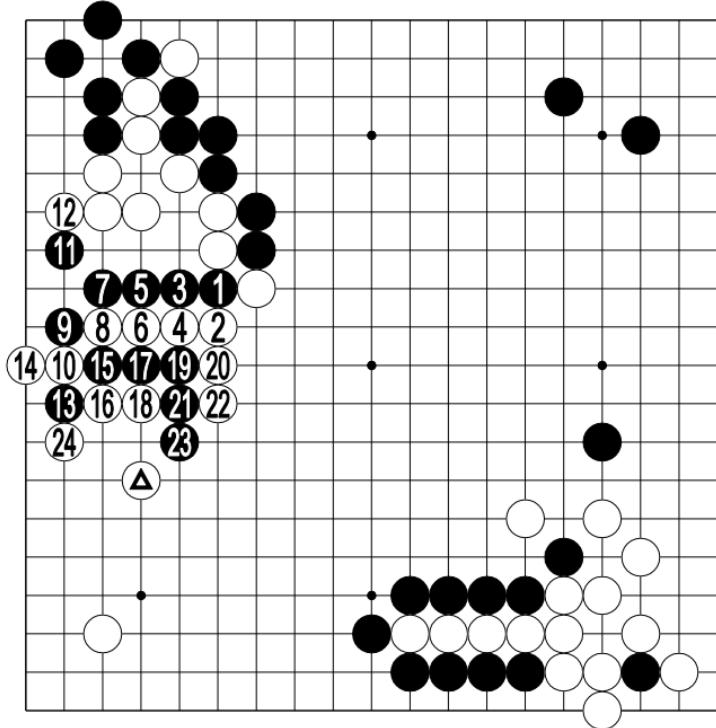


1图

1图 (攻防)

黑 1 的打入，不是单纯
消减空，碰上机会还可在 a 位
断。

白 2 补断兼封锁。黑 3、
5，是在下面腾挪的筋。

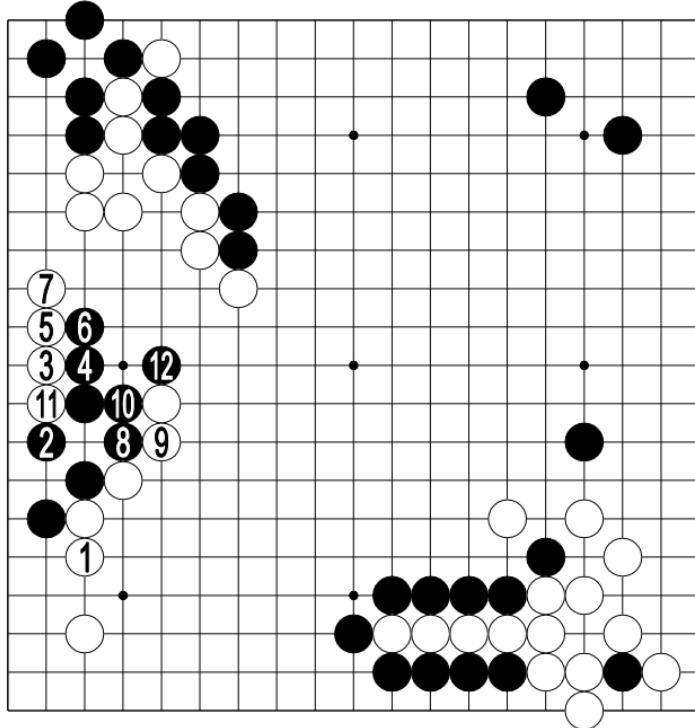


2图

2图（直接切断）

黑1直接切断，没用。

白2以下，行棋至白24，
白△依然处在很好的补强位
置上。黑在这场对杀中不能
取胜。



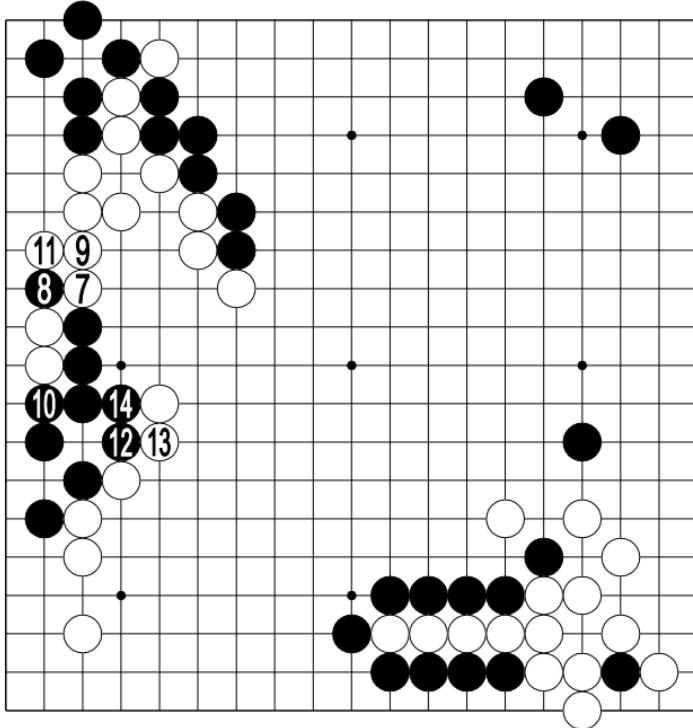
3图

3图（活）

接1图。

白1长。黑2虎，大概有活棋。

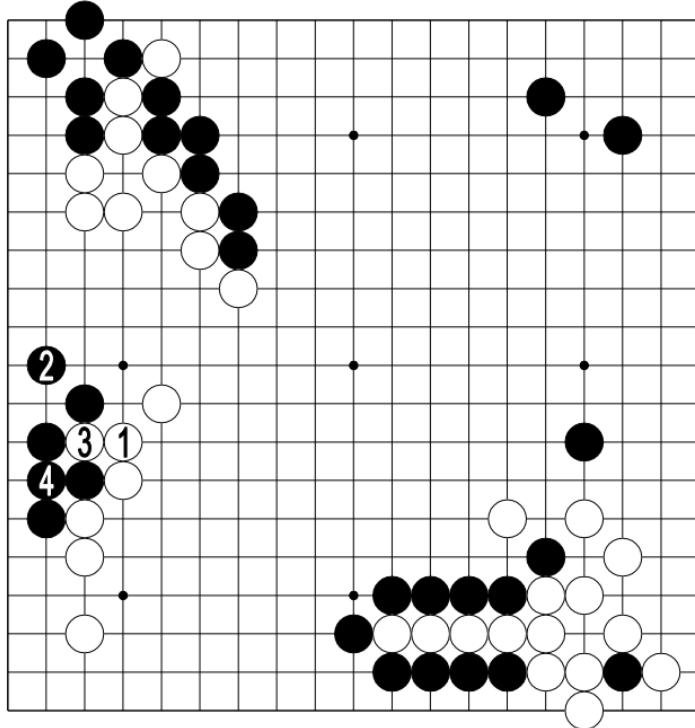
白3是急所。但黑走4、6之后，再在8、10位俗走，也可简单地做活。



4图

4图（变化）

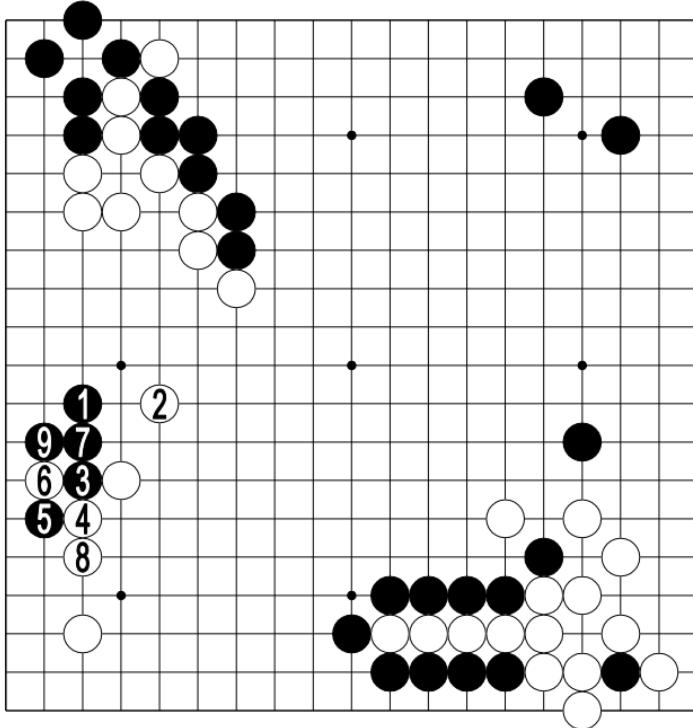
中途，白改为7位扳，黑有8位断的手段。白9位应，黑有10位的利，后面的应接很简单。行棋至12、14。



5图

5图（从上面攻击）

白如果从上面1位攻击，
黑在2位虎，便活了。白3、
黑4，无论怎样看也不是死
形。



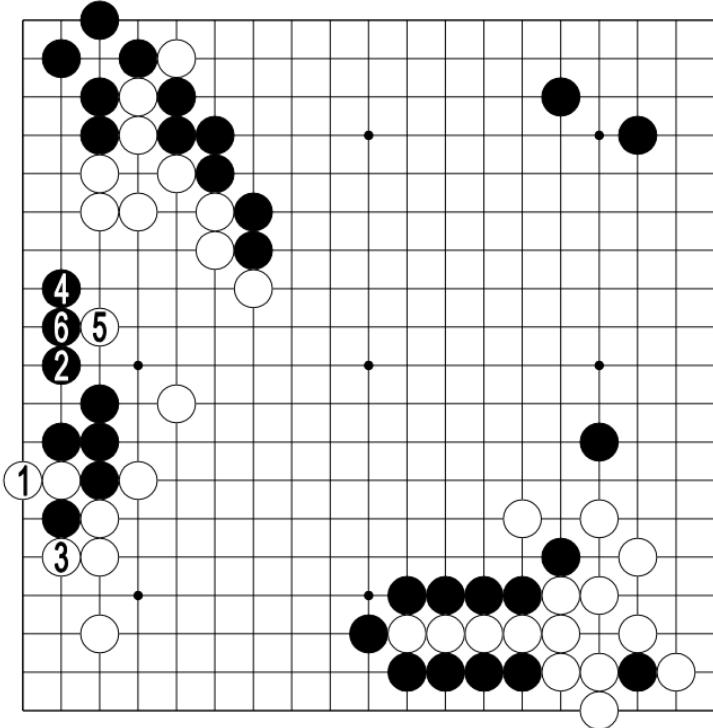
6图

6图（别策）

另一种攻击方法是，白6断、8退。

黑9打吃一子，大致可以放心。

这以后，有一个陷阱，必须小心。其变化如下——

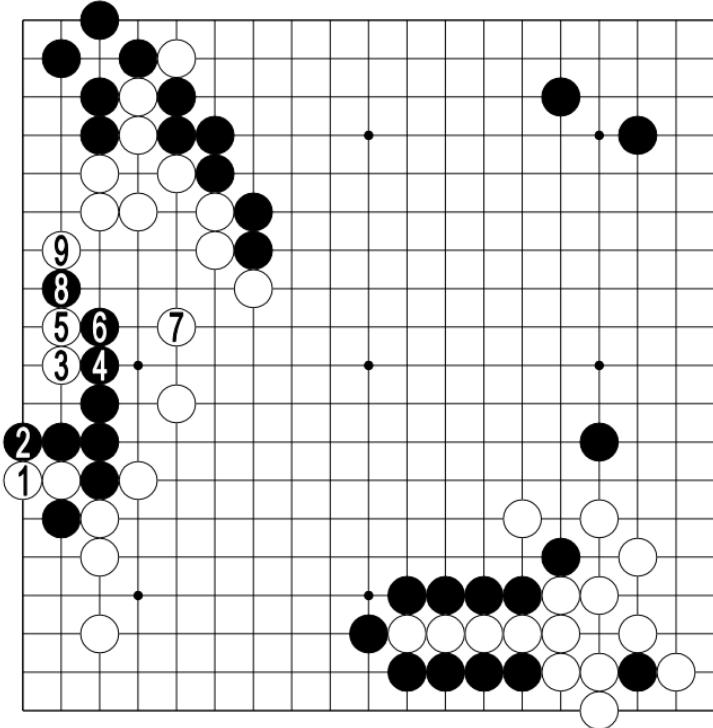


7图

7图 (牺牲)

白1下立。黑2尖，舍弃下面一子，安全。

白3吃一子，黑4拆。
白如果走5位，黑就在6位接，不可能被吃。

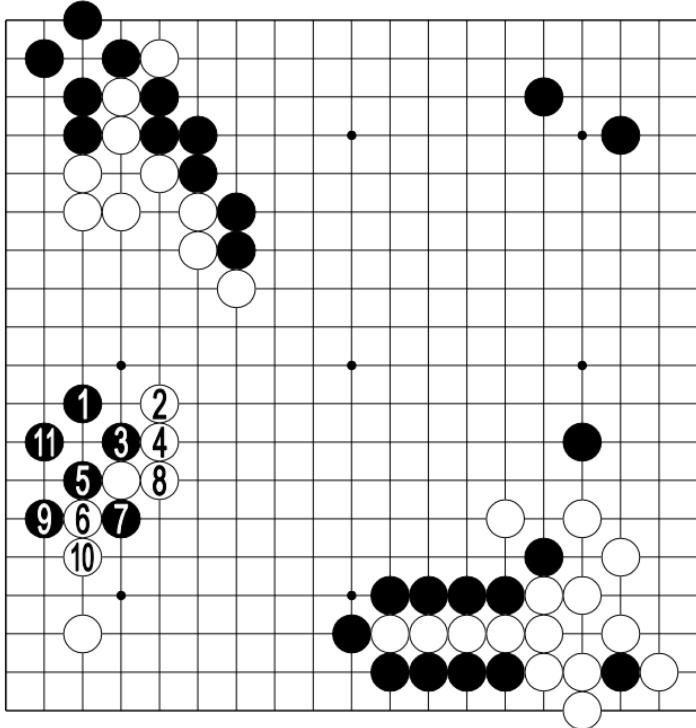


8图

8图（危险）

黑2惜一子，危险。

白3是急所。黑4、6之后，白7位跳。黑8扳，白有可能不顾一切地在9位夹。



9图

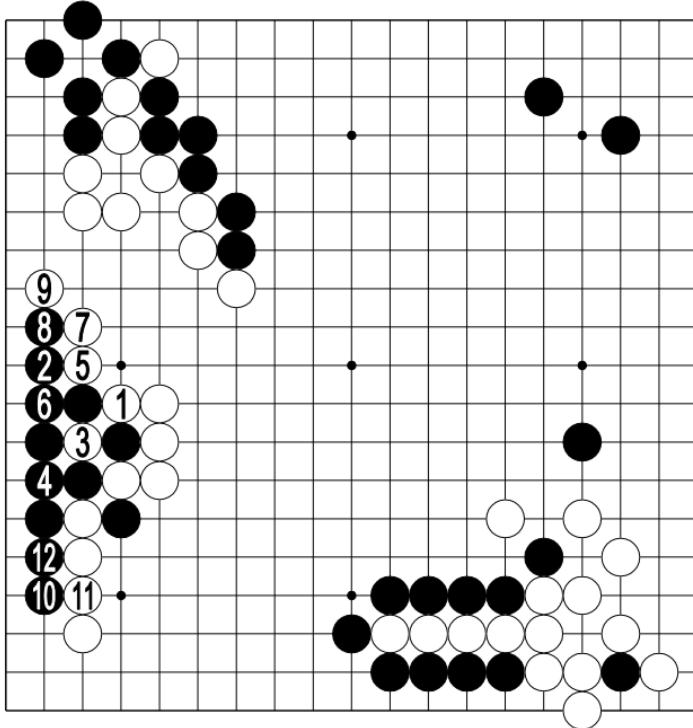
9图（俗手）

我们已经知道，黑1的打入是恰当的。但是，黑走3、5位却是俗手，先损。

不到万不得已的时候，不能这样走。

这样走之后，以后的结果也大不相同。

接下图。

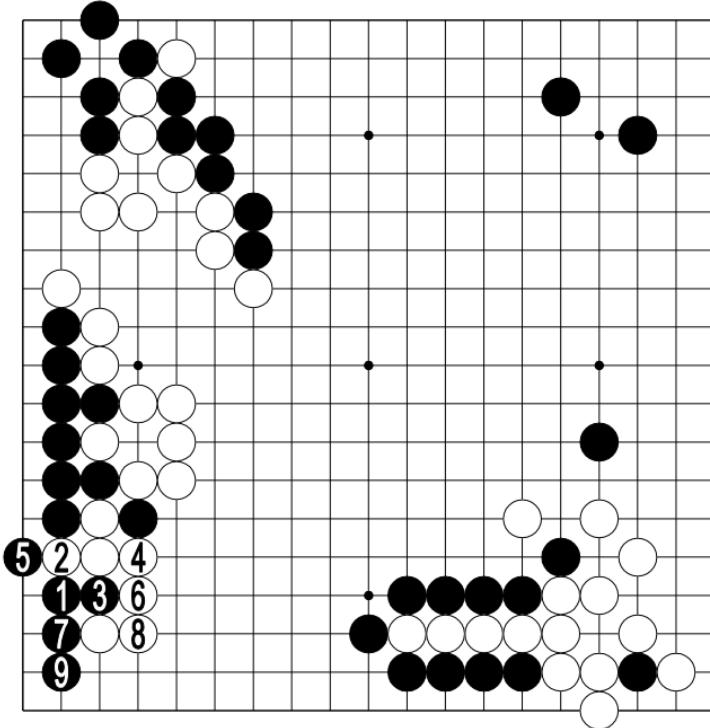


10图

10图（蟠鱼）

白如果在1位打，黑2不能省。

以下，黑有10位的手筋。
黑形象一条蟠鱼，不过，总算喘过气来。

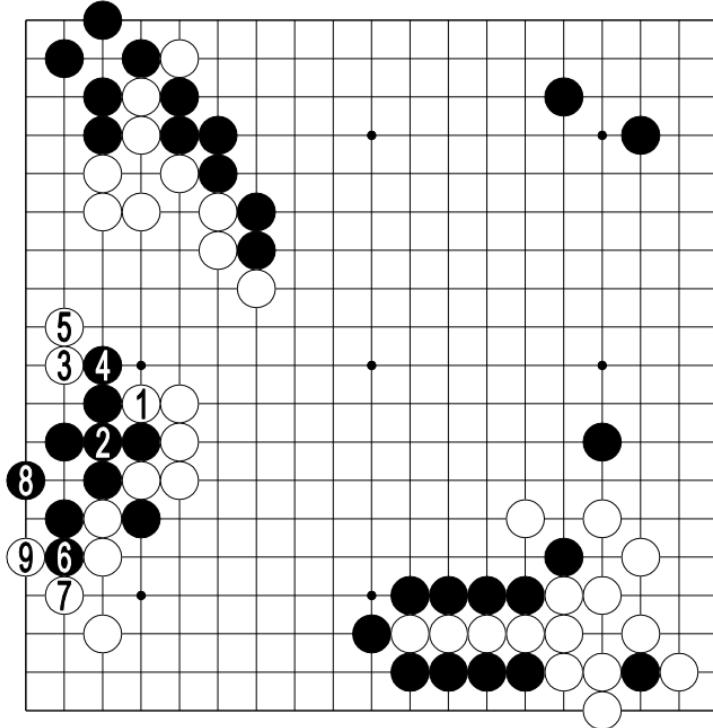


11图

11图 (变化)

黑1跳，白如果在2位冲，黑有3位的反击，黑不怕。

白4不得已，黑5-9，活。

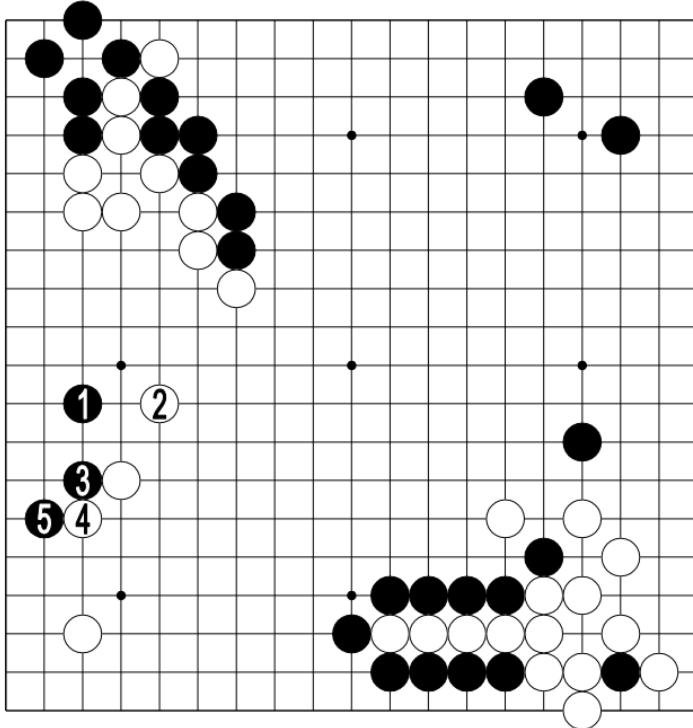


12图

12图(死)

白在1位打时，黑2粘，
危险。白3转向急所，黑死。

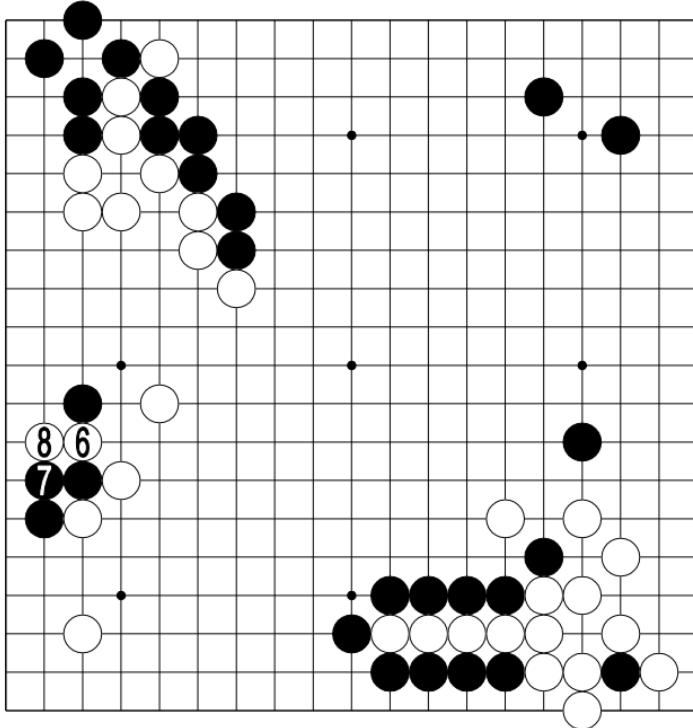
本形至白7、9止，这是
由最初的俗手产生出来的悲
剧。



13图

13图 (筋)

就是说，黑只能单走3、5位，这才是筋。前面的图形告诫我们，一走俗手，就会在所料不及之处落入陷阱。

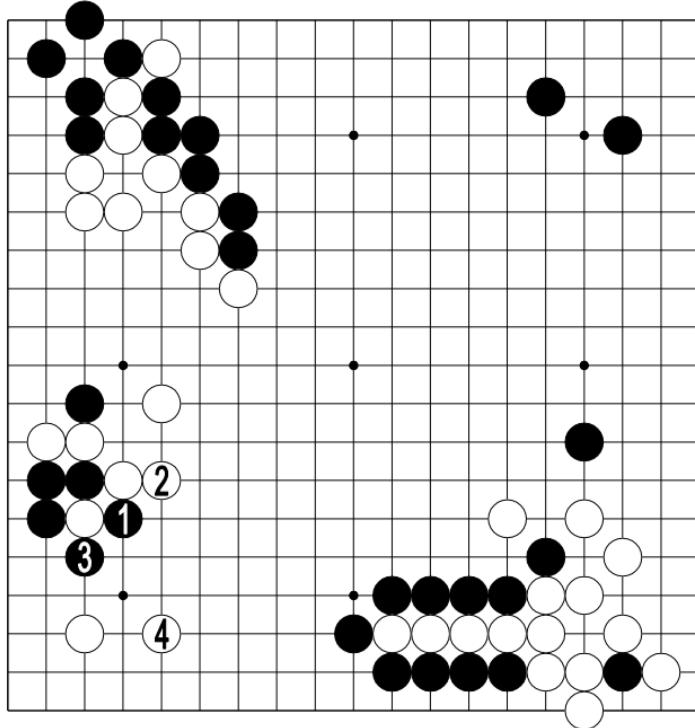


14图

14图（抵抗）

不过，白还有6打、8立的强有力的反抗手段。

下面再讨论一下这一手。不能断言说除此之外，再没有别的手段了。

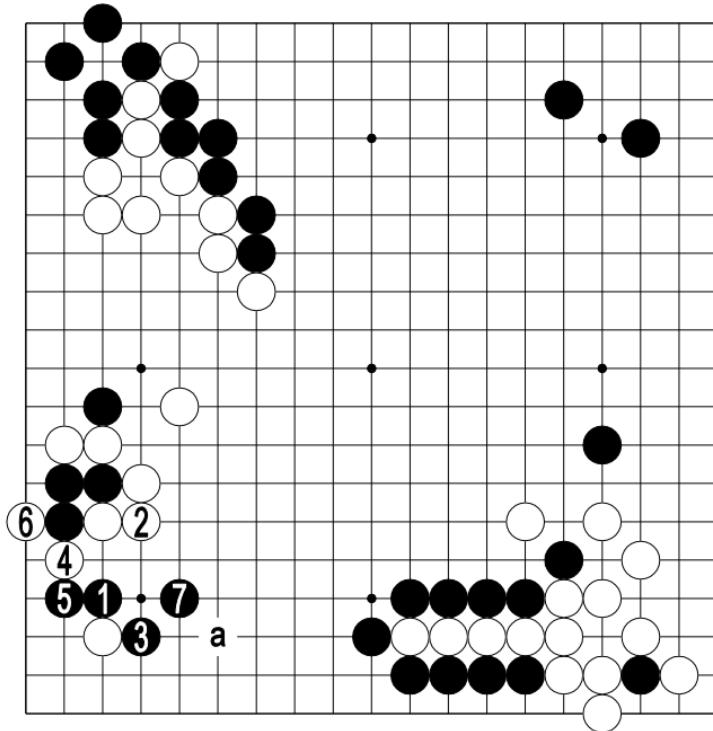


15图

15图（无能）

黑走1、3位提一子的手段，是最无能的。

白4补。黑棋规模太小，根本不能这样走。

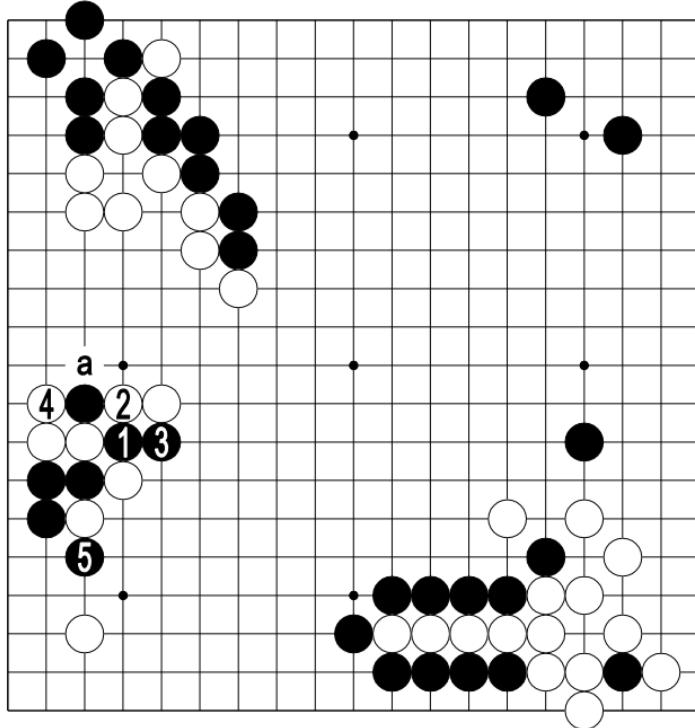


16图

16图（仍然不满）

黑至少应该在1位靠。

可以考虑白2、4与黑3、5转换，结果也还过得去。但是，以后白还留有a位的急所。联系右边棋子的配置来考虑，黑仍然不太满意。

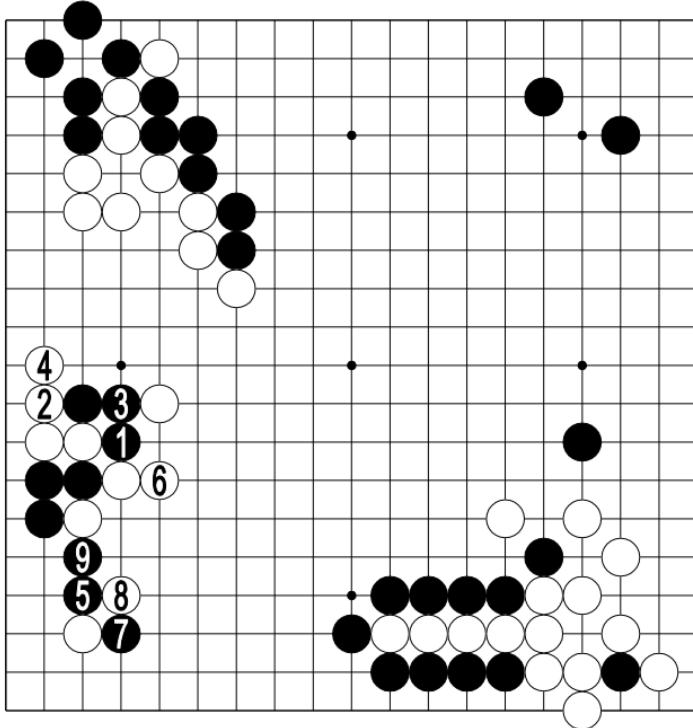


17图

17图(断)

黑1切断厉害，想作一些努力。

白2打，黑3强硬地长。白4曲，黑5扳打。以后，黑还有a位长的余地，白难以与之作战。看来，白不能这样应。

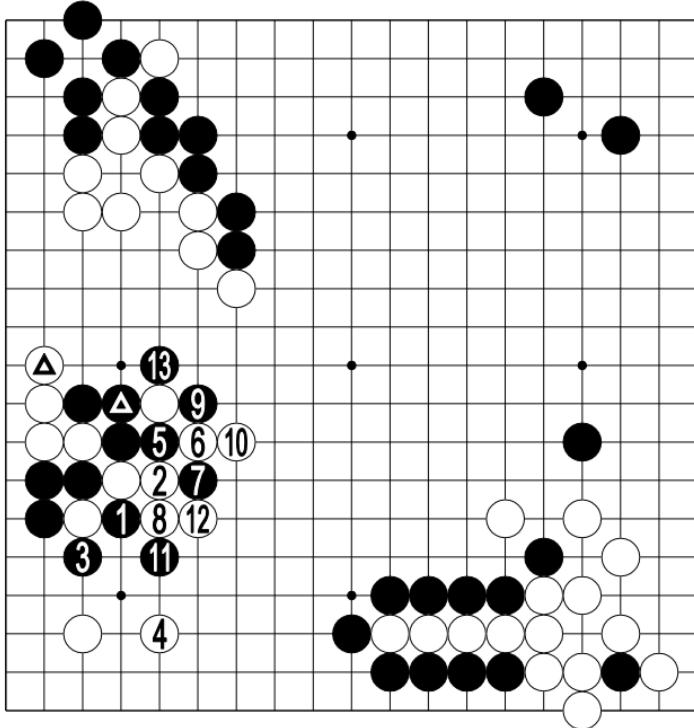


18图

18图（充分）

白2在下面曲。黑3、白4的交换，不损。

黑5靠。以下的转换，与前面的16图相比，相差悬殊。如果这样，是黑充分的局面。

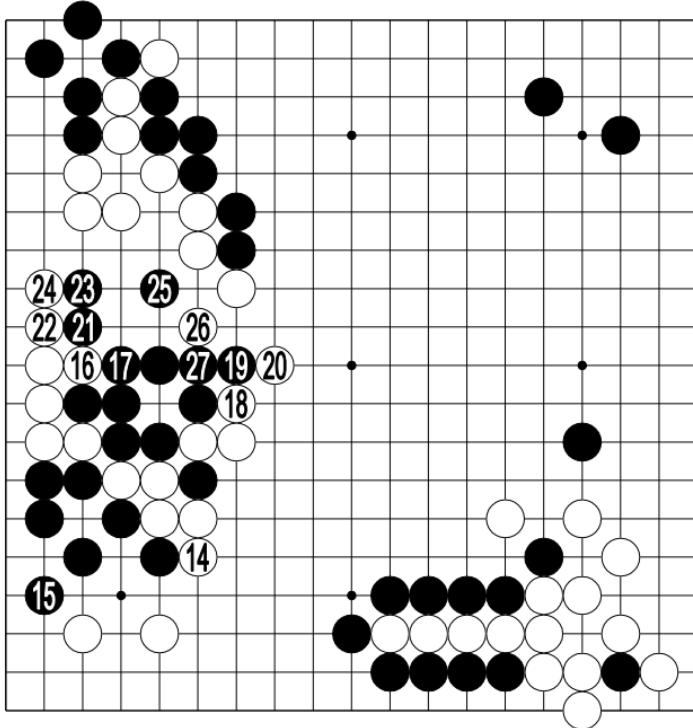


19图

19图 (飞跃)

再飞跃一下。黑1、3提一子，待白走4位后，黑5以下，黑有处理好两边的手法。

这是黑▲白△事先交换的成果。

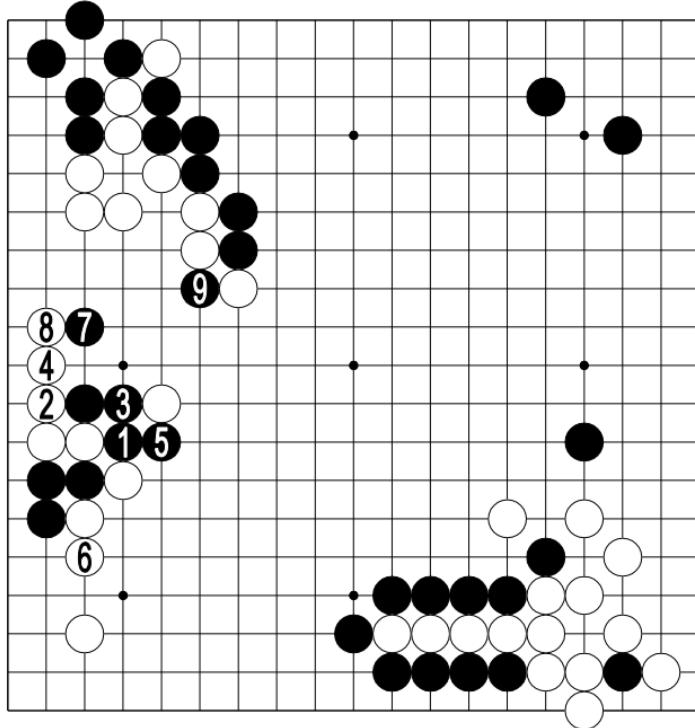


20图

20图（处理）

白14封，黑在15位做活。白16强硬地攻击上面。黑17位应，以后双方应接至27。

结果，黑棋两边都巧妙地处理好了。

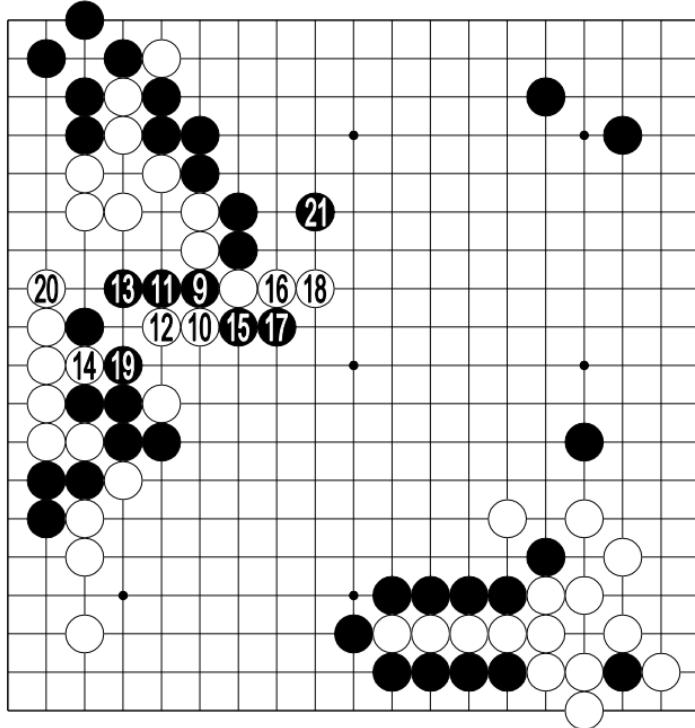


21图

21图（进一步）

再进一步，进行全局性的
的考虑。

黑5出头，弃掉左边三
子。黑7压、9断，是放眼全
局的思考方法。

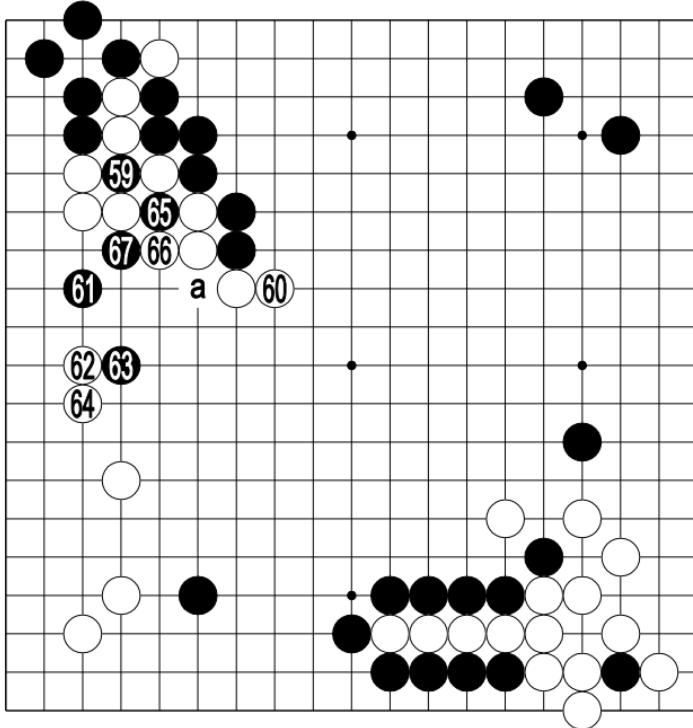


22图

22图（成功）

避开白10之后的反击，
到黑21，黑棋获得很大的成功。

彻底研究这些变化，还会更加复杂。这里只是围绕着打入，例举了一些最基本的参考图，所触及的仅仅是思想的轮廓。还有待于各位进行更深一步的研究。



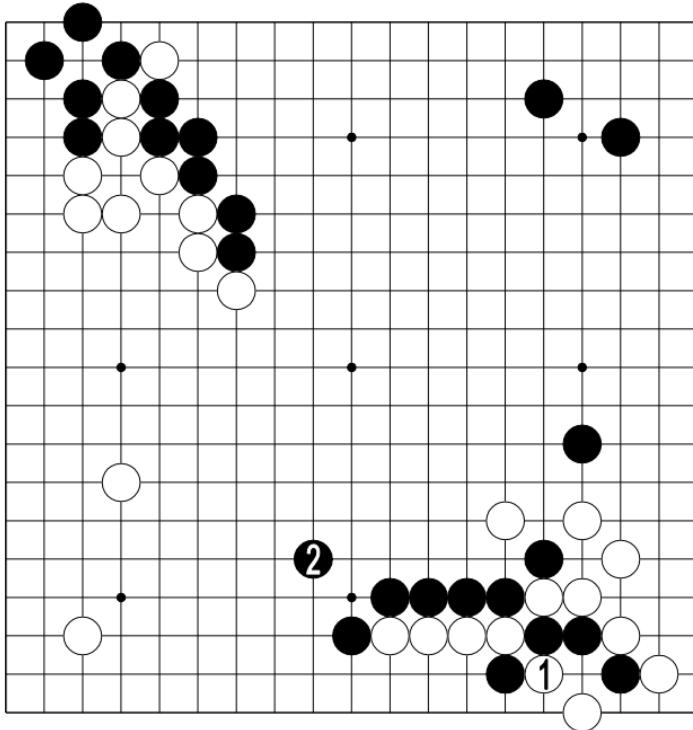
第 9 谱 (59-67)

第 9 谱 (59-67) 解说

黑 59 提，不仅味道好，
还窥伺着 a 位的断点。

白 60 当然要挺。如果补
a 位的断点，便显得保守。

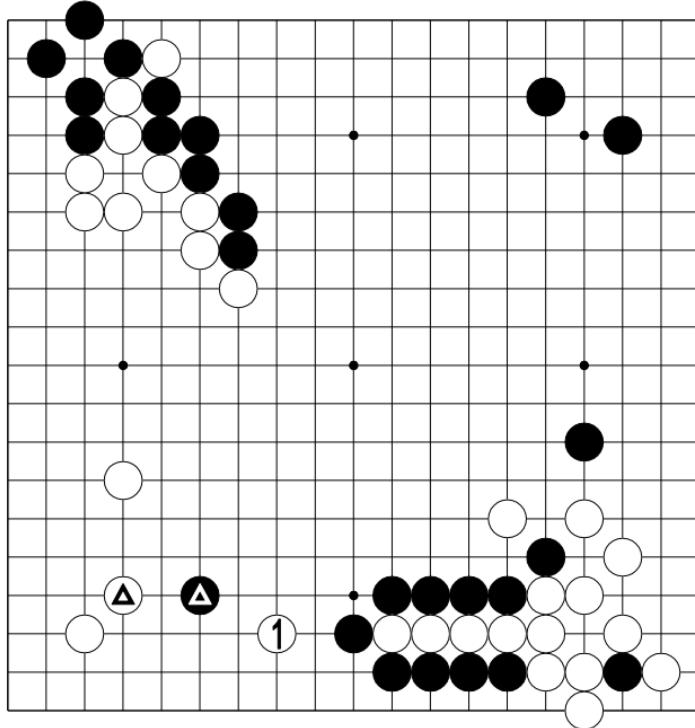
黑 61 打入，至黑 67 断，
成劫。



1 图 (难受)

下面，在黑棋还没有紧气之前，白在 1 位吃是好手。黑 2 补断。这样，明显对白有利。由于这种局面黑棋难受，黑才采取先紧气的方针。

1 図

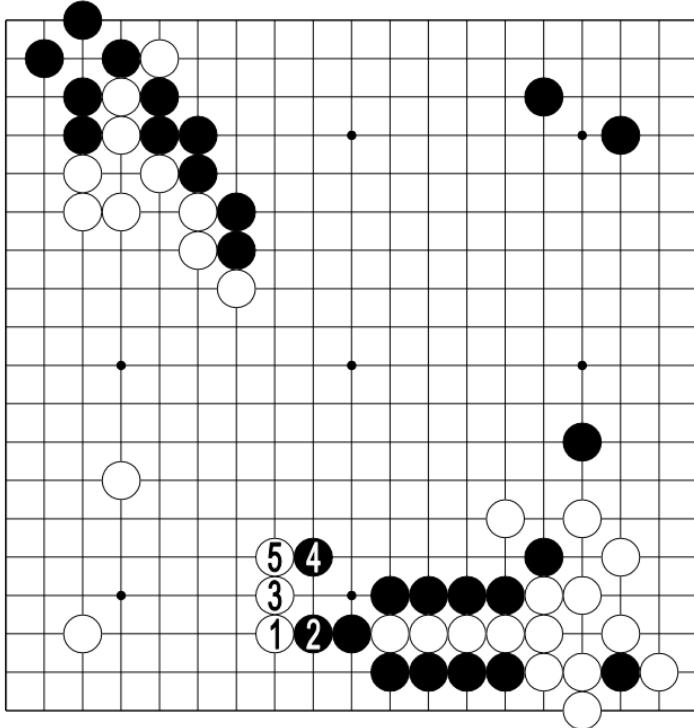


2图

2图（严厉）

但是，紧气后，白1的逼严厉。

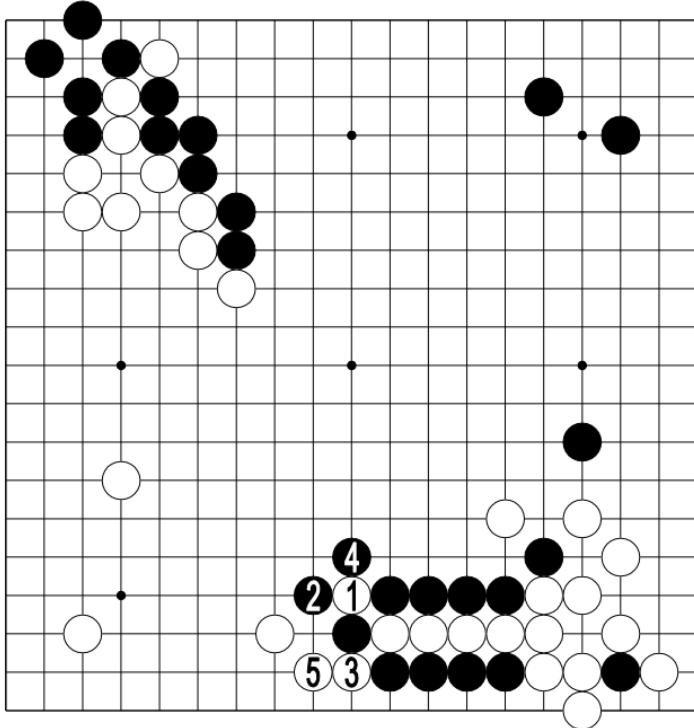
谱中，黑下在▲位，缓和了这一点的严厉，具有必然性。



3图

3图 (壮大)

对白 1 的逼，黑为补断而在 2 位顶。白 3、黑 4 交换后，白在 5 位挺，左边的白棋壮大起来。



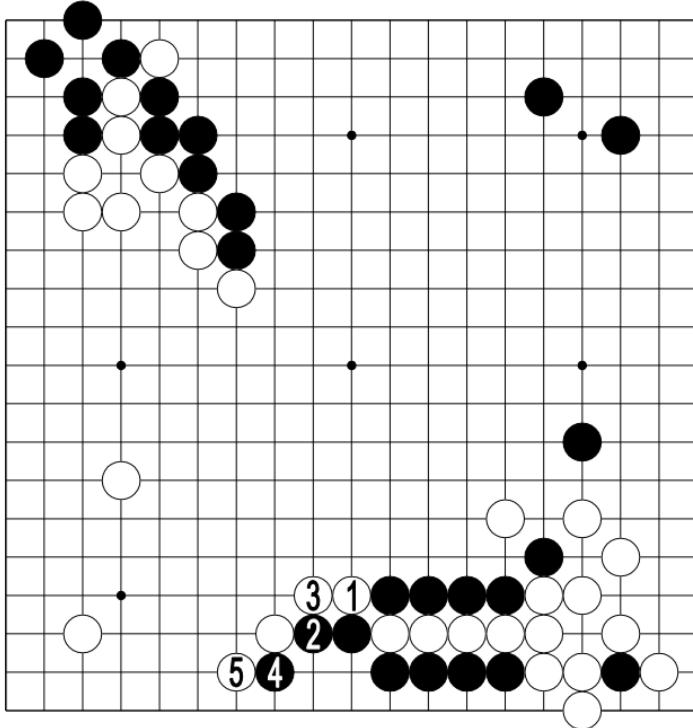
4图

4图（实利大）

如果黑脱先，白在 1 位
断，黑难办。

黑如果在 2 位打，白走 3
位在下面断，以下到白 5 为
止。

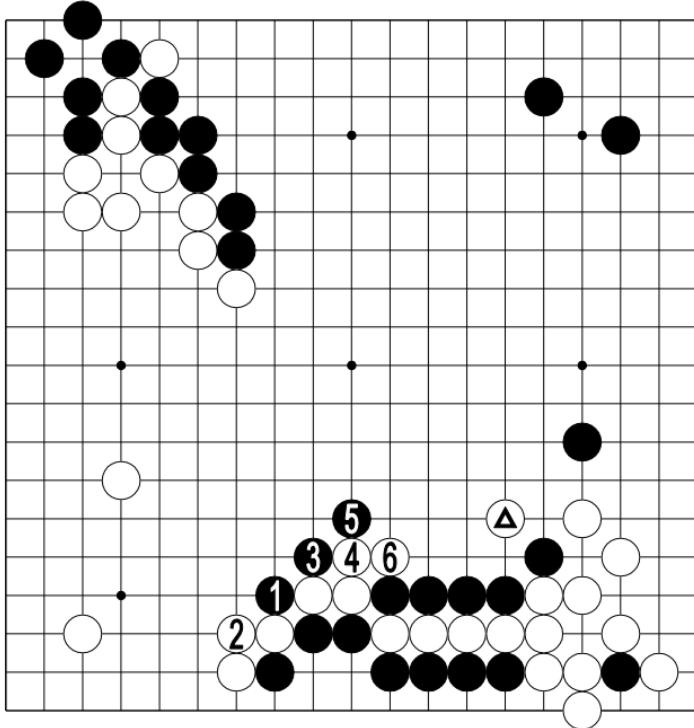
被吃掉那么多，黑受不
了。



5图

5图（高压）

白1断时，黑如走2位，
白3当然压。黑4扳，白5连扳。
白的高压，使黑感到难受。



6图

6图（反击）

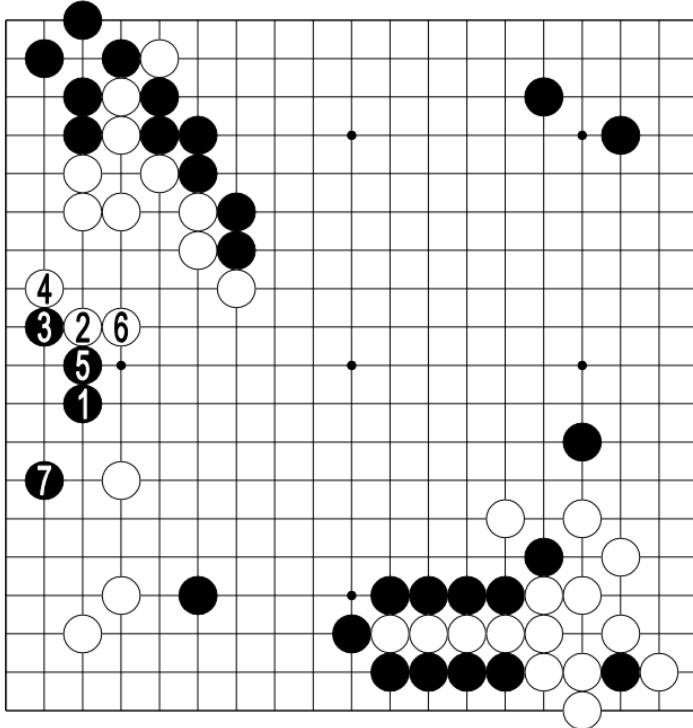
黑1断，进行反击也不行。

黑3、5打，没用。

上面的黑棋被限制很死。白△一子正好点，黑既不能枷又不能征。

正因为这样不行，黑才在谱中的57位补。

谱中黑59提这一手，又没有打入呢？

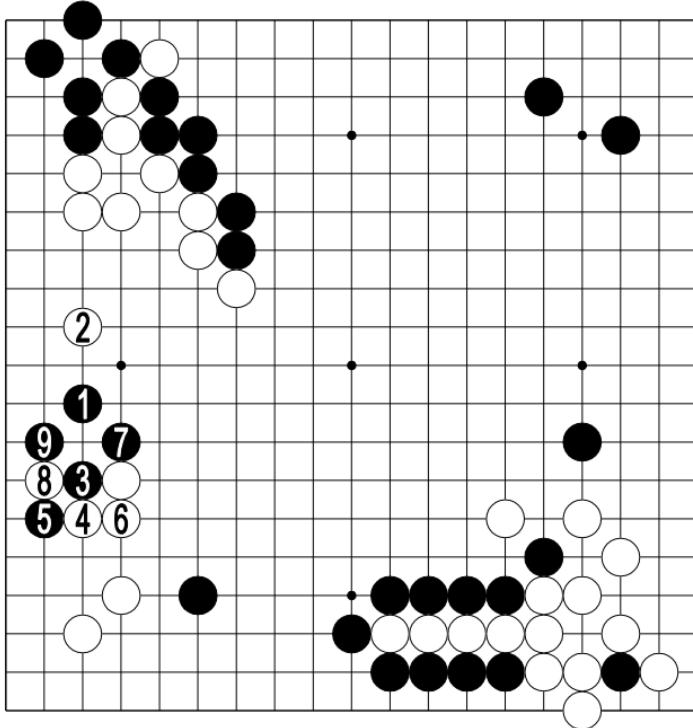


7图

7图（看不清）

黑1打入，白2逼。黑3之后到黑7的飞，黑棋死活未卜，令人惶恐。

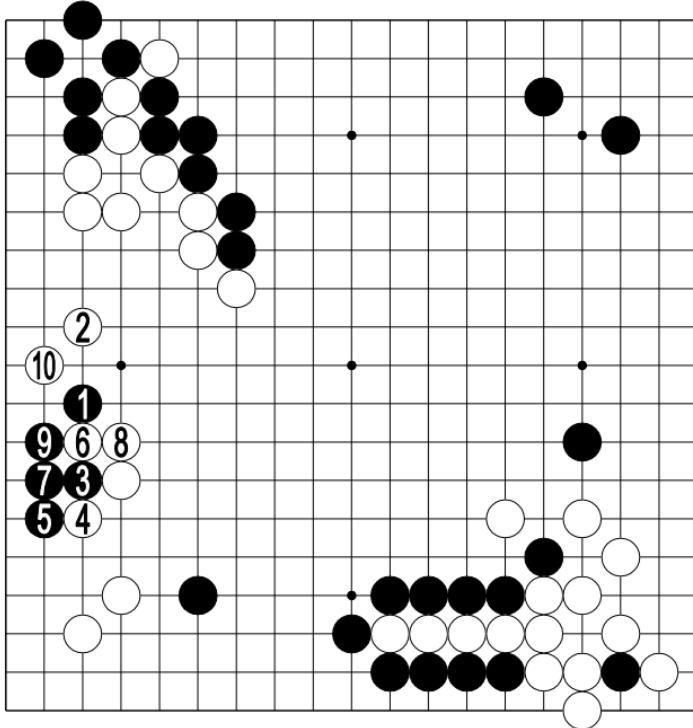
一般说来，这里的变
化将决定全局的胜负。



8图

8图 (劫)

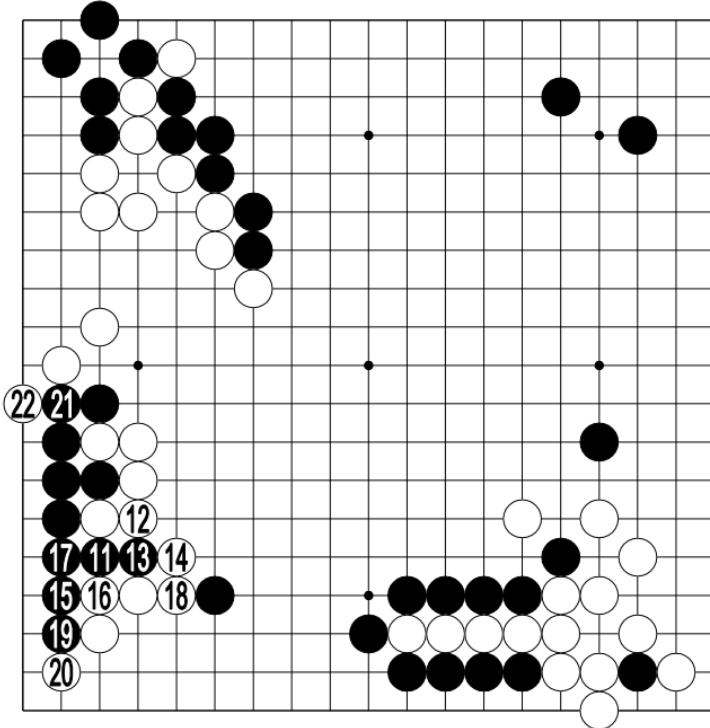
黑走 3、5 之后，白在 6 位粘，到黑 9 为止，成劫。这个劫，黑轻，开劫也不错。



9图

9图 (吃)

黑5扳时，白在6位打、
8位粘。黑9之后，白在10
位尖，要吃一大块，厉害。

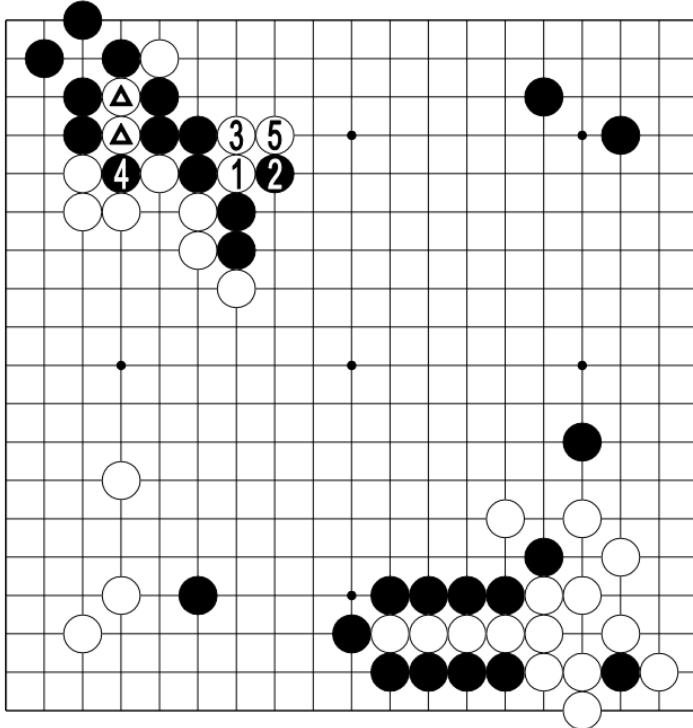


10图

10图(死)

黑11以下是变化图。白
22之后，黑死。

总而言之，这时打入，成
功率低，已经失去良机。



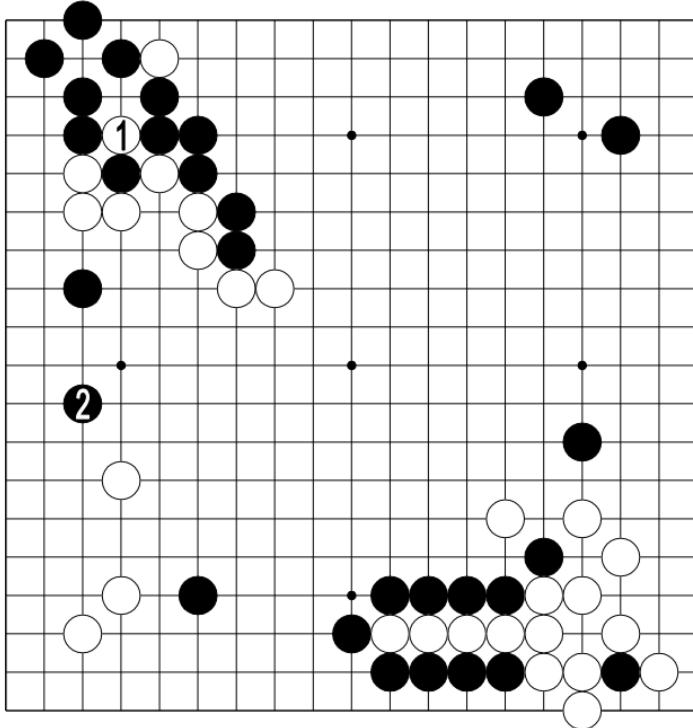
11图

11图（味不好）

在黑还没有提去▲之时，就被白1切断，黑不好办。

黑如果在2位打，白便在3位反打。黑4提，白5曲，麻烦。

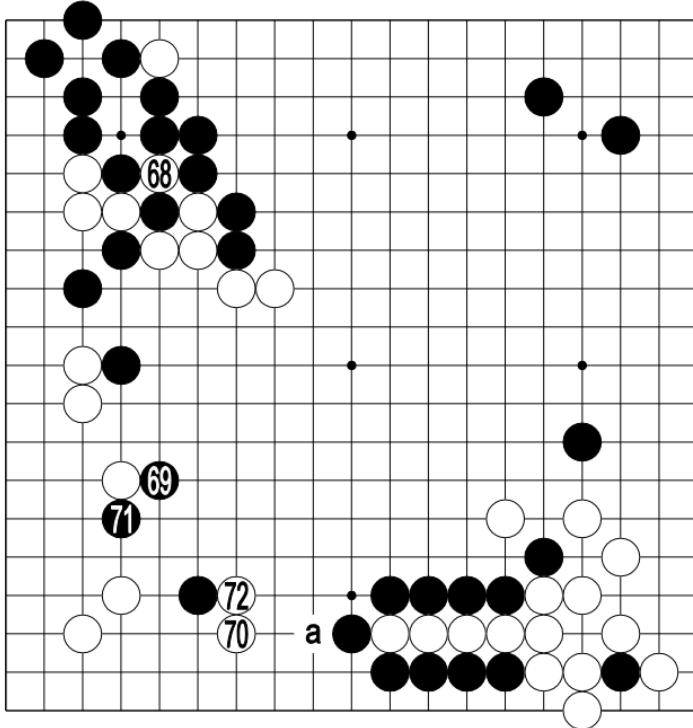
黑棋要想经营上面的空，务必要先提掉▲二子。



12图

12图 (白 62)

谱中白 62 如在本图反提
一子，味是不错。然而，黑得
以在 2 位拆，简简单单就安
顿好了。



第 10 谱 (68-72)

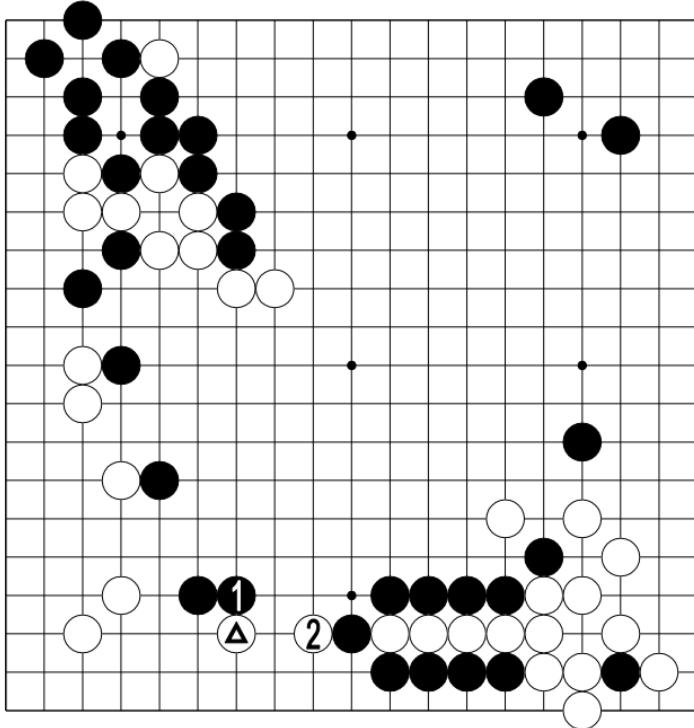
第 10 谱 (68-72) 解说

黑 69 在这里制造劫材。

白 70 点，瞄着 a 位的筋，是把重点放在下面的着法。

上面是劫，形也轻，白怎么都好腾挪。

黑 71 扳，白 72 挺，是棋的趋势，也是必然的结果。

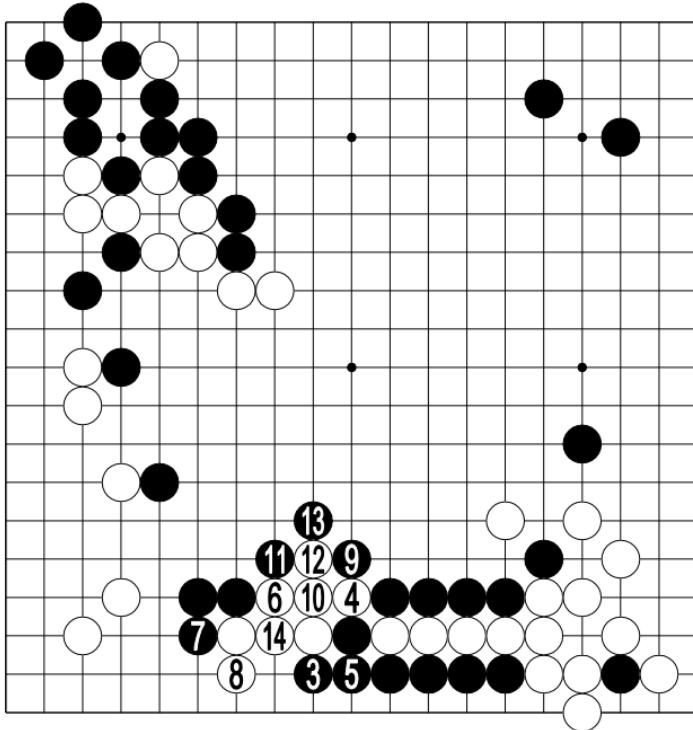


1图

1图（手筋）

对白△，黑即使在 1 位压，白也有 2 位的筋。

白想在 2 位走棋，正好有白△的声援，真是完备之着。

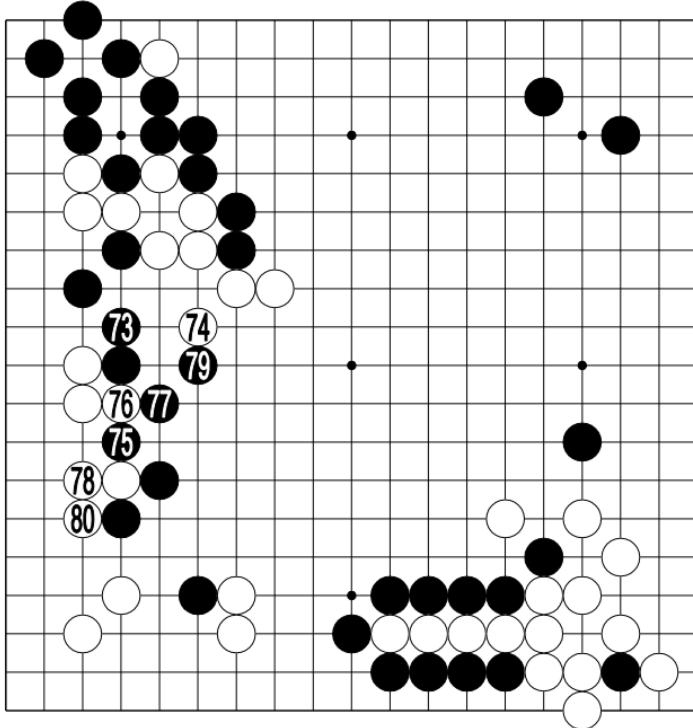


2 図（断点）

黑如果在下面 3 位扳，白便 4 位断。

照以下的次序走，白形虽然不好，但是，白 14 之后，黑没有同时补四个断点的手段，陷入困境。

2 図



第 11 谱 (73-80)

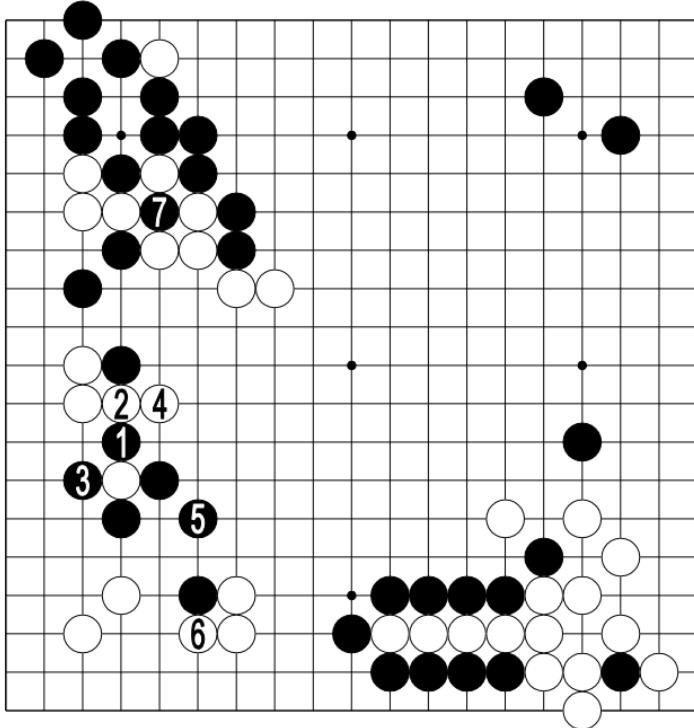
第 11 谱 (73-80) 解说

黑 73 退，连通。

白 74 出于无奈。

白 76，不得已。

上面还留有一个劫。联系到白 70、72 连走两步所得的价值来考虑，这个劫负担轻。

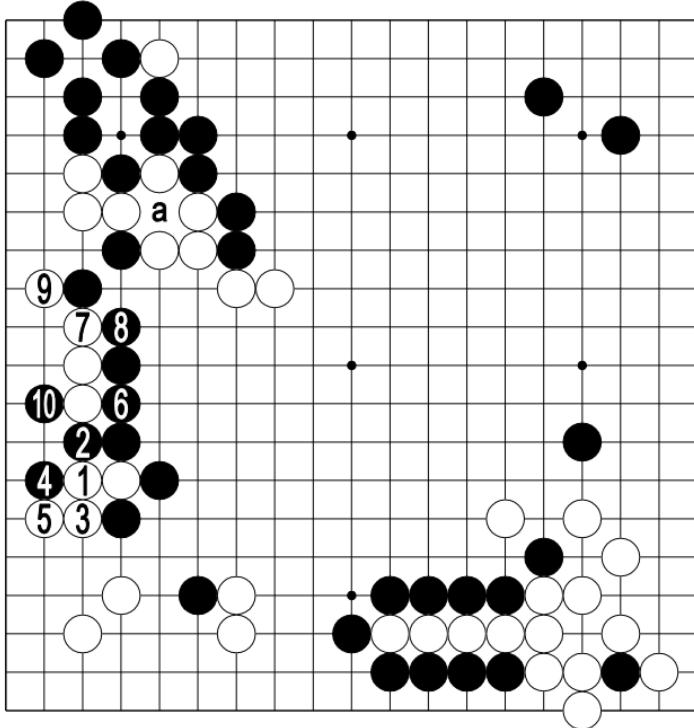


1图

1图（转换）

谱中黑73，在本图1位打，便成为转换之形。

白只得2位冲。黑必然要在上面7位进行劫争，其得失不能轻易断言。



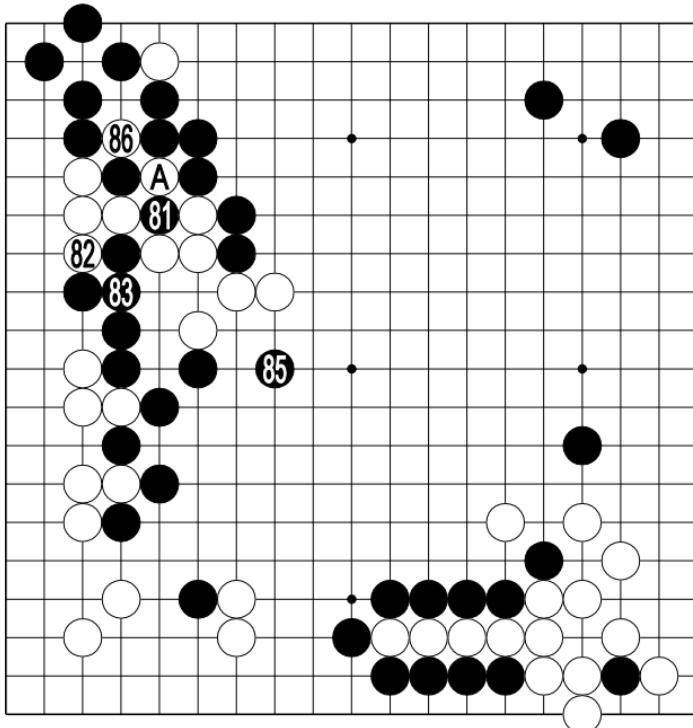
2图

2图 (坏棋)

白不愿转换，而在1位长，是最坏的应手。

黑4扳后，在6位粘，好。白7、9渡，黑10位扳。

白如果要接回三子，a位的劫便成大劫。这个劫，负担在白棋一方。



第 12 谱 (81-86)

(84)=A

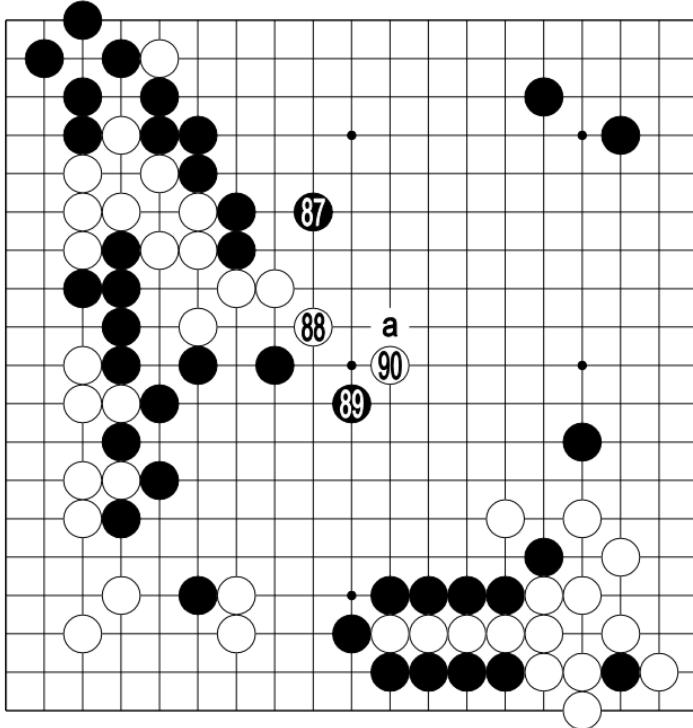
第 12 谱 (81-86) 解说

黑 85 跳时，黑没有适当的劫材。

黑 85 跳，白 86 提，形成一场大的攻杀。

下面的黑棋还不安定。
战局渐渐纷繁复杂起来。

当然，也还是胜负未定
的局面。

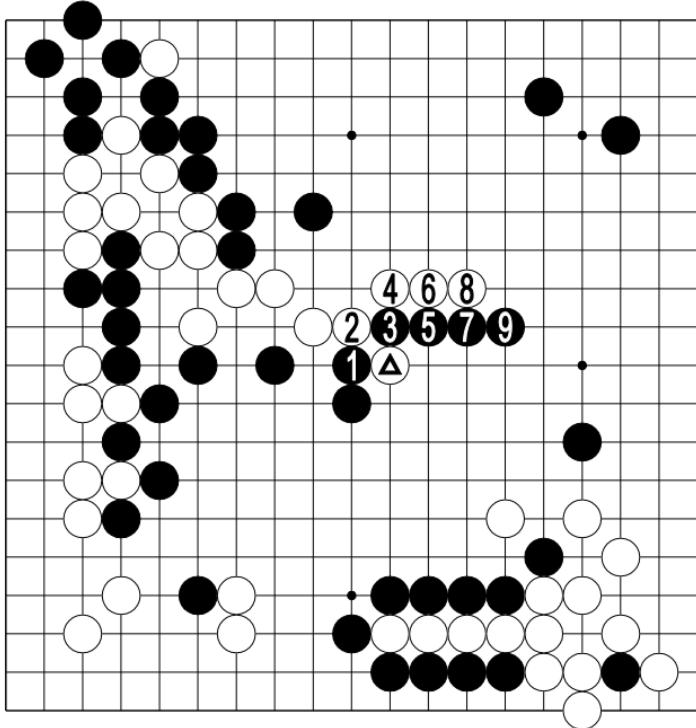


第 13 谱 (87-90)

第 13 谱 (87-90) 解说

白 88、黑 89 各自出逃。
黑棋能否通过这里的对攻，
壮大上面的模样，是战斗的
关键所在。

白 90，严厉。照一般的
走法在 a 位跳，对下面的黑
棋不会有太大影响。



1图

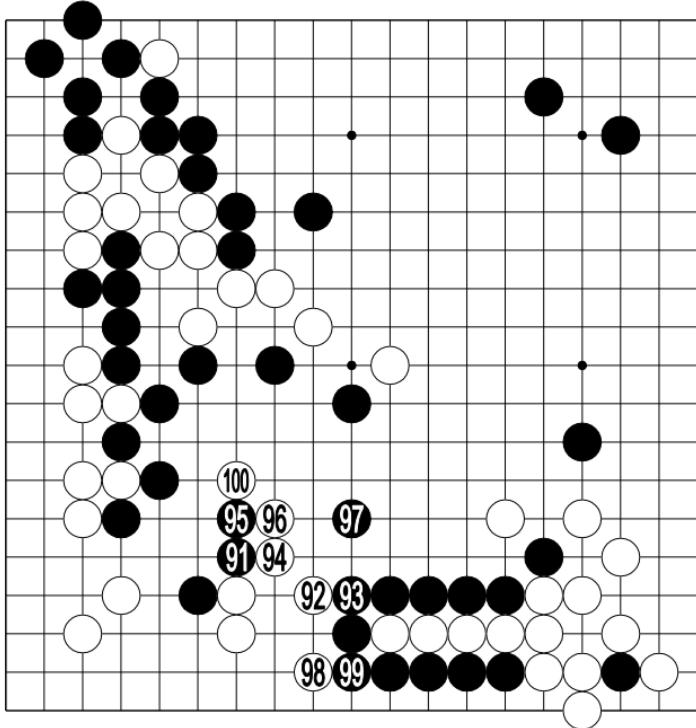
1图（冲断）

一般，白△这种飞压，不好。黑可在1、3位冲断。白如果在4-8位压，白△一子自然失去攻击意图。

本局则不同，削减上面的黑模样比攻击黑棋还重要，这样走是可以的。

白4-8筑起的厚味，使白能够轻松地侵消上面的模樣。虽然下面白对黑的攻击已不是很严厉，但黑却失去了大局。

因此，黑不能在1、3位冲断。白△的严厉恰到好处。

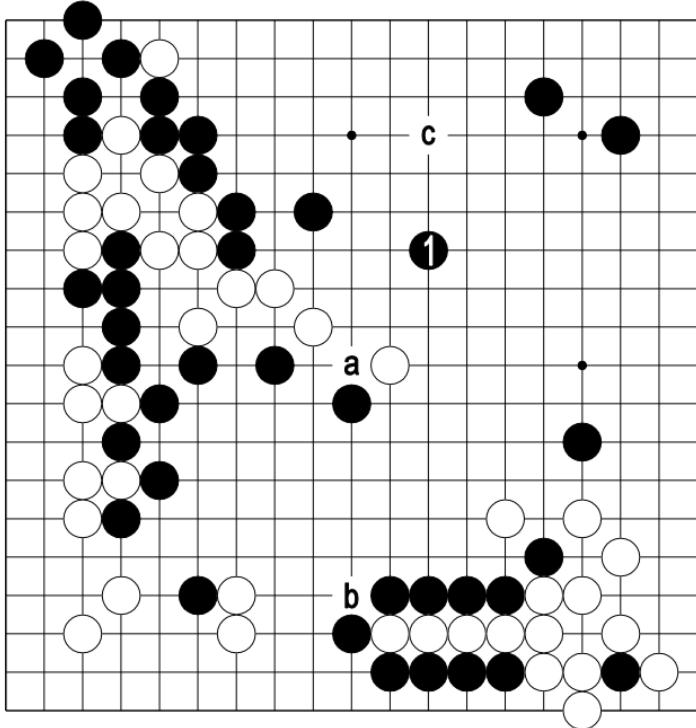


第 14 谱 (91-100)

第 14 谱 (91-100) 解说

黑 91 扳，让白在 92 位跳后，顺调在 93 位粘，黑是想借此机会补下面的毛病。除此之外，也考虑过其他的方法。

白 100 扳，战斗渐渐向纵深发展。



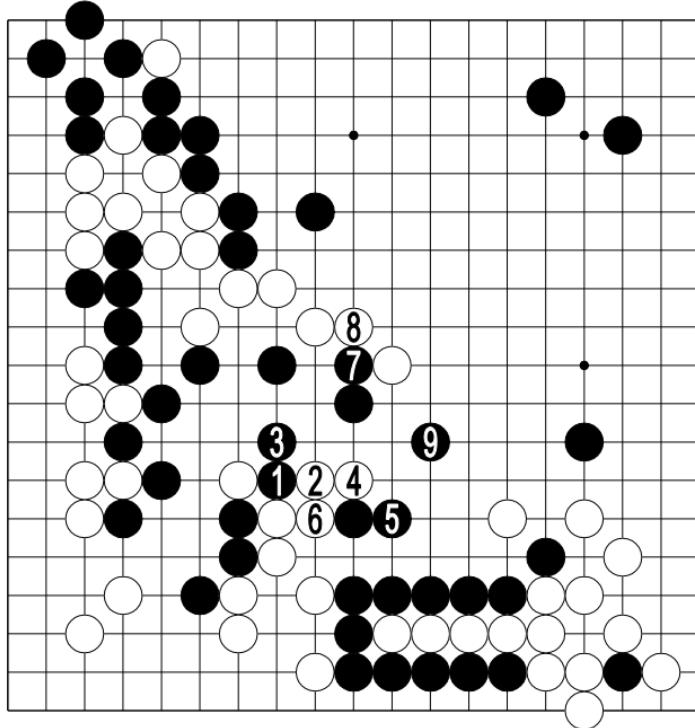
1图

1图（转机）

谱中，黑 91 也可以考虑下在本图 1 位，在上面围大空。考虑到黑有 a 位的冲断，黑 1 这一点是否正确难以断言。黑在 c 位附近着子是可靠的，但这一手太小，不行。

下面 b 位的断点比较轻。白无论如何也不可能吃掉全部黑棋，黑只要能活一半就可以了。

总之，现在是改变战斗方向的重大转机。



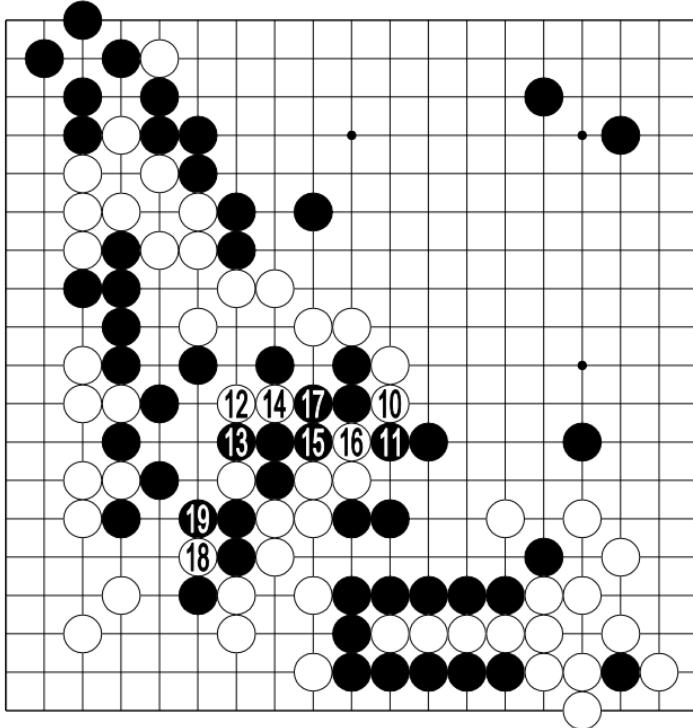
第 15 谱 (101-109)

第 15 谱 (101-109) 解说

搁下上面尚未解决的问题，黑在 1 位断，开始了中腹的小攻杀。

黑 1 以下的应对，是自然的趋势。

这是暴风雨前的宁静。



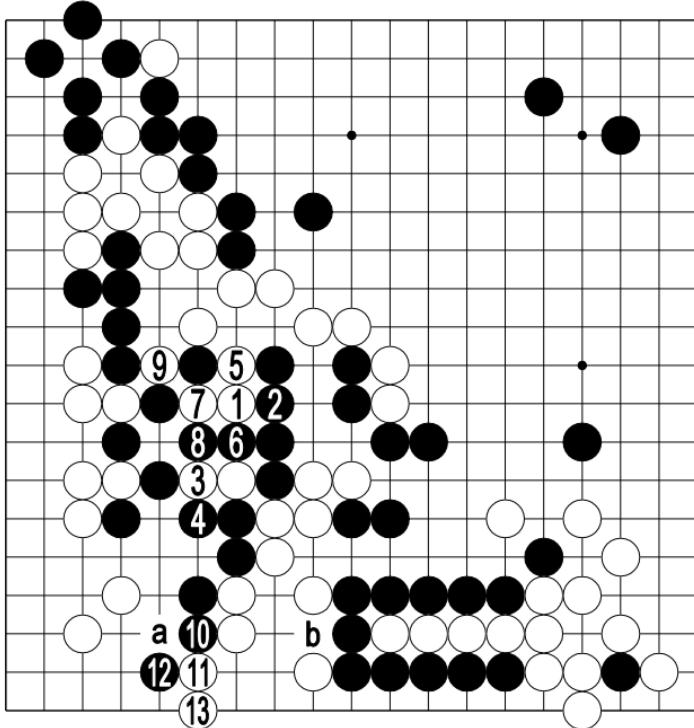
第 16 谱 (110-119)

第 16 谱 (110-119) 解说

白 12 点是好手段。

黑 13 不得已。白 14、16
顺次切断，是漂亮的包打手
筋。

白 18 切断后的包打手段
如下谱。

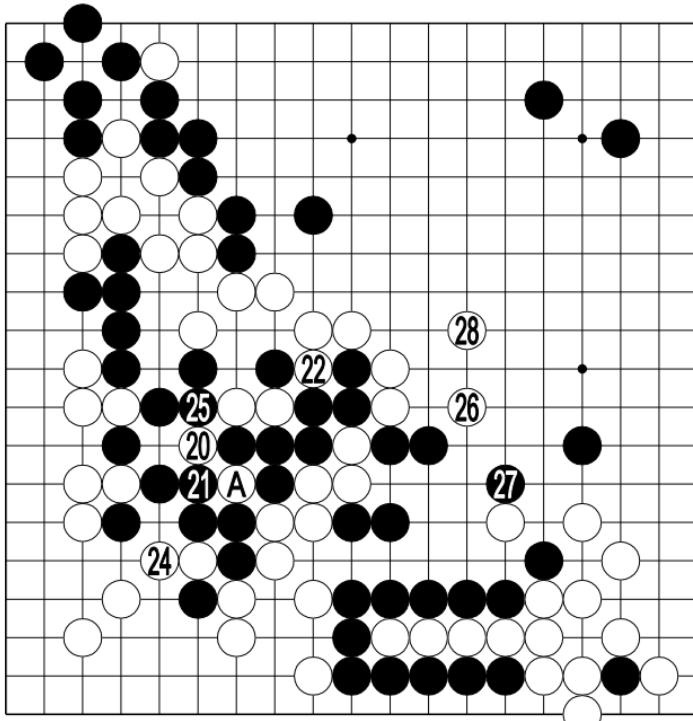


1图

1图（反抗）

谱中黑13在本图2位粘进行反抗，就不致于遭到包打。但是，白有3位以后的必然次序，到白9，左边五子黑棋被切断。

黑也可以在10位下立，袭击下面的白棋。但是，白走11、13之后，a位的断和b位的活，白棋必得其一，黑的袭击不能奏效。由于上面白棋大部队已经安定，再没有战斗的余地了。



第 17 谱 (120-128)

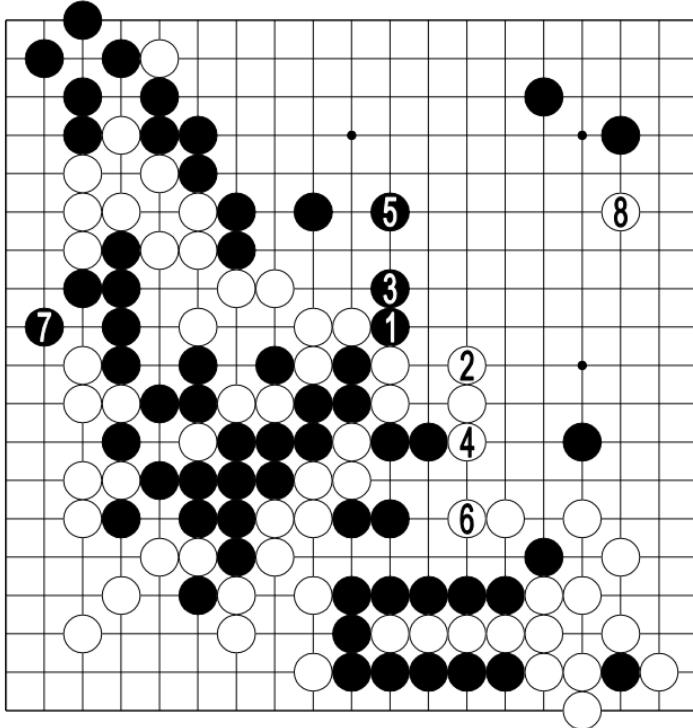
23=A

第 17 谱 (120-128) 解说

白 20、22 包打。白 24 长是先手。这是手筋的效果。黑 25 不得已。

白 26、28 补断。上面的黑模样能否壮大，是胜负的关键。

黑 27 如果不走，下面的黑棋就有危险。



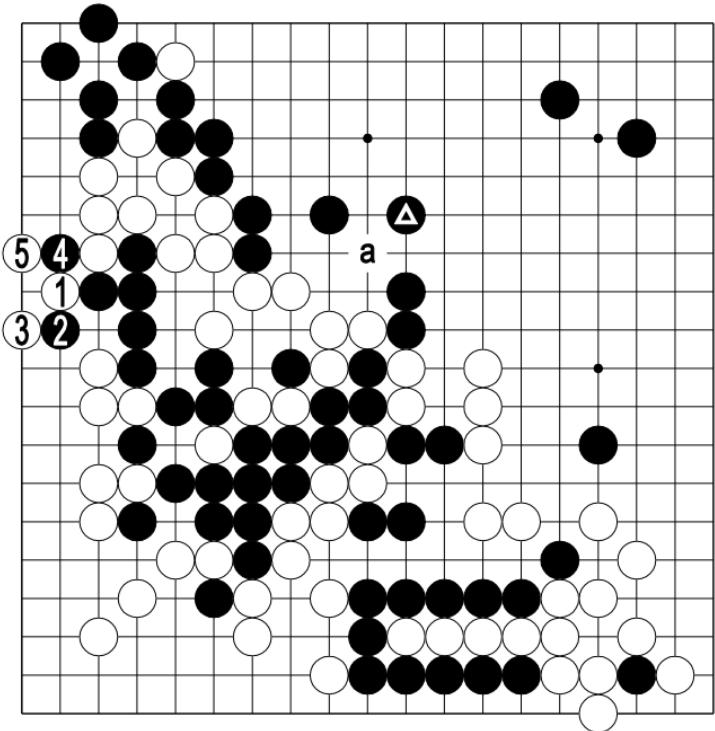
1图

1图（互相残杀）

谱中黑 27 在本图 1 位
断，造成互相残杀对方大棋
的局面。

白如果走 6 位吃黑棋，
黑也必须在 7 位吃白棋。

白得到先手转向 8 位。
这个大转换，空对白棋有利。
黑棋不能转换。

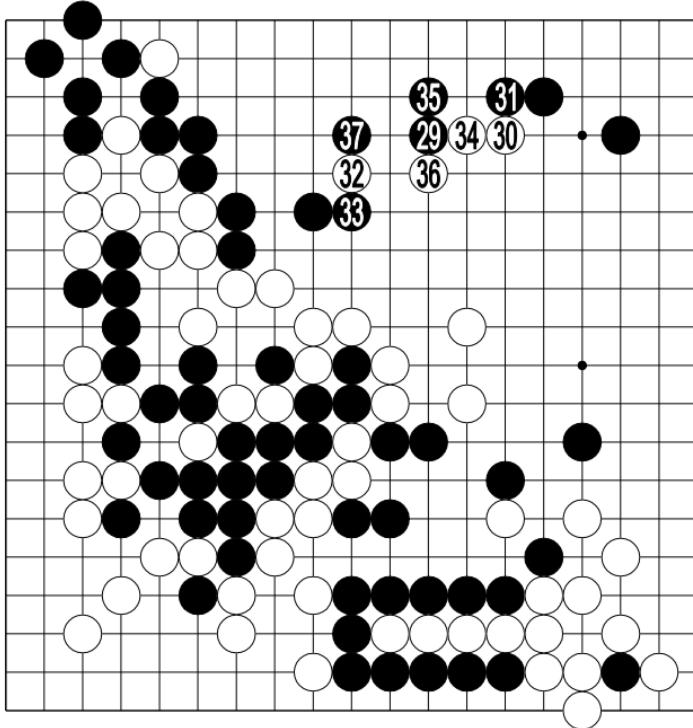


2图

2图（不完全）

在前图的转换中，中腹 a 位有突破口，▲必须补一手。
另外，白还可在 1、3 位做劫
挣扎，这里黑也不能省。

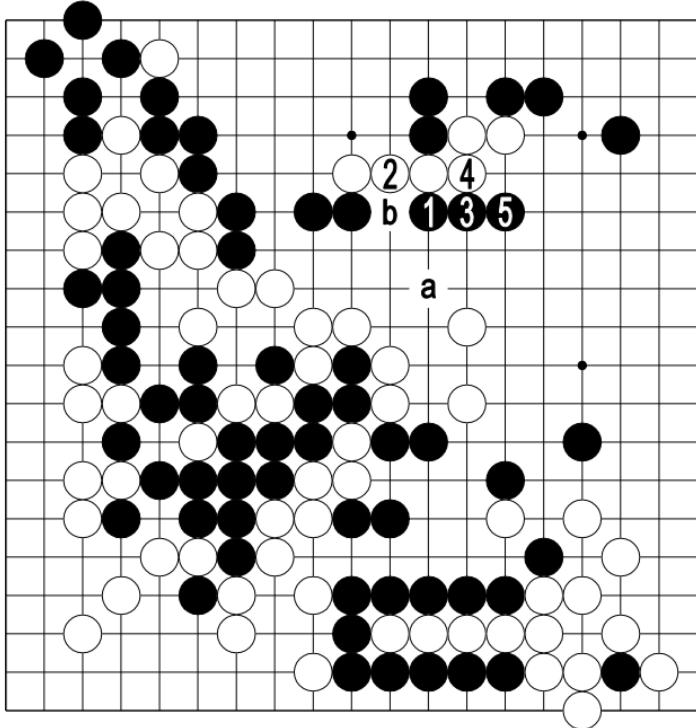
黑棋非常渴望抢到先手，在右边着手，却办不到。
黑只好放弃这种转换。



第 18 谱 (129-137)

第 18 谱 (129-137) 解说
黑 29 围空, 或许小了点。
白走 30、32 位, 也不是
那么容易侵入的。

黑 37 的应手比较消极。
也许, 黑在作形势判断时判
断有误。



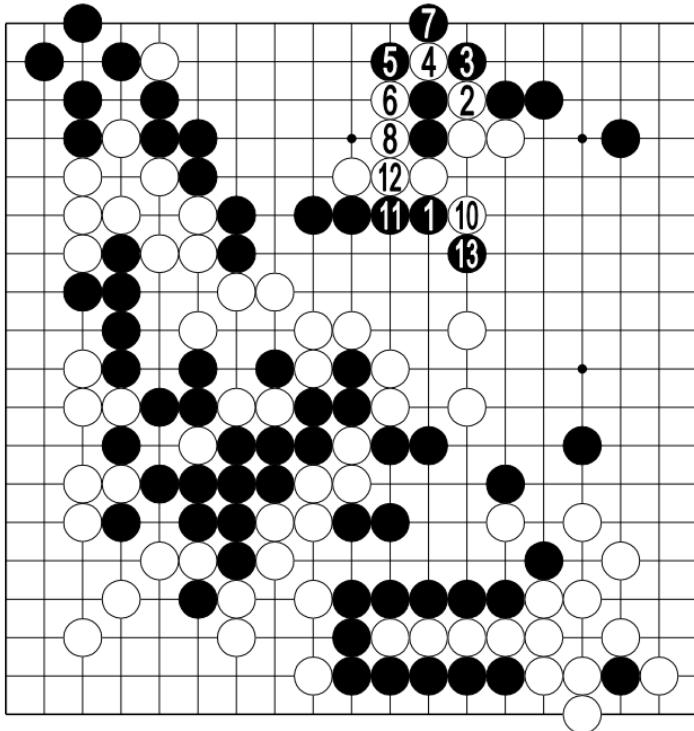
1图

1图（反击）

谱中黑37在本图1位反击也不错。

白如果走2位，黑便3、5位长，白不成形，陷入苦战。

白如果在b位冲出，黑用不着担心，a位跳可得便宜。

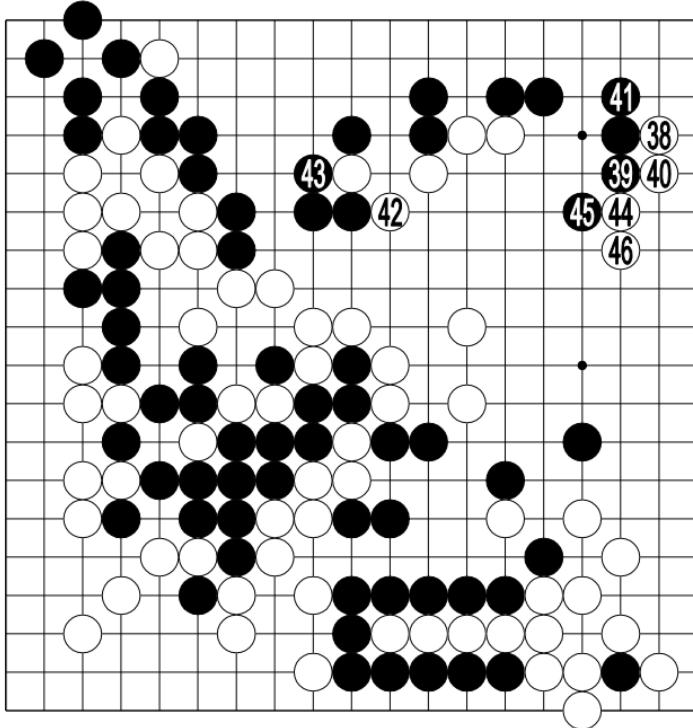


2图
9=④

2图（徒有手筋）

黑1之后，白有2、4位的手筋，黑棋甘愿委屈一点，在9位粘上。

以下，黑13之后，白不好走。

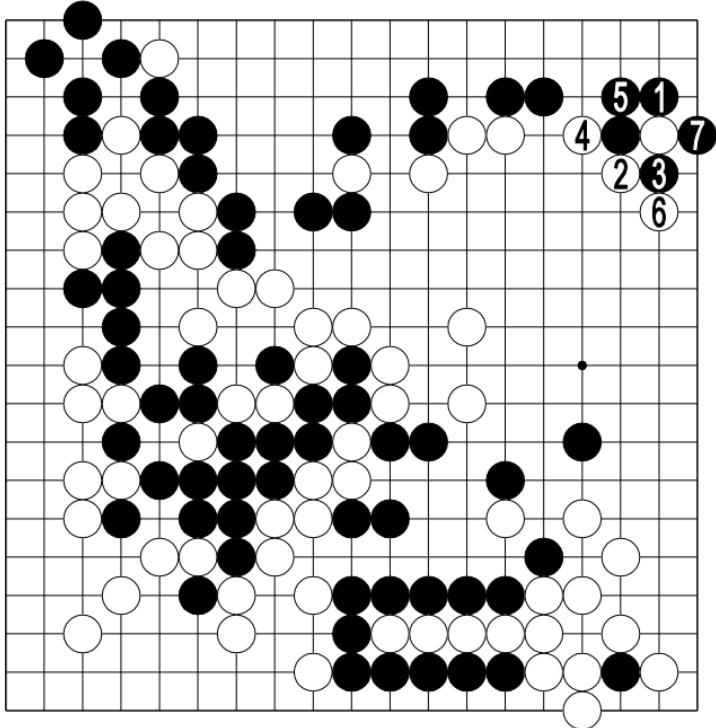


第 19 谱 (138-146)

第 19 谱 (138-146) 解说

前谱，黑错过一次重大机会。白在右上角 38 位利，然后又在上面 42 位利。盘面上，黑白双方的形势渐渐趋于明朗化。

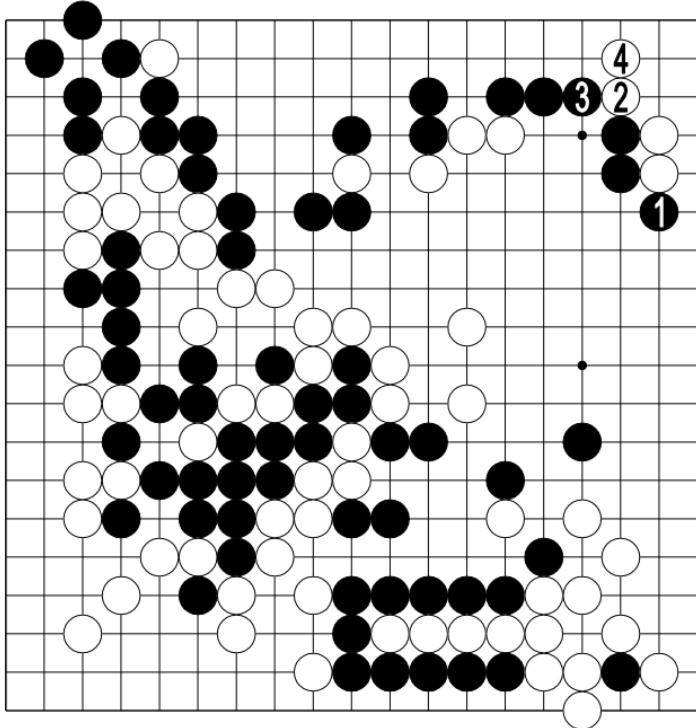
黑 45 扳，让白得空。这样一来，黑棋除了攻击左边白棋大部队的薄味外，无路可走。



1图

1图

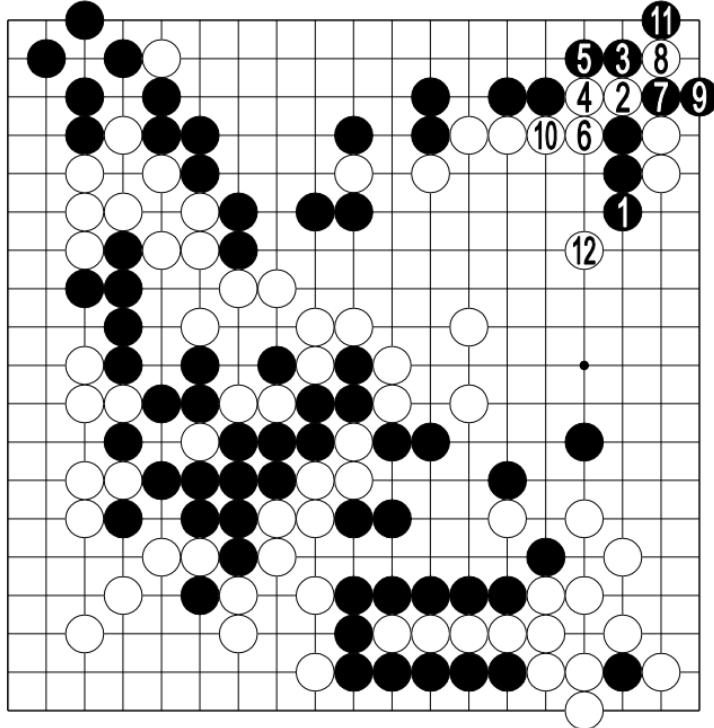
第 19 谱黑 39 如果在本图 1 位扳，白 2 至白 6，白棋先手得利。黑失去逆转的机会。



2图

2图

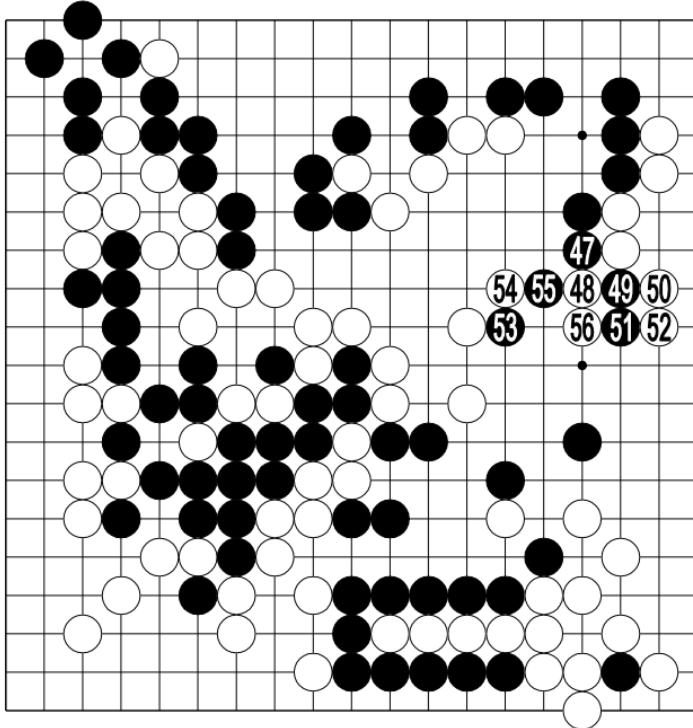
第 19 谱黑 41 如在 1 位扳，白便走 2、4 位，活得畅快。这一手不值一提。



3图

3图（成空）

黑1长，白2以下弃角，
白12在中腹成空。黑走1位
打错算盘。



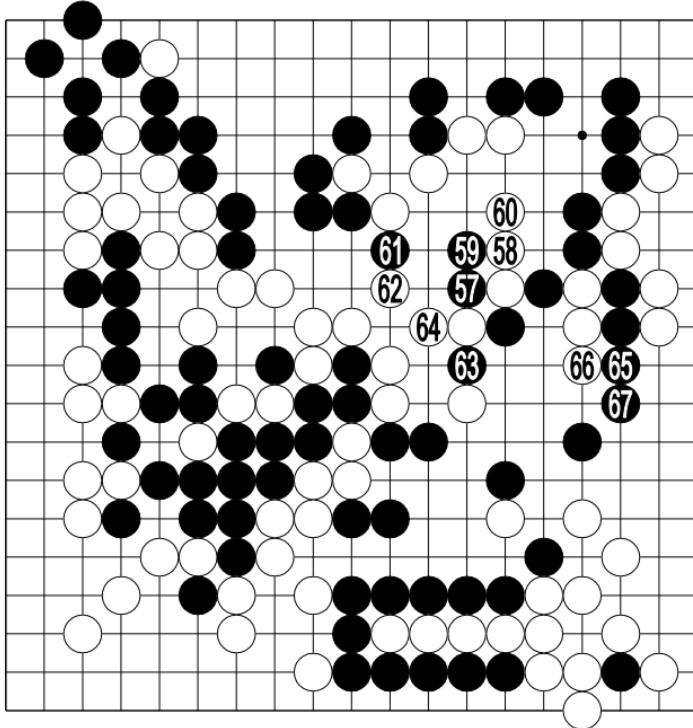
第 20 谱 (147-156)

第 20 谱 (147-156) 解说

黑把 49、51 作为弃子，
再在 53 位碰，是孤注一掷的
胜负手。

应当竭尽全力攻击左边
眼形尚不完整的白棋大部
队。

战斗到了最后的阶段。
白 54、56 是最强的反抗。
渐渐接近生死关头。

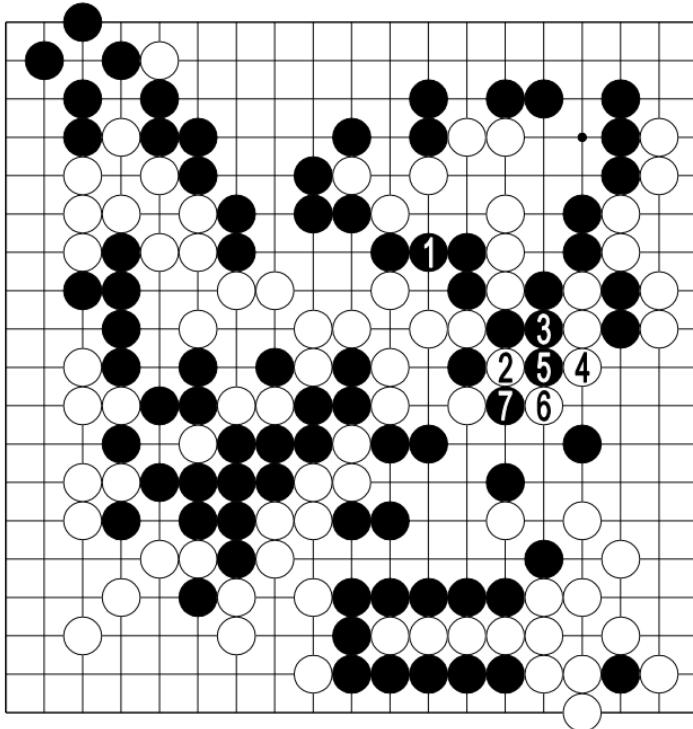


第 21 谱 (157-167)

第 21 谱 (157-167) 解说
黑 57 打、59 压，是采取
激烈交锋的白刃战术。

对黑 61，白 62 绝对。
黑在 63、65 位着子。实
际上，已经没有起死回生
的手段了。

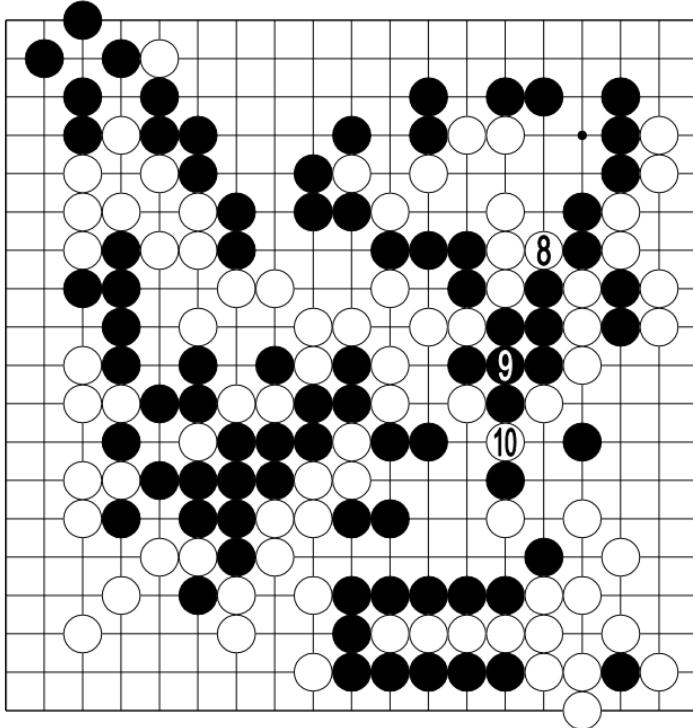
黑 67 退，万事皆休，已
经无计可施。



1 图

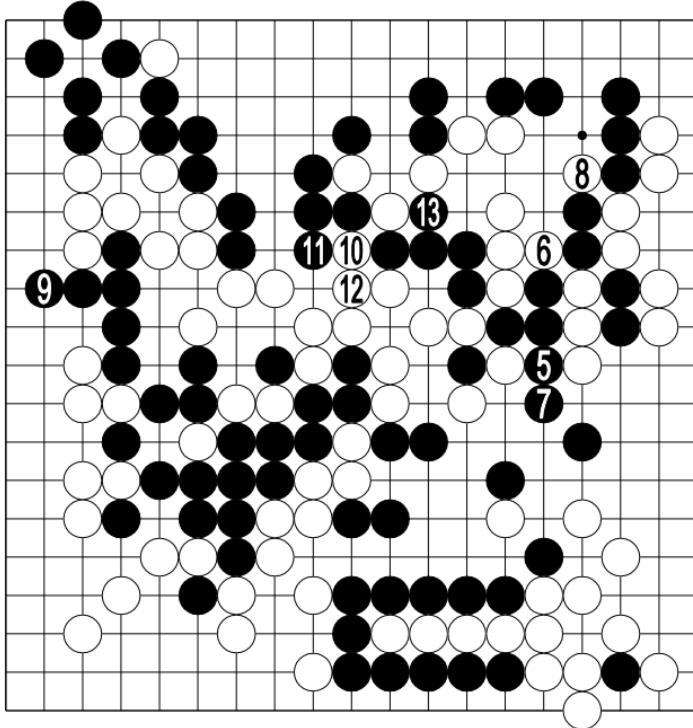
1 图 (不成立)

谱中的黑 65 可以在本图
1 位粘，吃掉上面几子白棋。
但是，白 2 之后，还有 4 位
的长。如果黑 5 成立，倒也不
错。黑 5 行不通，白有 6 位
的包打。



2图

2图（全歼）
白8、10打，全歼黑棋。



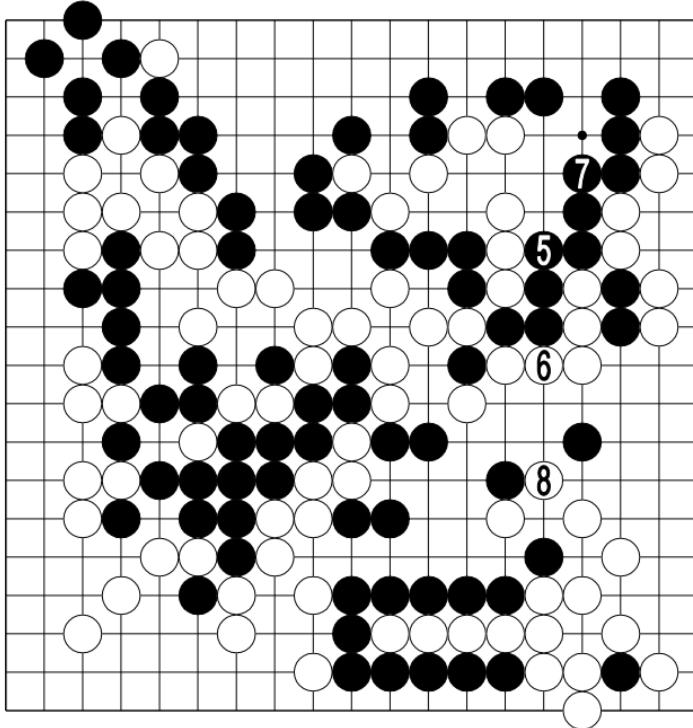
3图

3图（逆转）

白在6位打，然后再走8位吃黑二子，是不行的。

虽然这样可以援救上面几子，但黑7长后，黑9下立，全歼中腹白棋的大军。

白在10位切断也无济于事，黑有11、13的应手。形势突然逆转。



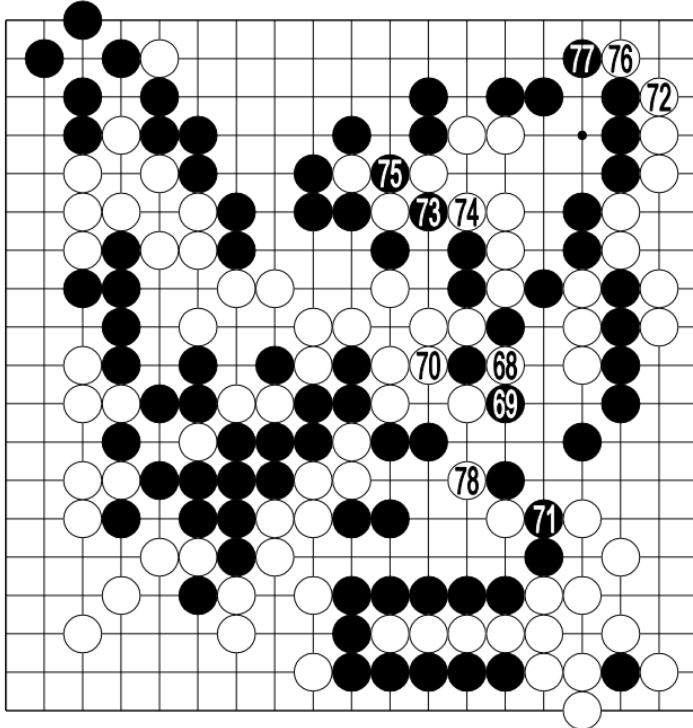
4图

4图（已无机会）

黑有吃上面八子白棋的手段。即，黑5粘，待白6紧气之后，再在7位粘。

但是，白8之后，右边白空增大，黑仍然不能挽回劣势。

机会已经错过，本谱中没有扭转乾坤的着法。



第 22 谱 (168-178)

第 22 谱 (168-178) 解说

白 78 扳，黑没有应手。

从序盘起，就充满了一种气势，激烈的攻防战，贯穿一局棋的始终。

共 178 手

白中盘胜

限段时间：每方 10 小时

黑方用时：8 小时 25 分

白方用时：9 小时 28 分

1965 年 4 月 28~29 日

弈于日本三重