

圍 棋 教 室

(二)

實力的培養

坂田榮男 著

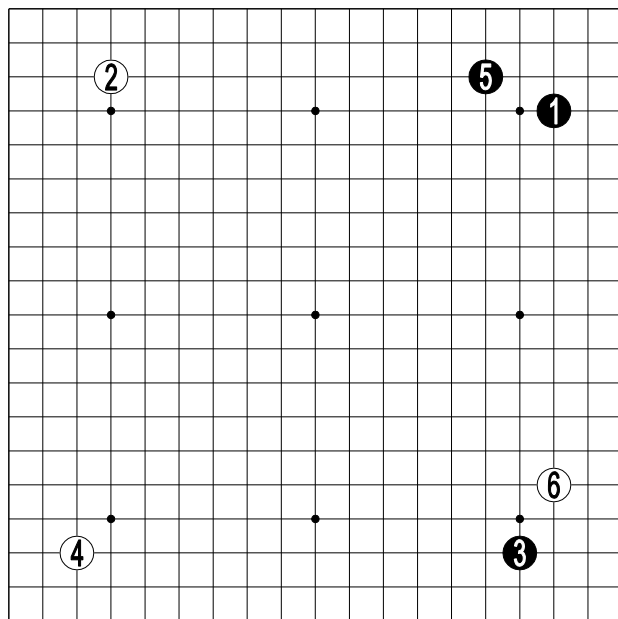
前言

○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，並配有多篇幅的解說。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

黑 九 段 山部俊郎

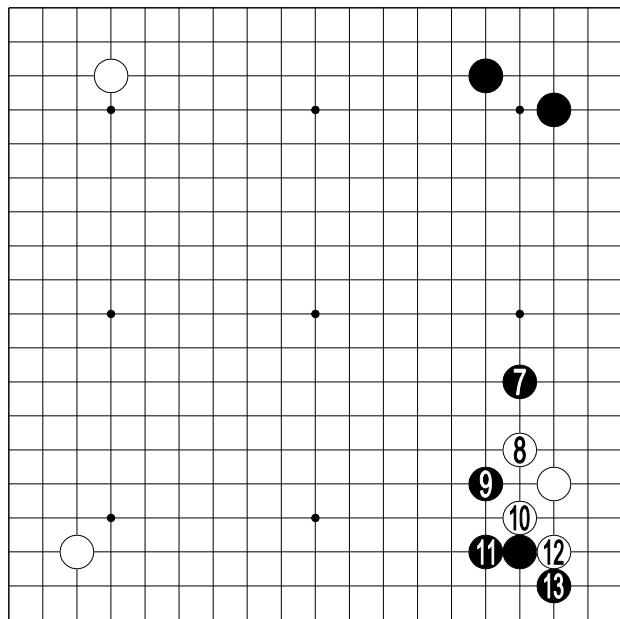
白 本因坊 坂田榮壽

佈局篇

第1谱 (1-6) 解说

黑5小飞缔。

白6也有高一路高挂的。
 这要看各人的风格。



第2谱 (7-13)

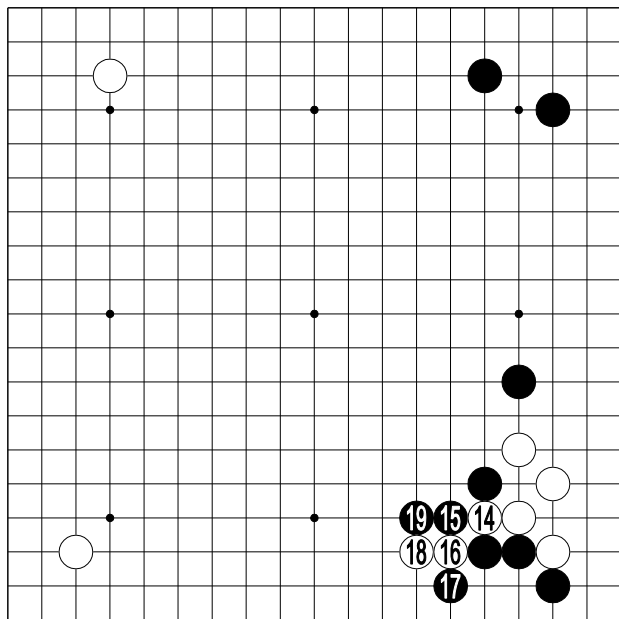
第2谱（7-13）解说

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。这还是比较新颖的应手。

白 10、12 之后，黑在 13 位扳，真的复杂起来。



第3谱 (14-19)

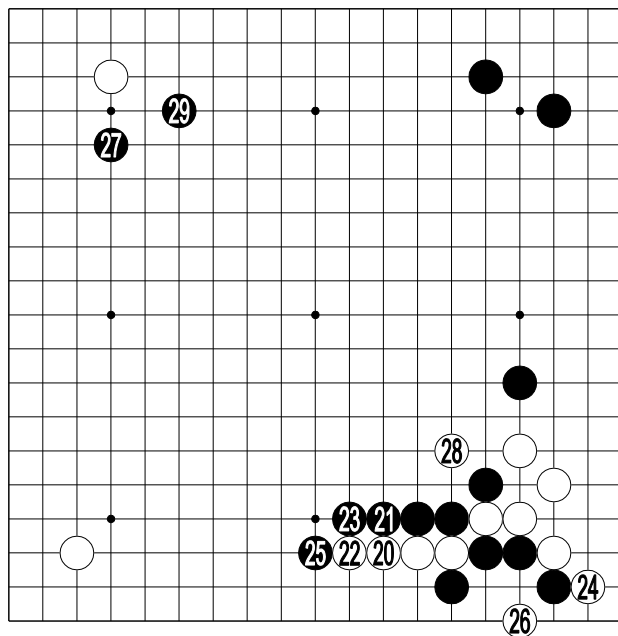
第3谱 (14-19) 解说

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。



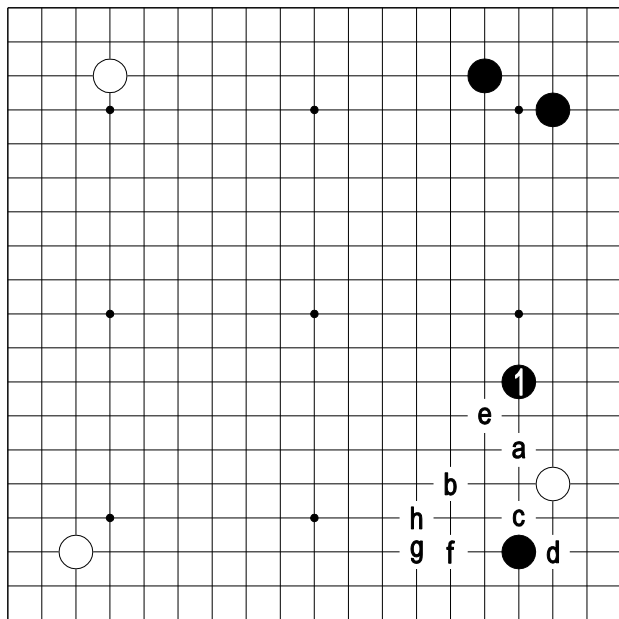
第4谱 (20-29)

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。



基本图 1

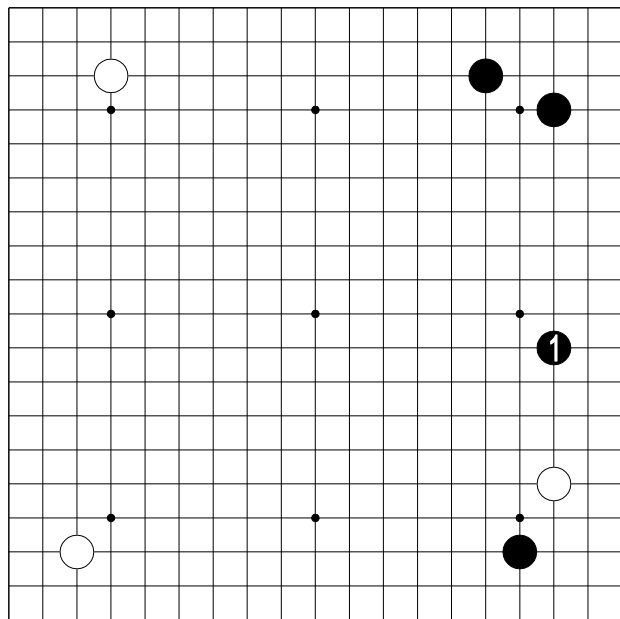
要点 1：二间高夹（白的应手）

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。

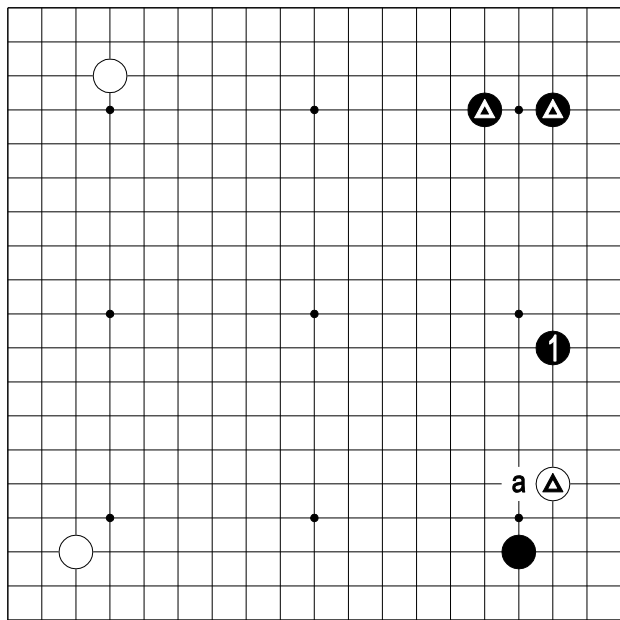


1 图

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。

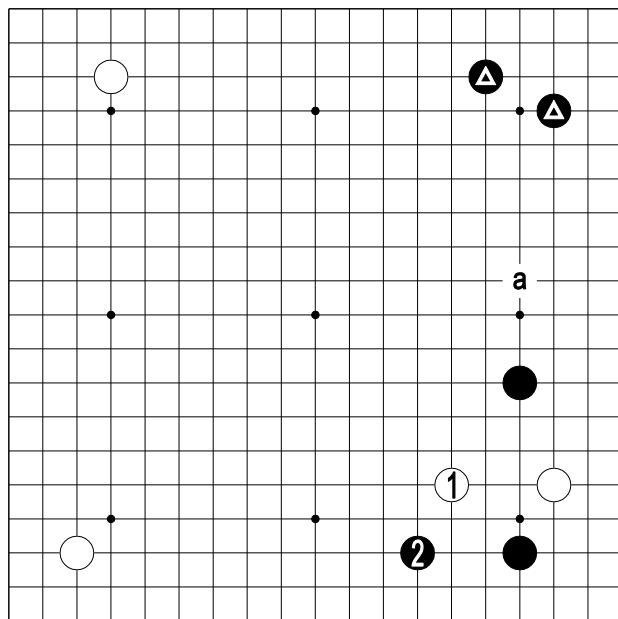


2 图

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。

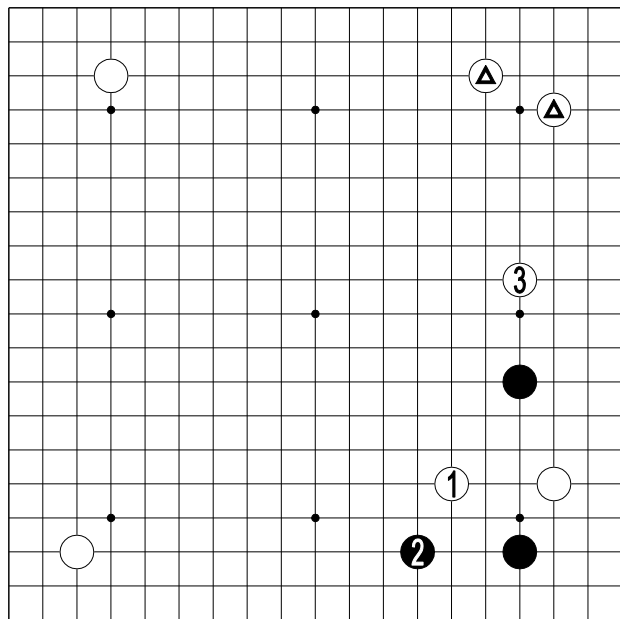


3 图

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。

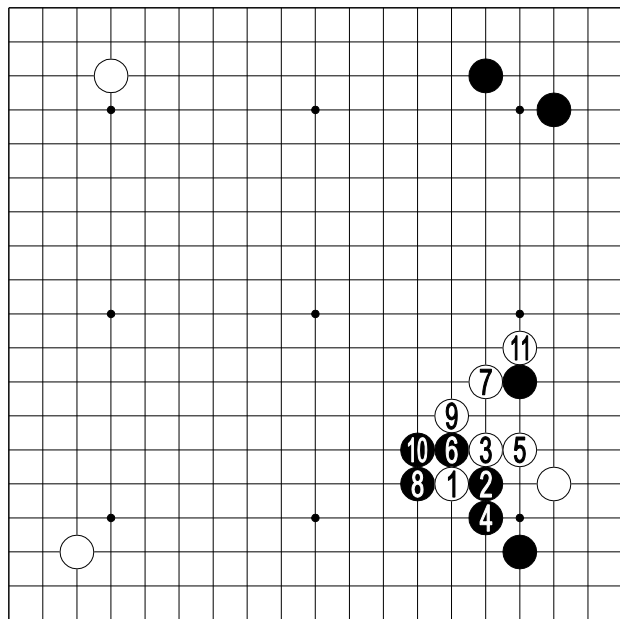


4 图

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。

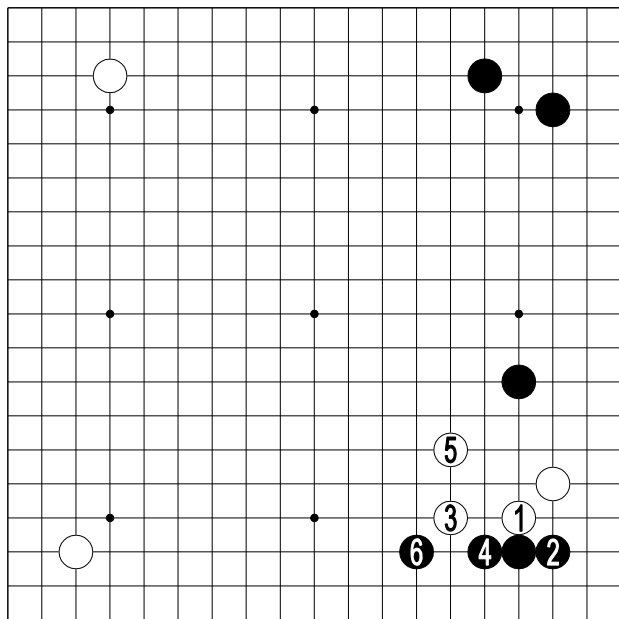
从 3、4 图可以看出，同样是二间跳，周围棋子的配置不同，其含义也不同。



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。

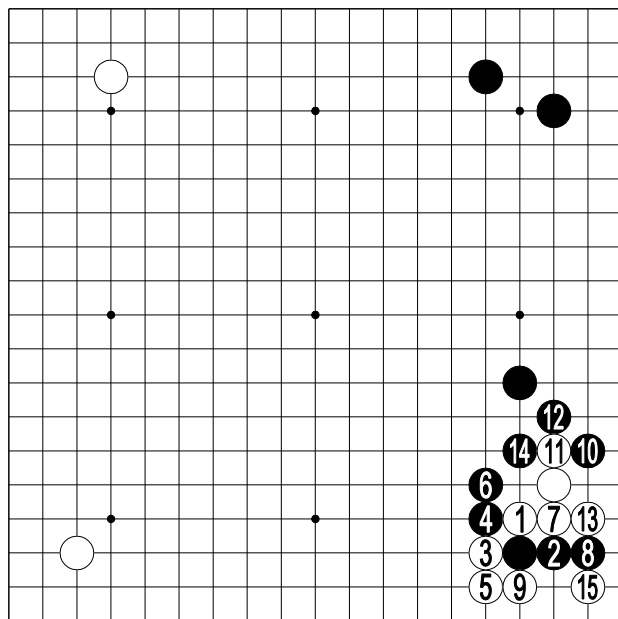


6 图

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。



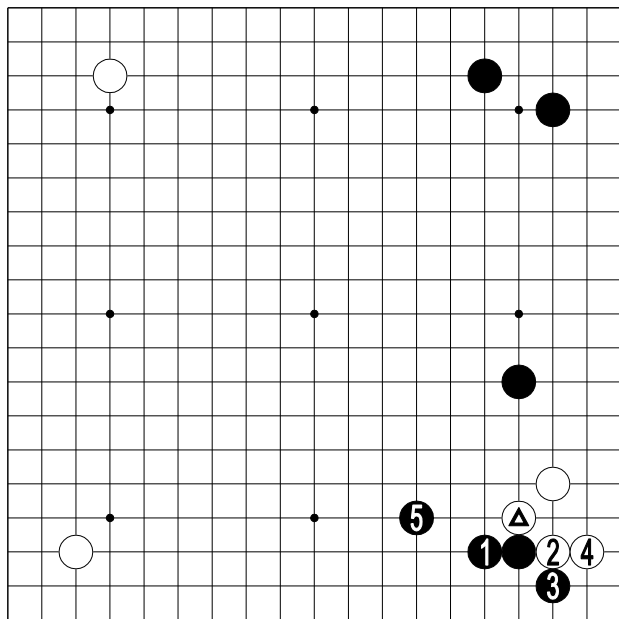
7 图

7 图（外势）

白如果在 3 位强硬地扳，
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。

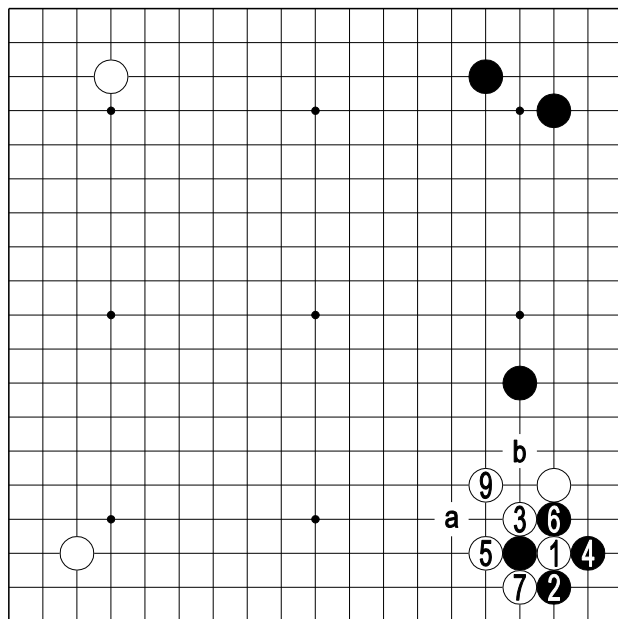


8 图

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

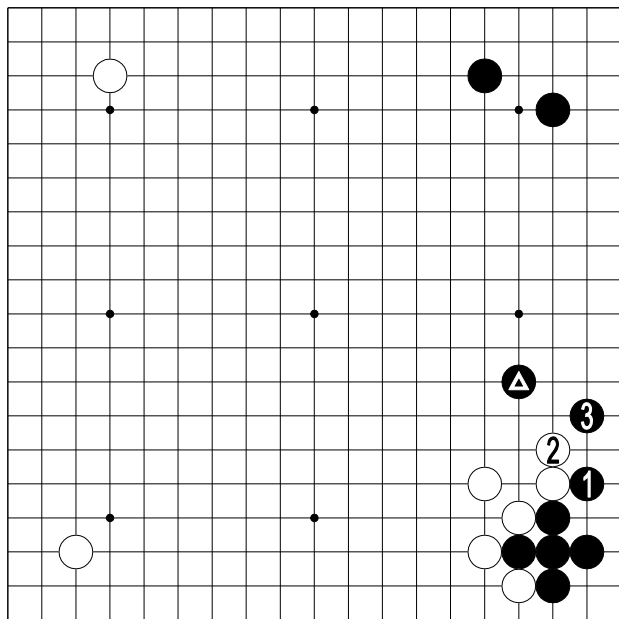
9 图（应手 3：托）

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。

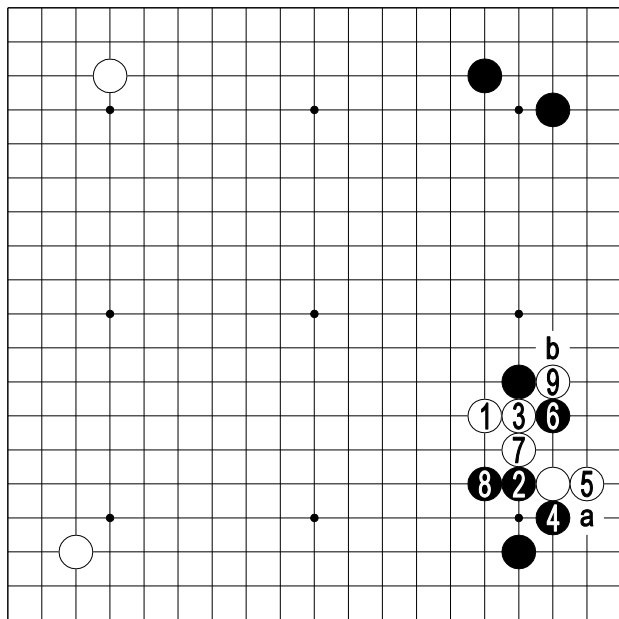
黑 4 如果在 5 位退，即
 成 8 图。前图白棋尖顶，就是
 为了避免黑在 4 位的扳打。
 之所以说 8 图符合白棋的愿
 望，其意义正在于此。



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。



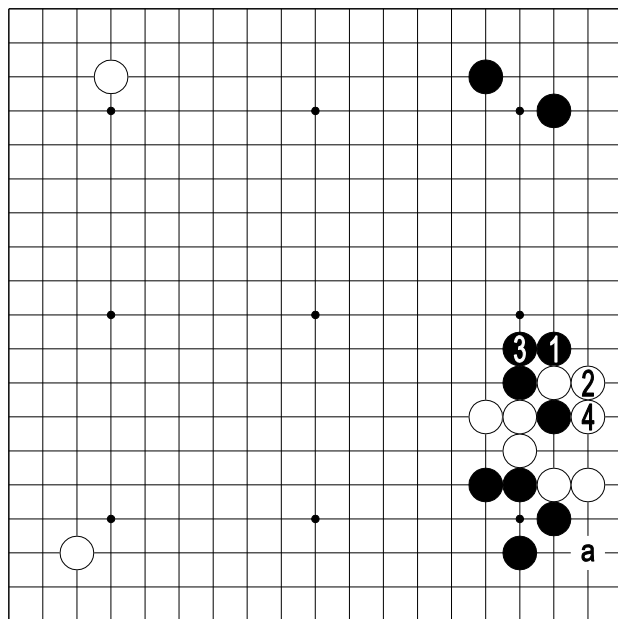
11 图

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。

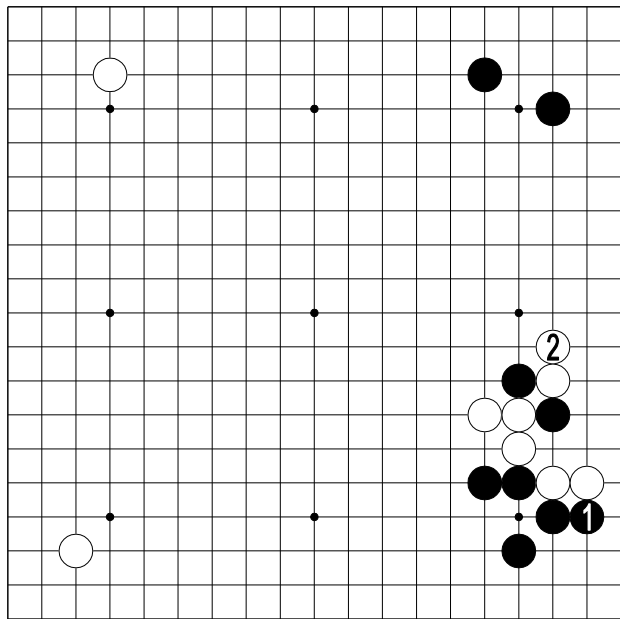


12 图

12 图（走尽）

黑也有在 1、3 位把棋走尽的。这里告一段落。

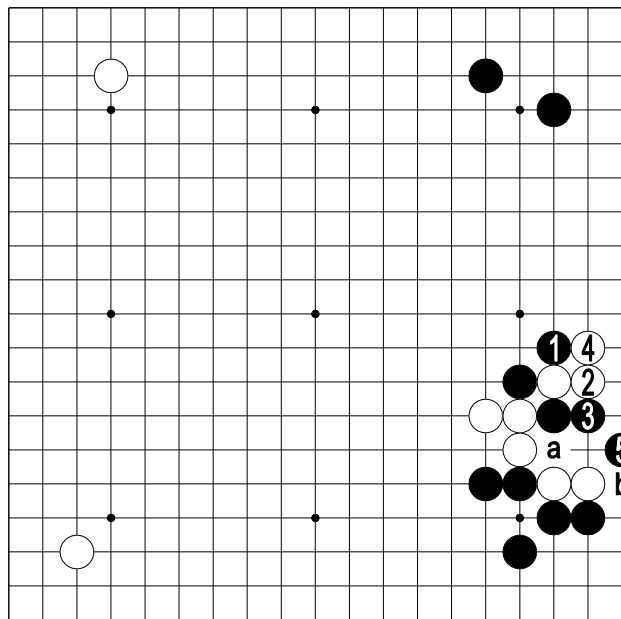
尽管白棋还留有 a 位跳入的大棋，黑也没办法。



13 图

13 图 (保角)

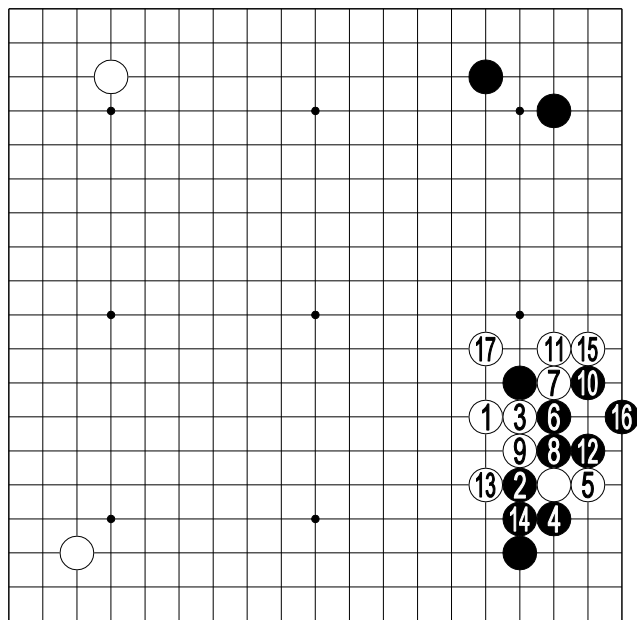
黑 1 保角。白 2 长，绝对不能省。这不仅是见合，也是必然的应手。如果省掉一



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。



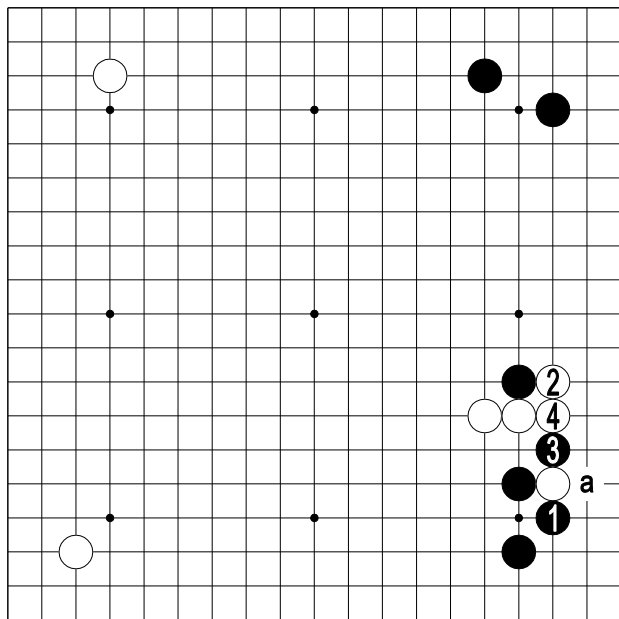
15 图

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

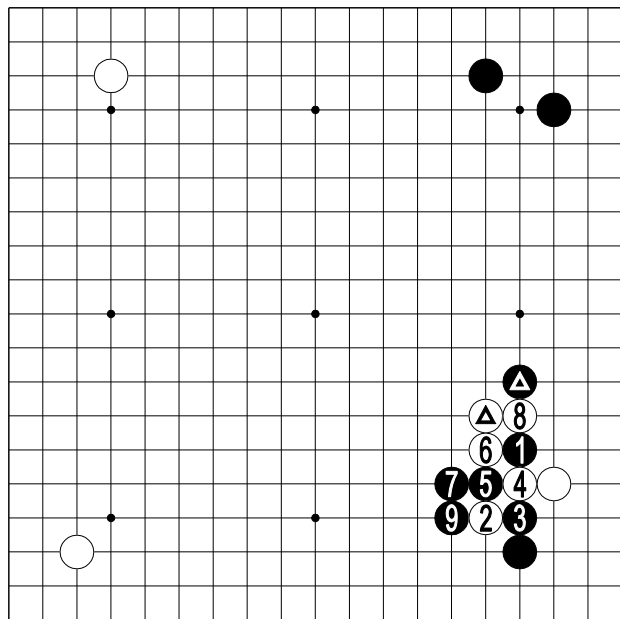
16 图（黑好）

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。

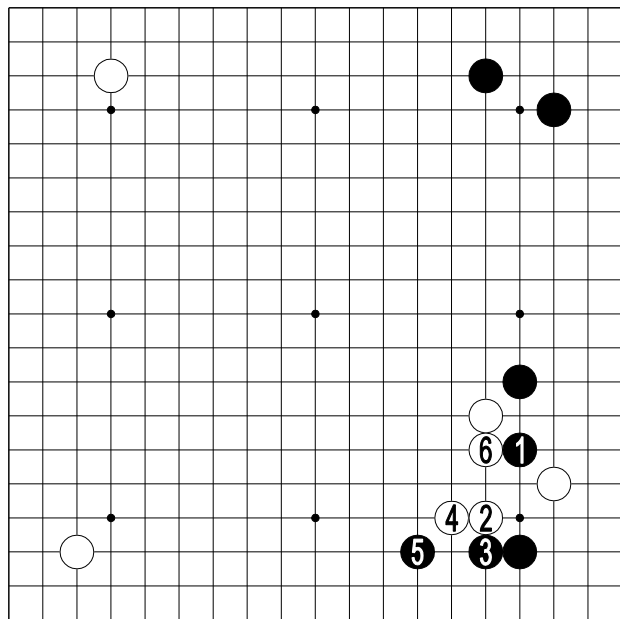


17 图

17 图（穿象眼）

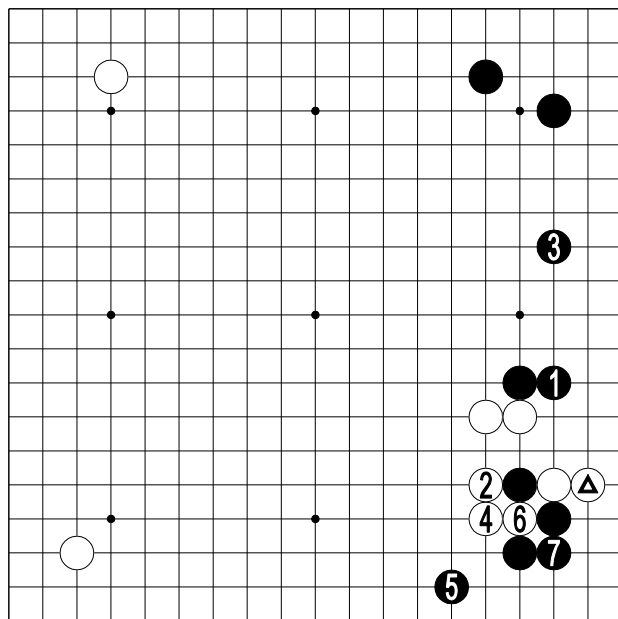
黑 1 穿象眼。这一手如果成立，当初白棋就不会走△位的象步了。

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。

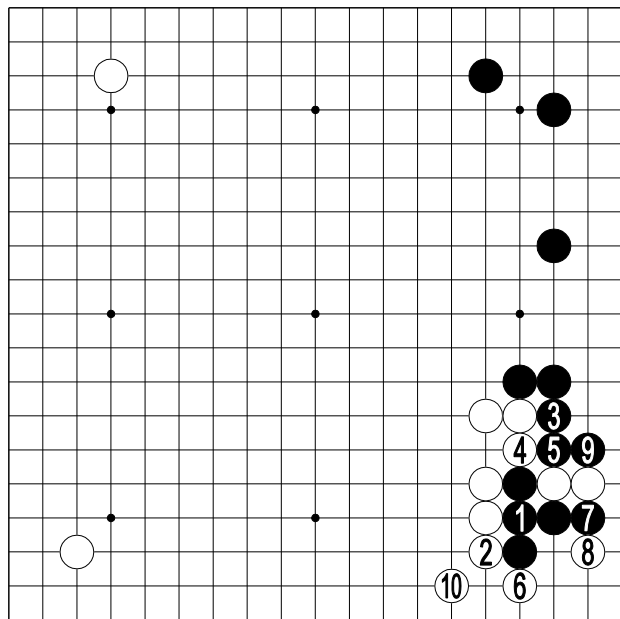


19 图

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。

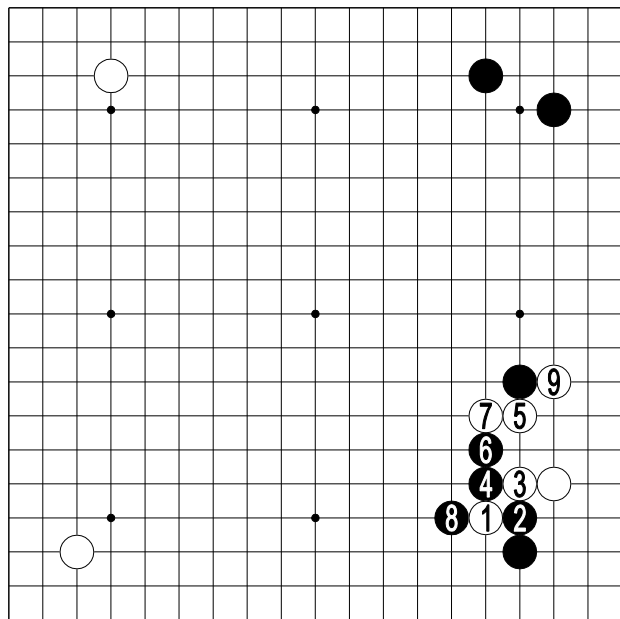


20 图

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。

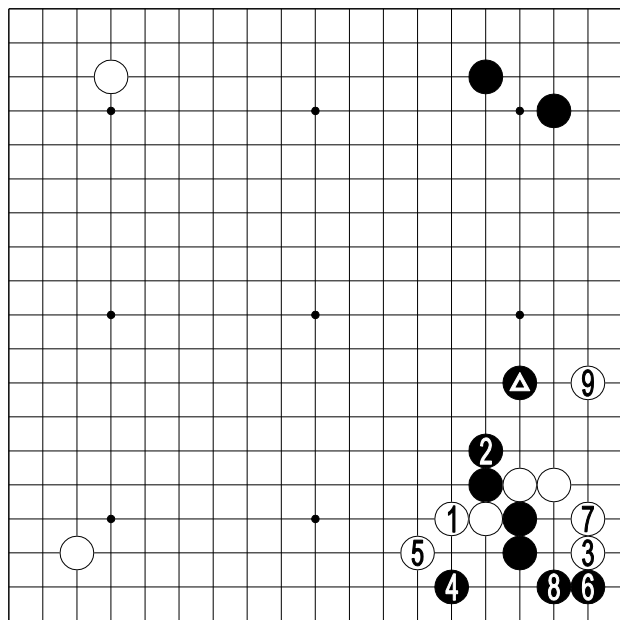
得失不能一概而论。不可否认, 白棋也是坚实之形。



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。

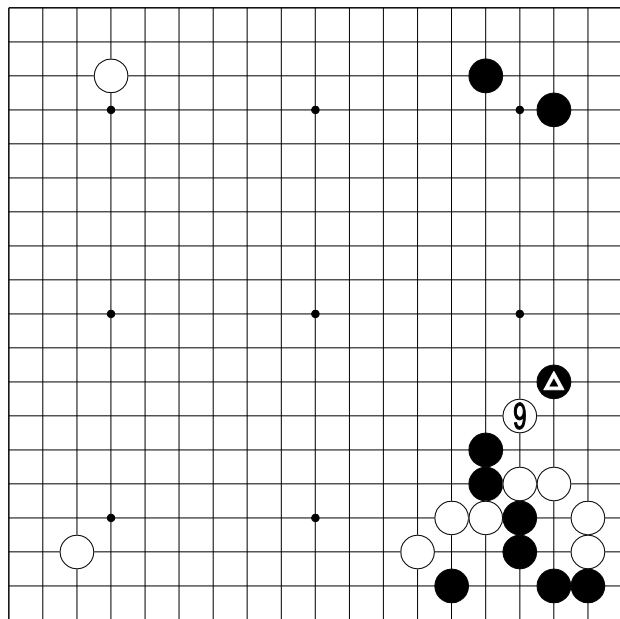


22 图

22 图（低位）

白 1 长，作战。

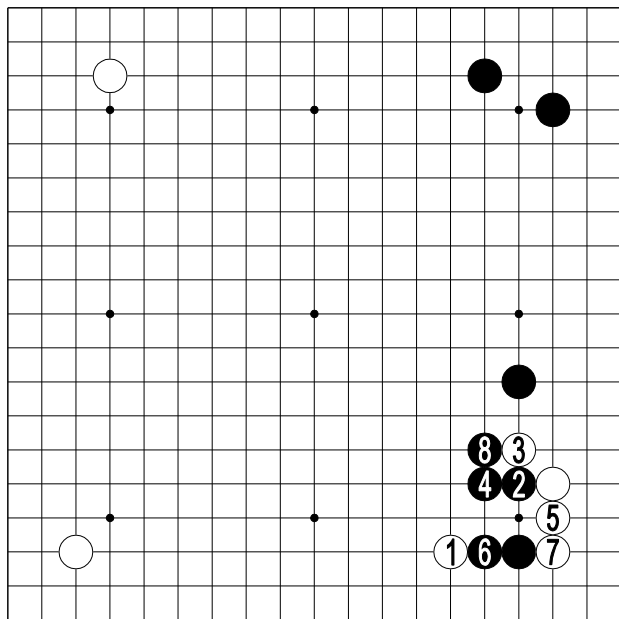
这一手，可以肯定地说是白不利。黑▲一子位置高，白 9 只得屈居低位。



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。

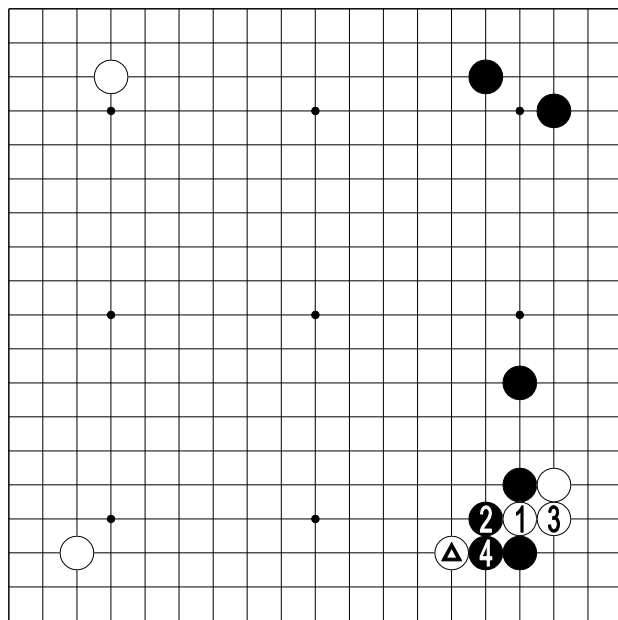


24 图

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。

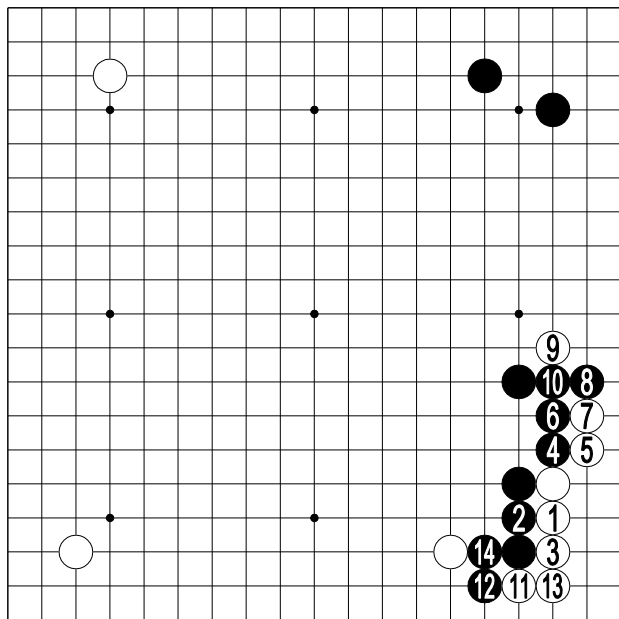


25 图

25 图（无理）

前图白 3 的扳，不能在
本图 1 位挖。

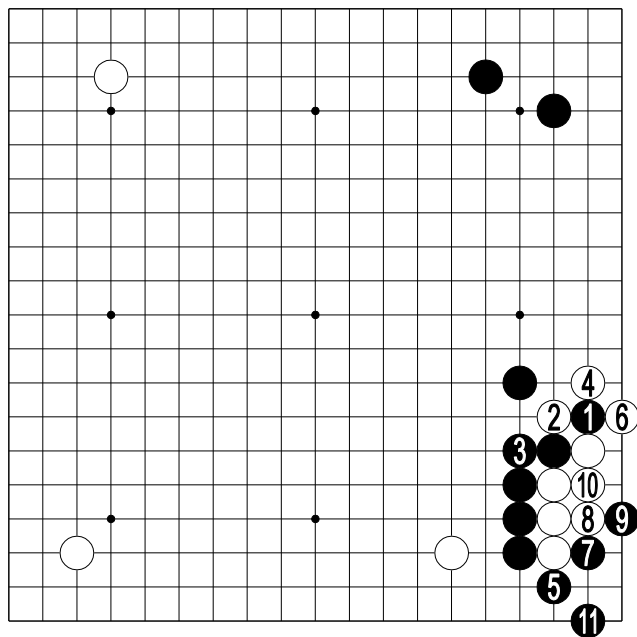
黑 4 粘后，白△一子受
伤。无理之着，当然是恶手。



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。

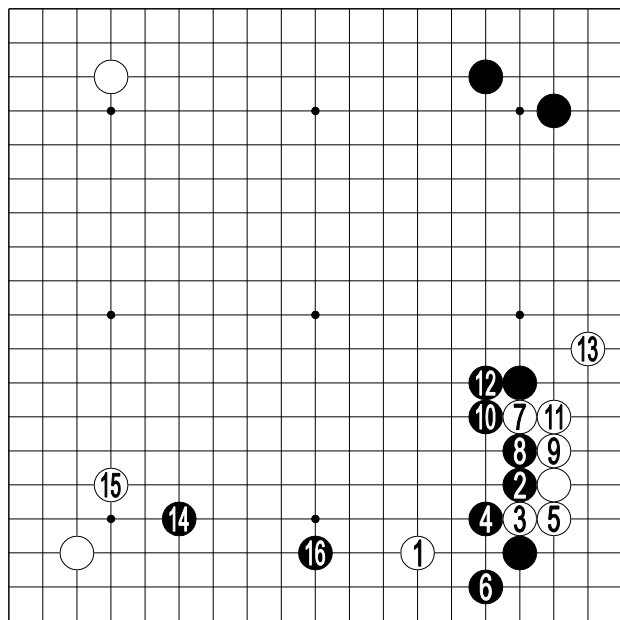


27 图

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。



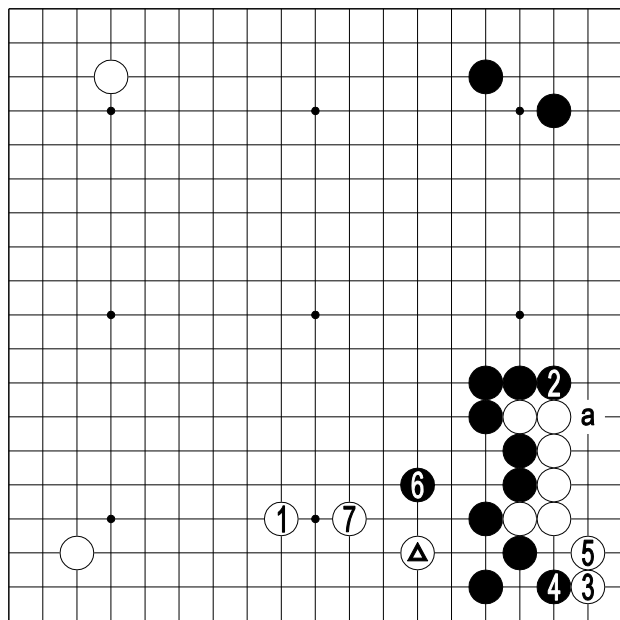
28 图

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

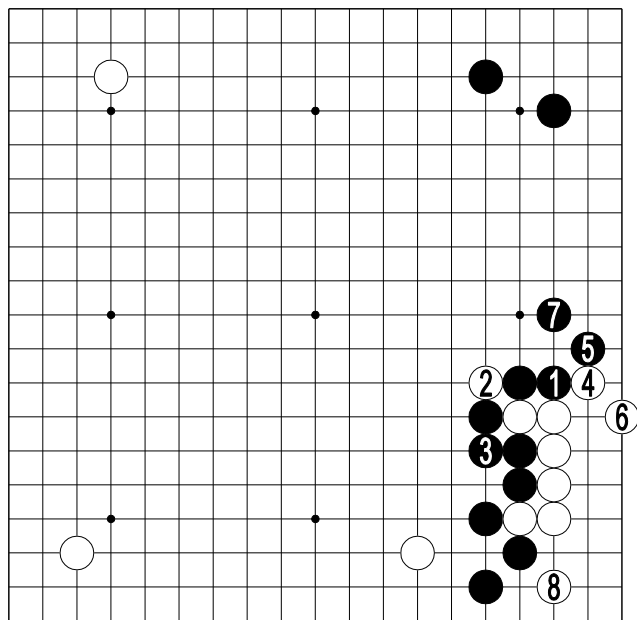
29 图（变化）

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。

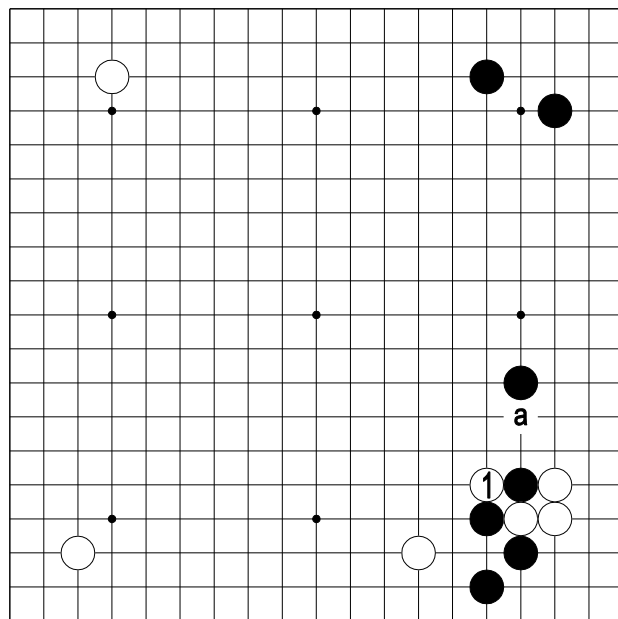


30 图

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。

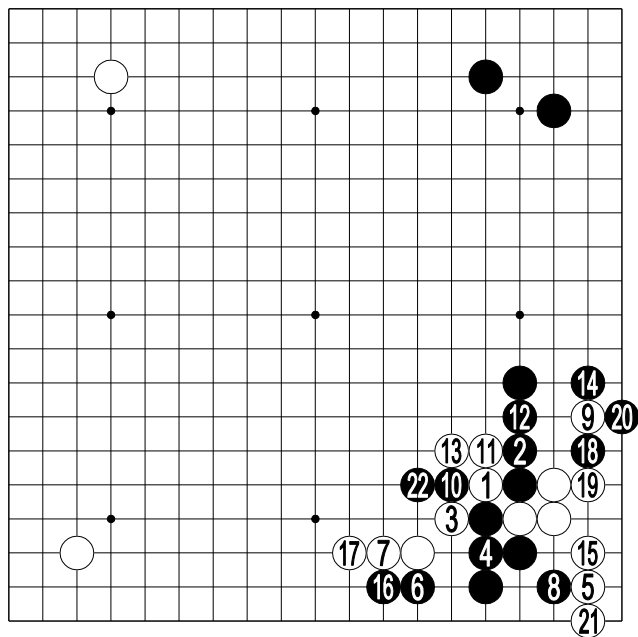
白 4-8 先使自己安定，静观黑棋的动静。



31 图

31 图（俗手）

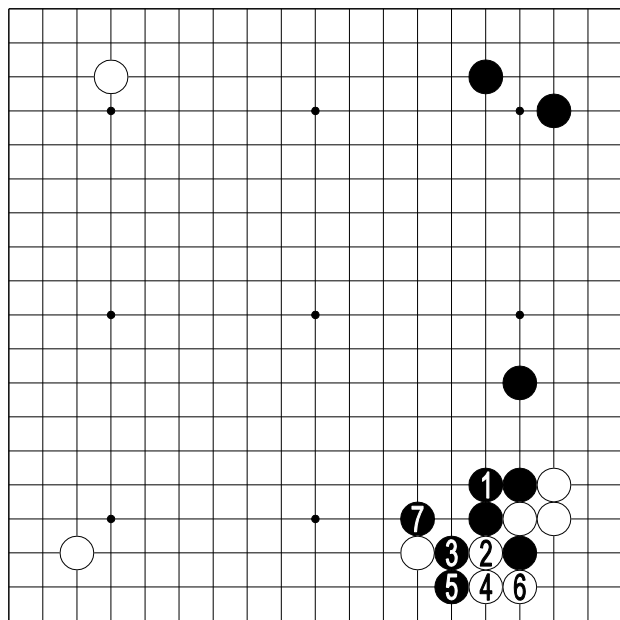
白 1 是俗手。a 位碰才是手筋。



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。



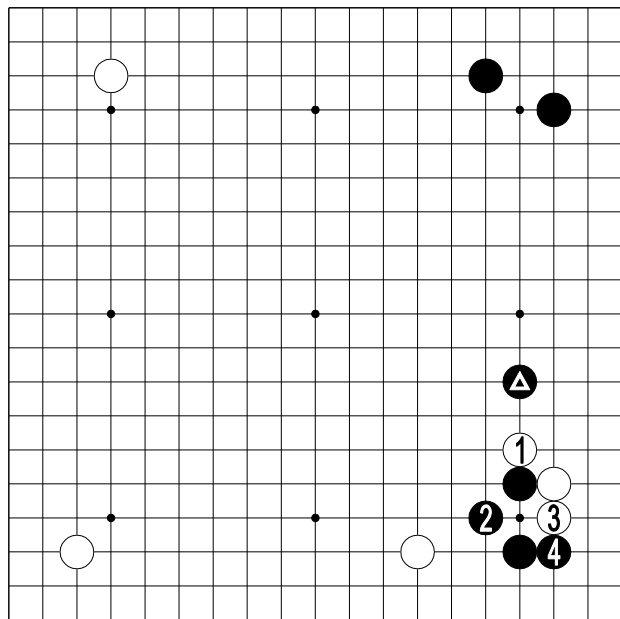
33 图

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。

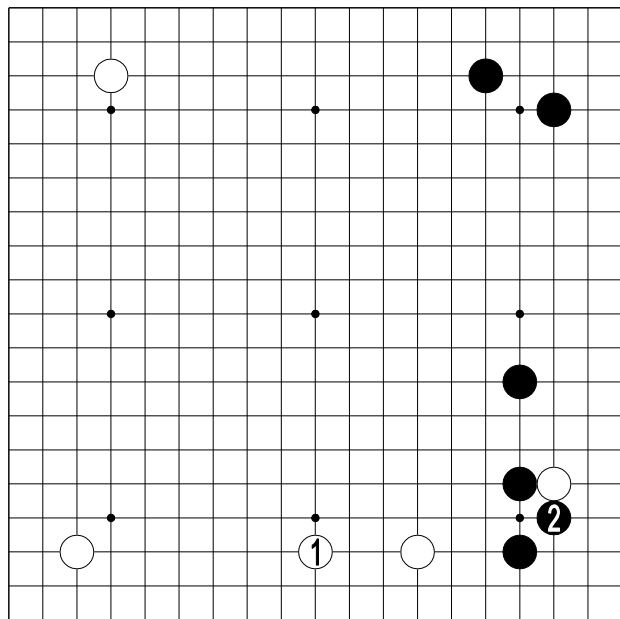


34 图

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。

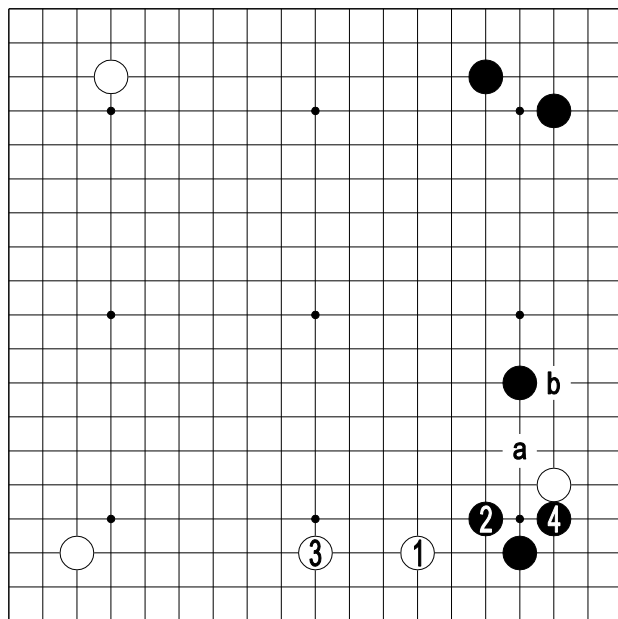


35 图

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。

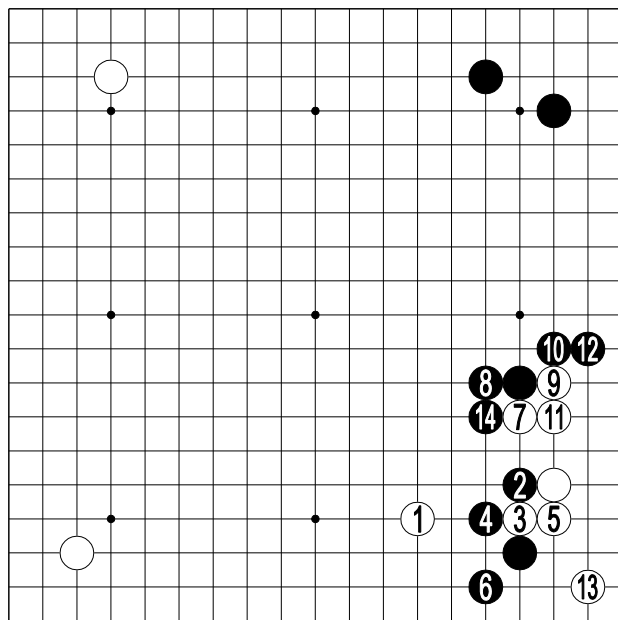


36 图

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。

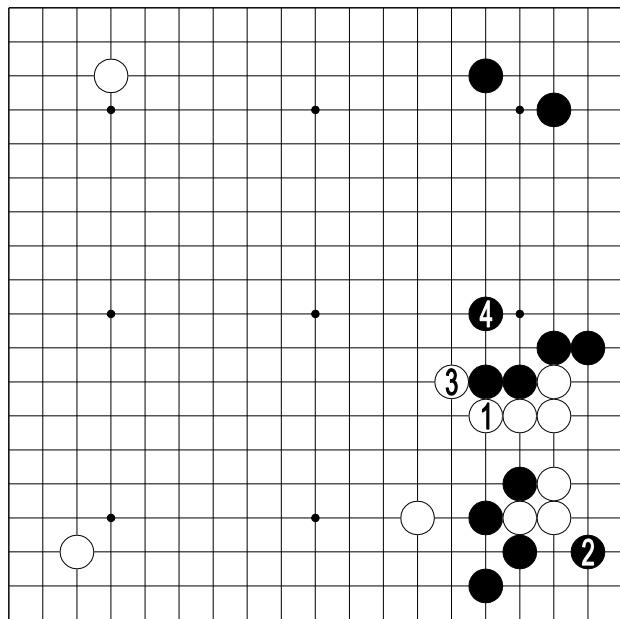


37 图

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。

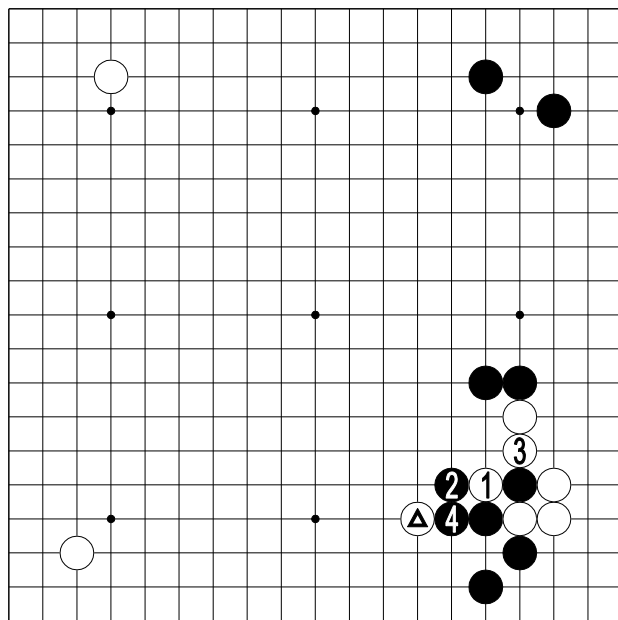


38 图

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。

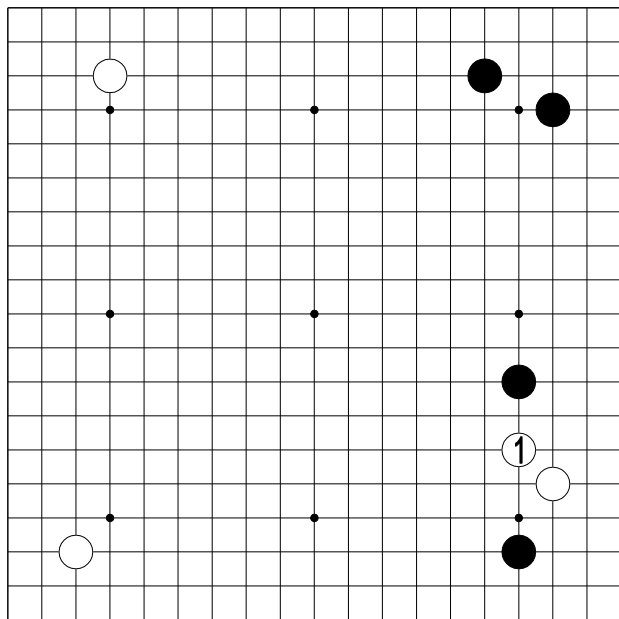


39 图

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。



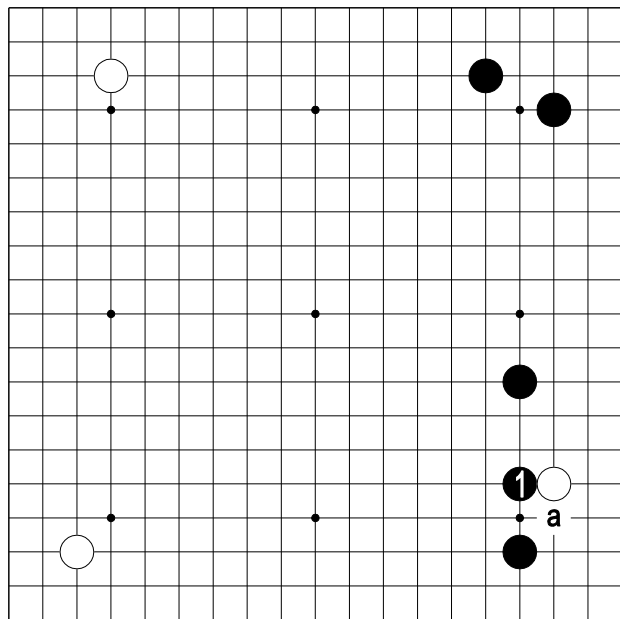
40 图

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——



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。

要点 2: 二间高夹(白尖)

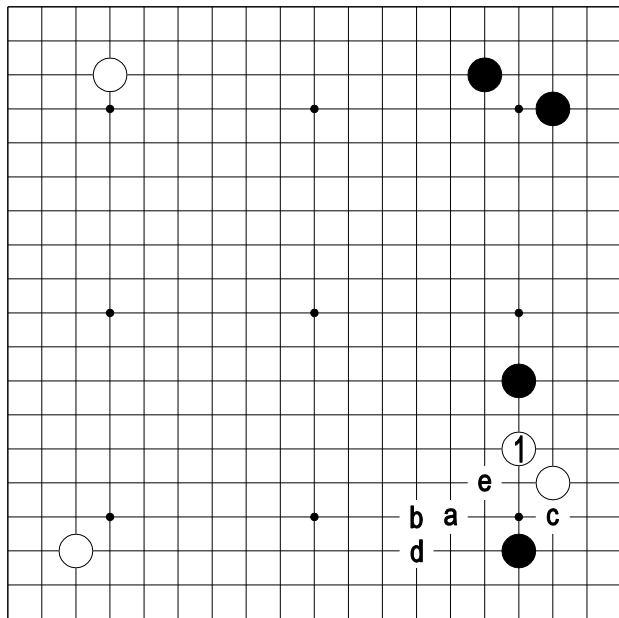
基本图 2

对白 1 的尖，黑在 a 位飞是最普通的应手。

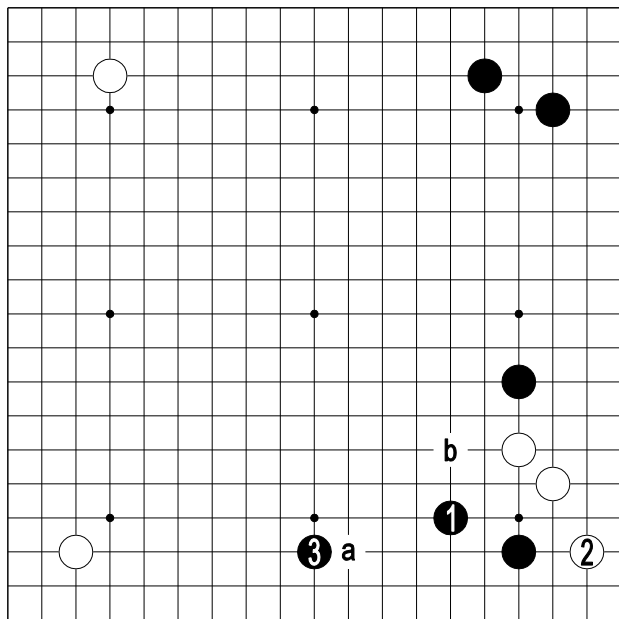
也有进一路，在 b 位大飞的。

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



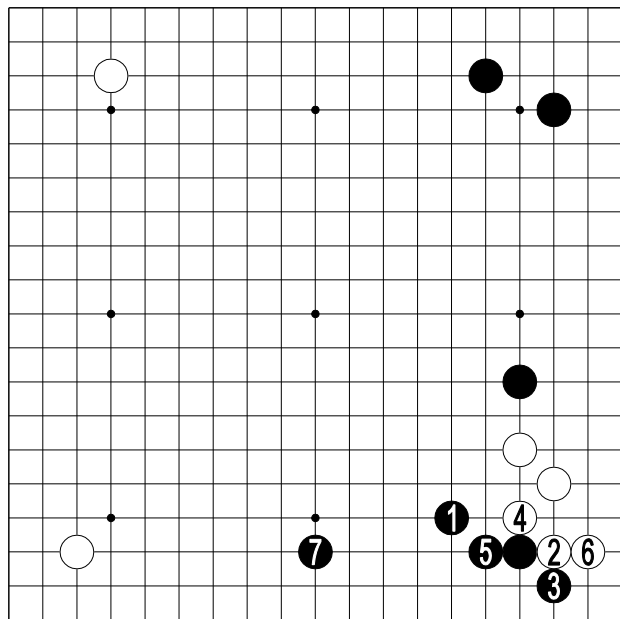
1 图

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。

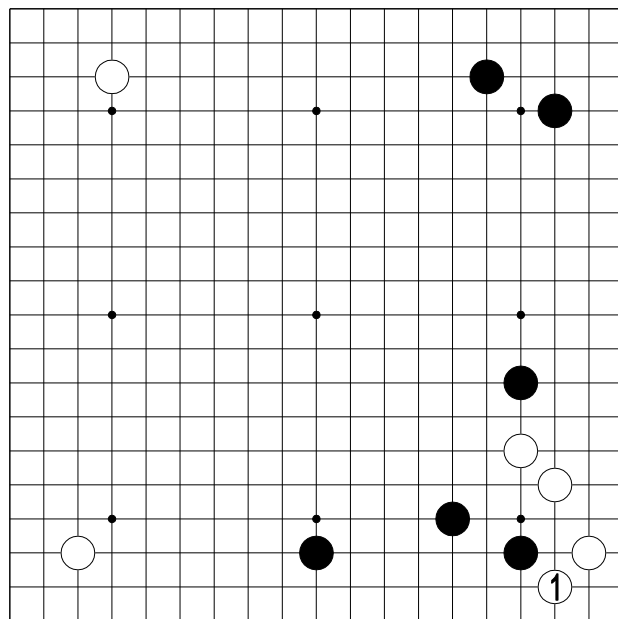


2 图

2 图（不时兴）

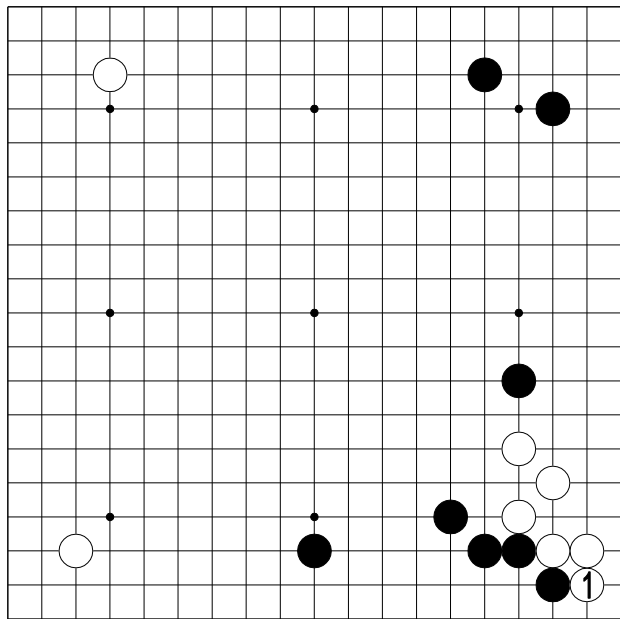
白 2 托角，是以前的走法，现在不时兴。

白得到了安定，但黑也更加稳固。



3图

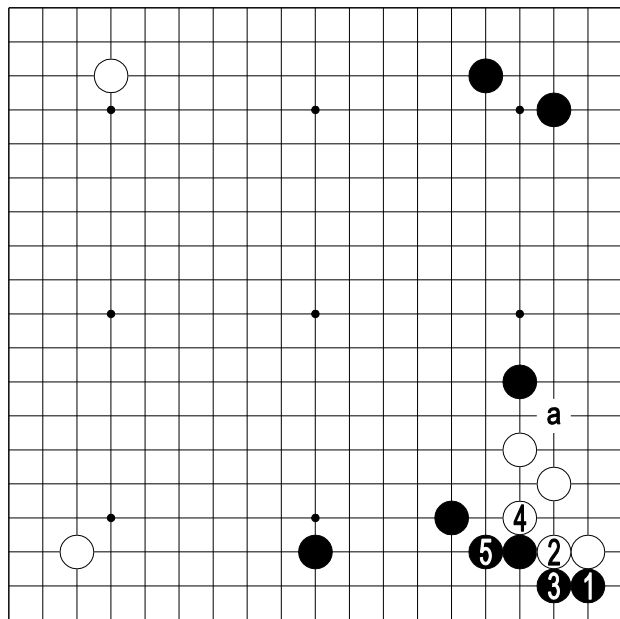
3图（现代型）
白1尖。



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。

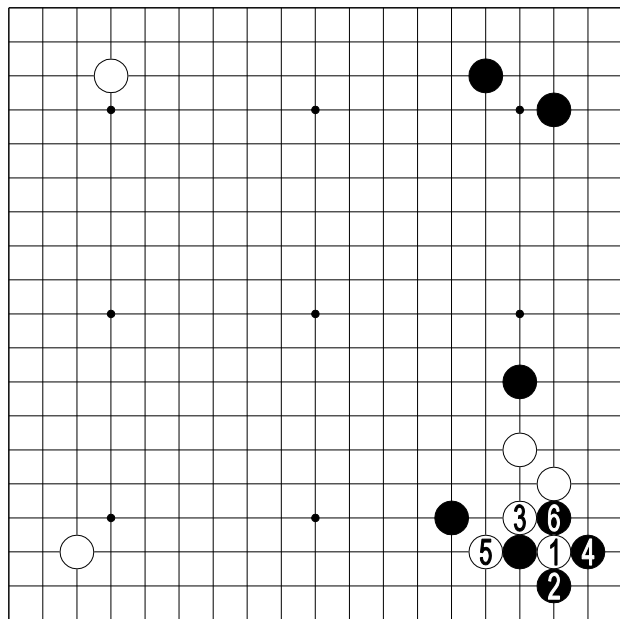


5 图

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。

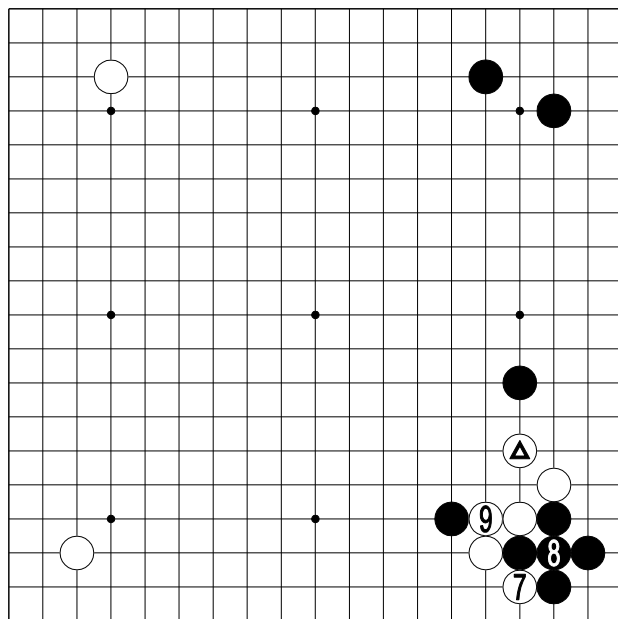


6 图

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。

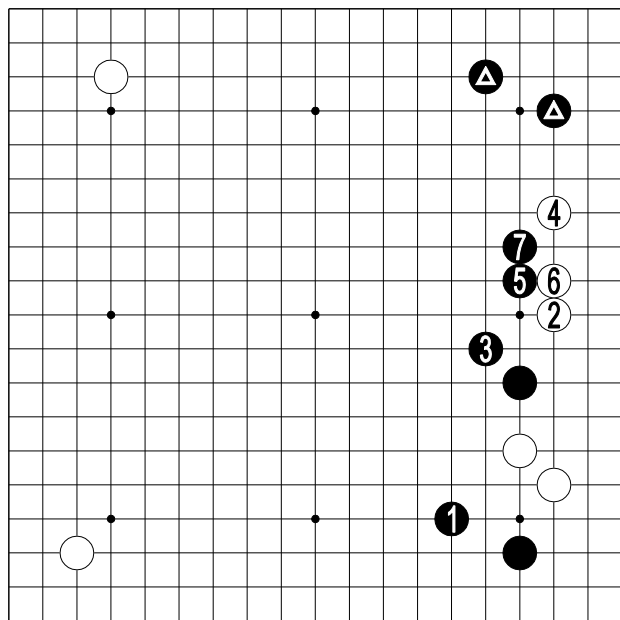


7 图

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。

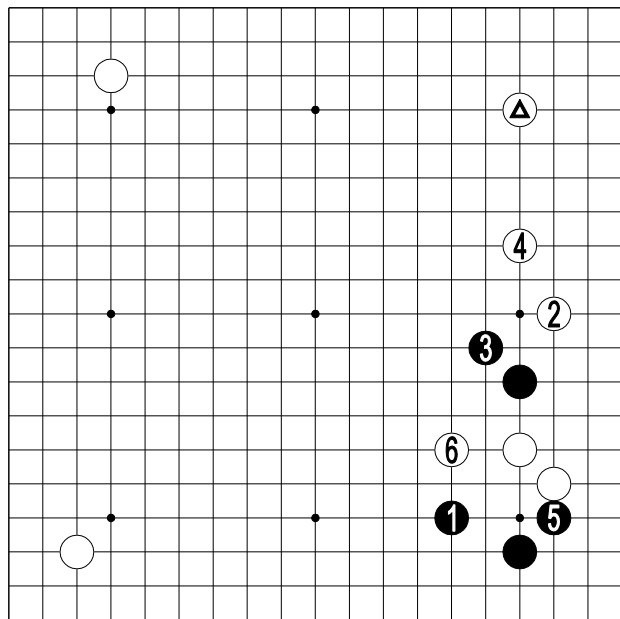


8 图

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。

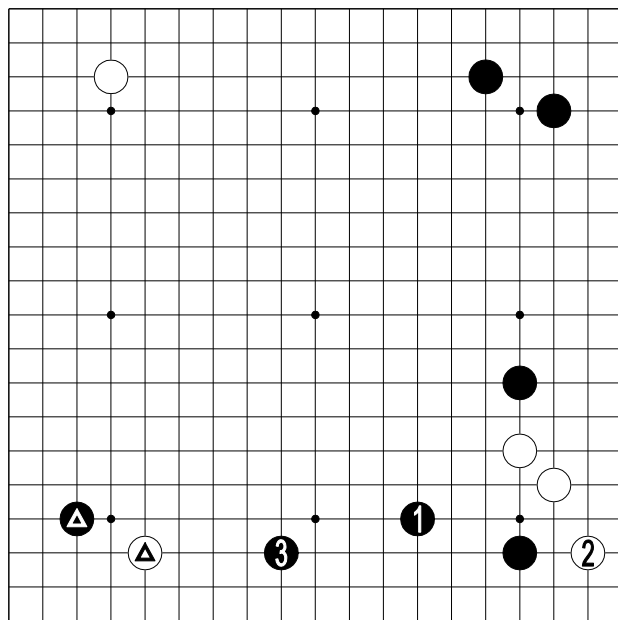
由于已有黑▲缔的配置，白 2 过火。



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。

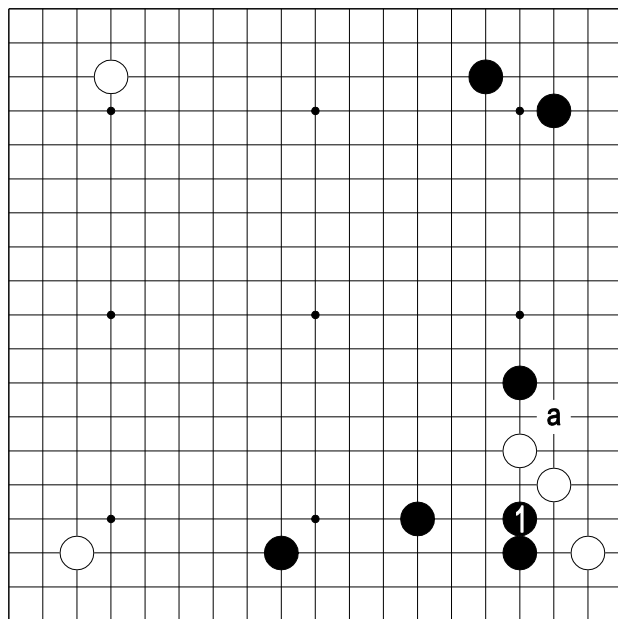


10 图

10 图（应手 2：大飞）

黑 1 大飞的手段，是一种趣向。

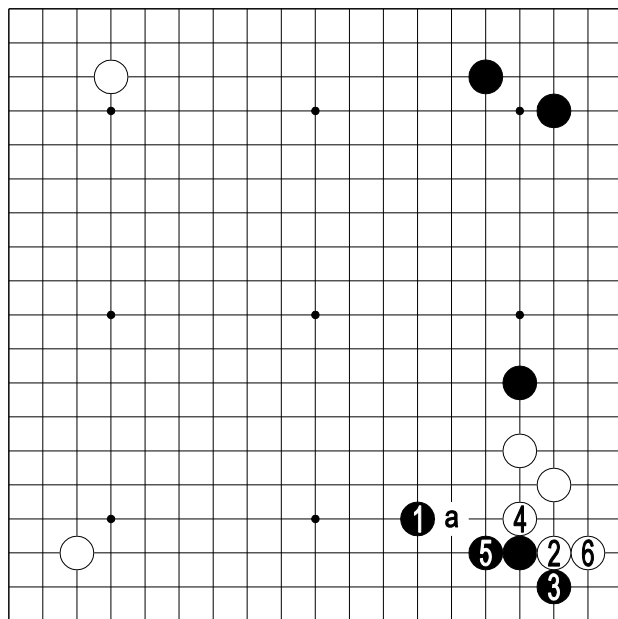
白大致还是在 2 位飞。如果左边是黑▲、白△这样的对峙局面，下一手，黑在 3 位夹是不错的。



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。

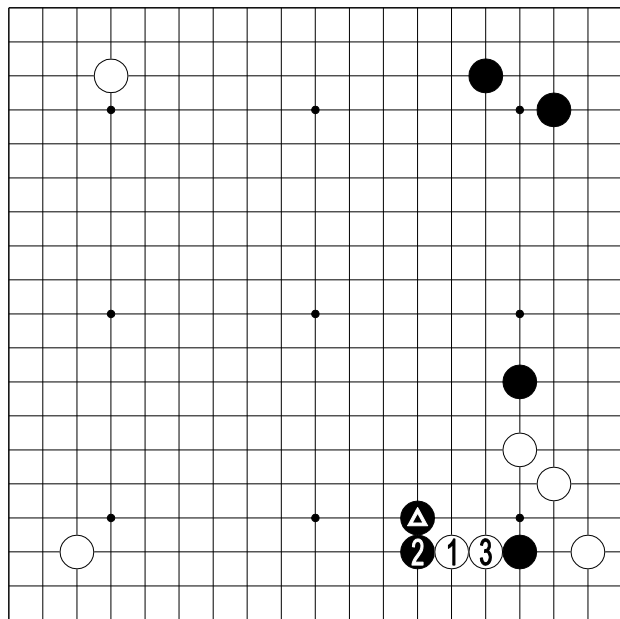


12 图

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。

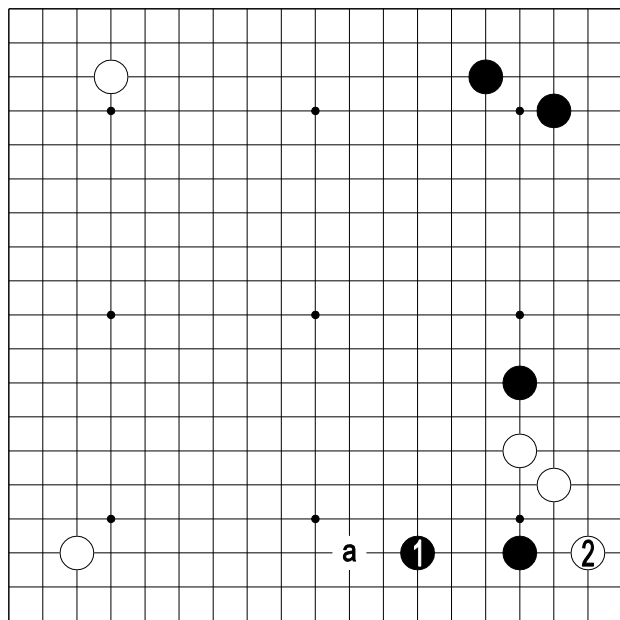


13 图

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。

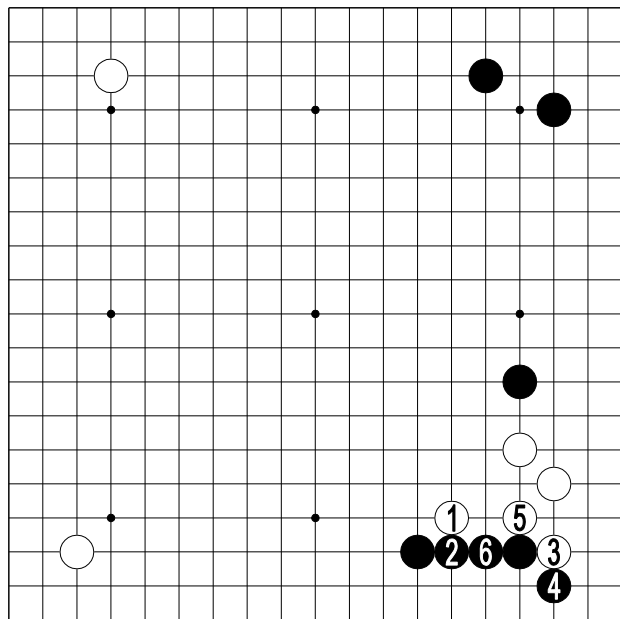


14 图

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。

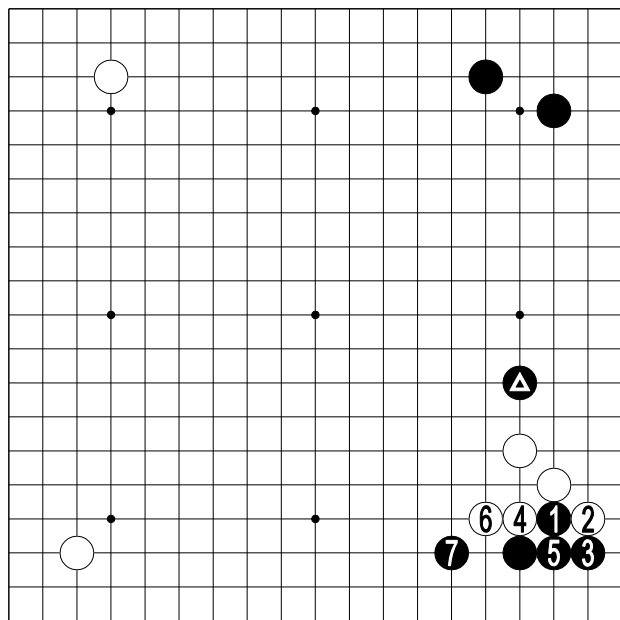
当然，黑棋必须意识到以后白在 a 位逼的严重性。



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。



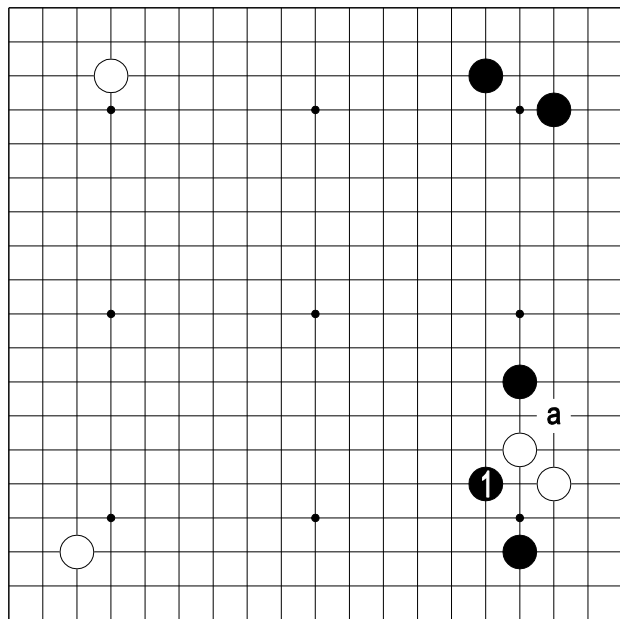
16 图

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）

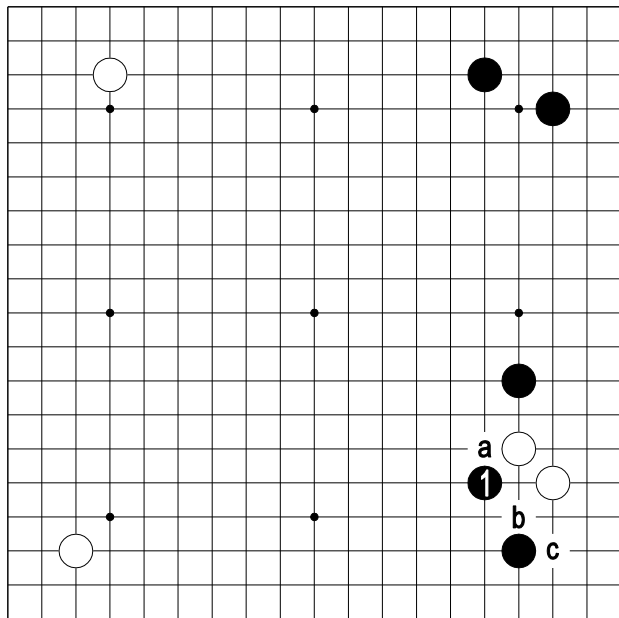
基本图 3

黑1是比较新颖的一手。

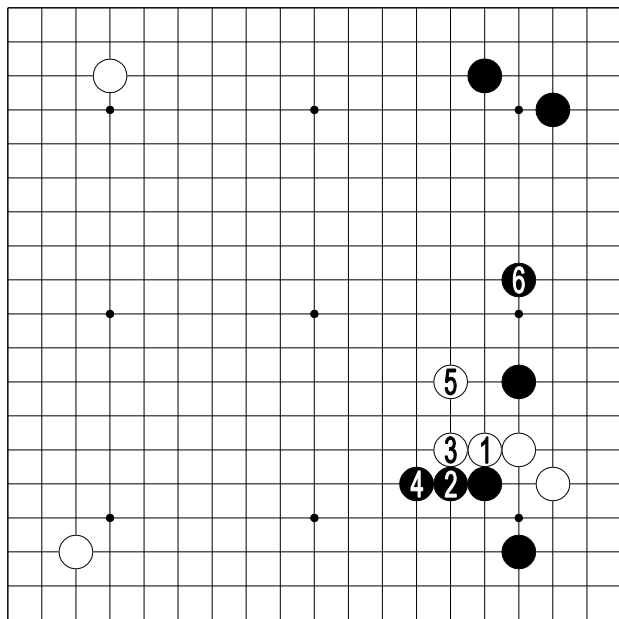
白在 a 位应最简明，但比较损。

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

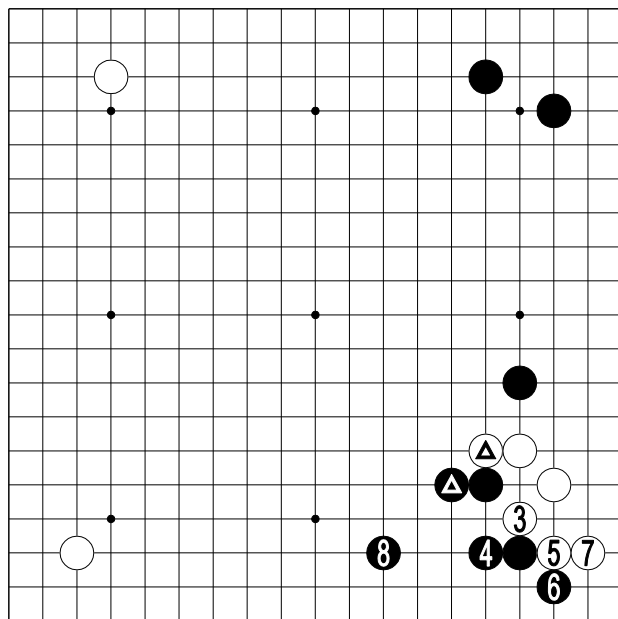


1 图

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。

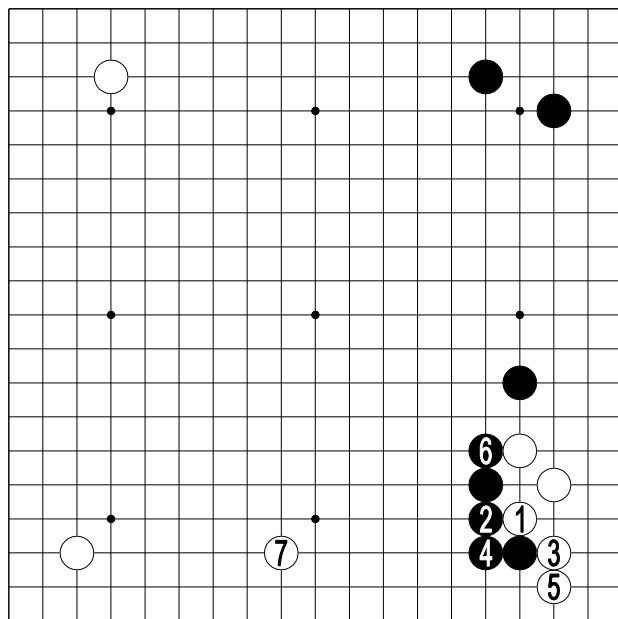


2 图

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。

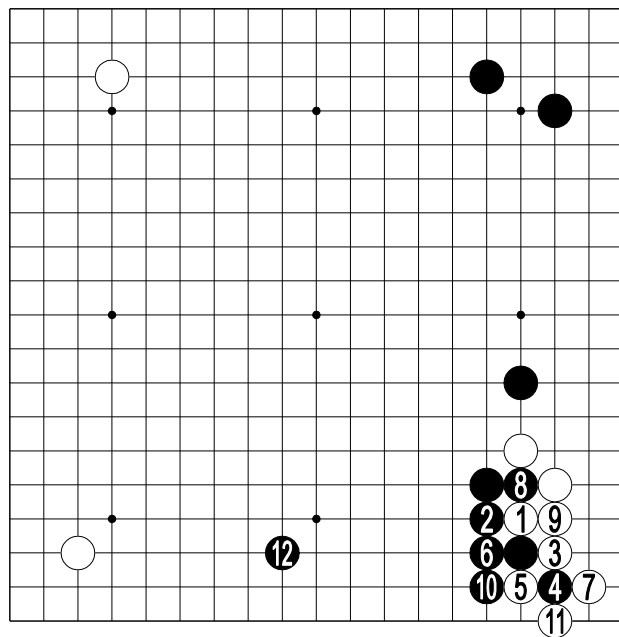


3图

3图（应手2：尖顶）

一般认为，白应该在1位尖顶。

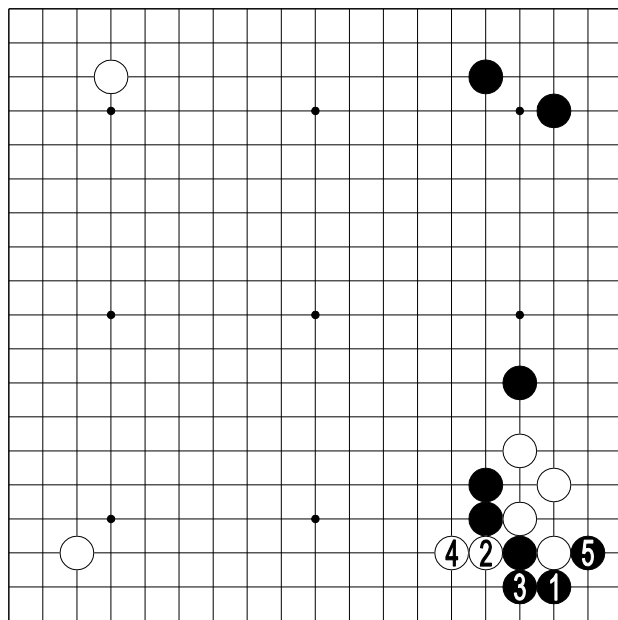
黑2挡，白3扳。到黑6为止，黑得厚势，白得实利。下一手，白大概在7位着子。



4 图

4 图（变化）

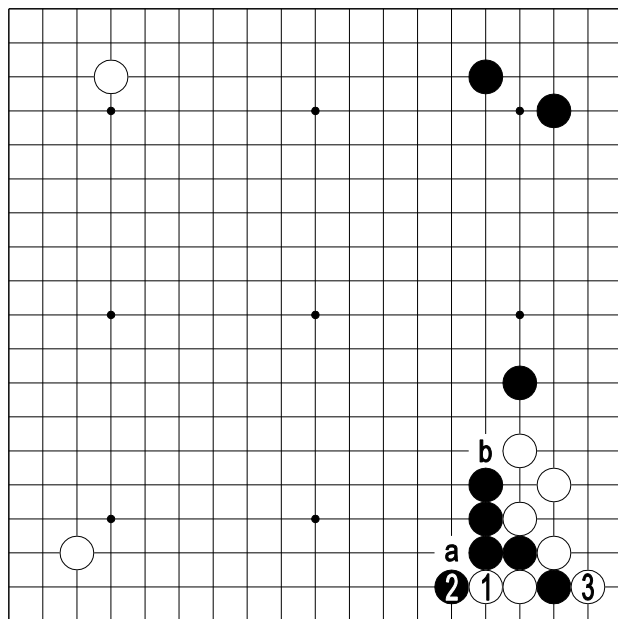
黑 4 连扳有点危险。不过，白如吃一子，黑便在 12 位开拆，还是黑充分的局面。



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。



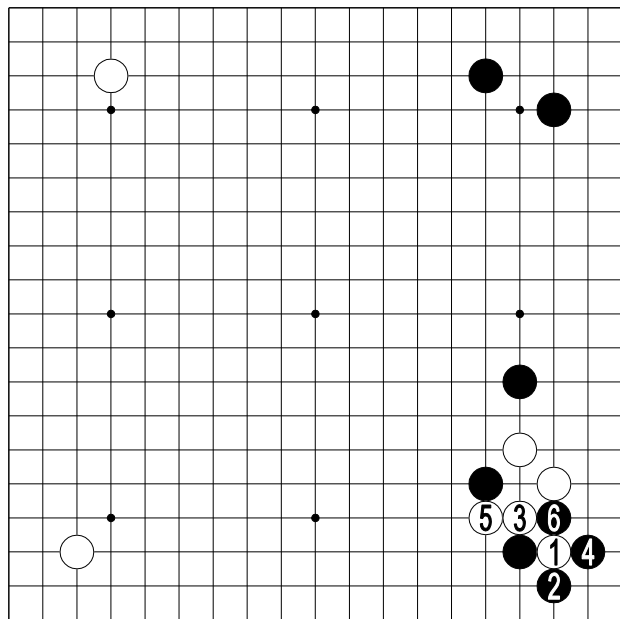
6 图

6 图（爬）

白 1 爬，令人生畏。

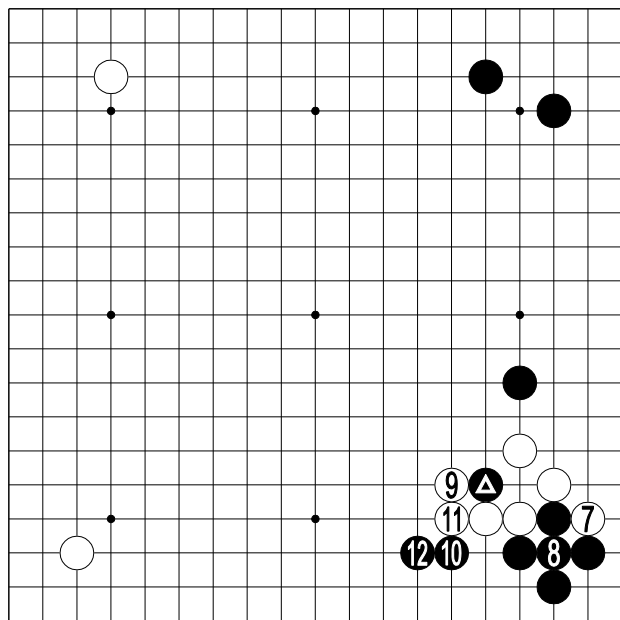
黑 2 扳，白 3 打。以后还留有 a 位的断，黑难受。

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——

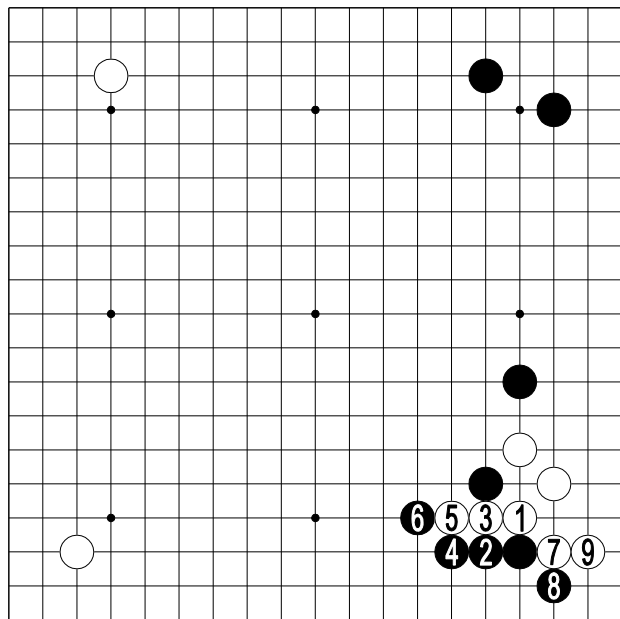


8 图

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。

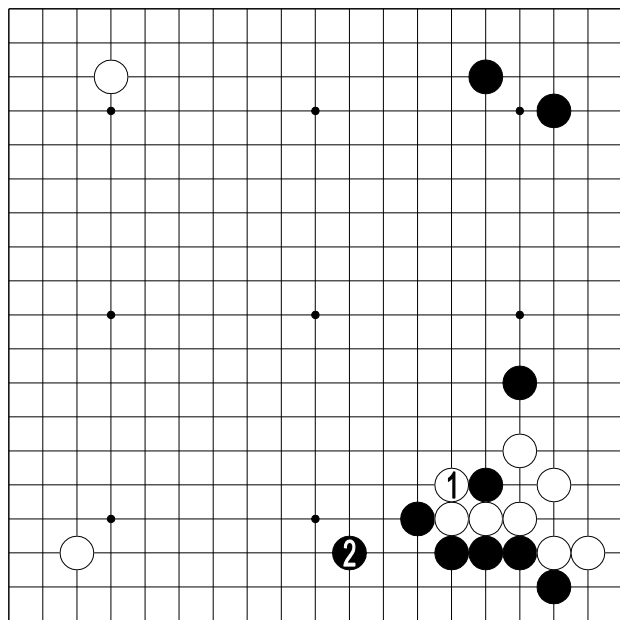


9 图

9 图（退）

白 1 尖顶，黑 2 退以后的变化要涉及到许多问题。

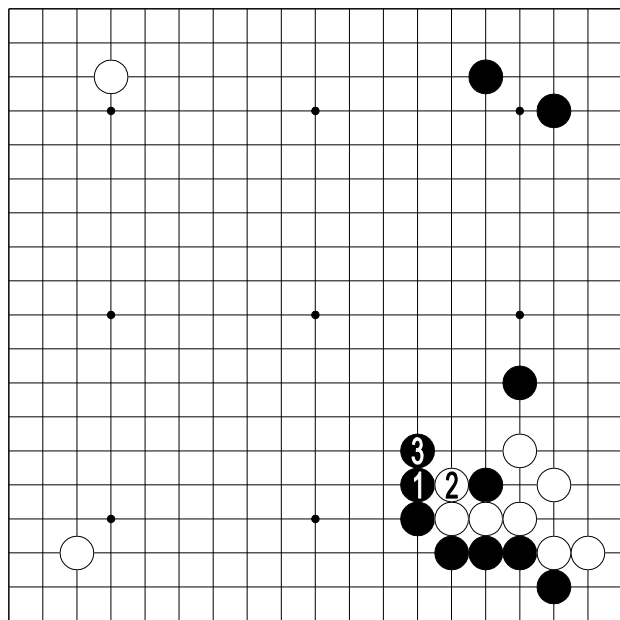
黑 2、4 退，白走 5、7、9 位安定自己，告一段落。



10 图

10 图（好点）

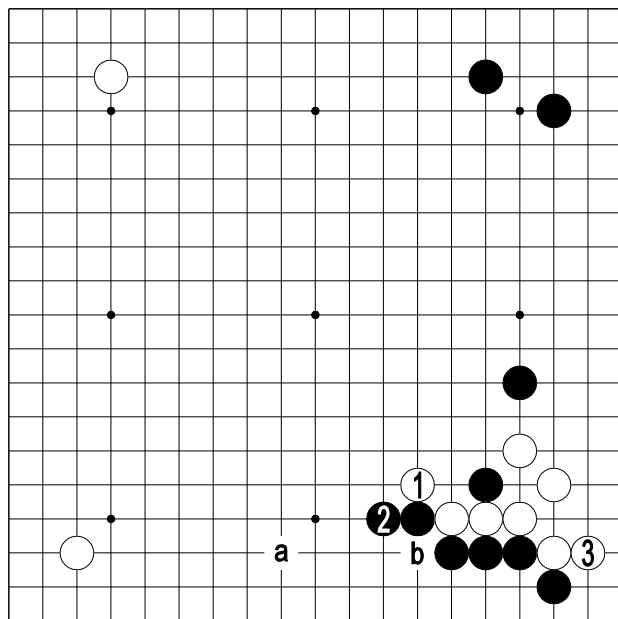
以后，白 1 拐头是好点。
黑 2 补，不得已。这一手如果
省掉，白便在 2 位逼，黑难
受。



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。

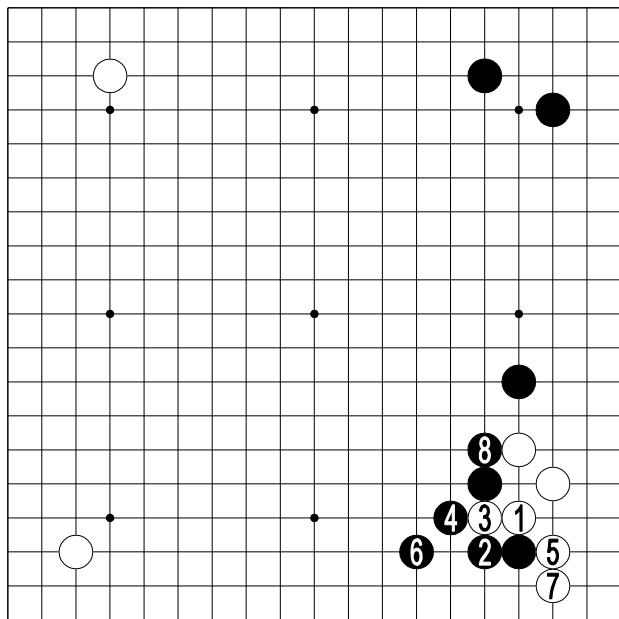


12 图

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。

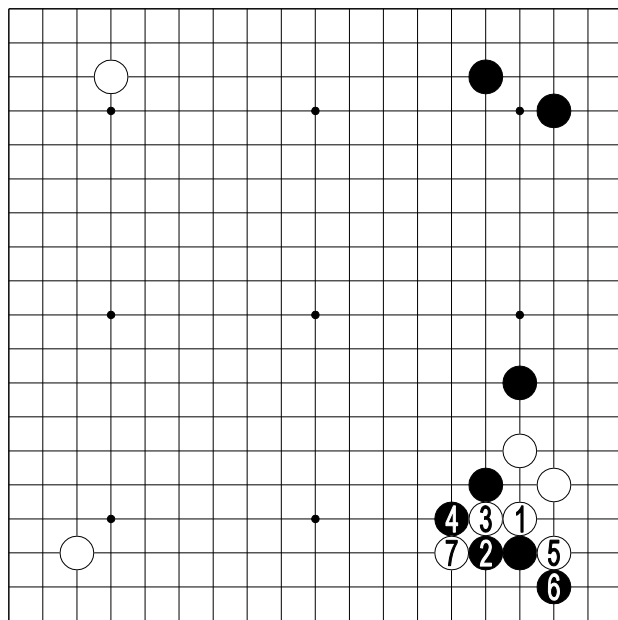


13 图

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。

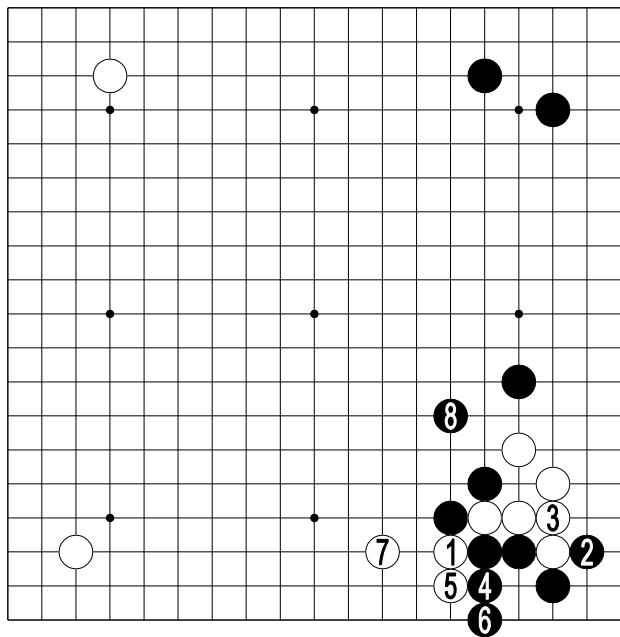


14 图

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。



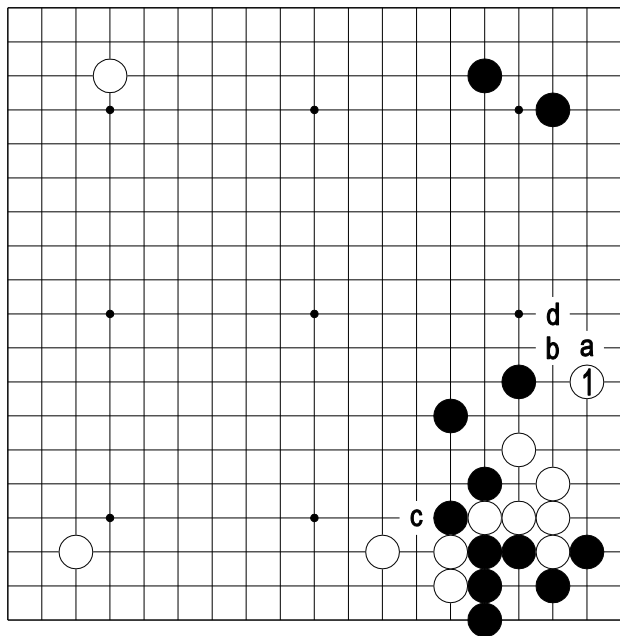
15 图

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。

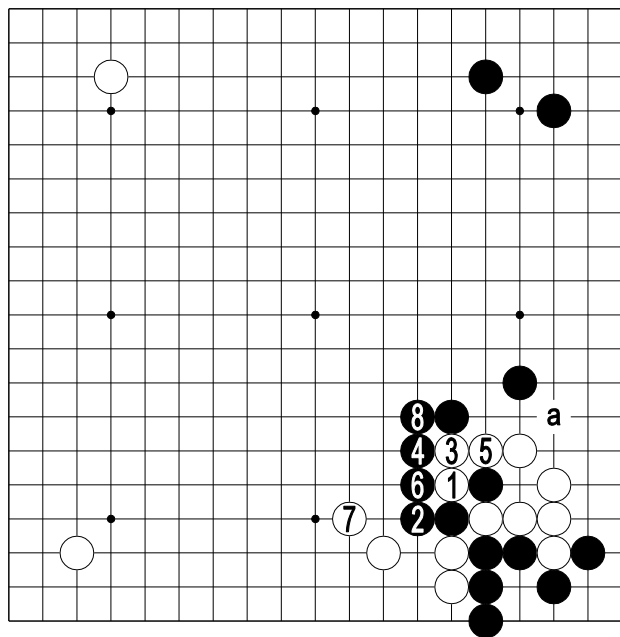


16 图

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。

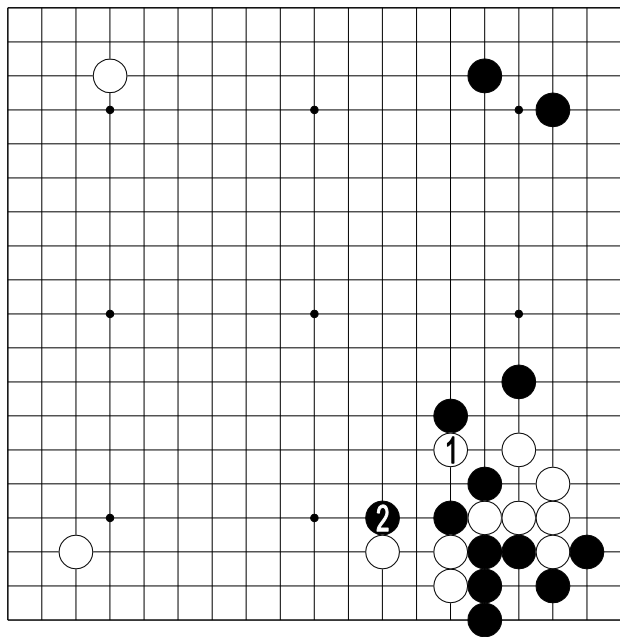


17 图

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。



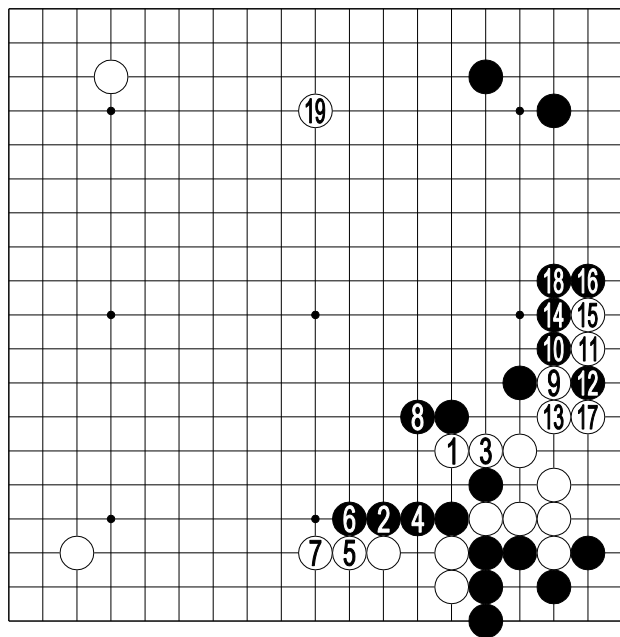
18 图

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）

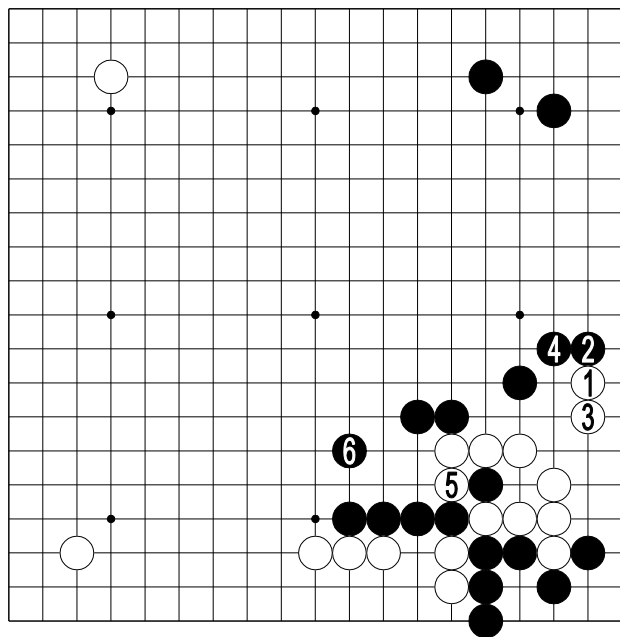
白 1 是筋。黑 2 的应手也是手筋。

白简单地应 3 位粘是 hands。

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。



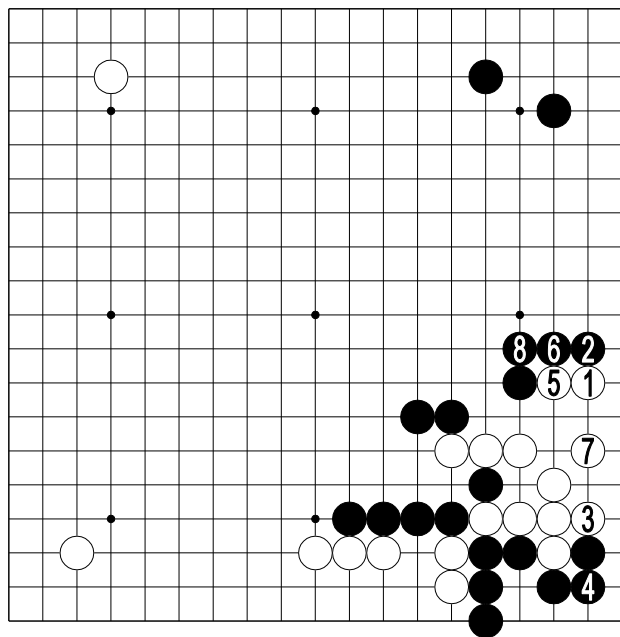
20 图

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。

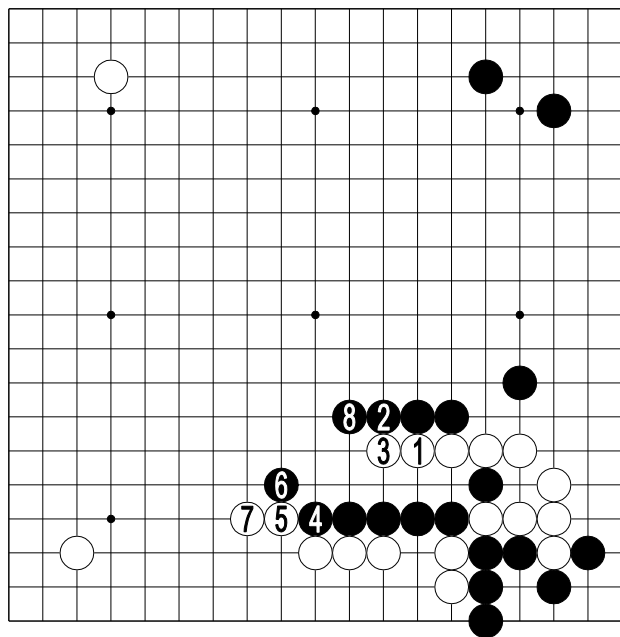
黑 2 强靠，白只好 3 位退。结果，白只得在 5 位吃一子，不好。



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。



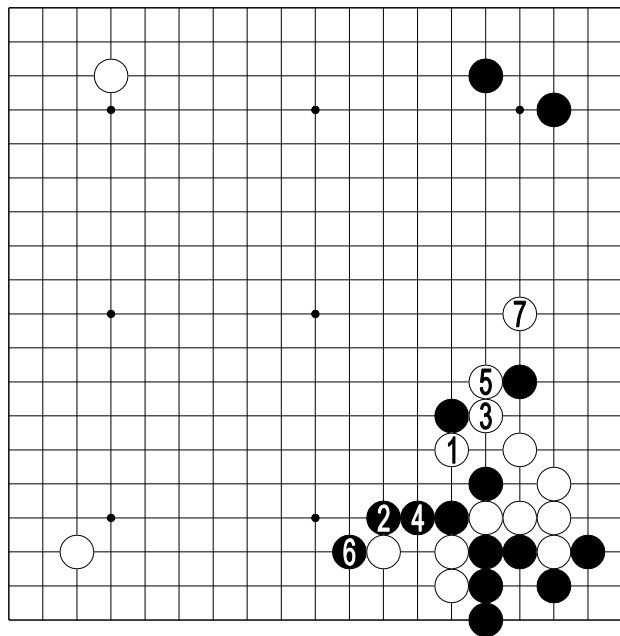
22 图

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，白已很不利。

白 1、3 是徒劳的挣扎，不仅浪费了棋子，而且还是恶手。

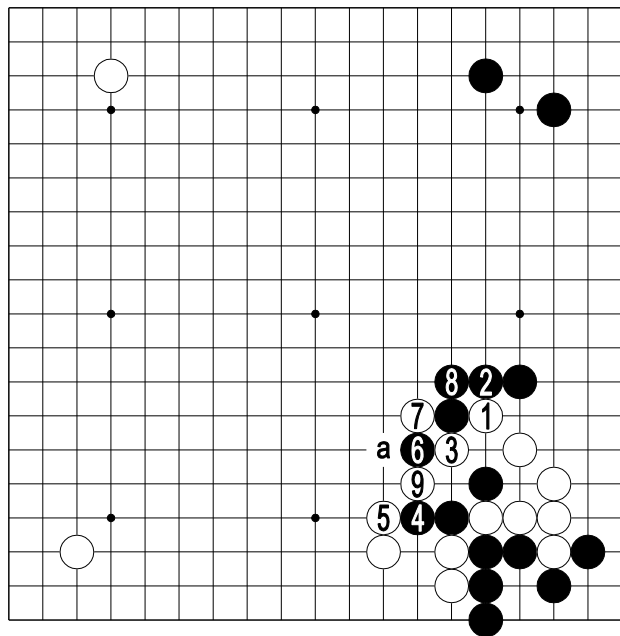


23 图

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。



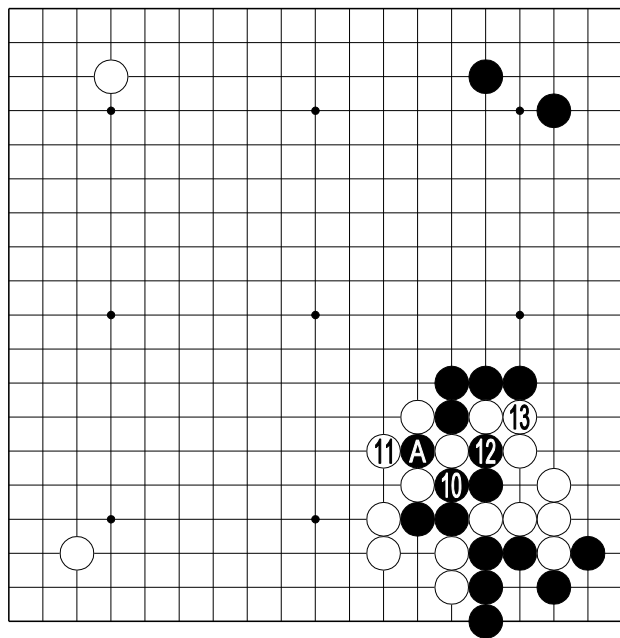
24 图

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。

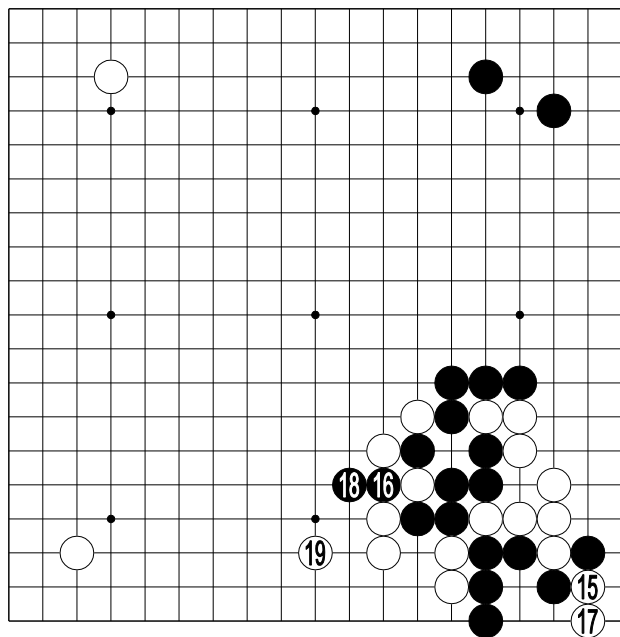
白 7、9 之后，乍一看，黑棋支离破碎，其实则不然。

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。



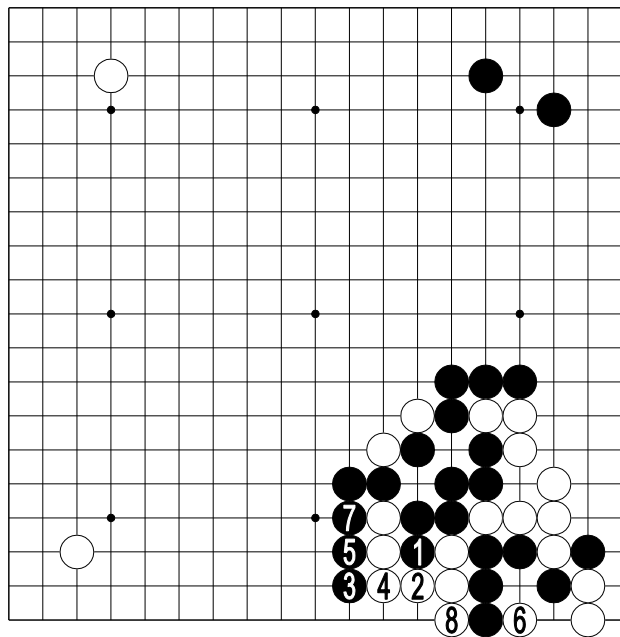
26 图

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。



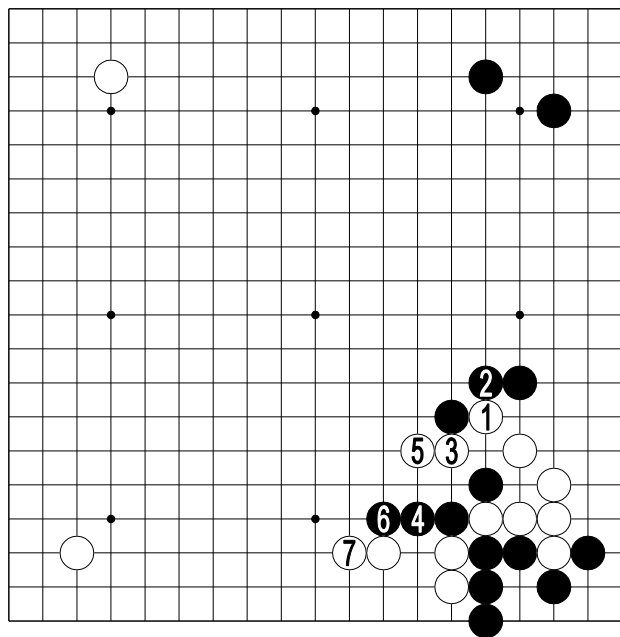
27 图

27 图（紧气）

黑 1 冲后，有 3 位的觑。

黑 5、7 毫不手软地紧气。

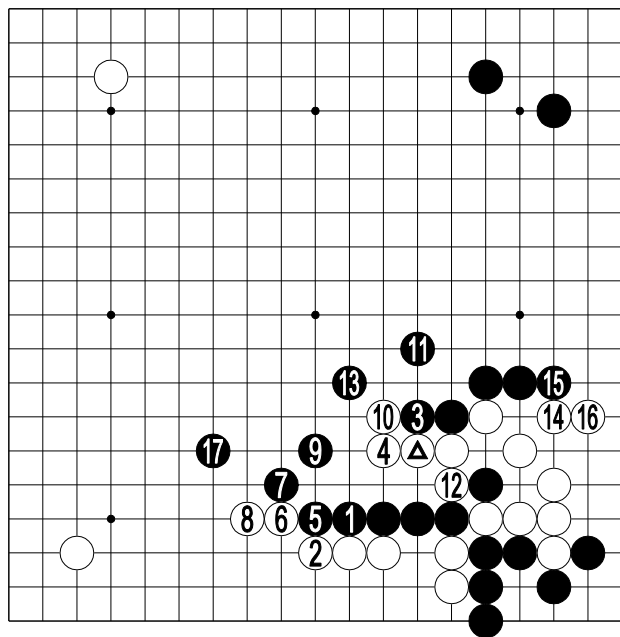
黑是先手，白难以反抗。



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

29 图（方向）

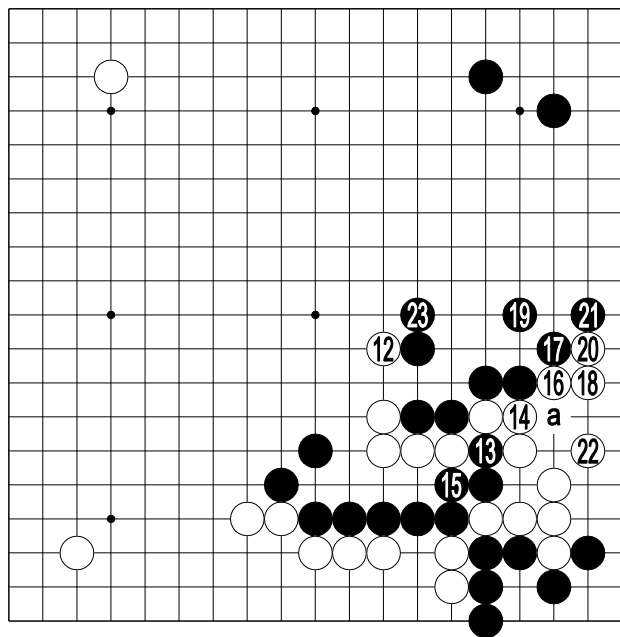
从白△长开始。

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

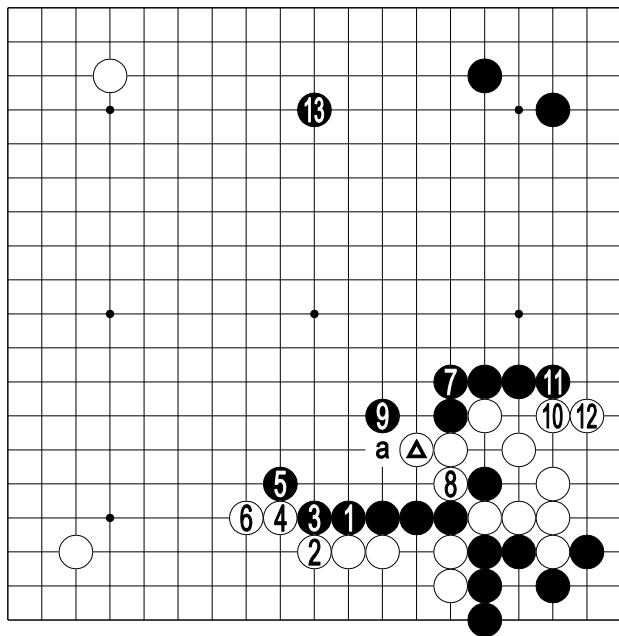
30 图（支流）

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。

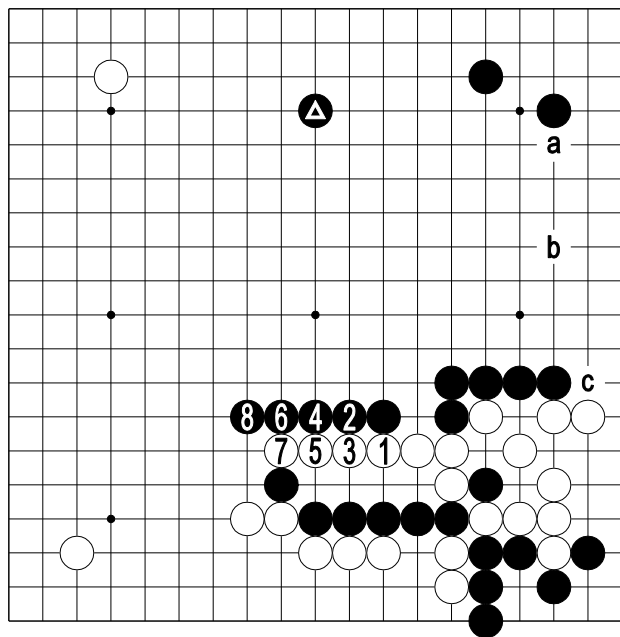
黑棋也有先走 1 至 5 位得点先手便宜，再在 7 位牢实地粘的走法。

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。



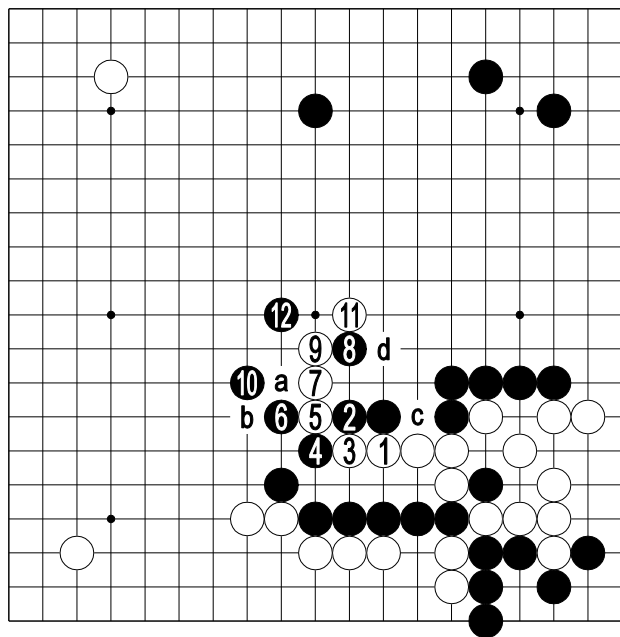
32 图

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

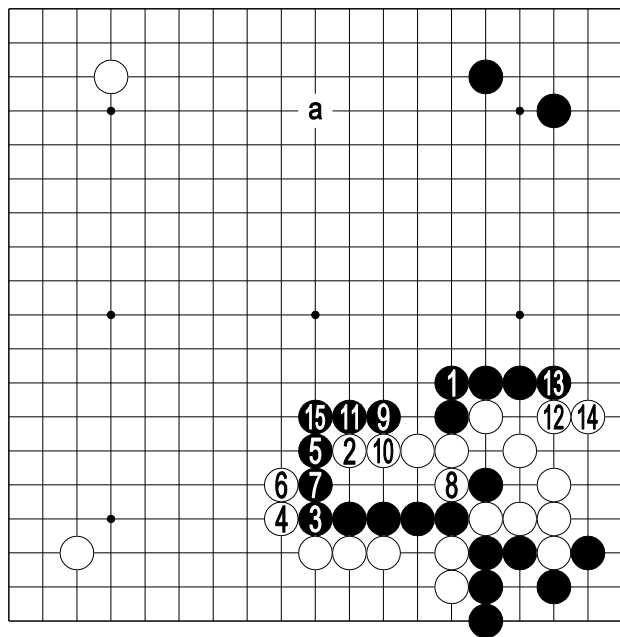
33 图（作战）

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

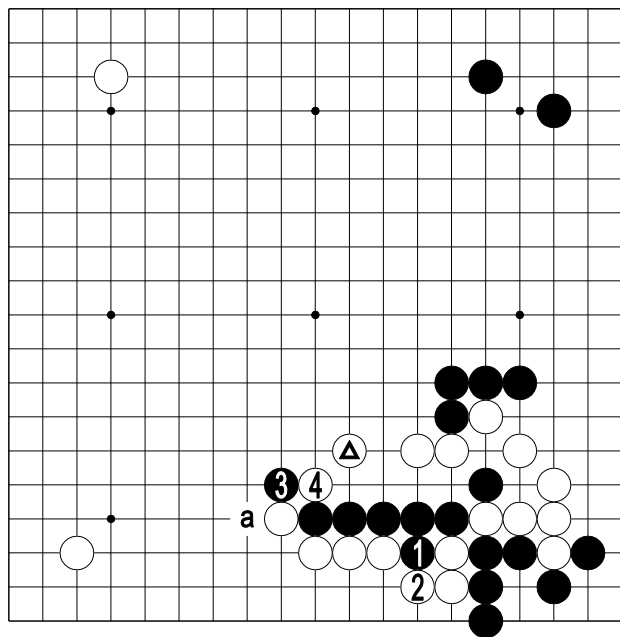
34 图（跳）

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。

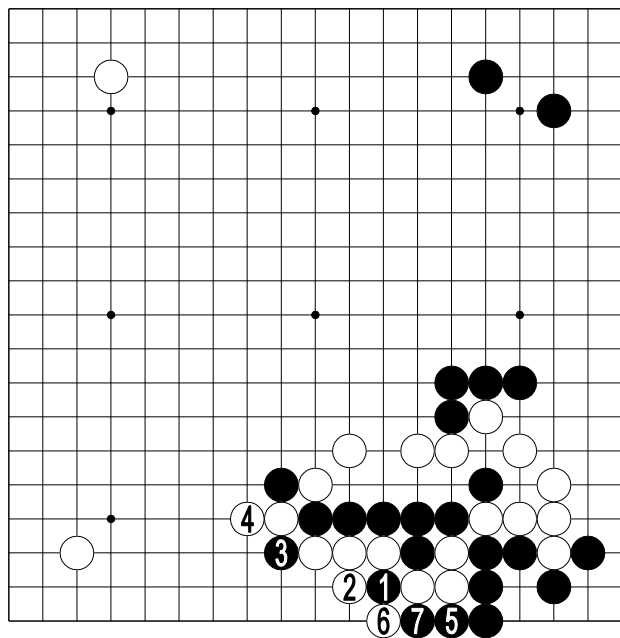


35 图

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。

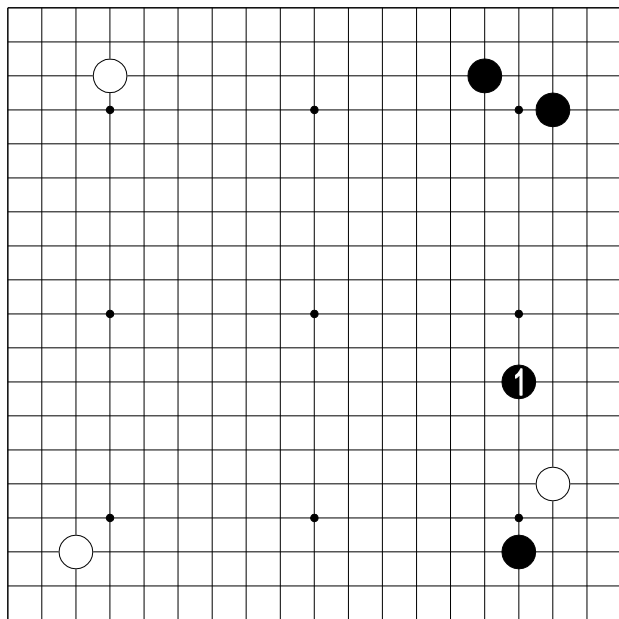
看看白 4 的断----



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。



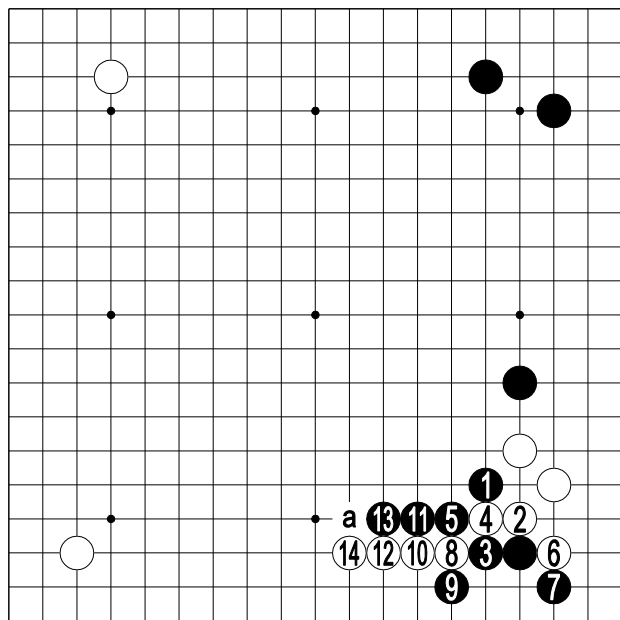
37 图

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。



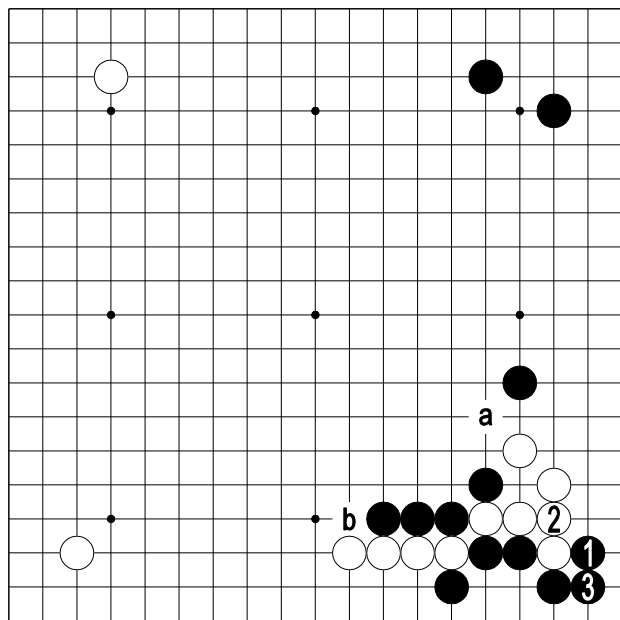
1 图

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而走法，但也是比较少的方向。

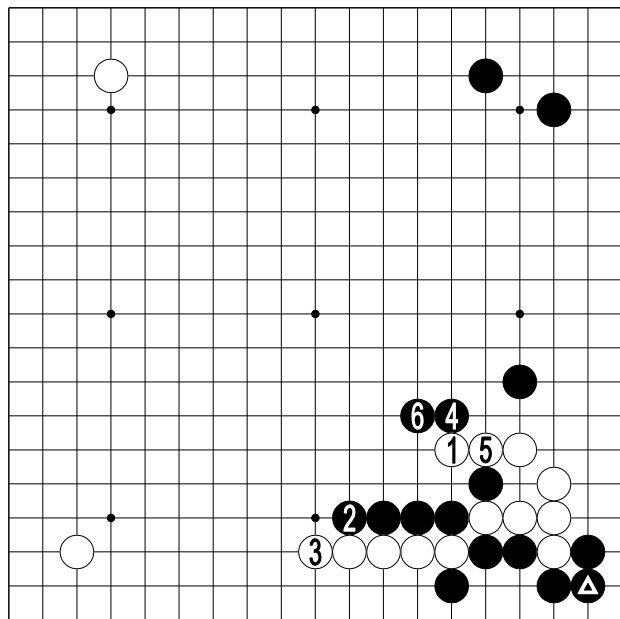
白 14 以后，a 位的压，是黑棋所希望的。



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。



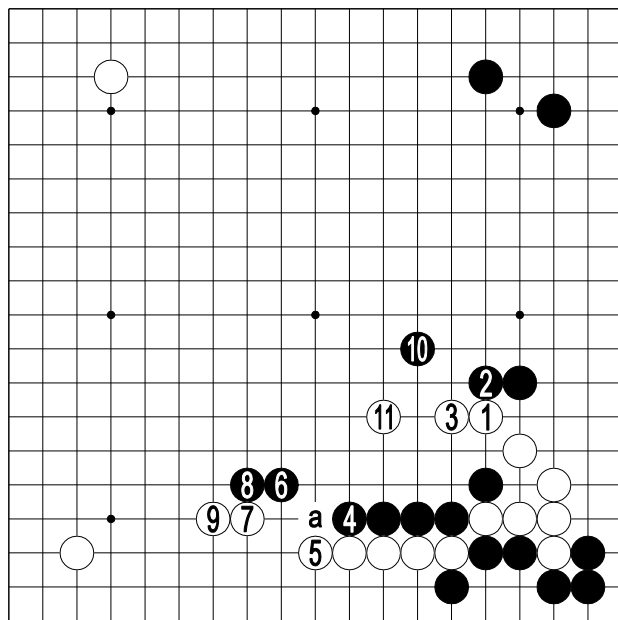
3 图

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。

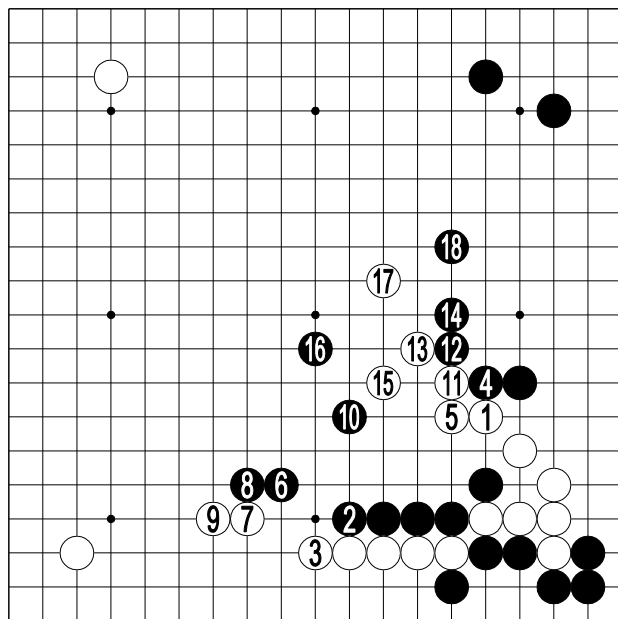
这个形，白苦。



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。



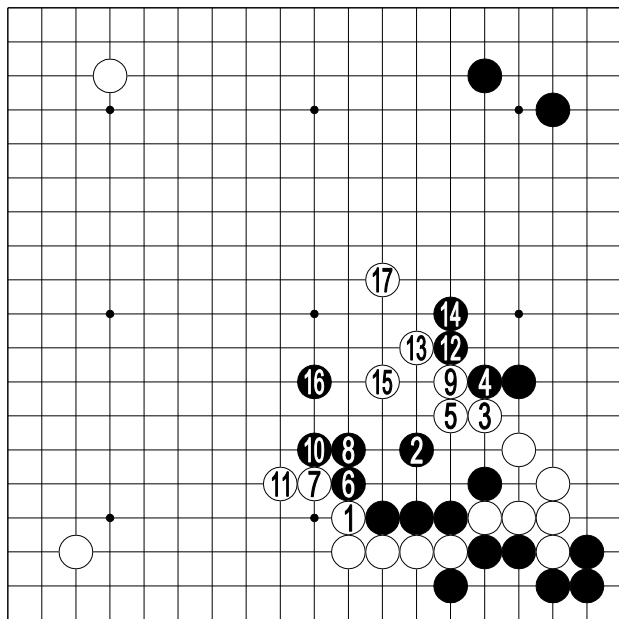
5 图

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。



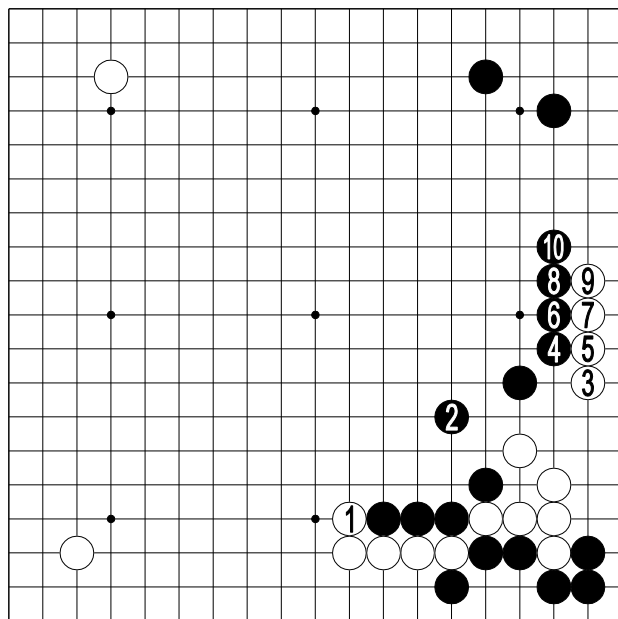
6 图

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。

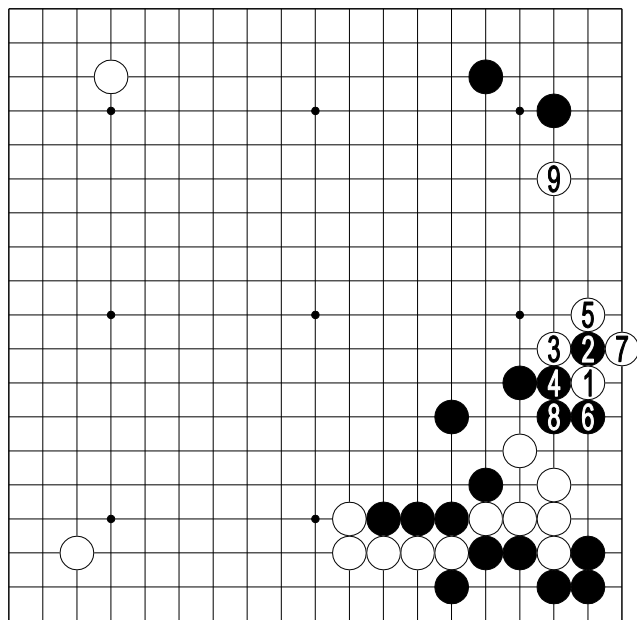
黑 4 以下都是必然的发展趋势。与前图相比，没有多大区别。



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。

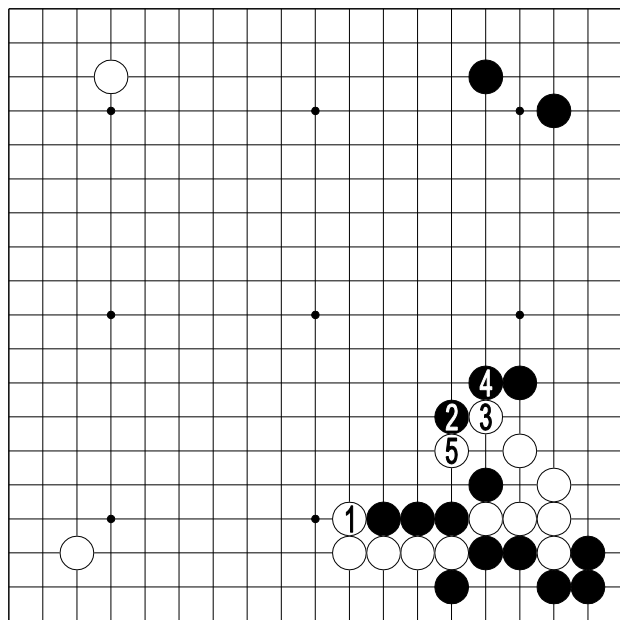


8 图

8 图（转换）

黑若在 2 位靠，白干脆走 3 位转换。

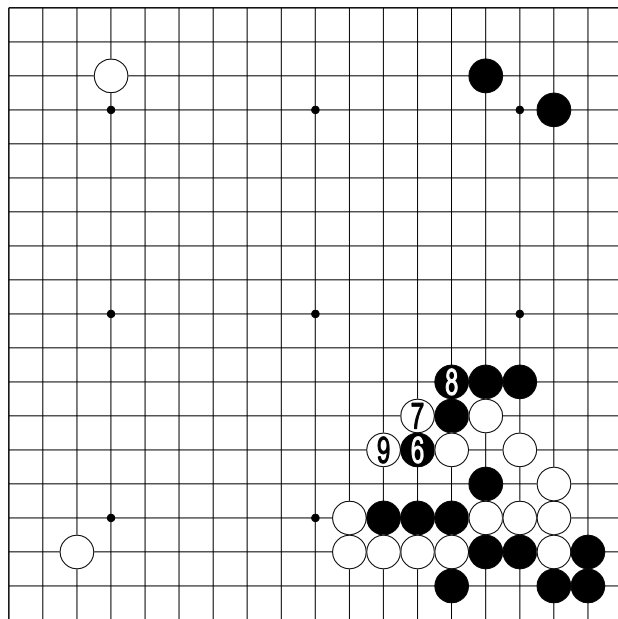
白在 9 位开拆。黑吃几子的味道相当坏，必须再补一手，心里才踏实。这几子反而成了负担。



9 图

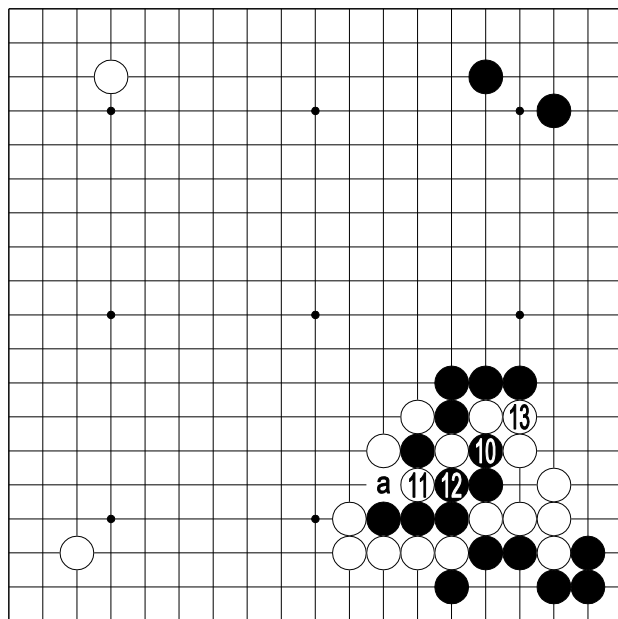
9 图

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。

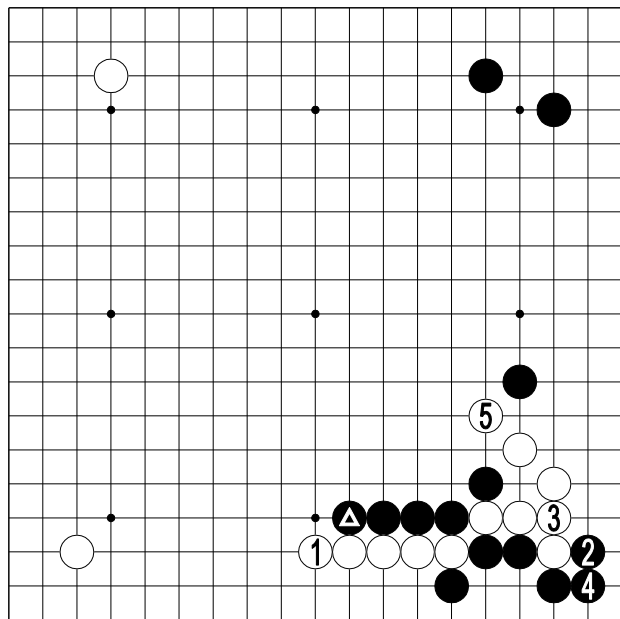


11 图

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。

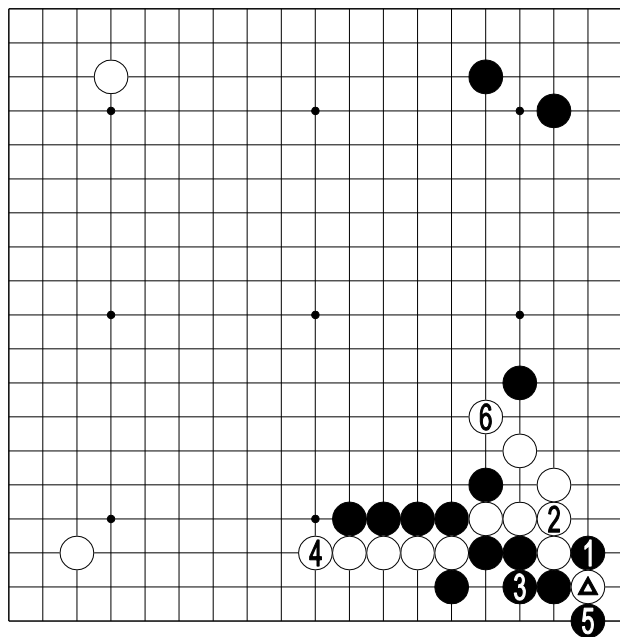


12 图

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——



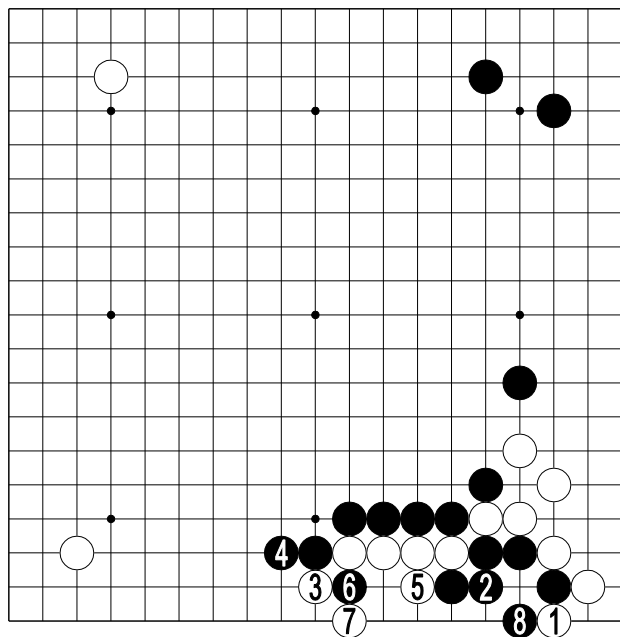
13 图

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。

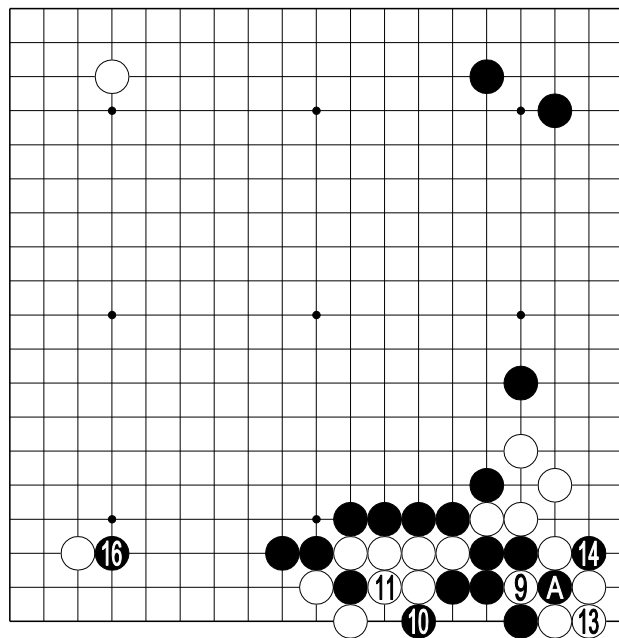


14 图

14 图（谱白 26）

谱的 26 是绝对之着。除此之外，没有更好的应手。

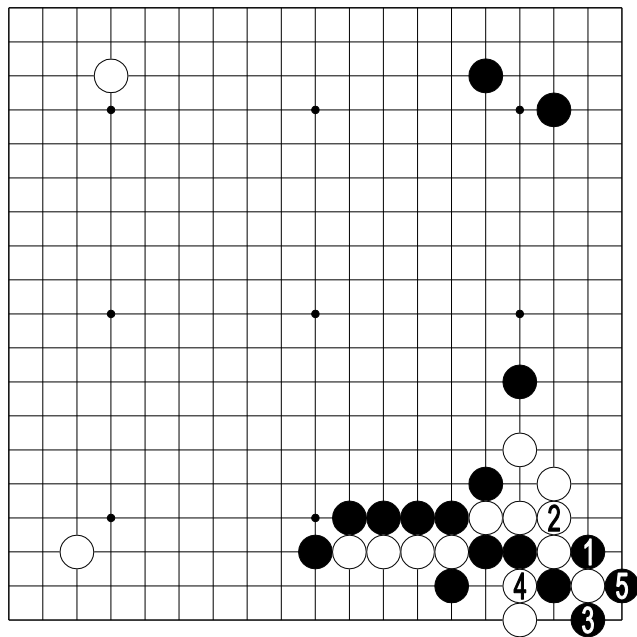
如白 1 打，黑就 2 位粘。白走 3、5 时，黑走 6 位制造劫材，黑 8 准备打劫。



15 图
12 15 ko at A

15 图（转换）

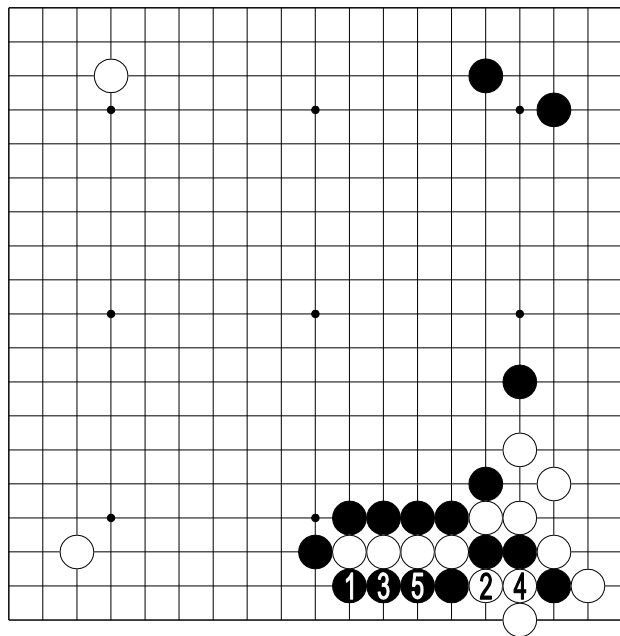
黑 10 是一个劫材。白如
果误在 13 位粘，黑便 14 位
断，成大劫。作为劫的转换，
黑 16 进攻左下角。这样，白
不好。



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。

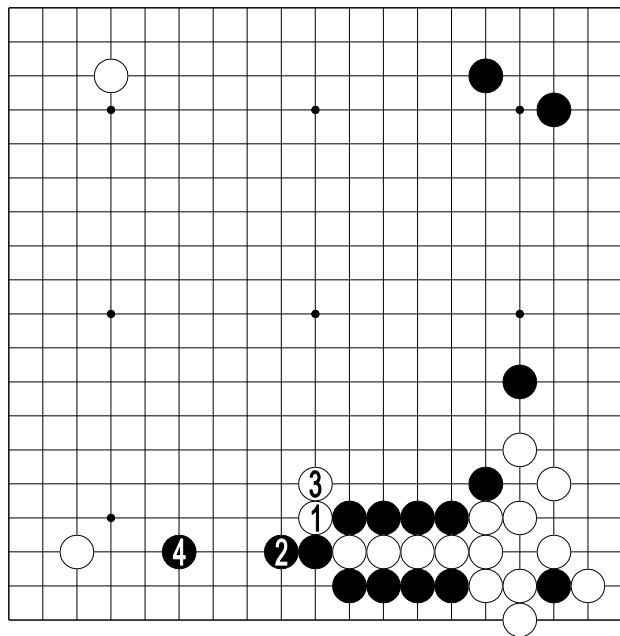


17 图

17 图（紧气）

黑棋可在 1-5 位紧气，
将白紧紧封住。

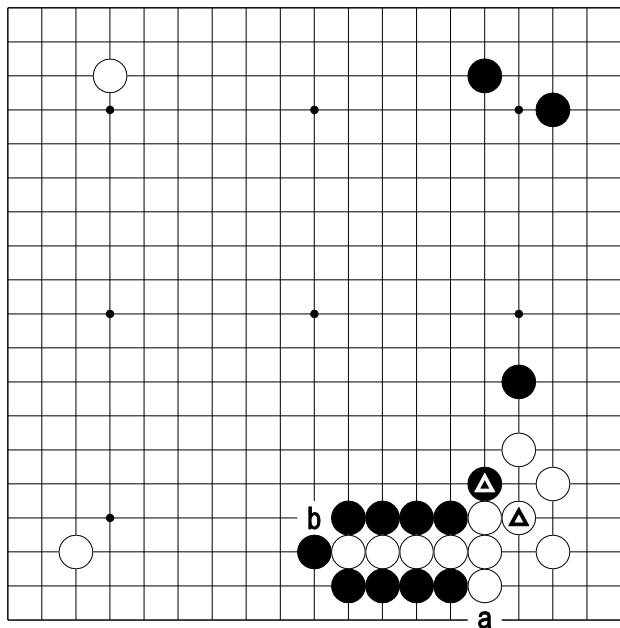
由于留有这个余味，黑
角虽然被吃，实际并不太大。



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。



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。

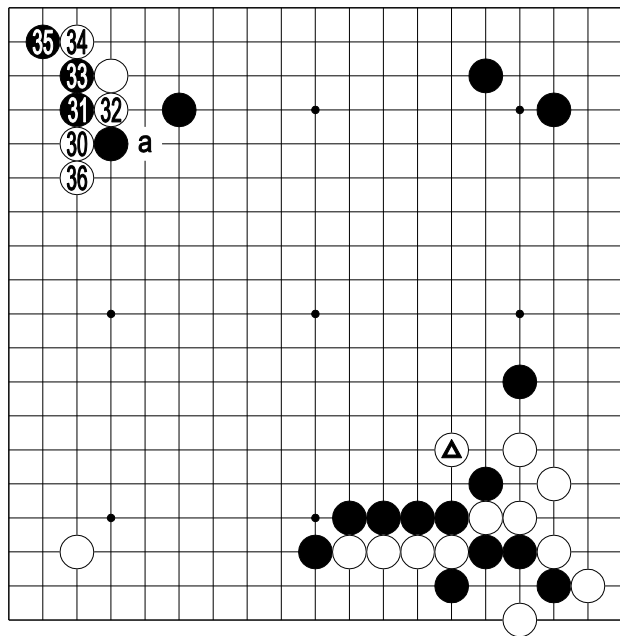
一种说法是，鉴于黑▲和白△的位置对比，白△退缩明显被利，黑好。（当然，这里没有 a 位的扳）另一种说法是，黑还残留着 b 位的断点，况且白空也不少，白好。

中盘篇

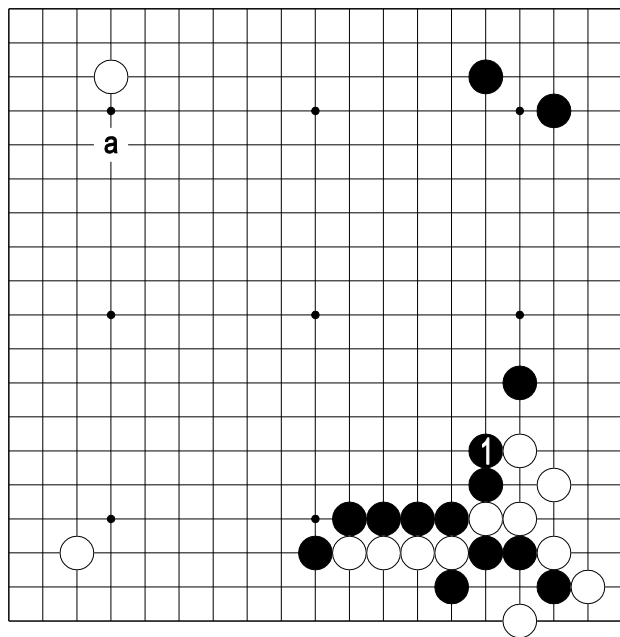
第5谱解说

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。



第5谱 (30-36)

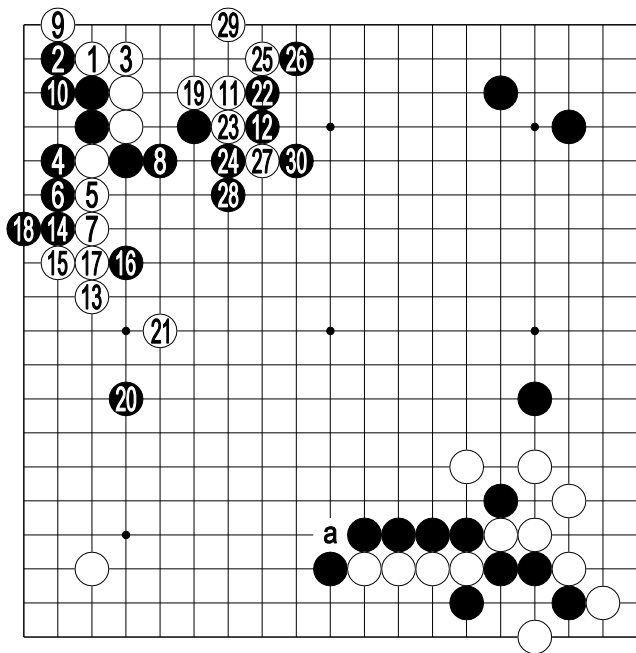


1 图

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。

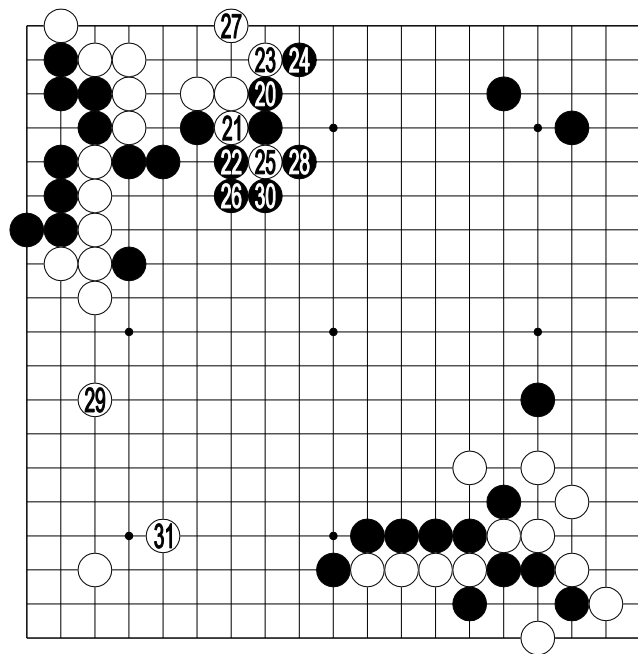


2 图

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？



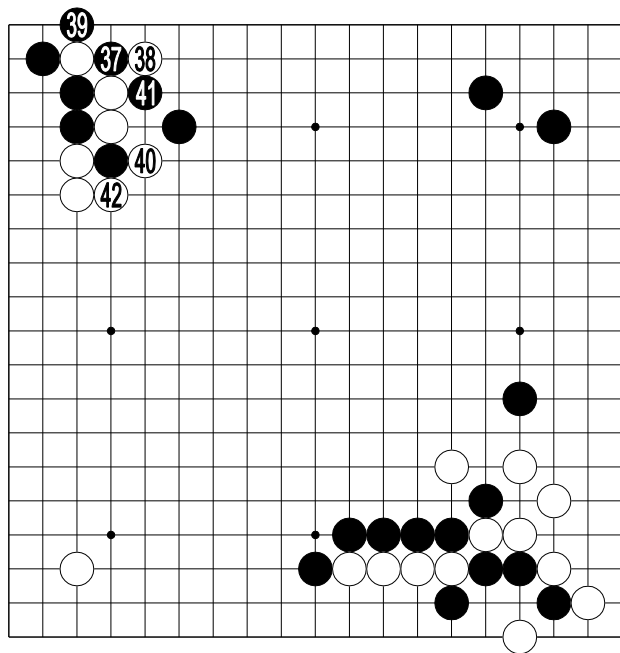
3 图

3 图（黑苦）

如果黑棋按定式的正常次序顺在 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。



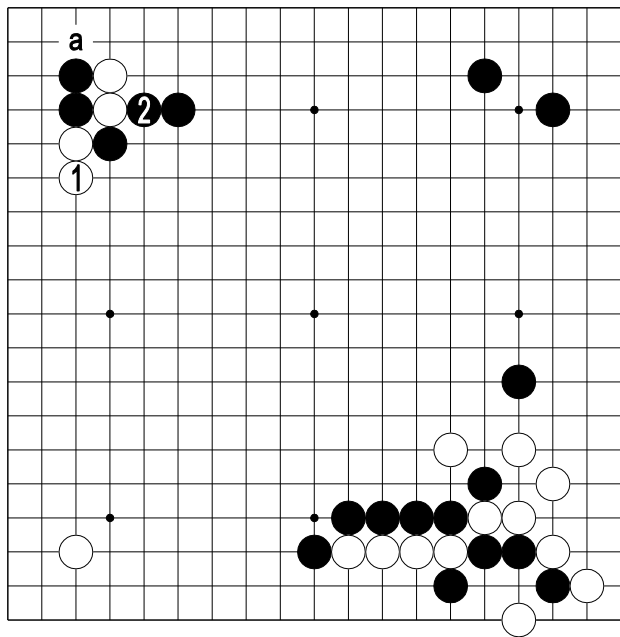
第6谱 (37-42)

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。

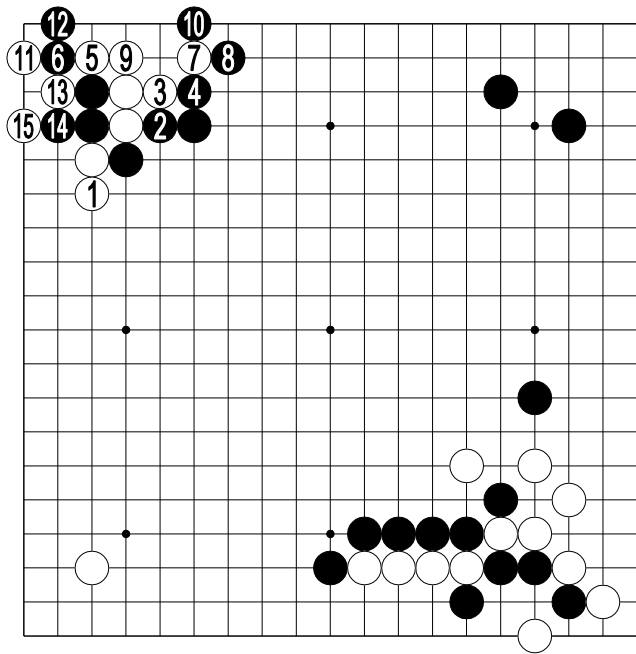


1 图

1 圖

白不在 a 位扳,单在 1 位长,不好。

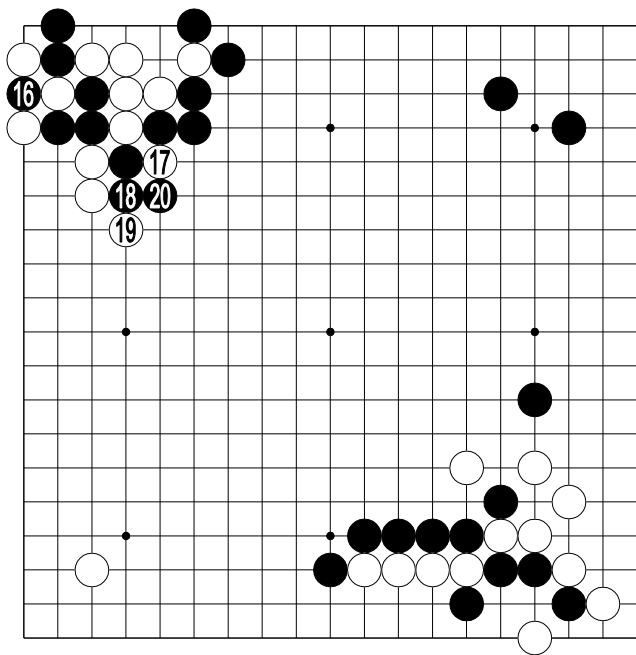
一旦遭到黑2强硬的顶，白难办。



2 图

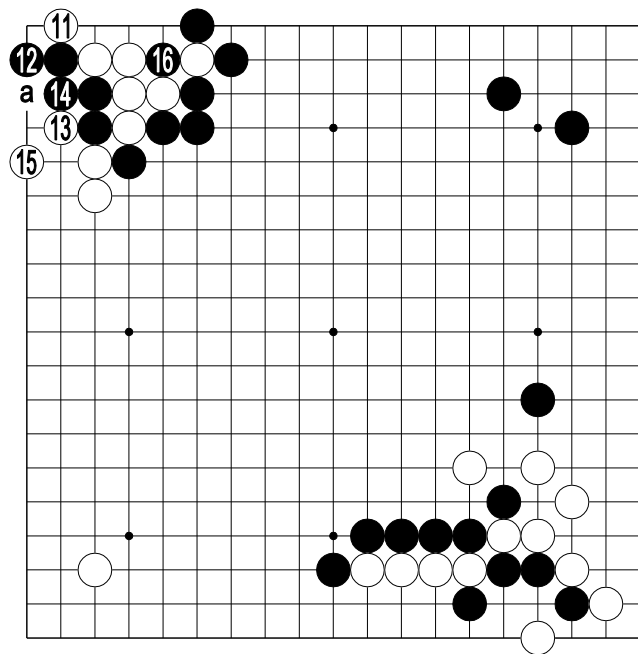
2 图

白走 3、5 位，只能导致白 11、15 的劫争。



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。

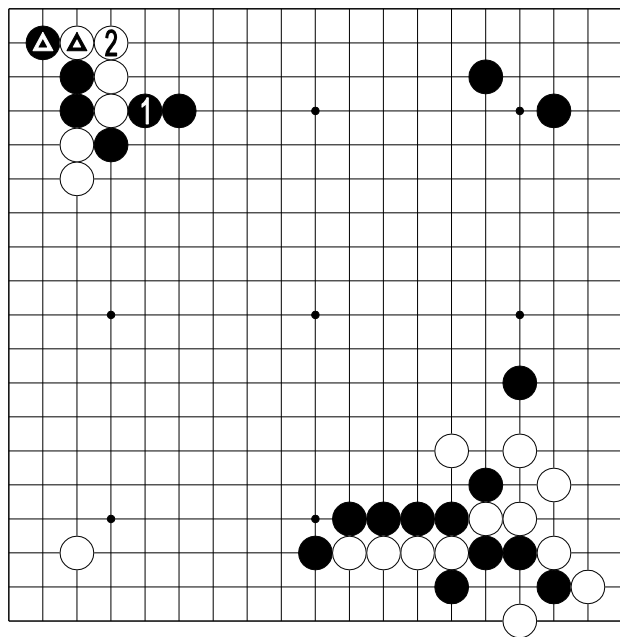
3 图



4 图

4 图

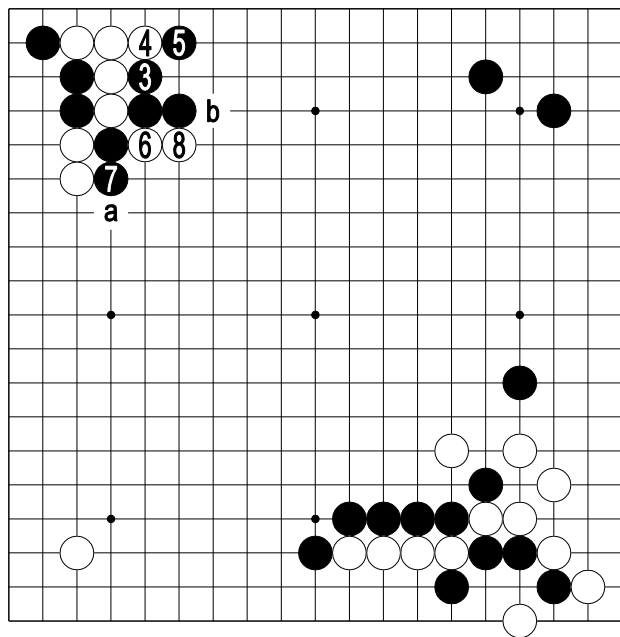
白 11 如果在这边扳，最终还是要在这边 a 位抛劫。黑棋已经在 16 位提掉一子，这个劫，白棋更糟。



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。

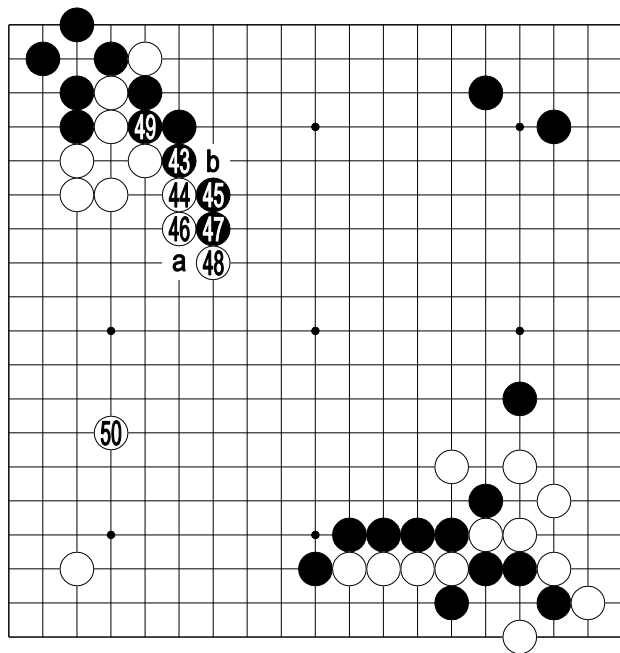


6 图

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)

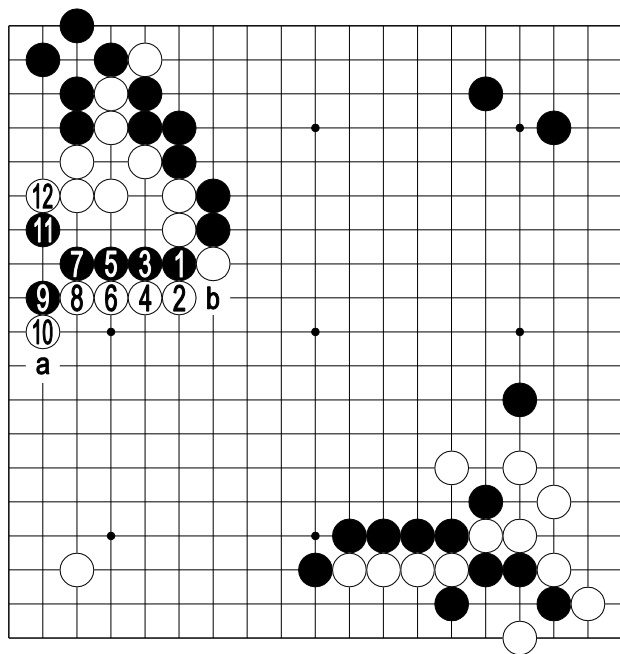
第7谱（43-50）解说

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。

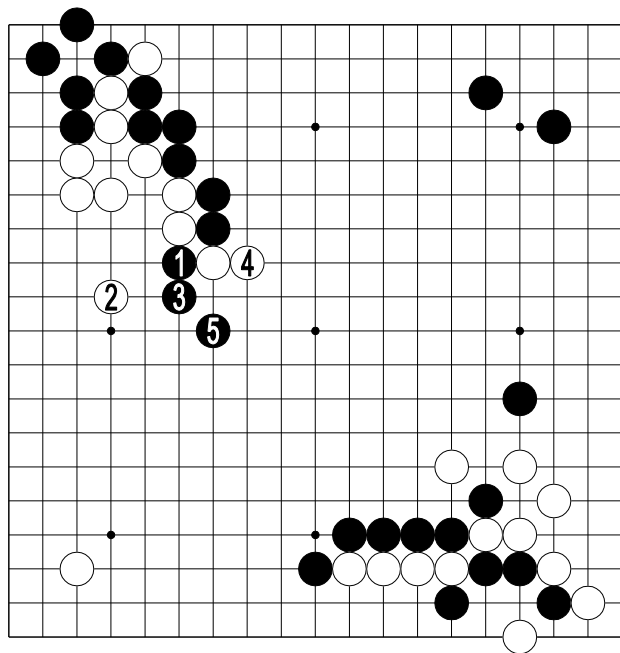


1 图

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。

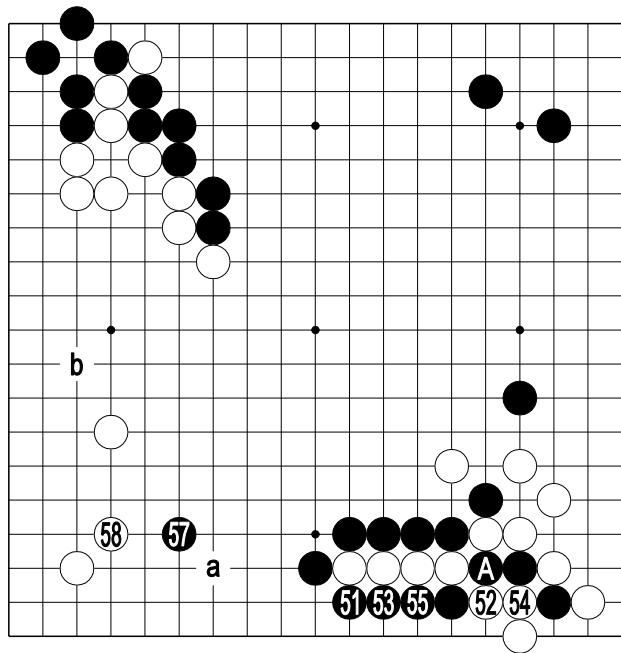
白 12 之后，黑 a 位夹，窥伺着 b 位的断。这一手是否成立，是问题的关键所在。黑白双方都面临着令人恐惧的胜负的悬崖。



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)

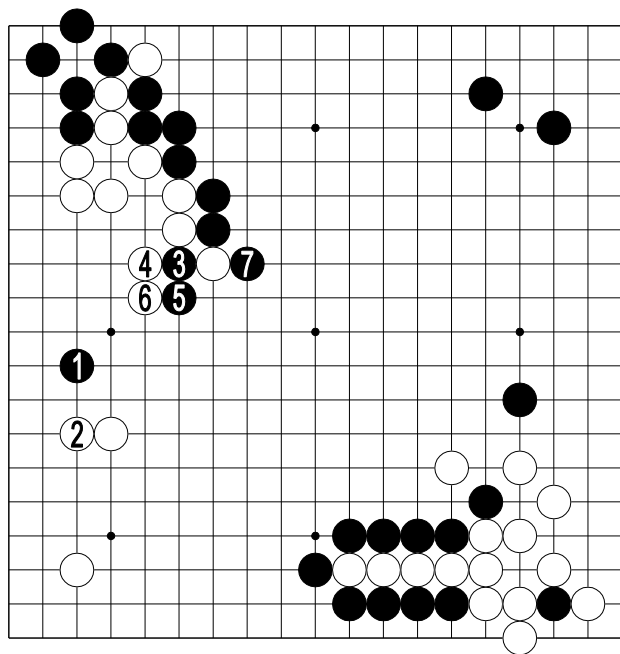
56=A

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。

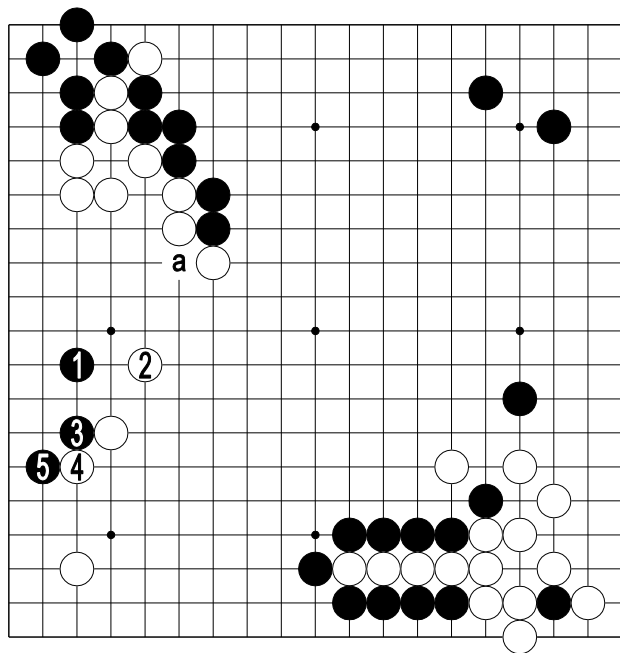


基本图 4

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。

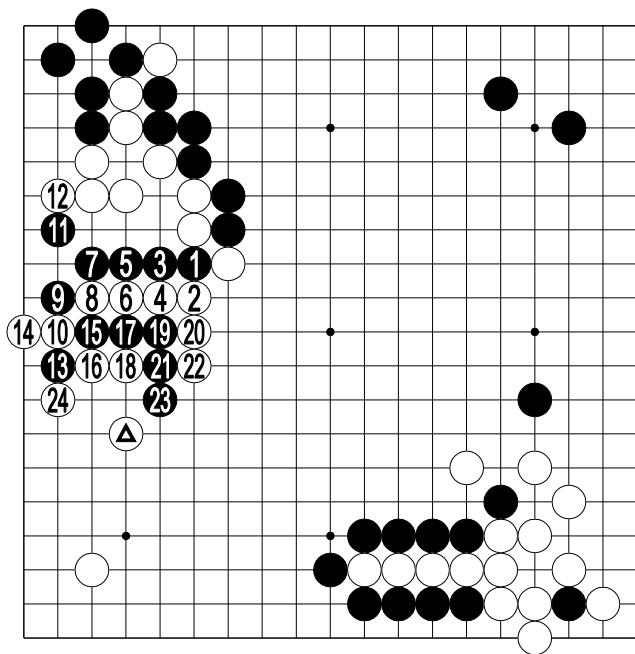


1 图

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。

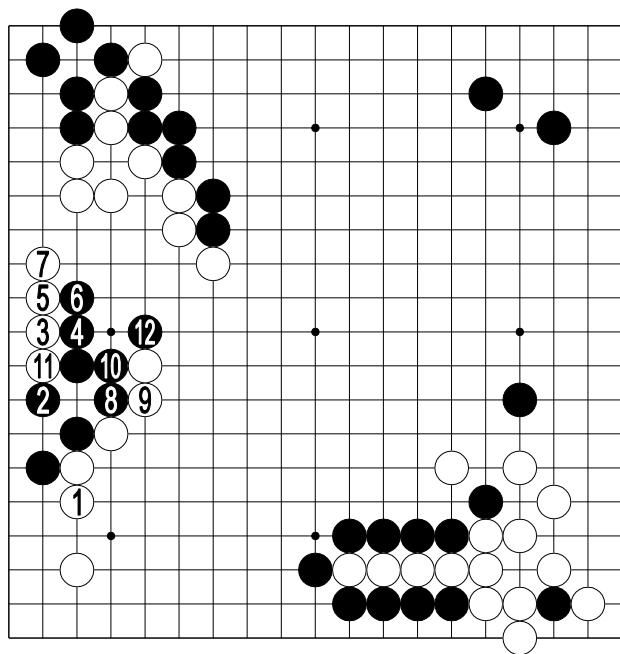


2 图

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。



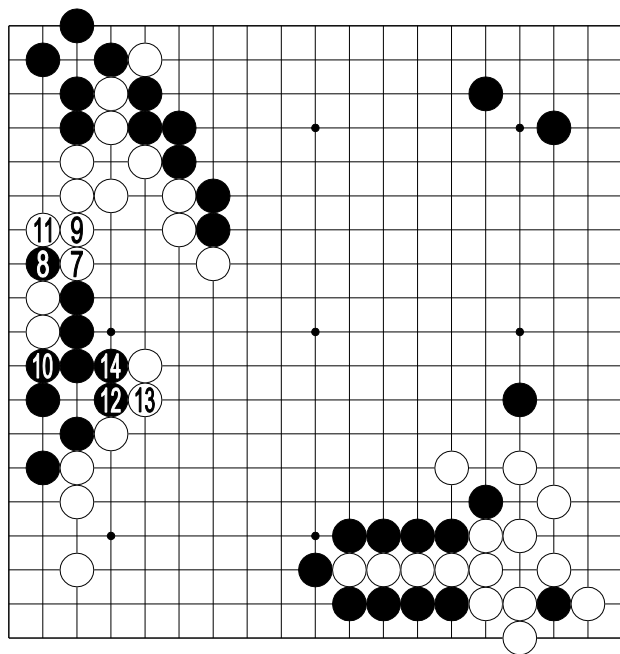
3图

3图（活）

接1图。

白1长。黑2虎，大概有活棋。

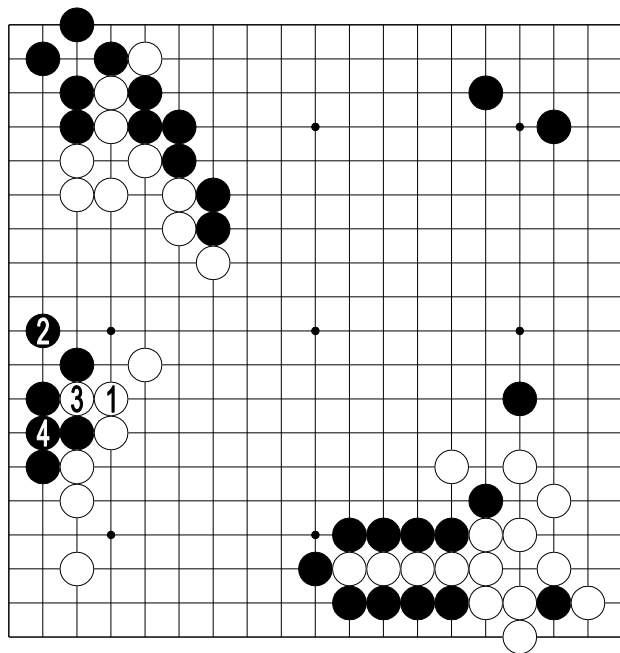
白3是急所。但黑走4、6之后，再在8、10位俗走，也可简单地做活。



4 图

4 图（变化）

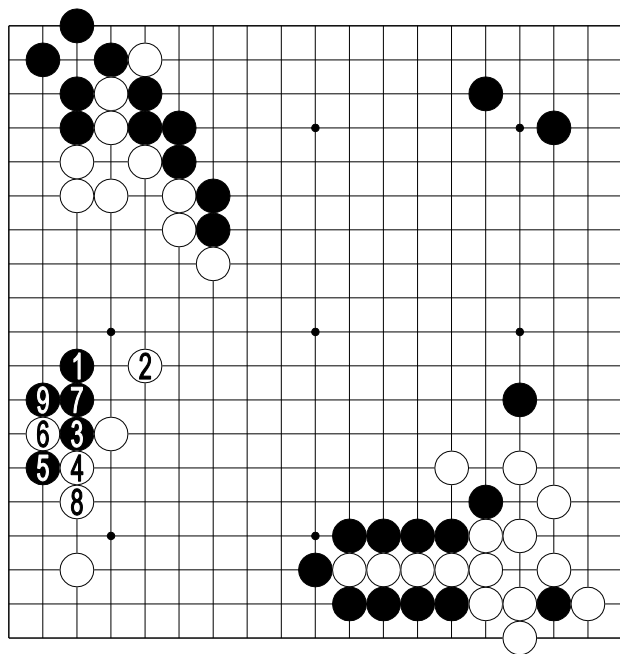
中途，白改为 7 位扳，黑有 8 位断的手段。白 9 位应，黑有 10 位的利，后面的应接很简单。行棋至 12、14。



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。



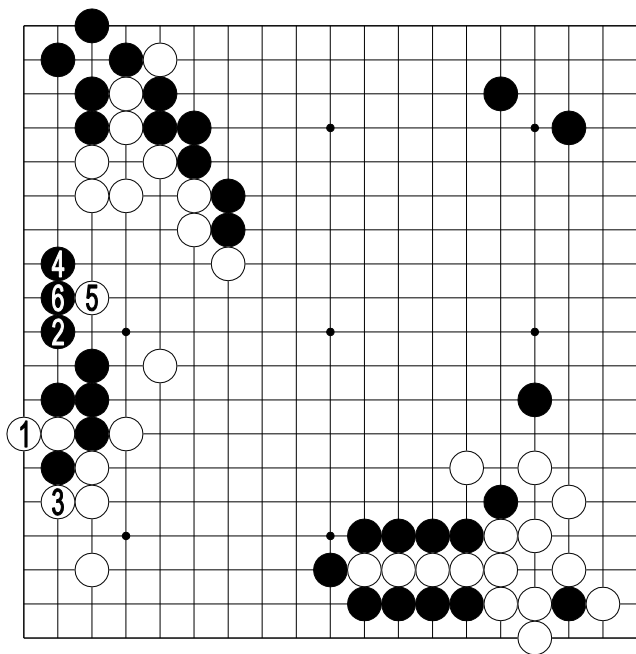
6 图

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——

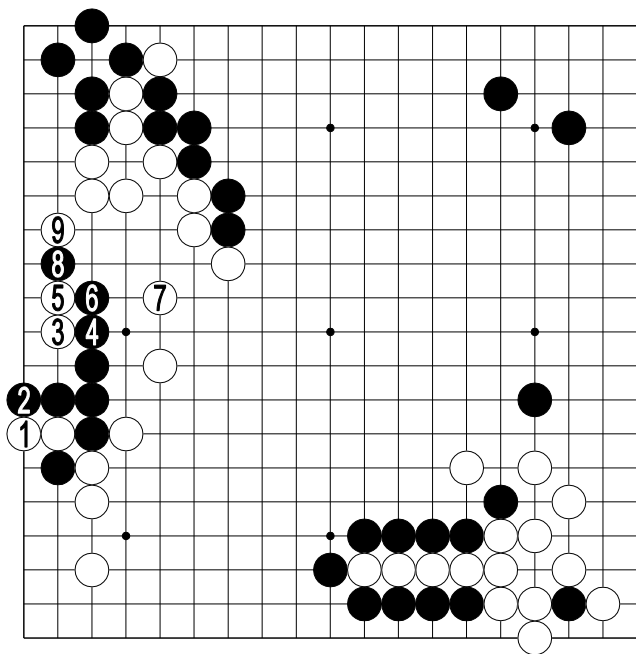


7 图

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。

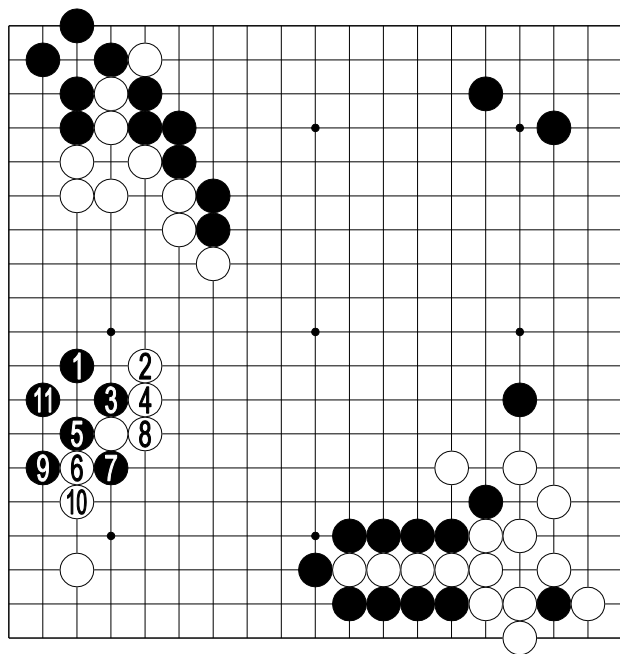


8图

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

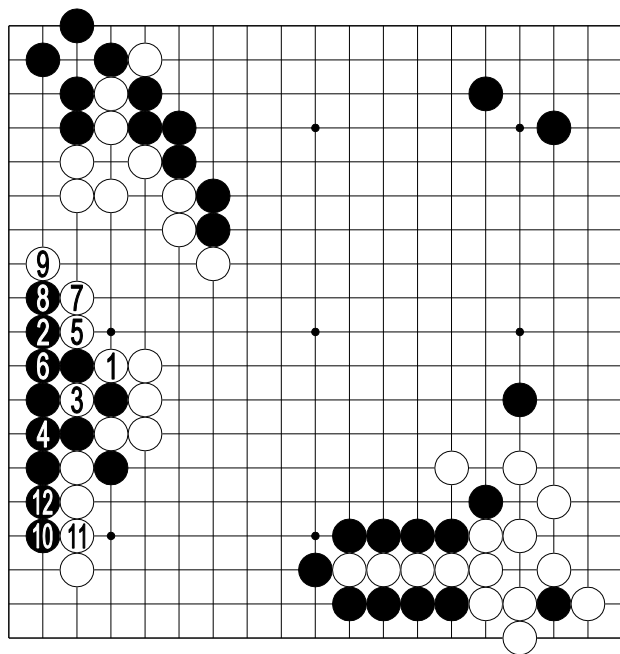
9 图（俗手）

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。

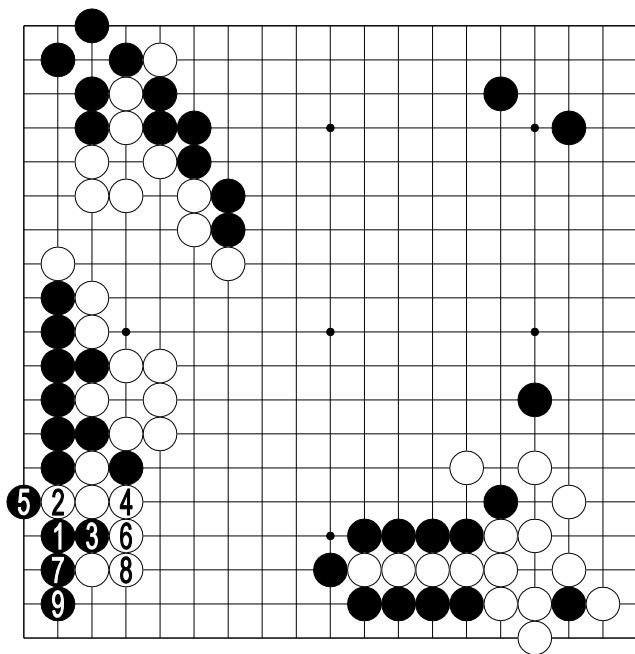


10 图

10 图（鳝鱼）

白如果在 1 位打，黑 2 不能省。

以下，黑有 10 位的手筋。黑形象一条鳝鱼，不过，总算喘过气来。

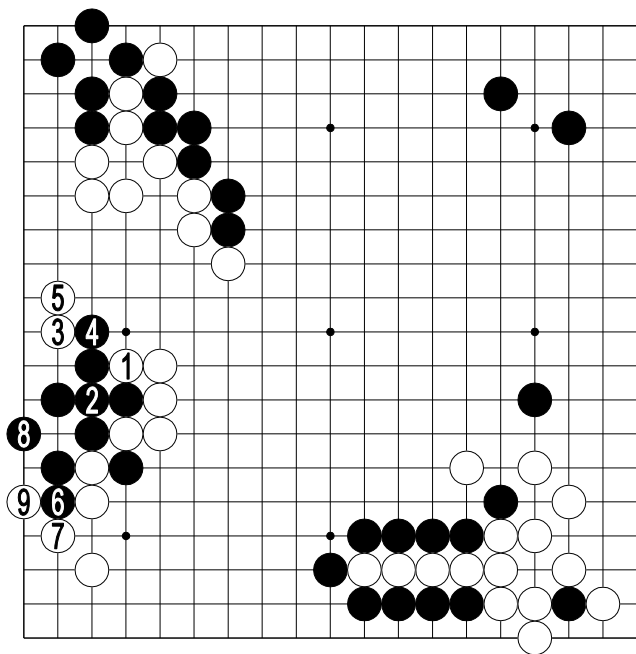


11 图

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。

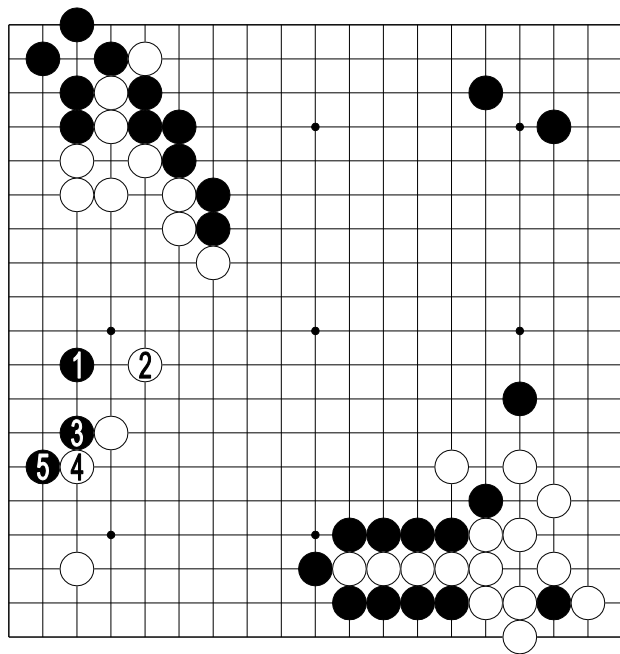


12 图

12 图（死）

白在 1 位打时，黑 2 粘，
危险。白 3 转向急所，黑死。

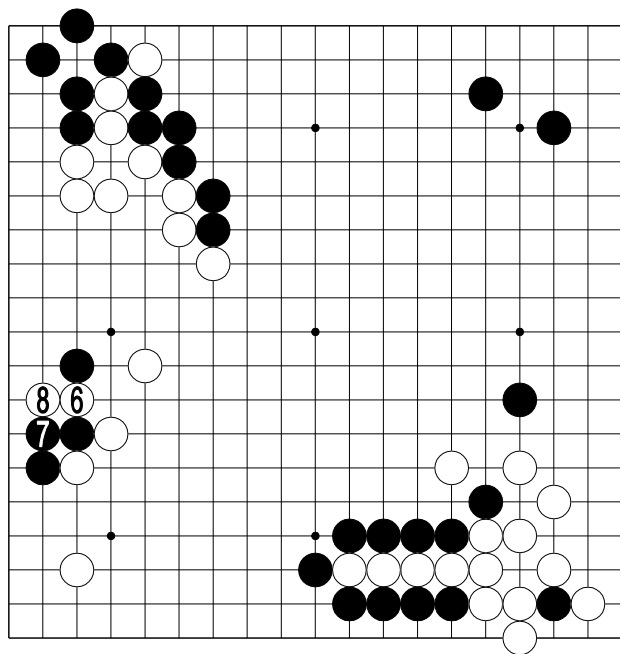
本形至白 7、9 止，这是
由最初的俗手产生出来的悲
剧。



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。

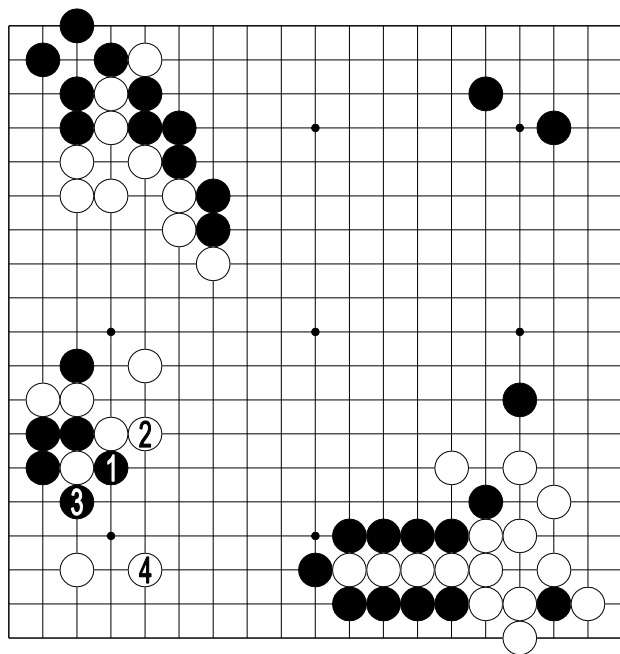


14 图

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。

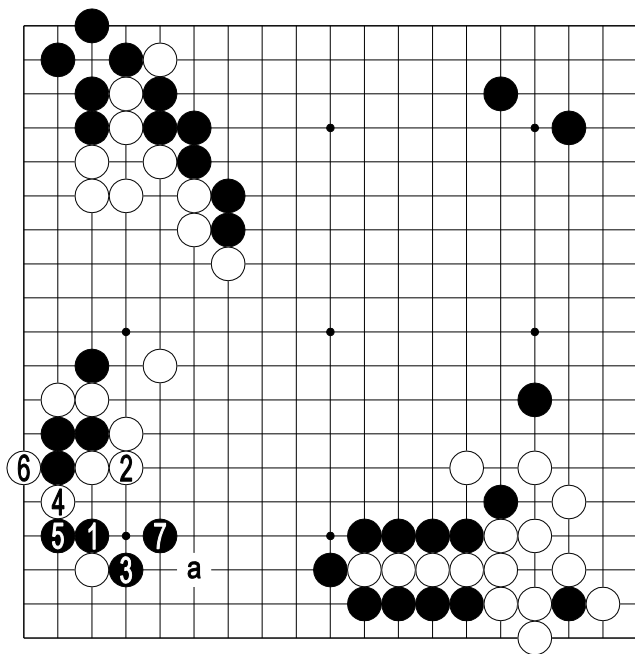


15 图

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。

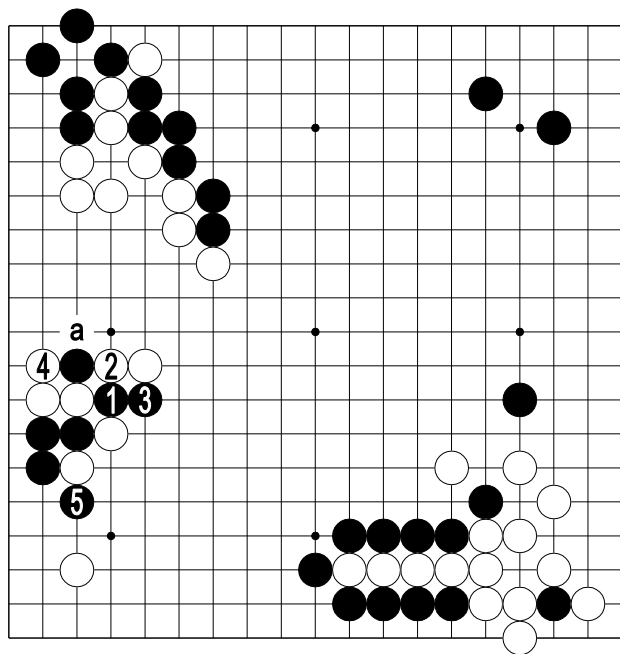


16 图

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。

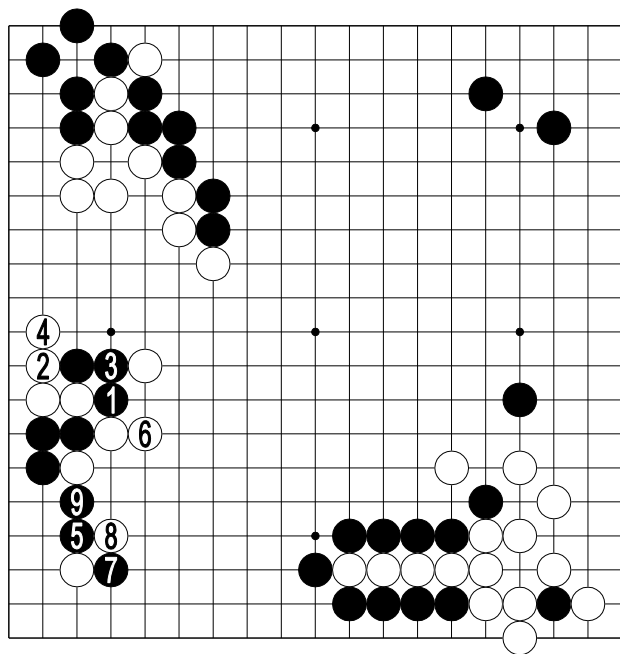


17 图

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。

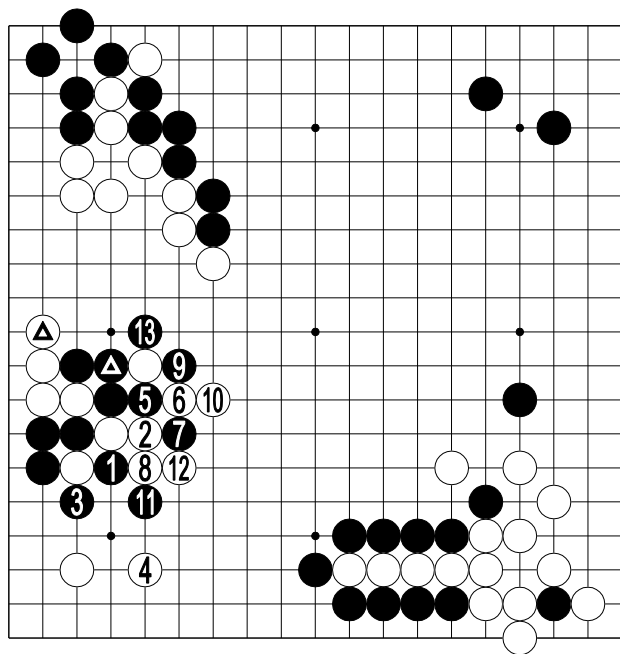


18 图

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。

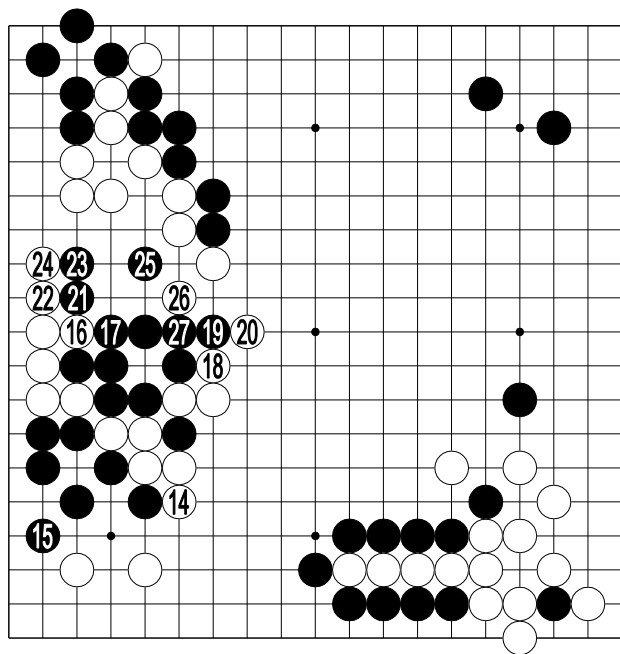


19 图

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。

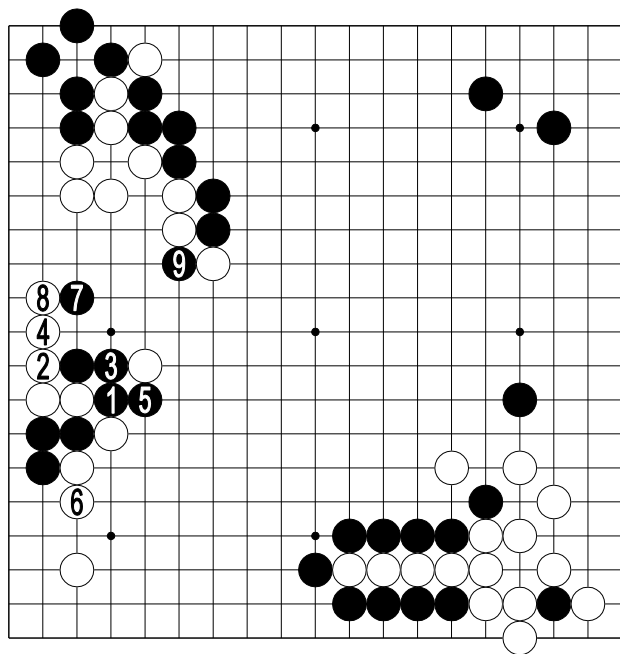


20 图

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。

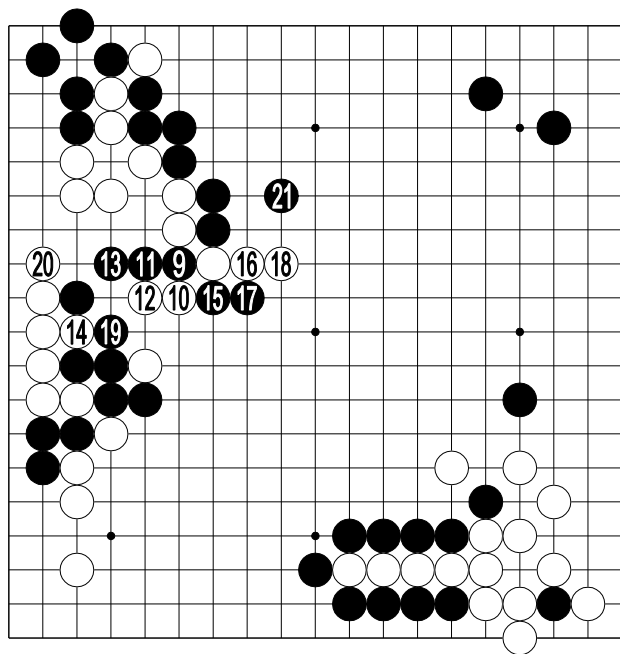


21 图

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。

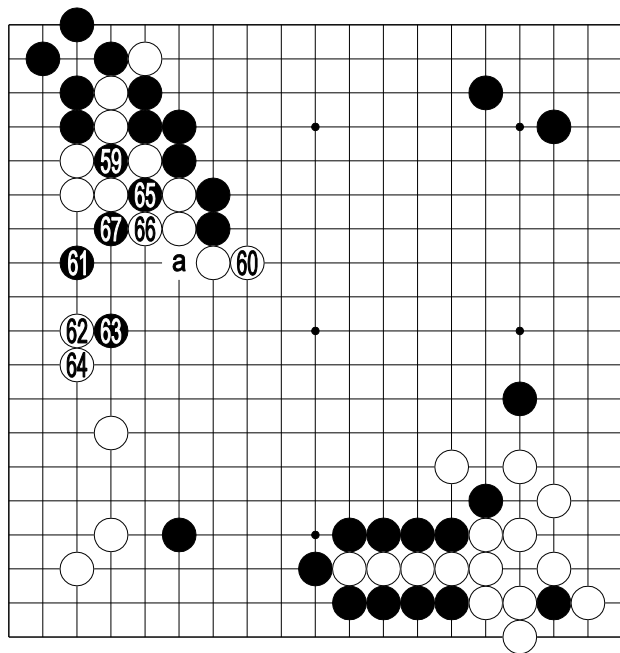


22 图

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。



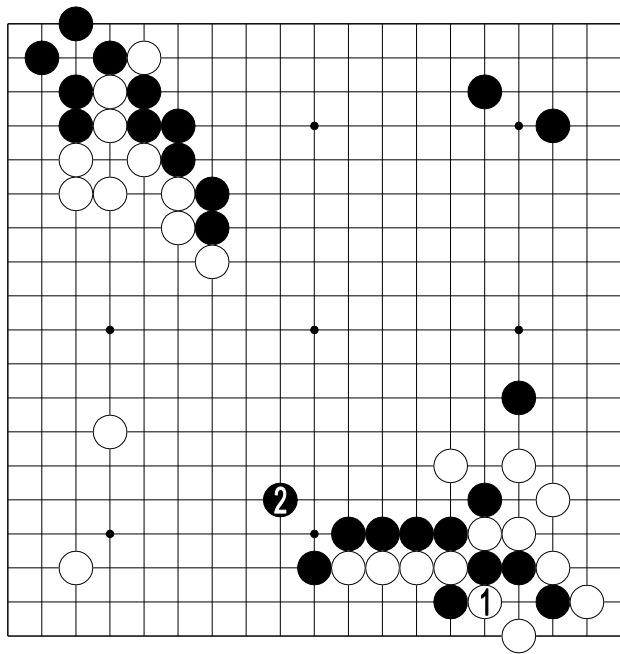
第9谱 (59-67)

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。

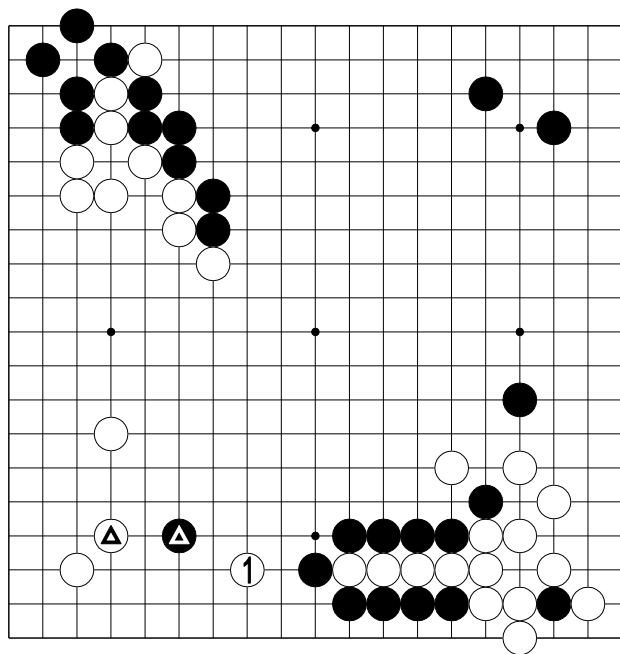
黑 61 打入，至黑 67 断，成劫。



1 图

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。

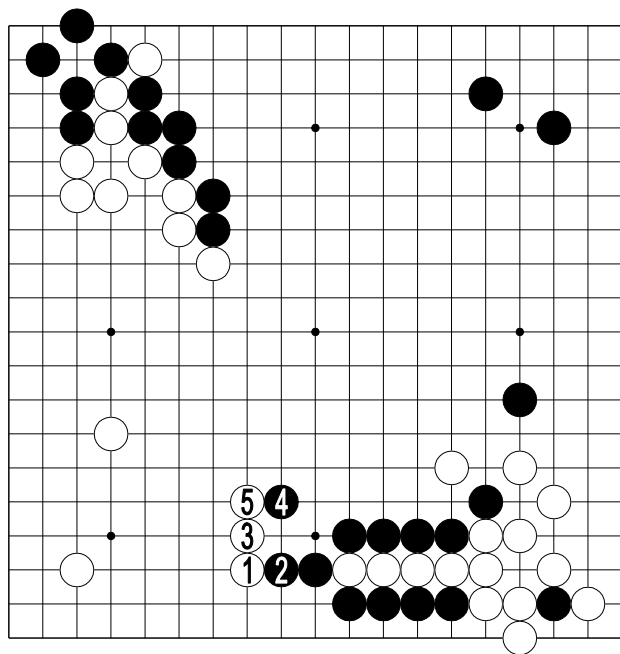


2 图

2 图（严厉）

但是，紧气后，白 1 的逼严厉。

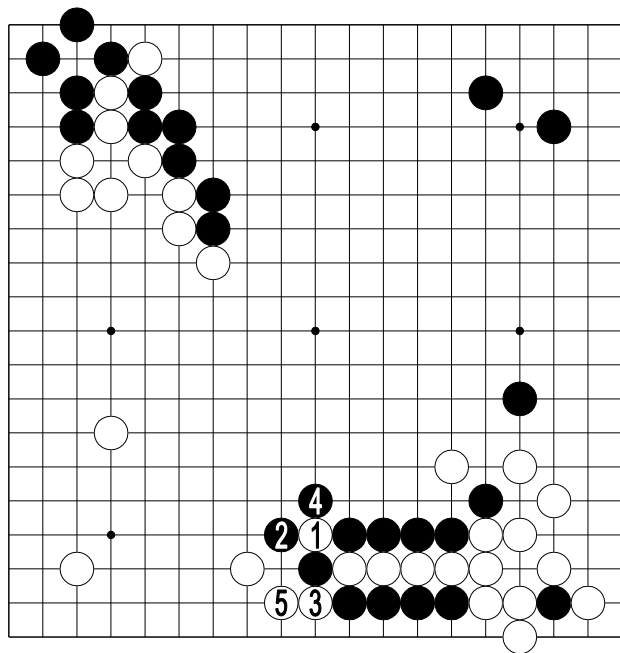
谱中，黑下在▲位，缓和了这点的严厉，具有必然性。



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。



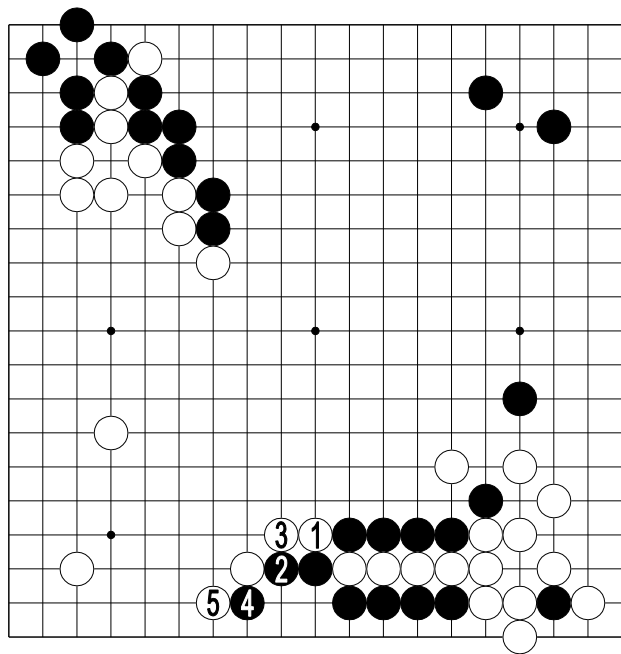
4 图

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。

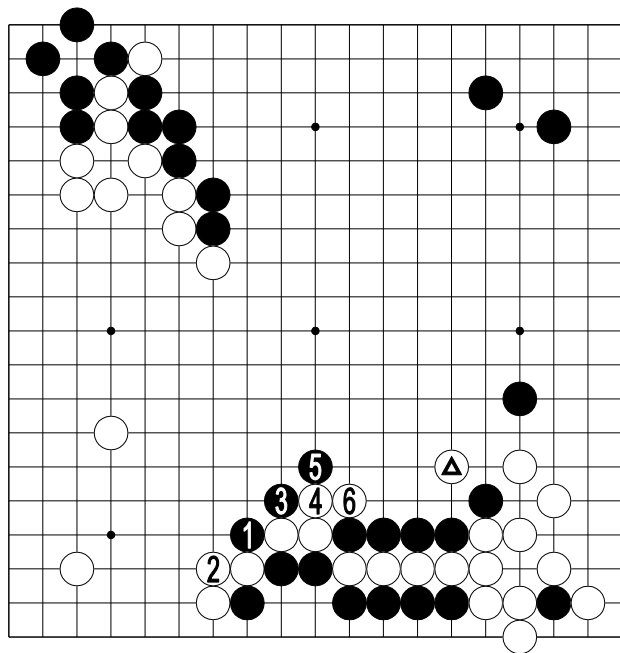
被吃掉那么多，黑受不了。



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）

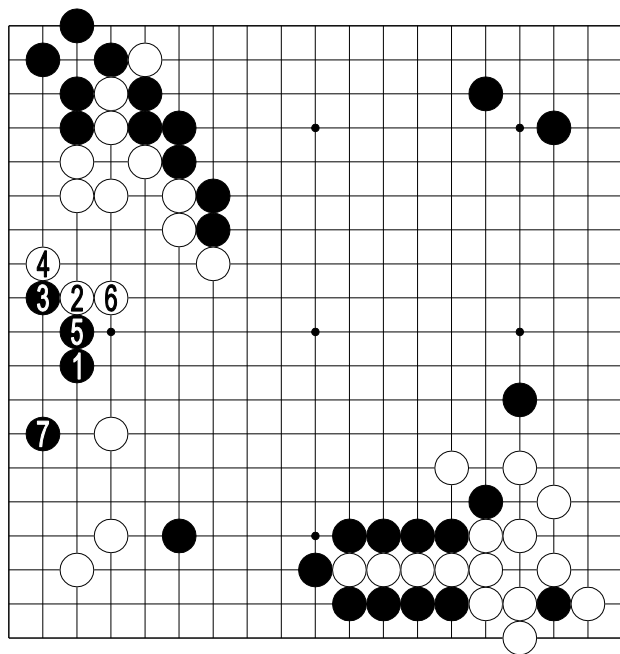
黑 1 断，进行反击也不行。

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？

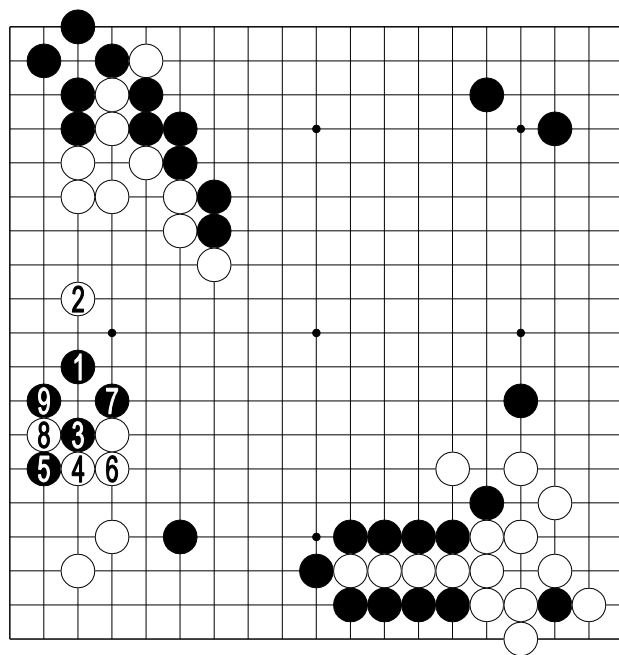


7 图

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。

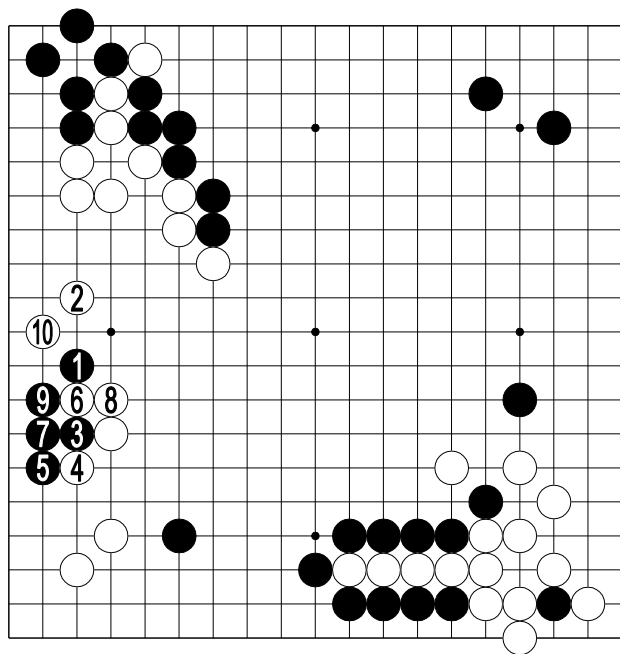
一般说来，这里的变化将决定全局的胜负。



8 图

8 图（劫）

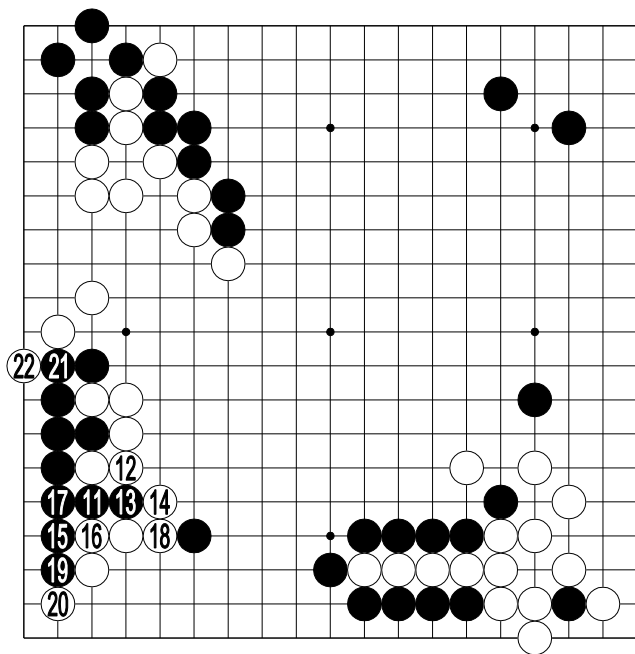
黑走 3、5 之后，白在 6 位粘，到黑 9 为止，成劫。这个劫，黑轻，开劫也不错。



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。

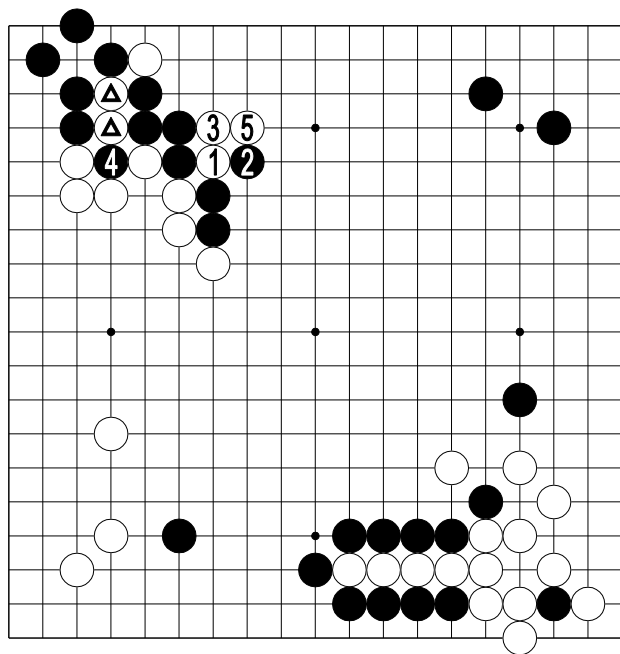


10 图

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。



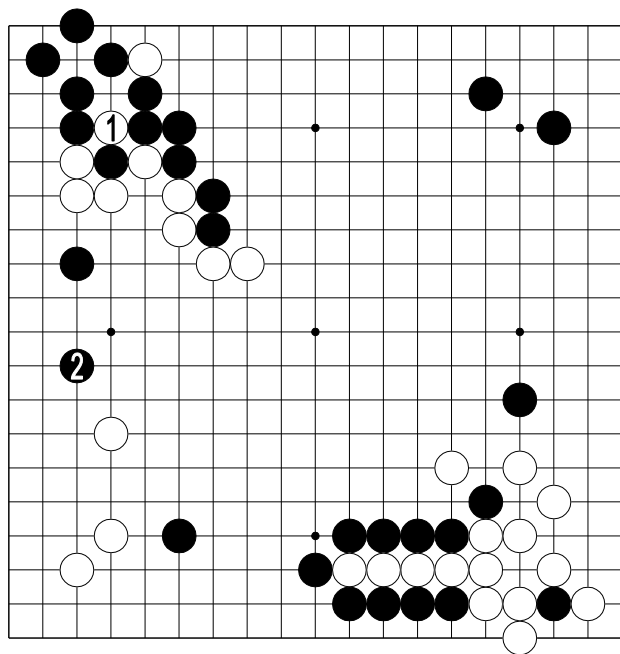
11 图

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。

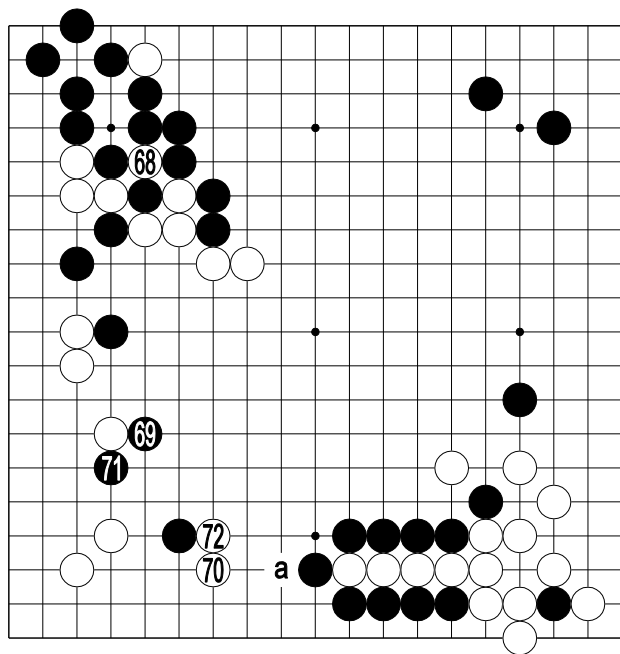
黑棋要想经营上面的空，务必要先提掉▲二子。



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。



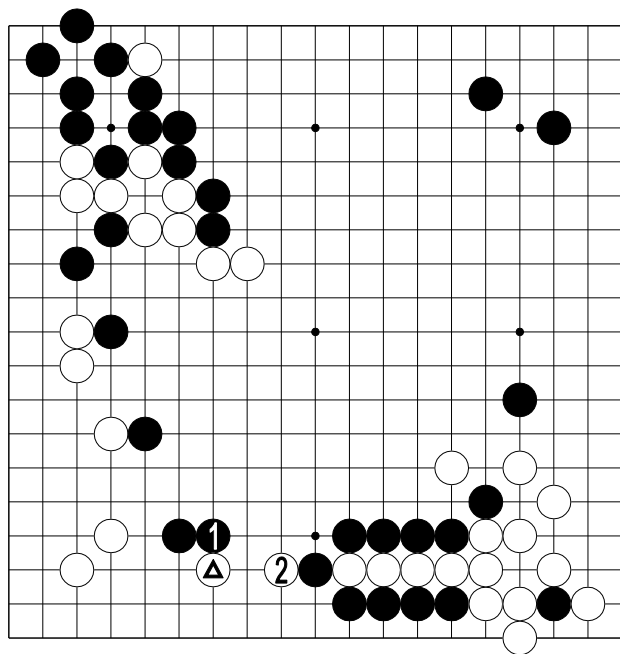
第 10 谱 (68-72)

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。

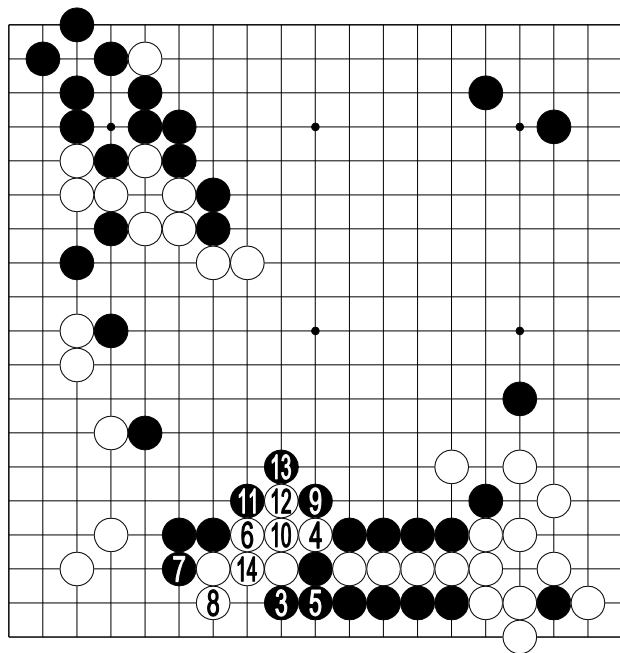


1 图

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。

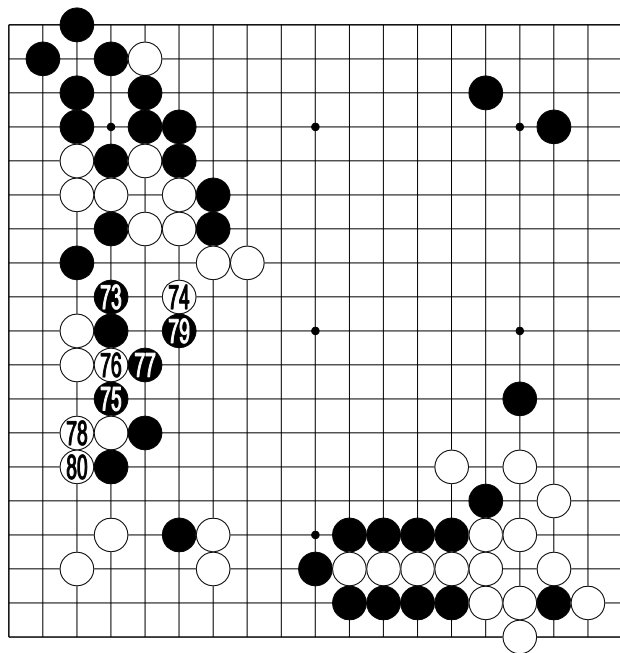


2图

2图（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。



第 11 谱 (73-80)

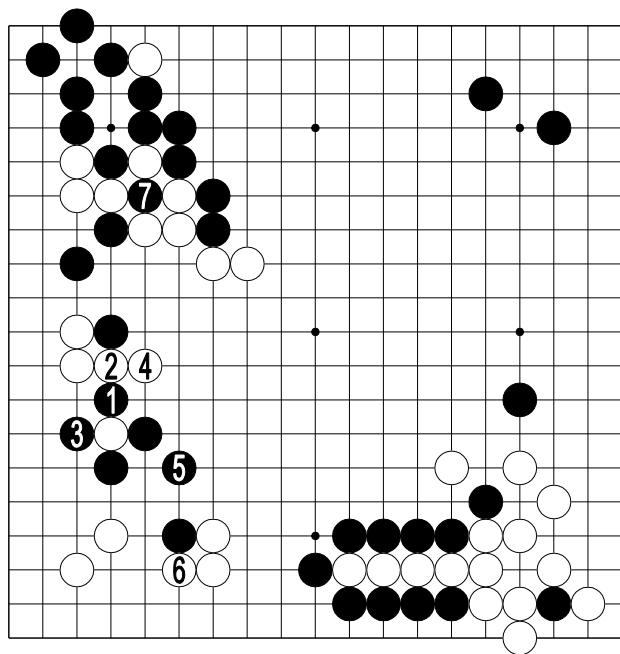
第 11 谱 (73-80) 解说

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。

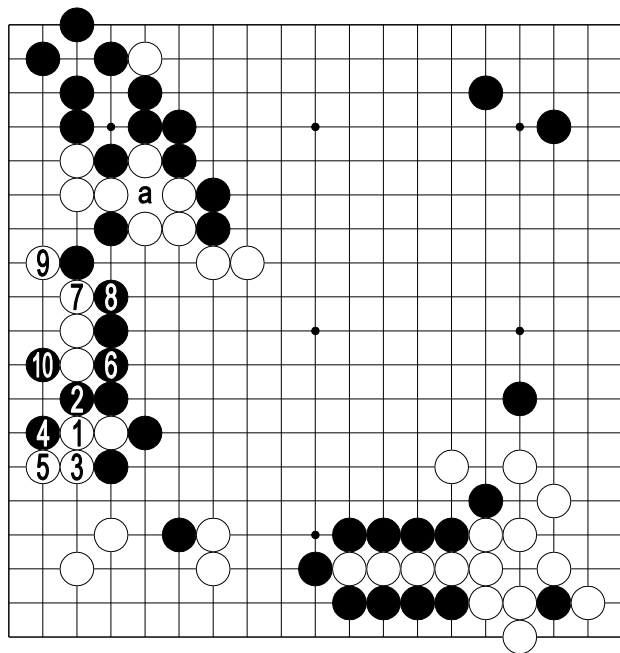


1 图

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。



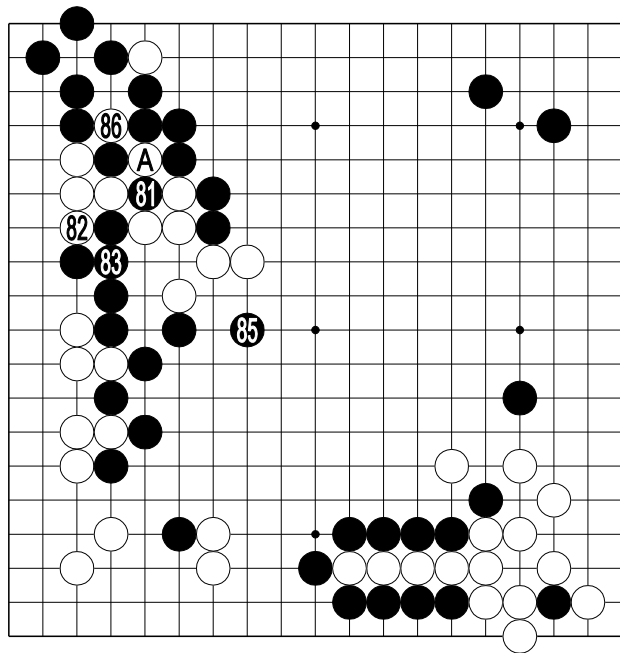
2 图

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

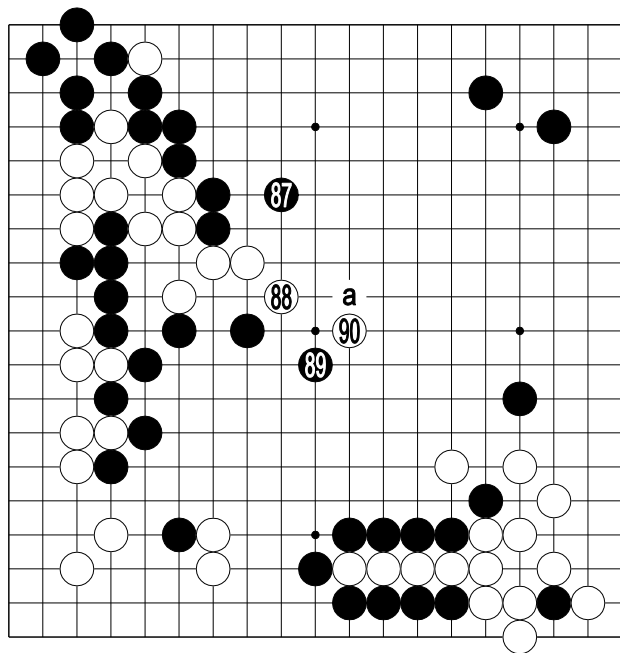
第 12 谱 (81-86) 解说

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。

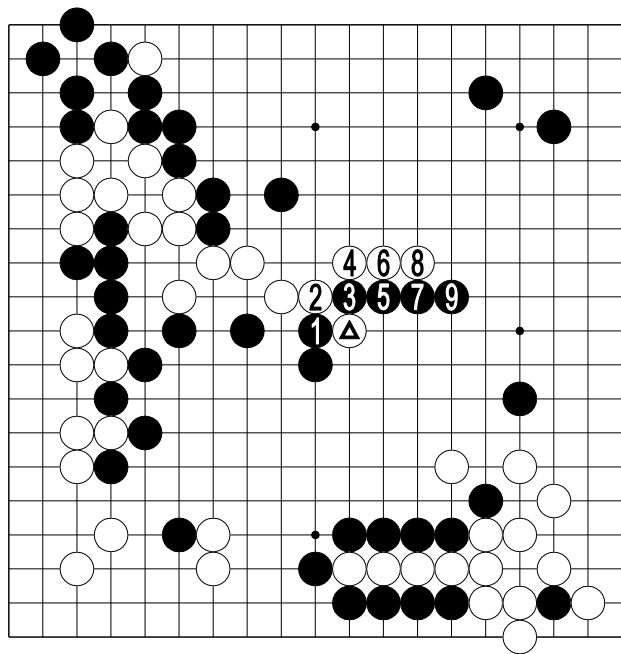


第 13 谱 (87-90)

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
棋不会有多大影响。



1 图

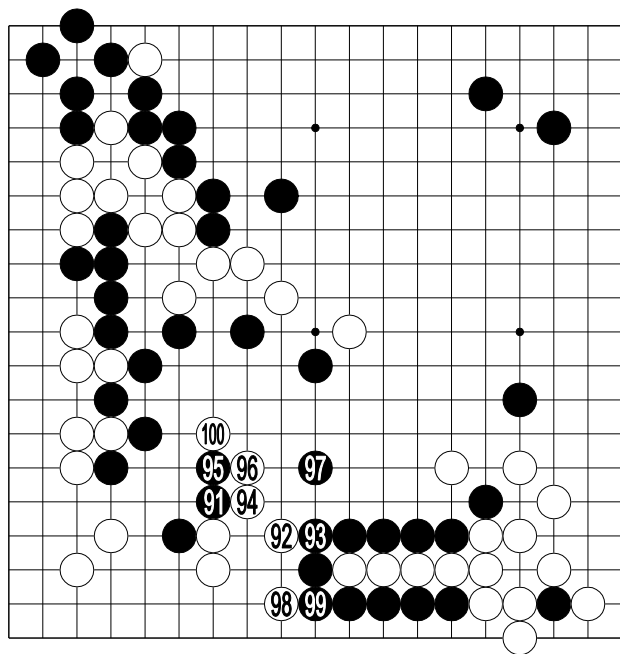
1 图（冲断）

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样。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。

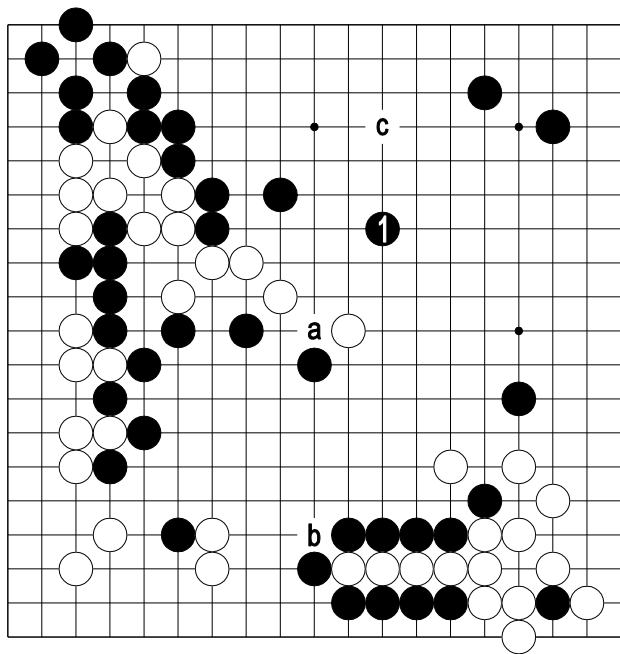


第 14 谱 (91-100)

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。



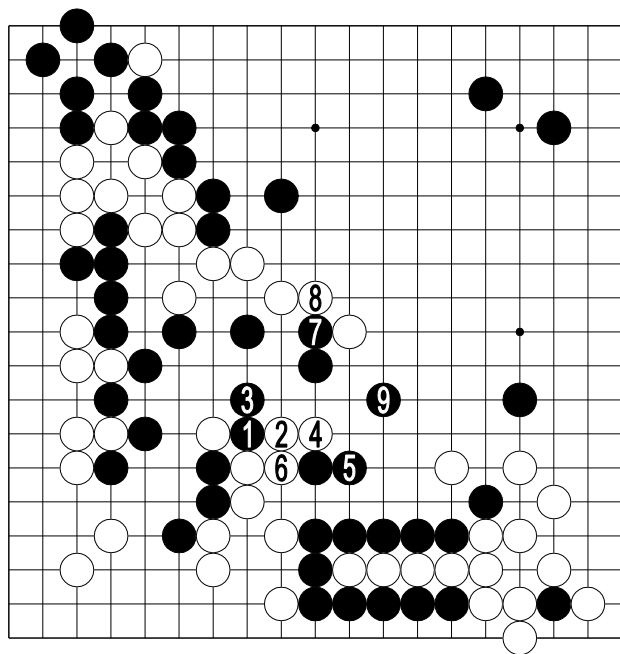
1 图

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。

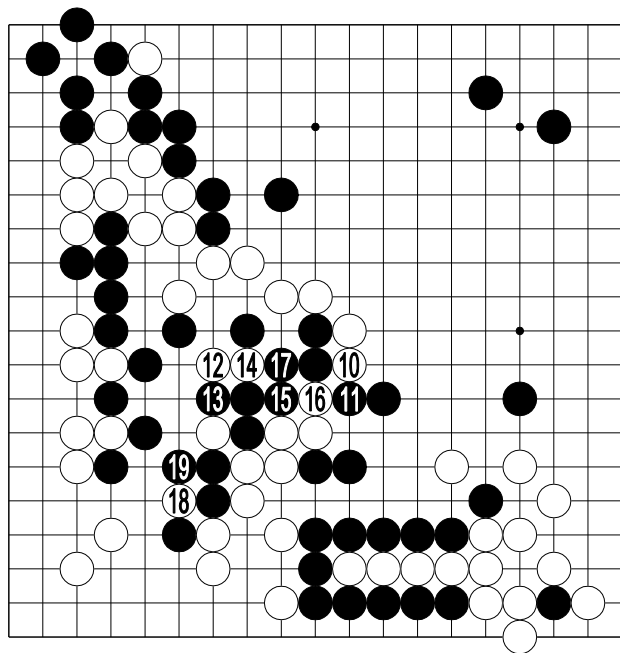


第 15 谱 (101-109)

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。



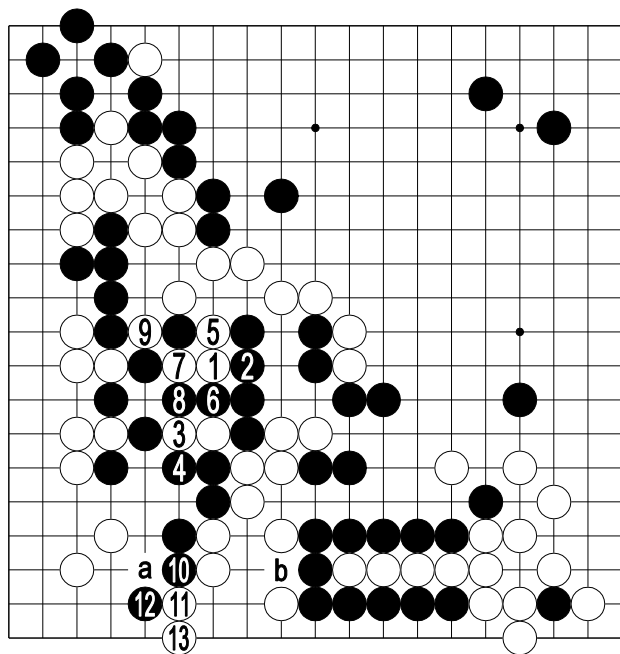
第 16 谱 (110-119)

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。

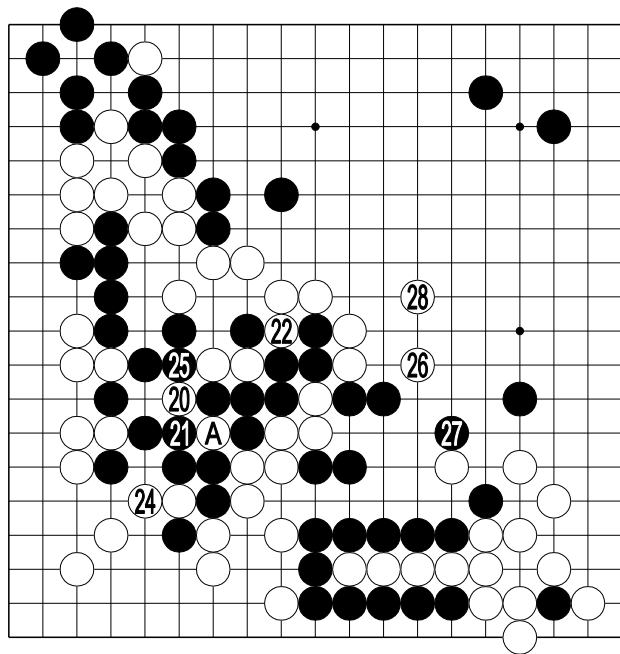


1 图

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)

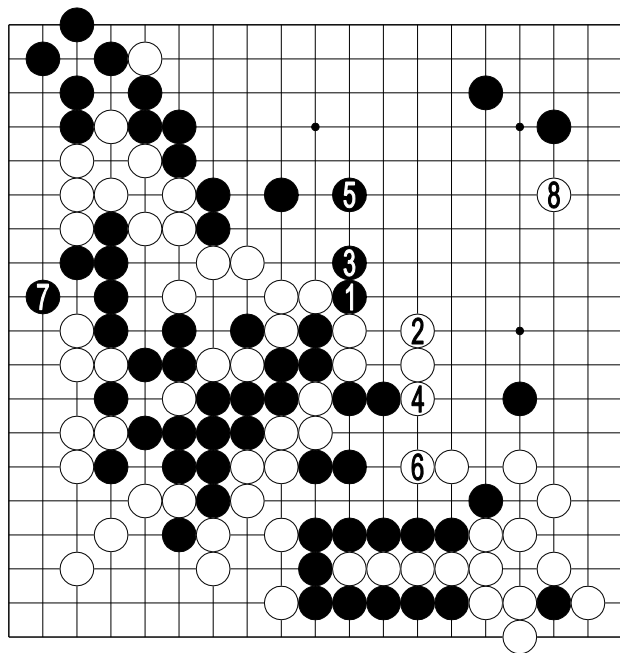
23=A

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。



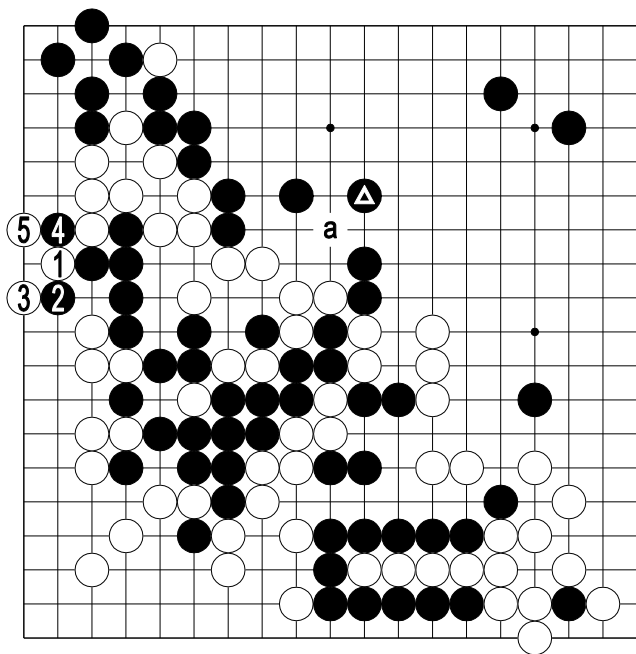
1 图

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。

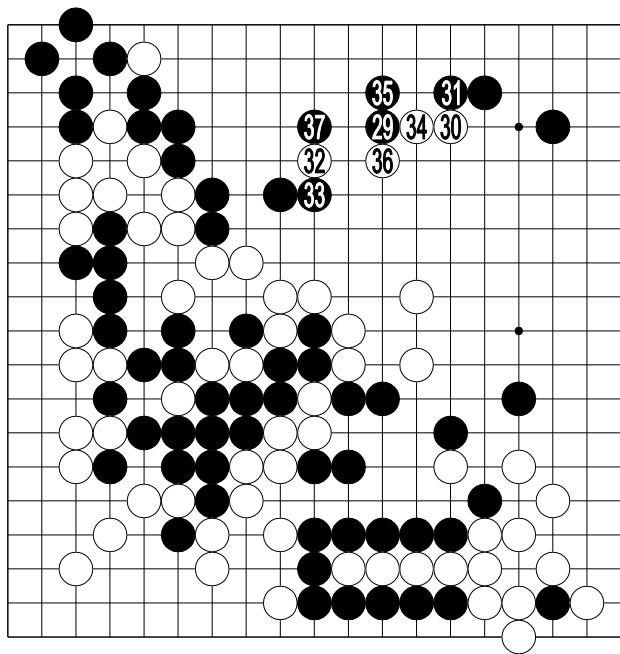


2 图

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。



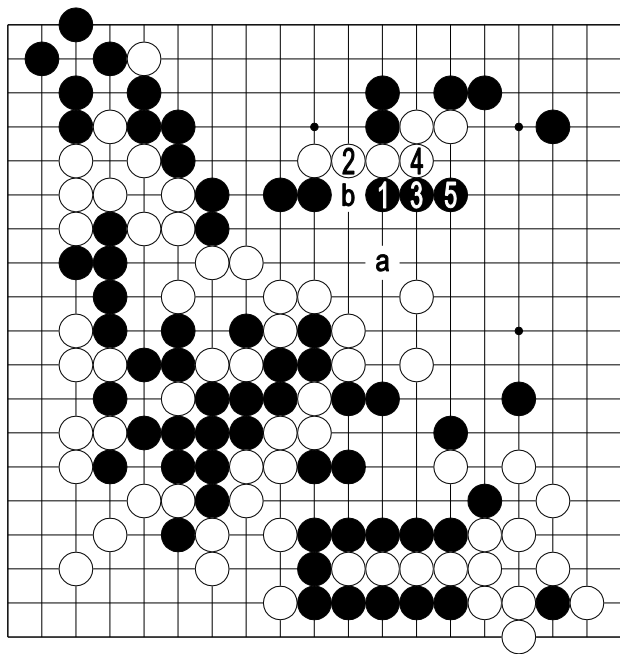
第 18 谱 (129-137)

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。



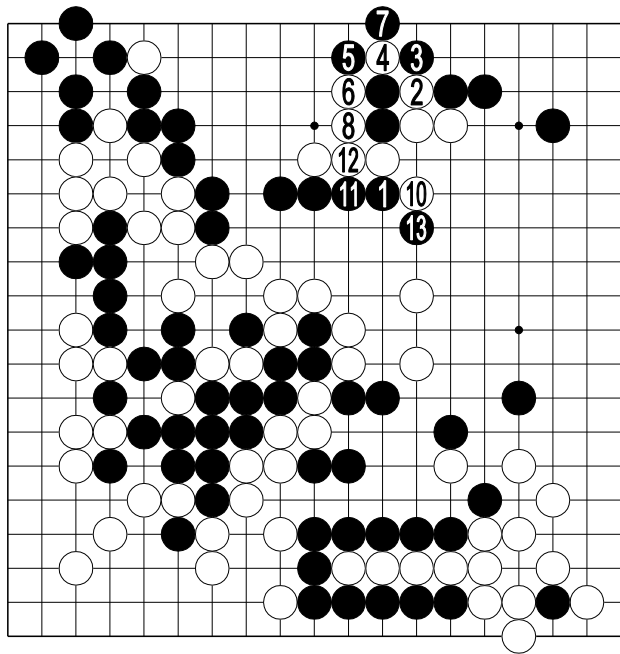
1 图

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。

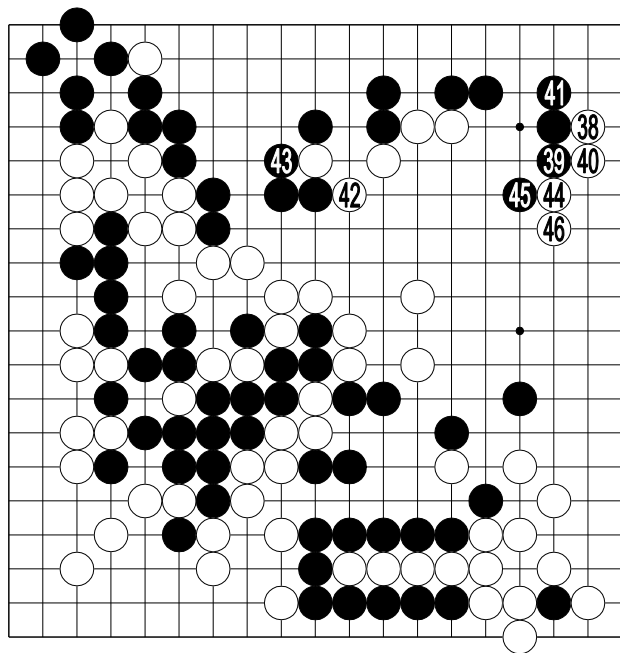


2图
9 4

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。

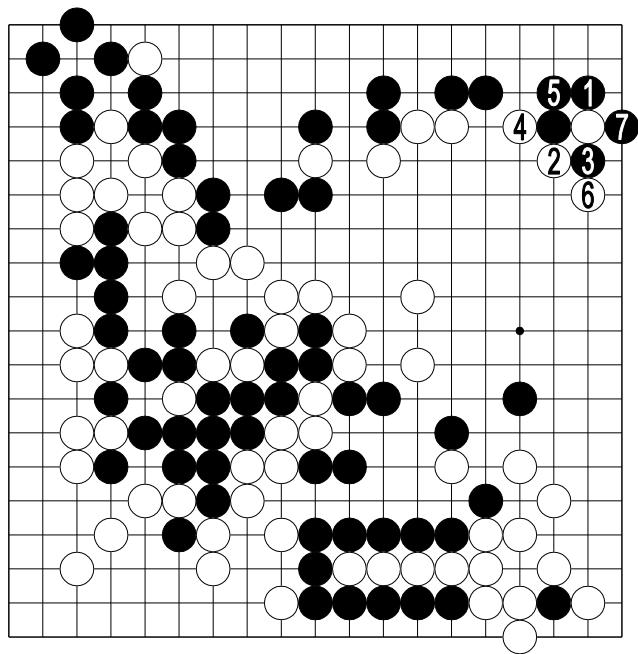


第 19 谱 (138-146)

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。

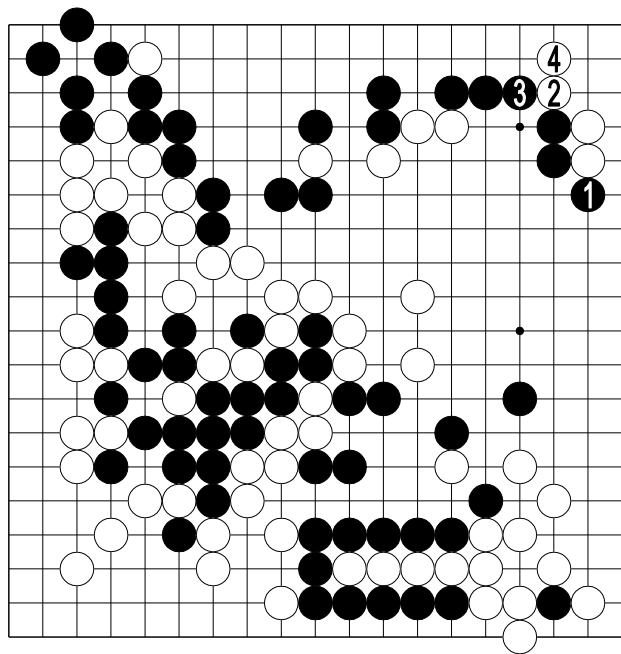
黑 45 扳，让白得空。这样一来，黑棋除了攻击左边白棋大部队的薄味外，无路可走。



1 图

1 图

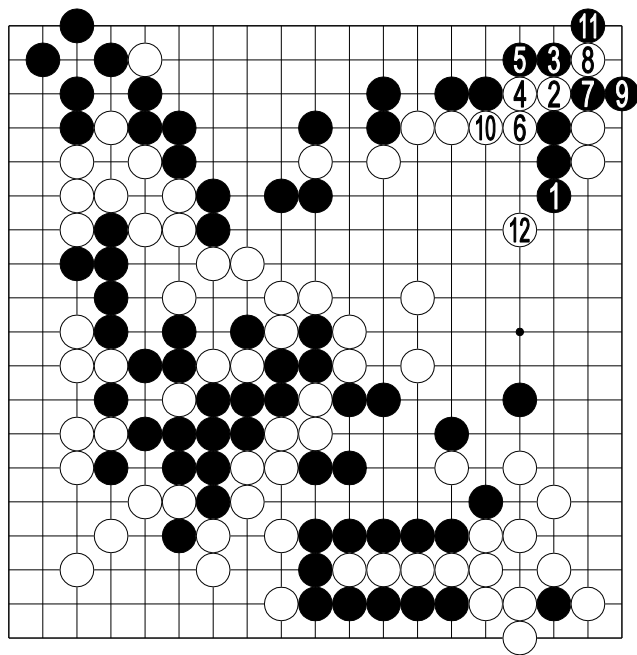
第 19 谱黑 39 如果在本图 1 位扳，白 2 至白 6，白棋先手得利。黑失去逆转的机会。



2图

2图

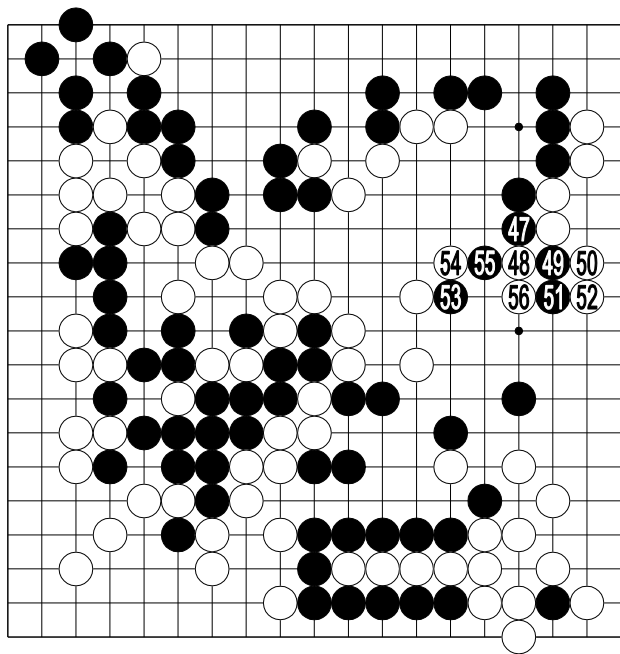
第19谱黑41如在1位扳，白便走2、4位，活得畅快。这一手不值一提。



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

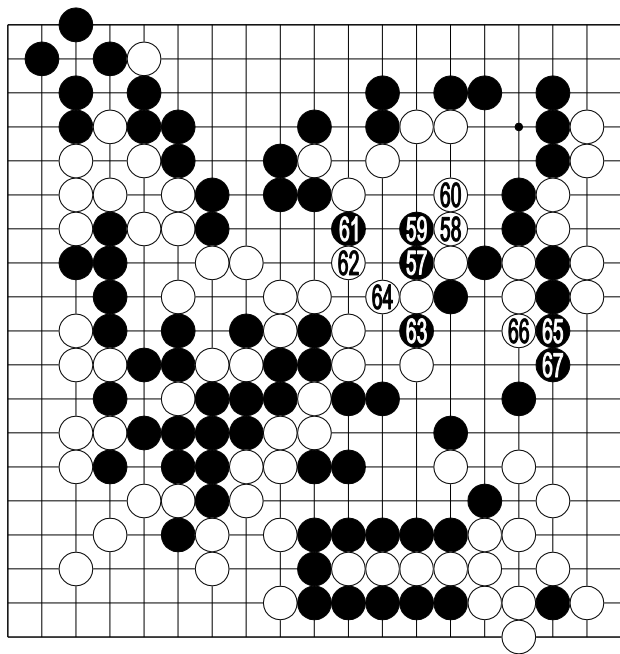
黑把 49、51 作为弃子，再在 53 位碰，是孤注一掷的胜负手。

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)

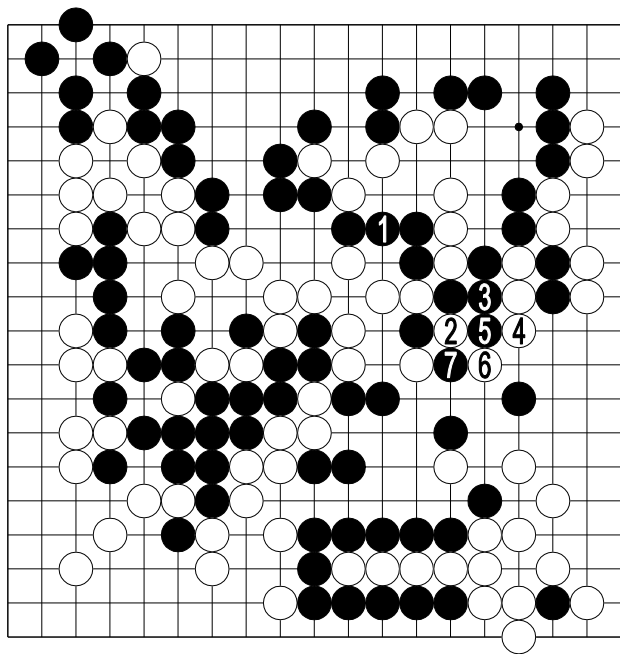
第 21 谱 (157-167) 解说

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。

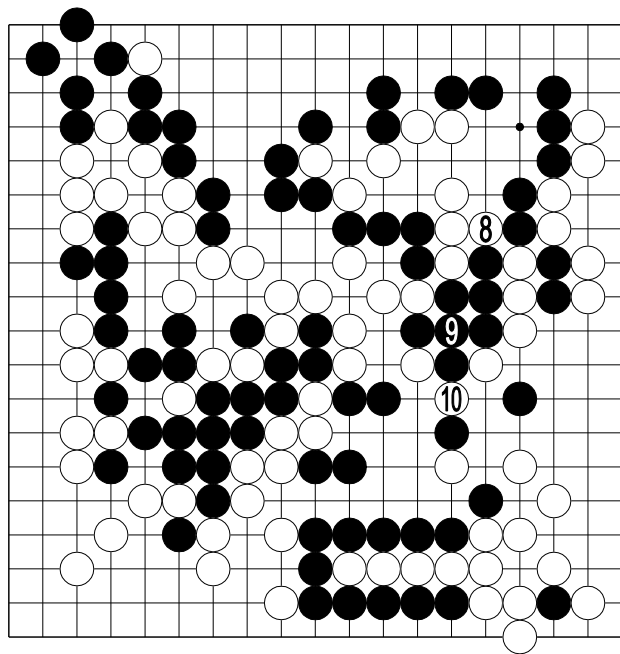
黑 67 退，万事皆休，已经无计可施。



1 图

1 图（不成立）

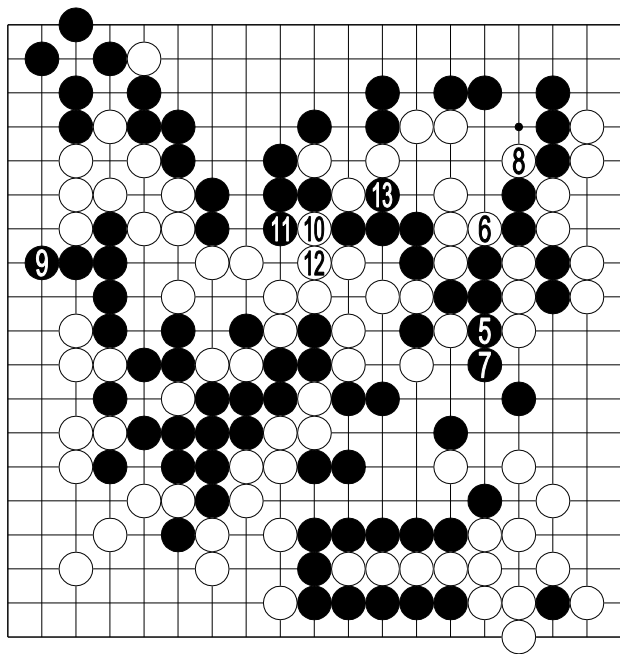
谱中的黑 65 可以在本图 1 位粘，吃掉上面几子白棋。但是，白 2 之后，还有 4 位的长。如果黑 5 成立，倒也不错。黑 5 行不通，白有 6 位的包打。



2 图

2 图（全歼）

白 8、10 打，全歼黑棋。



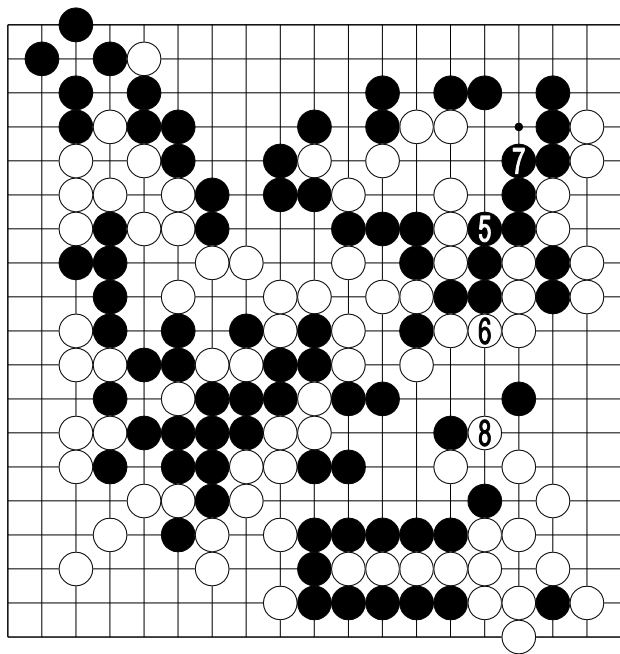
3 图

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。



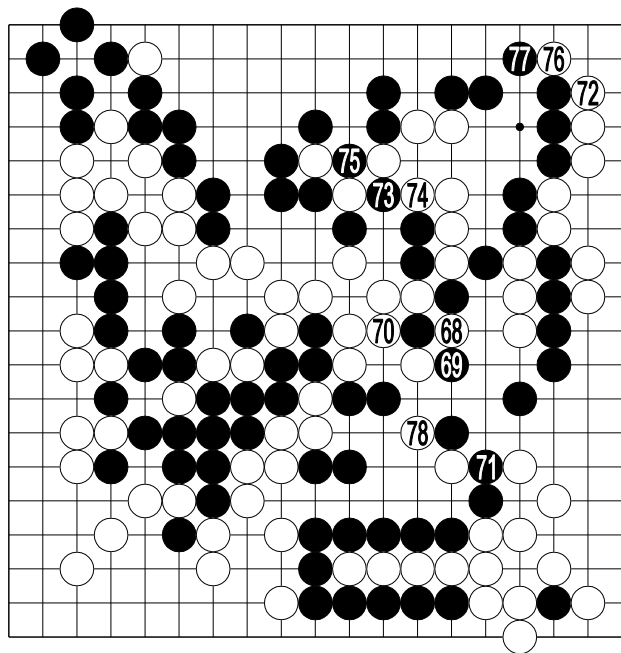
4 图

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

限定时间：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