

# 圍 棋 教 室

(四)

棋的綜合力量

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 11 期日本棋院錦標賽

黑 九 段 高 川 格

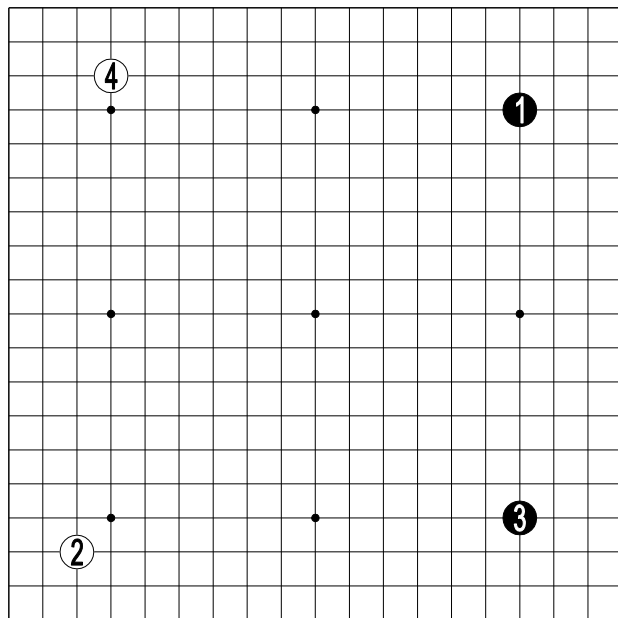
白 本因坊 坂田榮壽

### 佈局篇

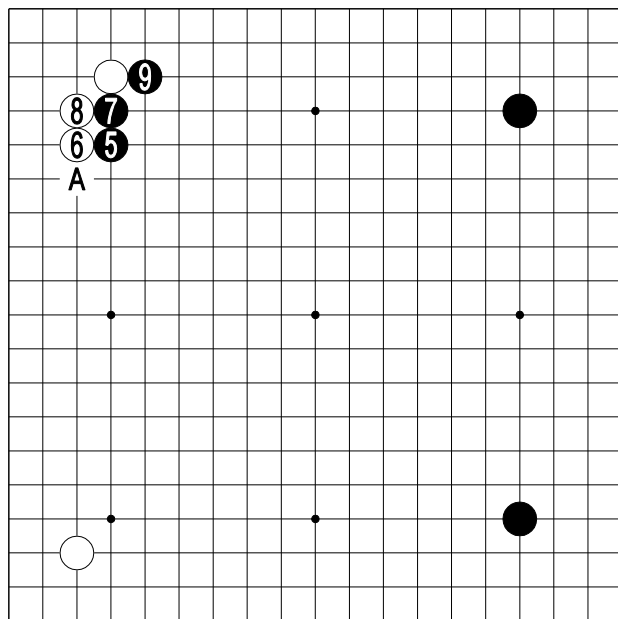
#### 第 1 谱 (1-4) 解说

黑 1、3 战局星位，是高川九段的拿手布局。白 2、4 是众所周知的坂田流。

双方各据一边进行对峙。



第 1 谱 (1-4)



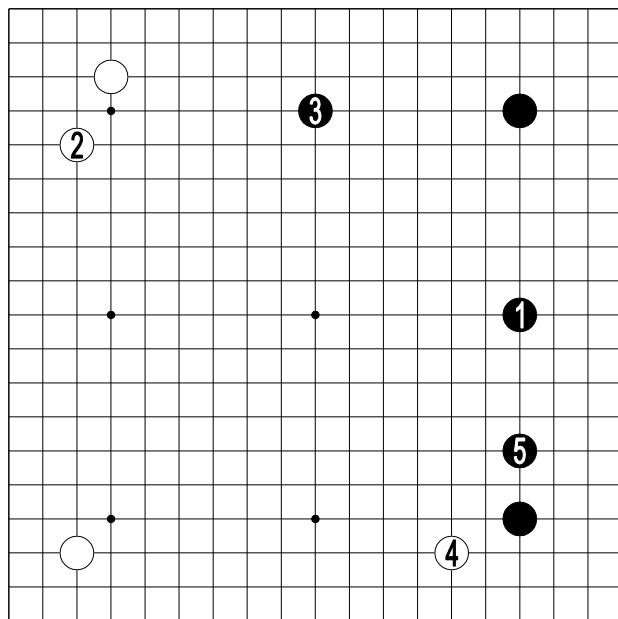
第2谱 (5-9)

## 第2谱 (5~9) 解说

黑5的高挂,也可在6位小飞挂,其得失无法马上断言。

对黑5的高挂,白如6位托,黑下在7、9位,有向“雪崩型”演变含义。右边以星为背景时,如谱的着法是一种常型。

前一册,黑7选择的是A位扳的型。两种选择,没有优劣之分。



1 图

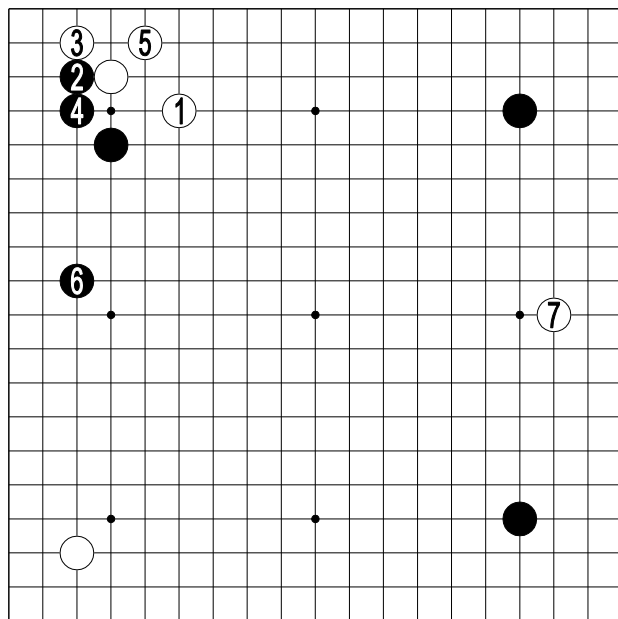
### 1 图（三连星）

也可考虑保留左上角的挂，黑 1 下在右边形成三连星的布局。

白 2 的缔，是意料之点。黑 3 展开，成了以二连星为基调，将重点放在右边模样的棋形。

白 4、黑 5，并不是必然的应接。如何选择，要看对局者的作战方针。

这一带行棋，方案是无限的。



2 图

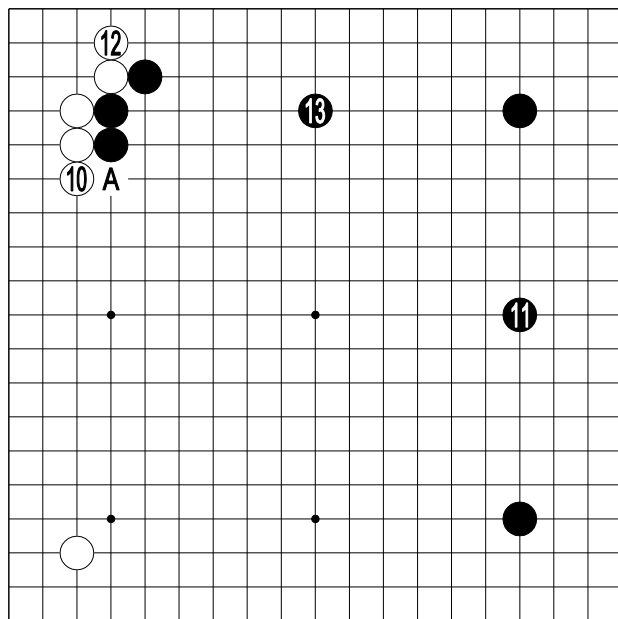
## 2 图（回避“雪崩型”）

对黑棋的高挂，白不愿形成“雪崩型”，可在 1 位应。

白 5 虎，一般认为有点缓，但并不是那么绝对。

白 7 不是绝对之点。总之，白棋的方针是阻挠黑形成大模样。

善于收官的人，比较喜欢这种下法。



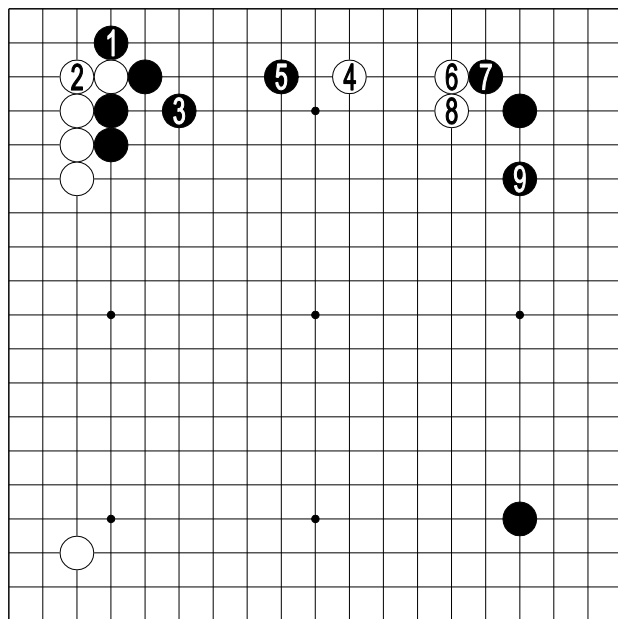
第3谱 (10-13)

### 第3谱 (10~13) 解说

白 10，稳重。这一手如在 A 位扳，即成“小雪崩”型。

白 12 也有它的道理，位置虽低，却可抓住实利静观局面。

黑 13 展开。这是重视三连星的下法，把左边三子看得很轻。



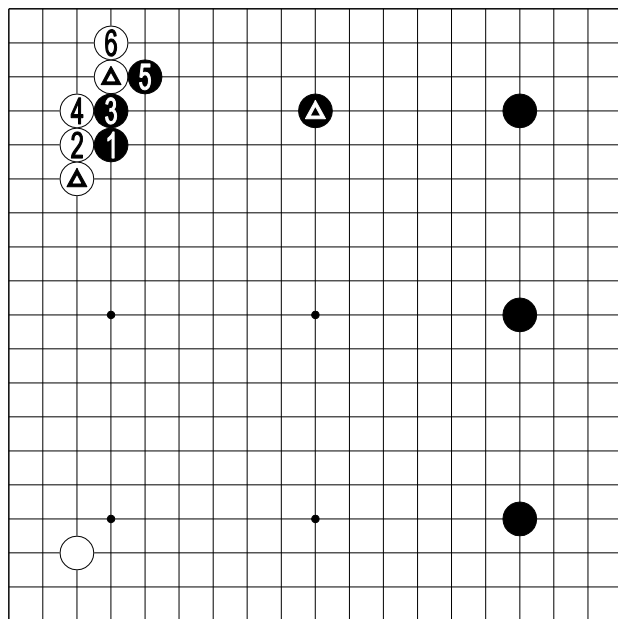
1 图

# 1 图（另一局棋）

不走右边的三连星，黑 1 扳打，即成另一局棋。

黑 3 占据形的要点。白 4 的着点较难选择。如图，白 4 分投，黑可考虑 7 位尖顶、9 位关。这也是一局棋。与谱不同，这将成为一局小规模



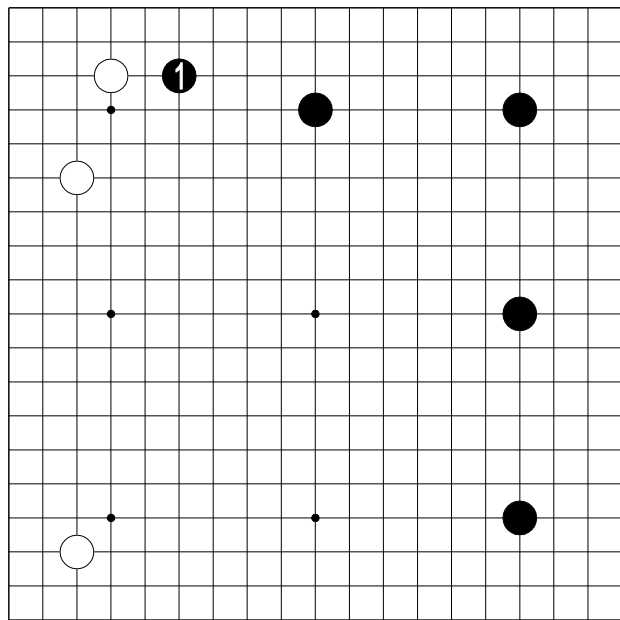


2 图

## 2 图（白的理由）

之所以说谱着白 12 的立有它的道理，是因为将棋的次序变一下，就相当于，白△大飞缔时，黑走了 1、3、5 几子。一般情况下，黑的这种走法，是消掉余味的恶手，黑成了恶形。这就是白方的理由。

作为黑方，因占据了黑▲之点，付出的代价也得到了补偿。黑▲与右边三连星相配合，是重视速度的布局形态。黑因得了速度而满足。

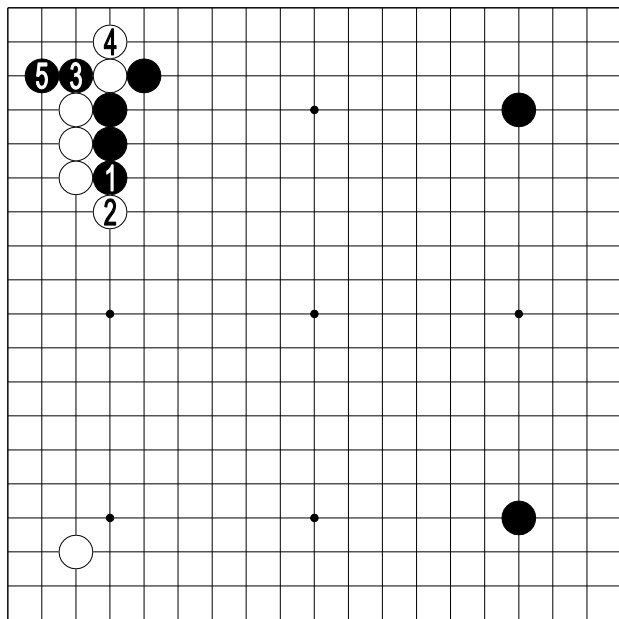


3 图

### 3 图（一般的下法）

对白的大飞缔，黑一般是在 1 位逼，以观角上的动静。

通常，黑方是不会照 2 图行棋的。



基本图 1

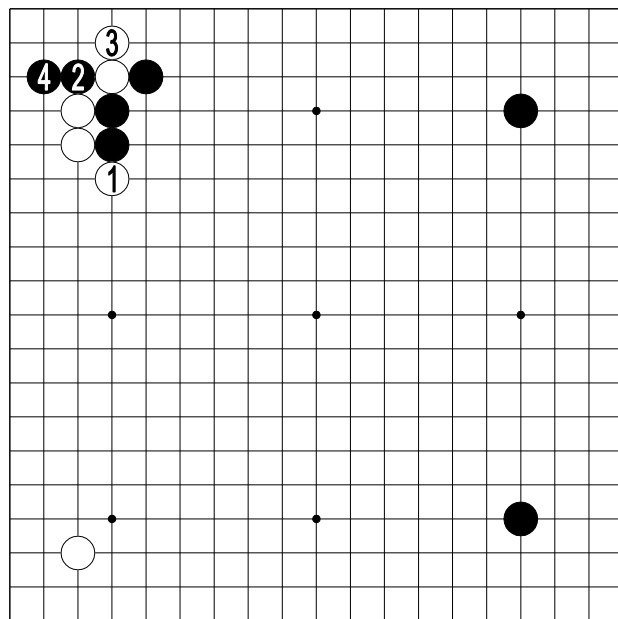
## 要点 1：“大雪崩”型的常识

基本图 1

黑 1 压，白 2 必须扳。  
黑 3、5 立下，成“大雪崩”型定式。

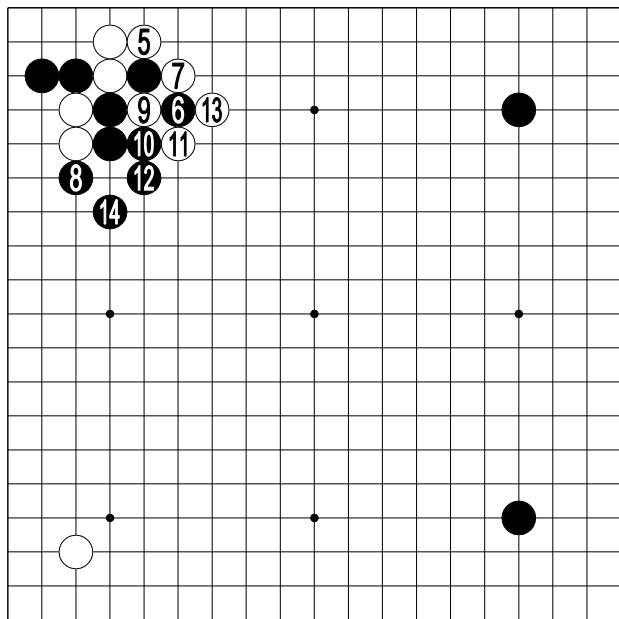
这种定式，最近见得不多，作为一种难解定式，一度相当流行。

谱中没有出现“大雪崩”型，下面，我们就“大雪崩”型定式所涉及的问题，作一常识性的探讨。



1 图

1 图（小雪崩）  
大家知道，黑 2、4 断、立，即成“小雪崩”型。

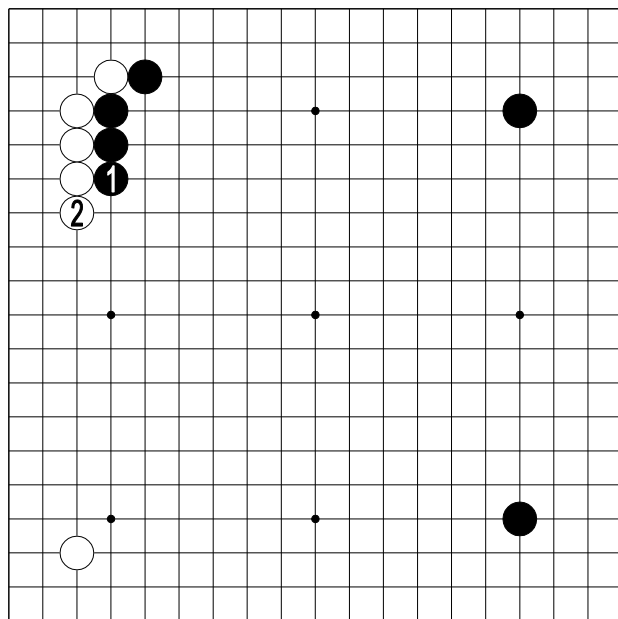


2 图

## 2 图（复习）

白 5 至黑 14 提，是必然的应接。当然，变化过程中还要考虑征子关系。

以前讲解过此型。本图供大家复习。

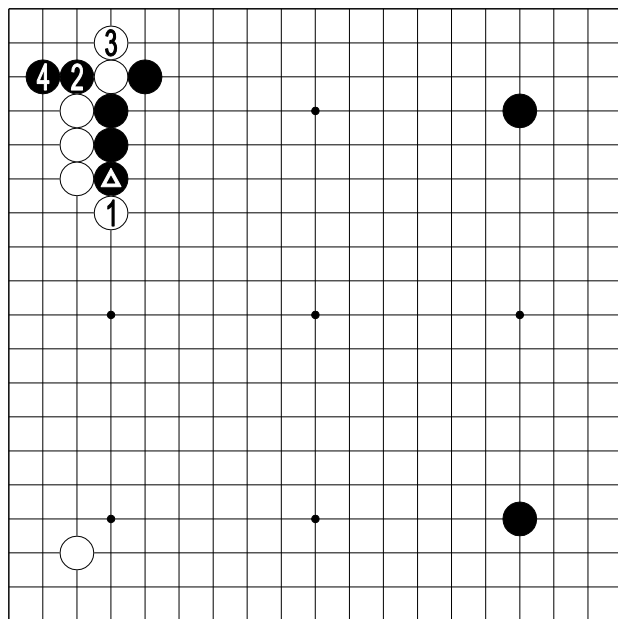


3 图

### 3 图（回避）

不愿形成“大雪崩型”，白也可在 2 位退。但是，一般情况下，如此受屈，白不能忍耐。

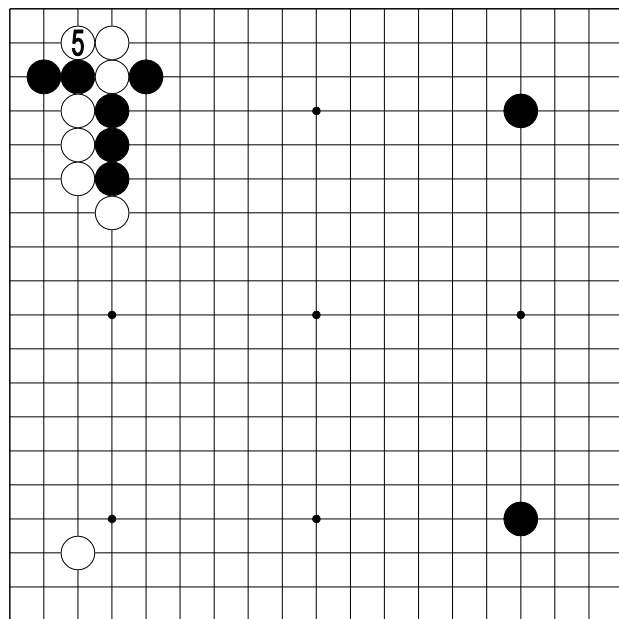
白 2 的长，很少见。



4 图

#### 4 图（大雪崩）

白 1 扳，黑 2、4 只好选择“大雪崩型”。因此，要不要形成“大雪崩型”，由黑▲是否压来决定。只要一压，必然发展成“大雪崩型”。

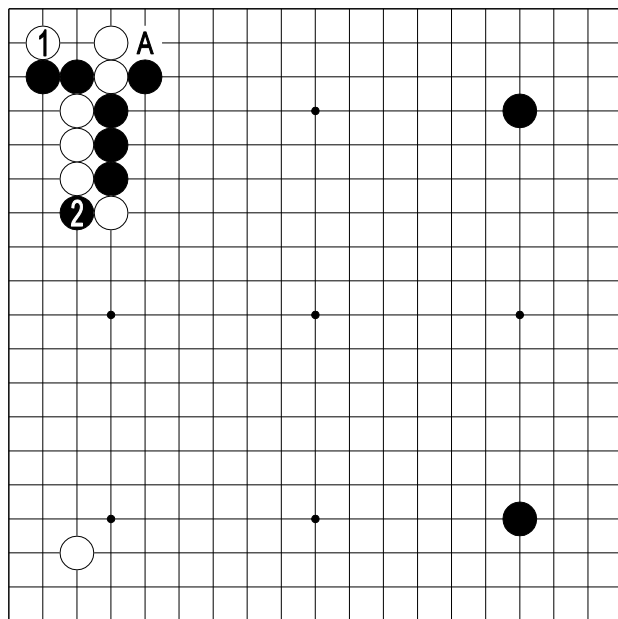


5 图

5 图（内曲）

白 5 内曲, 是昭和 34 年,  
吴九段创新的。



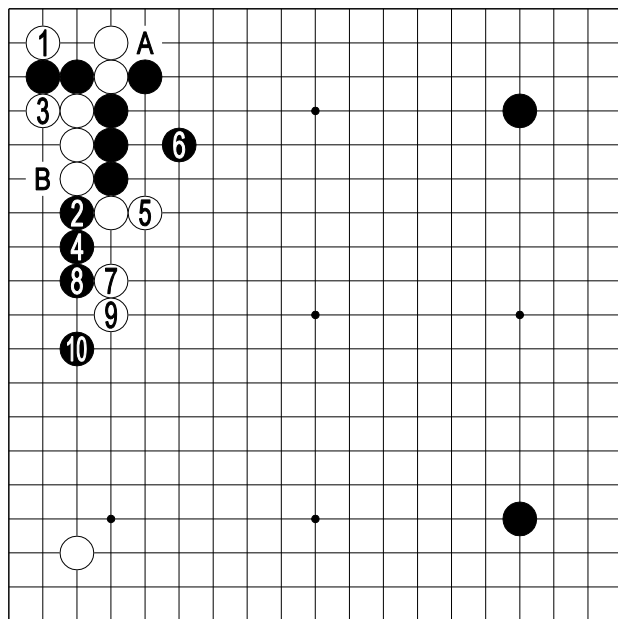


6 图

## 6 图（旧型）

吴九段的新型产生之前，白 1 靠和白 A 曲，一直被当作定式来采用。无论白怎样走，黑必然在 2 位断。

下面举几个有代表性的例子。

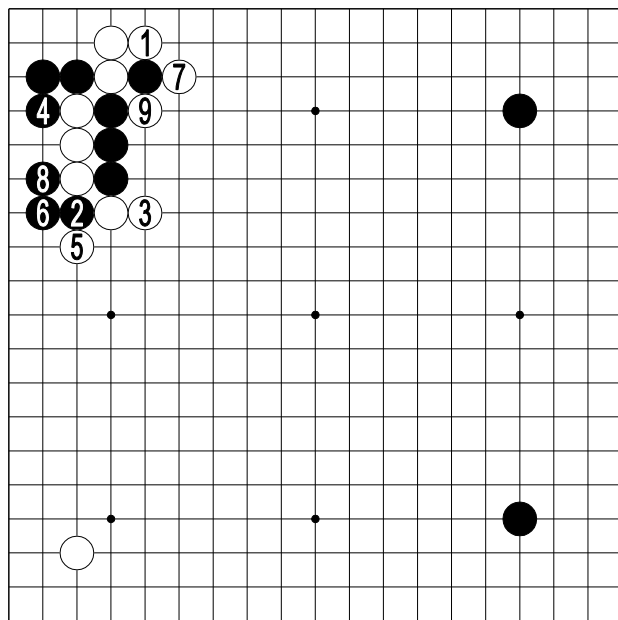


7 图

# 7 图（旧型 1）

黑 2 断，白 3 吃，到黑 10，是最早的型。

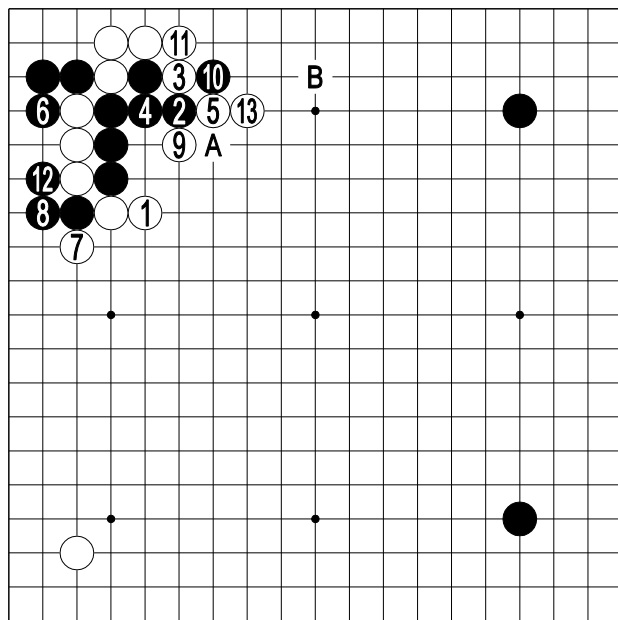
以后，黑还有 A、B 位的先手，浮在中腹的白苦。



8 图

# 8 图（旧型 2）

白 1 外曲的型。到白 9 提，黑获实利，白得外势，白棋的厚味胜于黑。这个型，曾被广泛采用。

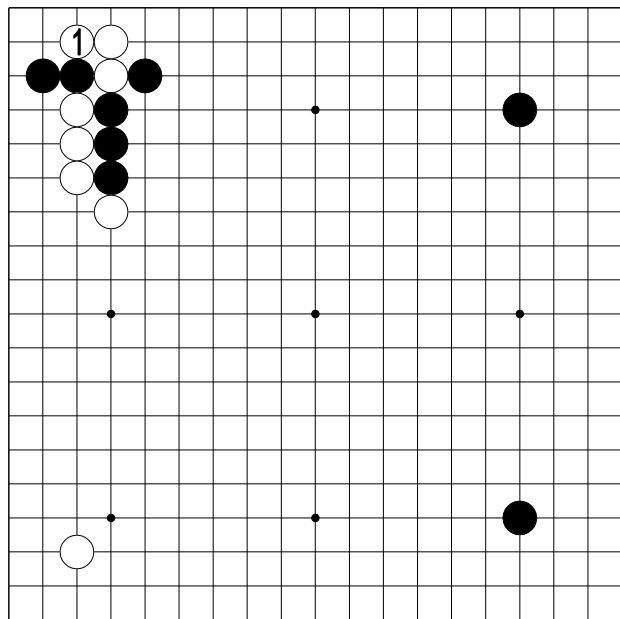


9 图

### 9 图（旧型 3）

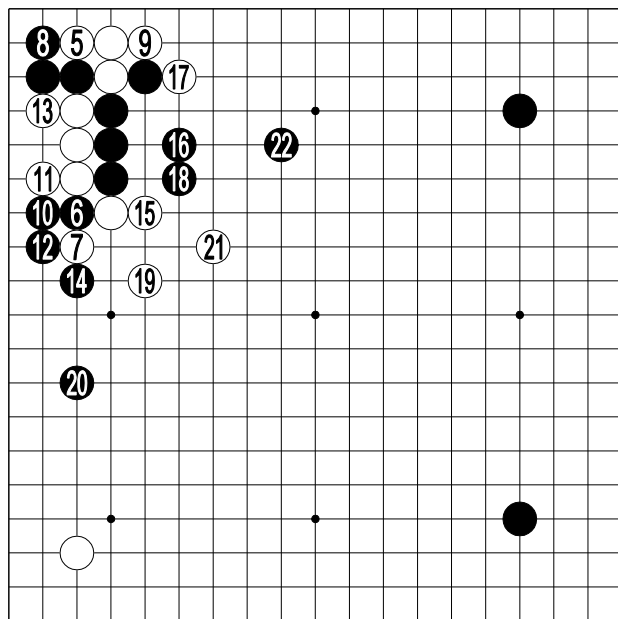
不愿让白封得太死，黑 2 求变，至黑 12。以后，黑有 A 位的断和 B 位的利用。此型也一度流行过。

总之，这些定式都包含了无穷的变化，是在前人的血汗上建立起来的纪念碑。



10 图

10 图（定型）  
 吴九段创新了白 1 曲的  
 这一手，现在，几乎已成为定  
 型。



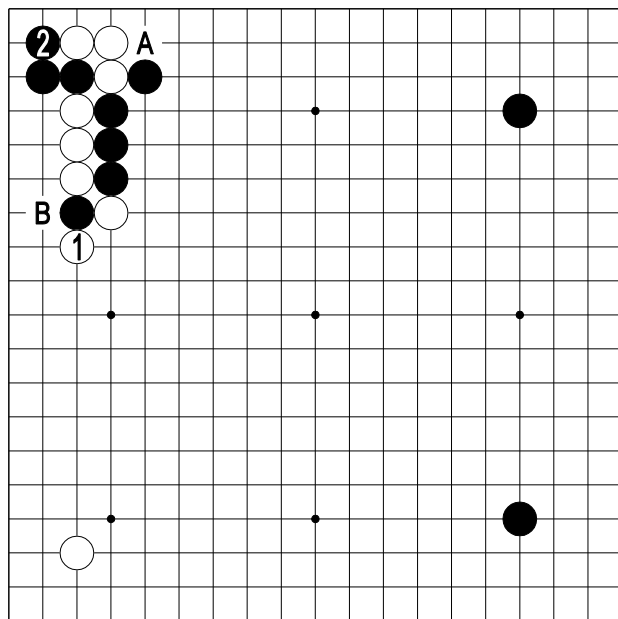
11 图

### 11 图（大雪崩定式）

白 5 曲后，黑必须在 6 位断。白 7 打时，黑 8 曲的次序很重要。

至黑 22，普遍认为白的实利好。但是，因为这是富于变化的棋形，决不能说黑不利。

今天，此型已成定型。其中，有一、二处易错之点，需要补充说明一下。

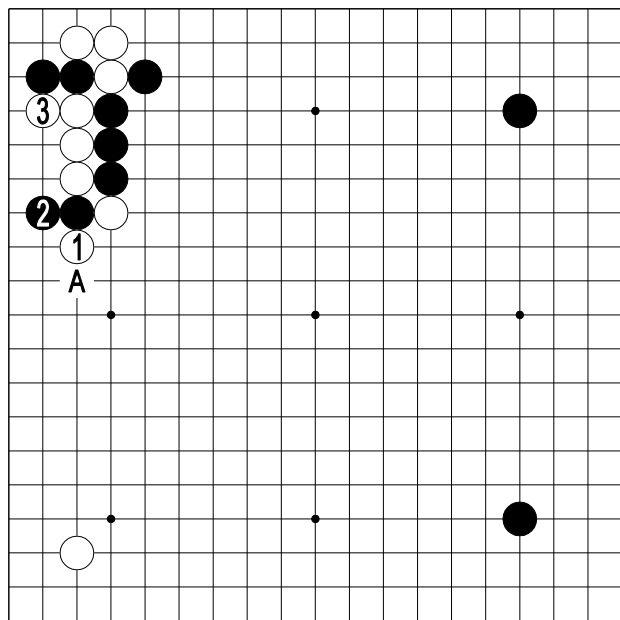


12 图

## 12 图（重要的次序）

一般来说，最容易错的，是在白 1 打之后。

这时黑必须在 2 位曲，和白 A 交换后，再在 B 位立下。这一点，千万不要忘记。



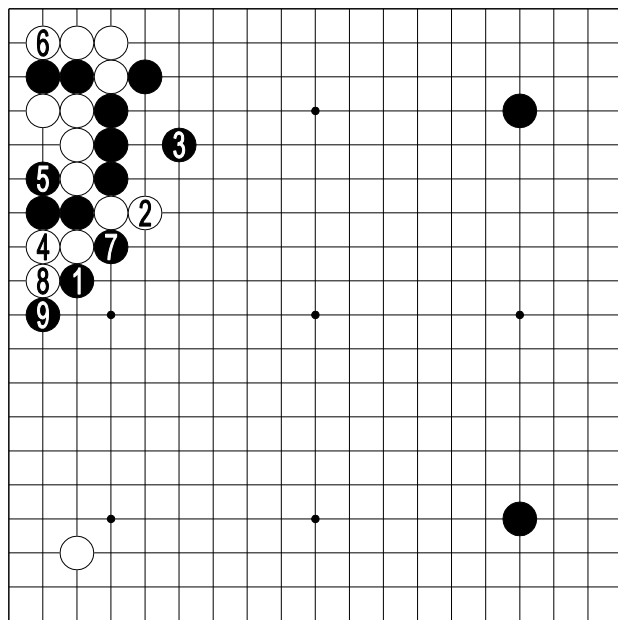
13 图

### 13 图（随手）

白 1 打，黑 2 马上立下的错误经常可见。白 3 一挡，黑就难办了。

这种情况下，黑在 A 位夹虽是要点……



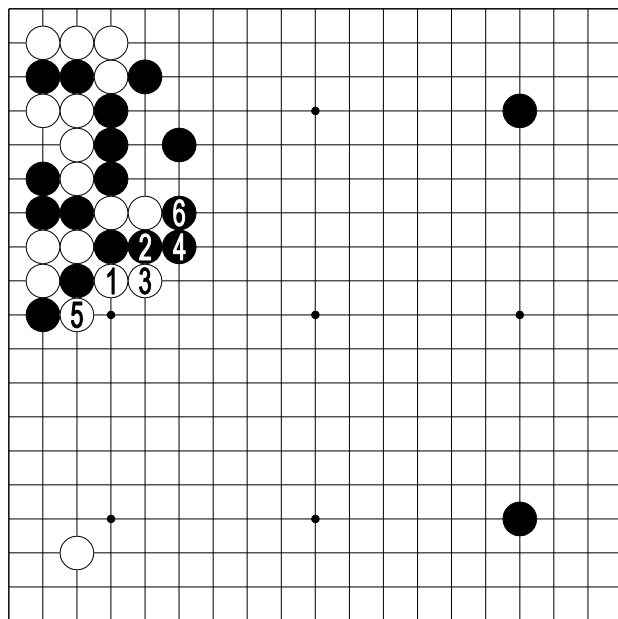


14 图

### 14 图（苦）

黑 1 夹虽是要点，但白 2 长是先手，与黑 3 交换后（黑 3 不可省），白在 4 位挡。

黑 5 曲，黑 7、9 形难看。接下图——

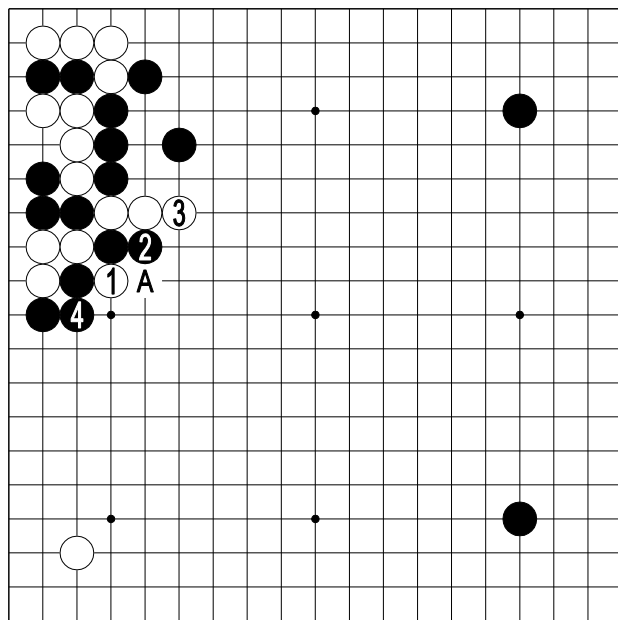


15 图

### 15 图（厚）

白 1、3 痛快地打，白 5 提，厚。而且，白是先手（黑 6 不能省），白棋有利，不容怀疑。

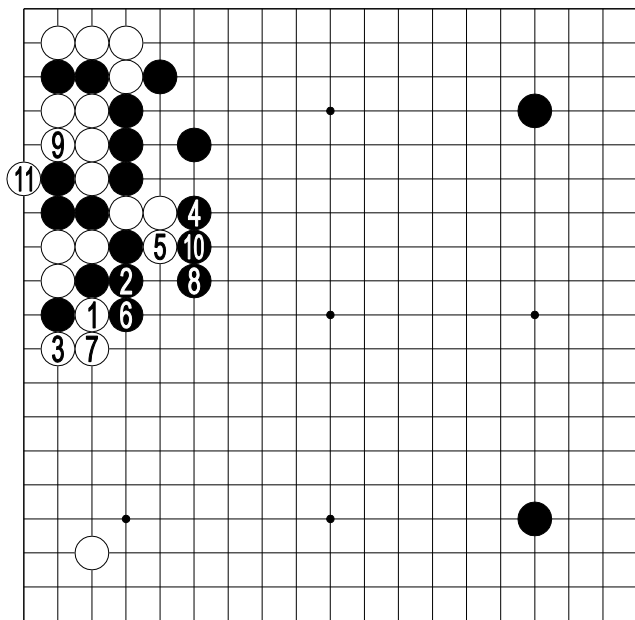
如果征子有利的话……



16 图

### 16 图（征子）

如果征子成立，白 1 之后，白 3 长的手段成立，黑成崩溃之形（黑如 4 位粘，白走 A 位即成征子）。

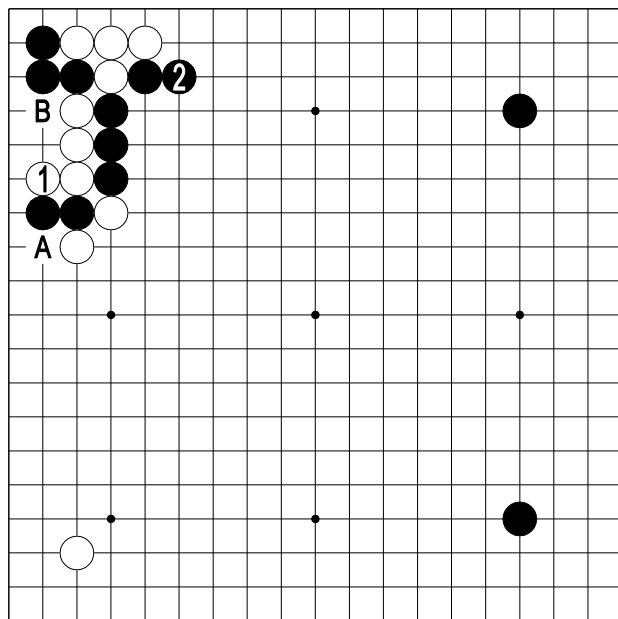


17 图

17 图（黑形也不错）

白如在本图 1 位断，至黑 10，白被紧气封在里面。

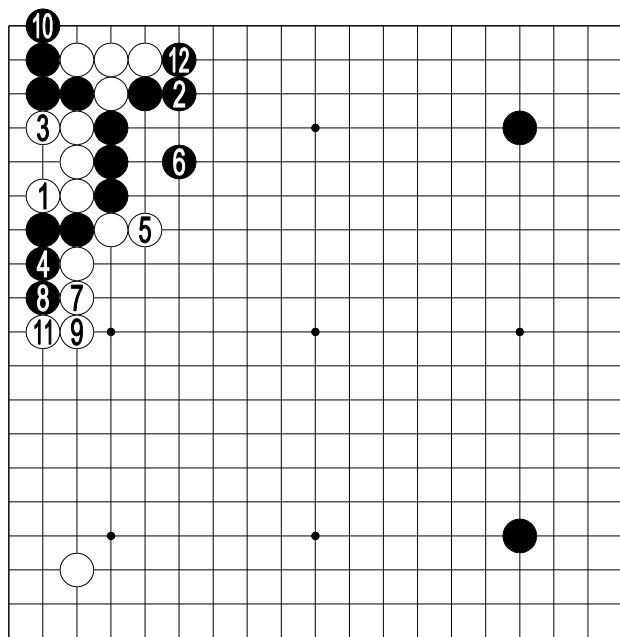
白棋虽有实利，但黑形也不错，白不满。



18 图

### 18 图（变化）

还有一点要注意。白 1 时，黑 2 退，怎么样呢？（黑 2 走 A 位，白走 B 位才是定式）。



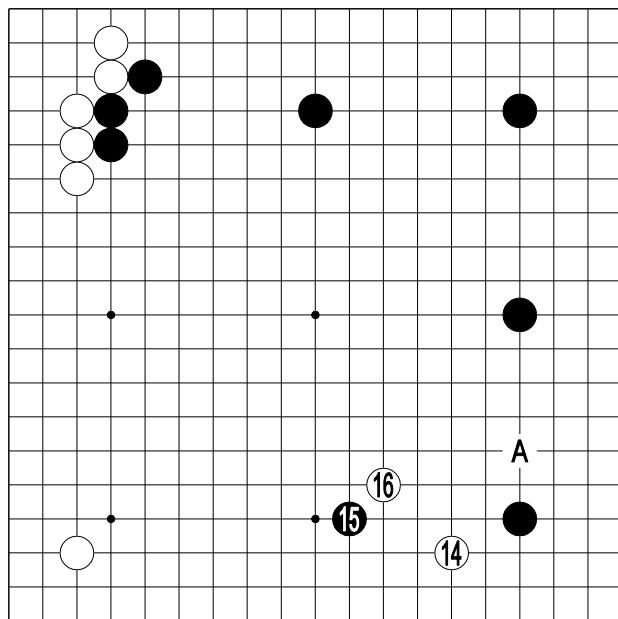
19 图

### 19 图（转换）

白 3 档，是好手。黑 4 之后，白 5 长，对两边的黑棋都有威胁。以后还有无穷的变化，很复杂。只要这两手不出错，无论怎么变，都是白好。

一般容易演变到黑 12 为止的转换。这样，白稍好。

大雪崩定式变化繁多，这里讲解的是基本型。



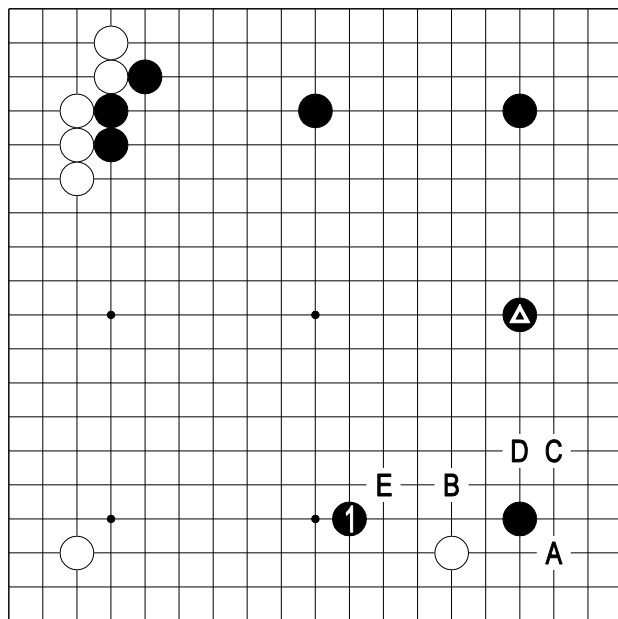
第4谱 (14-16)

## 第4谱 (14~16) 解说

白14挂，黑15二间高夹。这一着，以右边的星为前提，有着扩张强大模样的意识。当然，黑也可平稳地在A位应，谱着表现的，是一种积极的意识。

白16飞象步，逆黑意行动。

这一手，使局面一下就进入了中盘战斗。



基本图 2

## 要点 2：星位二间高夹

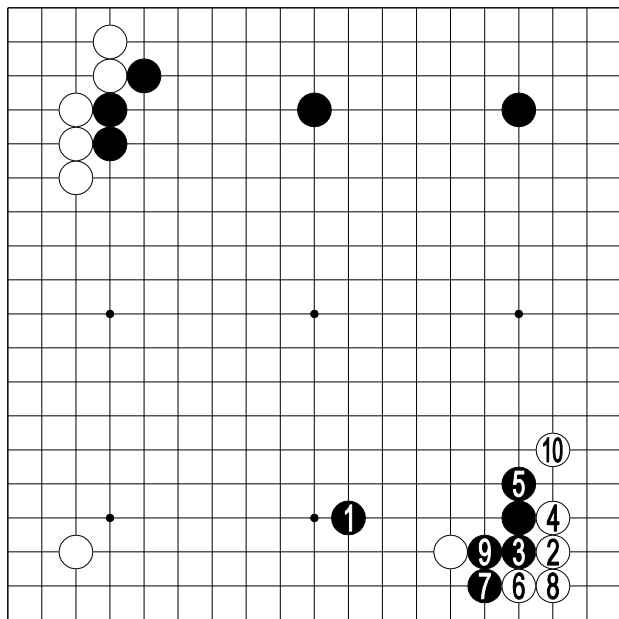
### 基本图 2

黑 1 的二间高夹，以黑▲附近有黑子为前提条件。这一点，一定要事先牢牢地记在脑子里。

白的应手有 A（点三三）、B（跳）、C、D（反夹），还有谱着的 E（象步）等。

下面，依此研究。



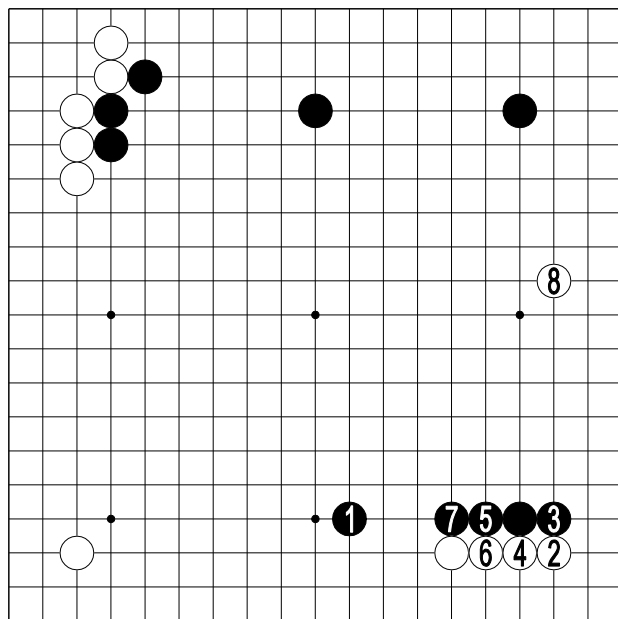


1 图

1 图（忘了条件）

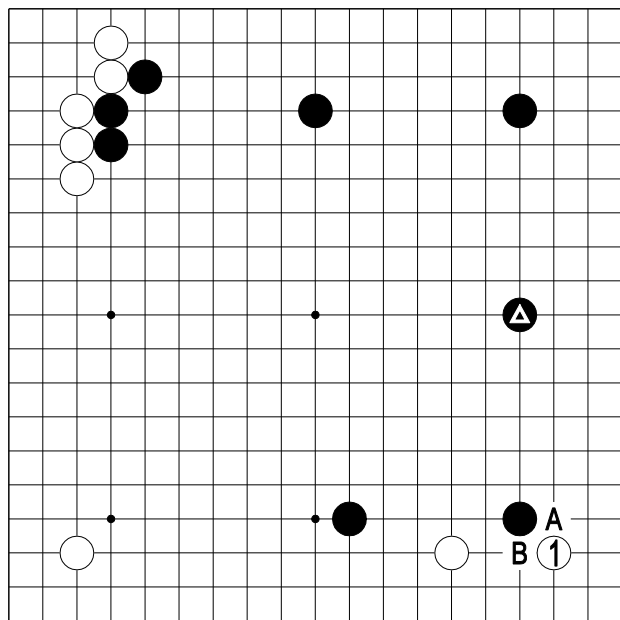
这是忘掉前提条件，黑在 1 位夹的例子。

黑 3 不能从这面挡下。白 4 以下，黑角部被掏，白 8 之手还限制了黑厚势的发展。



2 图

2 图（位置不当）  
不得已，黑 3 只好挡这边。结果，至白 10，留下了黑 1 位置不当的遗憾。



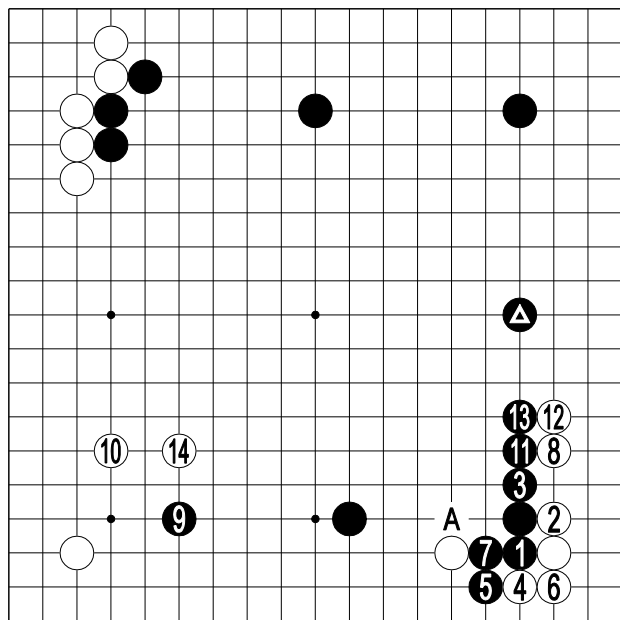
3 图

### 3 图（应手 1，点三三）

在有黑▲的前提下，白 1 点三三的实例也不少，决不能说白不好。但不可否定，这一点正中黑意。

在 A 位挡，还是 B 位挡，选择权在黑棋。因有黑▲的配置，黑从 A 位一侧挡，可说是必然的。

这是黑的作战计划，也是选择二间高夹时定下的方针。



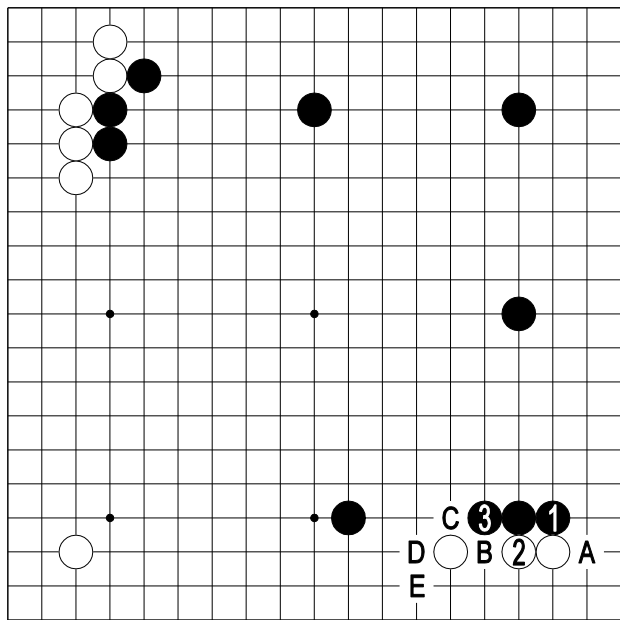
4 图

4 图（位置不当）

黑 1 在这边挡，不好。

连同本局的局面来考虑，到白 8 为止的应接，必然。黑 9 之手，决不能在 A 位补。黑 9 先手拆，黑 11、13 继续贯彻筑造下边模样的意图。但是，白占到了 14 跳的好点，黑不如意。

右边黑▲一子成了位置不当的一手，是黑最不满之处。

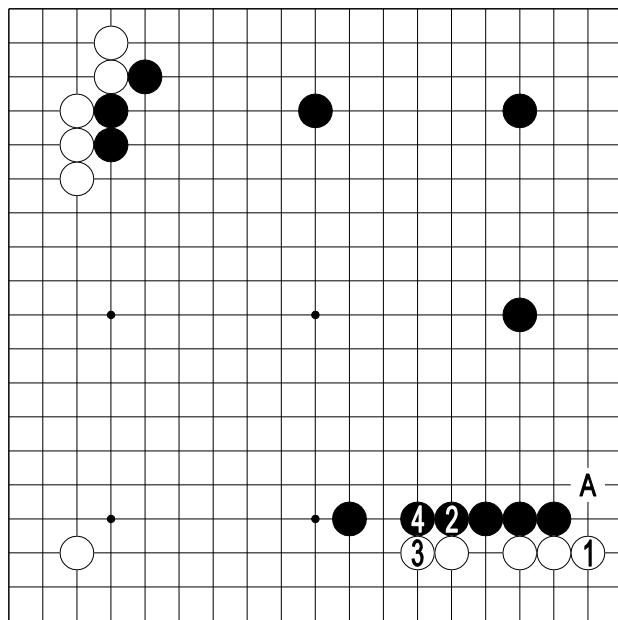


5 图

5 图 (当然)

黑1挡，当然。白2时，黑3是绝对不可少的一手。这一点不能让给白棋，是基本常识。

下一手，白有 A 至 E 五种应手。

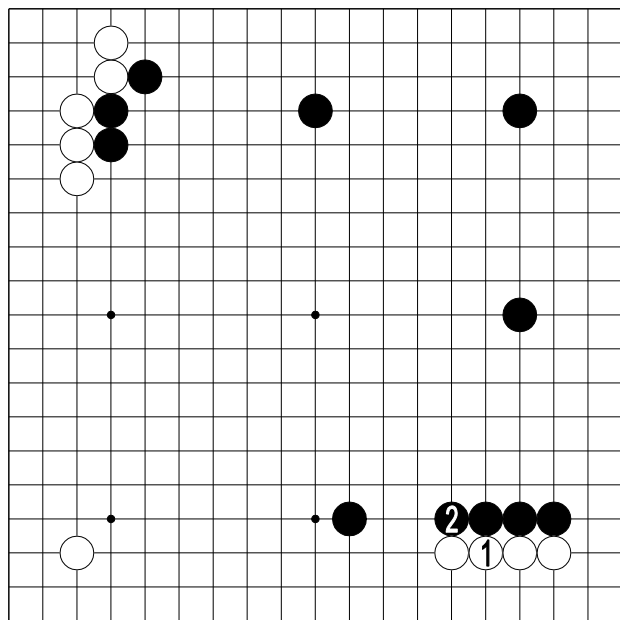


6 图

# 6 图（立）

白 1 立，黑 2、4 压。

尽管以后白还留有 A 位跳等手段，但白 1 位置太低，不是特殊场合，一般不这样走。

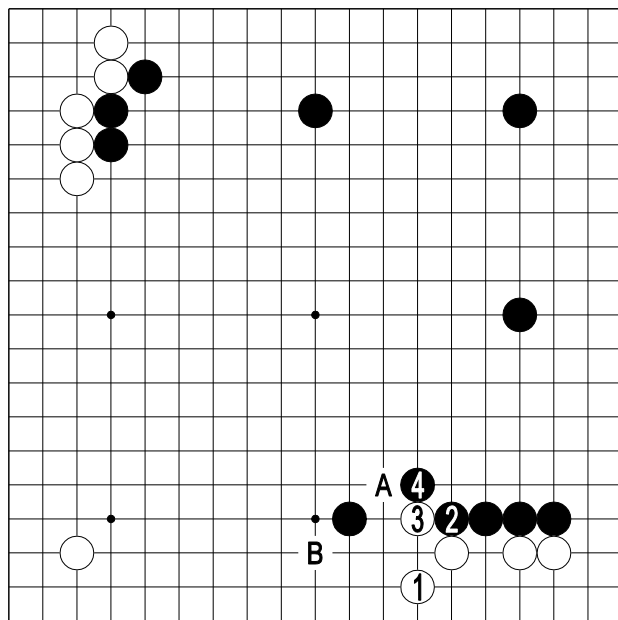


7 图

### 7 图（接）

白 1 接，味正。黑 2 压，  
黑味也不错。

虽然都是正确应手，却  
值不得提倡。



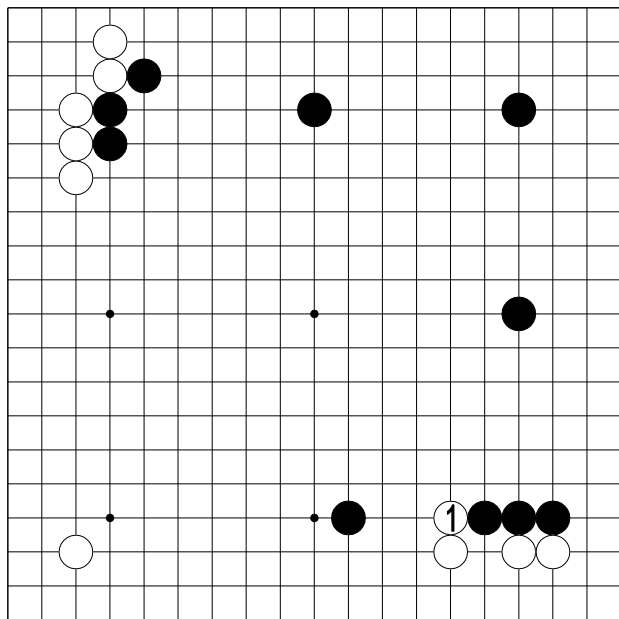
8 图

# 8 图（尖）

白 1 尖，也是低位。

黑 4 之后，白还留有 A 位的扳出，或 B 位的手段。与前图相比，差别颇大。



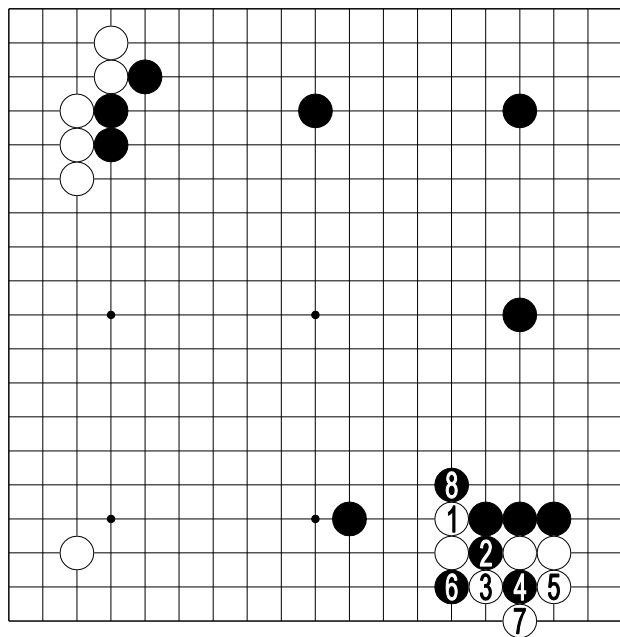


9 图

### 9 图（挺）

白 1 挺，是最普通的应手。

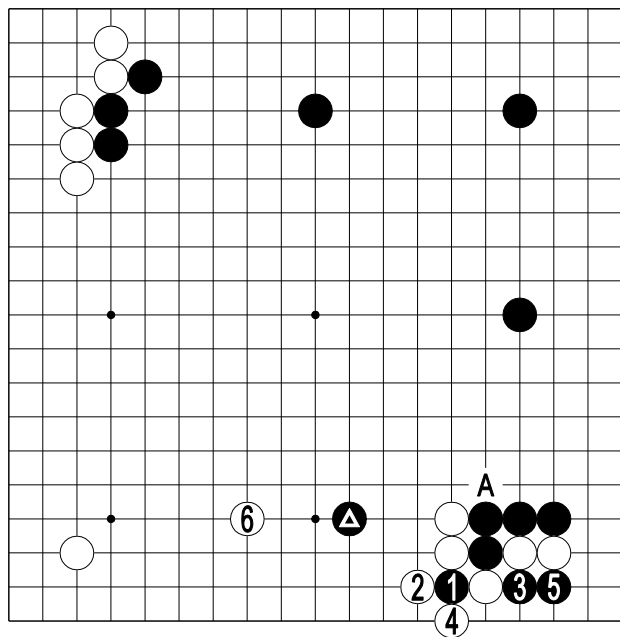
由此，将导致大型定式。下面举的，是包括次序在内的正确应对的例子，一定要切实掌握。



10 图

### 10 图（断）

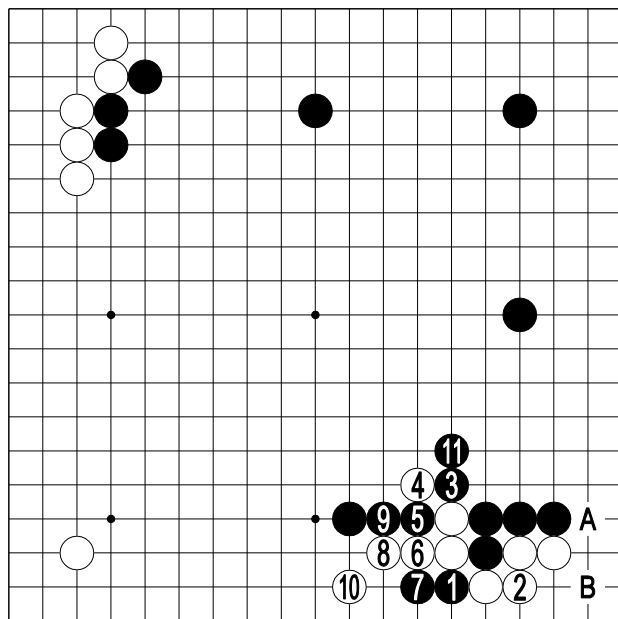
白 1 之后，黑 2、4 冲断。  
“断哪方吃哪方”，白 5 的吃法正确。黑 6 之后，黑 8 扳，也正确。整个进行中，哪怕应错一手，犯错误的一方必定会得到不利的结局。



11 图

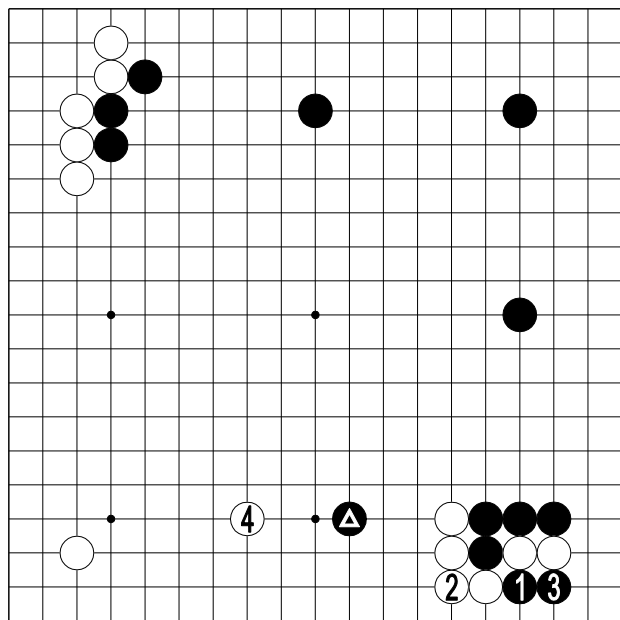
### 11 图（方向错误）

黑 1 断方向错，白 2、4 提。角上，白 A 的扳，大，黑空当然不及预计的多。而且，遭到白 6 的攻击，黑▲一子浮了起来，不好。



12 图

12 图（不吃断的一方）  
 白 2 粘，不吃断的一方。  
 黑 3 以下至黑 11，定式完成后，黑有 A 位下立，准备在 B 位跳入的大棋，白难受。



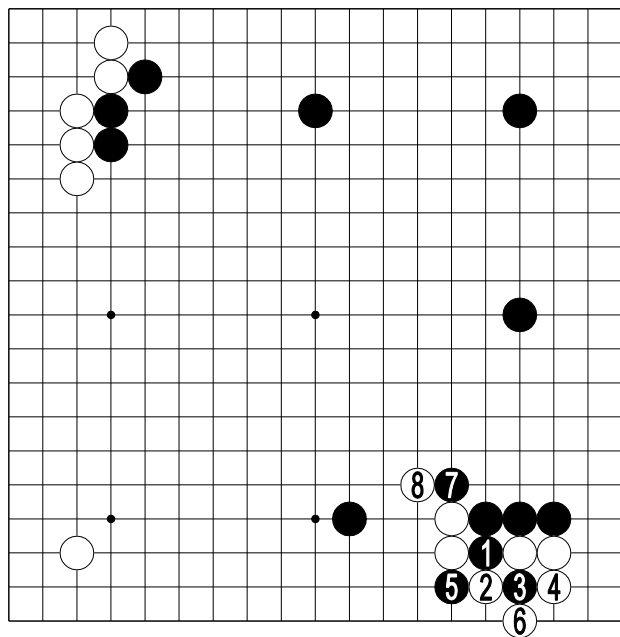
13 图

### 13 图（白的错误）

黑 1 断，白在 2 位粘，仍是无视“断哪方吃哪方”的原则。白 4 攻击，由于 2 位之点不是提子之形，黑▲反而显示出了攻击的架式。

“断哪方吃哪方”的原则，关系到眼形，有着重要的意义。

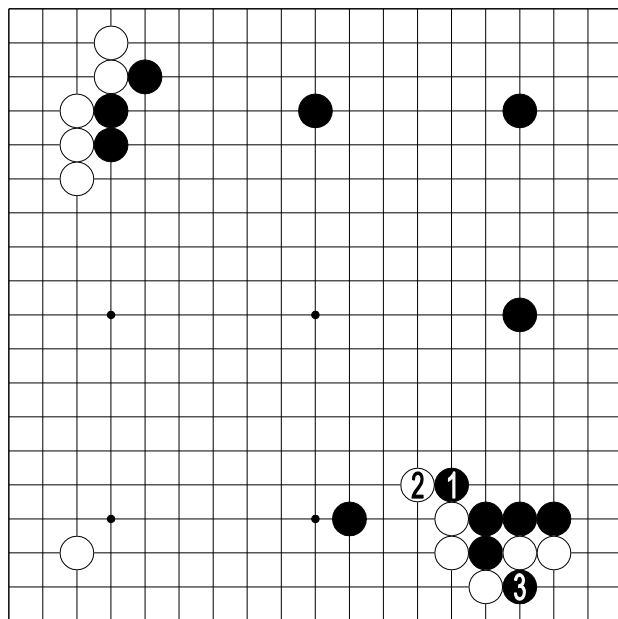
本图是白棋犯错误。



14 图

# 14 图（必然的应接）

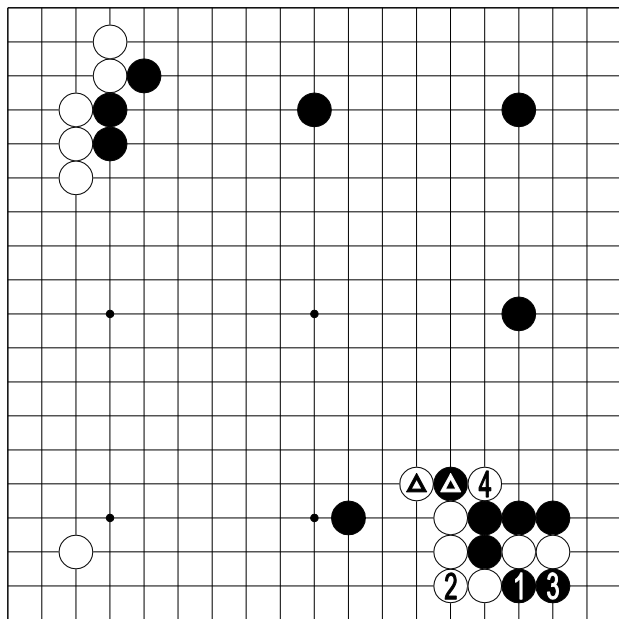
黑 1 至黑 7，是双方必然的应接。这时，白 8 扳是定式。



15 图

### 15 图（次序错误）

如果黑棋认为,先在 1 位扳,与白 2 交换后,再在 3 位断,结果也同样的话,那就错了。这是次序问题。



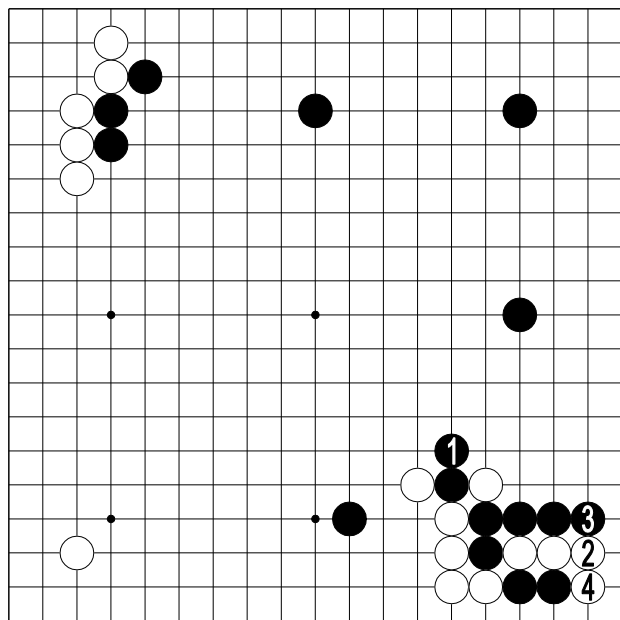
16 图

### 16 图（黑难下）

黑▲白△交换后，黑 1 断时，白不一定拘泥于“断哪方吃哪方”，而可能以白 2 粘求变。

黑 3 得到实利，自以为走得不错。就在这一瞬间，白 4 切断，黑难下了。



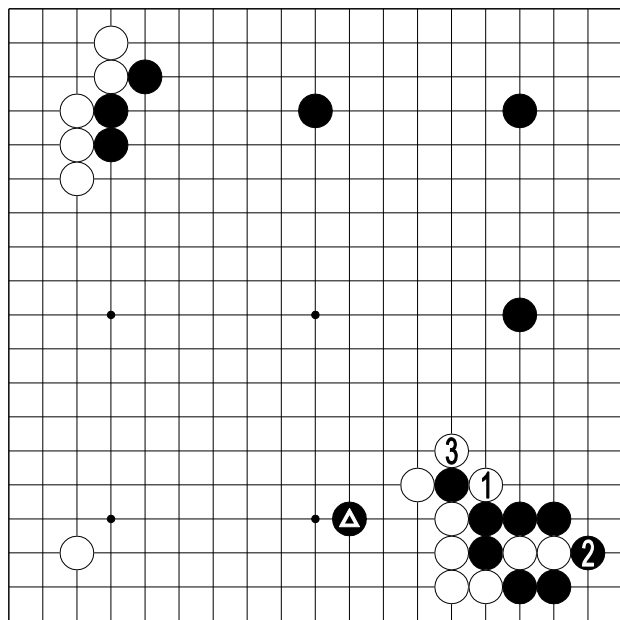


17 图

### 17 图（奉还）

如果黑 1 长，白就 2 位长。黑只好下在 3 位，白 4 之后，角部又奉还了白棋。

黑 3 如走 4 位，白在 3 位曲，黑损失更加惨重。



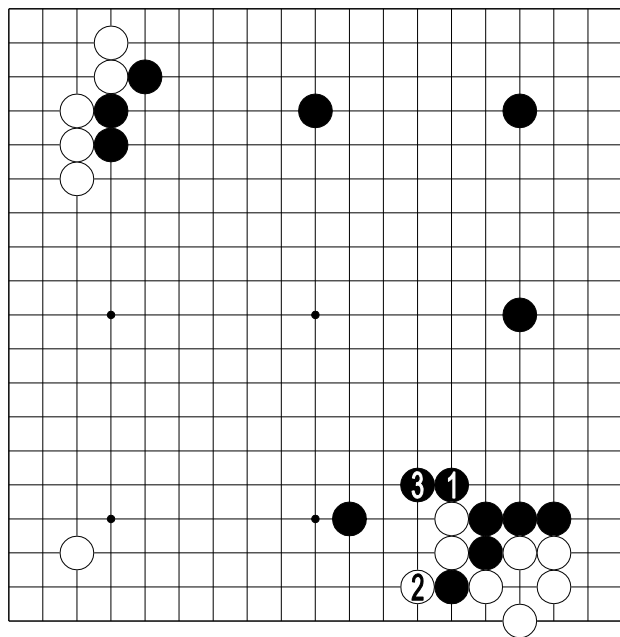
18 图

### 18 图（开花）

白 1 时，黑如 2 位提，白就 3 位提。这一提子的大小，是无法估量的。

白在中央“开花”的威力很大，黑▲的影响却越来越弱。

次序走错一步，就惹出了这么大的事件。

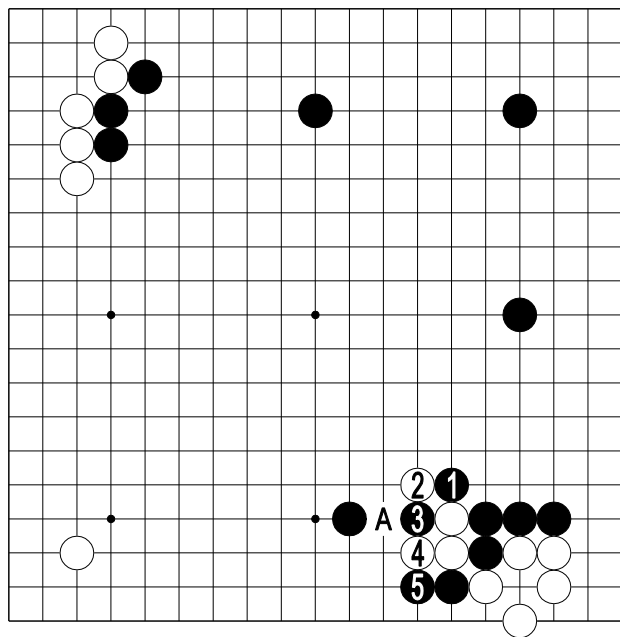


19 图

19 图（厚）

黑 1 扳，白 2 吃，还没  
完成最后次序。

黑 3 长出，厚，白不满。

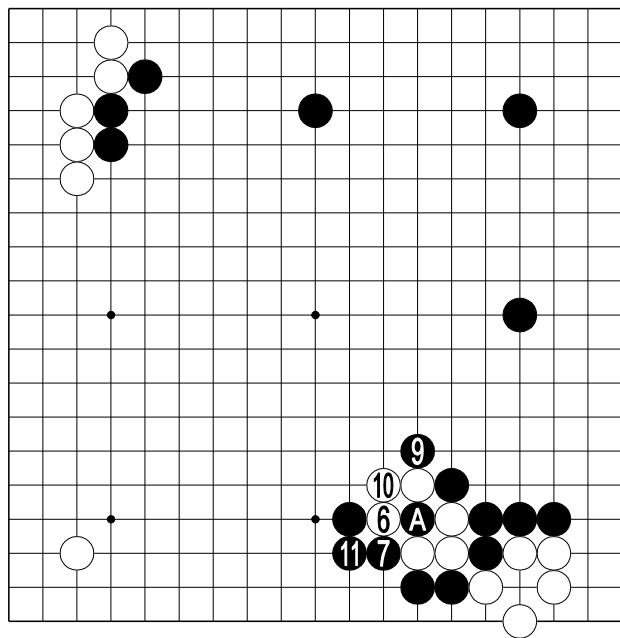


20 图

20 图（弃子）

白 2 扳，当然。

黑 3 断，也是当然之着。  
白 4 时，黑 5 爬，多弃一子，  
也是本定式的一个要点。下  
一手，白不能在 A 位提……



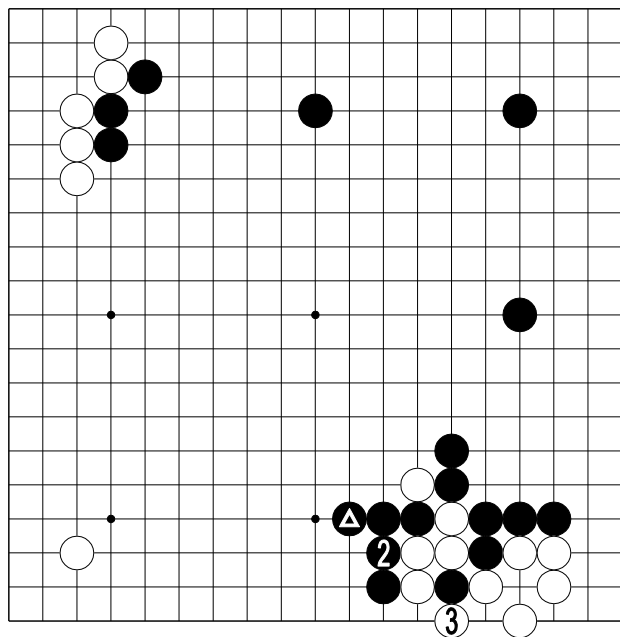
21 图  
8=A

## 21 图（愚形）

白 6 提，黑 7、9 把白打成愚形。如果征子对黑有利，白就崩溃了。即使征子不利，黑 11 粘，白一团愚形浮在中央，结果也太糟。







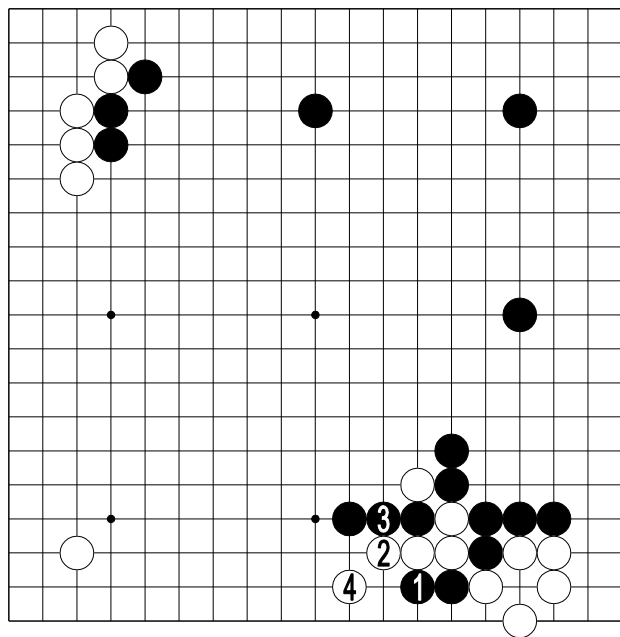
24 图

## 24 图（紧气）

假定以后黑在 2 位紧气。  
这样，黑▲几乎成了无意义的  
多余之着。

这便是说黑棋形恶的根  
据所在。

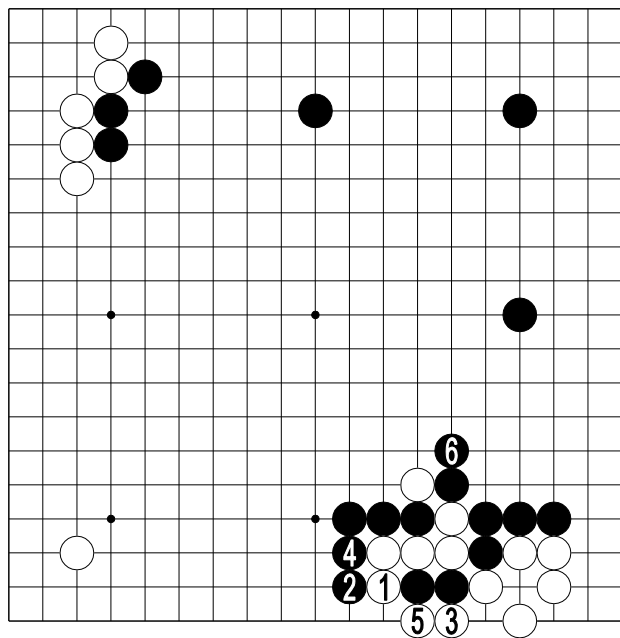




25 图

## 25 图（尖吃的要点）

了解了黑 1 弃子, 白 2 长的必然性后, 再看黑 3 接时, 白 4 尖吃的重要性。如果不这样走……

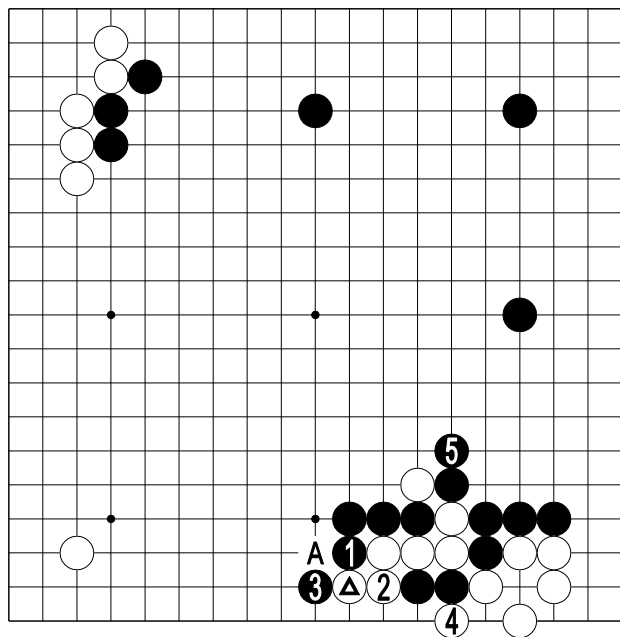


26 图

# 26 图（先手紧气）

白 1 曲吃，黑 2、4 步步紧气。黑还是先手，白受不了。

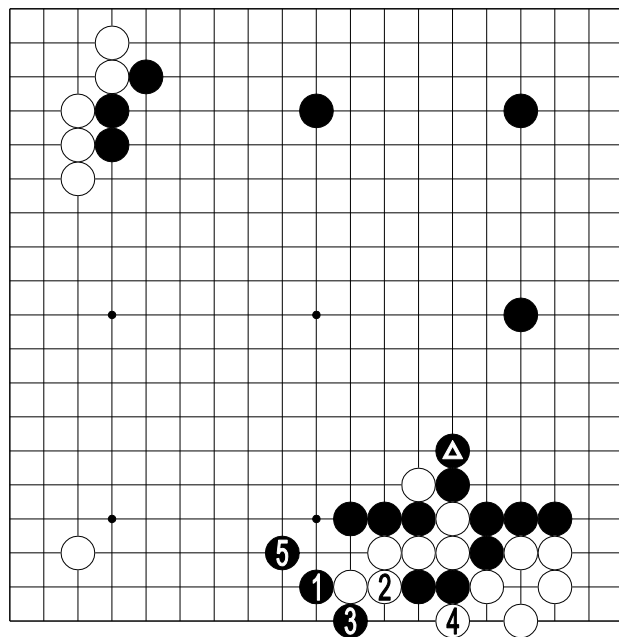
黑形上没有废子，黑 6 长，舒坦。白棋不好，自不待言。



27 图

27 图（手筋的效果）

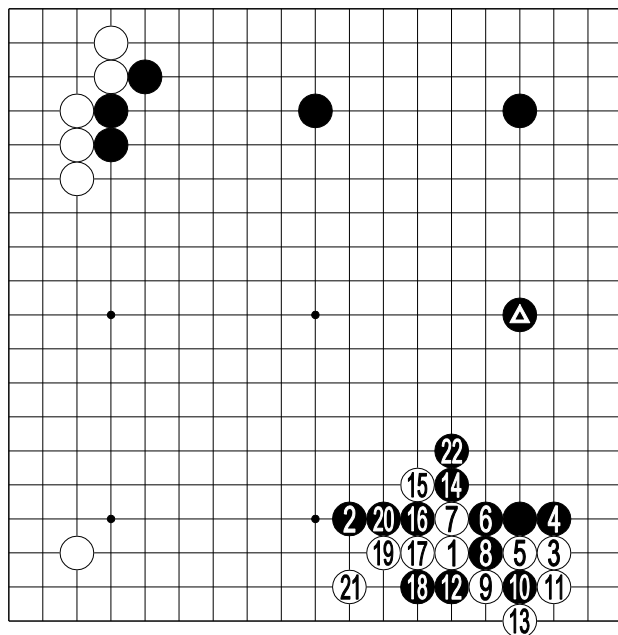
白△尖吃，即使黑 1、3 位先手紧气，也不能紧得那么严实。黑 5 不可省，A 位还留有断点，这一点令黑难受。



28 图

# 28 图（相差一手）

黑▲补后，黑 1 单靠是手筋。但最后，黑 5 非补不可，这里还是有一手的差别。



29 图

# 29 图（定式）

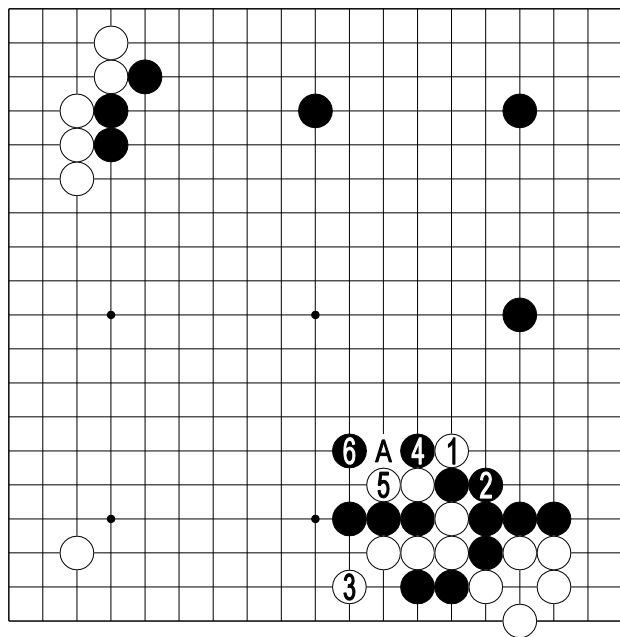
白 1 挂，黑 2 夹，至黑 22，是次序正确的定式。

黑▲之子配合得当，右边筑起了雄大的模样。

白也先手得到角上的实利，没有不满。

这个定式，集次序、手筋、棋的思考方法于一体，是非常有意思的型。

定式集中了手筋的精华，这便是典型。



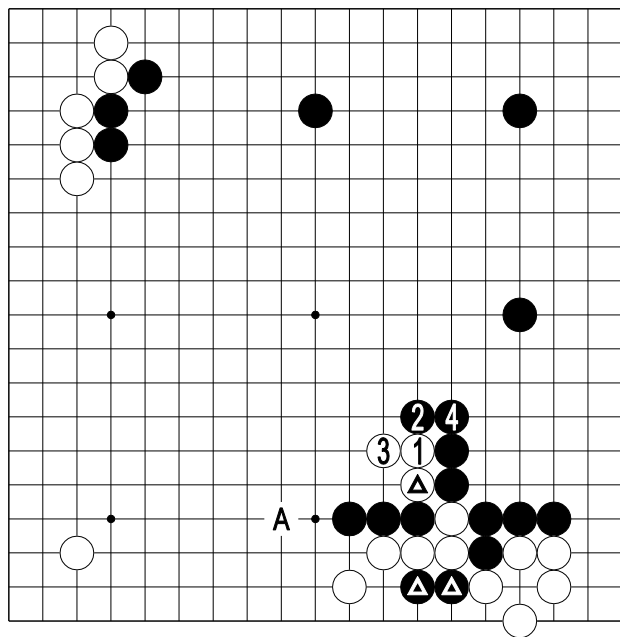
30 图

30 图（多此一举）

白 3 吃之前，白 1 先打一手，以为有利。其实，多此一举。

黑 4、6 封，黑味反而好了。

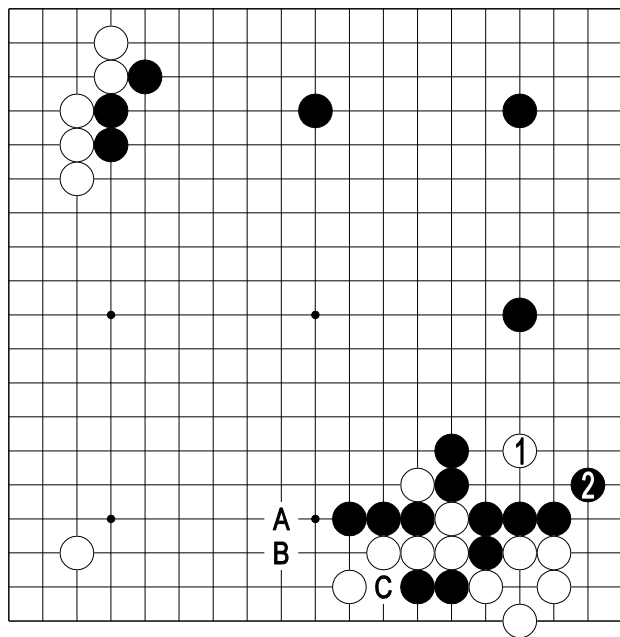
白不能走 A 位，因黑有滚打的手段。



31 图

### 31 图（重）

定式完成后，白 1 马上长出，太重。因黑▲的关系，黑走 A 位是先手，白形更糟。白△应作为余味保留不走。



32 图

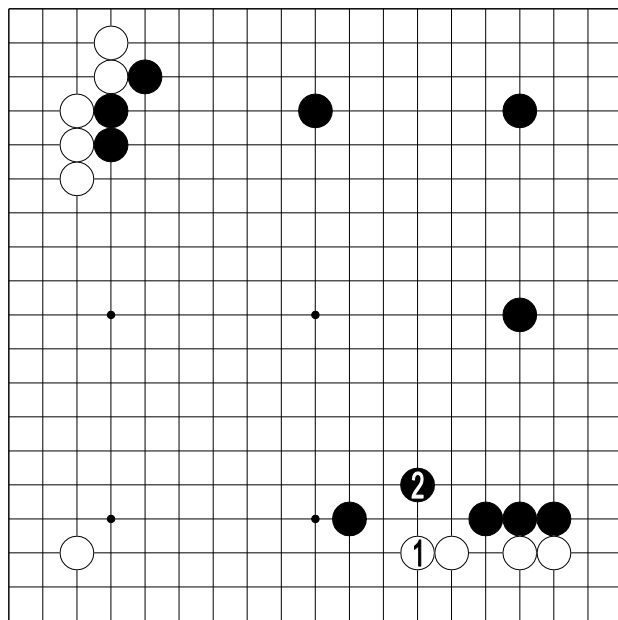
### 32 图（定式后）

定式后的问题。白 1 是冲击急所之点。

黑 2 尖，好；补断点，反而不好。当然，周围情况变了，又是另一回事，现在请记住黑 2 的形。

左边，A、B 等点可利用（因黑含有 C 位的打）。在局面的推移过程中，不要忘了这些有利之点。



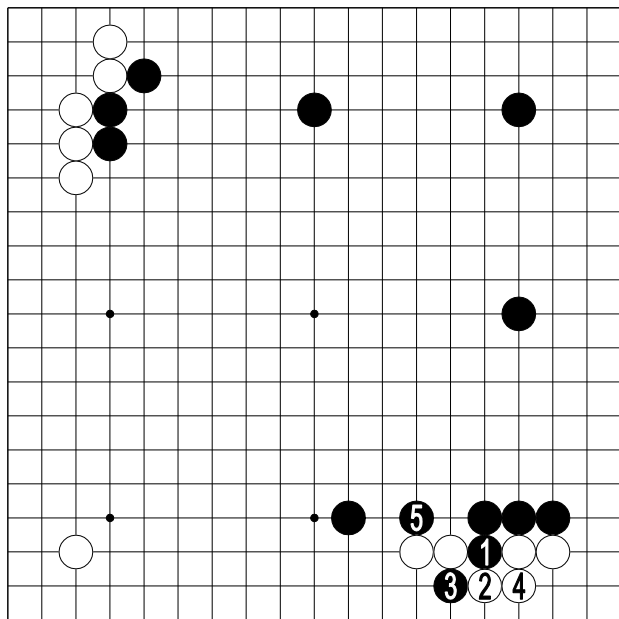


33 图

33 图（并）

白 1 并，怎么样呢？

黑 2 飞，封锁白棋，太缓，不行。而且，棋味也不好。这一手封锁，没资格参加讨论。



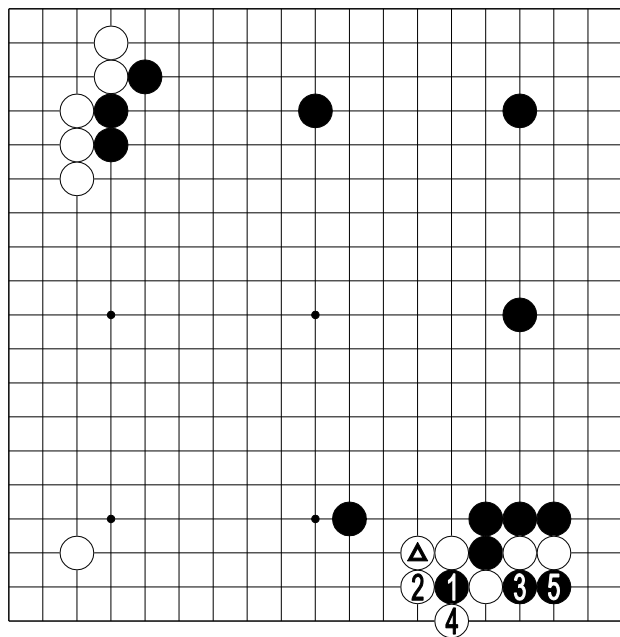
34 图

### 34 图（冲断）

黑 1、3 冲断，待白 4 粘后，黑 5 位压。

这是不可间断的手法。

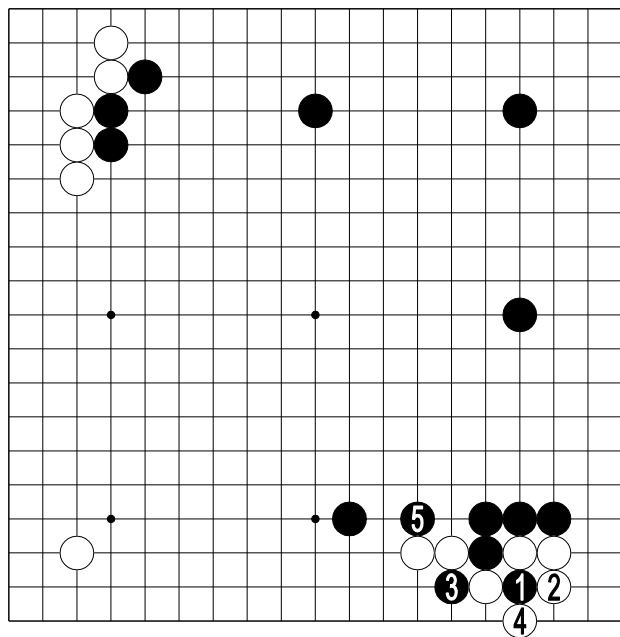
这时，白没吃断的一方，而在 4 位粘，自有其道理。



35 图

### 35 图（例外）

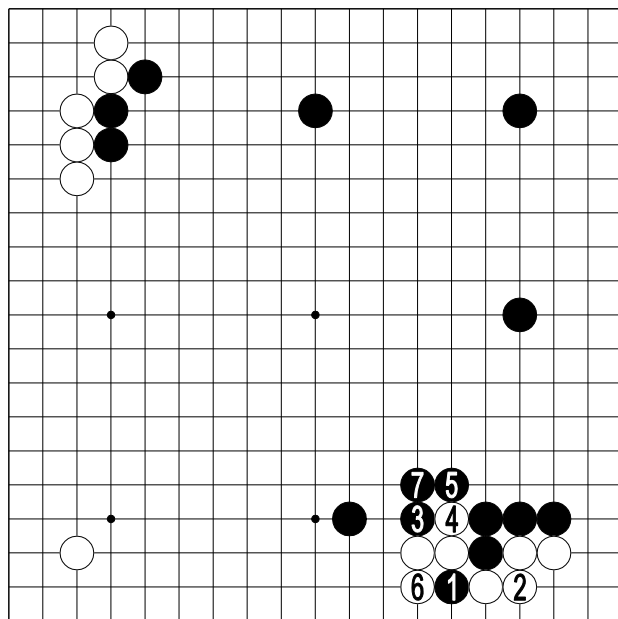
如果白 2 “断哪方吃哪方”，黑 3、5 当然确保角部。白棋不是“开花”之形，白△成了多余之子，白难受。因此，白不能断哪方吃哪方。棋诀并不绝对，要根据棋形活用。



36 图

### 36 图（浪费）

黑 1 在这边断，没有必要。这不仅是浪费，而且还是恶手。

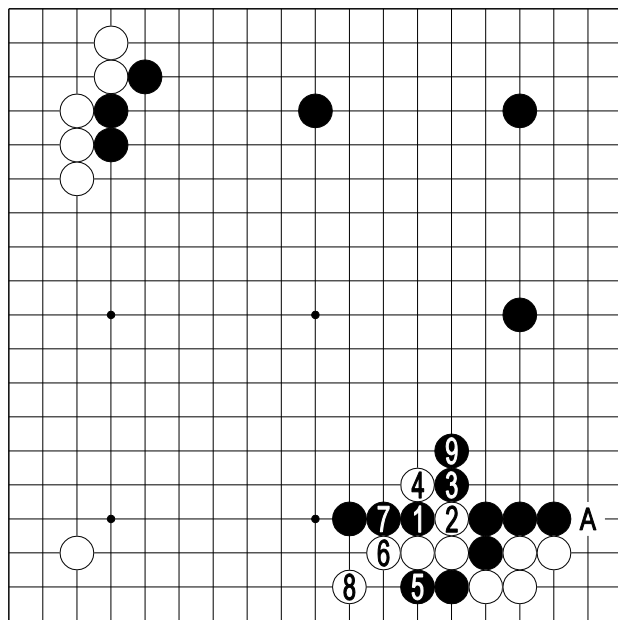


37 图

### 37 图（定形）

黑 1、白 2，当然。黑 3 压，好。白 4 先冲一手，再回到 6 位，是定形。

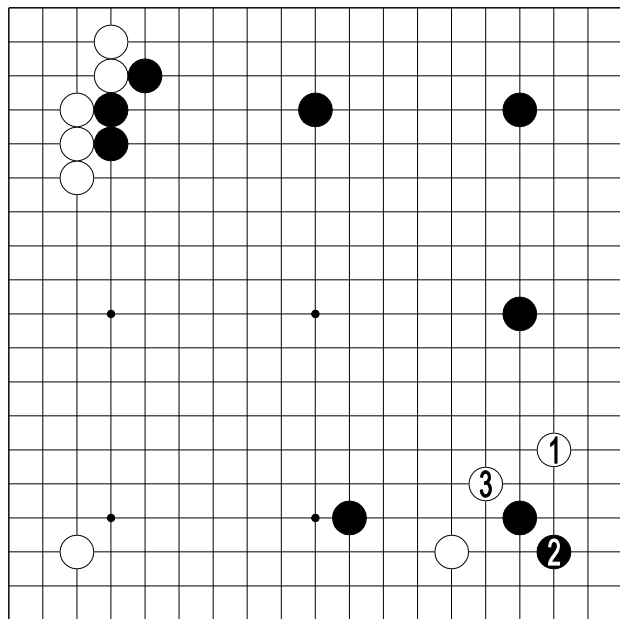
黑 7 坚实地粘，炫耀右方的模样。



38 图

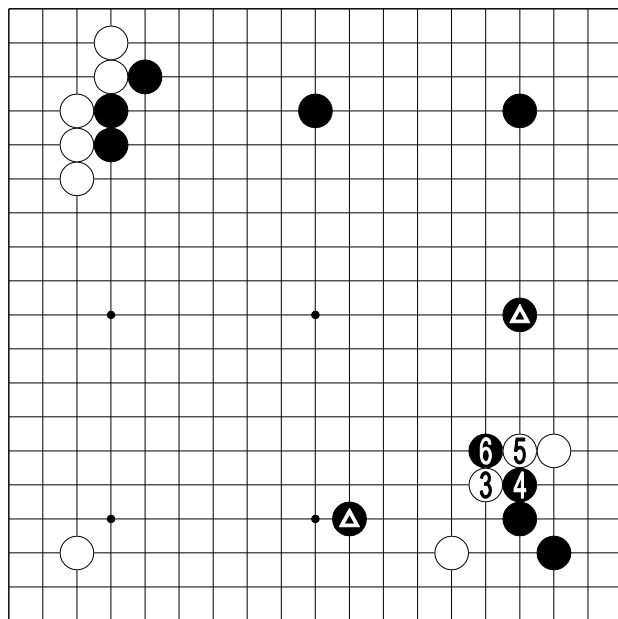
38 图（不好）

对黑 1 的压，白 2 应得好，白 4 断却不行。黑 5 以下，还原成前一个定式。这时，黑 A 位立下很大。12 图中已讲解过。



39 图

39 图（应手 2，反夹）  
 点三三的定式讲得太久，现在该讲白 1 反夹了。对此，黑 2 是强手。  
 白 3 封锁，无理。



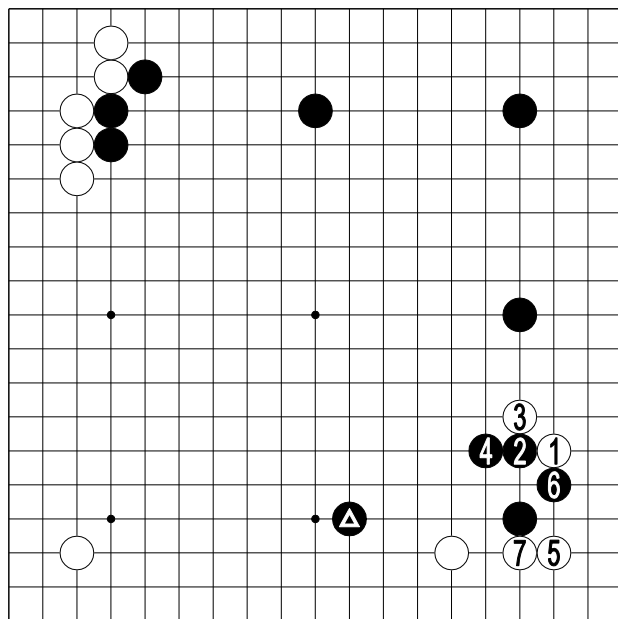
40 图

40 图（分断）

黑 4、6 冲断，白苦。

角上的黑棋既可单独做活，又有黑▲的援军，任何一条途径，都将导致白苦的战斗。



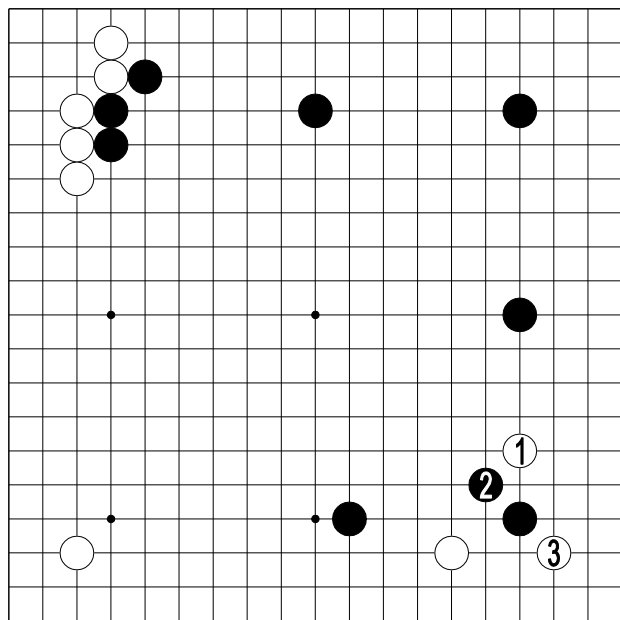


41 图

# 41 图（照搬定式）

黑 2、4 压、长，只知照搬定式，不明智。白 5、7 处理好一方，满足了。

黑▲反而显得位置不当。



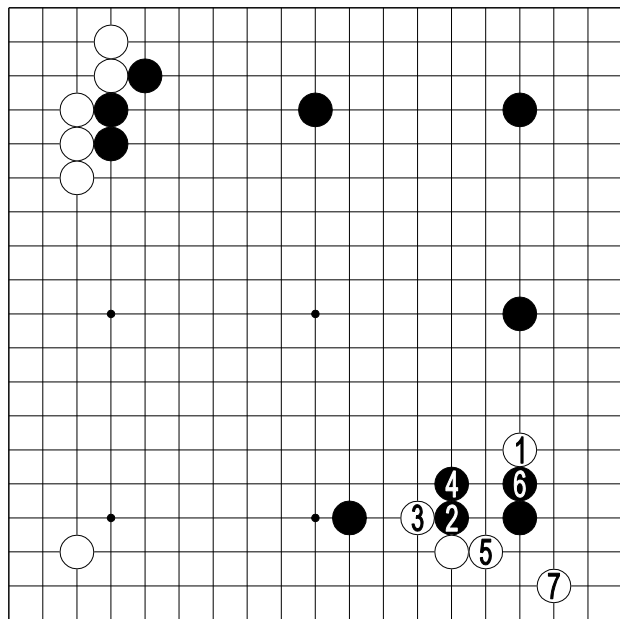
42 图

42 图（高夹）

白 1 高一路反夹。

黑 2 堪称缓手的模范。

白 3 点三三。以后，无论怎样走，黑都不会如意。

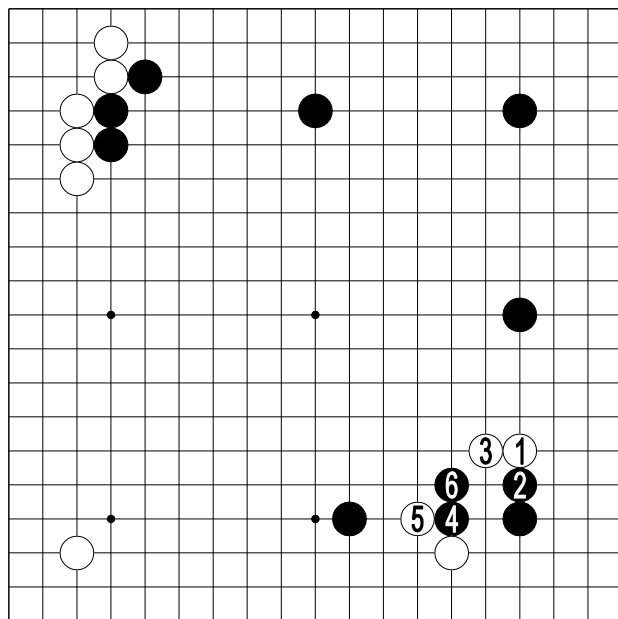


43 图

43 图（同样软弱）

黑 2、4 压长，也是软弱的想法。

至白 7，白棋安定。白 1 之子，轻。

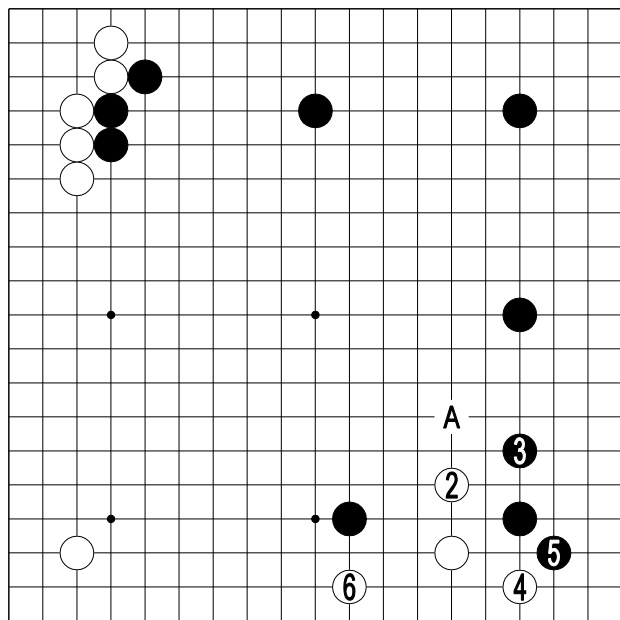


44 图

# 44 图（缠绕攻击）

黑 2 顶，是好手。白 3 长，黑 4 压、6 退。

这是设想的图形。总之，像本图这样，不让白腾挪，使白加重，将其分断后进行缠绕攻击，才是战斗的要领。



45 图

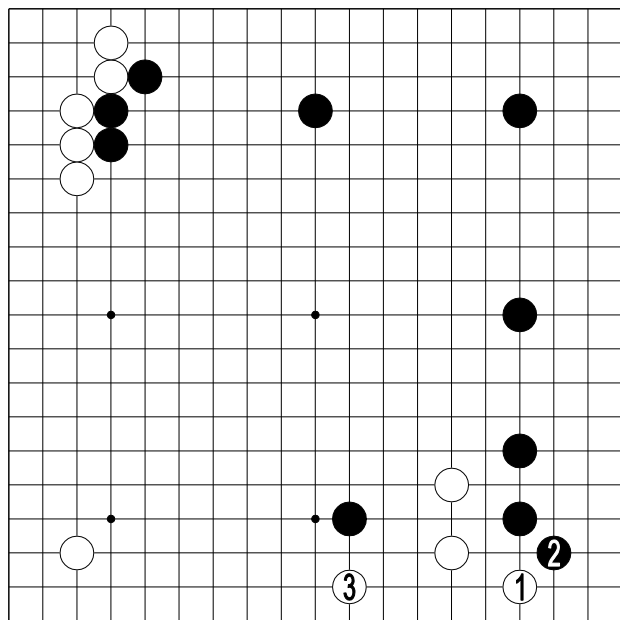
45 图（应手 3，跳）

白 2 跳，白 4、6 整形，是最普遍的下法。

其方针是，回避冲突，让棋缓慢而长久地进行下去。正因为如此，整块棋不得不呈现出委屈之形。

白 4、6 位低，是其弱点。

在这种局势下，黑走 A 位是非常好的着点。黑也许会马上下在这里。



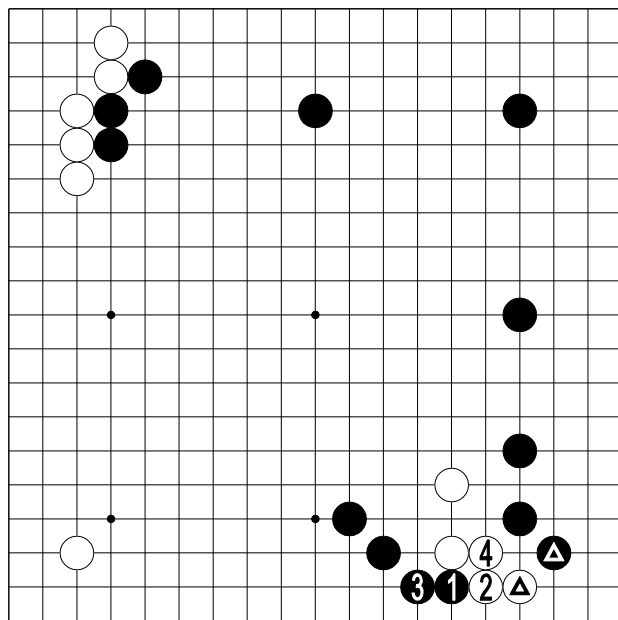
46 图

### 46 图（棋理）

白 1、3 一直作为定式在使用。在这种平凡之处，也有它的棋理。

即，白 1 走了一方后，白 3 必须下在另一方，否则——



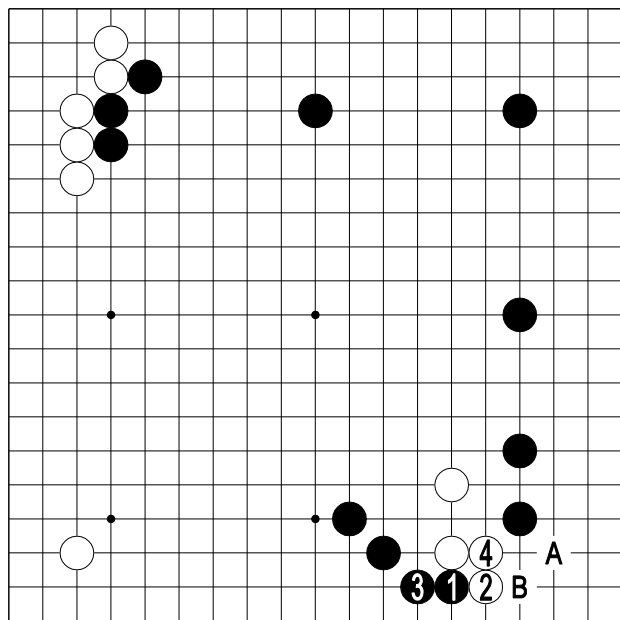


48 图

# 48 图（愚形）

接前图。白棋脱先，黑 1 托，急所，白不好办。白只有 2、4 这样的应手。于是，白△黑▲的交换，成了大恶手，白变为愚形。

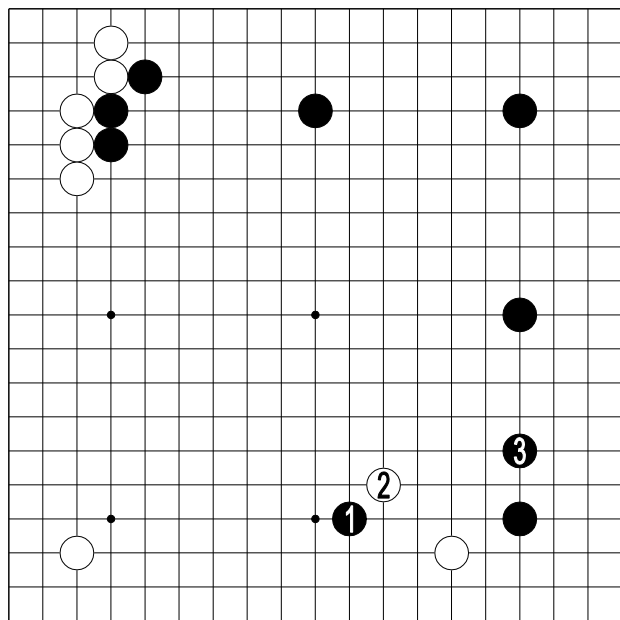




49 图

### 49 图（关键）

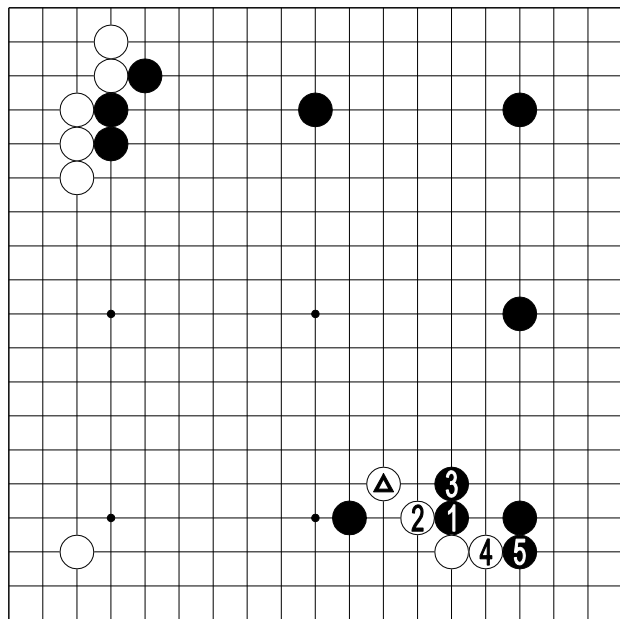
如果白 B、黑 A 事先没交换，白 2、4 之后，可望得到白 A 的好形。但现在，正因为有了这两手的交换，棋才如此糟糕。这一棋理是否用于实战，是能不能取胜的一个关键。



50 图

50 图（应手 4，象步）

白 2 也是定式。选择这一定式，与其说是嫌弃前面讲的所有定式，不如说是要表现一种逆黑意行动的态度。黑如在 3 位应，局势将会平稳地发展。

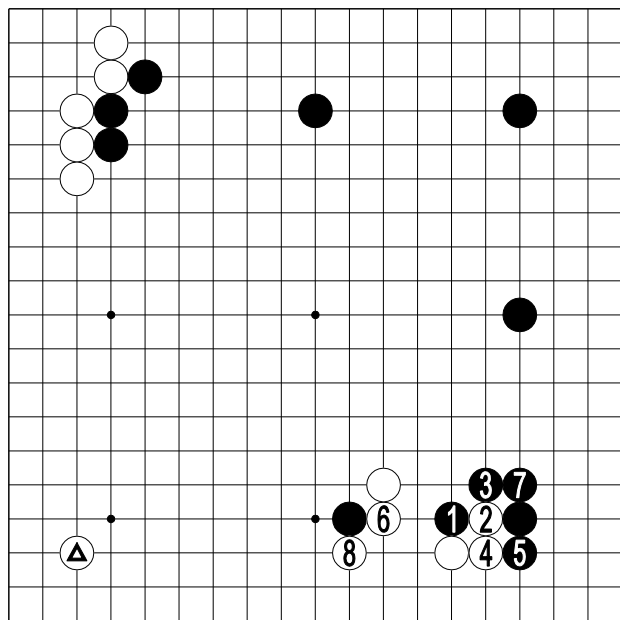


51 图

# 51 图（松形）

黑有 1 位压的手法。白 2 不好。

白 4、黑 5 之后，白△呈松形。

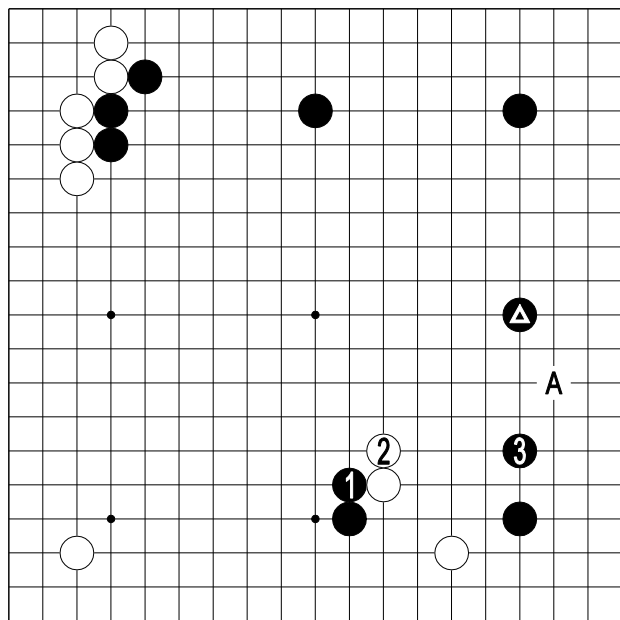


52 图

# 52 图（定式）

对黑 1，白 2 挖才是定式。

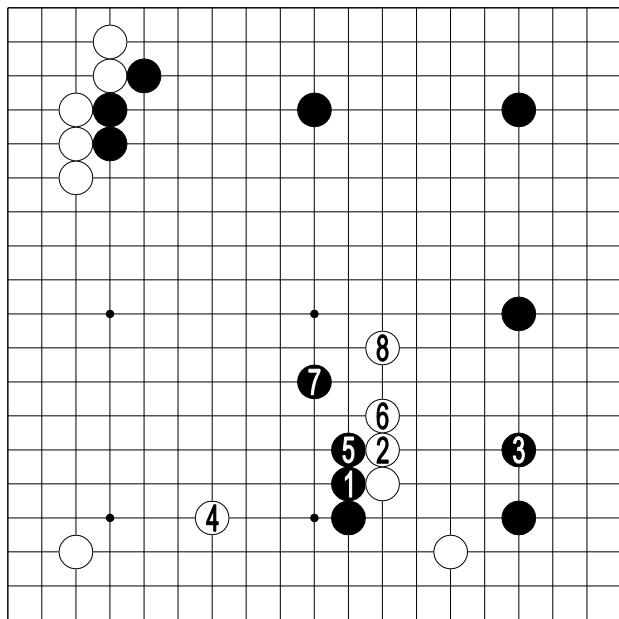
黑 5、7，白 6、8，势力范围分成左右两边。但由于白有△子的配合，黑不会愿意形成本图。



53 图

### 53 图（另一下法）

可以考虑，黑 1 挺，黑 3 补。下一手，白 4 在 A 位挂是定式，但黑已在▲位着子，白 A 有些无理。因此，有可能演变成下图。



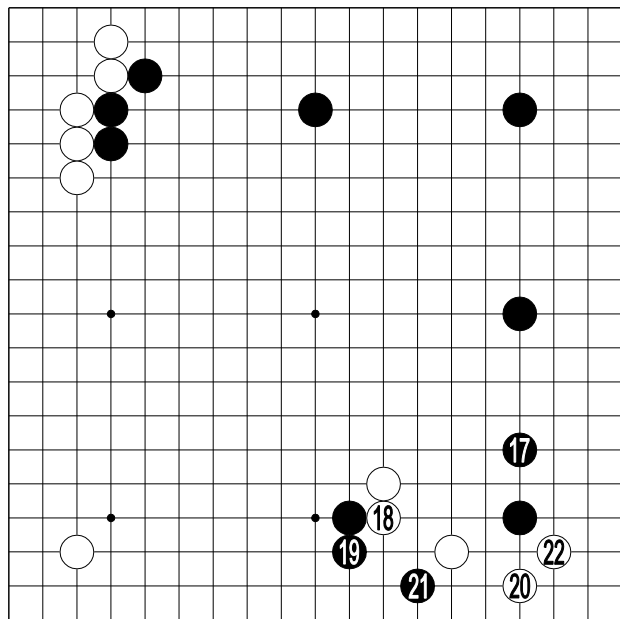
54 图

### 54 图（追击）

白 4 从左边逼。

黑 5、7 逃向中腹，不得已。白 8 以好调跳出。

在双方摩擦的同时，白自然而然地消掉了黑模样，黑不好。黑决不会采用本图，是显而易见的。

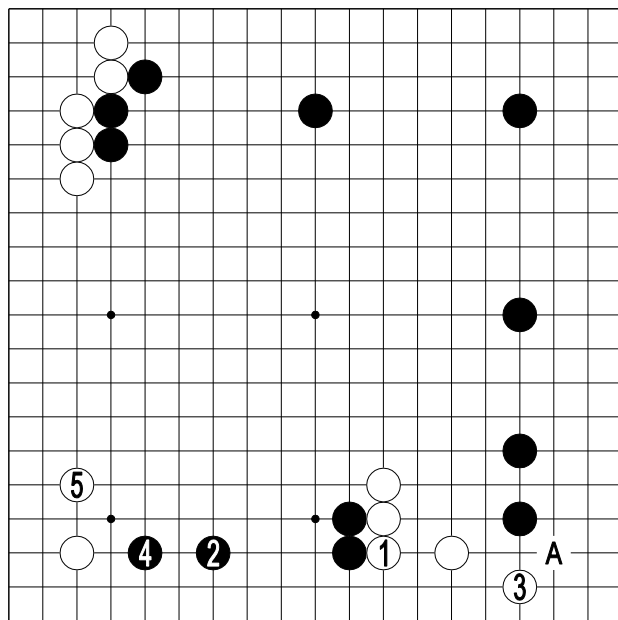


第5谱 (17-22)

## 中盘篇

### 第5谱 (17~22) 解说

黑 17, 稳当。对白 18, 黑 19 当然。白 20 之后, 双方都是战略性的应对。白 20 飞, 黑走 21 位, 对此, 白下在 22 位。棋发展成了意外的变化。

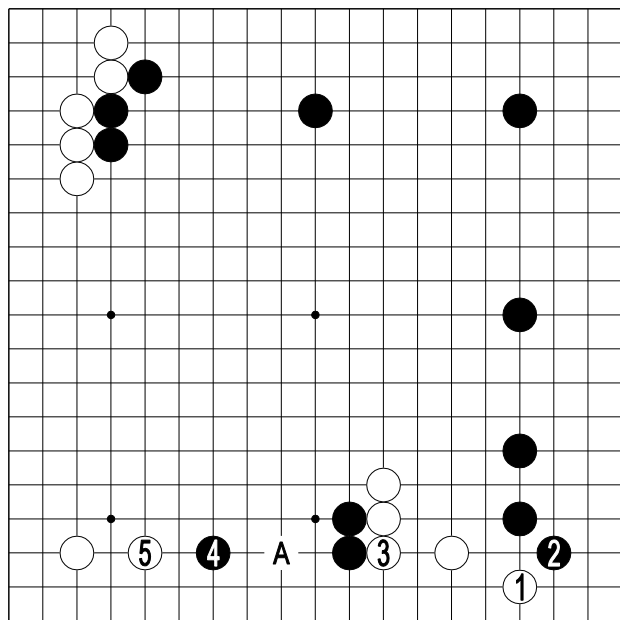


1 图

1 图（白 20 飞的理由）

白如现在 1 位挡, 黑 2 当然。这时, 白再在 3 位飞, 黑将置之不理, 而抢占黑 4 的好点。黑不会在 A 位应。白 1, 3 已成活形, A 位不过是官子。

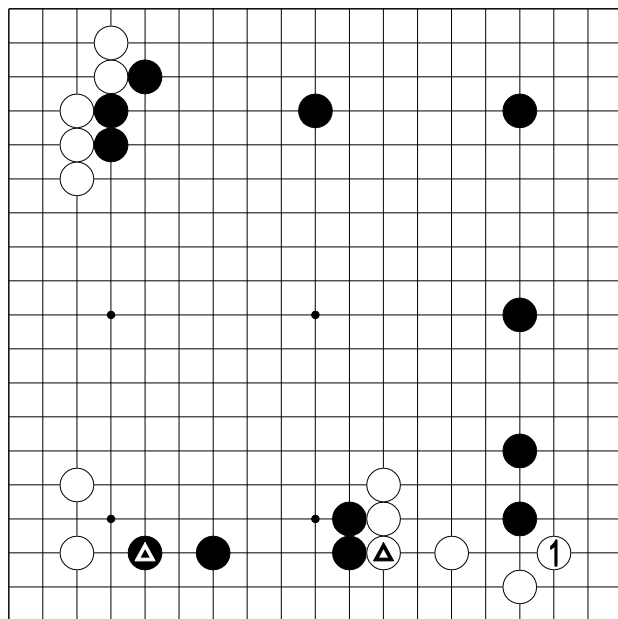




2 图

## 2 图（正好）

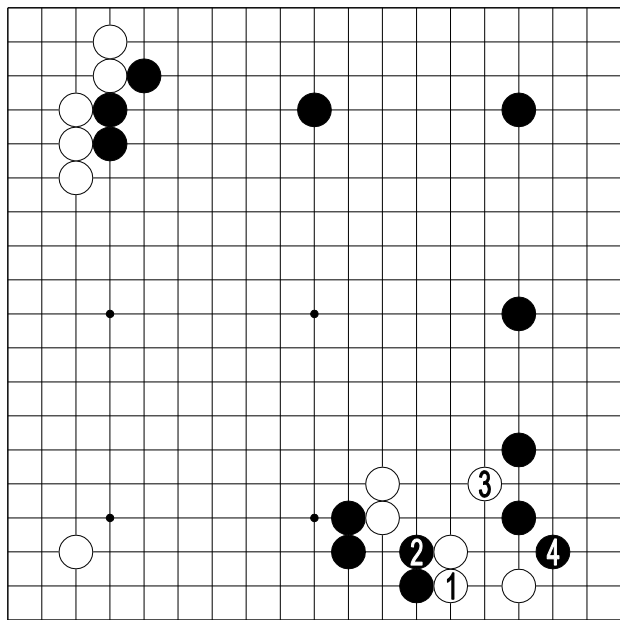
白 1 飞，黑如 2 位应，  
白下在 3 位，正好。黑 4 拆。  
白 5 逼在绝好点上，下一手  
还有 A 位的打入。白 20 先飞，  
以及黑不加以理睬便反击的理  
由，都在于此。



3图

### 3图（战略）

白△挡了之后，白1虽大，却不急。白△黑▲的交换，白不好。作为中盘的战略，双方的反击可见一斑。



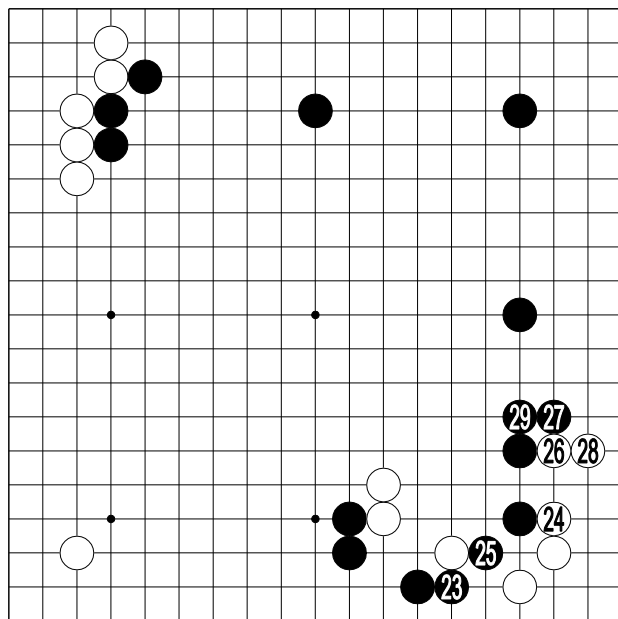
4 图

#### 4 图（黑 21 的真意）

如果白在 1 位应，黑就 2 位挺，白 3，黑 4。

谱着的白 22，正是为了反抗黑的这一意图。

双方都不按对反的意愿行棋，是相互竞争的场面。

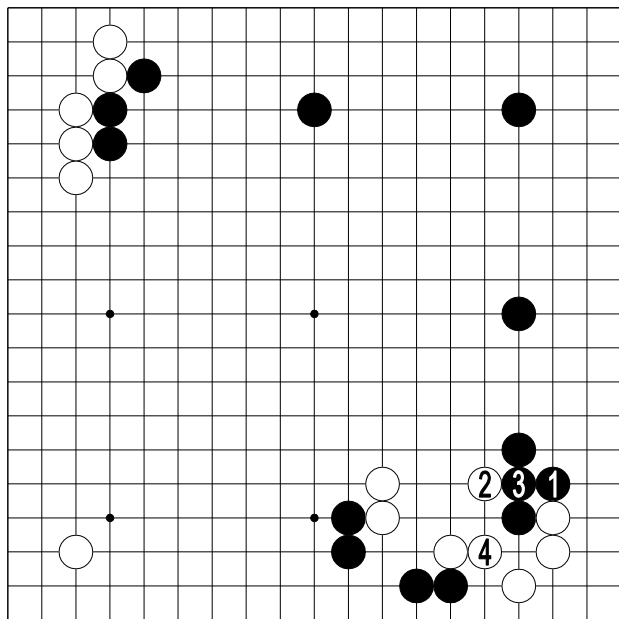


第6谱 (23-29)

## 第6谱 (23~29) 解说

对白 22，黑如在 24 位挡，白就在 23 位应，成形。黑不愿这样走而下在 23 位。

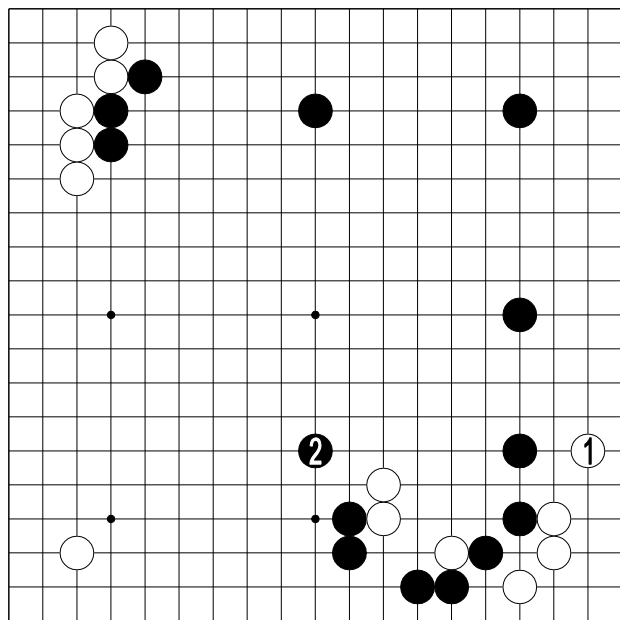
棋的流向，朝着不可避免的方向发展。白 26，28 得到角上的实利。对残留在中央的白三子的攻防，将成为今后战斗的焦点。



1 图

### 1 图（形）

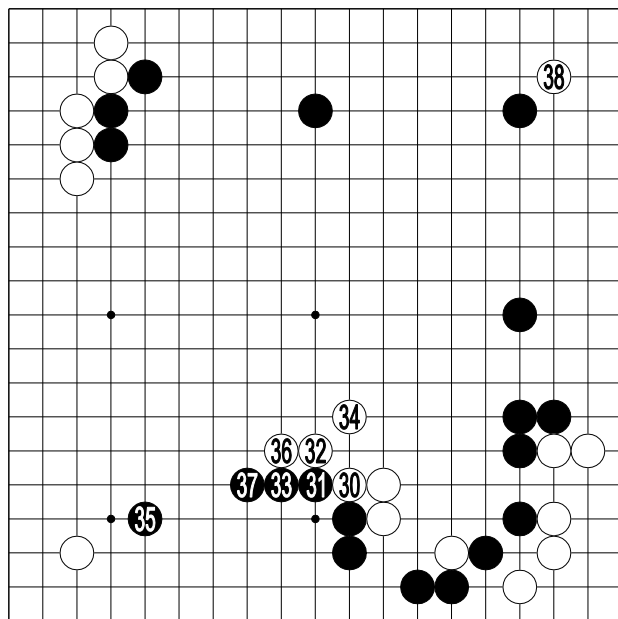
黑 25 如下在本图 1 位，  
白可满足于白 2 刺的先手，  
然后在 4 位退。有了这一手  
刺，白就有了形，没什么不  
满。



2 图

## 2 图（后手）

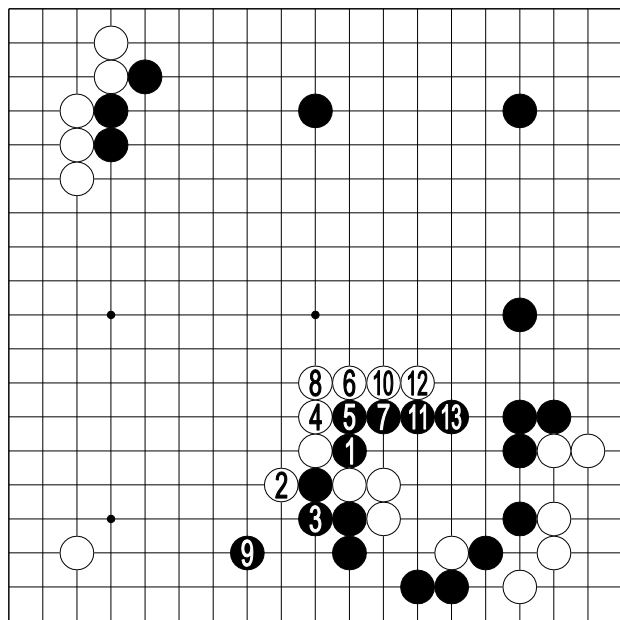
白 26 在 1 位飞，本实常形。但是，黑 2 飞起，中央三子白棋难于动弹。白 1 既是薄形，又有落后手的危险。如谱的进行，让黑得到了 29 位厚实的粘，但在这种局面下，白要考虑的，首先是补强中腹的问题。



第7谱 (30-38)

## 第7谱 (30~38) 解说

白30曲,是急所。白32,34整形,是当务之急。黑35是指向三三之子的一个着点,是否现在非走不可,却有疑问。白36先手压一子,补强中腹。白38点入右上角三三,白棋相信这一点是正确的。



1 图

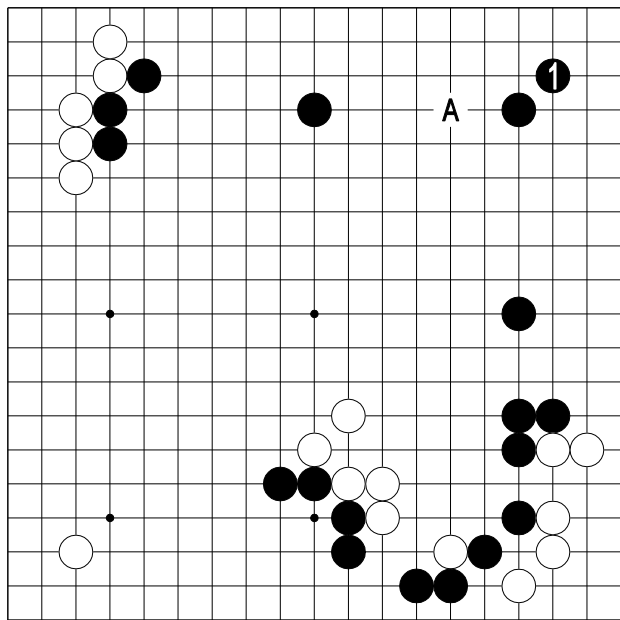
### 1 图（小利）

黑 33 在 1 位断，可吃白三子。但是，遭到白 2 的扳打，黑难受。

白 4 长，放弃三子。黑 5 贴，白 6, 8 扳粘，然后在 10, 12 位压。黑形小，白厚实。

黑 9 是不可省的着点。黑为小利迷惑了，忽略了大势。



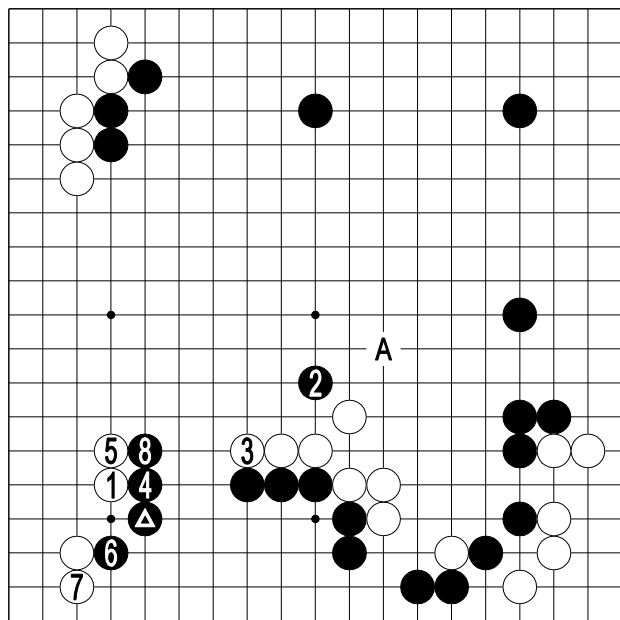


2 图 (黑 35)

黑 35 之着，也可考虑在本图 1 位固守己阵，以待白的进攻。

很难判定黑 1 好还是黑 A 好。但是，可以肯定，由于下方白还有不安定的浮棋，白要削减黑模样是很难的。

急攻下方的白棋，局势也不回很好。因此，黑1这种着法，让对方先走，自己保存实力，也不失为中盘战的一种战术。



3图

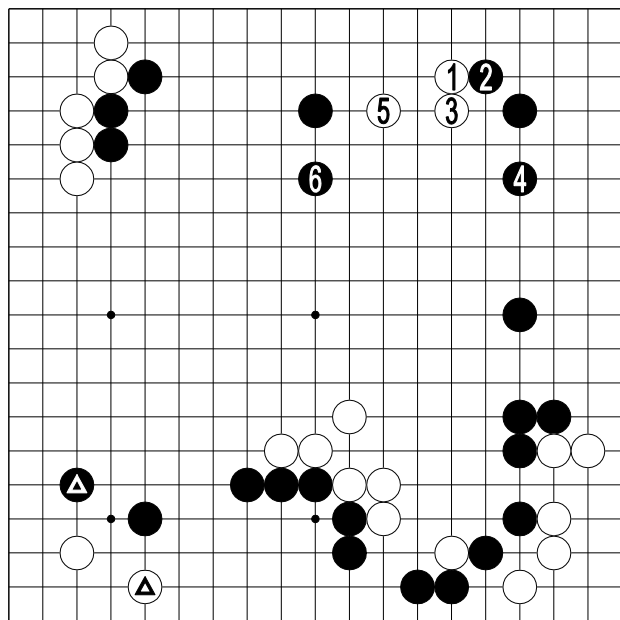
3图（虽是常形）

对黑▲，白1应是常形，但在本局却不妥当。

假设黑在2位攻击（这一点是攻击的急所），白3必定向左边逃。黑4，6之后，在8位压。

由于有了白1，白便失去了左边的出路。

其出路，只限制在白A一方。这样一来，黑的作战范围缩小，黑棋作战更加方便了。



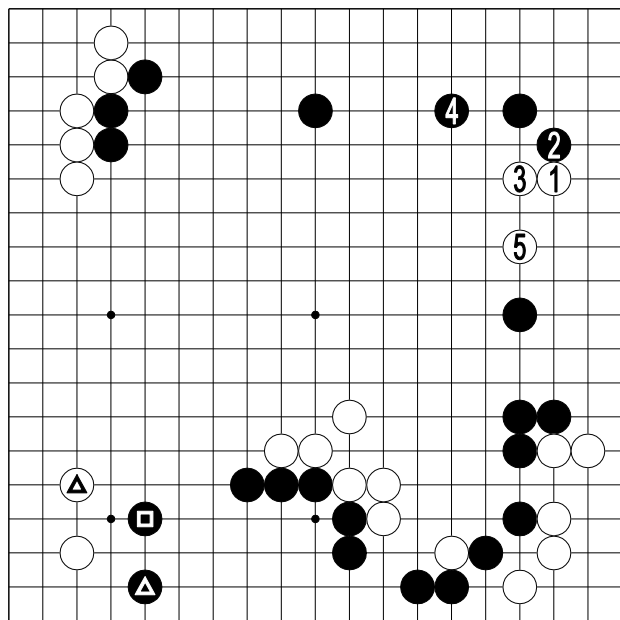
4 图

#### 4 图（左下角）

左下角，白用不着马上应，黑如走▲白也△飞是形。

右上角，也可考虑白1的挂。但是，黑6以后，上下两方的白棋有被黑缠绕攻击的危险。

白点入三三，正是出于这种考虑，不使下方的白棋受牵连，是其基本思想。



5图

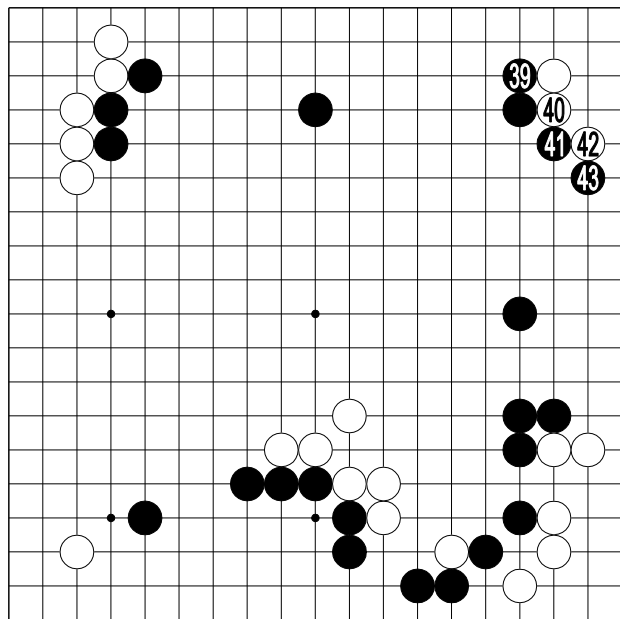
### 5图（同样）

左下角，黑如走▲位，白就△位应。黑■不可能从两个方面同时限制白三三之子，有点不伦不类的感觉。

右上角，白1挂，至白5。这样，仍有被黑缠绕攻击上下两块棋的危险。

白棋作战的基调，在于顾及下方尚未安定的棋。必须把棋诱导到不危机这块棋的局面。

如果单纯补棋，就会在战斗中落后。这就是作战的艰难所在。

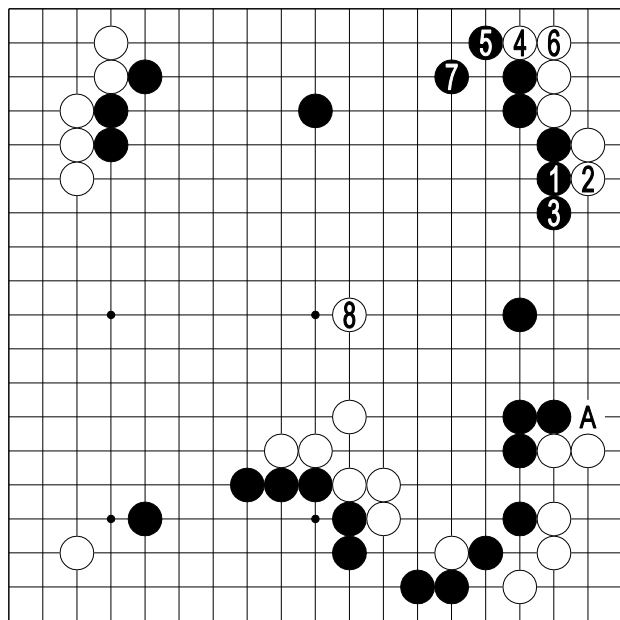


第 8 谱 (39-43)

## 第 8 谱 (39~43) 解说

右上角，白点入三三那后，黑应在哪边挡呢？看起来好像两边都差不多，联系到全局来考虑，却需要费一番心思。

黑从 39 位一侧挡。41、43 的连扳，是黑颇费了点脑筋的手法。



1 图

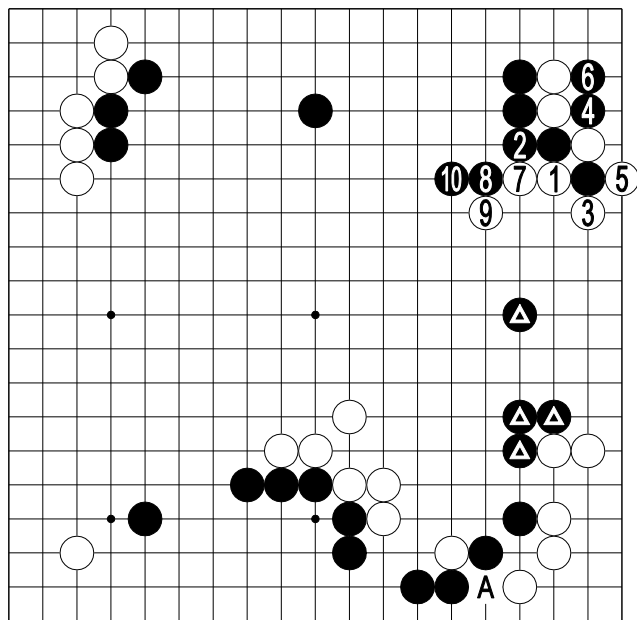
# 1 图（白好调）

黑不连扳，而选择黑 1 长的定式，到黑 7 为止，是当然的应接。

白 8 跳，既消黑模样，又补强自己，好调。

本图形，A 位还漏着风，而上边的模样也不易保全。

黑丧失了一直期待的、攻击中腹白子的手段，不好。



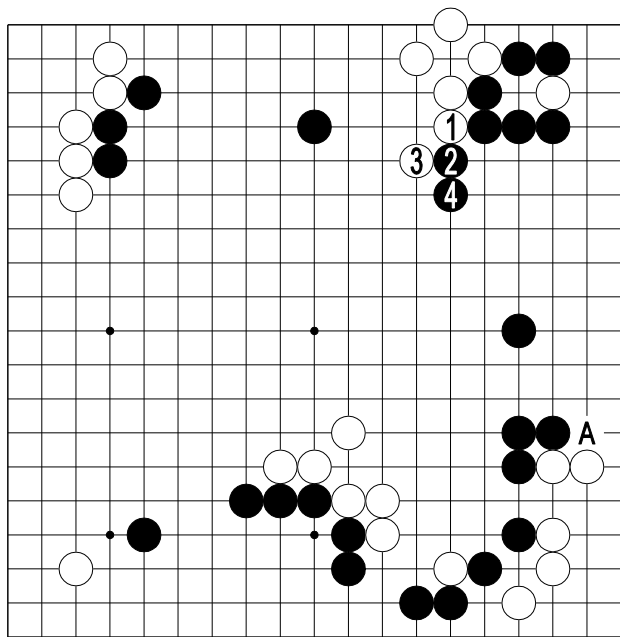
2图

## 2图（黑的意图）

黑棋连扳的意图在于，让白在1、3位吃，黑4、6夺取角上实利，再行棋至黑10。

上边一带的黑模样相当可观，右边黑▲的配置也很坚固。白棋“开花”的威力远不及黑。（而且，黑随时可在A位联络。）

黑棋连扳的真实意图，正是希望形成本图的结果。



3图

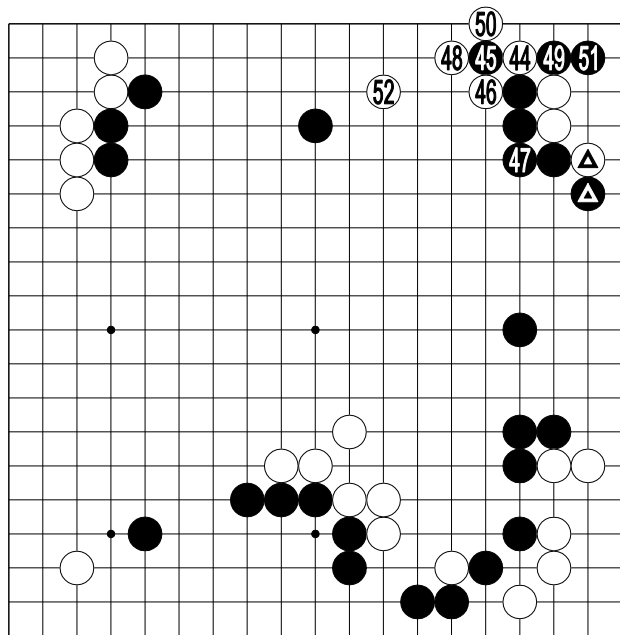
### 3图（方向错误）

如果黑棋选错挡的方向，而在上边连扳，当然会形成本图。上边黑数子，成了相当薄的形，黑不好。

（而且，右边 A 位漏风之处，实在令黑难受。）

右边和上边的棋的硬度如何，是着手选择方向的基础。



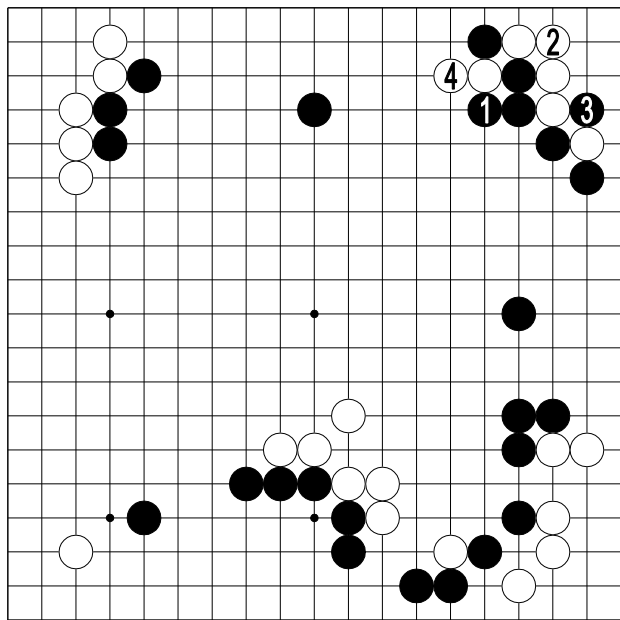


第9谱 (44-52)

## 第9谱 (44~52) 解说

白 44、46 扳、断是定式。  
到黑 51 是定形。棋形，  
朝着黑不愿意形成的方向发展。  
右边，白△黑▲的交流，  
白的损失很大，黑也可满足。

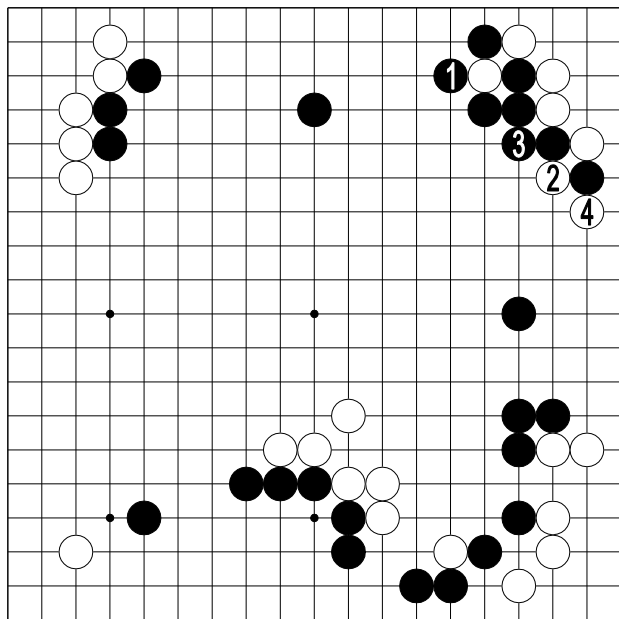
白点三三以来，双方互  
不相让地竞争，最后终于达  
到了一个妥协点，这就是本  
谱。



1 图

### 1 图（变化）

黑 1 也有从上面打的。  
但是，白 2 时，黑 3 吃，不好。白 4 一长，黑就只好收拾了。

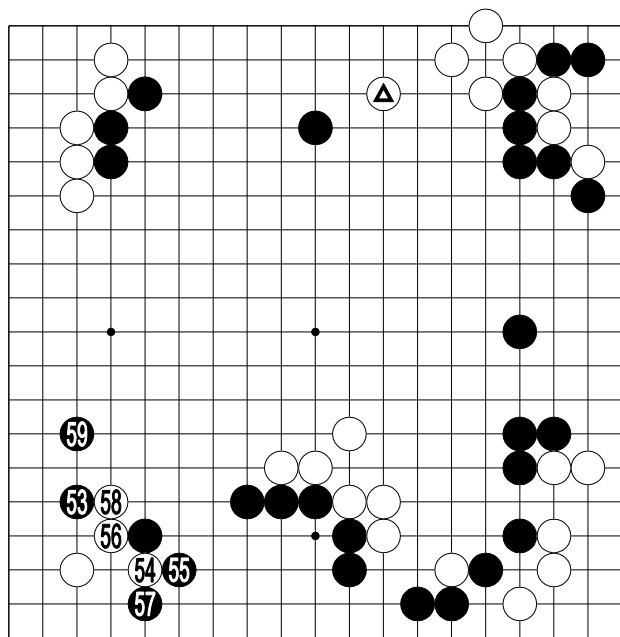


2 图

## 2 图（定形）

黑 1 提，是定形。尽管棋朝着白不喜欢的方向发展，但由于角上实利不小，白也满足了。

这一带，双方为选择适当应手而互不相让。请注意体会这些应手中包含的战略。



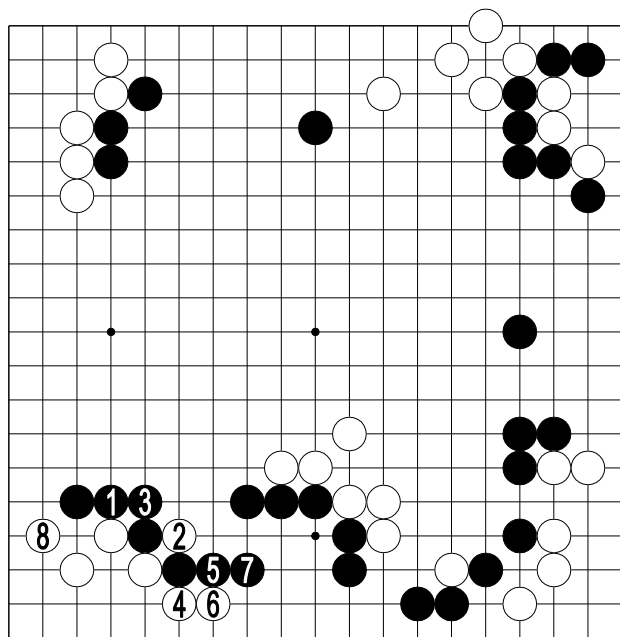
第 10 谱 (53-59)

## 第 10 谱 (53~59) 解说

黑 53 转战左下角。

上方的形，因白△的逼而令人担心，但一时又没有适当的补强点。

白 54 以下，又开始了战斗。这是一场必须随时考虑到中腹白的弱棋和上方黑的弱棋的战斗。

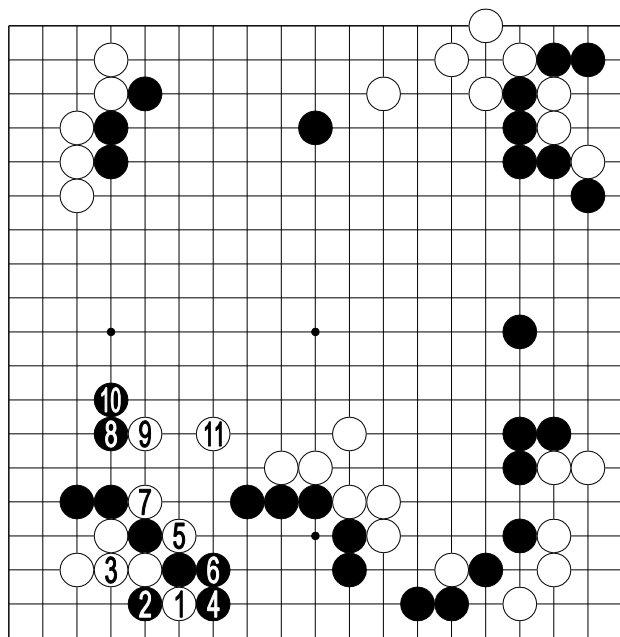


1 图

1 图（黑 57 的变化）

黑也可在 1 位挡。

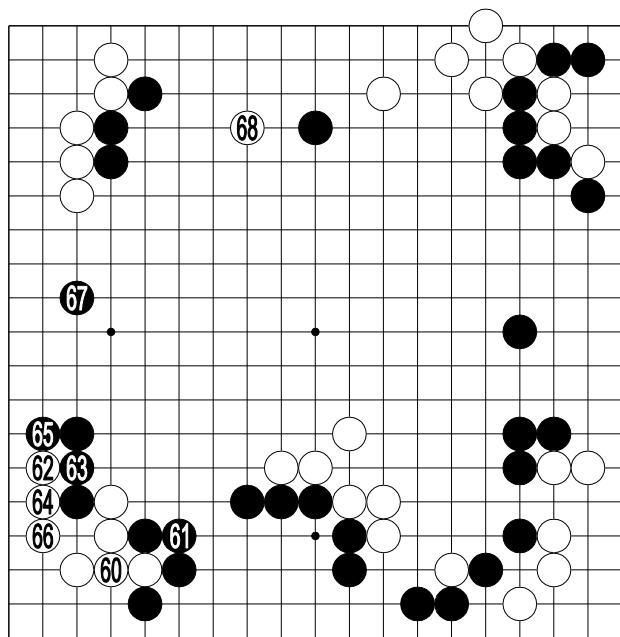
白 2 至 8，白得到了实利，中腹的攻防，会是怎样的局面呢？这是一个复杂的问题。



2 图

## 2 图（联络）

白如单在 1 位扳，黑或许会在 2、4 位吃，以获实利。白 9、11 要和中腹白棋取得联络。让白联络上，黑会感到遗憾。这里的选择，也是复杂的问题。



第 11 谱 (60-68)

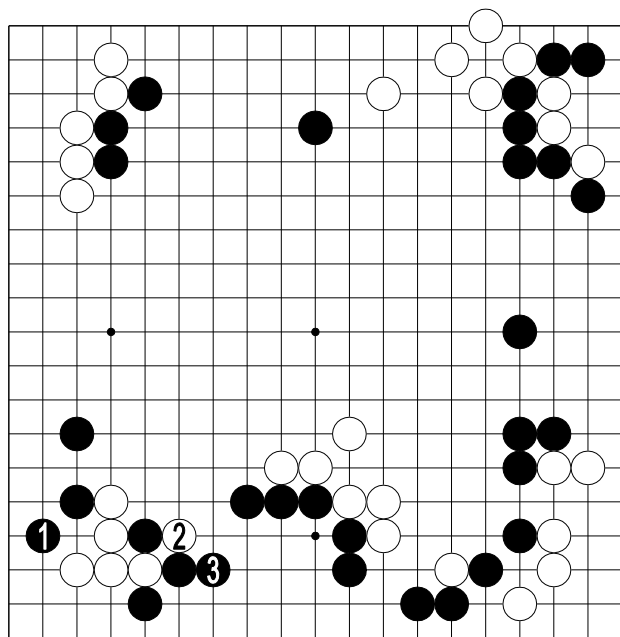
## 第 11 谱 (60~68) 解说

黑 61 粘，怎么样呢？也许，黑使白 62 变得呆板了。

白 66 之后，左下角得到了安定。

白 68 打入。

黑没有适当的补强手段，一旦被白打入，是相当严厉的。



1 图

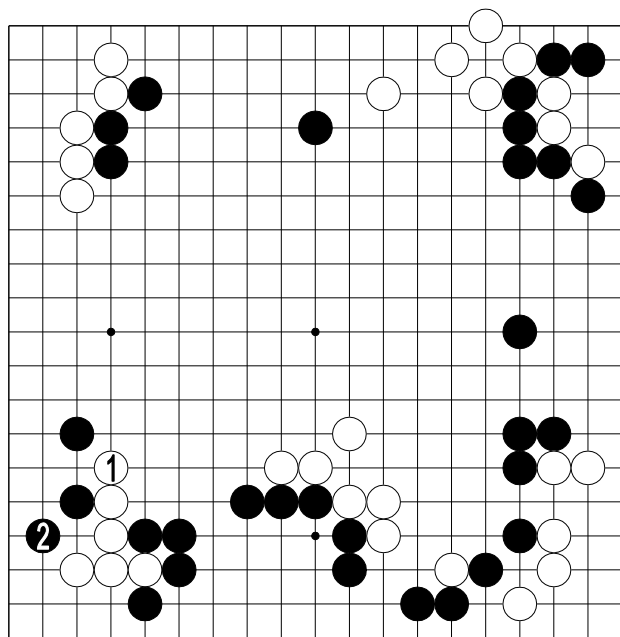
# 1 图（继续攻击）

黑 61 的粘，在本图 1 位尖，继续攻击。

白 2 打，黑 3 退，白还没安定。

由于中腹白棋也还没安定，这种下法比较有意思。

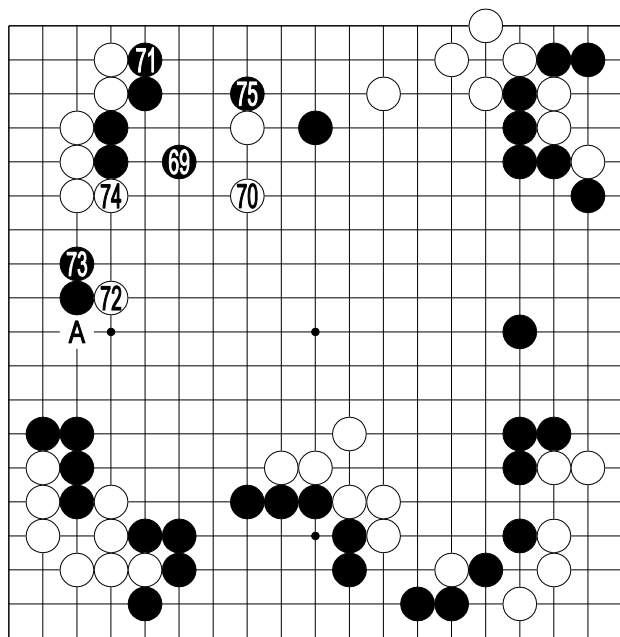




2 图

2 图（白 62）

白 1 不能长。有了这一子，黑 2 恰到好处，白根据地被侵占。



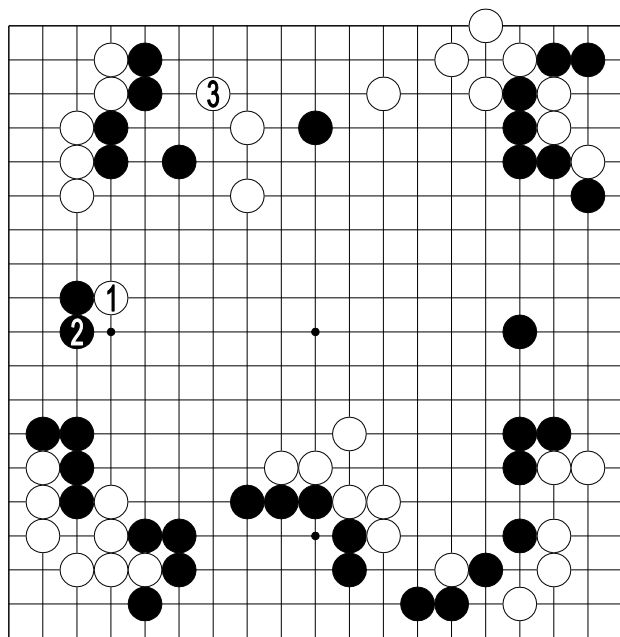
第 12 谱 (69-75)

## 第 12 谱 (69~75) 解说

黑 69 是形, 是防守之手。

白 72 靠, 试黑应手, 是作战的策略。黑 73 长, 白 74 曲, 顺调。黑 75 补强上边, 都是当然的进程。

白留下了 A 位扳的手段, 这是白 72 靠的效果。

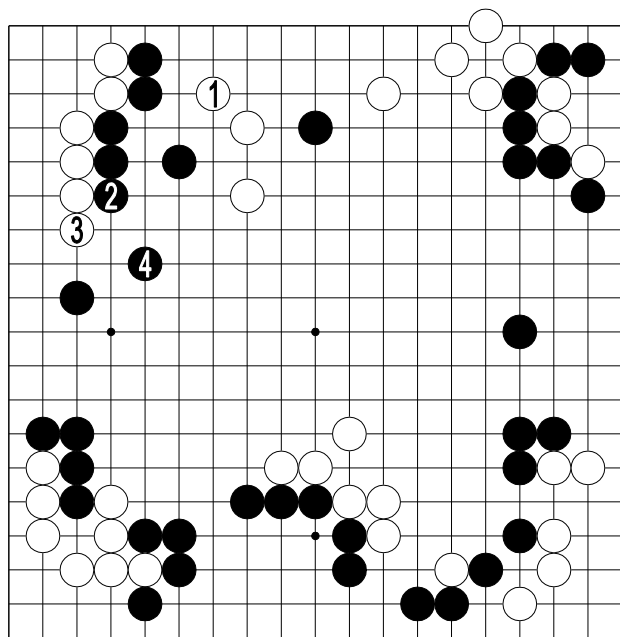


1 图

### 1 图（靠的妙味）

白 1 靠，是作战的诀窍。如果黑在 2 位长，白 3 就攻击上方，这是白 1 之手的意图。

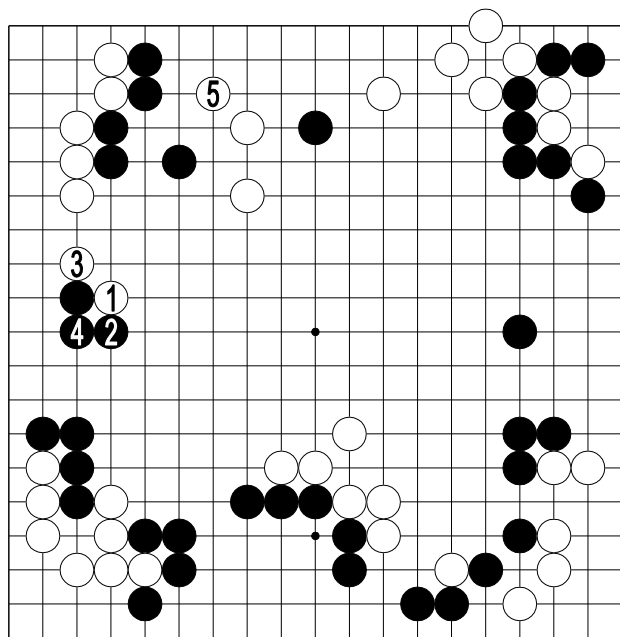
这一手靠，大大妨碍了黑棋的出路。



2图

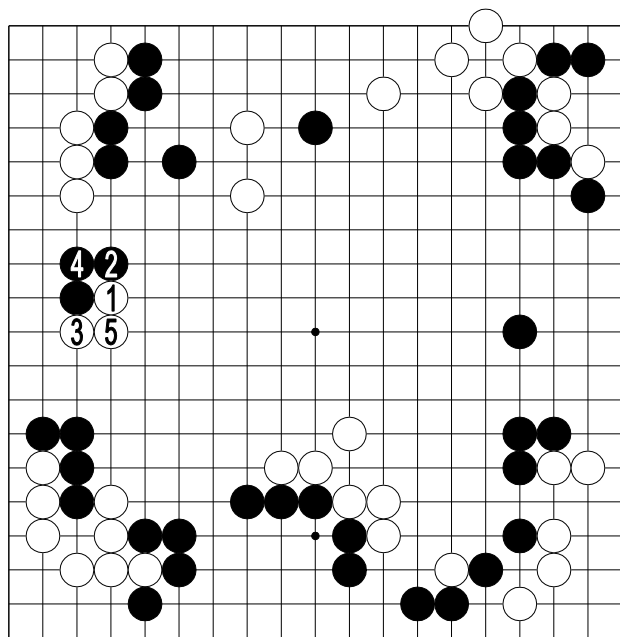
## 2图（单调）

白1单纯地攻击，黑2、4取得联络后，就失去了妙味，尽管白3之着还有有力的反抗手段……这一点后面要讲。



3图

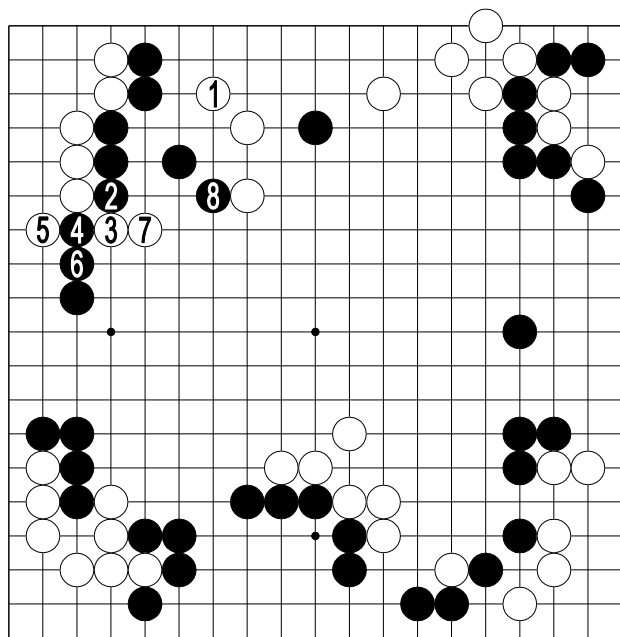
3图（越来越苦）  
 黑2反抗，白3、5攻击，  
 黑越来越苦。



4 图

#### 4 图（转战）

黑 2 扳，白 3、5 扳粘。  
这样，可以痛打下方的黑四子。由于上方有弱棋，黑难以反抗。

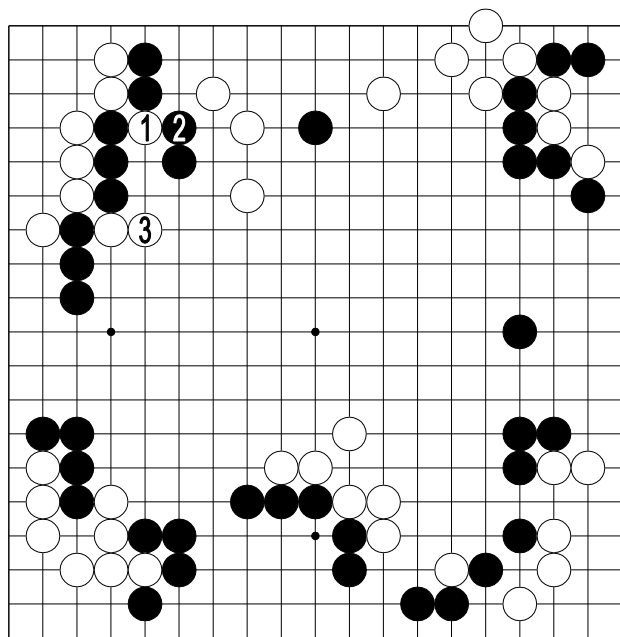


5 图

### 5 图（反抗）

白 1 单纯地攻击，黑 2 压。对此，白有 3 位扳的反抗手段。

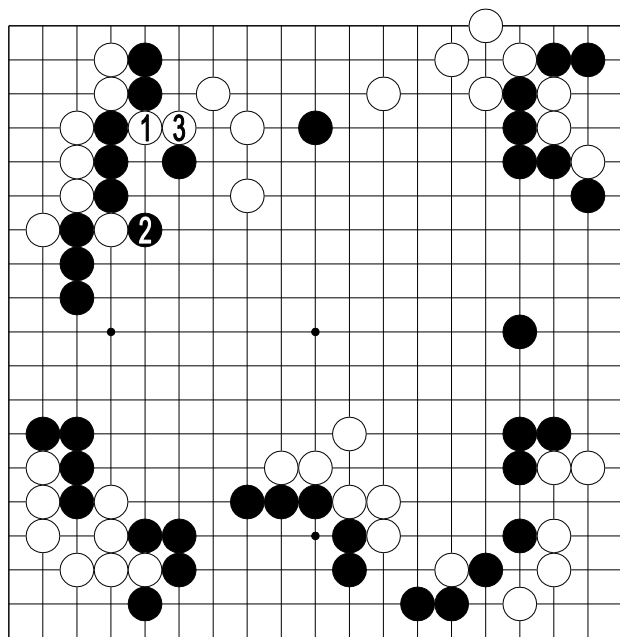
黑 4 断，白 5 打、7 长。黑 8 尖顶，白不好走了。



6 图

6 图（只能断）  
白 3 长之前，白 1 先断，  
是相当有力的手段。

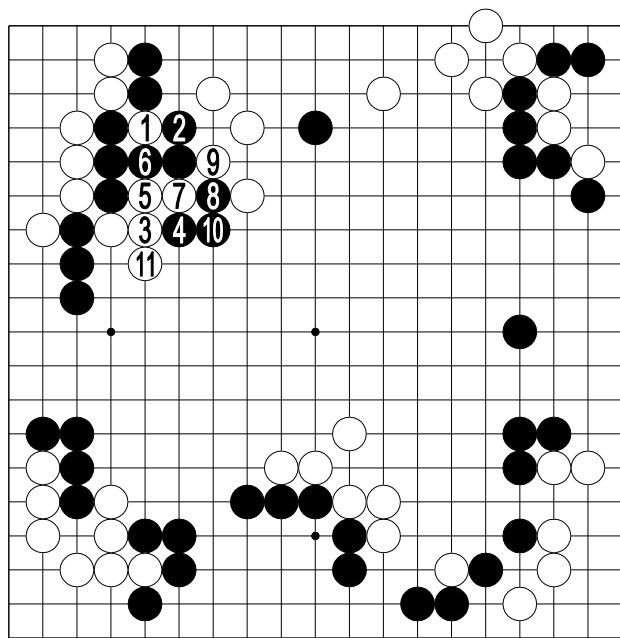




7 图

7 图（损）

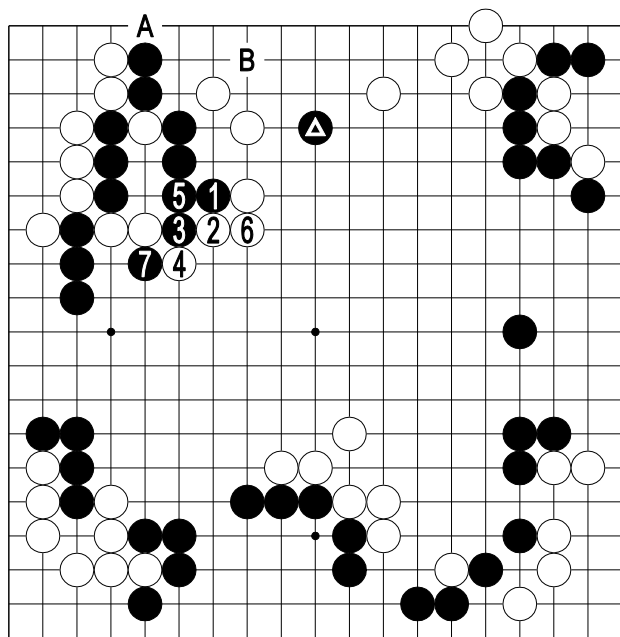
白 1 断，黑 2 打，白 3 退。白的实利大，黑棋受损。



8图

### 8图（黑不好办）

黑2当然。白3长时，黑被逼得只能前进，不能后退。如走4位，白5之后，7、9俗走也可切断。白11是不顾形好坏的强硬政策。这样，黑确实不好办了。

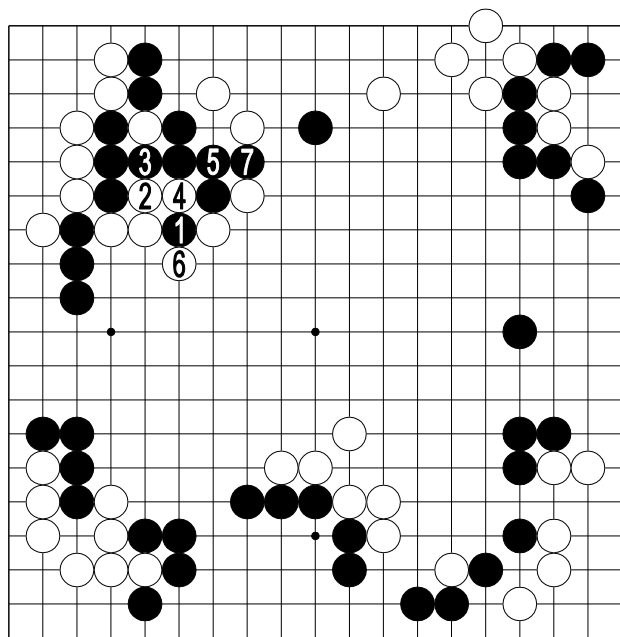


9图

### 9图（摆脱困境）

黑1尖顶，好。白2扳，黑3挖、5粘，黑7吃白二子，摆脱了困境。

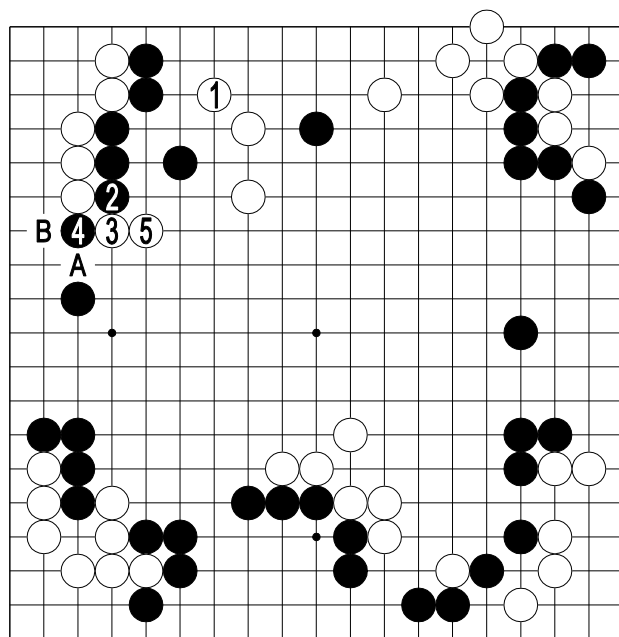
角上，由于黑A的立是先手，黑可以飞到B位。这样，即使黑▲被吃，也没什么了不起。



# 10 图（冲破包围网）

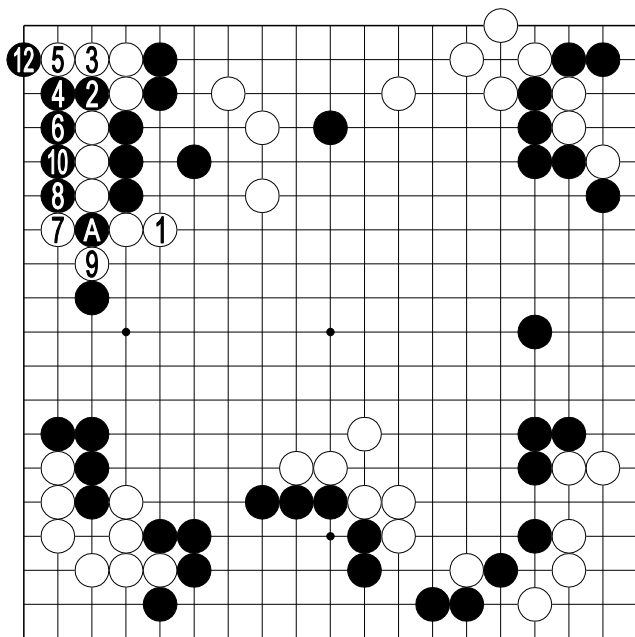
黑 1 挖时，白如走 2、4 位的俗手，黑 5、7 冲出，白的包围圈顿时被冲破。

10 图



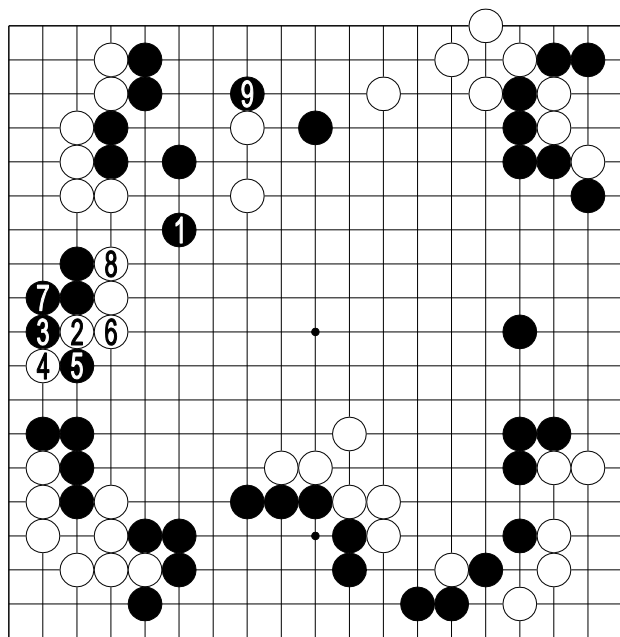
11 图

11 图（保留）  
白保留 B 位的打，单在 5  
位长。



12 图（黑多一气）  
 黑 2 的断，成立。黑 6 曲  
 时，白 7 打已来不及。  
 黑 10 紧气，黑多一气。

12 图  
 11=A



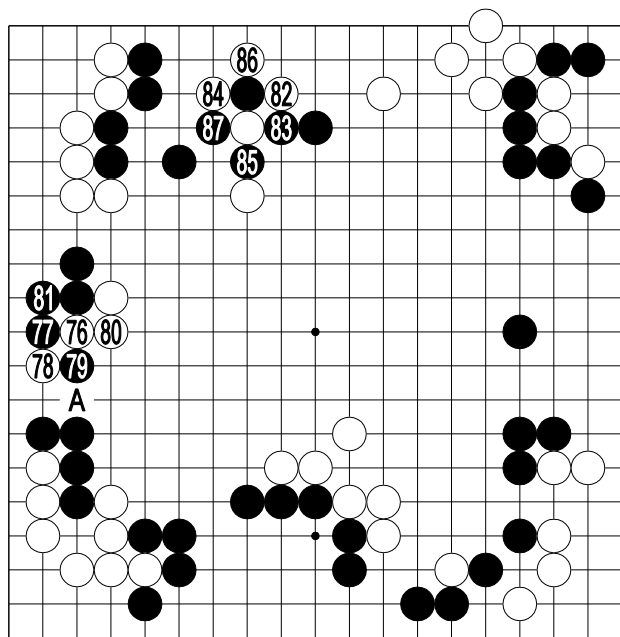
13 图

### 13 图（无目的）

黑 75 在上边建筑根据地的手段，如在本图 1 位跳，就是无目的的一手。

白 2、4 连扳，6、8 整形。结果，黑还得回到 9 位，反而让白走厚实了。

这样一来，黑攻击中腹数子白棋的可能性也丧失了。



第 13 谱 (76-87)

## 第 13 谱 (76~87) 解说

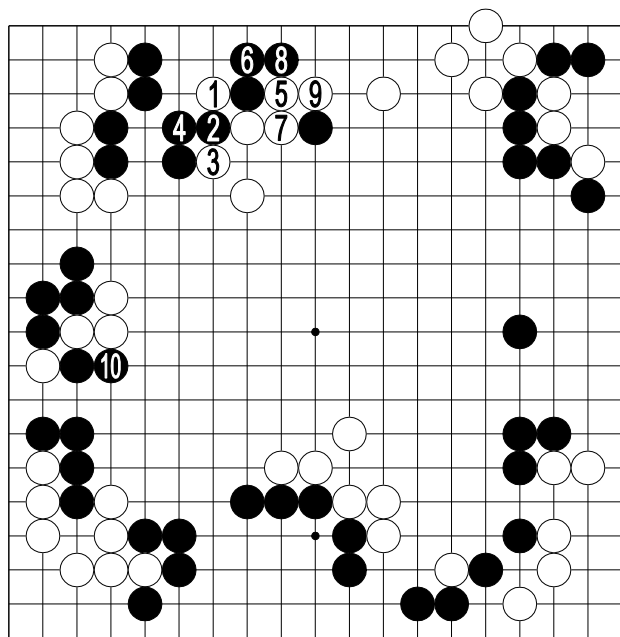
白 76 以下的应接，是继前谱之后，白棋的权利。白棋靠的效果，在这里体现了出来。

白还留有 A 位打的余味。

白 82 至少 6 提，是在上边行棋的时机。

黑 87 打，孕育着劫争的危险。但是，黑棋只好这样。





1 图

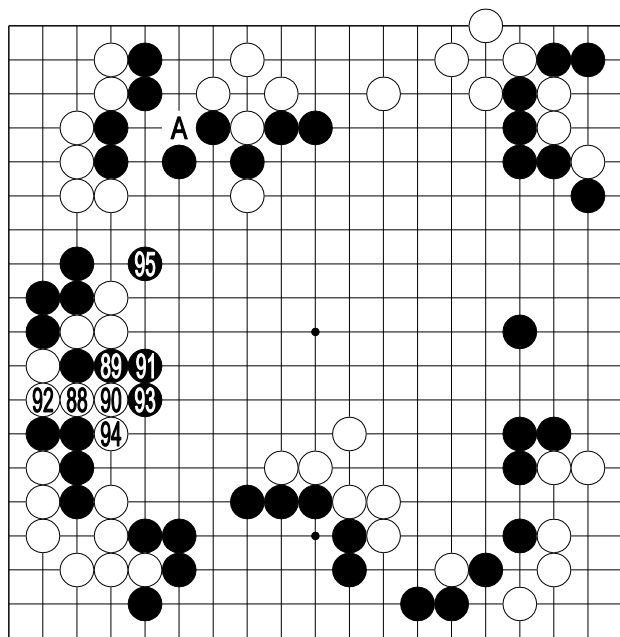
### 1 图（单调）

白 82，在本图 1 位扳，不好。

黑 2 当然。白 3 打是先手，白 5 再打，但最后还是得回到 7 位粘。

黑 8 先手曲，黑 10 补强了左边棋味不正之点，棋变得单调了。

对白来说，只要形势好，棋单调一点也无妨。但是，白的形势并不好，白棋不能接受本图。



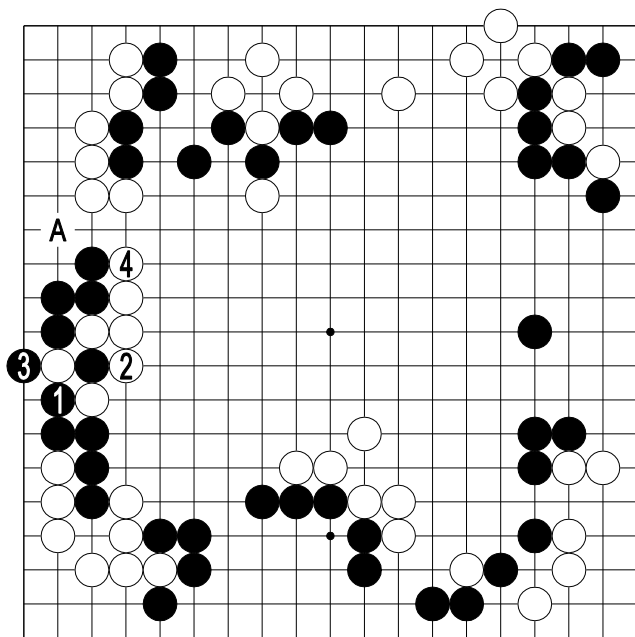
第 14 谱 (88-95)

## 第 14 谱 (88~95) 解说

白 A 的劫没意思。

白 88 打。黑 93、95，没有其它路可走，棋发生了转换。

此处的转换，得失相当。

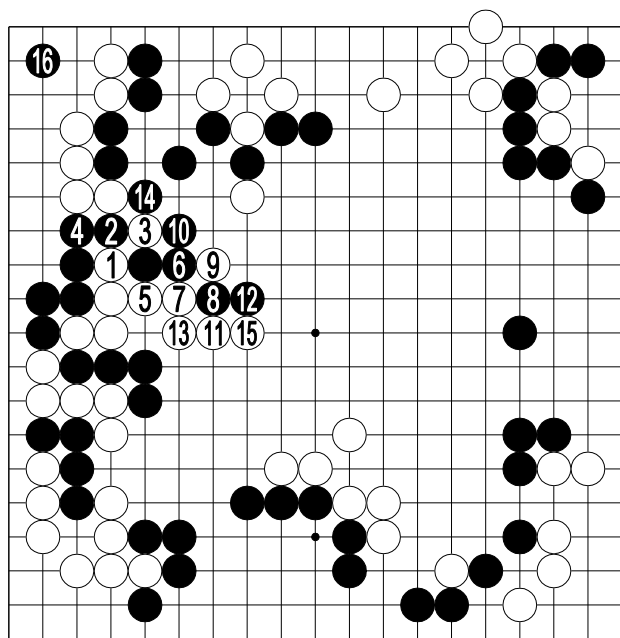


1 图

# 1 图（低位）

黑 89 走本图 1、3 位，可避免转换。但是，黑处于低位，不能容忍。

白或许会在 4 位或 A 位攻击，黑连眼形也不完整。

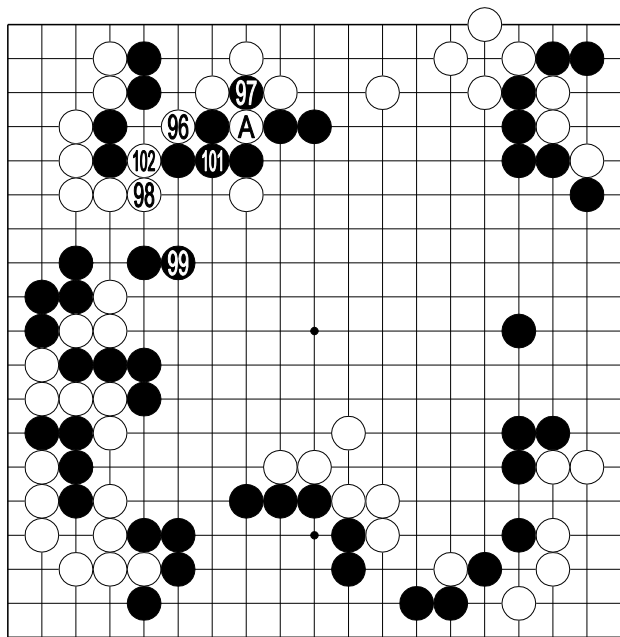


2 图

## 2 图（无理）

中央的白三子如果硬要往外冲，白 1 以下也可以逃脱。但是，黑 16 回头一点，白得不到便宜。

有了黑 16 的点，白的左上角就难办了。



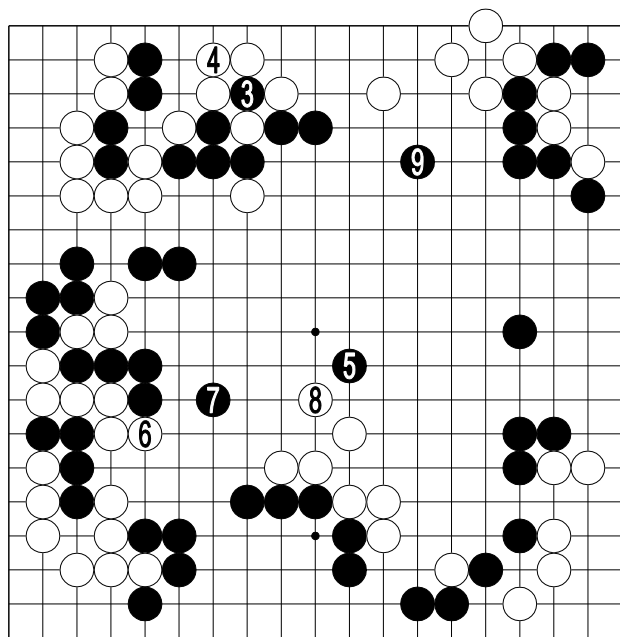
第 15 谱 (96-102)

100=A

## 第 15 谱 (96~102) 解说

白 96，挑起劫争，白 98 的先手便宜，是其先决条件。黑 99，味道不好，但考虑到棋的功能，只好这样走。

白 102，大吃黑四子，白取胜的希望增大了。

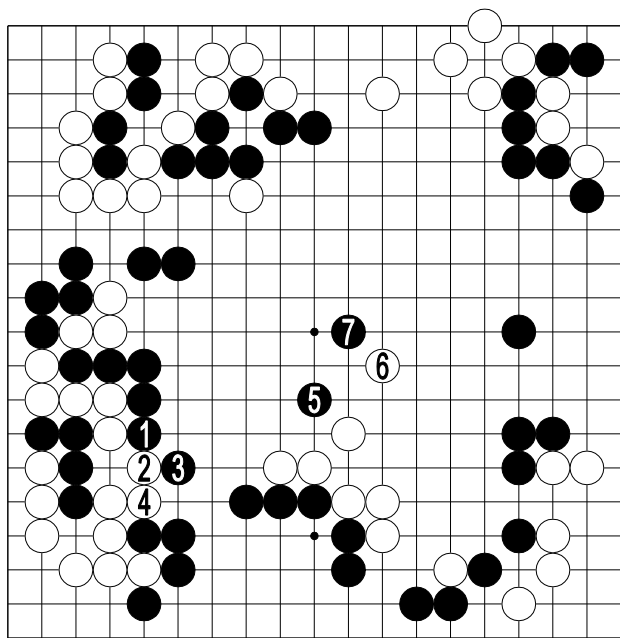


第 16 谱 (103-109)

## 第 16 谱 (103~109) 解说

黑 105 在头上一击，黑 109 跳，可说是“平明高川流”。这里，着点的选择比较麻烦。

白 106 曲、108 补后，黑很难痛快地攻击这块白棋。



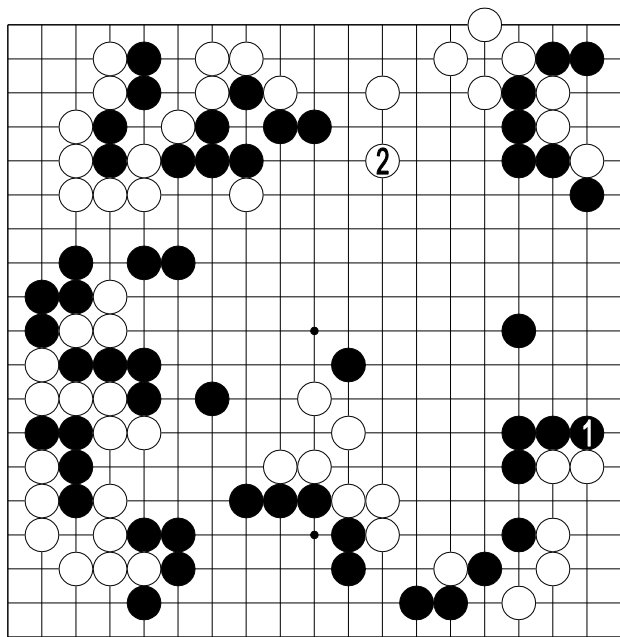
1图

### 1图（攻击）

黑 1、3 不惜把棋走尽，  
黑 5 逼向眼形的急所。

白 6 应，黑 7 飞。以后  
棋会怎么发展，现在看不清楚。总之，这局棋是将赌注押在攻击白棋上的。

这种变化，稍不注意，就有过分的危险，很难下决心用于实战。如果形势明显不好，也许会采用这种攻击法。



2图

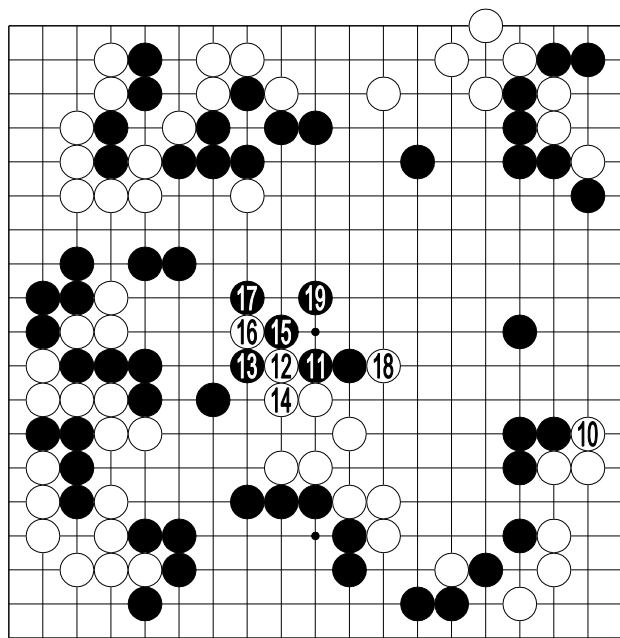
## 2图（防守）

也可考虑，黑1挡，封锁右边的出路，营建空的方针。

白2与黑1是见合之点，当然。这样的防守，也是一种选择。

这里，只介绍了二、三种思考方法。





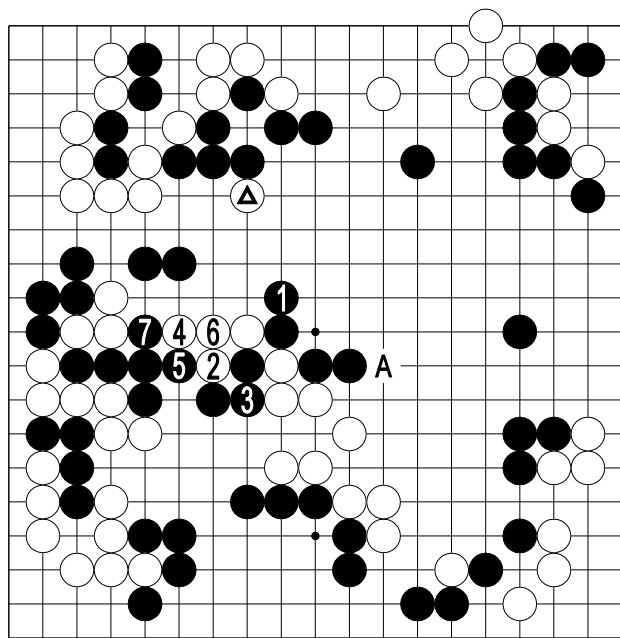
第 17 谱 (110-119)

## 第 17 谱 (110~119) 解说

黑 109、白 110 是见合，白 110 不能省。很清楚，黑棋之意，在于经营中原。

黑 113 尖夹，防止白出头。白 116 断，黑味不好。

黑 117 打。白 118 之后，黑 119 补，不得已。



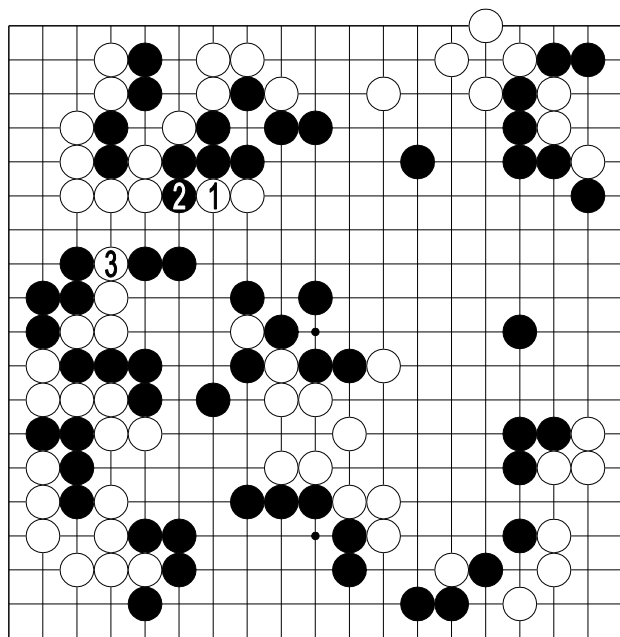
1 图

### 1 图（味不好）

黑 117 的打，似乎可以考虑在本图 1 位长，其理由是，这样不会遭到白 A 的靠。但是，这种下法，棋味相当差。

白 2，4 之后，到黑 7，只是一般的应接，棋味太差，不能再下。今后，白棋还有厉害的手段。

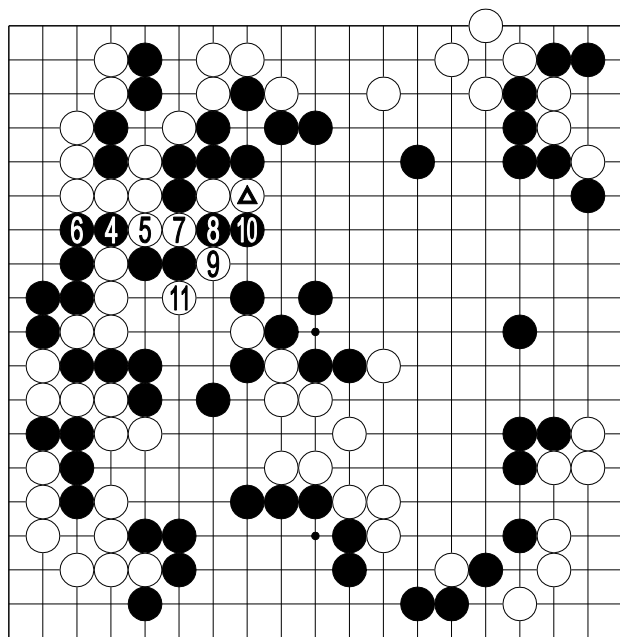
而且，黑 1 长了之后，并不一定能吃到白△之处，人为地搞差了棋味，太没意思。



2 图

## 2 图（接回）

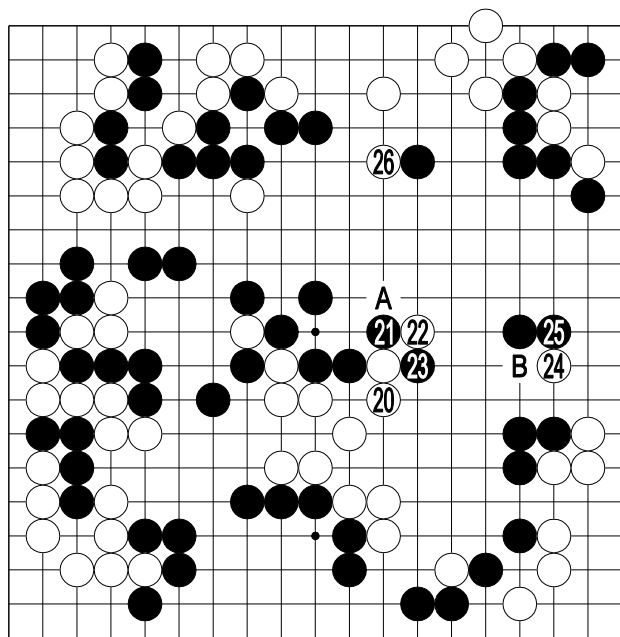
白走 1 位，可以接回。黑 2 应，白 3 顺调冲。



3图

### 3图（逃脱）

黑4挡。黑8以下，如果还要硬走下去，白9,11便吃掉左边。其实，白△之子是回不来的，前图白1只不过是一个计策。

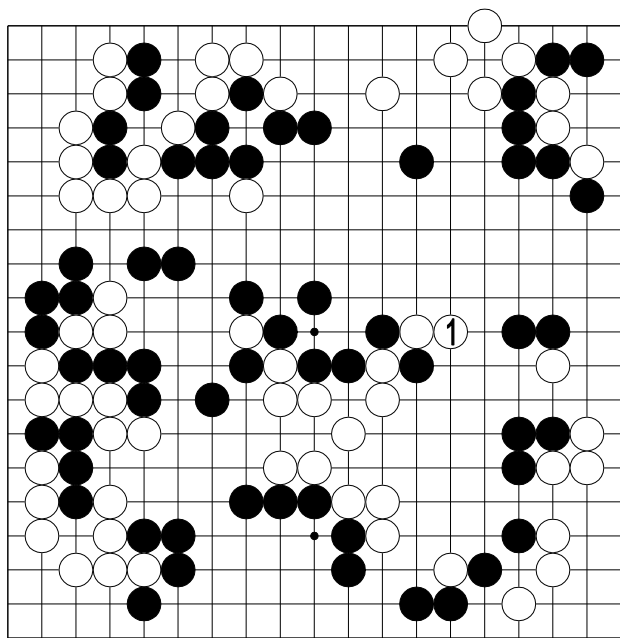


第 18 谱 (120-126)

## 第 18 谱 (120~126) 解说

黑 123 在 A 位长，便宜了白棋，不好。切断，才有实战的气息。

黑 125 如在 B 位压，白 122 的行动就会受到很大的限制。但实战时，黑更想在 125 位挡。B 位的压，也是可以考虑的。白 126 靠……



基本图 3

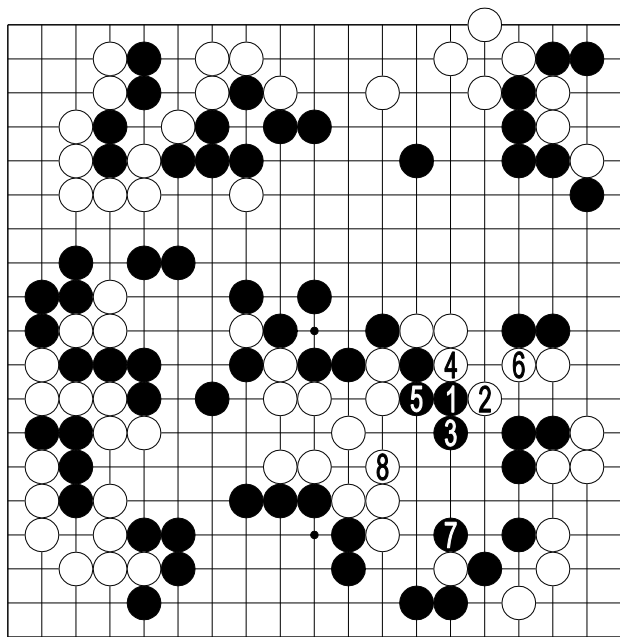
要点：白 1 长后的变化

基本图 3

有必要认真考虑，在这种局面下，白 1 长的手段是否成立。

如果这一手成立，中原将成为“空皮囊”。

这里的变化，不可能很快演变清楚。下面，我们围绕着这一手以后的变化，讨论几个要点。



1 图

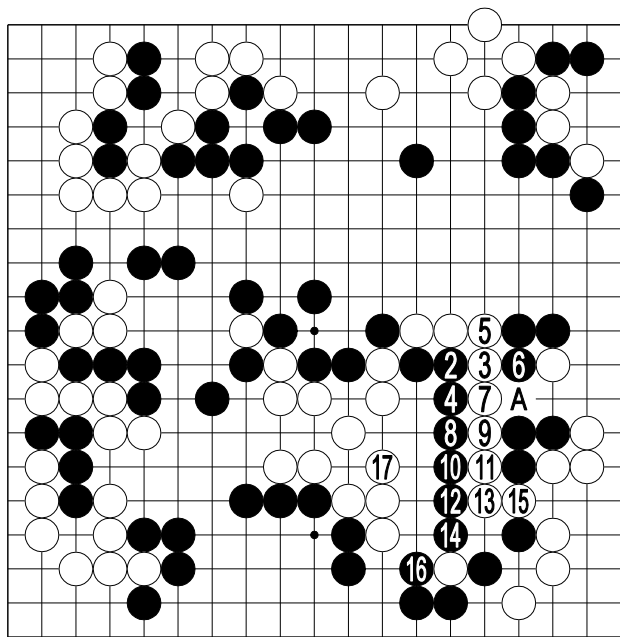
### 1 图（可以联络）

白 1 长。黑 2 尖，形松，却是一种反抗手段。

白 3, 5, 7, 与右下角的白棋取得联络。但是，以后还留有问题。即，下方白棋大部队的生死问题。

这块棋的死活必须算清楚。

其实，现在的局面很简单，白 9 做活，万事大吉。



2 图

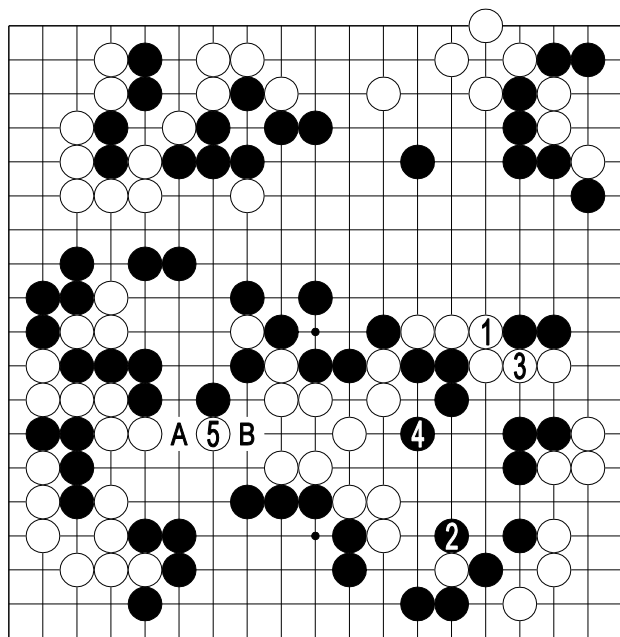
## 2 图（无理）

对白 1，黑 2 贴着走，有强手的味道。白 3 扳，黑 4 不得已。白 5 粘时，黑 6 强硬地隔断，无理。

白 7 以下是唯一的应接。白 15 先手取得联络，以后还可以在 A 位吃黑三子。

白 17 做活，这块大棋的问题也得到了解决。





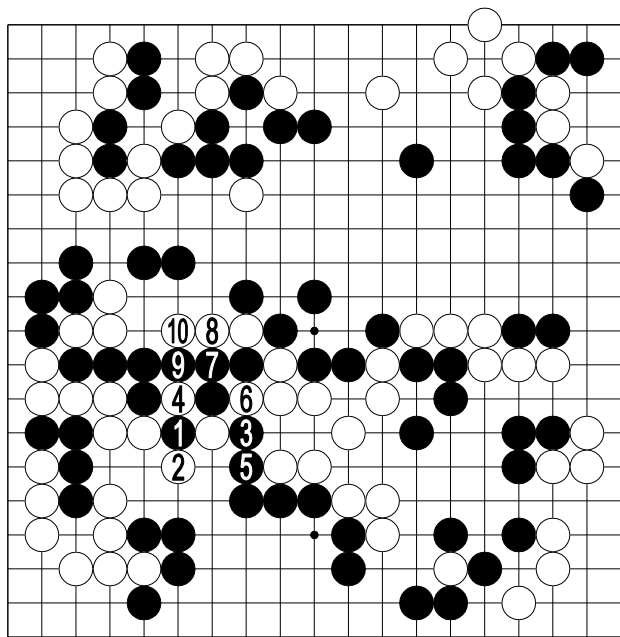
3图

### 3图（能否腾挪）

白1粘，黑2补。这是注视着中腹白棋的走法。白3的接，不得已。黑4夺眼位，是攻击的次序。

如果无法腾挪，白棋将非常糟糕。白5靠要和左边取得联络，是次序。

这一手，看黑棋走A位还是B位，无论黑怎样走，白棋都可以腾挪好。



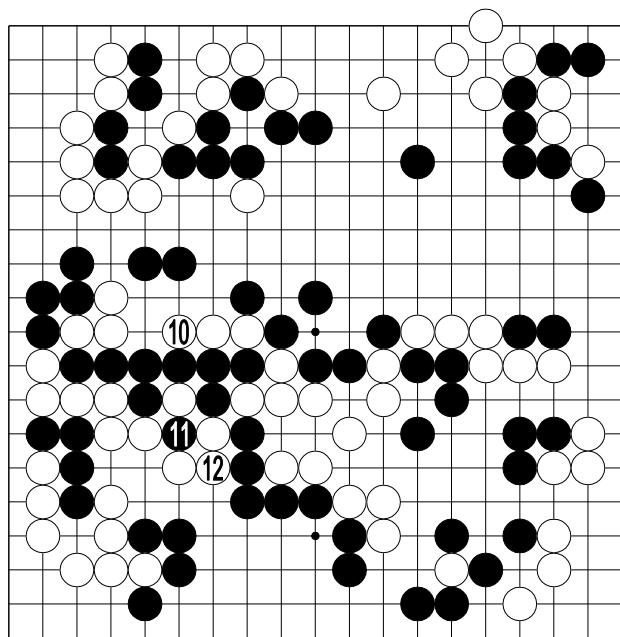
4 图

#### 4 图（引火烧身）

黑 1 挖，白 2 当然。

黑 3，5 强行切断，引火烧身。

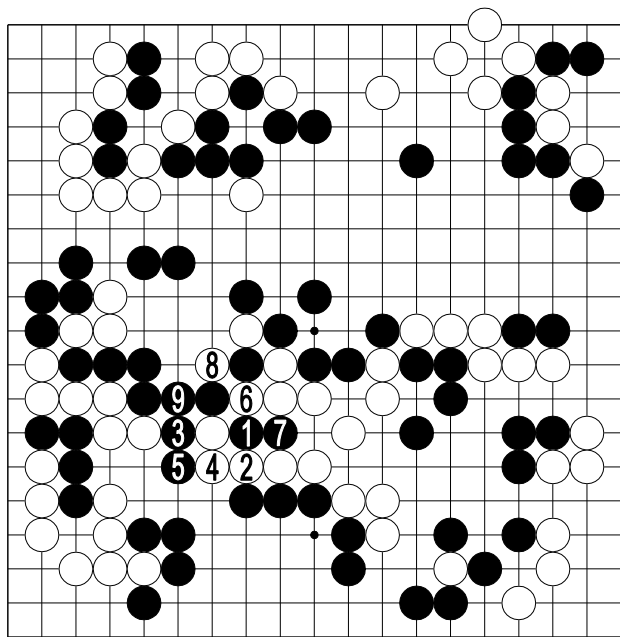
白 4 提，黑 5 接。白 6 之后，一打再打，是必然的进程。



5 图

### 5 图（被吃）

白 10 打，黑 11 提。白 12 粘，可吃黑九子。当然，这是以外的结果。

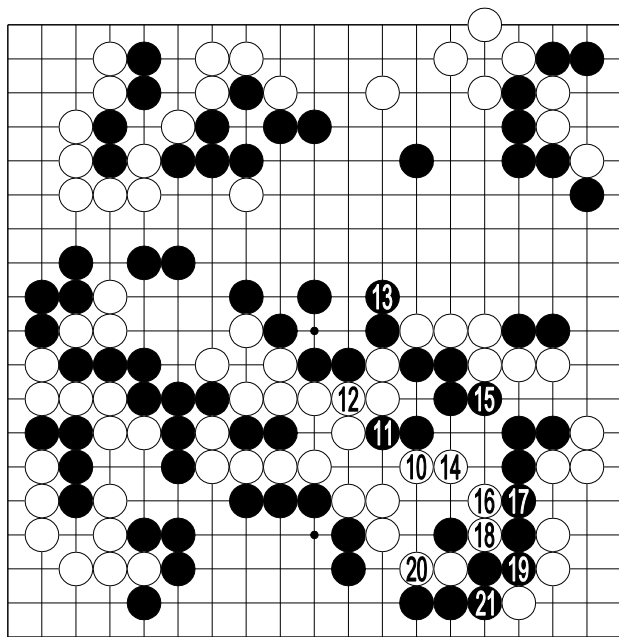


6图

### 6图（捞便宜）

黑1扳，较强。白2，方向好。黑3，5分断。白6，8先捞一点便宜。

黑7破眼，否则，不成其为攻击。

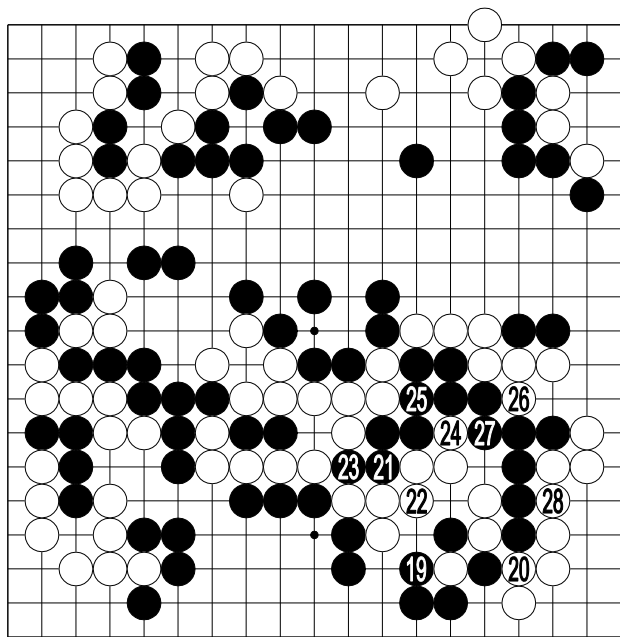


7 图

7 图（腾挪）

白 10 开始腾挪。

白 16 是好手。到白 20，  
吃掉一子，活了。黑 19 如在  
20 位提……



8 图

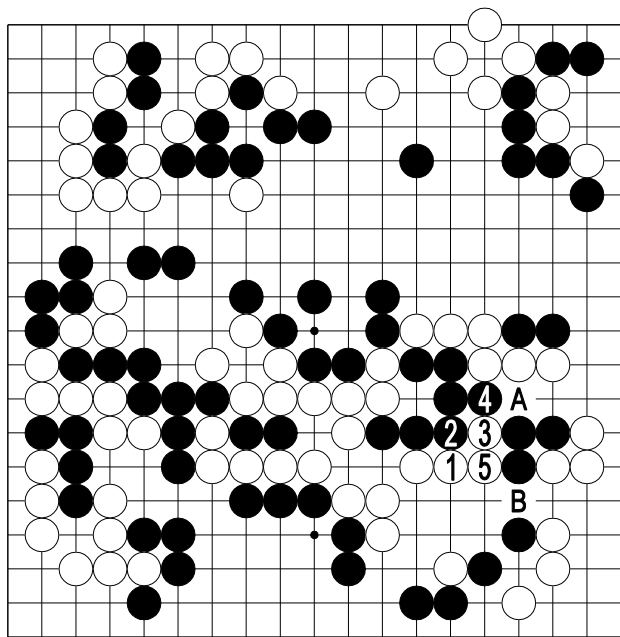
### 8 图（拼气）

黑 19 提，想拼气。

白 20 当然切断。黑 21 刺时，白应谨慎一点。

白必须在 22 位粘。黑 23 切断，必然。白 24、26 依此紧气，到白 28，白多一气。

黑不能与白拼气，只好让白做活。

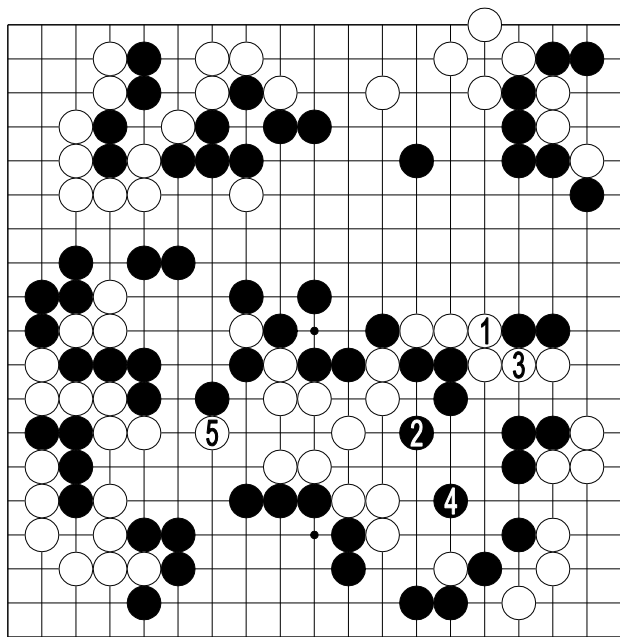


9 图

### 9 图（简单）

白 1 时，黑走 2 位，简单。

白 3 挖，是手筋。白 5 粘后，A、B 两点是见合，可切断黑棋。



10 图

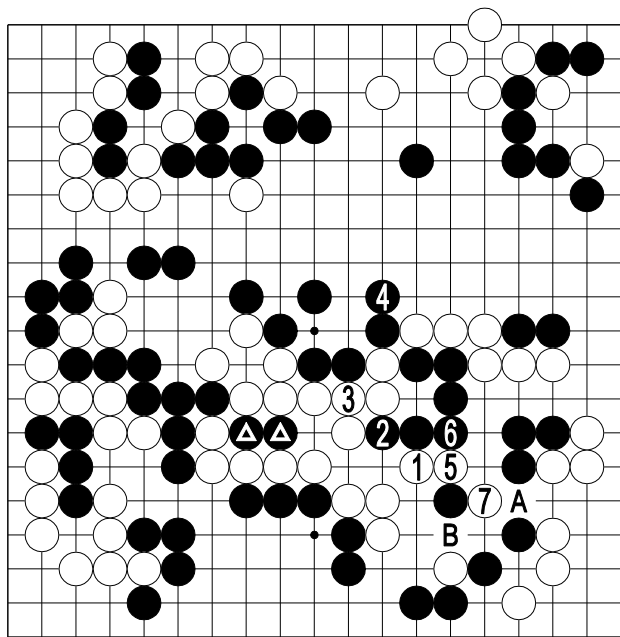
10 图（次序）

白 1 接，黑下在 2 位。

白 3 接。黑 4 补，准备攻击。情况会怎样呢？

白 5 是次序。遭到攻击，要先准备下机会。





11 图

11 图（可以做活）

左方，有黑▲破眼。（这一次序，前面讲过。黑棋一直攻下去，即成此图。）

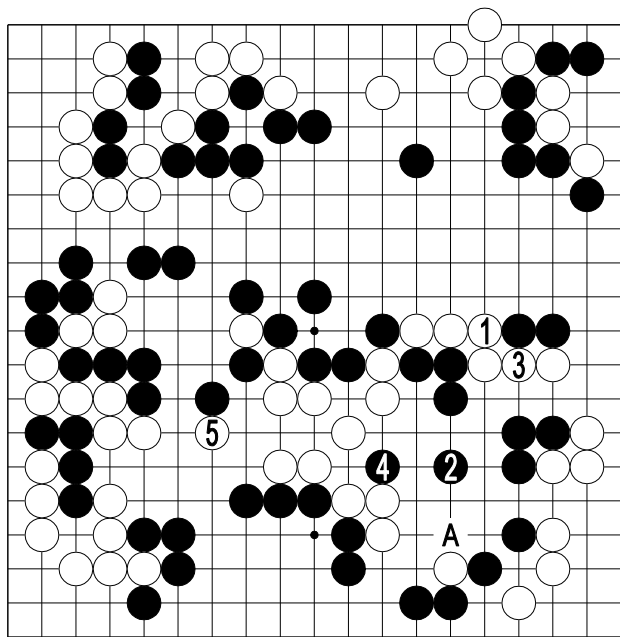
白仍在 1 位尖顶，开始腾挪。

黑 2 当然。

白 3 是先手，黑 4 长，必然。

这时，白 5、7，好。

A 位的断和 B 位的吃，二者必得其一，白活了。依然腾挪成功。

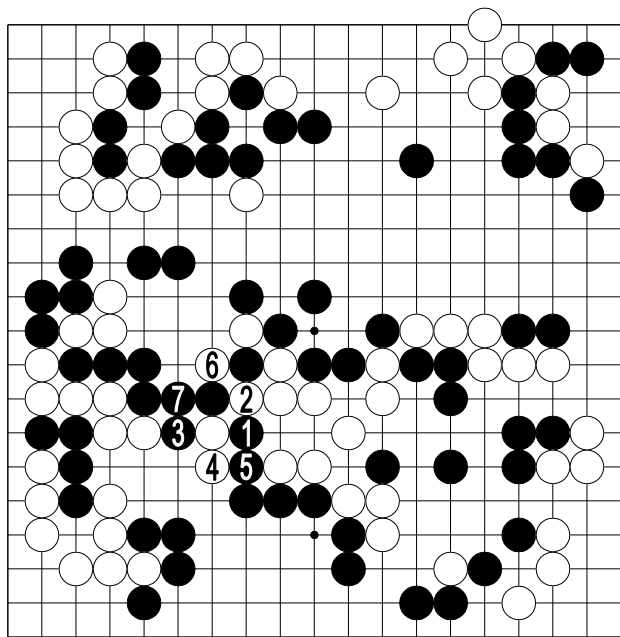


12 图

### 12 图（最后的手段）

白 1、黑 2 之后，黑 4 靠，直接进攻。这是黑棋所剩的最后手段。

与前面相同，白 5 靠，是次序。

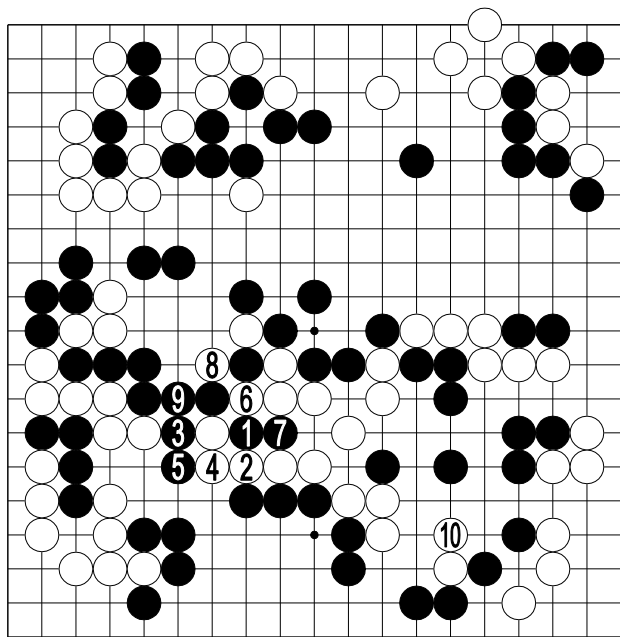


13 图

### 13 图（失策）

黑 1 扳出。白 2 断，是严重过失。

白 2 至 6，虽提了一子，仍然眼形不足。而且，这里没有多少余味。

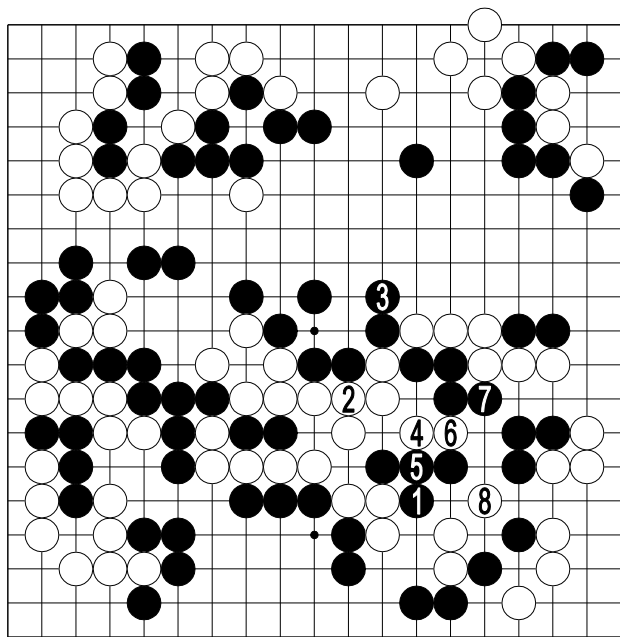


14 图

### 14 图（次序）

对黑 1，白应走 2 位，前面已经讲过。

黑 1、7 破眼，白 8 先手提一子，然后下在 10 位。这一点，既是次序，又是腾挪的要点。

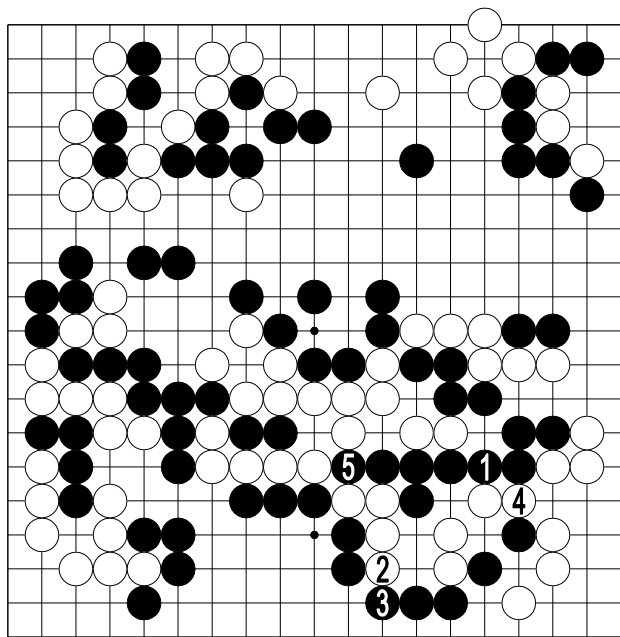


15 图

### 15 图（急所）

接前图。黑 1 虎。白 2 任何时候都是先手。白 4、6 的先手之后，白 8 刺是急所，白腾挪成功。

最后的结果如下图。

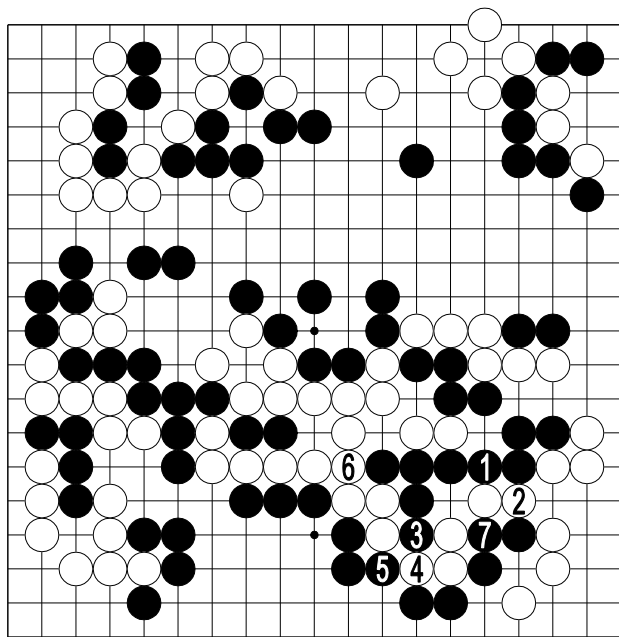


16 图

### 16 图（有眼杀无眼）

黑 1 接，绝对。这时，白 2 冲。白 2 不能省，一旦省去，情况就会很糟。

黑 3 之后，白 4 切断。黑 5 断，白 6 紧气。这里的对杀，是“有眼杀无眼”，黑不行。



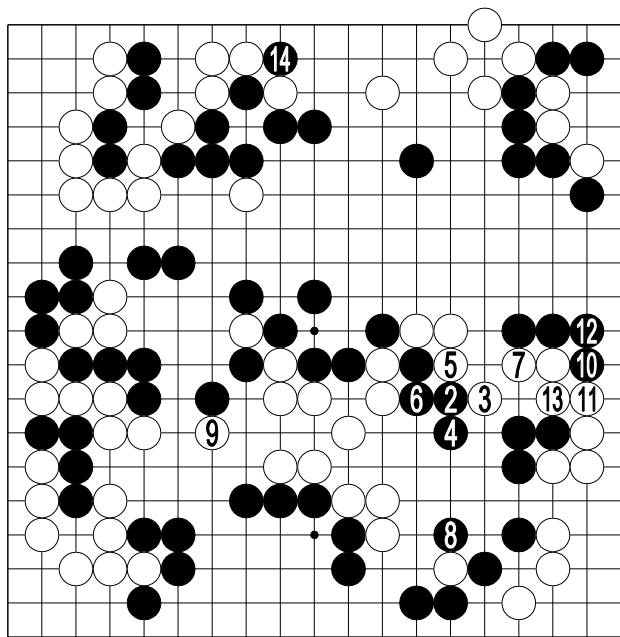
17 图

### 17 图（急于切断）

黑 1 时，白 2 急于切断，很糟糕。

黑 3、5 冲断是先手，黑 7 打，吃掉白棋。

当然，白棋全军覆没。



18 图

### 18 图（假想图）

白 1 的长成立，这就是结论。

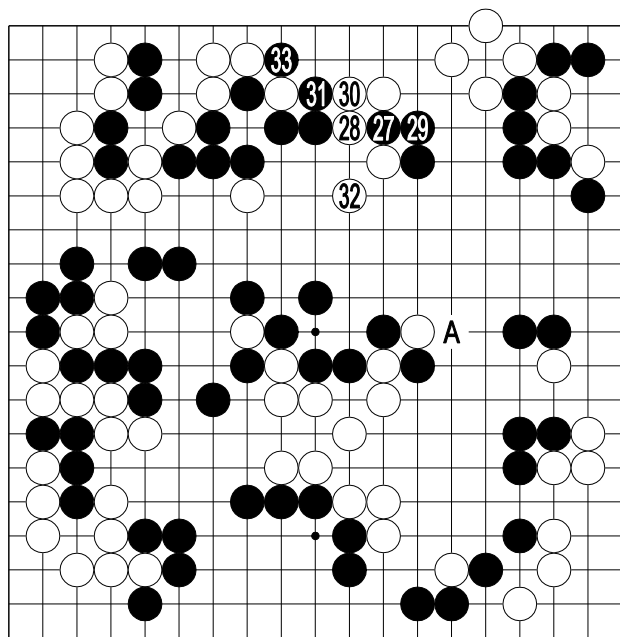
黑 2、4，为右边黑 10、12 的先手扳粘作准备。

对白 9 的靠，黑当然不用应。

作为假想图形，黑 14 的断，可以考虑。

本图和谱的变化相比较，怎么样呢？其得失仍然无法断言。





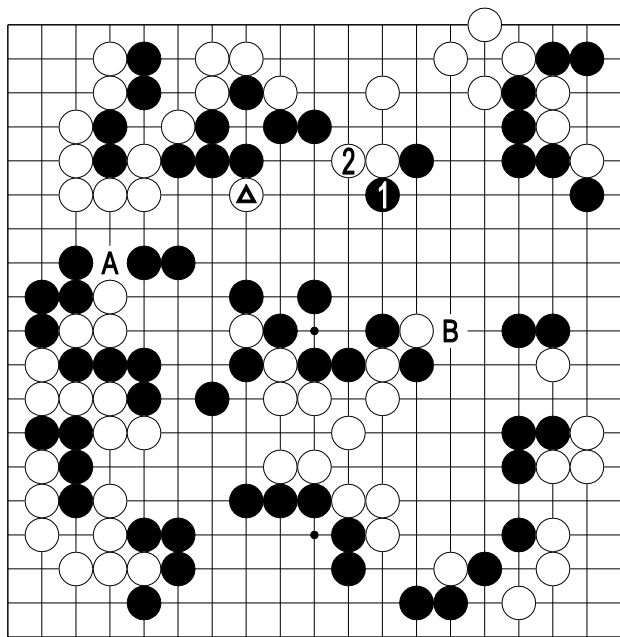
第 19 谱 (127-133)

## 第 19 谱 (127~133) 解说

黑 127 挖，是好手。

到黑 133 提，白好像有点损。

如果白 A 成立，中腹就会成为“空皮囊”，因此，白 132 出头，没多大意思。



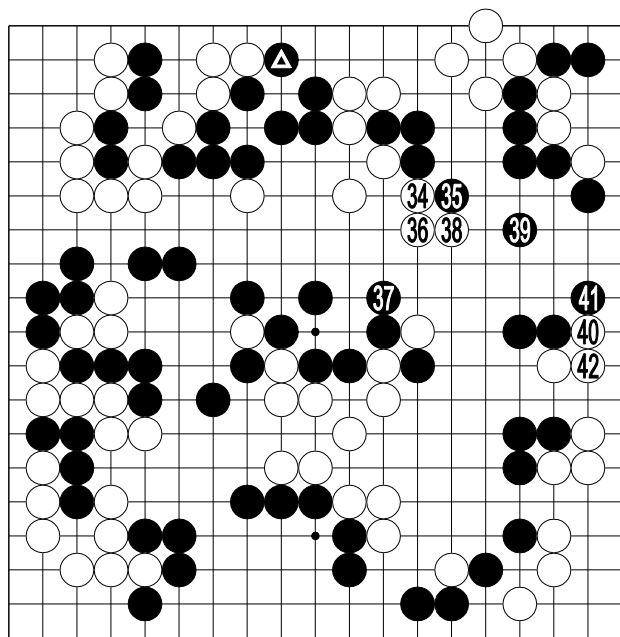
1 图

### 1 图（无用之子）

黑 127 在本图 1 位扳，  
也没意思。

白 2 长后，由于还有 A 位  
的利用，白△还是活棋。黑 1，  
可能会给上方数子黑棋带来  
危险。

此外，如果白 B 成立，中  
腹可能会成为“空皮囊”，黑  
1 扳，恐怕会成为无用之子。



第 20 谱 (134-142)

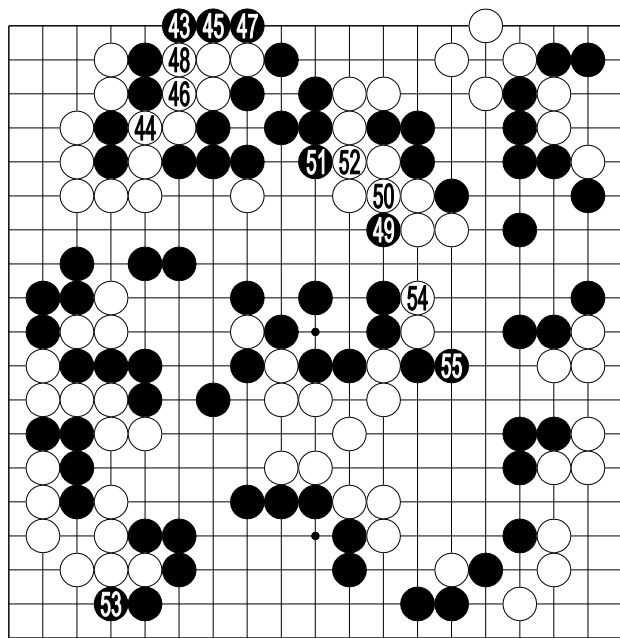
## 第 20 谱 (134~142) 解说

白 134、136 之后，黑在这一带果然成不了什么空。但是，上方被黑▲提子之后的损失，显而易见。

黑 137 整形。

白 138 曲，黑 139 是形。

白得到 140、142 扳粘的次序，胜势已定。



第 21 谱 (143-155)

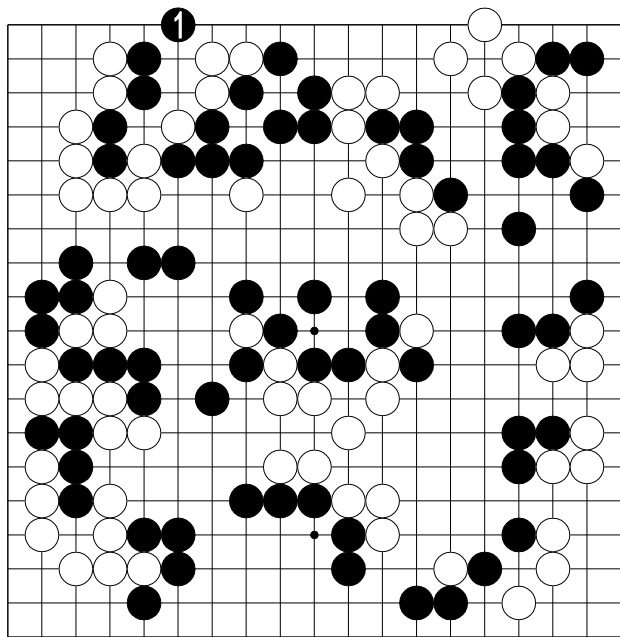
## 第 21 谱 (143~155) 解说

官子篇

白虽是优势，但差别很细。

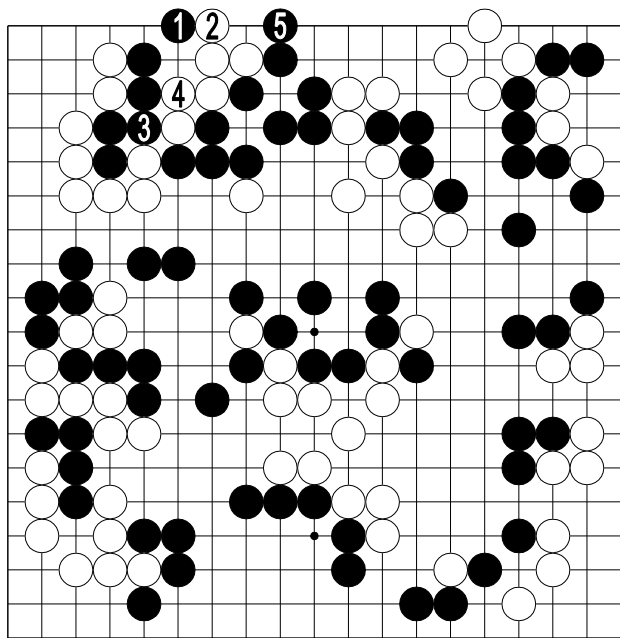
黑 143，是收官的手筋。由于有这一手段，让黑在上方提子，白的损失太大。

进入了收大官的阶段，双方从大到小地收官。



1 图

1 图（手筋）  
 看看上边黑 1 的官子。  
 从中间尖，是要点，是有效的实战手筋。

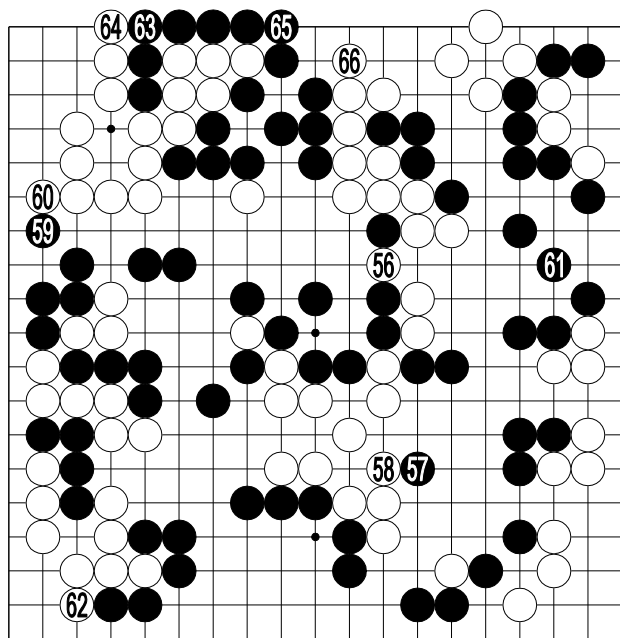


2 图

## 2 图（断）

白 2 切不断黑棋。黑 3 粘，全部救回。

白如 4 位粘，黑 5 下立，白两边不入子，反而被吃。



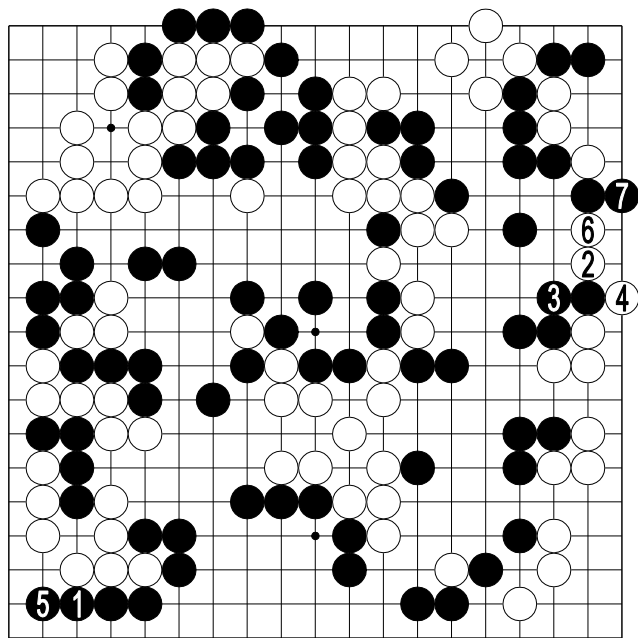
第 22 谱 (156-166)

## 第 22 谱 (156~166) 解说

要精密计算白 156 究竟有几目，几乎不太可能。

黑 161、白 162，大小差不多。

黑 163 粘，白 166 立，大小也相当。都在正常地收官。



1 图

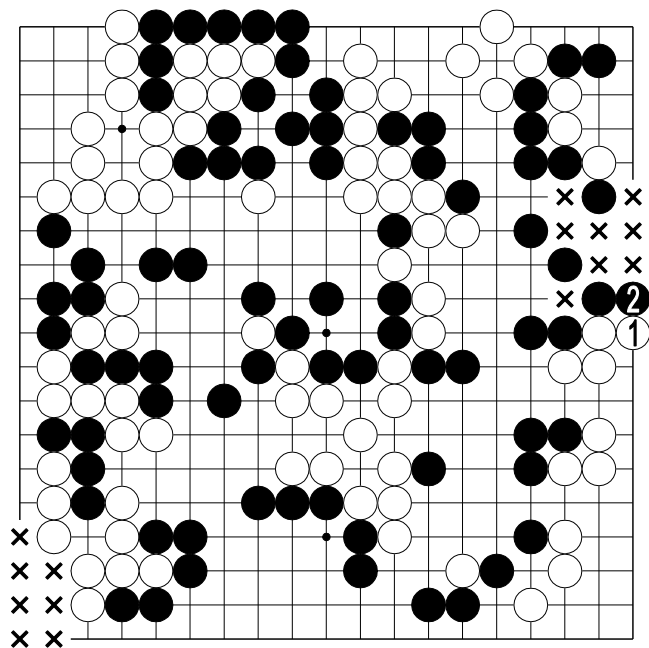
### 1 图（收官的见合点）

黑 161 的补，如在本图 1 位爬，白当然在 2 位夹。这两点是见合，如图行棋是理所当然的。

白 4 渡时，黑 5 马上长。白也 6 位夹，强迫黑 7 立。

双方的空都被破了，其得失如何呢？





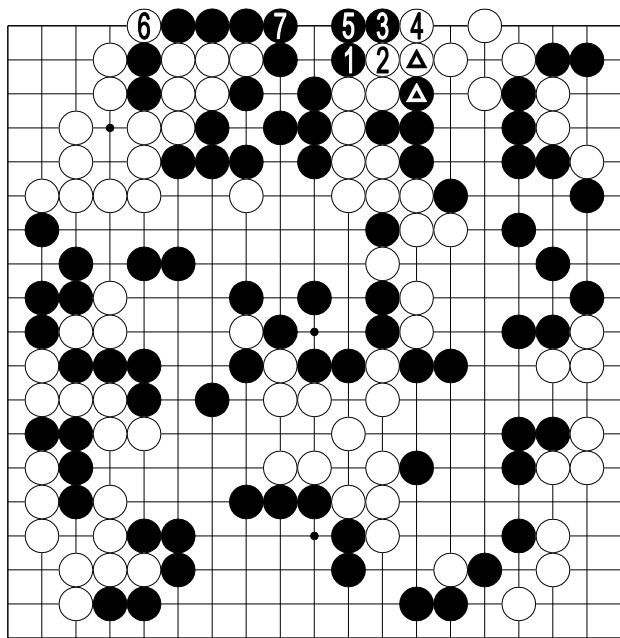
2 图

## 2 图（得失）

假定白 1 和黑 2 都立下，这里的黑空约减少 8 目。左下角，白空减少了×号的 7 目。大小差不多。

照 1 图的变化，左下角黑空增加了 5 目，但遗憾的是，1 图黑是后手。

现在要回答的问题是，在这时，这一手的价值，究竟有几目。综合以上的图形来考虑，大小仍然差不多。

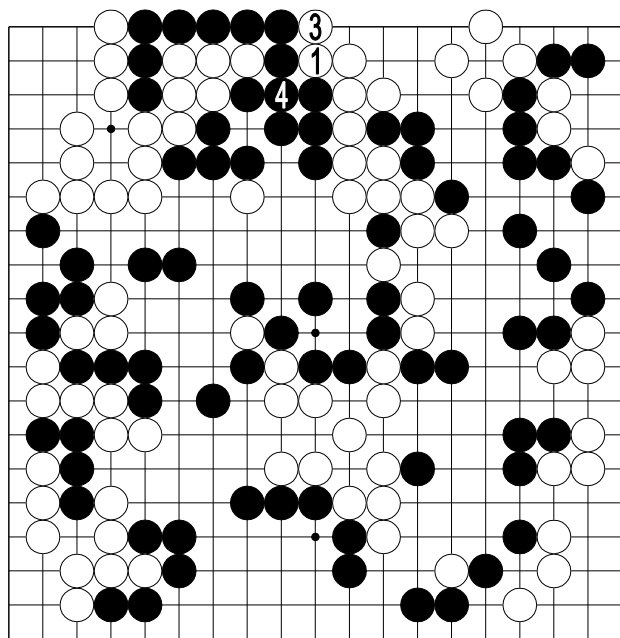


3图

3图（这也一样）

黑163在本图1、3位扳，  
白6提，请判断其得失。

本图黑是后手，谱中黑  
是先手。

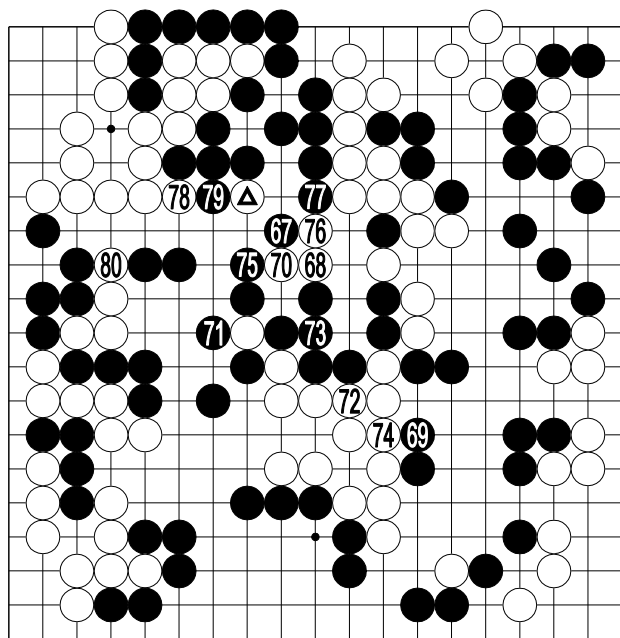


4图

#### 4图（以后的乐趣）

以后,白如得到下在1位的机会,白3就是先手。白虽然落了后手,但这里也还留有乐趣。

综合平衡,这里也是大小相当。其价值,都是5目左右。



第 23 谱 (167-180)

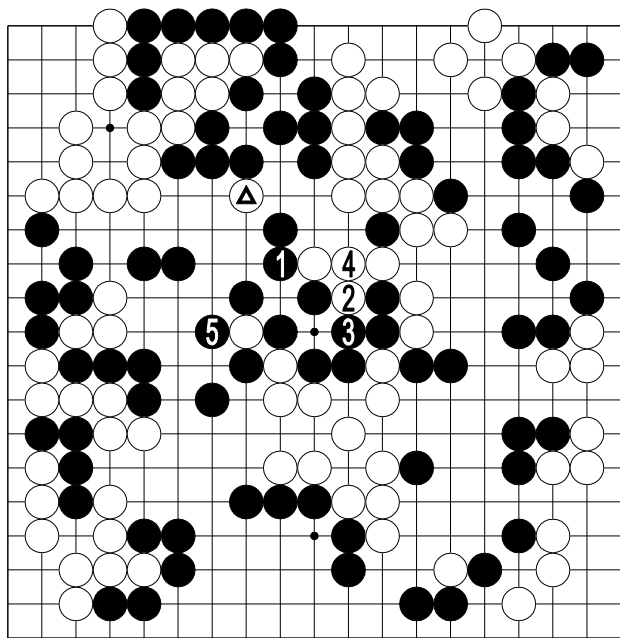
## 第 23 谱 (167~180) 解说

白 168 时，黑为什么不在 170 位挡呢？

白 172 接，黑为什么要在 173 位粘？对这些问题，大家可能会有一些疑问。

黑 175 之后，白△就回不去了。因此，白在 178 位收官。

白 180，是弃子收官的手段，不损。

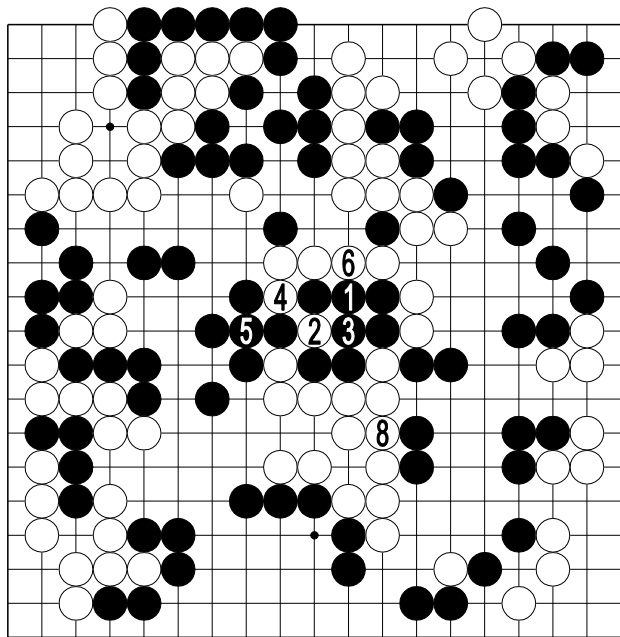


1 图

### 1 图（没价值）

黑 170 的提，如在本图 1 位挡，白 2、4 是先手。而且，即使有了黑 1，还是吃不住白△。

黑 1 挡，没什么价值。

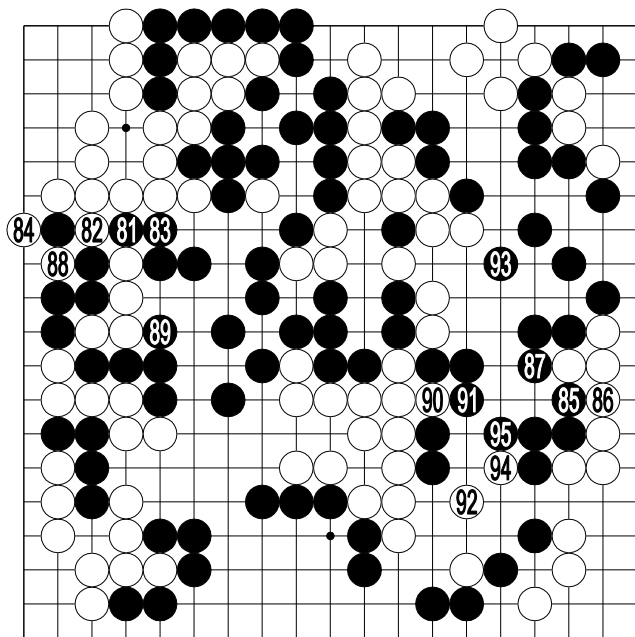


2图  
⑦-②

## 2图（黑损）

黑 73 下在本图 1 位，并不合算。

白 2 扑，黑 7 还得粘上。总之，白得到了 6 位打的先手便宜，黑损。



第 24 谱 (181-195)

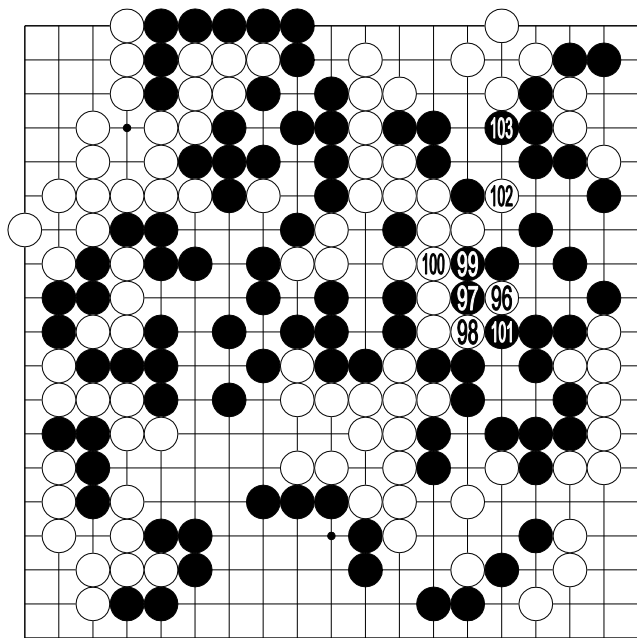
## 第 24 谱 (181~195) 解说

白 182、184 打，弃子收官。

白得到了 184 位的打，就是这一手法的效果。

弃子收官，黑空有 8 目，让黑吃掉，黑空也是 8 目，白棋不损。

黑 185 以下，巩固了右方的空。这期间，白在 188 位提了一子，合算。



第 25 谱 (196-203)

## 第 25 谱 (196~203) 解说

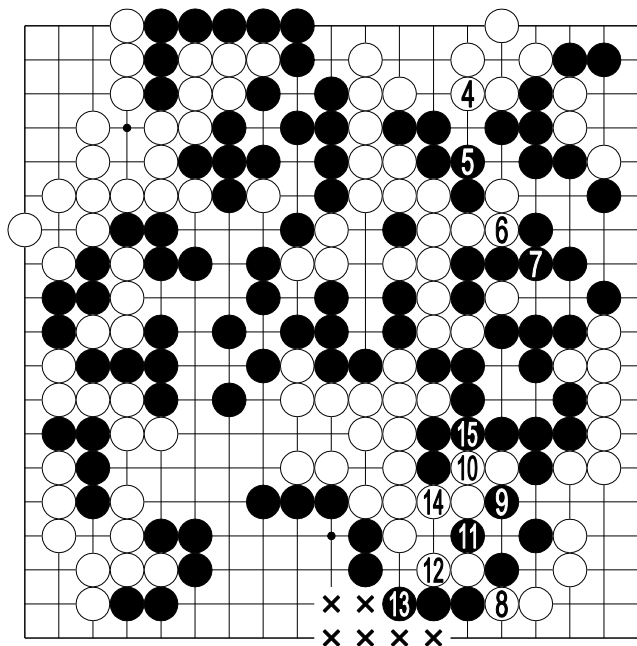
双方的分界线，渐渐明朗。

白 196 靠，是手筋。送进一子，是为了得到下面的次序。

让黑 101 吃一子，白 102 扳。

黑 103，当然。此处如何收官，看下一谱就清楚了。





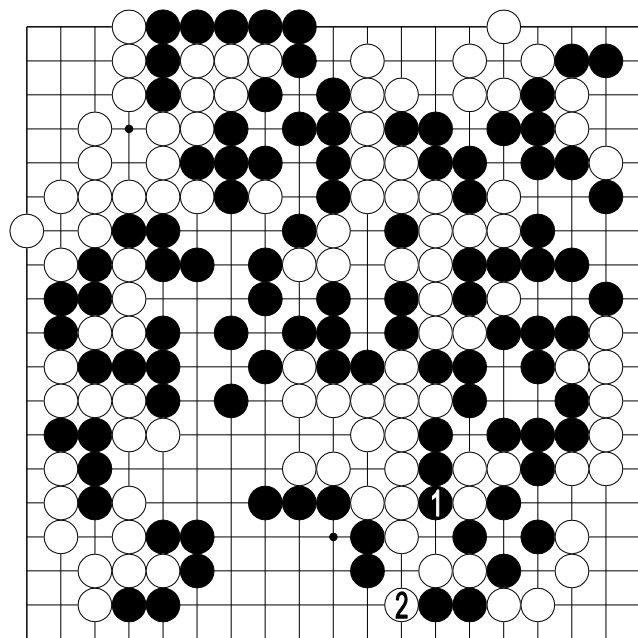
第 26 谱 (204-215)

## 第 26 谱 (204~215) 解说

白 204、206 先手收官。  
追溯前面，便可知靠这一手筋的效果。

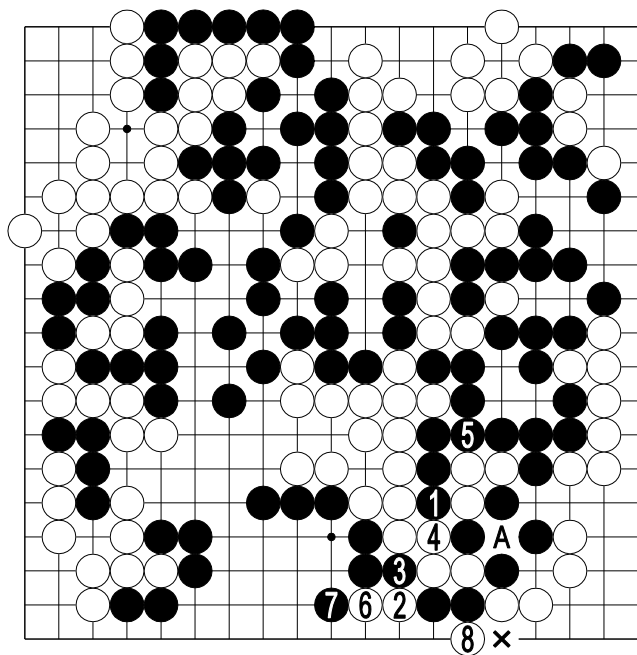
请看黑 209、211 打，在  
下方收官的次序。

黑 213 在 214 位断吃三  
子，并不便宜。



1 图

1 图（转换）  
 黑 1 断吃白三子，白 2 扳出，转换。



2 图

## 2 图（损）

黑 3，白 4。黑 5 提，绝对。白 6 爬，白 8 打。

黑棋所得，是 6 目和 A 位半目；到×号为止，白有 5 目。

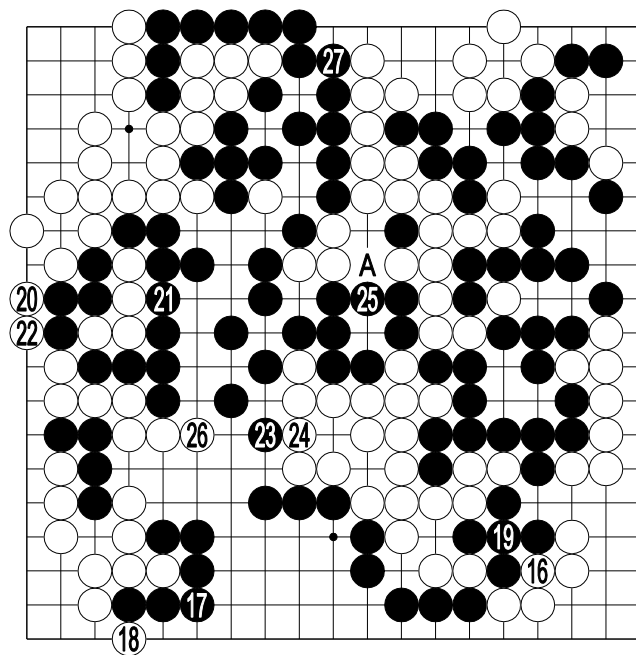
但是，，黑丧失了谱中×号 6 目，平衡计算，共减少 4 目半。当然，这种结果，损失太大。

## 第 27 谱 (216~227) 解说

现在的应接，无可非议。

总之，收大官以来，黑没得到逆转的机会，现在仍以白有利的局面走向终局。

黑 225 如在 A 位挖，白就在 225 位扑，黑损。

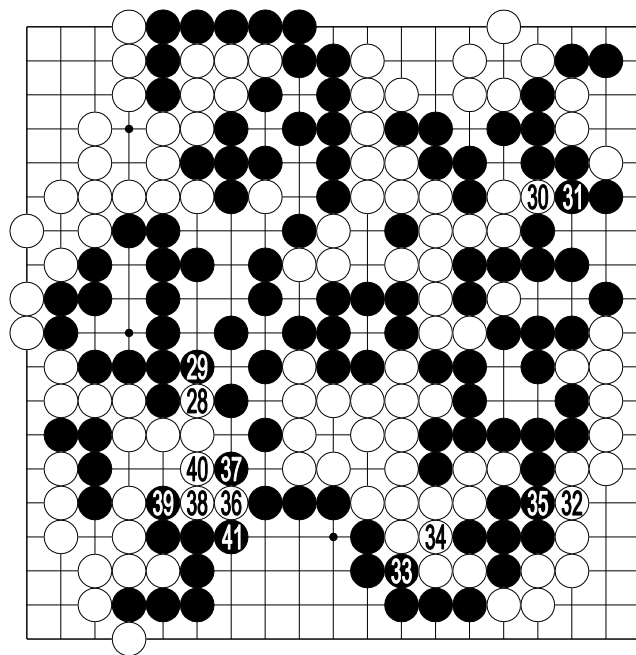


第 27 谱 (216~227)

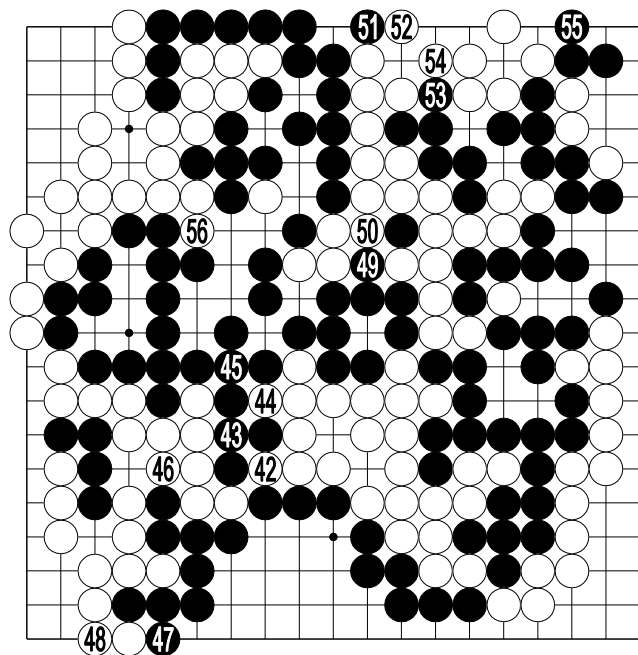
## 第 28 谱 (228~241) 解说

白 232 时，黑 233 先打一手，然后再在 235 位接，是次序。

每一手都不能大意。



第 28 谱 (228-241)

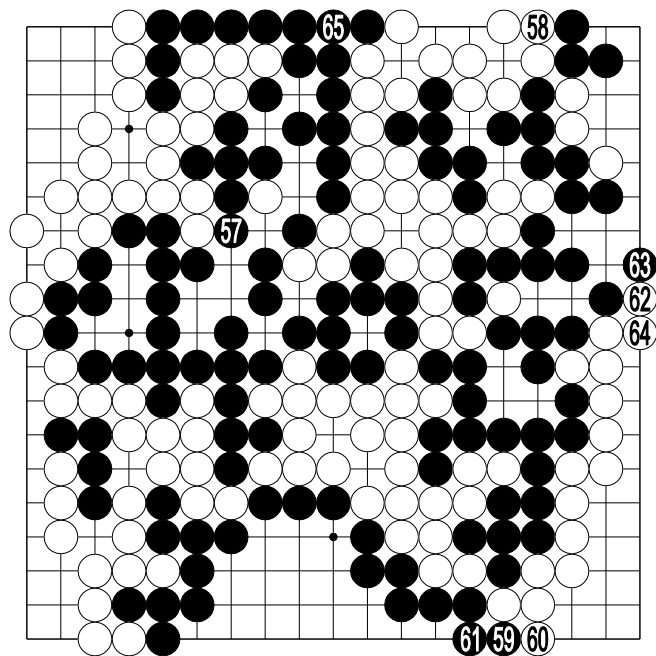


第 29 谱 (242-256)

## 第 29 谱 (242~256) 解说

白 242 至 246 逆手 1 目，虽小，却是必要的。此时，应优先在这里行棋。

黑 255 时，白 256 冲。这一手，黑非应不可。



第 30 谱 (257-265)

## 第 30 谱 (257~265) 解说

白胜三目半（盘面白差一目）

黑 259、白 262 的二目扳粘之后，黑 265 粘劫，棋到此结束。

盘面，白差 1 目。黑应贴 4 目半，结果，白胜了 3 目半。

265 手完