

少儿围棋入门


教 | 学 | 自 | 学 | 都 | 适 | 用

全面阐述入门理论 夯实入门基础知识

划分课节方便教学

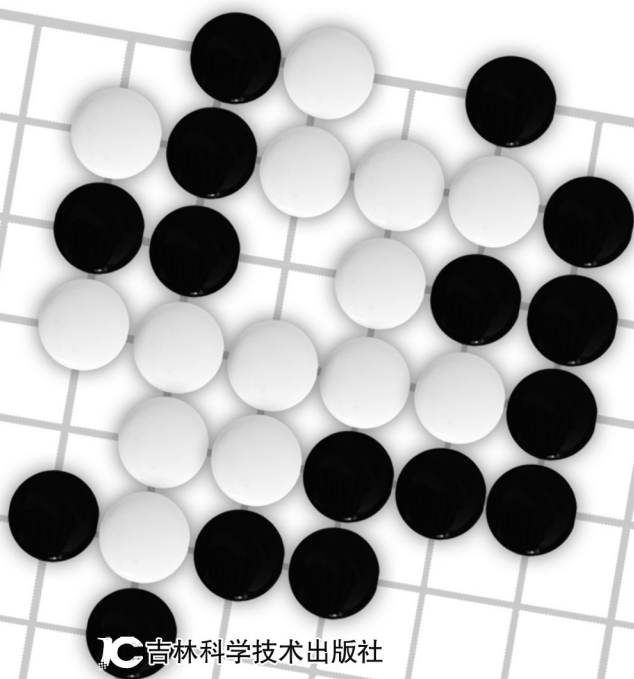
少儿棋牌图书编委会 / 编



 吉林科学技术出版社

少儿围棋

少儿棋牌图书编委会 / 编



吉林科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

少儿围棋入门 / 少儿棋牌图书编委会编. -- 长春 :
吉林科学技术出版社, 2016.3
ISBN 978-7-5384-9635-2

I. ①少… II. ①少… III. ①围棋 - 少儿读物 IV.
①G891.3-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第190032号

少儿围棋入门

编 少儿棋牌图书编委会
主 审 李 智
出 版 人 李 梁
责任编辑 吕东伦
封面设计 长春美印图文设计有限公司
制 版 长春美印图文设计有限公司
开 本 880mm × 1230mm 1 / 32
字 数 180千字
印 张 7.5
印 数 1 - 8000册
版 次 2016年3月第1版
印 次 2016年3月第1次印刷

出 版 吉林科学技术出版社
发 行 吉林科学技术出版社
地 址 长春市人民大街4646号
邮 编 130021
发行部电话 / 传真 0431 - 85677817 85635177 85651759
85651628 85600311
储运部电话 0431 - 86059116
编辑部电话 0431 - 85670016
网 址 www.jlstp.net
印 刷 长春新华印刷集团有限公司

书 号 ISBN 978-7-5384-9635-2
定 价 12.00元
如有印装质量问题可寄出版社调换
版权所有 翻印必究

前 言



在中华文明的历史长廊中，琴、棋、书、画这四大艺术不仅源远流长，更可以称得上是璀璨夺目的明星。其中的“棋”，也就是围棋，是四大艺术当中不可或缺的重头戏。中国围棋的悠久历史，蕴含了优秀的民族文化，有着深厚的群众基础，黑、白两子不仅代表着对垒双方智力的角逐，更是科学与艺术相结合的运动。博弈阴阳，挑战头脑风暴；对决双子，尽显铁腕玄机。弈棋作为一种高雅的象征和文人墨客吟诗作赋和绘画的题材，这在古今文献资料中有着大量的记载，而围棋的功能曾经一度被发挥到极致。围棋作为产生艺术灵感的源泉，只是其功能中很小的一部分。围棋不仅仅有益智、健身、娱乐的作用，而且从哲学意义上讲，它对个人的方法论的形成有着不可低估的重要的影响。学习围棋对于青少年来说，显然有着非常重要的意义。

本书从围棋基础知识入手，对围棋的各个阶段和各个方面进行分门别类的深入探讨，并以精选范例为“活教材”，将围棋的布局、定式、攻防急所、死活、打劫、收官，以及如何培养大局观等进行了全面的讲解。低起点，严要求，层级跨度大，技术含量高。不仅内容全面，而且注重典型，讲究棋理的分析，强调实用性。在掌握了一定基础知识之后，又列举了很多典型范例。在对这些范例的讲解上，编者采取了提要点化、引发思考的方式，并不想把个人想法全部落实到具体的实战当中，因为这从某种意义上讲，可能是一种框范。从教学角度上说，留有更广阔的思维空间，可以使读者自发地开创思路，丰富想象力，在研究思考的同时提高水平。所以既有深入浅出的基础知识讲解，又有对高水平制胜技艺的简要论证和发挥，从而为不同层次的读者提供了一个很好的范式。对于广大青少年以及初学围棋的朋友，可以从零开始，通过深入学习，对围棋的常规打入及应战，有一个清晰的了解和应对策略，较快掌握对策和技巧，提高棋力，尽享个中妙趣。



目 录

第一单元 / 围棋基础知识

第 1 课	围棋的起源	7
第 2 课	棋盘	13
	棋子	15
	执法	15
	落子规则	15
	胜负	16
	让先、让子	18
	礼仪	20

第二单元 / 吃子的基本技术

第 3 课	打和吃	21
第 4 课	双吃	26
第 5 课	门吃	28
第 6 课	抱吃	30
第 7 课	征子	31
第 8 课	枷	34
第 9 课	大封	35
第 10 课	飞封	36
第 11 课	接不归	37
第 12 课	虎口	39
第 13 课	扑	40
第 14 课	对杀	42
第 15 课	死活的基本形状	50
第 16 课	死活的基本技术	56

第三单元 / 围棋常用术语

第 17 课	立与长	61
第 18 课	接与断	62
第 19 课	碰	63
	刺	63
第 20 课	夹	64
	飞	65
第 21 课	双	66
	扳	66
第 22 课	关	67
	拆	67
第 23 课	镇	68
	压	68
第 24 课	托	69
	点	69
第 25 课	冲	70
	渡	70
第 26 课	尖	71
	挖	71
第 27 课	卡	72
	扑	72

第四单元 / 围棋的棋形

第 28 课	恶型 (愚型)	73
第 29 课	好型	80

第五单元 / 围棋的常用定式

第 30 课	星定式——小飞挂	90
第 31 课	小目定式——小飞挂	111
	小目定式——一间高挂	119



	小目定式——大飞挂·····	125
	小目定式——二间高挂·····	128
第 32 课	攻杀要点·····	131
第 33 课	做活要点·····	147
第六单元 / 布 局		
第 34 课	布局三原则·····	164
第 35 课	舍小就大·····	174
第 36 课	保持平衡·····	176
第 37 课	棋要走厚·····	181
第 38 课	切忌自相矛盾·····	185
第 39 课	不可随手·····	188
第 40 课	彼强自保·····	190
第 41 课	迫敌靠近厚势·····	194
第 42 课	压强不压弱·····	197
第 43 课	入界宜缓·····	199
第 44 课	不得贪胜·····	202
第 45 课	攻彼顾我·····	204
第七单元 / 官子的种类及大小		
第 46 课	目的计算·····	206
第 47 课	官子的种类·····	209
第 48 课	官子的大小·····	219
第八单元 / 官子常用手筋		
第 49 课	第一型·····	231
第 50 课	第二型·····	233
第 51 课	第三型·····	235
第 52 课	第四型·····	237
第 53 课	第五型·····	239

第一单元 / 围棋基础知识

第 1 课

围棋的起源

在中华文明的历史长廊中，琴、棋、书、画这四大艺术不仅源远流长，更可以称得上是璀璨夺目的明星。其中的“棋”，也就是围棋，是四大艺术当中不可或缺的重头戏。博弈阴阳，挑战头脑风暴；对决双子，尽显铁腕玄机。弈棋作为一种高雅的象征和文人墨客吟诗作赋和绘画的题材，这在古今文献资料中有着大量的记载，而围棋的功能曾经一度被发挥到极致。围棋作为产生艺术灵感的源泉，只是其功能中很小的一部分。围棋不仅仅有益智、健身、娱乐的作用，而且从哲学意义上讲，它对个人的方法论的形成有着不可低估的重要的影响。围棋从起源至今，伴随着人们走过了富于喜剧以至于浪漫色彩的历程，不仅帮助人们发挥出具有创造力的能量，更见证了许许多多生命形态的沉浮甚至是悲壮。了解围棋起源的现代意义在于，可以帮助广大青少年朋友树立民族自豪感，并能热爱围棋，研究围棋，提高围棋技能，挖掘潜能，陶冶性情。

关于围棋的起源问题，历来就有很多不同的说法。最早关于围棋起源的传说是战国时代史官编撰的《世本·作篇》中的记



载：“尧造围棋，丹朱善之”。东晋人张华在他写的《博物志》中说道：“尧造围棋，以教子丹朱。”还说舜帝认为儿子不够聪慧，也曾经研制出围棋，利用它来教导自己的儿子。宋人罗泌的《路史·后记》写得更为详细：尧帝娶妻富宜氏后生下了儿子朱，可是这个儿子行为不好，尧帝很难过，就特地制作了围棋“以闲其情”。这种说法的中心意思在于，制造围棋的目的就是为了开发智能并纯洁性情。不过《世本·作篇》中曾有“乌曹作博”的记载，围棋曾经以赌具的面目出现，认为“夏人乌曹为了赌博而制作了围棋”。乌曹乃是夏桀的臣子，其人好赌，似乎也就从一个侧面旁证了夏桀的暴政。唐朝人皮日休在其《原弈》一书中说围棋始于战国，是纵横家们创造的。他的根据是围棋“有害诈争伪之道”。这样一来，围棋却又成了寻欢作乐得工具、耍弄权术的伎俩了。客观地讲，从围棋自身特点来看，从一开始的布局到中盘攻守，确实反映了远古军事活动的特点，同时，围棋仅有黑白两色并且是不分等级的，这也蕴涵了原始社会的民主精神。因此笔者认为，围棋很有可能产生于中国原始社会末期的尧舜时代。尧舜二帝以棋教子之说，诚可信服。关于这一结论的有力证据就是考古方面的成就。在甘肃永昌鸳鸯池遗址出土的原始社会末期的彩陶罐上，就绘有纵横十至十三道的棋盘条纹图案，这和尧帝的造围棋之说有时间上的巧合，相信这种巧合不会出于偶然。此外，从围棋产生到现在的整个历史事实上看，它带给人们的积极影响是主流的，这也和当年尧舜教子的初衷具有同一取向。

我国古代的政治局势始终处于动荡的时期，各种战事连续不断，随着军事知识的积累，围棋逐渐被当作一种没有硝烟的、棋盘上的战争，从这个角度来看，围棋和兵法确实是相通的。围棋和调兵遣将有许多相似之处。围棋分黑子和白子，黑子181枚，白子180枚，棋盘横竖各19路，共361个交叉点。黑子先行，但由于黑先手的缘故，所以黑棋要向白棋贴一定的目数，以此表示公平的原则。

这一原则从确立那天起，就在无情的搏杀中注入了温馨的精神含义，并升华为做人做事的行为准则。以此为基点，我们在这里引出本书的主旨，那就是青少年学习围棋的根本性意义。

战争的需要客观地加速了围棋的发展，两汉时期就已经有人把围棋当作兵法了，《隋书·经籍志》还将棋谱收入了兵书。有了上面那些推断和考古学家的发现，围棋故乡当然就是中国。围棋，也称为弈，下围棋有对弈之称。但现在所说的弈，已经指得比较广泛了，象棋、军棋、跳棋等均可成为弈，而古时的“弈”其实是围棋的专用名称。许慎在《说文解字》中明确定义：“弈，围棋也。从廾，亦声。”“廾”的古文字为两人举手握棋对局的象形。弈即围棋这一论点还可以在《论语》、《左传》、《孟子》中发现论据。“围棋”一词也是发展而来的。西汉末杨雄在《方言》中说：“围棋谓之弈，自关而东，齐鲁之间皆谓之弈”。可见，西汉年间，弈已成了围棋的别称，很多地方已经叫围棋为主了，当时只有北方部分地区仍然称弈。到了东汉，围棋已经在书面语中普遍使用，如马融著的《围棋赋》、李尤写的



《围棋铭》等。围棋在发展演变过程中，除了“弈”和“围棋”外，还有许多有趣的名称。晋朝时，曾有人称围棋为“坐隐”和“手谈”。不过到了最后，还是这个概括了围棋奇着妙法的“围”字被保存并沿用至今。

本着严谨的治学态度，我们说，围棋以赌具的面目出现这一观点还是可信的，《广博志》中关于乌曹作围棋的记载应该是事实。另外，除了《左传》、《论语》、《孟子》以外，刘安的《淮南子》、扬雄的《方言》等古籍也都有关于围棋的记载。汉朝的刘去、刘洵、班固、马融，三国时期的曹操、孙策、陆逊、孔融，两晋时的司马炎、王导、谢安、谢玄，都是有名的围棋爱好者。南北朝的皇帝，多有围棋的癖爱。南朝曾三次诏令“品棋”（评定棋艺），效法曹魏以来的“九品中正制”，结果取得等级的“登格者”竟达278人，这表明南朝围棋的普及程度已经很高。三国时已经出现了早期的围棋理论，并开展过关于围棋意义和作用的争论，以后的两晋南北朝时期，成为我国历史上围棋兴盛的时代。上述过程，使本来生于中国的围棋开花结果，播撒种子并又在大地上深深地扎下了根。我国曾出土过许多与现代围棋棋盘极其相似的棋盘，因年代久远，甚至有人认为是原始社会的棋盘。沉睡于地母怀中数千年的棋盘，以点点斑痕见证了当时落子狂杀的铁血狼烟，更以沉睡地下亲吻地脉的亲身经历，证明了中华民族开启心智张扬生命的人文情怀。尽管铁的事实摆在那里，但个别出于某种目的而歪曲历史的人如日本松井名夫，在其《围棋三百年史》的“发端”一篇中妄谈：围棋与象棋有它们

共同的祖先，就是中亚西亚的一种“盘戏”。它流传于西方成为国际象棋，流传于东方而受到中国天文及其他科学的影响，改良成为十六道的围棋。这种说法显然是没有根据的。回顾历史，从《左传》、《论语》、《孟子》等书中很容易了解到，围棋在我国春秋、战国时期，就已经广为流行，甚至出现了闻名于诸侯列国的围棋高手。众所周知，那个时候，生产力水平还比较低，交通问题成为东西方联系的最大障碍，中国和西域各国还没有任何交往，直到西汉时，才有张骞出使西域，中国和中亚细亚诸国才有了文化交流。而在有可能使像围棋这样的启智性工具成为文化交流对象之前，围棋在中国已经有了很久的历史了，怎么可能会是“舶来品”？关于这一点，在后面的文章中客观的考证性叙述，会使我们更坚定地这样认为。

早在春秋时，孔子就已经提到围棋了。湖南省湘阴县挖掘出一座唐代古墓，随葬品里就有围棋盘一件，大小呈正方形，纵横各15道。在内蒙发掘的一座辽代古墓里，也挖出了围棋方桌，高10厘米，边长40厘米，桌上画有长宽各30厘米的围棋盘。棋盘纵横各13道，布有黑子71枚，白子73枚，共144枚。另有黑子8枚，白子3枚空放着。想必是墓主人生前好弈，临终时也舍不下一盘残局，带到九泉之下琢磨去了。还有上文提到的甘肃永昌鸳鸯池遗址出土的原始社会末期的彩陶罐上的围棋棋盘图案等等。这些只是众多考古新发现中的几件古物，但足以说明以下几点：首先，不容置疑的是，围棋在原始社会时已具雏形，纵横交错的棋盘图形已经基本形成。其次，从出土棋盘的10、13、15……直至今天



通用的19道线的发展过程看，围棋不可能是某一个人某一天里突然创造出的奇迹，而是经过了由简单到复杂，棋子由少到多，着法由单一到多样，逐渐被改进和丰富，最后形成今天这种格局的。发展变化过程时间跨越数千年，凝聚了无数围棋爱好者的智慧和经验。

在我国古代，围棋手的等级称为“棋品”。因受人品、言品、书品等“九品制”的影响，棋品也设“九品制”。“九品”的称谓，最早见于张拟《棋经·品格篇》“大围棋之品有九，一曰入神，二曰坐照，三曰具体，四曰通幽，五曰用智，六曰小巧，七曰斗力，八曰若愚，九曰守拙”。明清以来，有国手、二手、三手、四手之分，每手又分先后，与九品制相似。日本围棋效仿中国的围棋九品制，称为九段。现在，围棋九段之制，已经成为世界各国所通用。

围棋是科学性与艺术性相结合的产物，是一种充满妙趣的智力竞技活动，是我国广大的劳动群众智能的结晶，也是我国目前的体育竞赛项目之一。我国的围棋已有近四千年的历史，一千年前传入东亚一些国家，近几十年中又远传欧洲、美洲许多国家。近年来，我国围棋爱好者人数之多和棋手棋艺水平之高也达到了前所未有的程度。作为人类历史上最悠久的一门棋艺，中国的围棋在历史上经历了不同的发展演变时期。这些知识，对青少年了解历史，学习和提高棋艺，将会大有裨益。

第 2 课

棋盘

1.棋盘的形状为正方形或略呈长方形的平面图，棋盘由纵横各19条等距离的平行线垂直交叉所组成，形成361个交叉点。如图1-1。

2.棋盘上有9个圆点，称为“星位”，正中的星位又叫“天元”。以星位为基准把棋盘分成四个角，四条边和中腹共九个部分。这九个部分之间没有明显的界限。

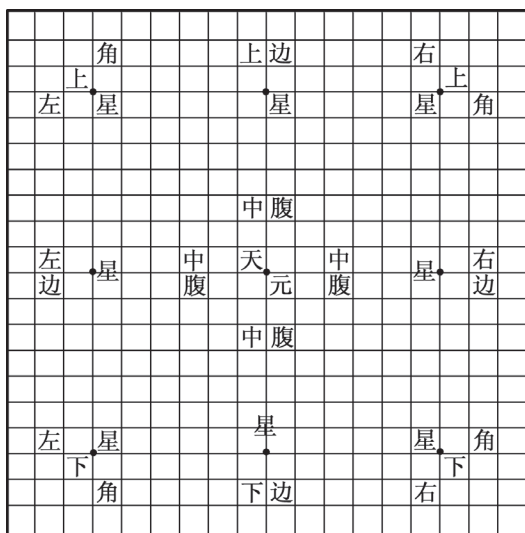


图 1-1

3.棋盘四边的边线称为“一线（一路）”，依次向中腹推进的线分别称为“二线（二路）”、“三线（三路）”……



4.为了便于识别和判定棋盘上各点的位置，采用坐标法进行编号，横线自上而下用阿拉伯数字依次编为1至19路，竖线从左至右用字母依次编为A至S路，次序均为先竖后横。这里需要说明的是，图中的数字和字母只是为了在棋谱中为便于记录、说明着子点或为方便易查而标明的，在一般的棋盘上和正式比赛中的棋盘上都没有数字标记。如图1-2中的A记为D4，B记为Q17，C记为K10。

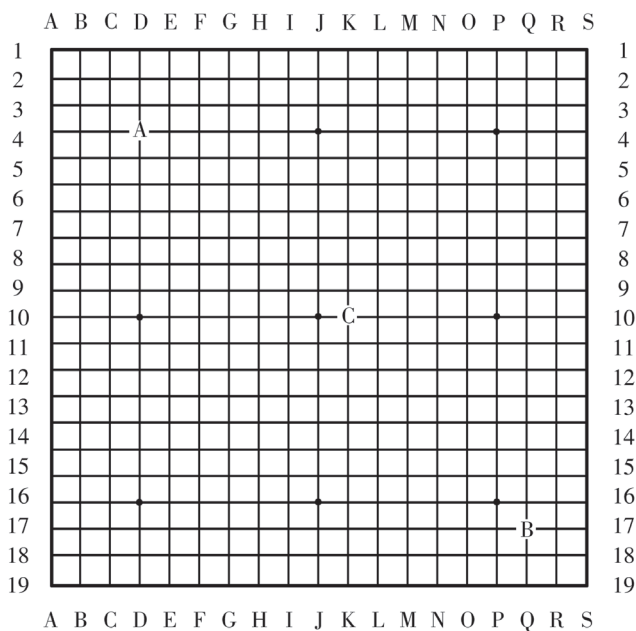


图 1-2

棋子

棋子分黑白两种，形状为圆形，材料有塑料、玻璃或石制等，正式比赛数量应该为黑181枚、白180枚，加起来刚好是棋盘交点数目（361个交叉点），但数量多少关系不大，通常在各有180个子的情况下即可下完一盘完整的棋。

执法

围棋执子方法颇有讲究，既体现了“三公”原则，又蕴含着文化意义。在围棋对局中，正确的执子方法是：用食指和中指夹住棋子，轻轻的放到棋盘上去。假如用拇指和食指夹着棋子，这样的手法是错误的。如图1-3。

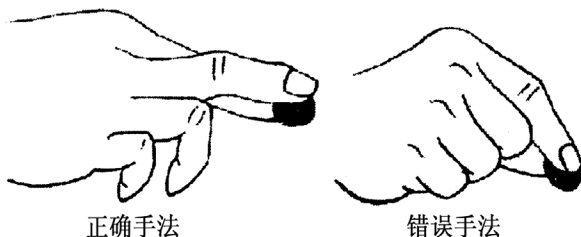


图 1-3

落子规则

执黑的一方先行（让子棋白先），双方交替下子，每方每次放一个子，棋子放在交叉点上（已有棋子的交叉点不能下子，禁着点不能下子），放下后不能再移动（死子要拿下棋盘），直至终局。如图1-4。

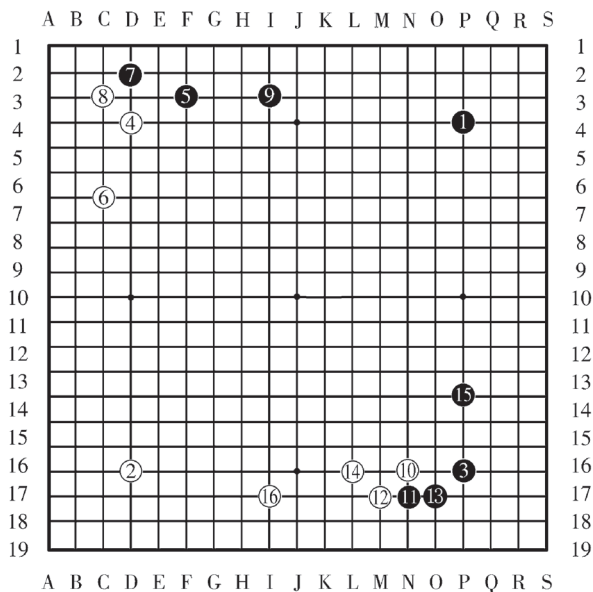


图 1-4

从图1-4的例子来看，由黑棋先走，黑1占右上角，白2占左下角，黑3占右下角，白4占左上角，黑5挂，白6小飞守，双方一替一手的应接直至白16，这就是所谓的下围棋。

胜负

棋局的结束：双方活棋的交界处不再有空交叉点，则视为这局棋的结束。如图1-5。

胜负的计算：围棋胜负的计算是以双方在棋盘上活棋所占交叉点的多少来决定。

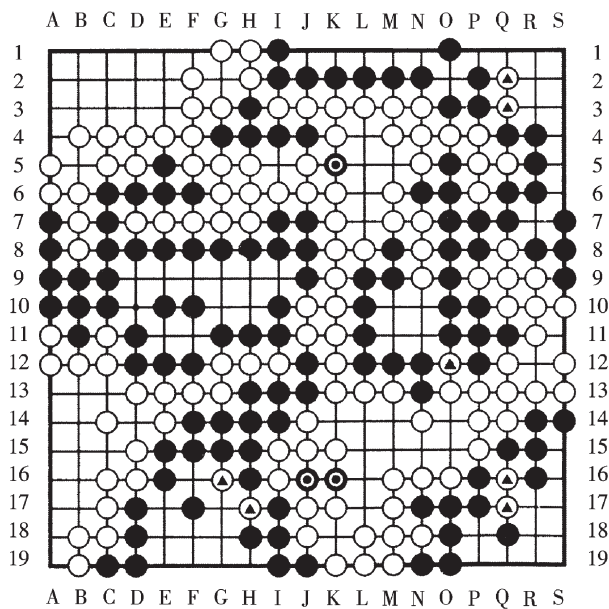


图 1-5

首先，把双方的死子拿掉，死子即在双方各自的包围中没有活力的棋子。如果数黑棋，就把黑势力中划有▲点的白死子拿出去；因为这些子已经没有任何价值了。如图1-6。

其次，数子（图1-6）把一方（可以任选一方）的地域用棋子填满，只要数一数，便知胜负了。

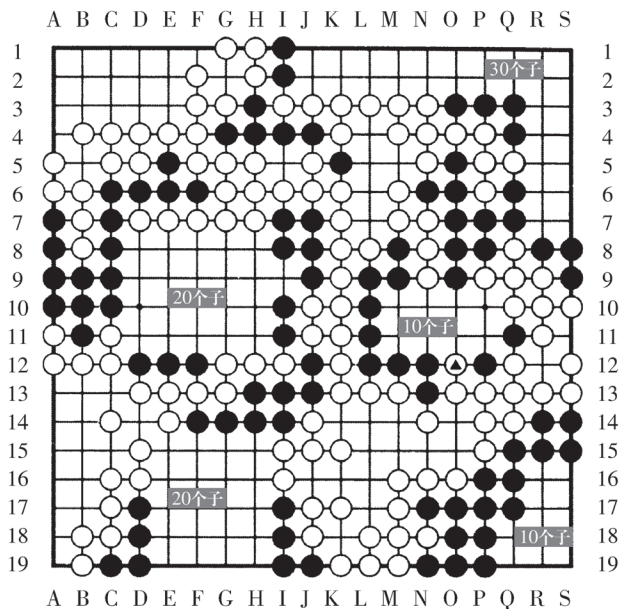


图 1-6

在正式比赛中，为了抵消黑方先下一子的利益，规定黑方要贴白方 $3\frac{3}{4}$ 子，则黑方需 $180\frac{1}{2}+3\frac{3}{4}=184\frac{1}{4}$ 子以上方为获胜；白方需 $180\frac{1}{2}-3\frac{3}{4}=176\frac{3}{4}$ 子以上方为获胜。

让先、让子

让子是棋艺水平有较大差距的对局双方所采用的对局形式之一，为了取得棋力的相互平衡，由水平低的一方执黑在棋盘的指定位置上连续放置若干黑子。不同的让子数有不同的放子规定，与初学者对局，具有专业水平的棋手可让25子。如图1-7所示。

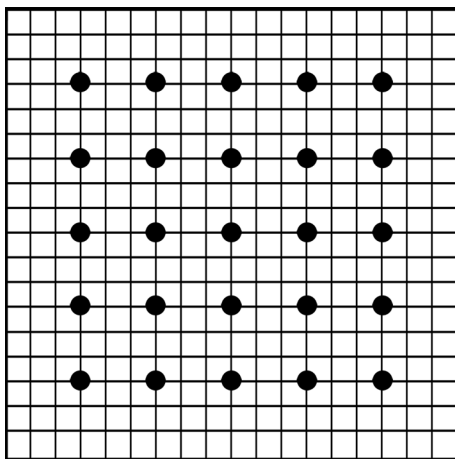


图 1-7

让先指水平略低的一方执黑先走，终局计算时不贴子。即各占 $180\frac{1}{2}$ 子为和棋，哪一方超过 $180\frac{1}{2}$ 即可取胜。非正式比赛或民间对局也采用此规则。让先规则运用于双方棋艺水平有一定差距的棋手之间的对局。

让子制度是围棋的精华之一。实力不同棋手对弈时，可以用让子来使得双方都需要绞尽脑汁才能取得胜利，棋力差距大，便多让子，因此不会因为对手的差距而感到无趣。

图1-7的这种情况，终局后黑方须贴还白方 $12\frac{1}{2}$ ，贴还后仍以各占 $180\frac{1}{2}$ 子为和棋。

初学者水平有一定提高之后，可相对减少让子的子数，让子棋中，黑方贴还白方的子数等于所授子数的 $\frac{1}{2}$ ，这便是让子棋中计算胜负的方法。



礼仪

围棋是一项高雅的竞技运动，也是一门艺术、一种文化。因此，围棋的精神、品格对于棋手来说尤为重要。下棋的人首先要讲究弈德，在棋艺进步的同时，还要提高自身的品格与修养。

1.猜先的礼仪

对局前猜先时，下手方应请上手方抓白子，自己则取出1枚（或2枚）黑子，表示白子若是单数则己方执黑，若是双数己方执白（取2枚则相反）。比赛前的猜先，则应由卫冕者、段位高者、年长者来抓子。

2.黑棋的第一手

黑棋的第一手棋如果是占角的话，则应下在右上角，把距离对方右手最近的左上角留给对方，表示对对方的尊敬。此礼仪来源于日本。

3.整理棋具

对局前，晚辈、下手方，都主动用白布擦拭棋盘，以示敬意和学习的态度。

第二单元 / 吃子的基本技术

第 3 课

“吃子”作为围棋术语，也可称“提子”。在实战对局中，一方将另一方的一个或多个棋子紧紧包围，使其所有的气数被全部堵住（即其所有紧紧相邻的交叉点全部被占有），随后将无气的棋子从棋盘上拿掉，就叫“吃子”。没有“气”的棋子是没有生命力的，也不允许在棋盘上存在，一旦棋盘上的棋子处于无气状态，即可提掉。围棋吃子的方法很多，如打吃、双打、门吃、抱吃、征子、枷、对杀等。

打和吃

图2-30：图中的黑子不论是位于中腹、下边还是左下，它们都是没有“气”的子，都必须立即“提”出棋盘外。参考图就是棋子被提后所呈现的棋形。

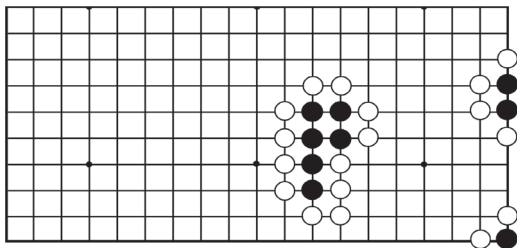


图 2-30



没有“气”的棋子叫“死子”，也就是说，只有无“气”的“死子”才可以被提，棋盘上任何一个棋子，只要它还有一口“气”数，那它就依然可以放置在棋盘上。

图2-31：当白1走过之后，黑一子仅余一口“气”，这时是不能将黑棋拿掉的，但白1却为提掉黑棋作了准备，只要白方下一着棋落在A位，那么黑一子即可被“提”掉。

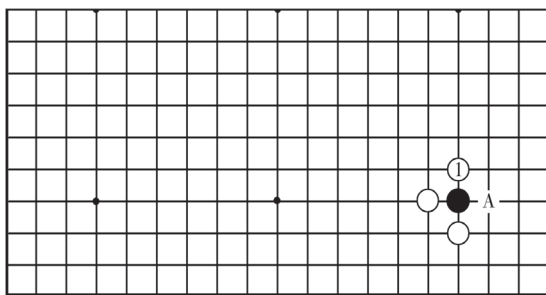


图 2-31

在围棋中，我们把像白1这样的棋子，即下子后把对方一子或若干棋子包围成仅剩一口“气”的状态，（如对方置之不理，再下一着即可将被围的棋子提取），称为“打”。通常也称为“打吃”。

但“打”与“吃”是两个根本不同的概念，为了更好地区分它们，请看下面几个例子：

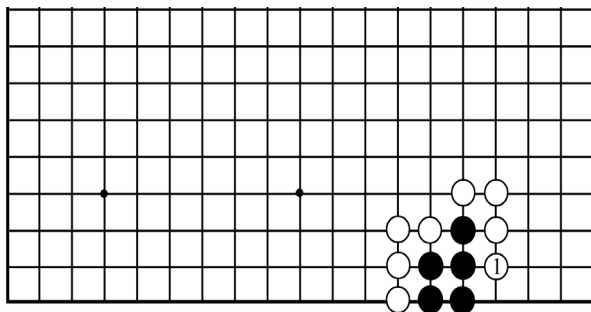


图 2-32

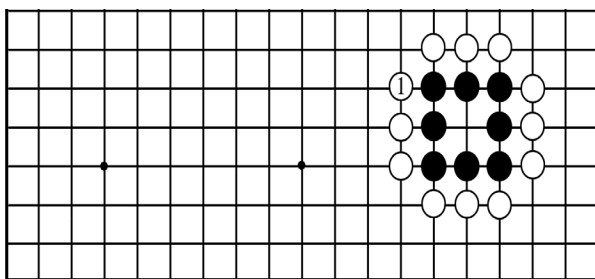


图 2-33

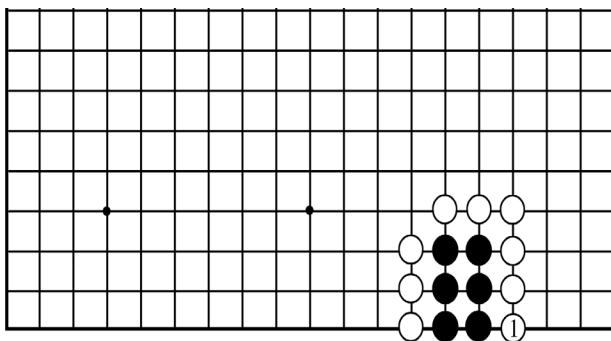


图 2-34

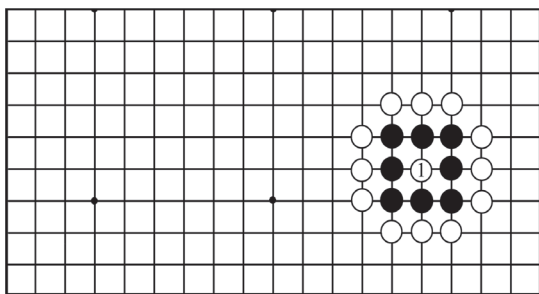


图 2-35

图2-32、2-33中的白1都是“打”的例子。图2-34、2-35中的白1都是“吃”的例子。

有两种特殊的情况需要说明：一是如果在一方下子后出现了双方都无气的情况时，要由刚下子的一方将对方的无气棋子提掉。

还有一种情况：围棋规则的规定，对局的一方下过一手棋后并没有使对方的棋子被吃，反将自己的“气”数变为零，这时，行棋的一方要自动将自己无气的棋子提掉，然后再由对方行棋。

图2-36的白棋就是这种情况。假若白方将棋行在A位，则须立即将无气的白子自动提出棋盘。

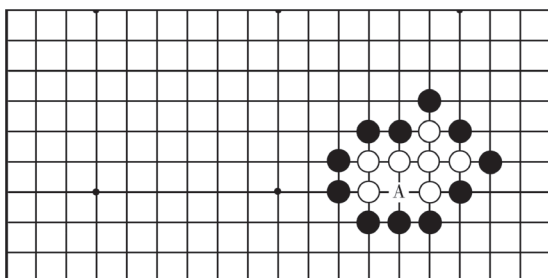


图 2-36

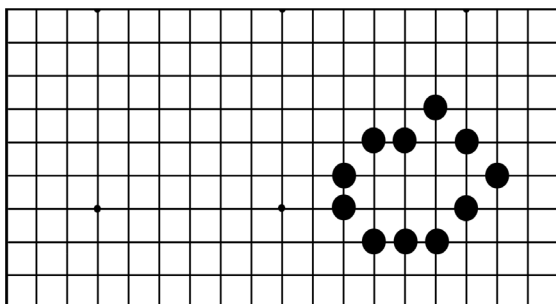


图 2-37

图2-37：这是白方行在A位的结果，此后轮黑方行棋，这种情况对于白方来说也可叫“自拔”。



第 4 课

双吃

当我们下一个子之后，使对方的两个子或两分子同时都被打吃，这种着法就叫“双吃”。

如图2-38中的黑1叫双吃，打双吃后对方逃掉一边，我们可吃到另一边。

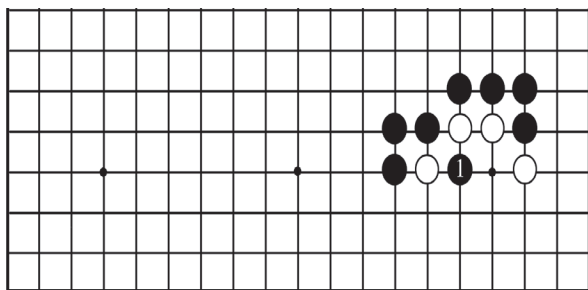


图 2-38

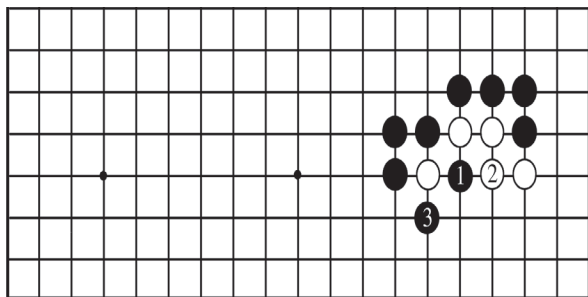


图 2-39

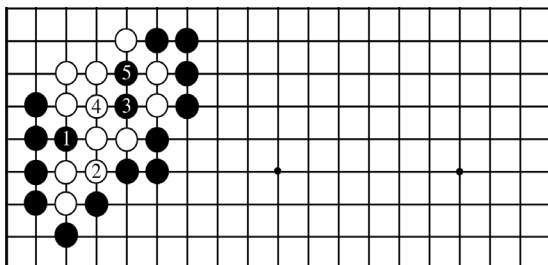


图 2-40

图2-39，黑1双吃，白2连，黑3提白一子。白2如在3位长，那黑3可下2位提白两子。

图2-40，黑1打吃，白2连，这时黑3刚好双吃。白4连回五子，黑5提掉两个白子。



第 5 课

门吃

如图3-41的黑1打吃，白两子就不能再逃了，白如硬在A位长，那将会损失更多。像这样两边各一个子如同一扇大门一样的吃子着法叫“门吃”。

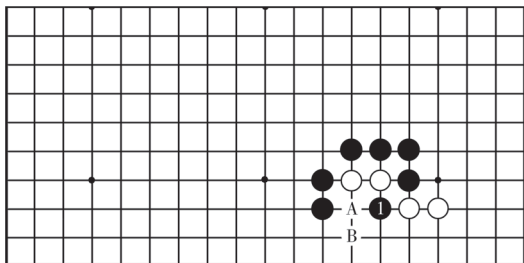


图 2-41

图2-42的黑方能吃到白子吗？黑1门吃三个白子是正确下法。如果白2长，黑3提白四个子，成为图2-43的形状。这时白可下1位回提一子，叫“提四还一”。

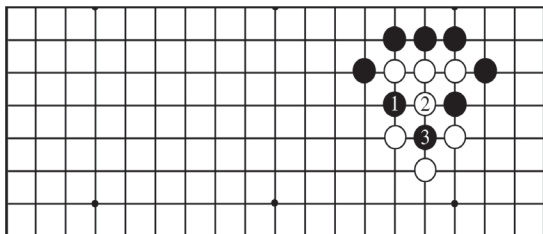


图 2-42

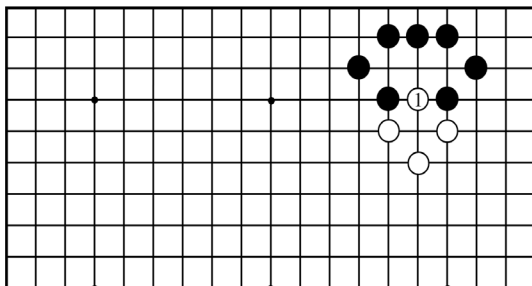


图 2-43

图2-44的黑棋还能救出两个黑△子吗？如图所示，黑1打吃，白2连，这时黑3可门吃白五个子，大获全胜。

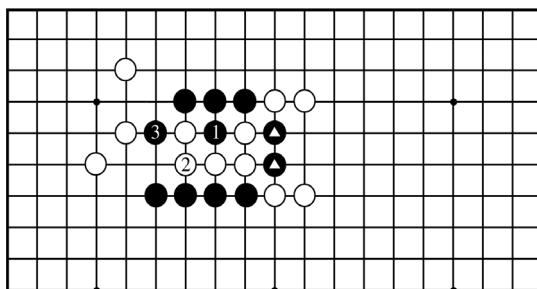


图 2-44



第6课

抱吃

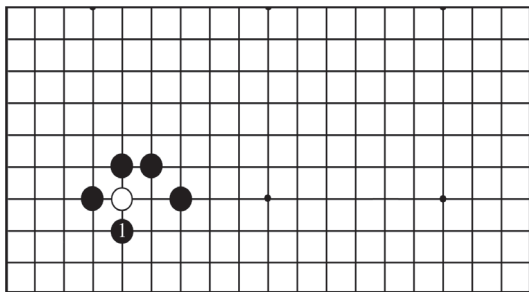


图 2-45

图2-45：黑下1位即可吃住这一个白子。像黑1这样似伸出一只手把对方子抱住的吃子着法叫“抱吃”。

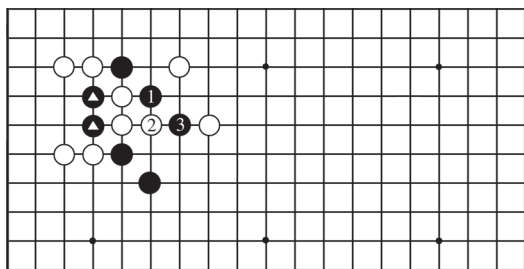


图 2-46

图2-46的黑应该怎样下，才能解救两个黑A子呢？如图所示黑1打吃，当白2长时，黑3即可抱吃白三个子。

第 7 课

征子

图2-47：黑1打吃，白2长，黑3打吃，白4再长，黑5再打吃……如此打吃下去会怎么样呢？不难看出，一直到最后黑棋把白棋全部吃掉。像黑棋这样从两边连续打吃，使白棋始终只有一口气，直至最后把白棋全部吃掉的吃子着法，叫“征子”，俗称“扭羊头”。

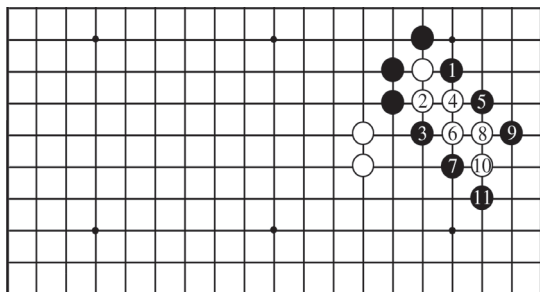


图 2-47

图2-48：白在左下方有▲子，如果黑仍吃白子扭羊头，当白被吃到了与▲子连起来之后，就多了一口气，这时白即可进行反击，在A、B、C等位打黑子双吃，这样黑棋就溃不成军了。白在征子路线上的▲子叫“接应子”，当白有接应子时，黑棋就不能吃白征子了。

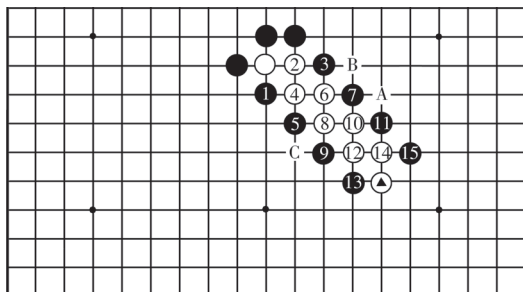


图 2-48

图2-49：白在左下方有个接应子，黑1、3、5可向右上方吃白扭羊头，白左下方的接应子无能为力，只好眼巴巴地看着黑吃白子。吃征子有时只能向一个方向吃，有时能向两个方向吃，有时根据实际情况还可改变征子的方向。

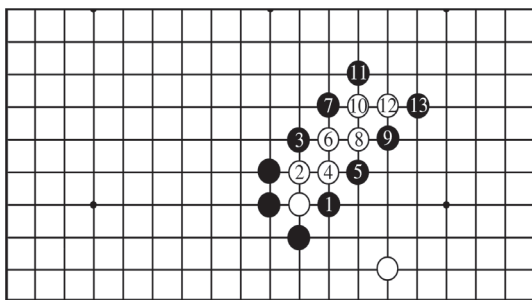


图 2-49

图2-50：下边有好几个白子，黑棋还能吃掉上边的两个白子吗？黑1、3、5连续打吃，至黑11。黑可向左下方吃白征子。

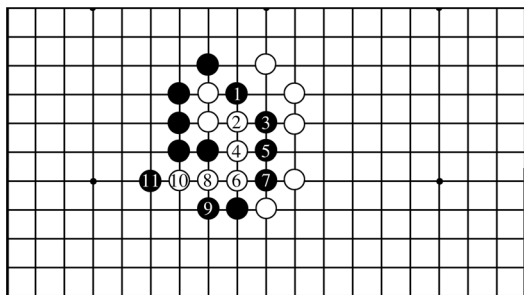


图 2-50

图2-51：上边两个白子已经被黑吃征子了。这时白在▲位下一子，准备接应被征吃的白子，这个白子叫“引征”。黑棋应立即下1位把两个提掉。引征在实战中是一种战术，借引征可在其他地方得到便宜。

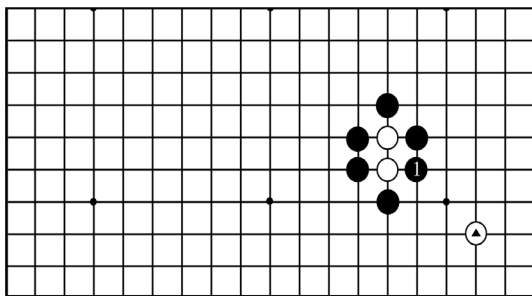


图 2-51



第8课

枷

图2-52：白右下方有接应子，显然用征子的方法吃白子行不通，那么能不能用其他着法来吃这个白子呢？黑下1位，白子就被吃住了。以下白如在A位长，黑可下B位门吃两个白子。像黑1这样把对方的子虚罩住，使它没有任何出路的着法叫“封”，也叫“枷”。封的特点是虚罩，不和对方子接触。

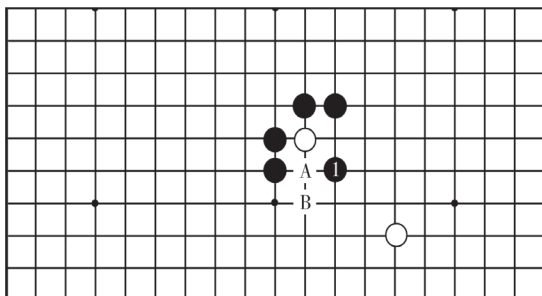


图 2-52

第 9 课

大封

图2-53的黑子是如何吃掉这两个白子的呢？下黑1可虚罩住两个白子，黑1的下法叫“大封”。下面白如向外逃，自己的气就会越撞越紧，至黑7白子就被提掉了。在吃子时，有的只用一种着法就能吃掉对方的子，有的则需要用两种甚至更多的着法才能吃掉对方的子。

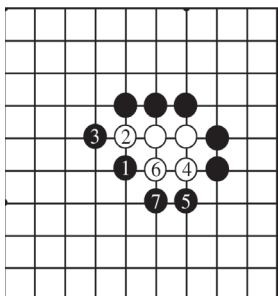


图 2-53

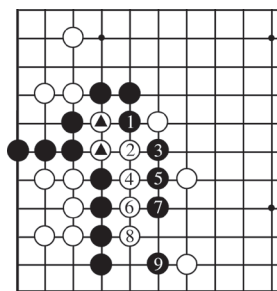


图 2-54

图2-54的黑棋只有吃掉两个白▲子，才能救出上边的四个黑子，那么黑是怎样吃掉两个白子呢？黑1、3打吃，以下至黑9封，即可把白子吃掉。



第 10 课

飞封

用飞的步子来封住对方的子叫“飞封”。

如图2-55所示，黑要吃住三个白▲子，如果，黑1封，白2冲，黑3挡，白4打吃，以下至白10，白子逃出去了。

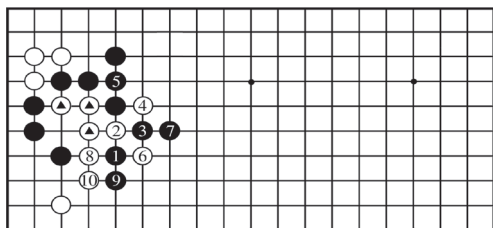


图 2-55

图2-56：黑1飞封是正确下法，白2、4向外逃，结果气越撞越紧，最后被黑吃掉。软封又称枷，俗称“送佛归殿”。

图2-57：白▲断，黑怎样应付呢？黑1软封，白2长，黑3扳，白再长，黑5门吃白子。

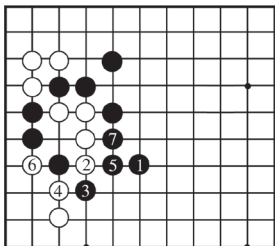


图 2-56

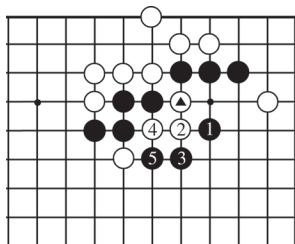


图 2-57

第 11 课

接不归

图2-58中的黑1打吃，白棋两子来不及连回而被吃，就叫吃“接不归”，吃接不归的棋形在中央、边、角都有可能出现，而且形状也是千变万化的。

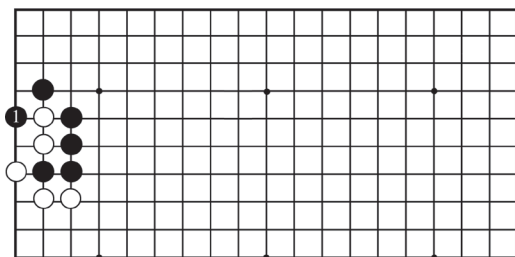


图 2-58

图2-59中的黑方怎样想办法吃掉上边三个白▲子、救出自己的两个子呢？如图所示，黑1长，白2连，黑3打吃，白4连，结果没吃到白子。

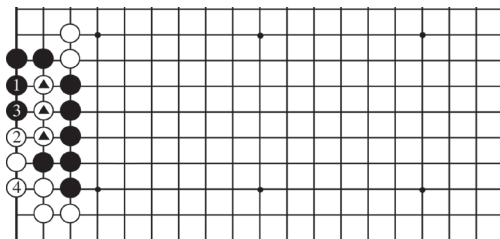


图 2-59



图2-60：黑1扑是正确的，白2提，黑3再打吃，白四子就被吃接不归了。

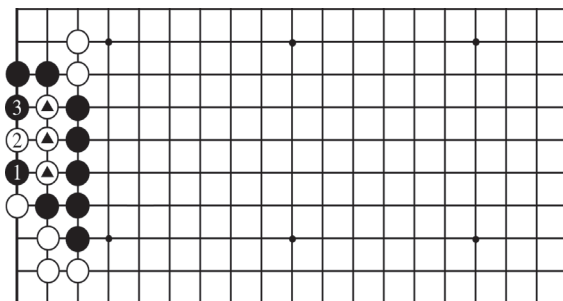


图 2-60

吃接不归的棋往往要和扑的着法结合起来，下面将会介绍扑。

第 12 课

虎口

图2-61：黑下1位叫“虎”，三个黑子控制的A点叫虎口，白方如果不小心把子误下到虎口里，那就会被黑方一口吃掉。边、角、中腹的A位都是虎口，只是中央做一个虎口用三个子，边上做一个虎口用两个子，角上做一个虎口用一个子。看上去边、角的虎口不太像，但我们应意识到A位确实是虎口。

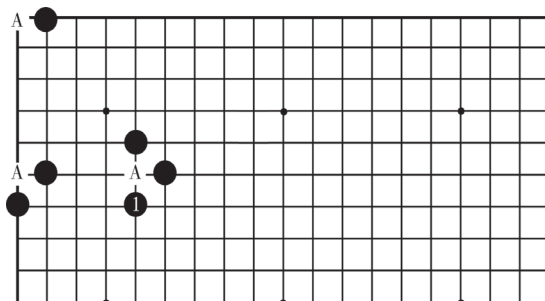


图 2-61



第 13 课

扑

上面介绍的“扑”也是一种常用的吃子手法。扑的用途非常广泛，无论吃子、攻杀、死活棋都有可能用扑。

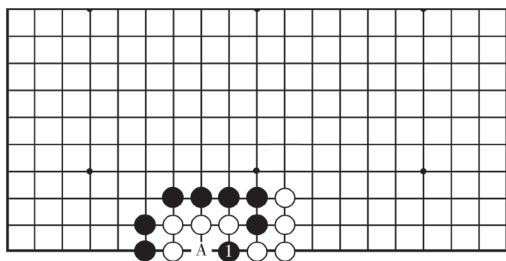


图 2-62

图2-62：黑在1位扑即可吃掉白四子，白如在A位提，那黑再下1位可吃白五子“倒扑”。

图2-63：黑下1位之后可以在左右两边吃白倒扑，称为“双倒扑”。白2连，黑3吃掉两个白子。扑的下法不但可以直接吃倒扑，而且还可以和其他着法结合起来吃子。

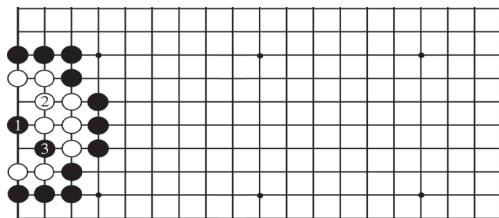


图2-64：黑棋只有吃掉两个白▲子，才能救出上边的两个黑子，但如果如图所示，黑1简单地在1位打吃，白2连，黑再无法吃白棋了。

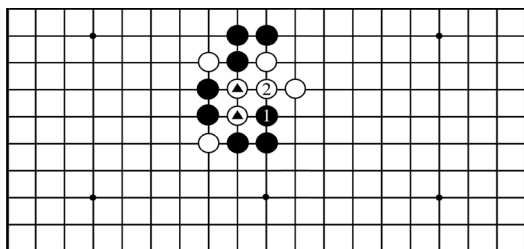


图 2-64

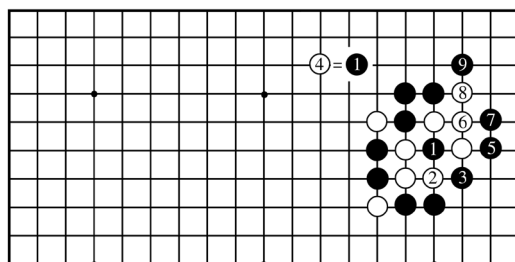


图 2-65

图2-65：黑1扑是正确下法，当白2提△后黑3再打吃，以下至黑7，黑可吃白扭羊头了。



第 14 课

对杀

双方的棋子相互包围住，而且都是死棋，这样就不能等到终盘时才把死棋拿掉，双方须在对方棋子的气上下子，术语叫做“紧气”。看谁吃掉谁，这种情况叫做“对杀”。

图2-66：两个黑子和两个白子相互包围在里面，都是死棋，各有两口气，胜败是决定在哪一方先紧气。黑方先紧气，黑1到黑3，黑方把两个白子吃掉。

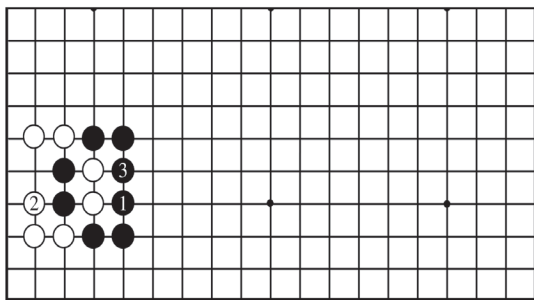


图 2-66

图2-67：白方先紧气，自白1到白3，白方先把两个黑子吃掉。

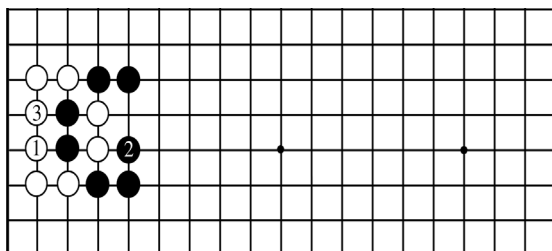


图 2-67

图2-68：两个白棋和三个黑棋相互包围在里面，都是死棋。白棋有两口气，像这种情形，黑方已经胜了。即使被白1先紧气，黑再于2位紧气，至黑4，黑仍可把两个白棋先吃掉。

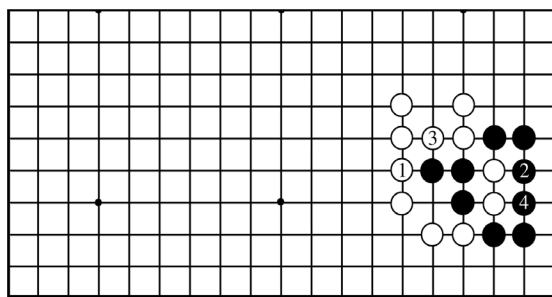


图 2-68

对杀是由气数多少来决定胜败，所以懂得计算气数的方法是很要紧的。这样，遇到双方棋子对杀的时候，就可以预先看出哪一方得胜。同时，还应知道紧气的正确方法，如果紧气紧错了，往往会变成胜负颠倒。

对杀主要有列三种情况：双方没有眼；一方有眼，另一方



没有眼；双方都有眼，但一方有一个眼，另一方有一个大眼。

1. 对方没有眼

双方没有眼时，应计算双方的外气，气数多的一方获胜。如果双方气数一样，先紧气的一方获胜。

图2-69：被围住的五个黑棋和白棋都是死棋。我们先计算一下气数，黑棋有四口气，白棋只有三口气，那么即使白方先走，也必败无疑。

图2-70：双方各有六口气，胜败是决定在哪一方先紧气。黑方先紧气，从黑1到黑11，黑杀白。如果白方先紧气，结局是白杀黑。

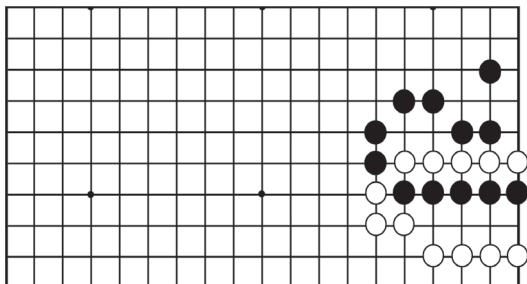


图 2-69

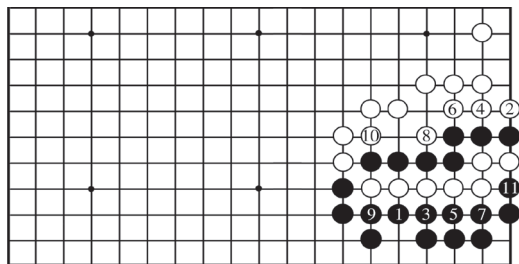


图 2-70

双方中间有公气时，必定要先紧外气；如果先紧公气，就要胜败颠倒。图2-71：双方各有四口气，中间有一口公气，胜败决定在哪一方先紧外气。黑方先紧气，从黑1到黑9，黑杀白。

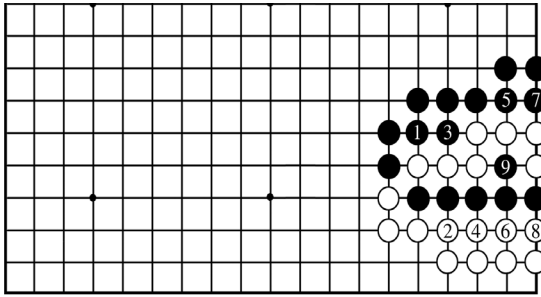


图 2-71

图2-72：双方各有两口外气，中间有两口公气。有了两口以上公气的对杀，就会形成双活。如图无论哪一方先紧气，结果总是双活。一方要多于另一方一口外气，并且还要先紧气，才可以取胜。

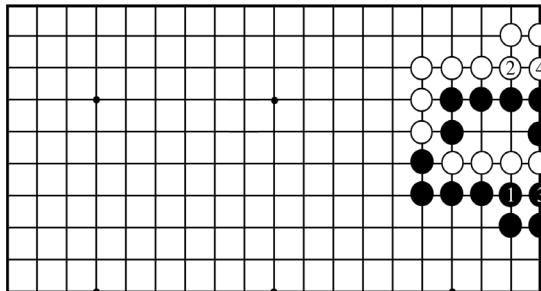


图 2-72



2.一方有眼，另一方没有眼

双方中间有公气，一方有一个眼，对杀时可以占相当有利的地位。如果没有公气，情况就不同。计算这种对杀的气数可以分两个方面来计算：一方面计算有眼的一方，就是外气加内气（眼中的气数）再加公气；另一方面计算没有眼的一方的外气。然后再把双方的气数对比一下，气数多的一方获胜。

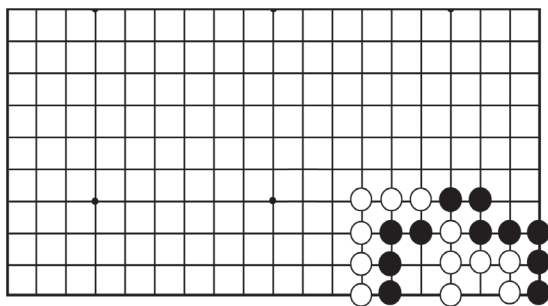


图 2-73

图2-73：白棋有一个眼，黑棋没有眼，中间有两口公气，眼中的内气是白方专有的。白方可以在公气中紧气吃黑棋，黑方不能在公气中下子，这种情况术语叫做“有眼杀无眼”。

图2-74：黑棋有一个眼，中间有两口公气，白棋有三口外气。按照上面说明的方法计算，黑棋有内气一口，公气两口，共有三口气；白方有三口外气，双方气数相等，胜败取决于哪方先紧气。

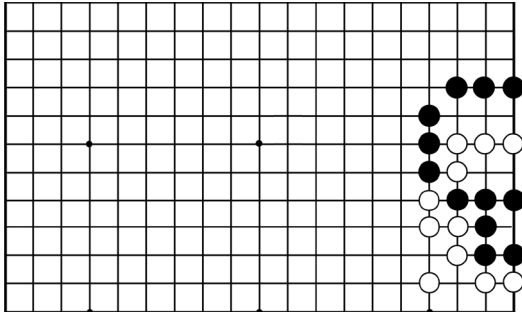


图 2-74

图2-75：黑棋有一口外气，两口内气，一口公气，共有四口气；白棋有五口外气，白棋比黑棋多一口气，黑棋已经被杀。这种情况叫做“长气杀有眼”。

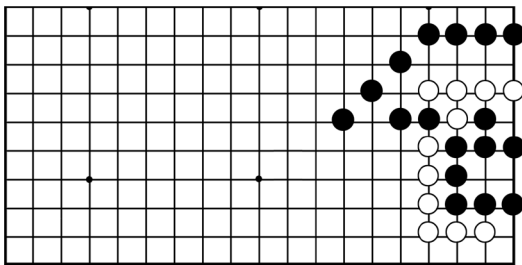


图 2-75

3. 双方都有眼，但一方有一个眼，另一方有一个大眼。

在一方有一个大眼，另一方只有一个眼的情况下，计算这种对杀的气数也要分两方面来计算。计算大眼一方是外气加内气；小眼的一方是外气加内气，对比一下，气数多的一方获胜。如气数相等，则先紧气一方将获胜。

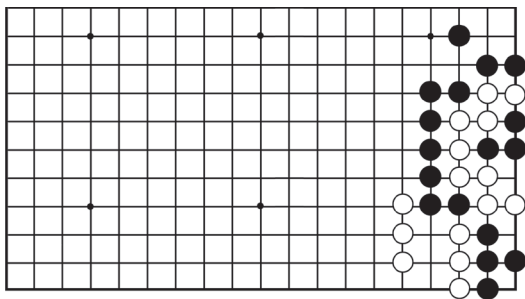


图 2-76

图2-76：白棋有一大眼，黑棋有一小眼，中间有一口气，这种情况叫做“大眼杀小眼”。白棋即使不下子，也已经把黑棋吃掉了。白方如想把黑棋提掉可走1位提。至图2-77后，黑于2位紧气，白3也紧气，至白5，把黑棋全部提掉。由此可知，在只有公气而无外气的情况下，大眼可吃小眼。

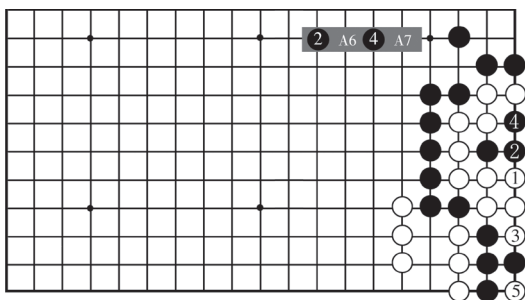


图 2-77

图2-78：黑棋有一口外气，两口公气，两口内气，共有五口气。白棋有三口外气，两口内气，也有五口气，双方气数相等。

现轮黑棋先紧气，黑1至7，互相紧气。

至图2-79后，黑9至11继续紧气，结果是黑吃白。

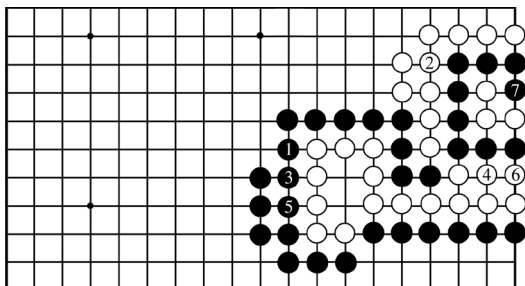


图 2-78

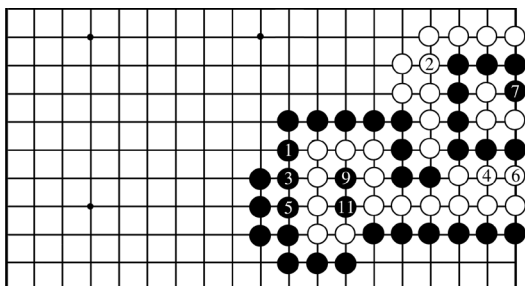


图 2-79



第 15 课

生存死亡，矛盾辩证。只有有效地保存自己，才能取胜。有时，在自己的地盘里补一手而获得丰富的眼位：有时，借助对方棋子的缺陷，攻击而杀棋。棋盘广阔，变化很多，关键是要抓住要害。

首先要了解一些死活的基本形状。

死活的基本形状

图2-80：黑棋的中间有三个点，这样的眼型称为“直三”。

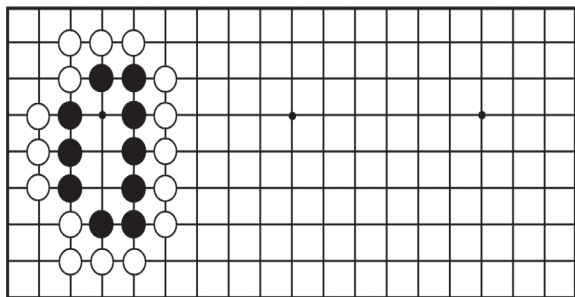


图 2-80

图2-81：如果轮到黑方先走，黑下在1位，黑棋有了两个眼，就成了活棋，黑1叫做活。假如轮到白方先走，白走1位击中要害，黑棋再也无法做成两个眼而成了死棋。

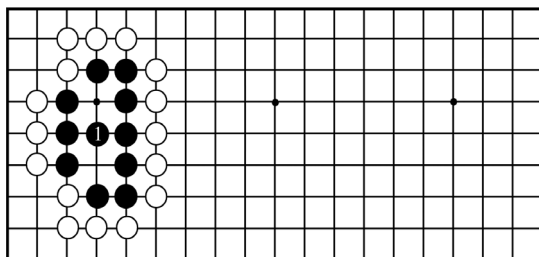


图 2-81

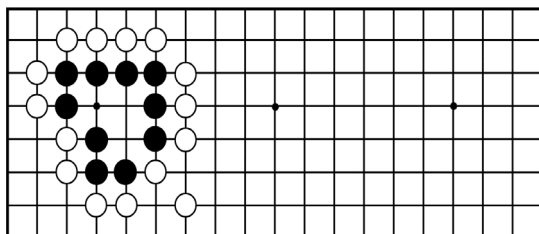


图 2-82

图2-82：黑棋的眼型称为“曲三”或“弯三”。

图2-83：黑1是曲三眼型做活的要点。假如轮白下，白在1位可点死黑棋。

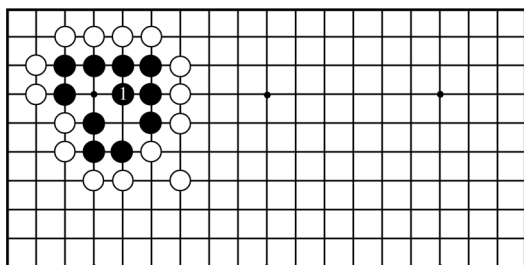


图 2-83



图2-84：黑棋的眼型叫“丁四”，其形状很像一个“丁”字。

图2-85：黑1是做活的要点。假如轮白先走，白可在1位点杀死黑棋。

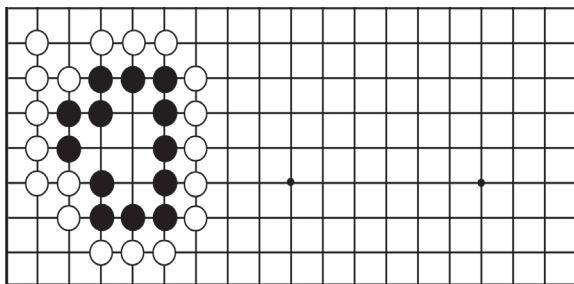


图 2-84

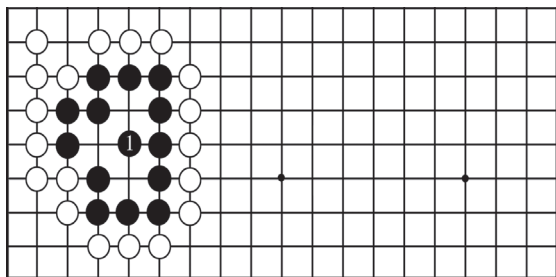


图 2-85

图2-86：这块黑棋的眼型叫“刀五”或称“刀把五”。它像一把菜刀的图案，中间有五个空点。

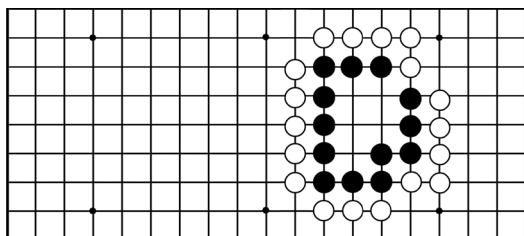


图 2-86

图2-87：黑1是做活黑棋“刀五”眼型的最好点。黑棋看起来眼型很大，但如果轮白方先下，仍能点杀死黑棋。白在1位是点死黑棋的要点。

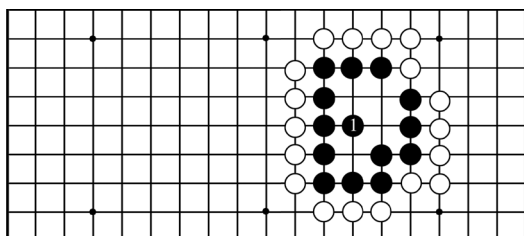


图 2-87

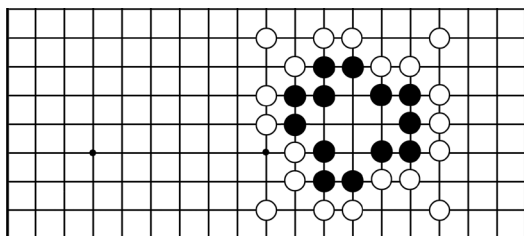


图 2-88



图2-88：黑棋的眼型像一个梅花图案，中间有五个空点，所以得名“花五”或“梅花五”。

图2-89：黑1是做活“花五”眼型的唯一点。对白棋而言也是可点杀死黑“花五”的唯一点。

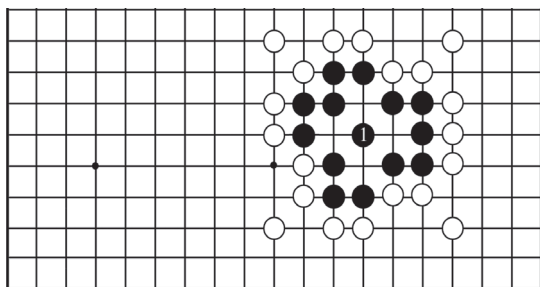


图 2-89

图2-90：黑棋这个眼型，是在图2-88“花五”的一个角上多了一个空点，由于眼型中的空点有六个，所以得名“花六”。

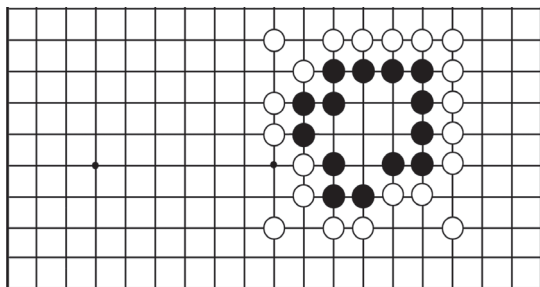


图 2-90

图2-91：黑1是做活花六眼型的最好点。花六眼型尽管非常大，但若轮白先走，也能点杀死黑棋。白走1点后，无论黑方怎样挣扎，也只能做出一只眼。

有了对死活基本形状的认识，才能对死活的基本技术进行掌握。

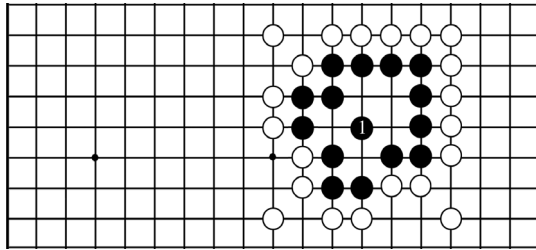


图 2-91



第 16 课

死活的基本技术

把一盘棋作活只有两种方法：一是扩大其作活空间；二是在狭小的空间内使用技巧。反过来，这两个原则也适用于杀棋，即：一是缩小其作活空间杀死对方；二是在较广的空间内使用技巧杀死对方。

1. 扩大空间作活（俗称地活）

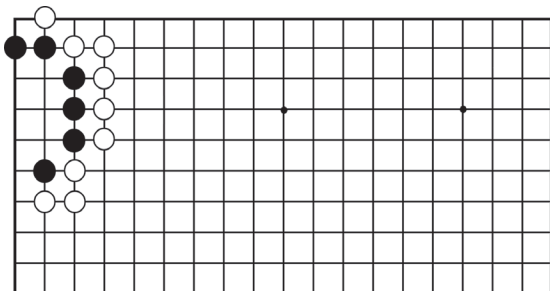


图 2-92

图2-92是实战中常见之形，黑棋下在哪里才能活棋呢？图2-93是黑1立，形成扩大空间作活，白2点和黑3顶为见合之点，至黑5作眼止，黑棋已成为活棋。

黑棋的这个形，俗称“板六”，它具有普遍意义，因为死、活棋的空间界限为6目。在这里扩大空间形成6目的地，才能达到成活的目的。不过，6目以内的直四、曲四、直五、曲五也都是活

形，扩大空间的内容也包括这些形状。

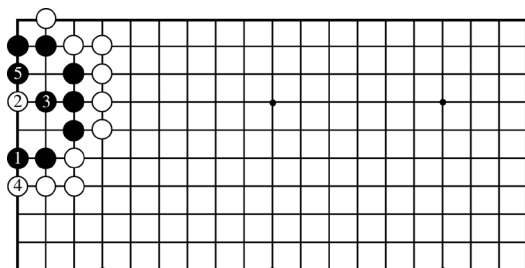


图 2-93

从实际情况来看，扩大空间作活的形式要比使用技巧形式少得多。

图2-94是实战中的常见之形，黑先下在哪里才能杀死白棋呢？

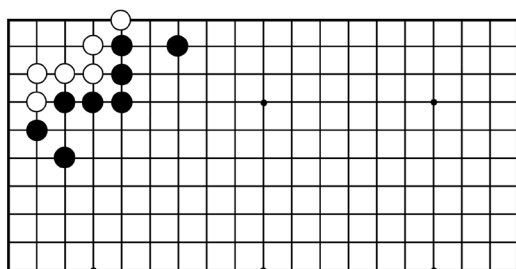


图 2-94

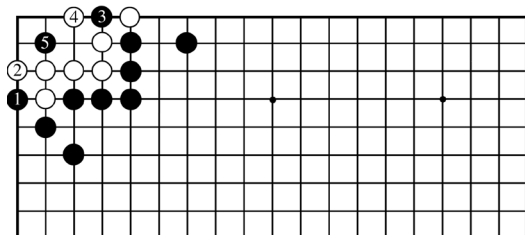


图 2-95



图2-95的黑1扳，缩小白棋的作活空间，再3扑，形成“刀把五”的形状，至5点，杀死白棋。

缩小对方空间，使其不能满足于作活的条件，目的是杀死对方，这与扩大空间作活基于同一种思考方法。

2.使用技巧作活（俗称眼活）

图2-96在实战中也经常能见到，黑先，下在哪里才能活棋呢？

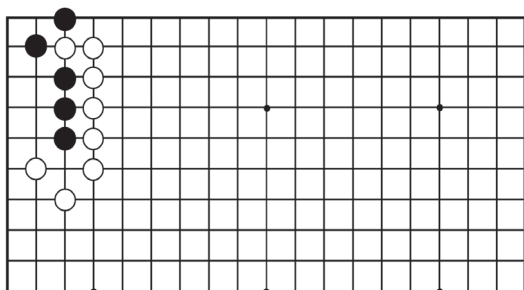


图 2-96

图2-97的黑1倒虎，是这个型作活的唯一好手，一下子就成为活棋。在这里可以使用扩大空间作活的方法。

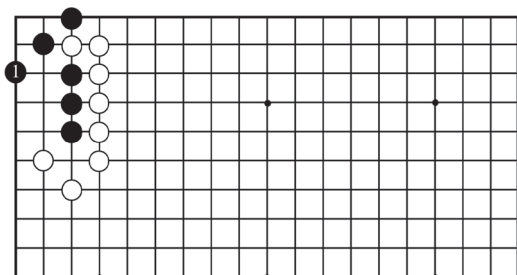


图 2-97

图2-98的黑1挡，企图扩大空间作活，白2扑，黑3提，白4点，黑棋被杀。在作活时，使用技巧的情况非常多，尤其是这种倒虎作眼的技巧，往往能一手形成活棋，实在是值得注意的作活基本技巧之一。图2-99的形状，黑先如何杀死白棋呢？黑A位去缩小白棋空间显然是不行的。

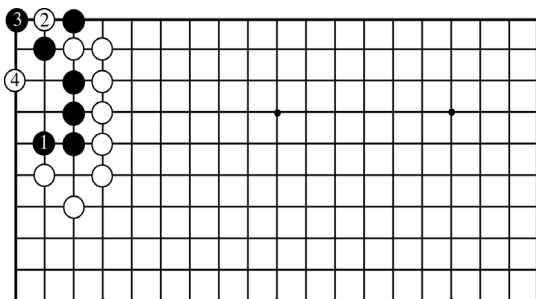


图 2-98

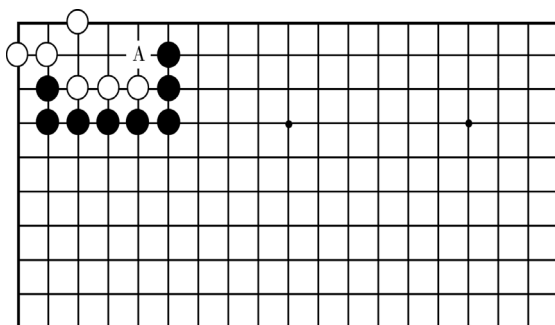


图 2-99

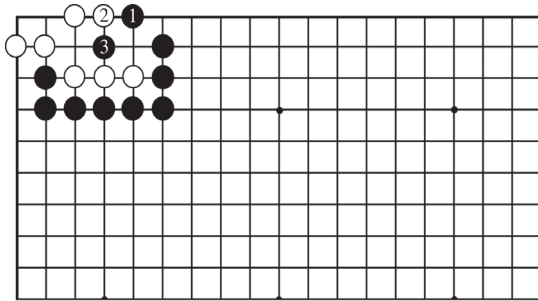


图 2-100

图2-100的黑1尖，是杀死这块白棋的唯一妙着，白2顶，黑3挖，白棋被杀。毫无疑问，使用技巧杀棋是死活问题的另一种思考方法。

第三单元 / 围棋常用术语

第 17 课

立与长

连子据边直下叫“立”。左右方向连接是横向的，不论朝左还是朝右的连接都加长了原来的长度，因而叫“长”。

如图1-8左边以白子为中心，白▲朝上、朝下都叫“立”。右边以白子为中心，白▲朝左、朝右都谓“长”。

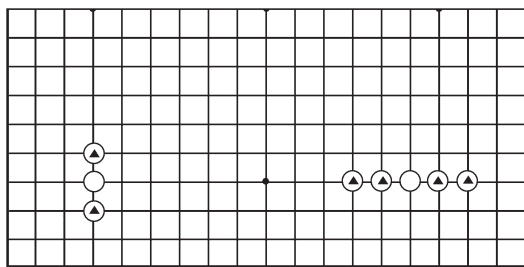


图 1-8



第 18 课

接与断

《弈学会海》：防其冲断连之曰粘。遇拶（叫吃）而连之，曰实粘。《弈学会海》：隔绝敌路或分取之曰断。

把双方的棋子分割成两部分，叫“断”，如图1-9白2，图1-9黑1则叫“接”。

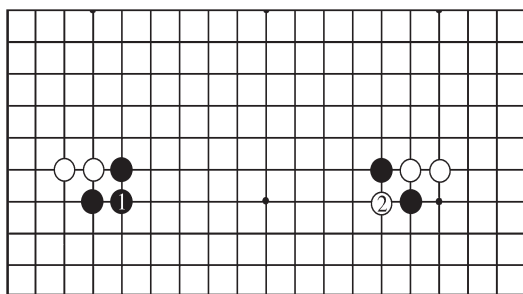


图 1-9

第 19 课

碰

紧靠双方棋子的旁边下一子，叫“碰”。如图1-10白1。

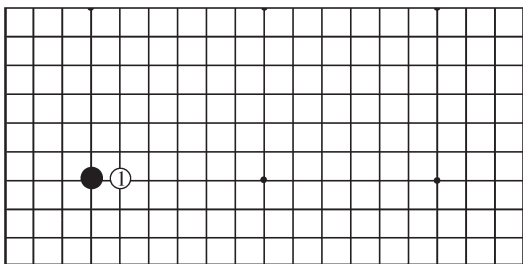


图 1-10

刺

《弈学会海》：冲其要路使无眼曰刺。刺：瞄着对方薄弱之处。黑1这一手称“刺”，好像长矛对准虎口刺去。如图1-11所示。

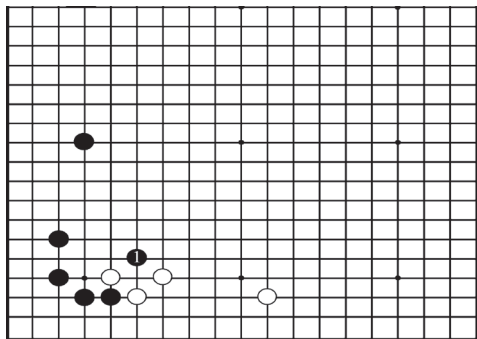


图 1-11



第 20 课

夹

《弈学会海》：两抱敌子而下，曰夹。夹：将对方棋子夹在我方二子中间。如图1-12所示。

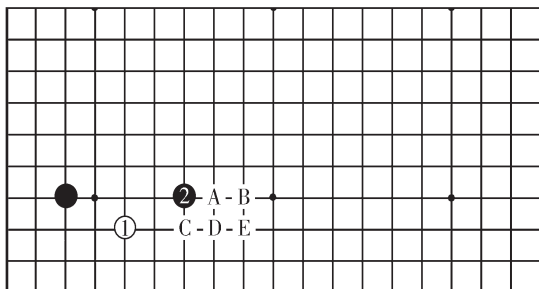


图 1-12

白1挂，黑2也向右平行跳了三格，这是否也是“拆三”呢？不！这叫“夹”。因为两个黑子中间已有白1，黑2和原来一黑子构成对白1的夹击，故称“夹”。黑2与被夹的白1之间隔一空格，称“一间夹”，隔二空格称“二间夹”。夹还有高低分，一般来说，在三路线上的叫“低夹”，在四路线上的叫“高夹”。

飞

《玄玄棋经》注：斜行曰飞，拆一曰小斜飞，拆二曰大斜飞。《弈学会海》：斜隔一路曰飞。如图1-13。

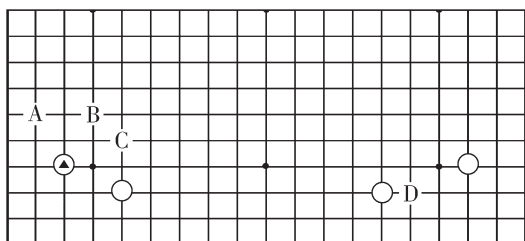


图 1-13

常见的“飞”棋形，左边叫“小飞”，右边叫两白子“大飞”。凡在▲周围A、B、C等处着子，构成中国象棋的“马步”（即从原有棋子向“日”字形的对角上下一子）的都叫“飞”，或“小飞”。



第 21 课

双

双：即成对关。两个并列的关。

如图1-14，黑为了防止白于A位冲断，可以在A位粘上，也可以走黑1，如此两两相对成双，这黑1就叫“双”。

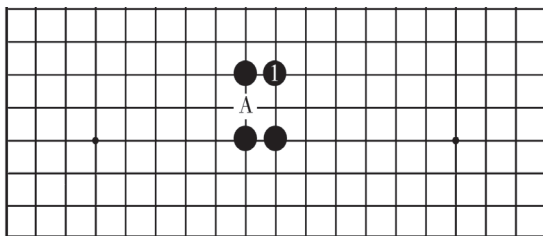


图 1-14

扳

如图1-15，白1术语叫“扳”。在黑、白子互相贴近时，一方从斜角上向对方兜头下一子，以阻止对方的出路，称之为“扳”，连续再扳一着，称连扳。

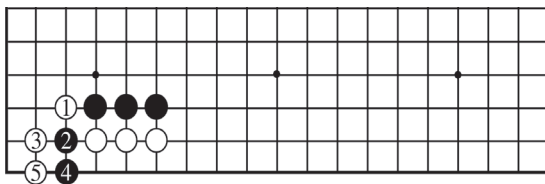


图 1-15

第 22 课

关

《玄玄棋经》注：两子相对，中空一路曰关。

如图1-16，黑1大飞后，白朝腹部走2，白2术语称“关”。
“关”和“拆”的区别是：拆向两边发展，关向中腹发展；拆注重两边，关兴趣在中腹。

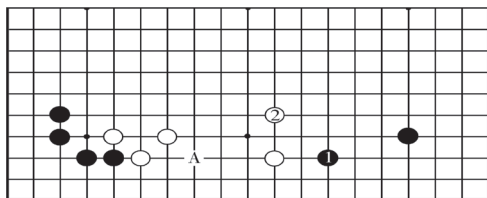


图 1-16

拆

《弈学会海》：隔二路曰拆二。

如图1-17，白1挂后，黑走2，这一手叫“拆”，从原有棋子的同一条横线上，向左、右间隔着下子叫“拆”。中间隔一路是“拆一”，隔二路是“拆二”，以此类推。

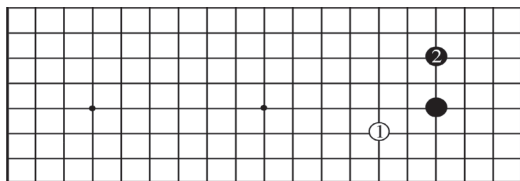


图 1-17



第 23 课

镇

如图1-18，白1限制黑向中腹发展，黑棋立刻感到有一种压力，浑身不舒服。术语形象地称这一手为“镇”，即在对方棋子向中央跳的位置下子，俗称戴帽子。

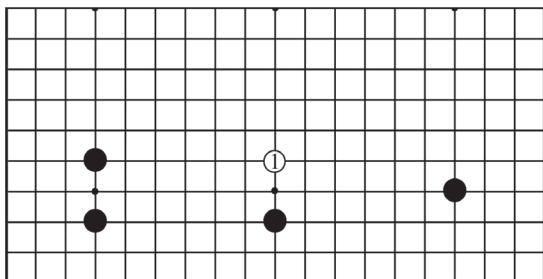


图 1-18

压

压：将对方棋子逼迫在低位。

如图1-19，白1长后，黑2在白1头上行棋，这种下法叫“压”。

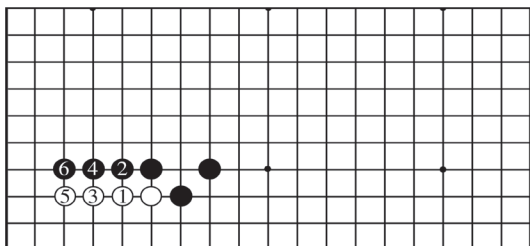


图 1-19

第 24 课

托

托：紧挨敌子下边落子。

如图1-20，白2紧靠着黑1下边下子，故术语称“托”。在上叫“压”，在下则称为“托”。

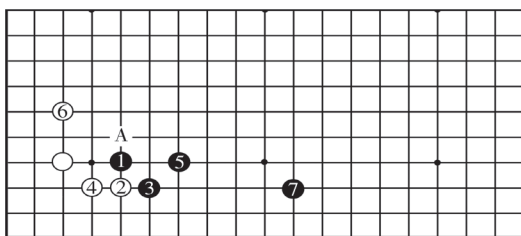


图 1-20

点

《弈学会海》：深入敌地破其眼曰点。

如图1-21，白1入黑眼内行棋叫“点”。凡对方棋还存有缺陷，还没活净时，“点”常常能置敌于死地。附近有接应而深入敌阵的着法，又叫“透点”。

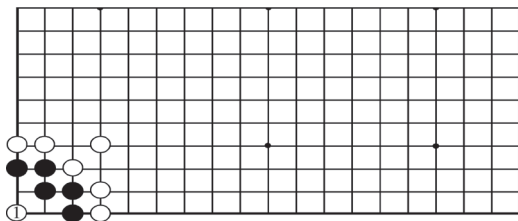


图 1-21



第 25 课

冲

《玄玄棋经》注：望关有子，从关中直出曰冲。

如图1-22，黑1从自己原有的棋子出发，向对方棋子的空隙冲去，叫“冲”。

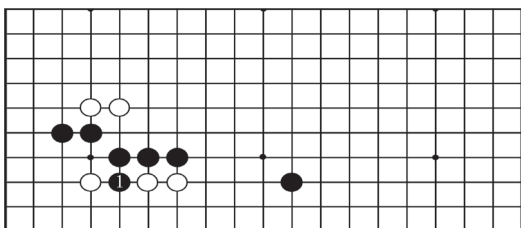


图 1-22

渡

《弈学会海》：沿盘边连曰渡。

如图1-23，在棋盘的边线上（一般在三路以下），在对方的棋子底下放一子，使自己两部分棋子连接在一起，叫“渡”。黑1渡，两处子已连接。

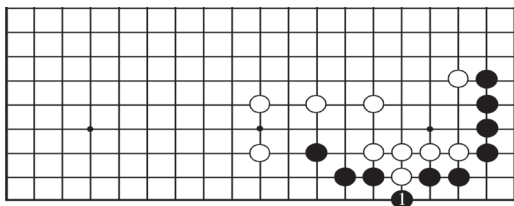


图 1-23

第 26 课

尖

《弈学会海》：斜行一路曰尖。

如图1-24，尖：又称小尖。斜行一路。若此着兼顶撞敌子，称尖顶；若此着有封锁敌子之作用，称尖封。对已着在小目的白子，黑1挂打算分角，白2叫“尖”。

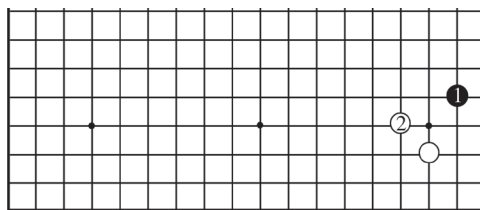


图 1-24

挖

如图1-25，挖：在对方相对隔一路子中间下子。黑1在白子中间落子，叫“挖”。《玄玄棋经》注：虚探入他关曰斡。《弈学会海》：以子投入关而间之曰斡。

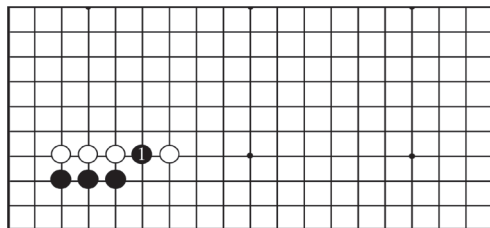


图 1-25



第 27 课

卡

《弈学会海》：束其要路，使无眼曰勒（现代一般称卡）。占据要点直接破坏对方眼位，叫“卡”。黑1卡眼，白死。如图1-26。

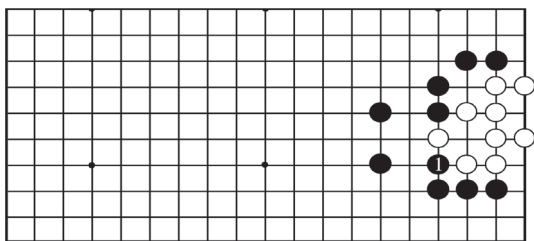


图 1-26

扑

《弈学会海》：投入敌穴破其眼曰扑。

扑，即倒扑。送子给对方吃，造成反提。如图1-27，黑1扑，白虽可在A位提一子，但黑方可立即回提白三子。

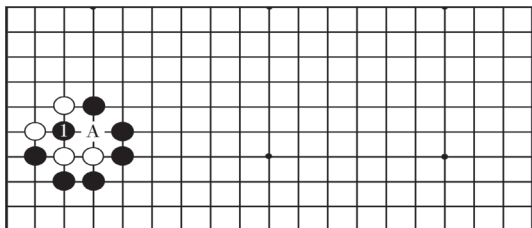


图 1-27

此外，还有枷、顶、退、曲、跨、压等术语。

第四单元 / 围棋的棋形

第 28 课

围棋的棋形，简单地说就是部分棋子形成的结构。就像体操、跳舞等运动讲究动作协调，姿态优美一样。看一个人棋力如何，往往看看他下出来的棋形就能大概判断。充分发挥每个棋子的效率，没有废着的棋形，才有美感，称为“好型”。反之则为“愚型”或叫“恶型”。

恶型（愚型）

1. 笨拙的尖

图2-1：黑2尖。针对白1，黑2尖出。这好像是害怕白1，一点也不紧凑，给人以松散软弱的感觉，这就是“笨拙的尖”。

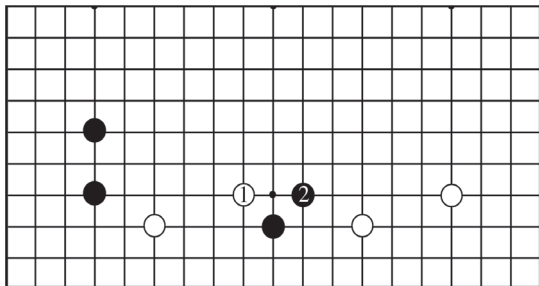


图 2-1



图2-2：黑1才是正着。首先这手棋比较紧凑，有后劲，对白有威胁，其次，黑1挺一着，形状看起来也好多了。

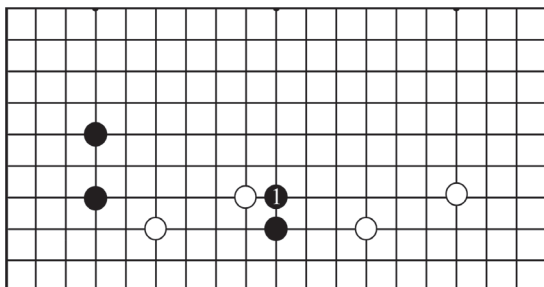


图 2-2

2.愚型三角

图2-3：在这种棋形的情况下，黑1跳或者在A位扳，虽说是极一般的下法，但却是有作用的手段，看起来，棋型也是挺自然的。

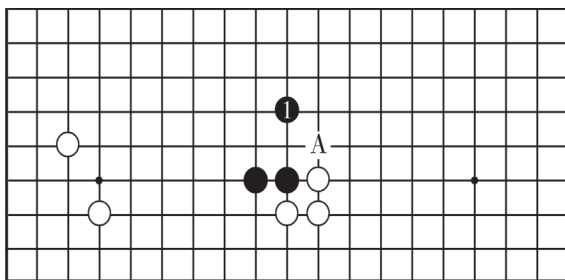


图 2-3

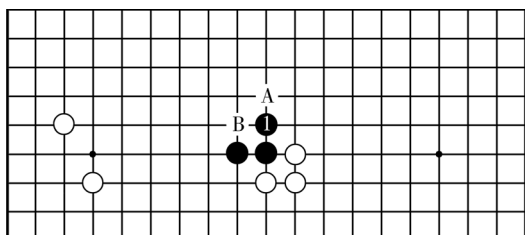


图 2-3

图2-4：如果黑1拐，又会怎样呢？因为本来可以推进到A位，现在未达到，所以黑1拐效率极低，作用不大。黑走B位也一样。可以这样认为，这种棋形，就是无效率的愚型三角。如果像愚型三角这样的现象严重的话，还会形成凝型。

3.凝型（即团形子）

图2-5：如果白1断，无论黑怎样挣扎，都无法避免形成“团形子”。结果黑只增加了几个子，这几个子都完全没有向外扩展的作用。相反，白3、5两个子却生动极了，都具有继续扩展的能力。形成了这种棋型，问题的症结在于，对棋子的作用还不太敏感。

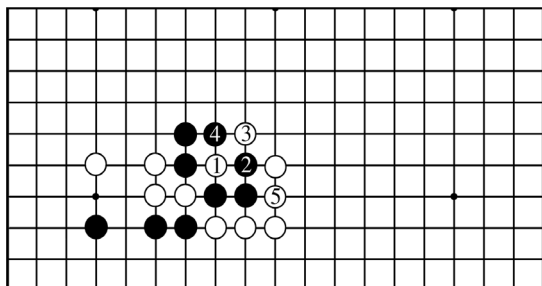


图 2-5



在图2-6中，因为图2-5中的黑棋被白1断了后，很不好走，所以在被断之前，如果白1跳，黑2就应当马上接着跳。

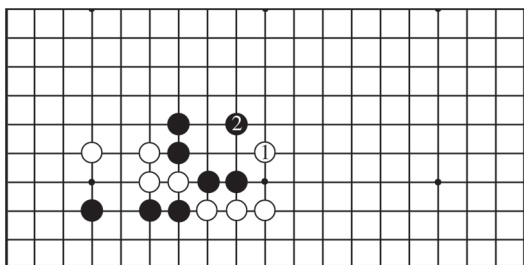


图 2-6

4.分裂型

在图2-7中，当白1靠时，如果黑下2、4两着，让白在5位长，黑就形成了“分裂形”。因为黑2、4的行动，忽视了自己右边黑棋的存在，导致了黑两块棋联络的完全破裂，削弱了自己的战斗力。

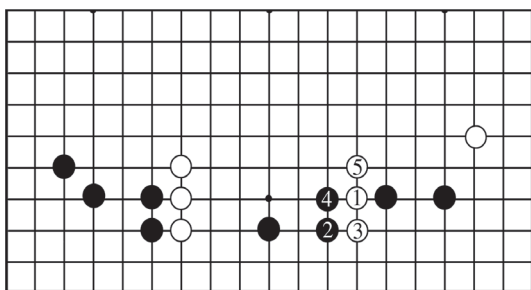


图 2-7

图2-8中黑1压，白2逃出。由于上边一个黑子被白2压后，黑两面的联络完全破裂，且有两面难以兼顾的感觉，结果成了分裂

形。其实，黑在这个形中，黑1应该在A位尖，避免白走2位，压迫右边一个黑子。

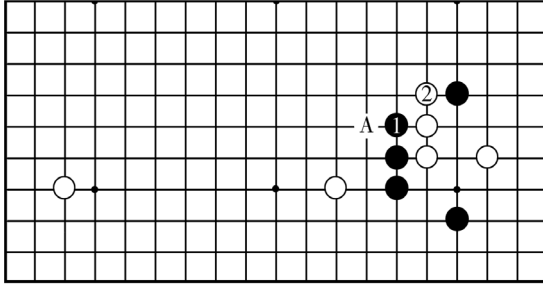


图 2-8

5.后推车

图2-9：黑1的压是后推车的开始。白2时，黑3、5压下去，这完全是后推车。因为白子总是领先一步地前进。而领先向前扩展的一方，总是视野开阔，富有发展力，从后面压的一方，往往看不清前面，所以活动也不自由。不管棋子面向哪边都一样，都应尽量避免后推车。

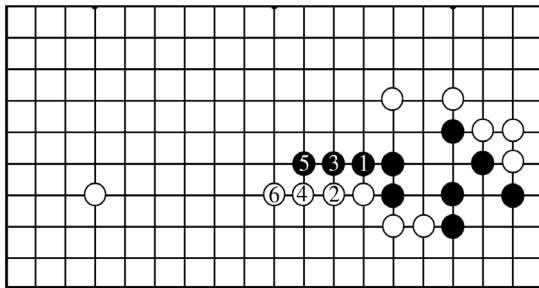


图 2-9



图2-10：如果黑1尖，不走后推车，要好得多。因为白棋有A位的断点，只能走白2来防断。

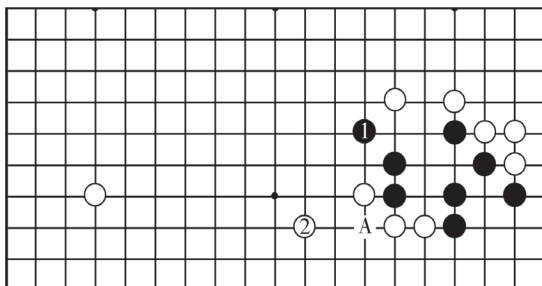


图 2-10

6. 二子头被扳

二子头被扳，这是一种典型的恶形。

图2-11：这是白1扳住了黑二子头的棋形。没有特别原因，不要轻易让对方在这一部位扳住。因为黑向左边发展的可能性受到抑制；相反，白在左边却形成了势力圈。不仅是二子头，就算是三子头、四子头，也不能被扳住。

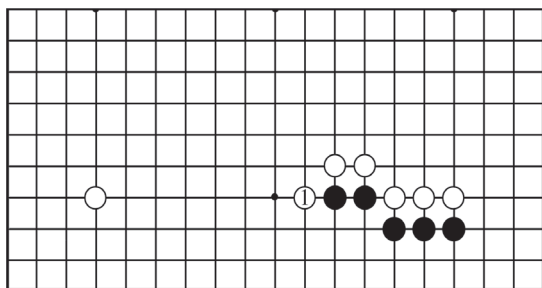


图 2-11

图2-12：黑1自己头撞墙，结果形成了与二子头被扳同样的棋形。这也是犯了同样的错误。黑棋的两个子等于进了死胡同。并且，A位的断点令人讨厌。黑棋必须先在A位补。

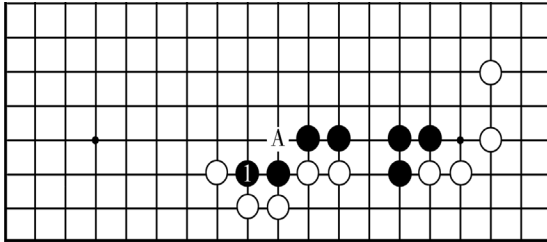


图 2-12

通过以上几例可以看出，根据棋子的配合，设法使对方的某个棋子变成效率极低的愚型，这是布局中需要掌握的正确的思考方法之一。



第 29 课

好型

1. 正确有效的棋形

(1) 生动的棋形

图2-13是高目定式中出现的形状。黑6飞后，白A位存有断点，白若A位接，形状显得笨重呆板。此时白7大飞补，棋形生动，不但防住了A位的断点，而且对发展和控制中腹形势相当有利。

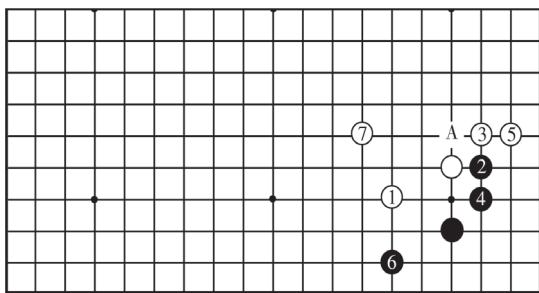


图 2-13

(2) 安全的棋形

图2-14：下一手白欲出头。在1位关出，看似形状好，却忽略了黑2挖后4夹，割断白棋的严厉手段。

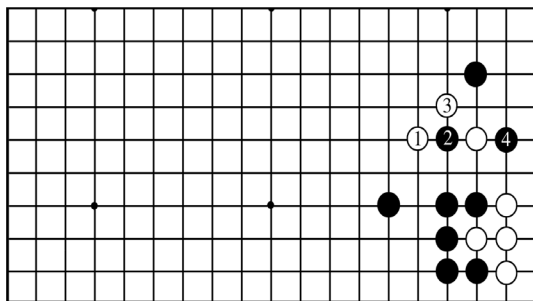


图 2-14

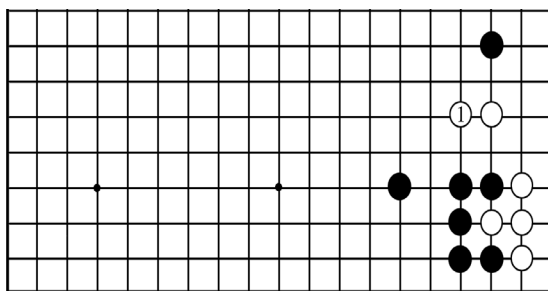


图 2-15

所以，这里应如图2-15所示，白1上长为佳，形状虽似笨拙，却是安全的一手。

(3) 高效率的棋形

图2-16：此形轮到白棋下。白1虎补棋形绝好。若下A位立，被黑B位一飞，则失去根据；若下C位曲，被黑A位扳角，实难以忍受，白1虎补可谓两全其美的一手。

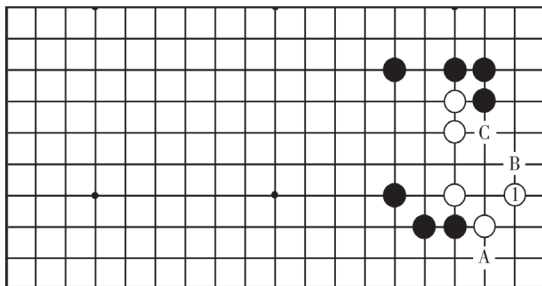


图 2-16

(4) 保留变化的棋形

图2-17是一个定式常型。不少的爱好者在对局中下出这个棋形时，常常采取白1先压一手然后再于3位补的走法，以为白1压是先手得利。其实不然，白1与黑2的交换是一步很损的棋，应当先手于3位补才是正确的。因为，白棋以后存有A位飞或B位罩长势的下法，还有C位拦的有力手段，所以，像白1这样轻易地将种种变化失去，无疑降低了白方棋子的效率。

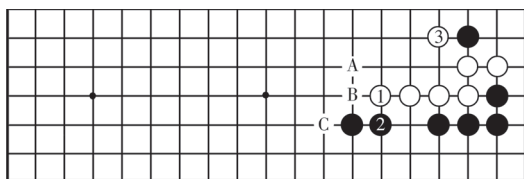


图 2-17

(5) 一子两用的棋形

图2-18这样的配置，黑1采取二间高夹，白2若小尖应，以下

黑3大飞，待白4飞角后，黑5占据拆兼夹攻、一子两用的绝好点，这是追求高效率的下法。如果黑棋拘泥于定式，黑3下A位小飞，黑5拆至B位，自身虽然比较结实一些，但由于对右下白棋没有夹攻的意义，因而平淡无趣，不能说是积极的着法。

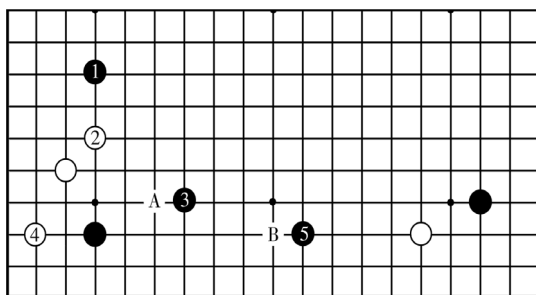


图 2-18

(6) 重视次序的棋形

行棋的先后次序往往对全局的优劣起很大作用。

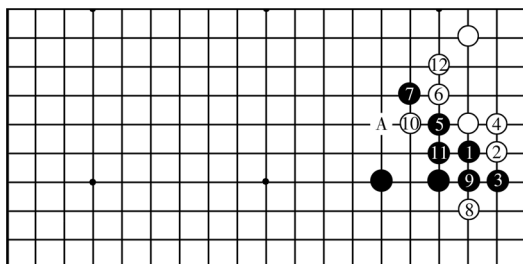


图 2-19



图2-19是实战中常遇到的形。黑1尖顶，白采取2、4扳粘的应法，以下对于黑5、7连扳，白8点后10位打吃再12位退，便是正确的好次序。白8先手得利，若先下10位打吃，以后再8位点，黑便不一定于9位接。又白10若不打而先于12位退，以后再下10位打时，黑则不在11位接而肯定改为A位包打了，在对局中要体会先后次序的微妙变化，遇到这类地方需要格外注意。

(7) 利用弃子的棋形

有的子，虽然可以逃走，但负担过重。有的子，即使逃出，也不容易安定下来，会被人当作极好的攻击目标，还会给其他的子带来很坏的影响。对于这样的子，与其逃跑而增加负担，倒不如弃掉。

弃子手法是围棋中的高级战术之一。或者运用弃子，形成厚势；或者通过弃子，谋求交换等。总之，有了弃子，围棋的下法就有了灵活性，战术更加多种多样。

图2-20，黑△一子已无活路，初学者往往即于3位或7位打吃，但被白在1位一手提净，黑无便宜。此时黑在1位立下，多弃一子是关键之着，以下行至白8的结果，显然黑先手获利不少。

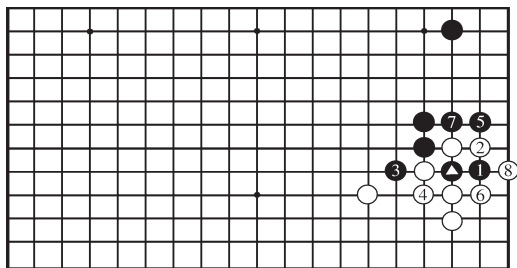


图 2-20

把图2-20稍加改动成为图2-21，此时轮到白棋下，应该怎样下呢？图中白1若下在黑2位吃黑一子实为良策。白在1位打，允许黑2接回，然后白3长起，这样的着法更聪明。两相比较，大家能够体会到蕴含在取舍之中的奥妙。

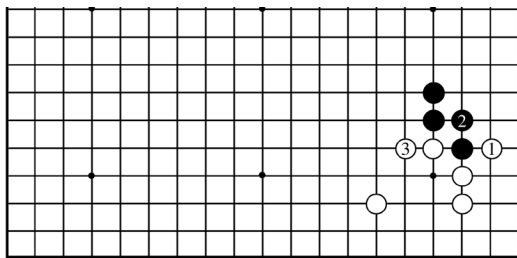


图 2-21

(8) 谋略最善对策的棋形

古代《棋经》云：“而远虑，因形而用权。”就是说，我们下的每一局棋，棋型各异，必须要善于思考，根据当时的子力配合，设计出最佳的蓝图。

图2-22中白1浅消，黑2飞应，白3点角，这时黑棋应该怎样考虑？

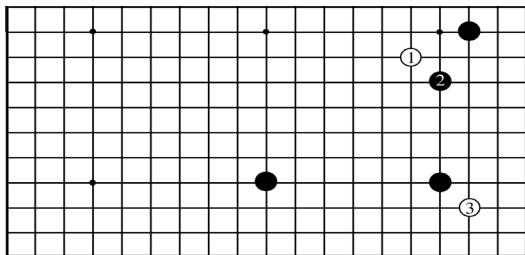


图 2-22



首先要考虑的从哪一方向挡有利，其次考虑双方最正常的应接结果。

图2-23和图2-24中，角上都是常见的定式下法，但是如果这样下，不但角地被白先手夺去，而且现在看来，当初白▲与黑△的交换。白棋大利，黑棋难以忍受。因此，一定要思考最佳的对策。

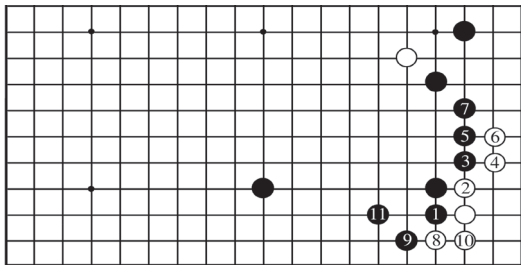


图 2-23

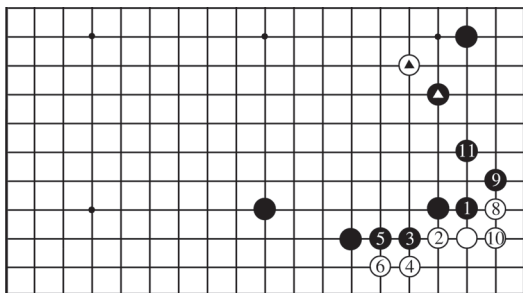


图 2-24

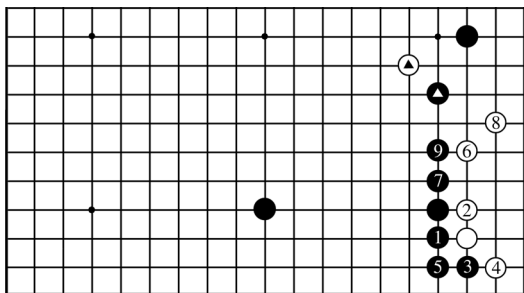


图 2-25

如图2-25，黑1挡方向正确，然后3、5扳粘颇有计，至黑9的结果，不仅白棋角地的实利不及前两图，更重要的是使得白▲与黑△的交换变为白棋大损的结局。这是白棋不善于思考，不知因形而异，不重视棋子效率的一个例子。

2. 子效的分析

经常有些围棋爱好者，在布局中经过某一局部的应接和战斗后，双方都觉得自己着法正确，甚至是必然的下法。当掌握判断得失的正确方法逐渐掌握后，谁优谁劣便很明显了。

棋子效率的高低问题是围棋的精华，追求棋子的高效率，就要学会如何来分析得失。

在一个局部的应接或战斗之后，将双方行棋的先后次序作一些假定的变更，以其与两分定式、常型或是最正常合理的下法相比较，来判断这个局部结果的优劣得失，是分析子效的方法之一。

图2-26是“双飞燕”定式的一型，其中白10扳时，黑11点后



13托过是正确的下法。

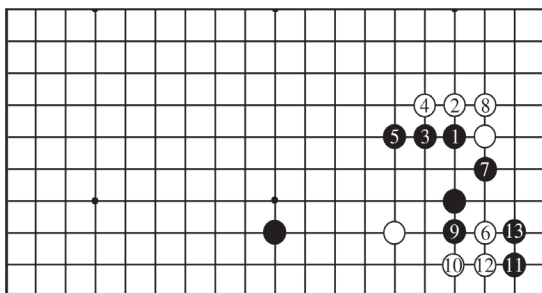


图 2-26

图2-27所示，对于这个形，当白10扳时，有些爱好者不假思索地立即在11位扳，认为是理所当然。其实，如果不是全局形势的迫切需要，黑11、13的下法是错误的，被白14扳渡，这个局部结果黑棋不利。那么，应该怎样来分析其优劣呢？

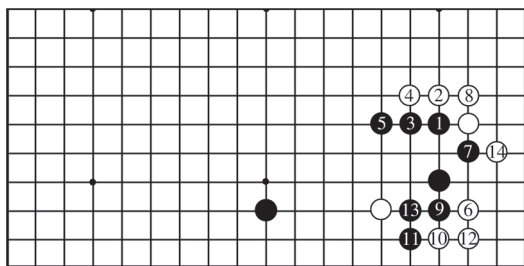


图 2-27

请看图2-28，这是众所周知的常见定式，我们将前面的应接结果与这个定式作一比较，就可以得出结论。

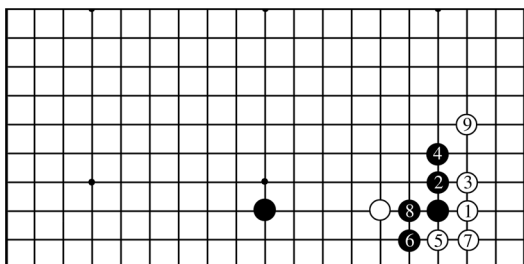


图 2-28

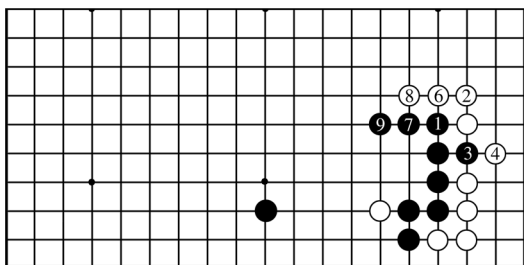


图 2-29

图2-29是图2-28的继续。黑1压与白2退的交换，使白棋强化，自己却失去了种种变化，是明显的坏棋（前面已经讲过）。接着黑3冲也不好，既撞气又损失劫材。黑5脱先以后，白6拐头很大，黑7理应在8位扳头才对，但7、9却笨拙地弯退，被白6、8先手大利。由此，显而易见，这是白优之形，回过头来再看图2-27，与本图相差无几，因而可以理直气壮地说，图2-27中黑棋的下法是吃亏的。

总之，必须掌握棋形，下出漂亮的棋。不仅棋形要好看，而且顺序要合理。没有内容的形式反而显得软弱无力。真正的美感来自力量和效率。



第五单元 / 围棋的常用定式

第 30 课

星的位置居中，左右两边可任意选择，它不必经过先缔角的次序，就可以直接拆边，这是它的最大特点。

星定式——小飞挂

对星位挂，以小飞挂最为严厉，甚至可以认为是仅此而已，其他的挂法都是特定局势下产生的一种配合。

1. 一间跳

对白1小飞挂，黑2一间跳是一种最常见的下法。图4-1的白3飞，黑4尖重视实利，白5拆二不可省，双方皆为定式的形，这是基本定式之一。黑6拆是毋庸置疑的大场，但也可以省略不下，而它投别处。

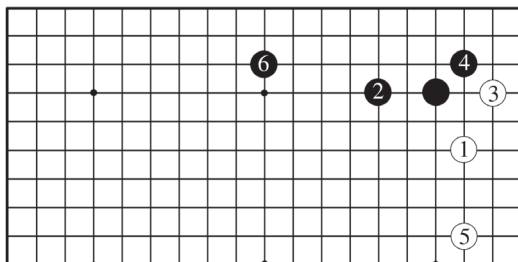


图 4-1

图4-2的黑棋不在上边拆时，白1的攻击，黑2挡几乎是绝对之着，否则，再被白于2位冲，黑棋全体成为被攻之目标。

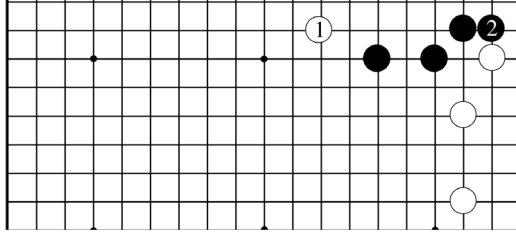


图 4-2

图4-3的白1托、3扳，也是在黑A位夹击时的就地整形手段，与点“三·3”一样，单独这样下地很少。

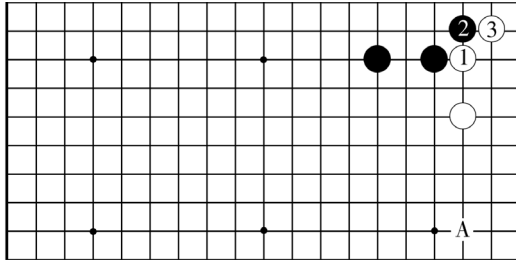


图 4-3

图4-4的黑1粘很适合初学者采用，最为简明，以下至黑3拆即告一段落，是基本定式之一。

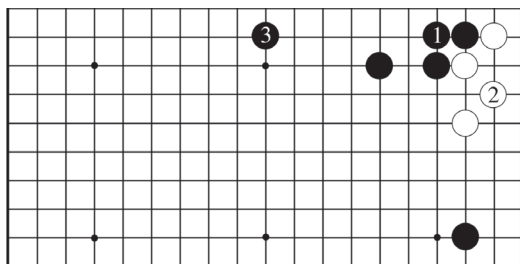


图 4-4

这个结果虽然简明，但白棋形态也好是无可否认的事实。

2.大飞

图4-5的黑1是大飞应。单关应是攻势棋，而大飞应是防守棋。

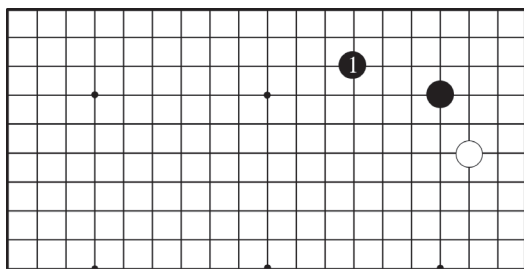


图 4-5

图4-6的白1点“三·3”进角，黑2挡时，白3爬，再5、7扳粘，再9爬是正确的次序，以下至黑14退止的变化，是基本定式之一。黑棋大飞是防守的下法，白棋点“三·3”就是破坏对方作战意图的策略。

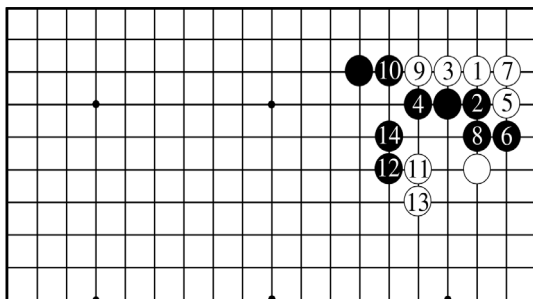


图 4-6

图4-7的白1托，是在黑A位有子时的整形手段。在黑棋是大飞的情况下，白3断是手筋。

图4-8的黑1长是遵照“扭十字长一边”而下出来的，黑5拐是要点，白6扳，黑7抱吃一子止的下法基本定式之一。

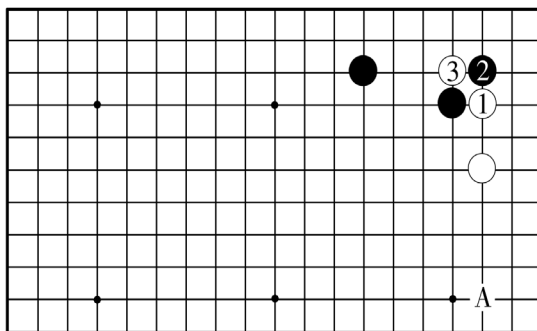


图 4-7

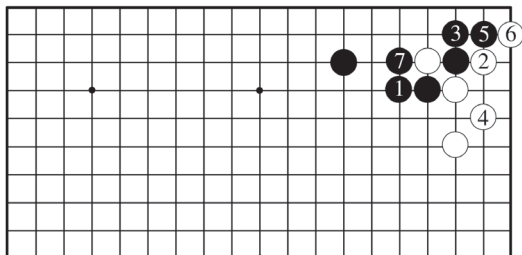


图 4-8

图4-9的白1拦，在让子棋中是常见的下法，黑2“玉柱”守角是继续大飞的初衷，白3拆二止的变化是基本定式之一。

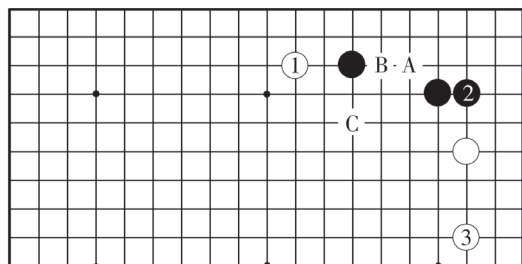


图 4-9

大飞是薄形，尽管黑2坚实地守角，仍有A位、B位的侵分，故黑C位跳，补净角内也很重要。

3.小飞

图4-10的黑1是小飞应。以星位的应法来说，小飞是最坚实的下法，是最彻底的守势，其变化也最少。白A位、黑B位的下法与单关应的相同，也是基本定式之一。

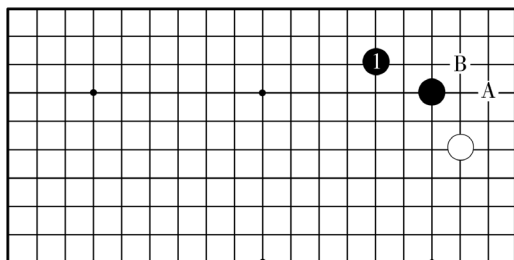


图 4-10

图4-11的白1飞时，黑2夹也是有的，白3尖，以下黑4尖顶至黑8退止的变化为基本定式之一。

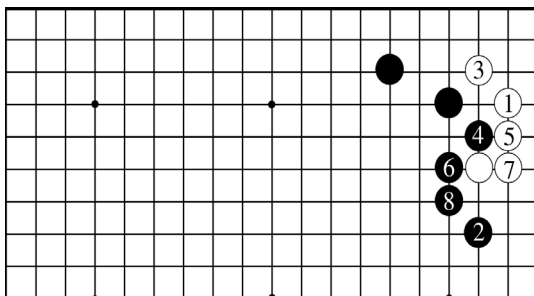


图 4-11

图4-12的黑1扳时，白2也扳，黑3打吃，再5打的下法也是基本定式之一。因与征子有关，故黑棋选择此定式时，务必注意引征问题。

图4-13的白1托、3扳，黑2、4应以连扳是坚实的手法。以下至黑8退止的变化是基本定式之一。以后白A位粘，黑B位虎，或者白C位作劫，是白棋的权利。

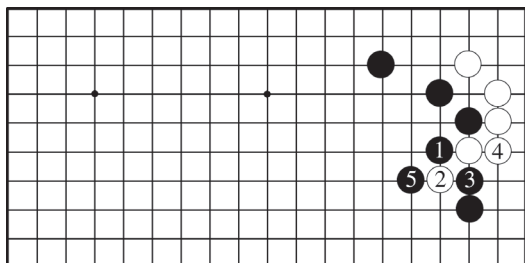


图 4-12

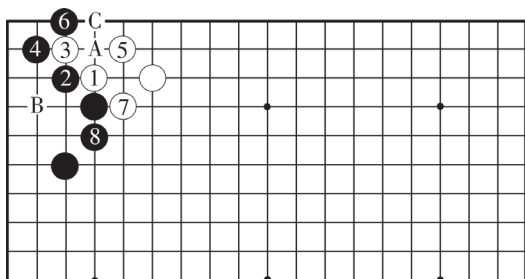


图 4-13

图4-14的白1拦时，黑2跳守角，白3拆二的下法是定式之一。
与大飞不同的是，小飞的守角白棋已再无侵分的机会。

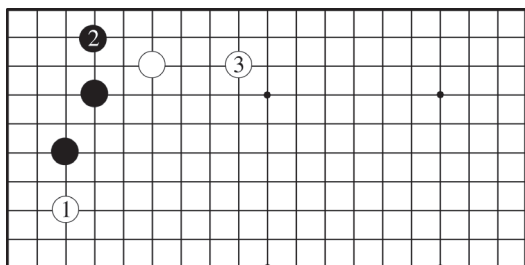


图 4-14

4.压长

图4-15的黑1、3压长，大概是每一个学习围棋的人最先接触的定式。它的目的是尽快整形，防守第一，攻击第二。以下白的下法大约有A位长、B位尖、C位托、D位点“三·3”等。

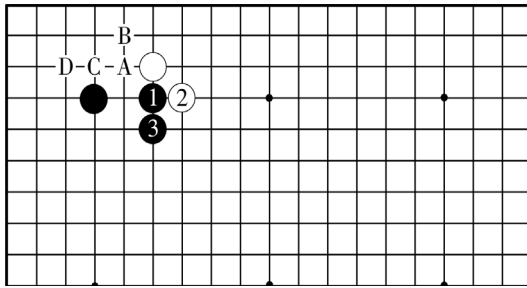


图 4-15

图4-16的白1长是最普通，也是最正统的下法，黑2挡时，白3拆，黑4补或于A位拆边的变化为基本定式之一。

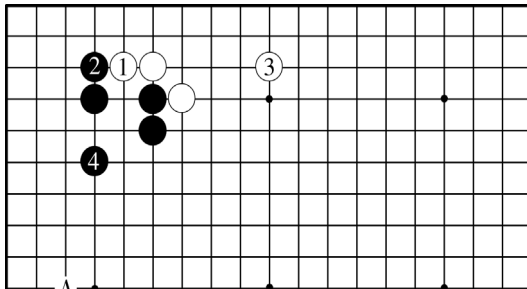


图 4-16



图4-17的白1长，黑2挡后，白3先长一手，其目的是想争先手，黑4扳是要着，非这样下不可，不然白即可争先它投，白5飞补，黑6亦补的变化为基本定式之一。黑4扳后，白5若不补，黑A位攻击十分严厉。

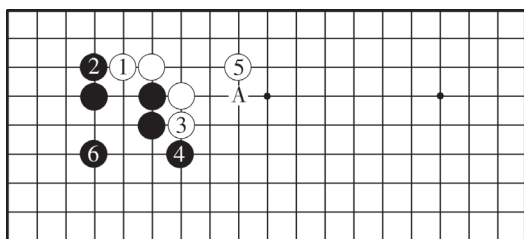


图 4-17

图4-18的白1托也是一种下法，目的是尽快整形。黑2挖时，白3打、5虎成形，黑6打后再8拐是正确次序，至白9退止的变化为基本定式之一。黑10位或A位拆是好点，以后白B位断和黑C位挡都属于大官子。

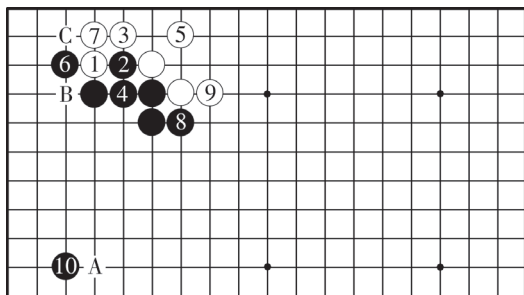


图 4-18

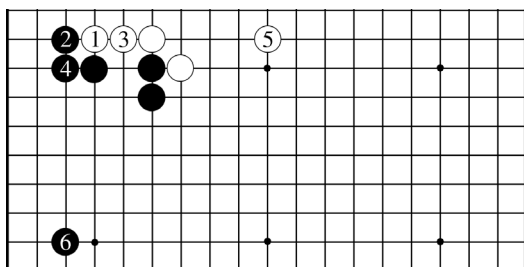


图 4-19

图4-19的白1托，黑2挡是重视实利的下法，白3粘和黑4粘都是简明之策，白5拆，黑6也拆的变化为基本定式之一。

图4-20的白1倒虎是常见的下法，黑2打、4粘必然，以下至黑6跳补的变化为基本定式之一。黑4时，不能A位补断，被白4位打掉一子，5位的拆也可以省略了。

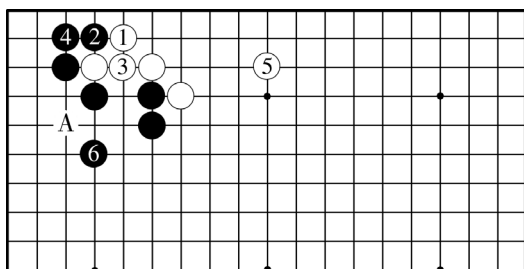


图 4-20

图4-21的白1点“三·3”进角，也是一种下法，黑2虎是正着，若A位挡则显软弱，以下白3飞，黑4打，至白5飞的变化为基本定式之一。白1点入，一般是因上边黑有子的情况下，而不顾黑地坚实寻找的变化手段。

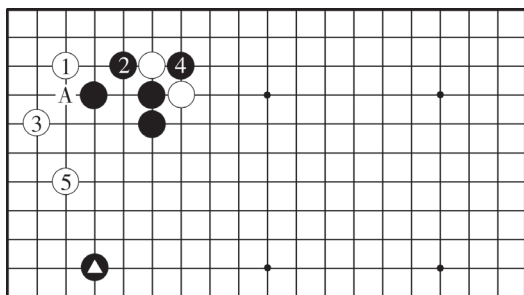


图 4-21

5.压虎

图4-22的黑1压，白2扳时，黑3虎也是下法之一，白4打，黑5粘是必然的。黑棋被打成愚型，却防止了白棋进入“三·3”，同时白棋生出断点，也不能不说这是黑棋有力的实战手段。一般情况白棋有三种应法：A位上粘、B位下粘和C位立下。

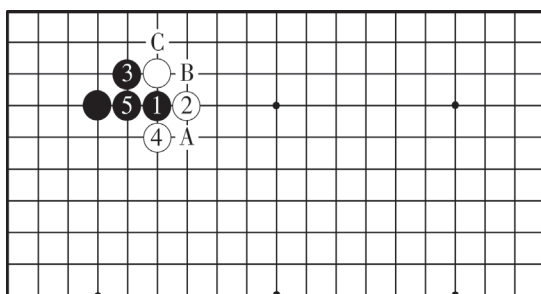


图 4-22

图4-23的白1上粘，黑2、4打拔一子，此时白5打是绝对的一手，黑6守角止的变化为基本定式之一。黑6的单关守角，也可

看情况下在A位或B位；白5若下6位飞，黑C位扳，白难应付。另外，白5的打绝对，开劫是以后的事。

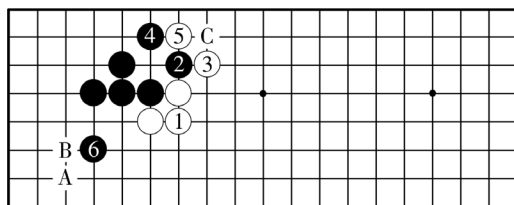


图 4-23

图4-24的白1粘在下面，黑2跳必然，以下白3拆、黑4也拆都是好形，这个变化为基本定式之一。黑4拆，并非是只此一手，但是一般情况下也难找到如此之大的大场。

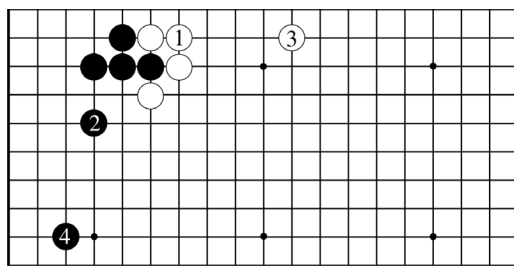


图 4-24

6. 一间夹

图4-25的黑1即是一间夹。但使用一间夹时，一般在A位或B位有黑子。

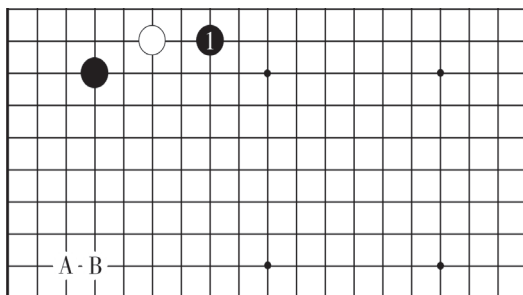


图 4-25

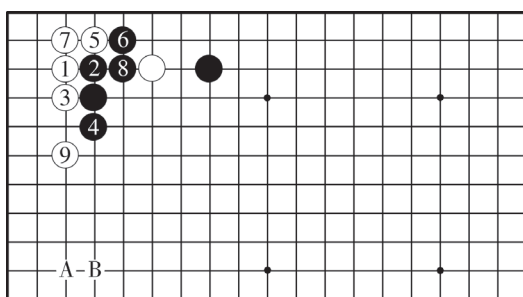


图 4-26

图4-26的白1“三·三”点角，黑棋A位或B位没有子的情况下，黑2挡，以下至白9跳出止的变化，无论黑棋怎样夹法，都是基本定式。

图4-27的黑1、3扳粘虽不常见，但也是重视实地的一种下法，以下至白6拆止的结果是定式之一。

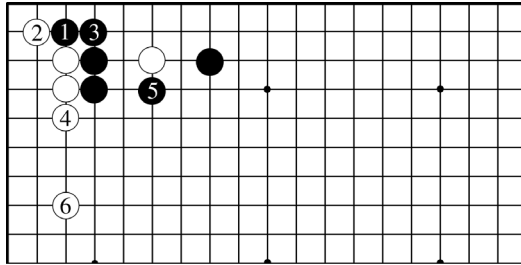


图 4-27

图4-28的白1关，黑2亦关，原则上说是白棋不好，因为黑棋的夹攻之子妨碍了白棋的拆。白3只好封锁黑夹攻之子，以下至黑12跳出止的变化为基本定式之一。

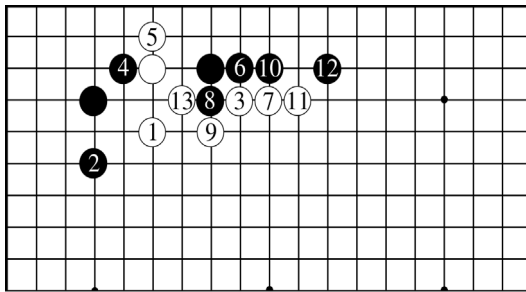


图 4-28

图4-29的白1点“三·3”进角，黑棋上边有子的场合都是2位方向挡，让白3渡过，黑4长是急所，白5立是本手，以下至黑6飞止的变化为基本定式之一。这种下法是黑夹击诱使白点“三·3”进角，顺着步调围成模样。

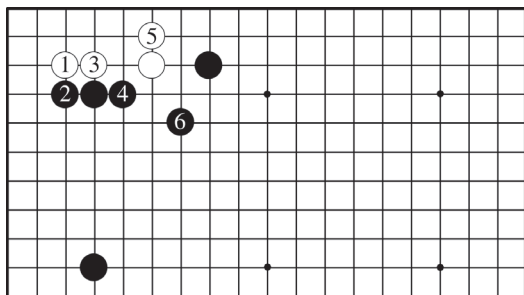


图 4-29

7. 一间高夹

图4-30的黑1即是一间高夹。这是现代棋的思考，在古代对局中从未见过。白2跳出为普通着想，白4、6两飞暂时忍耐，伺机而动的态度，以下至黑7拆大场止的变化为基本定式之一。黑7一带若先有子，A位飞镇则成为好点。

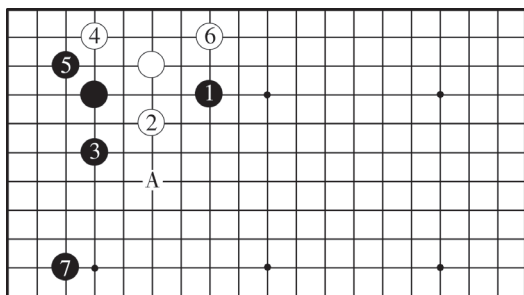


图 4-30

图4-31的白1点“三·3”进角，黑2挡，以下至黑8粘止的变化为定式之一。黑8粘时，使当场的夹攻之子变成长出一头之子，

形成铜墙铁壁，即使A位没有子也是可行的。以后白可根据局势选择A位或B位。

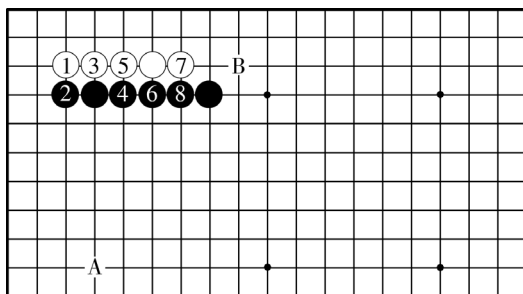


图 4-31

8. 二间高夹

图4-32的黑1即是二间高夹。白2跳出，以下至白6大飞止的变化为基本定式之一。黑7拆是大场，若先有子，黑A位飞镇是好点。

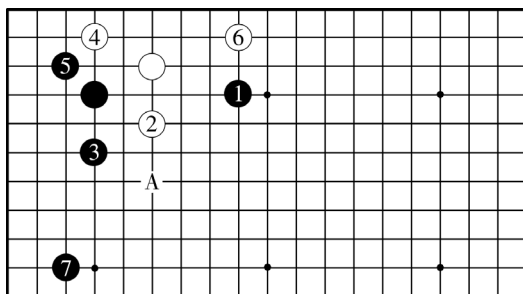


图 4-32



图4-33的白1点“三·3”进角，黑2挡，白3长，以下至白9跳出止的变化为典型的星位基本定式之一。白棋这样的下法，一般不会产生不利。黑10虎虽是本手，但有时也可以省略。

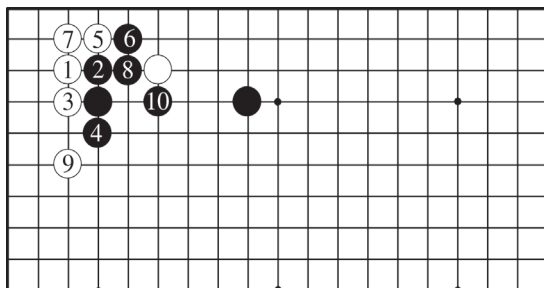


图 4-33

9.三间夹

图4-34的黑1即是三间夹。白2点“三·3”进角，以下至黑11补止的变化为典型的星定式基本型。黑11扳是本手，三间夹时要补。下得坚实后，将来才有A位跳封压迫白棋。三间夹，尤其是在让子棋时，就不能不考虑到“双飞燕”。

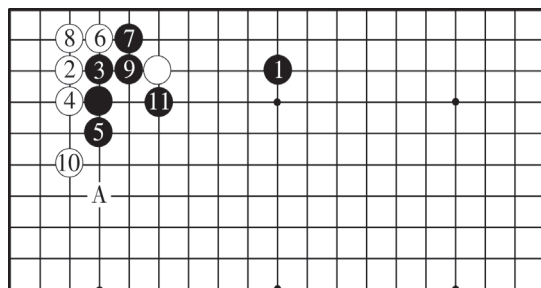


图 4-34

10. “双飞燕”

图4-35的白1即是“双飞燕”，还可以下在2位或3位，但白1是最常见的。黑2的压，即有方向问题。“压强不压弱”是此时的原则。白5长时，黑6挡是当然之着。黑8尖顶，白9扳，黑10挤的次序值得注意，以下至黑16扳止的变化为基本定式之一。黑16扳，补一手很有必要，否则，就像下图。

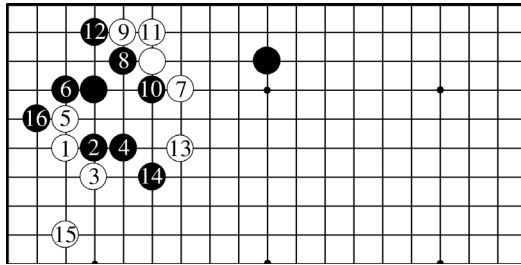


图 4-35

图4-36的黑1关虽是好点，但白2夹，4、6渡过，角空被掏尽。即使黑有A位断，但经白B位，黑C位，白D位舍弃三子，黑棋也是得不偿失。

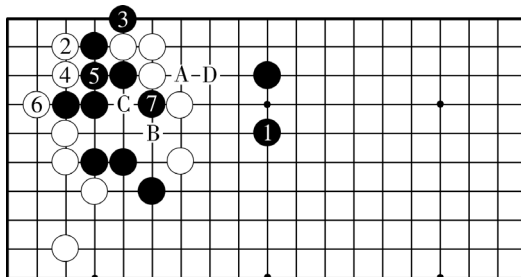


图 4-36

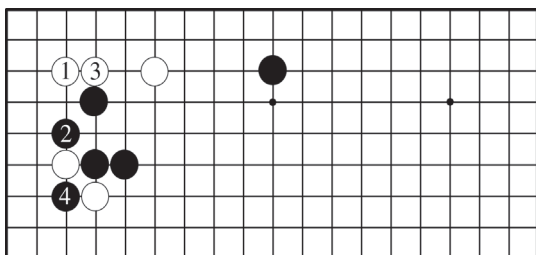


图 4-37

图4-37的白1点“三·三”也是一种下法，在分先棋中较为多见。黑2虎挡正着，以下至黑4打止的变化为基本定式之一。

注意：图4-38的黑1尖出，也是一种下法，白2点“三·三”，黑3挡在有子的方向，理所当然，白4渡，以下至黑5关止为基本定式之一，黑1的位置虽略有不满，但是极其简明。

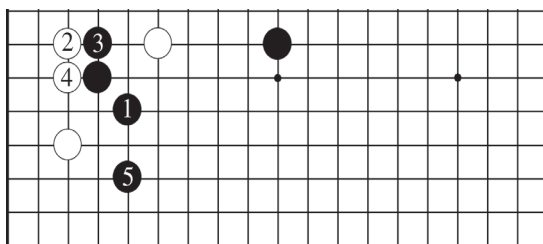


图 4-38

图4-39的白1在一间高夹的位置也很常见。黑2、4压长分断白棋，以下至黑8扳止的变化为基本定式之一。

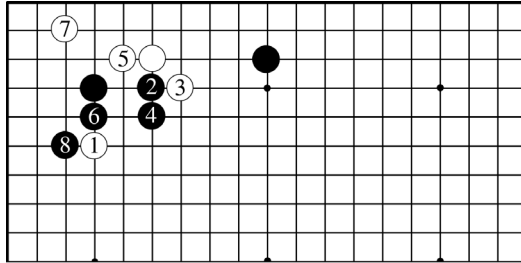


图 4-39

图4-40的黑1靠出是力量的体现，分先棋都会这样下的。白2扳是一般分寸，黑3退时，白4点“三·3”，黑5挡、7扳、9虎整形，以下至黑13关止的变化为基本定式之一。黑13关是本手，如其不补，白A位扳时很麻烦。“双飞燕”时，“三·3”经常是中心点，为双方所必争，值得特别注意。

图4-41的白1立刻“三·3”进角也是有的，黑4是不可放过的急所，以下至黑8关止的变化为基本定式之一。

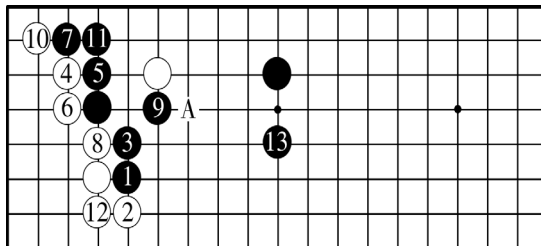


图 4-40

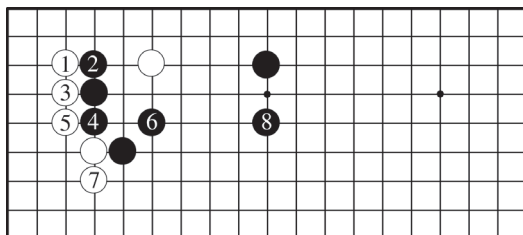


图 4-41

以上只是针对星位常用的挂角定式，特定场合还有多种挂角和侵分角的手段。

第 31 课

在角上的小目下子，应该说是自日本传来。尽管在我国古谱中让子棋偶有为之，但并无研究。

小目的下法，看起来很安全，其实不然，它的变化实在太多，也相当复杂。从对它的挂来说，有小飞挂、大飞挂、一间挂、二间高挂等；守角也有小飞、大飞、一间、二间等不同守角至于各种夹攻更是不胜枚举。由于篇幅所限，不能详尽所有定式，只能将较典型的定式介绍给各位读者。

小目定式——小飞挂

小飞挂是对小目的最基本挂法，也是最有效的挂法，因为变化无穷，历代棋手不断挖掘出新型定式，至今不穷。所以，小目的小飞挂称为定式宝库，实不为过。

1. 小尖

图4-42的黑1即为小尖，对白棋的小飞挂而言，黑1的小尖是非常坚实的下法，但按现代围棋的理论来说，却嫌缓慢。白2小飞后，黑3和白4都堂堂正正地各占大场，至此的变化为基本定式之一。

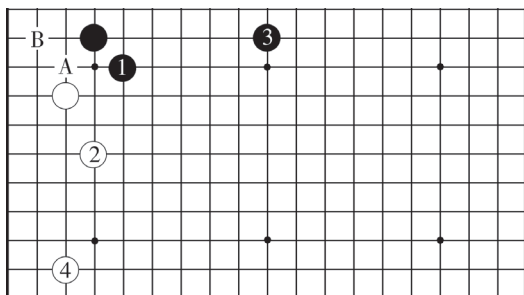


图 4-42

2.小飞

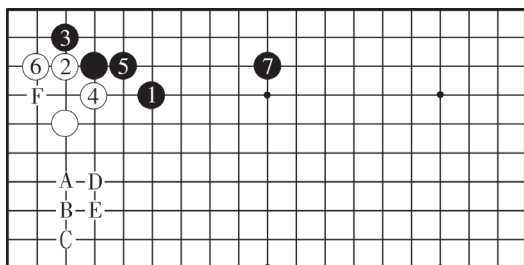


图 4-43

图4-43的黑1是小飞，对白小飞挂应以小飞是稳健的招法，它虽不如小尖坚实，但步伐较快，有弹性，变化也不太复杂。白2托“三·3”是求安定的场合常用的手段，以下至黑7拆止是基本定式之一。白2托“三·3”的下法，也适用于黑A位、B位、C位、D位、E位的各种夹攻时；白6不立，脱先也可以，黑6位打时，白F位作劫。

3.二间拆

图4-44的黑1即是二间拆，很明显，它不准备攻击白棋，而先求自身安定，是消极之策。白2先点是次序，以下至白8立止的变化为基本定式之一。

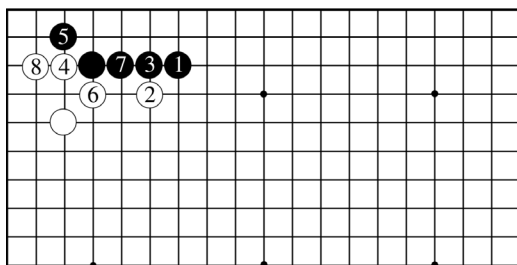


图 4-44

4.一间夹

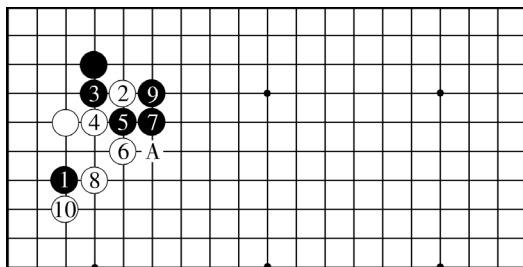


图 4-45

图4-45的黑1即是一间夹，它的特点是攻击性强，对手没有回旋的余地。白2飞压时，黑3、5冲断，以下至白10止的变化为基本定式之一。之后，A位成为双方势力扩张的必争之点。



图4-46的白1关出，是轻松的着手，实战中出现得很多，黑2飞，几乎是只此一手，白3肩冲，以下至黑14关止的变化为基本定式之一。

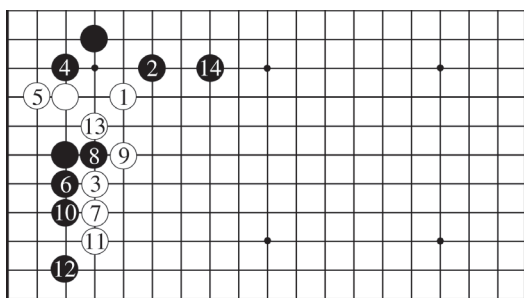


图 4-46

图4-47的白1拦是现代围棋的感觉，待黑2压后，再顺调白3整形，以下至黑12拆止的变化为基本定式之一。

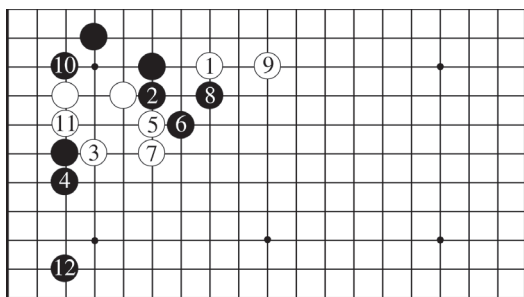


图 4-47

5.二间夹

图4-48的黑1即是二间夹，曾经在一段时期内，所谓“夹”就

是指的二间夹，后来二间高夹占据了位置。

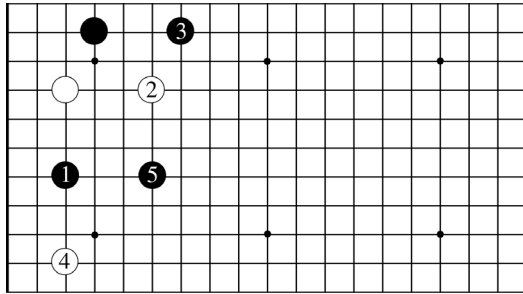


图 4-48

白2二间跳，黑3折二是定形的下法，然后白4反夹黑1子，黑5是急所，至此为基本定式之一。

图4-49的白1反夹是与右下角相关连的，黑2尖出，白3拆，以下至黑4封止为基本定式之一。

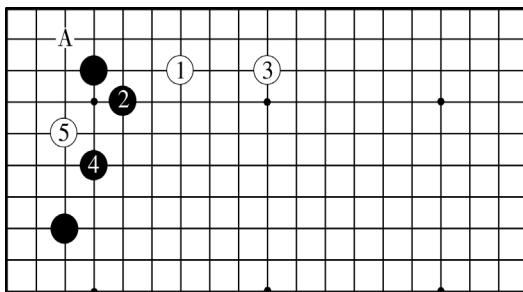


图 4-49

若非与右下角相配合，怎能眼睁睁地让对方封死，好在以后在A位还有可观的侵分手段。



图4-50的白1叫做“象步”。黑A位穿象眼时，白B位飞，黑棋正好中计。黑2压是急所，白3靠下，黑4虎，白5也虎，至此为基本定式之一。

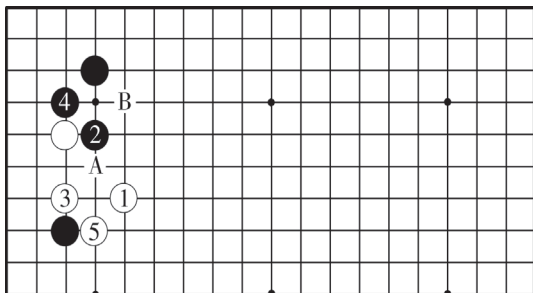


图 4-50

6.三间夹

图4-51的黑1即是三间夹，它的特点是在攻击白棋挂子的同时，兼顾全局的平衡，左上角星位有白子时，这种夹法最多。黑7若11位飞亦可。黑7拆二是常见的下法，白8、10压扳是今后的先手权力，以下至黑11退止为基本定式之一。

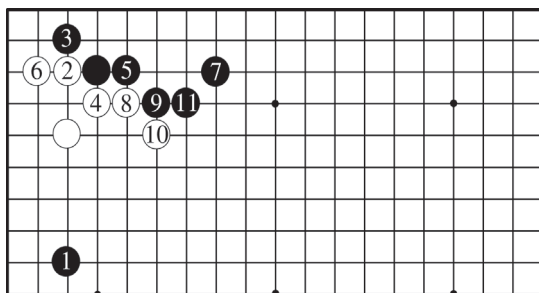


图 4-51

图4-52的白1尖顶是大有好处，但不能不知道黑2长进的变化，白3扳、黑4断当然的一手，黑8立是延气弃子的下法，以下至白15止为基本定式之一。

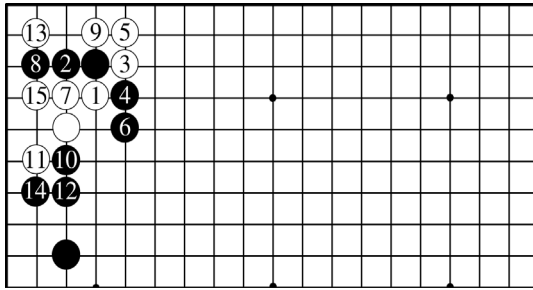


图 4-52

7. 一间高夹

图4-53的黑1即是一间高夹，和一间低夹相比，它更紧迫，有现代围棋严酷的感觉，它的目的在于不让对方脱先。白2跳出，黑3飞，都是一般分寸，白4夹普通，白6渡过，被黑7、9、11冲连，成为雄厚外势，还保留A位扳的手段，至黑11粘的变化为基本定式之一。

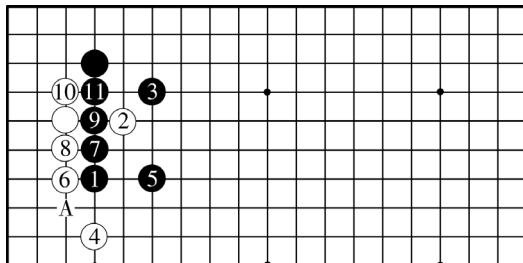


图 4-53



图4-54的黑1挡，此着是重视实利之着，白2、4冲顶先手定形，至6拆也是基本定式之一。

图4-55的白1拦，是力求上边调子的下法，黑2压，分断白棋的联系，黑6尖出是形，以下至白7压止的变化为基本定式之一。以后黑A位飞封、B位夹攻、C位跳都可适情而定。

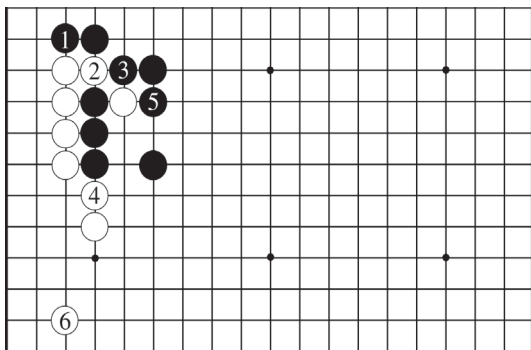


图 4-54

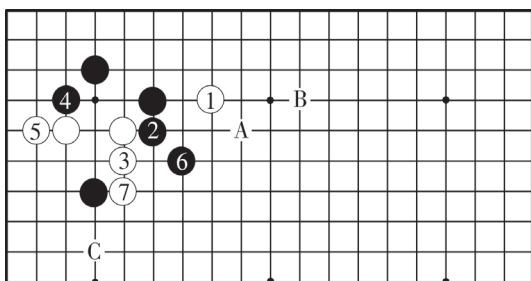


图 4-55

8. 压长定式

图4-56的黑1、3压长，在右边已有黑子的场合下为有力手段。

白6长是争先手的下法，黑7扳，以下至黑9补止的变化为定式之一。

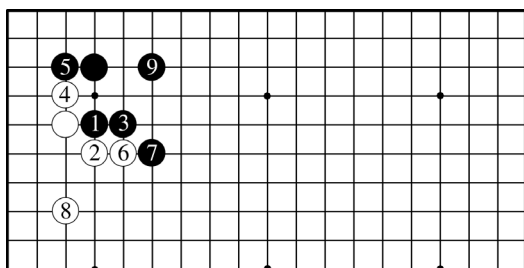


图 4-56

小目定式——一间高挂

与小飞挂相比较，一间高挂的历史短得多，因其缺乏实利之故，而不被重视。但是现代围棋相当关心速度与势力，一间高挂的价值已被发现，所以又广泛地加以使用。

1. 小飞

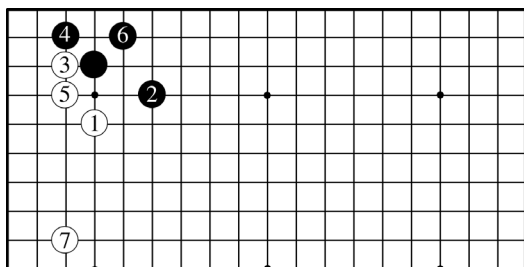


图 4-57

图4-57的白1一间高挂，黑2小飞应是稳健的下法，可保持全局的平衡，变化也不多。白3、5托退，黑4、6扳虎，以下至白7拆止的变化为基本定式之一。



2. 一间关

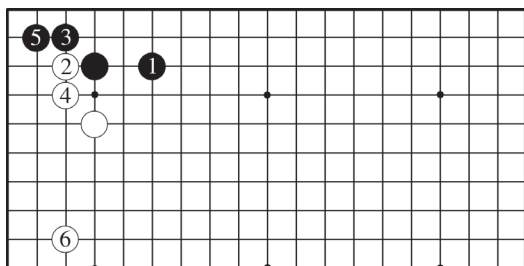


图 4-58

图4-58的黑1一间关是坚实的下法，白2、4托退，黑5长进角当然，以下至白6拆止为基本定式之一。

3. 下托

图4-59的黑1下托是最体现小目重视实利的特点，为最正统的手法。白2扳，黑3退，黑棋角地已可确保，白4虎，以下至白6拆为基本定式之一。

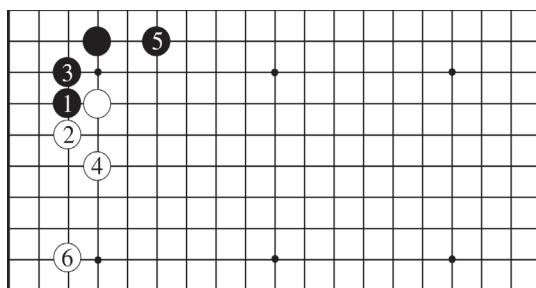


图 4-59

图4-60的白1粘是坚实下法，至白3拆止为基本定式之一。

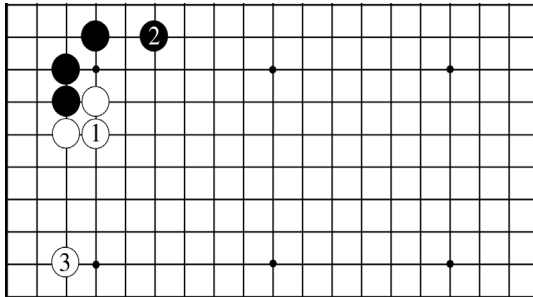


图 4-60

4.小雪崩型

图4-61的黑1下托时，白2顶、4扳，黑5若于9位扳则称作“小雪崩型”。它是典型的现代化定式，黑5扳以下至白10止的变化为基本定式之一。

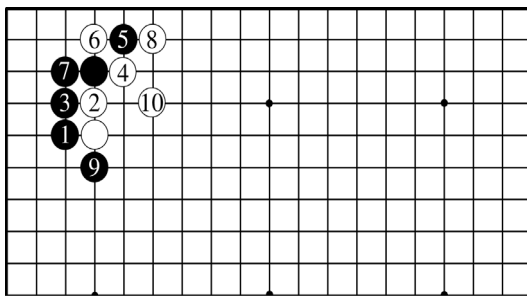


图 4-61

图4-62的黑1扳头，才是真正的“小雪崩型”。白2断、4立是常用手筋，以下几乎是双方必然，至白14止的变化为基本定式之一。

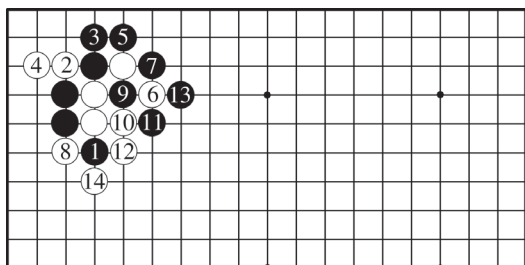


图 4-62

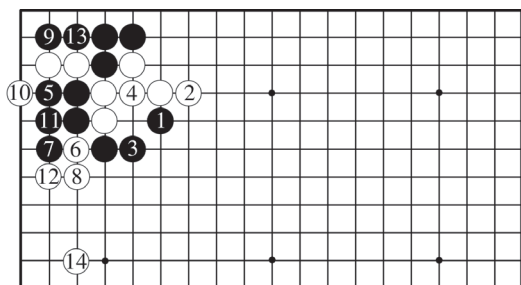


图 4-63

图4-63的黑1靠，强硬，是形的急所，白2只得长，黑3是先手，黑5挡紧气必然，黑7、9吃角上白二子，以下至14止为定式之一。这个结果是黑三子漂浮，白六子也不安，今后只有凭力量解决问题，真可谓“力的定式”。

5.大雪崩型

图4-64的黑5退，白6压时，黑7扳即是“大雪崩”型，从白8、10打立开始走上难解之路。限于篇幅关系，无法作详细解说，只介绍两种最典型的定式。黑11外拐为旧型手法，但至今并未废除，白12断，黑13上长，以下至黑23抱吃止的变化为基本定式之

一。以后黑A位、B位各可封住白棋去路。

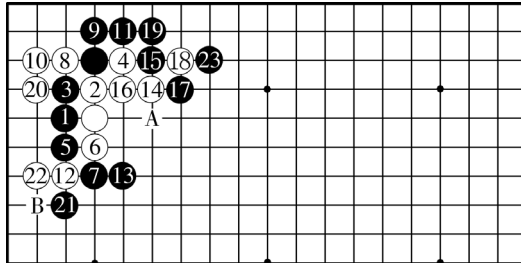


图 4-64

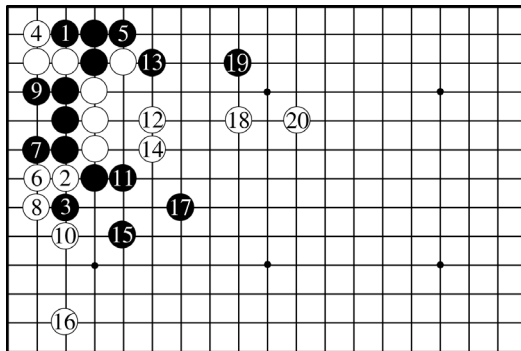


图 4-65

图4-65的黑1内拐，是吴清源九段所创的被称为“革命定式”的一手，它使“大雪崩定式”完全改观。白2先断、再4拐、6立的次序要特别注意，黑7、9挡吃住角上白三子，黑15跳后虽有种种下法，但至白20跳止的变化为现代流行定式。

6. 一间夹

图4-66的黑1即是一间夹，是积极的态度。白2托“三·3”是



想早些定形的下法，白6挖是这个定式的关键之着，黑7断打也是正着，以下至黑15粘止的变化为基本定式之一。

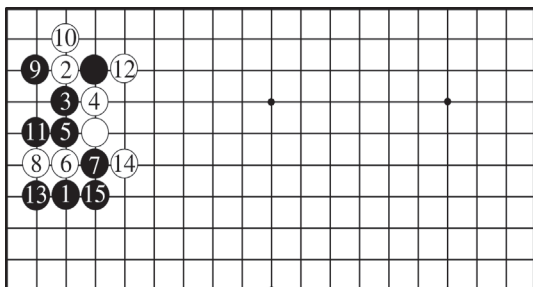


图 4-66

图4-67的白1尖出防止黑棋渡过也是一法，黑2拆二亦很稳健，白7打、9挖、11粘定形，白13碰是形，若A位挡则是俗手，以下至白15扳是很舒适，为两分定式。

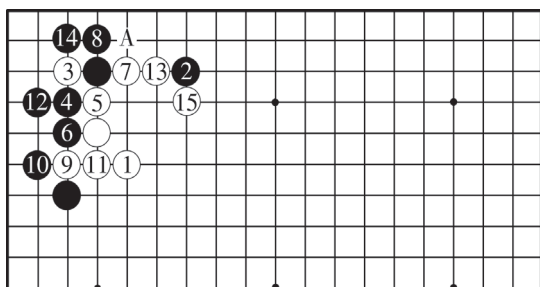


图 4-67

图4-68的白1飞、3挡，至黑4顶止为基本定式之一。然而，白3挡若不能发挥作用，黑棋实地很大，白棋不行。

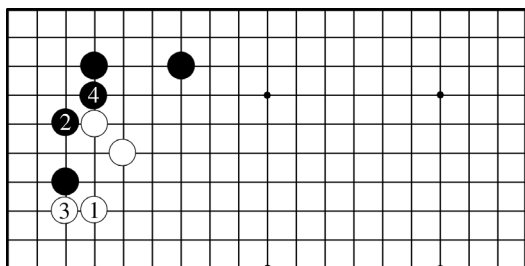


图 4-68

小目定式——大飞挂

大飞挂的下法就局部而论，对小目的影响小，也损实地，可以说不能单独使用。它在避免对方有势力的夹攻时，作为一种战略目的，有时还是十分有力的。

1. 小尖

图4-69的白1即是大飞挂，黑2的小尖是确保了角地，白3拆二止为基本定式之一。白3也有A位拆的，大同小异。

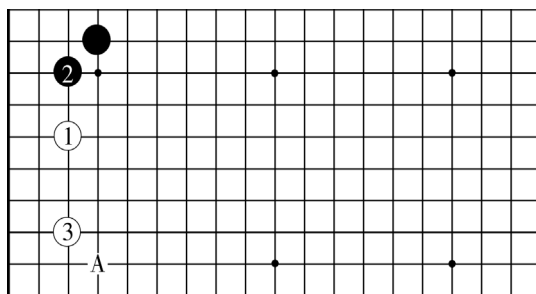


图 4-69



2.单关

图4-70的黑1单关是把着眼点放在右边，若白2挺起，黑3挡稳健，至白4长出为基本定式之一。

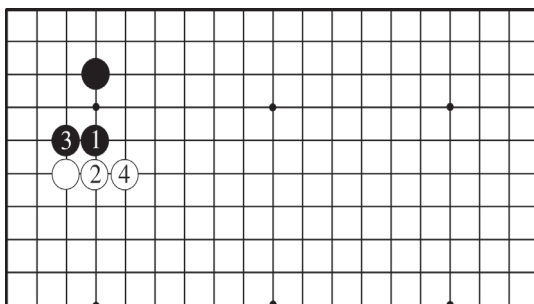


图 4-70

3.脱先

图4-71的白1飞是重视实地的下法，黑2夹攻有力，以下至黑24提止为流行的大型定式之一。

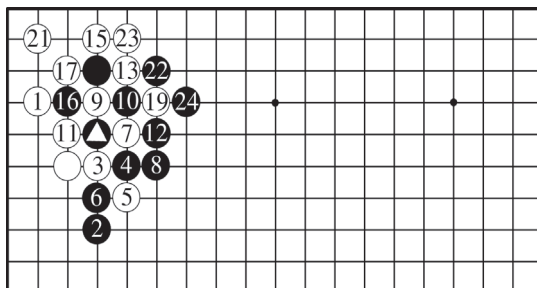


图 4-71 14=▲ 18=9 20=7

4. 一间夹

图4-72的黑1一间夹是活用势力时常用力之法，白2托是为尽快定形，黑3扳只此一手，白4断也必然，以下至黑11跳是新手法，白12、14是正着，至黑15粘为基本定式之一。

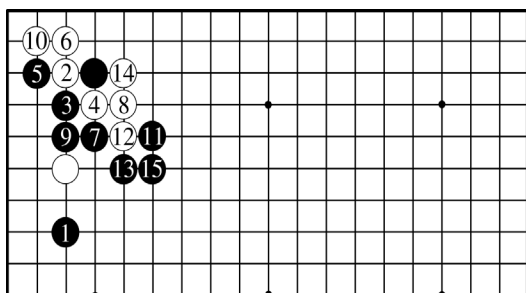


图 4-72

5. 二间高夹

图4-73的黑1二间高夹，以下至白10拐止与一间夹相同，黑11是好手，顺调补13，至白16夹止为基本定式之一。

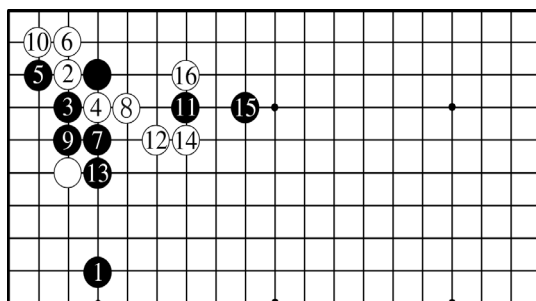


图 4-73



其他如二间夹、三间夹、三间高夹等与此均大同小异，故不再复述。

小目定式——二间高挂

二间高挂是一种轻快的挂角手法，但对角上的影响力很小。

图4-74的白1即是二间高挂，黑2小飞应简明，至黑4拆为定式。

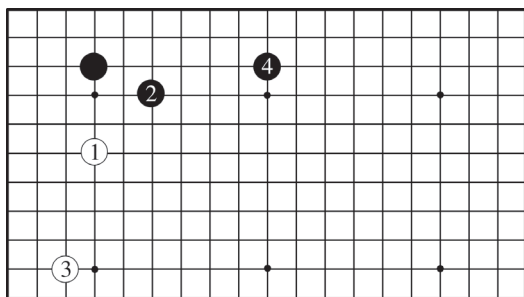


图 4-74

图4-75的黑1小飞是重视实地的下法，白2挡至4长止为基本定式之一。

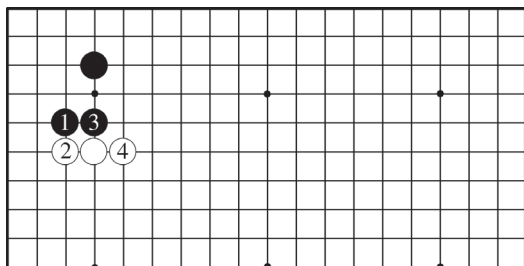


图 4-75

1. 上靠

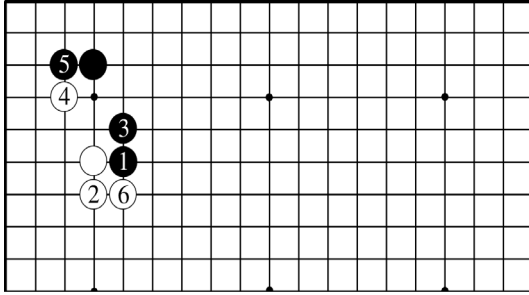


图 4-76

图4-76的黑1上靠，白2退简明，可避开麻烦的变化，以下至白6拐止为基本定式之一。

图4-77的白1扳，黑2断当然，白3、5打长是常用的手筋，至白子征吃是简明型的定式。但白棋使用此变化时，征子有利是先决条件。

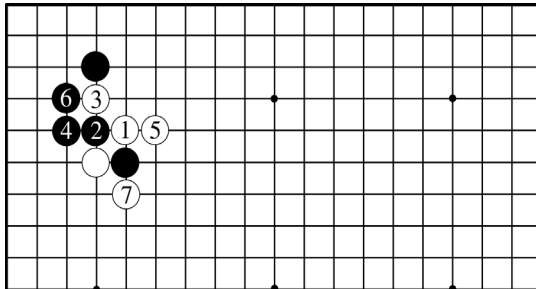


图 4-77



2.脱先

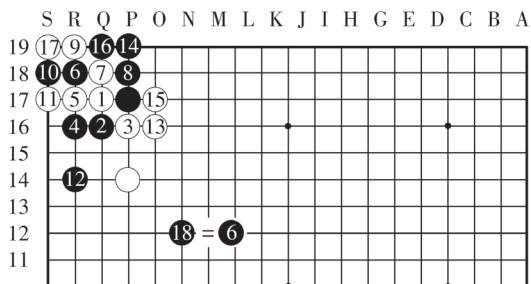


图 4-78

图4-78的白1托是黑棋脱先后的常用手法，黑4立、白5挡时，黑6夹是手筋，白7、9拐打是弃角的下法，白13长，黑14立马上紧气不得已，以下至黑18扑止为基本定式之一。

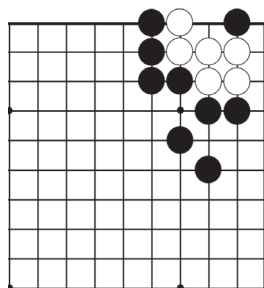
第 32 课

攻杀要点

本节精选几例死活手筋，是在各种不同局面下的常用手筋。虽然种类有限，但愿能起到抛砖引玉的作用，希望读者能举一反三。

第1题，此局面白棋立后，黑如何杀白呢？请先在急所一击。

图1，黑1点角，正中要点，也是杀白的急所。有此手白便无计可施。对此白2顶，手段也不错。黑3挡，意在形成倒扑，白4只好粘。黑5挡，白棋亡。



第1题 (黑先)

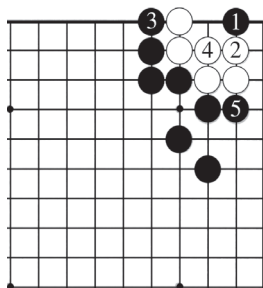


图1 正解

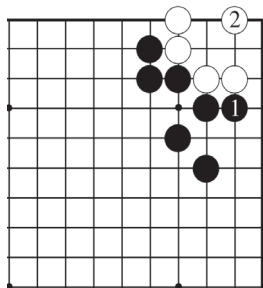


图2 失败

图2，黑如先走本图1位挡，等于允许白占2位急所做活。黑失败。

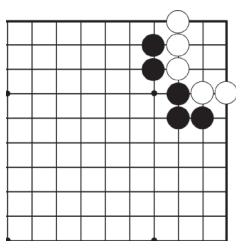
第2题，角上被围的白棋，做眼实空较大，完全可活净。



但是现在黑先，黑如何攻白呢？只要先在急所一击，以后可迎刃而解。

图1，黑于1位点，是“三目正中”，也是攻白的急所。对此白2顶，是无可奈何的一手。黑3挡、白4扑，只好成劫，但是黑5提后，此劫于白不利，白不行。

图2，黑1夹，失误。白2反夹，是严厉的反击，以下至白4打吃，白棋活。



第2题 三目正中（黑先）

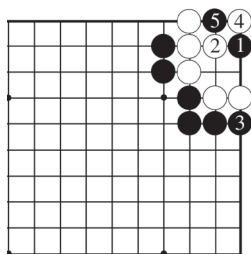


图1 正解

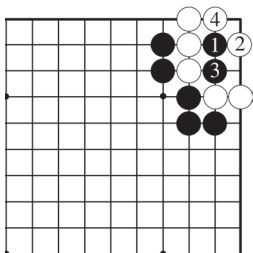


图2 黑失误

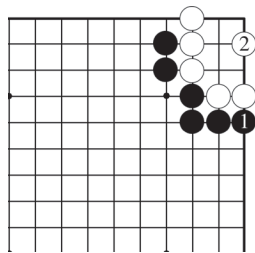
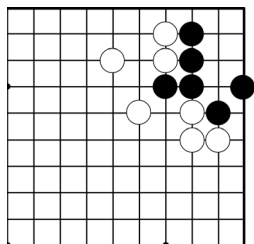


图3 失败

图3，黑1挡，是不懂攻杀要领的下法，被白2占急所后，白活净。

第3题，被围的黑棋形不佳，白如施以妙手，可置黑于死地。但是黑如顽强抵抗，以妙手应对，也可能避免一死。现在白先，白应该从哪里下手攻黑呢？



第3题 妙手争胜（白先）

图1，白1扳，先收黑外气，次序正确。当黑2挡时，白3点角是破眼急所，也是常用的杀棋手筋。以下白5立、7扑，黑必死无疑。

图2，前图黑4如走本图4、6位冲断，是用强手段。即使如此，黑棋前途也不乐观，以下至白9，角上的黑棋仍未脱险。黑应开动脑筋，另辟蹊径。

图3，前图黑4如走本图4位虎，是此场合下的唯一反攻手筋。当白5扳时，黑6打劫，此时黑A以下的劫材可发挥作用。白5如改走B位尖顶，黑6可乘机扳出，白不佳。

图4，对黑4扳，白应走5位跳、7打吃，这样下虽然步调迟了一些，但是接着走白9扑可成劫，也不失为一策。

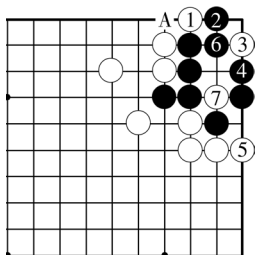


图1 正解

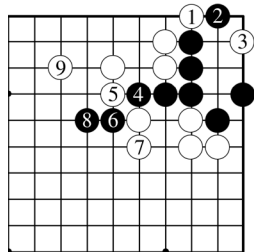


图2 不乐观

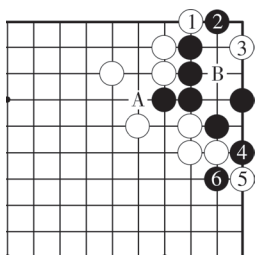


图3 手筋

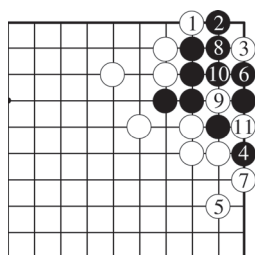


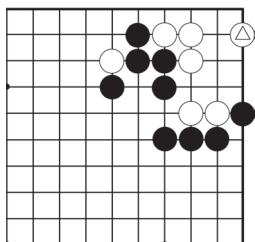
图4 劫

第4题，现在黑先，黑应该如何杀白呢？请找出杀白的急所。

图1，白△跳下，是构成劫活的一种手段，在黑不准备形成劫活的情况下，此手作用不大。黑1扳，手段冷静有力。对此白2夹，想在角上做眼，但是黑3点，却是破眼急所，手段正确。

图2，继之，白4扑时，黑5粘是漂亮的手段，接着黑7跳，白无计可施。

图3，当黑1扳时，白如先占2位粘，下法欠妥，黑3粘，是杀白的好手，白无良策，失败。



第4题 破眼急所（黑先）

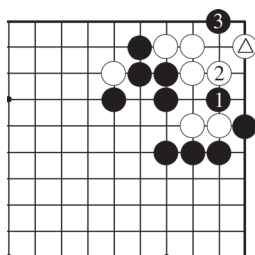


图1 正解

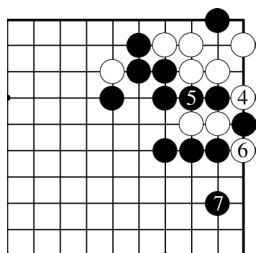


图2 白不行

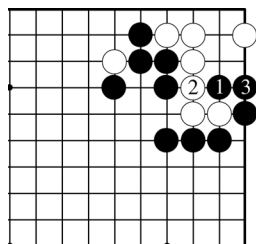
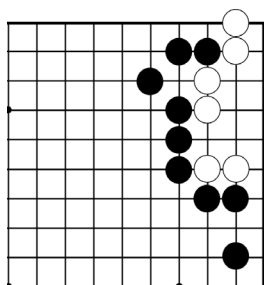


图3 一法

第5题，此局面黑外势厚壮，被围的白形有一定漏洞。现在黑先，黑有何妙策杀白呢？请思考。



第5题 “聚三”（黑先）

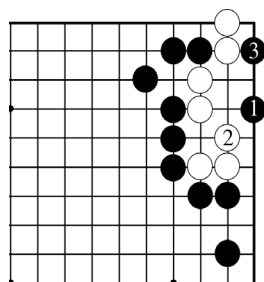


图1 正解

图1，白做眼实空较大但有漏洞，黑应从内部下手。黑1点，正中白棋做眼的要点，手段正确。对此白2拐，黑3夹，是攻杀白棋的后续好手，也是锐利的手筋，此手十分重要。

图2，继之，当白4顽强抵抗时，黑5紧气后，再占7位打吃，手段十分漂亮。白不行。

图3，对白8提吃，黑9粘后，并不是双活而是聚三，白棋亡。

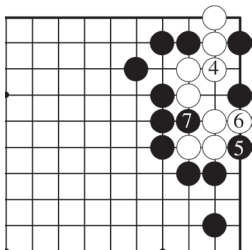


图2 抵抗

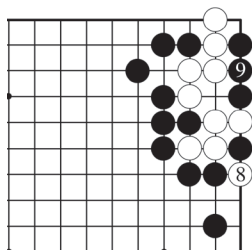
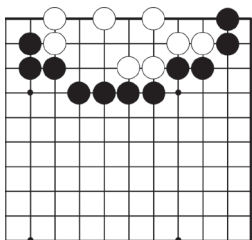


图3 聚杀

第6题，在一路的白子位置虽低，但可利用边的优势构成眼型，所以想轻易地杀白，并非易事。现在黑先，是否可利用弃子或破眼的技法杀白呢？请思考。



第6题 杀棋技法 (黑先)

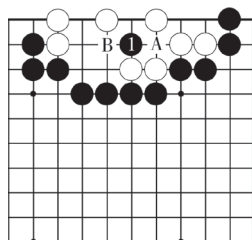


图1 只此一手

图1，黑1夹是破白眼型的好手。此手看似俗手，其实这是杀白的开始，也是此场合下的“只此一手”，十分巧妙。对黑1，白如A位粘，则黑B可冲。

图2，继之，对黑1，白于2位挡，构成双形，手段坚实，但黑3打吃白二子，也很严厉。白4提后，下一手虽可占A或B位做眼，看似可活，但黑还有严厉手段。

图3，黑5扑，是杀白的要点，也是妙手，对此白无良策。因为黑的下一手可占A位卡眼，也可占B位破眼，白必死无疑。另外，黑5还有防白占C位做眼的效果。

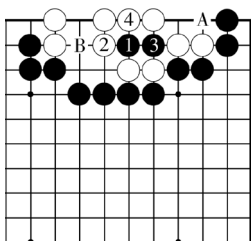


图2 挡

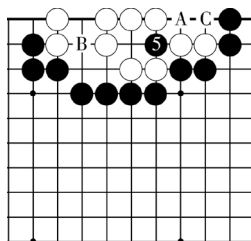


图3 要点

图4，黑如走1位拐，手段松懈，则白可乘机占2位做眼，白活净。

图5，黑如走1位压，看似有力，实际上并没击中白棋要害。白2扳，先在这里做成一眼，然后白4打吃，以下至白8，漂亮地活净。黑失败。

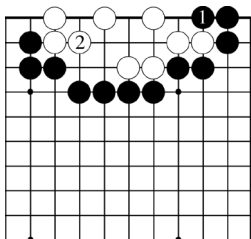


图4 失败 (1)

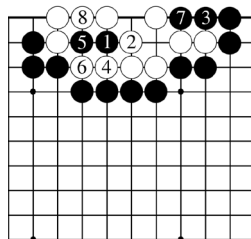


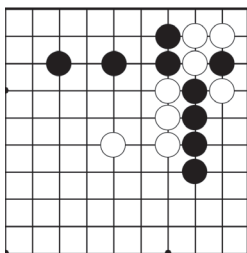
图5 失败 (2)



第7题，此形是实战中常出现的形，很容易失误。现在黑先，请慎重考虑杀白妙手。

图1，如果看清形势，黑果断地占1位立，是此场合下杀白的手筋，白必死无疑。白如2位挡，则黑3扳后，由于白气紧，白不能占A位，也无法构成二眼。

图2，对黑1，白如占2位挡，则黑3扳、5拐，可构成聚三，白亡。



第7题 莫失误（黑先）

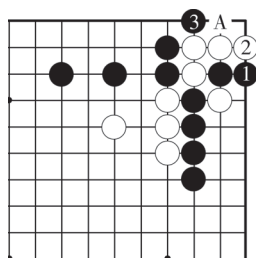


图1 正解

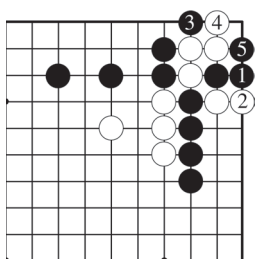


图2 聚三

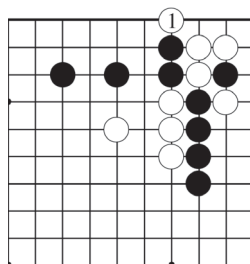


图3 白平安

图3，若白先，必须先走1位扳，固守角地。有此扳，白无危险。

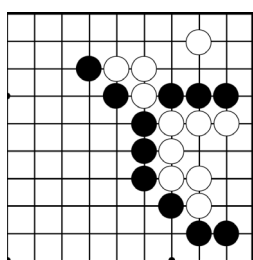
第8题，双方在角上杀气，黑是四口气，白是五口气，白胜一

气。现在黑先，黑如用一般手段应对，似难以取胜，但如能在急所一击，杀气可逆转，请找出此急所。

图1，黑1拐，收白外气，但这里并不是急所，不佳。被白2、4扳粘后，再占6位挡，黑负一气。

图2，黑1托，是攻白的准备工作，被白2、4平凡地应后，黑并未得到宽气，反而使断点增多，难以收拾。

图3，回到原图。黑如1位立虽然是手筋，但被白2挡后，黑依然是四口气。



第8题 杀气急所（黑先）

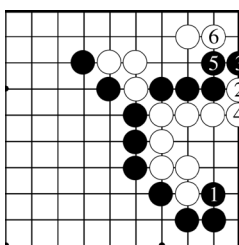


图1 黑负

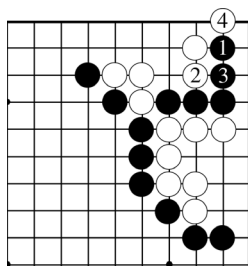


图2 黑苦

图4，黑1、3扳粘，是此场合下攻白的急所。有此二手，白无论如何走，都是四口气对四口气，而且黑还是先手，白不行。

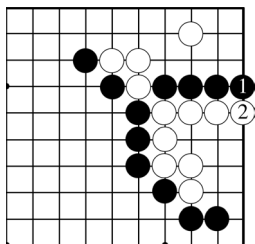


图3 欠妥

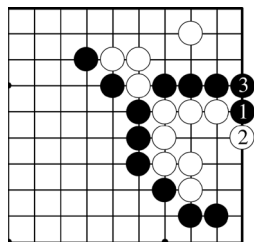
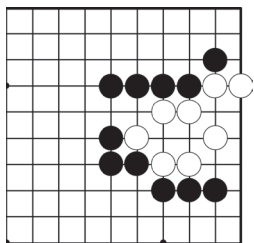


图4 正解



第9题，此局面并不难，但要在卡眼上下功夫，才能走得简明。现在黑先，黑如何利用卡眼手筋杀白呢？



第9题 卡眼杀白 (黑先)

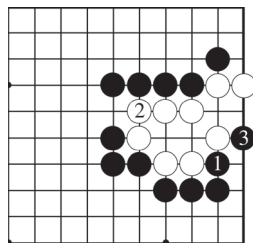


图1 卡眼

图1，黑1挤是卡眼好手，也是典型的卡眼手筋，请牢记。对此白只好占2位守，别无良策。当黑3扳时，右边白棋变成了假眼，白不行。

图2，对黑1挤，白2如守右边，则黑3扑，这也是典型的卡眼下法。黑1也可以走在3位。

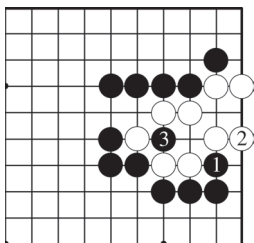


图2 一法

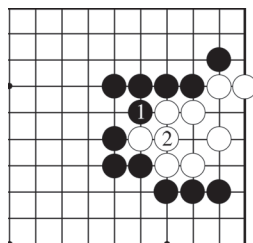
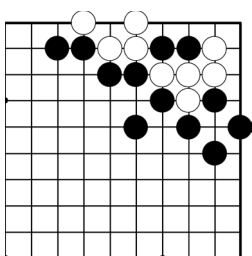


图3 失败

图3，黑如先走本图1位打吃，是大恶手。本来可杀白的棋，现在却让白活净，贪小利吃大亏。

第10题，此局面白想在角上以劫顽强抵抗，乍一看似乎白不论怎样走都可成劫。现在黑先，黑如进一步在角上动手，白将难以应对，这无疑等于宣告白棋死刑。



第10题 死棋（黑先）

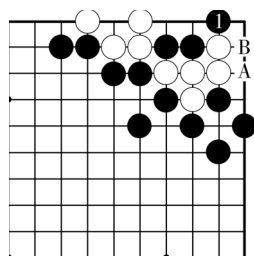


图1 正解

图1，黑1扳，是避开白棋构成劫争的第一步，也是杀白的“只此一手”，十分巧妙。黑1如误走A或B位，白都可形成劫争。

图2，继之，白2打吃，顽强抵抗。黑3扳打，收白外气，十分沉着。以下白即使在4位提，也难逃一死。

图3，继之，黑5是杀白的后续妙手，十分重要。此时由于白气撞紧，不能在A位粘，因此给了黑棋卡眼的机会。白必死无疑。

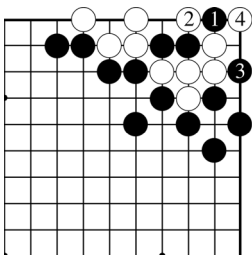


图2 断

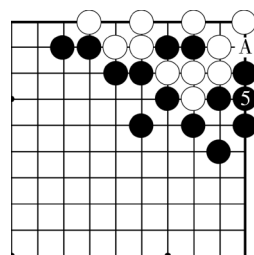


图3 要点



图4，对黑1，白如2位立，黑3可粘。此时白仍是气撞紧之形，从哪边也不能打吃。

图5，图的黑3如走本图3位夹，不佳。白4提可成劫，黑失败。由此可见，图1至图3黑棋的次序，十分重要，一旦次序不对，白便可成劫。

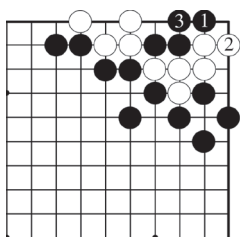


图4 变化

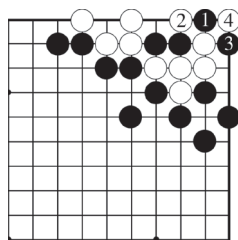
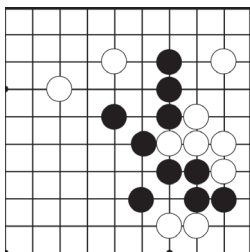


图5 失败

第11题，被围的白六子，看似可以在角上构成二眼做活，但是此时黑却有杀白手筋，此刻要认真思考。

图1，黑1尖，是压缩白空的正确手段。白如2位爬，则黑3扳，再次压缩白空，以后白很难做活。

图2，继之，白4谋求做眼时，黑5从下边扳，是“扳中有杀”的严厉手筋，白不行。



第11题 扳手（黑先）

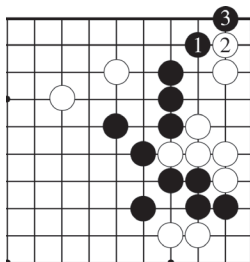


图1 正解

图3，黑如先走1位靠，未占到杀白的要点。对此白可占2、4位做活。黑失败。

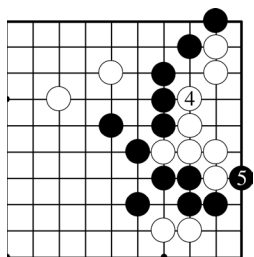


图2 扳杀

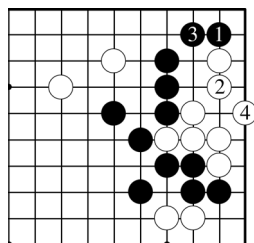
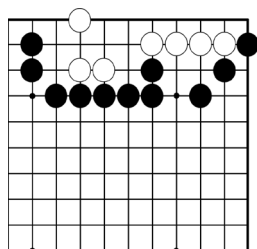


图3 失败

第12题，此局面白做眼实空较大，但白形也存在着严重弱点。黑如能仔细观察审视形势，发现白的弱点，便可利用手筋杀白。

图1，黑如从两面下手，恐难以杀白。现在黑1挖，是此时杀白的唯一手筋，正中白要害。



第12题 正中弱点(黑先)

继之，白2打吃，奋起抵抗，毫不示弱。黑3扳，又是一发炮弹。此扳是要领，也是黑1的后续妙手。

图2，当白4提吃后，黑5挤、7卡眼，手段犀利，白难以做活。黑7如改走A位破眼，也可置白死地。

图3，对黑3扳，白如占4位断，则黑5位打吃，势所必然。在判断形势时，如能看出黑1的重要性，此题便可迎刃而解。

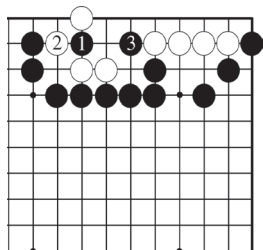


图1 正解

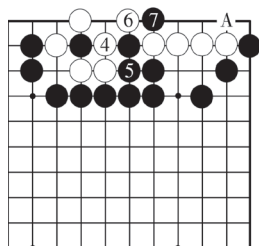


图2 黑胜

图4，对黑1，白如2位打吃，则黑3接、5破眼，白难以完成二眼，白棋亡。图1的黑1是“只此一手”，别无他途。有此手白形便不周全了。在实战中此手很有价值。

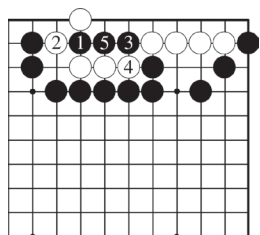


图3 变化(1)

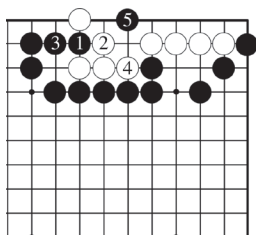
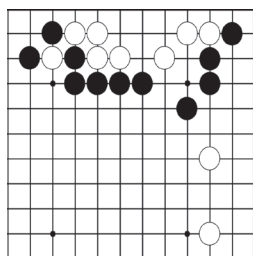


图4 变化(2)

第13题，白在上边有活净的余地，但也有致命的急所。现在黑先，黑如能找出此急所，于急所一击，白必亡。反之，被白活净，黑将变成送吃。提请认真思考。

图1，黑1扳，手段平庸，并非急所。被白2占急所后，黑无后续手段。



第13题 找出急所(黑先)

图2，黑1点，是破白眼型的妙手，也是在急所的一击。和白2交换后，黑3扳构成梅花五的死形。黑3如走在A位扳，白也无回天之术。

图3，在有黑△和白△交换的情况下，对黑3断打，白4立后，可占6、8位聚杀，同时还瞄着黑外势的薄味。

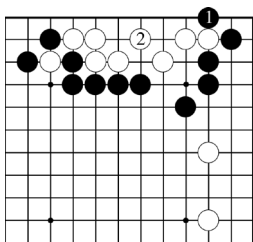


图1 失败

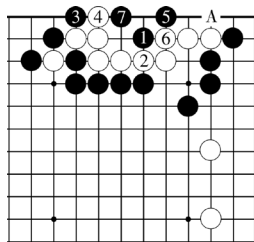


图2 “梅花五”

图4，继之，白1爬，想在角上做眼。被黑2破眼后，白3跳出，以下至黑12爬，白无计可施。

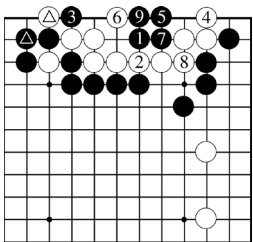


图3 聚杀

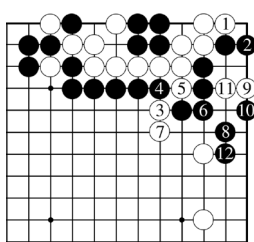


图4 白不行

第14题，本题虽然是局部死活题，但却有妙手筋，很值得一学。猛一看被围的白棋眼型丰富，可在上边从容做活，但是此时

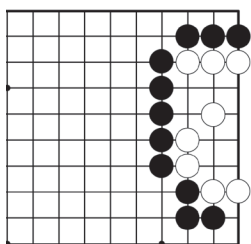


黑却有意外的手筋杀白，但黑应仔细判断三手后再动手，尤其是第一手十分重要。

图1，黑1挖，击中要点。这是杀白的手筋，很有威力。白只好占2位打吃，但是黑3挤吃，不仅可迫白占4位提，而且黑可从容占5位断打、7立，白不行。

图2，对黑1挖，白如2位做眼，黑3可破眼，白不行。

图3，黑1挤，看似有力，但被白2粘后，白更加坚固了，黑反而无后续手段，黑失败。



第 14 题 逼迫白棋 (黑先)

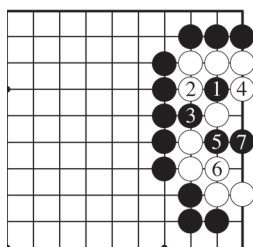


图 1 正解

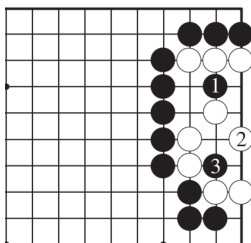


图 2 变化

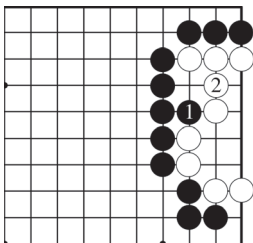


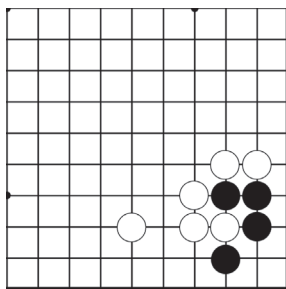
图 3 失败

第 33 课

做活要点

第1题，被围的黑棋，应该注意外气，并考虑如何做活。

图1，此形虽简单，但却存在着做活急所，但是要防止气撞紧。现在黑走1位虎，是此场合下的做活急所。当白2破眼时，黑于3位立，是后续好手，黑可构成二眼活净。



第1题 抢占要点（黑先）

图2，黑如走本图1位虎，看似形，实际方向不对。被白2占急所点杀，黑难以做活。黑3、5即使挣扎，也毫无实际意义。白6挤后，黑万事皆休。

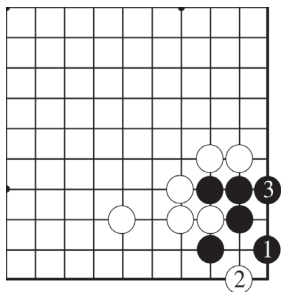


图1 要点

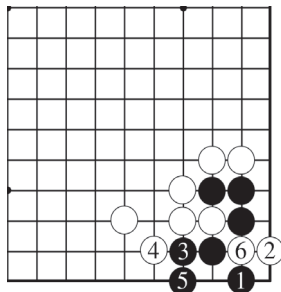
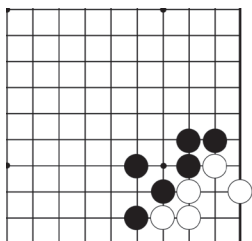


图2 失败



第2题，此局面比较典型，黑是否能够无条件杀白，假如不可能，那么构成劫活也是成绩。



第2题 劫活（黑先）

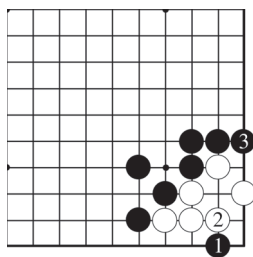


图1 正解

图1，此时先紧白气是关键。黑1点“一·2”位，是攻杀白棋的手筋。对此白2压，顽强抵抗。黑3立，虽然是普通手段，但也是此场合下攻杀白棋的有力手段。

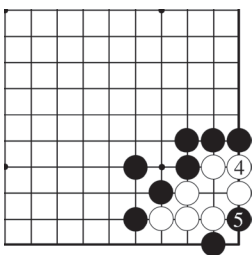


图2 劫活

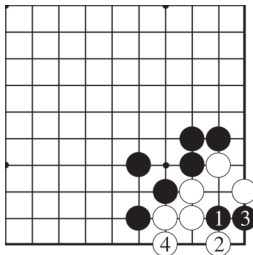
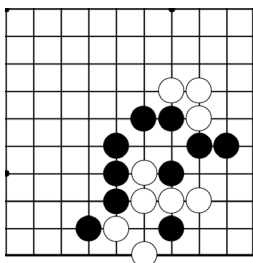


图3 破眼

图2，对此白只好走4位粘上，黑抓住机会于5位扑，成劫。这是此场合下的最佳解法，黑不可能做到无条件杀白。

图3，初学者往往走本图1位破眼，此下法看似严厉，实际上并不能无条件杀白。被白2扳、4立后，白仍然可活。

第3题，被围的白棋形不佳，而且有被攻杀的急所，一旦被黑占到，则白无生机。现在白先，白应该考虑抢占对方急所，才有希望。



第3题 敌之急所（白先）

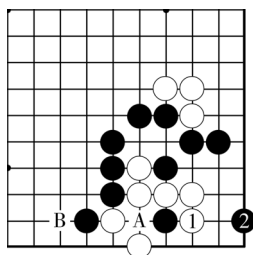


图1 白失败

图1，白1挡，虽然是防黑A断的手筋，但被黑2抢占做眼要点后，白必死无疑。另外，白B夹虽然也是手筋，但这是另外一个问题。

图2，白应先抢占1位做眼急所，当黑2、4提吃时，白乘机占5位做活。对黑6托，白7、9挖粘是先手，白棋可活。

图3，对白1，黑如改走2、4位抵抗时，白5挡，黑变成了送吃。黑6立，意在构成“刀五”，但被白7挤后，黑气紧，白活净。

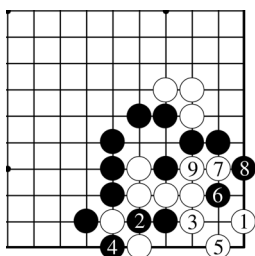


图2 正解 (1)

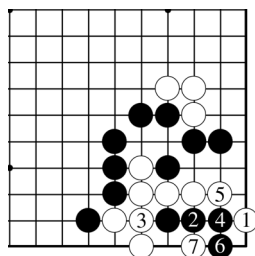
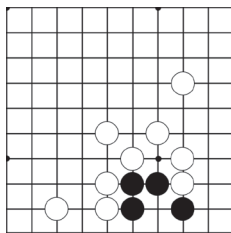


图3 正解 (2)



第4题，被围之黑看似做眼实空不大，但是黑还未山穷水尽。挽救危局，可以考虑做活急所。



第4题 利用“金角”
做活（黑先）

图1，黑1立，是利用“金角”做活，构思正确。白2、4扳粘后，黑5抢占“一·2”位，不仅是角上的要点，而且是此场合下的做活急所。以下黑可活净。

图2，前图白2如走本图2位压，则黑3立，黑也可活，但不如前图好。

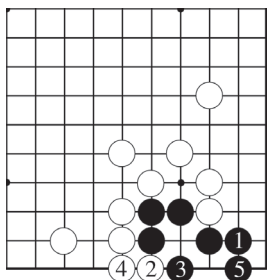


图1 正解

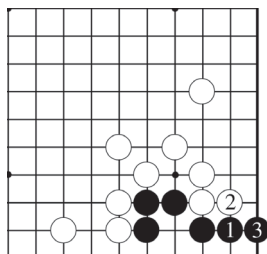
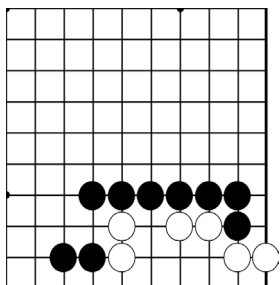


图2 变化

第5题，此型白有外气，现在黑先，黑如何可无条件攻白棋，是关键。



第 5 题 杀气劫活 (黑先)

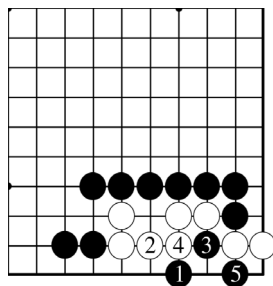


图 1 急所

图1，由于白有外气，黑应该占1位点。正因为黑要从外边紧气，所以此点是攻白的急所。对此白2拐，是当然的一手。当黑3断时，白4只好粘，黑5成劫，这是正解。

图2，前图白4如走本图4位立，于事无补。被黑5、7应后，白被吃。

图3，黑1夹，是经常出现的俗手。此手等于让白占2、4位做活，黑失败。

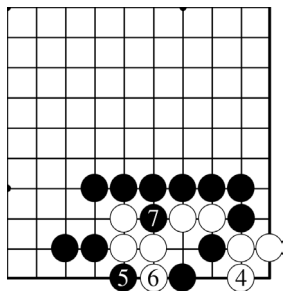


图 2 变化

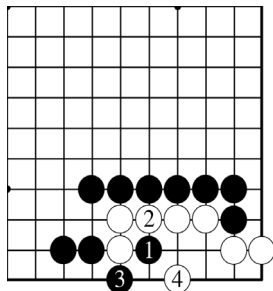


图 3 失败



第6题，此局面很难杀白，所以黑应慎重行棋，把白棋压缩到最小的限度就是成功。

图1，黑1拐，手段欠佳。当白2挡时，黑3虽可构成万年劫，但是白4扳却是先手，白可无条件做活。

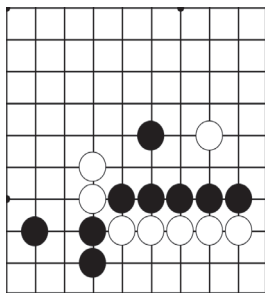


图2，黑1点角，手段欠妥。白2立是 第6题 慎重做活（黑先）先手。黑3、白4，以下至白8，白以先手成劫。

图3，黑1小飞是手筋。对白2、4，黑于5位点，白危险。所以白6扳，夺取先手后，占8、10位做活。白10如改走A位提，黑B可扳，白不行。这里可以比较一下黑棋的三种下法，究竟哪一种最佳。

图4，所以在前图白4之后，黑应走本图5位点，成劫。此劫比图2的劫有利，同时白也未在A位定形。

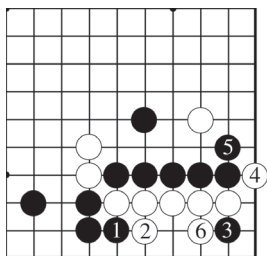


图1 白棋活

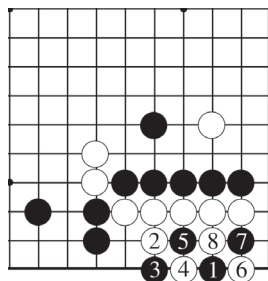


图2 劫

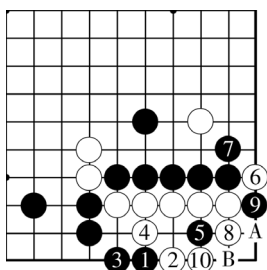


图3 白棋活

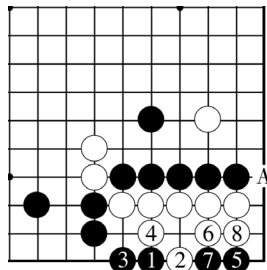
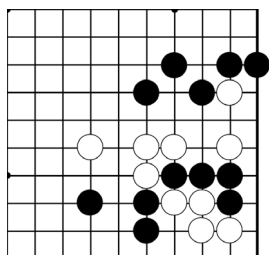


图4 成劫

第7题，角上的比气，黑负一气。现在黑先，黑如何巧施妙手活净呢？黑应想办法和上边取得联系，避免走出紧自己外气的手段，避免劫活。



第7题 谋求联络(黑先)

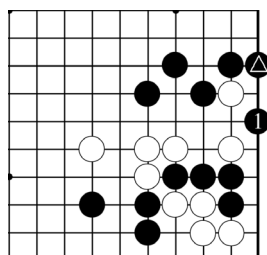


图1 正解

图1，黑1是利用黑在这里做活的妙手。此手看似远离角上黑四子，但却是联络内外的最佳手段。

图2，继之，白2挡，双方交换后，黑3、5冲断，双方对杀，黑胜。此时要认识到黑1、白2的交换，有利于黑，也是有惊无险的妙手。如果没有此交换，黑先走3、5位杀气，绝没有先交换再杀气的下法好。

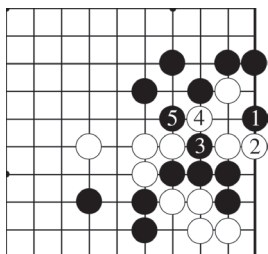


图2 逆转

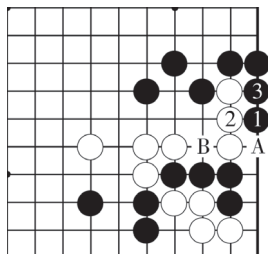


图3 变化(1)

图3，前图白2如走本图2位粘，黑3可渡过。以下白如A位挡，黑B可冲；白2如走B位粘，则黑A联络，黑可活净。

图4，对黑1，白如2位紧气时，黑3联络，手段正确。黑3如误走A位挡，白3打，是严厉手段。请注意此点。

图5，黑1扳，虽然也可以，但白2挡后可进一步占4位，以劫顽强争胜。此法不如正解下法好。

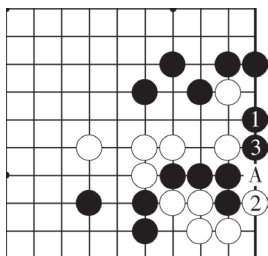


图4 变化(2)

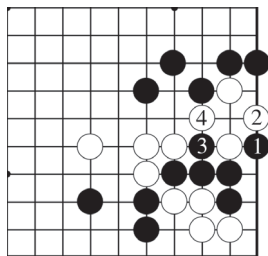
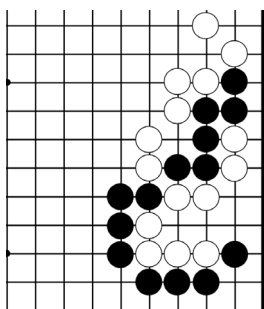


图5 失败

第8题，上边黑六子被分断，而且只有三口气，似乎无可救药。但是仔细审视形势，发现白棋也有重大缺陷。黑如能正确攻白，可使形势逆转。现在黑先，提请黑以妙手攻白急所。

图1，黑1断，十分正确。此手不仅可收白外气，而且也是此场合下的“只此一手”。黑如先占A位破眼，虽可吃住右侧白四子，但并不是正解。



第8题 把握时机（黑先）

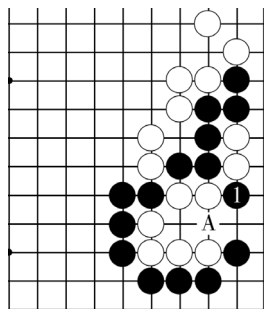


图1 正解

图2，对黑1，白2打吃，态度强硬。但是黑3弃子，是有名的“石塔兜吃”手筋，十分关键。以下至白6是必然的次序。另外，白6如改走A位提，则是倒扑。

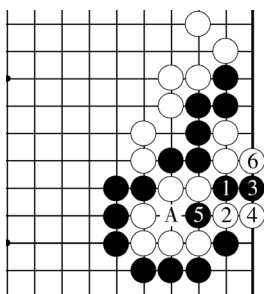


图2 兜吃

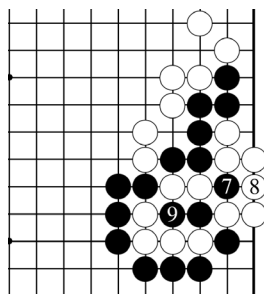


图3 要点

图3，继之，黑7扑，手段正确，也很关键。白不得不在8位



提。黑9吃白四子，次序绝好。杀气黑大获全胜。

图4、5，对黑1，白2打吃，态度强硬。黑3扑，白4乘机先提黑一子，对黑5提白6粘、黑7扳，以下至白8挤，比气黑负。所以本题的次序，必须正确才能杀白。

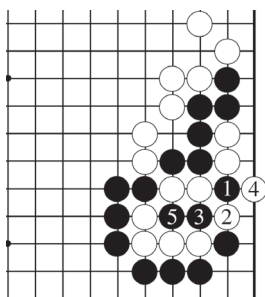


图4 失败

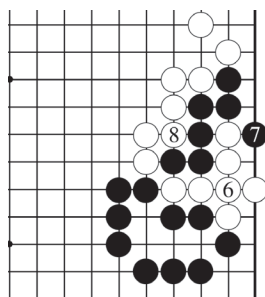
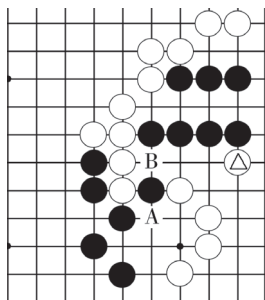


图5 失败

第9题，现在黑棋只有一眼，而且白可轻易的在A或B位分断。从两块黑棋来看，要想成功联络并不容易。现在黑先，黑是否有治孤手段是非常重要的。从白棋形势来看，白△的余味不佳，形薄。这里似乎是关键所在。



第9题 巧妙治孤（黑先）

图1，黑1挤，手段巧妙。此手不仅可以吞噬白△，而且具有向外逃的意图。黑内外配合，从两边进攻的下法正确。

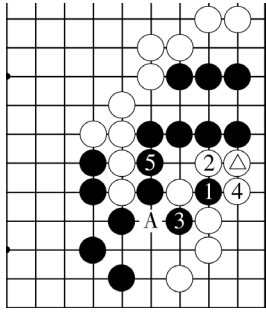


图1 正解

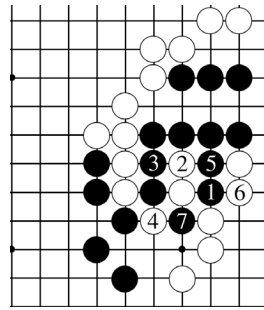


图2 变化

对此白2打吃，在黑预料之中。黑3断打、5粘，联络成功。黑的进攻构思和次序都很漂亮。

图2，对黑1，白2如顶，似乎可避免黑从两边下手，但是此手是无理手。对此黑3粘，以下至黑7可先提白二子，黑从容而活。

图3，黑如走1位挤，次序不对。白不失时机地占2、4位，黑作战落空，失败。

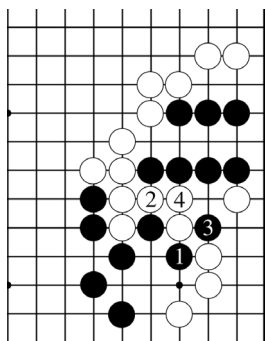


图3 失败 (1)

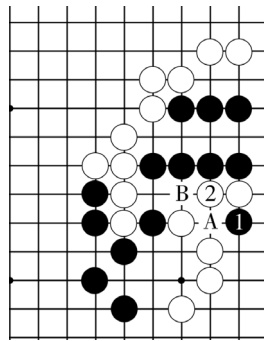
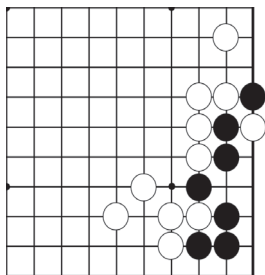


图4 失败 (2)



图4，黑第一手如先占1位夹，也难逃失败的命运。对此白2贴，黑无后续手段，失败。黑如A位挤，则白B可粘，黑仍不行。



第10题 巧占要点(黑先)

第10题，角上黑形有缺陷，如果是白先，白肯定会占要点杀黑。所以黑要利用先手之机巧妙做活。

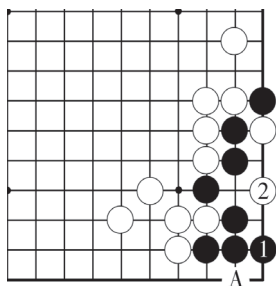


图1 要点

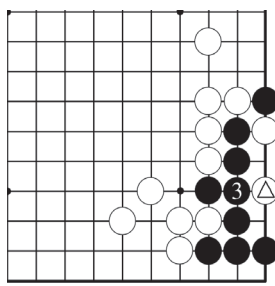


图2 粘

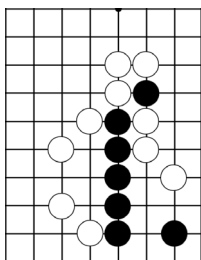
图1，黑如走本图1位立，占到做眼要点，手段巧妙。此场合下的“二·1”位，正是做活要点。对此白2破眼，虽然也是正确手段，但并不是杀黑的急所。白2似应走在A位更为迫切。

图2，对白△黑于3位粘，堵住了白棋攻杀手段。棋至此黑棋活净。

第11题，角上黑形不佳，可被攻击。在这种情况下，黑应该从整形入手，有取有舍，才会奏效。

图1，黑1扳，意在弃子做活，这是此场合下的做活手筋，十

分巧妙。对此白2提吃，态度强硬。黑3收气，手段严厉。白4顶，连续攻黑。双方互不示弱，但是黑棋的意图，不在于攻，而在于做活。



第 11 题 弃子做活 (黑先)

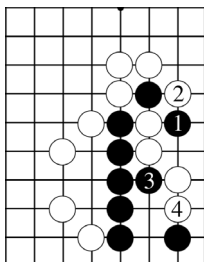


图 1 扳

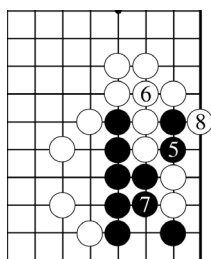


图 2 弃子做活

图2，继之，黑5断打时，白6只好粘上。黑7团，是做眼好手，至白8，黑弃子做活获得成功。

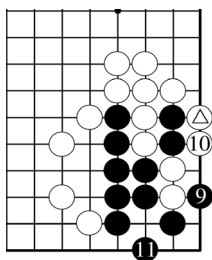


图 3 黑活净

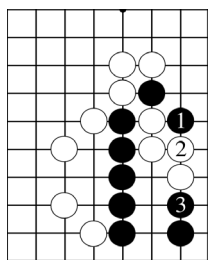


图 4 变化 (1)

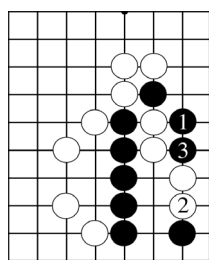


图 5 变化 (2)

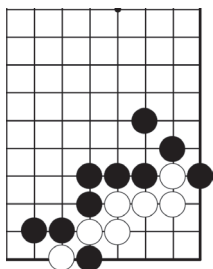
图3，对白△打吃，黑9反打白二子，十分重要，这是做活的保障。至黑11巧妙构成二眼，黑活净。

图4，回到原图。黑如先走本图1位扳，也是一手棋。对此白粘，意在分断攻杀。黑3顶，构成双形，也可保障形成二眼活净。



图5，回到原图。黑如先走本图1位扳，白2顶，似有贪心不足之嫌。对此黑3打吃，白被动。

第12题，黑封锁了角上白棋，白似难以逃出。现在白先，白只有在角上力争做成二眼，才可活净。白棋应注重前三手占在哪里，并且要考虑次序。



第12题 力争二眼（白先）

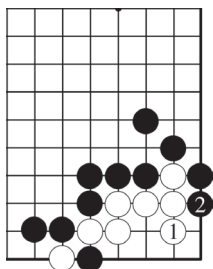


图1 抢占要点

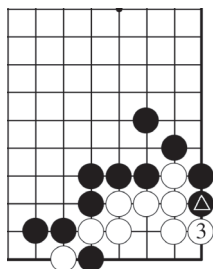
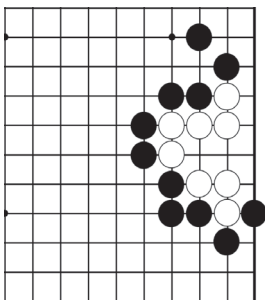


图2 正确一击

图1，白1立，抢占做眼要点，这是此时白棋做活的关键一手。对此黑2爬，追击白棋，看似严厉，实际上是无可奈何的下法。

图2，对黑△，白3挡，不仅阻止了黑棋的纠缠，而且可从容构成二眼。右下虽然黑断入了一手，但白可提掉，威胁不大。白活净。

第13题，白围成一定实空，黑也构成了势力，不过黑形有漏洞，给白提供了机会。现在白先，白可利用以攻为守的对策做成二眼。



第13题 以攻为守（白先）

图1，白1断，胆大心细，手段正确，不仅突破了黑包围，而且是弃子做活的手筋。对此黑2扳打，也是严厉好手。白3贴，符合“长成二子”再弃的原则。黑4打吃，正随白心愿。

图2，对黑△，白5断，时机极好，堪称妙手。此手不仅是要点，而且还控制了角上做眼的主动权。当黑6提时，白7立，达到了弃子做活的第一步。

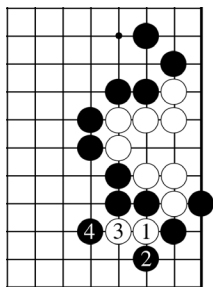


图1 断

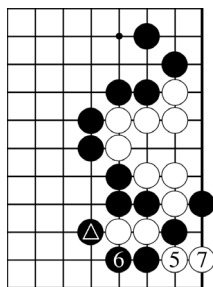


图2 妙手

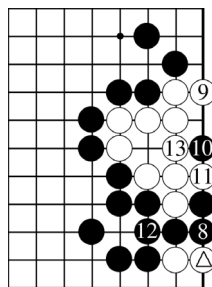
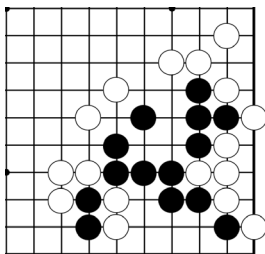


图3 扳

图3，继之，当黑8粘时，白回到9位立，堵住漏洞，黑无可奈何只好走10位破眼。白11打吃，黑12粘后，白13打吃，白活净。

第14题，被围的黑棋想做活，似无优势可言，但是仔细判断形势，发现黑有简明下法可活净。此处提请多看几步方可下手。

图1，黑1跳下，是此场合下做活的最佳手段，既可攻白又可构成二眼。白2



第14题 简明做活（黑先）



打吃，不甘示弱，同时白下一手还瞄着A位提，夺黑棋眼位，严厉。继之，黑3扳，是围杀白二子，做眼求活的急所。白二者不能兼顾，无后续手段，黑棋活。

图2，回到原图。对黑1，白如2位打吃，黑3可确保眼位，也可简明做活。

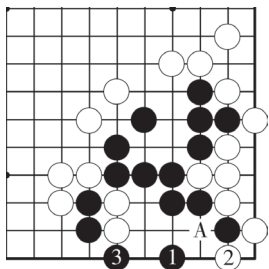


图1 跳下

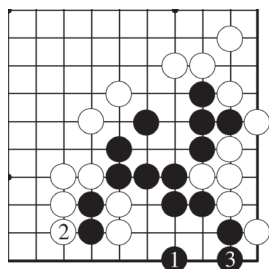
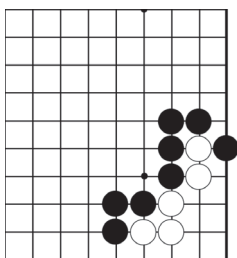


图2 变化

第15题，角上白空虽大，但漏洞多，相比之下黑外势强一些，但是白仍可做活，此争夺次序较长，且不可出错，否则难以活净。请思考。



第15题 争夺（白先）

图1，此局面做眼要点有几处，现在白1尖，是要点也很必要。对此黑2占角上要点，奋力抵抗。白3压，态度强硬。双方手段都不错。对黑4粘，白5打吃，也是有力手段。

图2，对黑6打吃，白7提黑一子时，黑8反提白二子，直接威胁到白眼型。

图3，对黑，白9反提黑一子后，白在角上的形势明朗了，白棋活净。本题次序较长，不能有误，请牢记。

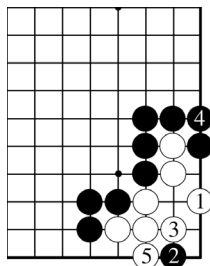


图 1 扳

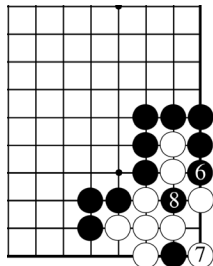


图 2 提吃

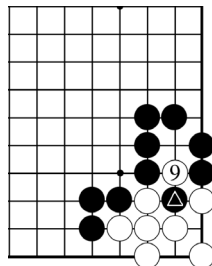


图 3 扑



第六单元 / 布 局

第 34 课

布局三原则

布局三原则是重要的布局法则。所谓布局三原则，就是：

1. 占空角；
2. 缔角或挂角；
3. 在边上拆（或展开）。

第1、2条，是说明在围空目数相等的条件下，可利用角、边的特点，用较少的子来完成。即利用角、边可充分发挥子效。第3条“在边上展开”是三原则中的主导性原则。现在来看实战布局。

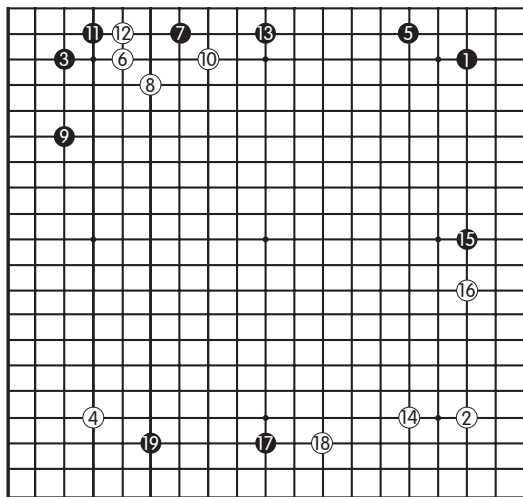


图 3-1 实战中的三原则

此布局既遵循了布局的原则，又做到了根据情况因势利导。黑19之后，将挑起战斗。左上定式所发生的变化，是由于黑7夹引起的，如图3-1。

对白△高挂，黑于1位夹时，白2如脱先，黑3托是好点，手段严厉，白△顿时变成了浮棋。此时在此局面下，白还没发现和黑3有同等价值的好点，所以白2不能脱先，如图3-2。

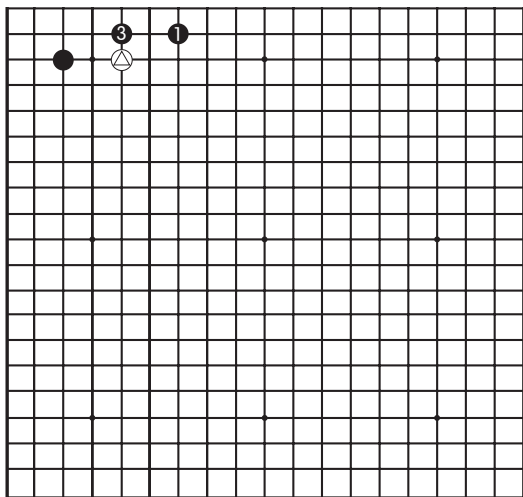


图 3-2 白不能脱先

对黑△夹，白于1位尖，手段不错。黑2拆二后，白3飞攻，态度强硬，以下至黑6告一段落。黑6是轻灵好手，对此白如7位挡，黑8可顺势跳起，然后走黑10拆，在右边展开，两手都占到了要点，黑主动，如图3-3。

从整体来看，白虽然吃住了黑△一子，但是黑却在上边、右边一带占到了要点，而且可随时和左上黑棋联络，所以说黑棋姿态比白棋好，如图3-4。

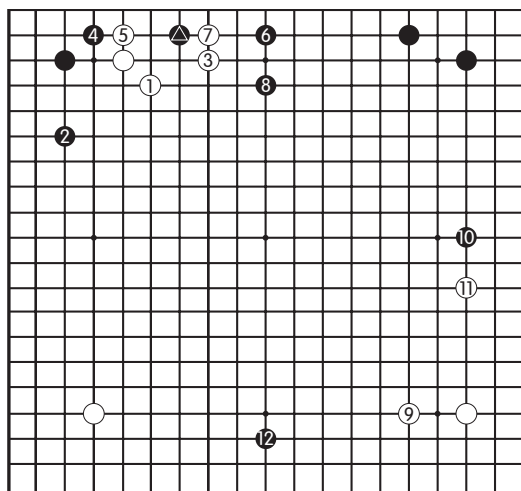


图 3-3 黑的期望

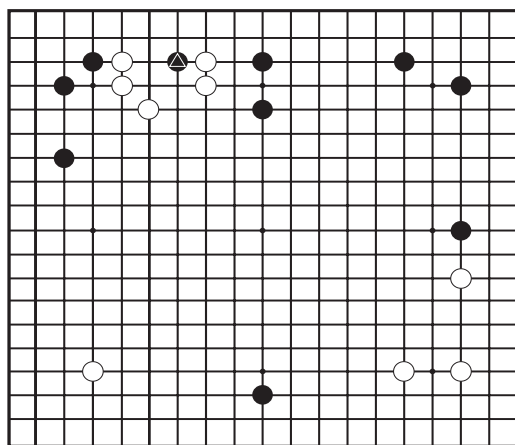


图 3-4 分析

拆，是利用边的特点，达到构筑实空，建立根据地的一种手段。布局之初利用拆，可扩大自己的势力范围，实施有效地展



开；在打入之后，可利用拆寻求安定。

如图3-5中的开拆手段，目的各不相同。例如白10拆，目的是展开并攻黑；黑17拆二，目的是谋求安定。请体会其构思和意图。

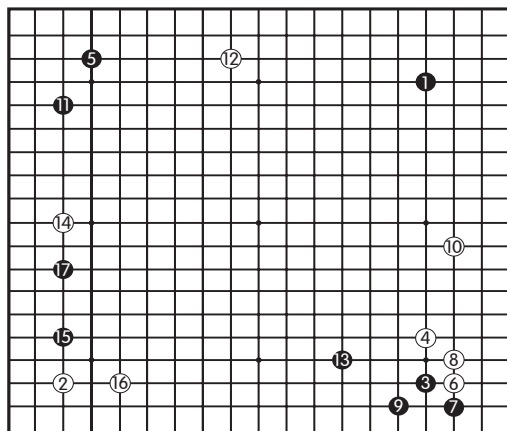


图 3-5 开拆

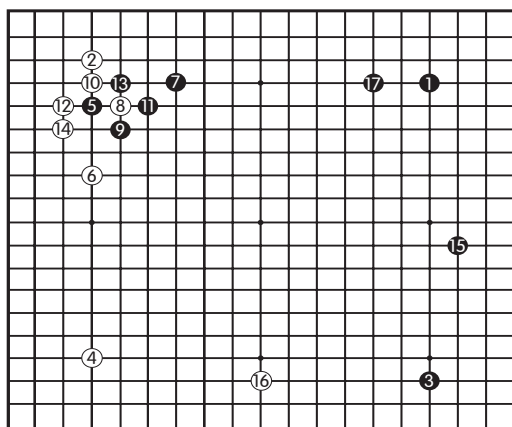


图 3-6 实战例(1)

如图3-6，黑15和白16的拆，都占到了大场，并可进一步展开，夺取主动权。黑15还和黑1、3有密切的联系。这种拆的价值很大，尤其是黑15，不仅是急所，很好。

如图3-7，白12的拆，是此场合下最重要的大场。黑如占到此点，对白相当不利。退一步讲，即使黑13占到A或B位拆，其价值也比不上白12价值大。

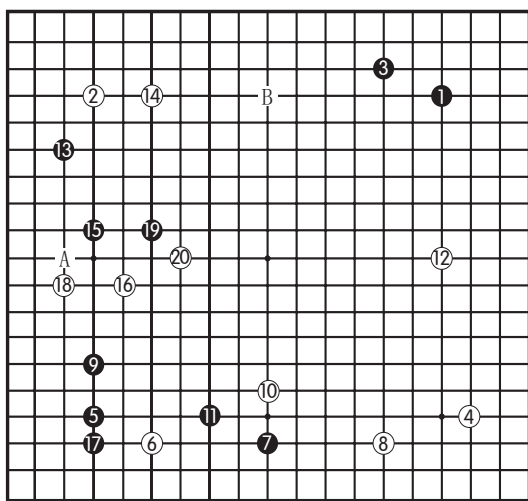


图 3-7 实战例 (2)

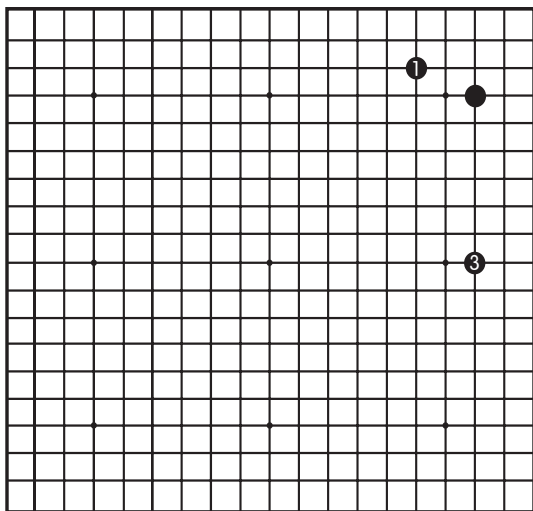


图 3-8 理想的结构

如图3-8，黑1小飞，在这里构成“无忧角”，十分坚实。黑3拆边是大场，黑在右边构成理想的展开。

如图3-9，黑1之后，如占3位拆，不仅位置低，而且缺乏立体感。黑棋拆的方向不对，子效低，不佳。黑3应以“无忧角”为依托，拆在A或B位。

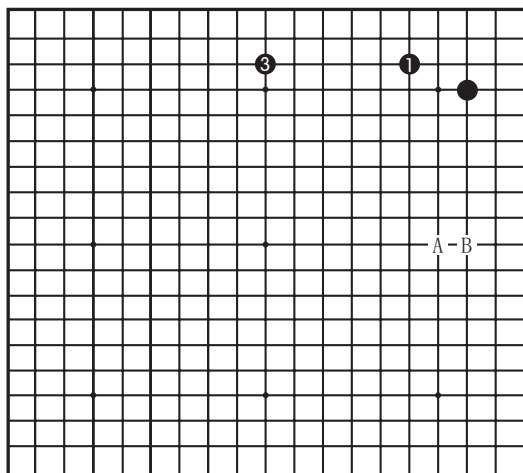


图 3-9 方向错误

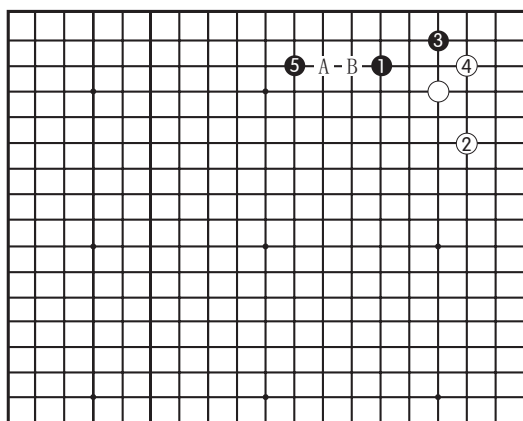


图 3-10 二间拆

另外，拆的常用手段有二间拆和三间拆等。二间拆，是强有力的拆。如图3-10，黑5二间拆，目的是就地安根并构筑根据地，



是属于防御性的拆，也是用得十分广泛的手段。此时白很难在A或B位置打入。

如图3-11，的黑1、3，是由三路和四路组成的拆（大飞或小飞），看似弱，但联络好，对方很难找到进攻点。

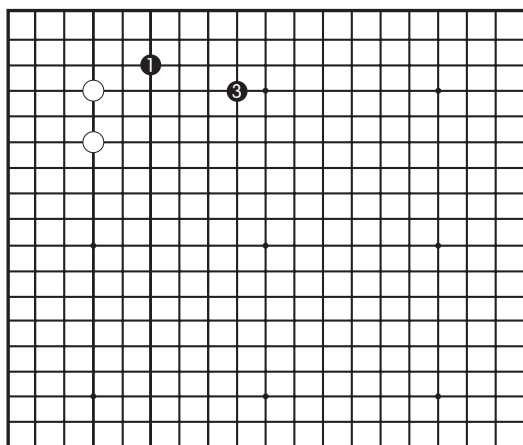


图 3-11 大飞

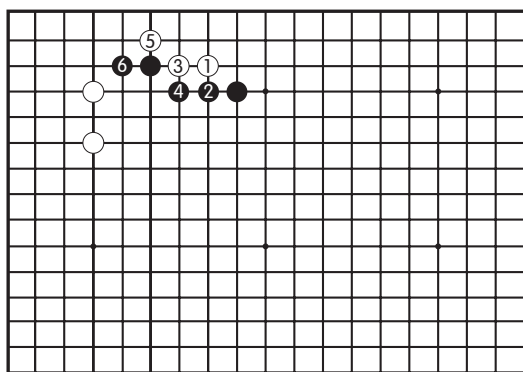


图 3-12 白失败

如图3-12，当白1打入时，黑2、4可连压，当白5扳渡，企图联络时，黑6位长，白未能实现联络，白失败。

三间拆，多用于有厚势为背景的条件下。单就三间拆而言，由于形薄，易被对方占A位打入，一般还需在B位补棋，所以与其补一手，还不如走二间拆，如图3-13。

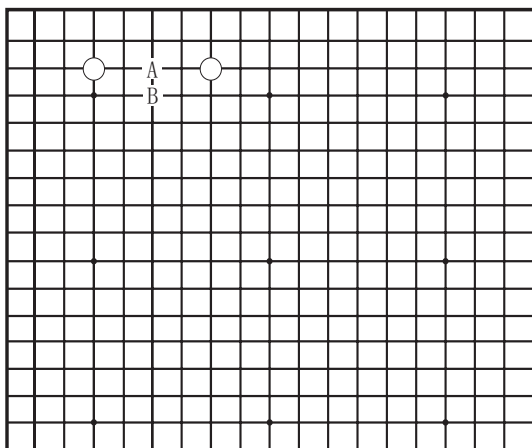


图 3-13 三间拆

上述的布局三原则，说起来虽然不难，但在实战中能恰到好处地运用却不容易，所以需要认真研究，勤于实践。



第 35 课

舍小就大

在布局时的重要原则之一，就是抢占急所、抢占大场。当盘面上同时存在几处大场时，应该抢占最大的大场；当盘面上同时存在大场和急所时，应该按照“先急所后大场”的原则来处理。

如图3-14，此局面双方各占到两个角，是对角型布局。现在黑先，在盘面上的A、B、C、D等位都是大场，黑棋应该考虑如何占据大场。

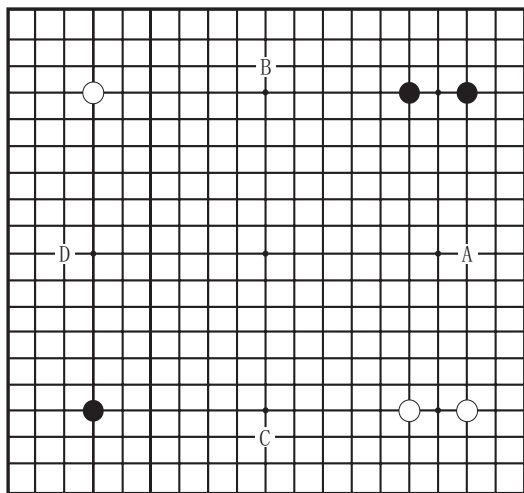


图 3-14 布局次序

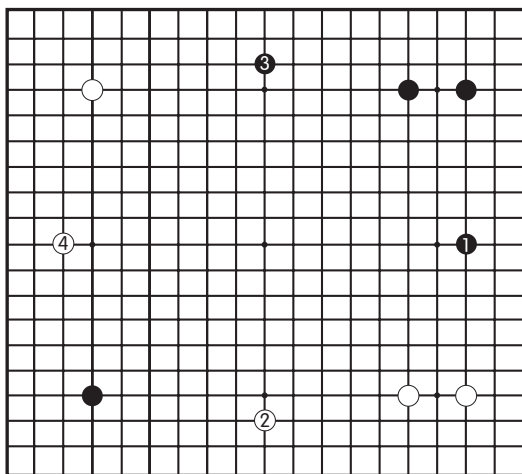


图 3-15 先占急所

如图3-15，黑首先应当考虑右边。由于此局面是“左右同型”，中央必然是双方的必争点，所以黑应先占1位拆。对此白2拆，也占到了好点，下边的大场虽然不如1位重要，但也是次好点。以下黑3、白4分别占大场。本图的黑1位是布局时的关键位置。布局时要先抢占急所，抢占大场，而后再分别依次占其他要点，切不可本末倒置。



第 36 课

保持平衡

布局时要时刻注意保持平衡：要和对方取得平衡；要保持全局的平衡；要在势力上取得平衡；要注意子的高低位平衡，这样在顺利时才能掌握主动权，在逆境时才不会被击垮。

1.和对方保持平衡

如图3-16，当白1小飞挂角时，黑2尖顶是有力手段。对白3长，黑4位守时，白5乘机抢占大场。双方棋形都不错，可以说平分秋色。

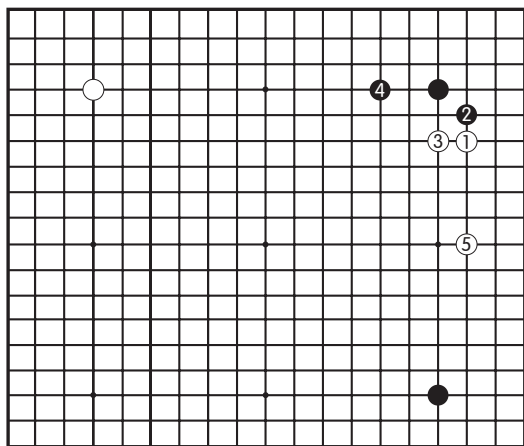


图 3-16 保持平衡

2.保持全局性的平衡

如图3-17，黑1小飞挂角、3拆回，目的是构筑模样，黑棋的布局构思不错。

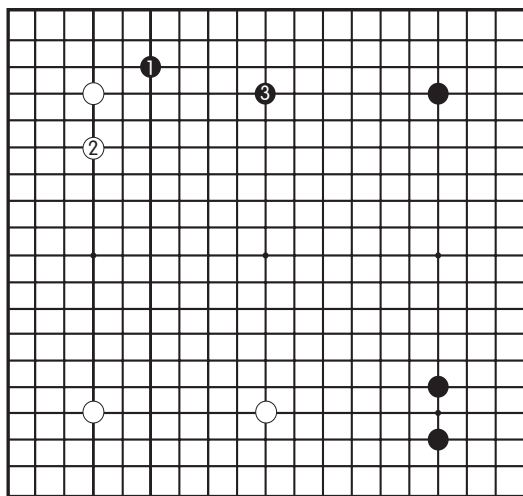


图 3-17 全局的平衡

如图3-18，白如先占1位分投，意在阻止黑构筑模样。白棋的布局构思有明显而又强烈的目的性，也相当不错。

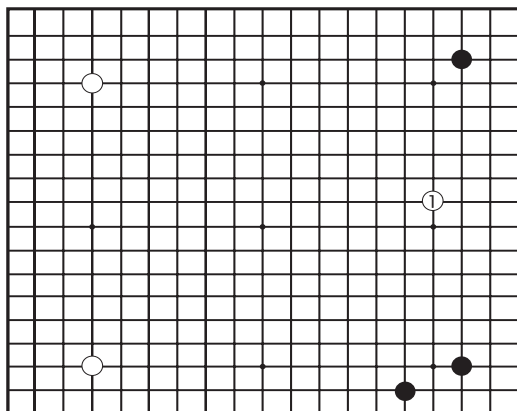


图 3-18 变化

如图3-19，白如先占1、3位，虽然在左下构成大块实空，但是黑2、4却不失时机地占到两个大场，白失去了全局性的平衡，白不佳。

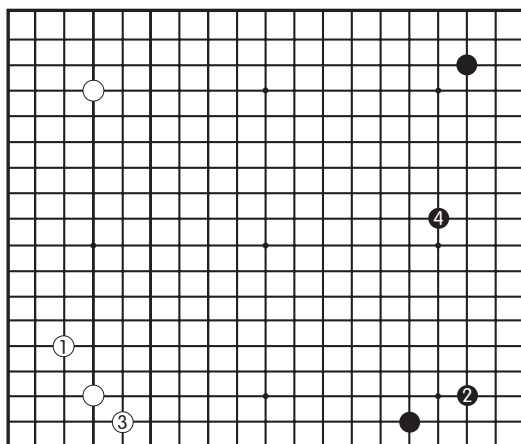


图 3-19 白不佳

3.保持势力上的平衡

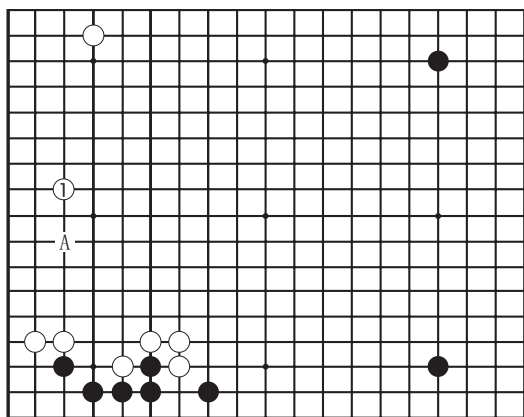


图 3-20 势力上的平衡

这是实战例。如图3-20，白1拆补，十分重要，不仅是取得势力上的平衡手段，而且也扩大了白势力，手段巧妙。白1如改走A位拆，虽然是坚实手段，但不充分。现在白1宽拆后，黑如果敢于打入，白有严厉手段回敬。

4.保持子的高低平衡

如图3-21，白1拆，是很好的平衡手段。白如占A位拆，也是取得平衡的好手；白如占B位拆，失去了子的平衡，不佳。子过低，缺乏发展性；子过高，漏洞多。

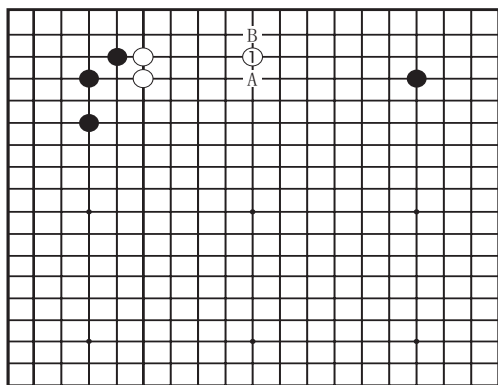


图 3-21 势力上的平衡

如图3-22，白1拆，是取得平衡的好手。白如占B位拆，虽然坚实，但有些低，而且所构成的势力缺乏立体感，欠佳。

在布局时，占三、四路展开，可获得平衡，这是常识。三路，注重实利，属于稳重手段。四路，便于展开，态度积极。到底占哪路好，要因局面而异，不能一概而论。

保持平衡是关系到局部和全局的布局合理性；关系到子的高低搭配；子的步调；互相间的呼应和支援；关系到以后的攻防作战，也是棋手综合棋力的具体体现，切不可轻视。

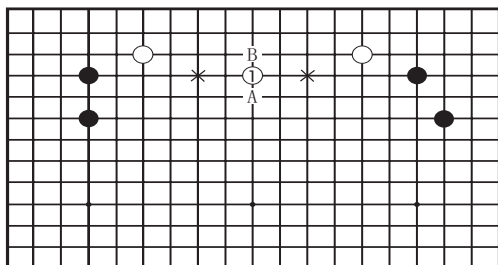


图 3-22 缺陷

第 37 课

棋要走厚

厚味是“储蓄”，是“投资”，走成厚棋，必有回报。厚味，是布局时十分重要的一环。即使厚味在当前暂时还没有获得实际利益，但将来肯定会得到效益的。厚味就是扎实的活棋和强大的外势。活棋可不必担心被攻击，作战时无后顾之忧；外势强大，不仅可扩展成模样，而且可处处得手。布局时头脑中要时刻想到这两点。

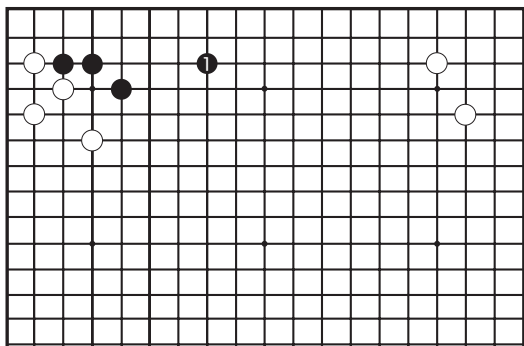


图 3-23 根据地

如图3-23，黑1大飞，是有关根据地的一手。有此手可使左上黑棋获得安定，这是坚实的厚手。

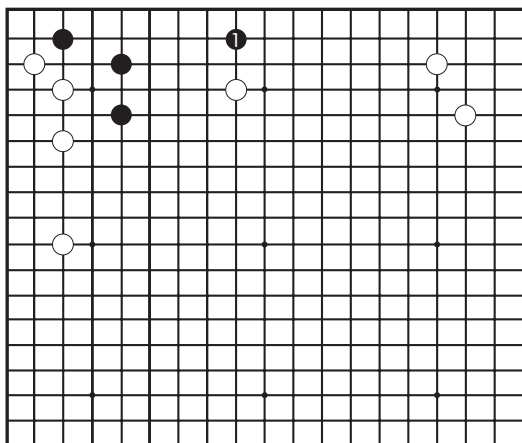


图 3-24 当务之急

如图3-24，左上三个黑子立足未稳，黑1大飞，是关系到建立根据地的重要一手。即使有其他大场，这里也是当务之急，必先抢占。

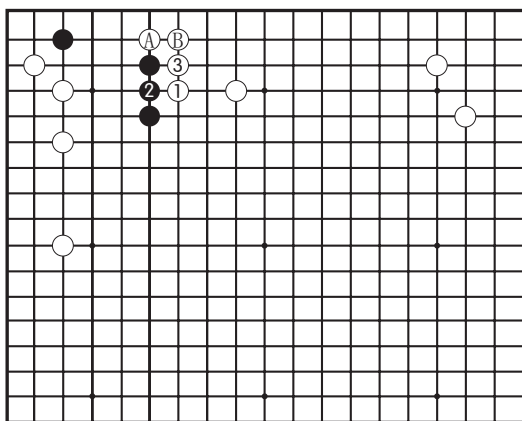


图 3-25 黑失败

前图3-25，黑1如脱先，白占1位刺，相当严厉。当黑2粘时，白3挡后，可进一步走白A扳，黑难受。即使黑走B、A位扳粘，黑也不是活形。

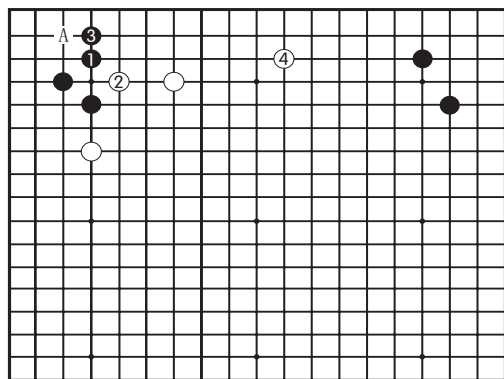


图 3-26 立

如图3-26，黑1、3是定式下法，也是关系到建立根据地的的重要手段，先考虑在这里安根，要比抢占10目实空还重要。

如图3-27，黑在左上已构成根据地，是安定状态，此时应该走黑1宽拆，扩大势力范围，是厚实手段。如果此时占A位窄拆，则有凝聚之嫌，不佳。

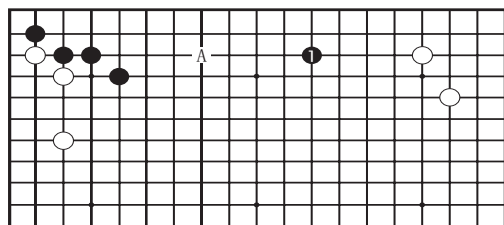


图 3-27 宽拆



如图3-28，此局面黑1是求谨慎的拆，为了配合上边黑三子构成根据地，这是非常必要的一手。此时若用宽拆，则有过分之嫌。

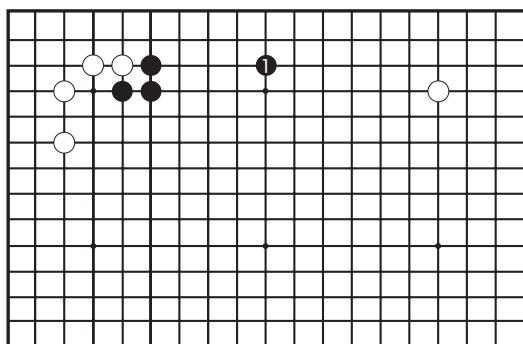


图 3-28 窄拆

如图3-29，左上有强大的黑势力时，黑应该走1位拆兼逼。当白2一间守时，黑3位补棋，姿态相当不错。如果把黑1走在A位拆，就是缓手了。

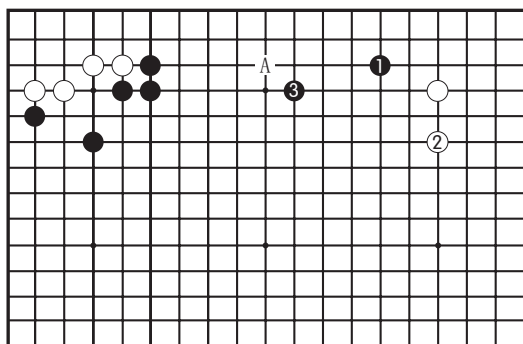


图 3-29 扩展

第 38 课

切忌自相矛盾

每走一手棋，都应充分发挥其子效，无作用的废子将会给自己带来不利因素。为什么会出现废子呢？其主要原因就是走法自相矛盾。

如图3-30，在右下角的黑地中，有白△一子，现在白先，白应该如何走呢？

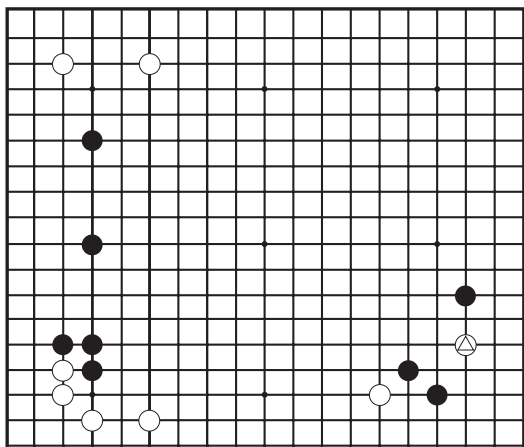


图 3-30 白苦

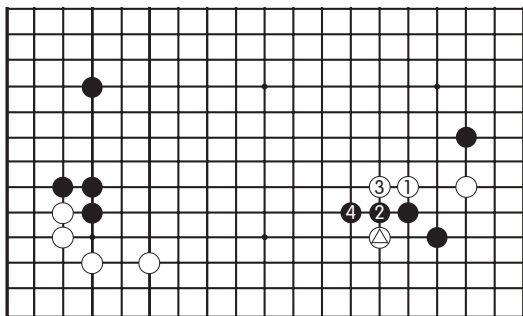


图 3-31 自相矛盾

如图3-31，白走1、3位连压，是初学者经常使用的手段。但是此下法正是自相矛盾的一手。结果白1、3，使下边的白△变成了废子。

如图3-32，当白1压时，黑2冲，白为了避免造成废子走白3长，但是黑不失时机地走4、6位攻白，白变成两面作战，白苦战。

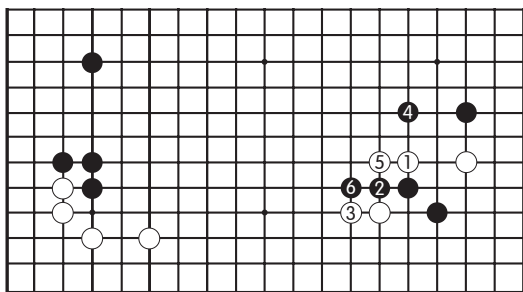


图 3-32 白苦

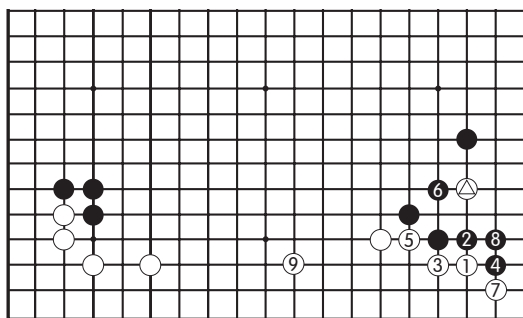


图 3-33 白尚可

如图3-33，那么白应该如何走呢？白走1位点角比较好。继而弃白△一子，当黑2压时，白3爬，以下至白9拆回，在下边构成实空，此下法还可以。

如图3-34，白△如果想逃，可走1位尖。当黑2压时，白也占3位压，以牙还牙。黑4、白5分别长，此下法也可行。

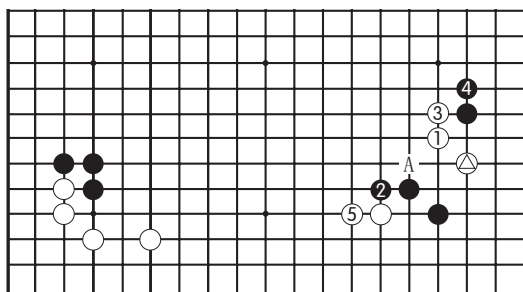


图 3-34 可行



第 39 课

不可随手

对局时要争先手，获先手者有主动权，子效也高；而后手者，往往就不得不随对方行棋，十分被动，所以要开动脑筋，想尽办法不走随手棋。

如图3-35，右上的黑棋将被白A位封锁。对此，黑要想出妙策变被动为主动。

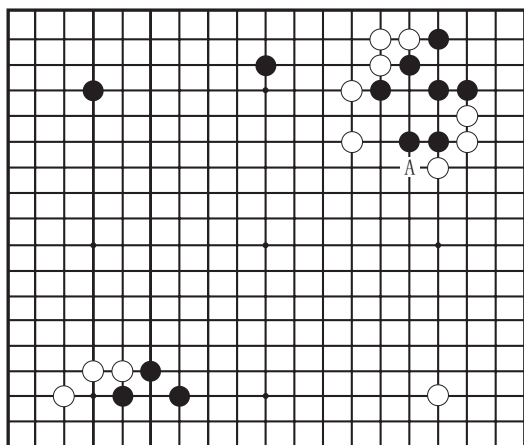


图 3-35 黑先

如图3-36，黑1、3位连压，看似主动，实际是随白行棋。白2、4连长，可顺势得到扩展。像这种随手棋要尽量避免。

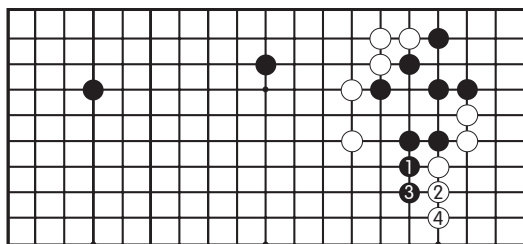


图 3-36 随手

如图3-37，在此局面下黑应走1位尖出。对此白不得不占2位守右边，白形也不像前图那样坚固了。黑变被动为主动，黑好。

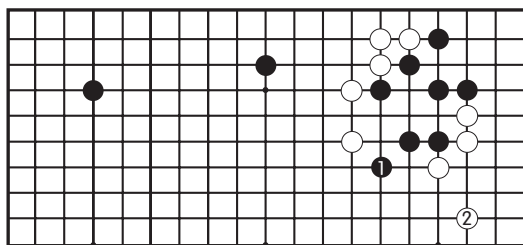


图 3-37 尖



第 40 课

彼强自保

如图3-38，面对对方的厚势，在落子时如果走在对方的强所，不仅对方可以脱先，而且也给自己制造了缺陷，暴露出自己的弱点。此时就应该按“彼强自保”来处理。

此局面白△想展开，面对左下的黑厚外势，白应该如何走呢？请考虑白△和黑厚势的关系。

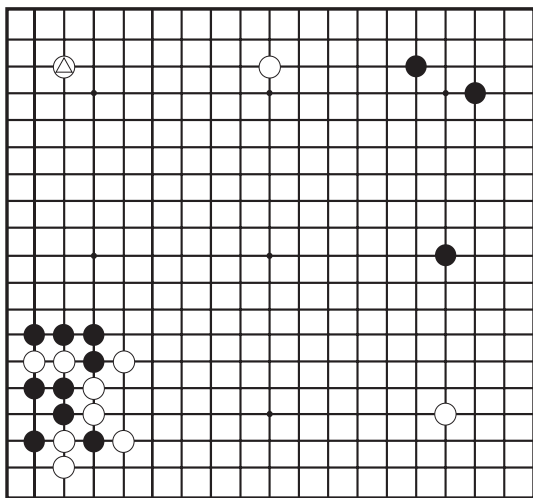


图 3-38 白先

如图3-39，白于1位宽拆，看似好手，实际上并不好，过于贪心。黑2轻松打入后，于4位跳出，白形顿时变薄，其原因就是白

过于靠近黑强所了，没做到“自保”。

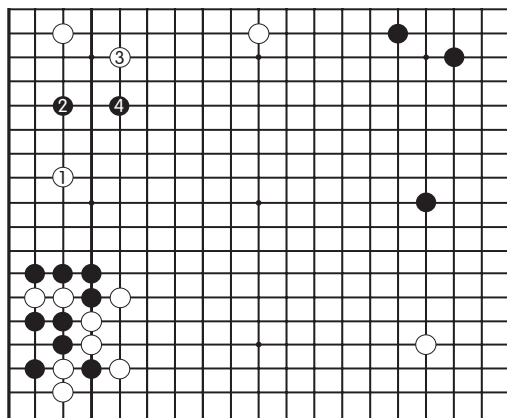


图 3-39 白形薄

如图3-40，白1如窄一路拆，幅度仍然宽，被黑2打入后，白3虽可飞攻，但至黑6，白1、5很苦，不佳。

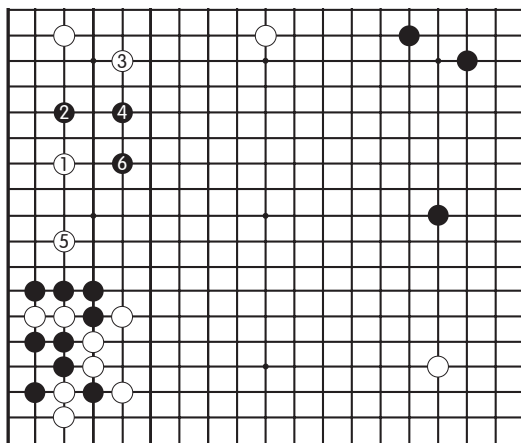


图 3-40 拆的过宽

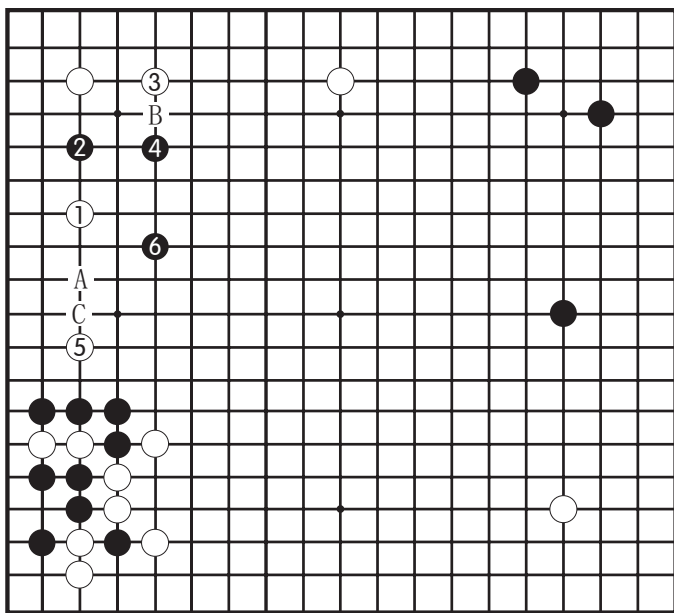


图 3-41 妒人成空

如图3-41，白1如走三间拆，幅度仍然宽，这是“妒人成空”的走法。白棋的意图是：让黑占A位拦，尔后白占B位小飞，在左上构筑势力。实际上黑不会这样走，黑可占2位打入，白只好在3位一间守，黑4跳起后，白如C位拆，仍然靠近了黑强所，白不佳。

如图3-42，白1大飞，拆的幅度恰到好处，这是白不靠近黑强所，做到了“彼强自保”的下法，十分稳健。对此黑于2位拦，白3压，以下至白7，让黑在左边成空。此下法黑棋看似不错，但从黑下边有强大厚势来看，黑并不充分。

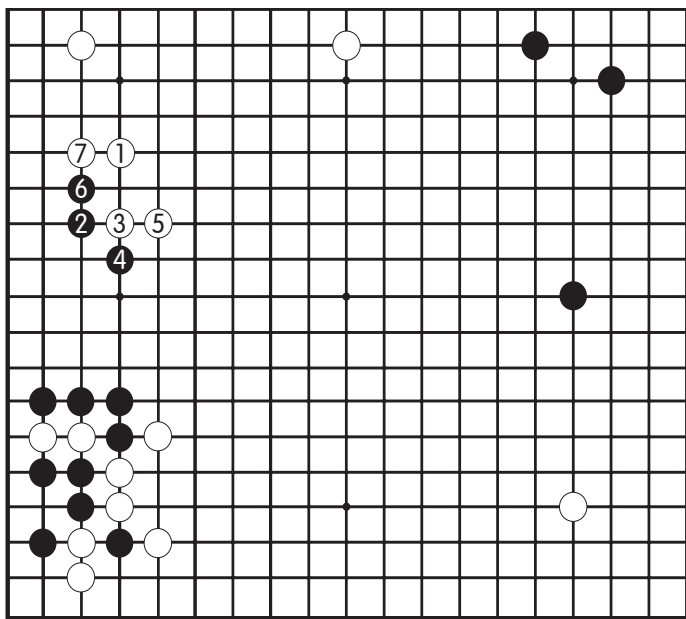


图 3-42 恰到好处



第 41 课

迫敌靠近厚势

强大的厚势也可以叫做“铁壁”。运用厚势，是提高棋力的一大课题，也是一种技巧，十分重要。厚势又好比商业投资，在一定时间之后，肯定会得到回报。“迫敌靠近厚势”和布局时“不靠近对方强所”是一个问题的两个方面，意思相同，但所指的对象不同。

如图3-43，黑在右上得到展开，在右下构成厚势，姿态不错。现在黑想攻右边白一子，应该如何下手呢？

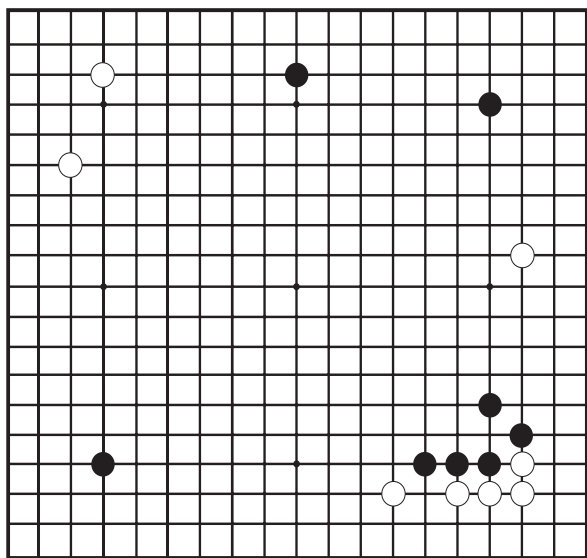


图 3-43 黑先

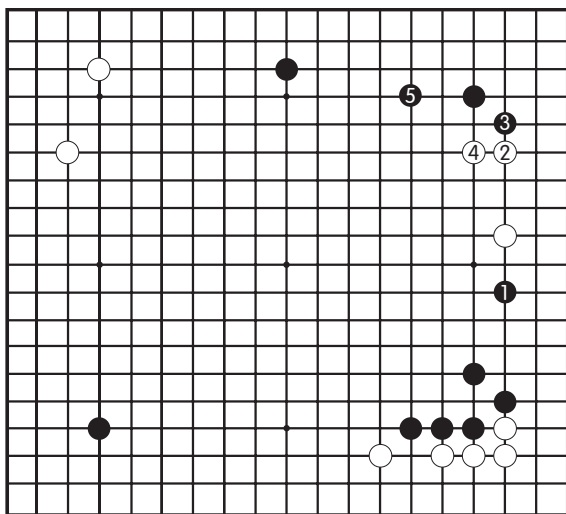


图 3-44 不佳

如图3-44，右下有强大黑厚势，黑走1位拆，虽然可在右下一带成空，但方向却不对。此攻击没做到“迫敌靠近厚势”，反而使白远离了黑厚势力，与本题要求相反。对此白2位逼攻，十分有力。黑3尖顶、5守虽然可以，但效果也不会很好。白4长，在黑势力圈中构成好形。黑失败。

黑应该走1位拦，迫白占2位拆，这是利用黑厚势力，攻击对方的下法。由于右下黑坚固，白棋拆二虽可安根，但形薄也无大发展。黑3小飞攻，态度严厉。白4靠，想谋求出头，但当黑5扳时，白6只好退，白被限制在右边，黑利用厚势力攻白，顺势在右上一带构筑模样，黑的投资此刻得到了回报，如图3-45。

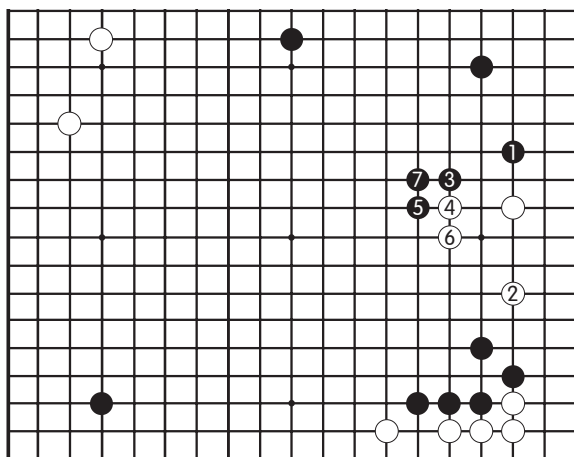


图 3-45 迫敌就范

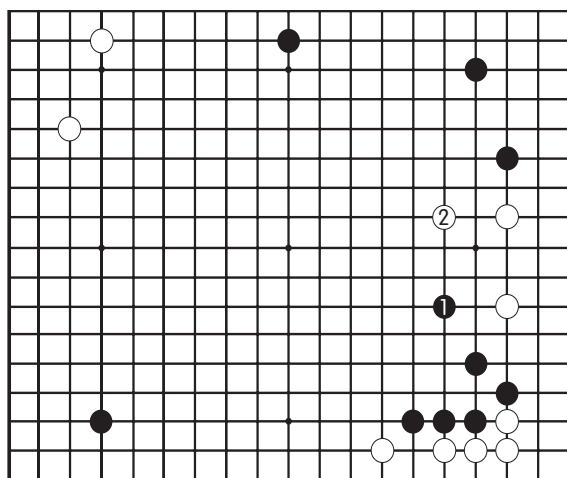


图 3-46 方向不对

如图3-46，前图黑3如走本图1位飞攻，白2可跳出，黑进攻效果不如前图好。因为黑选择攻击的方向不对，结果事倍功半。

第 42 课

压强不压弱

压对方的目的是强化自己。但是正是由于压，也可使对方得到强化。所以在攻击对方时，尽可能不给对方可乘之机。

如图3-47，右下白1构成双挂角，此形也叫作“双飞燕”，手段严厉。现在黑先，黑想利用右上黑势力攻白一子。那么黑棋应该在A、B位中选择正确攻击手段。

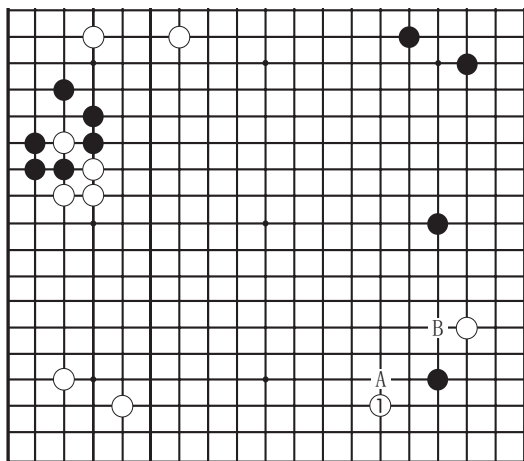


图 3-47 黑先



如图3-48，黑如1位压，方向不对，正好压在对方的弱处，可使对方顺势得到强化，不佳。白2扳，以下至白6虎，白得到了强化，并在这里安根，白好。

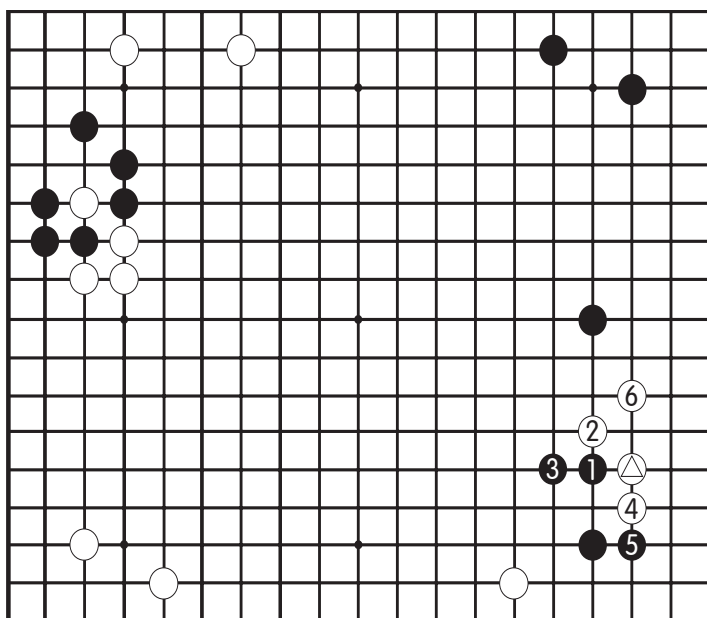


图 3-48 方向不对

第 43 课

入界宜缓

常有这种情况，自己的棋形本来就薄弱，却盲目打入敌阵，结果陷于苦战之中或被吞没。在这种情况下，应该采取“入界宜缓”的策略来处理。

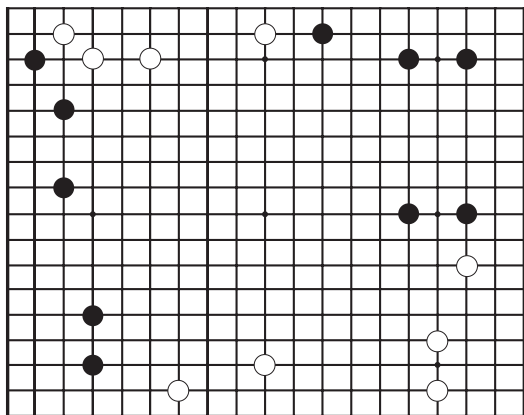


图 3-49 打入过深

如图3-49，右上的黑模样已初具规模，白对此耿耿于怀，此时白如何应对呢？

如图3-50，白断然于1位打入，看似可夹击，实际上此打入过深，苦战必至。黑2镇，十分凌厉，白难以做活。即使白勉强做活，黑也可借劲构成强大外势，白失策。

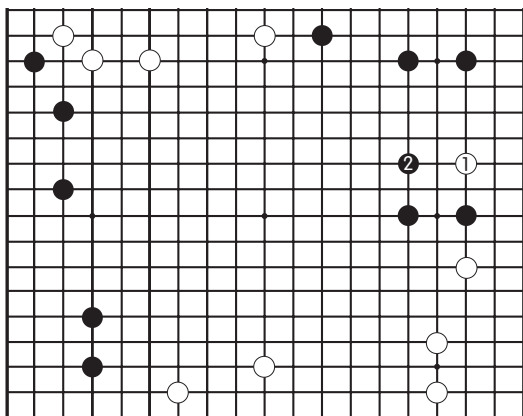


图 3-50 不充分

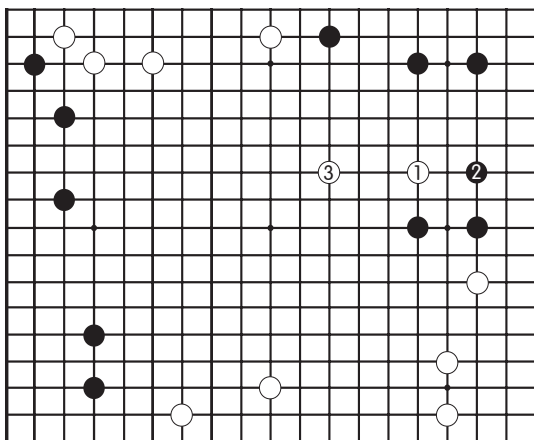


图 3-51 正确手段

如图3-51，白于1位侵消，是万全之策，符合“入界宜缓”的原则。黑2位应后，黑实空虽未被破，但也只能到此为止了。白3逃，姿态轻灵，白好。

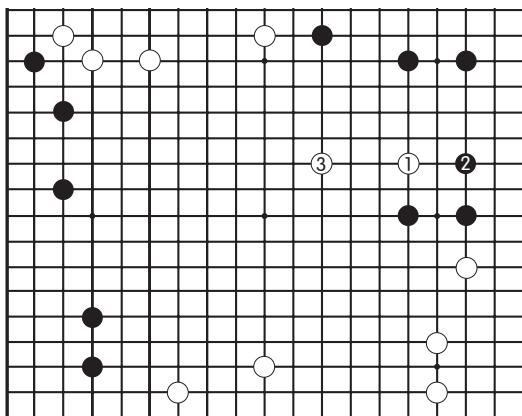


图 3-51 正确手段

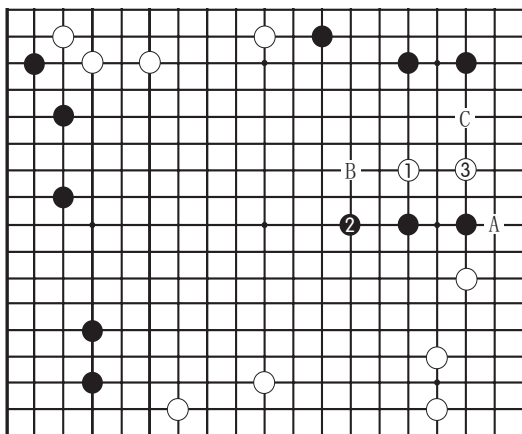


图 3-52 白好

如图3-52，对白1，黑如2位跳，看似强手，实际上却不妥。因为此时白占3位的时机已成熟，白3之后，可走A位渡、B位逃、C位安根等，黑不可能做到简单杀白。



第 44 课

不得贪胜

贪功求胜是兵家大忌。下围棋也是一样，在一般情况下，发动一次进攻，达到了预期目标，就应该暂时住手，在观察全局形势之后，再决定下一步是继续进攻，还是走在其他急所，绝不应该过分。

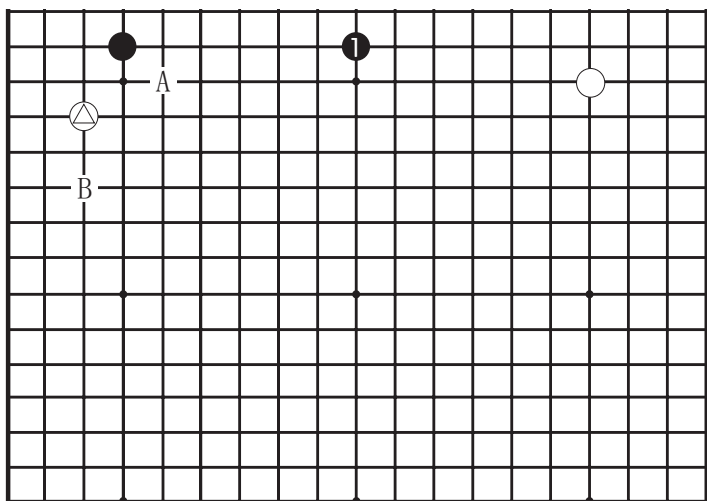


图 3-53 恶手

如图3-53，黑占小目后，被白△小飞挂时，黑于1位拆，意在构筑黑地域，这是恶手。黑应占A位尖，是坚实的下法，既可攻又可守，是当然的一手。另外也可以占B位夹击白△。

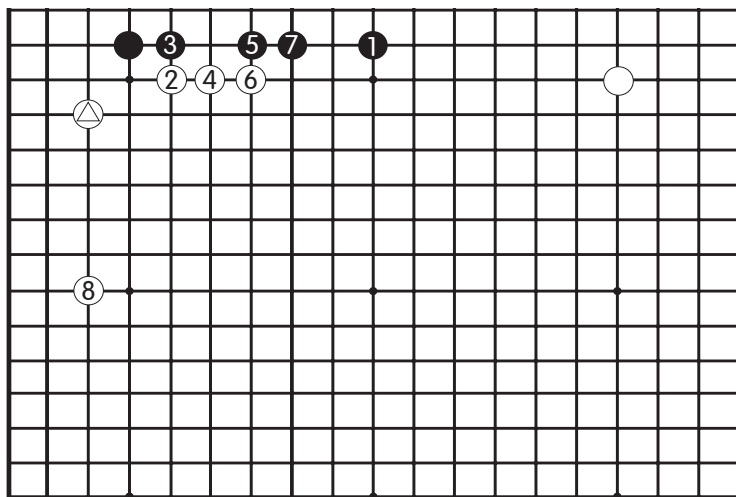


图 3-54 凝型

如图3-54，对黑1位拆，白2乘机飞攻，姿态舒展。当黑3爬时，白4长，以下至白8拆，白形理想，黑却形成了凝型。



第 45 课

攻彼顾我

当你进攻时，要做到攻守兼备，稳妥地巩固自己的根据地，切不可只顾进攻，忘记防守。尤其是在序盘中，在自己力量弱的情况下，不可贸然进攻。

如图3-55，布局刚开始，白△小飞挂角，对此黑应该如何应对呢？

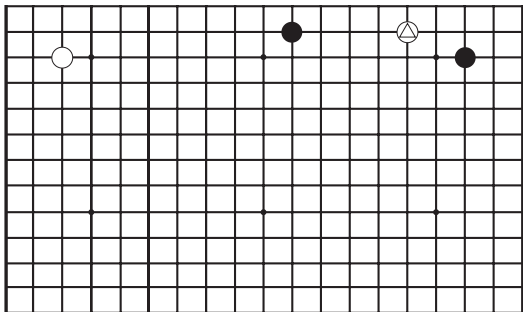


图 3-55 黑先

如图3-56，黑如走1位小飞守，防守无力，胆怯有余，不佳。对此白2不失时机地托，边攻黑边进角，手段有力。黑3扳后，白4虎、6立，白在角上顺利安根，黑不佳。

如图3-57，对白△，黑于1位尖顶，手段不错。但是当白2长时，黑3拆二，缺乏攻击力度。此手应走在A位飞攻，才是最有力的进攻手段。

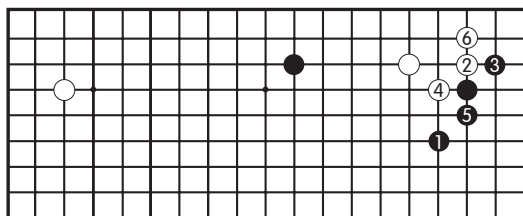


图 3-56 黑不充分

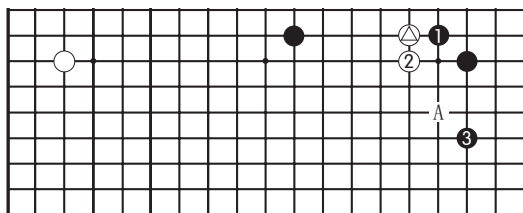


图 3-57 攻击力不足

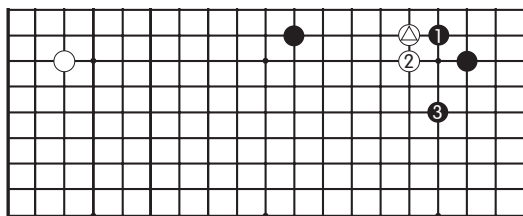


图 3-58 攻守兼备

如图3-58，对白△，黑1尖顶，态度强硬，不允许白棋在角上安根，手段有力。当白2长时，黑3小飞攻，是有力的后续进攻手段。黑既进攻了白棋，又在右边巩固了黑空，是攻守兼备的好手。



第七单元 / 官子的种类及大小

第 46 课

目的计算

棋子围出地域的交叉点叫做“目”，目的多少叫做“目数”。

图6-1：黑方所围出的地域（空）共有15个交叉点，计作15目。

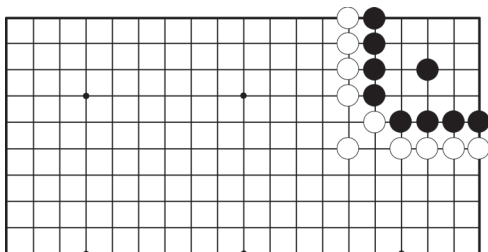


图 6-1

图6-2：黑方所围的地域（空）内有14目。

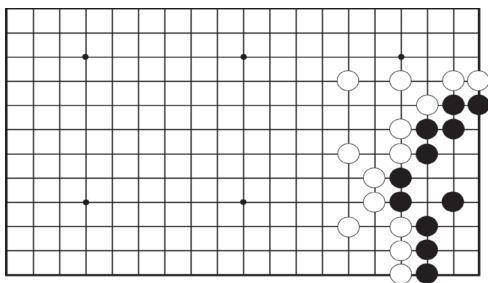


图 6-2

另外，在对局时常常有提子的问题出现，这提子的交叉点如何计算目数呢？提掉对方一子，对方棋子所占领的交叉点就少了一个，而我方则多了一个。因此，每提掉对方一子或对方有一死子时，就应加算1目，也就是说，等于2目。

图6-3：黑1提掉白一子后，这一块棋共有13个交叉点，再加上提掉白一子的1目，共计14目。

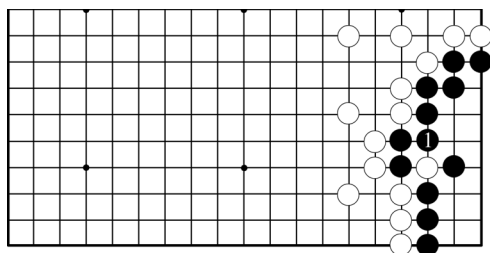


图 6-3

图6-4：黑1提掉白三子，这一小块棋共有3个交叉点，但提白三子要加3目，共计6目。

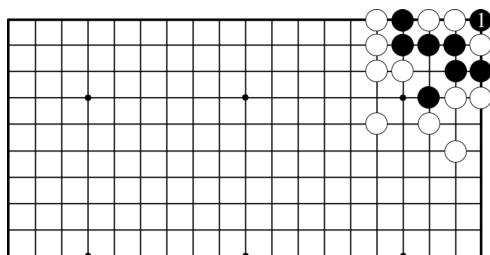


图 6-4



图6-5：黑空之中有三个白死子，是6目，再加上6个交叉点的目数，共计12目。

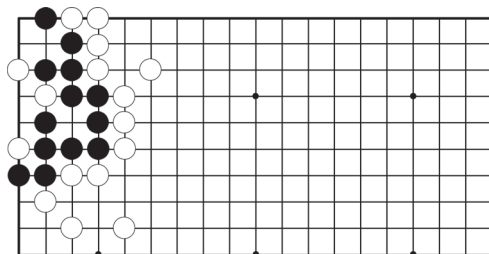


图 6-5

当我们初步认识了目和目数后，便能以此来衡量官子的大小了。

第 47 课

要了解官子的种类及大小，必须区分官子的先手和后手。先手官子即是除去了本身这手棋的利益之外，对方若不应时，它兼有下一着能取得更大利益的手段，所以对方不得不应。后手官子即是除去本身这手棋的利益之外，对方即使不应，它也没有下一着的第二利益，所以对方可以不应而它投。

官子的种类

我们衡量官子的大小了，必须区分官子的先手和后手。根据官子的先手和后手，我们把官子分为三种类型：

1. 双方后手

双方后手：无论哪方下都是后手。后手官子即是除去本身这手棋的利益之外，对方即使不应，它也没有下一着的第二利益，所以对方可以不应而它投。这是三类官子中价值最低的一种。

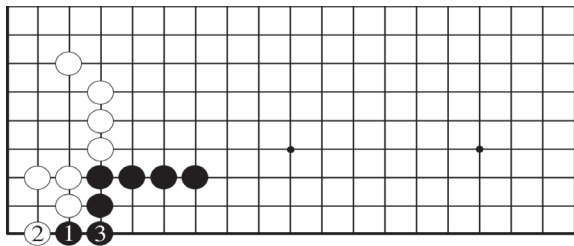


图 6-6



图6-6：黑1、3扳粘后，白棋可以不应，黑方是后手官子。

图6-7：白1、3扳粘后，黑棋可以不应，白方是后手官子。

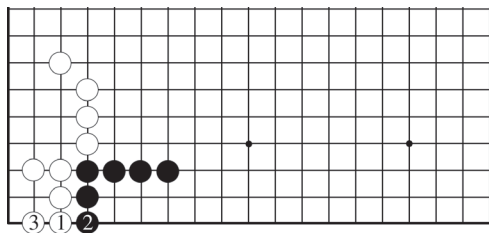


图 6-7

双方谁下都是后手官子，即双方后手官子。图6—6、图6—7的官子价值是后手2目。价值很小，一般都在官子的最后阶段才会去占这种官子。

图6-8和图6-9：黑1提和白1提都是后手官子，其价值是后手6目。

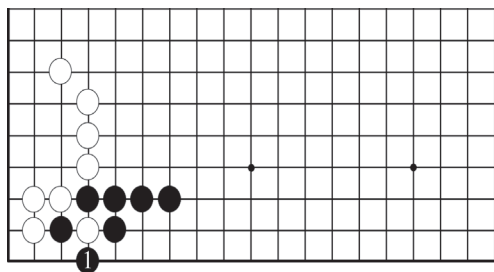


图 6-8

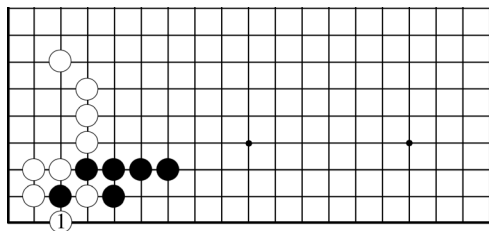


图 6-9

对于双方后手官子的原则应该说最简单，也最容易理解，即是从大到小。

2. 双方先手

双方先手：无论哪方下都是先手。先手官子即是除去了本身这手棋的利益之外，对方若不应时，它兼有下一着能取得更大利益的手段，所以对方不得不。这个是官子种类中价值最高的一种。因此，在收官阶段时要优先争占此类官子。

图6-10：黑1、3扳粘后，白4粘，必须补一手，这是黑方的先手官子。白4若不补：

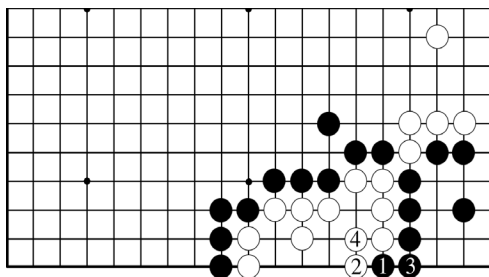


图 6-10



图6-11：黑1打后，白棋左边一块棋即已净死。同样：

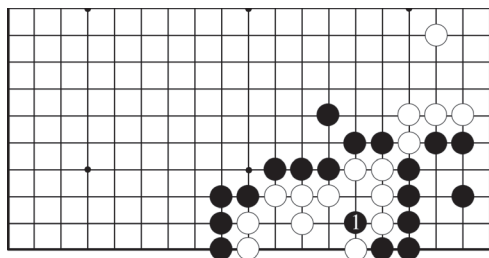


图 6-11

图6-12：白1、3扳粘后，黑4粘，亦必须补一手，这就成为白方的先手官子了。黑4若不补则。

图6-13：白1打后，黑角已被净杀。

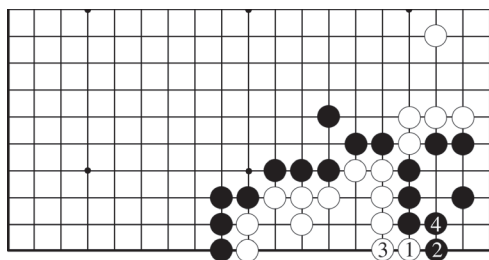


图 6-12

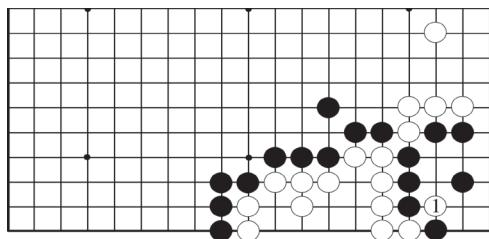


图 6-13

如上所示，无论黑白双方哪方抢到先手，哪方就得到4目的便宜，所以叫做双方先手官子。

不要说是关系到双方的死活，即使图6-14：黑1尖时，白不能不应，否则黑于6位跳入，白棋也难以接受。同样，图6-15白1尖时，黑也不得不应对，否则白于6位跳入，黑角也将被搜刮得体无完肤。在双方先手官子中有一个问题很值得注意，即是“见合”在官子中的应用。

图6-16：白1尖是双方先手6目的官子，价值很大，此时如黑2挡，白3尖，仍是先手6目，那么，以下至黑12补止，等于被白方共计占得先手12目的官子，黑方这种下法没有不失败的道理。

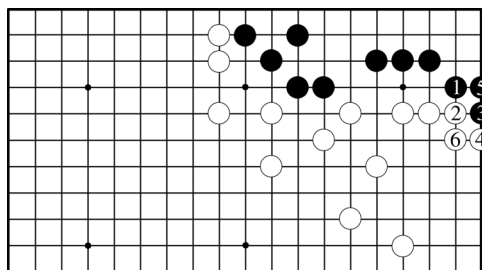


图 6-14

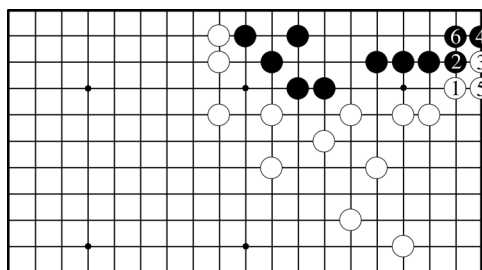


图 6-15

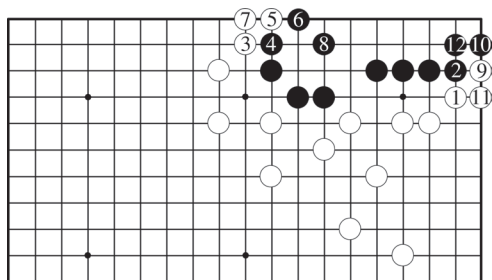


图 6-16

图6-17：白1尖时，黑2亦应尖，这样，白1尖占得一先手6目官子，而黑2尖亦争占得一个先手6目官子；白若2位尖，则黑1位尖，正所谓是“见合”收法。当然，这种官子较之双方后手官子两处“见合”的情况要难得多。然而，一旦掌握之后，对于棋艺水平的提高将大有裨益。

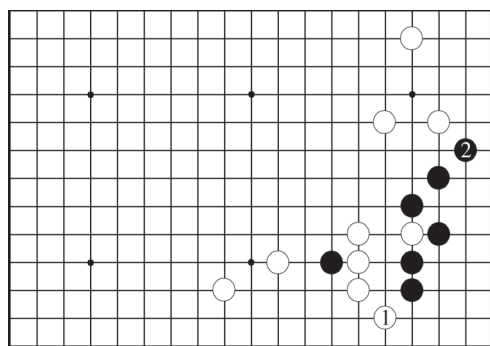


图 6-17

3. 单方先手和逆先手

单方先手：一方下是先手官子，而另一方下则是后手官子

时，对前者来说是单方先手官子，对后者来说就是逆先手官子。

图6-18：黑1、3冲，白2、4挡时，黑方的两冲是先手官子。

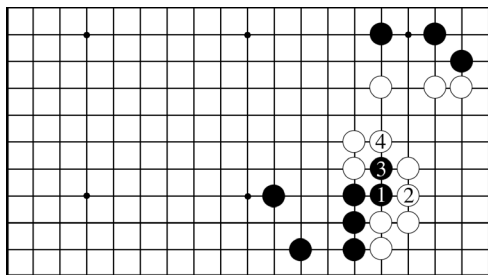


图 6-18

图6-19白1挡虽是后手，却避免了黑方的先手冲，即为逆先手官子。无论是单方先手还是逆先手，只有先后手差别，目数都相同。

图6-20：黑1、3扳、5粘，白6虎，不得不补，黑方即为先手官子，价值为7目。图6-21白1曲，防止黑方的先手扳粘，为逆先手官子，其目数也是7目。

不考虑棋局的发展，过早地将先手全部下完，就会失去“味道”。为了保留劫材和余味，往往不愿将先手占尽，这时就会产生逆先手官子。

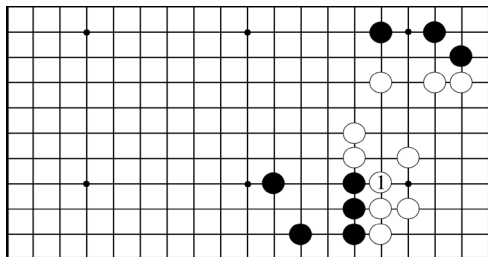


图 6-19

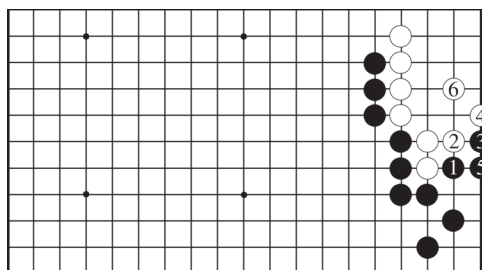


图 6-20

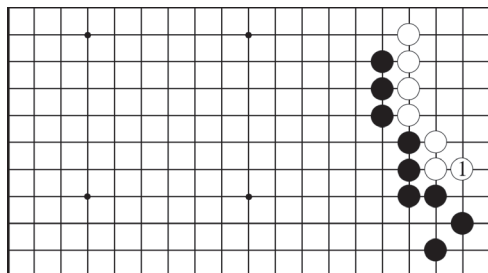


图 6-21

图6-22：黑1、3、5扳都是先手，是黑方先手9目的官子。在某种特定的场合下，虽是先手，却需要保留，这里包含着很深奥的道理。

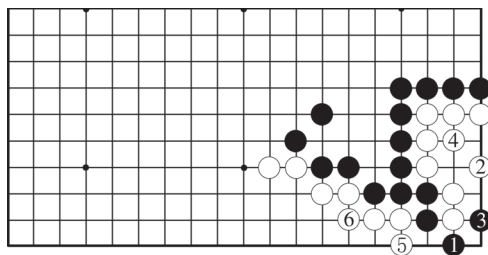


图 6-22

图6-23：黑1、3扳不仅是先手官子，同时还是劫材，所以有时就有保留的必要。这样就产生了图6-23：白1渡过的逆官子机会，其目数为逆收9目。

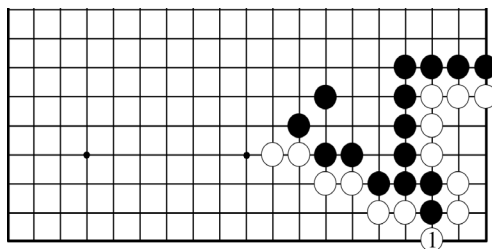


图 6-23

图6-24：黑1、3扳长、5粘，是先手5目的官子。

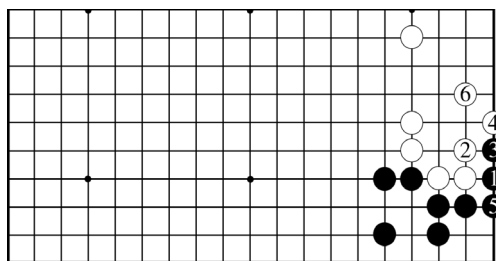


图 6-24

图6-25黑方有A位的逼，以下又有B位和C位的点入，故而要保留前图的先手扳粘，因此才会给白方逆收1、3扳粘的机会。

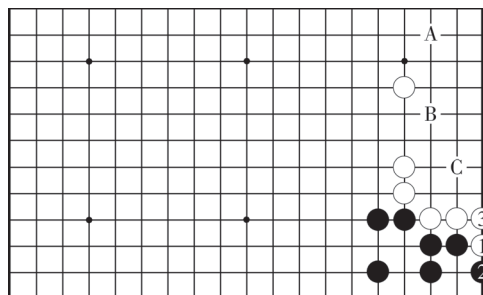


图 6-25

逆收官子虽然是后手，但其价值比起同类的双方后手官子无疑要大。作为先手考虑，当然应尽量避免对方有利的逆收。由此我们可以得出一个结论：对于先手方来说，掌握好收官时机乃是重要的原则。

第 48 课

官子的大小

官子的计算方法，一般都被采用“出入计算法”，它不仅易懂，而且简单易行，在实战中运用得较多，是计算官子的主要手段。出入计算法是从目数的损得进行计算。对于同一个官子，首先设想黑白双方正确应对后的局面，然后根据这个设想的结果进行比较，双方增减之和就是这个官子的目数。

1. 单方目数增减的计算

单方目数增减的计算比较简单，但它却是出入计算法的基础，目数的得失和棋子的取舍都是根据它的方法来计算。

图6-26：黑1长，可以破掉白棋挡时做成的1目，而黑方本身的目数并无增减的变化。

图6-27：白1挡，可以得1目，并不影响黑方。所以，这只是白棋单方目数的增减问题。

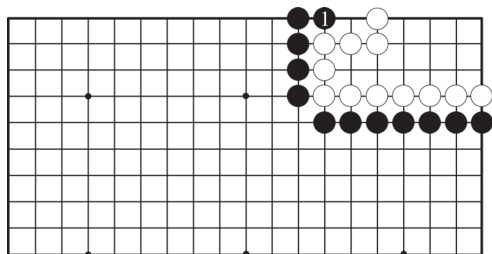


图 6-26

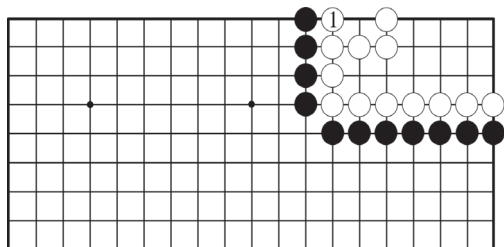


图 6-27

这个官子的价值是1目，双方谁下都是后手，通常称这个官子后手1目。

图6-28：白1扳，黑2退是为了避免劫争，以下至黑6粘止，是白方先手官子。

图6-29：黑1立，对白棋来说，目数并无增减，但对黑棋来说，是增加了4目。

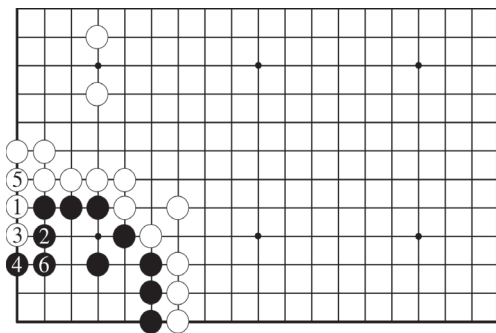


图 6-28

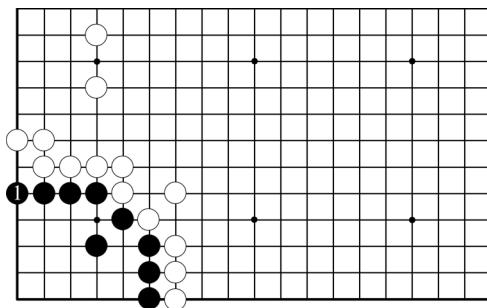


图 6-29

因此这个官子的价值是4目，只不过对白方是先手4目，对黑方是逆先手4目而已。

图6-30：黑1扑是先手吃掉白二子，白2作眼，不得不补，否则黑A位双吃，白棋全部被杀。黑1吃白二子是4目，加上×是2目，共得6目。

图6-31：白1粘，接回二子，但本身的目数并没有增减，以后A位仍需补一手。其价值黑先手6目或白逆先手6目。

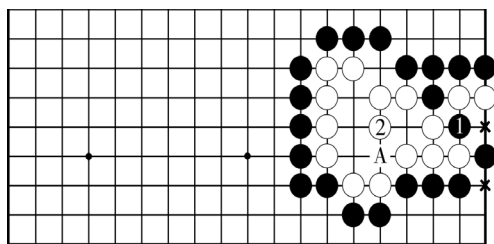


图 6-30

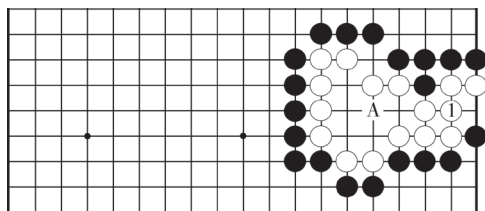


图 6-31

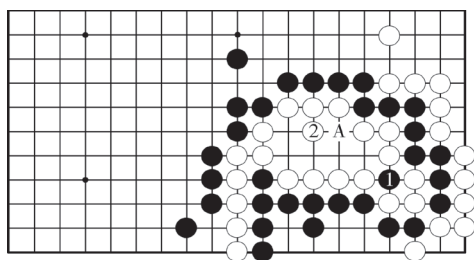


图 6-32

图6-32：黑1提白三子是先手，白2作眼，只得补，否则黑A位打，白棋全部净死。

图6-33：白1接回三子，黑2接也必需补，否则白2位打，黑棋全部净死。

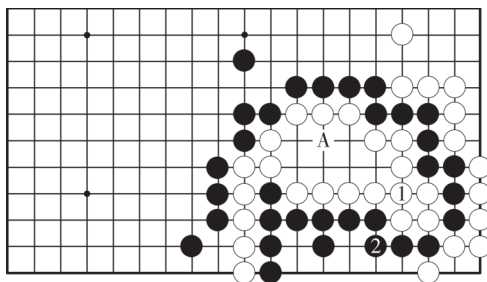


图 6-33

以上两图白棋的目数没有变化，以后白A位仍要补一手，但图6-32的黑1提可以增加7目，而且对于双方来说都是先手官子，这个官子的价值为双方先手7目。计算的基础在于要首先设想黑先和白先之后所形成的局面，然后再将双方增减之差相加。

2. 双方数目增减的计算

进行出入计算时，最重要的是正确设想双方的应对。

图6-34：黑1、3扳粘，是后手官子。

图6-35：白1、3扳粘也是后手官子。

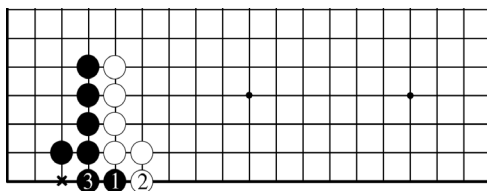


图 6-34

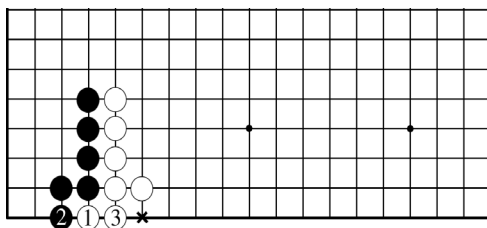


图 6-35

图6-34：的黑方在X得1目。

图6-35：的白方在X得1目，二者在得1目的同时，都使对方的1目减去，所以，把其增减的价值相加，即为现在的价值，也就



是说，这个官子为后手2目。

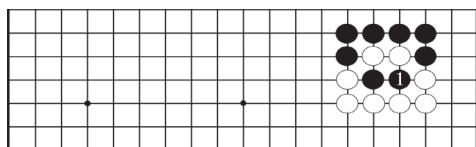


图 6-36

图6-36：黑1提白二子，后手得4目。

图6-37：白1提黑一子，后手得2目。把二者的增减相加即为4目+2目=6目，也就是说这个官子的价值为后手6目。

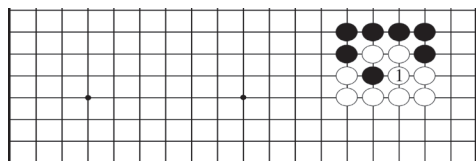


图 6-37

图6-38：黑1、3扳粘是后手官子。

图6-39：白1、3扳粘也是后手官子。双方扳粘后，都按A位与B位立交换后计算。

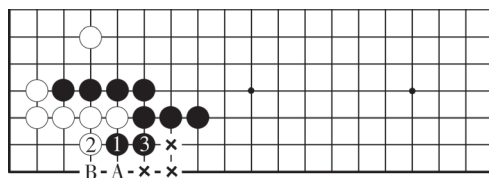


图 6-38

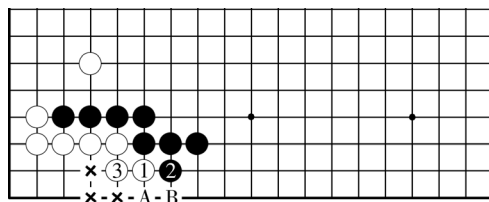


图 6-39

图6-38的黑方在x增加了3目。

图6-39的白方也是在x增加了3目，故其增减为6目。这个官子的价值为后手6目。

图6-40：黑1扳是先手权利，白2退，避免劫争，以下至白6粘止，黑在x得1目。

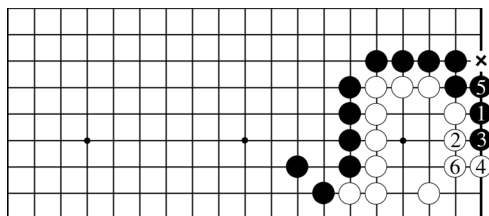


图 6-40

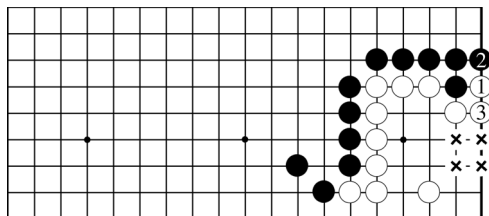


图 6-41



图6-41：白1、3扳粘是后手，在x得4目。这个官子按增减的出入计算应为5目，对黑方而言叫做先手5目，对白方而言叫做逆先手5目。

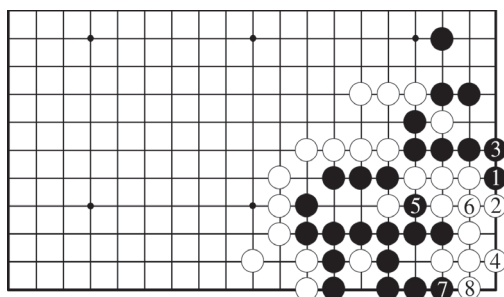


图 6-42

图6-42：黑1、3扳粘为先手收官，白4作眼，不得不补，黑5打、7冲都是先手收官。

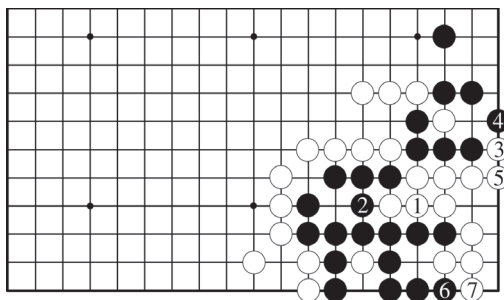


图 6-43

图6-43：白1接后再3、5扳粘是好次序，以下至白7挡止，白方是后手收官。

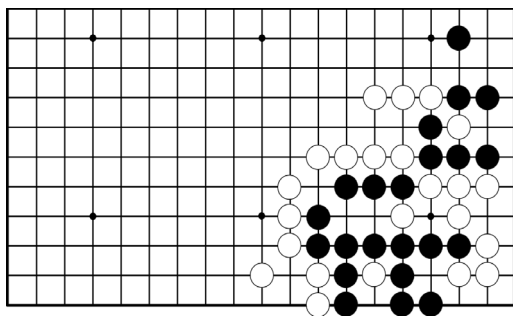


图 6-44

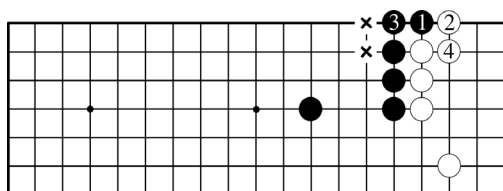


图 6-45

图6-44：白棋角内得5目，比黑方先手收官时增加3目，黑棋左边原为7目，现为4目，减少3目，下边原为4目，现为2目。减少2目，故这个官子的价值为3目，3目+3目+2目=8目。黑方是先手8目；白方是逆先手8目。

图6-45：黑1、3扳粘是后手收官。

图6-46：白1、3扳粘也是先手收官。就此两图而言，图6—45的黑棋增加了X位2目，图6-46的白棋增加了X位2目，其增减值为4目，故这个官子为双手4目。

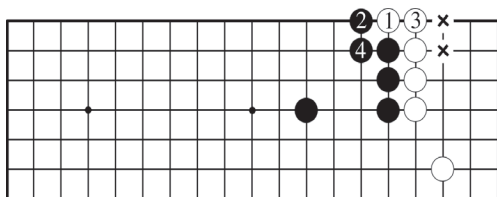


图 6-46

图6-47：黑1尖，白2挡，黑3、5扳粘，白6粘。黑方是先手收官。

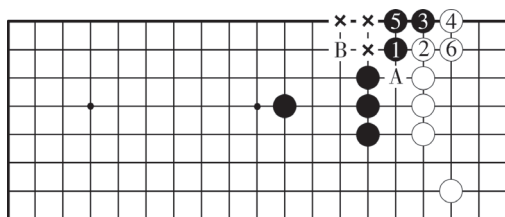


图 6-47

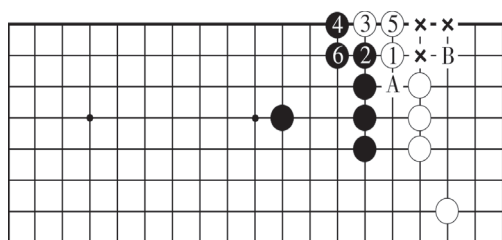


图 6-48

图6-48：白1尖至黑6粘止，白方是先手收官。在这两个图中的A位都是先手，B位只得补，黑方得X位3目，白方得X位3目，双方的增减之和为6目，故这个官子为双方先手6目。双方先手的官子最

大，其次是单方先手或逆先手，最后才会轮到双方后手，一般都是按这个顺序收官的。

3. 同类型官子次序

在同类型官子次序中，其原则应为从大至小，依次收取。

图6-49：这时共有A、B、C、D、E、F、G、H八个官子，如黑先下，应该怎样收官才是正确次序呢？

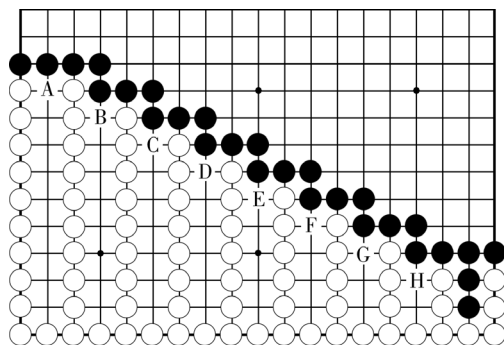


图 6-49

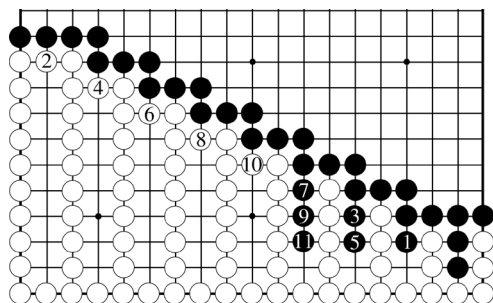


图 6-50

图6-50：黑1先从小的地方冲，白2挡在大的地方，以下至黑11



冲止，白棋共得30目。

图6-51：黑1先从大的地方冲，白2挡，以下至黑15冲止，白棋共得28目。初看黑方每冲一步都可破白方1目棋，冲在哪里都一样，其实不然，因为有的仅有第一、二利益，而有的却还有第三、第四……利益，因此应从大到小才是正确次序。

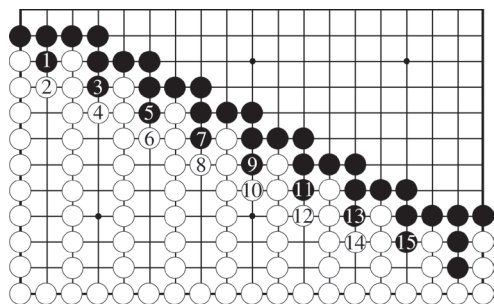


图 6-51

这是一个绝好的例子，它充分说明了在收官时的同类型官子，广的地方比狭的地方要大。当然，若不能认识广和狭就无法正确判断官子价值的大小。要确定收官次序，分别准确计算出每个官子的目数是重要环节，然后按照目数大小，依次收取。

第八单元 / 官子常用手筋

第 49 课

“手筋”是指在围棋的局部战斗中，可以最大限度地发挥棋子效率的技术，因而有“围棋之花”的美誉。如果不能正确掌握围棋手筋这一技术，根本无法与对方进行复杂的战斗。下面介绍一些常型中的官子常用手筋。

第一型 黑先（下同）

在实战中，一些细小的地方都应该精心计算，否则就容易吃亏。在图6-52中，白在▲位扳，提请认清黑的官子手筋是什么。

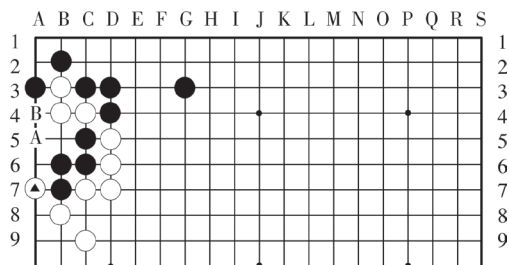


图 6-52



失败图：

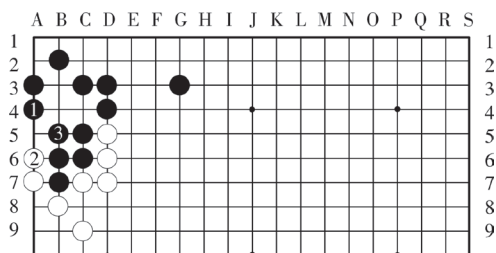


图 6-53

正解图：

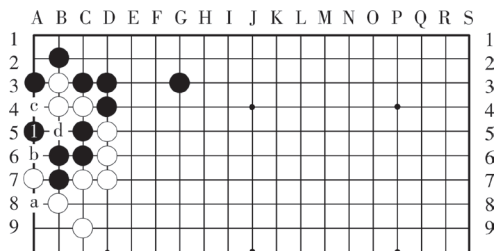


图 6-54

在实战中，白板的时候，许多人都会下在黑B这里，结果如图6-53所示。但是这与正确的下法相比较，黑损失2目。

黑1是最好手段，以后白a、黑b就可以了。需要注意的是，c、d都是黑的空。

第 50 课

第二型

本型中黑有常用手筋，白如果先下，a、b都是先手扳接。那么黑先下，有什么手段呢？如图6-55。

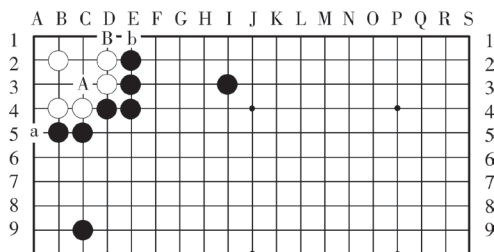


图 6-55

正解图：

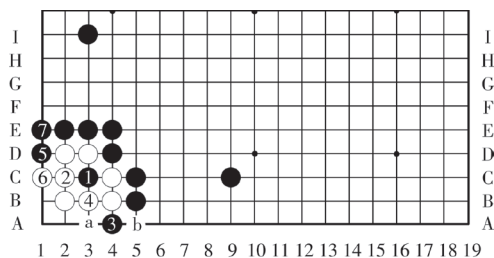


图 6-56

黑1断问白的应手是正确的下法。黑3先手打，消除了白在这边的先手扳接。如果黑没有其他的官子了，在5、7收官，如图局面可



以看成白a、黑b，白角是5目，如图6-56。

失败图：

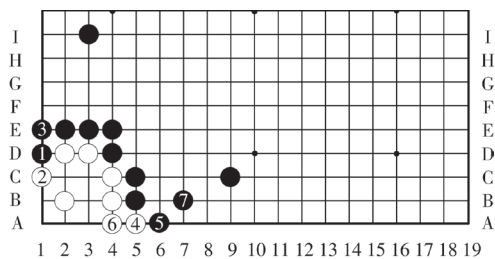


图 6-57

黑1、3扳接不对。白4、6先手扳接后，与图6-52比较，白角上是7目，黑边上少了2目，黑在这里损失了4目，如图6-57。

第 51 课

第三型

本型实际上不是手筋的问题。本型虽然很简单，但是在实战中经常容易下错，黑最好的定型方法是什么呢？如图6-58。

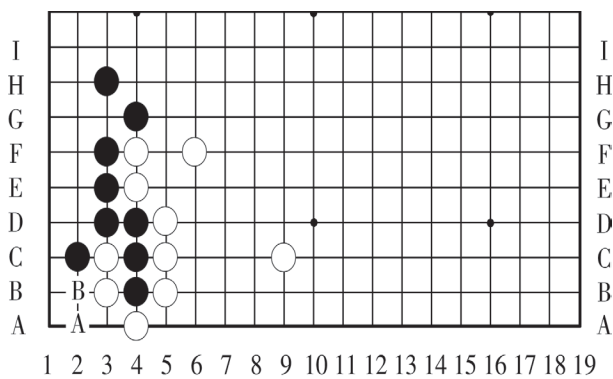


图 6-58



失败图：

黑1是初学者容易犯的错误。白2好手，黑3提，白4反提，这个结果黑比正解图要损3目，如图6-59。

正解图：

如图6-60，黑1跳是官子的手筋。以后大概按照白a、黑b、白c来进行。

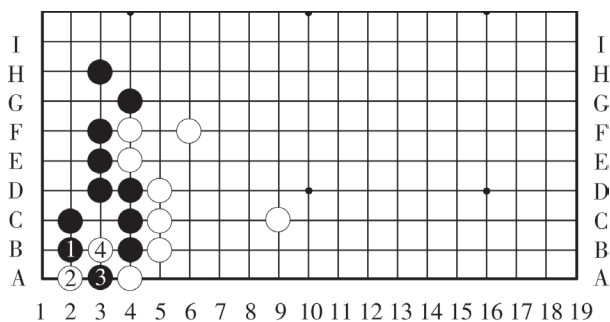


图 6-59

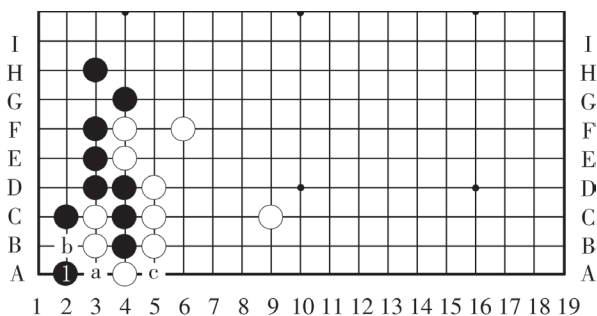


图 6-60

第 52 课

第四型

如图6-61，右下角的棋型是由左下的棋型演变而来。对于左下的棋型，黑在c接是手筋，对此，白在d接就形成了右下的棋型，白如果在e接，黑d长，白角上就出问题了。

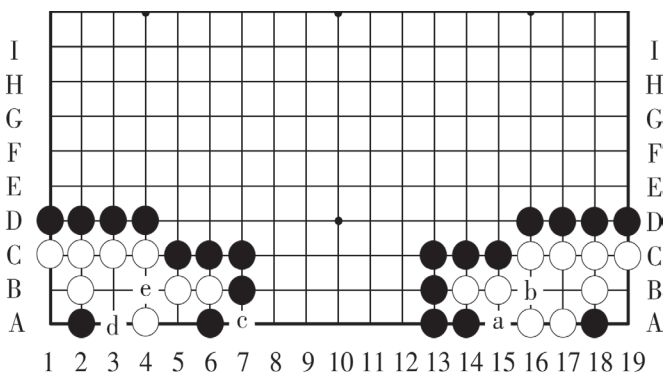


图 6-61



如图6-62，现在来看右下的棋型，黑如果简单的黑a、白b交换当然不行了。黑应该如何下呢？

如果白2提，那么黑是先手获利，可以满足。

到这里，与基本图中简单的黑a、白b相比较，差5目，如图6-63。

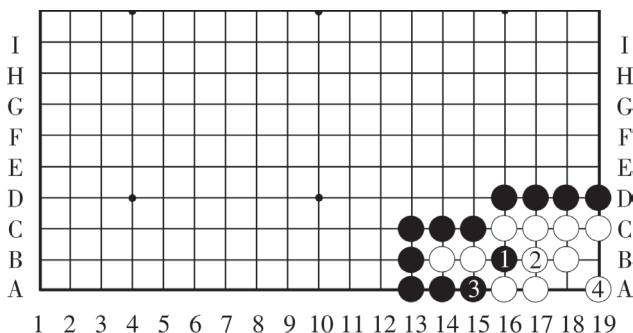


图 6-62

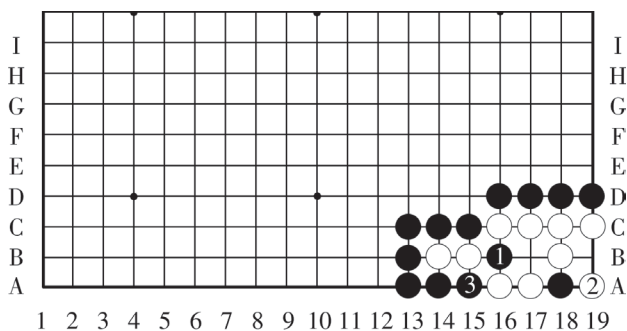


图 6-63

第 53 课

第五型

如图6-64，黑如果简单的a冲、白b挡，这样的官子水平实在是太“初级”了。黑应该考虑更高效的下法。

正解图：

如图6-65，黑1，白2如果挡。黑开劫，可以讲是黑的无忧劫。黑1这样富有渗透力的下法才可以讲是收官。

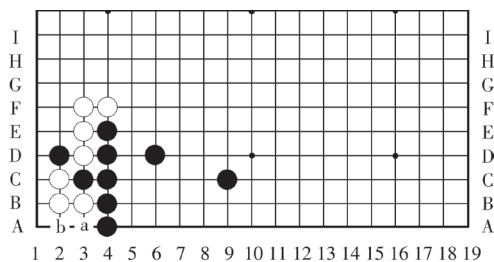


图 6-64

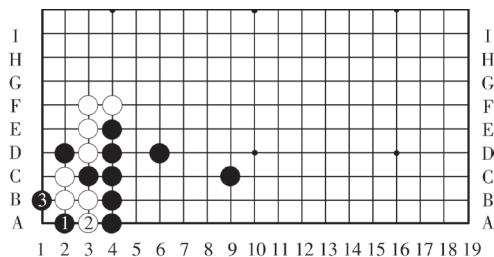


图 6-65



注意图6-66：这种棋型下，黑1跳是收官的手筋。白如果a位不应，则黑b、白c、黑d就打劫了。白最好的就是不应。

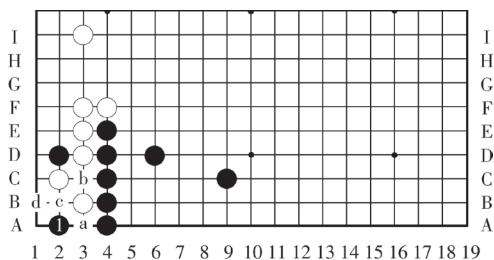


图 6-66

其次，如果黑在b挤，那么白在l位应是好手。“敌之要点即我要点”。

责任编辑：吕东伦

封面设计：美印图文

少儿围棋入门

围棋起源于中国，历史悠久，是“琴棋书画”四艺之一。

随着社会的不断发展，“弈棋”已逐步成为人们陶冶情操的主要方式之一。本书由围棋的基础知识和定式入手，逐步深入，系统详解棋局中布局、中盘和官子三个关键阶段的战术技巧。本书精心编排文字、图片，力求以通俗易懂、清晰明了的形式，带领广大围棋爱好者领略世界上最复杂多变的棋中乾坤，快速成为围棋达人。

