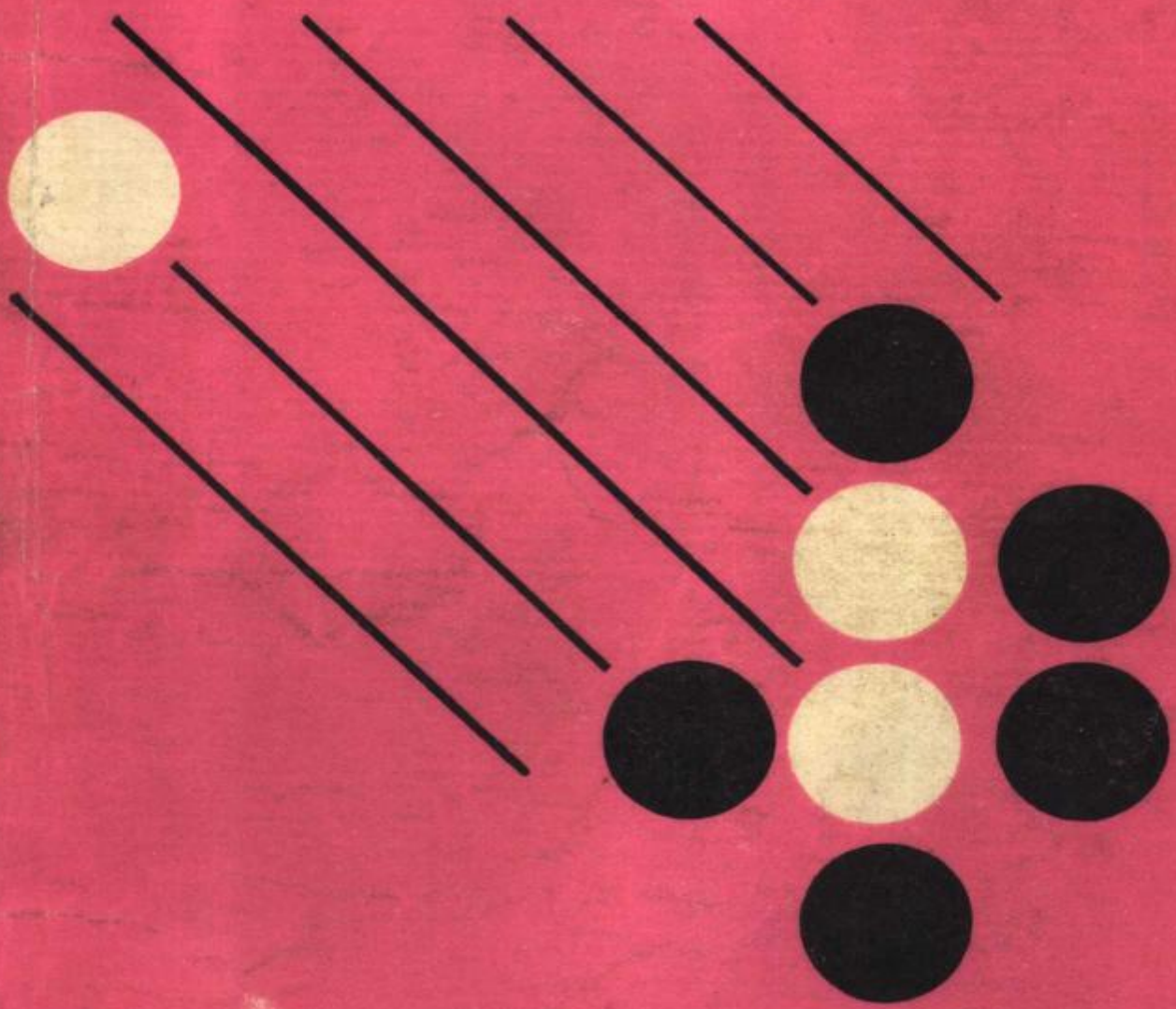




围棋中盘基础

初学常见错误分析



邱百瑞 著

109091



围棋中盘基础

— 初学常见错误分析

邱百瑞 著



江苏人民出版社

责任编辑：丁开明

封面设计：陈克刚

围棋中盘基础——初学常见错误分析 邱百瑞 著

蜀蓉书业出版社出版

四川省新华书店发行

成都青龙巷9号

四川省金堂新华印刷厂印刷

787×1092毫米 32开本 6.5印张 2插页 150千字

1988年2月第1版

1988年2月第1次印刷

印数：1—50,000册

ISBN 7-80548-097-4/G·98

定价：1.45元

前 言

提到中盘，总给人一种变化莫测的感觉，事情也确实如此。因为中盘的头绪多，矛盾复杂，方向多变，这就使初学者感到无从着手。再则是由于介绍中盘的书太少，即使有一些，也难以借鉴。在中盘时候，情况完全相同的几乎没有，所以，初学者对于中盘战斗都有一种畏惧的思想，但这又是一种不正确的想法，畏惧战斗将会妨碍棋艺的提高。

本人在二十余年的教学工作中，接触了大量的初学者，本书集中地指出他们常犯的错误及其指导思想，并介绍一些有关的中盘基础知识用以纠正这些错误。我想，这对于提高棋艺可能是一条捷径。

当然，这仅是我在训练小棋手方面的一些体会以及对本书的期望，广大读者如果真能从中学到一些东西，并能迅速提高棋艺，将使本人感到欣慰。

限于作者的水平，难免有不当之处，希望读者提供宝贵意见。

邱 百 瑞

目 录

第一章	对杀与死活	(1)
第一节	对杀中常犯的错误.....	(1)
第二节	死活问题中的错误.....	(20)
第二章	着手的价值	(37)
第一节	两种偏激的思想方法.....	(37)
第二节	官子的价值.....	(45)
第三节	提子的价值.....	(50)
第四节	官子与中盘要着的区别.....	(53)
第三章	接触战的常识	(56)
第一节	要子与废子.....	(57)
第二节	联络与切断的意义.....	(68)
第三节	先手的知识.....	(78)
1.	争先的意义.....	(78)
2.	先手便宜.....	(82)
3.	先手与俗手.....	(86)
4.	先手的保留和选择.....	(91)
第四节	形状与效能.....	(107)

第五节	切断后的处理原则	(120)
1.	能吃则吃.....	(120)
2.	能封则封.....	(129)
3.	能弃则弃.....	(139)
4.	各自处理 各行其事.....	(143)

第四章 中盘着手的意义..... (151)

第一节	联络与切断	(151)
第二节	有关根据地的争夺	(160)
第三节	出头与封头	(166)
第四节	攻入与围地	(173)
1.	攻入的紧迫性.....	(173)
2.	攻入的条件.....	(175)
3.	如何对待入侵之敌.....	(178)
第五节	有关强弱的要点	(180)
第六节	有关模样的要点	(187)
第七节	如何寻找全局的焦点	(190)

第一章 对杀与死活

初学者着子的目的几乎都与吃子有着直接的关系，因而，碰撞、扭断、强行包围等手段常被采用，对杀场面不时发生，棋局上总是战火弥漫、尸骨成山。然而，在对杀中常会犯些简单的错误而使胜负颠倒。另外，有关死活的重要问题常常视而不见，把活棋作为攻击目标，而对生命垂危之子却不加照看的事也屡屡发生。甚至把不杀也死的棋给“杀活”，从而把一举就能取胜的大好形势搞成全局被动挨打的局面。正因为对初学者的对局里，这类事情出现的机率很高，因此，纠正这方面的错误对提高水平有着直接的作用，本书就首先从这方面谈起。

第一节 对杀中常犯的错误

(一) 盲目紧气

对杀是敌我双方的部队相互切断，进而发生围杀而产生的火并。在参与对杀的部队中，有些是直接参与，而有些则是随从的，与对杀并无直接的关系。也就是说，这部分即使被杀仍不解除对杀状态。但是，初学者常常不分青红皂白地笼统杀气，以致没有杀到要害而使胜负颠倒。

图1-1 黑1打，白2接，黑3挡下，形成快一气吃白。从结果上看也属正常，但是双方都有错着。

错在哪里？

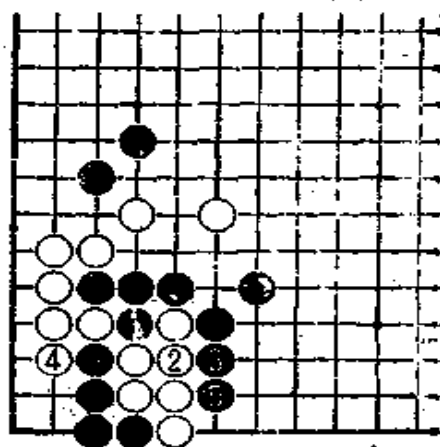


图1-1

图 1—2 黑 1 是好手，它直接紧在参与对杀的敌子上。白 2 虎，黑 3 打、5 征，白子被全歼。

黑 1 于 A 位打，由于白◎不参与对杀，白应放弃而走 B 位紧气，黑反而对杀失败。

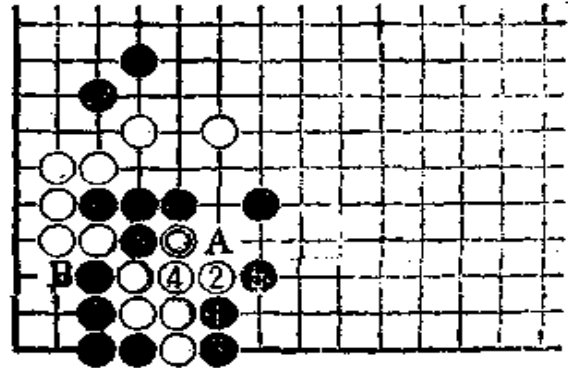


图 1—2

图 1—3 黑 1 双打是随手之着，白 2 长出有关对杀的要子，放弃另外两个无关之子是正确的选择。至黑 3 提，白脱先，黑也无法救出被围的角子。

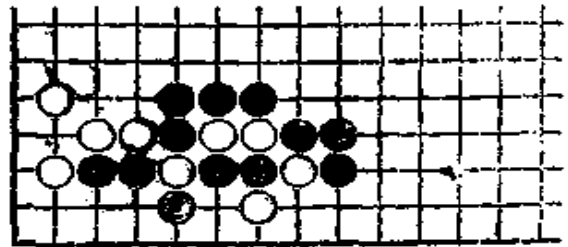


图 1—3

图 1—4 黑 1 打吃要子才是正着，它不但伸己方的气，而且还迫使全部白子都参与对杀。黑 3 追打，自己无法对抗。

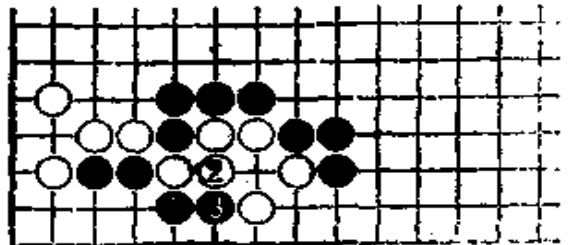


图 1—4

图 1—5 黑 1 是错着。它没有紧在要害部分。白 2 扳，黑 3 打企图使白于 5 位接，黑再收气就能杀白。可是，白方明于弃取，置这两个无关之子而不顾，立即于 4 位扳，黑差一气反被白所杀。

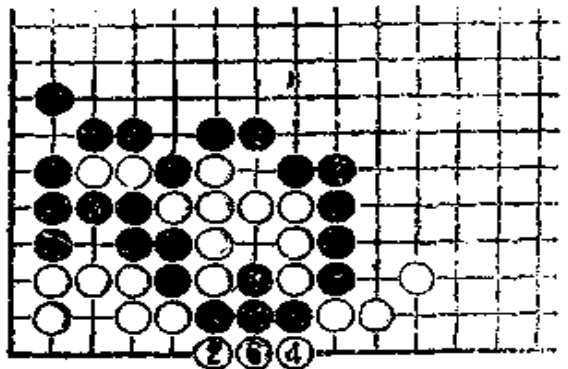


图 1—5

图1-6 黑1对准白方的主要部分进攻才是正着，因它下一步就能走3位紧气，以下至黑5打，黑胜。

白2如于3位接，则黑只要走A位，简单地紧白外气就能取胜。

图1-7 黑1紧气，白2也紧气，黑3再立已经不行，被白4打，黑棋失败。

图1-8 黑1尖，对准要害收气是取胜的关键，不论白是否走3位，黑总能快一气吃白。

通过以上各图，就能看到盲目紧气带来的严重后果。

(二) 扑

扑，在对杀中常能起到扭转乾坤的作用，但是，滥用扑也会造成不可弥补的损失。因此，我们必须熟悉扑的意义及用法。

图1-9 黑1打，平凡之着。白2接，这很明显，白快一气杀黑。

此时，白在A位如有一个子该有多好！能设法迫使白形成黑所希望的图形吗？

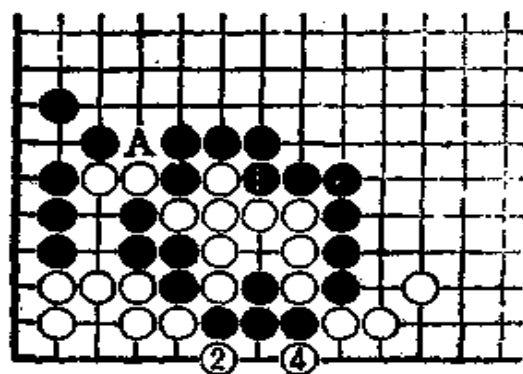


图1-6

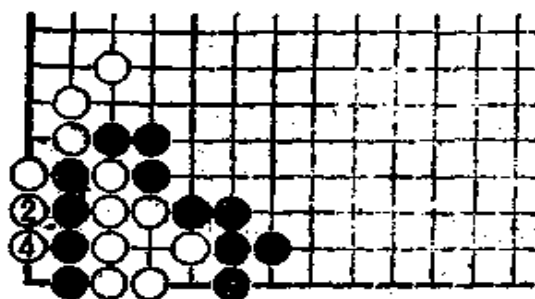


图1-7

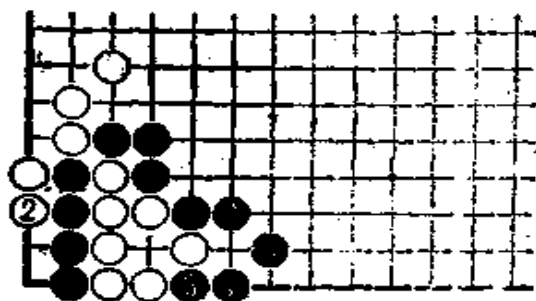


图1-8

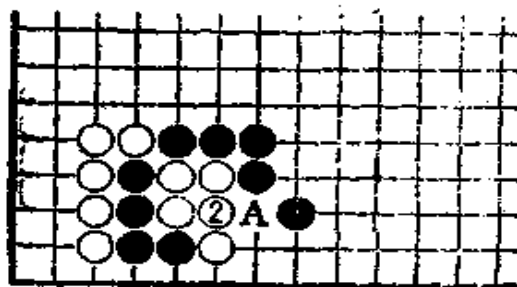


图1-9

图1—10 黑1扑，迫使白走2位提，从而造成白自紧一气的结果，黑3再打，就能快一气吃白。

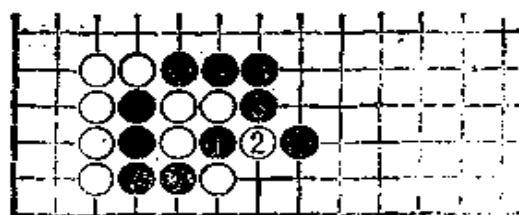


图1—10

扑之所以能造成对杀胜负的逆转，关键就在于它能迫使对方走一步原来根本不想走的劣着，这是扑的根本出发点。如若扑的结果是白送给对方原就想走的要着，那就大错特错。

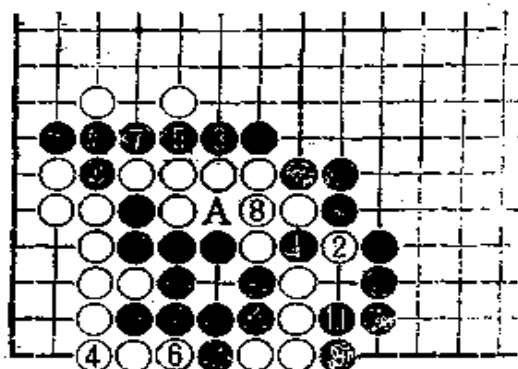


图1—11 ⑩粘

图1—11 黑1扑是正着。白2提，明知这是自紧一气，但又无可奈何。黑3再紧气，深得扑的要领。白4至6紧气，黑5、7也紧气，白因A位不能紧气，只能走8位、10位接，但至黑11紧气，形成有限杀无眼。

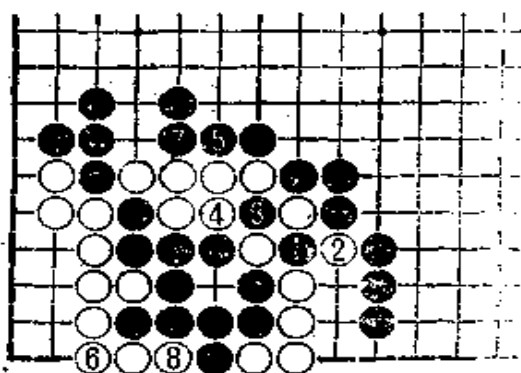


图1—12

图1—12 黑1扑是正着，但黑3再扑是劣着。白4提之子正是白紧黑气所必须走的一着，也就是黑3这一扑，帮助敌方紧自己一口气。至白8紧气，黑对杀失败，这是滥用扑的结果。

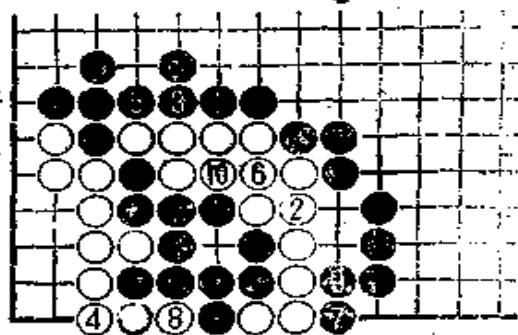


图1—13

图1—13 黑1单紧外气是错着。白2接是取胜的关键。初学者往往对扑敌方很感兴趣，而对防备对方扑自己却没有引起足够的重视。须知，被对方扑一次，

就少了一口气，而防止对方来扑不也就延伸了一口气吗？以下，双方紧气，黑差一气被吃。

图 1—14 黑1紧气是正着。白2接也正确，因两个白子要想接回就必须走2位、4位以及A、B两处。初学者往往算不清能否全部逃回，那就应该从离大本营最近处先接，能接回多少就先逃多少，一旦来不及全部接回，损失的仅是一段尾巴。但初学者往往从离大本营最远处先接，尾巴越接越粗大，一旦来不及接回就全军覆灭，造成极大的损失。即使算准能全部安全接回，也应如此处理，如若发生劫争，就可准备弃掉尾巴。黑3打，白已不能接，否则，黑5追打，白A接，黑B提。

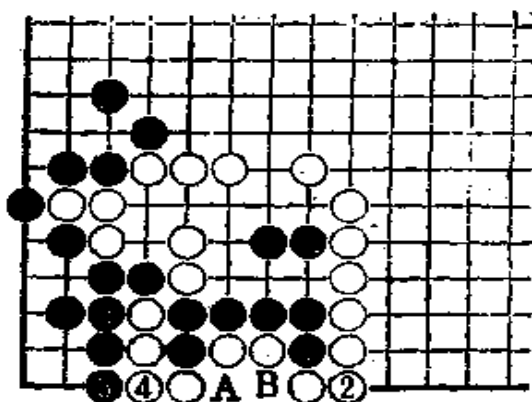


图 1—14

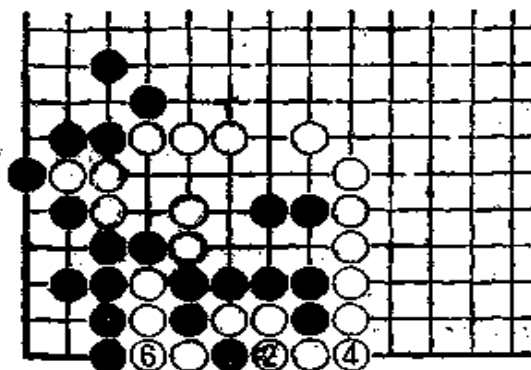


图 1—15

图 1—15 黑1扑，白2提之子正是接回两个子所必须走的一着，所以这一扑是白白损失一手棋。黑3再紧气，白4接就能全部安然接回。

最后再强调一次：扑，只是迫使对方走一步本来不愿走的劣着，而不是白送对方走一步必要之着，这是能否正确使用扑的原则差别。另外，不仅要学会扑对方，而且也要学会防备对方扑自己，要把这两者放到同样的高度来对待。

(三) 有眼杀无眼

“有眼杀无眼”，是常用的格言之一，它是指有眼的一方与无眼的一方对杀，前者常处于有利的地位。因为有眼方只要收完对方的外气就能稳操胜券，而无眼方则不然，它不仅要收完对方的外气，而且还要收完公气才能取胜。所以，在这两者之间的对杀，公气实际上就是有限方的外气，公气越多，有限方也就越加有利。如若没有公气，有限方也就无利可图。

图 1—16 这是黑方有限与白方无眼的对杀，尽管白方外气较多，还先动手于 1 位紧气，黑 2 只要紧外气，由于白不能在 A 位紧气，只能眼睁睁地由黑宰割，这就是有限与无限之间不平等对杀的现实。A 位的公气是至关重要的。

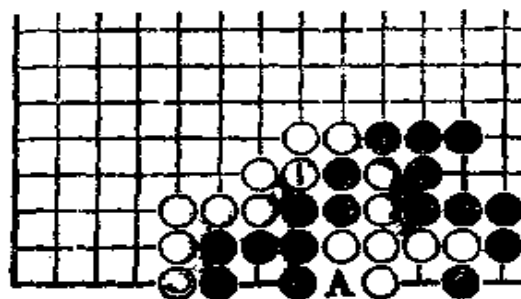


图 1—16

图 1—17 黑 1 紧气是错着，白 2 扳，由于黑不能走 B 位而被白所杀。

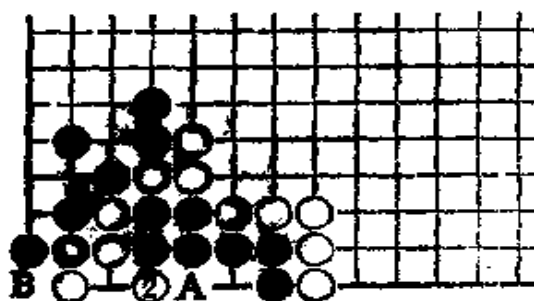


图 1—17

黑 1 如走 A 位做眼，白也 2 位尖，由于白能在 1 位紧气，黑仍失败。

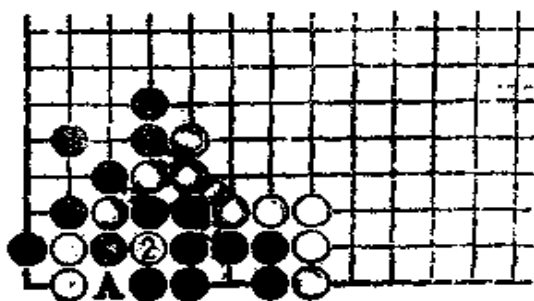


图 1—18

图 1—19 黑 1 尖，白 2 挤，黑 3 确保一眼，利用 A 位的公气就能取胜。

图 1—19 黑 1 紧气是初学者最喜爱下的棋，白 2 只要一冲，黑已无法抵抗。尽管 3 位挡能做眼，然而因没有公气，也就没有丝毫有利之处。白 4 打，有眼反被无眼所杀。

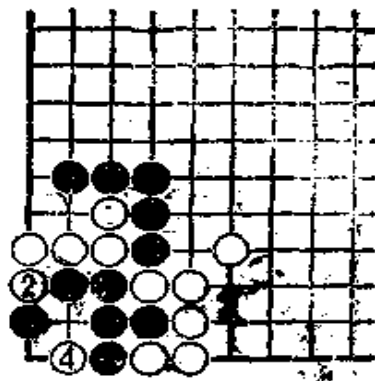


图 1—19

图 1—20 黑 1 跳二一，确保一眼并留出公气，确是深得要领之着。白 2 挖，是迫使有眼方减少公气的常用手法，但在此已无能为力。黑 3 打、5 提后仍是黑胜。

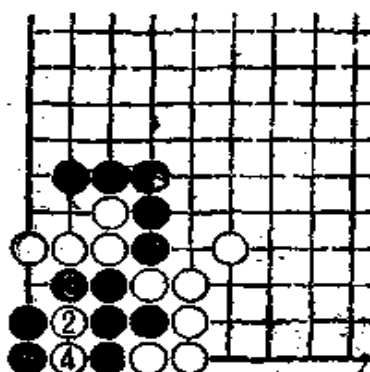
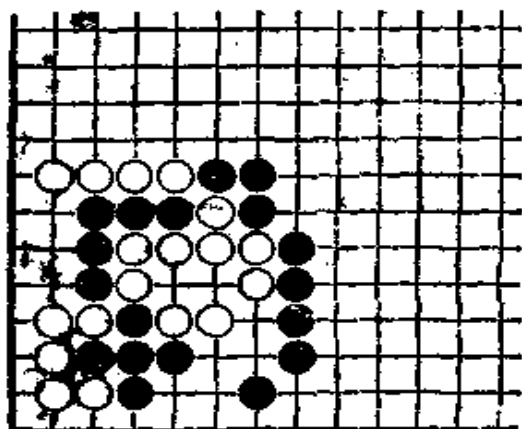


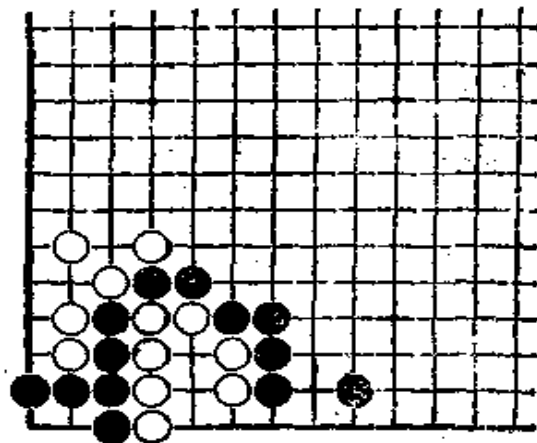
图 1—20

通过以上各例，我们理解了有眼方把公气占为己有的道理，因而，在对杀时，只要有条件造成有眼对无眼的状况，就可处于有利的地位。同时，也不应忘记，这种有利是建筑在有公气的基础之上，公气越多，这种利益也就越发明显，否则有眼方也无利可图。

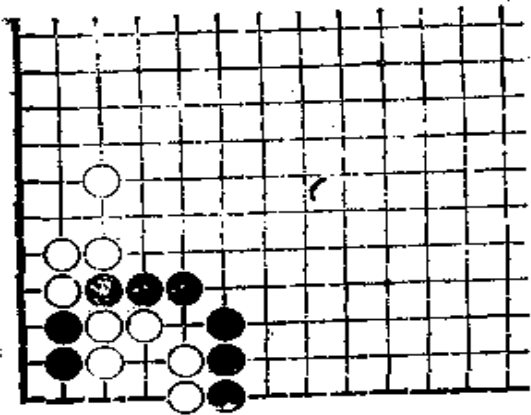
以下请读者做几道练习，都是黑先。



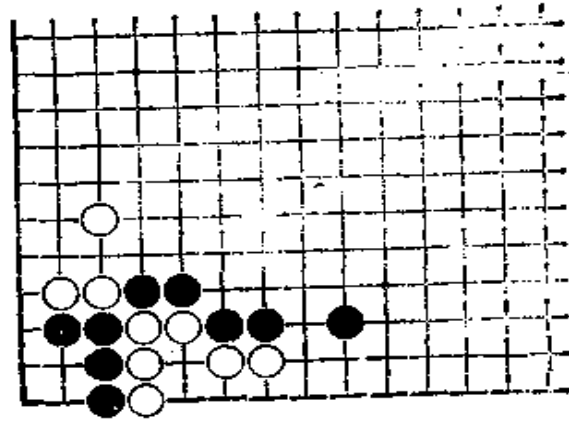
题一



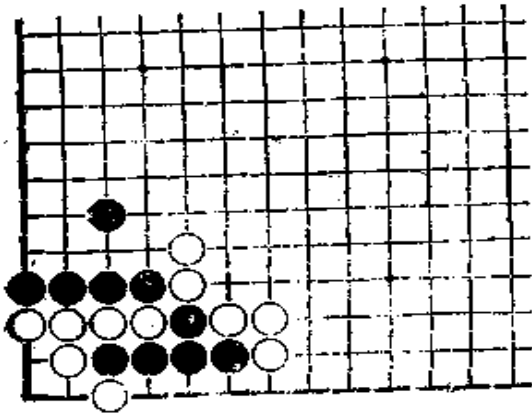
题二



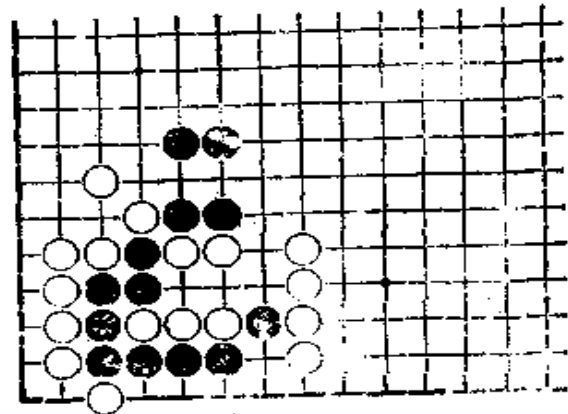
题三



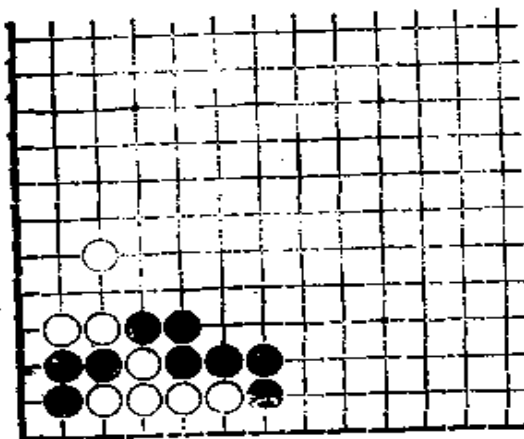
题四



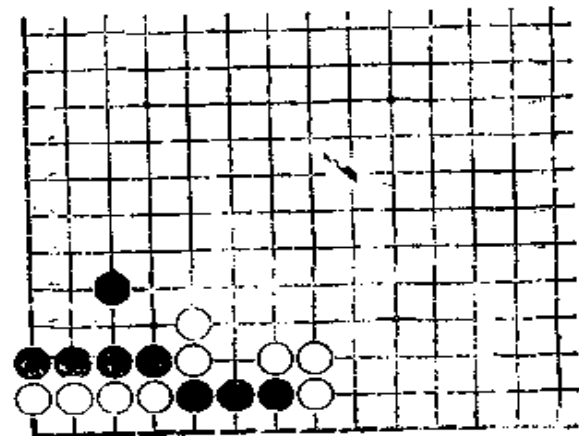
题五



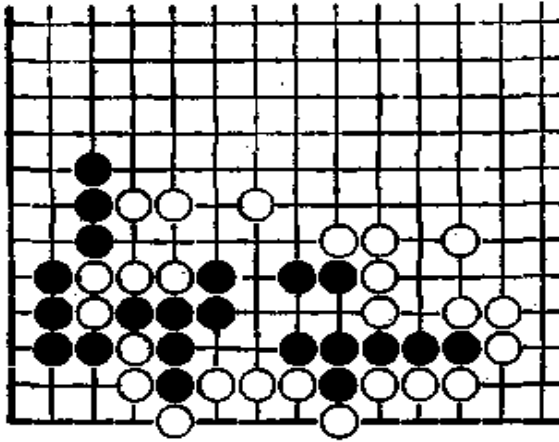
题六



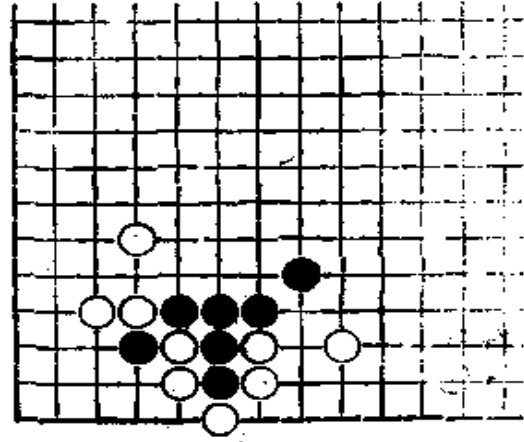
题七



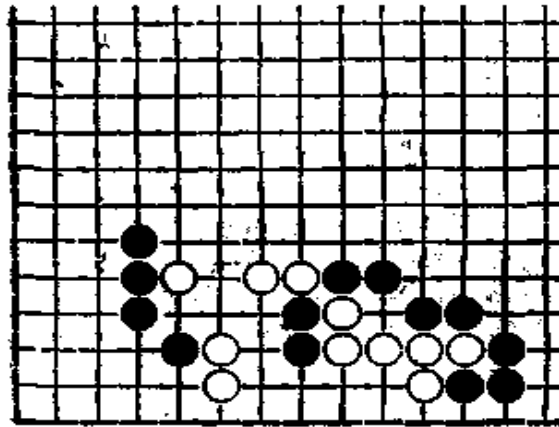
题八



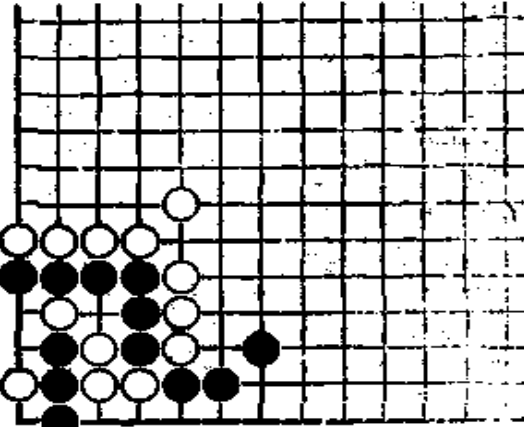
題九



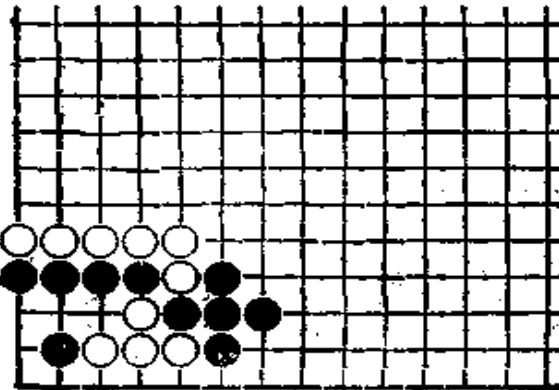
題十



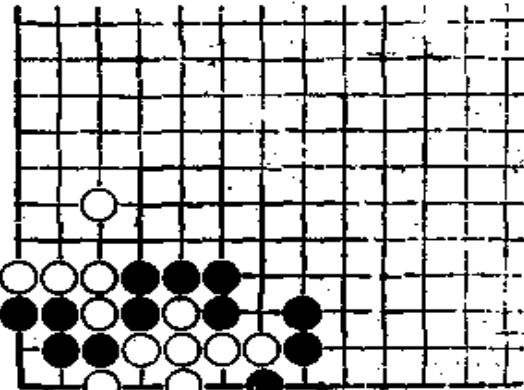
題十一



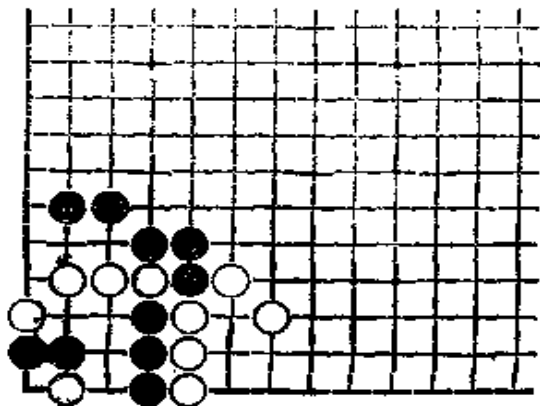
題十二



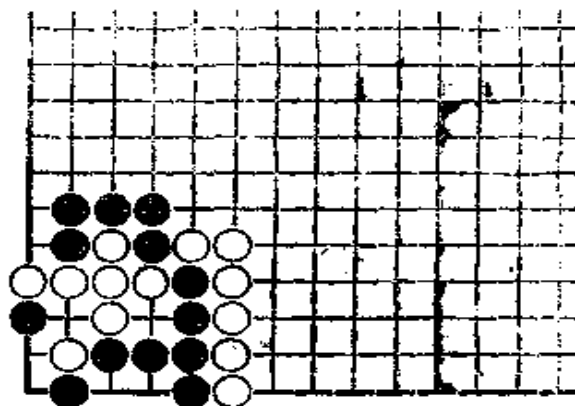
題十三



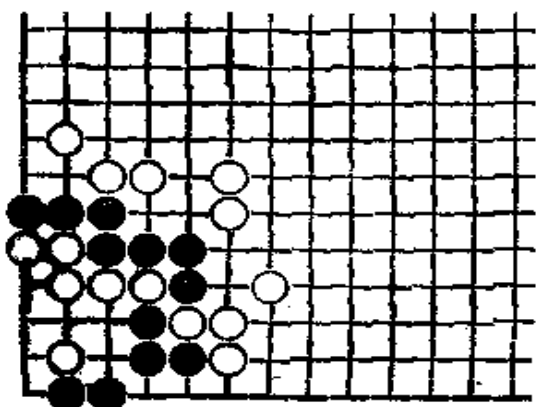
題十四



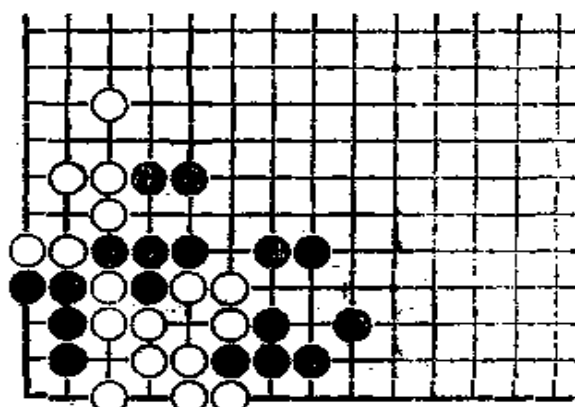
题十五



题十六



题十七

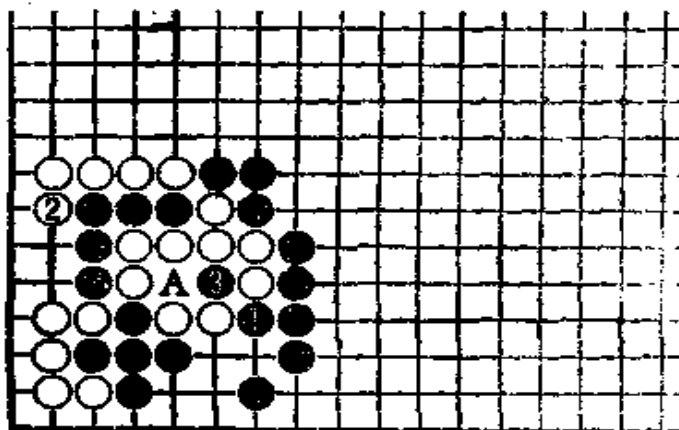


题十八

习题解答

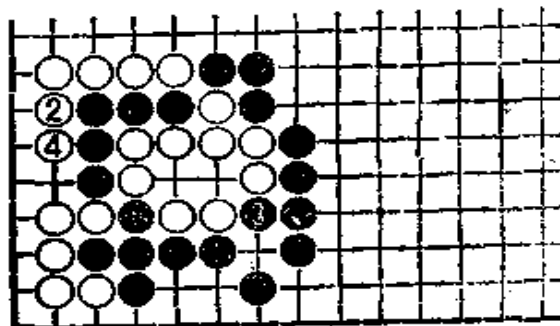
题一解甲 黑1紧气，白2也紧气，黑3扑，快一气吃白。

黑1直接走3位或A位都可，因为这些走法都直接紧参加对杀的那部分的气。



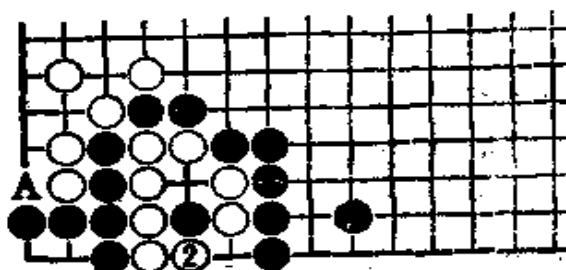
题一解甲

题一解乙 黑1紧在与对杀无直接关系的两个子上，铸成大错。白子紧气后，黑已追悔莫及，总差一气，反被白所杀。



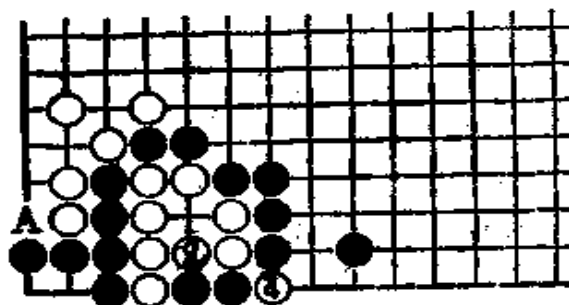
题一解乙

题二解甲 黑1是紧气的要着。白2阻渡，黑3立，白无法抵抗。白2如于A位紧气，黑2位打也能杀白。



题二解甲

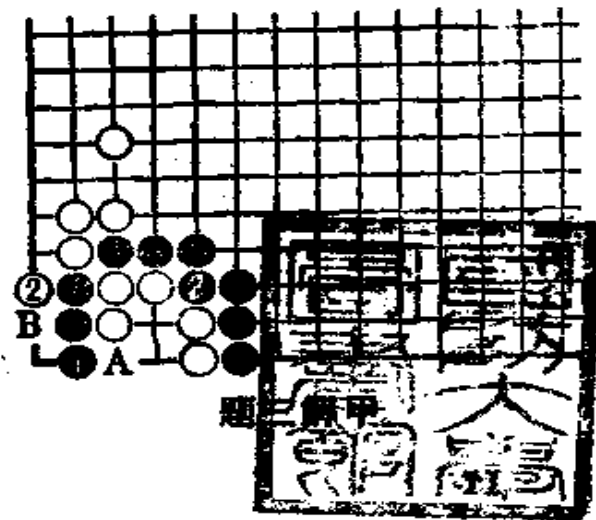
题二解乙 黑1虽也紧在有关部分，但选点不对。白2做眼，黑如想杀白不得不走3位长。白4提，黑如3位扑，白虽无法活，但已可脱先，黑再走一手仍是白吃黑。



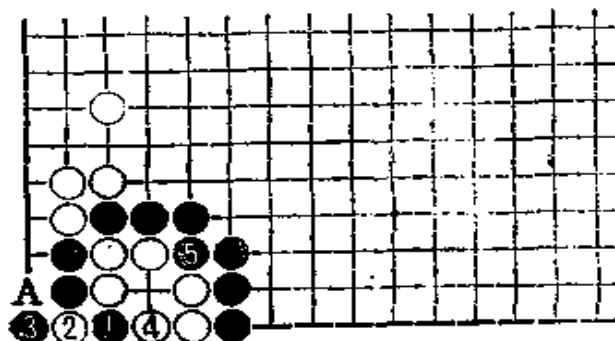
题二解乙

又，黑1如于3位扳也不对，它根本没有紧在要害部分，白只要A位收就能杀黑。

题三解甲 黑1立是杀白的要着。白2、黑3紧气，黑快一气吃白。白2如于A位做眼也不行，黑收气仍能杀白。黑3千万不要走B位做眼，否则将被白所杀。

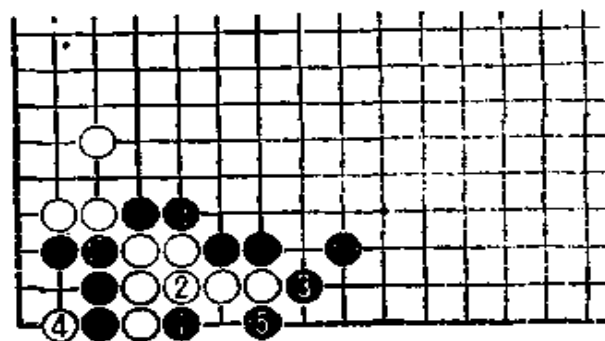


题三解乙 黑1扳，紧白一气似乎能更快的消灭敌子，这是初学者在对杀时的基本思想方法。但白2扑，黑3提后才知道被迫走了一步自紧一气的劣着，白4打、6提成劫杀。其中黑3如于4位长，白A位扳打，仍是劫杀。



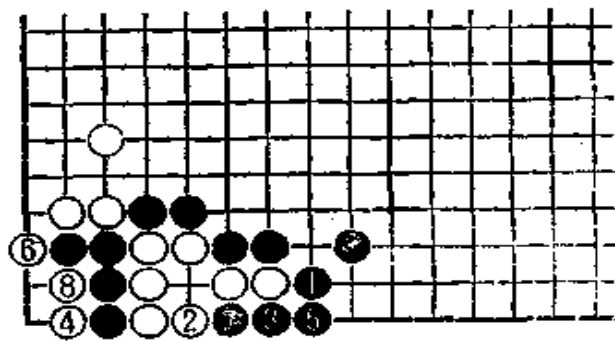
题三解乙

题四解甲 黑1打是关键之着，迫使白2接后整体都参与对杀，黑3虎下即能杀白。



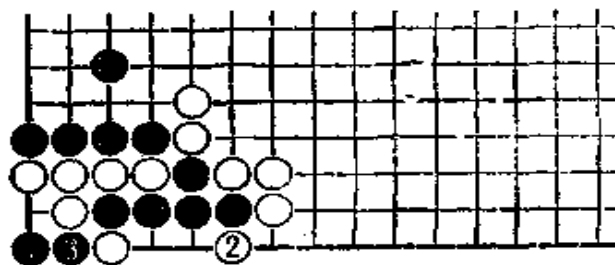
题四解甲

题四解乙 黑1虎，似乎是必然而又极其痛快之着，但白2做眼，占据要津，黑3扳时，白4紧气至8提，黑仅能吃到两个无关紧要之子。



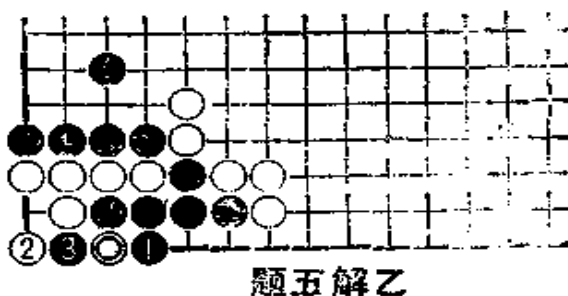
题四解乙

题五解甲 黑1点，虽未直接收气，但它把注意力集中在五个参与对杀的要子上，这是初学者不易想到之招。白2紧气，黑3扑，无条件地杀白。

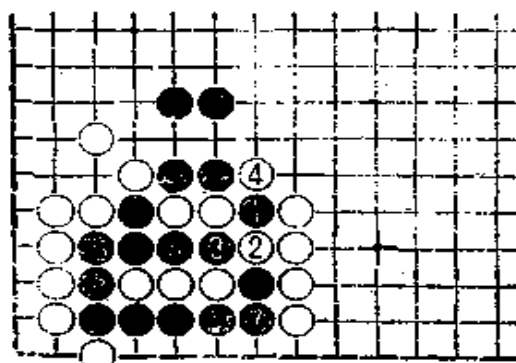


题五解甲

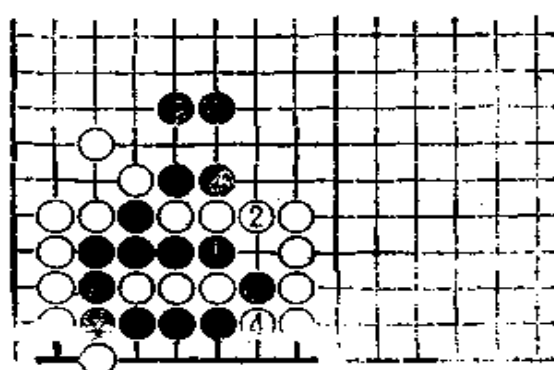
题五解乙 黑1打是错着，因提到○子并不解除对杀状态。白2做劫，顽强抵抗，尽管是宽一气劫，总是黑失败。



题五解乙



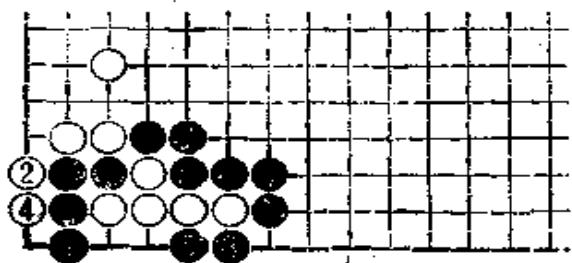
题六解甲 ⑥ = ●



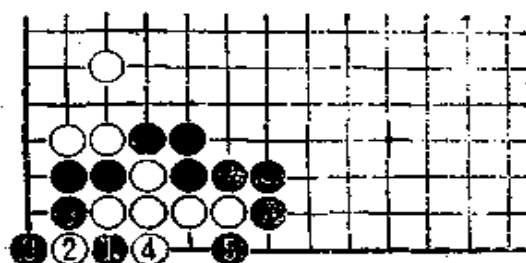
题六解乙

题六解甲 黑1挖是关键。白2挡，黑3再扑就能先手提到三个白子，白6粘，黑7挡正好能活。

题六解乙 黑1打，白三个子虽接不归，但白2接，黑只能后手提三个子，白4卡，黑无法活。



题七解甲

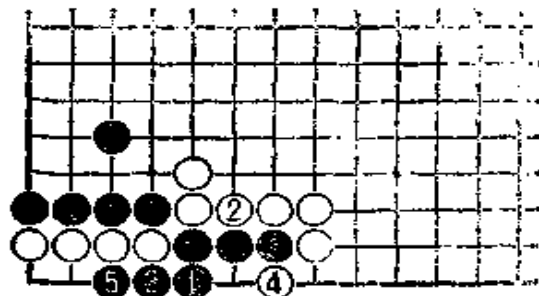


题七解乙

题七解甲 黑1立是杀白的要着。白2扳至黑5双方收气，白因两边都不能紧气而被吃。

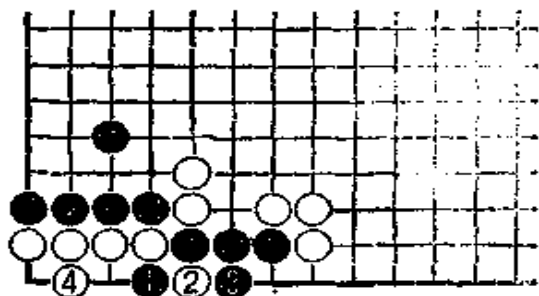
题七解乙 黑1扳，急于求成，忽略了白2扑的手段。黑3提，白4打成为劫杀。

题八解甲 黑1立是好手，它並不收气，但防止了对方扑。以下至黑5收气能杀白。



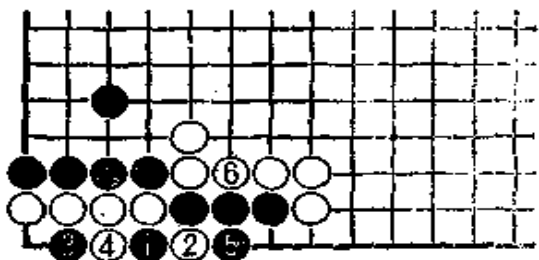
题八解甲

题八解乙 黑1扳是常见之错着。白2扑，黑3提更错，白4做眼並留出公气，黑失败。



题八解乙

题八解丙 白2扑时，黑3阻止白留有公气的做眼是要点。白4提至7提，黑尚能形成先手劫。

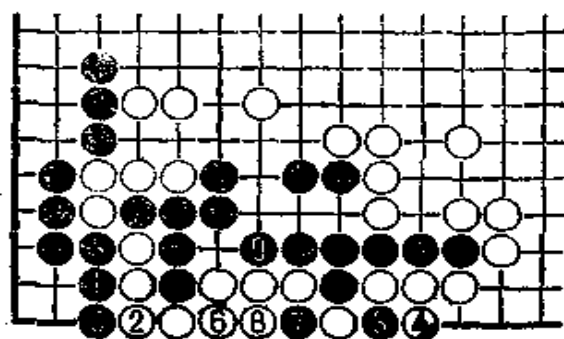


题八解丙 7 = 1

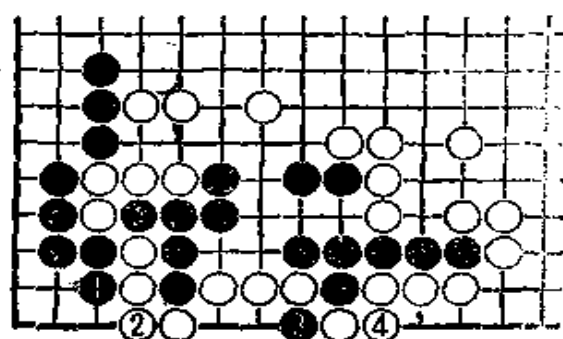
题九解甲 这图中可供扑之点很多，哪些是必须扑的，而哪些是不可扑的，这必须分别清楚。

黑1打，白2如接，黑3扑是最关键之处，只有扑到这一点才能造成白接不归。白4提、6接，黑7扑，不给白在此做眼又是要着，至黑9紧气，白接不归。

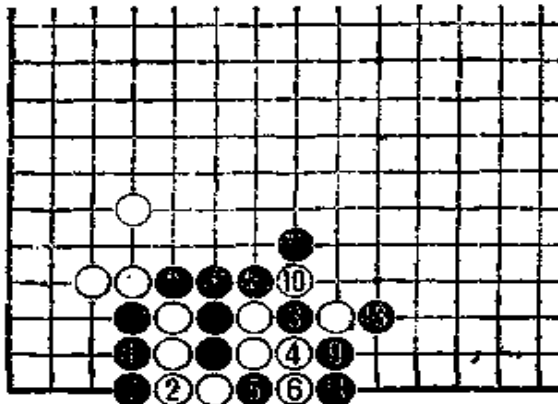
题九解乙 黑3这里扑是错着。白4接是机敏之着，阻止黑在此扑，至此，黑已无法吃白。



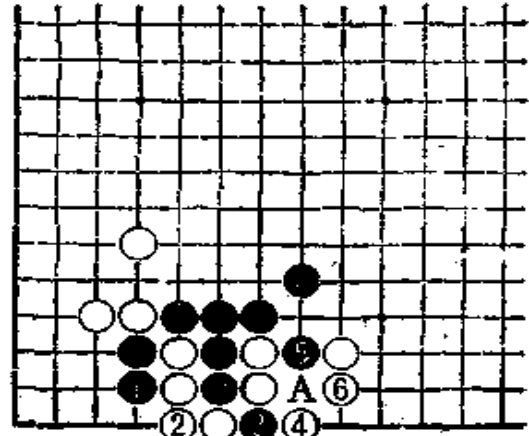
题九解甲



题九解乙



题十解甲 ⑧ = ⑤
⑫ = ③



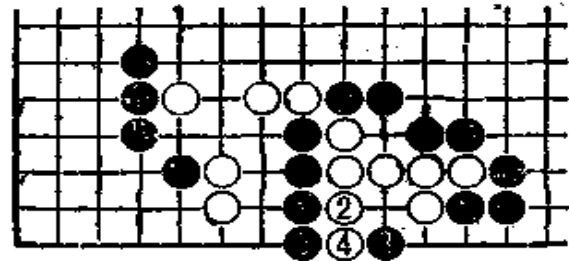
题十解乙

题十解甲 黑1打，白2接后，黑3先挖，再5扑，先后有序。黑9断打，形成滚包之势，以下至13能征掉白棋。

题十解乙 黑3先扑是错着，白4提，黑5再挖时，白可充分利用白4提之子走6退，黑无计可使。

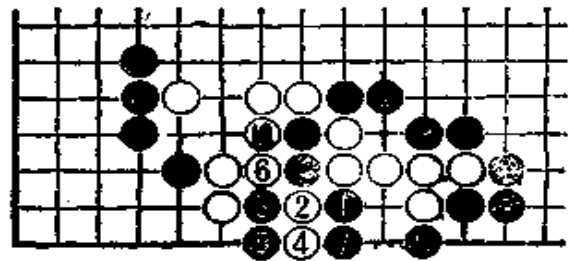
白6如于A位挡，则仍有被滚打、征吃的手段，不可不防。

题十一解甲 黑1立是关键，白2挡，黑3点又是要点，至黑5挡，快一气杀白。白4如于5位扳，黑4位扑是要点。

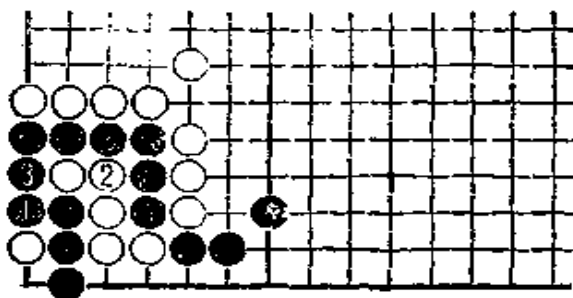


题十一解甲

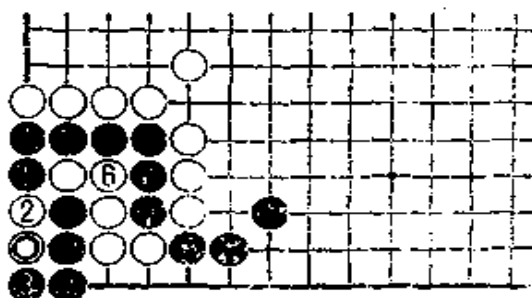
题十一解乙 黑1扳是错着，忽略了白2断、4立的手段。白8扑、黑9提，白10打后，黑不能接，眼看到手的几个白子被逃走。



题十一解乙 ⑧ = ②
⑨ = ④



题十二解甲



题十二解乙

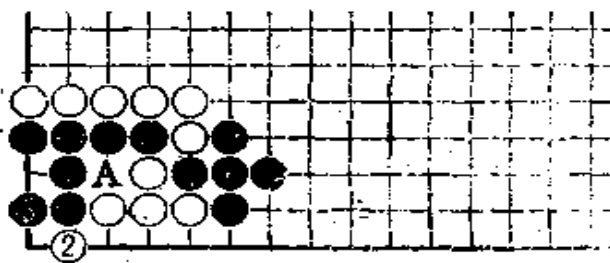
④ = ②
⑤ = ③

题十二解甲 黑1做眼，小心谨慎，至黑3接，有眼杀无眼。

题十二解乙 在绝对有利的状况下，会常以为无论怎样走都能取胜。黑1打就是粗心大意之着，以为白6位接，黑2位连，同样能吃白。白2扑！出乎意料，黑3提，白4再扑，黑死。

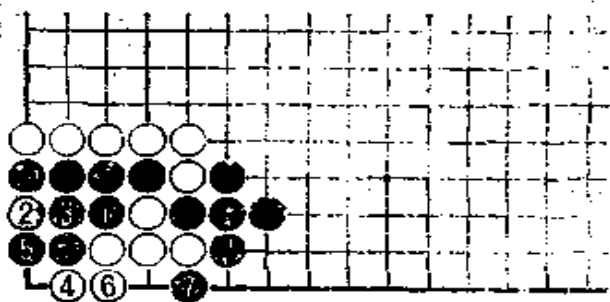
值得一提的是，当想定某一图形能取得成功时（这仅仅是如意算盘而已），一定要再仔细想一下，其中的部署是否完美无缺，敌方是否有其他手段来阻止自己实现计划。

题十三解甲 黑1接，保持眼位并留出A位的公气，极为正确。白2扳，黑3做眼，以后黑只要不给白方做眼就能取胜。



题十三解甲

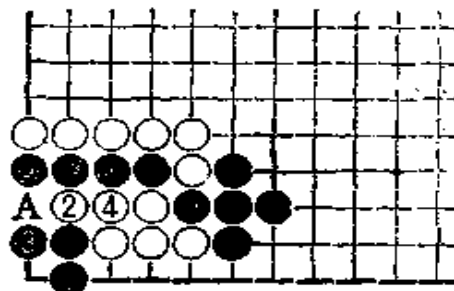
题十三解乙 黑1紧气是错着，总以为这能尽早结束战斗，即使白2打至黑7扳，仍是有眼杀无眼。然而，白方的下法尽是一些毫无妙味的平庸之着，须知白2只要在5位夹，黑即死于非命。



题十三解乙

题十三解丙 黑1企图把眼做得大些，但白2挖是要着。黑3立虽是防扑的好手，但已无济于事，白4接，快一气吃黑。

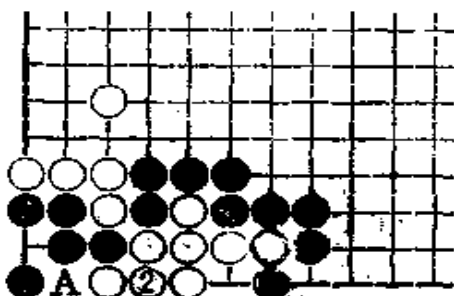
黑3于A位打，白3位扑，死得更快。



题十三解丙

题十四解 黑1留出A位公气，做一小眼是致胜的关键。至黑3紧气，白因不能于A位紧气而失败。

黑1于A位打是常见之错着，它没有利用有眼的优越地位，只知紧气、提子。白1位扑，成为黑方不利之劫争。



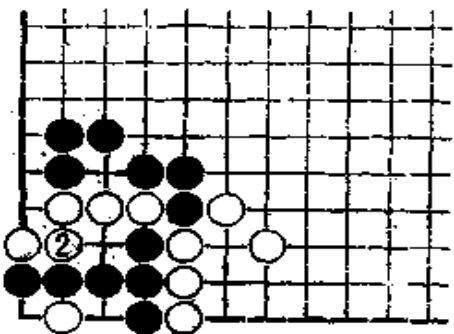
题十四解

题十五解甲 黑1接，留出两口公气，使己方处于绝对有利的地位。白2收气，黑3也收气，白无法抗衡。

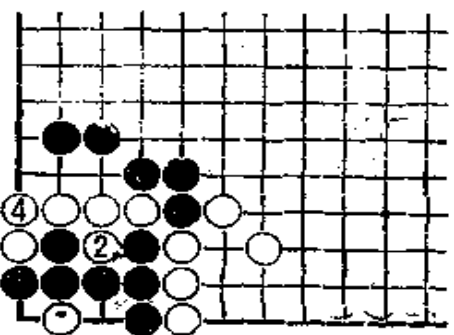
题十五解乙 黑1打吃，以为白4位接，黑2位做大眼也能吃白，但白2冲缩小眼位使黑方的计划破产。至白4接，对杀白胜。

须知，大眼与小眼的气要差不少，故缩小眼位也是促气的要着。

黑1如于2位做眼也是错着，自己减少公气。被白1位挤，黑只能于3位接，这相当于黑3位做眼，白1位紧气，黑走2位自紧公气的大恶手。



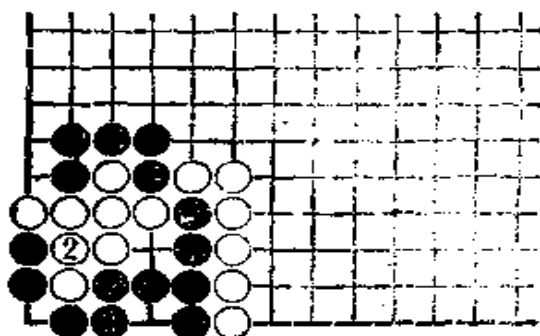
题十五解甲



题十五解乙

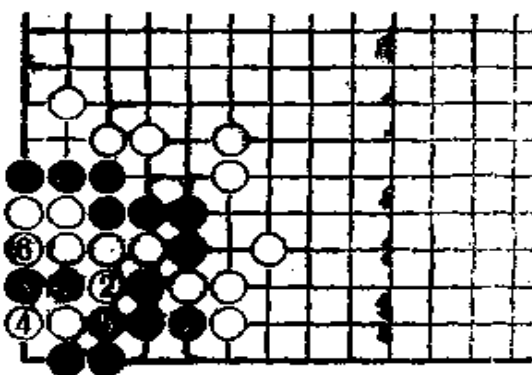
题十六解 黑1打，先破白方的眼，黑3再做眼，次序正确，形成有眼杀无眼。

黑1如于3位做眼，则白1位挡下也成眼，就形成双方处于平等地位的对杀，结果当然是双活。



题十六解

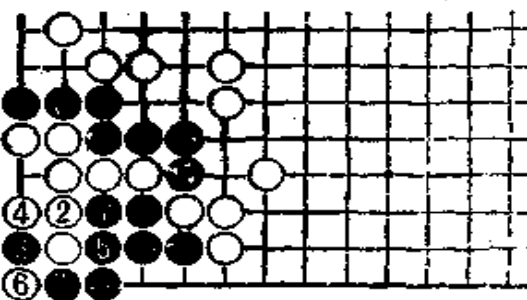
题十七解甲 黑1挖是促气的好手段，它迫使白为了吃到这一子而把公气全部撞紧。白2打，黑3立又是耍着。白4打，黑5断打，始终对准直接参加对杀的那一部分进攻。白6提，黑7再扑，终于快一气吃白。



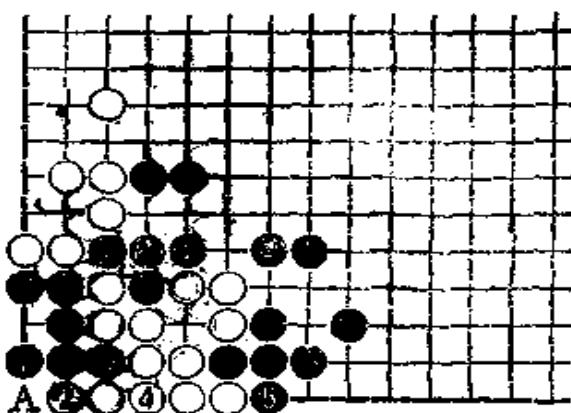
题十七解甲 ⑦ = ①

题十七解乙 黑1冲、3扳都是平凡之着，最后形成劫杀。

虽然这是宽一气劫，但与净杀相比，当然是失败的下法。

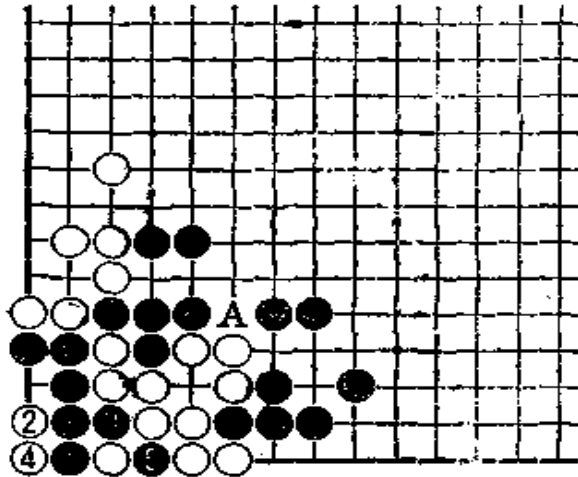


题十七解乙

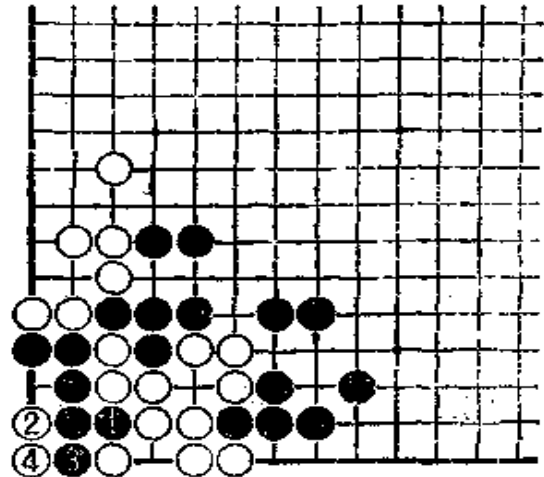


题十八解甲

题十八解甲 黑1做小眼是关键。白2冲必然。黑3挤破眼，处于有眼对无眼的有利地位，白终因不能在A位紧气而被吃。



题十八解乙



题十八解丙

题十八解乙 黑1做大眼是错着。白2点，黑3挤是唯一之应手，白4紧气，形成黑方不利之劫争。黑3如于A位紧气，则犯了把气紧在不直接参加对杀的部分这一严重错误，白3位做眼，以后黑角将被杀。黑唯一的战利品是提到三个无关紧要之子。

题十八解丙 黑1挤眼，虽是要点但操之过急。白2点是要害所在，它迫使黑做大眼而留不出公气，此着如于3位冲，黑2做眼，黑仍可胜。以下至白4紧气还是劫争。

对杀中容易犯的错误不少，有关促气和伸气的技巧也很多，本节只想通过以上的练习使读者初步掌握如何紧气，如何运用扑这一手段以及有眼杀无眼等知识。

第二节 死活问题中的错误

死活问题的专著很多，本节只想谈一个问题，即如何点眼。初学者由于没有掌握点眼的基本原理，不知道在什么条件下用点，也不知应点在何处，因而常常把可以用简单方法杀死的棋，由于盲目乱点而反弄活。

图 1—21 知道“六死八活”格言的人，一眼就看出即使白先也无法活。

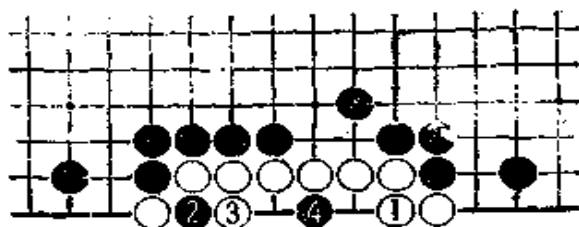


图 1—21

图 1—22 然而，恰恰是这样一个简单的死活问题，由于黑 1 点，白 2 挡给杀活了，真是不可思议。

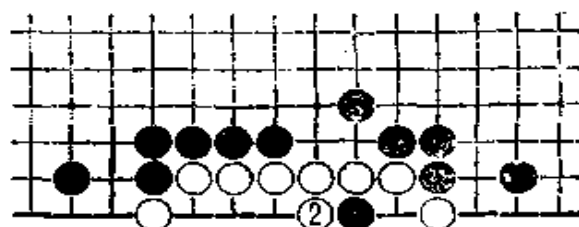


图 1—22

图 1—23 黑 1 扳，3 再扳，从两边来缩小白方的眼位就能杀白。白 2 如于 3 位立，黑 A 位点，白也死。

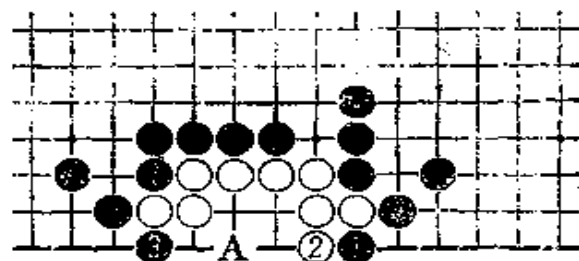


图 1—23

图 1—24 黑 1 点入，经白 2 尖顶后，A、B 两位黑不能兼得，白反能轻易做活。

欲置对方于死地，第一个想法就是缩小眼位。如上面两例，缩小眼位都能成功。

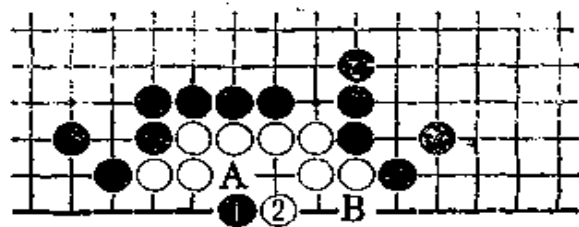


图 1—24

一般地说，只有当缩小眼位不能奏效时才考虑用点。

点的基本出发点就是到敌方的内部去破坏，设法最大限度地浪费对方的眼位，从而达到杀死对方的目的。所以，点的第一要处就是妨碍对方以最小的眼位做眼。

图 1—25 黑 1 扳、3 冲，从两面缩小白方的眼位，但忽略了自身的缺陷。白 4 做眼，着法正确，黑欲杀白就只能走 5 冲。白 6 打，黑三个子接不归，白活。

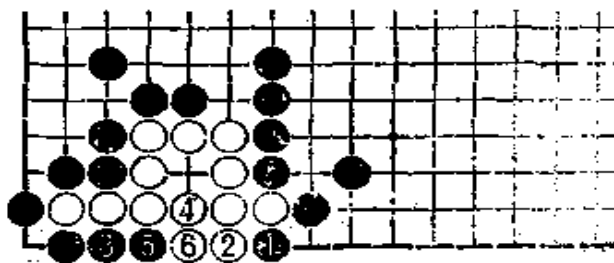


图 1—25

图 1—26 黑 1 扳，白 2 挡后，黑 3 点，不给白以最小的眼位做眼，这是杀白的关键。白 4 挡，黑 5 冲，白死。

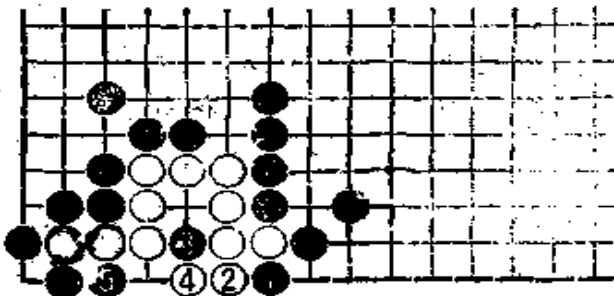


图 1—26

图 1—27 黑 1 点是杀白的要点。白 2 挡，黑 3 扑，白死。

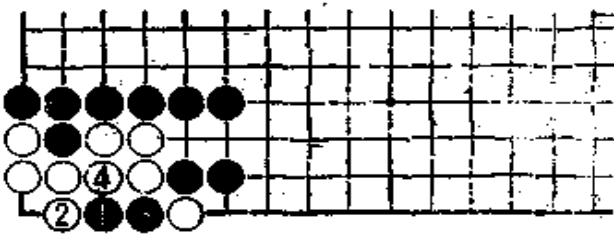


图 1—27 ⑤ = ④

白占 1 位或 2 位都可做成最小的眼，故这两处都是点眼可考虑之点。但黑 2 位点，白占 1 位已明显做活，而白占 2 位后尚有手段可使，思考的顺序应该如此。

图 1—28 黑 1 点眼紧要。白 2 做眼，黑 3 立，白因不能走 A 位保持真眼而死。

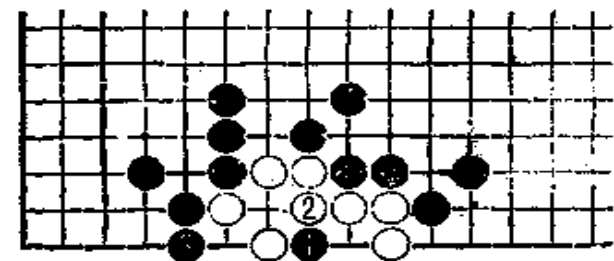


图 1—28

这问题和上图一样，1

位和2位都可供选择。黑占1位，白2位做眼，黑尚有法破之，而选2位点，白占1位，黑就无计可施了。

图1—29 黑1点，不给白在此做眼是常识之下的下法。白2接，黑3立，以静待动。白4顶，黑5扑，白眼被破。白4于A位挡，黑4位打，白也死。

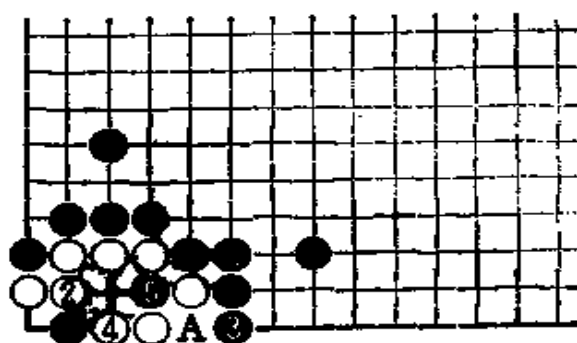


图1—29

图1—30 黑1点也是可供讨论之处，因它也是不给对方以最小的眼位做活。但是，白2接后，黑已无法杀白。

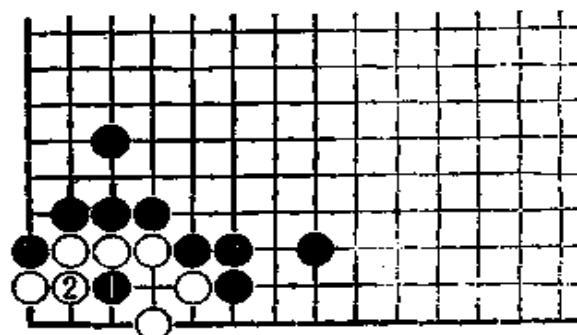


图1—30

第二个可供“点”考虑之处，就是所谓的“点方”。

图1—31 黑1与两个⊙子互相构成象步（中国象棋中象的走法），黑方只要控制住这三点，白棋就无法在如此大的空间中做出眼。这种象步之要点俗称“点方”，这是大面积毁坏眼位的手法。

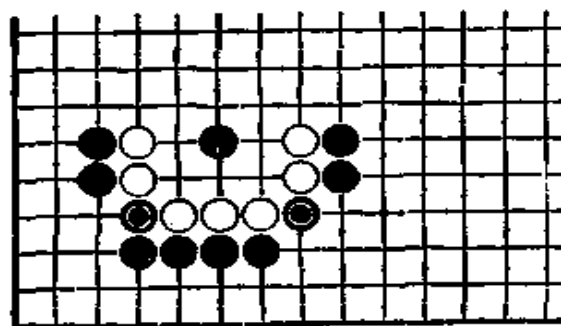


图1—31

图1—32 黑1装倒扑是杀白的要点。这实际上是点方，因它与⊙子成象步。白2接，黑3接，白死。

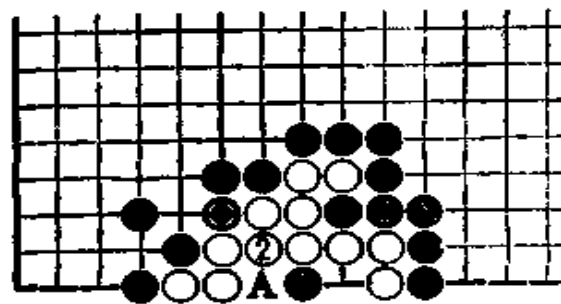


图1—32

图 1—33 黑 1 在白方的包围圈内扳一着。这是容易被忽视的地方，实际上，这也是点方的要所。白 2 封，黑 3 断吃三个白子，整块白棋也随即被杀。白 2 如于 A 位提，则黑 2 位连回，白在此竟无法做出真眼。

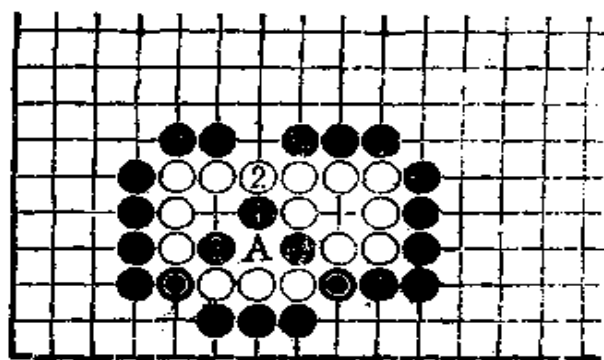


图 1—33

由此可知，熟悉点方就容易找到死活的要害。

另一个可供点眼考虑的就是眼形的要点。这种要点若被敌方所占，眼形就很丰富。

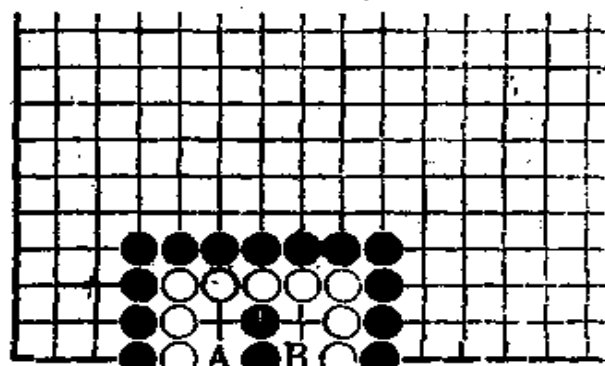


图 1—34

图 1—34 黑 1 就是眼形要点，此点一旦被白所占，A、B 两位都可做眼。黑 1 如走 A 位，白走 1 位仍可形成双活。

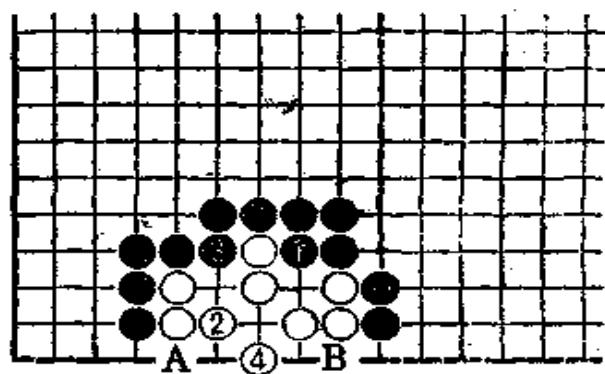


图 1—35

图 1—35 黑 1 简单地阻止白做眼，白 2 曲，占到眼形要点，以后 3 位和 4 位都能做眼。黑占 3 位，白 4 位做眼后又造成 A、B 两处必可得一之局面，黑已无法杀白。

由此可见，白 2 虽不能直接做眼，但只要走到此点后眼形就异常丰富，所以，这样的要处是点眼必须考虑的。

黑 1 如先于 2 位点，白就无法活。

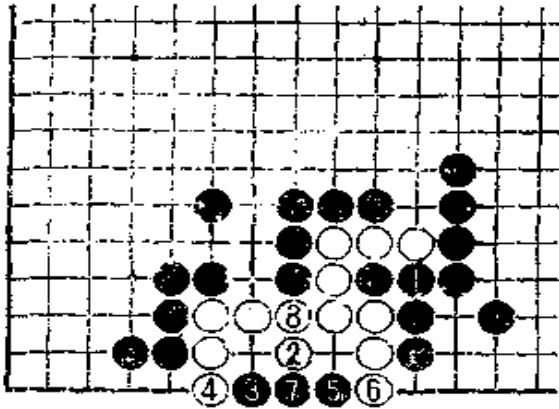


图 1—36

图 1—36 黑 1 接，看来白下边的眼位不足。可是，白 2 尖是眼形的要点，黑 3、5 两点不得不然，至白 8 接形成双活。

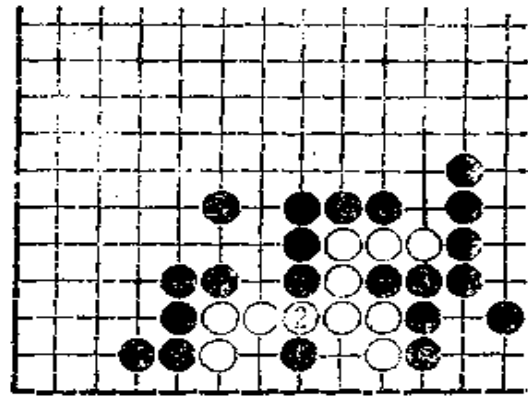
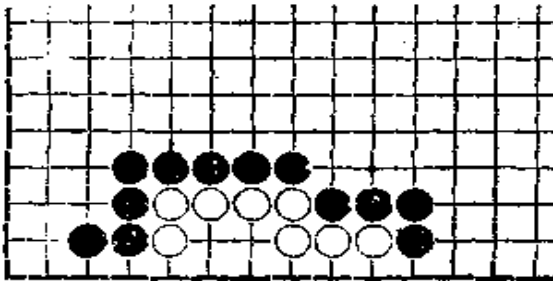


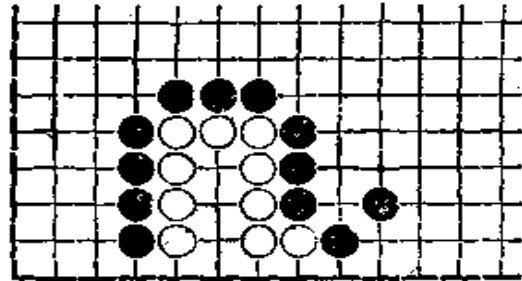
图 1—37

图 1—37 黑 1 先点，夺取白方的要点。白 2 接后，黑 3 再接，白已无法做活。

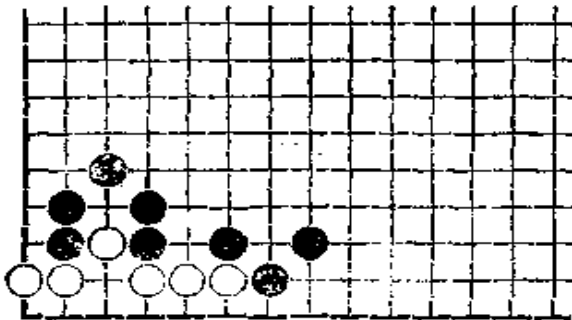
下面再做一些练习，都是黑先。



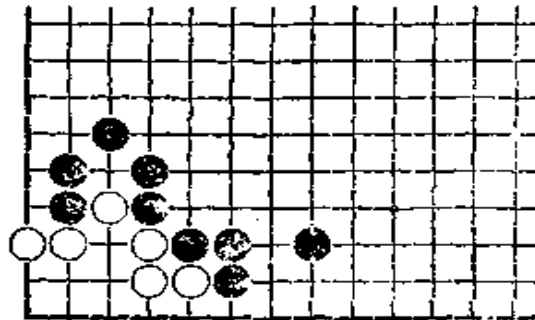
题一



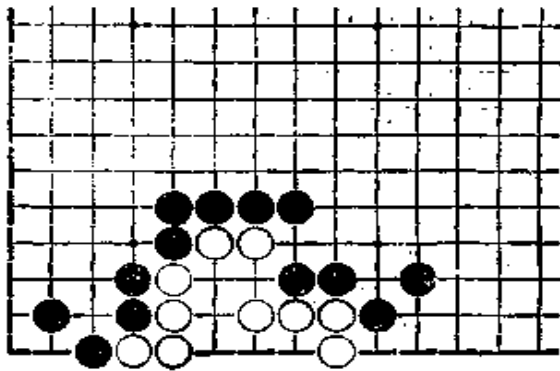
题二



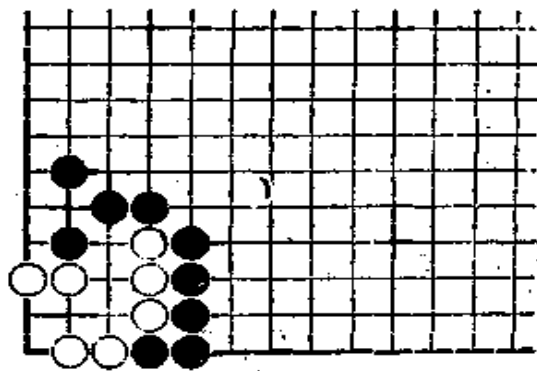
题三



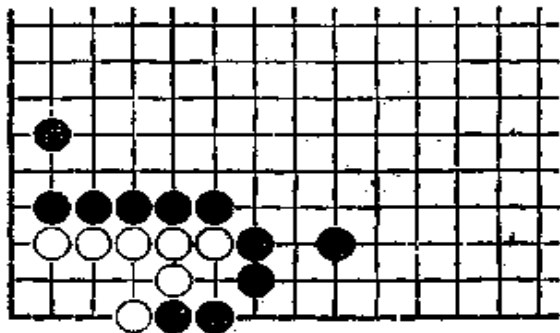
题四



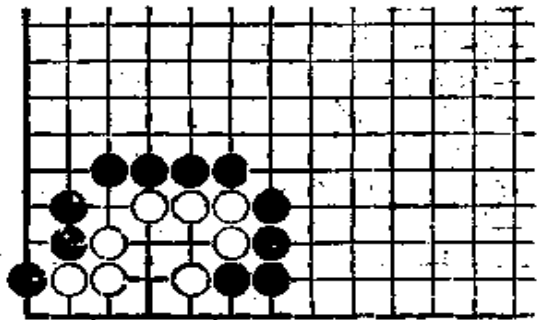
題五



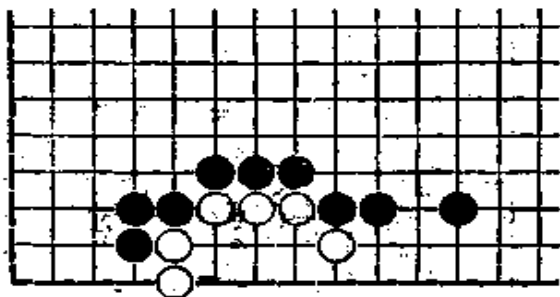
題六



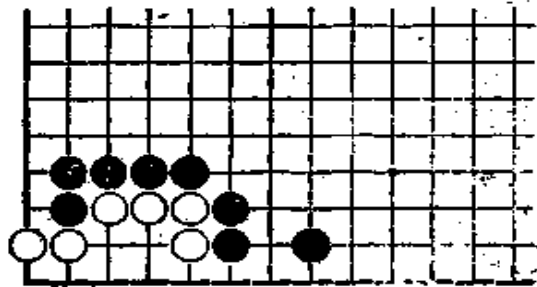
題七



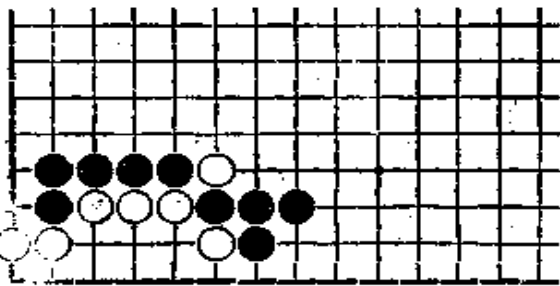
題八



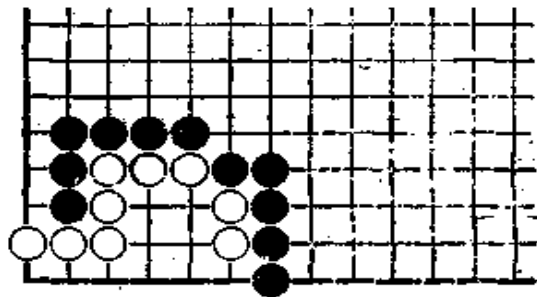
題九



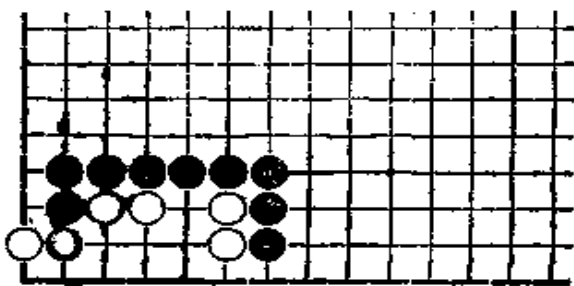
題十



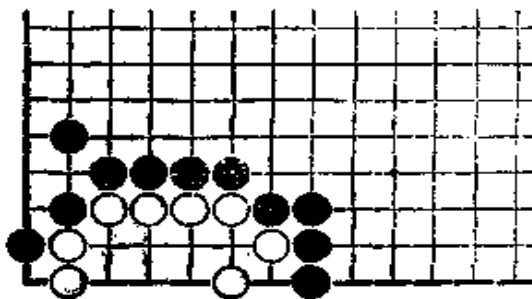
題十一



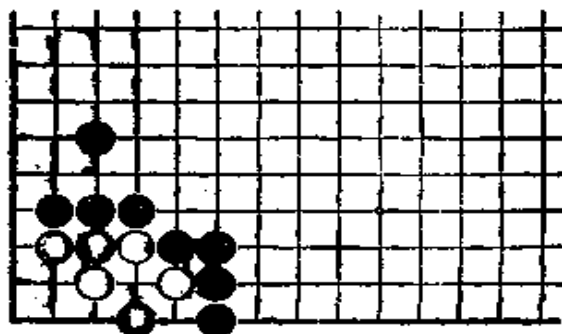
題十二



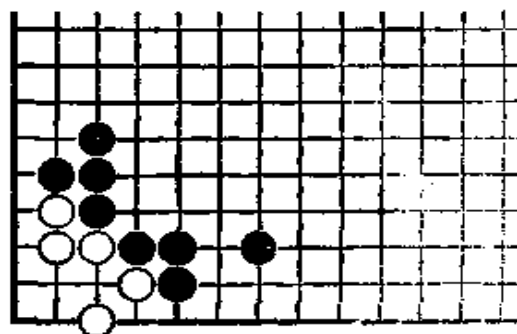
题十三



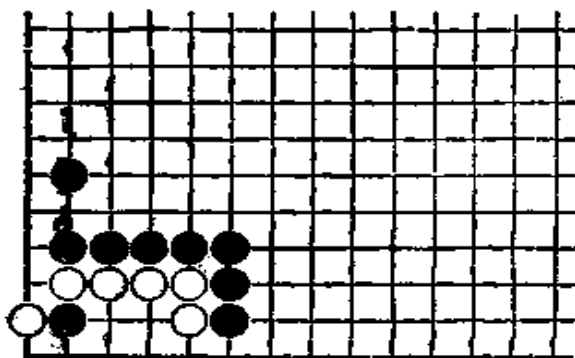
题十四



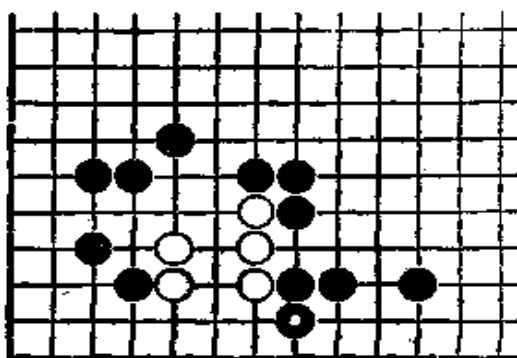
题十五



题十六



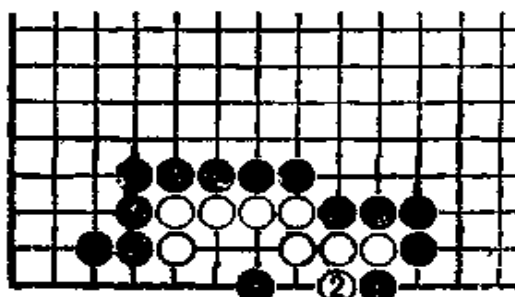
题十七



题十八

习题解答

题一解甲 组成白方眼位的外围很完整，内部的眼形也方方正正。并没有立刻就能做眼之处，故黑1扳，缩小眼位是最正确的手法。白2挡后，黑3点，白死。



题一解甲

题一解乙 黑1这里扳是错着。白2挡后眼形变得丰富，黑3打，白4提是正着，以下至黑7点，白先手双活。

其中白4如于5位打，黑A位提，成为劫杀。黑A提后，白如于7位打，则黑2位粘，白4位提，黑2位点，白死。

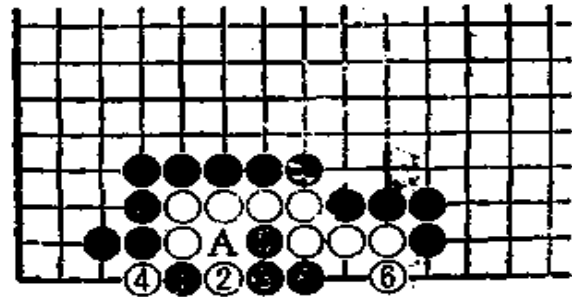
题一解丙 黑1点也是错着，白2尖顶后的结果与上图相同。黑1如于2位点，白1位尖顶也活。

这种眼形去考虑点杀就是不得要领的想法。

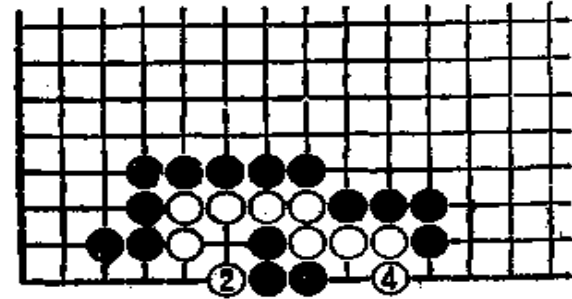
题二解甲 黑1扳是正着。白2挡，黑3再扳，两边缩小眼位就能简单地杀白。黑1如于3位扳，白A位挡后眼形丰富，黑无法杀白。

题二解乙 黑1虽然也是点眼可以考虑之处，但白2位，迫使黑3再点，白4挡，黑5接成为双活。

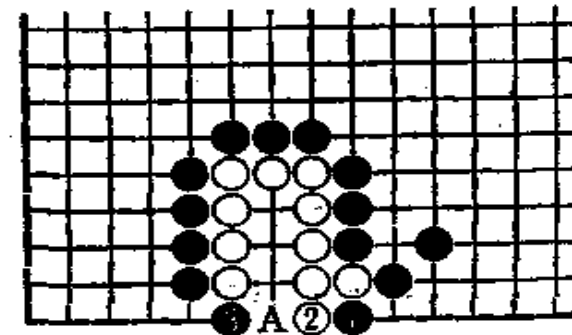
对于这种简单的眼形，缩小眼位总能奏效。



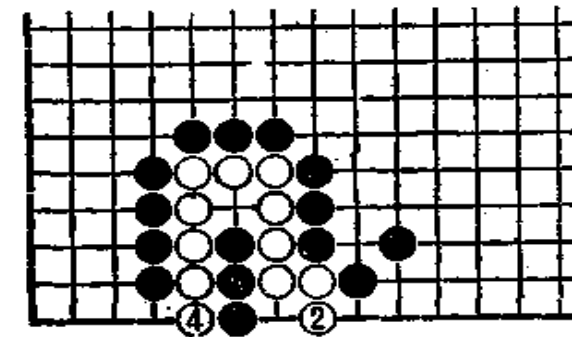
题一解乙



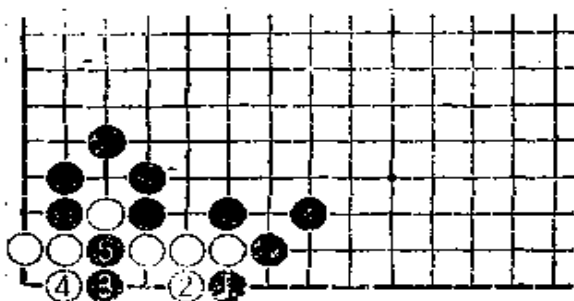
题一解丙



题二解甲

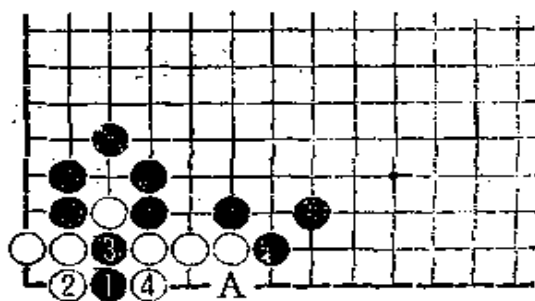


题二解乙



题三解甲

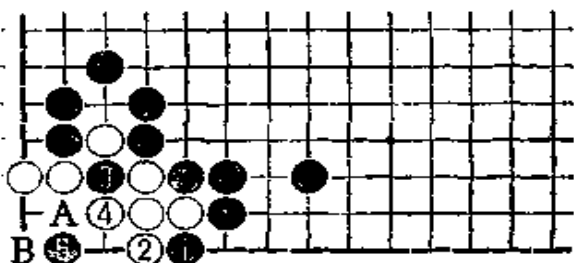
题三解甲 黑1扳，白2挡，黑3再点，白4做眼，黑5扑，白死。白4如于5位防扑，则黑占4位，白仍无法活。



题三解乙

题三解乙 黑1先点是错着。白2做眼比3位接为优，黑3扑，白4提后，3位和A位必可得一而活。白2如于3位接，经黑2、白A、黑4，成为双活。

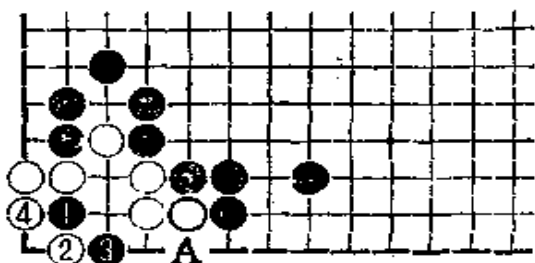
黑1于3位扑也同样使白轻易做活。



题四解甲

题四解甲 黑1扳、3扑都属于缩小眼位的手法，白4提，黑5点，白死。

白4如于A位曲，则黑B位点，以后4位和5位必可得一，白仍无法活。



题四解乙

题四解乙 黑1点二二路看似眼形的要点，但白2夹，顽强地抵抗。黑3打，白4再占二一路，形成劫杀。

白2如于4位曲，黑只要走2位，白A扩大眼位，黑3点眼成为刀五，白仍无法活。

题五解 黑如于2位冲，白只要挡上就形成曲四而活，故黑1点眼就是应该考虑的杀法。白2挡，黑3挖，白因不能走A位而死。

白2如于A位顶，黑可于B位打，白仍死。

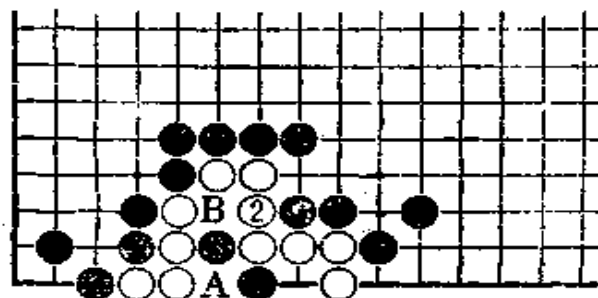
总之，当缩小眼位无法成功时，就应该从点眼着手。

题六解甲 黑1点眼是杀白的急所。白2挡，黑3挖，白不能于A位断。白2如于A位扩大眼位，则黑B位打，白仍死。

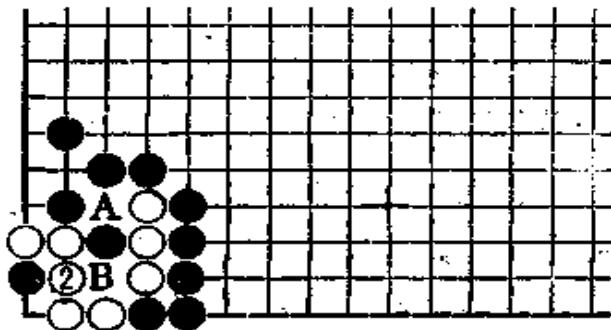
题六解乙 黑1挖，最大限度地缩小眼位，但白2接后，3位、4位黑不能兼得。

黑1如于3位冲，白1位挡就成“曲四”而活。

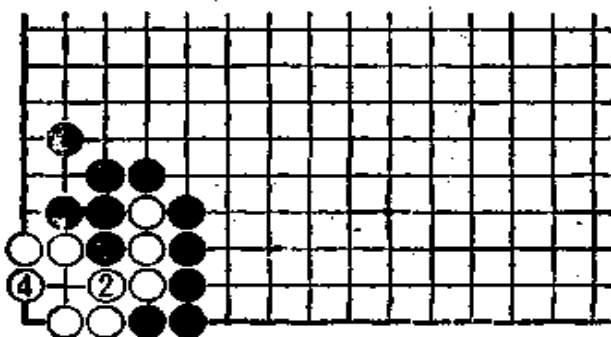
题七解甲 黑1点眼符合常规。白2挡以良好的眼形来对抗，但黑3扳，先缩小眼位后再占5位点眼，白不能于A位断，白死。



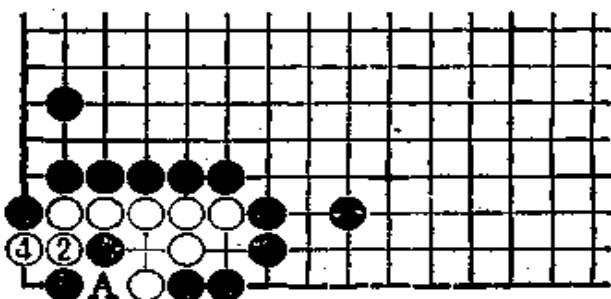
题五解



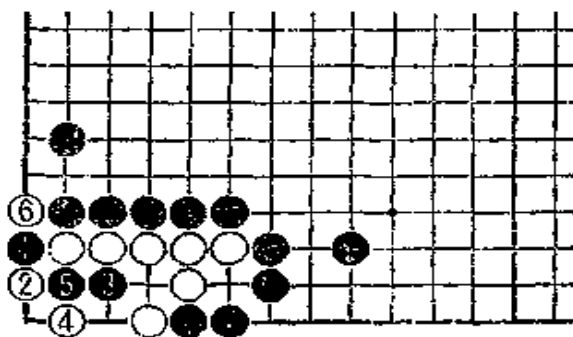
题六解甲



题六解乙

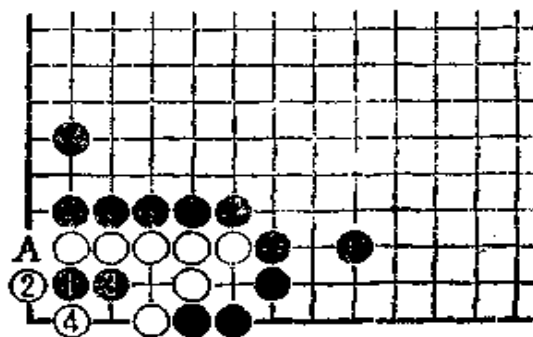


题七解甲



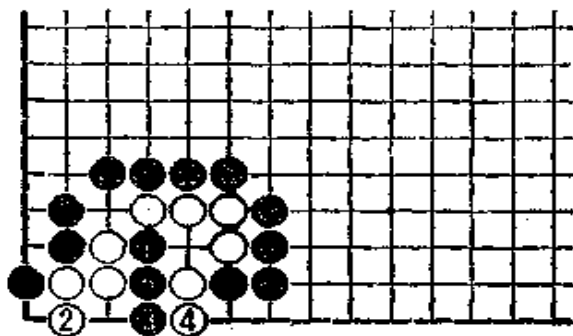
题七解乙

题七解乙 黑1扳，先缩小眼位是错着。白2挡后，3位和4位都是做眼的好点，所以这一扳反促使白活。



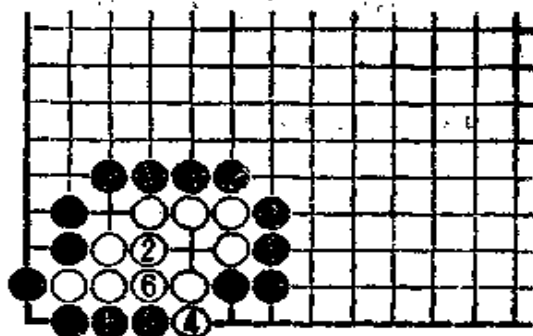
题七解丙

题七解丙 黑1夹也是常见之杀着。3位点眼和A位渡似乎必可得一，但是遭到白2扳的反击，不仅阻止黑渡过，而且还产生4位做眼的好点，使黑来不及点眼，故黑1夹也是错着。



题八解甲

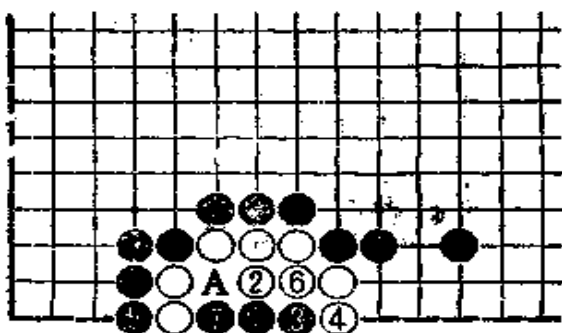
题八解甲 黑1点眼是杀白的要处。白2立，扩大眼位。黑3再点是必然之着，黑5接后成为“断头曲四”，白死。



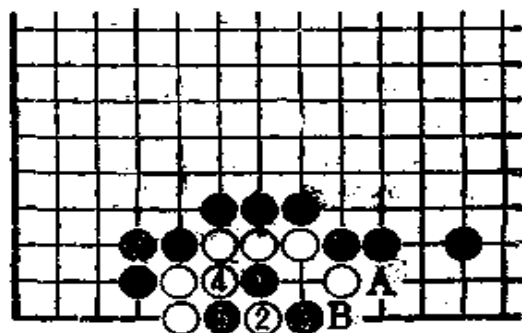
题八解乙

题八解乙 黑1扳，虽也可考虑，但这忽略了自身的缺陷。白2做眼是好手，它充分利用黑方的弱点。黑3点无奈之着，白4挡，黑三个子无法接回，白活。

白2如于5位挡又失去机会，黑不论2位点或是4位扳，都能杀白。



题九解甲



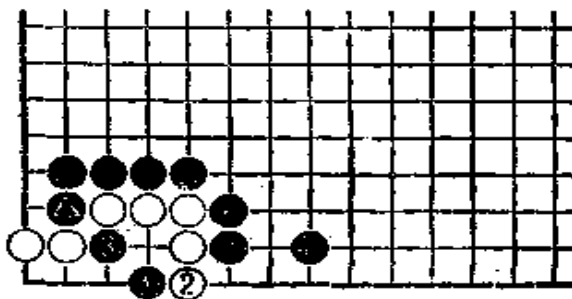
题九解乙

题九解甲 黑1“点方”是破眼的要点。白2顶使眼形较为丰富，但黑3长后，白7位仍做不成眼，因黑5打，白接不归。白4挡，黑5立、7长，白仍无法活。

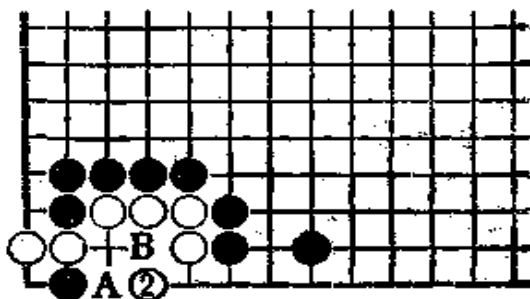
白2如于3位顶，黑A位断，白也死。

题九解乙 黑1虽也有类似的杀法，但在这里并不适用。白2夹，眼形要点。黑3打，白4以劫顽抗，黑失败。

黑1如于A位挡，白B位立成板六，黑已无法杀白。



题十解甲

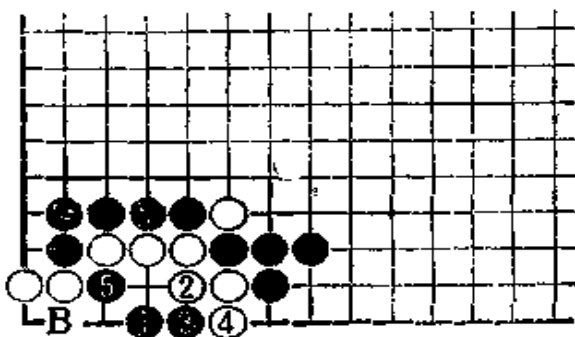


题十解乙

题十解甲 黑1点是杀白的急所。白2挡下，黑3断，白死。白2如于3位接，黑2位连出，白也死。这种杀法俗称“老鼠偷油”。仔细观察⊙子和1位的相对位置。即可发现黑1与点方乃同出一宗。

题十解乙 黑1点，白2尖是做活要点，黑已无计可使。

白2如于A位打，黑2位打，白B做劫，双方都有错着。



题十一解甲

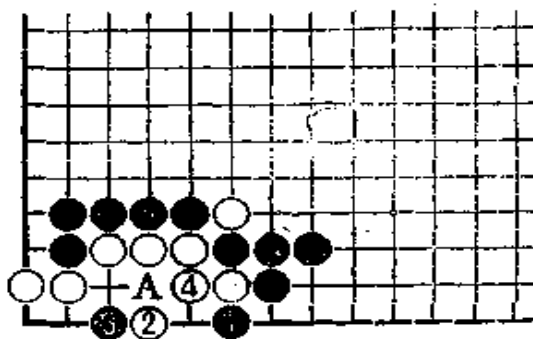
题十一解甲 黑1是明显的“点方”。白2接,黑3长出仍然是老鼠偷油的招法。白4挡,黑5断,白死。

白2如于3位尖顶,黑5位断,白2位接,黑B位扳,白死。

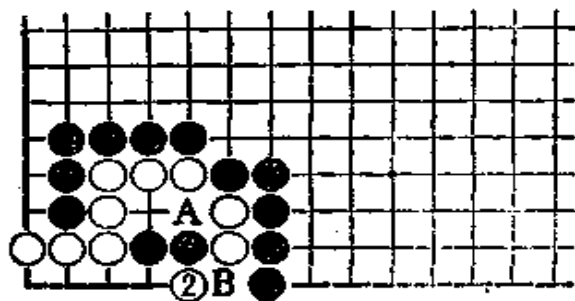
题十一解乙 黑1打也是有计谋之着,白2跳,占据要点。黑3碰,考验白的应法,白4接是正确之应手,白活。

白2如于4位接,黑2位跳入,白仍不得活。

黑1如于4位打则是无谋之着,白A位打能轻易做活。



题十一解乙

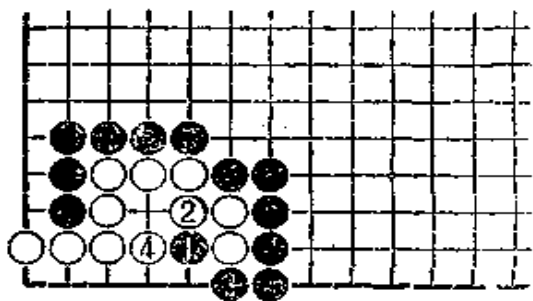


题十二解甲

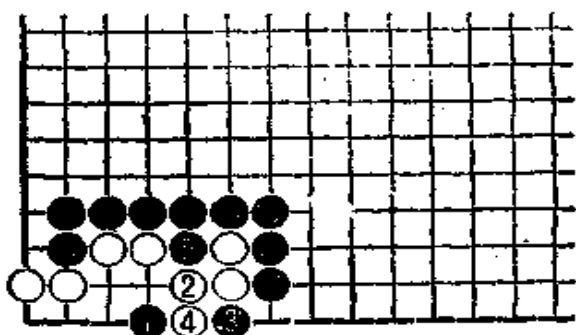
题十二解甲 黑1以“点方”的手段来破坏白方的眼位。白2尖顽强抵抗,黑3挤是好手,A、B两处必可得一。

白2如于3位顶,黑2位扳,简单通连。

题十二解乙 黑1夹是初学者常用之着,2位断和3位渡必可得一。白2接,黑3渡,白4打后,黑才发现缩小的眼位太少,白仍能活。

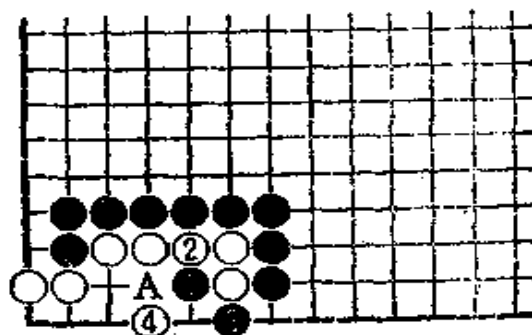


题十二解乙



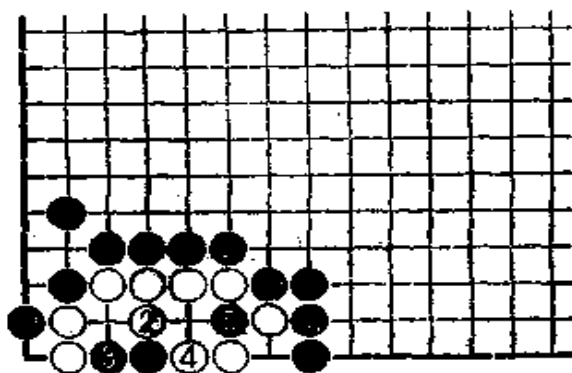
题十三解甲

题十三解甲 黑1潜入“点方”是杀白要点。白2曲阻渡，黑3扳、5打，白死。



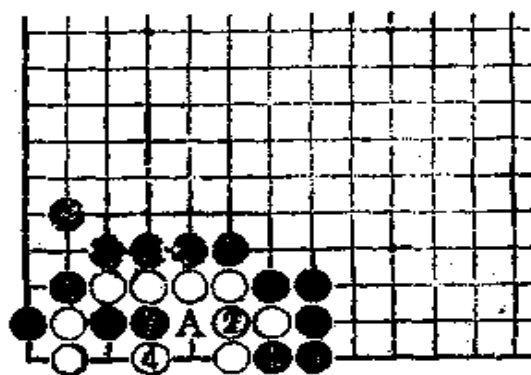
题十三解乙

题十三解乙 黑1夹也是常见之手段，白2接，黑3渡，白4跳是好手，黑已无法杀白。白4如随手于A位打，则黑4位扳打，成为劫杀。



题十四解甲

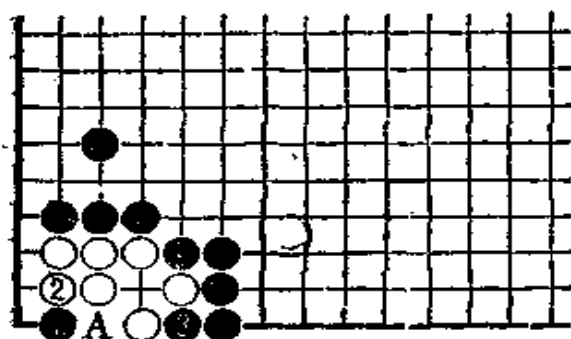
题十四解甲 黑1点是杀白要处。白2顶使眼形变成长条形，便于做眼。黑3比4位更重要，因白4顶，黑5扑，将白右边的眼搞成假眼。



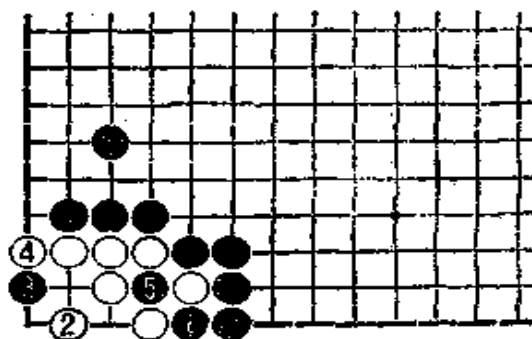
题十四解乙

题十四解乙 黑1打是错着。白2接正是黑所期望的，黑3是急所，白4夹也是要点，黑5断，白因不能走A位做眼而死。

所以，白2应于4位跳才是要点，经黑2位提，白A位挡，黑5位点后成为劫杀，黑失败。



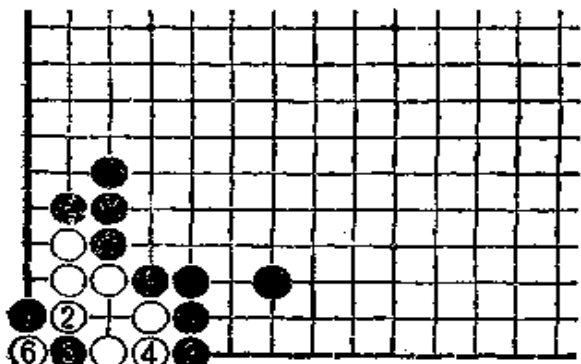
题十五解甲



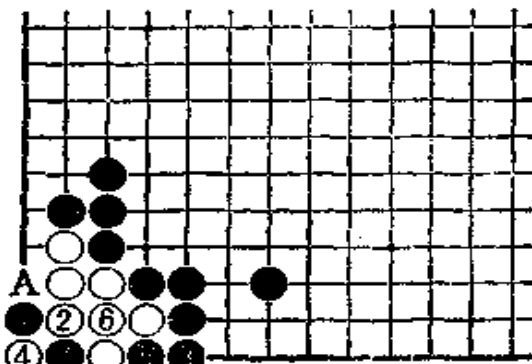
题十五解乙

题十五解甲 黑1占二一是要点。两个二一就能形成一个眼，这是棋盘上绝无仅有之处，所以二一总是点眼应考虑的地方。白2压，黑3打，白死。白2于3位做眼也不成，黑A位打即能破眼。

题十五解乙 黑1打是错着。白2占到要点，黑3点、5提成为劫杀，黑失败。



题十六解甲



题十六解乙

题十六解甲 黑1占二一同样是要点。白2做眼当然也是好点，黑3立，准备以劫来破坏白方已经做成的眼。白4挡，黑5扑，成劫。

黑1、5两个子就能造成劫争。“二一多妙手”之格言也说明它的特殊性。

题十六解乙 白4先扑，黑5打至7提，白因不能于A位打也只得打劫。黑5于7位提，白A，黑5打仍然是劫杀。

题十六解丙 黑1也是妨碍白做眼的要处，但白2扳后，3位和4位必可得一而活。

黑1如于A位立，白只有占2位要点才能做活，若白走3位立，则黑2位点。以后白1位，黑B，白C，黑4位提劫，成为循环劫，白死。

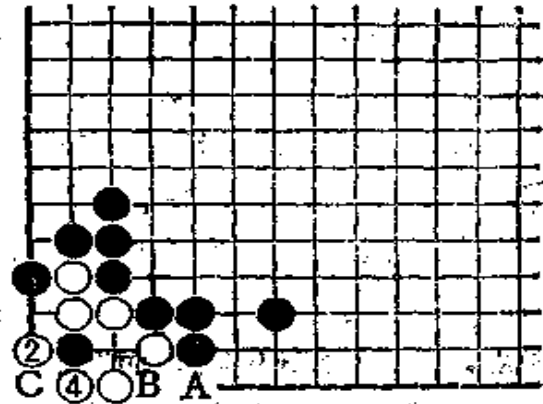
题十七解甲 黑1长是破坏白方眼形的好点。白2扳，以劫来抵抗。黑3打，白4立，至6接成为劫杀。

但是，这是一个特殊的劫争。首先，黑欲杀白就必需紧完白方的外气，再走A位紧气才成为劫杀。而白想吃黑的话，第一要提劫，黑紧外气，白再走A位，黑提劫。因此，双方都不会在此立刻解决问题，这样的劫一般要到终局前再争，故称万年劫。

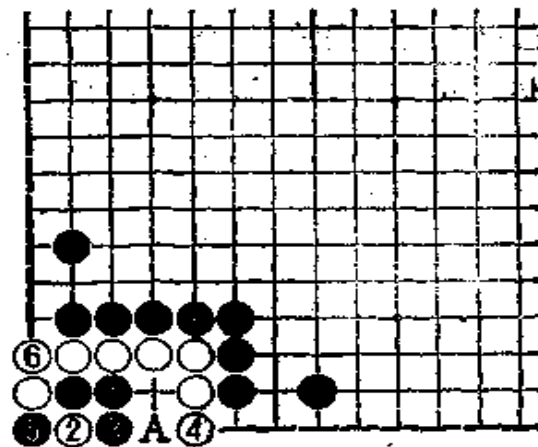
白2如直接走4位，黑占到2位，就形成刀把五，白死。

题十七解乙 黑1占二一，则白2占到要点后轻易地做活。

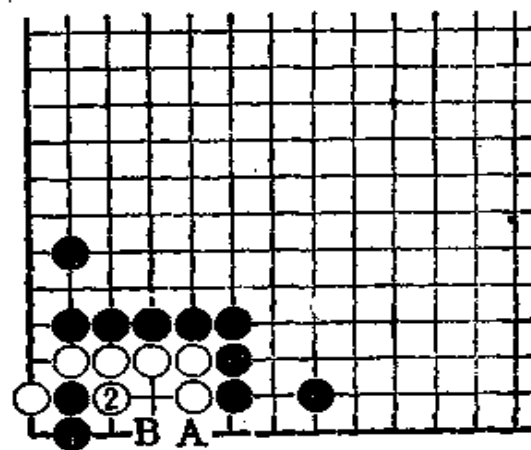
黑1如于A位扳更错。白不论走1位打还是2位打或B位挡都能活，若要选择的话，应以B位挡为正解。



题十六解丙



题十七解甲

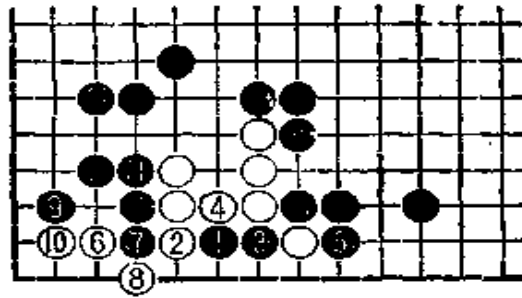


题十七解乙

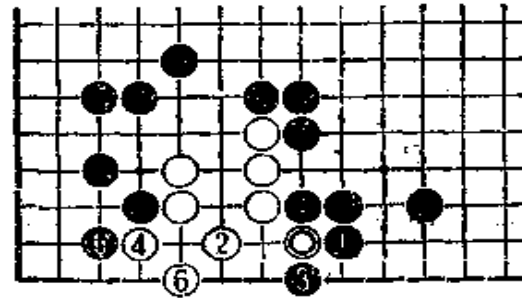
题十八解甲 黑1点，击中要害。白2挡，黑3断，以下白竭力挣扎，但至黑11补，白两面都只有后手眼，无法活。

题十八解乙 黑1挡，不动脑筋的应手。白2虎占据眼形的要点，以下至白6做眼而活。

白◎位扳是错着，应直接于2位倒虎才是确保做活的要处，它已做好上面的一个眼，以后◎位扳或4位扳都能做出眼而活。



题十八解甲



题十八解乙

第二章 着手的价值

懂得基本着法后，应该怎样学才能迅速地提高，这是初学者常常提出的问题。有人回答说要多下棋，熟能生巧。有人则主张从布局常识和熟悉定式做起，要求每天背五个定式。也有的认为应该多做有关死活、对杀、手筋之类的练习，功到就自然会成。因此，在实战对局中有人布局很象样，定式也会背，但遇到不懂定式的反而吃了大亏，棋一旦进入中盘，双方的子一经接触就不知所措。本人认为，上述种种都应该学，但应该再补充一条很重要的东西，就是着手的价值。着手的价值尤其是接触战中着手的价值和有关常识，是对于提高水平带有根本意义的事情，本章就着重讨论这一问题。

第一节 两种偏激的思想方法

图2—1 黑1立，想于2位打吃破眼。白2接保住眼，真可谓针锋相对。黑3飞攻，白4尖、6挡，拼命做活。黑7点入破眼，勇敢到极点！但至白16接，黑方的包围圈支离破碎，不可收拾。

这里，黑方的下法是

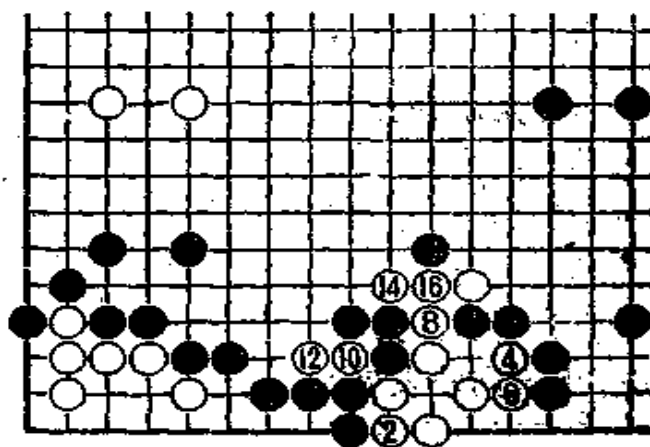


图2—1

拼命地围杀白子，而白方的每着棋仅仅是为了活命，只是在无路退让时才奋起反击。

图2-2 黑1点，这作为死活练习来说可以打满分。可是，这块白棋出头通畅，很难将它围住，一旦给这块白棋活掉，或是与其他的白棋连上，那黑1这手棋就成了自杀，损失当然不小。

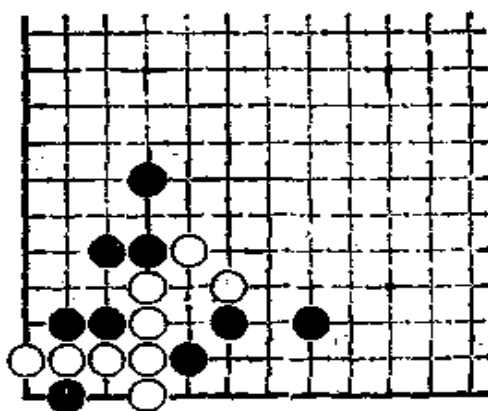


图2-2

对于这种要连走三四手棋才能杀死的棋，应该被视作较强的棋，只有在条件成熟时才能下杀手。

图2-3 这是实战的记录。双方布局至黑11关出虽不能算是堂堂正正的布局，但至少还过得去，很难判断他们的水平有多高。可是，13以后的下法就完全显露了黑方是水平低下的棋手。黑13至23一系列的下法，其指导思想就是先活一块，再以此为根据，逐渐向外发展，保证每下一个子都是活棋。

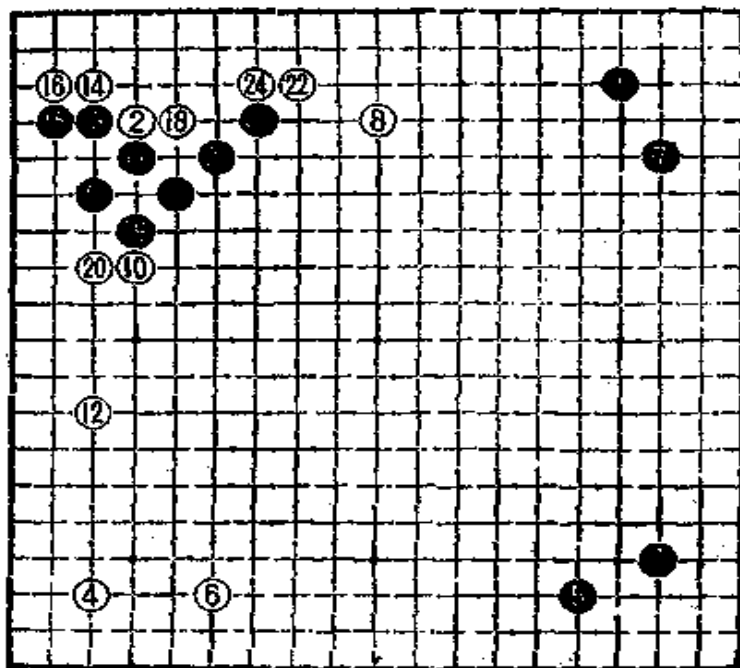


图2-3

仔细观察上面三个例子，可以发现初学者把棋盘上的棋简单的分为两类，第一类是活棋，第二类就是除了活棋以外所有的棋都同等对待，都是围杀的目标。他们把棋局中表现出来的错综复杂的矛盾仅仅归结成一种矛盾，即死与活的矛盾。于是在对局时就表现出两种极端的思想方法，要么不顾一切地做活，要么孤注一掷地围杀。这两种错误的思想方法在初学者的实战中是屡见不鲜的，试看：

图 2—4 黑 1 扳，企图围杀白棋。白 2 冲至 6 打于以反击，黑 1 之子被围困，白 8 提。黑这样不顾己方缺陷的盲目围杀只能以失败告终。

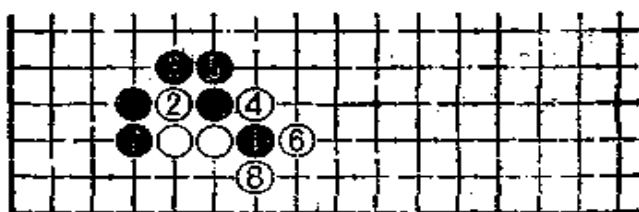


图 2—4

图 2—5 黑 1 冲、3 断，着法似乎凶狠。至黑 7 曲，也达到围杀的目的，但白 8 虎后，黑方的角地遭到破坏，白棋却一下成为一股强大的势力。黑方绝对优势的情况下战成如此的结局，当然是可悲的。

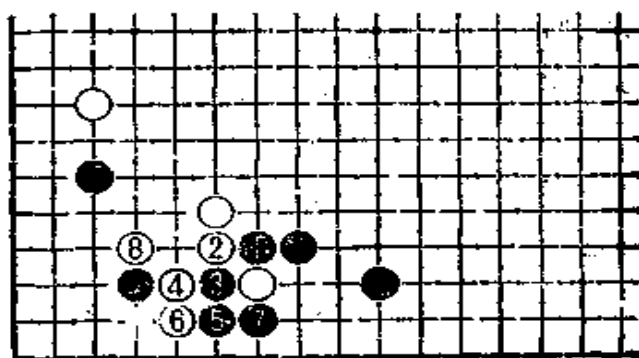


图 2—5

图 2—6 黑 1 补角，以逸待劳。白 2、4 向中腹出头，黑 5 压，切断白棋的联系，白方中间的子要获得安定尚须付出一定的代价。

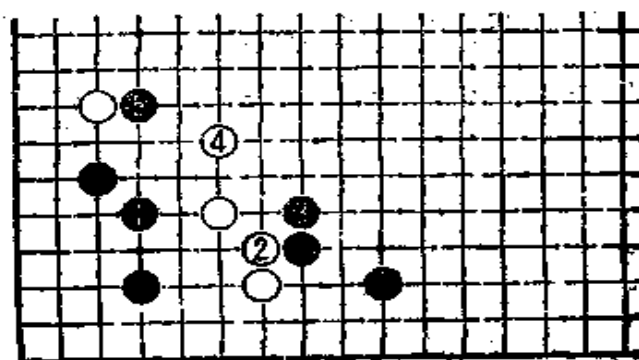


图 2—6

图2-7 黑1强行封头，白2冲、4断，黑还执迷不悟走5位退。白一路冲打，至白16挡，黑损失不小。

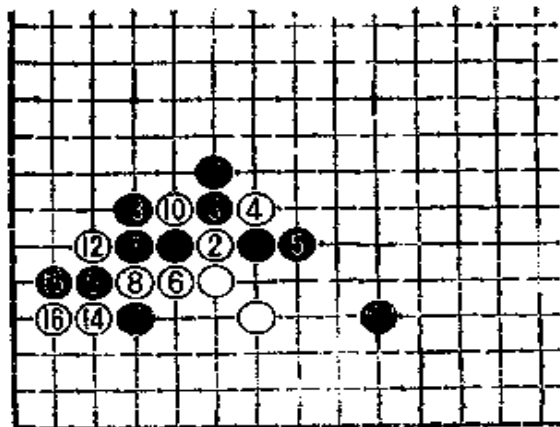


图2-7

图2-8 黑1关，一边取地，一面围攻，这才是正常的下法。白2冲出至黑9再关，白尚须经营中腹数子，而黑在这局部的接触中得利不少。

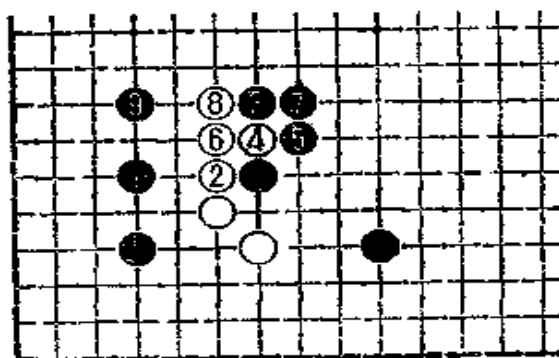


图2-8

在黑方处于优势的情况下采取边攻边取利的方法就能保持优势地位，而采用强封围杀的手段常常把优势毁尽。

图2-9 黑1不顾一切地将白方的出路封住，一场不是鱼死就是网破的战斗随即开始。白4断，黑5如于6位接尚可，但黑5长，继续执行围杀的方针。经白8双打，黑的包围圈已破，围歼之计划失败。黑11断，再次挑战，遭到白12打、14扳的强力反击。至白16接，黑竟一无所得，而白棋在反击过程中由一队弱子顿变为一个强大的堡垒，这是黑方盲目围杀的又一战败图例。

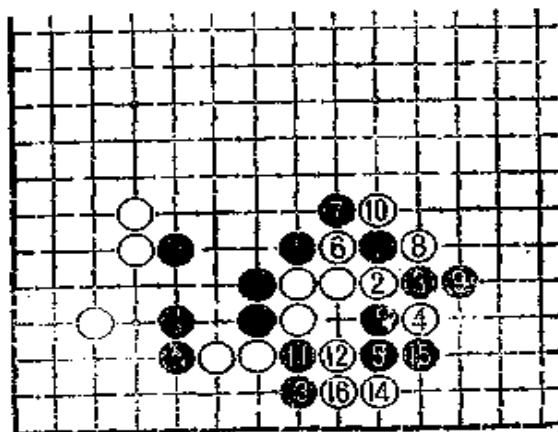


图2-9

图2—10 黑1紧贴敌子攻击，这是初学者常用的手法。白2扳，黑3断企图立即消灭白棋。白4打、6打后，7位提和8位征必可得一，黑方的围杀计划又宣告破产。

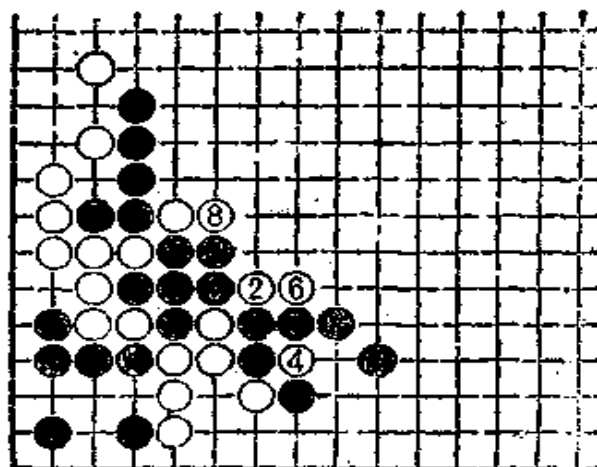


图2—10

图2—11 黑1打，先破白方的眼位才是正确的攻击方法。白2打，黑3接，白4尖虽能逃出，但这毕竟是无根之草，前途还难卜。黑5先补强自己，以后再伺机攻击，反正白有一块不安定的棋，黑只要攻击得当，总有利益可图。

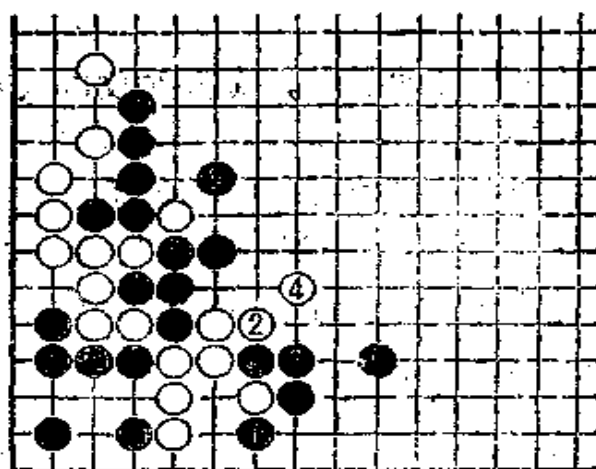


图2—11

图2—12 黑1压，给白以“当头一棒”。经白4打、6接后，黑7至11紧追不放，似乎不给白方以喘息机会。黑方以极其痛快的心情追击白棋，可是至白26连扳，黑角反受包围而处于困境。

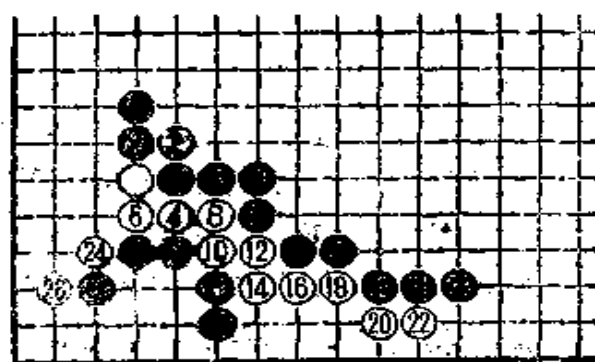


图2—12

黑方四个子对一个白子的攻击，最后得到这样的结果，实在可悲。追究其原因，无非是着着紧贴敌子的攻击，这种下法，与其说是攻

击，到不如说是夹道欢送更为确切。

图2—13 黑1单关，先把边角连成一片，以后再准备走A位进行围歼。这是正常的着想。白2关，向中腹逃窜。黑3关，加强边与中腹的联系，并准备走B位包围白棋。白4再关仍是无奈之着。至黑7关，不仅在下边围成地域，而且中间也得势力，正可谓左右逢源。而白方一队棋仍然惶惶不可终日，将来的前景如何尚不得而知，但要继续付出代价是毫无疑问的。

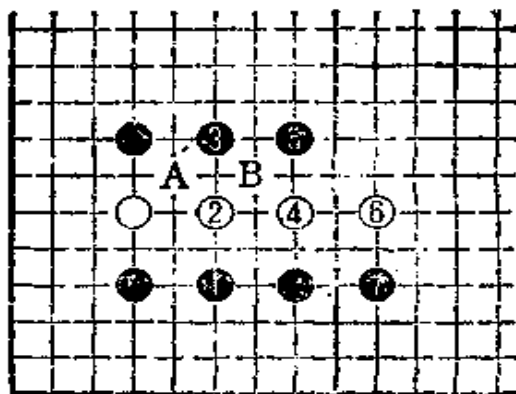


图2—13

从以上各图中，黑方在攻击敌方尚未活净的棋时所犯的错误尽管形式各不相同，但其想法却出自一家，即每手棋都想围杀对方，似乎离开吃棋就感到无事可做。这种单纯吃棋的思想指导下所发动的攻击常常带来灾难。高手之所以会在让子棋中取胜，其原因之一就是上手的孤棋非但不必付出代价，而且常会在逃孤中得到种种意想不到的好处，甚至有人提出“孤子发财”的理论。下手由于攻击无方，久而久之，他对上手的孤子往往采取视而不见的态度，不再发动攻击，而一味保住自己，这又把错误引向另一个极端。

须知，吃棋必需做到：

- 一、将敌子包围。
- 二、不给敌子做出两个真眼。

在轮流各下一子的情况下，要做到这两件事又谈何容易。

图2—14 白1飞，将黑棋封住。黑2尖三三，不仅能活，尚可争得先手。

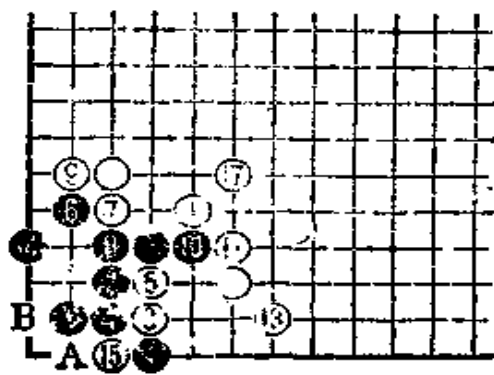


图2—14

在做活的过程中，黑10冲再12先手扳是重要的次序，白15扑时，黑16退也是关键之着。黑16如于A位提，白B位点，黑死。（请读者自行验证）

图2—15 白子处在黑方的包围之中，白1只要碰三三就能在黑方的阵地中闹出事来。黑2虎，白3立，黑4如挡，白5扳、7虎就能轻易做活。黑4如于5位立，白4位拐也能活。

图2—16 黑1扳，夺角上根据地也是要着。白2连扳是好手，这不拘泥于每个子都活，而只求在黑方的阵地中活一点的想法往往使黑难以防备。黑3打、5接，白爬二路即可活。

图2—17 黑3打、5打夺角，因白6冲、8扳能顺利突围。

角中的下法很多，但黑要全歼白子却不可能。须知，这是黑方的阵地内尚难以歼敌，何况在均势或是稍占优势的情况下要吃敌子更不可能。

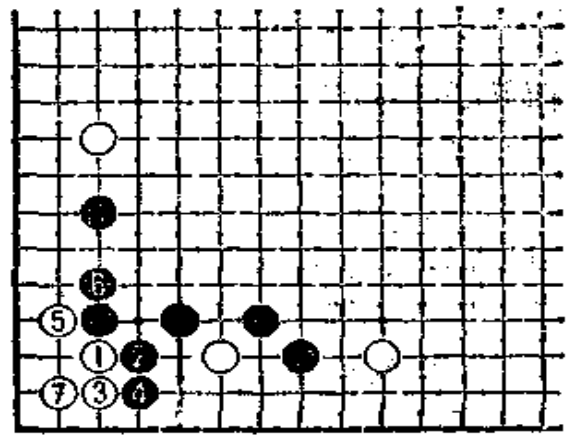


图2—15

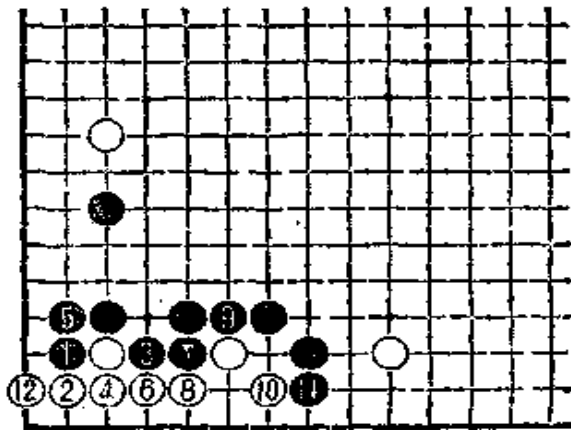


图2—16

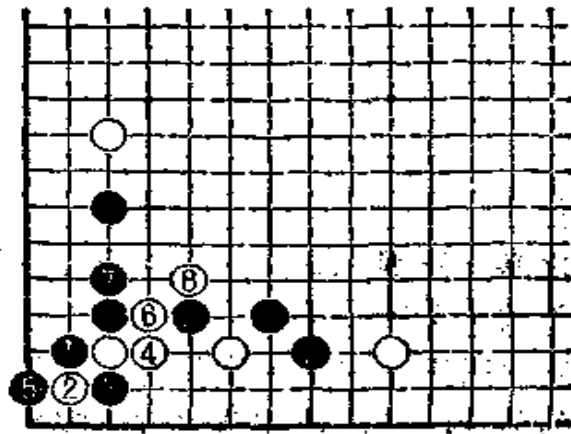


图2—17

图 2—18 下面几乎是黑方的天下。黑 1 飞镇，将白子的出路封住。白 2 拆，安营扎寨。黑 3 压至 7 接，着重防范白向中腹逃窜，可白 8 小飞，已有足够的根据地。

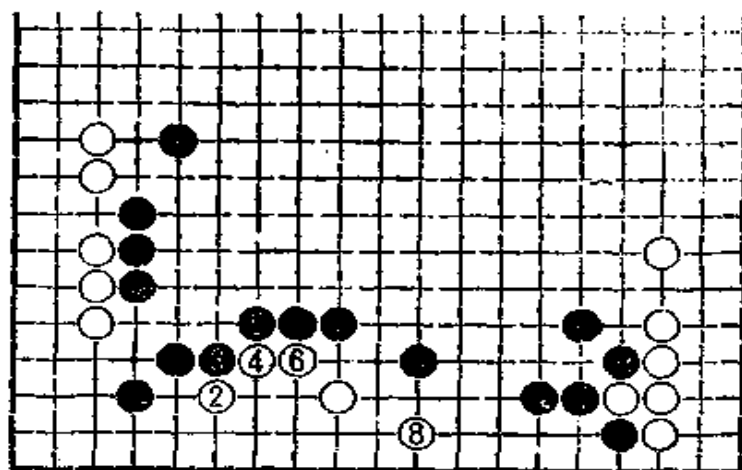


图 2—18

图 2—19 黑 1 拦，搜白根据。白 2 托，试黑应手，这手棋的想法也是不考虑某几个子的死活，而只求在黑方的阵地里搞事。黑 3 内扳，白 4 顶。黑 5 立下，仍不给白以安身之地。但白 8 关、10 飞，轻快地逃出黑方的包围圈。

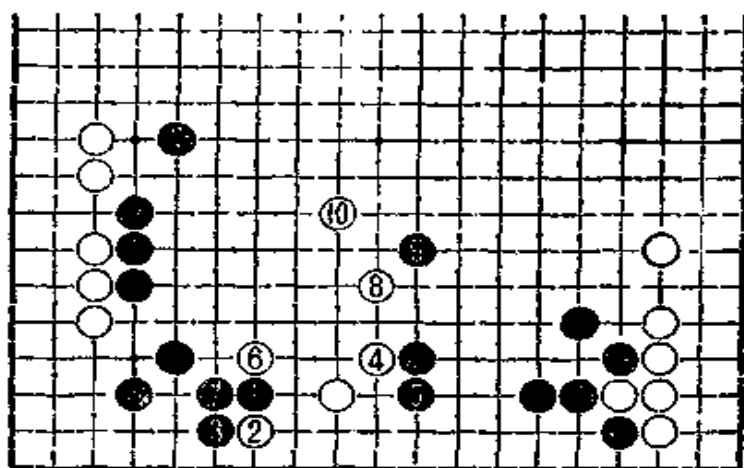


图 2—19

总之，在黑方庞大的阵地里对付一个白子，也难以做到既要搜根，又要封头。尽管这里的下法很多，每手棋也有各种应法，但仅仅举例两个变化也能说明一个问题，即要围歼敌子决非容易之举。正因为如此，着手只是单纯的求活就过于胆小，而只想围杀敌子又难以实现。因此，着手的意义尽管都与死活有着不同程度的联系，但它应该具有本身的价值。那么，着手的价值又是如何估计，又表现在哪些方面呢？

第二节 官子的价值

我们曾说到每一手棋都应该有它本身的价值，那么，怎样来理解一手棋的价值，而这价值又如何计算呢？要解决这些问题，我认为从价值最小的一手棋谈起，即从官子的价值谈起或许是一条最好的途径。

图2—20 黑1冲，白2挡，黑3抢到最后一个点而结束这里的争夺。在这个过程中，黑共争到二个点。

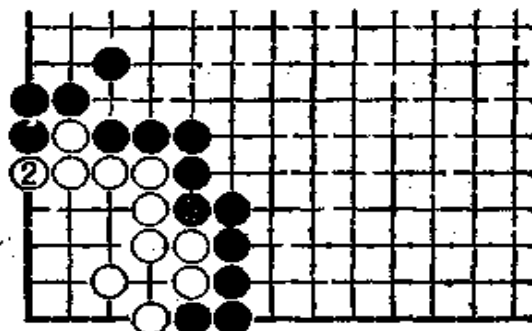


图2—20

图2—21 黑1先占这里，白2挡，争夺就到此结束。

与上图相比，就发现黑方少占一个子，这是什么原因呢？

仔细观察一下就能发现，白2挡下后，A位已属白方所有，实际上这一手棋占了两个位置，而黑1仅仅占到本身的位置。所以，2位的价值比1位大。

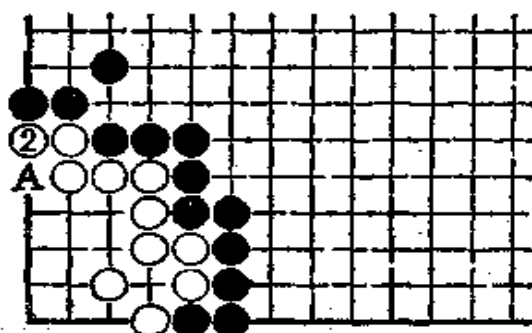


图2—21

我们把这种仅仅占据本身位置的官子称为单官，而把白2这种不仅占据本身位置还占有一个空交叉点的官子称为双官。

单官除了占有本身的位置外，不再具有其他作用，这是每一手棋（除了死棋）都至少具有的价值，所以，这种价值也可不加计算。双官还占到象A位这样一个空交叉点，术语称为占到一目棋。一手棋能占到的空格越多（不论是增加己方的或是减少敌方的空格），它的价值也就越大。

图 2—22 黑 1 挤，迫使白 2 接，从而使白角减少一个空格。所以，这手棋的价值为一目。同样，白占 1 位使角地增加一个空格，故也是一目棋。

3 位之子是单官。

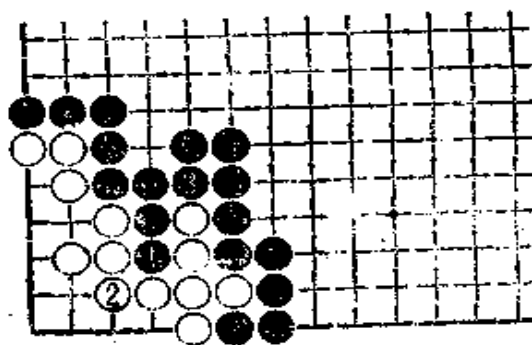


图 2—22

图 2—23 黑 1 跳入的价值是四目。这手棋尽管不增加己方的目数，但减少了白角的目数。白 2 挡与白先于 A 位挡相比，白的角地相差四目。

图 2—24 黑 1 冲，白 2 挡，黑 3 再挤至 5 填满，共走到三个子。

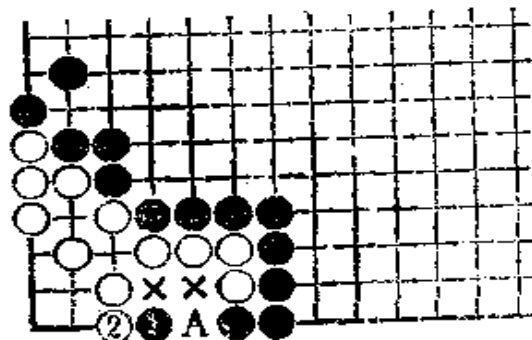


图 2—23

图 2—25 黑 1 先挤，白 2 挡，至 4 补，黑只走到两个子。这又是什么原因呢？

黑 1 挤，虽能挤掉白方一目棋，但白可不理而去占 2 位挡，这样双方各自走到一目。

黑于 2 位冲，白如 1 位接也争一目，但黑可于 A 位冲再减少白方一目。这种具有后续手段而迫使对方必须应的着手称为先手，反之则是后手。所以 2 位冲是先手一目，而 1 位挤是后手一目。先抢先手一目，再占后手一目，就能得两目。

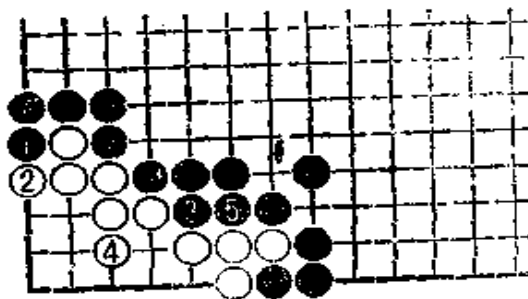


图 2—24

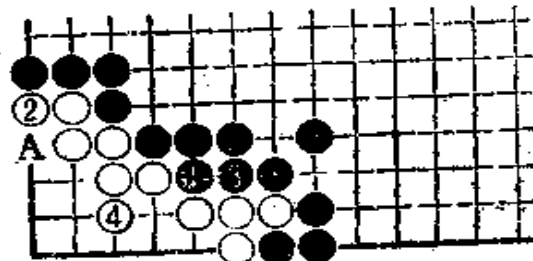


图 2—25

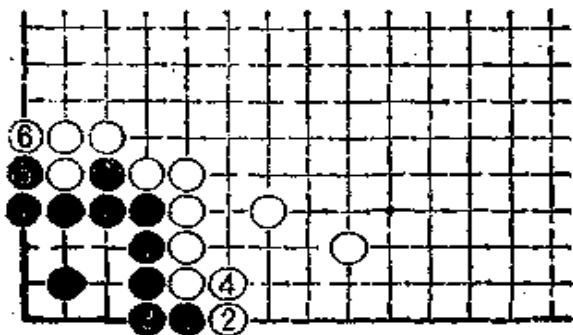


图 2—26

图 2—26 黑 1 扳、3 接后，白 4 不得不补，故黑 1、3 扳接是先手收官。而白如 3 位扳、1 位接则是后手，两者相比差三目。黑 5 扳、7 接则是后手两目。

由于黑先手收官后再走 5 扳的后手官子，两处共五目官子被黑方全部抢光。若黑先走 5 扳、7 接，则白能走到 3 位扳，双方各占一处官子。所以收官应先收先手收官。

图 2—27 若论到白先收官，尽管 1 位扳和 6 位扳都是后手，但 1 位扳比 6 位扳重要，它防止黑在此先手扳接。黑 4 扳、6 接后，别处尚有官子的话该是白方的权利。

白如先于 6 位扳接，被黑先手于 3 位扳后，还能到别处去争官子。

下面的扳，接对于黑方是先手、对白则是后手，术语把这类官子称为单方先手，而左边的 4 位扳接对双方都是后手，术语称这类官子为双方后手。

图 2—28 黑 1 尖，白 2 挡，黑 3 先手扳接后，又能到别处去抢收官子。

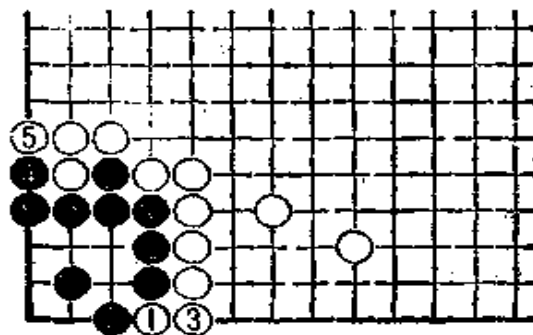


图 2—27

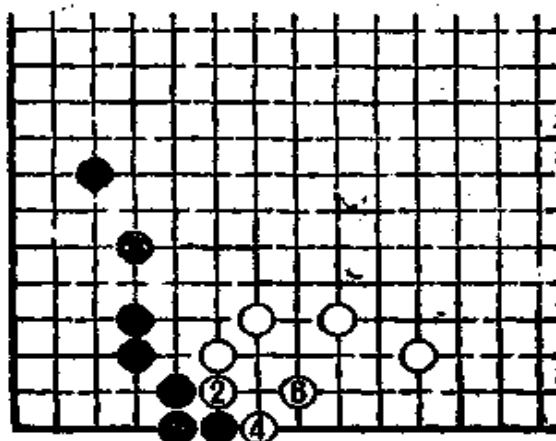


图 2—28

图2—29 白先占1位尖，至黑6接，同样是先手。两图相比相差六目，即一方增加三目，而且减少对方三目。所以，这手尖是双方先手六目，是一个价值很大的官子。

凡是双方先手的官子，双方都要全力争夺，那怕只是双方先手一目的小官子，也不能轻易放弃。

图2—30 黑1立，白2如不补，白角将被杀死，故黑1位是先手收官。

白如先于1位扳，黑为了保住边地就只得于A位打、B位补，白也是先手。

故这1位的官子是双手先手两目。双方都要在适当的时机把这1位的收官设法抢到手。然而，这种时机的掌握也是一种技术。

图2—31 这是一个二路扳接的官子。黑1扳、3接是后手，但以后5位扳，白6位退后至10接，这是黑方的先手权利。

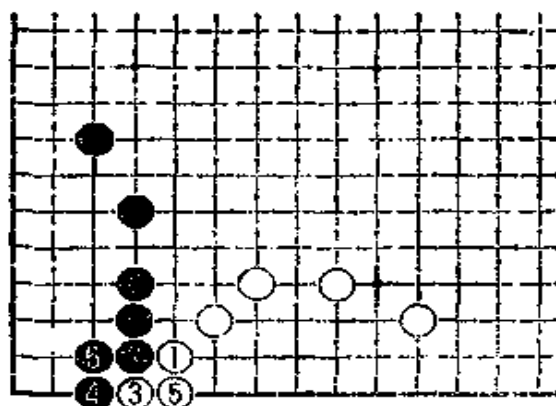


图2—29

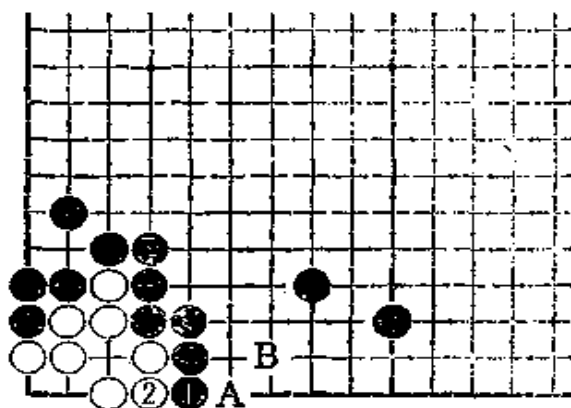


图2—30

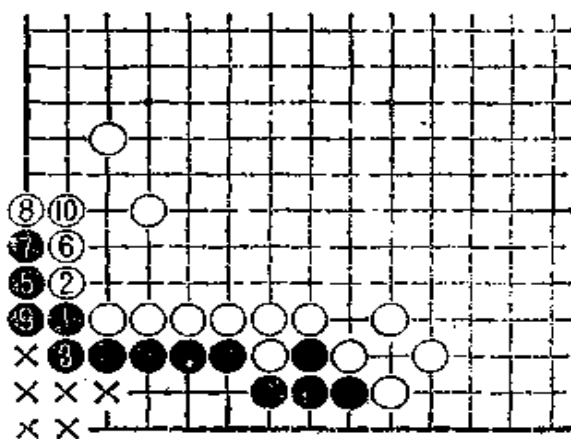


图2—31 ④脱先

图2—32 白1位扳后3接，也是后手，以后5位扳是白的先手权利。

两图相比竟相差十三目（×印处）。白增加七目，黑减少六目，所以，这里的扳接，不论黑白都是后手十三目。

图2—33 黑1立是后手收官，但以后有3位夹再7位扳接的先手权利。

图2—34 白1扳接也是后手收官，以后也有5位夹的手段。黑6只得虎。至白7先手打是白的权利。

两图相比要相差十九目（白增加八目，黑减少十一目），这手棋的价值是双方后手十九目，这是一个很大的官子。

官子有大小、先后手之分，要掌握好收官的顺序也是一门学问。这里简略地谈一下官子的价值，无非是想说明一个官子有时也具有很大的价值，那么，在中盘作战时却仅仅在自己活棋外再连接一个单官，犯了多么大的错误就可想而知了。

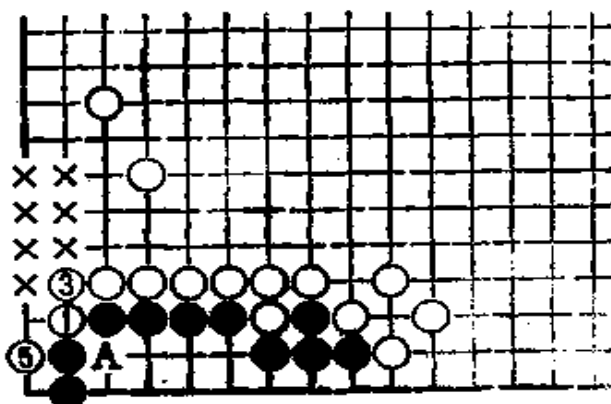


图2—32 ●脱先

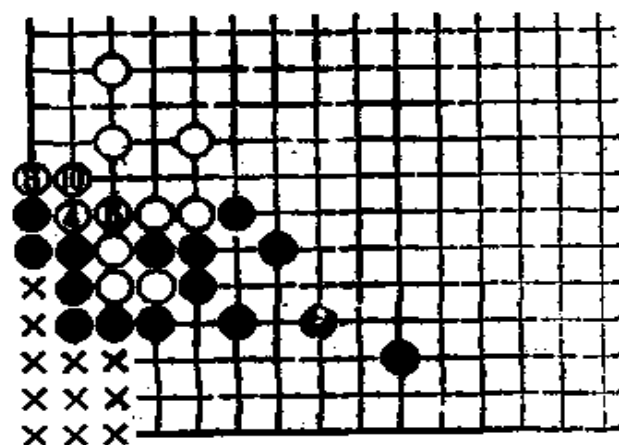


图2—33 ②脱先

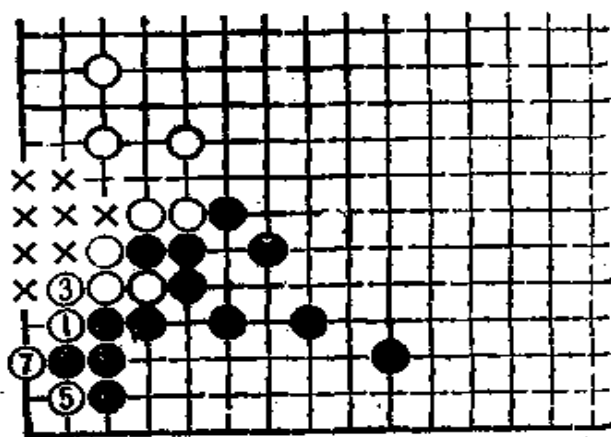


图2—34 ●脱先

第三节 提子的价值

初学者对于提敌方的子怀着强烈的兴趣，同样，一子不舍也就成了他们的通病。由于逃一个无关紧要的子而造成全局被动的例子是屡见不鲜的，追其根源，我想这是由于不知提子的价值到底有多大。如若懂得某些提子的价值还不及收一个大官子时，他们下棋的观念恐怕会发生一个重大的变化。

图2—35 黑1提两个白子的价值应如何计算？

每提到一个子得一目，提子后每形成一个空格也得一目，有被围死但未被提的子，得两目，单纯围得一个空格，得一目。这些计算原则，可分别用在不同的场合。故黑1提的价值是：

2目（空格）+ 2目（提子）共得四目。

也就是说，不论黑1提或是白于1位接都是双方后手四目。这是一个很小的官子。

因此，正确的收官是4位先手扳接，再1位提（共得七目）。白7位扳接得两目。

如图的收官，黑不仅少得一目，还失掉一个先手权。

图2—36 白先收官也应走1扳、3接，黑4位提，白再走5扳、7接，白得五目，黑得四目。若白1先于4目接，

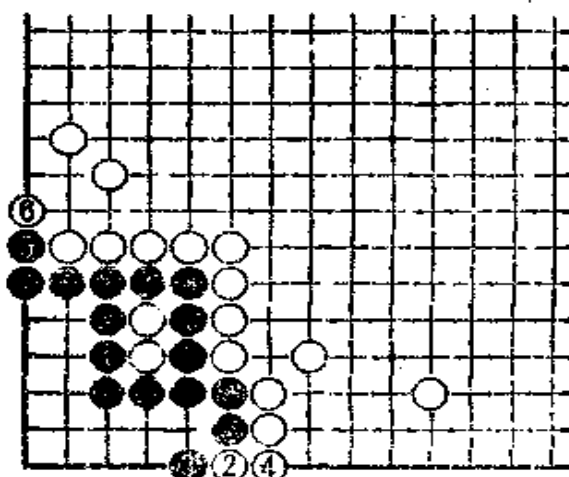


图2—35

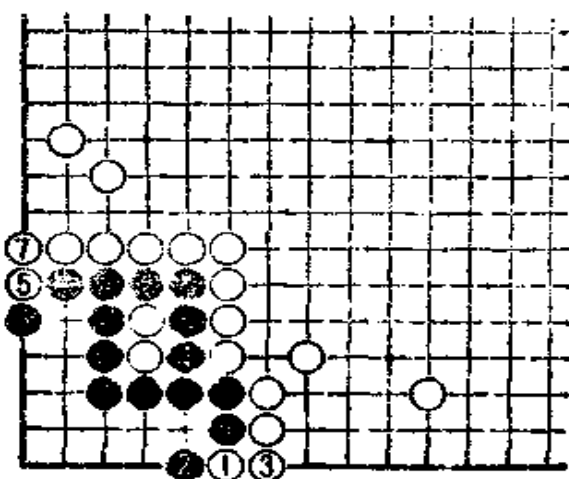


图2—36

则黑3位扳接后，再走7位扳接，黑反多得一目。

所以，一般来说，提两个子得四目，还不如走下边的单方先手三目。

图2-37 黑1提白三个子，白2于◎位回提一个黑子，黑3于⊙位打，白4于1位粘，在这过程中黑方得了几目？

黑方提三个白子，加上形成一目空格，共得四目。

白也提到一个黑子，故白也得一目。

两者相抵，黑净得三目。

图2-38 黑1提劫后，再粘，能得几目？

黑仅得一目（提到一个子而未形成空格）。白如不愿给黑方得这一目，就需在黑1提劫前于1位粘。也就是说，双方共花两手棋争这一目，故每手棋的价值仅是三分之一目。

图2-39 黑1提劫，双方共得花两手棋才能将劫解消，但这个劫涉及到角中两块棋的死活，如黑劫胜，共拥有8个死子（四个被提，四个未被提）和围得五个空格，即黑拥有21目地。白如劫胜，可拥有12个死子和围得六个空格，共30目，也就是三手

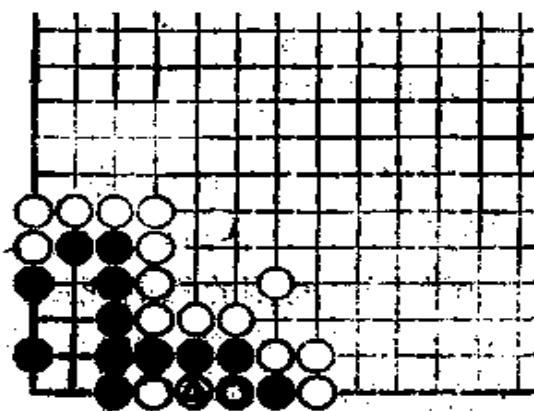


图2-37

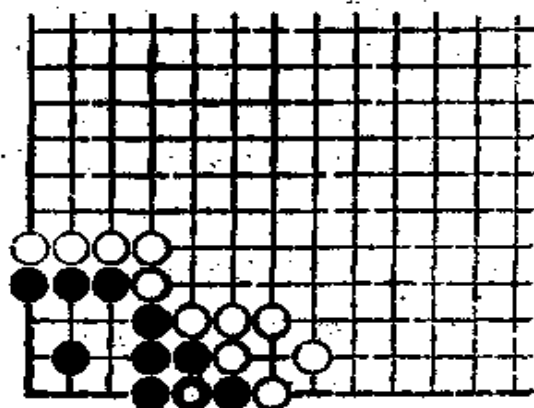


图2-38

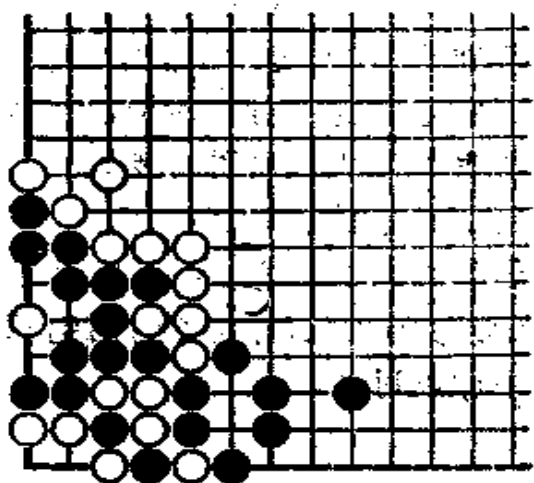


图2-39

棋争夺51目地域，每手棋的平均价值为17目。

图2—40 黑1提的价值只能是两目，因为这一个子的生存与否与周围的棋的死活，强弱都不发生影响，这一个白子仅仅具有本身的价值。

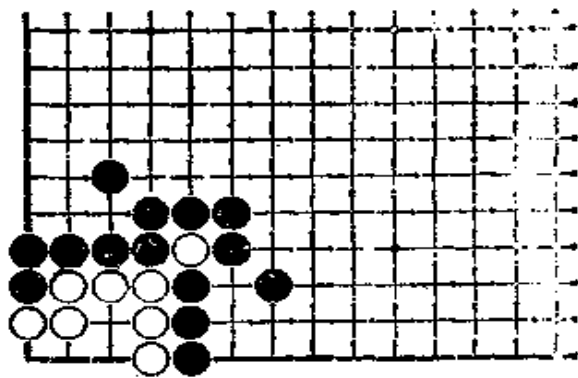


图2—40

图2—41 黑1接的价值就远远不止两目。由于这手接，不仅角内的内棋已经死净，而且外面的形势也为黑方所控制。如黑1不接而被白提掉一个子，不仅使角内的死子逸出，而且外面的黑势也溃散。所以，这一个子的价值算它50目也是估计不足的。

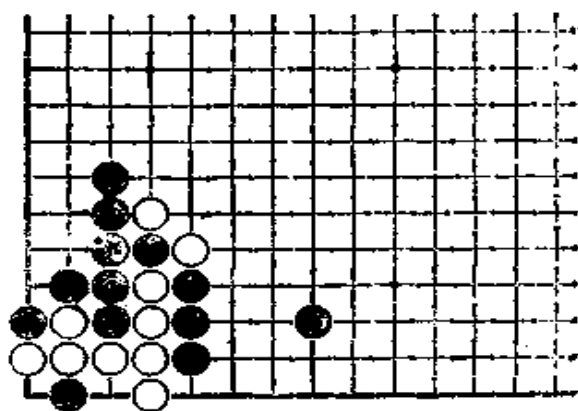


图2—41

由此可见，棋子本身的价值并不大，关键是子在棋局里起的作用。有的子其生死存亡与周围不发生影响，而有些子则不然，它的死活要涉及一块棋，甚至几块棋的死活和强弱。我们把前者称为无用的废子，而把后者称为要子或是棋筋，只有这样的要子才是双方争夺的对象。吃子与逃子其对象都是要子，而吃废子的价值很小，往往不及收一个大官子。关于废子与要子的判别原则以及处理的方法将在以后的章节中加以讨论。

第四节 官子与中盘要着的区别

我们曾在图28、29中讨论过双方先手六目棋的大官子，这种双方先手的官子在收官阶段是双方必争的。然而，人们不禁要问，这样的大棋为什么要到棋局的最后阶段才去争夺呢？要回答这个问题，请先看——

图2—42 黑1尖至白12虎，黑方两面都争到双方先手六目的官子，似乎左右逢源，总该满意了吧。然而，黑方如真的这样走，白方还应感恩不尽呢，因为这一结果，白真在下边

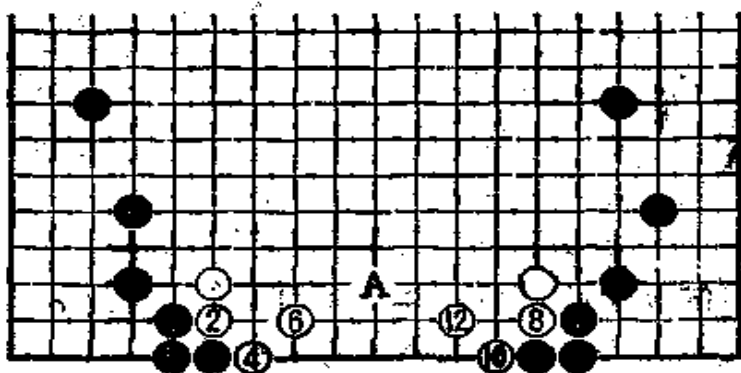


图2—42

围成了相当的地域。黑1直接于A位攻入，白方两个子能安全脱险就不错了，还能期望有什么地域。所以，收官一般总要到双方的地域基本确定后再进行。

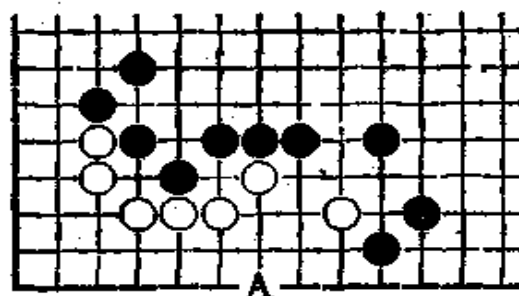


图2—43

图2—43 黑1尖，准备先手收官。但是，黑即使再A位大飞也只是缩小白方的地域，而对白这块棋却无致命的威胁，如果别处留有更重要之处，白当然可以脱先。只有别处没有比A位飞的价值更大的棋时，黑1尖才是先手。因而，收官不仅要待双方地域基本确定后，还要到双方战斗基本结束，有关死活、强弱的要处争夺完后才能进行。

图 2—44 黑 1 提是一个官子。因为下边的双方都是活棋，故不论黑 1 提，或是白 A 位提，都不影响双方的强弱。

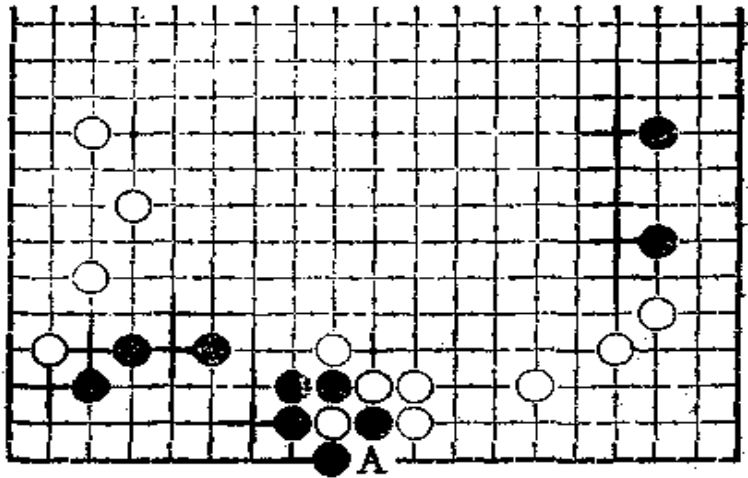


图 2—44

图 2—45 黑 1 提是中盘要着。这一提不仅加强了黑角，而更重要的是使白方数子成为完全没有根据地的孤子，以后，黑还可对它们进行攻击，白将受累无穷。白如免于 A 位提同样是重要之着。有这一提，白子就得到加强，以后很容易做活，而黑●子与这队白棋相比就显得孤单、薄弱。

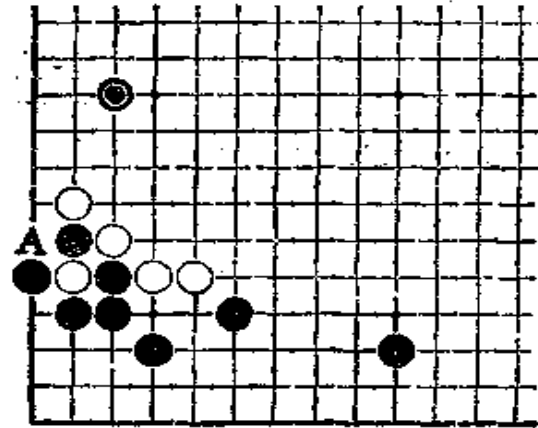


图 2—45

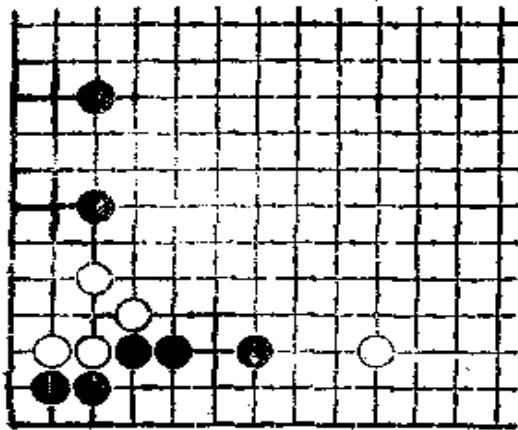


图 2—46

图 2—46 黑 1 挺进角是中盘要着。它不仅加强自己，而且夺去白方的根据，迫使白棋向外逃窜。此点若被白方占去，则白方已经安定，而黑棋却显得根据不足，以后尚需照顾这块棋。所以，这一点是有关双方劳逸、被称为似小实大之要点。

图2—47 黑1挺入则是一个官子。因这手棋不仅与自己的死活无关。而且对白方的强弱也无明显的影响；同样，白于1位曲，也只是与双方的地域发生关系。所以，这样的棋当然只能留到棋局的最后阶段再进行争夺。

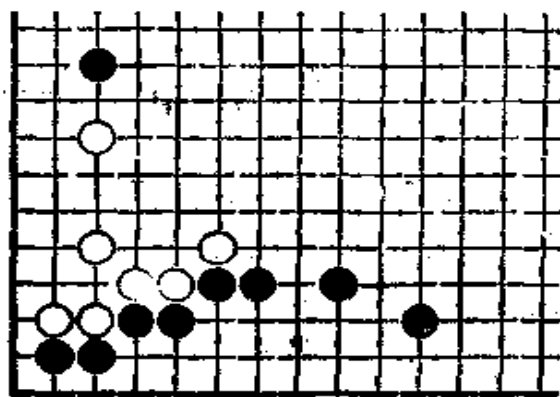


图2—47

一般来说，官子因与死活、强弱无直接关系，仅仅与地域的增减有关，所以，这在中盘战斗阶段时并不具有紧迫感，总是留到战斗基本结束，双方的地域大致确定后才进行收官。反过来说，中盘是一个战斗阶段，几乎每手棋都和一块棋，甚至数块棋的强弱、安危有着不同程度的联系，常常会由于一手棋没有抓住要害而造成全局被动，甚至满盘皆输。为了要在错综复杂的中盘阶段，能基本掌握住作战的焦点，还必须了解中盘每手棋的意义，以及有关中盘接触战的基本常识。

第三章 接触战的常识

双方的子一旦接触就会发生激烈的冲突，在这种情况下应该如何处理，我认为这是围棋中最基本的技术。掌握这些知识就不致于在战斗中迷失方向，犯下致命的错误。

有些初学者对布局的类型知道得不少，对定式的各种变化尤其是对定式中的一招一式都背得滚瓜烂熟，可是，一旦遇到根本不懂定式的“野战派”时，常常被对手杀得大败。也有些幸运者在开局时非但没有遇到麻烦，而且还很顺手，可是，进入中盘后就犹如小舟进入茫茫大海而不知方向，下出一些莫名其妙的棋，和开局相比，判若两人。这样的棋被人称为“书房棋”。他们最怕中盘战，最怕双方的子力接触，一旦发生战斗，第一个想法就是妥协，割地求和。但他们的不是由于书看得太多，而是没有从中总结出有关接触战的一些基本处理原则，由于缺乏这些常识，就难免出大错。

在战斗中，需要有深远而正确的算度，但是算度一定包含各种基本常识，缺乏常识也就无法作出深算。

图3—1 这是一个征子问题。即使要求一个初学者计算15个回合后的情况，或许也不是太困难，因为它的变化单一，在知识上是一个简单的问题，因而深算也很简单。

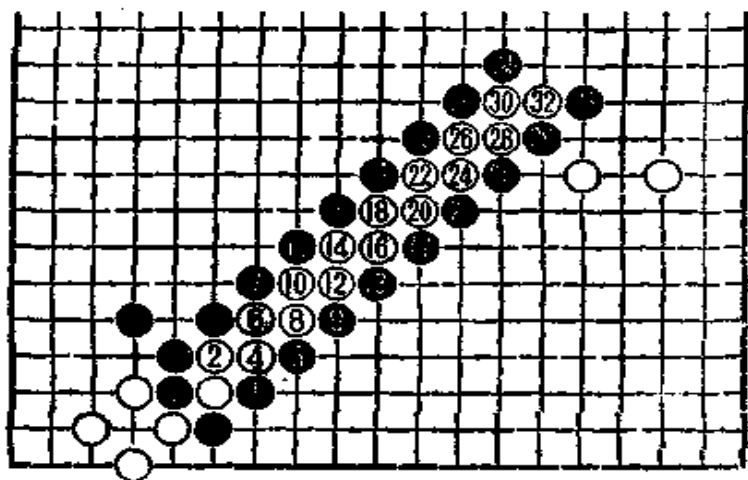


图3—1

但是，在更多的情况下，每一步棋都有几个地方可供选择，也就是分叉较多。因而，变化的方案将随着计算的深度按几何级数的方式迅速扩张，这就给计算带来了困难。如果你没有足够的知识去排除几乎不可能的叉道，那就难以作出很深的计算。同样，计算的目的是在众多的变化方案中选择一个最有利的，如果缺乏判断得失的基本知识，那也就无法选择出一个真正有利的方案。

第一节 要子与废子

前面，我们曾简单的提出过有关要子与废子的问题，由于这个概念在实战中的重要作用，这里有必要再作一番较为详细的讨论。

图3—2 黑1接回一个子，而这个子的生存与否对双方的死活、强弱都不发生关系，因此它仅具有本身的价值。接回这一个子的价值仅为两目。

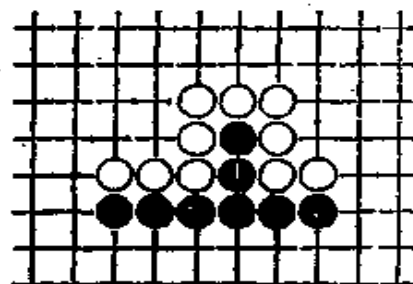


图3—2

图3—3 黑1长出，白方的三个子就留有A、B两个断点，白如于A位接，黑B位断，就会引起一场势均力敌的战斗。白如先于1位提，四个子就连接在一起，相互照应，出路宽广，能形成一股强大的势力。这个子就是要子。

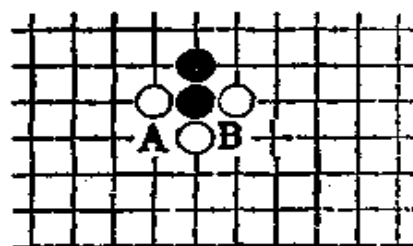


图3—3

与死活、强弱无关的子称为废子，反之则称为要子。承担切断的任务越重的子就更加重要。

图3—4 黑1提更为重要，它不仅使己方完全通连，而且使白方两个子

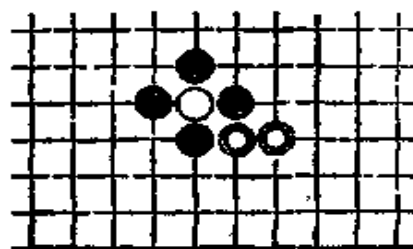


图3—4

成为不起切断作用的废子。

白如先于1位长出，这里的作战白方将以子力多而占优势。

图3—5 黑1长出要子是极为重要的一着。也只有长出后黑才能稍占优势，否则白将先于1位提，白方的棋得以全部逼连，而黑子几乎全部成为废子。这一个要子的价值即使说它在50目以上，恐怕也不算夸大。

图3—6 黑1长出两个要子是必然之着，长出后，双方都有未净之子，黑方要照顾一处，而白方却要照顾左、右两处。这样的战斗当然是黑方容易处理的局面。

如白先于1位提，那黑方中央两个子就顿时成为废子。这里的战斗就以黑方失败而告一段落。

图3—7 黑1长出是毫无意义之着。因中央两个黑子已被白方捕获，这两个逃出的子就是不具有切断作用的废子。

同样，白于1位提两个黑子也是无关紧要之着。因为白方本已连接在一起，再提两个废子仅仅是一个小官子。

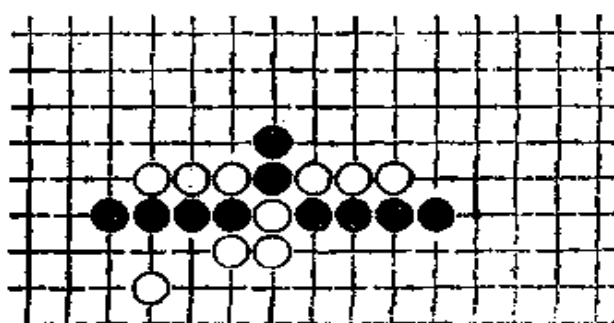


图3—5

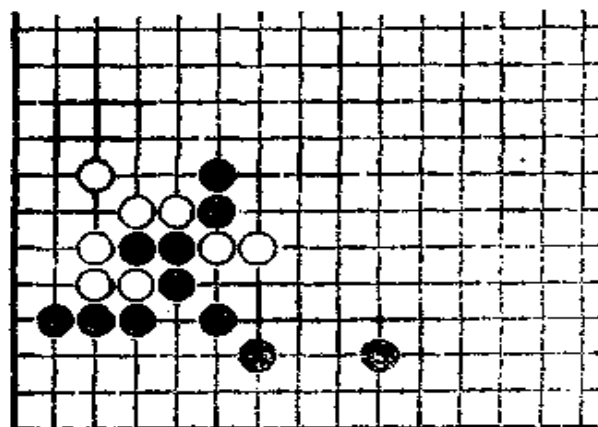


图3—6

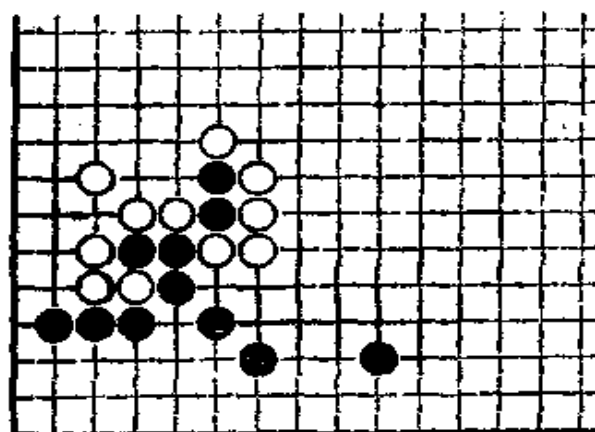


图3—7

图3-8 黑如于A位长，白就B位打，黑如于B位逃，白即于A位提。反正，黑任何两个子被提，那逃跑的两个子就只是无作用的废子。所以，黑方根本不应考虑逃哪两个子。

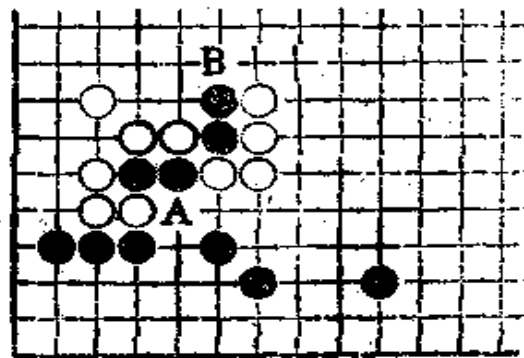


图3-8

图3-9 黑1封，白2打至6接，战斗告一段落。从吃子技术的角度来看，可以认为合格，可是，双方都犯了一个分不清废子与要子的重大错误。

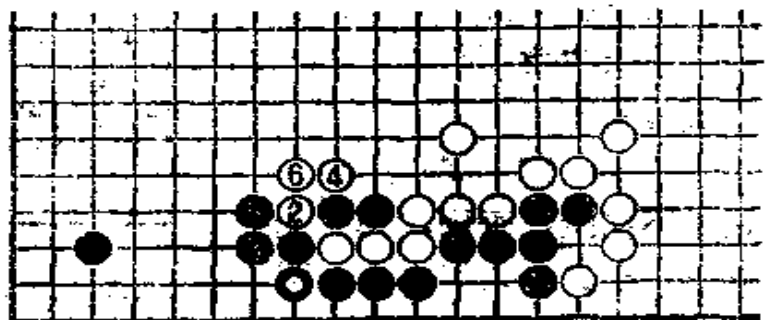


图3-9

黑1企图接回之子实际上是一个无用的废子。由于右下边的黑棋尚未活净，故白◎子例是一个要子，而白2打、4打，舍弃下边的要子去吃两个废子，错误同样严重。

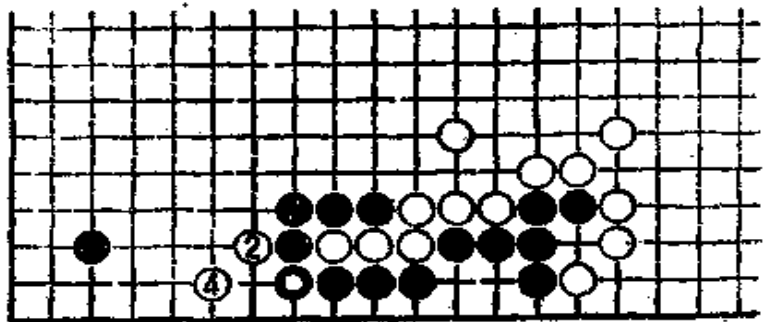


图3-10

图3-10 黑1逃废子，白2打、4虎，救出下边的要子才是当务之急。黑下边尚需补活，外面的四个子在白再一次的攻击之下，其处境必然是极其困难的。

黑1应于2位长，牢牢地控制白方要子的活动余地才是正确的着手。

图3—11 黑1双打是属于简单的吃子技术。白2接，黑3提后才发现只有一个眼，仍然无法摆脱被杀的命运。

双打后，敌方能权衡轻重，先救回重要之子，而留下不太重要、甚至是无用的废子给吃。所以，双打作为一种吃子的基本技术必须熟练地掌握外，还要注意双打能吃到的是什么样的子。

图3—12 黑1这里打吃，白2不能接，否则，黑3能提五个白子。总之黑1使白两个负有切断、包围作用的要子接不归，才是唯一正确的下法。

图3—13 黑1断，似乎是凶狠之着，但实际上是恶手。由于黑角已活，再吃子也仅仅是增加几目地域的官子。白2打，弃掉两个废子是正确的方针。（白2如于3位打，企图救出两个子将受累无穷）但是，白6接也错，被黑7大飞拦，白方五个子尚需谋求活路。

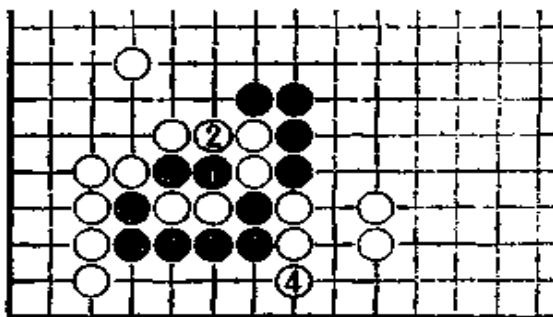


图3—11

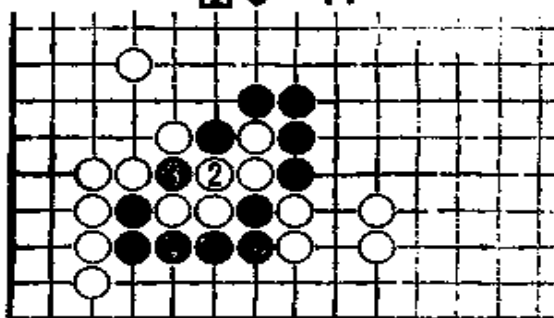


图3—12

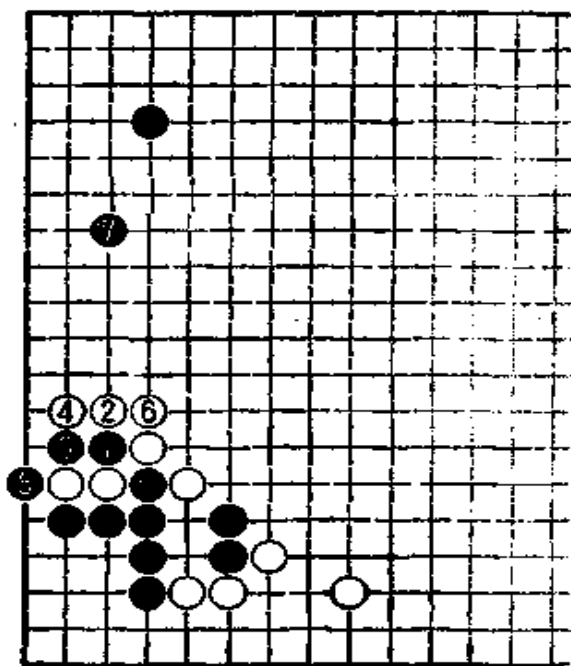


图3—13

图3-14 黑5提后，白6挂，抢占大场是正确的选择。黑7如断打，白再度弃子，至白16关，围到相当的地域，而黑却在原已活的棋外逐渐扩张，所得极为有限。这几个回合的交换当然是白方有利。黑方亏损的原因是一而再、再而三的提吃对方的废子。

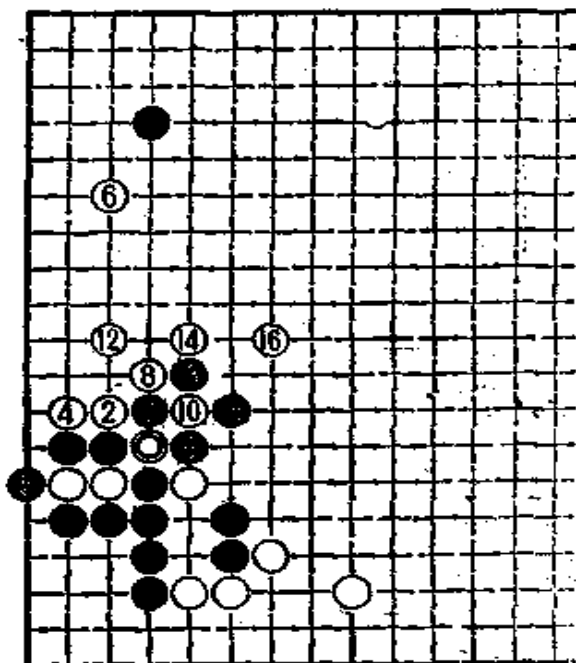


图3-14 ● = ○

图3-15 黑1拦，对这些紧贴在黑方活棋上的残子实行总攻才是正确的方针。即使这些残子全部逃活也不会给黑角造成威胁。白2压、4长，只是逃孤，无形之中却加强了黑棋。黑5先手长有关双方的强弱，否则白于5位虎，这块白棋已具活形。白6如不接，黑6位断后，黑方之子已无后顾之忧。黑7并，加强己方，以后再伺机攻击白棋。而白方有这一队活着用处不大，但又不能舍弃的子，总会给以后的行棋带来许多不便。

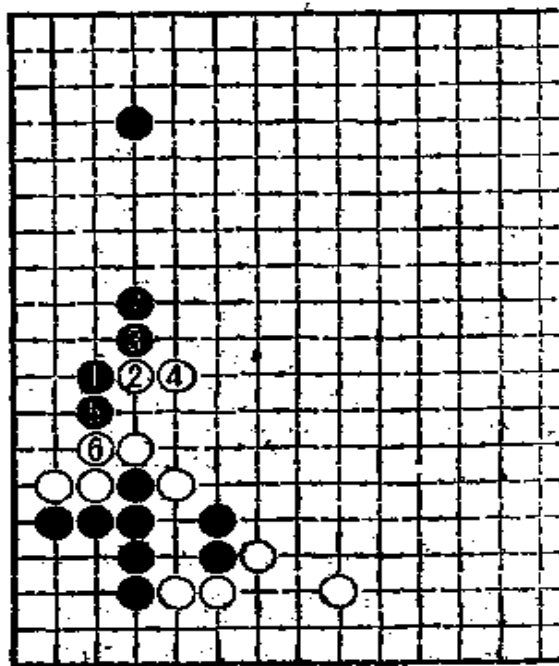


图3-15

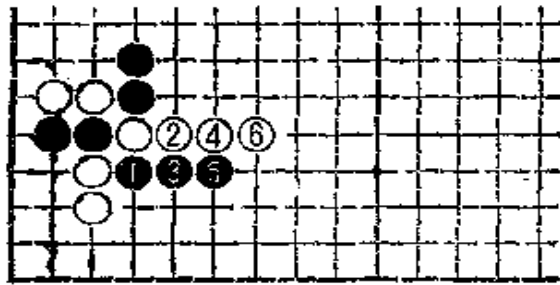


图 3—16

图 3—16 黑 1 打、3 长企图吃掉白子而救出两个被围之子，实际上这是白日做梦。因为左边的黑子只有两口气，白方一旦感到危险，随时都可提掉黑子而通连。因此，黑 1、3 数着只是不起切断作用的废子，黑方如执迷不悟，则越下损失也就越大。

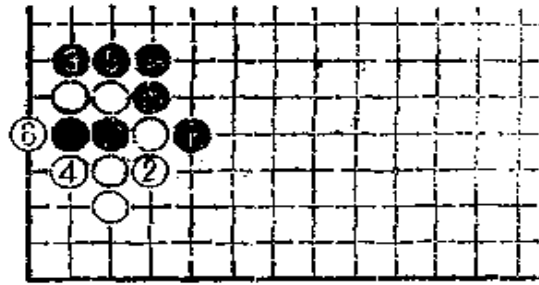


图 3—17

图 3—17 黑 1 这里打，迫使白方走一着无用之子（原已通连的两个子之间被迫再走一着连接之子）。黑 3 夹、5 打充分利用两个被困之子，在右边和中间形成一定的外势。这才是一种正确的处理。

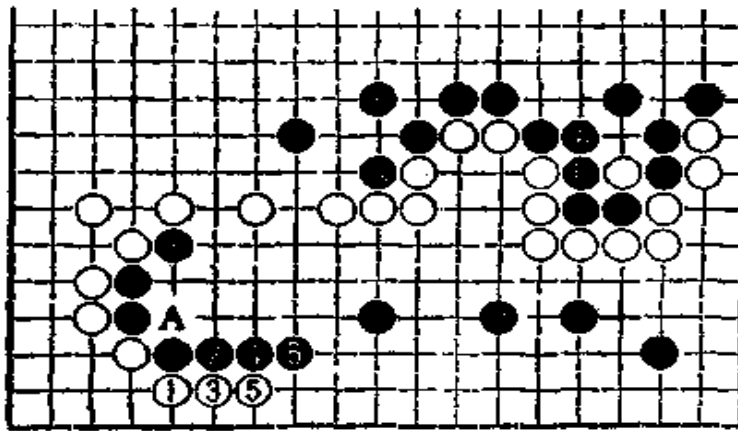


图 3—18

图 3—18 白 1 连扳，它瞄住 A 位双打，看来似乎是属于好手筋。黑也考虑到自身的弱点，一再退让。至 6 退，得失如何？这难以定论，因为双方都有重大的错着，都太看重 A 位双打。实际上黑方的两个子已是废子，故白 1 应于 6 位攻入才是要处。

图3-19 白1扳时，黑2打、4打是正着。白5双打后提的只是作用不大的残子，而黑却因此而保住了边地。

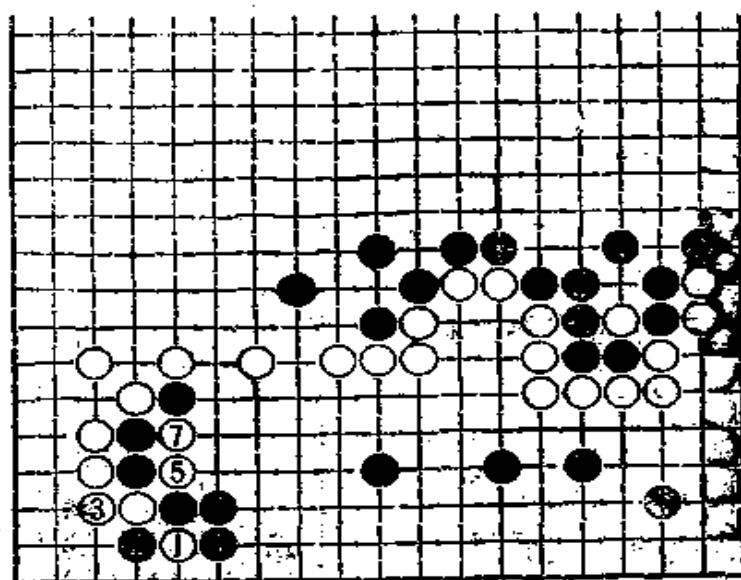


图3-19

图3-20 黑1枷，对白方三个子施加压力，迫使白冲后被滚打。至白8粘，白下的子都是无用的单官，黑方却乘机取得相当的势力。黑不顾1、5两个残子的安危而抢占9位挂角是明于弃取的选择。白10如打，黑11反打，乘势连压，白方所得有限，而黑方的势力却大有用武之地。黑方之所以一举取得优势，是善于利用死子和废子，并能及时弃掉废子。

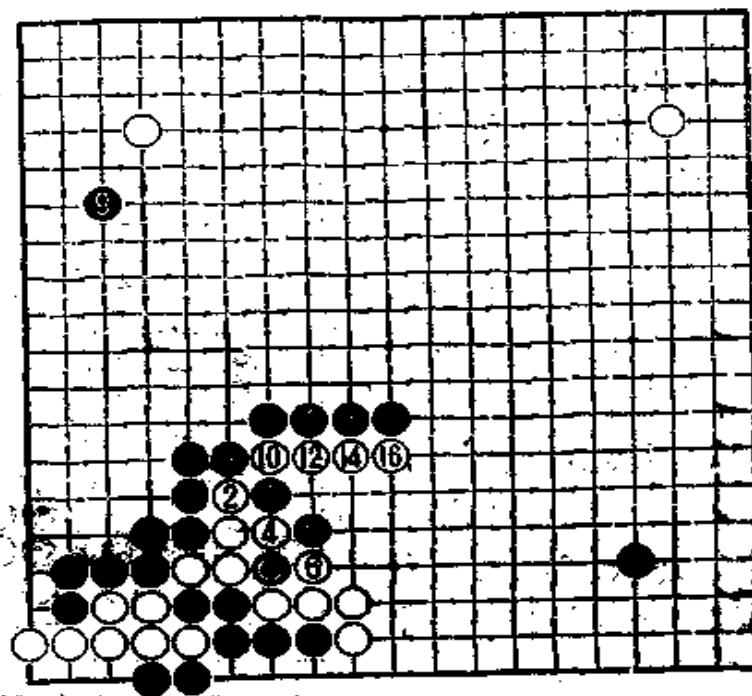


图3-20

⑧ = ●

图 3—21 黑1打，企图使●子摆脱被歼的境地是不懂废子、要子之分的大错着。至白6长，黑方的四个子虽暂时不会被歼，但是，已经把己方的阵势搞得支离破碎，几乎使黑方所有的子都成为作用不大的残子，这就是逃废子所造成的严重后果。

所以，在接触战中一定要分清哪些是要子，哪些是废子。对于废子就要果断地弃掉，如能利用则充分加以利用，若是留恋废子将造成极为严重的后果。

图 3—22 黑1断打是无谋之着。白2打，明于奔取。黑3提的只是无用的废子，白4渡后，黑不得不后手连回。

白2如于3位逃废子则铸成大错，黑2位立，两个要子被擒，中腹的强弱就发生巨大的变化。

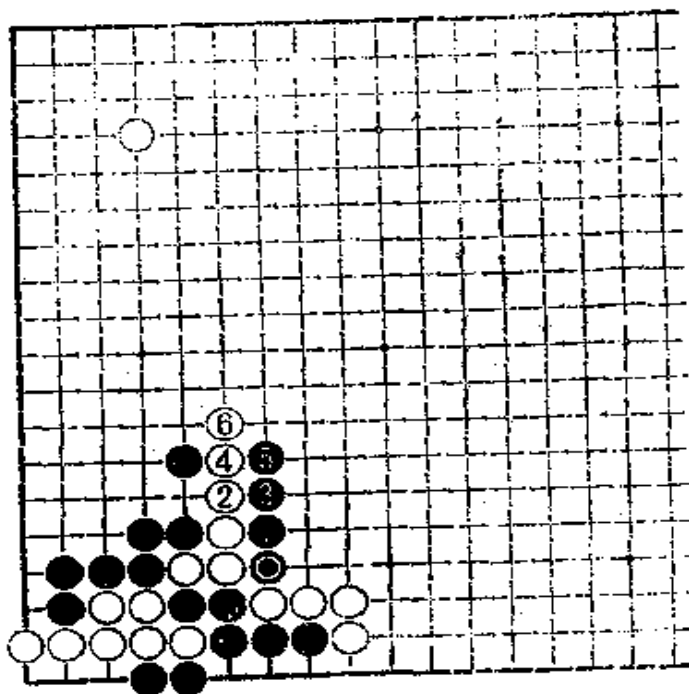


图 3—21

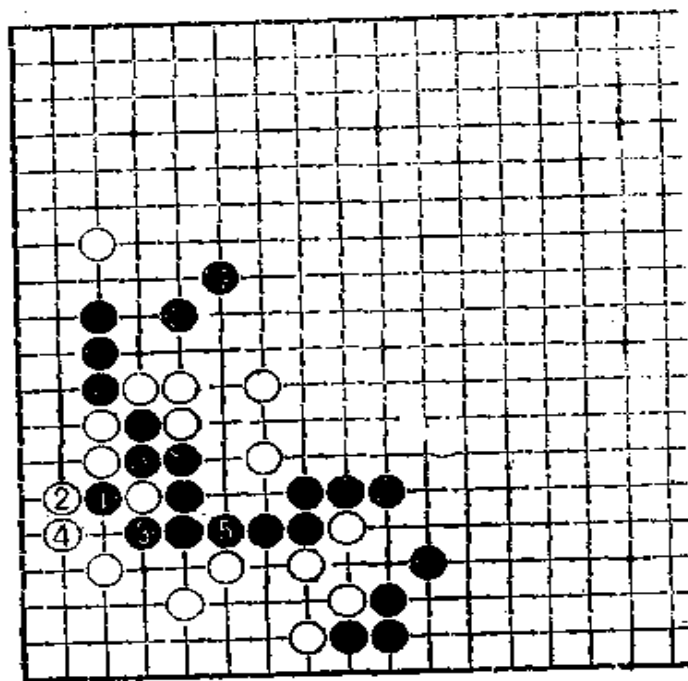


图 3—22

图 3—23 黑
 1 搭、3 虎，猛烈地冲击白方的缺陷。黑 7 断，白已无法两全。白 8 打至黑 11 打，白方⊙位的要子已被截获，黑方的两块棋获得通连，中腹的白子反而成为被攻的目标。

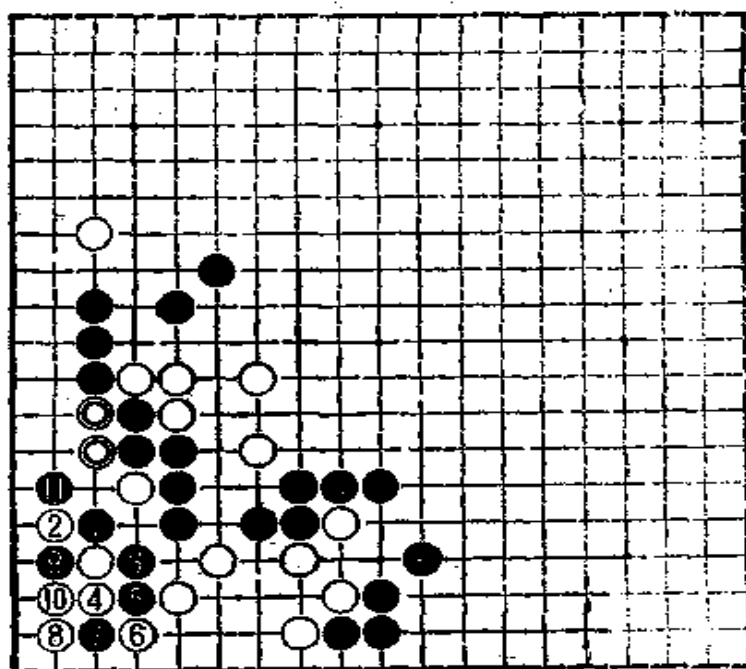


图 3—23

图 3—24 黑
 1 立先做活下面是错着。白 2 冲、4 扳、6 扑，一系列缩小眼位的手法将黑左边的子杀死。此时黑 7 双打，已为时过晚，白 8 当然救出要子而放弃下面两个对黑棋死活无关的废子。黑方提这两个子就使下面做出三个眼，真是分布不均。

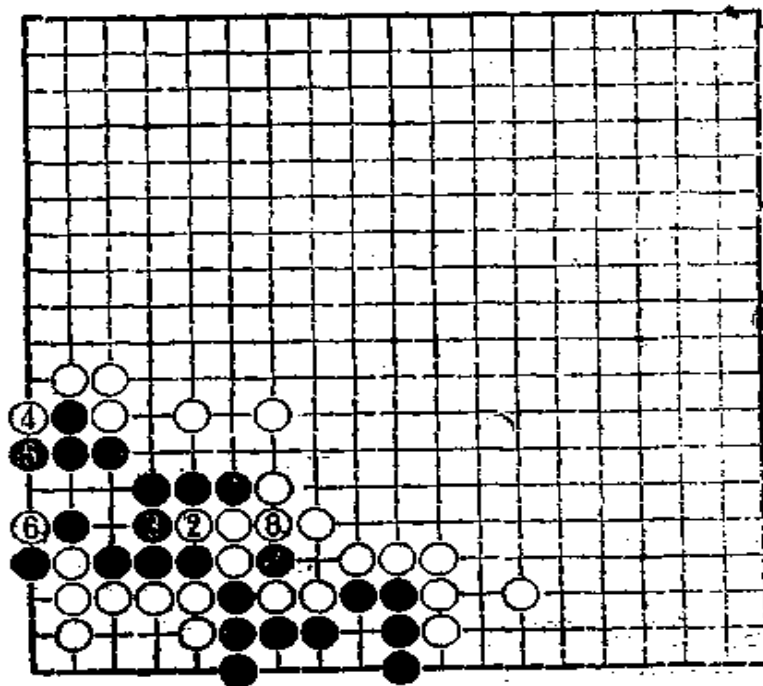


图 3—24

你是否能使两块棋都活？

图3—25 黑1先打，次序正确。白2接，则黑3打后5补活下面，两块棋都能脱险。

白2如于4位接，放弃下面的两个子，则黑可于A位立补活左边，而下面的一块因随时可提白两个子而不必再补。

又，黑1如于3位补也可。

废子与要子並不是一成不变的，随着条件的变化而会相互转化。要子在一一定的条件下变为废子，而废子也有可能转变为要子，这一点必须加以注意。

图3—26 白最后一着是走○位接，其意图是A位扳下吃黑三个子。或是B位征吃黑方两个子。黑应如何弃取？

图3—27 黑1打，救出两个要子是正确的选择。尽管黑两个部分都属于要子，但是两子黑子把白方切断成三个部分，而三个黑子中仅有一个子起着切断作用，故两个子比三个子更为重要。

黑如不明弃取，于A位扳，被白B位征掉两个黑子，则白方全部通连，黑方在这角中下的子除了死子外全是废子，这一损失将是极为惨重的。

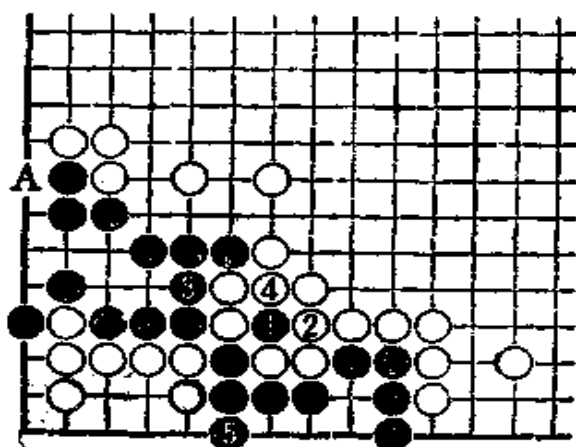


图3—25

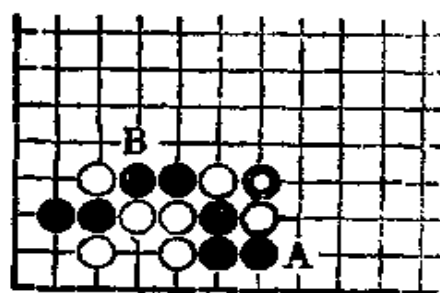


图3—26

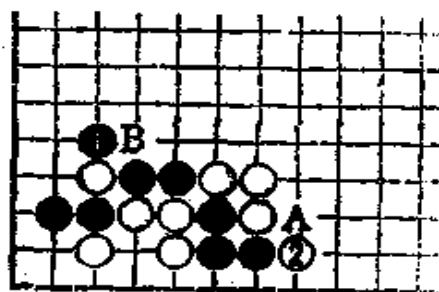


图3—27

图3—28 黑
1把两个黑子接回是重要之着。以后黑有A位冲的手段，而且，由于黑方两个子被接回，白方整个一块棋尚未完全安定。

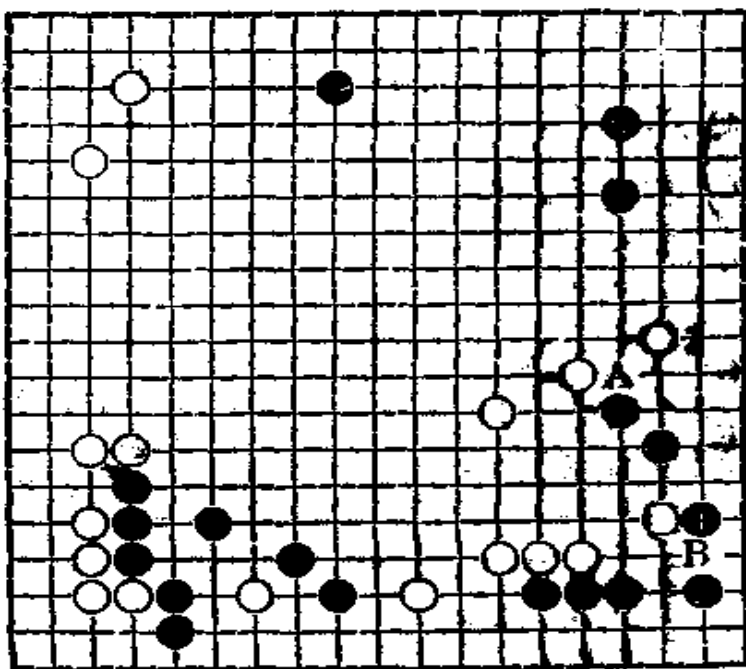


图3—28

如白先于B位尖顶也是要着。把两个黑子捕获，不但能成不少的实地，而且整块白棋也变得强大。

小结：

1. 在棋局上的子可分为要子与废子。
2. 凡与死活无关、与强弱无关的子被称为废子。一般来说，这些都是不起切断作用的子，这些子的存在与否对其他的子不发生什么影响。
3. 子的重要性表现在它的切断作用（切断敌方未活净之棋）。它承担的切断作用越大，它的价值也就越大。如若它切断的敌子都是已经活净的棋，那么，它也属于废子。
4. 废子只可加以利用，不可留弃。如把废子设法救出将受累无穷，相反，要子就不能轻易弃掉。
5. 不要将己方已着在棋盘上的子演变成废子，更不能去下废子。

第二节 联络与切断的意义

图 3—29 这是初学者的对局实战谱。

黑 1 小飞，白 2 联络。黑 3 大飞，似乎也有点章法，但是，内行们一眼就可判定这是水平很低的对局。因为

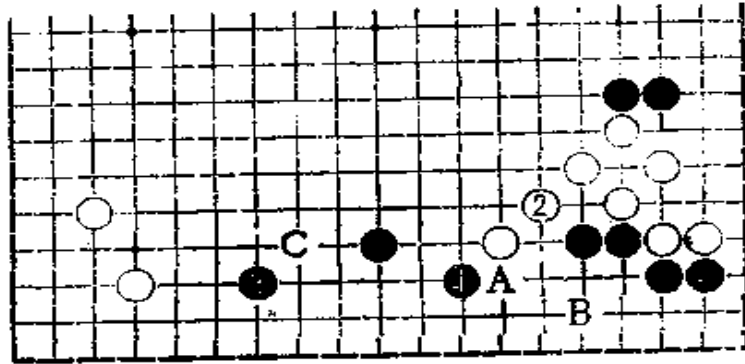


图 3—29

这三着棋显示出两位都缺乏一种很基本的作战常识——要加强己方的联络，设法切断敌方的联络，尤其是切断敌方两块尚未活净的棋之间的联络。

黑 1 应于 2 位尖，切断白子的归路，对该白子施行攻击才能取得主导权。

白 2 应于 A 位挡，切断黑方两处未净的棋，进而有 B 位飞搜黑角根据的手段。同时，C 位拦，夹击黑方两个子也是好点。

黑 3 大飞似乎是布局书本上说过的大场，但是，这与 A 位通连，并取得边地的要着相比就差得太多了。

子连接在一起后能相互支援，不仅各自的气能共用，出路能共用，而且眼位也能共用，因此在作战中就有较大的力量。而棋子被割开，尤其是被断成两块都是未活净的棋，那就麻烦了：两块棋要各自谋生，而且非要各自做出两个眼才行，这样，就很可能造成顾此而失彼的局面。所以，联络与切断是行棋中应该处理好的一大矛盾。

双方的子在接触中，根据联络与切断的情况可分为三种状态。

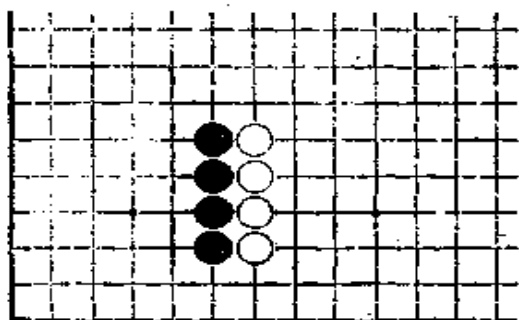


图 3—30

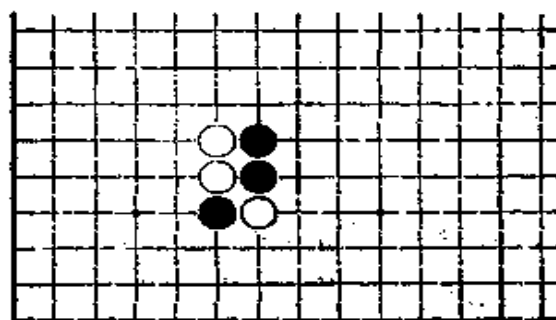


图 3—31

图 3—30 双方的子各自连接在一起而相互对峙，这可以说成是一种暂时的和平状态。

图 3—31 双方的子力相等，相互切断，这是一种战争状态。

不管是和平状态，还是战争状态，这都是基本的、正常的接触，如若不考虑周围的配合，就局部而言，这是一种双方都可以接受的状态。

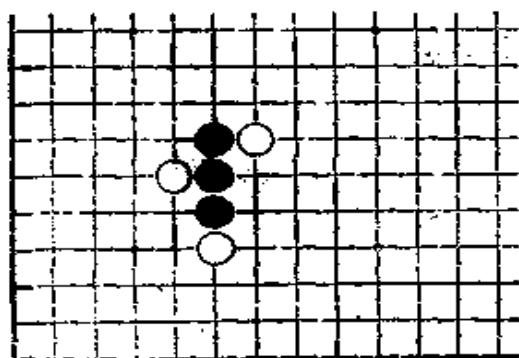


图 3—32

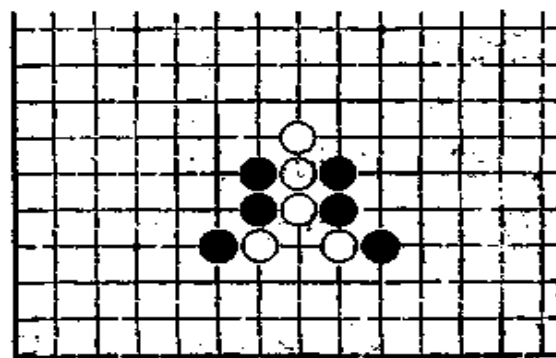


图 3—33

图 3—32 这是黑方联络，白方割裂的状态，白方明显不利。

图 3—33 这是典型的穿透的状况，即白方正好在黑方的夹缝里穿过，应该说这是黑方不能接受的状态。

以上两图，棋子处于一方联络，而另一方被割裂的状态。

联络和切断的基本状态，可以作为判断局部接触时双方得失的一个准则，即双方都联络的和平状态，或是相互切断之战争状态，都可接受，而一方联络，另一方被割裂的状态则是不能容忍的，尤其是下成穿透之状更是失败的标本。同时，这还可以作为你行棋的指导原则。

图3—34 当白1冲时，黑2挡是正常的应法。白A位断，就形成相互切断的战争状态。黑2如脱先，被白2位冲过，就形成黑方无法接受的结果。黑2如于A位退，白2位再冲，黑B位挡之状态也可考虑，但黑方断点增多。一般来说，以2位挡为正应。

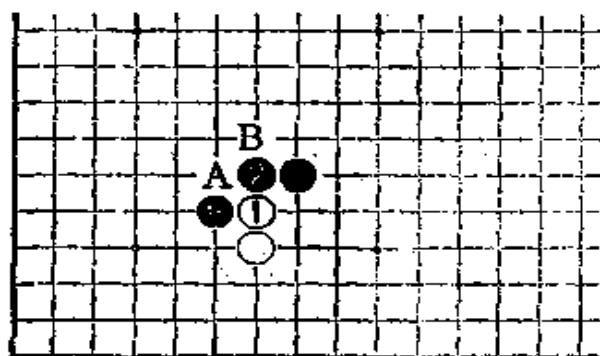


图3—34

图3—35 白1扳，黑2断是必然的应手，否则，黑就无法在此取得均势。如2位被白占据，黑走成割裂之状，当然无法接受。

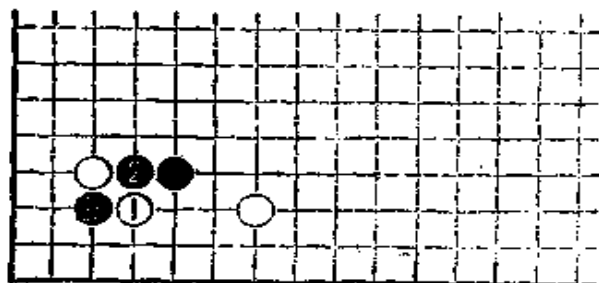


图3—35

图3—36 白1顶，黑2挡是正着。白3断也势所必然，否则黑占此位就形成黑方联络、白被分开的状态。

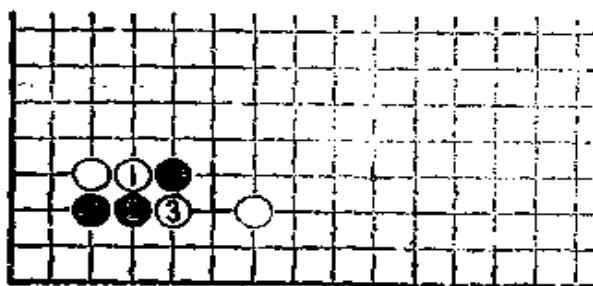


图3—36

图 3—37 白 1 点三三是常见之着。黑 2 托是莫名其妙的应手，初学者却把此着认为是不给对方眼位的凶狠之着。他们也把碰撞敌子作为唯一的攻击手法，但是，只要稍具联络与切断的知识，就可断定黑 2 是恶手，因白只要 3 位长就能造成黑方被割裂状态。

黑 2 于 3 位或是 A 位挡，走成双方都联络之状，才是正着。

图 3—38 黑 1 托是恶手，但是，白 2 扳也是恶手，也犯有碰击敌子就是强烈攻击的错误想法。黑 3 断后又恢复成双方相互切断的正常状态。由于黑方的子力较多，以下战斗至黑 9 虎，白方仅活一个小角，处于不利的状态。

图 3—39 黑 1 接可谓绝对的一手，将白边、角割开，形成外势与实利的对抗。此位若被白方占据，白边角通连，黑方不仅一无所获，而且以前所下的子也顿时成为孤子。

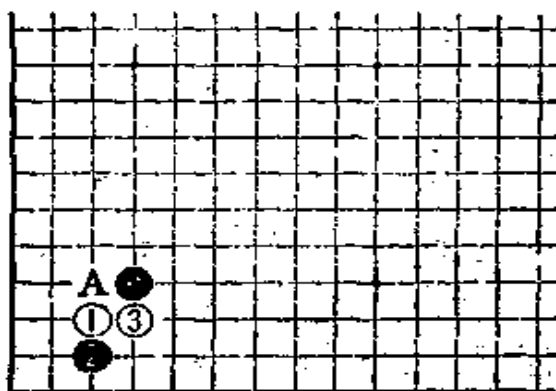


图 3—37

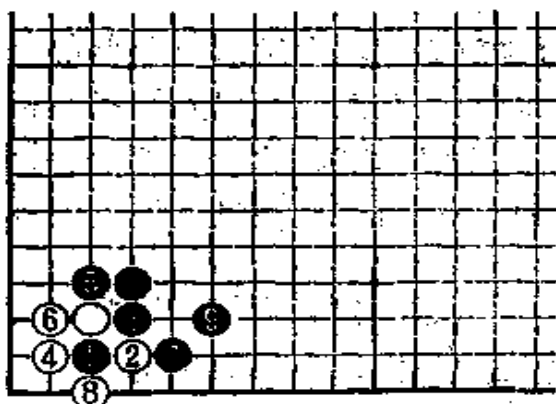


图 3—38

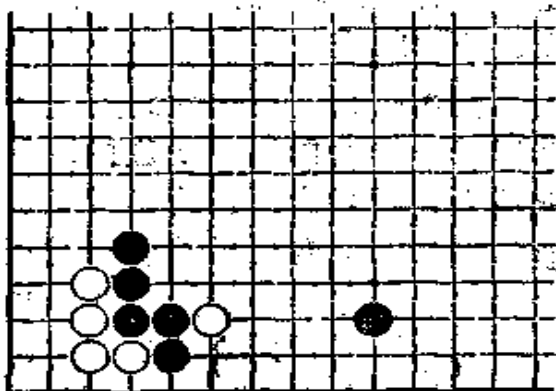


图 3—39

图3—40 白1顶，黑2挡也是绝对的一手，这能使己方的队伍成为既有根据，又出头在外的理想状态，白方两面的棋都成为攻击的目标。此处若被白方占去，黑不仅被封在角内谋求活路，而白方取得联络，形成一股相当强大的势力。

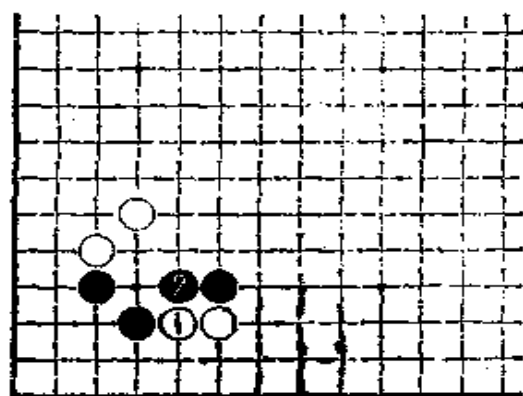


图3—40

图3—41 黑1扳后3再长，不仅使自身得到加强，而且将白边与角分开。白仅活一个小角，外面的二个孤子与黑方的强势相比，显得单薄。故这一扳、一长几乎没花力气就使己方处于优势的地位。

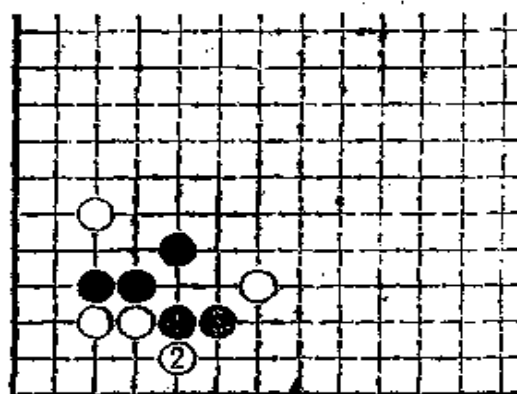


图3—41

白如争到1位长，情况就发生巨大变化，不仅白边角通连，取得不小的实地，而且黑方的三个子变弱，不得不考虑自身的安定。两者相比，充分显示了黑1扳、3长的重要性。

图3—42 白1扳后，黑2必须断，若给白方于2位接，黑就成为开裂之状，在此黑就无法形成对抗，只有断后才能造成正常的战斗状态。同样，白3挡也是正着，不能让黑于3位拐出。

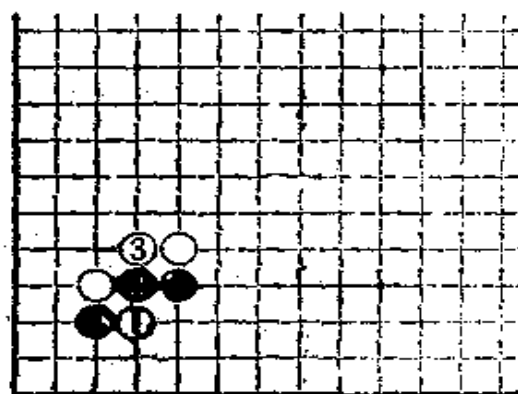


图3—42

这里的头绪较多，较难处理，但总是黑方可以一战的局面。

图3—43 白1冲，黑2挡也可考虑。白3断后成为相互切断之状态，加上白也有A位的断点，战斗就显得更复杂多变，作为初学者可以用这样的战斗来锻炼作战的技巧。但总的来说，黑角内两个子先得谋活，难以期待好的战果。

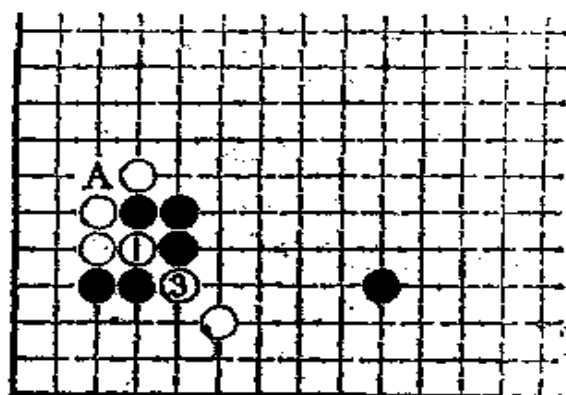


图3—43

图3—44 黑2退，白3再冲。黑4再退似乎是黑方被穿透之状，但是，黑6退后，白方的子也被割开，成为双方都不能容忍、然而又是双方都可以接受的结果。当然，这仅仅是指联络与切断的状态而言。这里，由于黑方所得的实利较大，白一般不愿形成这样的结果，故白1于6位尖是正常的着手。

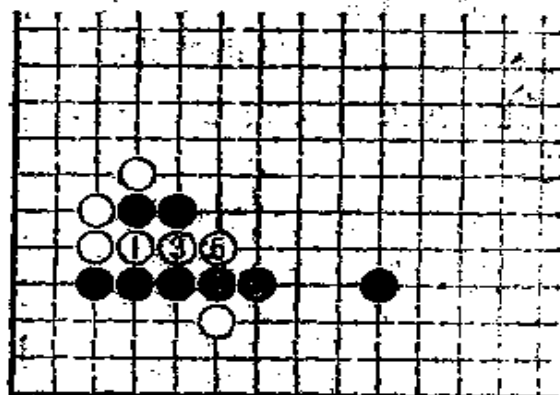


图3—44

图3—45 白1挖时，黑2打是使己方联络的必然之着。白3接后，黑4接是有关双方根据地的重中之着，并瞄着A位的断点。总之，这是双方正常的应对。

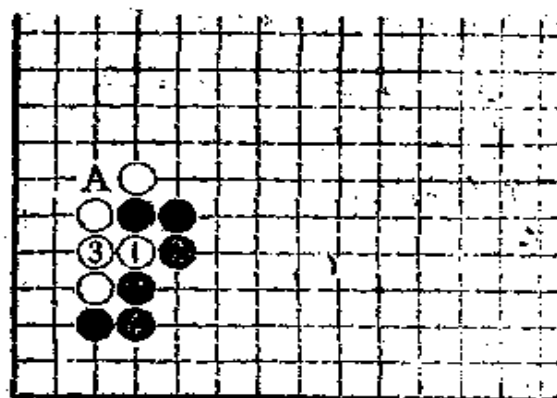


图3—45

黑2之点若被白所占，就形成黑被穿透的严重后果。

图 3—46 白 1 连扳是错着，黑只要简单的走 2 位打，4 位挡下，就能将白割裂，白仅能活一个小角。白如对这一结果不感到无法接受的话，就可断定，白对接战的常识一无所知。

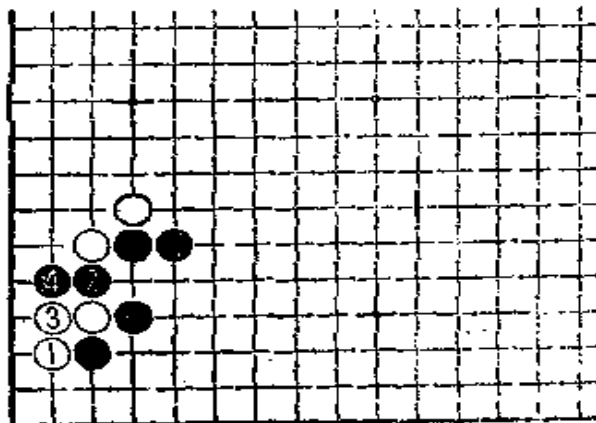


图 3—46

图 3—47 白 1 连扳是错着，因为黑只要于 2 位打、4 位接，就能造成白方裂开之状。白方的角地也被破，对此，黑方当然会感到满足。

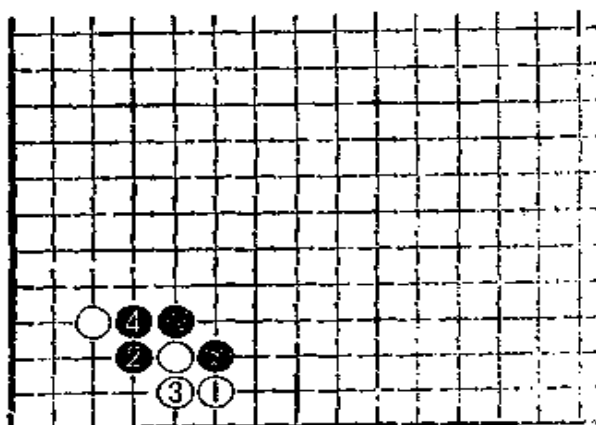


图 3—47

白 1 应走 2 位退或是 3 位立下，保持己方的联络并围住角地才是正着。

图 3—48 对于“吃子专家”来说，上面的结果似因没有吃到子而不满足，因而采用 1 位打，3 位再打，吃到白子才感到过瘾。经白 4 打、6 长后，根本看不到黑方有利之处。

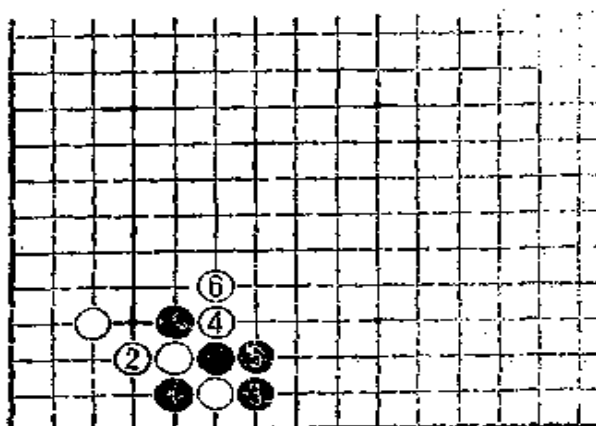


图 3—48

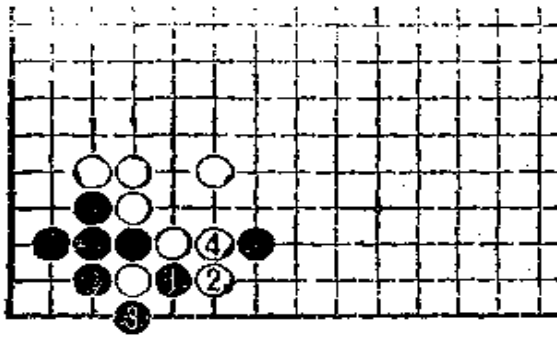


图 3—49

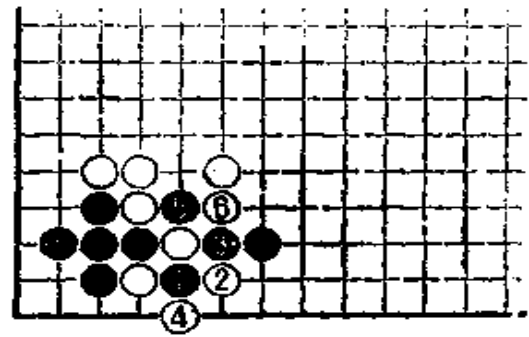


图 3—50

图 3—49 黑 1 打，白 2 反打，企图阻止黑方边角通连。黑 3 提，胆小至极，白 4 接如愿以偿。

图 3—50 白 2 反打时，黑 3 断打是正当的反击。白 4 提，黑 5 打，白 6 断打，双方成为骑虎之势。此劫对于双方都至关重要，然而，黑方是先手劫，稍稍有利。

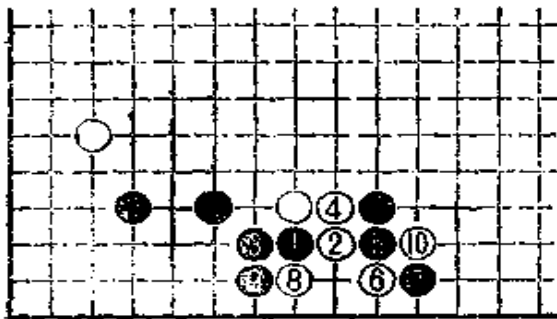


图 3—51

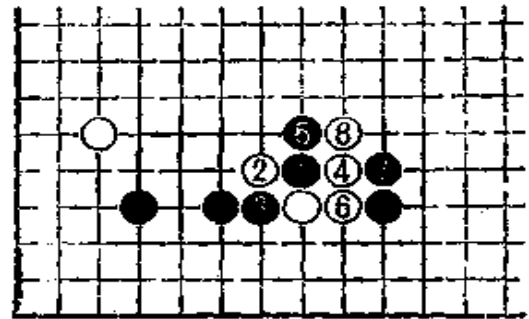


图 3—52

图 3—51 这是受子棋中常见之局面。黑 1 托是错着。白 2 扳、4 接，已经形成白方联络、黑方断开之状。黑 5 夹，自己凑成被穿透之恶形。白 6 扳至 10 断，白方一个孤子在黑方的“夹击”之下越来越强大。

图 3—52 黑 1 上压也不好，至白 6 接，与上图的结果相似。黑 7 夹道欢送似地将白送出，而自身正是被白穿透，形成最恶劣的结果。

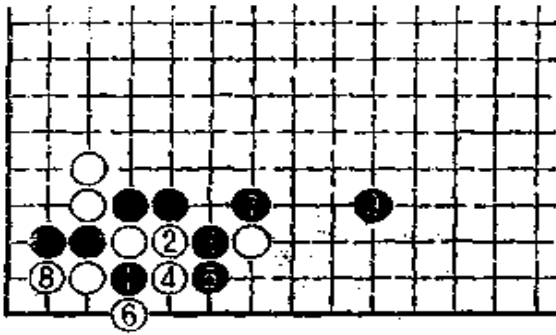


图 3—53

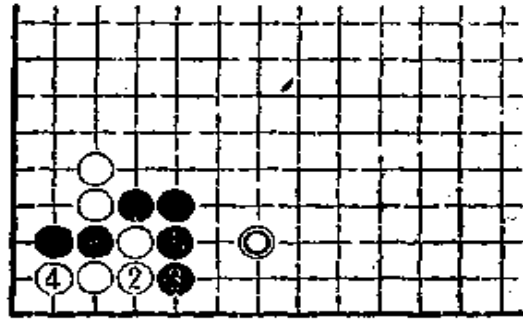


图 3—54

图 3—53 黑 1 打后再 3 打，多弃一子以造成穿透之状，这是好手筋。由于白角尚有劫的手段，白 8 补。黑 9 拆，白不见便宜。

图 3—54 黑 1 打、3 挡是俗手，白 4 补后，黑方四个子受到白◎子的制约。与上图相比，黑方的强弱相差很大。

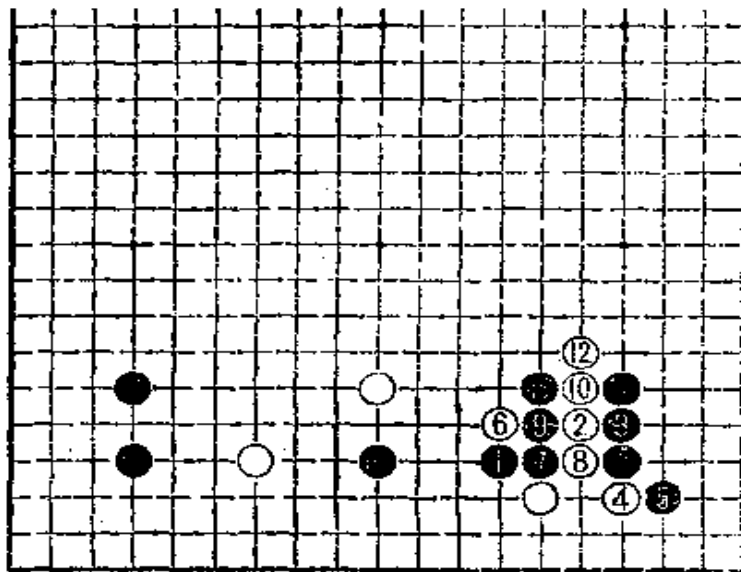


图 3—55

图 3—55 黑 1 肩冲是好手。白 2 点至 6 压是上手常用的骗着，黑 7 冲正中下怀。白 8 挡，黑 9 冲至白 12 长出，正是黑方被穿透之状，右边角将受到损害，黑不利。

图 3—56 黑 7 外扳是正着。以下黑一路压至 15 大飞，不仅中间变强，右边也取得实惠。由于白 2 点、4 托的损着，失去点三三的权利，最后除了光杆逃出外，别无所求。

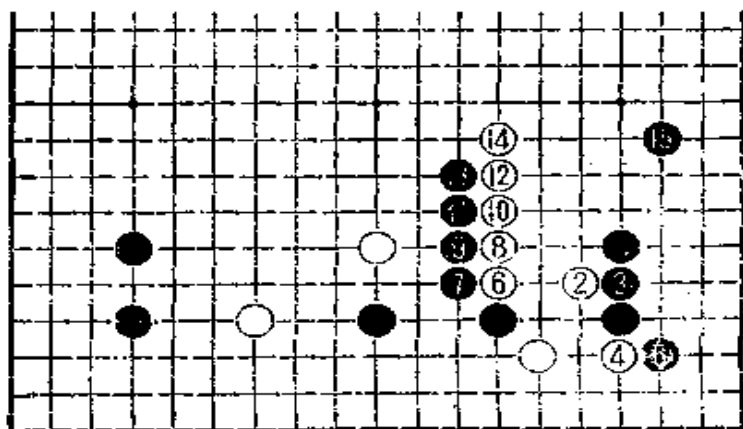


图 3—56

图 3—57 黑 1 扳，迫使白 2 曲，然后黑 3、5 穿出，是有力之着。至 7 拐头，白方三个子已无活路。（白本身有缺陷，白三个子不能渡回）

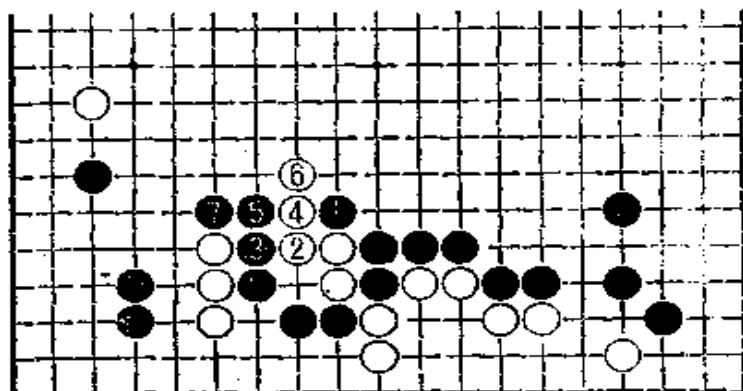


图 3—57

图 3—58 黑 1 贴，白 2 长是要点。黑 3 不得不长，白 4 尖后，中间将是一场混战。

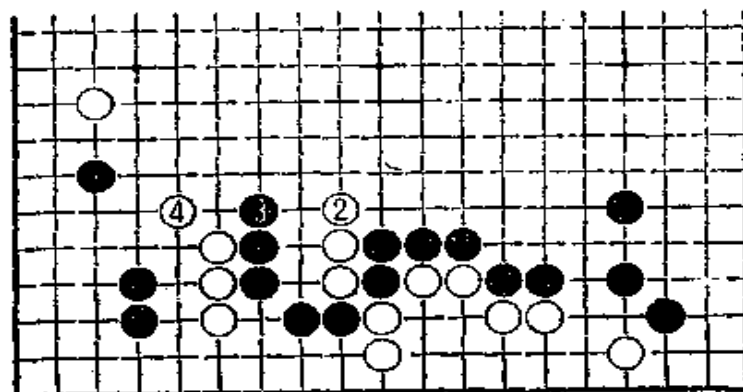


图 3—58

由此可见，迫使对方被自己穿透，是效力最高的结果。

总之，懂得了有关联络与切断的基本常识后，在局部的接触战中不仅多了一个判断得失的标准，而且也多了一个行棋的指导原则。研究哪些棋是必然的，哪些棋是可以考虑的，而哪些棋则是绝对不能考虑的，这当然要比错误地认为只有吃到敌子才能得利的极端思想要进一大步。

第三节 先手的知识

1. 争先的意义

在谈论收官时曾经提及先手收官这一概念，也就是在收官中也要设法争夺先手，以便抢占其他的官子。在布局和中盘战斗阶段，好点十分多，所以不论在定式选择还是在中盘作战的每一个战役，都要更加努力争得失手，从而掌握主导权。“宁失数子，不失一先”的格言集中地说明了先手的重要性。

图 3—59 这是一个收官的小问题。黑 1 扳、3 接是先手收官，由于白于 3 位扳接是后手，故这里的收官应该是黑方的权利。

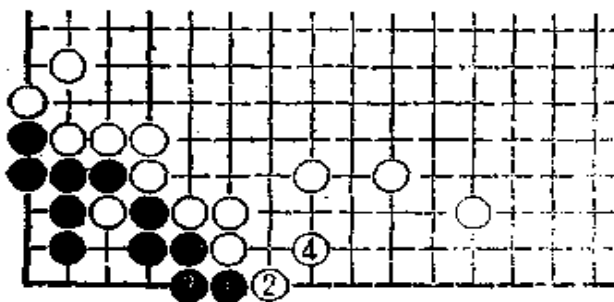


图 3—59

图 3—60 白方先在此动手的话，当然希望能消灭黑方先手扳接的权利。白 1 托是颇有迷惑性的手段，黑 2 打，白 3 也打，先手消灭了黑扳的权利，也就是黑损失了两目棋。

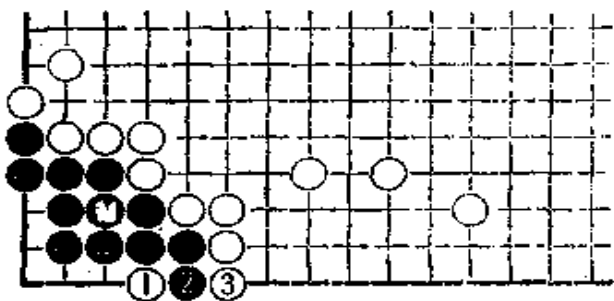


图 3—60

图3—61 白1托时，黑2仍扳。白3打后，很明显，黑将接不归。黑4打，白5提，黑6也提，白7如于5位再提，黑争得先手，白7如不回提，黑于5位接仍是先手，与图3—68的结果一样。

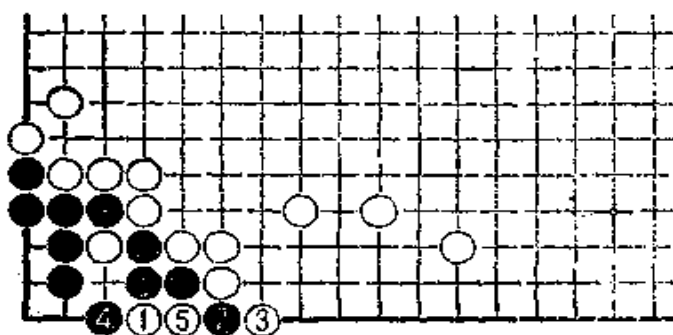


图3—61 ⑥ = ②

在这么一个小官子中，双方都尽力争取先手，何况在更重要的场合下，一个先手的价值就更为可观，双方的争夺也就更加激烈。

图3—62 白◎子瞄住断点。黑1如简单地接，白2先手挤，补掉己方的缺陷后，争到4位的绝好点，黑即处于绝境。

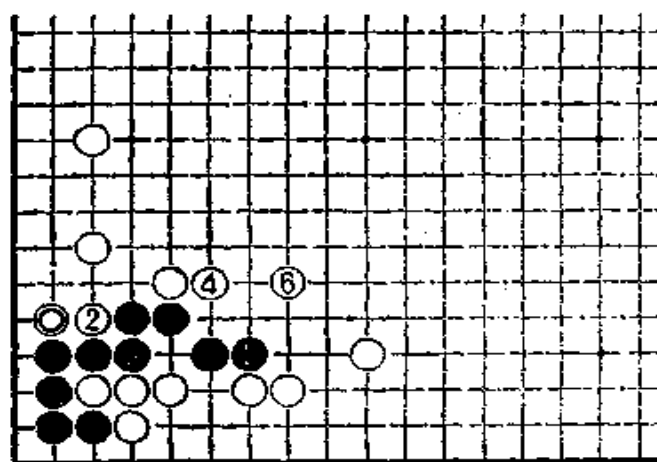


图3—62

图3—63 黑1搭是争夺先手的好手段。白2冲至黑5打是正常的应手。白6如提，黑争到宝贵的先手，抢到7位虎，出头通畅，白难以对黑施行严厉的攻击。

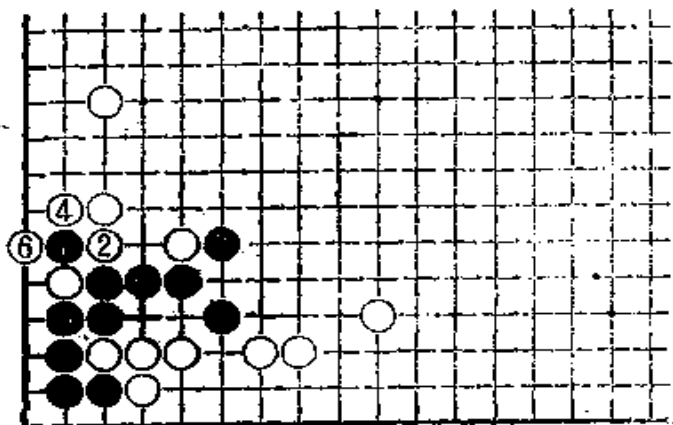


图3—63

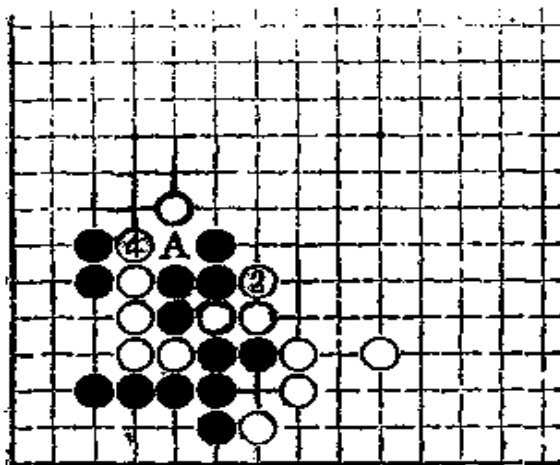


图 3—64

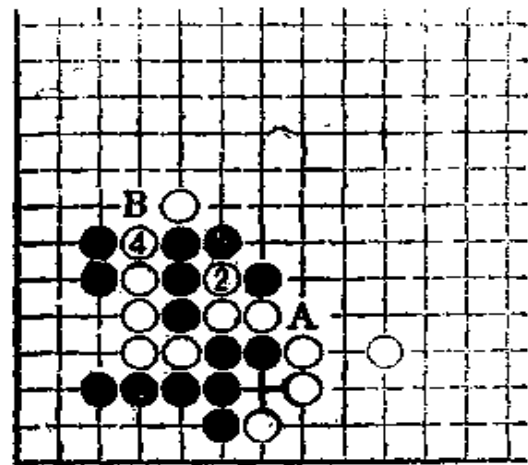


图 3—65

图 3—64 这一局部战斗中，双方都有危急的棋需要处理。黑先当然想吃掉白方的要子而重新通连。

黑 1 先解决自身的安全，但白 2 拐，迫使黑 3 曲，白 4 再长出，以后仍是混战状态。

黑 1 于 4 位挡想吃白棋是有勇无谋之着，白 A 位打能征掉黑方要子。

图 3—65 黑 1 夹是好手筋。白 2 如 A 位接，黑 4 位封即能吃白。白 2 冲，顽强抵抗，至黑 5 长，A 位和 B 位封，白无法兼顾，黑方作战成功。这是黑 1 夹先手脱险的功劳。

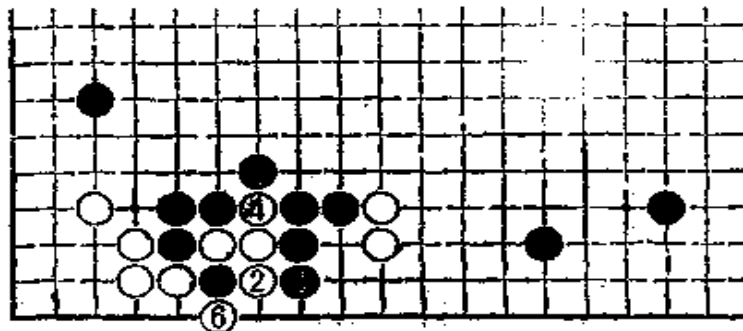


图 3—66

图 3—66 黑 1 挡再 3 阻渡，白 4 冲破坏黑方的队形，白 6 提后，黑方由于形状不整，难以对白进行猛攻。

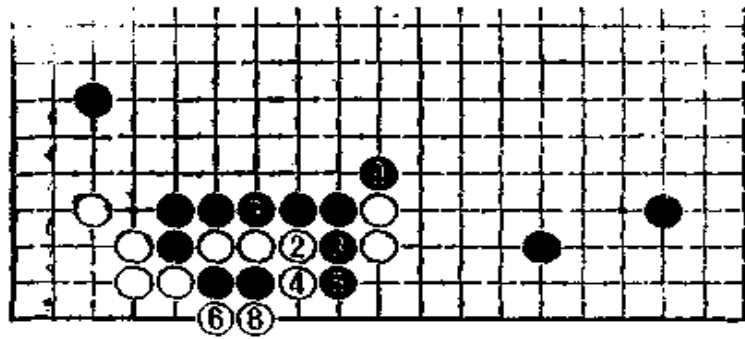


图 3—67

图 3—67 黑 1 长是弃子争先的好手。经过对杀收气，不仅先手将白封得密不透风，且使两个白子贴在己方的墙边，黑 9 扳，这两个子已失去活力。

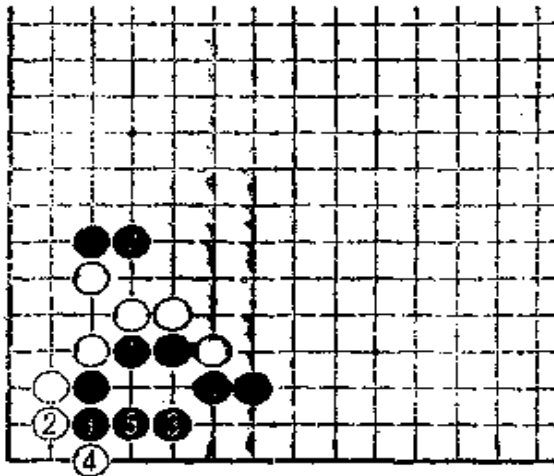


图 3—68

图 3—68 黑方由于自身的缺陷而不能用强，但是，黑 1 退却是错着，被白 2 挺、4 扳，步步先手，黑方不得不一退再退，给白先手取得根据。

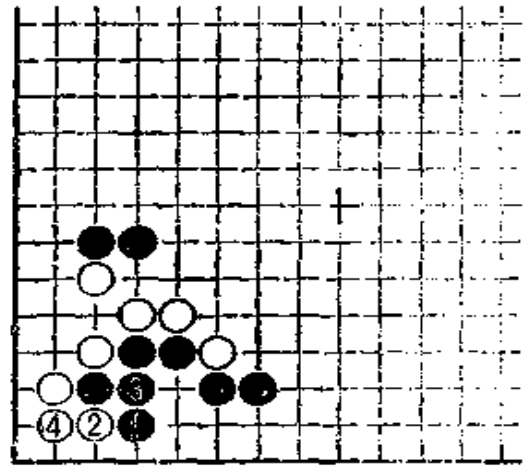


图 3—69

图 3—69 黑 1 倒虎是初学者不易想到之着。一退到底却是积蓄力量、争取先手的佳着。白 2 打再 4 位后手接也是重要的一手，它不仅有关根据，而且实利也很大，这与上图相比，几乎相差一手棋。

图3—70 很明显，白有A位扑、黑B、白C打的追杀手段。黑如简单的走A位补，白3位接，黑棋全得死。

黑1断，白2打后，黑已争得宝贵的先手而占3位打，一子不丢地全部成活。

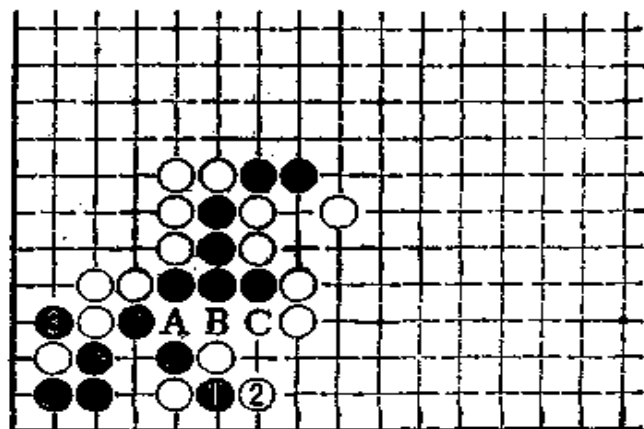


图3—70

2. 先手便宜

在局部战斗中，争取先手为的是抢占其他好点，作一个先手交换，为的是取得一定的利益。总之，争先都是为了取得更大的利益，若是离开取得利益这一个基本宗旨，先手当然也就失去了意义。

图3—71 黑1夹，3打决定弃掉角子而封边。白4提后，黑5如挖，白总不会走A位接吧，可是黑方把下棋的次序改一下——

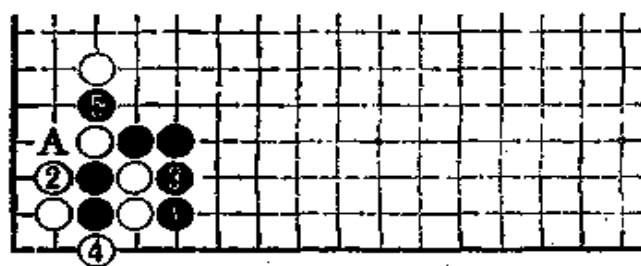


图3—71

图3—72 黑1先打，白当然别无应手，只能走2位长，黑3、5再封边。

两图相比，就会发现，黑1打、白2长这一先手交换是有利的，如不及时交换掉，以后就没有机会再作这样的交换。

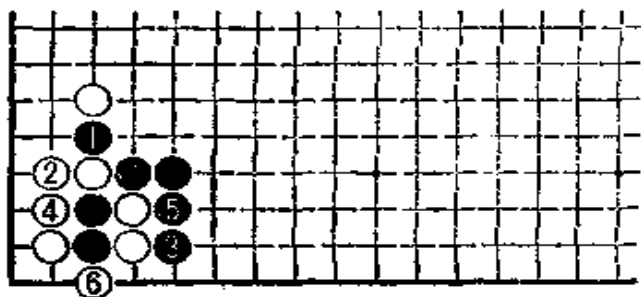


图3—72

图3—73 黑1打与白2接的先手交换是有利的，黑3脱先后，白4如打，黑5打能先手挡住白方的扩张。

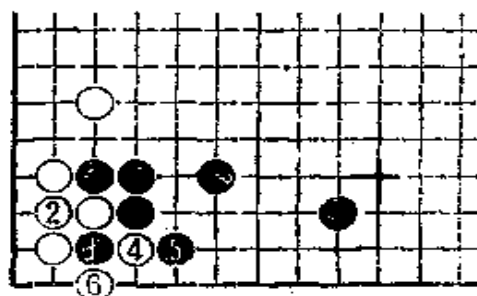


图3—73 ③脱先

图3—74 黑如不作这一有利的交换，白争到1位扳，黑2挡是后手，白可作3位的先手扳接。白当然也可考虑脱先他投，但是，白决不可能走A位做眼。

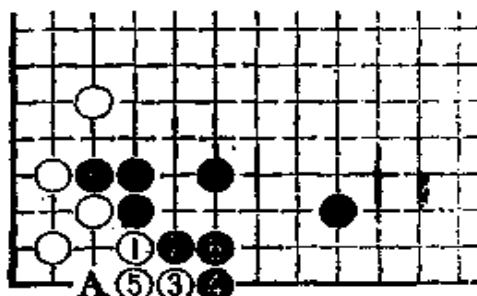


图3—74

图3—75 黑1点与白2接作一个先手交换后，再走3位扳过，这是正确的次序。由于黑1之子的效能比白2高，故这一交换总得了些便宜。若黑1径于3位扳过，以后黑就得不到这一交换，因为黑1再点时白将不予理采，白◎子已与黑方的联络无关。

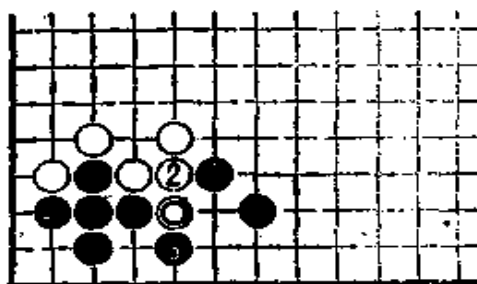


图3—75

图3—76 黑1、3两打后，再走5位虎补是正确的着法，与直接走A位接相比，不仅眼形丰富，且5位向右移了一行，对右面的联系也得到加强。所以，黑1、3打的先手交换是有利的。

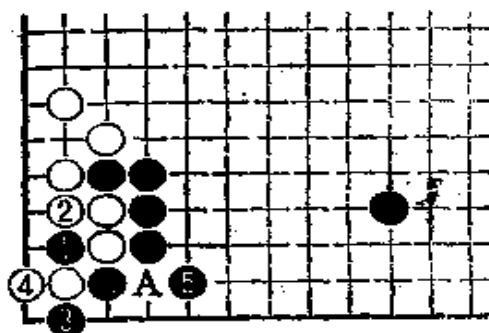


图3—76

这种眼形的好坏和对周围联络的强弱将决定这一块棋的强度，高手能根据各块棋强度的不同作出相适应的作战方针，而初学者则不然，因而也常常造成作战的失败。

图3—77 黑1断似乎没有后续手段。白2位接唯一之应手。（如于A位打，黑2打再B位打，白角全失）黑3压，白4扳起，黑5就能利用1位断之着于5位断。

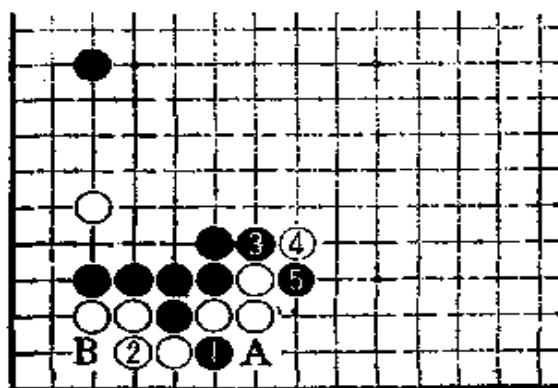


图3—77

图3—78 黑1如简单地压，白2长是机敏之着，黑3挡后，白能无所畏惧地扳起。此时，黑5断已为时过晚，作不到与白B位接的有利交换，白6打，黑不能于A位断。

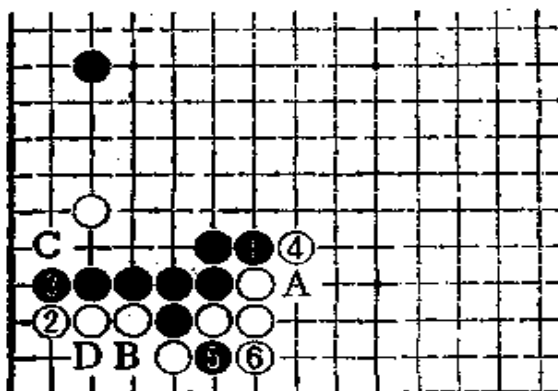


图3—78

其中白2如贪得无厌地于3位扳，黑于B位断，白只能走D位打，黑再C位挡，白以后于4位扳，黑因有5位打的先手权，可于A位断。白2扳时，黑如于C位挡则再次失去机会。

图3—79 黑1打与白2长作一交换对避免要子被征掉是绝对必要的，否则，两个要子总要被吃掉一个，故这一打也是应急的措施。黑3退，双方在此开始恶战。

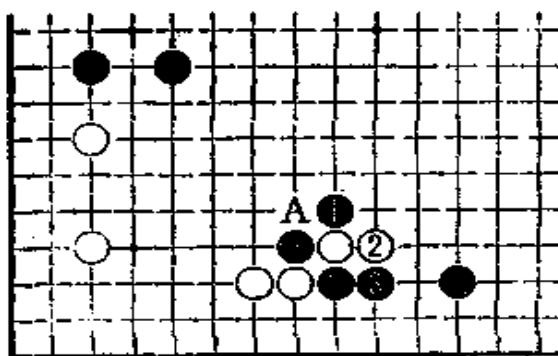


图3—79

打吃敌方的要子总是绝对的先手，高手把这种“打吃”作为一种先手交换来对待，有利的而且有必要的就打，否则就不打，而初学者往往把“打吃”看作是或许能吃到敌子的手段，这就大错特错了。

图3—80 黑1打、3压迫使白方走2、4位长。黑5冲，犹如利剑出鞘，锐不可挡。至黑9封，白方五个子无处逃循。这里黑有计划地造成穿透白子的状态，取得很好的战果。

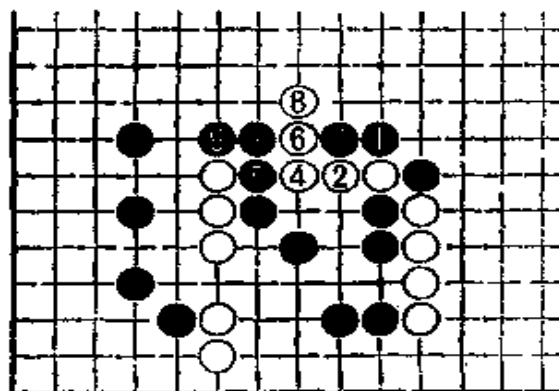


图3—80

黑1如于2位打则是无谋之着，白1位长，黑3位压，白能将五子关出，以后双方混战，后果难料。

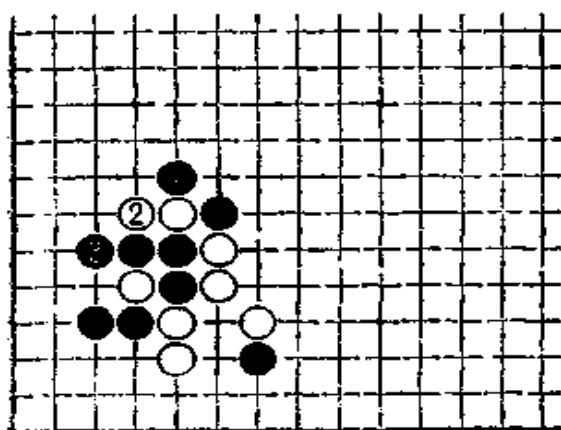


图3—81

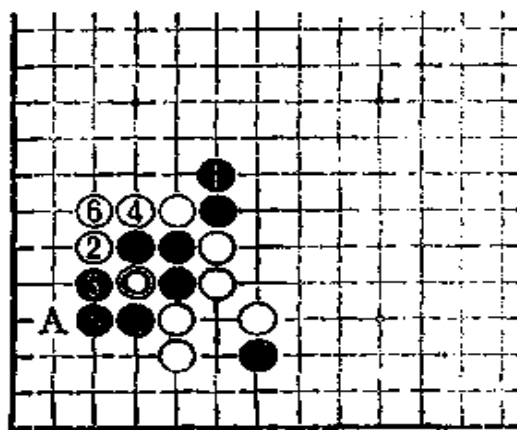


图3—82 ⑤ = ○

图3—81 黑1打，白2长后，黑乘势走到3位要点。黑1如径于3位长，白就会走1位长，故黑1打稍占便宜。

图3—82 黑1长也是常用之着，但忽略了白2打的严重性。黑3提，白4打、6接，黑成为凝形，而白却形状整齐，黑显然不利。黑3如于4位长出，白3位接，黑只得于A位立，白6位打，如此作战，黑也不利。

最后，有必要再强调一下，争夺先手，不论是在某个战役中争取先手，还是作一个回合的先手交换，都是以取得利益为出发

点。然而，初学者常常在争取先手这一个领域里犯了根本错误，即从凡事要争先手开始，逐步发展到极端——只要有先手交换就立即走掉，而把有利和确实必要这重要的基点忘记得干干净净，以致走出很多无用的、常被人们称为俗手的先手。

3. 先手与俗手

俗手是棋书上经常出现的名词，从词义上看似乎是凡人的平庸之着，实际上俗手的错误远不止平凡的着手，它在实则上是一种先手之着，但只是一种无用的、甚至是利敌的先手。

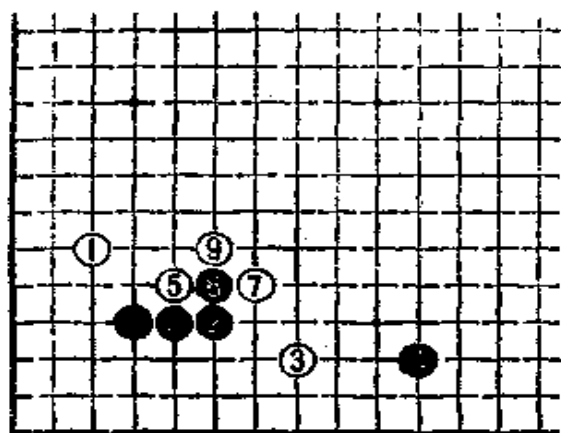


图 3—83

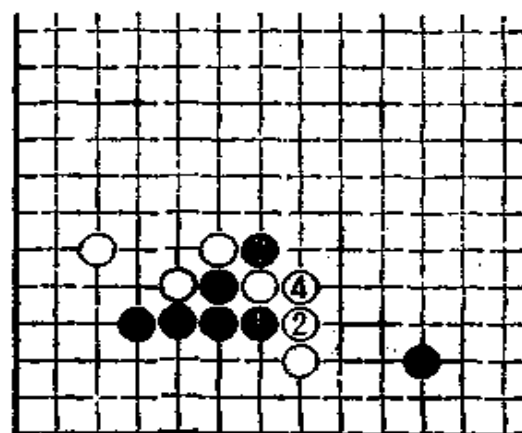


图 3—84

图 3—83 白 1 挂角，黑 2 单关应，白 3 再挂，黑 4 夹，这是常见之型。白 5 点、7 飞强行封头是无理之着。黑 8 冲，白 9 挡后，黑应如何反击？

图 3—84 黑 1 冲、3 打是初学者的作战计划。实际上黑 1 冲虽是先手，但与白 2 作交换是损失很大的，因白 2 的作用显然比黑 1 的作用大得多，所以黑 1 冲是典型的俗手。

黑 1 应于 3 位断，而白最正确的应手是 4 位退，因为它既能防止黑在下面冲出，又含有征吃黑子的后续手段。下到这里，大概不会再有人作黑 1 冲、白 2 挡的交换吧。

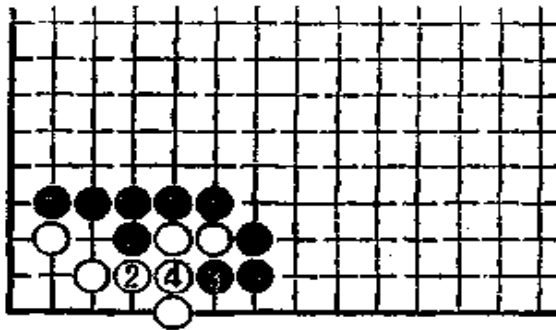


图 3—85

图 3—85 黑 1、3 两冲都是先手，但这两个先手交换并未给己方带来任何的好处，相反，它却把白方的缺陷全给补净。这种毫无意义的先手就是典型的俗手。

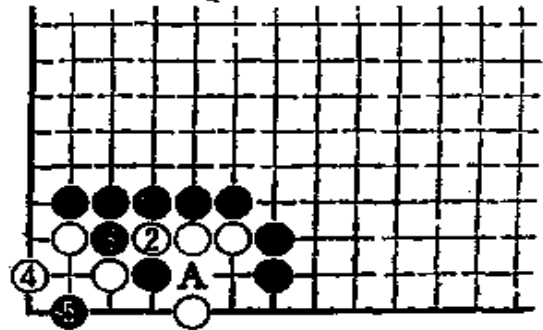


图 3—86

图 3—86 黑 1 跨，击中白棋的要害。白 2 冲，黑 3 断，白 4 虎补，黑 5 点更是利害，把白角全部歼灭。黑 5 如急于走 A 位吃三个白子，则白 5 位尚能活一个小角。

初学者或许不能一下就看出 1 位跨的好处，但至少应该知道图 3—84 的下法是毫无作用的。应该努力寻求比较好的下法，如黑 1 于 3 位挤，白补角后，黑再占 3 位扳。总之，应寻找有效的着法，而保留毫无意义的先手交换才对。

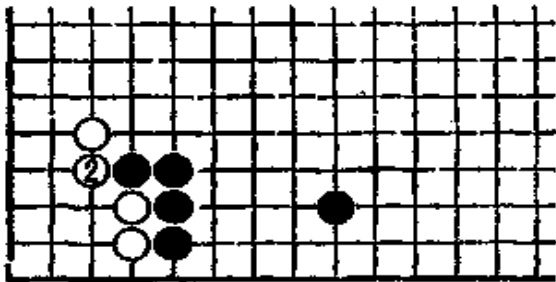


图 3—87

图 3—87 黑 1 冲也是无用的先手，这种俗手只能促使白棋的出头坚挺，而失去对其施展手段的机会。

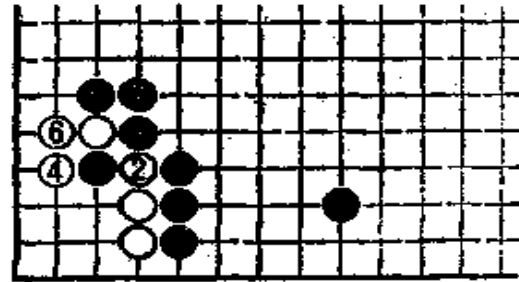


图 3—88

图 3—88 黑 1 跨是好手。白 2 冲，黑 3 断是必然之着，白 4 打，黑 5 打，将白的出头封住，收获极大。

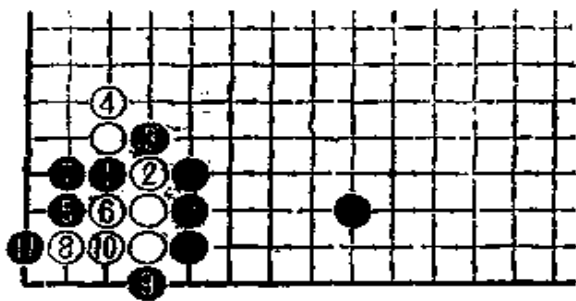


图 3—89

图 3—89 白 4 长出，不愿给黑封头。黑 5 尖是对杀的要
点。白 6 打至黑 11 扳，黑无条件地全歼白子。其中黑 5 如于 6 位
贴，白 10 拐，黑 8 位扳，白 5 位断打后成为劫争；又，白 6 如于
8 位搭，黑 10 位挖，白仍无法抵抗。

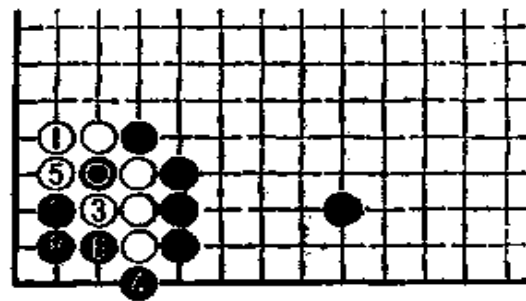


图 3—90 ⑦ = ⑥

图 3—90 白 1 立，企图兼顾角子而又避免被封。黑 2 尖仍
是要点。白 3 打，黑 4 一路扳打是关键之着，白 7 粘，凝成一
团，痛苦至极。黑 8 接是有关双方根据的要着，不可忽视。

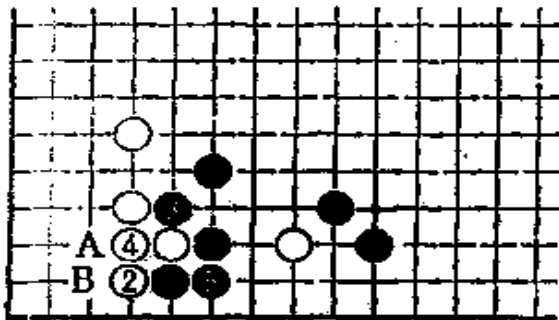


图 3—91

图 3—91 黑 1 扳、3 打都是先手，然而，这也都是俗手。
黑 1 应于 5 位着子，白如脱先，黑可入侵角地。黑 3 打更是大恶
手，这种利敌之先手使己方失去入侵白角的机会。黑 3 宁可于 5
位接，以后尚有 A 位点、B 位夹的入侵手段。

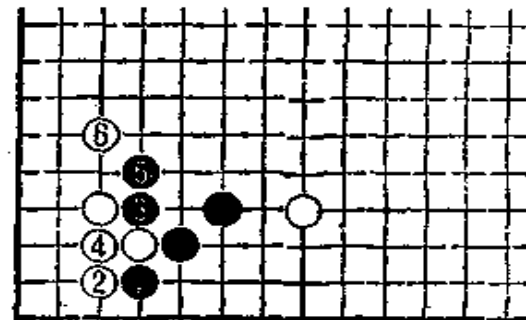


图 3—92

图 3—92 这里黑 1 扳、3 打是正确的，这是因为白角很
小，已无任何入侵的可能，故可毫无惋惜地将先手走尽。

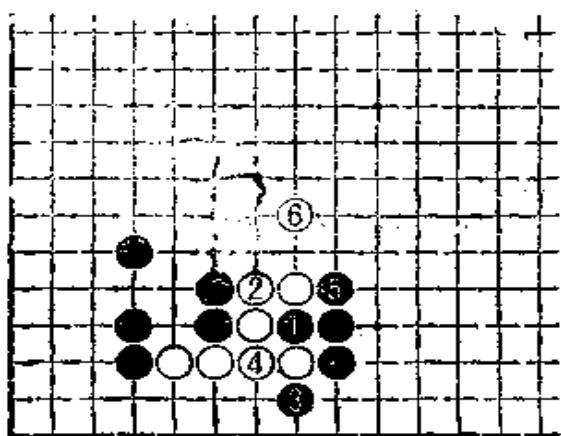


图 3—93

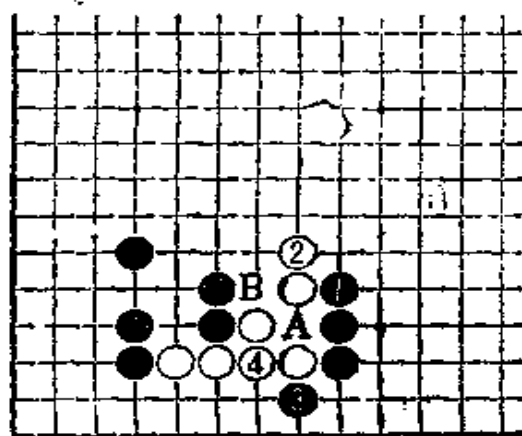


图 3—94

图 3—93 黑 1 挤是利敌之先手，黑 5 长后，白能轻松地走 6 位跳出。

图 3—94 黑 1 先长是好手，白 2 只能长，黑 3 空扳又是佳着，白 4 接走出愚形也属无奈。

两图相比，不仅少一个黑 A、白 B 之交换，而且白向中腹的发展慢了一步。关键就在于黑 A 位挤是损己利敌的先手，可以称得上大俗手。

图 3—95 黑 1 先手点真是超级俗手，它反使白接成好形，而自己只是走了一个废子。本来黑尚有 A 位扳过的手段，由于这一点却把自己的后路堵死，这样的先手几乎是白白给敌方多走一手棋。然而，在让子棋中却能经常看到这类“点”的俗手。

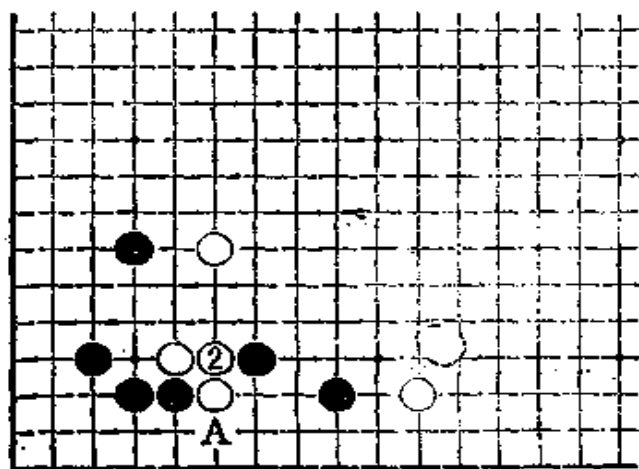


图 3—95

图3-96 白1先手虎，黑2补后，白认为3位有关根据的要着，即使后手补也值得。然而，回头一看，发现白1这手棋对己方毫无用处。

白如先于3位顶，黑2位补后，白会后手走1位吗？

图3-97 黑1虎、3冲、5打，把所有的先手走完后，再到别处去寻找类似的先手，否则就感到无事可做。实际上正是这些俗手把敌方的缺陷补得一干二净，而已方却丝毫没有取得利益。

图3-98 黑1跨，冲击白方的缺陷。白2冲，黑3夹是好手段，使白不能通连。由于左面的白棋不能做活。这段尾巴被黑截获。

看到先手就想走掉，而不管这一个先手能带来多少好处，这可以说是初学者的通病。追其原因的话，或许是他们由于基

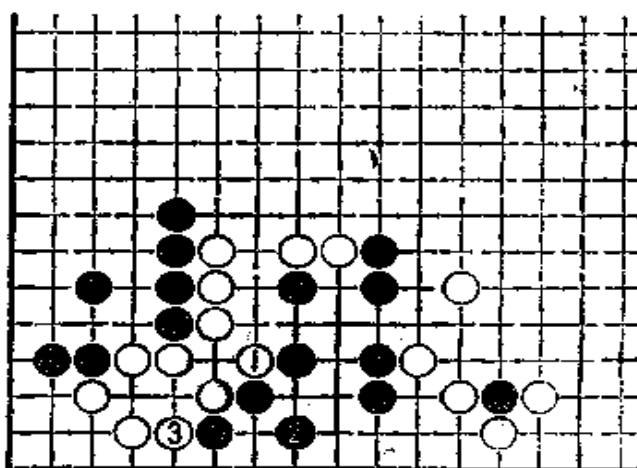


图3-96

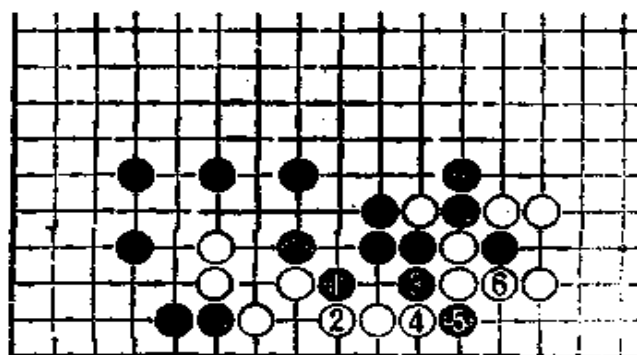


图3-97

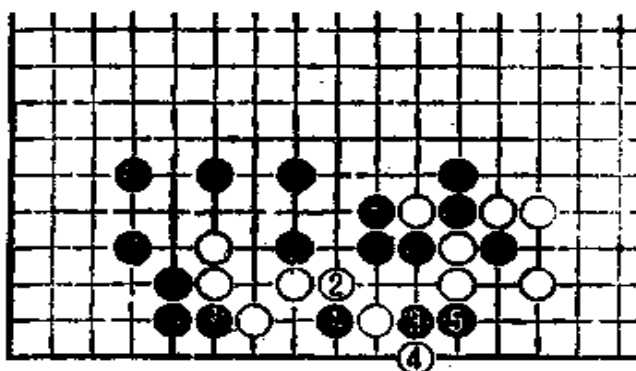


图3-98

本技术（死活、联络、切断以及吃子的手筋）不熟悉，也不愿多作计算，因而不到最近的一步就看不到手段；另外，或许他们存有侥幸心理，希望对手没有发现而能取得巨大利益；再就是他们不了解两手棋的交换到底谁有利这一重要的问题。所以，要改掉下俗手的恶习就得从以上三方面去努力，就是克服侥幸心理，提高基本技术和算路能力，提高判断得失的能力。

4. 先手的保留和选择

在局部接触中，有时能立即抓住敌方的缺陷而取得利益，但是，在更多的场合下，敌方仅有一点小小的缺陷，这里并不能立即施出手段而取利，只是有一处或多处先手权可资利用。此时，您就应该在这些具有先手的点中选择一个对己最有利的为己服务。如若暂时无法确定哪一点最有利，那么，只要有条件保护现场（即这里暂时不动手，敌方也无法破坏现场），就尽可能把这些先手保留着，到必要时再加以利用。

图 3—99 这是星、二间高夹定式演变而来的一个型。黑 1 长后，下边是白吃黑，但是，黑方在此有 A 至 H 等一系列的先手。（其中 G 和 H 位的先手较为隐蔽，需利用一路滚打的技术才能吃白）在黑方尚未确定哪一点最为有利时，应该保留这一现场，随着以后战况的发展，确定哪一个先手有用时再选用这一点。

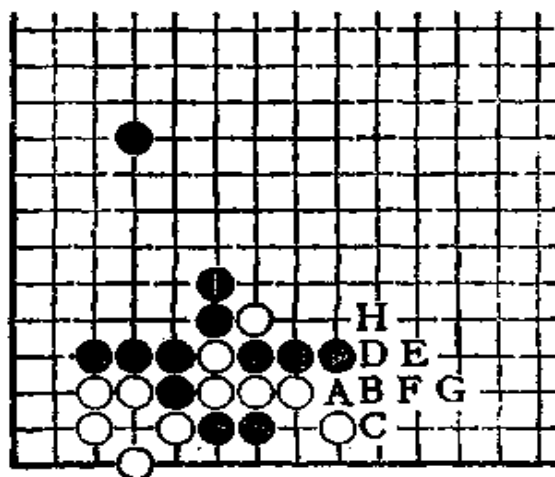


图 3—99

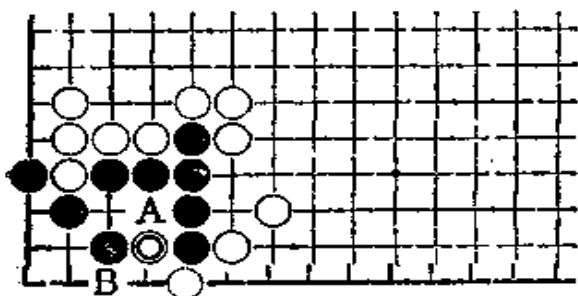


图 3—100

图 3—100 白◎子是无法吃掉的，但黑对它有A位、B位或许还有什么其他的点是先手，你能利用这些先手权使己方做活吗？

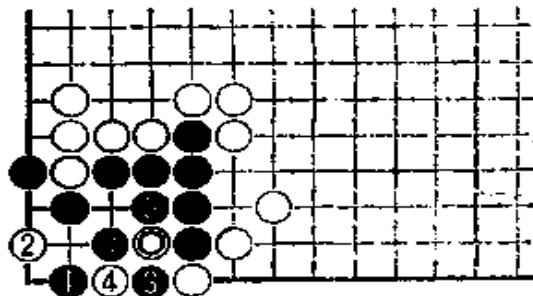


图 3—101

图 3—101 黑1尖，充分利用对◎子的先手权利，白2如点，试图杀黑，黑3扑、5打即可做活。白2如于3位接，黑2位能从容做活。

黑1如于5位打再4位打则是滥用其先手权，因这些先手对做活毫无好处。

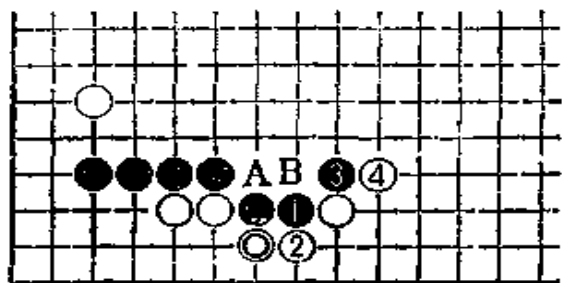


图 3—102

图 3—102 这是星、大飞守角白攻入后演变而来的常见型。白◎接扳后，黑已无法阻止白棋通连，可是黑在此有一些先手可用，而黑1顶却是最糟的。以下至白4连接，黑才发现A、B两个断点给以后的行棋带来许多不便。

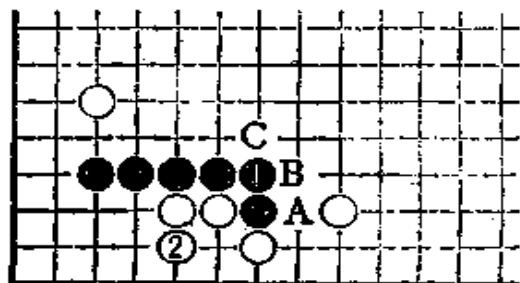


图 3—103

图 3—103 黑在此有A位和1位两处先手权，而B、C两处则不是先手，故黑应走1位使己方变得坚实，以后可放心行棋。

图3—104 黑1长可谓绝对先手，白不能容忍黑占2位封头，故白2长也是必然之着。这一交换从联络与切断的准则来判断，黑是一种被穿透的状态，故这一交换是亏损的。

黑1于A位尖，白同样要走2位出头，两者相比，A位之子的效能显然比1位高。

“穿象眼忌两行”就指这情况而言。

图3—105 对于白A位的缺陷，黑并无直接的手段可冲击。但是黑1长却是最直觉、并带有近视性质的先手。白2接后，黑3补断，反而落了后手。

图3—106 黑1接，加固己方似乎是后手，其实不然，白2如不补，黑A断，白B打，黑C打能穿透白边，并将白封于角内。黑3拆边，同样花一手棋，效果就大不一样。

这种有利的先手需要动脑筋去寻找，只有把习题上学来的手筋与实战结合起来，才能发现有利的且又是比较隐蔽的先手。

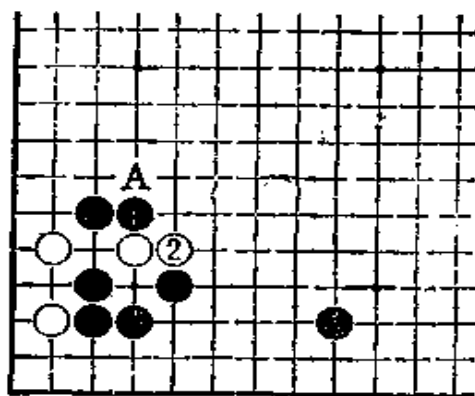


图3—104

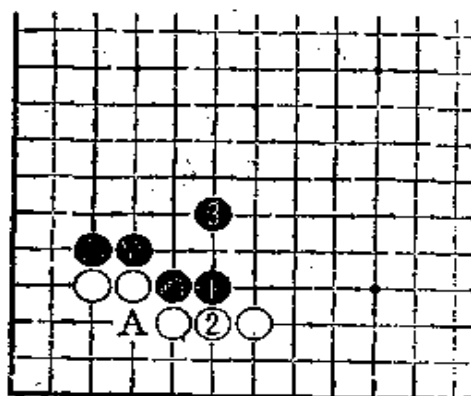


图3—105

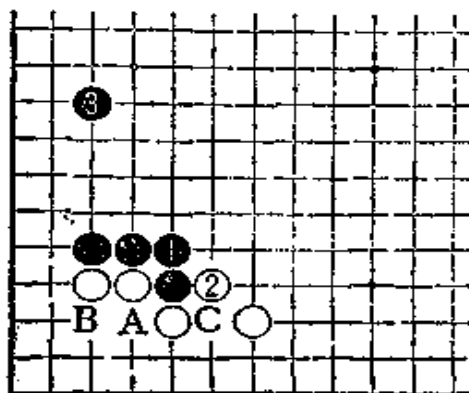


图3—106

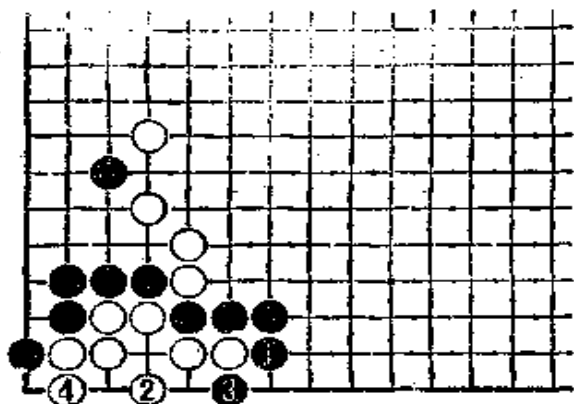


图 3—107

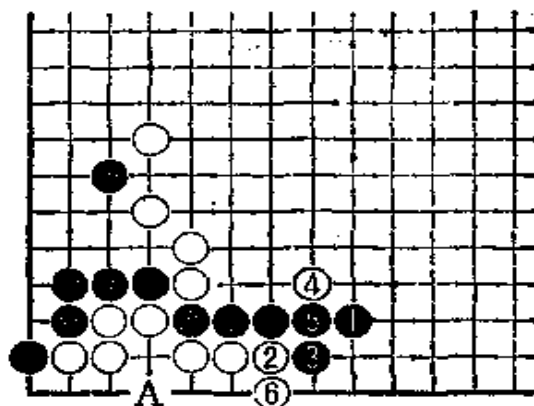


图 3—108

图3—107 黑1挡，这是明显的先手。白2补活，黑3再扳，迫使白后手做活。

黑1之子由于靠近敌方的活棋，且与中腹距离较远，所以该子发挥的效能，以及对全局的影响也较小。这类最明显的先手大都是效能不高的俗手，黑3这种先手更应保留，即使作为一个劫材也好。

图3—108 对于白角，黑方如略加思考就可以发现5位长、4位尖以及1位拆一都是先手，白若不补，黑只要A位点就能杀白。白4点、6立的补法也是次序正确、效能最高的。黑在这过程中所走到的棋，显然比上图的1位其效能要高得多。

总之，明显的靠得最近的先手是效能最低的先手，离得远远的、比较隐蔽的先手，待敌方补后，该子对于别处却能发出最大的效能。“先手要远远而降”就是有效利用先手权的经验之谈。由于初学者在计算上不够正确，或者可以说不愿多作思考，因而总是走一些最直觉、最近视的同时也必然是效能最低的先手。要提高棋艺，就要多加思考，对于敌方某一个缺陷，就要像做习题那样仔细计算到底有多少处先手可供利用，然后，再在这些先手之中挑选最有效的先手。同样的道理，对于己方的缺陷也要算出敌方有多少先手权，必需严加防范。

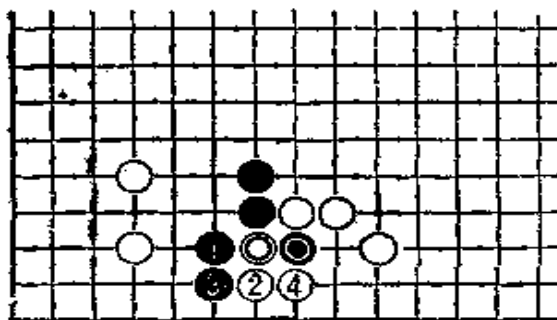


图3—109

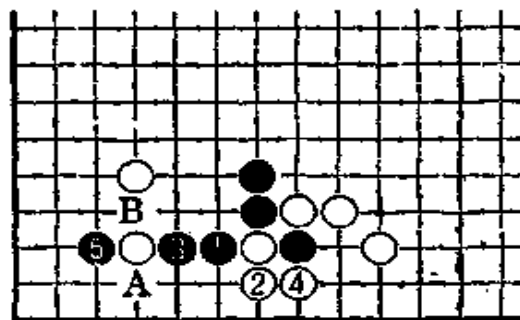


图3—110

图3—109 白○子切断后，黑应如何对付？

很明显，被切断的黑●子已被擒获，问题是如何利用这个子选择有效的先手以求较大的补偿。

黑1打、3长是最无效能的先手，白4补后，黑方四个子仍是一个负担。

图3—110 黑1打后，3位碰是一个有效的先手，因它不仅对两个白子有威胁，而且对入侵角地作好准备。白4不得不补。黑5夹后，白A立，黑B挖断；白B接，则黑A扳渡。

黑1径于3位碰也是一种好手法。关键就在于先计算有多少处是先手，然后再加以选择和组织、部署这一局部的战斗。

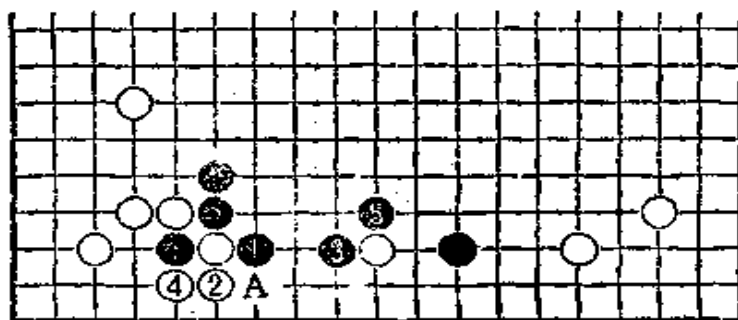


图3—111

图3—111 黑1打、3碰的手法与上图的同属一类。白4补。黑5扳，不仅两面取得联络，而且还很强大。黑3如于A位挡，则是无效的先手，白4位补，黑仍处于被动的地位。

图 3—112 对于下面两个白子，黑没有直接的手段可以消灭它，但是，对它有许多的先手可利用，如 1 位挡、2 位挡、A 位碰，以及 6 位长等，在这些先手中应选择哪一个？

1 位挡则是最直觉、最无效能的。白 2 长出必然，以下至白 8 接，黑角被杀。

其中白 4 扳后再 6 扳一着是常法，如径于 B 位爬，黑 6 位先手立，要吃黑角就困难得多。

图 3—113 黑 1 这里长是好手，这不仅对下面两个白子是先手，而且对左边的两子也是先手，使白难以两全。白 2 爬，黑 3 扳，把白方的要子歼灭。

黑 1 于 2 位挡也不如在 A 位碰有效。

图 3—114 黑 1 点是好手。白因有 2 位打的缺陷，不能用强。黑 3 先手退出，搜去白棋的根据，以后能收逼攻之利。

黑 1 如于 5 位长，白 6 位接后，黑 1 位点就不能成立，白可于 3 位挡下，这一差别有关白棋的强弱，非同小可。

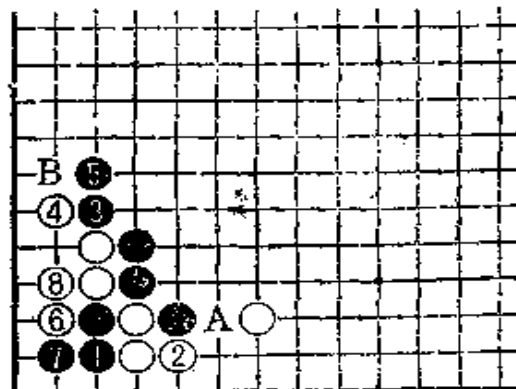


图 3—112

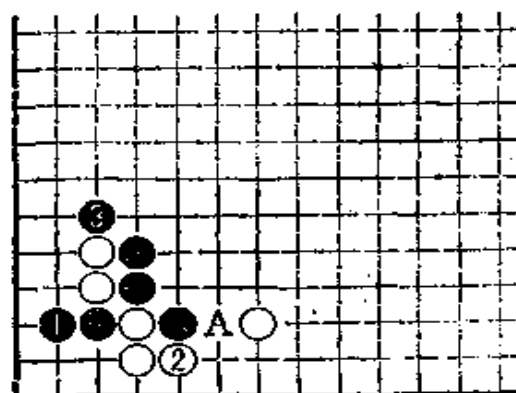


图 3—113

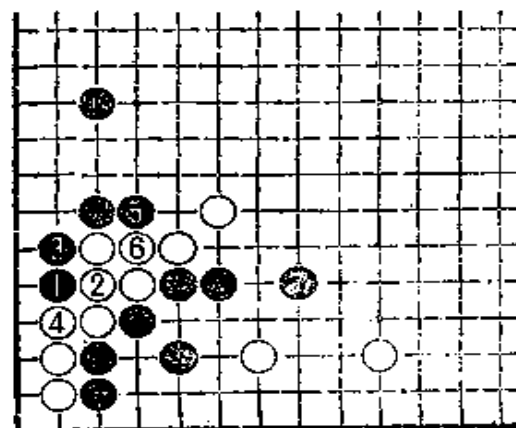


图 3—114

图3-115 黑1打也是最近的先手，白2补后，这个黑子紧贴在白方活棋上，且在二路上，对全局的影响以及对己方的效能必然最低。经白4关、6罩，黑被压在低线作战。

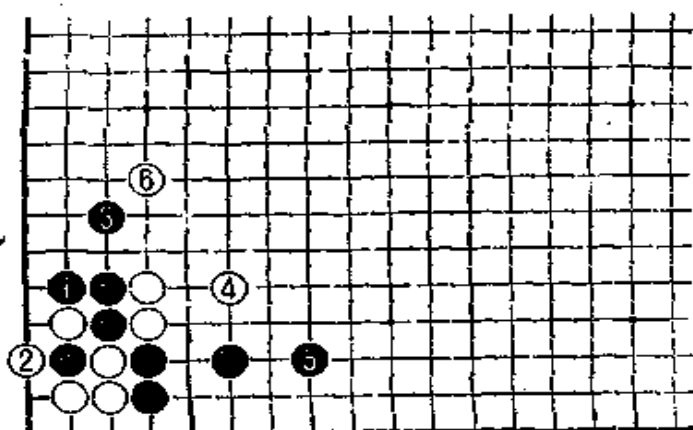


图3-115

图3-116 黑1长是很隐蔽的先手，没有较好的死活知识就很难发现这着先手。黑3拆后，白4不得不补，否则黑A位立、白B挡、黑C扳，白角无法活。由于黑1之子在三路上，靠近白中腹的弱子，在战斗中就能发挥其效力。

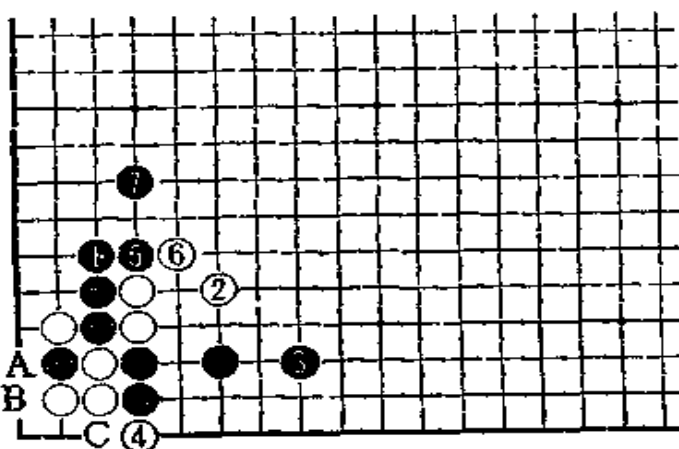


图3-116

图3-117 这是一个局部战斗，最后一着是白◎子拐出。看来，黑既不能于A位扳，也不能于B位挡下，如让白得角，而且与边上的子通连，则黑也太无能了。黑在这里需要一点献身精神。

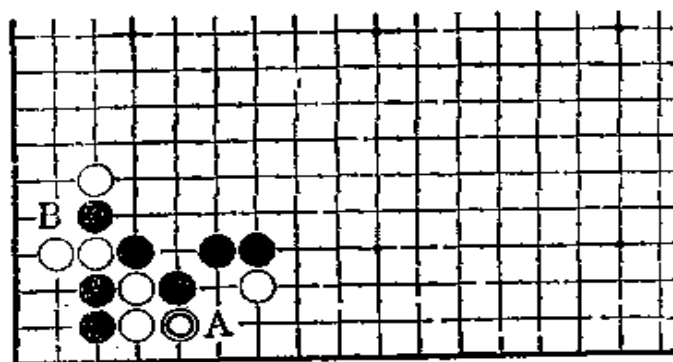


图3-117

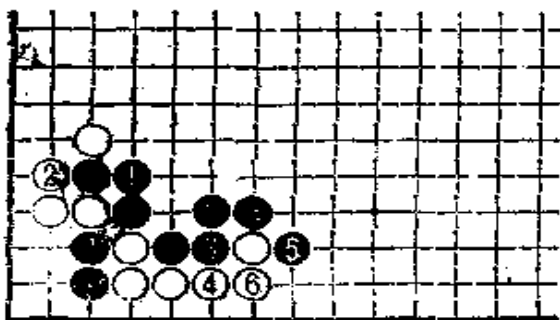


图 3—118

图 3—118 黑考虑到 1 位断点的缺陷，不敢走 2 位挡下，故 1 位接。白 2 挡后，黑 3 又不能走 4 位扳，以下至白 6 接，黑棋一无所获，而白却全部通连，收获极大。这样的结果都是由于黑方利敌的先手所致。

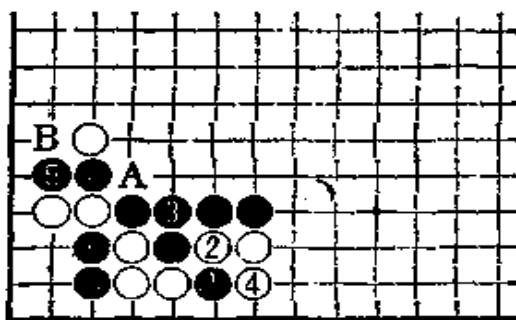


图 3—119

图 3—119 黑应感到 3 位的重要性，因有这一着，1 位扳和 5 位挡都能成立。黑 1 扳，迫使白 2 打、4 打，黑先手争到 3 位后就能于 5 位挡下，夺回角地并形成厚势。

黑 1 也可考虑于 5 位挡，经白 A、黑 3、白 B，黑 1 扳也有所收获。

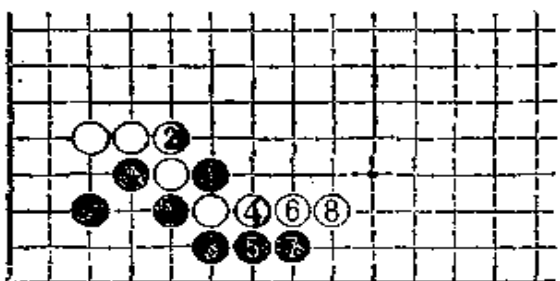


图 3—120

图 3—120 黑 1 打是俗手，以下至白 8 长，黑始终抬不起头。

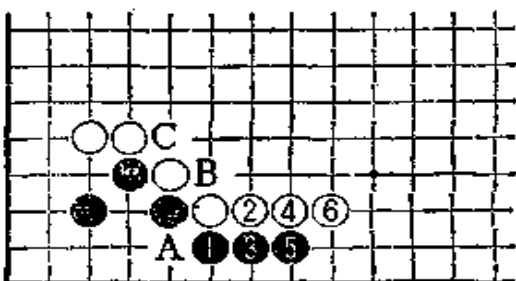


图 3—121

图 3—121 黑 1 单扳是正着，因它不惧白 A 位打，今至白 6 长，黑就有 B、C 两打的选择权，而且 C 位打要比 B 位打更有效。白 2 应于 B 位接才对，黑 3 位长出，远较上图为优。

图 3—122 黑 1 先手扳接，从实利上看是不小的，但由于这一扳一接也使黑▲子失去活力，损失也不小。

由于黑角已活，白不论走 3 位扳或是 2 位立，结果都是后手，所以白方无法破坏这一现场，也就是说，这一扳一接是黑方的权利，应该保留到确实认为有利时再走。

图 3—123 黑 1 打，先手将缺口封住，似乎不错，但是，这一打也就失去 A 位挡的先手权。黑即使不打，白也不能走 B 位尖，因黑随时可使用 1 位打的先手权利。

图 3—124 即使要在此决断，黑 1 挡更有价值。白 2 接，则黑 3 扳也是先手，白 2 如于 4 位打，则白仍不能走 A 位尖。今白 4 补后于 A 位尖，黑 B 位封，并不能破黑多少空。

初学者懂得“金角、银边、草肚皮”的格言，但仅仅理解为布局阶段要先争角，而在收官时就把它束之高阁。实际上，角中的官子常常似小实大，而中腹的官子却往往似大实小。

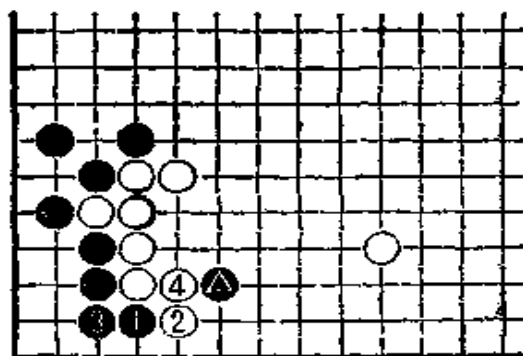


图 3—122

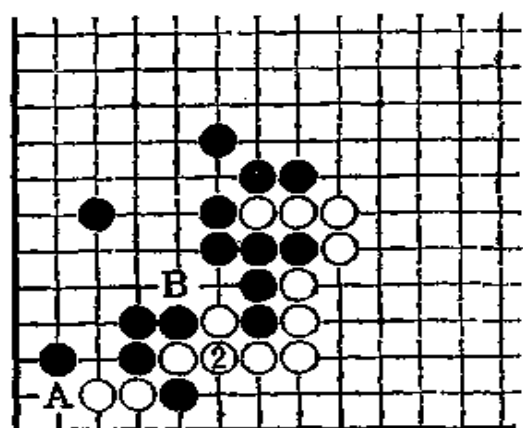


图 3—123

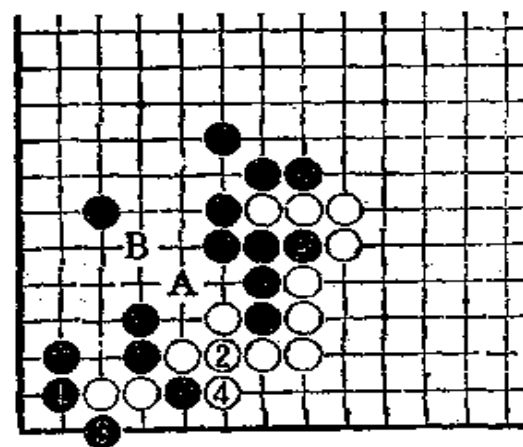


图 3—124

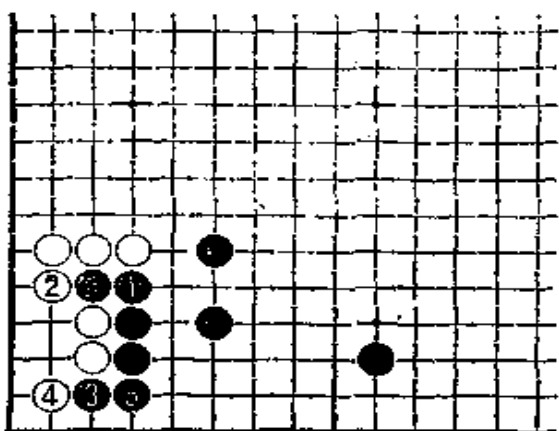


图 3—125

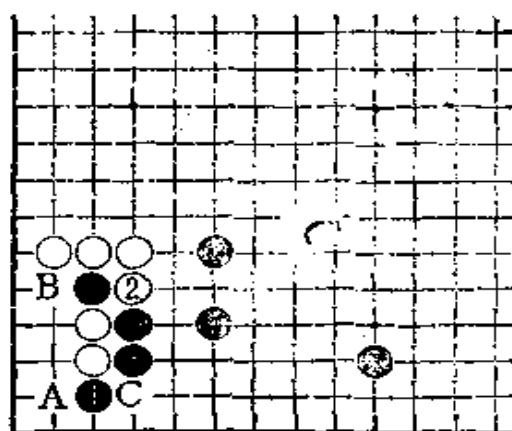


图 3—126

图 3—125 黑 1 接似乎是顺手可拈的先手，但黑 3 扳的大官子就成了后手。

图 3—126 黑 1 单扳是正确的选择，白因惧怕黑 B 位冲下而不能于 A 位挡，黑先手争到二路扳的大官子，以后 A 位挺入也大。即使白不惧黑 B 位冲而 A 位挡，黑 C 位接总是先手。如果黑 C 接后，白不加理睬，黑不走 B 位挡下吃白角而走 2 位接，几乎是荒唐之着，但图 3—125 正是荒唐之着的结局。

图 3—127 黑方利用 A 位打的权利径于 1 位打是正确的处理手法，白不能于 3 位长出，否则黑 A 位双打。但是，初学者往往会先作黑 A、白 B 的先手交换，再于 1 位关门吃。须知，这一交换是有损而无益的，失掉了 B 位长出的余味。

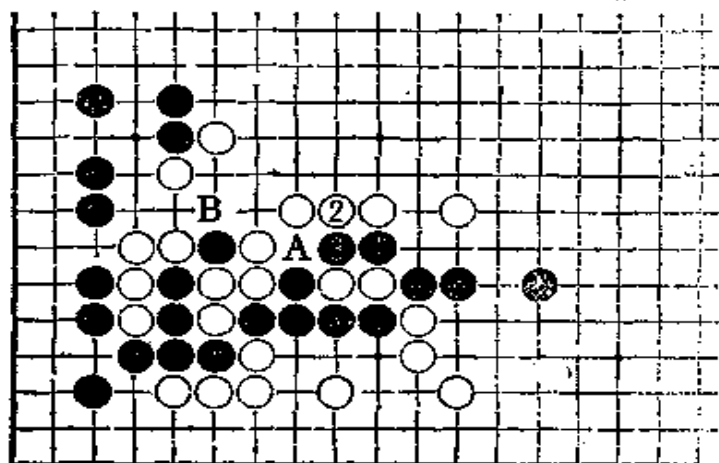


图 3—127

图3—128 黑角有不净之处，但白如何利用黑角的缺陷而谋求利益却需费一番苦心。

白1冲、3断，看似凶狠，但忽略了黑4立的好手，它兼补左右的缺陷，使白入侵之子不能生还。

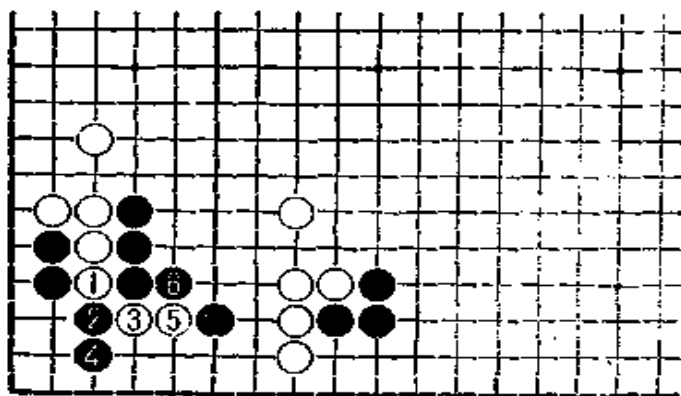


图3—128

图3—129 由于A位冲可以说是绝对的先手，而且黑方也无法阻止白A位冲，故应予以保留。今1单靠是好手，黑2虎，白3长，由于少一个白A和黑B的交换，黑无法捕获白方的入侵之子。

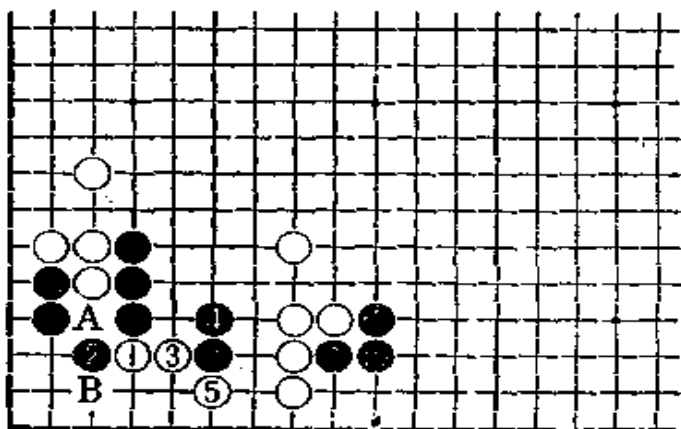


图3—129

图3—130 黑2如这里挡也不行，白3再冲，至白7长得角，黑根据不足尚要谋活。

从这里，我们也可看到保留先手权的重要作用。

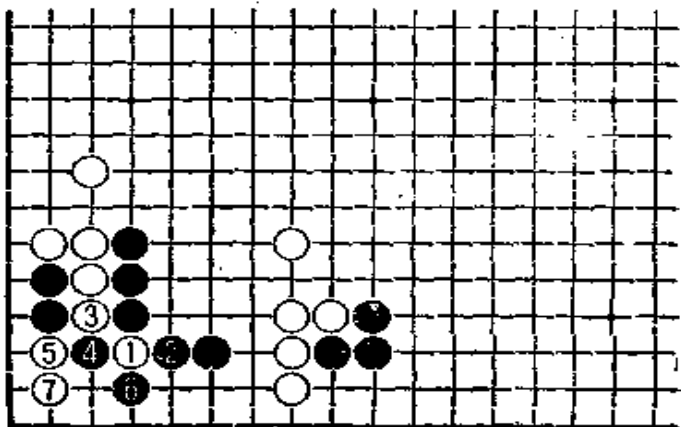


图3—130

图3—131 这是双方激烈搏斗的局面，如何利用好先手是关键。

黑1扳，保留3位和5位打的权利。白2断打是唯一正确的应手，至白8打，双方都取得联络，黑以后A位冲出极大。

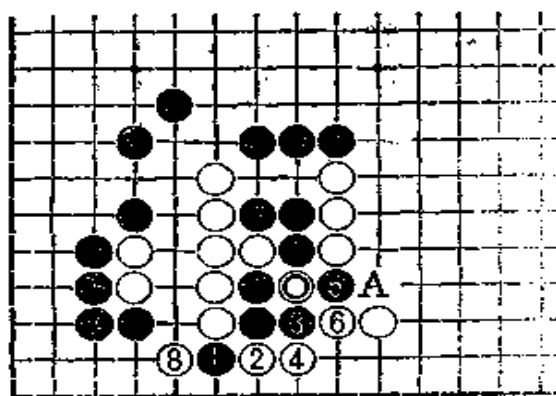


图3—131 ⑦ = ○

图3—132 白2挡，过于强硬，黑3接后，A位断、B位打必可得一，黑方的要子脱险，白棋则无处循逃。

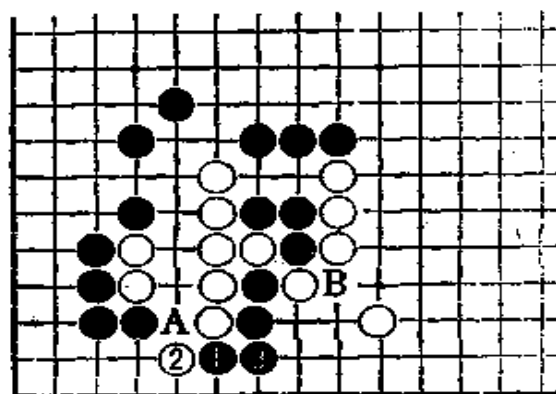


图3—132

图3—133 黑1打，滥用先手权。由于这一打也失掉2位打的权利，黑3再扳，白将无所畏惧地挡下，黑死。

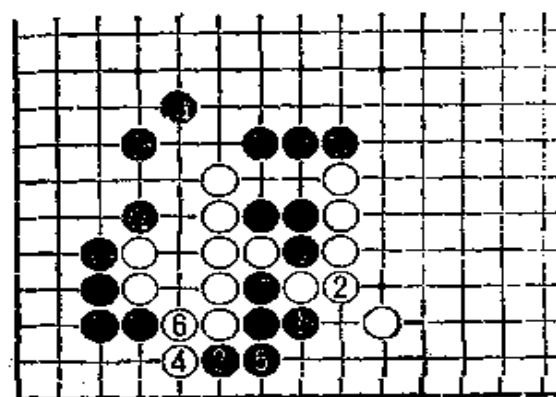


图3—133

保留先手常能得到好的结果，这是因为留有选择权利。两面可打的绝对先手更不能随便使用，因敌方要防备两种可能，犹如棋盘上有两个子而使敌防不胜防。若你打掉一处，敌方就只要注意你已下的那个棋就行了，不仅如此，敌方也多了一个子。所以，从子力上来看，保留两面打，棋盘上的子力似乎是2比0，而打掉后就成了1比1，懂得这一点，

就能更好地理解保留先手所能产生的威力。

图3—134 黑1夹，可谓妙手，其实它的妙处就在于保留了3位和5位两面可打的权利，使白防不胜防。白2冲、4打，舍弃中间的两个子。黑5提后，白6尚需通连。

白2如于A位应，经黑2先手打后，就于5位断打，征掉白子。这样不仅白方的边地化为乌有，而且右面的四个子成了孤子，白损失更大。

图3—135 黑1先断打是错着，以下至白8补，黑方一无所获。

黑1如于2位打也不行，这一打已使白方两个子脱险，黑再于4位夹，白只要8位补，黑方也无收成。

图3—136 下面的黑棋被断，而白中间的两个子也不安全，黑应如何处理？

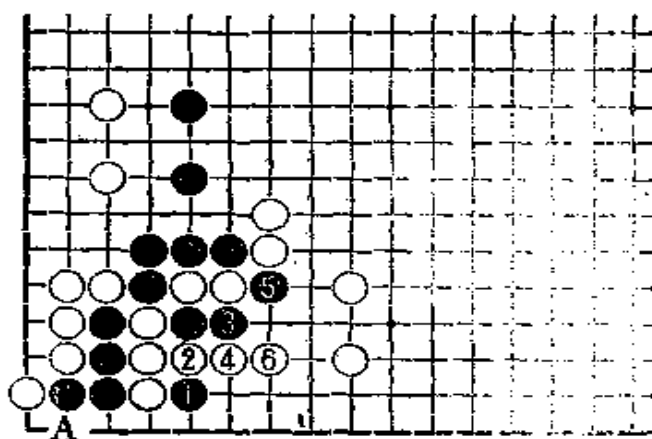


图3—134

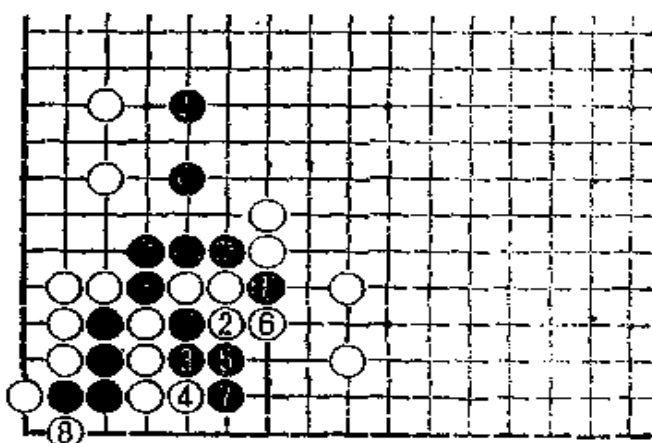


图3—135

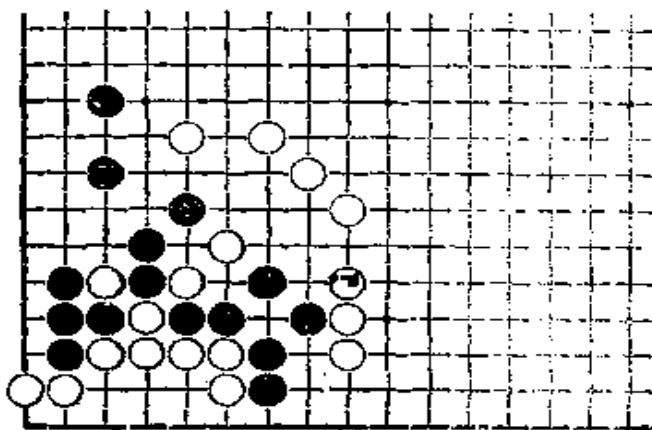


图3—136

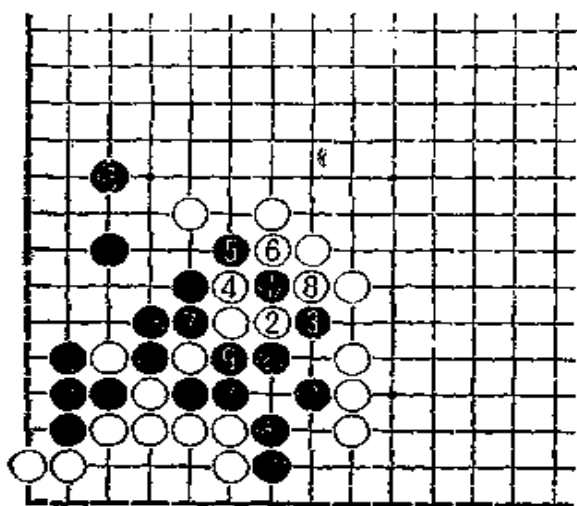


图3—137

图3—137 黑1枷，以进为退是好手筋。白2冲、4冲竭力挣扎。黑5挡是好手，白6打至黑9提，黑不仅顺利逃回，白方的三个子还处于黑方的虎口之中。

黑5如于7位打，白5位长，黑只得于9位提。

以进为退和以退为进是比较全面的思想方法，初学者在这一领域里也常犯片面性的错误，进攻时不顾自己，退却时又抱头乱窜。而高手们却在进攻时常常注意己方的弱点，而退却时仍把眼睛盯住对方，看看是否有什么缺陷可为己方的撤退服务。

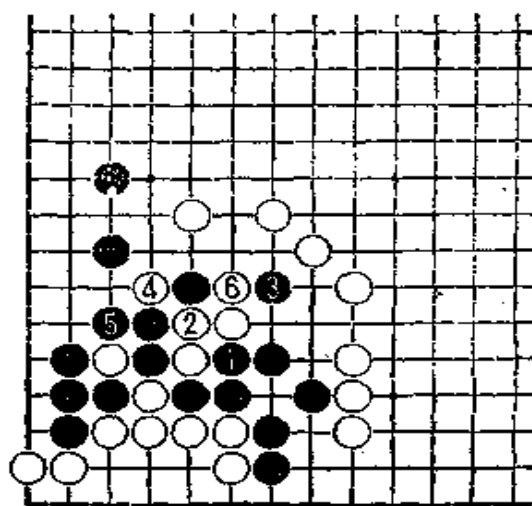


图3—138

图3—138 黑1打是俗手，它不仅失去2位打的权利，还使白2之子对逃跑起到作用，至白6冲，黑方失败。

图3—139 黑1镇是棋谱中常见之着，初学者对此着总有不妥之感，担心白2点至6位断的冲击，不知应如何处理这一局面。

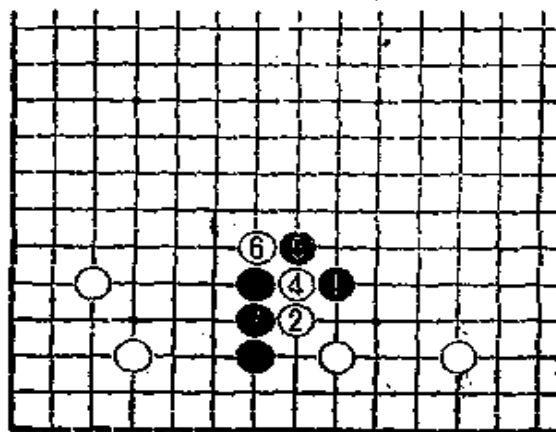


图3—139

图3—140 黑1长是正确的应手。白2长，避免被征也必不可少。黑3单搭是好手。白4扳，黑5空断更是妙不可言，实际上这只是掌握两面可打而不随便乱打的行棋法则而已。白6打，黑7断打；白6如于A位打，则黑B位断打，白方两个要子无法接回。故白这种冲断的进攻不能成立。

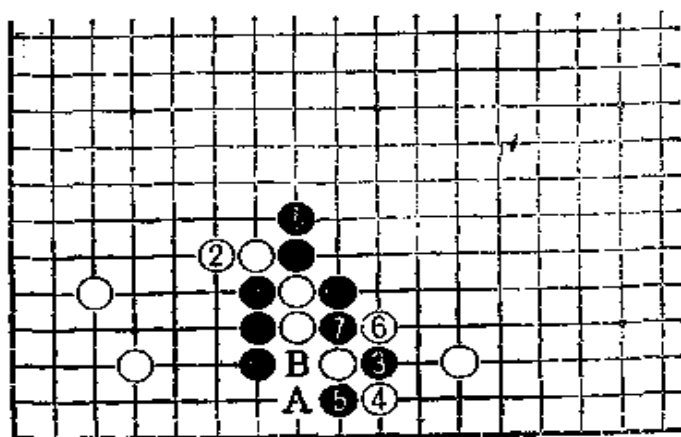


图3—140

图3—141 黑1打、3扳是俗手，白4扳后，黑已无法制白。黑5打、7再打是强行切断的手法，但白10爬，白方无理冲断得以成功。

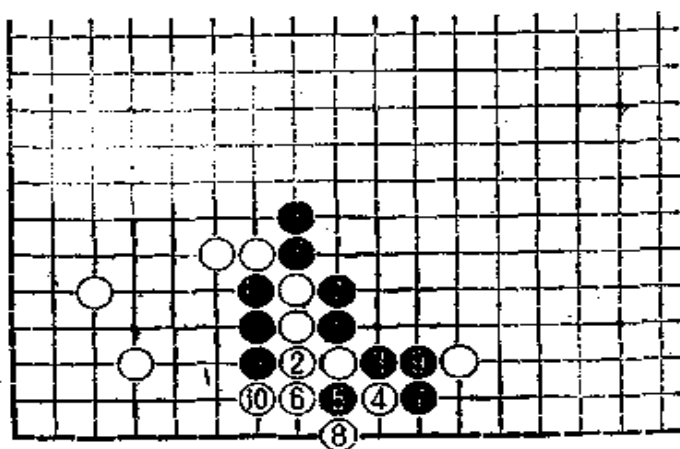


图3—141

图3—142 左面的两个黑子已被擒获，但白◎子处于不太安全的地位，黑有A、B、C、D等多处先手可利用，黑如何利用这些先手组织起一个出色的战役？

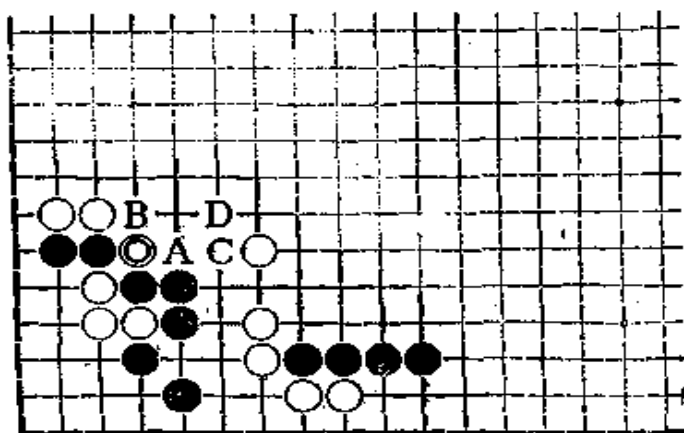


图3—142

图3—143 黑1挖是妙手。白2这里打是显然不行的。黑3长出，白4封，企图对杀，但黑5打，先手断后，再占7位挡，9先手打，白已无法抗衡。

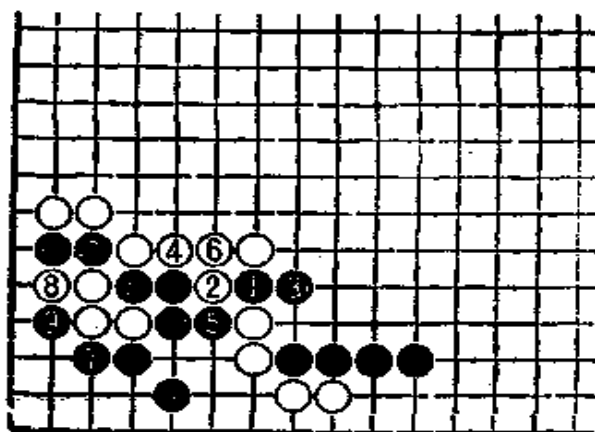


图3—143

白4如于5位接也不行，黑4位先手打后，再占6位断，白仍死。

图3—144 白2外面打，黑3接、5断后，白6不得不补，否则黑6位断打，白要子将被吃，损失也很惨重。白6补后，黑7长，白下面的棋已无法逃脱。

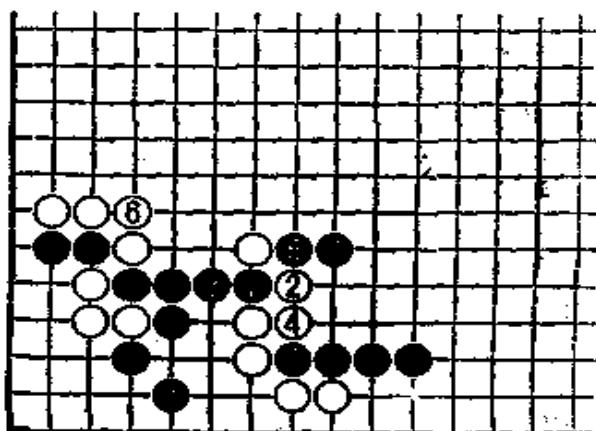


图3—144

图3—145 黑1直接断，再3打便失去了选择权，以下至白10接，黑无法取得现实的战果。

黑1如于2位打，再走C位挡，全是直觉的先手，仅仅取得一点局部的利益。

在敌方缺陷严重、己方可利用之先手很多时，要有效地利用这些先手，组织起一个出色的作战计划。这当然不是一日之功，但只要向这个方向发展，棋艺就会长进。

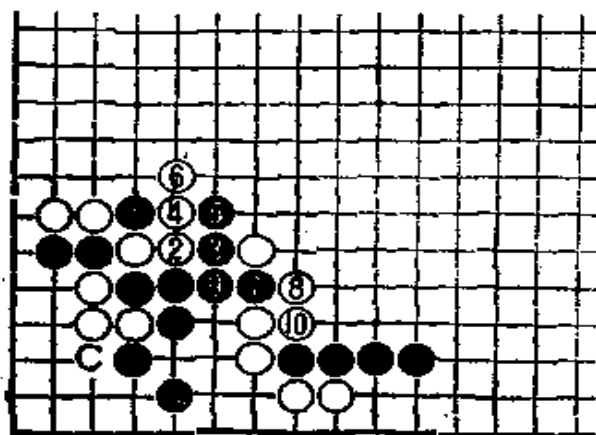


图3—145

第四节 形状与效能

前面我们已经讨论过要子与废子的问题，我们从中了解到吃到废子的价值并不大，吃子并不是致胜的关键因素，子在棋盘上由于发挥作用的不同，能分为废子和要子等等。本节我们就来讨论一下什么是取胜的关键因素。

双方轮流各下一个棋，因而在数量上是相等的，获胜的关键就在于质量，即每手棋是否都充分发挥了作用，也可以说子力的配置是否合适，队形的结构是否完整、合理。这些概念对于初学者来说几乎是完全陌生的，而且常被人们认为是高级的理论，其实非也。这些知识说穿了很容易理解，懂得这些知识后还能成为判断局部得失的有力武器。为了说明这些问题，首先，应该了解子是怎样发挥作用的。

图3—146 棋子周围的空点我们曾称它为该子的气，而棋子的作用也正是通过这些空点向外发挥，因而我们在讨论子的作用时又称它为势力点。子的势力点越多，它的能量也就越大，对周围的影响也就越远。

子在中间有四个势力点，而放在角上只有两个势力点，因此，棋在中间所起的作用大，而在角上的作用小。

图3—147 黑、白双方各三个子，都具有八个势力点，隔在它们之间的三个势力点相互对冲，发挥不了作用。因此，双方都有五个势力点在向外发挥作用，就这一点来说，双方互不吃亏。

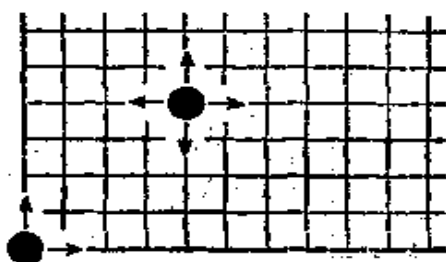


图3—146

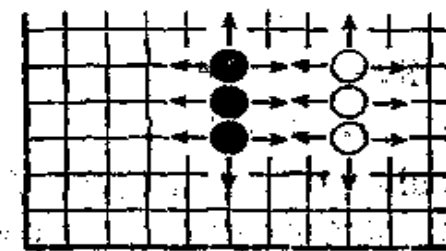


图3—147

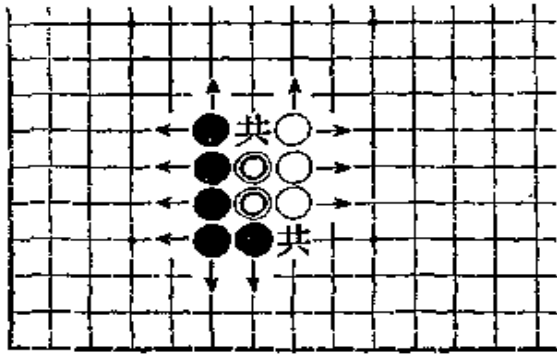


图3—148

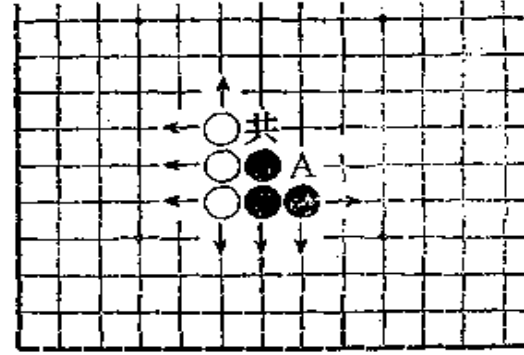


图3—149

图3—148 双方各有五个子，黑方拥有八个势力点，而白方只有六个。这样的接触白方明显的吃亏，关键是中间两个白子没有势力点，即使拿掉这两个子，势力点的对比也不会发生变化，也就是说，周围的子根本没有感到这两子存在的价值。

图3—149 这里各有三个子，白方有六个势力点，而黑方只有五个。黑方为什么会少一个呢？主要是A点出现了势力重复。

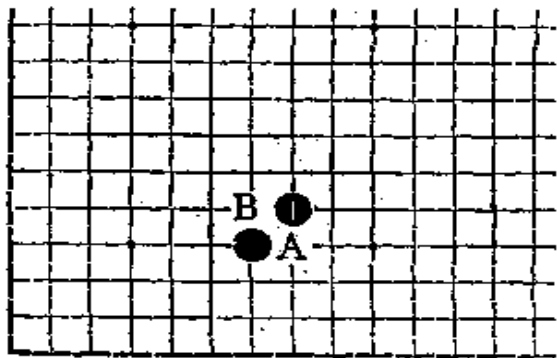


图3—150

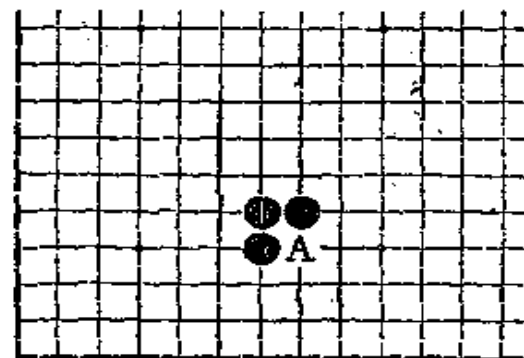


图3—151

图3—150 黑1尖是坚实的步法，两个子的联系非常密切。白占A位，黑B位连，白走B位，则黑占A位，总能连成一体。

图3—151 黑1接是多余的，因为这两个子在实质上已连在一起，敌方并没有走A位来试图切断，黑又何必再连一着呢？所以，这一手棋并不紧迫，而是一手效能很低的棋。

图3—152 黑1跳或5位跳，符合跑得快、又连得牢的行棋要求。白2企图切断是不能成功的，黑3打、5接，又稳稳地连在一起。用势力的观点来分析就知道这两手棋的交换白吃亏。可是黑1如走2位或是3位则胆子太小，连得太牢，但效能太低。

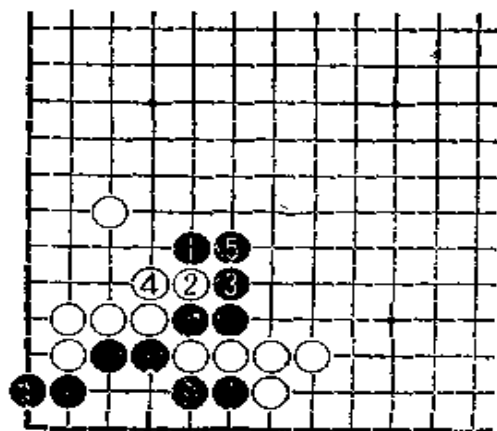


图3—152

由此可见，走成图3—151那种形状是效能低下的棋形，因它没有发挥每着棋的作用，这种空三角(A位是空着的)之形俗称愚形三角。

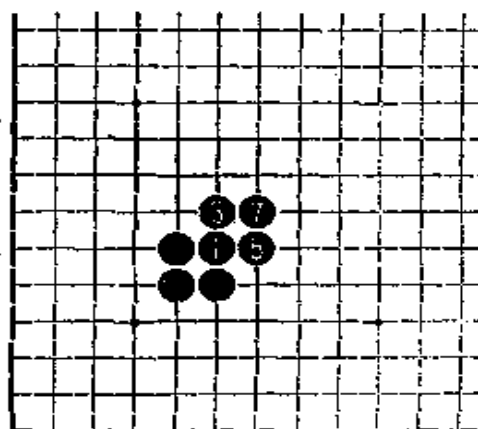


图3—153

图3—153 在空三角的愚形基础上再走1位则形成“方四”，这更是愚不可及的恶手，若再在这周围行棋就成为凝形。总之，子力凝聚在一起，造成势力极度重复总是吃亏的。因而，在接触战中要尽量避免走成这种愚形。

图3—154 白占1位后，黑为了防备切断走2位连是必要的，这是正常的应手。看来黑也走成三角形，可是，这不是空三角，因白1之子的存在，所以是实心三角，这是一种正常的结构。必须将这两种三角形严格区分开。

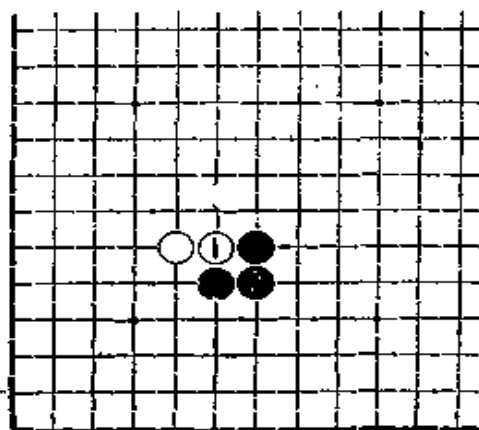


图3—154

图3—155 这是九个黑子对七个白子构成的形状。黑子的势力点有十三个，白方只有九个，而且黑子的势力点是向外发散形的，能充分发挥它们的作用，而白方的势力点是内聚状的，势力重复在中间六个空间内。这样的接触，尽管白方并没有被吃掉子，但断定白方吃亏总是无异议的。

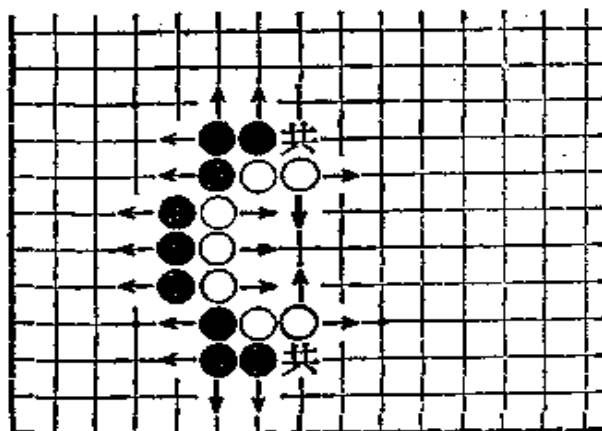


图3—155

棋在内部转小圈，势力都指向中心，过于集中而显得浪费；棋走在外围，势力向外发散，势力有充分发挥的余地。故棋子要避免在内转小圈。

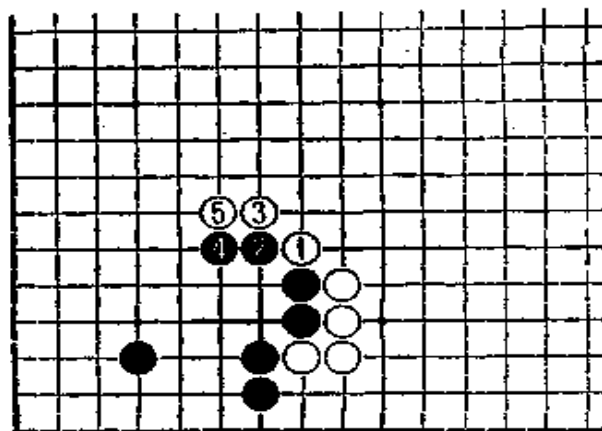


图3—156

图3—156 白1扳是要点，黑2扳却糟。白3连扳，黑4只得长，黑被迫在内部转小圈，明显的不利。“二子的头不能被对方扳”的格言即指这种情况。

图3—157 黑1长、3长都是要着，从势力的发展来看是均衡的。

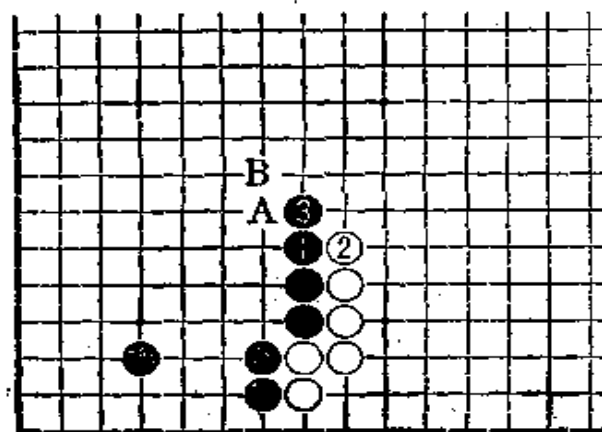


图3—157

黑3如不长，则被白3位扳。黑A扳后，白又能连扳，黑又得被迫转内圈。

图3—158 白1双是补断的最佳方案，不仅补了冲断的缺陷，而且使白棋在外有四个势力点在发挥作用。白1如于A位补，则走成愚形三角，同时，由于这A位子并不增加己方的势力点，这队棋对外的联系仍然只靠白◎这一个子。

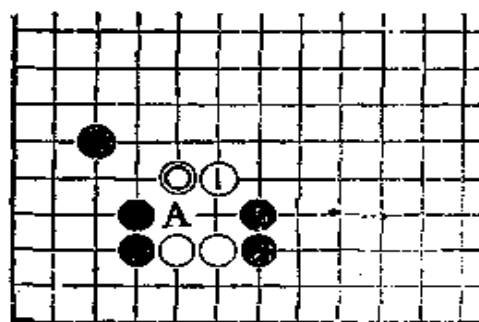


图3—158

图3—159 白1跳方补断是正着，也是效能最高的下法，不仅眼形较好，而且高出黑棋一头，这队形到显得生动。相比之下，要强于黑棋两个子。

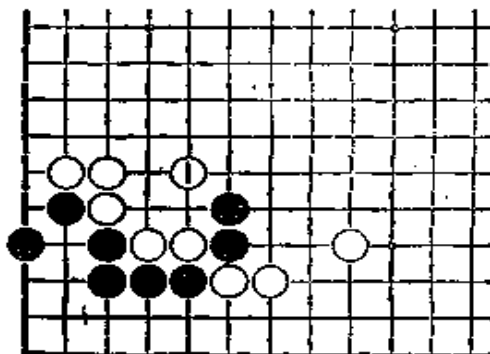


图3—159

图3—160 白1贴是恶手。被黑一打，就出现一个方四和一个空三角，这是极度的凝形。黑4虎补后，黑棋显然比白棋具有活力。

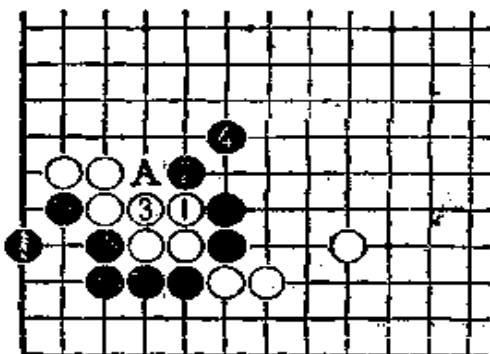


图3—160

白1于3位接也过于老实，从形状来看就发现拥有两个空三角，棋形不佳。

白1如于A位虎补，黑2位尖，则形状更糟。因白方必须走3

位接防扑，形成与图3—160一样的结果，而黑却可以不要补断。

所以，懂得了形状和效能后，您就掌握了一个判别局部得失更精确、更敏感的仪器，並能用这仪器来指导您哪些点是必争的，而哪些点是不能下的。

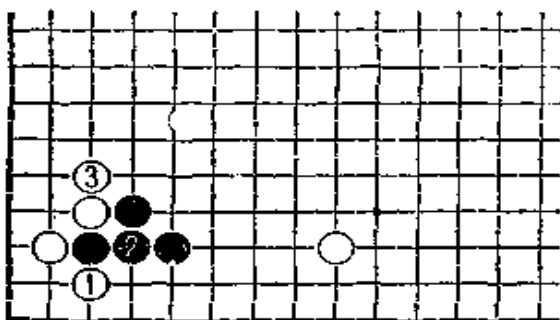


图3—161

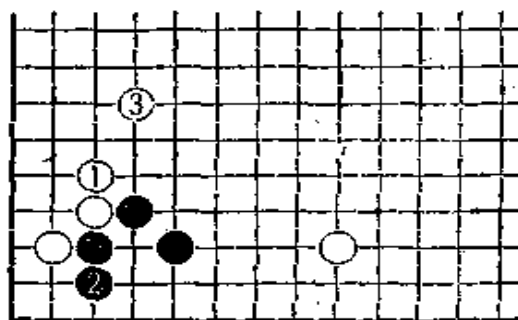


图3—162

图3—161 这是小目，三间低夹定式中的一个变化。

白1打，黑2如接就构成三角愚形。白3再长，既得角地又出头在外，极为理想，而黑方不仅形状不佳，而且根据地不足，黑方当然无法接受这样的安排。

图3—162 在定式书中见到的似乎是白1长。黑2立，这是有关根据地的要着。白3飞出，这才是正常的定式。如今，白不给黑走2位安根，黑当然要设法反击。

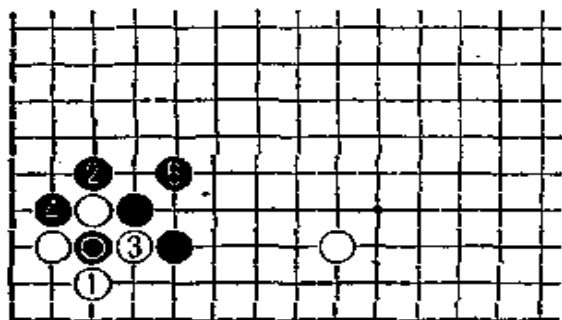


图3—163 ⑤ = ●

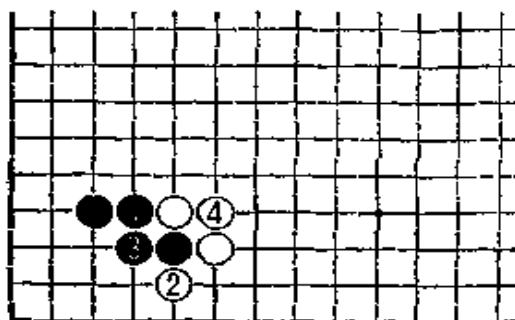


图3—164

图3—163 白1打，不给黑方安根。黑2也打，不让白方出头才是正常的往来。以下至黑6虎，黑稍稍有利。

图3—164 黑1顶是恶手。白2打，黑3接就构成一个空三角，白4接，黑明显吃亏。

黑1于3位退或是2位立下才是正着。

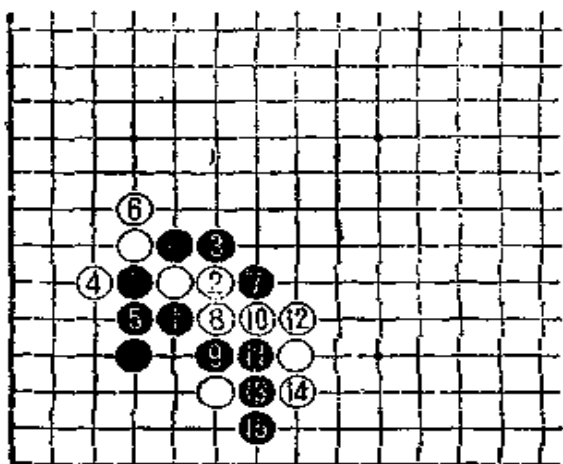


图3—165

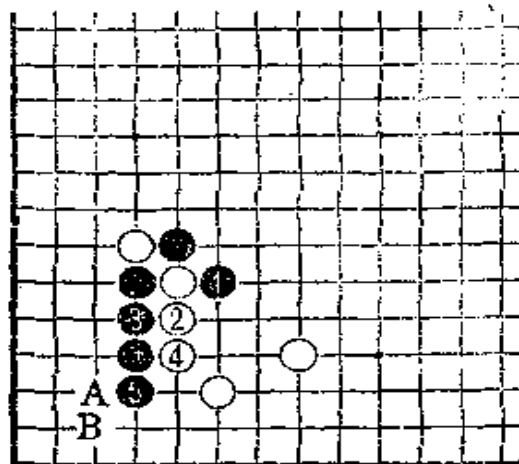


图3—166

图3—165 黑1虎打常被初学者所采用，并认为这是最保险的处理方法。以后的下法变化不少，但是，白4打，黑5必须要接，从而构成愚形。所以，黑1这种虎打极易构成空三角，故考虑采用这种打法时应特别慎重。

图3—166 黑1打，白2长后，黑乘势走3位棒接是常用的手法。白4贴和黑5长都是要点。黑5如脱先，被白5位扳，黑A挡，白B位连扳，黑难以承受。

图3—167 白4如急于长，黑5枷是好手。白为了保住要子，只得走6位打、8位冲。被黑9滚打，白成为凝形。黑13也可在A位连扳。总之，从形的角度来分析，白方团成愚形，效能低下，而黑棋都走成条状，效能能得到充分的发挥。

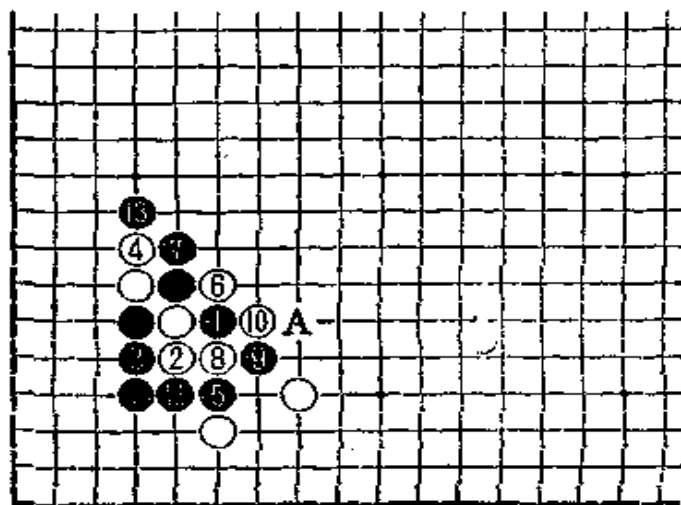


图3—167 ⑫ = ⑬

图3—168 黑1打、3枷的下法虽然不能把白方的要子擒住，然而，白在逃跑过程中被迫走成凝形。对黑来说能够滚打敌方也是一件极为快意之事。

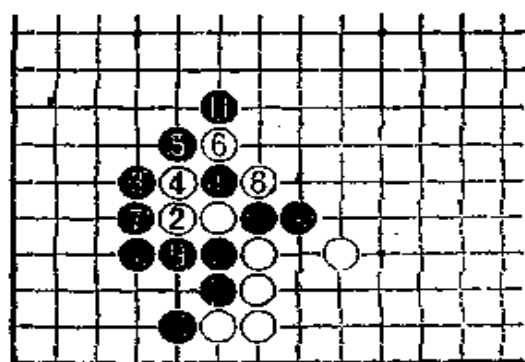


图3—168 ○ = ●

黑1于2位打则是俗手。这一步打吃对己方的角地并无什么好处，而中间的力量对比却发生了变化，故，这种打吃完全是一种利敌的行为。

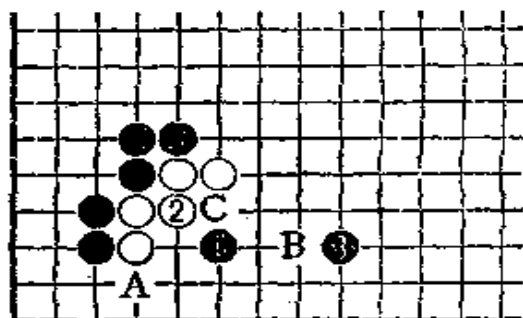


图3—169

图3—169 黑1点，这是常说的形状要点。白不论怎样补都将构成愚形，白2接形成两个空三角，黑3拆二，以逸待劳。这队白棋既无眼形，又不愿舍弃，必将给以后的行棋带来许多麻烦。

白2于A位立，黑于B位拆一，白C位补，形状稍优，但白仍免不了被攻击。

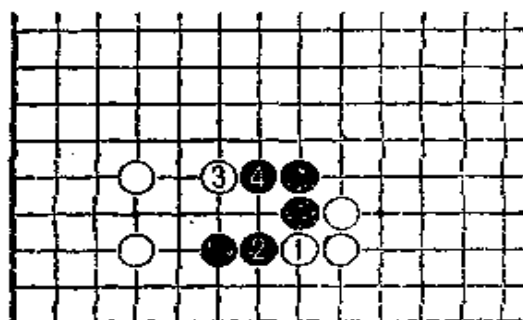


图3—170

图3—170 白1曲是有关双方强弱之要点，不能忽视。黑2顶是“兵来将挡，水来土淹”的着法。初学者喜欢这种顶撞下法，似乎不顶就显得软弱。可是，稍具有“形”的知识的人就知道白3点是要点，黑将被迫走成愚形。

黑2于3位关才是“形”的好点，有这一关，这队白棋就显得有生气。

图3—171 白1飞补是正着，它兼顾2位和A位的断点。黑2如断，白3打、5紧贴，黑只能设法逃回。白7先手冲，9补。黑在这一过程中仅仅走了几着没有势力点的单官，而白却在外围增加了不少势力点，所以，这样的“切断”深受白方的欢迎。

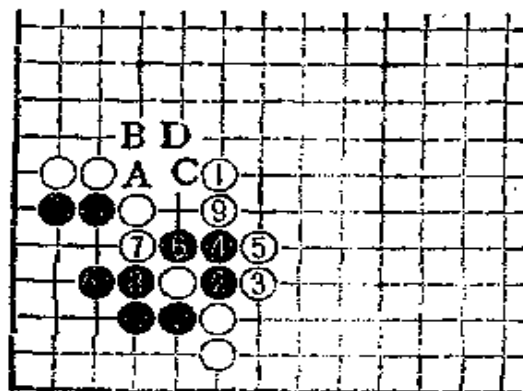


图3—171

同样，黑2于A位断，经白B、黑C，白D打，黑也只得被滚打后连回，也只是走了几着单官，而白增加了不少势力点。

图3—172 白1断，看似凶狠，但黑2枷、4长是很好的手法。以后的下法白已经无暇考虑给黑以冲击，而仅是为了自己的出路而挣扎了。至黑12接，黑方棋形之美已不可复加。而白所走的都是一些没有势力点的子，虽吃到两个黑子增加了几目棋，也是吃了大亏而占些小便宜，而且，角上的两个白子还处在黑方强势之下。

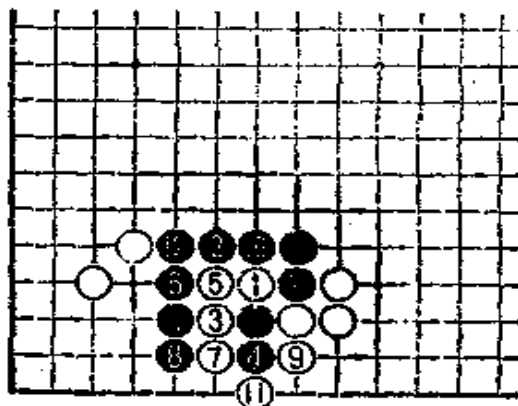


图3—172

图3—173 黑1打、3枷是好手，弃掉两个子而形成强大的外势。而白在这过程中走了五个没有势力点的棋，仅吃到两个子，真是太可怜了。

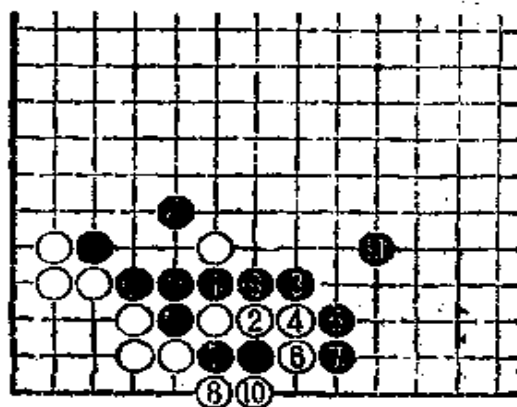


图3—173

图3—174 黑1飞是一子不舍的下法。白2棒接后，立即引起一场混战，谁能得手尚不得而知，但白至少是失去了一举取得优势的机会。

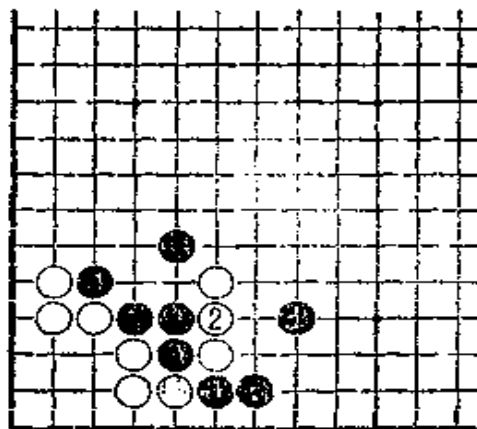


图3—174

切断敌子后，若被对方又重新包住的话，这种切断即使能吃到一些棋也是意义不大的。因为被包住的棋是没有势力点的。吃到的子都是干巴巴的，每提一个子仅得两目，而敌方每增加一个势力点所发挥的效益就远远不止这些。反之，被切断的一方只要看到能重新将敌子封住，则可大胆弃子，不必以一子不舍的初级想法来进行苦战。

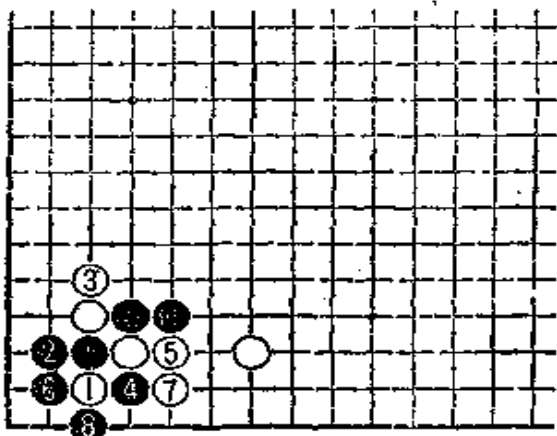


图3—175

图3—175 白1打、3长是欺着。黑4打、6打，急于活角正中白计。白7打迫使黑8提后，白有什么严厉的手段？

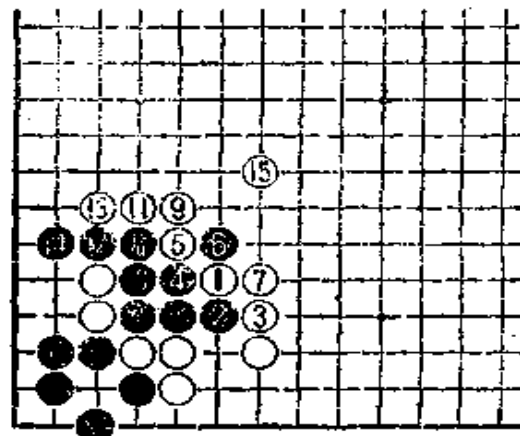


图3—176

图3—176 白1枷是预谋的手段，黑欲逃两个子就只能走2冲、4冲，以后一系列的下法都是为了生存而苦苦挣扎，至14立终于脱险。在逃难的过程中下了那么多个不具势力点的子，从而促成白形成强大的外势，损失惨重。

图3--177 黑1打，白2长是注意到形的好手。黑3提，白4挡后形状不错，A位的断点是不必担心的。黑5绝对不能于◎位接，否则黑将构成凝形。

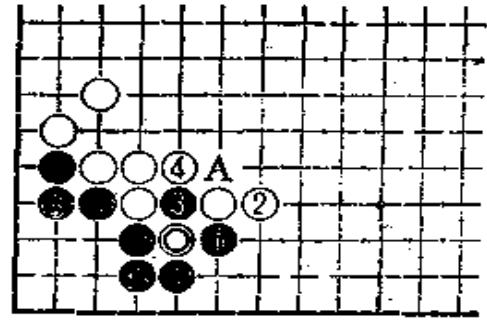


图3—177

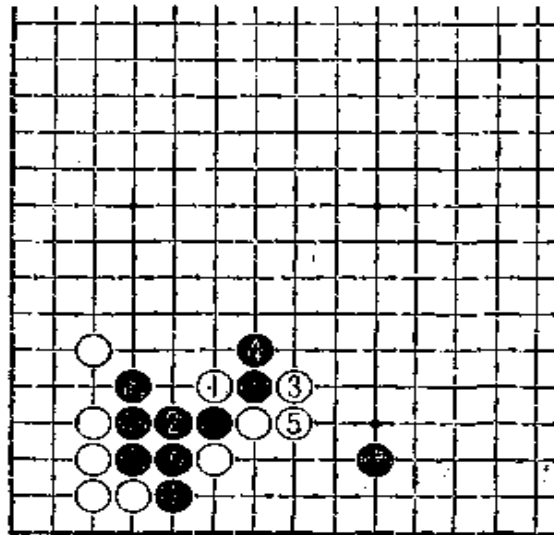


图3—178

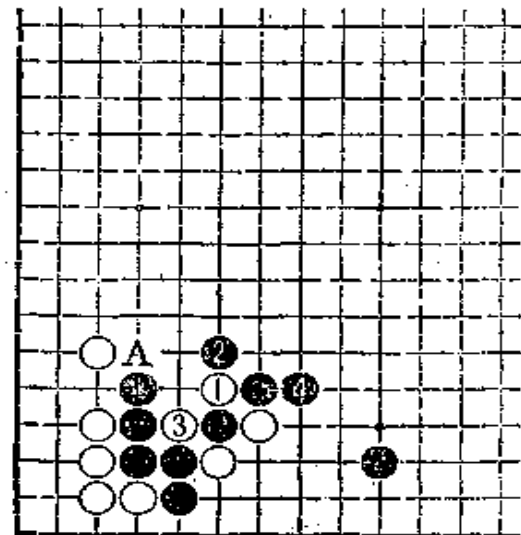


图3—179

图3—178 白1打。黑2接是大恶手，这是毫无形与效率知识的才会下出的棋，没有充分利用已经筑起的势力，再在势力圈内放上己方的子而造成凝形。以后白可于5位接，黑因自身尚有缺陷，不能对白进行强攻，边地被破也就成了白白的损失。

图3—179 白1打时，黑2反打才是正着。白3提之子只是在黑的墙边放上一颗子，并无作用所言。要把敌子赶向己方的强势这一条棋经，就是使敌子的势力点不能发挥作用。黑4长，白棋死活不明，黑因有A位压的绝对先手，不用担心己方被断。黑2、4所下的子其势力点在外，正能充分发挥其能量。

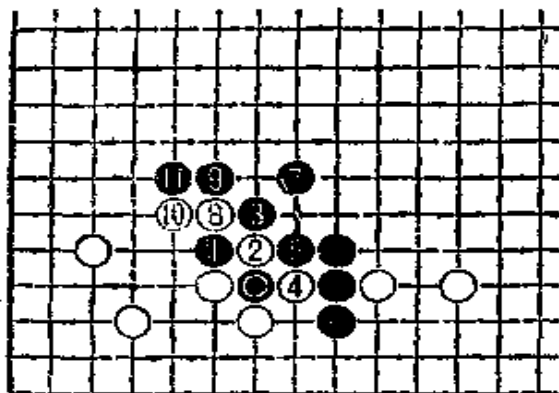


图3—180 ⑥ = ●

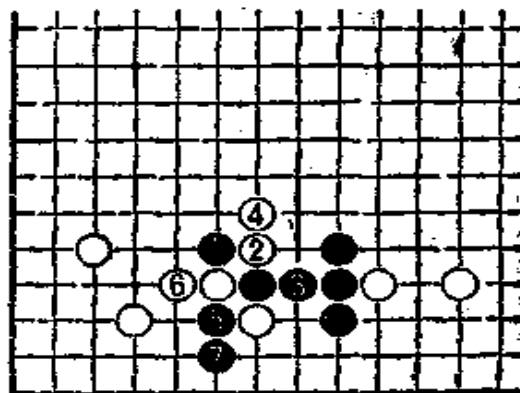


图3—181

图3—180 黑1连扳，白2打时，黑3反打是深得要领之着。黑5打，白6粘。这几手棋的交换，黑在中腹宽广之处增加了不少有效的势力点，而白却在黑白交接之狭小地域里放子，毫无作用。白8也错，黑9打、11压再度得到加强，而白仅仅增加几目棋，得不偿失。

图3—181 黑3接，在己方立三的强处下子构成两个空三角，这又是一子不舍的思想在作怪。黑5打、7立只是求活，子的效能无法发挥，而白在外形成一定的势力。

图3—182 黑1逃是好手，它充分发挥了▲子的作用。白2打，凑黑的步调。黑3打是预先准备好的手段。白4提更糟，被黑5打，白子凝成一团，而且气都撞紧，以后的行动受到牵制。黑7虎后，黑棋得到加强。

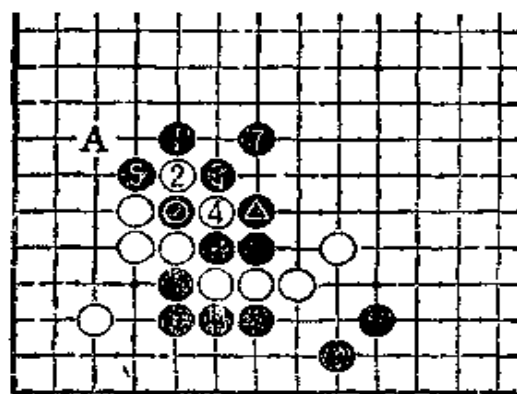


图3—182 ⑥ = ●

白2应不予理睬，径于A位飞才是正确的应法。

小结：

1. 效率发挥得高才是取胜的关键。

2. 形状的好坏是表现子力是否得到充分发挥的一个重要方面。

3. 势力点的多少，形状的好坏是判断局部得失的一把尺子，而且是一把更精密的尺子。

4. 势力点在空旷之处就有用武之地，而在狭小之处或是子力密集之处就难以发挥其效力。

因此，在布局和中盘初期阶段，势力点的作用较大，而在中盘后期其作用就逐渐减小。

第五节 切断后的处理原则

双方的子相互碰撞后，切断是常见的形式，一旦出现切断的现象，立即就伴随着一场战斗。初学者往往由于缺乏处理这种情况的基本知识而感到无从措手，因而常在战斗中吃亏。随着这种痛苦经验的积累而产生恐惧作战的思想，下起棋来谨小慎微，尽一切方法避开战斗，从而妨碍了棋艺的提高。

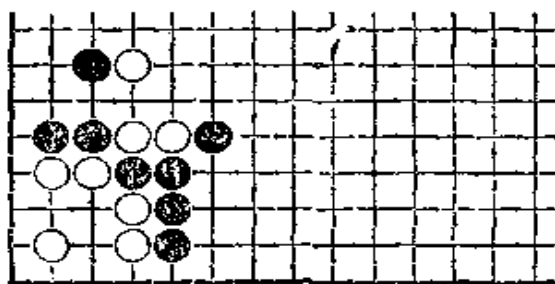
应该说切断是最常见的现象，也可以说切断后的战斗是无法避免的。（特别是在脑海中几乎经常在思考、计算敌方如果切断己方应如何处理，而切断敌方后又会出现怎样的结局。）所以，对切断后应如何处理的基本知识一窍不通的话，严格地讲是还没有学会下棋。要提高棋艺，首先就要了解这方面的常识，并在实战中多加锻炼，做到能比较自如地应用，才能不怕战斗，才能享受下棋的乐趣。

切断后的处理原则是：

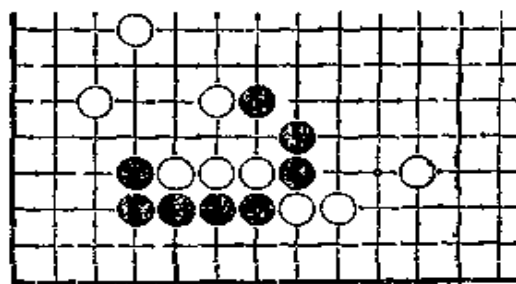
1. 能吃则吃

如能把敌方起切断作用的子不花代价地吃掉而使己方的子重获通连，这应该说是最理想的结果。因此，一旦出现因切断引起的战斗时，您第一个想法当然是拿出所有的捕捉敌子的本领来消灭敌子。

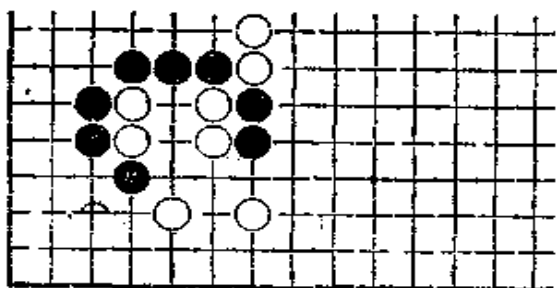
下面先做几道练习题。都是黑先，如何擒拿白方的要子？



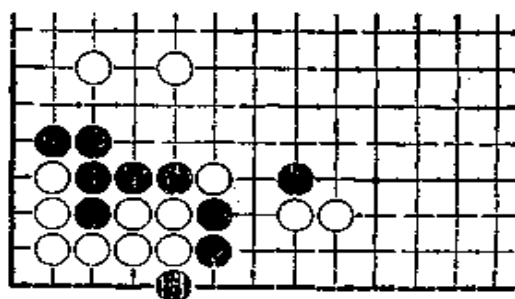
题一



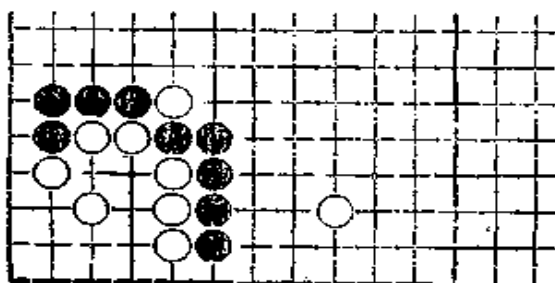
题二



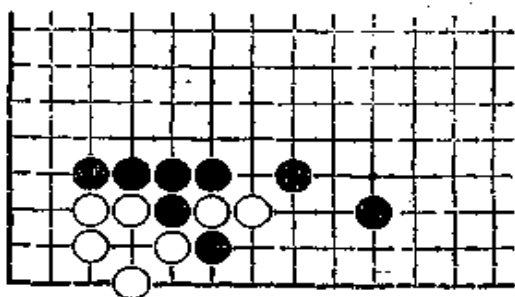
题三



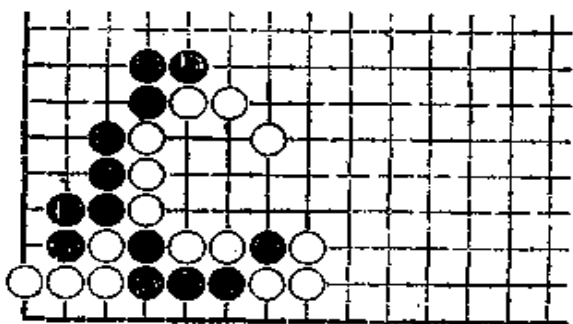
题四



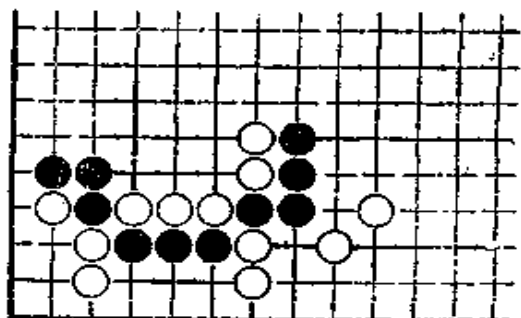
题五 (黑征子不利)



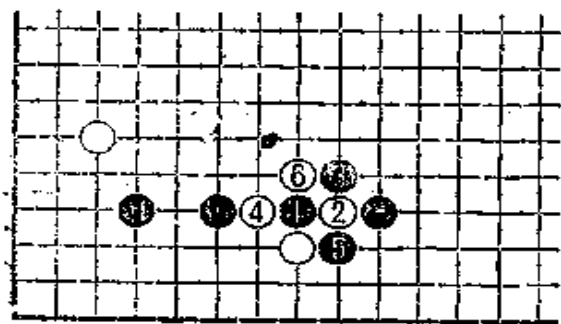
题六



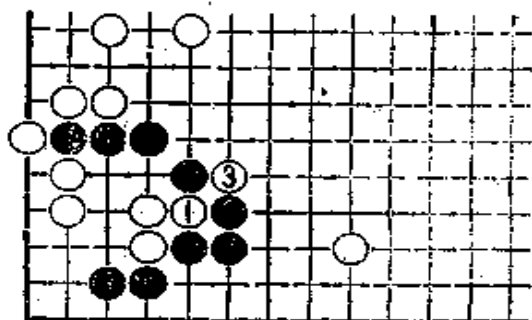
题七



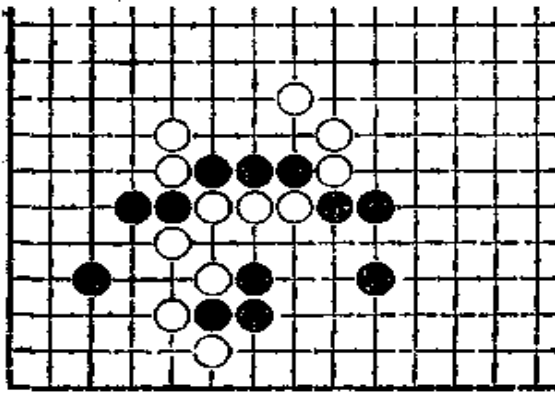
题八



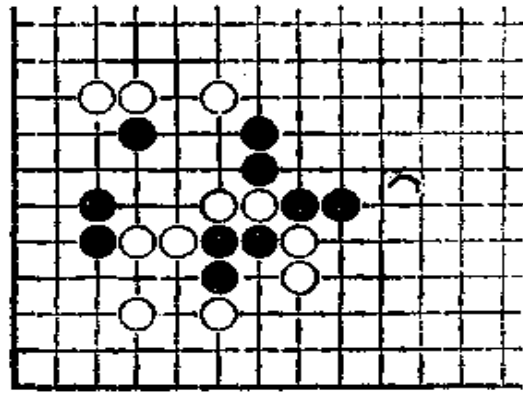
题九 (白6打, 黑应如何反击?)



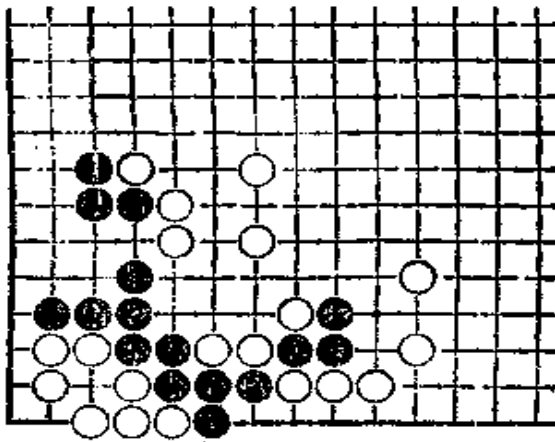
题十 (白冲断后黑如何应付?)



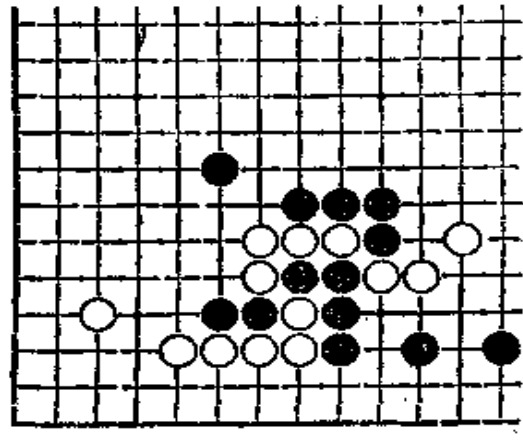
题十一



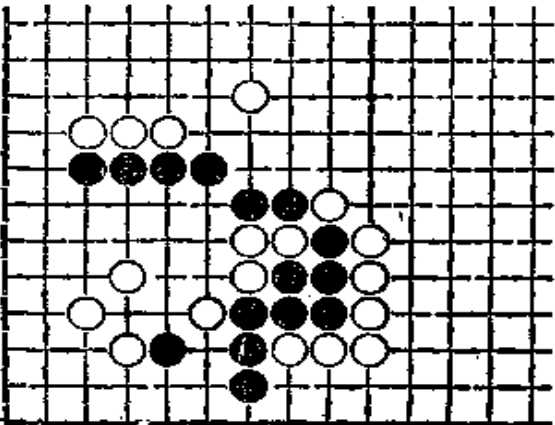
题十二



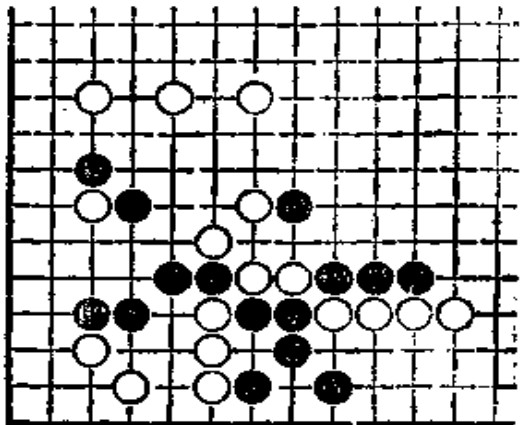
题十三



题十四

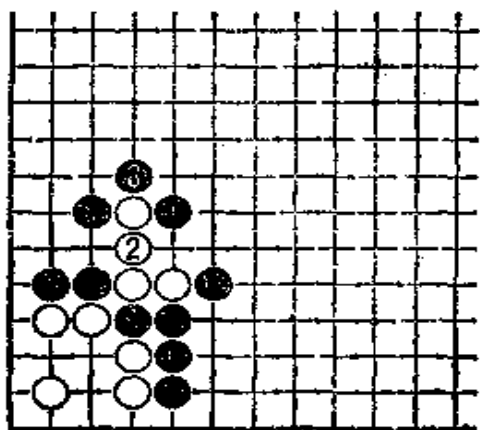


题十五



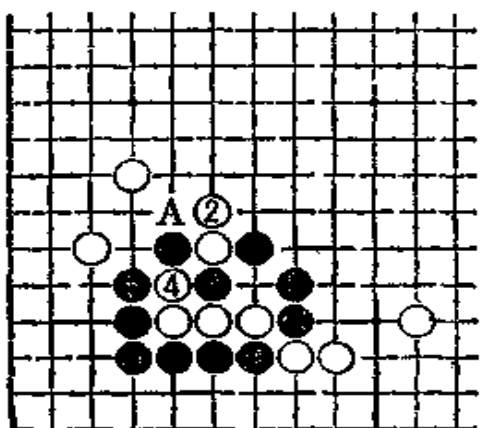
题十六

题一解 黑1夹是关键之着。白2接，黑3封，白无法逃脱。白2如于3位长，黑于2位挖打同样能擒住白方的要子。



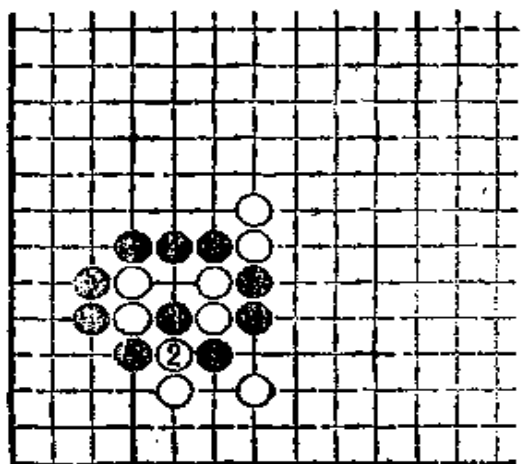
题一解

题二解 黑1夹，击中白棋的要害。白2长，黑3挖后形成倒扑。白2如于4位顶，黑5位挡，白A位打也无济于事。黑接后，3位扑和2位断打之间总能占到一处。



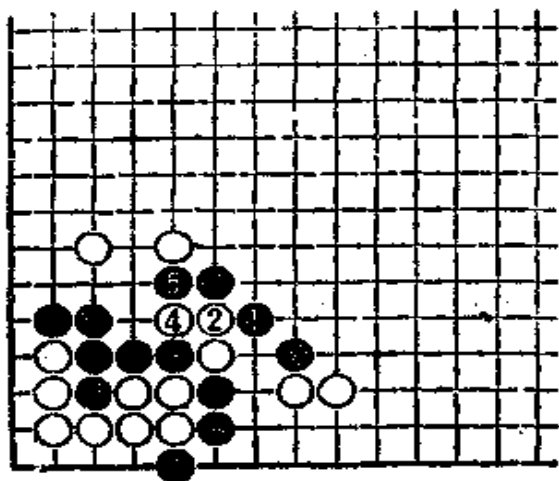
题二解

题三解 黑1扳是正着，黑3再扑将白方四个子全部歼灭。黑1如于3位打，白虽接不归，但白1位长出，黑才发现提到的两个白子是无关紧要的废子。

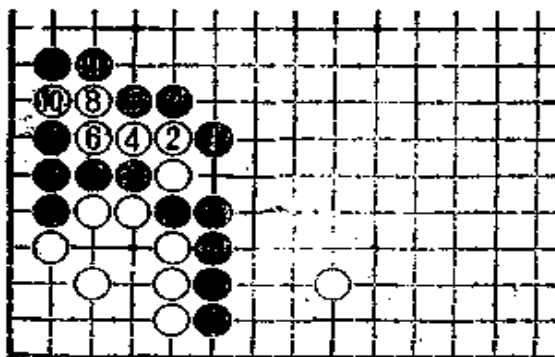


题三解

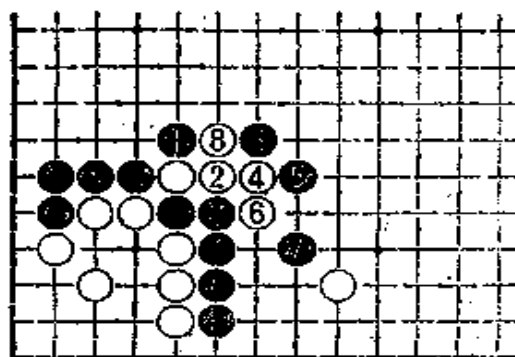
题四解 黑1尖，白2长，黑3扳后，白子已无法逃脱。这种捕捉方法也属于“枷”。



题四解



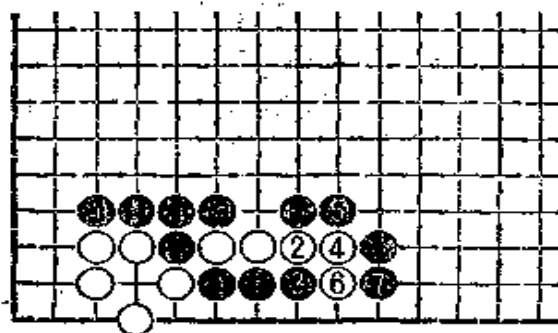
题五解甲



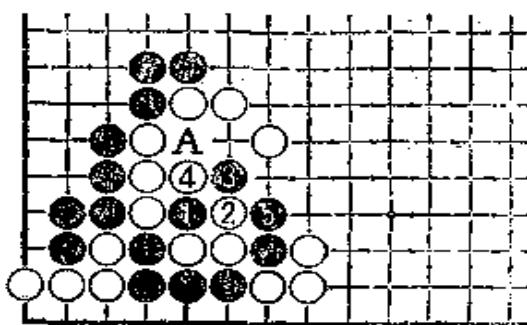
题五解乙

题五解甲 黑1枷是正着。白2长，黑3扳是必然之着。白6长后，黑7二路爬一着是取胜的关键，以下至黑11夹，白全部被歼。

题五解乙 黑1打后再3位枷则不行。白6长后，黑已无法吃白，今黑7再枷，由于白尚有三口气，能走8位冲，黑方的包围网顿时破裂。



题六解

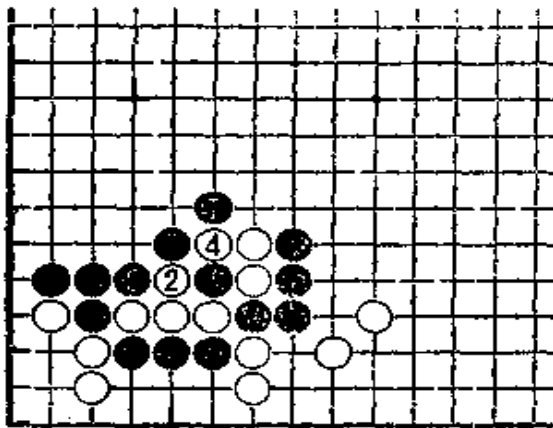


题七解

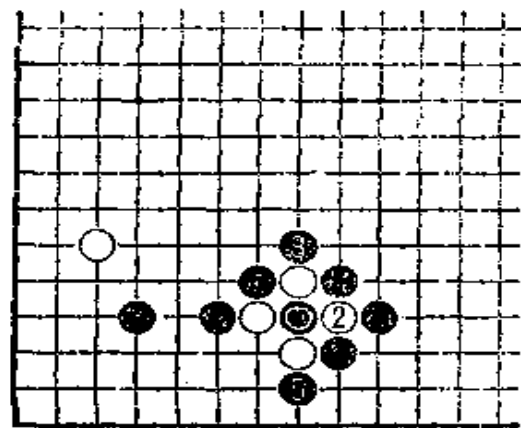
题六解 黑1长，3再长，算度正确，至黑7夹将白子歼灭。

值得提一下的是这种着着紧贴敌子的吃法如同征子一般，带有危险性，必须计算正确，否则，一旦敌子冲出，己方损失惨重。

题七解 黑1断好，3滚打又是关键。黑5打，白接不归。白4如于5位提，黑A断，白也不行。



题八解 ⑥ = ●



题九解 ④ = ●

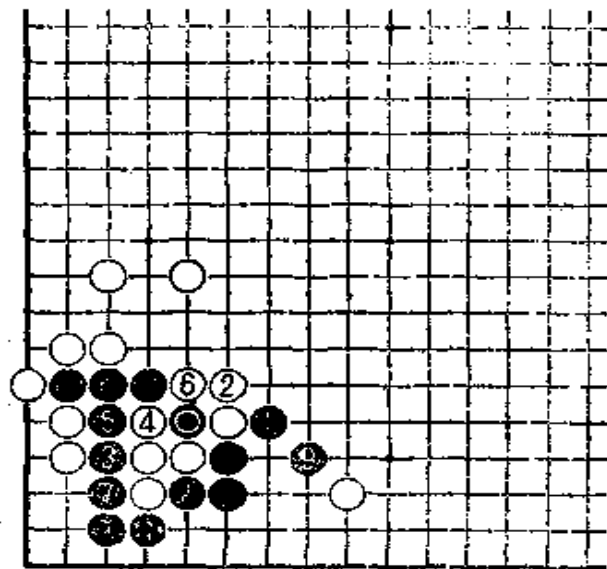
题八解 黑1断，3滚打是关键之着，至黑7打能将白子全部征死。黑3如于4位长，白3位再冲，黑仅能提到两个不大重要之子，而三个牵涉到下边死活的要子却被逃脱。

题九解 黑1双打是有力的反击。白2提，黑3包打是预定的计划。白4如粘，则黑5打能征掉白子。这是对白的欺着应有的惩罚。

黑1如于2位接则太软弱。

题十解甲 黑1先打，再3挖，先后有序。白4打是无奈之着，黑利用滚打，顺顺当地通连。黑9虎，出头舒畅。白在这一过程中被迫走成凝形，损失不小。

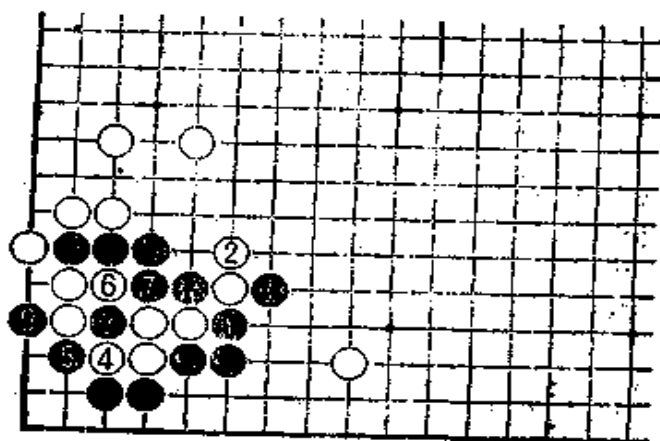
黑1如不打，先于3位挖，经滚打后，黑再走1位扳，白就不会走2位团了。所以，黑1打是先手得利的交换。



⑧ = ●

题十解甲

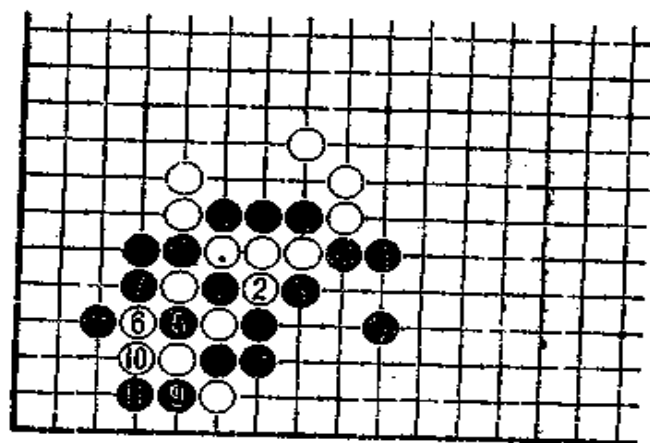
题十解乙 黑3挖后，白4如强行冲，企图切断黑方的联络，则黑5滚打是黑3挖的关联之手段。以下至黑9打，白全军覆灭。



题十解乙 ⑧ = ●

问题图中的冲断是不能成立的，只有黑处理得当，白的冲断非但无利可图，反而要吃大亏。所以，冲断以挑起战端，必须考虑好敌方的手段。

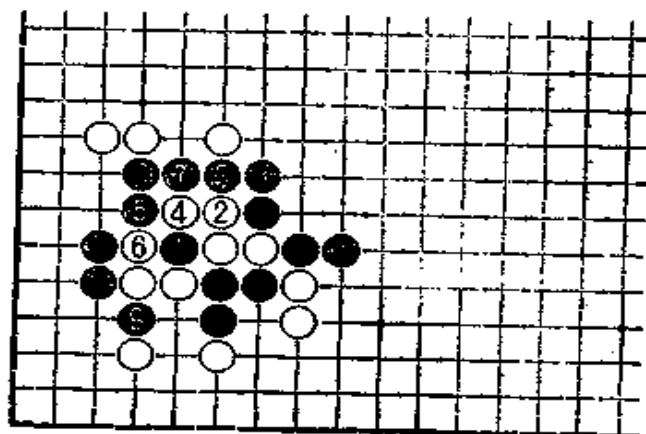
题十一解 黑1扑，促气的要着。黑5再扑，造成滚打之势。以下至黑11打，一气呵成。



题十一解 ④ = ●
⑧ = ●

不要以为虎是最保险的补断手法，必须谨防敌方的“扑”。

题十二解 要吃两个白方的要子，黑1断打是必然之着。白4长，黑5滚打是捕获敌子的关键，黑7打后，白已无法逃脱。白8如接，黑9打，白全灭。



题十二解 ⑧ = ●

题十三解 黑1搭，击中白方的要害。白2虎，黑3挖打，白要子被擒。白2如于A位冲，黑B位断打，白也不行。

黑1如于B位双打，白3位长出，黑仅能吃到废子。

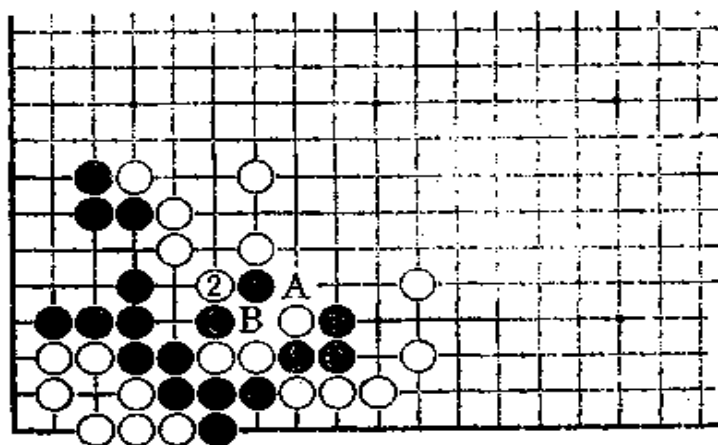
黑1如于A位打，经白1、黑B提、白3打、黑2断，形成劫争，黑仍失败。

题十四解 黑1尖虽不触及白子，却是擒白的要点。白2搭，黑3挖、5断，白死。

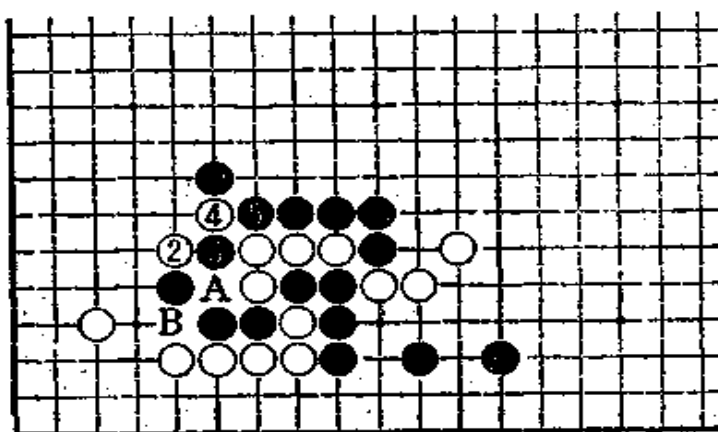
白2如于A位打，再2扳，黑3位扑后5位打仍能把白征掉。

黑1如于A位贴住白子，白3位冲，黑无法抵挡。

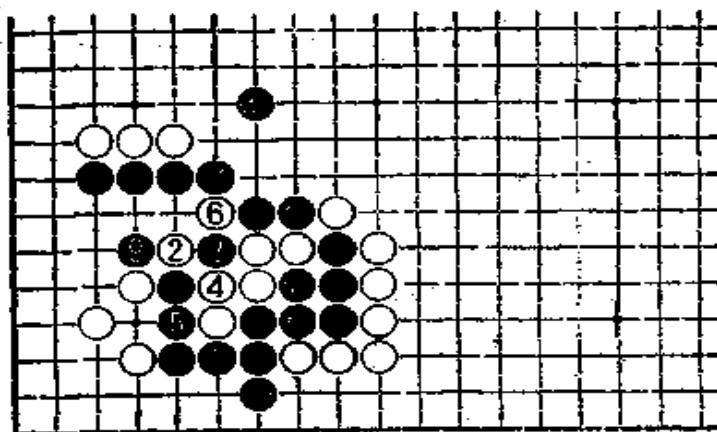
题十五解 黑1搭是要点。白2搭，经黑3挖、5接形成滚打，白全灭。



题十三解



题十四解



题十五解 ⑧ = ⑦

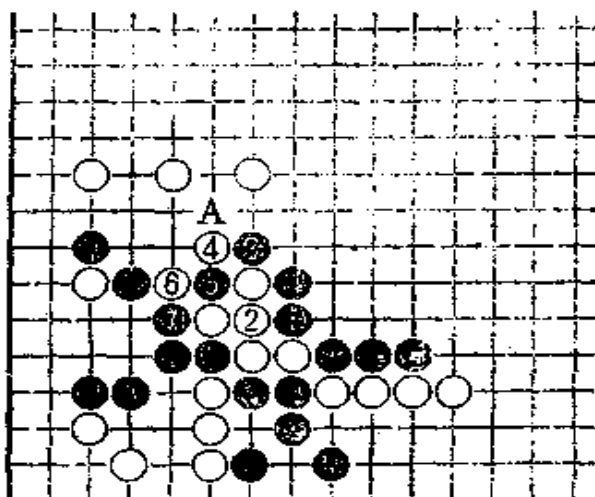
题十六解 黑1打、3扳，白4反扳，企图顽抗。黑5扑、7打，白已不能接，否则，黑A位打，白全死。

在相互切断的战斗中，谁都希望吃掉敌子而重获通连。但是，在实力相当的对局中，这样的结果并不多见。因而，就有人说，这种吃子技术只有在书本上看到，而与实战的关系不大。

这样的想法是错误的。应该说，只有熟练地掌握这些基本技术，才能知道某一手棋是否是先手，才能组织起一个个出色的战役。

图3—183 当黑征子不利时，1位尖就是好手。白2挡，黑3打、5枷吃掉白方的要子。白2如于3位长，黑2位冲，白A位挡，黑B位断，也能吃到白棋。

只有比较熟练地掌握基本的吃子技术，才有可能走出黑1尖这种具有一定战役思想的好棋。才能下出更有效的先手为己方谋利。否则，只能下出那些带有近视性质的俗手，那些能吃掉要子而一举定胜负的机会常常无法抓到。所以，熟练掌握并能灵活使用各种吃子技术，对于提高作战能力是必不可少的。



题十六解

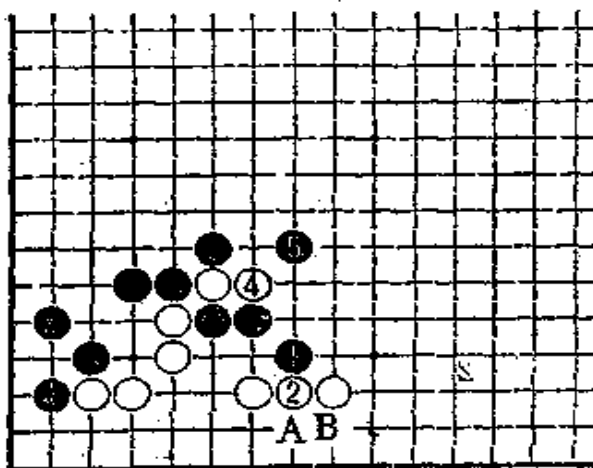


图3—183

2. 能封则封

在切断后的战斗中，能歼灭敌方要子而重获通连，这可以说是战果辉煌，可是，这一类的好事在稍具吃子技术的两者之间的对局中，出现的机会并不太多。因为，对方在准备切断时就应算好切断之子是你无法捕获的。然而，另有一种有效的处理方法常为初学者所忽视，这就是设法将敌方的棋子牢牢封住，即使要牺牲数子也在所不惜。

图3—184 对于白◎子，黑1打、3长，多弃一子，以达到先手将白子紧紧封住。白走了五手不具势力点的子仅增加数目地域，黑乘势形成了相当强的势力，这一战役当然是黑方有利。

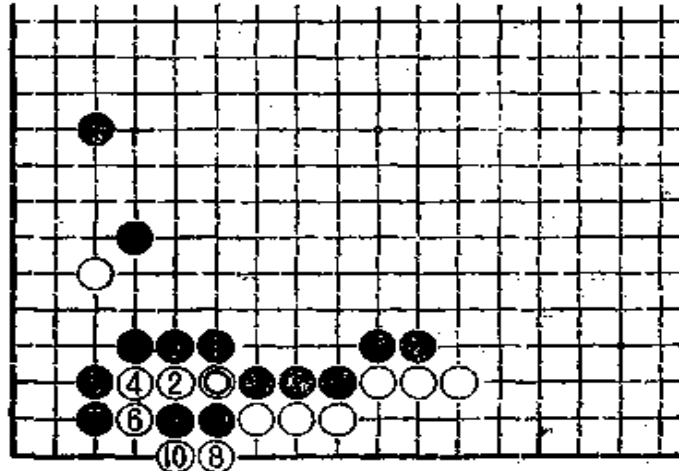


图3—184

图3—185 黑1退，乃一子不舍的下法。白2长，黑3补是要点。白4跨，整形的好手法，以下至白10补姿态生动。

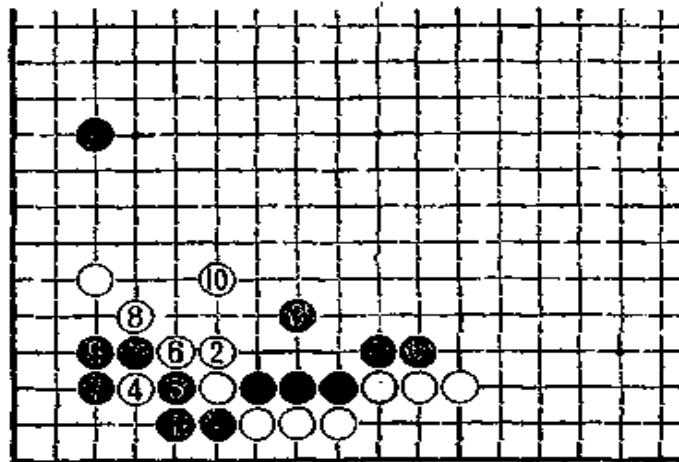
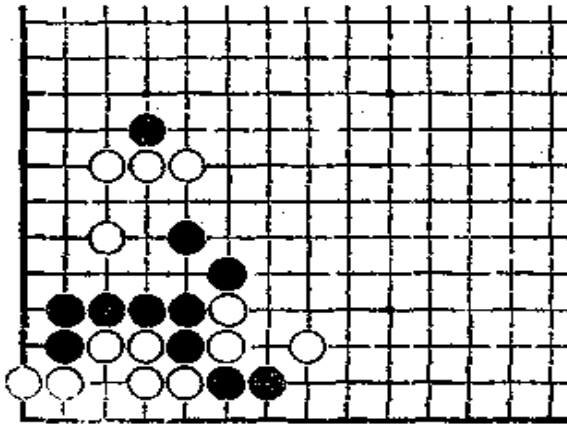


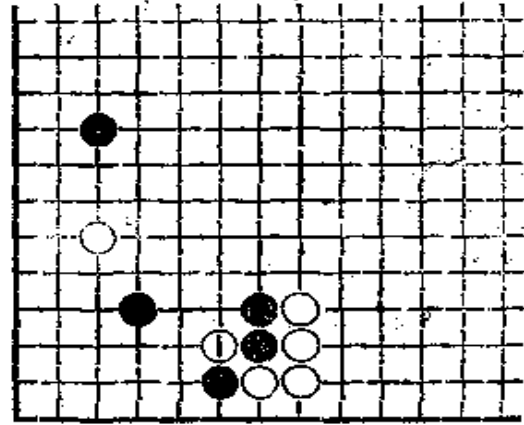
图3—185

两图相比，差别极大。所以，只要能造成将敌子紧紧封住的状态，也是一种极其有利的处理方式。

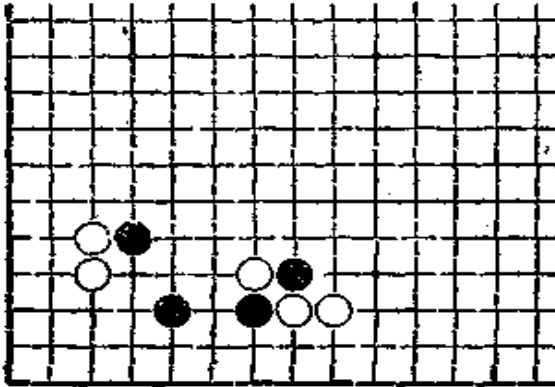
下面再做几道习题，都是黑先，请回答应如何处理已经发生的战斗。



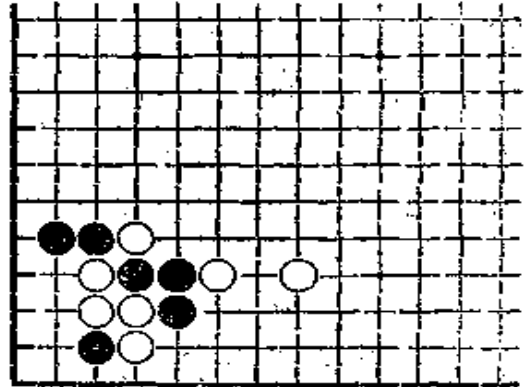
题一



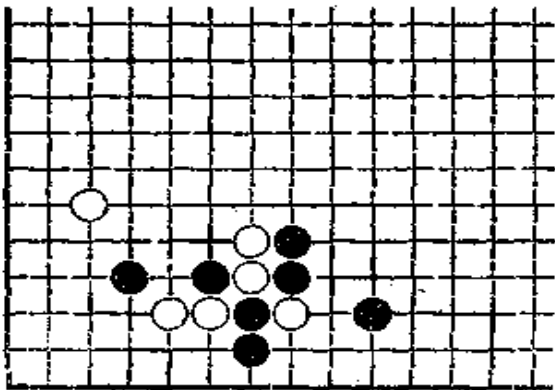
题二



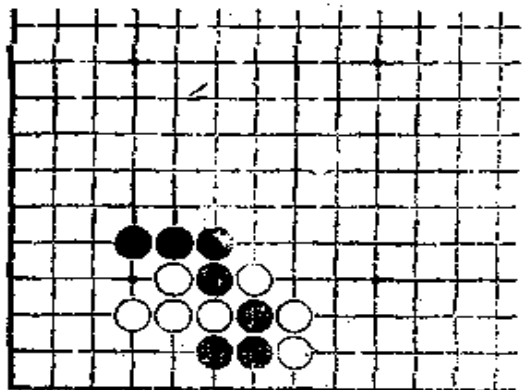
题三



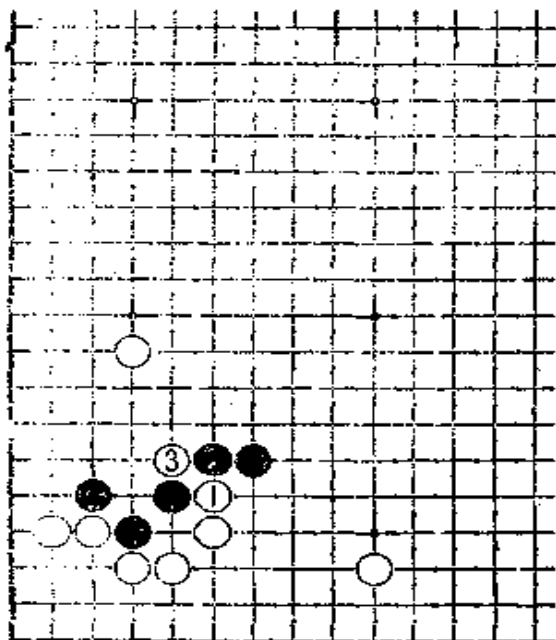
题四



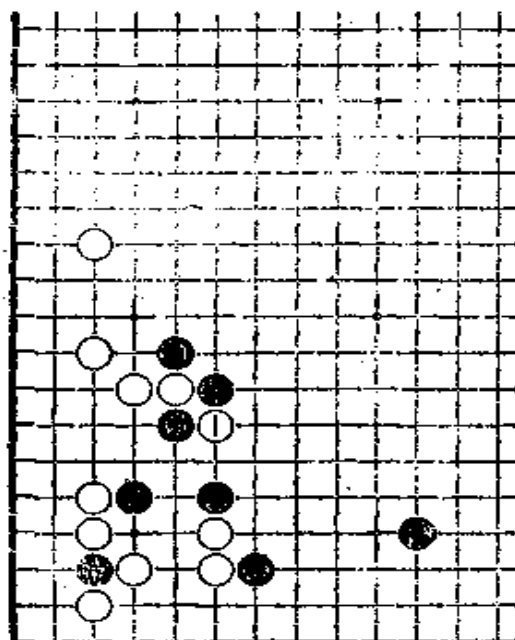
题五



题六（黑征子不利）



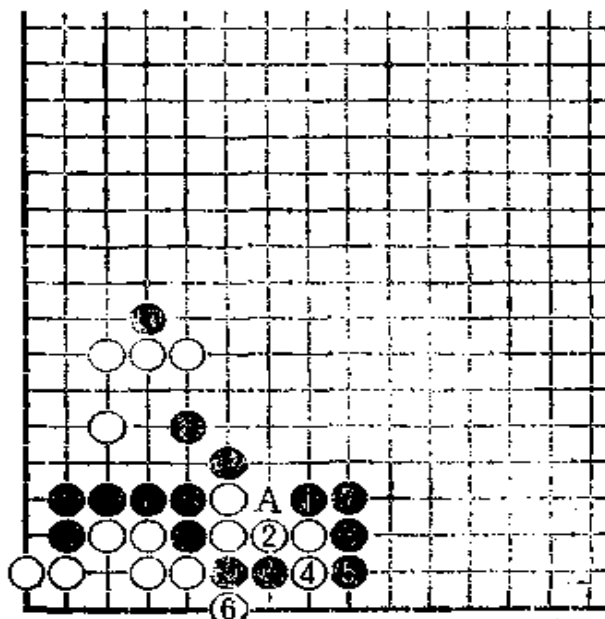
题七 (白1冲、3断, 黑如何处置?)



题八 (白1切断是恶手, 黑应如何对付?)

题一解甲 黑1搭、3扳, 弃掉两个子将白棋封住, 这是正确的处理方法。因为黑方有两块未活之棋被切断, 处理稍有不当, 就会造成被动局面, 今弃掉两个子, 不仅摆脱了被攻之困境, 还能形成相当的外势。

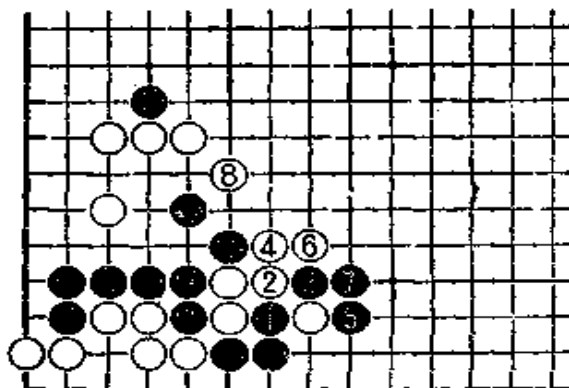
图中值得一提的是A位的先手打保留着。这对黑来说至少是一个劫材, 而白不会占A位来破坏现场的。



题一解甲

题一解乙 黑1冲、3打是只顾眼前的下法，下面的两个子虽然脱险，但白8封，黑棋的大块将无法安排。

由于这里是白强黑弱，黑如不认清形势，还抱着一子不舍的想法，必将造成严重的后果。



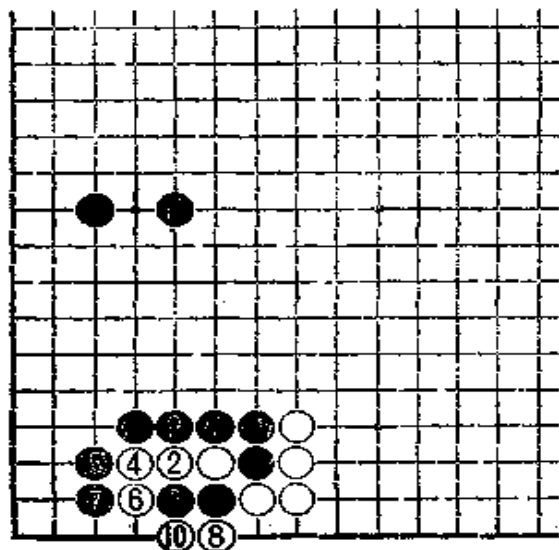
题一解乙

题二解甲 黑1打、3长多弃一子，手段高明。至黑9打，先手将白紧紧封住，黑11关补，形成很大的模样。

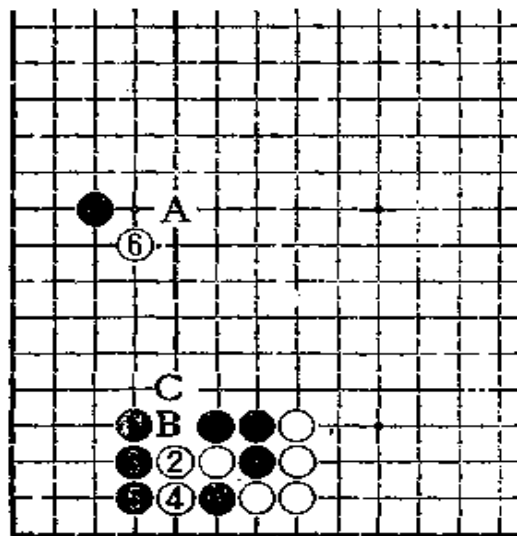
题二解乙 黑1打，黑3立即挡角就无法争到先手封。黑5再挡，白能浅消黑阵。

黑5如于A位关，经白B位冲、黑C位挡、白5位曲，黑难受至极。

二路上多弃一子以达到紧紧封住敌方的手段在实战中常能见到。



题二解甲



题二解乙

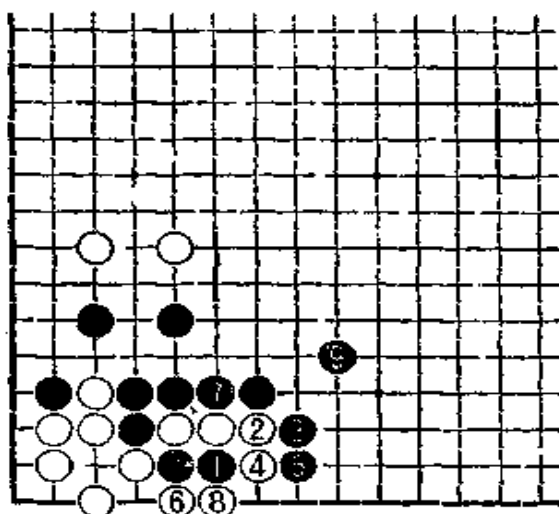


图3—186

图3—186 黑1长，多弃一子是常用手筋。至黑7打，先手将白封住，黑9飞补，构成极为壮观的外势。

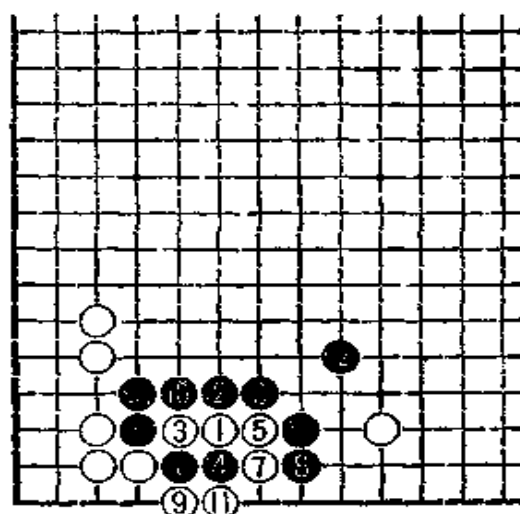
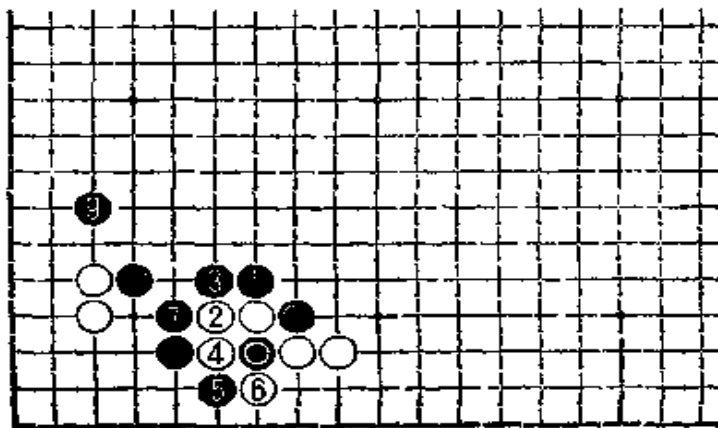


图3—187

图3—187 白1点，攻击的要点。黑2压，白3断太贪小，被黑4长、6封，白才如梦方醒，不得已只能被迫下至11提，吞下自己所种的苦果。

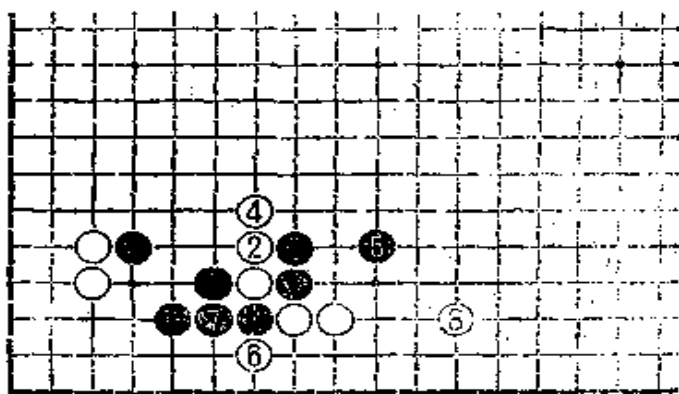
白3应于4位夹才是要点。黑6位长，虽取得联络，但比图中的结果要弱得多。白方如征子有利，白3可于6位扳，黑5位断后，白4位夹，黑棋处境不妙。

题三解甲 黑1打、3压，以滚打的手法将敌子弄成一团，自己连成一体并形成相当强的外势。黑9飞攻，手法正确，充分利用外势从而取得攻击的主动权。

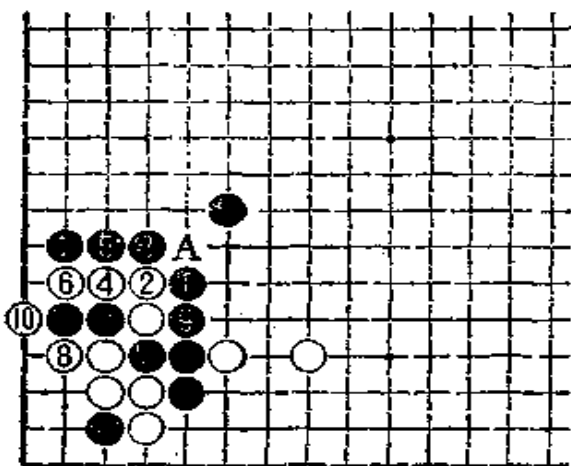


题三解甲 ⑧ = ⑥

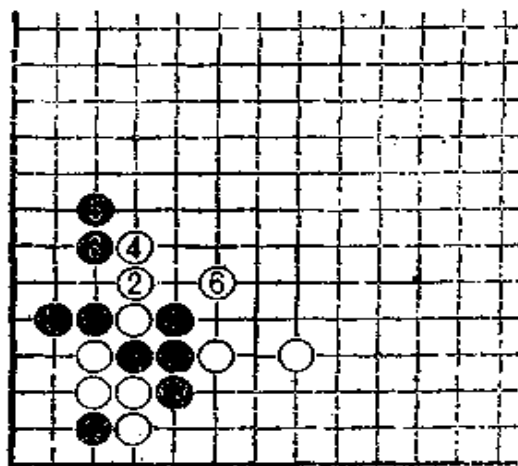
题三解乙 黑1虎打是恶手，白4长后，黑5关，被白6打，黑7接后构成愚形，而且眼形也不佳。白8拆后，黑由于自身不强，不能对白边上两个子进行有效的攻击。



题三解乙



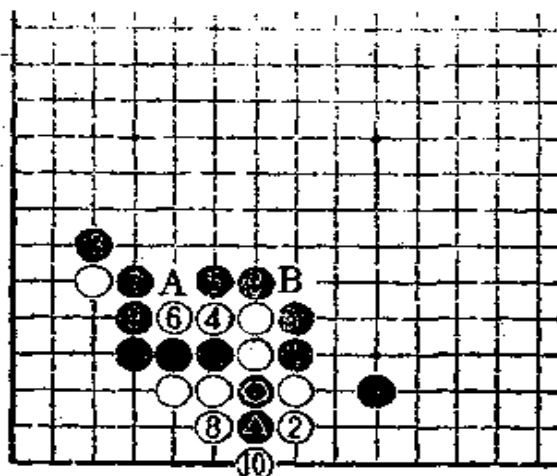
题四解甲



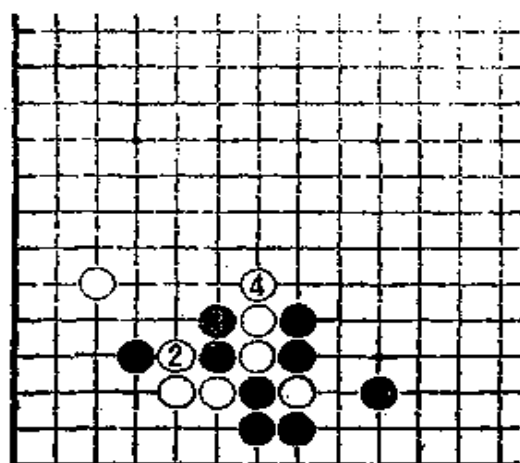
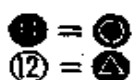
题四解乙

题四解甲 这是小目二间高夹定式的一型。黑被切断，周围尚有两个白子在助战，黑似乎处境不妙。可是，黑1枷、3扳弃掉两个子而将白棋紧紧地封住，这是英明的决策。黑11补断，形成相当可观的外势，白方两个子反有靠近黑势之嫌。11之补断极为重要，否则，白A位切断，不仅外势全失，被断的两处还要分别安排。补断和切断的重要作用在这里充分地表现出来。

题四解乙 黑1打，先谋求下面三个子的出头，白2长后，黑3跳出，作为分别处理两块棋的手法还是正确的，但白4压后，6位枷，黑将陷入苦战。



题五解甲



题五解乙

题五解甲 这是一个战火纷飞的场面，头绪很多，下面两个要子需处理，左面的缺口似乎也很重要，如何安排确是难题。

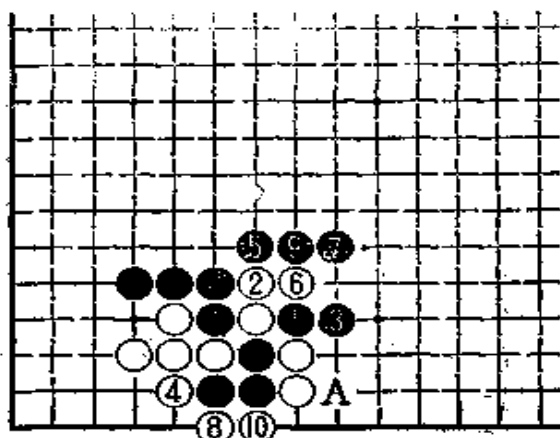
黑1接，最为正确。白2挡下，似乎黑方两个最重要的子将被吃掉，但是，黑3、5两打，再走7枷是预定的作战计划，将白重新封住，从而使白方提到的两个黑子又成为不太重要的子。黑11扑、13扳，形成强大的外势，而白棋聚成一团，这一结果当然是黑优。

在这过程中有两处值得再提一下：

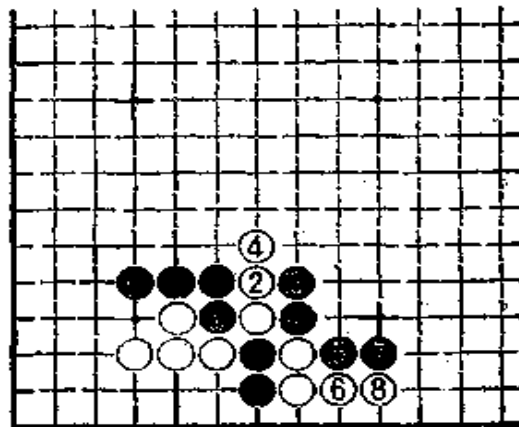
1. 黑5再打一着，迫使白6再长，黑7再枷，一则是造成白被穿透之状，再则是己方的棋形更佳，外势更强。试想黑5于A位枷的结果，再与本图比较一下。

2. 黑13立即扳而不于A位打，这是一个比较微妙的问题。因黑13于A位打，白可弃掉四个子；若白于A位冲，黑挡后，白非接不可。另外，白如于B位断，企图切断黑棋，黑此时于A位打是时机，由于白B位之子的存在，四个白子又成为要子。

题五解乙 黑1打，似乎是当务之急，解救了两个要子，但白2冲、4长，黑方左面的棋将难以收拾。



题六解甲

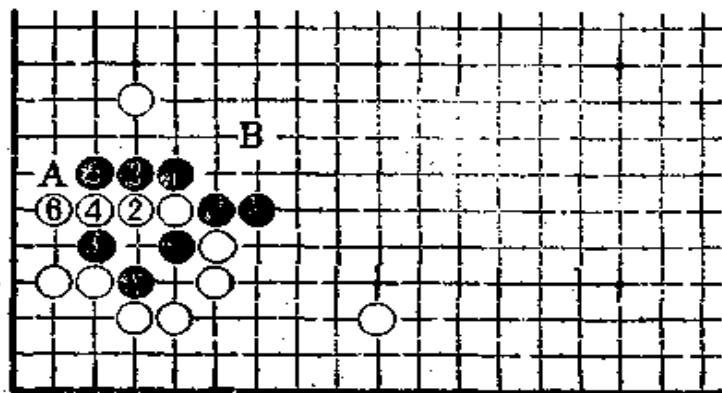


题六解乙

题六解甲 黑1打、3长是好手，在征子有利时，5位征和A位夹必可得一；即使征子不利，仍有5打、7枷的手段，将白紧紧封住。须知，黑走7、9两个有势力点的子，而白8、10在一路上放两个子，这两手棋交换的亏损远远不是提三个子所能补偿的。

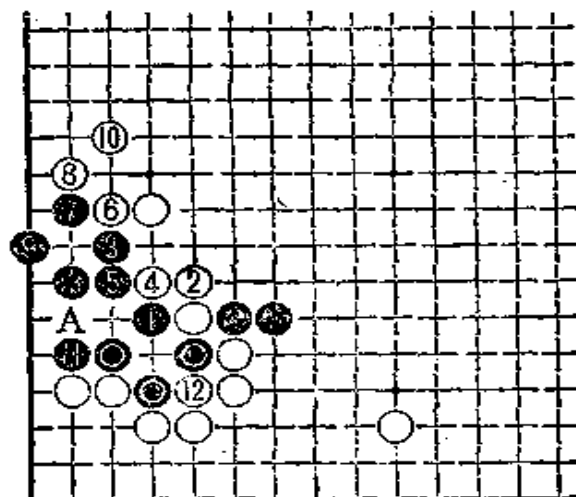
题六解乙 黑1打再3打，猛追上面的白子，当确信无法继续追赶时再回过头来与下面的两个白子周旋，这是初学者的作战方法。至白8长，黑无法取得补偿时才发现己方走的子几乎全是废子，不仅如此，还把原来相当强的势力也搞成弱子，这种损失几乎无法估计。

题七解甲 黑1打，一泻千里地挡下，弃掉三个紧靠在白势边的废子，果断而正确。白6立后，黑可根据周围的强弱，选择A位挡或是B位补。

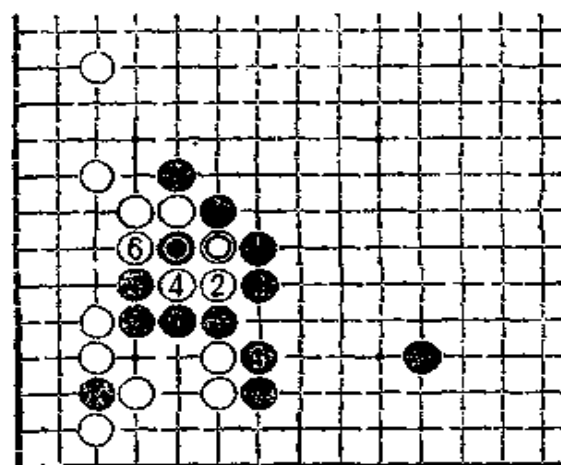


题七解甲

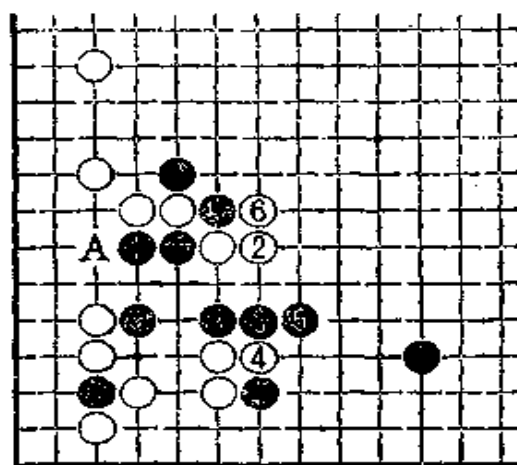
题七解乙 黑1打、3飞是一子不舍的下法，根本不懂三个⊙子因紧靠白方而失去作战的作用，实则上也近乎废子的道理。以下至11挡，勉强做活。白12打，黑方两个子还不能接，否则，白A位夹，黑即死。黑仅活了几个单官，白因随时可提逼黑子，故外势非常强大。



题七解乙



题八解甲 ⑧粘



题八解乙

题八解甲 黑1打再3打，至7滚打，痛快至极。黑9挡上又是要点。至此，黑在右面已筑起强大的外势，白方在这过程中所走的都是单官。所以白⊙子断是大恶手，几乎是助敌成势之着，应走9位冲出才是当务之急。

题八解乙 黑1冲，太贪！满以为白A位挡后，再走2位征掉白子，这种考虑废子是否能吃到的算计常常贻误大事。白2长，黑只能走3、5退出，白6打后，中腹的主动权反被白所操纵。

双方相互切断后的战斗既是基本的状态，又是复杂而多变的。学了这一节时，你至少可从狭隘的吃敌和逃己的思想方法中解脱出来，在你的武器库中又多了一件更有效的武器。只要能将敌子紧紧封住，你就可以选择这一个作战方案。

3. 能弃则弃

在敌强我弱的情况下，被切断的两部分难以兼顾时，就要毫不犹豫地舍弃不太重要的部分，以便及早摆脱被动挨打的局面。如果执迷不悟，一子不舍，就可能使全局的形势遭到极大的损害，也可能把孤子越走越重，最后还是全部壮烈牺牲。

图3—188 这是定式的一型。白1断后，A、B两处打黑不能兼顾。此时，黑必须权衡轻重，弃掉一处作用不大，或是即使暂时逃脱也难以自立，以后仍将受累的子。

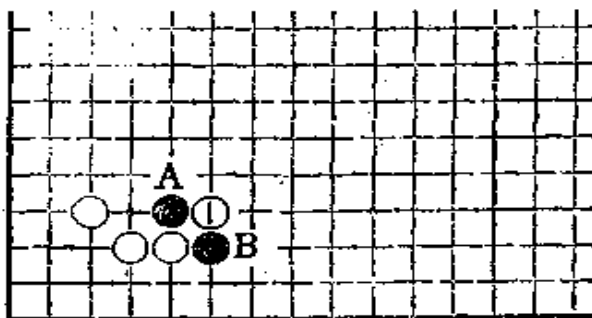


图3—188

图3—189 黑1退是正着，以后2位征和3位拆二总可得一，而获得安定。白2长，黑3拆二，取得暂时的安定。

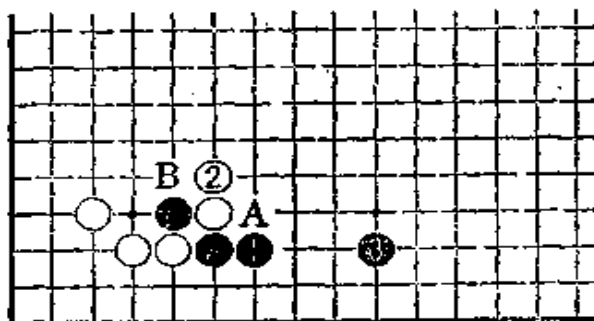


图3—189

其中黑1于A位打则是利敌的先手，黑仍需1位接，被白3位附近拦，黑又遭逼攻。

白2如于B位打，黑A位先手打后可拆三。

图3—190 黑1长上面一子是错误的选择，白2打其下的子而获通连。黑逃出两个子仍然是无根据的浮子，难以自立，以后还要为这两个子的生存付出代价。

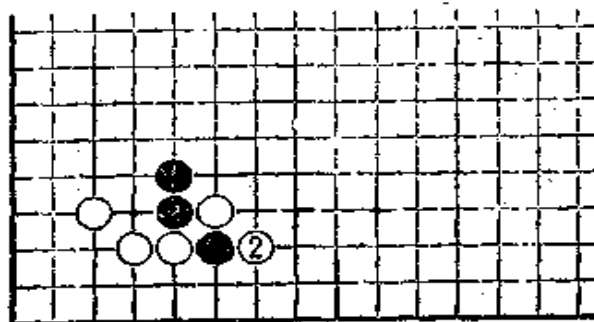


图3—190

图3—131 白1断后，黑应如何处理？

图3—192 黑1打、3粘弃掉几个无用的废子，准备紧密封白棋。白4尖是好手，如于A位紧气，被黑4位夹紧，经收气后黑外势整齐。黑5飞后白仍需后手补，黑取得相当的外势，可谓舍小就大。

图3—193 黑1打、3爬一子不舍，以后所下的子仅仅为了活命，而外势却遭到极大的破坏。

图3—194 这里是黑方势单力薄之处，黑应如何处置这两个被切断的子？

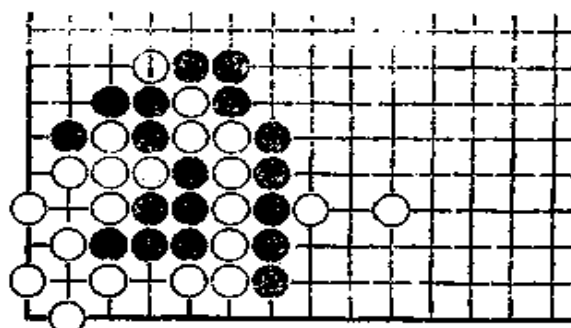


图3—191

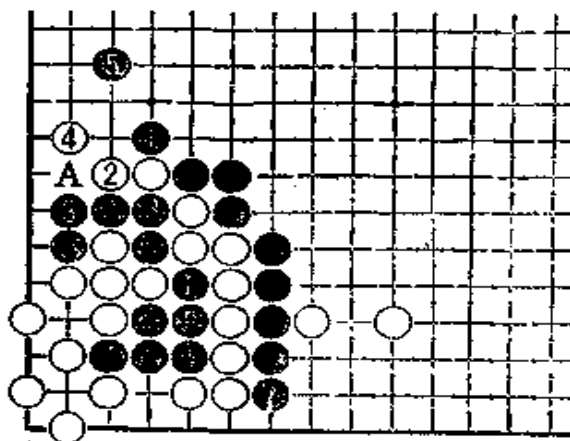


图3—192

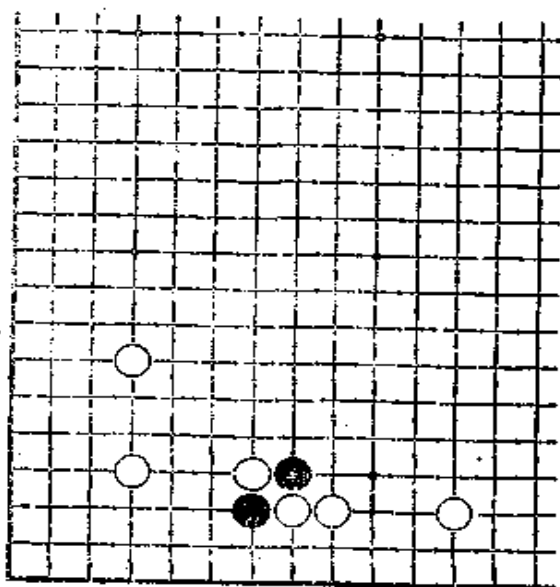


图3—194

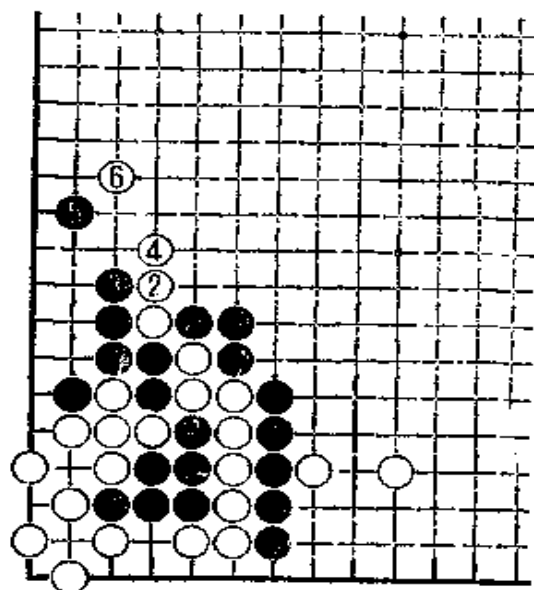


图3—193

图3—195 这里是白方处于绝对优势之处，黑方在此逃掉任何一个子可以说都是废子。所以，这里的作战就不必拘泥此两个子的死活，而是要利用这两个子，设法在白方的阵地里搞点什么名堂。

黑1碰，常被人们称为腾挪之好手，是属于高级的着想，实际上懂得上述知识就不难想到此点。白2立，黑3、5一阵打，痛快至极，迫使白兜了一圈才提到一个废子。至黑17打，不但顺利地破掉白的阵地，还使白◎子处于己方强势之下，黑1碰取得极大的战果。

图3—196 白2上长，避免被黑一阵滚打，这也是要点。黑3扳，侵入角地，至黑13虎补，顺利地活出一块，达到破空的目的。

图3—197 黑1长，白2压，黑3再长，白4挡角。黑5冲、7扳、9断，竭力挣扎，但白12点，黑难以做活，毫无收成。

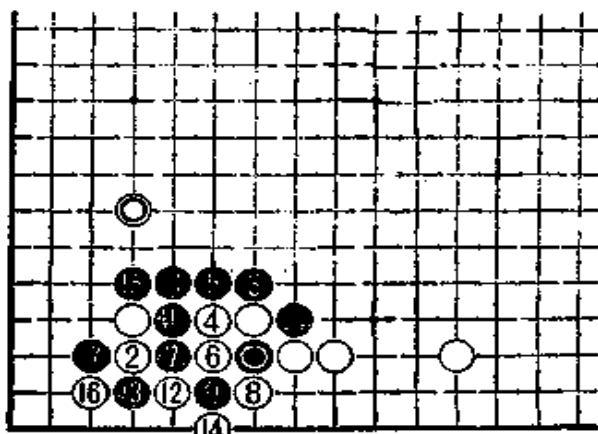


图3—195 ⑩ = ⑩

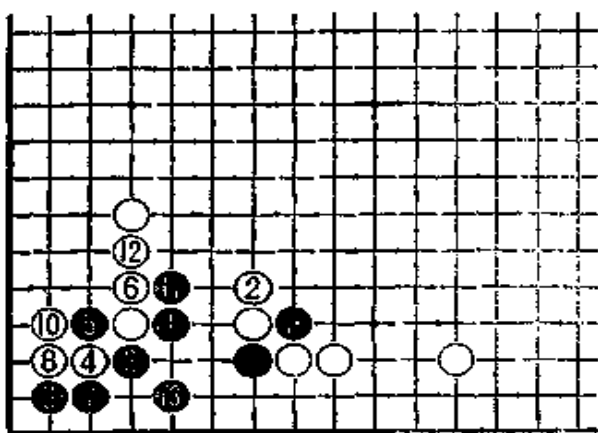


图3—196

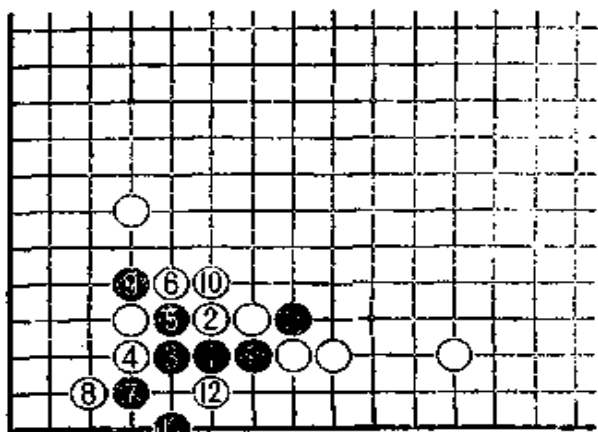


图3—197

图3—198 白
 ○子切断，黑应如何
 处理？

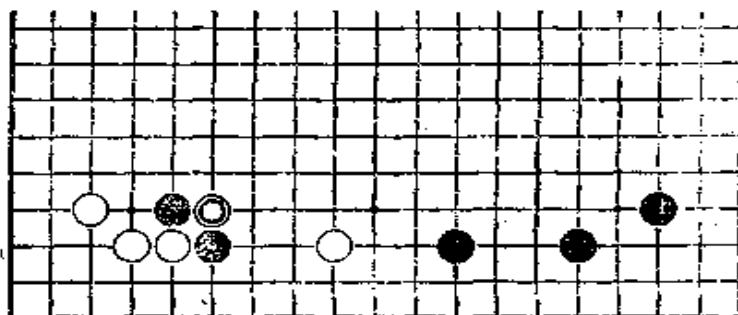


图3—198

图3—199 黑
 方被切断的两个子
 不可避免地要失掉
 一个，而且，逃掉
 其中的任何一个子
 都是意义不大的，
 故黑采用1位碰的
 手法，争取在右边
 腾挪得利。白2
 长，黑3打是预定
 的手段，白4只得
 长，黑5冲出造成
 穿透之状，至黑9
 压，形成右面作战
 的极大优势。

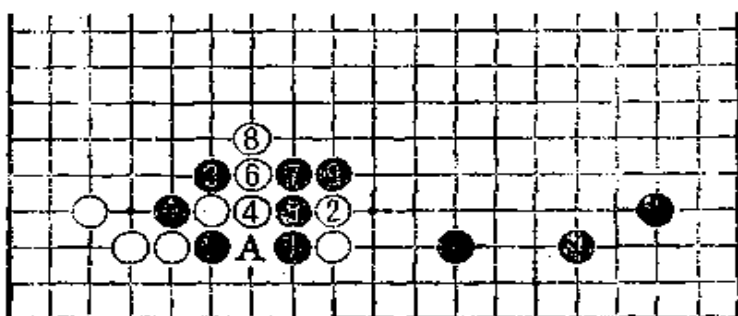


图3—199

其中白2如于
 A位打，黑5长，
 白仍不能通连。

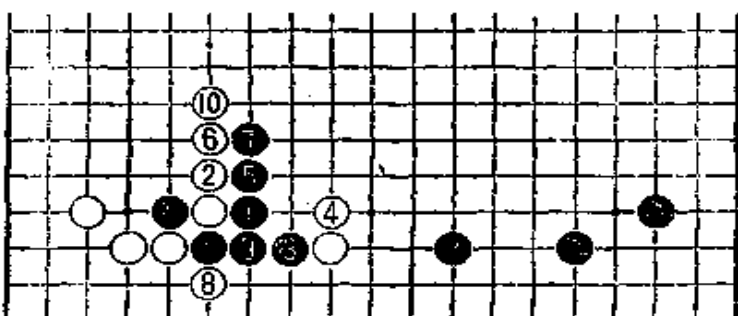


图3—200

图3—200 黑1打、3虎是典型的俗手。黑7压时，白8打，黑9接才发现自己走成愚形。白10长后，黑方在左面付了不少的代价，而在右边却不能对白方两个子施行有力的攻击。

4. 各自处理 各行其事

当主动切断对方后，被对方略施小计而遭厄运，或是被对方紧紧封住，那么，这种切断就是轻率的挑战。所以，对于稍有算路能力、稍有作战知识的棋手来说，会出现以上的后果时，就不会贸然地加以切断。因此，在最为通常的切断作战中，首先安排己方的棋，尤其是安排比较重要、比较危急的那一部分，这应该是被切断后最为正常的思考方法。

图3—201 白1切断，黑应如何处理？

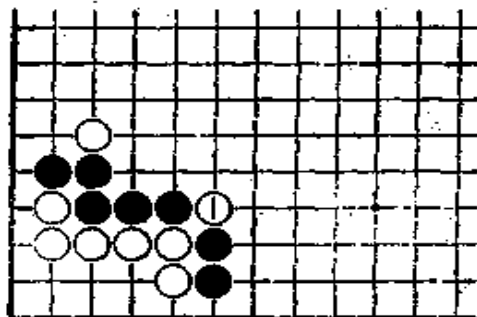


图3—201

图3—202 对于白的切断之子，黑既不能捕获，又不能将其封头，故黑1跳，先安排己方最危急之子是正确的处置。否则，白A位扳，黑就得爬二路。白2长后，下边的三个子暂时还不会遭到严厉的打击，而上面的五个子又出现险情，故黑3扳，使这部分五个子脱险。白4关，黑5仍处理左边，战斗从此开始，并慢慢波及全局。

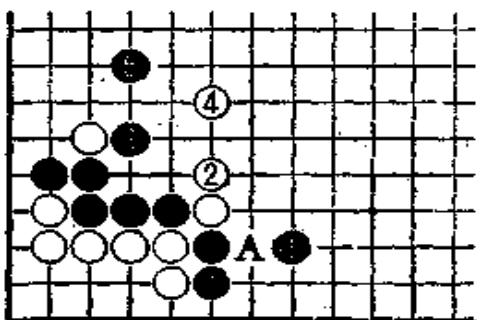


图3—202

图3—203 黑1打是初学者常用之着。白2长后，黑发现白A位断仍是可怕的，故黑3再虎，被白4长，黑方五个子就处于绝境。

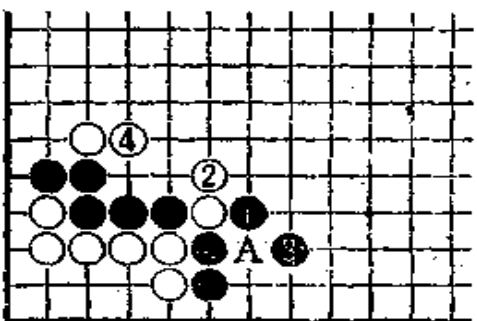


图3—203

试想，黑先于3位跳，白2长后，黑会走1位虎这个无关紧要之子而眼看上面五个子被白围歼吗？

在不可能吃掉敌方切断之子的情况下，盲目地以打来追捕敌子，

只能增加己方的头绪而造成无法兼顾的局面。上手常常以无理的切断来制造争端,而且经常会阴谋得逞,其一大原因盖出于此。

图3—204 白1切断,黑应如何处理?

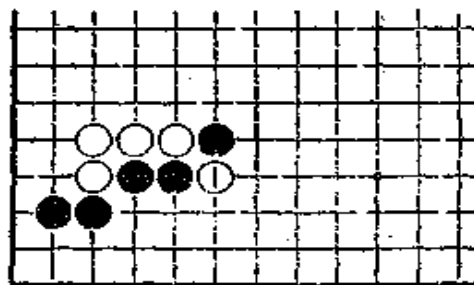


图3—204

图3—205 黑1跳,先将角中补净,是正确的安排。中腹的黑子出路宽广,暂无危险。白2长后,黑3长才成为必要之着,以后A位飞、B位罩必可得一,这是黑棋容易作战的格局。

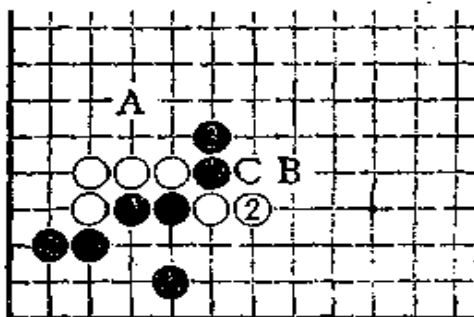


图3—205

白2长之着如于C位打则是利敌的行为,必须注意。

图3—206 黑1打、3长似乎着着先手,但由于白2、4长后,中腹增强了作战能力,黑子越发显得势单力薄。黑7长防白于此外先手挡也是要点。但是,这种只顾活棋占地,而不顾作战强弱的下法真是本末倒置,在作战中照应邻棋应是认真加以考虑的。

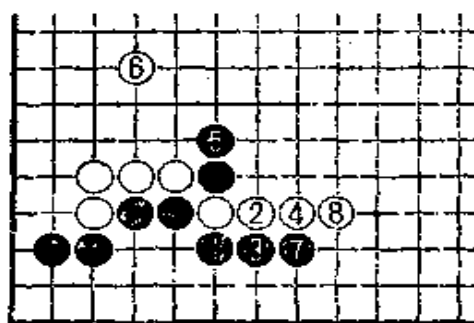


图3—206

图3—207 黑1打,企图歼灭白方要子。但白2长、4挡是先手,黑5补后,白6跳出,黑1之子的作用不大,与图3—205相比,黑形稍差。

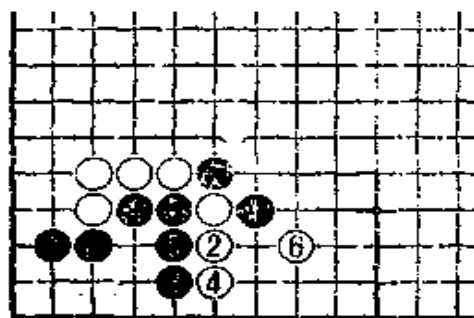


图3—207

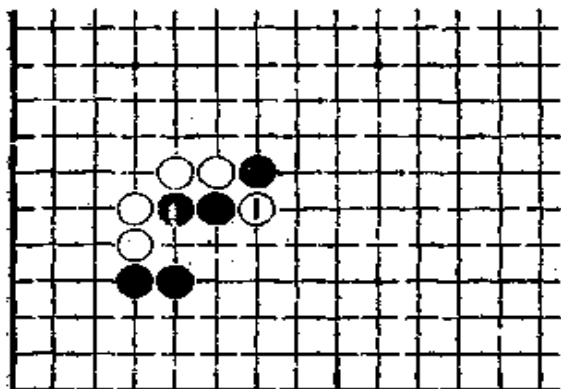


图3—208

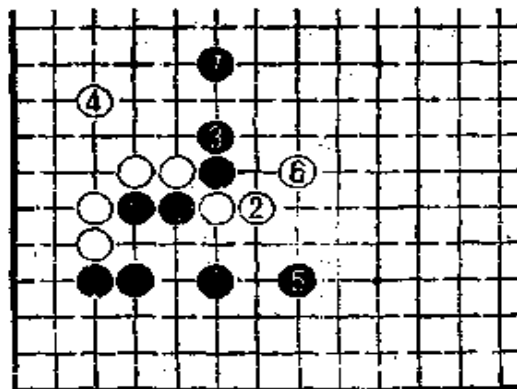


图3—209

图3—208 白1切断，黑应如何对付？

图3—209 黑1关，把己方的缺陷补净，又是形的要点，同时又威胁白方切断之子。这才是攻守兼备的好手。白2长，黑3也长，白4小飞，照顾左边。黑5从容拆边，并威胁白方两个子。白6尖，黑7关，都是走畅己方未净之子，以免被逼攻。

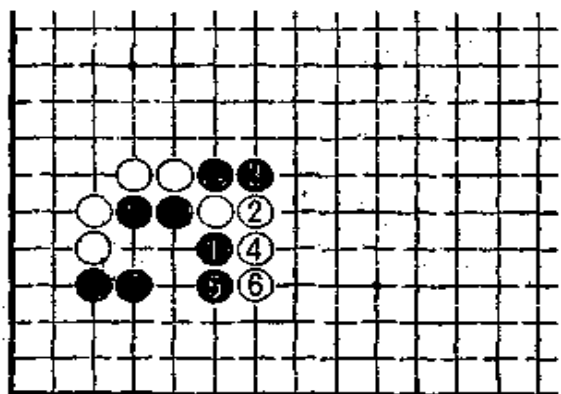


图3—210

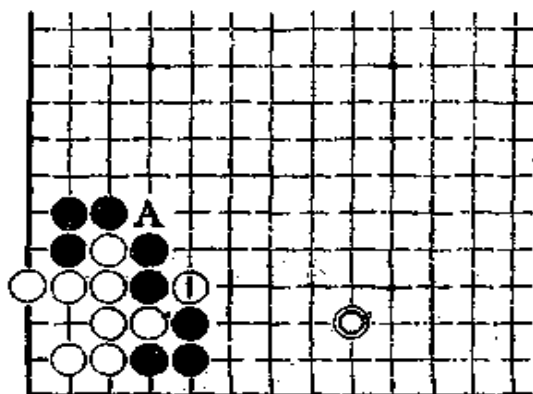


图3—211

图3—210 黑1打是俗手，它对白子的威胁太大，而对己方的照应太少。黑3压又是企图消灭敌子而不考虑效果的下法，被白4拐、6挡，黑被封于角内，与上图相比，差别极大。

图3—211 白1切断，黑应如何处理？请注意A位的断点和白◎子的存在。

图3—212 黑1打，迫使白2长后乘势于3位接，这是最好的应法。黑1打这一着棋对下面三个子的逃出是有用的，而白2这手棋贴住黑壁长出是最无效用的棋，故这一打是有利的、必要的。白4压，黑5长后，这是黑方作战有利的局面。

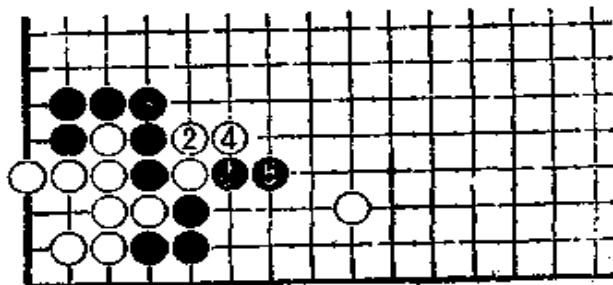


图3—212

图3—213 黑1这里打，有百害而无一利，它既没有照顾到A位的断点，白2长出又把黑方下面出路堵死，这一打真是雪上加霜，使黑处于更为不利的境地。以下至白8连扳，黑面临痛苦的选择。

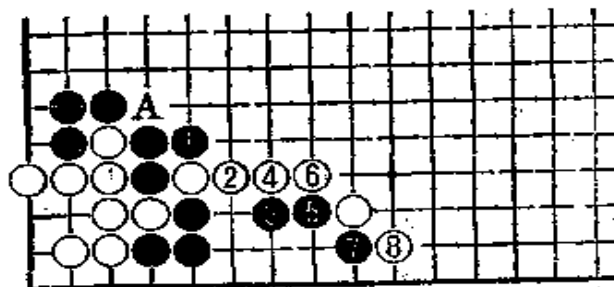


图3—213

图3—214 黑1单跳，处理最危急的部份尚属正常的应手。但白2压，佳着，它充分利用A位打和6位打之权利。黑3扳，企图强行出头，白4接又是好手，以下6位征和5位断必可得一，黑损失不小。

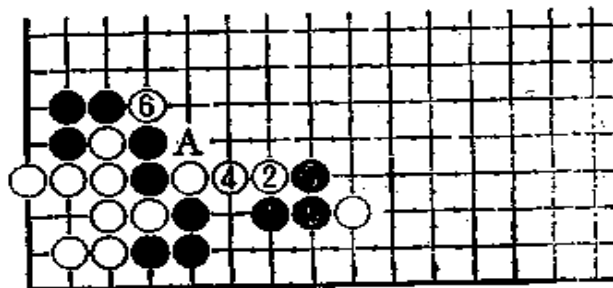


图3—214

图3—215 白1断，稍稍无理，黑应如何处理？

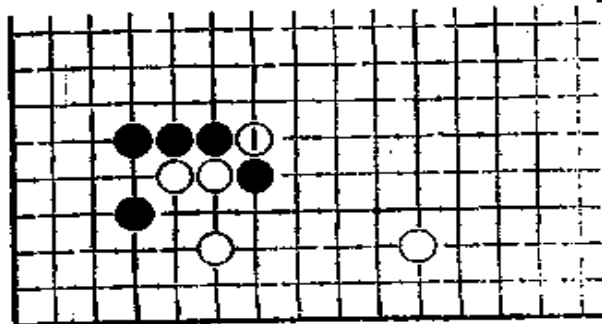


图3—215

图3—216 黑1长，方向正确，这一长对白方两个部分都造成威胁。白2双后，黑并不急于走A位征，先占3位，这不仅实利大，还兼补缺陷，同时搜白之根据，迫使白向右逃跑。白4抢先一压再6位拆。黑7拐头有千钧之力，一举夺得中腹的主导权，而且下边尚有B搭，白C扳，黑D位断的手段。

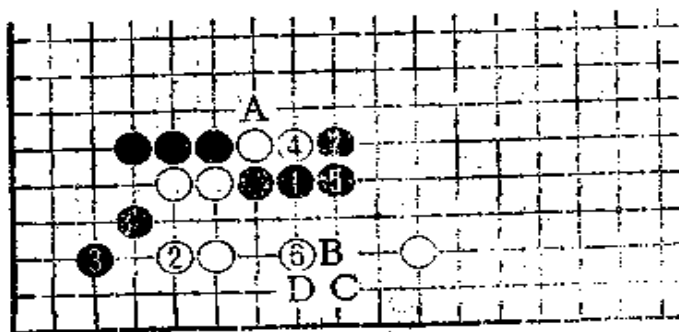


图3—216

图3—217 黑1打是错着，黑3长又是作用不大的“先手”。经白4双、黑5守角后，白能从容地走6位取得联络，这样的作战黑就毫无优势可言。

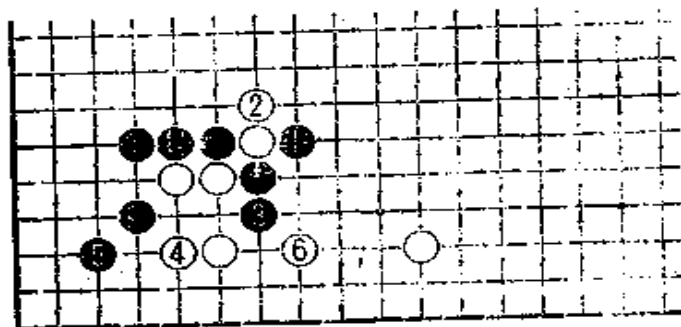


图3—217

图3—218 白◎子切断后，黑怎么办？

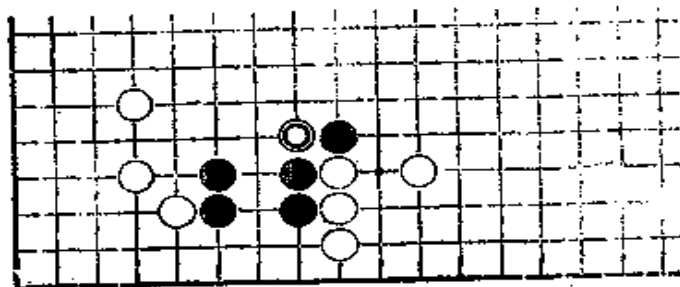


图3—218

图3—219 黑1打再3贴住白棋长是典型的俗手，两面都送掉不少，而自己只是在夹缝里走单官。

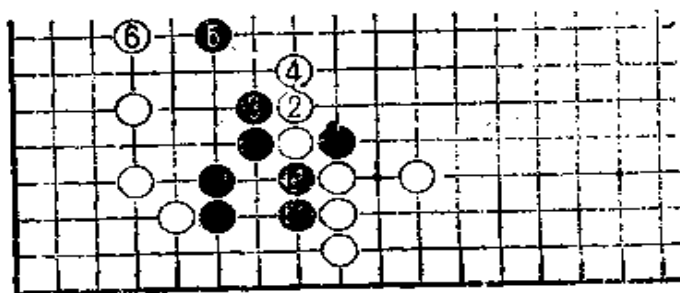


图3—219

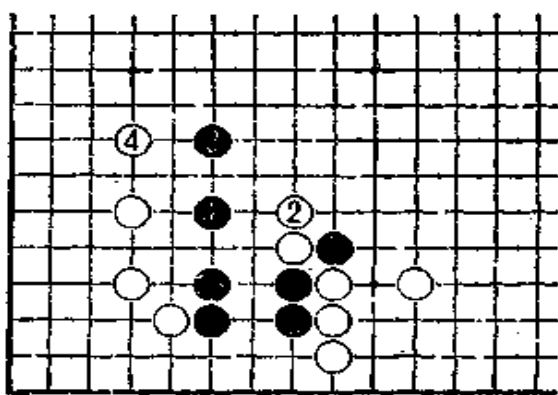


图3—220

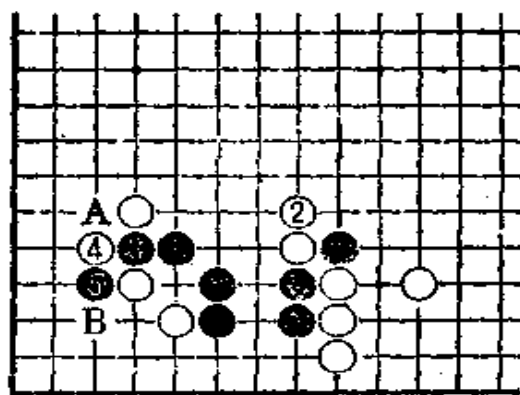


图3—221

图3—220 黑1关，比上图的下法高明一些，它是一个比较有效的先手。白2长，黑3关，逃出的速度要快一些。

图3—221 黑1尖才是更有效的先手。白2长，黑3冲、5断，A、B两位必可得一，白损失不小。白2如于3位挡，黑2位打，白切断之子被擒。

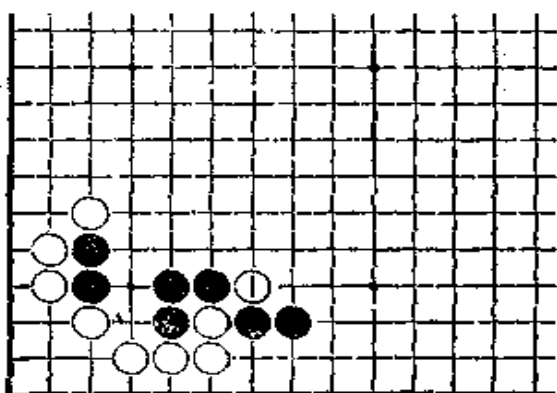


图3—222

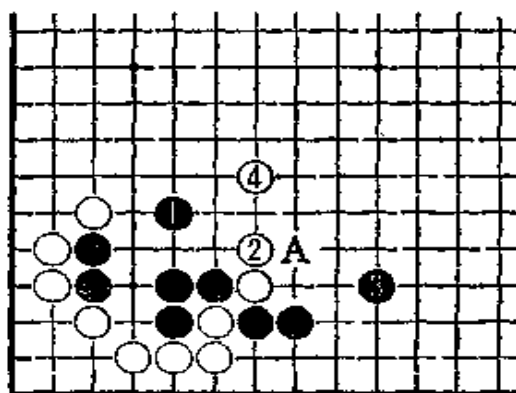


图3—223

图3—222 白1断，由于黑征子不利，故必须分别处理被断开的两块棋。

图3—223 黑1关是常识之着。白2长也是处理己方危急之子，否则，黑A位枷能擒住白子。黑3飞，白4关，竟向中盘走畅。本图双方虽无明显的劣着，但黑应有更为紧凑之下法。

图3—224 黑1扳是好手。白2长，黑3打，把白方的头打到二路上去真是痛快。黑5飞，白6断时，黑7退，白方中腹两子显得孤单。故黑1扳之着常被评为紧凑之着，它不仅含有3位打的好点，尚有一——

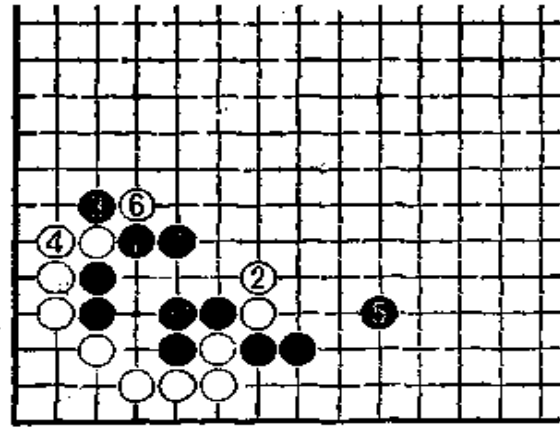


图3—224

图3—225 白2长，不愿给黑于此位打，则黑3枷、5扳，弃掉数子而将白棋牢牢封住，这是白方不能接受的结果。

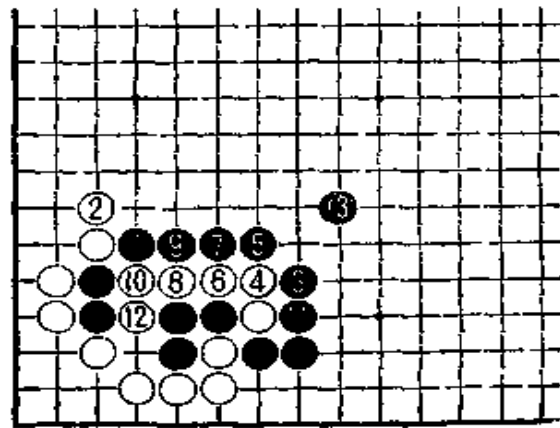


图3—225

自顾自地处理危急的棋属于常识的着法，若能在逃跑的过程中适当地照应邻子，或对敌施加某种压力(如图221中的尖，图224中的扳)，就可算得上好手。

总结：

当棋被对方切断后，处理这种战斗状况的正确顺序应该是：

1. 能不花代价地歼灭敌子而重获通连的当然加以歼灭。
2. 在无法歼灭敌子时，若能将敌方紧紧封住的，即使要付出一点代价，也应该毫不犹豫地将敌封住。
3. 上述两条都无法做到，并且在敌强我弱的情况下，首先应考虑弃子，将那些作用不大的子弃掉，并设法谋求转换一些其他的利益。

4. 在大多数的切断战斗中，上述三条一般都不能轻易做

到，此时，分清轻重缓急，从容地安排己方的出路，并在退却的过程中不失时机地照应邻棋，并随时准备给敌方以回击。

初学者在切断的战斗中经常会受到很大的损失，其原因不外于：

1. 明知不能吃掉敌子而强行追捕。

2. 明知不能封住敌子而强行封头。

这就是常常把己方的阵势搞得支离破碎的根源。

另外，算路不准，捕杀、封头的武器太少也是造成作战失败的原因。

第四章 中盘着手的意义

中盘是一局棋中最复杂、最精彩的阶段，在这阶段中需要处理联络与切断、根据地的争夺、出头与封锁、攻入与围地、双方的强弱、模样的消长等等各种矛盾。要能随时抓住主要矛盾当然很不容易，但对初学者来说首先要了解上述各种矛盾的性质和意义，做到每手棋至少解决一个问题。

第一节 联络与切断

联络使己方加强，切断使敌方变弱甚至可立即致敌于死命，所以联络与切断是中盘着手必须考虑的一个方面。

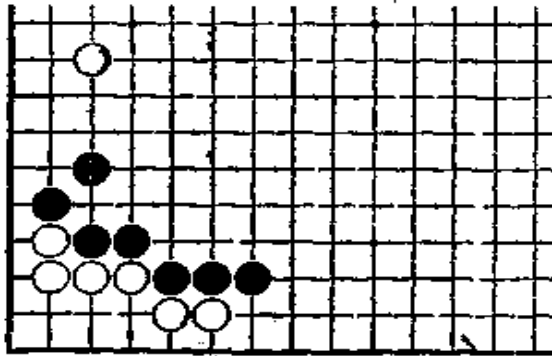


图 4—1

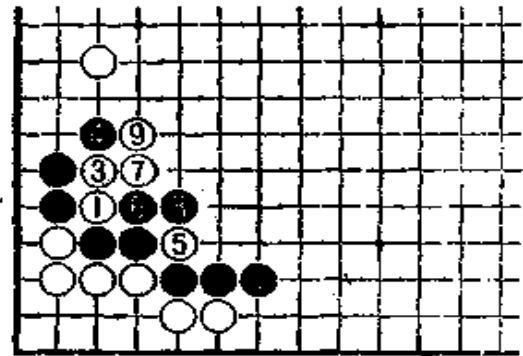


图 4—2

图4—1 黑1虎是中盘要着。由于这一虎补使黑棋基本上连成一个整体，从而形成一股强大的势力，以后不仅可大胆行棋，还能适当地照顾邻子。

图4—2 白1断也是重要的一着。黑2退至白9压，黑棋被断得四分五裂，左边的三个子已处于困境，黑方的势力也顿时消失。所以，这补与断都和这里的强、弱、死、活发生直接的联系。

图4-3 白◎子跳，企图迫使黑爬二路，但黑1冲、3断，给以反击，使白陷入困境。

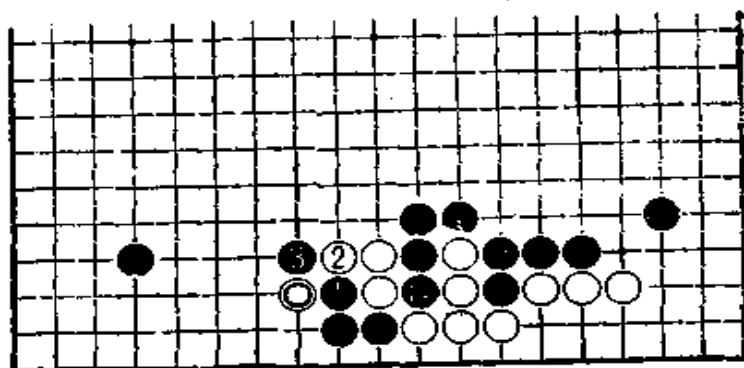


图4-3

图4-4 黑1爬正是白所希望的。白2长后，黑尚有A位冲、白B、黑C位断的机会，但此时断只能使己方逃得舒服些，而不能给白以严厉打击。黑3再爬，被白4长，黑难以有出头之日。

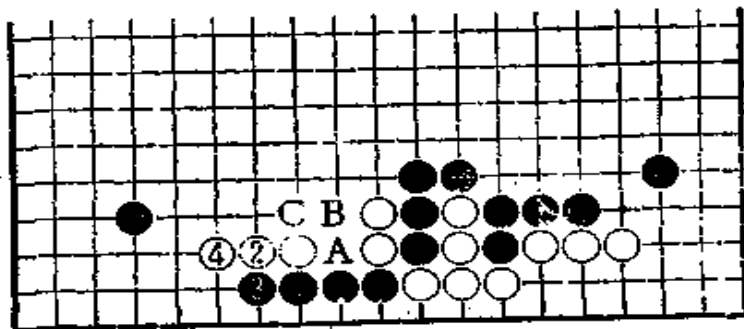


图4-4

在己方的子逃跑时，必须始终瞄着敌方的缺陷，随时准备反击。但是初学者常常在这方面犯着偏面的错误，就是在逃跑的过程中只看自己的安危，可形容为抱头乱窜，而追击敌子时又穷追猛打，不顾自己的弱点。

图4-5 黑1压联络，白2接又准备于A位挤切断黑子。黑3曲虽是愚形，但能争到先手补断，不失为临机之好手。这里着手几乎都与连接与切断有关。

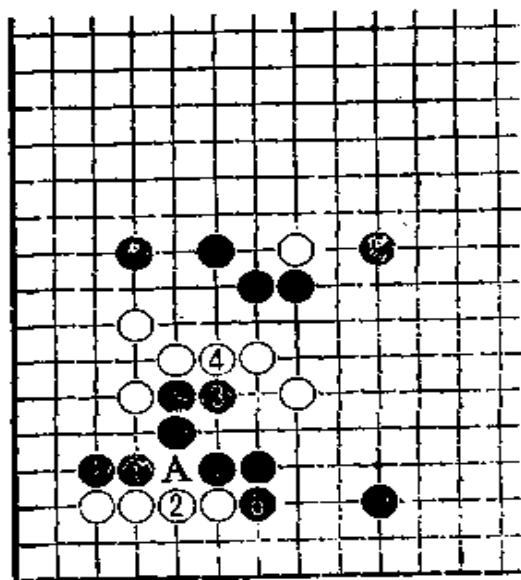


图4-5

图4-6 黑1尖，防止白在下边联络，并准备切断白棋。白2虎补后，有A位先手挡，角中已有一个眼。黑3关出，白4长，5并和6接都是关系到联络与切断。黑7压出，战火就从此开始向外漫延。

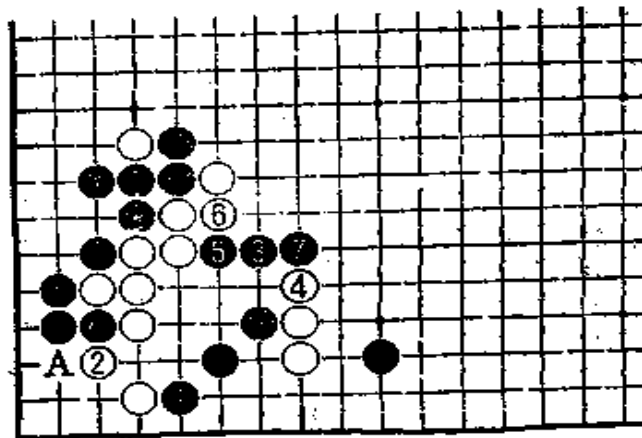


图4-6

图4-7 黑1扳，准备切断白方的联络。白2断再白4双打属于苦肉计。黑5拔时，白6打极其勉强地联络，黑只要条件成熟就可在A位开劫。

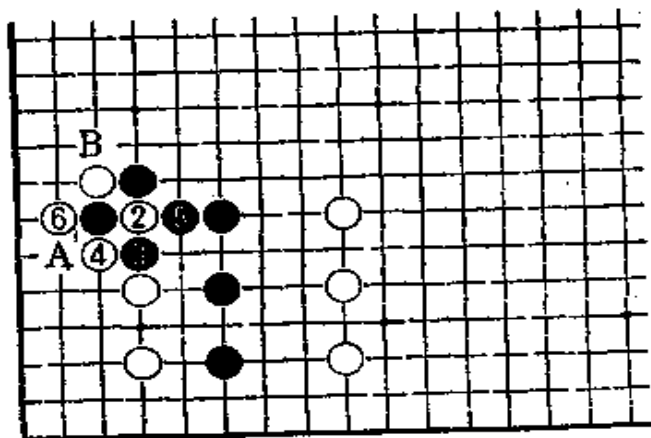


图4-7

黑1如于B位扳，则是将白方的出头封住的下法，这也是一种正常的着想。

图4-8 黑1长，被白2退至6接，轻松地连成一片，而黑方则所得无几，这属于一种胆小怕事的下法。这种宁可吃亏而不敢挑起战争的想法是提高棋艺最大的障碍。

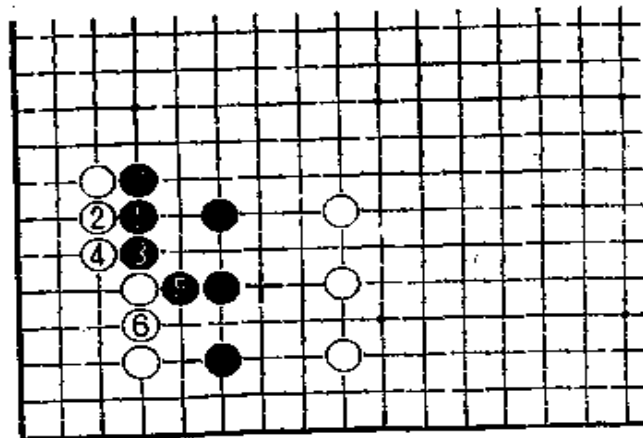


图4-8

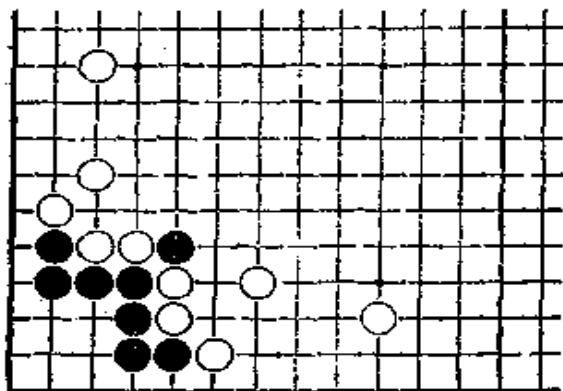


图 4—9

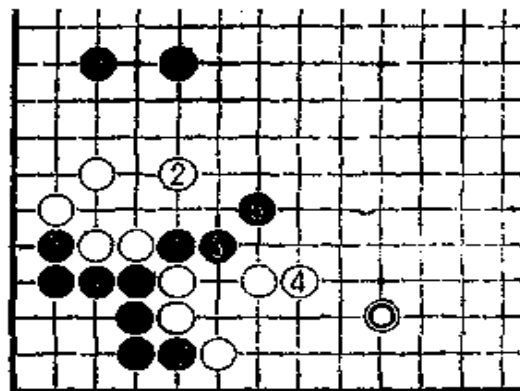


图 4—10

图 4—9 黑 1 切断如同下一个废子，因被切断的两块白子几乎已都具活形，故这样的切断只能自找麻烦。

图 4—10 黑 1 切断是可行的，因白左边的一队白棋尚未活净，而上面两个黑子又可声援。黑 5 尖出，这里就成了战斗的焦点。如若白◎子换成黑棋，则黑 1 切断必将取得极大的效果，因白两块都未活，往往会顾此而失彼。

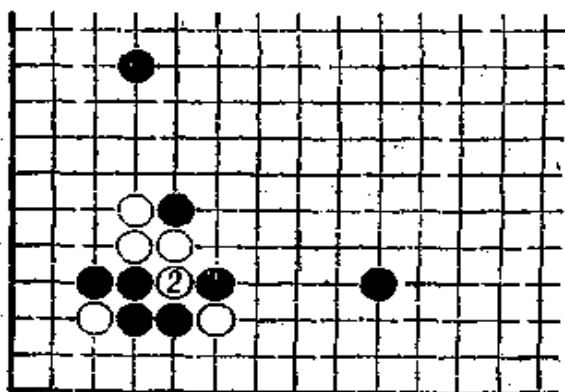


图 4—11

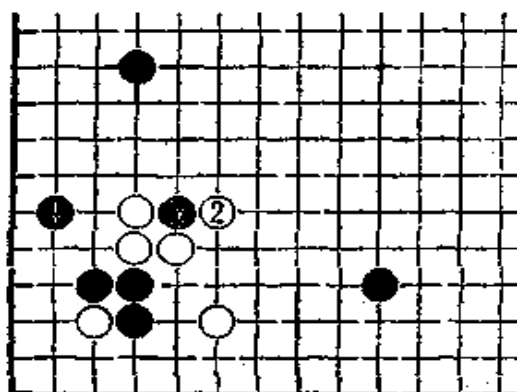


图 4—12

图 4—11 黑 1 跨断是强有力的下法。白 2 冲，黑 3 断是必然之着，以后，白方两块棋就要在黑方的优势兵力下谋求活路。

图 4—12 黑 1 飞胆小至极，白 2 补强后已连成一片。相比之下，黑方星位的两个子反而显得孤单，不能发挥优势兵力的作用。

图4—13 黑方在下面占有子力上的优势，在这种情况下采取黑1尖，切断白方两个子的联系是正确的。以后，黑可对白展开攻击，只有在攻击中才能发挥己方兵力优势的作用。实战中黑1走A位，这过于胆小，被白走B位，黑就难以发动有力的攻击了。

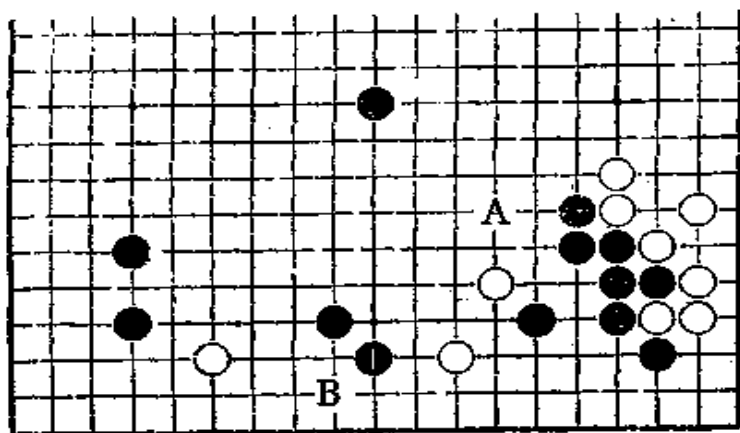


图4—13

图4—14 白方担心⊙子被切断而走1位虎，这是错着。白3关，黑4也关，白尚须提防黑A位的挖断。

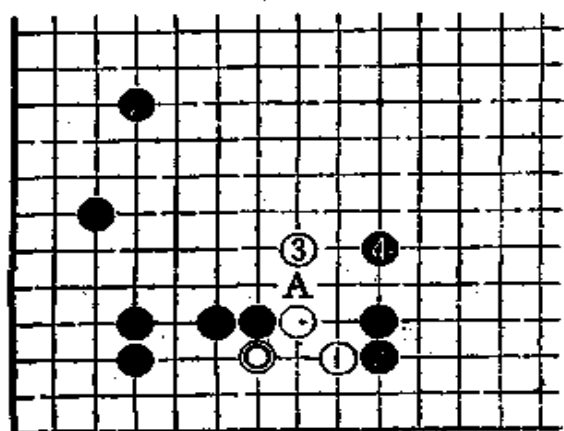


图4—14

图4—15 白1上长是可行之着。黑2断，则是断吃与死活无关的残子。由于这一断被白充分利用，白3打、5长是好手，黑6不得不补，白7扳，不但解脱了被攻的困境，而且在右边还形成一定的势力。本来处于绝好攻击位置的⊙子顿时变成残子。

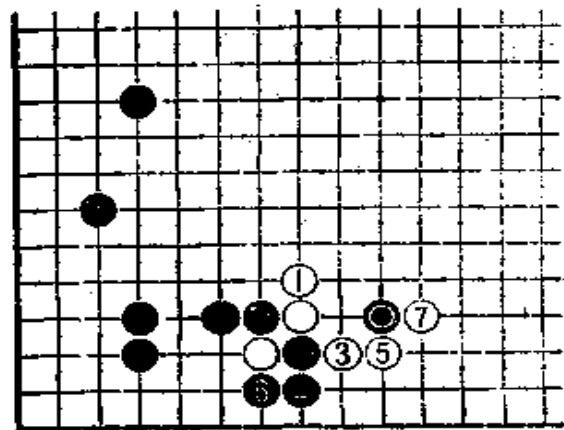


图4—15

图 4—16 这里，黑方的优势太明显，黑 1、3 的冲断就不是凶狠之着，因为它断下的只是一个与己方死活无关的残子。白乘机于 4 打、6 冲，黑 7 似乎又不能不断，白 8 曲，黑角将被白方夺去，真是得不偿失的切断。

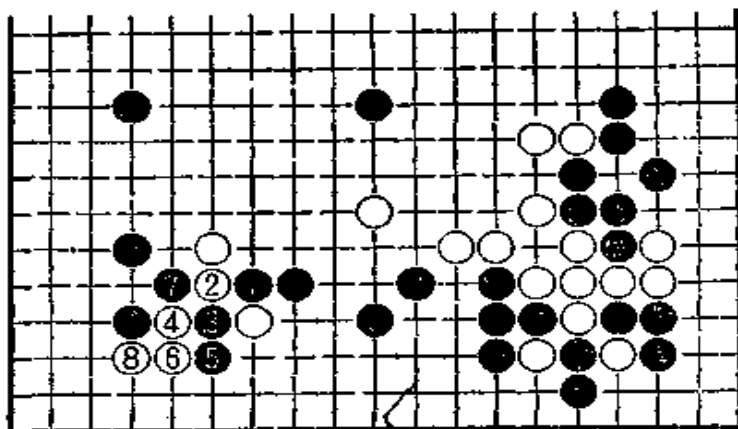


图 4—16

图 4—17 黑 1 尖，对白实行总攻才是正确的方针。白 2 只得补，否则黑再于 2 位冲，就形成边角通连的一大片地域。黑 3 长是有关强弱的要点。至此，黑已得到一个完整的角，而白方还要为这三个子谋求活路，黑却可以无忧无虑地坐收攻击之利。

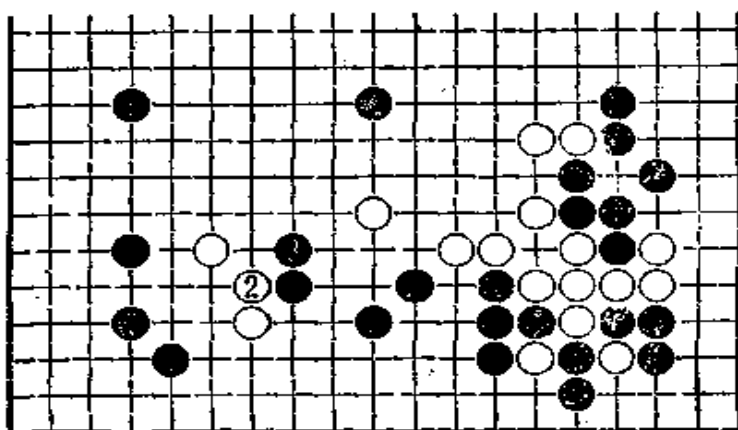


图 4—17

总之，在己方兵力占绝对优势的情况下，自己并没有吃子的迫切性，因而，对于敌方处于己方强势附近的残子，就不必用切断的方法吃其一部分（一经切断，往往反被对方所利用），而必须对其总体实行攻击，迫使对方逃窜而收攻击之利，对方即使做活或是逃脱也不会给自己造成威胁。

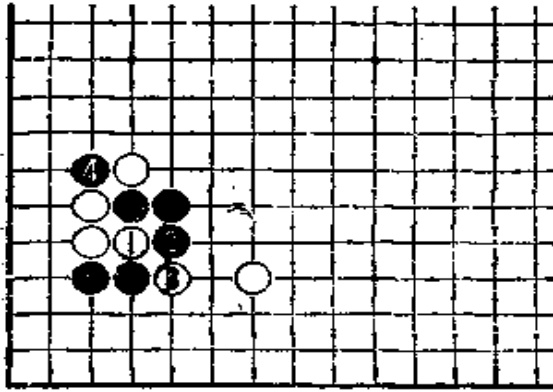


图 4—18

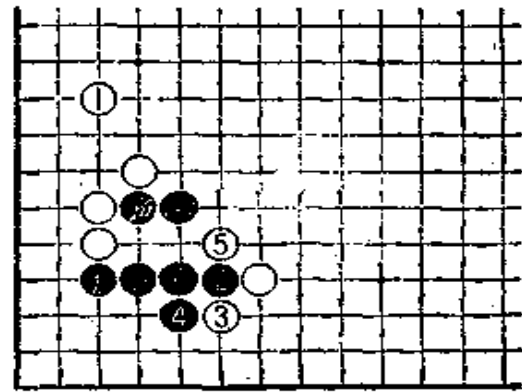


图 4—19

图 4—18 白 1 冲、3 断是取挑战的态度，黑 4 也断，立即引起一场激烈的战斗。这里由于黑方有三处未活的棋需要照顾，而白方更有三处以上的棋尚未安定，这就要求对局者能分清缓急分别加以处理，这实在是一个锻炼作战能力的好机会。

图 4—19 白 1 补断，黑 2 碰、4 虎也补断，这也是一种正常的处理方法。

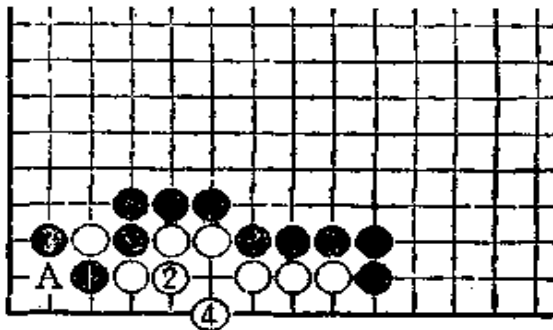


图 4—20

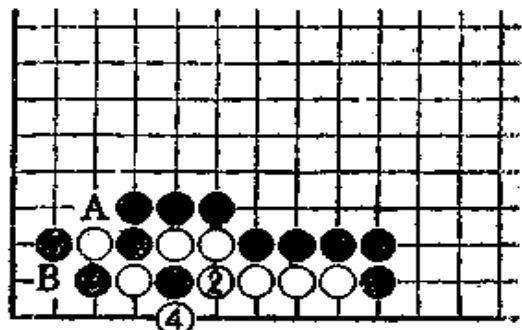


图 4—21

图 4—20 黑 1 断是好手。白 2 接，黑 3 征，黑先手得角，因白 4 不得不补活。

图 4—21 黑 1 断打，至白 4 提，黑只能后手得角。

这里白方的断点很多，而且都紧贴对方，在这种情况下最容易出现问題。此时黑 A 位挡则是缺乏一种发现敌方缺陷的敏锐眼光，白 B 位虎补，就要相差一个角地。

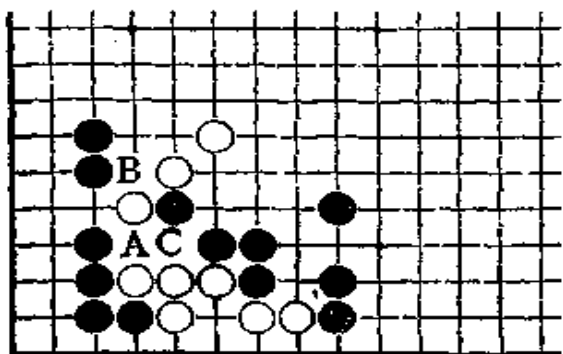


图 4—22

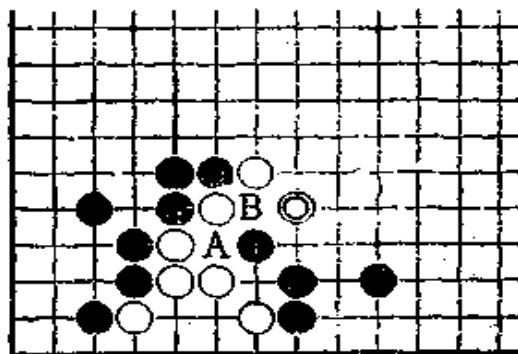


图 4—23

图 4—22 黑 1 尖是切断的好手筋，白 A 则黑 B，白 B 则黑 A。初学者往往会走 A 位冲，白 C 挡后就失去 1 位尖断的机会。

图 4—23 白◎之虎，在初学者想来，虎补是最为可靠的，其实不然，这里被黑 1 尖就出了问题，A、B 两位不能兼得，下边的白子也就无疾而终。

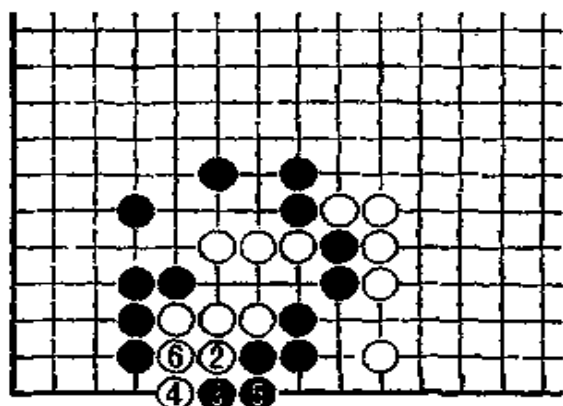


图 4—24

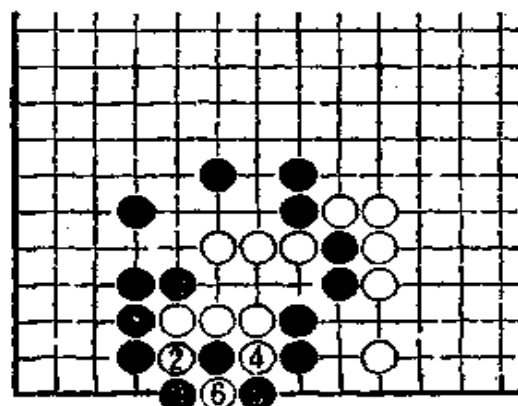


图 4—25

图 4—24 这是相互切断的战斗状态，由于黑棋几乎没有外气，所以对杀总要失败，唯一的方法就是把四个黑棋连回。

黑 1 是无谋之着，白 2 挡后已无法连回。黑 3 扳、5 接是促气的手法，但总无济于事。

图 4—25 黑 1 贴，稍有进步，但被白 2、4 冲，黑只有走 5 位挡，以劫争来顽抗。

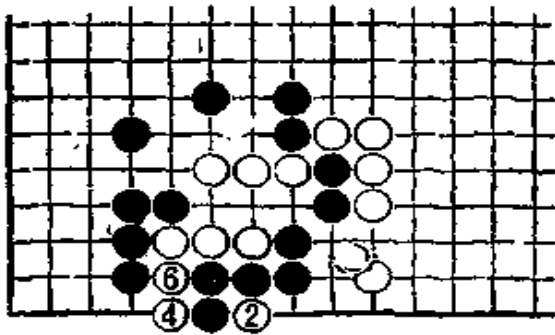


图 4—26

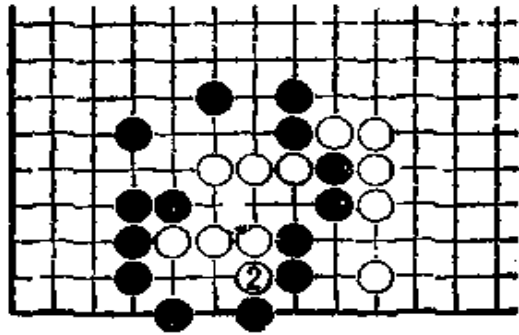


图 4—27

图 4—26 黑 1 小飞，似乎可以通连。白 2 跨是好手，黑 3 冲，白 4 夹将黑的联系切断。白 2 如于 3 位冲则是无用的先手，黑 2 位挡后，白无法切断。

图 4—27 黑 1 尖是联络的好手，不论白 2 位冲，还是 3 位跨都无法切断黑棋。黑 1 于 3 位尖也能通连，但以 1 位稍优。

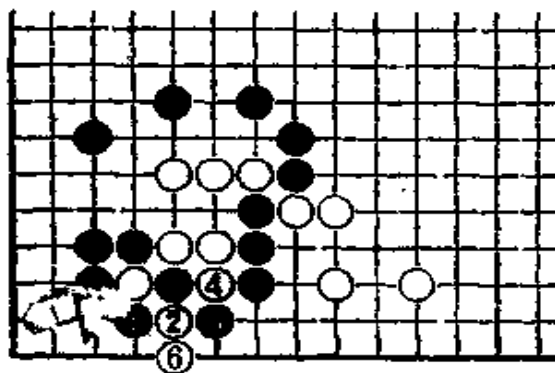


图 4—28

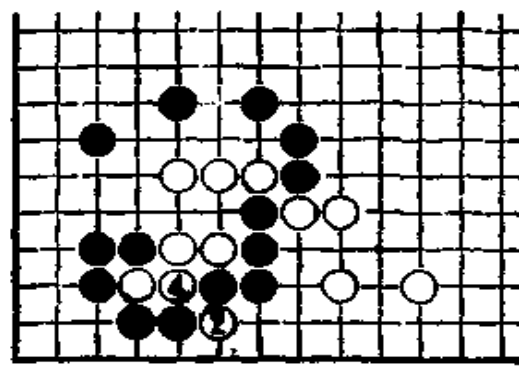


图 4—29

图 4—28 黑方三个子能否连回是这一局部战争的胜负关键。

黑 1 扳打，稍有计谋，白 2 如于 3 位接，黑就能顺利通过。但白 2 扳挡，黑 3 提、5 打，白 6 立下，至此只能以劫解决争端。

黑 1 如于 3 位打则是无谋之着，白 4 位冲下，黑无法通连。

图 4—29 黑 1 小飞是渡回的好手。白 2 跨企图阻止黑方连回，但至黑 5，白无法阻渡，黑方成功。

切断和通连的方法多种多样，对于暗藏的断点的发现以及

巧妙的通连手段常令人叫绝，实则上，这就是棋艺高低的一个方面。总之，联络与切断是作战中的一大矛盾，必须随时注意处理好这一对矛盾。

第二节 有关根据地的争夺

根据地是否充足关系到自身的强弱。清代大国手施襄夏曾写道：“有根静而逸，无根动而劳”（《弈理指归续编》）这就是说，缺乏根据地的孤棋要为生存而奔波，常常由于孤棋的牵连而损失不少利益；而根据地充分的棋就很安逸，有时尚可作为堡垒来接应友军。所以，有关根据地的着手在棋局一开始就成为双方必须考虑之处。

图4—30 这是一个三间夹定式。白1托角是谋求根据，黑2扳二路，也是有关双方根据的要着。白3虎，黑4退出，白5立又是有关根据之着，有此一着这块白棋已具活形，因以后A位曲，B位拆一两个好点必可得一。黑6拆二使己方有足够的根据，此时若脱先他投，被白于6位附近拦，这三个黑子就要长途跋涉，为生存而四处游荡。

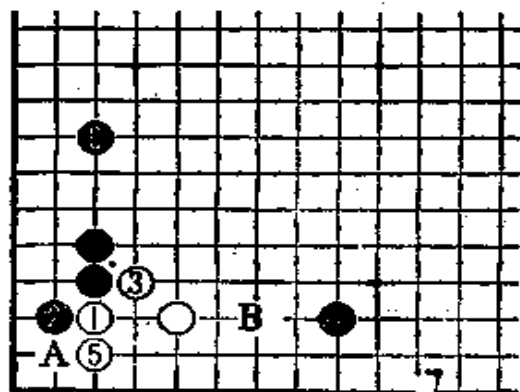


图4—30

图4—31 黑1尖顶的主要目的不在于得角，而是夺取白方的根据。白4不得充分的拆三已感痛苦，但有此拆一，多少有些根据，此时要被黑方夺去，此两个白子似无生路。

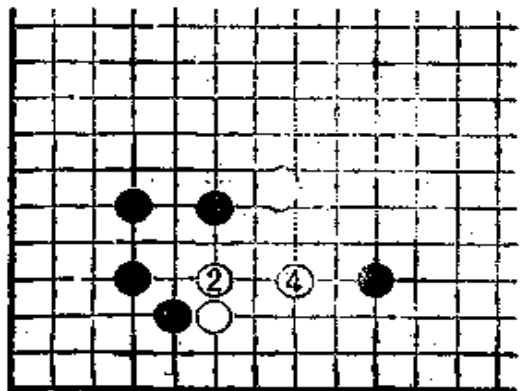


图4—31

图4-32 白1小飞安根，要着。黑2尖，不仅有关根据，而且实利也大，当然不能放弃。白3再小飞，使这三个白子具有相当的眼形，不致再受逼而逃窜，并且，由于这三个子变强，而黑子相对地就变弱。

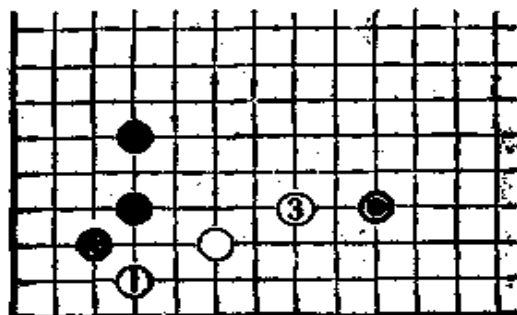


图4-32

图4-33 黑1拆二是好点，否则，白占1位不仅有关双方的根据，而且实利也不小。白2尖顶防备黑A小飞，因为此点又关系到双方的根据。黑3立也是要着，它保住拆二范围内的根据并随时准备于B位点入。

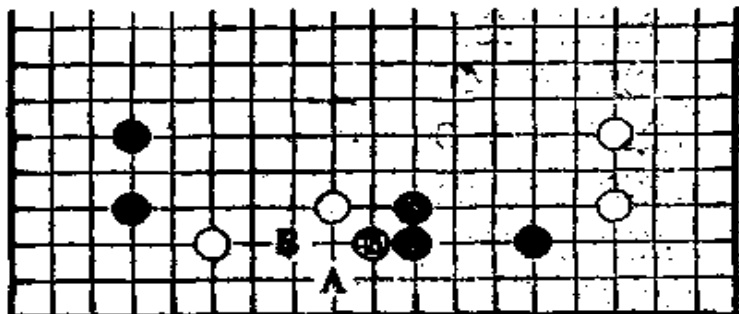


图4-33

图4-34 黑1至白6几乎每手棋都与根据地有关。特别要指出的是白6小尖，此手决不是双方先手六目的官子，而是劳逸有关的中盘要点。

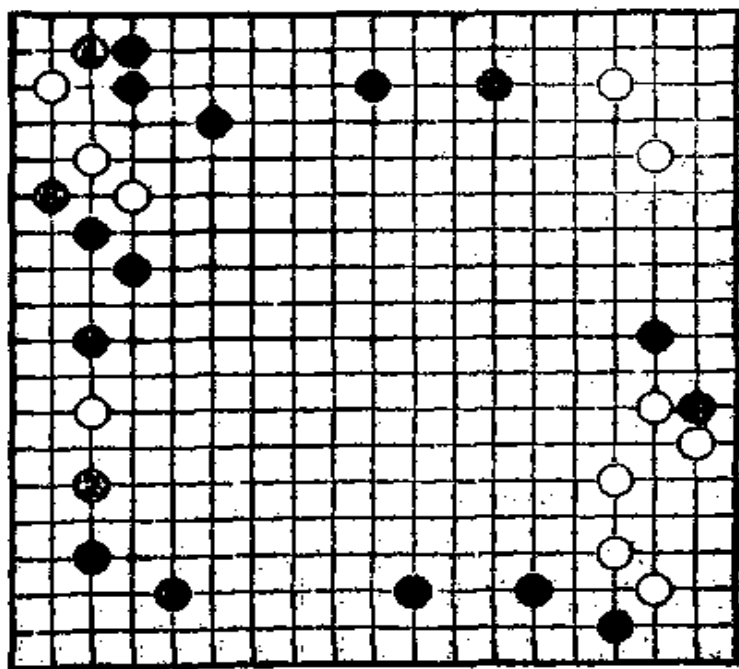


图4-34

图 4—35 白 1 小飞是全局的要点，它搜黑的根据地，迫使黑向外逃窜，以后尚有利益可得。

此时，A 位拆是无关紧要之处，因它与双方的劳逸都无关。B 位和 C 位也常被人称为大场，但这仅与己方的势力有关，摆好阵势待人来打入，还不如在攻击中形成势力更有力。

图 4—36 白 1 小飞也是有关双鹰劳逸的要点，此点若被黑所占，此处的强弱就发生根本的变化。只要有不安定的棋存在，尤其是双方未活净的棋撞在一起，全局的焦点也就在此附近。A 位缩角，B 位大场都非要点。

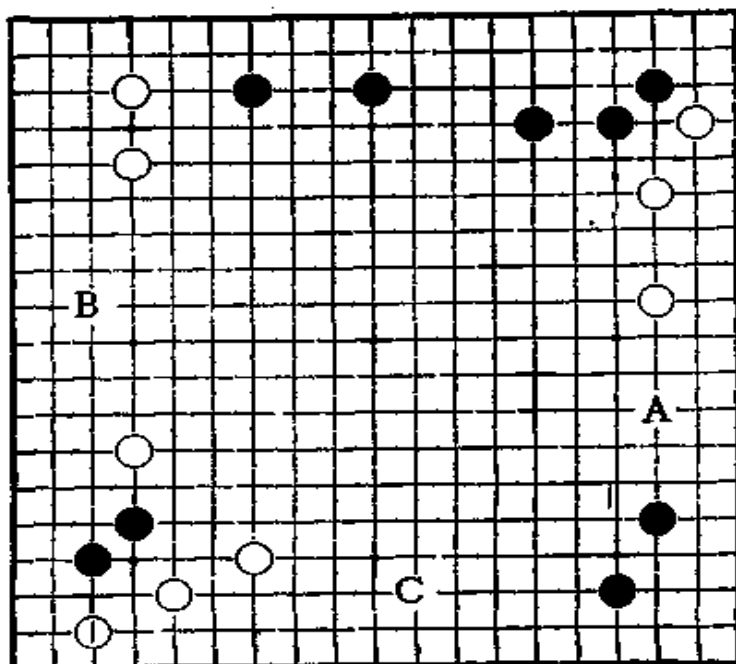


图 4—35

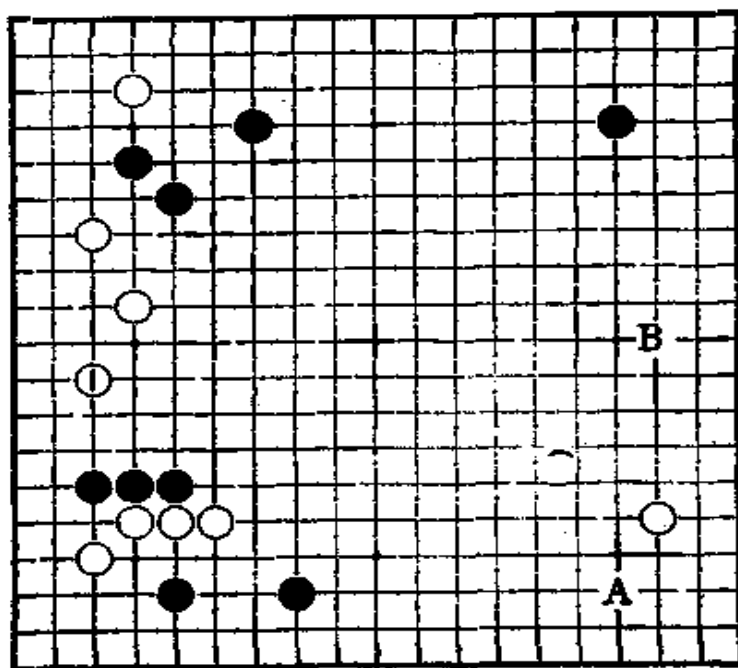


图 4—36

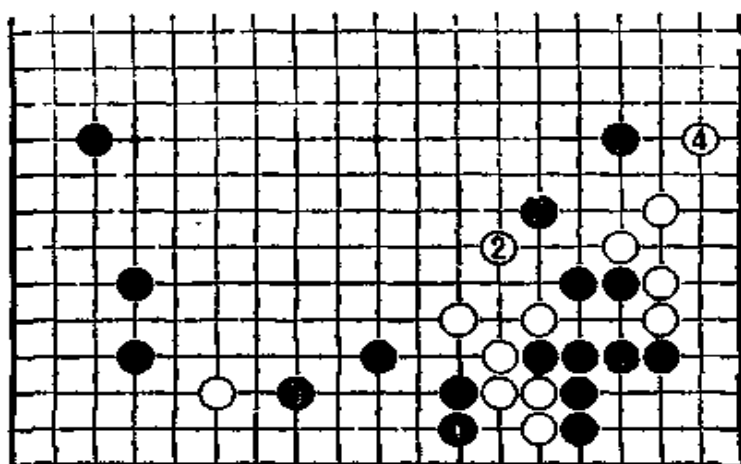


图 4—37

图 4—37 黑 1 立，有关双方的根据。白 2 只得外逃，黑 3 飞出，切断白方的联系。白 4 小飞安根，黑 5 小飞 又是 占到 要点。作战到此，白将处处挨打，黑却没有需要照顾的弱子，从此 掌握住作战的主动权。

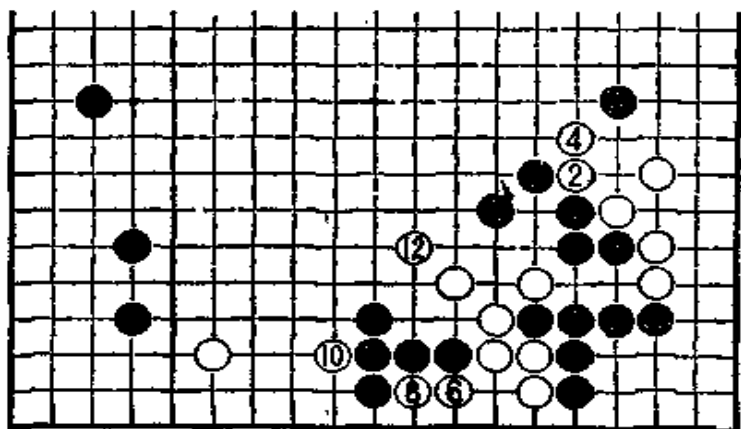


图 4—38

图 4—38 这是实战谱。黑 1 压、3 扳是初学者常用的攻击方法。黑 5 补。白 6 扳至 10 点，一路取得便宜后再走 12 位尖出。双方的强弱，以及攻防的主动权正在逐渐地演变，这都是因为黑棋不懂有关劳逸的似小实大的要点在作战中意义造成的。

图 4—39 黑 1 拆一是全局的要点，此着常被评为似小实大之着。所谓似小，就是仅仅拆一，白方在此行棋也只是拆一，地域并不大。但是，它关系到双方的安危，这种坚实的步伐将会给以后带来很大的利益，这就是实大。另外，A 位拦也是吸引人的地方，但这仅是逼攻白子，即使白 B 位拆二也不能对黑造成威胁，所以，紧迫感不及 1 位。

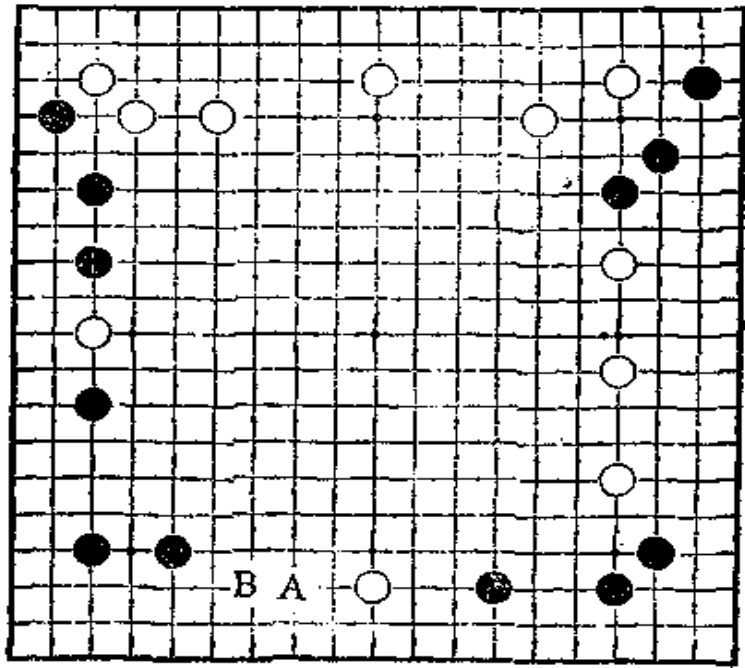


图 4—39

图 4—40 黑 1 打有关双方的根据。此时 A 位拦也是好点，但被白 B 位先手立，黑 C 挡，白左边已获安定，而且以后可见机于 D 位出动，黑尚有后顾之忧。

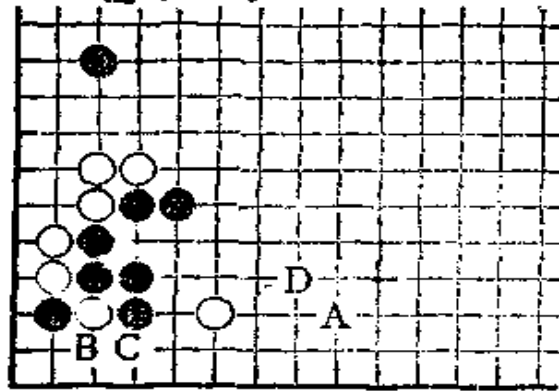


图 4—40

图 4—41 黑 1 接回二路子似乎不大，其实涉及到双方的根据。初学者往往对这样重要之处加以忽略，双方的强弱正是由这些“小处”发生渐变的。

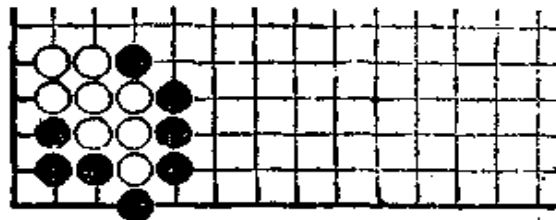


图 4—41

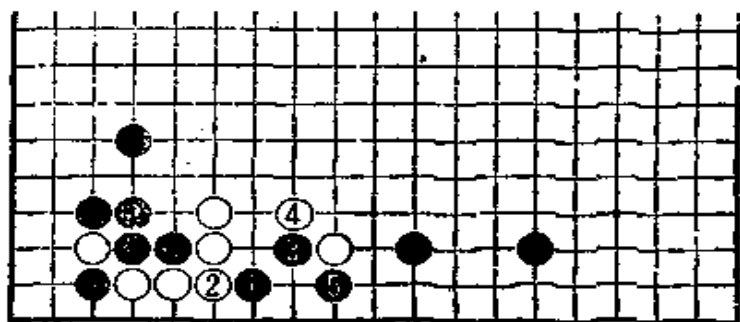


图 4—42

图 4—42 黑 1 点，搜白根据的好手筋。白 2 接，黑 3 尖、5 扳，白方的根据地全失，而黑方的拆二却得到了加强。

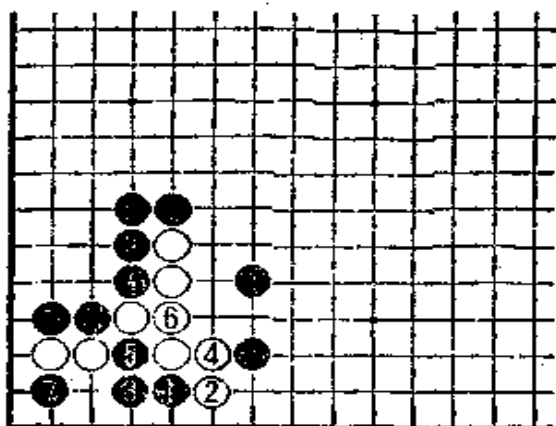


图 4—43

图 4—43 黑 1 托，搜根要着。白 2 如扳，黑 3 长，白 4 接，黑 5 打、7 夹，白角被吃，外面的数子还要逃窜。

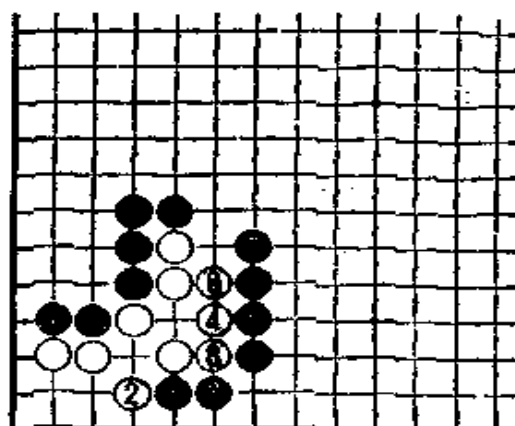


图 4—44

图 4—44 白 2 内扳，黑 3 退，白 4 做眼是要点。黑 5 接，至 8 后手苦活。

黑 1 如于 3 位尖，白 1 位挡，黑 4 位先手觑，这样既未封住白棋，自己的棋形也不佳。这主要是发现不了 1 位的佳着。

攻击往往是从搜根开始的，搜根的手段越多，则对一块棋的强弱就判断得更准确。所以，有关这些类型的搜根手筋必须熟悉，这也是表现中盘实力的一个方面。

第三节 出头与封头

图4—45 黑1压再3压将白棋通向中腹的出路封住，白被迫在低线求活，从而黑能形成一股相当强的势力。

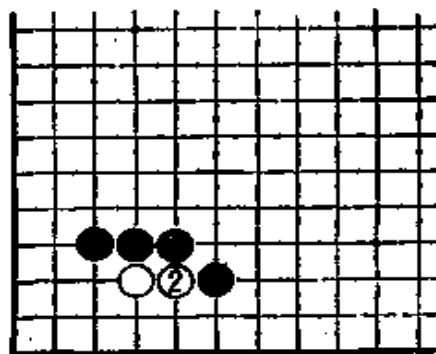


图4—45

此时，若轮到白走，白当然也占1位，将黑两个子的联系割开。有此一着，黑不但不能成势，而且两个黑子还可能成为被攻击的目标。

由此可见，将敌方通向中腹的出路封住——简称封头，以及把棋走向中腹——简称出头，这都是一手非常重要的棋。两队未活净的棋互向中腹出头，哪一方的头高就意味着争到制高点，就可能取得主动。另外，封头可逼敌方于内线挣扎求活，从而壮大了自己的势力。所以，出头与封头这一对矛盾在战斗中经常出现，尤其是棋的前半盘，由于势力更有发挥的余地，因而出头与封头的争夺更为激烈。

图4—46 这是定式的一个类型。黑1尖出头，否则白于此位将头封住，黑就只能在角内苦苦求活，所活的棋都几乎是无势力点的单官，而白却能乘势形成厚墙。白2尖，黑3再尖，仍是避免被封。白4飞，黑5可从容安根。白4如于A位小飞搜根，则黑B位飞封，将白压在低线，这样的黑棋是不惧白方攻击的。

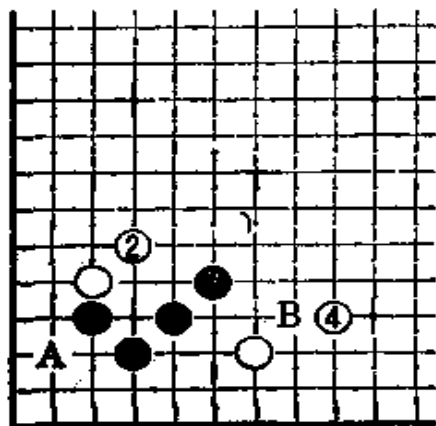


图4—46

图4—47 这是小目一间夹定式的一个变化。白1关出头是正常之着，黑2拆二既是安根，又防白于4位封，更为重要。白5至9又为根据地而进行争夺。

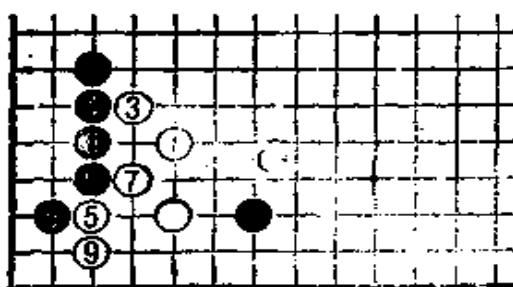


图4—47

图4—48 白如脱先，黑1压，将白紧封在角内，以下至黑9虎，形成强大的外势。

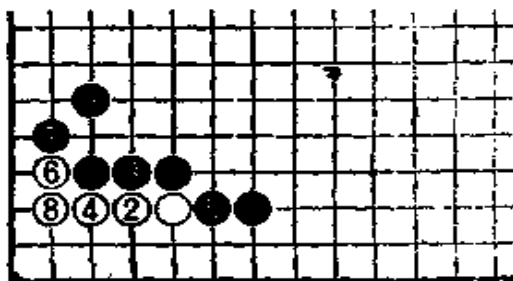


图4—48

图4—49 黑1退，将白棋的出头封住是全局要点。可是，却有人走A位打，被白B反打，黑1位接，白C位打在中心开花，黑方几乎连成一片的外势顿时消失。

黑D位挂和E位挂都是布局的大场，但白A位长出，黑棋中央数子的作用几乎消失殆尽。

所以，系D、E、F这类的布局大场只有在别处设有重要的争夺时（如有关根据，有关出头、封头，或是联络与切断），才能算作大场。

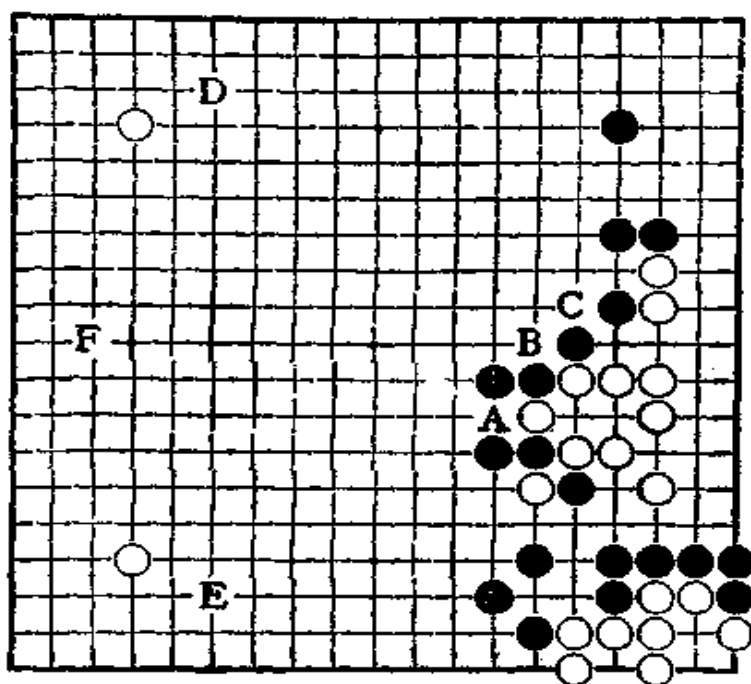


图4—49

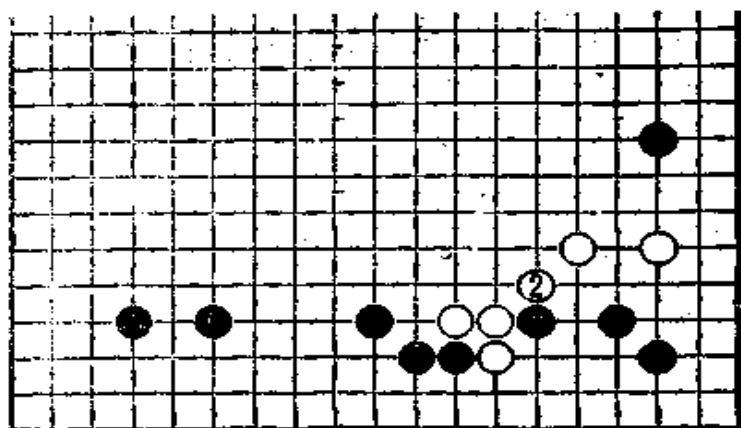


图 4—50

图 4—50 黑 1 尖三三，占据根据谋求活路是胆小的下法，被白 2 扳将头封住，白子连成一片而变得强大，在这周围的黑子顿时处于防守状态。

黑 1 应于 2 位出头，这不但是自己夺路而出，更重要的是割断白方的联系。由于白两面的子都未活，周围的黑子全都参加战斗，显出了兵力充足的优势。所以，在序盘阶段，尤其是出头后散方被割开的棋都未活净，此时，出头要比安很重要。

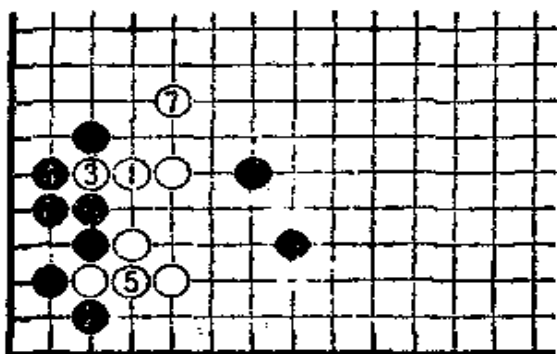


图 4—51

图 4—51 白 1 並是要点，黑 2 打搜根，白 3 先冲增加黑方的断点，以下至白 7 关出都是正常的应对。

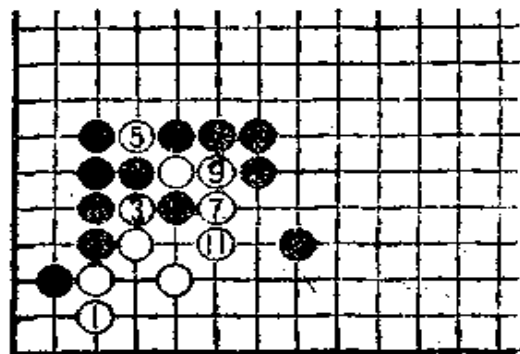


图 4—52

图 4—52 白 1 立有关根据，但黑 2 跨是封头的好手，以下至黑 12 接，白被封住当然吃亏。

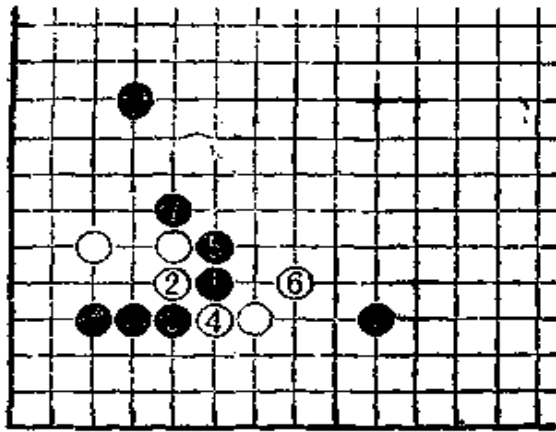


图 4—53

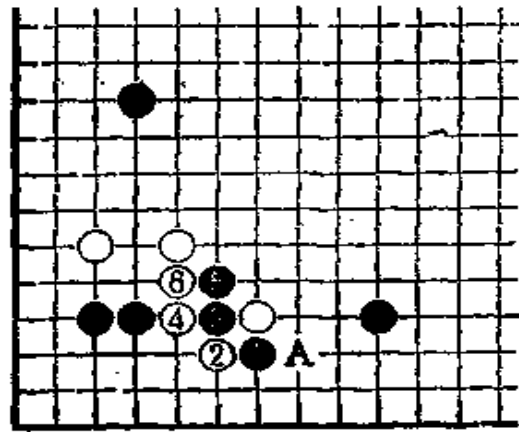


图 4—54

图 4—53 黑 1 飞出是强有力的着法。白 2 冲、4 断，黑 5 压是好手，以后 6 位封和 7 位扳必可得一，白难以处理。

图 4—54 黑 1 托企图谋求根据，被白 2 扳断，黑 3 如断，白 4 打、6 接，黑无法抵抗。

黑 1 于 2 位小飞也不行，白 3 位压，黑已无法出头。黑 1 位再爬，白可于 A 位扳，黑只能活在角内，外面的白棋就不再惧怕攻击，相反，黑方两个星位子却显得孤单。

图 4—55 黑 1 紧气，白 2 打、4 封，以下至黑 9 快一气吃白，这对初学者来说似乎已是煞费苦心的计算。但这尚不够，不是计算上的不够，而是知识太贫乏，对封头的重要性认识不足。如图结果白 10 飞，黑得

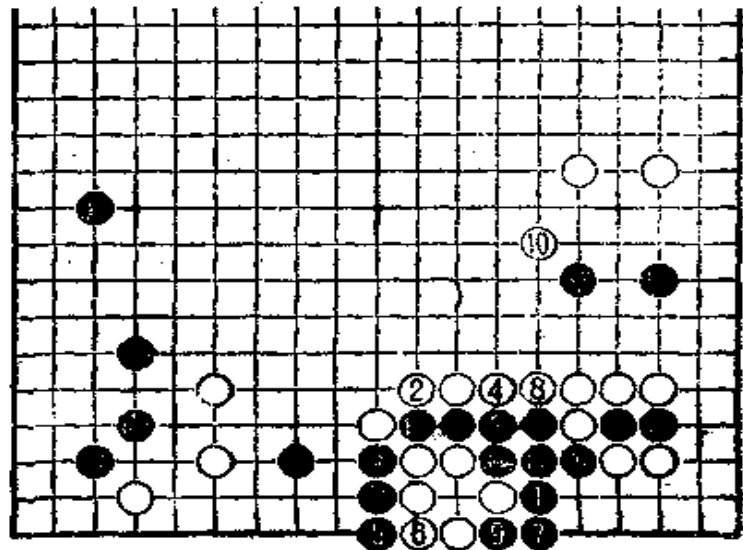


图 4—55

不偿失。

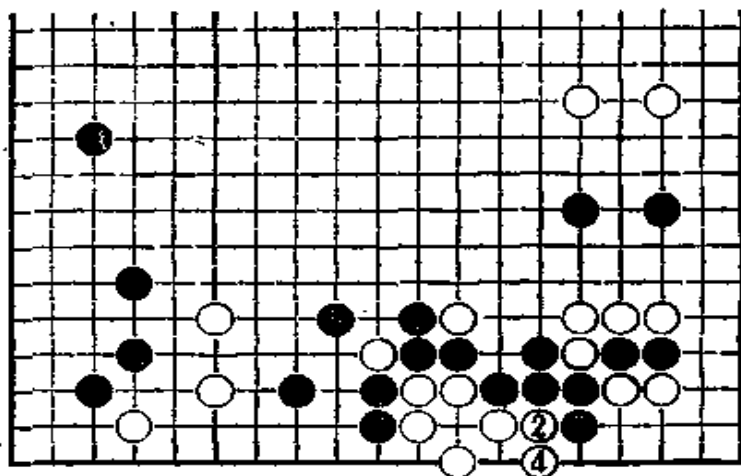


图 4—56

图 4—56 黑 1 出头是头等重要的大事。白 2 爬再 4 做活，黑 5 枷后形成相当的势力，右边的两个黑子也因此而沾光，变得容易处理，而下边的三个白子却在黑势力之中苦苦挣扎。

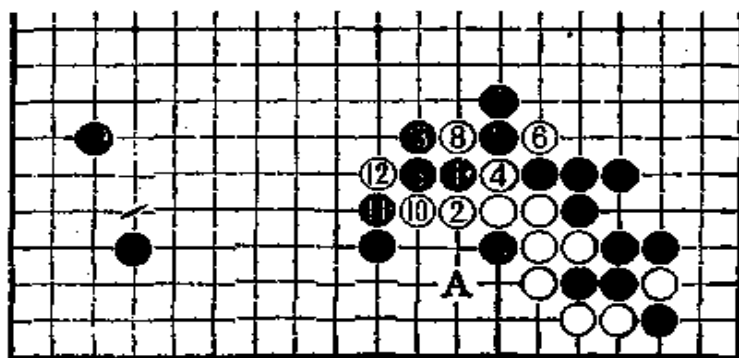


图 4—57

图 4—57 出头与封头之着都属重要之列，正因为如此，一方如想封头，敌方就一定要想法设法避免头给封住，这种斗争也是非常激烈的。所以只是在能封住时才封，否则，头一旦给钻出，强封的一方遭受的损失也不少。

黑 1 封是好手，以下白竭力挣扎也无用，只得在内线求活。

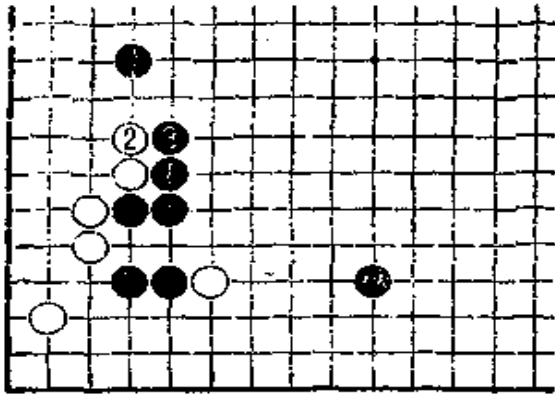


图 4—58

图 4—58 黑 1 压是好点，白 2 如长，黑 3 紧压，把白方的出头封住，从而在中腹形成庞大的模样。

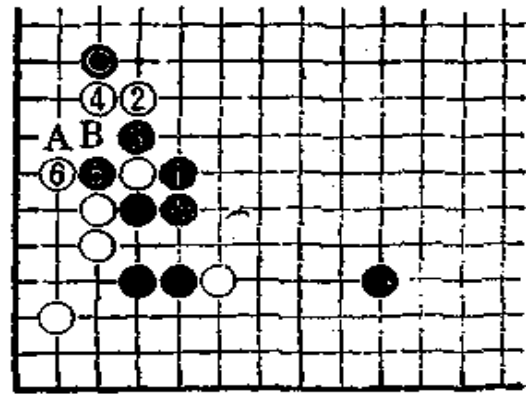


图 4—59

图 4—59 黑 1 压，意义不大，白 2 跳是出头的好手。黑 3 打，白 4 挡下，黑 5 提后，白 6 扳过。尽管黑有 A 位扳造成劫争的手段，但此劫黑也不敢轻易挑起。（请注意⊙子低了一路）

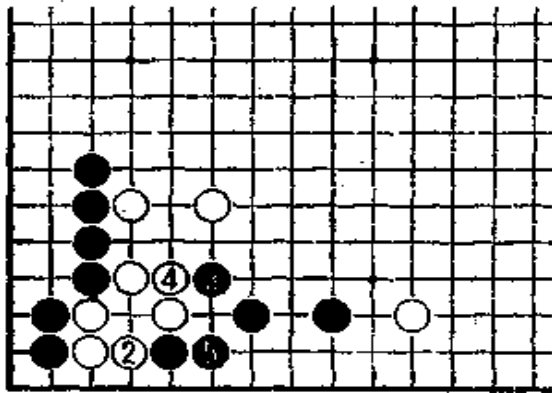


图 4—60

图 4—60 黑 1 托是好手，白 2 顶，黑 3 点后再 5 位退，这里双方的强弱发生了根本的转变。

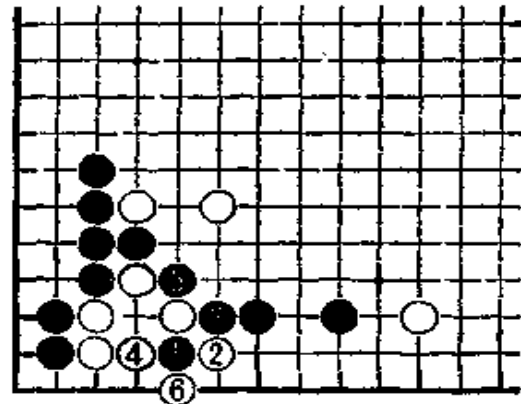


图 4—61

图 4—61 黑 1 托时，白 2 扳断，则至黑 7 打将白方的出头封住，也取得极大的效果。

所以，能否达到封头的目的可以作为一个战役的目标来对待。

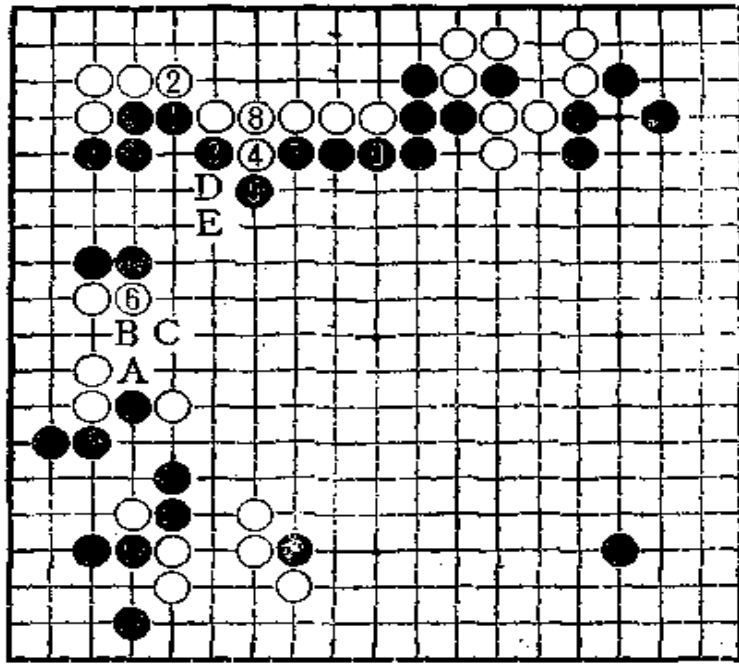


图 4—62

图 4—62 这是一个全局的问题，黑先，看能达到怎样一个目标。请注意，左边的三个白子尚不能立即将其擒住。

黑 1 顶是愚形，但它在为完成一个大的目标作准备。黑 3 再压。战火似乎在上边，但双方的注意力全在左边的三个白子。白 4 虎为的是声援这三个子，黑 5 扳后，白 6 不得不补，否则黑 A、白 B、黑 C，白向上面突出的路已被堵死。黑 7 打、9 接，将白上边的出路全部封死，达到了预定的目标。

需要提一下的是白如于 D 位打，黑必须在 E 位包打。

通过以上的讨论，封头与出头的重要性得到进一步的认识，留下的问题就是提高封头的技巧。只有熟练地掌握封头的种种技术以及突出的手段，才能知道哪里的头将被封住，哪里需要出头。才能知道哪里头敌方无法封头自己可暂缓处理，否则，在已经出头的地方再下一着又要被人批评为缓着。

第四节 攻入与围地

攻入是一种单兵冲入敌阵的作战，属于一门比较高级的技术。攻入敌阵的孤子，其出路不外是突围逸出、与友军通连、就地做活，或是转换一些其他利益，它涉及到突围、对杀、死活以及转换等各个方面，所以是一门综合的技术。要初学者掌握这样一个课题似乎不切合实际，事实上，在初学者的作战武器中最常用的是吃子、封头、通连、围地等，而攻入则是上手专用的这种想法也太保守。总之，攻入和防备敌方攻入而进行围地是围棋作战中必然要出现的形式之一，因此，也不能不对此有一个初步的了解。本节着重谈三个问题：

1. 攻入的紧迫性

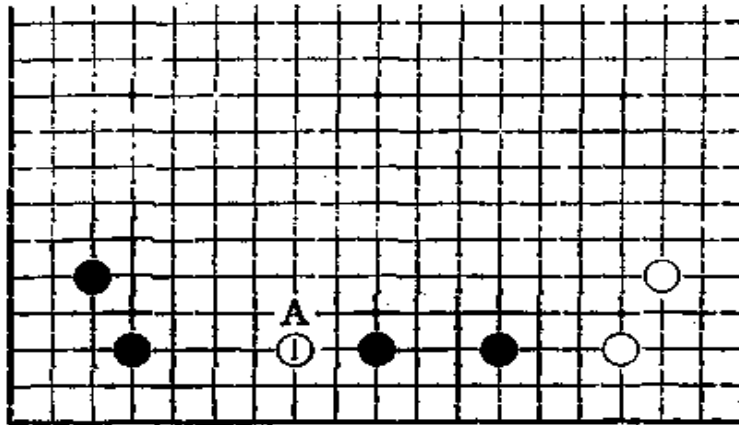


图 4—63

图 4—63 白 1 攻入黑阵，由于角上黑的小飞守角已具活形（被称为无忧角），而右面的拆二也稍具根据，故这样的入侵只是破坏对方围地，但是它也要付出被攻击而处理孤子的代价，所以这种攻入的效果不大。同样，黑于 A 位围地的紧迫性也不强。

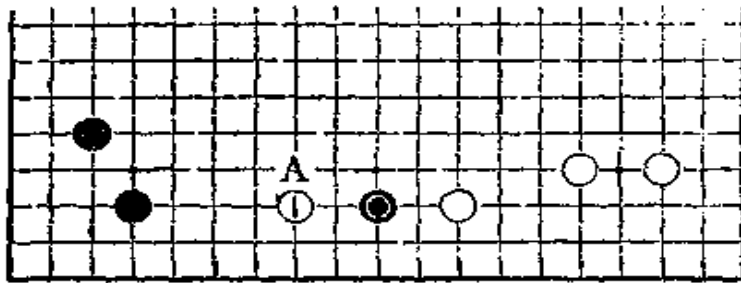


图 4—64

图 4—64 白 1 攻入，不仅能破坏黑方围地，而且还使⊙子也成为孤子，这样就造成双方各有一个弱子的对攻，在这种情况下，白当然不必惧怕厮杀。所以，白 1 的攻入或是黑先于 A 位围地，其重要性远远大于上图。

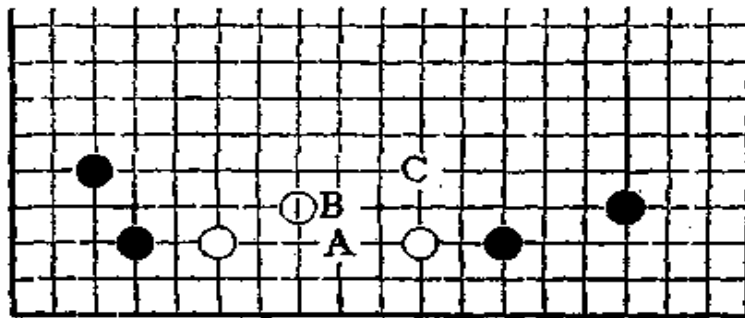


图 4—65

图 4—65 白 1 围地极为重要，实则此着更直接的目的是加强两个白子之间的联系。白 1 不围，黑于 A 位攻入立即攻白两个孤子，而黑仅有一处是弱子，而且两边黑方都有援军，白将被迫在黑优势兵力下作战，其不利是极为明显的。须知棋经有：“势孤求和”之要诀，所以，被敌入侵后将造成两处孤子之围地，或是对方的入侵都是极其紧迫的要着。

白 1 围地后，尽管黑仍有 A 位攻入的手段，白能于 B 位压，使两面的子连成一片，还能拥有一定的外势。因此，白 1 位补后，A 位的入侵或 C 位的补边其紧迫的程度就降低不少。

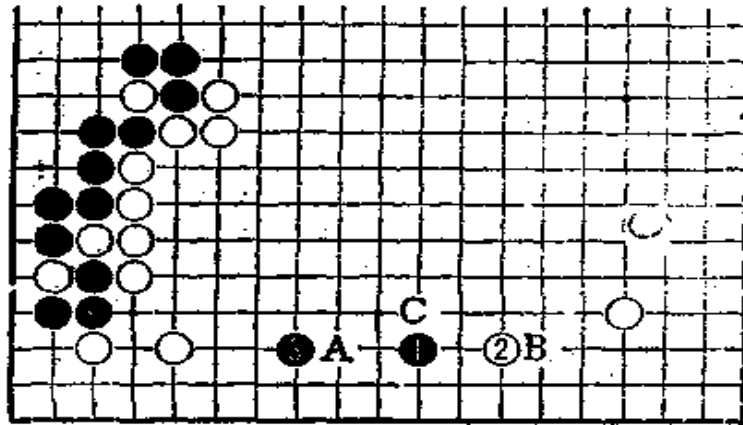


图 4—66

图 4—66 在白方的大模样中，黑 1 入侵是及时而且必要的。白 2 拦，黑 3 可以从容拆二，白 2 如于 A 位拦，黑可于 B 位拆二，这样的入侵就不致于遭到白方的严厉攻击，这种两面都可拆二的攻入称为分投。

白如先于 C 位补，黑就难以找到入侵后不致遭到敌方攻击的好点。

2. 攻入的条件

我们曾说过，攻入之子有突出、做活、通连、转换等出路，所以，在有己方的友军作后盾，或敌方的阵地比较松散时，攻入成功的可能性就大，反之，攻入的子就可能被歼灭。

图 4—57 黑左右两个角的阵地都很坚实，而白方下边的阵地显得过于宽大，这种状况是入侵的好机会。

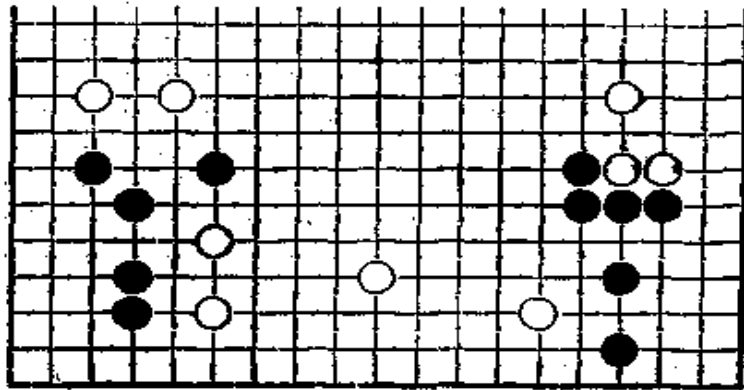


图 4—67

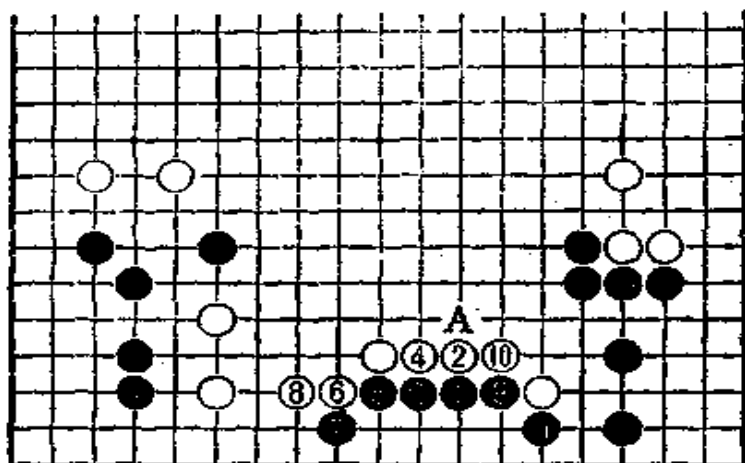


图 4—68

图 4—68 黑 1 是入侵的好点，以后有 A 位关出或 11 位托与右角取得联络的后续手段。黑也可走 5 位托谋求活路，白 2 压，堵住出路并使己方的子得以联络，黑 3 长再 5 长向白方的阵地挺进，以下黑 7 扳后至 11 扳，边角通连并取得不少实地。

值得一提的是白同时也形成了外势，可惜的是，此时的外势由于外面的黑棋也很坚强，似乎并无用武之地。

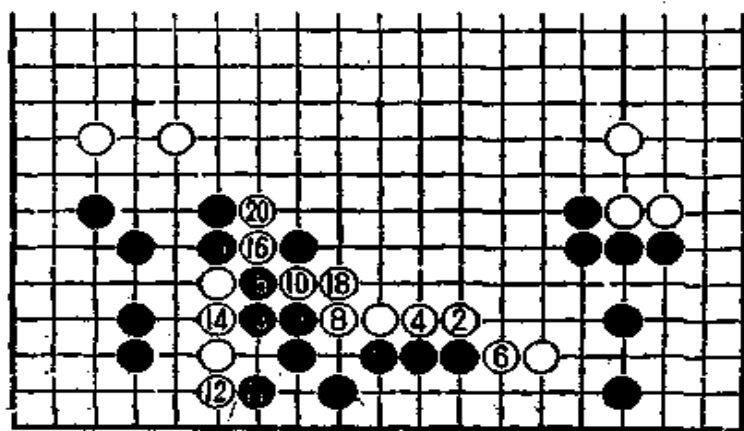


图 4—69

图 4—69 白 6 顶，阻止黑方通连。黑 7 拆一，白 8 长是要点，但黑 9 冲、11 尖，白 12 如强硬地阻渡，黑立即予以反击，至 21 虎，白四个子反被黑歼灭。

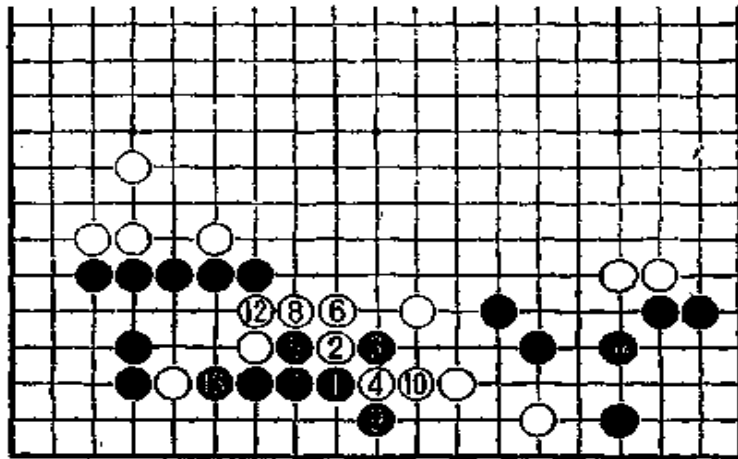


图 4—70

图 4—70 下面白子的阵地很单薄，而周围的黑棋却处处坚实，这是攻入的绝好条件。黑 1 攻入，白 2 压后的着法都很正常。至黑 13 顶，黑方增加了不少的地域，白方的阵地全失，仅是大队尚有活路，不致被攻而已。

白先于 6 位补强阵地也是要着。

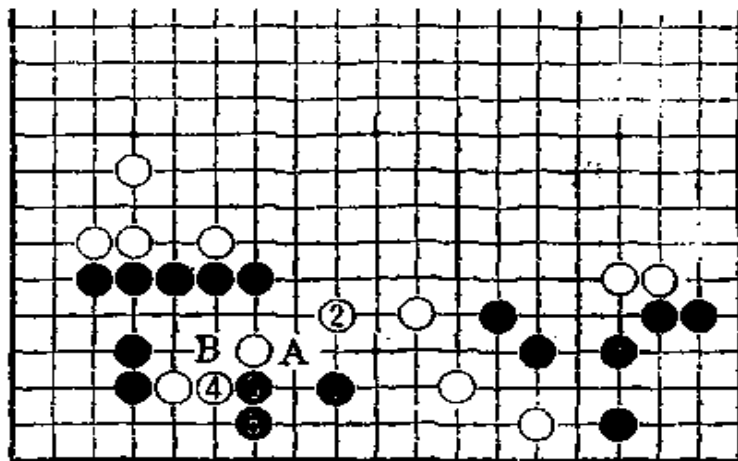


图 4—71

图 4—71 白 2 虚罩，黑 3 托，白 4 如顶，黑 5 只要简单地立下就行，以后 A 位虎和 B 位断，必可得一，白更糟。

3. 如何对待入侵之敌

这一问题涉及面较广泛，这里主要是谈一下初学者的错误想法。首先，初学者对对待入侵之子首先不是考虑如何攻击它，使这个入侵之子也偿还一定的代价，而是一味地追求联络或围地，哪怕极其委屈地从二路爬过也感到心满意足。

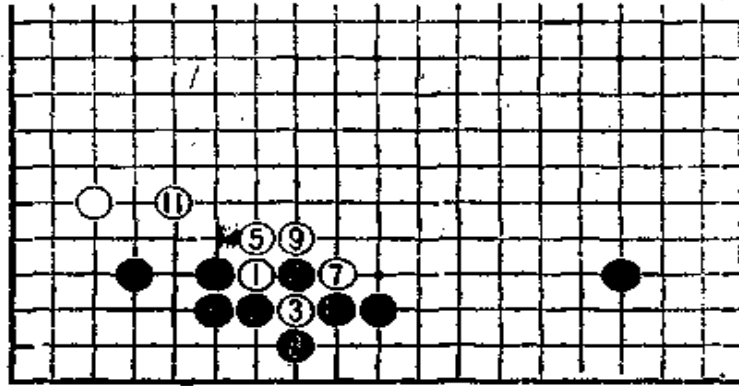


图 4—72

图 4—72 白 1 是入侵点，黑方一系列的应法其指导思想就是保卫边地，结果是从二路爬过。白入侵之子非但没有受到攻击，反而形成外势，可悲的是黑方对如此结果还感到满意。

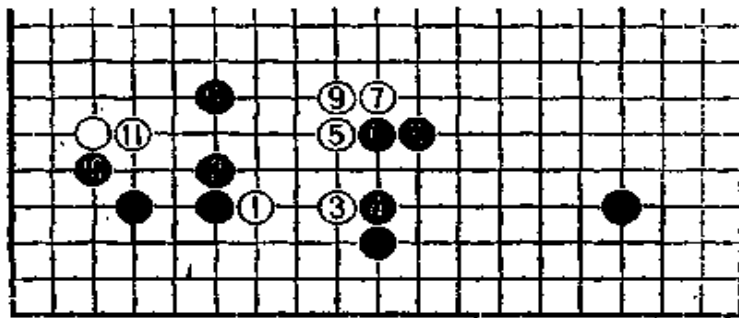


图 4—73

图 4—73 黑 1 上长是强硬的应法，它放弃了边地而彻底孤立白 1 之子。白 3 肩冲至 9 逃跑，黑在右方又造成一个大模样。黑 10 尖，12 关出头，使白各处的棋都不安定，这才是充分发挥己方兵力优势的下法。

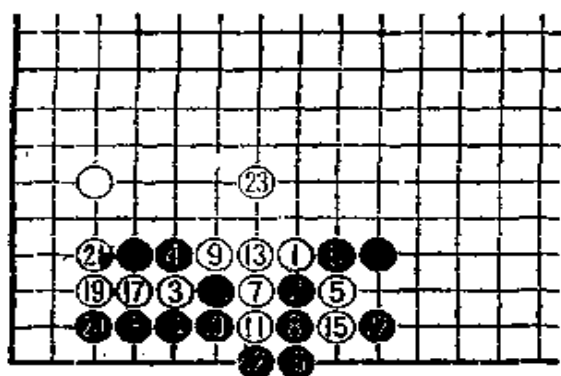


图 4—74

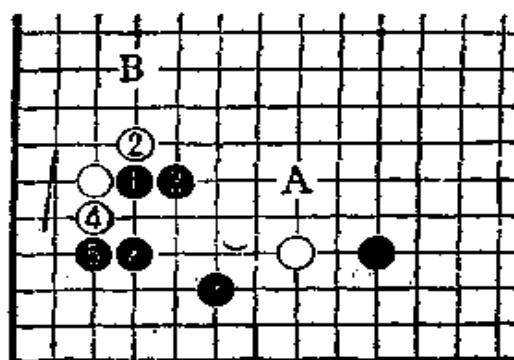


图 4—75

图 4—74 白 1 入侵，黑 2 托只求通连。白 3 靠、5 扳是上手常用之手段，此时黑 6 于 13 位虎为正应。今 6 断正是白所期待的，白 7 打、9 打至 21 连回似乎是必然的下法，结果黑方不仅边地遭到蹂躏，被迫从一路、二路爬过，而且尚需补，白方则形成相当的外势。

图 4—75 黑 1 压、3 长是正确的应法，无形之中对入侵之子造成压力，白 A 位关出，黑可在 B 位拦，白方必然遭到一阵痛打，这是入侵敌方阵地应该付出的代价。

第五节 有关强弱的要点

我们曾经说过，初学者对棋的判别方法太简单，只用死与活两个字。要么是活净的棋，除了活棋外都是应该加以围歼的死子。事实是从活棋到死棋这两种极端状况之间，有着强弱程度不同的多个层次。高手们就能分清这种层次，然后作出全面部署，对很弱的子需及时救援，而很强的棋则可利用来攻击对方。

那么，应该用什么标准来衡量一块棋的强弱呢？

应该有两个标准，即绝对标准和相对标准。

所谓绝对标准就是：眼形的好坏，断头的多少，出头是否通畅。眼位好，容易做活的棋，不易被敌方包围的棋可视为较强的棋，反之，就是弱子。

相对标准就是周围的情况如何。双方的弱子遇在一起就不显得弱，而较强的棋处在敌方更强的棋之间，就得小心谨慎，以防强袭。周围的友军坚强的话，弱子也就沾光而不弱。

根据地是否充足影响到棋的强弱。这很容易理解，而且根据地也是现实的、比较直觉的。而在中腹，有关眼形的要点，有关双方强弱的要点就不那么容易发现和被人感受到，因为其后果并不直接表现出来，所以往往为人所忽视。这个问题对初学者或许较难理解，也较难掌握，但我认为，只要在思想上有这么一个概念，即棋的强弱是在争夺要点中发生渐变，并且在实战努力去寻找、发现这些要点，设法占据这些要点，棋艺就会有一个飞跃式的进步。初级阶段的棋表现在对这些要点采取视而不见的态度，在他们的心目中，进攻就是围杀，逃跑就是乱窜，所以常常发生进攻反被敌方所杀，逃跑半天仍是毫无眼位的弱子等等情况，这就是他们不愿也不敢作中盘战斗的原因之一。

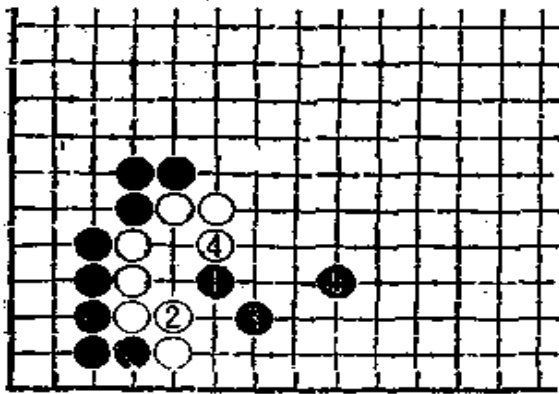


图 4—76

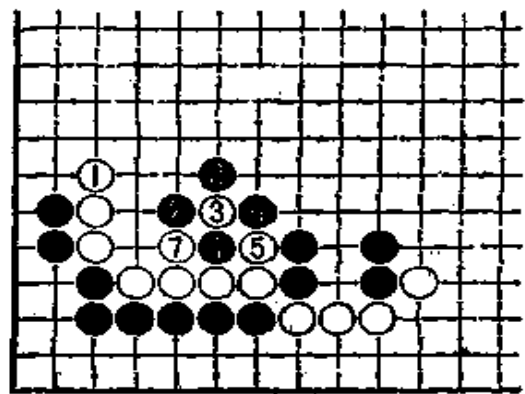


图 4—77

图 4—76 黑 1 点方，击中要害。白 2 接，黑 3 尖是好手，白 4 不得不补，黑 5 飞后，这队白棋缺乏眼形，成为又重又弱的棋。白如先于 1 位补一手，这队棋就显得眼形丰富，顿时变得生气勃勃，充满活力。所以，1 位之点是中盘的要处，双方必争！

图 4—77 白 1 长是错着，被黑 2 点到要处，以下至黑 8 打，白棋眼形缺乏，成为被攻击的目标。白 1 应于 2 位补才能使这块棋变强。

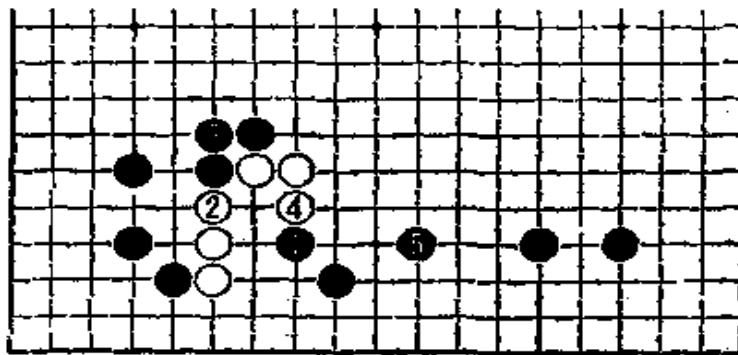


图 4—78

图 4—78 黑 1 点方是使这队白棋变弱的要点。白 2 顶，黑 3 接又使左上变强。白 4 即使补后仍是一队弱子，黑 5 小飞补边，以后再伺机攻击这块白棋。

图4-79 白1点方是要害所在。黑2立是最强的抵抗。白3上长又是好手，黑4不得不接。白5拆边以逸待劳，方针正确，因为这块黑棋的出头尚通畅，白方也不知应该从哪一方向攻击才有利，故应予以保留。

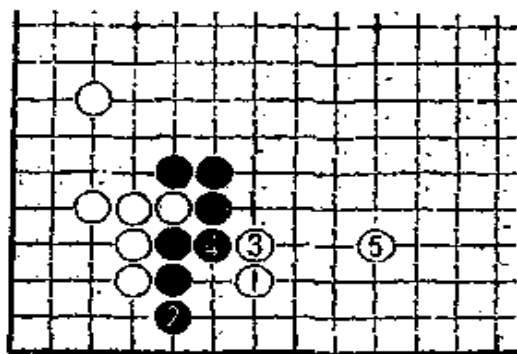


图4-79

图4-80 黑2立下，白3断吃则是有吃必吃的条件反射。黑4打、6扳，白7打时，黑8接弃掉数子而使己方成为强大的外势。白仅仅在己方的活棋处向外扩占了十目棋，而黑方则由上图的孤子变成本图的强势，白3断是恶手当无疑义。

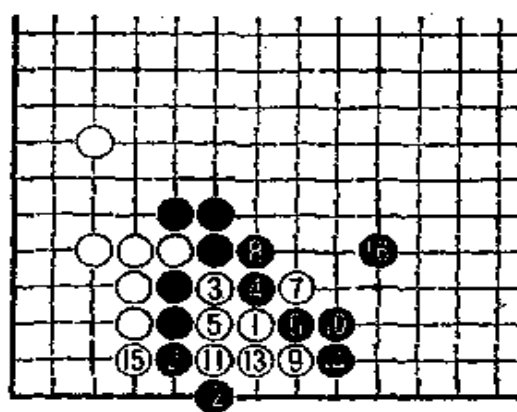


图4-80

其中黑8还有13位滚打的选择权，只要周围条件许可，这滚打也是强有力的着法。

图4-81 白1断也是恶手，仅仅吃到几个废子。黑4立和白5尖也是在作有关强弱的争夺。以下至黑8补，黑非但摆脱被攻的地位，还形成相当强的外势，这都是白1断之故。

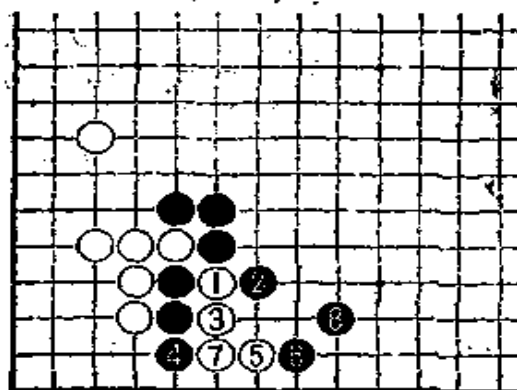


图4-81

图4—82 黑1长是有关双方强弱的要点，这常为初学者所忽视。很多人以为A位拆三是有关根据的要着，但这样1位之点被白所占，两个黑子成了紧贴在白方强势上的弱子，几乎失去了作用，以后这拆三的阵地即使再补一着仍难免遭到入侵。黑1长后，白2接或B位长反正必须补，否则黑2位冲立即出问题。

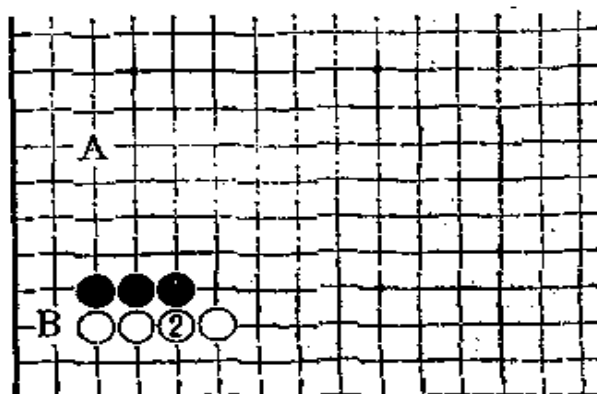


图4—82

图4—83 黑1搭、3退是有关双方强弱的要点。有人往往认为子多就是强的表现，这话仅对一半，子多而且眼形好的才算强，否则就称为重。黑方有此两着，将向右面发出强烈的光芒。

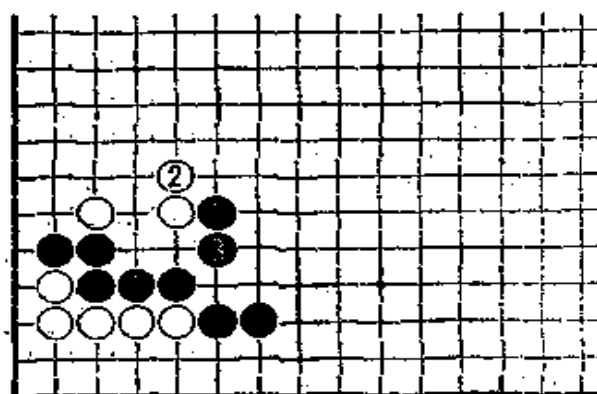


图4—83

图4—84 黑方在此脱先虽无生死的威胁，但被白1点、3跳，黑棋顿时暗淡无光，只是靠黑4拆二这着棋向外发挥作用，而白方四个子在左面能充分发挥它的作用。所以，上图黑1搭是必争之点。

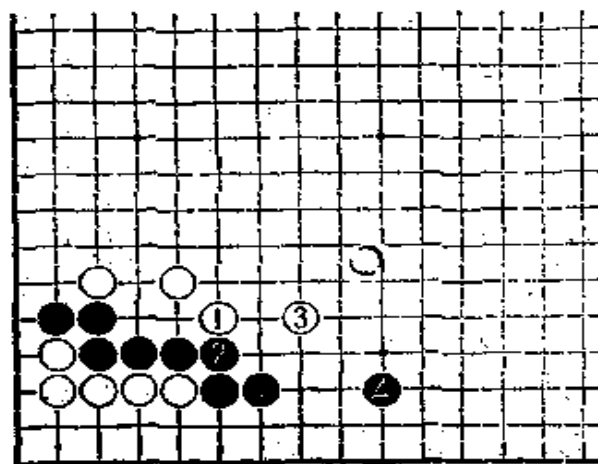


图4—84

图 4—85 白 1 扳时，黑 2 曲是有关双方强弱的要点。白 3 退，黑 4 再扳，以后 A 位的断点就不太严重。黑 2 如于 B 位断，白 2 位挡下，占据要点，不仅眼位丰富，而且黑方的两个子顿时变弱。

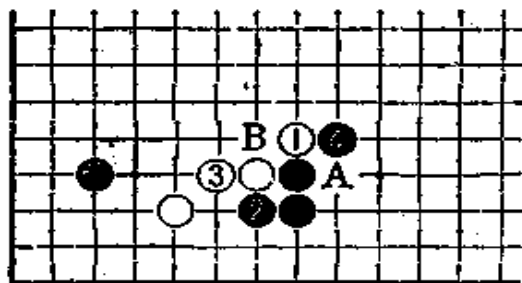


图 4—85

图 4—86 白 ① 位扳，黑 1 曲也是劳逸有关的要点。此点一旦被白所占，白就具有眼形，黑右面的阵地也因有 A 位的断点而易遭入侵。

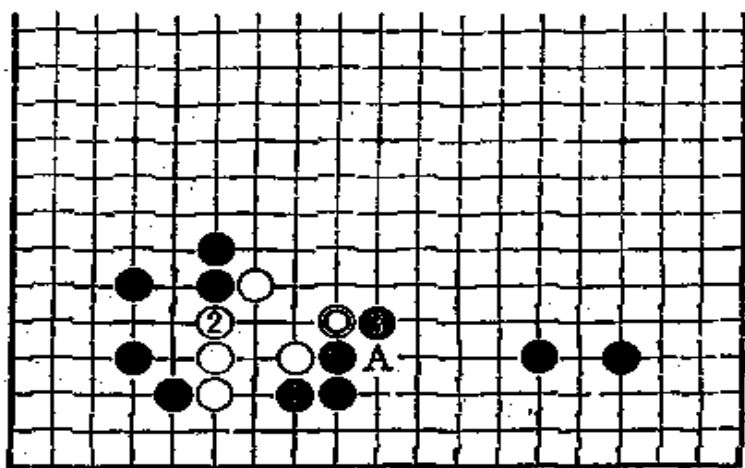


图 4—86

图 4—87 黑 1 扳，是加强己方的要点。白 2 如扳断，黑 3 断打后 5 立又是好手，以下至黑 9 夹，黑棋得到极度的加强。

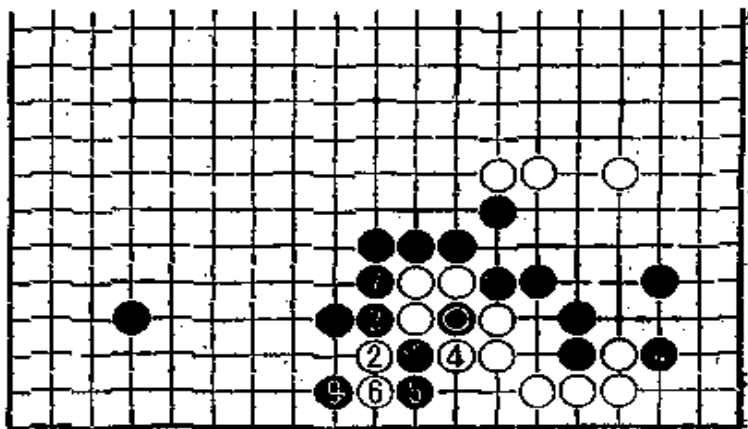


图 4—87 ⑧ = ⑤

此时若轮到白方先走，能想到 1 位立这手好棋吗？在此立，黑下面的阵地就显得薄弱，这是由于白方补强的缘故。

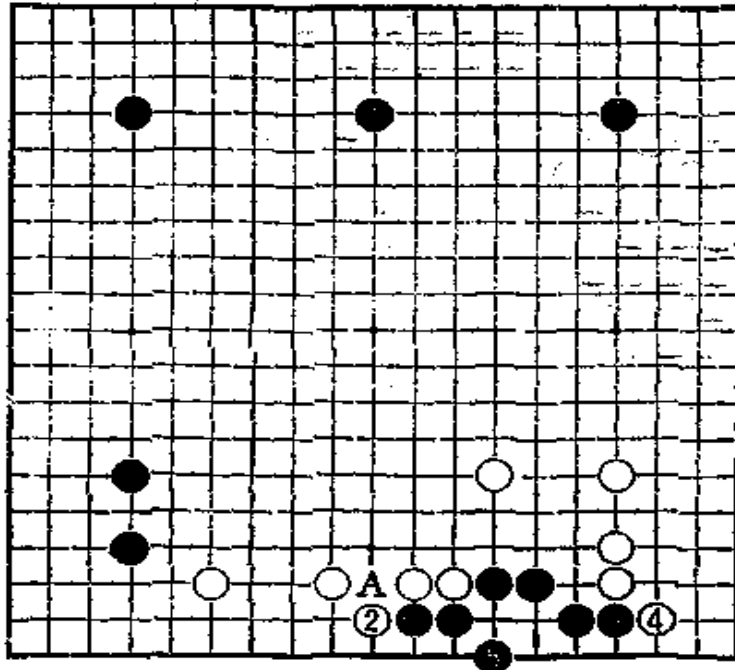


图 4—88

图 4—88 黑 1 三连星是布局的大场，但被白 2 虎下，黑苦苦做活，白先手将外形变得更完美。应该说，布局的大场遇到双方的子相互接触並其中藏有涉及到根据地、出头、强弱等等要点时，这种布局大场的位置就得排到后面。黑 1 在 A 位挖，给白制造些断点才是有关强弱的要点。

图 4—89 黑 1 是使白棋变弱的要点。白 2 挡，黑 3 同样是好点。白 4 尖取得联络，黑 5 关加强己方（有关出头通畅）。白 6 也是要点，否则黑于 6 位尖，黑方进一步加强，而白则眼形全无。

白先走 A 位也是要点。

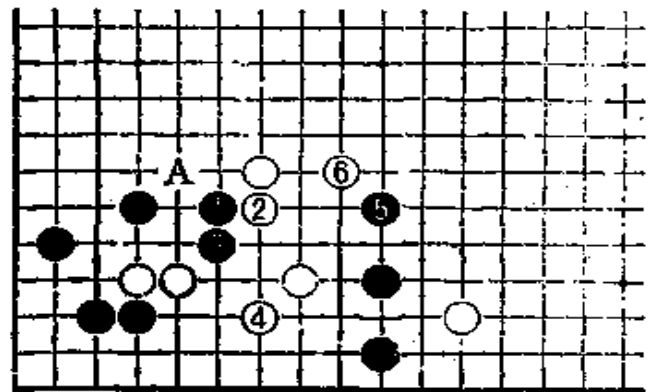


图 4—89

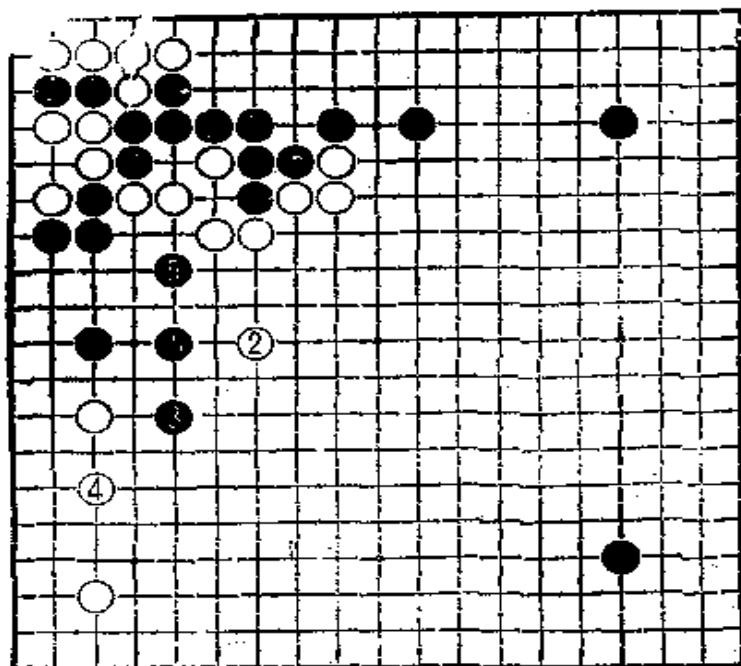


图 4—90

图 4—90 黑 1 关向中腹，白 2 镇是有关双方未净之子出头通畅之要冲，应该说这是绝对的中盘焦点。试看，白方未净之子其出路是向右和向下，而黑方未净之子的出路也是向下和向右，故 2 位是双方出路的冲突之处，谁占到此处就占到了制高点，也就取得作战中攻击的主动权。黑 3 只得向下出头，白 4 乘势补边。黑 5 是有关眼形的要点，加强己方并能伺机反击白棋。

高手们在中盘作战时更多的是作强与弱的争夺，就是如何加强己方和削弱对方，对于敌方的弱子只是采取以进攻谋取利益的想法。而初学者则不重视这些由量变到质变的重大因素，仅仅是作死与活的斗争，由于概念上的错误就导致许多具体下法上的错误。

第六节 有关模样的要点

所谓模样，就是有可能发展成巨大地域的虚势。造成巨大模样的主要目的，是迫使敌方入侵而加以攻击，以取得战略上的主动。如果造就模样的唯一想法是形成实地，则是错误的。初学者或许攻击敌子的技能不佳而忌讳攻击，因而也不愿走大模样。的确，从现实的胜负来说，这是有道理的，但从棋艺的长进来说，走大模样正是形成攻击的良好条件。须知，在围棋的各门知识里，你如果缺乏攻击敌子以及处理孤子这两门，那严格地说你还没有学会下棋，也不能真正理解围棋的奥秘。不管怎样，有关双方模样消长的点应该是双方必争之点。

图4—91 黑

1 压 是全局的焦点。白2扳，黑3扳，再5连扳在右上方形成巨大的模样，而白方左面的模样受到压缩。

此点如被白占去，黑A位扳，白3位扳，双方力争扩大己方并缩小对方的模样，白将在左面形成深谷。

故黑1是有关双方模样消长之要点。

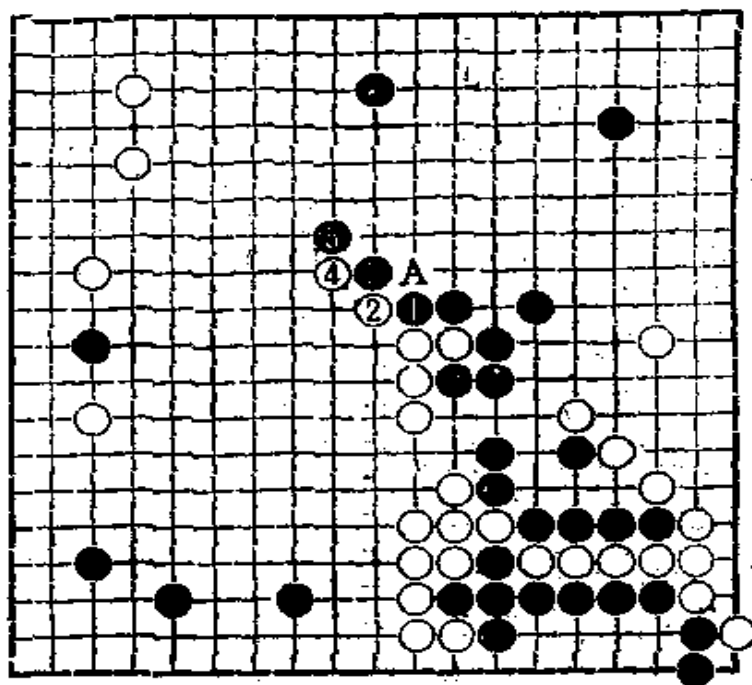


图4—91

图4-92 黑1压，绝好之点。白2扳，黑3再扳，因有B位的双打，白不能用强，从此，黑下面的模样比白右边的大。

白如于1位拐头也是有力之着。黑A位扳，白3位扳，在这接触战中是白强黑弱，黑只得退让，从而白在右边造成巨大的模样。

黑在C位补边以及D位拆二都是局部性的，与1位涉及到双方模样消长的好点相比，只能算是二等甚至第三等级的点。

这里顺便说明一个问题，即3位飞也是有关模样消长之好点。那么，为什么这里要1位压紧，有时却要选3位飞？

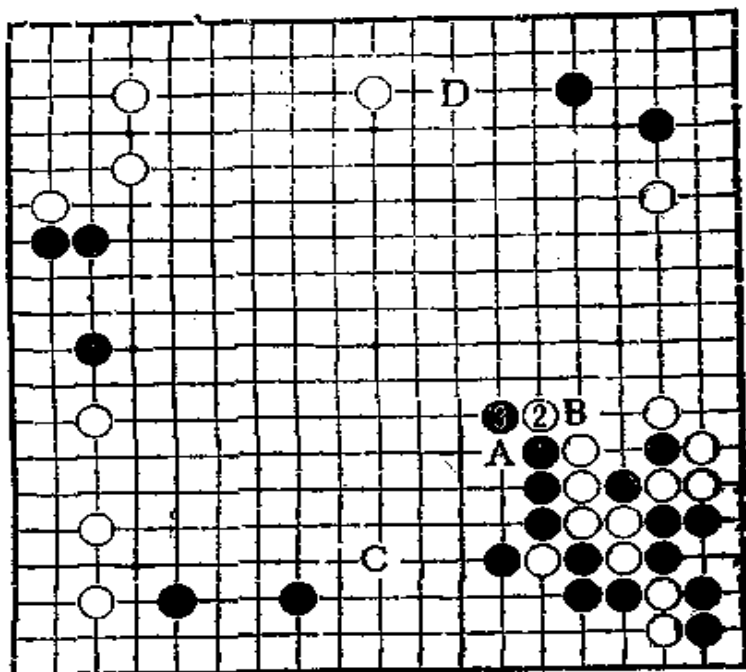


图4-92

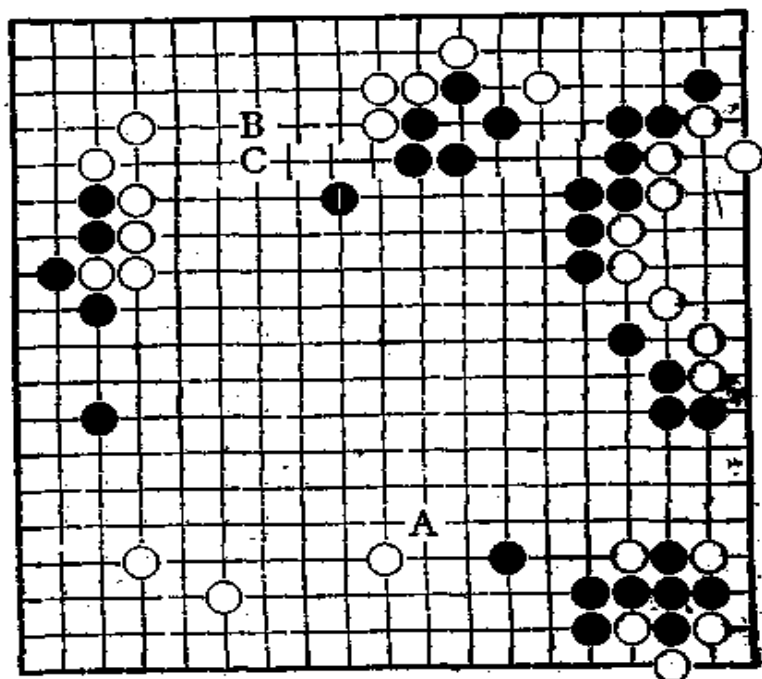


图4-93

这主要是有无后续手段的关系。这里黑白双方都比较软弱，黑1压后有B位打把白方的模样彻底毁掉的手段，而白1拐头也使黑方的两子头被扳住。若此处双方的头都比较坚挺，就往往要采用3位飞的手法。

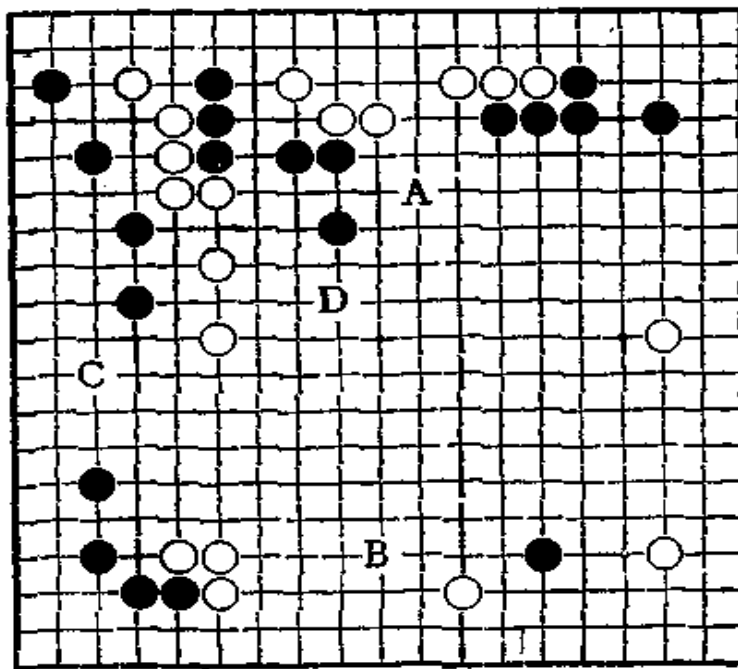
图4—93 黑1飞使中腹的模样扩大，并防止白方占据此位以扩大白方的模样，故此点是全局要点。由于这里双方的头都很坚实，故双方都采用1位飞来张势。

A位飞也是扩张模样的好点，但是，白在这附近着手只能起到缩小黑方的作用，而并不能扩张自己的模样。所以A位是单方面的，其重要程度当然远远不及1位。

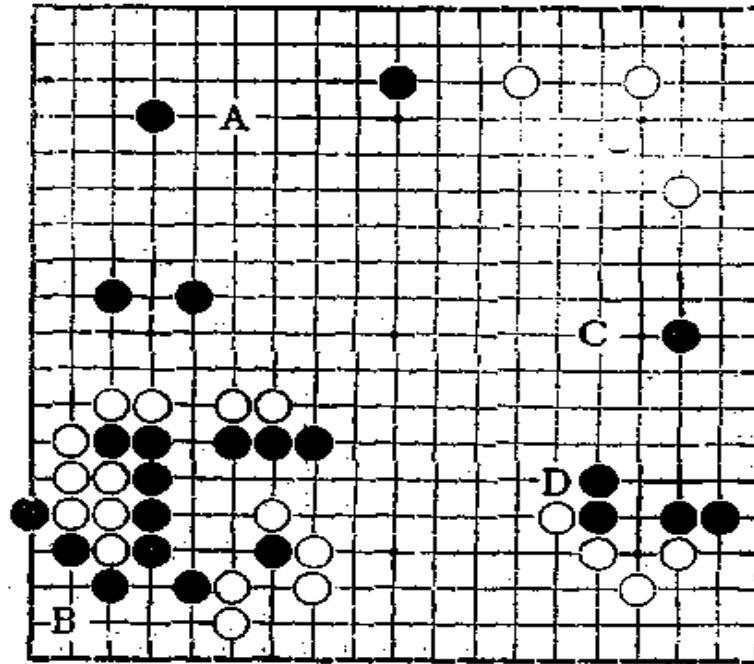
黑1在B位入侵很可能遭白方全歼，即使C位在消势，白1位飞出，黑C位之子的死活前途也不得而知，而黑方在中腹的模样必然在白方的追击中消失，这是得不偿失之举。

第七节 如何寻找全局的焦点

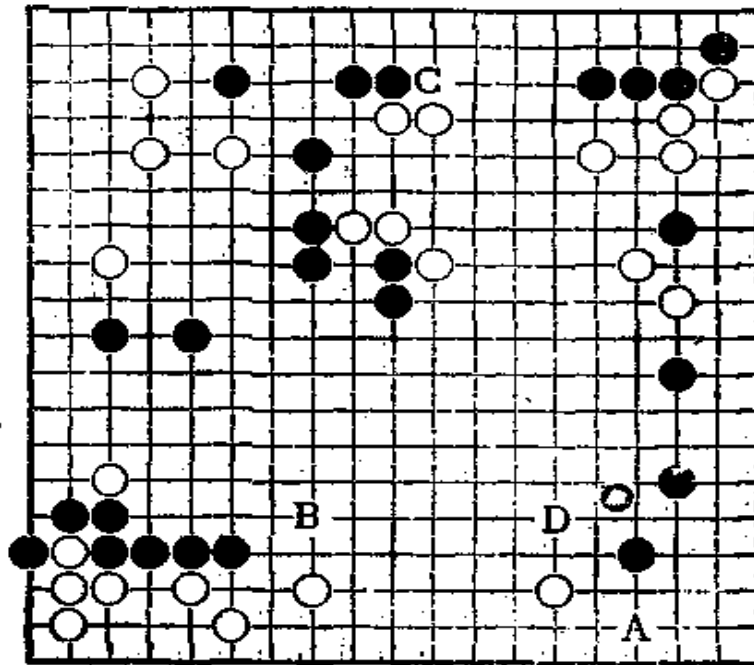
我们了解到每手棋的意义后，再进一步就是要发现全局作战的焦点。下面我们通过做几道练习来说明。请说明每题中A、B、C、D等点的意义，以及你认为哪一点更为重要。



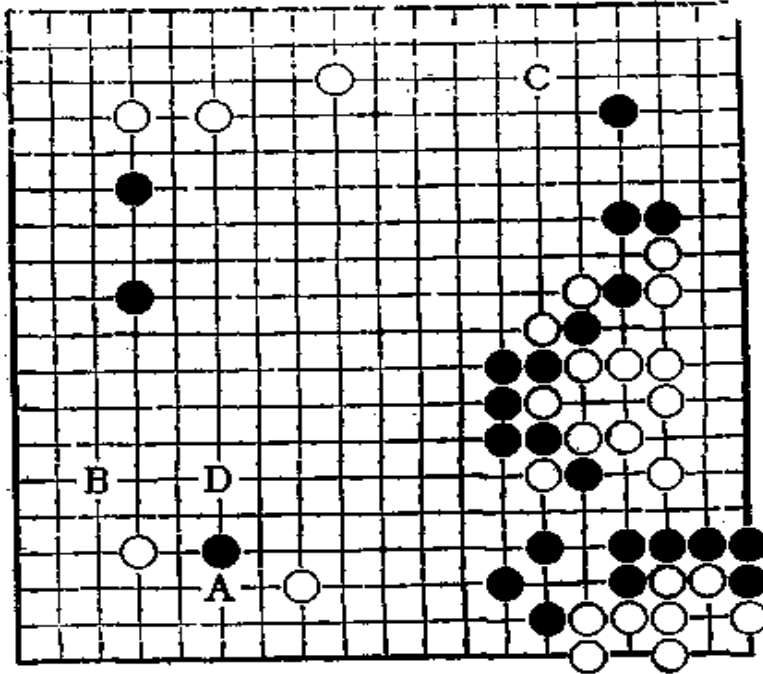
第一题（白先）



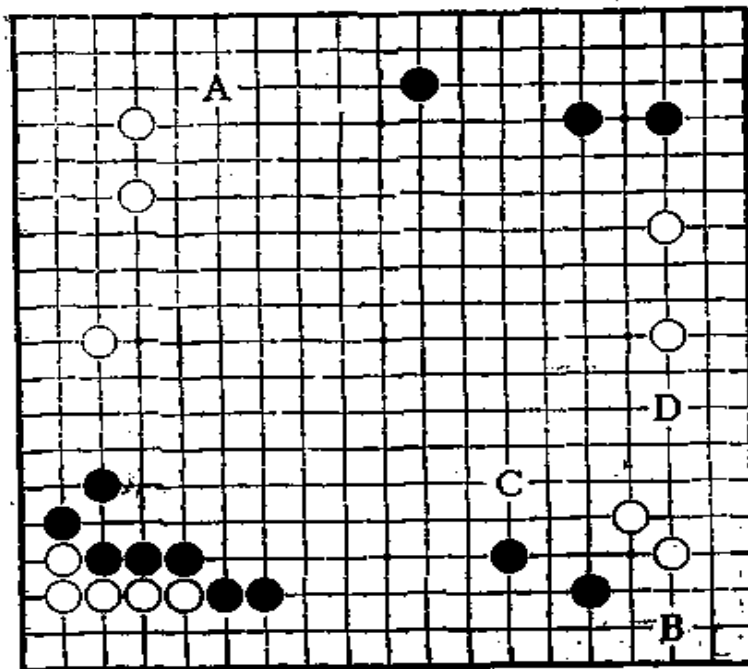
第二題 (黑先)



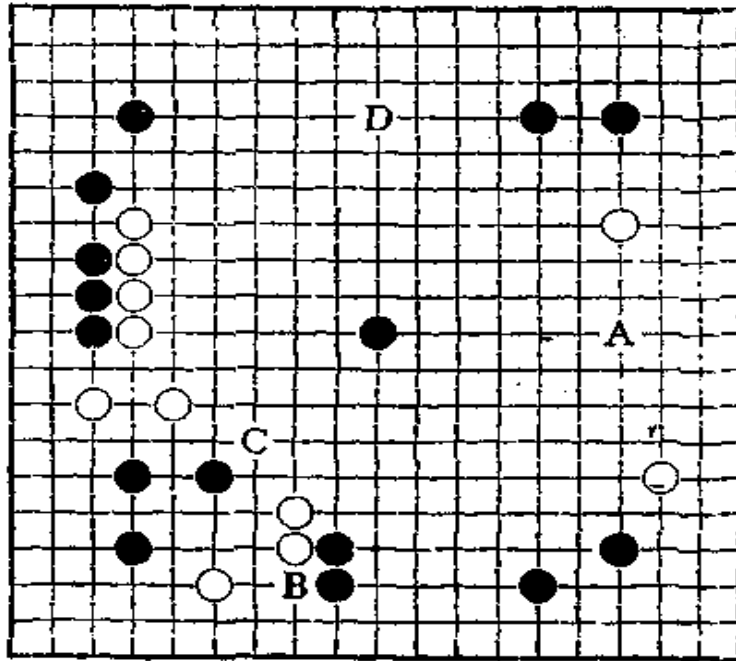
第三題 (白先)



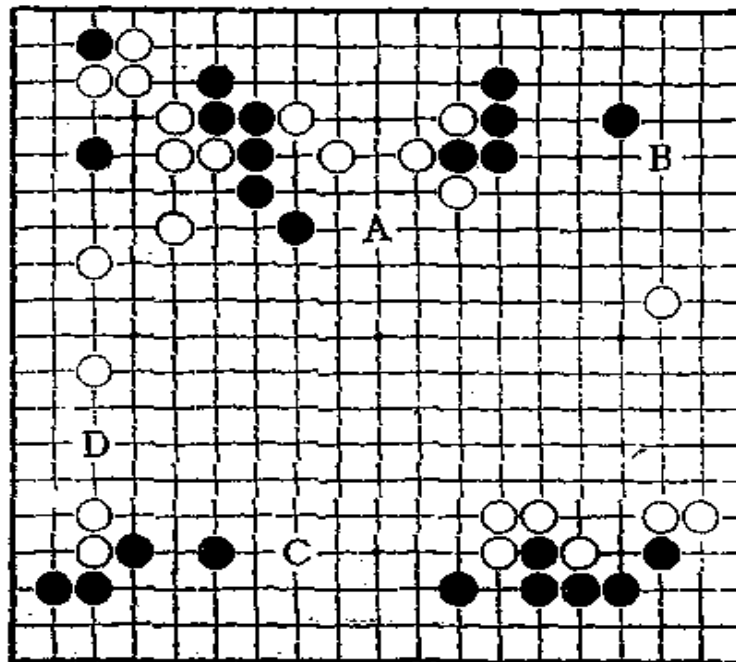
第四題 (黑先)



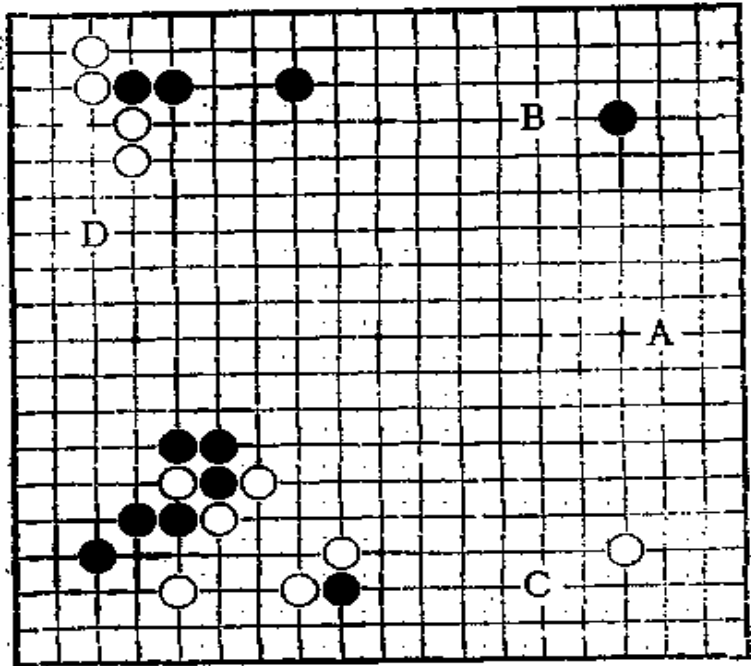
第五題 (黑先)



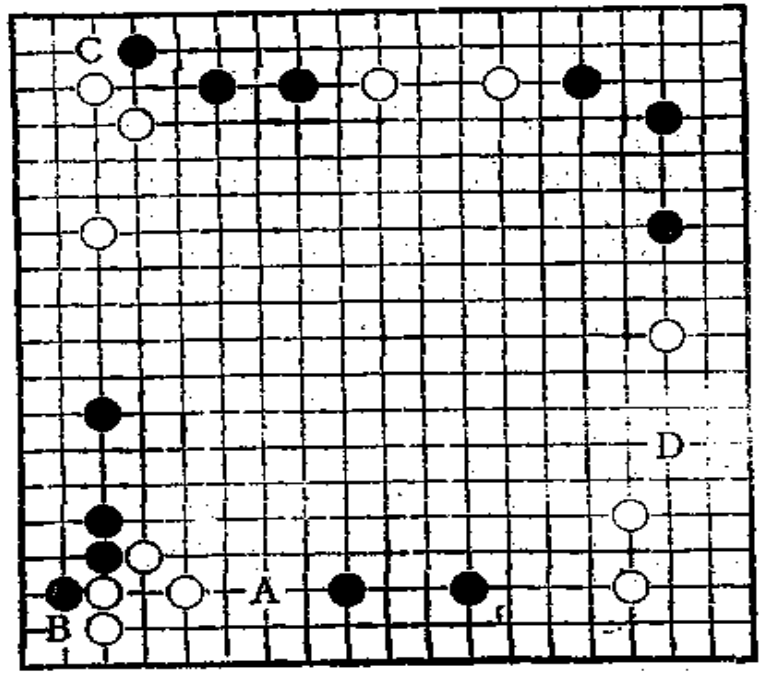
第六題 (黑先)



第七題 (黑先)

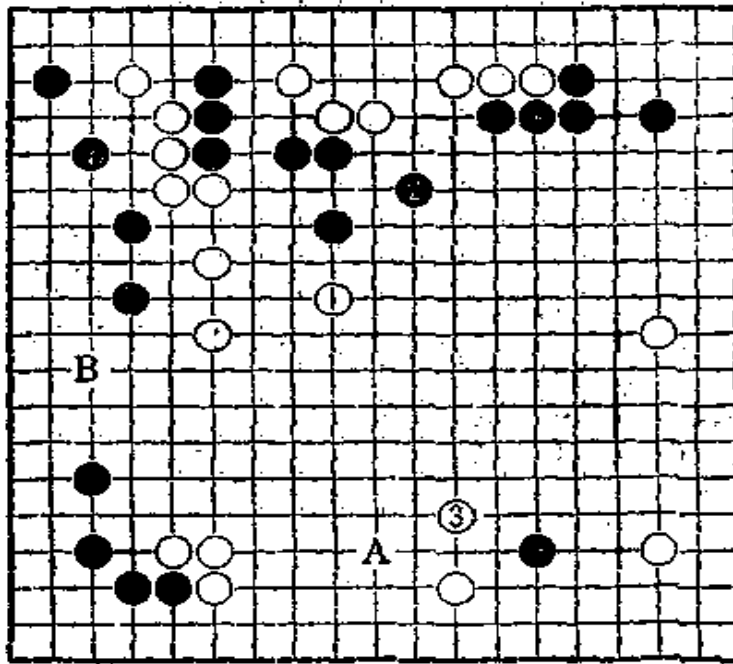


第八題 (黑先)



第九題 (黑先)

解答:



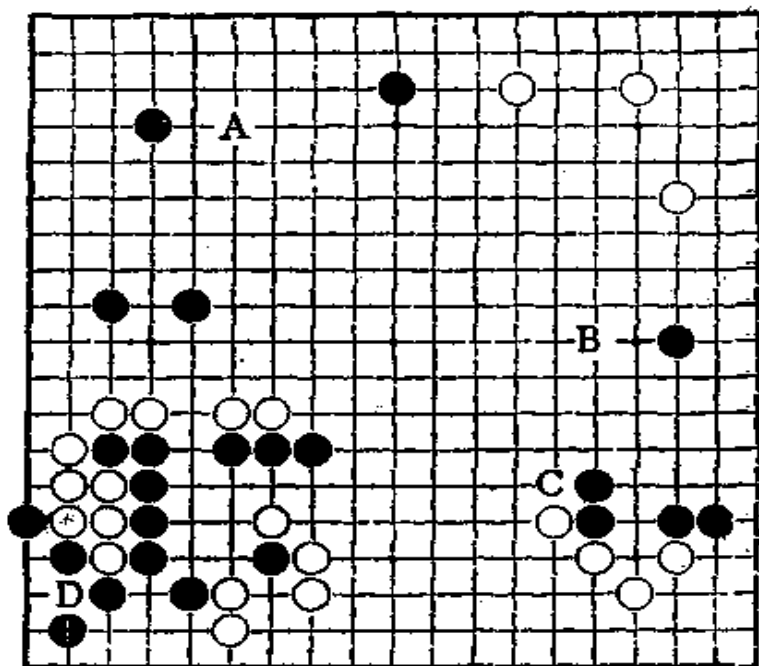
题一解

题一解 白1是有关双方出头通畅之要点。因这是两块未净之棋之间出路之冲突点，不仅如此，它还和下边白方的阵地遥相呼应，形成相当大的模样。黑2飞，白3关起，白全局生动有趣。

白在2位飞起攻击黑棋，这是方向性错误。之后黑1位关是有用之子，而白2位之子几乎是下了一个单官，因它既不能成地，也不成势，对敌也毫无影响。所以，这样的攻击仅是走了一个利敌的先手。

白A位补边虽起到一手棋的作用，但偏消极。

白B位攻入更糟。因黑上下两块都是活棋，这时的攻入仅是破坏对方围地，被黑攻击后很容易导致全局被动。



题二解

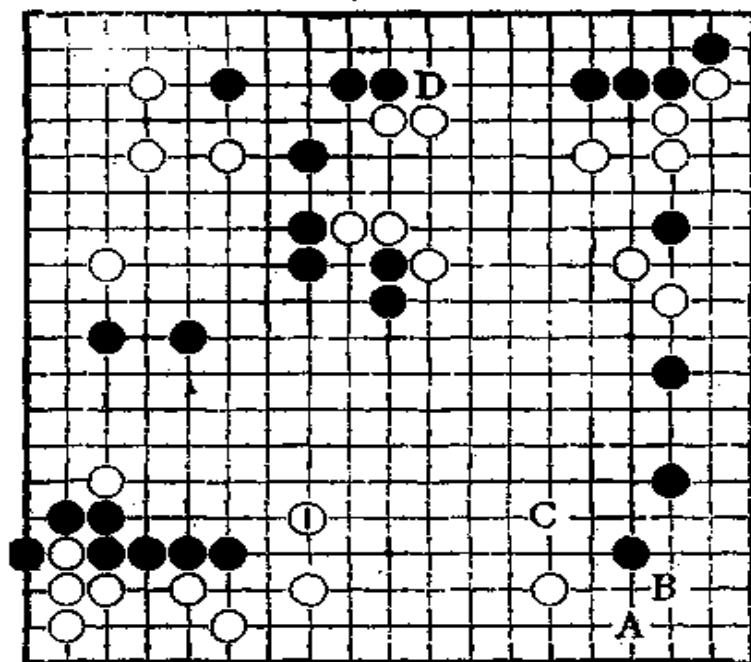
题二解 黑1虎是有关双方根据的要着。黑有此一着，整块棋已具活形，以后可放心进击。如白于D位打吃掉一子，白棋已活，这是全局最重要之点。

黑于A位关补，白D位打吃，白棋活后，上面的阵地就相对地薄弱，白可利用己方已活的棋作后盾，放心地攻入。

阵地的坚实与否也是相对的。敌方外面有未净的棋，为了防备受牵连，就不敢贸然攻入，所以，此时的阵地即使不够坚实也无妨。若敌方周围的棋都很坚实，那么你的阵地只要有一个小小的漏洞，敌方就会毫无顾忌地入侵。

黑B是补边之着，但黑方的阵地已经相当坚实，而且黑B补后也没有攻击的意图，故这属于缓手。

黑C压不是模样消长的要点，因黑方的阵地已无扩张的可能，故这样走只能促成白方围地。

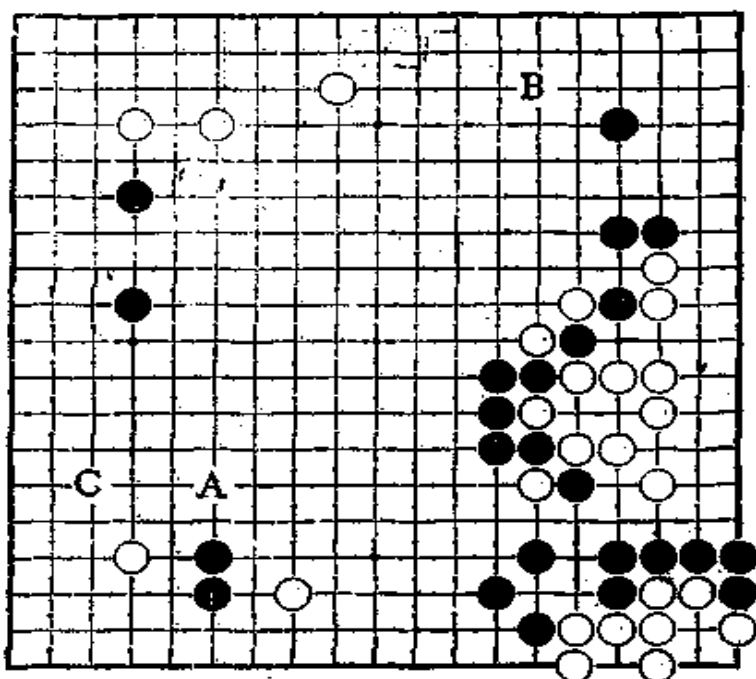


题三解

题三解 白1关起，全局之好点。它阻止黑占此点而形成巨大的模样，并且起到保护下地阵地的作用。

白1如于A位飞是局部的大场，但由于右下黑方三个子已有足够的根据而可以放弃B位尖三三的要处而占1位。白1在C位关起，希望下一步再1位关起围成大空，但这是一厢情愿。由于C位对右边黑棋毫无影响，黑当然不应而抢占1位绝好点。

白D位拐下则毫无意义。由于左右两块黑棋均已活净，白等于下了一手大官子。



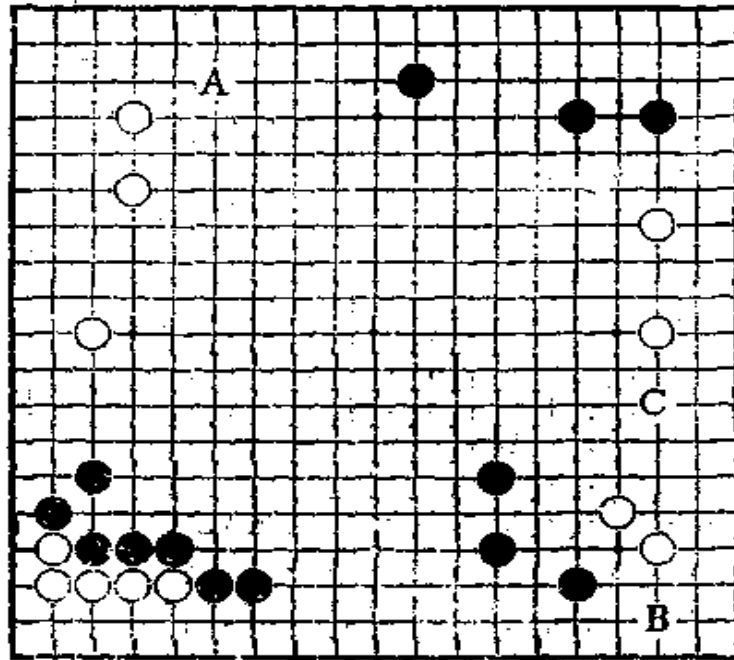
题四解

题四解 黑1立下，将白方的联系割断。白右面的一子只得在黑方的势力圈内谋活，这是黑方充分利用右面的厚势，争夺战略主动的绝好机会。

黑于A位关是逃孤的常法，但在这里是黑强白弱，应是黑方用强寻求战机的地方。今黑A位关，被白1位托，取得联络，黑方厚势的作用就得不到发挥。

黑C位挂是布局大场，但在有孤子存在的中盘时候，这种大场当让位于跟死活、强弱有关的急所。

黑B位小飞是布局大场，属于围地之列。但这是远离战场的缓着，应该说寻找中盘的焦点首先就是看双方未活净而且比较薄弱之处，尤其是双方未净之棋碰在一起之处。



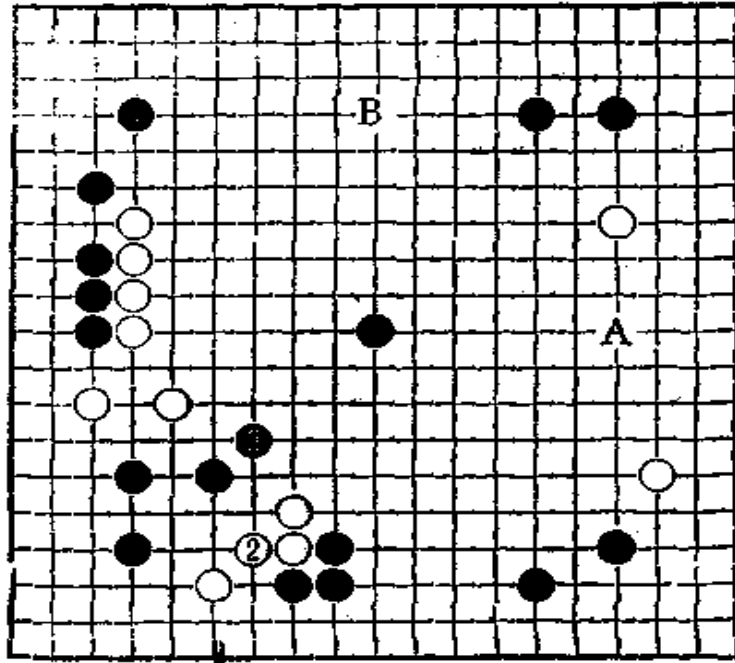
题五解

题五解 黑1关起是扩张己方模样好点。此处若被白方所占，白在右边也形成相当的模样，故这是有关双方模样消长之处。

A位挂虽也是大场，但上面的阵地处于偏平的状态，无发展的余地。

B位的实质很大，但不能认为是有关双方根据的要着，故此点的重要性比1位稍差。

C位打入，由于白上下两部分很容易成活，所以这一攻入的效果仅与地域有关。而由于这攻入之子的不安处境，往往不可避免地要损害黑方的模样。



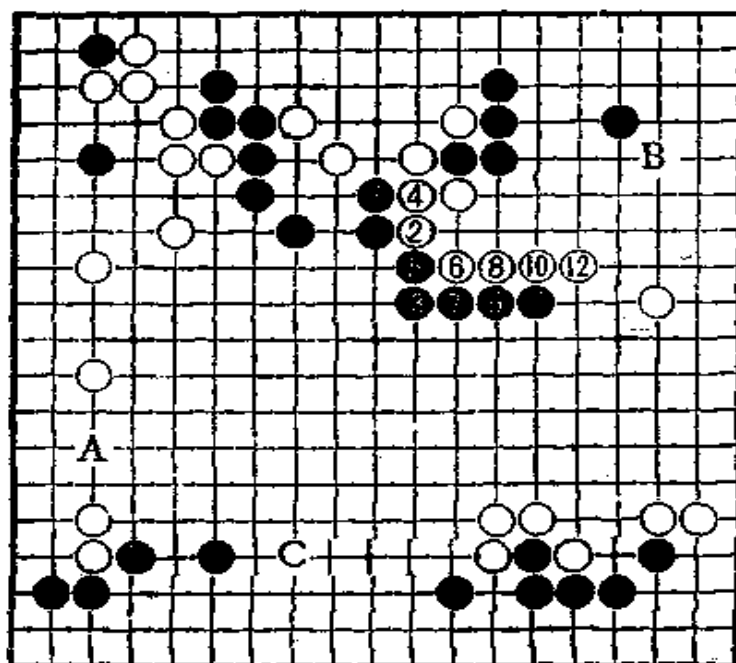
题六解

题六解 黑1曲是有关双方强弱的要点。白2曲，迫不得已。黑3尖出头，牢牢地掌握攻击的主动权。

黑单于3位尖出头，白1位贴，下边黑方的两个子就显得靠近白方的强处，以后的行动非常不便。而白由于这1位贴下面变得眼形丰富，很容易做活，这与2位曲之状形成鲜明的对照。

黑A位攻入也是绝好之点，但这攻击的是上下各一个白子，而左下双方的战斗参加的部队更多，所以左下的战斗更为重要。黑若能取得先手，A位当然也很吸引人。

B位补边，仅仅是围地，这与双方都有未净之棋的战斗来比，只能远远地排在后面。

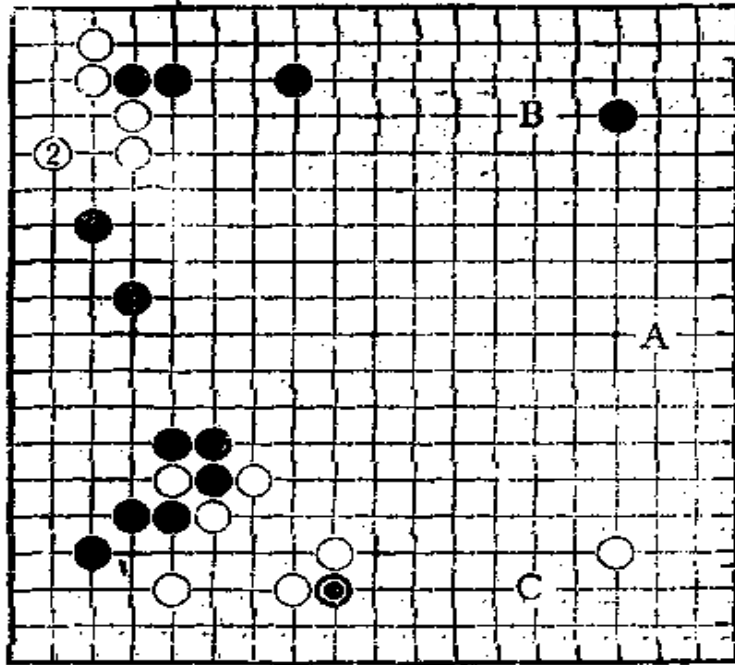


题七解

题七解 上面是双方未净之棋相遇之处，故全局的焦点应在这一区域里寻找。黑1是加强己方、攻击敌方的好点。黑7连扳是强有力的攻击，以下至黑13接，黑的势力面向宽广的天地，大有作为。而白方的势力点被束缚在狭小的范围里，已无作用可言，白几乎在压力之下被迫连走单官。这一战役，黑方所得极大。

黑于A位攻入似乎是凶狠之着，但涉及的子很少，白可脱先而先在上面战斗，黑就可能走无用的单官。

黑B位尖守角和C位补边仅与地域有关，白在下边的攻入并不能收到大的效果（黑方左右两面都已活净），故都不是全局最紧迫的地方。



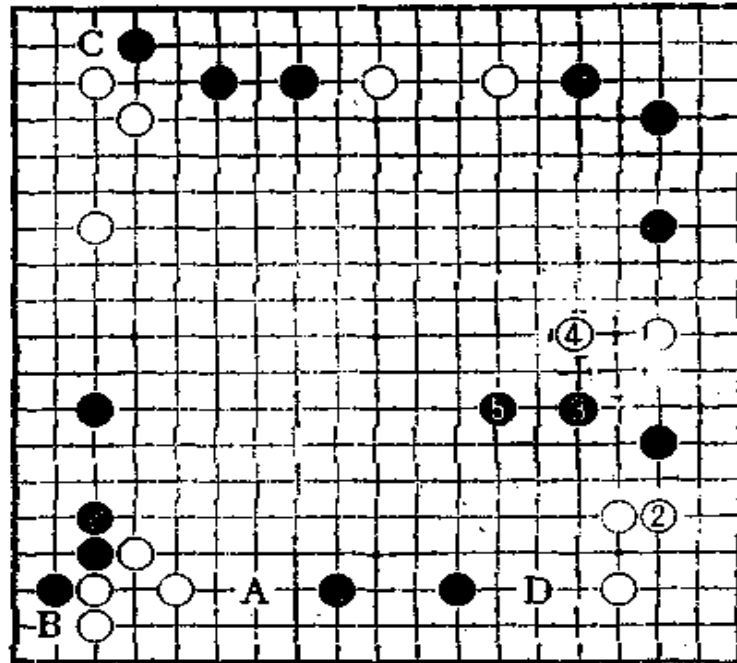
题八解

题八解 黑1拦是全局的要点。白2补也是要点，否则黑子此位飞，白这块棋的根据地不足。黑3小飞补强己方的阵地，黑方收获不小。

黑A位也是大场，也涉及到双方阵地的立体化，故也不失为好点。

黑B位补太偏于一方，而且这种阵地再补一着也不可靠，而左边的阵地在高低上层次丰富，所围的地域也大。

黑C位挂，並准备活动⊙子，这是好战分子的想法。这里的战斗难以期望有很大的效果。此点较B位稍优。



题九解

题九解 黑1攻入，破坏白方围地，并能引起争端，是这一局面下的要处。因为这里的布局相当平稳，双方并没有很弱的棋可进行攻击或是防守，故应该在平稳之中制造争端。

A位拆看来是有关双方根据的要处，但白B位应也同样是要点，故这一交换黑并无所得。这里，每块棋几乎都有两者必可得一的好点，故每块棋都不急于谋活。

黑B位挺进角，则白A位拆一。黑再D位补也属于有关根据地的要着，但白就得以从容补边。故这些点都不具有紧迫感。

黑C位挺，似乎稍优一点，但总不及1位攻入重要。

寻找全局的焦点，首先就是分清各块棋的强弱。焦点大都伴随着弱子，有关这些弱子的根据或整形补强的要点，以及削弱敌子的急所，有关出头的通道，双方的断点等等，都属于可供选择之列。尤其是双方的弱子相遇时，涉及到双方强弱变化的要冲更是棋家所必争。另外，一旦被敌方攻入，立即出现一处甚至两处未净的棋来，这里往往是焦点。当然，有关双方形势消长的地方更是应该考虑之处。概括地说，所谓中盘的要点就是与一队或是数队棋的强弱有关之点。

要能百发百中地占到全局焦点当然不容易，但只要按这个思路去寻找，就能提高命中率。即使不中十环，至少也能中七环、八环。以后，随着你局部技术的提高（计算能力、死活判断能力、有利无利的判断能力，以及各种发现局部的要点的的能力），你的命中率也将越来越高，那么，你的棋艺也就随之提高，这也是本人编写这本书的最大愿望。

