

主 编:聂卫平 蒋 锋

编 委:(按姓氏笔画为序)

马 欣	王肖洁	付 利	刘 涛	刘正嘉
刘光杰	李爱平	李 霞	李 佳	任立伟
许 鑫	回敬辰	宋宏伟	赵光辉	赵 君
陈 权	陈耀东	杨 爽	郑立军	罗 静
周赵杰	张 光	张 健	张琢石	侯 俊
段 刚	郭 杨	徐东浩	康 壮	韩金鹏
鲁曼军	魏浩鹏			

# 出版前言

中国是围棋的发源国,围棋文化也是中国传统文化的重要组成部分。在中国古代人们对基本文化素质的评价标准,就是看其对“琴、棋、书、画”掌握得是否娴熟,其中的“棋”指的就是围棋。学好围棋能陶冶情操,学好围棋能锻炼思维,学好围棋能提高文化品位。

随着我国现代化进程的不断加快,人们的生活水平也在不断提高,同时,对物质文明和精神文明的要求也在不断提升。近些年来,随着围棋作为体育竞技项目在国内和国际赛事的增多,人们关注围棋的热情也在提高。特别是网络时代的到来,给围棋的普及搭建了一个巨大的平台,在互联网中进行围棋比赛和娱乐的人数已经达到数十万之众。但是,我们同日本和韩国相比,无论从围棋的普及面还是相对人口数,都相差很远。我国的社会文化建设需要围棋文化的参与,国人不断增多的休闲时间和对大众文化普及的渴求,同样需要围棋文化的参与。

聂卫平道场、重庆棋院、东北棋牌学校三所著名围棋学校,承担道义,苦心研究,竭尽责任。他们翻阅了大量的中国古代和日本、韩国、中国台北的围棋文献资料,参阅了国内和国外出版的各种围棋专业书籍,总结了众多职业棋手在实战中的经验教训,并结合自身的实战和教学经验,融会贯通,独辟蹊径,形成了这套具有我国特色的围棋教材,为我国的文化建设和围棋的普及做出了重要贡献。

本教材全套五种:《围棋入门教程》、《围棋初级教程》、《围棋中教教程》、《围棋高级教程》、《围棋教师教程》共计二百多万字。这是一项庞大的系统工程,其理论意义在于,从宏观上把握和总结围棋发展的规律及世界围棋发展的趋向;其应用目的在于,为围棋爱好者提供一个相对完美系统的、科学规范的、通俗易懂的、能够保持连贯的学习载体。教材从课程设置上既考虑到初学者急于求成、少走弯路、多走捷径的心理,也考虑到具有一定实力的围棋爱好者急于提高棋力的心理。所以,在内容的编排上,针对不同读者设置了多种套路。教

材以专业棋手的让子棋力来测定读者如何选择阅读范围。

《围棋入门教程》适用于初学者,学完后可达到专业棋手让九子左右的水平;《围棋初级教程》适用于业余一段者,学完后可达到专业棋手让七子左右的水平;《围棋中级教程》适用于业余二至三段者,学完后可达到专业棋手让四子左右的水平;《围棋高级教程》适用于业余四至五段者,学完后可达到专业棋手让三子左右的水平;《围棋教师教程》适用于业余高段及职业棋手。选套教材按标准课时设置授课内容,各大中小学校,电视讲座,各种围棋培训班均可适用。每课后设有思考题和练习题,读者可按此测试棋力和实战水平。这套教材还适用于家庭教育,即使不会围棋但具有一定阅读能力的家长,只要按教材的课程设置教授子女,您的孩子一定也会受益非浅。

在这套教材付梓之际,我们感谢聂卫平棋圣、蒋择校长、杨一院长为这部鸿篇巨制所做的不懈努力,对他们为普及我国的围棋教育所做的贡献表示敬意。同时,选套教材还凝结着诸多围棋专业工作者的心血,表达了他们为弘扬祖国民族文化的赤诚之心,在此也一并表示敬意。本教材还存在某些不足之处,恳请围棋界精英和广大读者给以批评指正。

编者

# 目 录



---

第 一 课	浅说围棋	1
第 二 课	行棋规则与胜负计算	4
第 三 课	如何吃子	10
第 四 课	不能下子的地方	16
第 五 课	活棋与死棋	20
第 六 课	反提与打劫	29
第 七 课	围棋常用术语(一)	39
第 八 课	围棋常用术语(二)	46
第 九 课	基本吃子技巧(一)	56
第 十 课	基本吃子技巧(二)	64
第 十 一 课	基本吃子技巧(三)	70
第 十 二 课	基本吃子技巧(四)	79
第 十 三 课	围棋的基本死活(一)	87
第 十 四 课	围棋的基本死活(二)	95
第 十 五 课	围地的要领	104
第 十 六 课	占角、守角和挂角	109
第 十 七 课	布局的常识	117
第 十 八 课	布局中的拆与逼	123
第 十 九 课	布局中的高低协调	131
第 二 十 课	布局中的大场和急所	139
第 二 十 一 课	星定式	147
第 二 十 二 课	小目定式	157
第 二 十 三 课	“三·3”、目外和高目定式	166

第二十四课	“中国流”布局	176
第二十五课	星布局	183
第二十六课	小目布局	192
第二十七课	杀气的技术	202
第二十八课	滚打包收	213
第二十九课	倒脱靴和大头鬼	222
第三十课	金鸡独立和老鼠偷油	231
第三十一课	连接与切断	238
第三十二课	打入	245
第三十三课	星位点“三·3”	254
第三十四课	打劫的知识	259
第三十五课	攻法	266
第三十六课	死活常型(一)	277
第三十七课	死活常型(二)	284
第三十八课	死活常型(三)	291
第三十九课	死活常型(四)	299
第四十课	死活常型(五)	306
第四十一课	实战中的棋形(一)	313
第四十二课	实战中的棋形(二)	320
第四十三课	实战中的棋形(三)	328
第四十四课	实战中的棋形(四)	335
第四十五课	实战中的棋形(五)	345
第四十六课	目的概念	354
第四十七课	先手官子与后手官子	360
第四十八课	大官子与小官子	367
第四十九课	常见的官子手段(一)	375
第五十课	常见的官子手段(二)	381
第五十一课	常见的官子手段(三)	388
第五十二课	常见的官子手段(四)	395
附 录	棋力测验	403
	棋力测验解答	413

## 第一课

### 浅说围棋

中国古代的四大艺术，琴棋书画，历史悠久，源远流长。

琴棋书画中的棋，说的就是围棋。

围棋艺术，千变万化，具有经久不衰的魅力，这是它流传几千年至今仍受到人们喜爱的原因。

围棋作为一门科学，它可以最大限度地开发智力，启迪思维，锻炼头脑，陶冶情操。在围棋的对弈中，包含着形象思维、逻辑思维的创作。它能增强人的机械记忆和理解记忆，它能提高人们的计算本领。

围棋是中国的传统棋种，早在春秋战国时期就广为流传。每一朝代都涌现出许多才华出众的围棋高手，流传着许多优美动人的围棋史话。这些，都是我国古代劳动人民智慧的结晶。

中华人民共和国成立以后，围棋被列为体育竞赛项目，并于1957年起举行全国性的围棋锦标赛，先后涌现出了一批优秀围棋高手。他们在国际、国内比赛中不断取得优异成绩，其中最具有代表性的是陈祖德和聂卫平两位棋手。

陈祖德九段，是20世纪60年代中国围棋的巨匠，称霸中国棋坛十多年之久，是首次在对子条件下战胜日本九段的棋手，是“中国流”布局的主要创造者，著有许多价值极高的围棋学术著作，他对中国的围棋事业所做出的贡献是巨大的。陈祖德同志现任国家体育总局棋类运动管理中心主任、中国棋院院长、中国围棋协会主席。

聂卫平九段，是全国民众所周知的体坛明星，他多次战胜日本的“超一流”九段。在中日围棋擂台战上力挽狂澜，连连挫败小林光一九段、藤泽秀行九段、武宫正树九段、加藤正夫九段等日本围棋高手，为祖国争得了荣誉。1988年被授予“棋圣”称号，现任中国围棋协会副主席兼技术委员会主任、国家围棋队主教练。聂卫平的成功，把我国围棋水平推向了一个全新的阶段。

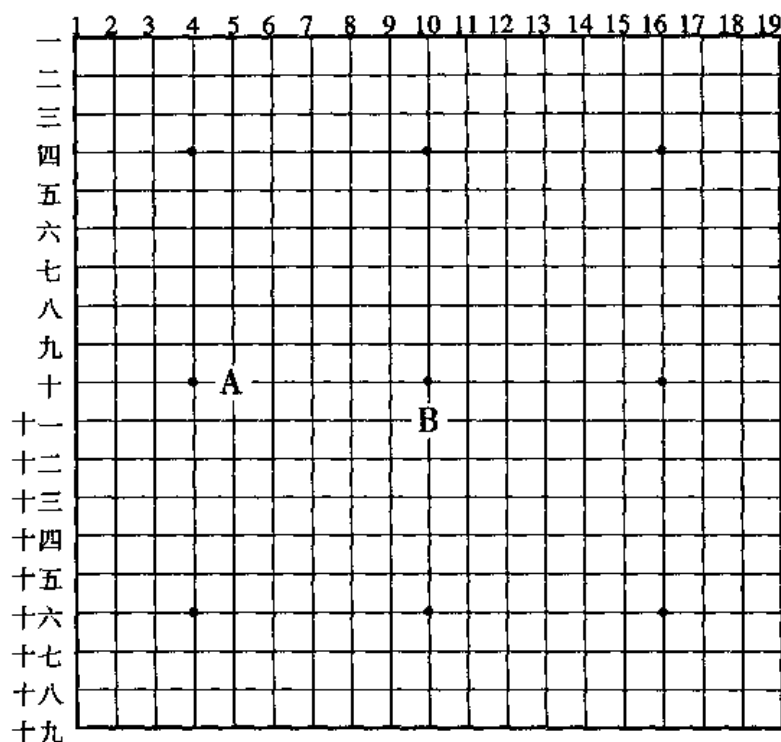
我国的围棋人口有数千万之多，而且呈明显上升的趋势。职业棋手有三百人左右。职业棋手也称“专业棋手”，凡是以下棋为职业，服务于各围棋组织或体育代表队，在围棋技术上受过正规训练，有相当强的围棋功底，经常参加国内外重大比赛的棋手都称职业棋手。

除专业棋手外，以业余时间从事围棋活动的棋手或棋艺爱好者都叫“业余棋手”。他们的主要特点是：一般不以围棋为主要职业，没有受过（或仅受过短暂时间）正规训练，通常不参加专业棋手的比赛。

不论是职业棋手还是业余棋手，怎样才能测量他们棋力的高低呢？在中国和日本以及欧美的围棋界里，现在都实行“段位制度”和“级位制度”。段位的高低是一个棋手棋艺水平的重要标志，我国的段位共分九个等级，依实力的高低从九段排至一段，九段为最高。一段也叫做初段。获得初段的称号，说明棋艺达到一定的水平，大至说来九段的棋力要让初段二

子左右，以上所说指的是专业段位。

除专业段位外还有业余段位，业余段位是按照业余棋手的棋力水平所评定的等级。目前我国最高业余段位为八段。同专业段位相比较，同等级的业余段位棋手棋艺水平相差甚远。据统计，专业初段棋手实力同业余五至六段的棋手实力旗鼓相当。业余段位以下称“级”，级也分九个等级。与段位不同的是级数越大棋力越低，以一级为最高。



图一

以上是对围棋历史、著名棋手、围棋段（级）位等级的简单介绍。在不懂围棋的人看来围棋似乎很深奥，很神秘，其实并不是这样，围棋是非常易学的。只要读者认真理解本教材的内容，完成练习题，就会逐步掌握围棋的基本要领，循序渐进，认真对局定将会成为一名相当不错的棋手。

我们接下来介绍围棋的棋具：棋盘、棋子、计时钟。在正规比赛中，这三样是不可缺少的，但一般的对局只需棋盘和棋子。

围棋棋盘：形状为正方形或略呈长方形的平面图，现在的棋盘为平面上面横竖各十九条平行线，构成三百六十一个交叉点。

为了便于判定棋盘上各点的位置，采用座标法进行编号，横线自上面下用汉字依次编为第一至十九路，竖线从左至右用阿拉伯数字编为第1~19路。记录、说明或教学的时候均以先竖后横的次序为准。例如：图一中的A点：5和十路交叉点；B点：10和十一路交叉点，等等。

需要说明的是，在一般的棋盘上和正式比赛中的棋盘上都没有数字标记，图一中的数字只是在棋谱中为便于说明着子点或为方便易查而标明的。

棋盘上可分为九个部分，分别称为：左上角、左下角、右上角、右下角、上边、下边、左边、右边和中腹（见图二）。

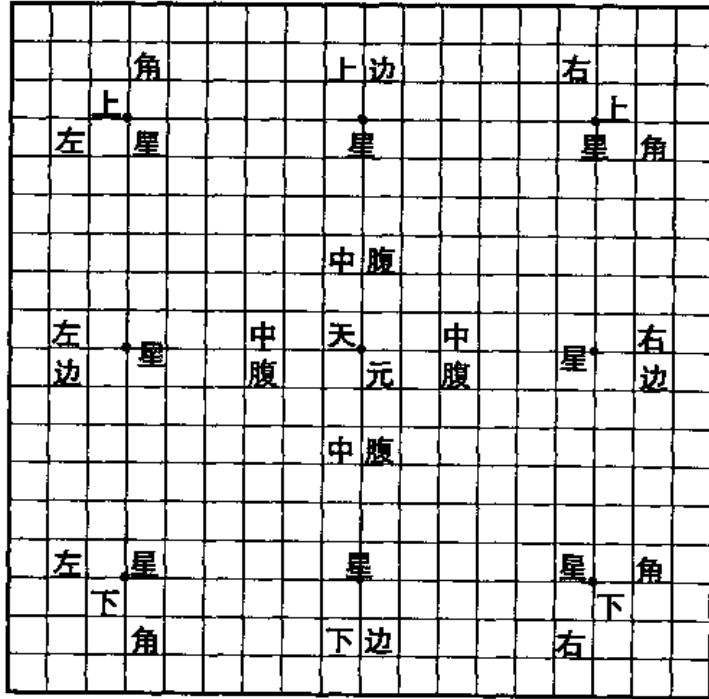
棋盘共有九个黑点，称作“星”，棋盘中心的黑点称作“天元”，“天元”并没有其他特

殊意义。

棋盘上的九个部分只是大致的划分，并没有严格的界限，在这里只作笼统的说明。棋子下在星位上或天元上与棋的内容和规则都没有直接关系。“星”与“天元”只是棋盘的标位。

棋盘的每条边线叫做第一线（或一路），紧靠第一线的那条线叫第二线（二路），向中腹移动依次称为第三线（三路）、第四线（四路）……

一般简易的棋盘可用硬纸或塑料制成，但比赛用的正规棋盘都是木料制品。



图二

围棋的棋子：围棋的棋子分黑白两种颜色，形状为圆形。正式比赛的棋子为黑方一百八十一枚，白方一百八十枚。围棋的棋盘交叉点为三百六十一处，两色的棋子相加应该等于这个数字。

### 思考题

1. 为什么说围棋可以开发智力，又能启迪思维？
2. 新中国成立后，最具有代表性的棋手是哪两位，他们对围棋的主要贡献是什么？
3. 用什么来测量棋手的棋艺水平？
4. 职业棋手与业余棋手有什么区别？业余段位与专业段位的棋力如何进行比较？
5. 整个棋盘主要分哪几个部分？



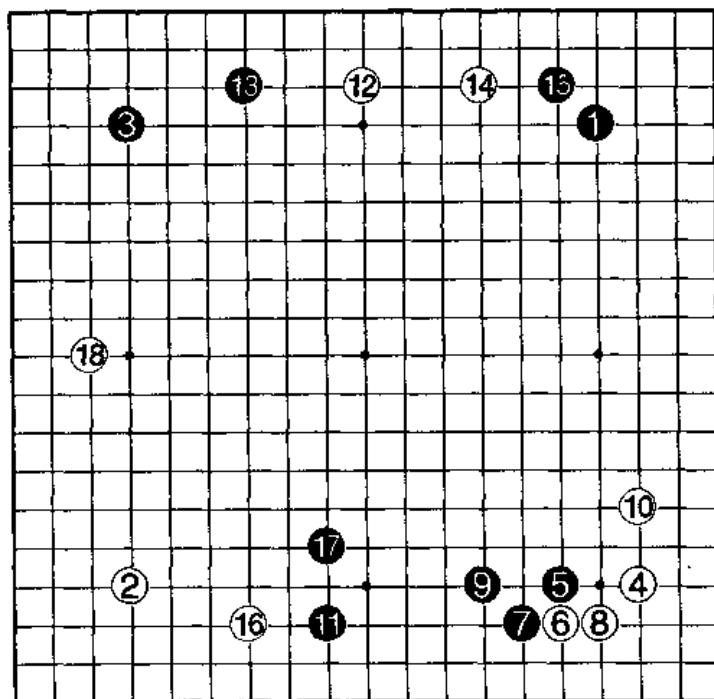
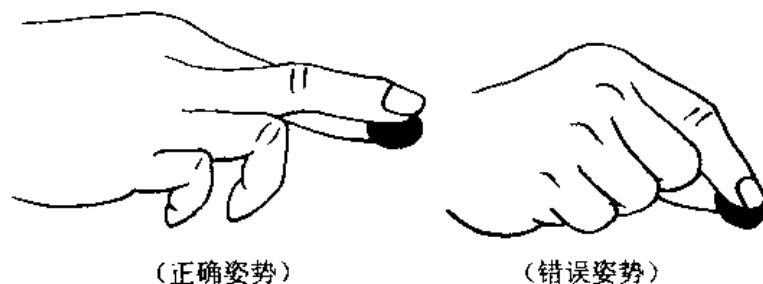
## 第二课

### 行棋规则与胜负计算

围棋的基本规则规定：对局者一方执黑子先行（让子棋除外），另一方执白子，双方轮流交替下一子到棋盘的交叉点上（已有棋子的交叉点不能下子，禁着点不能下子），棋子下定后即不允许再挪动位置。这一点同中国象棋和国际象棋有着根本的区别。

在双方行棋的过程中，运用吃子、打劫、做活、围地等技术直至终局，所谓终局就是棋盘上每一个交叉点的归属均已完全确定下来。

围棋对局中正确的拿子方法是：用食指和中指的指尖夹住棋子，准确地将棋子轻轻放在棋盘的交叉点上。业余棋手当中，有些人习惯于用拇指和食指夹住棋子，这种姿势不正规。请看下图：

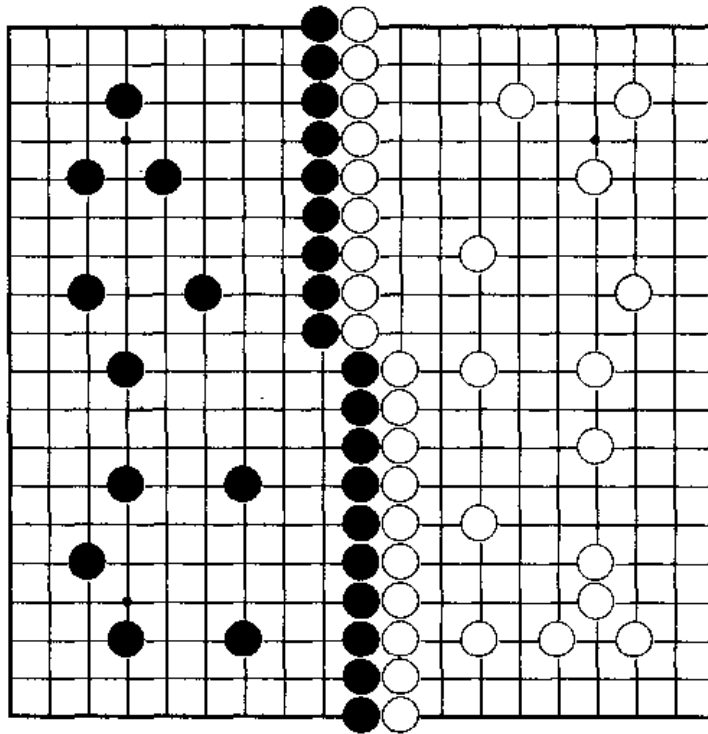


图一

按照行棋的规则：由黑棋先走，黑 1 占右上角，白 2 占左下角，黑 3 占左上角，白 4 占右下角，黑 5 攻击白 4，双方一替一手地应接直至白 18，这就是所谓的下围棋。参见图一。

棋至终局后，怎样计算胜负呢？怎样判定谁输谁赢呢？简单地说围棋中的胜负可以概括为：谁围的地域大谁就是胜者；反之，就是败者。

围棋盘上共有 361 个交叉点，一盘棋的胜负就是由对局双方所占据的交叉点的多少所决定的。更精确地说就是由双方活棋所占据的地域的大小来决定的。一个交叉点为一子，每方以  $180\frac{1}{2}$  子为基准数，超过此数者为胜，不足此数者为负。



图二

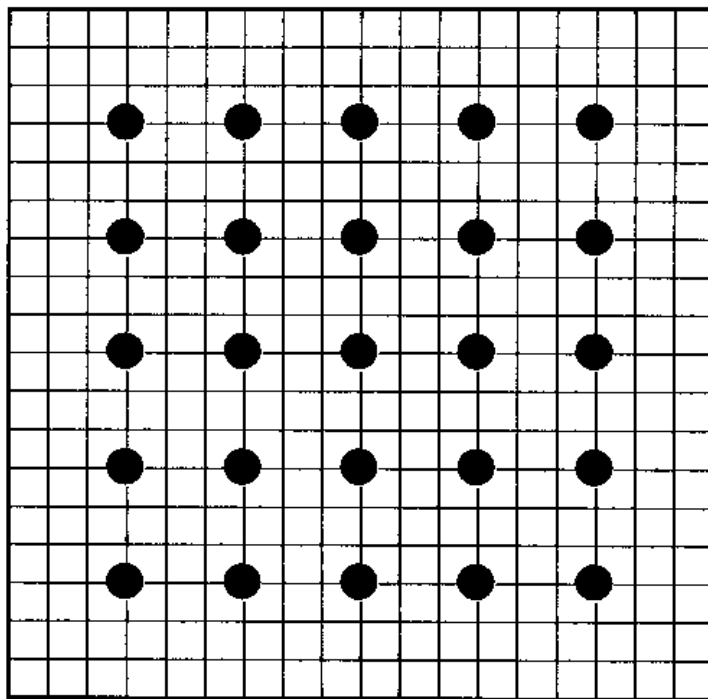
如图二所示，黑方占据了棋盘上左边的地域，白方则占据棋盘上右边的地域（实际上真正的对局是不会下成这样的），因为双方已把棋盘上所有的交叉点都各自占有，没有余下任何可争夺的地域，这盘棋可以计算胜负了。

### 一、分先

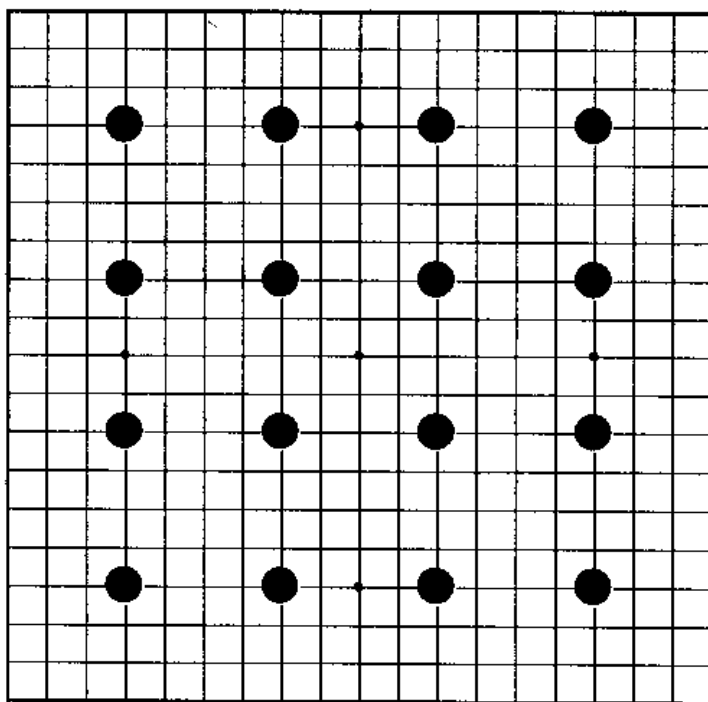
指双方棋艺水平旗鼓相当，由双方轮流执黑先走。按我国现行的围棋规则规定，由于黑棋先走，有一定的先手威力，应由执黑的一方贴出  $3\frac{3}{4}$  子。所以黑所占的地方必须超过  $184\frac{1}{4}$  子 ( $180\frac{1}{2} + 3\frac{3}{4}$ ) 才能取胜。比如黑棋计算出 185 个子，即黑胜  $\frac{3}{4}$  子。而白方只要超过 177 子即可获胜。在国际与国内的各种正规比赛中，都采用分先规则。

## 二、让先

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



图三



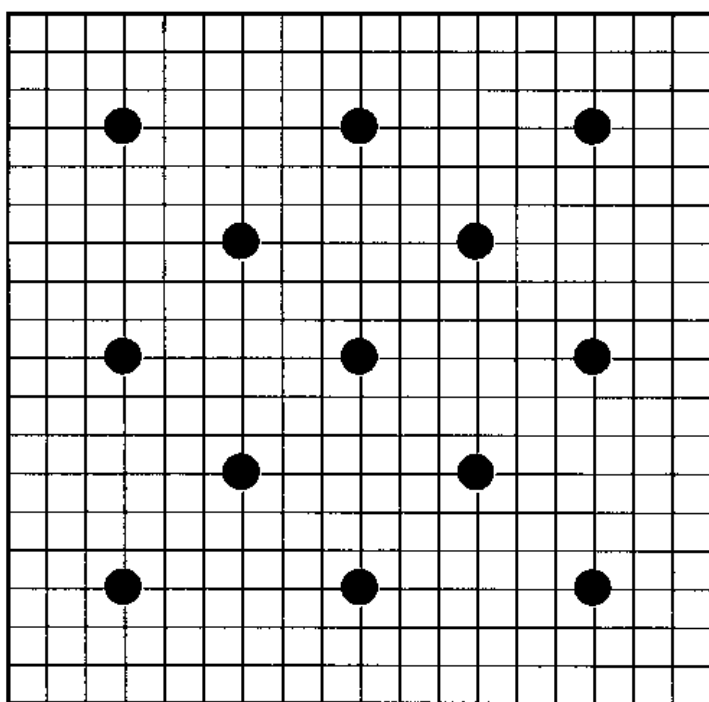
图四

### 三、让子

让子是棋艺水平有较大差距的对局双方所采用的对局形式之一，为了取得棋力的相互平衡，由水平低的一方执黑在棋盘的指定位置上连续放置若干黑子（水平差距大的子数增多，差距小的子数相对减少）。不同的让子数有不同的放子规定，对初学者，具有专业水平的棋手可让 25 子，参见图三。

图三的情况，终局后黑方须贴还白方  $12\frac{1}{2}$  子，贴还后仍以各占  $180\frac{1}{2}$  子为和棋。

初学者水平有了一定提高之后，可相对减少让子的子数，图四便是让 16 子的图形，待终局后黑方须贴还白方 8 子。贴还后仍以各占  $180\frac{1}{2}$  子为和棋，多者为胜，少者为负。图五是让 13 子的图形。



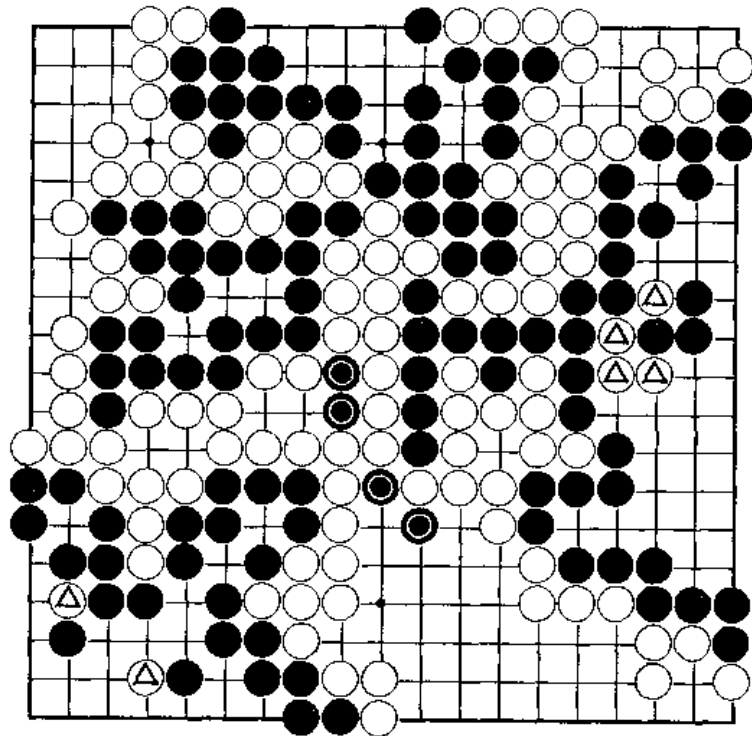
图五

终局后，黑方须贴还白方  $6\frac{1}{2}$  子，贴还后仍各占  $180\frac{1}{2}$  子为和棋，多者为胜，少者为负。

以上各图举的例子是为了便于读者按照规则授子，因为让子较多，很多子不在星位上，被授的棋子在棋盘上要力求对称。

从前面的图形不难看出，让子棋中，黑方贴还白方的子数等于所授子数的  $1/2$ ，这便是让子棋中计算胜负的方法。

下面以具体的例子详细介绍终局时数棋的方法如图六所示。这是日本著名棋手桥本昌二九段执黑对坂田荣男九段执白的一局棋。图六是一盘棋终局的图形，棋盘上所有的交叉点已被双方各自占有。怎样来计算胜负呢？



图六

首先把双方的死子拿掉，死子即在双方各自的包围中没有活力的棋子。

其次，把一方（其实可以任选一方）的地域用棋子填满，只要数一数，便知胜负了。

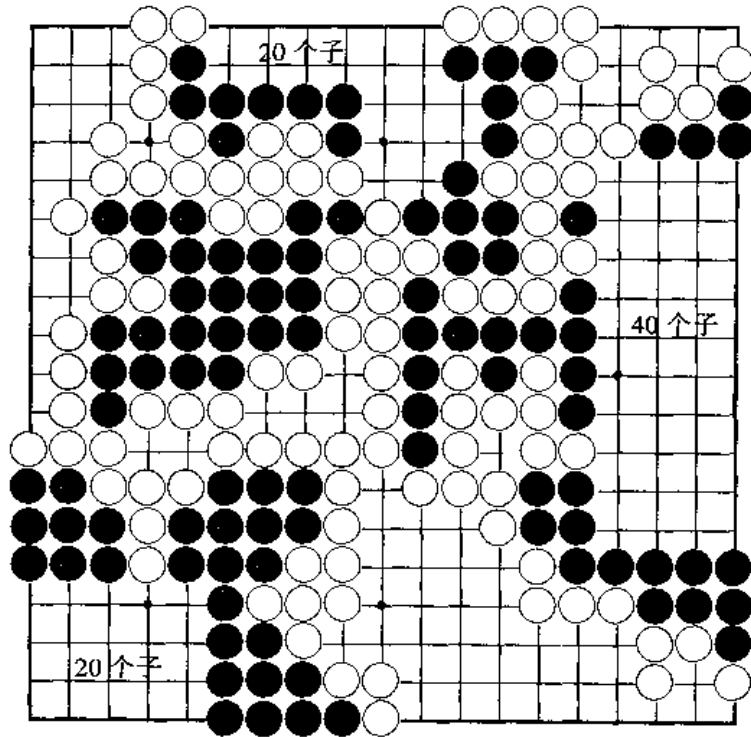
为了简明起见，一般是把小块地域填满，把大块地域做成整数，这样就不必把整个棋子都填到棋盘上了，这种整块做棋的方法，较为实用。民间对局和比赛中都采用这种方法，如图七所示。围棋规则中规定：在 361 个交叉点中，谁如果所占的地域超过了  $180\frac{1}{2}$  子以上谁就算胜利，现代比赛有黑贴目的规定，所以黑地域须超过  $184\frac{1}{4}$  子才算获胜。而少于这个数字就算失败。所谓黑胜几子、白胜几子就是根据这个规则来确定的。

图七中的形状，是为了便于“做棋”而把散落的图形整齐化，右侧做了 40 个子，上方做了 20 个子，左下方又做了 20 个子，加起来共 80 个子，那么除去白棋围空中的黑死子外，盘面剩下的黑子加上 80 个做完的“空”，就是黑子的总数，这种方法，就是实战后或比赛后，所采用的计算胜负的方法。一般的民间对弈也采用这种简便方法计算胜负。

当然，初学者还不能掌握各种比赛规则所采用的计算胜负的方法，因为在比赛中（分先对局），各种方法对黑方先行的效率都要往回贴目，而这种贴目的形式都各有不同。比如中国围棋协会的规则和日本规则、我国台湾应氏规则都有不同之处，很大的分歧点是黑方先后贴目的具体数字不同，这些都比较复杂，不便在此说明，读者只要大概明白就可以了。但有一个基本概念必须清楚，那便是要想取得对局的胜利，就必须占有全盘交叉点的一半以上，初学者对这个问题一定要掌握。

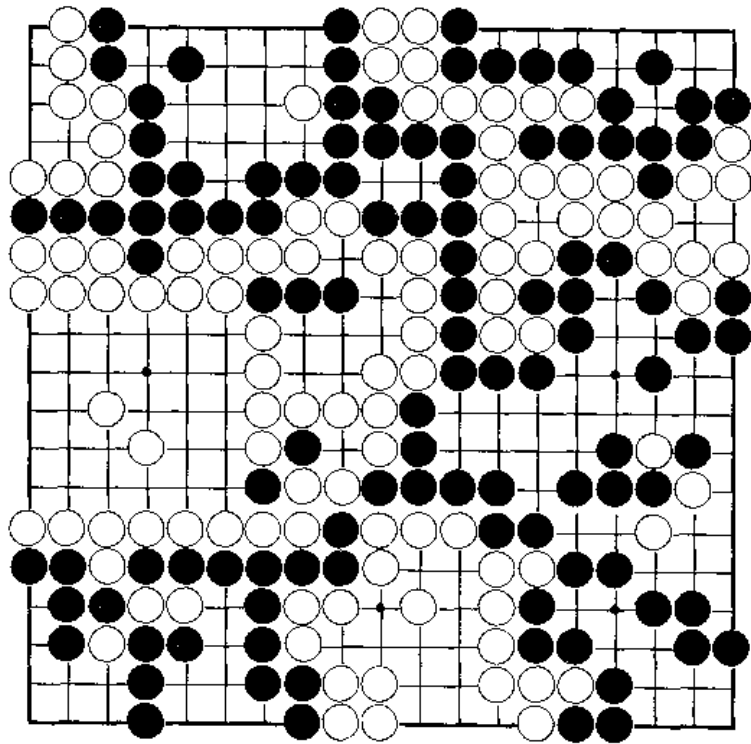
### 思考题

1. 什么叫做终局？
2. 对局双方下至什么情况下，开始计算胜负？



图七

3. 黑白双方各在什么样的情况下算胜？
4. 本课介绍了多少种不同水平棋手下棋的授子方式？
5. 如何计算这盘棋的胜负？



图八

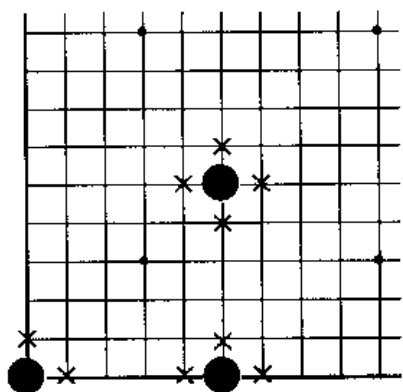
## 第三课

### 如何吃子

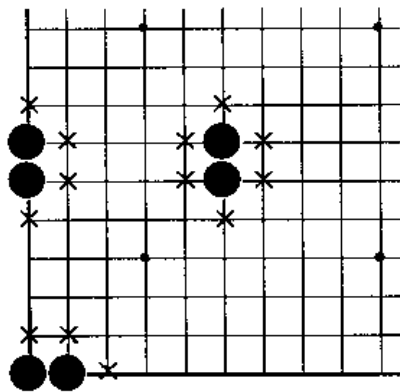
在围棋对局中，棋子在棋盘上是依赖“气”生存的，若想学会如何吃子就必须先了解“气”。“气”是围棋基本术语之一，是指在棋盘上与棋子紧紧相邻的空交叉点，见图一。

图中角上的一子与它紧紧相邻的有两个交叉点，所以它有两气。边上的一子，与它紧紧相邻的有三个空交叉点，所以它有三气。中腹的一子，与它紧紧相邻的空交叉点有四个，所以它有四气。棋盘上单独一个棋子的气数不可能超过四气，但两个或两个以上相连的棋子则不同了。

图二：角上的二子，有三气，边上的两子有四气，中腹的两子有六气。



图一



图二

从以上的例子可以看出，棋子的气数要受棋子在棋盘上位置的影响。位于中腹的棋子气数较多，边上和角上的棋子气数相对减少。由于“气”是棋子赖以生存的条件。所以，气数少的棋子在将来的双方交战中一旦受到包围，则容易处于被动，我们以后将详细介绍这一点。

在棋盘上相连接的两个或两个以上的棋子，它们的气数取决于棋子排列的形式和棋子所处的位置。如图三：图中上方中腹的四子有八气，接下来方形排列的四个子是八气，下面中腹的五个子是十气，下边上的五个子是六气。

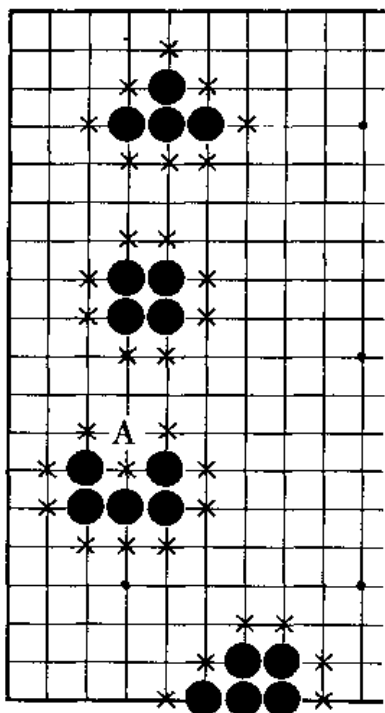
那么，下面中腹五子边上的A点为什么不算是棋子的气数呢？这是因为对子五个棋子来说：A点并没有与它们紧紧相邻，所以不能算成气数。

围棋毕竟是两个人对局，在行棋过程中双方所下的棋子并不是距离很远，彼此留出空交叉点给对方作“气”，而是相互接触，彼此围攻，这样一来“气”数的计算就变得复杂了。那么，被对方包围的棋子怎样算“气”呢？

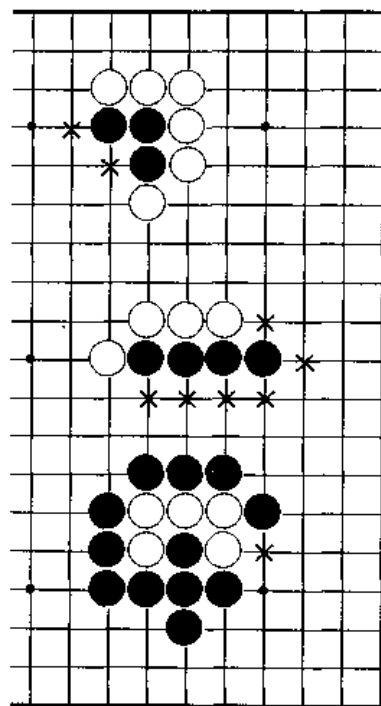
图四：图中上面的黑三子周围只有两个与它们紧紧相邻的空交叉点，所以只有两气。

图中间的黑四子周围有六个与它们紧紧相邻的空交叉点，所以它们有六气。

再看图中下面的五个白子，与它们紧紧相邻的交叉点几乎全被黑方占有，只留有一个空位算成它们的“气”数，这样，白五子的“气”数为一“气”。



图三



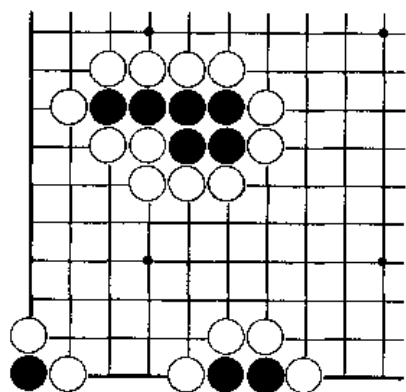
图四

在对棋子的“气”有一定了解的前提下，就可以学习如何“吃子”了。

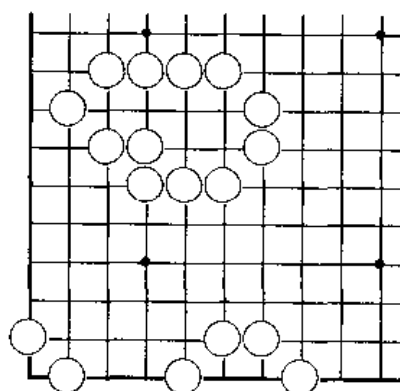
“吃子”作为围棋术语，也可称“提子”。在实战对局中，一方将另一方的一个或多个棋子紧紧包围，使其所有的气数被全部堵住（即其所有紧紧相邻的交叉点全部被占有），随后将无“气”的棋子从棋盘上拿掉，就叫“吃子”。

没有“气”的棋子是没有生命力的，也不允许在棋盘上存在，一旦棋盘上的棋子处于无气状态，即可提掉。

图五：图中的黑子不论是位子中腹、下边，还是左下角，它们都是没有“气”的子，都必须立即“提”出棋盘外。参考图就是棋子被提掉后所呈现的棋形。



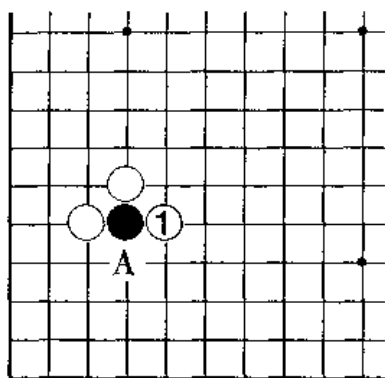
图五



参考图

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





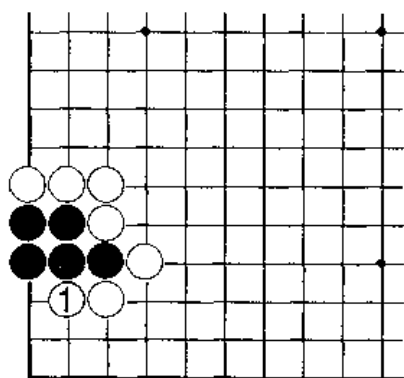
图六

图六：当白 1 走过之后，黑一子仅余一口“气”，这时是不能将黑棋拿掉的，但白 1 却为提掉黑棋作了准备，只要白方下一着棋落在 A 位，那么黑一子即可被“提”。

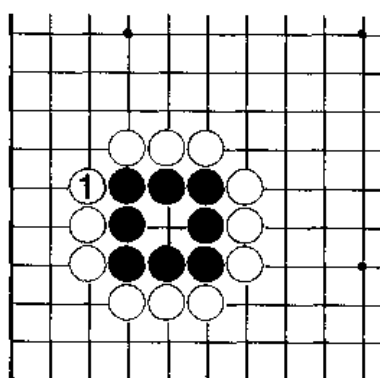
像白 1 这样的着子，即下子后把对方一子或若干棋子包围成仅剩一口“气”的状态，（如黑方置之不理，白方再下一着即可将被围的黑子提掉），称为“打”。通常也称为“打吃”。

“打”与“吃”是两个根本不同的概念，为了更多地区分它们，请集中看几个例子：

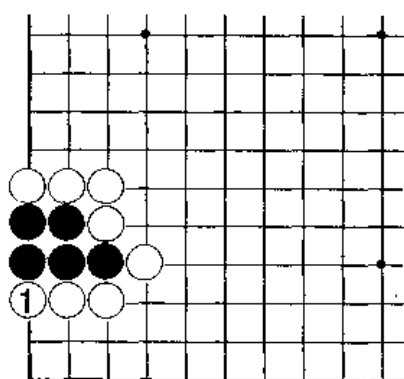
图七、八中的白 1 都是“打”的例子。  
图九、十中的白 1 都是“吃”的例子。



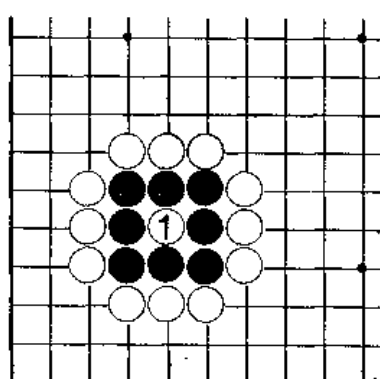
图七



图八

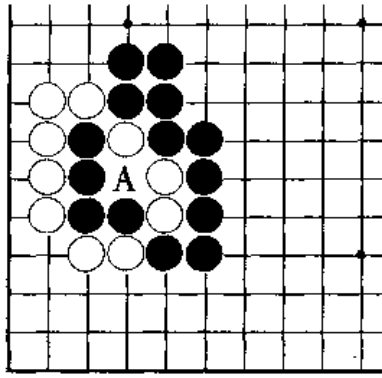


图九

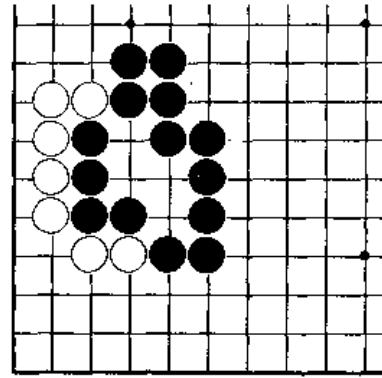


图十

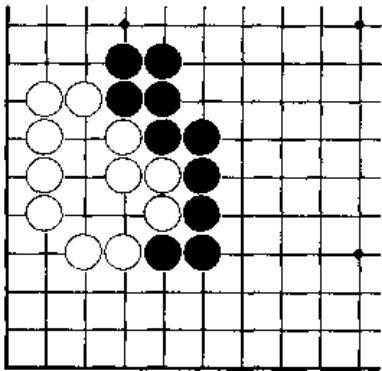
有两种特殊的情况需要说明：一是如果在一方下子后出现了双方都无“气”的情况时，由刚下子的一方将对方的无“气”棋子提掉，上面的图十就是这样。又如：



(1)



(2)



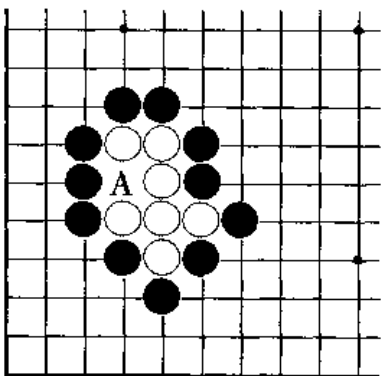
(3)

图十一

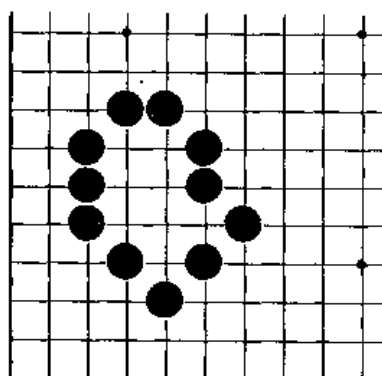
图十一：图（1）中的 A 位是黑、白双方相争的要点，假若黑先下在 A 位，那么白三子将被提掉，见图（2）。反过来假若白先下在 A 位，则黑四子将被提掉，见图（3）。以上是黑白双方提子后的图形。

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

图十二：图（1）的白棋就是这种情况。假若白方将棋行在 A 位，则须立即将无气的白子自动提出棋盘。图（2）这是白方行在 A 位的结果，此后轮黑方行棋，这种情况对于白方来说也可叫“自拔”。



(1)

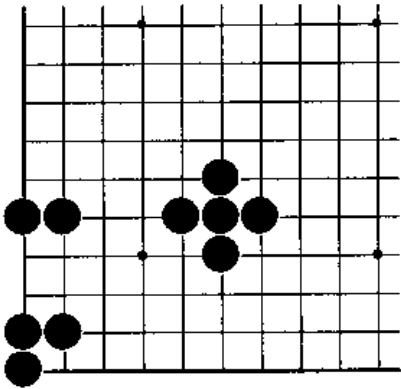


(2)

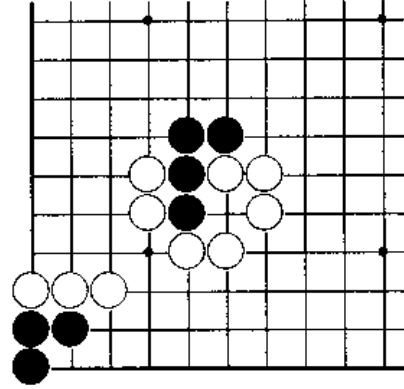
图十二

## 练 习 题

一、什么是棋子的“气”？下面图中的黑棋分别有多少气？

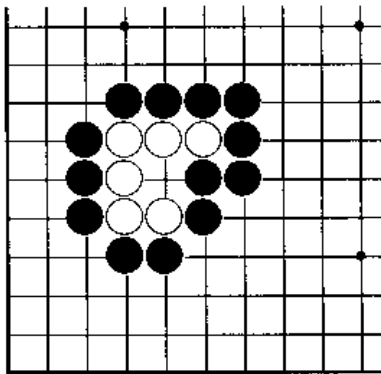


图一

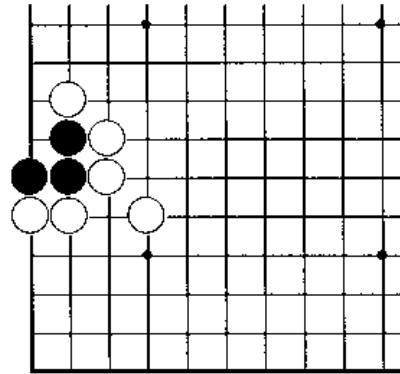


图二

二、什么叫吃子？棋子在什么情况可以被提掉？图三中黑棋怎样提掉白子？图四中白棋怎样提掉黑子？



图三



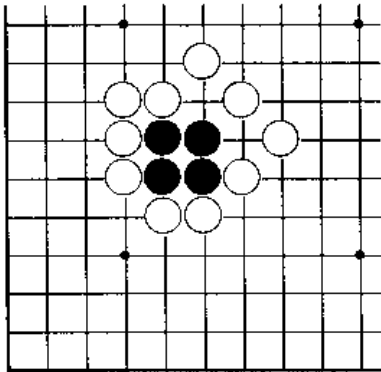
图四

三、什么是打？指出“打”与“吃”的区别？

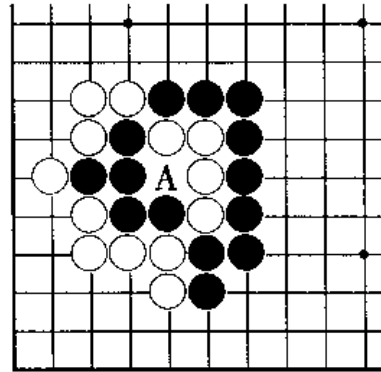
四、综合练习题

图五：白先如何经过“打”与“吃”的过程将被包围的黑子提掉？

图六：为什么 A 点是黑、白双方争夺的要点？



图五



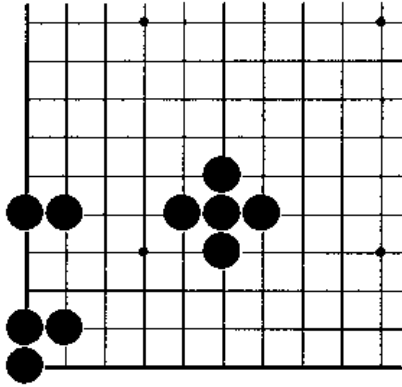
图六

## 练习题答案

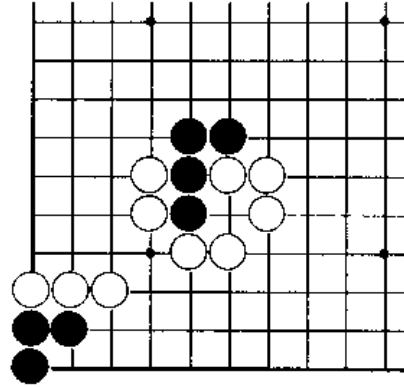
一、图一解：角上的三子为四气。

左边上的两子为五气。中腹的五子为八气。

图二解：左下角黑3子的气数是两气，中腹黑四子为五气。



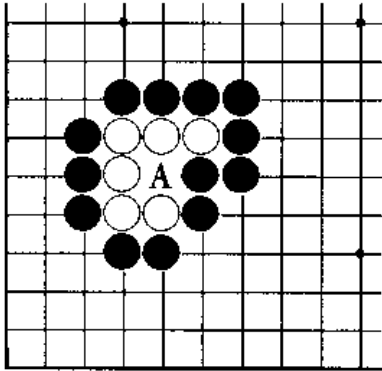
图一解



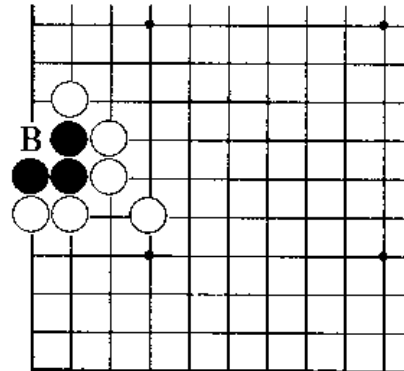
图二解

二、图三解：黑行棋可放在 A 位将六个白子提掉。

图四解：白先将棋下在 B 位，即可提去黑子。

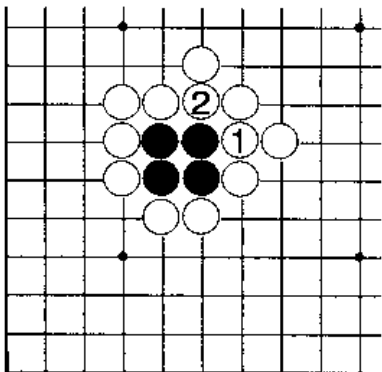


图三解

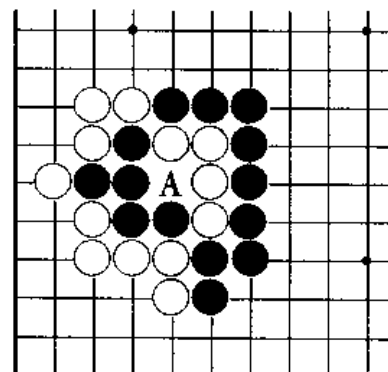


图四解

四、图五解：白的行棋次序先在 1 位打，然后 2 位吃，再将黑四子提掉。



图五解



图六解

图六解：A 点之所以是黑白双方争取的要点，是因为假如白方先占有 A 点，则可提掉黑五子，反过来，假若黑方占有 A 点，则白四子被吃。

## 第四课

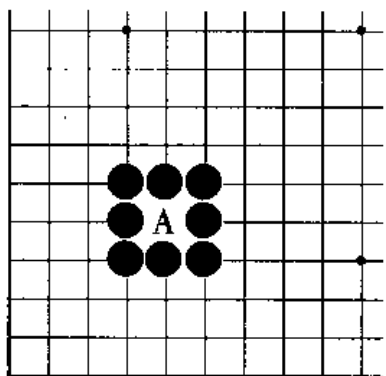
### 不能下子的地方

围棋的规则规定，有些地方是不能下子的，围棋术语也叫“禁着点”。那么，什么地方不让“下子”呢？由于各种规则的不同，这个问题较为复杂，而且还关系到劫材问题，有许多值得探讨的地方，作为初学者只要明白什么地方不应该下子便可以了。

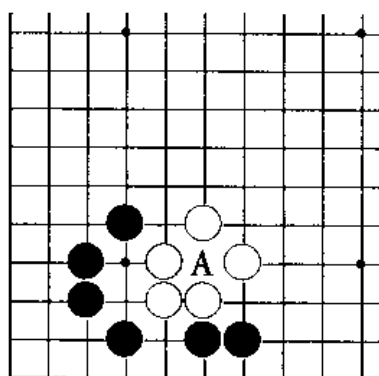
凡是要下的棋子，周围没有气，又不能吃掉对方子的地方，都叫“禁着点”。

图一：八个黑子围住中间的一个交叉点 A，在这个交叉点上下黑子就可以，而下白子则不可以，A 点就是“禁着点”。

图二也是一样，在 A 点上下白子可以，而下黑子则不行，因为要下的子周围没有使之生存的“气”。



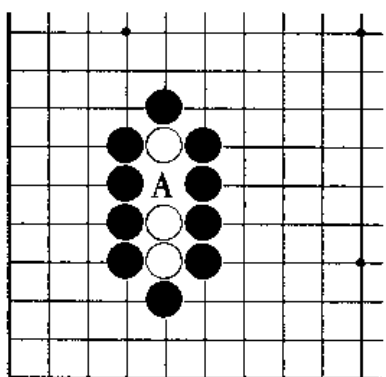
图一



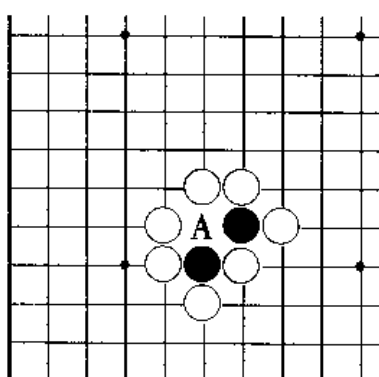
图二

图三：A 点白子不能下，下黑子可以吃掉白三子。

图四：此情况有些特别，黑方是不能下在 A 位的，这等于自杀或“自拔”，而白方下在 A 位，就可以非常痛快地吃掉黑棋两个子。



图三

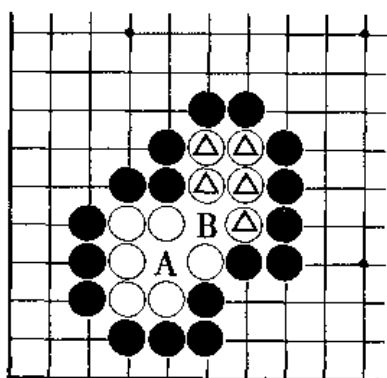


图四

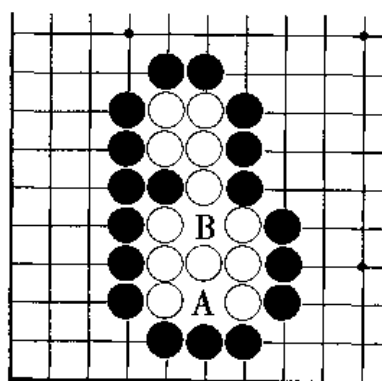
所以说，“禁着点”是针对某一方来说的。这个问题等以后讲到“双活”的部分还要叙述，因为有的“交叉点”，谁也不能下，谁下谁吃亏。所谓“不能下”或“禁着点”的意义是相对的，作为对局的一方若在“禁着点”内下子，没有任何意义，或是吃亏或是受损。

图五：这又是一个典型例子，在这个图形中虽超出了“不能下子的地方”的范围，但这个图形有讲解的必要。如图所示：B点若黑棋占领，白棋△五子就被吃掉了。所以B点是可下子的。如果B点白棋占领，也是没有用的，黑方可以在A点把白方的所有棋子都吃掉，图五和图六讲的都是一个道理。

在图五和图六中，虽然可以下子，不是“禁着点”，但对白方来说下子是没有用处的，只能是越下死的越多。



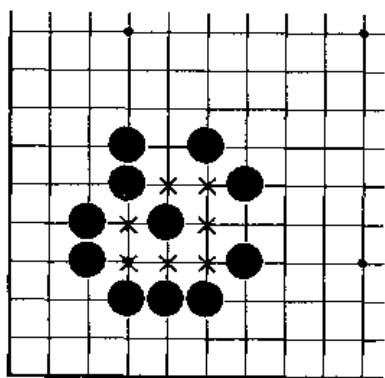
图五



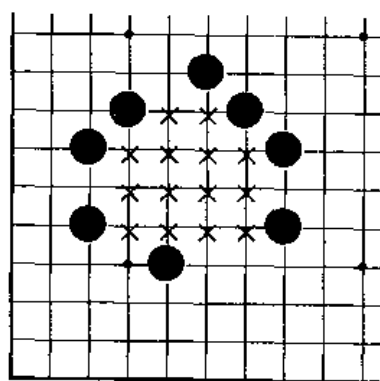
图六

“禁着点”的含义清楚之后，对图七就可以判断了。许多初学围棋的人都时常犯一个共同的错误，即总是在别人提过自己的地方反复下子。

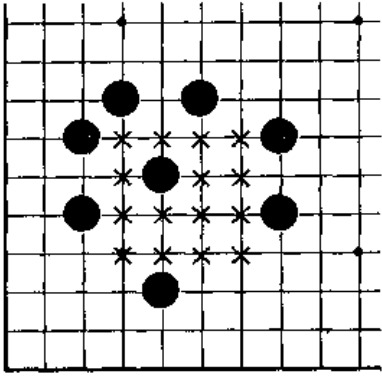
图七：白方在×点的任何部位下子虽不违反围棋的规则，但都是错误的，都只能被黑方无条件地“歼灭”。



图七



图八

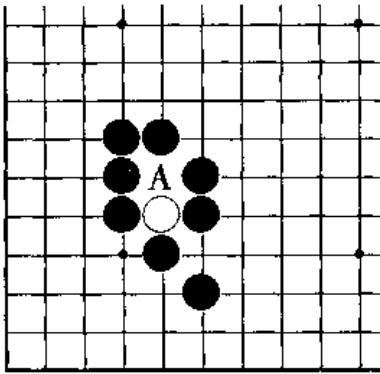


图九

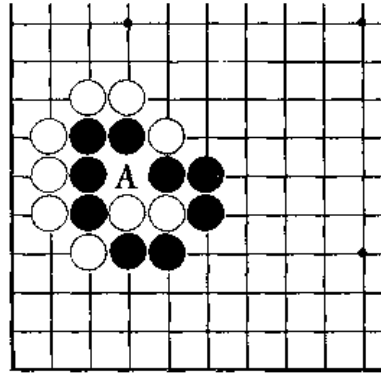
图八和图九也是一样，这种地方黑棋的势力十分强大，而围棋又是黑白双方轮流下子，所以有许多初学围棋的人总是期待别人看不见，或自己连走几步，把对方吃掉，这是不可能的。在几个图里，×点虽不是“禁着点”，但下子没有意义。

### 练习题

- 一、A点能下白子吗？为什么？
- 二、A点是“禁着点”吗？为什么？

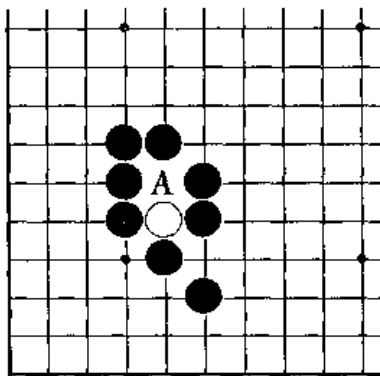


一题图



二题图

### 练习题答案



一题正解图

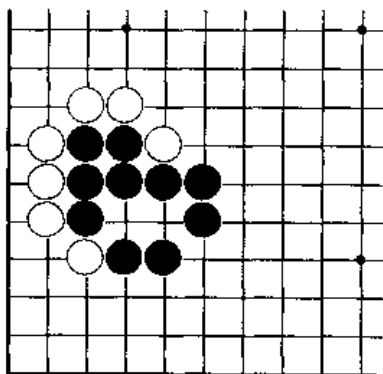
#### 一、正解图

一题中的A点不能下白子，若白方在这里下子，等于“自杀”，这里没有生存的空间。所不同的是黑方如下在A点，将能吃掉白方一子，黑方可下，白不可下。

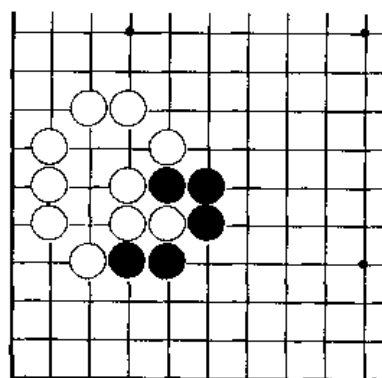
## 二、正解图

A点不但不是“禁着点”，而且是双方争夺的要害之处，如黑方争到这点，就可以吃掉白方两个子，确保自身的平安。见二题解答A。

在二题解答B中假如白方争到此点，就可以把黑方吃掉，而白方原来非常危险的两个白子被救出，所以这一点是非常重要的。



二题解答 A



二题解答 B



## 第五课

### 活棋与死棋

#### 一、眼与活棋

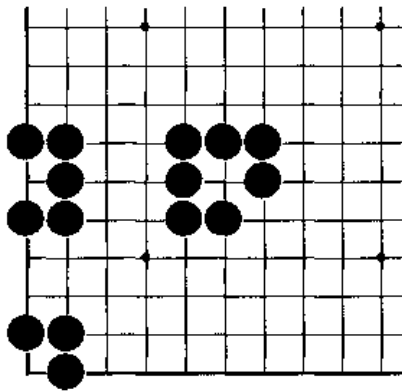
我们知道，棋子的“气”是棋子在棋盘上赖以生存的条件，一个棋子只要有气，就可以不被提去。一块棋假若有两个“眼”就能够永远在棋盘上生存、发展，属于这块棋的所有棋子都将作为“活子”对待。所以说，围棋艺术暗示着“生与死”的搏杀。

“眼”也称“真眼”“整眼”，是指由几个棋子围住的一个或两个空交叉点。

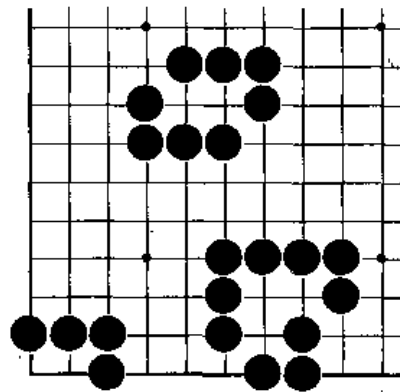
图一：角上的三个棋子围住的空交叉点就是“眼”，左边上五个子围住的空交叉点和中腹七个子围住的空交叉点都是“眼”。

被围住的一个空交叉点是“眼”，被围住的两个或两个以上的空交叉点也叫“眼”。“眼”有大小之分，被围住的多个交叉点被称为“大眼”。

图二：图中角上四子围成的两个空交叉点称为“一个眼”，上方中腹被围住的两个空交叉点和下边多个子围住的三个空交叉点都应该称为一个“眼”。



图一

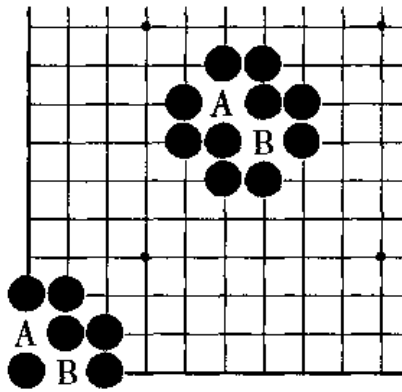


图二

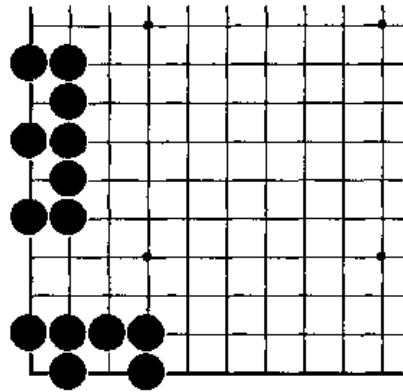
由多个棋子连接组合在一起的一块棋，假若有了两个眼，就可称作“活棋”，“活棋”是永远不可能被提掉的棋。

图三：角上黑六个子围成 A、B 两眼，那么这黑六个子就是一块活棋，上方中腹十个子围成 A、B 两个眼，这块棋也是活棋。

在角上，仅需六个子就可以围成两个眼，在边上最少需八个子，而在中腹则最少需十个子才能做成两个眼（如图四）。



解图三



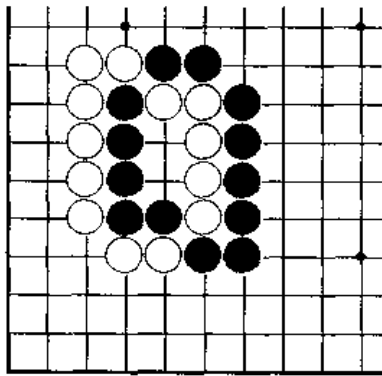
图四

所以，一般情况下，在角上做眼所需子数量少，最易活棋，其次是边上，再次是中腹。在实战中，一定要注意做“眼”，把棋作成活棋，防止对方攻击，当然一块棋虽然“眼”多没有坏处，但仅做两个眼也就已经够了。

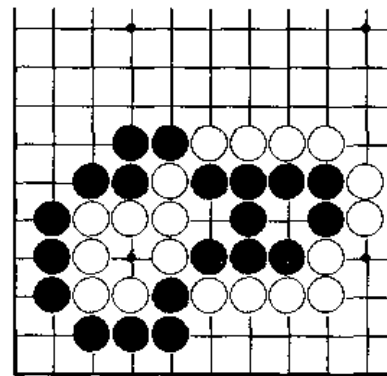
在活棋中，有一种特殊的情况叫“双活”，“双活”也称“共活”、“公活”，双方互围的棋子均无两个眼，形成彼此不能杀死对方的局面，双方都算活棋，称为“双活”。

图五：在被围的黑五子和白五子中间有两气，这两气叫“公气”。任何一方假若先在公气落子，都将被对方吃掉，双方都只能维持现状，共求生存。

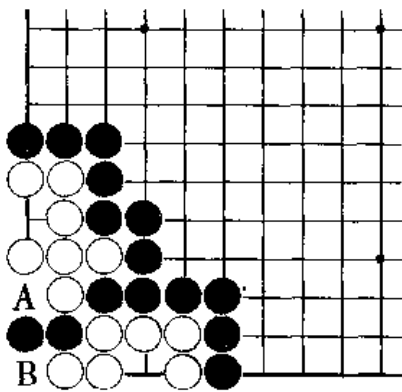
图六：这是共活的例子，被围的黑白双方都各有一个“眼”，中间有一口公气，谁先放进公气，谁将被对方吃掉，公活的例子除双活外，还有“三活”。



图五



图六



图七

图七：被外面黑子包围的两块白棋和一块黑棋中，两块白棋都各有一个眼和一口公气；两块棋被两个黑子隔开，两口公气分位于两个黑子的两边，从而形成三块棋对峙的局面。A、B两点是任何一方都不能着子之处。这种情况称“三活”。

依此类推，在实战中还可能出现“四活”、“五活”等等，不过，这种情况在实战中比较少见，所以不再一一列举。

## 二、假眼与死棋

所谓死棋就是在对局过程中一方的一块棋被对方的棋子包围住，被围的棋没有两个眼以供作活，也就是说，棋盘上任何一块棋到最后迟早总是要被对方提掉或终局时拿掉的棋子，称之为死棋。

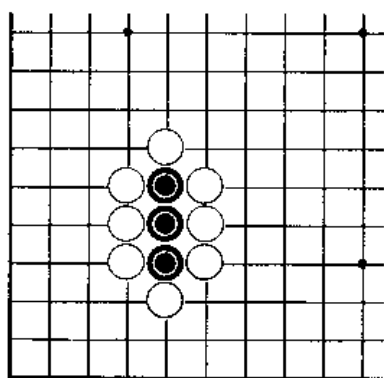
在对局中出现死棋可以将其提掉，也可以不提，而到了终局后再把死棋从棋盘上拿掉，以计算胜负。棋盘上的死棋是先提掉还是待终局时拿掉要视情况而定。如不提掉对方被围的棋子便威胁到己方的生存或使对方被围的棋逃脱，则应提掉对方的死棋，反之，等终局时拿掉就可以了。

下面介绍几种简单的死棋形式：

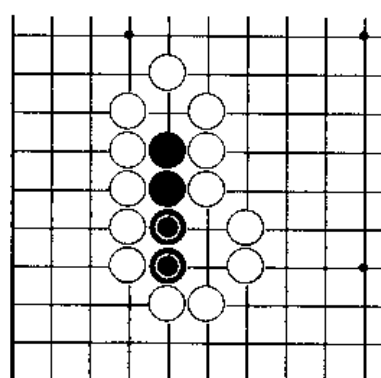
(一) 棋子在对方的包围中没有活力，也就是没有气的棋子。而这些棋子在对局中已被对方提掉了。如图八。

(二) 虽然棋子在棋盘上还有活力，还有气，但却被对方的棋子全部包围住，在对方的包围圈内无法做成活棋，也就是说做不出两个眼，这样也是死棋的一种形式。如图九黑四子是死棋。

(三) 还有一种被围棋子有活力有气，也有一个眼位，但不能做出可以活棋的第二个眼，也是死棋的一种常见形式。



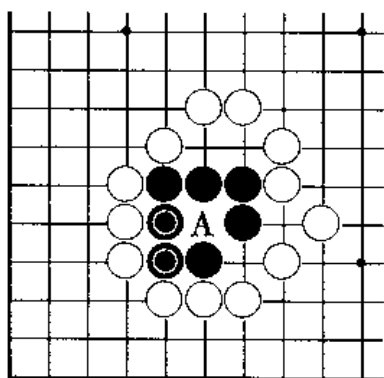
图八



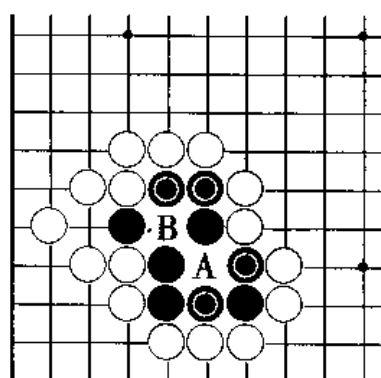
图九

图十：被围的黑七子有一个眼位（A点），但在白方的包围圈中做不出第二个眼，所以黑七子是死棋。

还有一种形式，似乎有两个眼位，但实际上只有真实的一个眼或连一个真实的眼都没有。



图十



图十一

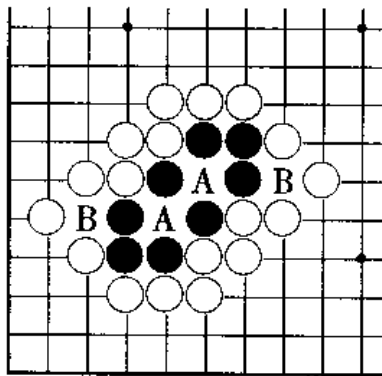
图十一：被包围的黑棋只有一只真实的眼（A点），而另一只看似眼位却不是真实的眼位（B点）。所以这块被围的黑棋是死棋。

图十二：被包围的黑棋看似有两个眼位（A），但实际上，待B点的气都被白棋占后，A点就可以被白棋下子，黑棋死。

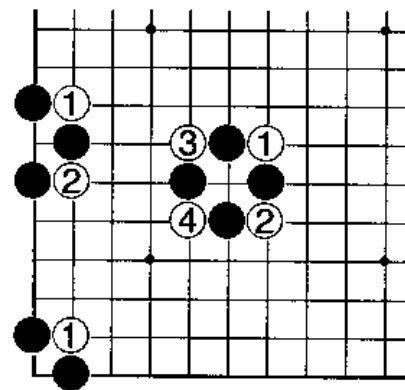
图十一中的B与图十二中的A看似眼，被对方围紧气后却可以提掉，对活棋不起作用的眼，叫做“假眼”。

假眼的含义就是由几个棋子围住的一个空交叉点，从表面上看像似眼位，但不起眼位的作用，即在对方紧气后，被围住的空交叉点双方均可下子，或由己方粘接，或被对方下子提掉。这样的空交叉点称之为假眼。

假眼可以存在于角上、边上和中腹（如图十三）。角上的黑二子围成的交叉点，只要被白方占去1位，就是假眼。边上的黑三子围成的交叉点只要被白方占去1、2两点当中的任一点，都是假眼。中眼的黑四子围成的交叉点只要被白方占去1、2、3、4中的任何两点，都是假眼。



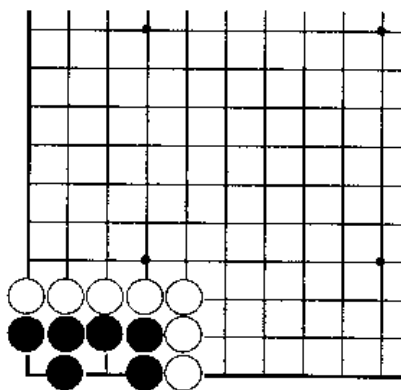
图十二



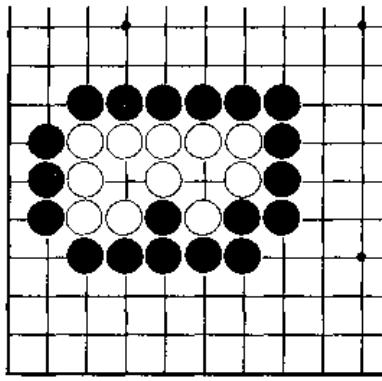
图十三

### 练习 题

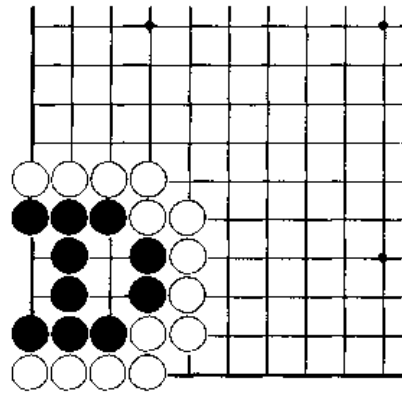
一、什么叫活棋？下面几个图中，哪些棋是活的？哪些棋是死的？



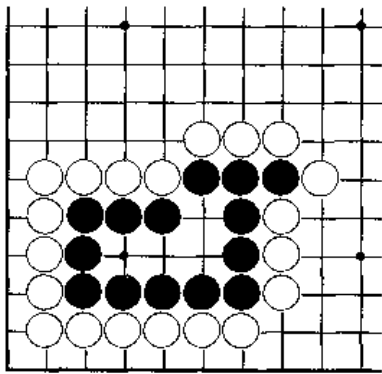
一题图一



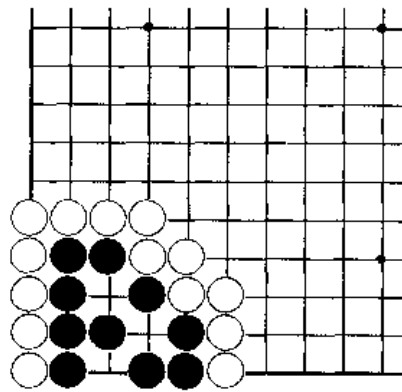
一题图二



一题图三

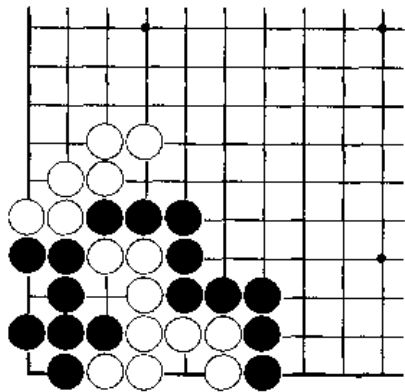


一题图四

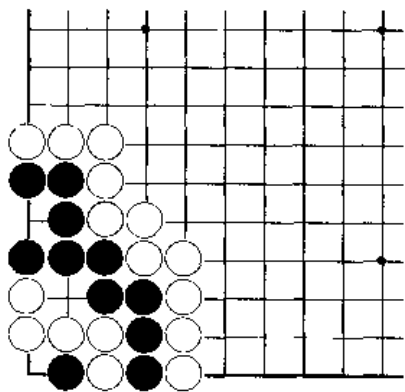


一题图五

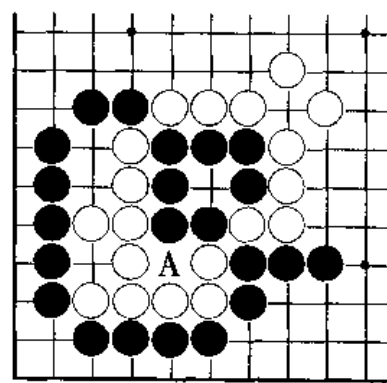
二、什么是双活？下面各图中哪种情况是双活？



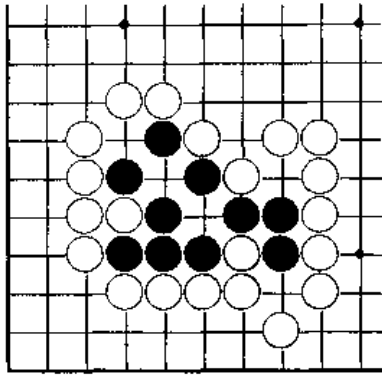
二题图一



二题图二

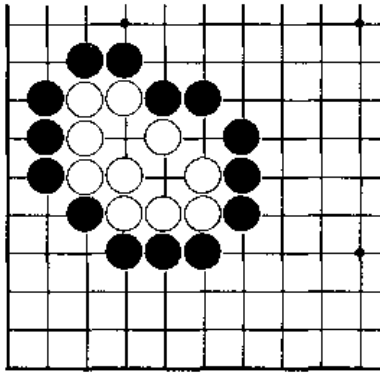


二题图三

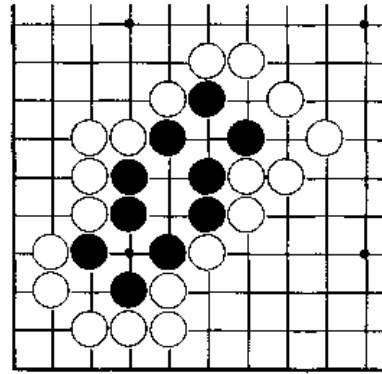


三题图一

三、下面三个图中哪些棋是死的？为什么是死棋？



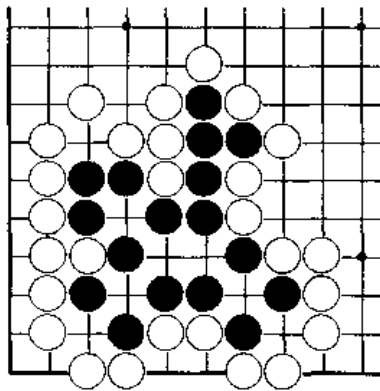
三题图二



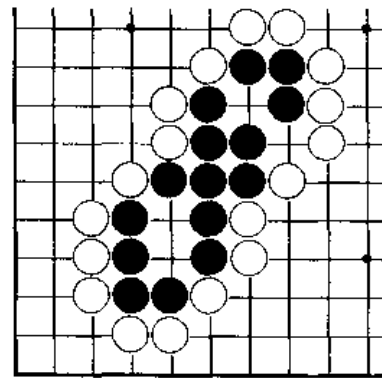
三题图三

四、练习按次序交替下子把黑棋提掉。

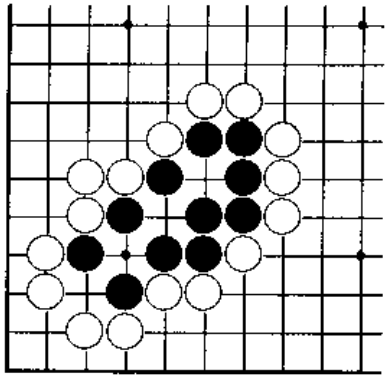
五、①轮白先，请分辨下列图中被包围的黑棋哪些是死棋？②是何种形式的死棋？③并依次下子直至能提掉全部死子。



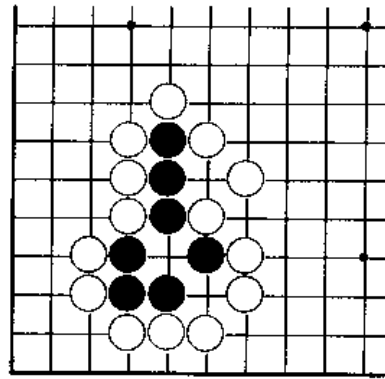
四题图



五题图一



五题图二



五题图三

### 练习题答案

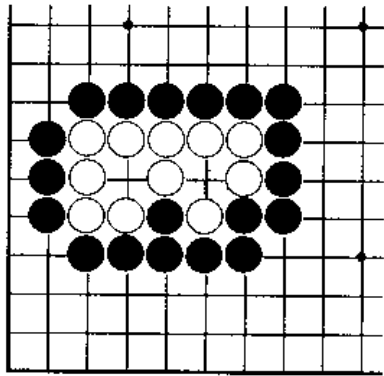
一、活棋：永远不能被提掉的棋称“活棋”，活棋必须要有两个或两个以上的“眼”。在练习图一至图五中，图二是死棋，其余的图形都是活棋。

图一显然有两个完整的眼，所以是活棋。

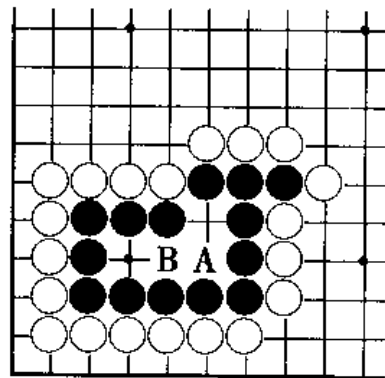
图二解：右边的眼形不完整，是假眼，整个图形只有一个真眼，所以不是活棋（如图）。

图三解：有两个眼，每个眼都由两个交叉点构成，但它们都是真眼，所以图四是活形。

图四解：黑棋的眼是四个空交叉点组成的大眼，无论放在 A 或 B 点都会使大眼成为两个眼，所以它是活棋（如图）。



一题图二解



一题图四解

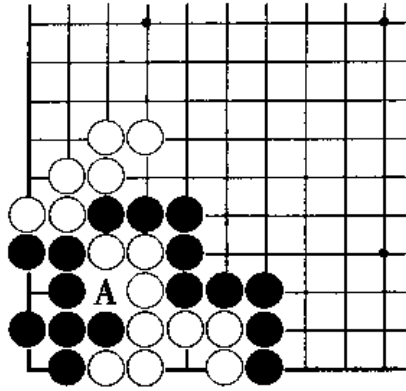
图五解：黑方有完整的三个眼，是活棋。

二、双活是指：双方互围的棋子均无两个眼，形成彼此不能杀棋的局面，双方都算活棋，称为“双活”也叫“公活”“共活”。

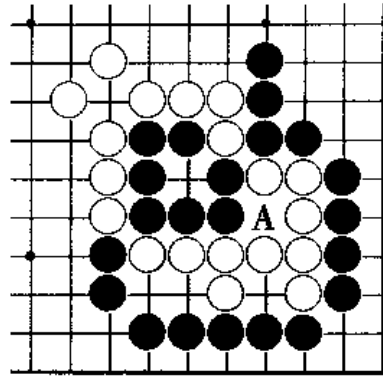
二题图一不是双活，因为被包围的白棋虽然有一个眼和一口外气，但黑棋却已经有了两个完整的眼，成为活棋，只要黑再放在 A 位“打”白棋，便把白棋置于死地，这块棋不是双活。

二题图二是双活，此时黑白双方都各有一眼和共有一口公气，所以是双活。

二题图三不是双活，因为图中虽有一口公气，但被包围的白棋外面的气数太多是三气，白方可以轻松地放在 A 位打黑棋，而后将其吃掉。



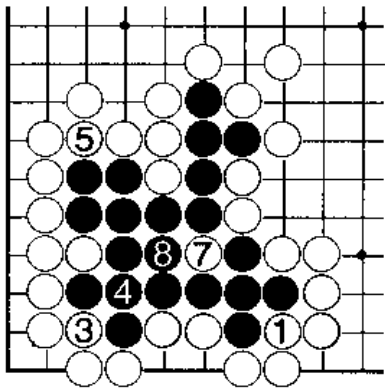
二题图一解



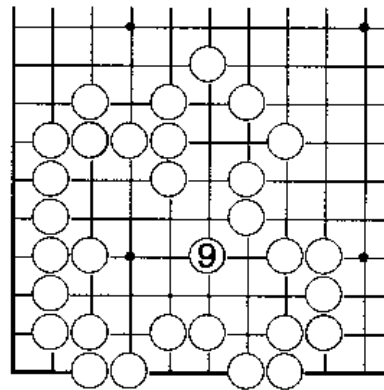
二题图三解

三、解答：图一、三中被包围的黑棋是死棋。图一中黑棋有两个假眼，不活。图三中黑棋有一个真眼两个假眼，也是死棋。

四、解答：四题解见图一、图二。



四题解图一



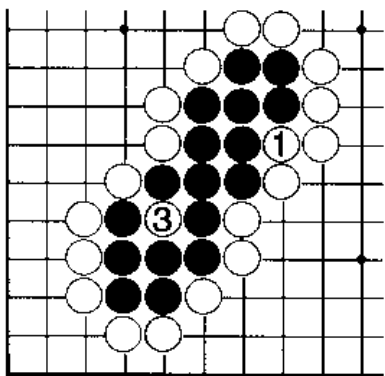
四题解图二

五、解答：①图一、图三所示都是死棋。

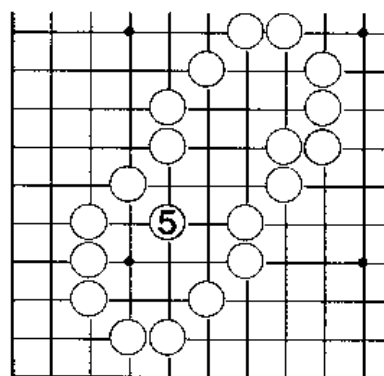
②图一是包围含两个空交叉点的一个眼和另外的一个假眼构成的死棋形式。

图三是由一个假眼构成的死棋形式。

③答案见图。

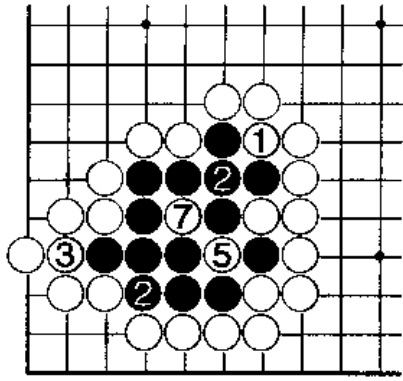


五题解图一

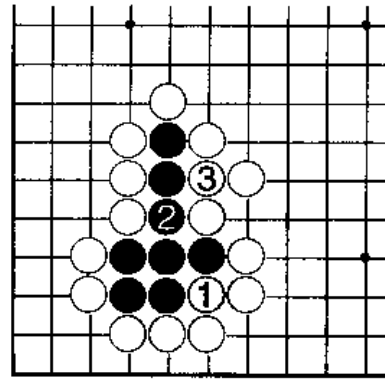


五题解图二





五题解图三



五题解图四

## 第六课

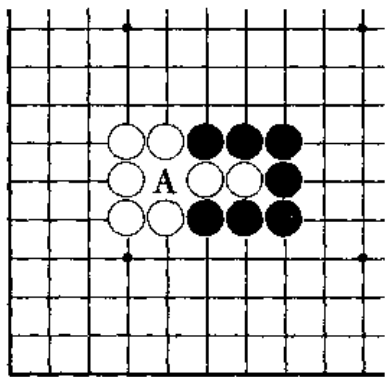
### 反提与打劫

#### 一、反提

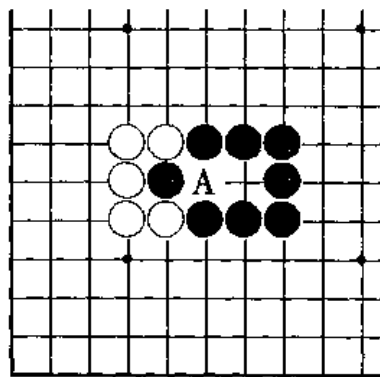
在围棋的吃子技术中，有许多特殊的技巧，这是最基础的“基本功”。

图一：现在轮到黑方走子，被黑包围的两个白子只有一气，黑棋可以下在 A 位把白两子吃掉。

图二：这是接上图的继续过程，黑棋吃掉了白方两子，但白方呢？在 A 处下子又可以吃掉黑方一子。



图一

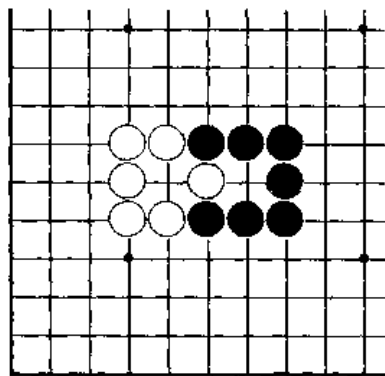


图二

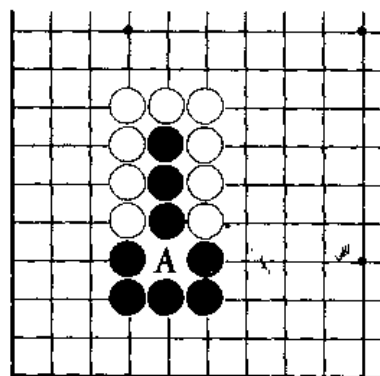
图三：这便是白方吃掉黑方一子后的图形，在俗语里这种过程被称为“打二还一”，这是典型“反提”的例子。

“反提”的范围很广，并不限于“打二还一”。凡是双方在一个回合内的连续提子都可以叫做“反提”。

图四：黑方三子处于危险状态，三子基于生存的八口气已被白方围住了七气，只要轮到白方下子，就可在“A”处吃掉黑方三子。



图三

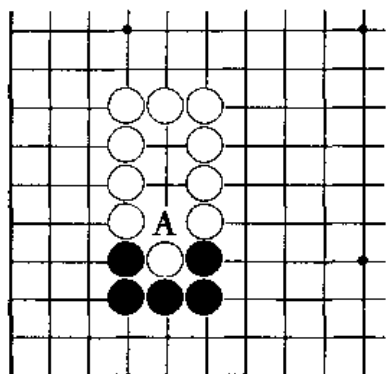


图四

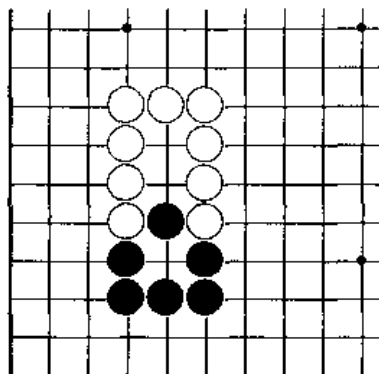
图五：这是白方吃掉黑方的形状，对此黑方如何应对呢？

图六：黑方可在图五中的“A”位处提回白方一子，构成图六，这在俗语中又称为“打三还一”。

在连续的提子中，只有一个回合，又不能构成“打劫”，这便是“反提”。



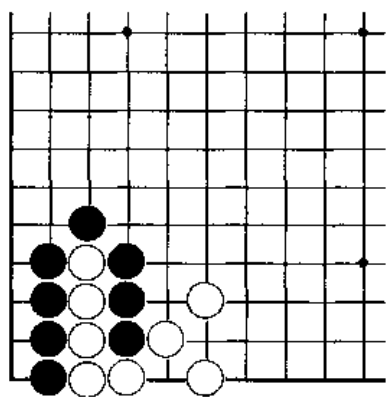
图五



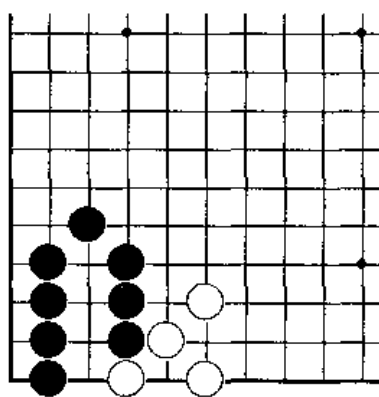
图六

“反提”的形状在“边”和“角”出现得最多，因为“边和角”常出现“死活”的问题，而且也是对局双方争夺最激烈的地方。图七中五个白子处于将被吃的状态，图八中是接图七后，白方“反提”的形状。

在图八中，白方的提子也可叫“打五还一”，也可叫“反提”，在这一点上，没有确切的规定。



图七



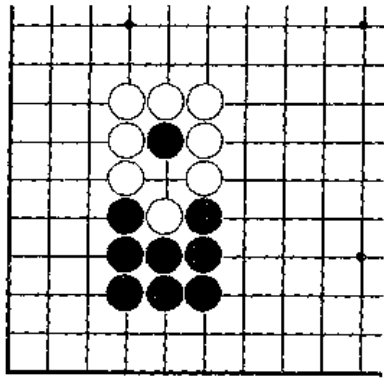
图八

在实战对局的过程中，有许多千奇百怪的棋形，随着初学者水平的提高都可能碰到。

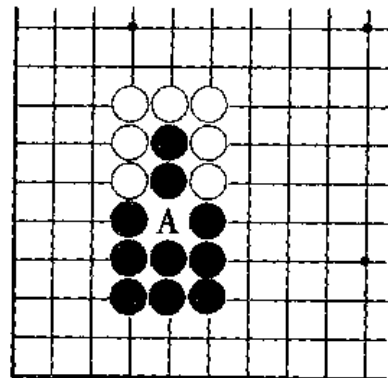
在图九中，白方的包围之中含着黑一子，而黑方的包围之中又含着白一子，谁先下子，就可以吃掉对方。

而在这种情况下，我们主要讲的是黑方提白子的特殊情况。

图十：这是黑方提掉了白一子，而自己的两个子又处于被吃的危险状态，白棋又把黑棋在“A”位提掉。



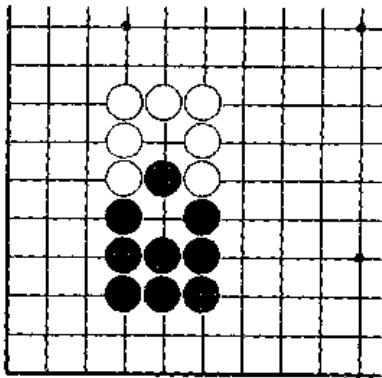
图九



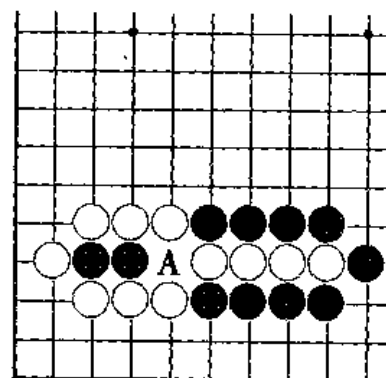
图十

图十一：图中黑方又把白方提了过来，这三手棋所构成的“反提”不能称“打劫”，只能叫“反提”。这是特殊情况下产生的形状。

图十二：白方下“A”处可吃掉黑两子，黑方下“A”处可吃掉白四子，真是“步步紧逼”。



图十一

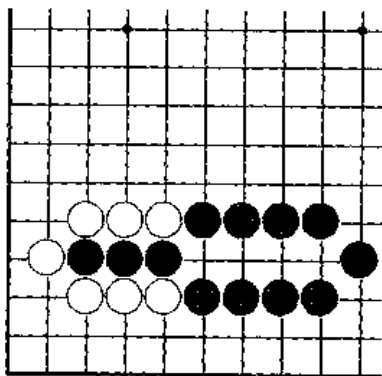


图十二

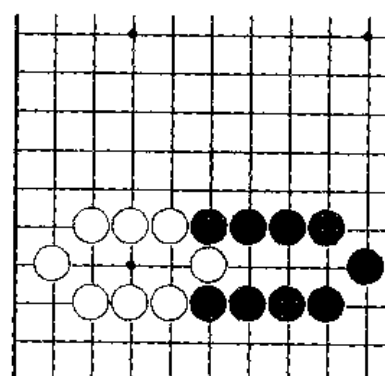
但如果白吃黑子就属于正常的吃子，没有什么解释的必要，但黑吃白呢？这就属于我们要讲的“反提”。

图十三：黑方吃掉了白棋四子，但这种吃子的意义似乎并不大，而本身由两子的危险，变成了三子。

图十四：白方又把黑方吃了回来，这种反提所吃的子，比原来的多，这涉及到“目的概念”，在这一课里就不讲这个问题了。



图十三



图十四

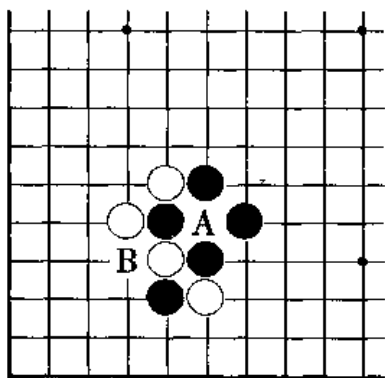
## 二、打劫

初学者学完本课，便可以下棋了，不论下的水平如何，但毕竟可以独立对局了。如果不懂得“打劫”，那么对局就要中断，据统计，每十盘棋中有七盘棋离不开“打劫”，而初学者大多喜爱激烈的攻防战斗，几乎是盘盘有“打劫”。

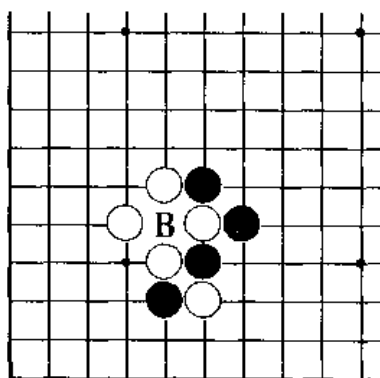
那么，什么是“劫”呢？

图一：双方战斗十分激烈，形成犬牙交错的局面，黑白双方都把对方的棋子围住，这种局面如果轮白下，可以在 A 位吃掉黑一子；如果轮黑下，可以在 B 位吃掉白子，此时此刻轮到白棋下子。

图二：白方在上图 A 位处吃了黑子，解除了黑方的手段，但是，黑似乎也可以在本图 B 位再吃回白子，白又可以吃黑，双方如果这样轮流下去，棋局便无法进行了……。怎么办呢？



图一

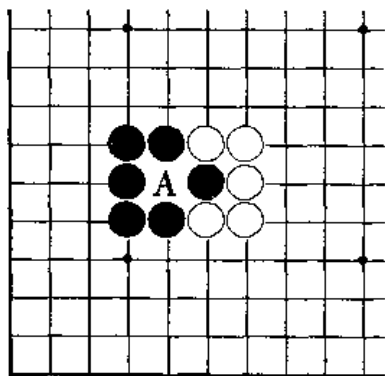


图二

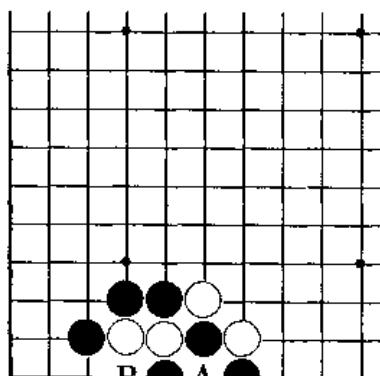
围棋规则对打劫是这样规定的，在对局的某一方刚刚提过对方一子，而对方又可以提回一子的情况下，对方不能马上回提，要在别处下一手棋，使对方也跟着在别处下一手棋，然后才能回提。

图三：这是最简单的“劫”，也叫“单片劫”，其价值比较小。但是“劫”的内容繁多，其表现形式多样，有的相当复杂，高段棋手也为之“头痛”。在本课中只做简单介绍，但要求读者一定要重视它。

图四同图三的形式都是打劫，双方都在争夺 A 点，但两图的内容却不一样。图四中的 A 处关系太大了，若黑“劫”胜了，可在 B 处吃白两子，如白胜了，可在 B 处吃黑一子，来回的出入是很大的。

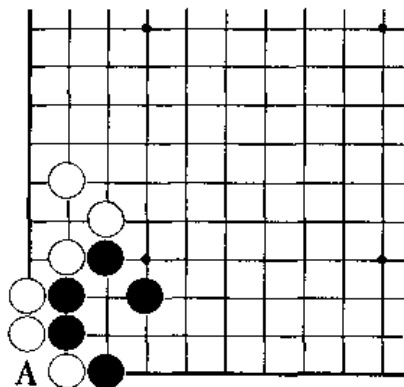


图三

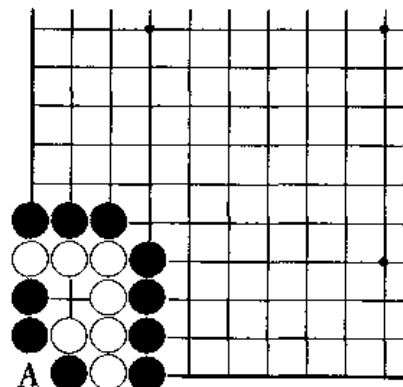


图四

图五：“劫”的表现形式是多样化的，此图中 A 位也能产生“劫”。图六中 A 位的争夺，关系到死活，A 点对于白棋，事关重大。



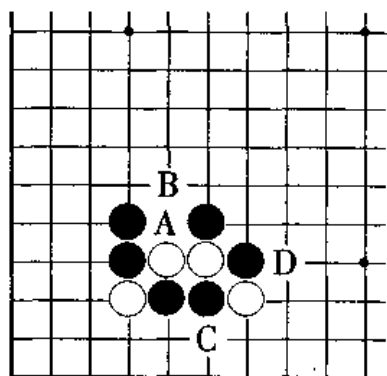
图五



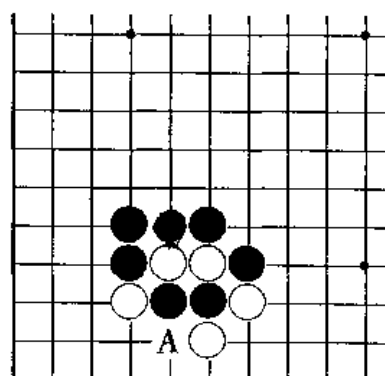
图六

图七：白棋的两个子已经死了，白方如果在 A 位跑，无疑黑要下在 B 位，那样白方损失更大，但是在打劫的时候却有所借用。根据规则规定“提”一子后，对方在可以回提的情况下不能马上回提，要先在别处下一着，待对方应一手之后再回“提”。那么在别处打劫的时候，图七中的“C”和“D”便是绝好的“劫材”，顾名思义“劫材”就是“打劫”的材料。

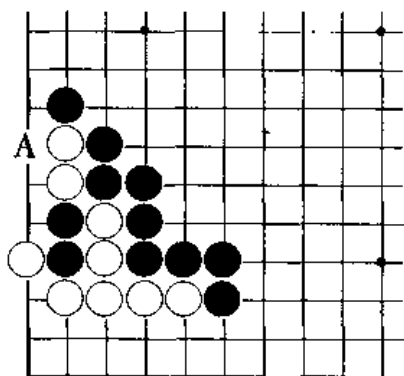
在“打劫”的过程中白方走了图七的 C 位，则变成了图八的形状，图八中的黑方如果在 B 处提掉白方二子，白方可在“劫”的地方“提劫”，黑方如果消“劫”，白方可在 A 位提黑二子，以此来作为补偿。



图七



图八



图九

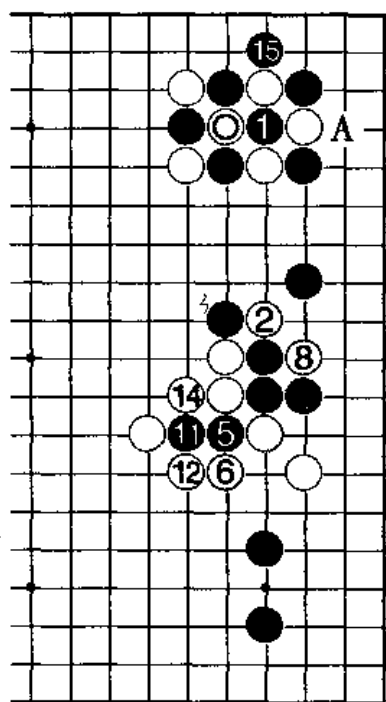
图九中的 A 位也是“劫材”。伴随着“劫”的产生，“寻劫”、“打劫”、“消劫”，可以使一盘棋有序地进行，以免中断。

图十：这场劫争相当激烈，黑方1位提掉了白子，白三子四分五裂，处于危险状态。白走在2位“寻劫”，黑方怎么办呢？如在A位“消劫”，白方8位打吃，黑右边损失是很大的。因此，黑棋走3位，白方走4位又提回“劫”，黑5位“断”，要吃右边的棋。白6并不同意这种交换，黑7又提回“劫”，白8打吃二子，黑9“拐”下来，白10位“提劫”，黑11又“寻劫”，白12打吃黑两子，黑13提回劫，白14吃提5、11两个黑子，黑方15位“消劫”。

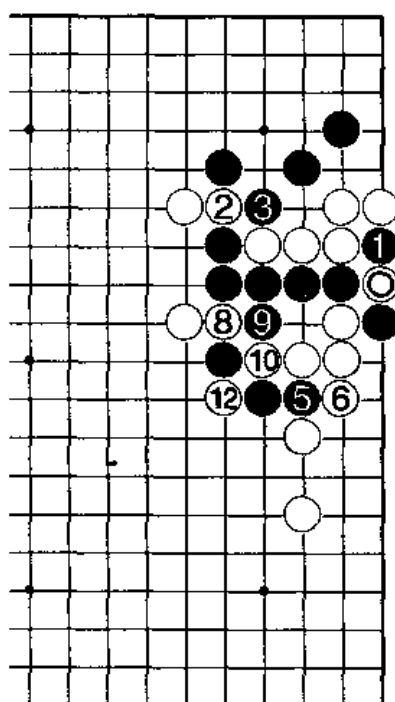
这是初学者打劫的实战例子，当然，在打劫中作为“开劫”的一方要算好劫材，做为“应劫”的一方也要取得一定的实利而“打劫”。在“打劫”的过程中避免使用吃亏的劫材是十分重要的。

图十一：围绕着“劫”的争夺，双方绞尽脑汁。

黑1“提劫”，想吃掉白方五子，白2从上方企图连络救援，黑下在3位态度十分坚决，切断了白的退路。白4又“提劫”，黑5冲，着法严厉！白6挡住，黑7“提劫”，白8冲，黑9挡，白棋实在没有适当的“劫材”，就在此处断掉。黑方终于打胜了“劫”，在11位“消劫”。白12在此处断吃黑棋的两个子。在这里的战斗暂不去评论，但可以看到黑棋要吃掉白方五子的决心，从“打劫”的角度讲，是成功的。



图十 ④=⊙  
①=● ③=● ⑤=● ⑦=● ⑨=● ⑪=● ⑬=● ⑮=●



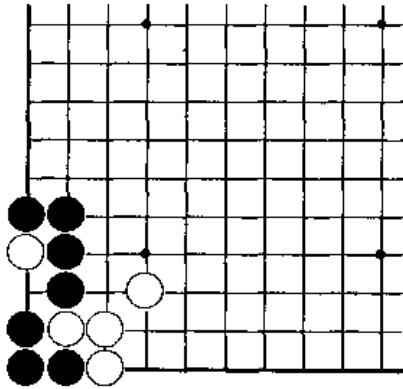
图十一 ④=⊙  
①=● ③=● ⑤=● ⑦=● ⑨=● ⑪=●

初学者一般都对打劫敬而远之，但是不学会打劫，或打劫技术不高，就学不好围棋，若熟练地掌握好各种打劫的本领，就会觉得打劫是非常有趣的。围棋之所以吸引了好些爱好者，“打劫”也是吸引人的缘故之一。

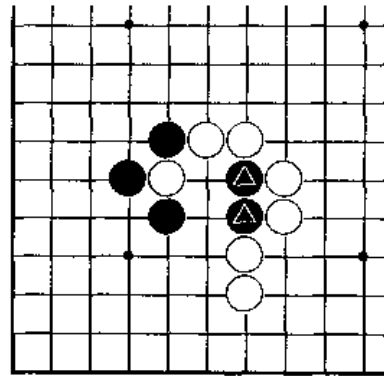
## 练 习 题

一、白先

二、白先



一题图



二题图

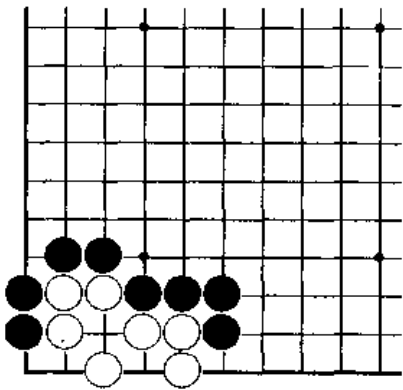
三、黑先

在这个图形中还能不能对白棋的眼位进行威胁？

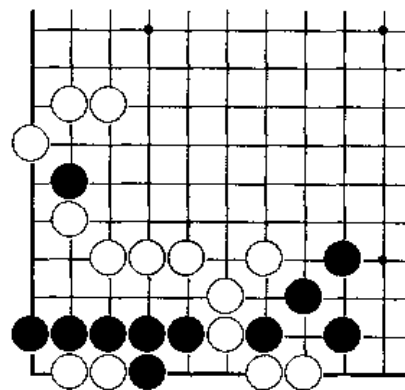
四、黑先

学过“死活”的读者可以看得清楚，黑方角上没有两个真眼，想想办法，还会不会有生路？

黑方须利用图中的劫材去打劫，使这块黑棋逃出虎口，请在二十分钟内找出答案。



三题图解



四题图解

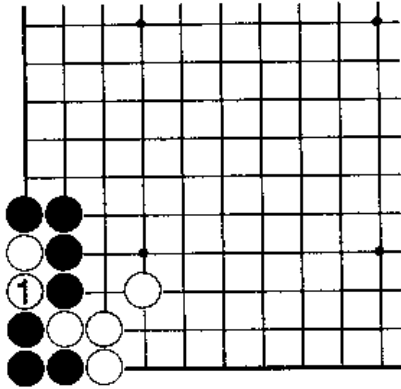


## 练习题答案

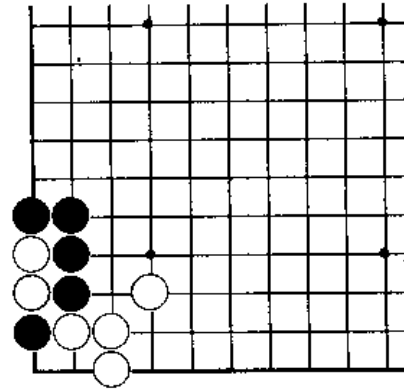
### 一、正解图

图1：白1可吃掉黑棋三子这是看一眼便知道的简单事情。

图2：黑棋可以运用“反提”的手段，马上提掉白方两子。



图一

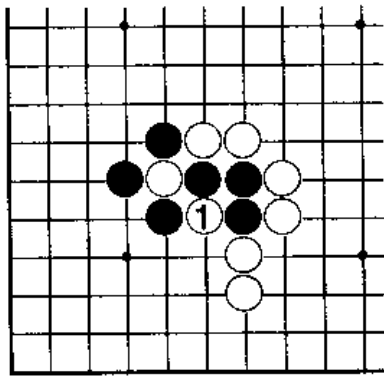


图二

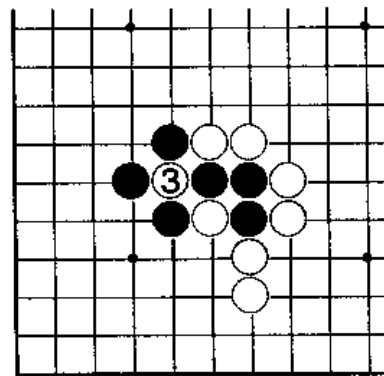
### 二、正解图

图1：白方只有走1位，才能吃掉黑方两子，黑方也只有在此处突出，黑2位吃掉白一子求生。

图2：白子3位终于吃掉了黑棋三子，这可能是非常有趣的“打一还三”。这只是刚刚开始，接下来黑方也有手段。

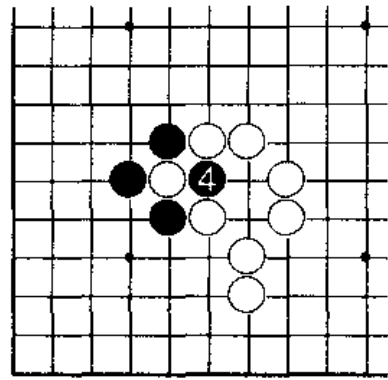


图一



图二

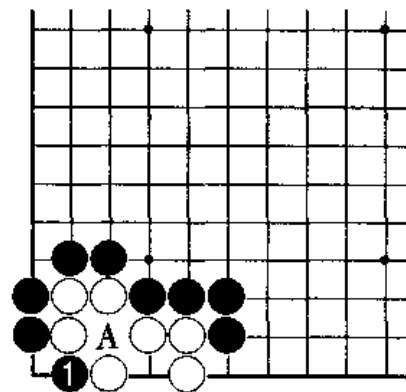
图3：黑方在4位又可反提一子，最后成为如此图形。这才是这道题的最后定形，在这一过程中，连续的几个图形都是不可缺少的组成部分，而回提的手法有三次。



图三

### 三、正解图

黑1是利用“打劫”给白棋以致命打击，假如白屈服地在A位粘上，这块棋就死了，否则就只有打劫。



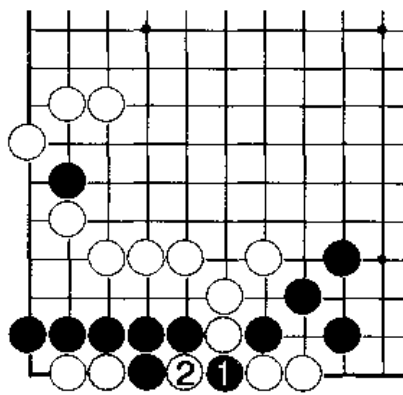
四题正解图

### 四、正解图

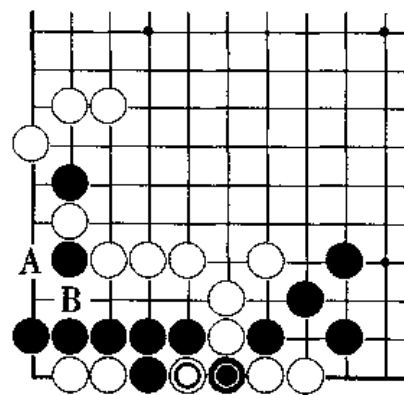
图1：黑方利用“打劫”谋求生路，是最善的着法。黑1“扑劫”白方2位“提劫”，这时就要靠劫材来决定这一局部。

图2：黑3这一着是经过10分钟左右的计算得出的最佳“妙手”。

白不论从A位还是B位打吃，黑方都去“提劫”（这里有劫材的关系）



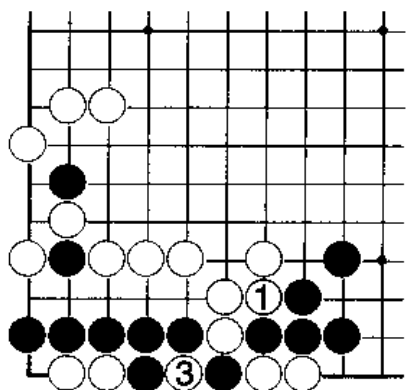
图一



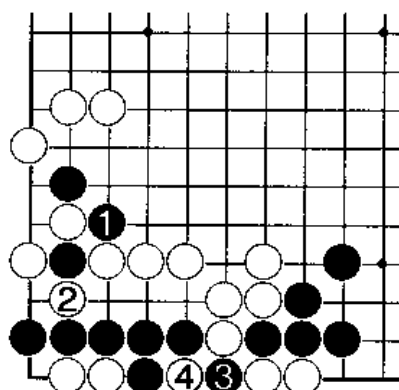
图二

图三：这时劫在黑方手中，白方也必须要找“劫材”，白在1位有“劫材”，黑只能在2位粘住，这种地方“劫”只能打赢，若粘住，白在2位提吃一子，被包围在里面的黑棋依然是死棋。

图四：当白又“提劫”时，黑1冷静地卡打，白棋只能2位提，黑方提劫，白方没有“劫材”了，黑方漂亮地吃白两子做活。



图三 ③=◎



图四

## 第七课

### 围棋常用术语（一）

围棋术语是围棋的专业语言，如果对它一无所知，不懂围棋术语，就不能掌握围棋的基本知识，就看不懂围棋专业书籍，听不懂高级棋手对棋的分析和评解，等等。

所以，掌握围棋术语是十分重要的。

围棋从我国古代发展到今天，已有几千年的历史，产生了几百个专业术语，我们现时能了解到的术语就有四百多个，初学者不易一下子掌握那么多，我们这里只讲一些简单的常用术语。

#### 一、长与立

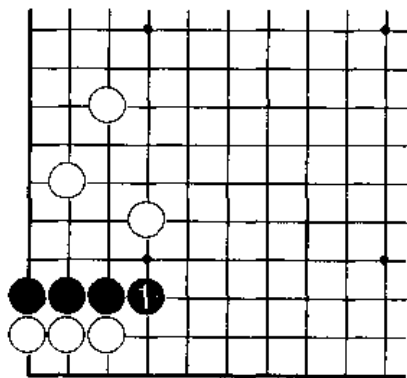
“长”是紧靠着自己在棋盘上已有的棋子继续向前延伸行棋。

图一：黑1就是“长”。

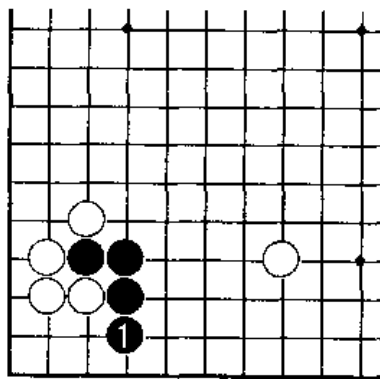
“长”一般用于与对方接触交战的时候，便于将己方的子连成一片，更好地攻击对方。

“立”与“长”有着微妙的差别，“立”主要是指向紧靠着自己原有的在棋盘上的棋子方向向下或向边线方向的行棋。

图二：黑1紧靠上边的黑棋，向下、向边线方向行棋，被称为“立”。



图一



图二

#### 二、关

“关”是指与自己在棋盘上的原有棋子隔一路行棋。

图三：对于黑方原有的一子来说，黑1就叫“关”。

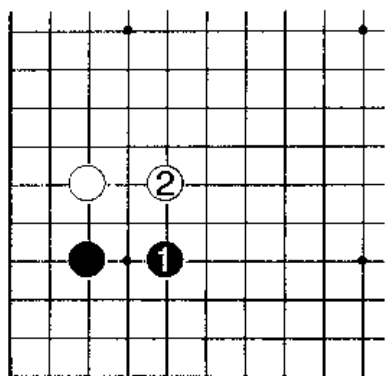
同样，对于左边上的白方原有一子来说，白2也叫“关”。

#### 三、冲

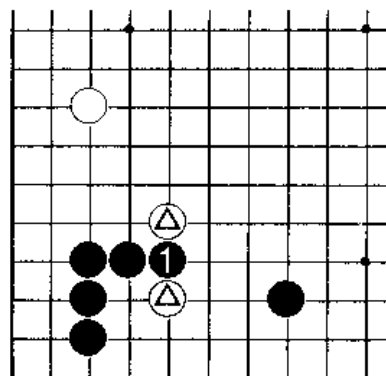
“冲”是指紧靠着自己在棋盘上原有的棋子向对方的“关”形中间的空交叉点处行棋。

“冲”经常是运用自己强的一面去阻击对方，将对方的棋分成两块，以利于寻找机会消灭对方。

图四：这是黑1冲过时的图形，黑1把白“关”形的两个棋子分开了。



图三



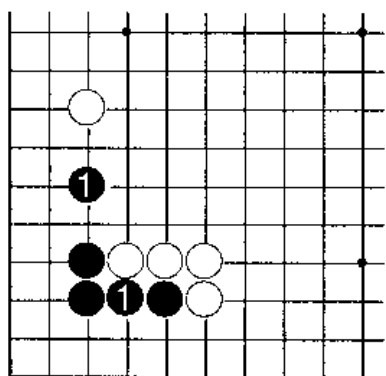
图四

#### 四、跳

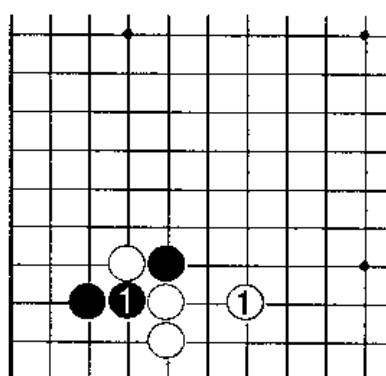
跳的形状与“关”形是相同的，都是在与原有棋子隔一路的位置上行棋。

但一般情况下所说的关是含有向宽阔地带或中腹扩展的意味，而“跳”则一般用于双方对局彼此接触交战的时候，为逃出己方的孤子或者追杀对方薄弱的棋最常用到它。

例如：图五中的黑1“跳”出是为巩固自己、攻击对方，图六中的白1的“跳”是在双方交战时的手段，它是相对于白原有的一子来说的。



图五



图六

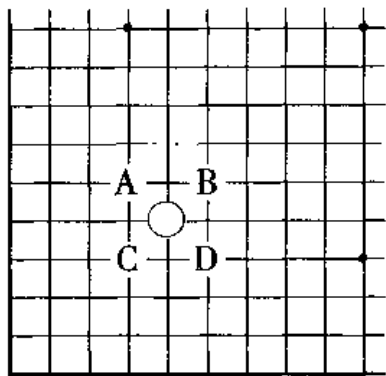
#### 五、尖

在己方原有棋子的斜上或斜下一路处行棋称为“尖”。

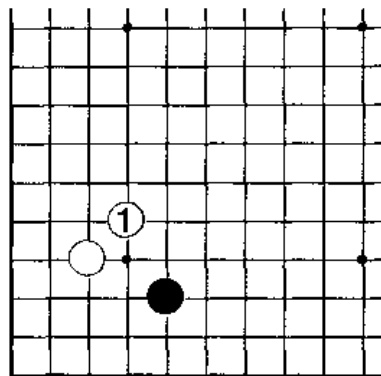
对于图七中原有的白一子来说，无论白是在 A、B、C、D 的哪处行棋，都可叫做“尖”。由于尖的步调较小，人们也习惯地称它为“小尖”。

在实战中，尖是一种很坚实的下法，通常它的棋形不会太坏。

图八中的棋形是以后下棋常用到的图形，以后还详细介绍，这里的白1尖是有深意的一着，它相当坚实。



图七



图八

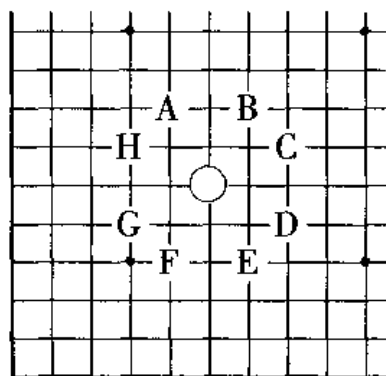
## 六、飞

飞也叫“小飞”，是指在原有棋子的呈“日”字形的对角交叉点处行棋。

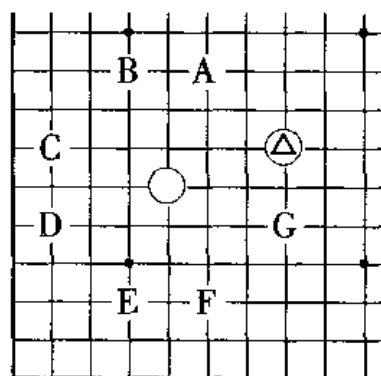
图九：相对子图中原有的白一子来说，无论白方在 A、B、C、D、E、F、G、H 这些字母所代表的位置的任何一处行棋，都可以称其为“飞”。

飞的形式还有“大飞”。它是指在原有棋子呈“目”字形的对角交叉点处行棋。

图十：白 $\triangle$ 就叫白原有一子的“大飞”。



图九



图十

同样，假若白方今后在 A、B、C、D、E、F、G 处分别行棋，也叫做大飞。

“飞”最特殊的形式是“象步飞”。“象步飞”的形状很像中国象棋中“象”的走法，因此而得名。

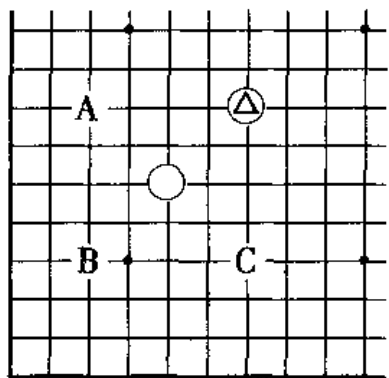
“象步飞”是在原有棋子呈“田”字形的对角空交叉点处行棋。

图十一：相对子白原有的棋子，白 $\triangle$ 一子就是“象步飞”，假若白棋行在 A、B、C 三点中的任何一处也可称作“象步飞”。

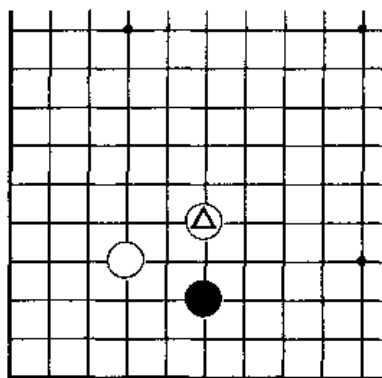
## 七、镇

图十二：白 $\triangle$ 相对白星位的一子来说是“飞”。那么，白 $\triangle$ 相对于黑原有的一子来说是什么呢？这就是“镇”。

镇是一方的棋子行在另一方向中腹关起的位置，这手棋叫“镇”。



图十一



图十二

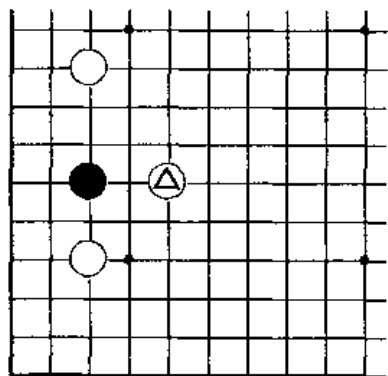
图十三：白△一子对黑一子叫做镇。“镇”是阻挡对方向中央发展，攻击对方薄棋，削减对方势力的重要手段。

### 八、挂

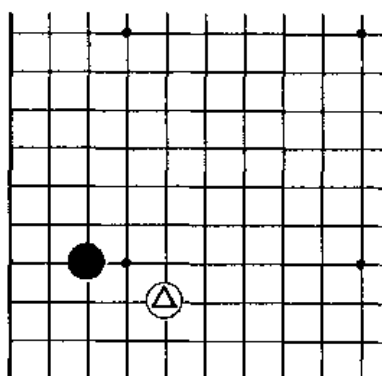
“挂”也称挂角，是布局常用的行棋方法。

挂就是在布局时，一方已有一子占角的情况下，另一方在其附近相差一、二路的位置上行棋，挂是为破坏对方完全占有角部而与对方分占角部的主要行棋方法。在三线上行棋的挂，叫“低挂”，在四线上行棋的挂，一般叫“高挂”。高挂、低挂，再按横向区分可分为一间高挂、二间高挂、一间低挂、二间低挂、小飞挂、大飞挂等。

图十四：对黑原有角上一子，白△一子叫“一间低挂”，也可以叫“小飞挂”。



图十三



图十四

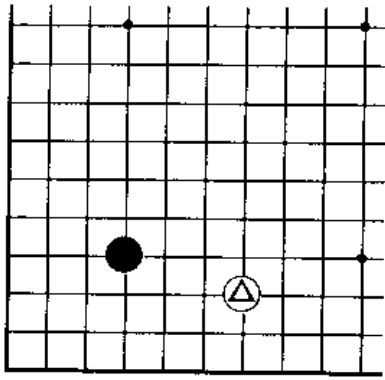
图十五：对黑星位原有的一子，白△一子可称“大飞挂”，也可称“二间低挂”。

### 九、夹

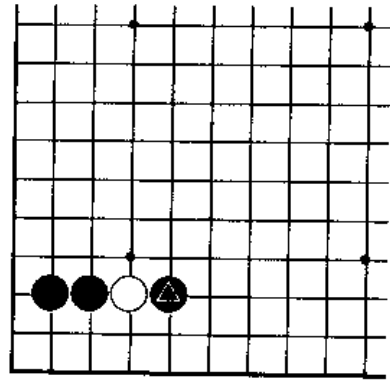
“夹”是对局的一方用两子将另一方的棋子夹在中间的行棋方法。

图十六：对白一子来说，黑●一子形成对白的“夹”。这种紧靠对方棋子的“夹”，也叫“紧夹”。还有宽一路的“夹”，宽二路的“夹”等等。

宽一路的“夹”叫“一间夹”，宽二路的夹叫“二间夹”。



图十五



图十六

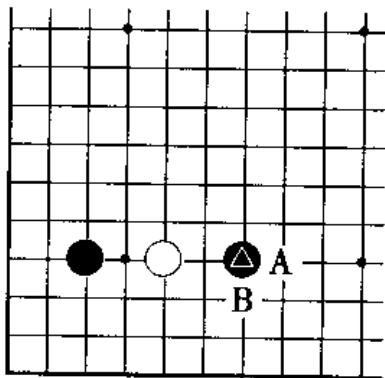
图十七：黑▲一子就是对白子的“一间夹”，若放在 A 位叫“二间夹”，B 位叫“一间低夹”。

还有一种“夹”，叫“反夹”，是指当一方棋子被另一方夹住时，被夹的一方从对方棋的另一侧再夹对方一手棋。

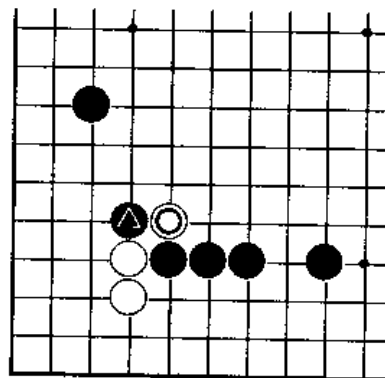
### 十、断

“断”也可称“切断”，是直接切开对方棋与棋之间连络，使对方的棋分散开的行棋方法。

图十八：黑▲一子将白◎和白角上的二子分断成两片棋，使对方的棋失去连络，从而在攻击中得到便宜。



图十七



图十八

### 十一、跨

跨是对局的一方在有周围棋子援助的情况下，将己方的棋插到对方小飞的棋形中。

图十九：白△一子就是对黑方的“跨”。

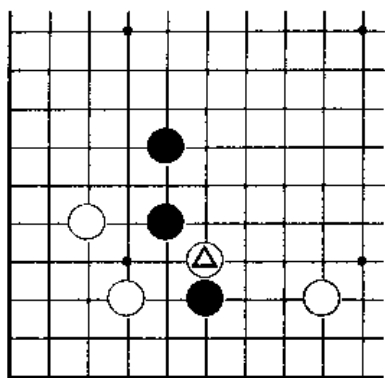
跨有时用于切断对方连络，所以有“跨断”的用语，但这并不是绝对的，“跨”有时也是仅仅为了行棋的需要，根据情况而定的。

### 十二、空

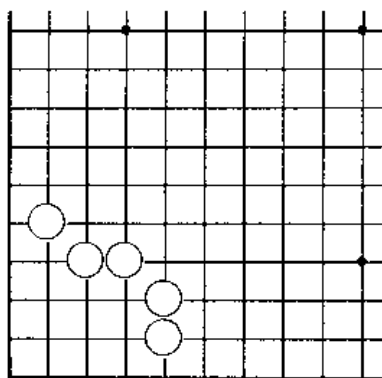
“空”是指围成的地域。

图二十：被白棋围住的角部空地有十四个空交叉点，这些交叉点基本上已经属于白方所有，黑方不容易侵入进去，这样的地域叫“空”。





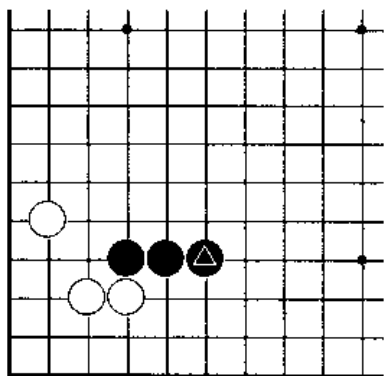
图十九



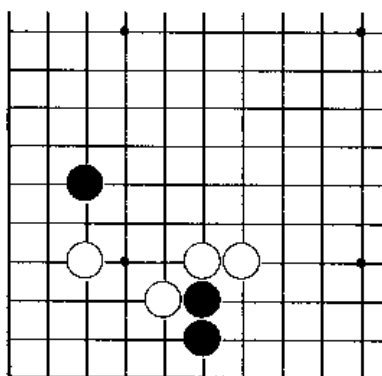
图二十

### 思考题

1. “长”与“立”有什么区别？图中的黑 $\triangle$ 一子是“长”还是“立”？
2. “关”与“跳”有什么区别？思考图二中的黑棋怎样行棋是“关”，怎样行棋是“跳”？



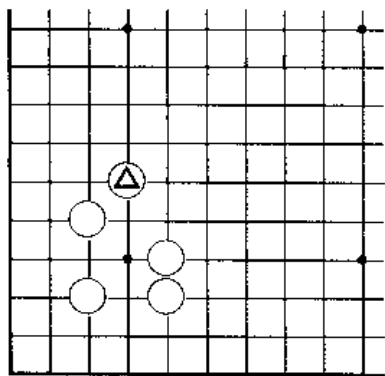
思考题图一



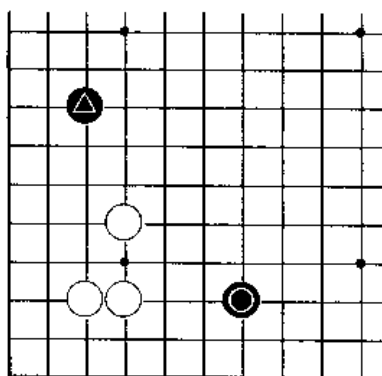
思考题图二

3. 什么是“冲”？试举例说明。
4. “尖”与“飞”有什么区别？“飞”有哪几种？

思考图三中的白 $\triangle$ 一子是飞还是尖？相对于哪个子来说的？要全面考虑 $\triangle$ 一子对盘上其他四个棋子的位置关系。

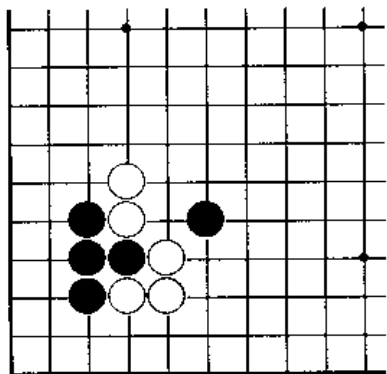


思考题图三



思考题图四

5. 什么是“镇”？“镇”的一般目的是什么？思考图四中白方将下在哪两处才能分别对黑●一子和黑▲一子形成“镇”的形状。



思考题图五

6. 什么是夹？什么是反夹？

7. 什么是断？思考图五中黑怎样断开白棋，使白棋变成两块？

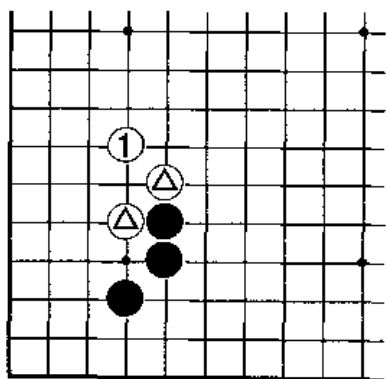
## 第八课

### 围棋常用术语（二）

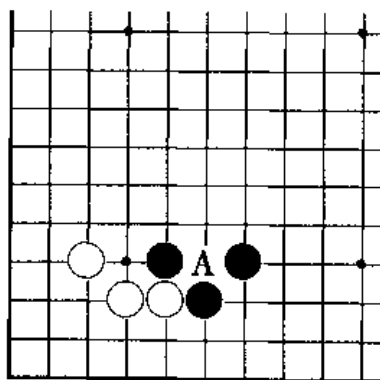
#### 一、虎

“虎”是在原来棋盘上呈尖形二子 $\triangle$ 点（见图一）的基础上，再下一着，使之构成“品”字形状。

虎口就是虎形的三子由三面围拢中的那个空交叉点。A点就是虎口（见图二）。虎口朝上方也就是朝中央则叫上虎，虎口朝下，确切地说是朝边角则叫下虎。



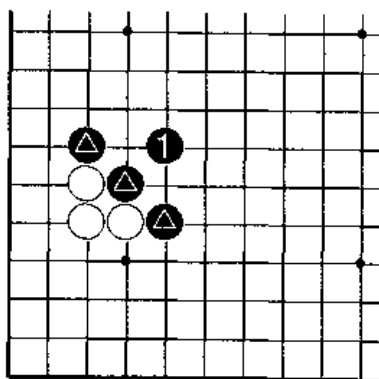
图一



图二

双虎，就是由三个棋子构成了两个断点，三子呈连续小尖状，( $\triangle$ 点)使其下一着棋可同时形成两个虎口（见图三）。

虎在对局中可联络、防断又可以用来活棋，所以掌握虎这个基本手段，就可以在对局中化险为夷了。



图三

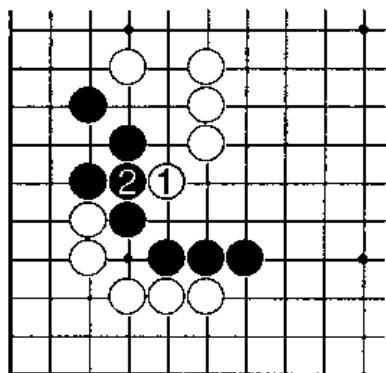
#### 二、刺

“刺”的意思就是下一着棋，直接针对对方的断点或相当薄弱的环节，促使对方必应。刺含有先手的意味，显得很有紧迫感。

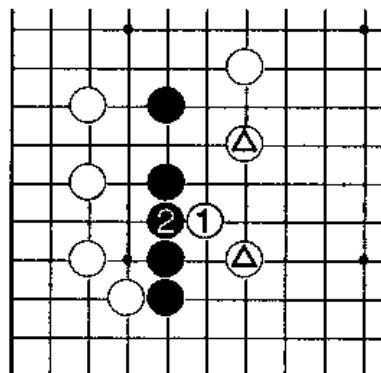
图四中白1刺，黑2只好接住了。按照图形来看，刺也就是让棋子在对方虎口外面着子，下一手棋将要进入虎口切断对方的联系。

在对局中“刺”这一手段很重要，在攻击中起着追杀、破眼的多种作用。也可利用这一先手补强自己。

图五：1刺、黑2粘，白先手补强了△二子的联络。



图四



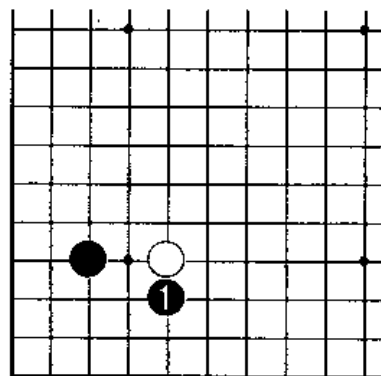
图五

### 三、托

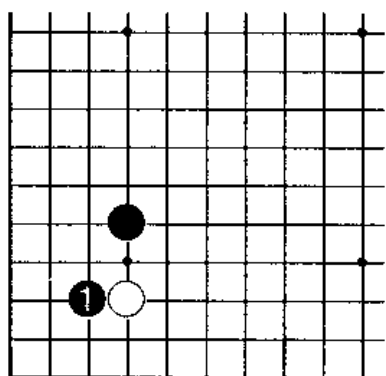
“托”的基本意思也就是指在边角上子对方棋子的下边落子。图六中的黑1就是托。托含有多种用途。可适用于托角、托边、托渡。具有占地、攻击、联络的多种意义。

托角也就是从外部向角内采用“托”的着法。意思在于分占对方角里的地域。也就是要占地。(见图七)。

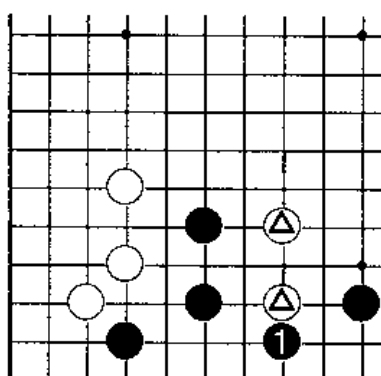
托渡就是指用“托”的着法兼起着沿着边路渡过的作用，也就是利用“托”的手段起联络的作用。



图六



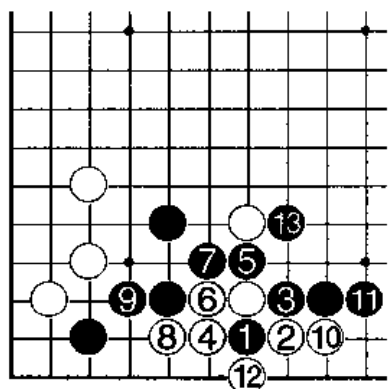
图七



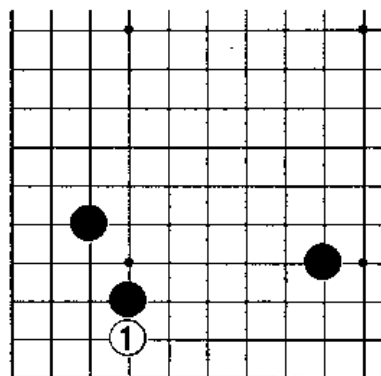
图八

图八中的黑1托，就是要连络白△二子两边的黑棋（见图九连络后的黑棋）。

图十白1托，目前还没有什么明显目的，而是看黑怎样应付后等待最佳时机，侵入黑三子构成的阵势。



图九



图十

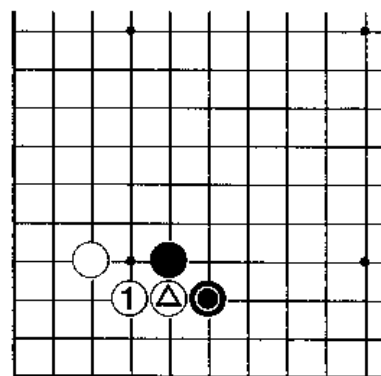
#### 四、退

“退”是一种常用的手段，其基本意思是在棋盘上双方棋子相互接触时，将被对方棋子挡住的己方棋子向己方原来的方向退回一步。

图十一中的黑●一子挡住了白方的△一子，所以白1向后，也就是向原方向退了一着。

#### 五、碰

碰的意思是在棋盘上紧挨着对方棋子的地方单独下一子，以试探对方怎样应付和追求变化的意义。有时与术语“靠”通用，不同的是“碰”习惯子单独一子深入。

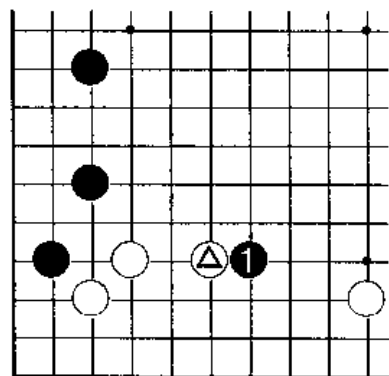


图十一

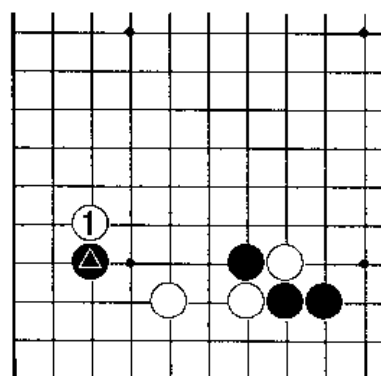
图十二：黑1一子单独下在白方△一子的旁边，这就是碰。

“碰”在对局中的作用也很大，它可以试探对方虚实、强弱，可以用于侵入，可以利用碰来完善己方棋子的形状。如使局势复杂的话，还可以利用碰来寻求变化。

图十三。白1一子碰在黑△子旁边，以静待动，以求在复杂的变化中占得先机。



图十二

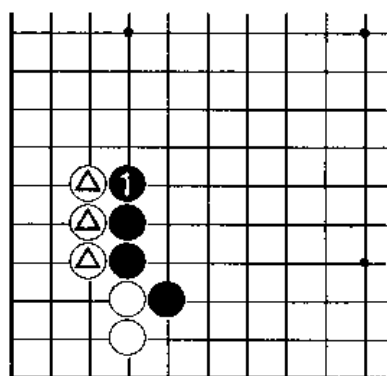


图十三

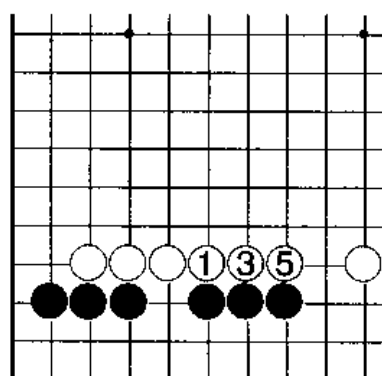
## 六、压

“压”顾名思义也就是在对方的棋子上面紧挨着下子；多数是将对方棋子压在低位的着法。图十四中黑1就是在白△子上边着棋，而且是把白棋压在低位。

在棋盘的低位连续压数子，叫做连压。图十五中白1压、黑2长、白3压、黑4长、白5再压，连续把黑棋压在低位，这种形式就叫做连压。



图十四



图十五

压的作用主要是为了张势、出头，把自己棋走得厚实、强大。

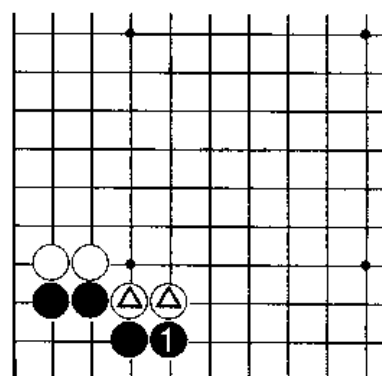
## 七、爬

爬的意思是指一方的棋子在对方的压迫下，沿着边上低位也就是一线或二线的位置上长。图十六中黑1爬就是在白△二子的压迫下，二线上的长。

爬可以用于做活、连络、占地、搜根等。

## 八、接

“接”就是指将可能被对方分开、切断的棋子连成不可分割的整体。也就是说，自己下一着棋能护住自己棋子的断点的着法就叫做接。

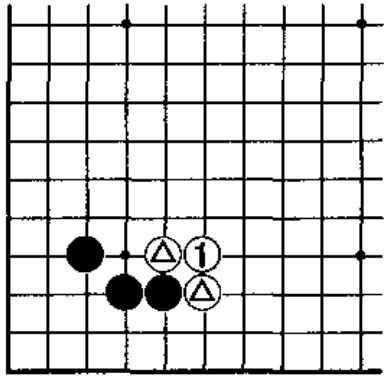


图十六

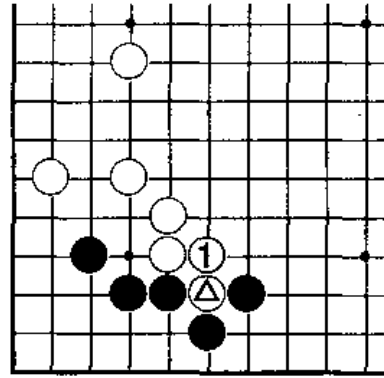
图十七中的白1护住了自己的断点，使白△二子连成了不可分割的整体。

把被对方打吃的棋子与己方的棋子一起接起来，也是接的一种形式。如图十八中的白1搜，搜住了两处白棋，也含带粘住了被打吃的白△一子。

搜是较简单的一种手段，但在对局中却很重要。掌握了接，就会使己方的棋子连贯，免受对方的攻击。



图十七

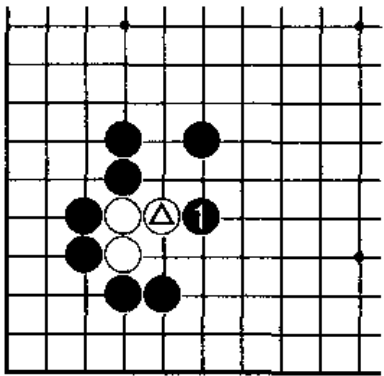


图十八

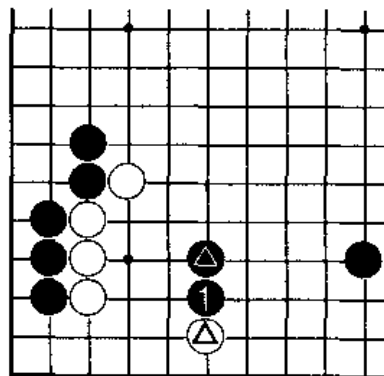
### 九、顶

“顶”就是顶撞对方的棋子的着法，换一种说法就是在对方棋子行棋方向的棋子的头上下子（如图十九）。图中的黑1与白△一子碰撞在一起，并在白方前进方向的棋子头上走了一子，所以叫顶。如图二十中的黑1就和白△一子在同一路上撞在一起，并有黑●一子的接应，所以黑1也叫做顶。

顶的特点是结实、厚重、具有先手意义。



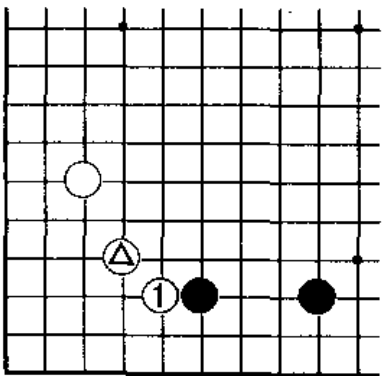
图十九



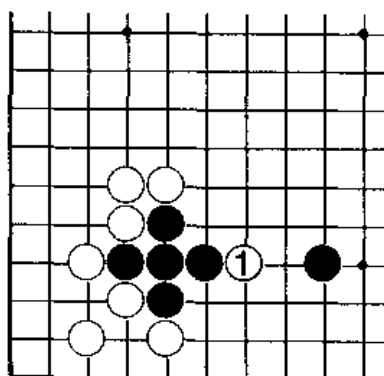
图二十

顶的形式很多，有尖顶、鼻顶等。图二十一中的白1顶叫做尖顶，因为白1与白△一子形成“小尖”状。

图二十二中的白1顶则为鼻顶。在方形棋子正前方的顶一般都叫做鼻顶，鼻顶多是利用对方棋形笨拙、凝重才施展的，它比一般的顶更具威力。



图二十一

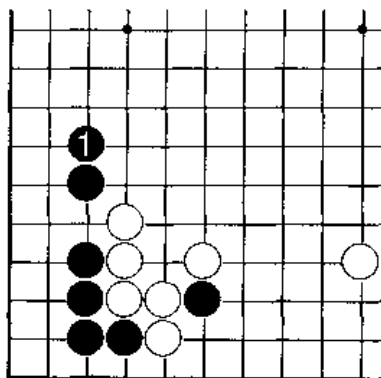


图二十二

## 十、并

“并”就是在棋盘上原有的棋子旁边的同一线路上紧贴着下子。

“并”一般都用于加强自己和连接时。图二十三中的黑1“并”，就是为了让自己的角边上的棋强硬起来，不会被白压住头。



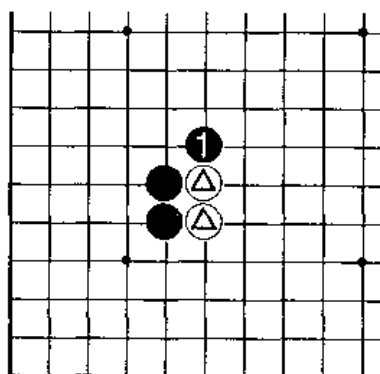
图二十三

## 十一、扳

当棋盘上双方棋子并排紧贴在一起时，在对方的棋子的头上着子，就叫做扳。如图二十四中黑1扳，就是在双方棋子并排紧贴在一起，走在白△二子的头上。

扳也可以说成是棋盘上的双方棋子相互靠紧时，在原来的己方棋子的斜对角交叉点处下子，阻止对方的棋子向前继续长出的下法。

扳的用途很广泛，可以用在阻止对方向前长，可以用在连接上，也可用在占地、分断对方上等等。



图二十四

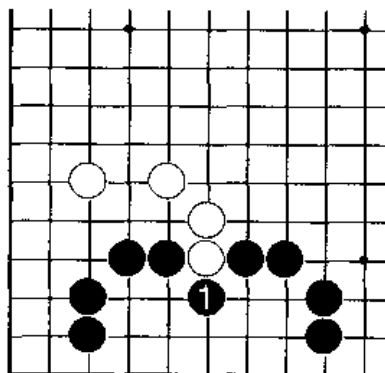
## 十二、挡

“挡”的意思也就是直接阻挡对方侵入自己的地域或防止对方棋子冲出包围时，用己方棋子紧靠住对方的棋子的行棋方法。

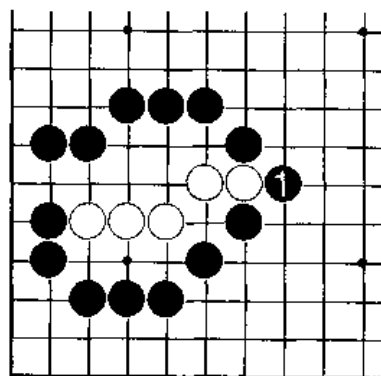
图二十五中的黑1就是为了阻挡白棋侵入自己边上地域的下法。

如图二十六中的黑1挡，就是为了不让自己包围住的白五子冲出去。

术语“挡”是维护己方利益时常见的一种手段。初学者掌握之后，可在护空、吃棋方面有很大的提高。



图二十五



图二十六



### 十三、双

“双”是一个比较简单的术语，就是由两个单关挨在一起，所以又叫双关。也可以说成是两个并列的关。

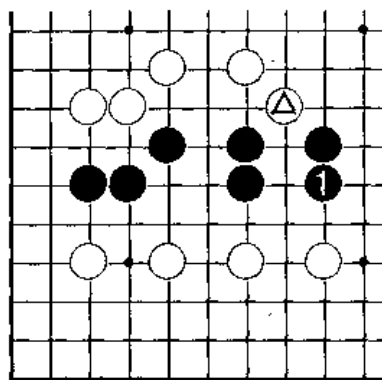
双的作用大都在为防止对方分断自己的棋时采用。如图二十七中的黑1双就是为了不让白△一子断开黑棋。

双的形状厚实、坚固，是常用的补断方式。棋谚说：“双关似铁壁”就是这个道理了。

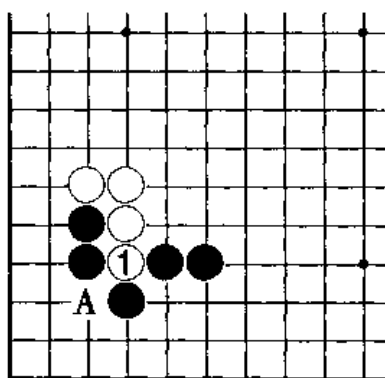
### 十四、挤

“挤”是从原来就有的己方棋子出发，继续向敌子集中的地方插进去，使对方原本连结的棋形出现断点或别的毛病，也就是促使对方补棋，有先手的意思。如图二十八中的白1挤，使黑棋出现了A位的断点，黑必须再补连一手。

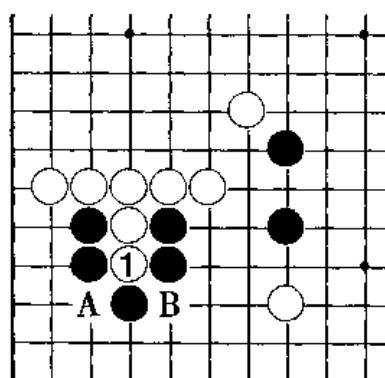
挤在对局中多是试探性的着法，还有严厉的挤，也就是如图二十九中的白1挤，黑棋出现了A、B两处断点，使白棋必得一处。这时挤是相当厉害的，在中盘战斗中这样的手段千万不能忽略。



图二十七



图二十八



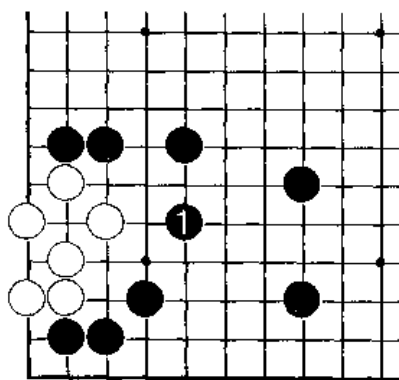
图二十九

### 十五、封

“封”是指封锁敌方棋子向外部发展的着法。

封在对局中的作用很大，有利于形成自己的势力，可以用于攻击、吃棋、阻止对方发展。如图三十中的封，既防止了白棋向外发展，又形成了自己的黑势。

黑1封住了白六子的发展后所形成的左下角势力强大，由此看出封的作用很大。如能最大效率地运用封这一手段，可以在中盘、布局时下得得心应手。



图三十

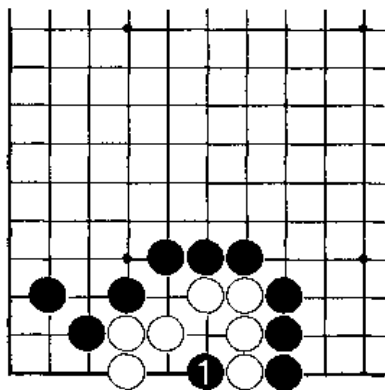
## 十六、点

狭义的点简单地解释为下一着棋可破坏对方的眼位。如图三十一中黑1点后，白就无法做活了，它大多数用在死活上。

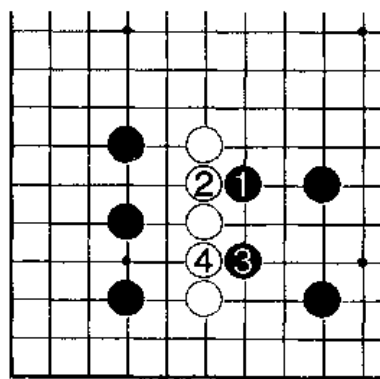
广义的点范围很广，在对局中有如下几种形式：

1. 如图三十一中所讲的破眼时的点。

2. 可以用来窥视对方的断点或“薄弱环节”，以达到借机促使对方棋形尽早固定，以免将来多变的作用。如图三十二中的黑1、3连点，使白棋成为一条“棒”状，凝重少变。而自己却借机整形。从此图可以看出利用点可以达到很多目的。



图三十一

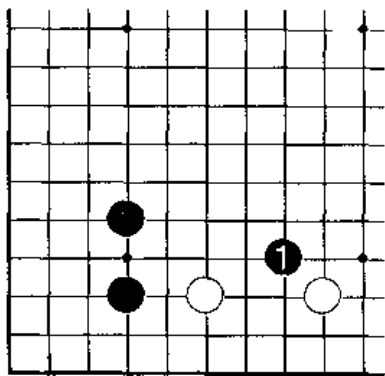


图三十二

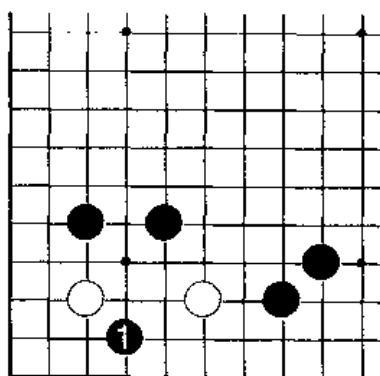
3. 在对方阵势中，作试探。如图三十三中的黑1点，看白如何应付后再做打算，是以静待动的好着。

4. 侵略对方的阵地，从深处入手，非常严厉。如图三十四中的黑1侵分了白棋的角地，并搜取了白棋的根据地。

5. 点还有一种说法是指棋盘上的具体交叉点。如：好点、要点等。



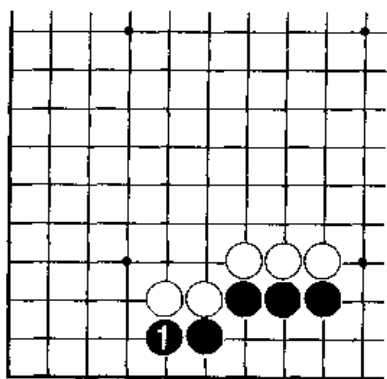
图三十三



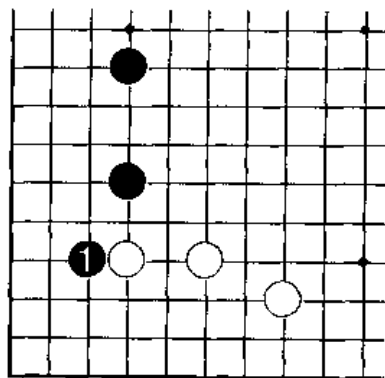
图三十四

## 思考题

1. 围棋术语中爬和退有什么区别？请分辨图一中的黑1是爬还是退。
2. 围棋术语中的托和碰有什么区别？请分辨图二中的黑1是托还是碰。

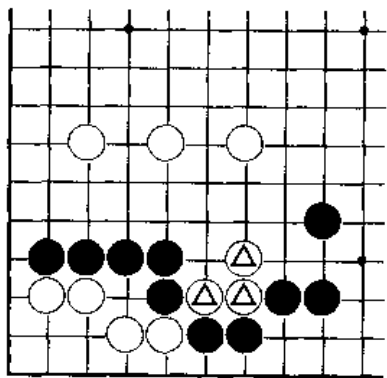


图一

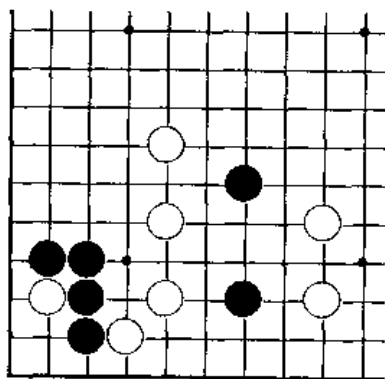


图二

3. 在“围棋术语（二）”中讲的围棋术语里有哪些可以在连接时用？
4. 图三是运用术语中哪一种手段，黑可吃白△三子？
5. 运用术语中的哪一种手段可先手补强黑方两子（图四）？



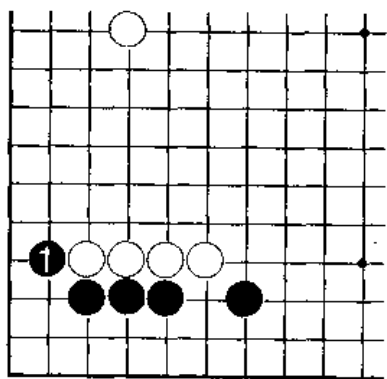
图三



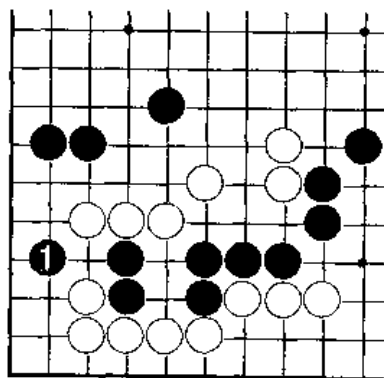
图四

### 练习 题

- 一、图一中黑1的扳有什么作用？
- 二、图二中黑1的点有什么作用？



图一

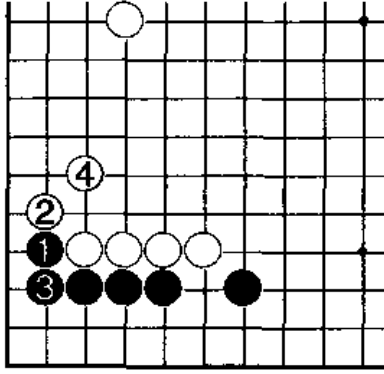


图二

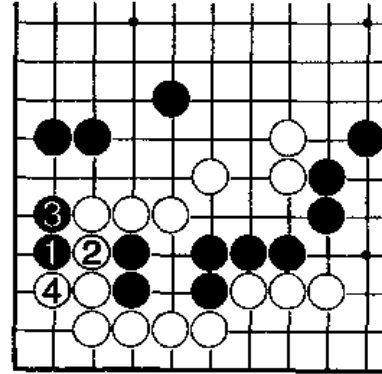
## 练习题答案

一、作用是为了多占角里的地域（见图一）。

二、图中的白1点是为了分占黑棋角里的地域。（见图二）



图一



图二

## 第九课

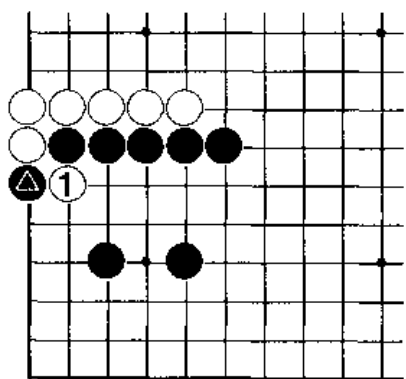
### 基本吃子技巧（一）

#### 一、边线附近的简单打吃

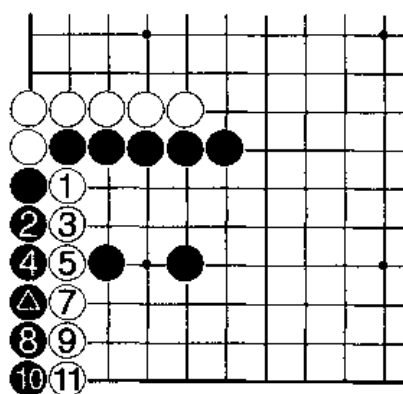
很多初学者虽然知道什么是“吃子”，但是在实际对局中却不知如何运用，实战吃子技术是每一个棋手都要认真练习的重要课题。

图一：对于黑处在一路边线上的棋子，白方只需从白1位打，就可以吃到，此时的黑△一子是难以逃脱的。

图二：假如黑逃，白则继续追打，一直经过黑2、白3、黑4、白5、黑6、白7、黑8、白9、黑10逃到角部，被白11吃住。



图一



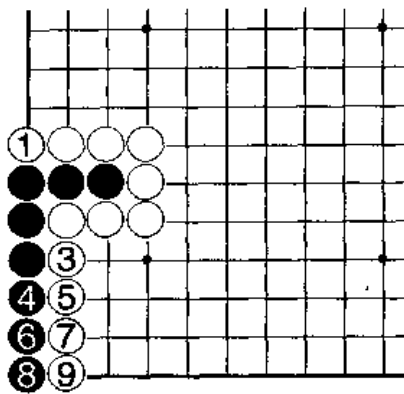
图二

所以对对方边线上的棋子，只要己方原有一子紧紧与它相邻，那么从上面或一侧打吃，基本就可以吃住。当然，在对方前方或周围有接应子时另当别论，这是以后学习还要涉及的问题，一般情况下假若己方被断吃的棋子处于边线位置，不要再逃，以免损失更多。

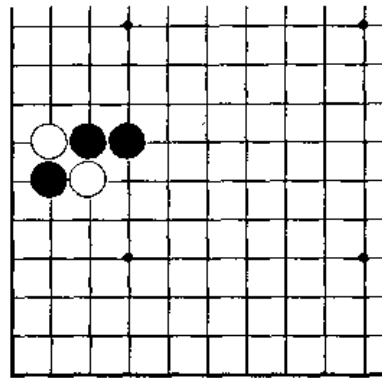
图三：白1打，黑2逃，白3继续打，进行到黑8、白9，在角部黑棋被吃。

棋盘上的四条边线，是天然的屏障，吃子的时候，要注意利用，对离边线较近的棋子，要向边线的方向打。

图四：白方再用一手棋就可“打”黑二路一子，那么，怎样打才能吃掉黑子呢？



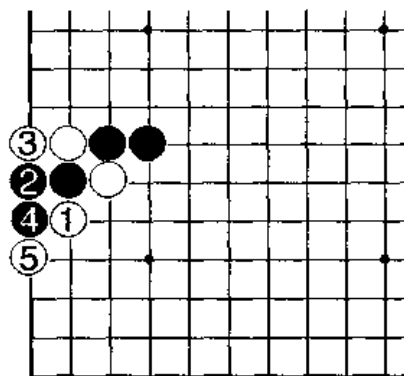
图三



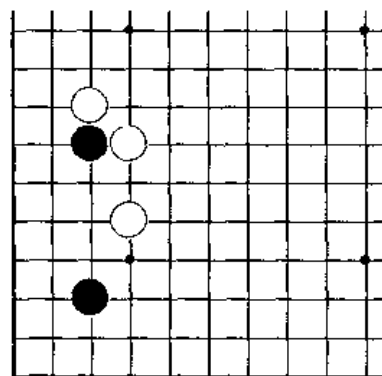
图四

图五：白1从二线上打，使黑一子面向边线，假如黑逃，就演变成了黑2、白3的棋形，接下来黑4、白5，黑棋被吃。

图六：这是黑方一子在三线被围时的图。白方再用一手棋就可以打吃，怎样打才能吃到？处在这样位置的黑方棋子能够被吃吗？



图五



图六

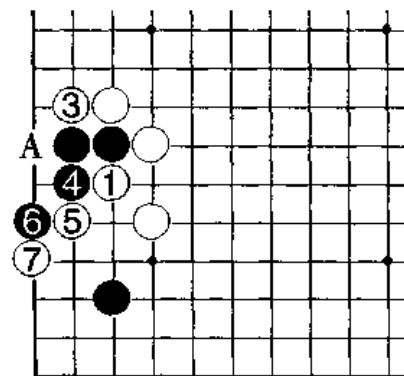
图七：白1打，黑2逃，白3追到二线上，若黑4再逃，则白5扳。

假若黑6、白7，黑棋依然不能逃脱，白7一子也可以放在A位直接打吃，黑无法再逃。

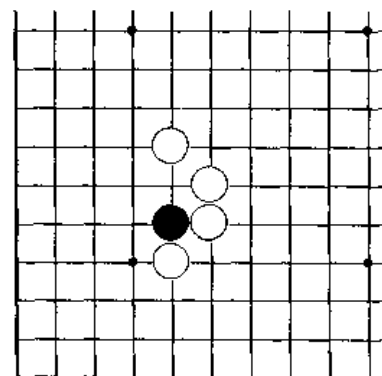
以上的几个例图讲的是围吃对方一、二、三线上棋子的方法，三线以内吃子可以尽量利用边线，四线以上的吃子则属于中腹吃子了，它要利用己方棋子的相互配合。

## 二、包吃

图八：白方怎样才能吃到图中的黑子？



图七



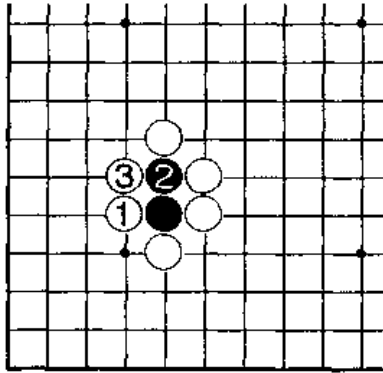
图八

图九：白1打，黑2若长，白3位将两个黑子吃掉，这是正解图。

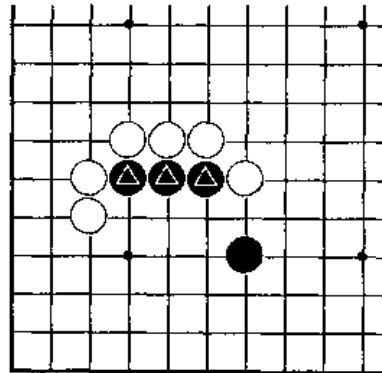
白1这样围吃对方棋子的方法，叫“抱吃”，即指把对方棋子紧抱起来，使之无路可逃的围吃方法。

“抱吃”也叫“包吃”。

图十：被包围的黑三子是三口气，外面有一着小飞的棋子作接应，假若再补一手，就毫无危险，但目前这种情况，白方是有棋可下的，这也同样要用“抱吃”。

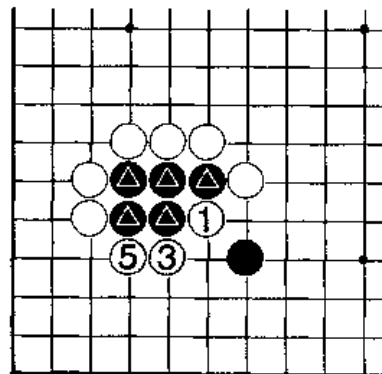


图九



图十

图十一：白1扳，黑2逃，白3继续包吃，黑4逃，白5将黑棋提掉，黑外面原有接应的一子毫无用处，白棋如愿以偿。白1如走2位或4位，黑走1位即可逃掉。

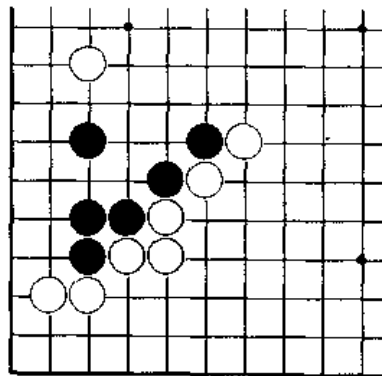


图十一

### 三、双吃

双吃：即下一着棋，可以同时打吃对方两边的棋，这样形成二者必得其一的棋形，也叫“双打”。

图十二：这是实战中白攻黑的一个局面，此时若是轮白方行棋，下在哪里才能形成“双吃”对方的棋形呢？

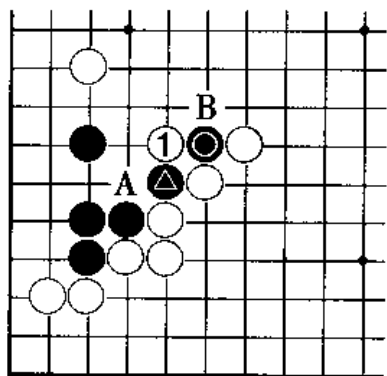


图十二

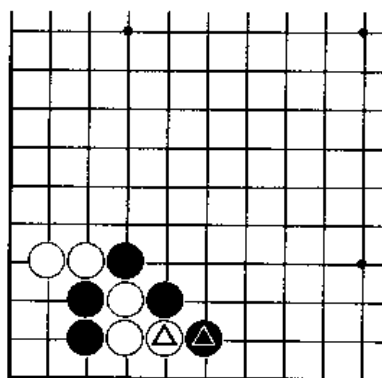
图十三：白1就是“双吃”，白1既是对黑▲一子的打也是对黑●一子的打，假若黑棋想补救，也是A、B两点不可兼得，白总是能吃掉黑一子。

所以黑方在这样形状下应该在白1位补一手棋。

图十四：白方走了白△之后，黑方应该在上面的两个子中补一手棋，然而黑方却扳了黑▲一子，这手棋明显有一些过份，理应遭到白方的反击，白方怎样反击呢？



图十三

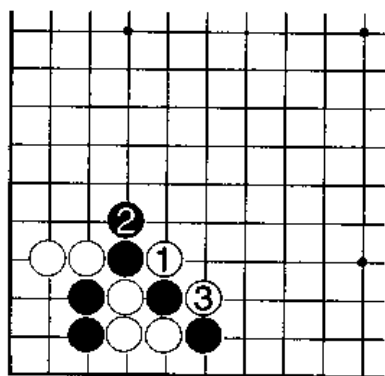


图十四

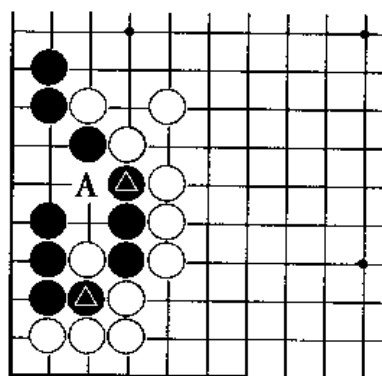
图十五：白1打，形成对黑方上面两个子的“双吃”，黑2长，白3将黑一子吃掉，占到一定的便宜。

假如黑2在白3位接，则白3于黑2位将黑另一子吃掉，那样的话白方的两块棋连到了一起，而黑方却支离破碎，黑不行。

图十六：黑方所围的黑地似乎牢不可破，但此时的白棋可抓住时机，选出最好的点来攻破貌似坚面的黑方阵容。



图十五



图十六

只要仔细判断、计算就不难发现A点是盘上最好的选择。

白方下在A点之后，既打上而黑一个单子又打右边的黑并列的三子，两边的棋将会必得其一了。

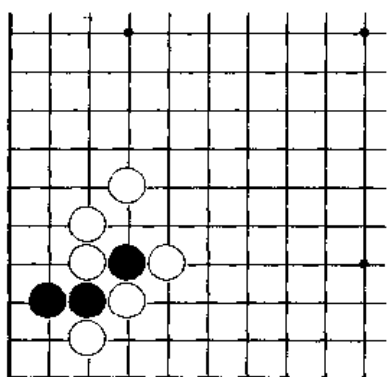
以上讲到的吃棋方法都是“双吃”，还有一种带有后续手段的吃棋，也可以归类为“双吃”。但它并不是直接的一着棋同时“打”两边，它是在打过一方面以后，而产生了对方另一面棋的后续手段。



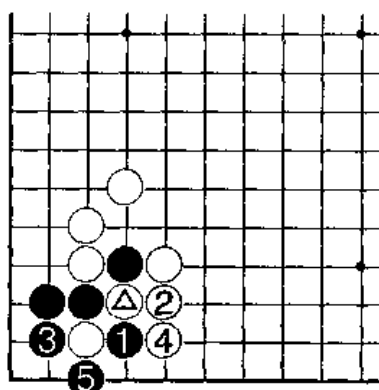
图十七中，角部的两个黑子好像不容易做活，然而，白方却给黑方留下了一线生机。

图十八：黑1打白△一子，白无疑要接上；黑3打吃，至黑5提子。

这时角上的棋已经有完整的“眼”，成为固定的活棋，白方对它已无计可施。



图十七

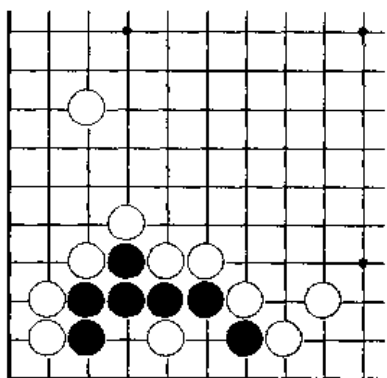


图十八

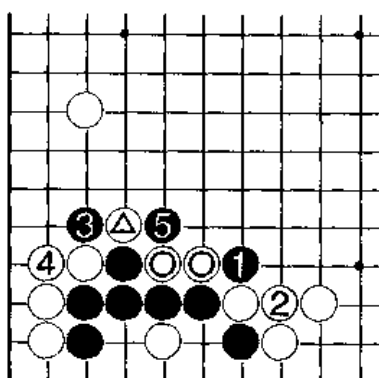
图十九：黑棋被白方围在边上，靠在里边做活不太可能，只能突出包围。

白棋看上去十分严密的外围其实有很多断点，黑棋要把它们一一利用起来。

图二十：黑1打，白2接上，黑3打左边一个单子，白4接，这时黑5再打，就是打白棋两边的棋子，既打白△一子，又打白◎二子。



图十九



图二十

这种双打比最初讲的双打复杂一些，但并不太难掌握，这就要求在实际对局时不仅要看到一步棋的结果，而且要看到两步、三步棋以上，甚至要看到更多步的变化和结果。

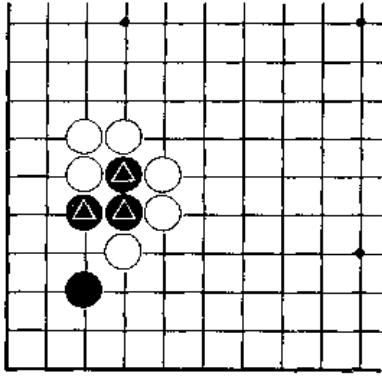
### 练习题

一、白先

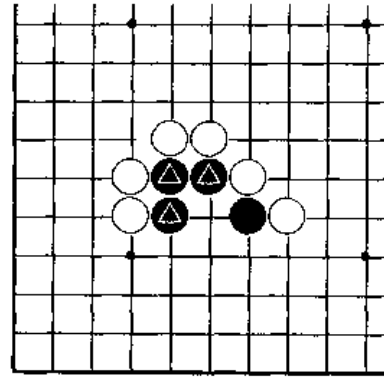
白如何吃掉黑△三子？

二、白先

白方怎样吃黑△三子？



一题图



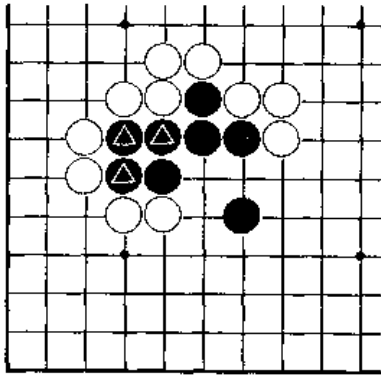
二题图

### 三、白先

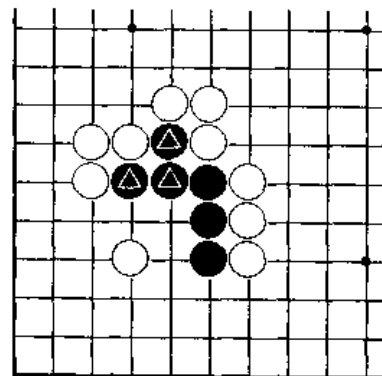
请简明地吃掉黑棋。

### 四、白先

怎样吃掉被包围的黑六子？



三题图



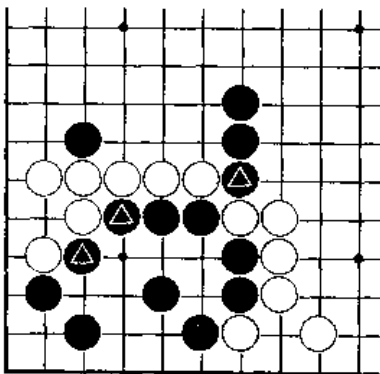
四题图

### 五、白先

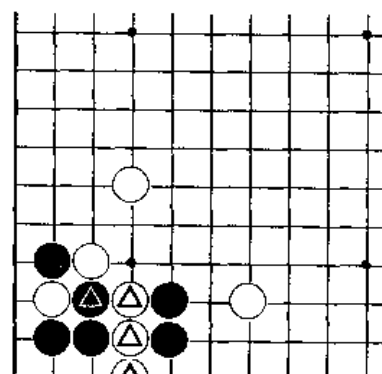
角部黑棋的形状不完整，白应该采取怎样的手段？

### 六、黑先

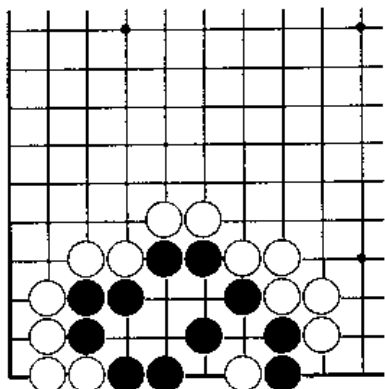
黑如何简明地吃掉白△三子，使被分开的黑方两块棋连到一起？



五题图



六题图



三题图

七、白先  
白棋怎样杀死黑棋？

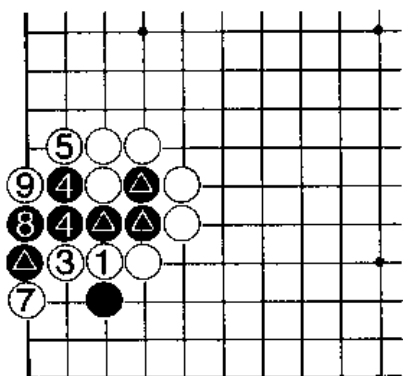
### 练习题答案

#### 一、正解图

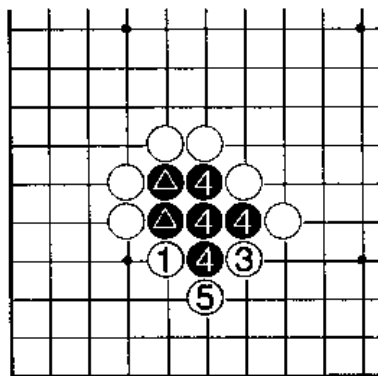
白1打，将被围的三子与外面接应的一子断开，黑2立，白3随之立下，经黑4、白5……至白9，黑棋被吃。

#### 二、正解图

白1打是正解，黑2若接，白3继续包打，黑4若再逃，则白5一手吃掉。



正解图



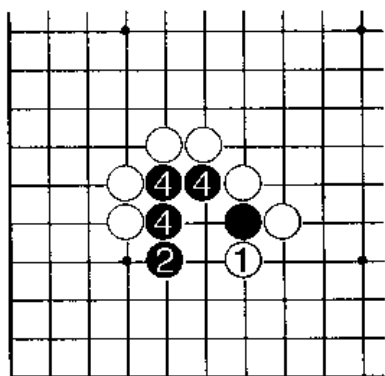
正解图

#### 参考图

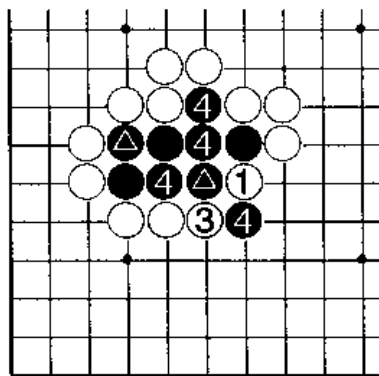
白1若在本图1位打，黑三子可以不接单子，而于黑2位逃出，白方落空。

#### 三、正解题

白1为正解。黑2团，白3将其全部吃掉。



参考图



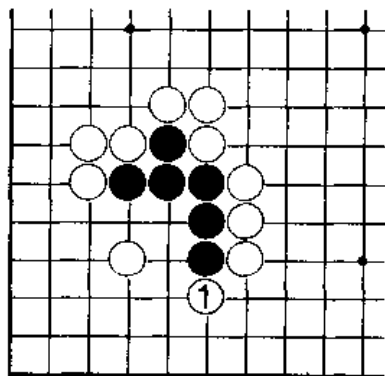
正解图

#### 四、正解图

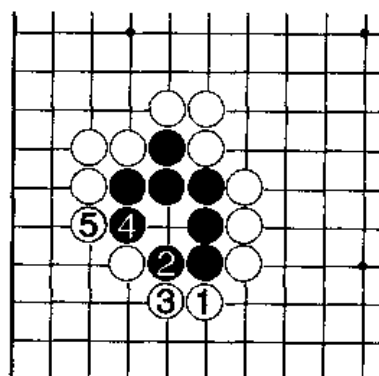
白1扳住是正解，此后的变化请看参考图。

#### 参考图

白1扳后，黑2企图活出，白3挡住，黑4白5交换后，黑棋已没有活路。



正解图



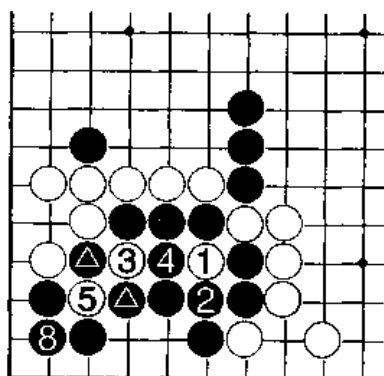
参考图

#### 五、正解图

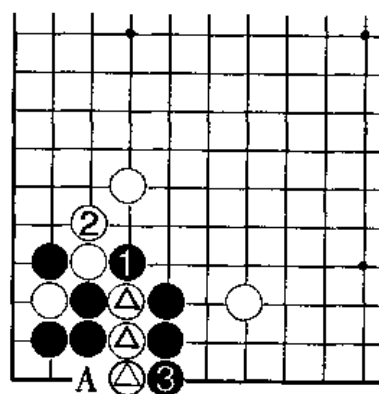
白1打黑两子，黑2接，白3双打，黑4接三子，白5将黑⊙一子吃掉，黑6打，白7接，黑8接回一子。

#### 六、正解图

黑1打上面一子，白2长，黑3打白⊙三子，白⊙三子已无路可逃。



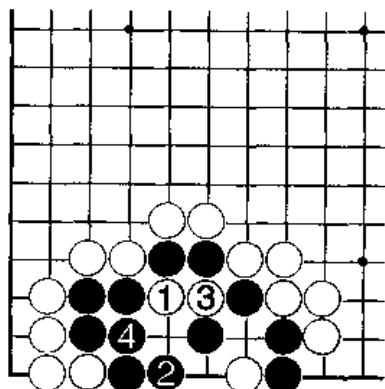
正解图



正解图

#### 七、正解图

白1双吃，既打上面两子，又打左边黑三子，黑2接，白3吃黑二子，黑棋只有一个眼，已被杀。



正解图

## 第十课

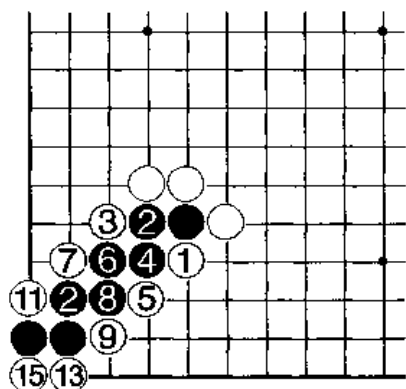
### 基本吃子技巧 (二)

“征子”也可以叫“征”，俗称“扭羊头”，是指在有些情况下，一方打吃对方棋子，即使对方棋子立即逃出，在被追击的过程中也只有两口气，没有再松气的机会，直到无处可逃仍免不了被吃的结果，追歼的一方称“征”，被歼的一方为“被征”。

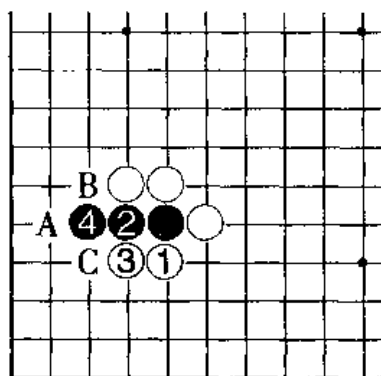
“征”是一种比较常用的围棋吃子方法。

图一：被围的黑子在白1打之后立即开始长出逃跑，黑3、白4……直到黑14、白15，黑被白步步追打到角部提掉。

图二：白1打，黑2长，白3不像图一那样打，黑4长出，现在黑有A、B、C三口外气，白无论放在哪一点，也无法打到黑棋，所以，白3这个位置的打是错误的。



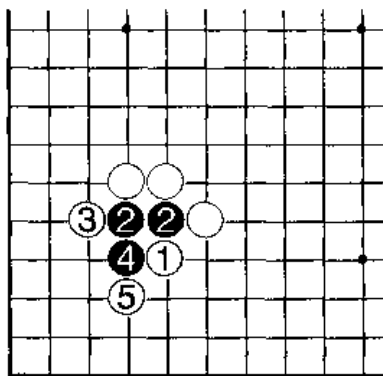
图一



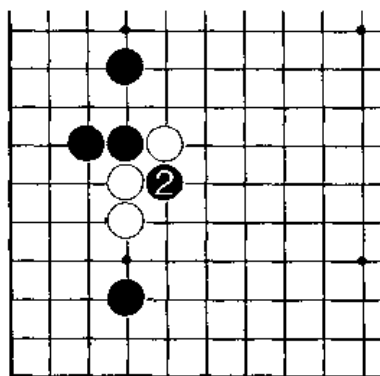
图二

图三：白1打后，黑2长，白3迎头而打，黑4再拐一手长出，此时黑方依然只余两口气，白方依然可以打吃黑棋，如此继续下去便是图一的结局。

图四是实战图形，此时白方如能吃掉黑▲一子则显然获利。



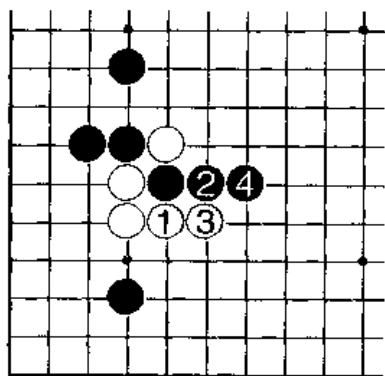
图三



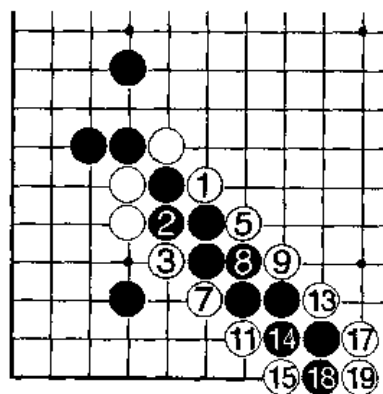
图四

图五：白1打，黑2长，白3如图随着紧气，则黑4继续长，白方无法吃到黑子。所以，白1打是错误的，其位置不对。

图六：白1打，黑2长，白3再打……一直到黑18白19，追到边线上，黑无法逃脱白棋的追逐，只好束手就擒。



图五

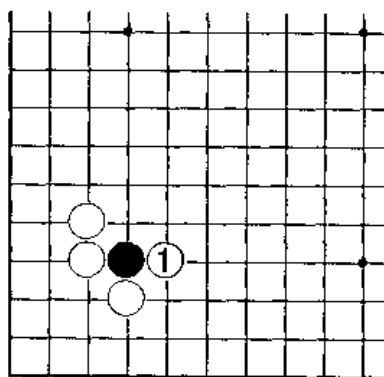


图六

当白1打的时候，黑就不应该再长了，以后白在本图黑2位把黑一子吃掉。

征子虽然像前面讲过的例子那样，被征之棋不论怎样逃，都将被吃掉，但是征子毕竟要在棋盘上经过或多或少的距离，有的甚至是相当漫长的路途，这样就难免会发生一些变化，妨碍或影响到征子。

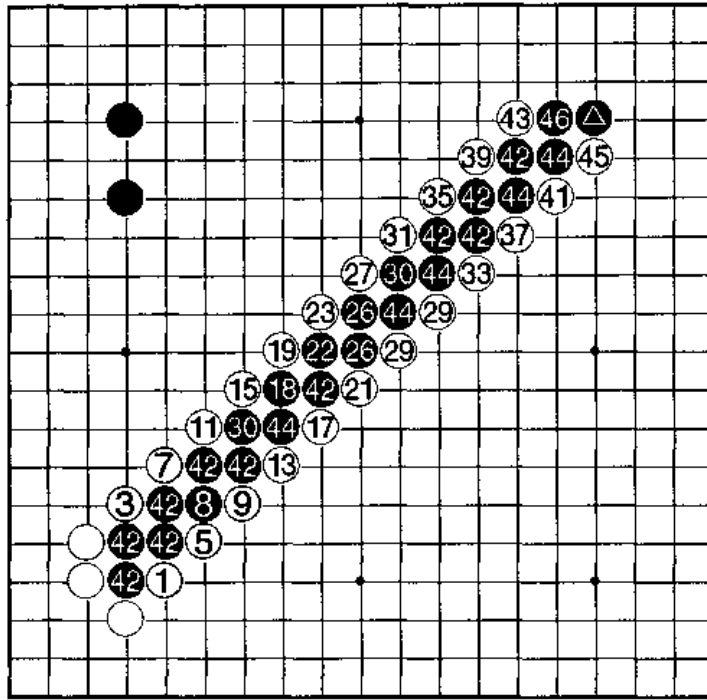
引征是最具代表性的一例。



图七

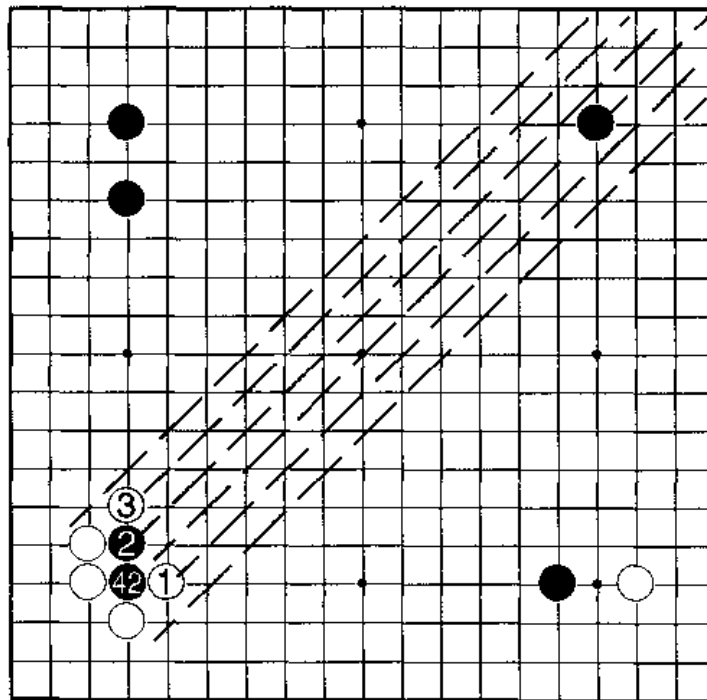
如图七：这是一局在左下角形成的征子棋形。白1打后，黑子将逃向棋盘的对角位置，在一般情况下，假如对角没有黑棋棋子接应，黑子将被白棋征到对角后吃掉。

然而在整个棋盘上的实战情况并非完全如此，图八是整个棋盘的形势，被征黑子的对角上的星位有一颗棋子，所以被征到星位附近时黑44、白45后，黑46将黑棋与黑星位一子连接起来，白想吃掉黑已毫无希望。相反，白方因追黑不舍而给自己留下了太多的断点，难以收拾。所以征子时，一定要考虑能否征到，能征到则征，征不到不要勉强去征。



图八

怎样才能确定能否征子呢？这要先看清征子所经过的地方是否有对方棋子，有人可能会认为棋子所经过的地方仅仅是二条线，其实不然，征子时所经过的路线涉及到的是六条线。在图九中，假如画中标记的六条线内没有黑方棋子，那么黑就不应该再逃；假若逃，白就可以一直追打下去。



图九

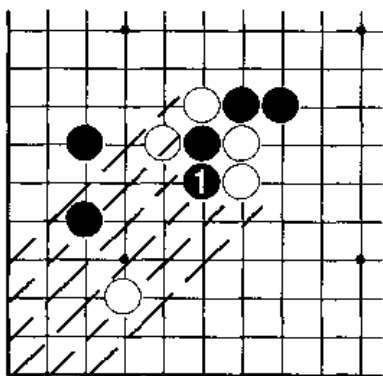
反过来，假若画中标记的六条线内有黑方棋子，白就无法征到黑棋，如果强硬征吃，就

会像图八那样最终落空。

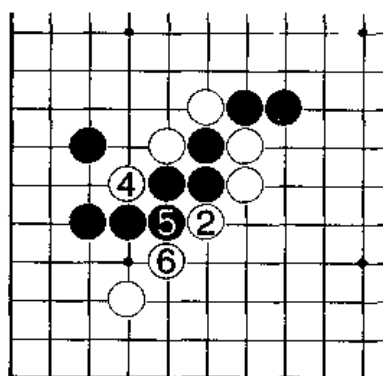
下面，请看一个实例（图十），这是在六条征子涉及的线内有被征一方的接应棋子的图形。黑1逃后的结果会怎样，这里将经过的六条线作出标记，可以看出，在作出标记线内有两个棋子，一个是征子一方的，另一个是被征一方的，究竟哪一方的棋子会起作用呢？这是十分关键的问题。

一般来讲，双方在征子所涉及的六条线内都有棋子时，哪一方的棋子在前面，哪一方将受益，如果双方在六条线上的棋子与被征棋子距离相等，则主动权掌握在征子的一方。

图十一中至黑7，黑棋连接在一起。



图十

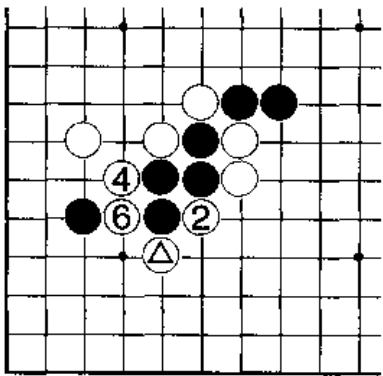


图十一

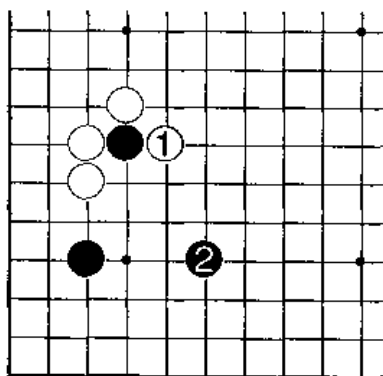
如果我们将图十中白方接应子的位置换一下，结局就立即变化了。图十二，黑1长，白2打，至黑5后，正迎头有白△一子，所以，白6将黑棋吃掉。

当被征的一方在征子所经过的六条线上没有棋子时，可以临时在上面放一手棋，假若对方不立即将所征棋子吃掉，那么被征之子就可以逃出来，这种方法叫“引征”。引征就是在征子前进方向上的六条线上的任何一点投子。

图十三：白1打，黑若立即逃出，白方一征到底，黑吃亏很大。但是像图中这样黑2引征即瞄着被征一子的出逃，又是对角上黑一子的扩张和加强，一举两得。

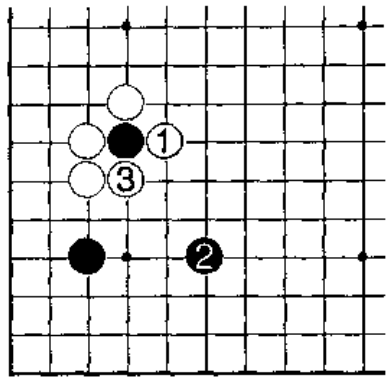


图十二



图十三





图十四：黑 2 引征后，白 3 将黑一子提掉，此时又轮黑方行棋，黑可以另寻大场。

图十四

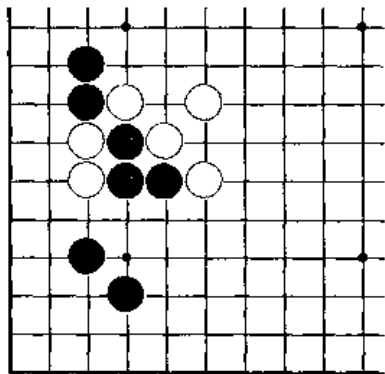
### 练习 题

#### 一、白先

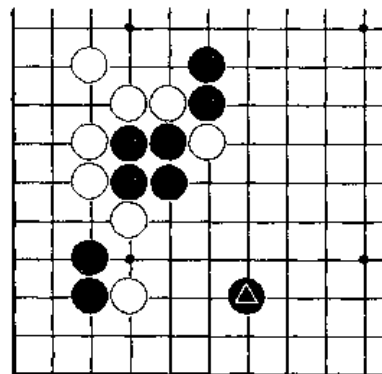
白方被黑三子断开，白如何吃掉黑三子？

#### 二、白先

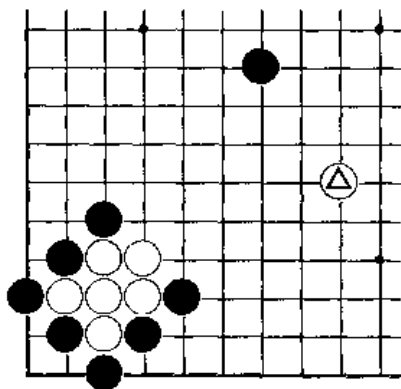
黑⊙一子能否起到“引征”的作用？



一题图



二题图



三题图

#### 三、黑先

黑怎样才能躲开白⊙一子的引征，将角上白棋征死？

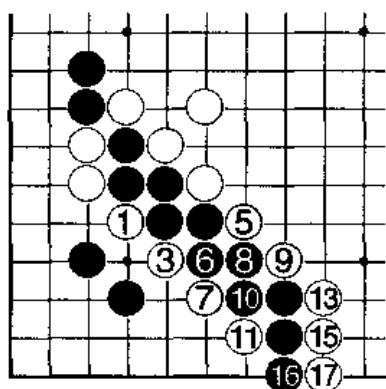
## 练习题答案

### 一、正解图

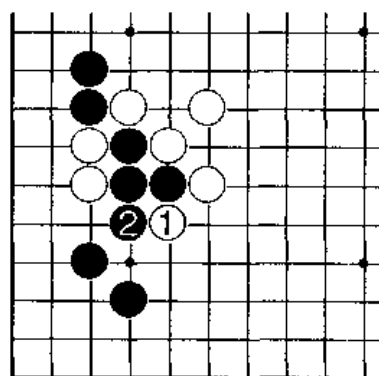
白1打，白2若逃，白追打至白17，黑无路可逃。

#### 参考图

白1若如本图这样打，则黑2长，与角上黑棋连在一起，白落空。



正解图



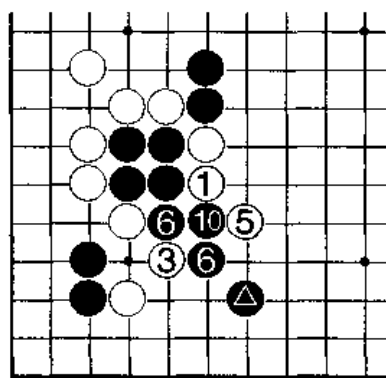
参考图

### 二、正解图

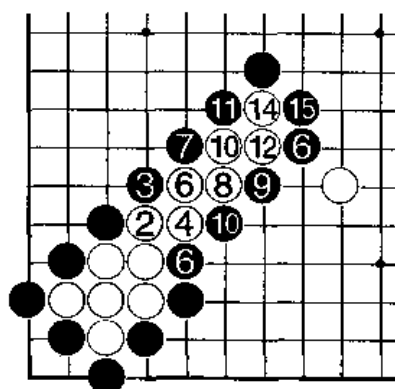
黑▲一子能起到引征的作用，如图：白1打至黑6与黑▲一子连在一起。

### 三、正解图

黑1打，白2逃，直到白14再长，黑15将白棋提掉。



正解图



正解图

# 第十一课

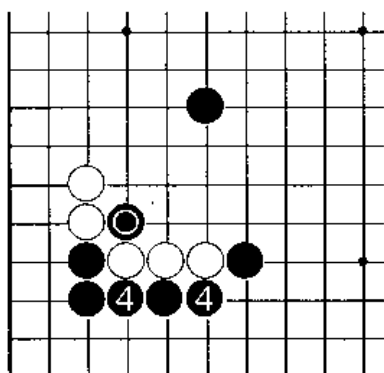
## 基本吃子技巧（三）

### 一、枷吃

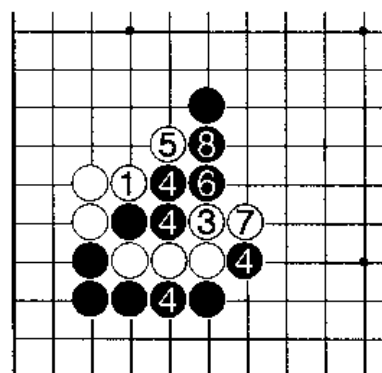
围棋中的许多吃子技巧是非常有趣的，有的读者在实践中屡次遇到同一种形状，但却多次下错，例如枷吃就是其中的一种，这就说明对围棋艺术的理解还没有上升到理性认识。下围棋不看棋书不行，不看棋书不能成为优秀棋手。

图一：轮白棋先走，现在当务之急是吃住黑●一子，这对白方来说，太重要了，只有吃住这一子，才能确保上方两子和下方三子的联络，那么如何去吃呢？

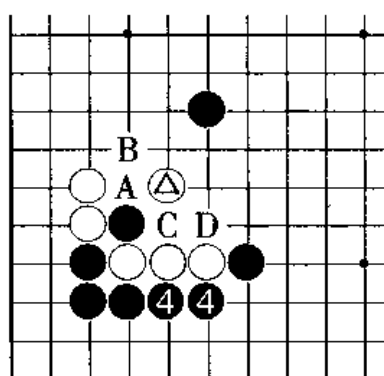
图二：白方动手了，白1拐吃，黑2位逃，白3位再吃，黑4位再逃，白5位又吃，当黑6逃时，也在打吃着白方，白方只能自己往外跑，至黑8，黑方已扬长而去了。



图一



图二



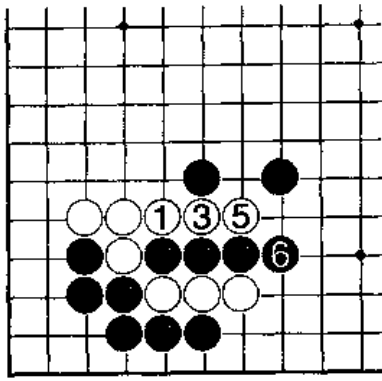
图三

可以看出，当初白方想捕捉黑一子的作战方案失败了，白方两面不可收拾，白呈败势。

那么，用什么手段吃住这个子呢？

图三：白△一子是正解，为什么呢？

用枷吃的办法来处理这一类型，特别是在吃对方子时，对方有“引征”的子作为接应的情况下，这种吃子方法干净利落，借用较少，没有后患，你看这多像古时的一种刑具“木枷”。若黑方在A位冲，白方就在B位挡；若黑在C位冲，白方就在D位挡。这个黑子已经死掉了，只是没有在棋盘上提掉而已。



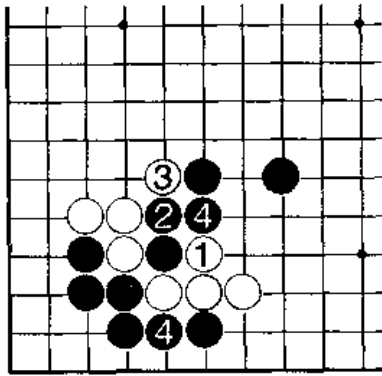
图四

枷吃的应用范围较广，是实战常用的手段，几乎每盘棋中都会看到枷吃的形状。

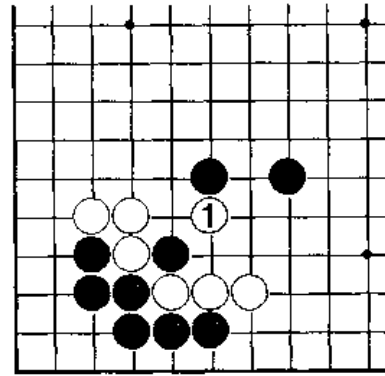
图四的形状是实战中常见的，凡碰到此种情况，用“征吃”的手段不行，因为黑子已有引征，在此种情况下应该选用什么着法呢？

图五：反方向吃可以吗？至黑 4，黑棋顺利地脱逃了，采用这种简单地追杀也是不行的。一气挨一气地追着跑，是初学者常用的手法，也是初学者最容易犯的错误。

图六的白 1 采用的着法是正确的，它虽不能一下子提取黑子，但黑子已没有出路，白棋成功。



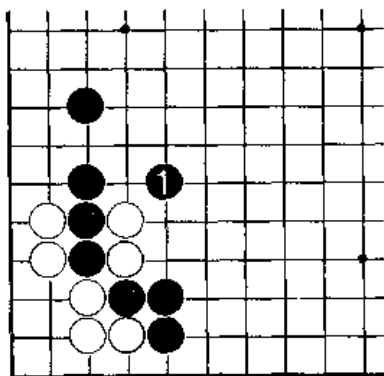
图五



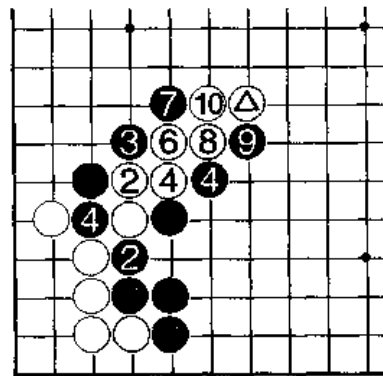
图六

枷吃的图形是非常多的，图七中的白棋断在黑棋上的二子十分重要，它直接威胁着黑方的安全，怎样去吃呢？用一般的方法肯定是不行的，只有用枷吃如黑 1 的方法。

图八：黑方的第一感觉肯定是用“征子”，但是不行。到白 10，原来棋盘上的白△一子



图七

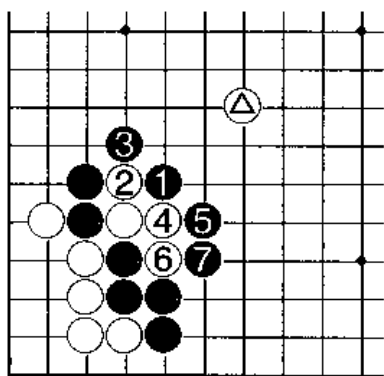


图八

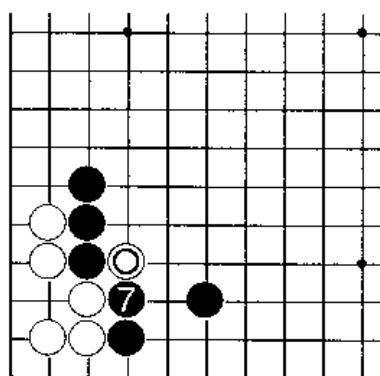
起到了引征的作用，黑方非但没有吃到白子，自身的形状反而四分五裂，处处都有被打“双吃”的可能性，黑棋大失败。

图九：用枷吃的方法可行，白2如想冲出包围，被黑3致命一击，顿时丧失了生路。白4只有在此处可逃，黑5又是一吃，至7位，白棋全被吃光。黑2如走4位，黑5位扳，白也不行。

在许多种实战中，往往出现的图形比规范的教科书要特殊得多，而吃法也比较多，正解也常有两个以上。比如图十，白◎一子是重要的断子，而吃这个子有两种吃法，就算征子成立的情况下也不应该用征的手段去吃子，为什么呢？因为征子始终有一个缺点，就是一旦战斗波及到此处，白方时刻有可能跑出来。



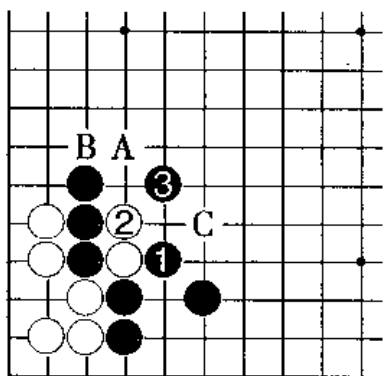
图九



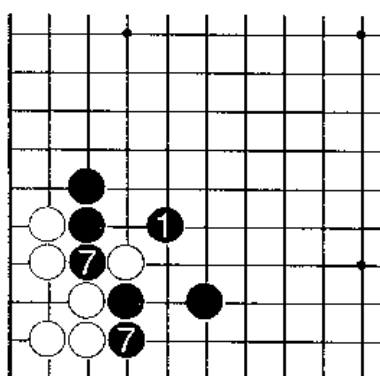
图十

图十一是一种吃法，这种吃法虽然能吃到这个断子，但是白方 A、B、C 三个地方都有借用，将来作战时，这一带若有白子参与战斗，对局面不利。

图十二：黑1位枷是正确的。在此图形中黑1位的枷使白方利用最少。



图十一



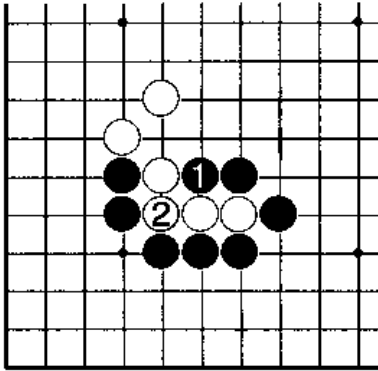
图十二

## 二、接不归

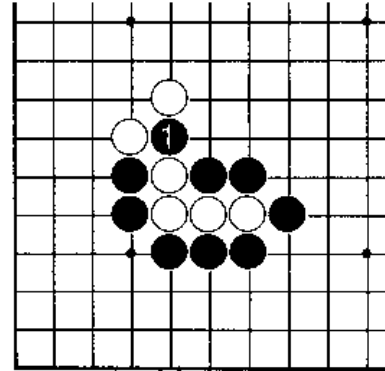
“接不归”是围棋吃子的基本技巧之一。“接不归”的意思就是吃对方子的时候，对方的子想接也接不回去。简单的说就是“接不归”。

图十三就是接不归的形状，黑方在 1 位打吃白方两子，白方如果在 2 位接，是接不回去的。

图十四：黑方只要简单地地下在 1 位，白方四子便死了。



图十三

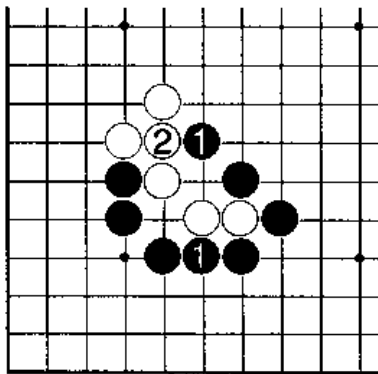


图十四

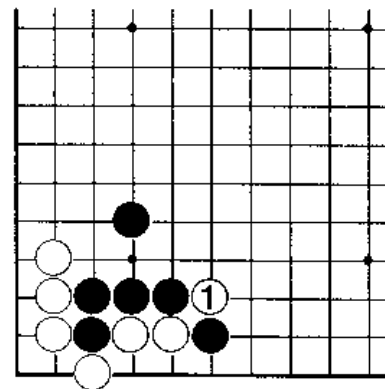
下棋时，假若己方的子处于上图白方的图形，便不要去接了，否则越死越多，损失就会更大。

图十五：许多初学者在 1 位随手一刺，白 2 位顺势接上，接不归的形状马上没有了，这两步交换，黑棋大损。而这种情形，在对局中也十分常见，这便是不动脑筋随手而下的结果。

图十六是初学者实战下出来的图形。这时轮到白方下子，有的初学者往往看不见自己的毛病却在 1 位去断黑棋，这是坏棋。这个断并不严厉，而且起不到攻击黑棋的作用。



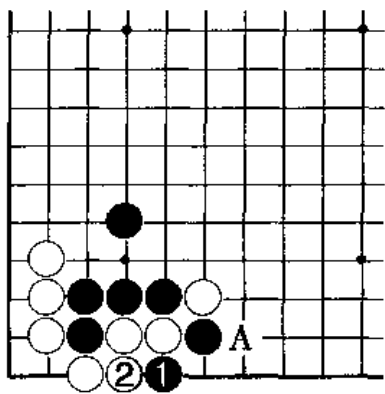
图十五



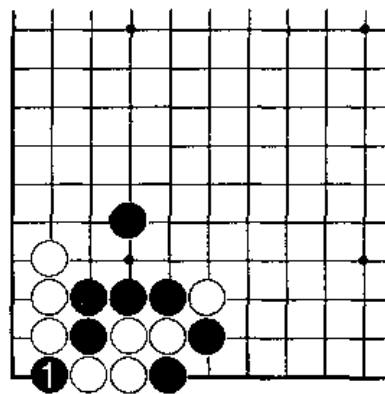
图十六

图十七：黑方要想反击白棋，不必在 A 位长出一子，只需在 1 位打吃白棋即可，假如白在 2 位粘上也是接不归。

图十八是典型的接不归形状，黑方可以十分漂亮地在 1 位吃白四子，可见当初白方的断是坏棋。在初学者的对局中，这样的棋形出现很多，应引起重视。



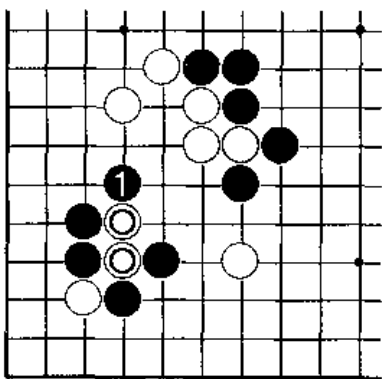
图十七



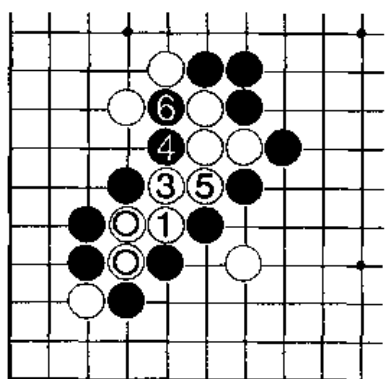
图十八

图十九：白棋的两枚断子很讨厌，它把黑方的棋断得四分五裂，但黑方经过周密的计算后，果断地下了1位，白方两子还能逃吗？这种地方正是考验棋力的时候，并需要几步的计算能力，如果算不清楚，匆匆忙忙地向外跑是不行的。

图二十：白1果然跑出来了，但经过黑2打，白3逃，黑4再打，白5位仿佛看到了希望，粗看好似有引征的子，但是经过黑6的吃，白棋全都死掉了，这又是接不归在实战的应用，这个图形算路多了一些，但比较好计算。



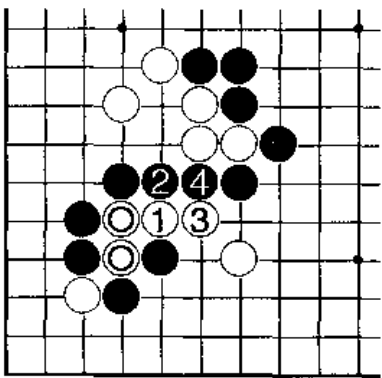
图十九



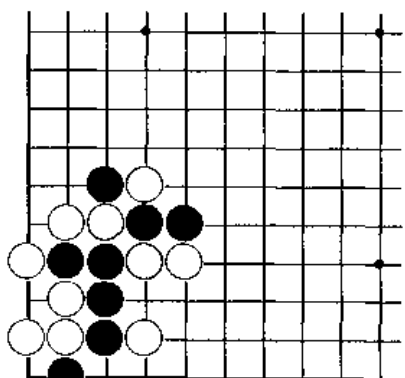
图二十

图二十一：这里黑棋也可能会犯错误，假如黑方计算不准，会出现错误，吃不到白子，本图黑2就是初学者常犯的错误。

图二十二是初学者的实战采访记录，这场战斗，杀得十分激烈，双方的断子横生，轮黑



图二十一

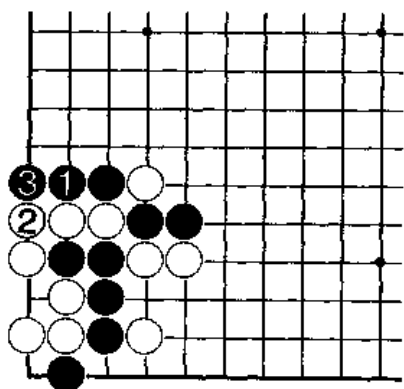


图二十二

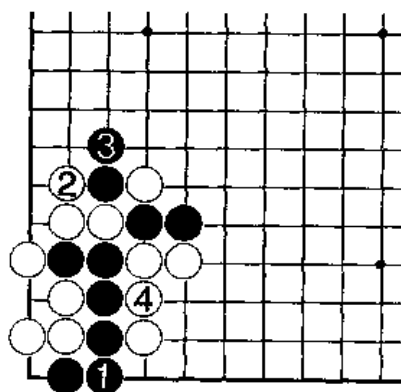
棋下子，首先要看到自己的三个断子十分危险。

图二十三：黑在1位打吃，是解除危险的惟一好手，有了这一吃，白方便无计可施了。这时白方若在2位粘住，黑3继续往下吃，白方呈接不归的图形。若实战走成这样，黑方大获成功。

图二十四：黑方从这边去吃子，是错误的想法，黑1到白4，黑棋反被杀。如此图形，黑方失败。



图二十三



图二十四

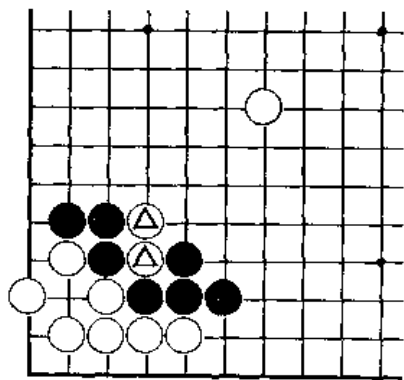
### 练习 题

#### 一、黑先

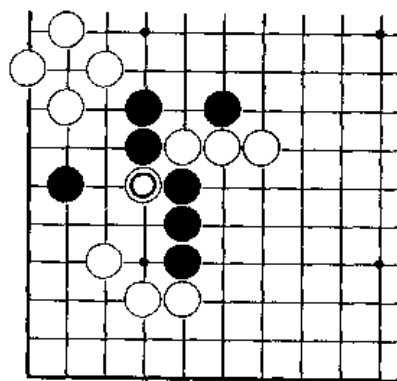
白棋的△二子是作战的关键，黑方能吃掉它吗？

#### 二、黑先

白◎子是战斗的关键，黑若能擒获此子，方能成功地连络。如何吃掉这个白子？



一题图



二题图

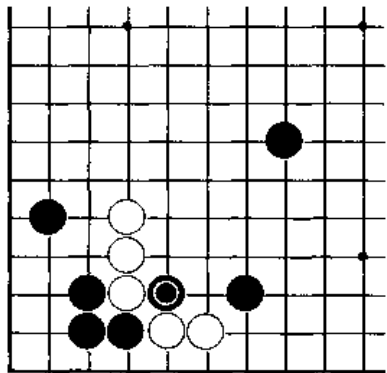


### 三、黑先

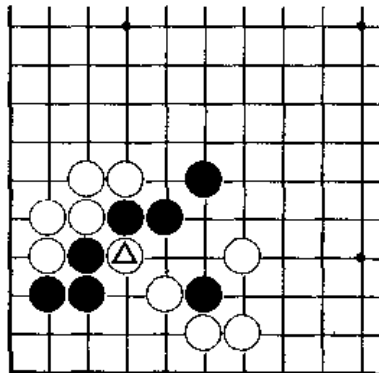
黑●一子威胁着两块白棋，白方能吃掉黑●一子吗？请摆出变化。

### 四、黑先

黑方被断在角部的子已无生路，那么能否吃住白△一子，以求连络呢？



三题图



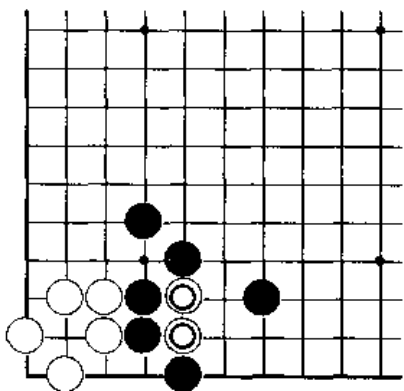
四题图

### 五、白先

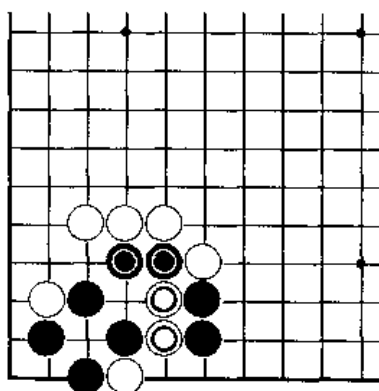
如何救出●两子？

### 六、白先

如何吃住●两子，救出●两子？要运用接不归的技巧。



五题图



六题图

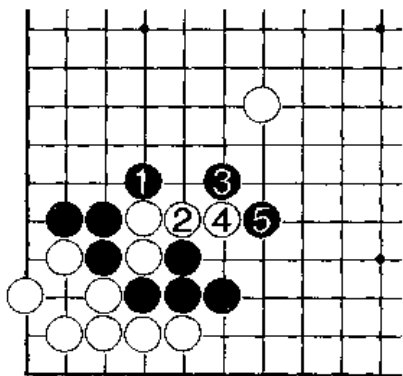
## 练习题答案

### 一、正解图

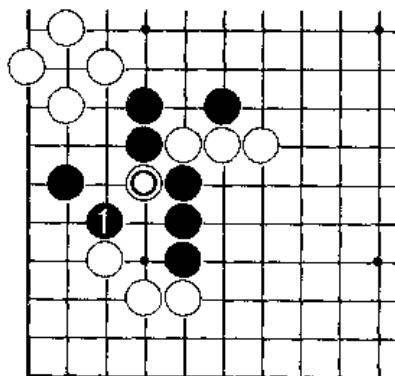
黑1打，白2逃，黑3“枷”，黑方枷住白子，白若4位逃，黑5位漂亮地迎头一扳，白无生路。

### 二、正解图

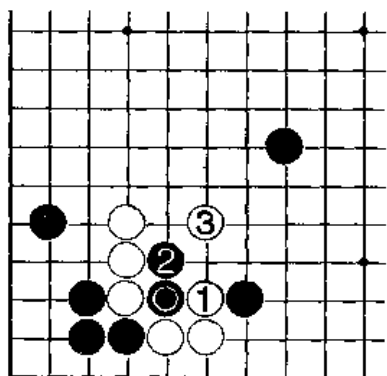
正解图中黑棋成功地运用枷吃的手法，捕捉到了白断子，以下变化请读者自己摆出来。



正解图



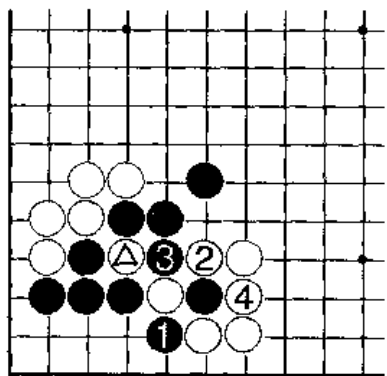
正解图



正解图

### 三、正解图

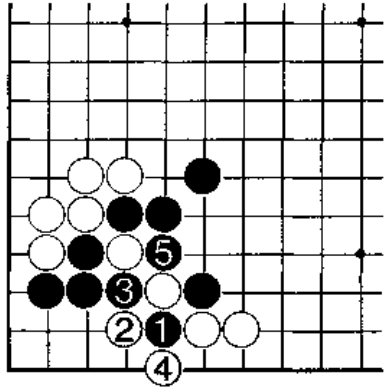
只需要三步棋的算路就可以捕捉这个子，应运用枷吃。即白1打，黑2长，白3是惟一的正解。



正解图一

### 四、正解图一

黑1位断，这个断叫“相思断”。白△一子已经无法逃脱，白2上吃，黑在3位吃，白在5位接不上，只能在4位提，黑5吃掉白子，黑成功。



正解图二

### 正解图二

黑1位断，白如吃下边黑子，黑不逃，而在3位吃，白只能4位提，黑5位吃得白子。

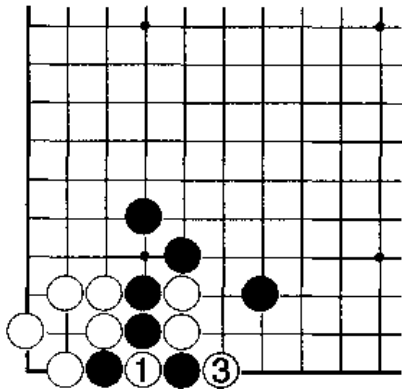
### 五、正解图一

白1扑，黑2提，白3位打吃，黑接不归。

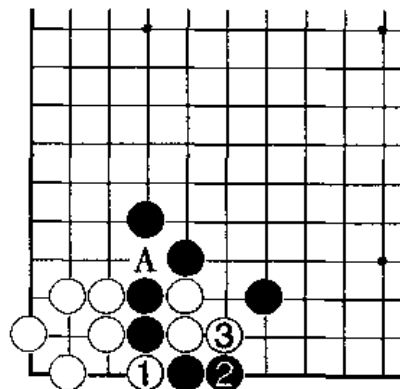
#### 正解图二

白1扑时，黑方如逃，白一路沿边追杀，黑损失更大。

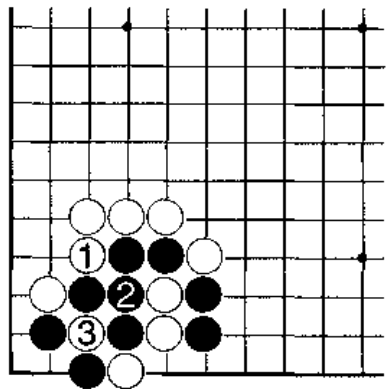
白1扑，黑方2位逃时，白方也可在A位将黑两子吃掉。



正解图一



正解图二



正解图

### 六、正解图

白1位吃，呈接不归形状，黑2不能粘，否则，白3位提吃。

## 第十二课

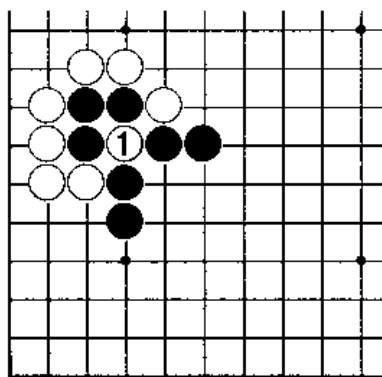
### 基本吃子技巧（四）

#### 一、扑 吃

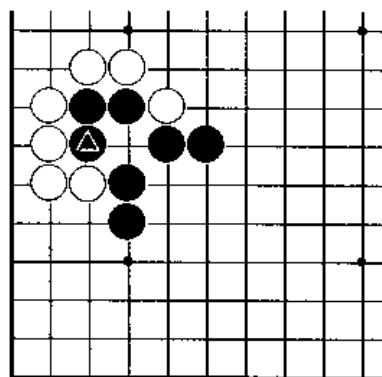
“扑”在围棋中是一种具有代表性的吃子技巧。就是在对方虎口中投入一子，逼迫对方急应的着法。而“扑吃”主要是强调继扑之后的连续手段，就是在对方虎口中投入一子后，如果对方提吃这一子，仍可以再吃掉对方若干棋子的着法。在运用扑吃时，对方提自己投入的一子是起不到任何防卫作用的。

如图一中的白1下在对方的虎口中，黑2提白1子。这样就形成了图二中的局面。

从图二中可以看出黑2提吃白1一子后，却撞紧了黑▲二子原来的气。



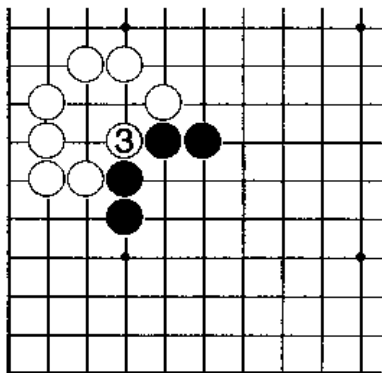
图一



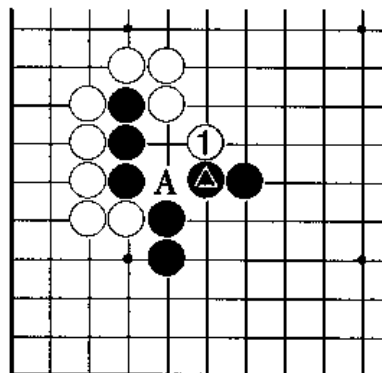
图二

现在轮白走，白3就可如图三中下在原来被提掉的白1的位置，吃掉了黑▲点三子。白棋的扑吃成功。

从以上所讲可以看出，运用“扑吃”这一手段，是要以弃子作为先决条件的。所以往往初学者很难掌握和接受。其实“扑吃”的道理很简单，它虽然先需弃少数的棋子，但它可以



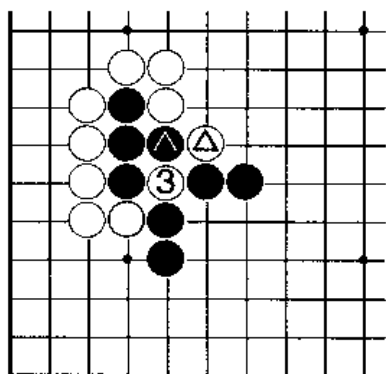
图三



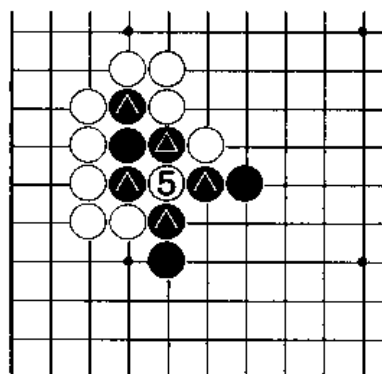
图四

利用这种欲擒故纵的方法吃掉对方多数子或少数很关键的棋子，因此“扑吃”中的弃子是占便宜的。

“扑吃”也叫做“倒扑”。“扑吃”还有另一种间接形式：“装倒扑”。就是下一着棋在对方不应情的情况下，才会产生倒扑。如图四的白1就是装倒扑，黑棋如果不应的的话，白就有A点扑吃的手段。如图五中有了白△点一子后，黑2脱先不应，白3就投入黑方的虎口，运用了扑吃的手段，黑4提白3后，就如图六中白5又可再提掉撞紧气的黑△四子。白棋运用的装倒扑、续装倒扑之后的“扑吃”手段在黑2脱先情况下才成立。



图五



图六

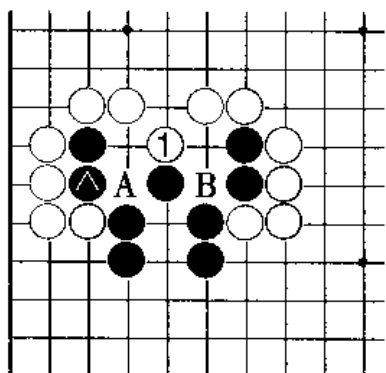
但初学者一定要记清楚，“装倒扑”不是直接的吃子手段，它必须在对方脱先不应的情况下才可以再运用倒扑的手段直接吃子；而“扑吃”是直接连贯的吃子手段。

还有一种扑吃形式：双倒扑。就是下一着棋，同时形成两个可以扑吃对方的形状，使对方无法兼顾。如图七中的白1就是双倒扑。白1走后，黑左、右出现了两块可被白扑吃的形状。黑棋A、B两点不能兼顾。

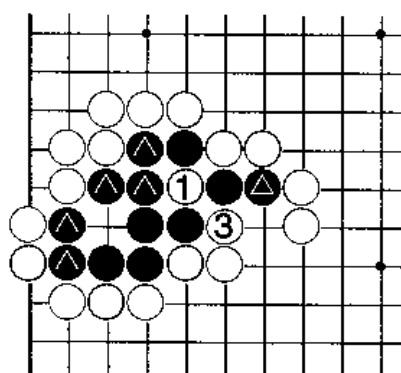
以上可以看出，双倒扑虽然不是一种直接的吃子手段，但出现两种倒扑形状时，使对方不能兼顾，从而使自己无论怎样也可以吃掉一块，所以双倒扑是不需要对方提供脱先、不应等条件的，这是双倒扑与装倒扑的不同之处。

扑吃在双方气紧的对杀中，能够迅速紧气杀吃对方。因此倒扑、装倒扑和双倒扑都是破眼，联络等方面的重要手段。

图八中的白1扑吃黑△点两子，黑2提掉白1后，白3卡住黑2提白1形成的眼位。迫



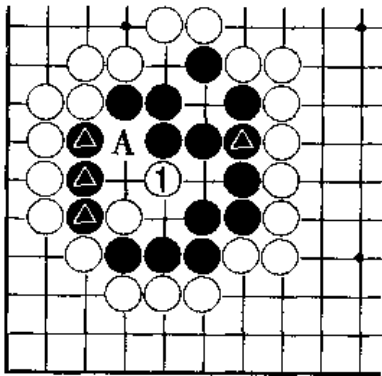
图七



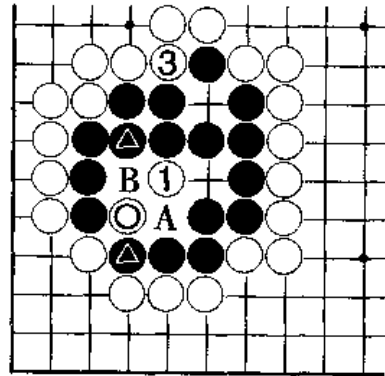
图八

使黑棋只有一只真眼而被杀。白如走 3 位挤，则黑 2 走 1 位活。

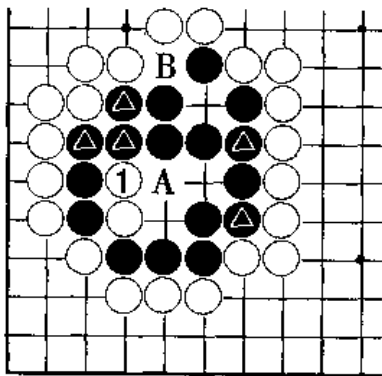
如图九中的形状就是运用装倒扑破眼的常型。白 1 瞄着 A 位的扑吃黑△三子。黑 2 如图十中补在 A 位，这样白 1 就先手破了黑中腹的眼位，白 3 再破掉黑棋的另一个眼位，杀死了整块黑棋。



图九



图十



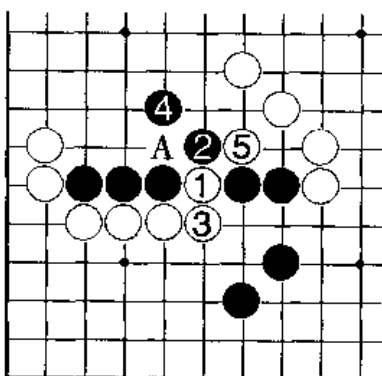
图十一

黑棋如在 A 位挤吃白◎一子，白棋就在 B 位接，形成曲三，点杀黑棋。黑 4 在 B 位挤，白则 A 位接，一样形成曲三杀死黑棋。

从以上图形可以看出图九的白 1 运用装倒扑破眼成功。

如白 1 不运用装倒扑的手段破眼，而简单地如图十一中打吃黑三子，黑 2 接后，黑有 A、B 两点可做活，黑必得其一子。

由此可见简单地装倒扑手段在破眼中起着至关重要的作用。



图十二

## 二、挖 吃

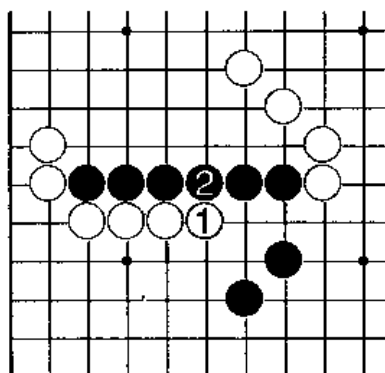
“挖”也是一种吃子的技巧，是激烈对杀中的锐利手段。“挖”基本上是为了给攻击和歼灭对方的棋创造条件，因为“挖”是对敌方两子连线的中间投入一子的手段，可以使对方的棋产生许多断点。

图十二中的白 1 走在黑方△二子的中间，即白 1 挖，黑 2 挡住，也含着对白 1 的打吃，所以白 3 粘。这时就可以从图形中看出，黑棋已经出现了 A、白 5 两个致命的断点。黑已不能兼顾，如图黑 4 补 A 位的断点，白 5 就切断另一边，黑棋便崩溃了。

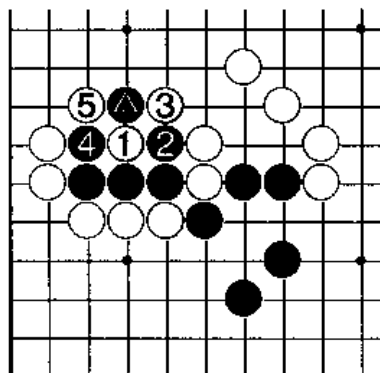
如图十二中的情况，白棋不运用挖这一手段，而如图十三中单纯于白 1 位长，黑 2 粘住后，就结实地连成一片了。

而图十四中的黑形就是图十二中黑 2 于白 3 位打吃，白于黑 2 位长后，黑 4 跳（图中的●点）后所出现的局面。这时运用白 1 挖吃是很严厉的，黑 2 打吃准备与●点一子连络外逃，而白 3 却置白 1 于不顾切断了黑 2 与●一子的连络，黑 4 提掉似乎逃脱，白 5 一打却形成了接不归。

在边、角上也可利用挖吃来吃死一些看似连络的棋。



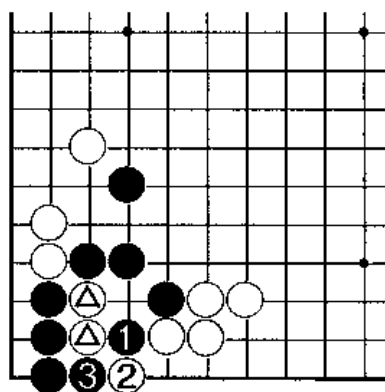
图十三



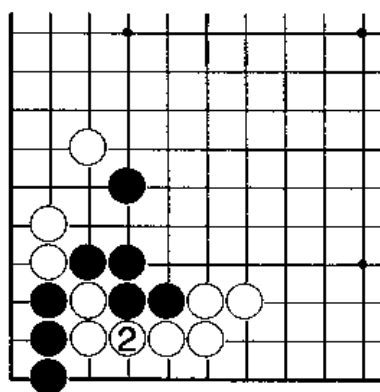
图十四

图十五中黑 1 挖，白 2 打吃以求连络，黑 3 从底下边线上吃白△两子，形成倒包。

而图十六中的黑 1 是最无能的下法，帮助白棋补了毛病。白 2 连接住以后，白棋就很坚固了，而角里黑棋再也无法挽回。



图十五



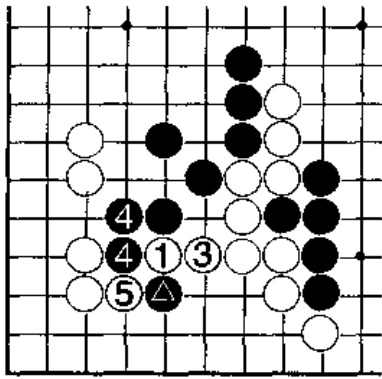
图十六

中盘双方攻杀激烈时，也可运用“挖”袭击对方。

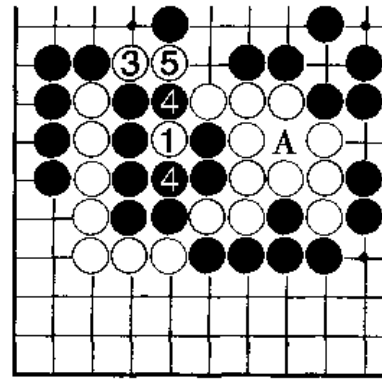
图十七：黑白双方扭杀在一起，白 1 挖，黑 2 打吃，白 3 接后，黑棋出现了两个断点，黑 4 补上面的断点，白 5 就切断下边黑●一子。黑 4 如接住下边的断点，白 5 即可在黑 4 位切断。

再看图十八中右上白棋只有 A 点一只眼位，而且周围都被黑封死了，只能针对黑中腹七子的缺陷想办法。

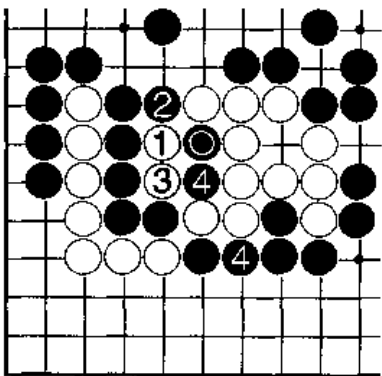
图中的白 1 挖是最好的手段，黑 2 如接住，白 3 断打，黑 4 只好提掉白 1 挖吃的一子，白 5 反在外面围住了中腹黑子，一气吃死黑棋。



图十七



图十八



图十九

黑棋为了减少死子，黑 2 便不敢接●二子了，只好如图十九中在外边包打弃子，可比图十八减少些死子，但白棋吃掉了黑●二子，右上的死棋也借机成活。

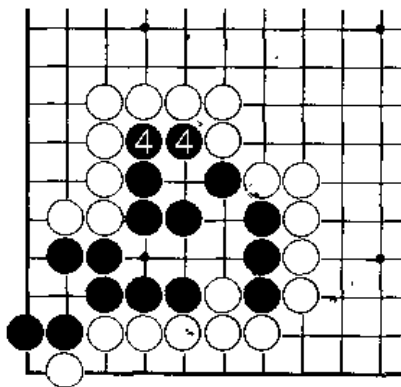
### 练习 题

#### 一、白先

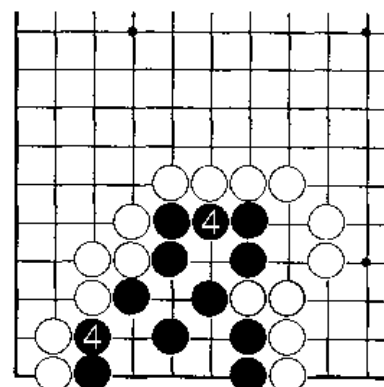
白棋怎样杀黑？利用的是哪种形式的扑吃？

#### 二、白先

白棋怎样杀黑？利用的是哪种形式的扑吃？



一题图



二题图

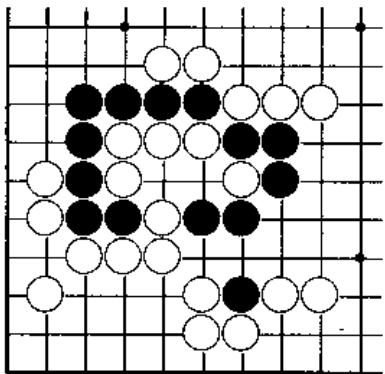


### 三、黑先

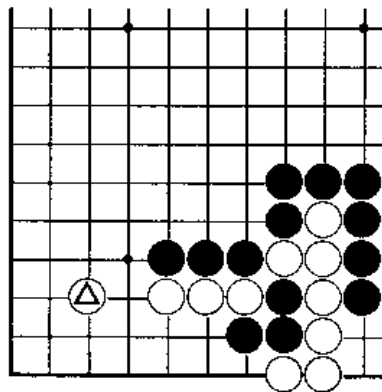
左、右两块黑棋如何联络？

### 四、黑先

黑棋如何吃白七子？割断开白△一子也可以。



三题图



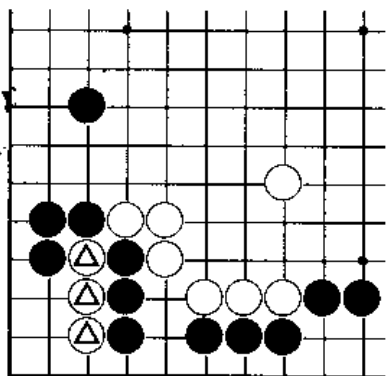
四题图

### 五、白先

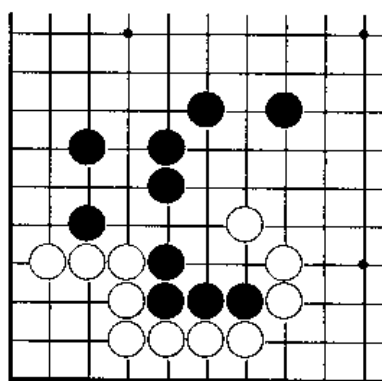
白棋现在该运用什么手段才能救出黑角里的白△三子。

### 六、白先

黑棋有缺陷吗？白棋如何走？

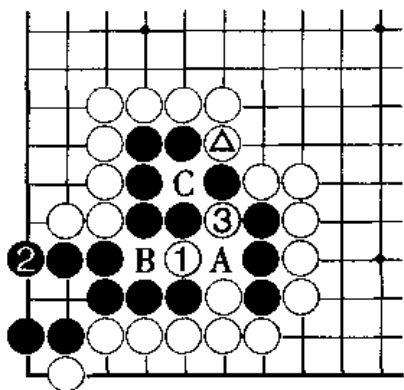


五题图



六题图

## 练习题答案

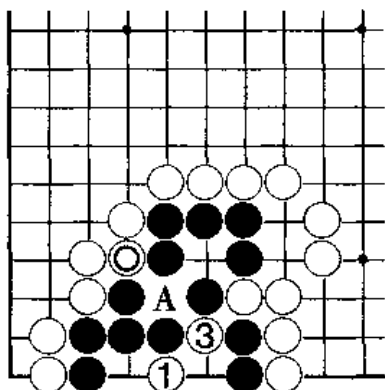


正解图

### 一、正解图

利用的是装倒扑。

白1瞄着3位的扑吃同时又可在黑2位破眼，两者必得其一。黑2下立作眼，白3扑吃，也正巧与白△一子一起卡住了黑C点的眼位。黑2如在3位补，白3就在A位接，这样B位断和2位破眼必得其一。



正解图

### 二、正解图

利用的是双倒扑。

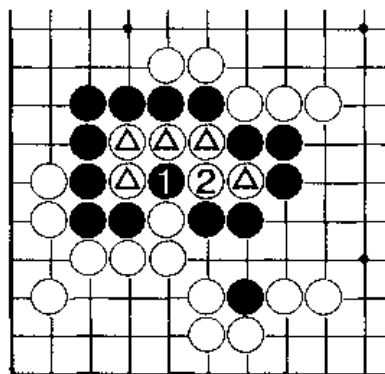
白1走后，黑左右都是被扑吃的形状，黑2粘左边，白3扑吃黑右两子，也恰与白⊙一子卡住了黑A点的眼形，从而吃死了黑棋。

### 三、正解图

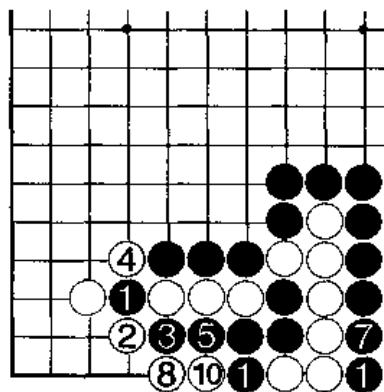
黑1扑入白棋虎口，白2提掉黑1投入的一子，也撞紧⊙点白五子的气。续正解图，黑3又提掉了白六子，从而使左、右黑棋联络了。

### 四、正解图1

黑1挖，白2打吃，黑3从底下反打，白4提掉，黑5打，白6在提掉黑1的位置粘，下面黑棋三气，白棋也三气，但轮黑走，于7位闭气到黑11，白七子被吃。



正解图 ⊙=⊙



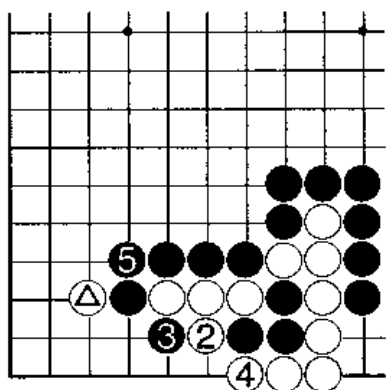
正解图 1

### 正解图 2

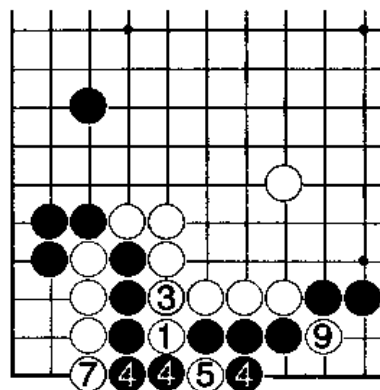
黑 1 挖，白 2 明智地吃黑三子，黑 3 打，白 4 提掉，黑 5 粘上面，切断了白  $\triangle$  一子，也符合要求。

### 五、正解图

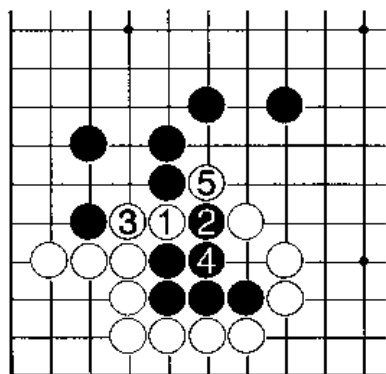
白 1 运用挖吃的手段，到白 7 时黑形成接不归被杀。



正解图 2



正解图  $\textcircled{8} = \textcircled{5}$



正解图

### 六、正解图

白 1 挖，黑 2 打，白 3 接后，黑 4 如粘在上边，白 5 于黑 4 位扑，形成倒包面杀黑。

### 思考题

1. 装倒扑与双倒扑究竟有什么区别？
2. 思考“挖吃”与前面所讲的“扑吃”有什么区别？

## 第十三课

### 围棋的基本死活（一）

在下棋过程当中，棋盘上的棋子被对方包围之后，它的死活就决定于这块棋能不能在对方的包围中做出可供活棋的两个眼。所以也就出现了做活、点眼、破眼、做眼的许多问题。因此初学者必须掌握一些基本死活知识，了解一些基本的死活形状。

活棋需要有两个眼而不是需要围住多少个交叉点。有许多棋围了许多交叉点但却只能算一个眼，有的只围住一个交叉点，但也算一个眼。因此，在围住一个到七个交叉点的地域里，有些可以点死，有些点不死，还有些不必点就是死棋。这就要看棋子围住交叉点所构成的条件了。

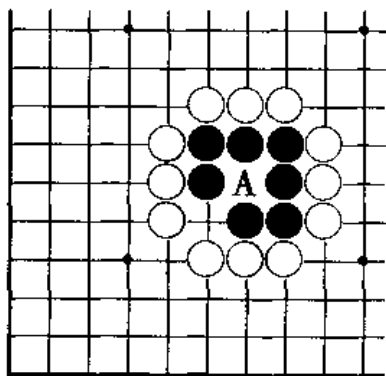
在这一课里只介绍棋子围住一个至四个交叉点所构成的不同形状时的情况。

#### 一、直一

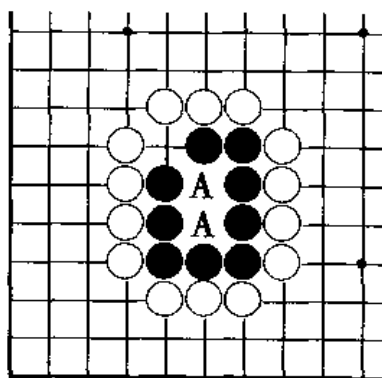
“直一”也就是棋子在棋盘上围住了一个交叉点。如图一中的 A 点，就是黑七子围成的一个交叉点，它是一个真眼。但如果整块棋只围住一个交叉点，也就是直一的话，是无论如何也活不了的。因为两个眼的最基本条件是要围两个交叉点。

#### 二、直二

图二黑棋围的两个交叉点就是直二。图二中（A 点）的位置不是禁着点，所以将来白棋可在黑棋围成 A 两点中依次下子提掉黑棋，所以说直二是死棋。

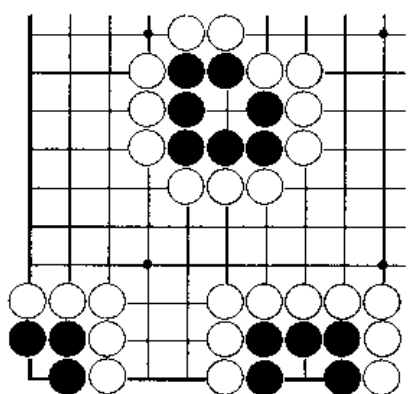


图一

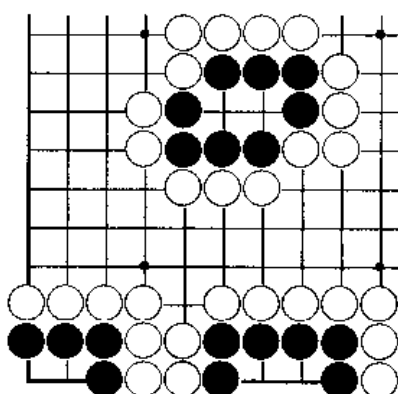


图二

直一和直二现在大家已经清楚它们是死棋了。但也要知道直一和直二两种形状不论出现在角上、边上还是中腹，它都是一个眼，是死棋（如图三、四）。



图三



图四

### 三、直三

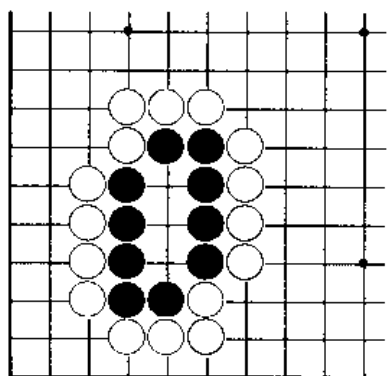
“直三”就是一方棋子在对方的包围中围成了三个交叉点，而这三个交叉点是一字排列的，所以叫“直三”（如图五）。

“直三”是活棋还是死棋，要看此时轮谁走。轮己方走，可从中做眼活棋，轮对方走可点眼杀死。

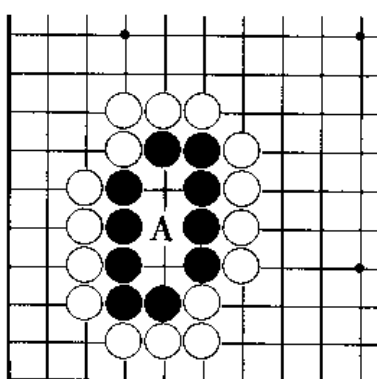
做眼就是使棋子围成两个眼的着法。

点眼就是在对方围了若干交叉点的地方落子，使之不能成眼。

现在图六中的黑棋围成的直三，轮黑走，为了活棋要走在 A 位，这样就做成了两个可供活棋的眼。可以看出直三中的（图六）A 点是关键。

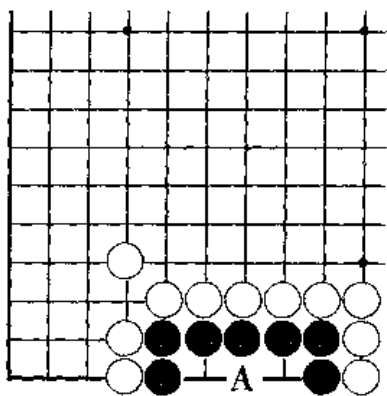


图五

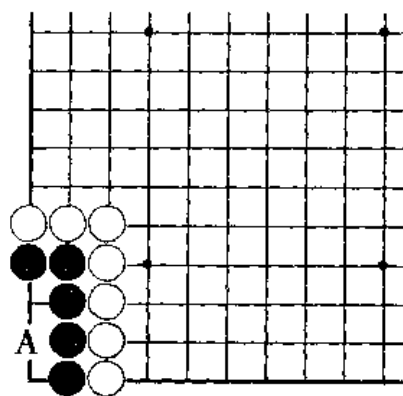


图六

“直三”无论在边上、角上还是中腹，只要是轮活棋的一方先走，都可以做活。在图七、图八中，黑走 A 位，形成两个眼为活棋。



图七



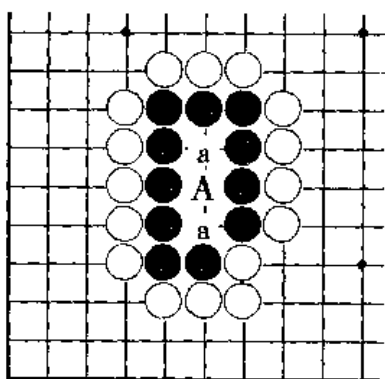
图八

那么轮到杀棋方先走怎么样呢？轮到杀棋方先手的话，要杀棋的一方就可运用“点眼”的手段来杀死围成“直三”形状的一方。

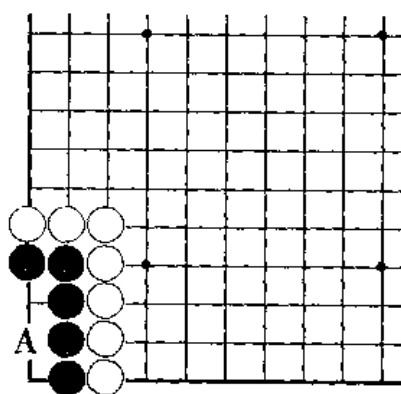
如图九中白棋先走，下在 A 位，占据了黑的活棋要点，使黑棋下一手无法再做出两个眼了。

白棋走在 A 位之后，可依次在 a 点上着子提掉黑棋。可见轮杀棋一方先手，在直三中的三个交叉点中先占据图九中的 A 位，就会将对方杀死。

直三无论在角上、边上还是中腹，只要轮杀棋方先手，就是死棋。（如图十、十一）。



图九



图十

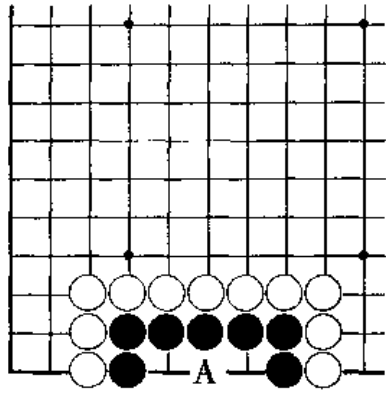
从以上诸图可以看出直三的形状无论在角上、边上还是在中腹，轮先手者走在 A 位，做活方可活棋，杀棋方走在 A 位可杀死对方。

#### 四、弯三

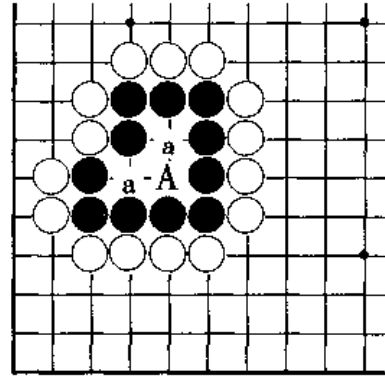
弯三也是围成三个交叉点，但它不是一字排列，而是一个交叉点在另二个交叉点的侧面，所以叫“弯三”。如图十二中黑所围成的交叉点就是。

“弯三”在做活和杀死时与“直三”相同，也是轮谁先走，谁就可做活或杀死对方。

先看“弯三”的做活。如图十二中 A 位，是黑棋做活的关键。黑先手走在 A 位后，则分别围住了两个交叉点（a 点），这两个交叉点都是禁着点。因此，黑先手走 A 位就做活了。

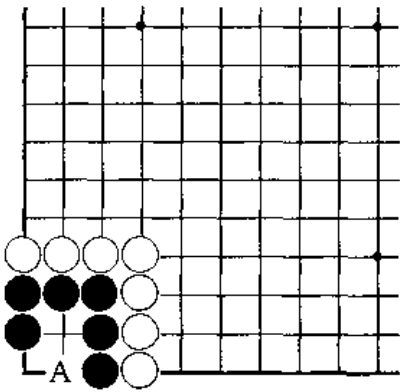


图十一

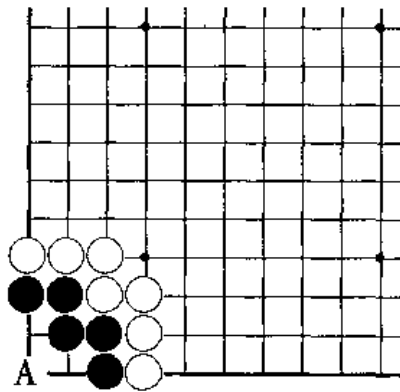


图十二

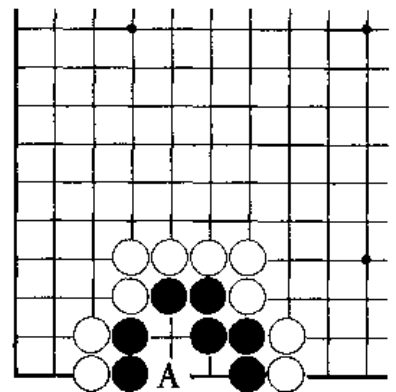
“弯三”的做活法无论在角上、边上和中腹都一样。如图十三、十四、十五，黑走 A 位，即可活棋。



图十三



图十四

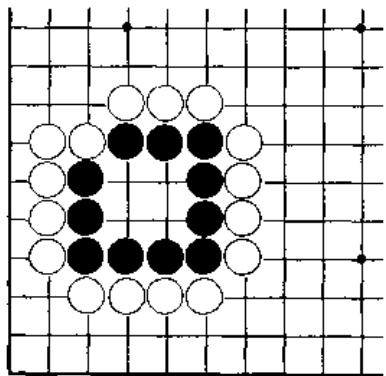


图十五

从以上可以看出弯三无论在角上、边上还是在中腹轮先手时都可以做活。

弯三的点眼无论在角上、边上还是中腹都一样死。白走上述四图的 A 位，即可杀死黑棋。

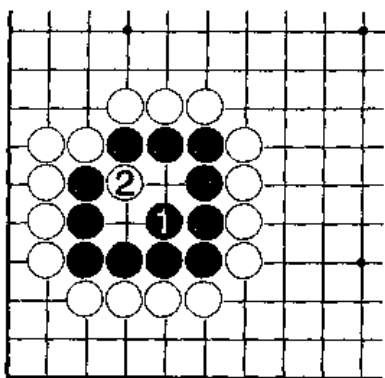
以上可见，围有三个交叉点的棋形可以是活棋，也可以是死棋，这取决于先手、后手。



图十六

### 五、方四

“方四”也称“板四”。它含有四个交叉点，形状呈正方形，所以称“方四”。如图十六。



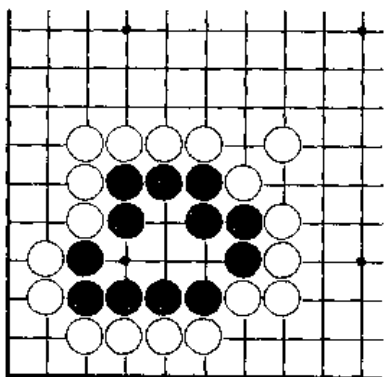
图十七

“方四”虽然包含有四个交叉点，但它却属于不点即死的形状。因为方四的形状缺乏弹性，白无论补在四个交叉点中的任意一个，都将演变成弯三，而此时又将轮对方先走，所以就必将被对方点眼而死。如图十七中黑补了一手，形状变成弯三了。白2点眼，黑就死了。

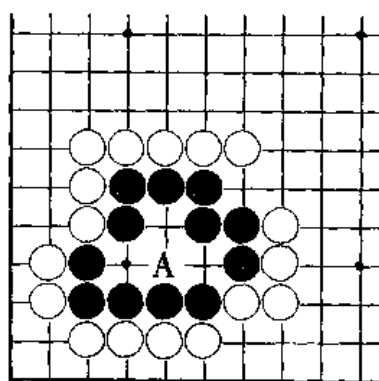
方四无论在边上和角上都是死形。请自行验证。

### 六、丁四

“丁四”也含有四个交叉点，呈“丁”字状，所以称“丁四”。如图十八，“丁四”的形状比“方四”丰富，含有眼形。死与活取决于谁是先手。如轮黑先手可走在A位（图十九），便成了三个眼，足以活棋。而轮白棋先走的话，也走在A位，占据了黑做眼的要点，使黑没有地方做活。

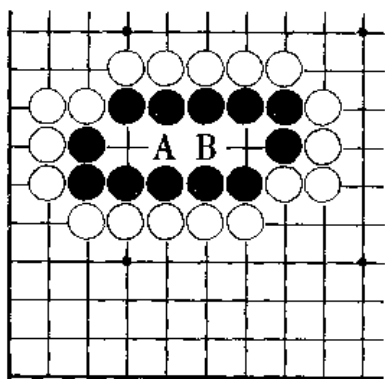


图十八



图十九

“丁四”无论在边上、角上还是中腹，它的死活都取决于先、后手。



图二十

### 七、直四

“直四”就是在一条直线上围住四个交叉点。如图二十。

“直四”是不能点死的棋形。图二十中的白棋走在任意一交叉点上，黑均有余地做出两个眼。也就是说黑有两个做眼点（A点B点）。所以白占一个，黑还有另一个可供做活。

“直四”的形状无论在角上、边上还是中腹均为活棋。

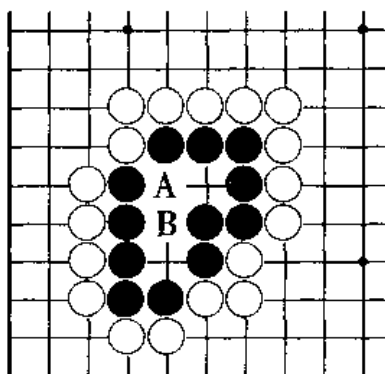
### 八、曲四

“曲四”包围有四个交叉点，但它不是并排的，呈“L”状。如图二十一：围棋围有呈“L”状的四个交叉点。

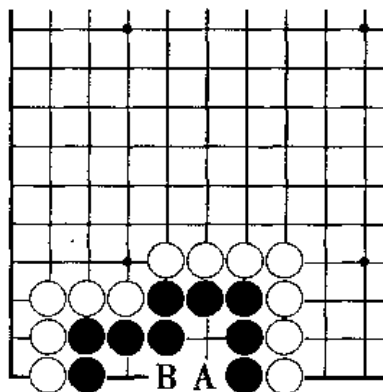


“曲四”在一般的条件下均为点不死的活棋。如图二十一中白在 A 位点黑就在 B 位活，白在 B 位点，黑就在 A 位活。

边上的“曲四”也如此，见图二十二黑棋有 A、B 两处做活点。



图二十一

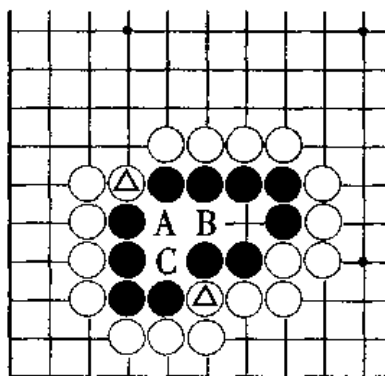


图二十二

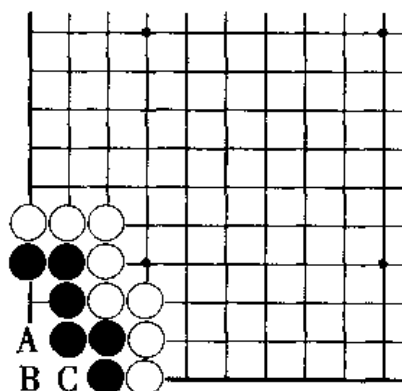
还有几种特殊形式的曲四。如图二十三中△两处有白子，这样的曲四就不是点不死的形了。白走在 A 位是先手，黑必须在 C 位应，之后白走 B 位，黑棋就死了。

有缺陷的曲四，必须补一手。

再如角上的曲四也并不完全是活形。如图二十四中角上被白包围气紧了的黑棋，便有缺陷。白走 A 位后，黑只有 B 位做劫，而白 C 拔后，黑棋成了劫活。



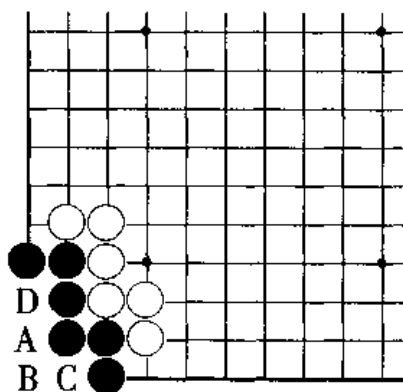
图二十三



图二十四

所以角上这样气紧的黑棋也要在 A 位补一手。

如角上“曲四”被包围的棋有两口余气，就没有劫争的危险了。如图二十五：白 A、黑 B、白 C、黑 D 后，白于 B 位接不上。



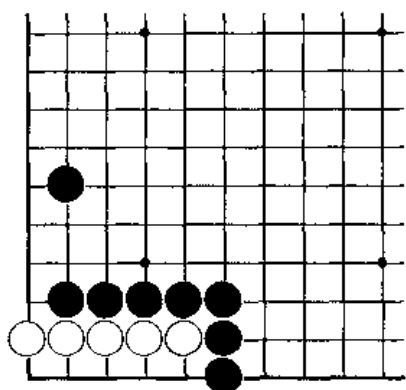
图二十五

## 思 考 题

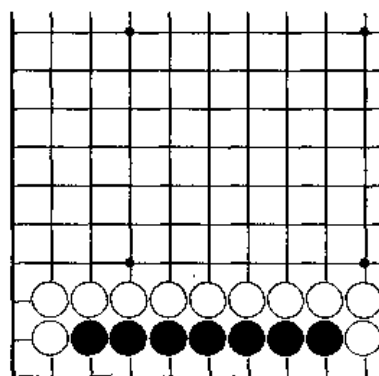
1. 角上曲四全是活棋吗？为什么？
2. 边上或中腹的曲四全是活棋吗？为什么？

## 练 习 题

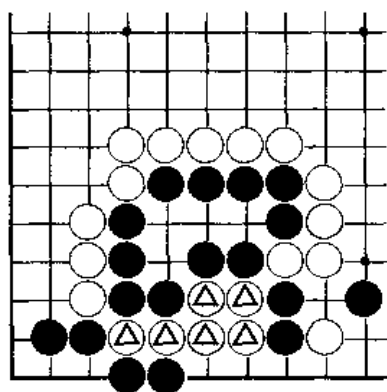
- 一、白棋怎样活才便宜？为什么？
- 二、白棋怎样杀黑？



一题图



二题图



三题图

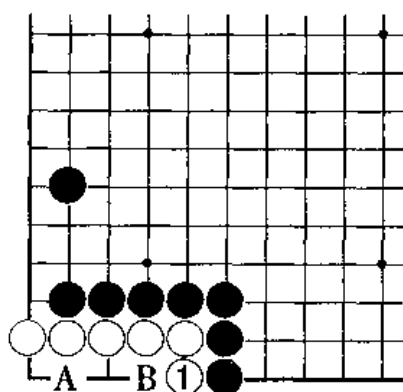
- 三、怎样救白下边六子为有利？为什么？

## 练习题答案

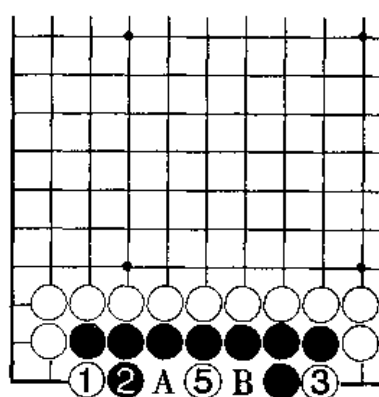
一、白走1位形成直四，活棋，且含有4目棋。

如做活在A位，黑于1位冲，白还得在B位做眼，这样空里就只有两目棋了。所以白1走A位便宜两目棋。

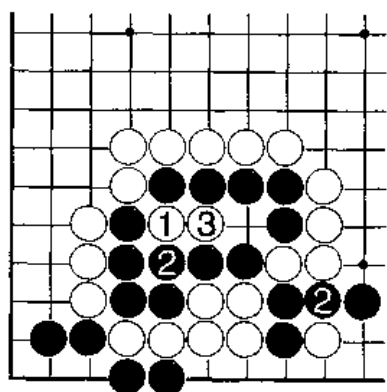
二、变化：白1扳，黑如在3位立，白于2位长，黑在A位挡，白再于B位点，黑棋则死了。



一题正解图



二题正解图



三题正解图

三、正解见图示，因为这样黑中间的黑棋被吃，而白如贪图小利在4位吃黑④两子，黑棋就马上于白1位或白3位做活了。这样没有正解图便宜。

## 第十四课

### 围棋的基本死活（二）

本课讲一讲棋子围住五个至七个交叉点时的各种形状及其死活情况。

#### 一、刀把五

图一：白棋围住的五个交叉点呈刀把状，因此称“刀把五”。

图一中的 A 位是白棋做活的要点，也是黑棋点眼的要点。

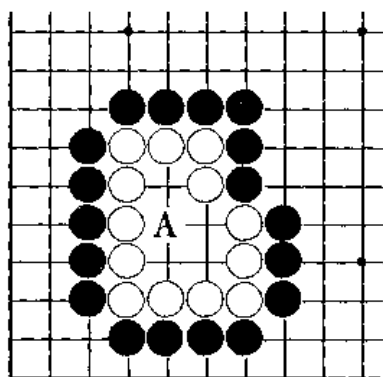
“刀把五”的活与死也取决于谁是先手。无论在棋盘上的任何方位都如此。

#### 二、花五

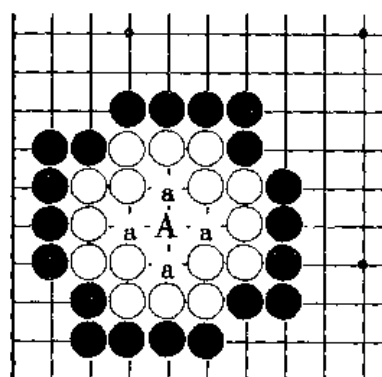
一块棋子被包围时，围住的五个交叉点呈花朵状，称“花五”（如图二）。

“花五”同“刀把五”相似，死活也取决于谁是先手。因为双方做活与点眼都围绕一个要点。

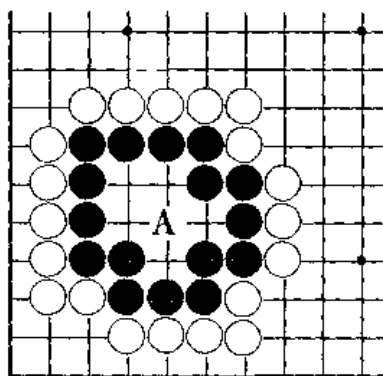
白先手走 A 位就做成了四个眼（a 点），如黑先手走 A 位，白便无法做活了。



图一



图二



图三

#### 三、花六

一块棋被包围时，围住的六个交叉点呈花朵状，称“花六”。

“花六”的死活情况也取决于谁是先手。而且也是无论处于棋盘上的任何方位都如此。

图三：中腹的黑棋呈“花六”状。如黑先手走于 A 位，则充分活棋；白如先手走在 A 位，黑则没有做眼的位置了。

因此可以看出“花六”也只存在着一个做眼和点眼的要点，即图三中的 A 位。

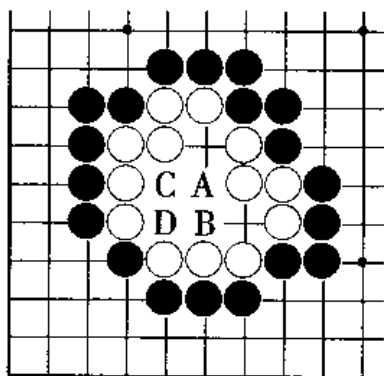
#### 四、灵芝六

一块棋被包围时，围住的六个交叉点呈灵芝状，称其为灵芝六（如图四）。

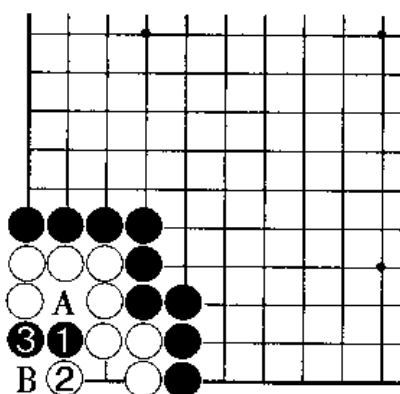
“灵芝六”是基本活形之一，属于点不死的形状。

图四：白呈“灵芝六”状，它拥有 A、B、C、D 四点可以任意做活。黑点于 A 位，白可于 B 位活；黑点于 B 位，白可于 A 位做活。如黑不走，白着于 C、D 两点中任意一点也是活棋。因为“灵芝六”是点不死的形状，所以黑不走，白也不必于 A、B、C、D 位去补。

角上的“灵芝六”也拥有诸多活棋点，同样为点不死的形状。但如在气紧的情况下就不同，如图五中的“灵芝六”，黑点于 1 位，白 2 做眼，黑 3 退后，白于 A、B 两位不入气。所以“灵芝六”在角里气紧情况下是双活，也是活棋的一种。



图四

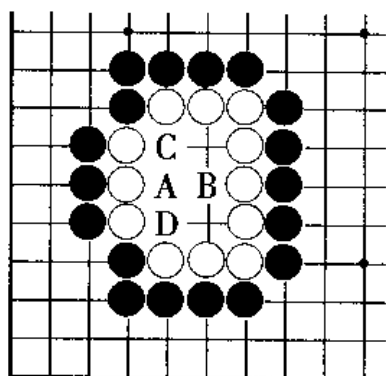


图五

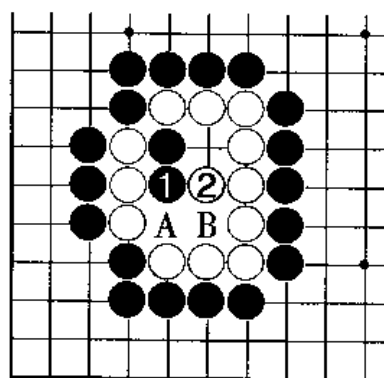
#### 五、板六

基本活形之一。一块棋被包围时，其围住的六个交叉点呈板条状，所以叫“板六”。如图六中的白棋“板六”就是活棋。如黑于 A 位点，白在 B 位走之后，黑于 C 位长，白在 D 位做眼；黑于 D 位长，白就在 C 位做眼。所以图六中的“板六”属于点不死的棋形。

中腹的“板六”还有一种叫做不完整“板六”，也称“断头六”（如图七）。黑 1 点，白 2 应，黑 3 后，白再无法进入 A 位做眼，因为黑可以在 B 位拔白左侧七子。所以“断头六”是可以点死的棋。



图六



图七

角上的“板六”比较复杂，由于其眼位是傍角沿边板条形状的六个交叉点，所以称角上

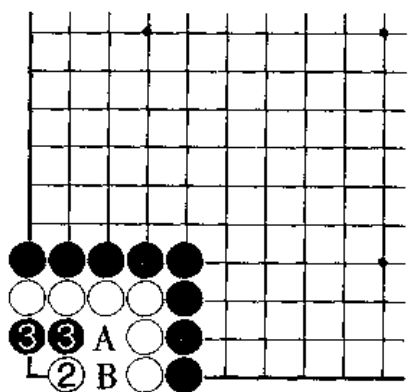
“板六”。

角上板六的死活要取决于外气。根据外气的情况分别可形成死棋、活棋和劫活。

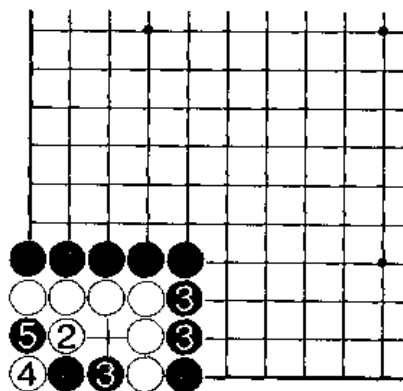
图八：白方无外气，被黑方点杀。黑1点，白2、黑3后，白再无法于A位做眼，因为白若走A位，黑就在B位拔吃。

图九：白方有一口外气，黑1点，白2、黑3后，白4做眼，黑5拔，即成劫。

因此在对局中角上板六有一口外气时，应于黑1处补一手。



图八

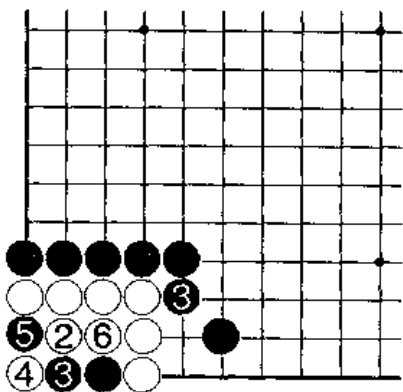


图九

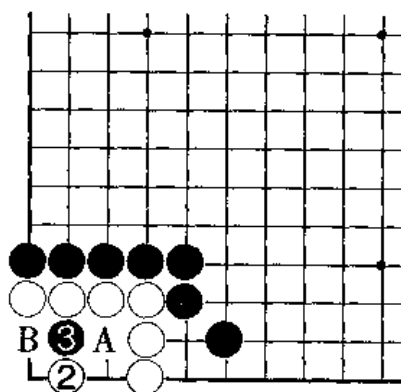
白方有两口外气时（如图十），是活棋。黑1点后，经过白2、黑3、白4、黑5拔后，不是劫，白可于6位打吃，这样黑于4位粘不上，所以为净活。

也就是说，角上“板六”有两口外气时，没有死活危险。

图十一：黑在1位点，白2夹，下一着黑如走A位，白就在B位活；黑走B位，白就在A位活。

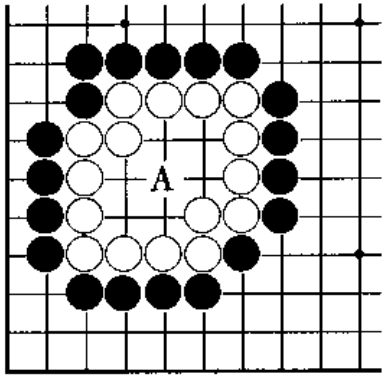


图十



图十一

从以上的图形可以看出，“板六”比较复杂。一定要掌握好“板六”的外气情况，从而判定它的死活。



图十二

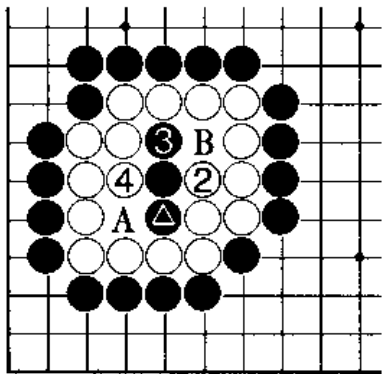
## 六、聚七

“聚七”也叫“金圭七”，是指一块棋被包围时，其眼形内的七个交叉点聚得很紧。图十二中的白棋就是“聚七”。“聚七”是基本活棋之一。白方先下在 A 位则可净活，黑方先下在 A 位则演变成双活。

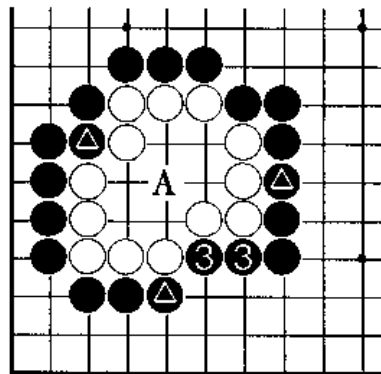
图十三：黑 1 点，白 2 曲，黑 3 长继续破眼，白 4 又曲，黑 5 又破眼后，A、B 两点不敢入子，因为入子后将变成曲四的形状，黑就点不死白棋了。

由此可以看出，“聚七”形轮做活方先手时可净活，轮杀棋方先手时可双活。下面介绍一下“断头聚七”的变化。

如图十四中的白棋呈“聚七”状，但它与图一中的“聚七”不同，它存在黑棋△点的断头。这样的话，轮白先走就可走 A 位净活，而轮黑先就不能形成双活了。



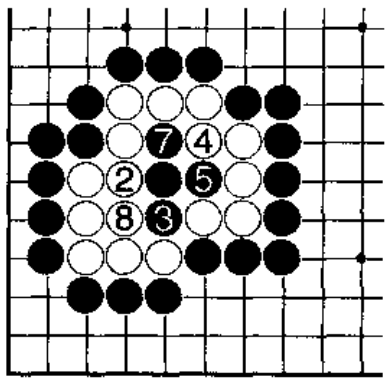
图十三



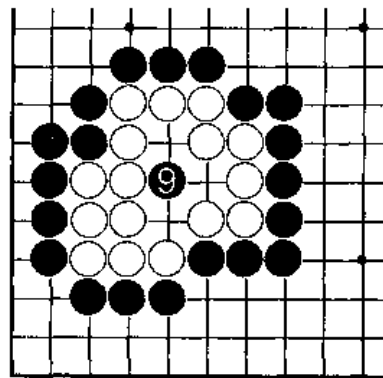
图十四

图十五黑 1 点，白 2 应，黑 3 破眼，白已经不能做活，白 4 粘，黑 5 走后，白 6 在 7、8 两处都不入气，只好脱先。黑走在 7 处形成丁四，白 8 提掉后，变成图十六的局面，黑 9 再点眼，白的断头聚七便被杀了。

断头“聚七”有多种形式的断头，有三个断头、四个断头等，但结果都同图十四一样，做活方先手时可净活，杀棋方先手时可杀死，但若出现两个断头就不然。



图十五



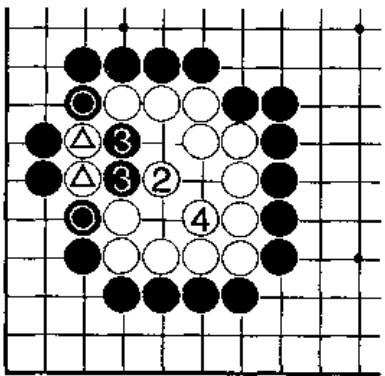
图十六

图十七：白棋存在●点两个断头。黑1借用●点断头的威力打吃，可白2却反打，黑3提△二子后，白转身于4位做活了。

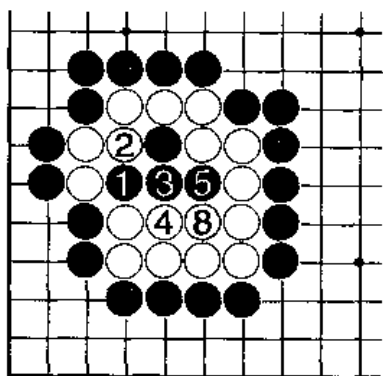
黑1如于2位点也无用，后果如同图十三，双活。

白2为什么不予3位接而在2位反打弃子呢？见图十八。白2粘后，黑3长破眼，白4无论于4位还是5位团都将形成丁四状，将来黑走7位，白8虽可提，但被黑9在3位点死。

断头“聚七”如出现在角上，即使出现一个断头也是不行的。



图十七

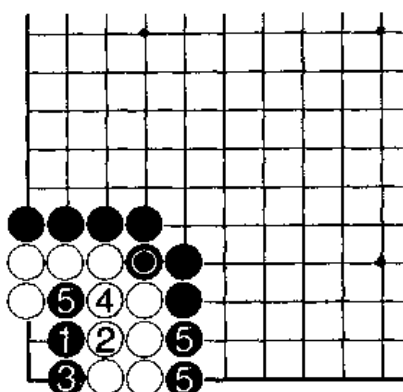


图十八

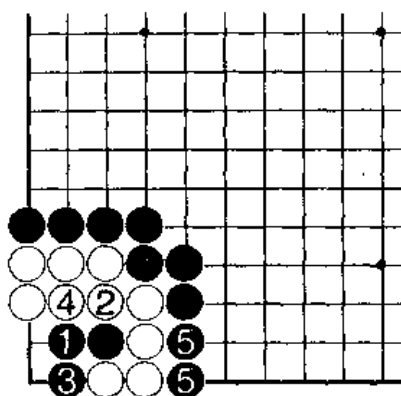
图十九：角里断头“聚七”，它只存有●点一个断头。但黑1点后，白2照常应，黑3立时兼有打吃白右边五子，白4只好粘住，这样黑5挤进去后就一气吃白十子了。

图二十：黑1后，走白2也不能活，而于白4位单粘住断头的话，黑3走原处，也可走黑5位，结果将一气吃白。角里和中腹的方位不同，周围情况不同，因此后果也就不同。由此可见，角部只要存在像图十九这样的很关键的一个断头，做为白方就要补棋。





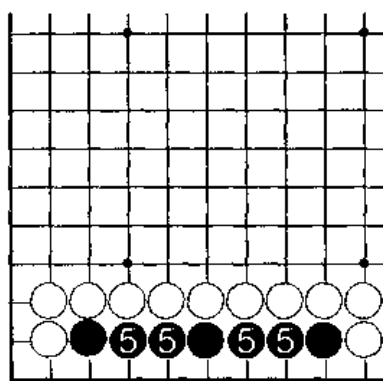
图十九



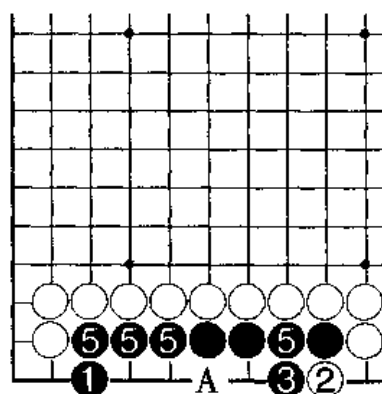
图二十

以上所说的关键断头是指关系到很重要子力的断头，是对方不能弃掉的。图十七中有△点的两子有断头。但白可以弃掉而做活。所以看断头聚七时一定要全面，否则容易出现误算。

下面我们讲一讲“沿边七子”。“沿边七子”顾名思义就是沿着边线排有七个子。如图二十一就是“沿边七子”。在一般情况下，沿边爬七子也就是下面含有七个交叉点是活棋。如图二十二中黑1立就活了，白2扳破眼，黑3挡呈直四是活棋。而且包含有四目棋的地域。黑走A位也可以做活，但白于2位和黑1位扳后黑只有两目棋的地域了。因此“沿边七子”在正常情况下做活应于黑1位立或白2位立。



图二十一

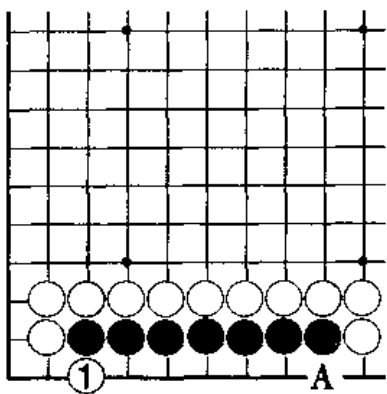


图二十二

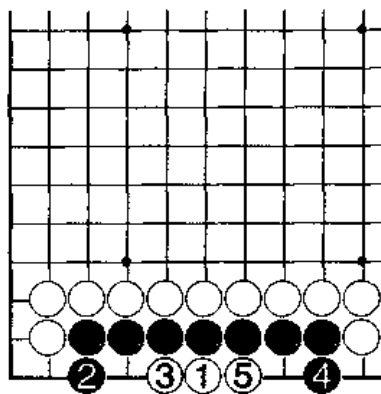
“沿边七子”如不补，白就可在图二十三中的白1位扳死黑七子。A位扳也可以。无论从1位还是A位扳上后，黑就只有六个交叉点，无法做活。

白于里面点不可以，如图二十四，白1点，黑2下立，白3破眼后，黑4又下立，白5只好再破眼，这样就形成双活局面了。

“沿边七子”如图二十一这种情况，做为黑方就要在图二十二中的黑1位或白2位补一手；白方就要在图二十三中的1位或A位杀死对方。



图二十三

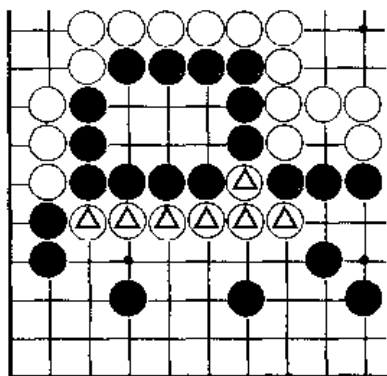


图二十四

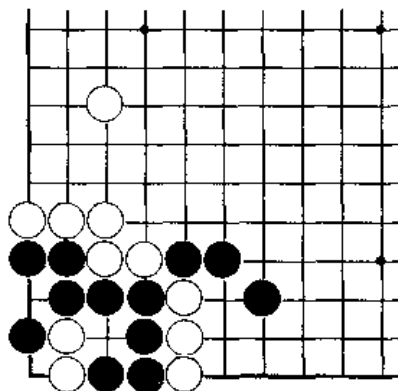
### 练习 题

一、白如何针对黑棋中间十二子的缺陷来解救被围的白△六子？

二、黑棋的角里是双活吗？为什么？



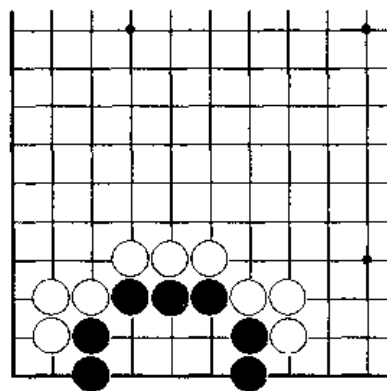
一题图



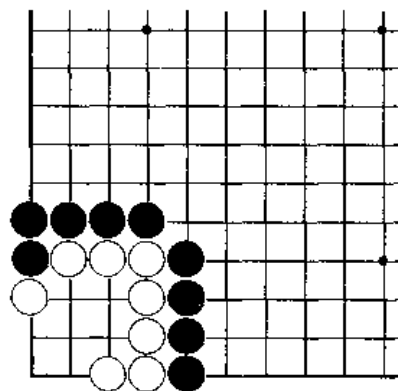
二题图

三、图中的黑棋“板六”，能被白棋点死吗？

四、白棋有何缺陷，如何针对这一缺陷而杀白。



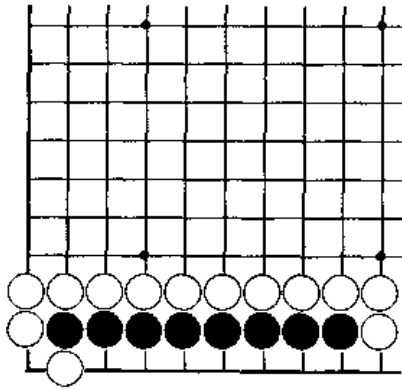
三题图



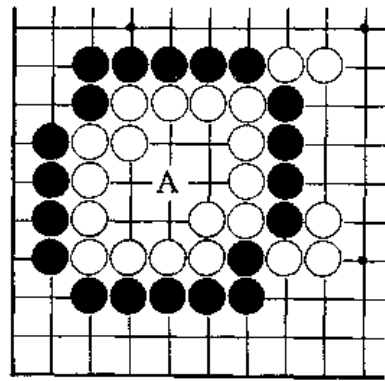
四题图

五、黑棋需要补棋吗？补在什么地方成活？

六、黑棋还有没有必要于 A 位点成双活？



五题图



六题图

### 练习题答案

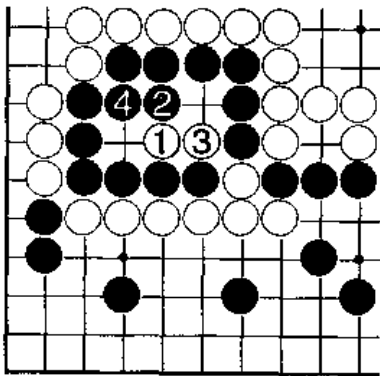
#### 一、正解图

由于黑方是断头板六的形状，白 1 点后，至黑 4，黑死。

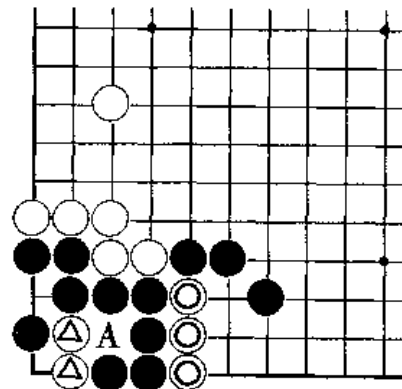
#### 二、正解图

答：不是双活。

因为白◎三子是死棋，将来黑提净外围白◎三子后可在 A 位入气吃白△二子，角里就不是双活棋了。



正解图



正解图

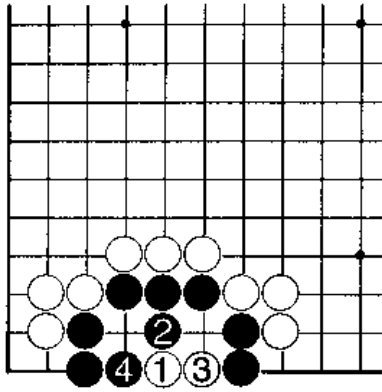
#### 三、正解图

答：不能被点死，因为这样的板六属于有两口气的形状，白于 1 位点，黑 2 白 3 后，黑可在 4 位做活，反之亦然。

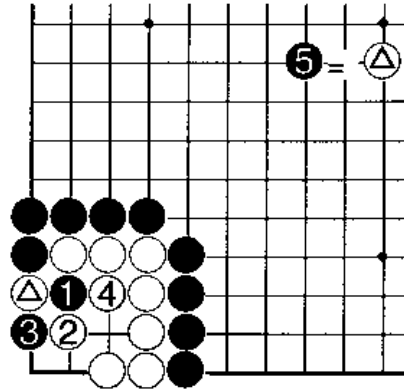
#### 四、正解图

这个角上的聚七有一个断头。

黑 1 断吃，白 2 反打，黑 3 拔后，白 4 再打，黑 5 粘，白只有一个眼。



正解图



正解图

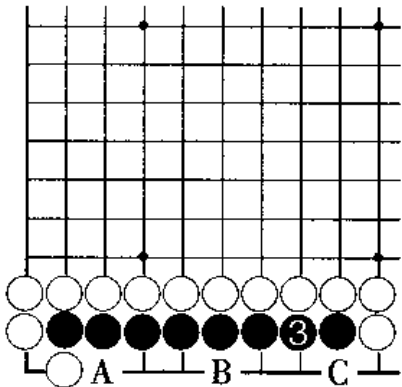
### 五、正解图

需要补棋。

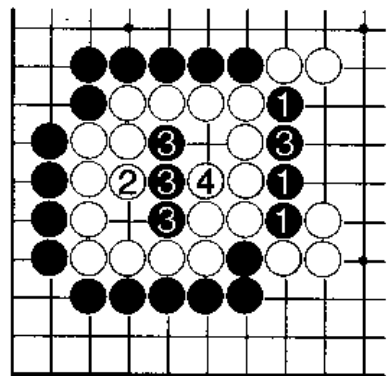
可以在 A 位、B 位、C 位三点中的任意一点补活。

### 六、正解图

没有必要，因为图三中的黑△四子是死的，所以走成图三中的双活也无用。况且白 2 以下根本就不用走，白棋气太长。



正解图



正解图

## 思考题

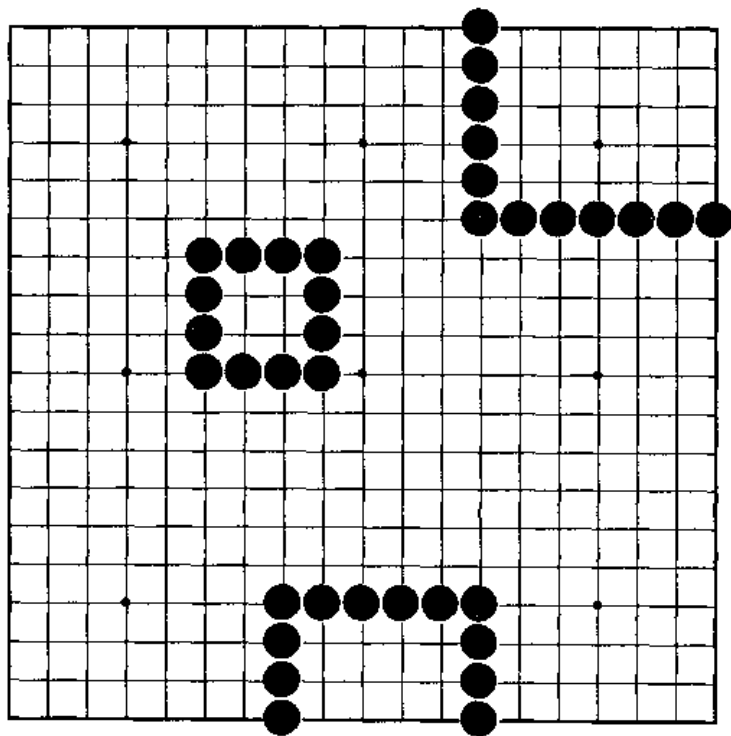
1. 灵芝六在棋盘上任何位置都是净活吗？如果不都是净活，要指出在什么情况下是净活。
2. 一方棋子在对方的包围中，其眼位有六个交叉点，肯定是活棋吗？为什么？
3. 角上沿边六子和边上的沿边七子都在两边气紧情况下，哪个需要补棋？
4. 中腹和角上的聚七有一个断头时，轮对方先手时哪个是死棋？

## 第十五课

### 围地的要领

围棋的胜负最主要的是多围占棋盘上的交叉点，这是下围棋的主要目的。而吃子、打劫、中盘战斗等都是手段，手段必须为目的服务。进一步讲这个道理，便是以最少的棋子围成最大的地域为目的。

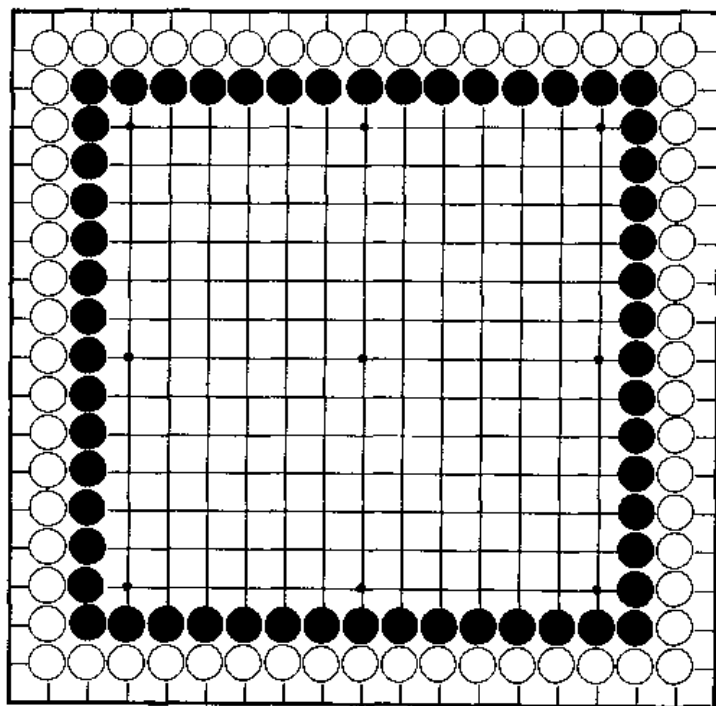
图一：用同样十二枚黑子去围地，在中央只围四个交叉点，在边上围了八个交叉点，在角上围了三十个交叉点，这说明什么问题呢？我们可以得出结论，角比边好围，边比中腹好围，也可以说，围角地是最大的，边次之，中腹最小。



图一

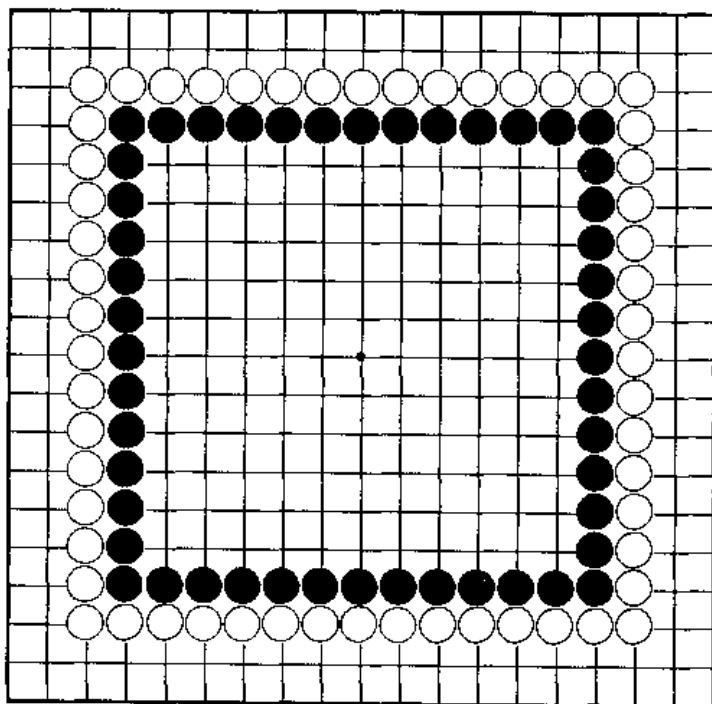
再来看一个图形（见图二）。先看白棋，占了四个角四条边，共用了六十六枚子，围得地域七十二个交叉点；再看黑棋，只用了五十六枚黑子，围得地域一百六十九个交叉点。这就是说，棋子下在二路吃亏了，吃了大亏！中腹并不是不能围，但要着方法。棋子都在二线上是要输棋的。进而再推出一个结论：在一般的情况下，在二路上围地与三路上的敌子交换是不足取的。

二路爬行不是好棋，这又是围地的一个要领。



图二

我们再来看一下图三。白方在三路围得了所有的角和边，共用棋子五十六枚，围地一百三十六个交叉点。而黑方呢？共用棋子四十八枚围得地域 121 个交叉点。白方每个子围地 2.4 个交叉点，黑方平均每个子围地 2.5 个交叉点，从这个数字看白方稍微亏了些，但是黑方的“空”一旦被白方突破，后果不堪设想，而白方的“空”被黑方冲破，尚可收拾，破坏性并不大。所以，这个结论就难下了。



图三

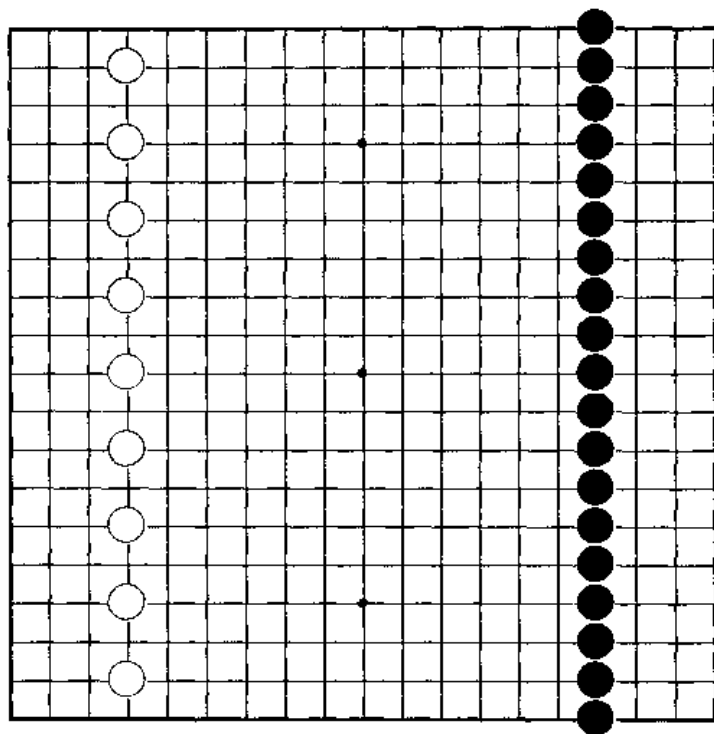
总之三线围“空”要根据周围的情况而定，是否吃亏或便宜，读者们在实战中自己总结，我们只是把利弊告知，主要看应用。

图四：右边的黑棋用十九个子，围得了右边所有的空，而白棋只用了九个子，也围得了左边所有的边空，根据围地的要领，用少的子，围多的空，效率是最高的。

这个图说明了一个浅显的道理，也就是初学者常犯的一个毛病，棋子总是愿意一个一个地排着队下，这是不对的，应该如左边白棋的下法，这种下法，看一眼便知效率有多高。

只用九个子围到了相同的地，余下十手棋又可在别处围地，这多好啊！

这里所说的又是围地的一个要领。



图四

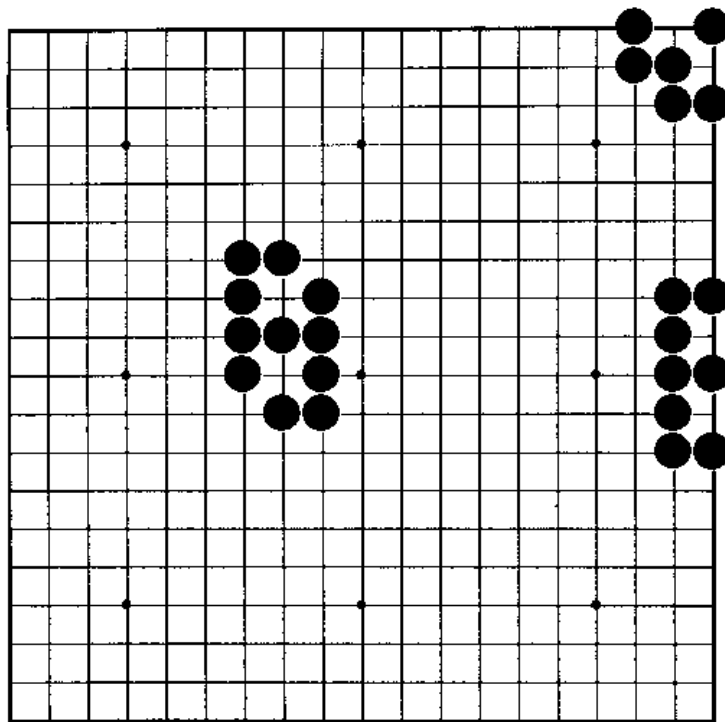
在围地中，时常发生战斗，而战斗又是手段。所以占领地域也要考虑战斗的可能性，就拿做眼来说吧，角上的眼比边上好做，边上的眼又比中腹好做，不论做战，还是占地，角上都比边重要，边都比中腹重要。

请看图五：

在角上做活需要六个子，在边上做活需要八个子，而在中腹呢？就需要十一个子。

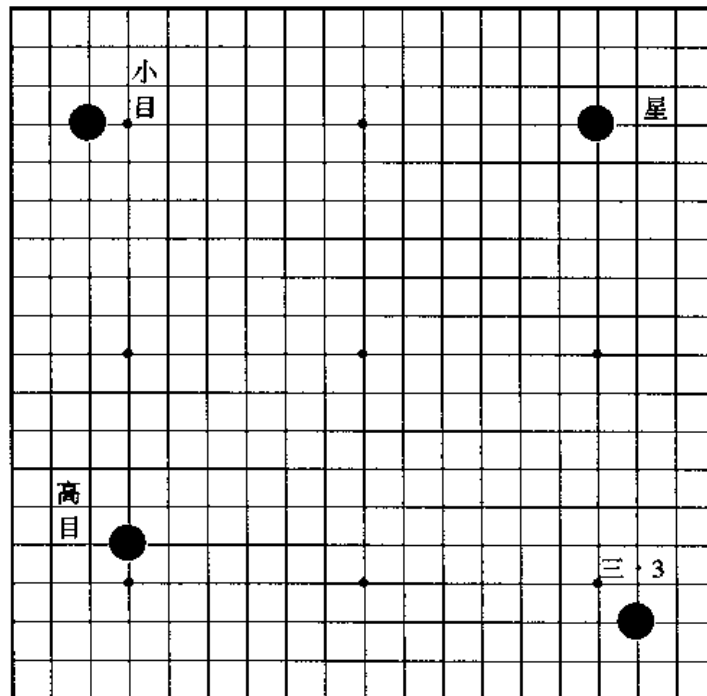
这说明，棋盘外沿的本身，就是可依靠的自然天堑，谁先抢占，它就为谁服务，“角”部真是太珍贵了。读者明白了角的价值，开局的时候一定会先占角部，难怪俗语说：“金角银边，草包肚”。

在前边讲过许多围地的要领，角的特殊功能读者也大致清楚了，角既可围地，又可作战，进可以攻，退可以守，真是一个好的场所。边次之，而中腹呢？比较难掌握。既然角和边这么重要，对局的双方都要去抢占，所以开局的定式和常识就都要围绕角去说明。



图五

图六：我们来认识一下占据角各部位的名称。  
 右上角叫星，右下角叫“三·3”，左上角叫小目，左下角叫高目。

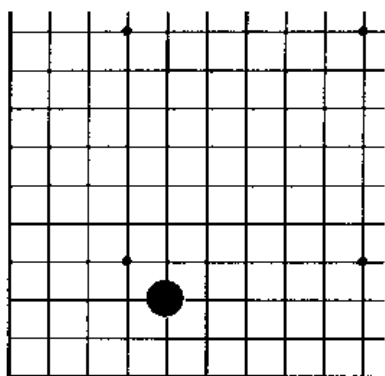


图六

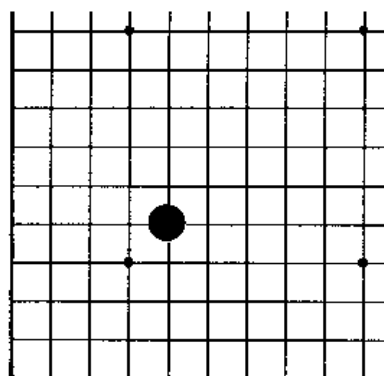
图七的十七·5交叉点叫目外。  
 图八的五·5交叉点叫五·五。  
 图九的四·6交叉点叫超高目。



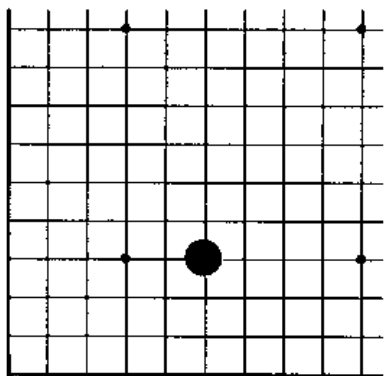
请记住，一块棋盘上，有四个“星位”（角部特定名称）。



图七



图八



图九

有四个“三·三”点。

有八个小目点。

有八个高目点。

有四个“五·五”点。

有八个超“高目”点。

有八个“目外”点。

在这一课里，暂不介绍各点的具体用法和优劣，但要知道一个常识，星、小目和“三·三”的使用率最高，所以我们以后要着重讲解这三个位置的定式与常规走法。

### 思考题

1. 用二十枚棋子，在角部、边上和中腹去围“空”，看一看角、边、中腹各能围多少交叉点？
2. 试讲一下三线与四线的围空利弊？
3. 为什么爬二线吃亏很大（举例说明）？
4. 摆出占据角部七个名称的位置。
5. 用什么方法围空围得大？是棋子一个挨一个的去摆？还是用单关？小尖？请回答。

## 第十六课

### 占角、守角和挂角

#### 一、占角

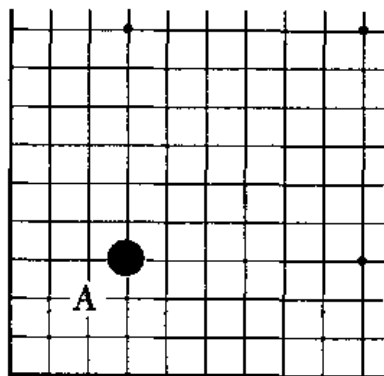
从前面的学习中，我们了解了角的重要性。角部要比边上和中腹更容易取得根据，更容易占有“空”地，用同样的子数在角上围得的“空”要比其他地方多出很多，所以一般情况下，一局棋的开始往往是以角部为起点，也就是“占角”。

角上的位置很多，占在哪一点最合适呢？角上各位置的特点如何？这是需要认真看懂的问题。一般来说，星、小目、“三·3”是最常用的占角点，高目和目外的利用率也有一定的百分比。

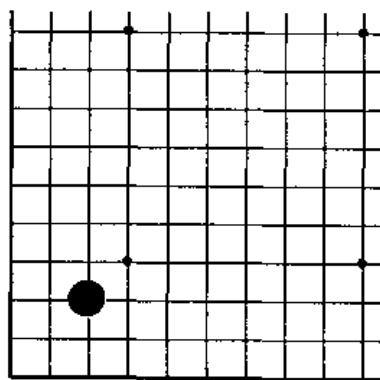
现代对局中，追求布局的速度和步调，由于星位处于第四线上，既易于向中腹发展或在今后的双方交锋中取得外势，又是一手棋占角，加快布局速度，所以深受现代棋手的喜爱。图一是黑一子所占星位图。

占星位的不足之处是角上留的“空”地较多，以后对方可以在 A 位点“三·3”，将其角“空”夺去。

相比之下，“三·3”要比星位坚实牢固得多。在角部，只要占有了“三·3”，基本上角部便可以归自己所有，对方不容易侵入“角空”（如图二）。占“三·3”的不足之处是向中央发展的速度较缓慢，但由于其仅用一着棋快速占角，也不失为加快布局速度的良招。



图一



图二

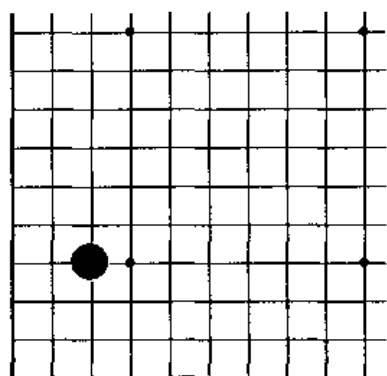
既然星位重视向中央发展，“三·3”重视实地，那么在两者之间的“小目”便是兼有二者的优缺点于一身了（如图三）。

小目比星位更重视实地，但又不如“三·3”那样牢固，需要在以后的行棋中，再加上一子才能牢牢守住角地。

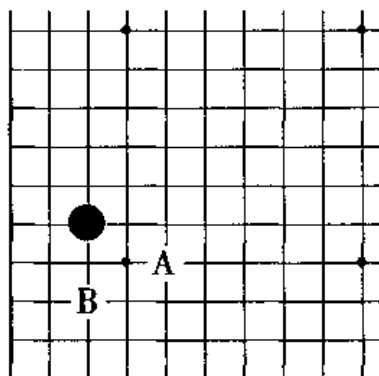
小目不像星位那样可以快速向中央发展，但比“三·3”具有更大的灵活性。

而高目和目外就是完全重视外势的走法了，以后对方很容易占有和侵入角地，如图四黑方占据目外，若占在 A 位则是高目，对方若从 B 位点“三·3”就会轻易活棋，取得角空，

当然假若黑方将来有机会再于角部补棋，也可以守住角空。



图三



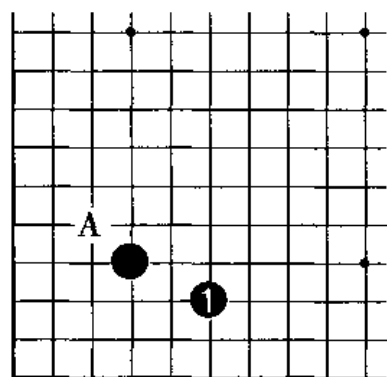
图四

## 二、守角

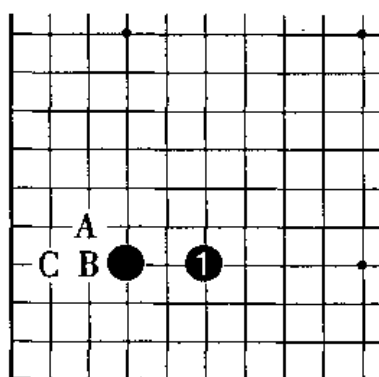
我们讲了每个占角的特点之后，再来讲守角。占了角之后，如果不会守，占有的意义则等于零。守的方法很多，不同的占角有不同的守角位置，只有一一掌握，才能更好地运用到布局当中，使一局棋有更好的前奏。

图五：黑1小飞守角比较常用，以后若在A位再小尖一手则角空完全牢固守住。

图六：黑1单关守角也是常例，以后同样可在A位尖，或B位立，或C位下跳等位置补棋。守角既有利于巩固自己的领地，又有利于将来的向外发展。



图五



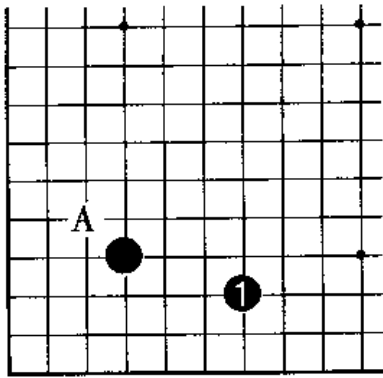
图六

黑方守角的常用着法还有“三·3”守角、“大飞守角”等。

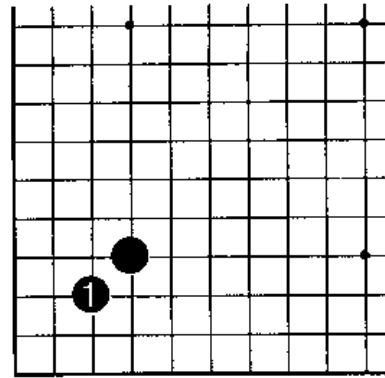
图七：黑1大飞守角这种守法与小飞相似，以后需在A位补棋，否则对方依然在“三·3”位有点角等其他手段。

图八：这是“三·3”守角时的图形。星位子若用“三·3”来守（如图八中的黑1）可不必再补第三手棋，但这样守角对走星位的最初旨意不是完全符合，经常是在以后的棋局发展需要时才这样下。

“三·3”占角很坚固，一般情况下，无需再补一着棋帮助守角，只是以后可根据需要在A、B、C、D、E、F等位配合“三·3”黑于行棋。



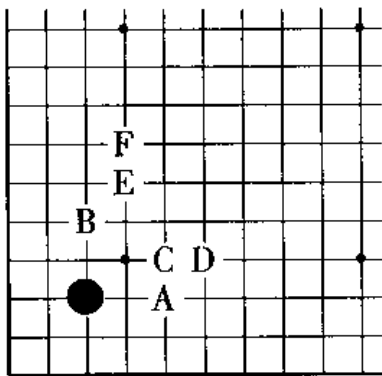
图七



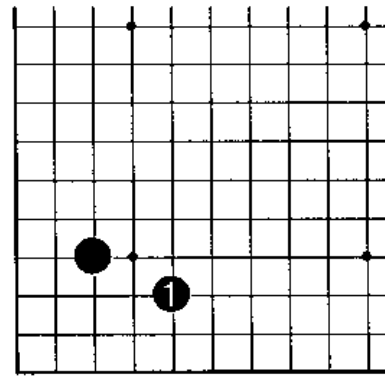
图八

小目由于处在三线和四线上，所以它的守角方式要比星位和“三·3”多，角部今后的变化也不少，小目所占的角，只需再加一手棋守角，就可以很坚实，这种守角实地比“三·3”占角要大，比星位要牢。

图十：最常用的是黑1在目外处小飞守角，这种守角被称为“无忧角”，“无忧角”是一种简明的守角方法。



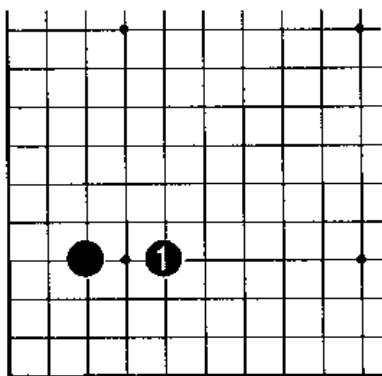
图九



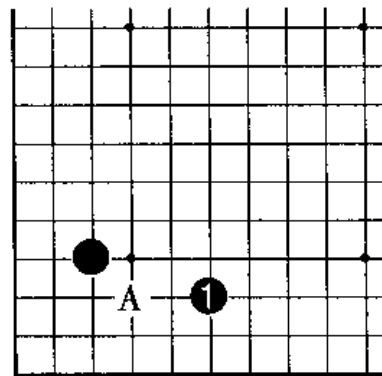
图十

图十一：黑1守角比上图的小飞守角高一路，也就比“无忧角”更便于扩向中央，便于在未来战斗中攻击对方中央的棋。这种守角法在现代的棋手对局中比较流行。

图十二：黑1大飞叫“大飞守角”，小目的这种守角会使角部的“空”大一些，但所围



图十一



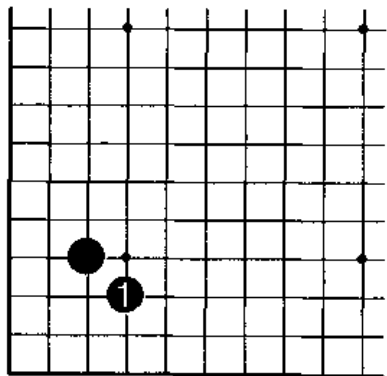
图十二

的角部却很薄，给对方留出了将来在 A 位的“点”等手段。

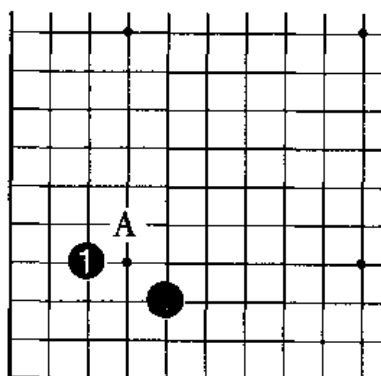
在某些时候，小目守角也有在另一点小目上小尖的守法，这种守法该是比“无忧角”更无忧的了，但也只在特别情况下才这样行棋，单独守角补棋这样比较少（见图十三）。

各种守角之间有着看上去很微妙的差别，初学者想完全领会其内涵并不是容易的，需要在实践中逐渐掌握。

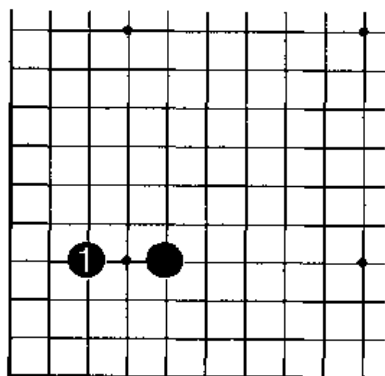
目外和高目的守角方式基本还原成了小目的守角形状，如图十四黑 1 飞至小目守角，此图即为“无忧角”。黑目外也有在 A 位的补角方式，但这种守角法，角部很空，对方在角部有很多手段侵占。



图十三

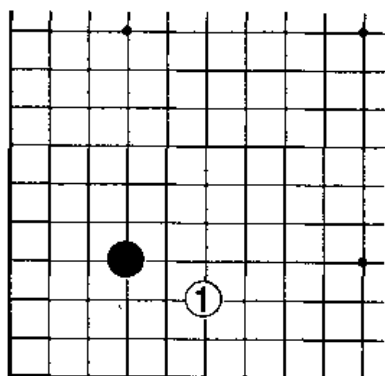


图十四



图十五

图十五是高目的守角还原成小目的守角法之一，其特点不一一详述了。



图十六

### 三、挂角

在实战中，有很多时候是没有机会自己来坚实地把角空守牢的。对局的一方占据角之后，另一方往往抢先在原占角棋子的附近相应位置上下子，防止角部完全被对方守住，这叫做挂角。

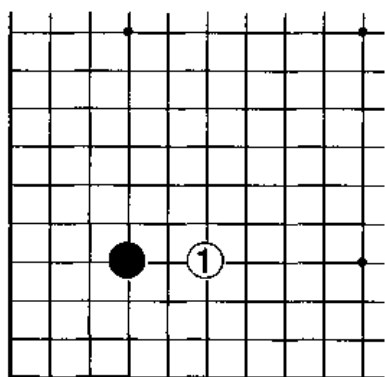
图十六：星位一子是黑方原有的，白 1 挂角防止黑方守角，同时也有与黑方分占角地的作用。这种在对方原有棋子低一路的小飞处挂角的方法叫“小飞挂角”也叫“一间低挂”。

相对来说，在对方星位或小目原有棋子的四线拆一处挂角的行棋方法叫“一间高挂”。如图十七白1就是一间高挂。

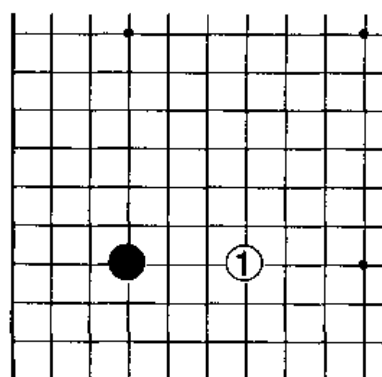
还有一种“挂”，是在对方星位或小目的原有棋子的四线拆二处挂角，叫“二间高挂”。

图十八：白1就是对黑星位一子的二间高挂。

相对于角的低挂来说，高挂更重视限制对方角部未来的发展，但高挂对角部实地所得较少，二间高挂则对角部的影响力更加减小了，这种挂法比较轻松，不像小飞挂那样紧张，但假若其他处有与其相配合的己方棋子，则有时能取得很好的布局结构。



图十七

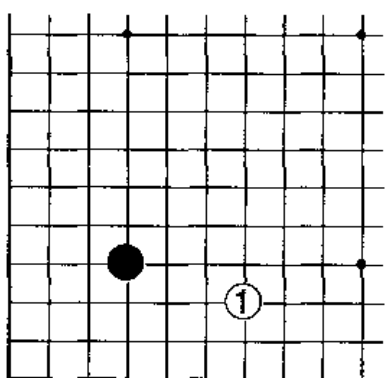


图十八

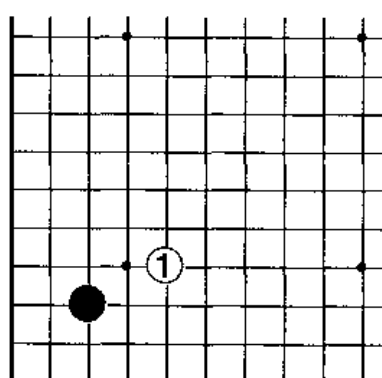
大飞挂角也是同样的道理，如图十九即是。

对“三·3”的挂角有“小飞挂”、“大飞挂”或“星位挂”等等。主要是对坚固的“三·3”一子起限制作用，并发展自己的势力。

图二十是白1“小飞挂”，图二十一是一白1“大飞挂”，这两种挂虽然只差一路，并且由于黑一子太坚固，白无论怎样挂角，都难以分到角部实空，所以此时白方的挂角只是单纯从己方发展的角度出发的。白1的小飞挂比大飞挂更近地压迫黑“三·3”一子，大飞挂则是宽松的攻逼。

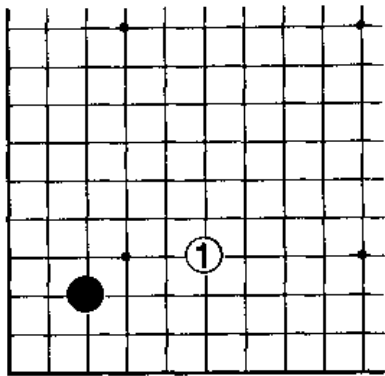


图十九

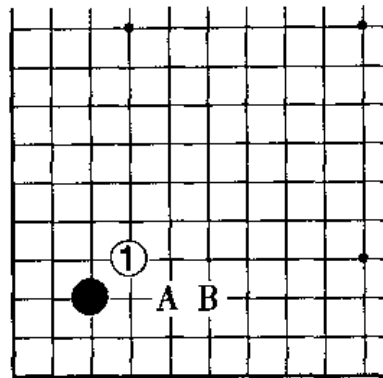


图二十

对“三·3”的“大飞挂”和“小飞挂”与在“星位挂”相比显然都显得轻松，在“三·3”的星位挂也叫“尖冲”，“尖冲”是对“三·3”占角压迫最大，攻逼最紧，实用效率也最高的一种下法，如图二十二就是尖冲的下法。



图二十一



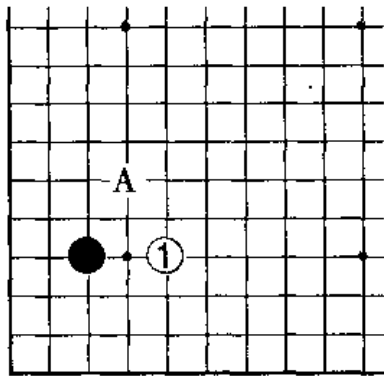
图二十二

此外，白方还有在 A 位一间低挂，B 位二间低挂的下法，这里就不再一一详解了。

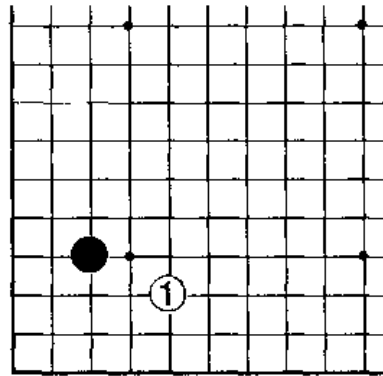
接下来我们介绍小目的挂角方法，目前国内外的对局中，以白 1 这种一间高挂最为常见。

图二十三是具有代表性的分角，图二十四的小飞挂角也很常用。两种挂法相比，小飞挂位置较低，易在以后侵袭对方角部，与对方平分角空。而图二十三中的高挂则因其所处的位置较高而对对方角空的威胁较小，但也因其位置较高而容易在今后棋局的发展中伺机在 A 位等处压迫黑小目一子。

但图二十四中，白棋今后若想从外界压迫黑棋则不如白高挂的力量更强烈了。

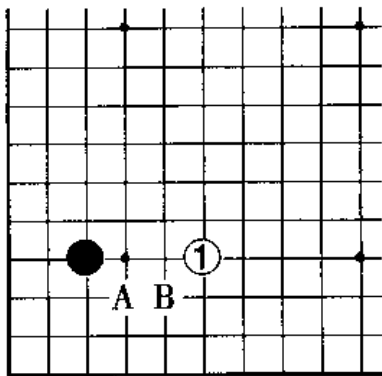


图二十三

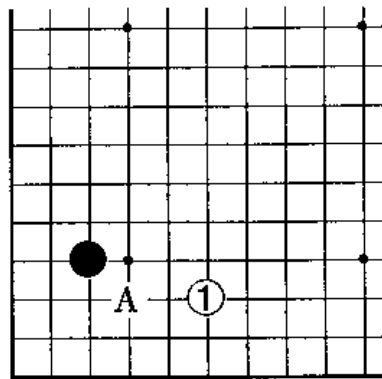


图二十四

对小目占角，还有二间高挂和大飞挂两个方法。如图二十五白 1 二间高挂，图二十六二间低挂也可以称大飞挂，这两种挂都离角上黑子较远。图二十五中的黑方依然可以于 A 位或 B 位守角，图二十六中黑方也依然可以在 A 位小尖守角或者可于其他位置守角。



图二十五



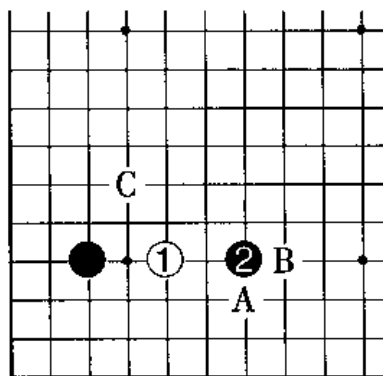
图二十六

有一点需要说明，挂角的一子离对方占角棋子越近，对对方的侵犯性越强，但是，对方对挂角的棋子的攻击可能性也越大。挂角的一方棋子离对方占角的棋子越远，对对方角部的侵犯性越小，同样，被挂的一子对挂角的一子的攻击性也越弱。

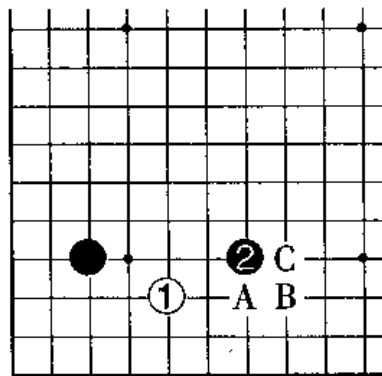
因此，在挂角的时候，也要防备对方对己方的攻击。

图二十七：白1高挂后，黑方在2位夹击，或者在其他位置如A、B、C等处着子，这都是反击白1的手段。

图二十八：白1低挂，黑2夹，或者黑方在其他位置如A、B、C等处攻白1一子也都是比较紧逼的棋。



图二十七

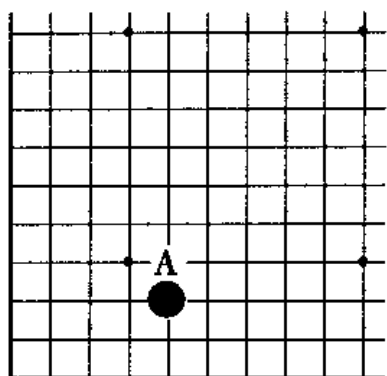


图二十八

不过，角上的各种变化和应接手段相当多，具体的布局要领以及角部挂角之后的各种具体应接手段，我们将在以后讲解。



## 练习 题



练习图

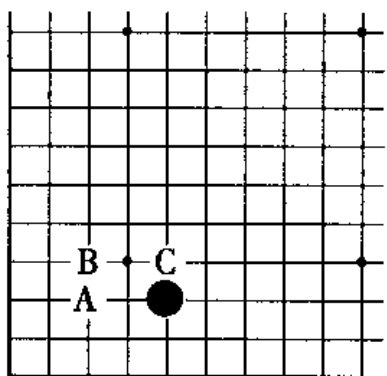
对黑棋目外一子所占的角部怎样挂角？大致有哪些地方可以行棋？并在图中分别指出各点所处的具体位置。

假如黑方原有占角的一子不在目外，而在上面一路的高目 A 位，白方将怎样挂角？

## 思 考 题

1. 星位、小目、“三·三”，这三种位置占角各有哪些特点？高目和目外呢？
2. 守角的目的是什么？为什么“三·三”无需用第二手棋守角？
3. 为什么挂角的棋子不是下在紧靠着对方占角的棋子，而是下在对方的拆一、小飞、大飞等位，并与占角的棋子保持一路或两路的距离？

## 练习题答案



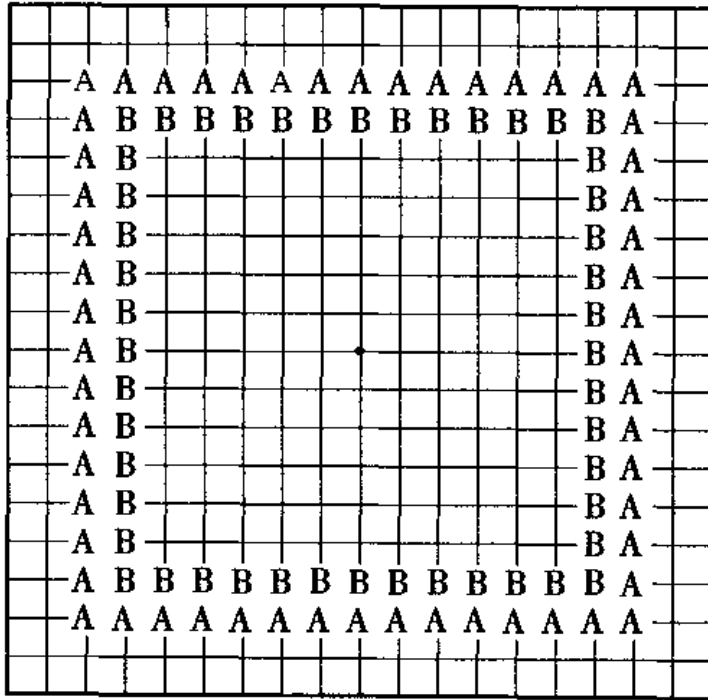
对图中黑棋占角的目外一子，白方的挂角位置有 A、B 等处。

如果黑原来是在 C 位占角，白方挂角的位置也大体在 A、B 位。

## 第十七课

### 布局的常识

在围地要领中已讲了许多角的知识，但“边”的知识讲得非常少（见图一）。“边”一般涉及到五条线，沿棋盘的边缘依次上数，一线是不应该落子的，因为占不到“空”。而二线呢？位置较低，走一个子才围一个交叉空，而五线下部空虚，敌方投子于A位左右就有可能生存，围起空来心里又不踏实。所以，在一般的对局中走五线围空的人是没有的。那么问题的焦点集中在三线和四线上，在棋局开始的时候，几乎所有的棋子（不论敌方我方）都落在三线四线上，A线为地线，B线为势线。这些上下起伏、形成有机配合的三、四线的棋子，在开局时，就各自争先抢占大场，围棋中，把这个开始争夺的阶段叫做布局。



图一

布局是一盘棋的骨骼，对于专业棋手来说在布局上所花费的时间是最长的，它决定了这盘棋大致发展的方向，也决定了随之而来的中盘战斗的局面，甚至决定了整个棋局的面貌。

说得更准确些，水平越高的棋手，越重视布局。

在图一中，讲了三线与四线的重要性，这两条线是“兵家必争”之处，是布局的必争之处。

一般地说，三线取“空”优势大，可把三线称为“地线”。

四线有取地的一面，但更偏于取势，所以我们称四线为“势线”。

围棋这门艺术，同许多事物一样，都是有两重性，着子选点，本无优劣之言，最关键的

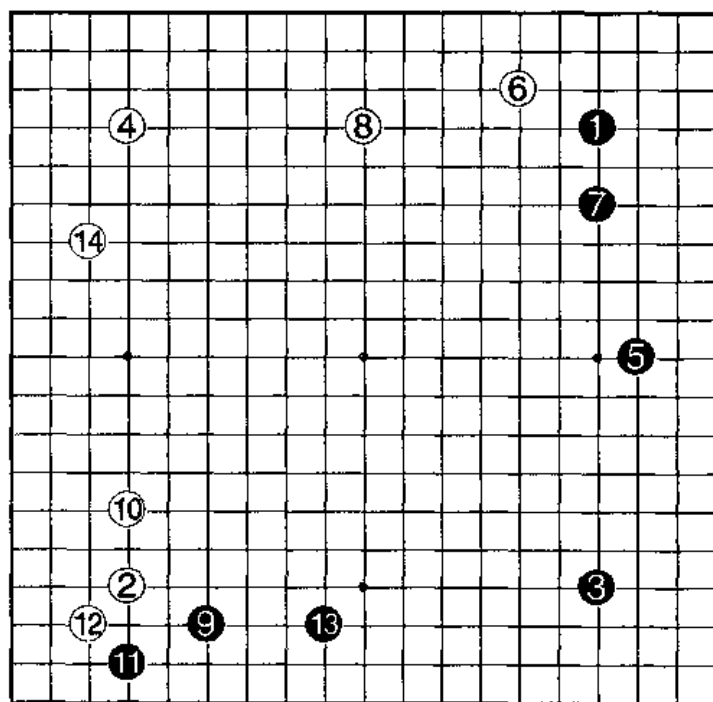
是周围子力的配合与全局子力的配合。地线与势线一定要配合得当，优美的布局线条，如同曲折的五线谱，整个边上的落子，起伏波折，三线与四线的散落棋子，有机地配合在一起。

三线与四线的概念一定要清楚，这是围棋中最基本的概念之一。

大多数人刚学会下围棋，都有一个错误的概念，认为围棋就是围着“吃子”。所以这些人下棋都是把棋子一个紧挨着一个地追着对方的子乱跑。请记住：在布局的时候，一定要把棋子分开，散落地、有空间地抢占要点。

图二：应该发现一个问题，盘上所有的子都不是挨着的，都有空隙。

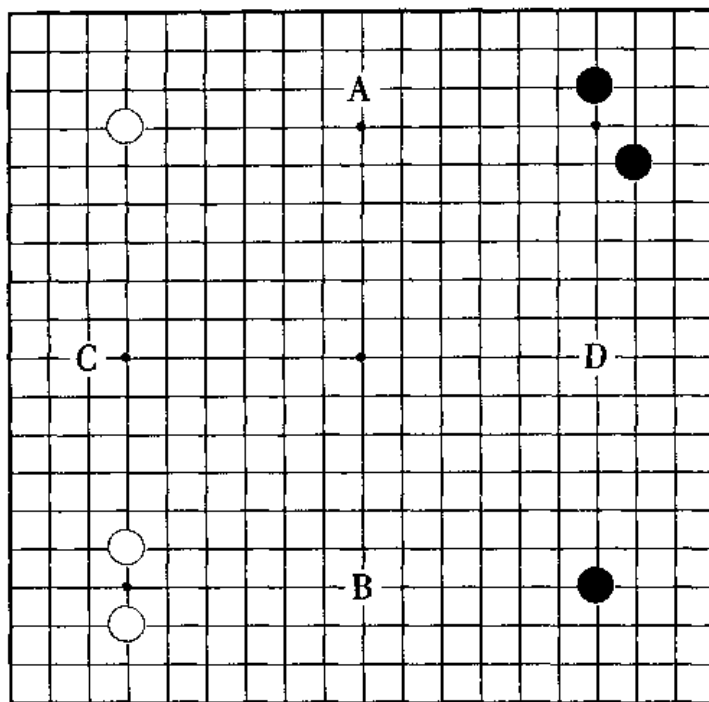
当然，现在不用讲太多的道理，读者在布局中只要懂得把自己的阵势划出来，构成一些模样，抢占一些大的地方就可以了。对图二中的曲线，在头脑中有一定的感性认识也就行了。



图二

这些曲线中围得的地域并不能说已经完全占领，只能说先占领了主要的要点，在以后的作战中，双方还要互相侵入，所以在初学布局时，要记住两个概念，一是棋子要散落开，二是要抢占最广阔的地方。

在术语中有“大场”一说，大场就是泛指布局序盘中大的场所，大场的价值体现在双方无“子”的空间。如图三：棋子相邻或敌我双方棋子相交最为广阔的地带中，A、B、C、D周围一带，是布局的大场，价值都比较大。

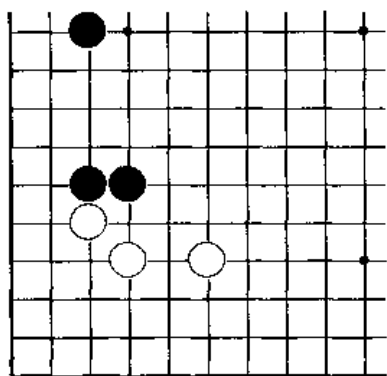


图三

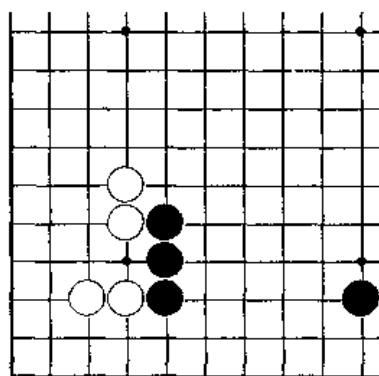
在布局中用得最多的术语叫“拆”，“拆”是在己方势力背景下沿边路延伸。布局中要广泛使用拆，但要“拆”得恰到好处。

以图四为例，与自己的子的距离为三路，这叫做“拆三”。上边两个子形成了势力，而中间距离要掌握好，这就是拆的要领。

图五的黑子是拆四，图六的白子是拆二，这有一个前提，因为黑方有三个子的势力，拆小了就显得局促，“立二拆三”，“立三拆四”是常见的图形，是布局的一般常识。



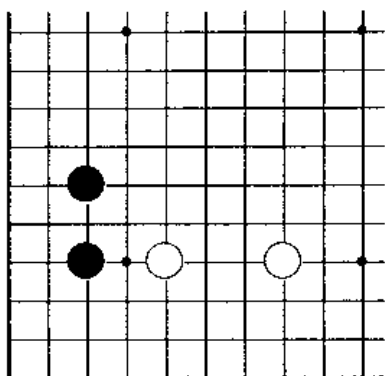
图四



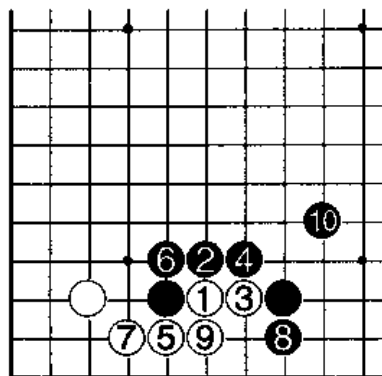
图五

布局中以拆二最为常见，为什么拆二最常用呢？应该这样说，拆二的优点是只用两手棋且不易受敌方冲击。

图七：白方冲击黑方拆二，白方采用的是最强硬的手法，而黑方应对自然至黑 10，白方没得到任何便宜，而且吃了大亏（白方二线爬过，黑方外势厚壮）。



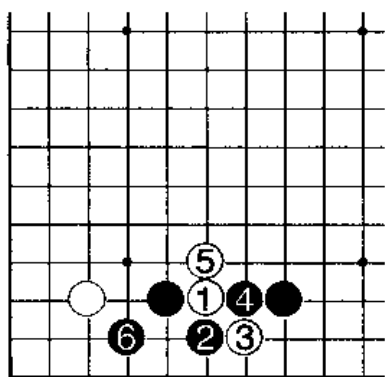
图六



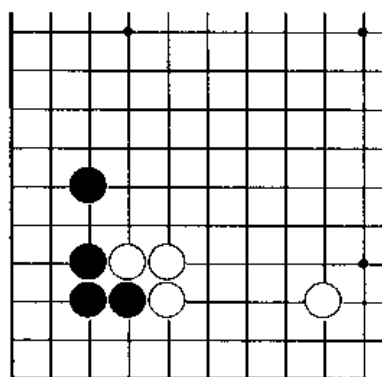
图七

图八：这是白方冲击黑方的拆二，黑方从底下扳，至黑 6，白方又吃了大亏，白 3 一子已跑不出去，黑方形状整齐。所以拆二是非常好的手法，在每盘棋中都可以看到。

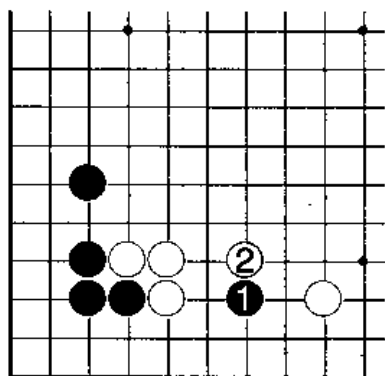
图九：这个图是“立二拆三”。这个图形中，若是开拆的白子少一路就变成了拆二，但是那将十分局促，子的利用率不高，只有拆三是正解。



图八

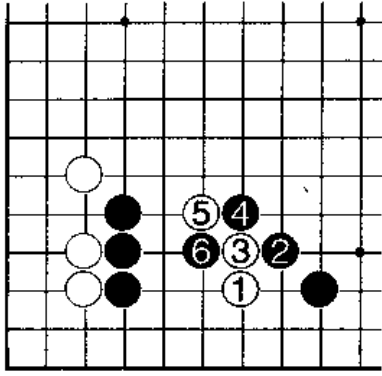


图九



图十

拆三中怕不怕对方在 1 位打入呢？回答是“不怕”。图十：黑方走 1 位，白方可以在 2 位盖住，不论怎样变化，白棋都不会吃亏，所以这就是“立二拆三”的合理性。



图十一

立三拆四：

立三就要拆四，这是普通常识，初学者往往会惧怕白方1位的打入。

图十一：白1打入，黑2以下是准备好的手段，图十白棋是不成功的。

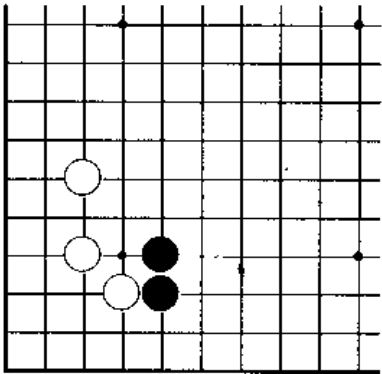
## 练习 题

### 一、黑先

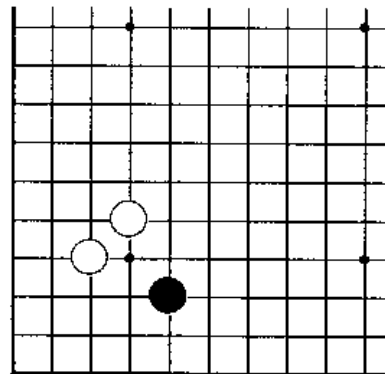
黑棋应该拆在什么位置？

### 二、黑先

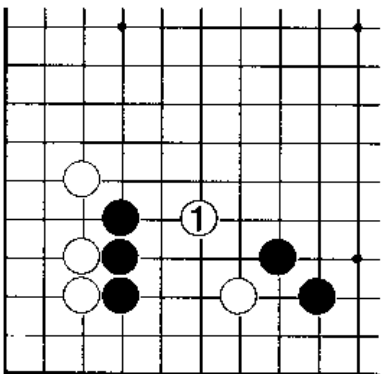
黑方应该拆在何处？



一题图



二题图



三题图

### 三、白先

立三拆四本是合理的，黑棋打入白阵，白方小尖是正着，但黑方“飞”了一步，白该怎么办？

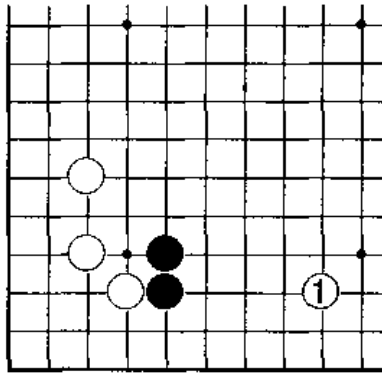
## 练习题答案

### 一、正解图

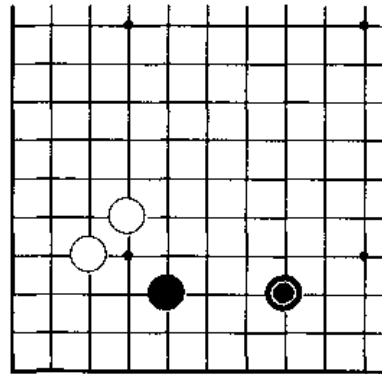
“立二拆三”为正解，白1点是这种场合拆的最好位置。

### 二、正解图

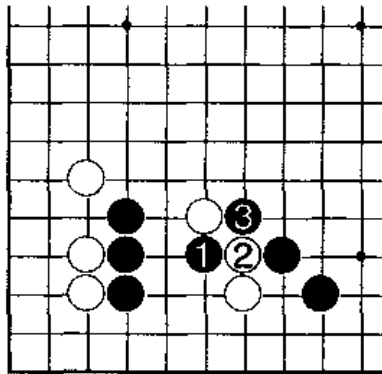
拆二是此际的最好应法，也是初学者应该掌握的基本手法。



正解图



正解图



正解图

### 三、正解图

凡是碰到这种图形，能同教材中所讲的“对号”就可以了。黑1跨，白2只能冲，黑3位断，此时白方不能两全，黑棋成功。

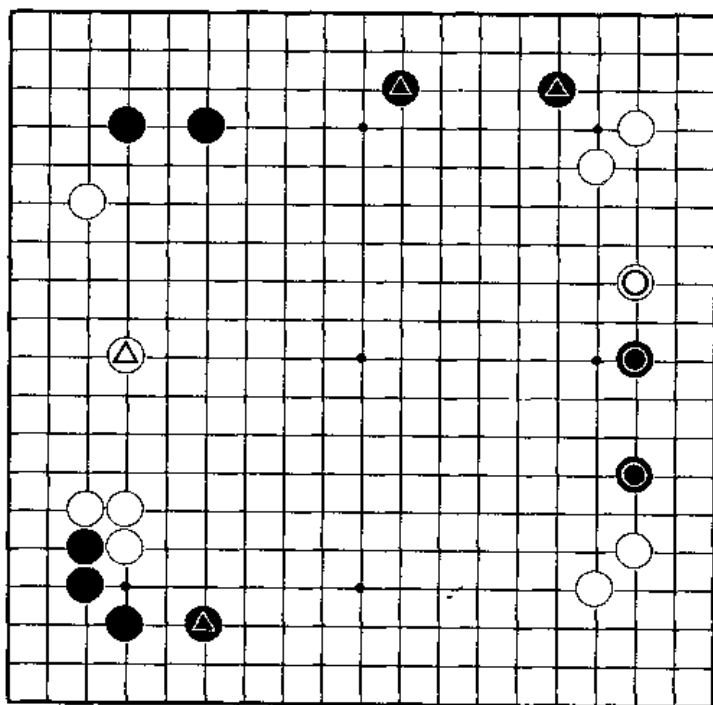
## 第十八课

### 布局中的拆与逼

一盘棋开始以后，角上的应接一旦结束，行棋的着子点便自然而然的转到边上，这就涉及到“拆”的概念。拆也叫“拆边”、“开拆”，经常用于在边上围地或寻求根据。

一般情况下，“拆”的距离限度最小为拆一，最大为拆五，拆的大小限度是否合适，要以它所依靠的势力为条件，势力越大，拆的距离可越远。如以前学过的“立二拆三”，“立三拆四”等等。

图一：左边的白△一子是拆三，这个子与左下角的配置是“立二拆三”的好形，白△一子与左上角挂角的白子也构成了“拆三”的形状。



图一

左下角的黑▲一子与黑方角上棋子形成的配置是拆一。这是结束定式的最后一步棋，也是合理的好形。

我们再来看右边中间黑●二子的拆二形状。在上、下均是白棋的情况下以求根据，易于在以后的中盘战斗中减弱对方的攻击，这也是作为“拆二”的优越之处。“拆二”在通常时候是非常坚实和易于巩固的间隔。而右边的白方◎一子大飞也可看作拆二，这步棋既有围右上角地域的含义，也有兼攻右边黑●二子的作用。

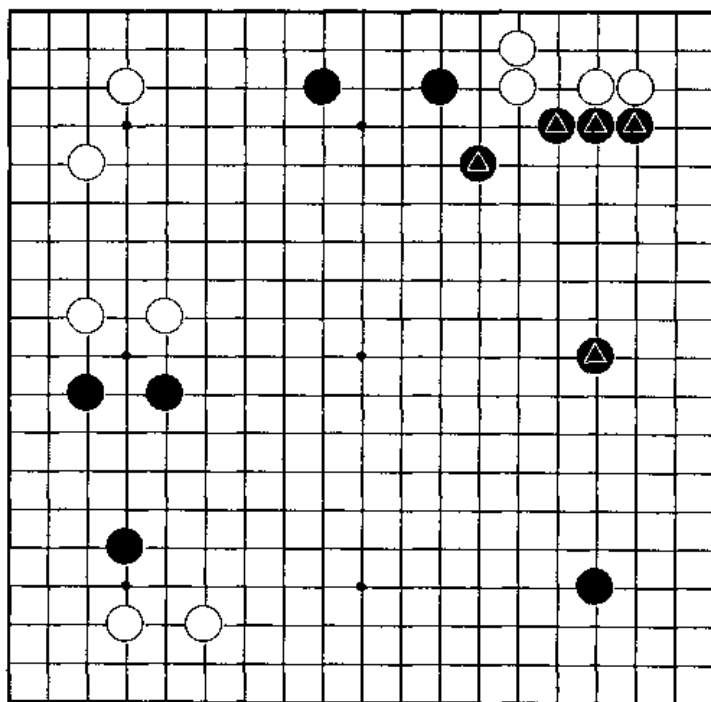
棋盘上右上角及右上边的黑方▲二子是拆三。这是依据以后可能发生的变化采用的灵活布阵。



从图一中我们看到拆一、拆二及拆三等不同的“拆”的方式。它们的意义及在一局棋中所起的作用都是不同的。为了更好地掌握“拆”的尺度和范围，简介一下“模样”与“厚势”的概念，这两个名词都是指一定的外势。

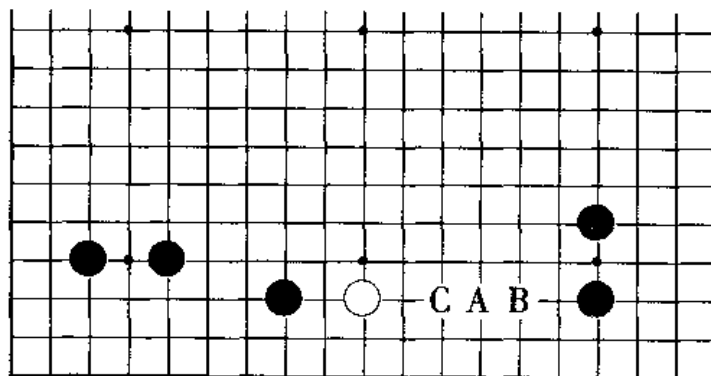
图二：右上角黑▲四子即可称为黑方的“厚势”，在这个厚势的依仗之下，黑右边上拆五，宽度适宜，这样，整个右边形成雄壮的阵容，十分可观，可称为黑的“模样”。

一般来讲，依仗厚势的开拆都会形成相当的势力范围，即“模样”。而反过来，在对方势力当中或处于己方的薄弱之处时要“拆”的近一些。



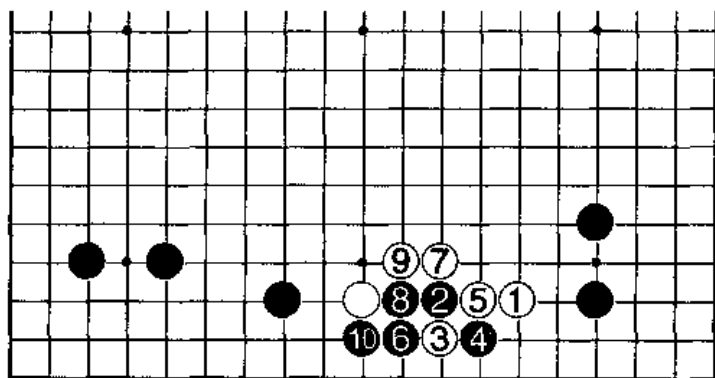
图二

图三中的白棋应该拆在哪里？A、B、C中的哪一点最好。仔细分析，就会判断出 A 位的拆二是最佳选择，因为假如在 B 位拆三，黑方以后在 C 位打入，白棋苦战。



图三

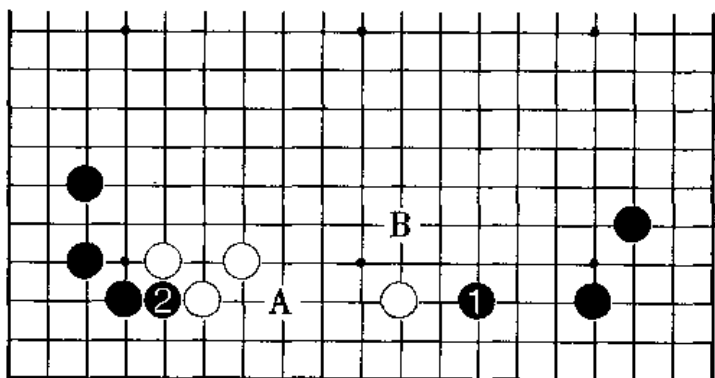
图四：白方在 1 位拆后，被黑 2 打入，以后行棋至黑 10，白方没有牢固的根据地，将来难免受到攻击。而在下边的黑棋（黑 2 打入以下的数字）不论是向左还是向右都能够连接起来。假如白在图三 C 位拆一，就有过窄之嫌。



图四

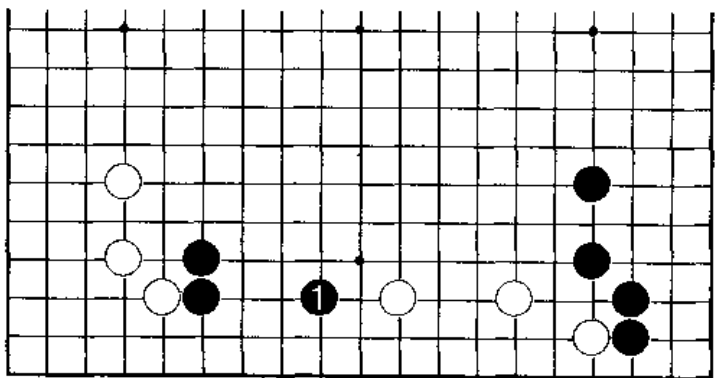
“开拆”与“逼迫”经常是相提并论的，所谓“逼”就是紧逼对方之棋的“拆”。一般来说，被“逼”之后的棋往往会产生相应的“打入点”或一些严厉的后续手段。

图五：黑1的“拆”可称为“逼”，这一手之后便产生了白方A位的“打入点”，所以，白方被黑1“逼”后，一般要在B位或其他位置补棋。假如黑1之后，白方脱先它投，黑便立刻在A位打入，打入以后的变化较多，这里不再一一详述。



图五

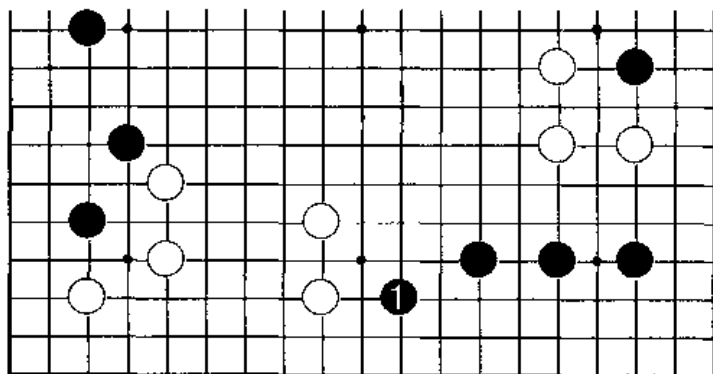
黑1对白方来说是“逼”，而对黑方来说则可称为“拆”，虽然它只是以角部为背景的拆二，然而由于它制造出对对方攻击的后续手段，迫使对方必须补棋，所以黑1具有不可低估的价值。图六也是这样的例子，图中的黑1既是巩固自己，为己方建立根据地的好手，也是逼紧白方下边之棋的好手。这种形状也可叫“拆兼逼”。



图六

前两个例子都是“拆”与“逼”兼备的手段。这样带有攻击目标及后续手段的“拆”是布局中需要仔细找寻的位置，它优先于单纯的“拆”和单纯的“逼”。

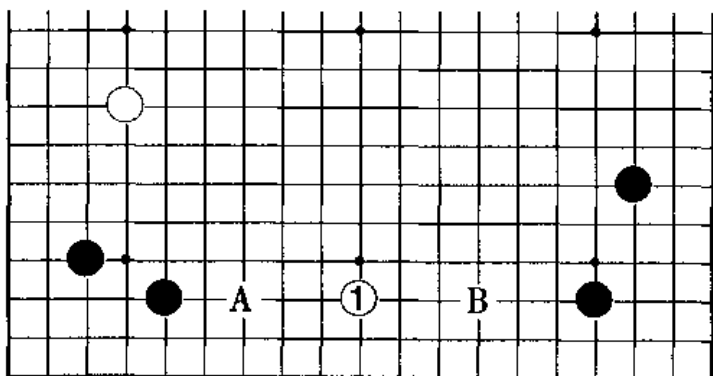
图七的黑1就比较单纯，它占有了一定的角部及边上的地域，但并没有对对方的棋构成威胁和影响。



图七

“逼迫”当中值得注意的一点是对分投之子的“拦逼”，这涉及到方向问题。所谓“分投”是指在对方阵容内的宽广之处投子，所投之子要给己方留下两边均可开拆的余地。

图八中的白1一子就是分投，它向左可在A位拆二，向右可在B位拆二，这就是“分投”的意义。无论对方从哪一边攻，它都将容易取得根据。但毕竟分投之子是在对方的阵容内，必然要受到对方或轻或重的攻击选择。

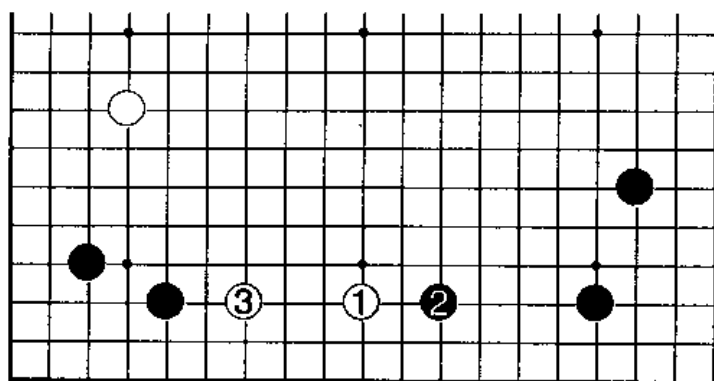


图八

图八中黑右下角大飞守角，左下角小飞守角，对白方一子要从左、右两边的哪一边行棋拦逼为最佳呢？

请记住要点：对分投之子要从宽广的一边拦逼。（这是从广义的角度来讲的，特殊情况例外）。

图八中显然白1一子的右边要比左边宽广，所以应从右边拦逼。图九：黑2拦逼与右下角黑守角之棋形成相当好的配置，白无可选择，只能3位拆二。

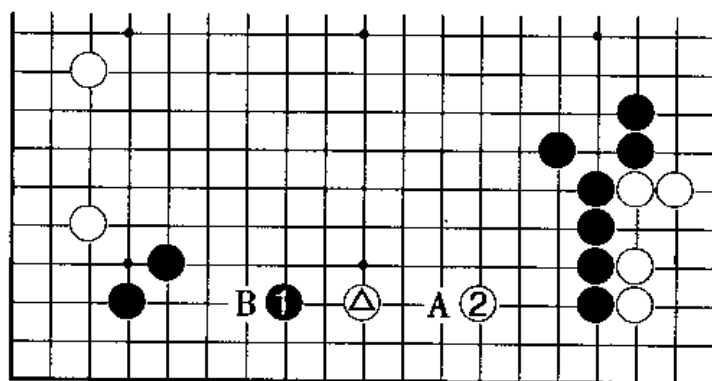


图九

从宽广的方向拦逼不但可以使己方借机多围地域构成阵势，还可以将对方分投之子逼向狭窄的一方，这样一来，在即将开始的中盘战斗中，就能加强对对方棋的威胁，以利子在此后的攻击中取得利益。

当分投之子两边的宽度相同时，要从己方弱的一面拦逼，将对方逼到己方强的一面去。尤其要将对方的薄棋逼向自己的厚势。

图十：白△一子的分投，黑方应从哪一边逼呢？

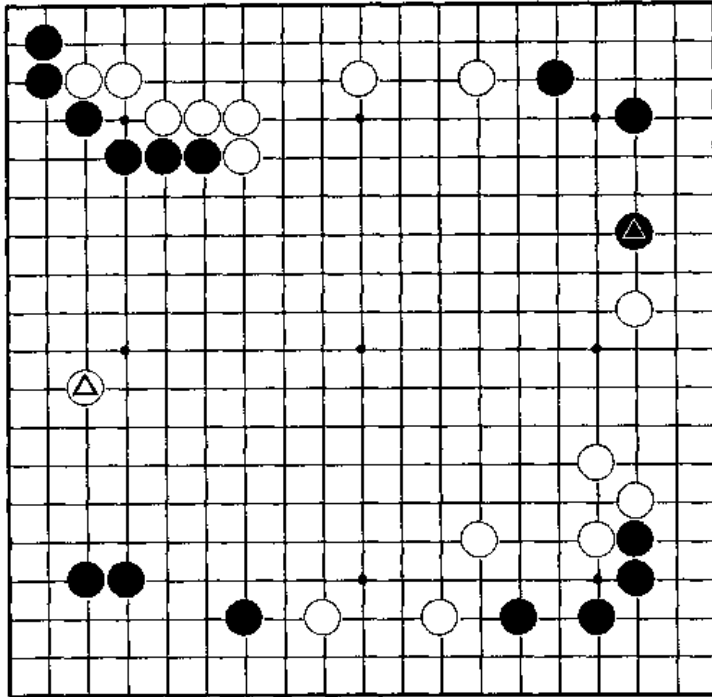


图十

黑1从左边逼是正确的，白2拆靠近黑方的厚势，使黑方能在以后的攻击中将厚势利用起来。相反，黑方若从右边逼，只能行在A位，在厚势之下仅拆三，是十分局促的形状，面白方得到B位拆二又可兼攻黑棋左下角。这样一来，攻与守的关系便逆转了。

拆的远近、价值大小以及拆逼的方向、场合等等，都不是初学者一下子就能完全掌握的，这里只简明地介绍一些常识性的棋理，良好的布局感觉，需要在大量实战中积累养成。

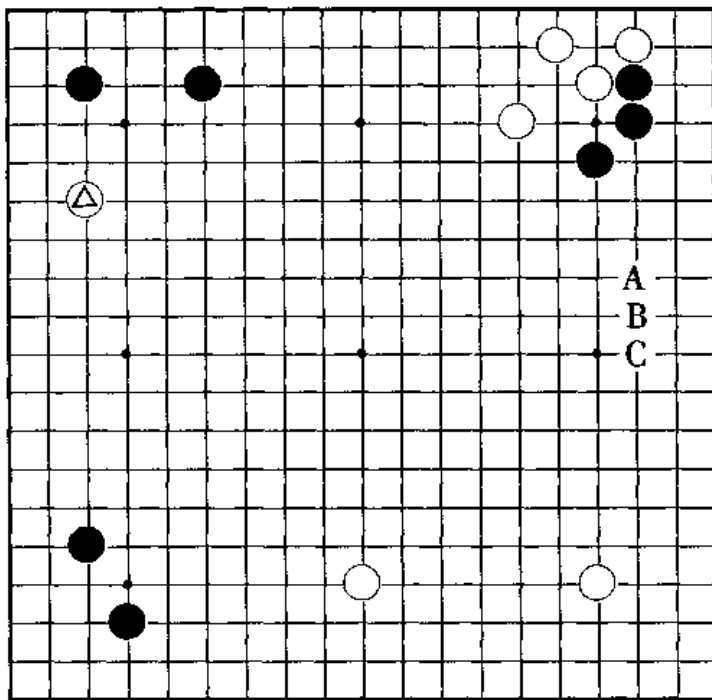
## 练 习 题



一题图

一、图中右上黑 $\triangle$ 一子拆逼为什么说是好点？

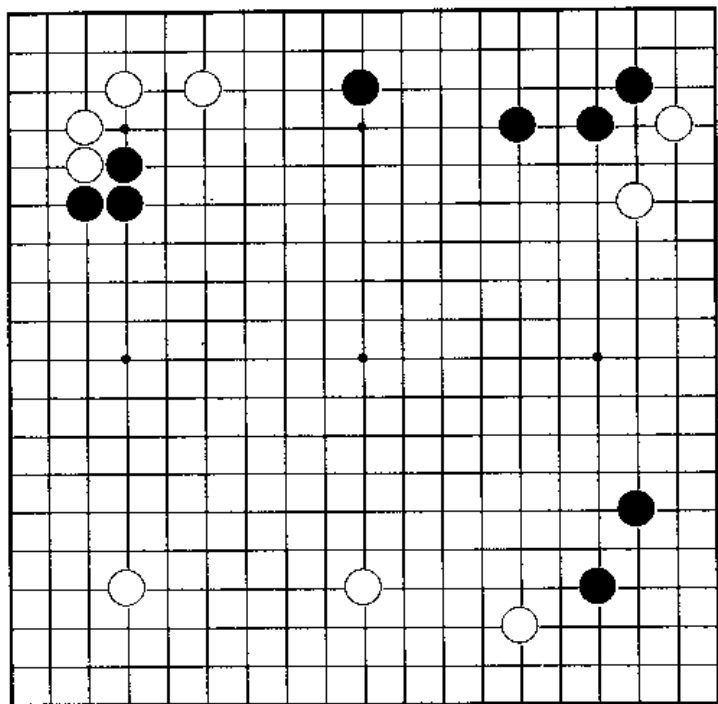
图中左边白 $\triangle$ 一子分投后黑应从哪边拦逼？



二题图

二、图中右上角的黑棋应拆于A、B、C的哪一点？

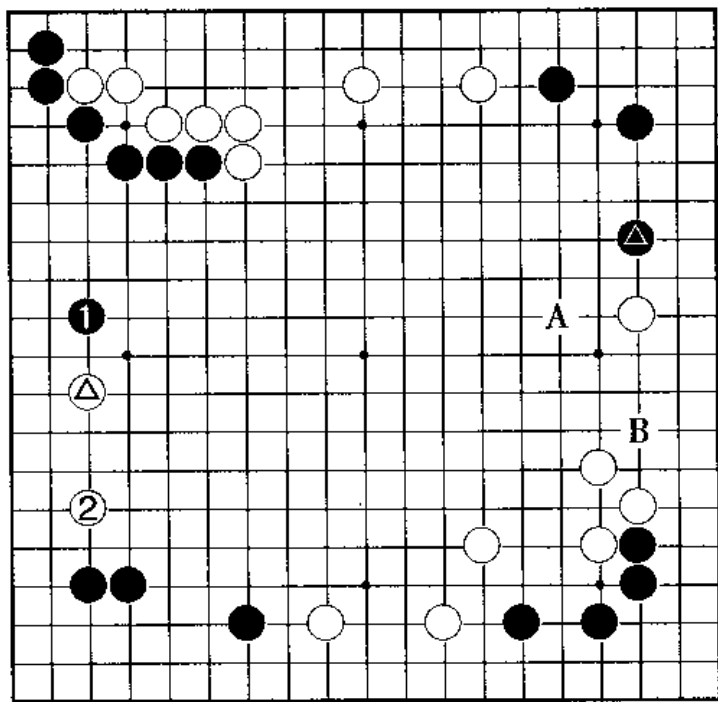
左边的白 $\triangle$ 一子怎样开拆？



三题图

三、图中左上角的定式应接尚未结束，此时黑三子若开拆，应拆在何处？右上角的白棋应拆在何处？

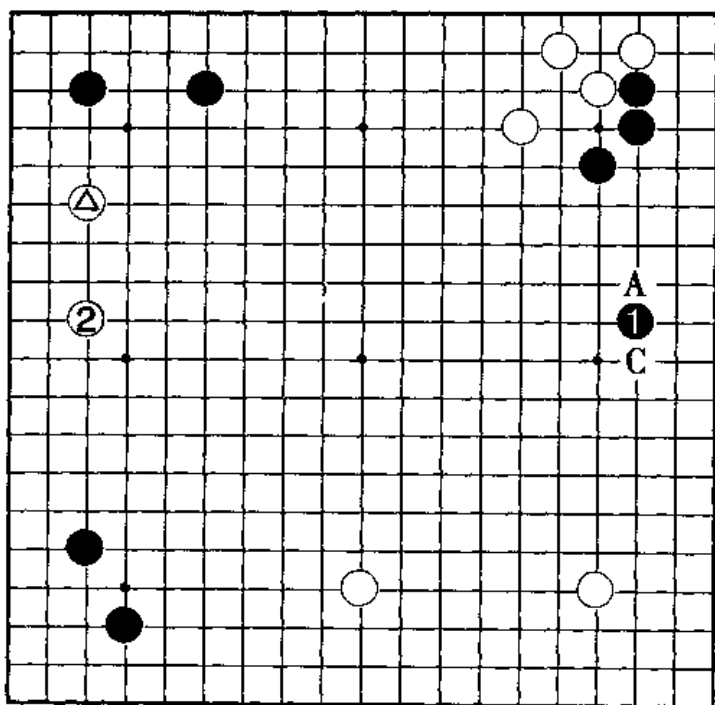
### 练习题答案



一题正解图

一、图中右边上黑△一子拆逼是好点，这是由于白方若不在A位补棋，黑方在B位的打入将非常严厉。图中左边上对白△一子黑方应于图中黑1位拦逼。由于左下角黑棋相当坚实，不怕受影响，黑左上边的地域比较宽阔，所以将白逼向自己坚实的地方去正是行棋的原则。

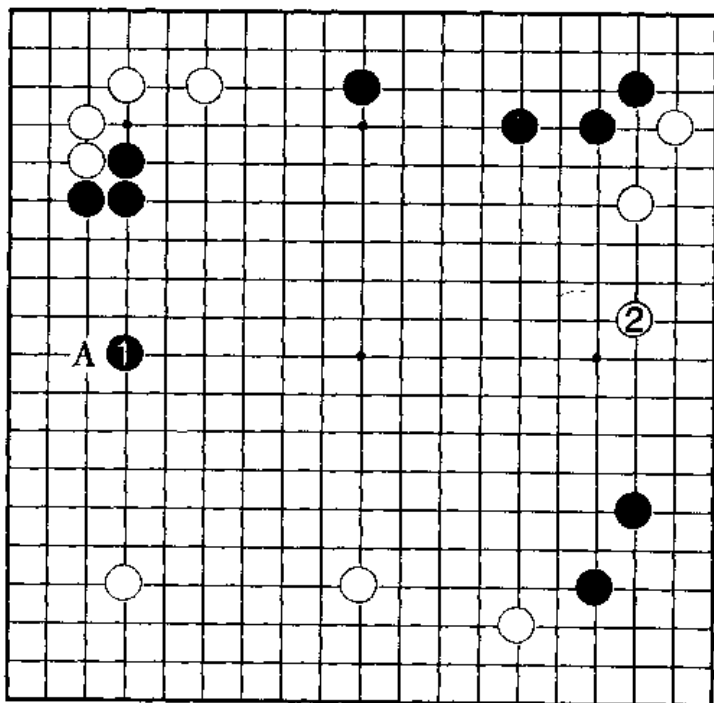
以后的中盘战斗中，左边白两子将属于薄弱环节。



二题正解图

二、右上方的黑棋应拆在图中黑 1 位，图中 A 位稍显局促，但并非绝对不可以；C 位过远，若拆在 C 位，便给对方留下打入的好点，拆则失去了意义。

左上的白 ⊙ 一子一般应拆二，如图中的白 2，这是由于白方处在黑方的阵容中，比较薄弱，选择尽快安定、形成坚实的根据地是正确的思路。



三题正解图

三、左上边黑方应拆在正解图中的黑 1 处，在黑 1 下面的 A 位拆也可以，都符合立二拆三的原则。

右边上白棋应该拆二，图中的白 2 是好手。

## 第十九课

### 布局中的高低协调

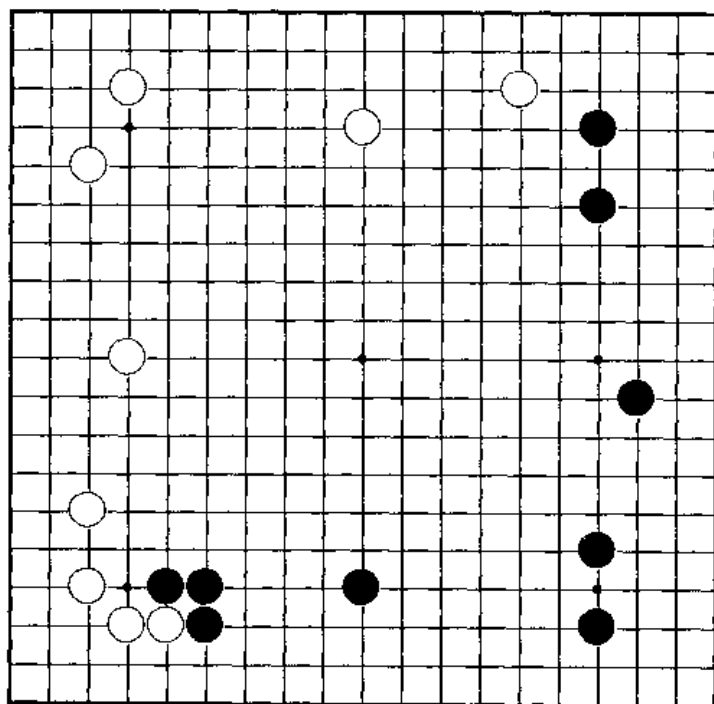
布局时的棋子基本落在边和角，布局时在边上的着点，大体是三线 and 四线。通常称三线为低线，四线为高线，虽然高低只有一路之差，却有截然不同的结果。

高线比较重视将来对中腹的影响也称“势线”，低线比较重视将来或现在对围地的影响，所以也可称“地线”。

布局中一定要注意高低线的协调配合，保持盘面上棋子的平衡。在很多时候，高低的选择，不仅仅是依靠布局的理论来确定，还要凭借感觉来判断，而“感觉”的培养一要经过实战中的经验积累，二要有一定的棋理常识。

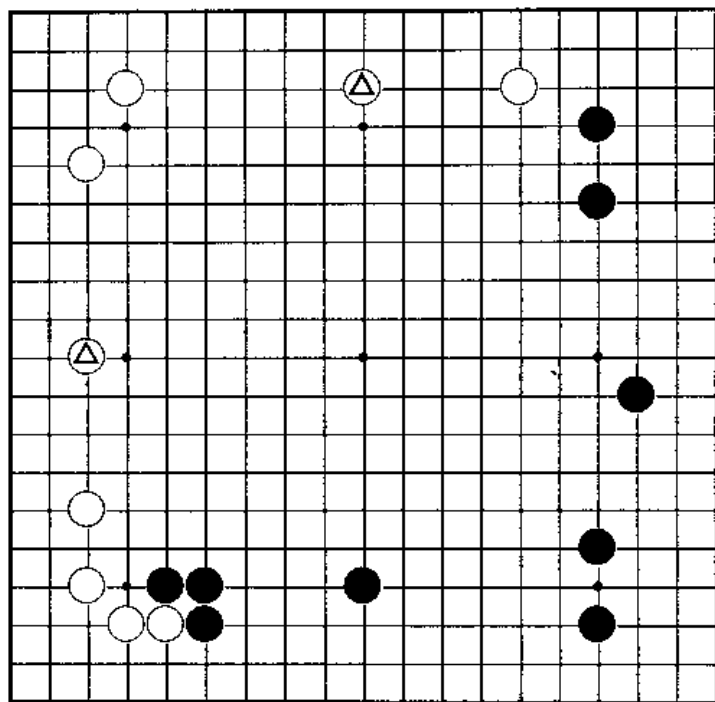
图一：黑白双方的布局都比较协调，黑方以右下角为中心，与右上角及右边、左边的棋很好地配合起来，形成可观的阵容。白方以左上角的“无忧角”为中心自然地两翼展开，并与左下角的白子相呼应，构成好形。

如果把图一的棋子高低线变动一下，将是怎样呢？见图二。



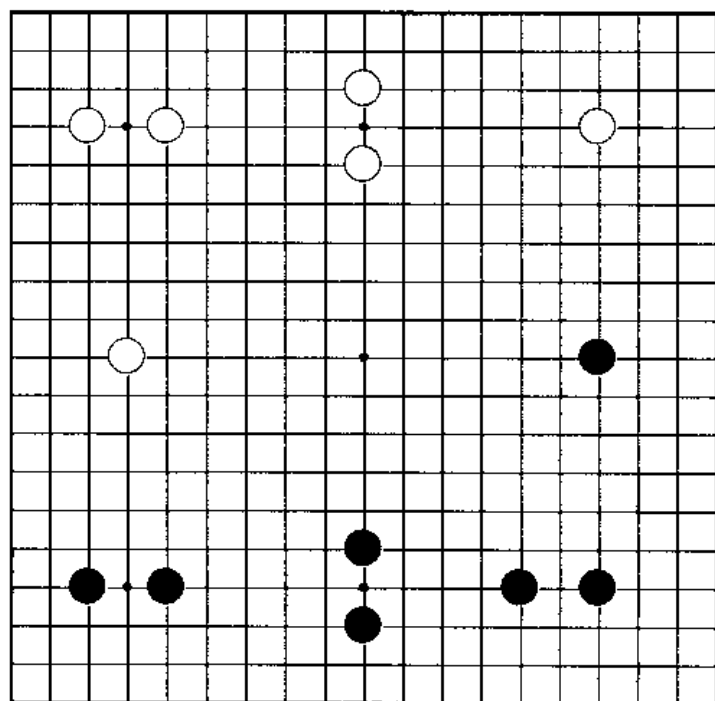
图一





图二

图三：上方的白棋与下边的黑棋都是以角为中心分别呈向两翼展开的形状，同时双方又都是配置相当好的“立体结构”。



图三

图二：把图一中原来处于高线的白棋上边一子和左边一子降到三线上来(如图二中的白△两子)。

白方的棋子位置被改变之后，一律处于低位，我们先看上边：白△子与挂角的一子均为低位；再看左边：白△一子与左下角的白棋同处于低位，与此同时，无忧角也不是重视中腹的形状，而黑棋则高低配合生动，显然黑布局占了上风。

怎样才能做到布局时高低配合协调呢？我们先从布局的形状特点讲起。

布局时以角为中心的“两翼展开”和高低协调而成的“立体结构”是比较理想的布局构图。

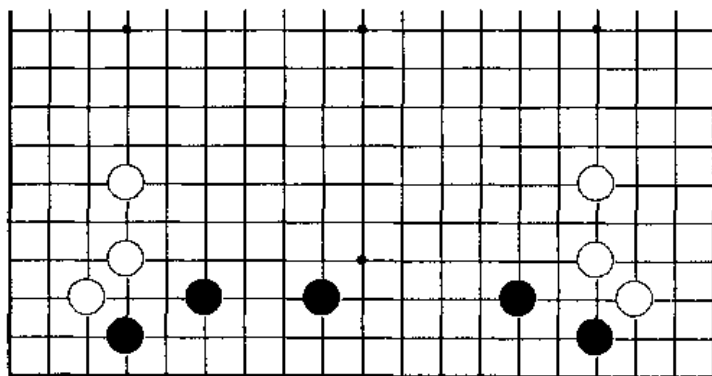
立体形状的特点是高低均衡，既重实地，又能向中央发展，它有升值潜力。虽然扁平的形状目前可以一目了然地看出它得到了一些实空，但今后的发展余地却是很小的，这就决定了立体形状的优势。

在布局中要努力使己方构成良好的布局形状，同时也要破坏对方构成的好形。既能破坏对方的好形又能为己方建立良好布局结构的大场是双方的必争之点。

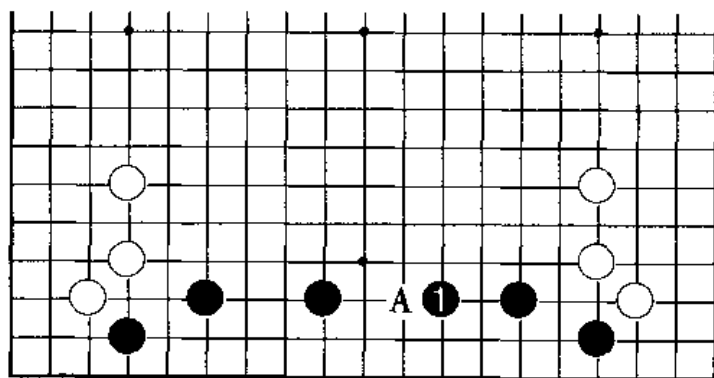
我们讲“高低协调”的宗旨就是为了能布成好形状的开局，图四：黑棋显然应该再补一手棋，但补在何处呢？

这应从高低线的协调搭配上来作考虑。

参考图一：黑1拆补在三线上，整个下面的黑棋全部处于低线，面对左右两角的白方阵势，黑方显得过于保守和平凡。

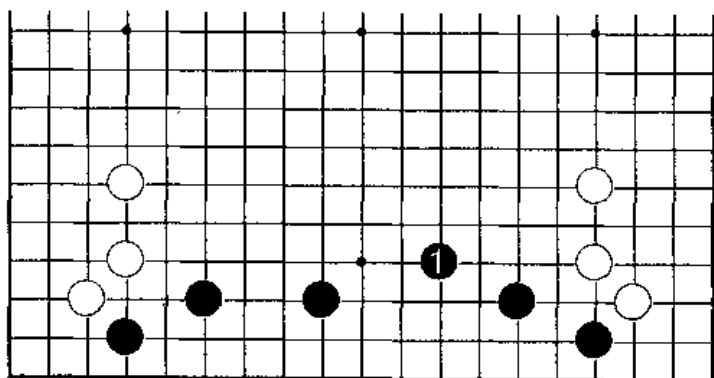


图四



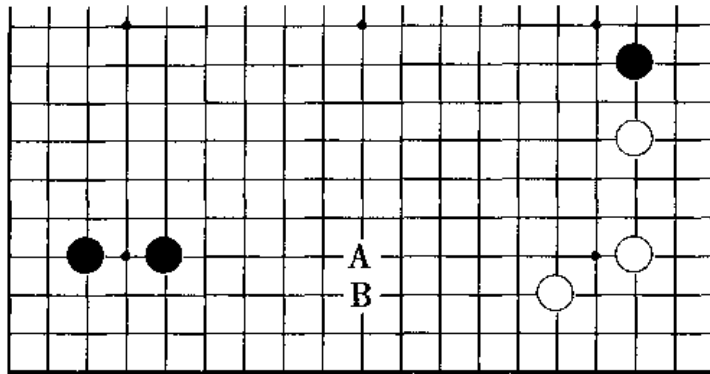
参考图一

参考图二：黑1飞于四线补棋，配合左右的黑棋低线之子，构成生动的棋形，像黑1这种只由于高低一线之差就截然不同的棋形在实战中经常出现，读者一定要注意在行棋时，协调好自己的棋形。



参考图二

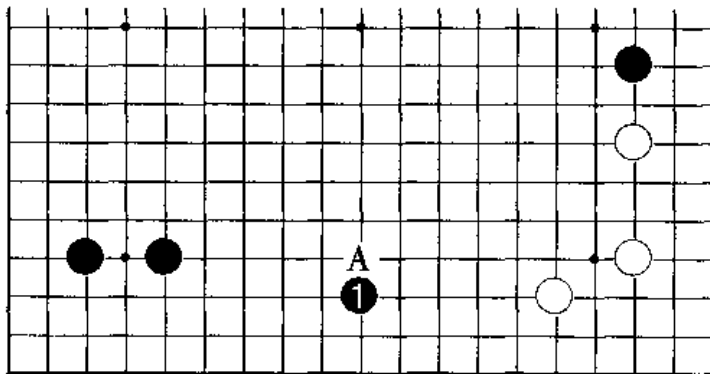
图五：黑方此时若在下边占大场，应该将棋行在高线上，还是在低线上呢？



图五

一般来讲，像图五这样黑方左下角的棋是处于高线，而白方右下角的棋处于低线，此时轮黑方行棋，一定要把着子点选在低线，因为这样既可以配合己方角部的高线之棋，又利于与对方坚实而有力的角部相抗衡。

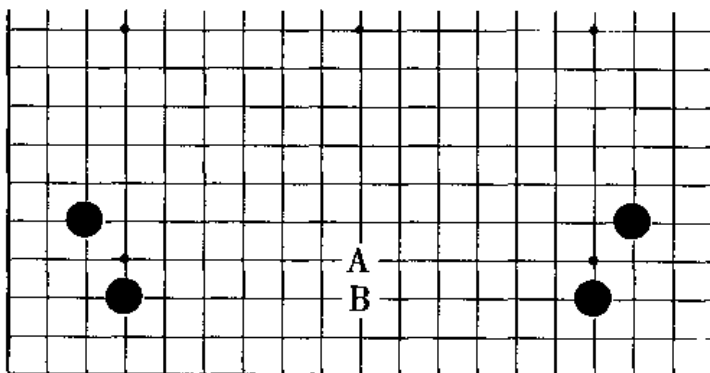
参考图：黑 1 位占大场是正确的选点，它比 A 位更合适。为什么呢？这主要是从高低间的配置和白方角部的坚实程度来判定的。



参考图

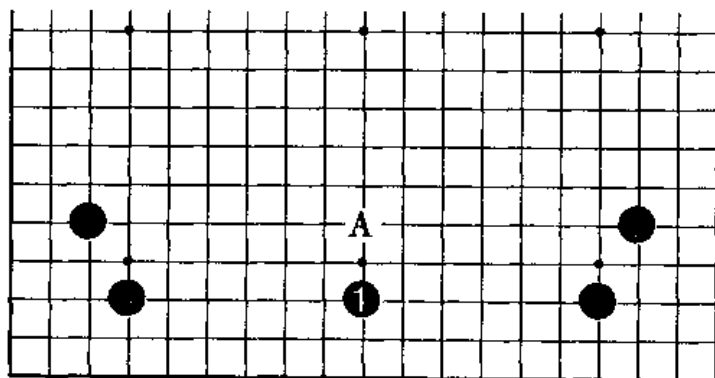
图六：左下角和右下角黑棋均是“无忧角”，在两角中的下边如果要拆一手棋的话，拆在何处呢？本图的情况与图五不同，行棋的位置当然也有所差别。将棋行在何处，同样要依靠“协调”和“平衡”的棋理和感觉。

此时在 A、B 两点行棋有什么不同？哪一点最佳？



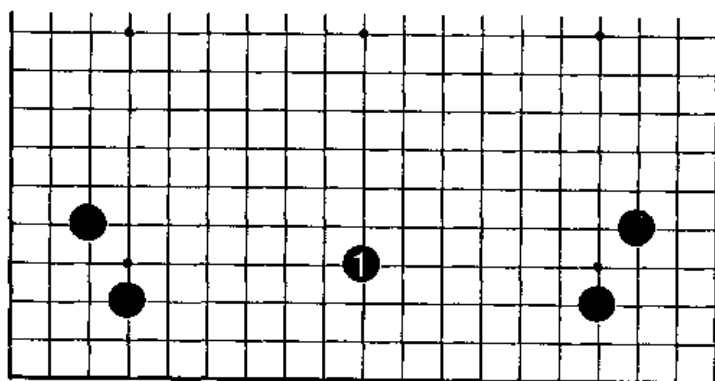
图六

参考图一：黑 1 虽然乍看上去没有怎样特别的缺点，但认真思考就会发现黑 1 将给白方留下绝好的 A 位“镇”的好点，这样黑方不易构成理想的结构图形，而且相对应的无忧角也都处于三线的低位，这不能不说是令人失望的。



参考图一

参考图二：黑 1 行在四线上，比参考图一中高一路，但效果却比参考图 1 要好得多。



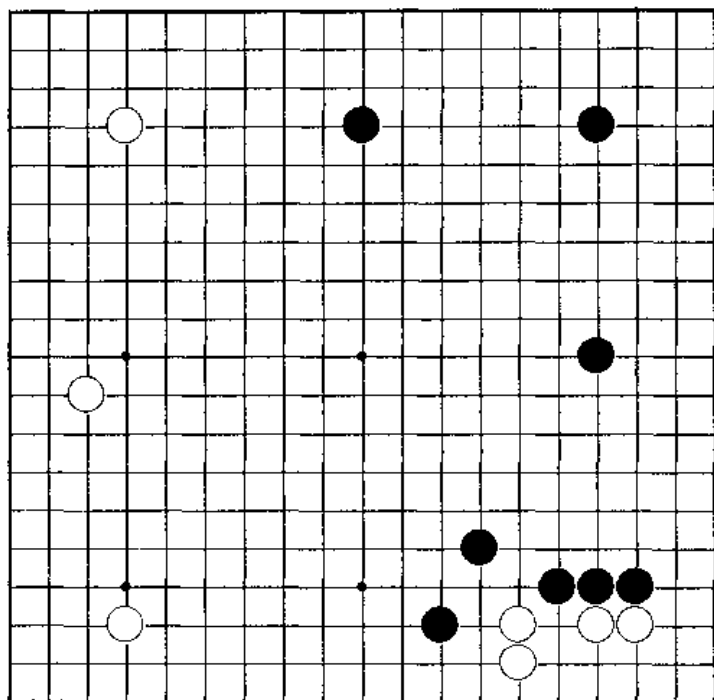
参考图二

从“协调”的原理来讲，本图黑 1 之后构成的黑棋整体形状要比参考图一中的黑 1 要“协调”。

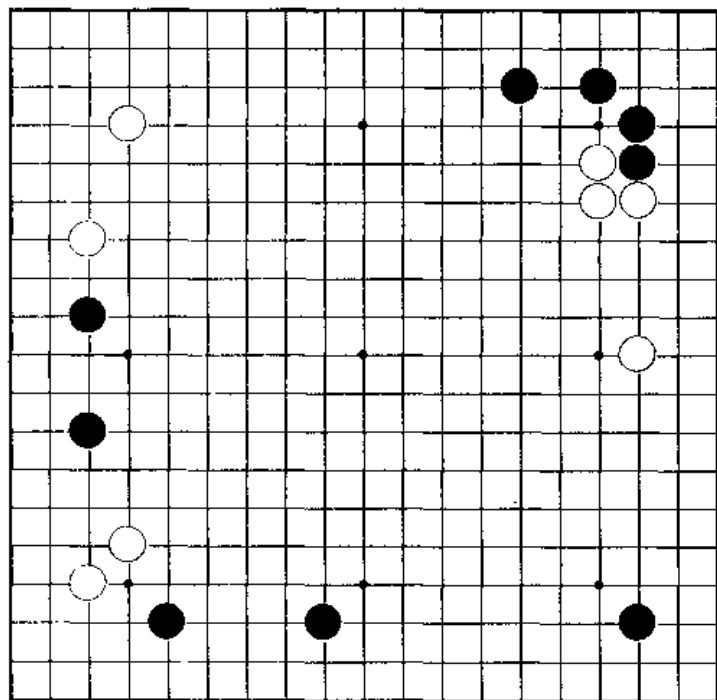
布局中还有两类特殊情况在高段棋手中多次出现。看上去这两种情况的布局似乎不求布局于力配置的平衡。

一种情况是布局时，将己方棋子完全行在四线上，形成庞大的阵容，将来在中央的未来性极强，这是非常重视中腹的下法。

图七：黑方的阵势相当宏伟，以后的期望主要是在中央取得相当的利益与对方的实地相对抗。



图七



图八

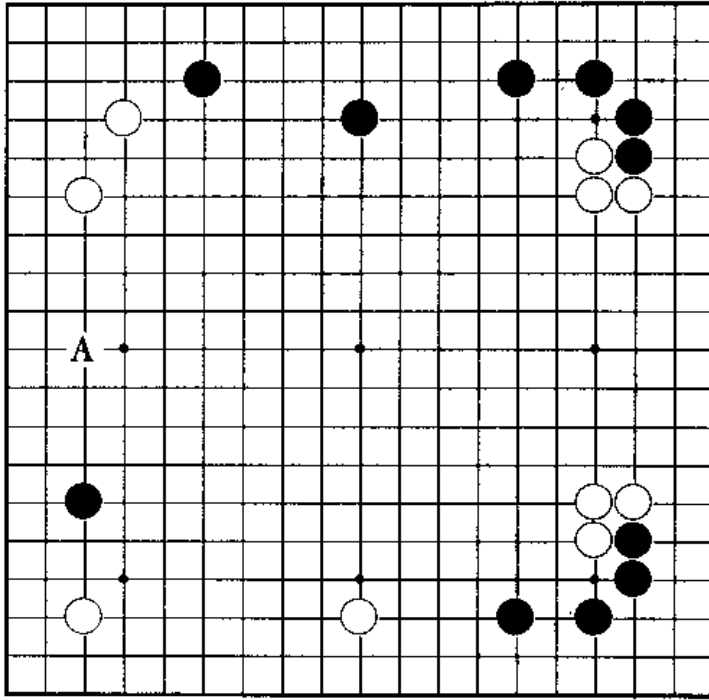
日本著名棋手武宫正树九段是这种重视中央的代表，被人称为“宇宙流”。由于中腹围空很不容易，所以，这种风格的棋手也是以相当过硬的中盘战斗实力为基础的。当对方侵入自己的势力范围，要能够抓住机会，攻击对方，并从中获取利益。

另一种情况是布局时的着子点几乎全部处于低位，这种风格的棋手以日本著名的坂田荣男九段为代表。坂田九段的计算能力和判断能力都非常准确，对逃孤和作战具有极强的自信心。

图八：图中的黑棋所处位置相对较低，优劣如何不能简单断言。

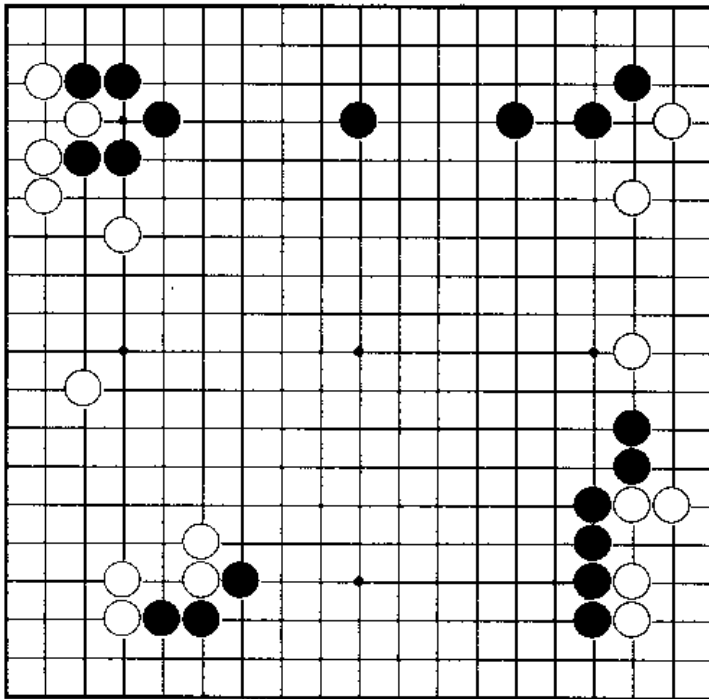
很多时候，选择什么样的开局往往同棋手的风格、爱好相关，高手们的布局常能下得很精彩，如武宫、坂田等一代强手，都执着地追求着自己的风格，这只能看成是特定的环境下，融汇贯通后的艺术追求。

## 练 习 题



一题图

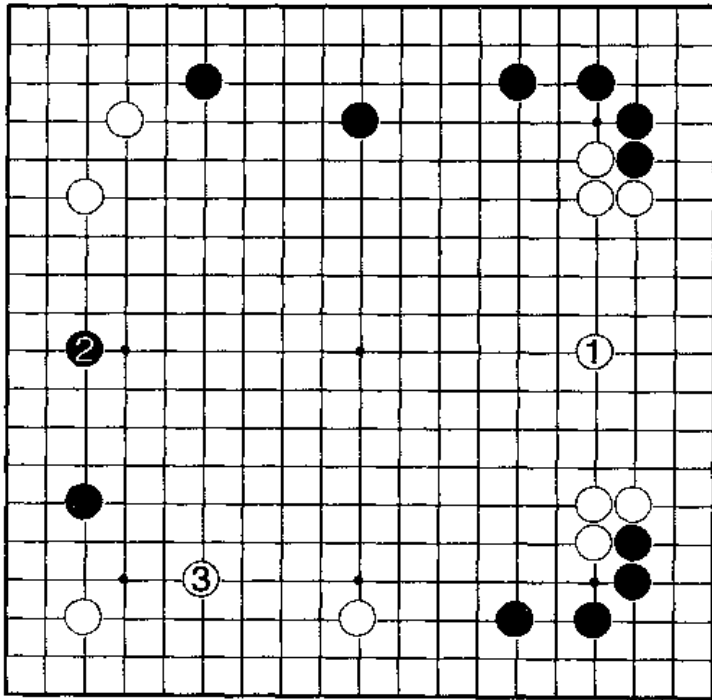
一、图中右边上的白棋应拆在何处？假若白在右边拆过之后，黑于A位拆边，此时左下角的白棋应该怎样下？



二题图

二、右边的白棋应怎样补棋？  
下边的黑方应怎样补棋？

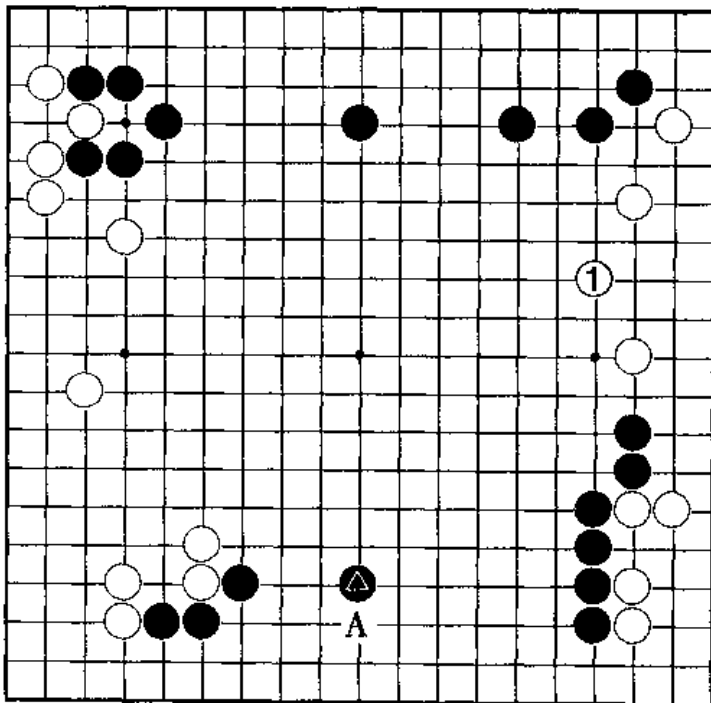
## 练习题答案



一题正解图

一、右边的白棋应于白 1 高位拆三。

白 1 后,黑 2 拆三,下边的白棋应如图中的白 3 大飞于四线补棋。



二题正解图

二、右边的白棋应如正解图白 1 飞补于四线,棋形合理。下边的黑棋如图中黑 2 一子高拆二为最佳,若于 A 位低拆,就使右下边黑棋的棋样变小了。

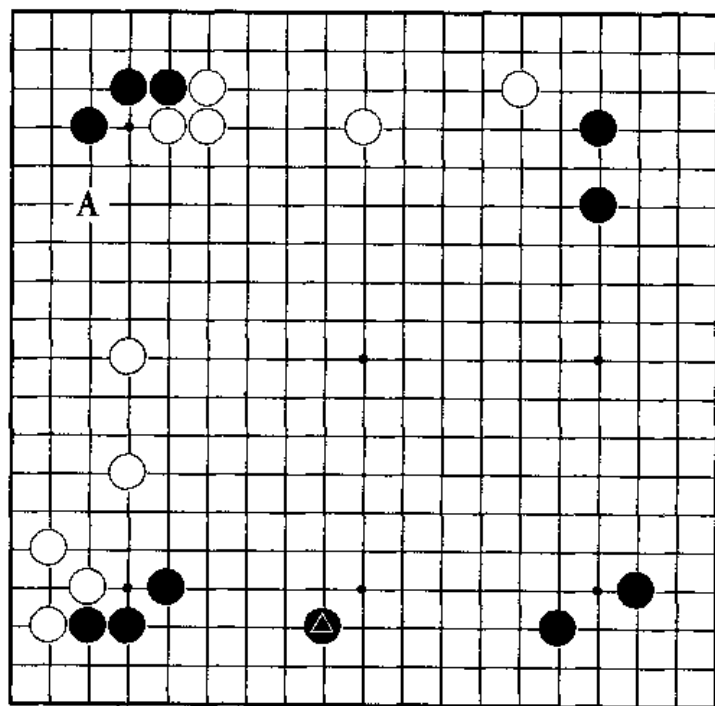
## 第二十课

### 布局中的大场与急所

布局时有比一般大场更急迫的着子之处，这便是“急所”。它们往往是一局棋胜负之争的关键，是比“大场”更具价值的“大场”。

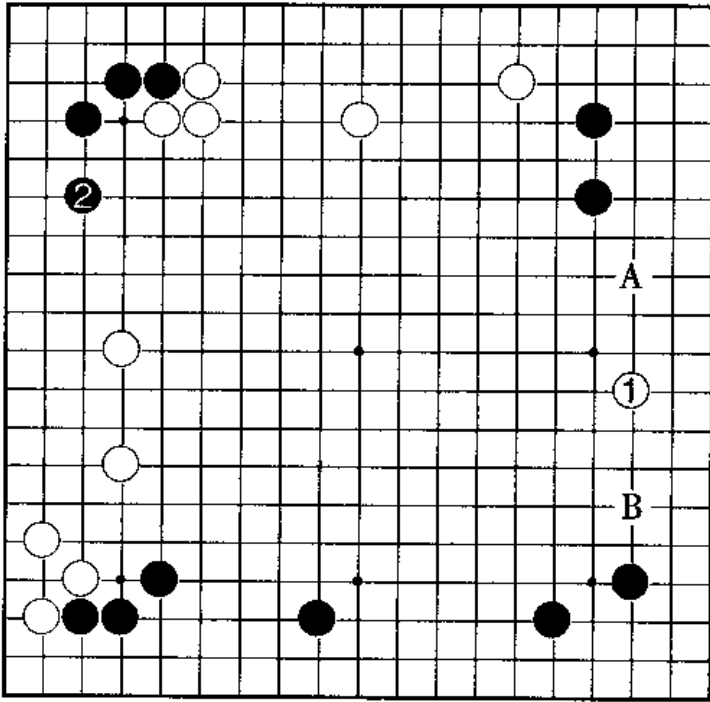
图一：黑方在左上角的定式并没有走完，应该在 A 位跳一手才最后完成定式。但黑方却脱先在左下角托角。当左下角的定式以黑方●一子的开拆而宣告结束后，右边是相当明显的大场。此时轮白方行棋，应行在何处呢？右边的大场是否是目前棋盘上最大的呢？这是需要读者认真思考的问题。

由于黑方在左上角缺一手，白方无论如何应该有惩罚它的手段，如果白方对黑方左上角的棋无动于衷，而在右边上分投则是图二的局面。



图一

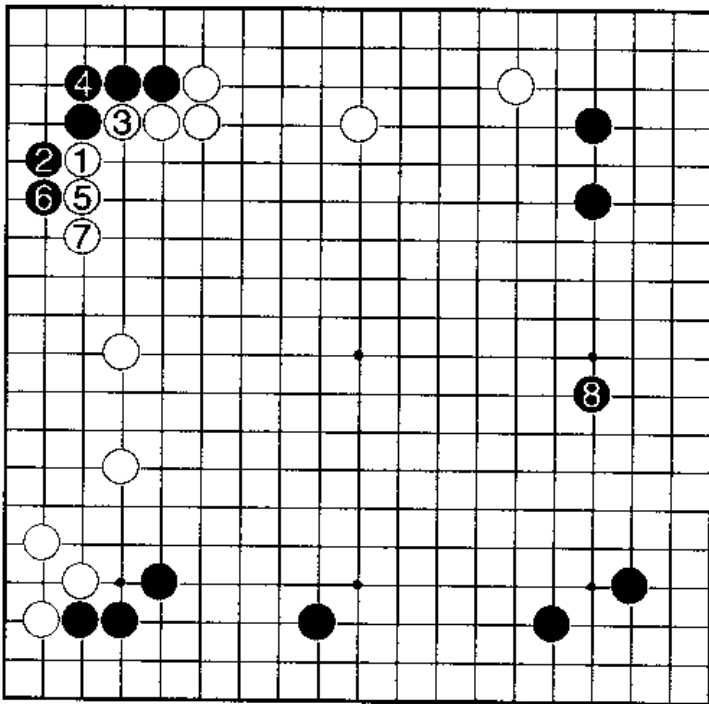




图二

图二：白 1 分投，很大，黑 2 跳，补净左上角，白方可以在 A、B 两点中选择开拆之处，局势继续平稳地向前发展。

反过来，假若白方暂时放弃右边的大场而抓住机会在左上角行棋将会怎样呢？

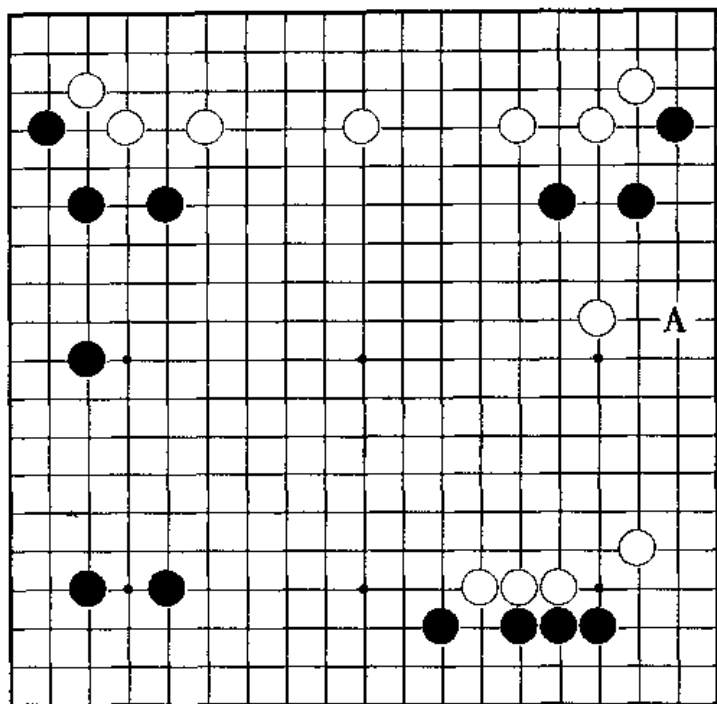


图三

图三：白 1 靠下，黑 2 下扳，白 3 挤，黑 4 粘住，白 5 长时，黑 6 爬，白 7 长后，黑在右边占大场。这个局而中，白失去占右边大场的机会；但却在左上角得到补偿。左上角的黑棋被白压迫在低线上，并且白方上边的阵势与左边的阵势连成一片，形成模样。此时又轮白方行棋，白方可以选择在黑阵中打入或侵消。

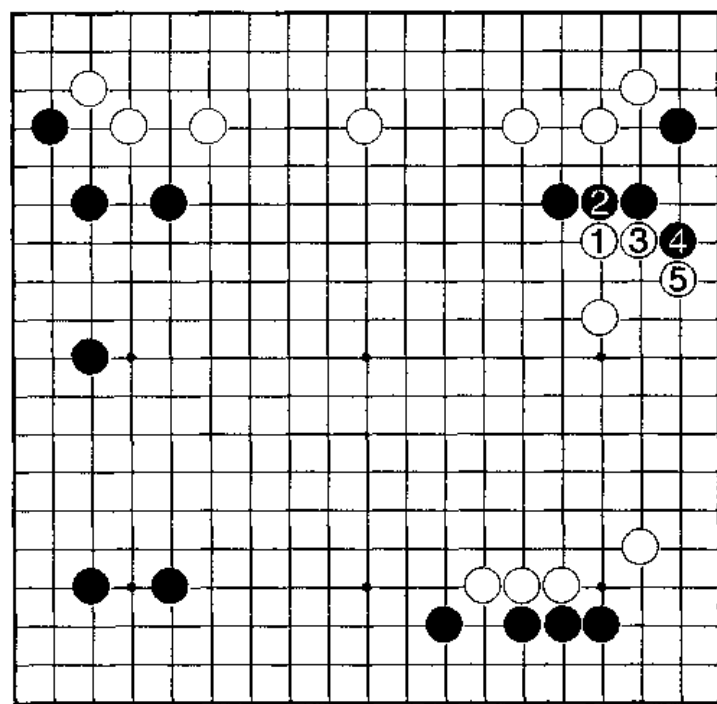
在一般情况下，置未行完的定式于不顾而脱先它投时，对方一定会有相应的手段来给予严厉的回击。在这种时候，也往往会产生布局的“急所”。

本应该行棋的要点而一方假若没行棋，那么，另一方抢占了它也同样重要，这就是所谓“彼之急所即我之急所”的棋理。“急所”容易产生的另一个条件是在布局时与双方根据有关的应接中。



图四

图四：右上角黑方应在 A 位大飞一手才完成定式的基本形。A 位是黑方活棋根据的要点。但本图的黑方却舍此一手而脱先它投；作为白方当然应该把不安定的右上角黑棋作为攻击的目标。此处是比盘上其他大场更紧急的地方。



图五

图五：白 1 刺，黑 2 接，白 3 立，继续取白棋根据。黑 4 扳，白 5 反扳住，这时右上角的黑棋在难以做成两个眼的情形下，只好逃向中腹。期望在以后的中盘对杀中逃出白的势力范围，白方也将在攻击黑棋的过程中，取得一定的利益，奠定胜利的基础。

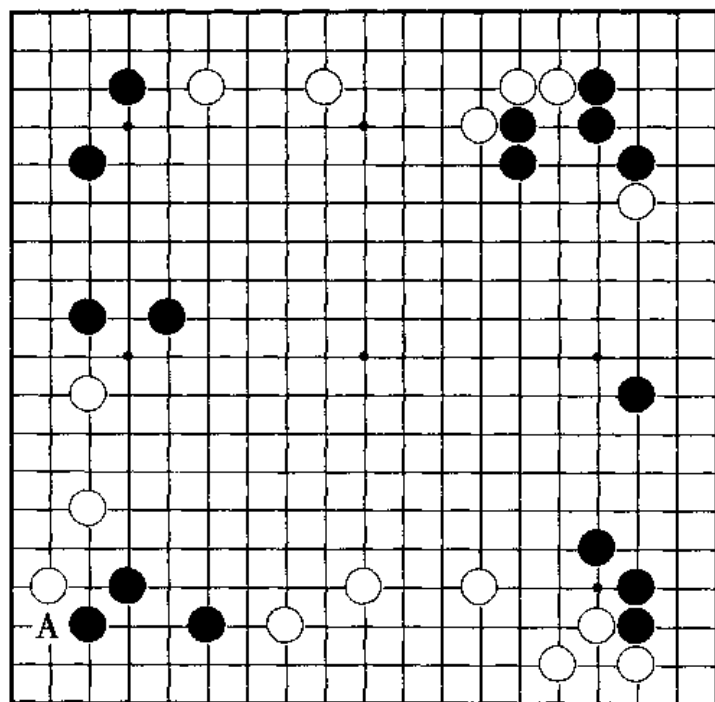
可见图四中黑方是不该脱先的，而应该将自己的棋形走好，先获得根据才是。

在布局阶段，如果一方取得根据的要点被对方占有，那么，它在以后的棋局进展中将不可避免地成为被攻击的对象。

所以，一般来讲，布局阶段为己方取得根据或争夺对方的根据是整个布局的“急所”。

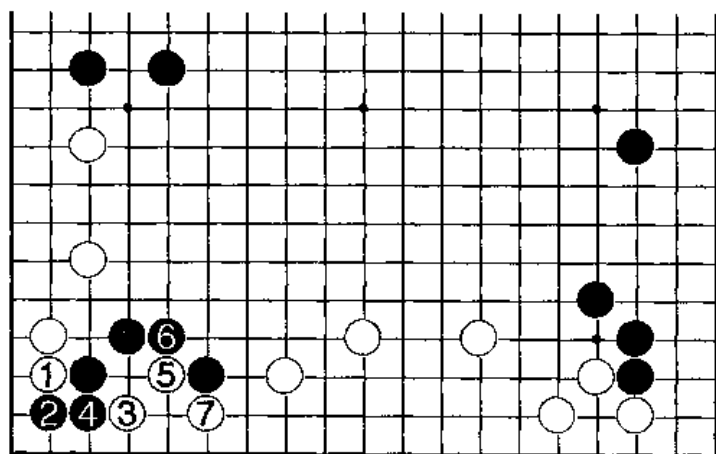
特殊时候，还会有一手棋关系到对局双方的根据，谁占有它，谁就安然成活，可于将来放手攻击对方；谁失去它，谁就会失去主动权被敌方打来打去，这样的着点可以说是“急所”中的“急所”了。

图六：轮白行棋的局势，图中的左下角 A 点就是黑白双方取得根据的要点。谁占有它，谁将拥有攻击的主动权。



图六

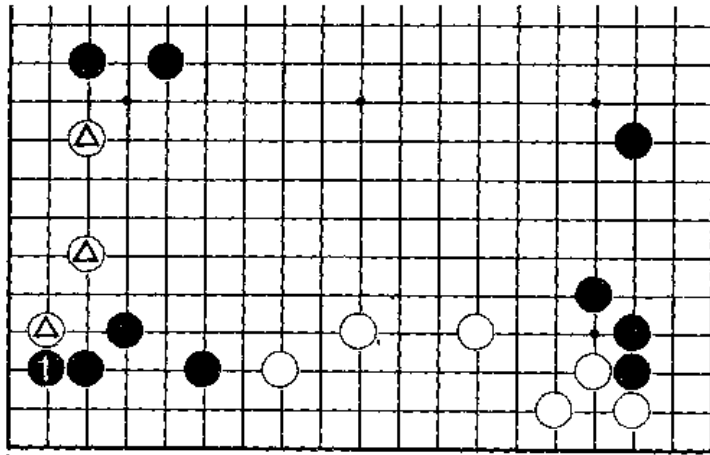
图七：由于轮白方行棋，所以白方占有 A 点的可能性较大。白 1 行在 A 点，黑 2 扳，白 3 点在黑形当中，黑方眼位不全，若黑 4 粘，则白 5 尖、7 虎，白棋与下边的棋子连成一片，黑棋依然要为“活棋”而伤一番脑筋。



图七

现在再返回到图六。虽然此时轮白方先行，但假若白方脱先投向别处，那么 A 位就将被黑方占有。

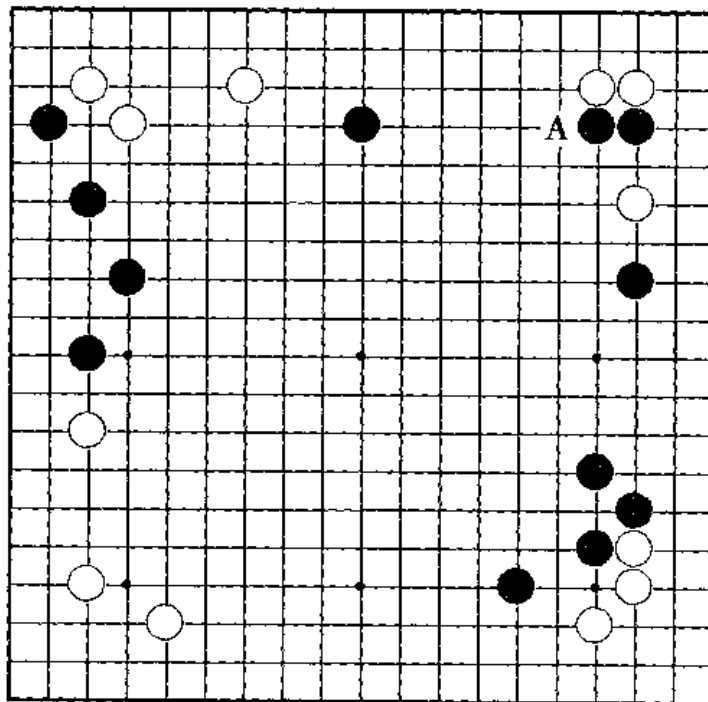
图八：黑 1 位以后，白△三子便立刻处于被动局面，而黑方自己既得到了相当大的实地利益，又轻而易举地拥有了攻击的主动权。



图八

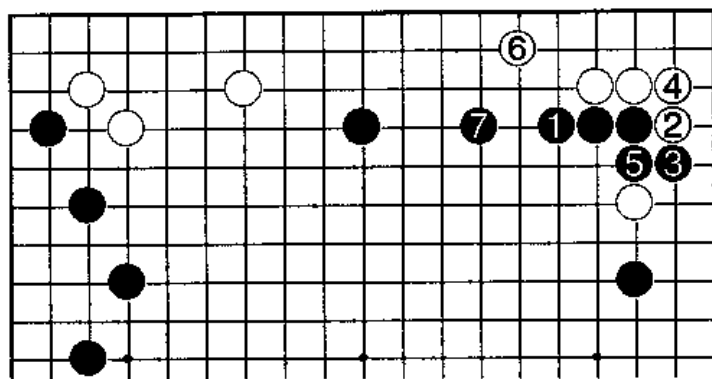
由此可见，图八黑 1 的价值是非常大的。

布局时的“急所”还常常出现于对局双方形势的彼此消长。有关一方或双方形势的关键之点有时也可称为“急所”。



图九

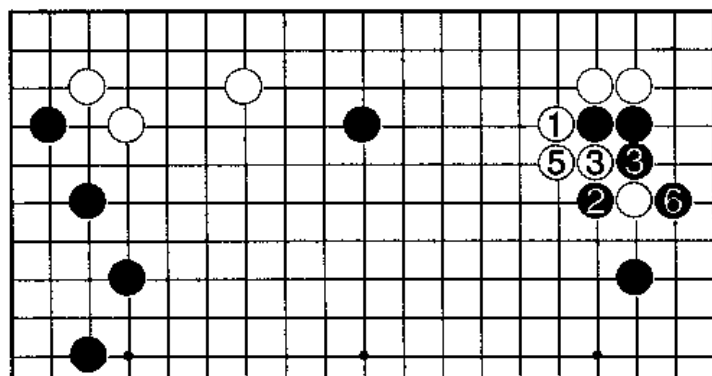
图九：右上角的 A 点就是双方的要点。此时轮黑行棋，下在这里是正着，如图十黑 1 长，白方必须补强角部，若按图中次序行至黑 7，黑方外势厚实而宏伟，白角被封锁在低位。



图十

假如黑方不在原图九的 A 位行棋而是脱先投往别处,那么白 2 的扳出相当严厉。如图十一,白 1 扳,黑走在 2 位,白 3 则“挖”,行至黑 6,从局部来看,黑损失极大,从全局来看,黑方模样顿消,由此可见本图白 1 扳的重要性。

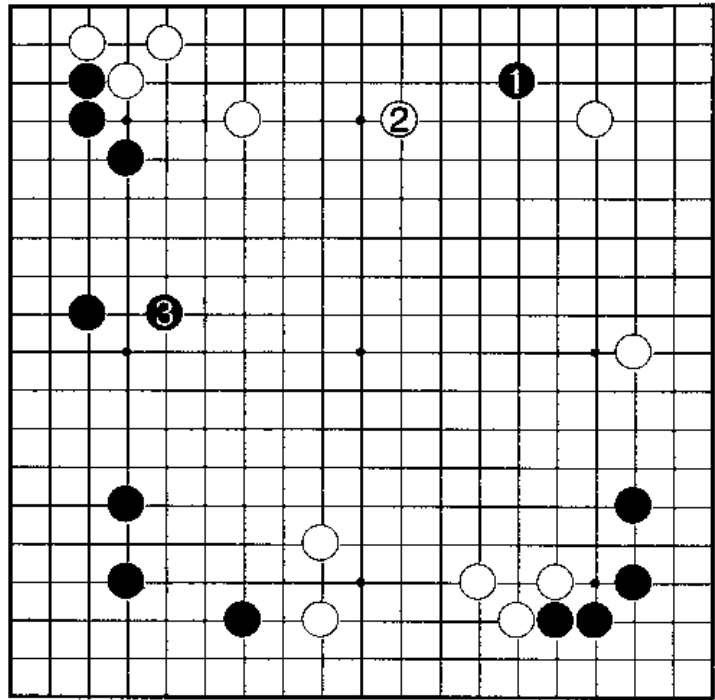
有关双方形势消长的要点是双方相争的“急所”,但在实际对局中,要认识“急所”,并抓住“急所”,还需要读者在实践中认真体会,在熟练掌握原理的基础上更好地应用。



图十一

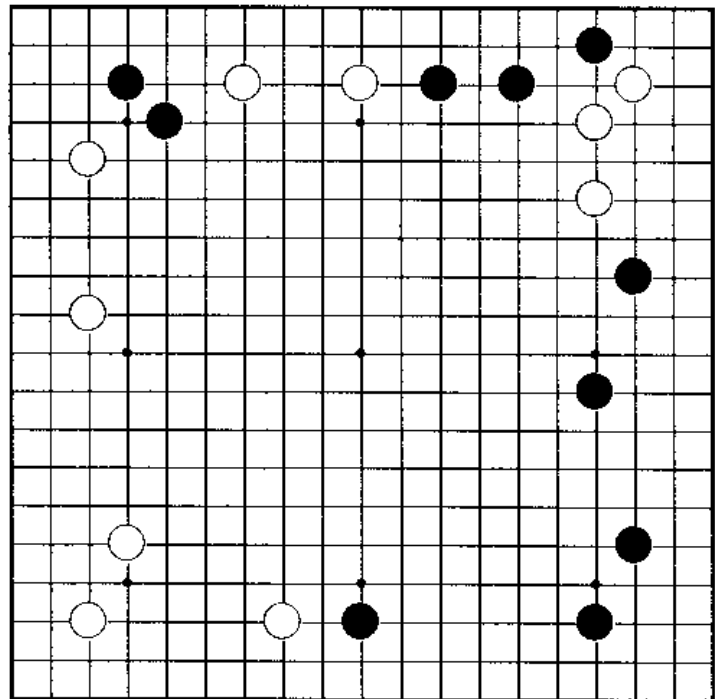
## 练习 题

一、黑 1 挂角后，白 2 二间高夹，黑方脱先于 3 位跳，此时轮白行棋，急所在哪里？



一题图

二、黑先  
右上角的急所在哪里？

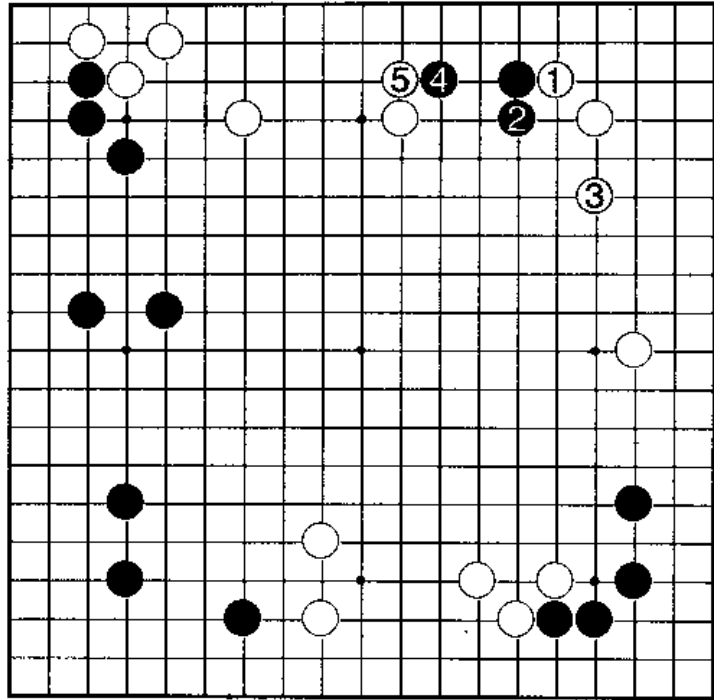


二题图

## 练习题答案

### 一、正解图

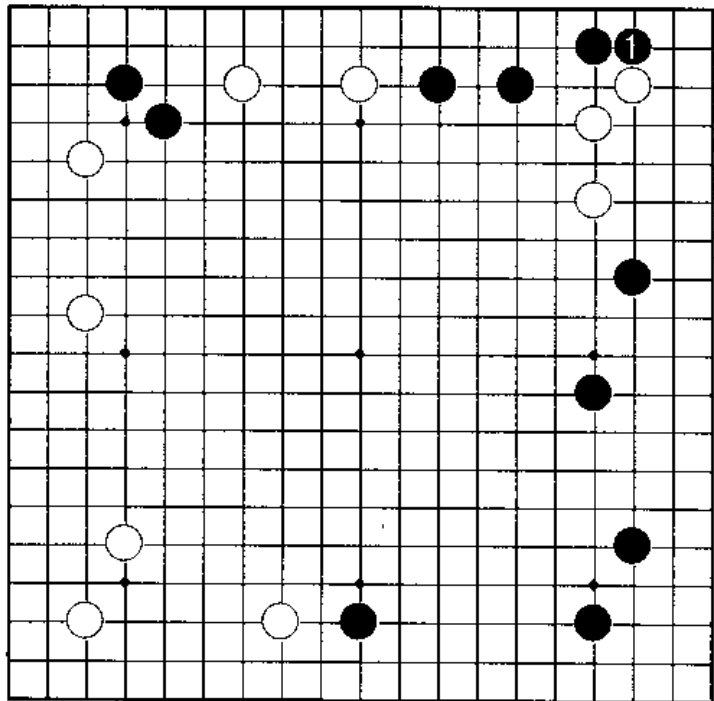
白1尖顶正确，黑2若长起，白3拆既攻白棋，又占实地，黑4、白5交换之后，黑棋依然处于受攻局面。



一题正解图

### 二、正解图

黑1二路爬是正解，这一着是有关双方根据的一手棋，是最急的“急所”。



二题正解图

## 第二十一课

### 星定式

所谓定式,就是对局双方布局时在角部的正确应接,是双方互不吃亏的最佳常规变化。

定式不是棋规规定的,它是棋手们在长期的研究和实践中总结出来的,是一代又一代棋手智慧的结晶。

一般情况下,按照定式行棋,双方走出的局面会势均力敌,不分上下,也就是形成“两分”的局面。所以,对于初学者来说,理解并掌握基本定式是相当重要的。

据不完全统计,围棋定式共产生过十几万型,由于这些定式都是人们总结出来的,所以也在不断地变化、发展、改进。旧的定式消失了,新的定式又不断出现,这也是围棋发展的规律。

一个比较好的棋手所掌握的定式大约能有几千或几万,对于初学者来说掌握数以万计的定式很不容易,也没必要。一般爱好者掌握二三百个常用定式即可从容对局,关键是领会定式中所包含的棋理。

定式主要分为:“星定式”、“小目定式”、“三·3定式”以及“高目目外定式”,这一课先讲“星定式”。

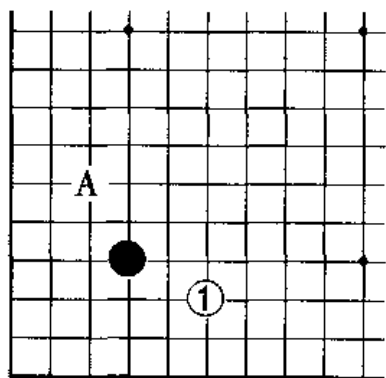
由于对星位的挂角在两侧均可,而且两侧挂角可以同形,所以对星位占角后的“挂”法和“攻”法较复杂,定式也就随之而产生的比较多。

#### 图一:小飞挂

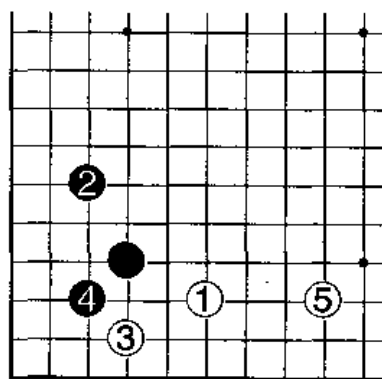
在星定式中,以小飞挂最为常用,如图一型:白1挂角,在A位挂也是一样。如果说两边的挂有什么不同,那也是从实战的全局来考虑的。

#### 图二:小飞应定式1

对小飞挂,与对方挂角同型的小飞应是坚实的下法,然后白3飞进角,黑4尖,白5拆,此为定式一型。



图一



图二



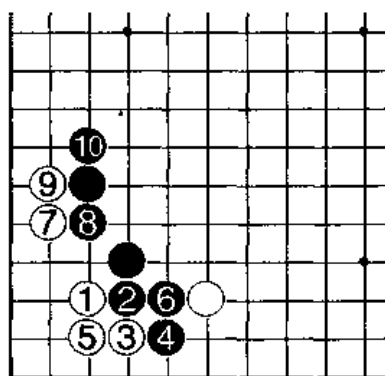
### 图三：

对小飞挂，黑小飞应后，白方还有点角的常型，这也是定式的一种。如本图白1点三·三，黑2挡后行至黑10。白方角部安然成活，而外面的挂角一子已经严重受损，黑方获得厚壮的外势，定式告一段落。从局部来看，本图的变化并不是两分，黑方的外势过强，这种变化只在特殊情况下才由白方选用的。

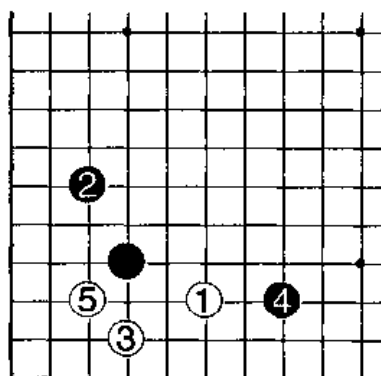
选用定式一定要根据实战情况，切不可盲目选用。

### 图四：小飞应定式 2

对图中白3的飞角，黑4不在上一型的角上尖，而在本图的4位夹，这样白5尖进角中，以后的变化基本是白取实地，黑取外势。



图三



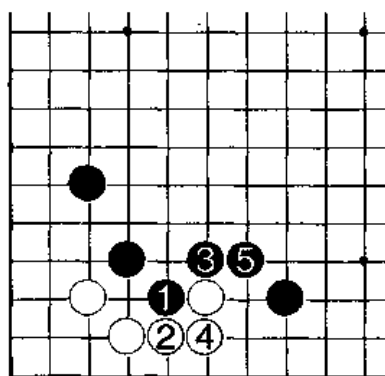
图四

### 图五：续前图

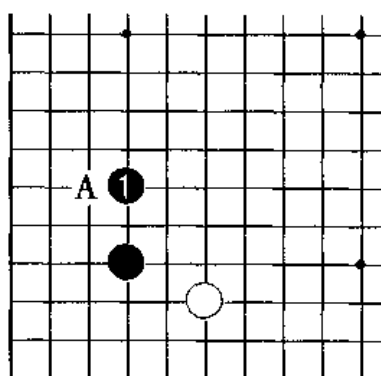
接基本型的上图续至本图的黑5，白先手占据角上实地，黑外势很厚，这是两分的结果。

### 图六：单关应

对白方的小飞挂，黑如本型的黑1单关应的下法也较多见，黑1的单关应不如A位的小飞应坚实，但比小飞应更加积极主动。



图五



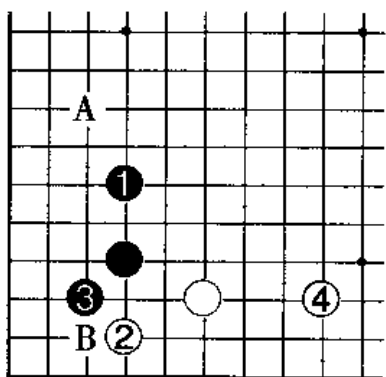
图六

**图七：单关应定式 1**

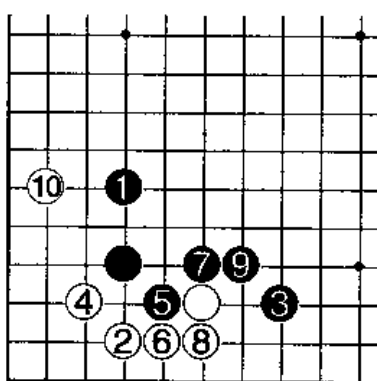
黑 1 单关应后，白 2 飞角，黑 3 夹，白 4 拆二完成了这个定式。以后 A、B 两点见合，黑方也可拆到更远的位置。

**图八：单关应定式 2**

黑单关应后，白 2 飞，如本型的 3 位夹也是定式的一种，以后变化至白 10。由于黑 1 的单关与图二小飞应有所不同，由于白 10 的大飞绝好，所以本图的白棋稍充分。



图七



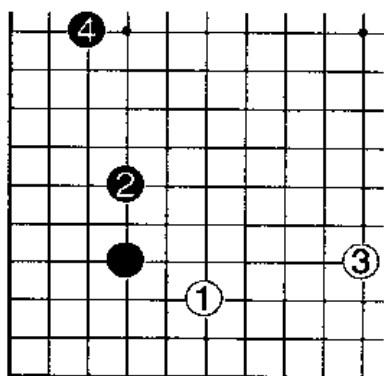
图八

**图九：单关应定式 3**

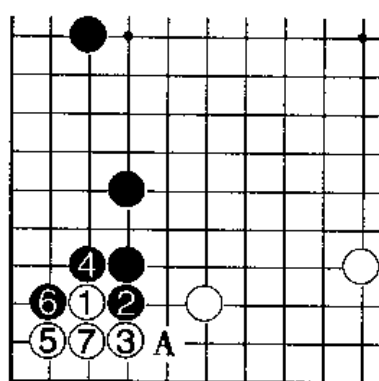
白 1 挂，黑 2 单关应，白 3 不进角，而是如本型拆，黑 4 也拆好点，是互留余地变化较多的下法。

**图十：单关应定式 4**

本型是续上型的后续变化。白 1 点角，黑 4 拐是重视左边的下法，行至白 7 是常型。本型的黑 4 如在 A 位扳，将是另一种局面。



图九



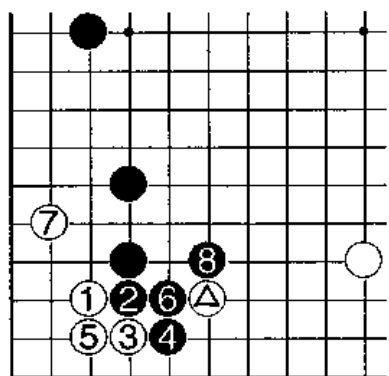
图十

### 图十一：单关应定式 5

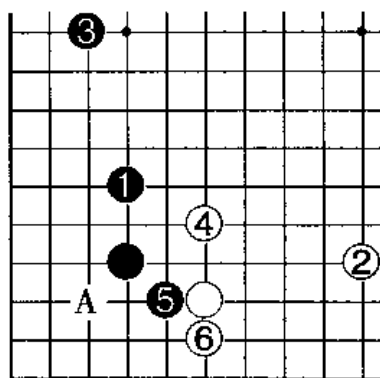
上一型的黑 4 在本图 4 位行至白 7，黑外势较好，白取一定实地，但白 ⊙ 挂角一子严重受伤。

### 图十二：单关应定式 6

黑 1 单关应，白 2 拆，行至白 4 跳起重视下边，黑 5 尖顶，白 6 下立以后，角上仍留有 A 位的余味，白方可伺机侵入。



图十



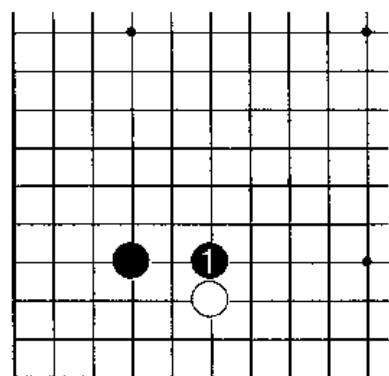
图十二

### 图十三：靠压定式 1

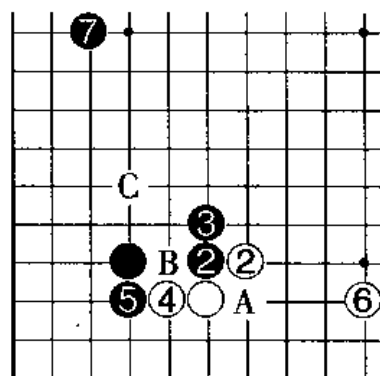
对白小飞挂角，黑方在本型黑 1 靠压的下法也很常见，这样变化的结果将使双方都很坚实，变化单调，所以专业棋手的应用率相对少一些。

### 图十四：靠压定式 2

黑 1 靠压，白 2 扳，黑 3 长后行至黑 7，此定式初具形状，此后由于白方有 A 位的弱点，所以暂时黑方不怕白于 B 位冲，冲以后的变化手数相当多，黑方将来也可以在 C 位自补一手。



图十三



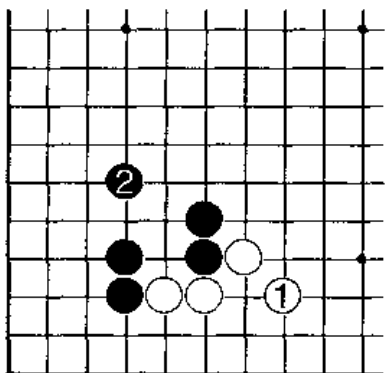
图十四

**图十五：靠压定式 3**

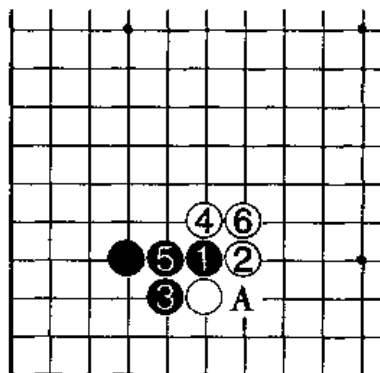
上图白 6 若在本型白 1 位虎，则黑 2 补棋，双方均坚实。

**图十六：靠压定式 4**

黑 1 靠压，白 2 扳，黑 3 虎下重视实利，白 4 打，黑 5 粘时白 6 粘上面重视中央，白 6 也可看情况在 A 位粘。



图十五



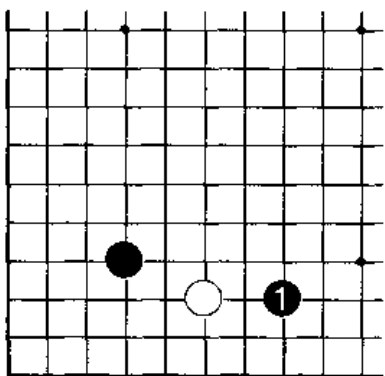
图十六

**图十七：一间夹定式 1**

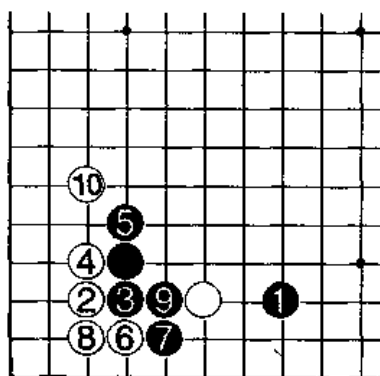
对白方的小飞挂，黑 1 一间夹相当严厉。这手棋有迫使白方点三·三之意，一般用于黑方希望取得雄厚的外势之时，以迎接将来的中腹作战。

**图十八：一间夹定式 2**

黑 1 一间夹，被白 2 点角后，黑 3 若挡下行至白 10，形成转换，这样的结果双方都可接受。



图十七



图十八

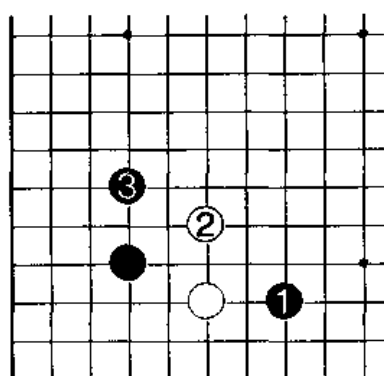
### 图十九：一间夹定式 3

黑 1 夹后，白方若不愿点角，而选择白 2 关起，黑 3 补角顺调，以后的发展面向中央，黑方亦不难下。

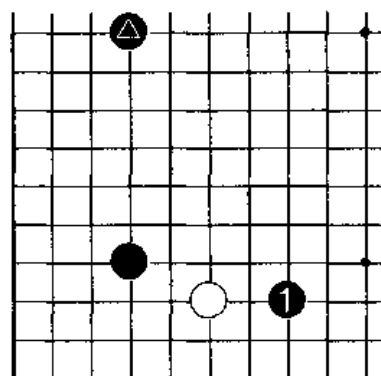
### 图二十：一间夹定式 4

在黑方左边有子力配合时，一间夹的用法更多。

因为这时候黑棋希望被白棋点角后形成厚势与左边的黑▲一子配置极好。



图十九



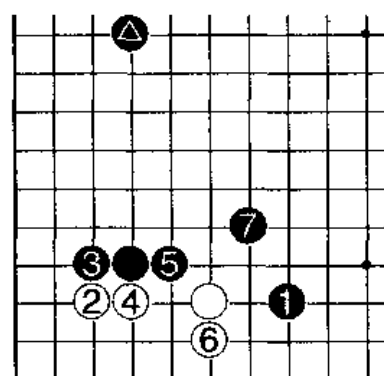
图二十

### 图二十一：一间夹定式 5

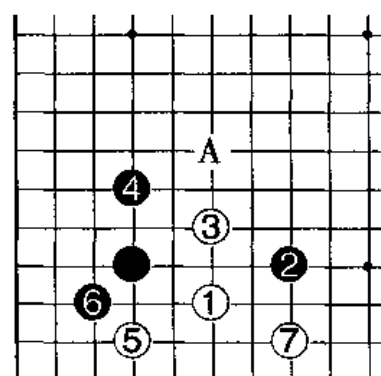
续上一型，白 2 点三·三，行至黑 7，黑外面形成模样，白先手取得实利，两分。

### 图二十二：一间高夹定式 1

白 1 挂后，黑 2 一间高夹属于紧夹，白 3 跳出，黑 4 单关补角，白 5 飞，黑 6 尖，白 7 小飞后可原地活棋，以后 A 点是双方好点。



图二十一



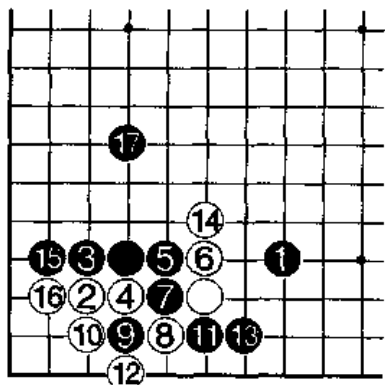
图二十二

图二十三：一间高夹定式 2

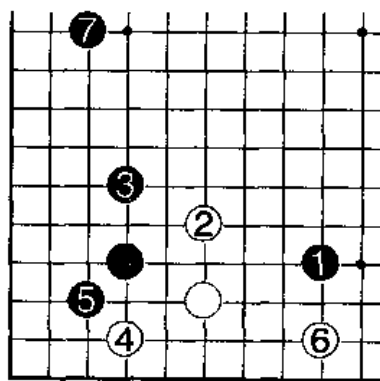
黑 1 一间高夹后，白 2 点三·三形成本型，至黑 17，导致中腹的战斗。

图二十四：二间高夹定式 1

对白小飞挂，黑二间高夹也不失为好手，在目前的流行定式中此型为其中之一。



图二十三



图二十四

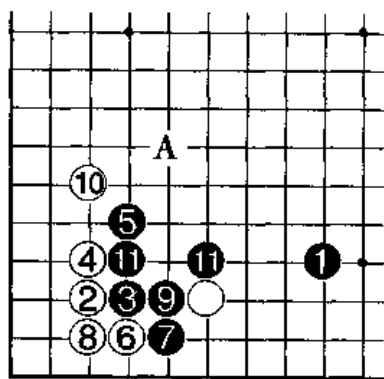
图二十五：二间高夹定式 2

黑 1 二间高夹后，白 2 点角，以后行至黑 11 告一段落，黑 1 一子在此结果中开拆显得较窄。

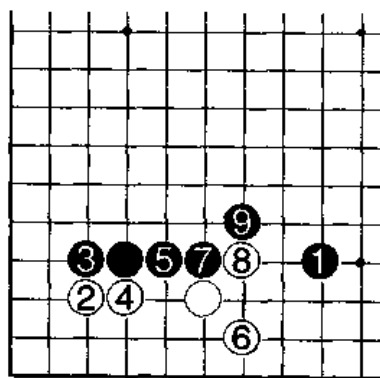
图二十六：二间高夹定式 3

黑 3 是重视左边的下法，至黑 9，也属于两分。

对小飞挂，夹击的手法还有三间夹，具有兼占大场的意味，这里不详细讲它的变化了。



图二十五



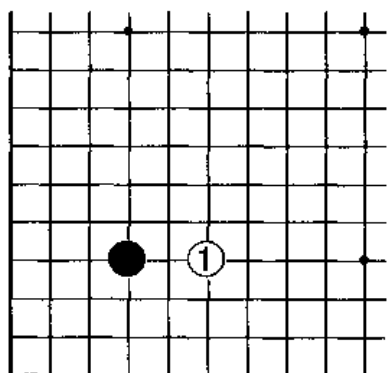
图二十六

**图二十七：一间高挂定式 1**

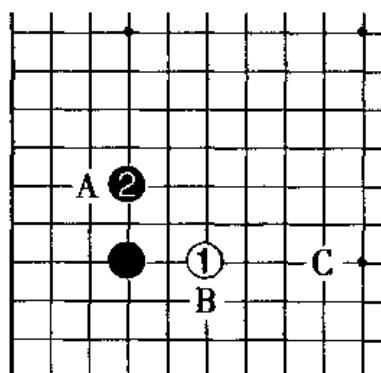
对星位一子，除小飞挂外，还有一间高挂，如本型的白 1，多数是白方为避免夹击而作的挂角选择。

**图二十八：一间高挂定式 2**

对白 1 一间高挂，黑 2 单关应常见，其他的于图中 A、B、C 等点应法也可以。



图二十七



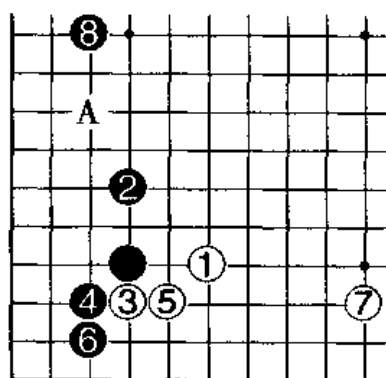
图二十八

**图二十九：一间高挂定式 3**

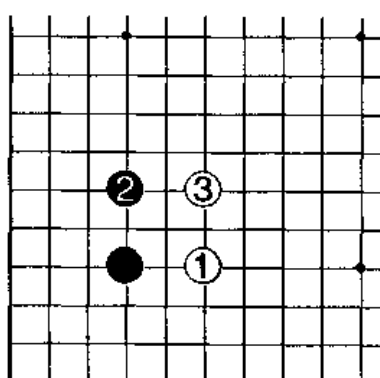
黑 2 关应后，白 3 托，黑 4 扳，白 5 退时，黑 6 立下，白 7 开拆，黑 8 如省略，则白方于 A 位逼是好点。

**图三十：一间高挂定式 4**

本型的白 3 向中央关起，在某种时候也是可行的，尤其当白方在右边有好配置的时候，白 3 似乎更能体现白 1 高挂的意图。



图二十九



图三十

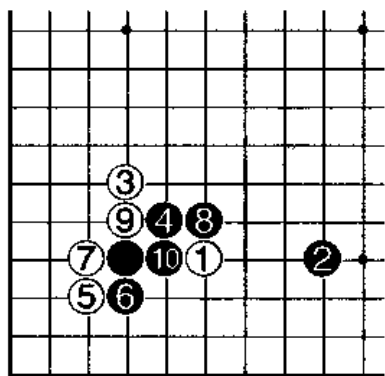
**图三十一：一间高挂定式 5**

对一间高挂，黑也可以如本型二间高夹。白 3 反从另一侧再挂，行至本图黑 10，为一定型。

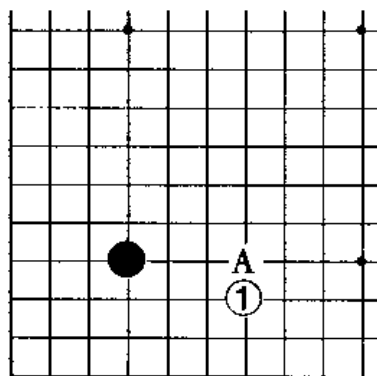
**图三十二：**

对星位之子，有白 1 的大飞挂或 A 位的二间高挂。还有其他相对应的种种应法，这里就不一一讲述了。

学习定式一定要注意定式中每一手棋的先后行棋次序，不可颠倒。



图三十一

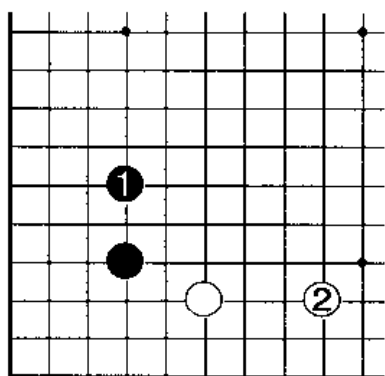


图三十二

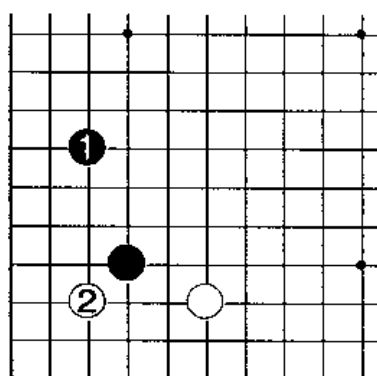
**练 习 题**

一、白 2 若拆二将有怎样结果，是否可行？

二、黑 1 大飞应，白 2 点角，这以后的变化大致会怎样？



一题图



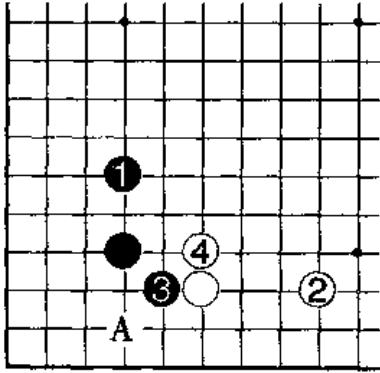
二题图



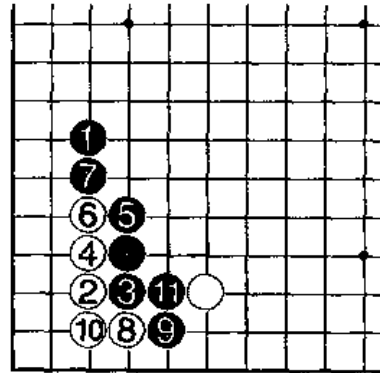
## 练习题答案

一、对黑1单关,白2不按定式先于A位飞再拆二,而是于本图先拆二,这个顺序的失误,使黑方有机会在3位尖,白4只好立。这样白棋立二拆二,形状不好,“拆”得太窄,黑方有利是明显的。

二、黑1大飞应,白2点角后,大致有几种变化,本图只为其一,白活角后黑外势很强,但这也是定式一型。



一题正解图



二题正解图

## 第二十二课

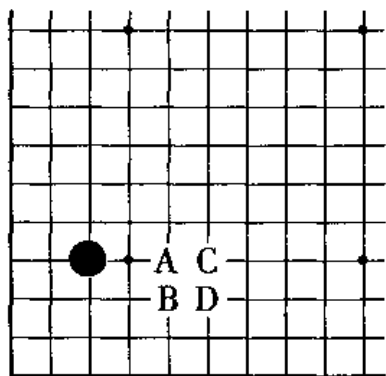
### 小目定式

小目占角在现代布局中的运用率最高，小目定式也比星位定式数量要多，小目在角上处于低位，仅次于“三·3”，每个角都有两个位置可以称小目。小目的座标位置是在“三·4”的方位上，所以它的优点是势地均衡。对小目的挂角有多种方式，应法变化也较为复杂。

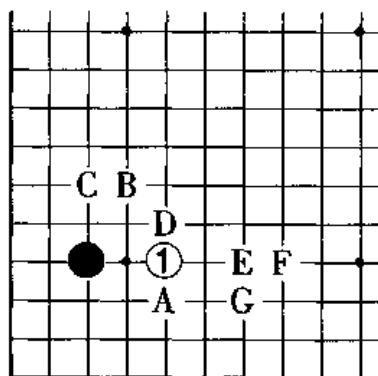
**图一：**对黑小目一子，白方有种种挂法，A位的一间高挂，B位的小飞挂，C位的二间高挂，D位的大飞挂等等，在目前的棋手对局中一间高挂的运用率最高。

**图二：一间高挂**

白一间高挂，黑方的应手分别有A、B、C、D、E、F、G等处。白1的高挂比较重视未来的中央作战，它变化多，步调快，适用于多种形式下的各种场合。



图一



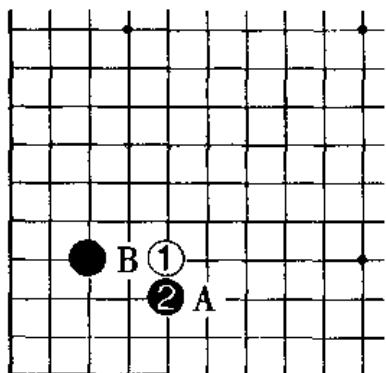
图二

**图三：托退定式(基本图)**

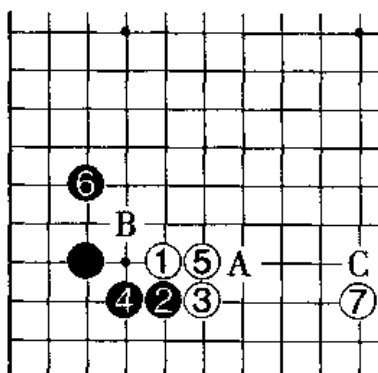
白1高挂，黑2托是注重实地的下法，以后白下在A、B位较多见。

**图四：托退定式 1**

黑2托，白3扳，黑4退时，白5粘这手棋也可于A位虎，白6拆一是基本下法，也可以根据情况在B位尖。白7低拆是普退下法，在有些时候也可下在C位高拆，此类下法都是好形。



图三



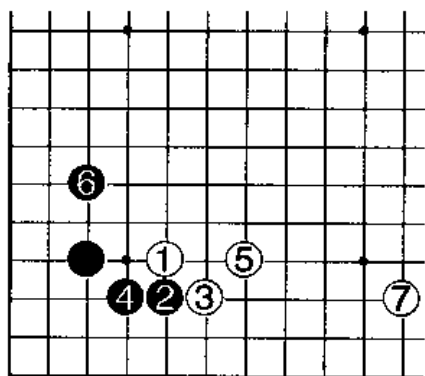
图四

**图五:托退定式 2**

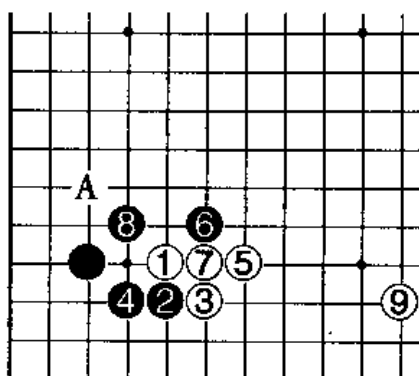
白 5 若虎而不实接,白 7 则可以宽拆一路。

**图六:托退定式 3**

黑 6 刺,迫使白 7 接上后,再于 8 位尖这是重视左边的下法,往往是左上方有子力配置,白 9 依然开拆。



图五



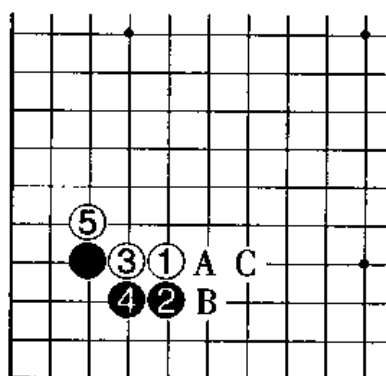
图六

**图七:“雪崩”定式初形**

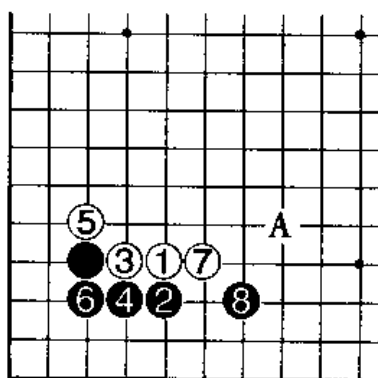
“雪崩”是定式术语。雪崩定式变化激烈复杂,有近身肉搏之感,一步不慎将全局崩溃。黑 2 托后,白 1,黑 2,白 3,黑 4 挡必然,白 5 扳形成“雪崩”形,它的变化很多,也比较复杂,真正的“雪崩”含义是黑方在 A 位“扳”或经黑 B、白 A、黑 C 所形成的激战场面。

**图八:**

白 5 扳后,黑 6 实粘是求简明的一手,白 7 长,黑 8 跳出,可算作一型,白方以后的 A 位飞是好点。



图七



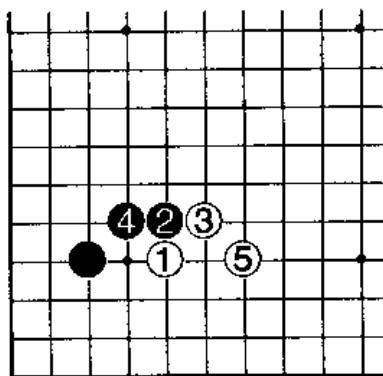
图八

**图九：外靠定式**

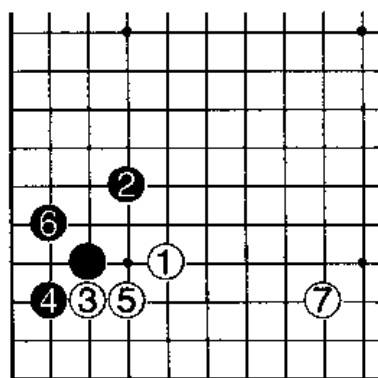
黑 2 外靠，白 3 扳，黑 4 退，白 5 虎，也算一型。以后双方向不同的方向各自开拆。

**图十：飞应定式**

白 1 高挂后，黑 2 飞应，白 3 托角，黑 4 扳，白 5 退，黑 6 虎整形，白 7“拆”是好点，双方大致两分。



图九



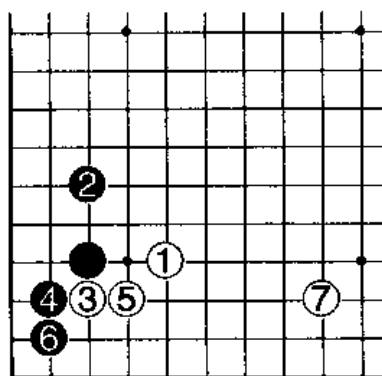
图十

**图十一：“拆一”定式**

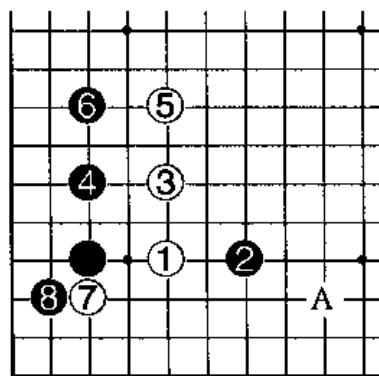
黑 2 拆一应也是一型，白 3 托，黑 4 可以扳，白 5 退后，黑 6 下立很大，涉及到以后双方的根据。双方两分。

**图十二：一间高夹定式**

黑 2 一间高夹是相当严厉的一手，白 3 跳为常型，此后黑 4 拆一收空，白 5 再跳，黑 6 再拆。白棋可先于 7 位托角，黑 8 应后，白方再于 A 位等处夹攻黑 2 一子。



图十一



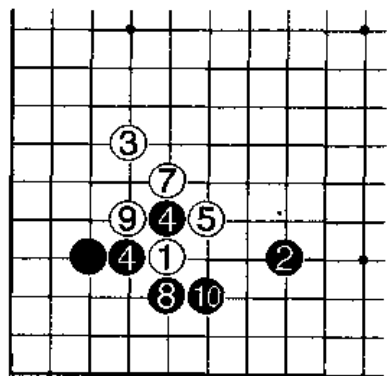
图十二

**图十三：二间高夹定式**

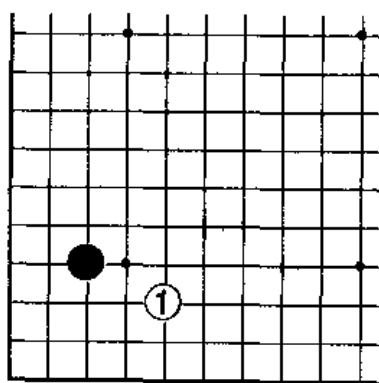
对白1高挂，黑2二间高夹也可以，白3大飞常见，黑4靠求变化，白5扳时，黑6顶是简明下法，行至黑10，完成定式。

**图十四：小飞挂**

白1小飞挂角同一间高挂有微妙的区别，小飞挂角更重实地。



图十三



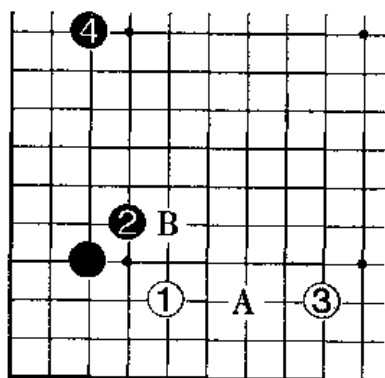
图十四

**图十五：小飞挂定式 1**

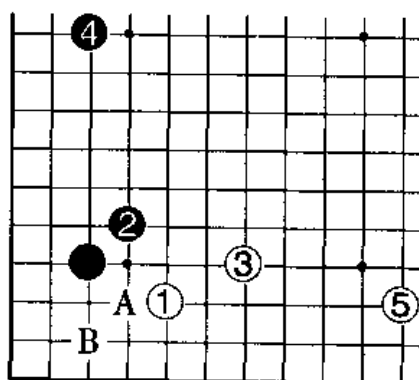
白1挂时，黑2尖应是普通下法，白3直接拆三，黑方开拆大场较好，对白方的拆三，黑有A位的打入，对此白方有B位靠出等应法。

**图十六：小飞挂定式 2**

黑2尖应，白3飞起也是好棋，此后双方均以最大限度开拆，黑方于4位拆，白5亦拆占大场。以后黑于A位尖顶或白于B位飞都是实利很大的一手棋。



图十五



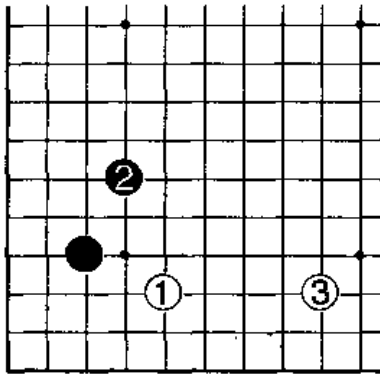
图十六

**图十七：小飞挂定式 3**

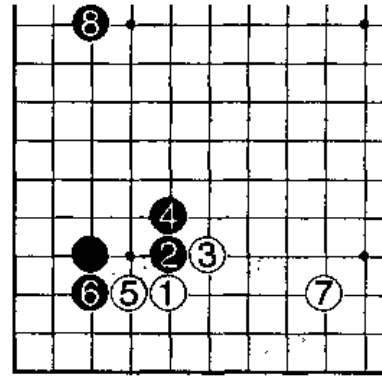
白 1 挂，黑 2 飞应，白 3 开拆，算作一型。

**图十八：小飞挂定式 4**

黑 2 靠压，白 3 扳，黑 4 长，行至黑 8，双方均得到开拆好点，定式告一段落。



图十七



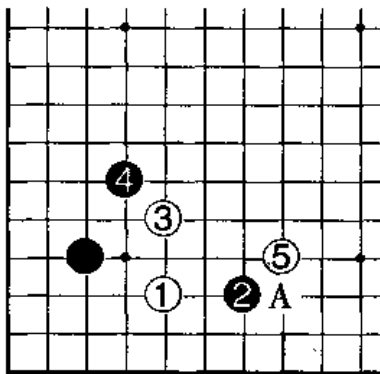
图十八

**图十九：小飞挂定式 5**

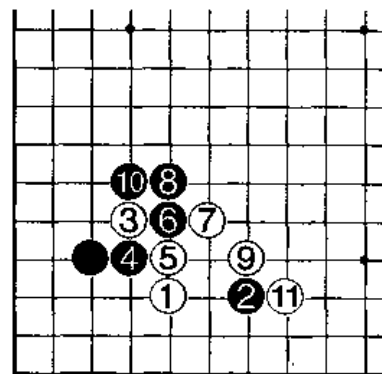
黑 2 一间夹紧凑，白 3 跳出，黑 4 再飞攻，白于 5 位飞，成为一个定型，以后黑方可开拆，也可于 A 位长出一子。若黑方不下在 A 位，白可寻机自补一手。

**图二十：小飞挂定式 6**

黑 2 夹时，白 3 飞也可以下，黑 4 冲、6 断，白则 7 位打，黑 8 长，白 9、10 抱住黑 2 一子，黑 10 将白 3 吃住，双方行棋至此，两分。



图十九



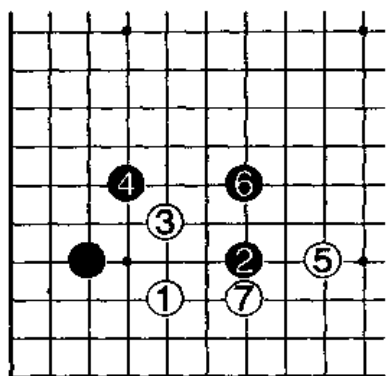
图二十

**图二十一：小飞挂定式 7**

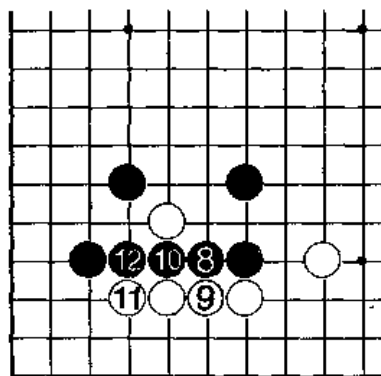
黑 2 一间高夹，白 3 关起，黑 4 飞攻，白 5 反夹是求变化的一手，黑 6 跳出后，白 7 渡，成为定式。

**图二十二：**

上图白 7 渡后黑方如本图黑 8 长，白 9 挡，黑 10 再冲，白 11 长，黑 12 接后告一段落，白棋得到一定的实利，黑方外面很厚。



图二十一



图二十二

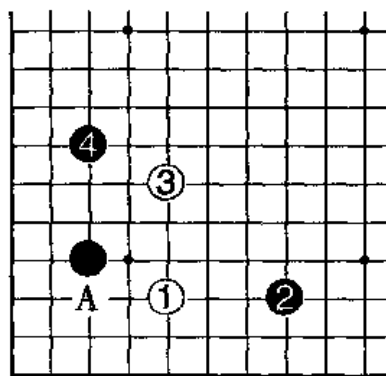
**图二十三：小飞挂定式 8**

黑 2 二间夹，白 3 大跳，黑 4 顺调拆二。

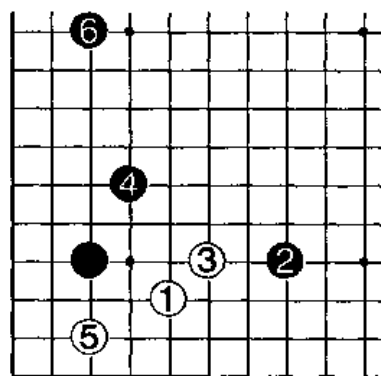
白方以后可以在下边攻击黑 2 一子。也可在 A 位托角求安定。

**图二十四：小飞挂定式 9**

近期对局中黑 2 二间高夹出现的次数很多，至本图白 5 飞，黑 6 拆完成定式。这种下法较常见。白 5 这手棋是白方建立根据的关键。



图二十三



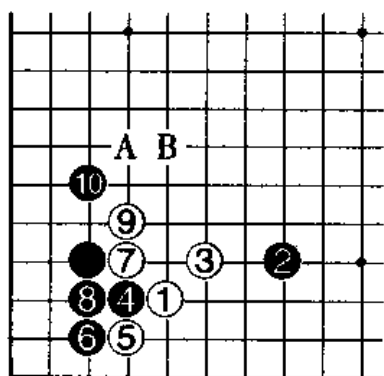
图二十四

图二十五：小飞挂定式 10

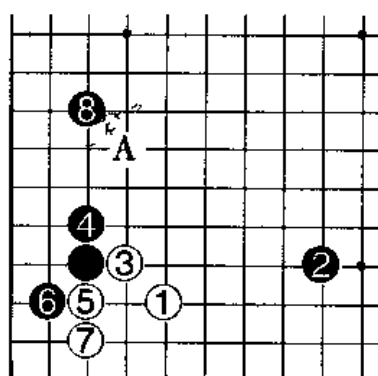
本型的黑 4 是极重视实地的下法，白 5 扳、7 打意在整形，至黑 10，白方大致可以下在 A 点或 B 点。

图二十六：小飞挂定式 11

黑 2 三间高夹比较宽松，白普通下法是 3 位尖顶，黑 4 若退，白 5 则虎，黑 6 扳，白棋 7 位立，基本上安定，黑 8 也可以根据情况在 A 位飞。



图二十五



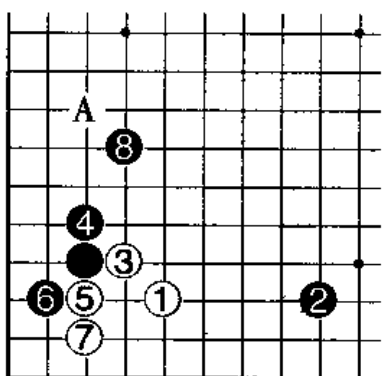
图二十六

图二十七：小飞挂定式 12

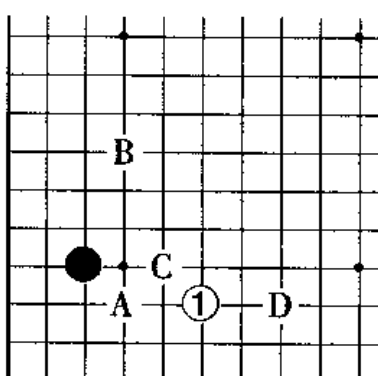
黑 2 三间低夹也是一种下法。行至黑 8 同上一型有些相似，黑 8 也可下在 A 位。

图二十八：大飞挂定式

白 1 的走法现在比较多见，黑方的应手有 A、B、C、D 等位置。



图二十七



图二十八

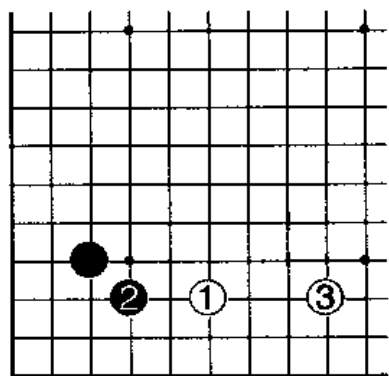


**图二十九：大飞挂定式 1**

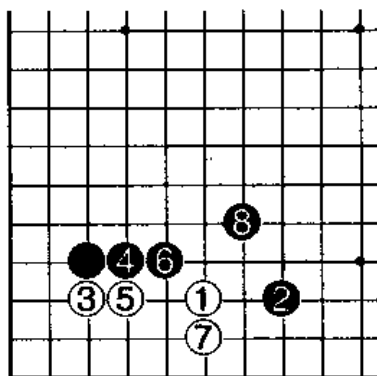
黑 2 尖，重视角部实地，白 3 拆二是平常的下法，双方均可满意。在白方希望避免夹击，重视下边的时候，大飞挂可以一试。

**图三十：大飞挂定式 2**

对白 1 的大飞挂，黑 2 夹重视下边，白 3 托角，黑 4 则长，白 7 立是本手，一手棋将角部补干净。至黑 8 还原成星位的点三·三定式。



图二十九



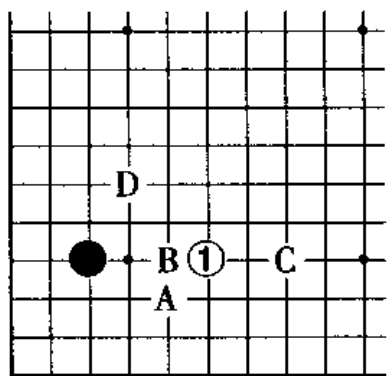
图三十

**图三十一：二间高挂**

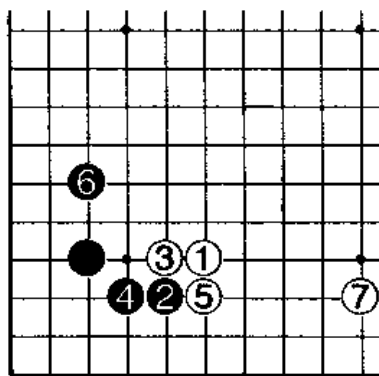
白 1 二间高挂的使用率不太高，只是在某种局势下的用法，黑方有 A、B、C、D 等位置的应手。

**图三十二：二间高挂定式 1**

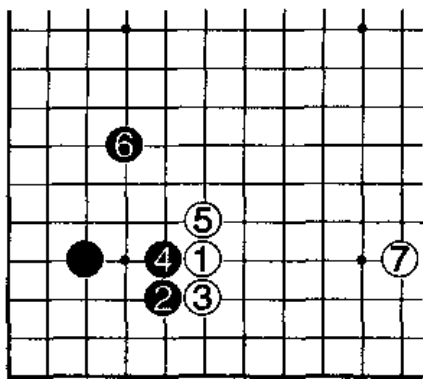
黑 2 飞守角，白 3 压，黑 4 退，白 5 拐下，黑 6、白 7 还原成小目一间高挂定式的一型。



图三十一



图三十二



图三十三

### 图三十三：二间高挂定式 2

上一型的白 3 如本图白 3 挡，黑 4 后，白 5 长，黑 6 拆出，白 7 开拆，为一定型。

关于小目的定式前面介绍的都比较简明易懂。小目定式在实战中运用时要注意两点，一是小目的方向，要根据方向的不同选择不同的定式，二是小目的所处位置决定了它的变化较多，要根据形势的需要来判断应取实地还是取外势。

## 第二十三课

### “三·3”、目外和高目定式

相对于星位和小目，“三·3”的定式比较少，但却能在对局中经常见到。由于“三·3”的位置较低，一手棋占角，所以它虽然利于保存实利，但是容易被对方压迫于低线，向中央发展较缓。所以，以任何方式占角，都各有利弊，这足以说明围棋中的辩证关系。

一般情况下，“三·3”不必用两手棋守角，可以直接迅速地开拆，这可加快布局进程。这是“三·3”占角的另一个显著特点。

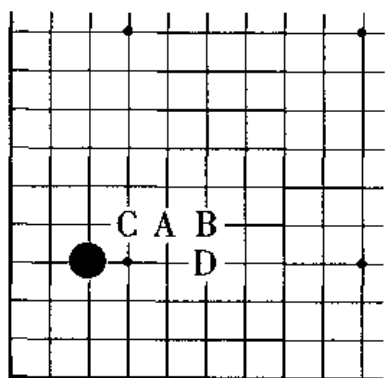
#### 图一：“三·3”定式

对“三·3”一手，对方有 A、B、C、D 等几处的挂法，C 位即肩冲。

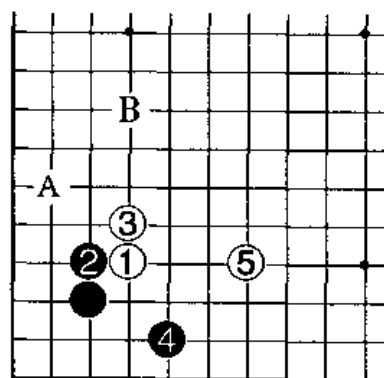
#### 图二：“三·3”定式 1

白 1 肩冲挂角，黑 2 爬，白 3 长，黑 4 从下面二路飞，白 5 大跳。此后，黑方的 A 位飞，白方 B 位跳也是定式一型，走成此图，是定式的基本型。

本型白 1 后，黑 2 爬的方向要根据实战的情况而定。这一点尤为重要。



图一



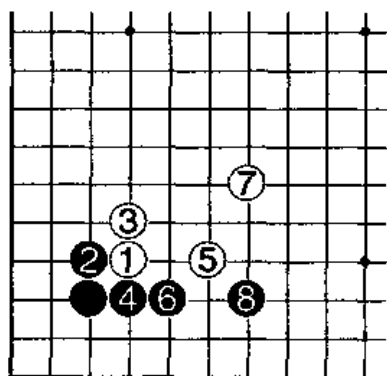
图二

**图三：“三·3”定式 2**

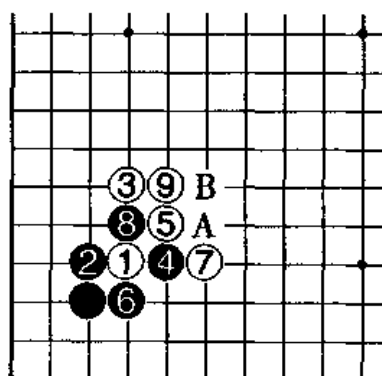
上型的黑 4 若不飞，而在本图 4 位曲，白 5 跳，黑 6 再长，白 7 飞，黑 8 跳，完成定式一型。双方的实利与厚味势均力敌，是互为两分的结果。

**图四：“三·3”定式 3**

黑 2 爬后，白 3 跳的下法也有，黑 4 夹，白 5 虎，至白 9，告一段落。白 9 也可以根据情况下在 A 位或 B 位。



图三



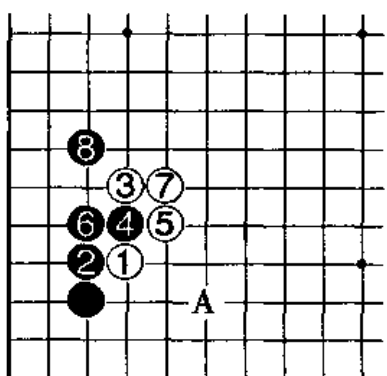
图四

**图五：“三·3”定式 4**

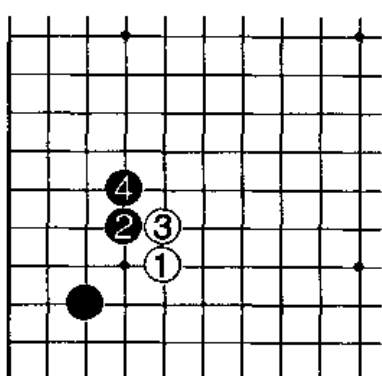
白 3 跳，黑 4 挖也可以，白 7 粘后，黑 8 跳出可算作一种变化。此时继续走下去，白方也可下在 A 位。

**图六：“三·3”定式 5**

白 1 小飞挂，黑 2 小飞应，白 3 压，黑 4 则长，以后双方的变化如变化图。



图五



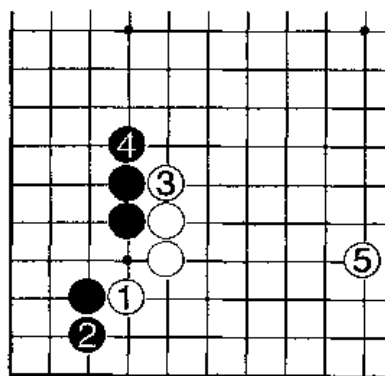
图六

图七：

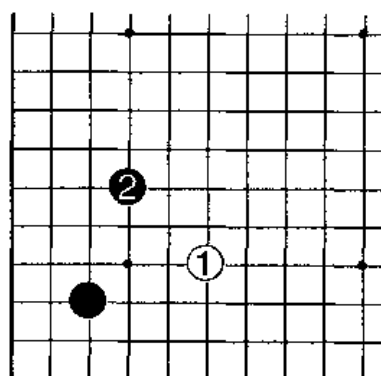
白1尖很大，黑于2位立，坚守角地时，白3再压是行棋次序，黑4长，在四线上围地，实利相当大；白5开拆占大场形成一定模样。双方互为两分。

图八：“三·3”定式6

白1大飞挂，黑2若大飞应，以后双方都可以朝不同的方向开拆。



图七



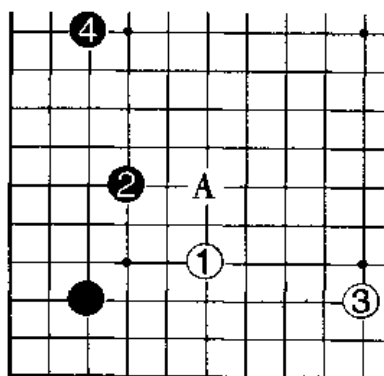
图八

图九：“三·3”定式7

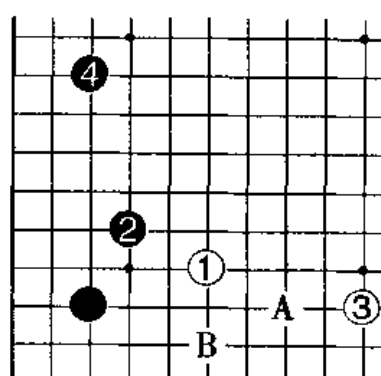
白1挂，黑2大飞应后，白3尽力开拆，黑4也开拆左边，这是双方均满意的形状，以后A位是双方形势消长的要点，是双方必争之处。

图十：“三·3”定式8

白1大飞挂，黑2也可以小飞应，白3、黑4各自开拆。此型与上图很相似，本图黑方相对比较坚实，有A、B两点的后续手段。



图九



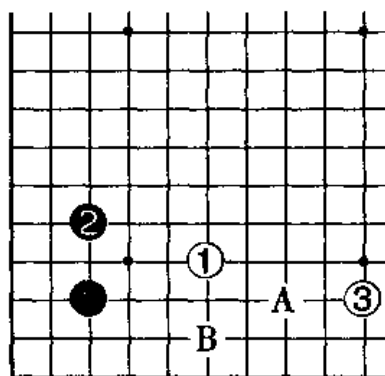
图十

图十一：“三·3”定式 9

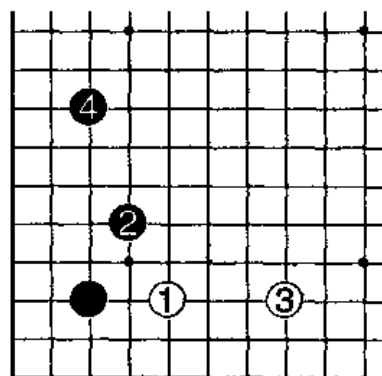
黑 2 拆一，应白 1 的挂是坚实的下法。白 3 仍可拆三，黑方可不必立即开拆，A、B 两点是黑方的好点。

图十二：“三·3”定式 10

白 1 一间挂，黑 2 小飞，重视左边，白 3 的拆与黑 4 的拆相交换是双方结实的形状。



图十一



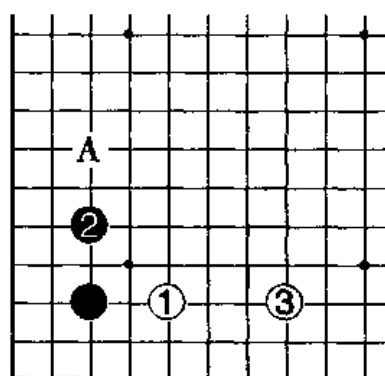
图十二

图十三：“三·3”定式 11

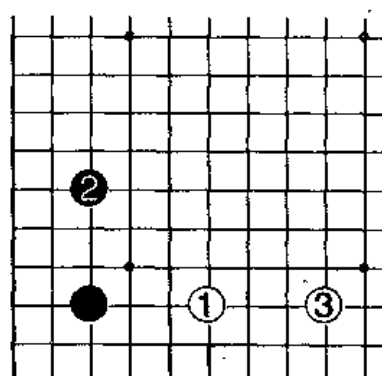
白 1 一间挂，黑 2 拆一应，白 3 拆，定式告一段落。以后 A 位是白方紧逼黑棋的好点。

图十四：“三·3”定式 12

白 1 二间低挂宽松而又显得从容，黑 2 拆二，白 3 也拆二，这样成为常见的定型局面。



图十三



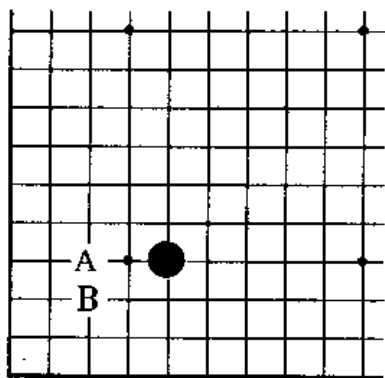
图十四

**图十五：高目定式**

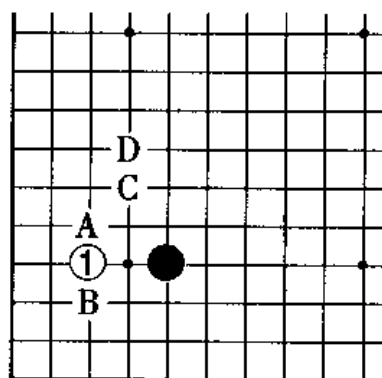
高目占角一般重视外势的发展，高目定式大多以取得一定的势力为目的。如图中，白方对黑的挂角点基本是 A、B 两处。

**图十六：高目定式 1**

白 1 小目挂角很常见，黑方以后有 A 位外靠、B 位内靠、C 位和 D 位的飞罩等几种应法。



图十五



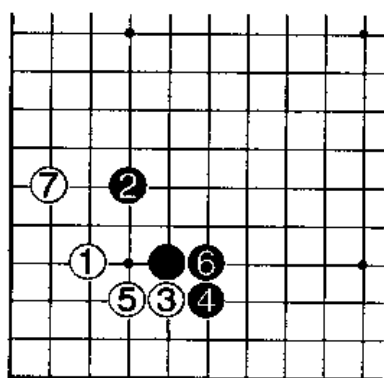
图十六

**图十七：高目定式 2**

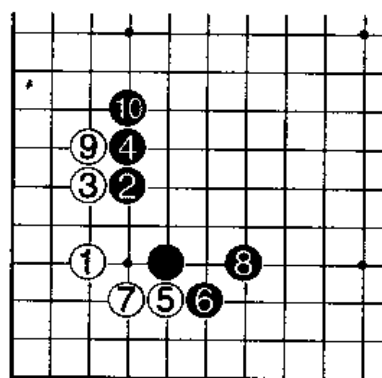
黑 2 飞罩颇具高目定式的特点，白 3 下托取实利，行至黑 6 粘，白 7 飞，是简明的定型，黑方外势厚实。

**图十八：高目定式 3**

黑 2 飞罩时，白 3 托，黑 4 长是简明下法，白 5 托下边，黑 6 扳必然，以下至黑 10 为止，属于两分。



图十七



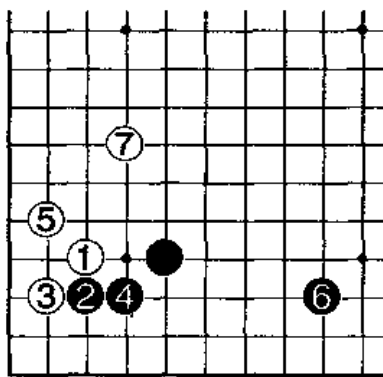
图十八

**图十九：高目定式 4**

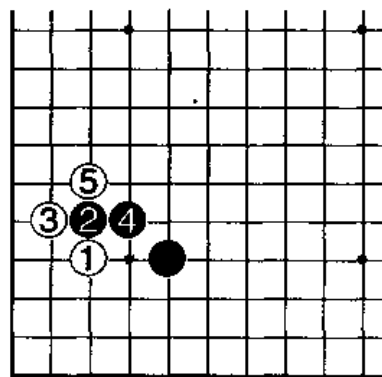
白 1 挂时，黑 2 内靠，白 3 扳，黑 4 退，白 5 虎，黑 6 开拆，白 7 飞起，还原为小目定式的一型，双方两分局面。

**图二十：高目定式 5**

黑 2 外靠也是取外势的一种下法，白 3、5 两着都是正着，以后的变化请看下面的两个变化图。



图十九



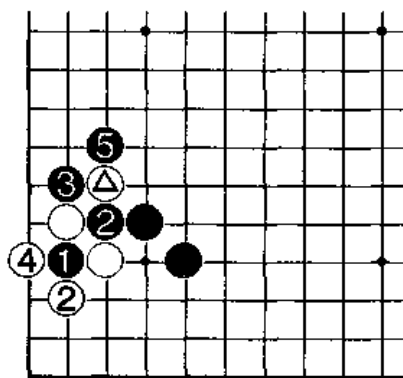
图二十

**图二十一：**

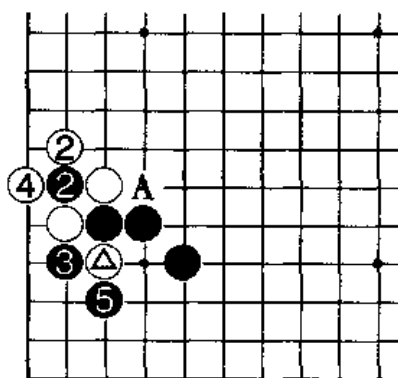
黑 1 在征子有利时从里边断，白 2、4 只好将黑 1 一子吃掉。黑 3、5 将白  $\triangle$  一子征吃。

**图二十二：**

当黑方征子不利时，黑 1 应在外面断。白 2、4 将黑 1 一子吃掉，“遇断即吃”是此类型白方的原则，黑 3、5 将白  $\triangle$  一子吃掉，以后白方还要在 A 位长一手，这手棋是白棋走畅的要点。



图二十一



图二十二

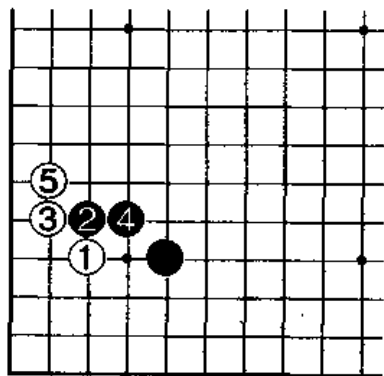


### 图二十三：高目定式 6

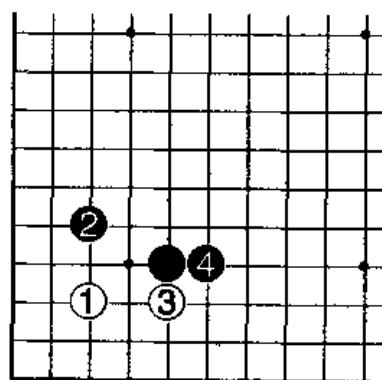
白 5 也有如本图长出的下法，但这是一定场合的应接手段。

### 图二十四：高目定式 7

白 1“三·3”挂角，黑 2 飞是常型，白 3 托时，黑 4 长简明，以后的变化请看下图。



图二十三



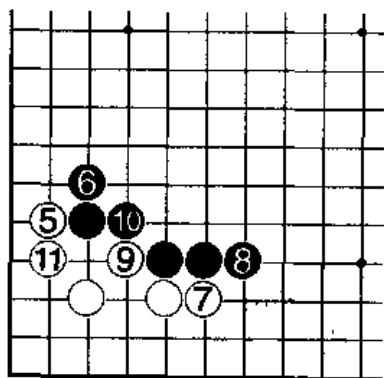
图二十四

### 图二十五：

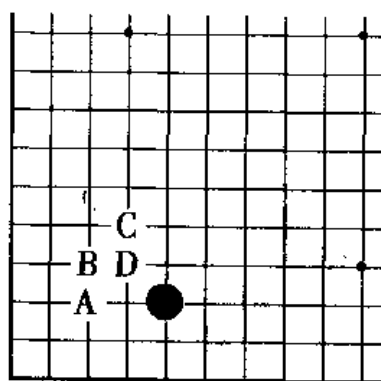
续上图，白 5 下托，黑 6 长时，白 7 爬，黑 8 长必然，白 9 和黑 10 的交换是白方整形，至白 11 补回，黑方外势雄厚，白得很大实利，双方均可满意。

### 图二十六：目外定式

对黑目外一子，白方有 A 位的“三·3”挂角，B 位的小目挂角，C 位的高目挂角和 D 位的星位挂角等等。



图二十五



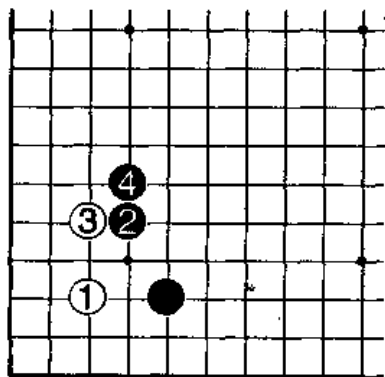
图二十六

**图二十七：目外定式 1**

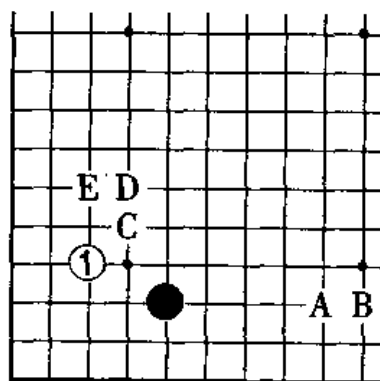
白 1 从三·3 挂角，黑 2 飞被广泛运用，此定式可参考前面的高目定式 7 及变化图。

**图二十八：目外定式 2**

白 1 小目挂，这是常见的挂法，黑对此有 A、B、C、D、E 等种种应法。



图二十七



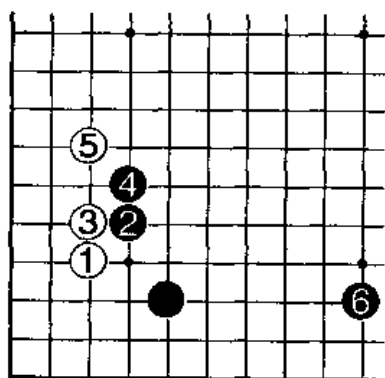
图二十八

**图二十九：目外定式 3**

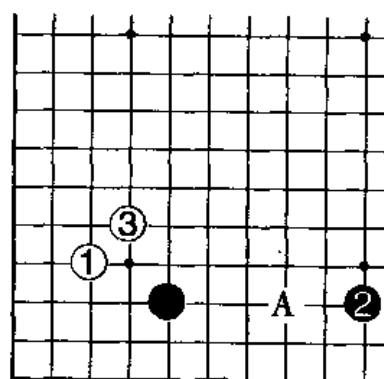
白 1 小目挂，黑 2 飞压是常型之一，白 3 爬，黑 4 长后，白 5 跳，黑 6 开拆，完成定式一型，白先手得实地，黑下边形成广阔的模样。

**图三十：目外定式 4**

白 1 挂后，黑 2 若开拆并占大场，白 3 尖应，比较坚实，瞄着黑两子当中的 A 位的打入。



图二十九



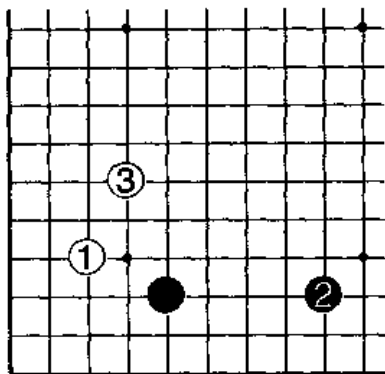
图三十

### 图三十一：目外定式 5

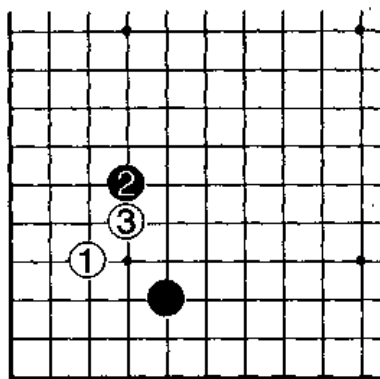
黑 2 拆三虽然比上图黑 2 少拆一路，但本型的黑棋比上一型坚实。针对黑 2 拆，白 3 小飞应也较好。

### 图三十二：目外定式 6

白 1 小目挂时黑 2 大飞罩则成为“大斜定式”的初形，“大斜定式”的变化很多，有“大斜千变”之说，应接也相当复杂，在这个定式中白方最简明的下法是白 3 的尖顶，以下变化请见下图。



图三十一



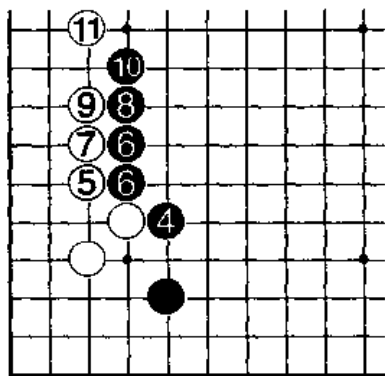
图三十二

### 图三十三

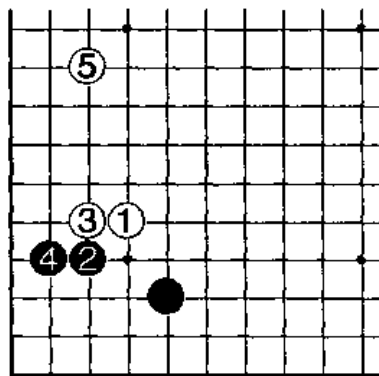
续上图，黑 4 扳挡是必然，以后白 5 虎至白 11，白方实地不少，黑方可以向右边尽力开拆。

### 图三十四：目外定式 7

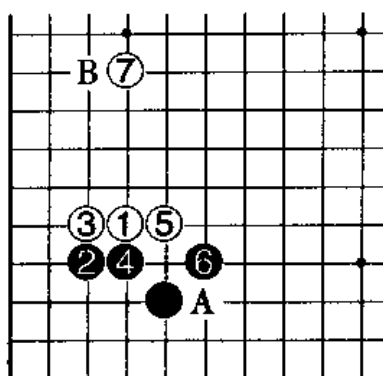
白 1 在高目挂角，是不情愿黑随意扩张外势的下法，本型黑 2、4 均是取角部实地，白方得到 5 位的开拆，也可满意。



图三十三



图三十四



图三十五

### 图三十五

上一型的黑4若不下立,而如本型上长,则白5长,此时黑6关键,若黑不补,白在A位靠严厉,白7拆三是正着,在B位低拆也可以。

由于定式是棋手们在实践中总结创造出来的合理定型,定式中每着棋的次序以及它所处的位置都有一定的道理,所以学习定式将有利于每个读者棋艺水平的提高。

对定式活学活用为最佳,不要死记硬背,这是需要初学者注意的一点,还有一点需要引起注意:读者暂时不要急于认识更多的或变化复杂的定式,在以后的续册中,还将选择与读者以后棋力水平相适应的定式,陆续介绍讲解。

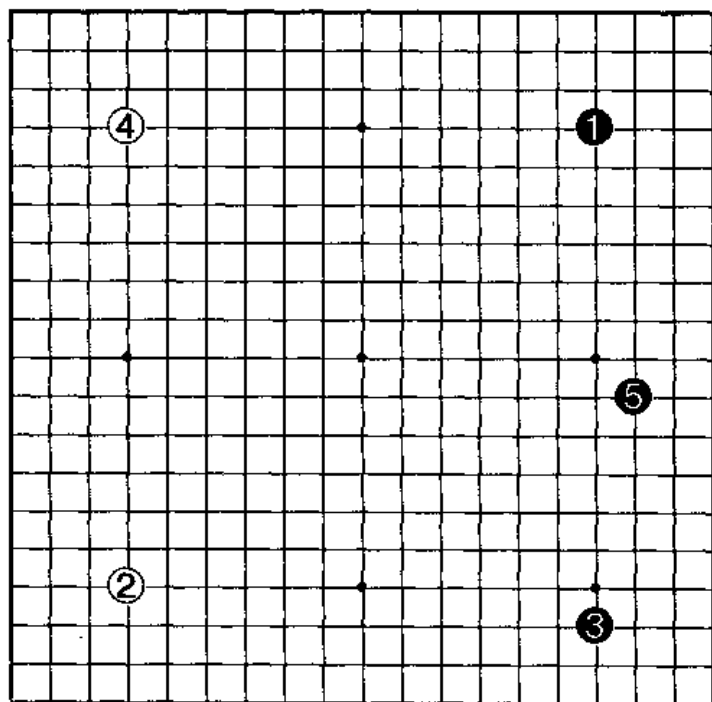
## 第二十四课

### “中国流”布局

围棋布局不是盲目进行的,而是有许多规律可循。棋手们常根据自己的棋风和爱好选择自己喜欢的布局,如果某种布局在出现之后受到众多棋手的重视和运用,那么这种布局便逐渐成为一种类型。一定时期所流行的布局类型是这个时期棋手整体布局水平和特点的反映。“中国流”布局就是具有代表性的一例。

“中国流”布局的广泛运用始于六十年代初期,是我国优秀棋手们集体研究并确定的新型布局。1965年,中国围棋代表团访问日本时,中国棋手首先使用了这种布局。由于胜率较高,经日本棋手广泛研究并应用实战之后,日本棋界对此作出了很高的评价,于是一些超一流的日本棋手也开始在重大比赛中使用“中国流”布局。目前,它是常用布局类型中最具有生命力的一种。

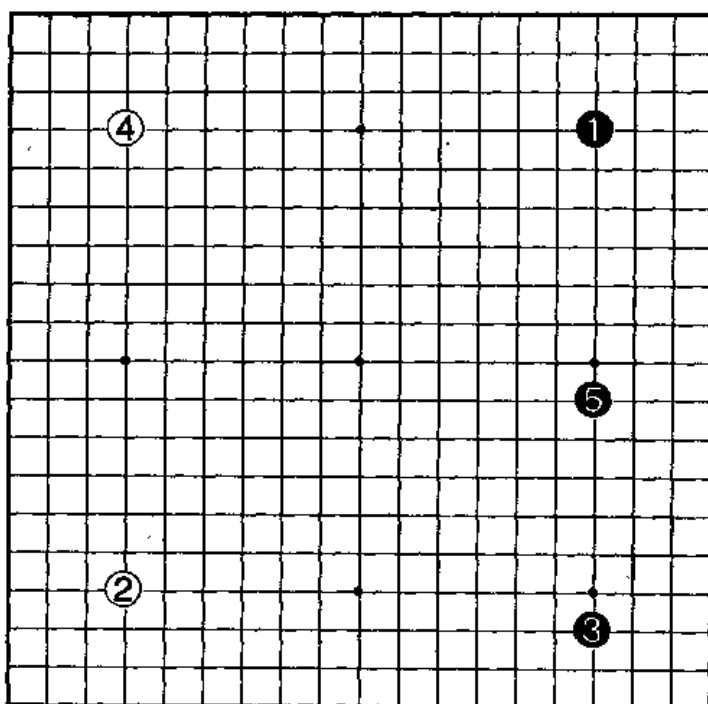
图一:黑 1、3、5 构成的布局就是“中国流”布局的基本形。黑方第一手占星位,下一手占在相邻角的小目,然后在两角中间大场开拆,中间一子像桥梁一样连起两角的黑子。



图一

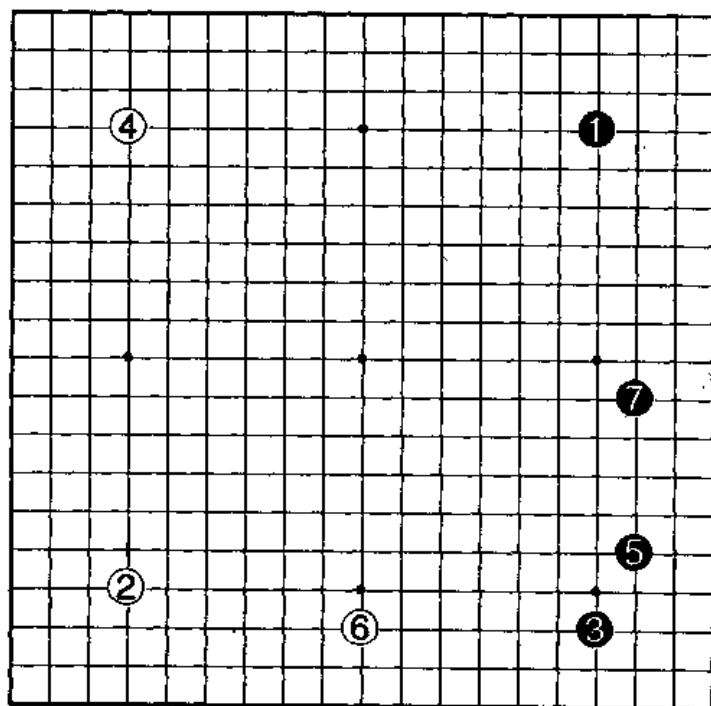
黑 5 若拆在四路,称“高中国流。”图二和图一中的黑 5 只差一路,但以后的行棋却将会产生相当大的差别,优劣难定。在“中国流”未出现以前,人们一直按照古老的“先占角,次守角,再次走边”的原则,图一和图二中的黑 5 一子一般要在黑小目所占的角上守角(如图三)。黑 5 守角是以前的下法,但这样却给白方留下了下边白 6 位绝好的开拆点,虽然此时黑拆大场依然

很大,但从“中国流”的角度去看,黑 7 的位置明显不对,所以“中国流”可以省略 5 位的守角。



图二

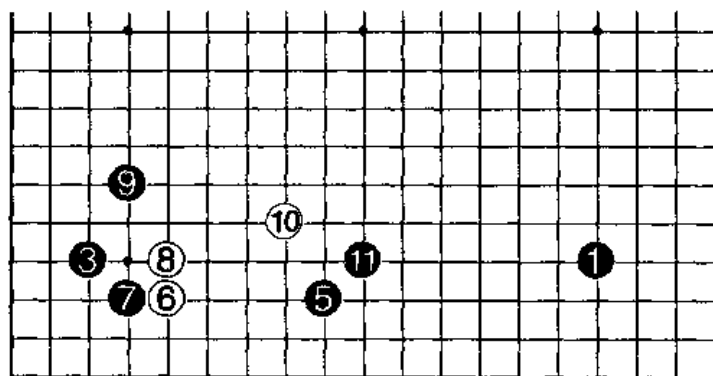
现代的分先对局中,棋局终止计算胜负时,先行的黑方要给白方贴子(或目),黑方也就有了还目的负担。这就意味着黑方如果不能保持先行的效率,终棋时将无力偿还贴目。所以,执黑的一方在对局时必须全力以赴,保持先手的优势,保持行棋的主动权,“中国流”布局就是在这种思想的指导下创造出来的。



图三

在贴目未出现以前的对局中,黑方由于有先手的便宜,布局比较保守,贴目的出现迫使黑方不得不改变原来的战术,以确保贴目。所以,“中国流”布局也可以说是追求布局速度和先着效率的结果。

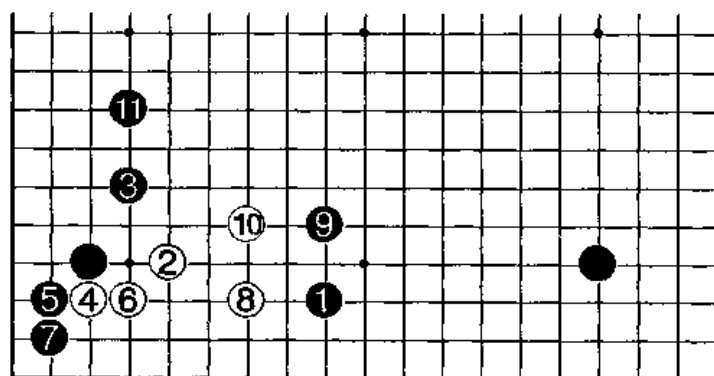
图四中的黑5一子也有诱惑白方从内侧挂角的意味,如白6挂,黑7尖顶,白8立后,黑9飞攻,在角上黑方已经占有了角“空”,而当白10逃向中腹时,黑11小尖加强边上的力量,黑方在攻击白方中行棋,可以从两面得利,又不失主动权,白的挂角几子一时难以摆脱被攻局面。



图四

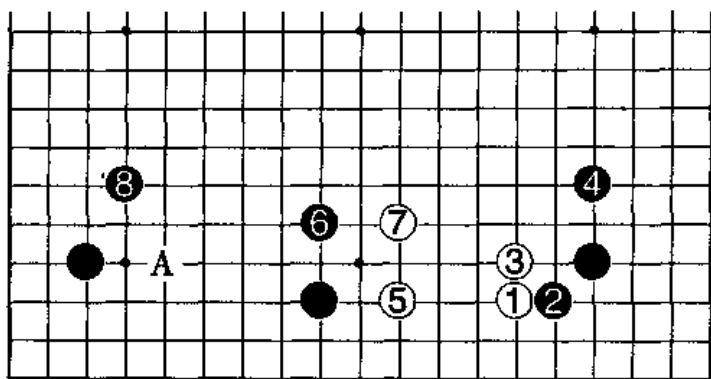
图五:白2高挂会是怎样的结果呢?黑3飞起,白4托角求活,黑5扳,白6退后,黑7是关键,白8只能如此,白方至此形状凝聚,又没有活净,而黑9趁势关起,右面得到加强,同时又能攻击白方,十分畅快。

白10跳补形,黑11又在左面四线拆一,收取边角之地。黑方在本图依然是左右两面兼顾,势、地双得,可以满足。而白方在开局时就形成不能展开的棋形,怎样说,也不能算是理想的。



图五

白方挂星位一子的变化也可以设想一下,见图六。白1挂,黑2尖顶是必然的一手,白3立,黑4关角,既攻白棋,又收取角地,白5拆二较窄,但只能如此,黑6顺调跳起,白7是形,不能省略,黑8飞起补右边,构成理想的立体图形。假如黑8改在A位关角,虽然也很大,但右边构成好形的大场却只能留给白方,图中黑8的小飞比较合适。



图六

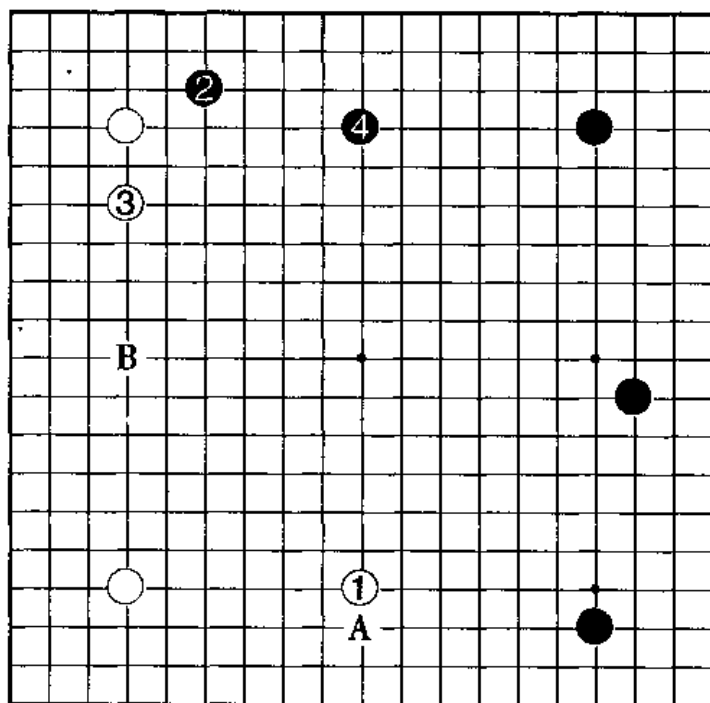
从前面的例图,我们可以看到,对于黑方的“中国流”布局,白方立即从里边来挂角并不是十分充分的,而黑方却是基本上满意的。因为“中国流”布局的中间一子位置平衡,恰到好处。不论白方从哪一侧着手,都将帮助对方加强另一侧的力量,致使白方得不偿失。

作为对局者之一的白方,当然也要考虑怎样对待“中国流”更合适,所以,白方可以试一试从外侧挂角或直接拆边,占大场的下法。

图七:白1占下边的大场,是一种应法,白1也可行在三线上的A位。高低一线之差将给以后的行棋带来很多不同的变化。

白1在图七中的B位占大场的下法也可以。这些都是白方避开布局一开始的激烈冲突和被攻击的局面而做的设想。

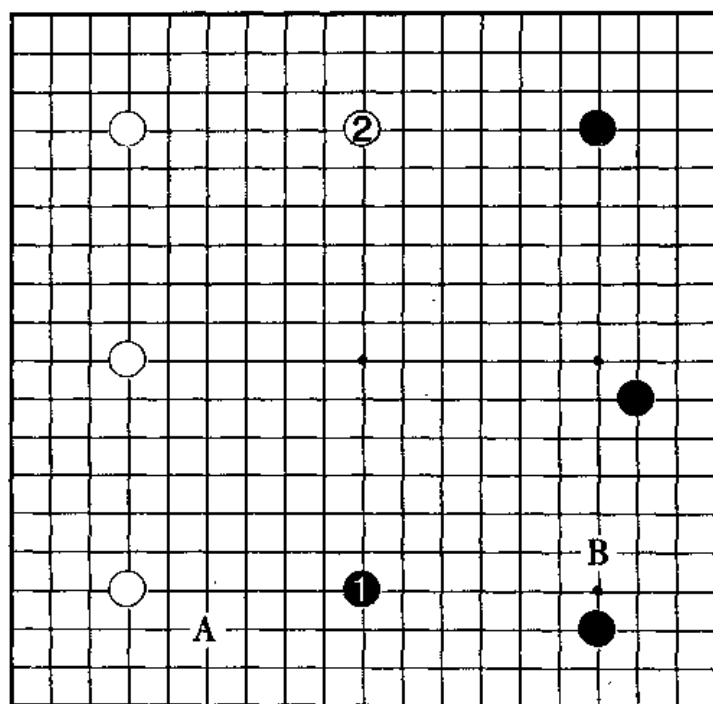
“中国流”布局的合理性就在它的富于变化,如图七,黑2从上面挂角,然后占到4位的大场,黑以右上角为中心向右边、上边两翼展开,构形很可观。



图七

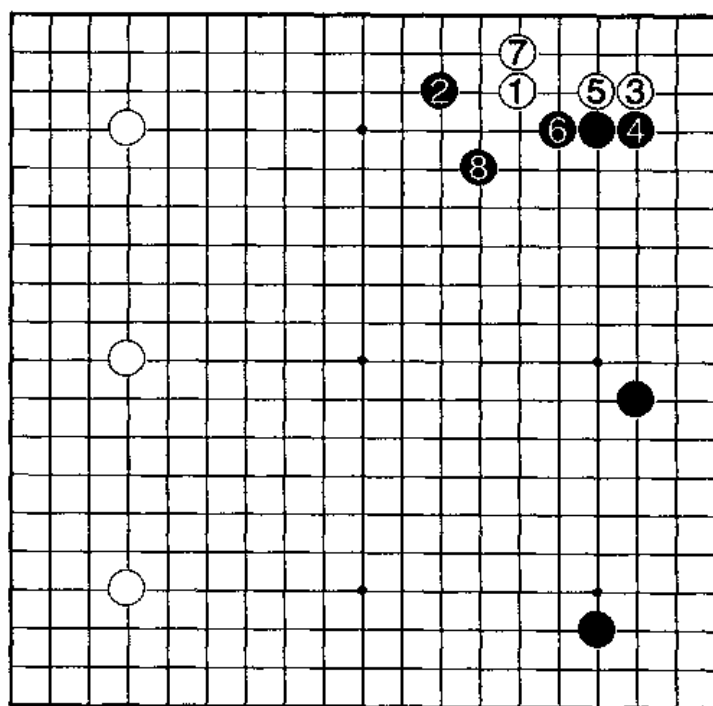
当白方补在图七的B位大场时,变化可设想为图八。黑1开拆,意在发展以小目为中心的布局模样,白2也合理,以后黑方有A、B位等处可以选择。





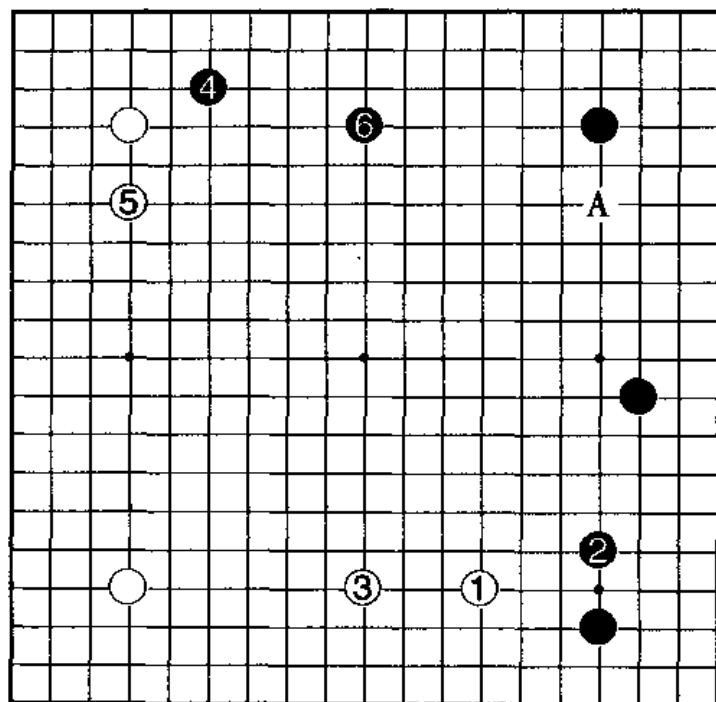
图八

图九：白1挂，黑2夹是正着，期待白3点角，至黑8，角上定型，黑方右上角厚重的外势，由右下边黑小目和右边的一子相配合，此时黑方的形势十分壮观。



图九

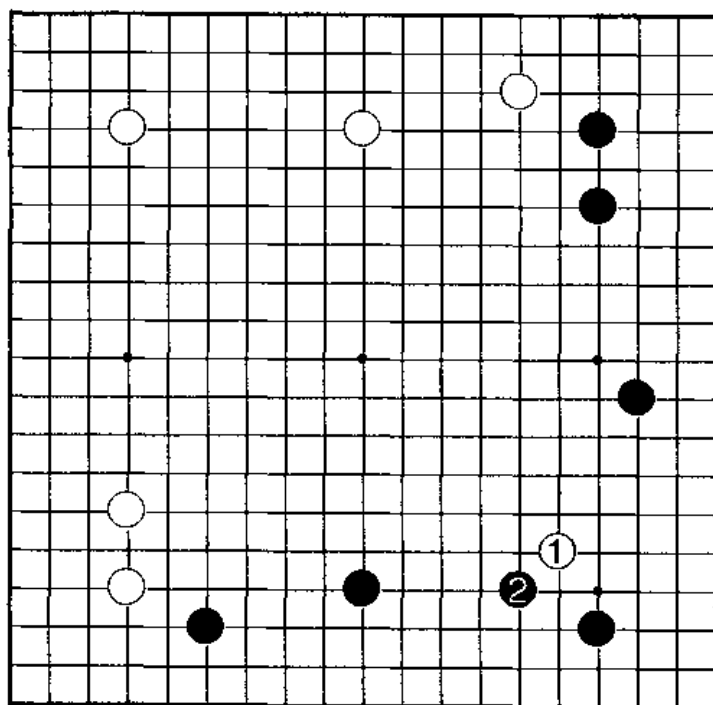
图十是白方从下边挂“中国流”小目一子的变化，白1挂，黑2守角，白3拆二，黑方仍可占上边和左边的大场。如黑4,6,以后黑在A位守角也相当大。



图十

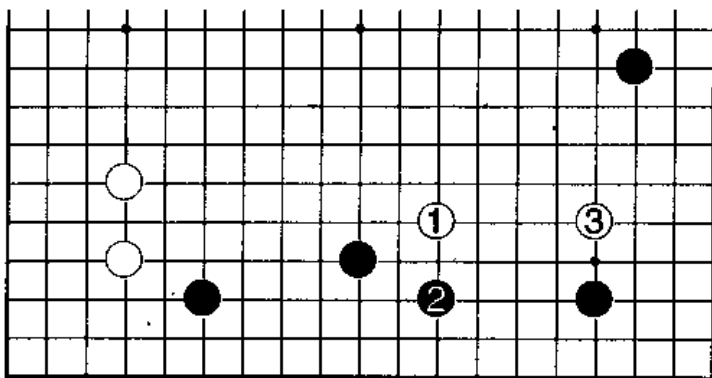
“中国流”布局的黑方若发展以小目为中心，两翼展开模样，是比较理想的布局。而白方如何对付黑方小目的手段也是“中国流”所研究的焦点。

图十一是双方布局进行到一定程度的情况，白方不能忍受黑方对小目一子的守角，故而对其进行侵消。白1挂，黑2飞是攻白兼围空的好手，以后白方处理白1一子的过程中将把棋势引向中盘阶段。



图十一

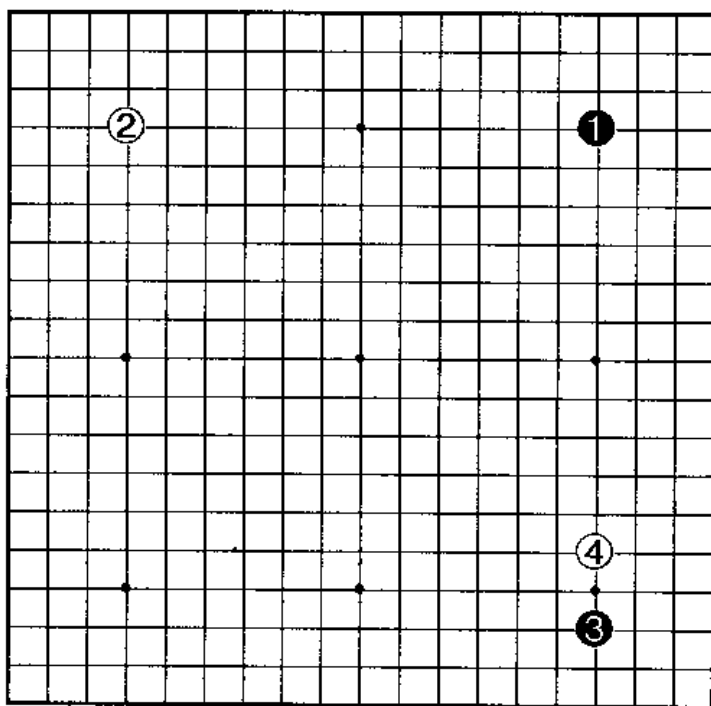
图十二：白 1 的侵消比较轻灵，此时黑方若守角，白跳在黑 2 位，可以满足。黑 2 飞补，白方于 3 位挂角，此时白棋相对比较好处理，因为白 1 与黑 2 的交换已经使白方占了便宜。



图十二

近期的比赛对局中，对付黑方的“中国流”，白方有“三·三”“二连星”“星·小目”等应对。也有在黑方占过两个角之后，白立即挂角而不让黑方形成“中国流”的下法。如图十三。

图十三：黑 3 被白 4 挂后，“中国流”布局已不能实现。但黑可以从其他地方弥补，如在左下角占空角或夹击白 4 一子以及在右下角行小目的其他定式等等。



图十三

本课例图大多数以低中国流为例，“高中国流”同“低中国流”虽有一定相似，但毕竟有所区别。读者需要细细品味。

### 思考题

1. 你是否初步掌握了“中国流”布局的棋理和应用方法，对于对方打入“中国流”阵势中的棋，你能大致掌握攻击的主动权吗？
2. 以“中国流”布局为实战布局进行几次实战练习，并分别执黑或执白来应用，悟出两者的不同。

## 第二十五课

### 星 布 局

星位处于四线,一般来讲,星布局重视取势,而且由于星是一手棋占角,布局速度较快。这里讲星的布局主要讲“二连星”、“三连星”和“对角星”三种。

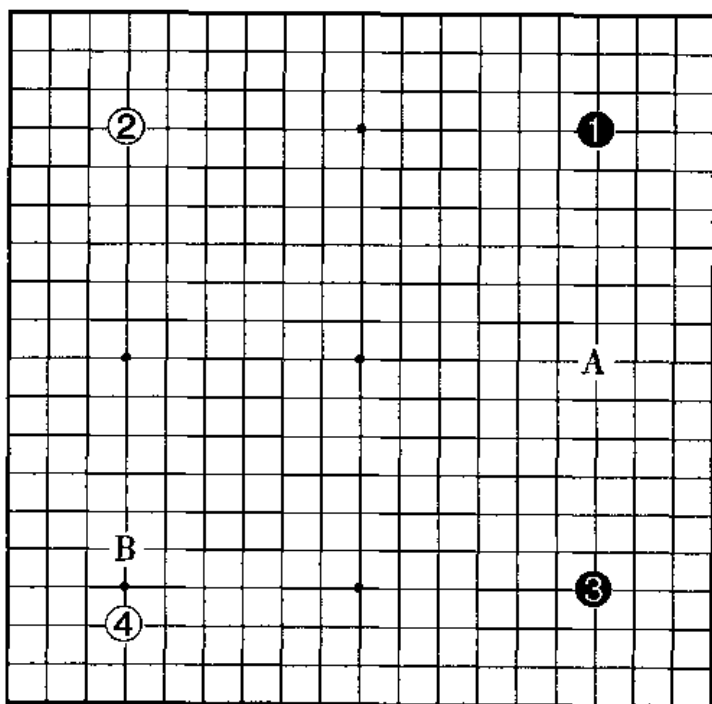
所谓“二连星”布局,是指在布局时连续两手棋占领相邻的两个角的星位(两子同在同一条直线上)。

所谓“三连星”布局是指在形成“二连星”之后在两星之子的中间星位上投子,构成三手棋均在相连接的星位上(黑三子同在同一条直线上)。

目前这两种布局都比较流行,“二连星”是“三连星”的前身,“三连星”是“二连星”的发展和延续。

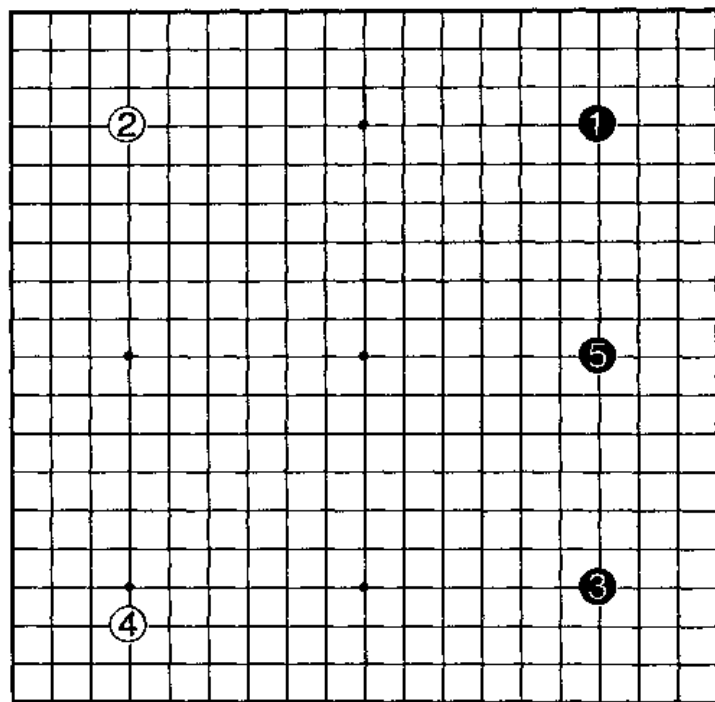
请看图一和图二。图一中黑 1、3 布局是“二连星,”图二中,黑 1、3、5 布局是“三连星”。

图一:对黑二连星,白方以“星·小目”应对的也较多,二连星以后,黑方若不在 A 位构成“三连星”而投在其他大场,如 B 位挂角等等都是可行的。



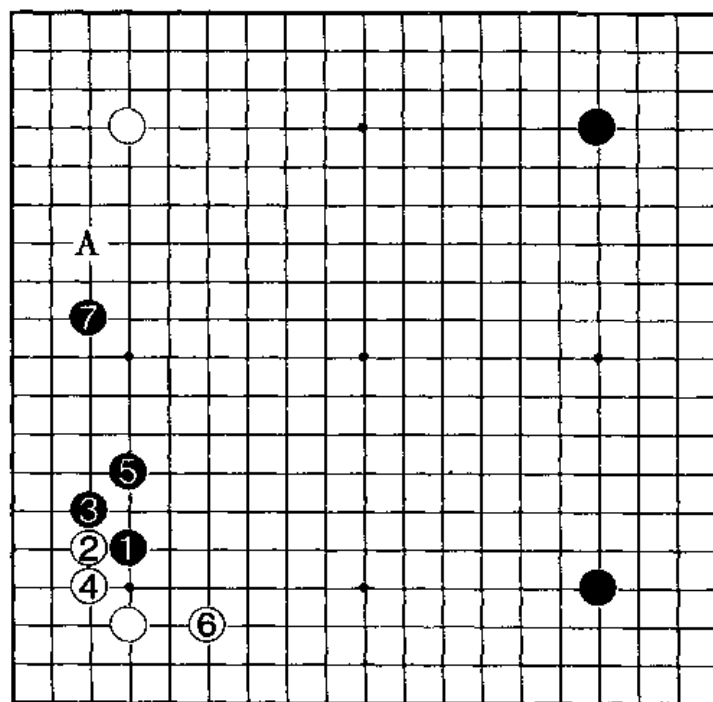
图一

图二：这里黑方布成“三连星”旨在形成庞大的阵势，诱敌深入，从攻击中得利。一般来说白方不能无视黑方的阵势，任其发展，但白方假若急于侵消，又容易落入黑方的战略意图之中。



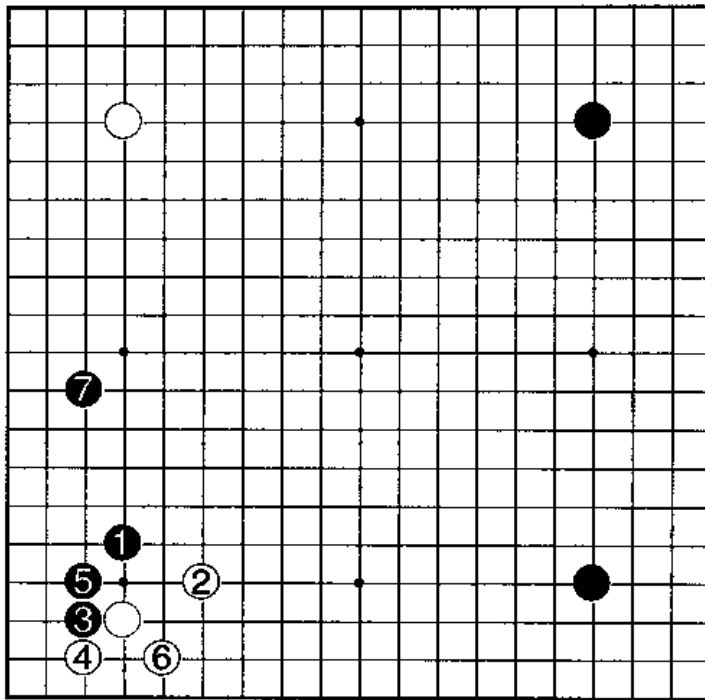
图二

当黑方采用二连星布局，而白方选择“星·小目”对抗时，黑可以先挂白角。图三：黑1挂，白2托是重视实地的下法，行至黑7，白方有A位逼的好点，左边黑棋与右面黑方的“二连星”遥相呼应形势也很壮观。



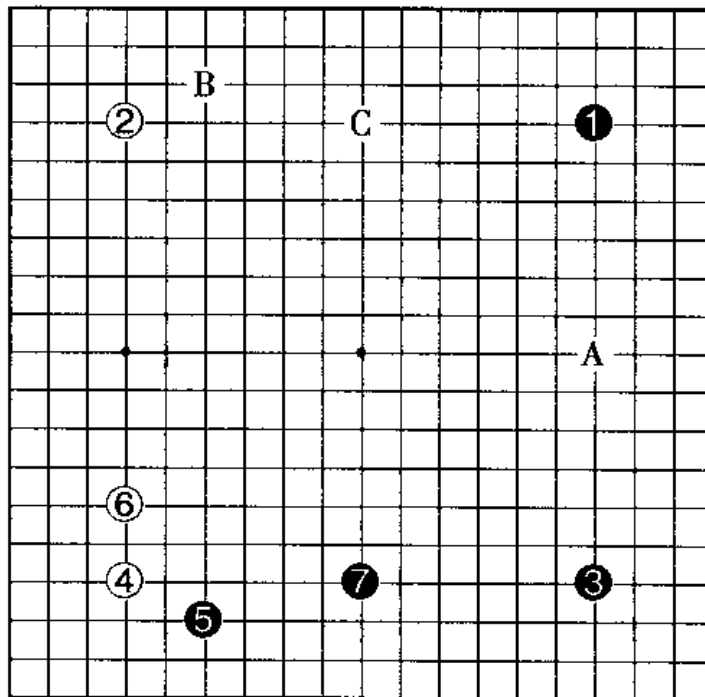
图三

图四：白2飞应也是可行的，至黑7，左下角是定式一型，白左下角很坚实，含有远消黑“二连星”发展的意味。黑的棋形也比较舒展。



图四

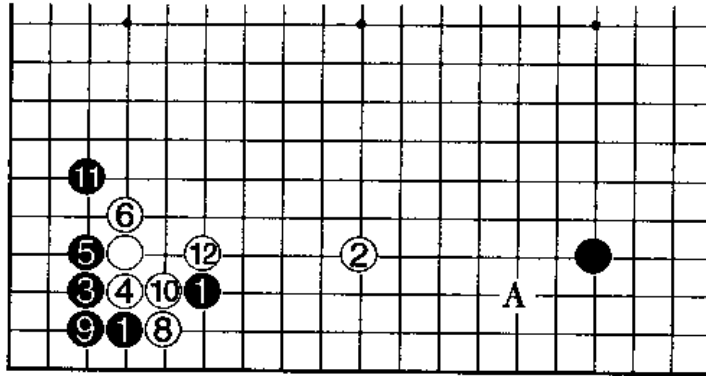
图五：白方以“二连星”来对抗黑方的“二连星”也是常见的，以后黑5挂是常型，如图行至黑7，此时图中A、B、C等位都是大场，白方可以自由选择。



图五

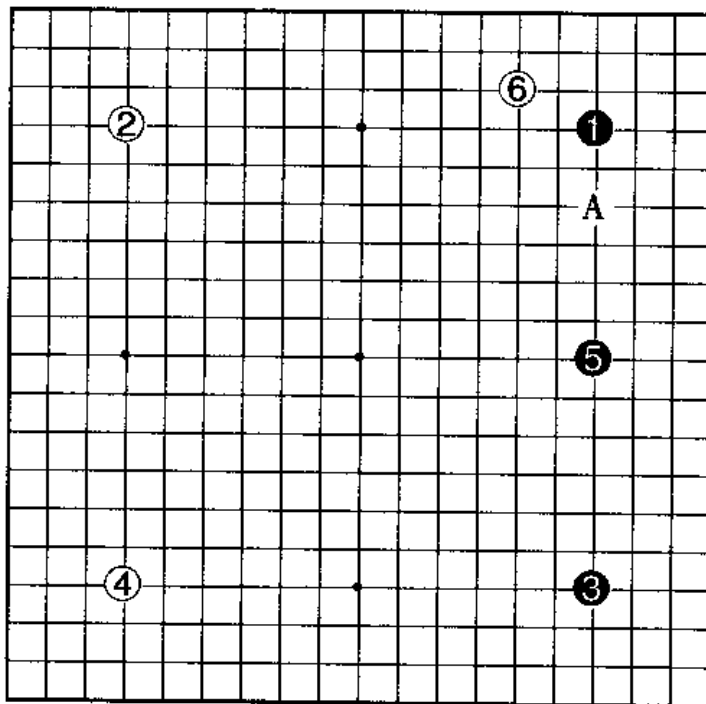
图六：白 2 高夹，黑 3 点角，白 4 挡的方向很重要；黑 11 跳后，白 12 扳住黑 1 一子，白方很厚，白 2 的位置也很好，将来在 A 位挂角、张势很舒服。

黑方虽然在左下角取得了很大的实利，但白方的外势抑制了黑“二连星”的将来发展。由于黑方点角的结果是先手，所以黑方也能抢到 A 位的大场。



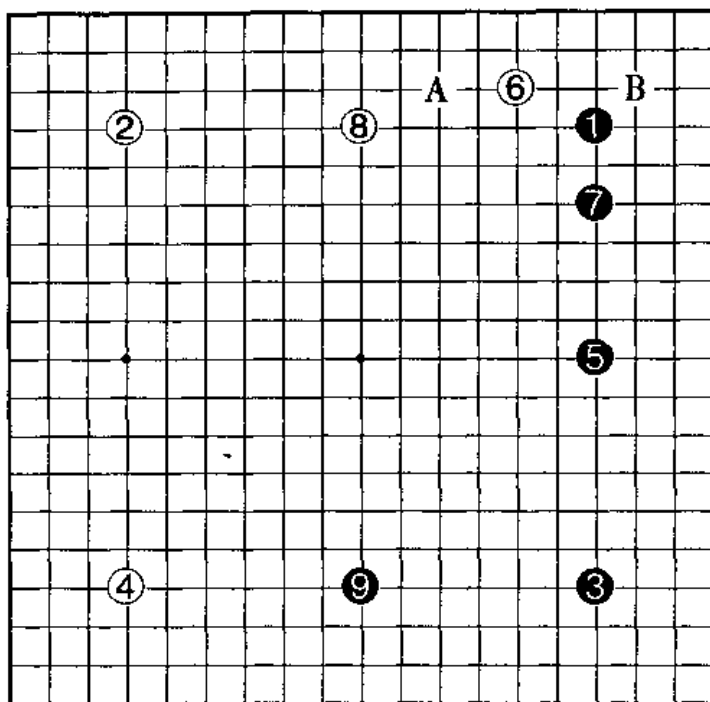
图六

黑方“三连星”布局的旨意是取得庞大的厚势，不怕白方点角，白方对“三连星”的对策布局也有多种，如图七的白方选择“二连星”比较常见，以后白方既可同样布成“三连星”，也可从外侧挂黑角，如白 6 挂，黑走在 A 位是平常的应对。



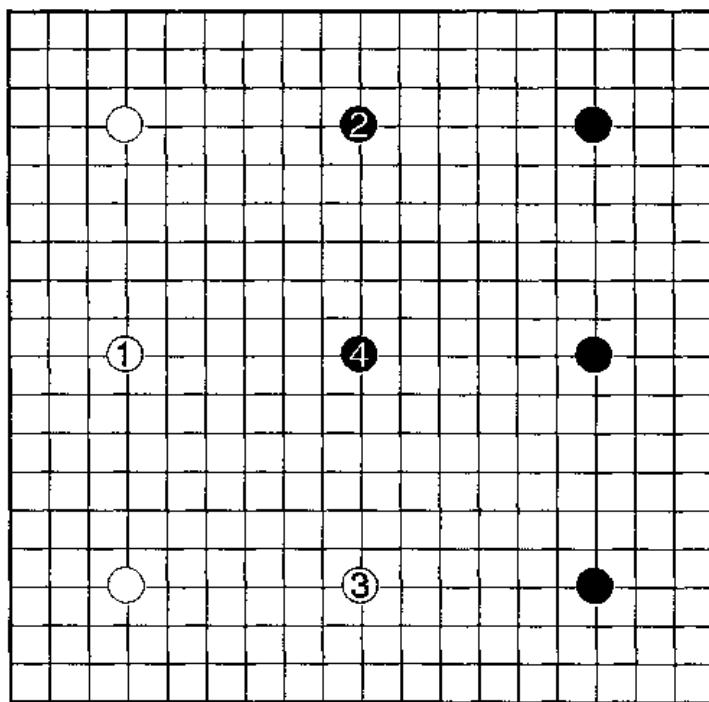
图七

图八：白 6 挂，黑 7、白 8 开拆后，黑方将来可在 A 位打入，白方也有 B 位点三·三的变化。黑 9 是大场，此后白方可继续占大场，黑方的行棋步调也是顺利的。



图八

图九：上图白 6 如本图白 1 直接下在左边星上，而不挂角，黑方同样占边而不挂角，这样黑 2、白 3 是同等的大场，此时盘上只余下一个星位即天元，黑 4 占到。对黑 4 这手棋，高手们的意见并不相同，有些人认为黑 4 是双方形势消长的要点，具有特殊的价值，是必争的好点。也有些人认为黑 4 在初期的布局阶段行在空旷的中腹，不如直接挂角或拆边更实在一些。喜欢取外势作战，重视在中腹行棋的棋手赞成前者，重视实地的棋手则赞成后者，不能简单地认定此着棋的好与不好。

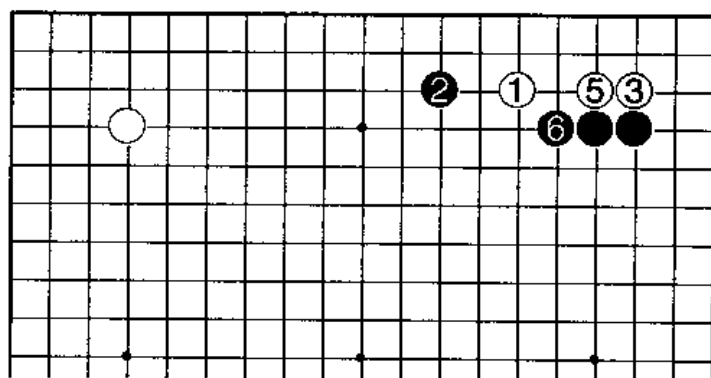


图九



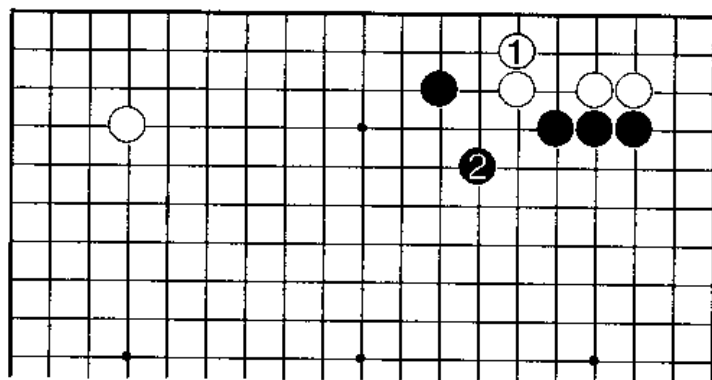
由于“三连星”的意图在于构成模样，而宏伟的模样又常是以实地为代价来换取的，所以“三连星”布局的选用者在选用定式时也要考虑这个特点。

图十：白1挂角，黑2夹，期待黑方点角，白3点角后，黑4挡的方向正确；白5、黑6是必然，走到现在这个形状，还没有完成整个定式的应接，以后白方有两种下法，可以选择两种定型（见图十一、图十二）。



图十

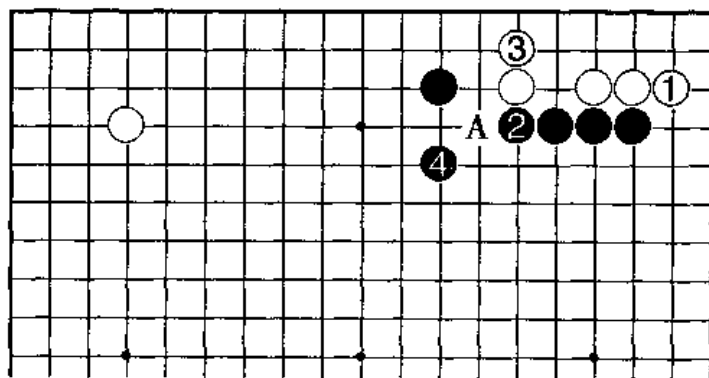
图十一：这是图十的续图，白1如在本图立下，黑2飞是本手，此定型黑方满意，白方取得了角空，但黑方模样很壮观。



图十一

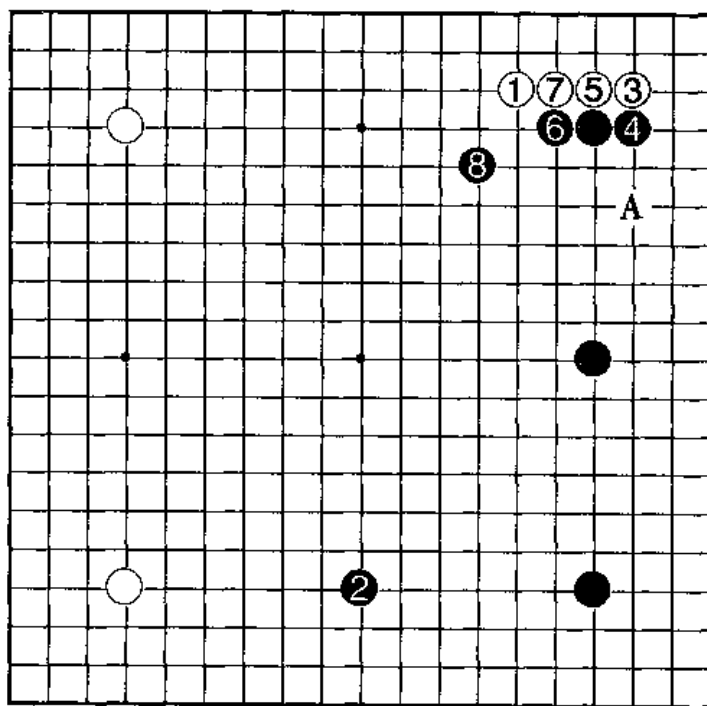
图十二：这是图十的另一续图，白1下立。此手棋的意图是要在以后侵入黑空或在黑空中其他处投子的话，这一子都将起很大作用。黑2压，白3下立，此时黑4若不跳起补形，则白方有A位扳出的后续手段，比较严厉；黑4既补了自己的断点，又对己方的厚势起了加强作用。

前面两个图都是“三连星”布局一间夹后点角的变化，对白方的挂角，黑方除一间低夹外，还可以采用一间高夹、二间高夹等。



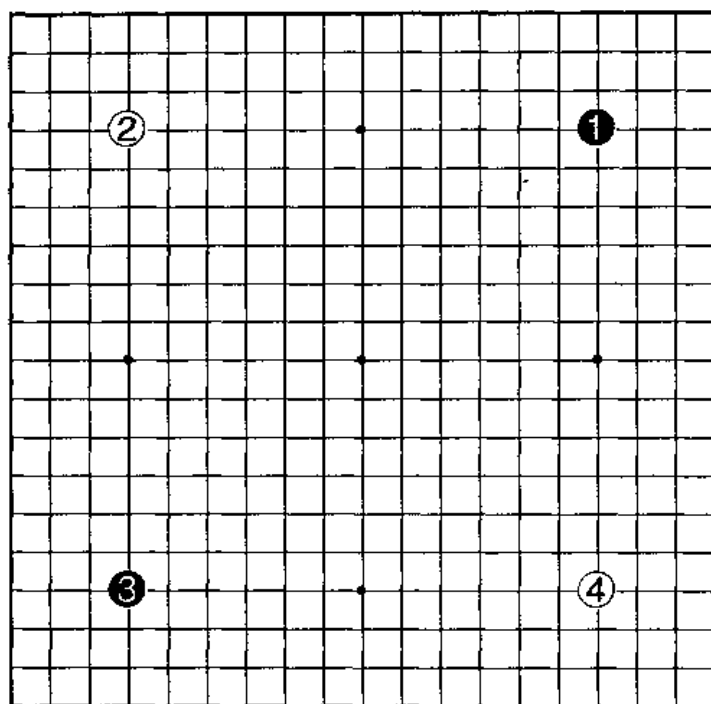
图十二

图十三：对白1挂角，黑方有脱先占大场的下法。如黑2，若白方点角，行至黑8，黑方构成壮观的大模样。这样走，白明显不满意，所以白3要改在A位再挂，这样将形成作战的局面。



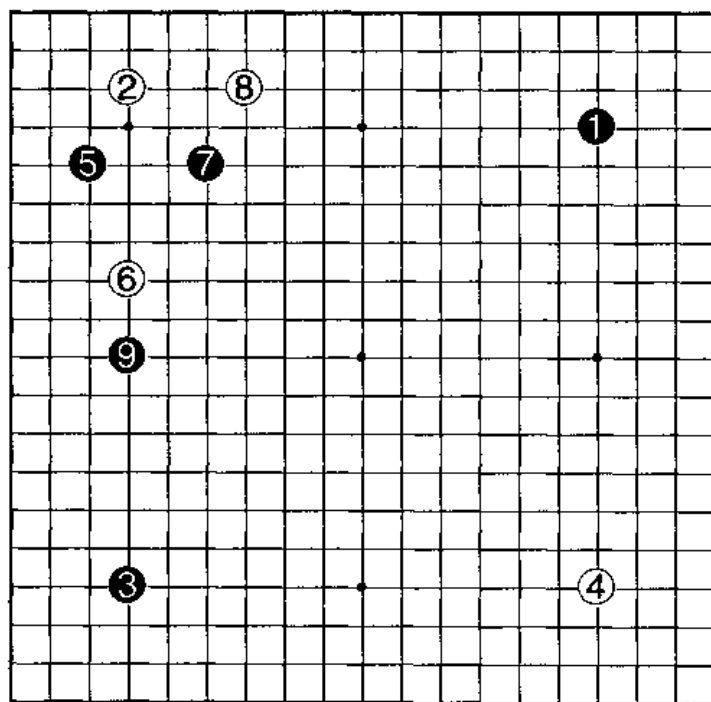
图十三

星的布局除“二连星”和“三连星”，还有“对角星”，图十四的黑1、3和白2、4都是“对角星”布局。相对于前面讲过的“三连星”等布局，“对角星”更容易形成激烈的战斗局面，所以这种布局的难度较高，不易掌握好。



图十四

黑方走对角星以后，白方的布局不管是同样的对角星或是对角小目或其他的哪种类型，都是正当的对应布局，黑方可主动前去挂角，也可以单占大场(如图十五)。



图十五

图中黑5低挂,白6夹击,黑7、白8交换后,黑9夹击,借用黑3一子的力量,比较主动,这个图是对角星的一个典型例子,以后双方将展开激烈的战斗。

“对角星”布局进入中盘阶段的速度较快,占角之后,就很可能迅速导致双方正面冲突。

星的布局;我们简略介绍了以上的几种类型,希望读者从星的特点出发,逐渐掌握每一种星布局的用法。

### 思考题

1. 试分析“二连星”布局同“三连星”布局的不同,想一想怎样才能更好地贯彻星布局的布局意图。

2. 以星布局进行几盘实战,体味使用星布局时执黑与执白的微妙差别。

## 第二十六课

### 小目布局

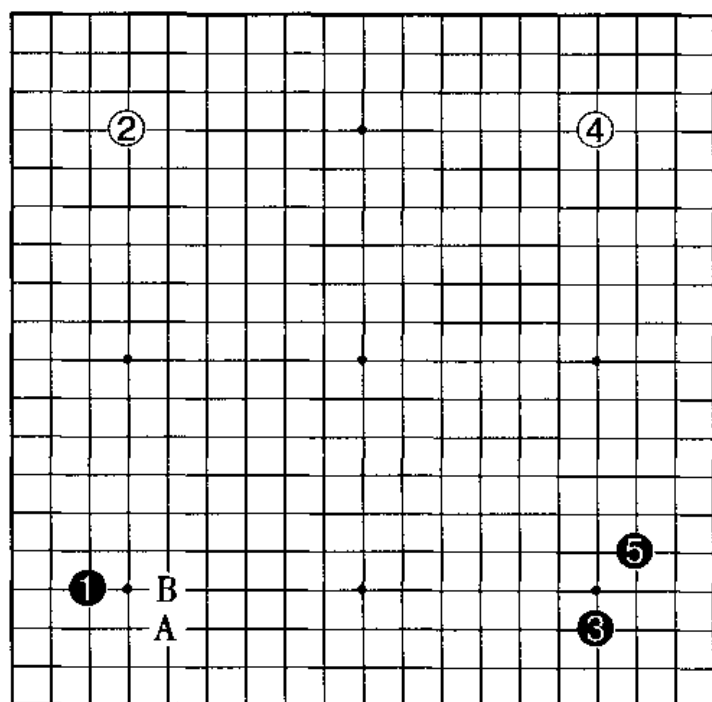
小目占角兼有取势和占地两者平衡的特点,它不像星位那么容易被对方掏掉角“空”。从守地的角度出发,小目比星位相对坚实一些。若再加一手棋后,即可变成“无忧角”。角上实地更加稳固,而且可以在以后作战中发生很大的效能。

由于小目布局涉及到方向问题,所以小目布局的变化类型较多,如“错向小目”、“对向小目”、“对角小目”、“星·小目”等等。

“中国流”布局就是“星·小目”的一个变形布局。“星·小目”有“星·对向小目”和“星·背向小目”之分,“星·对向小目”即“中国流”布局,这一课不再重述“中国流”布局。仅将其他几种布局简介一下。

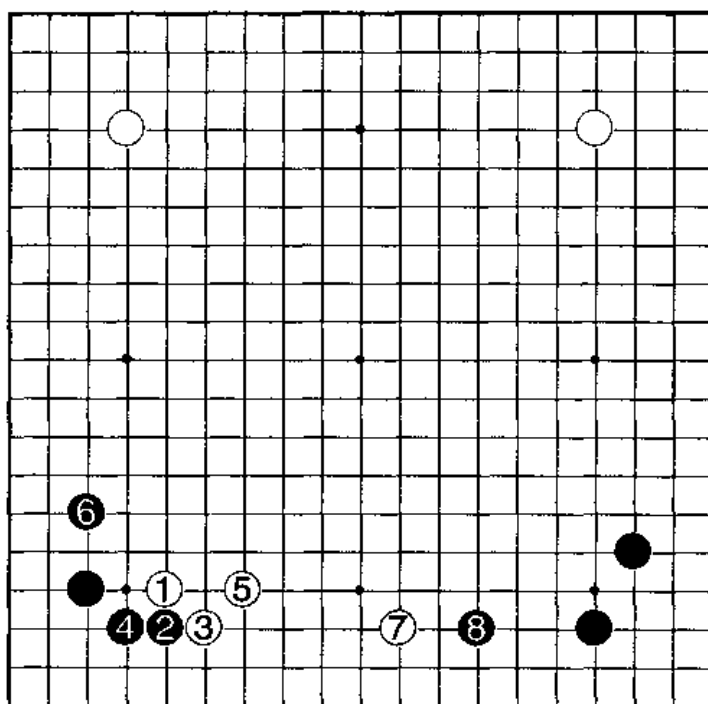
首先是“错向小目”,即由彼此方向相错的两个小目所构成的布局。

图一:黑 1、3 构成的布局就是错向小目。错向小目中黑 5 守角是黑方的布局意图,以后白方在左下角 A、B 等处挂角时,黑方使用夹击会取得好效果,当然采取其他手段也是可行的。



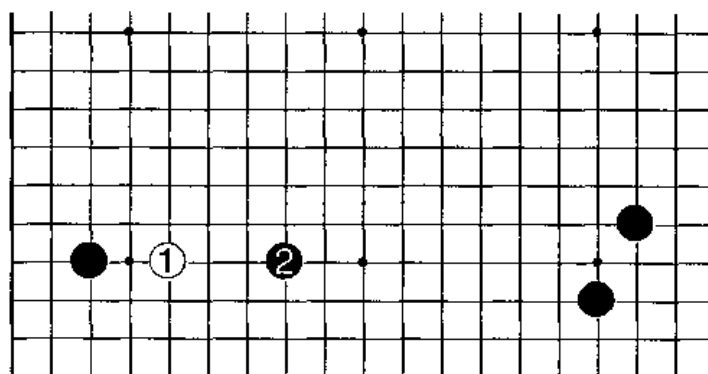
图一

图二：白 1 高挂，黑 2 托普通，行至白 7 止是定式一型。此时黑 8 的拆逼强而且有力，以后双方可以平衡地布局，但是黑 2 假若不托而夹，结果将会怎样呢？



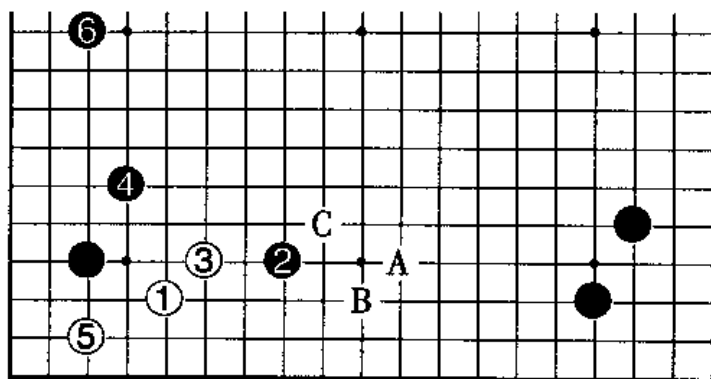
图二

图三：黑 2 二间高夹，这是在实施错向小目布局意图中具有代表性的一手。由于右下角的黑方形状极坚固，所以黑 2 夹击白 1 很有力，与右下无忧角呼应，此时黑方的模样十分可观。



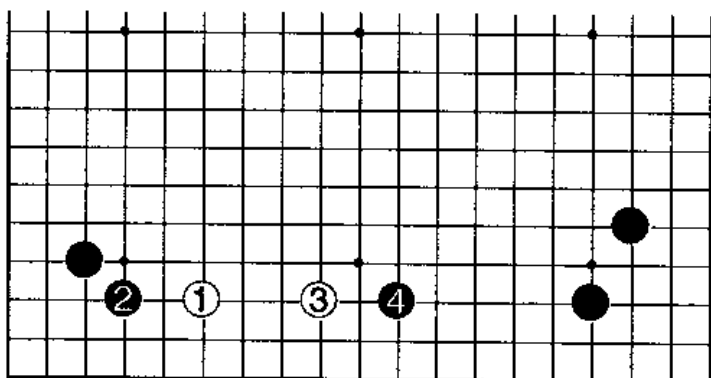
图三

图四：白1低挂常见，黑2夹，行至黑6是对局中经常出现的形状，此后白方若是寻找大场开拆，黑方于A位拆二比较稳健，若白方在B位夹黑2一子，黑2有C位尖等应手，这样，双方直接交锋，战斗也就随之逐渐展开了，而这种在黑方形势内的战斗，做为黑方是欢迎的。



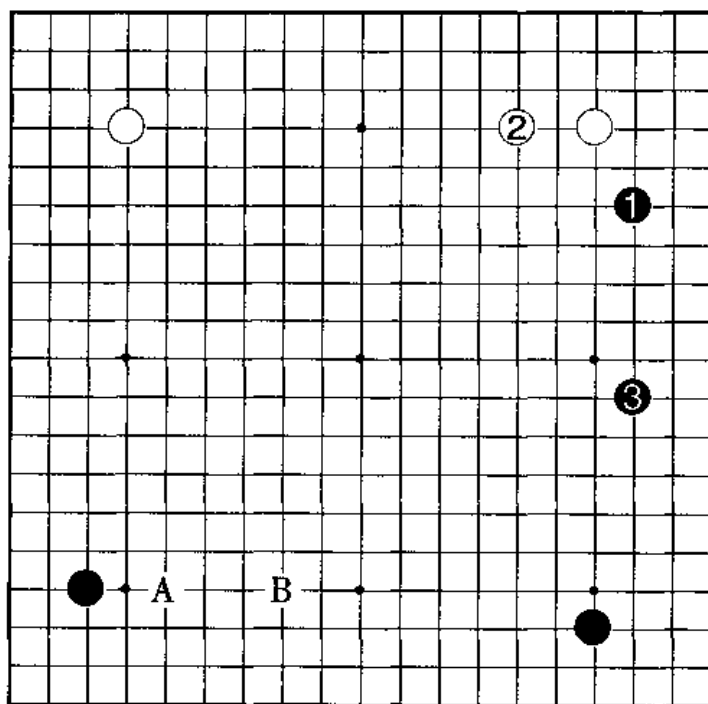
图四

图五：白1大飞挂，是想缓和黑方的夹击，黑2尖角是常型，白3拆二，黑4拆逼绝好，右下角的“无忧角”发挥了效力，白两子显得薄弱。



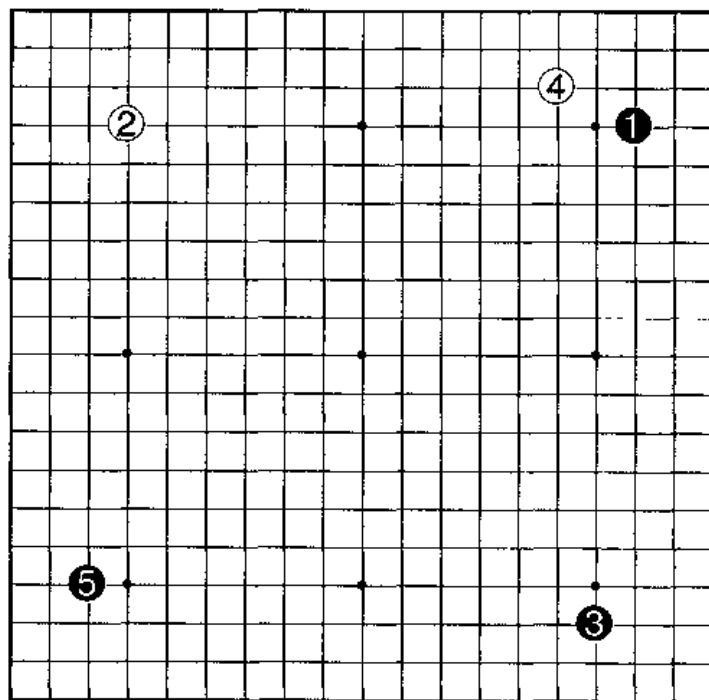
图五

图六：黑 1 挂，也是错小目布局中具有代表性的一手，以后白 2 关，黑 3 拆，构成“变相中国流”布局，以后的行棋中，白 A 位挂角黑可在 B 一带夹击。这是黑方希望形成的局面。白棋一般选择在下边大场分投。



图六

图七是“错向小目”的一型，也可称“秀策流”，是日本著名棋手秀策的研究成果，图中“一、三、五”这种布局至今仍然盛行不衰，这也证明了这种布局的合理性。

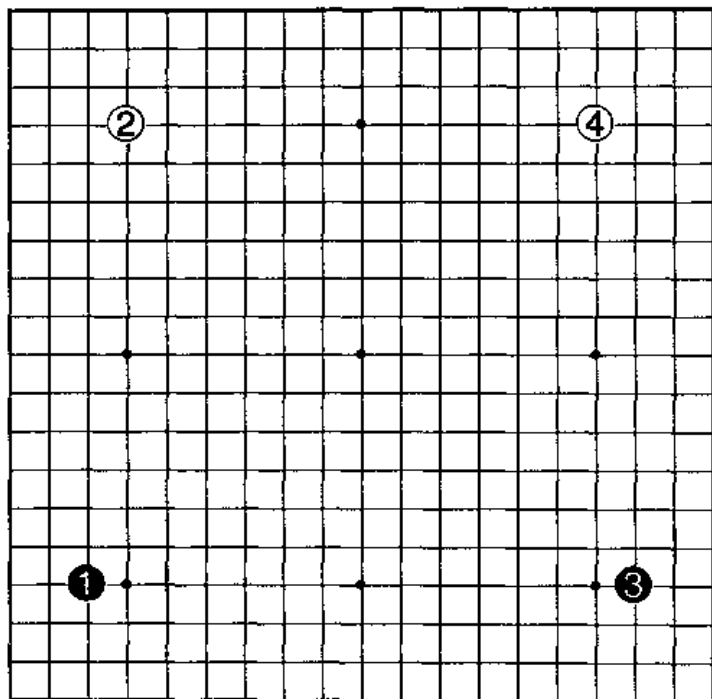


图七



“对向小目”也是小目布局的一种，它是指由两个方向相对的小目构成的布局。

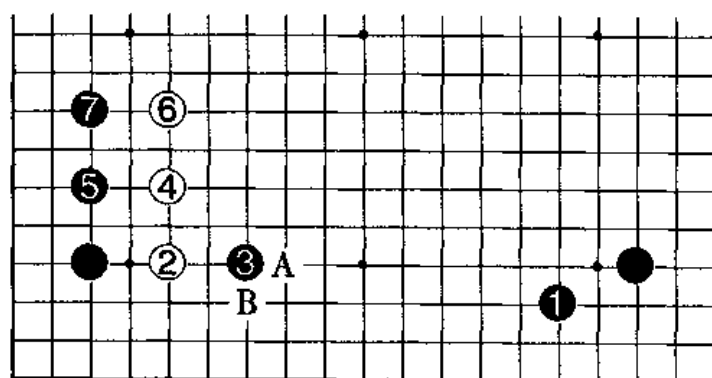
如图八中的黑 1、3 两手构成的布局，就是“对向小目”，这种布局的特点无论白方挂在哪一个角，黑方的夹击都能配合很好，对方的挂角将是黑方布局所期望的下法。同时，黑方有机会形成坚实的“无忧角”，利于集中力量于同一方向攻击白棋。



图八

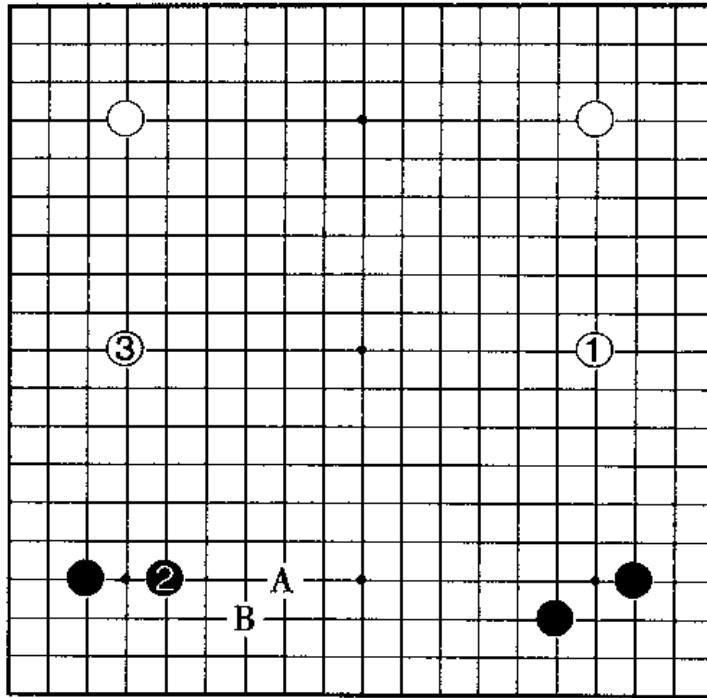
图九：黑 1 守角，白 2 挂，黑 3 紧夹有力量，黑 3 在 A、B 等位夹击也可行。本图行至黑 7 是对角小目布局常见的一型。

白方如此挂角而受到夹击，虽然不能绝对判定白不好，但是许多棋手还是不愿如此，而转到他处行棋。



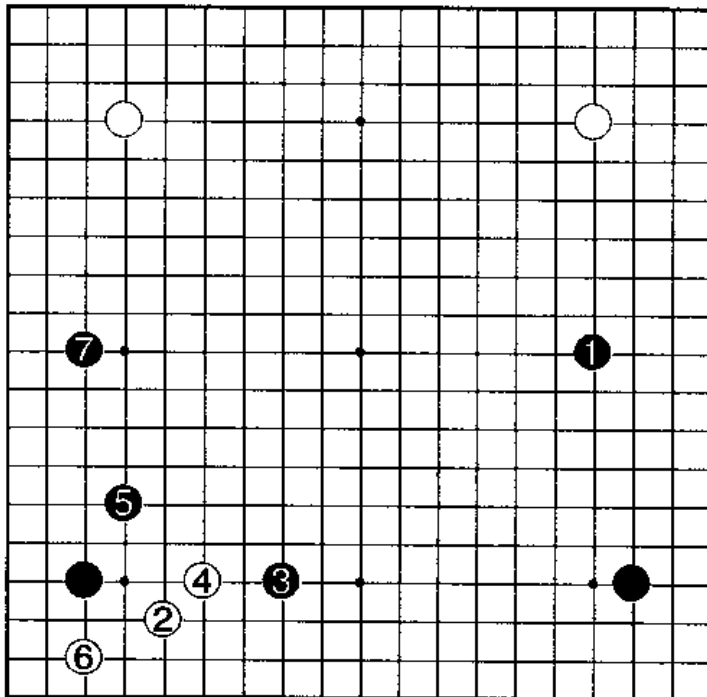
图九

图十：白1占大场，而不直接挂角，黑2若守角，白3又继续占大场，此时，黑白双方的形势难定，形成了黑方以实利对抗白方外势的格局。



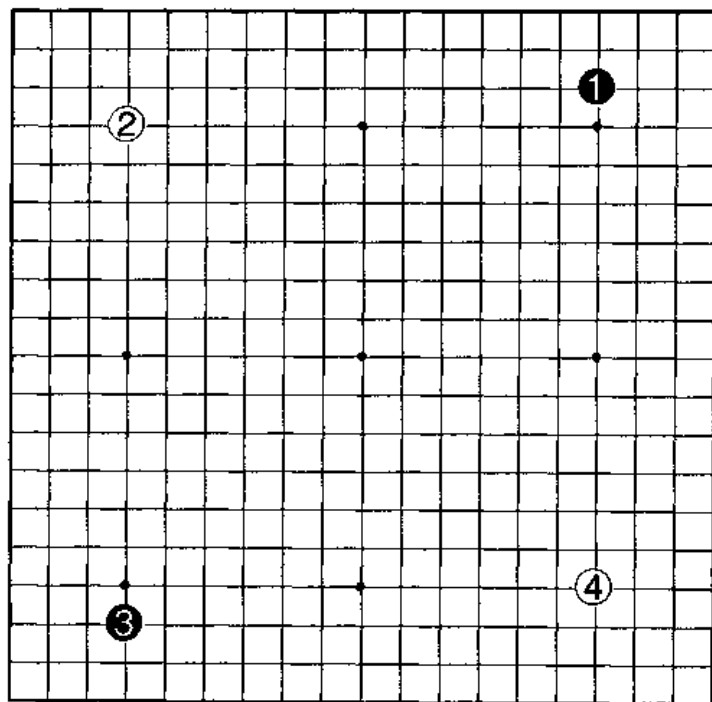
图十

图十一：对“向小目”的黑方若不守角，而走黑1，等白方来挂角。白2低挂，黑3夹，行至黑7占大场，黑方的形势生动，可以掌握布局的主动权。



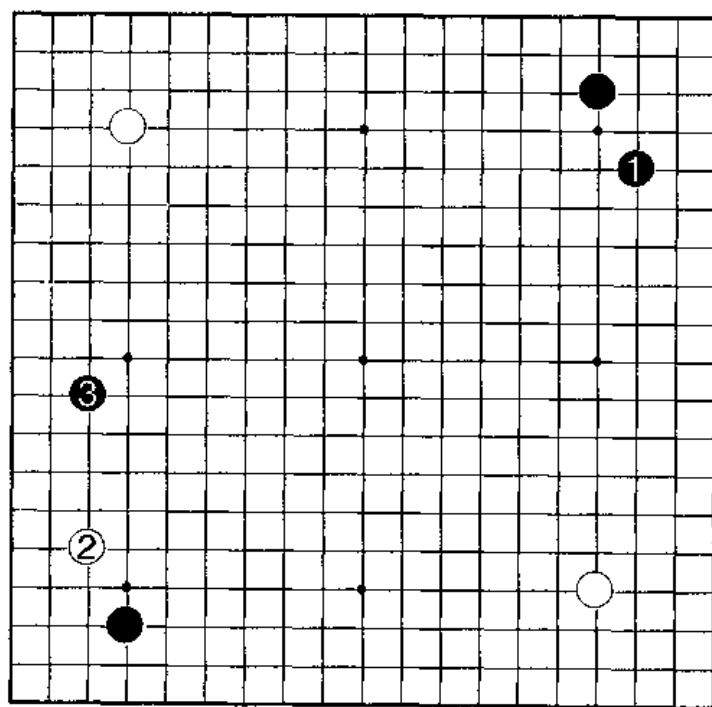
图十一

小目的第三种布局是“对角小目”。即由两个对角的小目构成的布局,这种布局富于变化,双方子力分散,彼此短兵相接,一般为擅长攻杀的棋手所喜爱。



图十二

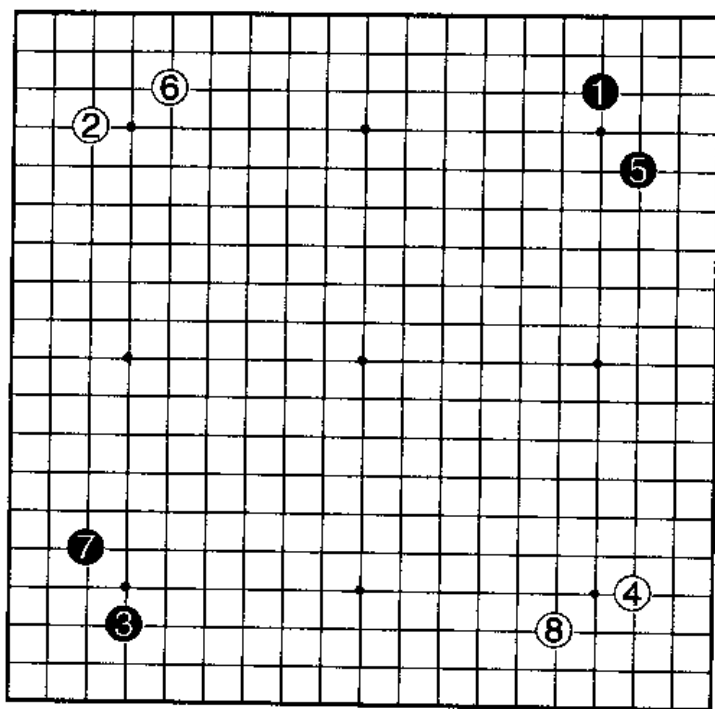
在对角小目中,像图十三的黑 1 守角是很实在的一手,白 2 挂角,黑 3 三间夹,双方子力分散开,将迅速导致中盘战斗的到来。



图十三

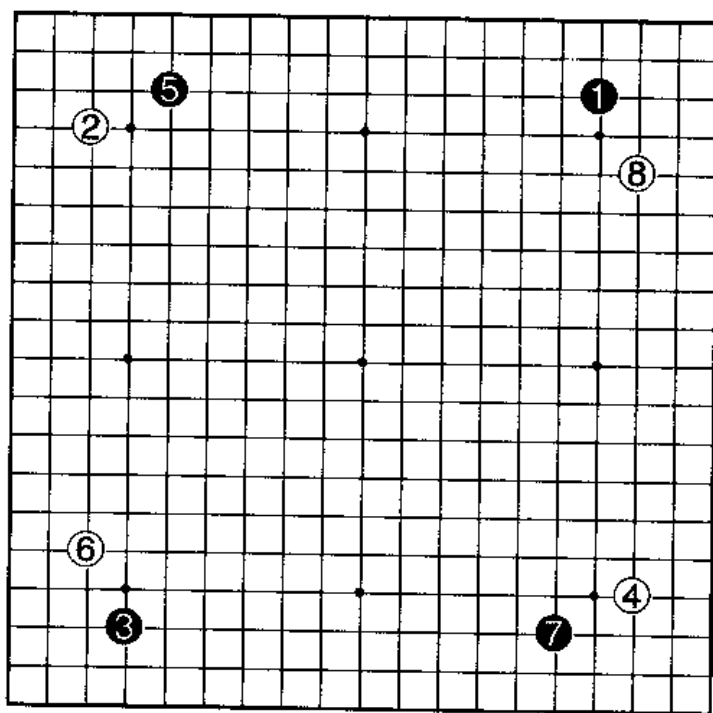
当双方均走成对角小目时,双方互挂会导致激战,而彼此守角则使局势趋于缓和。

图十四：白 6、8 守角，黑 5、7 守角；以后将各自拆边，各占大场。



图十四

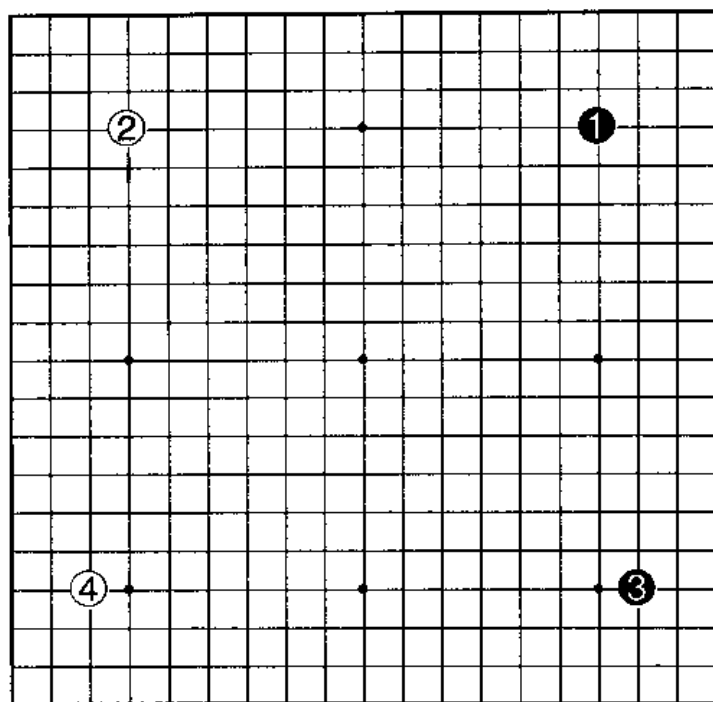
图十五：互相挂角的局面以后的变化极多，每个角都会有不同的定式出现，会产生不同的定型，能否掌握布局的平衡和形势的稳定是由每一个棋手的布局技术所决定的。



图十五

还有一种特殊的小目布局，即“星·小目”布局，“星·小目”除去“中国流”布局以外，就是这里要讲的“星·背向小目”。

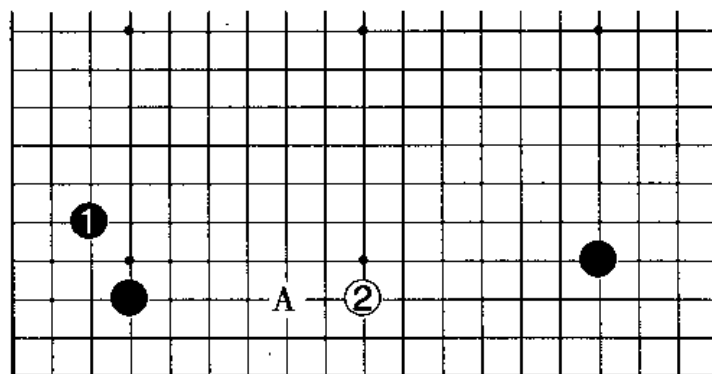
图十六：黑 1、3 构成的布局即“星·背向小目”。



图十六

此布局的黑方守小目之角是明显的特点，守角后黑方的实空较强，整个布局坚实而和谐。

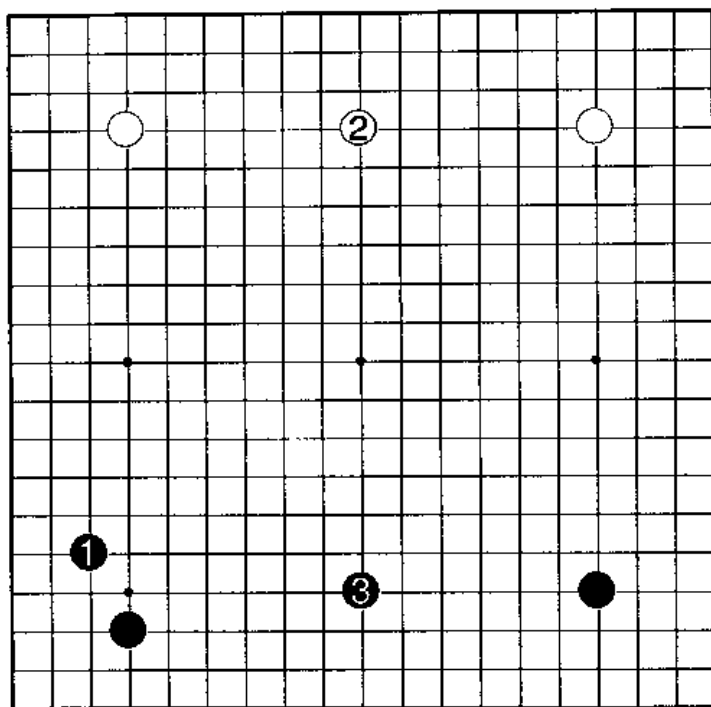
图十七：黑 1 守角，白 2 分投是明显的大场，黑方下一手从 A 位拆逼较好。



图十七

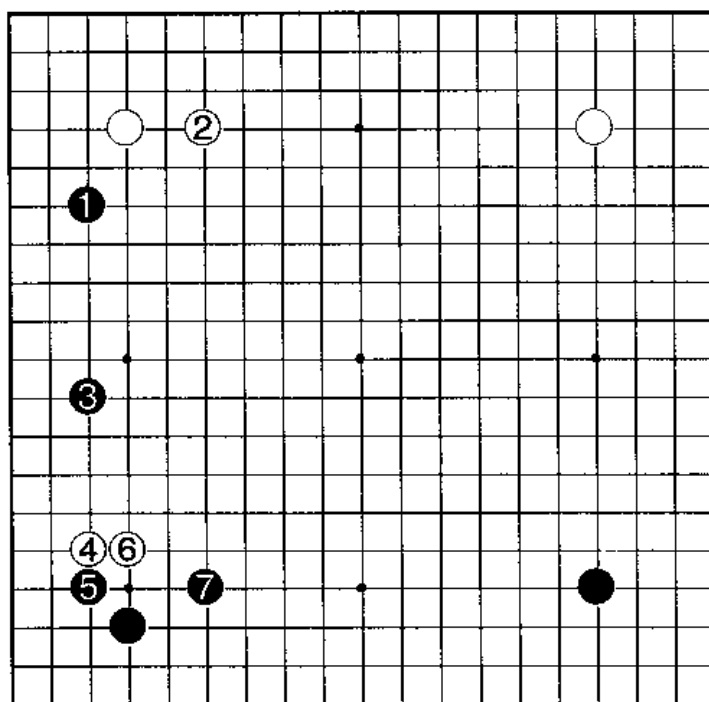
图十八：黑 1 守角后，白 2 若自己形成三连星，则黑 3 位是黑方此时布局的构形之点。

当然，黑 3 也可以拆边或挂角，这都是不坏的行棋步调。



图十八

图十九：上图的黑 1 若不守角而直接挂角，如图黑 1，白 2 后，黑 3 开拆，这种下法也经常出现，其特点是省略守角，加快布局速度。若白方挂小目的角如白 4，以后行至黑 7，是白方受攻击的局面。



图十九

### 思考题

1. 小目布局因其小目方向的不同而有不同的布局意图，试理解一下各种小目布局类型的不同布局意图以及小目定式在不同布局中的不同选择。
2. 以各种小目布局为实战布局进行几盘对局，加深一下对小目布局的理解和运用。

## 第二十七课

### 杀气的技术

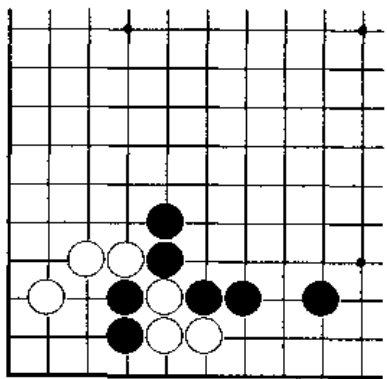
不论是布局、中盘、还是收官，都离不开杀气的概念，可以说每一盘棋的组成都离不开“气”的计算。

学习杀气技术要从基本功着手，而掌握基本图形就显得更加重要，基本图形是对杀的基础，否则，难解的变化和实战中遇到的图形就不会弄懂。

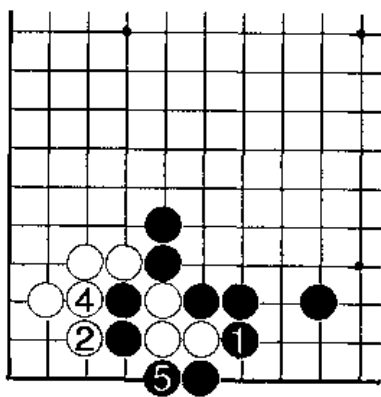
在专业棋手的对局中，往往有许多对局看似平淡，其实在其中有许多战略的构想都在棋手脑海中计算着，某些图形之所以没有走出来是因为棋手们不满意其中的变化得失，也正因为这样，专业棋手更能控制局面。而初学者便不是这样了，他们看一步走一步，很少有深远的算路，棋经云：“多算胜，少算不胜，而况于无算乎？”要想练习深远的算路，必须从杀气学起。

图一：图中是杀气的基本图形，黑白双方在相互包围的过程中谁也不能成活，这是你死我活的战斗。双方都只有三口气那么谁先走，谁就能吃掉对方。

图二：黑先，黑1拐，白也加紧收气，当白4位打吃黑子时，黑5已能够把白三子提掉了。



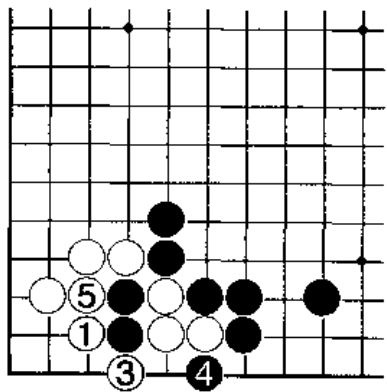
图一



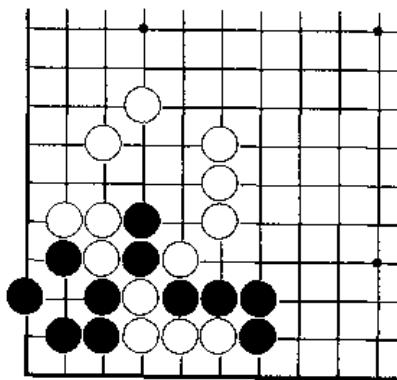
图二

图三：白先，至白5已把黑棋提掉了。在这个局部中，谁先紧气，谁就快一步吃掉对方。

图四：现在轮黑方先手，能不能吃掉白四子呢？



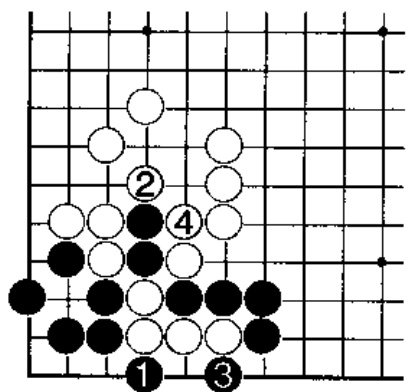
图三



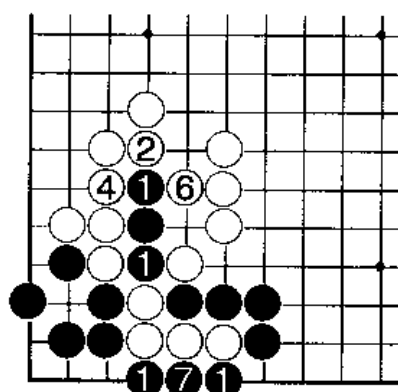
图四

图五：黑棋在边上去紧气，白也抓紧闭气，到白4为止，黑方失败了。这是因为在当初还没有走成图五时，就应该计算。当时在图四中，黑方只有两气，而白方有三气，只要稍微一算，就可以看出简单的闭气必然导致失败，所以在这种场合一定要动脑筋。

图六：黑1长气是此际惟一的好手，至此黑有4气，白只有3气，到黑7为止对杀黑胜。



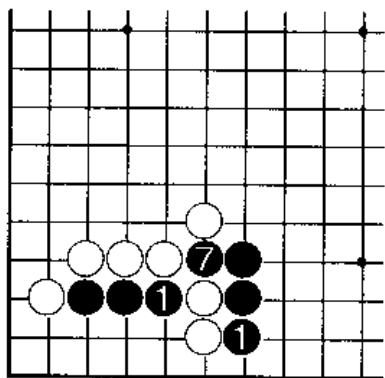
图五



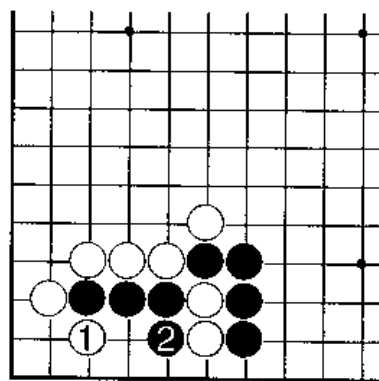
图六

图七是非常容易看到的基本图形之一，这种情况如果简单地观察，会看到白棋只有两气，而黑棋有三气，恐怕白棋不行了，但是有没有一步棋能使白棋在杀气中取胜的着法呢？

图八中白走1位是不行的，黑方只要在2位紧气，白两子就死掉了。



图七

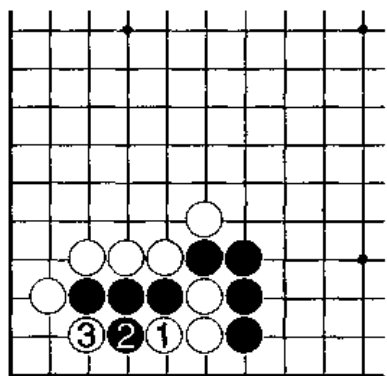


图八

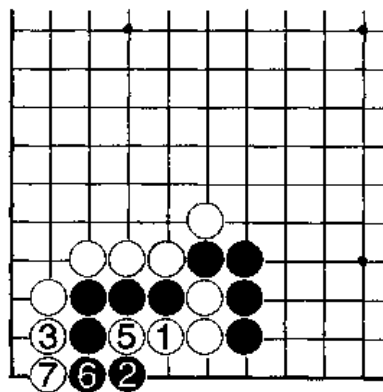


图九中白1位拐是对杀的必然手筋,有此一着白即可取胜。这时细看,由刚才的黑方三气白方两气变成了白方三气黑方两气,这一步棋是此场合最好的手段。

图十:白1位拐在其他场合也可运用,这是撞紧对方的气和同时宽自己气的好手,黑方是没有其他抵抗手段的。如2位曲,白3位紧贴下来,至白7,黑棋依然不行。



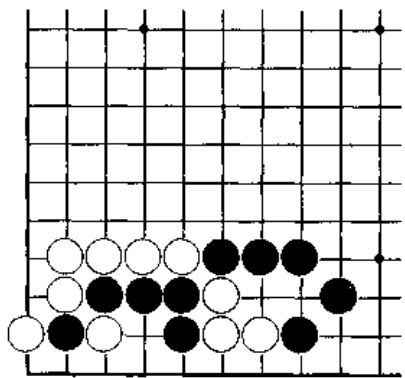
图九



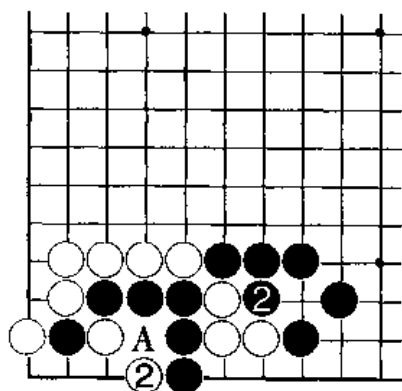
图十

图十一:这是一个杀气的特殊图形,在此图中黑方4子和白方3子彼此相互包围,两现在轮到黑方先走,走在何处可以杀死白三子呢?

图十二:黑1下立是此际的巧手,有此一步,白方就没有任何手段了,这一步棋是经过深入计算的好棋,表面上看是没有闭到气,但是接下来的招法,真令人拍案叫绝。由于A位不入气,对杀黑胜。



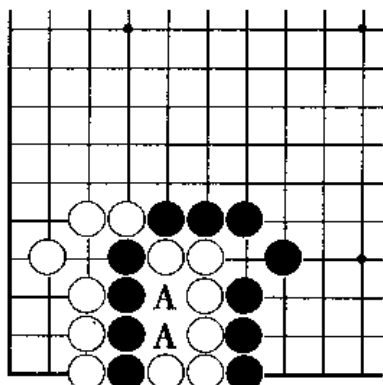
图十一



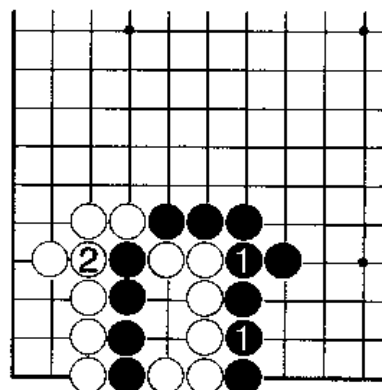
图十二

图十三：这又是双方杀气的形状。下面提出两个问题，在这种局面下轮白棋走结果会如何呢？反过来轮黑棋走结果又如何呢？首先我们必须介绍概念，在黑白相邻的 A 点是“公”气，面杀气在一般的条件下都不能先紧“公”气，谁在杀气时先闭“公”气谁就吃亏。

图十四：不论轮白先走，还是轮黑先走，正解都是双活。在图十三中的“公气”（两个叉点）谁也不能入，这给我们一个启迪，杀气的时候应该先紧外气。



图十三



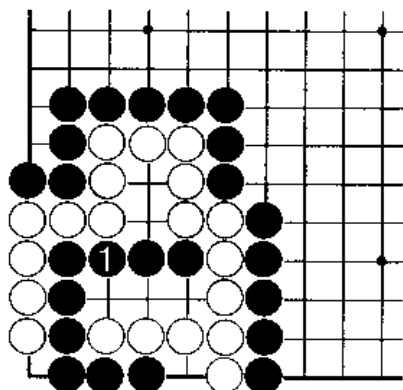
图十四

眼杀在最激烈的战斗——对杀中经常出现，掌握了这类知识，在实战中可以大大增强读者的对杀能力。

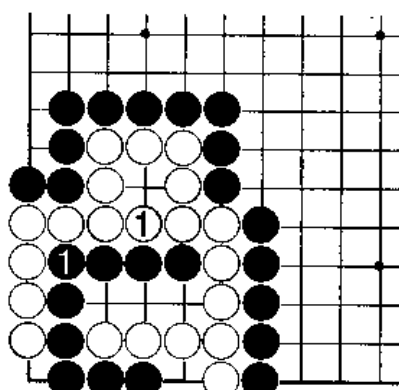
图十五：白先。这是一道典型的有眼杀无眼的例题。请细致考虑一下，白应先从何处行棋？

图十六：白 1 作眼正确。黑棋因没眼被吃。

一般来讲，彼此互围的棋，如果哪一方都做不出两个完整的眼，就要看谁的气数多，在双方气数相差不多的情况下，能做出一个眼的一方将取得优势。



图十五

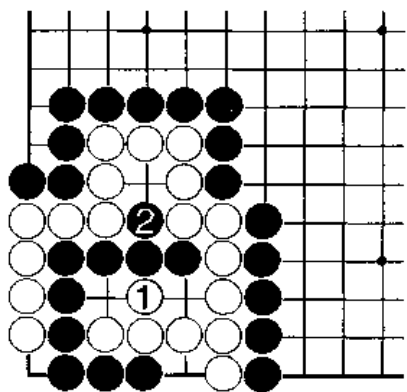


图十六

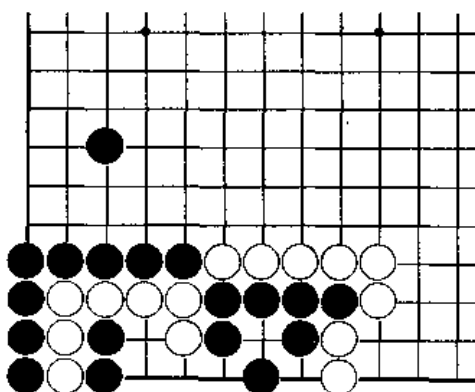
图十七：白1紧气过于急躁，可谓“欲速则不达”。黑2破眼由于双方都无外气，形成共活，白棋失败。

图十八：白先。请走出吃黑的着法。这道题很简单，只要明白大眼杀小眼的道理，便可看出关键所在。

这个例子是有关眼形大小的常型，大眼的气数要比小眼的气数多，所以在双方拼搏较紧的对杀过程中，做成大眼增加气数来应付对方的小眼，是一种常用手段。



图十七

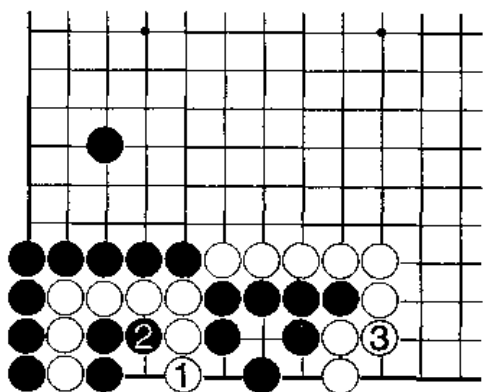


图十八

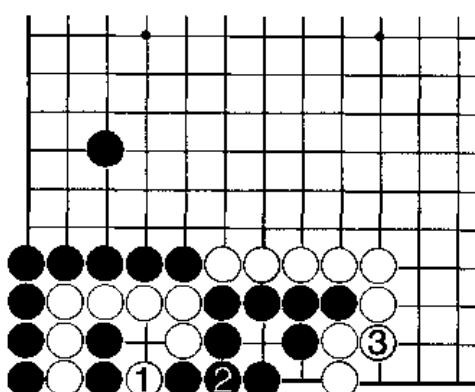
图十九：白1立下做一个大眼正确，黑被眼杀。

图二十：白1不好，不但没有长气反而自己灭了自己的气。至黑4，白失败。

图二十一：白先。黑方的外气很多，单纯地互相紧气，显然黑方的气数足以杀白，这就涉及到白必须走出能增加气数的棋。



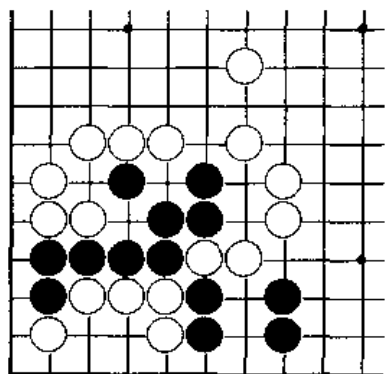
图十九



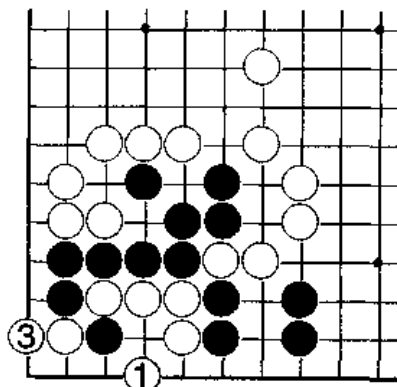
图二十

图二十一：这是一个对杀的局面。如果未掌握眼杀的技巧，白方无论如何也不够气，那么，什么好手段能使白棋杀黑呢？

图二十二：白1尖为要点。黑2断时，白3立下。白角安然做活。



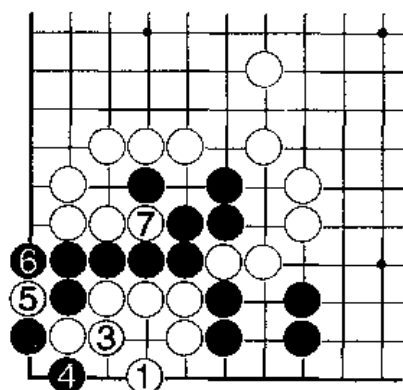
图二十一



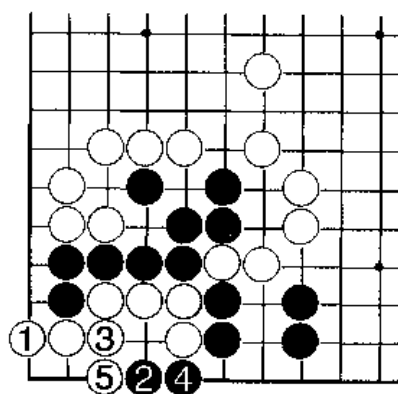
图二十二

图二十三：白1尖，黑2若扳，白3粘是十分关键的一手棋。由此一手即可形成至白7的黑被眼杀。白3如若改在4位立下，被黑子3位断，白气急促。

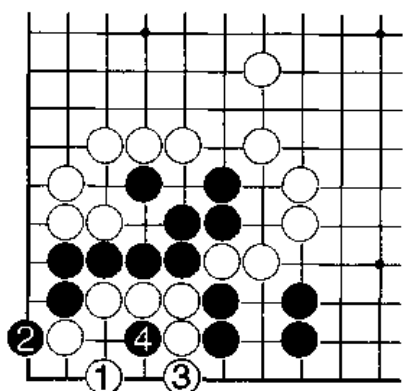
图二十四：白1立下欠考虑，看似气很长，其实被黑2位点，4位退后，白5挡，黑可脱先。白在对杀中的气数已经远远不够了。



图二十三



图二十四



图二十五

图二十五：白1倒虎，坏棋，自己撞气。黑2、4后。白棋气数不够而失败。

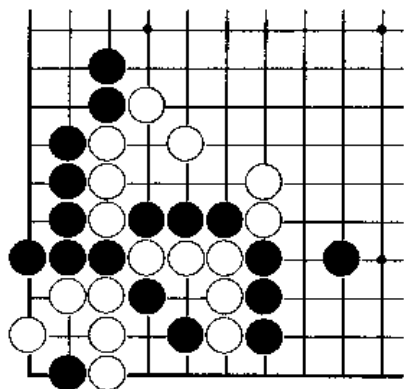
## 练 习 题

### 一、白先

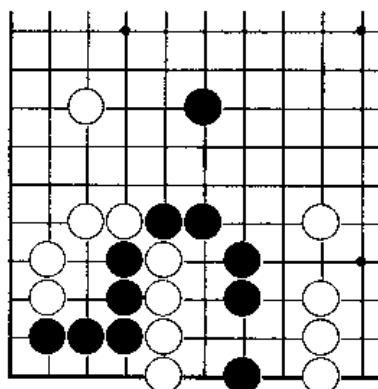
这是一道比较简单常见的类型，角上的白棋如何摆脱危险？

### 二、白先

这是双方互相对杀的局面。白棋怎样走才能使被围的四子脱险？



一题图



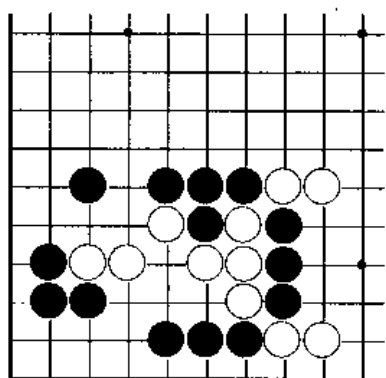
二题图

### 三、黑先

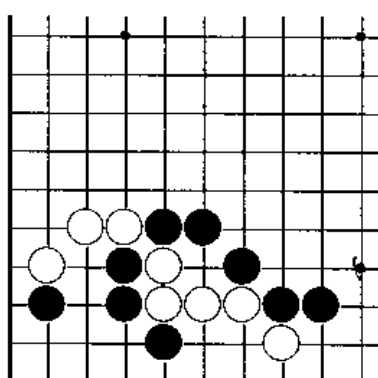
以正确的行棋次序吃掉黑空之中的白棋。

### 四、白先

看上去求活下边被围的白四子很难，如果懂得“秤砣”的手段，走出正解就轻而易举了。



三题图



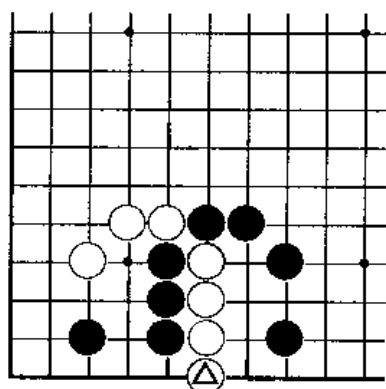
四题图

### 五、白先

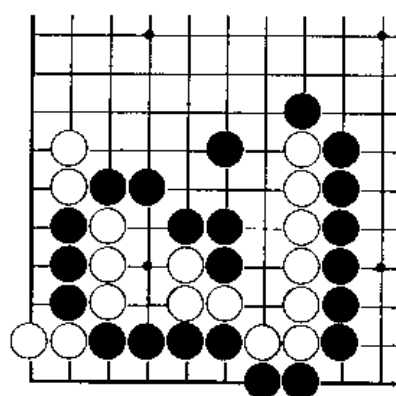
如何利用白△一子“硬腿”的优势与角内的黑棋对杀？

### 六、黑先

左边二线上的黑三子只有三气，所以黑方的招法必须紧凑，才能将白棋大龙杀死。



五题图



六题图

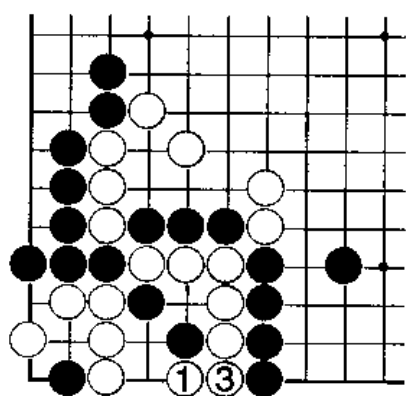
## 练习题答案

### 一、正解图

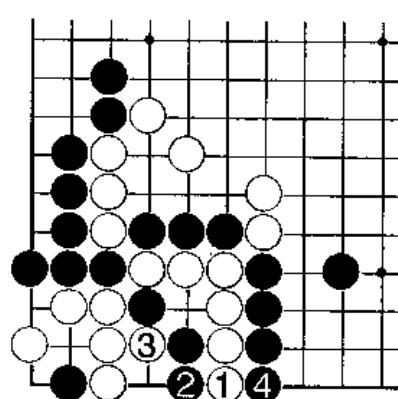
白1扳渡好棋，白棋吃住黑二子做活，已经脱离危险。

### 失败图

白1立下错误，被黑2内侧贴住，白3后，黑4从外面打，白反而被黑吃死了。



正解图



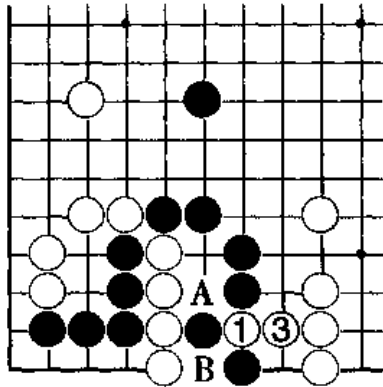
失败图

## 二、正解图

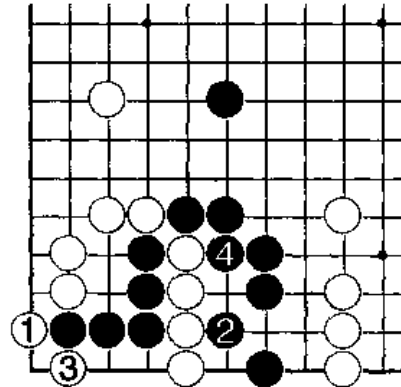
白1挖好手，黑2打吃，白3接住，黑留有A、B两处明显的断点，黑角被吃，黑1如在3位打，白2位粘，黑仍存有两个断点。

### 失败图

白1扳是未经考虑的一手，黑2紧气是必然，以下行至黑4，白负一气被吃。



正解图



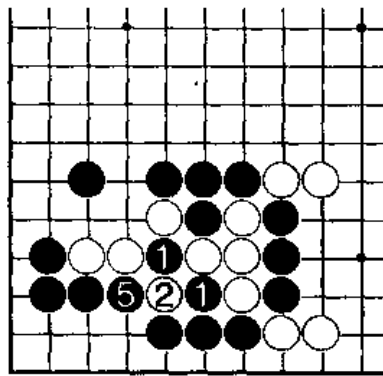
失败图

## 三、正解图

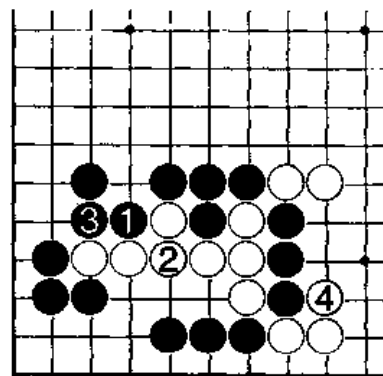
黑1扑，紧气好手，白2提，黑3打吃，白4接住时黑5闭气，次序井然，白被吃。

### 失败图一

黑1打吃是大俗手，白2接住，黑3闭气，白4拐，黑三子因差气被吃，黑失败。



正解图 ④=●



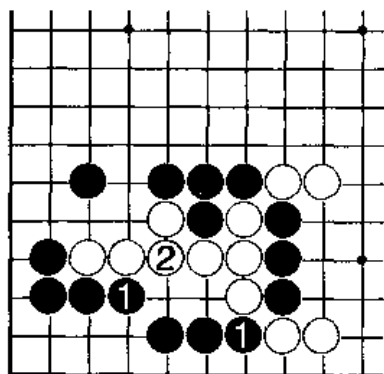
失败图一

### 失败图二

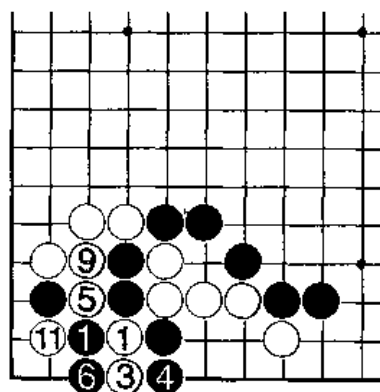
黑1贴,招法不够紧凑,白2接住冷静。白4气对黑3气,黑对杀失败。

### 四、正解图

白1断,黑2打吃,白3立下,黑6时,白7再扑一子好棋,以下至白11,白方着法紧凑,将黑走成“秤砣”,黑棋在劫难逃。



失败图二



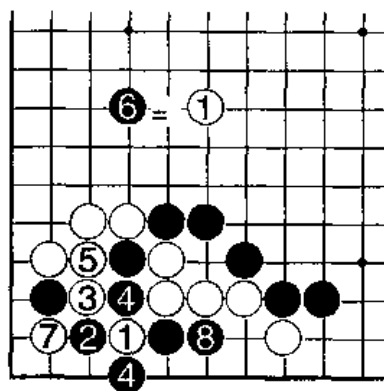
正解图 ⑦=① ⑨=③ ⑩=①

### 失败图一

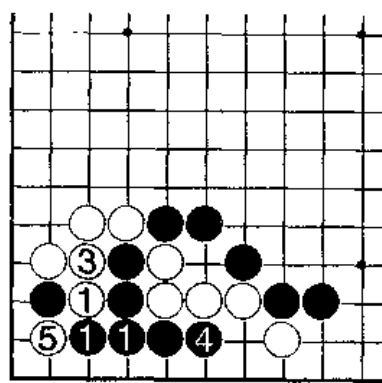
黑2打时,白3扑,不好,黑4可以提净,以下至黑8,白五子被杀。

### 失败图二

白1挖是俗手,黑2位打、4位粘时,白5只能打吃黑单子,黑6闭气即可吃到白棋。



失败图一



失败图二

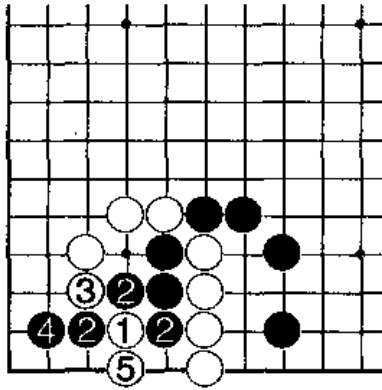


### 五、正解图

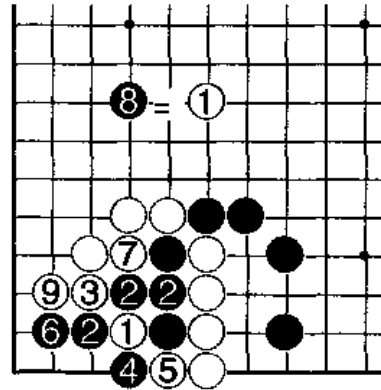
白1挖好棋,有此一手,黑无论如何也逃不出被杀的厄运。如图黑2打,则白3卡打,黑4若长,白5立下是好棋,白棋成功。

#### 变化图

正解图的黑4若如本图4位提吃白子进行抵抗,白5、7则滚打,至白9,黑慢一气被吃。



正解图



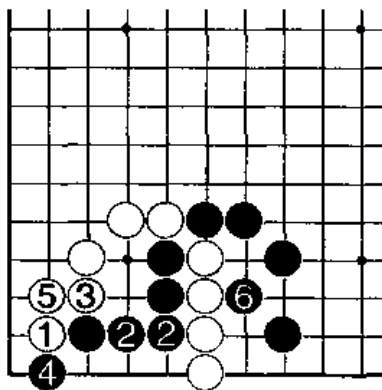
变化图

#### 失败图

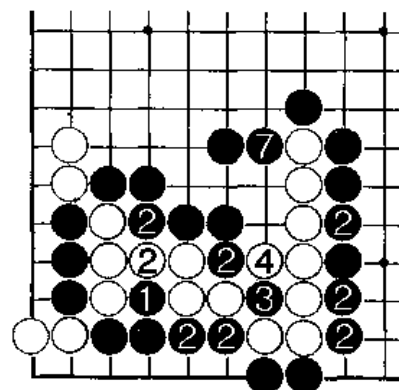
白1靠,松缓,黑2接住是长气好手,至黑6,白四子气短被吃。

### 六、正解图

黑1冲,白2接住时,黑3扑是关键,白4提,黑5打吃,白6接住,黑7紧气。招法连贯、紧密。白负一气。



失败图



正解图 ⑥=③

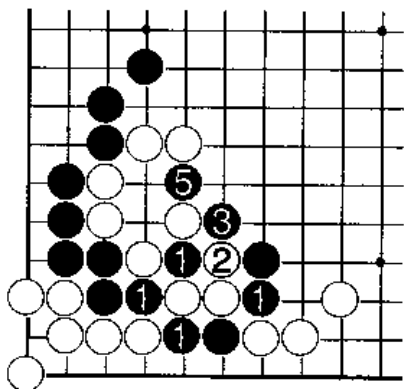
## 第二十八课

### 滚打包收

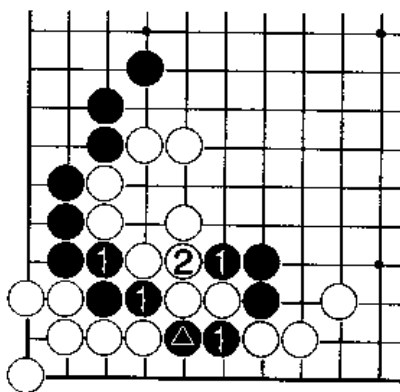
“滚打包收”，从字面就可以看出，其中所包含的是两种不同的意思。“滚打”指利用弃子，但必须使对方的棋成“卡眼”，而将其走成凝重棋形。“包收”则指从外侧将对方的棋子围紧气。现在，人们习惯将此二着合并为一组术语。因为“滚打”和“包收”如果连续配合使用的话，在对局中可产生举足轻重的作用。

如图一中的黑1扑，先弃一子，就是为包收而做准备。白2只有提，以下，黑3、5连续打吃，紧凑，白方呈简单的接不归之形。这就是“滚打包收”最基本的例子。

如果不明白“滚打包收”的手段，而直接子1位吃，如图二，白2非常高兴地一接，以后，黑无论怎么走，黑⊙二子都将因气短而被吃了。



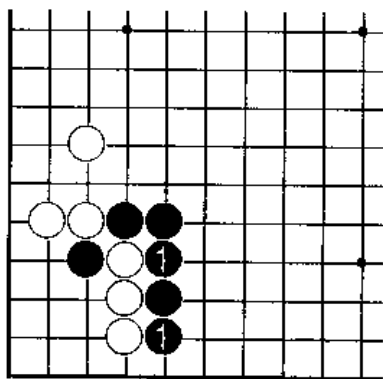
图一 ④=①



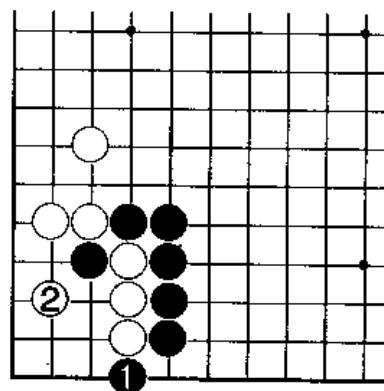
图二

运用“滚打包收”不一定都能将对方吃掉。但是掌握了这一手段后，在实战对局中还是会起到很大作用的。特别是起到破坏对方棋形的作用。若不明白这个道理，在实战中就会丧失很多机会。例如图三，黑方简单的下法是不能奏效的，有没有紧凑些的走法？

图四：黑1扳，虽然是先手，但白子2位一跳，白角已活了，黑棋以后对白棋已没有什么严厉的攻击手段了。



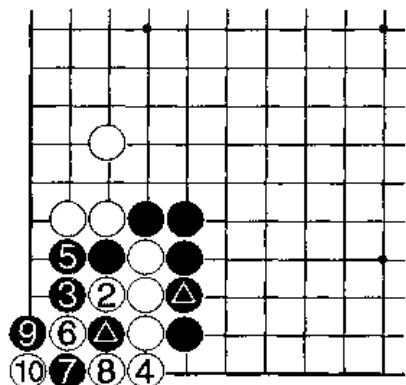
图三



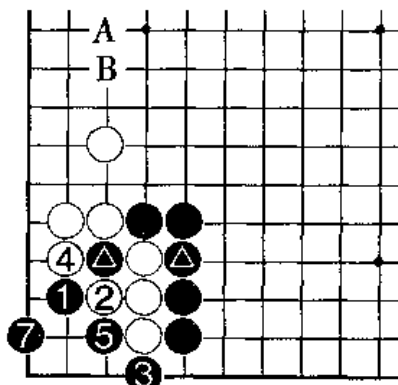
图四

图五：黑1夹，虽然比图四的扳进了一步，但也不是正解，至白10止，角里成为二手劫，黑棋不便宜。

图六：黑1小尖，好棋！为下面的“滚打”打下埋伏，白2只有吃，黑3、5“滚打”痛快！至黑7止，白还要大致在A位一带补一手，不然，黑于B位夹击，白整块大棋受攻。



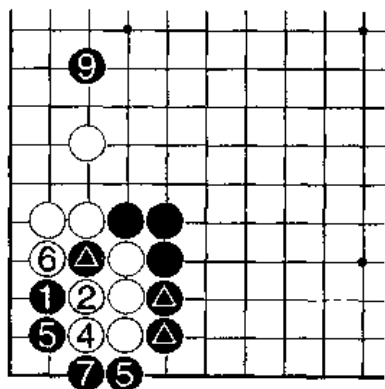
图五



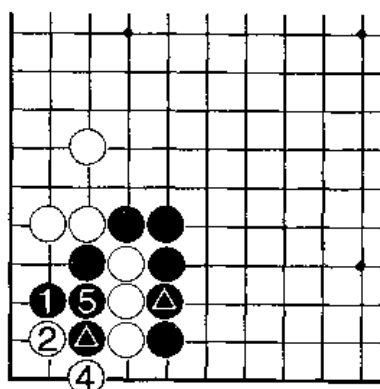
图六 ⑥=▲

图七：上图白4如不提而如本图团的话，黑5必然打，至白8止，角里白反落后手，黑9先手夹攻白大棋，调子不错，此图与图六的差别在于先后手的问题。

图八：黑1尖，白2靠，黑3挖，白4打，黑5接住，结果白被吃。



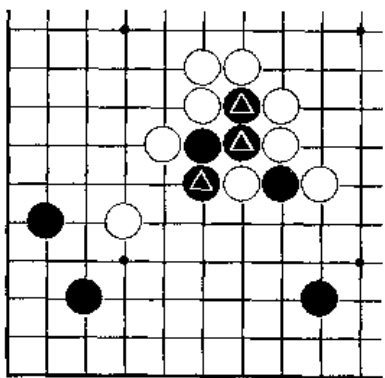
图七 ⑧=▲



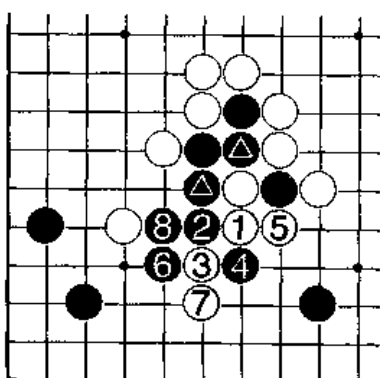
图八

“滚打包收”的手法，在对杀中是非常有威力的。例如图九，对于黑▲四子，白棋的最严厉手段是什么？

图十：白1长，缓着，黑2冲，白3虽然扳，但是也包不住黑▲四子了，黑4打吃，白5提，黑6再打，至8止，黑棋已逃出，白失算。



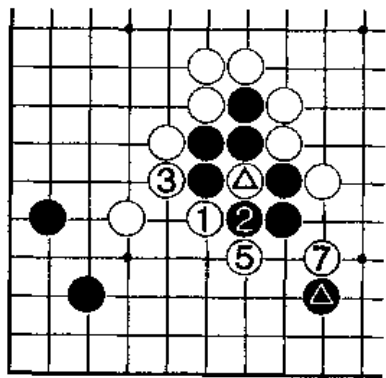
图九



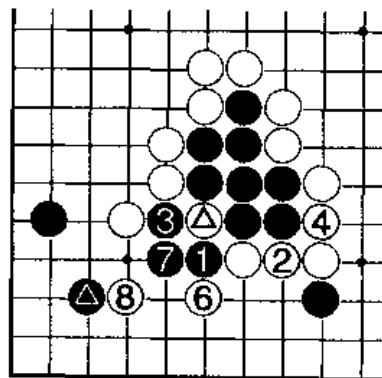
图十

图十一：白1扳，好棋！黑2只有提，白3打吃，黑4接，白5再打，黑6长时，由于黑△一子的存在，征吃黑子是无利的，所以白7枷又是关键。

图十二：接上图，黑1只有在这边打吃，白2、4弃一子，滚打黑棋，黑5接必然，由于黑△一子的存在，征吃还是白不利，所以还得用枷的手段，至白8，黑大棋终被擒。



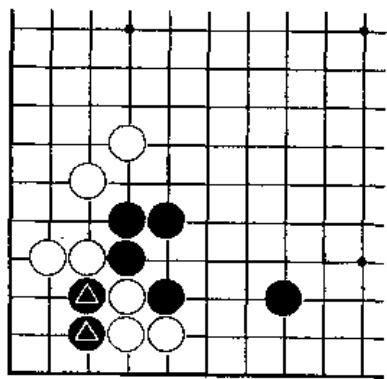
图十一 4=△



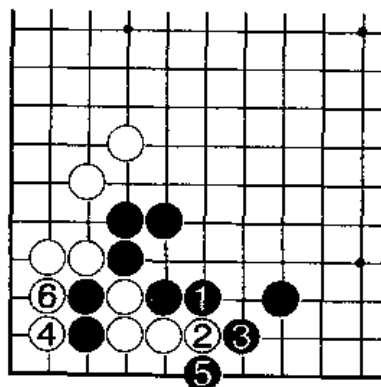
图十二 5=△

有很多“滚打包收”的棋形都出现在棋盘的底线。如图十三：黑先，能吃掉围住黑△二子的白三子吗？

图十四：黑1单退，无谋。白2长，黑3只有挡，白4简单地紧气，黑就不够气，至白6止，黑因差一气而被杀。



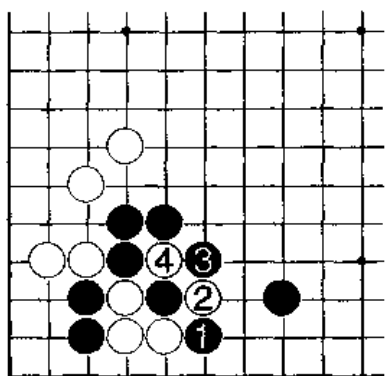
图十三



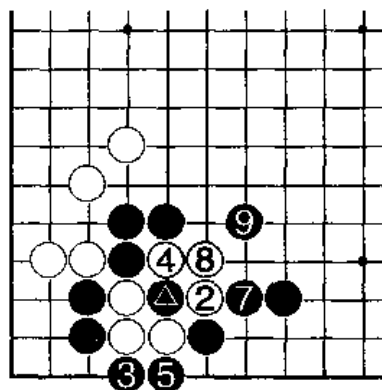
图十四

图十五：黑1扳，明显比上图的黑1单长的思路进了一步。但白2打吃时，黑3又犯了一个错误，白4提吃，最终成劫杀，并不是最佳的结果。

图十六：上图的黑1扳只走对了第一步，白2打吃时，黑3一路“滚打”才是关键，白4提，黑5再吃，至黑9枷吃止，运用“滚打包收”将白棋吃掉。



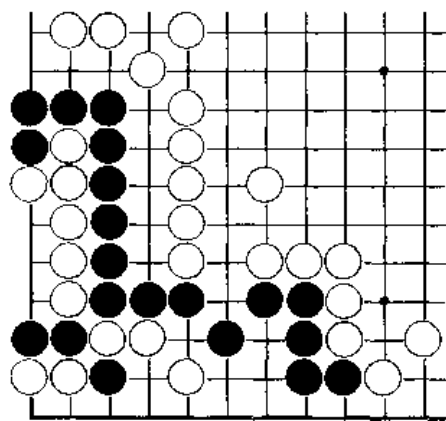
图十五



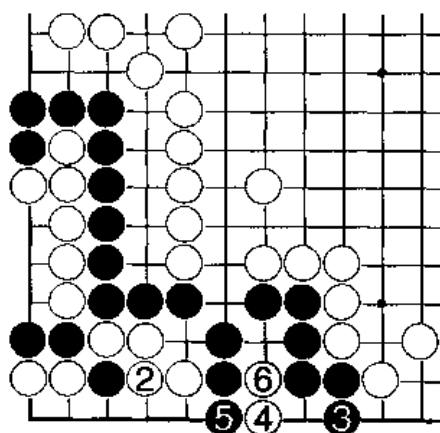
图十六

图十七，黑棋如何做活？

图十八：黑1下立，想扩大眼位做活，白2补，黑3立，白4点眼，黑5如立下，白6一长，黑只有一眼而被杀。若黑5改于6位做眼，白6在黑5位退，黑仍是死棋。



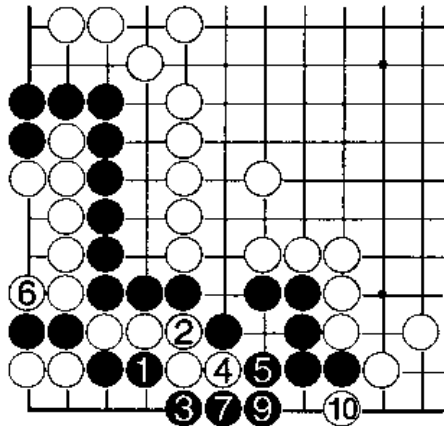
图十七



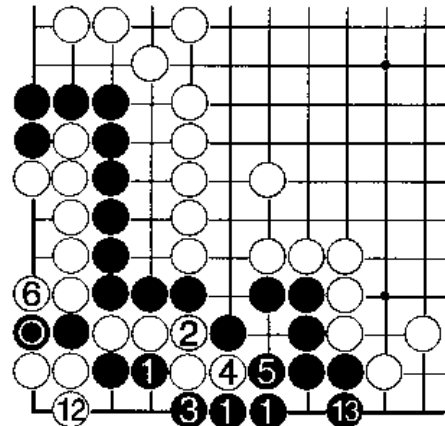
图十八

图十九：黑1挤，好棋！白2接，黑3底打，但黑7的行棋次序错了，至白10止，黑还是死棋，黑棋前功尽弃。

图二十：黑7扑是好手，先手去掉白一个眼，到黑11止，白只有于12位做眼，那么，黑13立也活了。白12如于13位破眼的话，黑也于12位破白棋眼位，对杀白棋明显不够气。



图十九

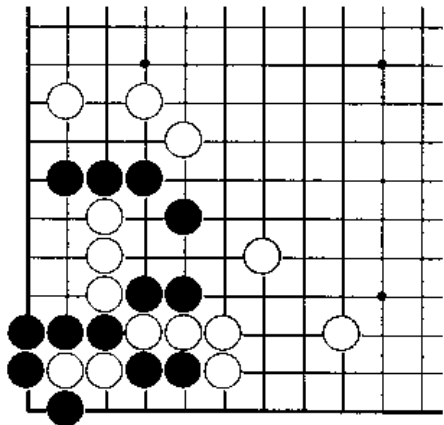


图二十

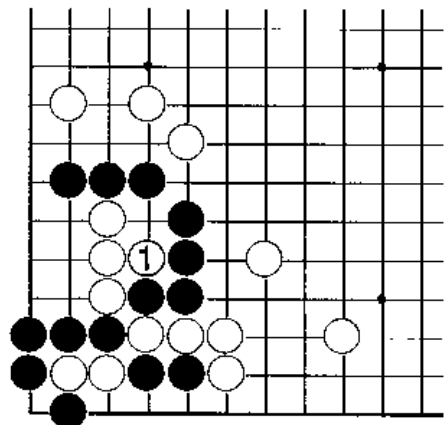
7 = 7  
8 = 8  
10 = 7

图二十一：有没有解救被困的白三子的巧手呢？

图二十二：白1如硬冲突围的话，黑2一接，白数字还是死在里面了，看来硬拚是不行的，还是想想智取的巧手吧。



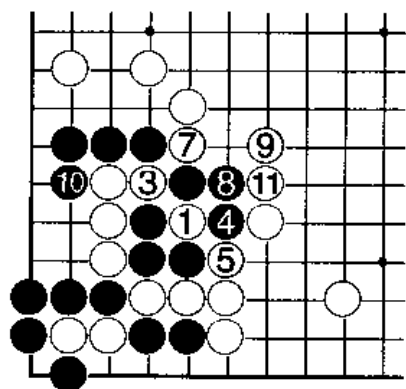
图二十一



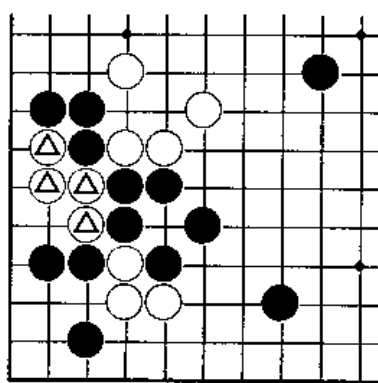
图二十二

图二十三：白1挖，妙手，只此一手，白数子即可突围。以下，黑2打，白3卡打，黑4提，白5、7“滚打”，黑8团时，白9枷是包收的好棋，至白11打，白棋快一气将黑方数子吃掉而冲出包围。

图二十四：白△四子，只有四气，与左上和左下的黑子杀气的话，是明显不够气的。那么，只有与中腹处的一团黑子对杀了，有什么特殊的好手段吗？



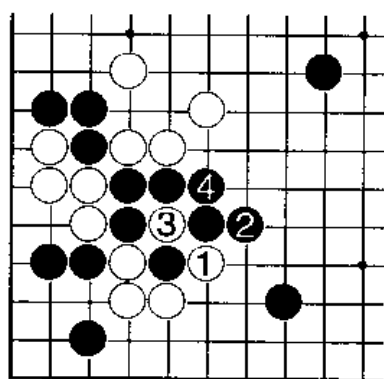
图二十三 ⑤=①



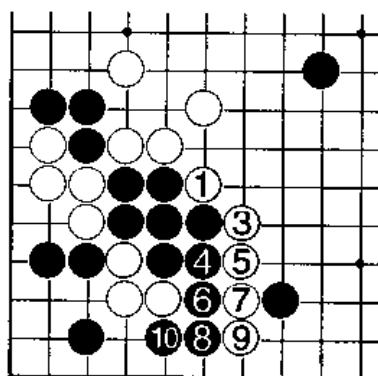
图二十四

图二十五：白1从这边打，只是一厢情愿的想法，期待黑2子3位接上，白再子2位打吃。但黑2长为好手，至黑4止，白明显差气。

图二十六：白1从这边打，正着。但至白5想征吃黑数子，失误。由于有黑△一子的存在，白征子不利，至黑10止，仍是被吃局面。



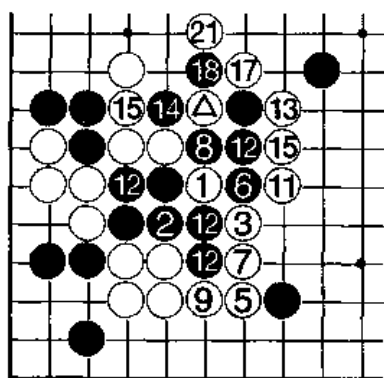
图二十五



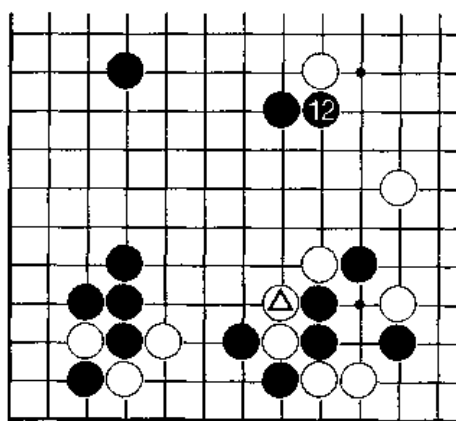
图二十六

图二十七为正解，整个变化中白 5、13 的枷吃是关键，连续地“滚打包收”至白 21 止，一气呵成，将黑棋擒住。

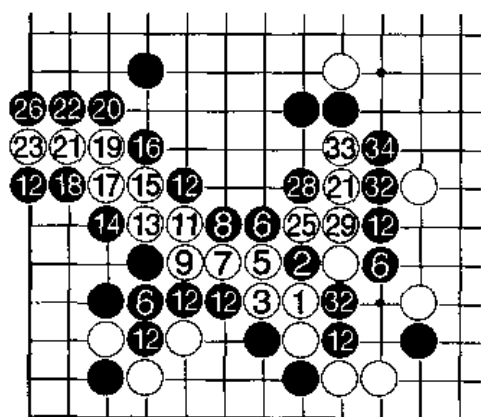
下面，我们来欣赏一个非常有趣的关于“滚打包收”的棋形。图二十八的棋形取材于韩国曹薰铉九段执黑对日本藤泽秀行九段的一盘实战对局。现在，白于长出，黑棋有什么手段？



图二十七 ⑩=① ⑫=③



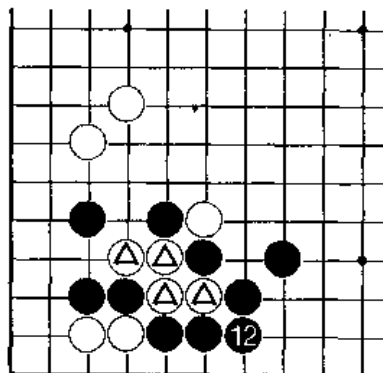
图二十八



图二十九 ⑦=⑨

黑 2 卡打，至 34 止，黑一气呵成地将白歼灭，所以，实战中白方没走 1 位而投于它处。

## 练习题



一题图

### 一、黑先

轮黑棋走，该如何一举歼灭白△四子呢？

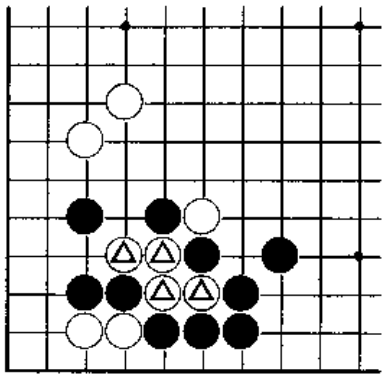


## 二、黑先

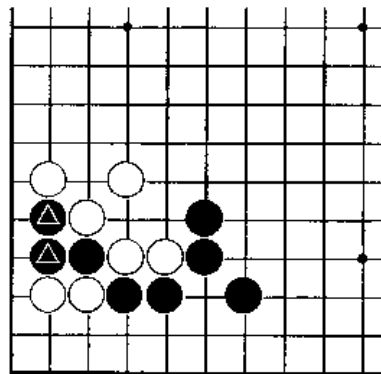
如何利用被围的黑△三子，获得最大的便宜呢？

## 三、白先

被困的白△五子能被营救出来吗？



二题图



三题图

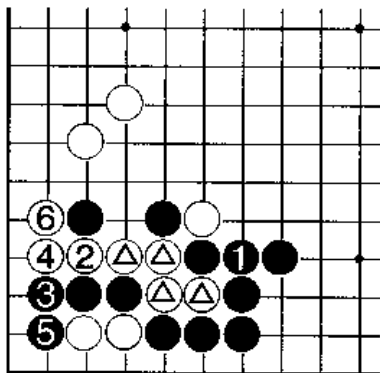
## 练习题答案

### 一、失败图

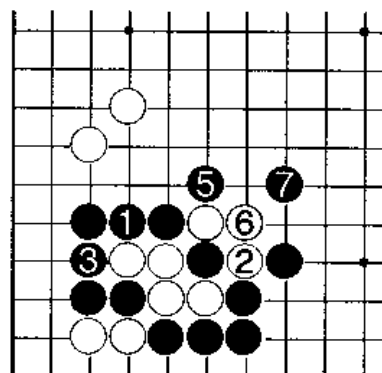
黑1如贪婪地接住单子，那么，白2、4简单地打两下，然后6位拐，已冲出包围，黑失败。

### 正解图

其实如果掌握了“滚打包收”的手段后，黑1包打这步棋是很快就会想出来的，以下，白2至6止是必然变化，黑7是最后的关键。



失败图



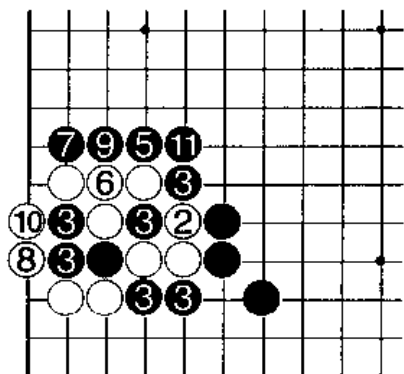
正解图 ④=●

### 二、正解图

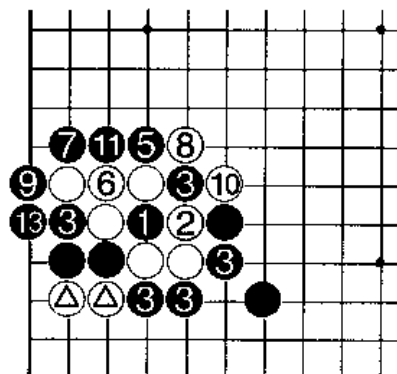
黑1扑，好棋，白2只有提，黑3、5连续滚打，黑7夹，弃子的好手。白8收气，双方至11止，是角部的正确应对，白得实地，黑获得坚实的厚势。

### 变化图

如上图的白8不回去紧气，而如本图打吃黑子，黑9渡过，至13止，白△二子已死在角里，外面又是一团愚形，此图，白棋明显失败。



正解图 ④=①



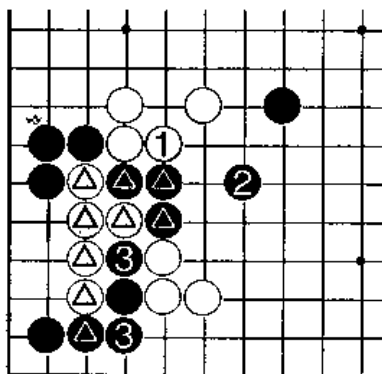
失败图 ④=① ⑫=①

### 三、失败图 1

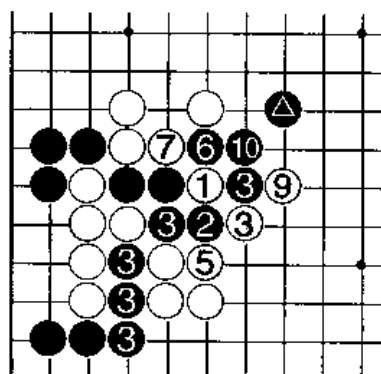
被围白五子与黑△三子，同样都是三气。白1如单纯地收气，黑2一跳，白已无法杀黑了。

#### 失败图 2

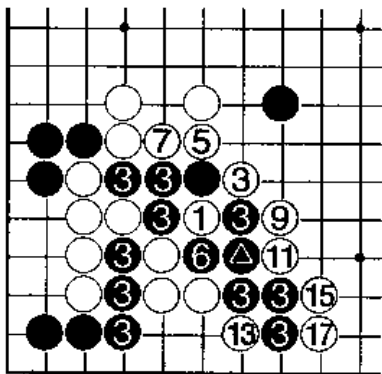
白1如紧气，黑2则长，白3扳，黑4打，到8止，虽也运用了滚打，但有黑△一子的存在，白枷不死黑棋，白棋失败。



失败图 1



失败图 2 ①=①



正解图 ⑨=①

### 正解图

白1扳紧气，才是正解，黑2长，白3扳，黑4打吃，白5、7“滚打”，白如于8位接住，那么，黑9将征吃黑数子，黑由于征子不利而被吃。

## 第二十九课

### 倒脱靴和大头鬼

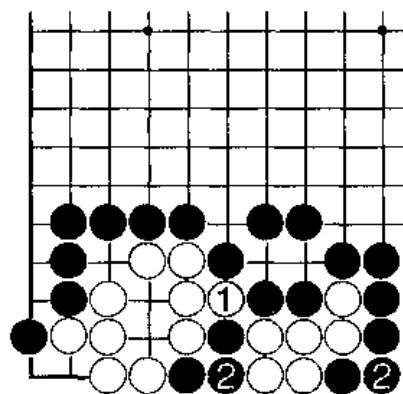
#### 一、倒脱靴

“倒脱靴”又称“倒脱鞋”、“脱骨”、“脱壳”。“倒脱靴”的杀法非常有趣，简单说就是先弃后取，是先牺牲数子送给对方吃掉，然后在已被对方提掉的空交叉点上落子，再吃回对方一部分棋子的着法。

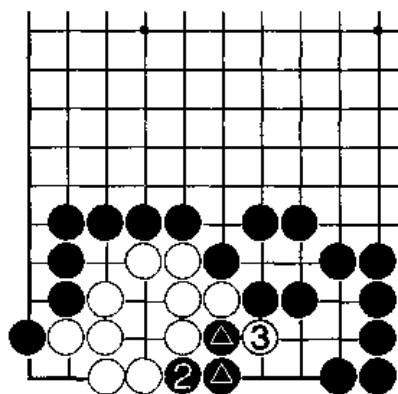
“倒脱靴”也是聚杀的一种，这种先弃后取的杀法在实战中很有价值。

图一：白棋1位打吃，先弃掉六子，也许有的读者要问，白棋已经被吃掉六子了，还能有什么棋呢？

图二：黑提子后的空地，已经产生了断点。如白3断吃黑△三子，已经呈活棋了。这就是“倒脱靴”的具体实例。



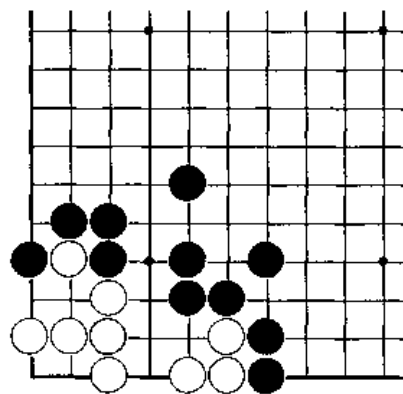
图一



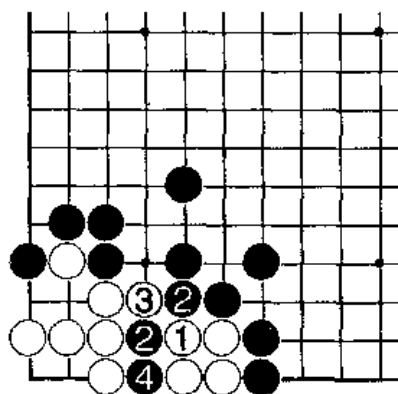
图二

在一些对局中，往往有些棋型，一眼看上去，似乎已经无药可救了，但“倒脱靴”的手段常常会有起死回生的作用。图三中的白棋能做活吗？

图四：白1团，先让黑于2位吃掉白四子，白行3位，黑4提白四子。这就是“倒脱靴”手段的第一步——先弃掉己方的数子。



图三

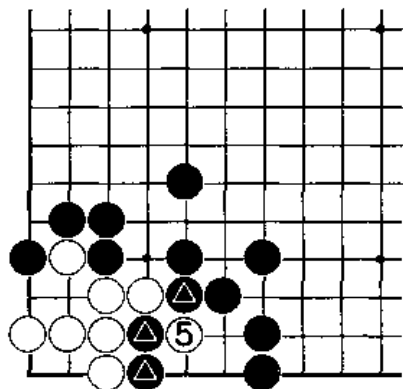


图四

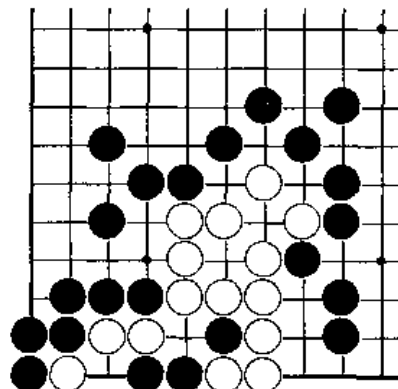
图五：黑▲二子暴露了自身缺陷，白5断吃黑▲二子后，已简单地呈活棋了。

前几例我们学习利用“倒脱靴”活棋，下面，我们再学习一下利用“倒脱靴”杀棋的锐利手段。

图六：黑棋先走，能吃死白棋吗？



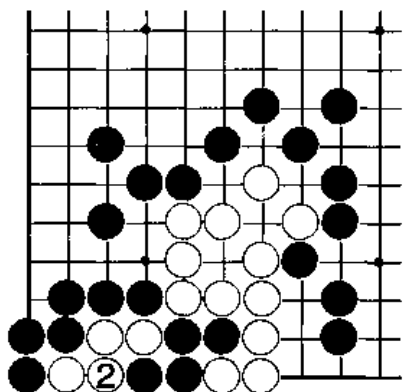
图五



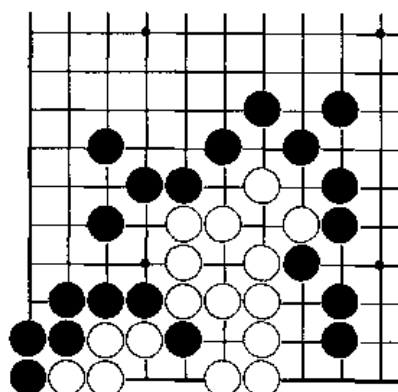
图六

如果明白了“倒脱靴”的关键所在；明白了“先弃后吃”的道理后，就不难发现图七中黑1接这步好棋，白2只有提掉黑四子。

图八：黑3断吃，白方整块大棋只剩一个眼，因而束手就擒。



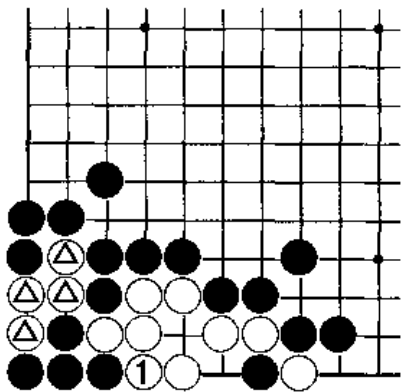
图七



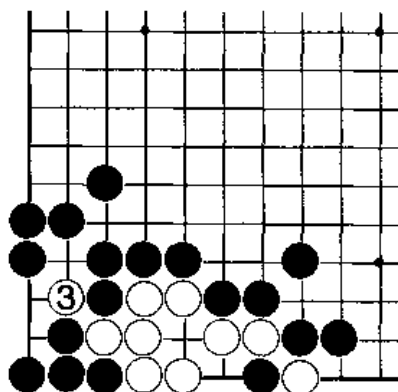
图八

图九：白1吃，好棋，只此一手。黑2只有提白四子。

图十：白3断吃，吃掉了角里黑四子。右边的白棋也随之而活了。



图九



图十

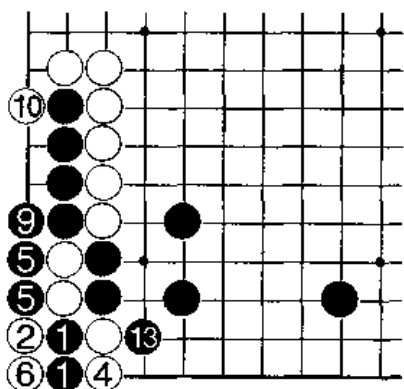
## 二、大头鬼

“大头鬼”是专指双方在角部相互追杀时出现的一种特殊如“秤砣”的棋形。“大头鬼”的杀棋特点是：步步紧逼，令对方不得有半点喘息，最终一气呵成，将敌子擒获。但“大头鬼”这类棋形的出现非常有局限性，大都是出现在角部。

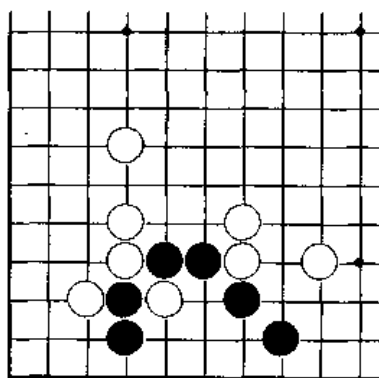
图十一：左边的黑四子与角里白三子对杀，现在轮黑走，黑1断，好棋！黑3立是关键的好手，双方演变至黑13止，黑杀白。这就是“大头鬼”的最基本棋形。

知道了“大头鬼”的基本手段后，能否在实战中灵活运用是关键。

图十二：白先该如何行棋呢？



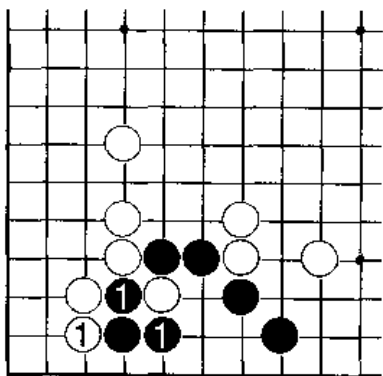
图十一  
 ⑦ = ⑦  
 ⑧ = ⑧  
 ⑫ = ①



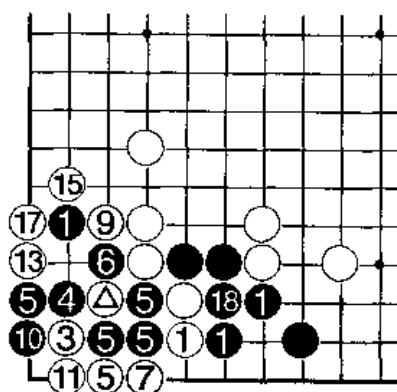
图十二

有很多的初学者会满足于图十三中的白1挡，黑2拐的先手交换吧？但是，这种走法并不是白棋的最佳选择。

图十四：白1挡，第一步虽然走对了，但因以后的着法错了，最终还是被杀。黑4打吃时，白5、7如运用“滚打”的手段，连打吃，黑8粘，至黑18止，“滚打”不成立，白棋因一气之差而被吃。



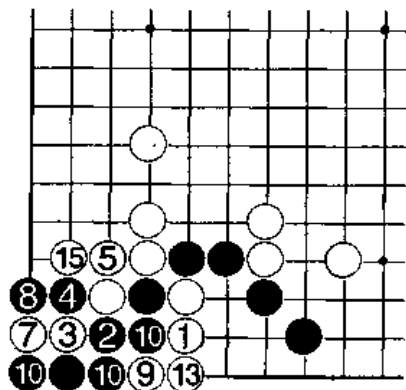
图十三



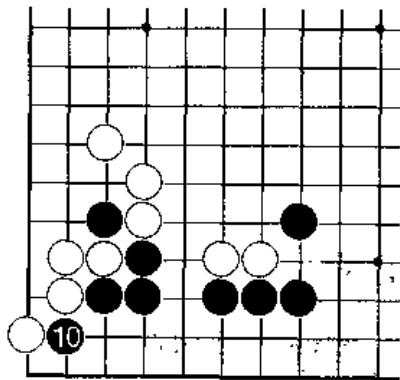
图十四

正解应如图十五，黑4打吃时，白5接才是正着。黑6打，白7下立也是关键，至白15止，黑被杀。

图十六：白棋本应再补一手，但白棋脱先了，黑有什么最严厉的手段吗？



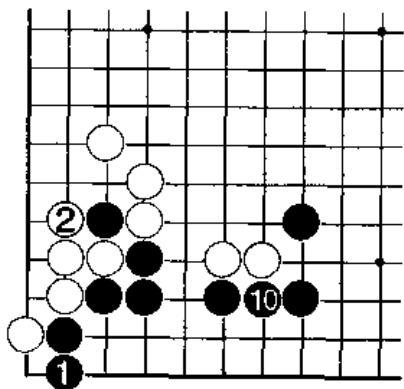
图十五 ⑪=③ ⑬=⑦



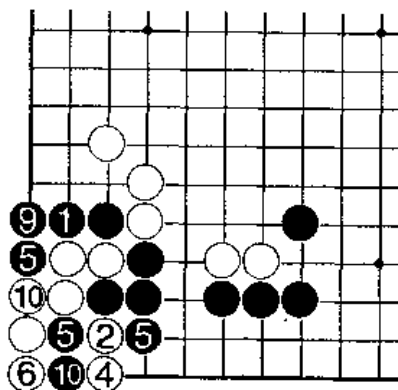
图十六

图十七：黑1立是不动脑筋的下法，白2顺势一补，黑棋什么手段也没有了。黑1的立，反到替白棋补了缺陷。

图十八：黑1挡才是最严厉的手段，白2打吃，黑3立，形成“大头鬼”形，白4打吃，至白6吃止，黑7扑是继1、3之后的又一好手，白8只有提，黑9接，最终黑以快一气而杀白。



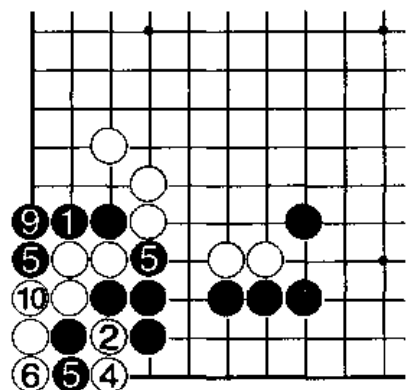
图十七



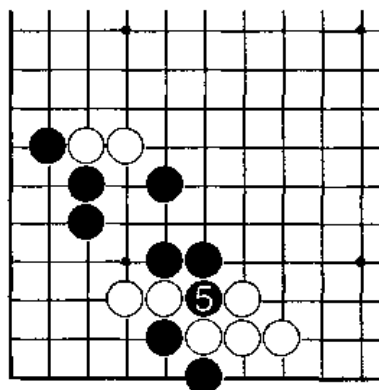
图十八 ⑦=● ③=⑬

上图行至黑 9 时，白如不接，而于图十九中 10 位“跳”，黑 11 接，白则再于 12 位接，看似好象长气了，但实际上并不长气，至黑 15 止，白仍是被杀。

图二十的棋形在实战中很有代表性，如果在实战中遇到类似的棋形，能一眼发现其中奥妙，那就证明已具有一定的棋力了！黑先，该如何下手呢？



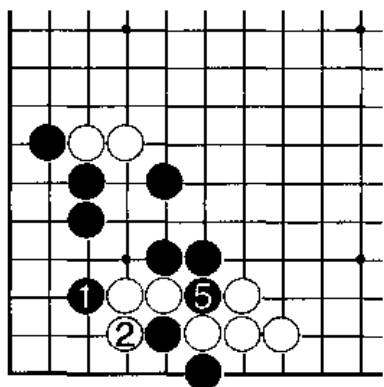
图十九 ⑦=● ⑧=○



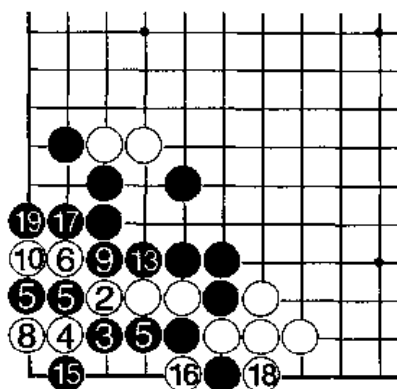
图二十

如果仅满足于图二十一的黑 1 顶、白 2 补的结果是不行的，想想有没有一举奠定优势的好手呢？

图二十二：黑 1、3 连爬两手为好棋，白 4 只有扳，黑 5 断，把白棋做成“大头鬼”形。黑 15 扳，是最后的关键，如先于 17 位收气的话，那白于 19 位紧气，黑将慢一气而被杀。15 扳，不仅长自己一气，还灭了对方一气，是一箭双雕的好棋。至 19 止，黑以快一气而杀白。



图二十一



图二十二  
⑪=●  
⑫=○  
⑬=●

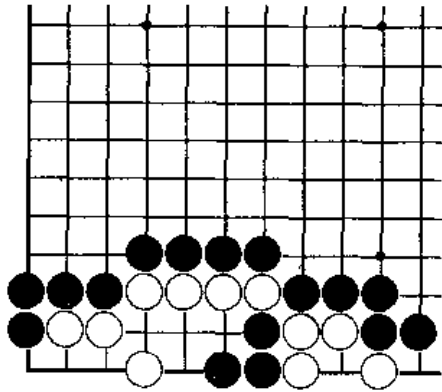
## 练 习 题

### 一、白先

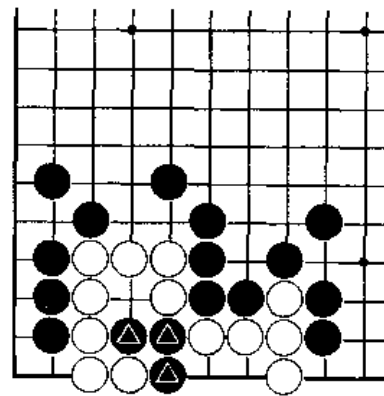
图中的白棋能做活吗？

### 二、黑先

在白地域的黑▲三子，还有活动的余地吗？



一题图



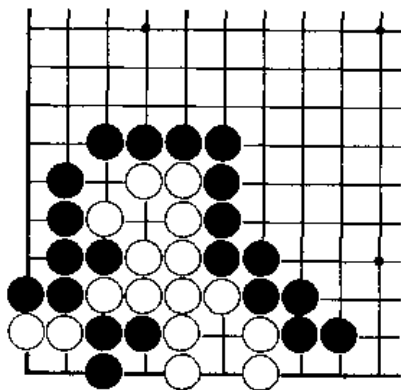
二题图

### 三、黑先

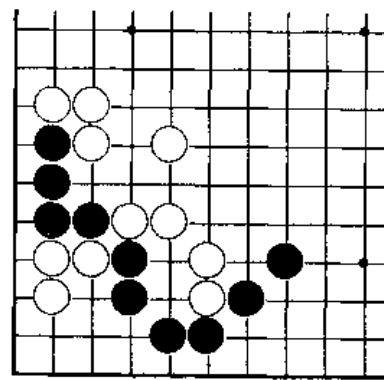
如何利用“倒脱靴”杀白？

### 四、黑先

在角部的对杀中，黑如何取胜呢？



三题图



四题图

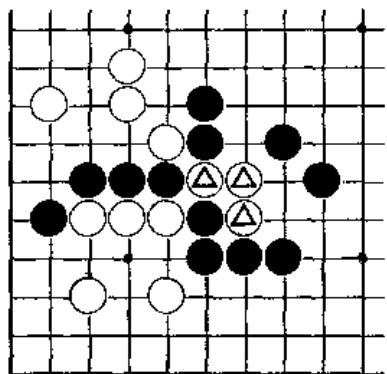


### 五、白先

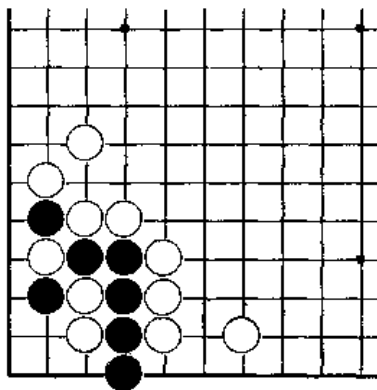
粗看来，被围的白三子似乎外气不够，其实不然，请试试看。

### 六、白先

这是一个十分有趣的棋形，虽然最终杀棋的手段不是“大头鬼”，但中途需要借鉴于“大头鬼”的手段，才能达到目的。白先杀黑。



五题图



六题图

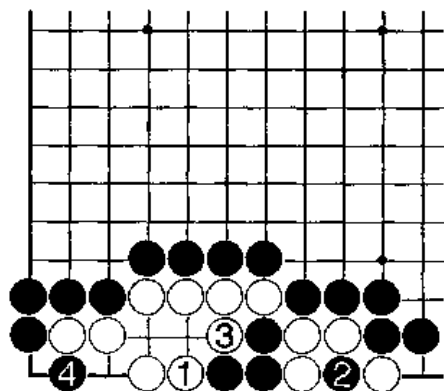
## 练习题答案

### 一、正解图

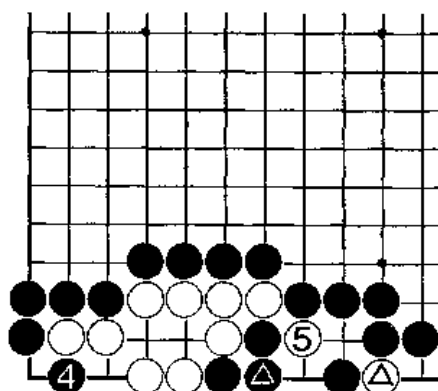
白1吃，黑只有在2位提吃白三子，白3挤是先手，黑4如图扳角破眼的话，接着下图。

### 续正解图

由于白△一子的存在，形成了绝妙的结果，白5断吃黑三子，黑▲三子呈接不归之势而被杀。白棋轻松做活了。又如黑4若在本图5位补一手的话，白于4位一立，也是活棋。



正解图



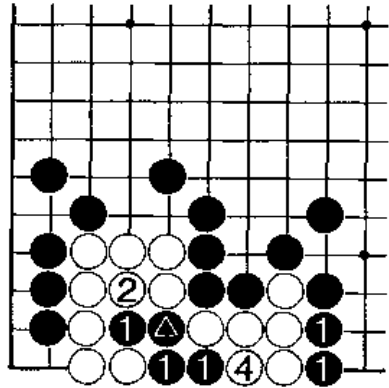
续正解图

## 二、正解图

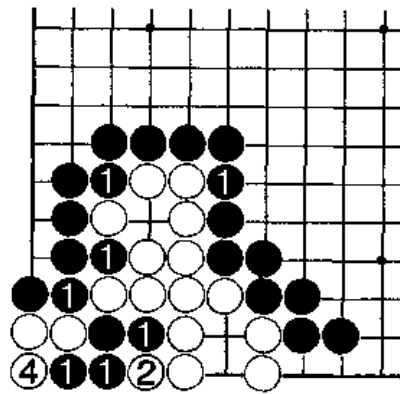
这个图中，好像在白包围圈中的黑三子已经死了，其实不然，其中黑方还含有置白于死地的锐利手段。黑于1位拐，白2紧气，黑3下立，至黑5止，以“倒脱靴”之形将白棋全部歼灭。

## 三、正解图

黑1破眼，锐利！白于2位拐吃，黑3长多送一子，这是关键，白4只能提掉黑四子。



正解图 ⑤=●



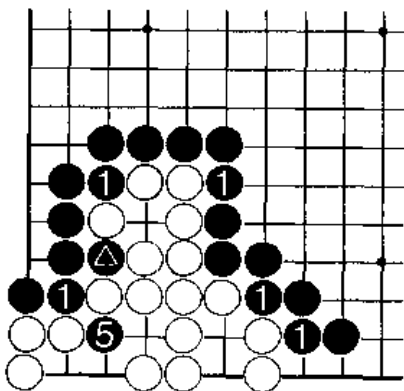
正解图

## 续正解图

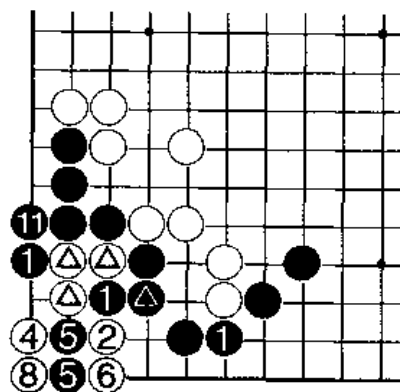
上一图黑3多送一子的目的，就是为了能于5位断吃白三子，白大棋只有一只眼，将被杀。

## 四、正解图

黑1顶是吃白△三子的锐利手段，以下白2扳，黑3断，白4打吃，黑5立，到黑11接为止，都是必然变化，呈“大头鬼”形杀白。



续正解图



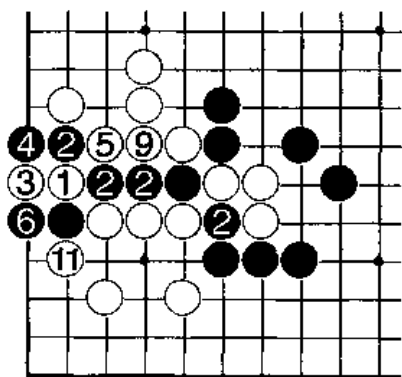
正解图 ●=① ⑩=○

### 五、正解图

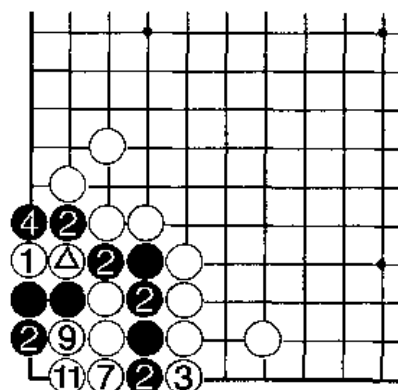
白1断，构成“大头鬼”杀局，至白11止，黑方失败，其中，黑4如改在白5位接，那么白5于4位拐，黑方仍是被吃的局面。

### 六、正解图

白于1位立，好棋！黑2只有挡（如走9位打，白10位夹），白3打吃时黑4提，白5扑，先手灭黑一眼，黑6提后，白7再打吃，黑8只有粘，最后白11团，以“刀把五”杀黑。形成这一成功的结果有很大程度要归功于前面应用的“大头鬼”这一严厉手段。



正解图  
 ⑦=①  
 ⑧=③  
 ⑩=⑦



正解图  
 ⑤=①  
 ⑧=①  
 ⑩=⑤

## 第三十课

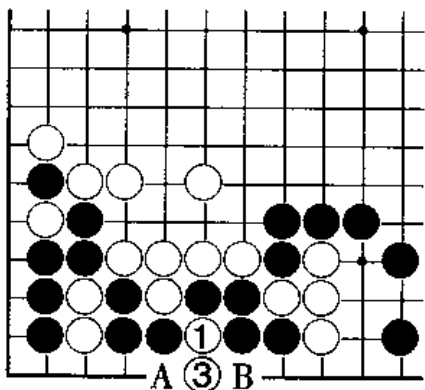
### 金鸡独立和老鼠偷油

#### 一、金鸡独立

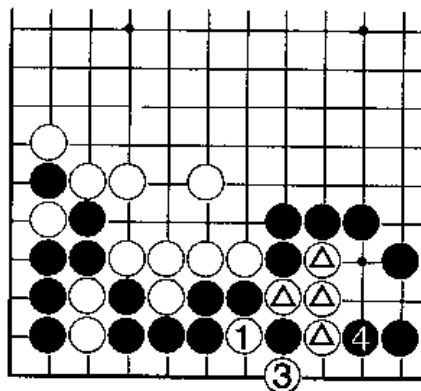
“金鸡独立”的杀棋特点是：在棋盘底线下子，将对方的棋子分成左右两块，最终形成对方因两面棋子都气紧不能入子而已方却能杀死对方的结果。它多见于角部和边上。

图一：白1打吃，黑2如“粘”上，白3立下，黑因A、B位不能入子而被杀。这就是典型的“金鸡独立”。

图二：白1打吃黑一子，黑2接住，白3虽能吃住黑一子，但黑4一并，白△几子就简简单单地死了。这就是因不知道“金鸡独立”这一手段而惨遭失败的结果。



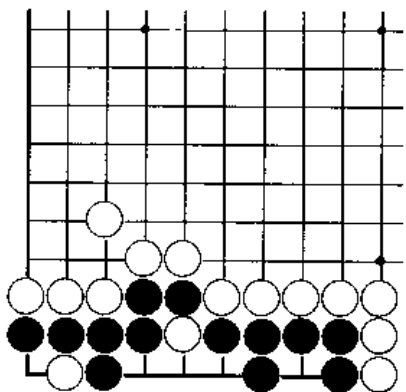
图一



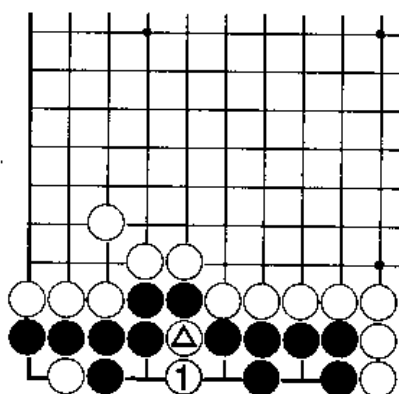
图二

图三：一定有不少的初学者认为这已经没什么棋了，其实不然，如果仔细考虑的话，一定会发现什么……

图四：白1看似简单地下立，但使黑左右皆不入子而不能杀白，成为双活。所以轮黑走，一定要在白1位提吃白△一子。有些初学者往往认为白1立这步棋太简单，而忽略它的存在。这种地方看似微小，但在收官时，即使一目的差别都与胜负关系重大。



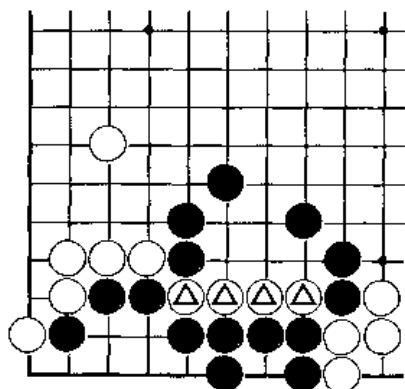
图三



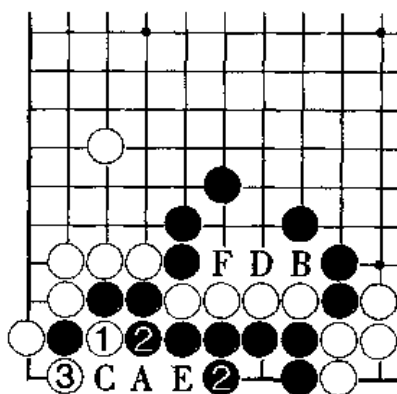
图四

“金鸡独立”的实战应用性很强。无论是对杀还是求活，都有用上“金鸡独立”的情况。在图五的对杀中如何解救白方被包围的四子呢？

图六：白1如果盲目地于1位打吃，黑2接住，白3吃，白已经不够气了，黑可脱先他投，以后如白走A位收气，以下为黑B、白C、黑D、白E、黑F，白只差一气而失败。



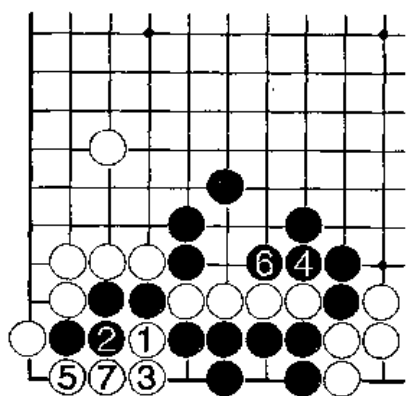
图五



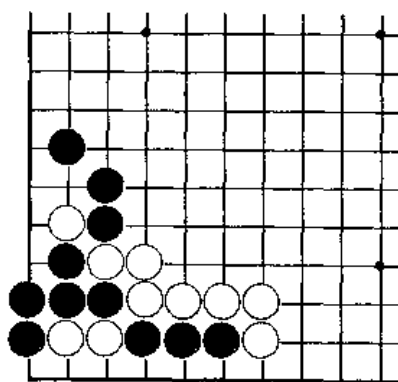
图六

图七：白1打吃好棋！黑2如接住，白3立下又是关键。至白7止，白利用“金鸡独立”这一手段杀黑取胜。

图八：这是产生在角部的“金鸡独立”的一型。



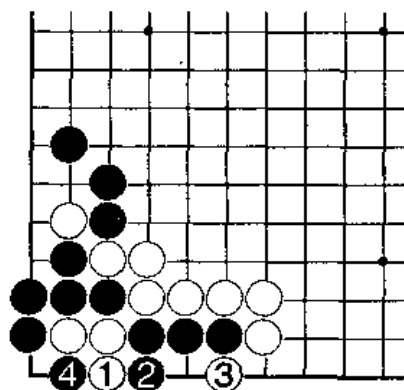
图七



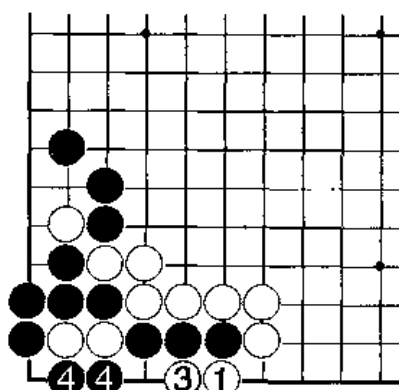
图八

图九：知道“金鸡独立”的关键在于下立到边线，但也不能盲目地运用，仍要经过仔细地考虑，白1在这边立下，黑2简单地立下，以下应对至黑4，白失败。

如果在以前没有接触到“金鸡独立”的棋型，一定会有不少读者像图十那样简单地吃两下，其结果与图九大致相同，均以白棋失败而告终。那么，在学完“金鸡独立”之后，这个角部白方应怎样走才是正解呢？



图九



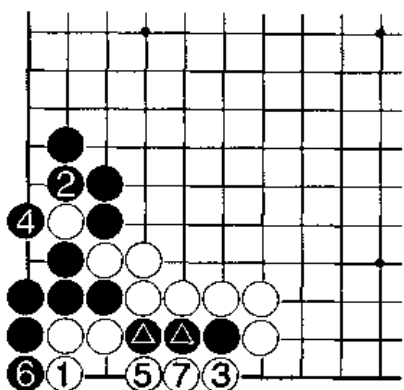
图十

白方正确的下法应如图十一那样，白1下立是关键，行至白7，白一举消灭黑△三子，取得了最佳的结果。

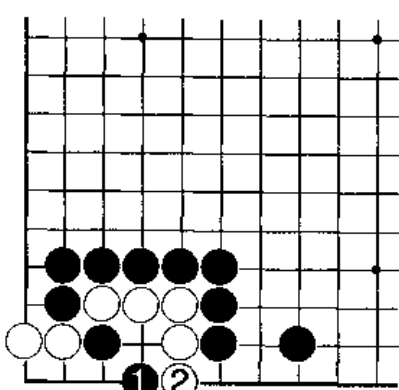
## 二、老鼠偷油

“老鼠偷油”是围棋对杀着法之一，用来点杀敌子的一种特定手段。也称做“黠鼠偷油”。

图十二：黑1即为“老鼠偷油”。白2立，黑3断是连贯着法，至黑3止，白角因左、右不入气，而束手被擒。



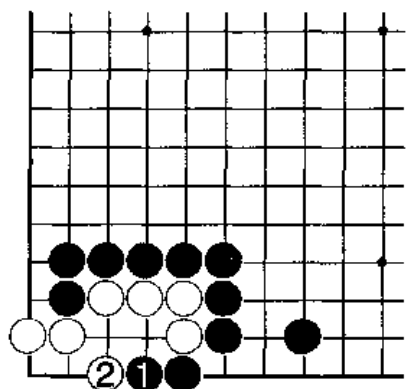
图十一



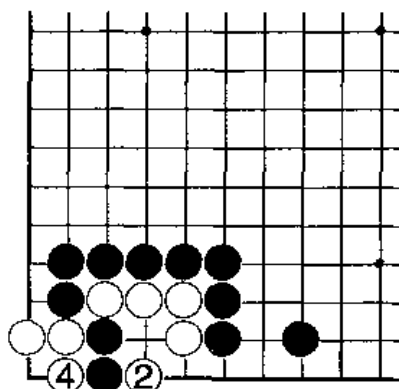
图十二

图十三：白如于2位虎，那么黑3简单地一退，角部白棋已经死了。

图十四：黑1如果在这边点，结果又怎样呢？白2占据要点，黑3虽长，但白4挡，角部白棋净活。这也是敌方之要点即我方之要点的一例。



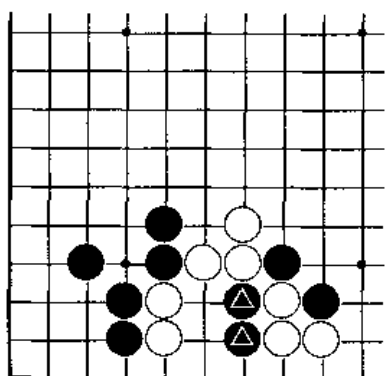
图十三



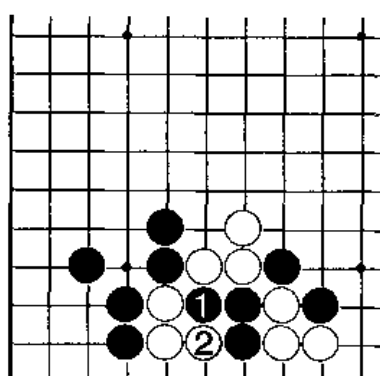
图十四

图十五：这是在对局中经常能出现的棋型。黑先，该怎样解救被困的黑▲二子呢？

图十六：黑1如果断，那么，白2简单地一拐，黑被吃，不行。再没有好手段了吗？



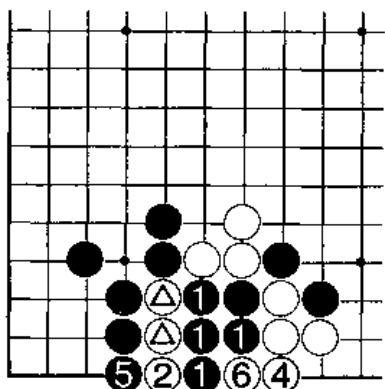
图十五



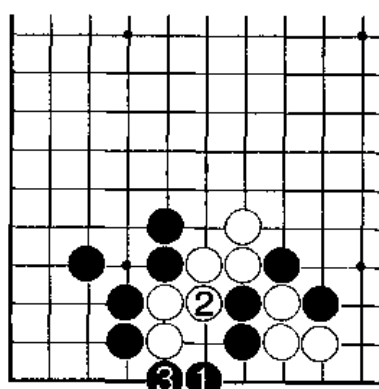
图十六

图十七：黑1尖，正解！白2如顽固地立下，那么黑3断，以下应对至黑7，黑快一气将白△二子吃掉。

图十八：黑1尖后，白2只能接住，黑3平安连回去，双方应对正确。



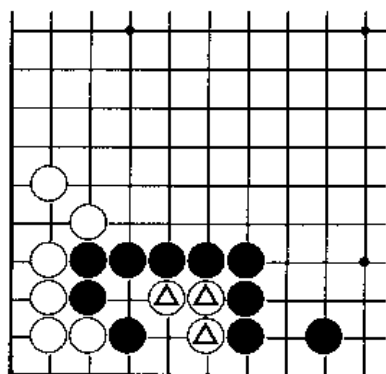
图十七



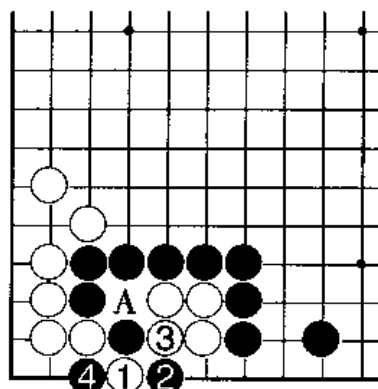
图十八

初学者如果具有举一反三的能力，那么解答起图十九来，将会是非常轻松的。注意“老鼠偷油”的关键所在。被围白△三子将如何逃脱呢？

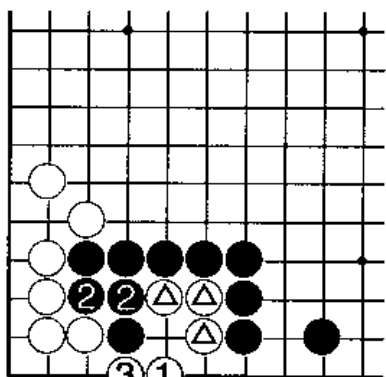
图二十：白1盲目地板，黑2挡严厉，至黑4止，白方因A位不入气而被吃。



图十九



图二十



图二十一

图二十一：白1尖，好棋！这是“老鼠偷油”的关键所在。至白3止，双方正确应对，白△三子安全连回。

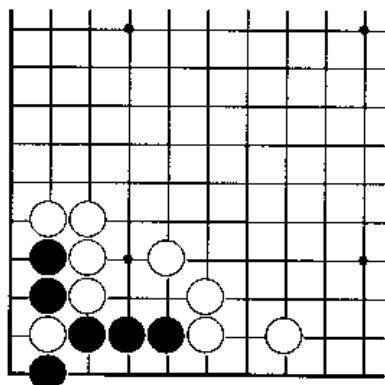
### 练习 题

#### 一、白先

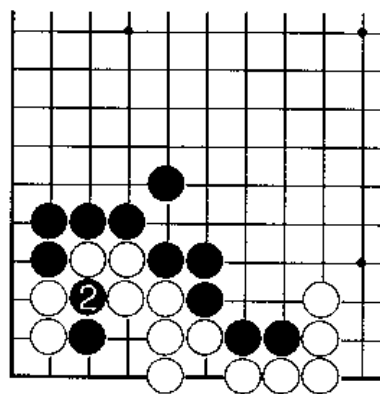
轮白棋先走，对黑角有没有什么威胁呢？

#### 二、黑先

此题是“金鸡独立”的灵活运用，结果如何？

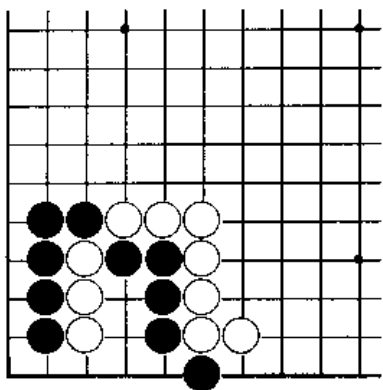


图一



图二





图三

### 三、白先

白棋的最佳结果是什么？

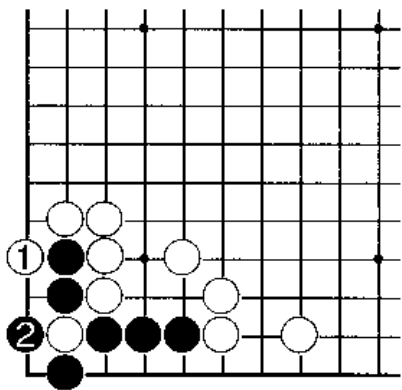
## 练习题答案

### 一、失败图

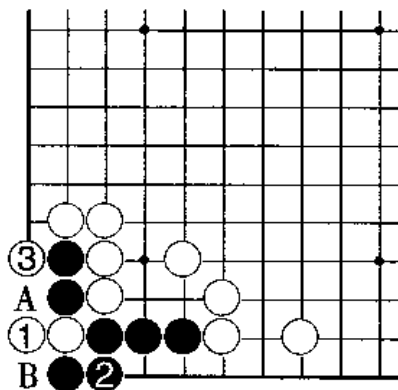
白1打是不动脑筋的下法。黑2拔之后，角部黑已净活，白棋没有任何便宜。

### 正解图

白1立，好手，如果能走出这一步棋来，就说明对“金鸡独立”有一定的掌握了。至白3止，黑因A、B两处皆不能入子而被杀。



失败图



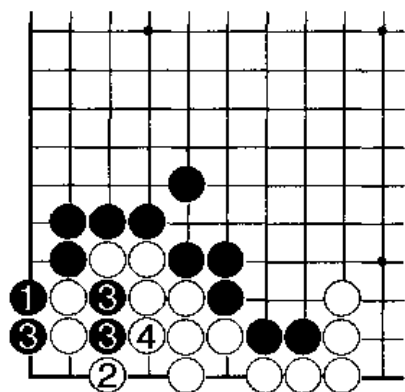
正解图

## 二、失败图 1

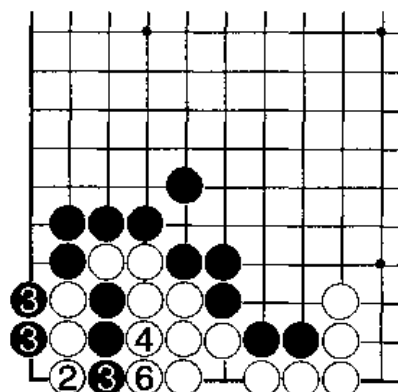
黑 1 如简简单单地于 1 位扳，白 2 吃住，至白 4 止，黑  $\triangle$  二子被吃，黑棋大亏，此结果不行。

### 失败图 2

知道了“金鸡独立”，掌握了其关键在于底线下立后，也不能盲目地运用。黑 1 就是一例，应对至白 6 止，黑被杀。这就是不能灵活运用“金鸡独立”的结果。



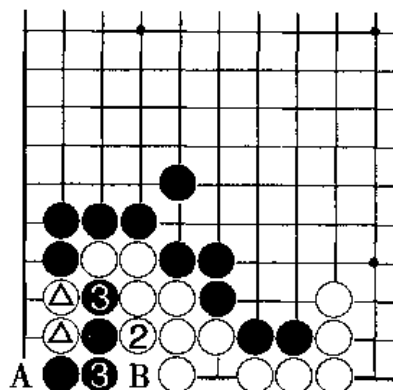
失败图 1



失败图 2

### 正解图

黑 1 扳是灵活运用“金鸡独立”的好棋！白 2 打也无济于事，黑 3 接住，白 A、B 两点均不入气，白  $\triangle$  二子被吃。



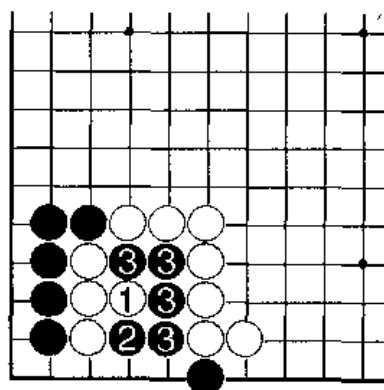
正解图

## 三、失败图

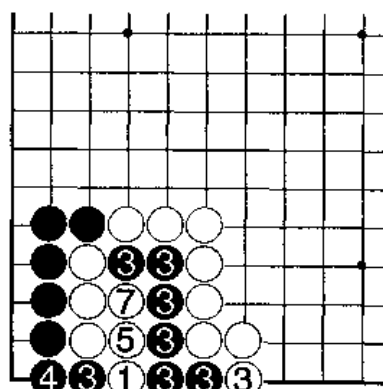
白 1 如紧气吃黑，同时也撞了自己一气，黑 2 打，白被吃。

### 正解图

白 1 尖为正解，运用“老鼠偷油”的手段，方能制胜。至白 7 止，白方不花任何代价，就将黑  $\triangle$  数子消灭。



失败图



正解图

## 第三十一课

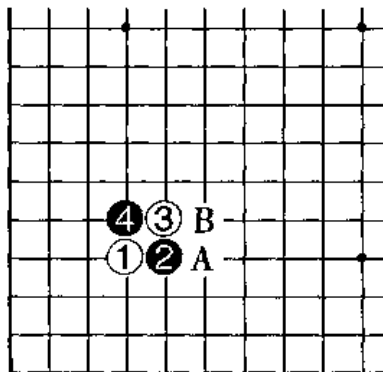
### 连接与切断

“连接”和“切断”是围棋的基本术语，简称“连”与“断”。棋子由连接可以变得强大结实，反之被对方切断则会形成四分五裂的局面。连和断是反义词，要连的地方就是对方要断的地方，不需要连的地方，对方也不会断。

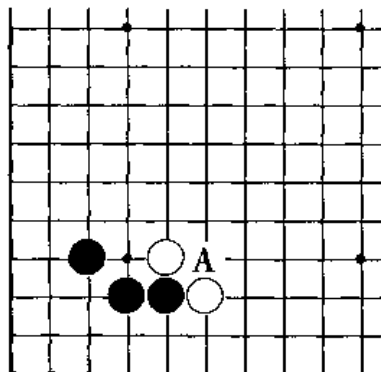
围棋有一句俗语“棋从断处生”，说的是只有切断对方的各处联络，才会产生手段，产生着法。“断”是攻击意识的体现，是提出战斗的要求。而连接是保存自己的需要，要想消灭敌人，首先要保存自己，保存自己的目的是消灭敌人，这是二者的辩证关系。

图一：白1位占星位，黑2位“靠”，白3位“扳”，黑4位“断”相搏。在这种地方谁先动手谁便宜，动手的意思，并不是急于在“A”位或“B”位打吃敌方，而是先下子。这个图形叫做“十字断”，怎样先动手呢？请记住棋理格言“断向一方长”，即可任意长向一方，便会在战斗中胜利。

图二：A位处的点对于黑白双方都是关系重大的，黑方下在此处，属于严厉的“切断”，而白方下在此处，是心满意足的连接。



图一

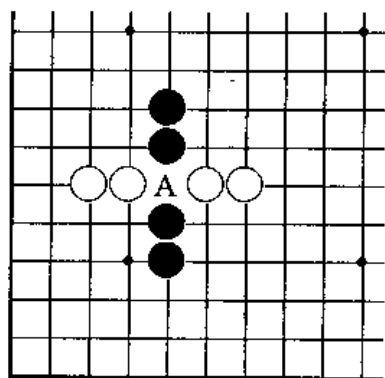


图二

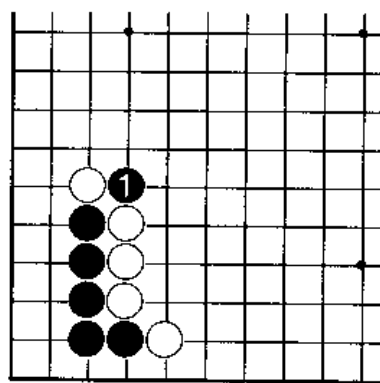
图三：双方抢占 A 位的点事关重大，白若占到，白方连接，黑方被切断；黑若占到，则白方成为被分裂的形状。这种双方的急处是“连接与切断”最有代表性的地方，是敌我必争之要点。

要记住一个重要的棋理，即“在联络自己的同时切断对方的点最大”。

图四：黑 1 是切断白棋的最好手法。白方五个子，一下子变成不可收拾的“惨状”了。



图三

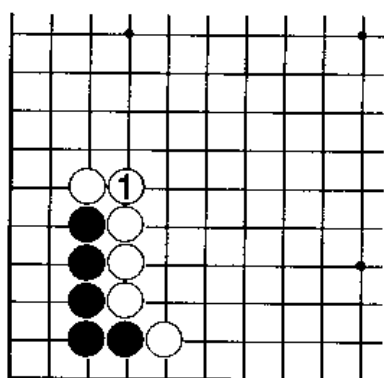


图四

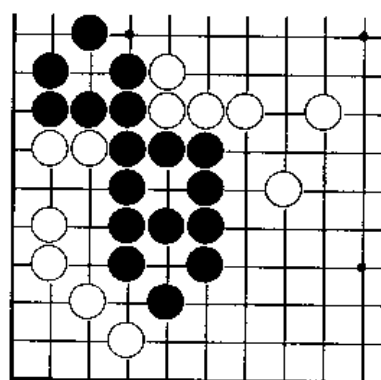
图五：白 1 若补上断点，连络成一片，呼应着中腹，进可攻，退可守，成为厚壮无比的势力，而这片势力在中盘作战中一定能发挥威力。

下而讲两个棋理格言，“两生勿断”，“两活勿连”。意思是说，自己的两块棋都活了，不要再画蛇添足地连络，敌方的两块棋都活了也没有必要再去断，这是连与断的根本意义。

图六：黑 1 对黑白双方都没有意义，此处黑占叫连，白占叫断，但是对黑方没有任何影响，因为上下两块棋都活了。



图五

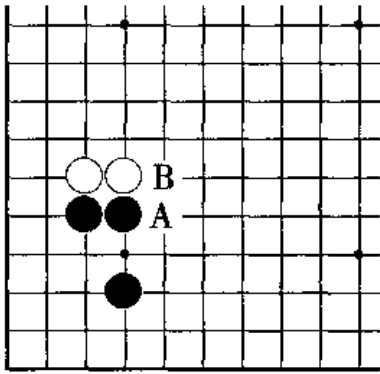


图六

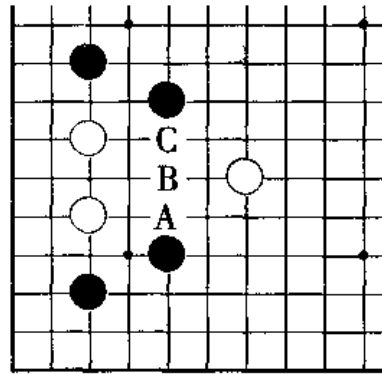
那么在实战中我们怎样来应用连与断呢？

图七：轮白走，若走 A 处无疑黑方要断在 B 位，而这个断又十分厉害，白方不能够两全，这样就只能下在 B 位，而下在 B 位是此际惟一正确的着法。断是指切断对方的棋，连是指连接自己的棋，一但有断点要尽快地连络。

图八：白方上而两子危在旦夕，在 A、B、C 三个位子上联络十分紧要，如果不这样，黑方下在 B 位，白方不能收拾残局。所以白棋一定要多注意自己的连络。



图七

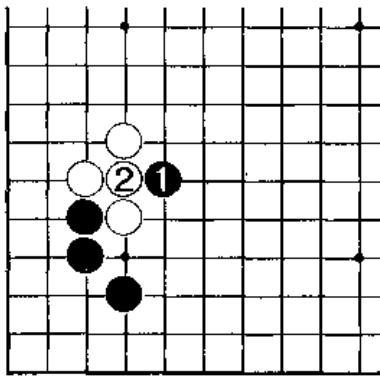


图八

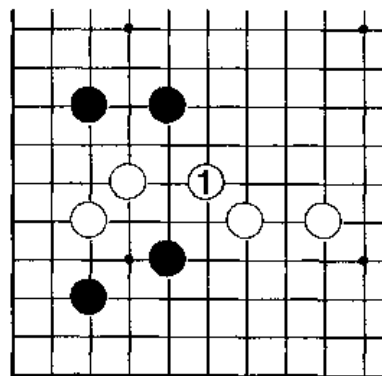
图九：黑方在 1 位刺，白在 2 位连络是必要的，否则黑如在 2 位断，后果不堪想象。“连”并不是懦弱和胆小，而是战斗的需要。

连的着法，并不只限于“粘”，而多方位地运用“尖”、“跳”、“虎”，也是实战的需要。

图十：白方在 1 位跳，就是此际最好的连络手段。



图九

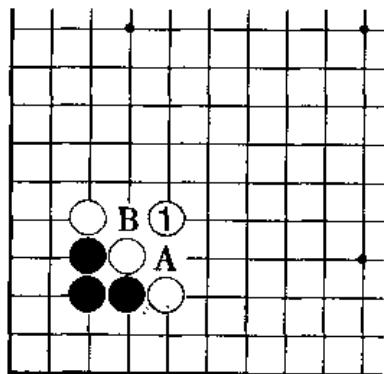


图十

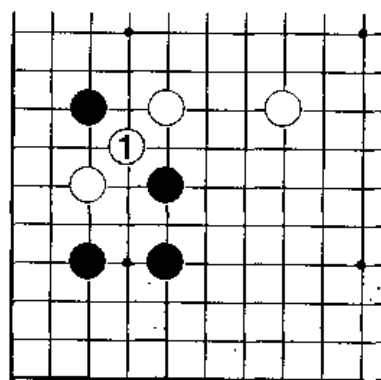
图十一：图中有 A 和 B 两处断点，而无论走在 A 处还是走在 B 处都不能满足实战的需要，这时就应该动一动脑筋了，白棋走在 1 位虎，既补了 A 位的断，又补了 B 处的断，真是一箭双雕的好手法。

图十二：白 1 只有运用“尖”的手法去连络，用别的手法都不行。

当然，连络的方法很多，读者应该举一反三地在实战中多多思考。



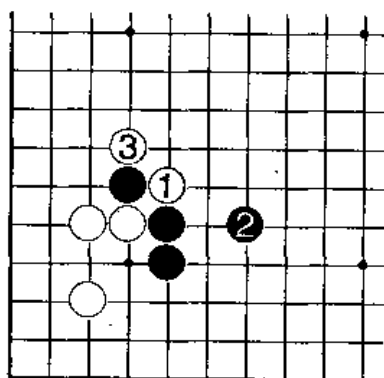
图十一



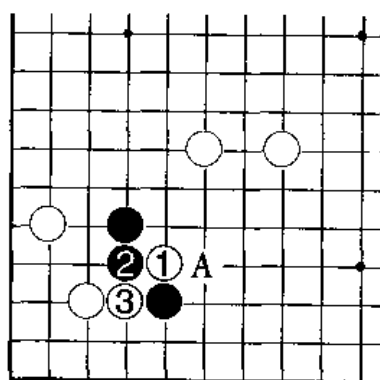
图十二

图十三：白 1 的断是比较典型的，它把左右两处的黑子，一刀切断，使黑棋非常难于应付。一般的走法是先逃子数多的一方，如 2 位跳，那么白棋在 3 位吃黑一子，成为白方战斗成功的局面。

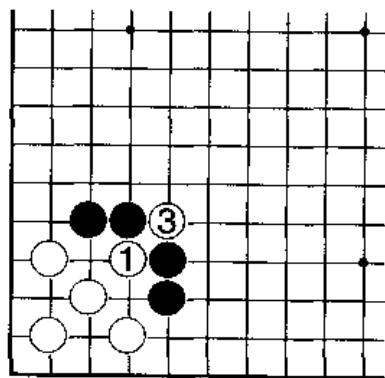
图十四：白方冲击黑方的手段是“跨断”。黑方在 A 位吃不住白 1 子，黑方作战前景可想而知了。



图十三



图十四



图十五

图十五的形状叫“尖断”。白 1 位尖，黑 2 位挡，白于 3 位断，黑方的两处孤棋形状急促。

在围棋中几乎所有的对局都能见到“断”。因为围棋除了单纯地围地，还要把棋子的生存摆在首要位置。接和断将直接关系到“死活”。

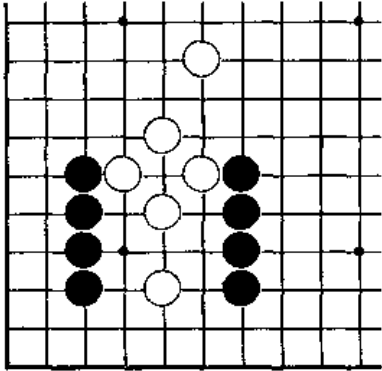
## 练 习 题

### 一、黑先

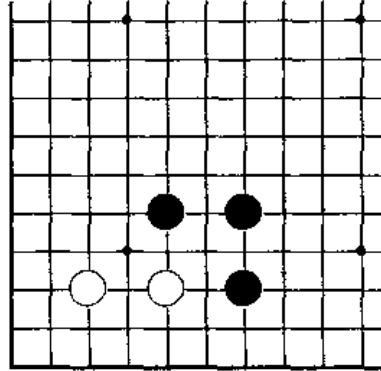
白方的棋形有问题，采取什么手段进攻？

### 二、黑先

黑方三子的连络有缺陷，用什么手段去冲击弱点。



一题图



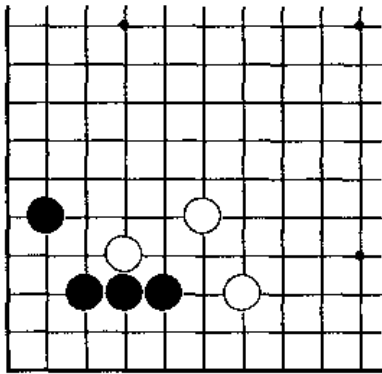
二题图

### 三、黑先

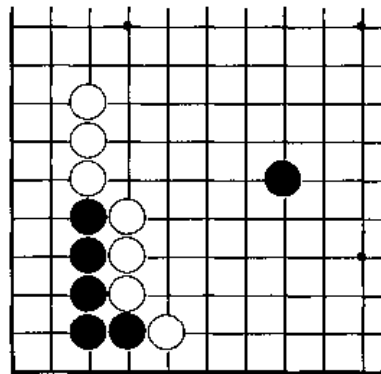
白棋的三个子连络有问题，用什么手段来冲击这薄弱的环节？

### 四、黑先

白方粗看很厚实，其实并不然，那么什么地方可以挑起战斗呢？



三题图



四题图

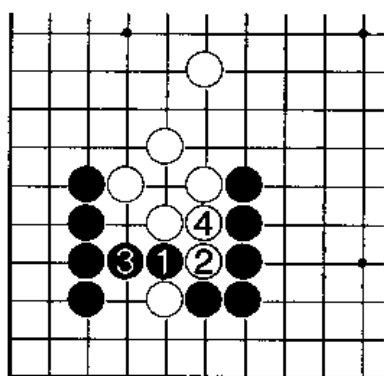
## 练习题答案

### 一、正解图

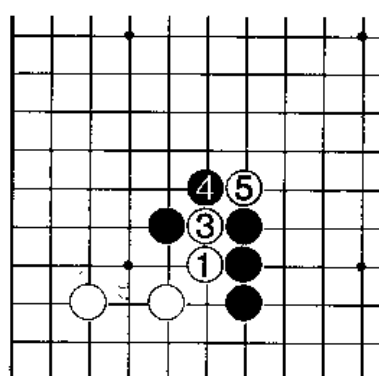
黑棋在1位挖断，是凶猛果断的着法。白2位吃，黑3位接，白4位粘住，黑5位断下白一子，黑方成功。白2改在3位吃也不行。

### 二、正解图一

白方1位“尖断”，十分严厉，黑2只能粘住右侧，白3位冲，黑4挡，白5终于完成了当初断的目的。



正解图



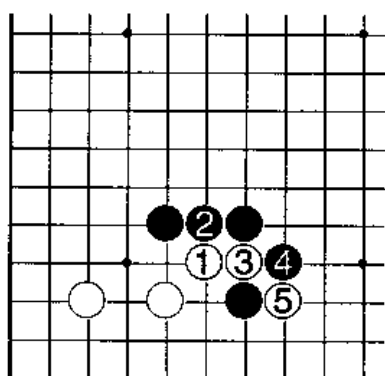
正解图一

### 正解图二

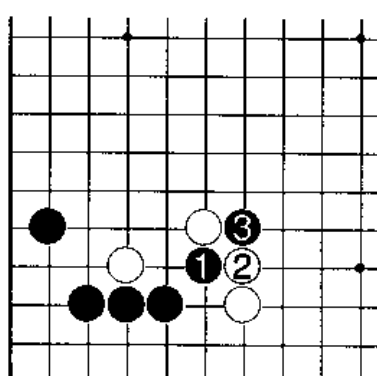
白1尖，黑2在上方挡住，白方毫不犹豫地冲击，终于在5位成功地完成了切断的目的。

### 三、正解图

用“尖断”的手法最为严厉，假如用“跨断”还必须考虑“征子”问题，所以不如尖断，干净利落。



正解图二



正解图

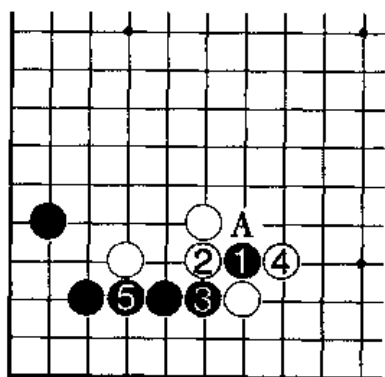


### 失败图

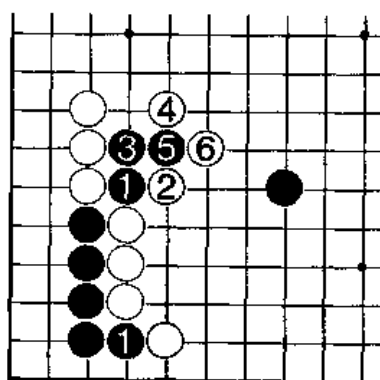
假如用跨断，如图黑1位跨，白2位挡，黑3位断，白4征吃，这样需要考虑征子问题。假如有利，则可行，假如无利，则不行。然而纵然征子有利，以后的行棋中黑方将有引征的先手便宜。

### 四、失败图

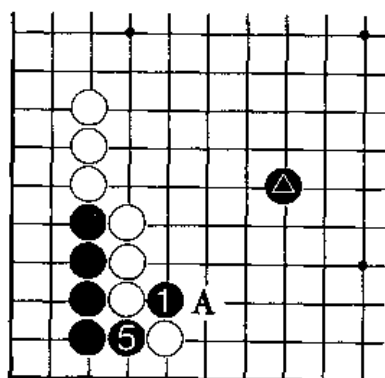
黑棋想冲击白棋的目的非常好，但是手段和选点不行，至白6，黑棋全被吃掉，黑失败。



失败图



失败图



正解图

### 正解图

黑棋1位断，才是正着，白厚势顿消。

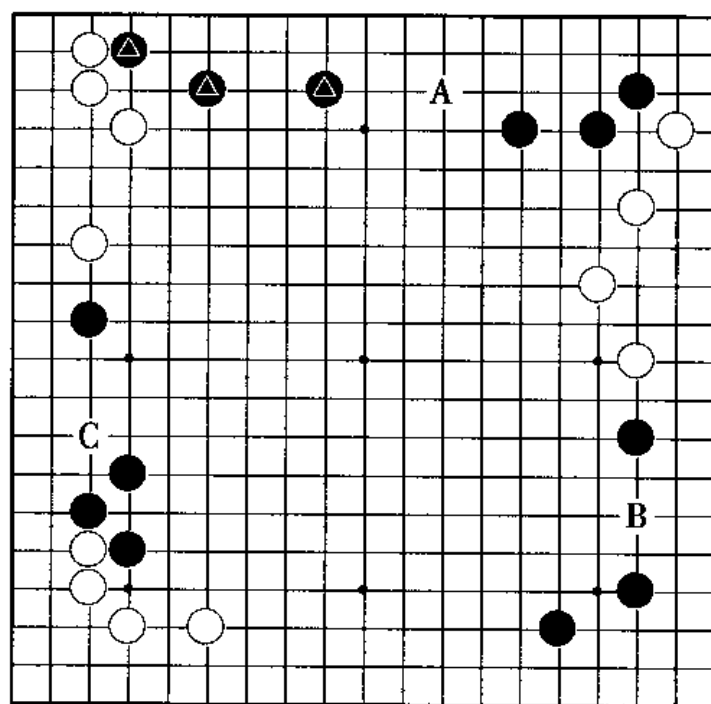
因为白棋如果征吃黑1一子，则由于黑▲一子在前方接应，而变得不成立，黑棋成功。

## 第三十二课

### 打 入

“打入”与“分投”略有相同之处。“打入”也是在对方的阵势中投子，但一般没有开拆的余地，即使有也难以拆得到。“打入”的棋子不容易原地做活，以安然逃出和与己方棋子连通为普遍结果，它的目的是为破对方的阵势，防止对方形成太多的实空。当然，如果打入之后能原地做活或得到相同利益的转换，这是最佳的结果。

图一：图中的双方行棋至此便涉及到打入问题，现在轮白方行棋，要先找打入点。在上边的黑阵中，黑▲三子与右上角之间的距离较宽，所以 A 点一带有打入；或在右下角的 B 点一带有打入；在左边黑形的 C 点一带也有打入点。

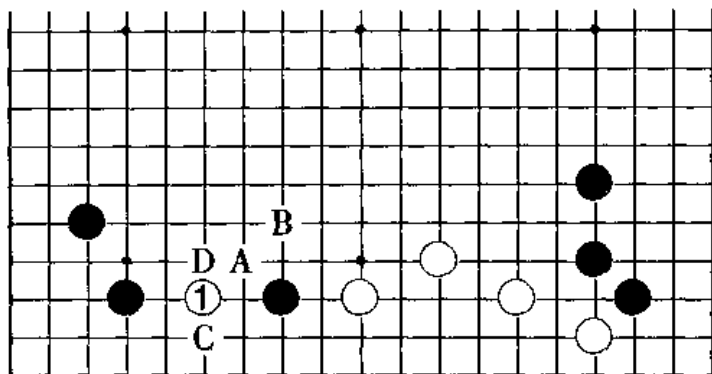


图一

为什么图一中的 A、B、C 等点可以称为“打入点”呢？这就要研究“打入”的条件。

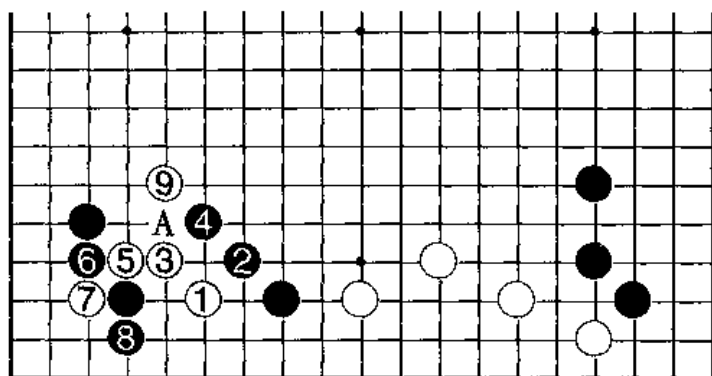
“打入”首先要选择对方阵中容易与己方之棋相联通的点。如图二：图中的白棋形状很坚实，不怕攻，但左下角黑方的棋形距离较宽，所以白方要伺机打入，即白1。对白1，黑方有A、B、C、D等应法，结果虽然不同，但白1安然逃出或与己方连通都不会困难。

我们在参考图中看一下以后的变化。



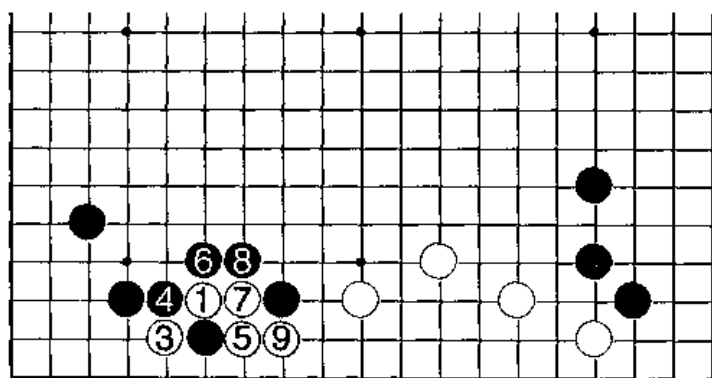
图二

参考图一：黑2尖，白3尖突围，黑4继续尖攻，白5冲，白7断是手筋，白9跳后，黑A位冲断不成立，所以白棋打入成功。



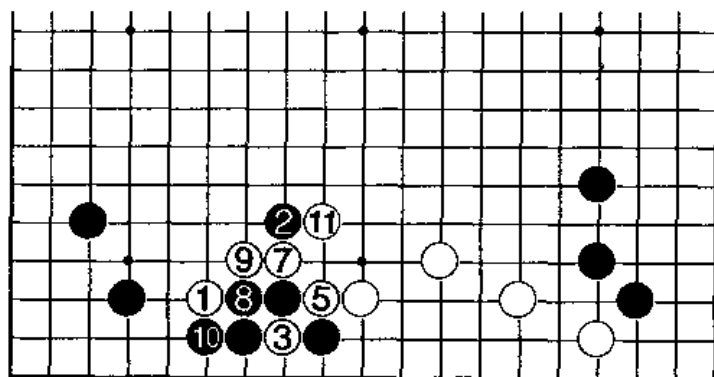
参考图一

参考图二：黑2若下托，白3扳，行至白9安然连络。



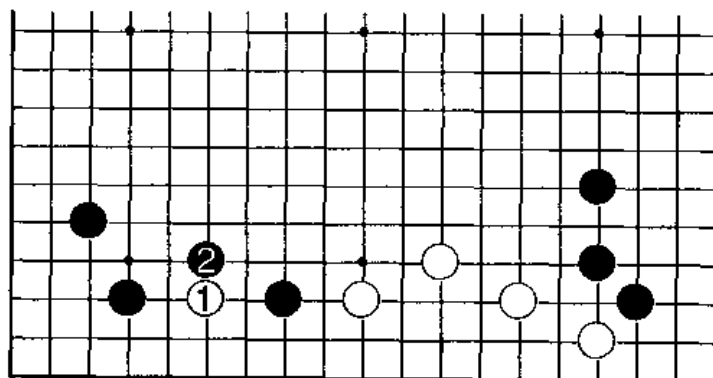
参考图二

参考图三：黑 2 跳起，白 3 则直接下托，行至白 11，白形状很厚。



参考图三

参考图四：黑 2 在上面行棋也不能吃掉白 1 一子，所以很据种种变化可以得出白 1 的打入成立。

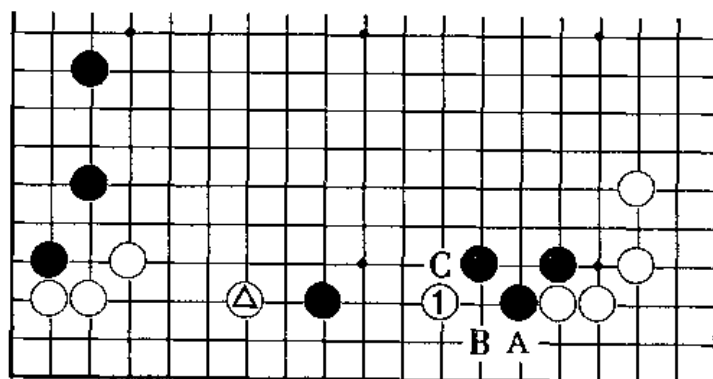


参考图四

“打入”其次要选择对方棋形中的薄弱之处，利用对方的弱点可以修整自己的棋形，以利子取得良好的效果。

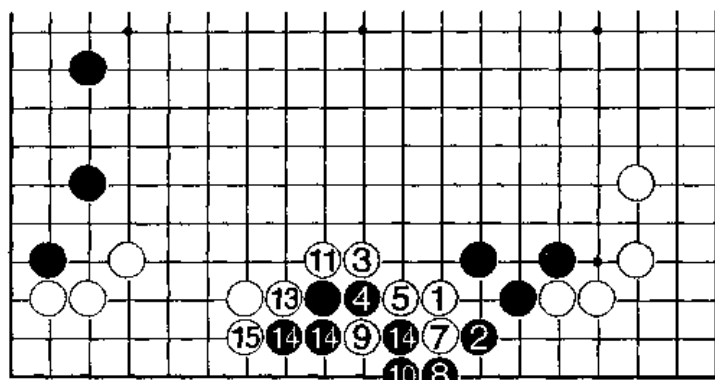
图三：下边黑棋是右下角定式以后形成的形状，由于有白△一子，黑棋便产生严厉的打入点。白 1 的打入既可以从 A 位渡过，又可以从上面逃走，所以这个打入成立。

白 1 之后，黑方下在 B 位是普通应法，以后的情况请看参考图。



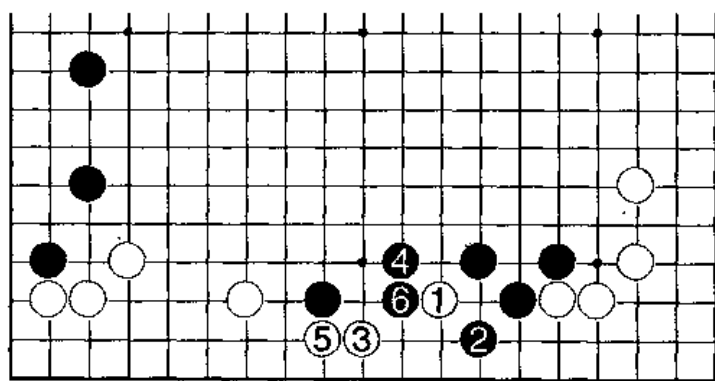
图三

参考图一：黑 2 是正着，白 3 飞是重视中腹的下法，行至白 15，黑方渡过以后白方外面相当厚实。



参考图一

参考图二：白 3 下飞，黑 4 重要，白 5 爬过时，黑 6 吃住白 1 一子。这也是一个常用定型。

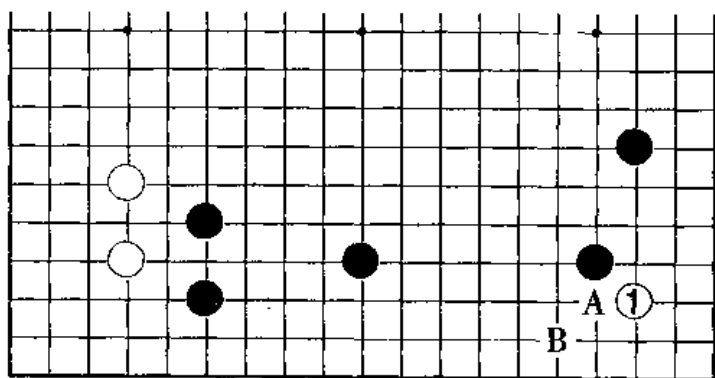


参考图二

在对方的阵势中，点角也可算作一种打入，它的特点是容易就地活棋，但是，点角并不是无条件的，要根据实战的情况而定。

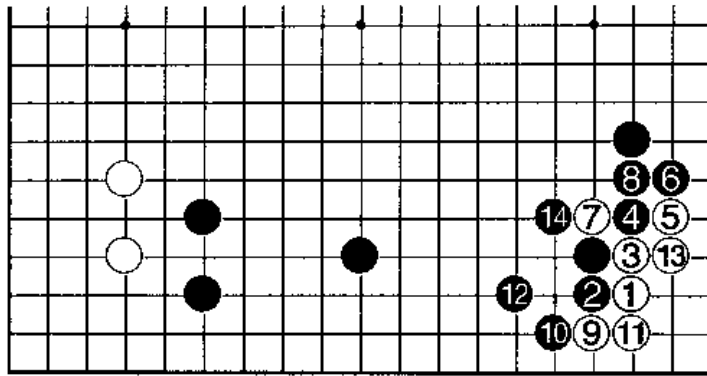
图四：图中黑的阵势较强，而黑右下是大飞守角的形状，本图白 1 直接点入，被黑在 A 挡下后，白帮助黑棋形成了强大的阵容，可见不行，白方要想侵入，应走在 A 位或 B 位。

图四的形状在实战中很常见，初学者一定要记住不可于白 1 位直接点角，点角后的不利结果见参考图一。



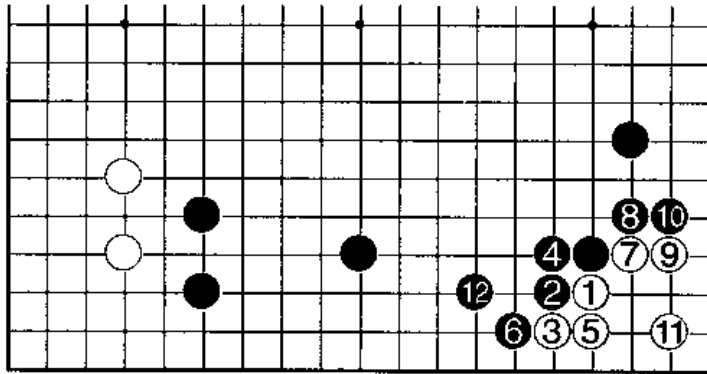
图四

参考图一：白棋在角上虽然安然而活，但黑方的外势相当厚实，白棋将十分难下。



参考图一

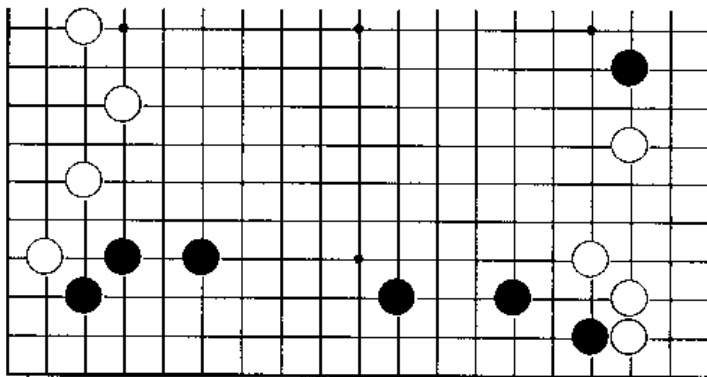
参考图二：白 1 不直接点角而如本图白 1 托是此型中正确的手段。黑 2 重视外势，白 3 以后行至黑 12 算是这种下法的定式之一，形成这种结果，白略可满意。



参考图二

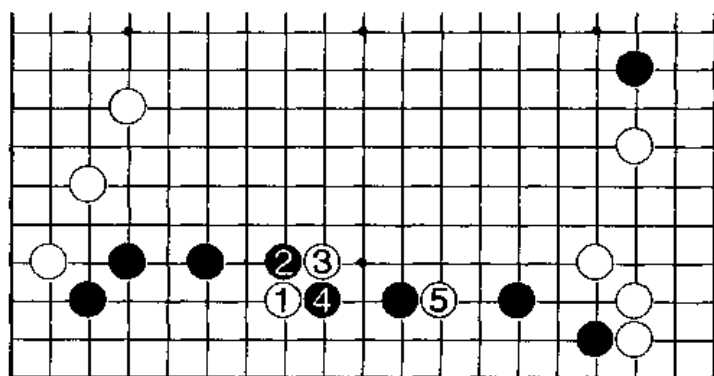
“打入”时还需要注意的一点是：要尽量在对方阵势中的宽阔处寻找“打入点”。

图五：下而的黑阵由角上的定型和黑棋的拆二构成，白方若想打入，哪一点最合适呢？显然拆二的两个子间隔小，而左角同拆二的子之间间隔较大。打入点要在较大的间隔中考虑，即从宽阔处着手。



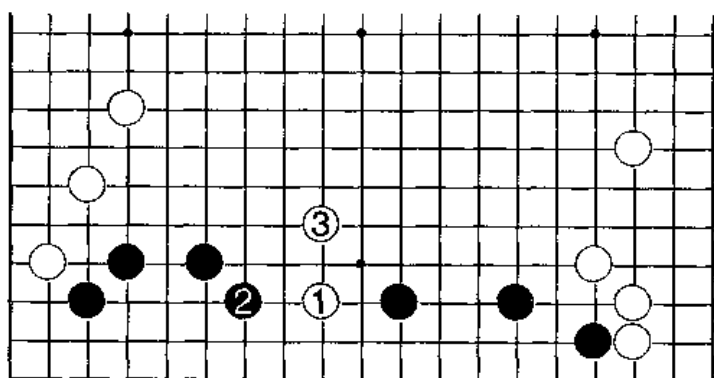
图五

参考图一：白1是一个打入点，黑方的变化较多，如图中黑2的压，白3扳，黑4立即断似乎很强，但白5碰仍可以算成腾挪之形，以后的变化要依靠双方的计算能力来进行。



参考图一

参考图二：白1打入也是成立的，如本图黑2尖，白3简单地跳出便轻易脱离危险，安然而去。当然，黑2也有其他应法，但不论怎样都难以吃掉白棋。

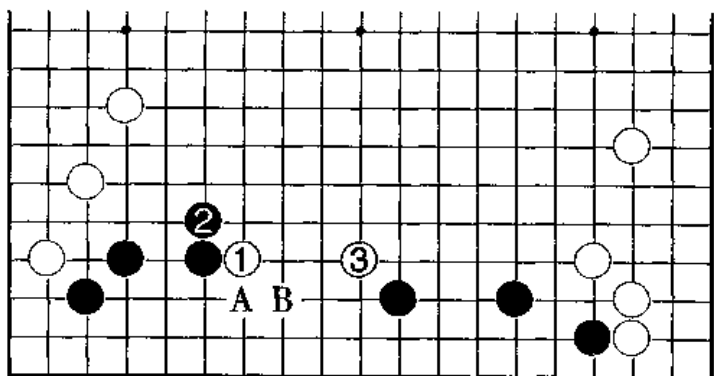


参考图二

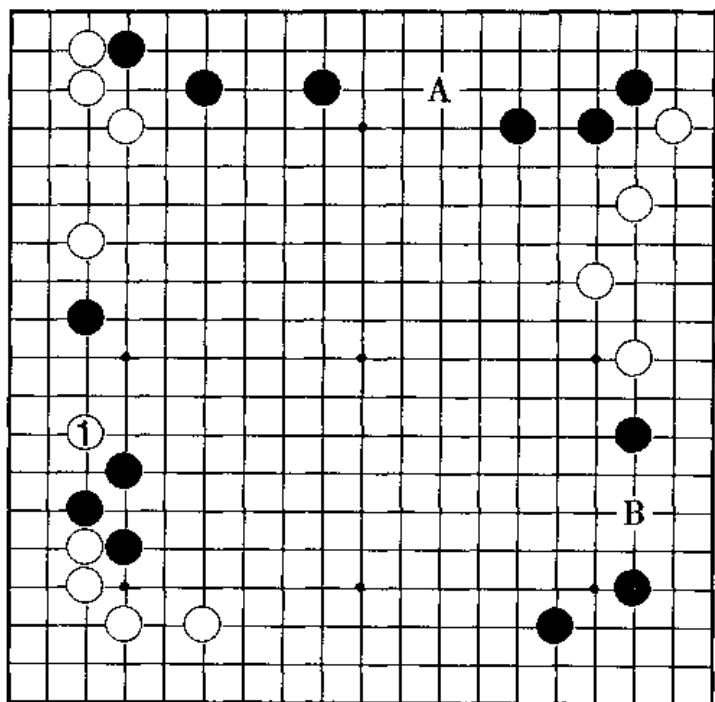
参考图三：白1碰也是一种下法，黑2若长，白3尖冲后，白棋较轻松，破黑空的目的同样可以达到。

黑2若在A位扳，白可以B位再扳，依然是可以腾挪的棋形。

当盘面上有两个或两个以上的打入点时，要先作好判断，哪个最急就先走哪一个。



参考图三



图六

图六中白1的打入要比在A位或B位一带要急迫，这种打入不可错过机会。

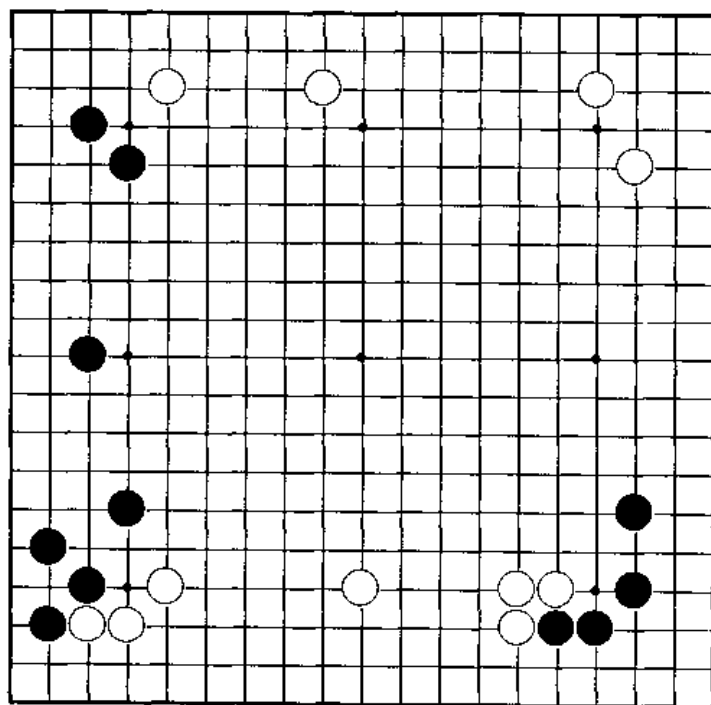
请读者注意，在实战对局中，当打入对方阵营时，一定要力求顺利做活、连通、突围以及转换或腾挪；反过来当被对方打入时，要力求给对方以严厉地回击，争取最大限度的缩小损失，尤其对对方无理的打入，不可手软。

不论是只身到对方营中孤身奋战，还是集中力量围攻对方，都需要对局者有相当的信心和勇气，初入黑白世界的读者更要努力培养这方面的素质，争取多下出一些有魄力的强手来。

## 练习 题

### 一、黑先

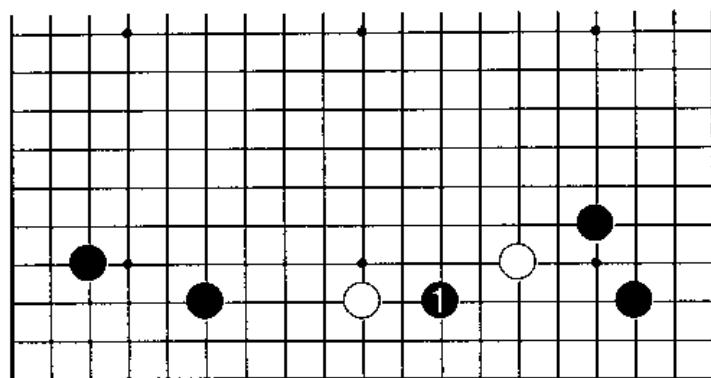
对于白方，黑棋在哪些地方有打入点？哪点最急？为什么？



一题图



二、下图白棋两子有打入吗？黑 1 是否可行？

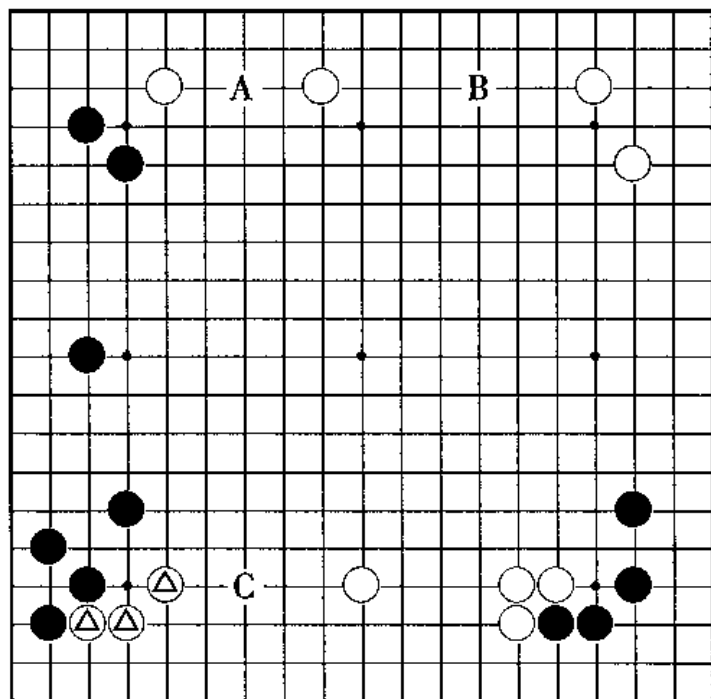


二题图

### 练习题答案

#### 一、正解图

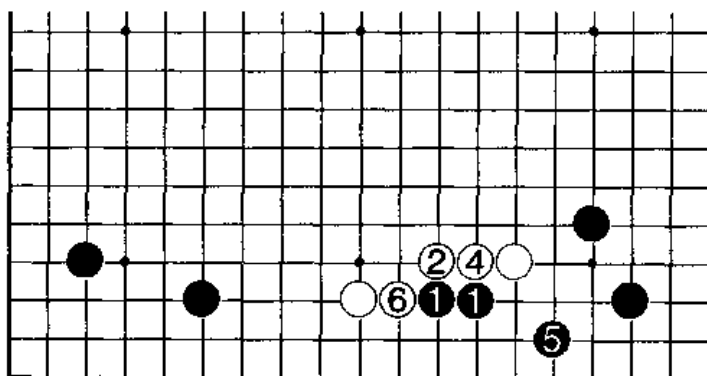
对于白方，黑的打入点很多，如 A 点、B 点、C 点一带均可以打入。但纵观全局，则不难分析出 C 点一带是紧急之处，C 点打入之后将对白 △ 三子产生攻击。



正解图

二、白两子距离较宽，黑棋左、右角均较坚实，所以在白两子之间打入是一定的。而黑1的打入是完全可行的。

正解图：白2压，黑3、5与角上连通，白棋也只能放弃吃掉黑棋的想法，以后黑方还可以等待机会对白棋进行攻击。



正解图

### 第三十三课

## 星位点“三·3”

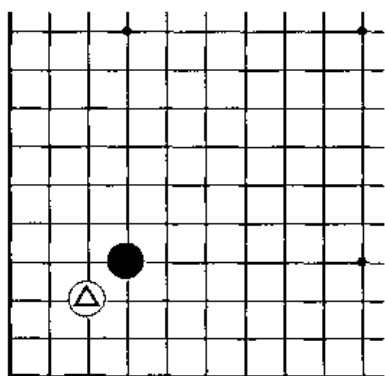
星位占角与其他占角方式有其质的区别，星位子可以自由自在地向两翼发展，不受相对的限制，而小目和目外高目等就受到方向选择的限制。况且星位是一手棋便可占据角部，而且其位置又在四路（也称势线），非常利于作战，近代布局中使用星位的人愈来愈多，所以星位的知识是围棋中的基础知识。

然而，任何事物都必须从两方面去看，星位有其很大的优点，也有其不足之处，星位底线空虚，经常会遇到对手来点“三·3”的威胁，为此，我们这一课专门来讲星位点“三·3”的问题。

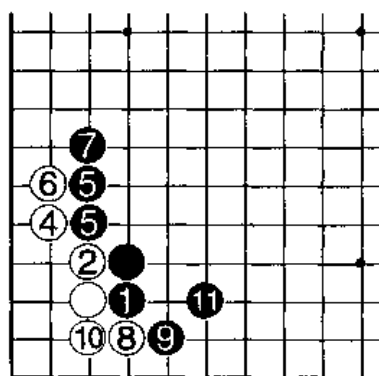
图一：对白△一子的点“三·3”，黑棋会视周围子力的配置采取相应的对策。

在周围势力与子力不发生巨大影响的前提下，图二的形状具有一定的代表性。

须记住图二的先后顺序。



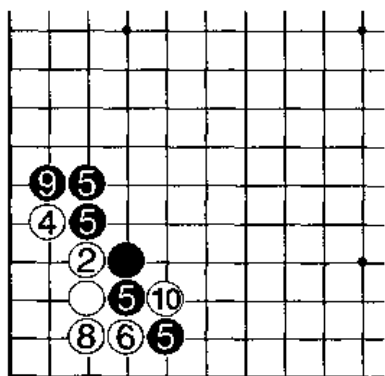
图一



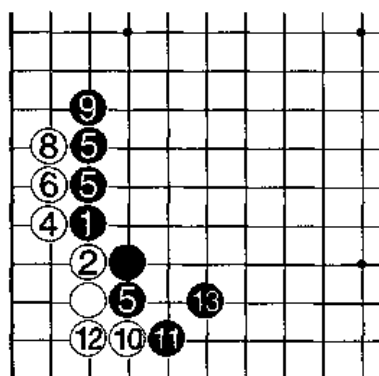
图二

图三是变化图，假如白方没有在9位爬，而直接扳粘，黑方在对白10断有心理准备的前提下，可能在9位拐下形成战斗。

图四：这是白方的错误下法，关键在于白8这一手棋，它虽多爬了一路，但在对局中对全局的影响十分大，这是坏棋。



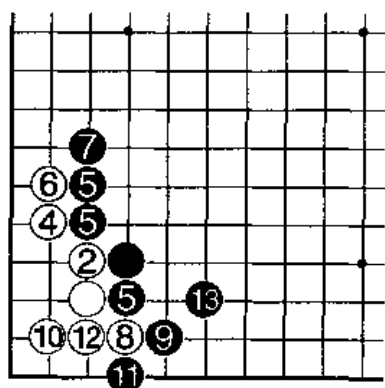
图三



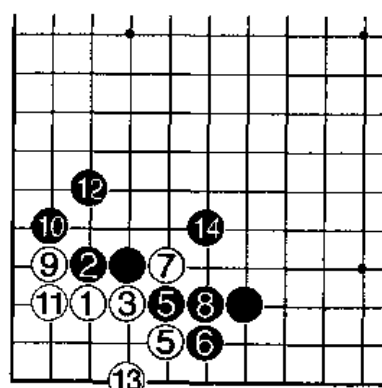
图四

图五也是错误的下法，白 10 虎是症结所在，被黑 11 底线打吃，净损两目棋。

图六是黑棋的大飞守角，大飞角是两手棋守角，但星位的两手棋守角是不如小目和高目的占角位置，从空和目的角度看，依然存在点角的手段，如图行至黑 14 的变化是常型。



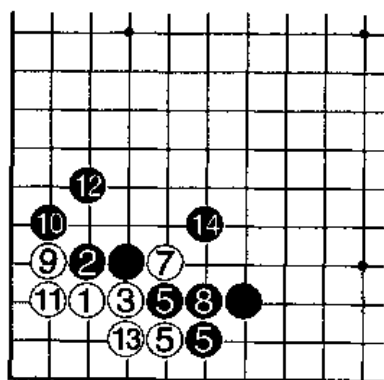
图五



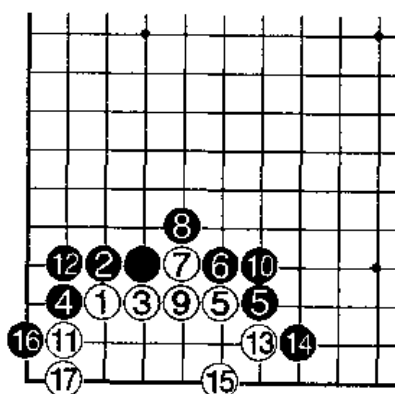
图六

图七：这是一种正常的应接，关键在于白 13 这手棋的不同，这手棋虎和接的区别其实极小，这只是选择问题。

大飞角被点角后的变化还有一种：如图八的 4 位扳，白 5 位先靠是秩序，以下几乎是必然的应接，黑取外势，白取实地。



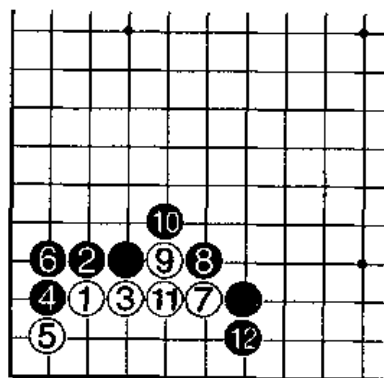
图七



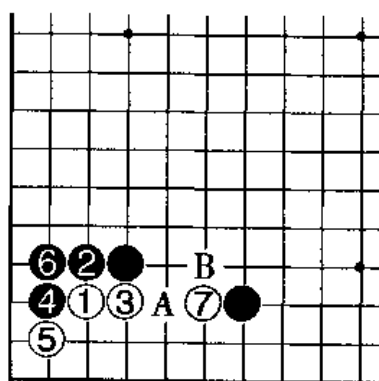
图八

图九：这星有必要说明的是黑 4 扳时白若 5 位损，进行到白 11 时，黑 12 就可能下立，这是白方的失败图。

图十：围棋中的次序十分重要，而棋手们一般不给对方以多种选择，变化图中白走错次序后，黑就有可能在 A 位挖，而不一定在 B 位扳，白方失败。



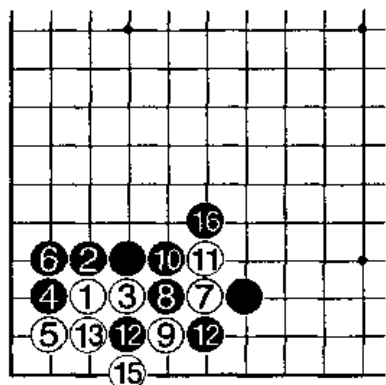
图九



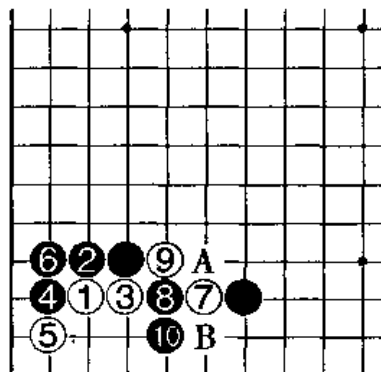
图十

图十一：接上边的图形，假如黑方真的选择挖，白方只能在9位打吃，黑接住，白若在11位冲出，以下走至黑16，白方失败。

图十二：如果白9往下打，黑10往下一立，下一步无论A和B，黑方必占其一，白又失败。

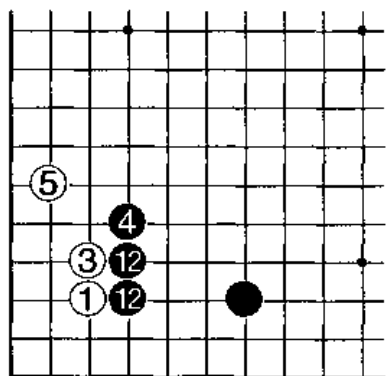


图十一

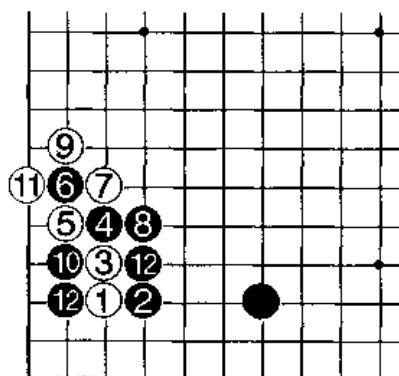


图十二

图十三的图形，是黑方亏损形，按棋形角度讲立三应该拆四，而黑棋仅仅拆二。但是在有些实战中，由于全局先后手的争夺和局部子力的不同也有选择此图的。图十四是黑棋取实地的变化，但白方是先手，白方也是局部稍便宜的图形。



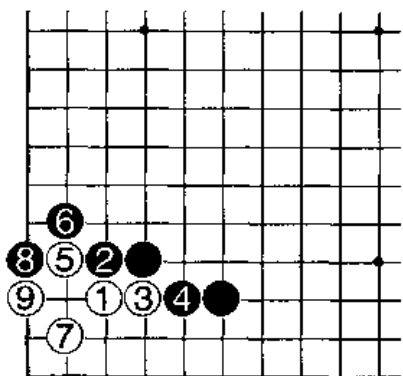
图十三



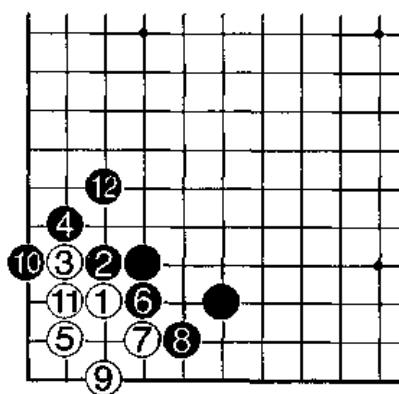
图十四

图十五是星位小飞型点角，从白1开始，双方应接正常，到白9为止形成“劫”，这是典型的小飞角内点角的变化结果。

图十六：白3先扳时，须注意黑10位打是次序，打吃后才能补棋，否则次序出现失误后，有变化。



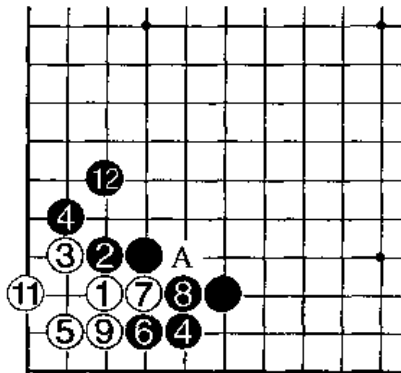
图十五



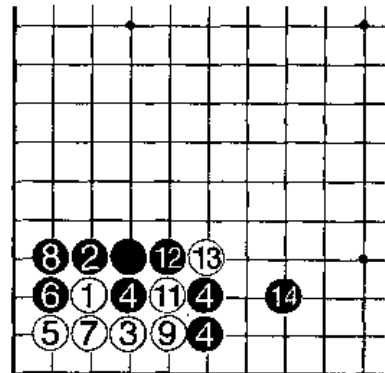
图十六

图十七：此图形就不如上图，这是因为有 A 位的弱点，6 位跳的下法是不成立的，这个图与上图的差别十分大。

图十八：小飞角的点角是有些初学者易犯的错误，此图便是一例，角上的白棋是死形，白失败。



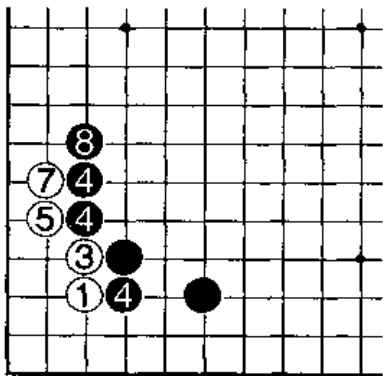
图十七



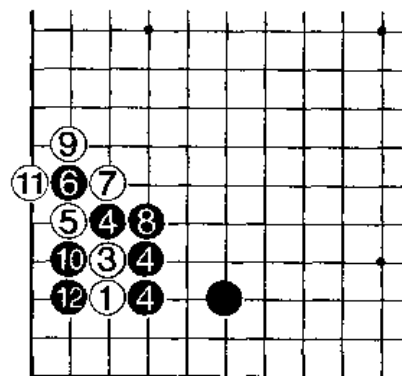
图十八

图十九：黑 2 是大坏棋，方向错误，在有小飞守角一子的情况下，无论如何都应在 3 位挡住。此图白 3 爬后先手活角，黑棋的失败是十分明显的。

图二十：上图的黑 6 如本图连扳，白则吃掉黑连扳一子即可。此图黑虽得角，但白提一子很厚，且得先手，黑同样失败。



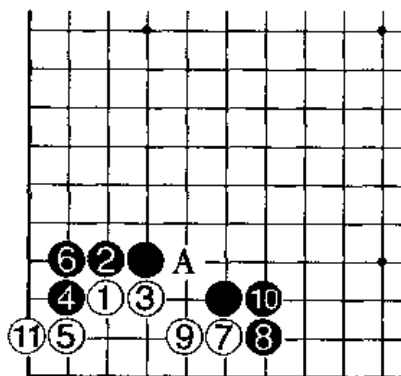
图十九



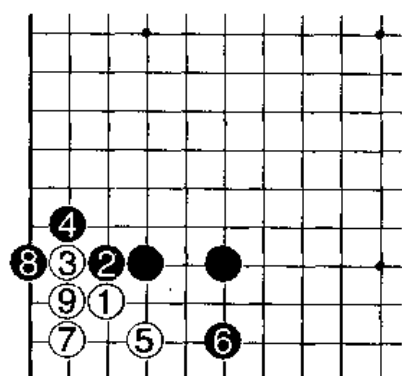
图二十

图二十一：本图黑 4 扳不常见，如图至白 11 是双方正常的应接。白 7 托是好手，至白 11 活净后，黑虽得先手，但外势并不很厚，存留 A 位扳的毛病，黑明显不如图十五。

图二十二：是单关角的点“三·3”常型。黑 2 挡的方向正确。白 5 小尖是好棋，白 7 虎后成活形。本图十分典型，在实战中常可见到。



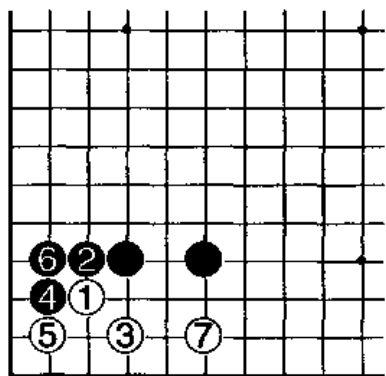
图二十一



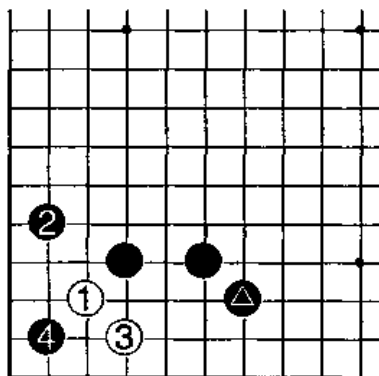
图二十二

图二十三：白3空尖，保留前图中白3与黑4的交换也是可行的。黑4扳，白5挡，黑6接，白7跳出。黑4扳是注意上方发展的一手棋。

图二十四：本图黑有▲子，白1点入同样危险。黑2飞好，白3尖时，黑4直接点入，白无法做活。



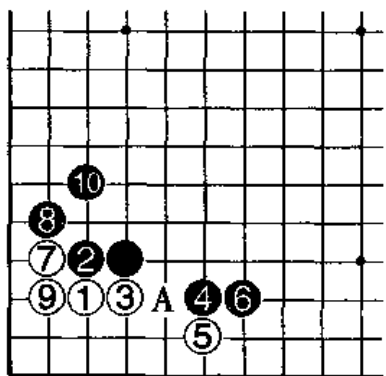
图二十三



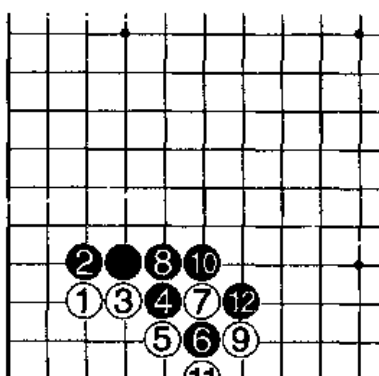
图二十四

图二十五黑只有星位一子，白点“三·3”是常见的着法。黑4飞是新近流行的着法，普通在A位扳。白5单托，好手！至黑10虎，黑外势很厚，白得先手，是双方都可满意的棋形。

图二十六：黑4、6连扳的意图是先手得外势后，向左边方向发展，至白13粘劫后，黑争先手的意图实现。



图二十五



图二十六 ⑬=⑩

## 第三十四课

### 打劫的知识

初学者在对局中遇到打劫，往往都觉得很吃力，觉得打劫很复杂、麻烦，因此不愿接触。但打劫这一实战技术对于实战水平的提高很重要，如果掌握了打劫这一技术，就会在实战中解决许多难题。而且打劫很有趣，涉及到寻劫、提劫、消劫、劫材等富于吸引力的知识。

打劫多出现在双方棋子接触的肉搏战中，而且它在关系到双方死活时作用很大。

图一：黑白双方此时是最典型的打劫形状。

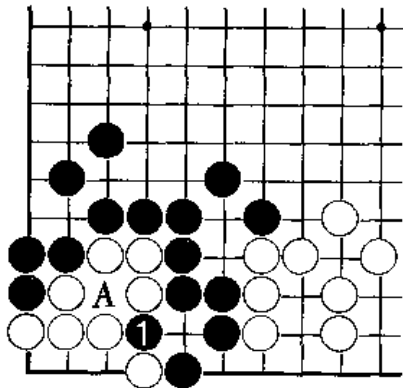
黑1扑运用了打劫的手段，卡住了A点的眼位，白棋如接在A点则白死，也就是说黑如劫胜，白死。所以，白方无论如何也不能在A位接。

此图中，黑1扑术语为“开劫”。

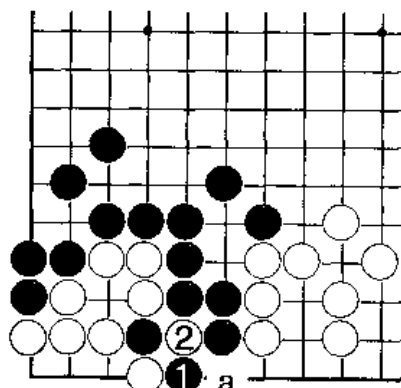
图二：白2提，术语为“提劫”，将来如白棋劫胜，在a位提黑▲一子，术语为“消劫”。

还涉及到一个“劫材”的问题，“劫材”是打劫的必要条件。双方打劫时，一方提劫之后，另一方不允许立即回提，需在他处走一先手后再提劫。而且要走先手，也就是要逼迫对方必须应着，这就是“劫材”。

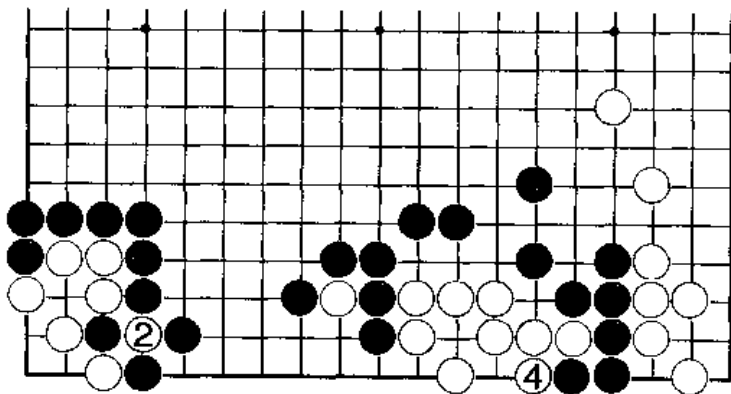
一般在开劫之前，应先预算好劫材的多少。



图一



图二



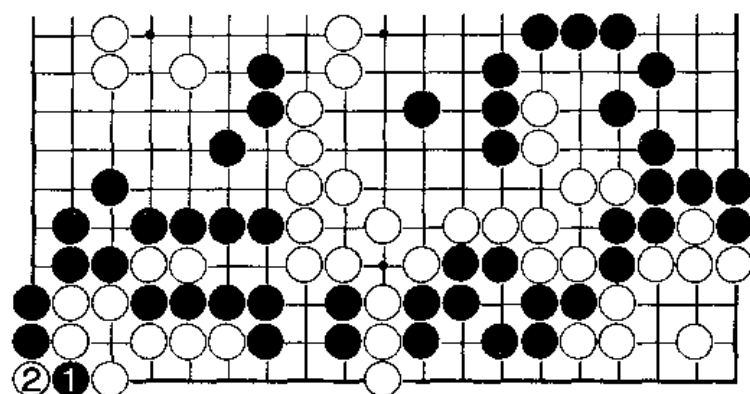
图三 ⑤ = ⑥

图三：黑1扑开劫，白2提劫，黑3找劫材，于一线拐是先手，白如不应，可继续破眼杀白。白4挡住应一手，黑5又走黑1位提劫。之后，白还要寻劫，直到哪方劫胜，消劫为止。

打劫的胜负完全取决于劫材的多少。



图四：黑1扑开劫，白2提劫之后，轮黑寻劫材。

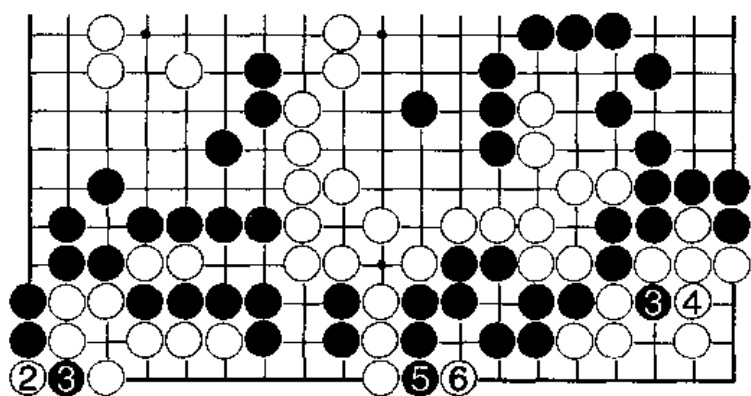


图四

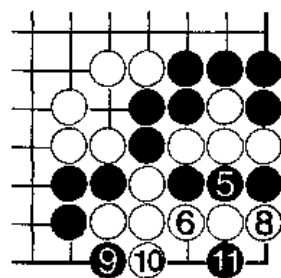
现在双方谁能打赢这个劫呢？这就要看双方劫材的争夺了。

请看棋的进行：双方是如何来打这个劫的。

图五：黑3断是劫材，白4必须要补一手。不补则如图六，白死。黑5提劫后，白方开始寻劫材，白6点先手，黑7必须下立一手，可见图五中的黑3断和白6点都是劫材。

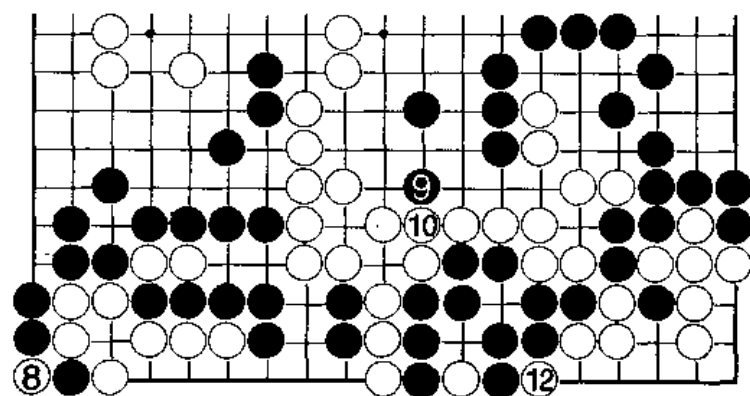


图五



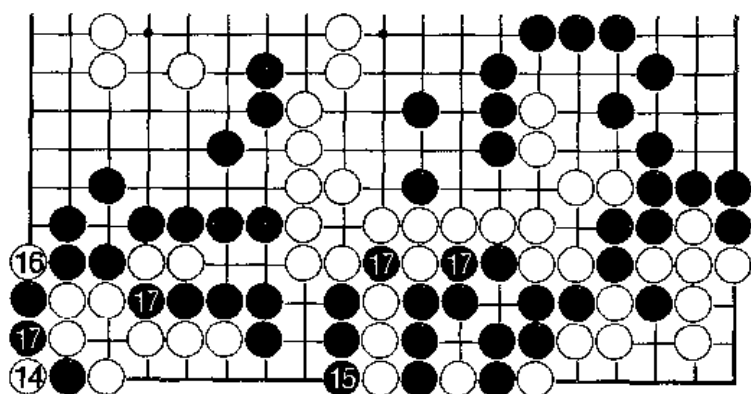
图六

图七：白8提劫，黑棋还要寻劫材，黑9刺先手，白10必须接住，否则被黑断开，右边白九子被吃，白不行。黑11提劫后，白12扳是先手，黑13挡住以确保两个眼位。此图中黑9刺、白12扳也都是劫材。



图七

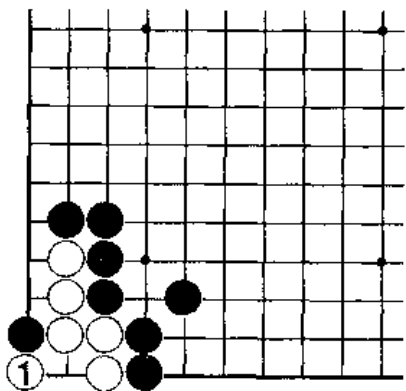
图八：白 14 提劫。到此黑方已经没有劫材了，也没什么大棋可走，因而不得不走黑 15 打吃白三子，想多少占点便宜。图中白 16 提黑二子消劫，黑 17 提白三子也便宜了些。到此图六中有关左下角白棋生、死的劫争算结束了。双方各有所得，这就是此劫的价值。



图八

劫争时，劫材的数量与质量都是最关键的。劫材的质量就是劫材价值大小的程度。就好比图八中黑 15 打吃和黑 17 提白三子价值小，所以白 16 弃之不理而马上消劫。

打劫的技术掌握的好坏直接关系到劫争的胜败，劫争的胜败有时直接关系到全局的胜负。所以打劫时一定要慎重，仔细地考虑劫材的数量和质量。

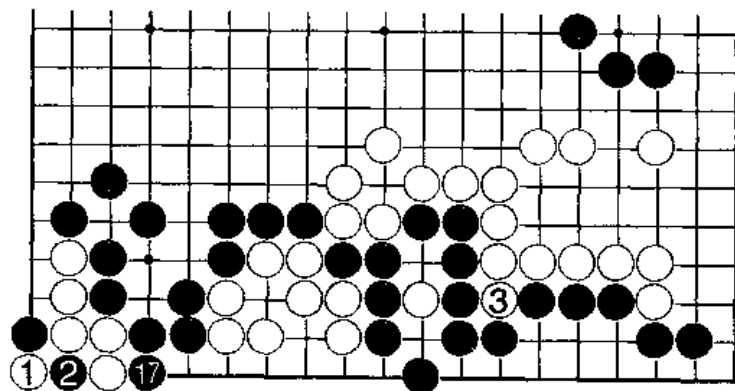


图九

图九中白 1 是角里白棋惟一生存的手段，成打劫活。

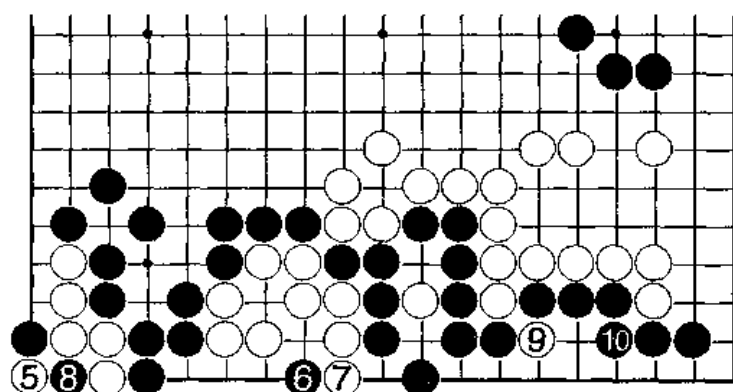
图十是图九中的劫争出现在实战中的一型。

白 1 扑开劫，黑 2 提劫后，白 3 冲是劫材，黑 4 挡。黑 4 如不挡而去消劫，那么白于黑 4 位下立，黑中间这块棋就会因做不出两眼而死了，其价值比角里的劫争价值大。

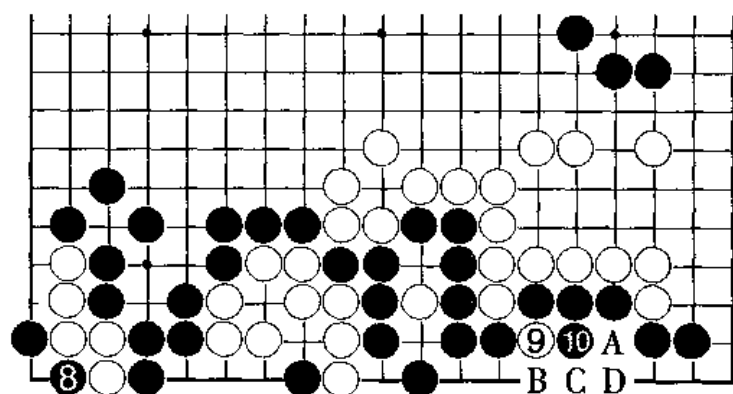


图十

图十一：白5提劫，轮黑方寻劫材，黑6点，白7必须挡住，否则，黑于白7位连回黑6一子则白死。黑寻劫后，黑8提劫。白方还要寻劫，图中白9断是劫材，黑如不应，白可于黑10位断吃黑三子，这样黑角里全部被吃。图中，黑10接住，是正确的，白方在右下角这块棋上就再没有劫材了。初学者应掌握这一打劫技术，注意限制对方的劫材数量。图十二：黑10如简单打吃，将来白方多了白A打吃、黑B提和白C再打吃、黑D提这两个劫材。可见此图黑10打吃比图十二中黑10接，多给了对方两个劫材，这样对己方打劫是非常不利的。

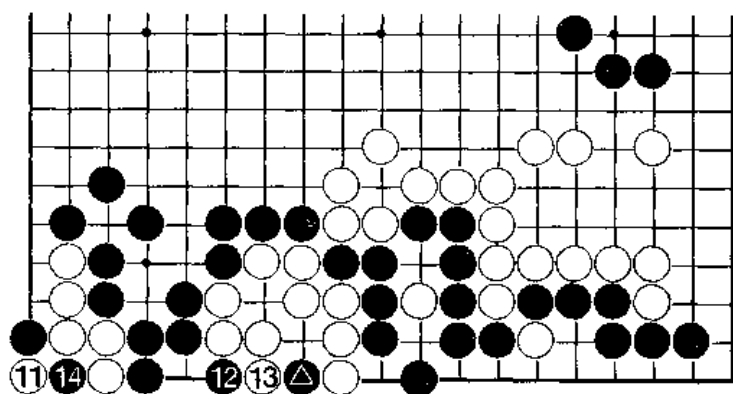


图十一



图十二

图十三：白11提劫，黑方12位扳，下一步要连回黑△一子，吃死中间这块白棋，所以白13挡住，黑寻劫成功后于14位提劫。



图十三

现在轮白方寻劫材，从图十三中可以看出，白方已经没有劫材了。只好在别处选择一步能多少占点便宜的棋，这要在实战中根据实际情况而定。

而且在图十三中也可看出，黑方于 14 位提劫后也没有劫材了。白另走一手后，黑于 11 位接住消劫。可见图十一黑 10 接住这一打劫技巧的作用是很大的。

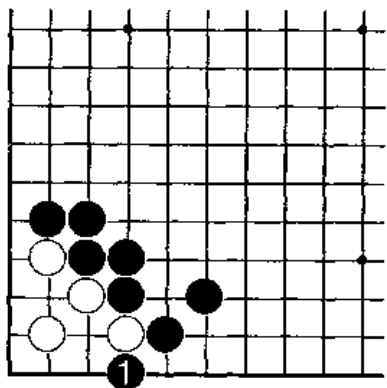
通过以上讲解的几型打劫例子和出现在实战中的运用及对打劫的处理方法，想必读者一定都了解了在死活中打劫的作用和如何利用打劫来活己方的棋或杀对方的棋；也掌握了一些简单的打劫技巧；并且脑海中也一定有了劫材的数量与质量这一概念。

这样大家可以在对局中运用打劫这一技巧，享受打劫的无限乐趣了。

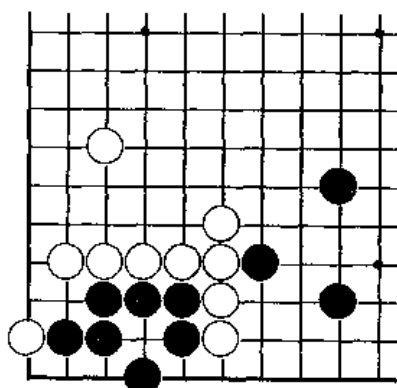
### 练 习 题

一、黑 1 打吃，白棋还有生存的可能吗？怎样走呢？

二、白棋有机会杀死角里的黑棋吗？如何下呢？

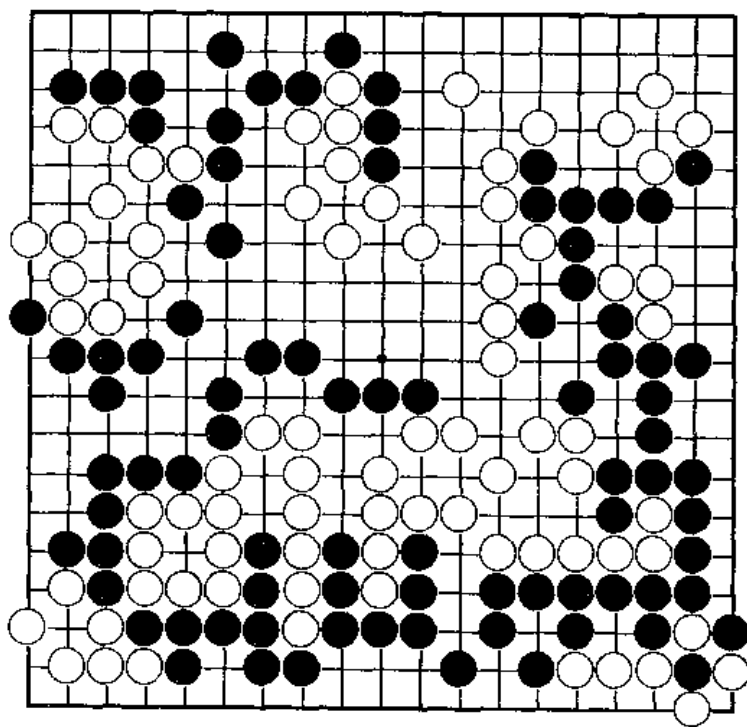


一题图



二题图

三、右下角出现劫争，现在轮白方寻劫，请摆出双方正确进行劫争的图解。



三题图

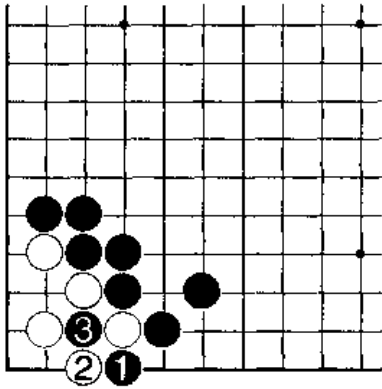
## 练习题答案

### 一、正解图

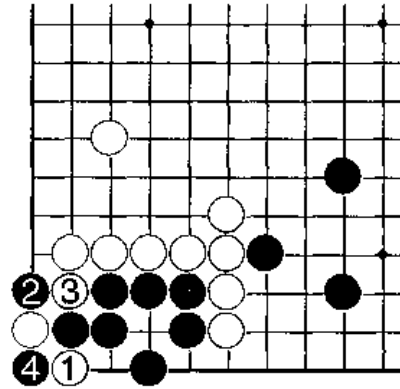
白2虎住是惟一生存的手段，黑3提劫，这样成劫活。

### 二、正解图

白1是惟一有机会杀黑的手段，图中黑2扳，白3断，开劫，黑4提劫。白棋成打劫杀黑。



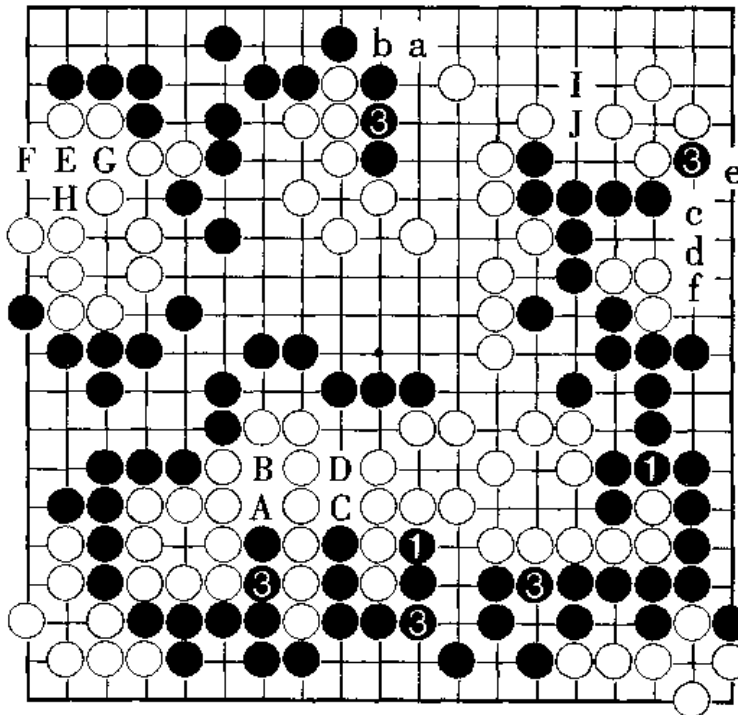
正解图



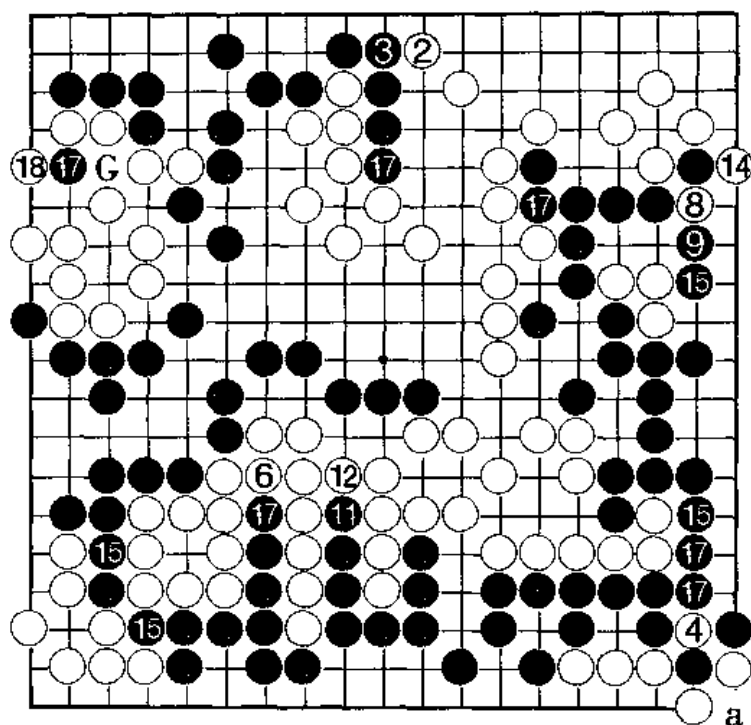
正解图

### 三、正解图

我们先看看双方的劫材情况。黑方有黑A白B；黑C白D；黑E白F；黑G白H；黑I白J共五个劫材。白方有白a黑b；白c黑d；白e黑f；共三个劫材。



基本图



正解图

(黑 7=黑 1 白 10=白 4 黑 19=黑 1 黑 13=黑 1 白 16=白 4)

先轮白方寻劫材。白 2 小尖先手，黑 3 接住之后白 4 提劫，黑 5 冲寻劫，白 6 接住之后，黑 7 于黑 1 位提劫，白 8 打吃继续寻劫，黑 9 挡住后，白 10 提劫，黑 11 冲，寻劫材；白 12 接住后，黑 13 提劫，白 14 拔黑一子，黑 15 接一手，白 16 提劫，黑 17 点，寻劫材；白 18 扳，补一手，黑 19 提劫。

至此，白已经没有劫材了，而黑还有 G 点的劫材，白劫败。结果是白 20 在别处走一手，黑 21 于 4 位实粘消劫。

## 第三十五课

### 攻 法

在一局棋中，中盘战斗尤为紧张激烈，扣人心弦，引人入胜。

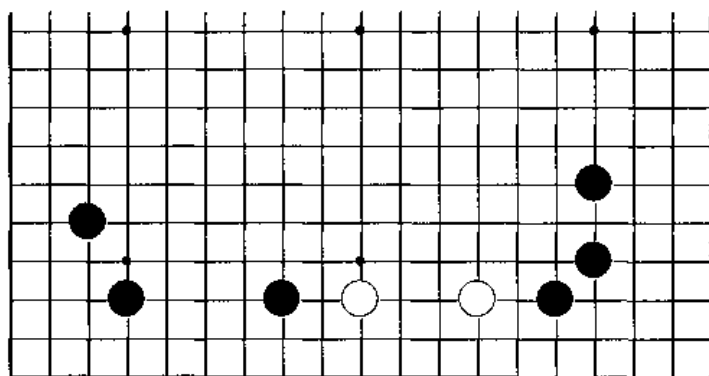
一般来讲，在对局中无论是专业棋手还是业余棋手，只要他们水平相差不多，那么在布局阶段是难决出胜负的，往往要靠中盘战斗和后半盘的功夫。中盘战斗往往对胜负起着决定性的作用，攻法是中盘战斗的组成部分。

本课着重讲解在对局中的中盘攻法，由初级“搜根”的一些常型逐渐升级。

一般在夺取对方根据地时多以点和打人为多，见例一。

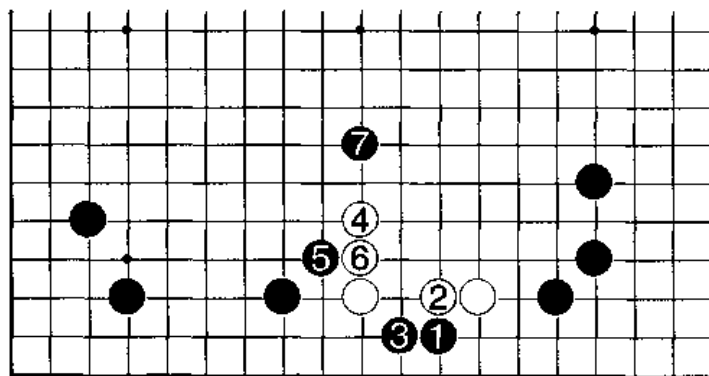
例一：黑先

这种局面，黑应如何攻击白棋呢？



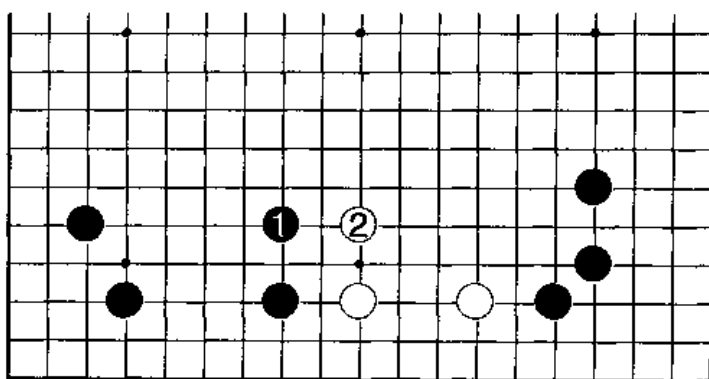
例一图

图一：黑1点，白2压，黑3长，夺取白二子的眼位。白4跳向中腹潜逃，黑5刺，白6接后棋形变重，黑7镇头，好手！白陷入苦战。



图一

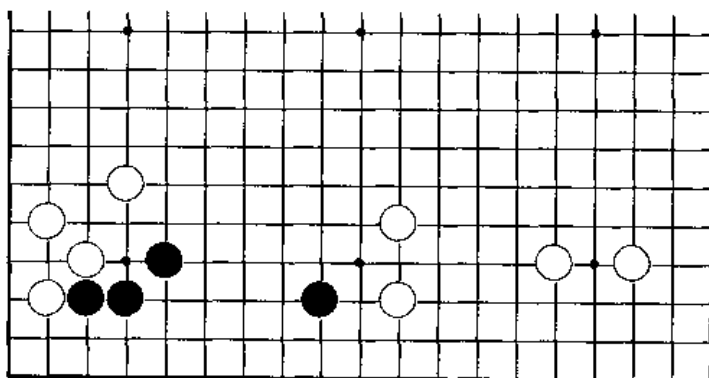
图二：黑 1 跳，松缓，对白棋没有什么威胁，白 2 顺势跳起，棋头十分舒畅，黑失败。



图二

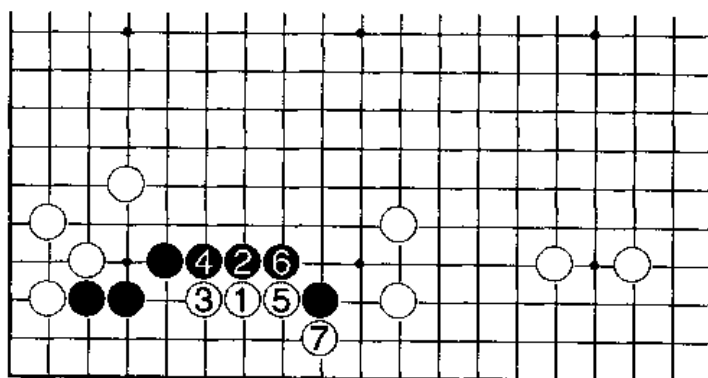
例二：白先

边上黑四子十分薄弱，白如何冲击？



例二图

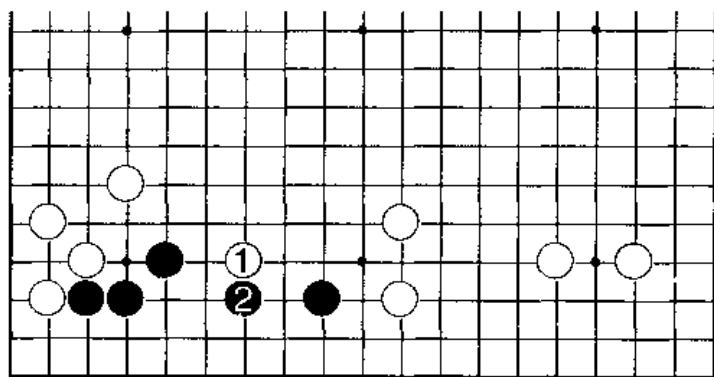
图一：白 1 打入是正确的，非常严厉。黑 2 压，白 3 长，黑 4 接住，白 5 顶，黑 6 挡住，白 7 渡过。至此，黑大棋无眼，明显将被攻。



图一

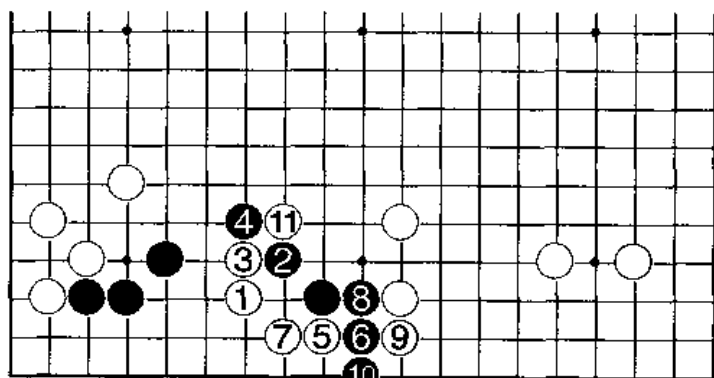


图二：白1吊，软弱，黑2从下边挡住，白丝毫没有得到便宜，也没有攻击黑棋的后续手段，反而帮黑棋补强。



图二

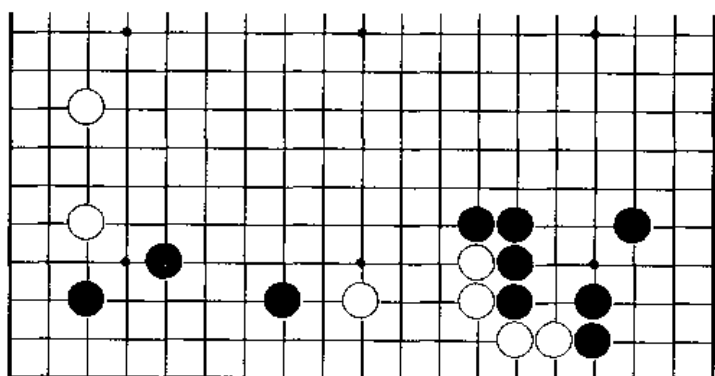
图三：白1打入，黑2小尖是此时最顽强的抵抗。白3冲，黑4扳头，白5、7托退是好棋。然后白9夹，黑10立下阻渡，白11断，严厉！黑形崩溃。



图三

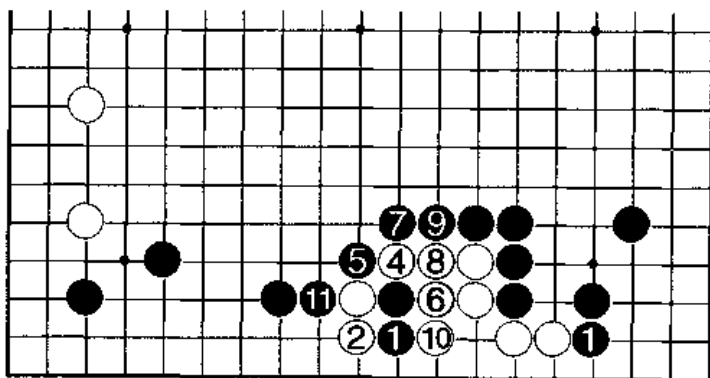
例三：黑先

白方看上去似乎眼位很丰富，其实却藏有很致命的弱点。



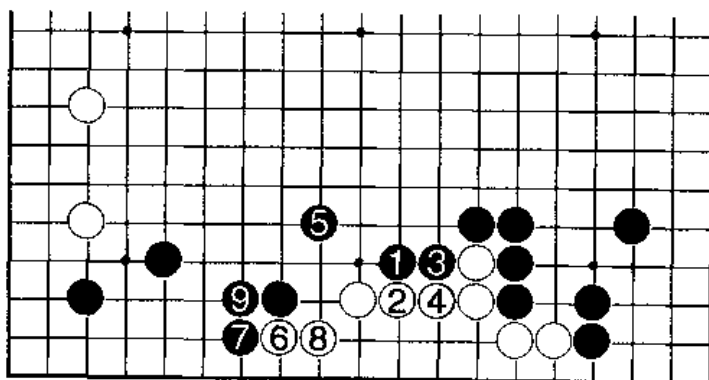
例三图

图一：黑1点，看似强手，但白2强硬地挡住，以下应接至黑11止，白吃黑二子活净。黑棋外势虽很厚壮，但在攻击对方薄棋时，落了后手，而且对方活得很大，作为黑方总是有些不甘心的。



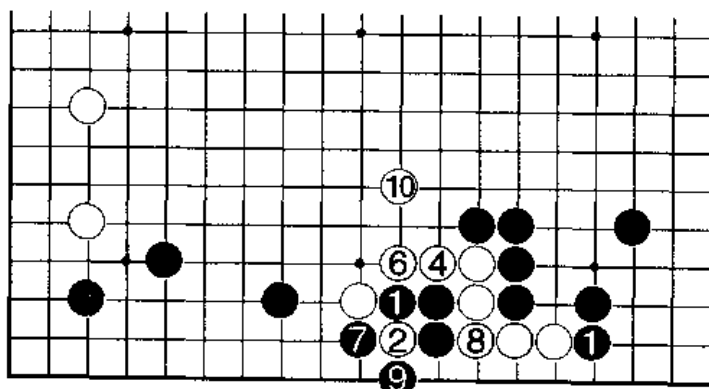
图一

图二：对此形，黑1、3是俗手，被白2、4顺势补强自身，以下行至黑9，白先手做活，黑的计划落空。



图二

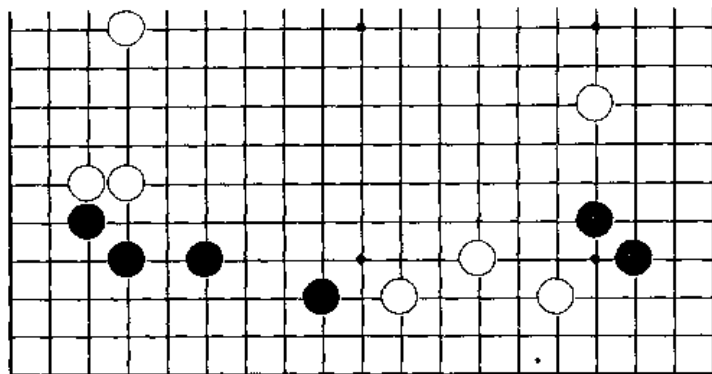
图三：黑1点在这里也是一步很严厉的下法，白2尖顶虽是好棋，至白10双方应对必然，但白棋仍然是一块未活净的棋。黑棋成功。



图三

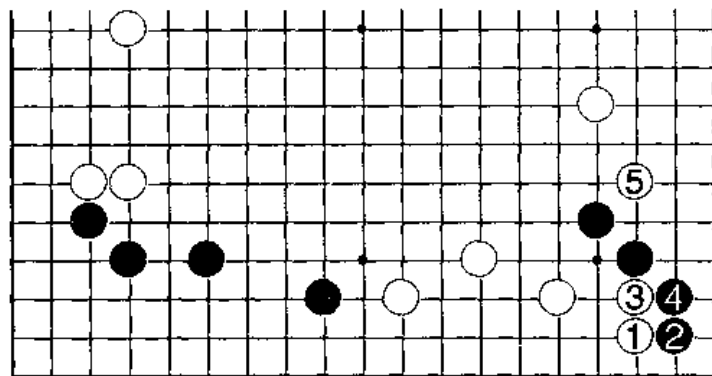
例四：白先

此时右下角黑二子十分薄弱，怎样攻击才是最严厉的呢？



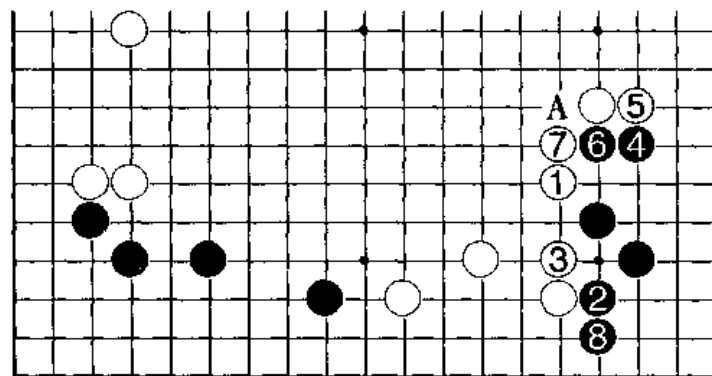
例四图

图一：白1二路小飞搜根，看上去似乎是很平凡的一手，其实是此时最严厉的攻击，行至白5，黑形很苦。



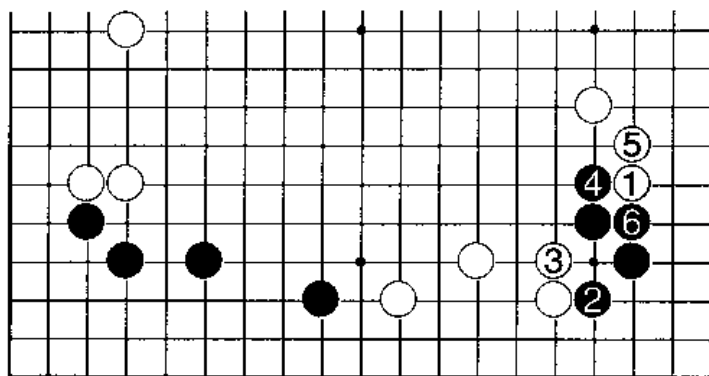
图一

图二：白1飞封，是没有计划的盲目性攻击。黑2尖顶求活，以下至黑8，黑方不但轻轻松松做活，还围了大约十四目左右的实地，并使白方留有将来的A位断点，白方失败。



图二

图三：白1点形，似乎很严厉，但此时行棋次序有误，被黑2尖顶，白3长，黑4压，白5退，黑6团是愚形的好手，黑轻松净活。

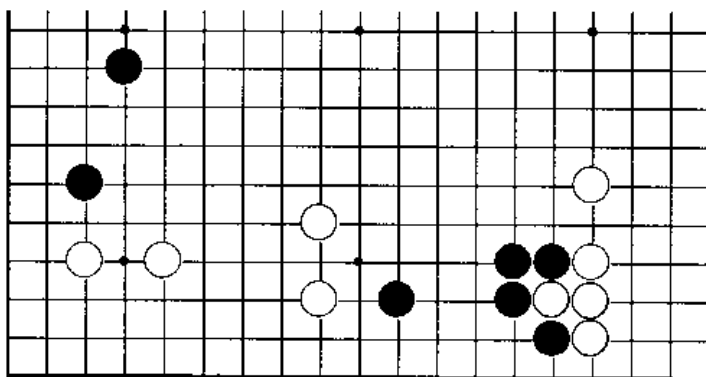


图三

### 练习 题

#### 一、白先

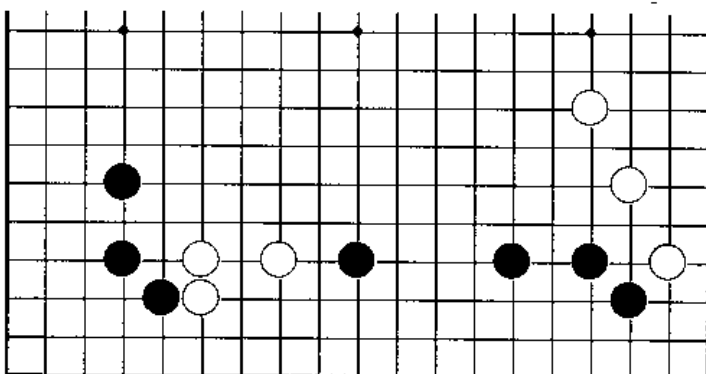
此时如何攻击黑五子最为严厉？



一题图

#### 二、黑先

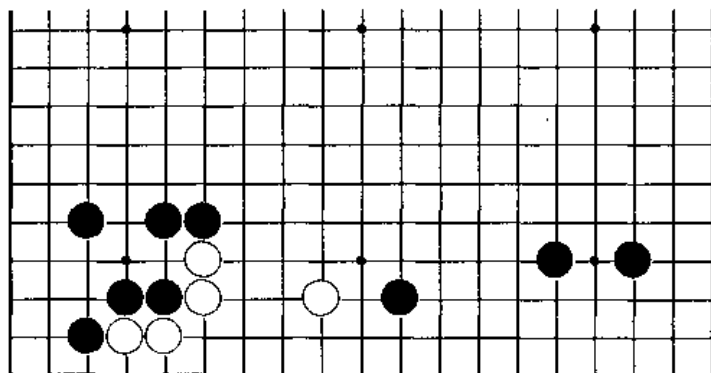
这是十分常见的棋形，黑如何攻白？



二题图

### 三、黑先

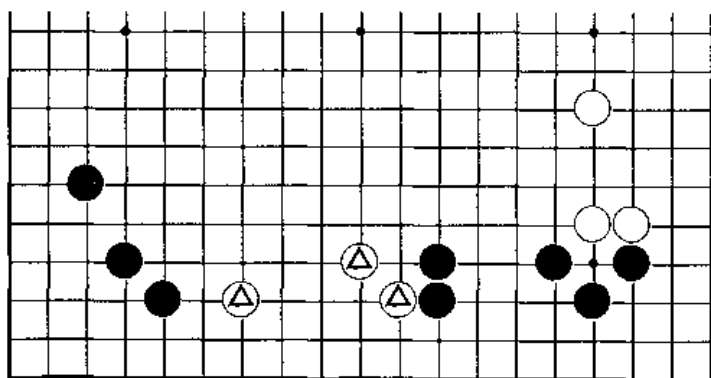
如何利用白方气紧的弱点夺取根据地。



三题图

### 四、黑先

下边的白△三子棋形十分单薄，黑如何冲击？

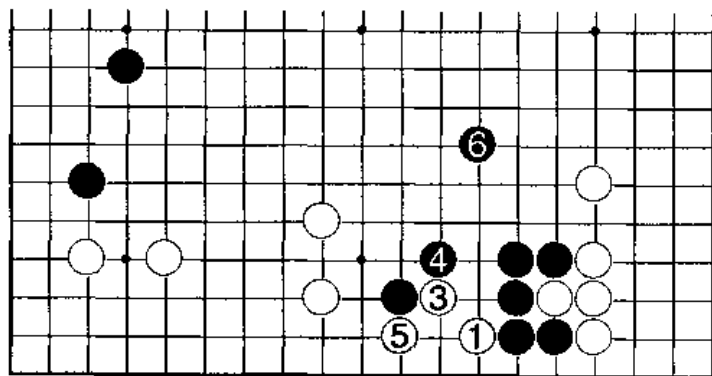


四题图

## 练习题答案

### 一、正解图

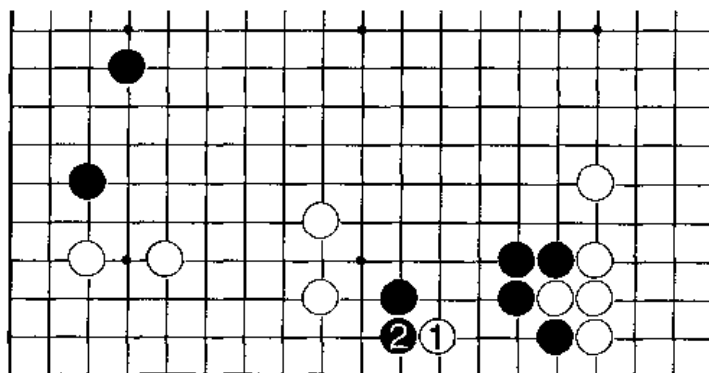
白1点，正确。黑2粘，白3尖，黑4扳，白5渡过，黑6逃出，白方先手夺取黑棋眼位。



正解图

### 失败图 1

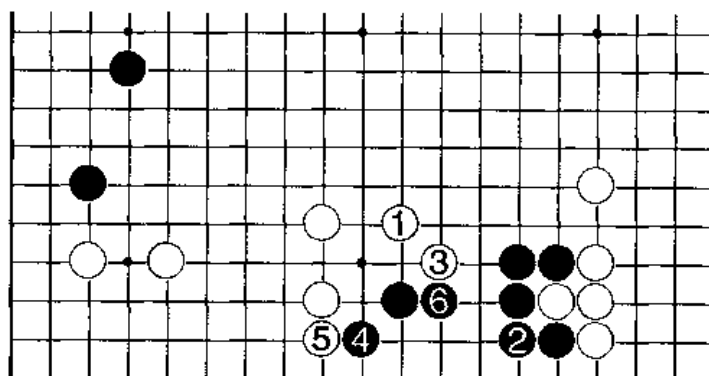
白 1 点，位置错误。被黑 2 挡住，白子被吃，白方损失很大。



失败图 1

### 失败图 2

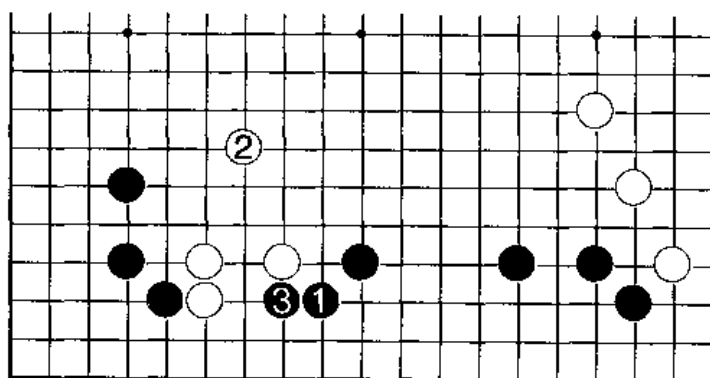
白 1 镇，松缓。黑 2 粘扩张眼位，白 3 尖冲，黑 4 尖，白 5 挡住，黑 6 做活。



失败图 2

### 二、正解图

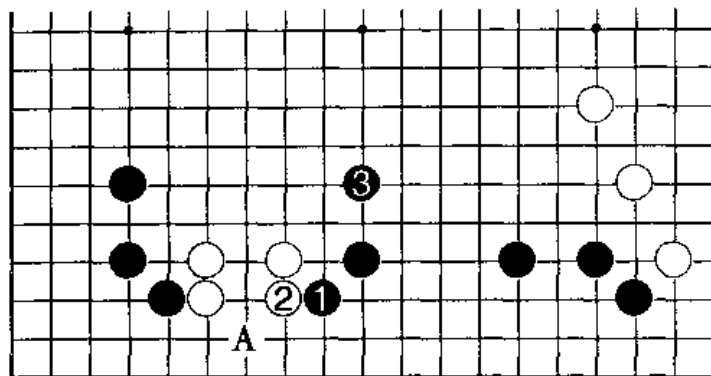
黑 1 小尖搜根正确。白 2 大飞逃出，黑 3 爬严厉，彻底灭掉白方眼位，使白四子在中央成为浮子。



正解图

### 变化图

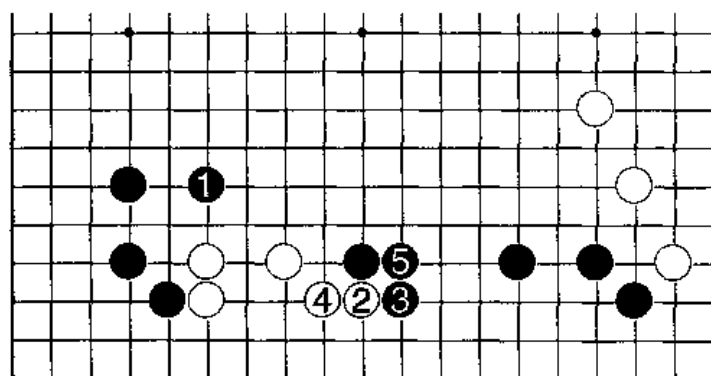
黑1小尖搜根时，白2挡顽强，黑3跳冷静，仍留有A位点，白棋十分难受。



变化图

### 失败图

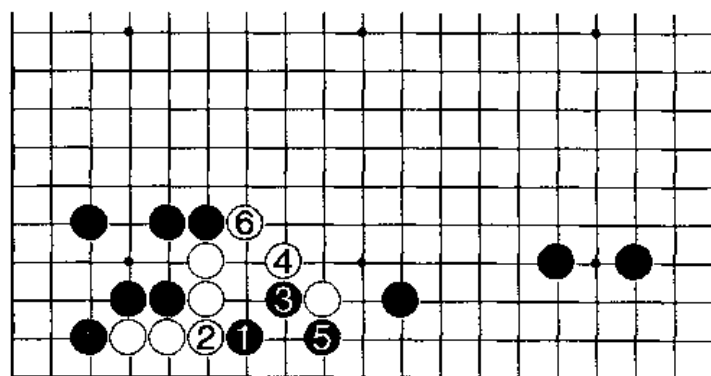
黑1镇头，意图不明确。白2、4托退先手成活，与正解图相差甚远。



失败图

### 三、正解图

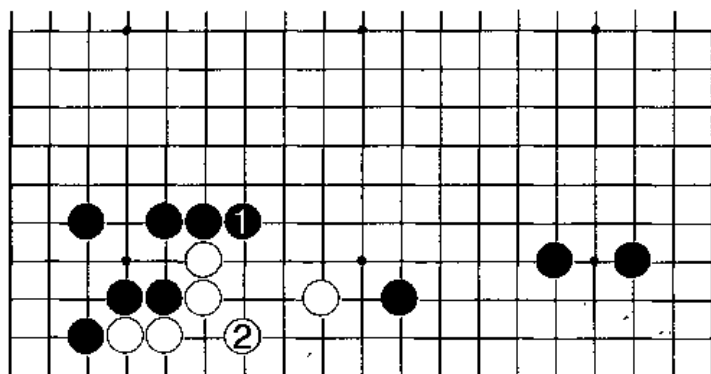
黑1点，严厉。白2接，黑3虎，白4挡住，黑5渡，白6虎，黑先手灭掉白方眼位。



正解图

### 失败图一

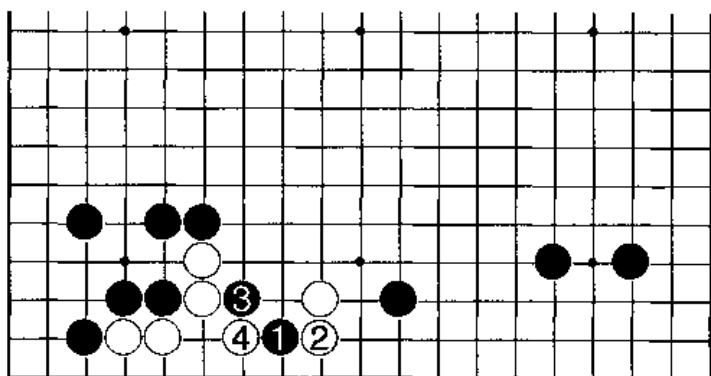
黑1长，笨重，白2虎，就地做活，黑失败。



失败图一

### 失败图二

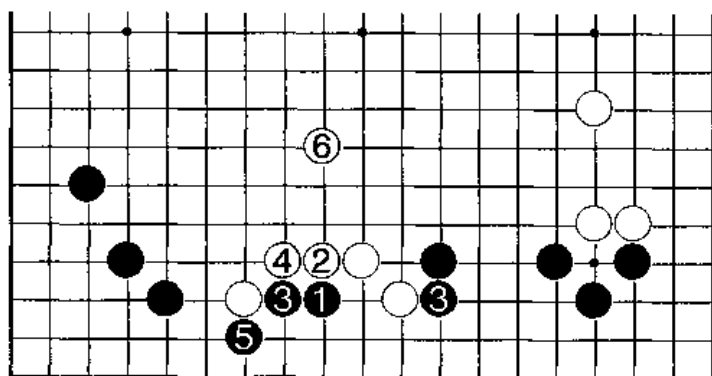
黑1点，位置错误。白2挡，黑3尖，白4挤是好手，由此一手，白轻松做活。



失败图二

### 四、正解图

黑1点，严厉，白2压，黑3长，白4压，黑5扳过，白6跳出。

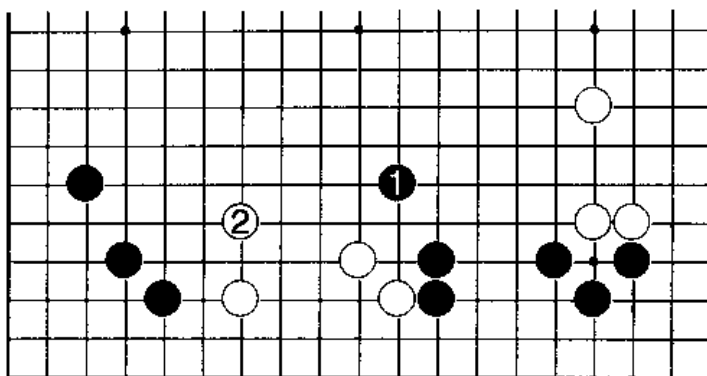


正解图



### 失败图一

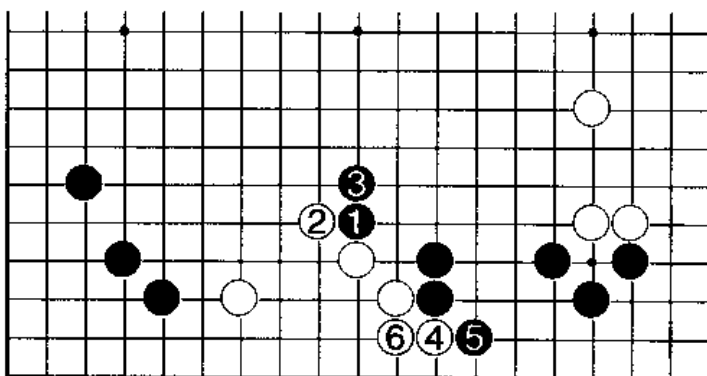
黑1飞攻，松缓。白2顺势跳起补强自身，黑一无所获。



失败图一

### 失败图二

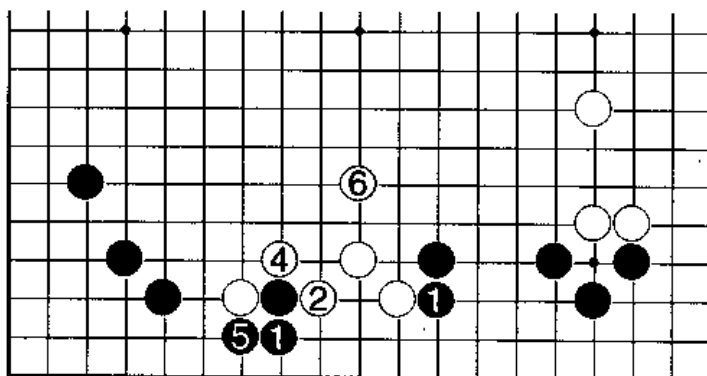
黑1靠，俗手。白2扳，黑3退，白4、6扳粘，原地成活。



失败图二

### 变化图

黑1靠，白2夹是强手。黑3立下，白4封头，黑5拐，白6跳，黑虽然有所收获，但白此时棋形十分富有弹性，要想攻白是不太容易的。



变化图

## 第三十六课

### 死活常型（一）

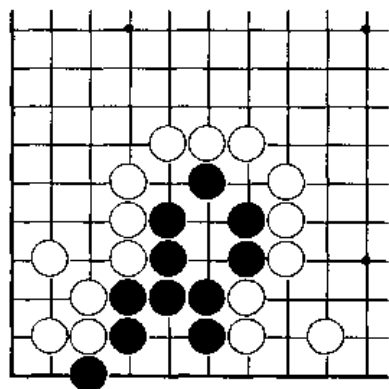
世界上的每个人都很清楚生存是何等的重要，一切设想、希望、计划、憧憬等美好的蓝图和未来都是在生存的基础上去实现的。围棋也一样，“活”是一切构思、搏杀、围空、取胜的基础。没有生存，也就很难涉及其他问题。

下棋的双方是对立的，当自己的生存不成为问题时，当然希望去吃掉对方的棋子，而所有关系到棋的死活都需要一定的杀棋和活棋的手段。下而，就从一些浅显的实例开始入手，以学习掌握更多的死活中常用的实战手段。

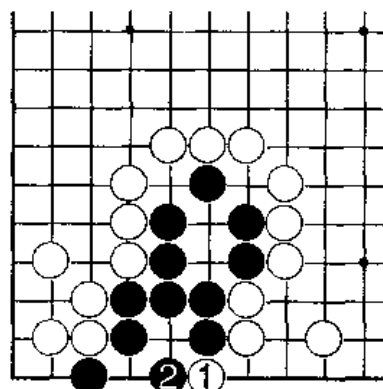
“死活”，顾名思义就是包括“杀棋”和“求活”两大部分。

图一：轮白棋先走，能杀死黑棋吗？

图二：白1扳，想用缩小眼位来杀黑，但黑2一挡就简单地做出眼位而活了。看来利用缩小眼位的方法解这道题是行不通的，再想想有没有一举击中要害的好手段？



图一

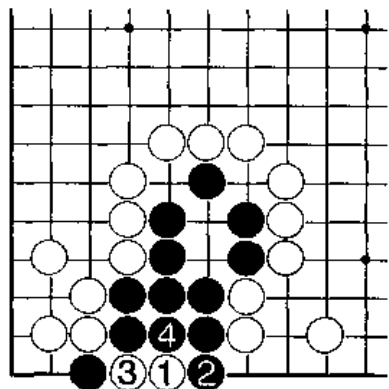


图二

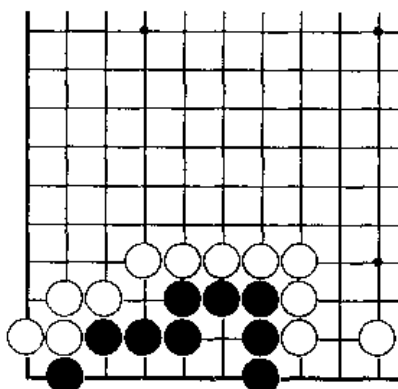
图三：白1点，严厉！以下黑无论如何应对都逃脱不了被吃的结局，黑2如挡，白3扑，黑4拔，白5再扑，黑因为只有一眼而被擒。黑2如不立于于3位接，白3则于2位退，黑仍然被杀。

在实战中一些复杂的棋形都是建立在简单的基础之上。在实战对局中如能敏锐发现其中的缺陷才是关键。

图四：白先能吃住黑棋吗？



图三 ⑤=③

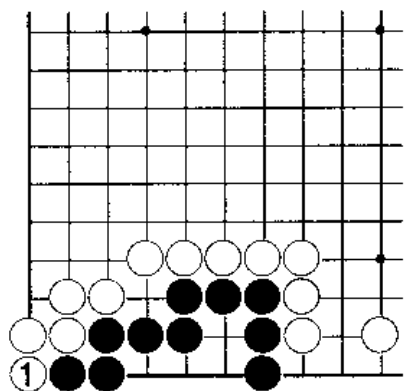


图四

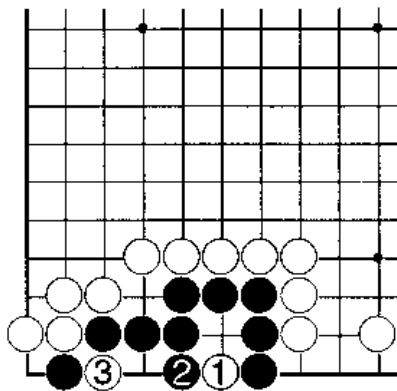
图五：白随手于1位打吃的话，黑2一粘便成为“弯四”而活了。白不成功。白1的打吃，明显无谋。

解“死活”题的关键是要掌握它的方法，有的需用缩小眼位法吃棋，有的则用点眼法和占据要点才能吃棋，所以在解题时，要灵活运用这些方法才能奏效。

图六：白1点眼击中要害，黑2如立，白3扑灭眼，便将黑棋杀死，如黑2于3位接的话，白3则于2位长，黑仍是死棋。另外，此图中的白1点如先于3位扑，也可将黑杀死。



图五

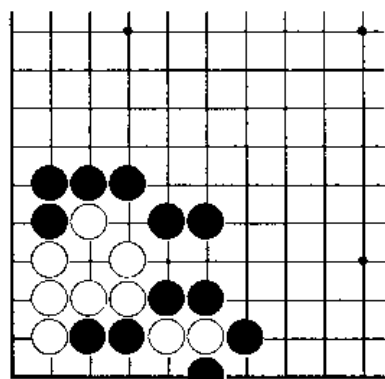


图六

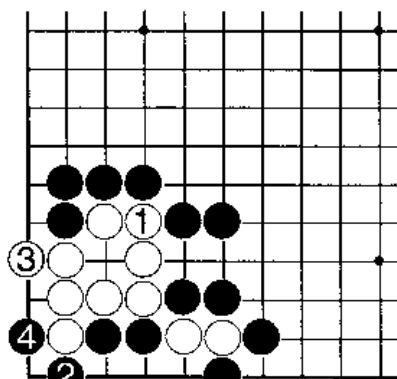
以上是两个“杀棋”的例子，初学者在看懂的基础上要充分地掌握它，下面再看看“求活”的棋形。

图七：白先怎么做活？

图八：白1单纯地做眼无谋，黑2扳，缩小白眼位，白3立，黑4灭眼，白明显失败。



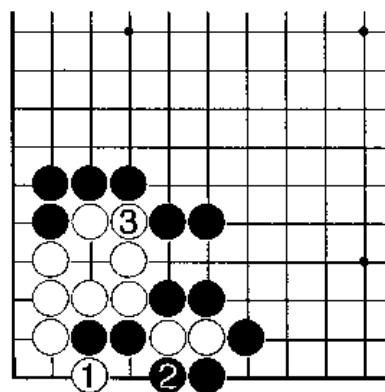
图七



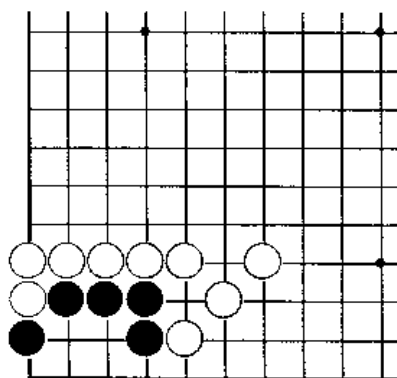
图八

图九：白1先打吃，好棋！先确保角里的眼位，黑2只有提，白再于3位团做活。

图十：黑先，该如何补活呢？



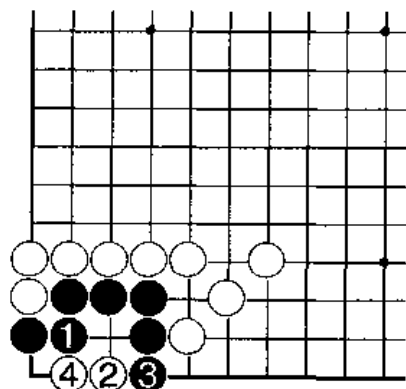
图九



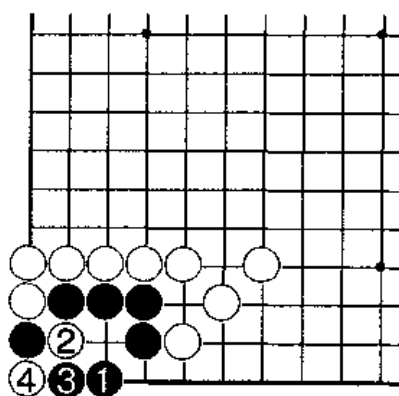
图十

图十一：黑1粘补结果怎样呢？白2点眼，占据要点，黑3如立，白4一长，黑只有一只大眼而被吃。黑3如不立而改在4位挡，那么白4于3位爬回，黑仍是死棋。

图十二：黑1尖补看似活了，但还存在着缺陷，白2打至白4提止，黑成劫活，虽然比上图进了一步，但不是最佳结果。



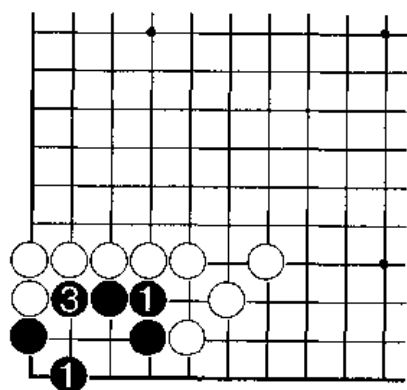
图十一



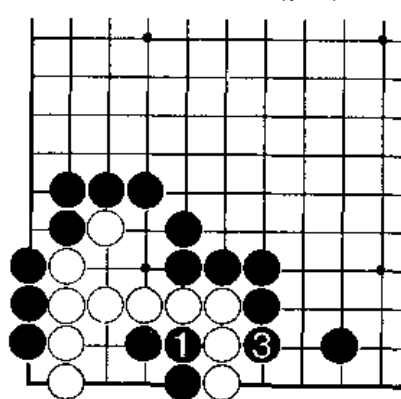
图十二

图十三：正确走法是黑1虎，这是此形中活棋的要点，以后白无论怎么走，黑角都是活棋。

图十四：这是一道很有代表性的题，此题的活法很有趣。白先，怎么做活呢？



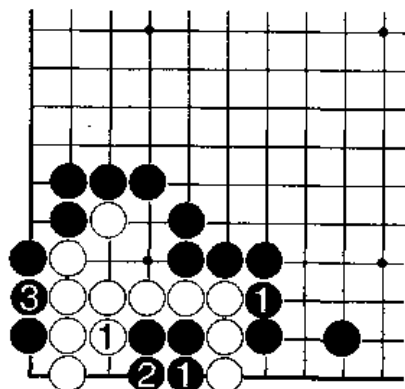
图十三



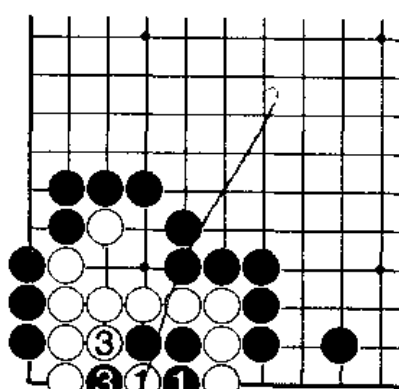
图十四

图十五：白上面很明显是做不出眼，只有在下面做出两只眼来。白1打吃是不动脑筋的下法，黑2团是好手，做成“方四”杀白棋。

图十六：白于1位扑，先弃一子妙极！黑2如拔，白3利用黑气紧而打吃，成“胀牯牛”，白成功地活了。这也是胀牯牛的基本手法，这种手段在对局中很有实战价值，应很好地掌握其中的关键。



图十五

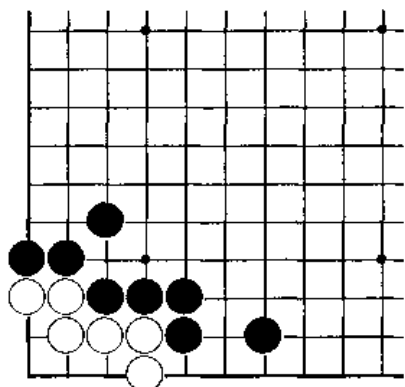


图十六

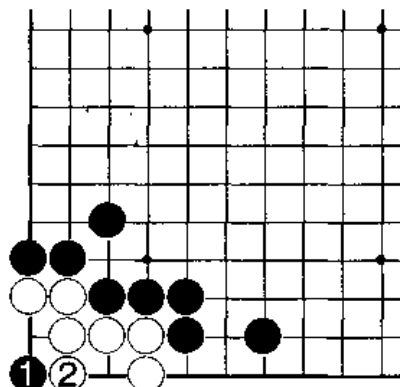
在无法将对方的棋净杀时，如能施展手段走成劫杀也算成功。即使“劫”不能取胜，但在别处连下两手，也得到了补偿。

图十七：角部白棋并没有活净，黑先，能走出棋来吗？

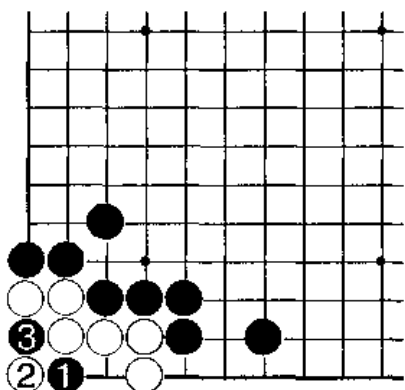
图十八：黑1点眼，无谋。白2一立反倒做出两只眼来，黑1的点不但没有达到目的，反而帮了白棋的忙。



图十七



图十八



图十九

图十九：黑1点，急所。白2只有扑，黑3提劫，以上是双方的正确应对。

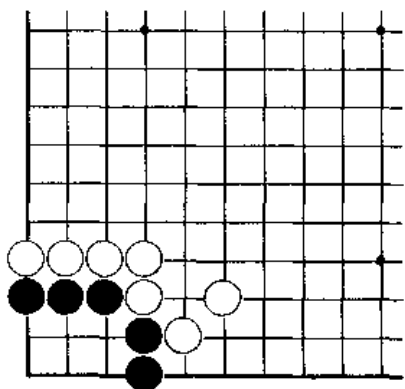
## 练习 题

一、白先。

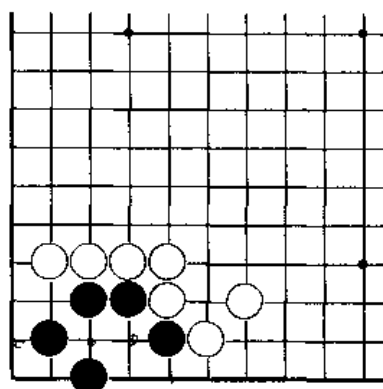
抓住要害就能致黑于死地。

二、白先。

要求无条件杀黑。



一题图



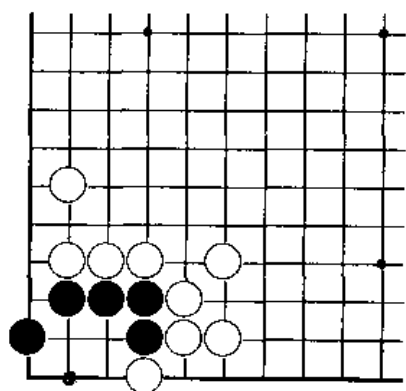
二题图

### 三、黑先

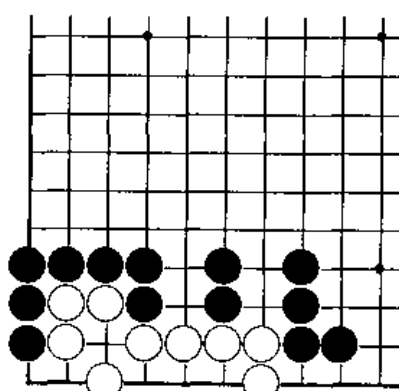
只要占据要点，就能轻而易举地做活。

### 四、黑先。

盲目行动是不行的。黑先，结果如何？



三题图



四题图

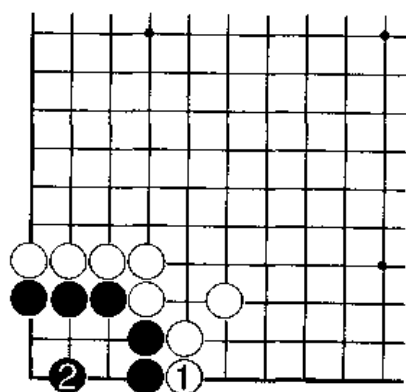
## 练习题答案

### 一、失败图

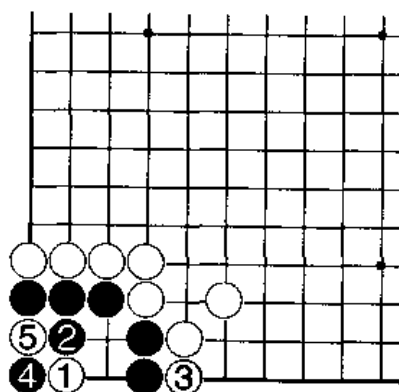
白1挡，随手，黑2跳补是好形，黑角很痛快地活了。

### 变化图

白1点，黑2曲，白3挡至5提止，角里成劫争，虽然比上一图进了一步，但还不是最佳结果。



失败图



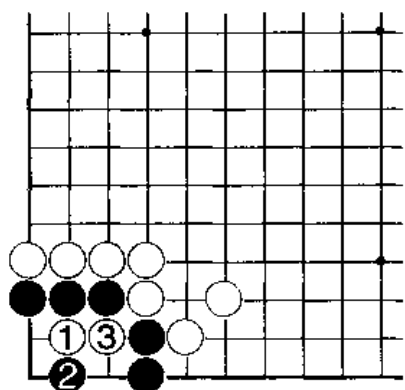
变化图

### 正解图

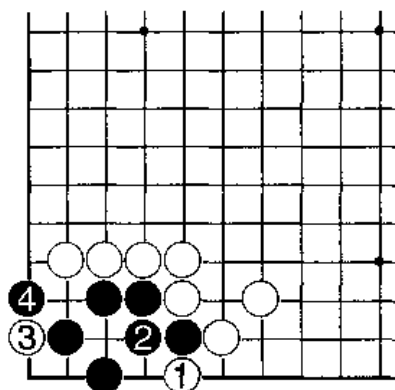
白1点，正中要害，以下黑无论怎么走，都将是被吃的局面。

### 二、失败图

白如于1位随手一打，坏棋！黑2粘，补净了黑角的恶味，白3托，破角里的眼，但黑4一扳，确保两只眼而活棋。



正解图



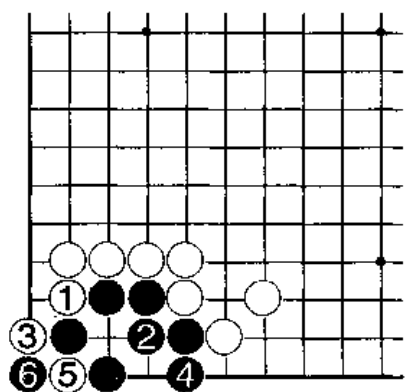
失败图

### 变化图

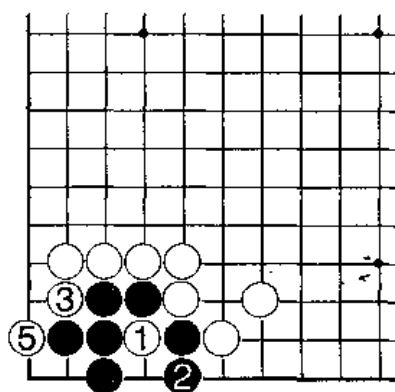
白1挤，黑2只有粘，以下双方正确应接至黑6提止，白只能劫杀黑棋，不是最好结果。

### 正解图

白1从里侧打，好棋，黑2立，白3再打吃，黑4只有接住，白5扳灭眼，白无条件杀黑，这才是白棋的最佳结果。



变化图



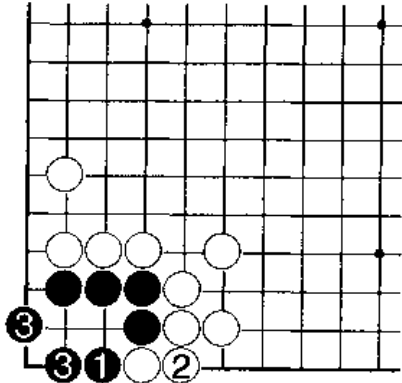
正解图

### 三、失败图

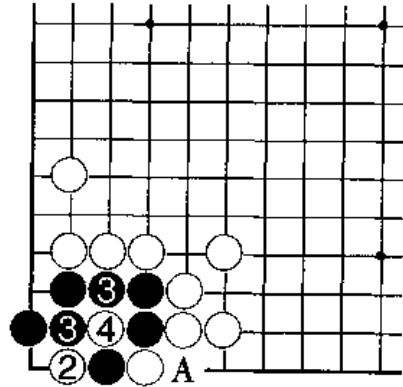
黑于1位打吃，期待着白于2位接住，黑3再一虎做活，但这只是一厢情愿的走法，白自有严厉的反击手段。

#### 变化图

对于上图黑1的打吃，白2反打是好棋。黑正确走法于3位打吃做劫，最终成劫杀，此图不能说是黑最理想的结果。



失败图



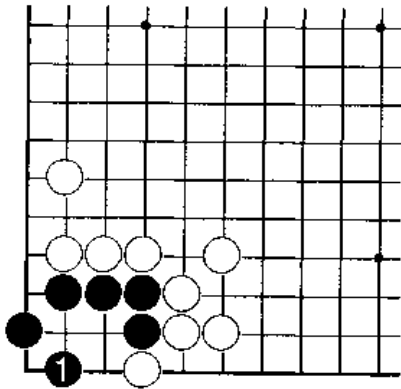
变化图

#### 正解图

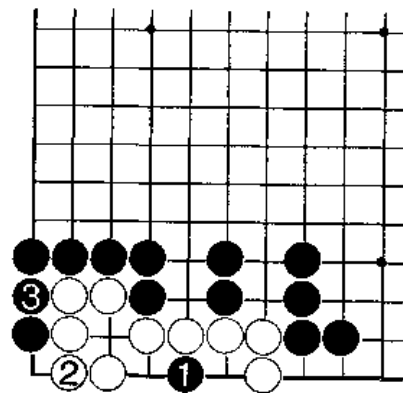
黑直接于1位虎，是正确活棋的手段，白无论怎么走，角里黑棋都是净活。

### 四、失败图

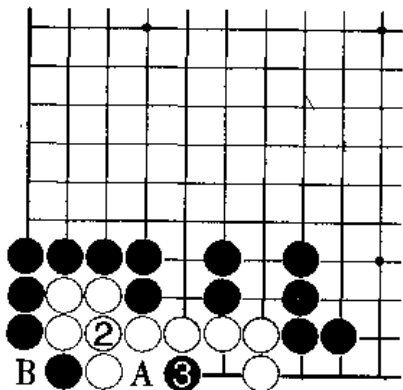
黑1盲目出动点眼，结果怎样呢？白2团做出一只眼来，黑大败。



正解图



失败图



正解图

#### 正解图

黑1先扑，好棋！白如于2位接住，黑3再点眼，白大棋被擒。又如，白2不接于3位做眼，那黑3于2位提，因A位一眼是卡眼，白仍是死棋。因此，黑1扑之后，白只有在B位提掉，形成打劫，这是白棋惟一生存的机会。



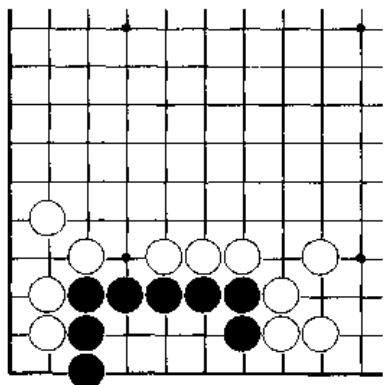
## 第三十七课

### 死活常型（二）

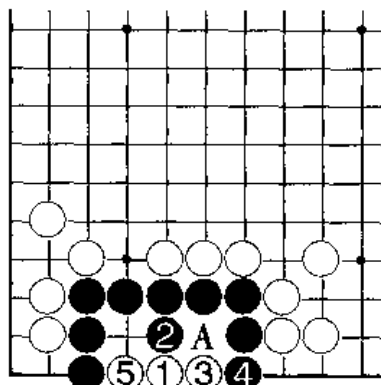
由于实战中必然出现死活，所以死活除了在实战中有极强的应用价值之外，更重要的是可以锻炼人的计算能力。围棋的计算多为“默算”，所谓“默算”，就是看着问题图，不用棋子去摆变化的过程，而是用眼睛看，在心里默默地计算，直至算出正确答案，这才是做“死活”的方法，是锻炼计算能力最有效的手段，也是提高掌握“死活”技巧的一条捷径！

图一：黑棋还存在着致命的缺陷，白先，应一举抓住机会置黑于死地。

图二：白1直接点在这里是不行的，黑2顶，白3长，黑4挡，白5长，最终成双活，白棋没有取得最佳结果。其中白3如改在4位渡过，黑4于3位扑，白A位拔，黑再于5位打吃，白成接不归。



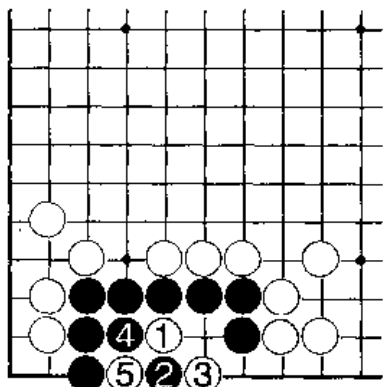
图一



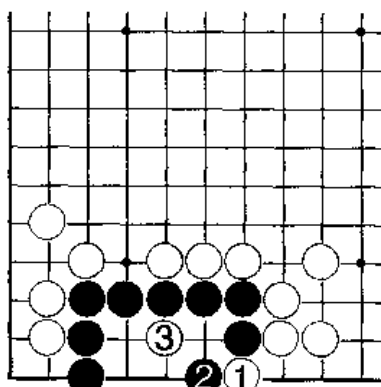
图二

图三：白1如高一路点呢，黑2夹，白3打吃，黑4顽强做劫，至白5成劫杀。劫杀总归没有净吃好，因为劫杀还要在其他处付出一定的代价，而净吃是毫无代价地制对方于死地。

图四：白1扳，好棋！先缩小白眼位，黑2如挡，黑地正好成“刀把五”之形，白3点，正击中黑棋要害。



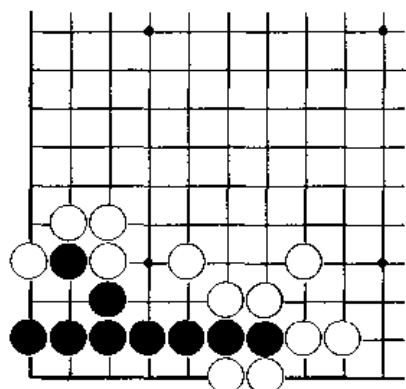
图三



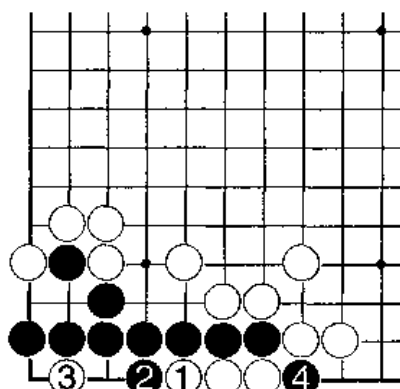
图四

图五：白先，能吃掉黑棋吗？

图六：白1爬，想利用缩小眼位吃黑棋。但黑2挡后，白3位的做眼与4位的提白三子见合。以下无论白怎样走，黑都呈活棋。



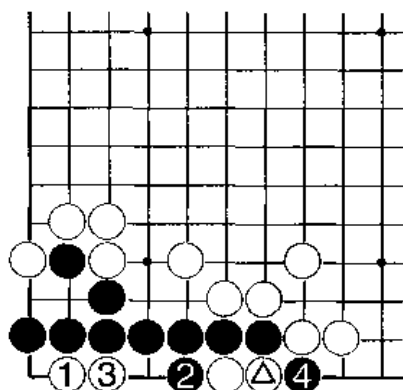
图五



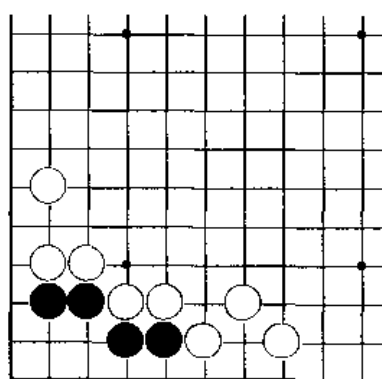
图六

图七：白1点是好棋。杀棋中如直接缩小眼位不行，就要考虑用抢占要点的方法。黑2如挡，白3长继续破眼，黑4提二子，白5再扑灭眼。

图八：轮黑棋走，该如何补活呢？这是最基本的棋形，请走出一种最佳的结果。



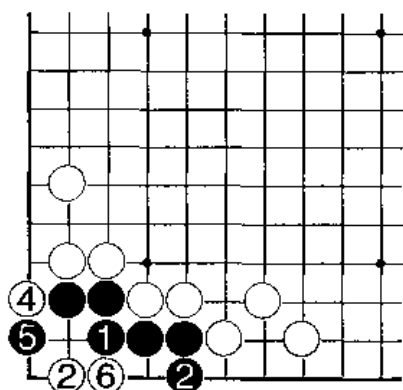
图七 ⑤=△



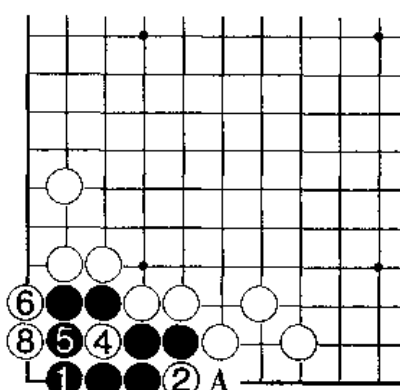
图八

图九：黑棋于1位粘补，白2点，黑3立，白4扳，黑5挡，白6一并，黑方死棋。

图十：黑于1位跳补，好象不错，但白2扳，严厉！至白8止，黑棋仍旧是死棋。



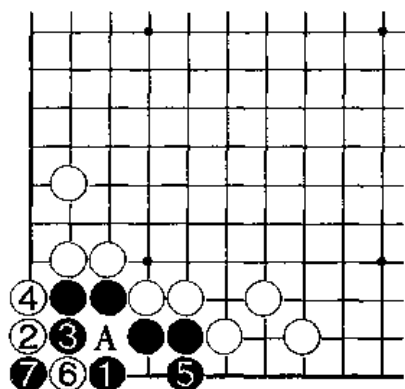
图九



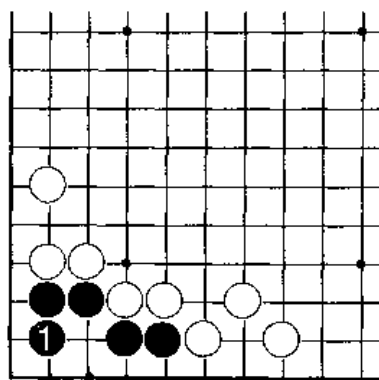
图十

图十一：黑1虎补，结果怎样呢？白2点，妙棋！黑3团做眼，白4回连，黑5立，到白6扑，黑7提止，最终成劫活，这个图也不是黑棋的最好结果。对于白2的点，黑3如在4位立，白则于3位长，黑如在A位接，白再于5位扳，去眼。黑棋反而净死。

图十二：黑1曲，正解，只此一手，黑棋才可以无条件活棋，以后，无论白棋怎么走，黑棋都是净活。



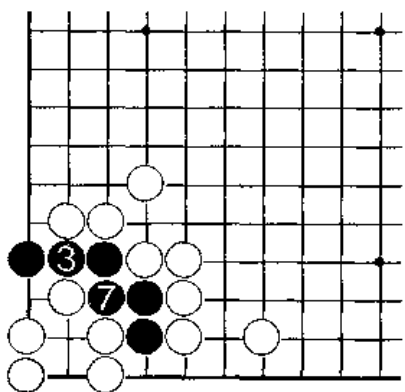
图十一



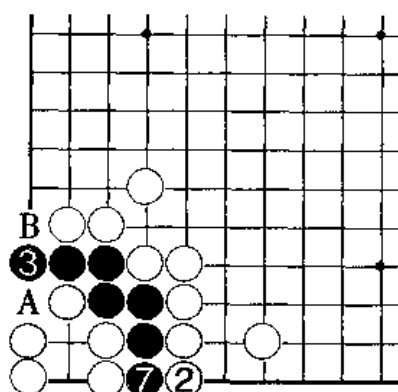
图十二

图十三：黑棋被挤在了夹壁中，眼看就要被白吃掉，但是不要气馁！轮黑走还有一线生机。

图十四：黑1位挡是不能考虑的，因为白于2位一立，黑只剩两口气，无论在A、B哪一点着子，都难免被吃。



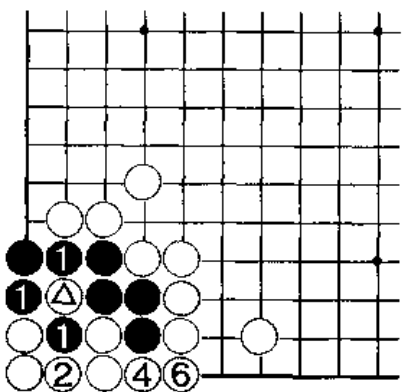
图十三



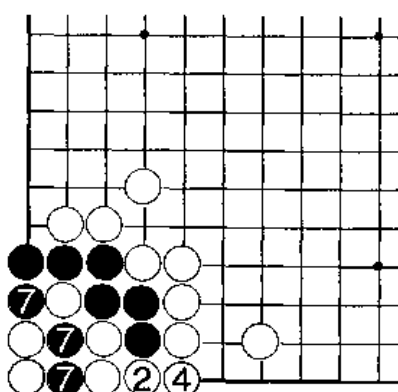
图十四

图十五：黑1扑，白2拔，黑3吃，白4却在底线安全连回，黑5拔掉白△一子，白6只需一接，黑棋就成了只有一个假眼的死棋了。

图十六：黑1不急不躁的一吃，是走向成功的关键，白2渡回，黑3提白一子，白只有在4位接住，黑5提于便成两眼活棋。



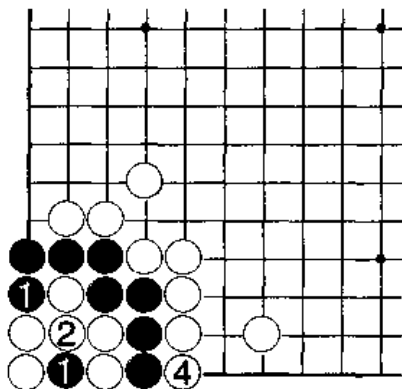
图十五 5=1



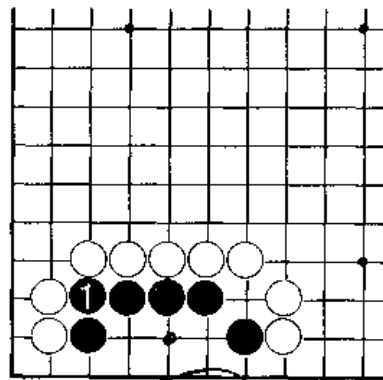
图十六

图十七：对于黑1的打吃，白如不于上图的2位连回，而于本图的2位接，那么，黑3就毫不客气地切断白后路，白4闭气，但黑5却以快一气而将白六子吃掉，此结果，白损失更惨重，所以，正解还是应如图十六的结果。

图十八：黑先走如何做活？黑棋做活的要点只有一处。



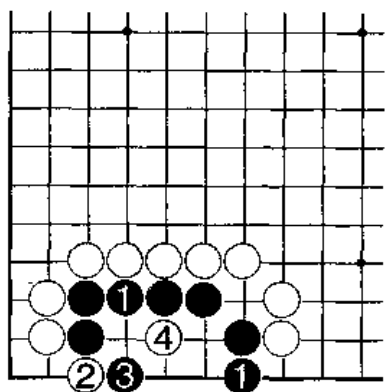
图十七



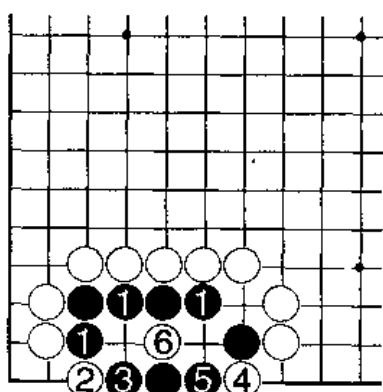
图十八

图十九：黑于1位立，是想扩大眼位做活，但白2从这头扳仍旧可以缩小黑棋的眼位，待黑3挡时，黑正好成“刀把五”之形，白4点在要害上，将黑棋歼灭。

图二十：黑1跳，感觉好像是不错，但白2、4连扳两手后，黑空成直三，白6一点，黑棋仍旧被吃掉。



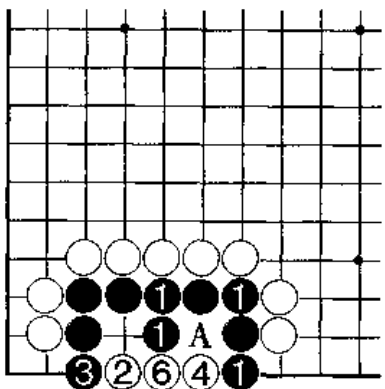
图十九



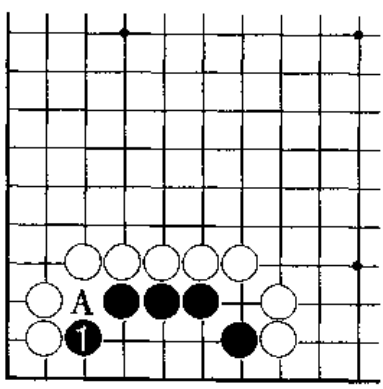
图二十

图二十一：黑1立，才是做活的惟一要点，白2如点，黑3则挡，以下至白6止，黑7还要团补一手成双活。如果被白棋占到此点，将来黑还需于A位接，成直三变为死棋了。

图二十二：棋形只比上图A位少了一子，那么现在还轮黑走，是否能作活呢？

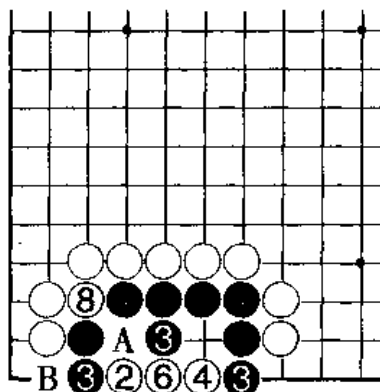


图二十一



图二十二

图二十三：此形无论怎么走，黑棋都不能做活。因为黑1做眼后，行至白6止，白棋在7位和8位两点中必得其一，白8挤后，将来于B位打吃，黑A位接，结果成直三死棋。



图二十三

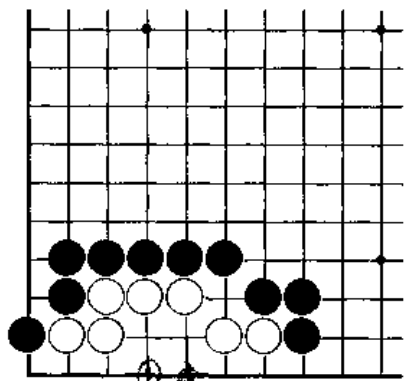
### 练习 题

#### 一、黑先

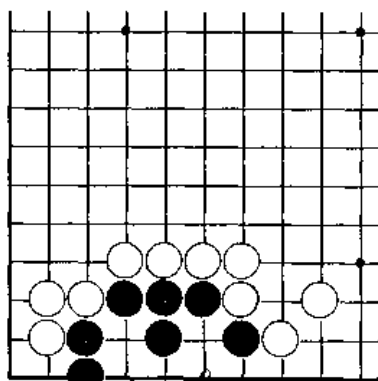
提示：解题的关键必然围绕着如何缩小白眼位这一线索。

#### 二、白先

在无论如何也不能净吃的情况下，可打劫吃黑吗？



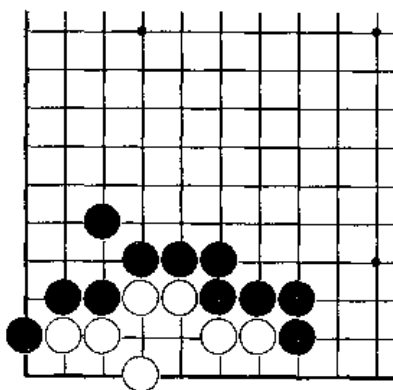
一题图



二题图

#### 三、黑先

能吃掉白棋吗？正确的行棋次序才是解开此题的关键。



三题图

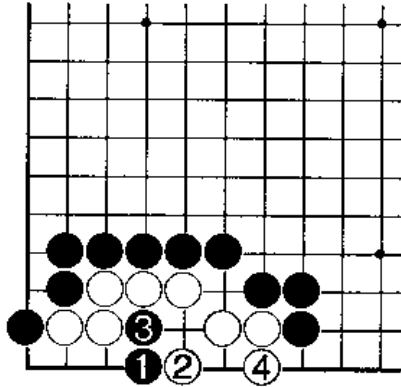
## 练习题答案

### 一、失败图

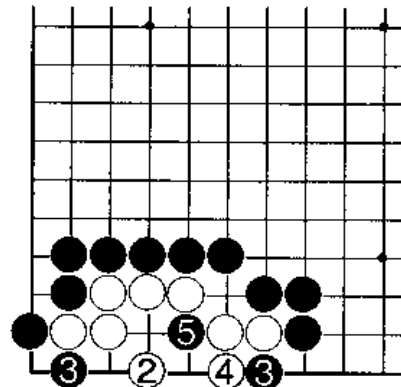
黑直接于1位点是无益的，白2尖是好手，3位与4位的做眼必得其一。黑1如点在2位，白就在1位尖，道理与本图相同。

#### 正解图

黑1扳，缩小眼位为正解，白2尖顽抗，黑3再扳，继续缩小白地，白4挡，黑5正好击中白棋的要害。



失败图



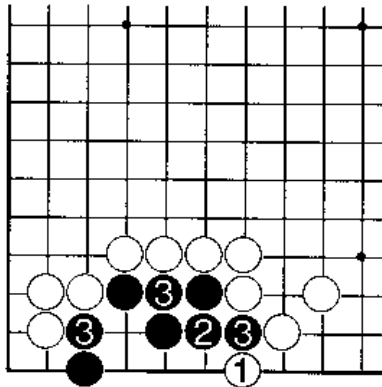
正解图

### 二、参考图

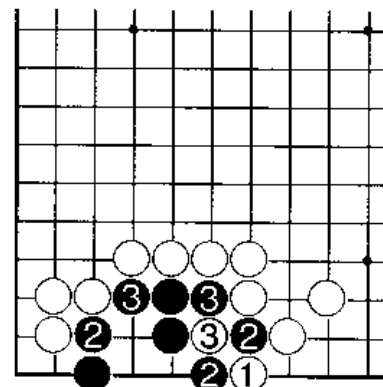
白1打正着，但黑2接是呆板的着法，白棋不走，黑都已经是死棋了。

#### 正解图

白1打吃时，黑棋不于3位接而于2位虎做劫，才是最顽强的抵抗，白3提，成劫。



参考图



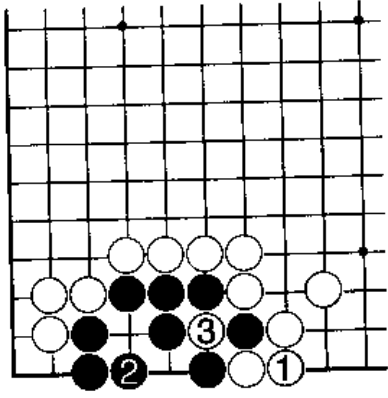
正解图

#### 续正解图

继上图的劫争后，白棋还可于本图的1位粘，黑2做眼，白3再拔，仍旧还是打劫。而这个劫对白来说，有利而无害。其中，黑2如于3位接住，白则于2位点，黑棋反而净死。

### 三、失败图

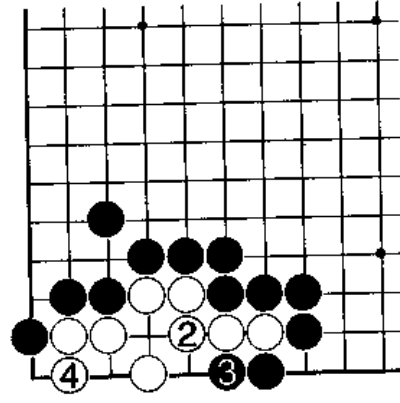
黑1直接缩小眼位，不得要领。白2做眼，以下3位与4位的做眼见合，白成活棋。



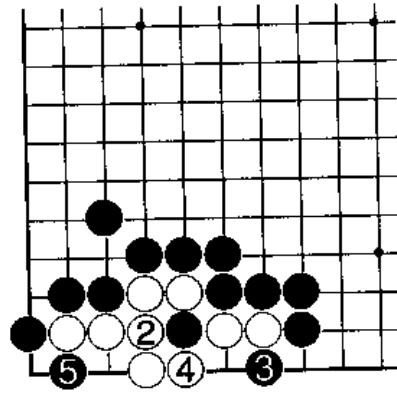
续正解图

**正解图**

黑1打吃，待白2粘后，黑3再扳，着法紧凑，白4提，黑5灭眼，白整块大棋被杀。



失败图



正解图

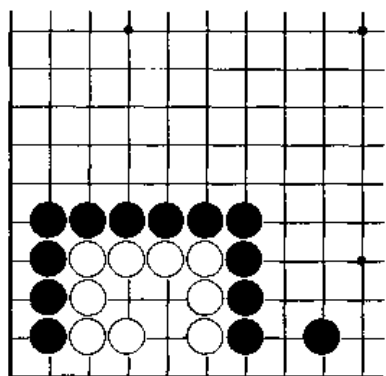
## 第三十八课

### 死活常型（三）

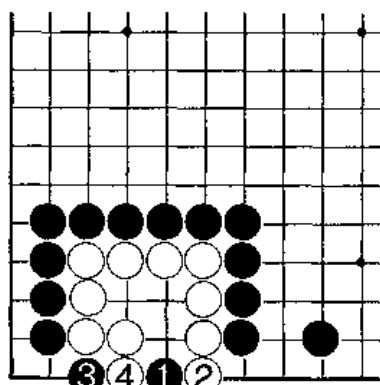
初学者要想提高棋艺水平仅仅靠掌握几个死活常形是远远不够的。因为实战对局中所弈出的棋形是千奇百怪的，不可能通过几个例子就能精通所有的死活难题。所以，关键所在是掌握“杀棋”以及“求活”的几种基本方法和手段。“杀棋”一般说来不外乎是缩小眼位、抢占要点或者两者有机地结合起来使用，而“求活”则与“杀棋”恰恰相反，“求活”的要领是在于如何扩大眼位、争取眼形的要点。

图一：白棋看似眼形很丰富，但它还不具备活棋的条件，黑先行，怎样吃白棋呢？

图二：黑1点，白2只有立，黑3如扳，白于4位一档，成“曲四”活棋。看来，直接点杀是不行的。



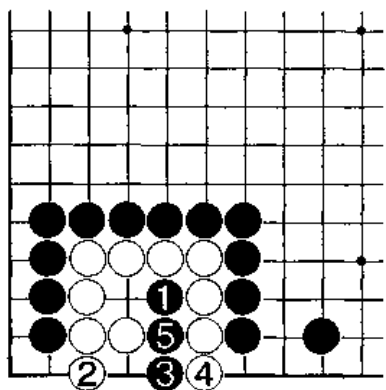
图一



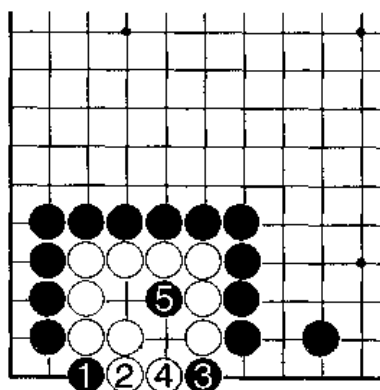
图二

图三：黑1点在这里结果如何呢？白2立这边是正着，以下双方正确应对至黑5止成双活，此结果虽比上图稍佳，但还不是黑棋的最好结果。

图四：黑1扳，好棋！在算清各种点法都吃不掉白棋后，就只有用缩小眼位来杀白。白2挡，黑3再扳，白4挡后，正好成弯三，黑5痛快地一点便置白于死地。



图三

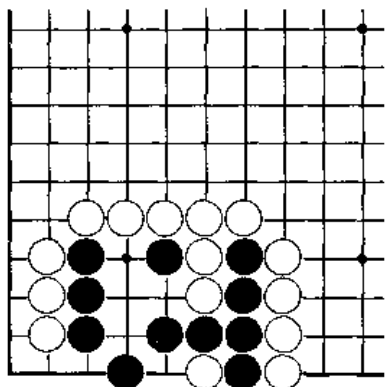


图四

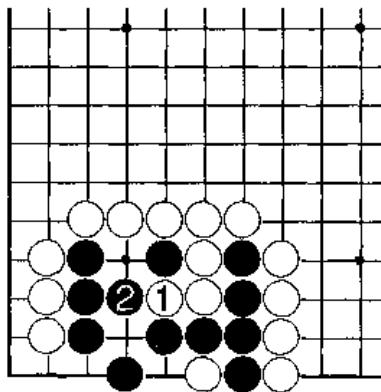
图五：这是一道很简单的题，只要能发现棋形的要点，就可一举歼灭黑棋，本图是白先。



图六：白于1位冲，不得要领。黑2挡，反倒做成一个眼，加之原有的一个眼，黑活棋。可见白1冲是帮倒忙的坏棋。



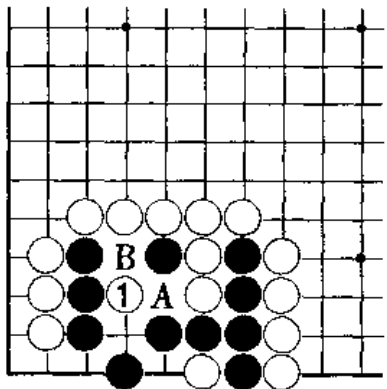
图五



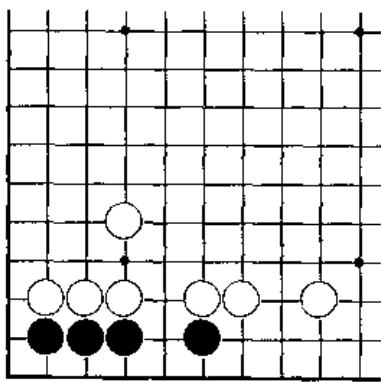
图六

图七：白1点，好棋！一举击中黑要害，黑如A位接，白则于B位连，反之亦然，总之，A、B两点白必得其一，黑无法做活。

图八：这道题很有代表性，很多棋形在求活时，都会用到这种手段，黑先做活。



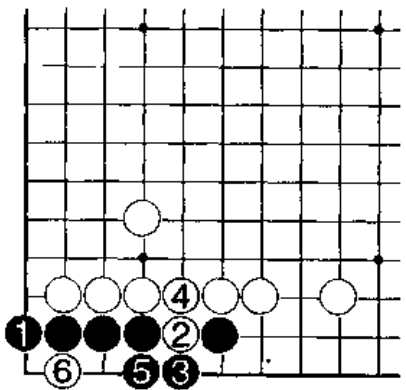
图七



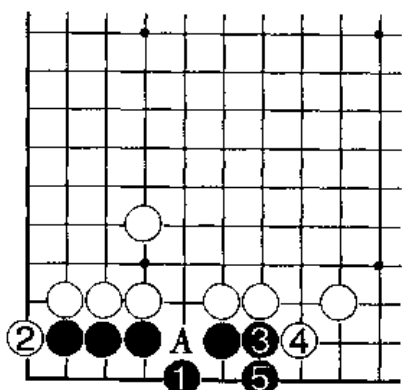
图八

图九：黑1立，想扩大地域做眼，但白2挖严厉，黑3打吃，白4接，黑5如粘住，正好成直三，白6点，黑死棋。黑1的立虽然是扩大眼位，但在此种场合下却不适合。

图十：黑1倒虎，妙棋！抓住A位虎口白不人气这一关键，乘机做出两个眼来，白如于2位扳，黑3长为好棋，白4挡，黑5立，正好做出两个眼来，活棋。



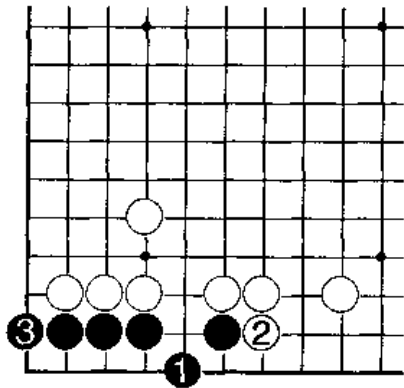
图九



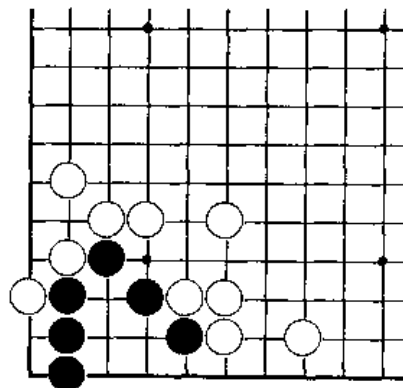
图十

图十一：白2挡，黑3立再扩大眼位，角里成直四，仍是活棋。

图十二：黑棋看似支离破碎，已无可救药，其实不然，黑先走，还有妙手起死回生！



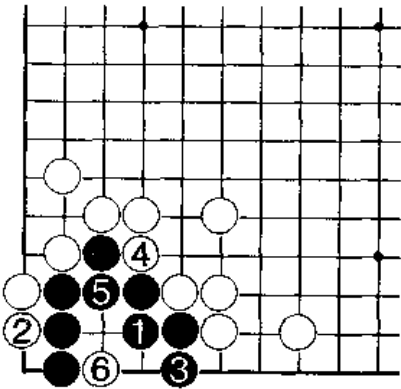
图十一



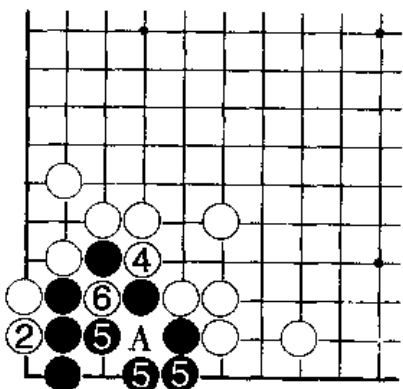
图十二

图十三：黑1接是随手棋，白2爬，灭掉黑棋角里的眼，黑棋在边上无法做出两个眼。

图十四：黑1立，扩大眼位，能否做活呢？白2仍旧爬，黑3虎做眼，白4打吃时，黑5成打劫活。黑1若改于3位做眼，白棋便走1位，也成劫活。



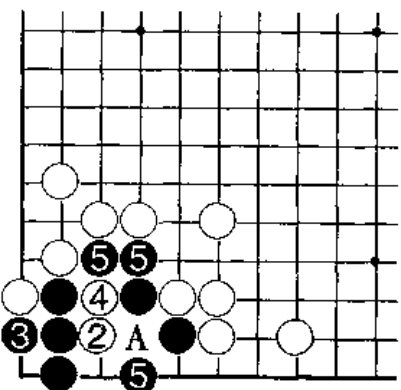
图十三



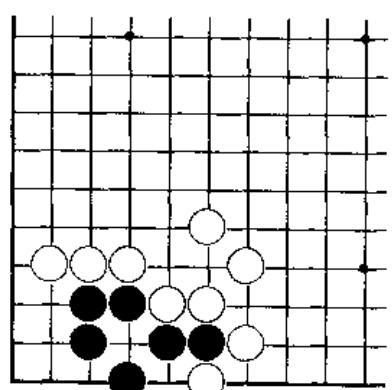
图十四

图十五：黑1倒虎，绝妙！黑3又是好棋。白4打，黑5可以接住，由于A位不入气，黑棋很巧妙地做活了。

图十六：白先，结果如何？注意：虽然杀法很多，但要做出最佳的选择。



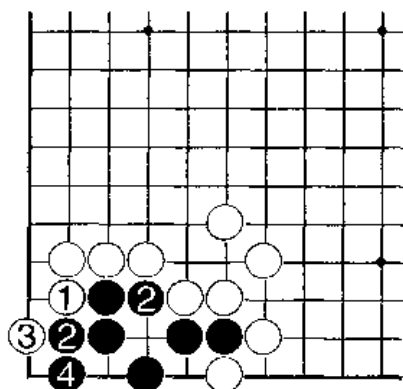
图十五



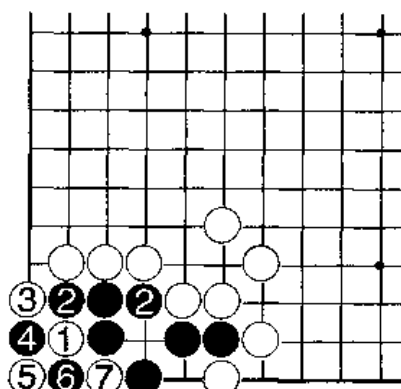
图十六

图十七：白1爬，太坏了，被黑2一挡，黑棋已净活了。白3扳也无济于事，黑4立正好做出两个眼来，活棋。

图十八：白1跳，正解。黑2只有冲，白3挡，为了求活，黑4只有扑，白5提，黑6再扑，至白7止，最终成为劫杀。



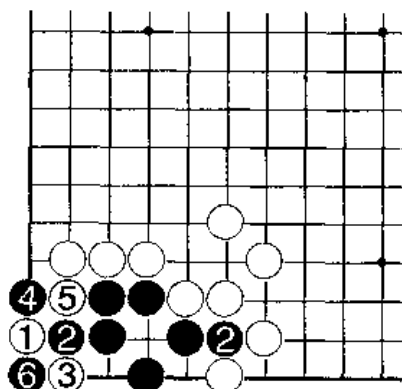
图十七



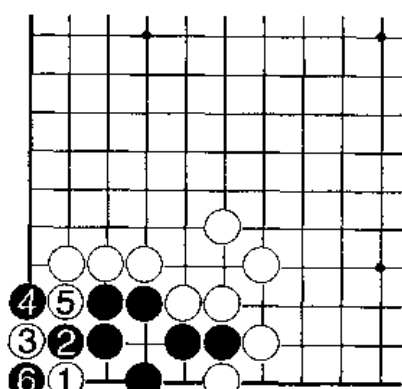
图十八

图十九：白1飞，黑2曲，白3扳灭黑棋眼位是强手。黑4扳断，白5打吃，利用角部的特殊性走成打劫杀黑。结果虽然也是劫杀，但本图是黑方先手劫，而上图是白方先手劫，明显与上图差一个劫，不如上图结果好。

图二十：白1直接点，黑2挡，以下正确应对至黑6止，又大致还原成图十九的结果。可见，还是图十八的结果为最佳。

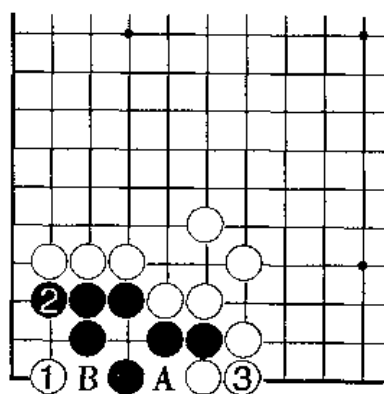


图十九



图二十

图二十一：上图白1点，黑如不在2位挡，改于本图的2位挡，结果怎样呢？白3接是冷静的好手，令黑怎么走也做不出两只眼来。黑如A位团做眼，白于B位打吃，反之，黑如B，白则A，黑仍旧不行。



图二十一

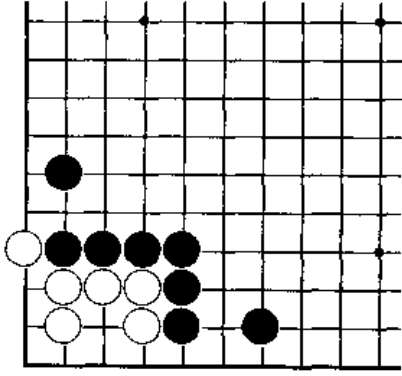
## 练 习 题

### 一、黑先

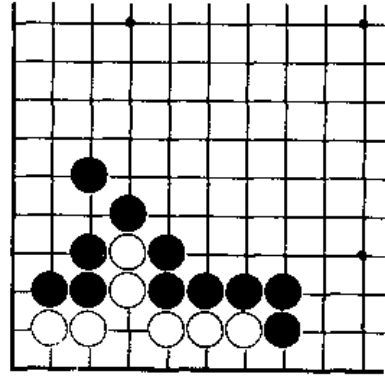
提示：正确的行棋次序才是解题的关键。

### 二、白先

此题与前面讲过的例子很相似，只要仔细计算，会很快地找出正解来。



一题图



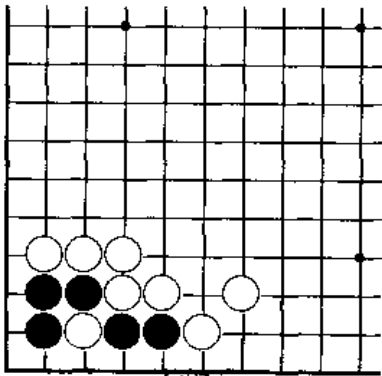
二题图

### 三、白先

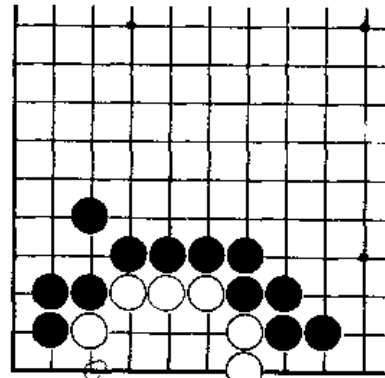
这是角部经常容易出现的棋形，要求无条件杀黑。

### 四、白先

白棋需要补活，怎样补活才是唯一的正解。



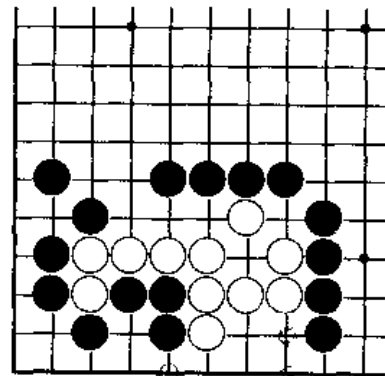
三题图



四题图

### 五、白先

白棋只有一个眼，能再做出另一个眼来吗？



五题图

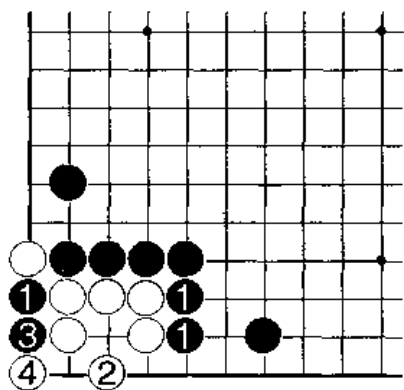
## 练习题答案

### 一、失败图

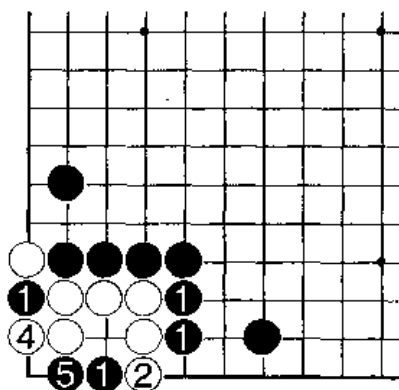
黑1扑，期待白于3位拔，黑再于2位点眼，这只不过是一厢情愿。白2直接做眼为好棋，黑3长，白4提，角里又做出一个眼来，加之原有的一个眼，白活棋。

#### 正解图

黑1直接点，待白2挡时，黑3再扑，白4拔后，黑5一并，便将白棋杀死。



失败图



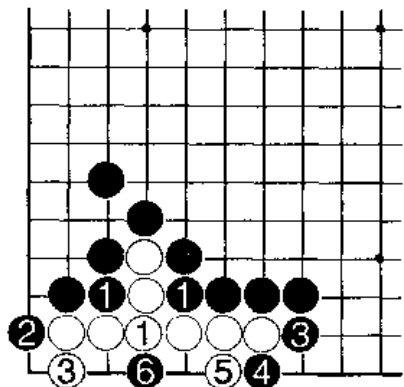
正解图

### 二、失败图一

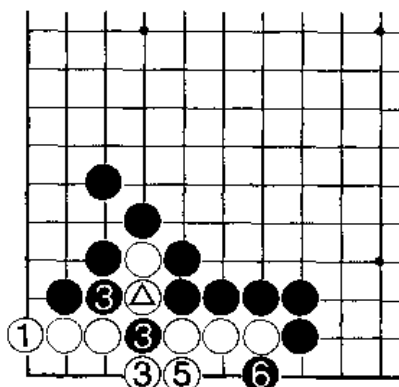
白1接，不得要领，黑2扳，缩小白棋眼位。棋谚说“七死八活”，更何况此图白六子是棒状，明显死棋。

#### 失败图二

白1立想扩大眼位，黑2提，严厉！白3打，黑4接住，白5接，黑6去眼，白大棋仍旧是死棋。



失败图一



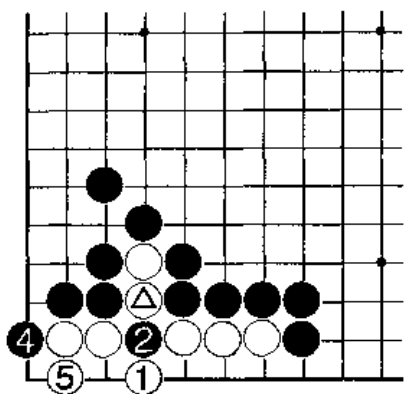
失败图二

#### 正解图

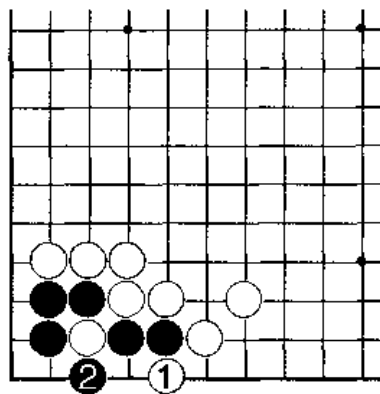
白1虎是此际做活的唯一手段，黑2吃两子，白3打二还一，黑4扳，白5立，活棋。

### 三、失败图

白1随手打吃，黑2提单子，角里黑棋已净活，白1打明显不行。



正解图 3=△



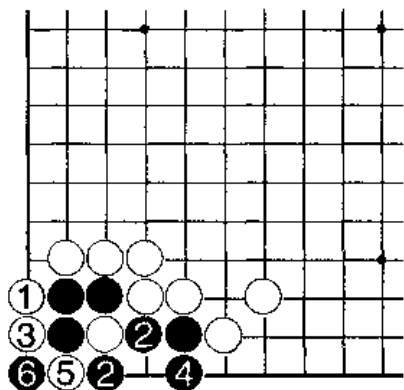
失败图

**变化图**

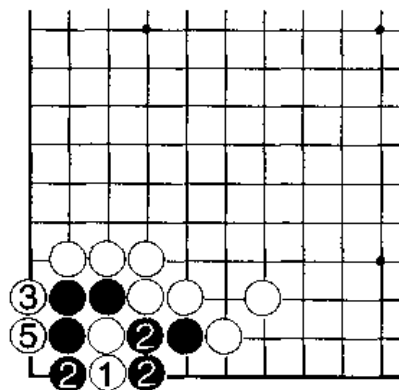
白1扳，黑2只有提，如于3位挡，白于2位一立，成“金鸡独立”杀黑。白3爬，去眼，黑4立做眼，白5扑，至黑6拔，成为黑棋打劫活，这还不是正解。

**正解图**

白1立，黑2挡，白3再扳，黑4只有提，白5爬灭眼，黑棋因只有一个眼而被杀。



变化图



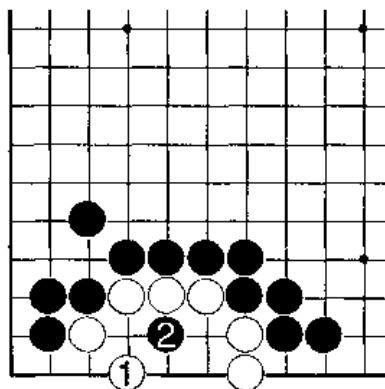
正解图

**四、失败图**

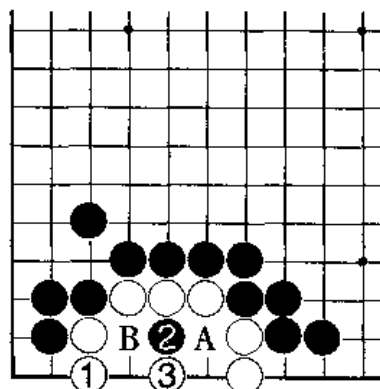
白1虎求活，反倒形成“刀把五”状，黑2点是棋形要点，白简单被杀。

**正解图**

白1立是正解。黑2靠，白3反夹，以下，黑如走A位，白接B位，反之，黑如走B位，白则走A位，总之，A、B两点，白棋必得其一，成为活棋。



失败图



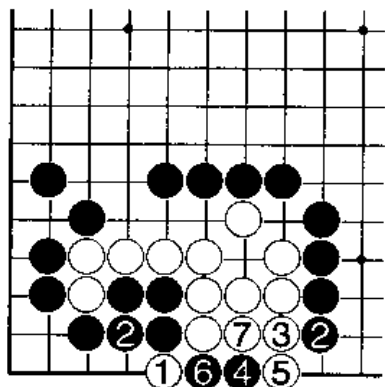
正解图

### 五、失败图

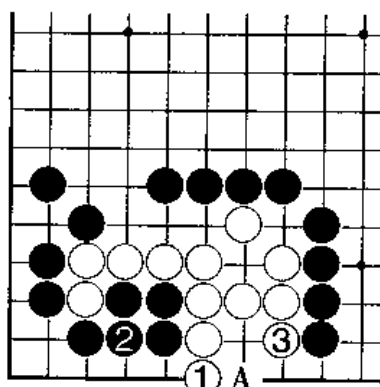
白1打吃是俗手，将惟一做活的机会断送了。以下，双方正确应对至黑8止，白大棋被吃。

### 正解图

白1立是冷静的好手，黑2只有回补，白3挡下，在包围中又做出一个眼来，白大棋净活。黑2如于3位破眼结果如何呢？



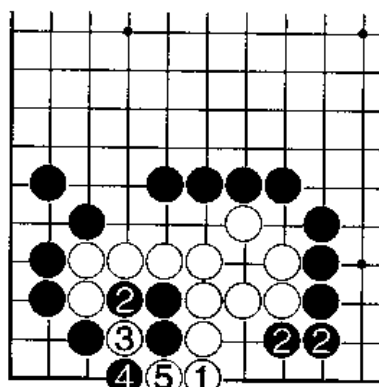
失败图 ⑧=⑥



正解图

### 变化图

白1立，黑2如不回补，于2位捞破眼的话，白3扑关键，黑4提，白5打吃，黑三子接不归，白更痛快地活了。



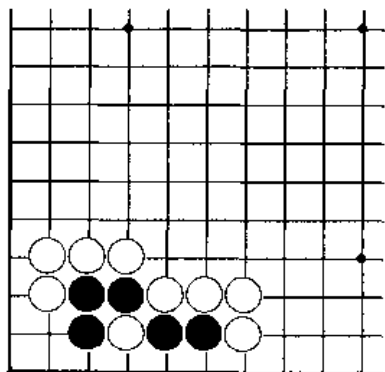
变化图

# 第三十九课

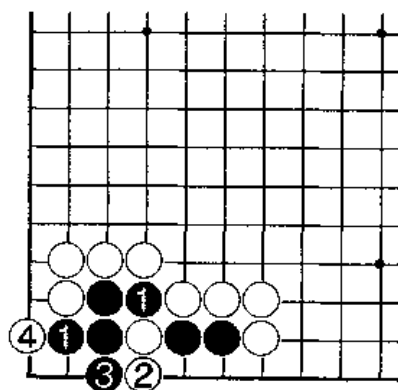
## 死活常型 (四)

图一：黑先，怎样走才能净活？

图二：黑 1 拐这手棋是不能成立的，白方只要在 2 位长，黑便无法做出两个眼来。



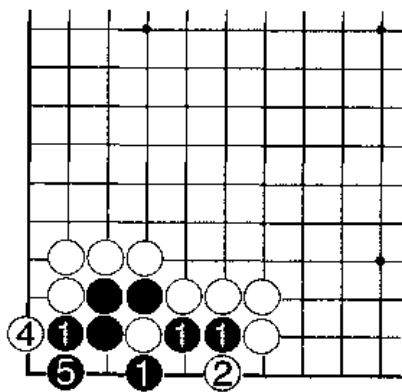
图一



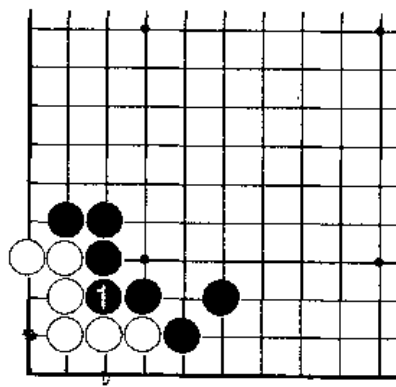
图二

图三：黑 1 提掉白一子是正解。白 2 若扳，则黑 3 拐角，至黑 5，安然成活。

图四：黑先，如何吃掉角上白棋？杀棋的方法是从外向内缩小眼位，还是找出对方要点直接点入，这个棋形，该选择哪一种呢？



图三

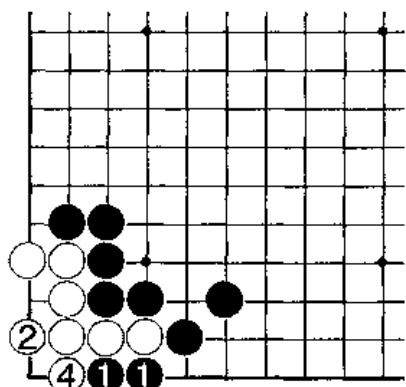


图四

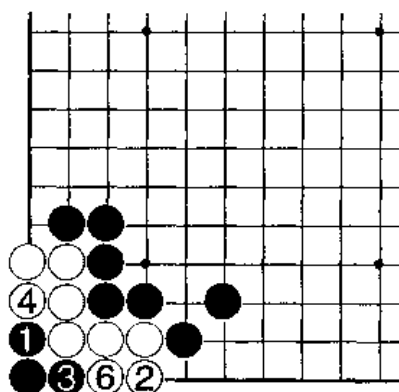


图五：黑1选择了扳，意图缩小黑方眼位。但是，白2做眼时，黑再无计。

图六：对于这样的棋形，黑1直接点入为正解，白2立时，黑3扳，利用角上的特点，之后白4至白6提吃，黑7再于5位点，白棋死。



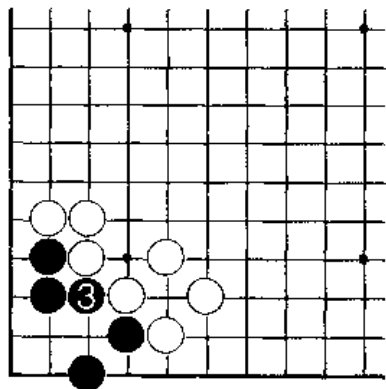
图五



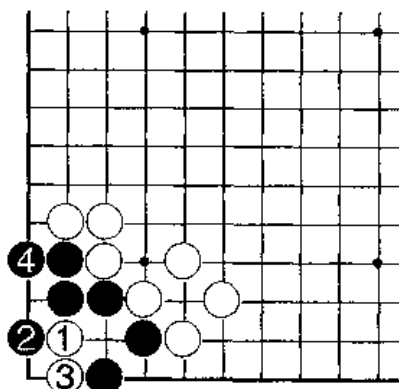
图六

图七：白先，这个棋形在实战对局中常常出现，一定要把变化过程掌握好。

图八：白1看上去是要点，但黑2的下扳非常漂亮，即使白3立，黑4也可以做活。



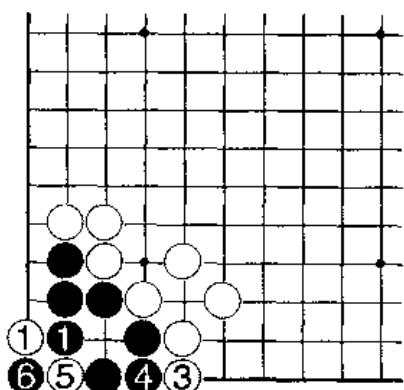
图七



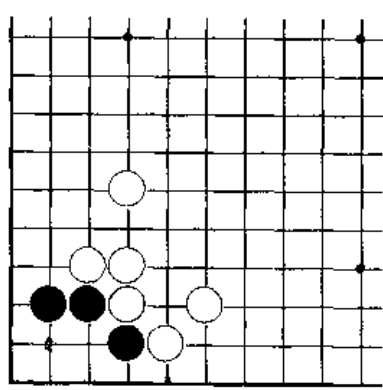
图八

图九：白1点是正解，黑2做眼，此时白3立相当关键，黑4粘必然，白5做劫，使角上的黑棋成为劫活。

图十：怎样走才是最佳的活棋手段呢？



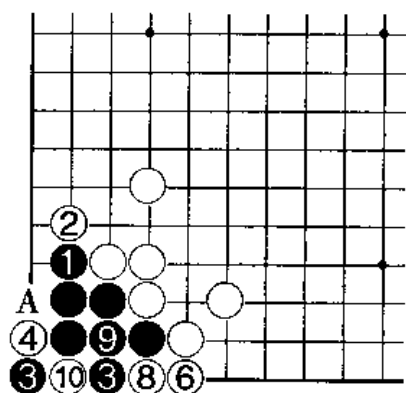
图九



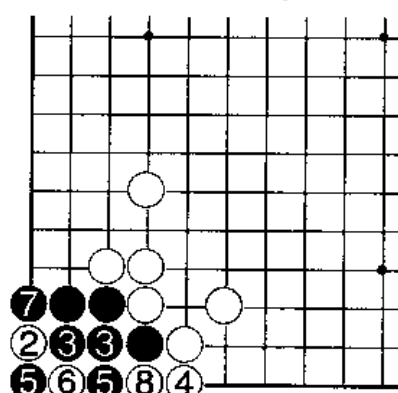
图十

图十一：黑1拐，白2挡后，黑3虎，到此形成的形状与图七的黑棋同形，以后的白4点至白10由于黑棋A位不入气只能是劫活。

图十二：黑1先虎是本题正解，白2点时，黑3做眼，已不必担心白4的立，以下黑5、7吃白“胀牯牛”，便可以净活了。



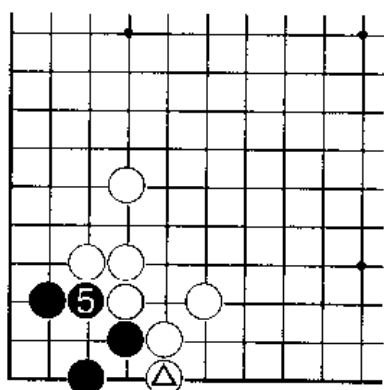
图十一



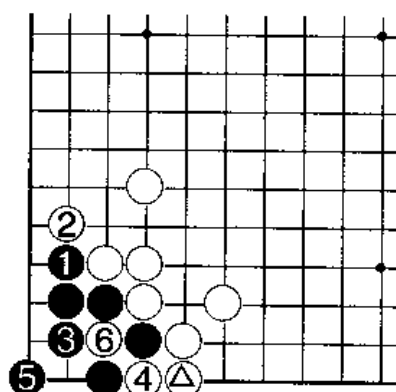
图十二

图十三：白方有△一子的硬腿，给黑棋做活增加了难度，最好的结果应该是怎样呢？

图十四：黑1拐，白2挡时，黑3做眼是坏棋，白棋有△一子可于4位打吃，迫使黑5做眼，再子6位提劫，成为白方先手的劫争。



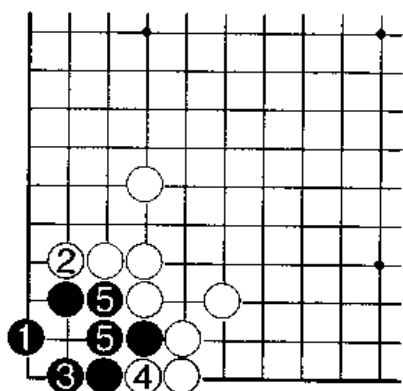
图十三



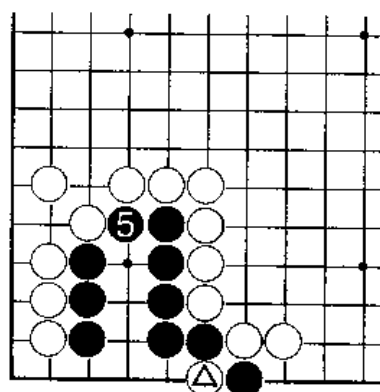
图十四

图十五：黑1小尖是正解，这是利用角的特殊性来活棋的。

图十六：黑先。不要以为白△一子已经死净，若黑棋行棋不慎，就将使白△一子得到利用。



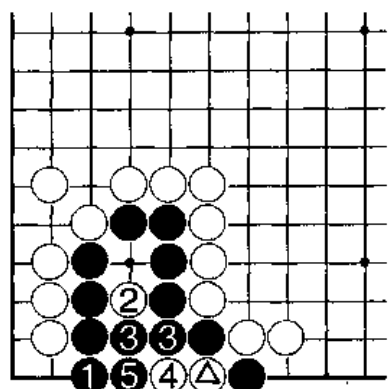
图十五



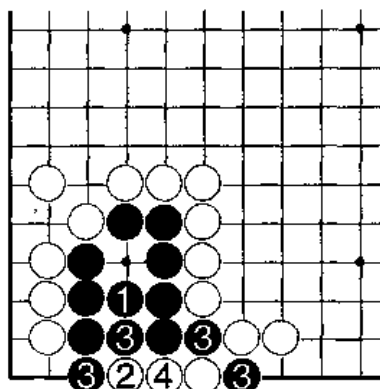
图十六

图十七：黑1下立，是没有想到白2的点，黑3做眼，白4长，黑无法做活。

图十八：黑1做眼是正解，白2若点，黑3下立便可以活了，白棋若再于4位接，黑5将白三子吃掉明显已成净活。



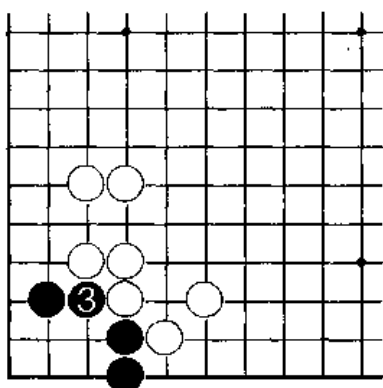
图十七 ⑥=△



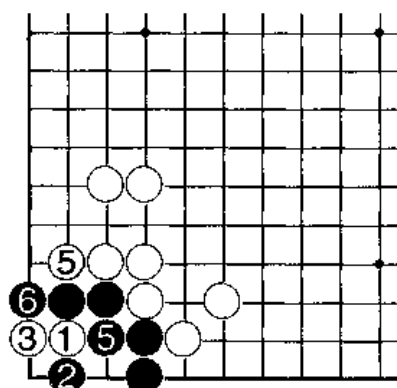
图十八

图十九：白先，需利用角的特殊性走出最佳的结果。

图二十：白1试图点去对方做眼的位置，但黑2下托，3、4两位必得其一即可以活棋。行至黑6，黑成净活之形。



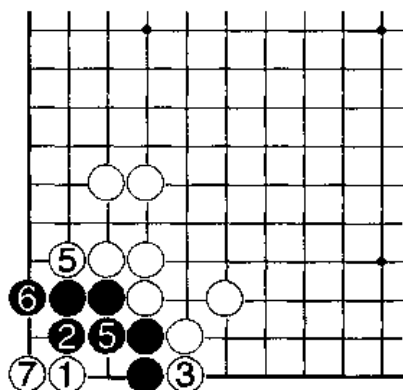
图十九



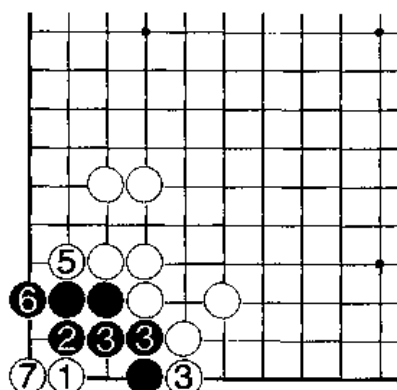
图二十

图二十一：白1点在一线上是正解，黑1虎住，白3贴住，黑4只有接。然后白5从另一侧挡，黑6立后，白7长，使黑棋只有一个眼，活棋无望。

图二十二：这是一道双方对杀的棋。但现在轮黑走，只要把黑角做活，白棋自然也就毫无生存希望了。



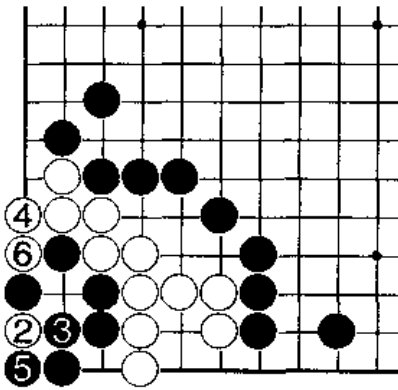
图二十一



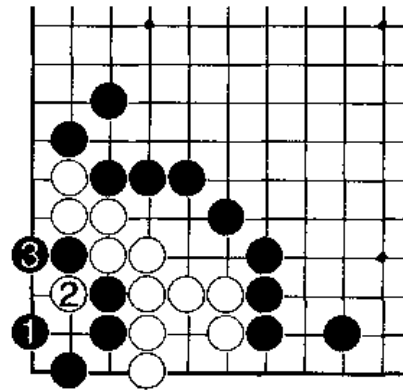
图二十二

图二十三：黑1虎补，看似挺有弹性，但白2靠，妙手！令黑棋无论如何也做不出两个眼来，黑3做眼，白4立，黑5提，白6去眼，成劫，但白外气太长，黑失败。

图二十四：黑1倒虎，只此一手，白2如打吃，黑3就立，黑安然成活。



图二十三



图二十四

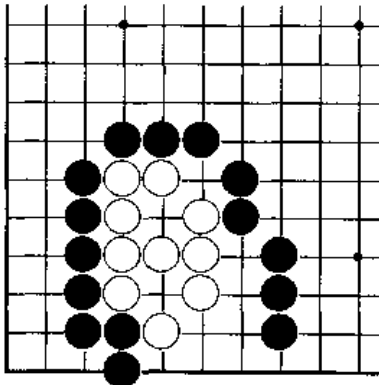
### 练习 题

#### 一、黑先

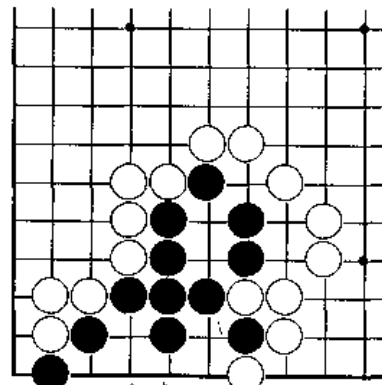
白棋并不是完整的活形，黑先，结果如何？

#### 二、白先

最佳结果是什么？提示：走成打劫不算成功。



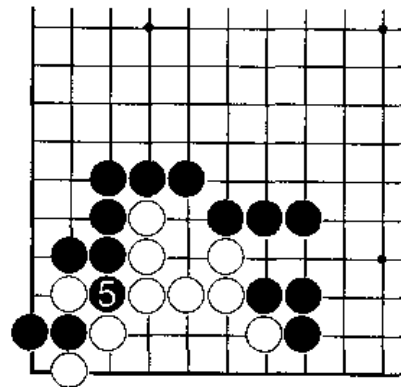
一题图



二题图

#### 三、白先

如何做活呢？做活的手段是一句有名的格言。



三题图

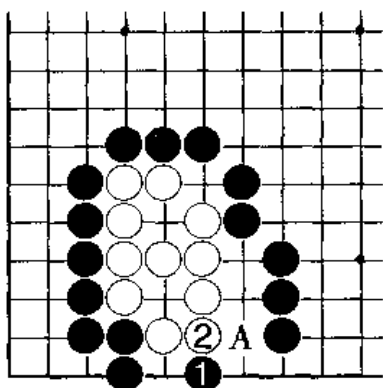
## 练习题答案

### 一、失败图

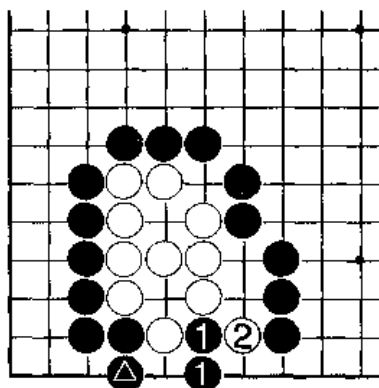
黑无论是于1位跳，还是于A位曲，都是无谋的着法，被白2一围，白已具有两只完整的眼位，成为活棋。

#### 正解图

“敌之要点即我之要点”，黑于1位占据白做活的要点是好棋。白2打吃，黑3则立，至此，白棋因有黑△一子的硬腿，无法吃掉黑1、3二子，故成为死棋。



失败图



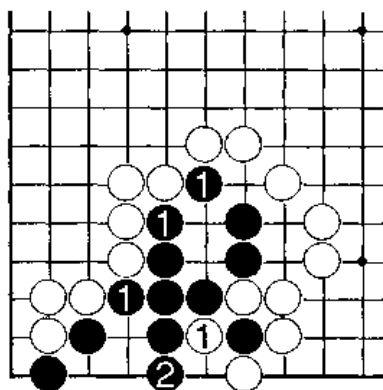
正解图

### 二、失败图

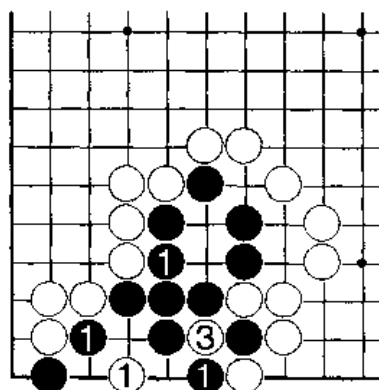
白1拔单子，恶手！被黑2一立，黑已安然成活棋。

#### 变化图

白1点，思路比上图进了一步，但黑2挡，白3只有提，成劫。我们在问题图讲过了，打劫不算成功。还有更好的着法。



失败图



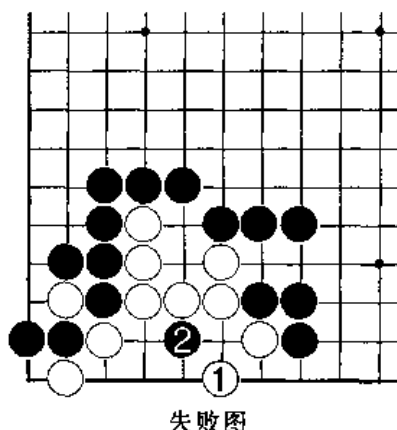
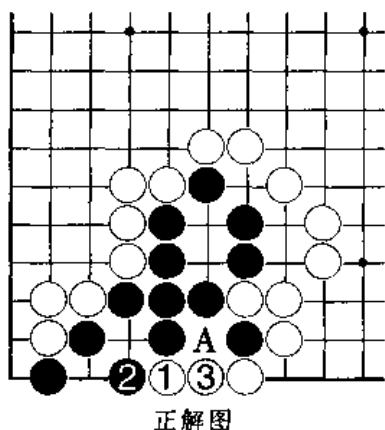
变化图

#### 正解图

白1托，好棋！占据黑做眼的要点，黑2打吃时，白3单接，又是步好棋。至此，黑因只有一个眼而成死棋。其中，白3如于A位拔，黑则于3位提，成为劫活。

### 三、失败图

白1单虎，黑2点，严厉！以下无论白怎么走，都不免一死。

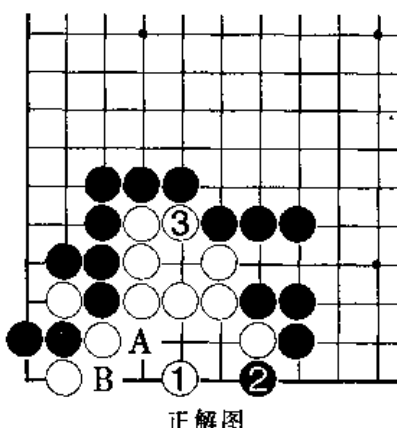
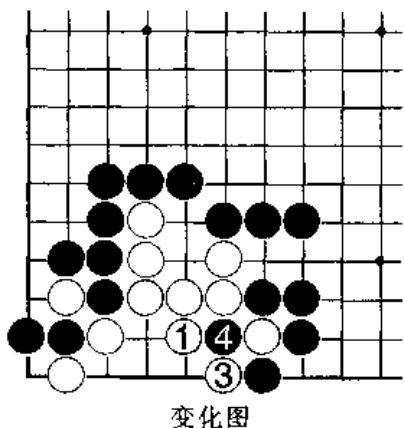


**变化图**

白1虎补，黑2打吃时，白只能于3位做劫，至黑4提，最终成为劫活，白棋不成功。

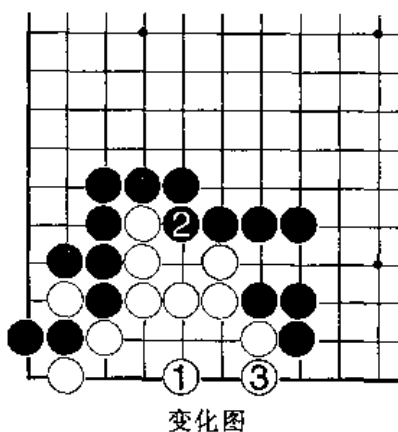
**正解图**

白1跳补，从棋形上看，就是一步好棋。黑2若打吃，白3就做眼，因为白棋在下边已有一个眼。黑如在A位打吃，白则在B位接住。白活棋。



**变化图**

白1跳补时，黑2如在上边破眼的话，那么，白于3位下立，已安然成活。白1的跳补，就是有名的“三子正中”的例子。



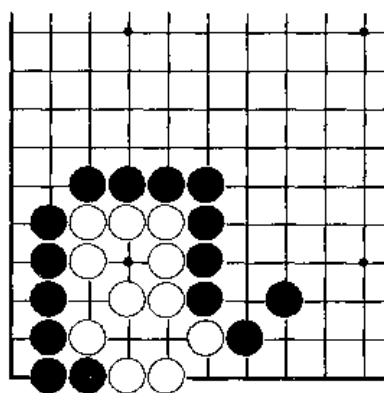
## 第四十课

### 死活常型（五）

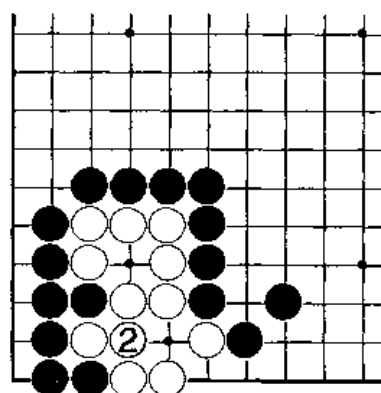
本课将接触一些稍微复杂的死活棋形。所谓复杂是因为有些棋的解法往往会出乎意料，但这些都是死活的基础，不可不会！

图一：白棋看似上边有一个眼，下边有一个眼是活棋，但其实不然，白棋还存在着致命的缺陷。黑先，能制白于死地吗？

图二：黑1吃，是一点不肯动脑筋的走法，被白2一接已安然成活。



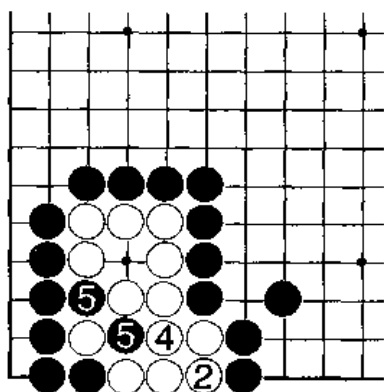
图一



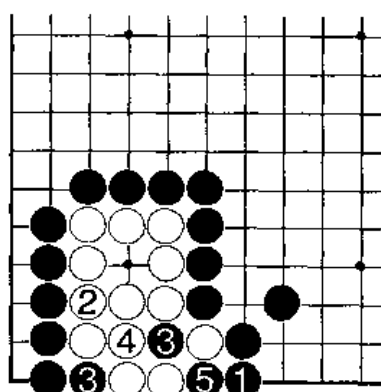
图二

图三：黑1立是冷静的好手。白2团补，黑3扑又是关键，白4只有提，黑再于5位卡眼，白大棋被擒。

图四：白2如补在这里，黑就于3位扑，白很想于5位做眼，但由于气紧不入，只能于4位提，黑5卡，白依然只有一只眼，死棋。



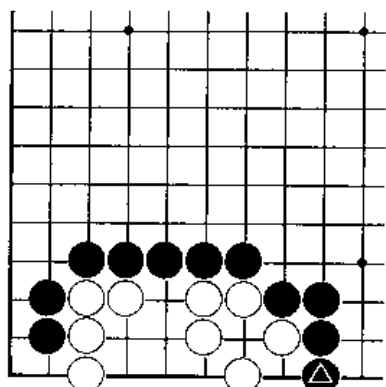
图三



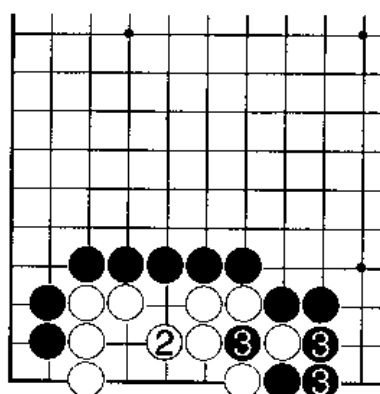
图四

图五：轮黑走，想想看怎样充分发挥黑▲一子的威力？

图六：黑如于1位吃的话，白2补眼，至黑3提，只能成劫杀，不是正解。



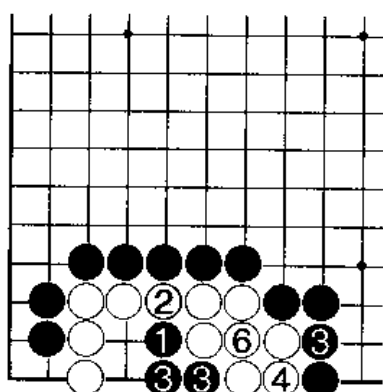
图五



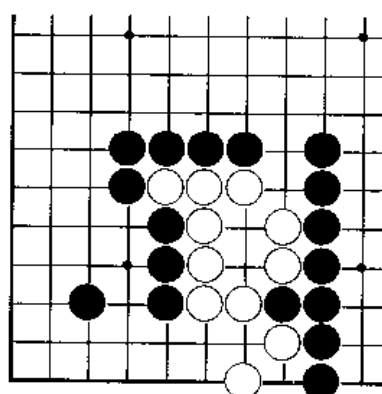
图六

图七：黑1绝妙。白2无奈，黑3再立是好棋。以下4或5位黑必取其一杀白。

图八：白棋只需在边上再做出一个眼来，便成活棋。切不可大意失荆州。



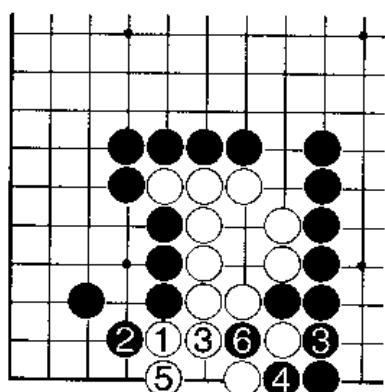
图七



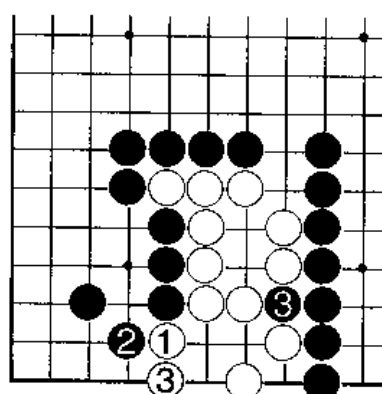
图八

图九：白1扳，扩大眼位，是无可非议的，黑2挡也是正着，但白3粘，显呆板。黑4打吃时，白5还不能接，只能于一线下立，至黑6提，成劫活。

图十：白1扳，黑2挡后，白3立才是惟一的无条件做活的好手。以下，无论黑怎么走，白都是活棋。



图九

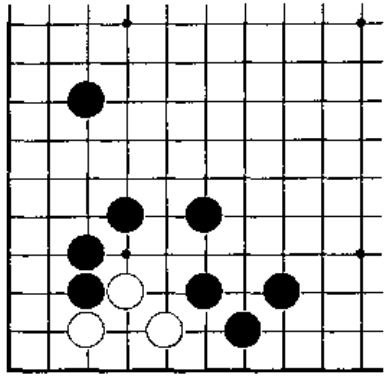


图十

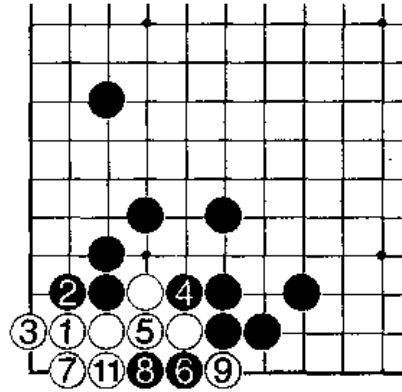
图十一：白三子被困在黑棋的包围之中，不要气馁！轮白先走，还有一线生机！

图十二：白1长是坏棋！黑2挡，白3立，黑4卡，缩小白地。白5如粘，黑6托，好棋！白7做眼，黑8长，继续破眼，至黑12止，白棋因只有一个眼而被擒。





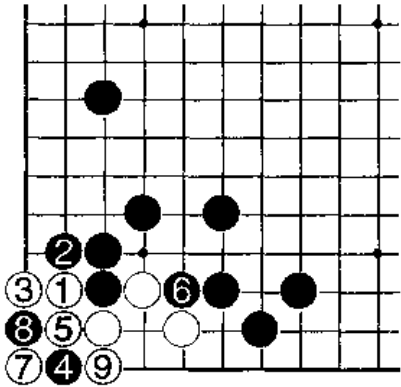
图十一



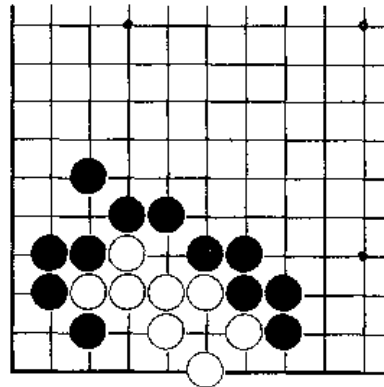
图十二 ⑩=⑥

图十三：白1扳后，白3立继续扩大眼位才是正着。黑4如点，白5接，黑6如还卡，白7扑，至9止，白角利用“胀牯牛”活棋。黑6如于7位长，白7就于6位团，也是活棋。

图十四：这是实战中极易出现的形状，白已有一眼，还需再做出一个眼才是活棋。注意：白做眼时需防黑最顽强的抵抗。



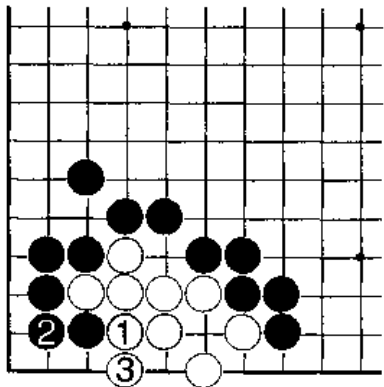
图十三



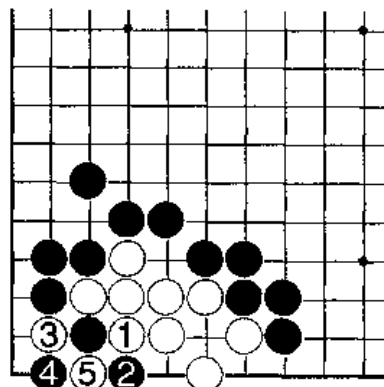
图十四

图十五：白1团，期待黑于2位接，白再3位立做眼，但这只不过是一厢情愿的想法，黑棋还有顽强的抵抗手段。

图十六：白1团时，黑2扳，才是黑的强手。白3打吃，黑4反打，顽强做劫，白棋只能5位提劫，以后还要在它处付出一定的代价才能活棋，这不是最好结果。



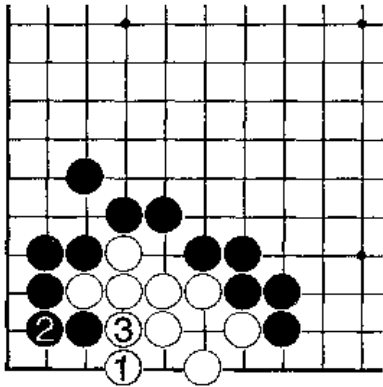
图十五



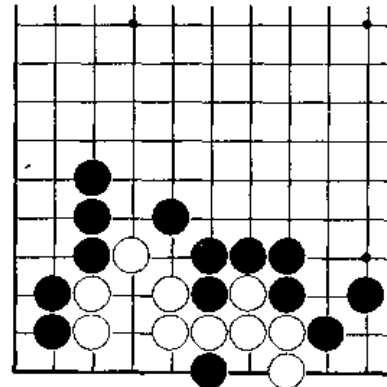
图十六

图十七：白1尖是妙手。只此一手，即可净活。黑2假如粘，白再于3位接，做成两眼，活棋。

图十八：白棋活了吗？可否置白棋于死地？



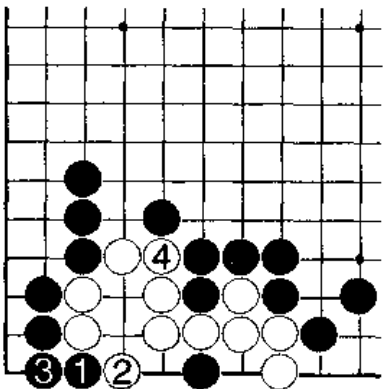
图十七



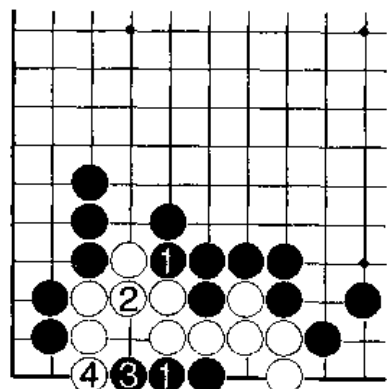
图十八

图十九：黑1扳，白2挡，黑3接是不动脑筋的下法，被白4一团，白棋安然成活。

图二十：黑1卡，白2只有接，黑3点，白4挡，黑5接，结果成双活。白棋虽然也算走出棋来，但是黑棋还有更严厉的手段没有施展出来。

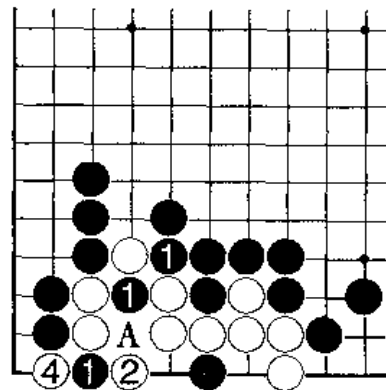


图十九



图二十

图二十一：黑1扳，白2挡后，黑3扑，严厉！白4如提，黑5卡，白大棋只有一个眼而被吃。白4如在A位提，黑仍旧于5位卡，白还是死掉了。



图二十一

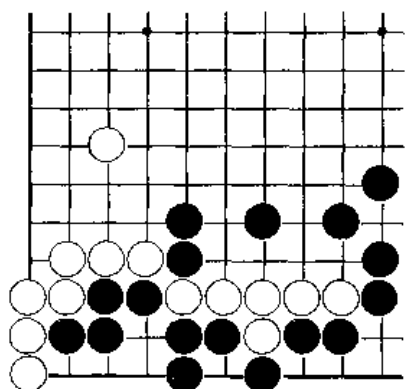
## 练 习 题

### 一、白先

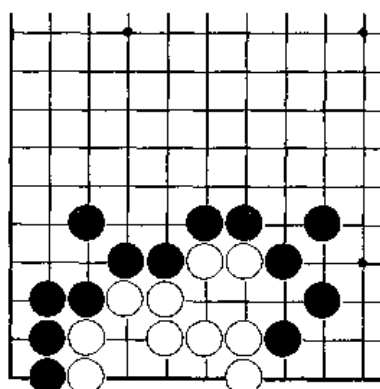
不要以为右边白六子已被黑吃掉，因为黑棋还存在着缺陷，白先即可突围（提示：利用接不归杀黑）。

### 二、黑先

白棋似乎是曲四活棋，而且上边还有个后手眼。但是，只要黑先走，即可杀死白棋。



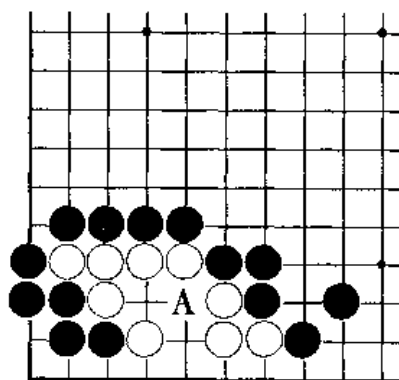
一题图



二题图

### 三、白先

白先如何做活？做活时须注意白A位有断头。



三题图

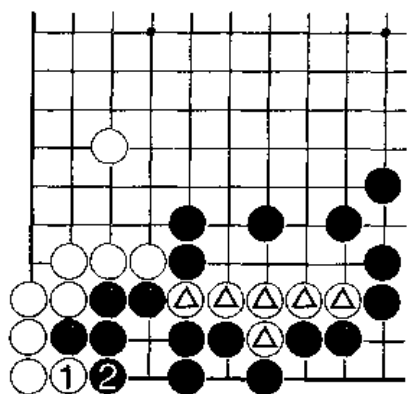
## 练习题答案

### 一、失败图

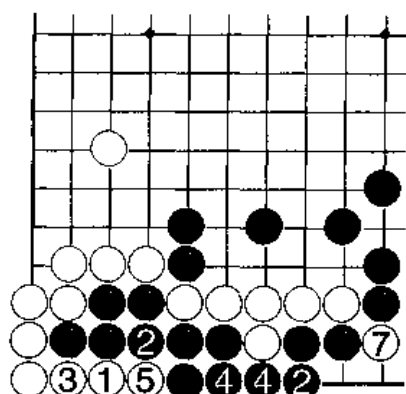
白1冲，大恶手！被黑2一挡，什么棋也没有了，白⊙数子净死在黑棋包围之中。

### 正解图

白1托，妙棋！黑棋断头很多，可促成接不归。黑2如接，以下演变至白7止，黑因接不归而被杀。



失败图



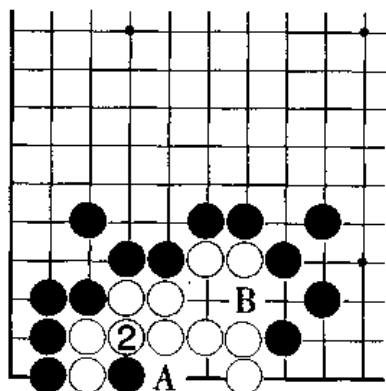
正解图

## 二、失败图一

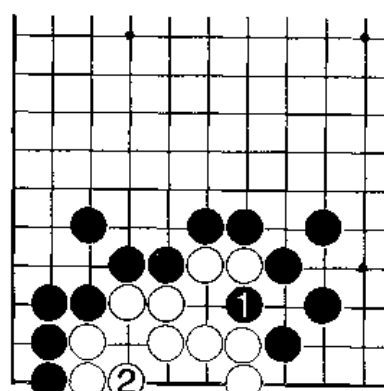
黑1打吃，俗手。白2接，以下A、B位的做眼，白必得其一，黑失败。

### 失败图二

黑1打吃白二子，是贪小利吃大亏，白2做眼，大棋已活，黑仅吃二子是不便宜的。



失败图一



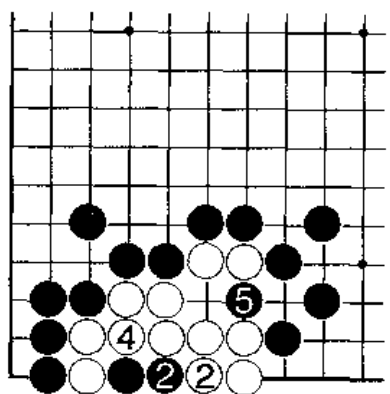
失败图二

### 正解图一

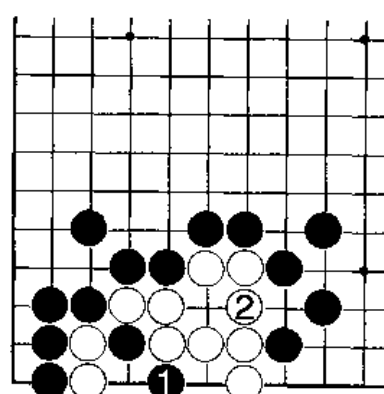
黑1点是好手段，白2打吃时，黑3再先手长，白4只有提，黑先手将白的曲四缩成一个眼，再于5位打吃破眼，即可将白吃掉。

### 正解图二

黑1点时，白2改于本图做眼的话，黑3简单一扑，白还是死棋。



正解图一



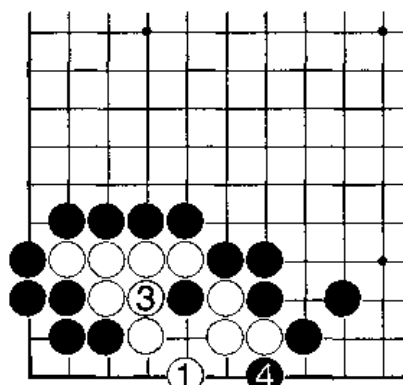
正解图二

### 三、失败图一

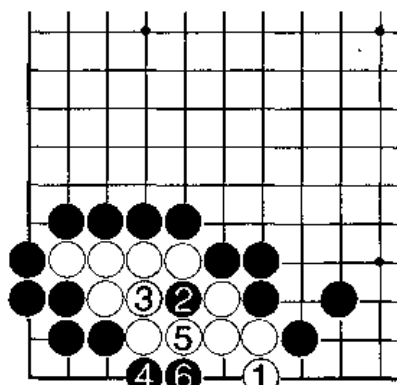
白1虎，看似挺富有弹性，但存在断点，黑2打吃是先手，白3接，黑4去白眼位，白不行。

### 失败图二

白1立，扩大地域。黑2仍打吃，白3接，黑4再打吃，白5接后，黑6一爬，白棋只有一眼，还是死棋。



失败图一



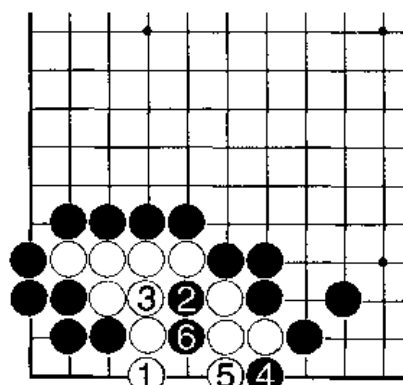
失败图二

### 失败图三

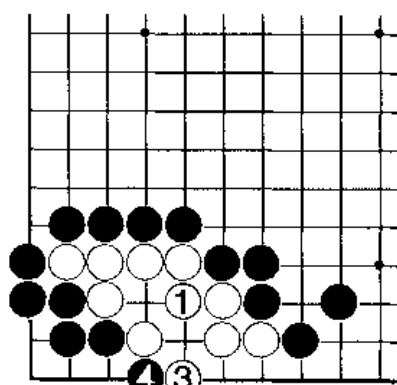
白1如立这头，结果也一样，黑2打吃，白3接，黑4扳，白5挡，黑6长，白还是死棋。

### 正解图

纵观前面三个失败图，白无论怎么补，皆因被黑2占据了要点而告失败，所以，“敌之要点即我之要点”的原则要记住。本图白1接，只此一手白即可活棋。黑2如扳，白3就挡住。



失败图三



正解图

## 第四十一课

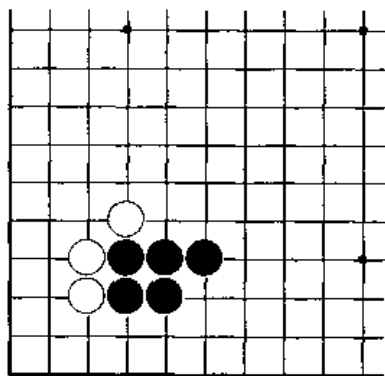
### 实战中的棋形（一）

实战中的棋形问题，是初学者急需解决的问题。在初学者的对局中，我们会发现许多“愚形”和“俗手”，这些不正规的形状往往直接影响着棋局的胜负。

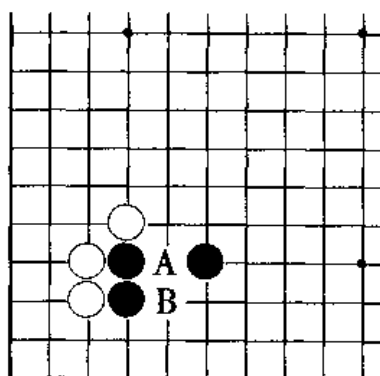
不论从布局角度，还是从中盘角度，假如棋子的形状好，在将来的作战中就有发挥很大的益处；反之，若棋子的形状不好，在作战中就无法发挥作用，有时还会成为包袱。

图一：这五个黑子团在一处显得那样的呆滞，这是典型的“凝形”。

图二：A、B两处不需要任何黑子填入，这才是好形。



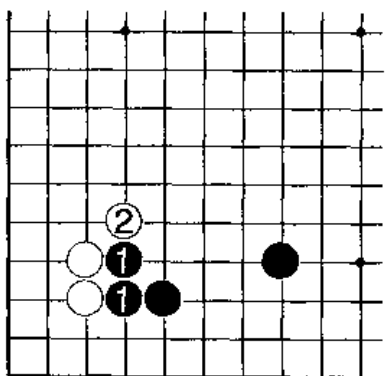
图一



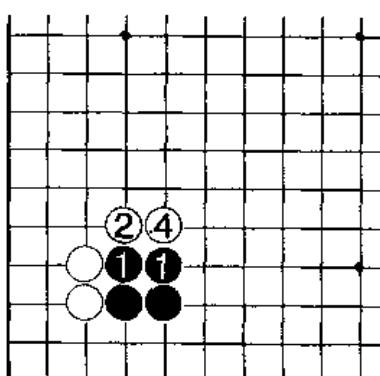
图二

图三：这是典型的俗手产生出来的愚形。黑一位“冲”是俗手！白2位扳住，这黑1和白2的交换使黑方的整体形状变糟了。

图四：黑棋1位和3位都是大俗手。黑方四个子，白方也是四个子，黑方四个子没有发展前途，不论围空，还是作战，都不会有多大的潜力。而白方四子既占角地，又占边地，还取外势，黑白双方一比较，就看出差别了。



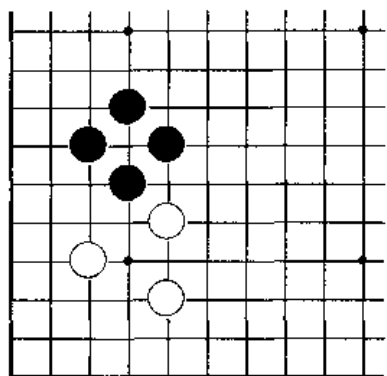
图三



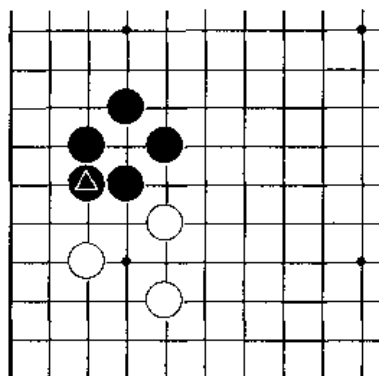
图四

愚形的概念明白了，我们来看好形，图五中的黑四个子是提掉白一子后产生的形状，是极好的“形状”。有句棋谚叫“拔花一子三十目”，是说在序盘或中盘阶段，假如提掉对方一个子，其威力能顶上三十目棋的价值。

图六：与图五相比，黑△子就显得多余，作用不大。



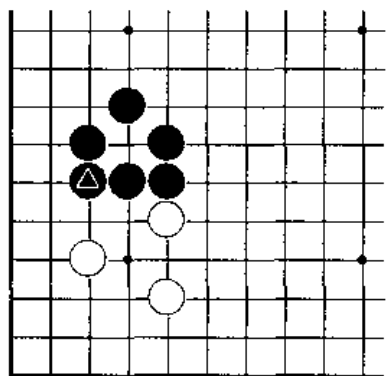
图五



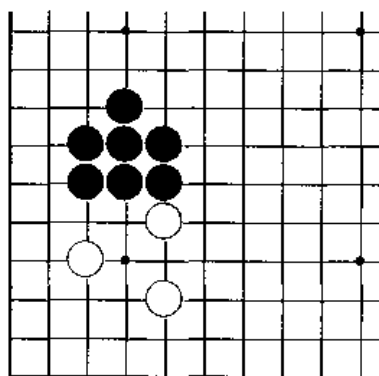
图六

图七：这个图中黑方△和●两子都是多余的子，相比之下这种形状就不能说是好形了。

图八：黑形发生了“质变”，是大愚形，废子太多，滞重呆板。什么是好棋形呢？好棋形就是多个棋子有机地组合而成的形状。



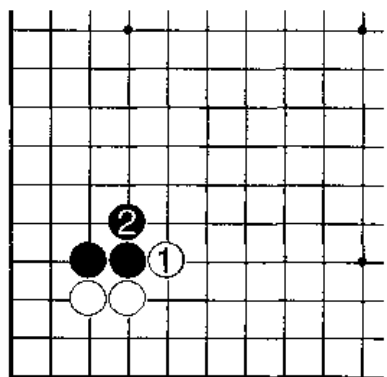
图七



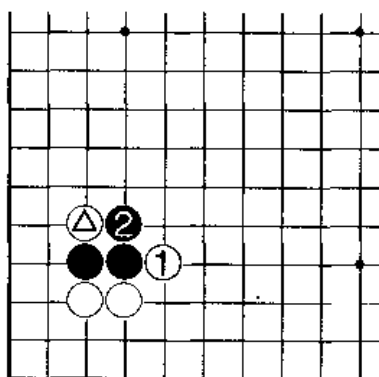
图八

图九：白在1位扳，黑棋在2位曲，这就是人们常说的“空三角”愚形。黑棋的形状既不是紧闭白方的气，也没有对对方构成威胁，这是典型的初学者容易犯的错误，具有一定的代表性。

图十：白1位扳，黑2位拐，这时黑棋的形状就非常好，这是为什么呢？这是因为白△一子受了损伤，由于黑2一子，白△一子几乎快死掉了，所以棋形的好坏是根据双方棋子的配置而定的。



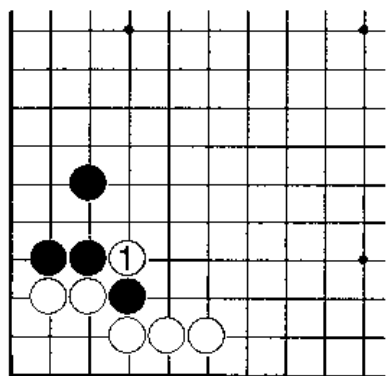
图九



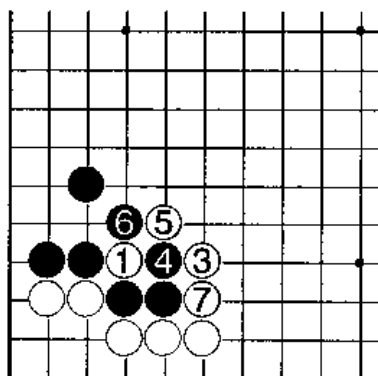
图十

图十一：在初学者的对局中还经常出现恋子的现象。当白1打吃黑单子的时候，黑方若一子不舍，寸土必争，就容易把棋的形状走坏了。所以一定要记住，没有用处的废子，一定不要盲目逃跑，棋经云“逢危须弃”，讲的就是这个道理。

图十二：黑2跑是黑方看到征子有利，白3“虚枷”黑两子，再经过黑5、7的打吃，虽没吃住黑子，但黑方的形状呈“饼形”，是极坏的形状。



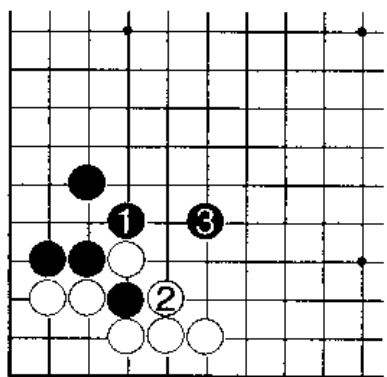
图十一



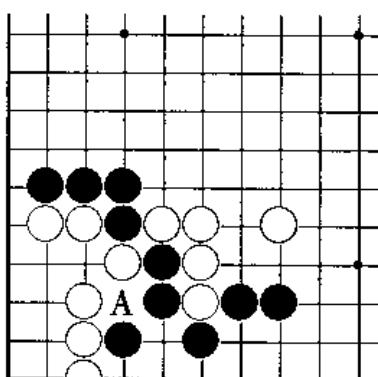
图十二 ⑥=①

黑方应该不争小利反打。如图十三所示的黑1，白方若提子，黑3跳出来，上方黑棋的势力非常有潜力，是黑棋成功的形状。

初学者在实战中有一种极坏的心理就是：能“叫”吃别人的地方总是要叫吃对方，一律不加以保留，实际上这种习惯非常坏。图十四便是一个例子，A点若白走可叫吃黑两子，若黑走可叫吃白一子，其实这种地方谁也不用争着去走，都应该保留。



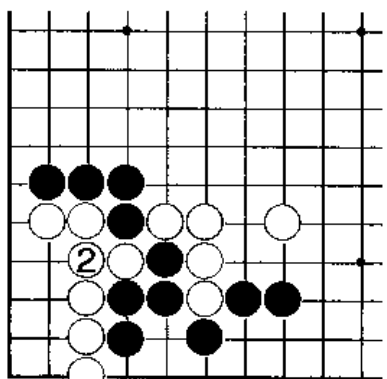
图十三



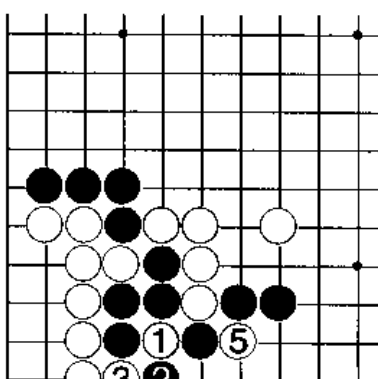
图十四

图十五：黑1主动与白2交换，看似没有什么，其实给自己带来了“灭顶之灾”。

图十六：白1运用倒扑，黑大亏损。



图十五

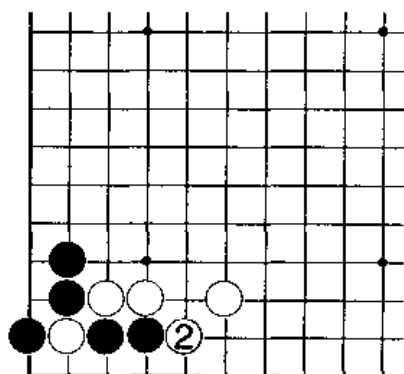


图十六 ⑥=①

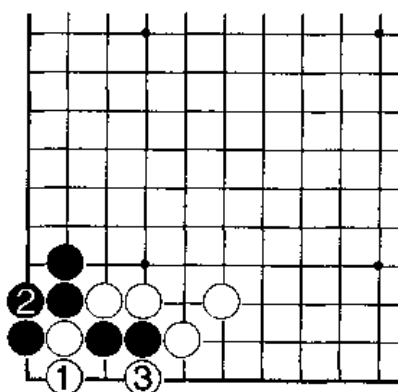


图十七：黑1位爬，大恶手，这手棋既撞气，又不占目数，爬完之后，必须再走，否则也会出现厄运，这种地方最具有典型性，是初学者常犯的毛病。

图十八：黑脱先后，白1位下立，黑方两边都不入气，杀气白方胜利。



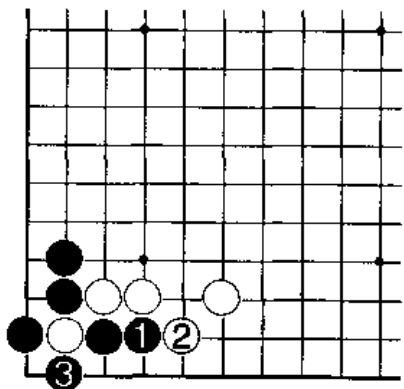
图十七



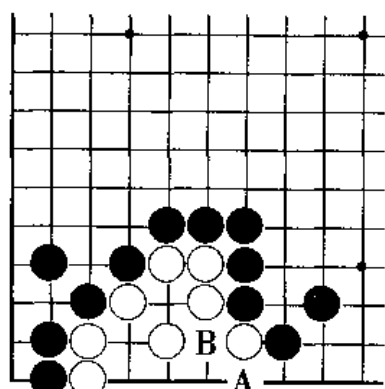
图十八

图十九：所以，黑1爬后，白2挡，黑3位必须把白子提掉（如图十九），在这么小的地方落一个后手太吃亏了。结论：黑1大恶手。

图二十是初学者的实战图形，本来黑A位打，白B位接的交换就是黑棋的权利，但白方若不这样想，不肯让黑方占得这样的小便宜便会走出大恶手，使自己原有的棋形崩溃。



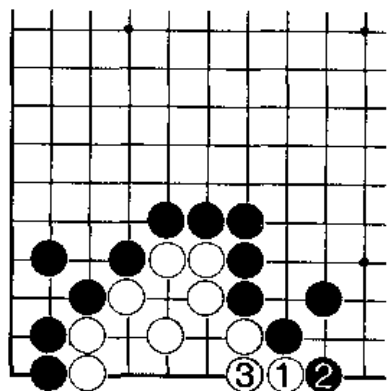
图十九



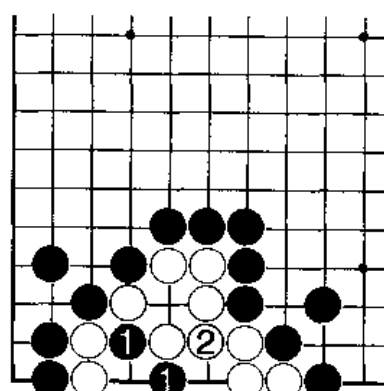
图二十

图二十一：白1位扳，黑方2位打吃至白3粘，白棋自以为便宜了，而实质自己却撞紧了气。

图二十二：白棋脱先他投，黑方紧紧抓住白方的缺陷，致命地一击，这并不是小问题，这手棋使整块白棋都死掉了，因为白方只能接住一边，黑3扑吃两子，成为典型的倒扑形状。白2如走3位，黑3位扑，白还是死棋。



图二十一



图二十二

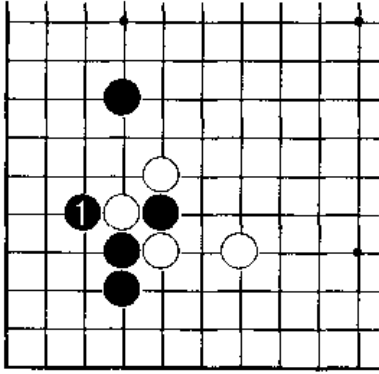
## 练 习 题

### 一、黑先

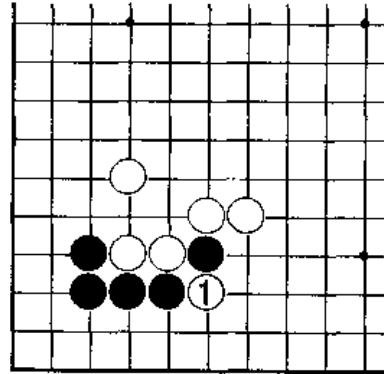
黑1打，白棋如何应是好形？

### 二、白先

白1打，没有必要。黑应如何应对呢？



一题图



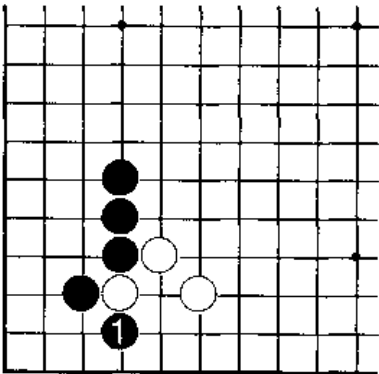
二题图

### 三、黑先

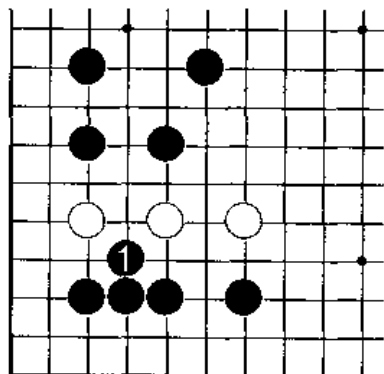
这是实战中经常出现的棋形。黑1打，白应该如何应？

### 四、黑先

黑1刺是不是好棋？为什么？



三题图



四题图

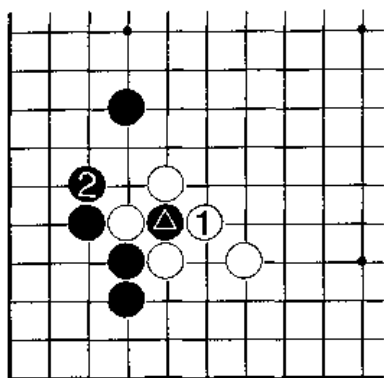
## 练习题答案

### 一、正解图

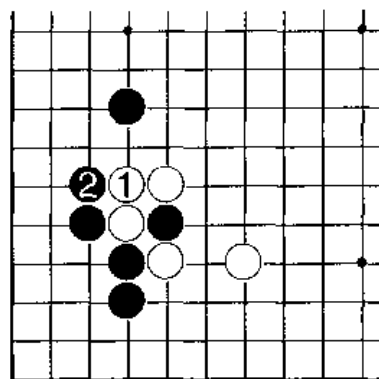
白1提掉黑▲一子是白的好形。黑2只有长，也是好形。之所以说它是好形，是因为和其他一些走法相比，它最具优点。

### 参考图

白1如接，黑2爬过，白棋的气紧紧地被黑棋贴着，白再提黑一子，就成了后手，如不提，白棋形十分不干净。



正解图



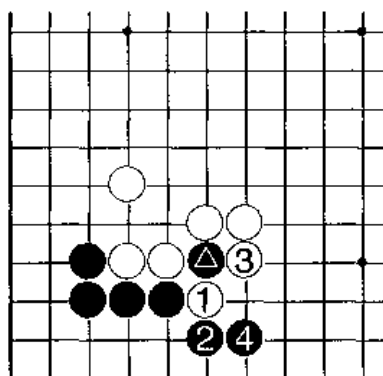
参考图

## 二、正解图

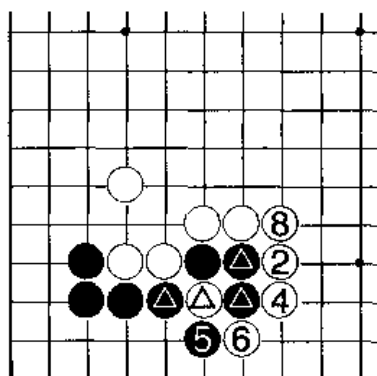
黑棋不贪恋黑△一子而于2位底打是正解，白3如提，黑4就长出。

### 失败图

黑如恋子于1位长，被白2以下包住，白筑起了强大的外势，黑方吃亏。



正解图



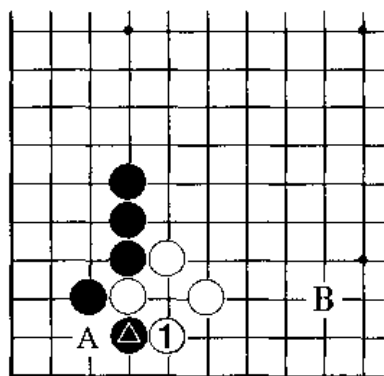
失败图 ⑦=△

## 三、正解图

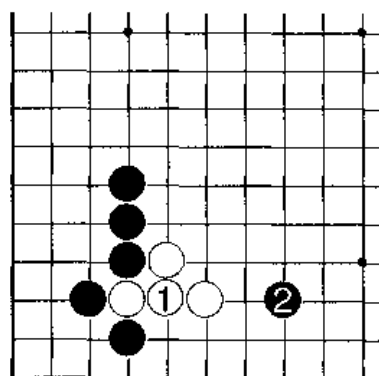
白1做劫是正解，将来可于A位断，做大劫。黑如A位接，白则获先手，可在B位一带开拆。

### 失败图

白1接，自身凝成一团效率不高的愚形，被黑再于2位逼，白棋痛苦不堪。



正解图



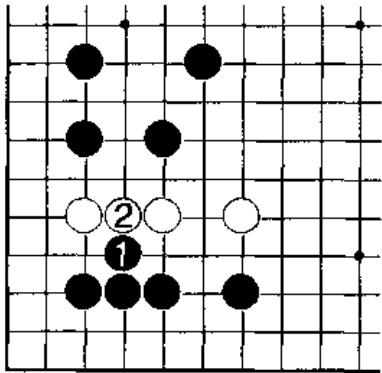
失败图

#### 四、失败图

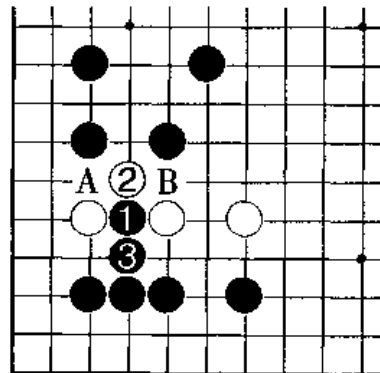
黑1是俗手，被白2一接，就没有任何手段了。

#### 正解图

黑1挖是好手，白2从上边打，黑3接后，A、B两个断点，白棋不能两全。如白2走黑3位打，结果也一样。



失败图



正解图

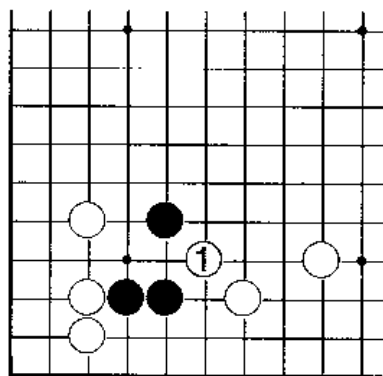
## 第四十二课

### 实战中的棋形（二）

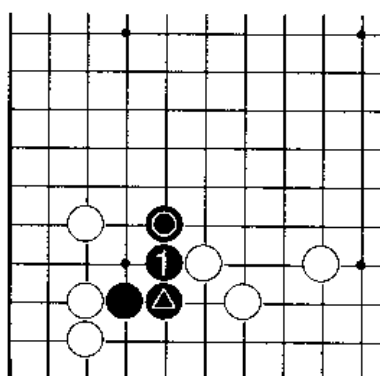
有的初学者之所以进步较慢，其主要原因是不理解什么是“俗手”，什么是“愚形”，什么是“撞气”的着法，什么是“凝形”。年复一年、日复一日的重复“俗手”，并养成了很坏的习惯。若不坚决地改正，则无法进步。下棋要使自己的子力发挥最大的效率，这是每个棋手所苦苦追寻的最终目的，而这个目的的实现，也就意味着全局的胜利。

图一：这是初学者的实战图形，此时各棋子的棋形很好，没有明显的坏棋。白方想攻击整块黑棋，走白1位刺，这是把黑方走重的好棋，轮到黑方走，怎样走正确呢？

图二：黑1粘是大俗手。因为黑△一子是空三角愚形，黑●位一子也显呆滞，对白方毫无影响。



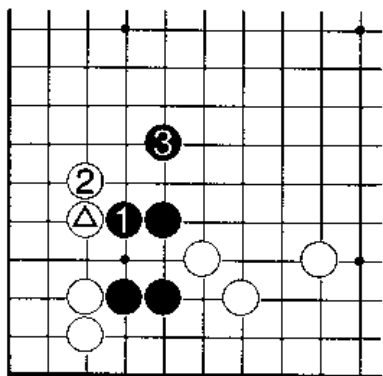
图一



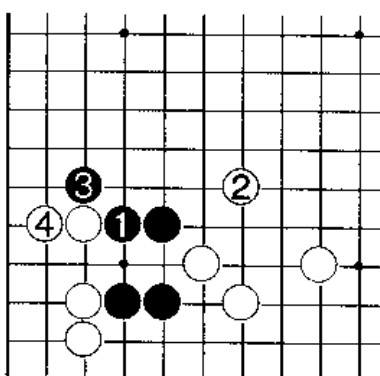
图二

图三：黑1位双，只此一手，它有两个优点，一是出头广阔，二是威胁压迫了白△位的子。白若在2位长出，黑在3位跳，出头甚快，黑棋形状十分生动。

图四：黑1位双，白若2位扩张右侧势力，黑3位扳下，白4位只得下立，白左下角受损，黑方占得较大利益，甚是满足。



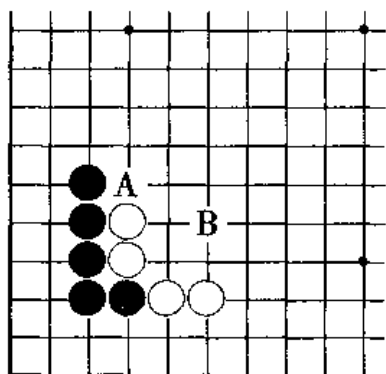
图三



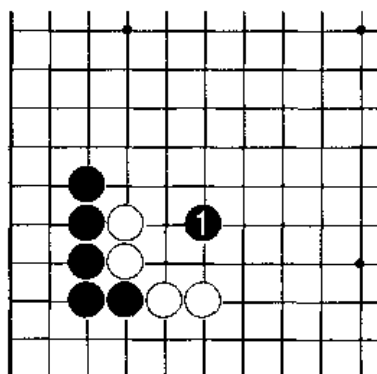
图四

图五：轮黑方走，如走在 A 位，让白方非常舒服地在 B 位跳补形，这样下棋没有掌握“形”的要津。

图六：黑方在 1 位点，如一把利剑直刺对方要害，白方顿时有崩溃的感觉。



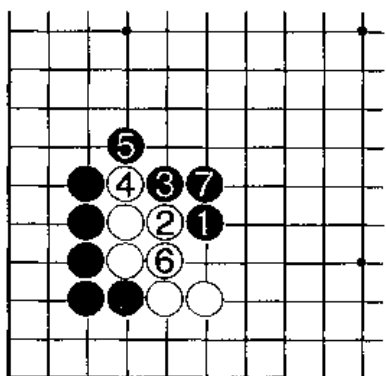
图五



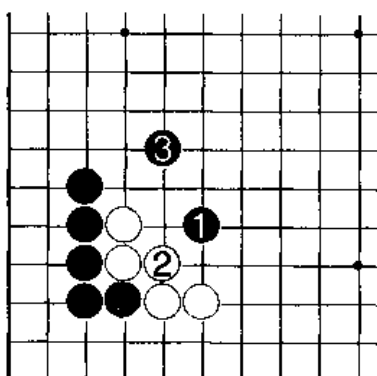
图六

图七：黑 1 点方，要准备在 6 位断，白想护住断点于 2 位下子，黑方乘势在 3 位包住，白若想出头只能于 4 位冲，这时黑 5 位痛快地一打，使白方呈“愚形”，黑方外势极厚。

图八：黑 1 点，白 2 位老实地接上，黑 3 飞联络，白棋这团于位置不好，呈滞重之形。  
结论：1 位是攻防要点。



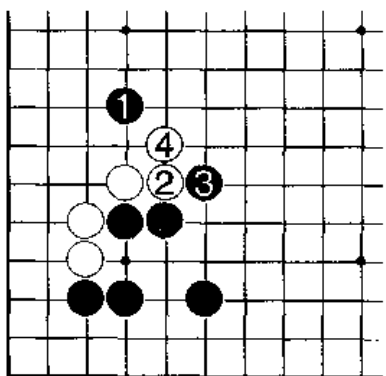
图七



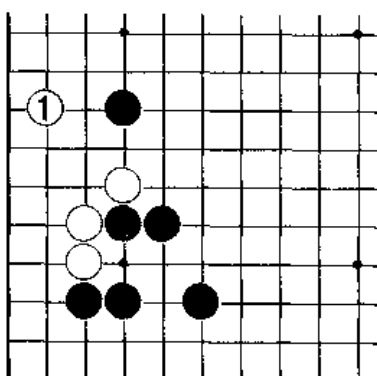
图八

图九：当黑 1 位攻白时，白 2 位长，黑 3 位扳，白 4 位只能曲，这是愚形。愚形的出现往往是没办法，是对局者思考不深的结果，这种没办法的棋一定要追溯当初的原因。

图十：白 1 位大飞才是轻灵的好棋，这步棋，成功地摆脱了黑方的攻击预想。



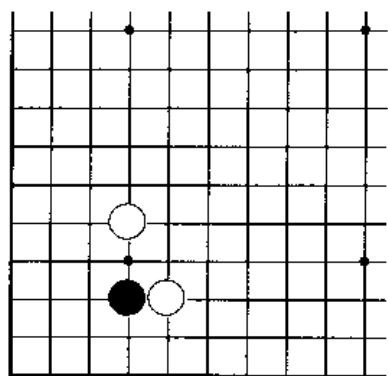
图九



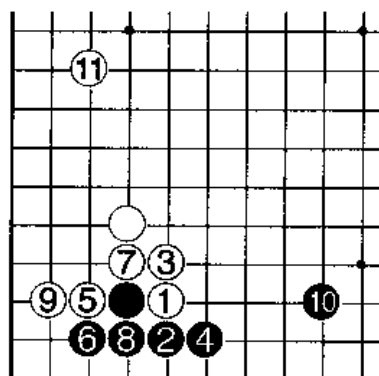
图十

图十一：这是高目定式的外靠型，初学者的第一感觉在哪里呢？

图十二：这是高目定式的一形，每一步都有其必然性和合理性，这也是定式的共同特征。定式合理性就是双方互不吃亏，每手棋的交换都具有某种必然性的结果。



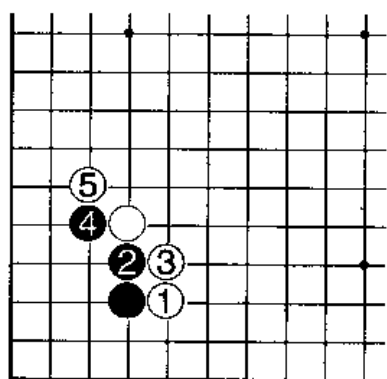
图十一



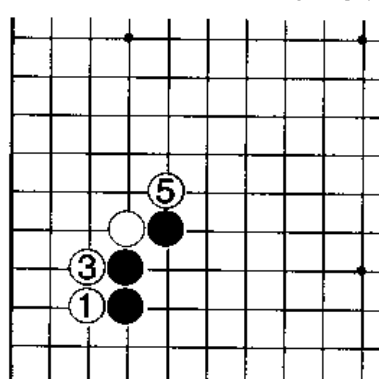
图十二

图十三：这是不懂定式的初学者下出来的棋形。白1外靠后，黑2“顶”是大俗手，既撞气，又是凝形，白3挡必然，黑4扳后，白5连扳是紧凑的好棋，这个图形不论怎样变化黑都吃亏，这就是“俗手”的危害。

图十四：白1内托，黑2又去顶，白3挡上，黑4扳，这个图和上图一样，黑棋失败。



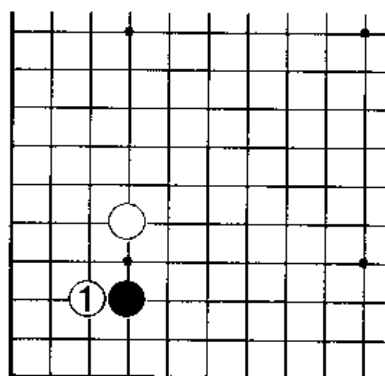
图十三



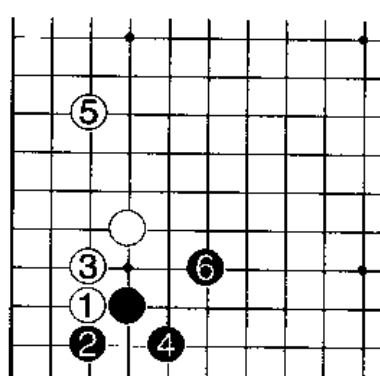
图十四

图十五：请读者在没记住定式的前提下，按自己的思维方式往下进行。

图十六：假若第一感觉在2位，那就是正确的。以后的变化虽然多，但万变不离其宗，图十六是定式的一型，请注意其合理性。



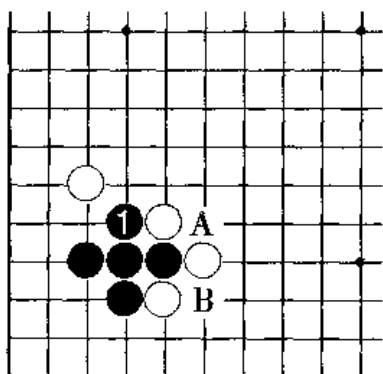
图十五



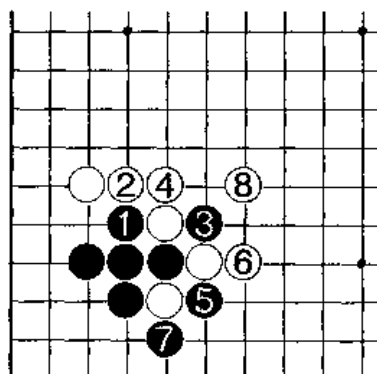
图十六

图十七：在这个形状中，应该多考虑 A 和 B 的断头，然而初学者走了 1 位的冲，这一步棋把自己的棋形走成了“愚形”，是坏棋。

图十八：黑 1 以下是一系列的俗手。黑 3 位打也不好，应该直接在 5 位断吃，这些俗手的结果都是帮了倒忙。使图十七中散落的白棋组成了非常优美的图形。



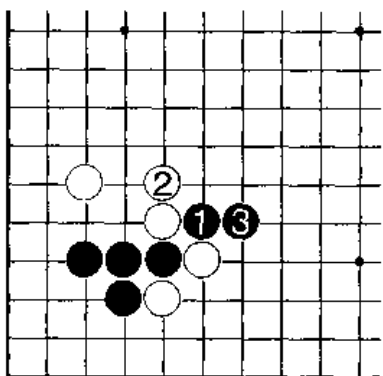
图十七



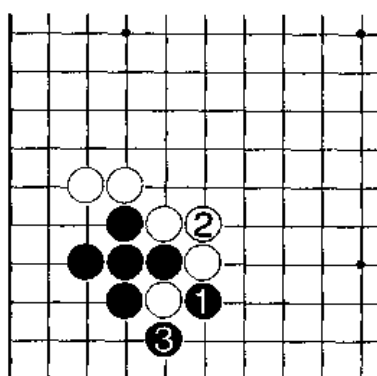
图十八

图十九：黑方应该在 1 位断，这种地方作战时对黑棋有利，与前图比真是天壤之别。

图二十：即便是走了俗手之后，也应马上觉醒，不要再走“俗手”。请把此图与图十八相比较。



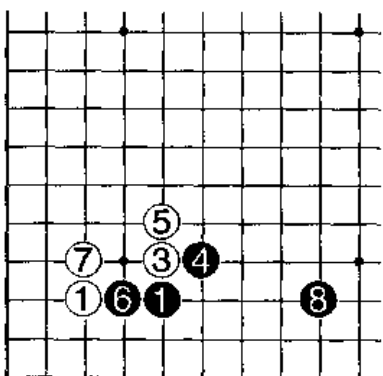
图十九



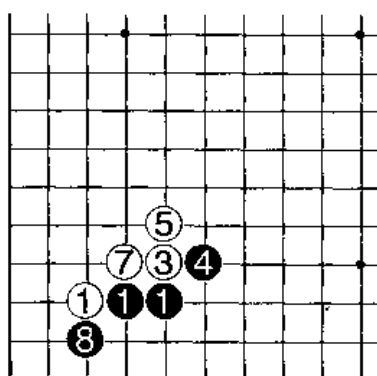
图二十

图二十一：这也是选自初学者的实战，双方可以说是两分的结果吧！

图二十二：白 7 是坏棋。这一步棋使白 5 变成了空三角愚形。



图二十一

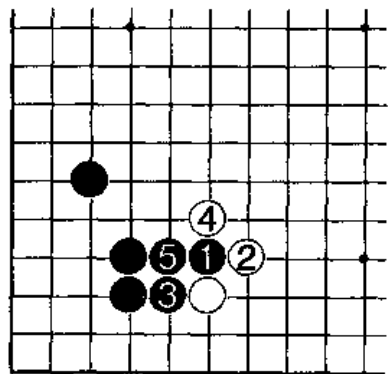


图二十二

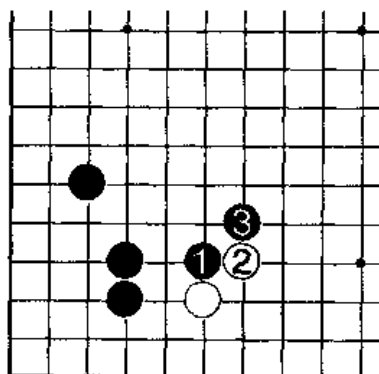


图二十三：黑1搭靠，白2扳，黑3位大恶手，被白4简单地一打，黑方呈凝形。黑方1、3、5三步都是坏棋。

图二十四：姑且不论黑1该不该走在此处，在白2扳时，黑3应连扳才是棋的形状。



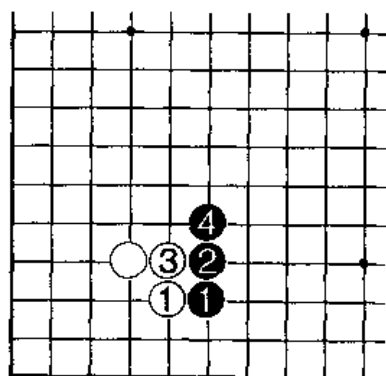
图二十三



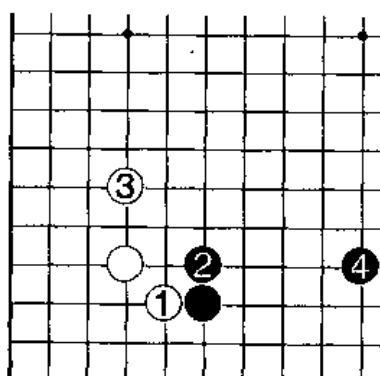
图二十四

图二十五：在不懂定式的前提下，这个形状出现的较多。白3位是恶手，是白成为愚形的根源，白方星位一子使白形成空三角愚形。

图二十六：白1顶，不让黑棋进角，黑2立，白3位跳，黑4位拆，这样大致两分。



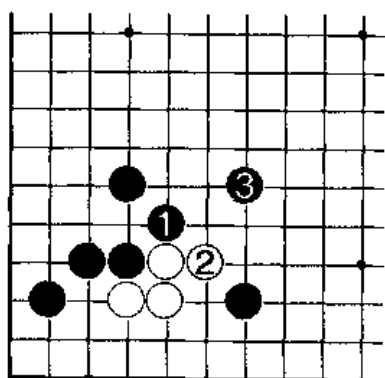
图二十五



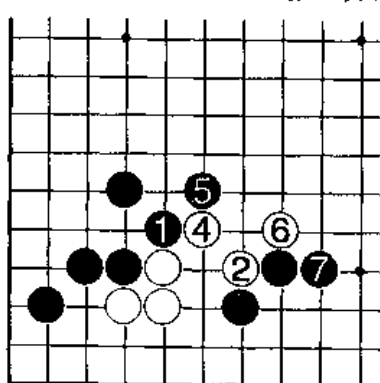
图二十六

图二十七：黑1虎攻，白2曲，这种形状是典型的愚形，黑3飞，棋形优美，白陷入困境。

图二十八：白2搭是棋形的要点，这是此图正常进行的必要前奏，以下呈两分形势。



图二十七



图二十八

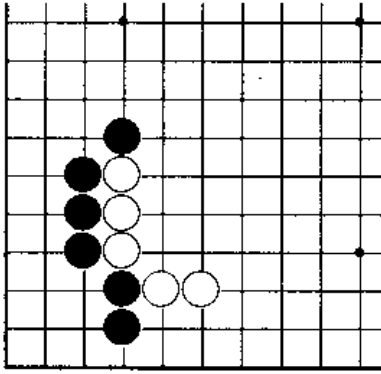
## 练 习 题

### 一、黑先

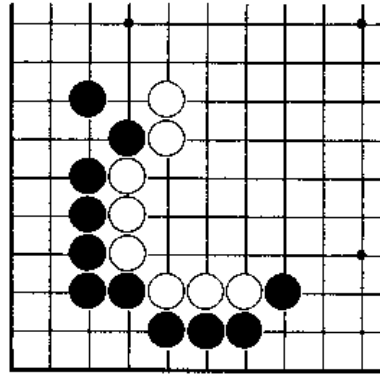
此局面哪一处是白棋棋形的要害？

### 二、黑先

本图与上图，棋形虽然有些不同，但目的和手段是相同的。怎样击中白棋的要害呢？



一题图



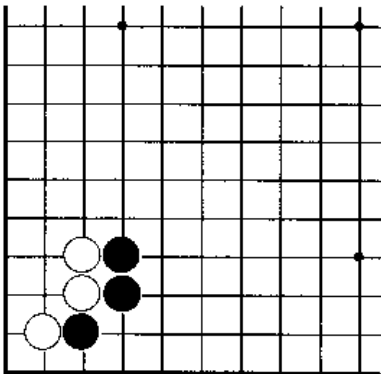
二题图

### 三、黑先

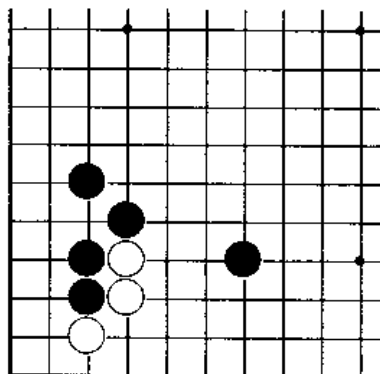
下一着棋应该下在哪里？

### 四、白先

白怎么行棋是本形呢？



三题图



四题图

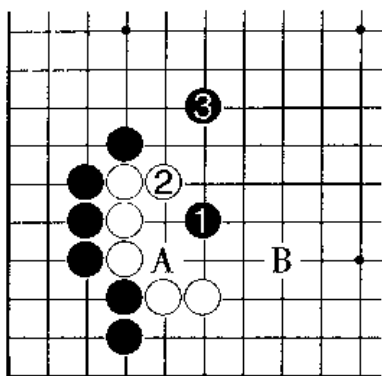
## 练习题答案

### 一、正解图

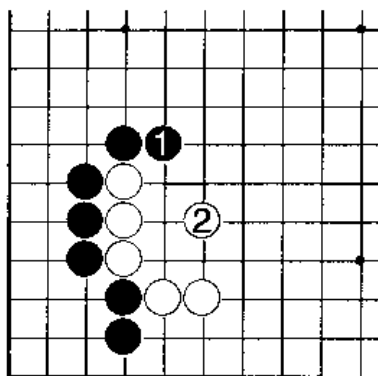
黑1点，是棋形要点，白2曲，黑3小飞罩，是行棋调子，黑以后还留有A、B两点可供选择，黑成功。

### 失败图

黑1长，迟缓，效率不高。白2补，黑失败。



正解图



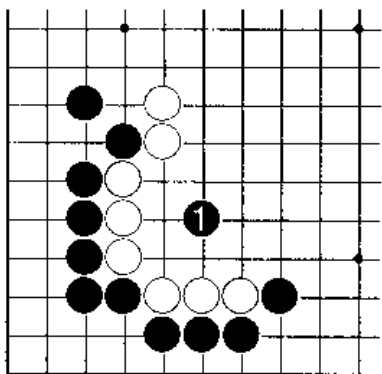
失败图

## 二、正解图

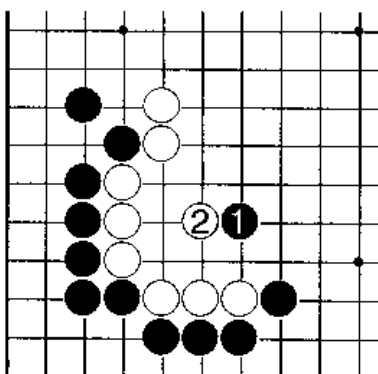
黑1点方严厉，白棋形崩溃。

### 失败图

黑1小飞是坏棋，白2碰而补形后，黑对白没有丝毫威胁。



正解图



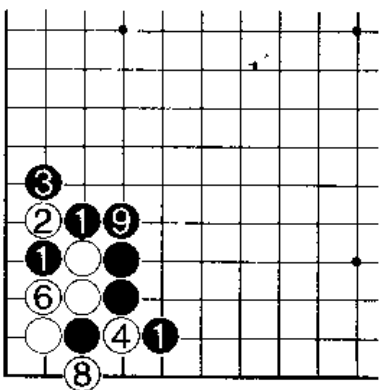
失败图

## 三、正解图

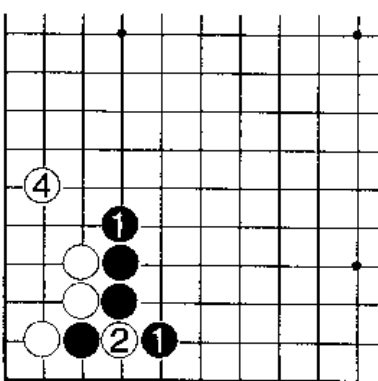
这是一道三·三点角的星定式。黑1扳必然，正如棋理所说的“二子头必扳”，就是对局中遇到类似相同的棋形，就是闭着眼睛也得把对方的棋头扳住。白2以下为定式，至黑9，双方必然。

### 失败图

黑1长，招法不够紧密，白2与黑3交换后，白于4位飞出，黑此时要想把白棋封在里面已经十分困难。



正解图



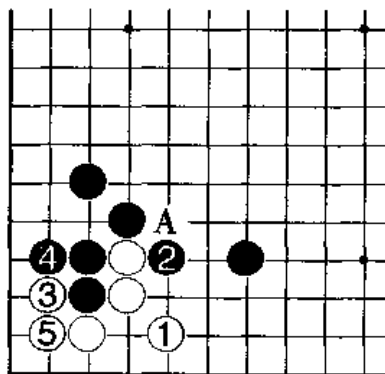
失败图

#### 四、正解图

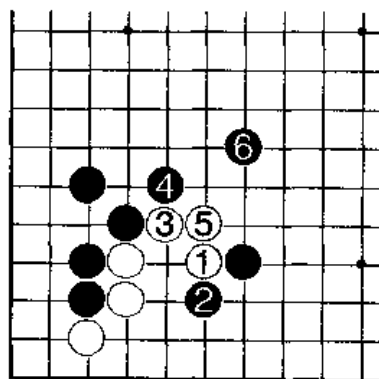
白1虎是本形。黑2扳住，白3、5做活。将来留有A位断点。

#### 失败图

白1碰是恶手，被黑2、4扳到，白5只好团。以下至黑6，白形成一团愚形，大败。



正解图



失败图

## 第四十三课

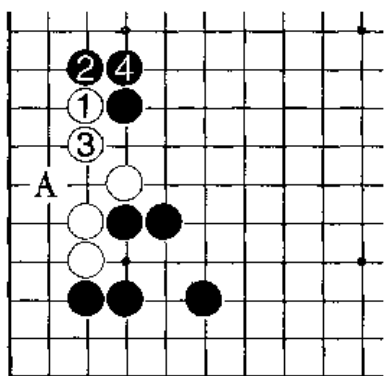
### 实战中的棋形（三）

看初学者的对局，常能发现一种现象：当对局者走出了俗手而对方应错了，这时胜者一方却满有理由地得出错误的结论，把胜利的原因归为俗手的功劳，这实在是错上铸错。

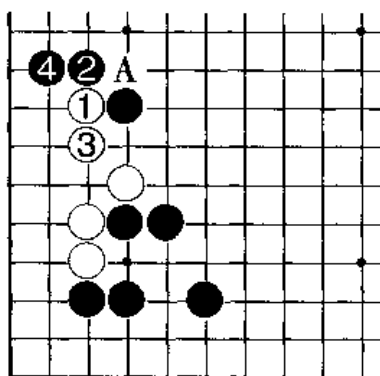
任何棋手若不解决“俗手”、愚形等问题，那他的水平就会永远局限在原来的初级程度上，即使偶尔胜一两盘棋也只能说是一种偶然。棋手们应苦苦追求事物发展的必然，而只有掌握了围棋的必然规律，才能真正认识围棋中的奥妙。

图一：白1位大俗手，这种求活方式是非常错误的，既加强了对方的棋，又没有将自己的棋活干净。黑将来于A位点将是十分严厉的！

图二：白1、3托退，黑方可以下立，这时这块白棋的死活问题上升为主要矛盾，黑方是不怕A位有断点的，白若断，黑方非常乐于迎战。



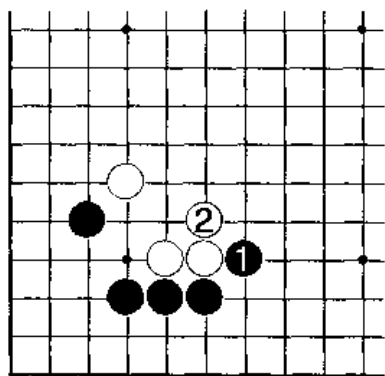
图一



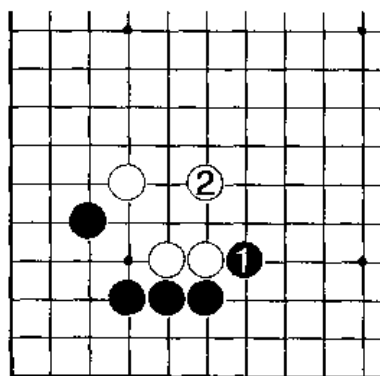
图二

图三：黑1扳时，白2曲这一手棋是俗手加愚形，非常的恶手。而且白2的着法对黑方没有丝毫影响。

图四：黑1扳，白2跳的形状十分优美，而向广阔的中腹，大有发展的空间。这种形状是好形。



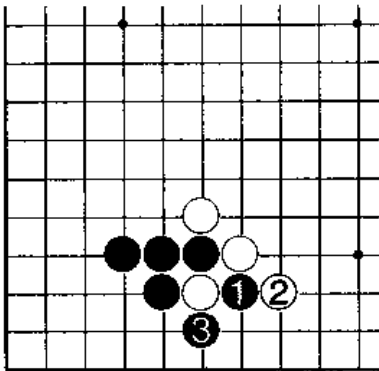
图三



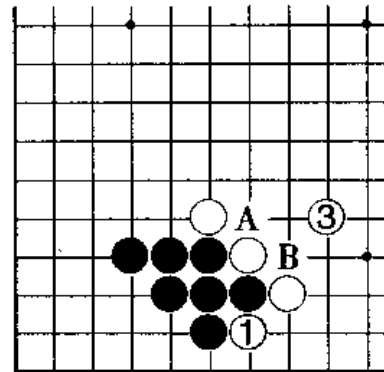
图四

图五：黑1断吃，白2反打是正着，黑3位提。双方的应接是必然的变化。

图六：白1打时，黑2接这种下法是出现最多的大恶手，此时黑方应该考虑在A位或B位打吃，或者脱先他投。走成图六的形状是最坏的选择。



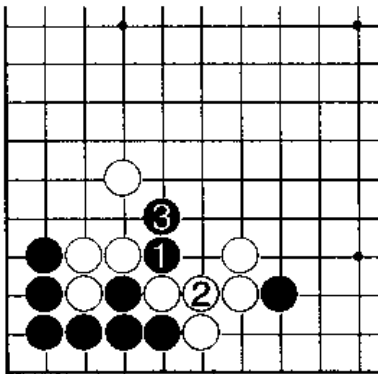
图五



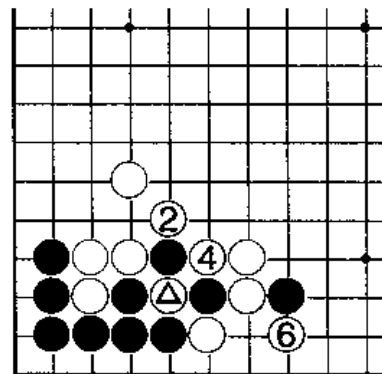
图六

图七：黑1打时，白2的接是大俗手，被黑3长出来，白形状崩溃了。

图八：黑1打，白2反打是漂亮的手筋，白4包打紧凑。这个局部，白方时刻抓住黑方恋子的错误思想，到白6虎止，白获得了十二分的成功。



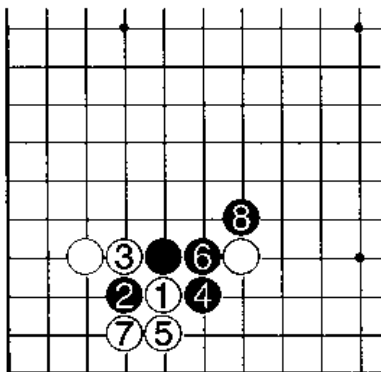
图七



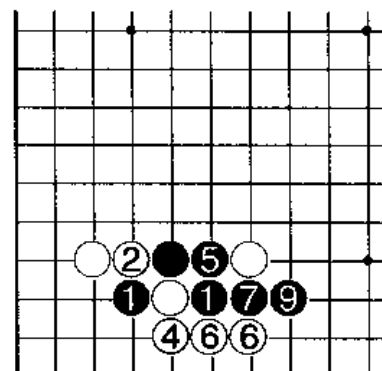
图八 ⑤=△

图九：白1位托是初学者常犯的错误，这种形状不论黑从哪面扳下，白都不行。

图十：白方若是顽强地先手爬二路，结果更糟，白方失败。



图九

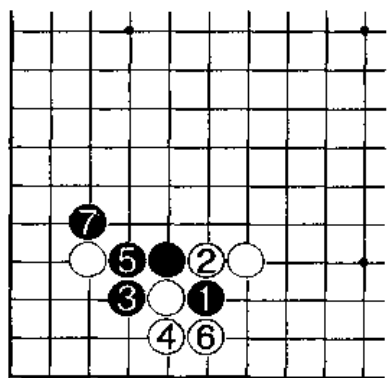


图十

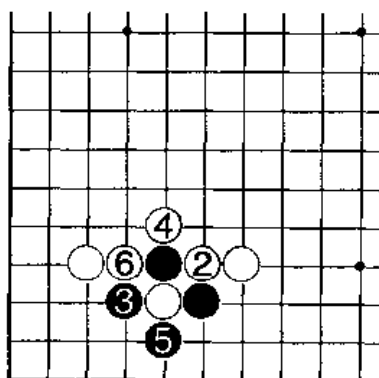
图十一：换一种下法，黑方也可以在1位扳，白2断势在必行，黑3打，黑5粘至黑7，黑方占据了角部，白方吃了大亏。

图十二：白方也是有选择的，但并不成功，黑方活在下面，白方所得很少。

结论：图九中的“下托”是不好的，况且对方选择较多，任何一种选择对白都不利。



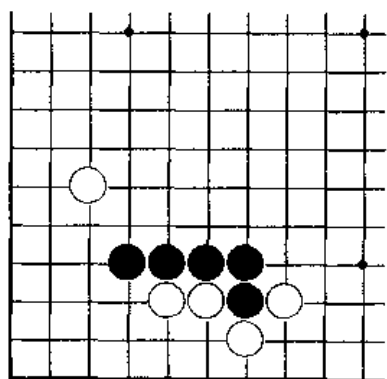
图十一



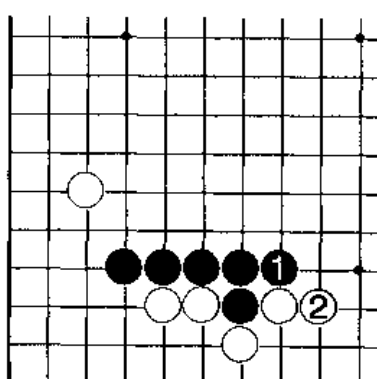
图十二

图十三：轮黑方走，黑方如何才能不走俗手，而把正确的棋形下出来呢？

图十四：黑1压是坏棋，典型的俗手。白2借机长一手，经这两手交换，白棋的形状得到补强，已经无味道可言。



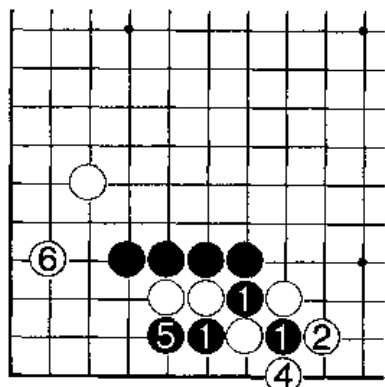
图十三



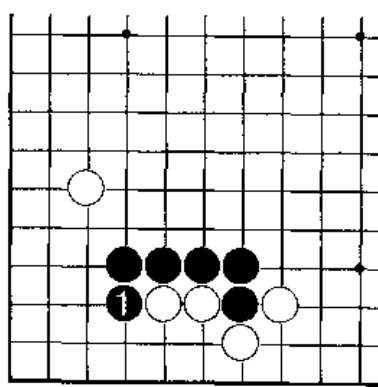
图十四

图十五：黑1位断的弃子，显然比上一个图要好得多，但再往下看几步就会发现白方两边都走到棋了，而黑只吃了干巴巴的两个白子。

图十六：黑1拐是以静制动的好手，有此一手，白形顿显局促。



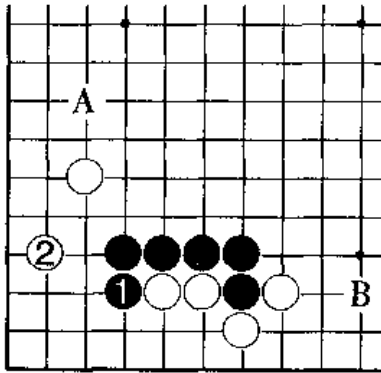
图十五



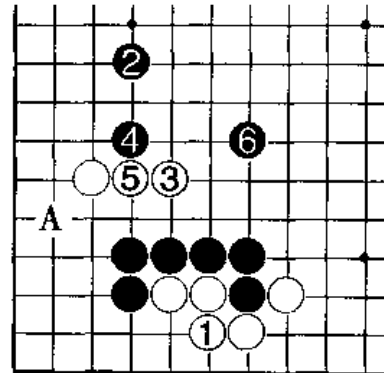
图十六

图十七：这时白2再掏角，黑方就不会在角上应对而将转向A位或B位去攻击白子了。

图十八：白棋若于1位接，黑2位攻击，且不说是否能吃白，在攻击中只要占有A位这一占角的好点，黑方即可满足。若走成这样，黑方显然掌握了棋局的攻击要点。



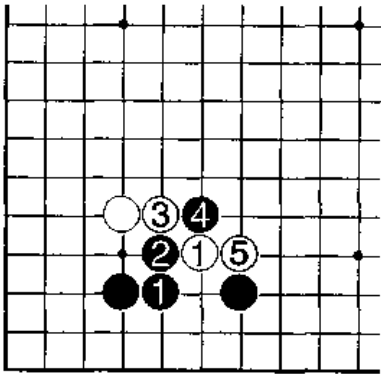
图十七



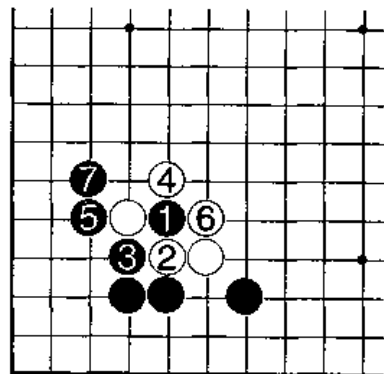
图十八

图十九：黑2愚形，冲断是俗手，白5长后，黑陷入苦战。

图二十：黑1跨，以求攻击。白2断，黑3也断掉白方，以下进行到黑7止，白吃亏，白4应该在5位下立。这样便可以形成战斗的局面。



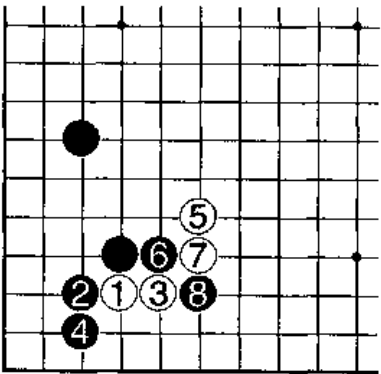
图十九



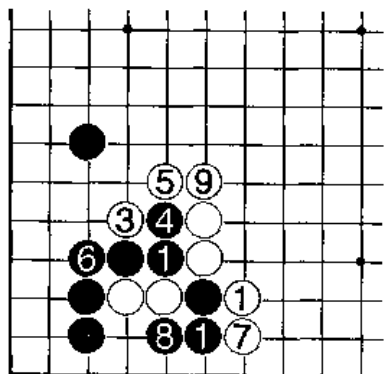
图二十

图二十一：黑6、8急躁，白方只要正常应对，黑就吃亏了。

图二十二：白棋采用弃子的战术，使黑方形状变坏，团在一处，当然这个变化稍难一些，但是能对读者有一定的启迪。



图二十一

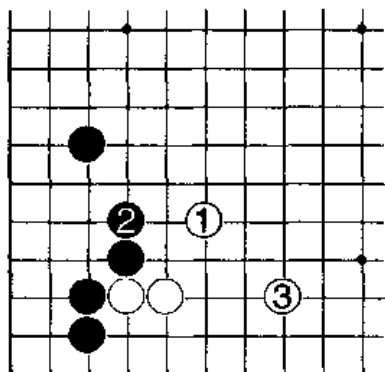


图二十二

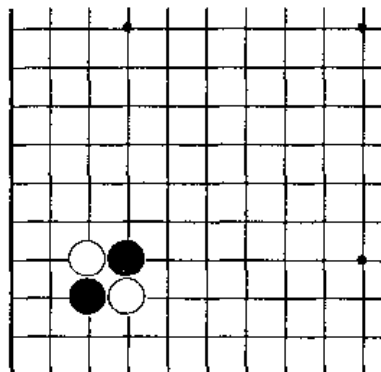


图二十三：这是双方较正常的应对，许多局部的变化看似简单，其实里边包含着许多激烈复杂的对杀构想。

图二十四：这是初学者犯错误最多的图形，这叫“十字交叉断”或“扭十字”，轮谁先走谁便宜，本图轮黑先行。



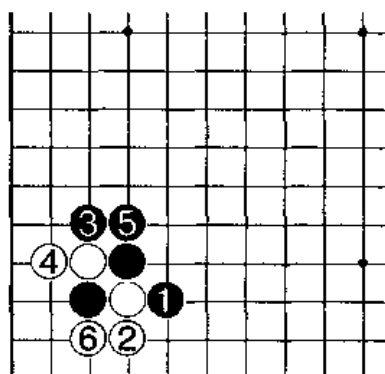
图二十三



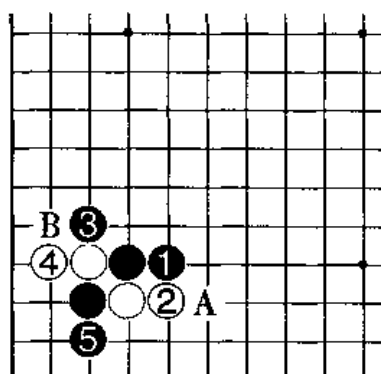
图二十四

图二十五：切要注意千万不能随手打吃，此图里 1、3 连续打吃是俗手，至黑 6，白棋在角上占有实地，一般来说是黑失败。

图二十六：黑 1 长，好手。白方难应。白假如也跟着长，黑 3 位吃，白 4 只有下立，黑 5 位也下立，这样 A、B 两点必占其一。白棋要有一边必然被杀。

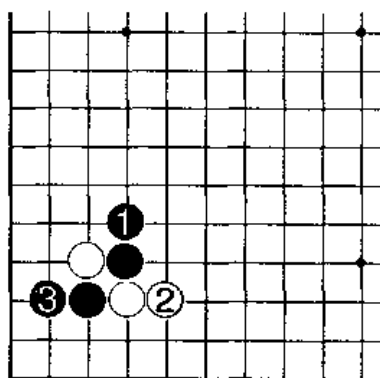


图二十五



图二十六

图二十七：黑还可以长上边，白若 2 位长，黑 3 下立就可以满足了，这样白失败。记住一句格言“十字断，长一方”。



图二十七

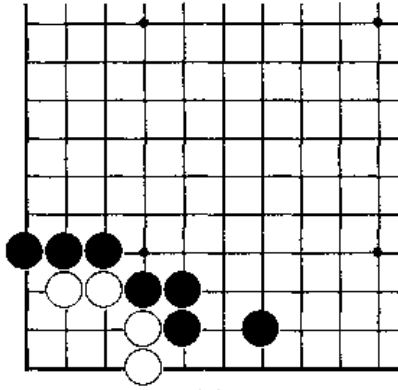
## 练 习 题

### 一、白先

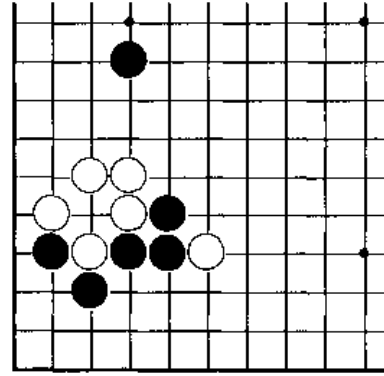
这是一道十分简单的练习题，白在角上怎样补棋？

### 二、白先

这道题在实战中，经常可以见到，白如何整形？



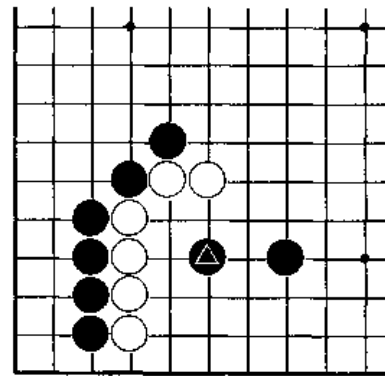
一题图



二题图

### 三、白先

此时白方被黑棋“点方”，如走不出整形的好手，是不行的。



三题图

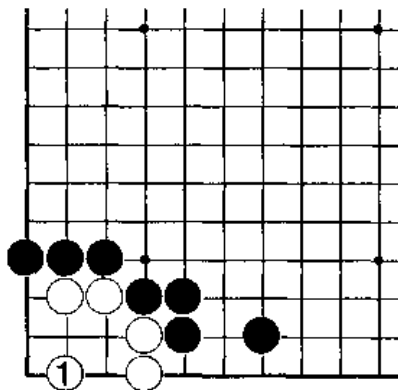
## 练习题答案

### 一、正解图

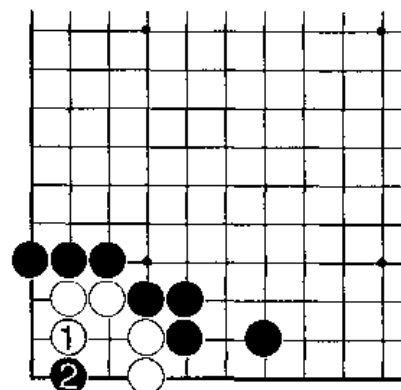
白1跳好棋！有此一手棋白方已经活得十分干净了，这是棋的形状。

### 失败图

白1看似活形要点，黑2托手筋，劫杀白棋。



正解图



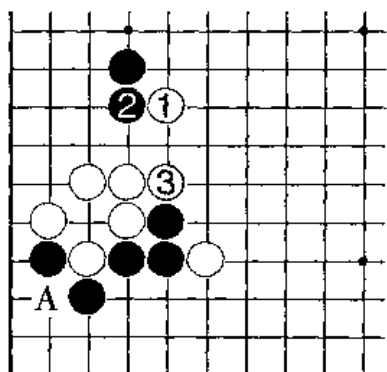
失败图

## 二、正解图

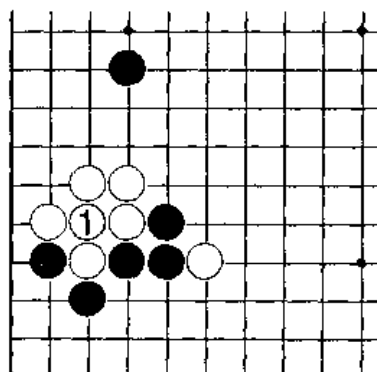
白1飞是整形的关键，黑2爬，白3挺出，白棋出头舒畅，还留有A位打吃。

### 失败图

白1接住，大恶手！走成了一团梅花六。



正解图



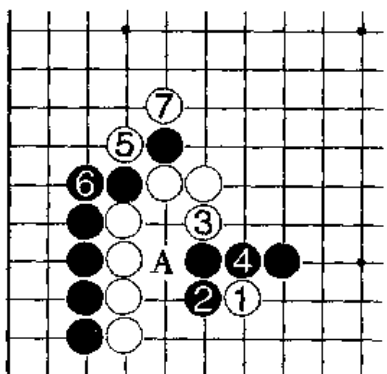
失败图

## 三、正解图

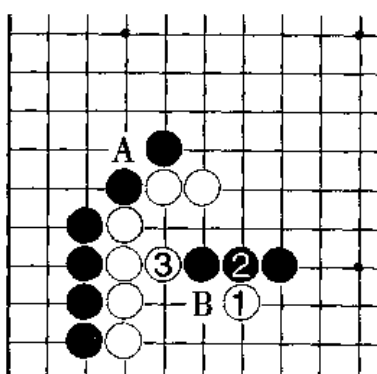
白1点，机敏！如单走3位，黑将于5位粘，以下行至白7，征吃黑单子。

### 变化图

白1点时黑2如接住，白3则顶住，这样A、B两点白棋必得其一。



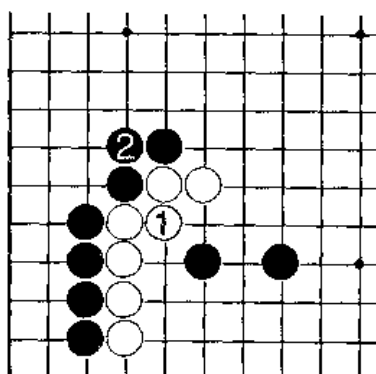
正解图



变化图

### 失败图

白1接住是形成愚形的恶手，黑2接。白方成一块孤棋，前途渺茫。

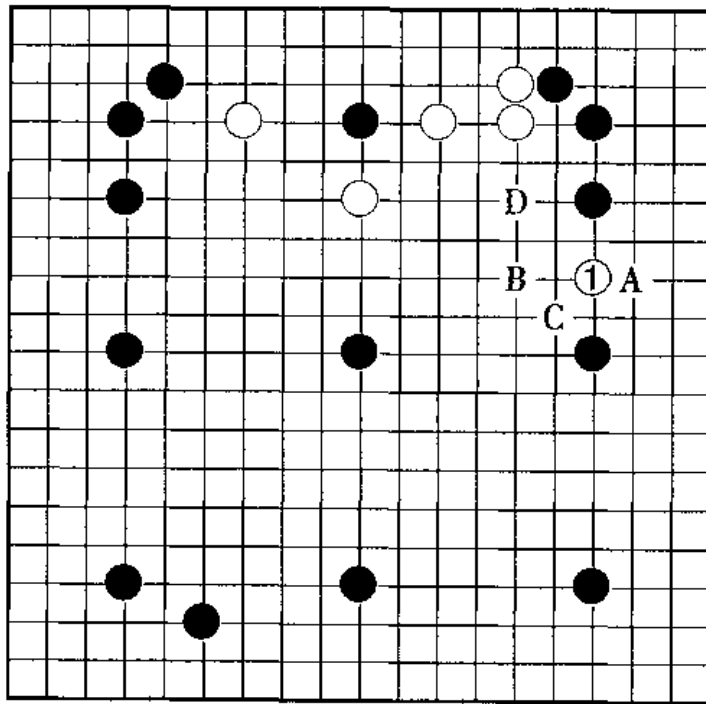


失败图

## 第四十四课

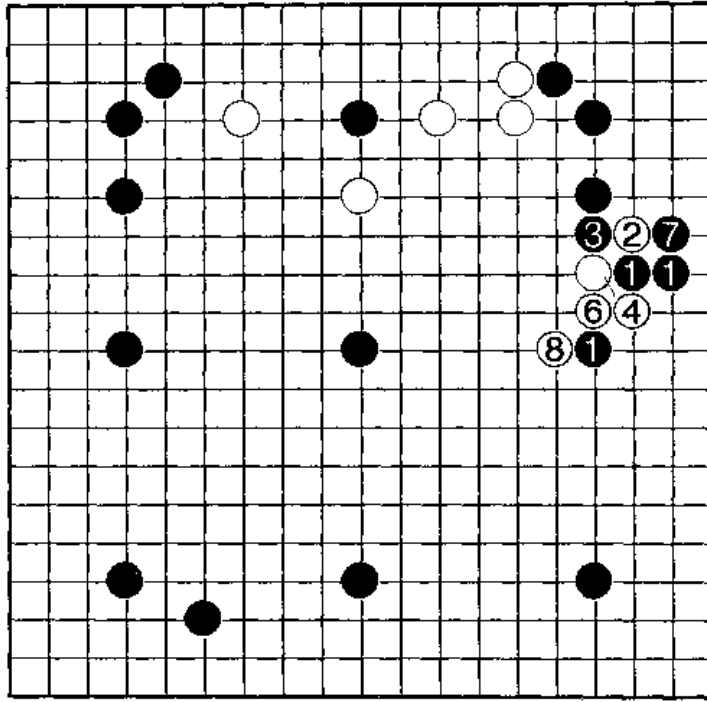
### 实战中的棋形（四）

图一：这是让子棋出现的局面，白1果断地打入之后黑方该怎样应呢？通常应该考虑D位的攻、B位的镇、C位的尖等几种应法，下在A位是一步坏棋。



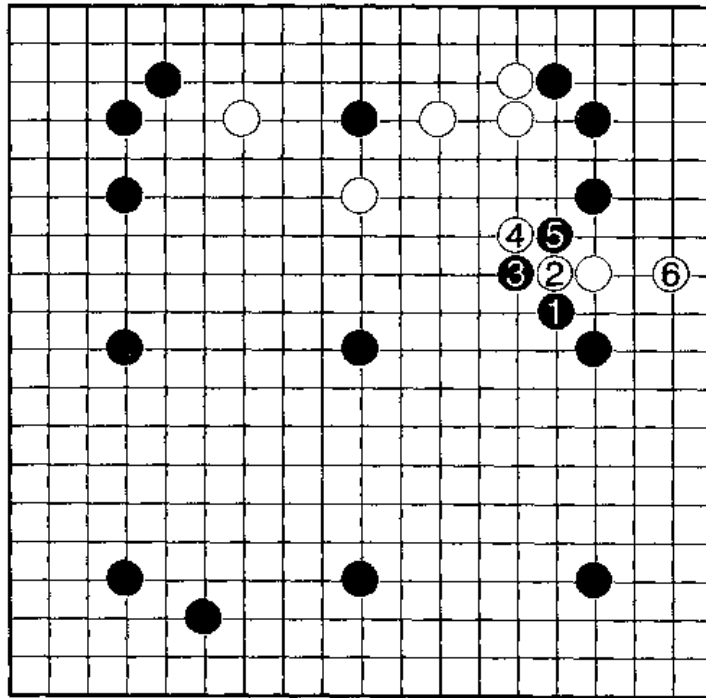
图一

图二：黑1托，白棋不论从2位或4位扳都是可以选变化的，而任何一种选择的结果都将是黑方失败。这个例子说明黑方下在1位是没有明确目的的，不知道是进攻，还是应该守地。



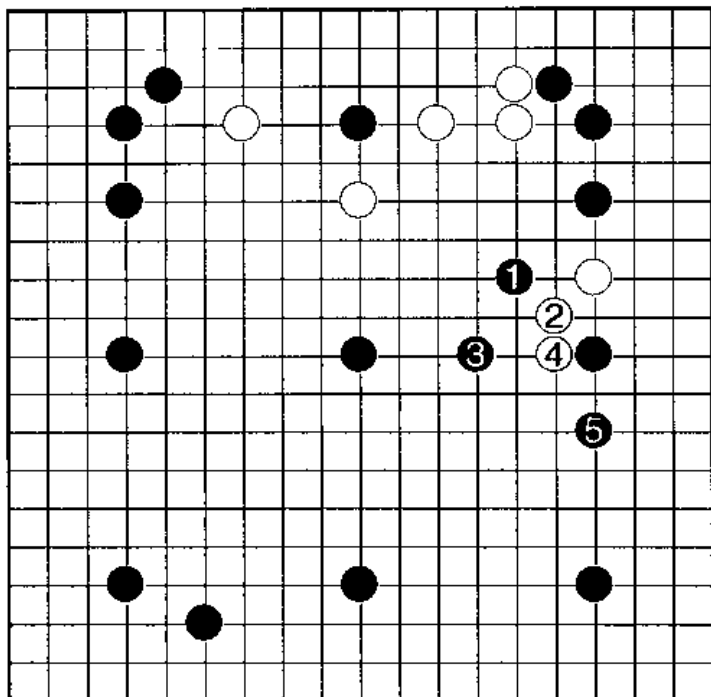
图二

图三：黑1若小尖，白2长是必然，下到白6，以下的变化对于被让九子的棋手来说，不容易全都走对，这又是一个令人头痛的难题。但既然有勇气在5位断，就应该走下去。



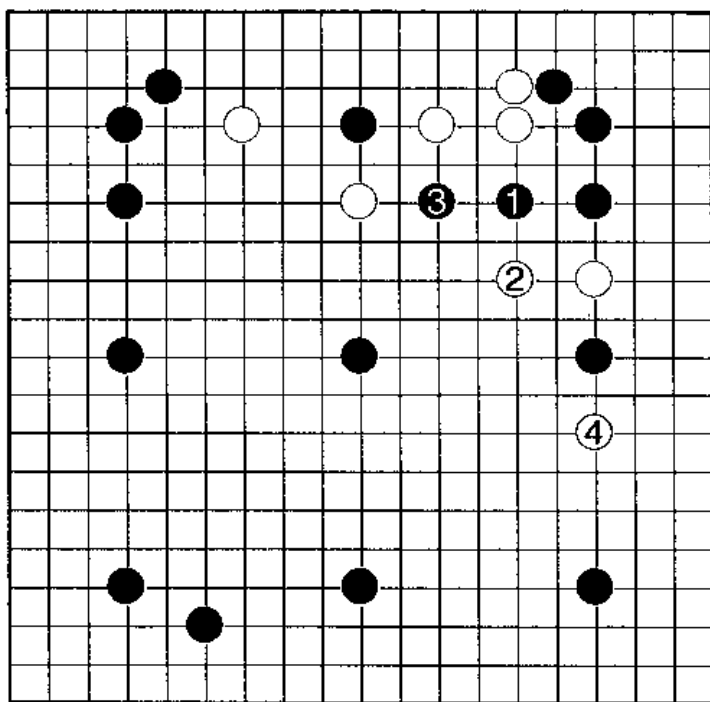
图三

图四：黑 1 位镇也是有气魄的下法，以下进行到黑 5，黑棋基本上掌握了作战的主动权。



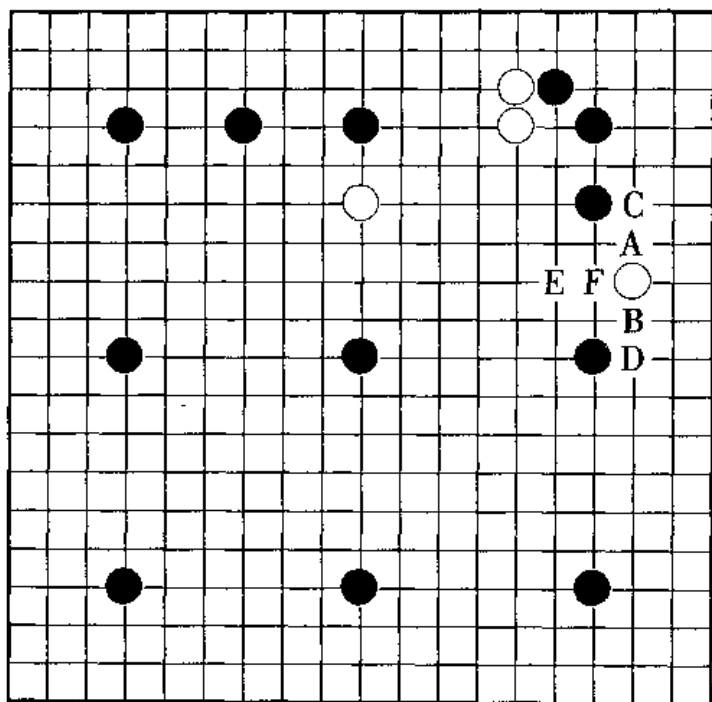
图四

图五：黑方改走本图 1 位也行，以下到白 4，白棋另外开辟新的战场，黑方的棋形十分生动，白上下两块棋都不干净，是黑方有利的局面。



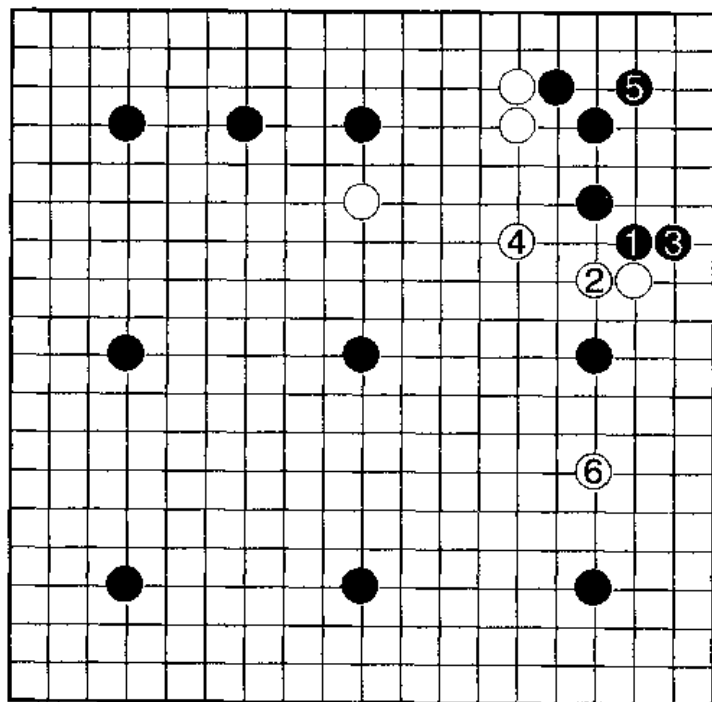
图五

图六：这是让九子的实战，白方打入在低位，黑方一般的想法和招数总是在 A、B、C、D、E、F 六个点上。严格地说这种局面黑方总是下在 F 点上，相比之下其他的选点是错误的。



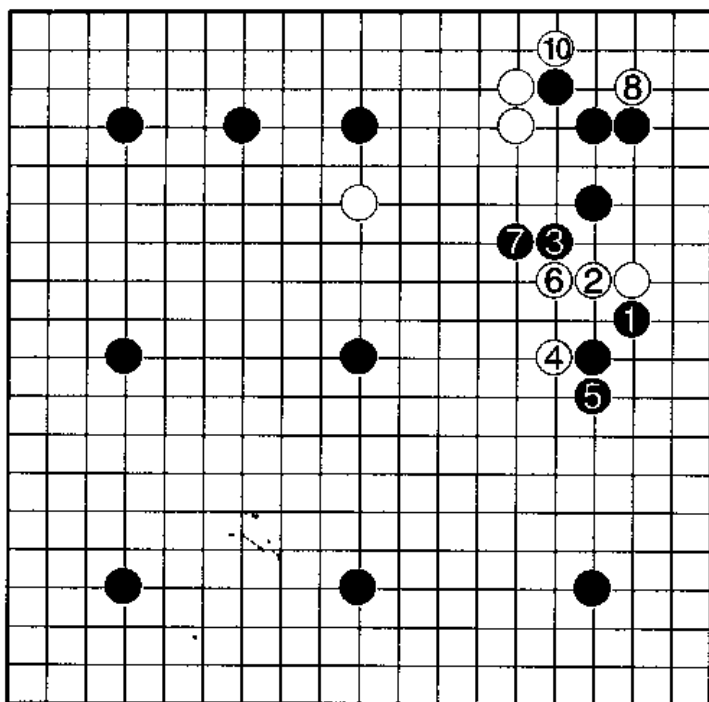
图六

图七：这种下法很普遍，黑 1、3 懦弱，白 4 飞，黑 5 看不清角里的变化，又补了一手，白方两块弱棋连在一处，反而构成了势力，黑方不满。



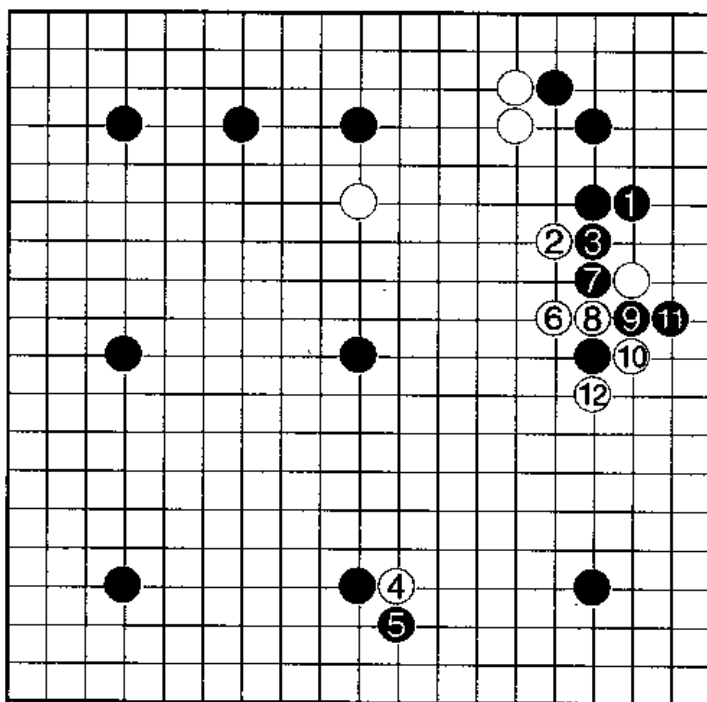
图七

图八：黑1防守，黑3想进攻，走到白10，黑没有任何收获，回过头一看，黑1与白2的交换是帮了倒忙，白棋均已安全了，黑方失败。



图八

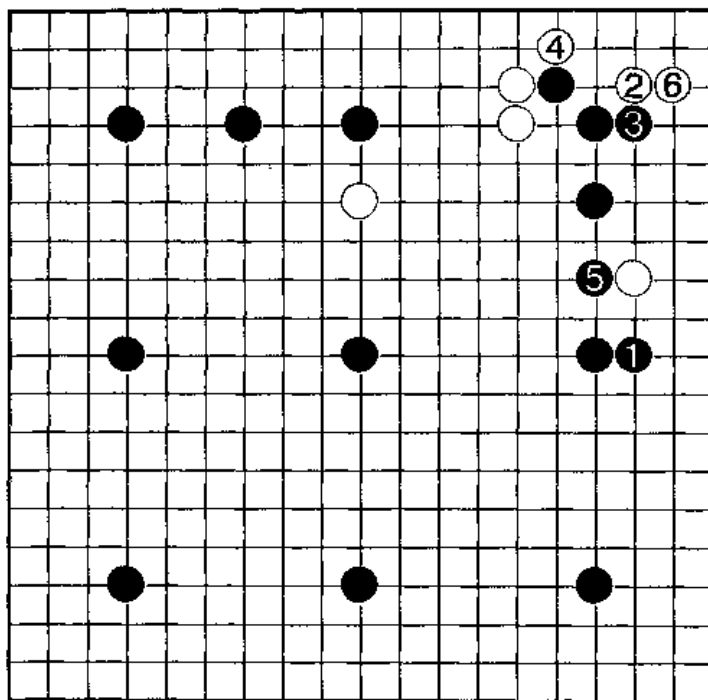
图九：黑1下立，软弱。但是这种下法也比图七和图八实在一些，退一步讲确保了自己角地的安全。但白2飞时，黑3冲是初学者易下的俗手，白4以后，至白12，都在白的计划中。此处的战斗很复杂，初学者很难把握这样的战斗，结果黑方并不满意。



图九

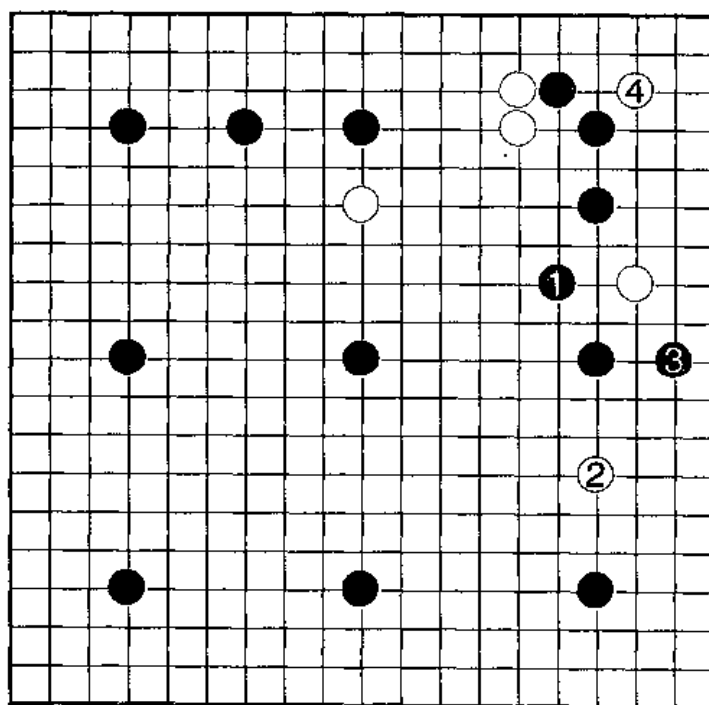


图十：白 2 至白 6 掏掉了黑方的角部，进行了转换，黑 5 虽吃住白一子，但其效率极低，因此黑方显得非常无趣。



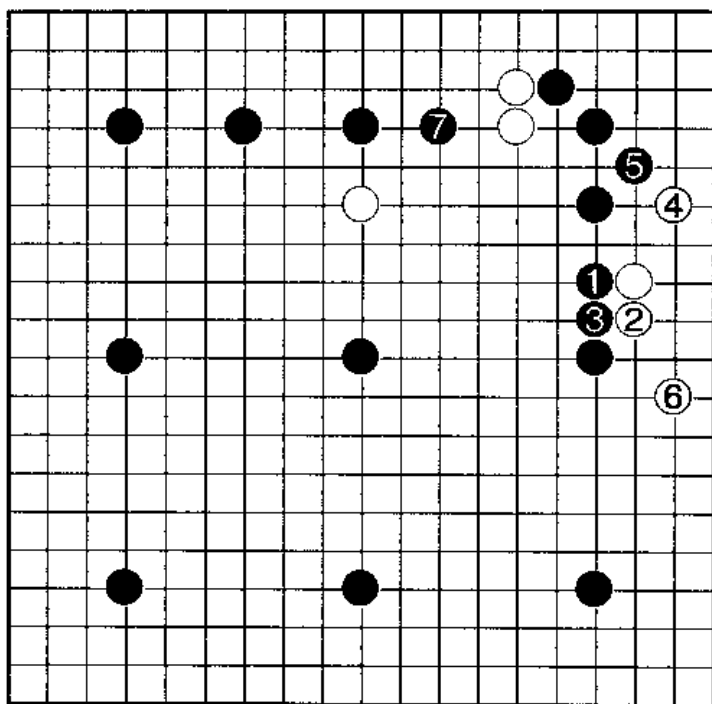
图十

图十一：黑 1 的攻击虚无缥缈，对白方压迫不大。白 2 灵活转身，等待黑 3 再吃一手的时候，白方在 4 位点角，黑已经吃亏了，走了两手棋还是没有吃到白单子。



图十一

图十二：黑1是正确的着法，很有魄力，不允许白棋脱先他投。以下到黑7，周围黑方极为厚实，对于高手来说，白方走出如此局面，已没有心情继续对局了。因为黑方的下法及显示出的实力已经证明，白方没有能力让黑方九子进行对局。



图十二

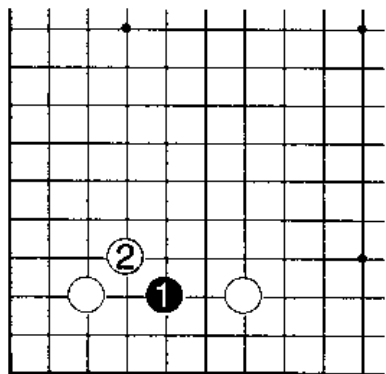
### 练习 题

#### 一、黑先

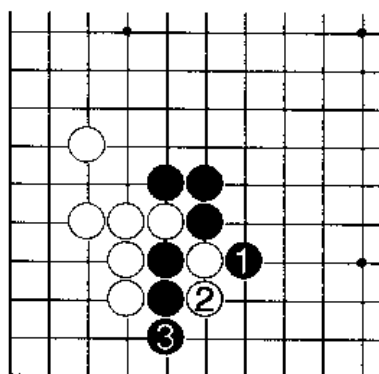
黑1打入，白2小尖，这是实战中的常形，黑方现在如何走呢？

#### 二、白先

黑1打吃，白2长，黑3下立是弃子的手段，现在白棋应如何下才是正解？



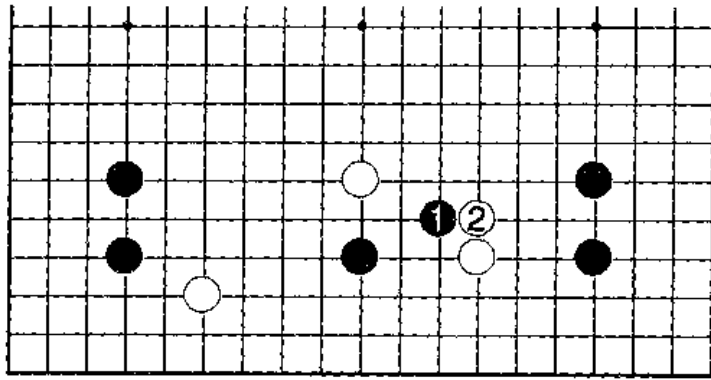
一题图



二题图

#### 三、黑先

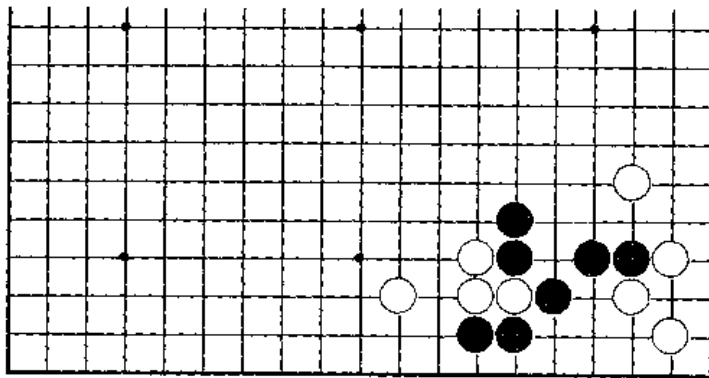
这是让子棋形，现在黑1飞，白2挡，下面黑棋如何利用手筋来出头？



三题图

#### 四、黑先

这是定式还未完成的形状，接下去黑怎么走？



四题图

### 练习题答案

#### 一、正解图一

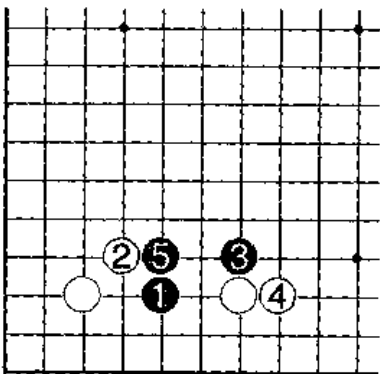
黑3搭是棋形，白4退，黑5挺出形状整齐。

#### 正解图二

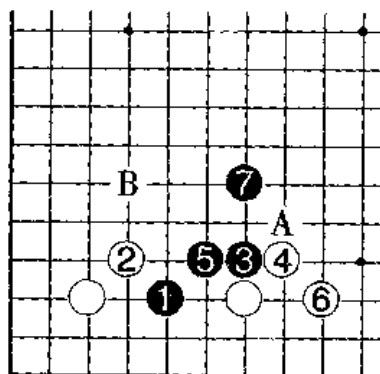
黑3搭时，白4扳，黑5退，白6虎，黑7跳出，以下A、B两点必得其一，黑好。

#### 失败图

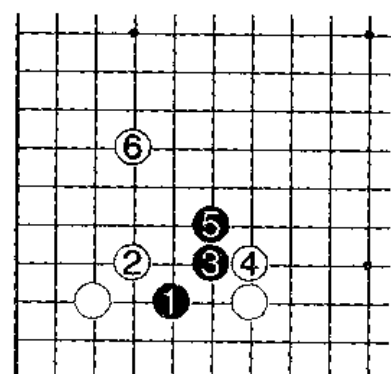
黑3尖软弱，白4贴逼，黑5长后，白再6位跳，白好。



正解图一



正解图二



失败图

## 二、正解图

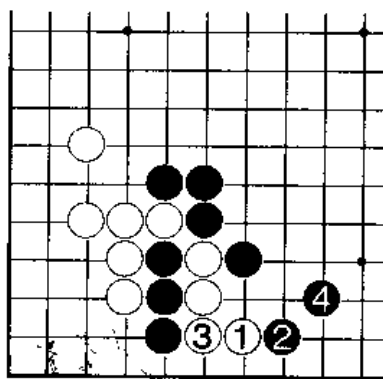
白1尖是棋形，黑2搭亦是，白3团，黑4尖补，形势两分。

### 失败图一

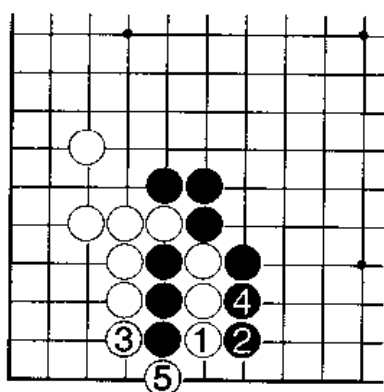
白1贴吃，呆板。被黑2位夹、4位包吃争得先手，白大亏。

### 失败图二

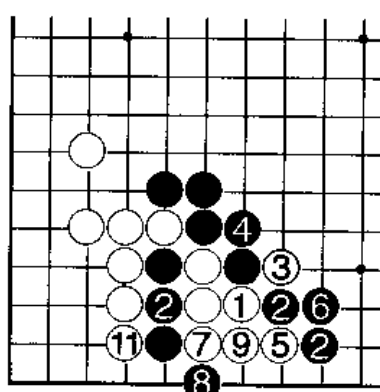
白1拐也不好，黑2连扳，好手！以下走到白11，黑取得先手且外势雄厚，形成此结果白方不好。



正解图



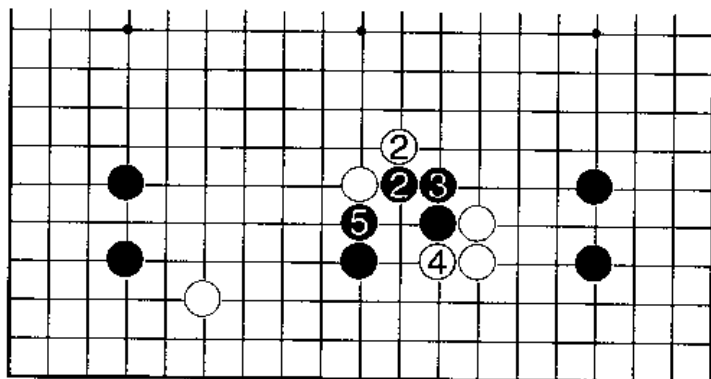
失败图一



失败图二

## 三、正解图

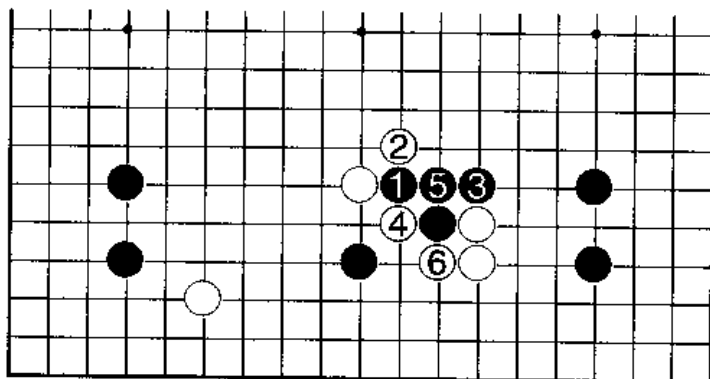
黑1尖、3团出头是在此情况下常用的手筋，白4拐，黑5则顶，使白方显得支离破碎。



正解图

### 失败图一

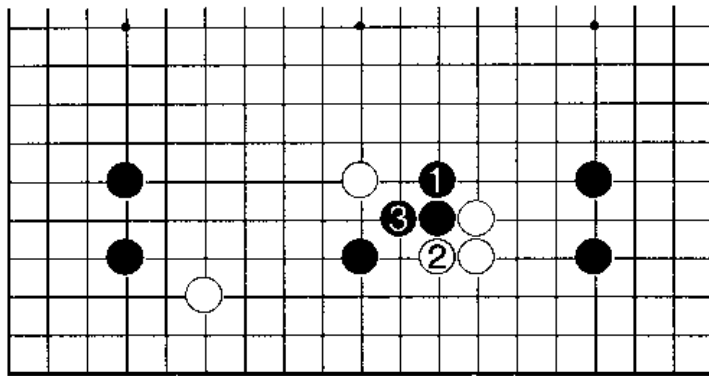
黑1尖，白2扳时，黑3如急躁地板，白4、6反把黑棋断开了。



失败图一

失败图二

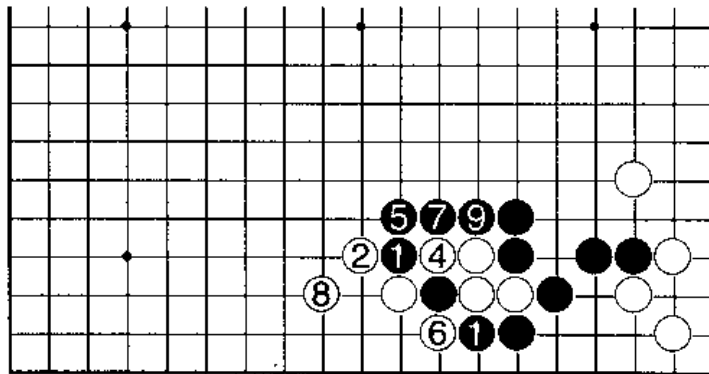
黑1长也不好，白2拐，黑3曲，黑棋形状极差效率也很低。



失败图二

四、正解图

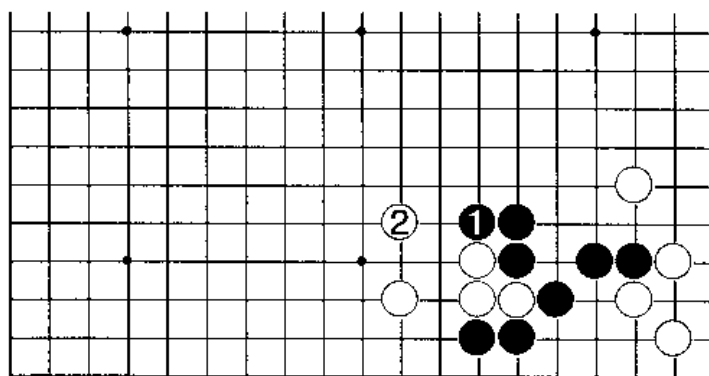
黑1搭是棋形，白2扳，黑3挖以下走到白10粘，完成定式。



正解图 ⑩=③

失败图

黑1拐，白2则跳。白方呈好形，黑棋失败。



失败图

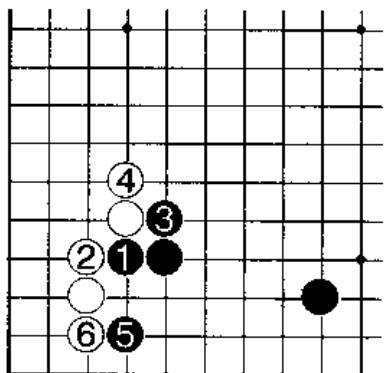
## 第四十五课

### 实战中的棋形（五）

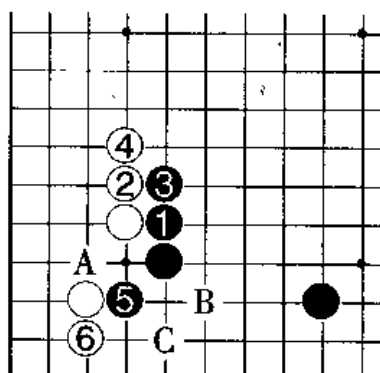
棋理即棋的真谛，“二子头必扳”、“逢方必点”、“断头空扳”等棋理格言，是棋手们在千百年来实战对局中体会出来的，我们在学习和实战中，要注重棋理与棋形的掌握，培养正确的第一感。

图一：这个实战图形选自初学者的对局。黑1至白6的着法看似为必然应接，而实质却是白方便宜的结果。这里的棋形初学者不一定能看清楚，这里有必要剖析得细一点。黑1冲是典型的俗手。

图二：黑方1、3连压两手后在5位尖顶是棋的形状，此后，因为将来有A位扳下的手段，白B位打入就显得不严厉了。所以黑的地域保险系数较大。



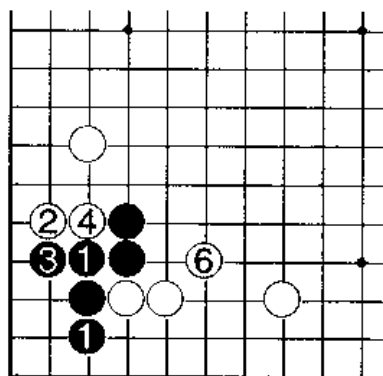
图一



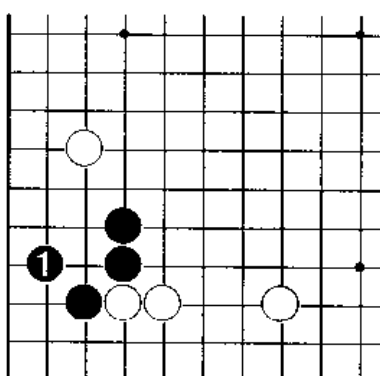
图二

图三：这是实战中的常形，黑1下立，这一步棋粗看非常大，无论从黑角地的目数上看，还是从对白的压力上看，都是一步大棋，但是，这是一步坏棋，以下到白6，黑形状并不好，所以失败。

图四：黑1“倒虎”，这是此际棋的形状，黑本身保持活形，时刻准备反击，非常有弹性。



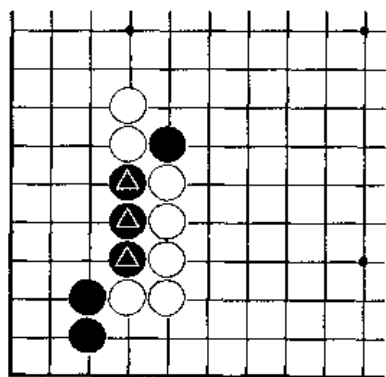
图三



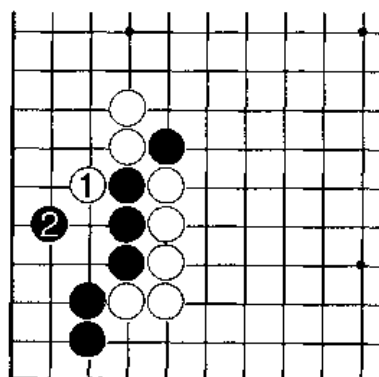
图四

图五：由于黑△三子撞紧了气，白方有施展手段的可能性。

图六：白1扳是俗手，是初学者最易犯的错误，黑2跳，白方就无计可施了。



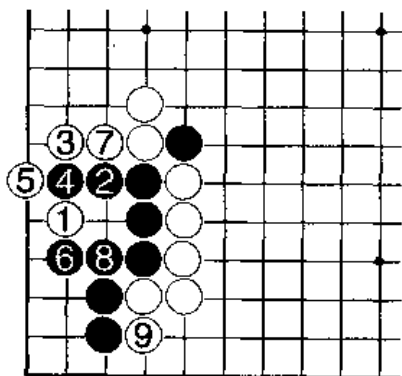
图五



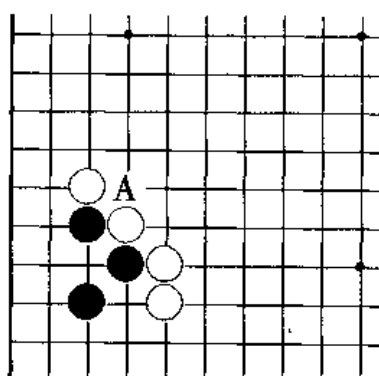
图六

图七：白1点，击中要害，此时黑棋所考虑的只能是做活的问题，三子正中是形的关键。

图八：轮黑方行棋，初学者大多痴心于A位打。



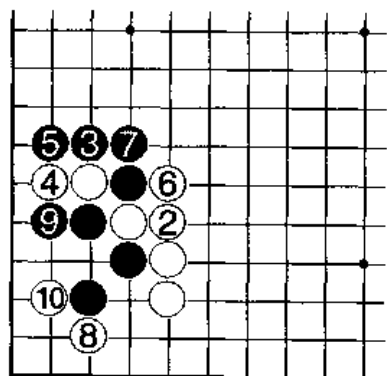
图七



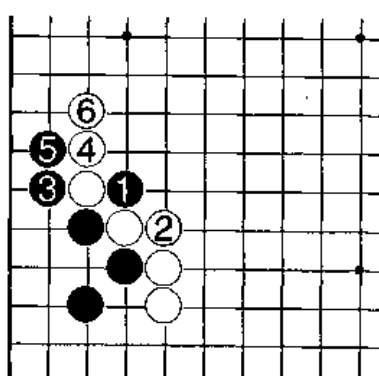
图八

图九：黑1以下凭征子有利吃住白2子，其实这种下法黑损。白方巧妙地利用弃子，捞得了便宜。白空不小，外面也厚实。

图十：黑1打，白2粘，黑3打，这是典型的俗手。以下进行到白6，黑方帮助白方筑成厚势，而自己却被封在角里，大败。这都是1位的俗手所造成的，棋语中有“两打同形不打”，就是说在遇到这种打吃时要保留选择的余地。



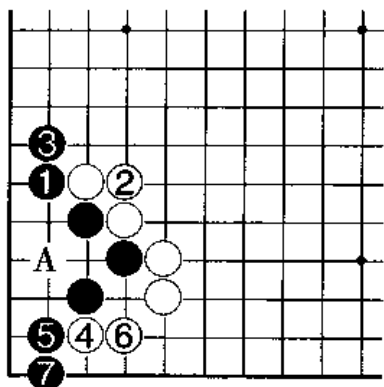
图九



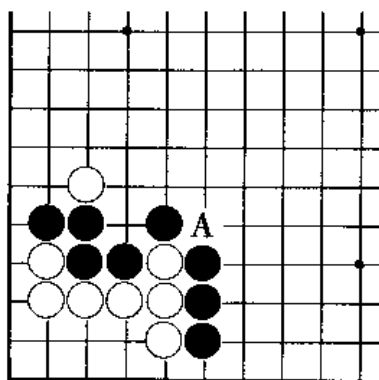
图十

图十一：黑1空扳是要着，黑7下立十分必要，否则A位点严厉。

图十二：白只要在A位一断，黑当即崩溃，黑方最善的走法是在A位接。原因如下。



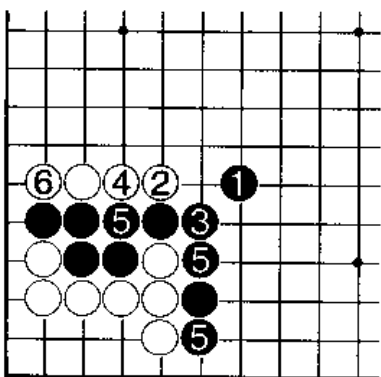
图十一



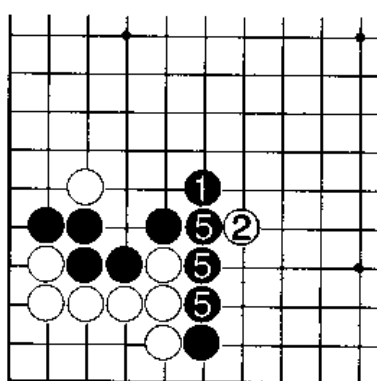
图十二

图十三：有一格言“矩形护断虎输飞”。是说小飞护断一般情况下是较好的选择，但如图这并不是矩形，以下白的手段使黑方呈呆滞之形，白成功，所以黑1不可取。

图十四：黑1位虎不好，白2点，先手便宜，对于专业棋手来说，最不能忍耐的就是被对方先手便宜。



图十三

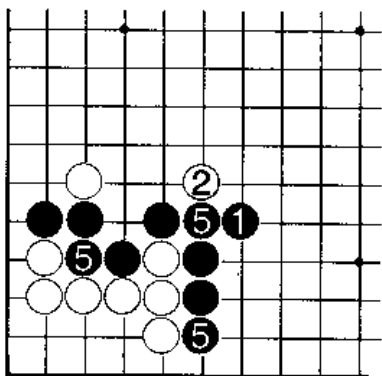


图十四

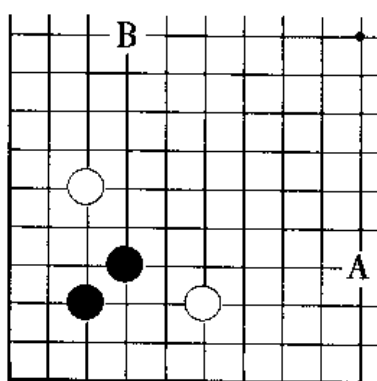
图十五：黑1反虎也不好，这与上图是同样的道理，被对方先手便宜。

结论：正确的方法只能在十二图中的A位实接，这样简单而明确。

让子棋时常会出现图十六的形状，首先看一下这个形的特点。白方两子被分断开，孤立无援。黑A、B两边都有接应，此时黑方走在何处为最佳呢？有句格言要知道，“两边同形走中间”，还有一句是“棋逢难处小尖尖”。



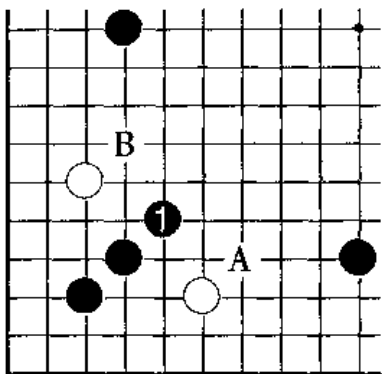
图十五



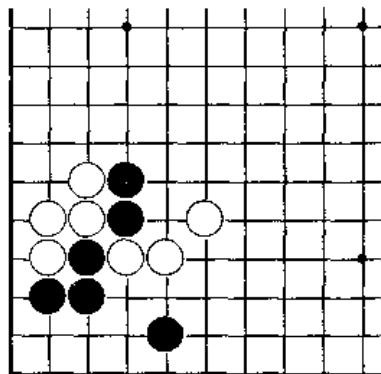
图十六



图十七：黑 1 的尖是最好的着法，A、B 两点总能占到一处，白棋不能两全。  
 利用综合的吃子方法，迅速地找到最佳的手段，也是认识棋形这一基本功的重要课题，  
 图十八：轮白走，在棋理格言里有句话叫“二子头必扳”。



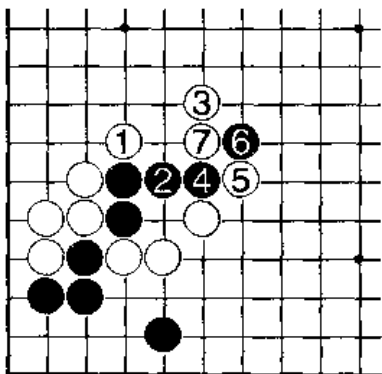
图十七



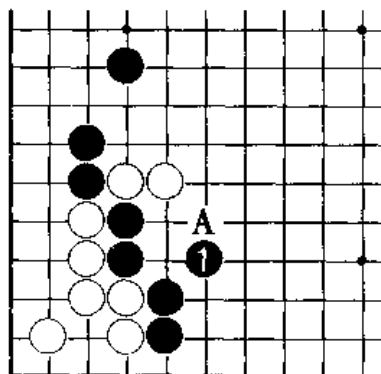
图十八

图十九：白 1 位扳 3 位飞是棋形的关键所在，至白 7，白方终子获得成功。

图二十：黑方如何补棋，初学者一般的想法都是下在 1 位，这是错误的。黑 1 位补后白有 A 位的先手，对于白棋处理孤子来说有很大的利用，黑的形状不对。



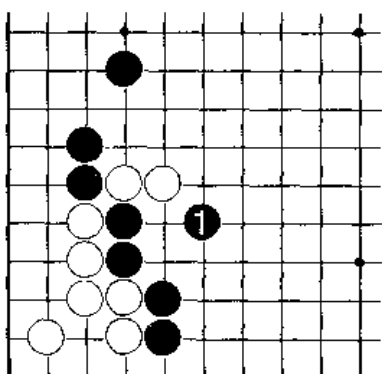
图十九



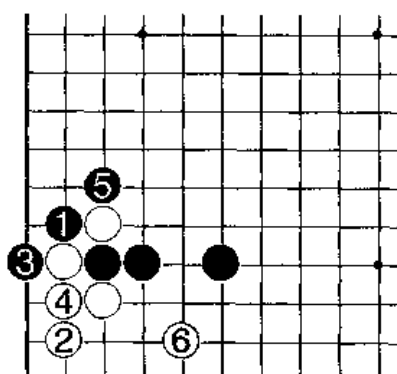
图二十

图二十一：黑 1 位跳，形正。此手棋黑方既补强了自己又增加了对白二子的压迫力。

图二十二：白 2 虎的下法是错误的。



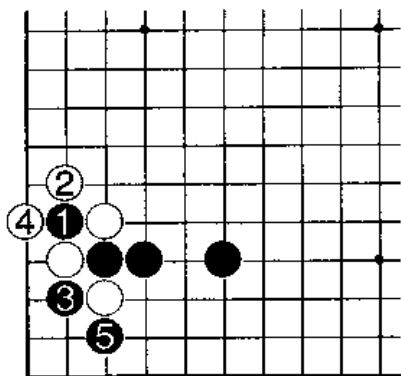
图二十一



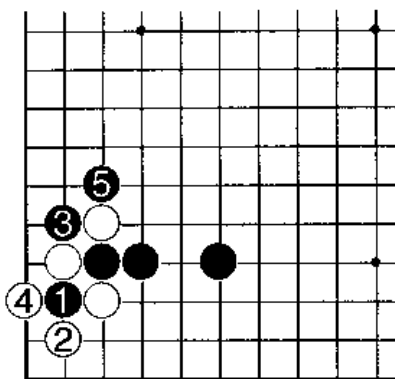
图二十二

图二十三：白 2 正确，看似黑方角部很大，但白是先手。

图二十四：黑方假如断在角里，白 2 位打吃正确，到黑方在 5 位打吃为止，白是先手，这是正常的变化，虽然变化的选择权利在黑方，但白方要记住“断哪边，吃哪边”的道理。

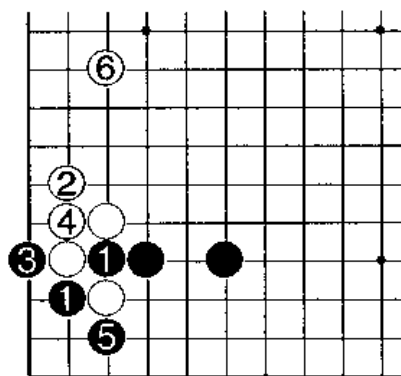


图二十三

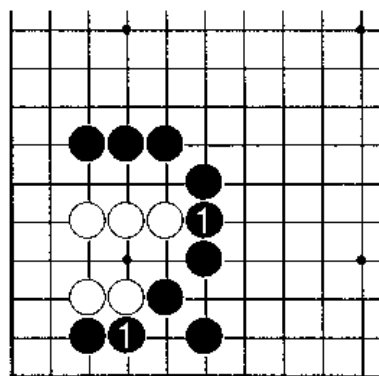


图二十四

图二十五：黑1断，白方2位虎的下法错误，是后手，而且也损失地域，不符合棋理。实战中也经常会出现图二十六的类似现象，黑方把白方团团围住，作为白方该如何做活呢？做活的要领在哪里？



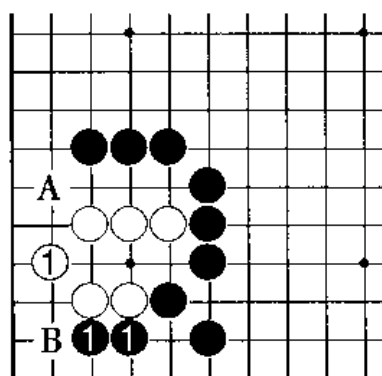
图二十五



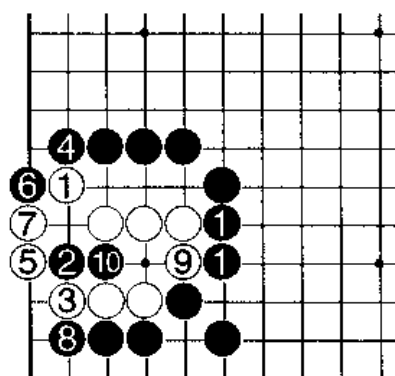
图二十六

图二十七：白走1位是棋形，有此一步，黑无法杀白，A和B，白必得其一。

图二十八：白1小尖，错误！黑棋2位点，根据棋理格言中说“敌之好点乃我之好点”的思考方式迅速占领对方好点，进行到黑10，白棋已呈死形。



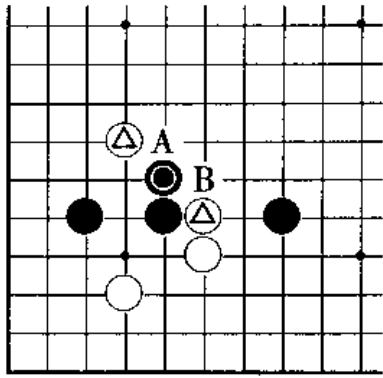
图二十七



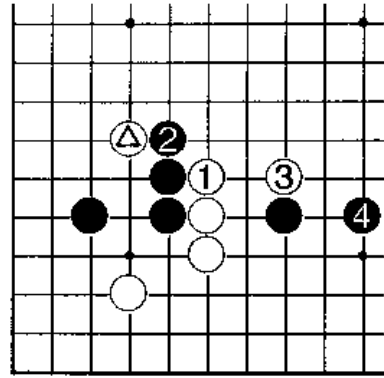
图二十八

图二十九：这是小目低挂中所出现的形状，棋理格言中说：“象眼间穿忌两行”，黑●一子与白△二子处于“象眼”的位置，这时一定不要去走A位和B位，而要考虑其他走法。

图三十：白1的走法为棋手之大忌，白△位一子不但严重受伤，而且没有攻到黑棋。



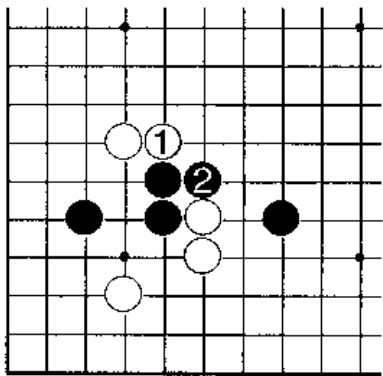
图二十九



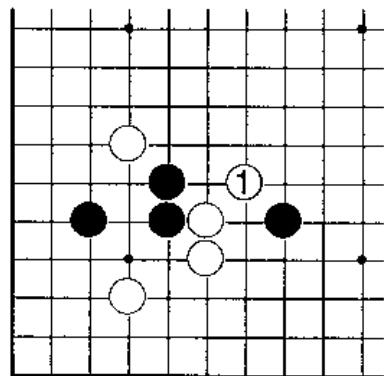
图三十

图三十一：白1的走法更坏，黑已封住白棋的右侧，这样白不行。

图三十二：白1的下法含蓄而有力，出头较畅，又不伤害其他各子，是棋形之要点。



图三十一



图三十二

## 练习 题

### 一、白先

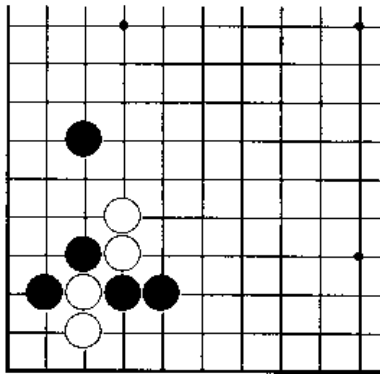
本题是黑棋一间反夹定式的变化型。此时白棋应如何应付？

### 二、黑先

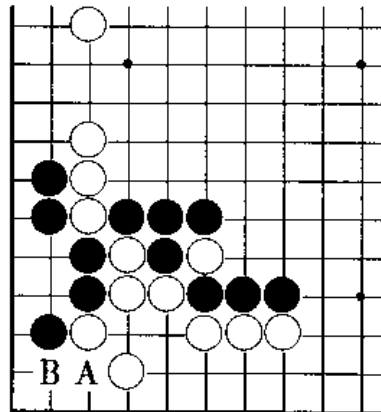
在 A、B 两点中选择一点，切忌不要走出俗手。

### 三、黑先

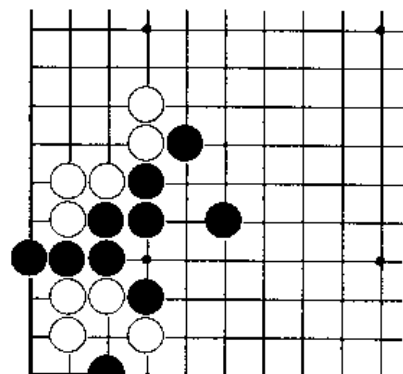
用一般的手段已经不能吃掉白角，须使用非常手段。



一题图



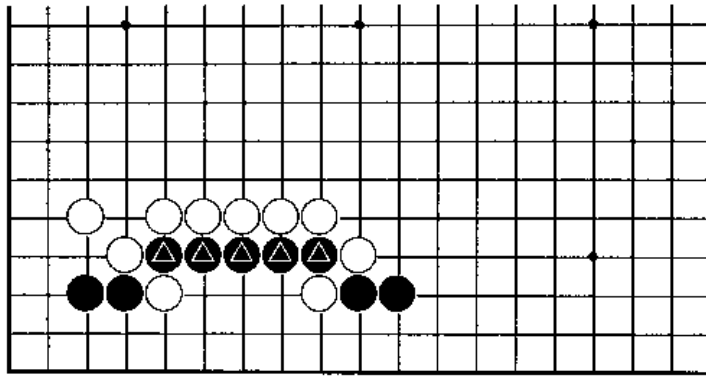
二题图



三题图

#### 四、白先

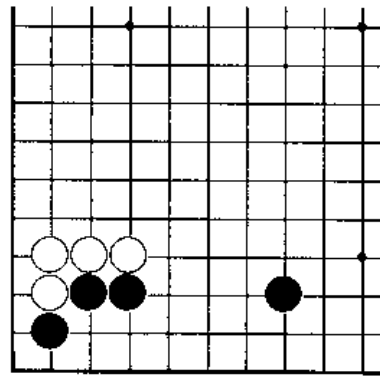
白如何吃掉黑▲等五子?



四题图

#### 五、白先

黑棋形状有严重缺陷，须找出严厉的手段给予惩罚。



五题图

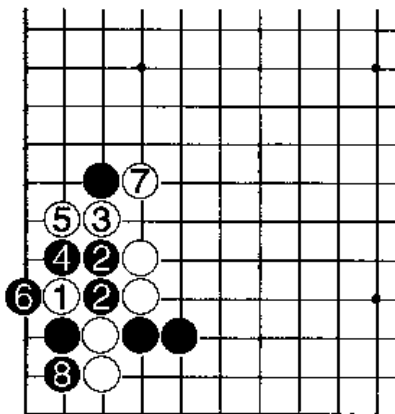
### 练习题答案

#### 一、正解图

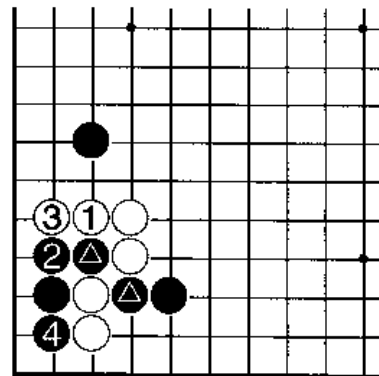
白1断吃，运用弃子手筋。诱黑走2、4，白3、5从外打，然后再白7扳住黑单子，黑8虽得实利，但白先手有利。

#### 失败图

白在1位打吃，不好！至黑4，白无后续手段，只好受攻。



正解图



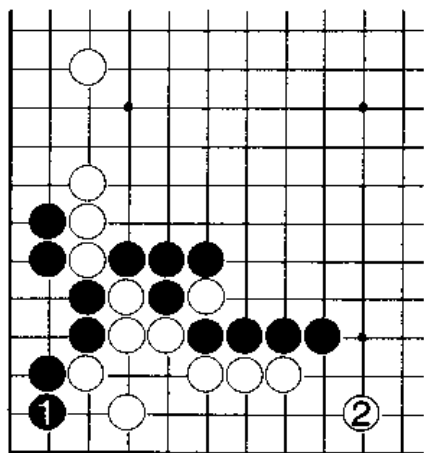
失败图

## 二、正解图

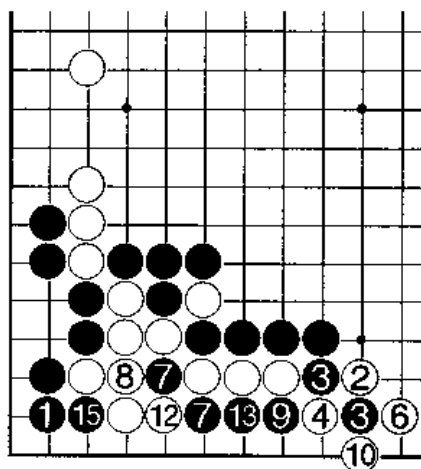
黑在1位单长是冷静的好手，白2只有飞出，位置较低。

### 参考图

黑1长，白如下在2位跳，黑3至15一气呵成，白差一气被吃。



正解图



参考图 ⑬=⑦

### 失败图

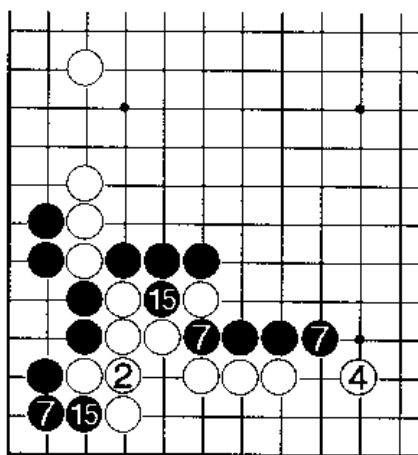
黑在1位打吃，看上去目数占了便宜，但白可在4位跳出。由于黑1、白2的变换，黑在参考图中的手段就没有了。

## 三、正解图

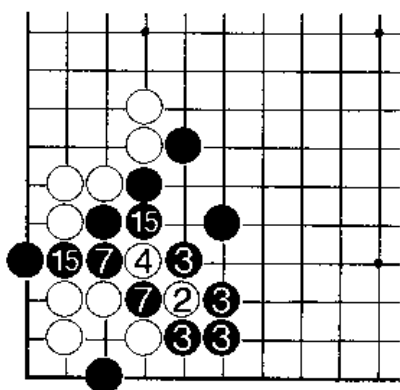
黑1连扳，强手。白2断吃，黑3、5包打至7粘，白角净死。

### 失败图

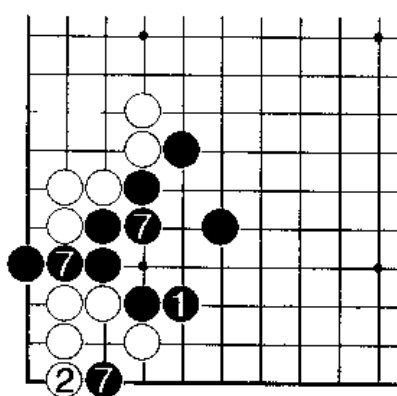
黑1退，失败！白2挡角后成净活。



失败图



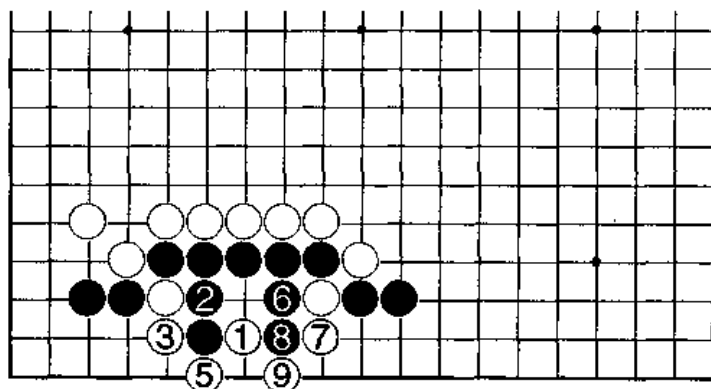
正解图 ⑥=●



失败图

#### 四、正解图

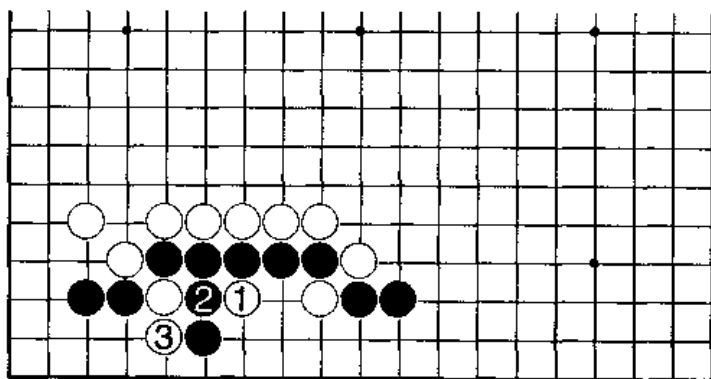
“两边同形走中央”，白1为正解，黑2以下冲，至白9，黑被吃。



正解图

#### 失败图

白1失败，虽也遵循了“两边同形走中央”的原则，但由于没有经过仔细计算而不得要领，被黑2、4轻易逃掉。



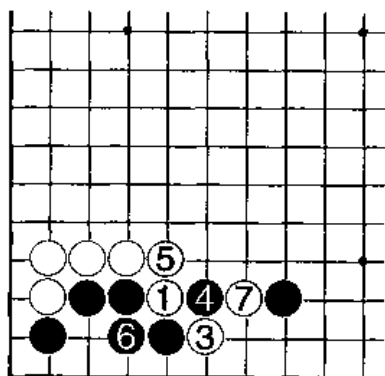
失败图

#### 五、正解图

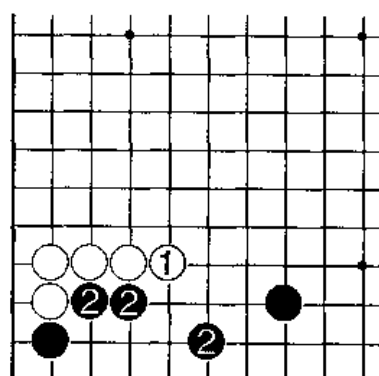
白1、3连扳好手，至白7抱吃黑4一子，白成功。

#### 失败图

白1长，被黑2轻松飞过，可谓失策。



正解图



失败图

## 第四十六课

### 目的概念

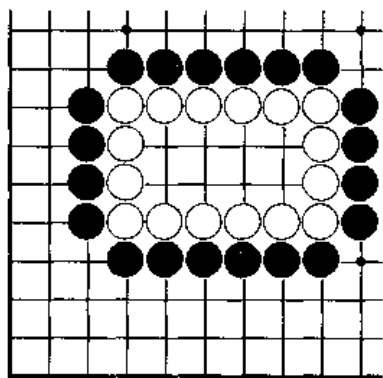
通常对局需要经过布局、中盘和收官三个阶段。收官是双方地域大致形成后，在剩余的公共地域里，尽最大可能扩大己方的地域，缩小对方的地域的争夺战。收官往往直接关系到一局棋的胜负。只有认真学习收官知识，熟练掌握收官技巧，才能提高胜率。

围棋的胜负取决于所占地域的多少。术语里用“目”来代表所占地域。什么是目呢？“目”就是双方各自所包围住的交叉点。占领一个交叉点有两种不同的方式：一种是用棋子占领，一种是不用棋子就可以占领。

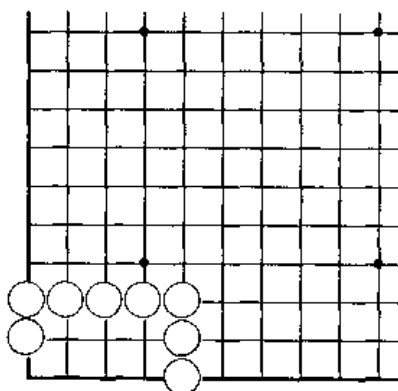
图一：白棋包围住了八个空交叉点，这八个交叉点就是八目。白方还有十六个用棋子占领的交叉点，这不叫“目”。因为是黑白双方轮流下子，如果双方都没有死子的话，那么双方用棋子占领的交叉点是相同的。如此，胜负也就取决于不用棋子占领的交叉点的多少。图二中白棋用8个子围了不用棋子占领的交叉点7个，图三中黑棋也用8个子却围了不用棋子占领的交叉点8个。由此可见，在收官阶段尽量少用棋子而多占交叉点这一概念很重要。

如果吃掉对方的棋子，那么对方用棋子占领的交叉点就少一个。也就等于己方多了一个不用棋子占领的交叉点一样。因此在己方包围的交叉点中对方的死子算作己方目数。

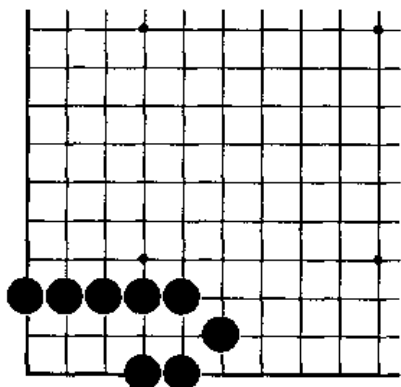
图四：在白包围中有黑一个死子，但依然为七目。因为黑▲死子可计算为二目。现在“目”的概念大致清楚了，初学者在收官阶段，头脑里常常要有“目”这个衡量胜负、计算大小的尺度。



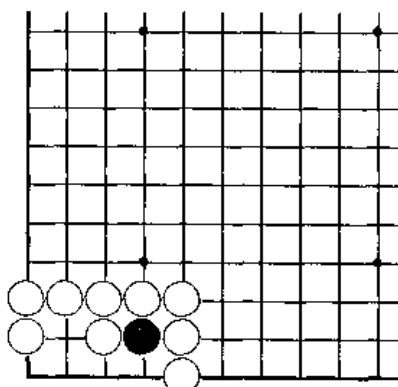
图一



图二



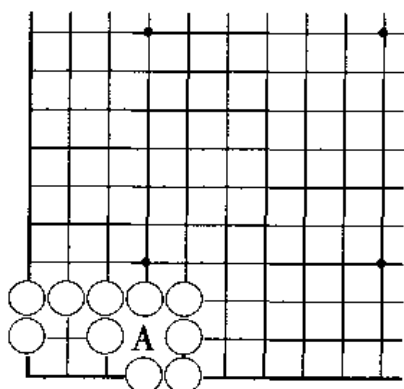
图三



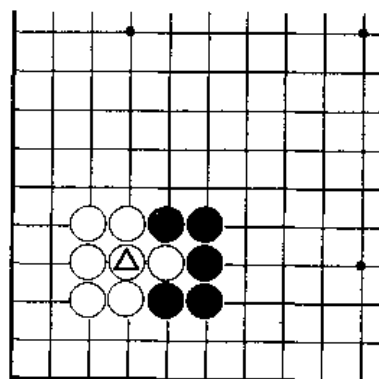
图四

图五：白棋在 A 点提掉了黑一个死子，这样白就围有六目棋。

图六：白△一子曾提过一黑子，现在白又走在这个提过的位置上，就等于白又用了—个棋子占在了自己原来的两目上，所以白△一子就只能算一目了。



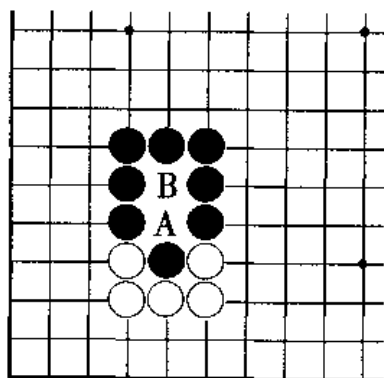
图五



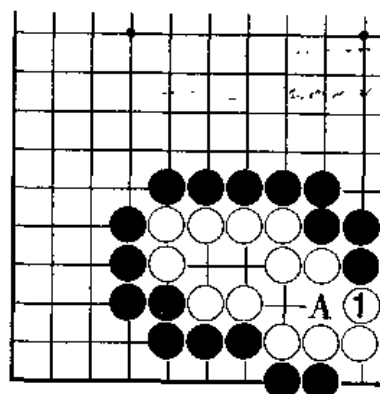
图六

图七：A、B 两点提过白两子，应算为四目。黑在 A 点粘，应减去一目，算为三目。以上讲的都是双方已经包围住的地域里“目”的计算。

图八：白空中的 A 点一目，是在白 1 走完之后才有的，也就说明白 1 有一目的价值。



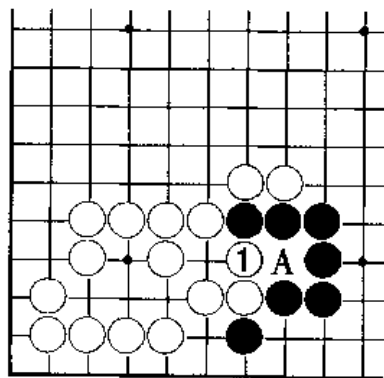
图七



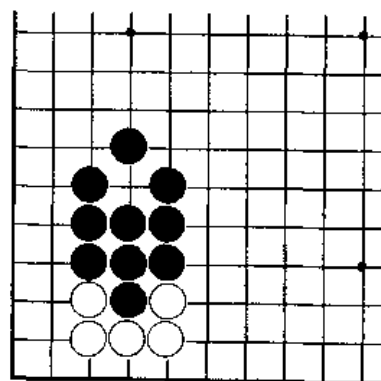
图八

图九：白 1 自成一目，也破了黑如走白 1 位所成的 A 点一目，所以白 1 价值二目。棋到终局，棋盘上有的目显而易见，有的从盘面上看不见。这种目叫做“暗目”。

图十：黑△一子就是“暗目”，它和图六、图七一个道理，由于黑△一子提过白子，现在提一个接一个，有一目。外表上没有空交叉点，被黑△一子遮掩住，所以称“暗目”(由图十一演变)。



图九



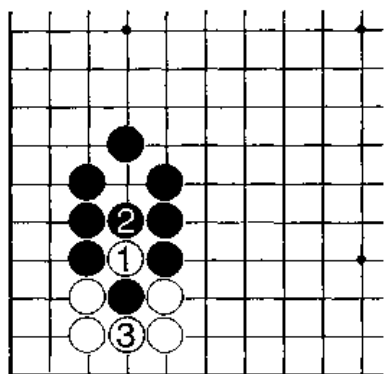
图十



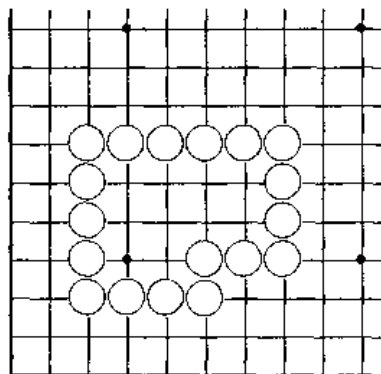
从图十所讲，初学者在收官时计算地域时一定要注意到“暗目”，不可忽视。

围棋中的“空”指下棋各方在棋盘上围成的地域，这个地域对方不能侵入，己方也无须填补，任其空着，这叫做“空”。

图十二：白棋围住的这些交叉点合起来就是“空”。“空”比“目”含义大，“空”是指图十二中的整个白棋地域；“目”只指白包围住的一个交叉点。



图十一 ①=①

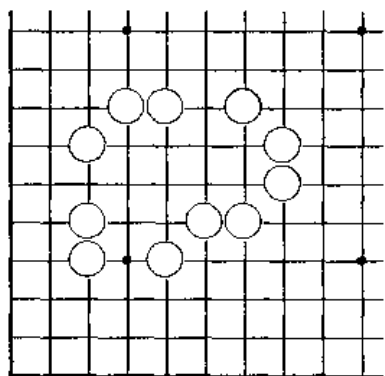


图十二

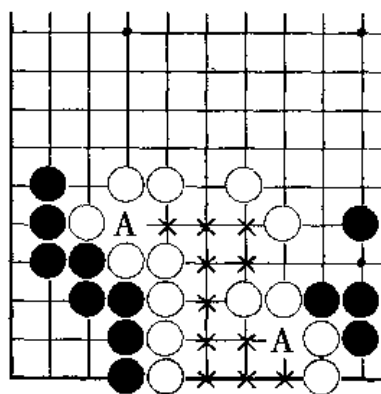
图十三：白空没有包围严实，但它已大致围住了中间的地域，黑棋已不能再侵入，白棋也不用再补，所以也称为“空”。

在刚开始收官的阶段，往往双方的地域都已大致形成，但还不严密，也就是双方都有了一定的“空”。而对局者怎样精确计算空里面的目数，这很关键，一定要严格地区分空里边什么地方有“目”？什么地方没有“目”？

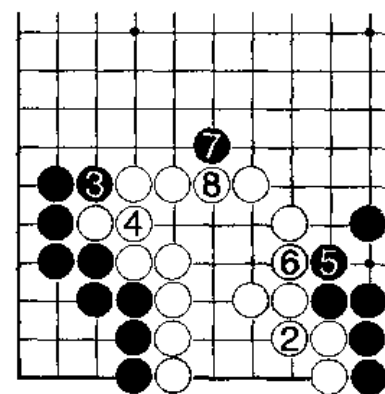
图十四：白空里×点的地方是“目”，A点的地方就不是“目”。



图十三



图十四



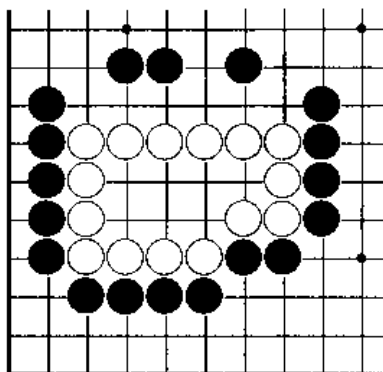
图十五

图十五：这是黑棋最大限度缩小白空后的形状。可见图十四中 A 点的地方都被图十六中的白棋子占领了，也就不能算做“目”了。由此可见图十四中合理目数为 11 目。

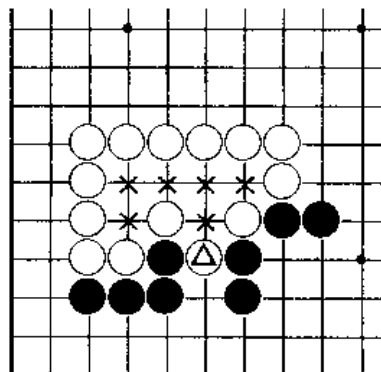
“空”还有一种叫“提空”。就是提掉对方的子所形成的空交叉点。

图十六：白提掉了黑七子，形成了一块“提空”。这时白空里每个交叉点就为两目，这块空应计算为十四目。

图十七：×点是白棋提掉黑六子的“提空”，按前图所讲应计算为十二目，但此图与前图不同，白△一子被卡住，黑1如图十八中打吃白△一子，白2接住，自己用棋子占住了自己的一目，因此原来白2位的两目这时只能算为一目了。这样的形状算目时应为十一目而不是十二目。

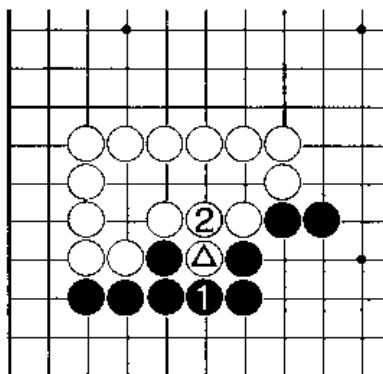


图十六

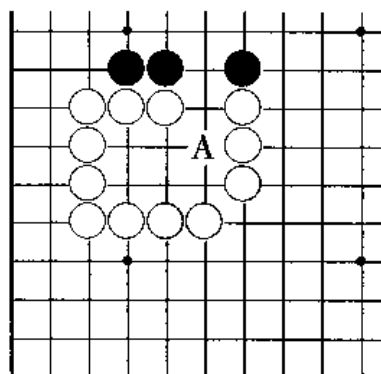


图十七

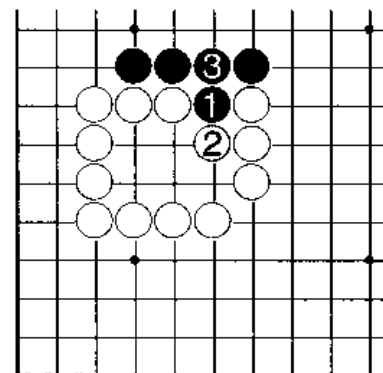
还有一种情况，如图十九中，白空里计算“目”时容易把A点误认为是一目，也就是容易把白空计算为六目，其实A点不能算成一目。



图十八



图十九



图二十

图二十：黑1正确收官，白2只好于图十九中A位挡，黑3粘住后，白2一子占据了A点，所以白空只能算为5目。

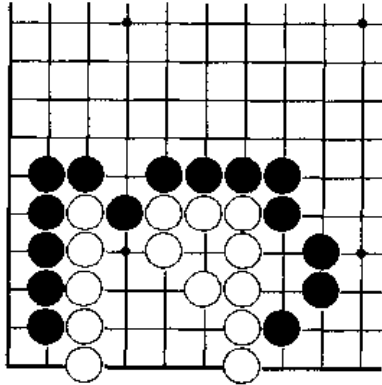
以上诸图讲的是用“目”这个计算单位来计算各种形状的空的不同方法。

## 练 习 题

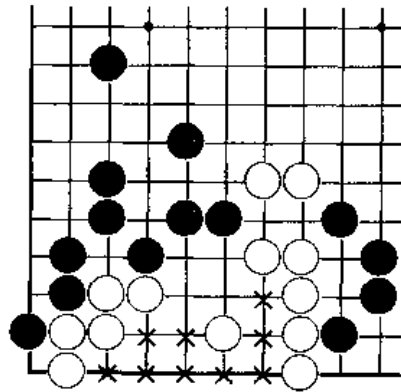
### 一、黑先

白空内没有提过子，这样的白空应算为多少目？轮白先应算多少目？

二、图中白子围住的地方（×点），可以都称做空吗？怎样计算里面的目？



一题图

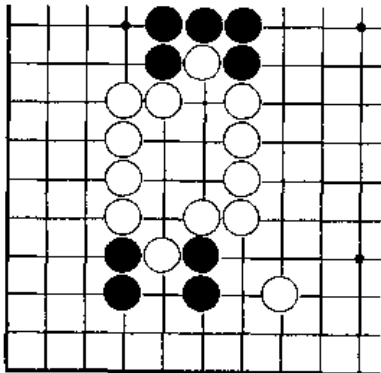


二题图

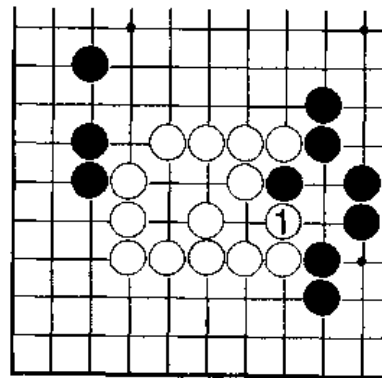
### 三、白先

计算图中白棋有多少目（白空为提子）？

四、图中白1有几目棋的价值？



三题图



四题图

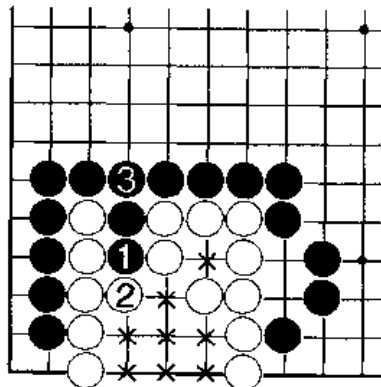
## 练习题答案

### 一、正解图

轮黑先走时白空应算为八目。

黑1向白空里冲，白2挡住至黑3接，这段的官子告一段落，×点便是白空的准确目数了，为八目。

轮白走1位，白空应算为九目。

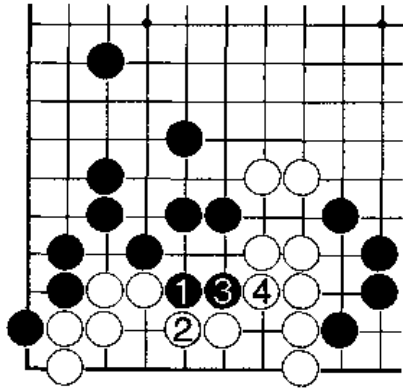


正解图

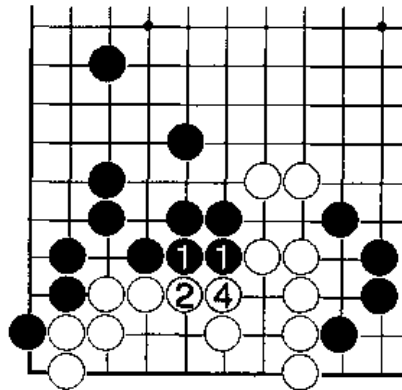
## 二、正解图

不能都算为空。黑1扳下，白2只好在底下挡住，黑3继续向白空里伸入，白4只能如此。白空只有7目棋。

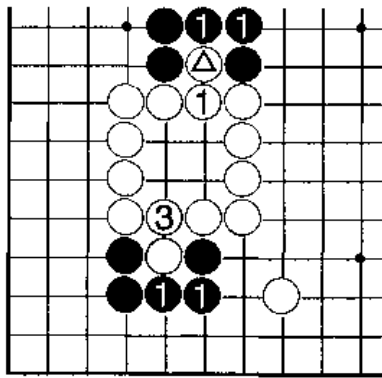
**参考图** 黑官子着法也是错误的，黑如这样收，就让白棋在三题图中的×点都可算为目了。



正解图



参考图



正解图

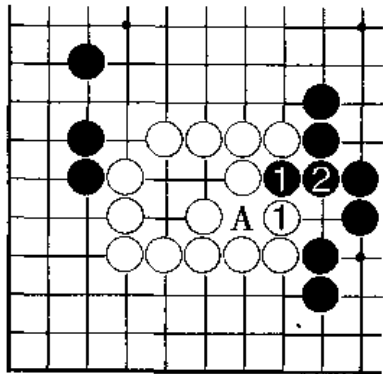
## 三、正解图

轮白先，于1位接被打吃的白△一子。黑2打吃，白3接，白空有明目八目（白为提空），暗目两目，白空准确目数为十目。

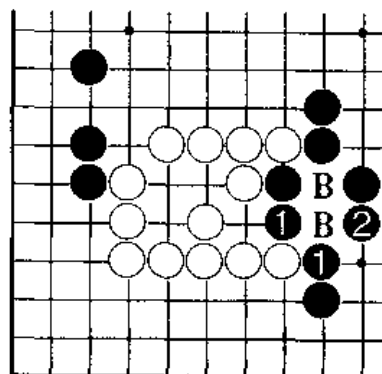
## 四、正解图

白1从实地目数上看有三目棋的价值。

如正解图中白1自身就形成了A点的一目，也破坏了参考图中黑可成的B点两目，所以白1就实地目数上有三目棋以上的价值。



正解图



参考图

## 第四十七课

### 先手官子与后手官子

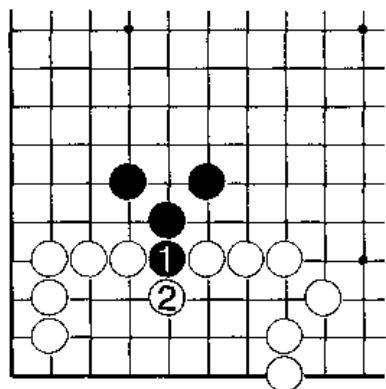
本课讲解官子的种类。要想在收官中达到最大限度地缩小对方地域、扩大己方地域的宗旨，就要先了解官子的种类。

按顺序分类可归纳为以下三种：双方先手官子、单方先手官子和双方后手官子。其实这也就是先手与后手的问题，下面将先、后手的有关知识详细予以介绍。

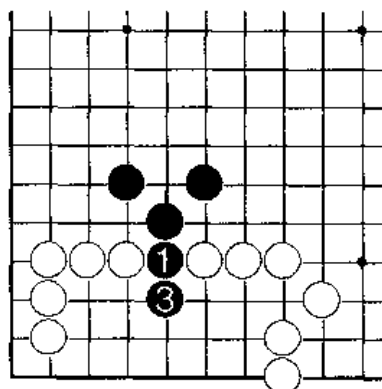
什么是先手官子呢？先手官子就是对方如果不应就肯定吃亏的官子。

图一：黑1冲就是先手，白2为了确保自己的地域需立即挡一手。如白2不应，则如图二，黑继续得利，白空被黑冲毁，这样白棋大亏了。所以黑1是迫使白棋必应的先手。

要想确定一着棋是不是先手，要先算清这着棋马上走能不能给己方带来大的利益并使对方亏损，也就是要看清这着棋能不能让对方必应。如能达到以上要求，此着棋就是先手。先手官子就是收官阶段的先手。



图一

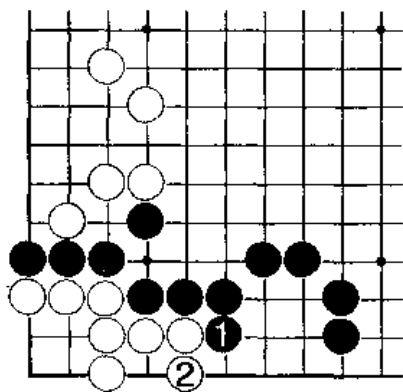


图二

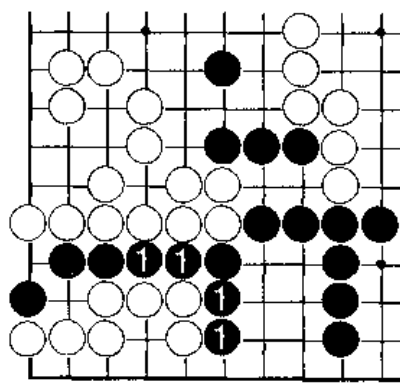
图三：黑1就是先手官子，黑1拐后若白不应的话，黑马上走在白2位，角里的白棋就做不出两个眼面死，所以白2必须做眼，这样黑1就先手收官了。

什么是后手呢？所谓后手就是现在走虽有一定利益，但对方可以脱先不应，因为这手棋没有后续手段，或后续手段利益不大。

图四：黑1挡后，没有任何后续手段，只是多占了一些地域，所以黑1是后手官子。



图三



图四

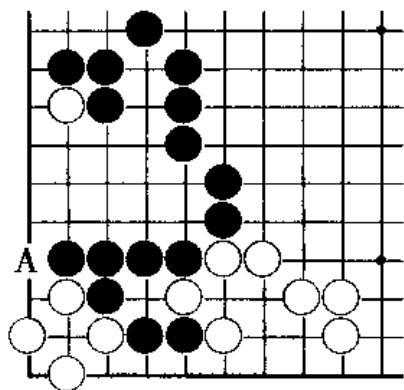
下面我们分别讲一下先、后手官子的三种类型：

### 一、双先官子

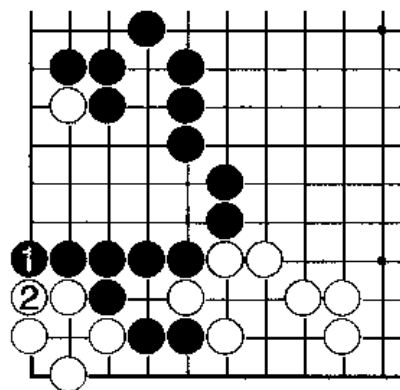
双先官子就是双方无论哪一方走都是先手的官子。

图五：双方无论谁走在 A 位，对方都得应棋。

图六：黑走在 A 位，要卡死白角，所以白 2 必须接住以确保角上的两个眼。这样黑方走在 A 位就是先手官子。



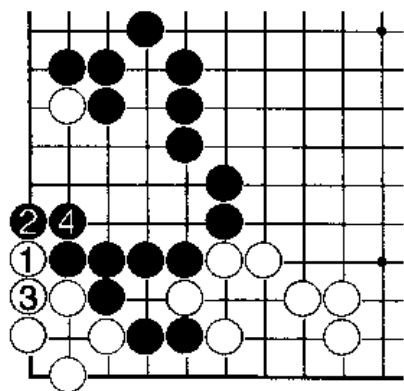
图五



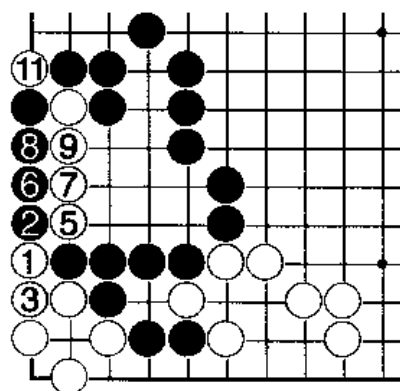
图六

图七：白 1 走在 A 位，黑 2 打吃，白 3 接住后，黑 4 必须补一手。由此可见白 1 走 A 位也是先手官子。

图八：黑 4 脱先不应，白 5 断打黑 2 位单子，黑 6 逃，白 7 追吃至黑 10 止，白 11 正好可吃掉逃窜的黑四子。



图七



图八 黑 4 脱先

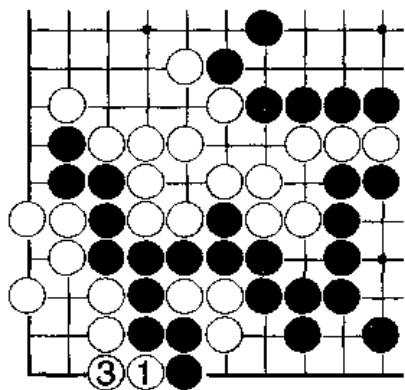
综上所述图五中的 A 位就是双方先手官子。

双先官子谁先走谁就能获得利益，并同时破坏对方将要争夺的便宜，所以价值最大。无论做为哪一方都要必须力争走到双先官子，双先官子有随时都被对方抢去的危险，因为前面提过对方占到也同样可以先手得益。所以在收官中双先官子要倍受重视。

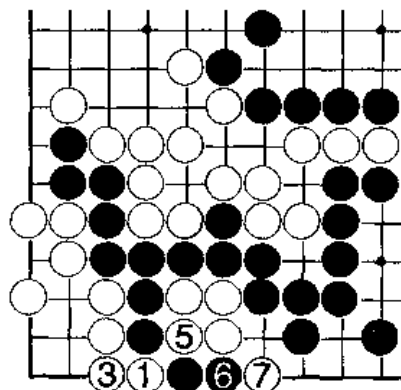
例如图九中的白1抢到了双先官子。图十说明了白1扳是先手官子。

图十一：是黑抢去双先官子的结果。黑1是绝对的先手，至黑3接住止，白4必须要补一手。否则黑走4位，角上的整块白棋同时也因只有一个眼而被杀。

综上所述可以看出图九中的白1扳和图十一中的黑1扳都是先手官子，也就是双先官子。为什么黑白双方都要力争先占到双先官子呢？我们来比较一下图九中白走到双先官子和图十一中黑走到双先官子的价值差别。



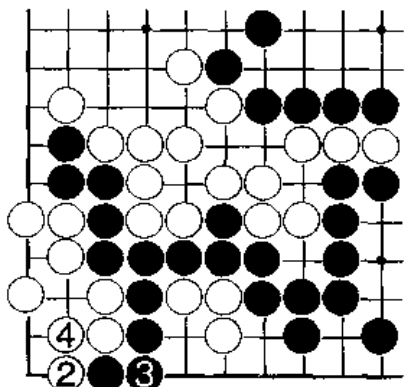
图九



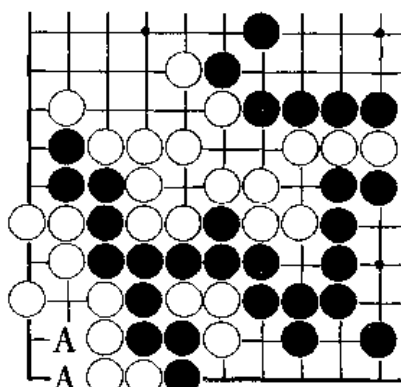
图十 (●脱先)

先看白棋占到双先官子的利益是多少。

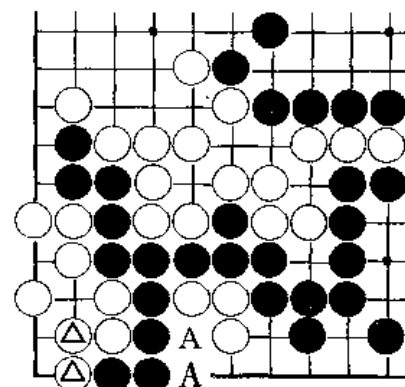
图十二：A点两目就是白1先手扳，无偿取得的利益。这样就迫使对方△二子在自己空里的交叉点补棋。



图十一



图十二



图十三

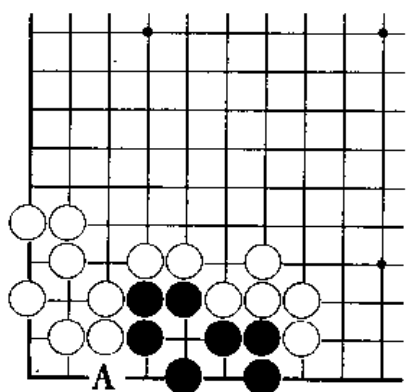
图十三：A点二目就是黑1先手扳，无偿得到的利益。

由以上二图的比较，我们可以看出哪方先占到双先官子就可以取得己方的利益并同时可破坏对方的利益。

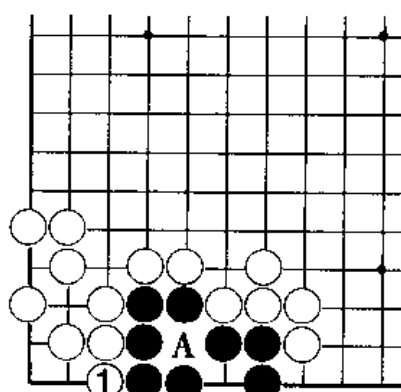
由以上诸图可以看出，双先官子大都出现在威胁对方死活、根据和双方“空”的目数出入甚大的地方。所以一定要记住：“双先必争”。

## 二、单先官子

单先官子是指一方收官是先手，而另一方收官是后手的官子。如图十四中的 A 位，白走 A 位是先手，如图十五中白 1 立，黑必须在 2 位粘。可见白 1 立是先手官子。



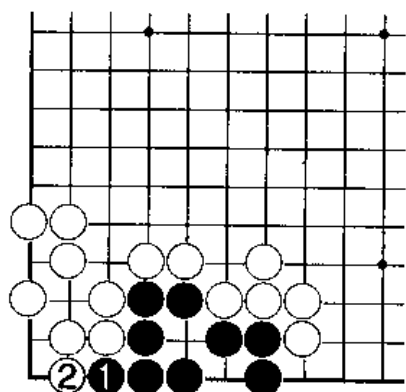
图十四



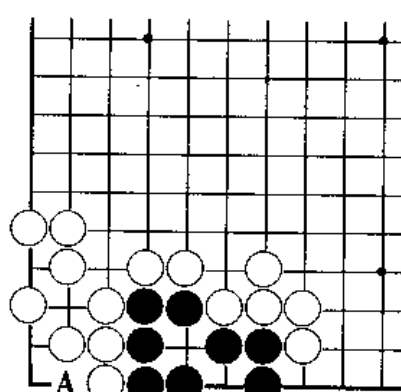
图十五

图十六：黑 1 扳，白 2 挡住，黑 3 接后，白就可脱先他投了，因此黑 1 扳是后手。

单先官子作为先手一方走，可以无偿获得利益。如图十七是图十五白 1 先手下立后的形状，白先手无偿得到了 A 点一目的价值。

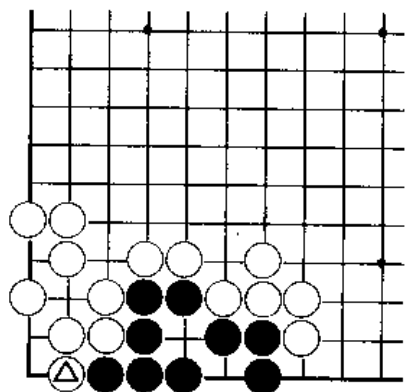


图十六

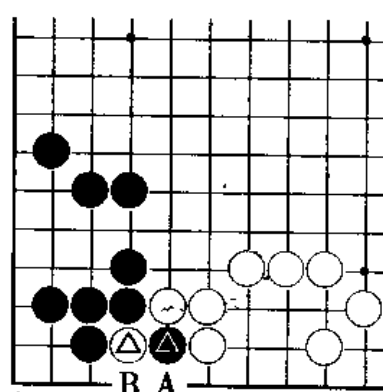


图十七

作为单先官子的后手一方若在此处行棋，可消除先手一方的利益。如图十八的形状就是图十六黑 1 后手扳后形成的，破白△一目，走成这样，白就不能像图十五那样先手得利了。图十六中的黑 1 扳的收官手段叫“逆收官子”。



图十八



图十九

单先官子不如双先官子那么紧急、重要，是因为先手方随时都可以走，后手方要逆收便



要落后手。但由于逆收后手比单纯后手价值要大，所以先手一方也要加以重视。

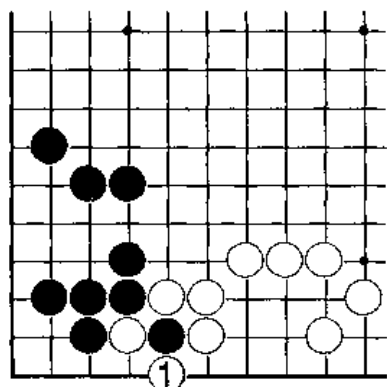
### 三、双后官子

双后官子是指双方收官都是后手的官子。如图十九中的 A 位白吃黑▲单子和 B 位黑吃白△单子就都是后手。

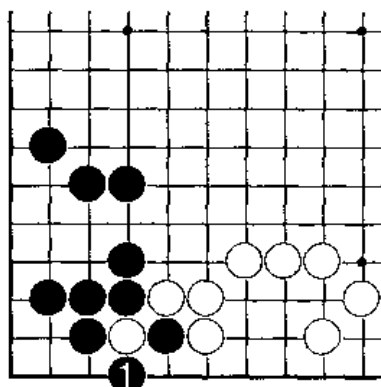
图二十：白提掉黑单子后对黑棋无论在地域、死活、根据上都毫无威胁，黑可不应，所以说白 1 提是后手。

图二十一：黑 1 提白单子后对白棋也毫无危险，白也可脱先他投，所以黑 1 提也是后手。

双后官子因为无论是谁走都是后手，所以双方谁也不必着急抢占，除非有巨大的价值，都等先手官子、逆收官子都收过之后，才能走。



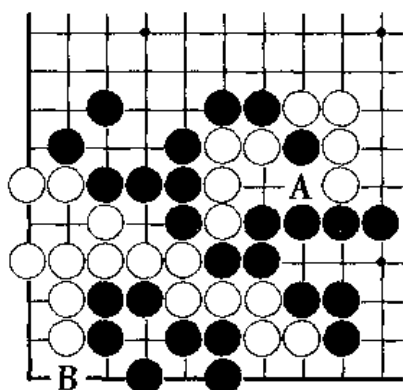
图二十



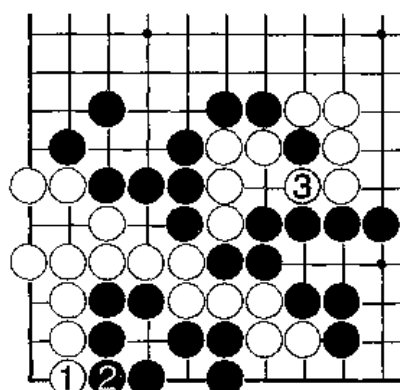
图二十一

图二十二：A 位是价值十目的后手官子，但 B 位却是双先官子，所以白应如图二十三中正确收官。

图二十三：由于白 1 的后续手段价值很大，所以黑 2 必应，这时白 3 再走后手十目也不迟。但这时必须注意如双先的后续手段不如后手十目大，仅仅局限于二、三目和四、五目的话，那就还是要先走后手十目了，这就要根据特殊情况而定。



图二十二



图二十三

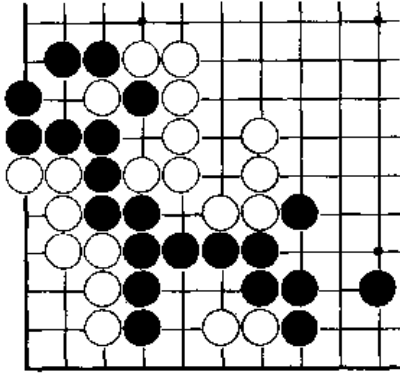
以上所讲的都是收官中的一些关于先、后手的简单要领。而双先官子、单先官子和双后官子也就是官子中的精髓，所以如能认真掌握了本课的内容，也就初步了解了整个收官阶段的实质，也就是说可以简单进行收官了。

## 练 习 题

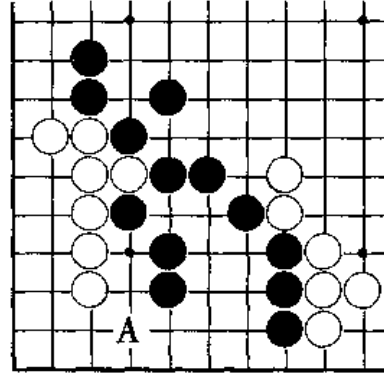
### 一、白先

白应如何收官？

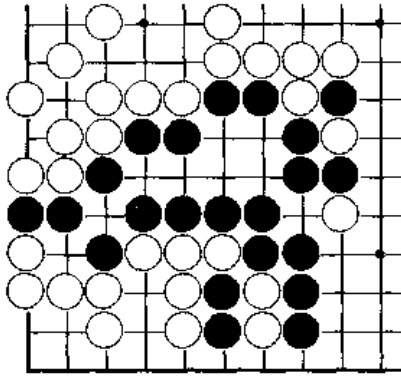
### 二、A点属于先、后手官子中的哪种类型？



一题图



二题图



三题图

### 三、白先

白方应如何收官（此图为十路棋盘）？

## 练习题答案

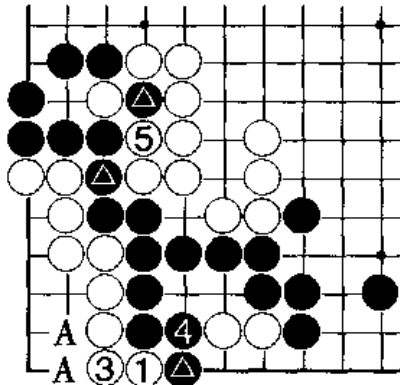
### 一、正解图

白1扳是抢占了双先官子，之后又于5位提黑▲单子是价值4目的双后。这是收官的正确次序。

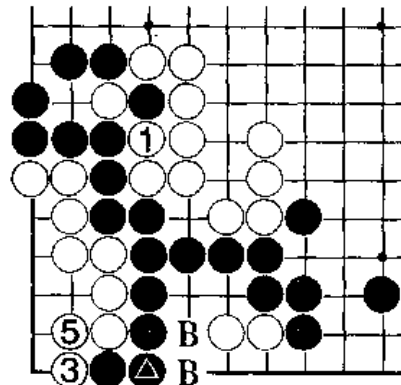
### 失败图

白先收价值4目的双后，这样轮黑走，黑2便愉快地抢占了底下的双先官子。这是错误的收官次序，从实地目数上看，失败图中白方损失了正解图中A点两目，而对方却多了失败图中B点的两目。

由此可见，正确的收官次序很重要。



正解图



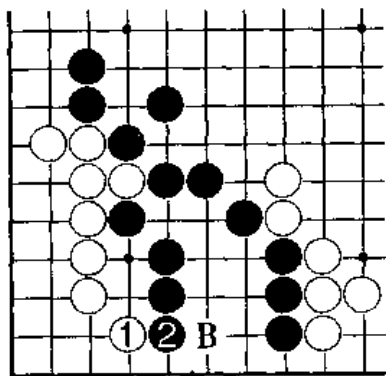
失败图

## 二、正解图

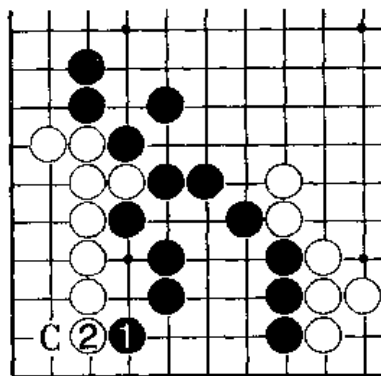
A点属于双先官子。

如图中白1抢占到A点，黑2为了自己地域不受损失，必须挡住。因为黑脱先后白可于B位跳入，黑空将大受损失。所以正解图中的白1在收官中基本上是绝对先手。

**参考图：**黑1走A位，白2也必须挡住，因为在官子阶段，白棋是无论如何也不能让黑在C位跳入自己空中的。因此A点属于双先官子。



正解图



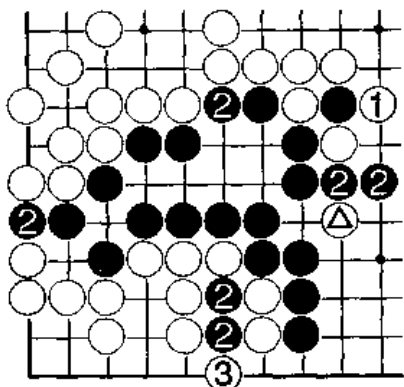
参考图

## 三、正解图

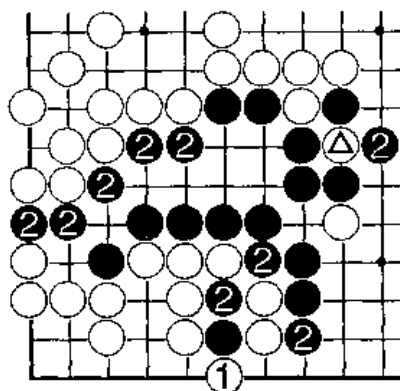
白1提黑单子是单先官子，为了防止对方逆收，而且实际目数也不少，所以先走，黑2下立阻止白△一子的联络。白3再提黑两子。这是正确的收官次序，两者可以兼得。

### 失败图

白1先提黑二子是双后官子，这样黑2可脱先提白△一子逆收。白由于次序的错误损失很大。



正解图



失败图

## 第四十八课

### 大官子与小官子

收官阶段，常见初学者不是跟着对方转就是下在价值很小的地方，其主要原因就是没有弄清楚官子的大小问题。

要想分清官子的大小就要掌握官子的简单计算。能够正确的计算官子是收好官子的前提。每一个官子价值的大小都要通过计算后的比较才能分清。

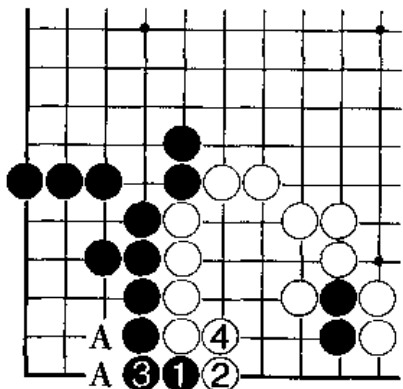
在收官阶段官子的计算中最简单易懂又常用的就是“出入计算法”。什么是“出入计算法”呢？就是在一个官子点上，设想黑、白双方先手时正确收官后的所得目数，再通过这一目数的比较及增减之和来求得这手官子的价值目数。

#### 一、用出入计算法计算简单的双先官子常型的目数

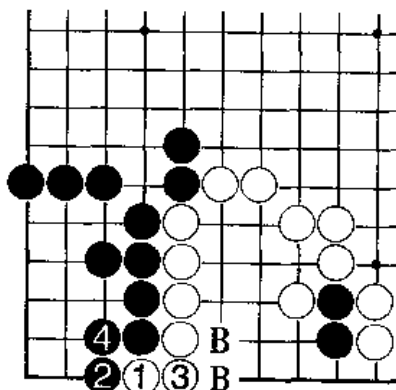
图一：先设想黑先走后的局面。黑1扳至白4止是正确的应对，黑得角上A点两目。

图二：这是白先走后的局面。白1扳也是先手至黑4止，得到了边空里B点的两目。

从图一、图二中可以看出黑先走时己方可得两目，也破坏了如图二中对方可得的两目；白先走也同样，这样用出入计算法得出：图一中的黑1扳和图二中的白1扳都为价值四目。

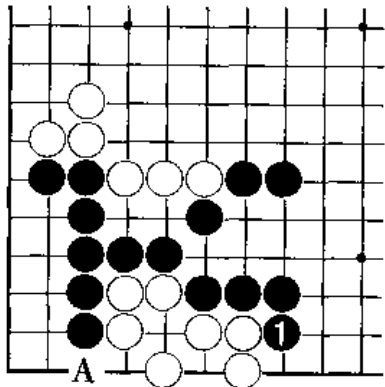


图一

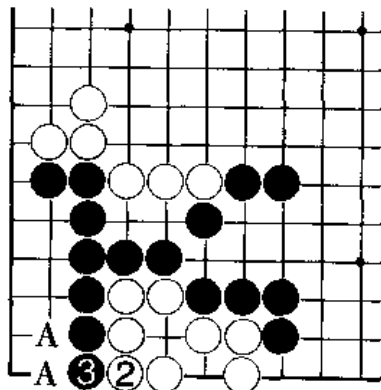


图二

还有一种双先中常见的形状，在计算目数时，只关系到一方目数的增减。如图三，A位是双先官子。图四：黑先走到1位下立，白2接住。黑1先手立下后得A点两目。



图三

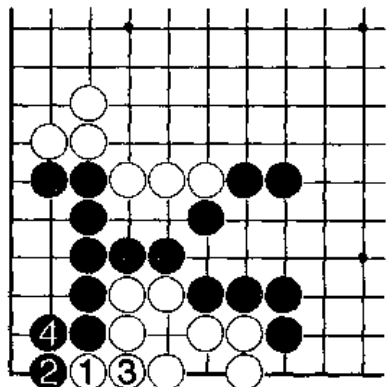


图四

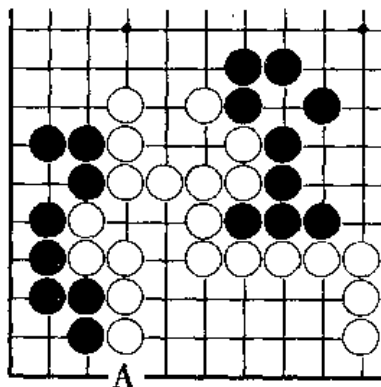
图五：白先手于1位扳，白1只起到破黑棋目数的作用，对自己的目数增减却不起作用。可见图三中的A位是单方目数增减的双先官子。由于是单方增减两目，所以图四、图五中黑1立和白1扳是先手两目棋价值。

二、计算单先官子的常型目数。

图六：A位就是单先官子，黑走是先手。



图五

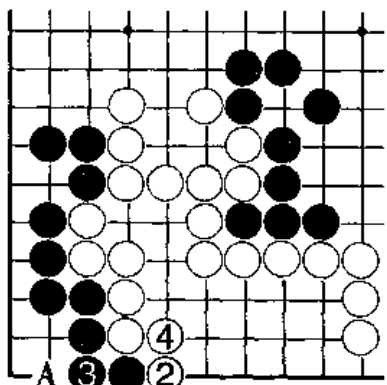


图六

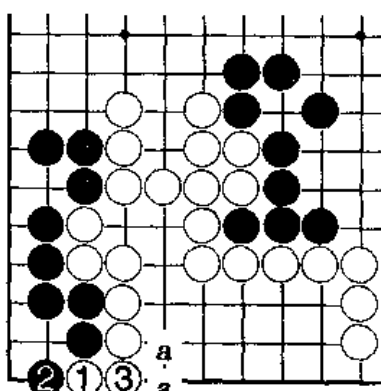
图七：黑1扳，白2挡，黑3粘后，黑1先手得A点一目。

图八：白扳接后，黑可脱先他投，白1扳是后手得a点二目。

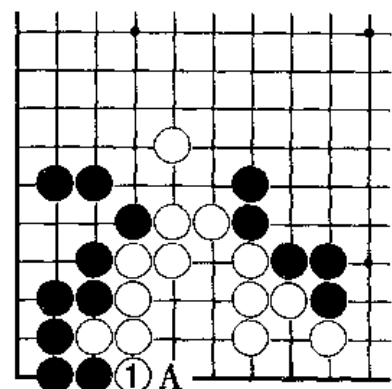
图七中黑先手得一目破坏白两目，图八中白后手得两目破坏黑一目，双方增减之和计算出，图六中A点的单先官子价值为三目。



图七

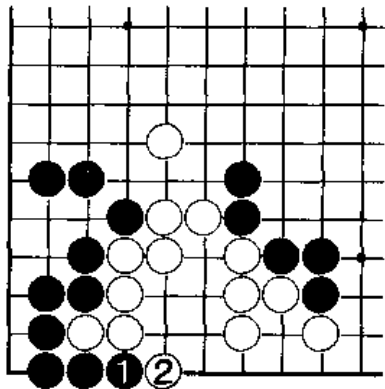


图八



图九

单先官子中也有单方增减的常型。图九：白1挡是后手得A点一目。



图十

图十：黑 1 冲，白 2 挡，黑先手己方无所得，它只破坏了图九中 A 点的一目。

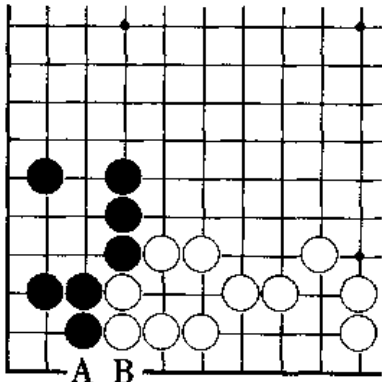
从图九、图十中可以看出无论黑先手还是白后手都只关系到白棋一方的目数增减。所以图九中的白 1 后手挡和图十中的黑 1 先手冲这个单先官子的价值目数为一目。

### 三、双方后手官子常型的简单目数计算

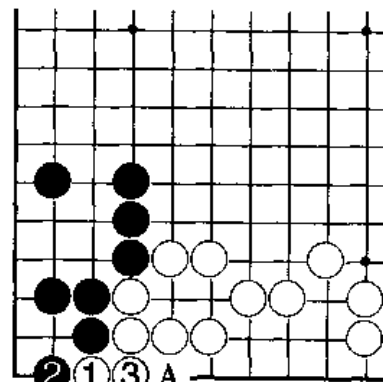
图十一：A、B 位是双后官子。白走 A 是后手收官，黑走 B 位也是后手收官。

图十二：白 1 扳，黑 2 挡住，白 3 接后，黑得先手。白得 A 点一目，落后手。

白 1 扳仅得 A 点一目，还是后手，可以说此型是双方在一路扳接中较小的官子。



图十一

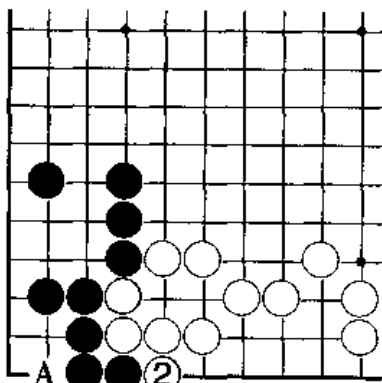


图十二

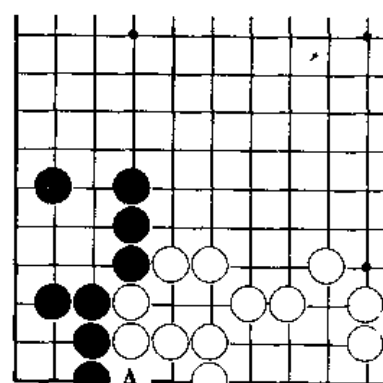
图十三：这是黑 1 后手扳后的图形。黑后手得 A 点一目。

图十二中白 1 扳得一目，破黑一目。图十三中黑 1 扳得一目，破白一目，用出入计算法从双方增减之和中得出。图十一中双后官子一路扳为后手两目价值。

图十四：A 点也是一个双后官子，但它只关系到单方的数目增减。



图十三

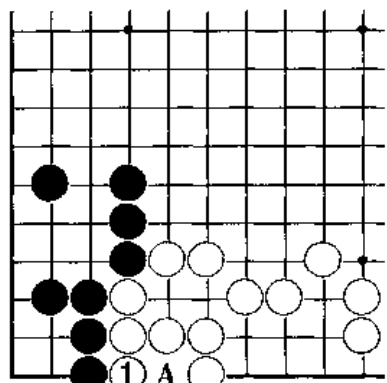


图十四

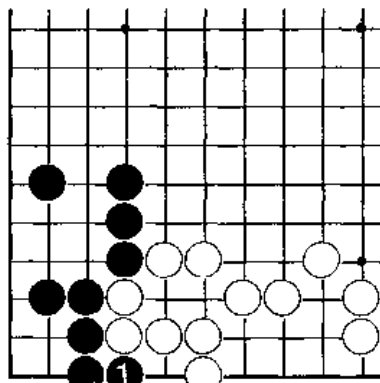
如图十五中白后手于1位下立，得A点一目棋。

图十六中黑1冲，后手破图十五中白A点的一目，在己方目数上无所得。

从图十五、图十六可以看出图十四中的A位官子点只关系到白方一目的得失，所以A点这个双后官子价值为后手一目。



图十五



图十六

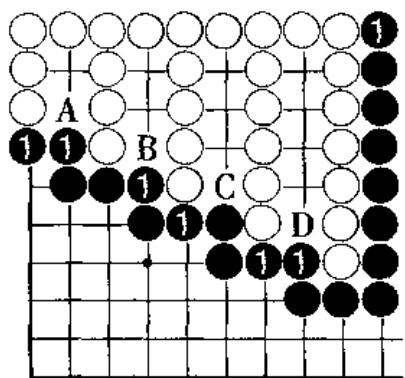
上面列举的双先、单先、双后常见类型，用出入计算法已简单地把目数价值计算出来。从得出的目数就可以看出双先官子不仅紧迫而且目数价值也很大；单先官子居其次，双后官子为最低。因此读者在头脑中一定要有这个概念，在收官过程中基本上要按照先双先、再单先而后双后的正确次序来收官。

在收官中同为先手或同为后手时，怎样划分大小官子？

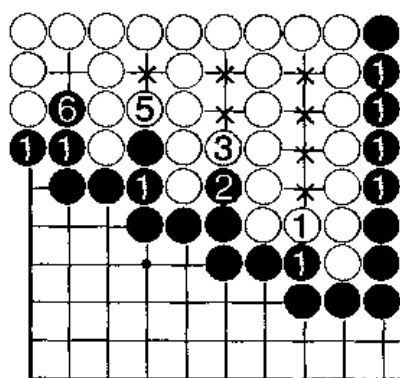
先从广、狭的角度上看大小官子之分。

图十七：这是区分官子大小和讲解官子次序时的常型。初学者一看好象A、B、C、D四点都是单方增减的后手一目，但这时次序错误就会导致“目差”。

轮白先时，图十八是正确的从广到狭的收官次序。到黑6止，白收得×点七目。轮黑先走也同样按照从广至狭的次序。



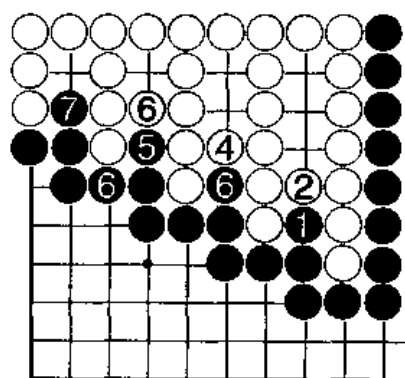
图十七



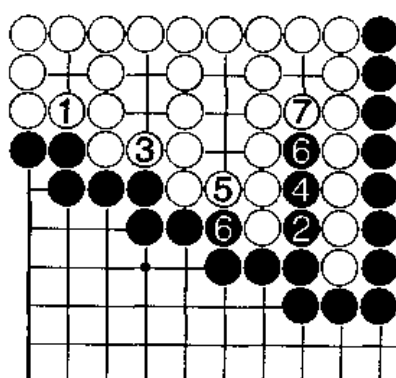
图十八

图十九：黑 1 至 7 止是正确的黑先收官次序。使白得空六目。与图十八比较，破坏了白方一目棋。

图二十：白 1 从狭先行，也就是先从小处走，所以白 1 是错误的。至此，虽也得空七目，但与图十八正确收官差了个先后手。图二十的黑棋是先手，而图十八黑棋却是后手。



图十九



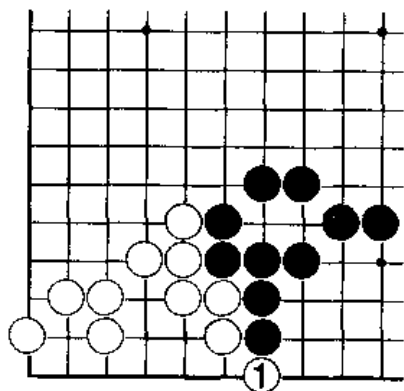
图二十

到此为止，在收官阶段如何区分大官子与小官子都已详细地讲解完毕。先即大，后则小，从先到后，由大至小；在同先或同后的情况时广即大、狭则小，从广到狭、由大至小。这些正确的区分大小官子的方法掌握之后，在收官时就不会感到茫然了。

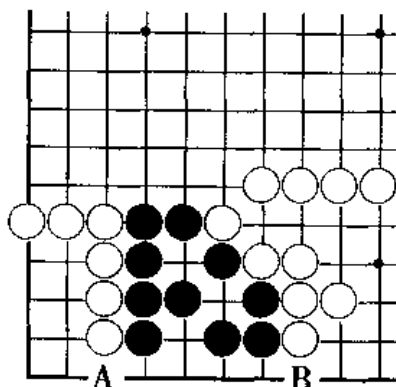
### 练习题

一、白 1 扳，（用“出入计算法”来计算）价值几目？

二、A、B 两点中，轮黑先手哪点大？哪点小？



一题图

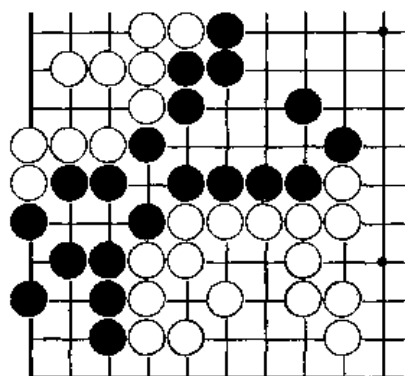


二题图

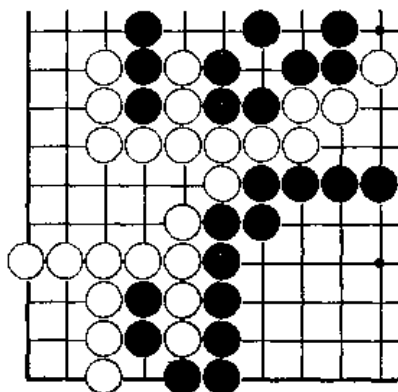


三、黑先走，如何收官（本图为十路棋盘）？

四、白先走如何收官（本图为十路棋盘）？



三题图



四题图

### 练习题答案

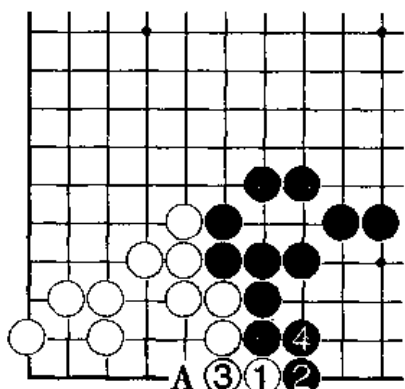
#### 一、正解图 1

白 1 扳价值三目。

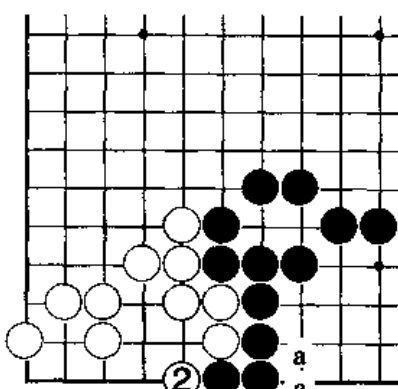
白 1 扳，黑 2 挡住，白 3 接住后，黑 4 补上，自己方得 A 点一目。

#### 正解图 2

黑 1 扳，白 2 挡后黑 3 接，己方得 a 点二目，破坏了图一中白 A 的一目。用“出入计算法”算出白 1 扳为单先三目棋。



正解图 1



正解图 2

## 二、正解图 1

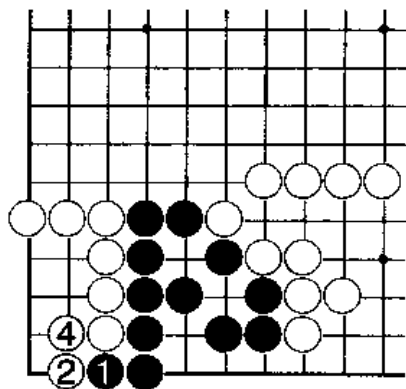
A 点大，B 点小。

A 点是单先官子，从图中可以看出，轮黑走一路先手扳接为先手三目。

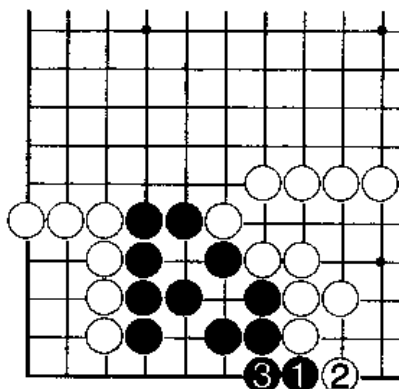
### 正解图 2

B 点是双后官子，从正解图 2 中可以看出黑走一路扳接为后手两目。

所以无论从先、后上分还是从目数上分，A 点都是大官子，相对来说 B 点都是小官子。



正解图 1



正解图 2

## 三、正解图

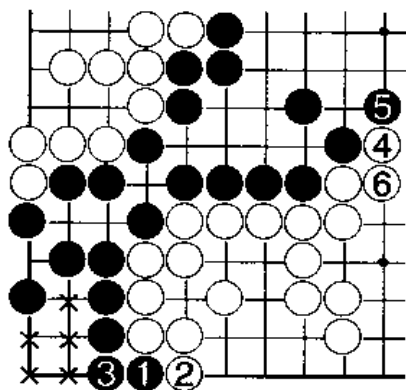
(正解图为十路棋盘)

黑 1 是逆收，按着先收单先官子再收双后官子的正确收官次序，所以黑 1 先逆收底下二路后手扳接，上边双后让给双方。这样×范围内黑得五目。

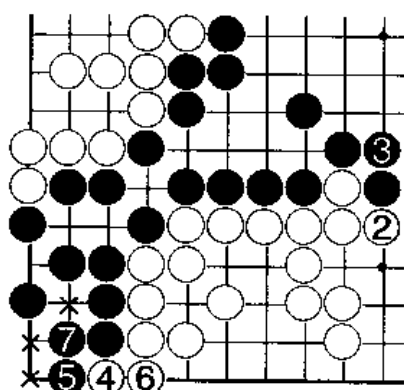
### 失败图

而失败图中黑 1 错误地先收双后官子，这样对方就可 4、6 先手收底下官子了，这时黑同样范围内只围了三目（×点），而上边仅增加了一目，这样没有正解图便宜。

所以从先大后小或目数上看，图五中黑 1 先逆收是正解。



正解图



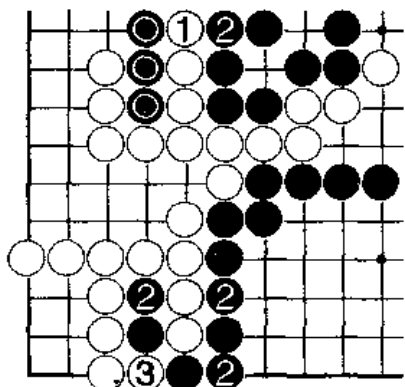
失败图

#### 四、正解图

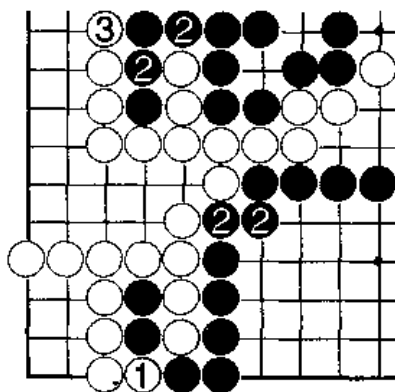
白1吃黑●三子是先手，而吃底下黑▲二子是后手，所以先大后小的次序应1位先手吃黑●三子，再于3位后手吃黑▲二子。

#### 失败图

如果忽略了先大后小的次序，而后手吃黑二子，那么黑2、4把黑三子连回家了。



正解图



失败图

## 第四十九课

### 常见的官子手段（一）

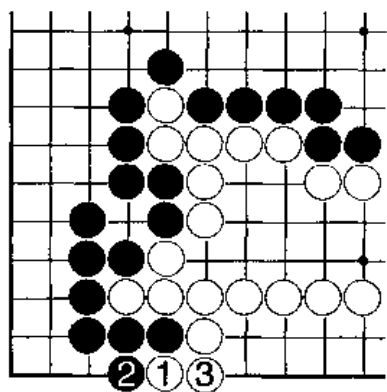
官子手段基本上都是一线、二线的扳接、尖挡、飞入等小手段，不包括什么追杀、治孤等的复杂计算。由于范围局限，所以有不少手段很常见、很简单，有一定的规律性，

总之，掌握官子常用手段是重要的一课，本课将从最基本、最简单的扳接讲起。

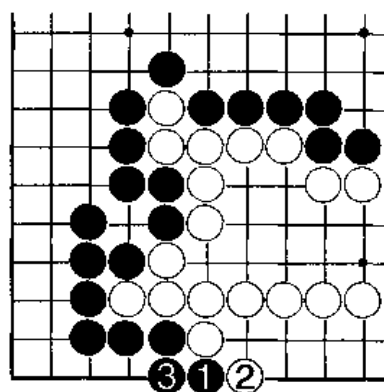
一线上的扳接：一线上的扳接形状读者已经见过不少，也知道怎样计算一路扳接的价值，本课列举下一路扳接在双后、单先、双先等不同情况下的下法。

图一：白先，白1扳，黑2挡后，白3接住。这就是一线扳接中白后手扳的形状。

图二：黑先，黑1扳，白2挡后，黑3接住，这是一线扳接中黑后手扳的形状。



图一



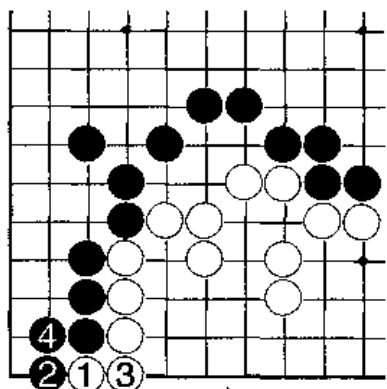
图二

可见以上两图双方扳都是后手，所以这是典型的一线双后扳接。

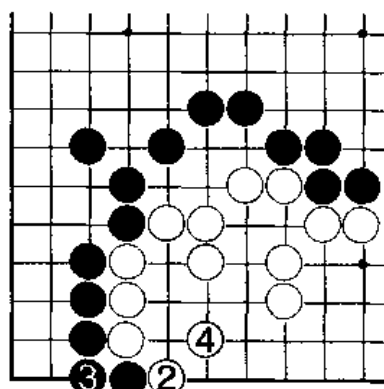
※用出入计算法得出一线双后扳接为价值两目。

图三：白1扳，黑2挡，白3接住，黑4需要再补一手，因此这是白先手一线扳接的形状。

图四：黑1扳，白2挡，黑3接住后，白4也得补一手，可见此图黑板也是先手。



图三



图四

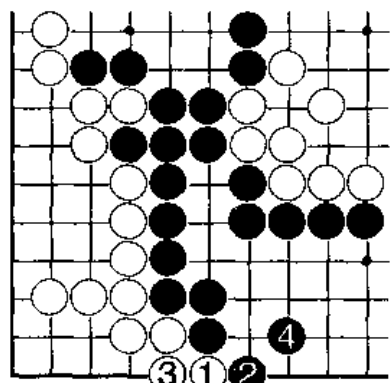
以上二图是一线双先扳接的典型。

※用出入计算法得出一线双先扳接为价值四目。

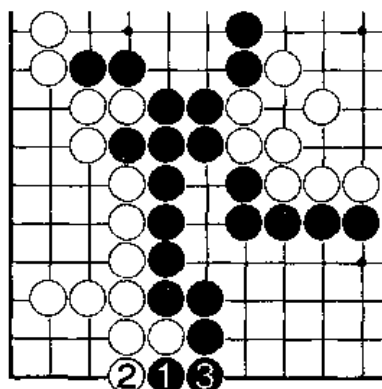
图五：白1扳，黑2挡，白3接住后，黑4得补一手，可见此图的白一线扳接是先手。

图六：黑1先扳，白2挡住，黑3接住后，白无须再补棋了。因此黑1是后手的一线扳接。图五、图六中这种一方扳是先手、一方扳是后手的现象是单先一线扳接的形状。

※用出入计算法得出单先一线扳接先手方为三目，逆收价值也是三目。



图五

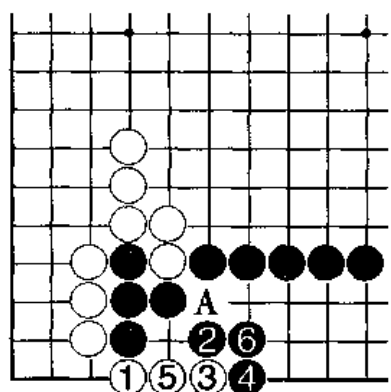


图六

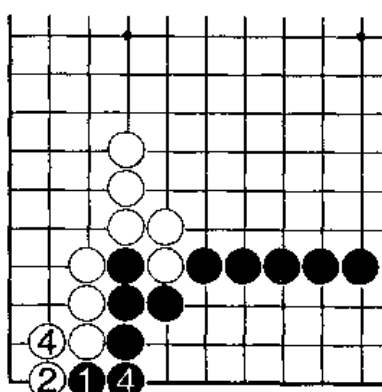
下面看几个特殊情况下的双先一线扳接。图七：白1扳后，黑2不致于白5位直接挡（否则白A吃黑），只好虎补A点的断点。

图八：黑1扳，白2可直接挡，黑3接住后，白4补一手。

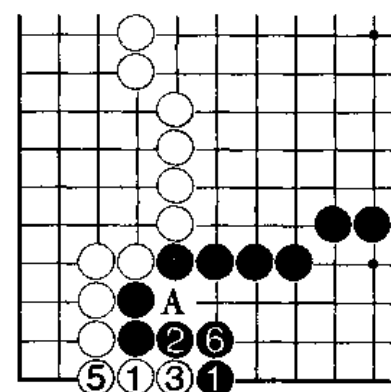
※用出入计算法得出的双先一线扳接价值为八目。



图七



图八



图九

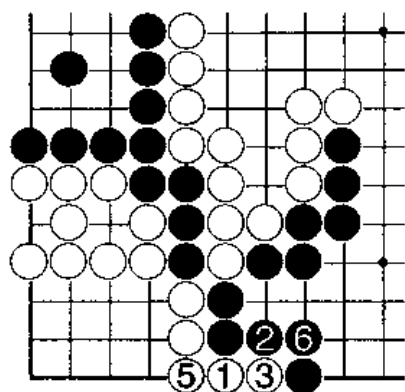
再看一种与上型相似的白1先手一线扳接形状。图九：黑2退直接可补A位断点，至黑6接住止。

黑如先于白5位扳，结果则和图八一样，白可直接挡接。

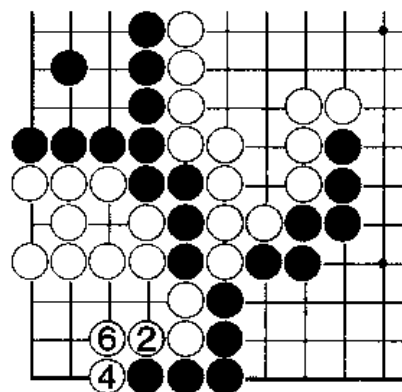
※用出入计算法得出图九这样的双先一路扳接价值为六目。

图十、图十一中的形状，是双先一线扳接。

※用出入计算法得出双方先手走对方都不能直接挡的价值为八目。



图十

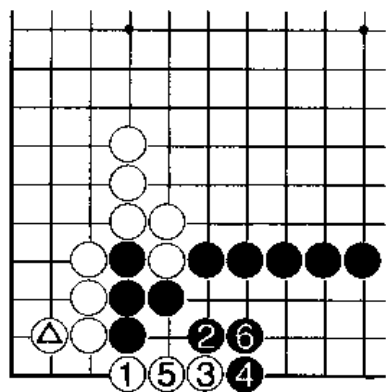


图十一

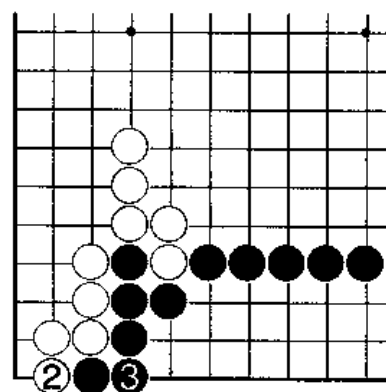
下面看几个特殊情况下的单先一线扳接。

图十二的形状与图七基本相同，白1扳至黑6下法同样，但由于此图中多了白△一子，黑1扳时就不同于图八可成为先手了。如图十三，黑3接住后，白不用再补了。

※根据出入计算法得出图十二、十三这样的单先一线扳接价值为七目。



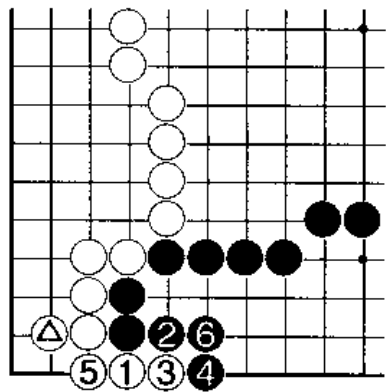
图十二



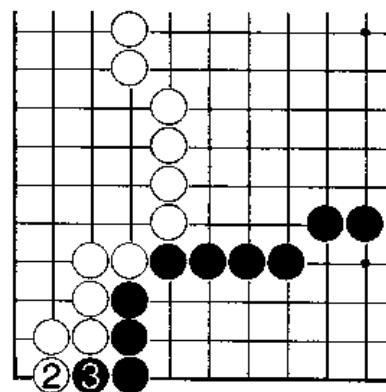
图十三

图十四：白1扳的应接与图九相同，可此图中多了白△一子，黑1先扳就不同了，白2挡黑3接住后，白不用补棋了，也就是说黑1扳是后手（见图十五）。

※根据出入计算法得出这样的单先价值为五目。这就是双先和单先的价值差别。



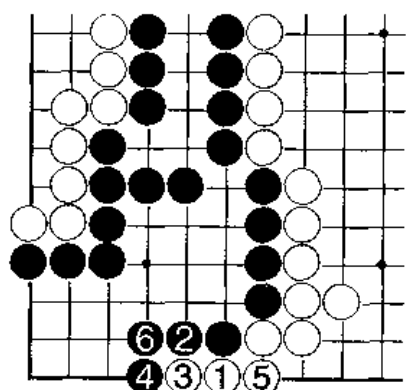
图十四



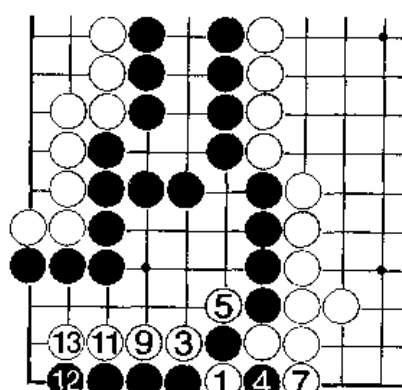
图十五

图十六：白1扳，黑2同样不能直接挡，至黑6接住，黑如先扳在白5位是后手。  
 ※用出入计算法得出其价值为单先五目。

图十七：这是黑2直接挡住遭到失败的形状。可见上图黑2退为必然。



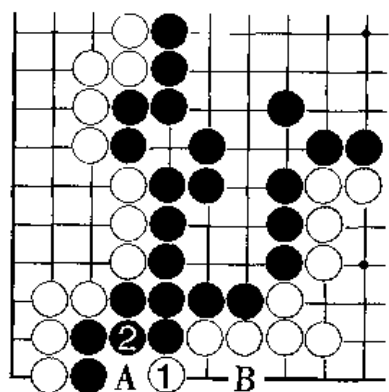
图十六



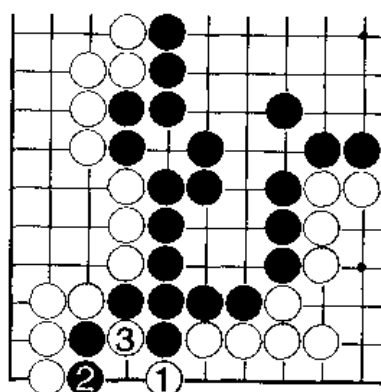
图十七 ⑤=①

图十八：白1一线扳，黑棋不敢于A位直接挡，因为白可在黑2位提掉黑三子。所以图中黑2接住，白1先手一线扳，己方得B点一目。

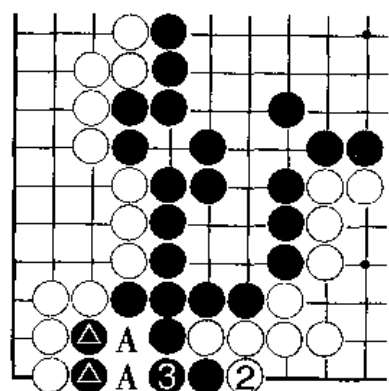
图十九：黑2如脱先，白3扑，成倒包之形，吃掉了黑△点二子。



图十八



图十九



图二十

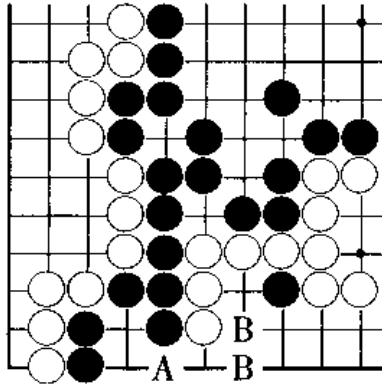
在讲如何用出入计算法计算目时曾讲过，必须先设想出双方先走后形成的结果，相比较其目数出入。下面我们来看看黑先时成何局面。

图二十：黑1在一线扳，白2挡住后，黑3接住止，黑成A点二目，破白图十八B点一目。

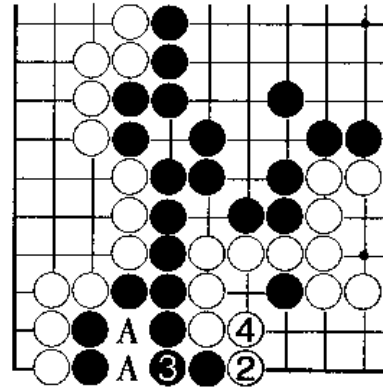
※根据出入计算法得出图十八中单先一线扳接价值为三目。

图二十一：白先走 A 位，与图十八完全相同。而黑先则不然，图二十二中，黑 1 扳，白 2 挡住，黑 3 接住后，白 4 须补一手。

图二十：黑先手于一线扳接后自己成 A 点二目，又破坏了图二十一中的白 B 点二目。  
 ※用出入计算法得出这样的双先一线扳接为价值四目。



图二十一



图二十二

以上所讲的是在收官阶段中一线上的简单扳接手段的各种类型。

注意：※点所示是一线扳接中各种不同情况下的形状的具体精确目数。请读者记牢并熟练掌握，以便先大后小地正确收官。

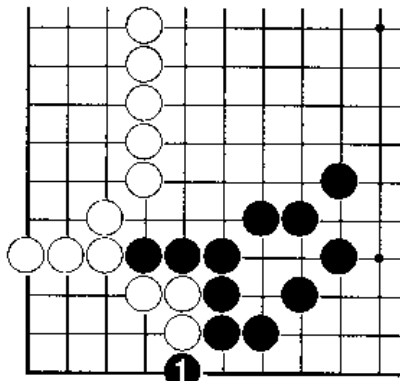
## 练 习 题

### 一、黑先

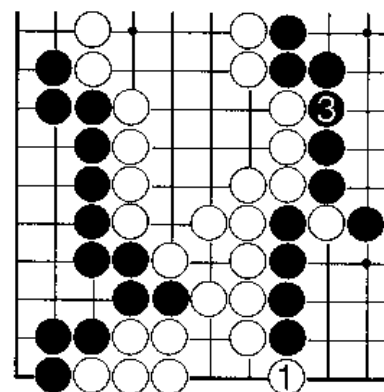
黑 1 扳有多少目价值？

### 二、白先

白 1 扳有多少目价值？



一题图



二题图

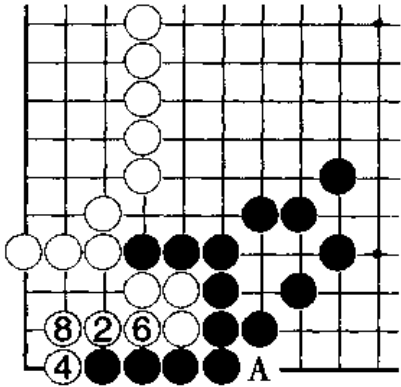


## 练习题答案

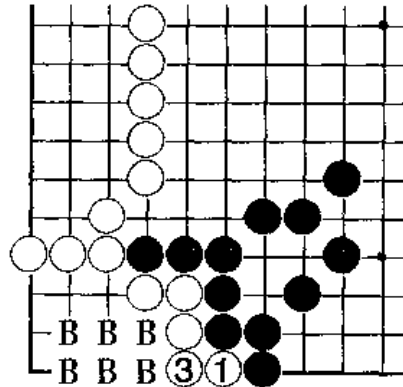
### 一、正解：黑1扳为价值七目

黑1扳至白8接住，是必然应对。到此黑方得了A点一目。

参考图中白1扳，得B点六目，破黑一目，按出入计算法，黑1扳价值为七目。



正解图

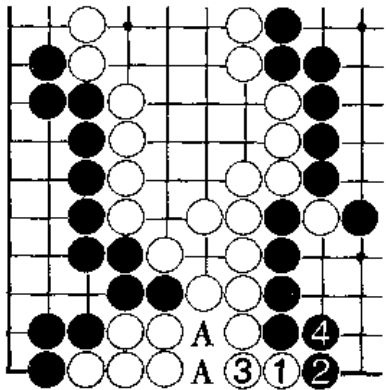


参考图

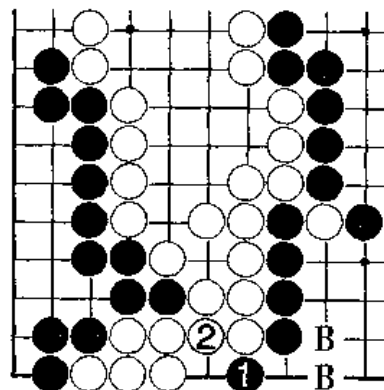
### 二、正解：白1扳价值为四目

白1扳至黑4接住为必然变化。白棋得了A点两目。下面再看看黑先手是什么情况？

参考图中黑1扳，得B点二目，用出入计算法可得出白1扳价值为四目。



正解图



参考图

## 第五十课

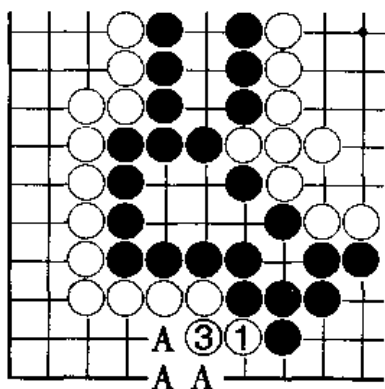
### 常见的官子手段（二）

本课讲二线上扳接类型的各种手段。

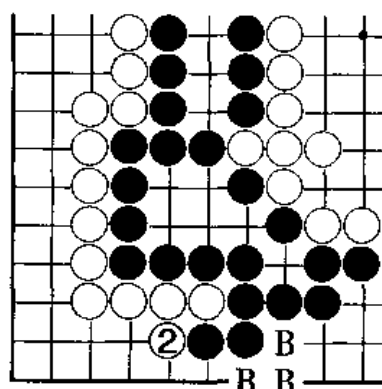
在官子阶段，二线扳接最小也有六目价值，大的有十几目，因此在收官中要时时注意二线扳接的抢占。

图一：这是二线扳接的最基本形状。白1、3扳接后，计算目数时按双方下立为准，白得A点三目。

图二：这是黑板接后的情形。黑得B三目，破坏了前图中的白A三目。用出入计算法得出图一、二中的双后二线扳接价值六目。

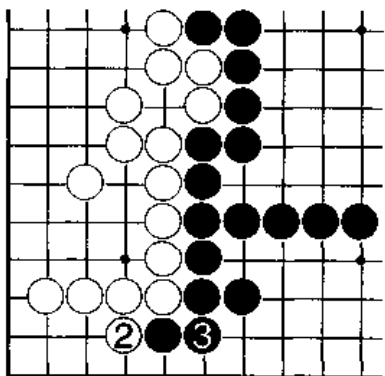


图一

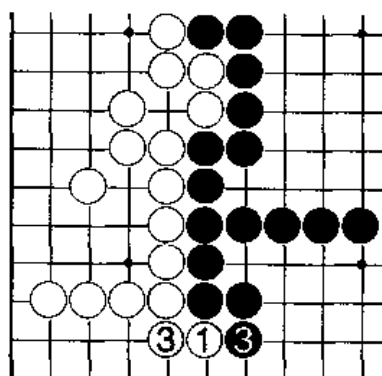


图二

图四、图五中的二线扳接手段与图一、二稍有差异，其价值目数也不同。



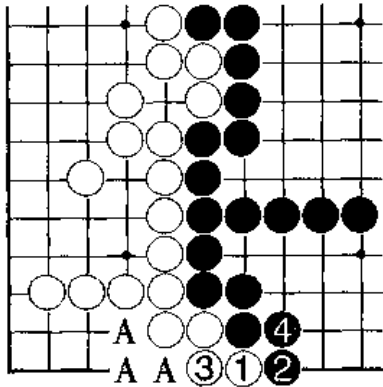
图三



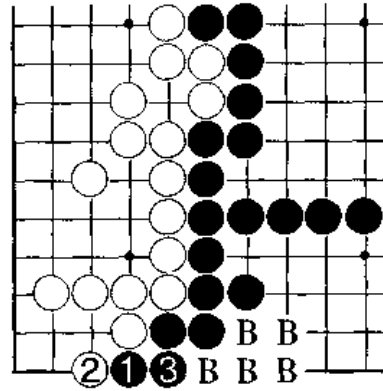
图四

图五：白1在一线扳接是先手，黑4补后白方得A点三目。

图六：黑1在一线扳，黑3接住，黑方得B点五目，破了图五中白方可成的三目。出入计算得出图三、四中的双后二线扳接，由于后续手段不同，所以获利也就不同于图一、二，价值为八目。



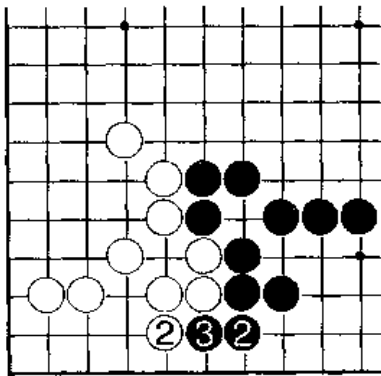
图五



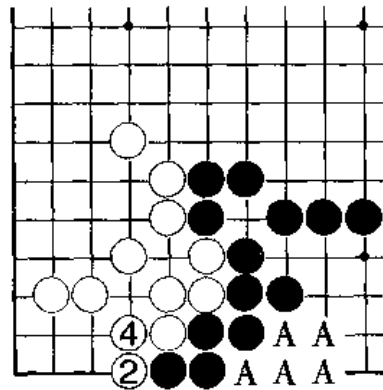
图六

图七：黑1、3后手在二线扳接，与前两型相同，但其目数价值却与前两型不同。

图八：黑1在一线先手扳，白2打吃，黑3接住后，白4须补一手。



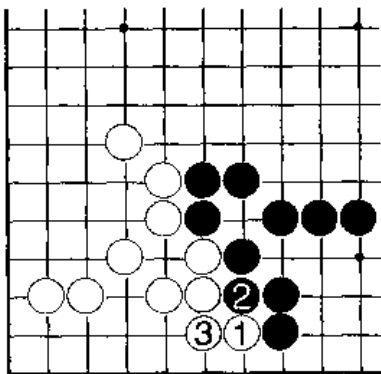
图七



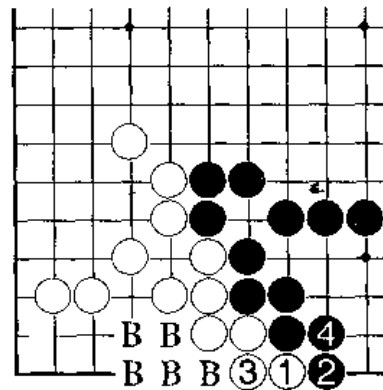
图八

图九：白1、3后手在二线扳接，之后……

图十：白1在一线先手扳，黑2挡住，白3接后，黑4必须要补一手。同图八比较，白得空B点五目。并破黑A点五目。这样，出入算法即可得出：图七、图九这样的双后二线扳接之后，双方都存有双先一线扳接的后续手段，其价值为十目。



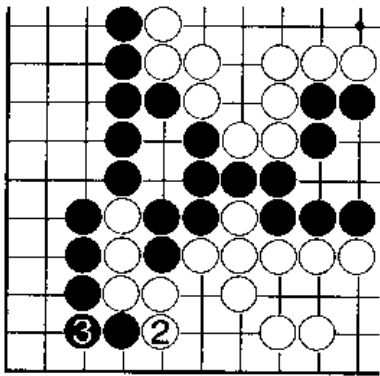
图九



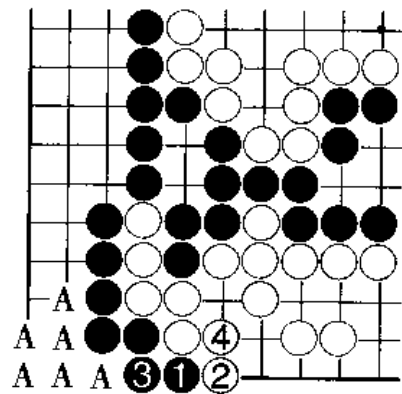
图十

图十一：黑 1、3 扳接与前几型无异，但其后续手段获利是不同的。

图十二：黑 1、3 在一线先手扳接与图九相同，但它所获的目数价值与图九不同，其差别在于轮白 1 于二线扳接的不同。

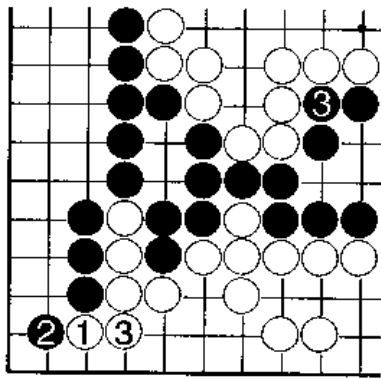


图十一

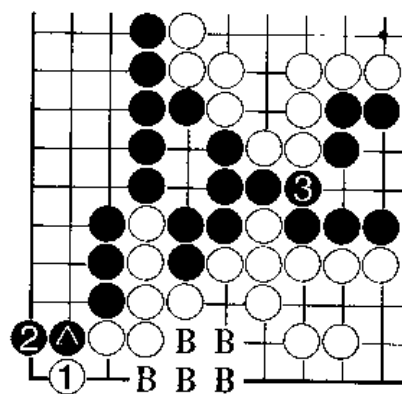


图十二

图十三：白 1 在二线扳，黑 2 挡，白 3 接住，这都是正常下法，与它图无异。图十四：白 1 扳要断吃黑  $\Delta$  一子，所以黑 2 立一手。同图十二比较，白方得 B 点五目，也破坏了图十二中的黑方 A 点六目。用出入计算法得出图十一、图十三中二线扳接价值为十一目。



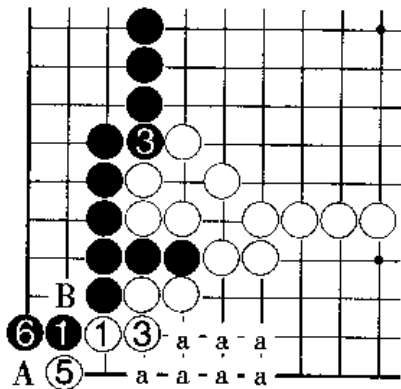
图十三



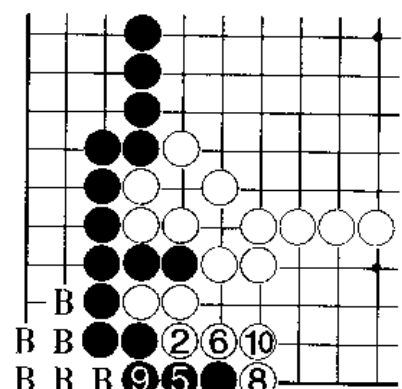
图十四

图十五：还是双后二线扳接，但它的价值目数要大于前几型。其得目多少全在于它的后续手段的得利多少。将来白 A 位有子后，黑也得于 B 点接一手。

图十六：黑先于二线扳接后，白 4 脱先，黑 5 至白 10 补一手止，与图十五比较黑得 B 点六目，而又从图十六中可以看出图十五白先于二线扳接得 a 点七目，用出入计算法得出图十五、十六中的双后二线扳接价值是十三目。

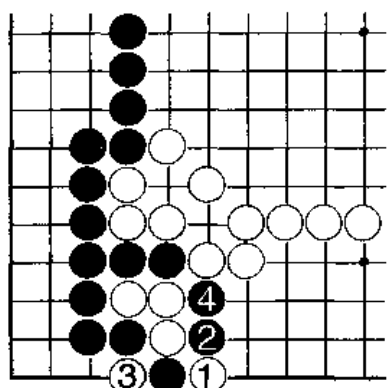


图十五 黑 4 脱先

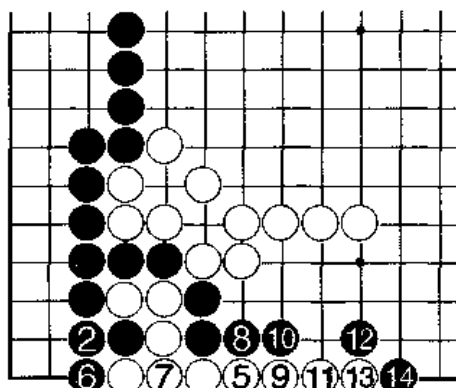


图十六 白 4 脱先

图十七、十八所示是为了让初学者熟悉并能快速判断出如图十六中白6是应退还是直接挡住。请初学者加深对此图的印象，在收官中减少不必要的失误。



图十七

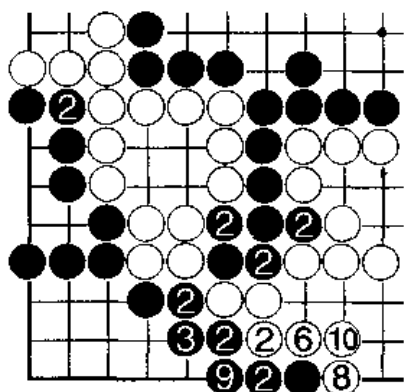


图十八

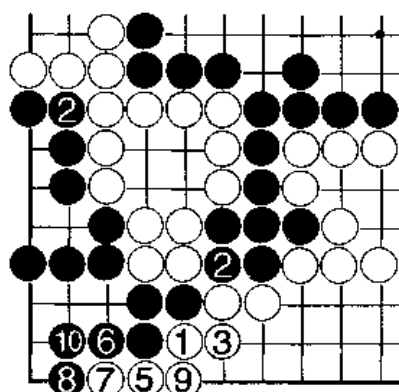
图十九：黑1、3后手二线扳接是一种价值较大的类型。白4脱先，黑5是后续手段，白6退必然，至白10接住止。

图二十：白1、3先于二线扳接，黑4脱先后，白5、7、9先手于一二线扳接。图二十一同图二十比较，黑方得空A点七目。再看看图二十与图十九比较，白得图二十二中B点七目，出入计算法得出这种类型的二线扳接价值为十四目。

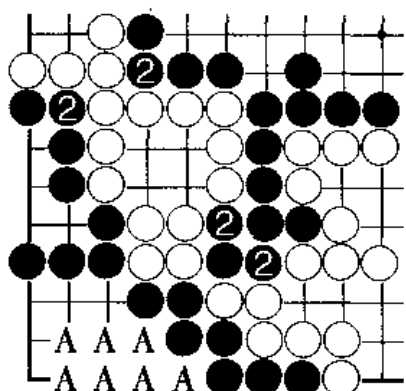
可见这种价值十多目的官子已经相当大了，在收官中应多加注意。



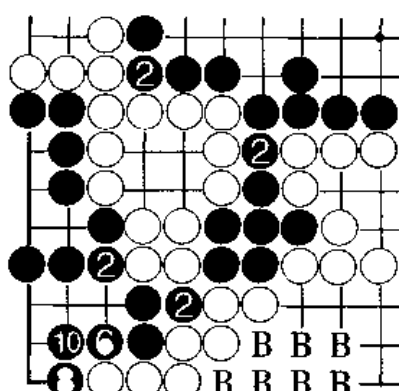
图十九 白4脱先



图二十 黑4脱先



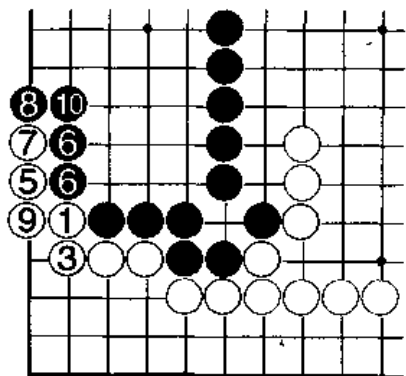
图二十一



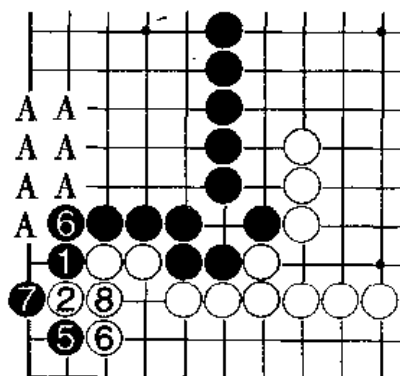
图二十二

图二十三：这是价值目数更大的一种双后二线扳接。

图二十四：黑 1、3 先于二线扳接，其价值目数大是在于它的后续手段获得很大，黑 5 夹，白 6 虎住，黑 7 打吃，白 8 接住，以后图中的 A 点均要被黑方棋子占去，与图二十四比较，黑方得 A 点七目。



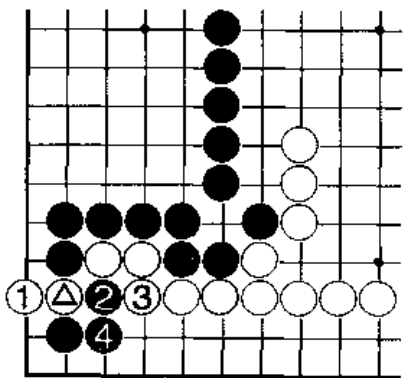
图二十三 黑 4 脱先



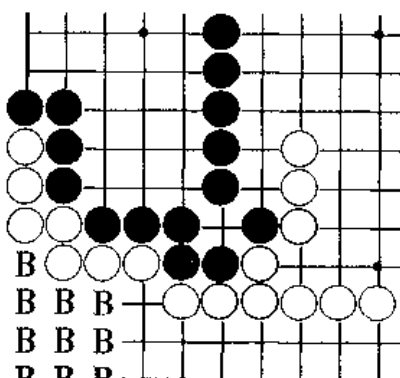
图二十四 白 4 脱先

在图二十四中黑 5 夹时，白 6 不能于图二十五中白 1 下立，如图，白被黑断吃。

再看图二十三的白 1 先二线扳与图二十四黑破白空相比较，白方得空如图二十六中 B 点十目，这样用出入计算法得出其价值为十七目。



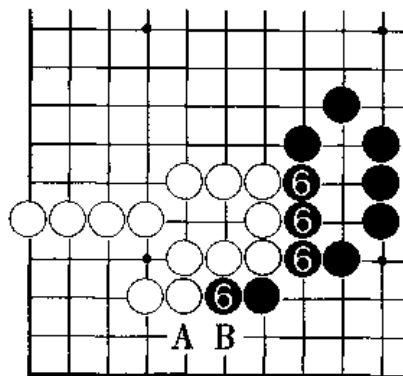
图二十五



图二十六

### 练习 题

- 一、计算双方于 A、B 两点二线扳接的目数价值。



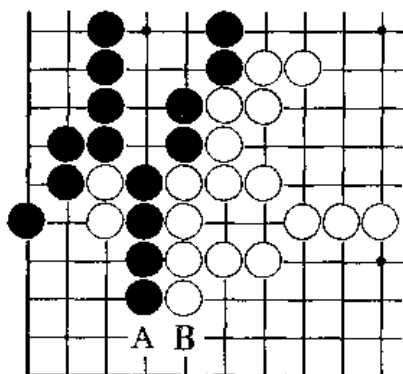
一题图

二、

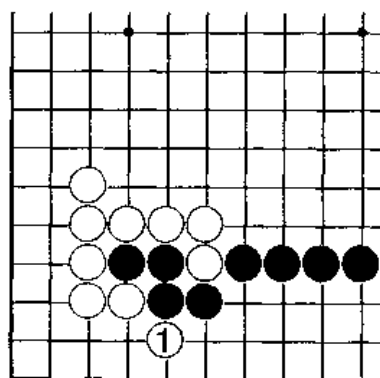
计算双方于 A、B 两点二线扳接的目数价值。

三、

计算白 1 扳的具体目数价值。



二题图



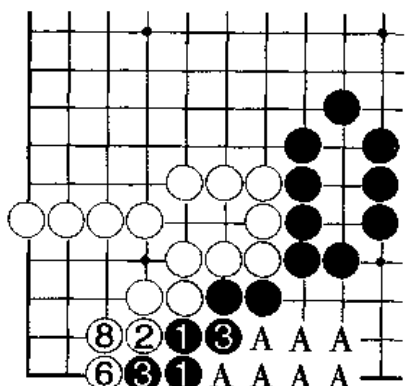
三题图

### 练习题答案

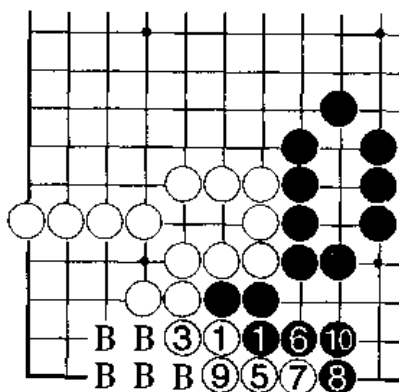
#### 一、正解图

先看图一中黑 1 于二线手扳的结果。白 4 脱先，黑 5 是黑 1、3 的后续手段，至白 8 接住止。

再看图二中白 1、3 在二线扳接，白 5 在一线扳，黑 6 退必然，至黑 10 接补一手，与图一黑破白空比较，图二中白方得空 B 点五目。图一黑先扳与图二中白破黑比较，图一得 A 点七目，出入计算法得出图一—图二二线扳接价值十二目。



图一 白 4 脱先

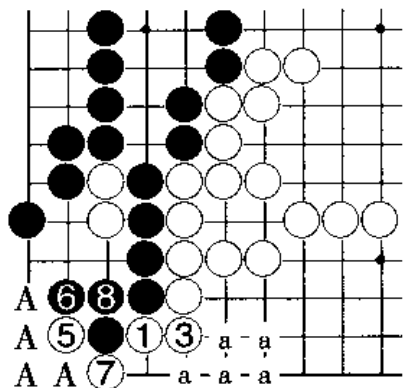


图二 黑 4 脱先

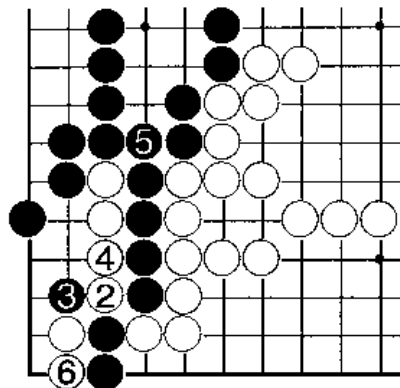
## 二、正解图

图三中白1、3先于二线扳接，白5是课中介绍过的手段，至白8接止。A点将来双方都要用子占领。

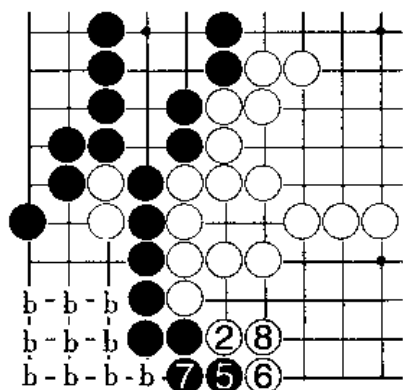
黑6在此形中不能于7位下立，如图四中所示，黑不行。



图三 (①脱先)



图四



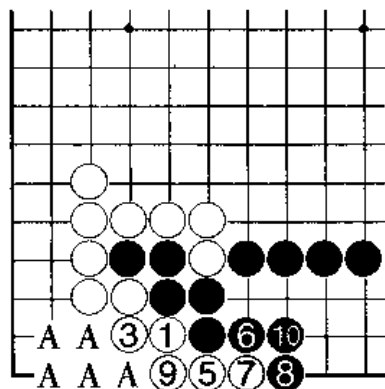
图五 (④脱先)

图五：黑先1、3在二线扳接后，白4脱先，其黑5、7又于一二线扳接。此图与图三白破黑空比较黑得空b点10目。而图三白1先扳与图五中黑1先扳破白空相比较白得空a点五目，用出入计算法得出二题图其二线扳接价值十五目。

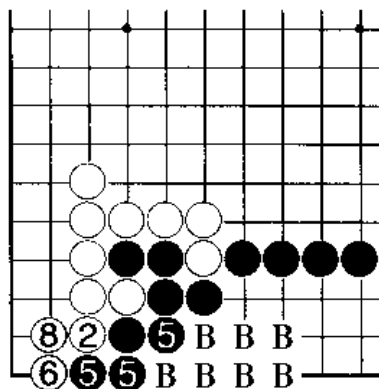
## 三、正解图

图六中是白1扳出现的正常结果。

再看图七中黑1、3先二线扳接后可成多少目。与图六白破黑比较得B点七目；而图六中白方得目就是图七中黑1、3扳接所破白的（图六中）A点五目，用出入计算法得出三题图中白1价值十二目。



图六 (①脱先)



图七



## 第五十一课

### 常见的官子手段（三）

本课讲解官子里的另一种常见手段：小尖。

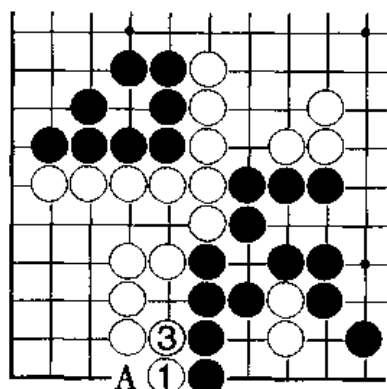
小尖类型的官子手段比扳接类型略为复杂一些，也有一线上的小尖和二线上的小尖之分，但分得没有扳接那么细致，其手段比扳接丰富些。本课中将详细把收官中小尖手段的各种形状、变化介绍给大家，以便在收官中熟练掌握，多获利，以提高胜率。

先看看一线上的小尖手段。

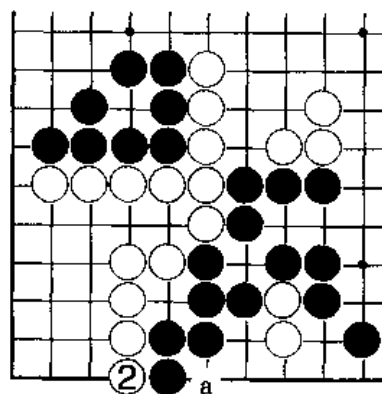
图一：白1于一线上小尖。黑2挡住后，白3团住，成A点一目，是后手。

但图一中的白3团并不绝对，也可脱先走价值大于A点一目的官子。这样将来黑走白3位打吃白1单子，白就要在图一中A点接住，这样白就不得目了。

图二：黑先于一线上小尖，白2挡住，黑3团可得a点一目。黑3若脱先它投，就和图一一样不得目。由此可见图一、二中双方于一线上小尖按后手算价值二目。



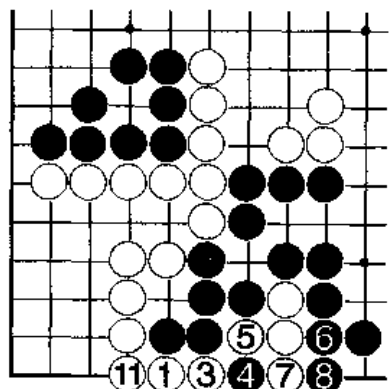
图一



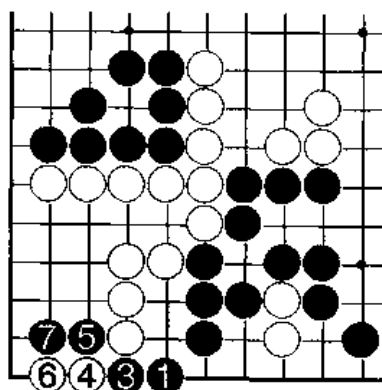
图二

图一中的白1小尖是先手，黑2须挡住。图三如黑2脱先，黑空被破，不行。

图二中的黑1小尖也是先手。图四中如白2脱先，黑3于一线上爬，白4挡不行，黑5断吃，破白角空。



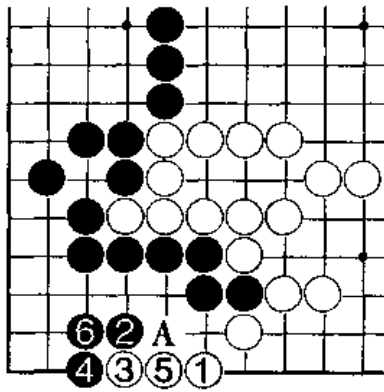
图三 黑2脱先②=①



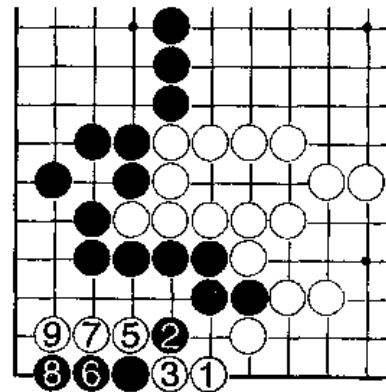
图四 ②脱先

图五：白1小尖是初学者很难想到的一手漂亮的官子手段，黑2飞是正着。白3托，黑4挡吃，白5接住，至黑6补止是此图的正常变化。

图六：黑2尖，白3向角里爬，黑4挡不住。可见图五中黑2飞是正着。



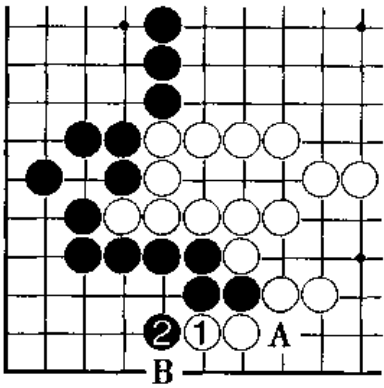
图五



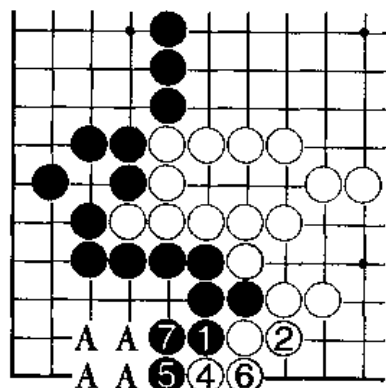
图六

图七：白1爬，黑2挡住后，由于有A位的断点，白不能于B位扳，这样黑左下角空要比图五中白1小尖收官所得的空大得多了。

图八：黑先是为了防止白小尖破空的下法。走黑1挡住，白2接，后续手段白4、6在一线扳接后，黑得目A点四目。因此图五中白1先手尖的价值为先手四目。



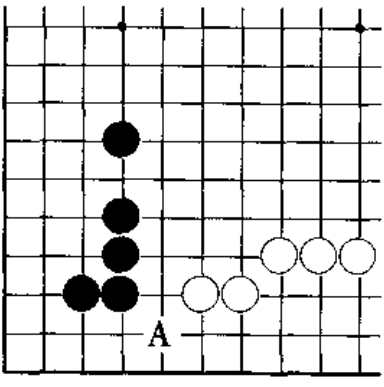
图七



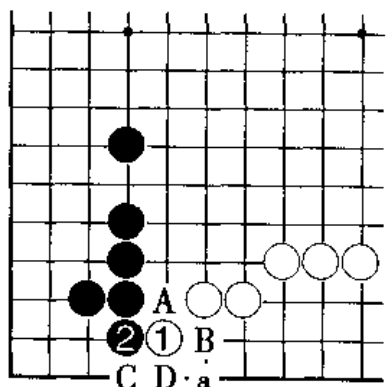
图八 黑3脱先

图九：这是二线上的小尖类型。双方都可以于A位小尖，也都是先手。

图十：白1尖，黑2挡住，之后应按黑A白B黑C白D双方下立计算。



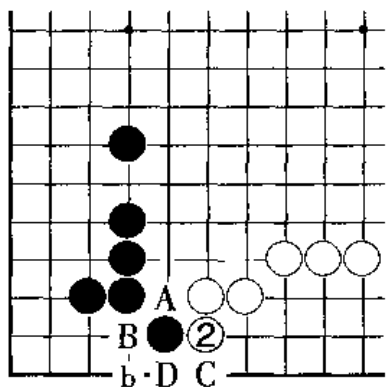
图九



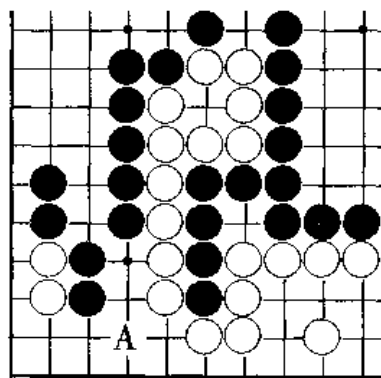
图十

图十一：黑 1 于二线先手小尖收官，白 2 挡住后，也如图十那样按白 A、黑 B、白 C 黑 D 双方下立计算价值目数，白方得目 b 点一目，与图十比较破了图十中黑 a 点一目。可见图九中 A 点二线先手小尖价值为先手两目。

图十二：A 点也是双先二线小尖的一型。其价值目数要比图九稍大。



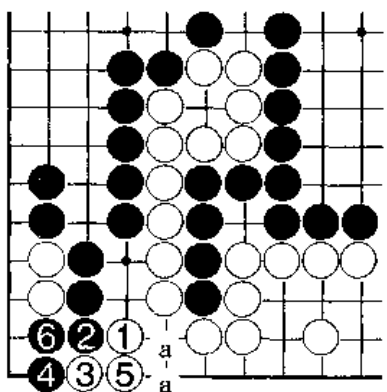
图十一



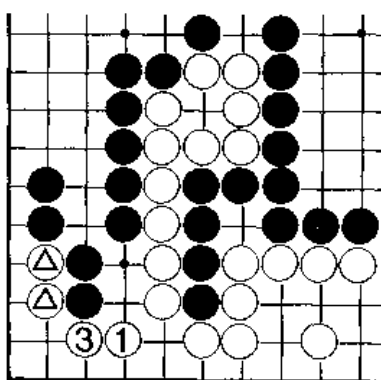
图十二

图十三：白 1 先于二线先手小尖收官，黑 2 挡必然，如不挡则如图十四中，白 3 在二线连回白△二子，这样黑损失太大，不行。

图十二中的 A 点小尖在目数价值上不同于图九中的 A 点小尖，是因为图十二中白 1 小尖的后续手段是先手一线扳接，而图九中的白 1 小尖没有先手一线扳接的后续手段。



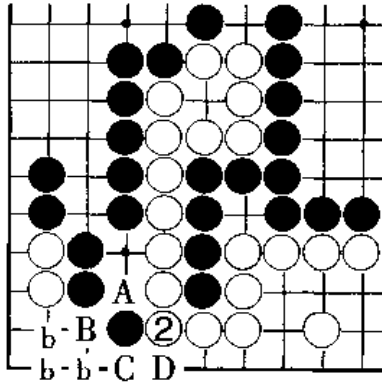
图十三



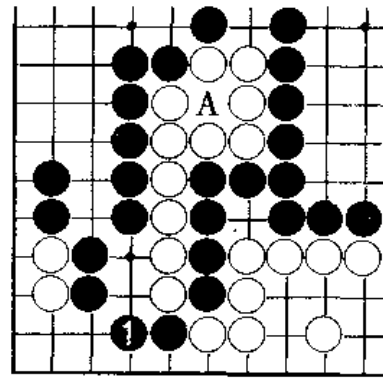
图十四 黑 2 脱先

图十五中黑1先于图十二中A位小尖收官，白2接为必然。如脱先他投，则如图十六中，黑3断上边一边白棋，白只有A点一只眼，被吃。可见黑1为绝对先手小尖。

图十五之后计算目数时应为白A、黑B、黑C、白D双方下立为准。与图十三白破黑空比较，图十五得空b点三目，破了图十三中白所得的a点二目，根据出入计算法得出图十二的A位小尖是先手五目。



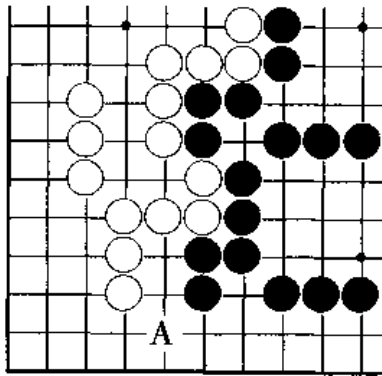
图十五



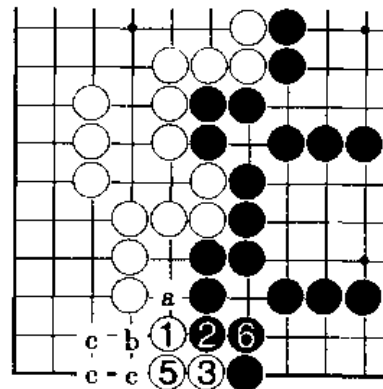
图十六 白2脱先

图十七中的A位也是一个双先小尖官子手段。双方谁走A位都是无偿获利的。

图十八：白1先于图十七中的A位先手小尖收官。黑2挡住，白3、5先手一线扳接是白1的后续手段。计算其目数时按黑a、白b为准。



图十七

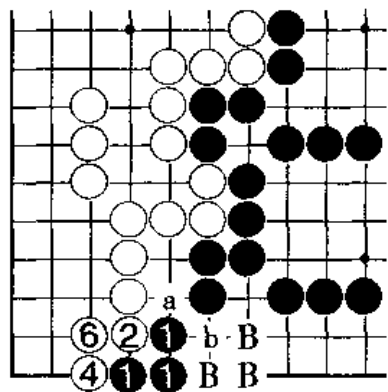


图十八

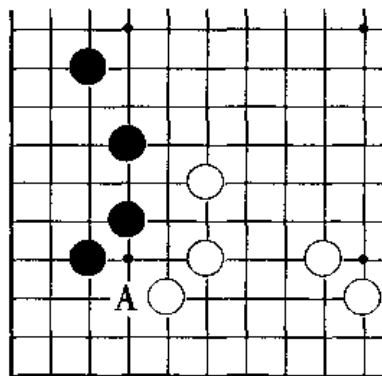
图十九：黑1先手小尖收官，白2挡住，黑3、5先手一线扳接是黑1的后续手段。在计算目数时按白a、黑b为准。

此图与图十八白破黑比较则得B点三目，也破了图十八中白所得的c点三目，这样按出入计算法得出图十七的A位价值为先手六目。

图二十：A尖，是黑方得角空的手段。它看起来比前几型复杂，因为这个官子手段是序盘时就出现的，其价值目数非常大。



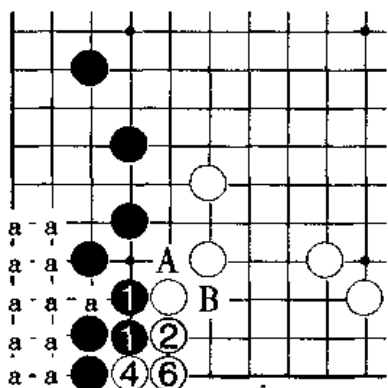
图十九



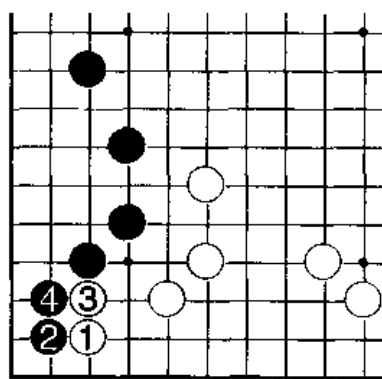
图二十

图二十一：黑1尖，白2下立，黑3立，白4、6在一线先手扳接止。

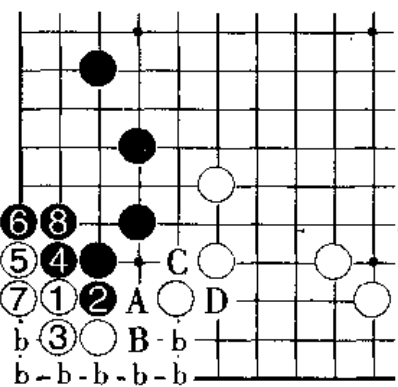
如轮白先则如图二十二中白1飞入黑角，黑2搭，白3向上长，黑4挡住。黑落后手，等于让白1先手破坏了图二十一中黑1控制角的手段。这样黑不甘心，大都脱先他投价值更大或可先获利的地方。这样图二十三中的白1是图二十二中白1的后续手段，至黑8接住止。



图二十一



图二十二



图二十三

在双方计算目数时，图二十一按黑A、白B为准；图二十三接黑A、白B、黑C、白D计算。这样从图二十三白破黑角空看出图二十一得a点十一目；破了白图二十三所得b点七目，根据出入计算法得出图二十中黑于A位小尖收官价值为后手十八目，而图二十二、二十三中白1先破黑是先手十八目。

由此可以看出图二十这个大官子对双方来说都是很有魅力的，学习、掌握了它之后就要很好利用。

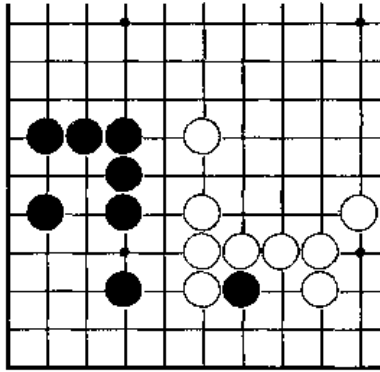
## 练 习 题

### 一、黑先

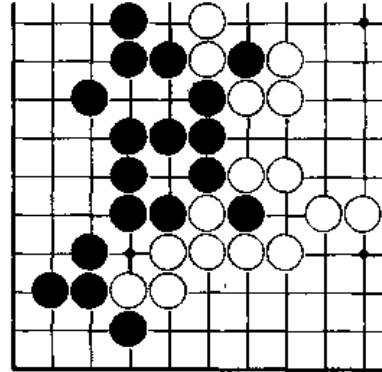
黑应运用何种收官手段？白先呢？

### 二、黑先

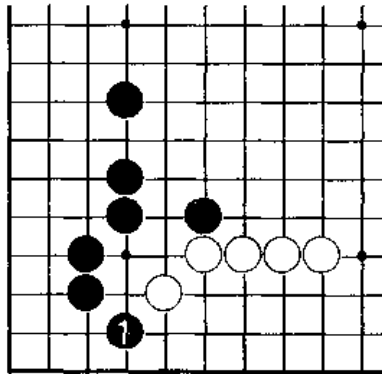
黑应运用何种收官手段？



一题图



二题图



三题图

### 三、黑先

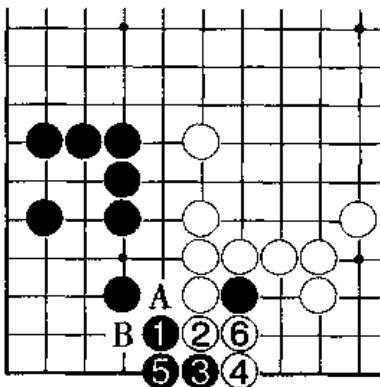
黑1小尖收官有多少目价值？

## 练习题答案

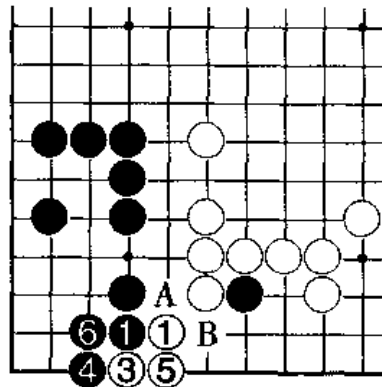
### 一、正解图

图一：黑先时的黑1小尖是此形的正确收官手段。

图二：白先时的白1是正确收官手段。



图一

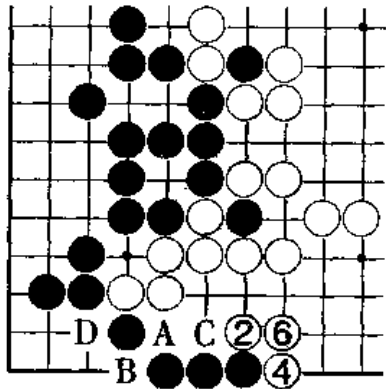


图二

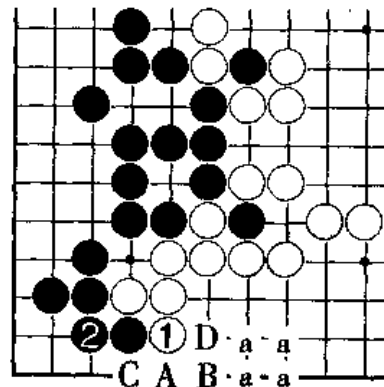
## 二、正解图

图三：黑1小尖是最佳手段。将来白A、黑B、白C、黑D基本上是白的权利。

二题图中的形状如轮白走，则如图四中白1挡住，目数按黑A、白B、黑C、白D计算。



图三



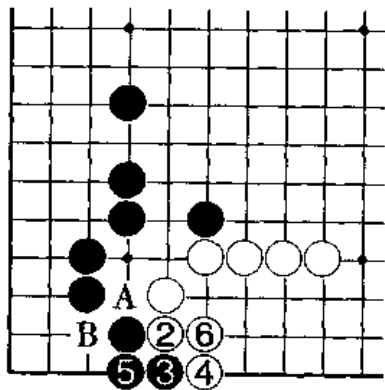
图四

## 三、正解图

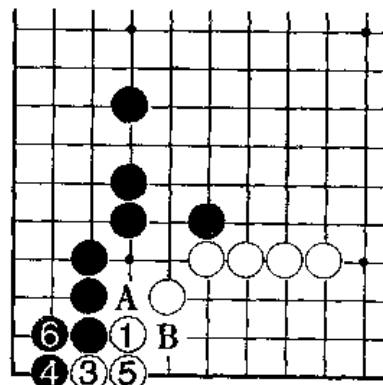
图五是黑1小尖收官后3、5在一线先手扳接后的形状。其计算目数时按白A、黑B为准。

图六是轮白走后的形状，计算目数时按黑A、白B为准。

三题图中黑1小尖价值为先手六目。



图五



图六

## 第五十二课

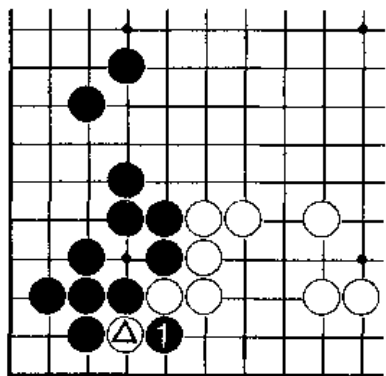
### 常见的官子手段（四）

本课讲官子又一种类型：断吃与接住。

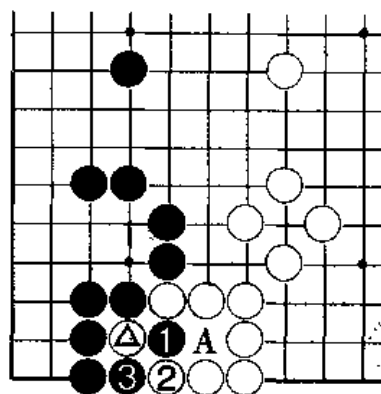
图一：此形是运用断吃与接住的常型。

黑先走1位吃掉了白△一子。白先，走黑1位即成了接住。

图二：黑1断吃白△一子，白2从底下反打，黑3提掉。将来白于A位打吃黑1一子，黑得在白△子的位置上接一手。这样黑1、3提白△一子为一目价值。



图一



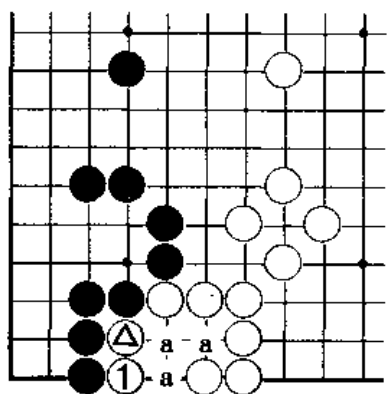
图二

图三：白先，白1下立，这样本身成了a点三目。

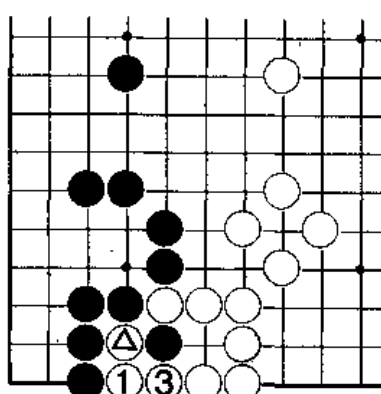
白1下立，使黑无法再吃掉白△一子，这是接住的一种形式。

图四：白1下立后，黑2再断吃白△一子，白3就于一线上连回了。

从图二黑得一目和图三白得三目可以算出此形的断吃与接住价值为后手四目。



图三

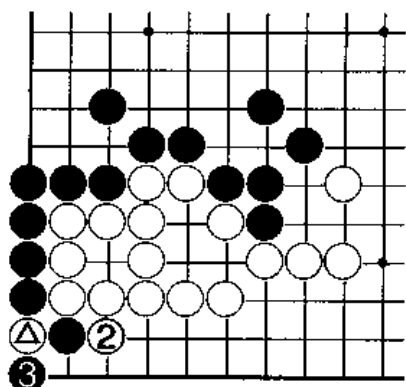


图四

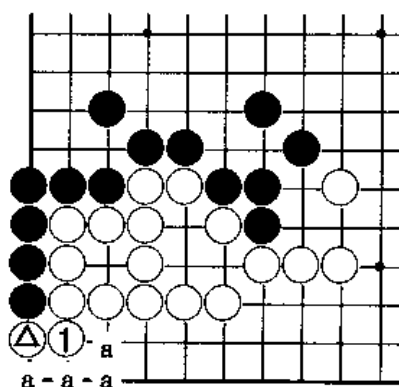


图五：黑1断吃白△一子，将来黑在△子的位置上需要填一子，黑得一目。

图六：白1接住，这是不让白△一子被吃的最基本接住形状。白1得a点四目。这样此形的断吃与接住价值为后手五目。



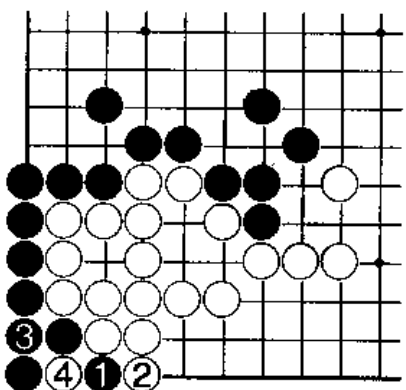
图五



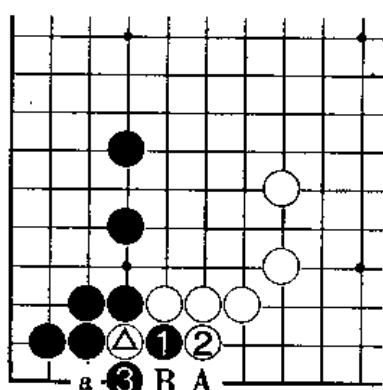
图六

图七：黑1扳，白2打吃，黑3接住一个断点，白4提后成劫争一目了。

图八：黑1断吃白△一子，白2反打，黑3提掉，之后按白A、黑B双方下立为准。



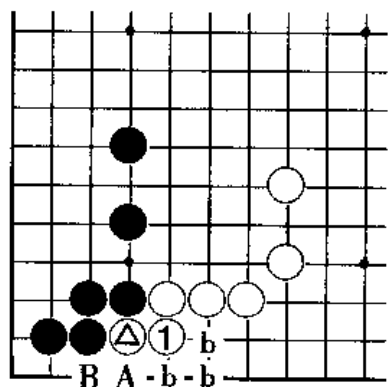
图七



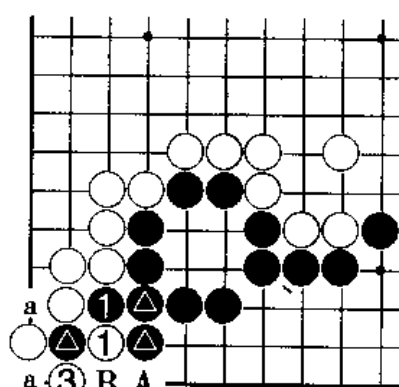
图八

图九：白1先接住，之后也按白A、黑B双方下立为准。与图八比较，图九中白1接住己方得b点三目。图八黑1断吃己方得a点一目和提白△一子的二目共三目。这样此型的断吃和接住价值为后手六目。

图十：白1断吃，黑2反打，白3提掉黑△一子。之后按黑A、白B来计算。



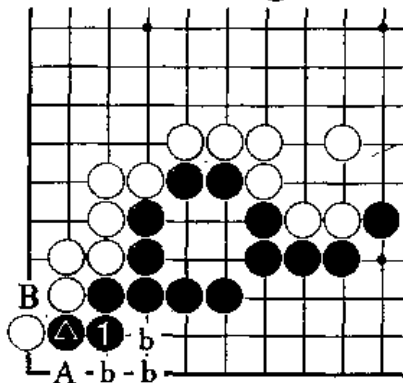
图九



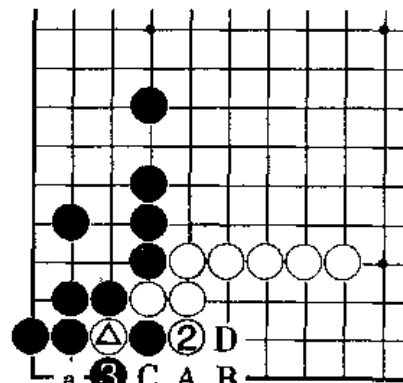
图十

图十一：黑1接住，之后按黑A、白B计算，黑方得b点三目，破了白棋图十中的a点二目和提黑⊙一子的二目，此型中的断吃与接住价值为后手七目。

图十二：黑1断吃白⊙一子，之后按黑A、白B、黑C、白D计算。



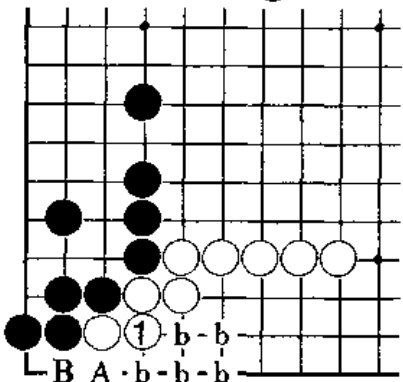
图十一



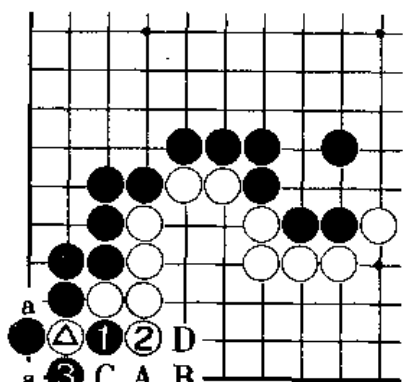
图十二

图十三：白1接住，之后按白A、黑B下立计算。白同上图比较得b点五目，破了上图黑的a点一目，提白⊙一子为两目。此型中的断吃与接住的价值为后手八目。

图十四：黑1断吃白⊙一子，之后按黑A、白B、黑C、白D计算。



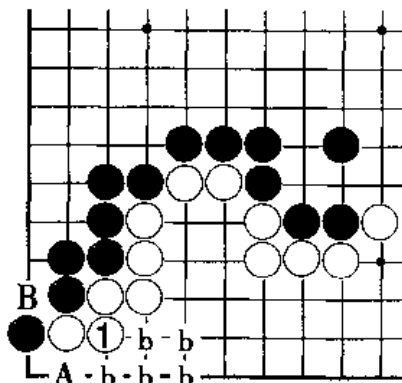
图十三



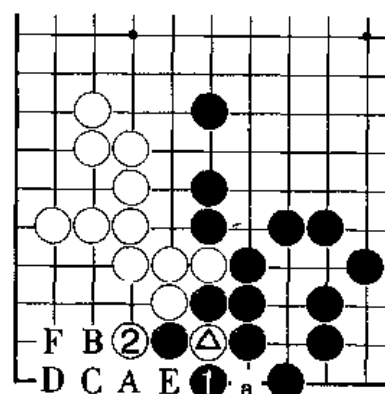
图十四

图十五：白先于1位接住，之后按白A、黑B计算。同上图比较，白1接得b点五目，破上图a点二目和提白⊙一子二目，此型的断吃和接住价值为后手九目。

图十六：黑1断打，白2反打至黑3提掉白⊙一子。之后黑A、白B、黑C、白D、黑E、白F一线先手扳接是黑的权利。



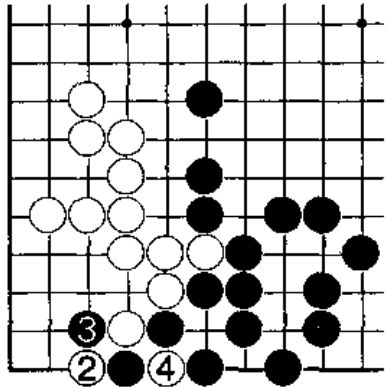
图十五



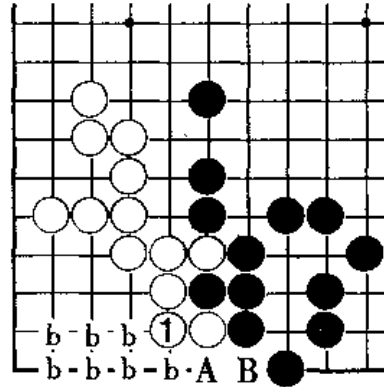
图十六

图十七：白2挡住，黑3断吃，白4提黑1一子，成劫，此劫白重黑轻，所以一般来说白都如图十六在B位退。

图十八：白1接住，之后按白A、黑B下立计算。与上图比较白成b点七目，破了上图黑a点一目和提白△一子的二目。此型的断吃和接住价值为后手十目。



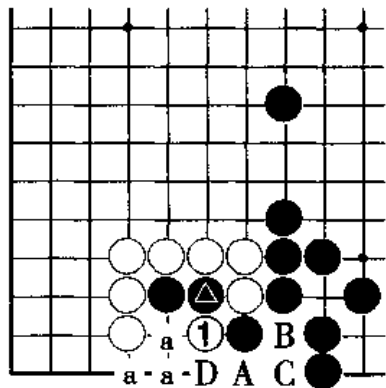
图十七



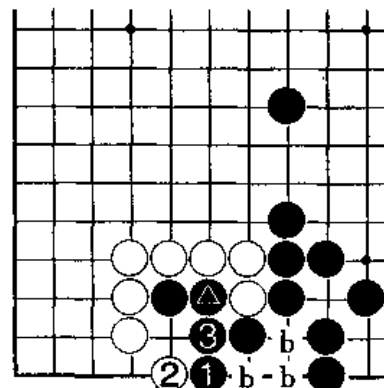
图十八

图十九：白1断吃黑△二子，之后白A、黑B和黑C、白D是双方的权利。

图二十：黑1于一线倒虎，连回两子。与上图比较，黑得b点三目，破坏了上图白a点三目和吃黑△二子四目。因此，此型中的断吃与接住价值为后手十目。



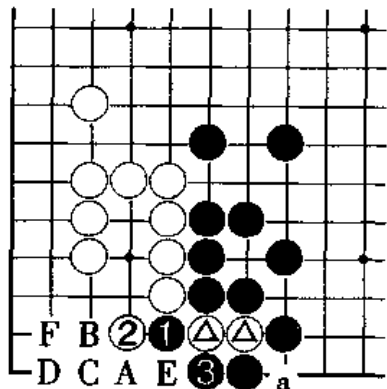
图十九



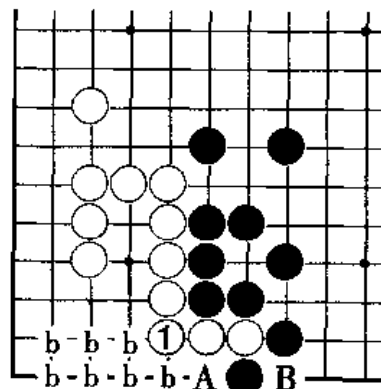
图二十

图二十一：黑1断吃白△二子，白2反打，黑3提，之后黑A、白B、黑C、白D、黑E、白F一线先手扳接是黑方的权利。

图二十二：白1接住，之后按白A、黑B计算。与上图比较，白方得b点七目，破坏了上图黑a点一目和提白△二子的四目，可见此型的断吃与接住价值后手十二目。



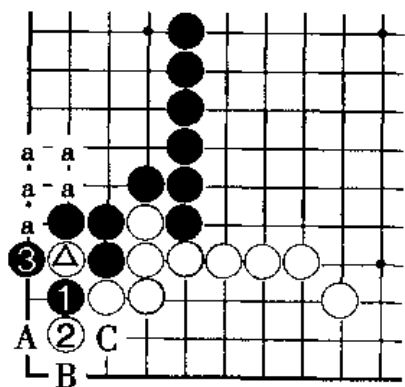
图二十一



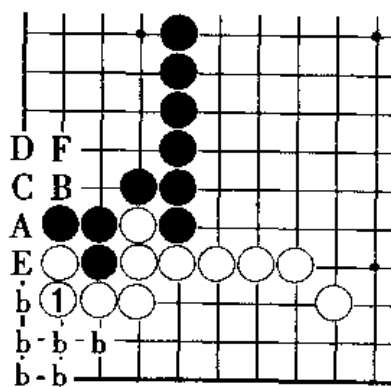
图二十二

图二十三：黑1断吃白△一子，白2反打至黑3提掉，之后黑A、白B是黑方的权利，白空c点将来需接一手。

图二十四：白1接住，之后白A、C、E、黑B、D、F是白方的权利。与上图比较，白方得空b点六目，破了上图黑a点五目和提白△一子两目，其价值为后手十三目。



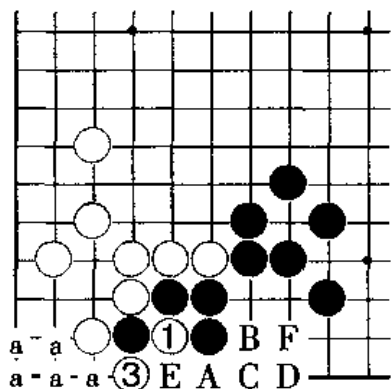
图二十三



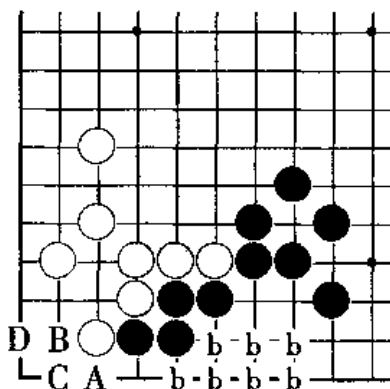
图二十四

图二十五：白1断吃，黑2反打，白3提，之后白A、黑B、白C、黑D、白E、黑F是白方的权利。

图二十六：黑1接住，黑A白B。之后是黑C白D，还是白走于C位就难说了，我们不必算得那么细，即按黑C、白D来计算。图二十六中黑1接，己方得空与图二十五中白断吃比较得b点七目，破坏了图二十五中白断吃己方成的a点五目和提黑一子两目，即此型的断吃与接住价值约为后手十四目。



图二十五

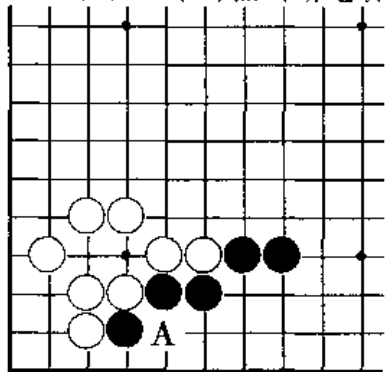


图二十六

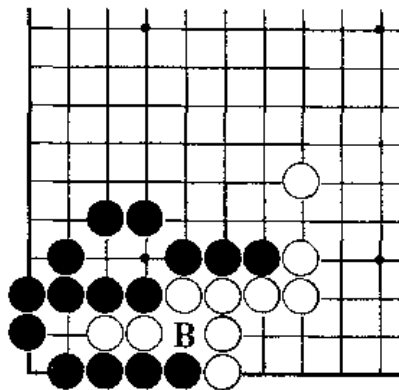
到此为止，断吃与接住的常见类型和价值目数都基本上讲完了，还有一些价值目数更大的断吃与接住类型，因为手段复杂，所以本课暂且不一一列举了。

### 练习 题

一、图一、图二中哪点的断吃价值大？大多少目？

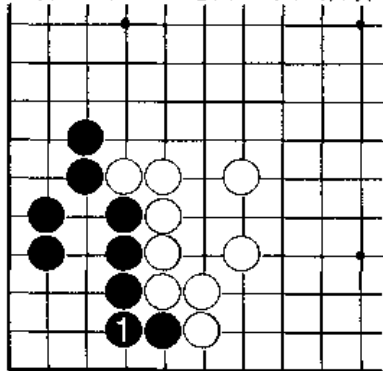


一题图



二题图

二、计算一下黑1接住的目数价值。



三题图

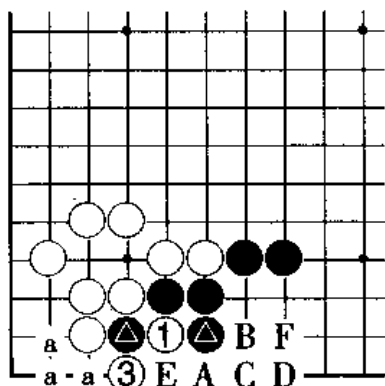
## 练习题答案

### 一、正解图

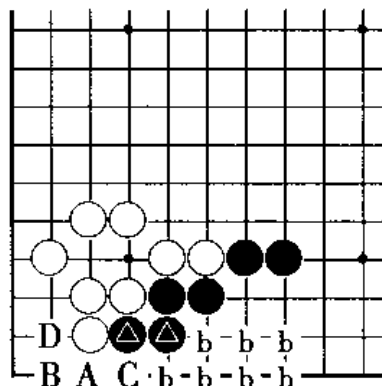
A点价值大。大六目。

先看图一中白1断吃后的形状。白A、黑B、白C、黑D、白E、黑F是白方的权利。

而黑接上后是什么情况呢？图二中黑1接住，之后黑A、白B、黑C、白D是黑方的权利。图一中白1断吃与图二比较，白方得a点三目和提黑⊗一子两目，破黑图二中的b点七目，可见问题一图一中白1子A位断吃价值为十二目。



图一

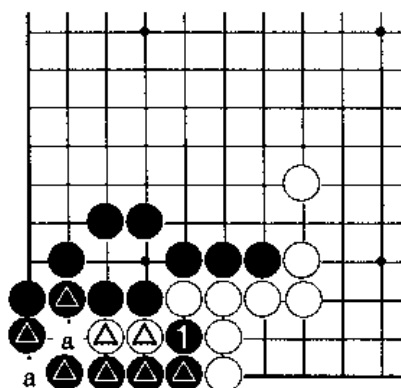


图二

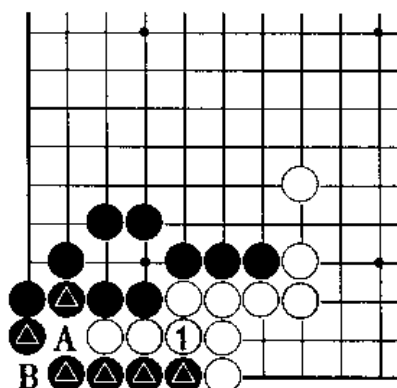
再看问题一图中黑于B位断吃的价值。图三：黑1断吃白⊗二子。

图四：白1接住后，白A、黑B是白方的权利，从图四中可以看出图三中黑断得a点两目加提白⊗二子四目，总价值为后手六目。

因此一题图一A点和图二B点比较为A点比B点大六目。



图三



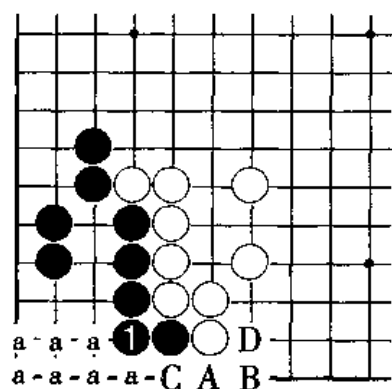
图四

## 二、正解图

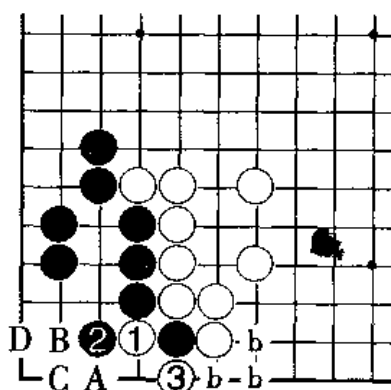
图一：黑1接，之后黑A、白B、黑C、白D是黑方的权利。

图二：白1断吃之后，白A、黑B是白方的权利。但是白C，黑D还是黑C则未定，在计算时先按白C黑D计算。图中黑1接得a点七目，被图二中白提④一子的两目和b点三目，用出入计算法得出问题图四中黑1接的价值约为后手十二目。

如按图二的黑C算，则应减少图一中的a点二目，那么问题图中黑1接的价值就是十目。



图一



图二

# 附录

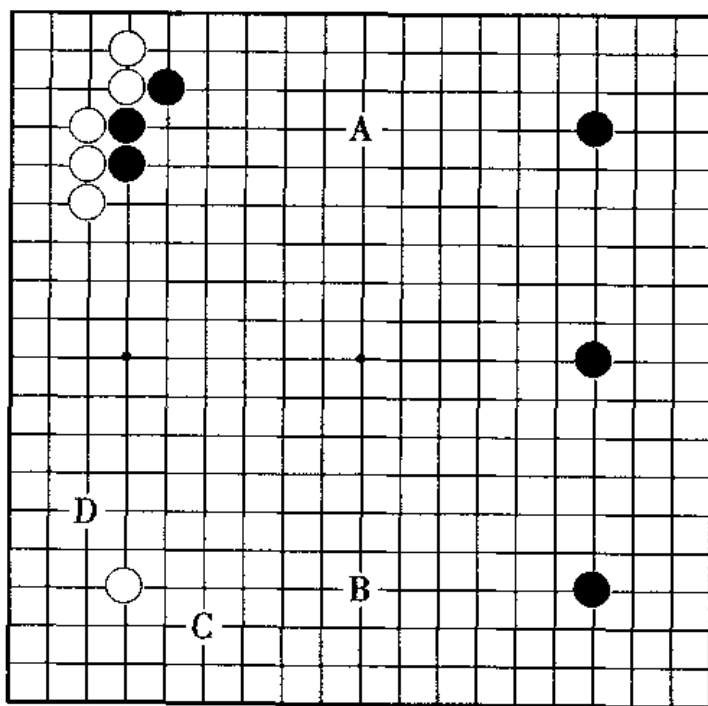
## 棋力测验

每题 4 分，满分 120 分，72 分及格。必须在 45 分钟之内答完。

### 一、布局部分

#### 第一题：黑先

黑棋以三连星开局。在此局面下黑棋应怎样扩张自己的形势，请在 A~D 四点中选择出正确的答案。

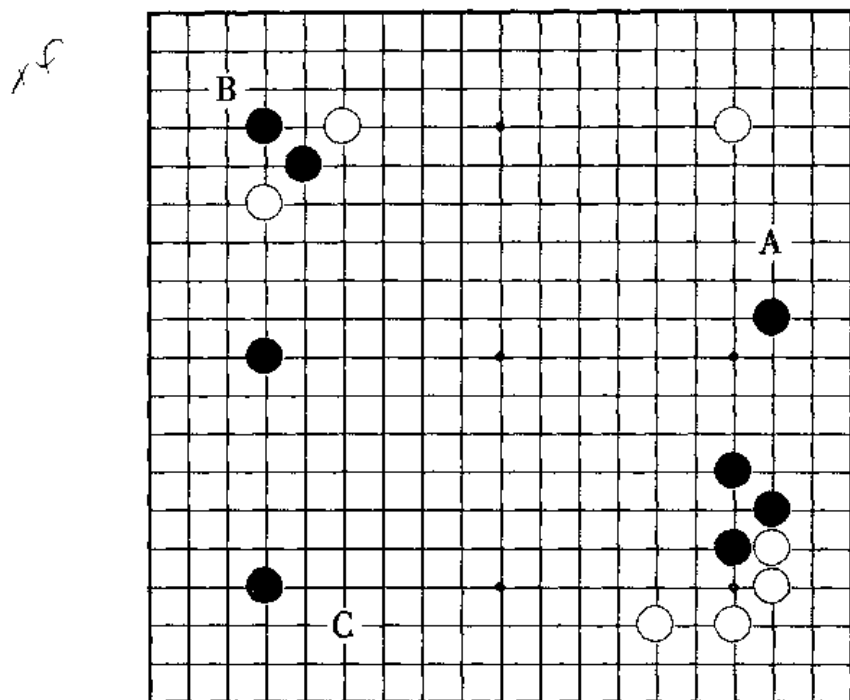


一题图

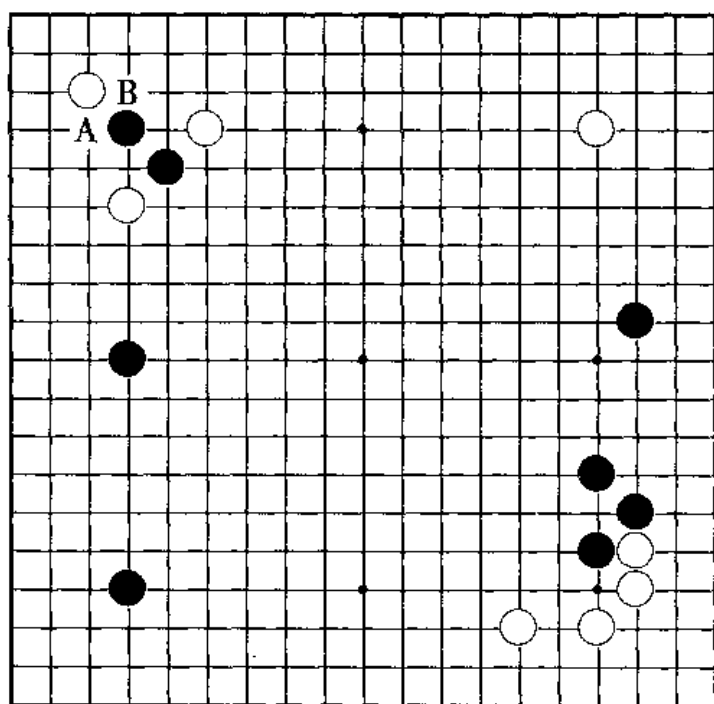


第二题：白先

左上角黑星位一子受到白两面夹击，只好尖出。现在轮到白走；A位是令人注目的大场；B位是定式的继续；C位挂角开拓下边。究竟应选择哪里才最佳呢？



二题图



三题图

第三题：黑先

接上题，白点角后黑棋应下在哪里？在A、B两点中选择。

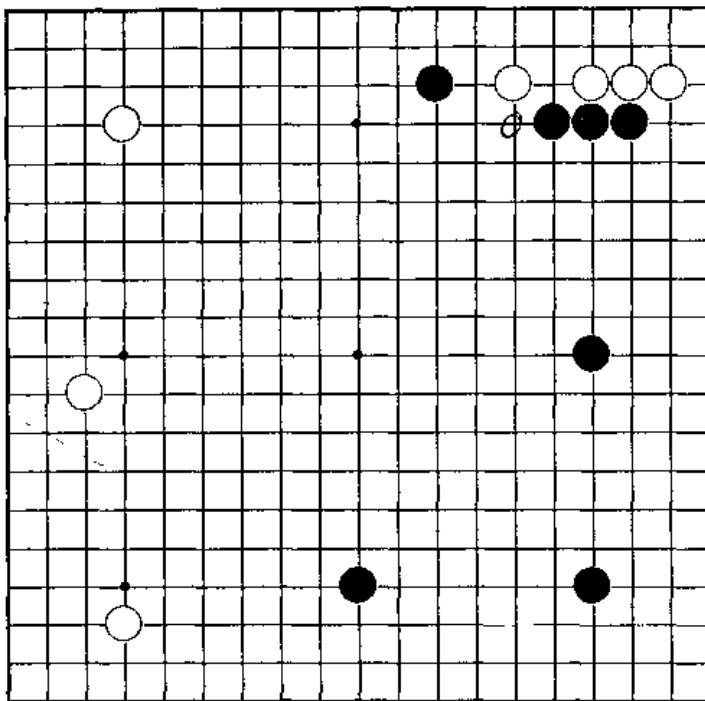
提示：要注意自己的形势，保持行棋的连贯性。

*xu*

第四题：黑先

右上角是黑星位一间夹的定式，请问黑如何继续。注意：不要走出缓手或过份之着。

冲

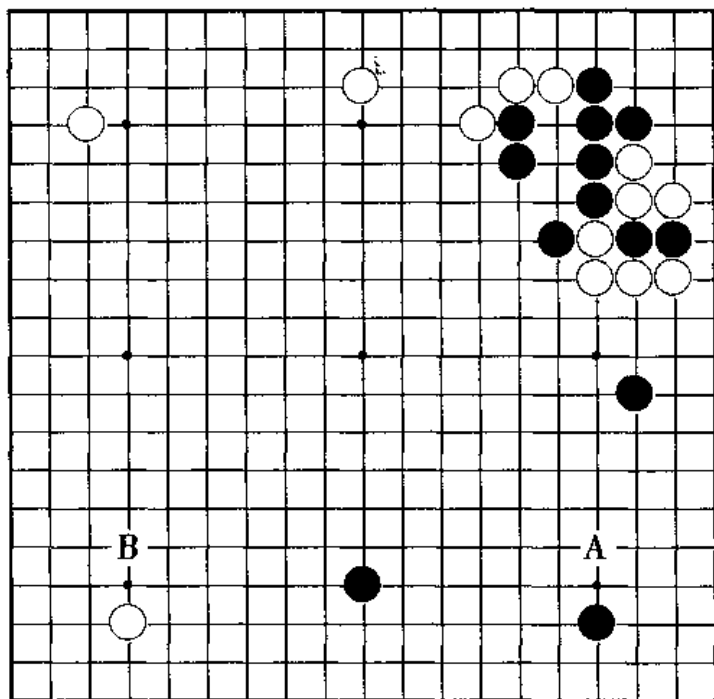


四题图

第五题：黑先

这盘棋取材于两位小棋手的对局。由于右上角的变化黑棋吃了大亏，使白形成厚势。当此局面黑应下在 A、B 两点中的哪一点最妥善？

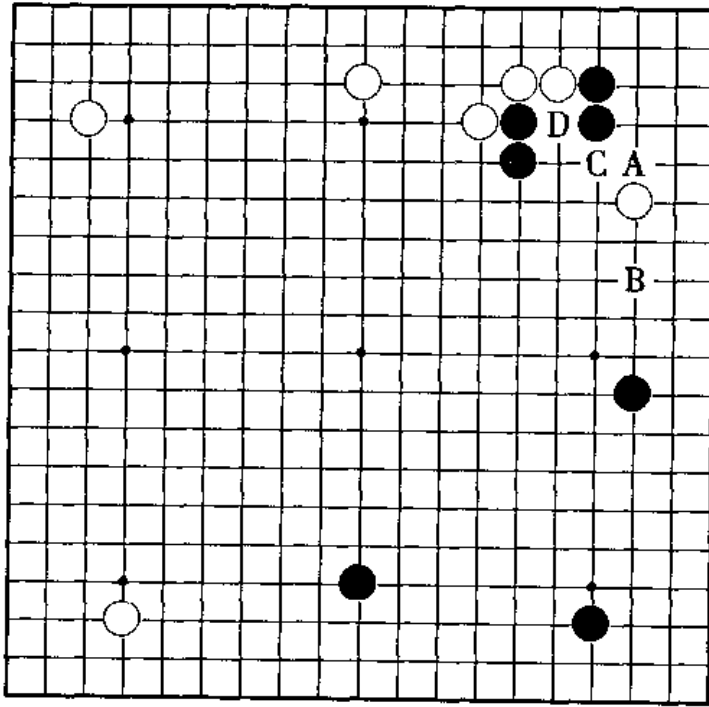
冲



五题图

第六题：黑先

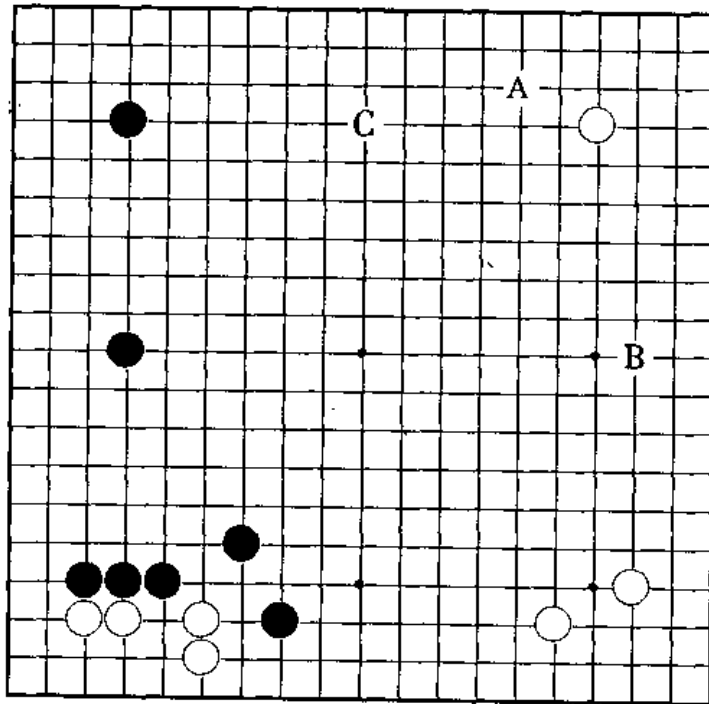
一看到这个局面，便知是上题同一局棋的前奏，上题右上角的变化黑棋吃了亏。在 A、B、C、D 中应选何处？



六题图

第七题：黑先

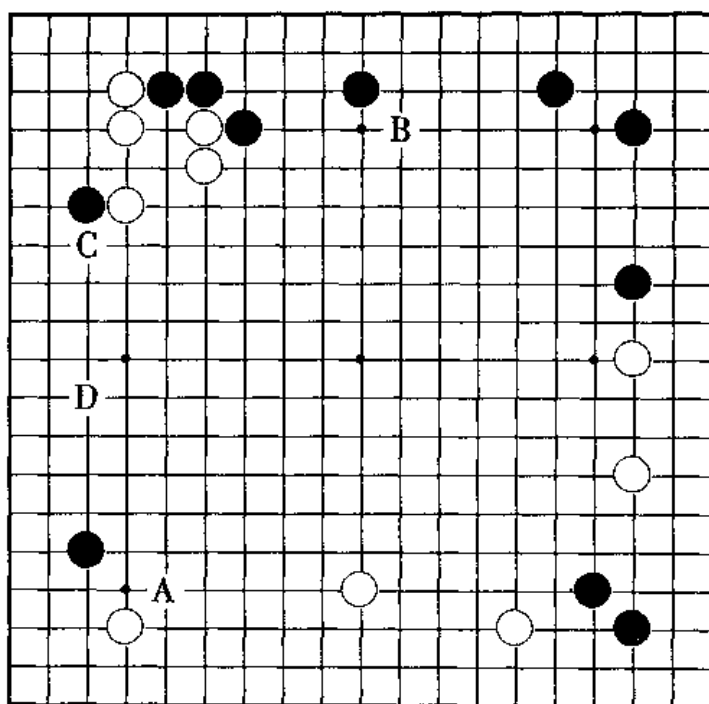
这是常见的三连星布局，黑棋下一手应该如何走呢？A、B、C 选何处？



七题图

第八题：白先

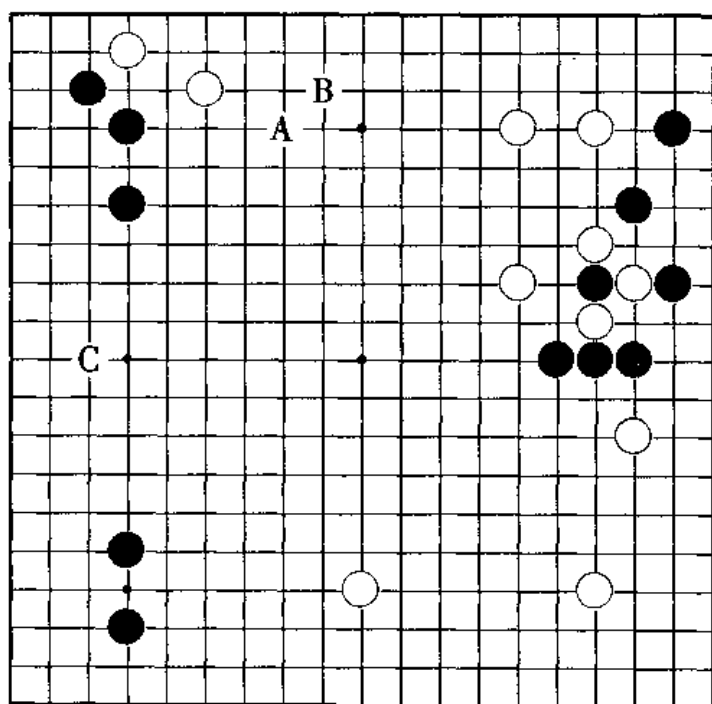
左上角是双飞燕定式，黑棋脱先。现在白是应该脱先他投走A、B、D位，还是在C位扳住黑棋一子。



八题图

第九题：白先

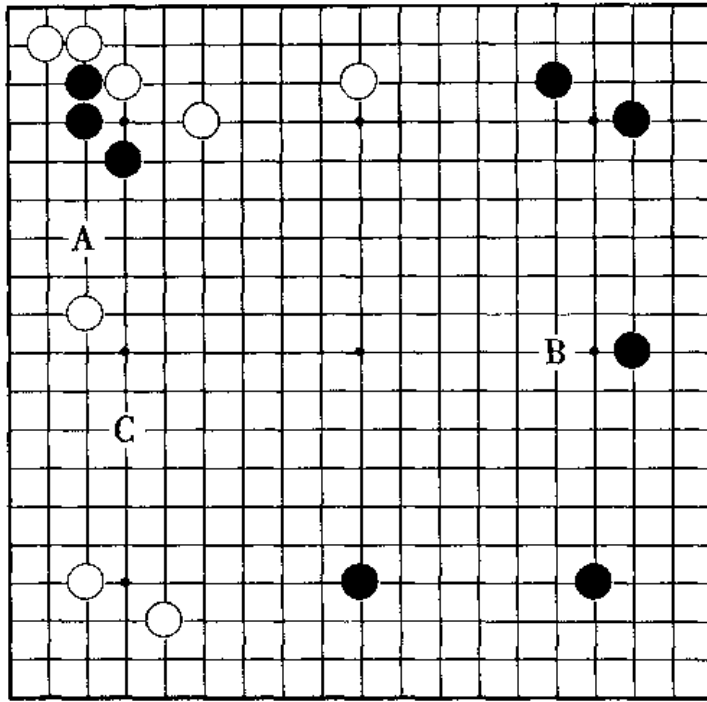
这是取材于业余棋手的对局，左上白棋挂角后，是在A位飞起，还是在B位拆二，或在C位分投，哪个好点？



九题图

第十题：黑先

黑棋要点在哪里？在 A、B、C 中选择。

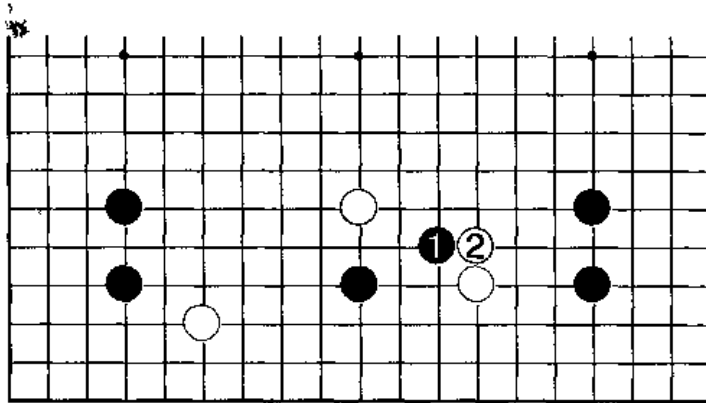


十题图

二、问答题部分

第一题：

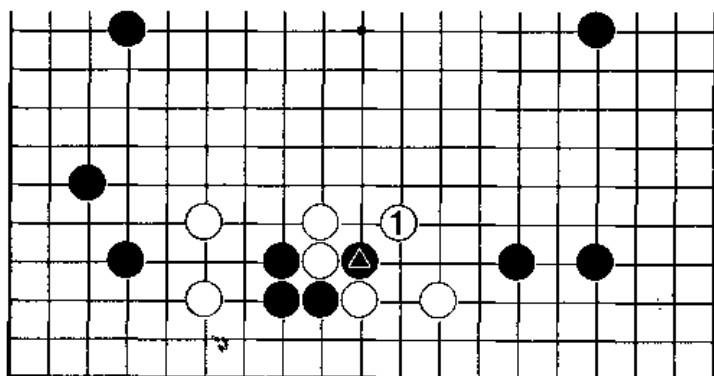
这是让子棋中出现的图形。黑 1 飞出，白 2 长时，黑怎样应呢？



一题图

第二题：

白1封吃黑△子实际是错误的着法。黑怎样利用这个机会来扭转局势？



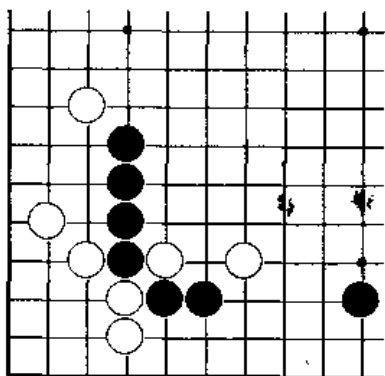
二题图

第三题：

初看白被断开的两个子非常坏，但如果白棋走好了可以使局势转化。

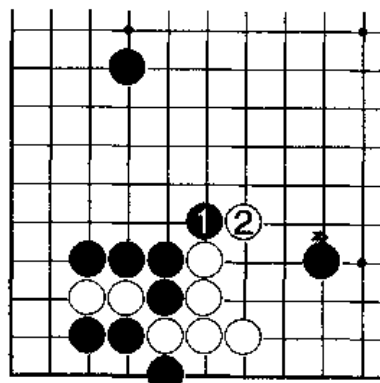
第四题：

黑1扳，白2也毫不犹豫地扳了一手。黑3脱先，白如何反击？

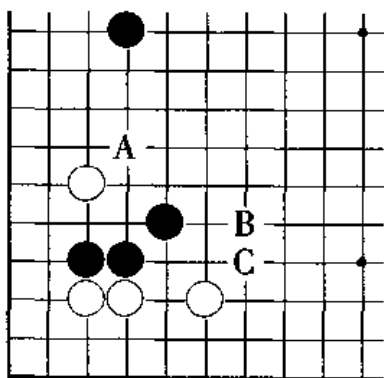


三题图

17



四题图



五题图

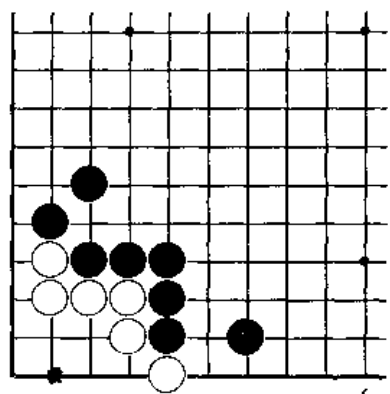
第五题：

这是“双飞燕”中的棋形之一，现在轮黑走，应下在哪里呢？在A、B、C点选何处？

### 三、死活题部分

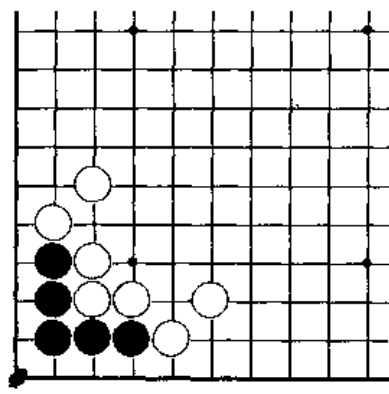
第一题：黑先  
如何杀白？

第二题：黑先  
怎样才能净活？



一题图

X



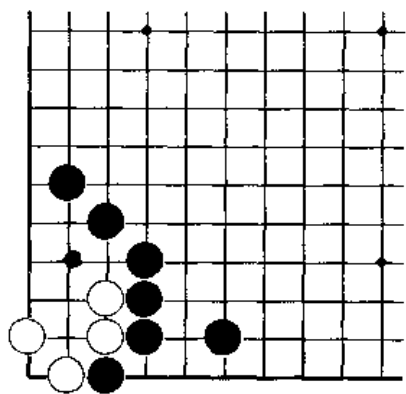
二题图

111

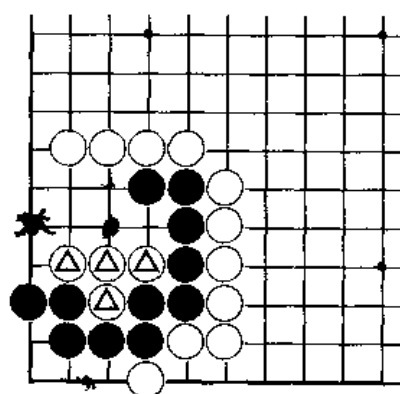
第三题：黑先  
怎样杀白呢？

第四题：黑先

怎样做活十一子的大角呢？擒住白△四子是关键。



三题图

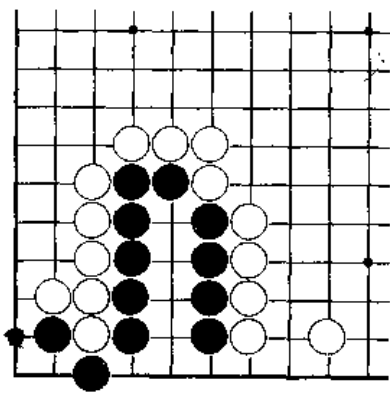


四题图

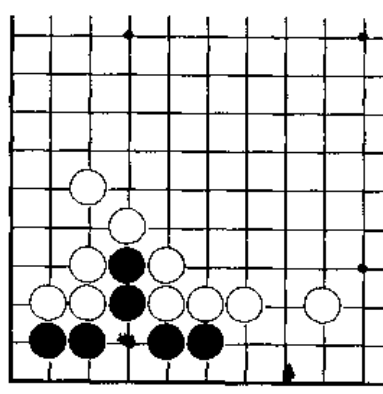
第五题：白先  
怎样杀死黑棋？

第六题：黑先

如何做活？



五题图



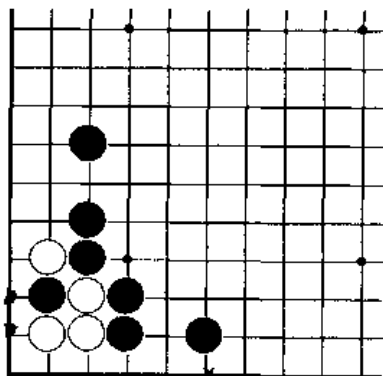
六题图

第七题：黑先

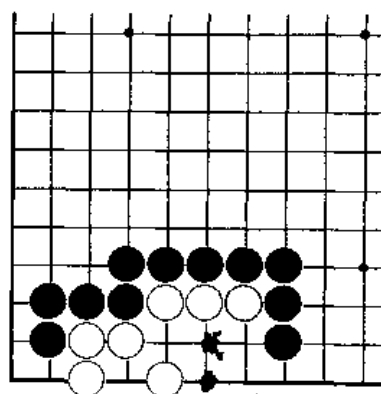
使用什么手筋才能杀死白棋呢？

第八题：黑先

如何杀死白棋？



七题图



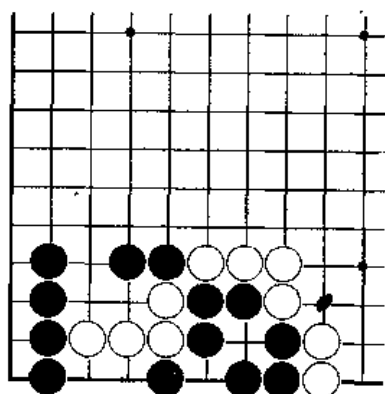
八题图

第九题：黑先

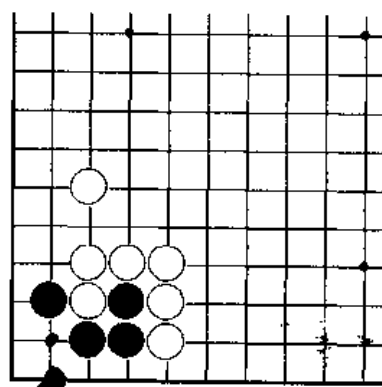
如何在对杀中取得胜利呢？

第十题：黑先

怎样做活？要防止撞气的招法。

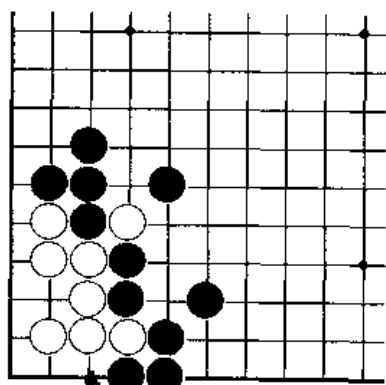


九题图



十题图

#### 四、官子部分



一题图

第一题：黑先

虽然只是一目的便宜，但有时却能关系到全局的胜负。

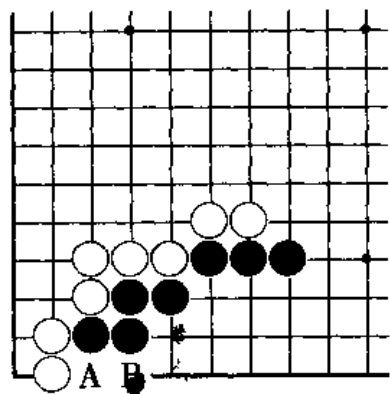


**第二题：白先**

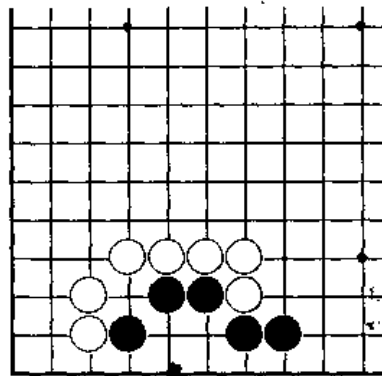
如果只是白 A 冲和黑 B 挡作交换，黑就便宜了，有没有更好的下法呢？

**第三题：白先**

这是实战中常常碰到的形状，白棋在这儿有手筋。



二题图



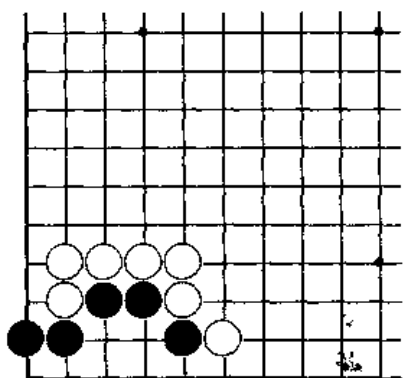
三题图

**第四题：黑先**

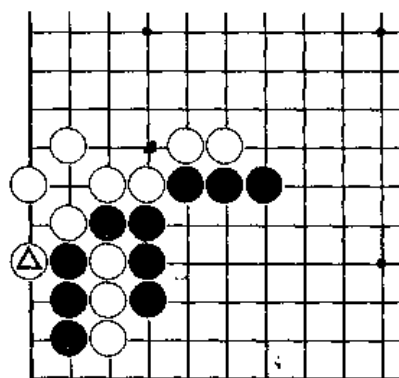
不拘泥于常形就可以占到便宜。

**第五题：黑先**

当白△一子扳时，黑怎样应比较便宜？



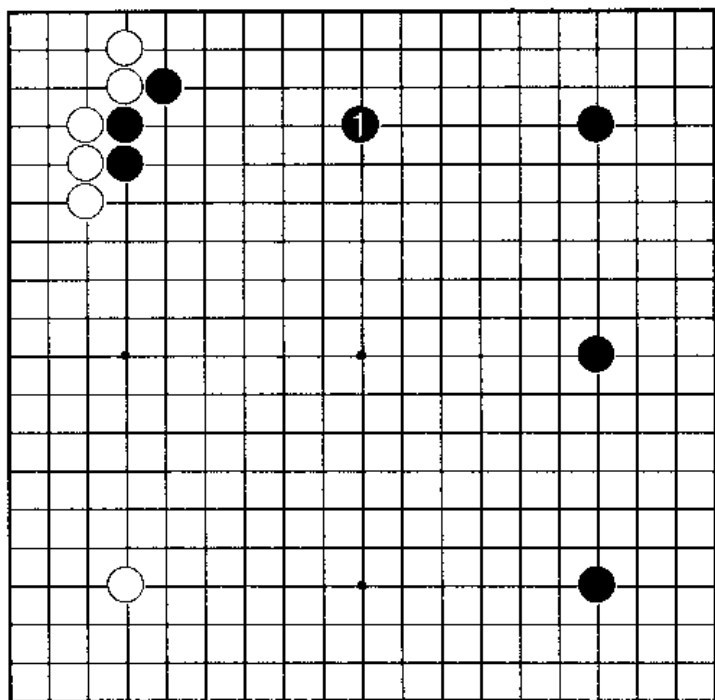
四题图



五题图

# 棋力测验解答

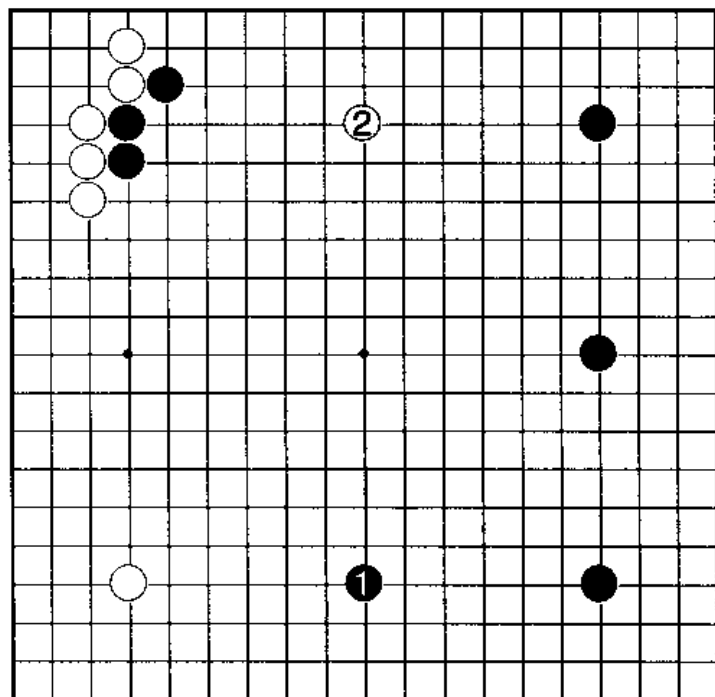
## 一、布局部分



正解图

### 第一题：正解图

黑1占大场是绝对的好点，不能放过，使黑棋的棋子连成一片。



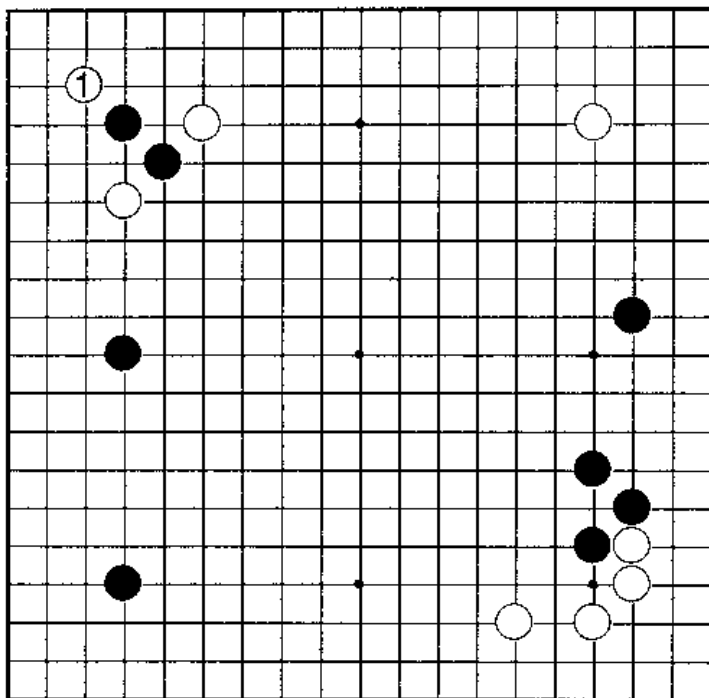
失败图

### 失败图

黑棋在1位拆边，虽然也是好点，但被白2抢占到正解图的1位，黑棋左上角三子顿显局促。

第二题：正解图

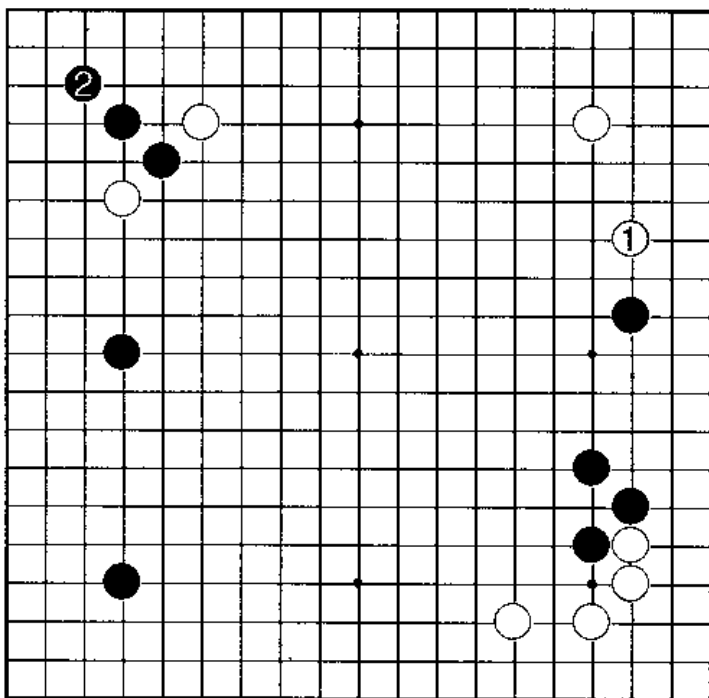
白棋在左上角点角是定式的继续，只此一手。



正解图

失败图

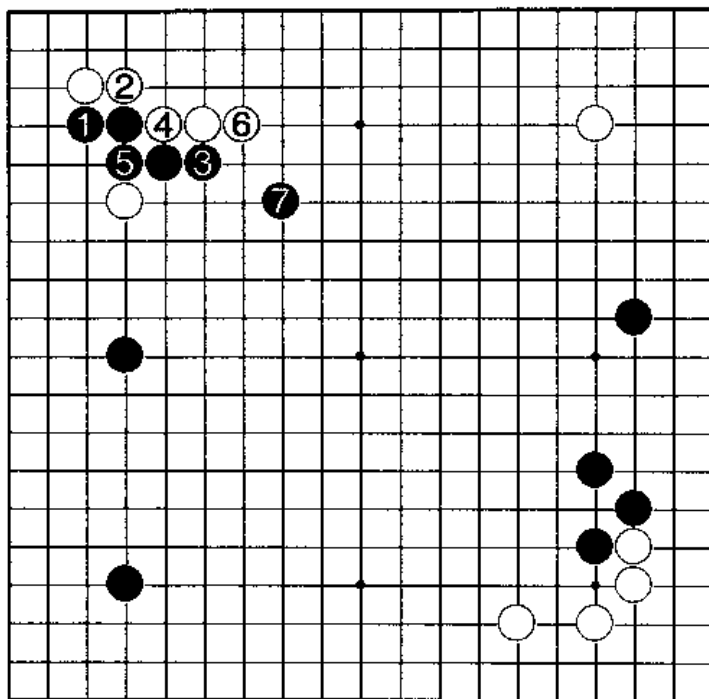
白棋在 1 位逼虽然也是好点，但若被黑在 2 位小尖先加固自己，白方两面夹击的二子便不好兼顾了。



失败图

第三题：正解图

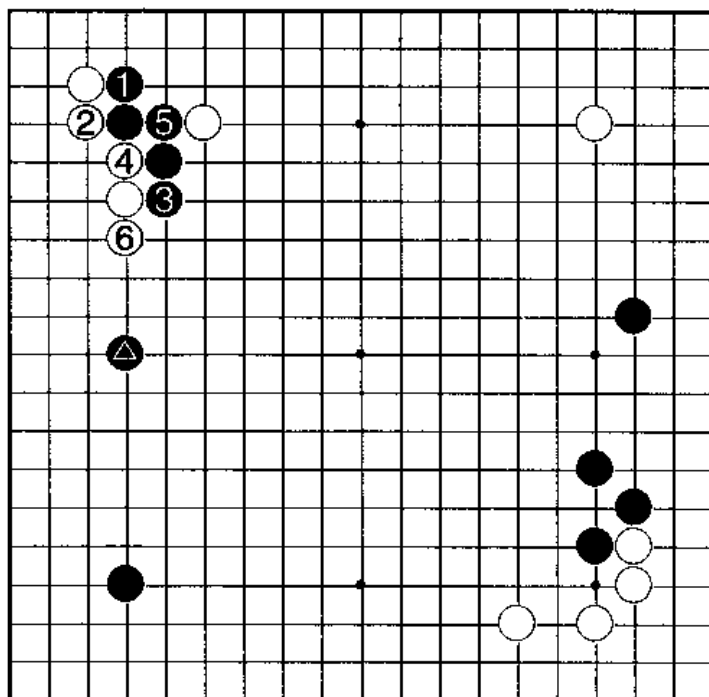
黑棋在 1 位挡住，至黑 7 飞起是必然变化。其中黑 7 是不可放过的好点。



正解图

失败图

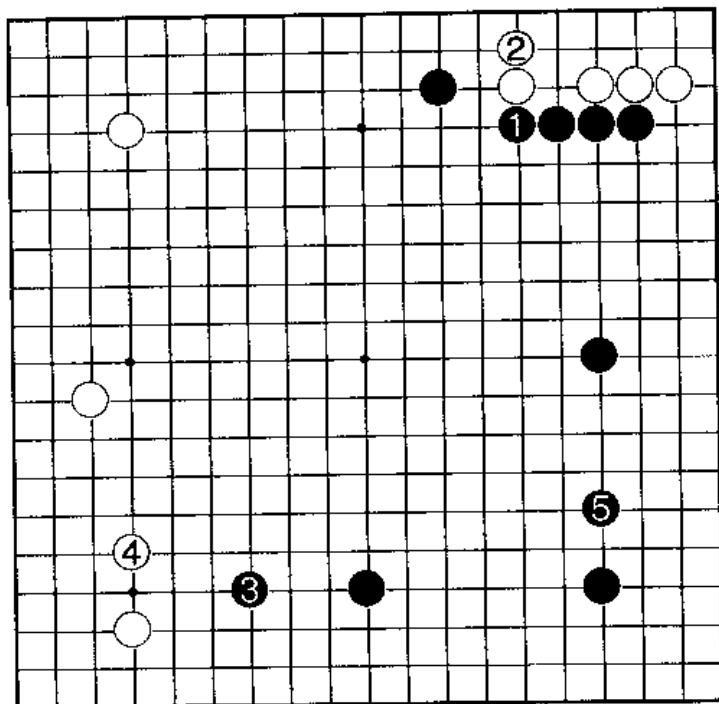
黑如下在本图 1 位，变化至白 6，黑三连星的形势已经荡然无存。而黑▲一子又有靠近白厚势之嫌。



失败图

第四题：正解图

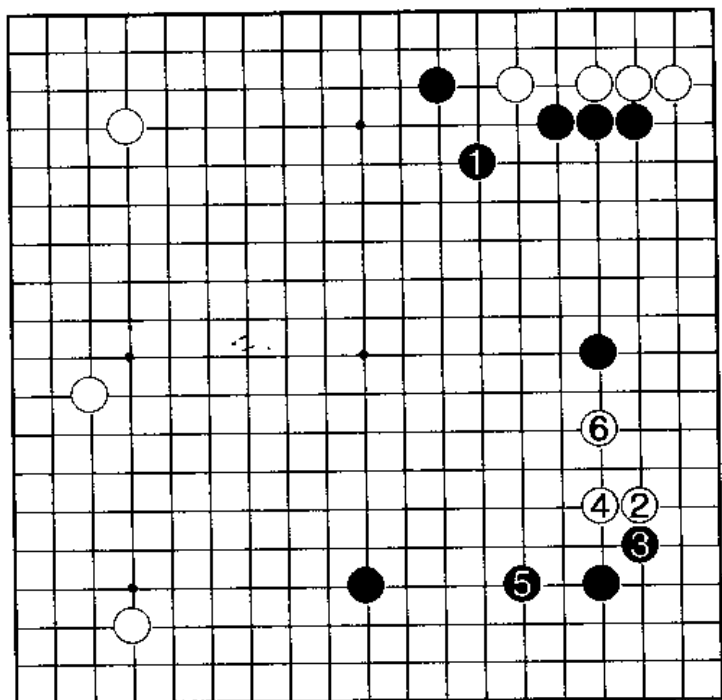
黑棋在 1 位压是定式，只此一手。



正解图

失败图

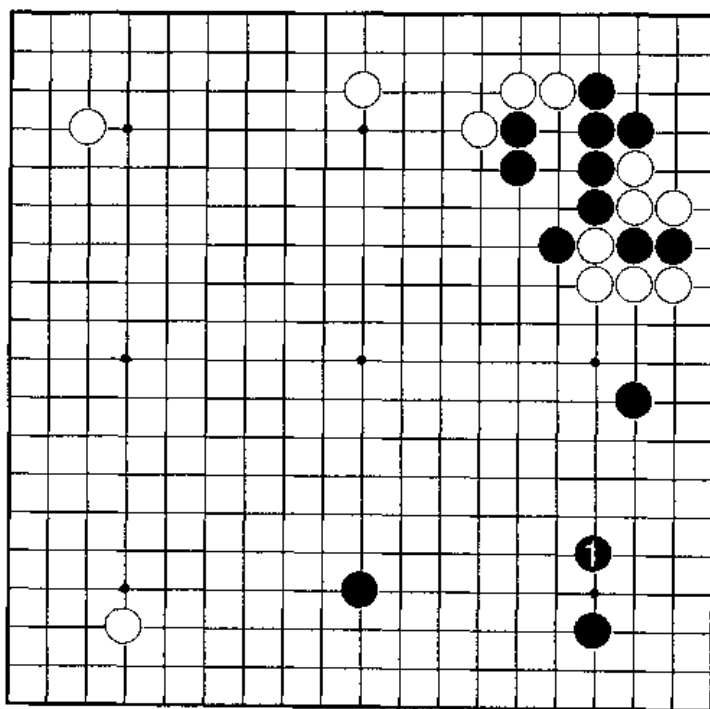
黑棋在 1 位飞，这手棋表面上看并没有什么不好，其实却是一手大缓看，落了后手。被白在 2 位挂角，黑棋不好。



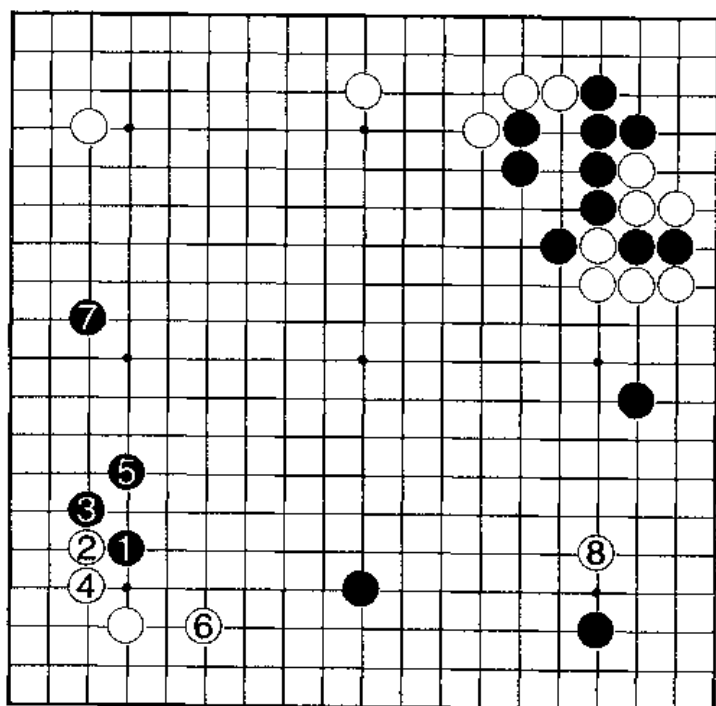
失败图

### 第五题：正解图

由于白棋过早地形成了厚势，黑棋在1位守角，补强自己，只此一手。以静制动，看白棋如何下手。



正解图



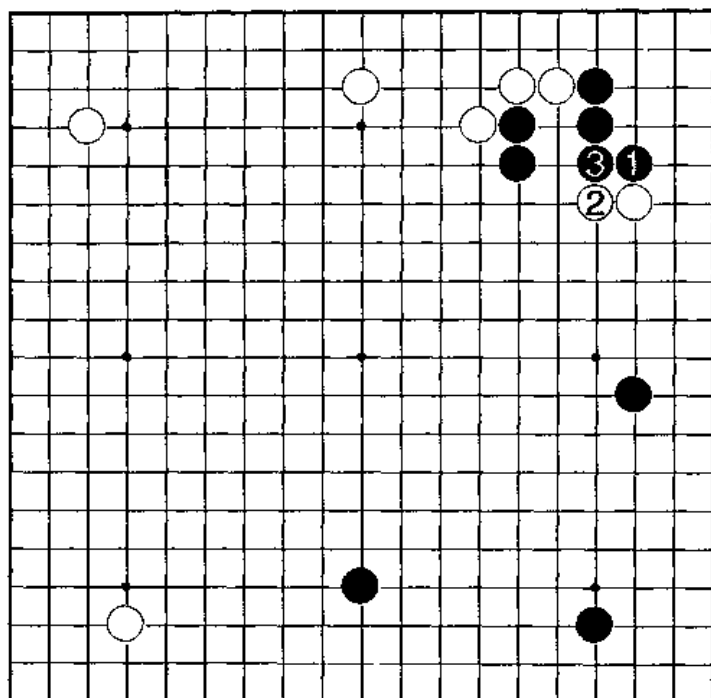
失败图

### 失败图

实战黑棋走了1位的挂角，被白先手托退，在8位挂角黑方的阵势七零八落，各处黑子都需要处理，黑棋呈败势。

### 第六题：正解图

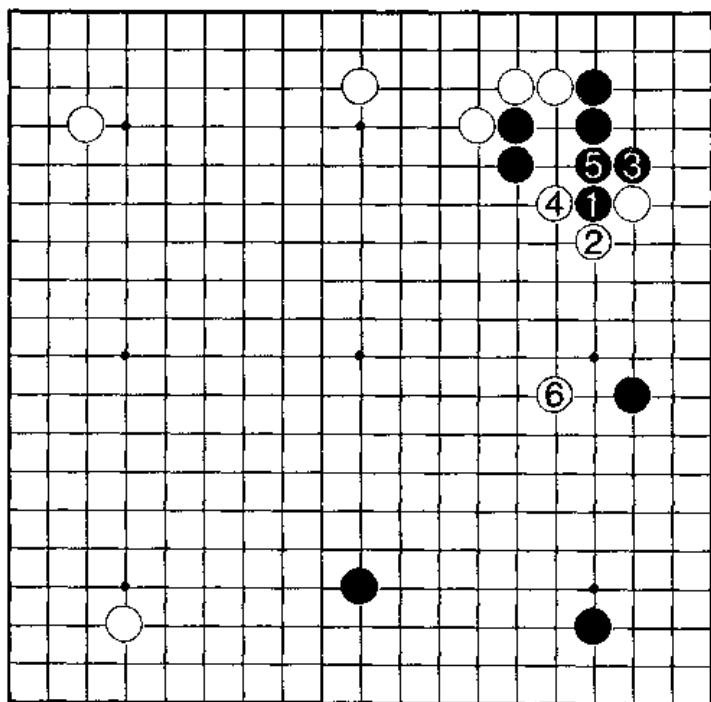
黑棋在1位尖顶是冷静的好手，黑3位团，白棋无应手。



正解图

### 失败图

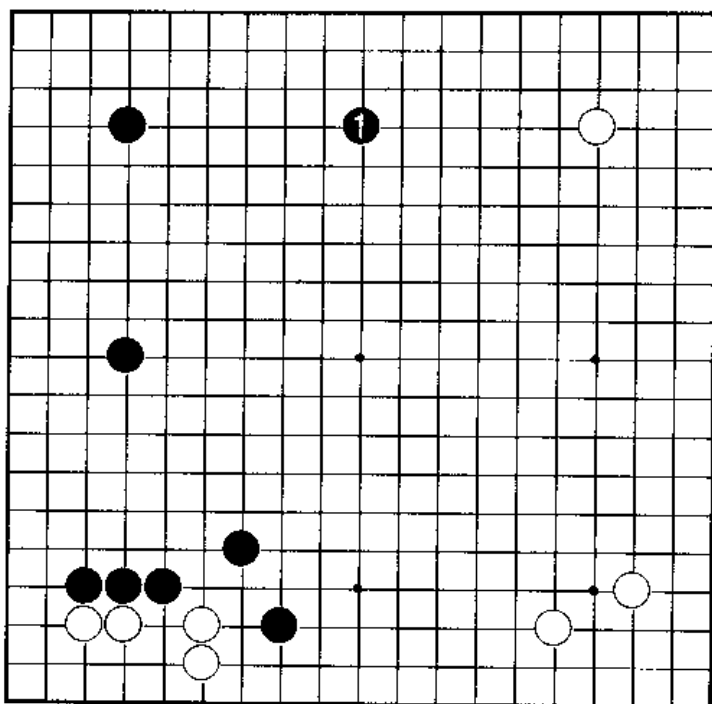
黑在1位靠后，再在3位虎，被白打吃后，白在6位镇，白棋形轻灵、漂亮，很好处理，黑棋不好。



失败图

第七题：正解图

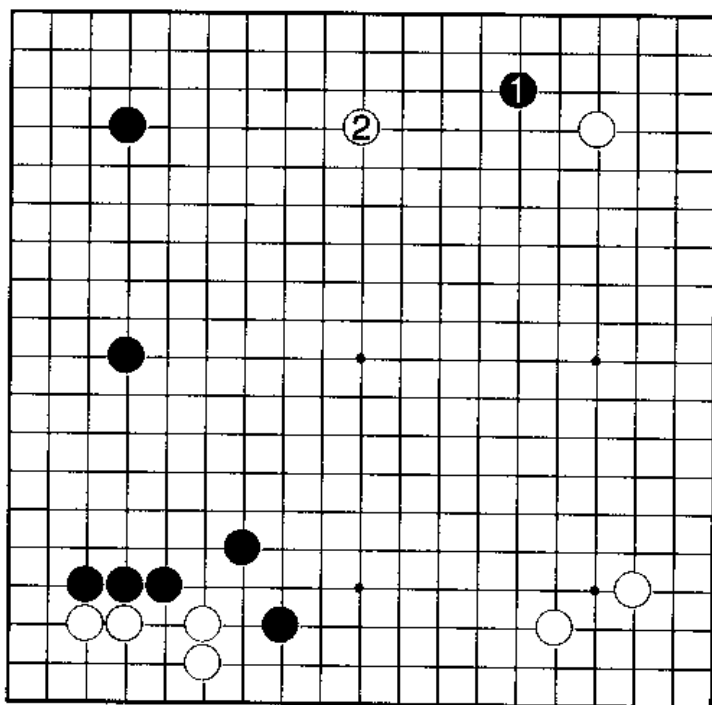
黑棋在 1 位拆是三连星布局中的好点。



正解图

失败图

黑棋在 1 位挂角，虽然也是可行的，但被白 2 位夹击，局面有被打散的感觉。

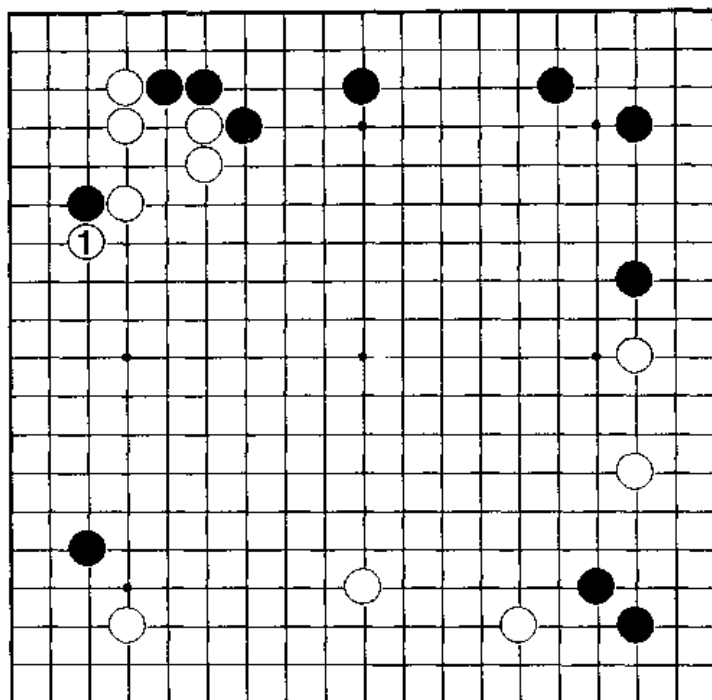


失败图



### 第八题：正解图

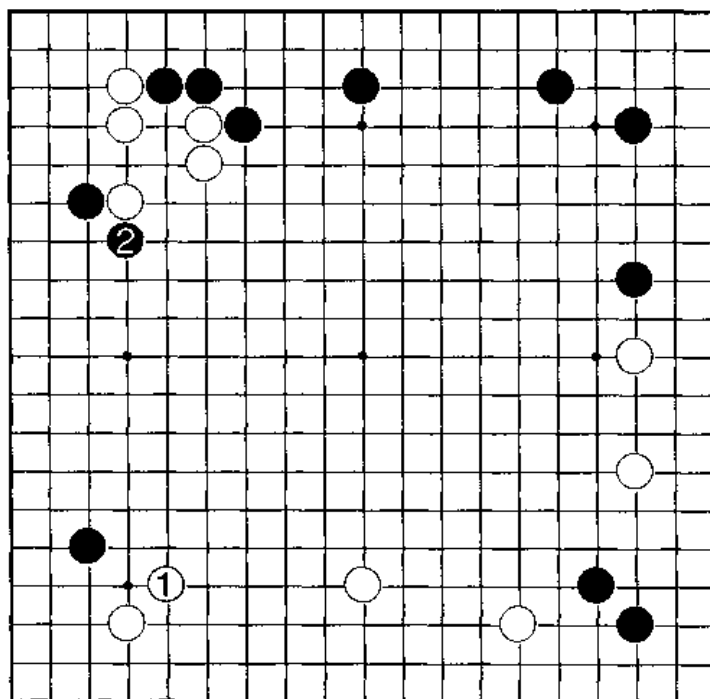
由于黑棋在左上角脱先，白在1位扳住是不能放过的好点。



正解图

### 失败图

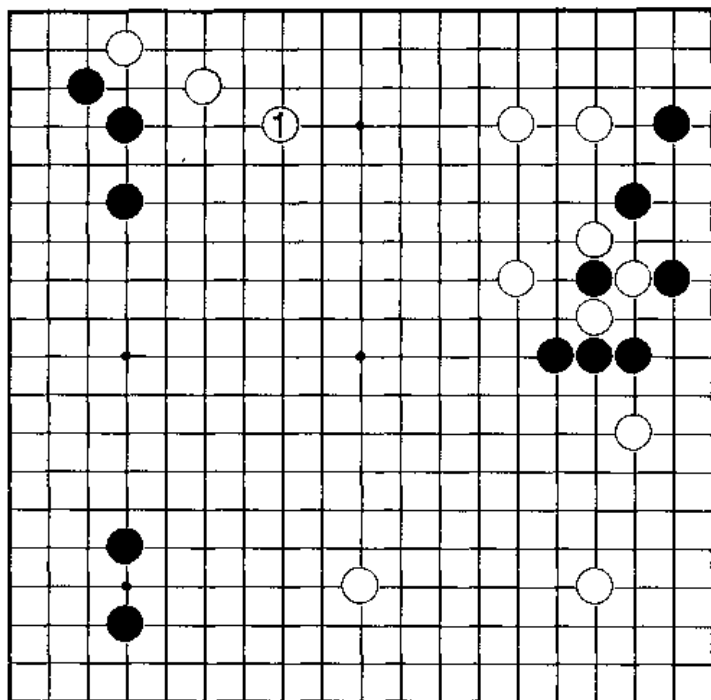
白如在1位小尖，被黑2位扳起，白棋不好。



失败图

第九题：正解图

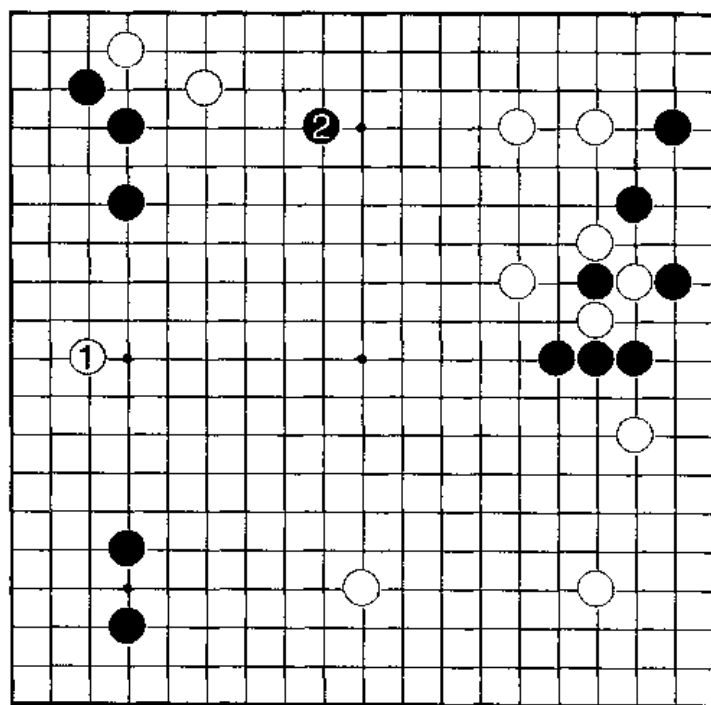
白棋在右上形成厚势，所以在本图的1位飞起是必然的着法，充分扩大自己的形势。



正解图

失败图

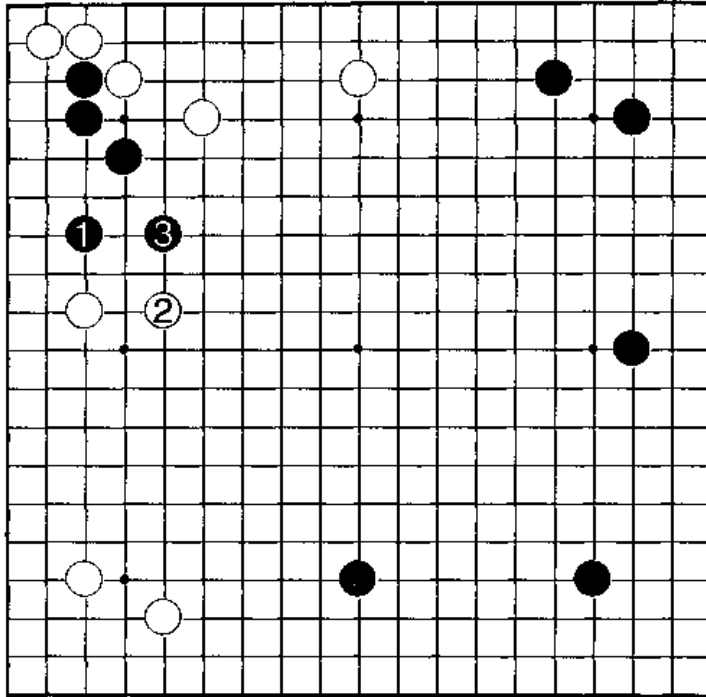
白棋如在1位分投，被黑2位打入，白棋原来的形势，顷刻瓦解。



失败图

第十题：正解图

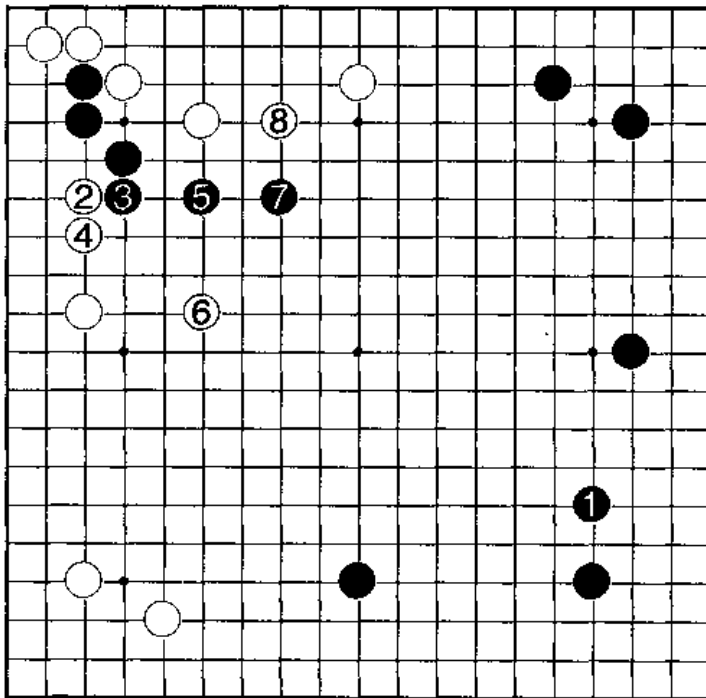
黑1拆是要点，白2时，黑3自然向外跳出。



正解图

失败图

黑走1位不急，白2是攻击要点，以后白8在逼攻黑的同时，补强了自己。

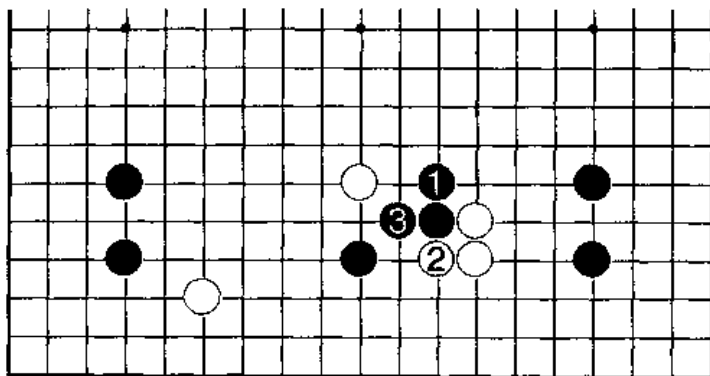


失败图

## 二、问答题部分

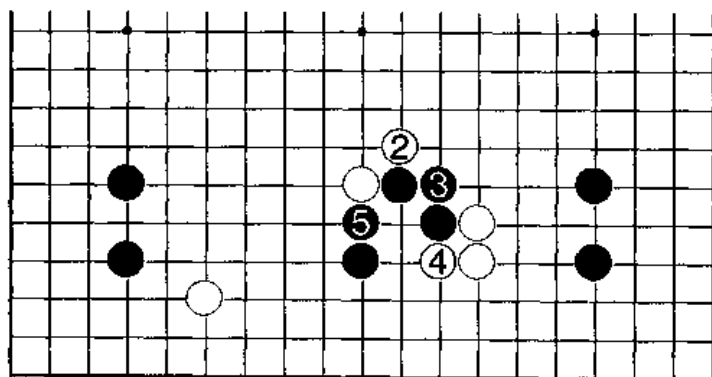
### 第一题

**失败图：**黑1长，虽是常法，但在此处却不适用。被白2曲后，黑3也只能曲，使黑棋成为“愚形”，这样黑不行。



失败图

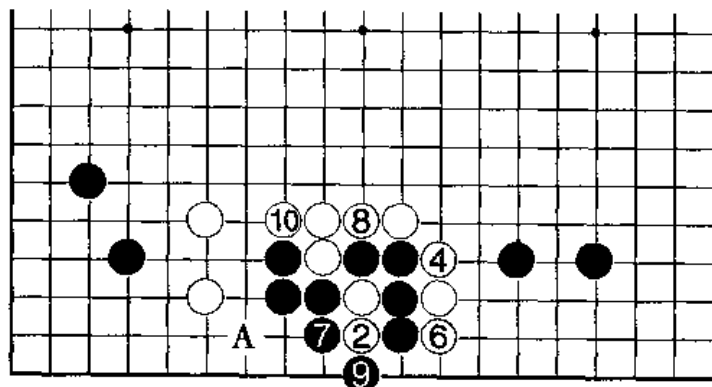
**正解图：**黑1尖顶，是特殊场合下的好手。黑3团关键，至黑5，白被断开，十分艰难。



正解图

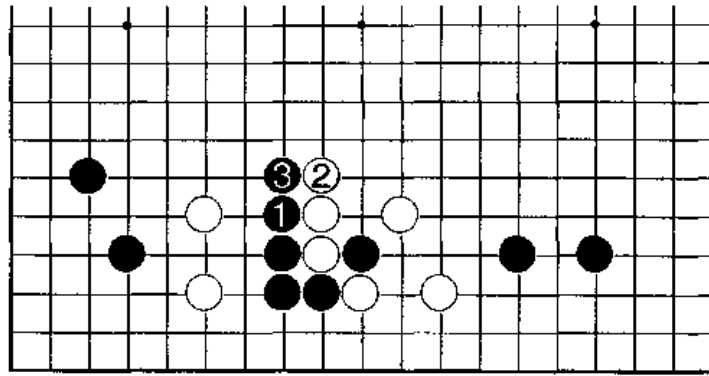
### 第二题

**失败图：**黑1，大恶手！打吃后就上了白棋的圈套了。结果白变得非常厚，而且黑棋还没有活净。如让白棋走到A点，黑棋就有死棋的危险了。



失败图

正解图：黑1长好手，到黑3后，可以看出白左边两子变薄了，黑棋借此可以进攻白棋。

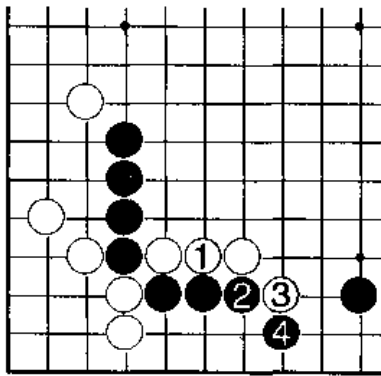


正解图

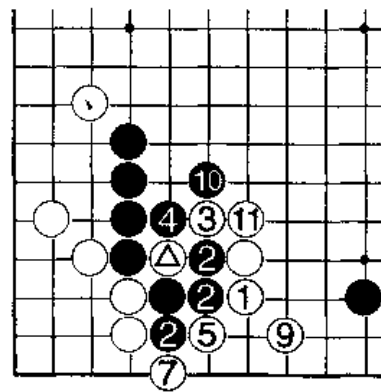
### 第三题

失败图：白1接，坏棋！黑4扳后连回去了，白中腹四个子不好。

正解图：白1好手。走至白11都是必然。黑棋形状很坏，还得逃活。白棋右边也走出了厚味。白成功！



失败图

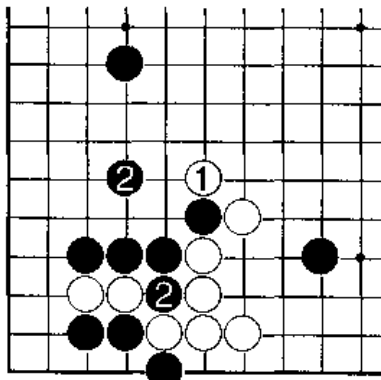


正解图

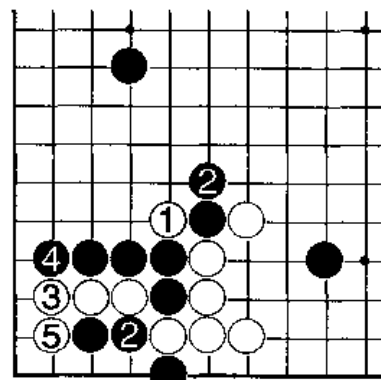
### 第四题

失败图：白1恶手。黑2跳后，什么棋都没有了。

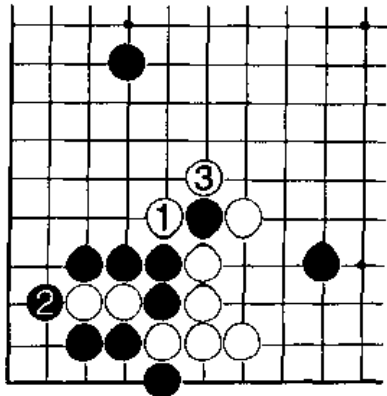
正解图：白1打，好手！方向正确，至白5白得角空。



失败图



正解图



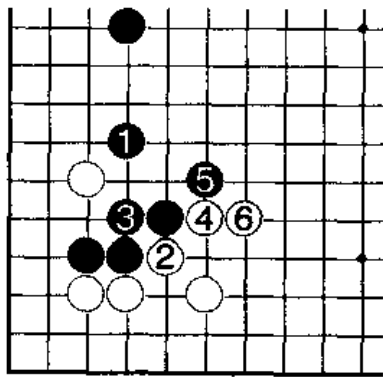
变化图

变化图：白1打，于2位提两子。黑棋虽重视实地，但白提后，黑棋损失太大。

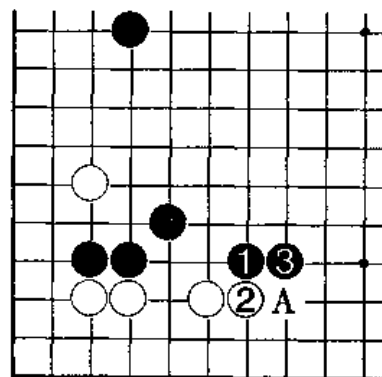
### 第五题

失败图：黑1飞，贪吃白一子，太恶！以下白2至6乘势扩张，结果白角地大而实惠，黑不利。

正解图：黑1飞，强手！白5爬，黑3顺调长出，筑成外势。如白继续于A爬，那将越走越劣。



失败图



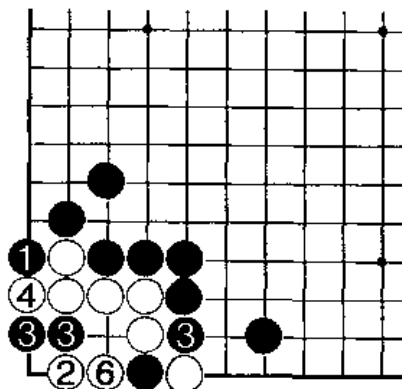
正解图

## 三、死活部分

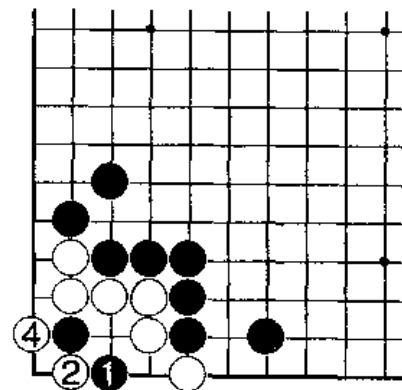
### 第一题

正解图：黑1扳从外而缩小白眼位，正确。以下黑3点、5扑，白净死。

失败图：黑1点好象是要点，但白2挡后，以下成劫。



正解图

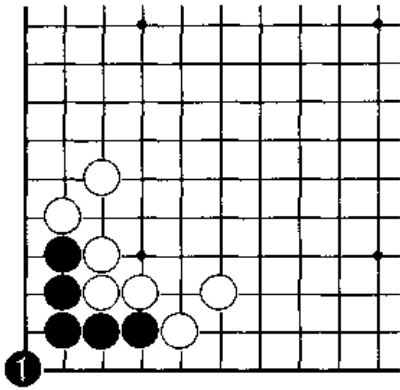


失败图

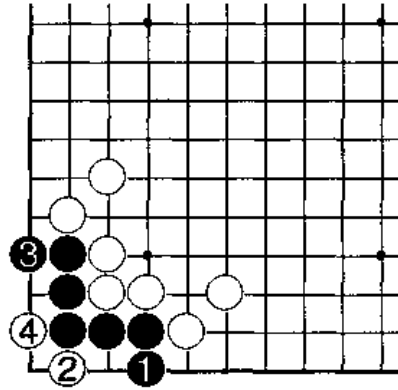
**第二题**

**正解图：**黑1是做活的要点。符合“两边同形走中间”的棋理。

**失败图：**黑1扩大眼位，但白2点好手，黑3立，白4扳，角里成“盘角曲四”。



正解图

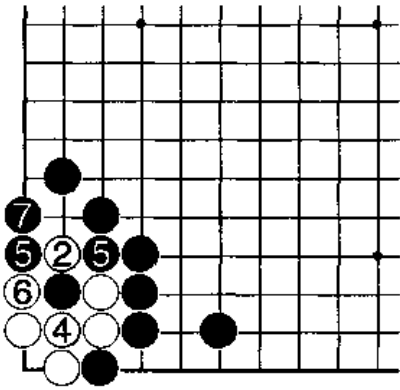


失败图

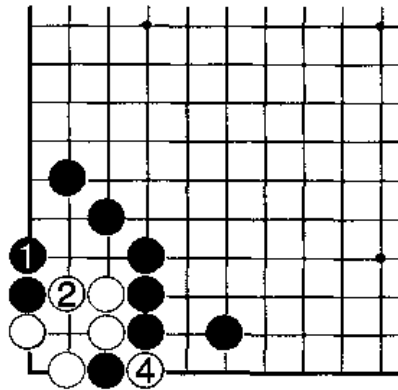
**第三题**

**正解图：**图1夹是好手，白2扳时，黑5翻打是好手，白死。

**失败图：**黑1点似乎是好手，但白2团之后，白在3位4位必得其一，白净活。



正解图

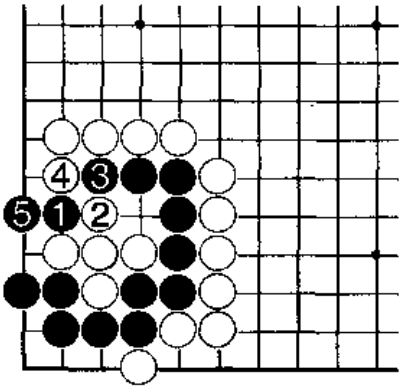


失败图

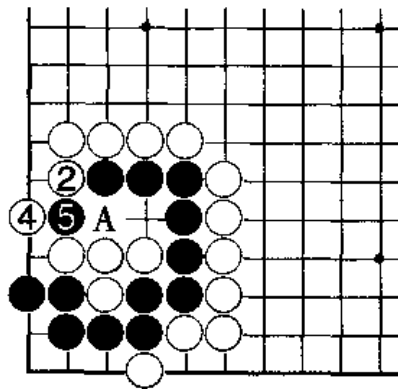
**第四题**

**正解图：**黑1夹好手，以下走到黑5，白不入气被吃。

**失败图：**黑1贴，俗手！白2拐，黑3挖时，白不在A位打而在4位打吃，黑死。



正解图

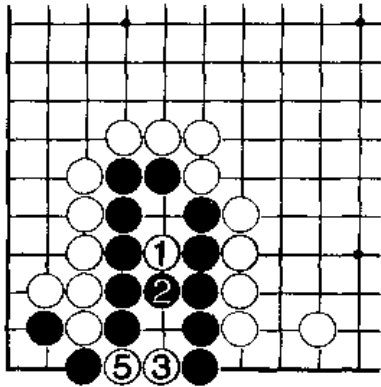


失败图

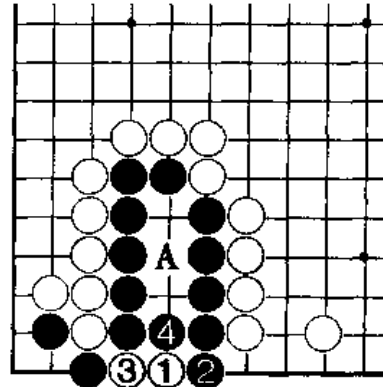
第五题

正解图：白1点入是要点，以下黑无法成活。

失败图：白1如点到下边黑就活了。黑4提后，A位和3位必得其一，黑棋净活。



正解图

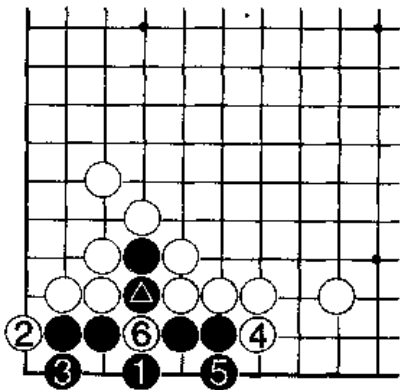


失败图

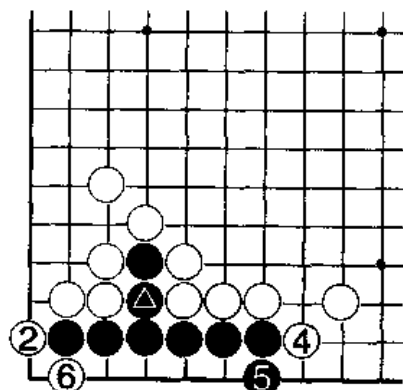
第六题

正解图：黑1倒虎做眼是好手，以下3、5各成一眼成活。

失败图：黑1接不好，白2扳后，黑净死。



正解图 ⑦=⑦

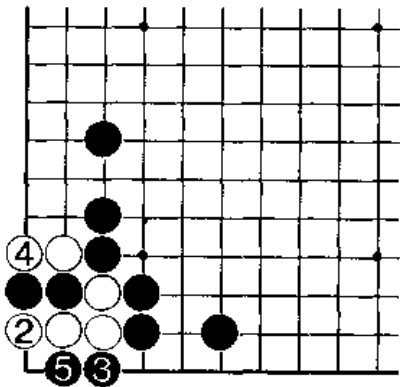


失败图

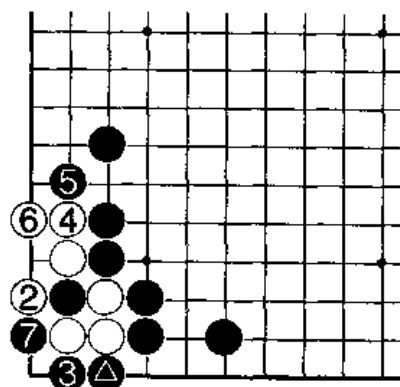
第七题

正解图：黑1立是手筋，白2吃时，黑3扳，白死。

失败图：黑1扳，白2提是好手，以下到7扑，成劫。



正解图



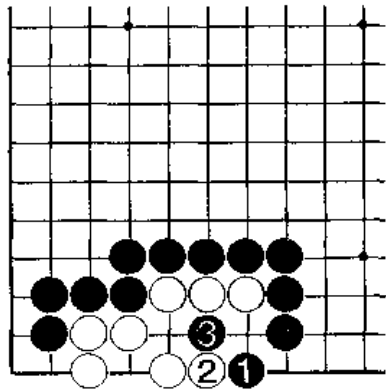
失败图



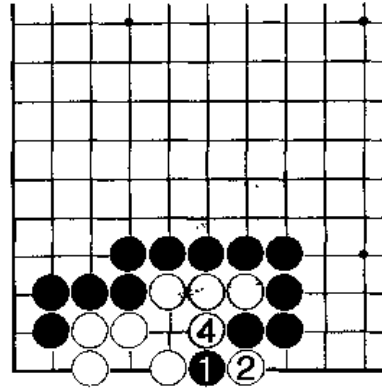
### 第八题

正解图：黑1在一路尖是不容易被人注意的好手，白2顶时，黑3挖，白死。

失败图：黑1靠不好，白2夹吃，白4提，成净活。



正解图

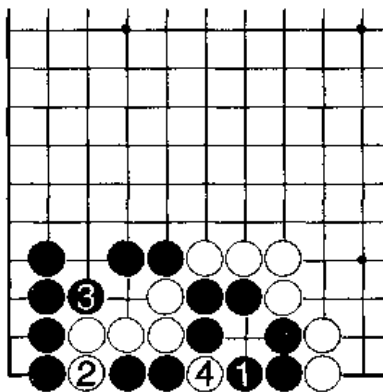


失败图

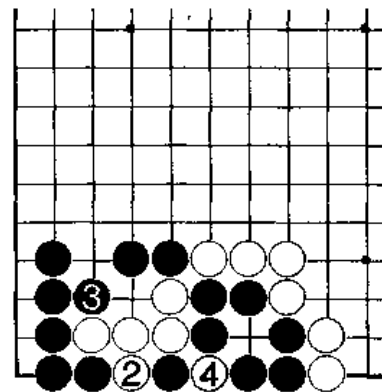
### 第九题

正解图：黑1爬是唯一能取得胜利的手段，黑5提掉白4一子时，巧妙地形成眼杀。

失败图：黑1爬这边就不行，以下到白4止成劫。



正解图 ⑤=●

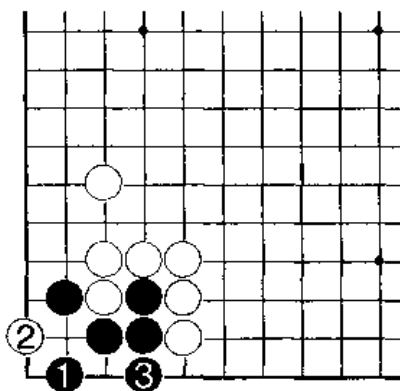


失败图

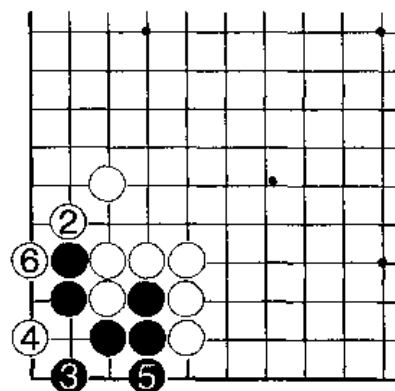
### 第十题

正解图：黑1尖是做活的好手段，白2点时，黑3做眼，成净活。

失败图：黑1爬不但不扩大眼位，而且还撞气。以下再3位做眼时，白4、6扳过，黑死。



正解图



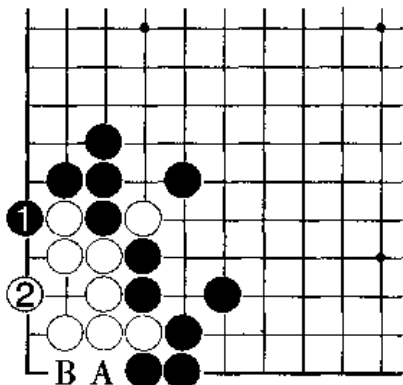
失败图

### 四、官子部分

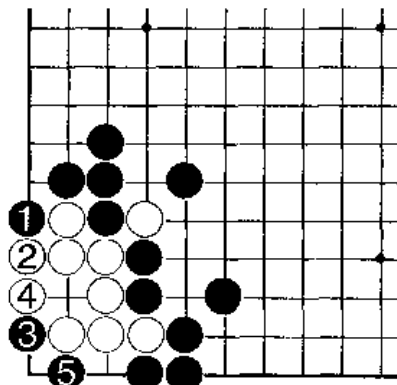
#### 第一题

正解图：黑1扳是好手，白2只能2位做眼，角里是3目。

失败图：黑1扳时白2如挡住，黑3托好手，黑5扳回成劫，白失败。



正解图

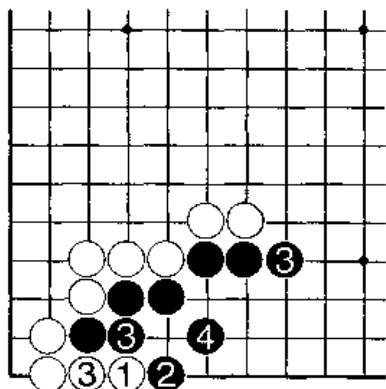


失败图

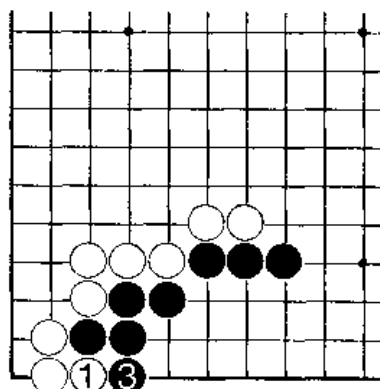
#### 第二题

正解图：白棋更好的下法就是本图的1位托，黑只有2位挡，白3接住，便宜了两目。

失败图：白1平凡地冲，黑2就挡住，白放过了便宜的机会。



正解图

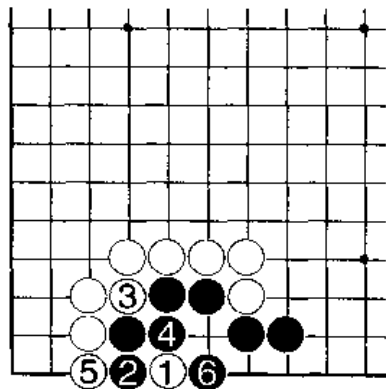


失败图

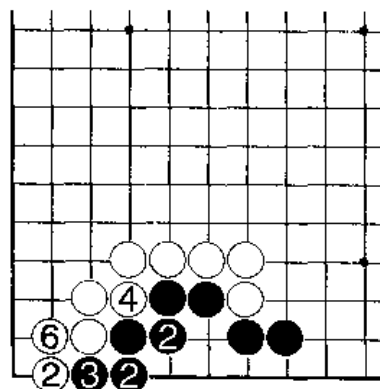
#### 第三题

正解图：白1点是手筋，黑2挡下，白3挤、白5打，先手便宜了两目。

失败图：白棋如在此脱先不理，黑就1、3扳粘，先手便宜两目。



正解图

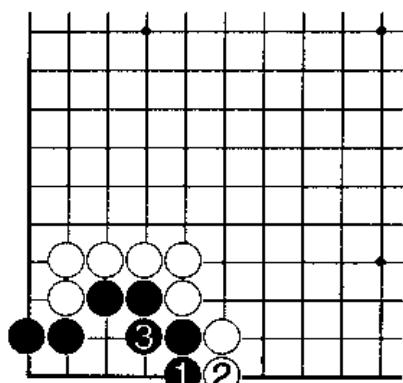


失败图

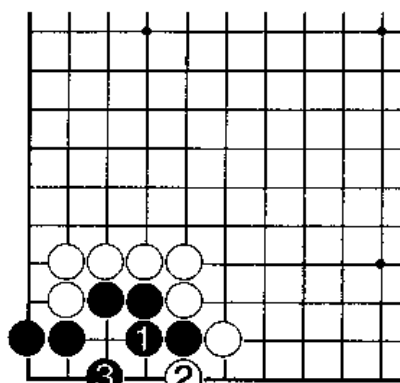
#### 第四题

正解图：黑1立是不拘泥于常形的手段，在此便宜了两目。

失败图：黑1接好象是形状，但白2扳，黑明显比前图亏损。



正解图

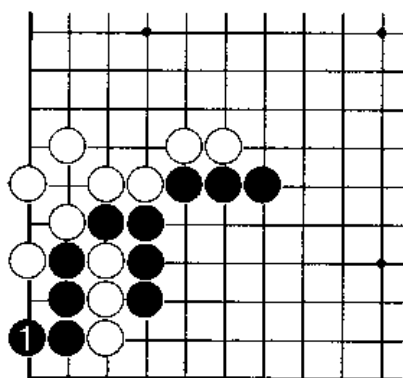


失败图

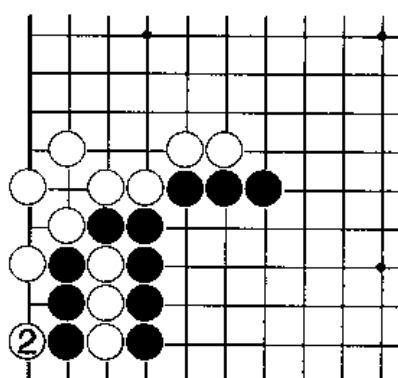
#### 第五题

正解图：黑1立是局部手筋，也是此形的惟一正确的手段。

失败图：黑1打吃是平凡的手段，被白2夹与前图相比损失了三目棋。



正解图



失败图

