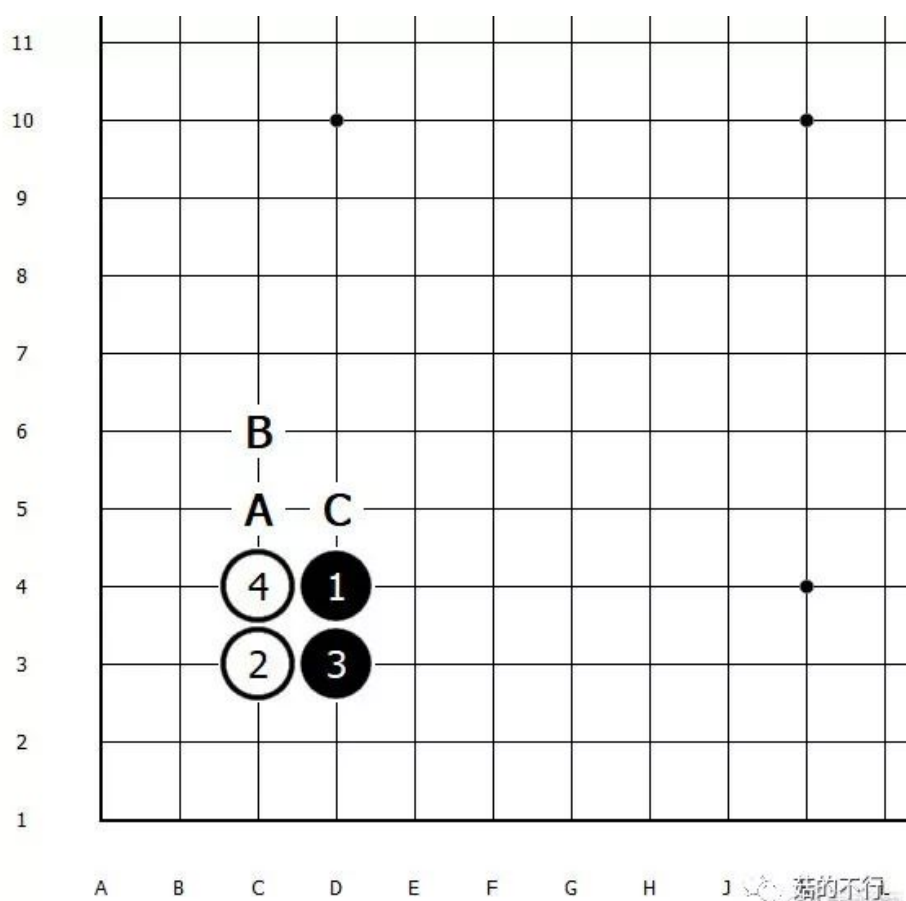


毒奶菇の点三三教程

原创： 毒奶菇 菇的不行

随着 AI 时代的发展，现在面对星位直接点三三，已经成为一种标准的侵分手法。点三三的后续变化繁多，在此与大家分享一些我对点三三变化的理解。

本篇主要讨论的是，对于空的星位直接点三三，不涉及边星附近有子的情况。

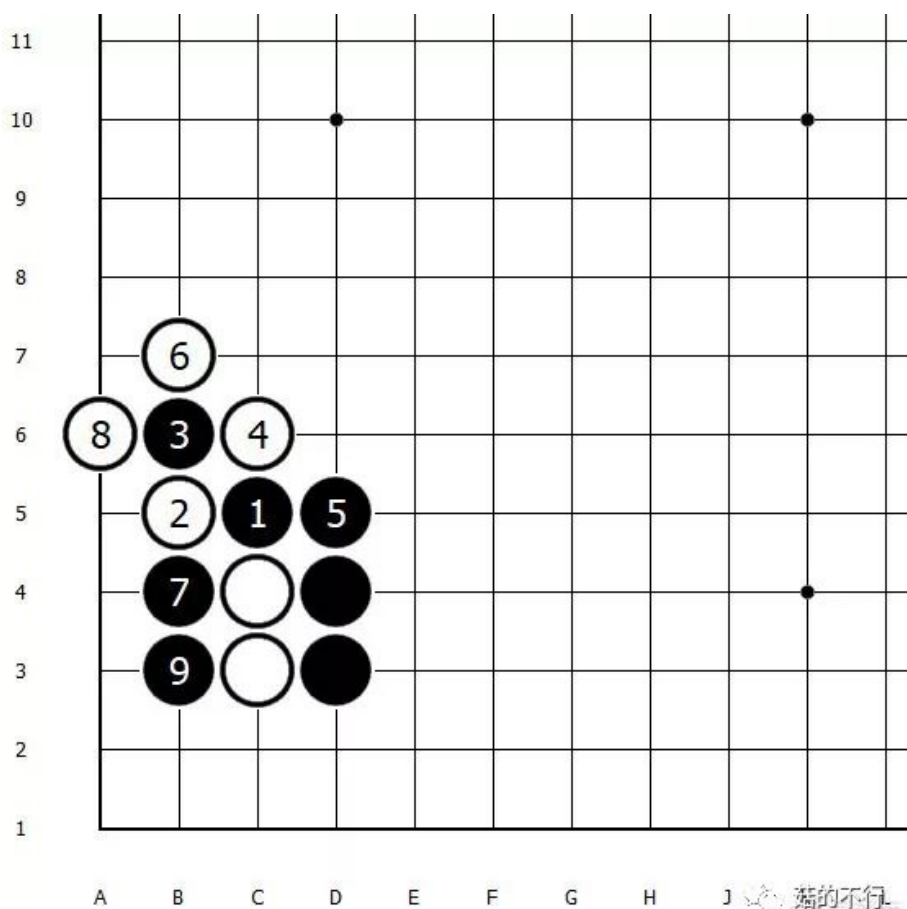


点三三基本型

这是点三三变化的基本型，所有的变化都从这里开始。黑 5 只有三种应法：A 位扳，B 位飞，C 位长。其他的选择，亏损 20%起步。

1. A 位扳

这是最传统的下法，也是人类以前认为最佳的招法。在这个分支中，黑棋只有唯一的一个变化几乎不会亏损，其他变化都已经被 AI 淘汰。



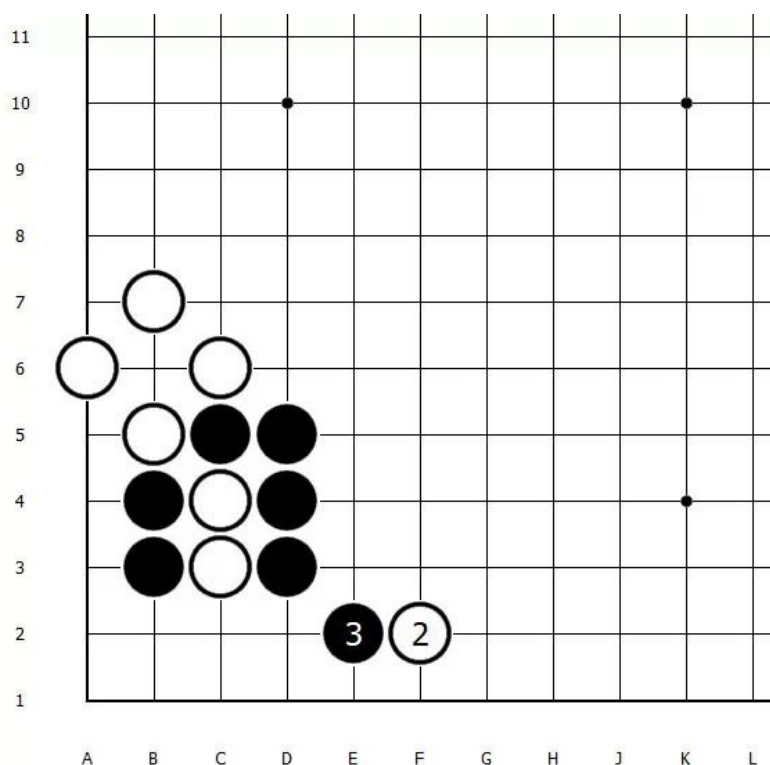
变化 A-1

这就是唯一几乎不亏损的变化，黑棋扳了连扳，立即吃角。不过 AI 一般认为这个变化是白方稍稍得利，便宜在 5% 以内。黑棋主动选择这个变化的考量有两项：① 避开一切复杂变化，绝对不会滋生任何变数；② 实地扎实，随着棋盘定型的地方越多，黑棋选择这个变化亏损的可能性就越低。

同时，这个变化黑棋的弊端也十分明显：① 后手，不过在选择了本分支（A 位扳）的情况下，是无论如何也不可能争

到先手了；② 白棋 C2 立之后，不损又巨大的劫材很多，一旦打劫将是极大的掣肘；③ 白棋未来的选择很多，这一朵花很轻，随时可弃，同时也很厚实，有一定发展性。

这个变化在大多数时候，和黑棋配置的关系不是很大。

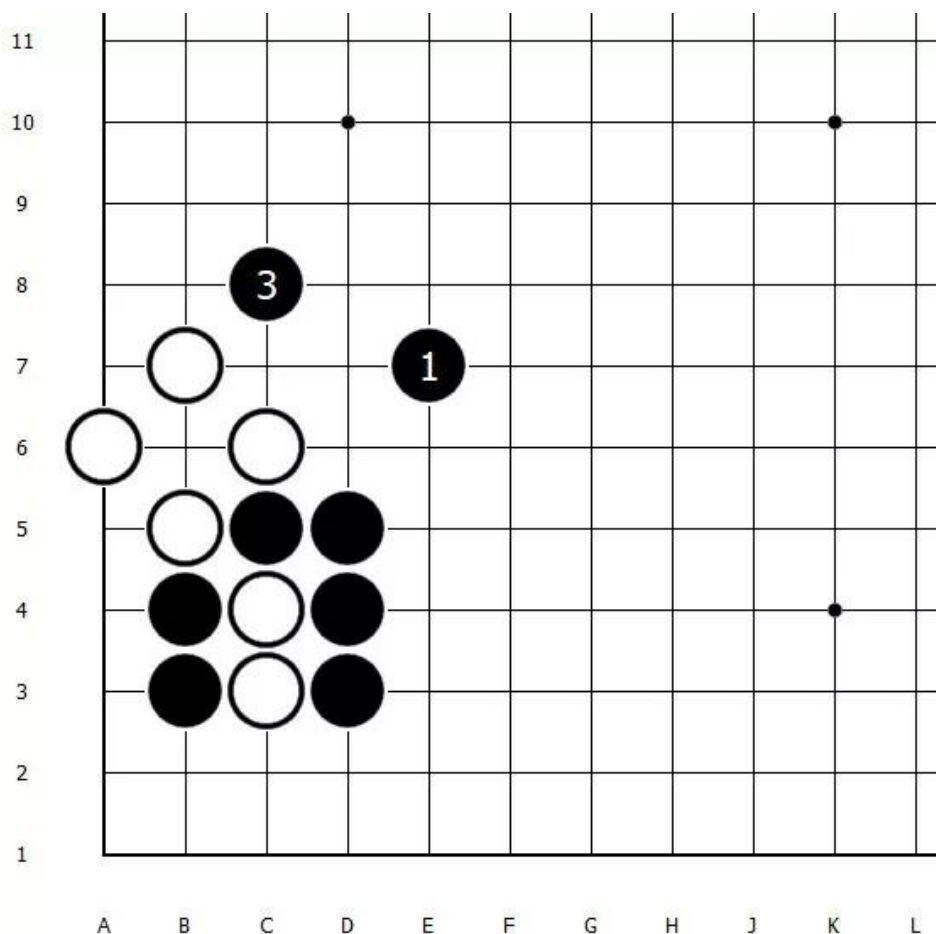


1 脱先

落的不行

变化 A-1-1

譬如常见白棋 F2 点的绝对先手，黑棋发展性不好。黑 3 一般是尖住，F3 靠反而会生出更多的借用。

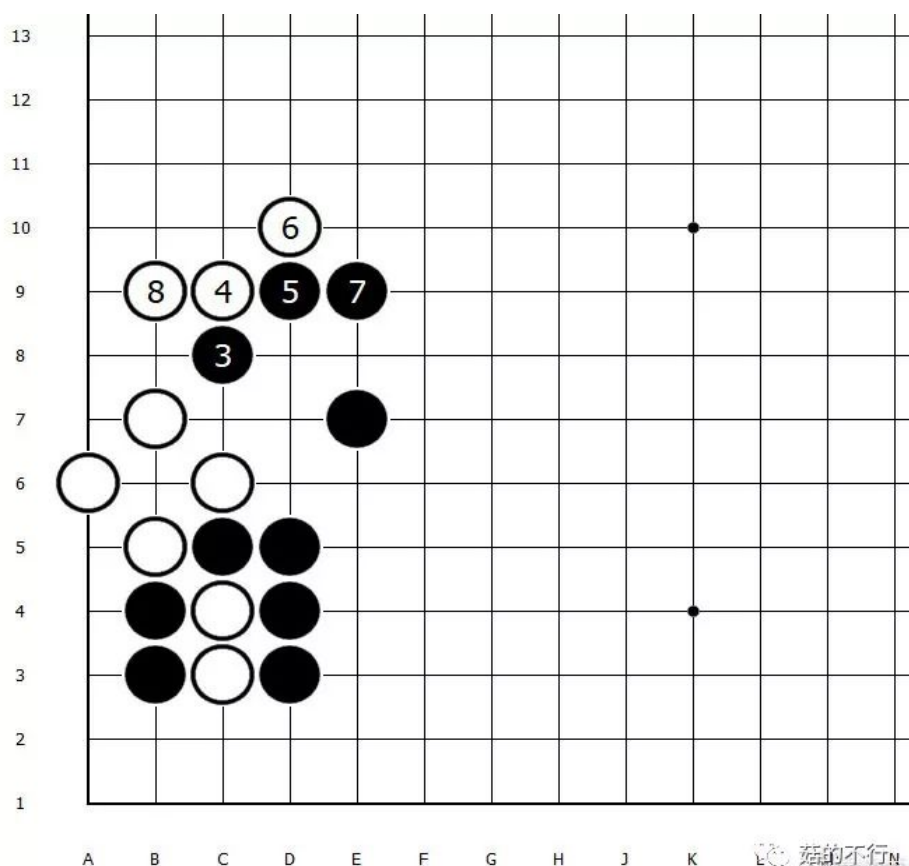


② 脱先

结的不行

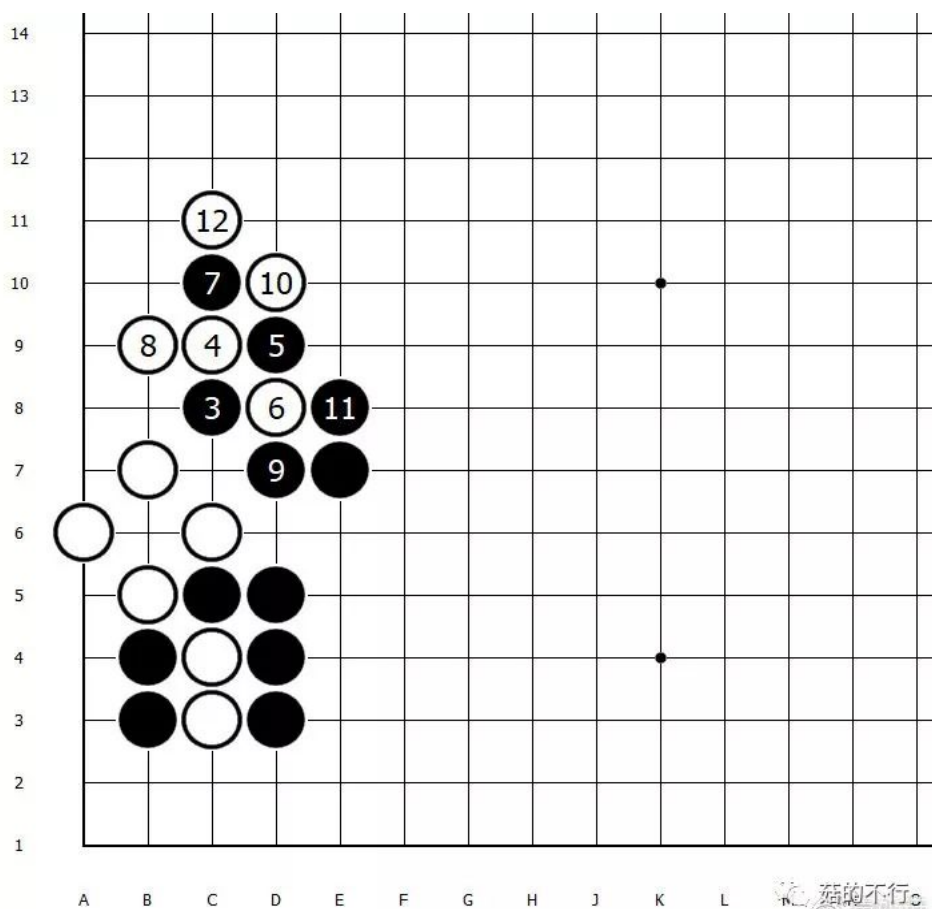
变化 A-1-2

不过即便如此，黑棋飞起也是绝佳的一手，是天王山所在。白棋对此可以视情况 D9 飞起，或者继续脱先。两个选择的差别很小，一般都在 5% 以内。对于白棋脱先的惩罚，黑棋的选择只有飞下。这步棋价值很大，在序盘甚至比点角或者挂角更为着急，是属于不能错过的要点。



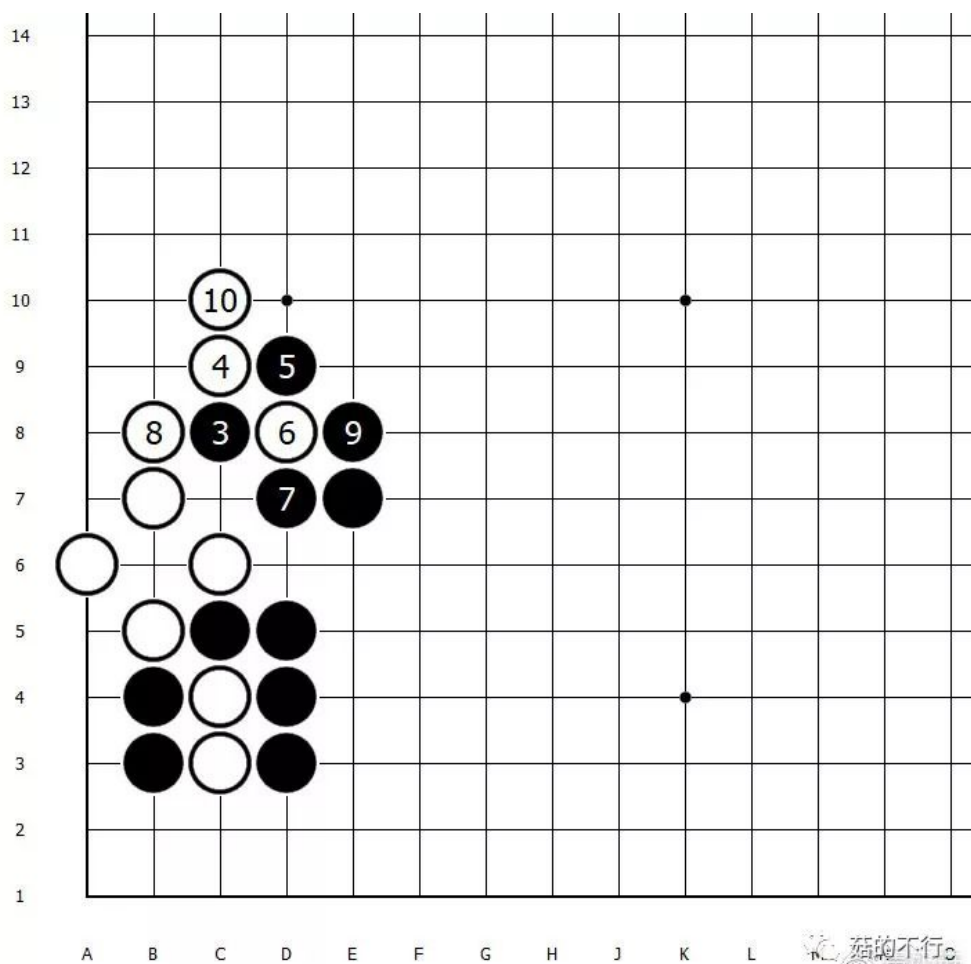
变化 A-1-3

白棋一般的应法是 C9 位靠，是经典的手筋，主要应用于上方是白棋的配置。本图是常见的一个变化，白 8 也可以断在 D8 位补棋。尤其是征子有利的时候，黑棋无法征掉白 6 一子，效果更佳。不过两个的选择差别也不是很大，也是 5% 以内的差距。



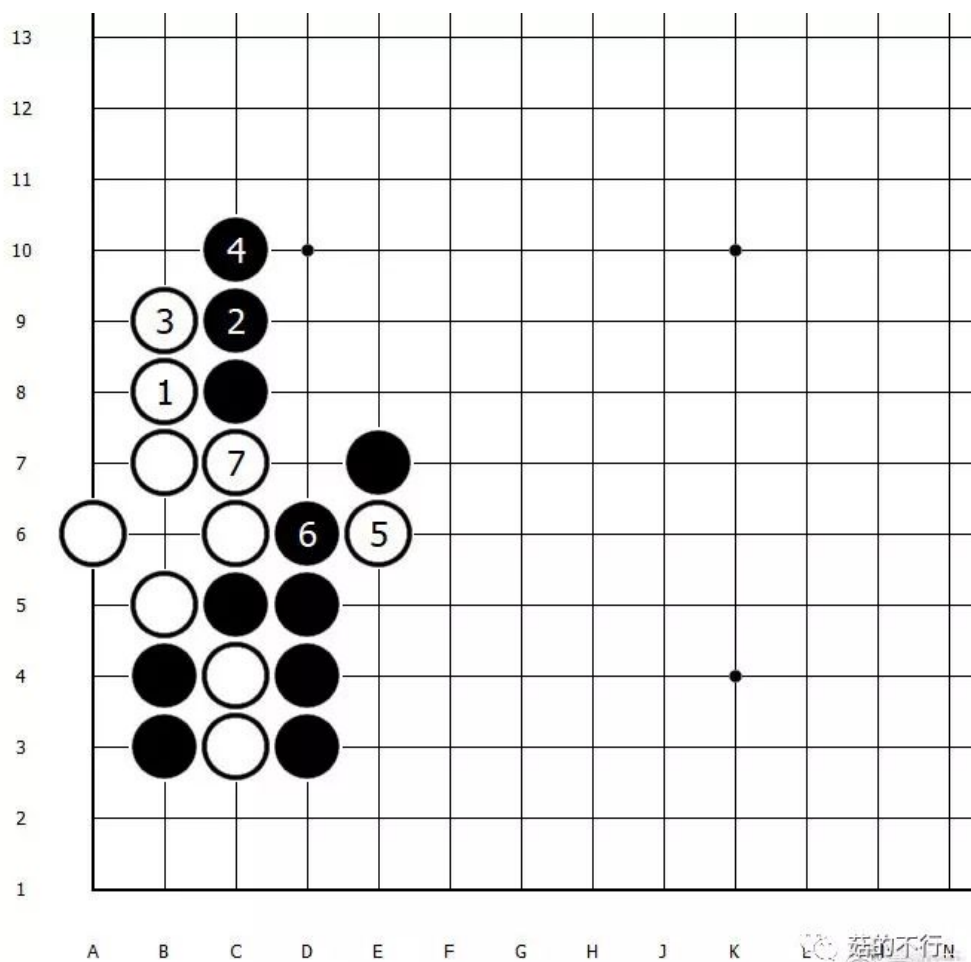
变化 A-1-4

白 6 也可以选择直接断，黑棋只能如上图进行反击。需要注意的是，以后黑棋冲 B8 的时候，白棋是提在 B10 位。现在这个局面黑棋可以脱先，黑棋比上图更厚，白棋目数也更实在，也属于两分。



变化 A-1-5

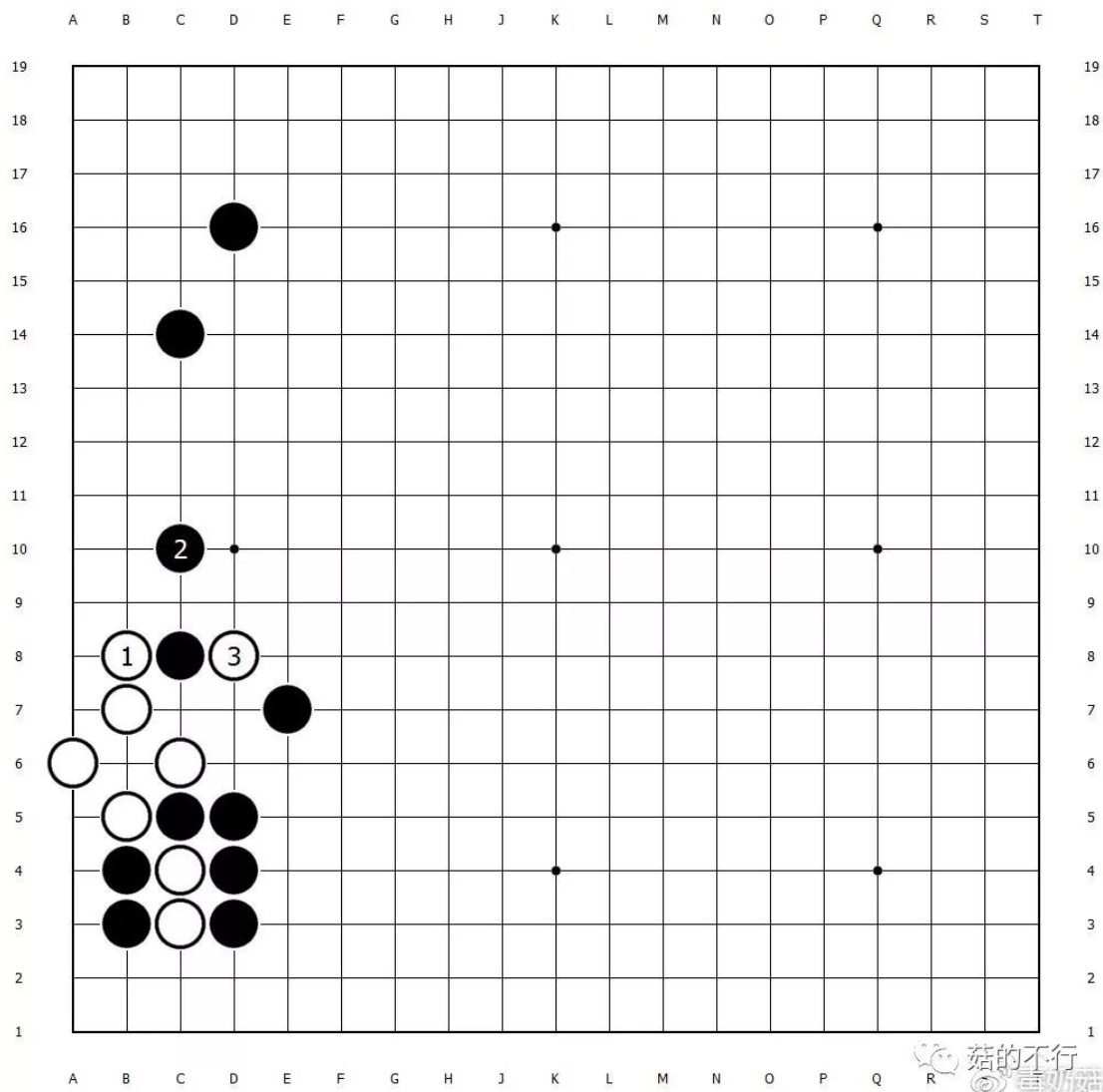
黑棋切莫不可贪吃一子，否则白棋简单打过，目数相当可观。和上图相比，黑棋少了吃白棋一朵花的权利，别的地方是几乎相同。这个变化，黑棋大概要亏近 20%。



变化 A-1-6

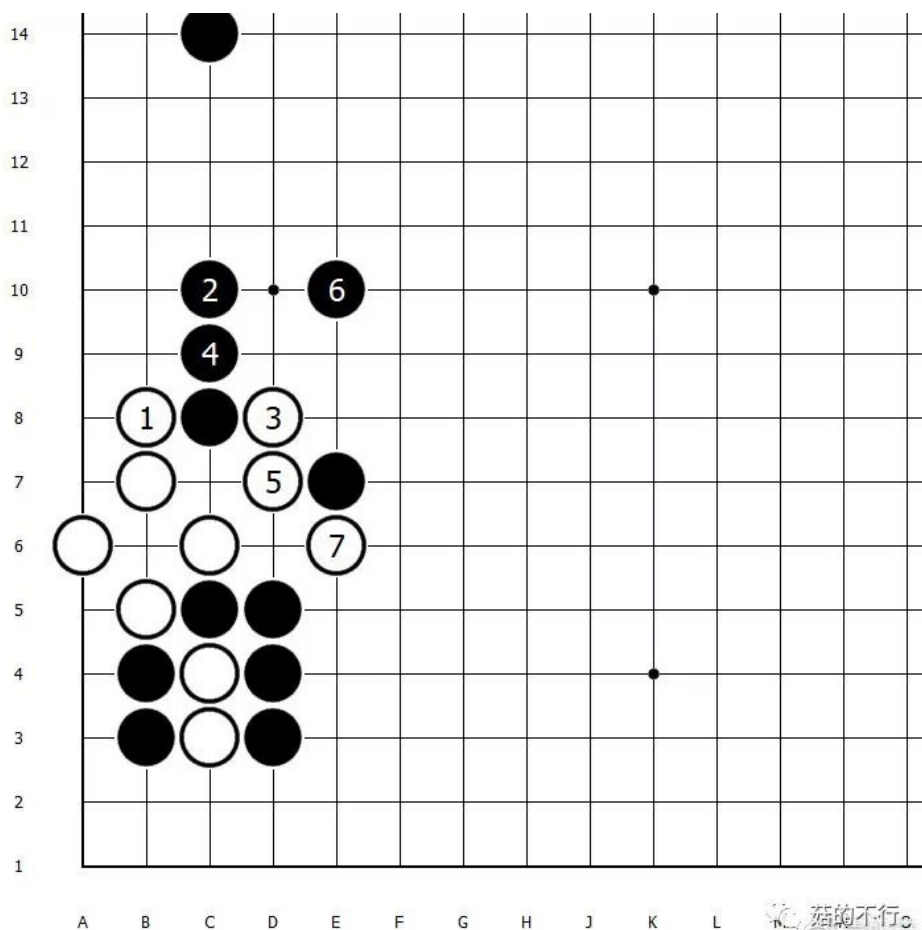
如果上方是黑棋，白棋一般是选择脱先，或者 B8 位直接爬活。黑棋如果退，AI 认为如上图定型最佳。白 3 多爬一下重要，不能被黑棋先手拐下。白 5 靠一下是 AI 的推荐，可能生出了 D7 的借用，稍有所得。

这个图是黑棋稍亏，亏损幅度在 8%左右，AI 认为主要的问题出在黑 2 退。



变化 A-1-7

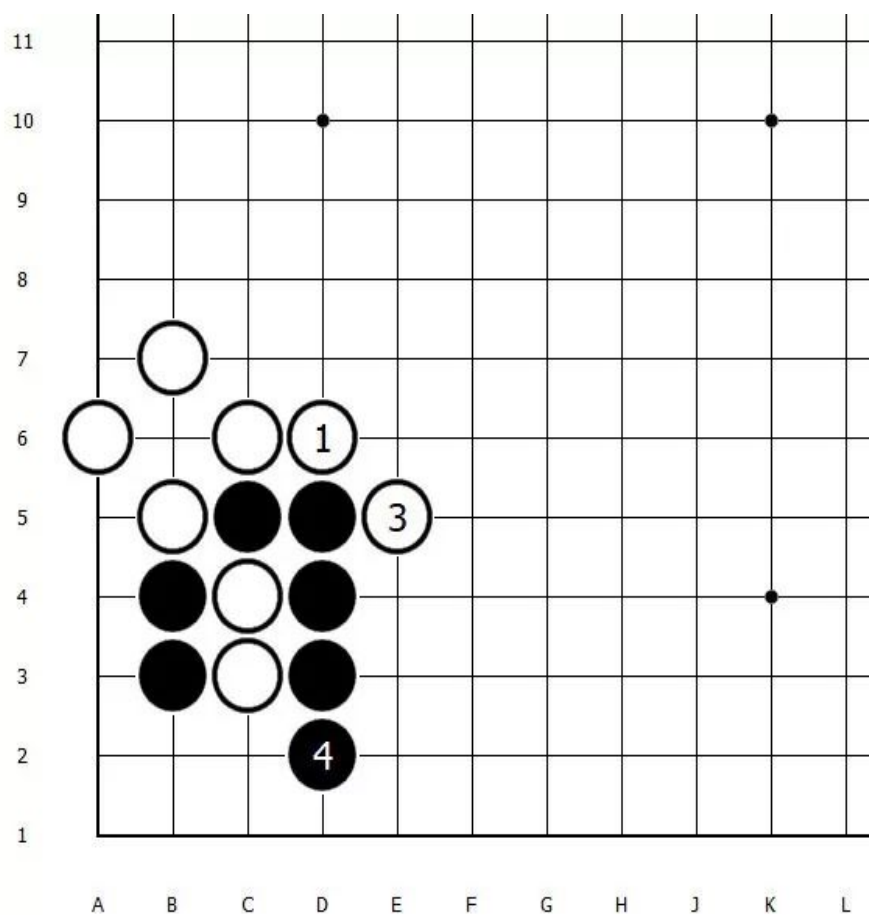
尤其是黑棋 C14 一帶有子的情况下，AI 认为跳一个更好。白棋需要立即夹出，黑棋脱先。白棋以后如果 C9 抱吃，黑棋 D9 反打是手筋。这个里与外的交换，白棋小亏。



变化 A-1-8

当然，黑棋可以视情况选择 C9 接出战斗，对白棋继续保持压力。黑棋跳在 6 位是形状，白棋 7 位扳出后局部告一段落。黑棋将潜力转换到了上方，白棋依然存在一定负担。

如果黑棋 C9 接出后，白棋胆敢继续脱先，C7 挤可以直接把白棋 KO。



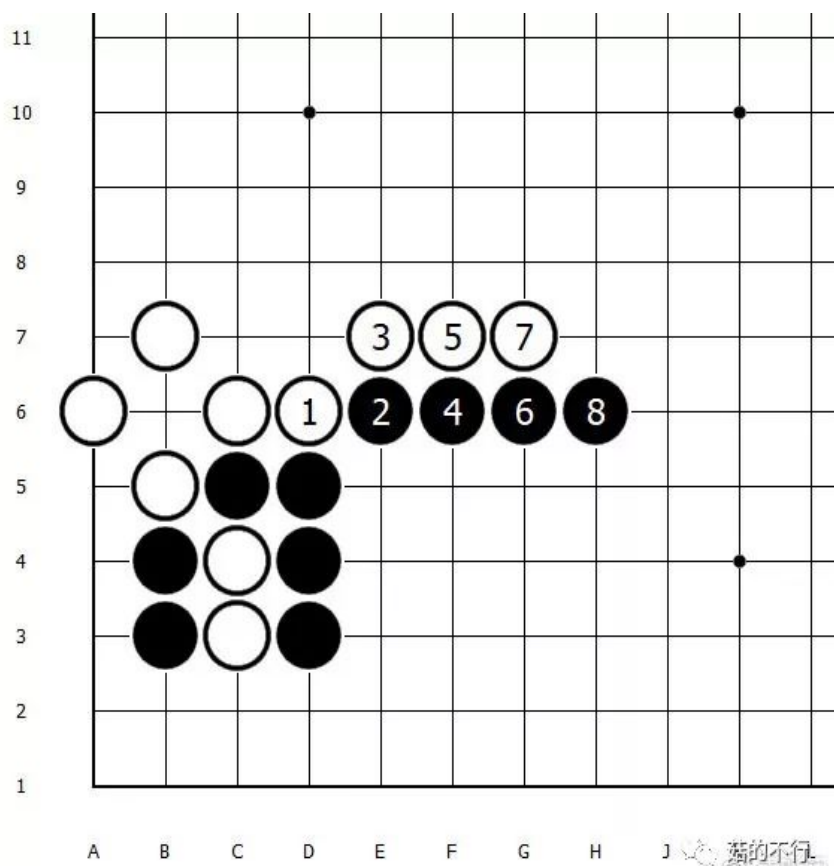
2 脱先



变化 A-2-1

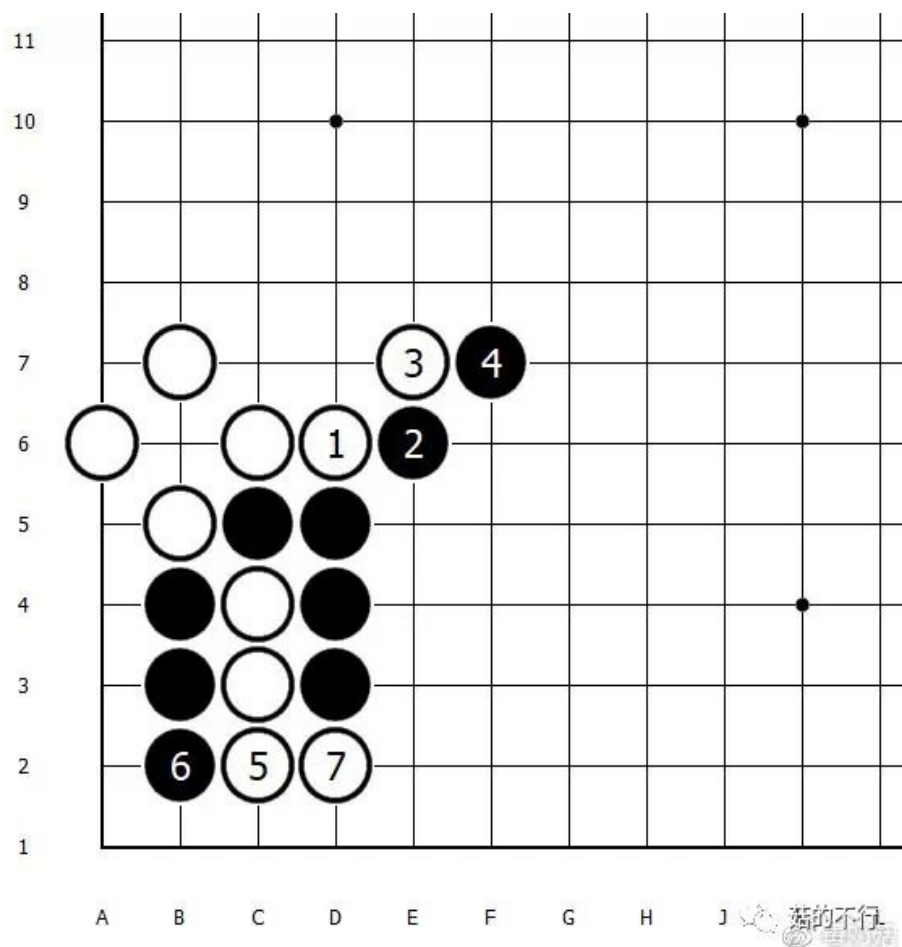
对于白棋来说，左上是白棋子力的情况下，立即贴起也有一手棋的价值。也就是说，这个变化对于白棋来说是有一定方向倾向性的，所以黑棋选择的时候，可以考虑避开白棋理想的配置。

黑棋如果脱先，白 3 扳是畅快的先手，黑棋只能立或者提，白棋先手取得便宜。



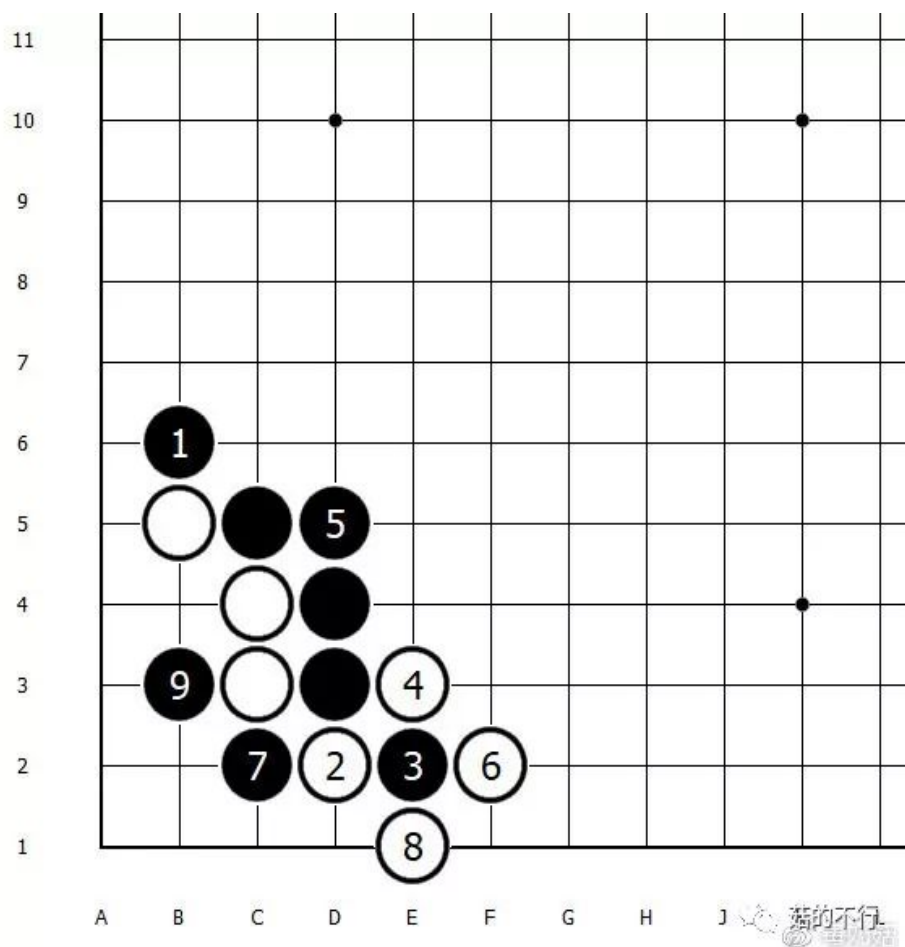
变化 A-2-2

黑棋扳起是不好的选择，无论是怎样的配置，被白棋连压三下都十分痛苦。这个变化，黑棋大概亏损近 30%。



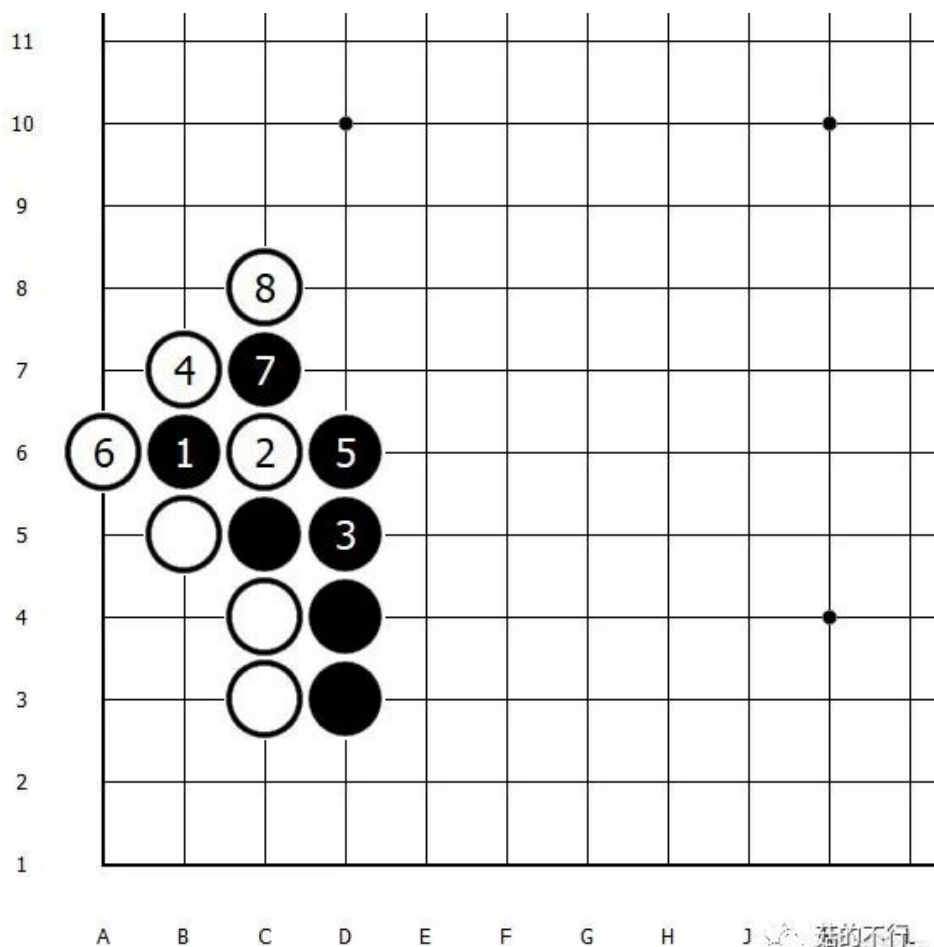
变化 A-2-3

黑棋不能连扳，否则白棋 C2 一立，角上和外面无法两全。
本图是黑棋立即崩溃的图。



变化 A-3

白棋也有选择 4 位断的下法，可以强行抓花到另一侧。但是这个变化，AI 认为白棋损失惨重，在 99.99% 的配置下都是不能考虑的下法。AI 认为黑 9 吃比 B2 立稍好，目数虽然稍差，但是消除了 B7 的借用。与基本图相比，可以认为白棋少了一个立以及后续的劫财，少了贴起来的权利等等，这也是白棋明显亏损的体现。



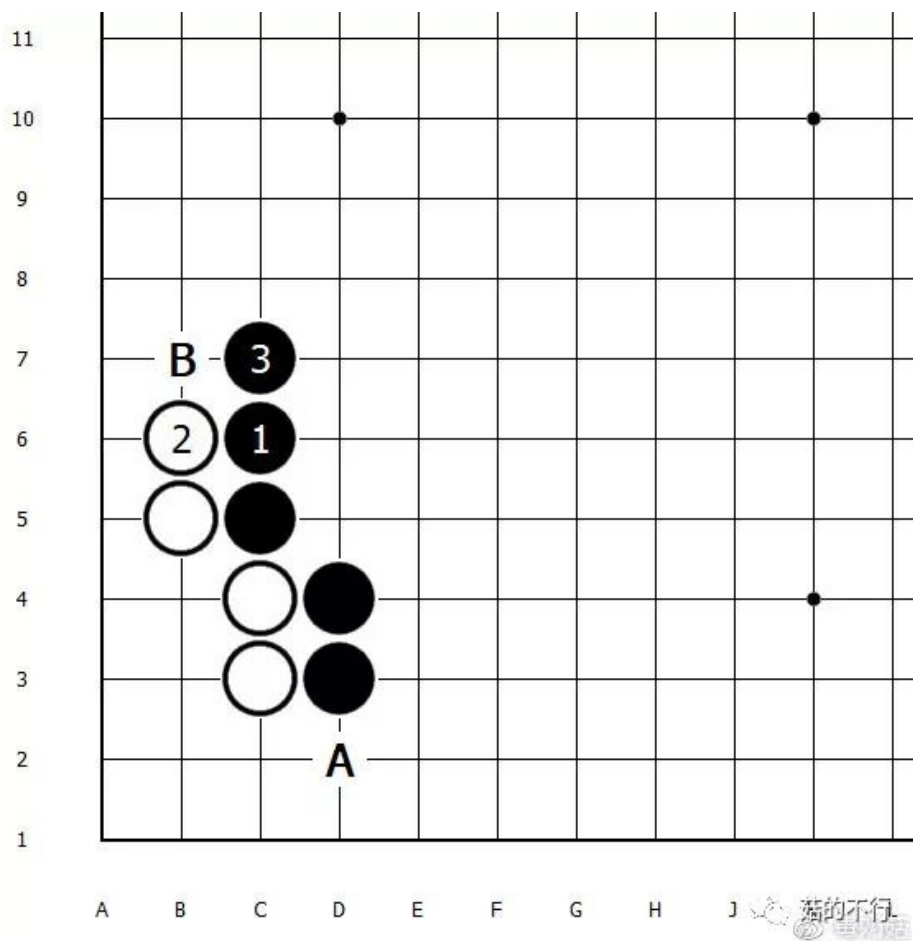
变化 A-4

在过去人类的谱中，黑棋也有黑 5 吃的下法。但是这个下法也被 AI 所淘汰，黑棋亏损程度不亚于上图的白棋。可以这么理解，AI 认为黑 5 多一手的价值，远不如吃角来的实惠。另外黑 7 打吃，对白棋毫无威胁，白棋只要反打即可，黑棋越走泥潭陷得越深。

本期就到这里，下期将继续讲解 A 位扳之后的另一个变化。

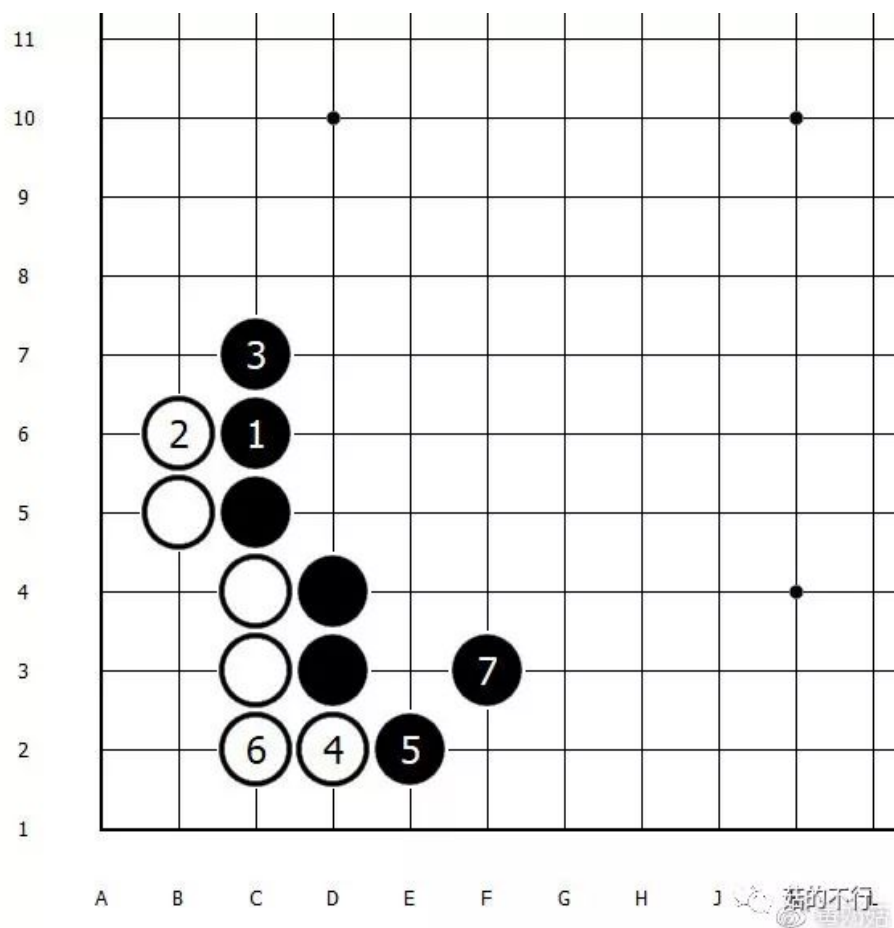
1. A 位扳（续）

上一期探讨了黑棋连扳后的进程，这一期主要探讨黑棋退的招法。



变化 A-5

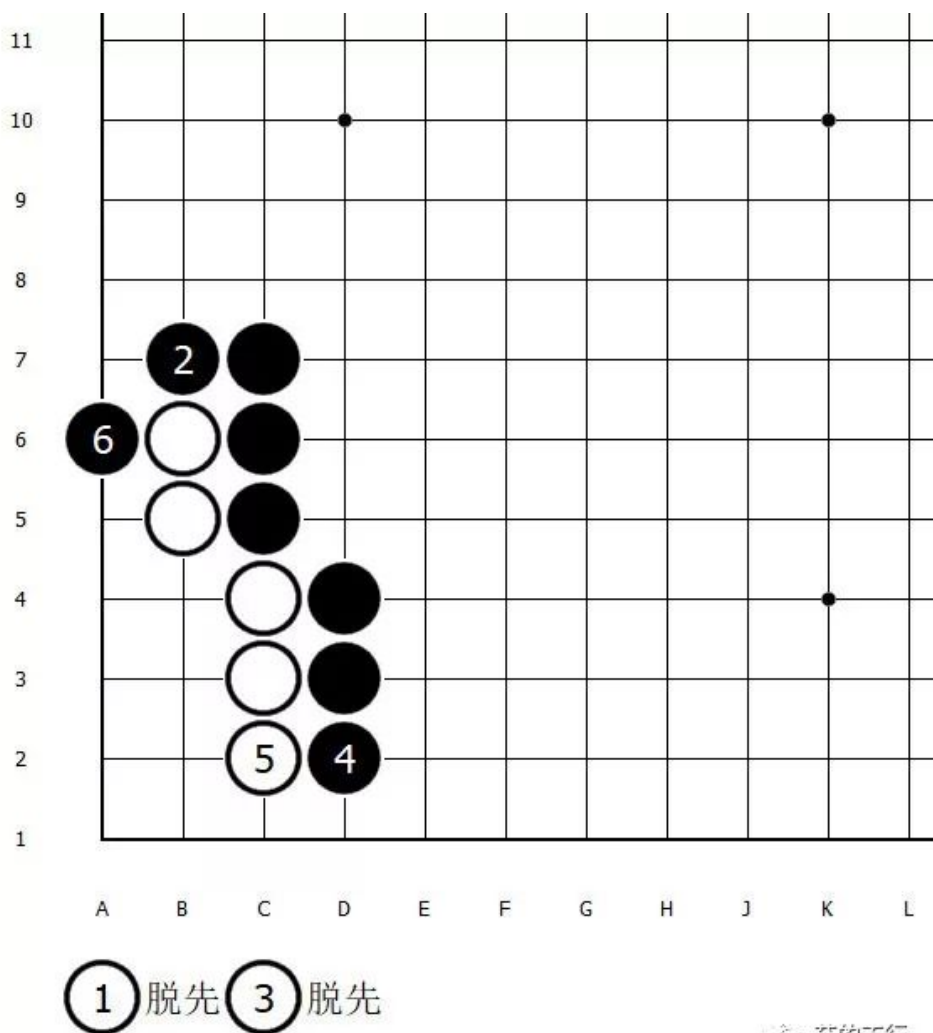
黑棋选择退后，本变化来到了唯一一个分歧点。白棋是 A 位扳粘，还是 B 位继续爬？



变化 A-5-1

首先我们来看人类最早的认可的变图，一般在星位两翼张开时使用。但是这个图，也是被 AI 最早否定的下法。之前人类认为直接点三三不成立，都是基于本图的思维惯性。AI 给人类消除的第一个思维盲点，便是白棋 4、6 的扳粘可以不走。

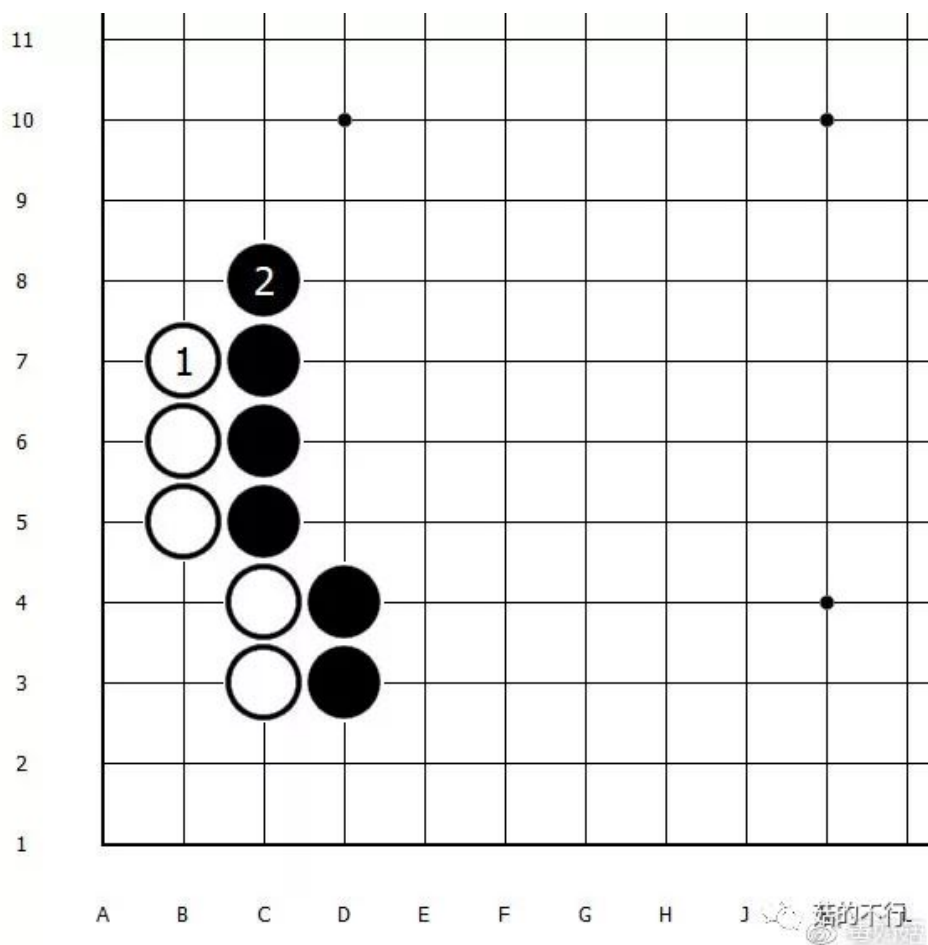
先说结论，白棋扳粘大概相比初始胜率亏了近 10%，相比 AI 推荐的 B7 爬，差了近 20%。



变化 A-5-2

首先 D2 扳粘和 B7 的爬，对于白棋来说必须要走到任意一个，否则局部是净死。白棋 A4 虎，经典大猪嘴，扳点死。白棋如果 B4 粘，局部 B2 夹后也是刀五净死。

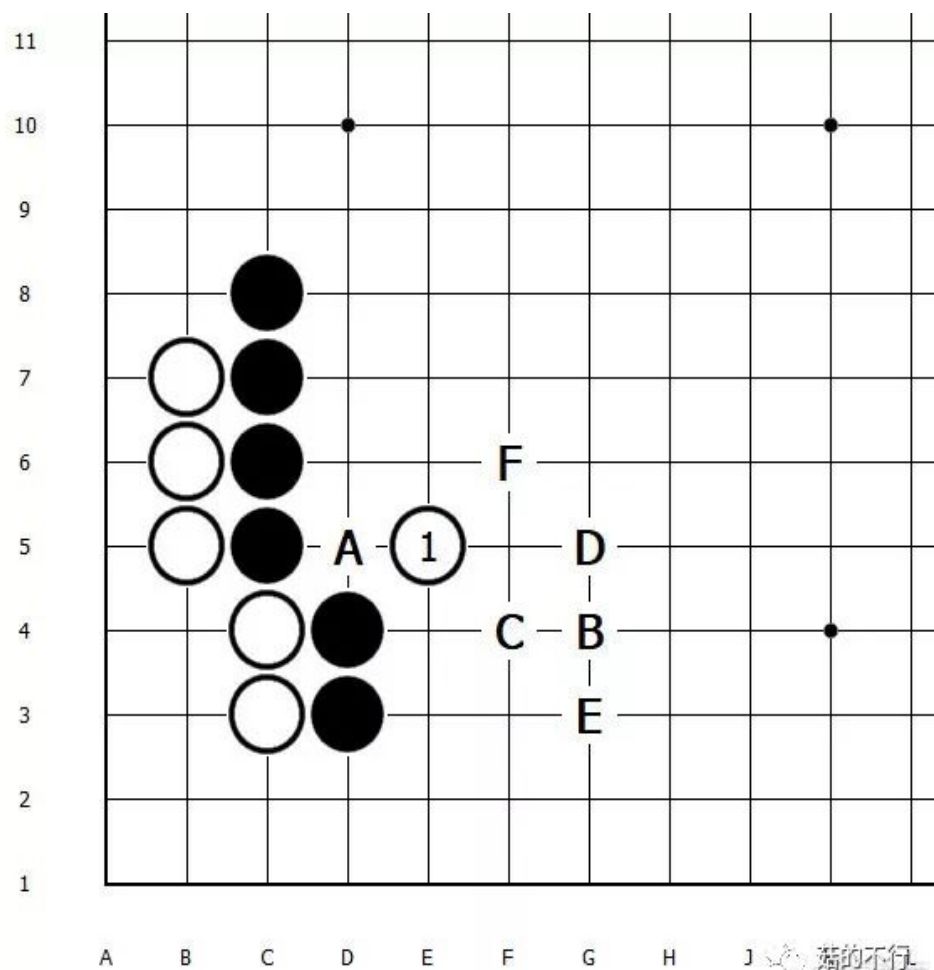
AI 与以前的人类，最大的分歧便是对 D2 和 B7 价值的判断。以前人类的惯性思维，爬二路总是不好的。况且，眼见的 D2 目数比 B7 更大。这也是人类在分歧点上，选择扳粘最重要的原因。



变化 A-5-3

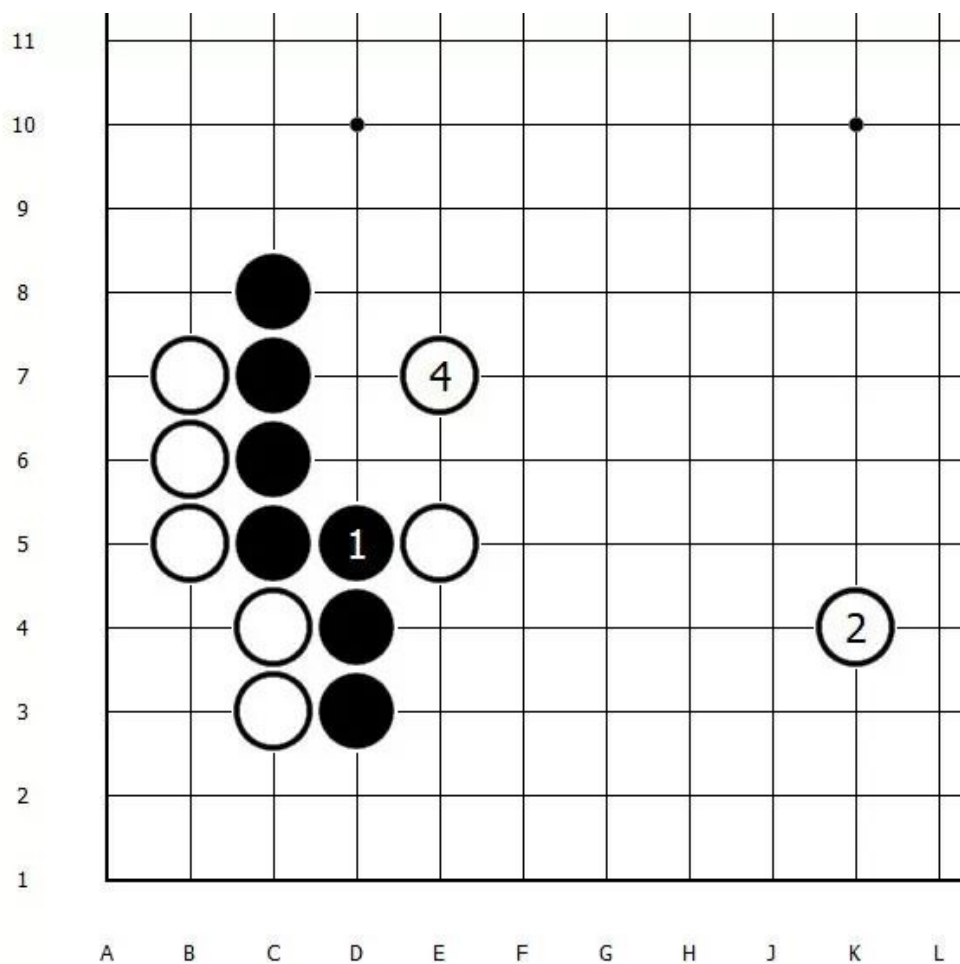
这是 AI 所推荐的变化图，爬一下脱先。AI 认为这样的定型，比初始胜率便宜了近 10%。也就是说，在 AI 眼中，黑棋选择退而不是连扳，是明显亏损的下法。

在 AI 出来之前，人类对黑棋的判断存在一定的误解。在 AI 眼中，这块黑棋是外势，但是不是厚势。由于 E5 刺的存在，AI 认为这里黑棋的发展会受到相当程度的制约。黑棋有潜力，但是不如白棋先手得角实惠。



变化 A-6

对于白 1 的点，黑棋大致有 A-F 以及脱先 7 种下法。其中 A-E，可以适用于所有场合；F 一般是适用于黑棋 K4 附近有子的情况。下面我们逐一分析。

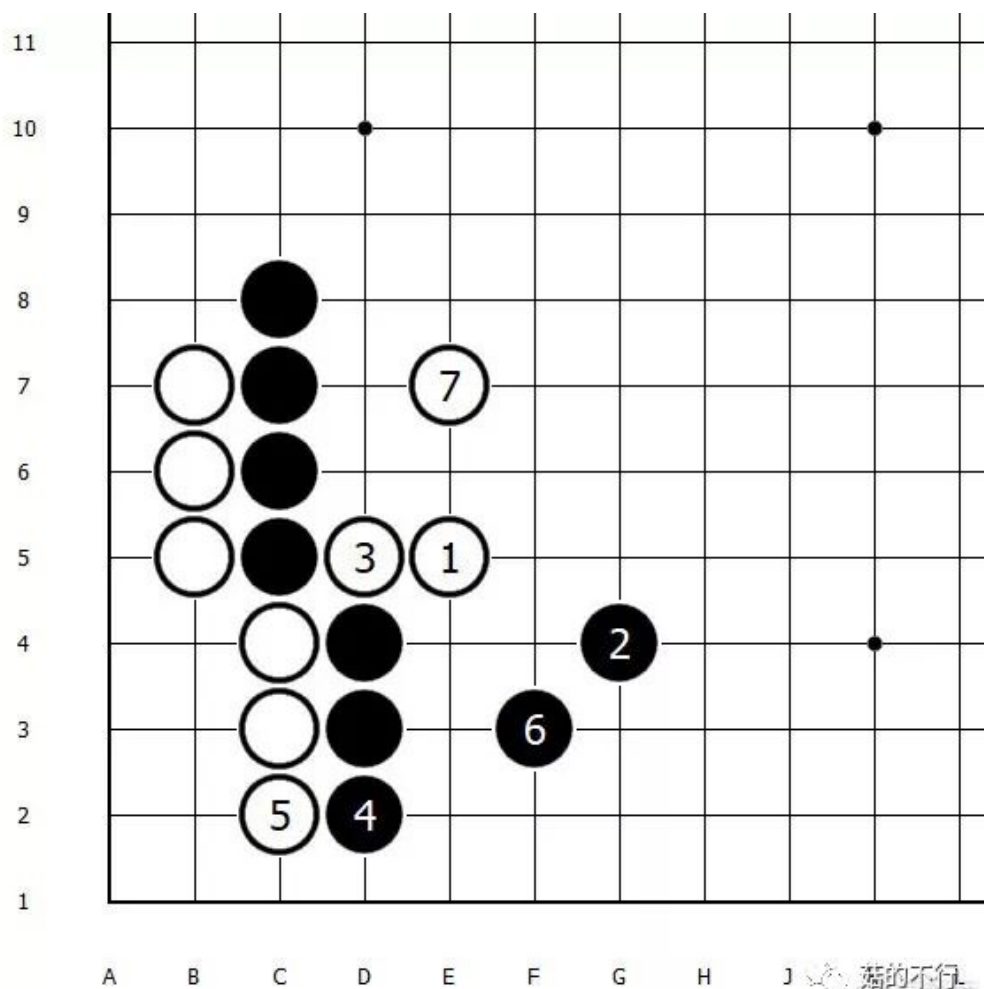


3 脱先



变化 A-6-1

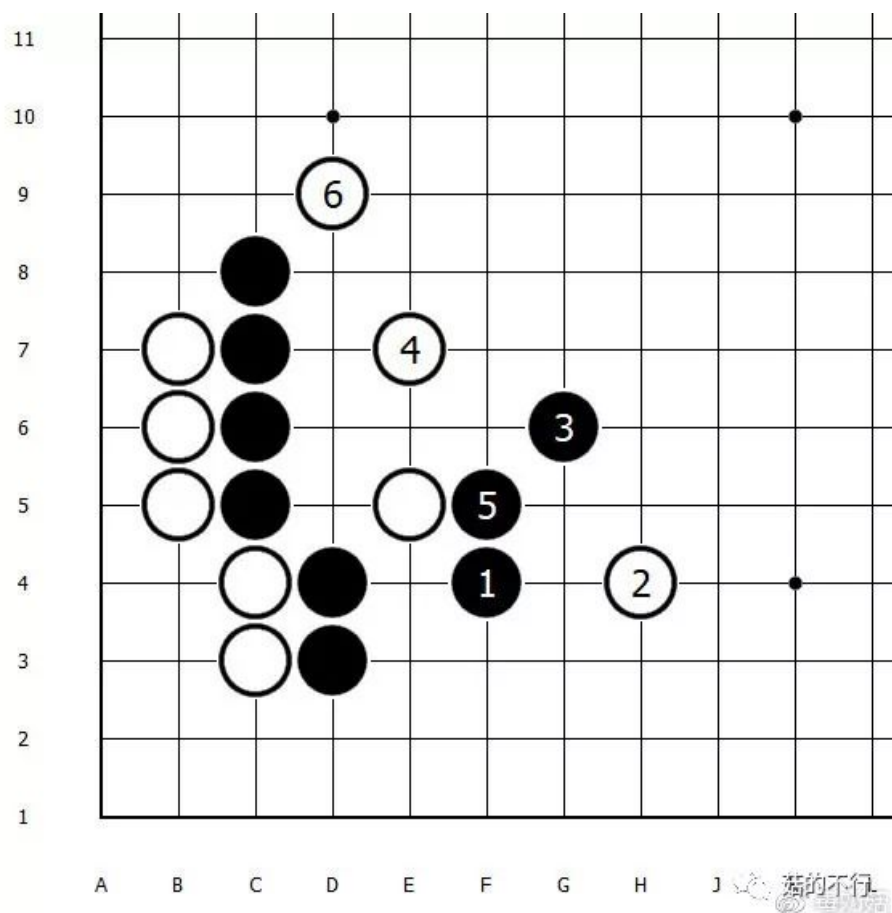
黑棋最不能考虑的就是粘住，大概亏损 10%以上。粘住这手棋本身十分滞重，白棋只要简单在星位附近走一手，黑棋就显得十分重复。如果不走，白棋以后跳在 4 位是整体攻击的要点。这块本来是外势的黑棋，现在反而成为了沉重的包袱。



变化 A-6-2

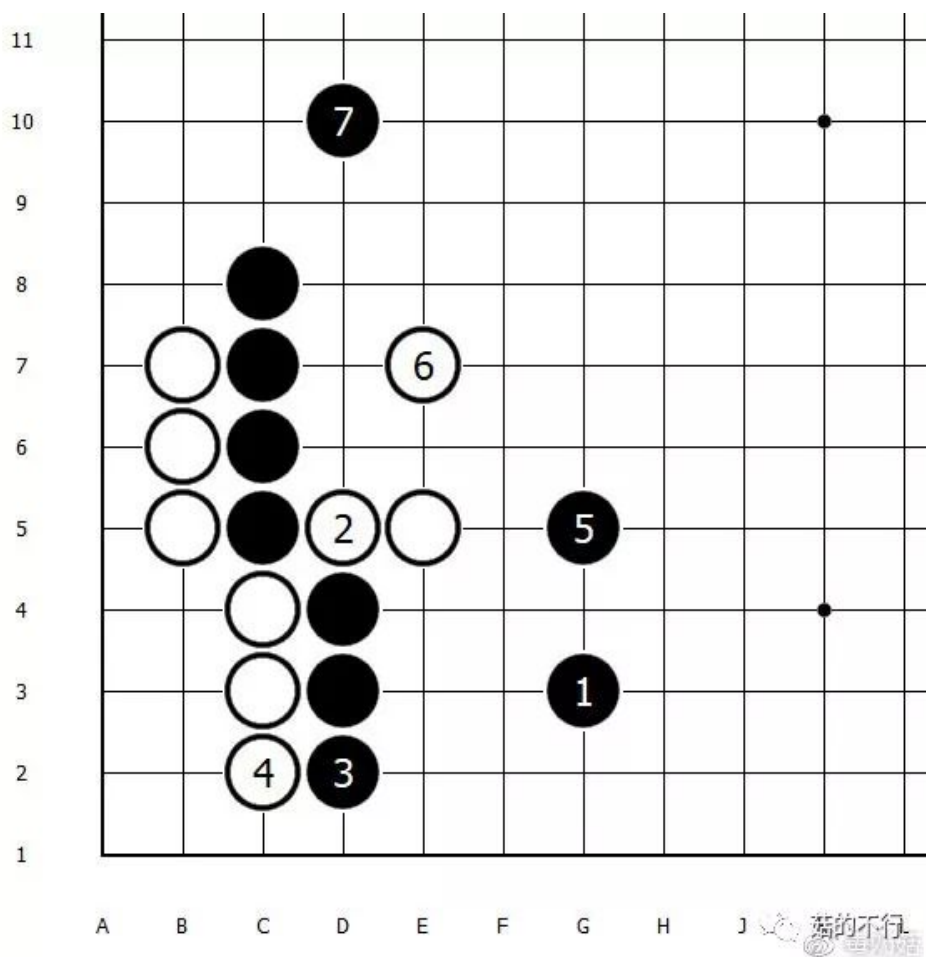
黑棋在 B 位拆二是常见的思路，白棋已经获得了现实的便宜，可以考虑脱先他投。D5 位的断，始终是黑棋的一个负担。

如果时机成熟，白棋可以断在 3 位，然后跳出战斗，黑棋的潜力自然被白棋消解。黑棋拆二虽然效率略高，但是整体也更薄。



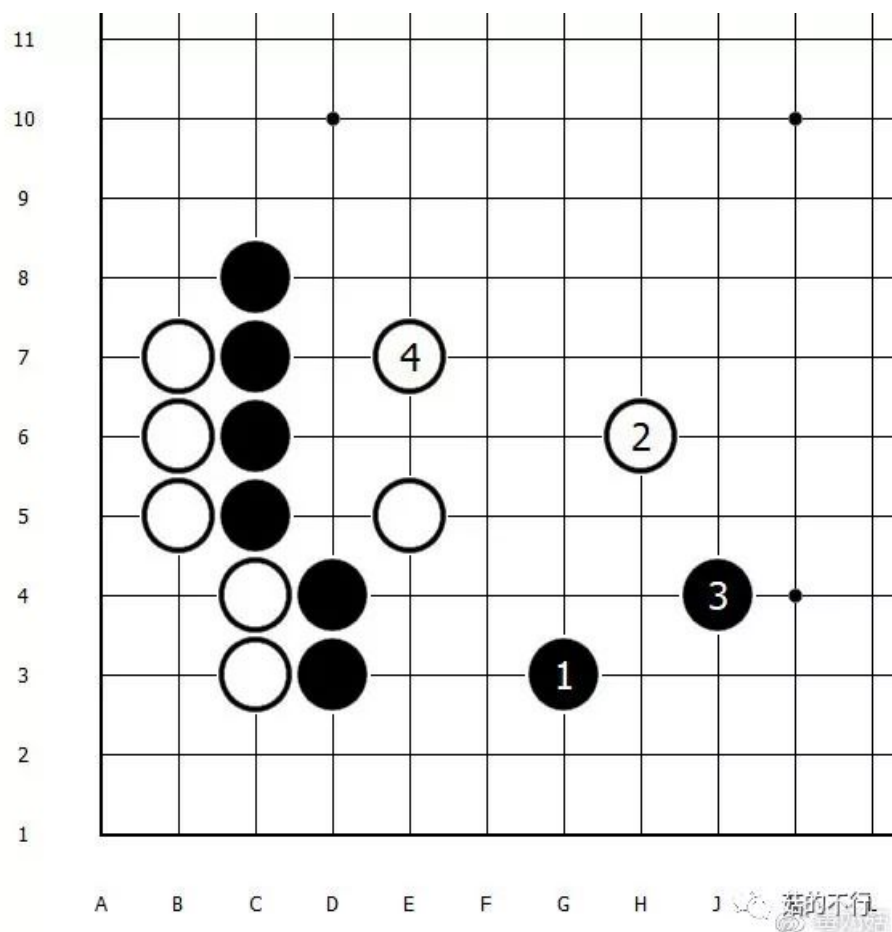
变化 A-6-3

走在拆一的位置，也是常见的下法。相比上图，黑棋更为厚实，但是整体效率也低了一些。白棋一般是反夹弃子，黑棋补棋是飞在 3 位。此时白棋有 L3 附近拆边的选择，也有 4 位继续拉出战斗的可能，取决于个人喜好，以及白棋想要走到的方向。



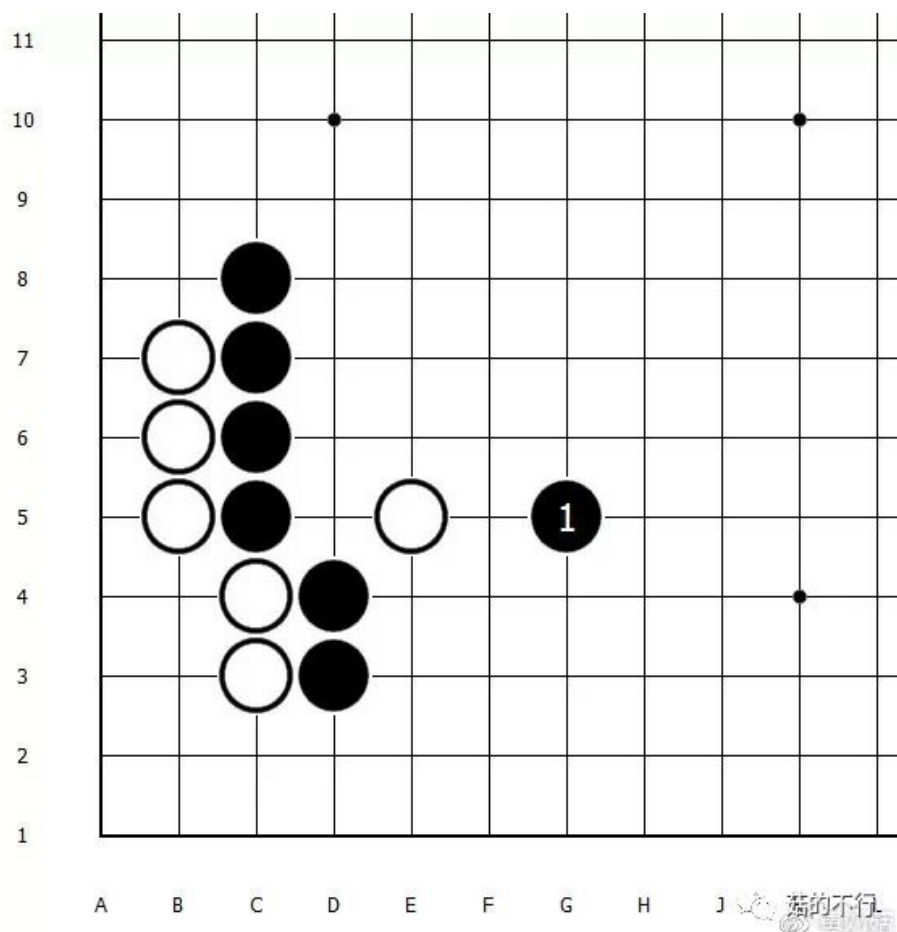
变化 A-6-4

低位拆二也是一个选择，白棋立即断上去作战是黑棋所欢迎的。相比变化 A-6-2，黑棋明显形状要好了许多。



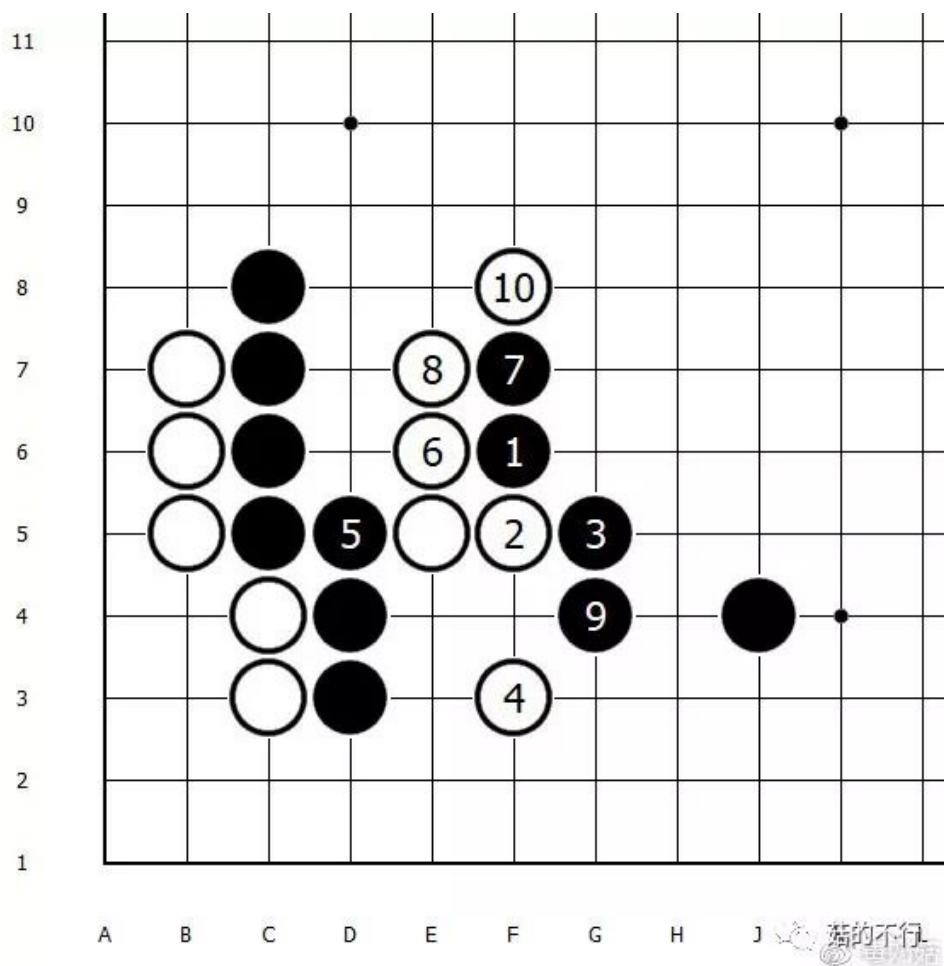
变化 A-6-5

但是白棋也可以仿照变化 A-6-3，中间简单飘几个，也是不错的构想。本变化图只是一个思路，白棋需要时刻让黑棋提防 D5 的断。白棋只要简单处理，限制黑棋的发展即可满意。



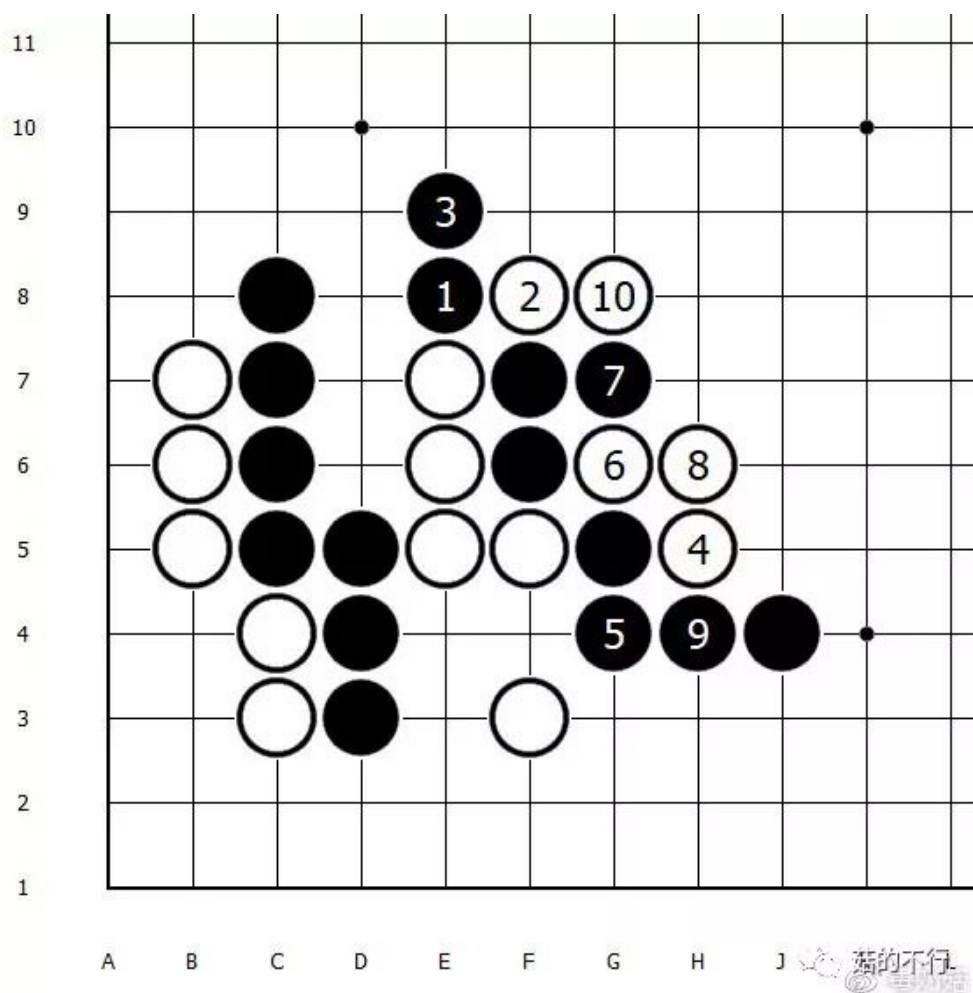
变化 A-6-6

这里是黑棋最强硬的走法，白棋局部暂时没有办法动。不过白棋思路在原理上都是一样的，给黑棋制造出一些薄味，以及 D5 的缺陷，本身就已经获得了一些便宜。以后根据战斗的发展，决定是断上去战斗，或者 E7 跳出迂回，甚至直接弃子。



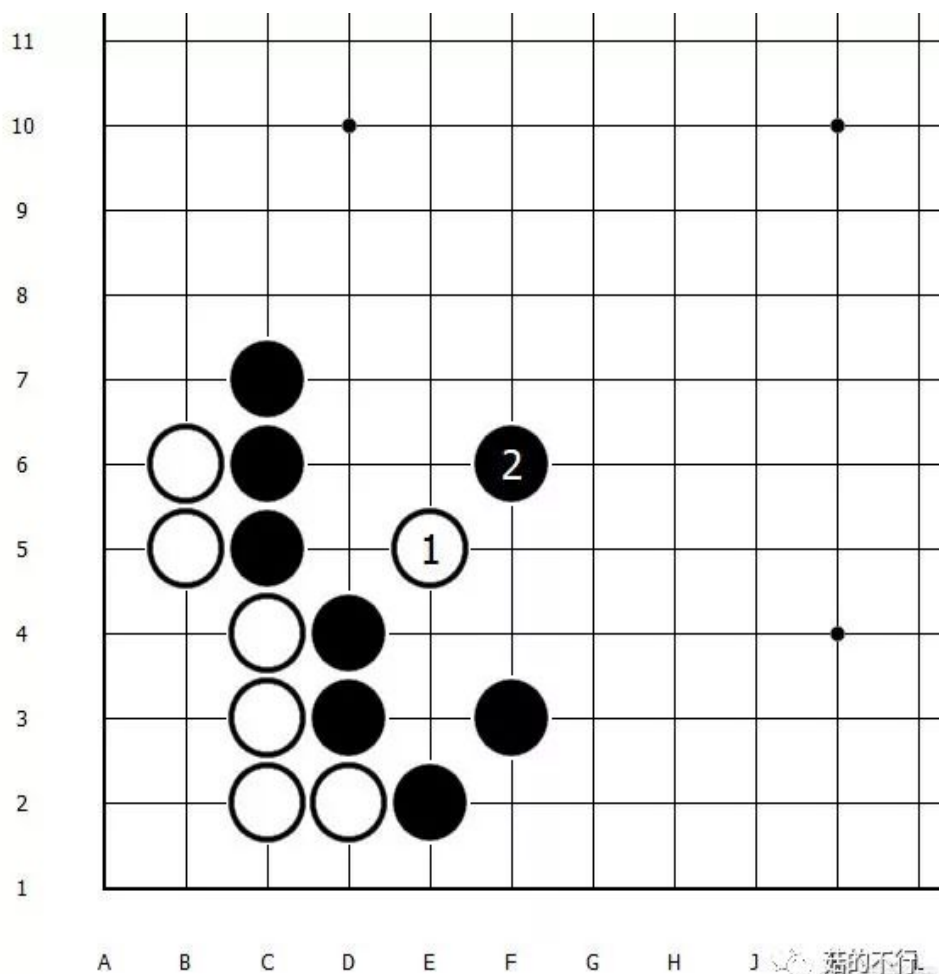
变化 A-6-7

在边星附近有子的情况，黑棋可以考虑直接肩冲。这个局部的变化，是 AlphaGo Zero 与 Master 下出的，白棋甚至可以直接在此处暴动，黑棋很难阻拦白棋逃出。



变化 A-6-8

强行扳头是不成立的，白棋简单出棋。一般来说，右上角都是白棋，征子是白棋有利。

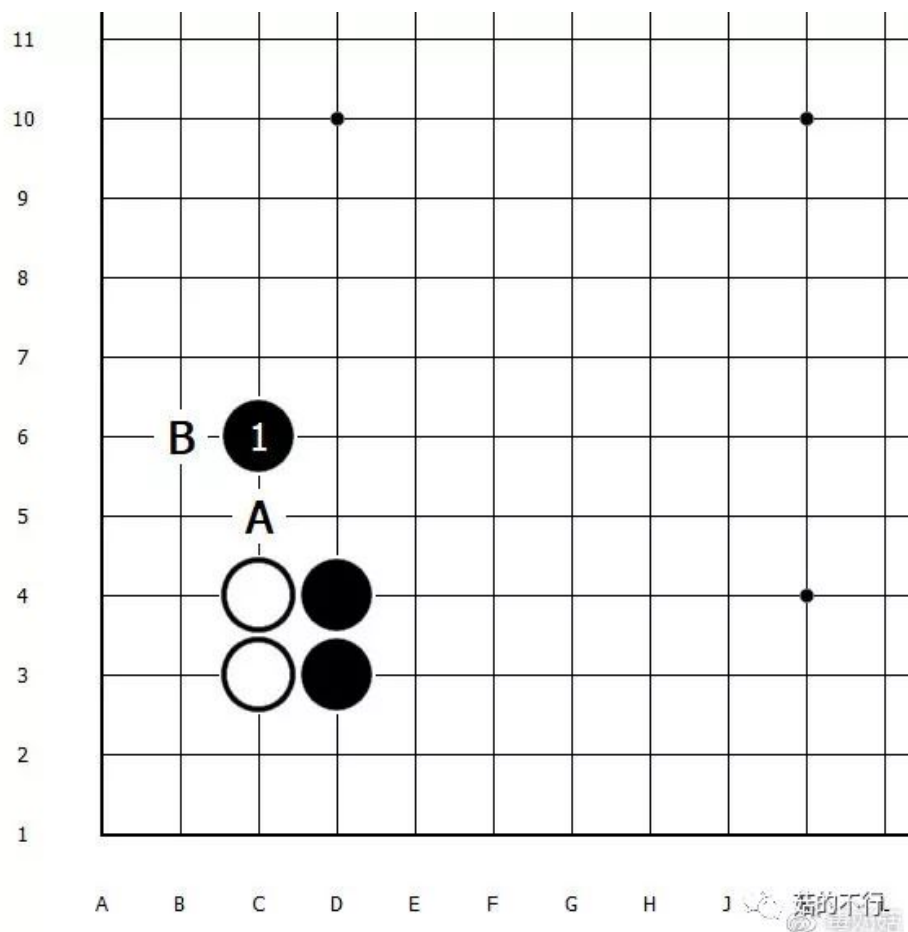


变化 A-7

但是如果是人类的图，白棋再点就意思不大了。由于有虎的存在，黑棋外面厚了许多，可以更为强硬一些。也就是说，在 AI 的理解中，外面的厚薄远比角上的几目棋重要，这也是之前人类长期的误区所在。

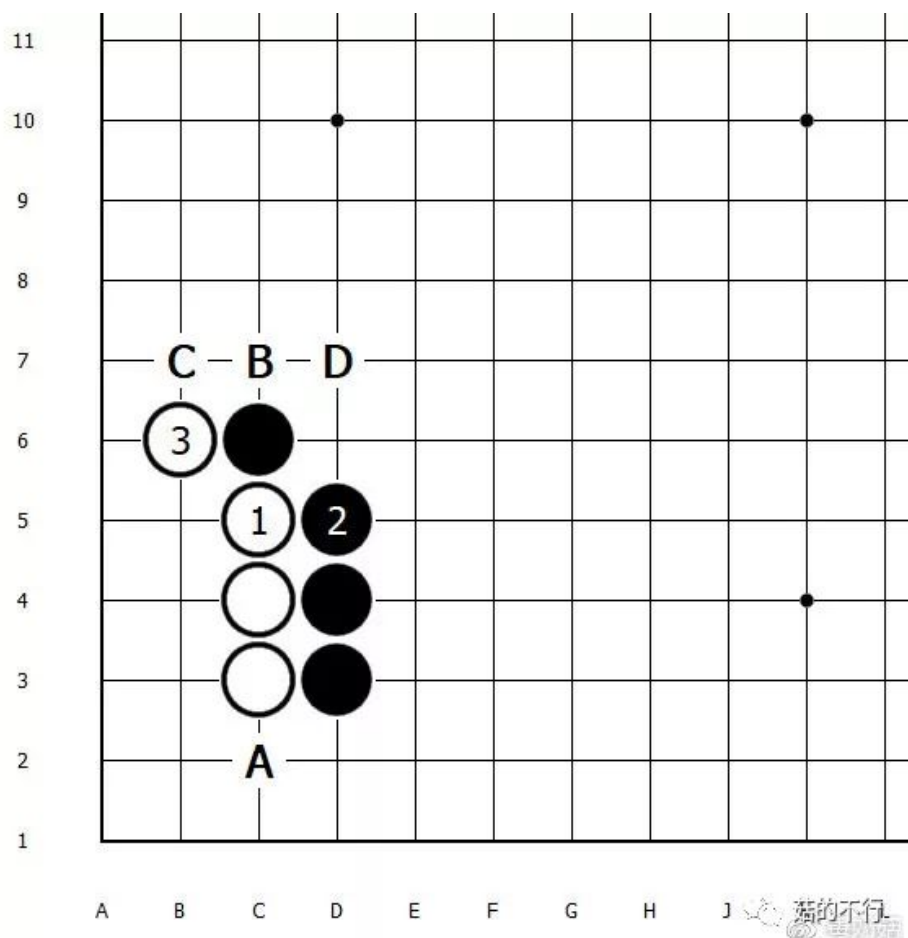
本期就到这里，下一期讲解黑棋飞的应对。

2. B 位飞



B 位飞

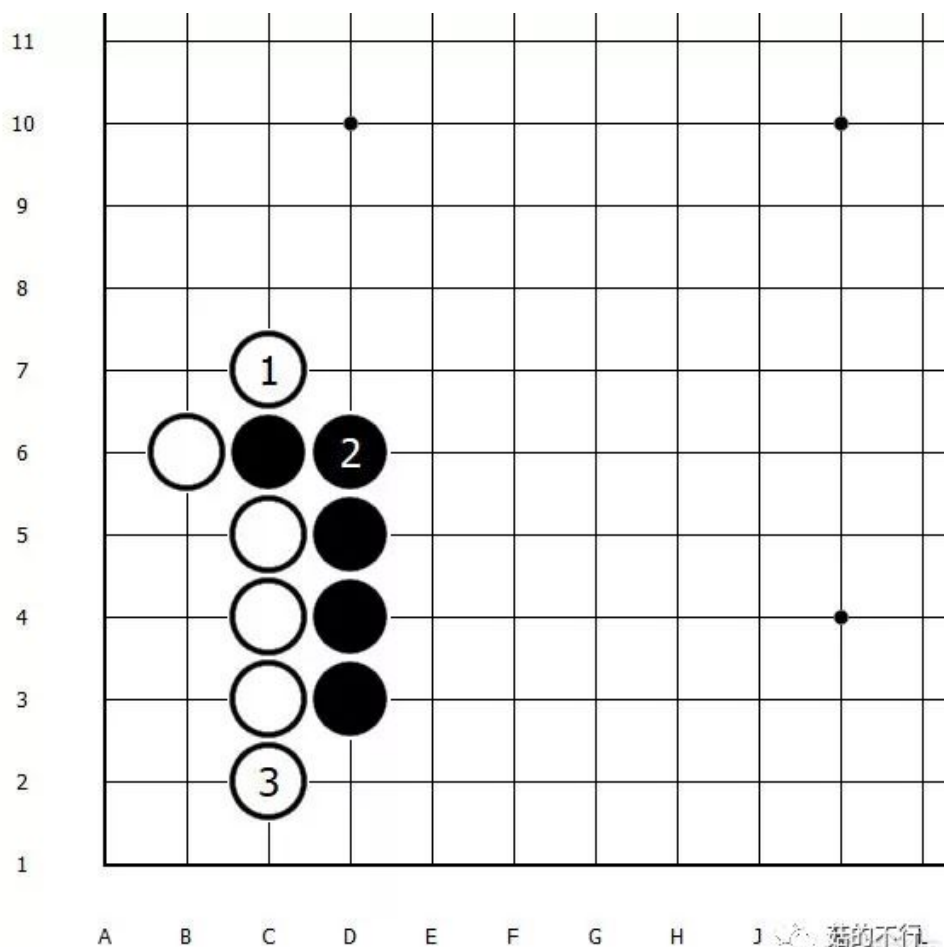
对于 B 位飞，白棋只有三种应对：A 位顶，B 位托，以及脱先。一般而言，A 位顶是寻求平稳与灵活的策略，B 位托则容易导致激战。至于脱先，则是场合下法，绝大多数情况下是明显亏损的做法。脱先后黑棋会立即 A 位顶住，相当于还原了点黑棋大飞角的变化。



变化 B-1

这是白棋选择顶后的基本型，在这个分支下，主要有 5 个选择。其中 A 位二路扳和脱先，是最为常见的决定。B 位退较为平稳，白棋一方选择这个变化的概率较大。C 位与 D 位，则是场合下法，一般情况下 AI 都认为是亏的。

对于黑棋来说，脱先保留变化完全可以接受，以后局面发展再进行定型。这个形状，双方都很有弹性，未来充满了变数。

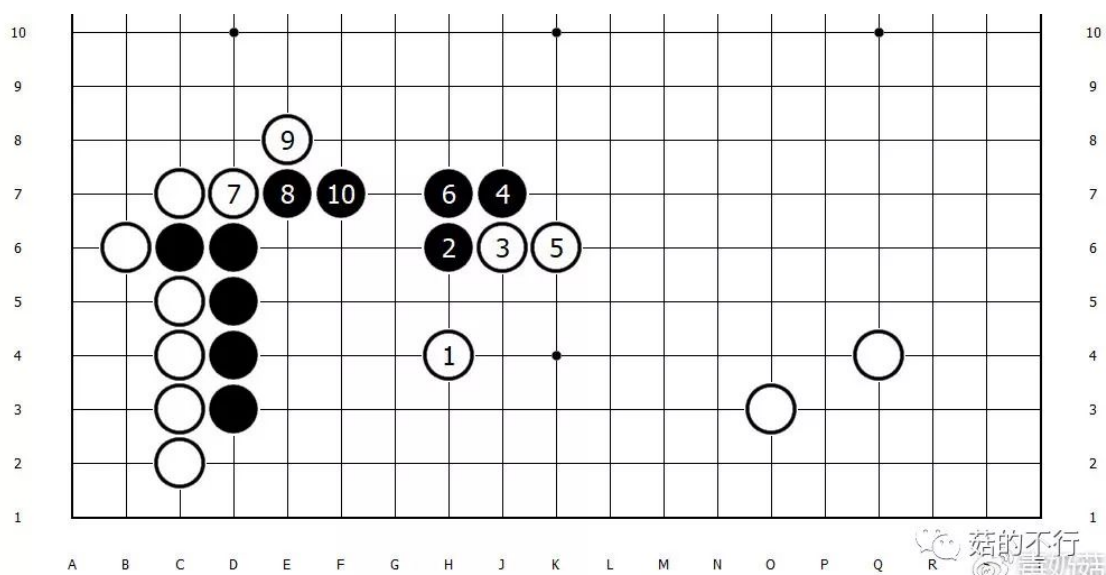


变化 B-2

黑棋如果脱先，立即打了立是极大的一手，白棋实地相当饱满。一般而言，AI 对这个定型的优先级略微高于双飞燕。黑棋外面这一块并不好判断，有被攻击的可能，但是也有弃子的空间。从白棋的立场来说，局部花一手棋，不失为一种稳健的策略。

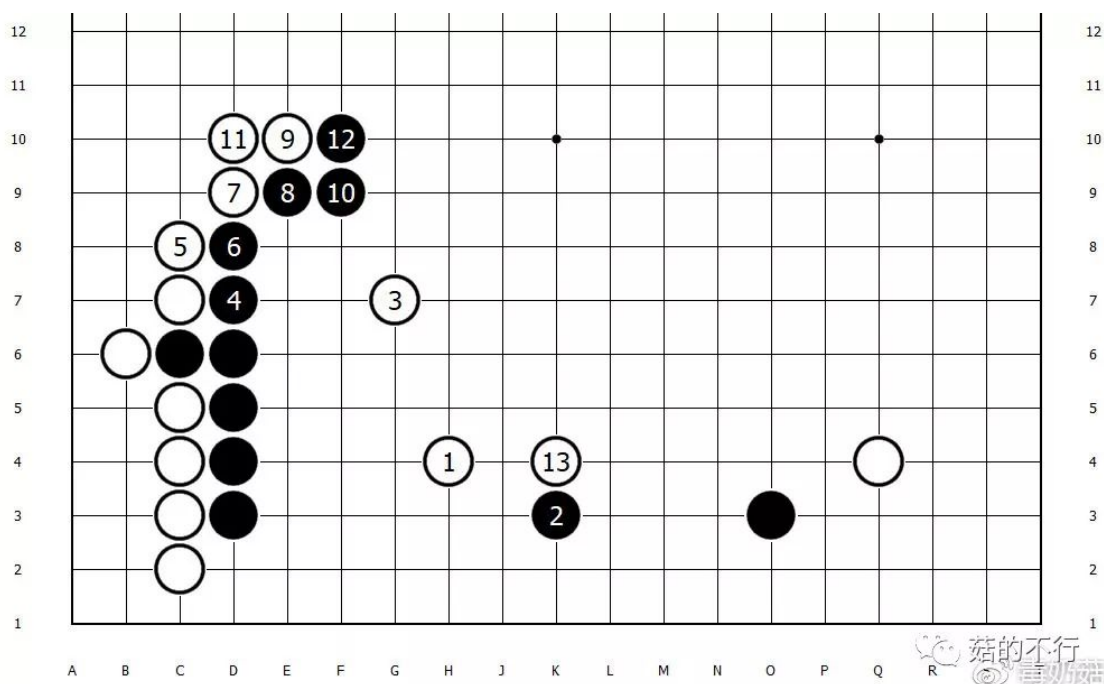
如果左上是黑棋的小目守角，白 3 也可以选择虎在 B8。这个选择对黑棋左上阵势破坏性更强，但是对黑棋外侧的压力相对较弱。

在上图这个局部，双方的攻防要点均是 H3 或者 H4 一带。在大多数情况，黑棋会放任白棋来对这一块棋进行攻击。



变化 B-2-1

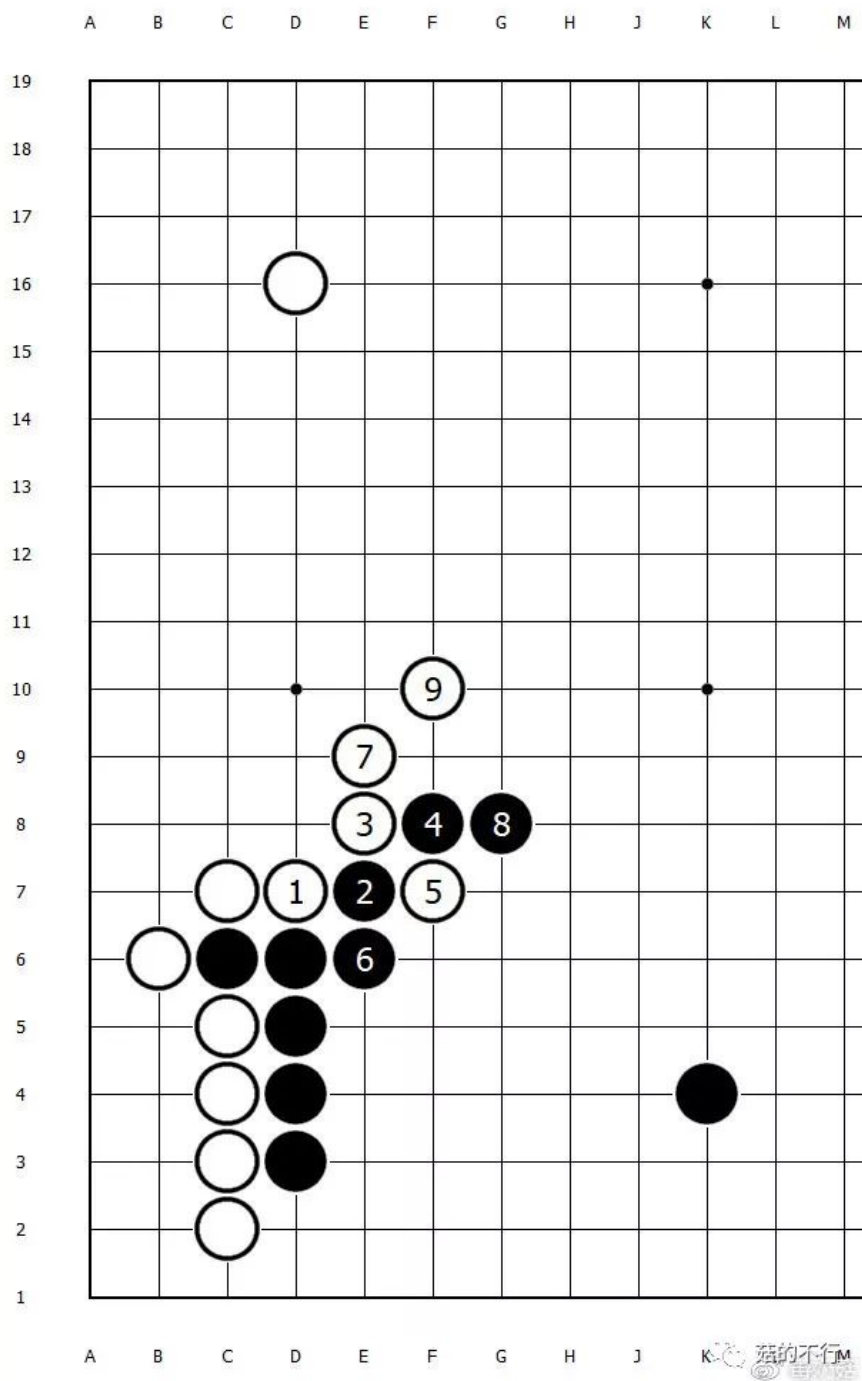
在右边是白子的情况下，白棋靠起是有力的一手，可以对黑棋进行一定程度的压迫。如果右下没有接应，白 5 简单 K4 跳回也是不错的选择。总之，这里白棋战斗的思路是压迫黑棋，两边走到；黑棋的思路则是尽快简明出头，不与之过多的纠缠。



变化 B-2-2

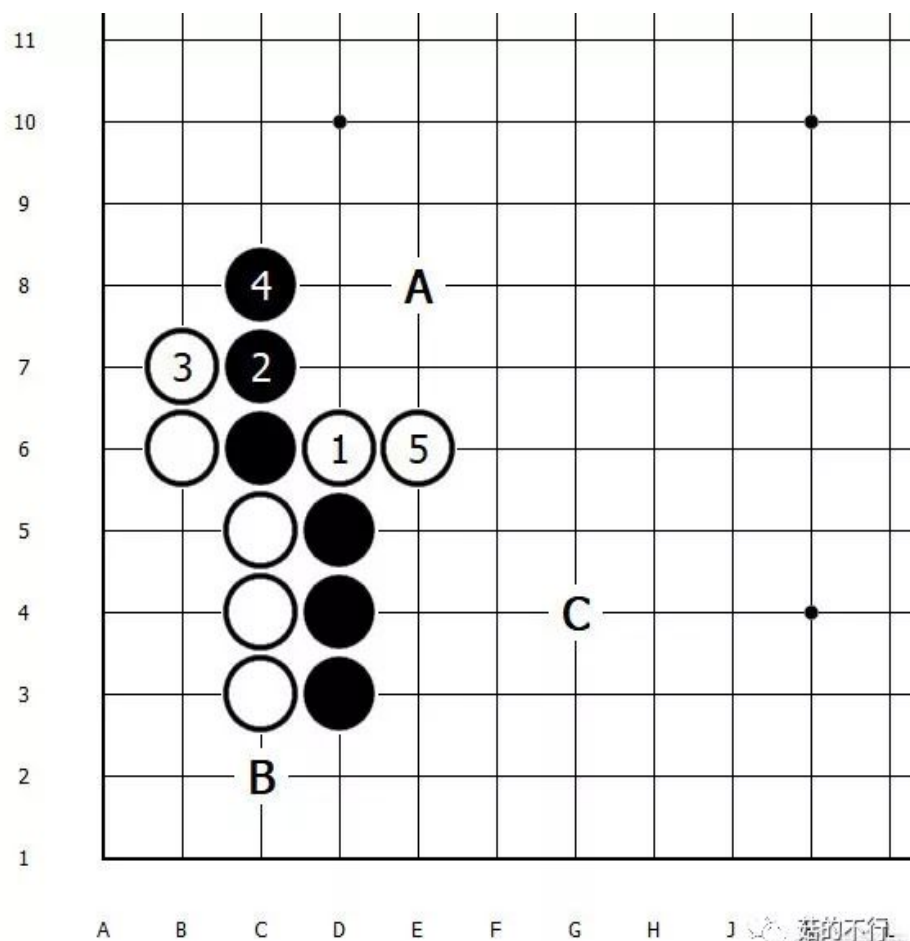
如果右下有黑子接应，那么黑棋是可以强硬的选择反击。上图中的大飞是最紧凑的招法，迫使黑棋连压送掉左边的实地。当然，白棋小飞或者二间大跳也是完全可以考虑的招法。相应的，白棋招法松软一些，黑棋就可以选择 E8 直接飞出。相比上图，这个变化双方的余地都更多一些，各有优劣。

总之白棋夹击的时候，右下的配置将会决定黑棋的选择，强硬或是轻灵。以上的两个变化与思路，双方均可接受。



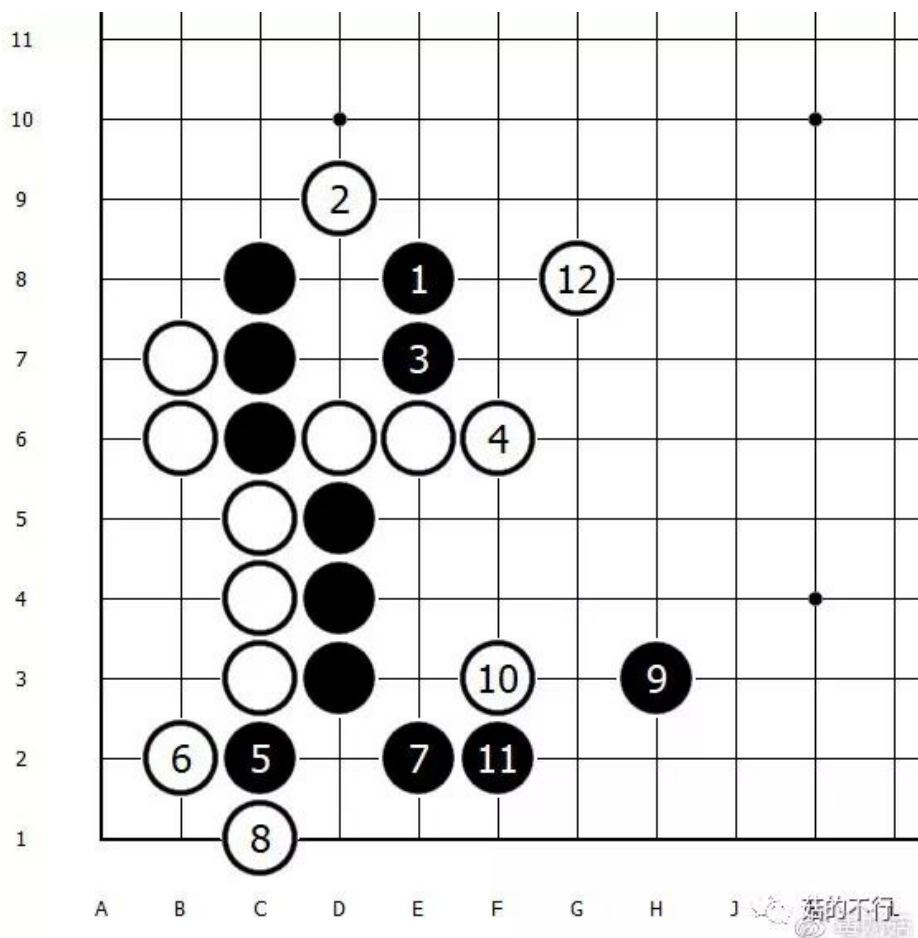
变化 B-2-3

如果左上白棋，且黑棋已经在右边星位附近拆过一手的情况下，如本图贴起来也是完全可以接受的下法。



变化 B-3

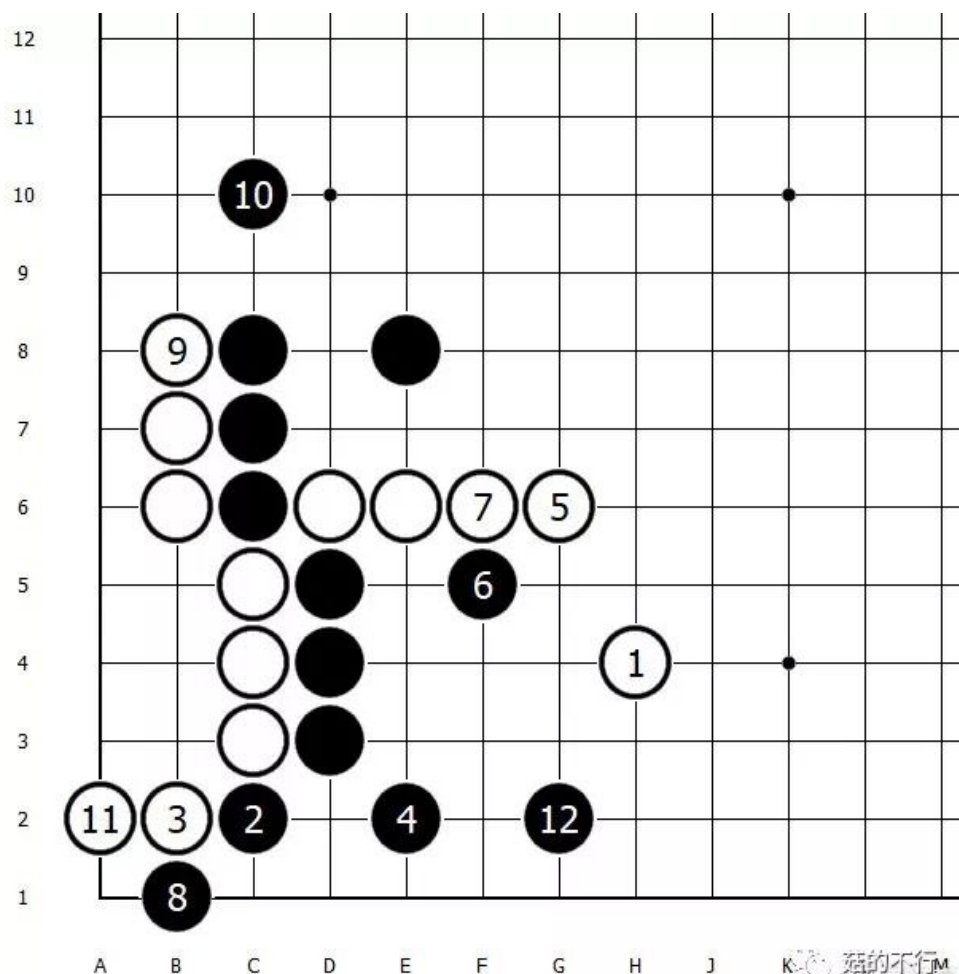
如果喜欢力战，白棋也可以选择断打，强行战斗。黑棋虽然被分成了两块，但是因为上下弹性就很足，并不是特别惧怕这个战斗。在多数情况下，AI 认为白棋挑起战斗是稍亏的下法，大概损失 5%。黑棋的思路是需要先处理好一边，另一边治孤。大多数情况，下方的三子弹性更足，黑棋一般都是跳在 A 位，对白棋保持足够的压力。C 位拆，大概要比 A 位跳稍亏 5%左右，也完全可下。



变化 B-3-1

左上如果是白棋，白 2 点一下求个调子是可以考虑的下法。黑棋 5、7 扳虎，是局部必不可少的次序，白棋几乎无条件要打在一路，这样黑棋可以快速出头。白棋如果不在一路打，一旦被黑棋先手扳到 B1，以后 B8 拐下还是先手，白棋完全无法承受。

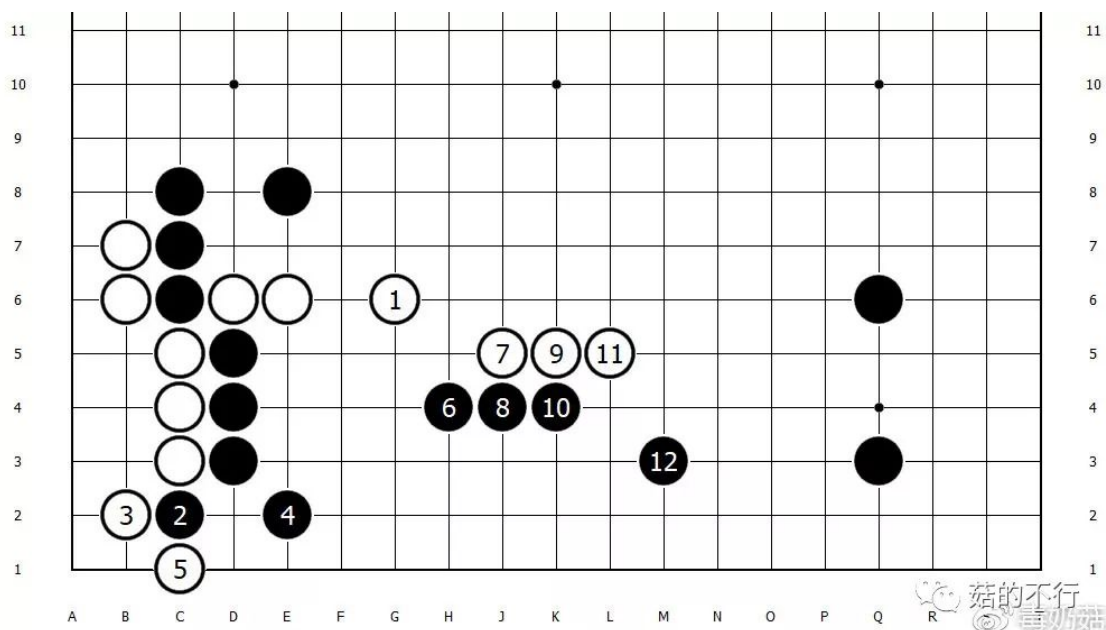
也正是因为有扳虎的手段，下方黑棋三子相当有生命力。这个图的好坏，主要取决于黑白双方在中腹的对攻结果。



变化 B-3-2

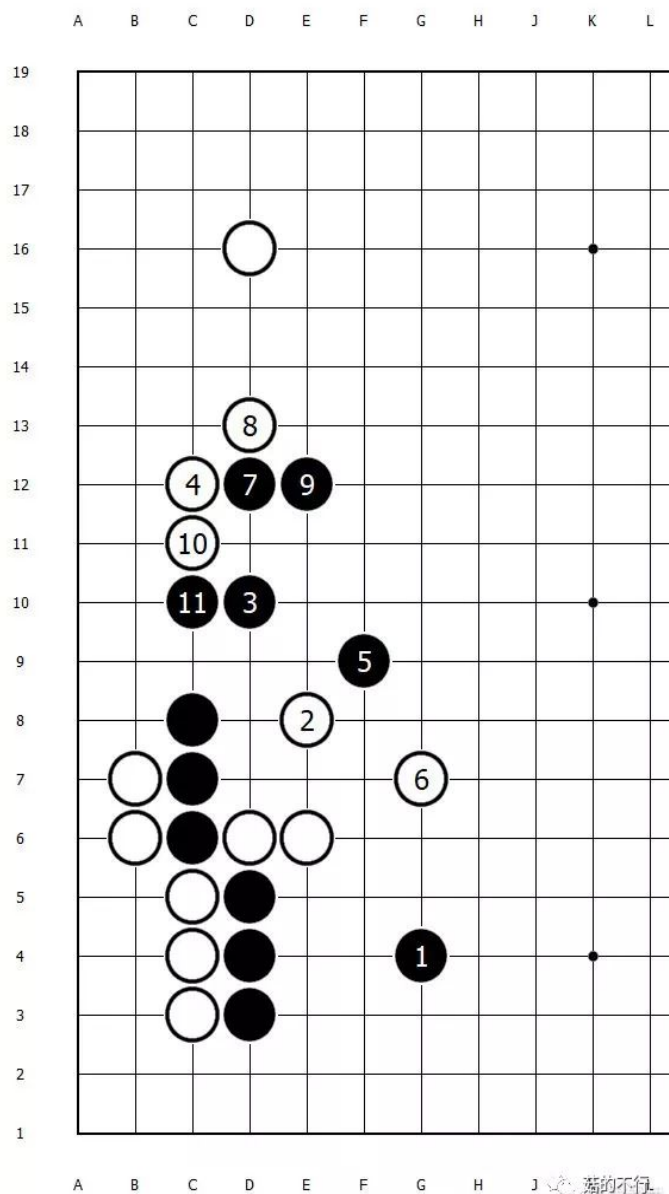
本图中的白 1，是进攻的要点。上图是一个上方比较典型的妥协图，各有所得，结果均可以接受。需要注意的是，黑 2 不能再 F4 傻傻的跳，不然白棋顺势 5 位罩住，黑棋局部十分困苦。当然，本图黑棋也有其他选择，直接 6 位跳出也可以考虑，双方将会形成复杂的混战。

与上图类似，黑白双方中央对攻的结果，将会决定局势发展的优劣。在选择战斗的时候，一定要注意相邻两个角的配置，以及自己更擅长的格局。



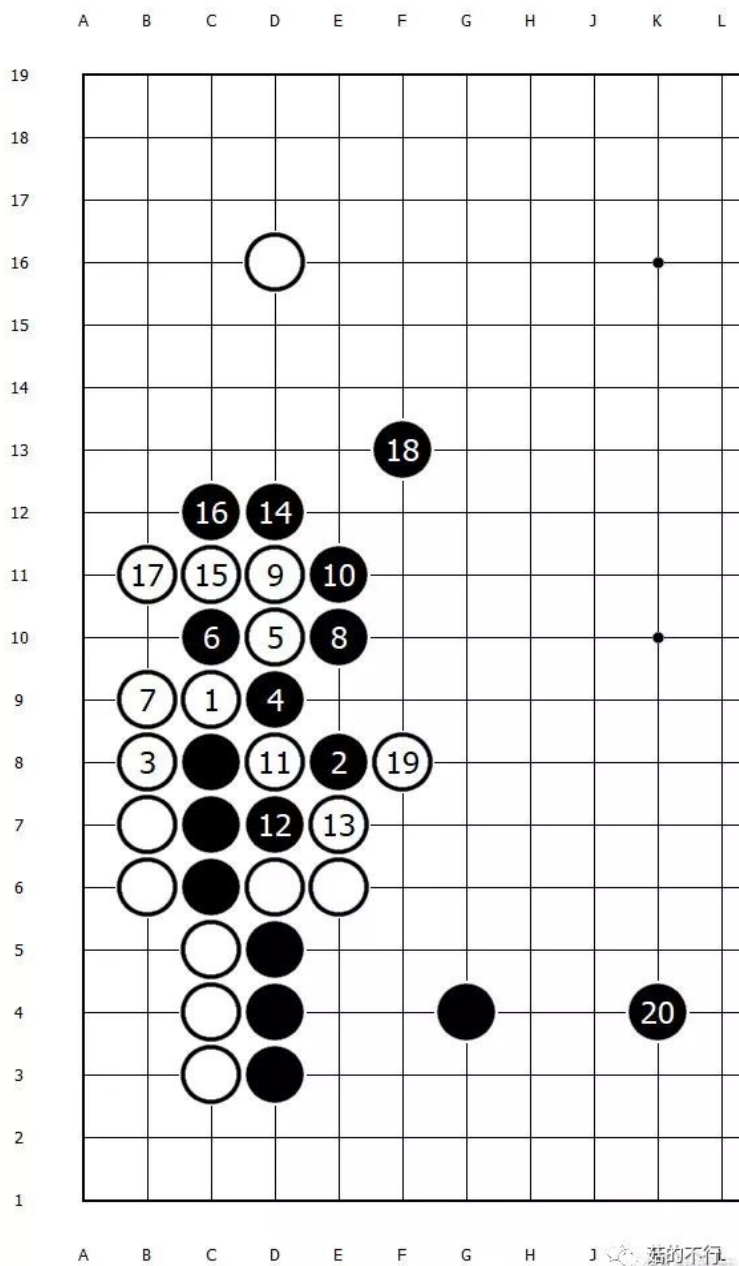
变化 B-3-3

白 1 跳是相对简明的下法，先手把黑棋压低。不过从人类的角度上，白棋这样的下法或许多少有所不肯，毕竟先损的实地有一些多，不好掌握。不过 AI 是无所谓取地或是取势，觉得这个图双方均无不满。相比上面两个图，黑棋实地更多，但是白棋也更厚。



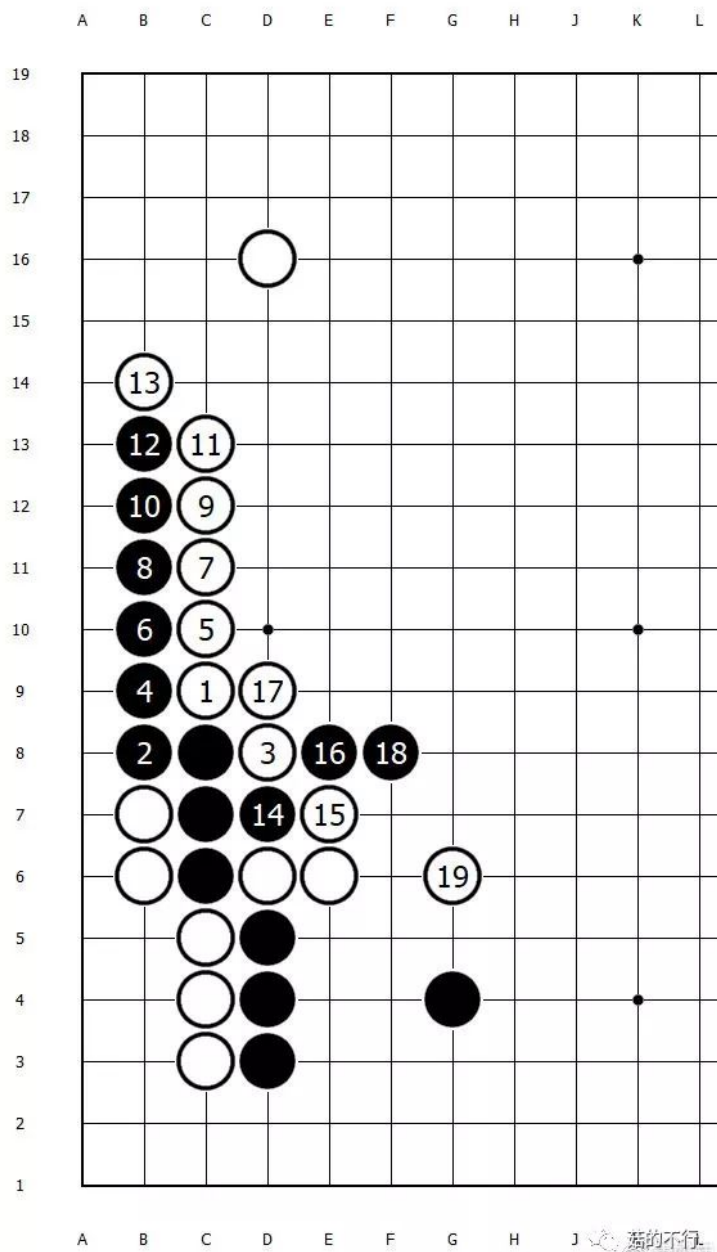
变化 B-3-4

黑棋在下面拆二，则是完全不同的思路。白 2 位跳，抢占要点一个很常见的下法。这个下法，一般是建立在左上是白棋的情况下。黑棋飞起，白棋可以反夹，双方形成难解的混战。相比前面三图，本图的黑棋上下都没有完全安定，战斗起来压力更大一点。不过 AI 认为胜率差别并不是很大，也不失为一个实战选择。



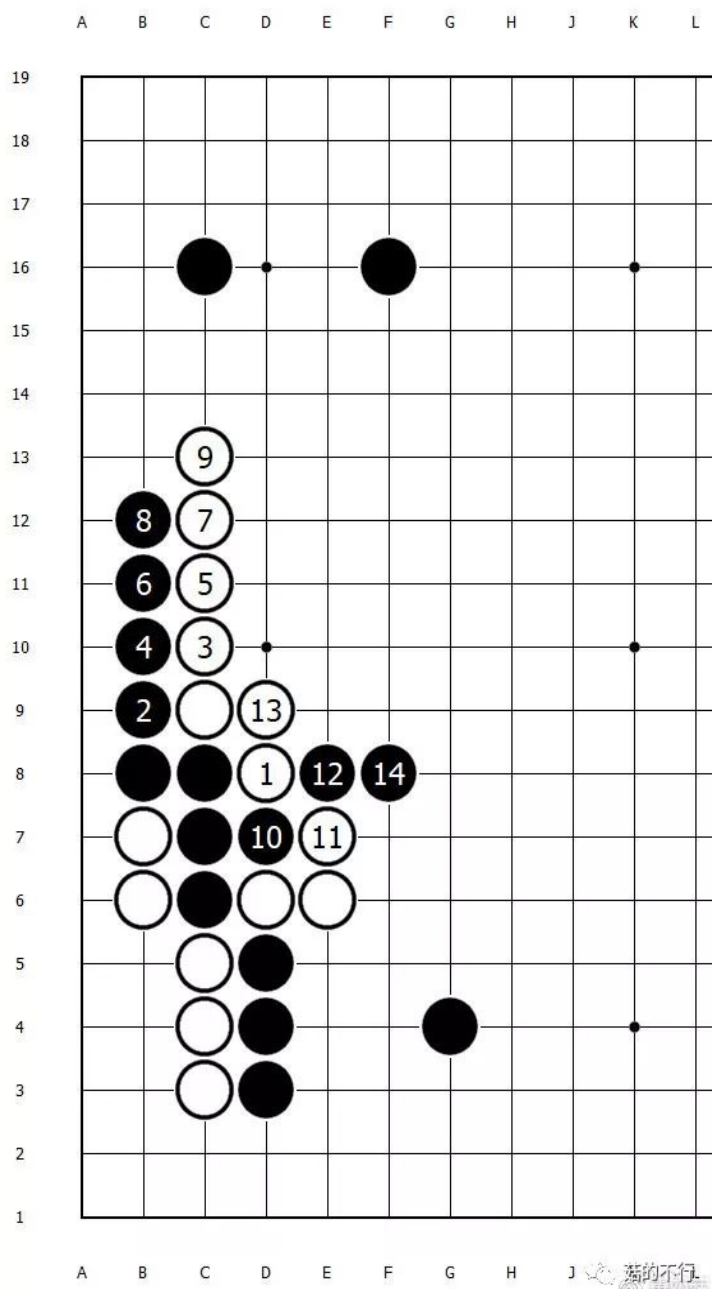
变化 B-3-5

在上面是白角的情况下，白棋更积极的下法是鼻顶。本图形成一个大型转换，AI 认为结果两分，白棋比上图稍好。黑 18 也有 E16 靠的下法，意图通过积极的纠缠，解消白棋 E12 断的严厉性。



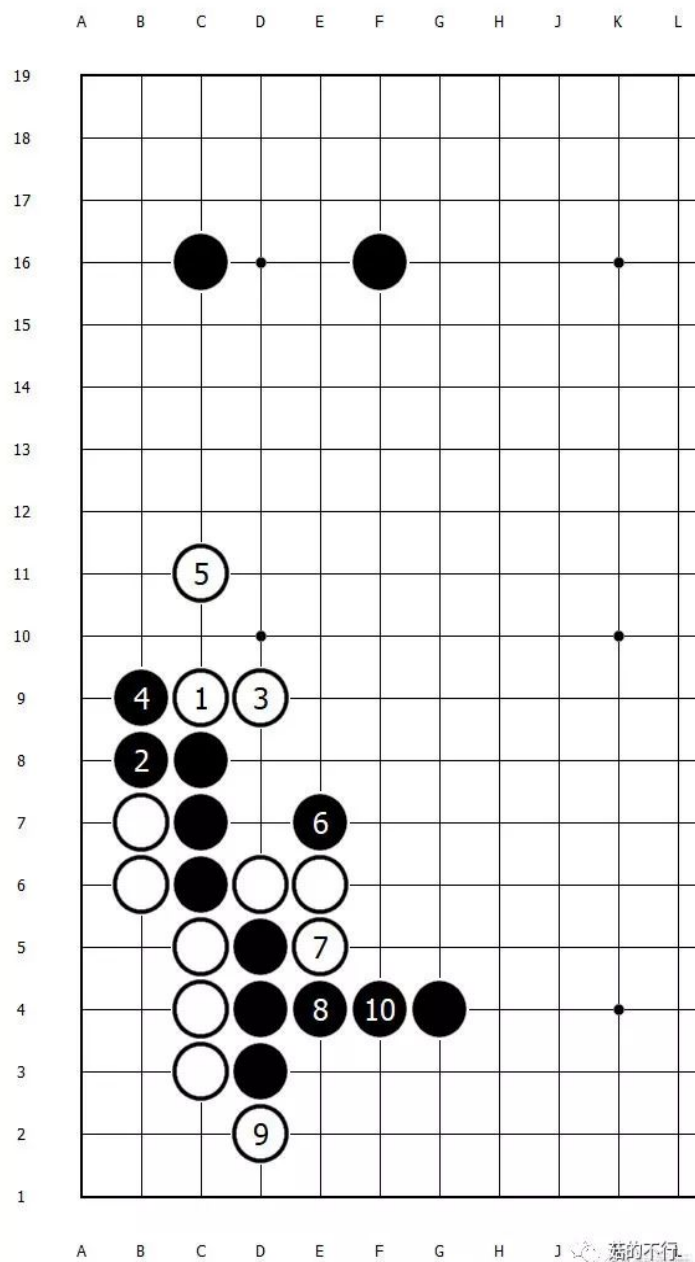
变化 B-3-6

黑棋需要注意的是，在上方是白角的情况下，黑 2 不能拐下。否则白 3 简单一扳，黑棋上面全灭。黑棋打断，也无法收住白棋的气。本图是黑棋崩溃的变化。



变化 B-3-7

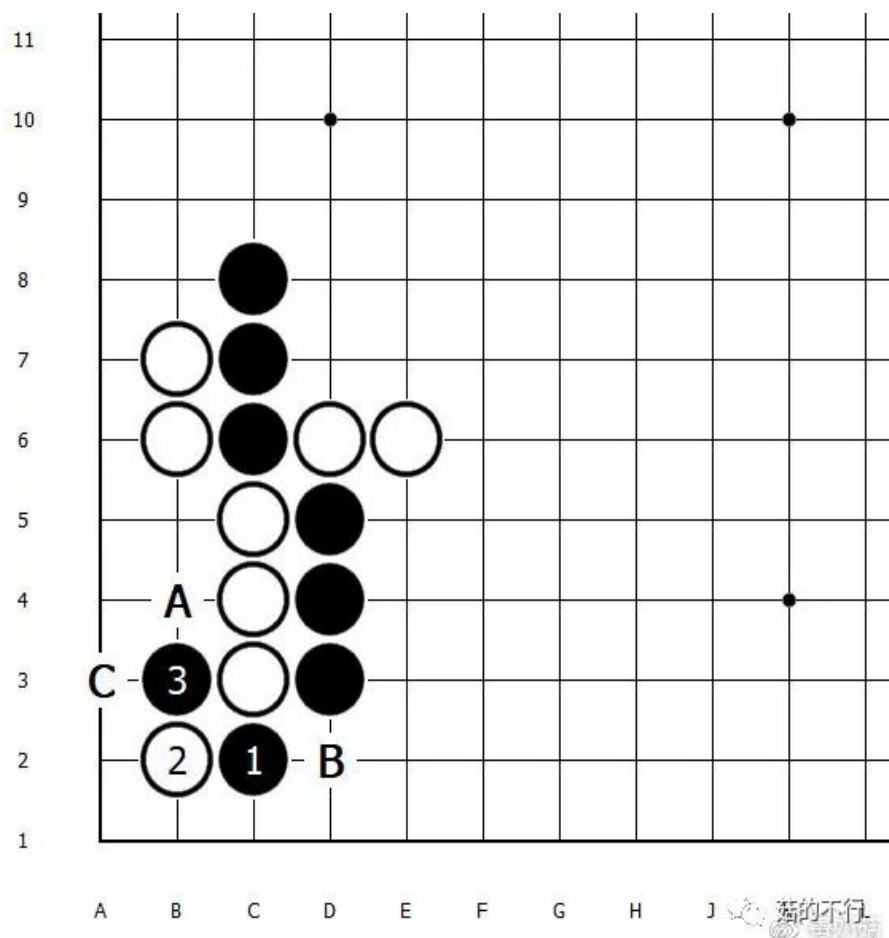
不过左上如果是黑棋的角，白棋上图便不再成立。白棋无法扳下，也无法阻渡，这样的战斗是白棋显然不利。



变化 B-3-8

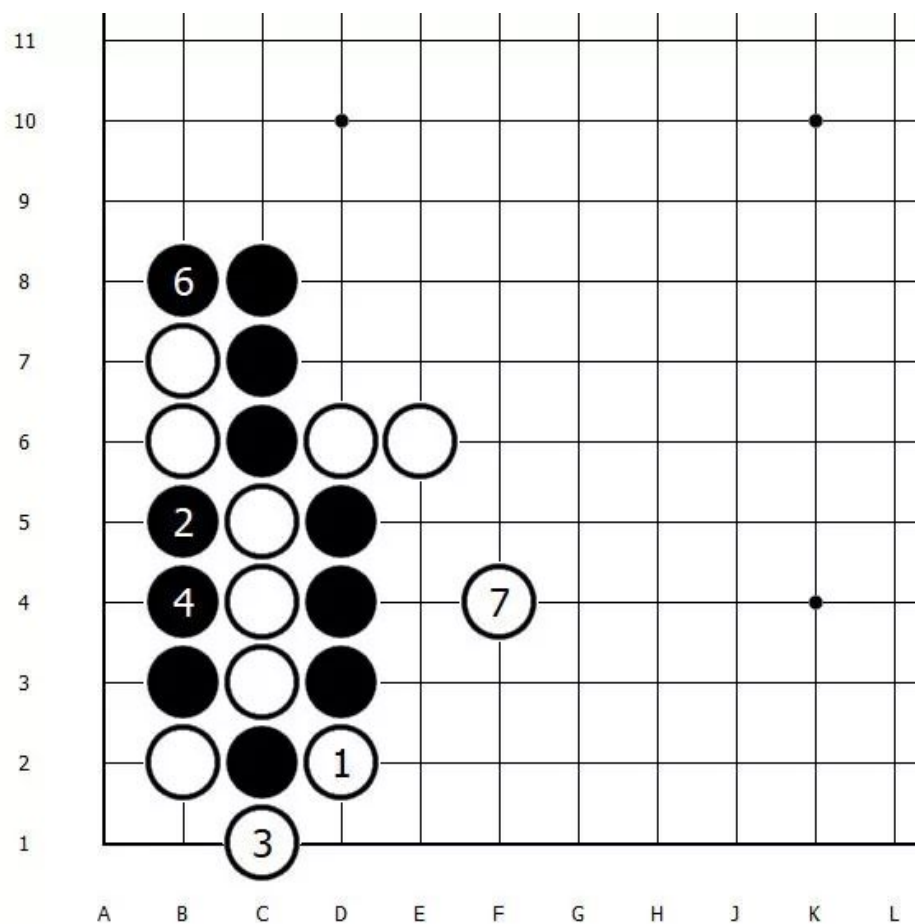
不过白棋可以选择单长，白 7 拐冲是手筋。白 9 的先手巨大无比，实地收获十分可观。根据发展，白棋的选择很多，C14 补上方，G6 跳出战斗，都是完全可以考虑的下法。这个变化，AI 认为白棋稍稍有利。

总之，黑棋拆二的下法，白棋后续的变化都不会差。



变化 B-4

黑棋也有扳了断的选择，是常见的局部手筋。不过在这个场合下，黑棋并不有利。先说结论，B 是正解，是白棋优势的变化，大概比初始胜率便宜接近 10%。A、C 是双方两分的下法，其中 A 会导致极度复杂的劫争。

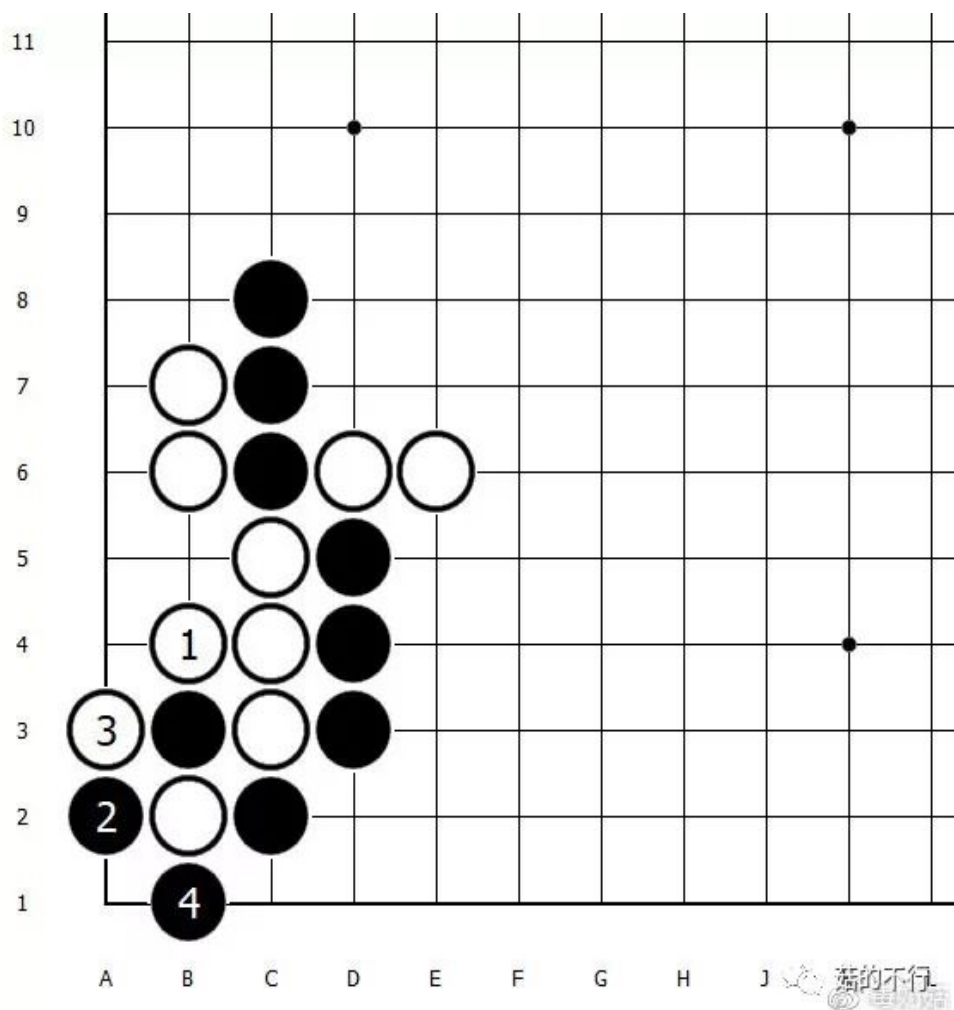


⑤ C2



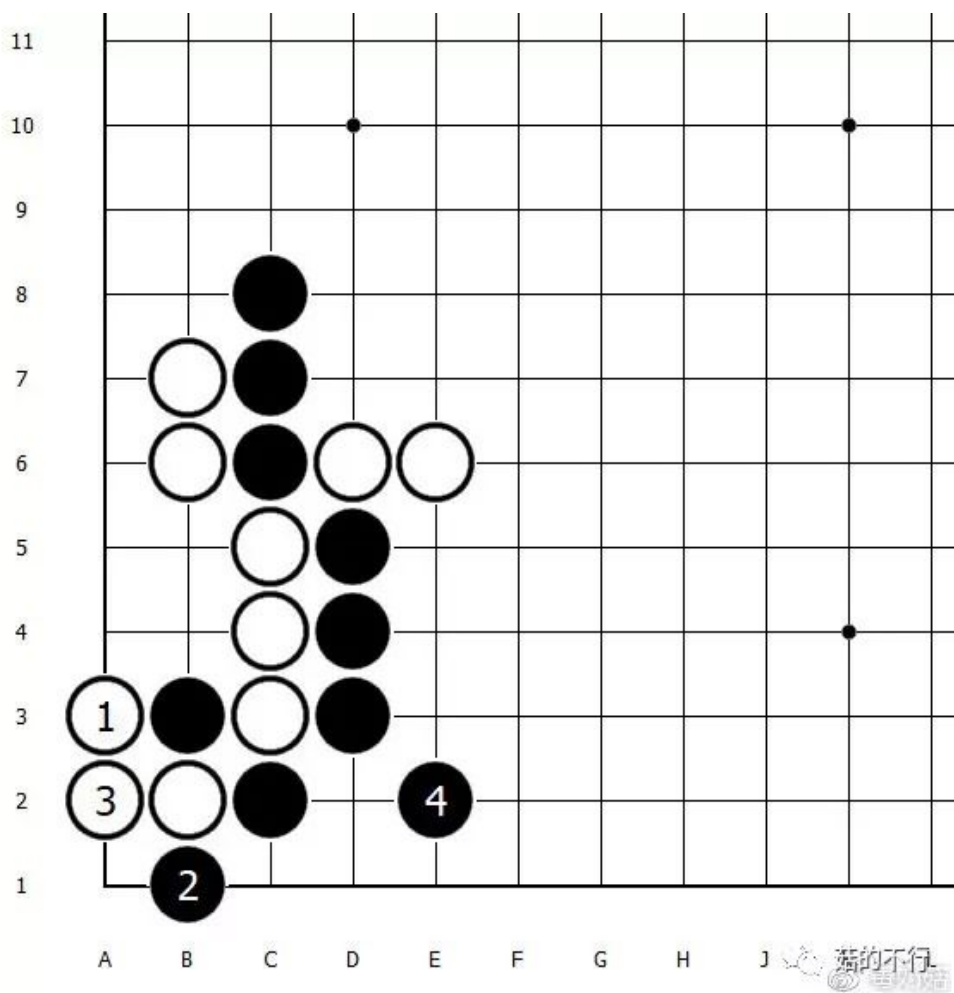
变化 B-4-1

白 1 吃在这里，黑棋反打是只此一手。本图双方形成一个小转换，各自走厚。本图与配置关系不大，无论什么方向都是白棋略优。当然，这个变化黑棋也不是绝对不能下。牺牲部分局部利益，换取一个先手，同时避免一切复杂变化，不失为一个简明的选择。



变化 B-4-2

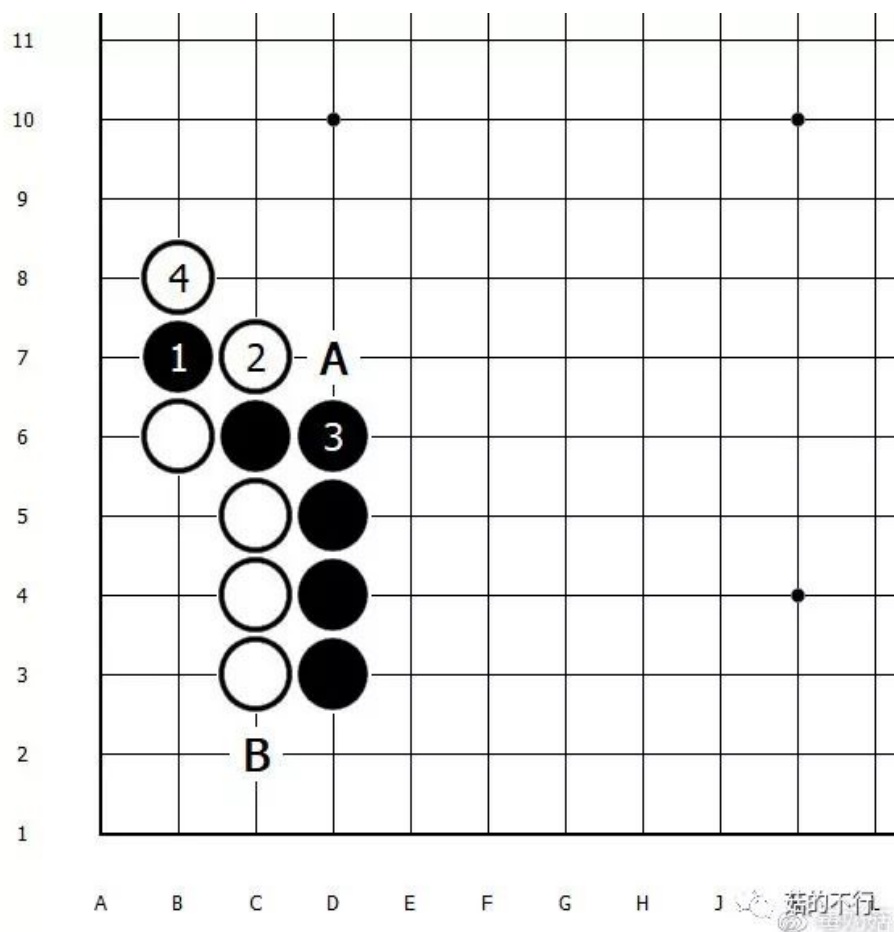
白棋如果不愿意转换，可以选择吃在里面。白 1 是不肯损目的下法，黑棋只有立即开劫。这个劫争双方都不是特别重，但是也不能轻易弃劫，之后围绕找劫将成为本局的焦点。黑棋一旦劫胜，白角全灭；白棋以后消劫是打在 D2，黑棋角上扑劫也让目数损失惨重。



变化 B-4-3

当然白棋也可以选择吃在一路，这样就可以避免劫争，但是目数亏损严重。以后黑棋 B8 拐下，白角上几乎没有目。本图未来的战斗，与 B-3-2 类似。这个图是白棋稍亏的下法，由于有 B-4-1 的存在，本图几乎不会出现。

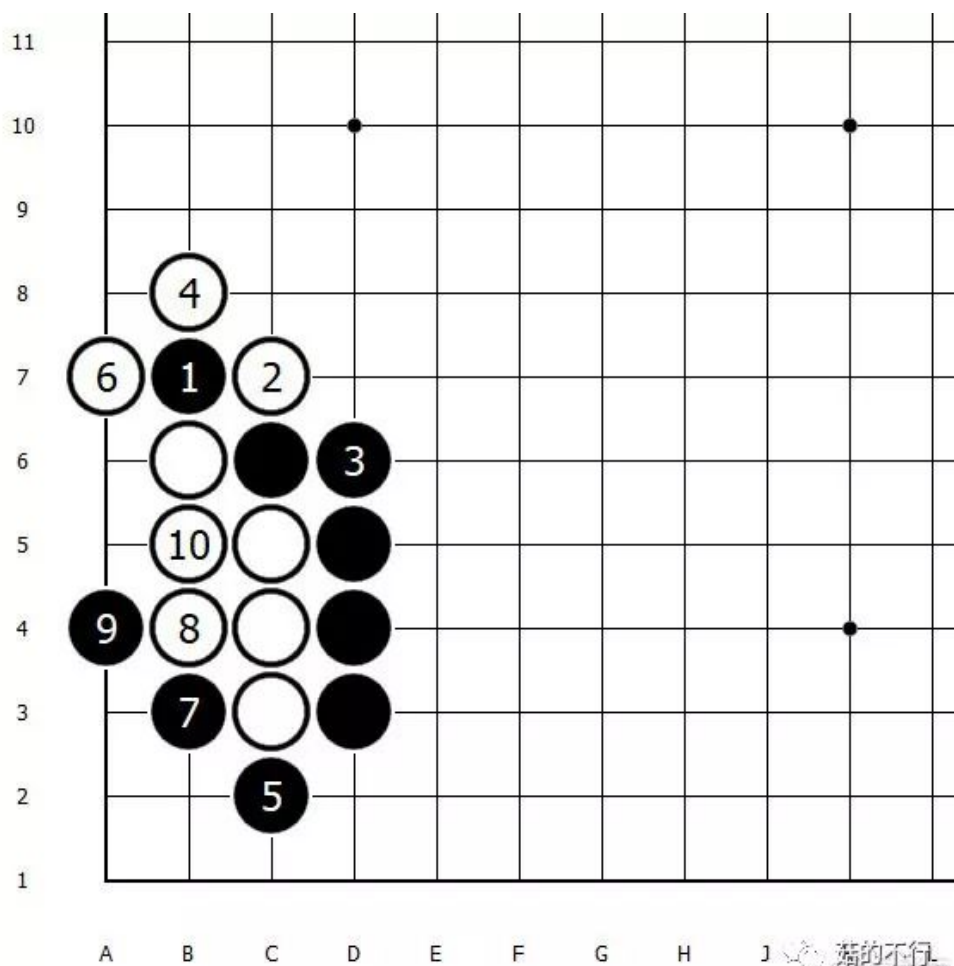
本期就到这里，下期主要讲黑棋就地定型的变化。



变化 B-5

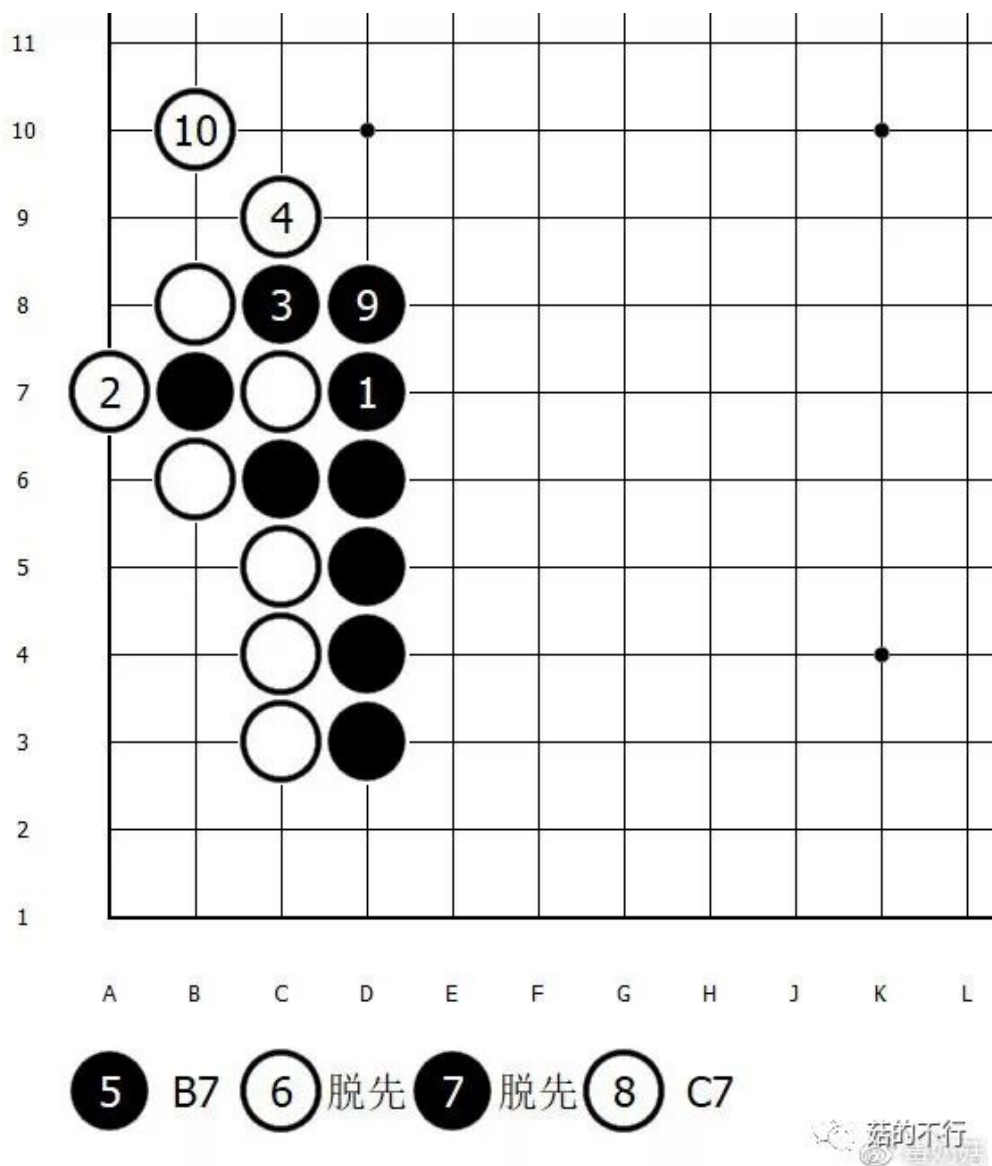
连扳之后，白棋吃掉黑棋一子是必然。相比直接扳了连扳，黑棋失去了吃角的可能，但是外面多了一路。不过 AI 认为，黑棋只要选择这变化，几乎所有场合都会亏损超过 15%，是不能承受的损失。也就是说，AI 认为黑棋外面这层皮，不如白棋角地实惠。参见之前 B-2 的变化，黑棋外面这层皮，的确是一个可以被攻击的目标。

黑棋几乎只有两个选择，A 位打吃与 B 位扳。无论黑棋走哪一个，白棋都是 B7 直接提子。相比之下，AI 认为黑棋 B 位扳了生根抢目是最佳止损，A 位打会导致继续 10% 的亏损。



变化 B-5-1

这是黑棋二路扳之后常见的变化，至此黑棋可以脱先了。这个图黑棋角上有了一只后手眼，在遥远的将来至少不用担心死活问题。未来白棋可以根据情况，可以在 E2 刺后 F3 尖起，对整块黑棋发动进攻。在这场进攻中，黑棋 D8 是出头的筋，白棋无法轻易冲断反击。



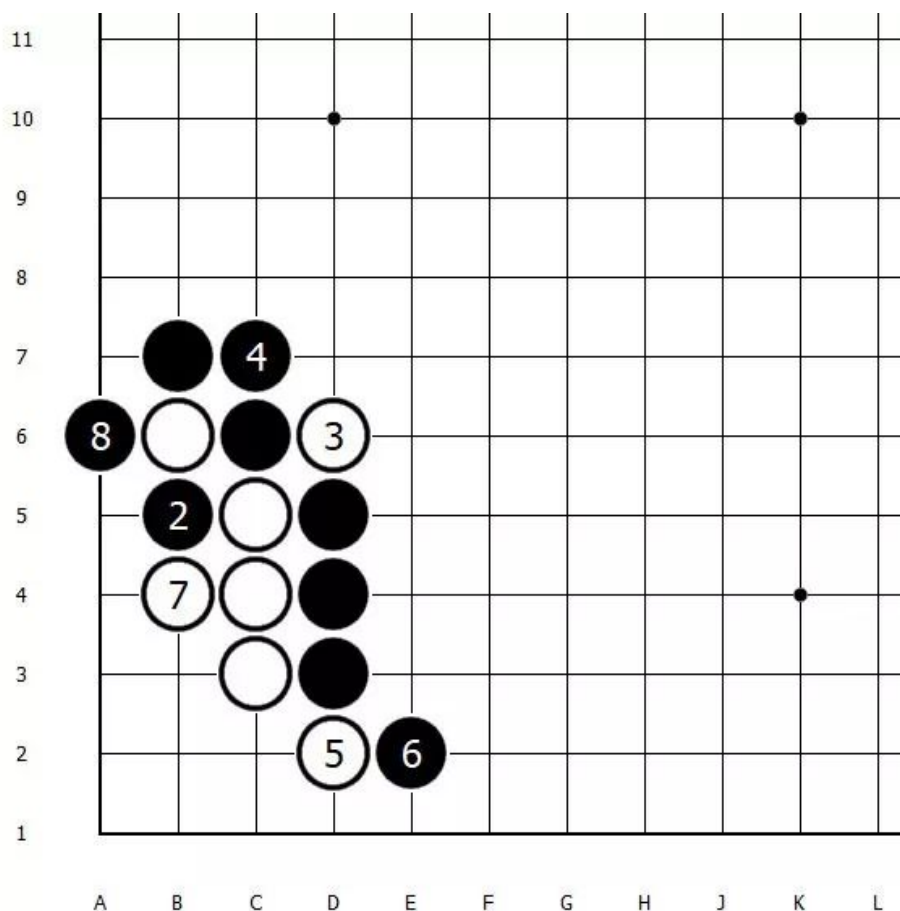
变化 B-5-2

AI 认为黑棋打在上面，价值不如二路扳。打在上面，一来是实地不如二路扳，二来是这块棋依然存在被猛攻的可能，没有足够的发展潜力。此外，更重要的就是黑棋 3 位打不成立。白 4 翻打之后黑棋局部十分难受。如果走成上图，黑棋胜率仅剩 8% 左右。由于黑棋迟早要在 9 位接回，黑棋永远无法再 B5 位置开劫。黑棋轻易开劫，很容易被白棋万劫不应。



变化 B-5-3

白棋需要提防的是，黑棋 5 位扳的时候不能随手挡住，不然黑棋可以吃掉三子，白棋瞬间崩溃。



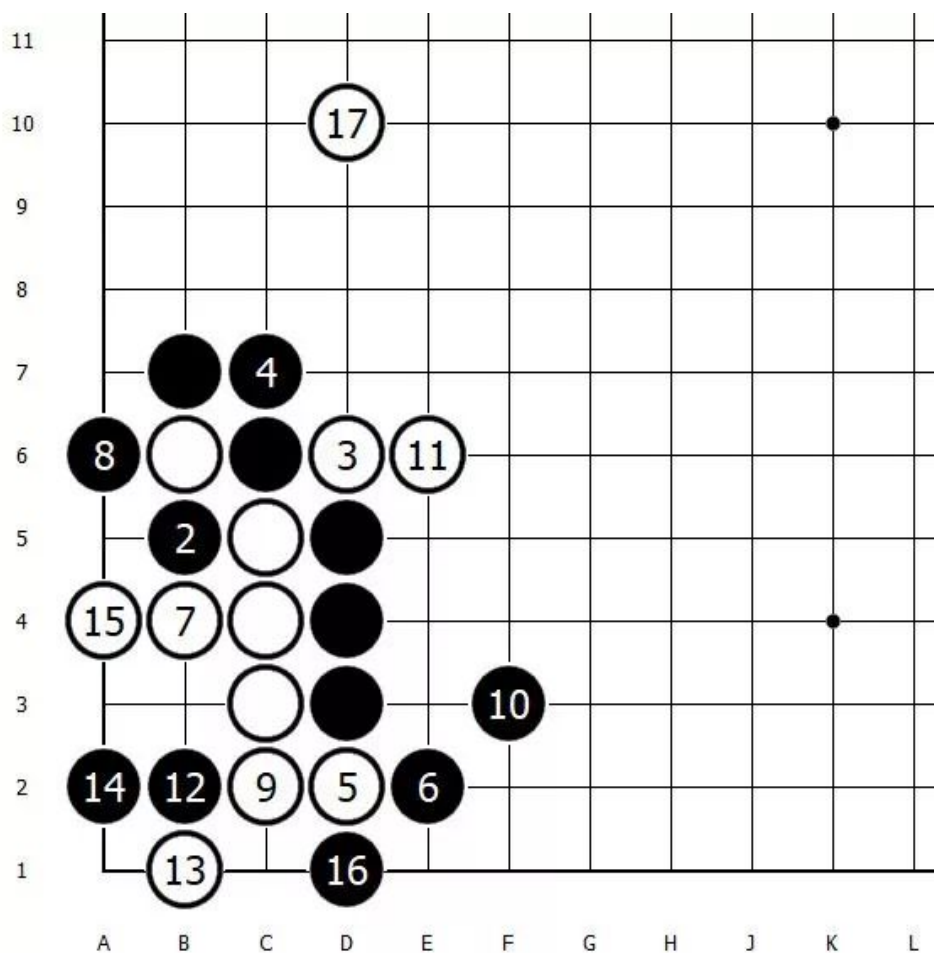
① 脱先



变化 B-5-4

但是黑棋连扳的下法，也不是绝对不能考虑的走法。在特定的场合，黑棋的连扳有可能是非常有力的一手。本图是白棋脱先后的变化，局部白棋弹性很足。当然，黑棋打拔的现实收益也十分巨大。正式因为如此，黑棋连扳的招法，在引征与劫争中非常适用。

白棋先打断黑棋制造缺陷是重要的一手，也是考验黑棋的一手。黑棋如果提，白棋角上简单扳虎，是打劫活。

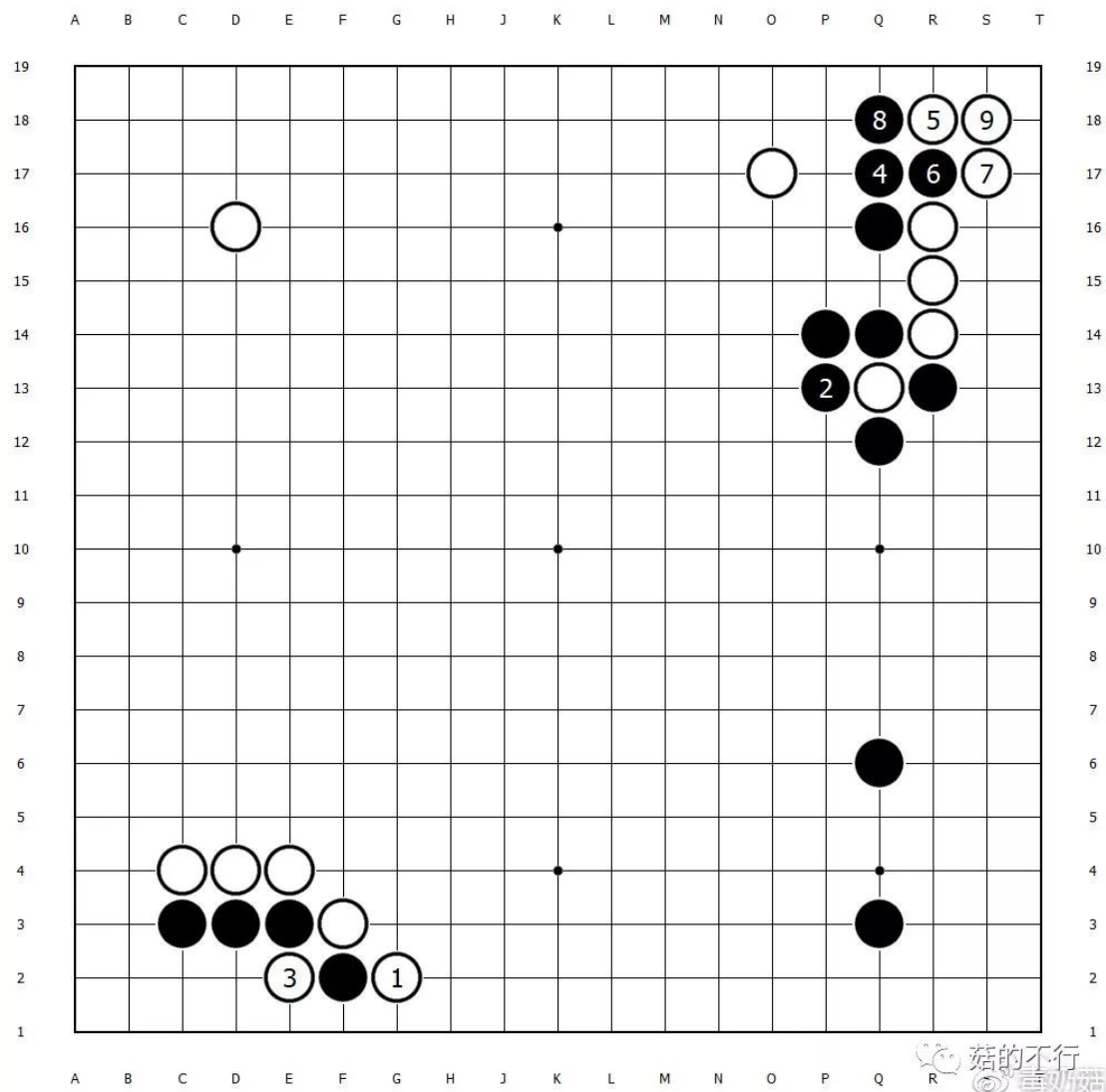


① 脱先

活的不行

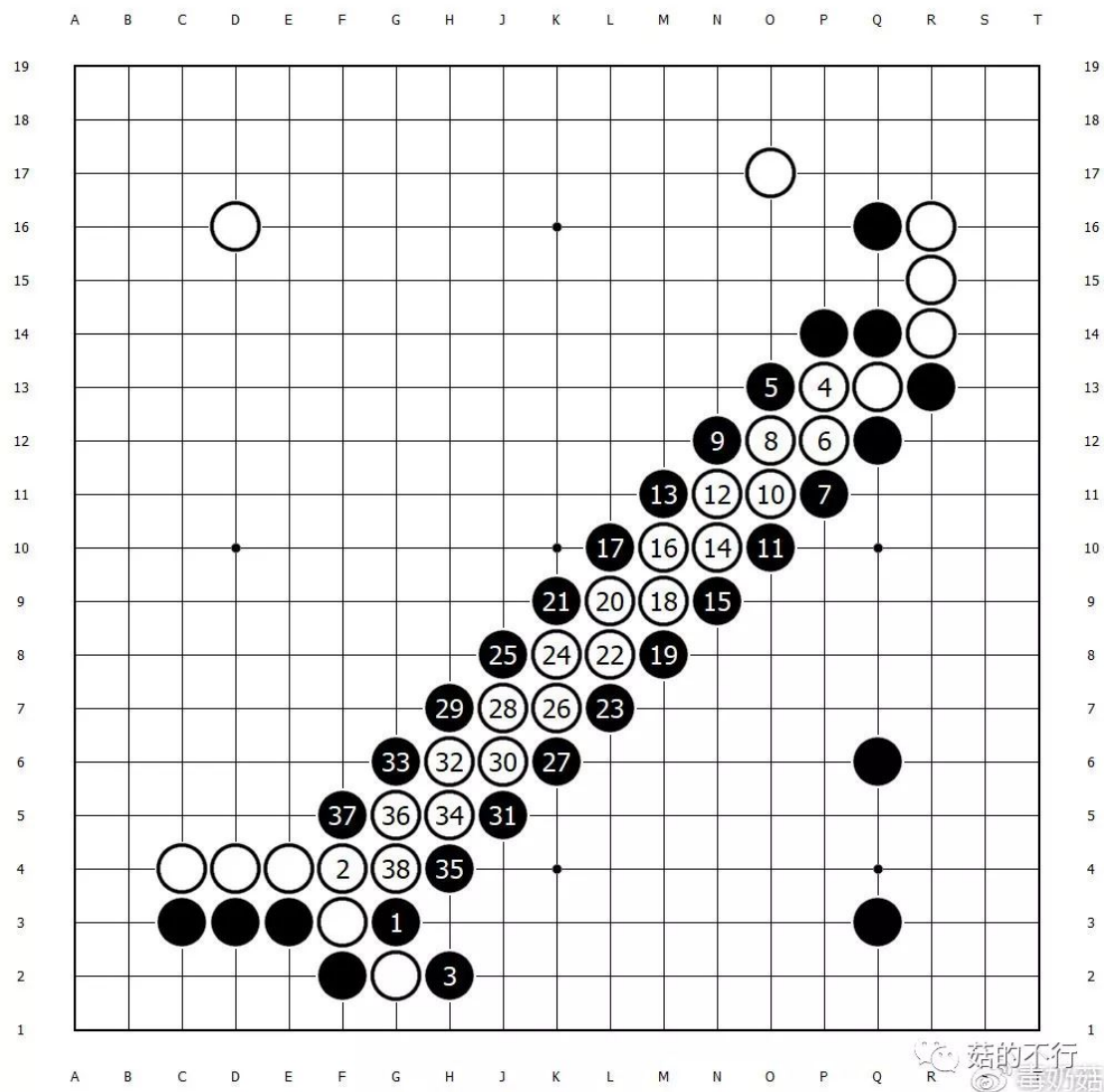
变化 B-5-5

黑棋如果粘住，则是复杂的对攻，白棋可以选择直接在 11 位长出作战。需要注意的是，黑棋暂时无法直接杀角。白棋虽然局部是净死，但是刀五的气极长，完全有余力抢攻黑棋外侧。白 17 是攻击黑棋上面的手筋，， F4 是攻击黑棋下面的手筋。这里黑棋两块棋都不能被轻易封锁，无法接受与角部收气。



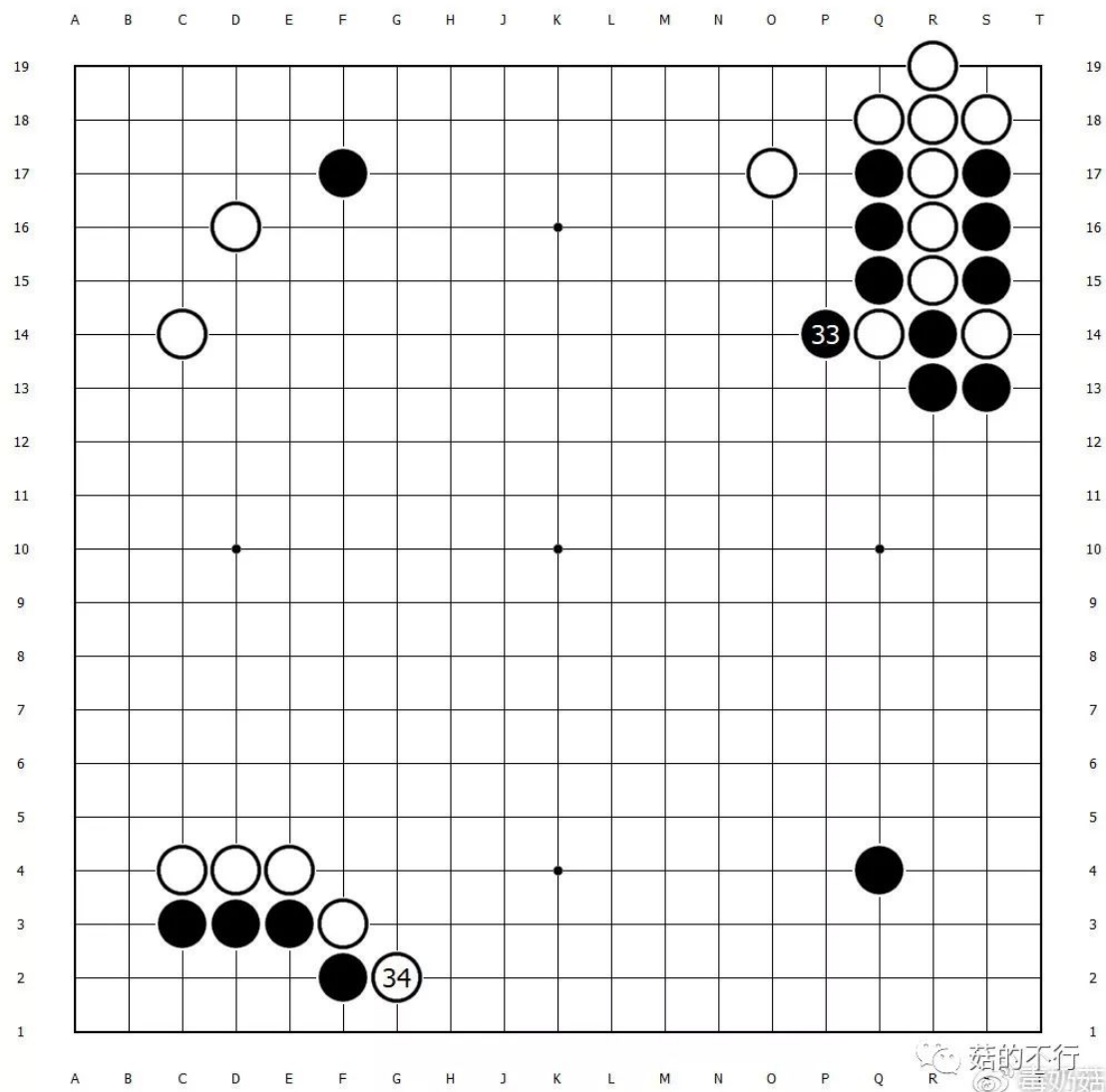
变化 B-5-6

这是一个常见的引征变化，黑白双方各有所得，AI 认为本图两分。



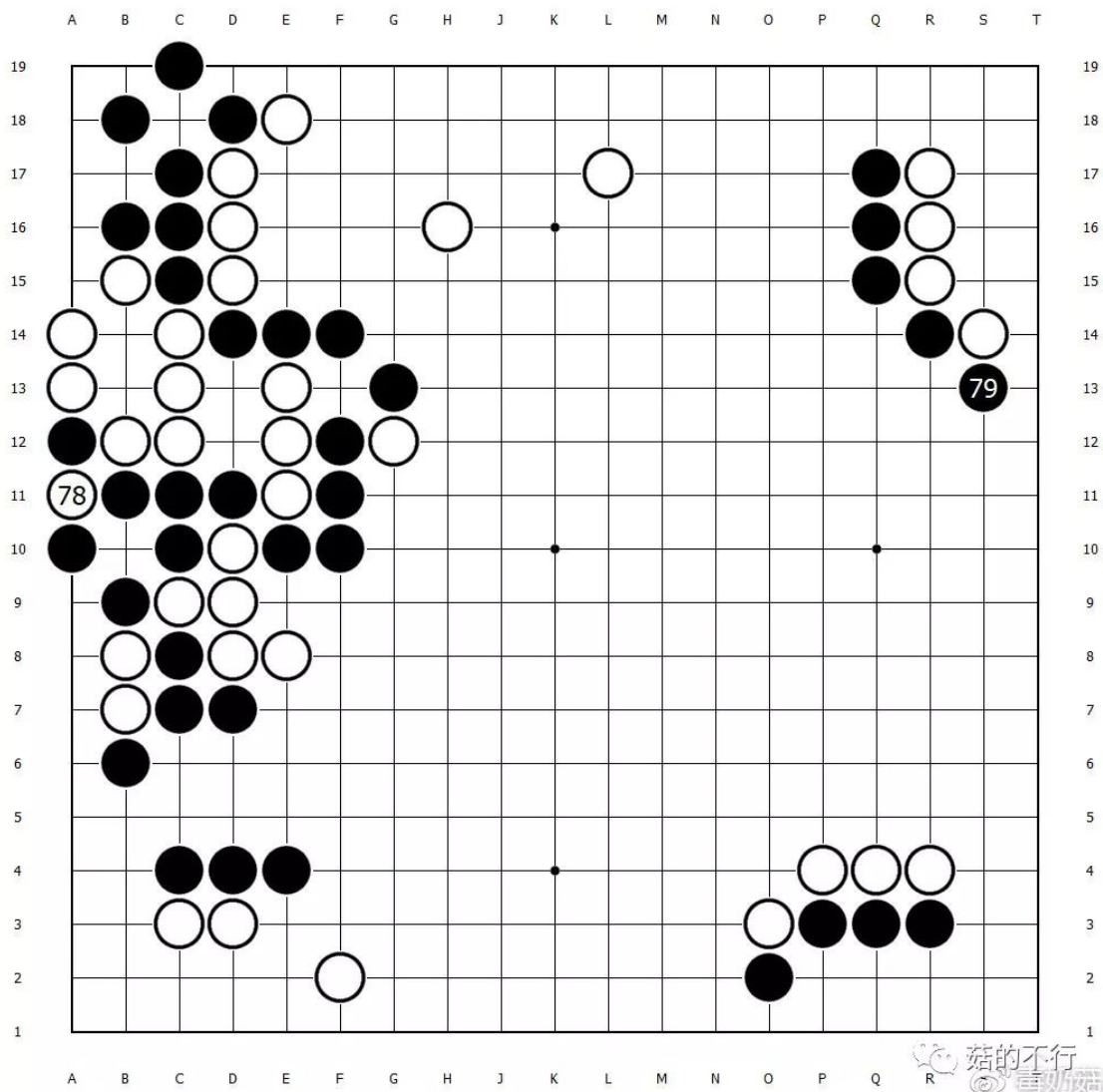
变化 B-5-7

黑棋左下不能贪吃，否则白棋可以跑出征子，右上黑棋无法收场。



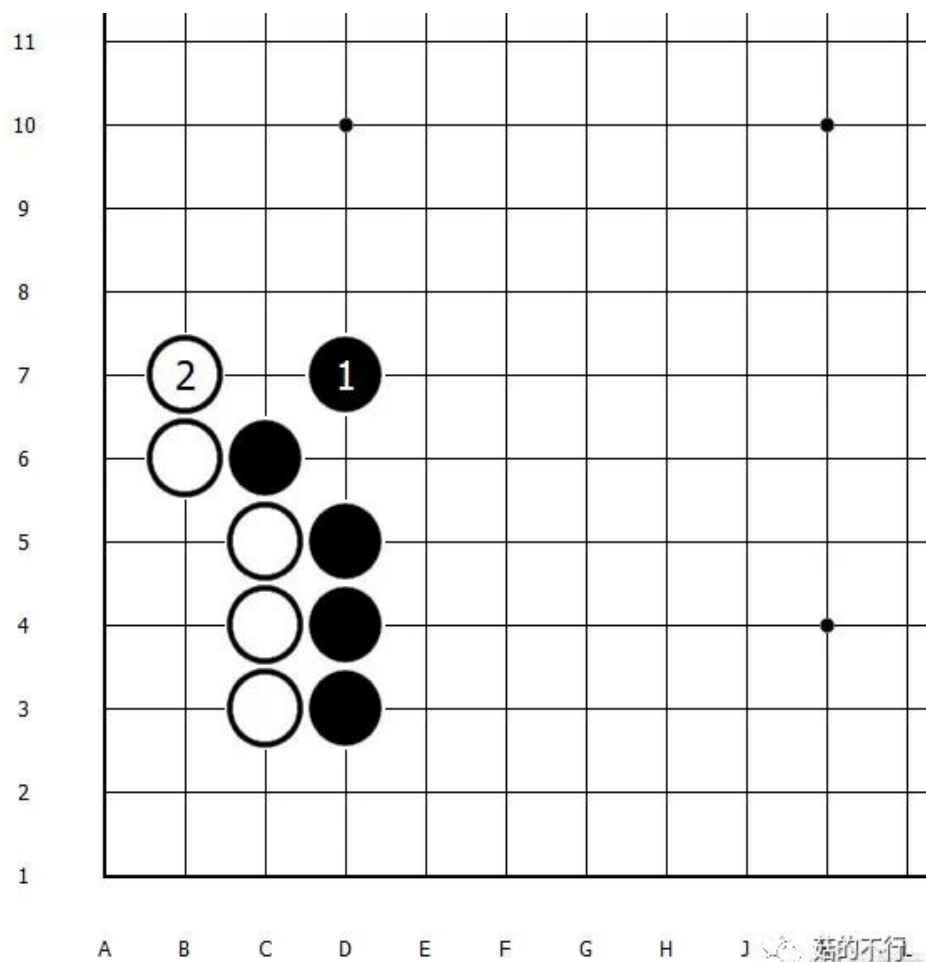
柯洁（黑）VS 连笑

这是龙星战中柯洁执黑对连笑的对局，右上黑棋打吃，左下白棋立即引征。这个变化，AI 也认为是两分的结果。



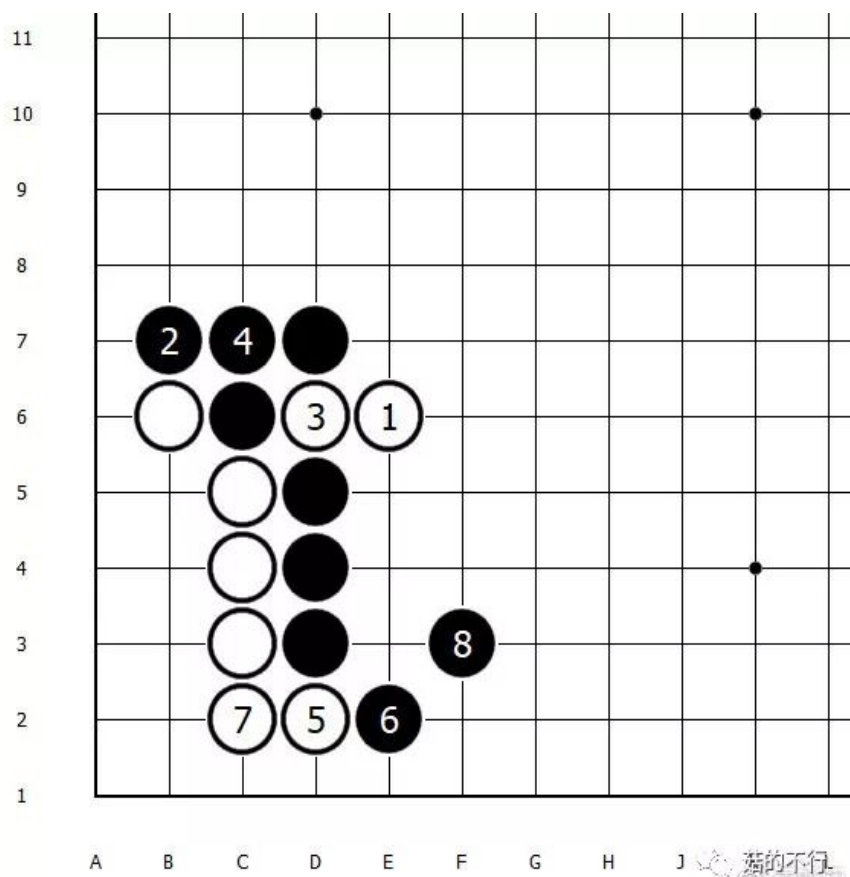
李钦诚（黑）VS 芈昱廷

这是天元战八强的一盘棋，李钦诚执黑对芈昱廷，是很典型黑棋用连扳作为劫材的例子。布局中 15% 的损失，可能在 1-2 目棋，但是在找劫中可以认为损失微乎其微。白棋一旦右上应劫，黑棋将有源源不断的劫财。在这个场合，白棋只有消劫。



变化 B-6

至于黑棋在基本图中 D 位虎，白棋几乎只有长出的一手。这个变化，黑棋小亏 10% 不到。一般来说，在白棋 H4 位有夹击子的存在下，虎不失为先手加强自身的招。总的来说，这手棋自身消极防御的味道更为浓厚，而不是为了右边的发展。



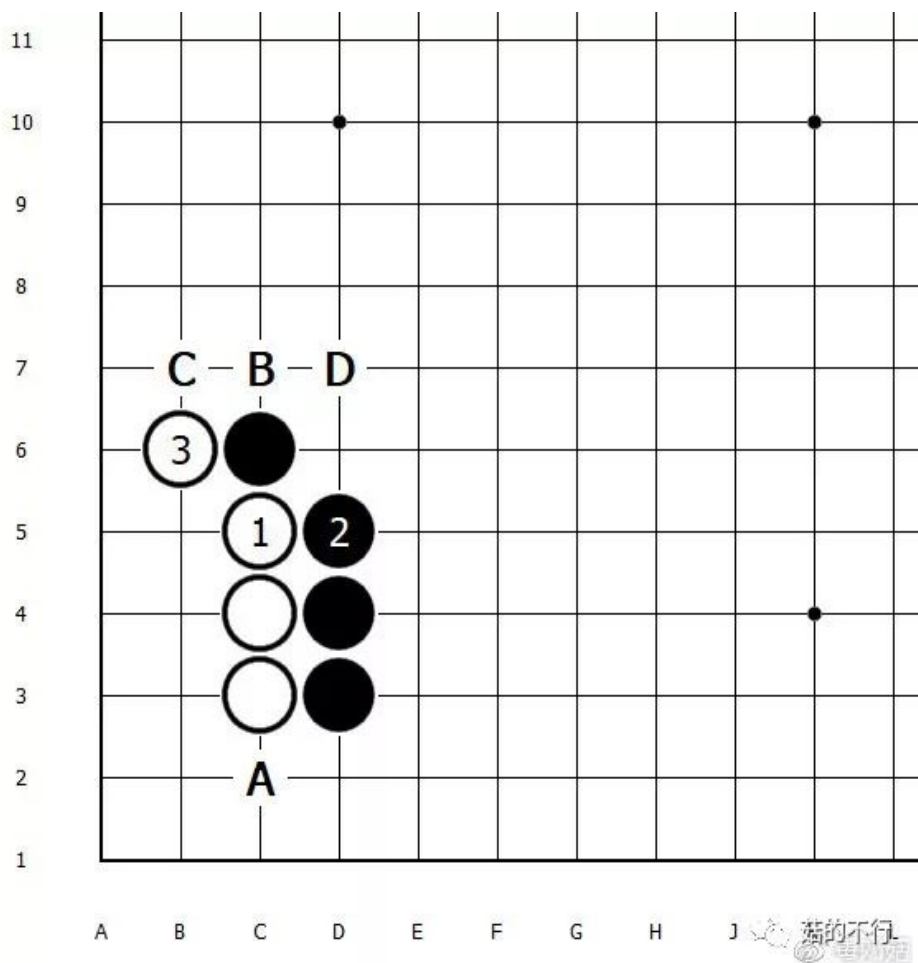
变化 B-6-1

白棋直接刺是不成立的一手，黑棋只要简单虎下，白棋就已经亏损超过 20%。白棋打断之后，需要卖掉下面二路的扳粘才能做活。此外，以后黑棋 B5 打拔还是先手。

此外，黑棋虎无论作为劫材还是引征，都对白棋的压力不如连扳。因此这一手，在目前的对局中几乎已经绝迹，属于濒临淘汰的招法。

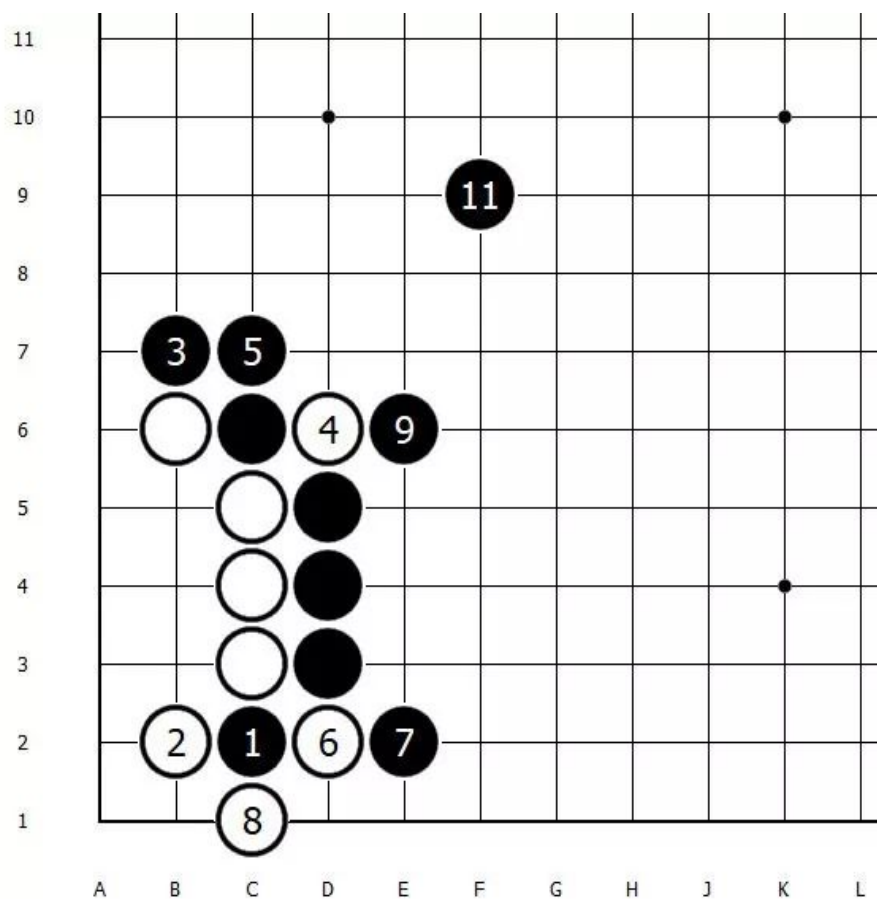
本期就到这里，下期将会讲黑棋 A 位扳的下法。

2. B 位飞（续）



基本图

之前讲过了 C 位与 D 位两个场合下法，现在我们来看最为常见的 A 位。A 位扳有诸多分支，每一个分支都对角的占角方式有关，因为涉及到很多征子的问题。



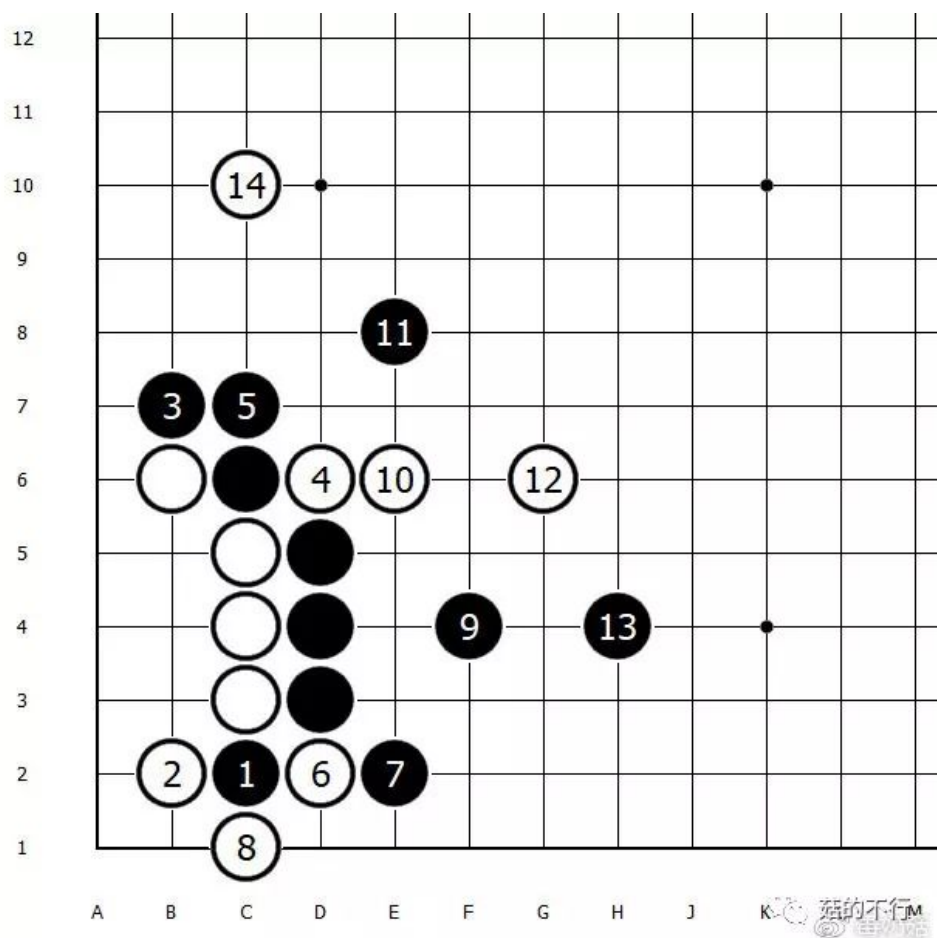
⑩脱先

药的不行

变化 B-7-1

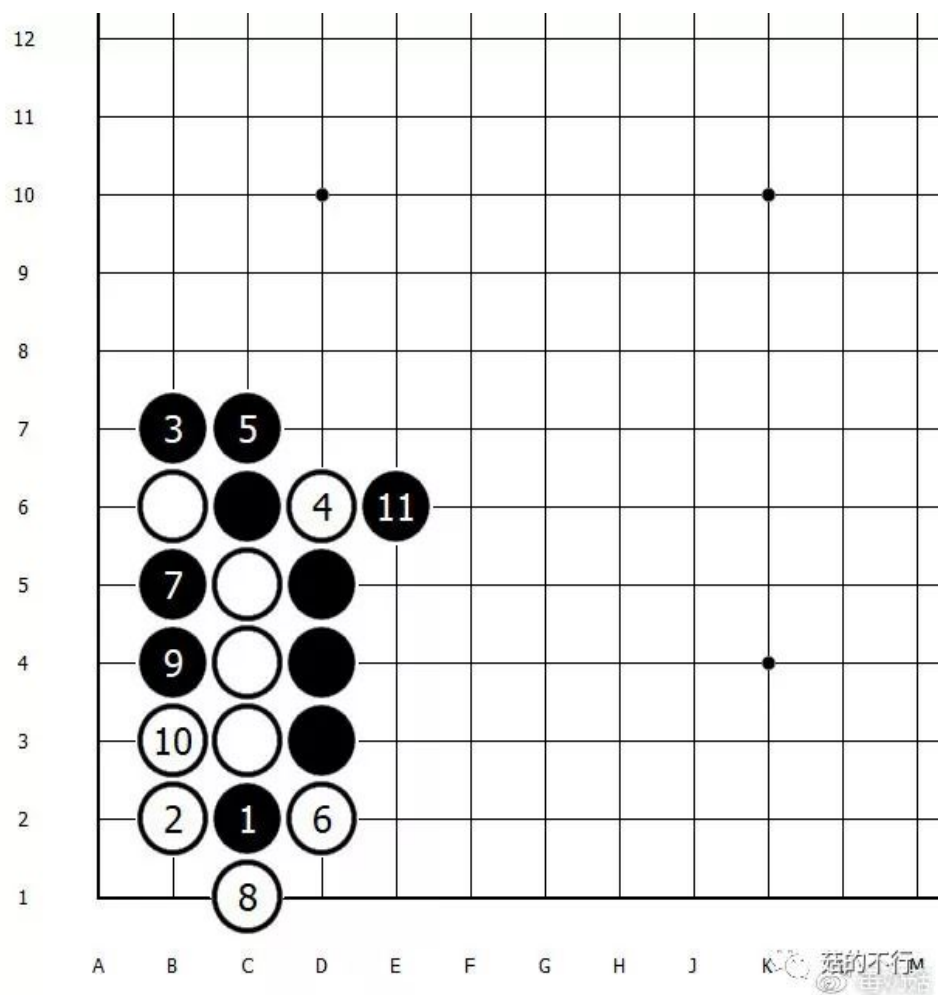
这个变化最早出现在柯洁与 Master 的第一局。这是一个典型的两分变化，但是这个变化的先决条件是，黑 9 的征子能够成立。这个变化白棋先手取得实地，但是黑棋也两边封住。相比之下，由于下面有 F2 夹的缺陷，上方更像是黑棋的发展方向。

此外，即便征子有利，黑棋再花一手补征子也是极有价值的一手。AI 对于补征子的优先级，甚至高于星位双飞燕。补征子的手法非常重要，一般都要补的远一些，在黑 11 附近的选点都是可以考虑的。如果简单提子，AI 认为亏 10%左右。



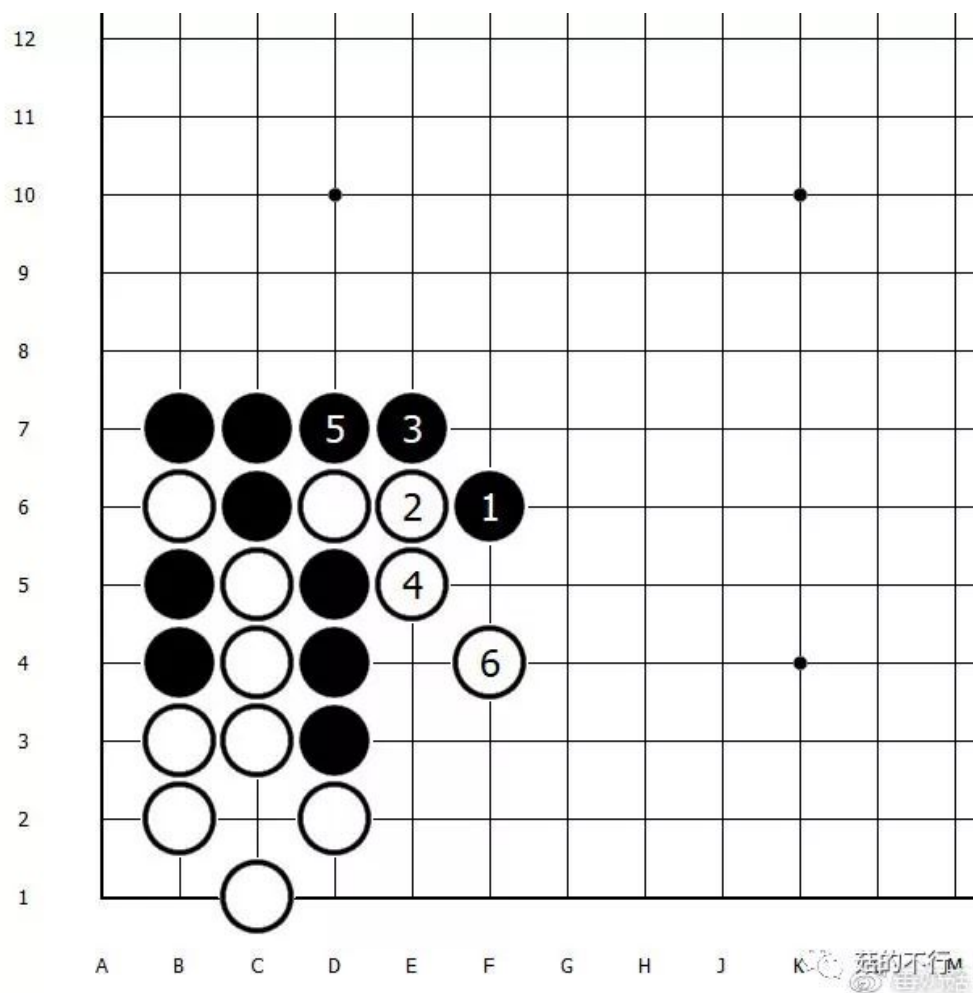
变化 B-7-2

如果征子不利，黑棋只能选择 F4 或者 E8 补形，白棋长出后形成战斗。黑棋两边都有缺陷，这场战斗黑棋的负担更重一些。这个变化，黑棋大概亏损了近 10%。白 12 也有飞压的下法，白 14 也有跟紧一路的招法。总之，这里白棋可以给黑棋造成相当大的压力。



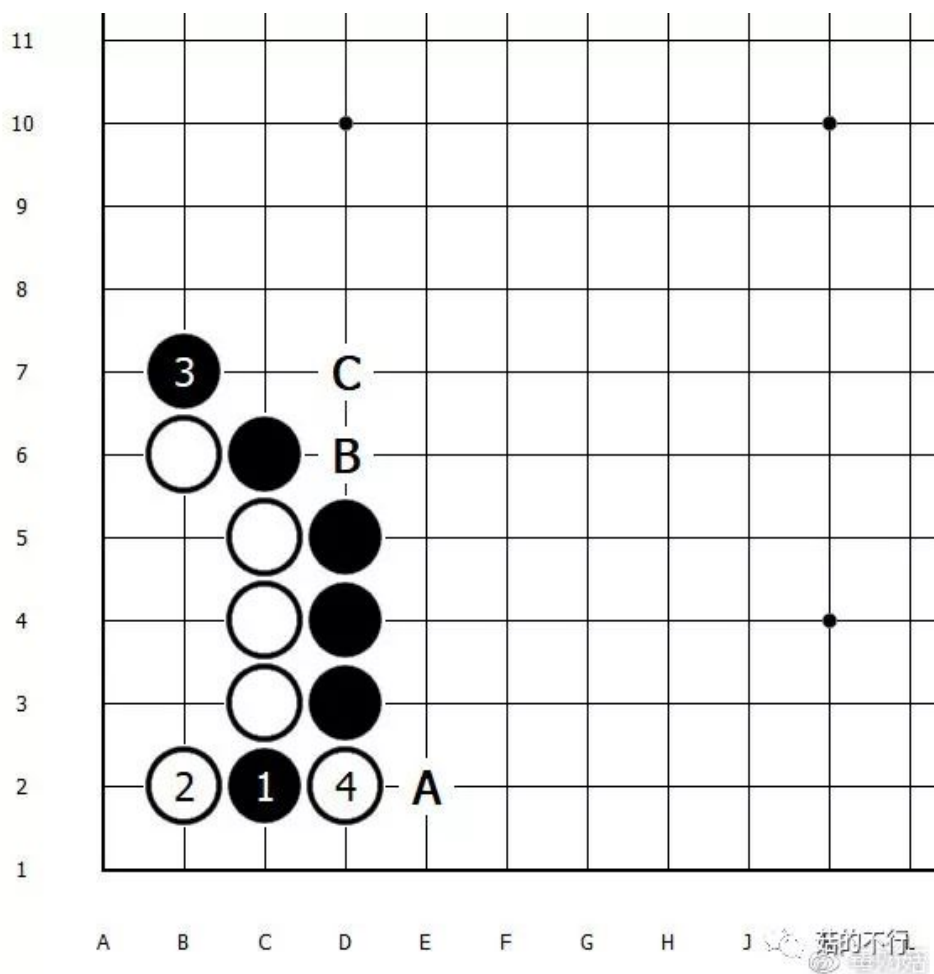
变化 B-7-3

另外，如果黑棋重视左上，黑 7 也可以选择吃在这里。这个变化与 B-7-1 比较类似，也是大致两分的变化。



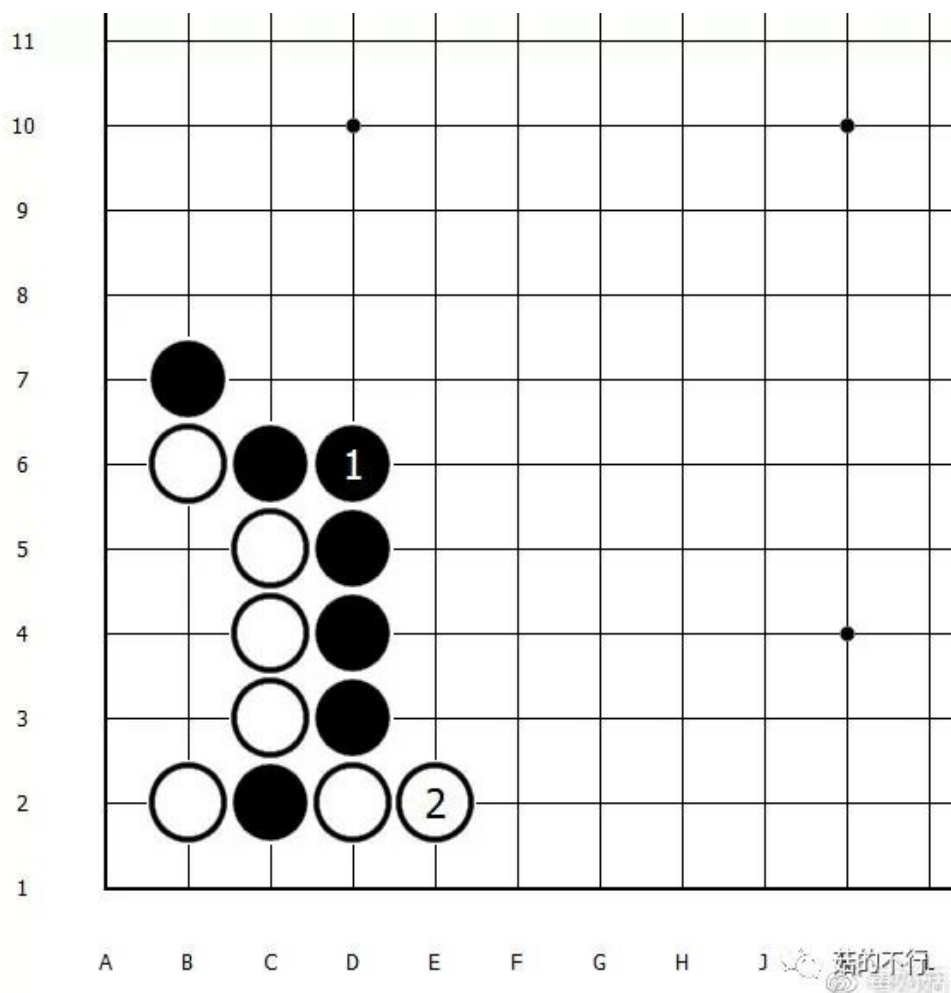
变化 B-7-4

如果征子不利，黑棋也可以选择飞。以后白棋顶出，黑棋可以选择简单弃子，这个变化双方也均可接受。



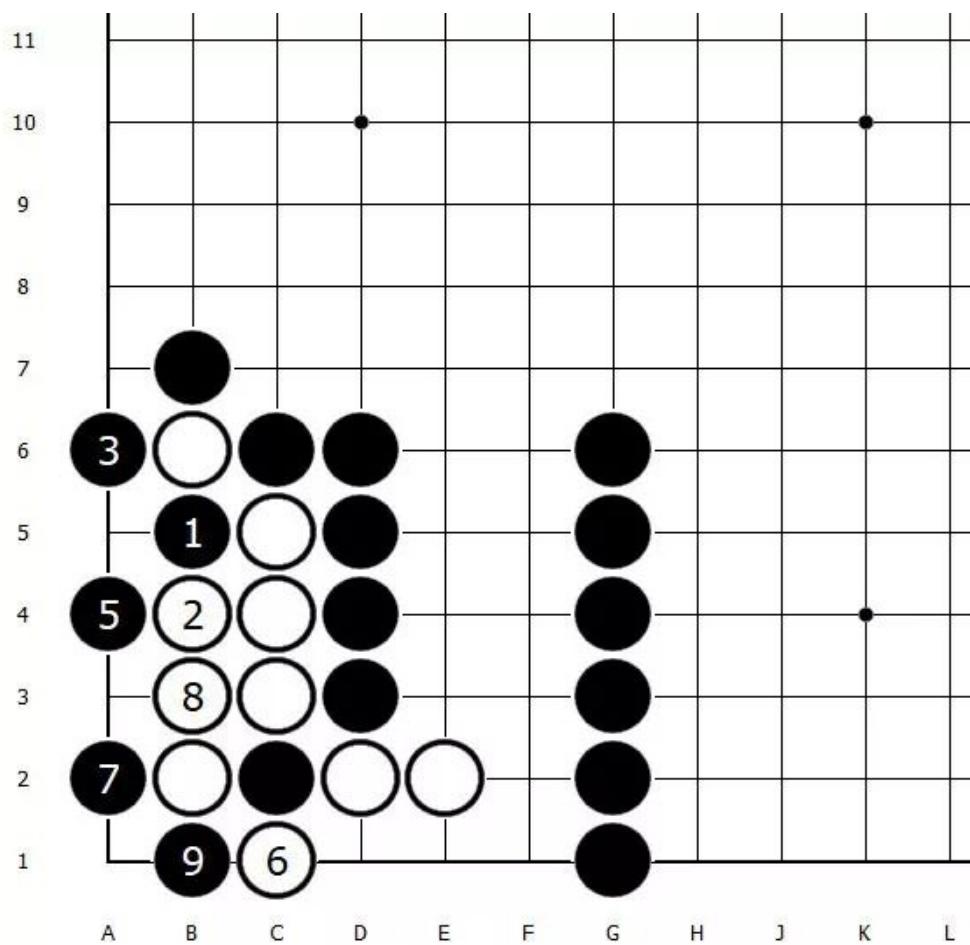
变化 B-8

白棋也有直接吃在 4 位的可能，考验黑棋。黑棋可以考虑 A 位打住，也可以考虑 B、C 位气合反击。



变化 B-8-1

AI 认为黑棋补棋是最佳选择，粘或者虎均可。白棋只有长出，然后黑棋便可以脱先。相比打断后被征掉一子，AI 认为这个图白棋稍微亏了一点，大概 5%。不过在过去人类的观点中，黑棋很难忍受被白 2 长出，这也是 AI 颠覆人类观点的地方。

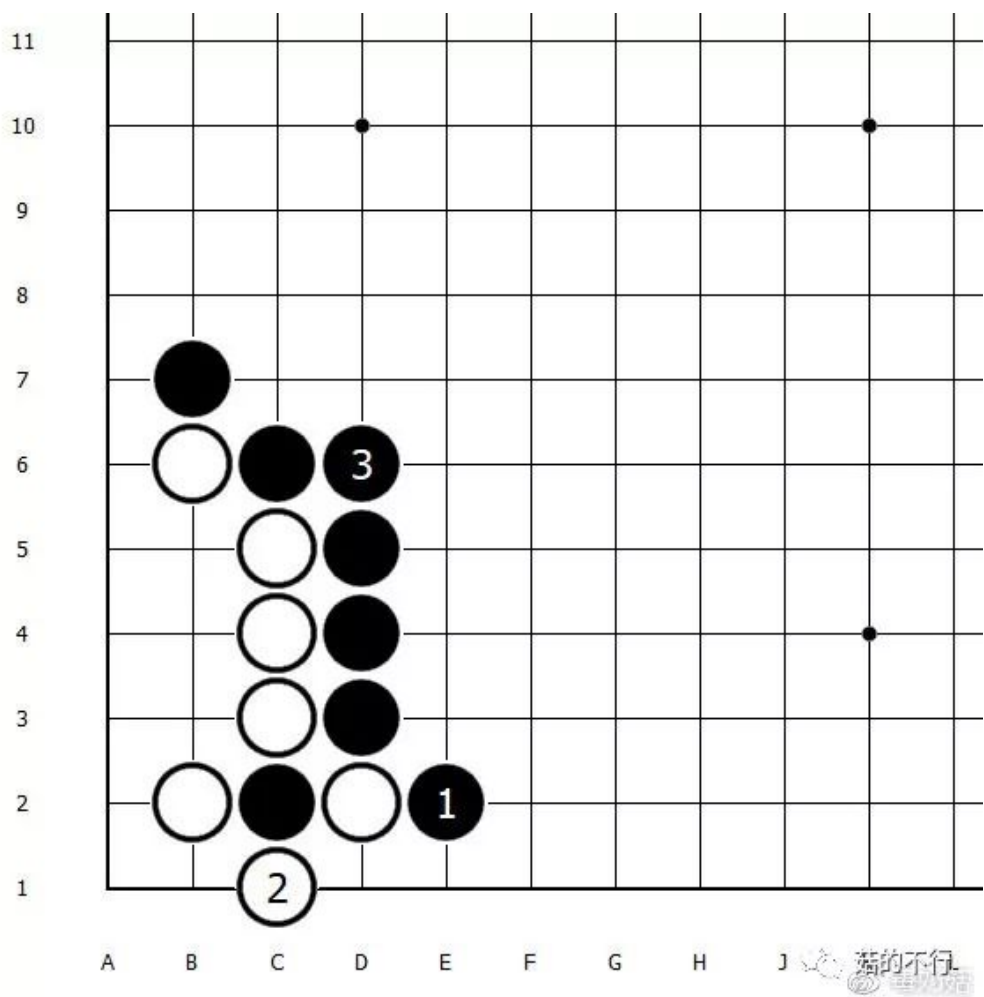


④ 脱先



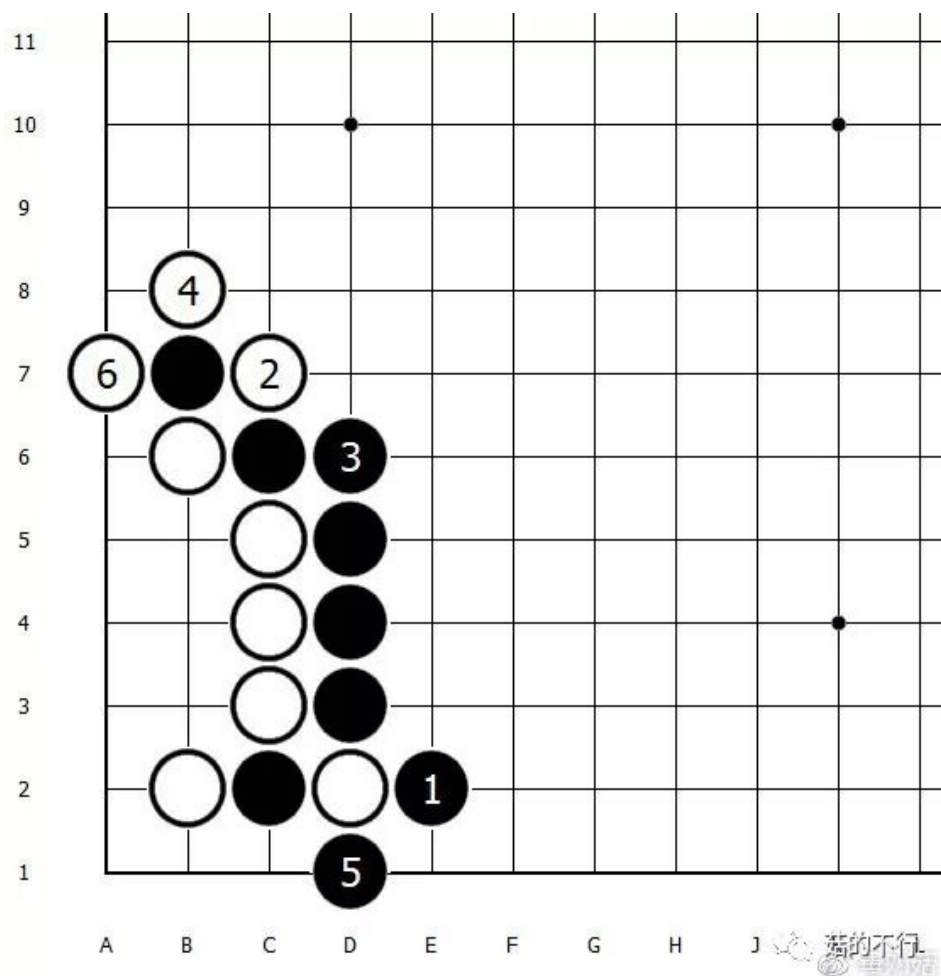
变化 B-8-2

如果黑棋外面足够厚，白棋角上以后欠着一个打劫活。



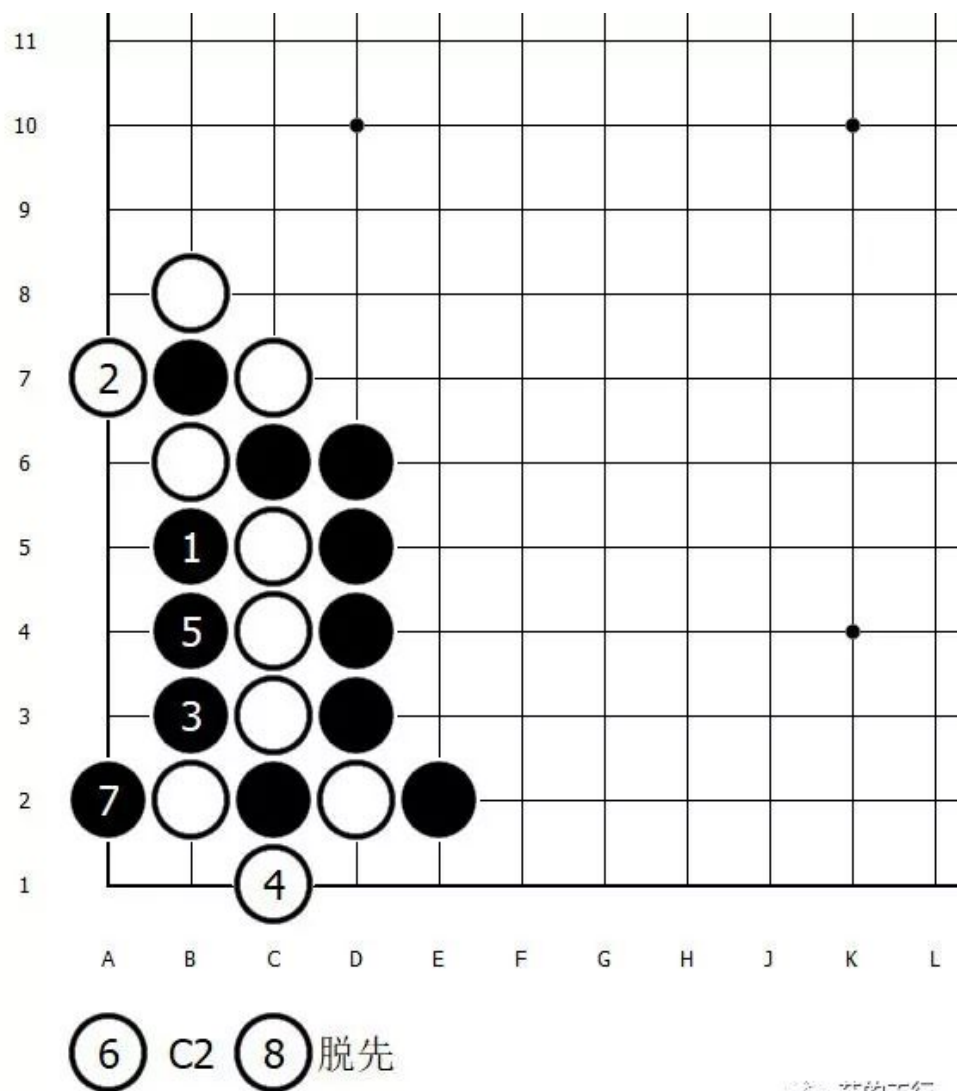
变化 B-8-3

当然黑棋也可以选择打吃这边，白棋需要注意的是不可随手提，不然会被黑棋外面一手粘干净。相比变化 B-7-1，少了一个引征的利益，白棋的亏损是显而易见的。



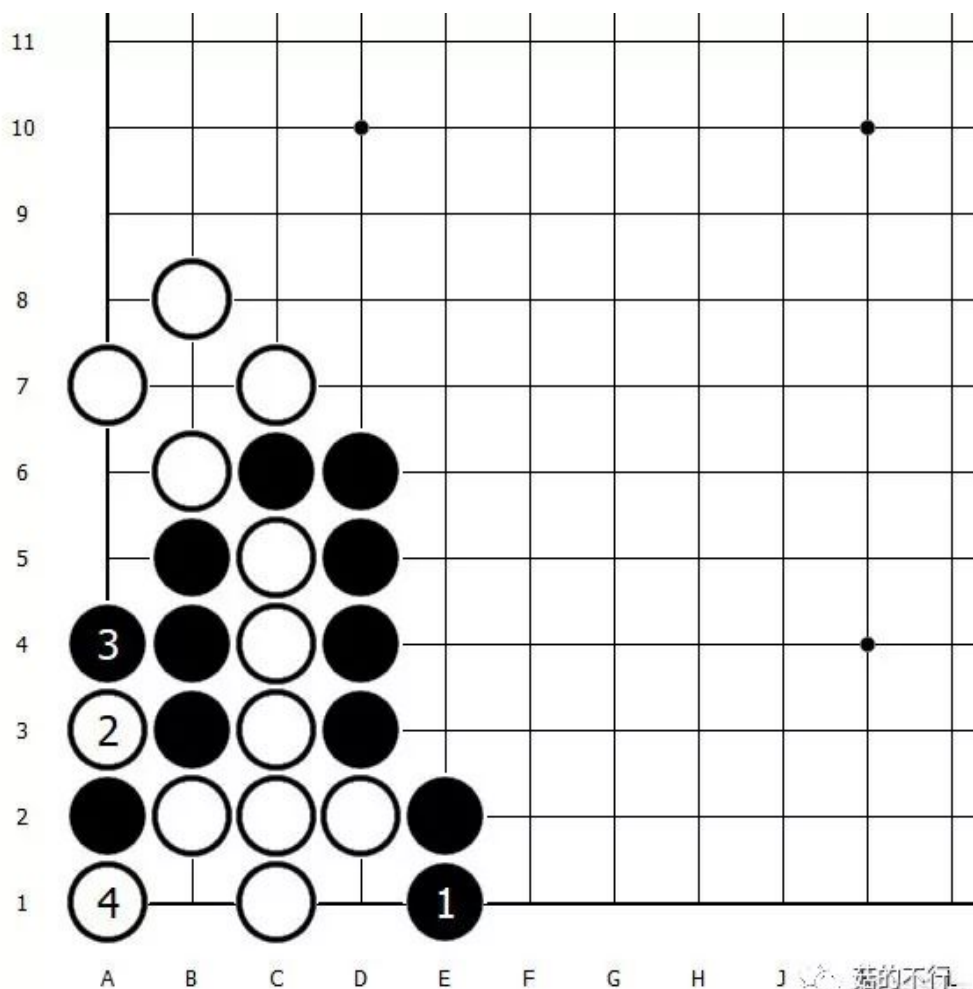
变化 B-8-4

面对黑 1 的打吃，白棋选择 3 位打吃还原 B-7-1 也是可以的。但是此时白棋有其他选择，可以吃在上图的 2 位。双方各提一花，形成一个小型转换。这个图 AI 认为白棋稍稍吃亏，但是如果上面是黑棋势力，也未尝不是一个有力的尝试。



变化 B-8-5

白棋 B-8-4 的变化其实藏着一个陷阱，黑棋如果选择这个看似严厉的反打，将是严重的上当行为。看似白棋的十字架很大，黑棋藏有一个严厉的劫争。但是实际上，这个劫争对白棋来说毫无负担。这个图，是黑棋胜率不足 10% 的变化。



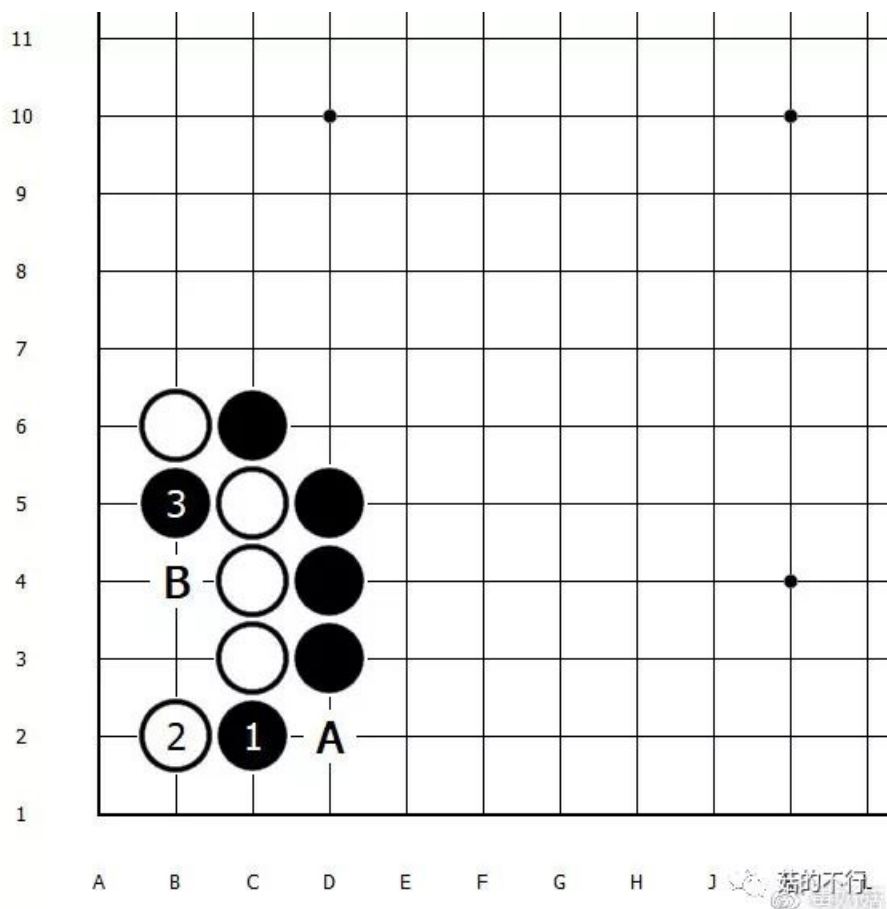
变化 B-8-6

白棋这个局部没有负担的重要原因，即便黑棋局部再花一手，局部依然是劫争。只不过这个劫争从白棋先手提劫，变成了黑棋先手提劫。这个劫争白棋仍然可以引而不发，黑棋花两手吃掉白棋 7 子，价值远远无法与外面两手大场相抗衡。

本期就到这里，下期讲解黑棋断的下法。

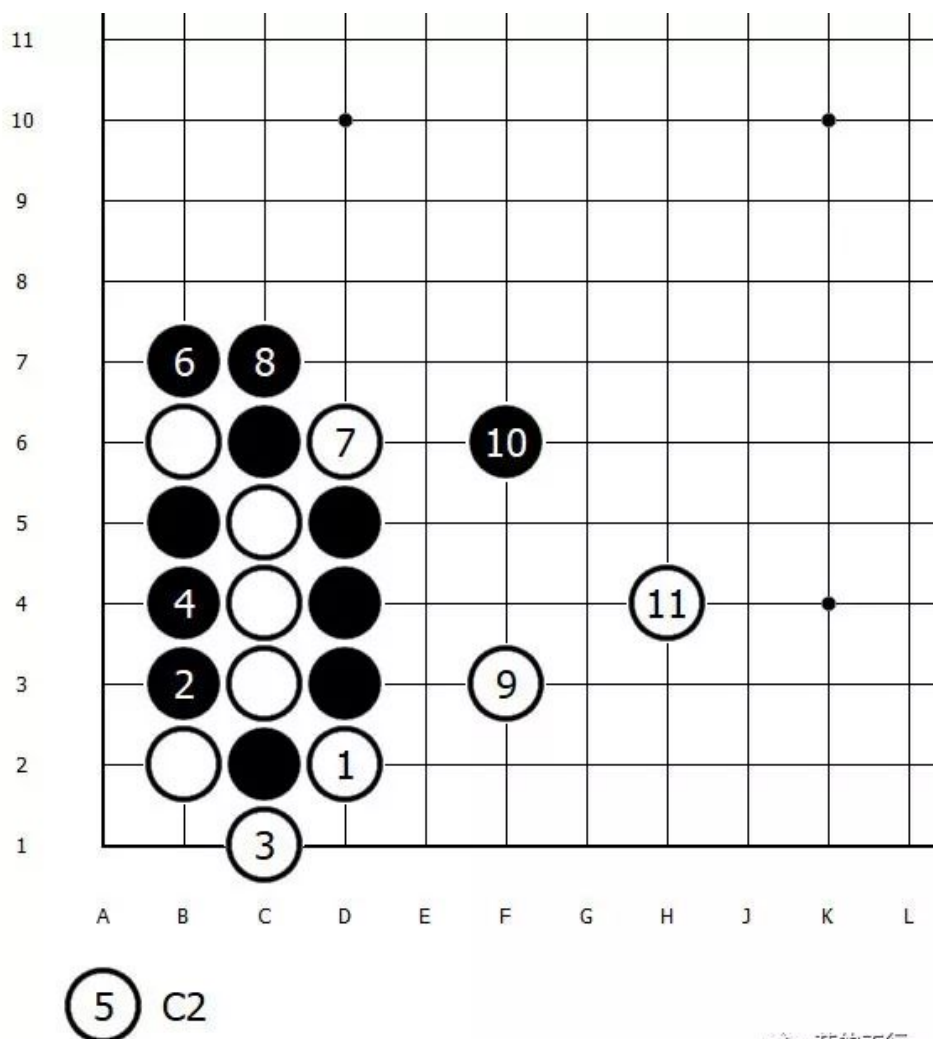
2. B 位飞（续）

如果征子不利，黑棋也可以选择飞。以后白棋顶出，黑棋可以选择简单弃子，这个变化双方也均可接受。



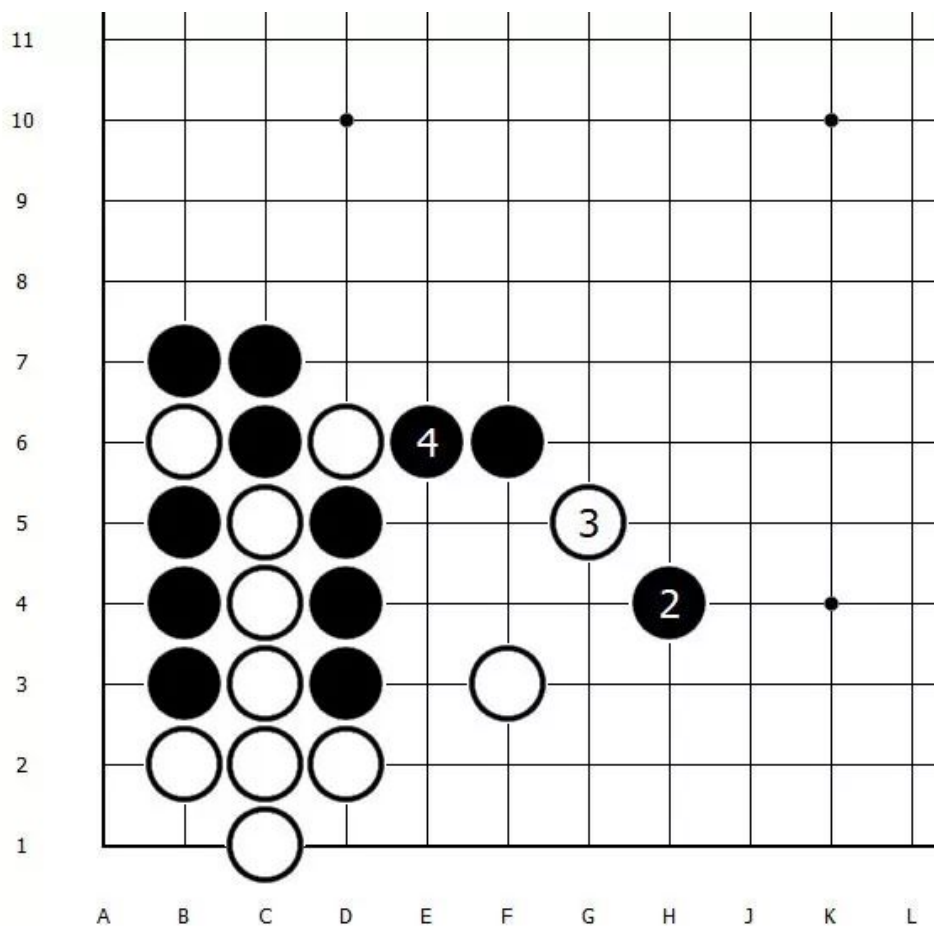
变化 B-9

在征子不利的情况下，黑棋断在 3 位也是 AI 推荐的手筋。对此，白棋只有 A 位和 B 位两吃的下法。这个变化被各种 Zero 版本的 AI 发扬光大，以至于在很长时间内，人类的棋谱被这个变化所支配。这个变化和 B-7 难分优劣，都是两分的进行。



变化 B-9-1

这个变化是出现频次最高的一个图，并称为大十字架。这个图有几个要点，首先是黑棋的方向，黑棋想要获得的方向，刚好与被点三三时挡的方向相反。挡哪边，取另一边，是新时代的点三三变化的一个特点。第二个就是白 11 这一手棋，本身不走也没有问题，但是局部形状很薄。第三就是角上的官子，白棋 A3、黑棋 A2 是极大的一手棋，与双方的死活有一定的关系。

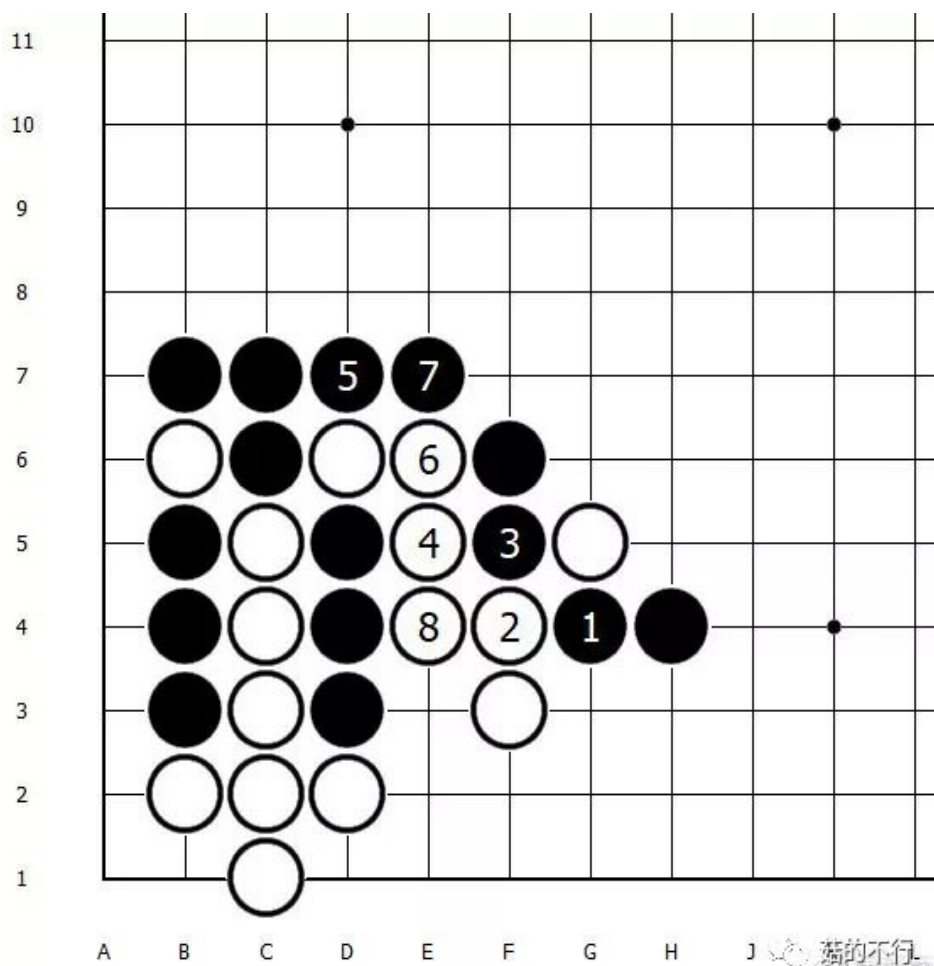


① 脱先



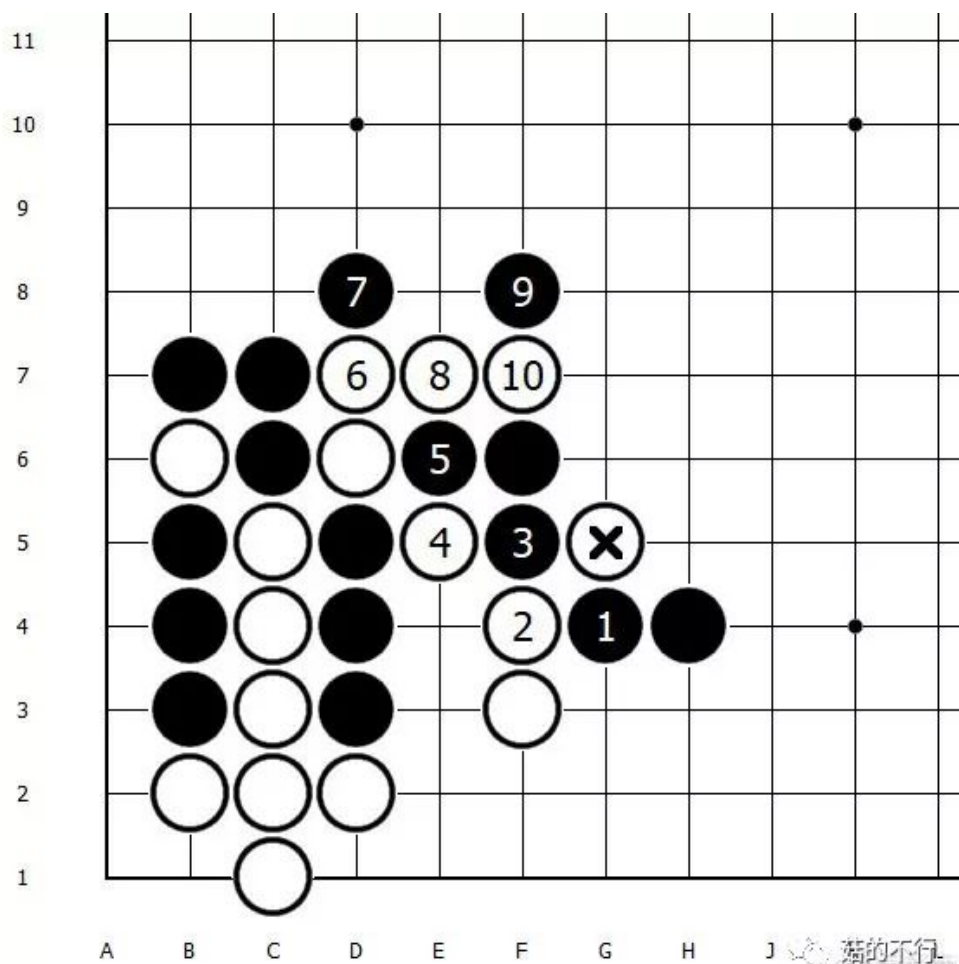
变化 B-9-2

白 11 如果脱先，黑棋局部的形是这手象步。黑棋征子不利的时候，白棋穿出是好手，黑棋一般要忍耐回去。之后的发展，白棋可以根据需要在 F8 附近骚扰，也可以考虑 H2 飞出，也是目数极大的一手。总之，白棋这里已经有了出头的可能性，先手消除了部分黑棋搜刮的严厉性。



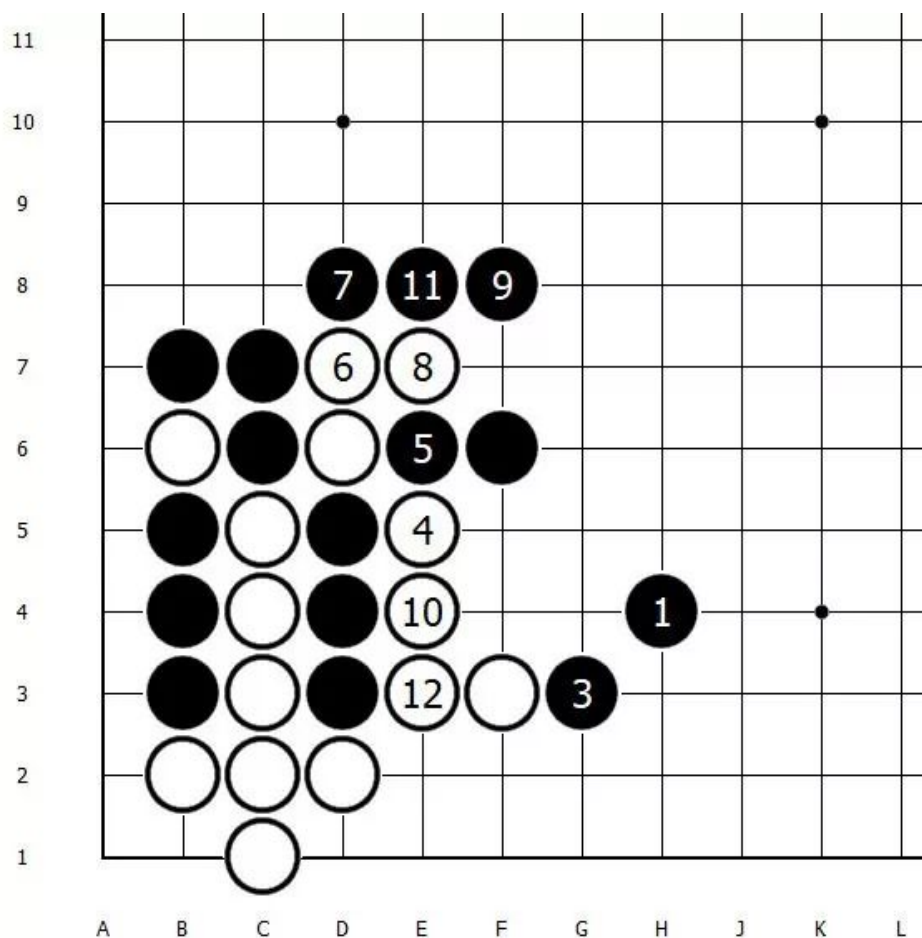
变化 B-9-3

黑棋如果征子不利时硬要冲断，白棋可以挖吃三子。这个图黑棋外面有断点，并不厚实。白棋吃掉三子，目数有收获，原本黑棋可能的搜刮也都不存在了。这个图是白棋好，黑棋大概亏损 10%。



变化 B-9-4

黑棋如果征子不利，黑 5 是不能打在这个位置的。如果想要更厚实的枷吃，会发现白棋之前穿出的一子熠熠生辉，黑棋瞬间崩溃。当然，如果黑棋征子有利，黑 9 可以吃在白 10 的位置，白棋就崩溃了。

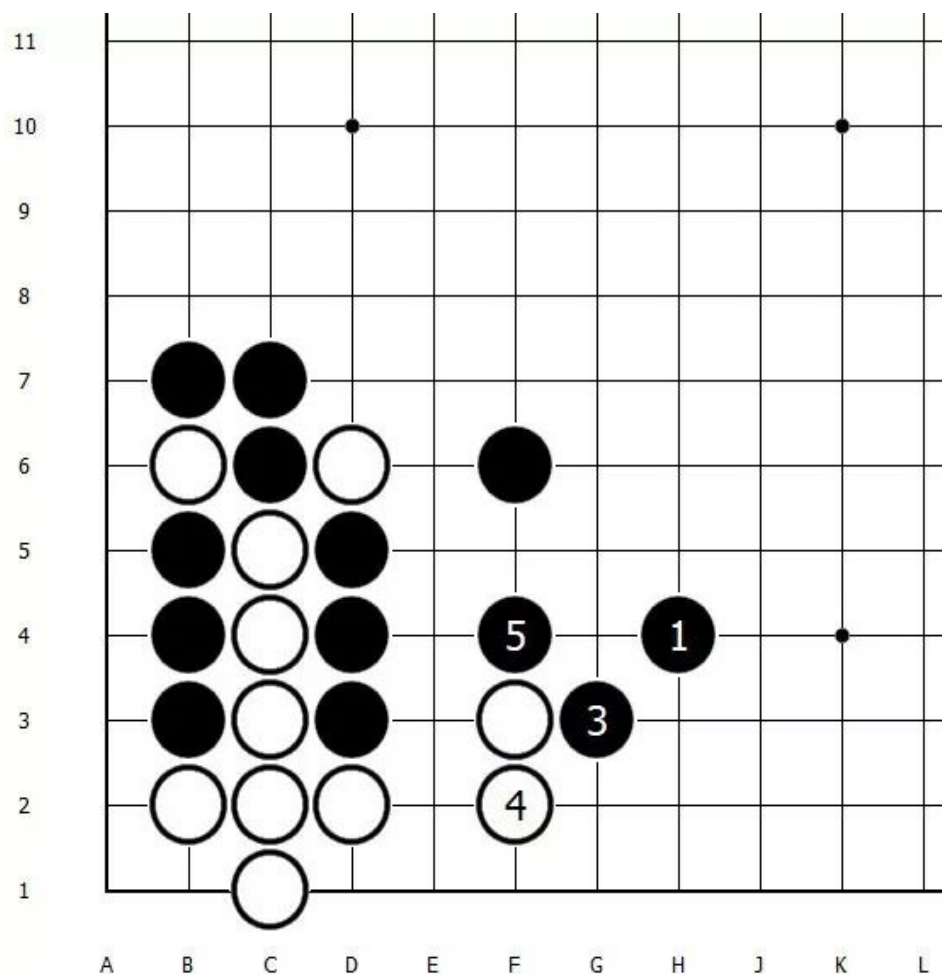


② 脱先



变化 B-9-5

面对黑棋的象步，白棋局部正常情况要应一手。白棋如果脱先，被黑棋尖顶后，局部只能吃三子求活。黑棋枷的弃子，外围没有任何弱点。可以对比 B-9-3，本图黑棋更为厚实一些。这个图 AI 认为白棋亏损近 10%，外面一手的价值比不上这里被黑棋走厚。

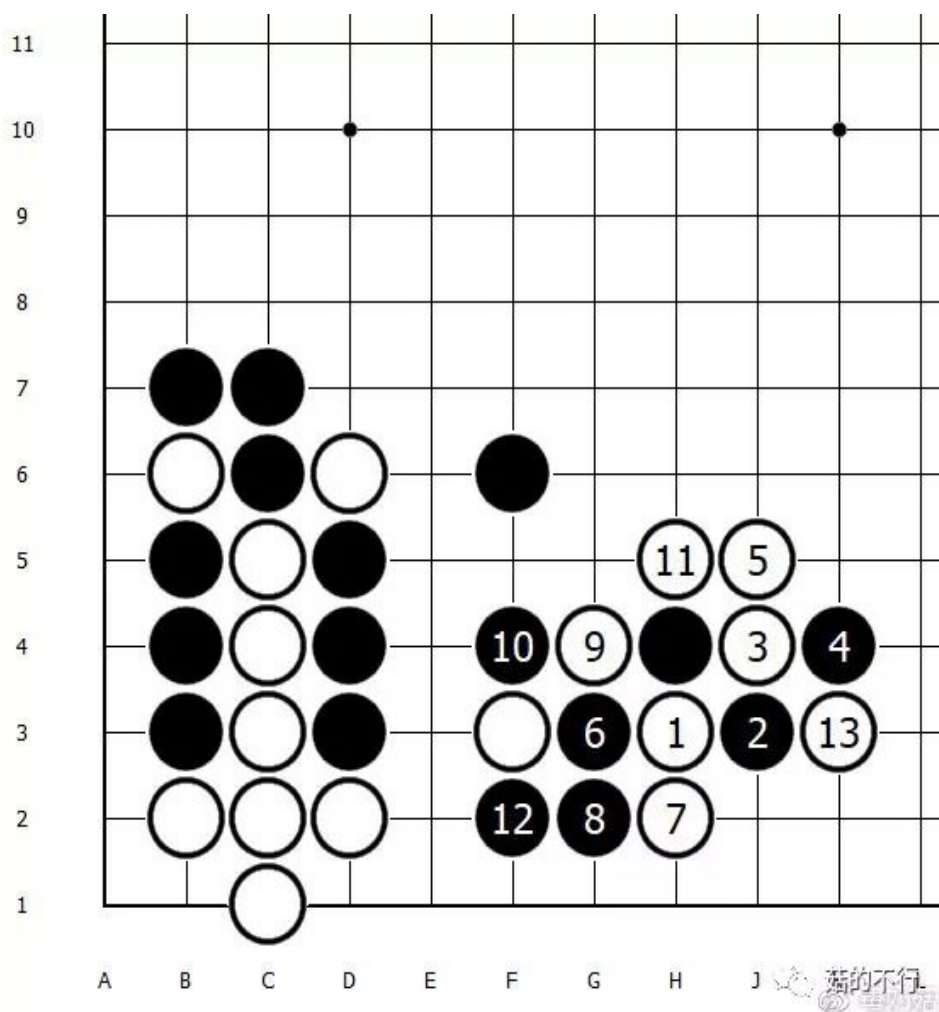


② 脱先

结的不行

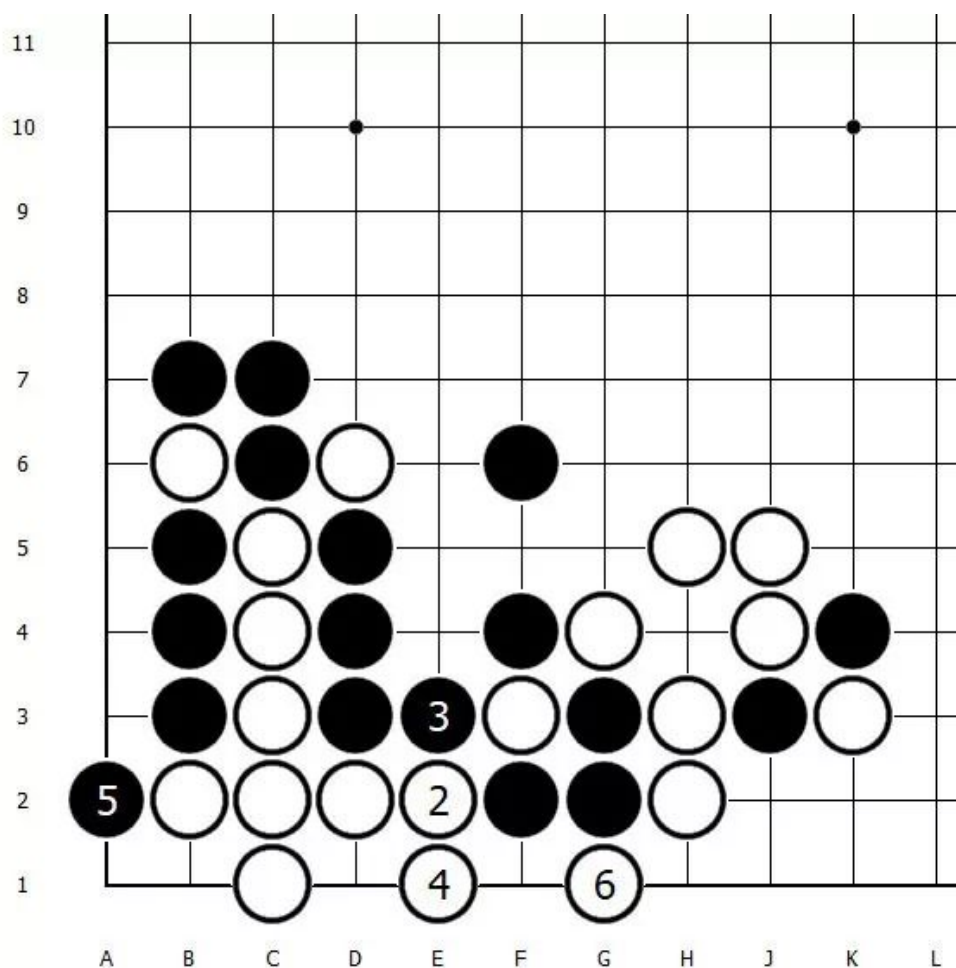
变化 B-9-6

白棋也可以选择顽强立下，局部虽然是先手，但是目数损失也十分惨重。最关键的是，这个图白棋还没活，以后黑棋如果足够厚，可以扳在 A2 杀棋，白棋局部只能靠 H2 跳出求活。E3 顶不到，会被白棋点在 E1。本图的白棋甚至还不如上图，亏损超过了 10%。



变化 B-9-7

白棋也可以选择托断的下法，双方会形成复杂的转换。这个下法需要注意的事情是，右下角需要是白棋的子，这样是两分的进行。正常来说，白 13 会打在 K3 补棋，右边白棋的配置不错。但是如果右下角是黑棋，这个下法白棋很难满意，大概会亏接近 10%。

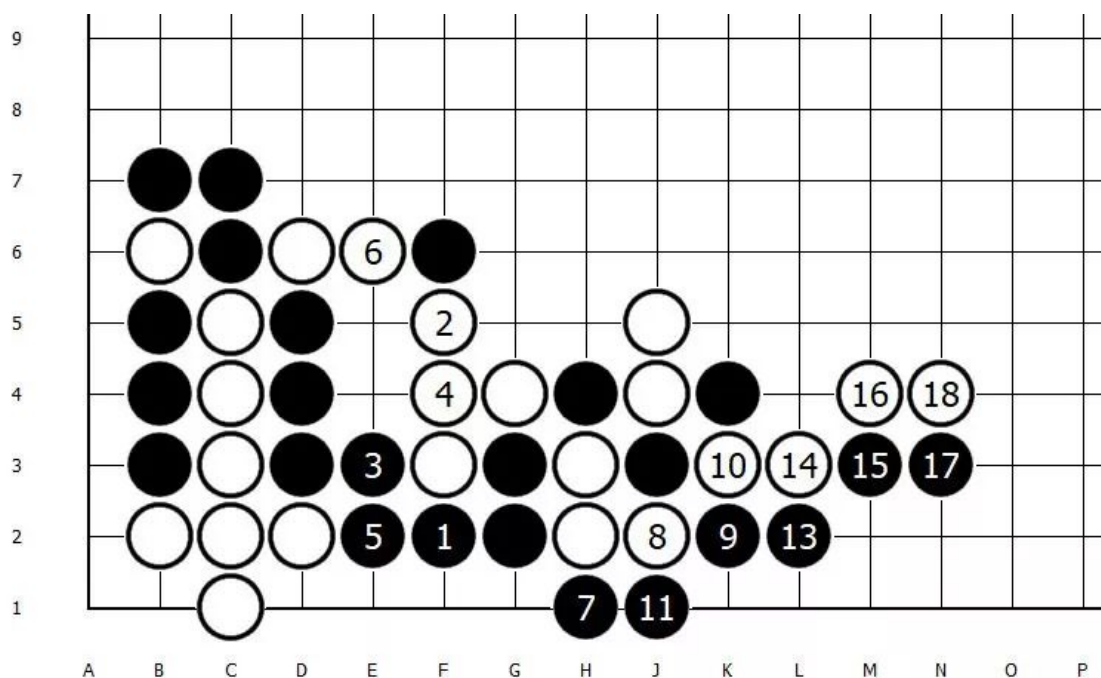


1 脱先

落的不行

变化 B-9-8

值得注意的是，左下角白棋并没有死。以后顶了立，简单做活。不过这里只是目数问题，不涉及双方厚薄，黑棋可以根据情况选择占大场还是补棋。在 B-9-7 中，黑棋补棋的方式有两种，第一种就是 E3 简单提掉，第二种是 G 打住追求最高效率，但是会留下一个双方都很艰难的劫争。

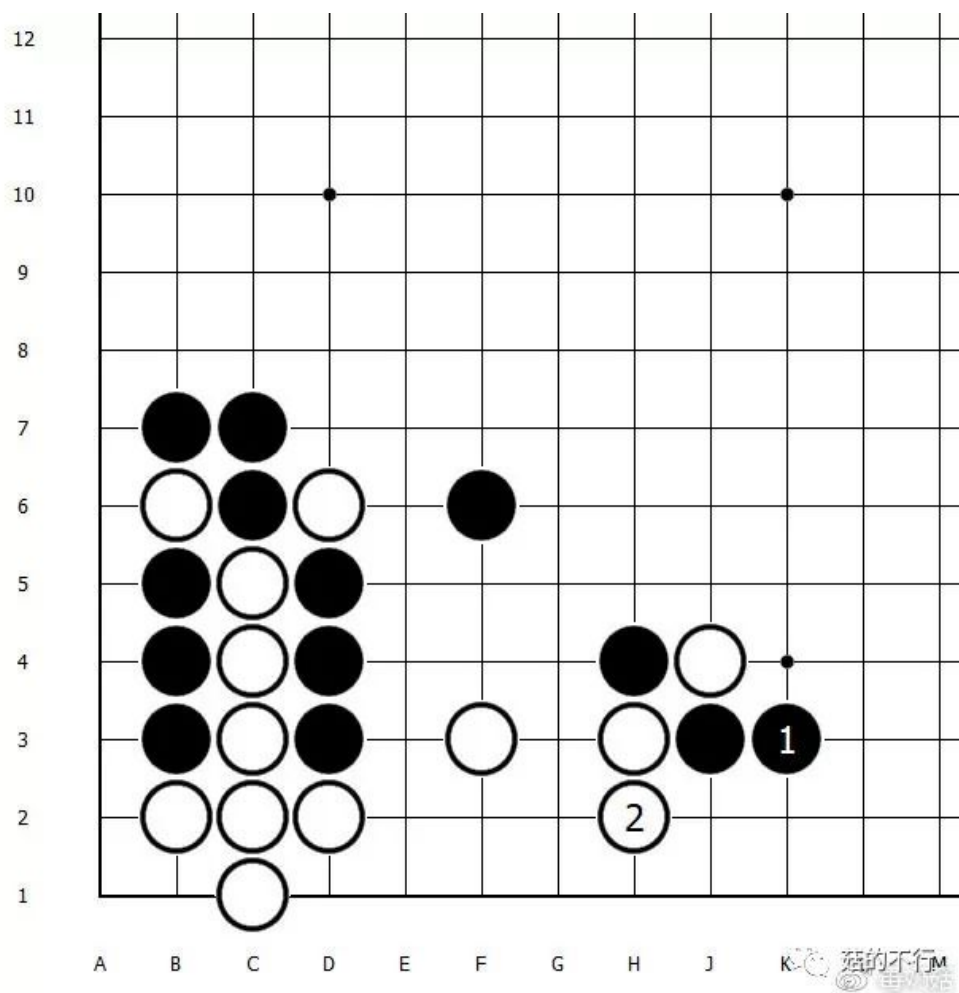


⑫ J3



变化 B-9-9

需要注意的是，图 B-9-7 中黑棋只能选择反打转换。如果单拐，白棋有虎的手段。黑棋为了避免收气吃掉左下，只能选择委屈的一二路混合爬行，白棋外围极厚。本图黑棋亏损超过 20%，断然无法接受。

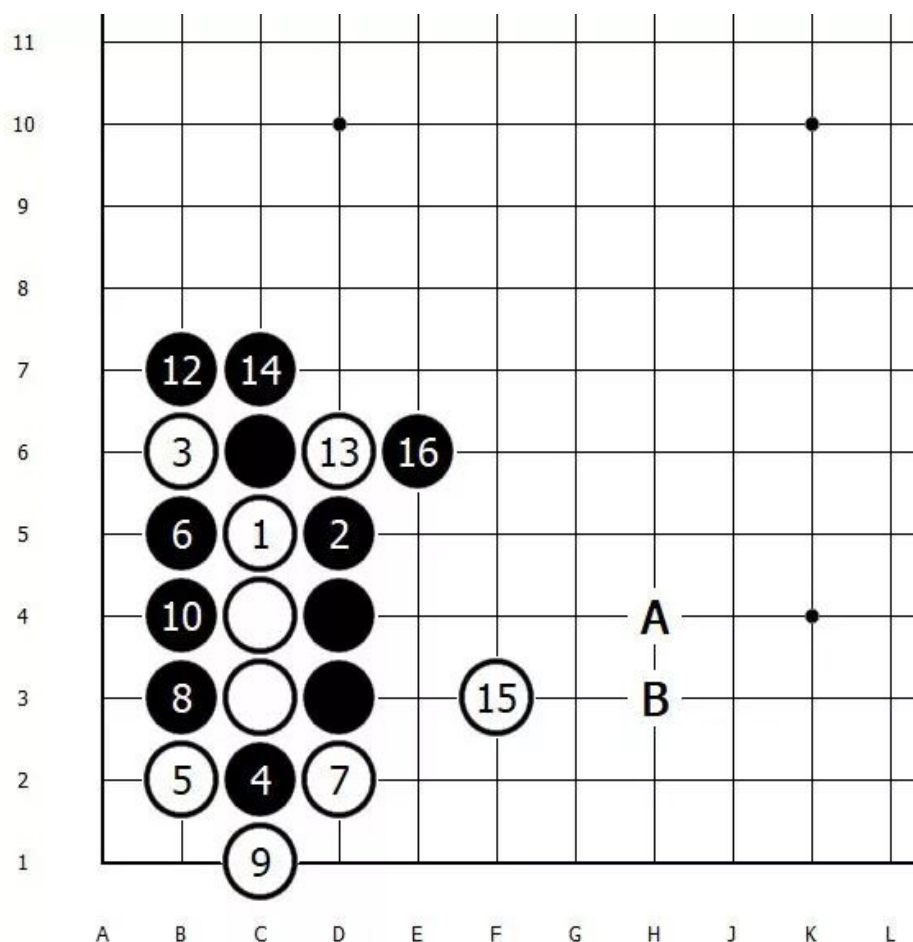


变化 B-9-10

当然黑棋也有避免复杂的下法，单退是简明的下法。白棋立下后，局部安然成活。黑棋获得先手，可以脱先抢占大场。本图双方均可接受，也是两分的进行。

本期就到这里，下期将会讲解 B 位打吃的下法。

2. B 位飞（续）

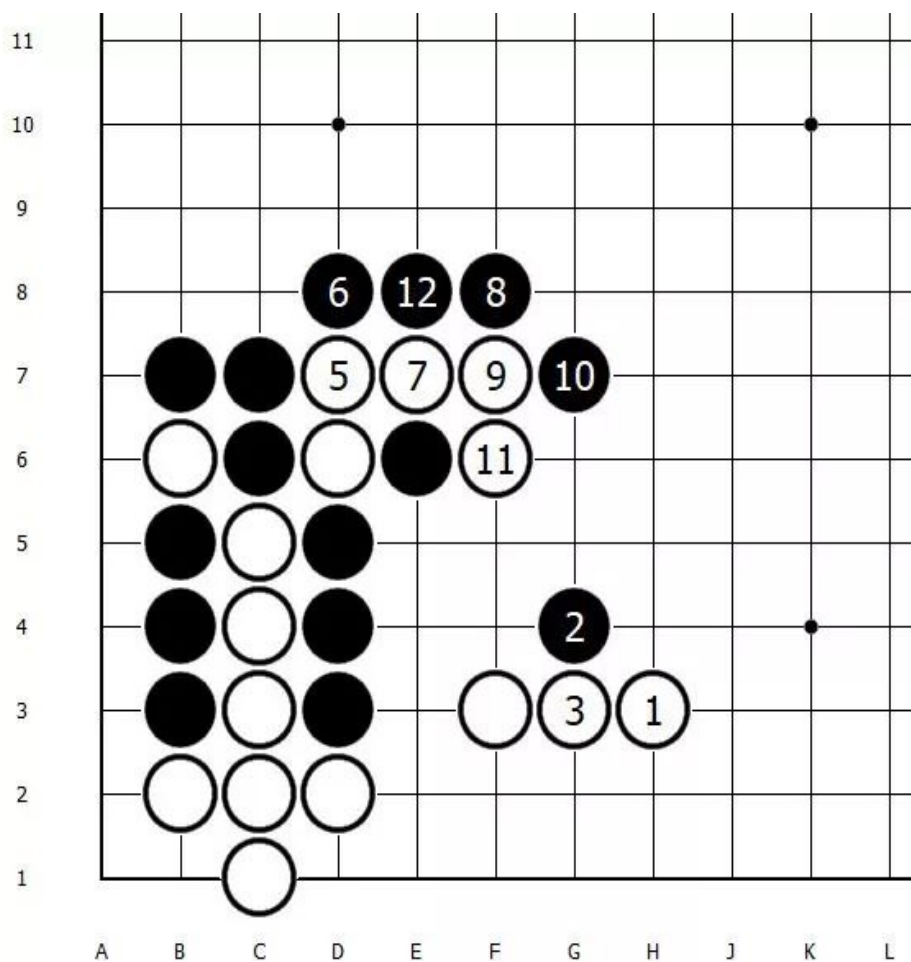


⑪ C2



变化 B-10

当黑棋征子有利的时候，白 7 一般会选择直接吃在 10 位。一般而言，被黑棋直接征掉一子，相比之前的黑 16 只能飞的情况，黑棋明显好了许多。而且对于白棋来说，还有一个更现实的问题就是，局部很难直接脱先，在 A 位或者 B 位补一手是几乎绝对的一手。



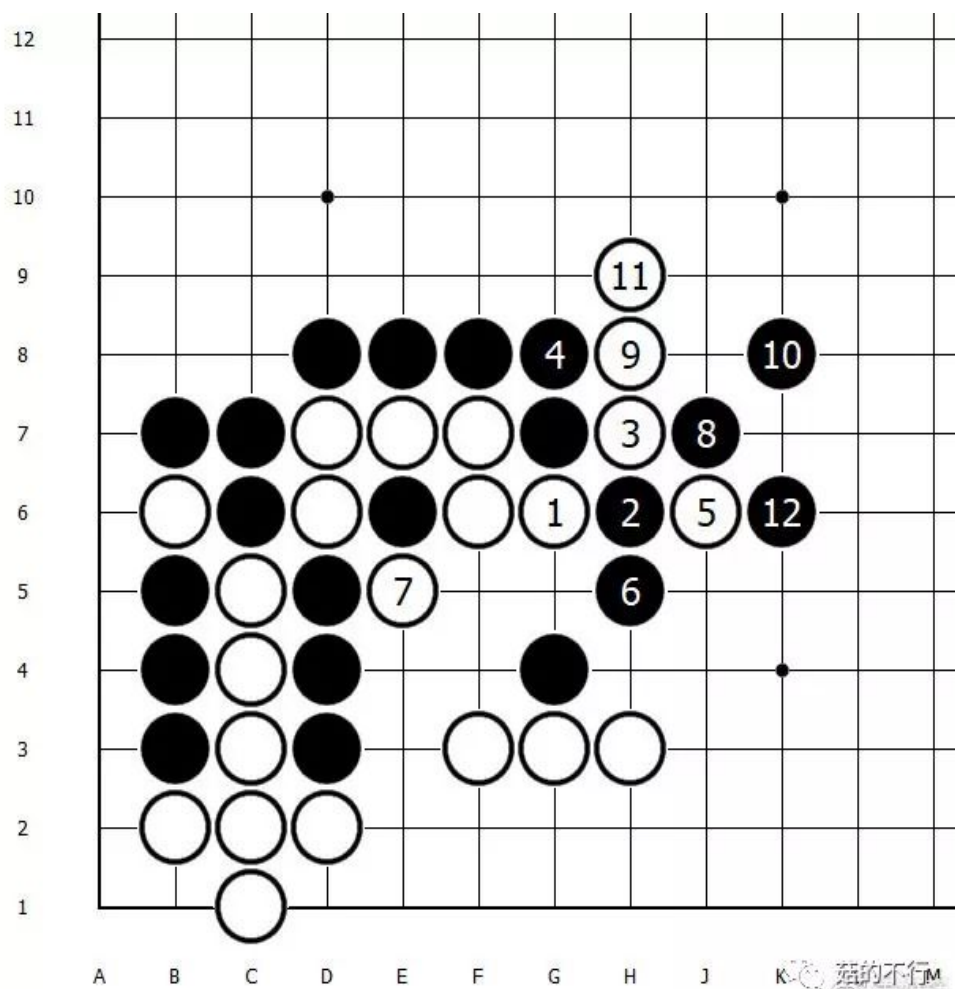
4 脱先

落的不行

变化 B-10-2

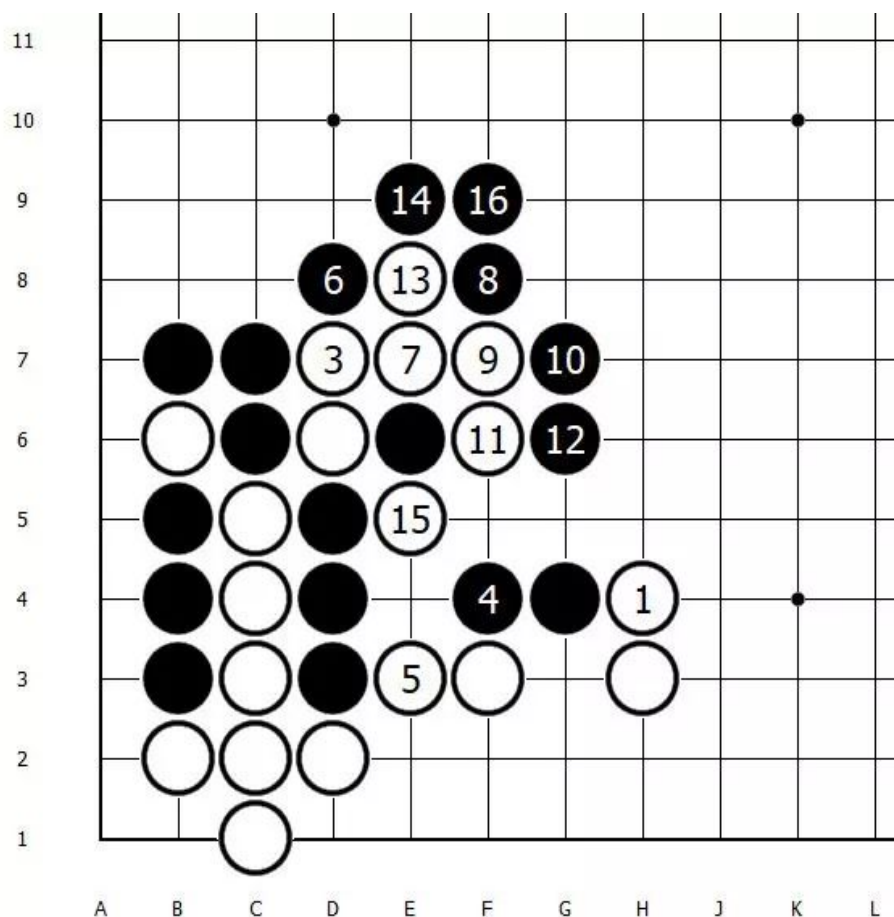
如果白棋选择一间跳，黑棋立即刺是手筋。白棋粘住有上当之嫌，此时黑棋就可以放心大胆的脱先了，白棋的引征不再有用。即便未来白棋征子有利时，黑棋面对跑征子有打了枷的弃子好手，局部白棋几乎无法动弹。本图是黑棋非常满意的进行，白棋亏损 15%左右，主要问题出在白 1、3 两手。

白棋有一点需要注意，白 11 不能在 12 位贪心冲一下，否则黑棋可以 F5 兜打，白棋全灭。



变化 B-10-3

白棋拐出并不便宜，黑棋连扳可以成立。局部白棋气非常紧，用强无法拿住黑棋。这样的进行白棋反而招致亏损，大概损失 10% 的胜率。



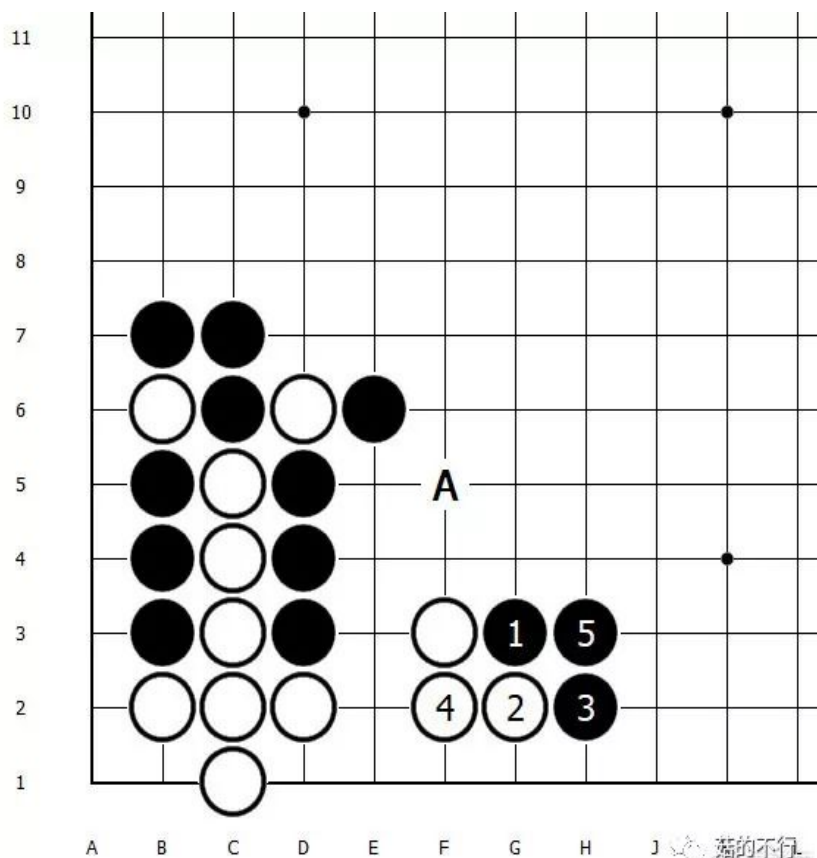
2 脱先

活的不行

变化 B-10-4

白棋贴起是正手。当征子有利时再跑出征子，对黑棋的杀伤力会远高于 B-10-2。黑 4 是手筋，确保打了枷的手段能够成立。本图白棋能够冲到一下，黑棋外面薄了不少。这个图双方均可接受，总的来说是黑棋稍稍有利，主要是 AI 认为 H3 跳是稍亏的下法。

本图需要注意的是，黑 12 不能粘在 13 位。否则白棋拐出，黑棋上图连扳的手段无法成立，局部瞬间无法收拾。当然，白 13 和 11 的次序也可以互换，黑棋 B-10-2 中兜打的手段亦不成立。

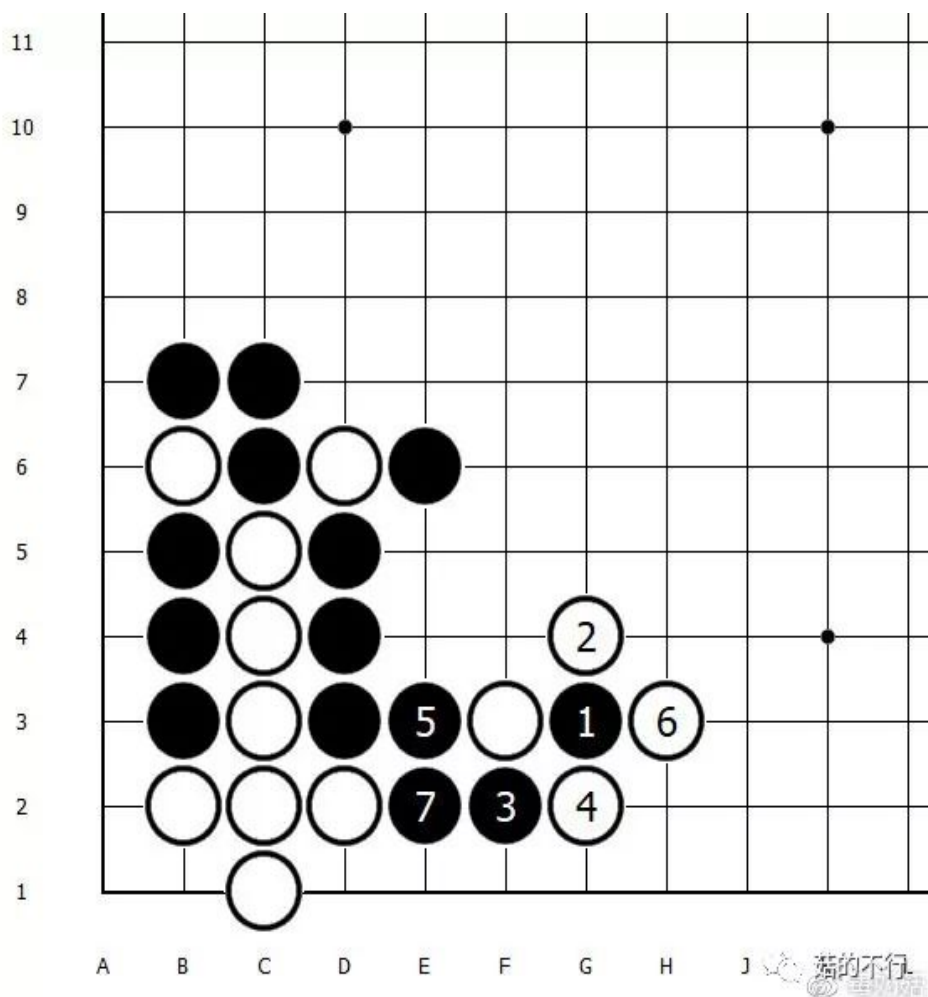


变化 B-10-5

如果白棋脱先，黑棋局部的手筋是立即靠上去。局部白棋很难反击，几乎只能如本图忍耐。白棋视情况考虑，是否需要 A 位出头。不然黑棋的封锁是先手，否则 A2 一扳，白棋大块整块不活。当然，如果封锁的价值不够大的情况下，白棋也可以选择脱先抢占其他大场。当黑棋封锁时，白棋顺势 A3 补活，也是目数价值极大的一手官子。

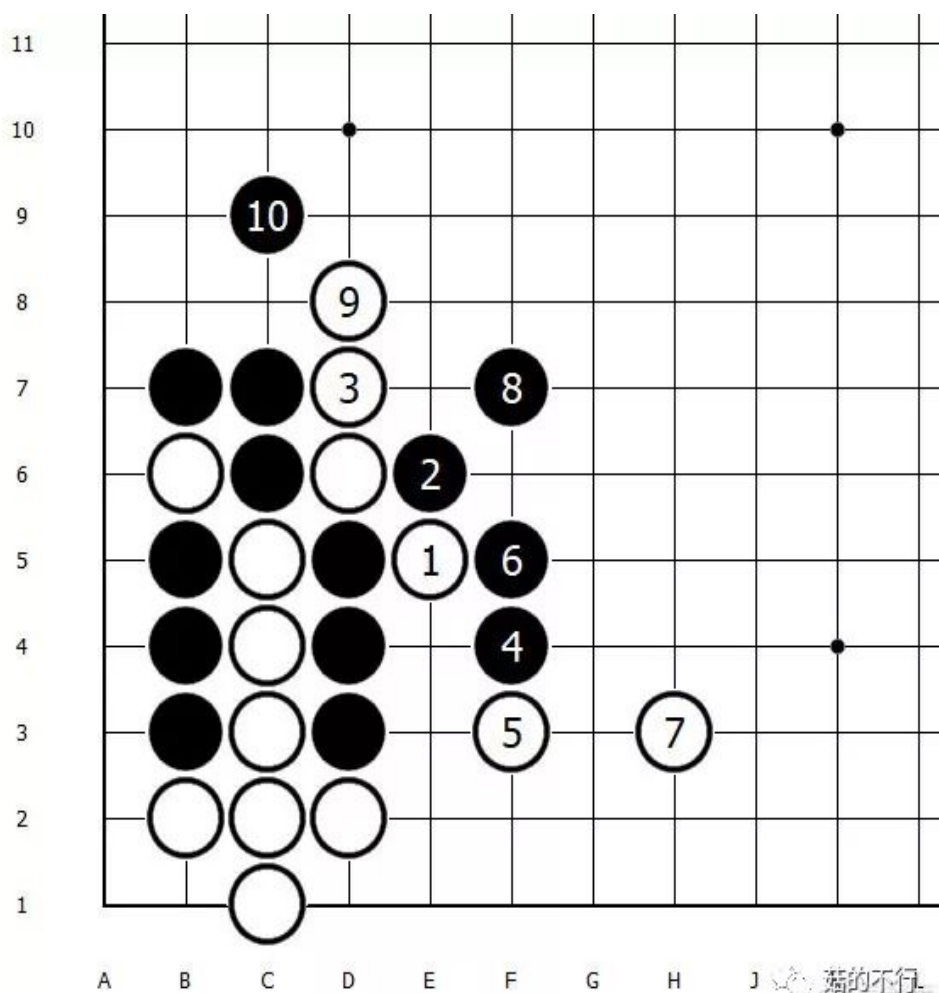
白 2 也有直接立的走法，黑棋简单向天上一长，和本图结果与后续也十分类似。这个图的要义是，白棋如果无法出头，局部是净死。双方需要权衡的是封锁与大场的价值判断。

不过无论如何，这个图都是白棋亏损。即便黑棋配置不够理想，单纯外围走厚与封锁的价值就足够可观。本图白棋亏损在 15% 左右。



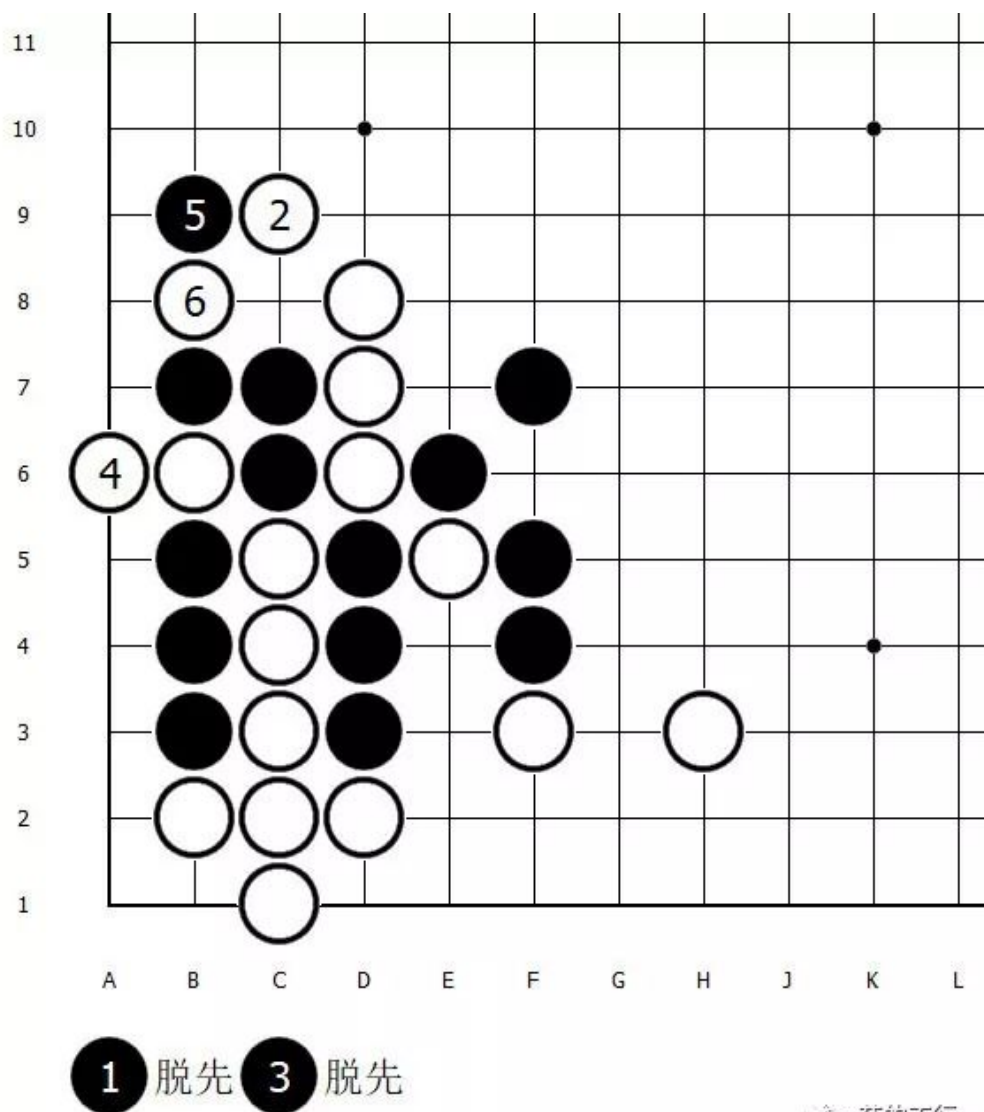
变化 B-10-6

白棋亦有下扳的下法，只不过会遭到黑棋反打吃角。本图与其说是白棋甩掉包袱，不如说是白棋被迫弃子。对比变化 B-9-7，黑棋本图目数实在吃的太过于踏实了。本图是白棋断然无法接受的图，任何情况下都无法考虑，亏损超过 25%。



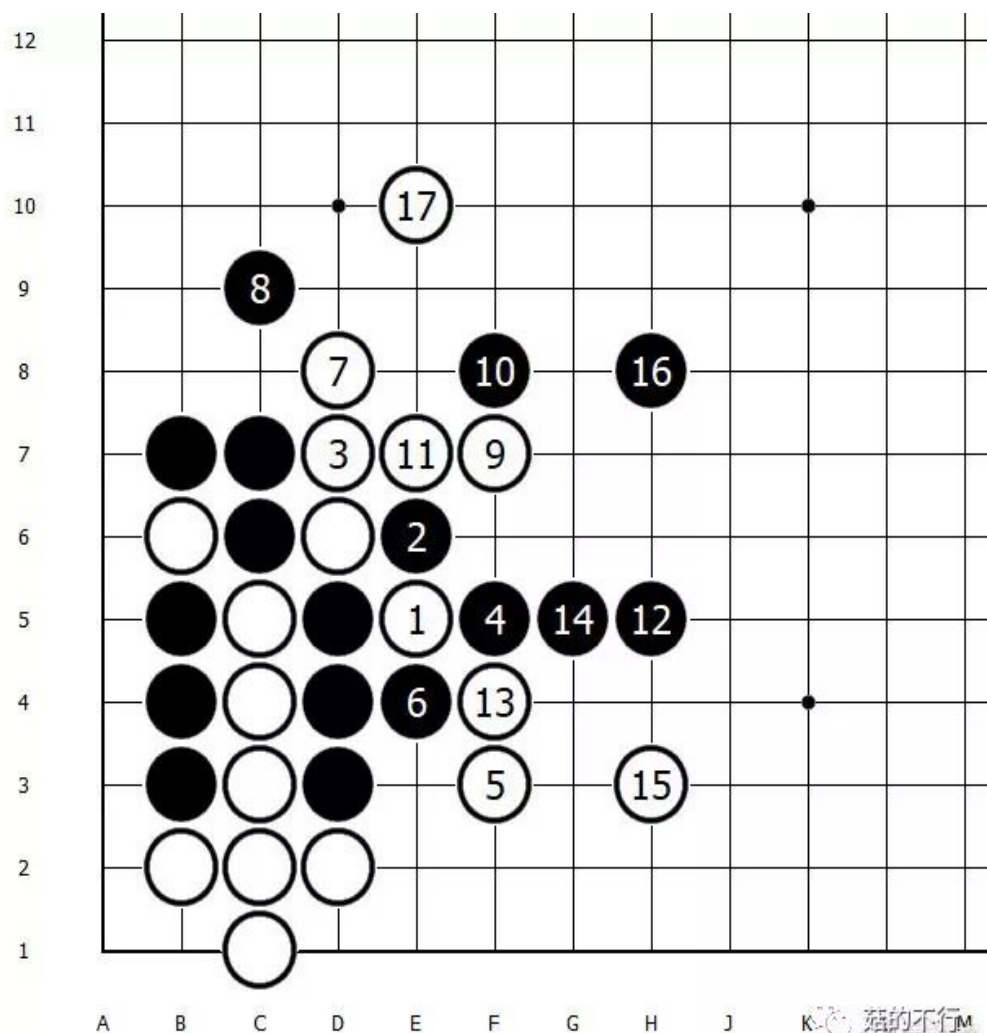
变化 B-10-7

黑棋征子有利的时候，白棋也有不飞直接扳的下法。通过弃掉一子的方式，变相的强行跑出征子。本图会形成复杂的战斗，白棋三子可跑可弃。以后的战斗，白棋 H5 跳是一个要点。本图双方均可接受，不过依然是黑棋稍稍有利的变化。



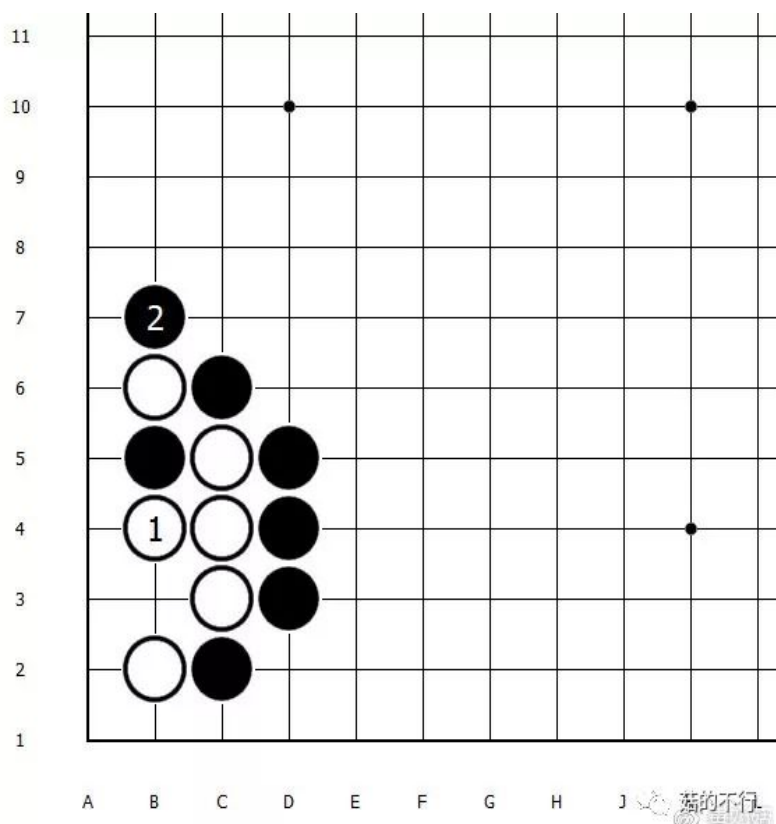
变化 B-10-8

需要注意的是，上图中黑 10 必须要跳出。强行脱先的话，白尖到是绝对先手。局部黑棋有死活问题，白棋简单立下即可杀棋。



变化 B-10-9

黑棋也可以单提一子，逼迫白棋直接在此处与自己战斗。黑 10 靠是手筋，对白棋形状是一个明显的打击，白棋只能忍耐。AI 认为本图与 B-10-7 差不多，后续优劣需要看双方战斗的结果。

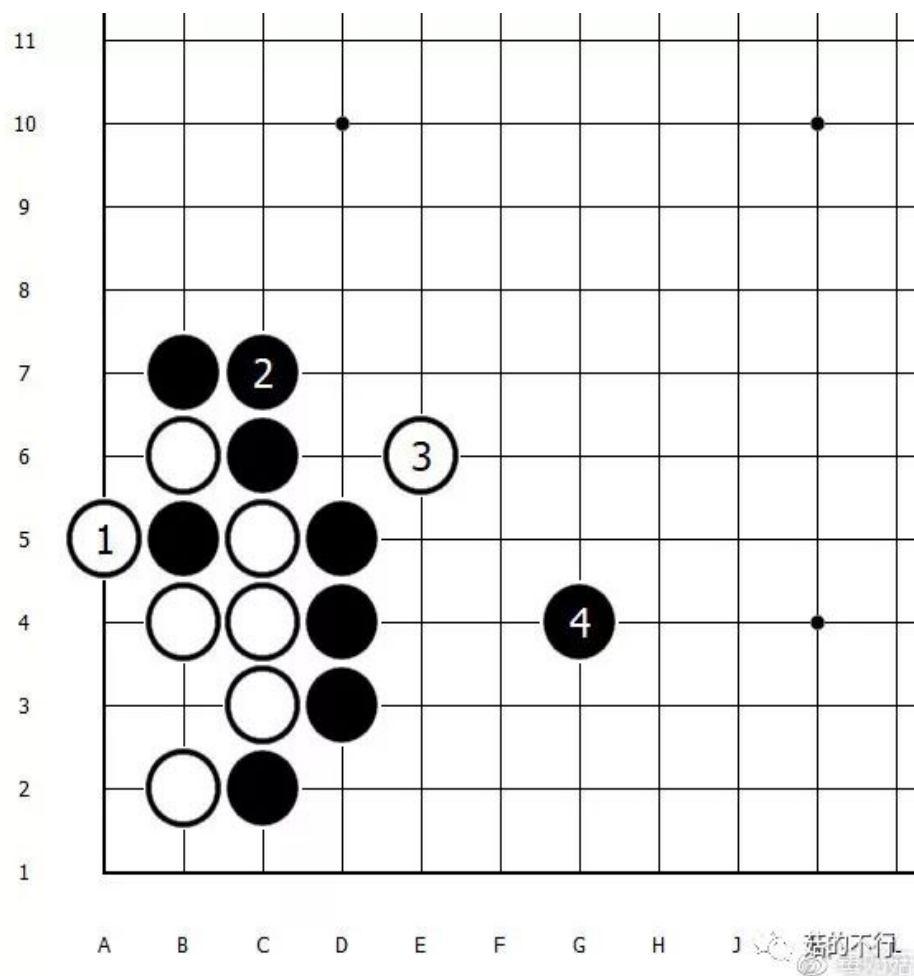


变化 B-11

白棋在任何情况下，都可以选择直接吃在此处，尤其是征子不利时。在传统的人类观点中，白棋被黑棋封锁是委屈的事情，断然无法接受。但是 AI 带给我的思路，这个变化是双方两分。相比变化 B-9 开始的一系列分支，本图战斗的意味更为浓厚。白棋角部已经先手成活，可以利用黑棋外围的断点用强，这是本图以退为进的思路。

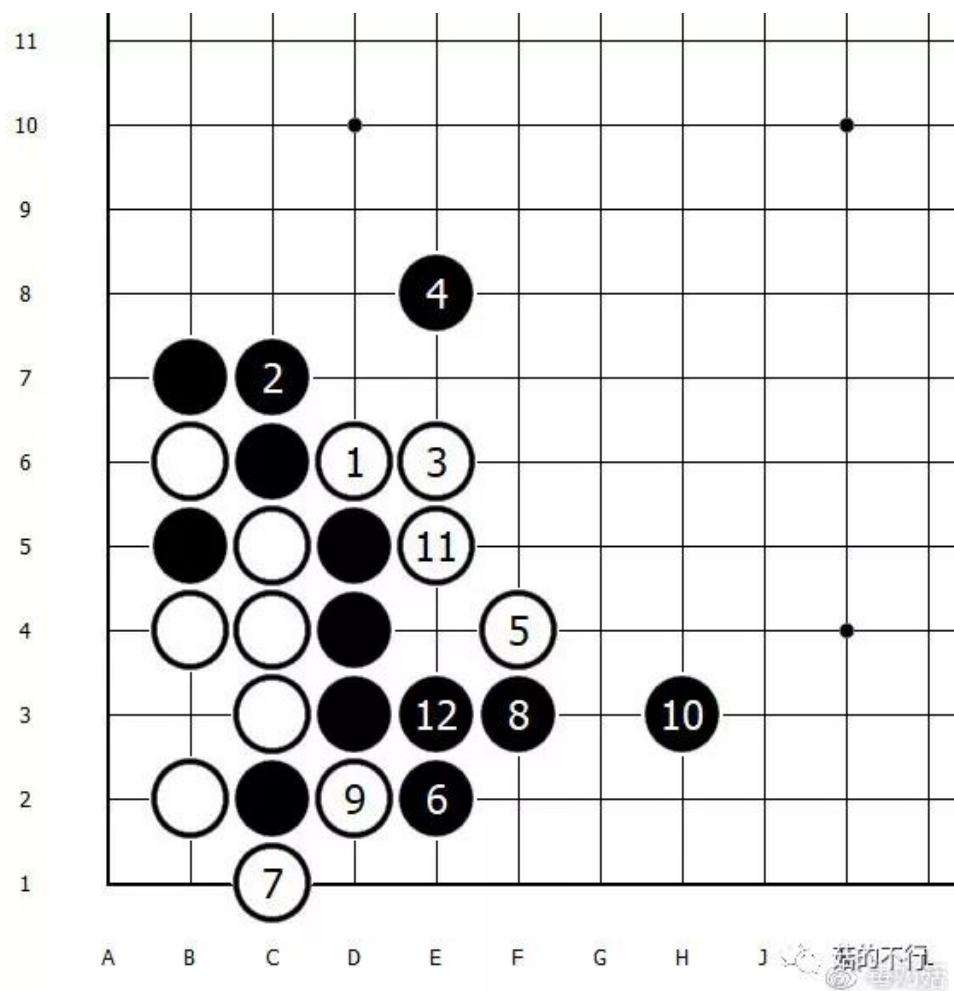
此外，白棋也可以直接脱先他投，局部保留各种味道。白棋脱先之后，黑棋也有难言之隐。无论是 E2 虎还是 A6 提，都有不肯之处。E2 虎，虽然整体变厚，但是被白棋提掉一子，目数损失很大。A6 提，会被白棋打拔一子，外围会变薄。因此，这个局部白棋一旦保留，黑棋也只能被动的跟着保留。

这个分支只要正常进行，都是双方均可接受的变化，优劣难有定论。



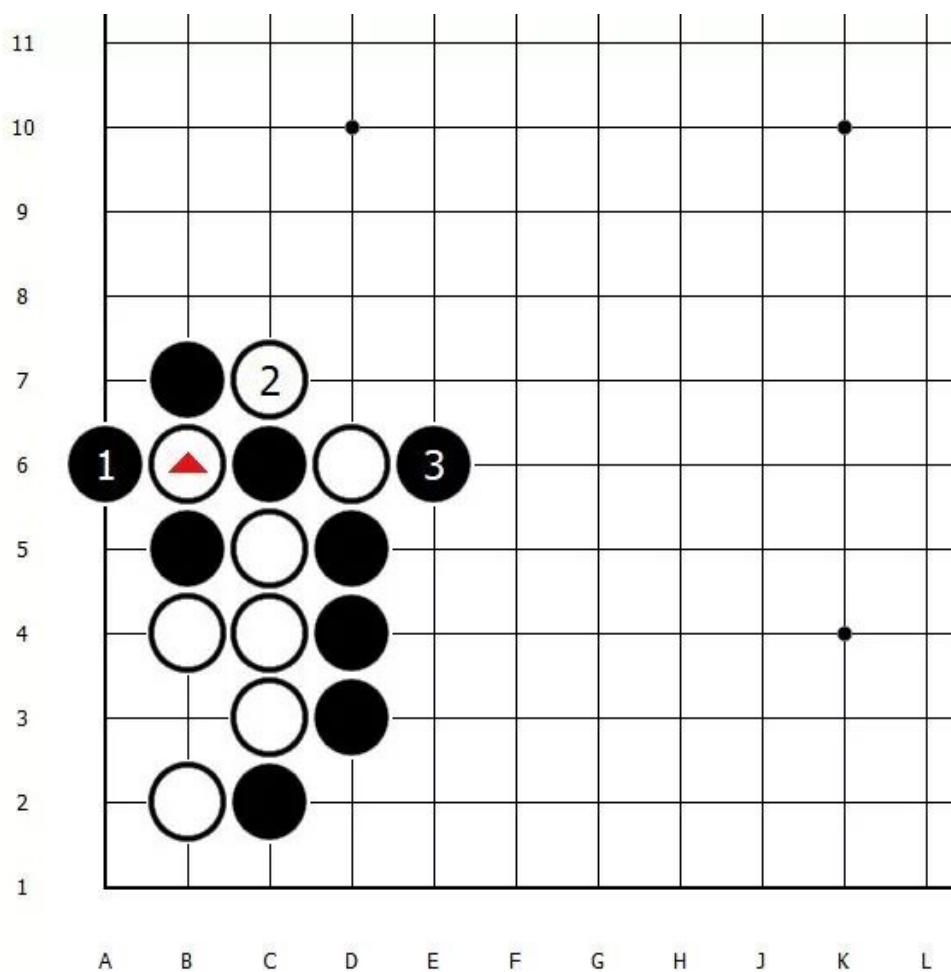
变化 B-11-1

白棋最简明的操作是直接提掉一子定型，然后于 3 位刺。D6 的断点是双方未来的焦点，白棋希望黑棋单官回补，而黑棋则是要千方百计避免被白棋封锁。这个图的战斗，有些像 B-7 系列的进行。



变化 B-11-2

白棋也可以直接打断作战，依然是复杂的战斗。

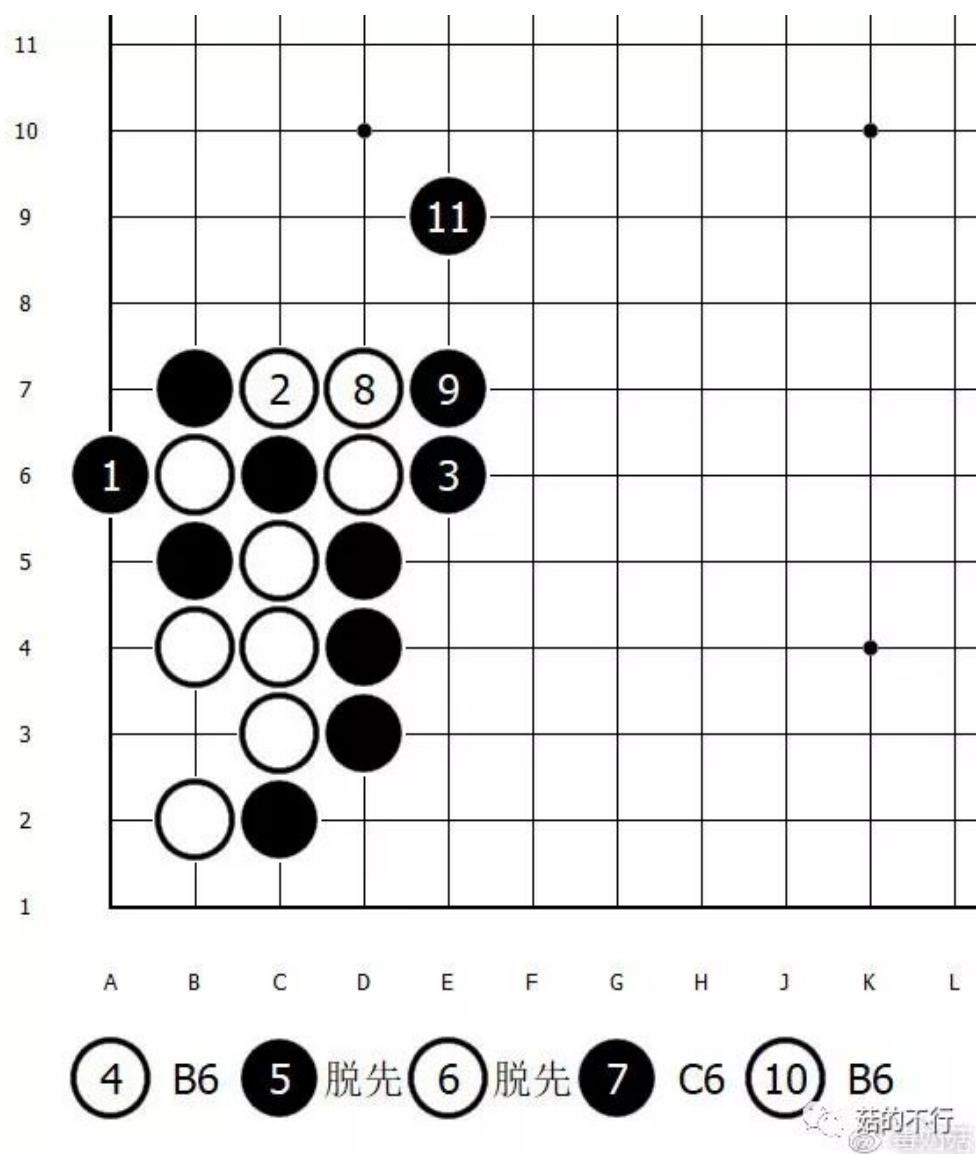


④ B6



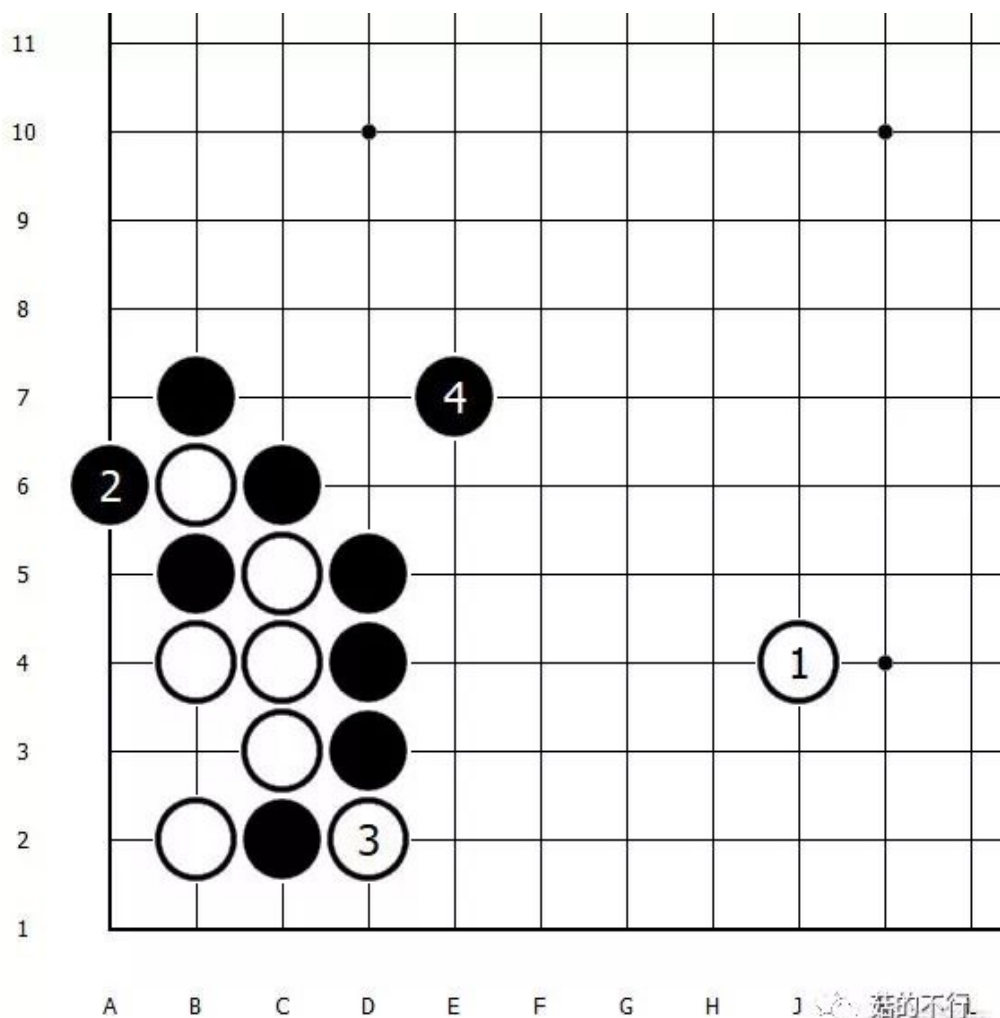
变换 B-11-3

劫材有利的时候，黑棋甚至可以直接提掉，要求进行复杂的劫争。本图双方均无成算，这个劫双方负担都十分之重。



变化 B-11-4

劫争继续，双方有妥协的可能性。黑棋走到了外面，白棋也避免被一手提净，劫争变轻了。

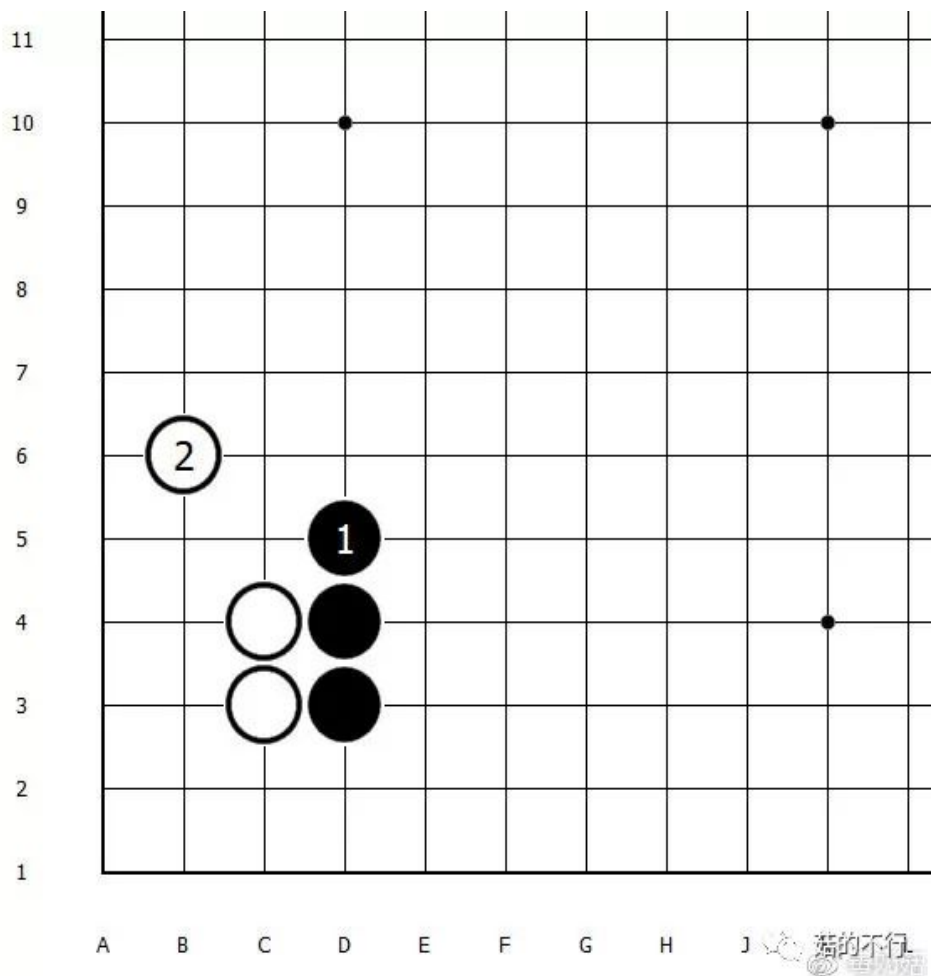


变化 B-11-5

白棋也有夹击的思路，逼迫黑棋进行一个交换，然后黑棋需要补一手断点。黑棋 E2 打吃未必便宜，可以保留。

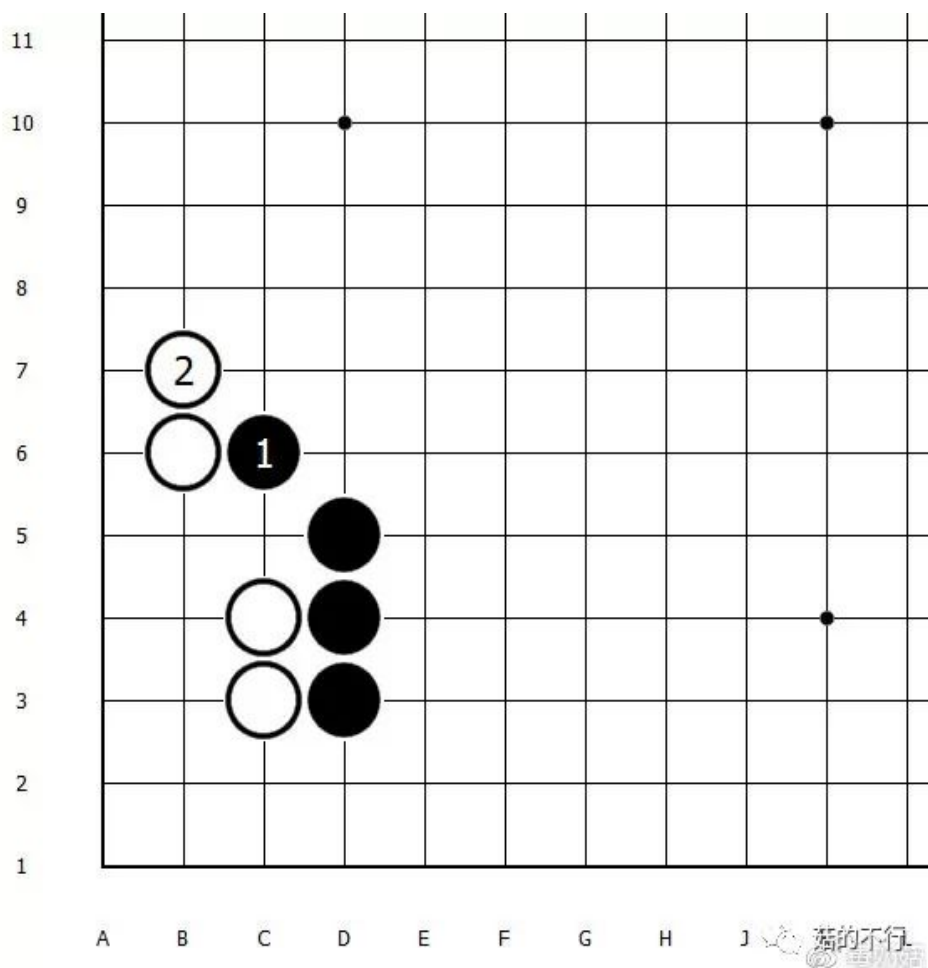
本期就到这里，下期将会讲解基本形 C 位单长的变化。

3. C 位长



变化 C-1

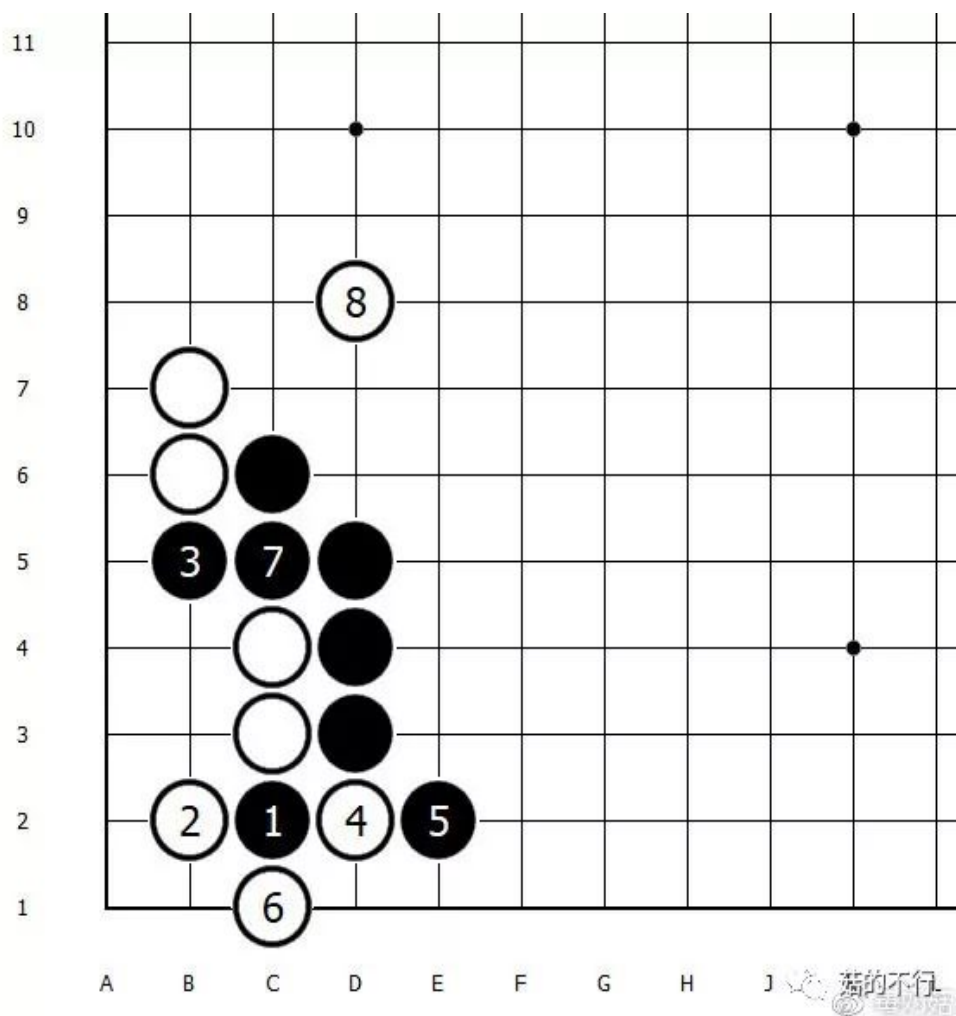
C 位长可以说是最简明的点三三变化，正常来说下成本图就告一段落了。相比 B 位飞的基本变化，少了 C5 与 C6 的交换，优劣难分。由于少了这个交换，黑棋局部没有断点，少了各种被白棋打断战斗的可能。但是同样的，黑棋局部对白棋的压力也更小，想立即进一步定型也较为困难。本图显然双方两分，总之黑棋避开了复杂变化，白棋也就相应的更为轻松。



变化 C-1-1

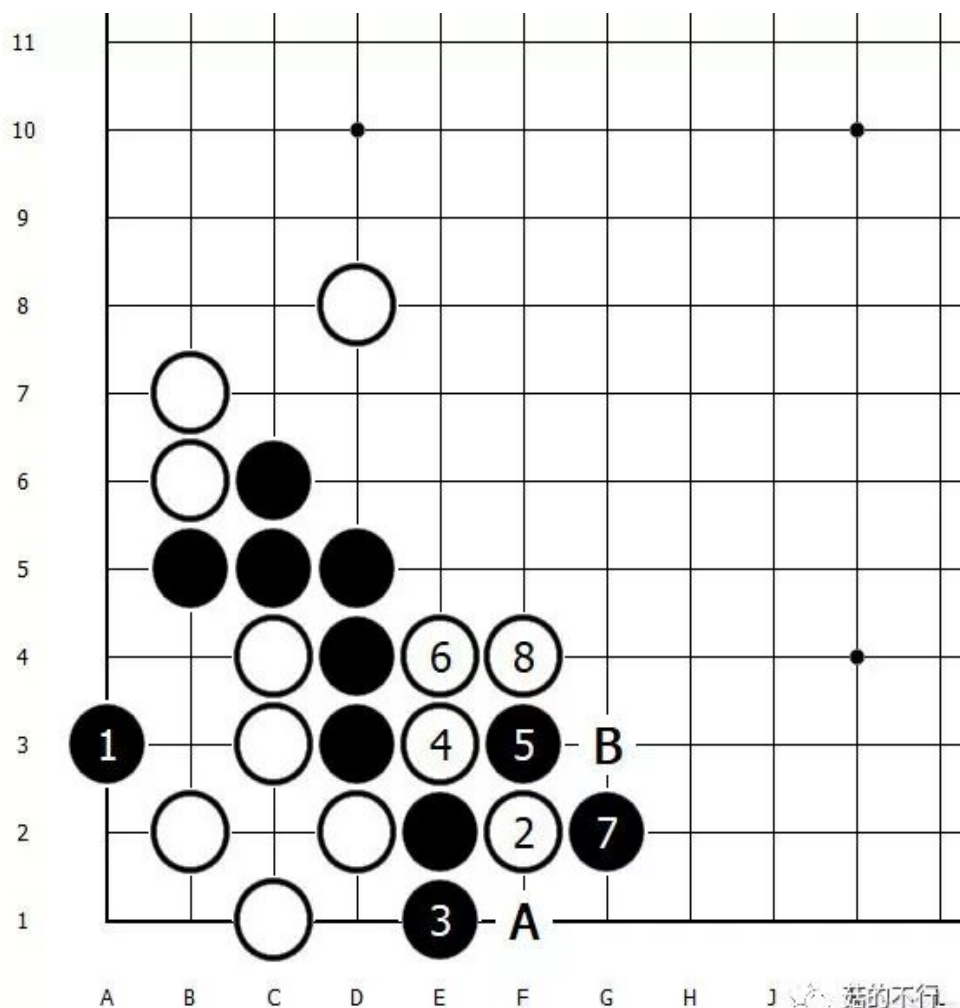
局部黑棋要动的话，尖顶是一手棋。白棋如果 C5 挤住，双方则会还原成 B 位飞的变化，之前已经详细讨论过。但是白棋有不还原的权利。白棋简单长出即可打破黑棋的意图，不过得失不明，可以说依然是两分的变化。一般来说，黑棋这步尖顶防御的味道更浓，在 H3 一代有夹击的情况下，快速出头时使用。

当然，白棋也有扳棋的选择，黑棋虎住，白棋还是需要粘回。相当于在上图中，白棋做了 C7 与 D7 的交换，得失不明，理论上没有便宜的道理。



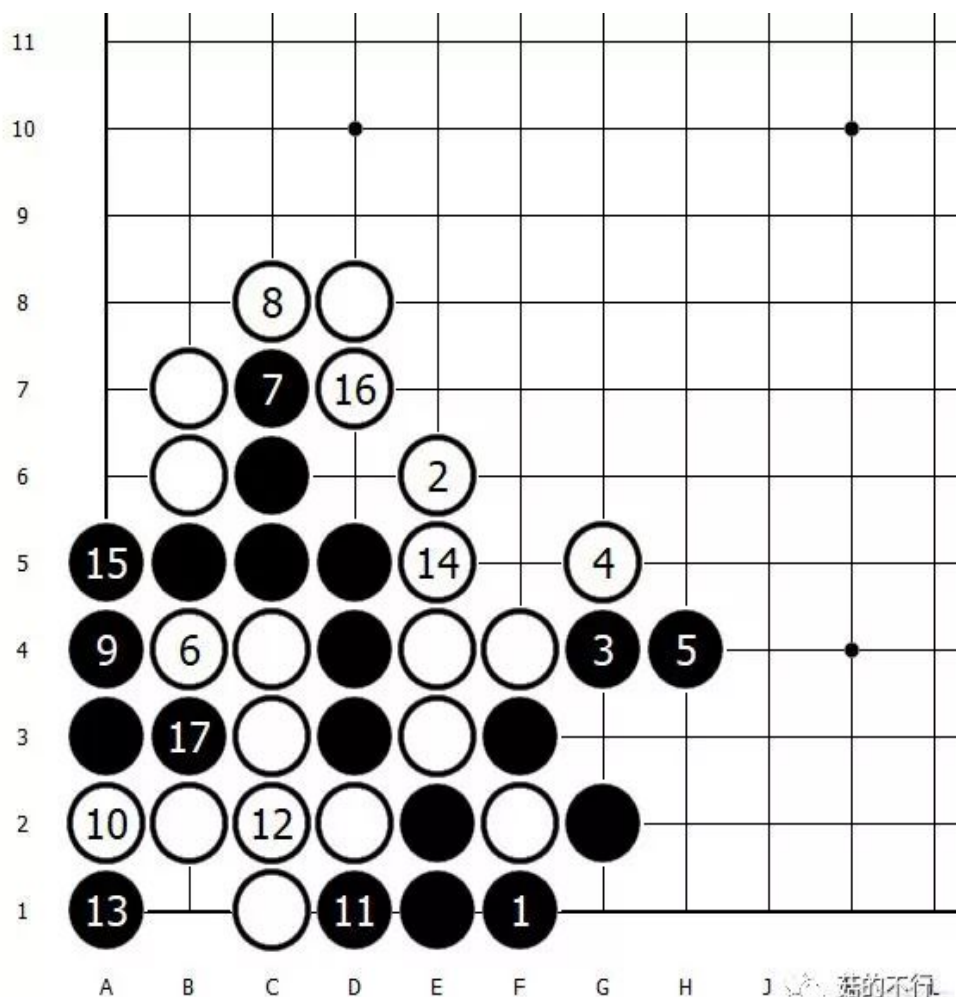
变化 C-1-2

黑棋以后定型的要义是先扳在二路，然后双方形成一个转换。白棋角部以后是两眼活棋，上面也不厚，以后的优劣取决于如何攻击上面的白棋。



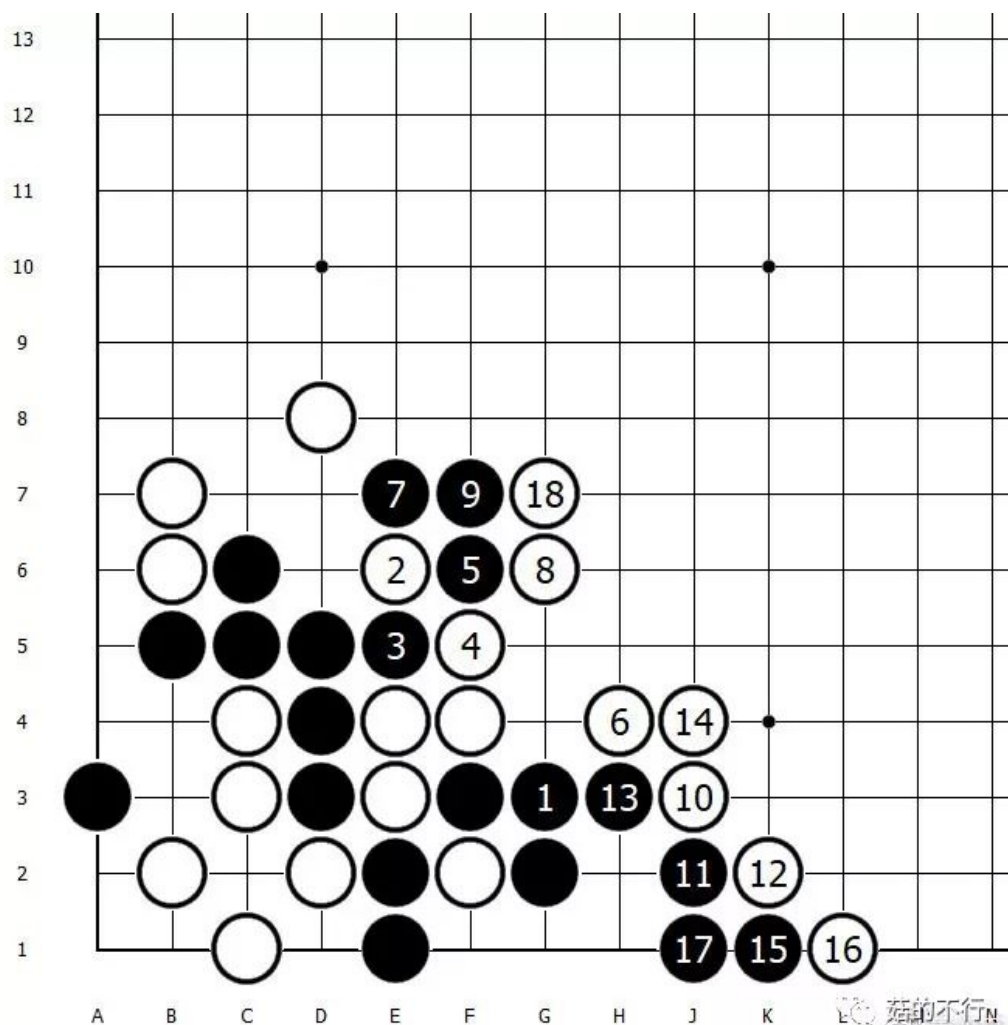
变化 C-1-3

黑棋直接搜刮白棋角部是随手，会遭到白 2 夹的强烈反击。由于这个配置多半黑棋征子不利，白棋的反击格外严厉。此时是一个分歧点，无论是 A 位粘还是 B 位提，黑棋都有难言之隐。



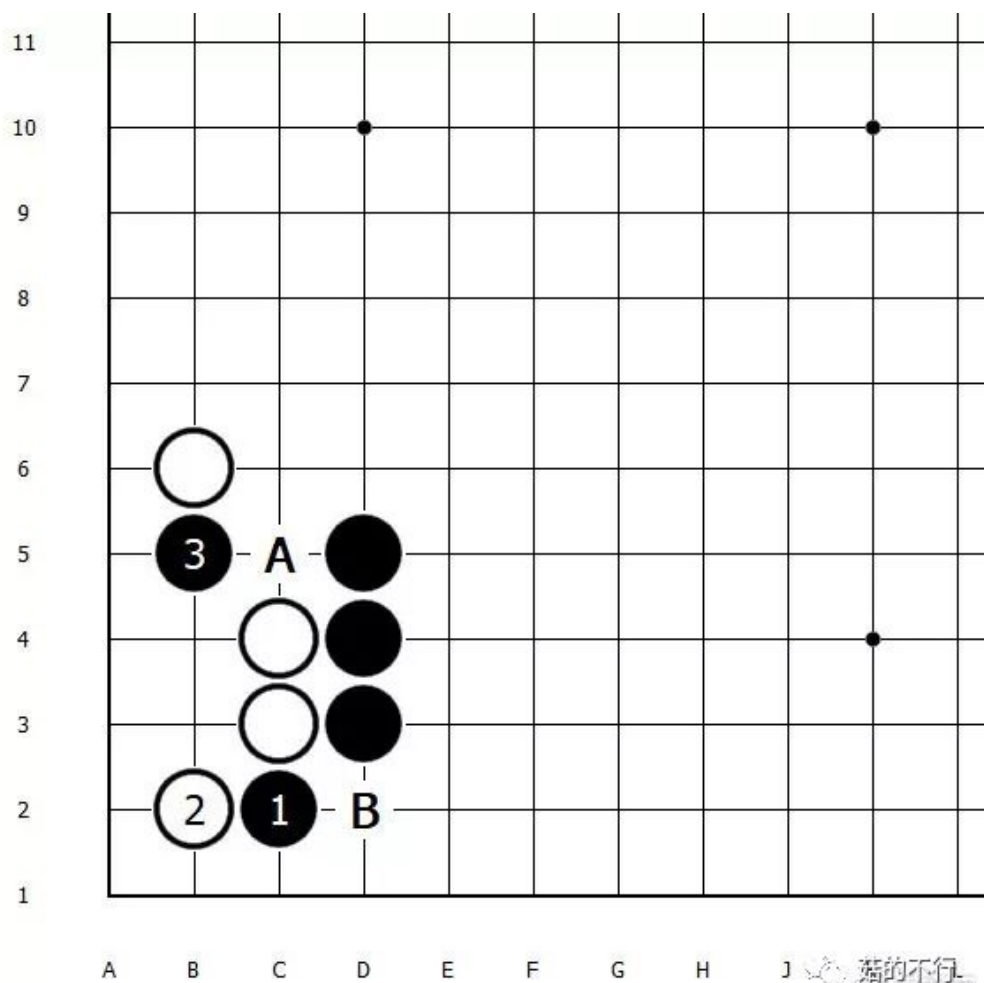
变化 C-1-4

黑棋如果 A 位提，虽然可以确保角部净死。但是白棋可以简单跳枷，对杀是黑棋快一气。不过白棋外势十分完整雄厚，反而受损的是黑棋。本图黑棋大概亏损 10%。黑 7 一定要冲，不然被白棋拐在此处收气差不少。另外白 6 也一定要冲，直接收气角上是黑棋十分有利的劫争，AI 认为白棋断无惧怕的道理。



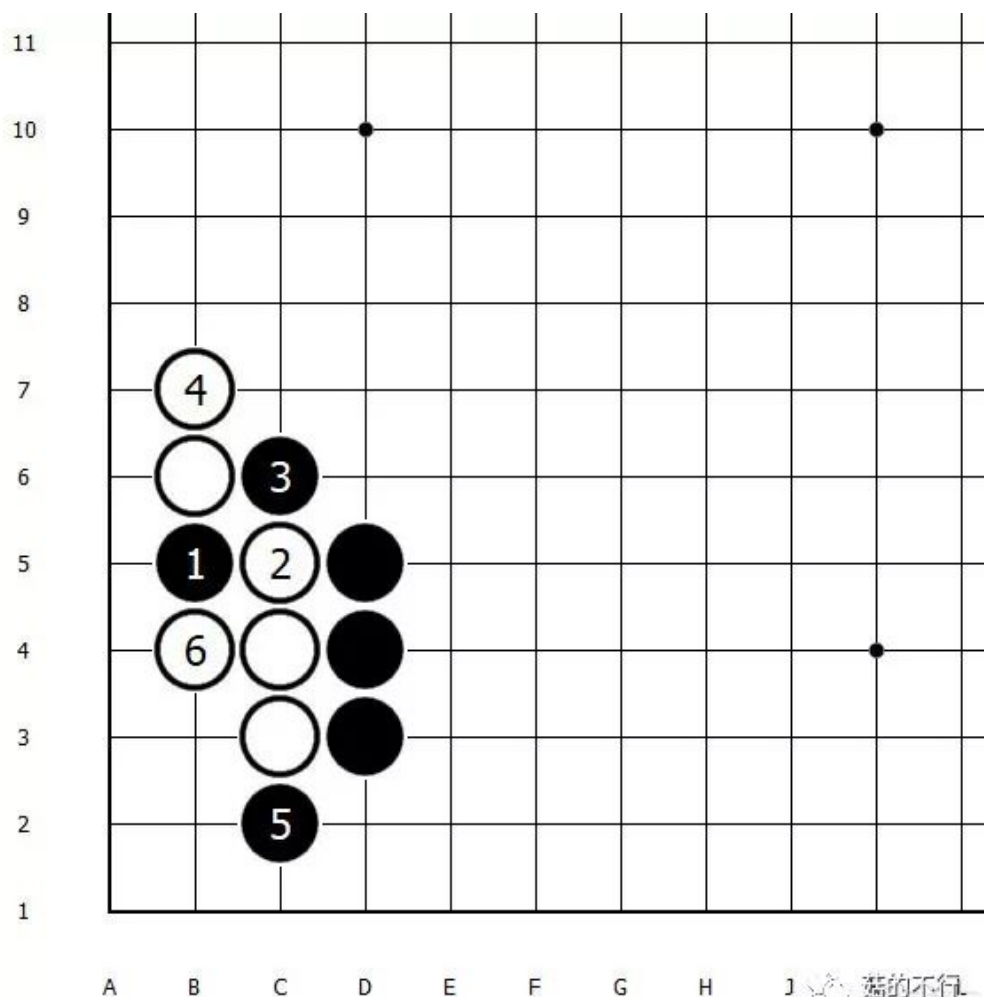
变化 C-1-5

如果粘上，角上已经留下了活棋。白棋依然是跳枷封锁，虽然黑棋冲断后可以出头，但是白棋可以形成缠绕攻击。本图黑棋也是小有亏损，局部作战气很紧，无法放开手脚。



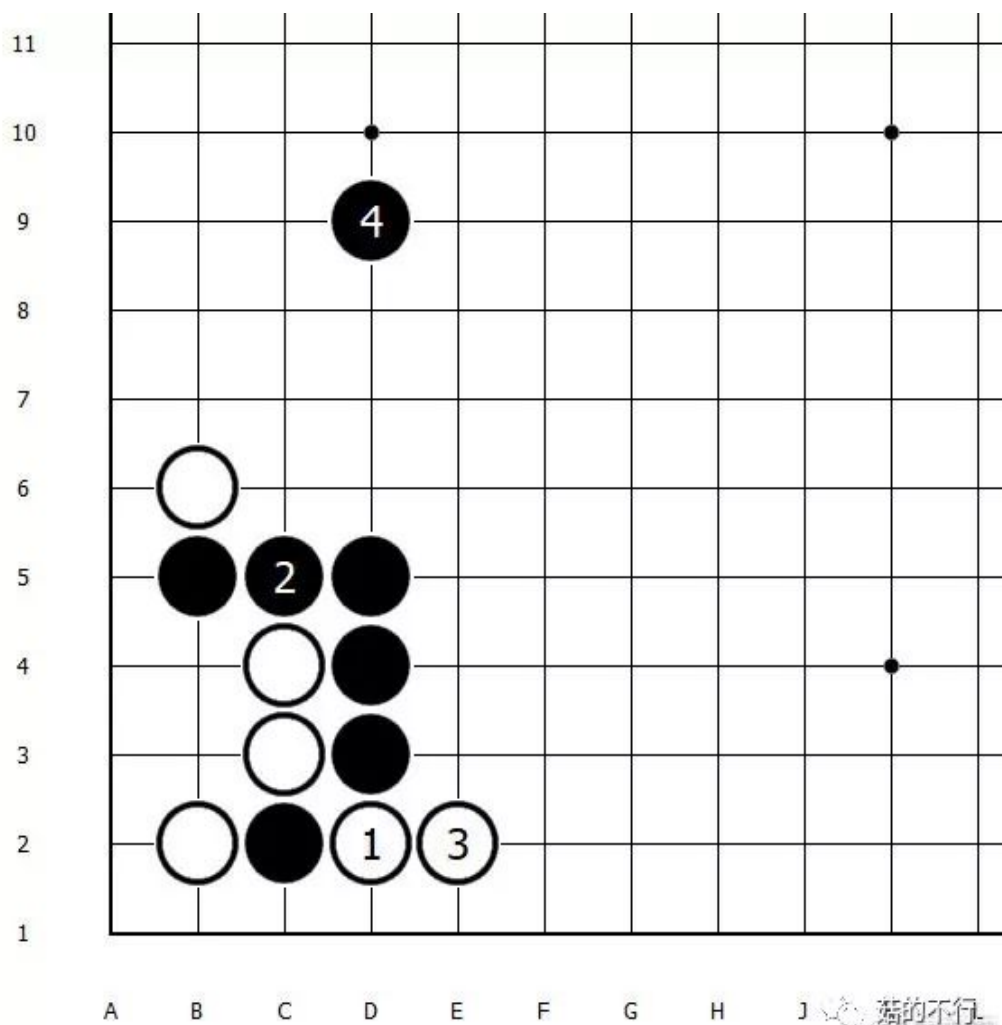
变化 C-2

对于基本型，黑棋常见的定型手段是先扳再跨。白棋也只有两种应法，A 位冲与 B 位打吃。



变化 C-2-1

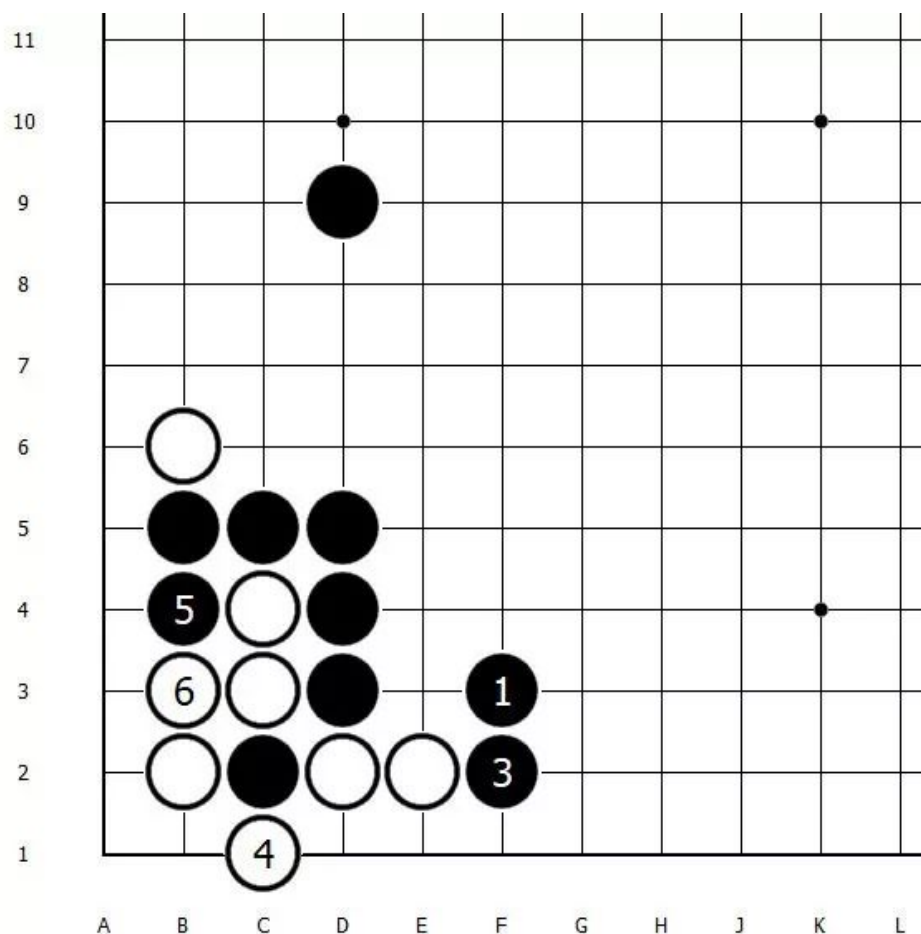
需要注意的是，黑棋直接靠断是骗招，一定要先扳角才行。对于黑棋的骗招，白棋只要简单长出，黑棋局部已然受损。对比图 C-1-1，黑 1 的损失显而易见。况且本图黑棋还不厚，以后还要面临 E2 刺的攻击。



变化 C-2-3

白棋此时更多的会选择二路吃掉一子，双方形成转换，本图是两分。虽然看起来白棋形成了裂形，但是 B6 一子也不是全然没有活力，以后还有诸多借用。黑 4 一般是拆在高位，如果在低位，将会面临白棋更多的骚扰 B6 一子更加熠熠生辉。譬如 D9 靠，D8 肩冲，D7 飞出，都是让黑棋极为头痛的招法。

白棋虽然立即脱先也没有任何问题，但是于 F4 飞起依然是极大的一手。



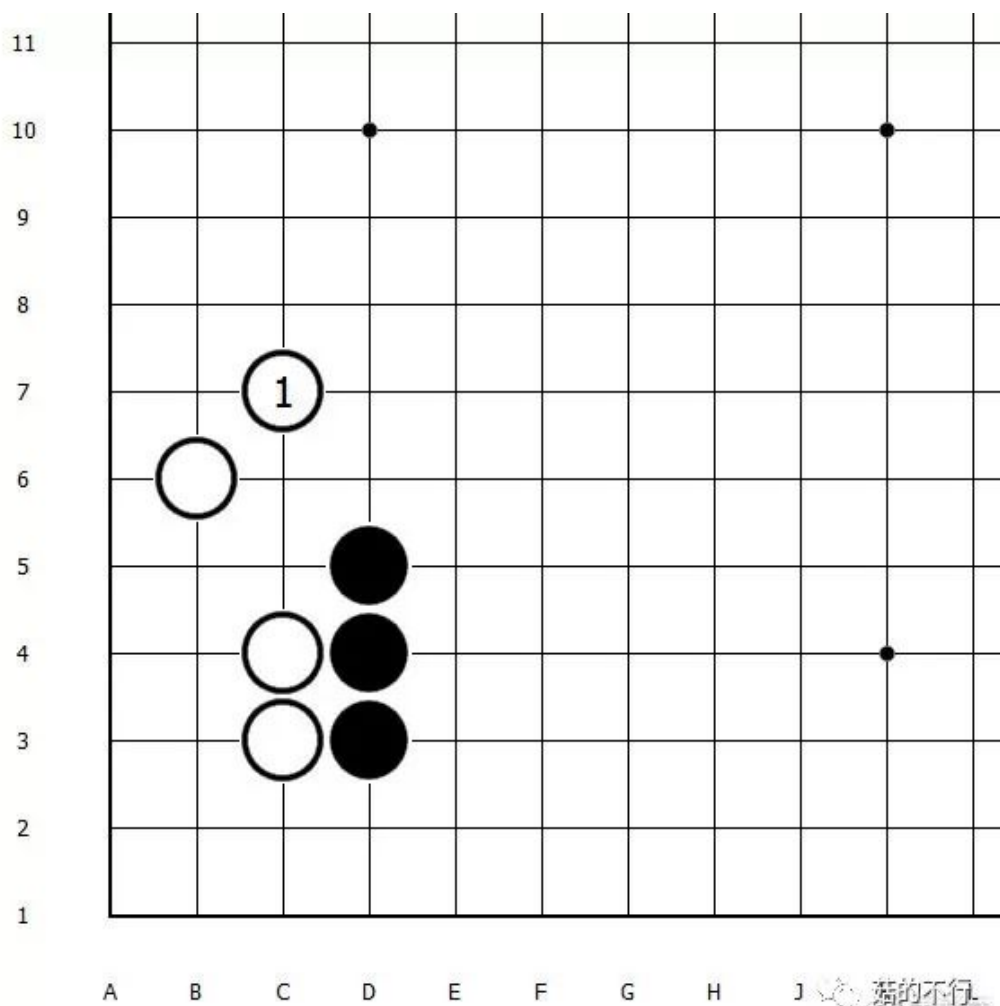
② 脱先

活的不行

变化 C-2-4

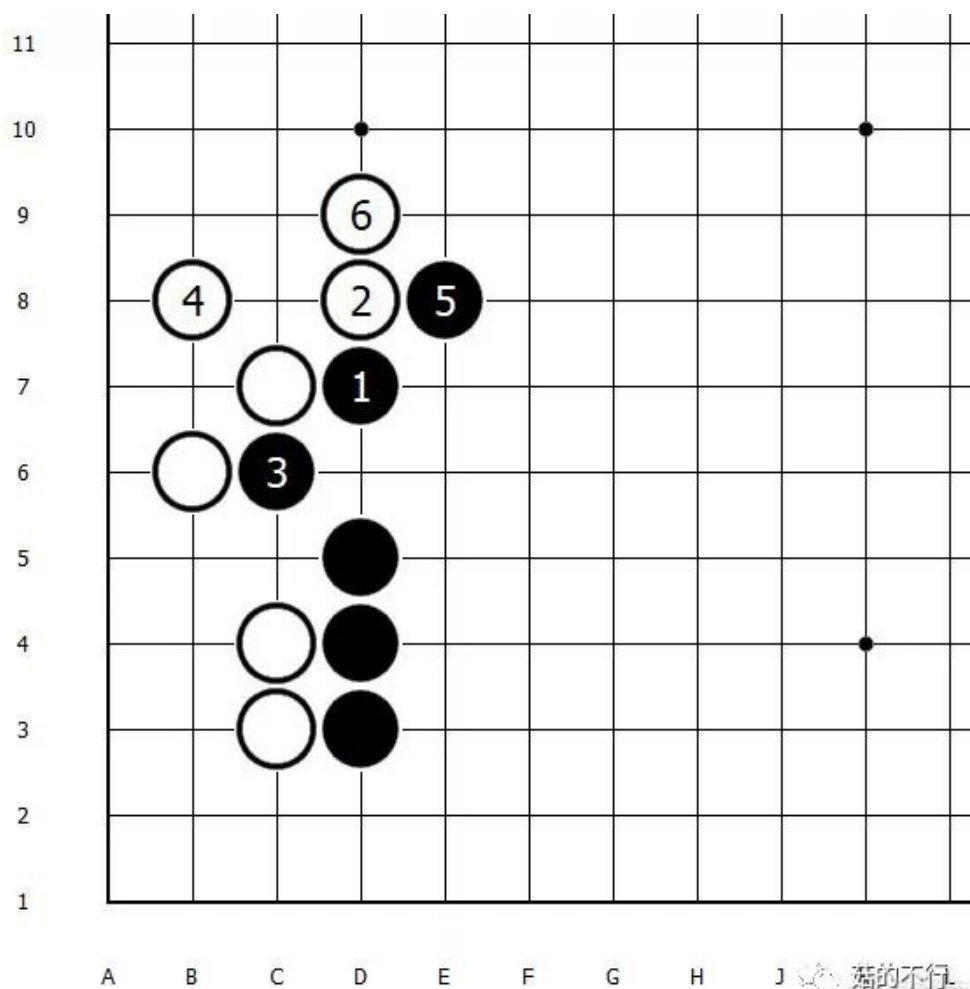
如果白棋脱先，黑棋跳有先手味道。白棋如果胆敢脱先，黑棋挡下后角上只能提在一路做活。黑 5 拐还是先手，黑棋外围夹的借用自然消亡，白棋的目数也损失惨重。本图白棋无法接受，即便外面有两手大场的情况下，依然会亏损 10%。

白 4 如果走在 5 位，整块将是打劫活，立即崩溃。白棋如果拒绝补活，黑棋简单一立即可杀棋。



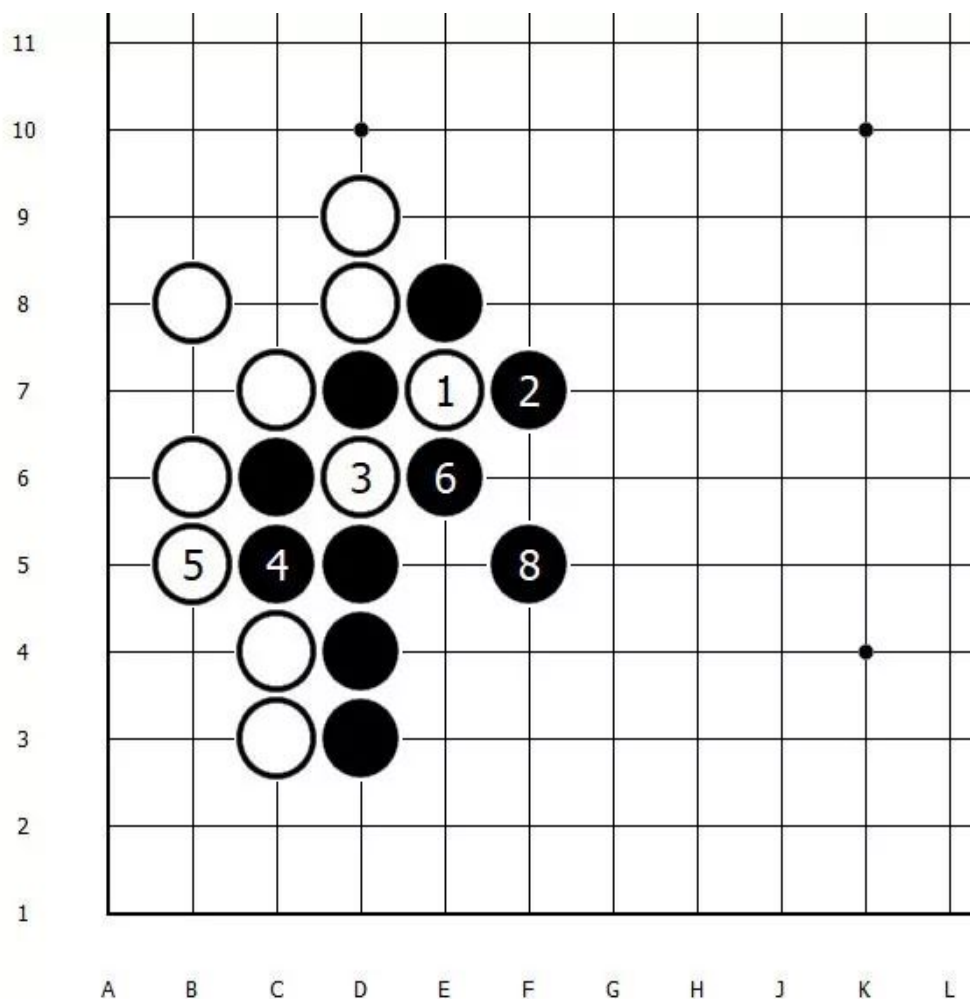
变化 C-3

黑棋局部如果不走，白棋尖起是巨大的一手，价值甚至相当于挂角与点三三，是不容错过的要点。



变化 C-3-1

黑棋靠是常见的定型手段。黑棋先虎是防止生变的下法，确保连扳的时候白棋只能退。连扳之后，黑棋就可以脱先了。

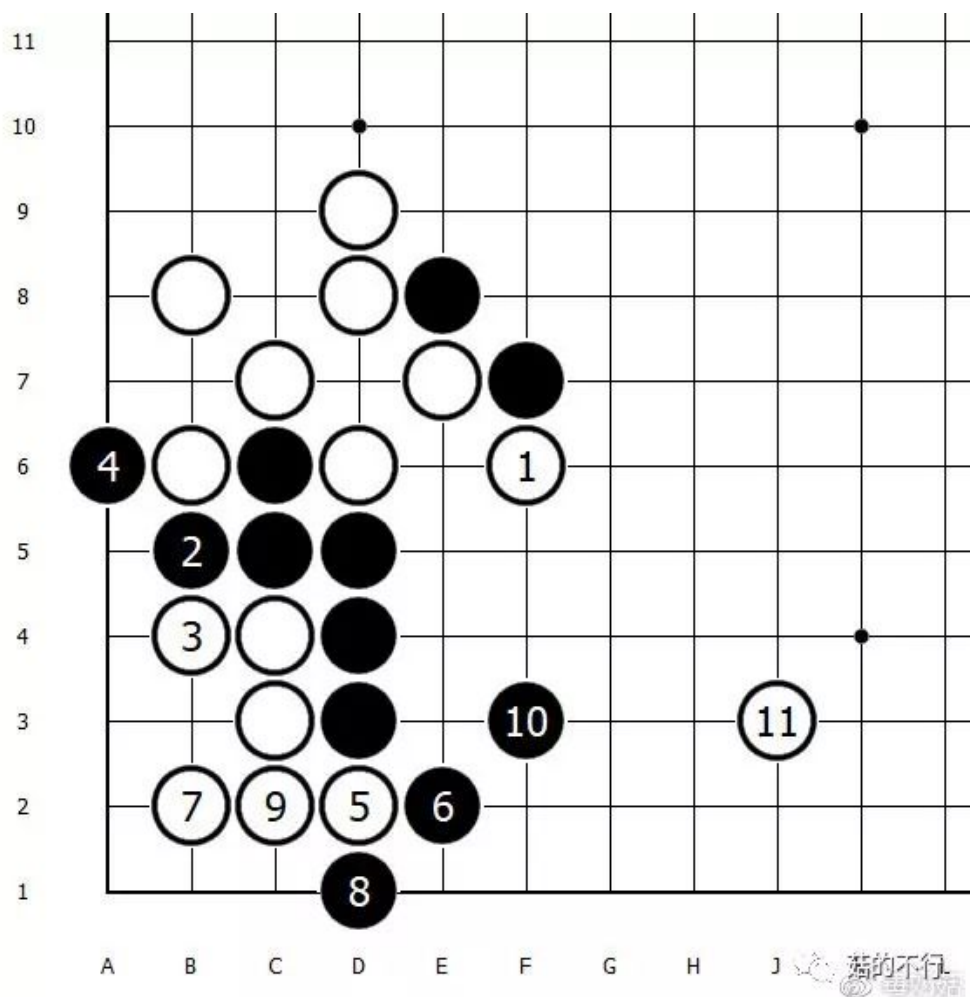


⑦ D7



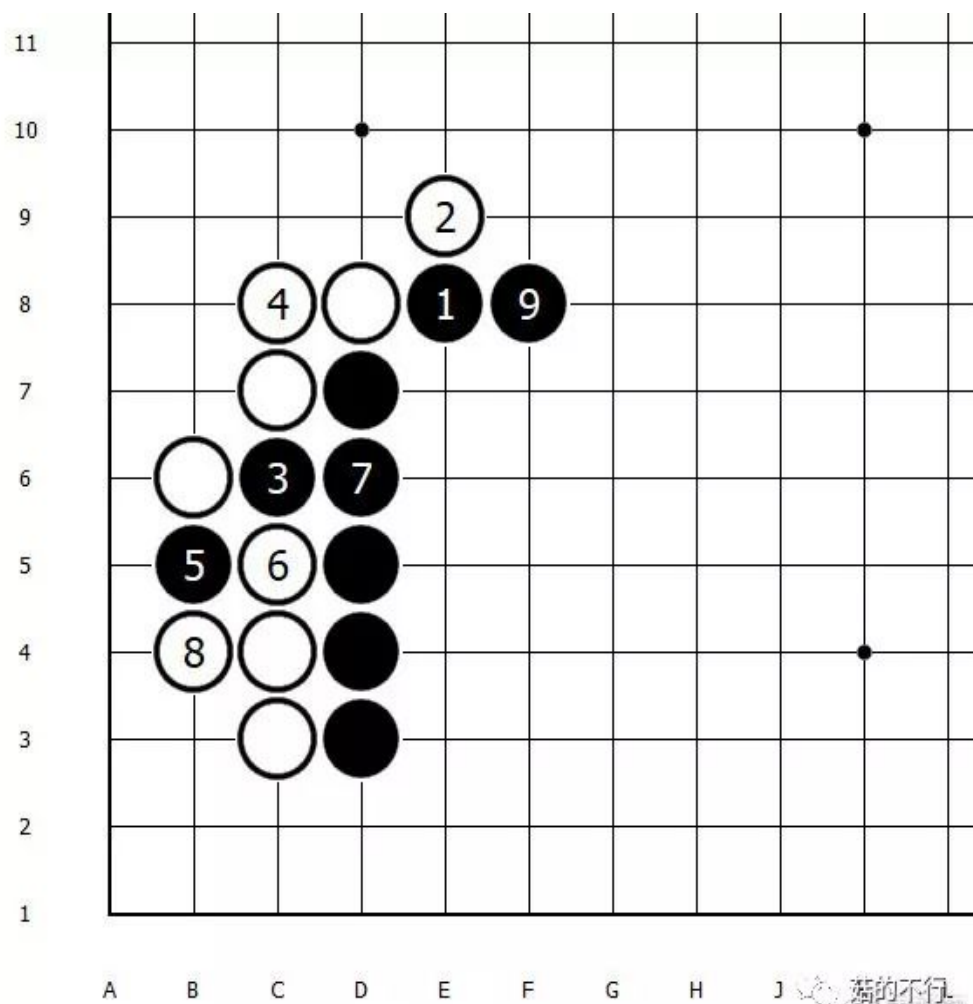
变化 C-3-2

白棋打吃并不可怕，黑棋有团的急先手。白棋只是提吃两子，只会帮黑棋越走越厚，本图白棋大概亏损 5% 强。



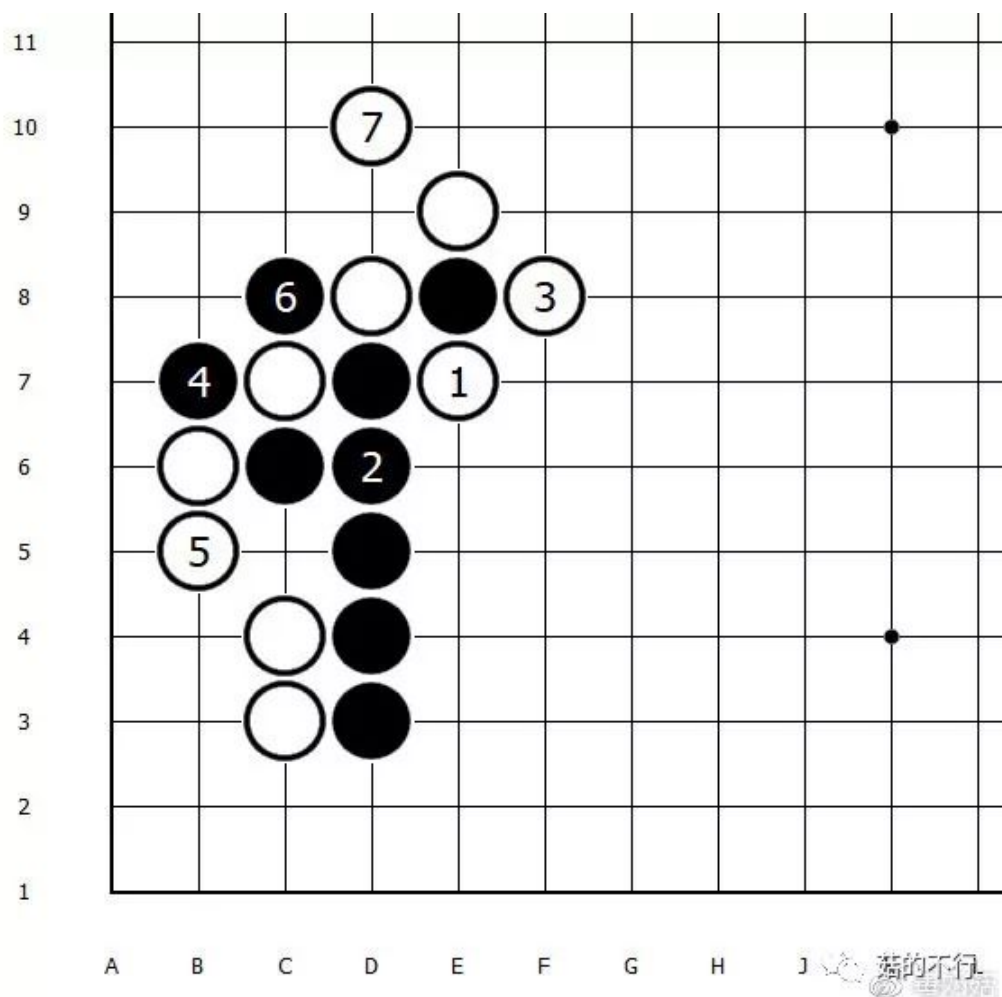
变化 C-3-3

白棋也有反击的思路。角上黑棋先动手是净死，不过白棋气很长，无法直接动手杀棋。本图黑棋仍然需要出头，避免收气。本图 AI 认为黑棋也不怕，白棋抢不到左下活角的话，实地损失非常惨烈。



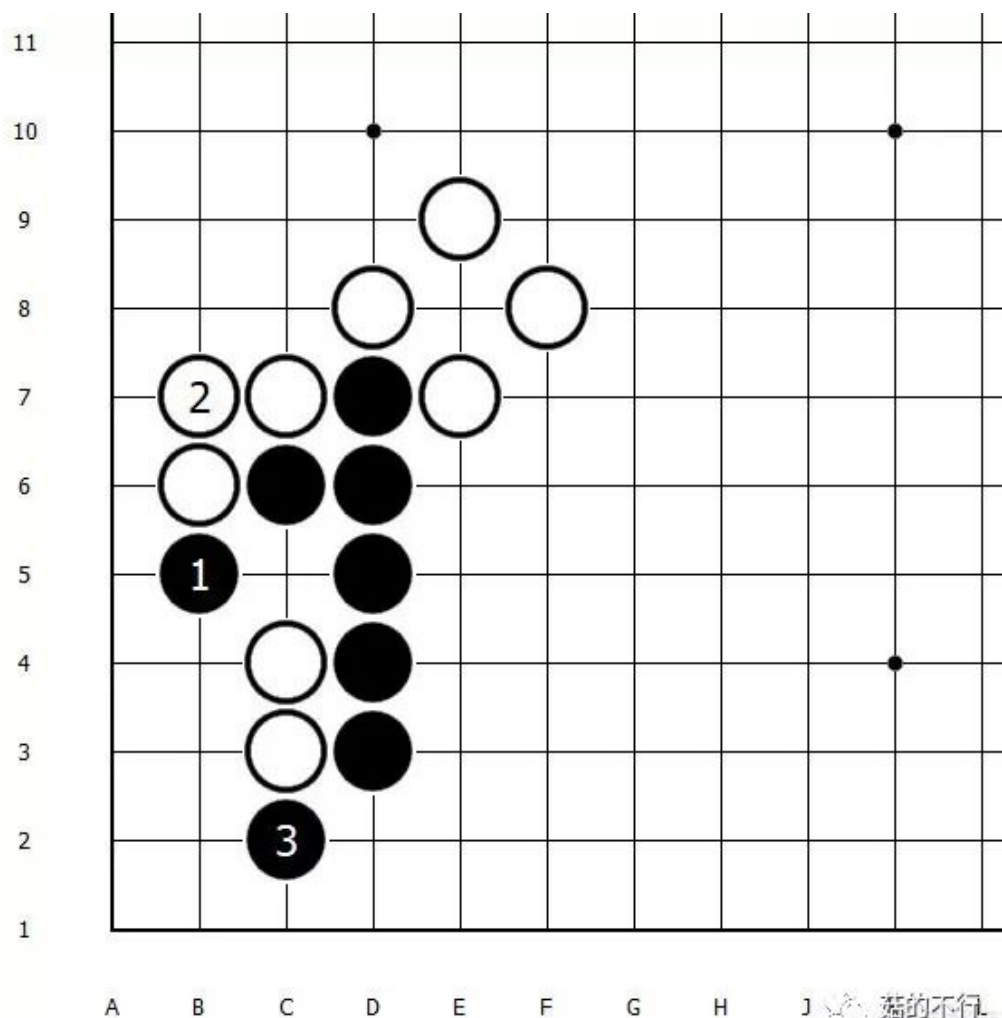
变化 C-3-4

黑棋也有直接连扳的选择，白棋如果退则还原了之前的变化。但是白棋有连扳的手段，在黑棋没有虎挤之前先下手为强。本图中白 4 偏软，这个定型黑棋比图 C-3-1 厚一些，是少许得利的变化。



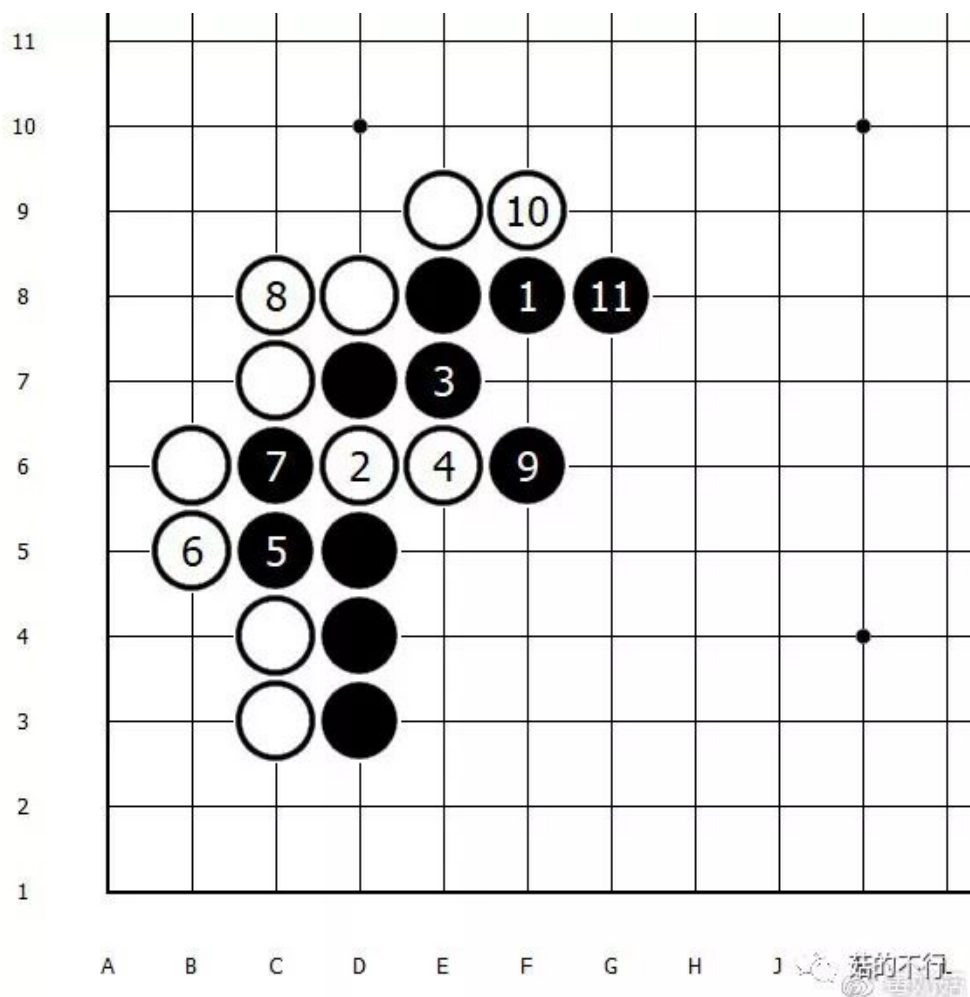
变化 C-3-5

白棋正确的下法是反击，中腹拔花，角上做活，这样是白棋稍好的进行。



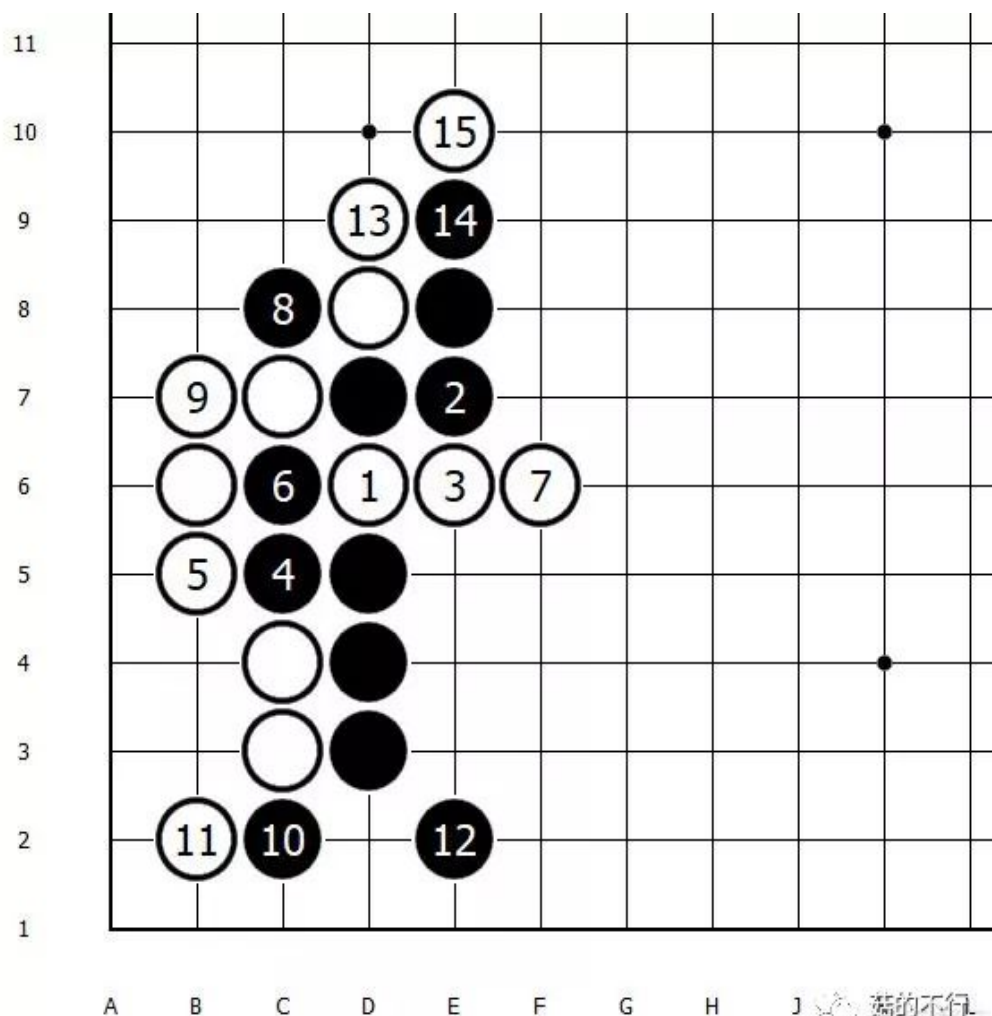
变化 C-3-6

黑棋也可以选择吃角，这个变化在左上角是白子时，白棋更加有利。这两个图 AI 觉得白棋不错，可能是因为中间提花太厚了，在序盘威力很大。



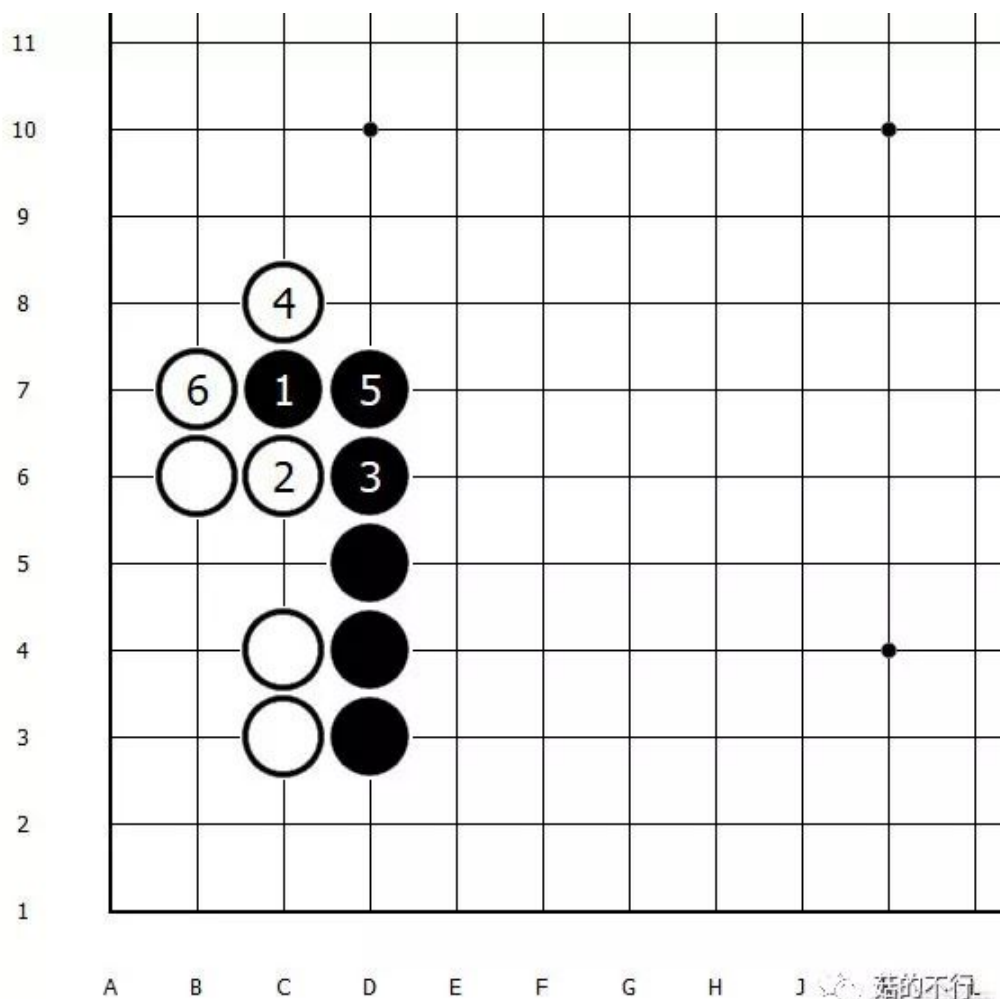
变化 C-3-7

当然黑棋也并不是无计可施，单退即可避免白棋强烈的反击。本图白棋弃掉两子走厚上面，双方是两分的进行，适合均衡型棋手的选择。



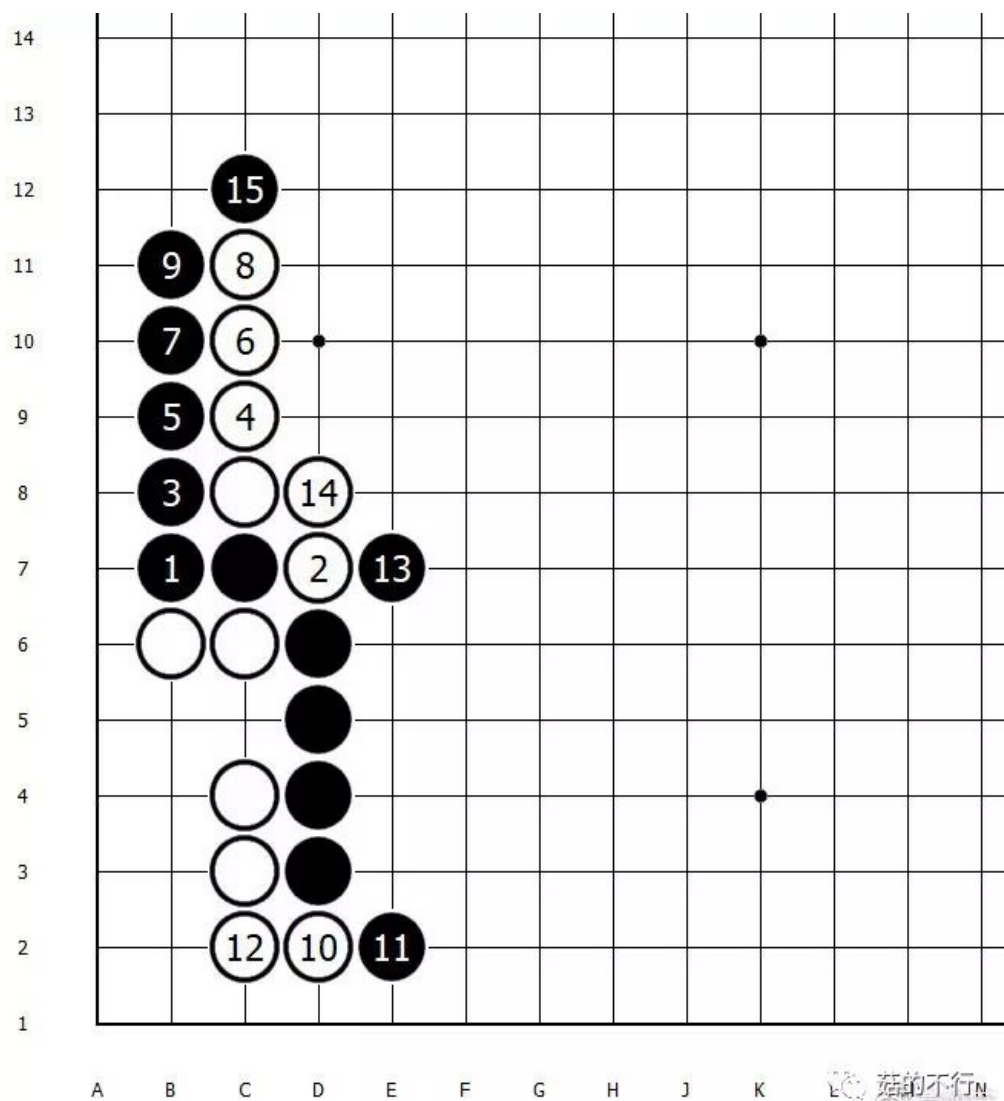
变化 C-3-8

不过黑棋不虎，也有引诱白棋战斗的可能。白棋强烈的打出反击，也是完全可行的变化。本图是复杂无比的战斗，双方优劣十分难解，适合力量型棋手的选择。



变化 C-4-1

黑棋直接飞压也是可以考虑的下法，白棋冲后夹是常见的手筋。黑 5 是稳健的下法，白棋渡过后实地收获不小。这个下法需要注意的是，左上角白棋需要有一定的接应，不然黑棋有严厉的反击手段。



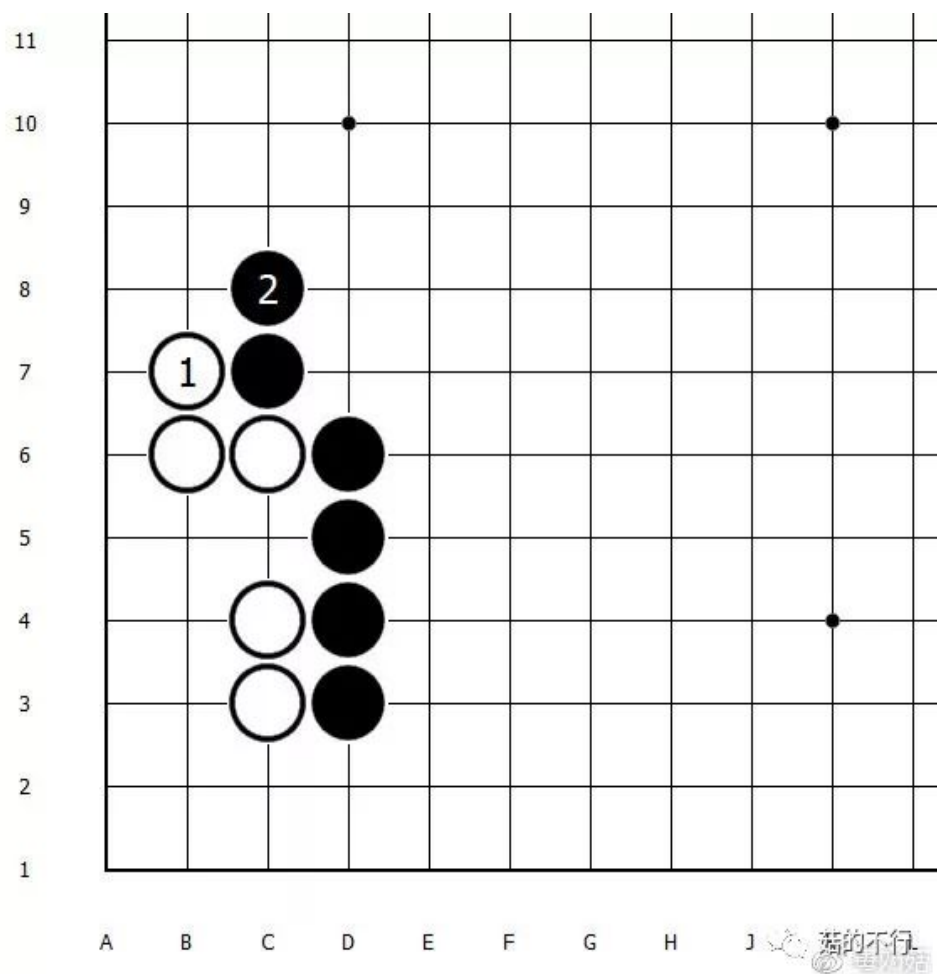
变化 C-4-2

白棋如果没有援军，黑棋可以选择强硬的冲下。黑棋爬了 5 个之后，白棋只能选择左下做活，放任黑棋上面扳起。白棋外面这块形状很局促，是黑棋有利的战斗。



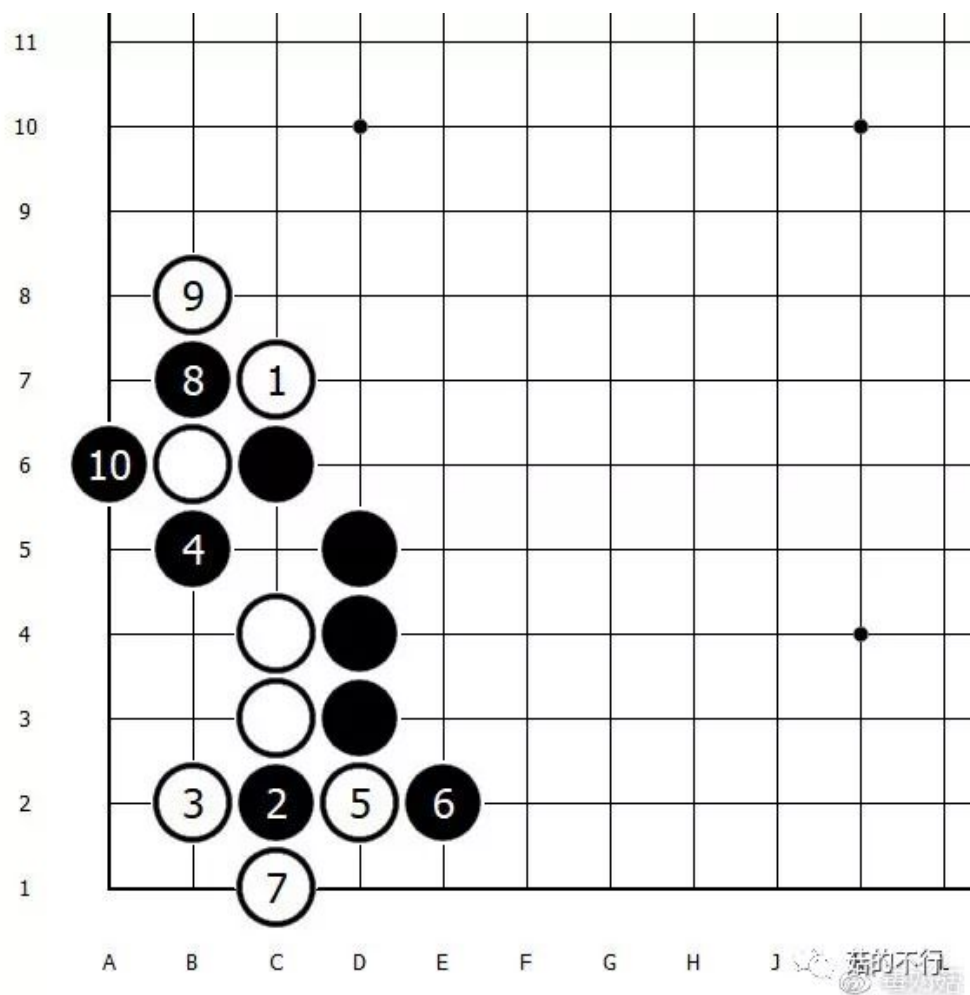
变化 C-4-3

白棋不能随手再长，否则黑棋扳粘后，白棋局部已经死了。白 5 立也没有用，黑棋点在 A4 即可。



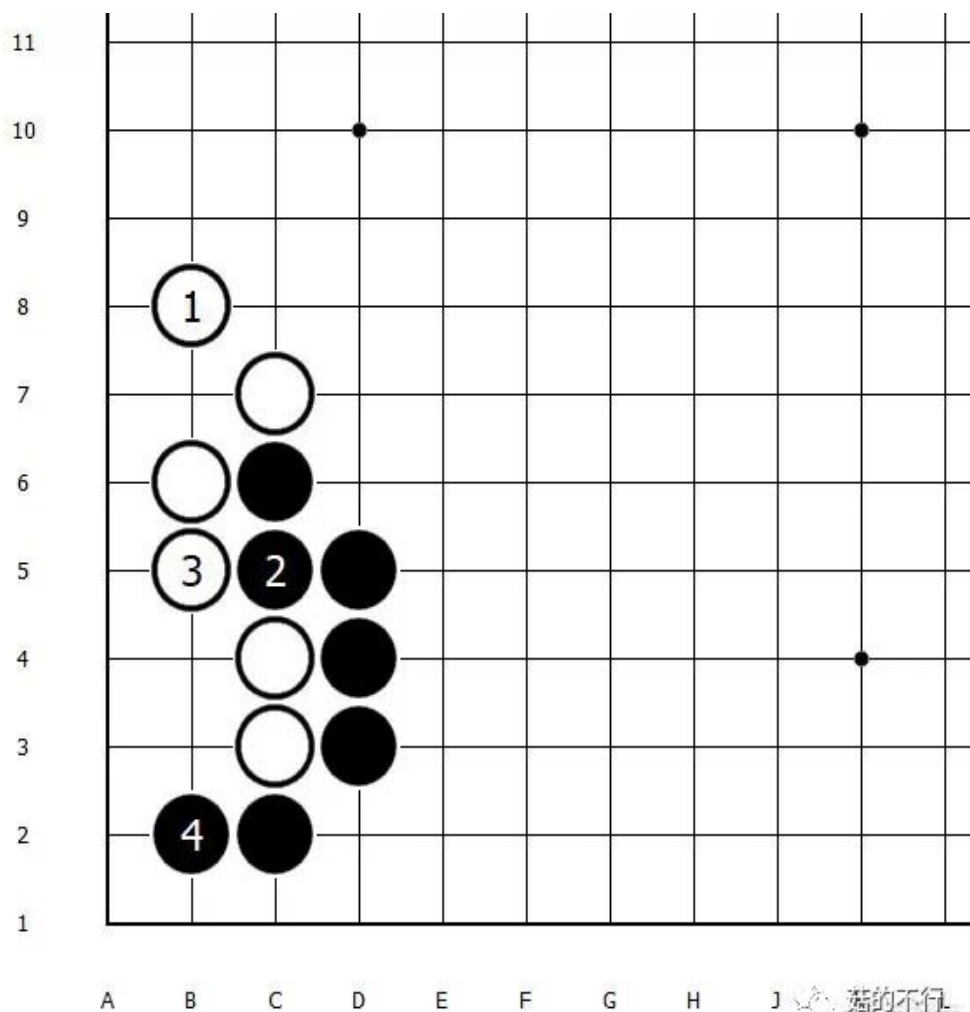
变化 C-4-4

所以，白棋二路拐是最稳健的下法。黑棋正常是要退一手，白棋脱先，双方两分。



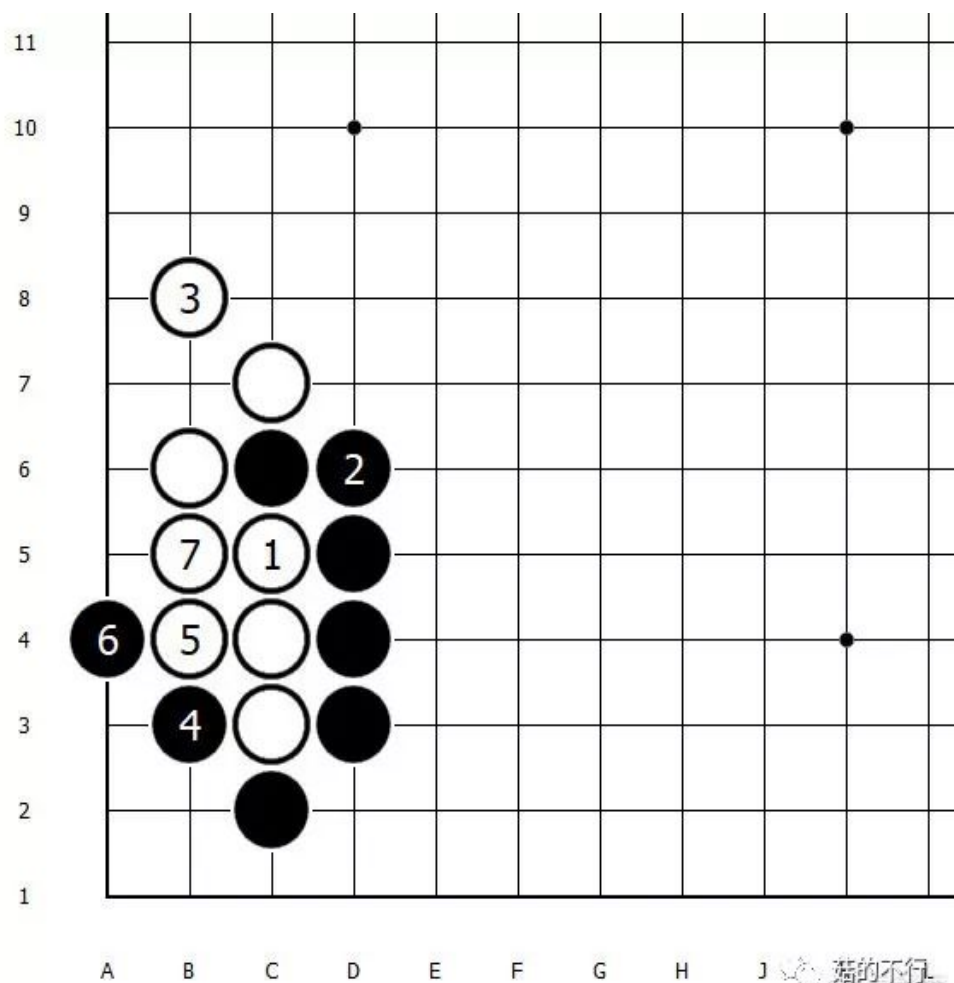
变化 C-5-1

黑棋尖的时候，白棋如果扳起，黑棋也有在二路扳定型的下法。本图是一个转换，白 1、9 两子对黑棋的发展有一定影响。总体来说，这个图是黑棋稍微有利的下法，对比 C-1-2 可以很明显看出来黑棋更厚一点。



变化 C-5-2

但是白棋可以选择简明转身，黑棋团一下长角，白棋脱先，本图双方均可以接受。

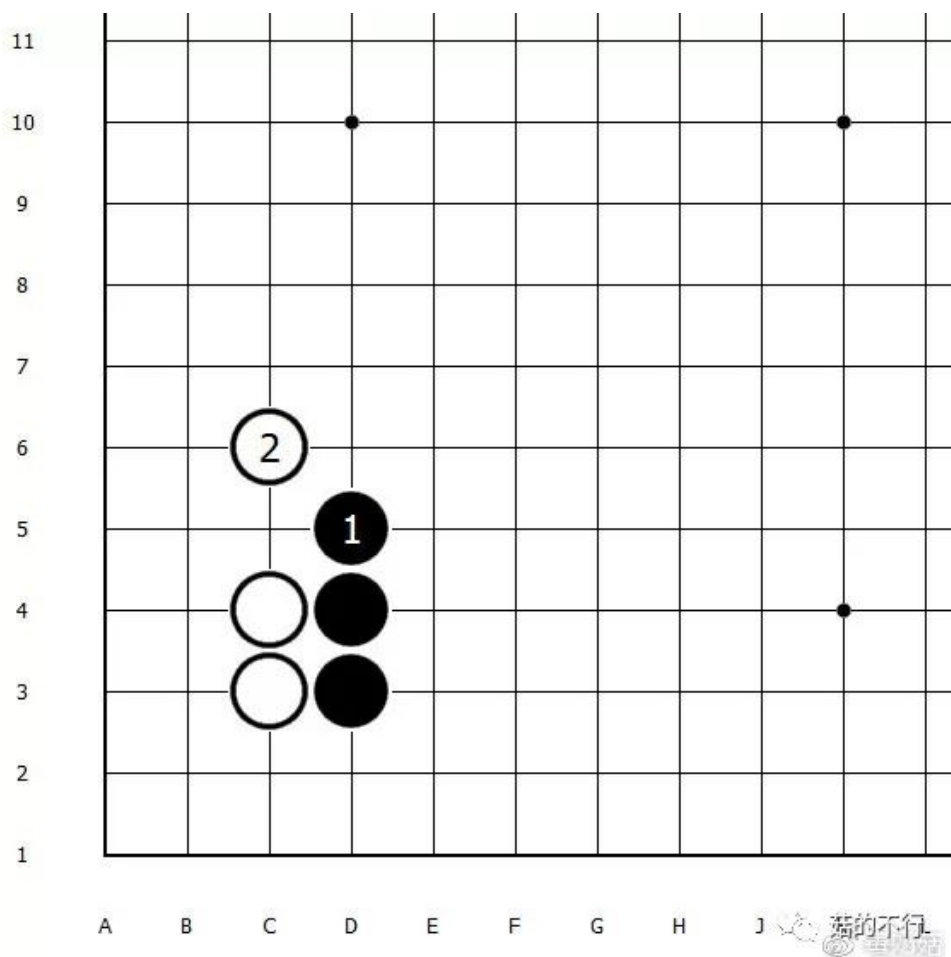


变化 C-5-3

这个图是一个场合下法。一般来说左上角要是黑棋的二间高跳，并且守角一子是在下方的时候，白棋才会选择此图。

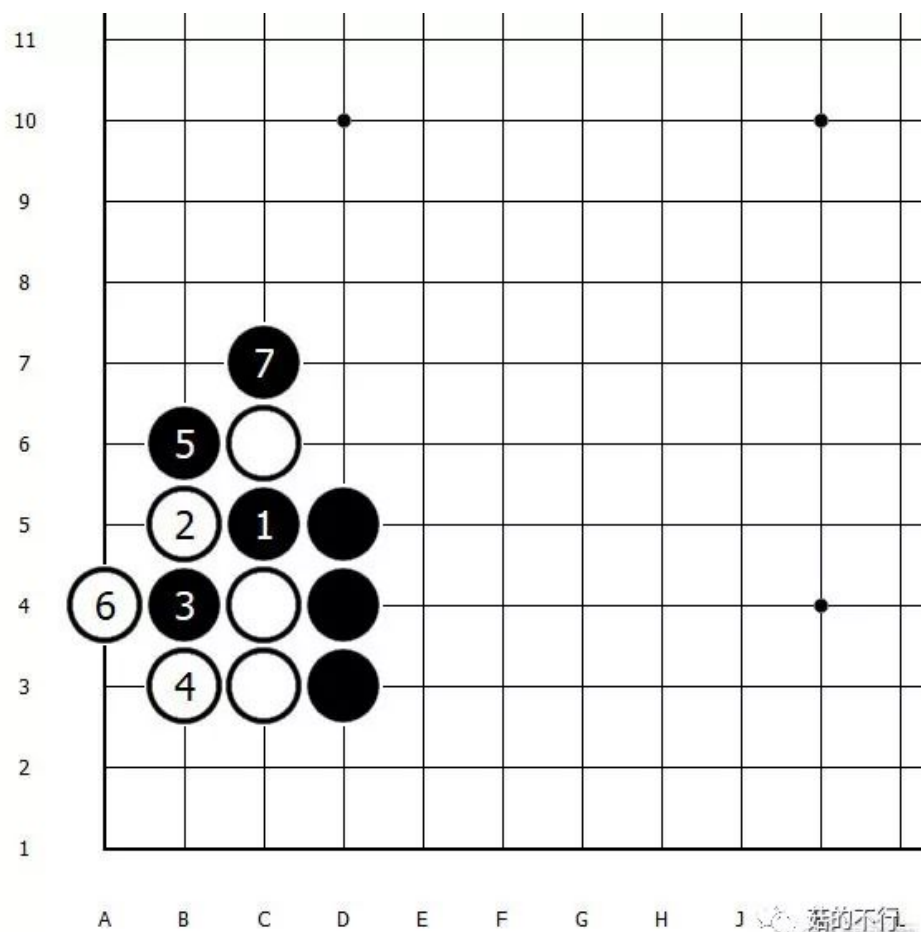
本期就到这里，下期.....我想想吧，牟氏飞刀。。。

3. C 位长



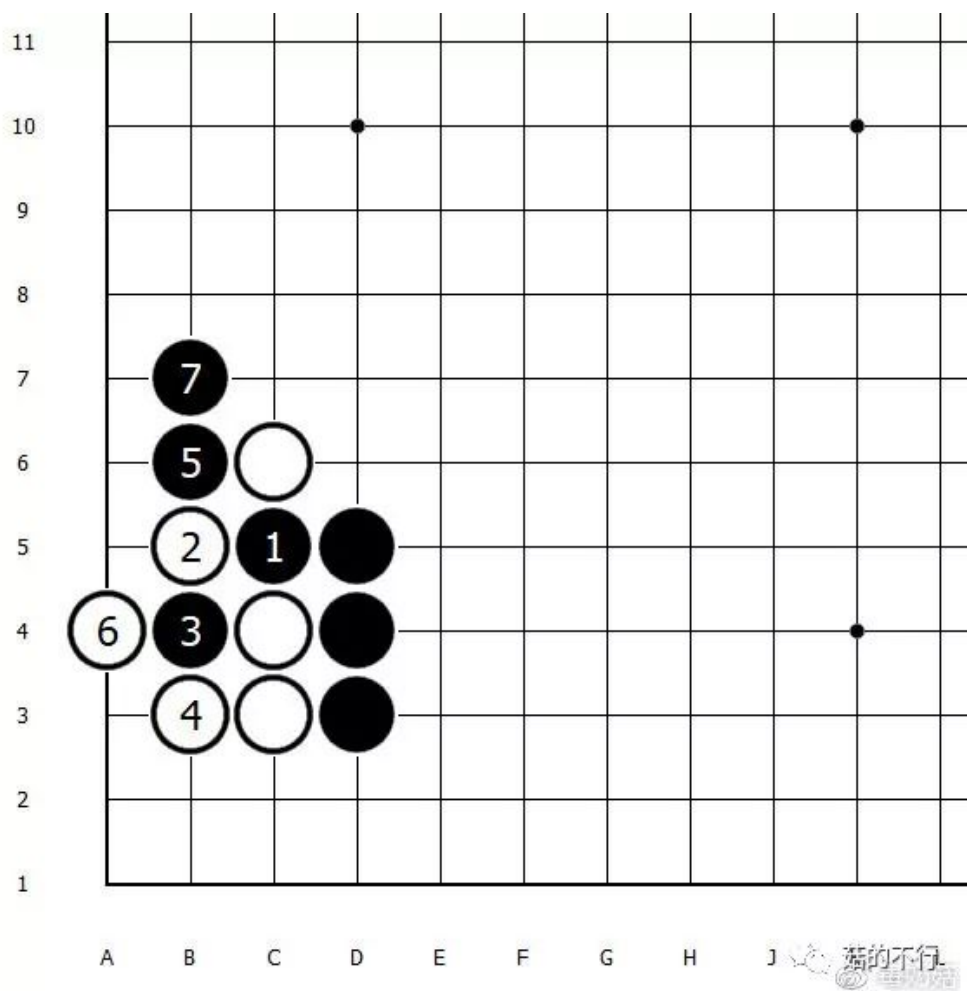
变化 C-6

当黑棋单长的时候，白棋在征子有利的情况下，也有直接跳出的下法。



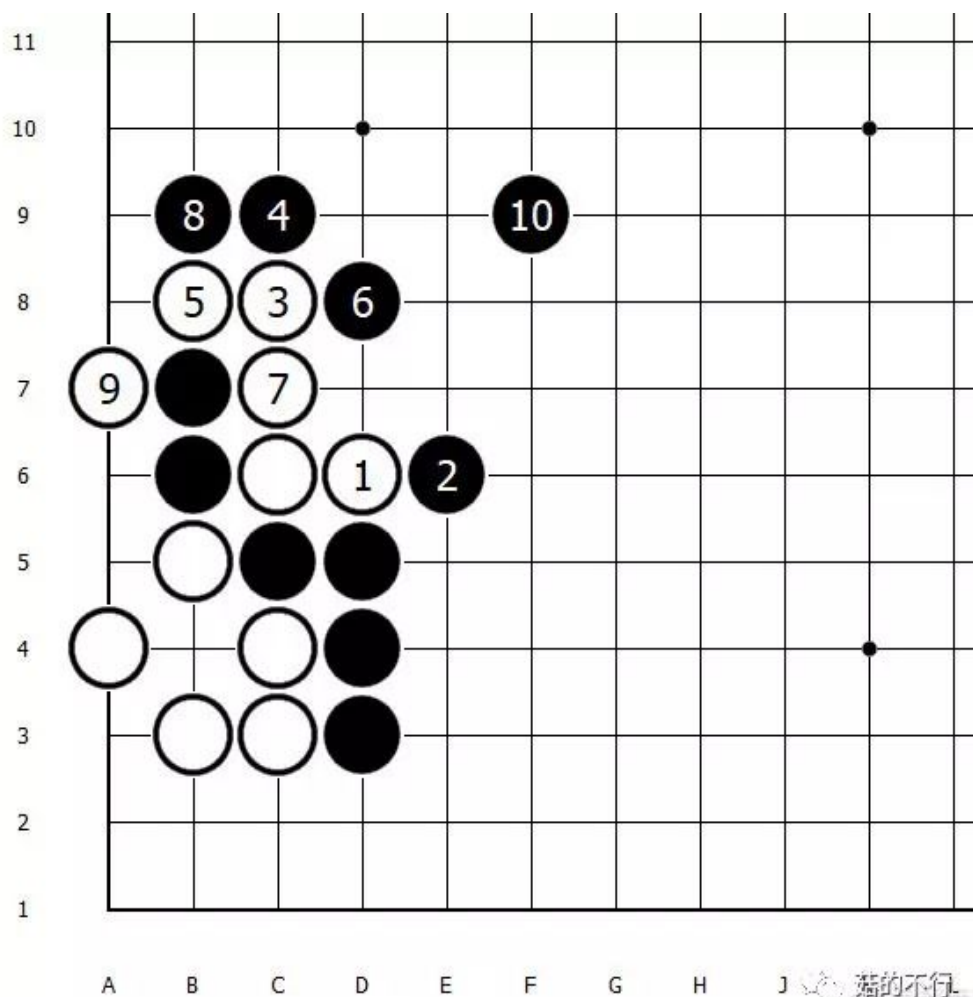
变化 C-6-1

白棋需要注意的是，征子不利的情况下，会被黑棋冲断。黑棋当然是断在内侧，征掉外面一子，否则将会还原扳了连扳的下法。黑棋如果能征掉一子，是白棋亏损接近 10% 的变化。以后黑棋 F8 补掉征子，是完全有一手棋价值的下法。



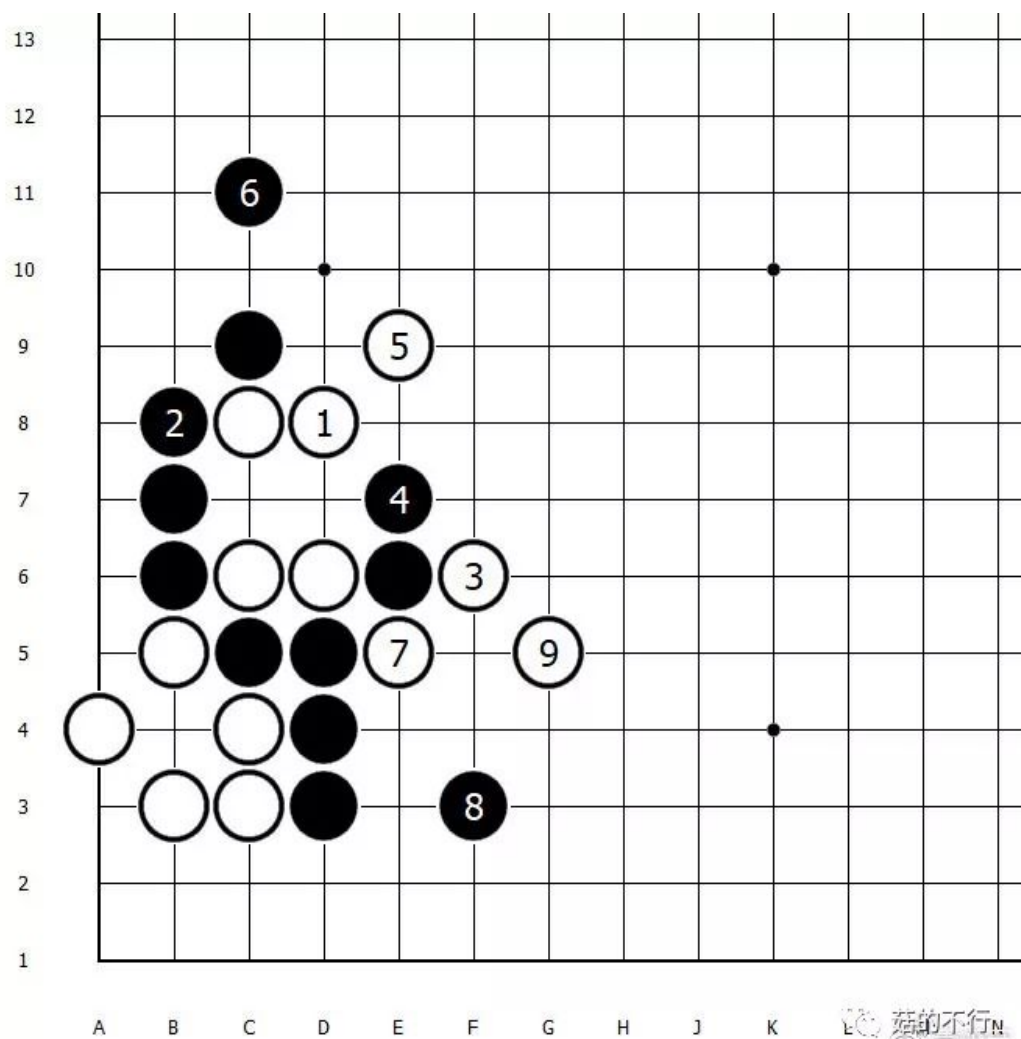
变化 C-6-2

当白棋征子有利时，黑棋直接冲断也无妨，单退也是完全可以接受的下法。本图双方差不多，双方以后将会围绕 D6 压出的战斗行棋。



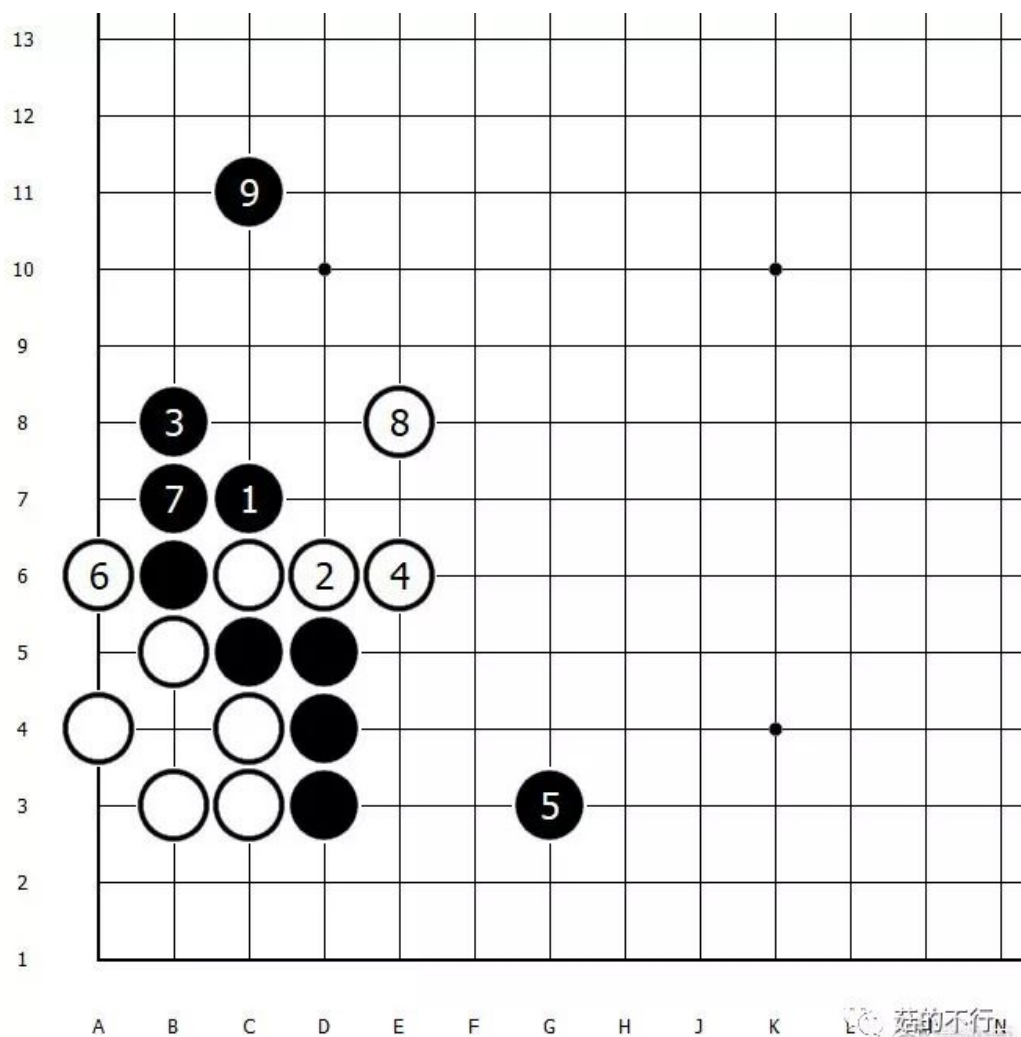
变化 C-6-3

白棋直接选择战斗，黑棋完全不怕。黑 4 是靠是手筋，简单弃子走厚外围，黑棋完全可战。



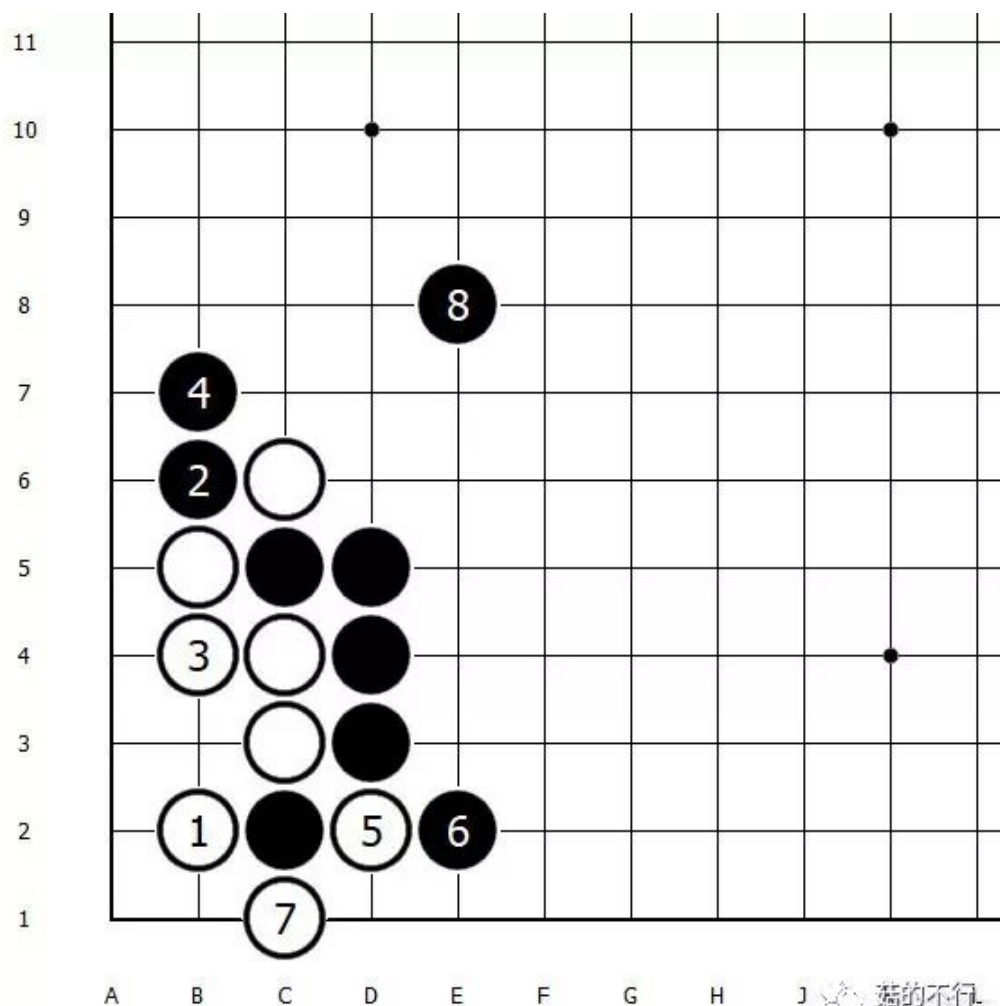
变化 C-6-4

当然，白棋也可以打破黑棋的意图。如此，双方将会形成十分难解的战斗，依然是两分的进行。



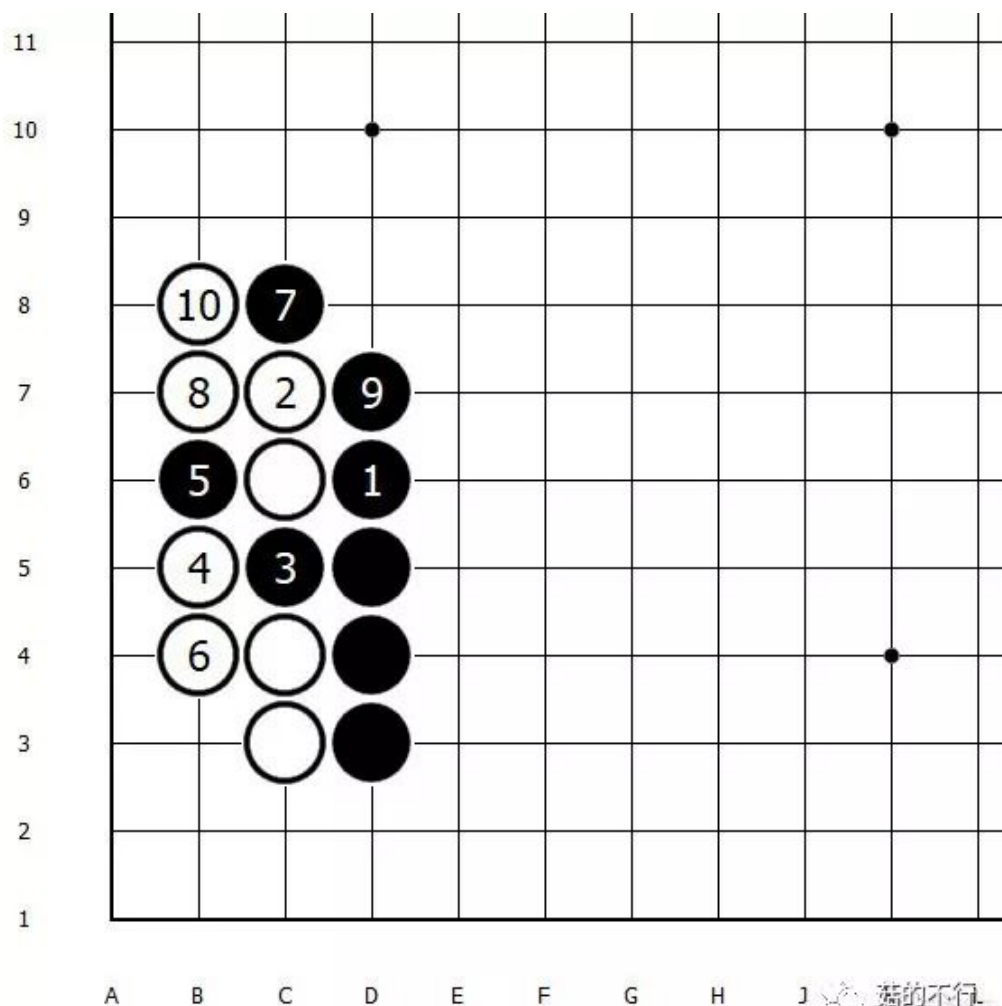
变化 C-6-5

白棋征子有利的时候，黑棋不可以随手打吃。本图黑棋被白棋分断，两块都相对薄弱，战斗起来压力比白棋更大。本图 AI 认为白棋小有所得。



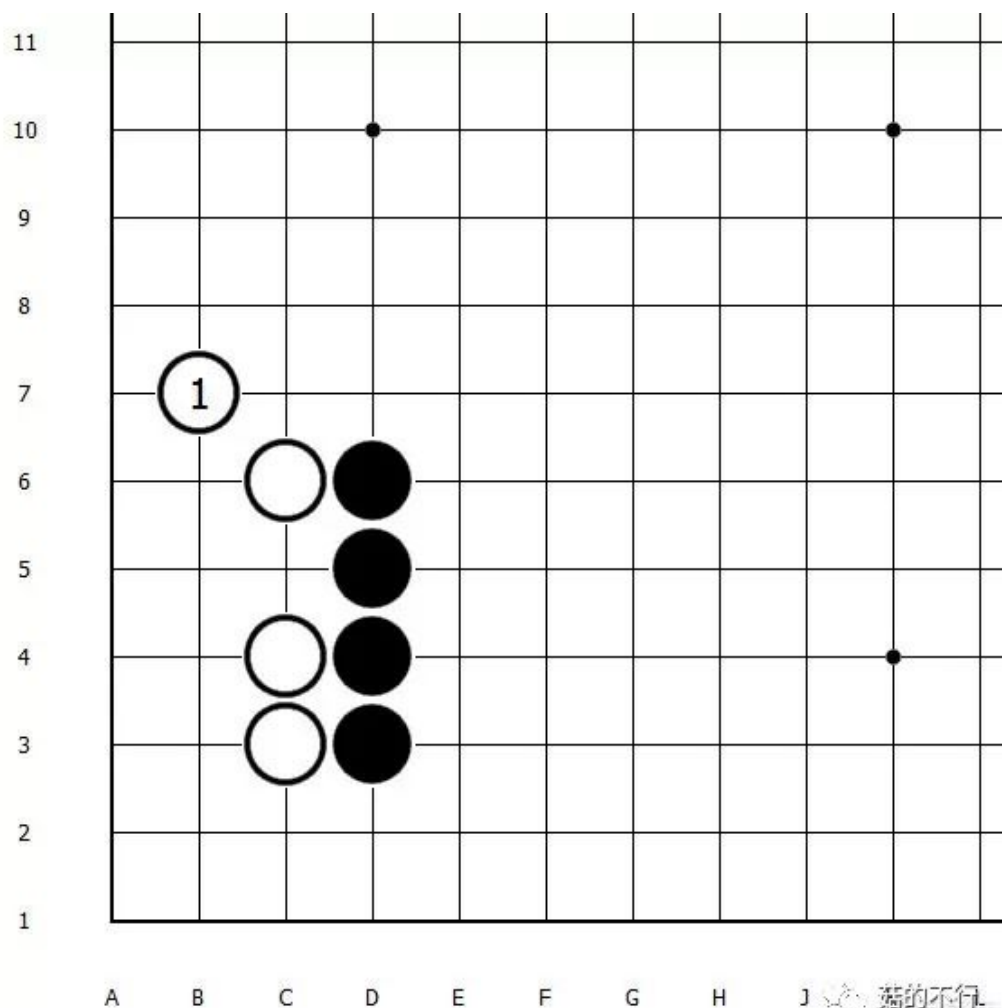
变化 C-6-7

黑棋扳角的时候，白棋绝对不可以随手跟着扳。否则黑棋单断外面，角上还要卖掉打拔做活。黑棋外面枷吃一子，收获颇丰。本图白棋亏损很多，超过 15%。



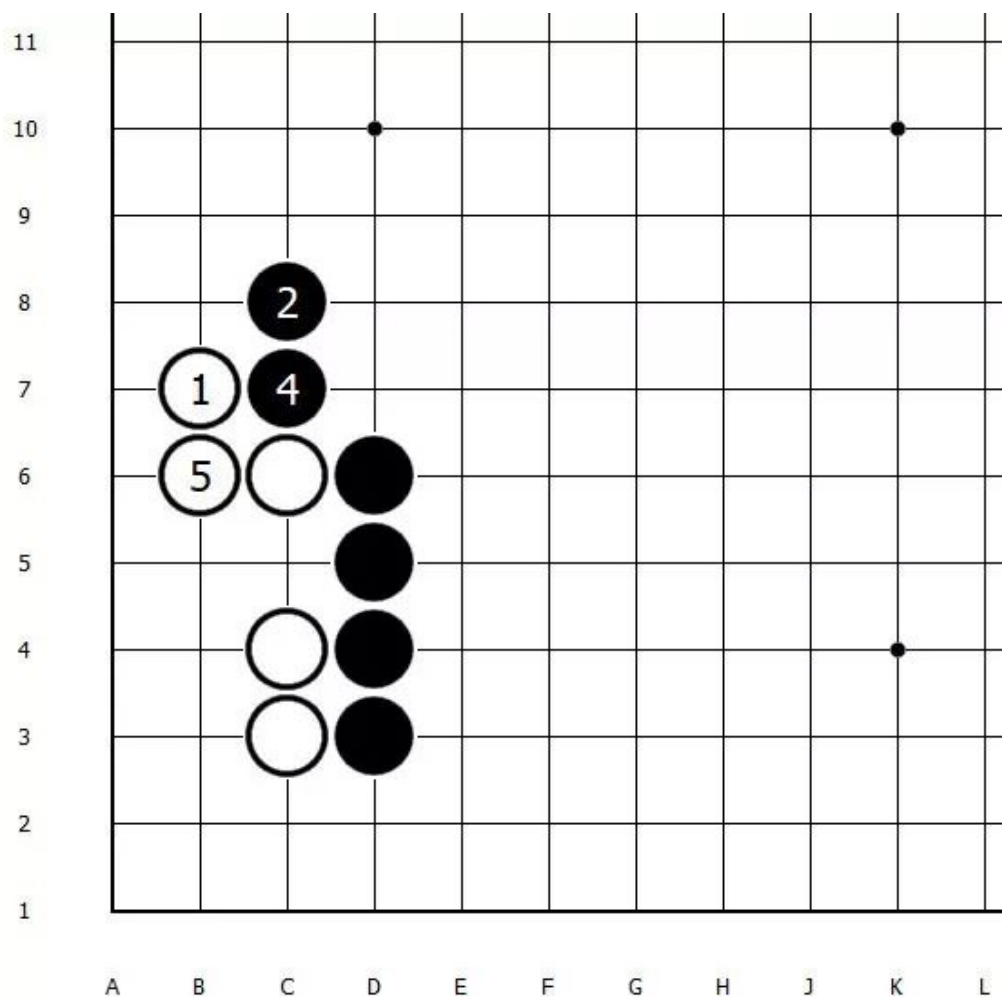
变化 C-7

黑棋也有压一下再冲断的选择，需要注意不能断错位置。黑 7 鼻顶是手筋，由于角上不活，白棋在任何情况下都没有可能拐出战斗。白 10 是极大的逆收，需要立即拐掉，这里白棋无法承受被黑棋先手打掉。如果不走，白棋无论抢占任何大场，黑棋都会立即先手打掉，白棋无条件损失 5%。本图也是两分的进行。



变化 C-8

当黑棋压的时候，白棋单尖将会引发大量的变化，黑棋可以选择的变化十分之多，大多数也都是两分。

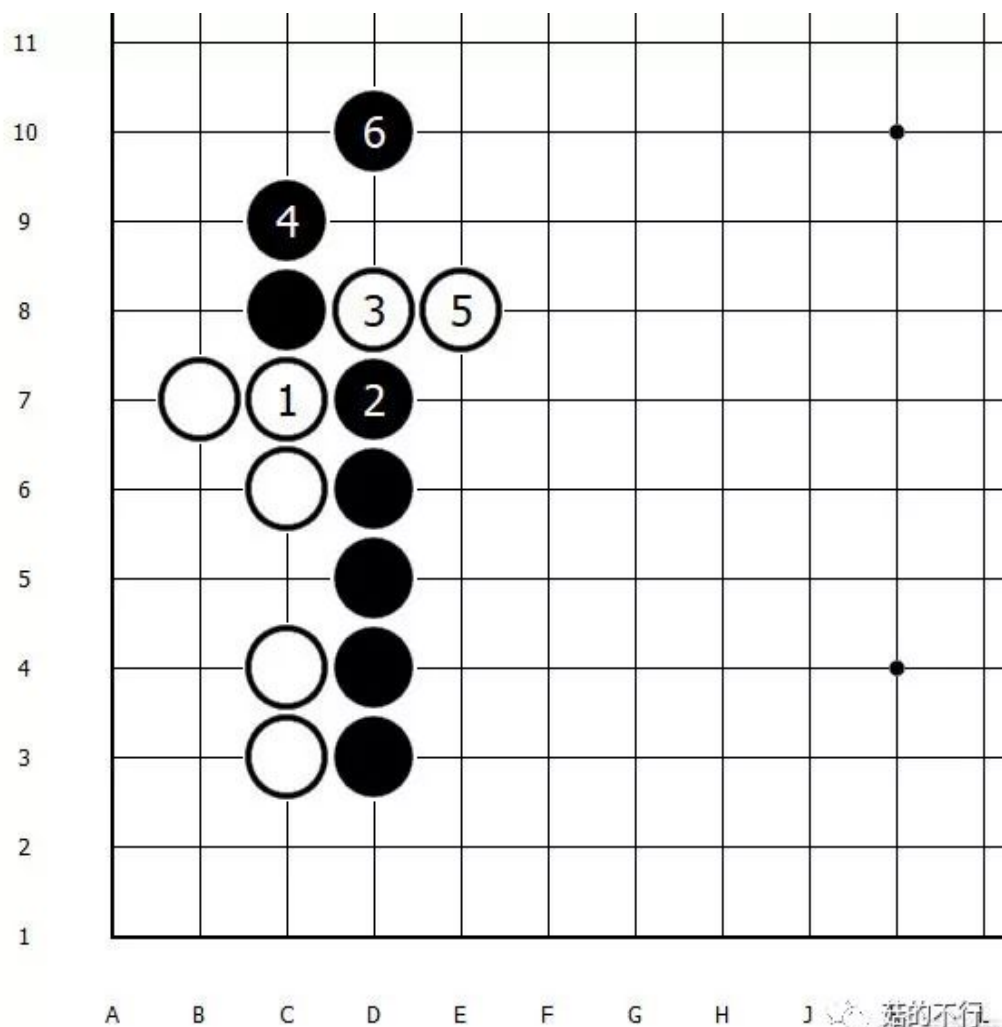


③ 脱先



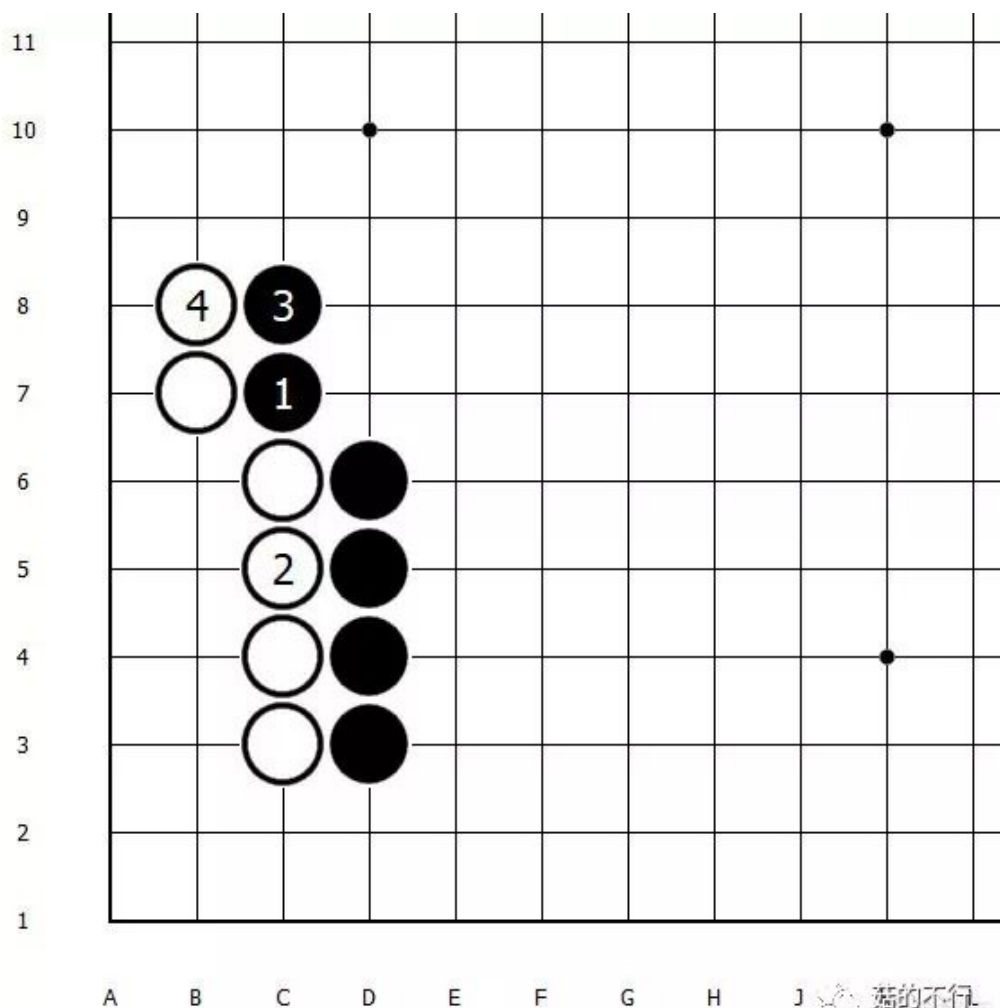
变化 C-8-1

首先，黑棋飞是很好理解的一手，走完白棋完全可以脱先。4 与 5 的交换不亏，这样就还原了前一期白棋单飞，黑棋飞压的一个变化。



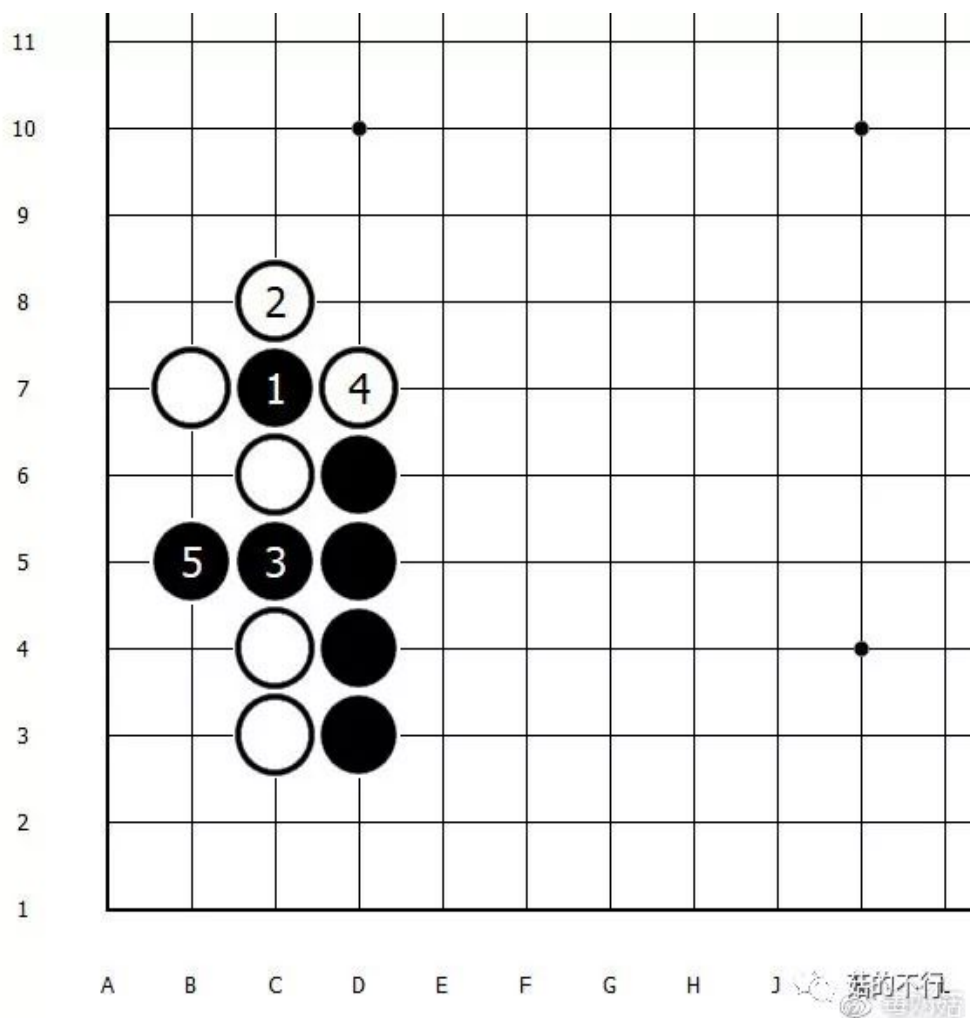
变化 C-8-2

黑棋并不是很担心白棋团断，白棋没有办法能够封住黑棋，互相出头的对攻战很难讨到便宜。本图白棋略有亏损，但是喜欢战斗的棋友完全可以立即挑起战斗。



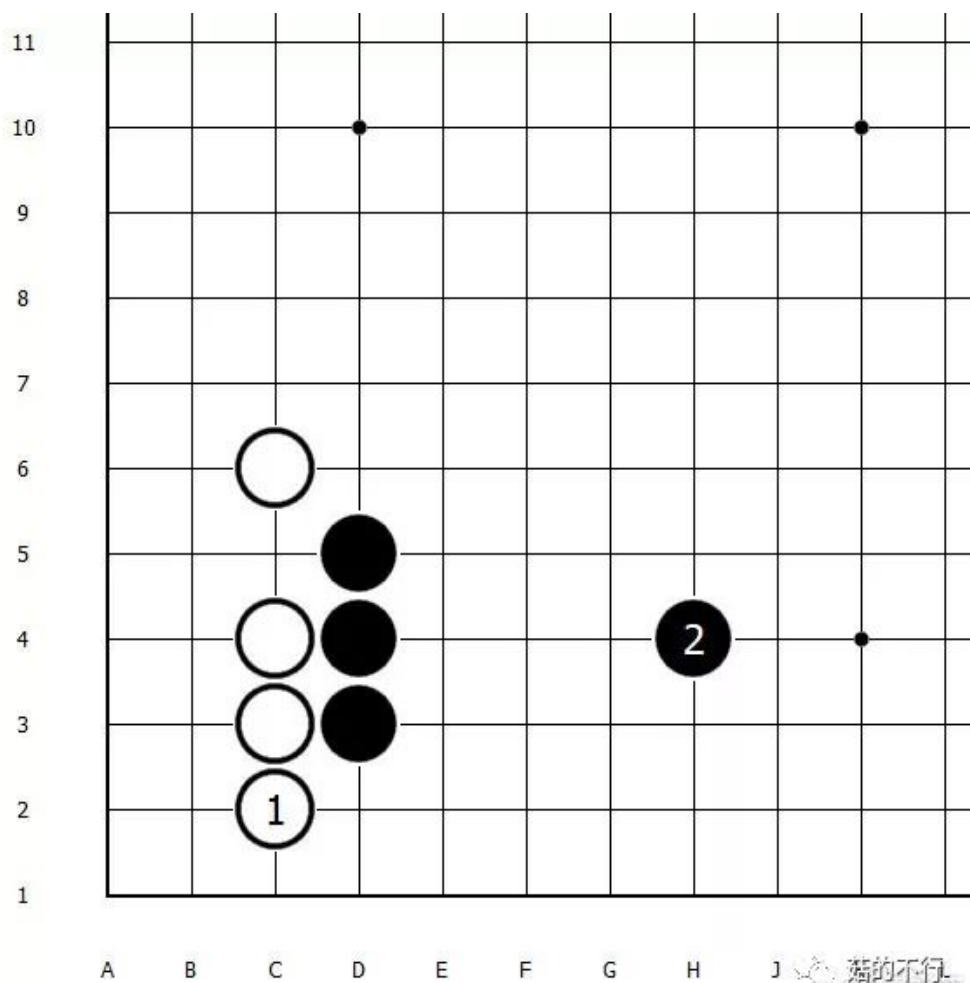
变化 C-8-4

白棋如果接上，黑棋就退一下脱先，双方两分。白 4 需要跟着爬，无法忍受黑棋拐下。黑棋需要注意的是，不能再跟着退了，否则就被白棋便宜了。大家可以对比之前白棋长三个的图，黑棋再退的话，白棋角上目也多，黑棋 C2 扳了断的手段也没了。



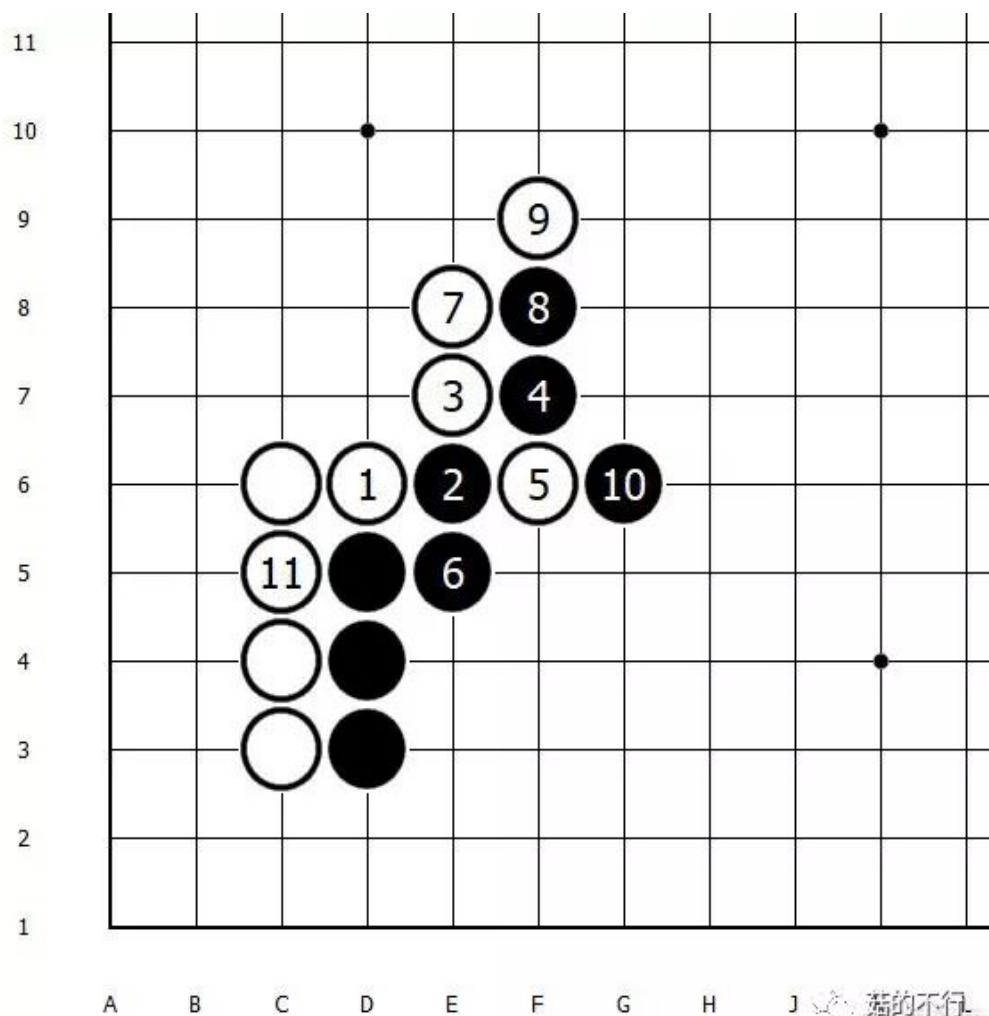
变化 C-8-6

白棋也有反打弃子转换，本图也基本是两分，不过 AI 认为黑棋稍稍有利，便宜 3% 左右。



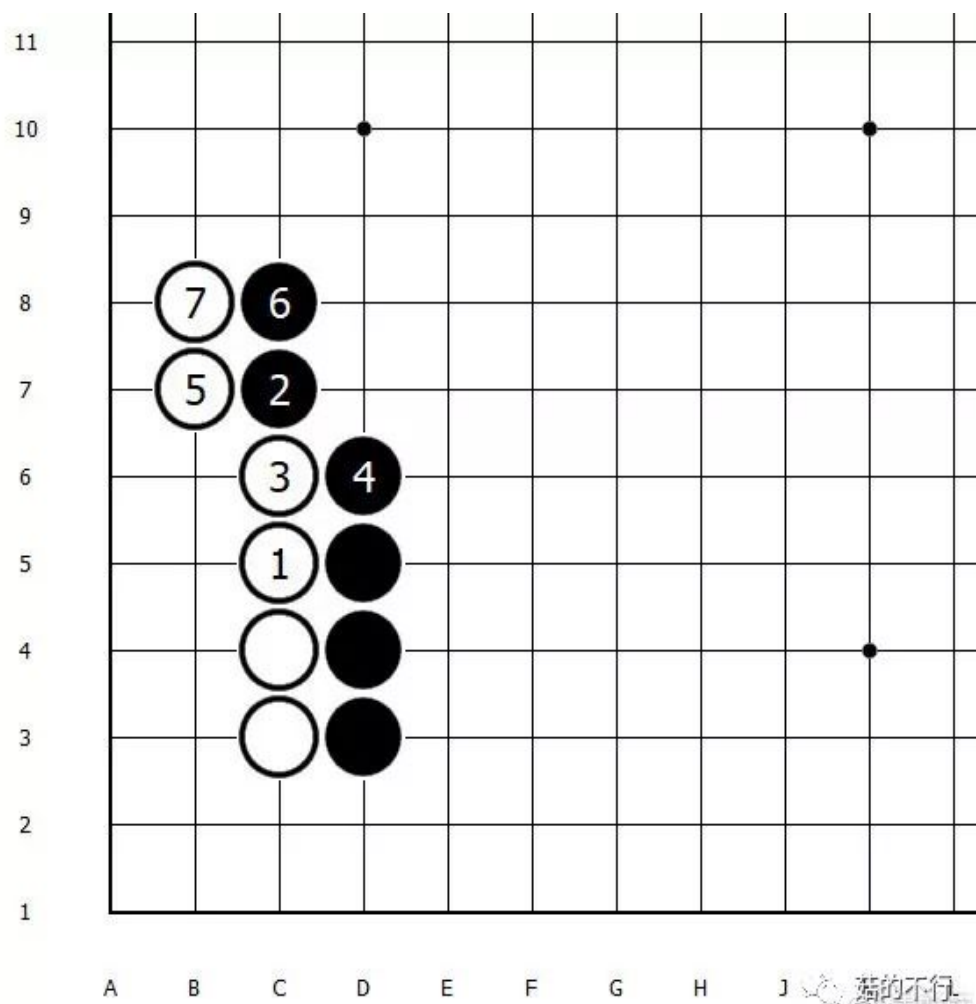
变化 C-9-2

白棋也有直接立的下法，相比上图更为重视实地。AI 认为本图白棋稍亏，主要是头有点软。本图也不是绝对不能下，毕竟白棋目数上更为实在，胜率也仅亏 3% 的样子。



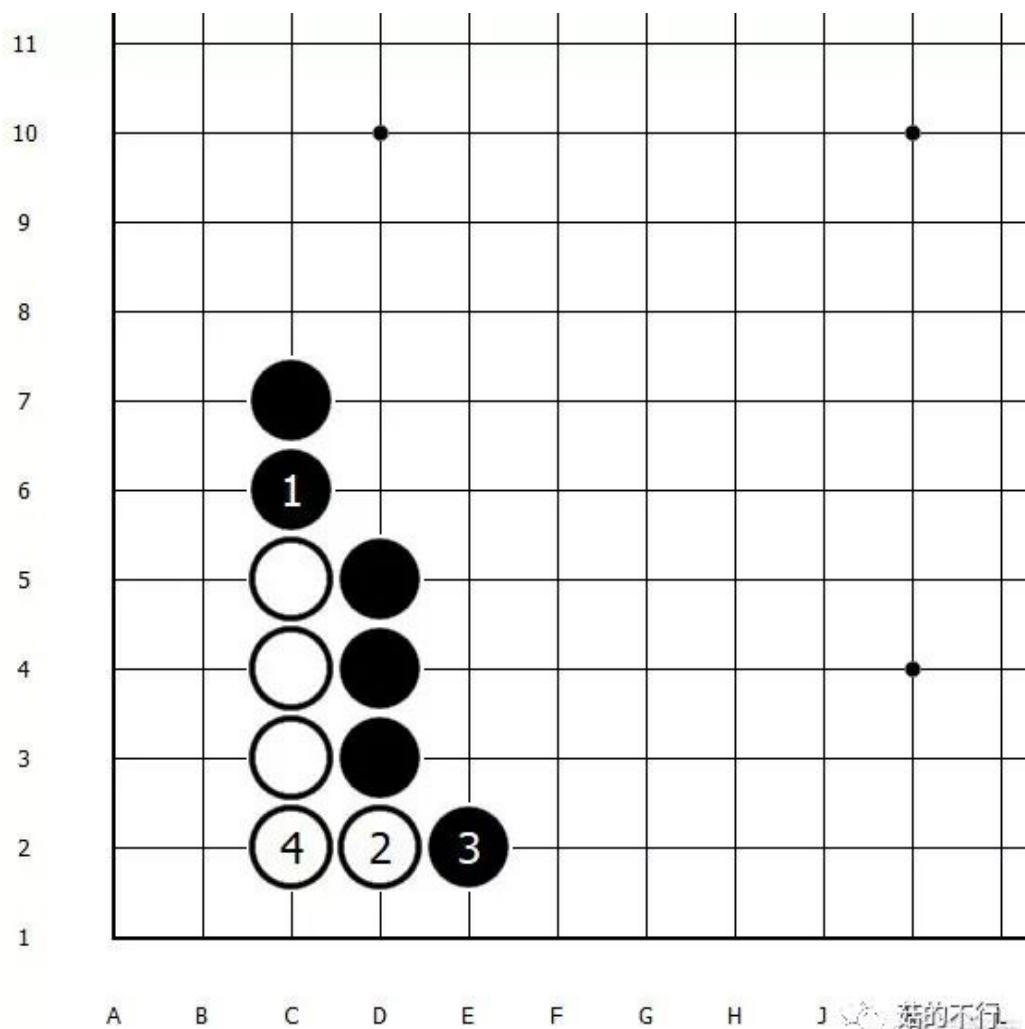
变化 C-9-3

由于白棋各种气紧和断点，贴起并不是特别明智的下法，黑棋可以强硬的连扳。本图白棋稍有不满意，亏损 7% 左右。



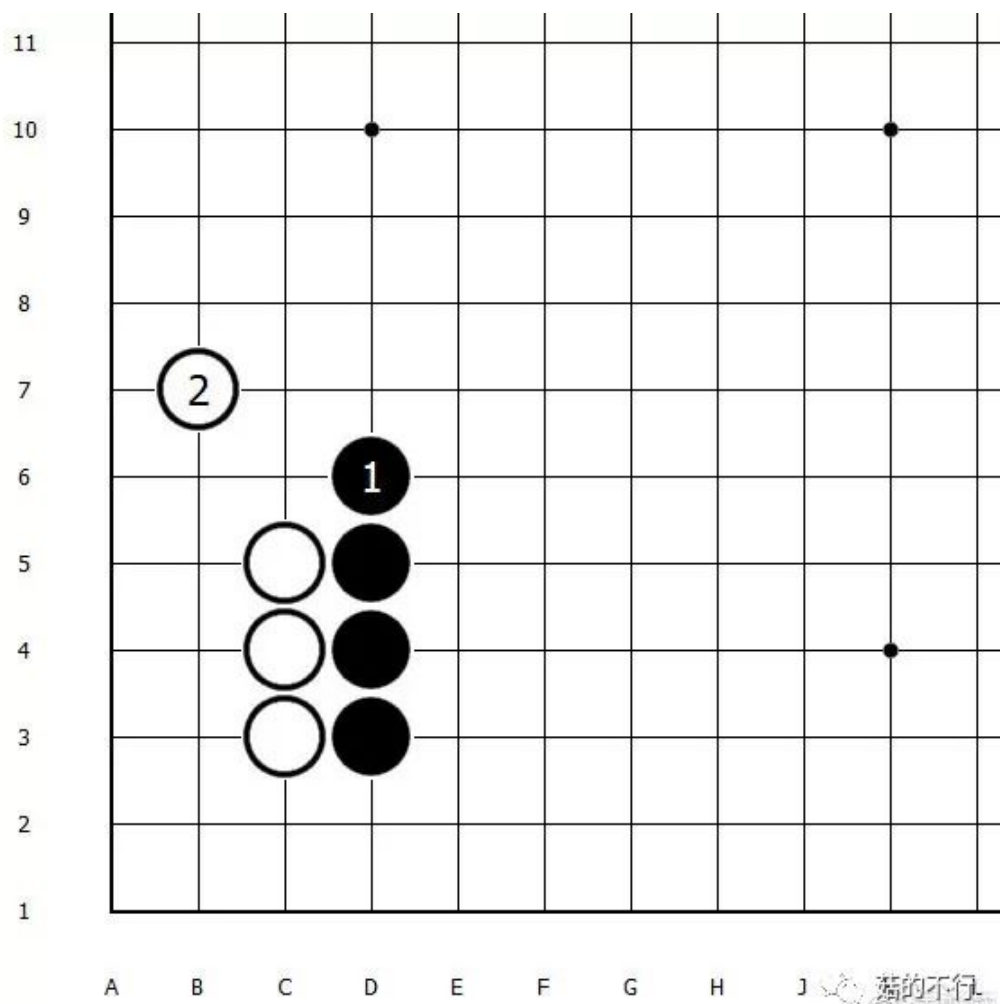
变化 C-10-1

黑棋单长的时候，白棋也可以跟着爬。如果黑棋扳，则还原黑棋飞的图。黑棋也可以拒绝还原，飞一个的话将会还原 C-8-4，双方依然两分。



变化 C-10-2

白棋面对黑棋的飞，也可以直接脱先。黑棋顶住就扳粘做活，双方均可接受。

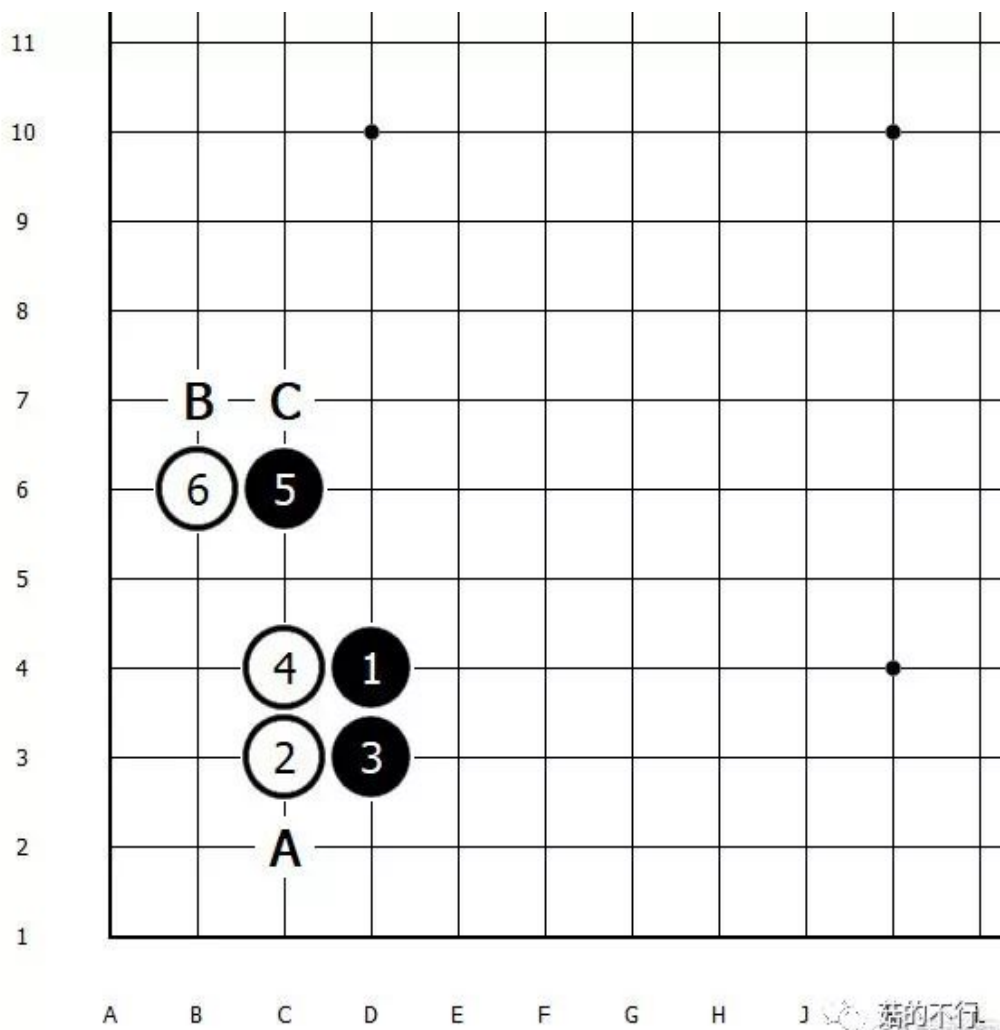


变化 C-10-3

黑棋也可以退，白棋简单飞出，也是两分，与之前的图优劣难断。

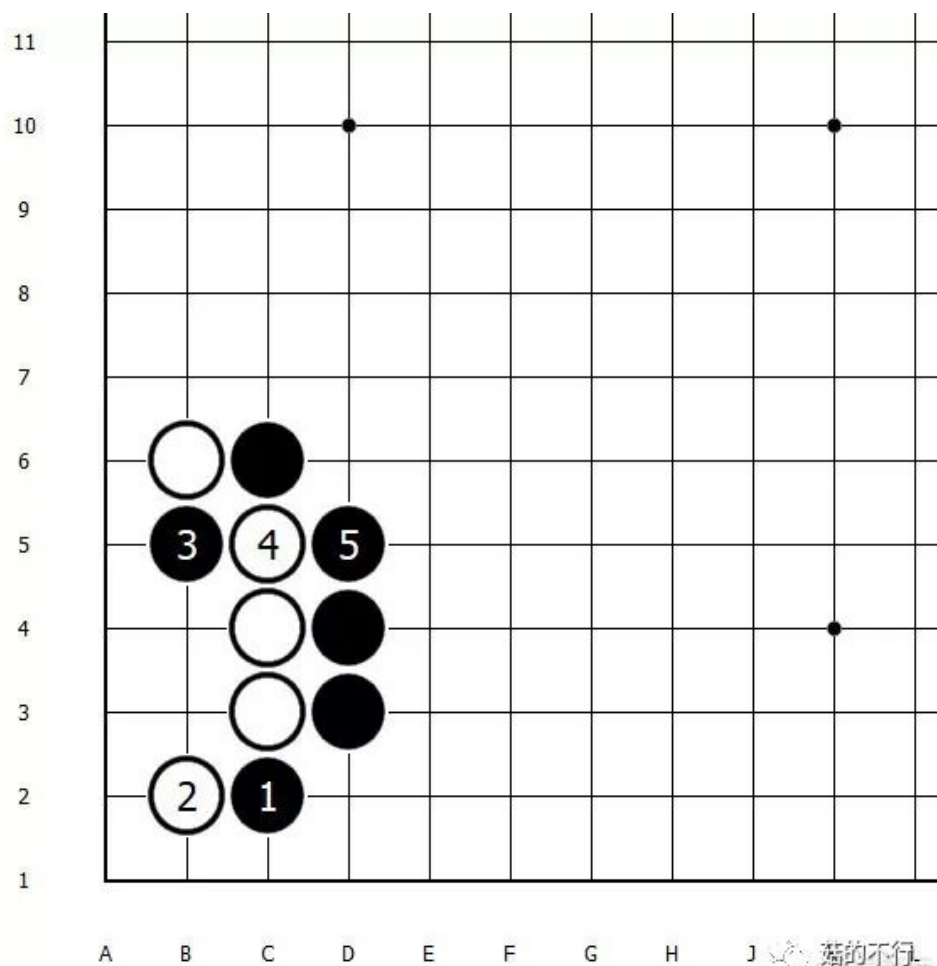
下期，肯定还不是半氏飞刀，因为还有变化供我继续拖稿。

4. 复杂的托



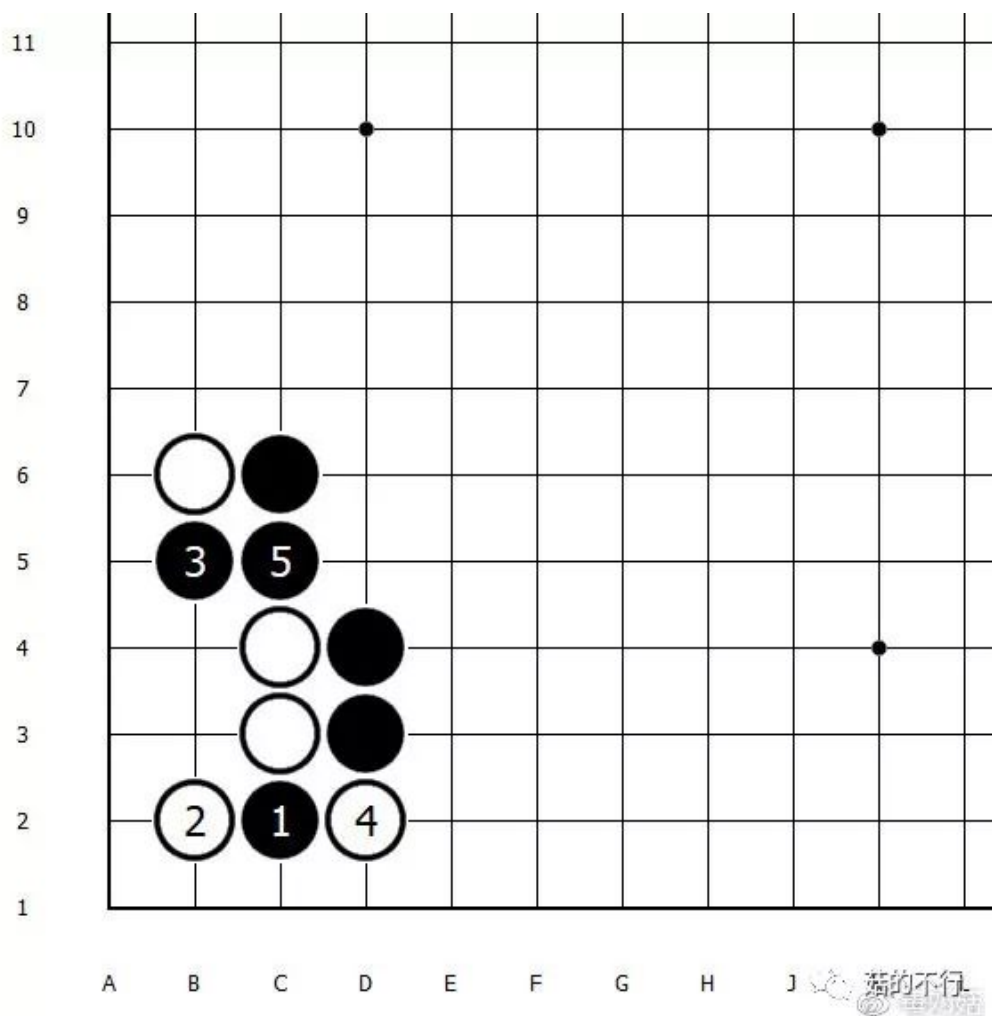
变化 D 基本型

当黑棋飞的时候，白棋二路托将导致极度复杂的激战。对此黑棋有三种下法，A 位是意图还原白棋顶了扳的变化，B 位是不惧复杂的激战态度，C 位则是简明避战。很难说哪个变化更为有利，在不同场合都是完全可行的下法，各人可以根据各自的棋风选择适合自己的下法。



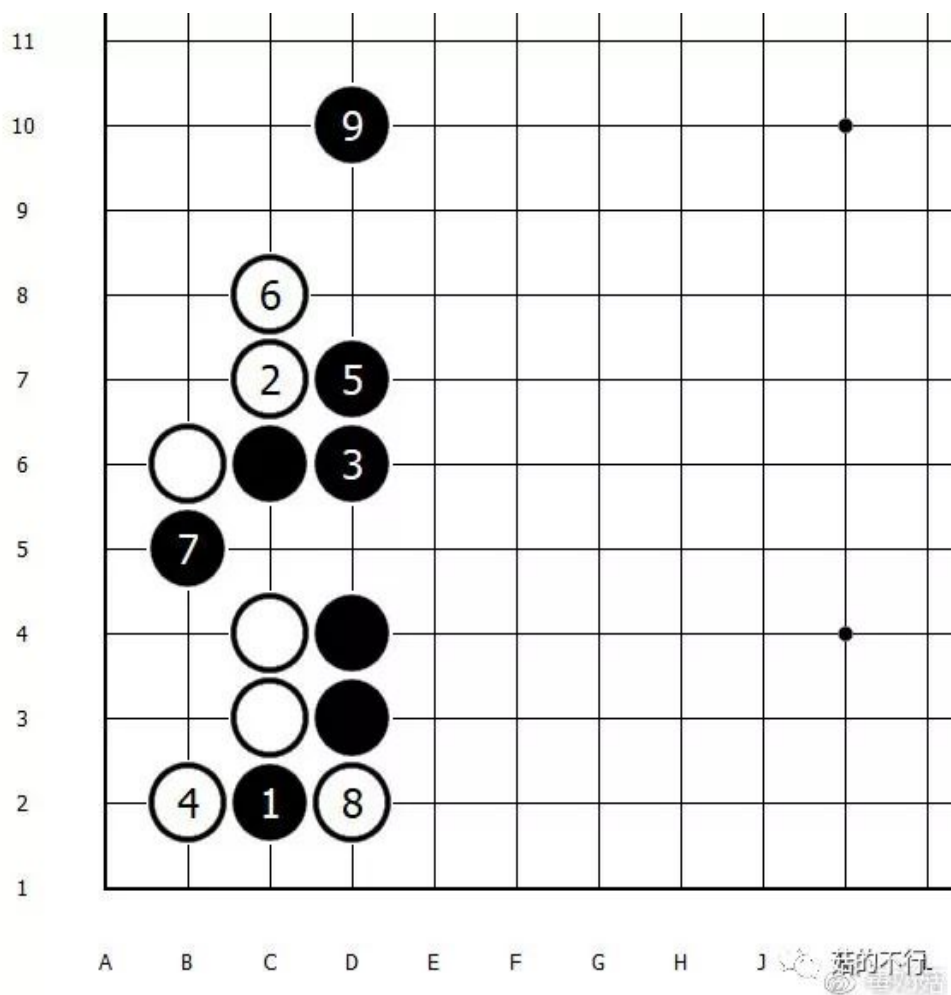
变化 D-1-1

黑棋扳角的时候，白棋只要跟着扳，就简单还原之前提到的变化。除此之外，白 2 顶在 4 位也可以还原。变化参见：[毒奶菇の点三三教程（6）](#)。（注：74 页）



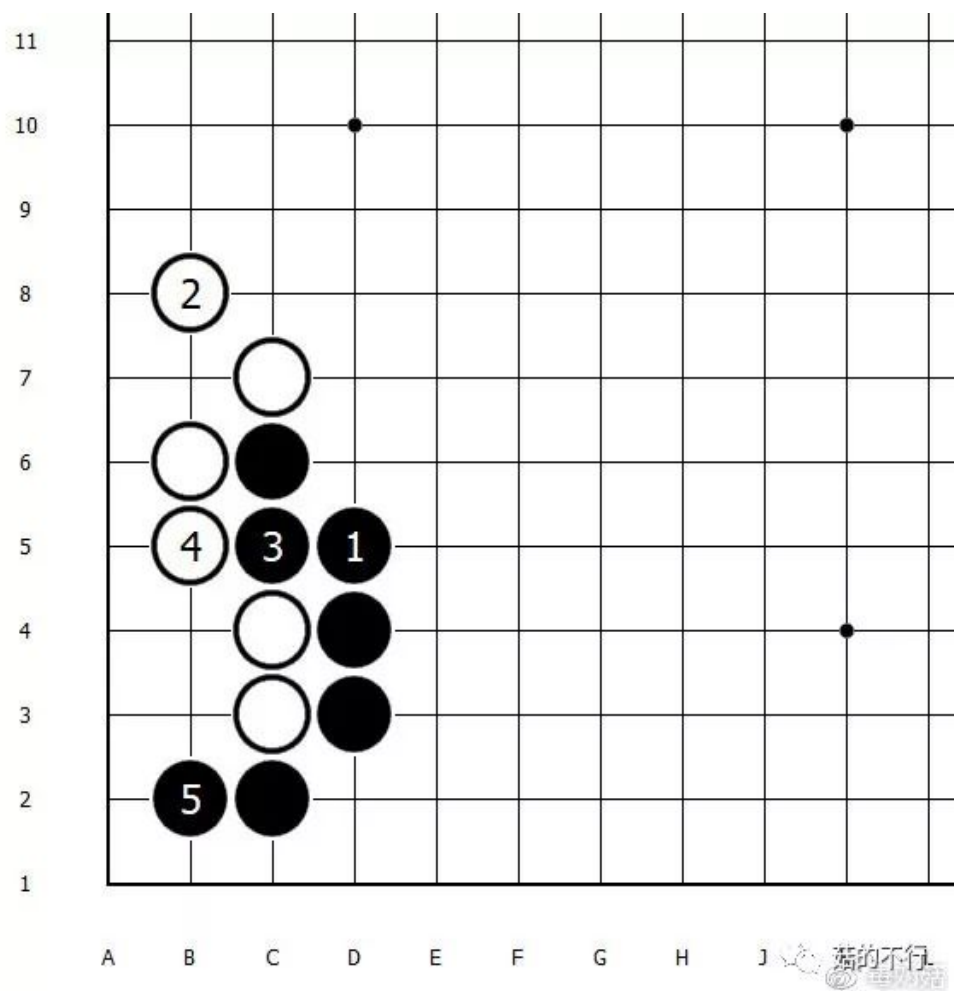
变化 D-1-2

白棋此时贪吃二路一子，是亏损的下法。黑棋接牢，割掉白棋一子收获颇丰。以后黑 F3 还是先手，白棋角里痛不欲生。本图白棋亏损大概接近 10%。



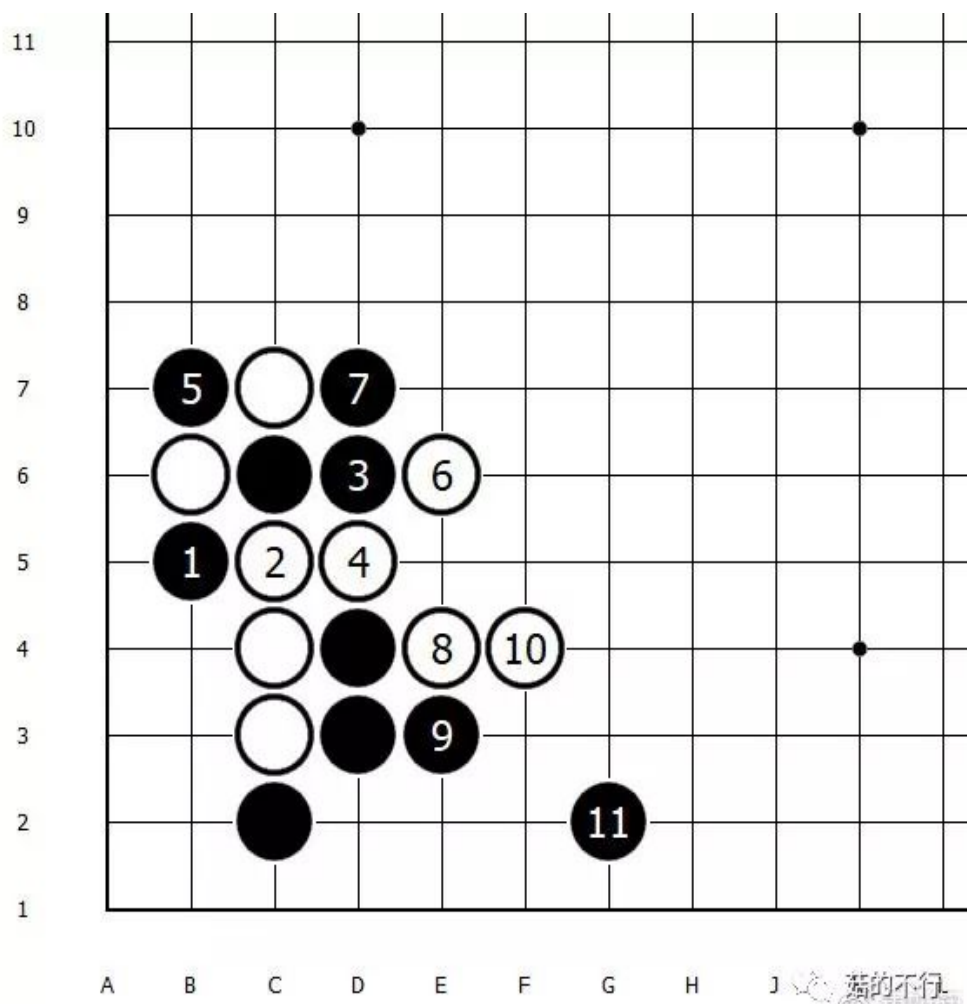
变化 D-1-3

黑棋扳角的时候，白棋扳在外侧是拒绝还原的手筋。交换到一下，在扳住角里，黑棋就无法走成 D-1-2 那么舒服的形状了。本图是两分的进行，白棋这三个残子味道很足，以后借用很多。



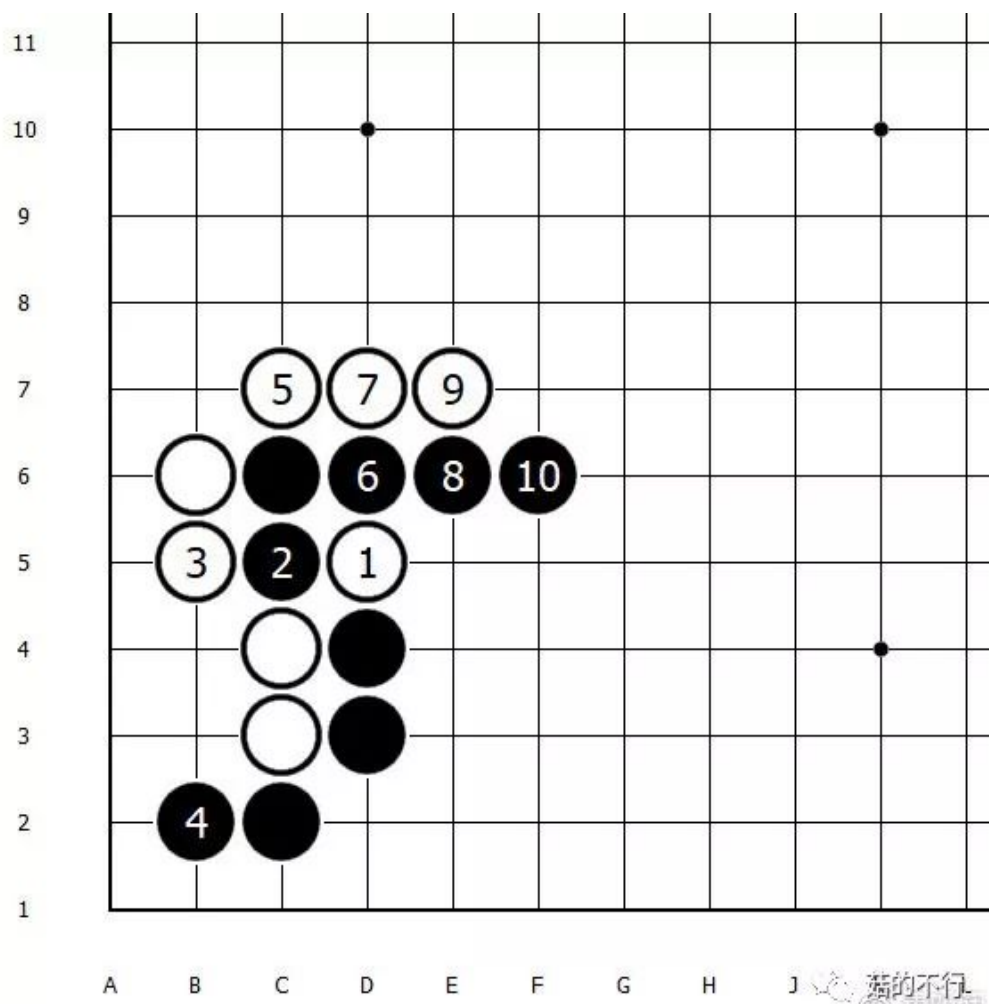
变化 D-1-5

白棋扳的时候，黑棋也有单退的走法，白棋简单虎在外面即可。本图依然是两分，是几个图中黑棋目数最好的走法。



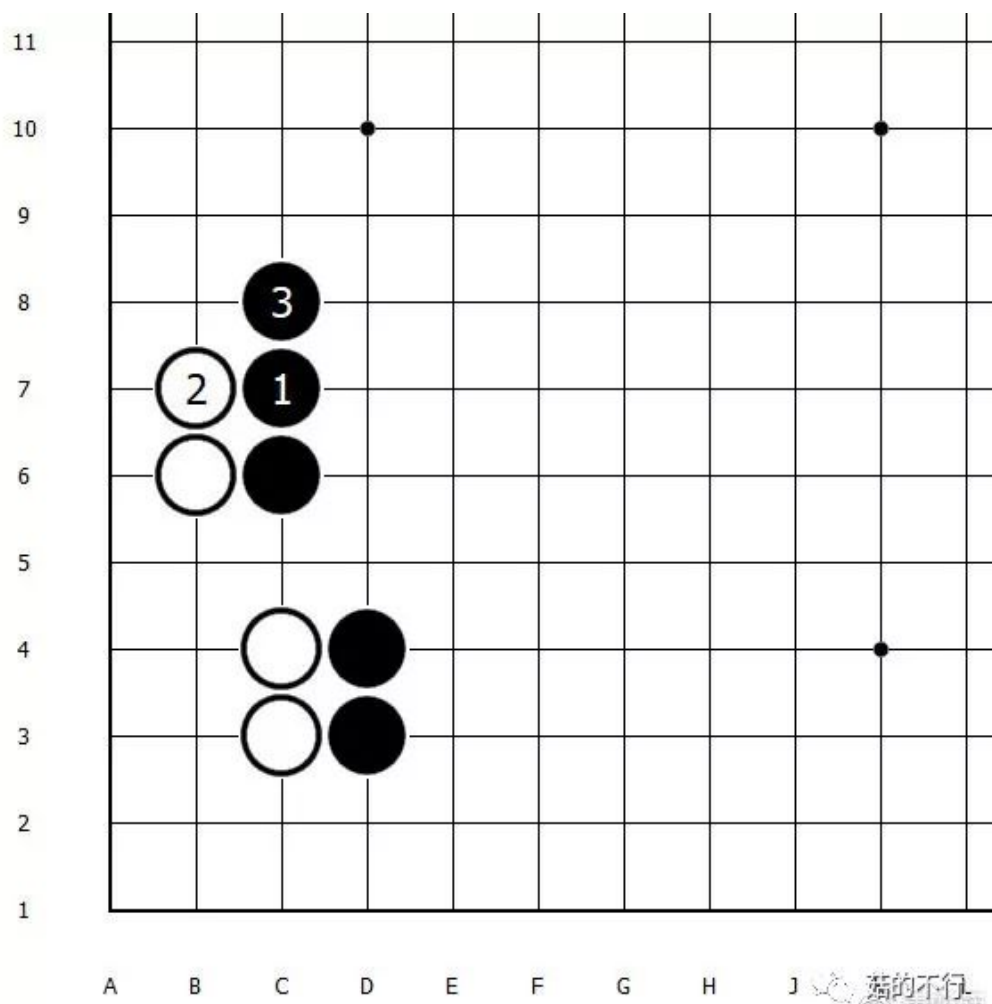
变化 D-1-6

黑棋直接扳下是口味极重的下法，白棋顺势冲出，形成混战。本图黑棋比较薄，白棋出头也已经很畅，黑棋难以有明显的战果。本图黑棋亏一些，大概 10%，强行战斗总是不好的。



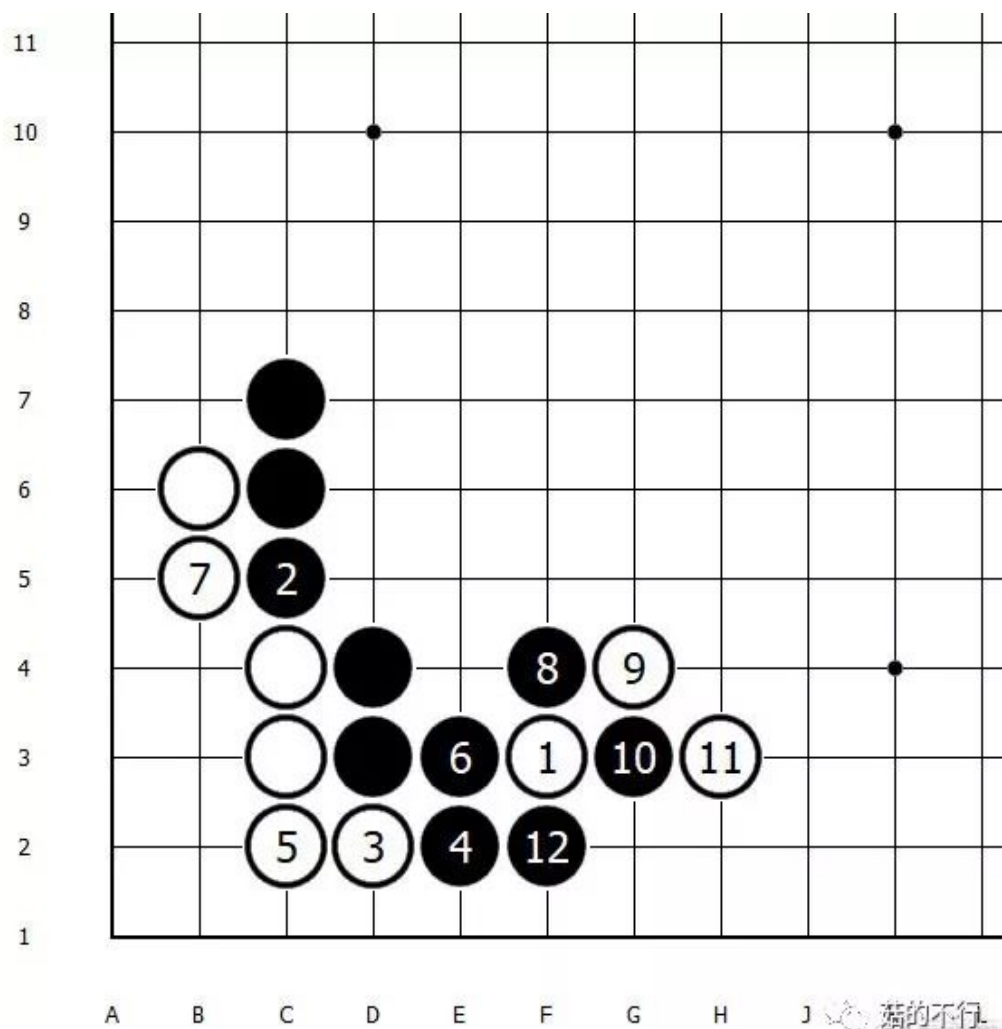
变化 D-1-7

白棋拒绝还原的话，外扳是失策的下法。黑棋断完长角里，白棋只能一路推车弃子，是亏损 15% 的变化。



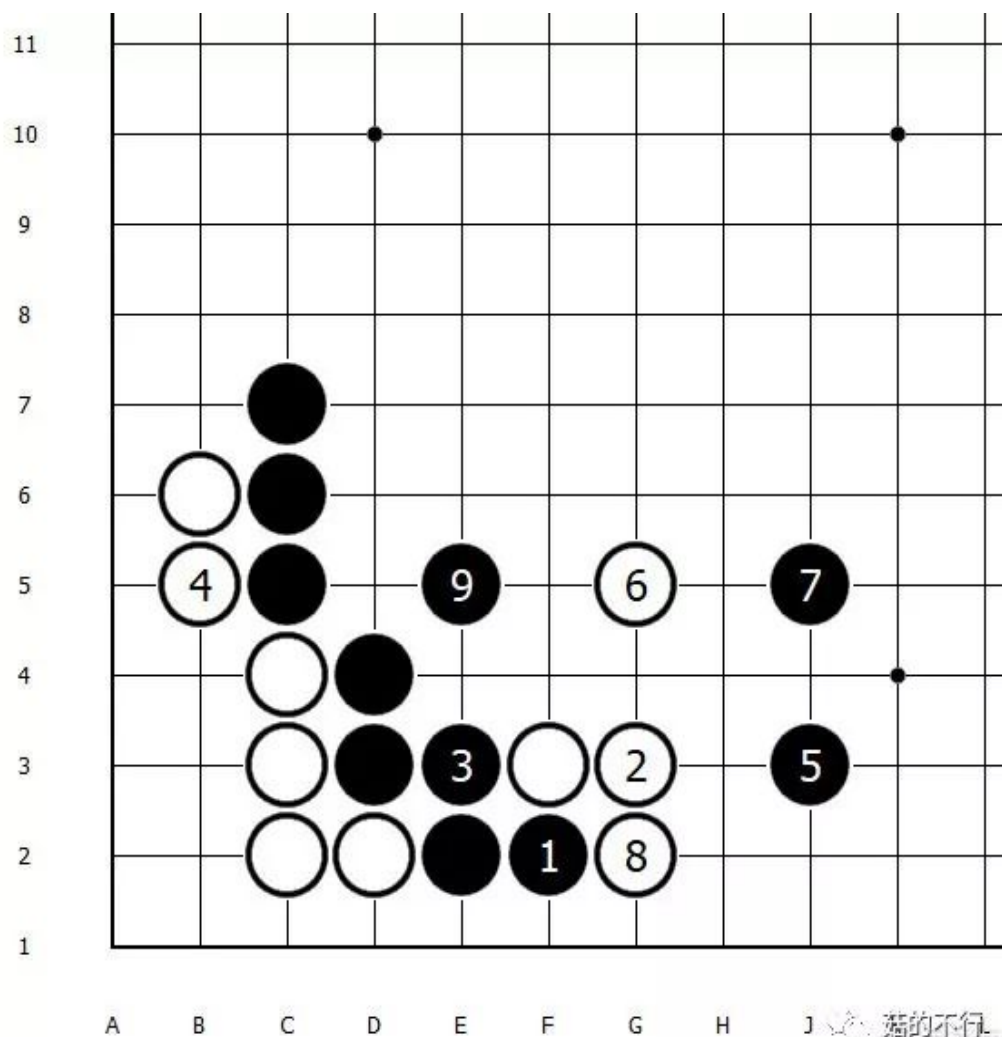
变化 D-2-1

黑棋退是简明做法，白棋爬一下即可脱先。这个图很微妙，C5 这个顶，双方暂时都可以不走，都不便宜。黑棋顶早了，会还原一个自己亏的变化；但是白棋顶早了，会把黑棋撞厚一点。这个里目数与厚薄的平衡点，很难以把握。总的来说，这个图是两分。



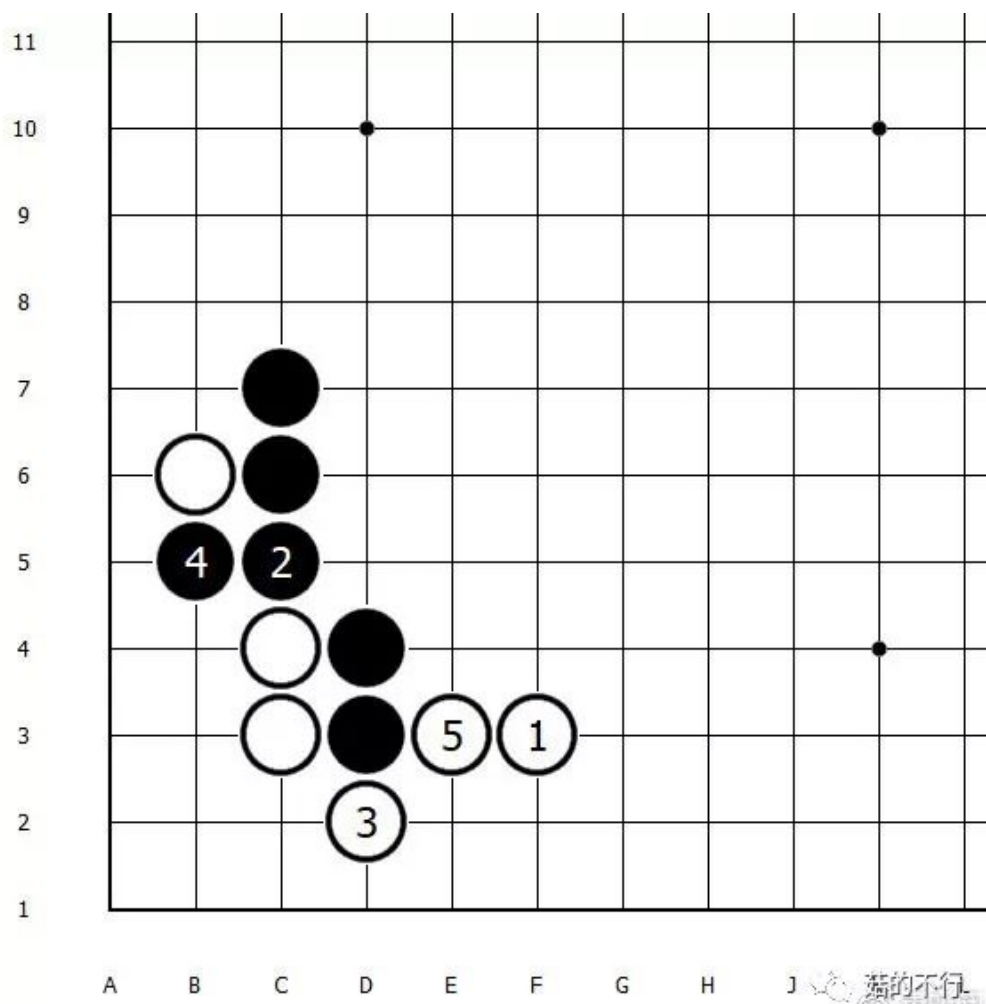
变化 D-2-2

白棋逼一个是 AI 的奇思妙想，完全可以尝试。虽然白棋需要卖掉二路的扳粘，但是黑棋也没有办法走成虎住的好型，黑白双方各有所得。这个图也是基本两分，AI 认为黑棋稍稍便宜，大概 2 个点。



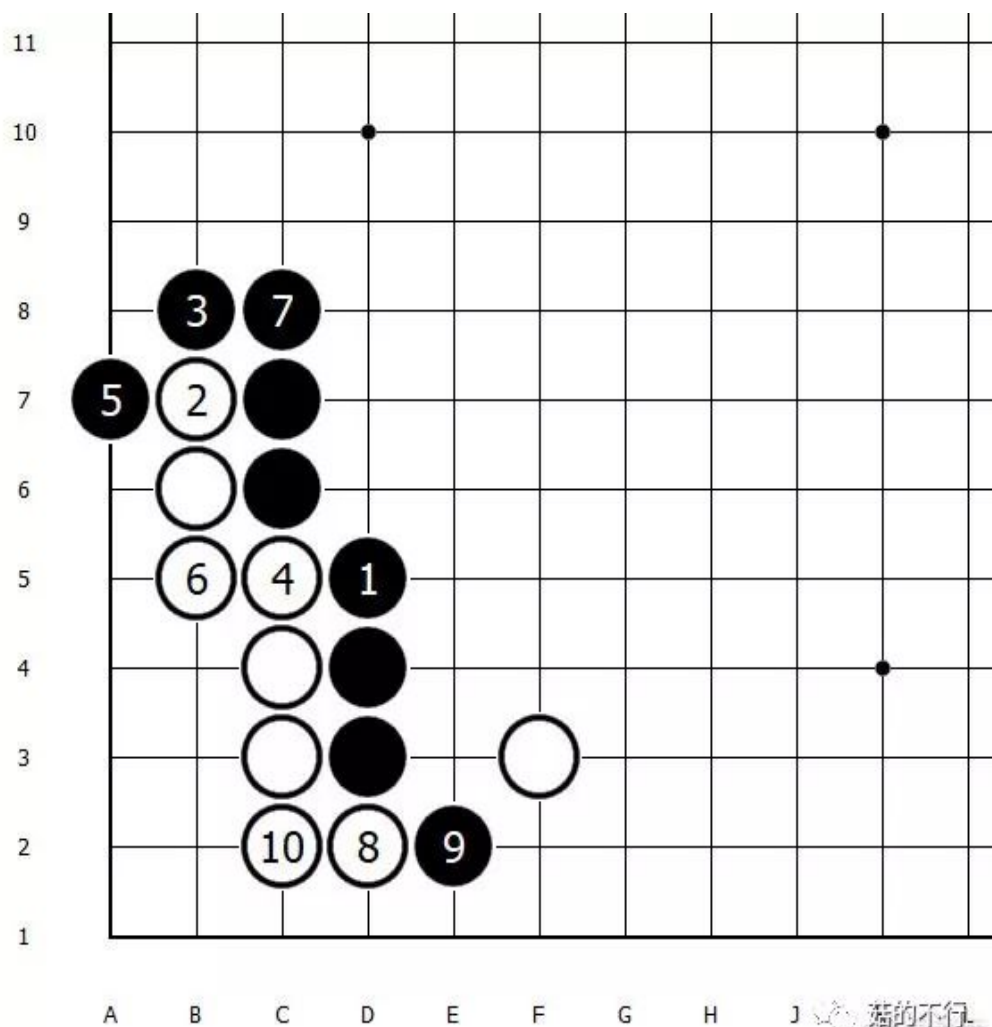
变换 D-2-3

黑棋爬一个或许更佳，白棋需要立即动出。本图是一个混战的图，优劣难分，适合力战型棋手。



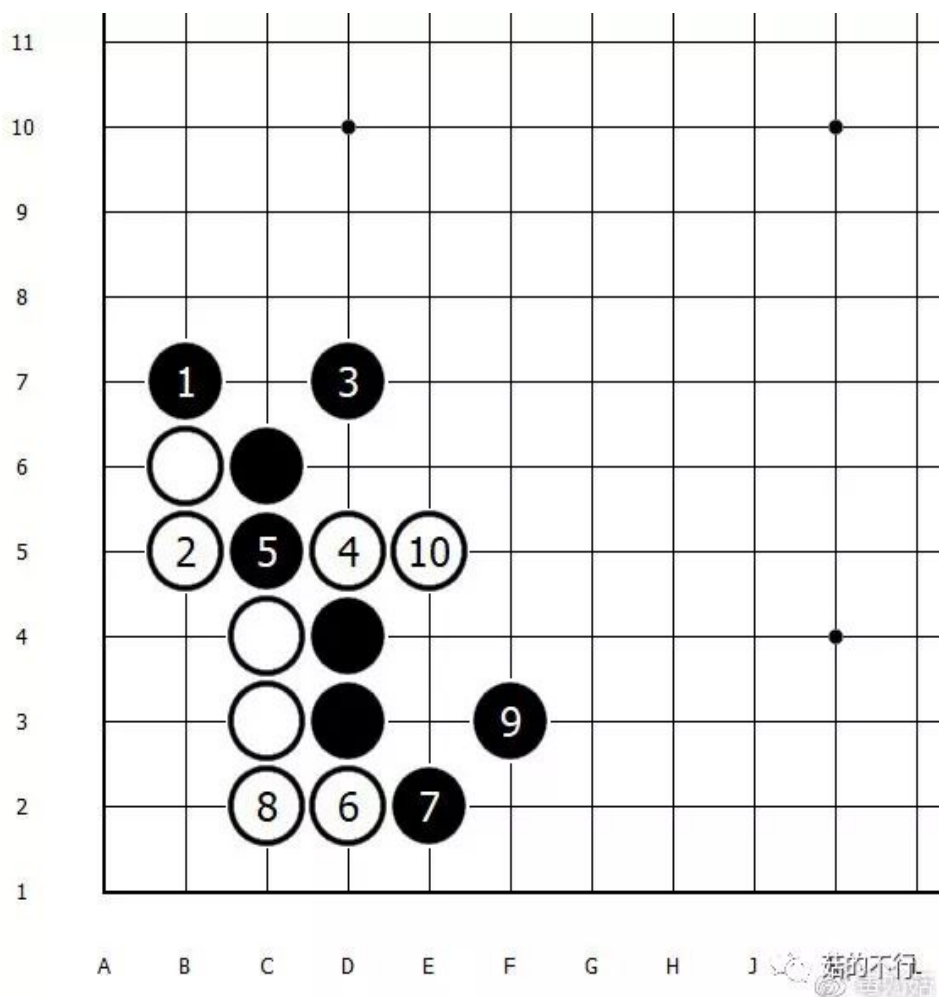
变化 D-2-4

黑棋拐下也是可以考虑的下法，双方形成一个转换。本图白棋稍稍得利，黑棋获得宝贵的先手。



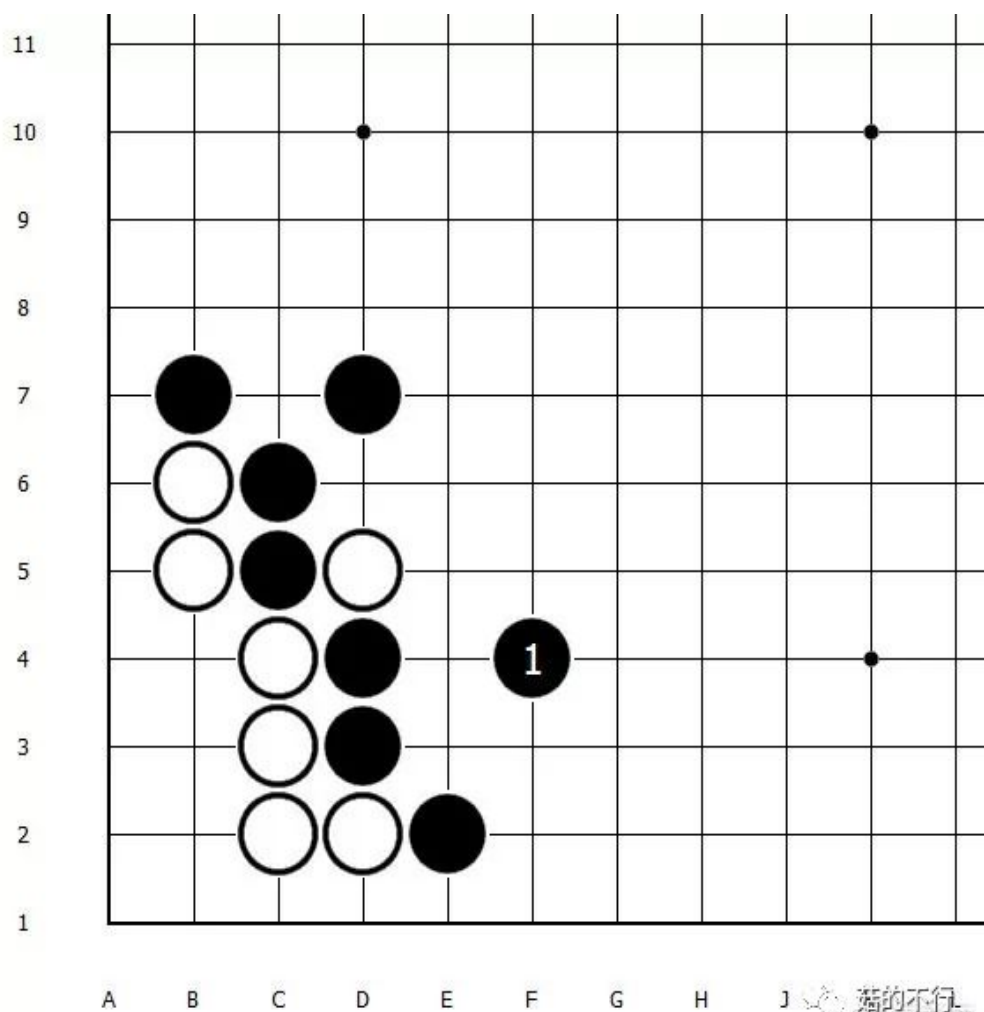
变化 D-2-5

本图也是基本两分，下成这样黑棋可以脱先了。局部黑棋很厚，但是白棋目数相当可观。



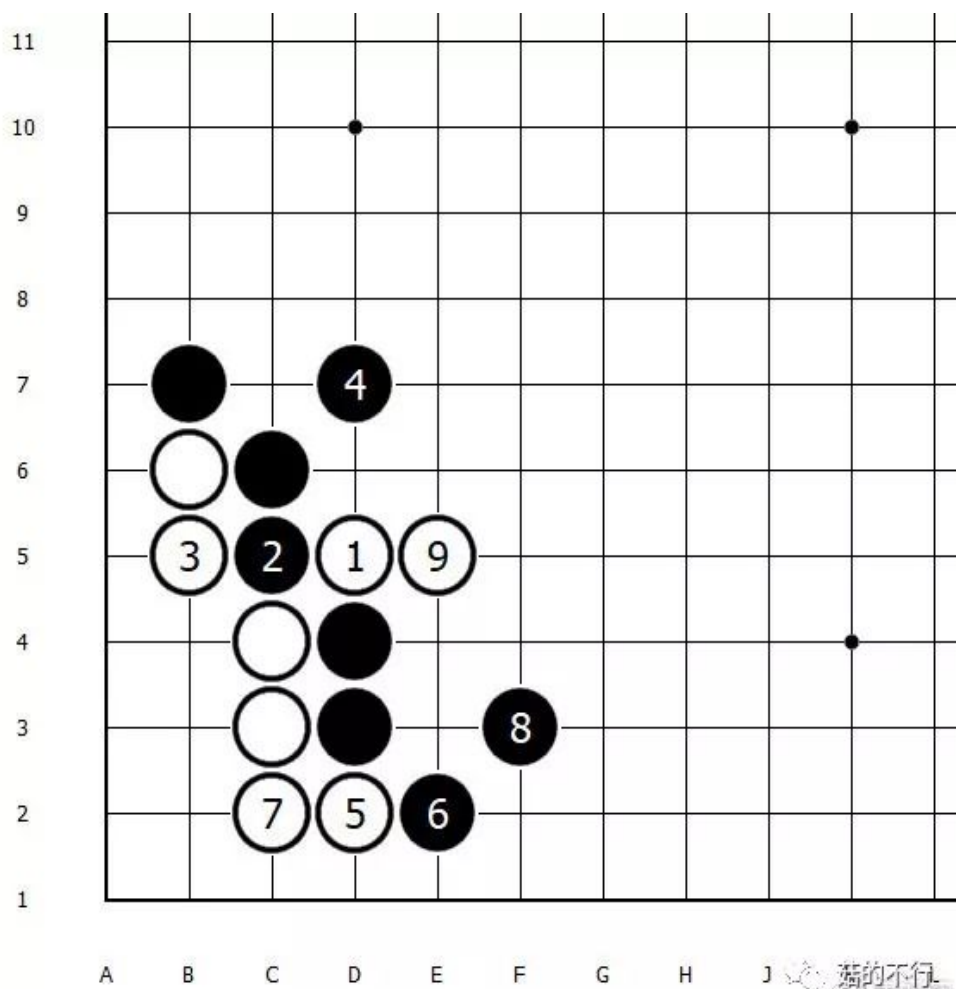
变化 D-3-1

黑棋外扳是最复杂的下法。白棋退回，将会回避掉绝大多数恐怖的比变化。本图黑棋可以强行封住白棋，但是外面有一个断点。当黑 9 虎补，逼迫白棋立即长出战斗。本图一般情况下是黑棋稍好。从人的逻辑来讲，白棋托一个本身就是追求复杂，黑棋扳住不辞一战时，此时白棋突然缩回去是前后矛盾的下法。



变化 D-3-2

黑棋如果跳一个，白棋就可以脱先了。未来有 E3 的断吃，白棋目数比上图好很多，所以完全不需要立即战斗。



变化 D-3-4

白棋先扳也可以，也是还原上面的图。

芈氏飞刀看起来我避无可避.....

扫一扫，关注微信公众号：“菇的不行”

