

第一章 正着与俗手的涵义

第一节 什么是正着

正着，就是堂堂正正的着手。在日本将正着称为“本手”，意思是安守本分的着手。

正着与妙手不同，妙手是巧妙地着手。凡是巧妙的着手，必须在特定的场合才能成立；正着，则是普通场合的正规下法。

在一局棋中，妙手出现的机会是不多的。如果双方的水平有一定的差距，那么，水平较高的一方下出妙手的机会就多一些；如果双方棋力相当，各自防患于未然，妙手出现的机会就很少了。正着则不同，在一局棋中到处皆能出现。

大部分初学者都注目于高手的妙手，而忽视平淡无奇的正着，这是一种偏见，是不利于提高水平的。对于初、中级程度的棋手，熟悉各种各样棋形下的正着，乃是最重要的。

正着的范围非常广，而且，这个范围是根据对局者的水平而变化的。对局者水平越低，正着的范围就越宽；对局者水平越高，正着的范围就越窄。

现举例说明如下：

图 1：角上有一个黑星，白 1 挂，黑 2 单关应，是正着。如果你走 A 位小飞或 B 位大飞应，也都是正着。再如果你想夹攻，那么，C、D、E、F 等处均可下，它们也都是正着。

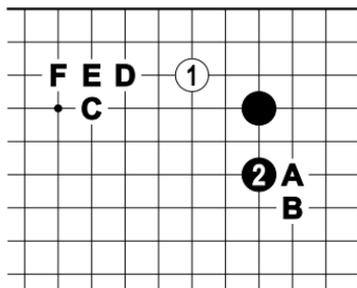


图 1

对于初级程度的棋手，可以不必考虑邻角的情况，凡是常见的下法，都可以视为正着。

但当你水平有些提高，就要注意周围的情况了。

图 2: 邻角是黑子, 白 1 挂, 黑 2 单关是正着, 这样, 黑 6 正好与左上角构成好型。如果黑 2 下在 A 或者 B 处, 虽说不上是坏棋, 但比起 2 位来要稍微差一些。

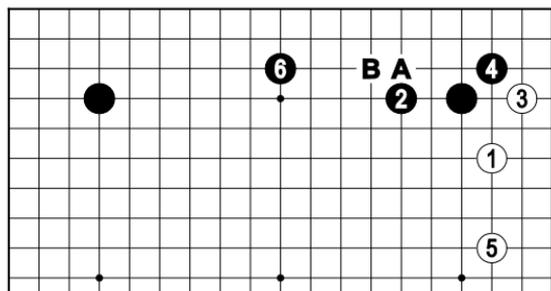


图 2

图 3: 现在邻角是白子, 白 1 挂, 黑 2 小飞是正着。由于黑在上边达成大模样的希望不大, 所以黑 2 下得坚实一些, 可以抢到先手。

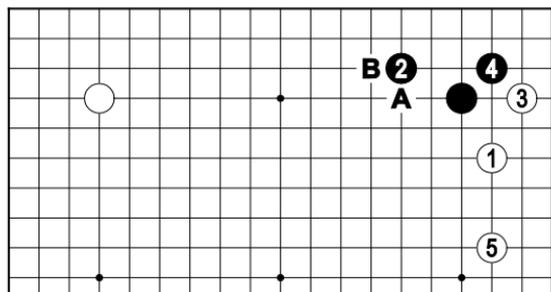


图 3

黑 2 如果下在 A 或者 B 位, 虽说也没有什么不可以, 但严格说来, 就不算正着。

如果我们的水平再提高一些, 那就要考虑全盘的配置了。正着的范围也就随着再度缩小。

图 4: 上边是黑棋的三连星, 白 1 挂, 黑 2 单关是正着, 但在 A 位小飞或者 B 位大飞就是明显的错着了。

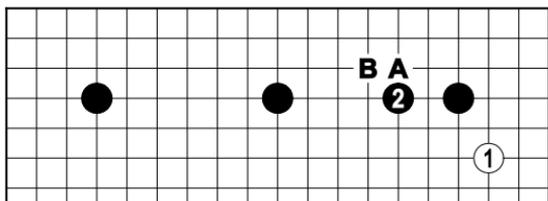


图 4

那么, 黑 2 要想夹攻, 又当如何呢?

图 5: 黑 2 采用一间夹是正着。这要考虑到白 3 点角后的变化。黑 4 挡后, 到黑 8 飞, 当初一间夹之手可以联络成势。其中

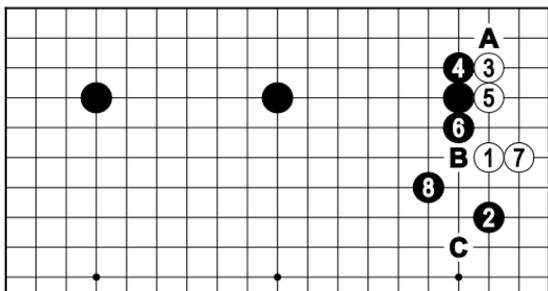


图 5

白 7 如改在 A 位, 黑就在 B 位压。

黑 2 如果不采用一间夹, 而于 C 位二间高夹, 同样是正着。但如果采用其它夹法, 就不是正着了。

通过上述的几个例子, 我们明白了这样一个道理。水平越高的棋手, 所要考虑的问题越多, 他们眼里的正着就越具体; 水平较低的棋手, 考虑的问题较少, 他们眼里的正着范围也就宽些。但是, 不管你的眼里的正着范围的宽窄, 它们总是一些最为常见的棋, 而不是奇想天外的着手。

因而, 正着很好学, 只要是高手们下得棋, 多半便是正着。随着你棋力的提高, 你将会自然而然地提高各种场合下的分辨

能力。

什么是妙手呢？

棋力较弱的棋手，往往将一部分比较巧妙地正着看成妙手。在水平较高的棋手眼里，这些都是正着。真正的妙手是极难遇到的。

我们在打棋谱的时候，见到高手下出的妙手，可以拍案叫绝，但如果你一味去模仿或追求，不仅事倍功半，有时还会“上当受骗”。

说得不客气一点，妙手对于棋力较弱的棋手来说，是祸不是福。就像小孩子手拿人参，可千万不要乱吃。

只有那些形似妙手的正着，是值得我们一学的。

图 6：乍看之下，角上两个黑子被吃了，但如果你能走出妙手，仍能起死回生。

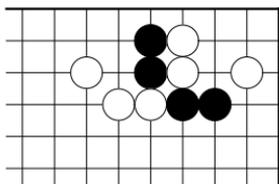


图 6

图 7：黑 1 冲、3 断是妙手，黑 5 立更加巧妙，眼看着黑棋气短，但白棋的棋逐渐被撞紧了。

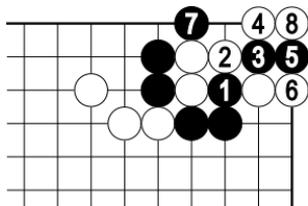


图 7

图 8: 黑 9 扑, 白 10 提。黑 11 粘, 就可以吃掉三个白子而通连了。

黑 1 到 11 的下法, 名叫“大头鬼”, 在你不懂得这种手法之前, 可说妙不可言, 但当你懂得这种手法后, 就可以将它视为正着了。为什么能将它视为正着呢? 因为这种走法在此类棋形中式普遍适用的。

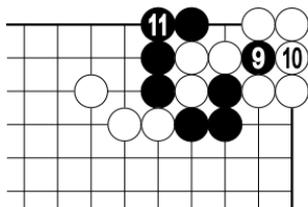


图 8

图 9: 这是一个常用的目外定式。当黑 11 跳时, 白 12 是妙手, 这手棋利用了黑子 A 位的弱点, 使黑不敢在 14 位长, 因而白棋得到了 14 位的好点。

实际上, 白 12 这个妙手, 仍然是正着, 但这是特定场合下的正着, 如果情况稍有变化, 就不能采用了。

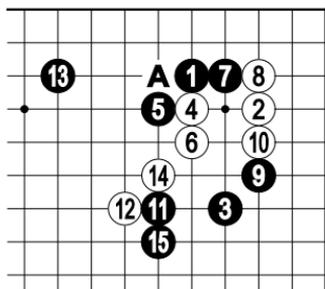


图 9

为什么说 12 是正着呢?

图 10: 白 12 如果在这边顶, 那么黑 13 就可以长出。白 14 断时, 黑 15 打, 弃掉一子。黑棋在边上虽然受了些损失, 但 12 与 13 的交换黑棋大便宜了。白 12 这手棋, 是初学者容易想到的, 似是而非的下法, 是俗手。

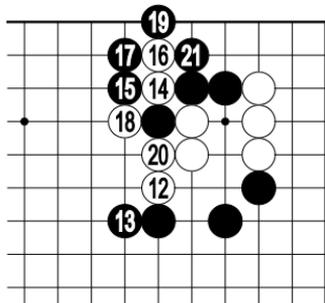


图 10

第二节 什么是俗手

什么是俗手？

俗手就是幼稚的、似是而非的着手。俗手大多会在无形中给你带来无偿的损失。俗手不同于恶手，恶手的性质严重，损失明显。但恶手的危害反而不如俗手来得大，因为恶手是易于纠正的，吃一堑长一智；而俗手，由于它的似是而非，使你不易觉察，因而不容易纠正。

“俗手”与“正着”一样，也可以根据棋力而有宽紧度的。有些棋在高手眼里就是俗手，但对于低水平的棋手来说，还可以不去苛求。

严重的俗手，却又与恶手想接近了。越是近似恶手的俗手，越容易纠正；越是近似正着的俗手，越容易被忽略。

图 1：从黑 1 到黑 7，是二间高夹定式。白 8 粘，生怕一子被吃，是俗手，而且是类似恶手的俗手。

黑 9 退后，白棋不仅没有占到空，而且眼位被灭，陷于窘境，这里的正常下法应当如下图。

图 2：黑 7 打时，白 8 反打才是正着。双方进行到 12，是定式的一型。白棋弃掉一子取得外势，明显优于上图。

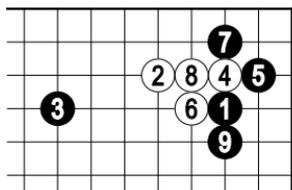


图 1

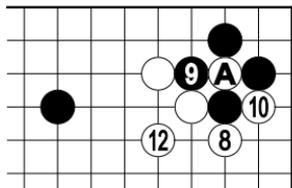


图 2
11 at A.

图 3: 黑 7 不打而退, 也是一种常用下法, 至黑 9 止, 双方两不吃亏。从这里更可以看出, 图 2 中白 8 粘的方案吃亏得多了。

现在再来举一个俗手的例子:

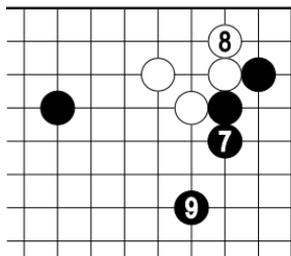


图 3

图 4: 这是让子棋中容易遇见的。白 1 打入, 黑 2 托是俗手, 双方进行到白 5 止, 边上黑一子被碰伤, 黑棋明显不利。这个不利, 我们颠倒一下行棋的次序就能明显看出来。

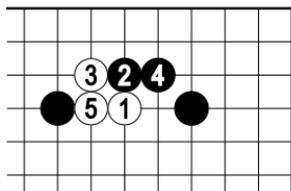


图 4

图 5: 假设黑只有星位一子。白 1 挂, 黑 2 托, 双方进行到白 5, 这时, 黑棋再在 6 位下一子, 就还原成上图了。现在, 不必解说, 谁都知道黑 6 是步莫名其妙的坏棋。由此可知, 图四中黑 2 托是类似恶手的俗手。

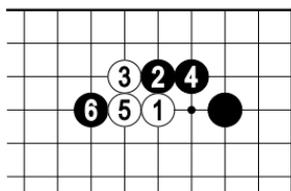


图 5

类似恶手的俗手, 一经指明便能免除, 但类似正着的俗手, 就不容易纠正了。

图 6: 白 1 挂入三连星, 黑 2 尖顶是正着, 这手棋阻止了白棋在 A 位飞入生根, 起到了攻击白棋的作用。

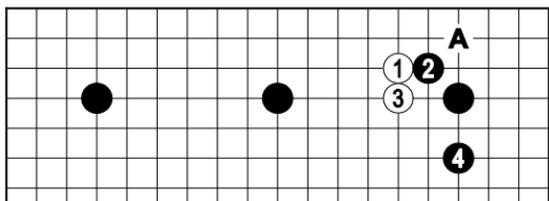


图 6

图 7: 现在情况稍有不同, 黑方是二连星。白 1 挂入, 黑 2 尖顶就是俗手了, 白 3 长起之后,

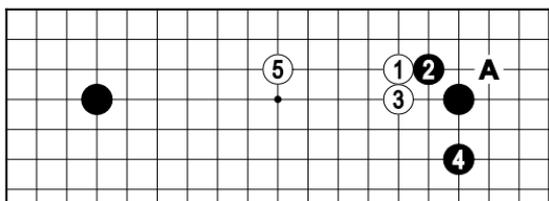


图 7

白棋很舒畅地得到了拆三。由于白棋是安定的, 角上黑棋反而留下了被 A 位点入的弱点。

类似这样的正着与俗手之间的差别, 还是比较容易区分的。当你的水平越高, 你所需要区分的内容就越多。

本书的第二章, 将由浅入深地帮助读者区分各种场合下的正着与俗手。这部分内容, 也就是本书的主要内容。

第二章 正着与俗手的区分

第一节 打

“打”又称“打吃”。“打”，是一种常用手法。初学者往往有打必打，打了再说，这样就很容易走出俗手来。什么情况下应该打，什么样的情况下不应该打，是应当特别留意的。

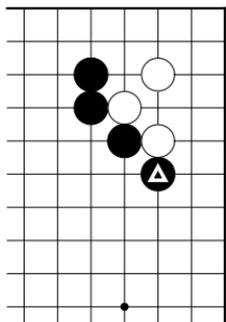


图 1

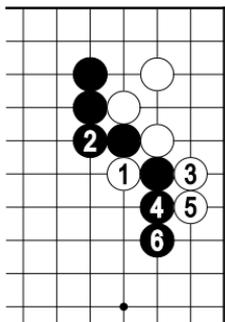


图 2

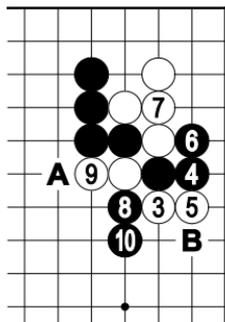


图 3

图 1: 类似这样的棋形是经常遇到的。黑▲扳后，白棋应当怎样下呢？

图 2: 白 1 随手一打，是俗手。白 3 不敢在 4 位打，只得 3 位打、5 爬，被黑 6 长出后，黑外势十分整齐，白棋吃亏了。

黑 3: 白 3 如向下打，5 挡在外面，黑 6 至 10 后，A、B 两点黑必得其一，白棋大败。

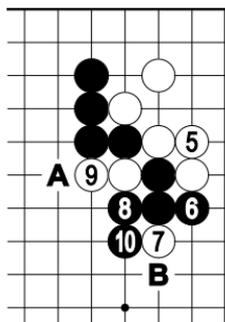


图 4

图 4: 白 5 改在里面挡，黑 6 曲、8 打，然后 10 压，仍然是 A、B 两点必得其一，白棋崩溃。

那么，在白棋征子有利的情况下，图 2 中的白 1 能否这样打呢？打是能打的，但后果也并非很佳。

图 5: 白 1 扳是正着, 黑 2 粘、白 3 长出, 成为两不吃亏的定式。

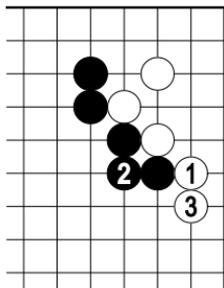


图 5

图 6: 白 1 扳时, 黑 2 若退, 到黑 4 后, 白 5 就可以在这边打了。至 7 长, 破掉了黑棋外势。

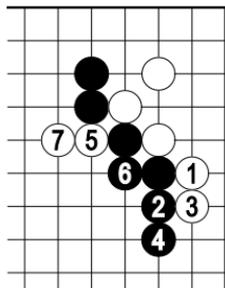


图 6

现在, 我们回头看图 1 的打吃, 这样的情况就不应当打, 称为: “两打同情不打”。这样的情况是时常遇到的。

初学者为什么会见打就打呢?

主要是觉得不打不保险。其实, 在许多情况下, 不打同样是保险的。

图 7: 白 1 空扳, 黑 2 先打。但也不要紧, 白 5 可以形成双打, 白 7 提去一子, 白棋就大便宜了。

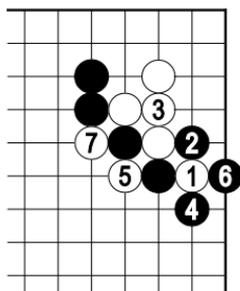


图 7

在让子棋中, 白方往往用一碰一断, 来引诱黑方随手打吃。

图 8: 遇到这样的情况, 称为“扭十字”。你将怎样下呢? 这个形, 不单限定在角上。

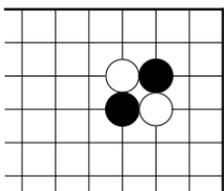


图 8

图 9: 黑 1 打, 俗手。白 2 立后, 黑方的断头比较多。黑 3 用强, 白 4 曲后, 有 6 夹的手段, 以后的变化就复杂了。黑棋给了白方可乘之机。

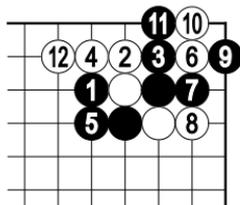


图 9

图 10: 黑 1 (或 A) 退, 是正着。这手棋干净利索, 不给白棋可乘之机。变化至黑 5, 黑棋稍占便宜, 可以满意了。

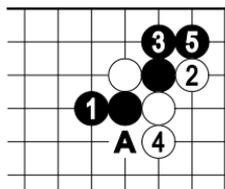


图 10

不满足于已得的便宜, 企图一举将对方全歼, 从而勉强用武, 这是初学者下出俗手的又一根源。

当然, 初学者对一些基本手法不够熟悉, 同样是出现俗手的根源。

图 11: 这也是常见的形。黑▲切断, 白应当怎样下呢?

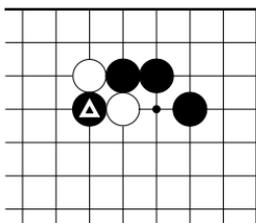


图 11

图 12: 白 1 打, 俗手。黑 2 长后, 白 3 还得粘, 这就把下一手的选择权交给了黑棋了。

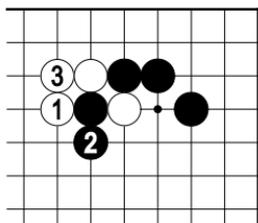


图 12

图 13: 白 1 退, 是正着, 黑 2 还得在这里退。这时, 白就不必在 A 位作曲了, 可以任意选择一个着点, 例如在边上拆二。

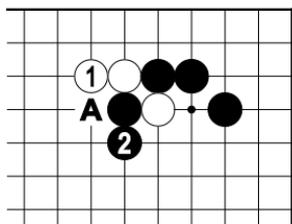


图 13

现在, 再深入一步。

图 14: 和上图的情况稍有不同, 白方应当怎么下呢?

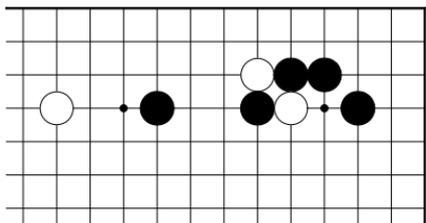


图 14

图 15: 白 1 打, 仍然是俗手。黑 4 曲后, 黑的外势十分整齐。白棋在边上虽有些手段, 但总是被攻之行。

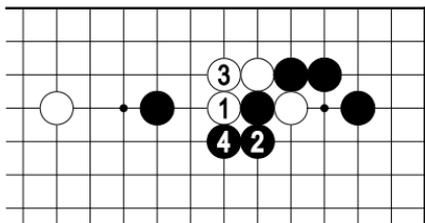


图 15

图 16: 白 1 退, 虽然不算俗手, 但被黑 2 压住, 白棋十分难受。

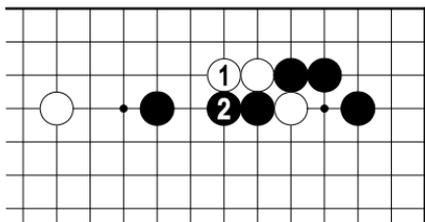


图 16

能不能因为白 1 退不成立, 而去选择上图的打呢? 不能! 你应当想一想有无其它好办法。

图 17: 白 1 碰, 好手, 也是此场合下的正着。黑 2 打时, 白 3 正好挡下, 今后还留有 A 位立下的棋, 白棋成功了。

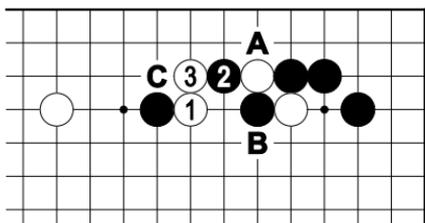


图 17

相形之下, 黑 2 反倒有些俗手的意味, 它助白于 3 位立下。黑 2 的正着是 B 位, 允许白在 C 位扳。黑 2 如果改用其它的下法, 白方同样有办法应付。

图 18: 黑 2 如立下, 白 3 就从上边打, 至 9 形成“滚打包收”, 白棋的子效就大大提高了。

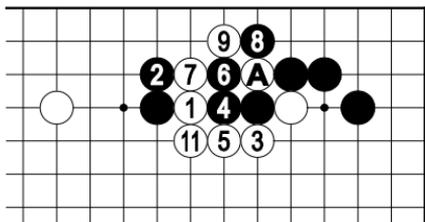


图 18

10 at A.

图 22: 白 1 枷, 是正着, 它使白△两子充分发挥了作用。

黑 2 打、4 粘势所必然。白 5 挡, 采用弃子法, 一气走到白 11, 白棋就走畅了。

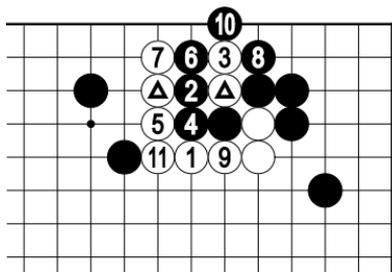


图 22

图 23: 这是一个常见的棋形。白△切断, 并非正着。这时黑应该怎样下呢?

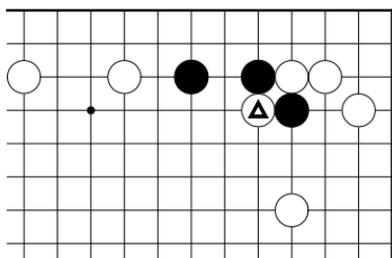


图 23

图 24: 由于在这里任何腾挪都无简明结果, 因此黑 1 打是正着。黑 3 立要紧, 至此, 黑方就得到比较完整的棋形了。

这里区分正着与俗手的关键在于: 一、看是否能够整形; 二、看损失大小。

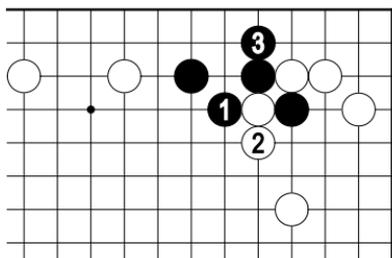


图 24

有时，正着和俗手是较难区分的，要看你的作战意图。

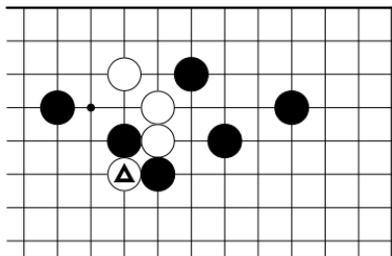


图 25

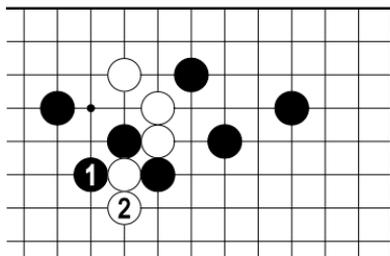


图 26

图 25：白△切断，黑方应该怎样下呢？

图 26：黑 1 打，俗手凑

白 2 位长出，黑棋就难以左右兼顾了。这是初级程度的棋手就能明了的。

图 27：黑 1 打后白 3 退，黑 1 就成了俗手。白 4 尖补后，白棋形就完整了。

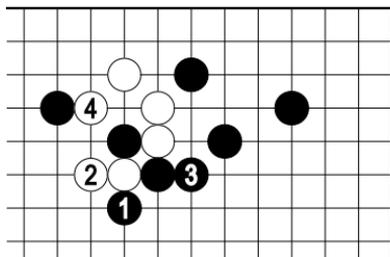


图 27

黑 28：黑 1 单退，是正着。待白 2 打之后，黑 3 再打。一着次序之差，白方的棋形就不同了。

但是图 27 中的黑 1 打，并非一定就是俗手，这要看黑 3 怎么下。

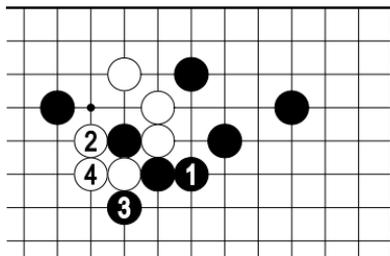


图 28

图 29：黑 1 打后 3 贴紧，黑 1 成为强手，起了托重白子的作用。

白 4 如打出，黑 7 枷在左边比较厚实。

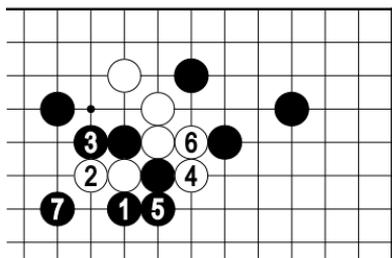


图 29

图 30：黑 1 单退，也可下，白 2 打出，黑左面不如上图厚实。

同样是一手打，俗手与强手之间的区别就在于这手棋是有益于你的构图还是有害于你的构图的。也就是说，你前后的棋有没有连贯性。

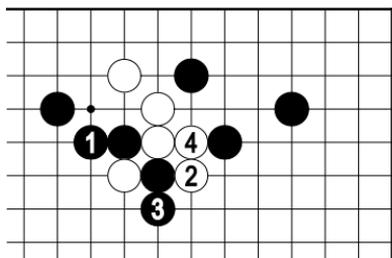


图 30

在前面所举的图例中，打吃是俗手的图例多于正着，这是为了帮助我们纠正俗手而安排的。在实际对局中，打吃是正着的情况居多。也正因为这样，我们不假思索，就会下出俗手来。

图 31：白 1 挖，黑 2 打是天经地义的。如果征子有利，黑 2 还可以在 A 位打。对付白 1，黑方除了在 2 位或者 A 位打别无他法。

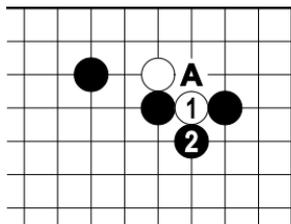


图 31

图 32: 黑 1 打, 也是最常用的。只有特殊情况下才在 A 位长。

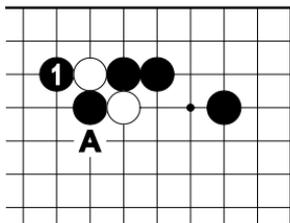


图 32

图 33: 黑 1 打, 就要稍加注意了, 因为白 2 是先手。你如果这样打而吃了亏, 那是计算失误, 黑 1 还算不得俗手。并非所有的坏棋都能称为俗手的。

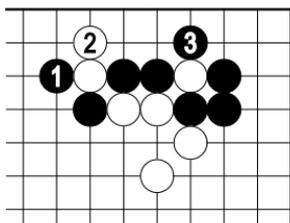


图 33

图 34: 类似这样的棋形, 白棋在哪边打都是俗手。

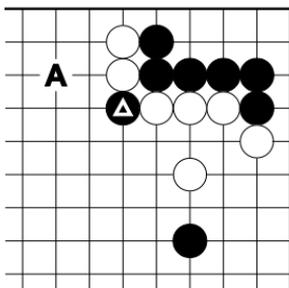


图 34

正着应当在 A 位跳。

A 位跳

好在哪儿呢?

请看下面几个图的变化。图 35: 白 1 打, 俗手。黑 2 长出后, 白方就被动了。

白若在 3 位补, 黑可在 4 位跳。白棋被困。

在没有黑▲的场合, 白棋这样下也不好, 黑 4 跳后, 黑棋就走畅了。

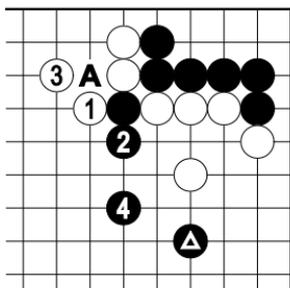


图 35

图 36: 白 1 打, 黑 2 长, 白 3 顺势跳出, 似乎很紧凑, 其实白 1 是俗手。

黑 4 连压后, 再 8 位飞罩, 黑有力。

如果右边没有黑▲子, 黑 8 可走在 A 位。

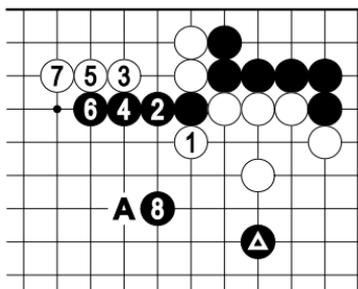


图 36

图 37: 白 1 跳, 正着。这手棋不给黑棋帮忙, 静观黑棋行动方向, 以便后发制人。

黑 2 向这边长, 白方当然不必再下在 A 位了。例如下在 3 位或者 B 位, 都比下在 A 位好。

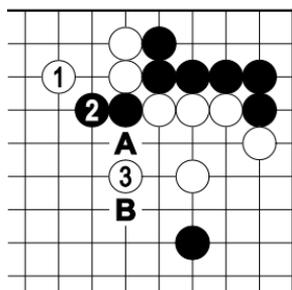


图 37

图 38: 黑 2 向这边长, 白棋当然不必再下在 A 位虎鼓, 可以在 3 位靠出或者 B 位尖出。

从以上一个图形中我们可以看出, 俗手往往是凑着。

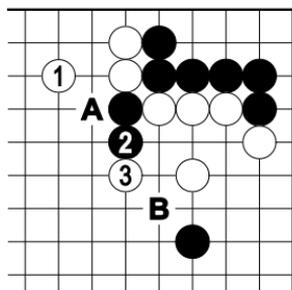


图 38

图 39：黑 1 打，白 2 粘后，白棋厚实了。黑 1 打是俗手。

类似这样的打都是俗手。

什么时候的打又是不能错过的呢？

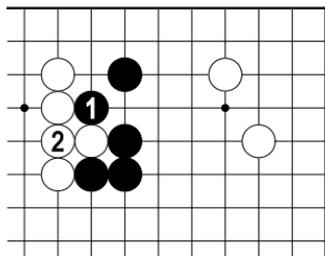


图 39

图 40：白 1 先打是正着。一打之后，黑▲就变成了软头，白 3 再退，较有力。

白 1 如果不打，但在 3 位退，黑就可以在 1 位粘接。

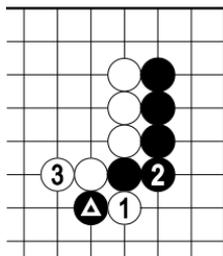


图 40

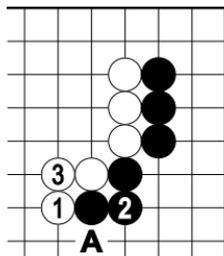


图 41

本图要注意两个特点：一是白在 2 位打的意思不大；一是白 3 打算退。

图 41：白 1 如果打算连扳，就以不打为正。黑 2 粘，白 3 亦粘，均为正着。

如果先在 2 位打，白 1 位再打时，黑在 A 位长出，反倒又帮了黑棋的忙了。

图 42：这样的形，当然不打。白 1 扳是正着。黑 2 粘，白 3 可以挺出头去，白棋形极佳。

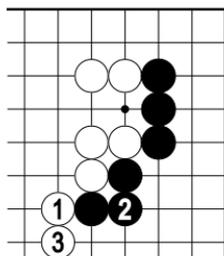


图 42

图 43：这样的形，白 1 也应当先打，白 3 再长。

类似这样的打，是不能漏掉的，一漏掉就打不到了。

这类棋形，请记住“后先有变先敲”。与本节一开始的图形“两打同情不打”连在一起，请记住“两打同情不打，后先有变先敲”。

随手打吃，会使你在对杀中失去许多机会，现略举数例。

例一

图 44：角上两个白子，看来已死，因此你很可能在 A 位随手打一下。

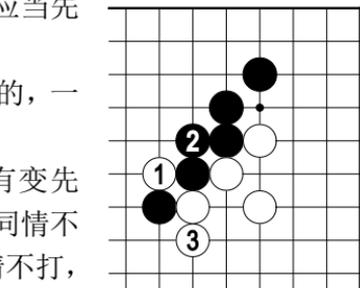


图 43

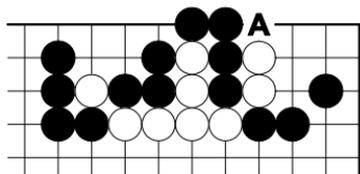


图 44

图 45：白 1 打，黑 2 粘，一切妙味都没有了。白 1 打是俗手。

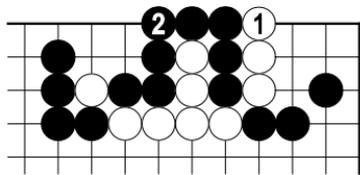


图 45

图 46：白 1 透点，黑 2 粘，白 3 立下，成为不入子，吃住了黑子。

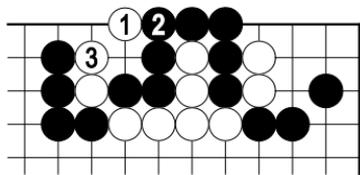


图 46

例二

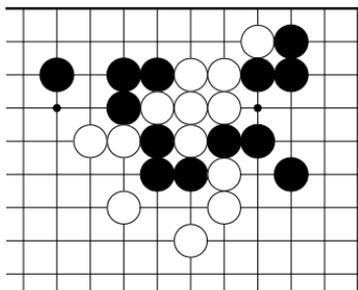


图 47

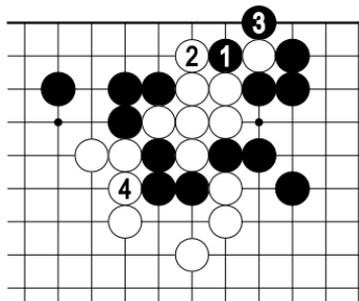


图 48

图 47：眼见中腹黑子只有三气，如果你失去斗志，随手打吃二路子，就会是你坐失良机。

图 48：黑 1 打，俗手。白 2 反打，就长出气来了，至白 4，黑死。

图 49：黑 1 扳，正着，也是二路上杀气的妙手。白 2 非粘不可。黑 3 再度下出好手，着着紧逼，至黑 7，白棋因无法长气而被杀。

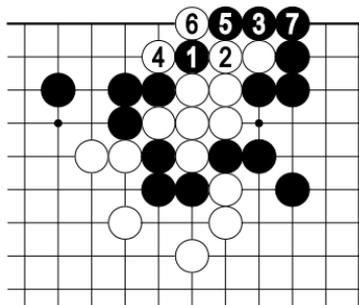


图 49

例三

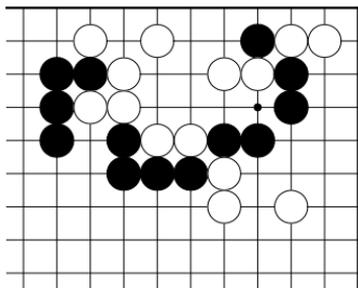


图 50

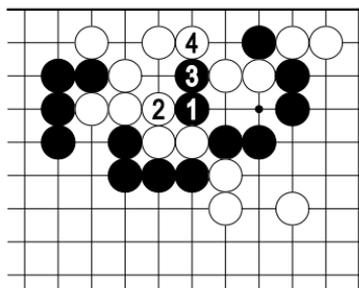


图 51

图 50: 白方的棋形是存在缺陷的, 但你同样不可随手打吃。

图 51: 黑 1 打, 俗手。白 2 粘, 将毛病补掉了。黑 3 冲, 白 4 挡, 白棋安然无恙。

由于黑 1 俗手, 又使你坐失良机。

图 52: 黑 1 顶, 是正着, 这手棋击中了白棋的要害, 下一手要在 2 位闭打。白 2 补。黑 3 爬, 将两颗白子吃住。

图中白 2 若下在 A 位或 B 位, 都是自己撞紧气, 黑棋只需 B 位或 A 位打吃即可吃白。

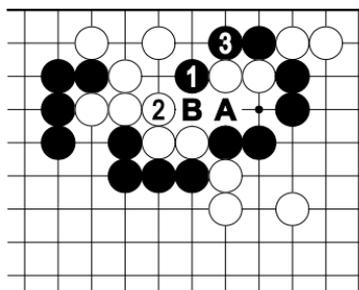


图 52

例四

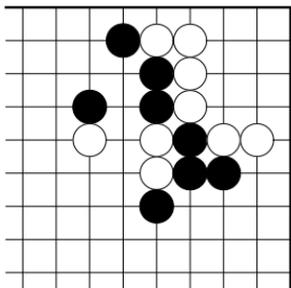


图 53

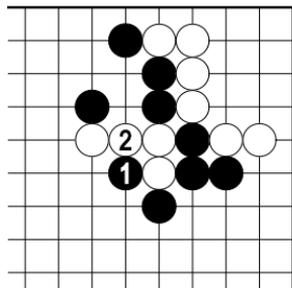


图 54

图 53: 黑先, 黑棋怎样下呢? 类似这样的棋形是常会遇到的。有时周围情况稍有不同。

图 54: 黑 1 打, 是俗手的典型。凡是类似这样的棋形, 是绝对不能这样打的。

那么, 黑 1 改在 2 位挖打呢? 只有一种特殊情况下用, 请见 56 图。

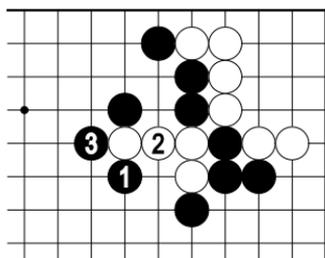


图 55

图 55: 黑 1 夹, 是正着, 要着 2 位的闷打。白 2 若粘, 黑 3 挡, 白子全灭。

图 56: 现在情况稍有不同, 3 位夹显然吃不住白棋了, 黑 1 挖打才是妙手。

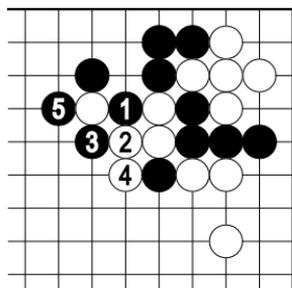


图 56

白 2 曲, 黑 3 再打, 白 4 必须曲出, 黑 5 提一子, 这是黑方最佳的结果。

例五

图 57: 角上五个黑子的形状是常见到, 当然左边黑白子的形状会有不同, 但基本下法是一样的。请你想一下白棋应该如何下。

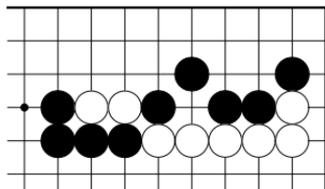


图 57

图 58: 白 1 打, 是俗手。黑 2 粘后, 角上没什么棋了。

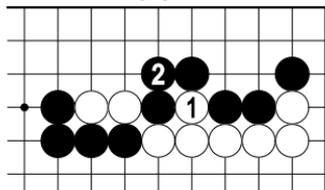


图 58

图 59: 白 1 断, 是正着, 也可算妙手。黑 2 若这样打, 白 3 双打, 5 提通了。黑 2 如改在 4 位打怎样呢?

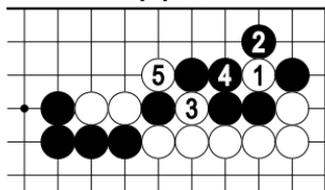


图 59

图 60: 白 1 断, 黑 2 从这边打, 白 3 打是好手。黑 4 如果粘, 被白 5 巧妙地一打, 进行到白 9, 黑棋整体被吃。

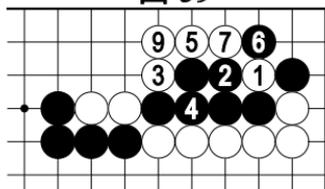


图 60

那么, 白 1 能不能现在 3 位打呢?

图 61: 白 1 先打, 后断, 黑 4 立后, 白 5 虽吃到一角, 但不如图 59 为好。

黑 4 也可以在 A 位打。

先打, 有时同样能吃掉对方的几个子, 但仍然是俗手。

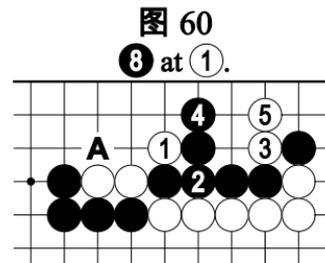


图 61

例六

图 62：白方的棋形是有缺陷的。轮黑走。你不仅要抓住白棋的毛病，还得走出好的次序，使你的手法不俗。

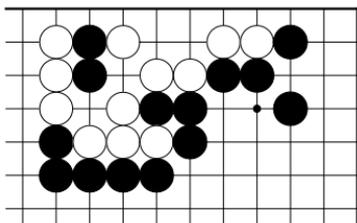


图 62

图 63：黑 1 打，是俗手。黑 5 立虽然走成了巧妙地“金鸡独立”，吃到两个白子，但黑棋不应该因此而满足，还应当下出更好的结果来。

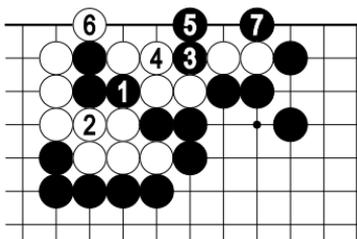


图 63

图 64：黑 1 空断，是正着。进行到黑 5，黑仍然吃住两个白子，看来与上图出入不大，但是就算这样一点点差别，你也不要忽视。

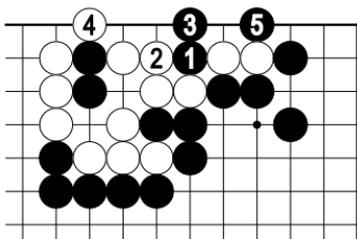


图 64

因为打起劫来，本图中存留一个大劫材。

举了这么多例子，大家对什么情况下的打吃是俗手，已有了足够的了解了。关键在于对局时要去除“打一吃，痛快！”的心理。

第二节 粘

“粘”，就是把棋子连起来，也是围棋的常用手法之一。

使用粘，通常有两种情况：一是遇到对方挤断或自己出现断点的时候，将断点粘接起来，凡遇这种场合，出现俗手的机会不多；二是遇到对方打吃，我方将被打得子粘接起来，从而脱离危险，凡遇这种情况，稍不注意就会出现俗手。

由于粘能使被打得子脱险，因而初学者最容易不看具体情况随手而粘。

图 1：白 1 打。黑 2 粘，是天经地义的。这可以用下面四点来说明：

- 一、如果你不粘，白棋就可以在这里提子，而且提子后白的棋形很漂亮。
- 二、黑 2 粘后，黑的形状不难看。
- 三、黑棋如不粘，也没有其它更好的办法。
- 四、黑 2 粘后，给白棋留下了两个断点。

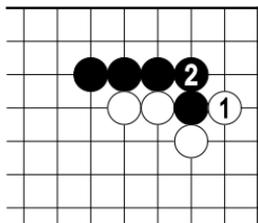


图 1

图 2：这是一个三间夹双飞燕定式，但白方忘记了在 1 位长。被黑 1 当头一打。白 2 粘后，已不能给黑方留下两个断点了。白 2 当然不如上图的黑 2，但白 2 还不算俗手，因为白棋不粘，黑在 2 位提是先手。

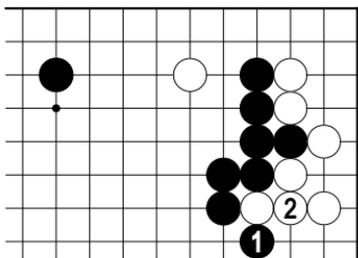


图 2

图 3: 现在白△的位置稍有不同, 黑在 2 位提不是先手了。白 2 粘是缓手, 但还算不得俗手, 因为白棋的形状还不太难看。

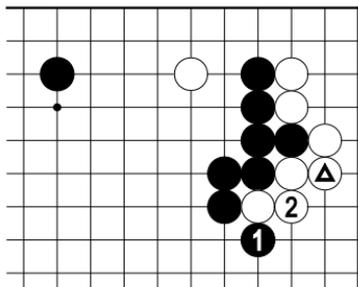


图 3

图 4: 黑 1 打。白 2 粘是俗手的典型。

首先是白 2 这手棋使白棋成为“愚形”。也就是说, 白△这个子成了多余的废子。如果没有白△子, 白 2 才是必走的正着。

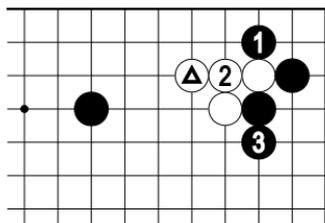


图 4

其次是白 2 不粘, 白可以在 3 位反打 (其变化已在本书第一章中提及)。

凡是粘后成为愚形的, 绝大多数是俗手。

图 5: 白 1 打。黑 2 粘, 仍然是俗手。那么正着应当怎样下呢?

这要分两种情况来说明:

一、在 A 位反打可以成立时, A 位反打是正着。

二、在 A 位反打不能成立时, 最好不要让白棋在 1 位打。

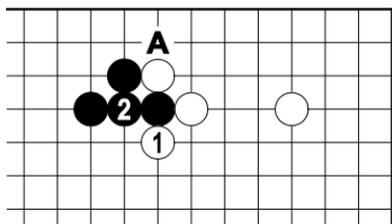


图 5

图 6: 这是一个双飞燕定式。黑 5 是正着还是俗手呢?

黑 5 从手法上来说, 仍是俗手; 从整个变化的全过程来看, 是正着。

原因在于角上的这个特定位置, 使这着俗手成为可行的下法。它的关键在于: 一、黑 5 粘后给白棋留下了两个断点; 二、得到了黑 7 跳, 黑棋整体安定了。

图 7: 在白方已有△子的情况下, 黑 2 粘必定是俗手。此时切不可粘。

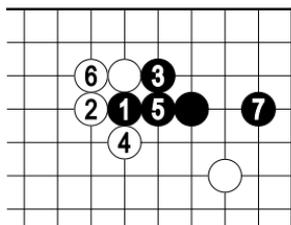


图 6

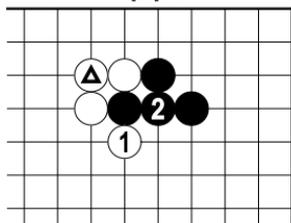


图 7

图 8: 这是一个小目高挂定式。黑 10 打。白 11 粘是正着。白左面四子棋形虽然不佳, 但 11 除此之外别无它法。

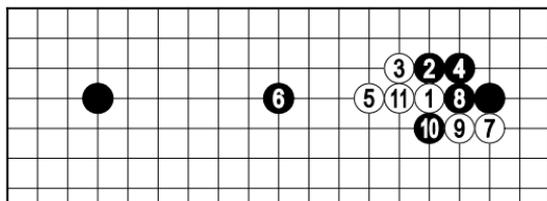


图 8

图 9: 黑 1 打时, 白 2 如反打, 黑 3 长出, 白已无法收拾。

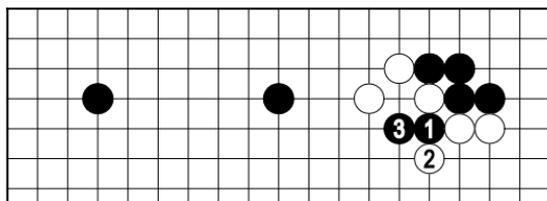


图 9

图 10: 现在白△的位置不同。黑 1 夹、3 打时, 白 4 粘便成为俗手。

与上图的不同之处在于, 图 10 中白方除了 4 粘以外, 还有更好的下法。

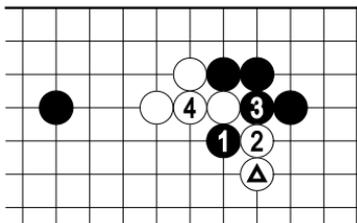


图 10

图 11: 白 1 反打是正着。黑 2 长出, 白 3 可以枷住。今后无论黑在哪一面冲, 白均可挡住。

黑 4 提, 白 5 可粘。黑冲断后, 白可以作战。

俗手与正着的区别, 除棋形之外, 还在于整块棋是否安全。

图 12: 黑 1 打。白 2 粘是俗手。白 2 粘后, 白棋形虽然不难看, 但由于黑棋厚实, 白子不仅干巴, 而且难以成活。

图 13: 白 2 反打是正着。黑 3 提后, 白方就可以脱先了。

如果你不愿脱先, 也可以 A 位虎, 白在左方总算得到一点形势了。

粘, 是舍不得弃子; 反打, 是弃子。粘是不是俗手, 要看弃子后的得失。

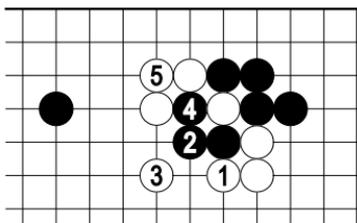


图 11

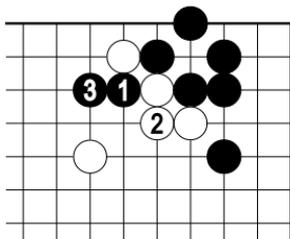


图 12

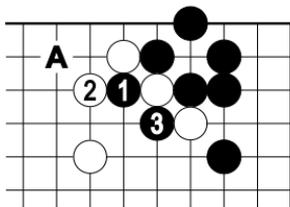


图 13

图 14: 这是点三三的定式。白 1 断。黑 2 粘是正着。

进行到黑 6, 形成转换, 两不吃亏。

黑 2 为什么要粘呢?

因为在这里黑▲一子极重要, 无论如何不能弃掉。

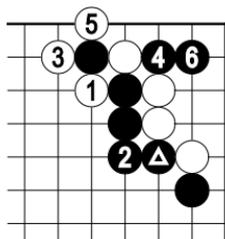


图 14

图 15: 黑 1 打吃是错着。白 2“双打”, 白 4 提掉一子, 黑损失巨大。

在未遭打吃时, 粘也是常用的, 区分正着与俗手, 要稍稍困难一些。

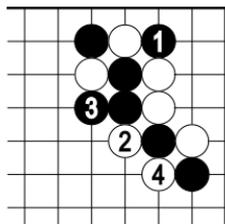


图 15

图 16: 白 1 粘, 是正着, 得到白 3 的拆三, 白棋形完整。这是常用定式。

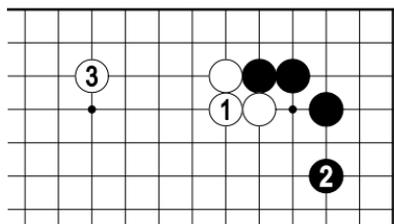


图 16

图 17: 现在左方有黑▲, 白无开拆之地, 白 1 粘是俗手。黑 2 拆后, 三个白子显得十分笨重。

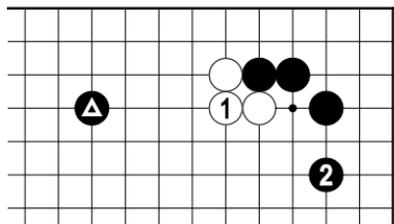


图 17

图 22：白 1 连扳是正着。黑 2 只能在这边打。白 3 粘后，黑 4 必须补。白 5 再跳出，白棋弃掉一子，生出了 A 位顶的手段，使这块白棋易于生存了。

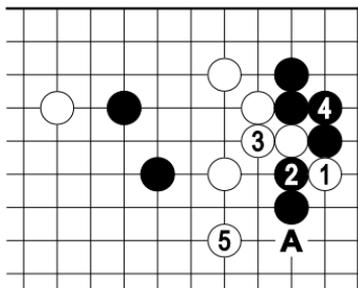


图 22

图 23：现在情况与上图不同。白 1 粘是正着。允许黑在 2 位退，是一般分寸。

如果在 2 位扳，黑 A 打，白 1 粘，黑 B 打，白棋反而受损了。

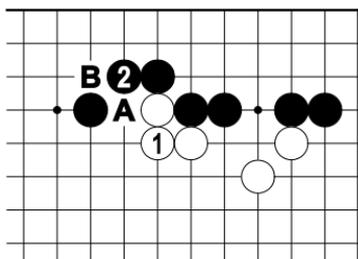


图 23

凡是这类情况，区分正着与俗手的标准是：能否给对方留下不干净之处，以资己方利用。

遇到对方刺的时候，通常也要粘接的。而且，我们的第一感往往是粘。但有时，粘也能成为俗手，因为一粘之下，棋就可能变得笨重了。

图 24：这是常见的棋形。黑 1 刺，你将怎样下呢？

请注意：角上的黑棋是厚实无病的，而左方又有黑▲一子。

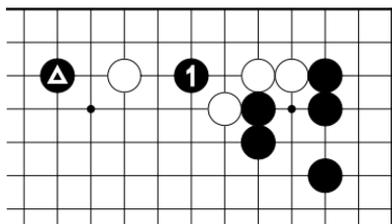


图 24

图 25: 白 1 粘, 是俗手。黑 2 顶 4 扳后再 6 跳出, 白棋被分开, 限于困境。如果白方事先看不到黑 4 这手好棋, 就容易走出白 1 这步俗手。

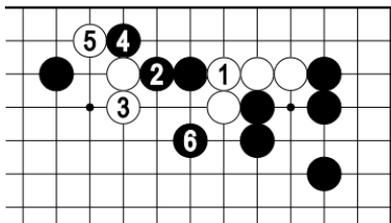


图 25

图 26: 白 1 顶, 是正着。黑 2 长, 白 3 扳, 一下步步紧峭, 至黑 12 形成滚打包收之行。

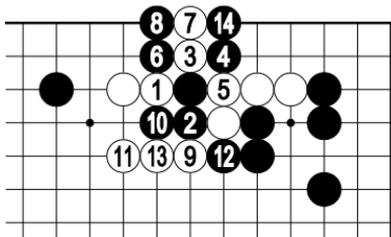


图 26

其中白 1 改在 3 位托, 变化与本图相同。黑 4 若改在 5 位打, 白就 4 位渡, 黑棋无趣。

黑 14 后的变化见下图。

图 27: 白 1 扑, 常用的手法, 以下至黑 6 彼此皆正。将来白 A 位挡是先手。结果黑得实利, 白得外势, 两不吃亏。

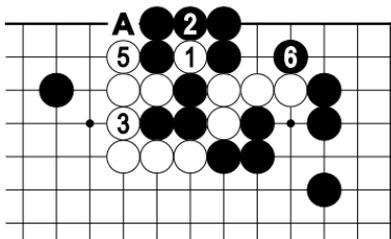


图 27

④ at ①.

图 28：这是高挂后二间高夹定式的一型。白 1 刺。黑 2 粘是正着。

在这里，粘后没有什么危险，不粘也没什么好着。

绝大多数情况下，遇到刺，粘都是正着。

凡是粘接一个无关紧要的子，多半是俗手，包括无关紧要的粘劫在内。

图 29：白 1 打。黑 2 粘是俗手。现在白棋虽然还不能马上切断黑棋，但白 3 一碰，黑棋就难以应付了。

图 30：黑 2 虎，是正着。白 3 提，黑 4 挡，左方在黑阵安然无恙。

类似这样的一个子被打，要不要粘接，主要看被提后是否严重。

现在白阵中 A 位的断点原本就不存在，黑方粘接一子意思不大。

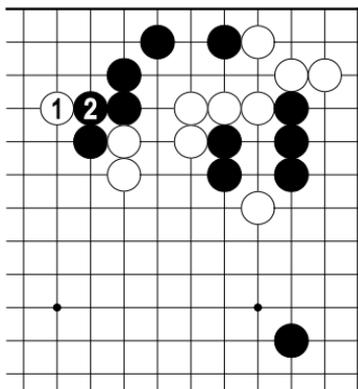


图 28

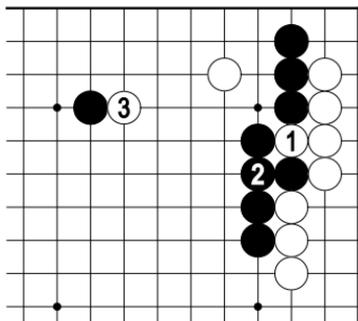


图 29

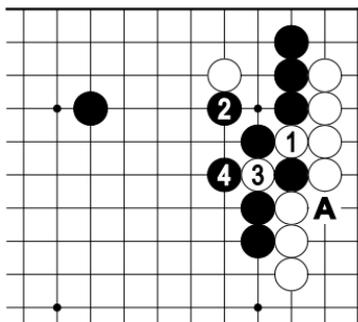


图 30

图 31：这是星两翼张开，点三三之后形成的图形。黑 1 打。白 2 粘，是正着。有此一粘，白棋就安定了，反之，若被黑在 2 位提，白棋很不好应。至于白 2 在 A 位反打，那是特殊情况下的变通下法。

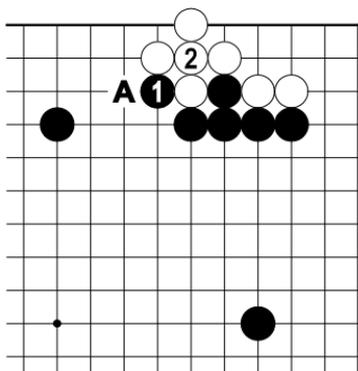


图 31

图 32：这是双飞燕定式一型。白 1 打。黑 2 粘是俗手，原因是这手棋的价值极低，白 1 与黑 2 的交换黑方白白地吃亏了。如果没有这两手交换，黑在 A 位虎，白棋无法挡住。

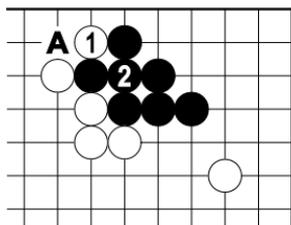


图 32

图 33：白 1 打。黑方脱先是正着。这样，使白方留着 A 位被打的负担。

白棋如在 3 位提，黑棋还可以脱先。

当然，你愿意在 B 位压出，则是另一个问题。

凡是被提后关系不大的劫，粘接都是俗手。

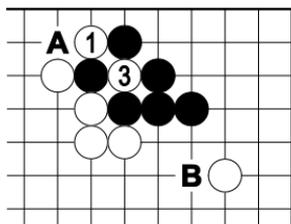


图 33

图 34：白 1 打。黑 2 粘是正着。其关键在于白 3 打后黑的损失较轻。如果现在 4 位提，被白在 2 位打，黑棋比较难受。

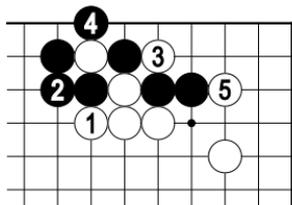


图 34

图 35：这是点三三后形成的图形。黑 1 打。白 2 粘是俗手。黑 3、5 吃住角上两子后，黑 1 与白 2 交换黑棋便宜了。

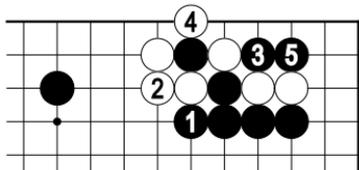


图 35

图 36：这是二间高夹定式的一型。白 1 打。黑 2 粘是正着。

凡是类似这样在中腹的打，在大多数情况下，粘都是正着。

这样粘，比提掉一子对中腹的影响大些。

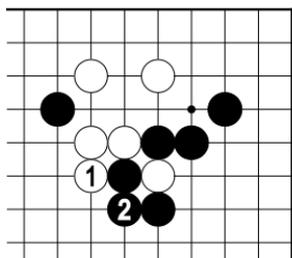


图 36

图 37：白 1 打。黑 2 粘是正着。这手棋胜于 A 位提。这样情况比上图更为明显，因为白棋两个死子的利用价值极低。

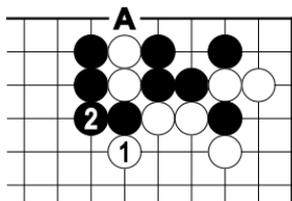


图 37

图 38：白 1 打。现在需慎重考虑了。黑 2 如粘，白 3 打又是先手。下棋切忌对方两边利用，因而通常黑 2 应当在 4 位提；但如果你在 2 位粘，也还不算俗手，只是下这手棋时要权衡得失。

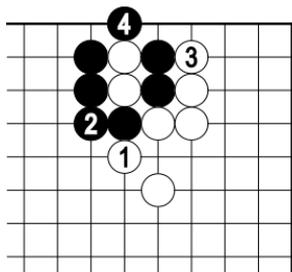


图 38

通常怎样权衡得失呢？

图 39：这是侵分无忧角的变化。白 1 打。一目了然，黑 2 粘是正着，若与 A 位提，白可 B 位冲下来，黑明显不利。

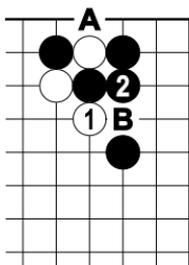


图 39

图 40：这也是侵分无忧角形成的。白 1 打时，黑 2 就该提了。白 3 打，黑 4 可粘，白 3 对黑棋的影响并不严重。

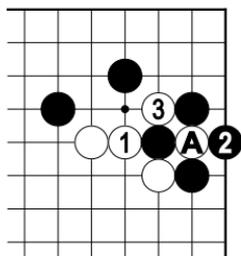


图 40

4 at A.

在这里，黑 4 粘是正着。通常情况下都需要粘的。不过这手棋需要权衡得失。

图 41：黑 1 不粘而打，是无理手。白 2 提劫，这个劫黑棋太重，打不起。

其中白 2 还可在 A 位长，黑 B、白 C，也是白优。黑 1 在 A 位打，白 2 位提，黑 1 位扳，仍为打劫，黑棋仍然打不起。

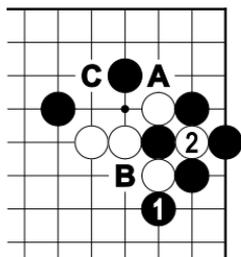


图 41

图 42：这是一间夹定式的一型。在某些定式书上，认为黑 1 粘是正着，其实这是缓手。白 2 粘、黑 3 之后，白方棋形完整了。角上白棋很有弹性。

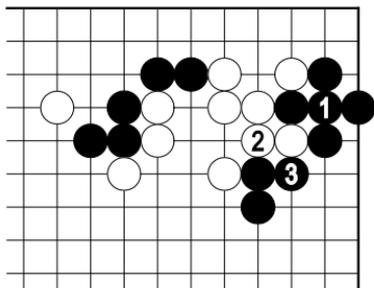


图 42

图 43：黑 1 打，是正着，关键在于白 2 提对黑棋影响不大。黑 3 曲，边行棋边要劫。双方进行到白 8，黑方可以不急于在 2 位粘了。

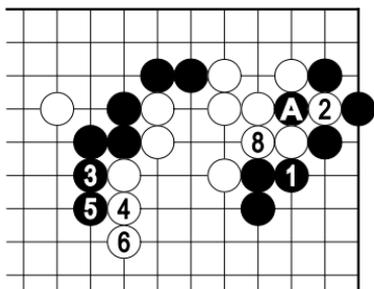


图 43

7 at A.

图 44：上图中白 4 改在这里粘劫，是俗手。黑 5 只需从容虎补。白 6、8 还得补棋。黑 9 长进角后，白棋一无所获，且棋形尚不完整。

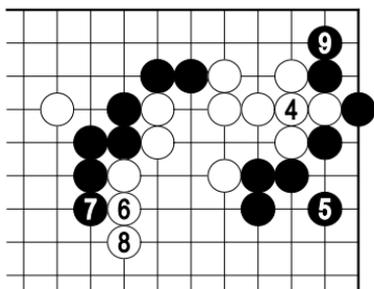


图 44

粘接，是所有粘中最难分清正着还是俗手的，必须时时权衡得失。而打劫时心理又容易使人总想把劫粘住，因此遇劫时更要提高警惕。

初学者易犯之病是见到一点“危险”就“粘”。当水平稍有提高之后，又易犯另一种毛病—玩花招。上述现象常见于对方刺的时候。

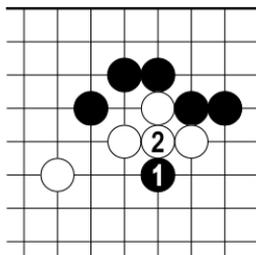


图 45

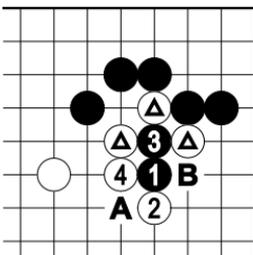


图 46

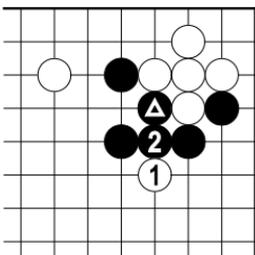


图 47

图 45：黑 1 刺。白 2 粘，是俗手，使整块白棋失去了弹性，处于被攻地位。

图 46：白 2 靠，正着。黑若 3 打，白可 4 打，黑若 4 长，白可 A 贴或 B 挡。这里的关键在于△数子已是残子，被吃与否对黑角的影响不大。

图 47：白 1 刺，黑 2 只有老实粘上，玩弄任何花招都是不好的。因为白在 2 位打时，黑▲一子绝对不能被提。

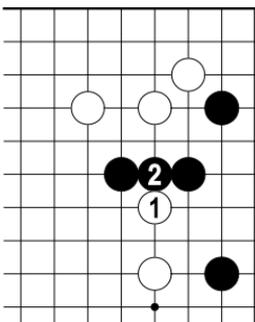


图 48

图 48：白 1 刺，黑 2 也只好粘，不要玩什么花招。

图 49：白 1 点，黑 2 也只有粘。除此之外，均有凑白走棋的意味。

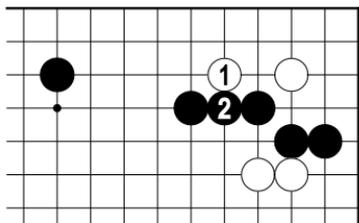


图 49

图 50: 白 1 刺, 黑虽也可在 A 位或 B 位挡, 但 2 位粘仍然是常用的。

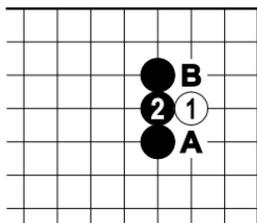


图 50

图 51: 黑 1 刺。白 2 粘是最常见的, 若下在 A 位, 则是场合下法, 以下为黑 B、白 C、黑 D。

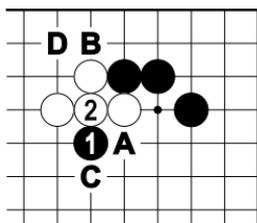


图 51

图 52: 白 2 挡时, 黑 3 长是俗手。白 4 粘, 白 2 与黑 3 的交换使黑棋走重了。

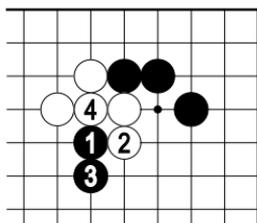


图 52

图 53: 现在白边已经开拆, 黑 1 刺。白 2 是俗手, 被黑 3、5 突破白边, 白方不上算。

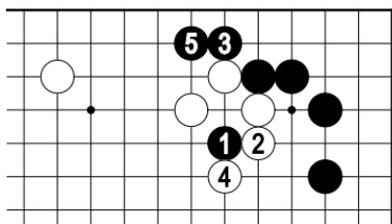


图 53

第三节 压

压，也是一种常用手法。这种手法，最容易被初学者误解。初学者总以为当头一压，是有力的攻击手段。其实一压之中，往往容易使对方借劲将弱子走好。

压，有两种用意，一是将对方压住，使其无法扳头，从而达到自己连片的目的。一是在对方能够扳头的场合，作为一种声东击西的手段，这时有句棋诀：“压强不压弱”。

图 1：这是一局让子棋。黑 1 压，是正着，与边上黑子呼应成势。这种下法初学者易于掌握。

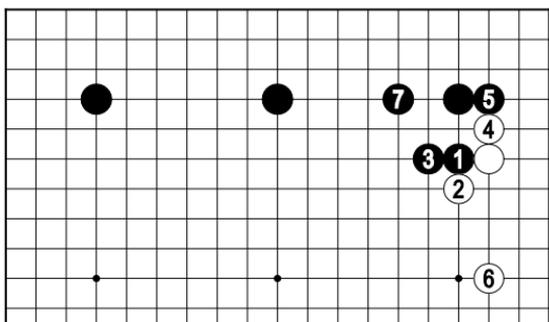


图 1

图 2：这是一局对子棋，黑 1 压，是俗手。至白 6，白棋通畅了，黑子在角上所得不多。

其实，在让子棋中黑 1 压也是俗手，但由于严重程度不严重，对初学者是可以放宽些。

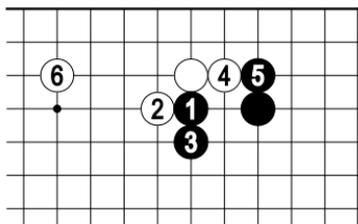


图 2

图 3: 这是三间夹双飞燕定式。黑 1 压是正着。白 2 扳, 黑 3 退后, 白△子更加孤单, 黑棋可以收到攻击之利。

当然, 白 4 的下法是很多的。在这里, 只是让大家明白这层意思。

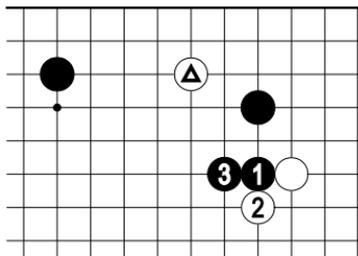


图 3

图 4: 黑 1 在这边压, 是俗手。进行到白 6, 白子安定了。黑棋无法攻击右边那颗白子。

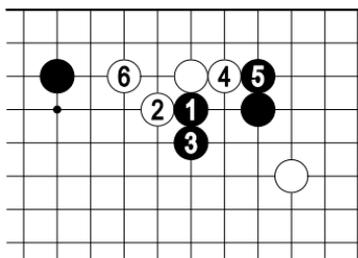


图 4

图 5: 现在是二间高夹, 黑 1 压, 正着。这是黑▲这个子的特性决定的, 是一种特殊情况。白 2 扳后, 黑▲正好在要害之处。双方演变至黑 7, 两不吃亏。

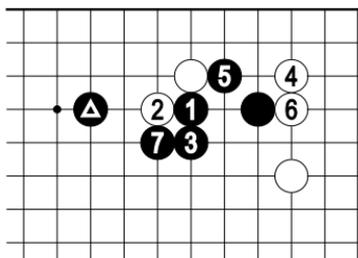


图 5

以上三个图, 说明了“压强不压弱”的道理和特殊情况下的变通。

图6：这是一间夹脱先定式。在通常情况下，黑1压是正着。即使“征子情况一般”，白2可以挖，至白8的变化也是两不吃亏。

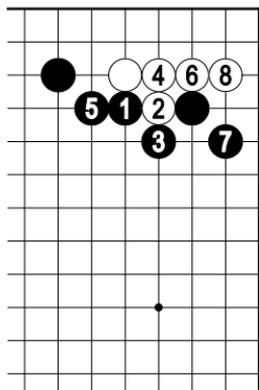


图6

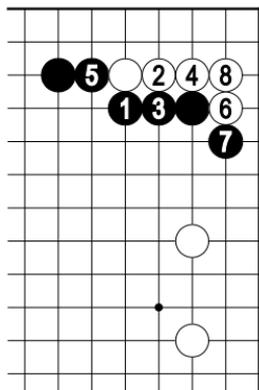


图7

图7：现在右边已有白棋坚实的拆二，黑1压就是俗手了。即使黑子征子有利，白2只能长，但进行到白8，白角已活，黑外势就落空了。

图8：这是三三定式后走成的，黑▲打入。白1压，是正着。如果不压住，被黑棋在A位跳出，白方就难以收拾了。白1压住后进行到白9，白棋就得到了整形了。结果两不吃亏。

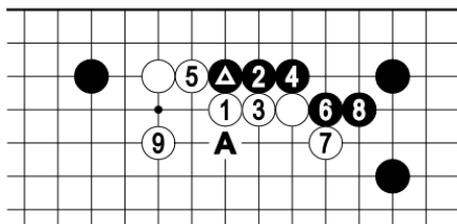


图8

图9：现在是小目高挂定式。黑▲本应在A位打入，现在黑▲位打入是错着，但白1压却是俗手，将招来意外损失。

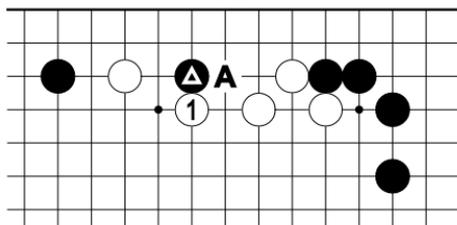


图9

制作：Boyan Shen

图 10: 白 1 的俗手招来了黑 2 的好手。白 3 粘, 黑 4 扳过, 黑得到了许多实地。白 5 还得补后手, 白棋损失较大。

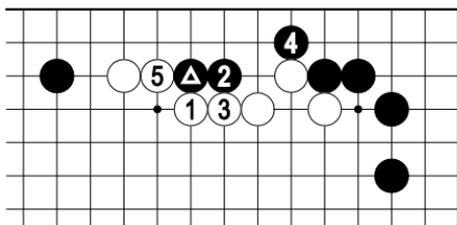


图 10

图 11: 白 3 若于二路尖, 黑 4 冲 6 打, 白棋损失重大。

白 7 若在 8 位断, 黑 7 位提后, 白同样损失重大。

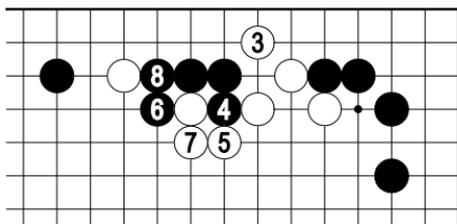


图 11

图 12: 白 1 尖, 是正着。以后变化虽然比较复杂, 但白右面三子有一定的防御能力, 白可战。

与图 8 比较, 右方的防御力量是区分正着与俗手的关键。

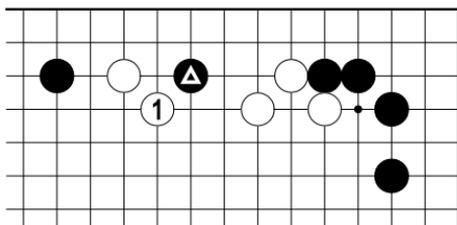


图 12

图 13: 黑▲打入平拆三, 白 1 压是俗手。黑 2 扳出后行进到白 9, 白在角上损失较大。白 9 若先在 8 位曲, 黑 A 曲, 角上就干净了, 白仍不利。

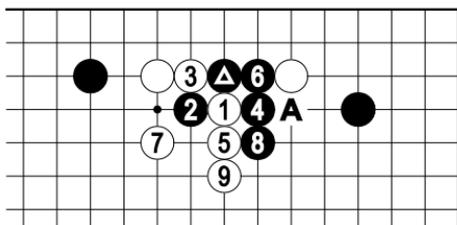


图 13

图 14: 黑 2 采用顶, 进行到黑 6, 白根基被夺, 白方同样不利。

对于黑▲, 白方的正着是 A 位托。

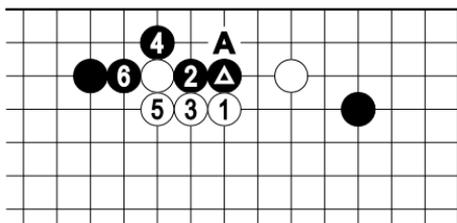


图 14

图 15: 这是让子棋中容易出现的局面, 白 1 打入。黑 2 压是俗手。白 3 扳出后至白 7, 黑棋成为裂形。

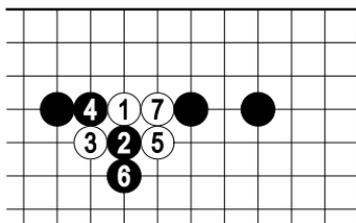


图 15

图 16: 初学者往往有这样的想法, 黑 6 改在下面打, 黑 8 就连通了; 但这样被白 7 提掉一子, 黑方吃亏是很大的。这种甘心吃亏的办法, 是不可取的。

免除俗手, 需要免除恐惧高手的心理。

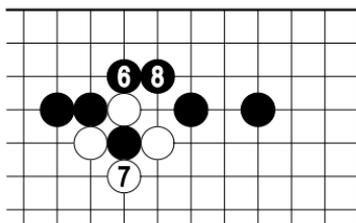


图 16

图 17: 白 1 打入。黑 2 关起是正着。在这里黑强白弱, 不宜用压, 应当不去碰那个白子, 让它自己谋活, 白方是很难施展手段的。

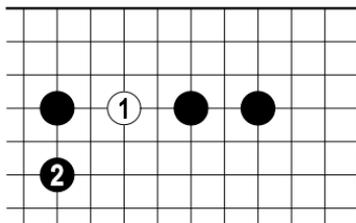


图 17

图 18: 现在棋形不同, 白棋多了△子。黑 1 跨出是正着。这手棋形状和图 16 中的压相似, 实质却大不相同。至黑 7 连通, 白虽然同样提一子, 但△位多了一个效力不高的棋, 黑棋有利。

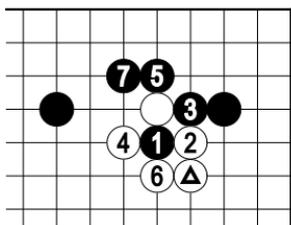


图 18

图 19: 白△虽然远了一路, 黑 1 仍是正着。黑 3 顶要求连通, 白 4 打吃一子。至黑 7 形成了转换。白△的位置虽然优于前图, 但仍是不必要之着。双方两不吃亏。

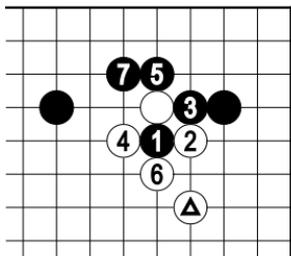


图 19

图 20: 现在白 1 低一路打入。黑 2 压是正着; 一压之下, 黑棋得到了完整的外势。

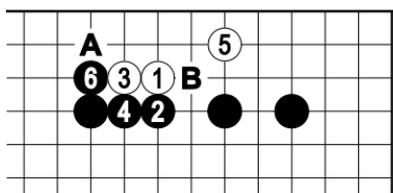


图 20

其中白 5 若改走 A 位, 黑可 B 位虎; 若白 5 改走 B 位, 黑仍可在 6 位曲。

图 21: 现在情况又有不同。白 1 打入。黑 2 压还是俗手，因为这手棋不能使自己成势，反倒帮助白棋走好了。

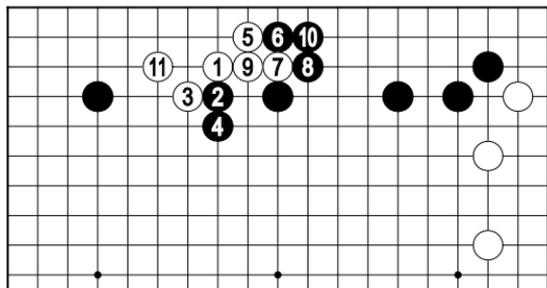


图 21

图 22: 白 1 挂时，这手棋守住了右上阵势，以逸待劳。黑 2 若在 A 位夹击，也是正着。

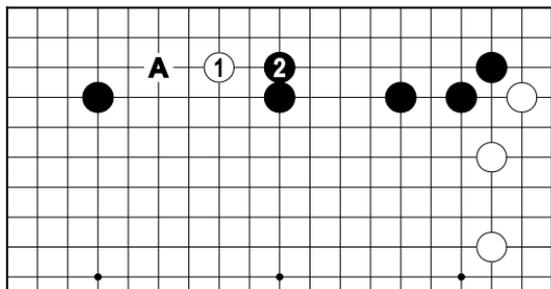


图 22

图 23: 黑白两阵对峙，黑阵宽大。此时，黑 1 压是正着。压的作用是双方走厚实，宽的一方合算。且白棋 A 位尚有缺陷。

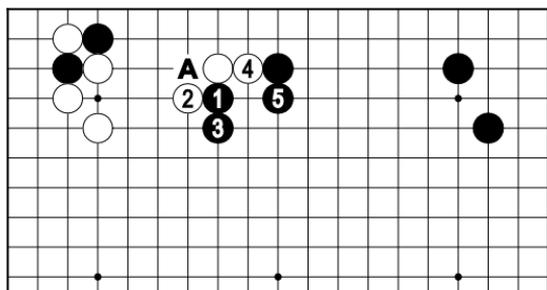


图 23

图 24: 情况与上图类似。白 1 以窄压宽, 是俗手。黑 6 长起, 双方为空, 白棋并不上算。

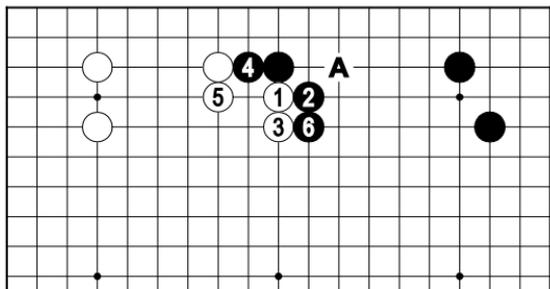


图 24

白 1 的正着是 A 位打入。

图 25: 黑方希望扩大左上形势, 但黑 1 压, 是俗手。被白 4 挺起头来, 左上的形势不是加强了而是

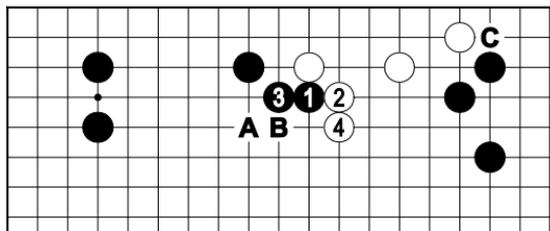


图 25

削弱了。凡是压后需退, 对方又可以挺起头来的时候, 压便是俗手。正着可选择 A、B、C 三点。

图 26: 现在黑 1 压、3 退, 仍是俗手。判断这手棋是否俗手的关键在于白△这个子是否已经护住了断点。

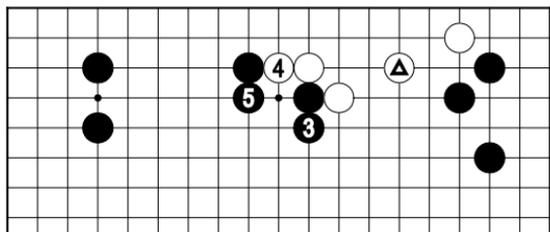


图 26

你如果定要扩大左上形势, 应当按下图。

图 27：黑 1 先点是正着，再黑 3 压住，就来得有力了。

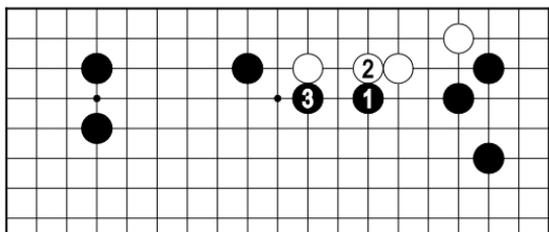


图 27

图 28：这是一间夹定式。白 1 压 3 退是正着。这手棋成为正着的关键在于使黑方无法兼补两边。

白 3 若于 A 位长，也是正着。

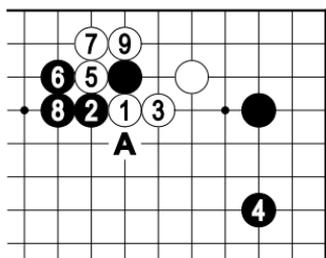


图 28

图 29：现在黑已有拆二，白 1 压 3 退就是俗手了。这两手棋徒然加强了黑子，而走重了自己，使白三子不便腾挪。

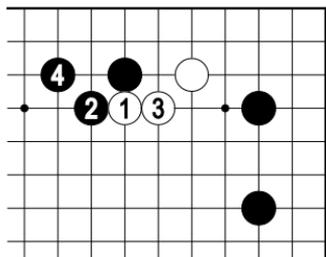


图 29

图 30：遇到这类情况，白棋应设法求安定。白 1 点是正着，进行到白 7，白棋就基本安定了。

对于压后能否求安定的问题，希望读者能够举一反三。

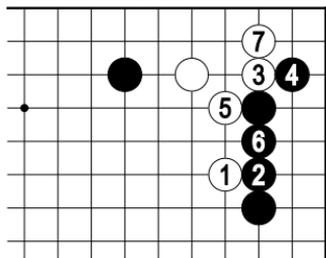


图 30

图 31：这是一种特殊情况下的压，既非取势，也非声东击西，而是暗补 A 位的断点。黑棋有 B、C 两种应法，其变化参阅拙著《基本定式》一书。

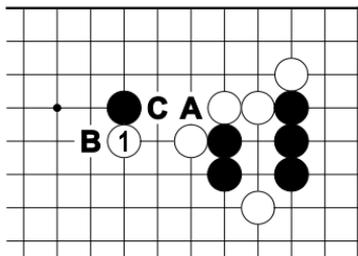


图 31

图 32：现在白方并无断点，白 1 压就是俗手。在有些场合，黑方不能在 A 位扳，以防白 B 位断，但即使如此，黑在 2 位跳，也是黑方便宜。用强子压对方弱子往往容易帮对方下棋。

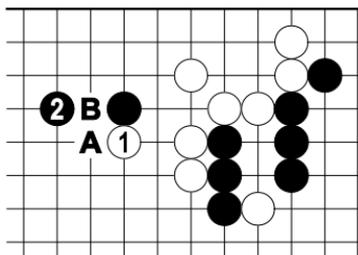


图 32

“压”有时也用来帮助出头。

图 33：黑 1 压，逼白 2 退后，黑 3 跳出，使出头舒畅，这是一种常用手法。边上留有 A 位攻击的好点。黑 3 若再于 B 位压，那就是俗手了。

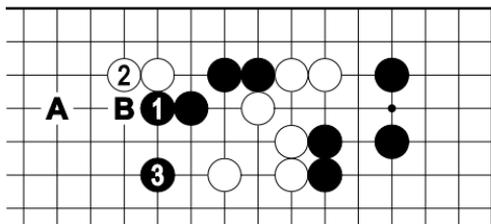


图 33

图 34：白 1 压，俗手。此处白棋已经出头，白 1 要无必要，应当直接在 A 位攻击。现被黑 2 跳，白棋实地亏损。

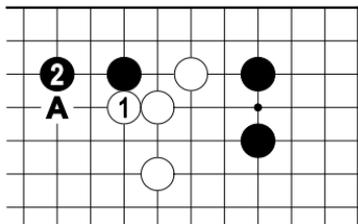


图 34

图 35：白 1 压，正着。待黑 2 退，白 3 挺有力，白棋出头舒畅。白 3 在有些情况下可于 A 位退。

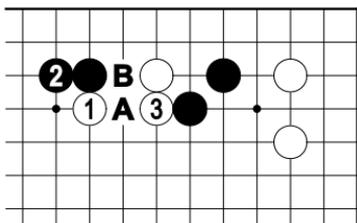


图 35

黑 2 若在 3 位压，也是常法，以下白 B、黑 2，白 A。

图 36：白 1 压俗手。现在没有出头的问题，白 1 压徒然招致实地的损失。

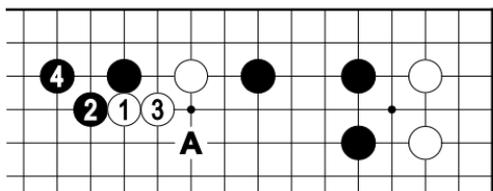


图 36

白 1 的正着是在 A 位关起。

图 37：黑 1 压，正着。若在 3 位扳，有被白在 A 位切断的危险。

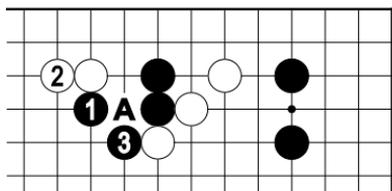


图 37

图 38：白 1 压，俗手。白棋已经出头，白 1 压没有意思。黑 2 扳后，白棋反而难走。

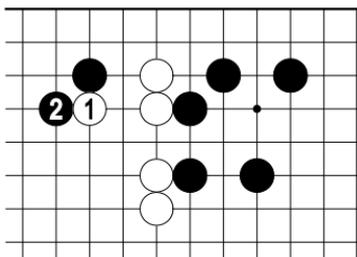


图 38

压或靠压，不仅与周围的配置有关系，而且与棋子的部位直接有关。

图 39：黑 1 压，虽然是场合下法，但时常用到，通常也可算是正着。原因是黑 1 压后，角上所得的地方也还不少。

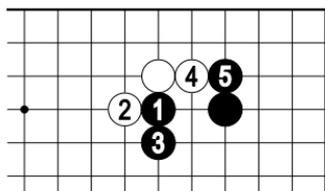


图 39

图 40：黑 1 压，就比较少见，严格地说应该算是俗手。白 6 拆后，白棋走好了，黑角上得地不多，发展也不大。

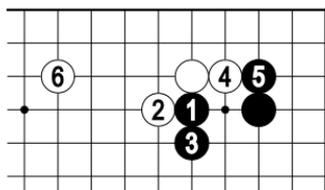


图 40

图 41：现在黑子受到夹攻，黑 1 压，才是正着之一（另一种是正着在 A 位尖）。两种下法都是为了出头。以后可反攻白子。

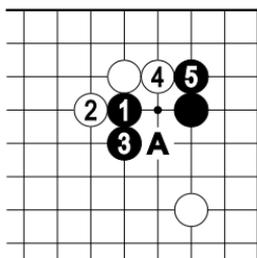


图 41

图 42：黑 1 靠，正着，是一种常用下法。白 4 虎之后，黑可选择 A 位夹或 B 位扳。

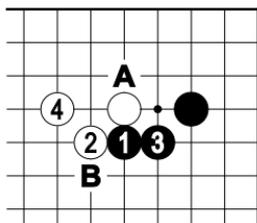


图 42

图 43：现在黑方是“星”，黑 1 靠压是俗手。白 2 扳、4 虎后，黑方下一手不知道往哪里补好。黑角宽了一路，反而成不了空。

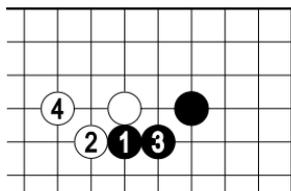


图 43

图 44：黑子受到夹攻，黑 1 压是正着，这是为了出头，而不是为了成空。

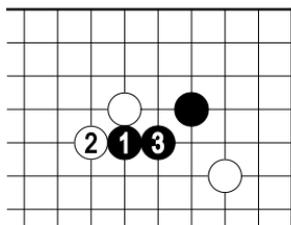


图 44

第四节 曲

“曲”又称“拐头”。“曲”比“压”更为厚实。“曲”的特性除了没有“声东击西”的意思之外，与“压”相类似。“曲”由于十分厚实，为初学者所喜用，也因为这样，出现俗手的机会也就较多。

图 1：这是二间高夹的双飞燕定式。黑 1 曲是正着。这手棋十分厚实，而使黑阵饱满，胜于 A 位打吃一子。

这手棋的关键在于和▲子联络成势。

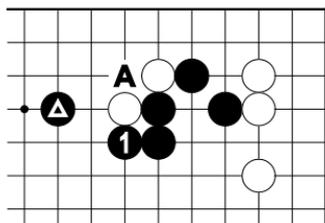


图 1

图 2：现在情况不同，左上没有黑子。黑 1 曲是俗手，凑白 2 长，黑 3 压亦俗，白 4 长愉快。在这里黑强白弱，彼此走好对黑不利。同时，压人四路是不可取的。

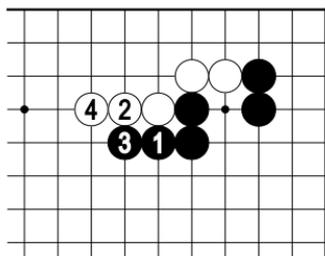


图 2

图 3：黑 1 夹是正着。这手棋使白很难下，白通常采用 2 挺、4 弯的手法出头，这样白棋出现了一个“愚形三角”，黑棋可以满意。

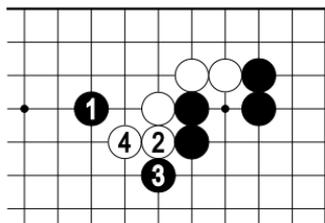


图 3

图 4：现在白已有△子，黑不能从左上夹攻了，但黑 1 曲仍是俗手。原因在于黑 1 与白 2 交换后，白棋形完整了，黑方失去了将来在 A 位拦后 B 位点入的好处。

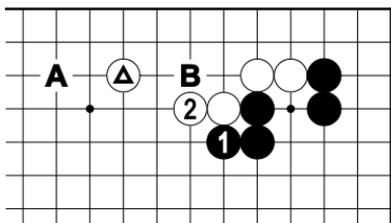


图 4

图 5：现在，白子是厚实的，但黑 1 曲仍是俗手，原因在于黑 1 与白 2 的交换是不等价的。白 2 之后，白方得到了较多的实地。

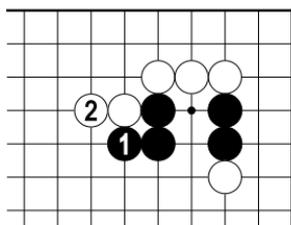


图 5

图 6：这是目外二间高夹的定式，黑棋在左上方有配合。黑 11 关起后，白棋应该怎样下呢？

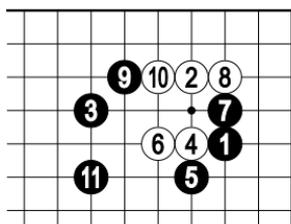


图 6

图 7：白 1 曲是俗手。进行到黑 4，黑方两边都走好了。白方明显不利。

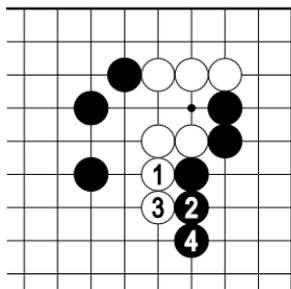


图 7

图 8: 白 1 鼻顶, 是正着, 也是妙手, 它瞄着 A 位的断点。黑 2 退, 白 3 扳, 黑 4 补, 双方皆正。白方比起上图来明显生动了。

其中变化请参阅拙著《基本定式》一书。

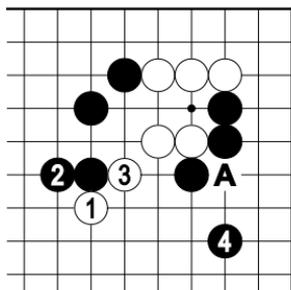


图 8

图 9: 黑 1 曲, 是大俗手。这手棋只有初学者会下出来, 因为白 2 长后, 黑失去了 A 位断的权利, 损失很大, 恶果明显。

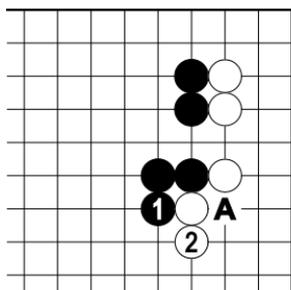


图 9

至此可知, 对于对方四路上一个“无根”的子, 是极少采用曲头来对付的, 除非将它完全吞下来之时才用。

图 10: 黑▲在这个位置上, 黑 1 曲是正着。白 2 长, 黑 3 正好飞点。这是使子力发挥的良策。白方鉴于黑 3 严厉, 往往将白 2 下在 A 位。

如果黑 1 不曲, 直接走 3 位飞点, 白就可以在 B 位虎补了。

对于“有根”的四路子采用曲头, 正着与俗手各半。

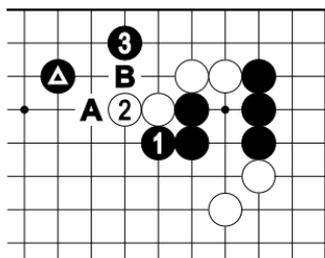


图 10

图 11：这是星三间夹转换定式。黑 1 曲是正着，这手棋如果省略，白棋在 1 位压十分严厉。

这里的曲，是双方争夺的要点。

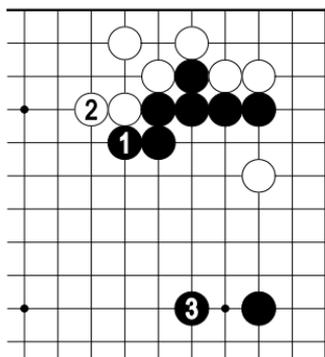


图 11

图 12：这是小目高挂二间高夹定式的一型。黑 1 曲，俗手！这手棋逼迫白 2 长后，黑无法封住白子，是黑 1 与黑▲顾了这边顾不了那边。凡是出现这种情况的曲，大多是俗手。

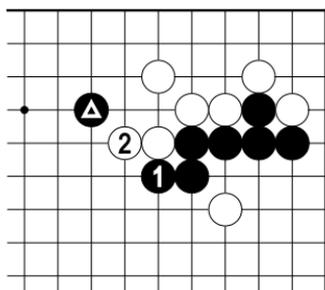


图 12

图 13：角上经过了黑▲与白△的交换，黑 1 曲就是正着了。白 2 应该脱先，现在长，正好被黑 3 枷住。

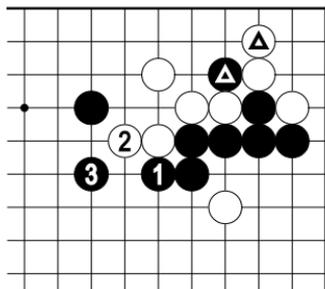


图 13

图 14 (示意): 黑▲枷后, 白棋就不能动了。白 1 强行冲出, 黑 2、4 形成厚势, 白 5 非长不可, 若被黑在 5 位打, 黑外势完整, 白方吃一黑子毫无意思。

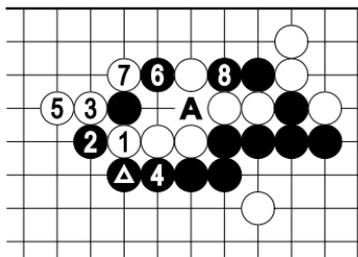


图 14

白 5 长出, 黑 6 以下在白阵中走出棋来了。其中白 7 若在 A 位粘, 白阵中有种种余味, 也是黑优。因此, 图 13 中黑 1 曲头, 白方只得不应, 黑 1 曲, 也就起到了封住白子的作用。

在中腹曲头, 特别是曲住二子头, 是十分有力的。

图 15, 白 1 曲, 是正着。这就是曲住对方的二子头。这手棋使白子舒畅了, 也使黑两子很难受。

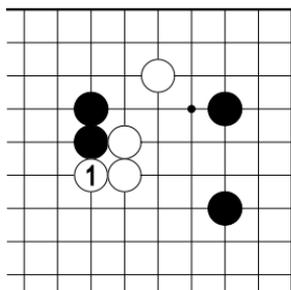


图 15

图 16: 现在情况不同, 白 1 曲是俗手。这手棋不仅没有曲住黑子的头, 反而助长黑 2 飞起来了。

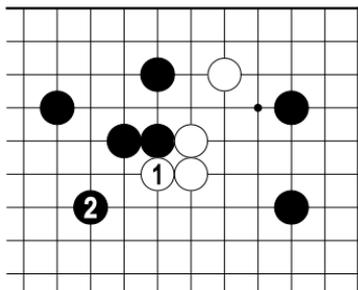


图 16

本图的棋形并非典型, 但类似这样的情况还是常能遇到的。

图 17：白 1 曲，俗手。凑黑 2 挡，使黑子的软头变成了硬头，明显吃亏。

白 1 型式上是曲，实质上冲对方的小飞，是典型的俗手。凡是小飞切忌去冲。

从三路向四路的曲头是否是正着，关键在于对方子力的发挥情况如何。

图 18：这是托入四四小飞角形成的。白 1 曲，正着。这手棋加强了白子，同时，黑▲的位置较近，黑略显重复。双方两不吃亏。

图 19：现在黑方是单关角。白 1 曲仍是正着。黑 2 也可在 A 位虎，这样，黑中腹加厚，但白 B 位打后，边上有些味道，至少 C 位挡是先手。无论黑 2 粘或 B 位虎，均为两不吃亏。

图 20：现在黑方是大飞守角。白 1 曲是俗手。黑 2 退后，▲的位置太好了。

那么，白该怎样下呢？

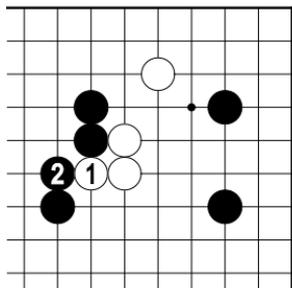


图 17

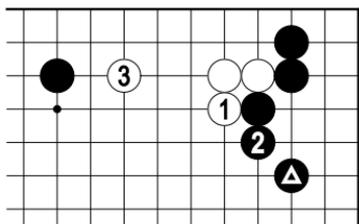


图 18

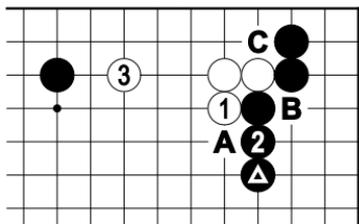


图 19

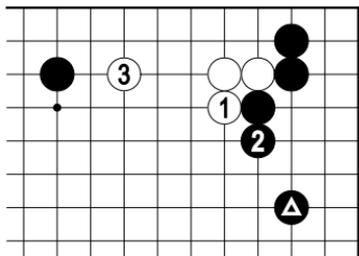


图 20

图 21：白 1 飞是正着。黑 2 还得补，白 1 的位置要比上图开畅一些。

在这里，初学者顾虑的是黑 2 在 A 位冲，请不要害怕，见下图。

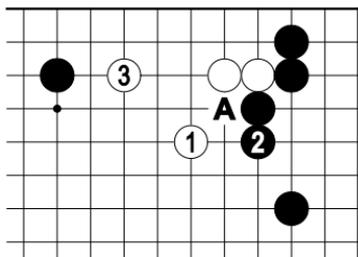


图 21

图 22：黑 2 冲是俗手，白 3 挡上就是。黑 4 断虽然能吃两子，但吃子后黑空增加得并不多。至白 11，白棋棋形就完整了，白方有利。

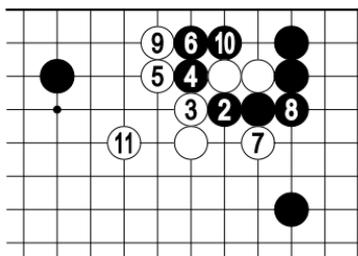


图 22

图 23：这是外靠无忧角形成的图形。白 1 曲，是正着。由于黑方有▲子，让黑 2 长，白棋并不可惜。

如果没有黑▲这颗子，白 1 曲就多半是俗手了。

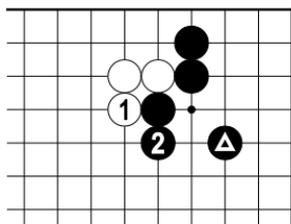


图 23

图 24：现在是外靠单关角，白 1 曲是俗手，因为黑 2、4 之后，黑阵庞大起来了。

但是，白方除了这样下之外，也找不到好点。原因在于单关角是不轻易去碰的。

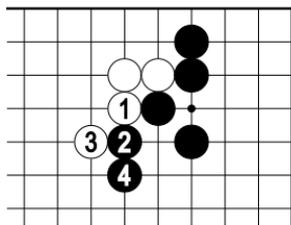


图 24

图 25：这是二间高夹点角定式。黑 1 曲，是俗手。白 2 曲后 6 打，破坏了黑方的棋形，使黑外势不容易成起来了。

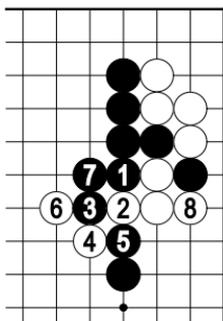


图 25

白 4、6 两子的效力是容易被初学者忽视的。

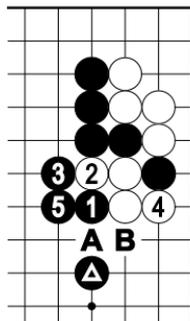


图 26

图 26：黑 1 贴，是正着。有此一着，就和黑▲连上了。白 2 冲，黑 3 挡，至黑 5 粘，黑势较为完整。

其中白 4 如在 A 位打，黑则在 B 位打，白方徒受损失。

从四路向三路的曲，大多是正着，所要注意的是会不会招致整体受攻。

图 27：这是目外飞压的脱先定式。黑 1 曲是正着，这手棋十分有力。白 2 飞，黑 3 挡即可。白角虽然活了，但尚有余味。

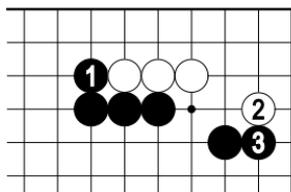


图 27

图 28：现在白角已经活净，黑 1 曲仍是正着。这手棋目数很大。凡是自身安全的从四路向三路曲，都是正着。如果盘上有更重要的棋，黑 1 曲可能是缓手，但不会是恶手。

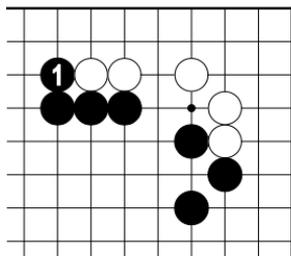


图 28

图 29：黑 1 曲，是正着。

凡是曲后对方要在二路立下应一手，绝大多数是正着，只有一种情况例外。

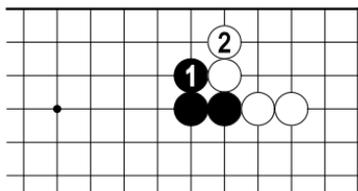


图 29

图 30：黑 1 曲，俗手。白 2 立下后，黑棋没有得到任何东西，反而丧失了眼位。

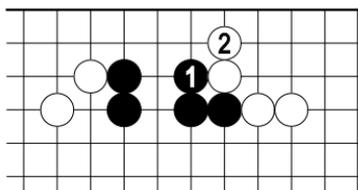


图 30

图 31：黑 1 夹，是正着。进行到白 4，黑的眼位明显多了。

白 2 若于 3 位长，黑可选择 A 位夹或者 4 位断。

凡是可在二路夹的场合，采用曲就可能是俗手。

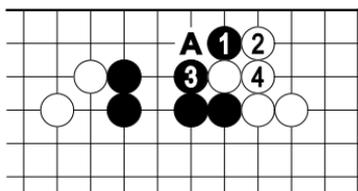


图 31

图 32：这是肩冲三三的定式。由于上边有黑▲的配合，黑 1 曲是正着。有此一着，在上边构成了完整的阵营。

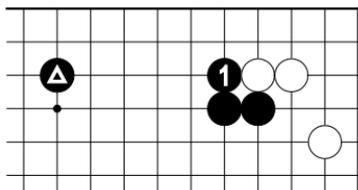


图 32

图 33：现在上边既无黑子也无白子。黑 1 曲，仍属正着范畴。当然这手棋在对局中以下在 A 位居多，现在 1 位曲有些别具匠心，称为“趣向”。

如果黑先走在 A 位，再找机会在 1 位曲，就是堂堂正正的下法了。

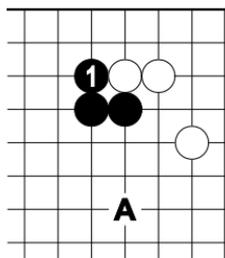


图 33

图 34：现在左上角有白子，上边发展价值不大，黑 1 曲就有些俗了。黑 1 与白 2 的交换是不等价的。

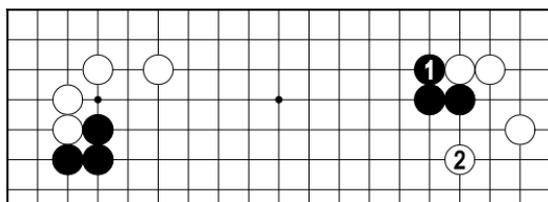


图 34

图 35：现在上边已无宽敞的拆地，黑 1 曲就是明显的俗手了。白 2 飞起攻击，黑棋处于不安状态。

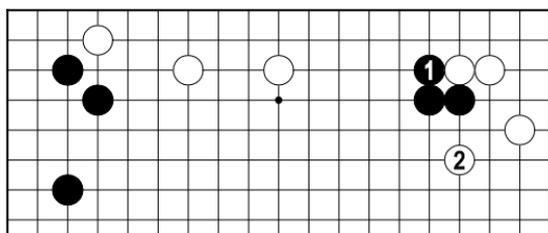


图 35

图 32 到 35 中的黑 1 曲，局部情况是一样的，这说明分辨正着与俗手，还要从周围的情况来看，但这里“正着”与“俗手”的含义与前面稍有不同，不是单从手法上说的。

以上是三路上的曲。至于二路上的曲，大致可以分为两类，一类是由三路向二路曲，这类曲大多是正着；一类是二路向二路曲的，这类大多是俗手。

图 36：白 1 曲是正着。曲后还可以打吃一子，如果黑不曲，黑在这里爬也很有力。

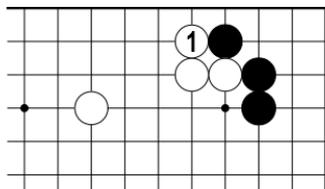


图 36

图 37：白 1 曲，虽然不含有吃子的意思，于棋的安定也无关系，但仍然是正着。不过，要注意的是，这是收官时的正着。

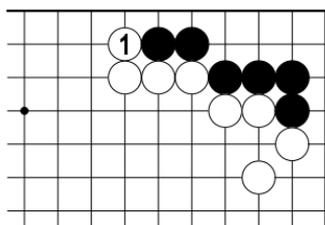


图 37

图 38：黑 1 曲，俗手。这手棋虽然逼白 2 应着，乍看好像是先手便宜，其实黑 1 与白 2 交换，黑棋吃亏了。因为黑 1 与白 2 交换，黑棋吃亏了。因为黑 1 得地极有限，而白 2 却加强了白阵。黑 1 如果不曲，可以伺机在 A 位断，一曲之后，这个断点就没有了。

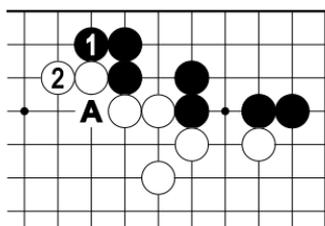


图 38

图 39：双方死活均无关系，黑 1 曲是俗手。初学者误认为占了先手便宜，实际上白 2 的价值高于黑 1。下棋时有个要诀，就是要把自己的棋下在外面。

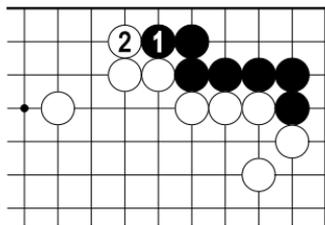


图 39

图 40：如果这样的情况，黑棋能够得到 1 曲与白 2 的交换，才是真正的官子便宜。

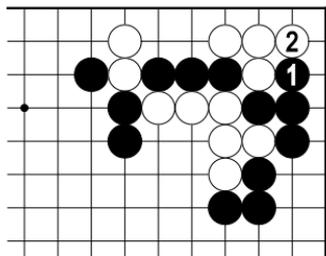


图 40

图 41：这是常见三连星布局。右上角一间夹定式之后，白 1 曲是正着。这手棋的价值很大，同时在边上，白棋贸然打入是危险的。

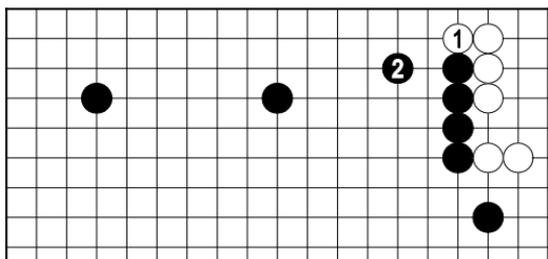


图 41

由二路向二路曲，似乎只有这类情况下才是正着。

至于在对杀的时候，为了长气，在弃子作战时为了使对方吃干净，自己可多些利用，这时的二路曲，则大多是正着。

图 42：这是一间高挂定式。在白棋征子有利时，白 1 曲是正着。凡遇类似这样的情况，都是需要这样曲的。单曲，就是不先打而曲。

黑 2 长之后，你是在 A 位跳，还是在 B 位曲呢？请想一想，在图 50 中我们再讨论这手棋。

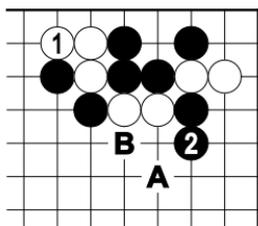


图 42

图 43: 白 1 打, 大俗手。黑 2 长后, A 位形成闷打, 使白无法收拾, 这是一目了然的, 不过, 即使在不是这样无法收拾得场合, 正着仍然是单曲。

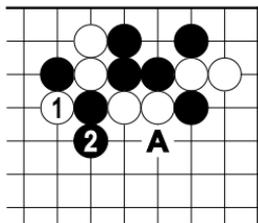


图 43

图 44: 现在双方对杀, 白 1 单曲仍然是正着。待黑 2 长后, 白再 3 打、5 压, 要征上面的两子, 结果吃掉黑棋两个三路子, 收获不小。

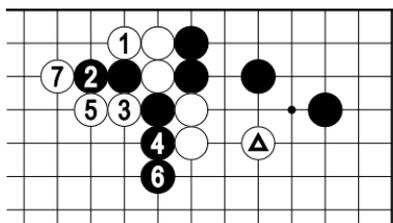


图 44

其中黑 2 若于 3 位粘, 白在 2 位扳, 白不坏。

如果在没有白△子的场合, 白棋也是这样先曲后打的, 结果是弃掉上方两个白子来吃住三路两个黑子。

图 45: 白 1 先打是俗手。白 3 曲打时, 黑 4 就不逃一子了。白 5 提一子后, 无论目数还是眼位, 都不如上面吃两子多。

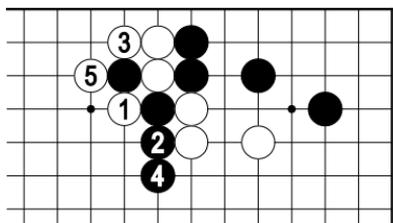


图 45

下面请再看采用弃子战术时的曲。

图 46: 现在黑方征子有利, 白 1 单曲仍然是正着, 这是一种弃子战术。

黑 2 长时, 白 3 靠, 黑 4 吃住三子, 白 5 可以当头一打, 再 7 扳, 取得了完整的角地。

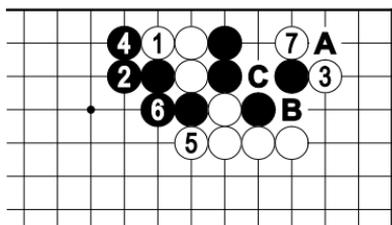


图 46

其中黑 4 若在 A 位扳, 白可先在 B 位打, 逼黑 C 位粘, 然后再在 4 位长出, 变化见拙著《基本定式》。

图 47: 白 1 先打是俗手。当黑 6 曲时, 白棋失去了当头一打, 只能采用 7、9 包打, 但这种结果是白棋亏损的。类似这样的包打, 是己方救活时的策略, 而不是取势的好方法。这一点初中程度着必须弄清。

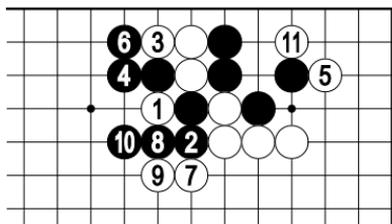


图 47

如果结果白棋虽然得了点势, 但黑棋也加高了。

有时, 二路上的曲, 也有可能成为无谓的牺牲。这时, 曲就是俗手了。

图 48: 这是高挂定式的一型。白 1 曲, 被黑 2 正好扳住, 这就是无谓的牺牲了。白 1 是俗手。如果要利用这几个残子, 应当单走 A 位。

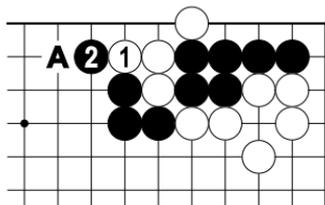


图 48

图 49: 白 1 曲, 同样是俗手。黑 2 虎后, 白官子稍亏。正着是单在 3 位尖。

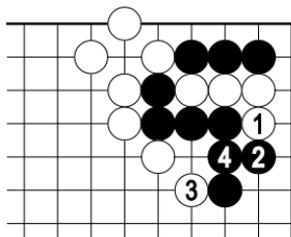


图 49

图 50: 这是图 42 时留下的问题。类似这样的情况是经常遇到的, 这是一个棋形的问题。

白 1 曲, 俗手, 理由是棋形不够舒展。黑 2 补后, 白方缺乏有力手段。

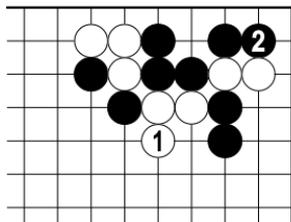


图 50

图 51: 白 1 跳, 正着, 这样棋形就来得漂亮了。黑 2 补, 白 3 打, 以下白 7 可粘, 将黑棋两个棋子贴紧了气, 有曲头的先手便宜。

初学者往往不敢下跳, 是怕对方冲出, 其实不必顾虑。

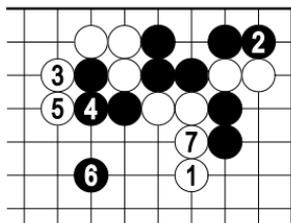


图 51

图 52: 白 3 打时, 黑 4 如冲出, 到黑 10 形成转换, 白棋先手安定了。这是一个两分的定式。

凡遇到两子头被扳住, 往往采用跳而不用曲。

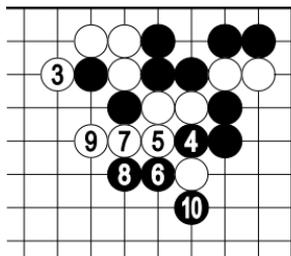


图 52

图 53：白 1 扳住两子头，黑 2 跳是正着。白 3 虎后黑可脱先，将来黑 A 位虎或 B 位跳都是好点。

白 3 若于 A 位长，黑可考虑 C 位双，以及其它应手。

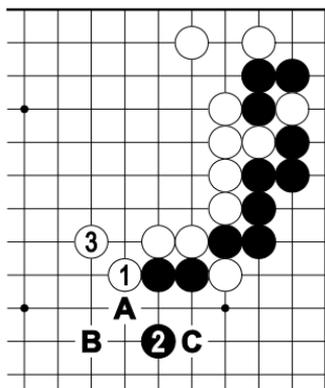


图 53

图 54：黑 2 曲是俗手，这样下棋就呆滞了。白 3 补后，可以看出黑 2 的位置不如上图。

之后，白有 A 位的有力手段。黑如抢先在 B 位曲，则白 C、黑 D、白 E，黑 A 位仍有断点。

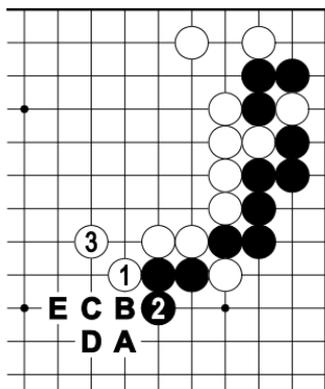


图 54

在需要扩张势力范围时，曲也是常用的。这主要指从三路向四路的曲。要弄清正着与俗手的区分，首先要明白曲与飞的不同之处。曲的特性是使彼此都厚实，飞的特性是彼此都不能借劲。明白了这一点，我们就可以避免下出俗手了。

图 55：白 1 曲，正着。这手棋扩张了左边的阵容。如果左上不是无忧角，而是 A、B 两手棋，这一

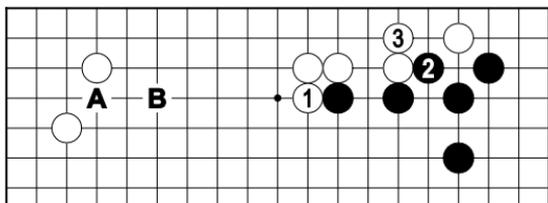


图 55

方案也是可取的。总之，在左上阵容宽广的情况下，皆可采用。

图 56：此时，白 1 若飞，则嫌薄。黑 2 挖后白方很难补。

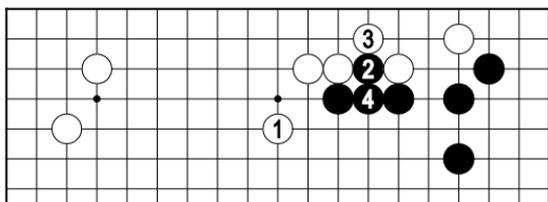


图 56

图 57：白 1 挖，也是正着。但这与左边取势无关了。但若有了 1、3 之后，黑棋脱先，白棋

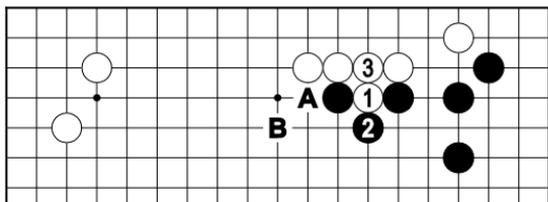


图 57

再走 A 位曲打，则是俗手了。因为此时白已坚固，吃一子是很小的。若要大规模扩张，应当在 B 位飞。

图 58: 同样道理, 黑 1 是俗手, 应走 A 位。

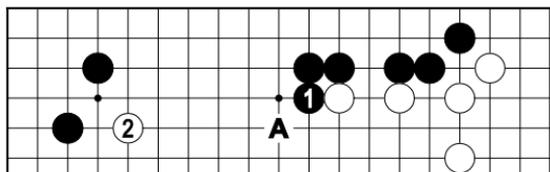


图 58

在许多情况下, 曲与飞的选择, 取决于你原先的棋形是否厚实, 同时也取决于是否会帮对方下棋。

图 59: 白 1 曲是俗手。白 3 扳时, 黑 4 可以退。白无法出头或出头缓慢。在两边▲子形成隔开两路的情况下, 白 1 曲是非常典型的俗手。一曲之下, 即帮对方下棋。

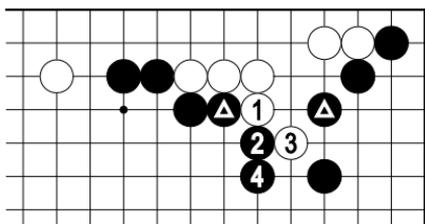


图 59

图 60: 白 1 飞是正着。黑 2 如冲断, 白棋就有 A 位打, B 位打或者 C 位长种种着法的选择权。

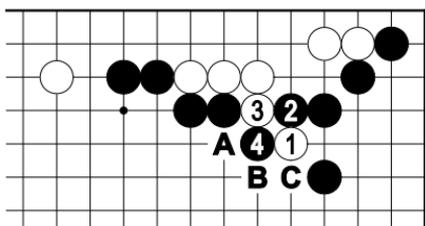


图 60

图 61: 白 1 飞时, 黑 2 若尖 (这也是常用手法), 这是, 你决不会在 A 位挤, 凑白 B 位长, 自己 C 位仍有断点。

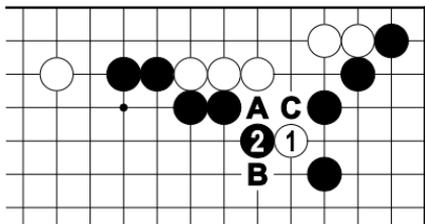


图 61

但这种下法, 却是先曲后扳的还原图。到此你可以明白, 在这个棋形中曲是多么不好。

图 62：类似这样的情况，白 1 曲，俗手。帮黑走了 2、4 两子，白△限于困境，在没有白△与黑▲的场合，白 1 也是俗手，凑黑在右边成势。

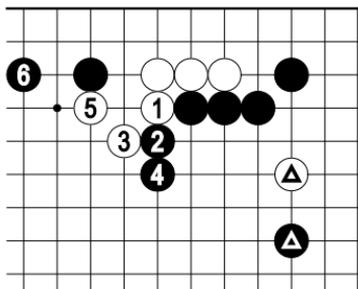


图 62

图 63：白 1 压，正着。黑 2 扳，白 3 退。这样可以不帮黑子成空。

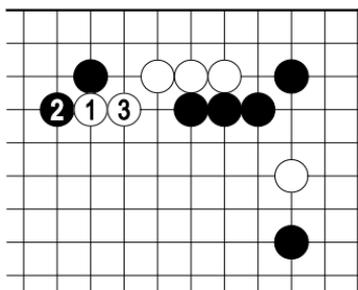


图 63

图 64：如果在这种情况下，白 1 曲则是是否有力的。当黑 2 靠出时，白 3 再压，双方纠缠作战。白 3 若在 A 位扳，则是俗手，被黑 B 位虎，将左右难以兼顾。

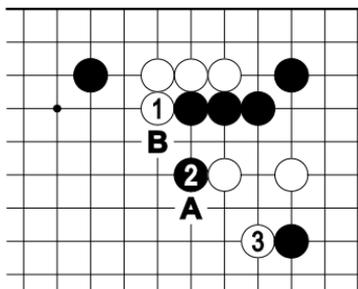


图 64

第五节 冲

冲，是破坏对方棋形的手段，一冲之下，就使对方出现了断点。大多数情况下，冲后马上就要断，称为冲断；但也有时冲后不断，给对方留下毛病。凡是冲后不能给对方留下毛病的，冲，大多是俗手。至于冲后使自己撞紧气留下毛病的，那就是大俗手了。

图 1：白 1 冲，正着。随即 3 断，最后得到了 7 位顶的先手便宜，冲的任务完成了。

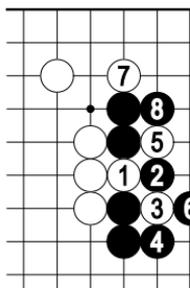


图 1

图 2：现在情况稍有不同，黑 1 冲后得不到 9 顶的先手便宜，黑 1 冲就是俗手了。因为黑 3 以下的手法黑棋不便宜。如果冲后不断，黑 1 使自己撞紧了气，没有好处。

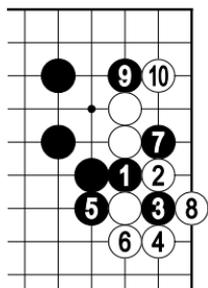


图 2

图 3：这也是常见的棋形。白 1 冲，是明显的俗手，这手棋不能给黑棋制造断点。

随手一冲有三个损失：一是白棋撞紧了气；二是白棋损失了一个劫材；三是失去了白 A 位有子时在 2 位点入的手段。

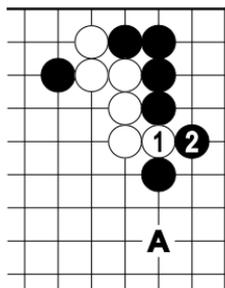


图 3

图 4：白 1 冲，正着。这手棋在右边得到了利用。白 15 顶后到 19，把黑棋封住了。

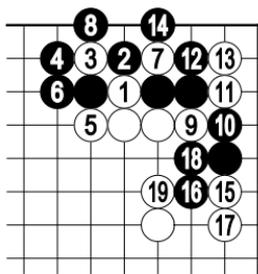


图 4

图 5：白 1 冲，俗手。黑 2 挡后，白不仅一点利用都没有，而且使黑两路子的头变硬了。白方若在 A 位冲，黑 B 位挡，含义相同，是俗手。

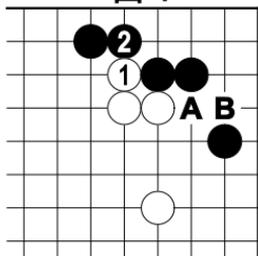


图 5

向三路子冲要看是否有断点，向中腹的冲同样如此。

图 6：白 1 冲，正着，十分有力。类似这样冲断的机会，是不可放过的。

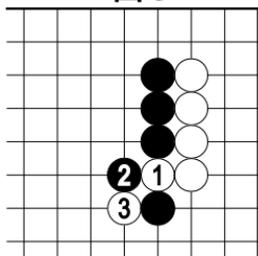


图 6

图 7：白 1 冲，俗手。黑 2 挡后，黑棋反而厚实了。

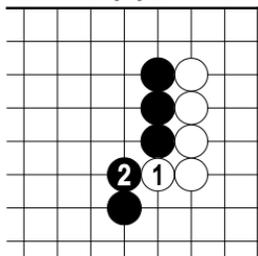


图 7

图 8: 黑 1 冲, 正着。到黑 7 是定式的一型。

黑 1 冲这手棋的关键, 在于能马上切断。

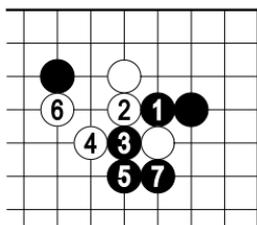


图 8

图 9: 黑 1 冲, 大俗手。这手棋不仅不能切断对方, 而且使自己撞紧了气, 马上出现被白 A 位冲的险情。

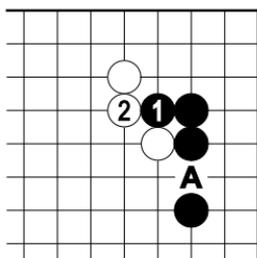


图 9

黑 10: 黑 1 冲, 仍是俗手。这手棋虽不至于给自身带来危险, 但使白厚实了, 失去了应有的官子便宜。

对于对方的飞, 常用手法是跨。

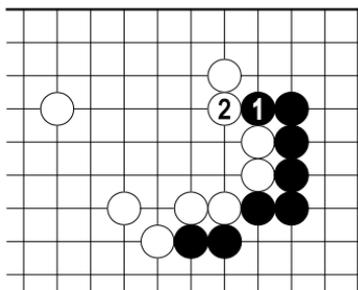


图 10

图 11: 黑 1 跨, 是正着。白 2 必冲, 黑 3 断, 白 4 除此之外别无它法。黑 5 打后, 到 11 得到了官子便宜。

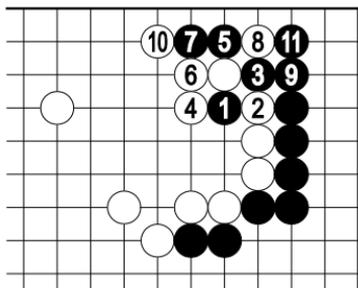


图 11

图 12: 白 1 冲, 俗手。这手棋帮黑补了毛病。当白△挡时, 黑棋是应当在 A 位尖补的, 黑不补, 白就有手段, 但白 1 向对方的“飞”之间冲, 不得要领。

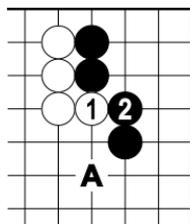


图 12

图 13: 白 1 跨, 正着。黑 2 非冲不可, 白 3 断, 因角上有棋, 黑 4 必须吃住一子。白方得到 5 打, 7 粘, 白外势形成, 黑被困角内, 白有利。

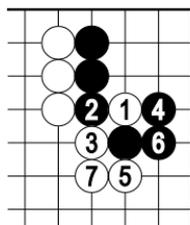


图 13

对比两图, 可知随手一冲的损失。

图 14: 现在, 不存在跨的下法, 但白 1 冲, 仍然是俗手。因为一冲之下, 黑棋就厚实了。如果不冲, 将来 A 位有了白子就可以在 B 位托, 一冲之后, 这个可能性就失去了。

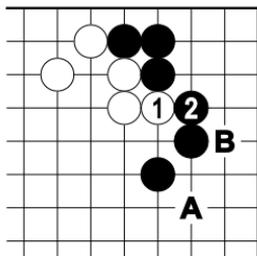


图 14

图 15: 白 1 冲, 正着。这手棋抓住了黑子的毛病, 黑 2 只能退, 白 3 再挡, 次序好。白 1 与黑 2 交换, 白方便宜了。

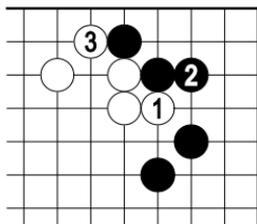


图 15

对于飞的冲, 只有在对方不能挡的时候, 才是正着。

有时, 一冲之下可以吃子, 但冲仍是俗手。

图 16: 黑 1 冲, 是俗手。黑 3 断后虽能吃住白两子, 但结果并不便宜, 因为黑角是坚固的。吃两子增加目数很有限, 被白棋走好了, 黑得不偿失。

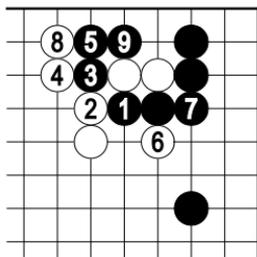


图 16

图 17: 上图中黑 7 冲, 虽然能给白棋制造两个断点, 但这是假象, 因为白△一子是废子。白子走在外面, 黑子走在里面, 白棋便宜了。

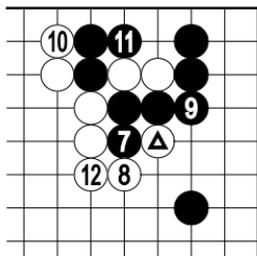


图 17

图 18：白 1 冲，俗手。对于这样的飞，同样应当在 A 位跨。请看下面的变化。

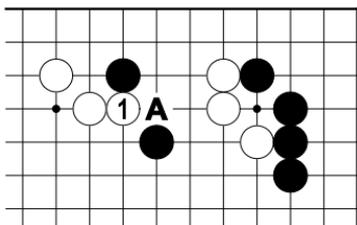


图 18

图 19：白 1 冲后行进到黑 8，白虽然吃住了一个黑子，但黑角增大了许多，而且三个白子基本上死了。白损失重大。

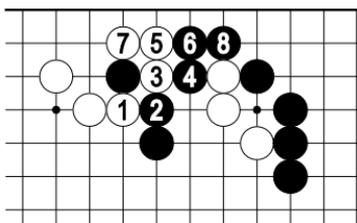


图 19

图 20：白 1 跨，是正着。双方切断之后形成劫争，这是没有办法的。如果白棋不想打劫，那么，白棋即使直接将三子往外逃，也比图 19 中冲吃一子好。

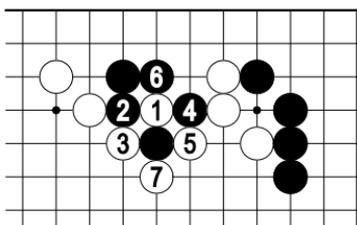


图 20

那么，什么情况下可以冲吃一子呢？

图 21：白 1 冲，正着。原因右边黑子已经厚实，能吃到一子就不错了。

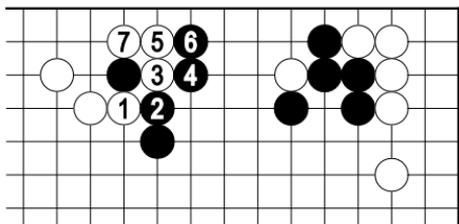


图 21

图 22：白 1 冲，正着。由于整块白棋处于不安之中，白 1 冲吃一子得到了安定，这是最要紧的。

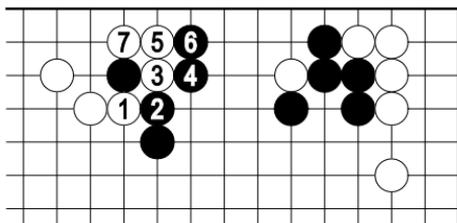


图 22

在冲的时候，还要特别注意“气”的问题。

图 23：这是妖刀定式的一种变着。白棋 1 冲、3 断是正着。因为在上方可以征掉三个黑子，所以白棋可以作战。其实在这里，黑棋已经走了冒险的棋了。

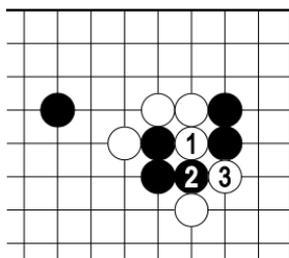


图 23

图 24：上图是这样下出来的。为了防止白棋冲断，黑 9 宜在 A 位跳。

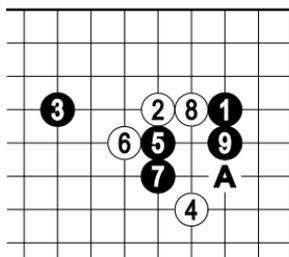


图 24

图 25: 这是常见的“依盖定式”。白 1 冲是俗手。黑 2 挡后, 白无法断黑棋, 只能在 3 位自补。黑 4 补后, 黑 1 与白 2 的交换, 白棋吃亏了。

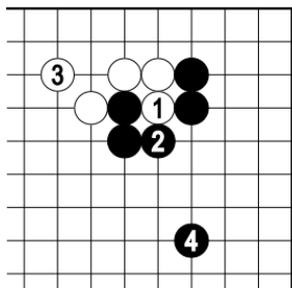


图 25

图 26: 白 3 切断勉强作战。黑 6 立是关键, 白 7 必须补。至黑 10, 白无法作战。

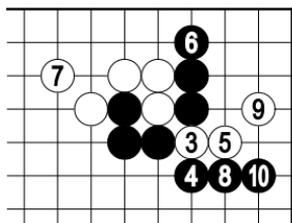


图 26

图 27: 白 1 冲, 俗手。使 A 位出现了断点。

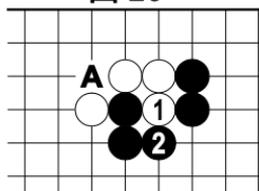


图 27

图 28: 白 1 冲俗手。一冲之下撞紧一气, 黑棋可以在 A 位逃出一子了。

关于撞紧气的问题, 初学者要特别注意。

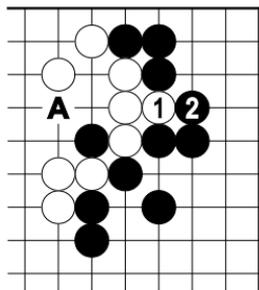


图 28

图 29：白 1 跨。黑 2 冲是俗手。白 3 断后，黑很难应付。白 1 跨时，黑的正着是在 A 位扳，避其锋芒。

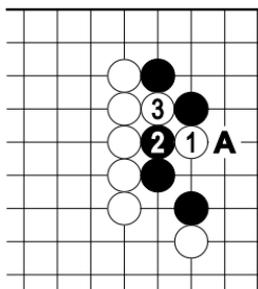


图 29

图 30：这是一间夹定式的一型。白 1 跨，黑 2 同样需要在二路扳，如果在 A 位冲，被白在 B 位一打，损失就大了。

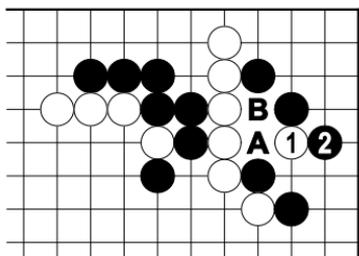


图 30

由于黑 2 扳后，白棋得不到什么便宜，因此白 1 跨也不是好手；但如果黑棋误走 A 位冲，白方就有意外的收获了。

图 31：黑右边比较坚固，白 1 跨时，黑 2 当然要冲断。此时，黑 2 是正着。白 3 断，黑 4 粘，白并无收获。

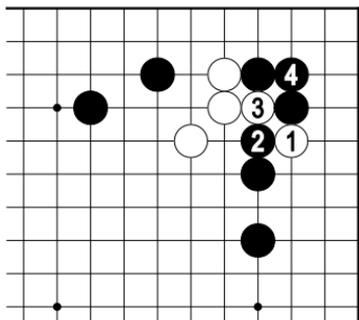


图 31

图 32：白 1 跨，黑 2 冲是正着。黑在右边虽然无声援，但仍可作战。

在通常情况下，对于跨，冲断总是正着。但当冲断有危险时，常情下的正着就变成俗手了。

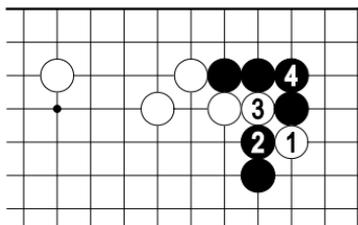


图 32

图 33：在右边有白△时，黑 2 冲是俗手，至白 5 爬，白△参加战斗，黑棋无法作战。

至于黑 4 改在 5 位打，白在 4 位打，白方得到了一个大角，黑棋不利。

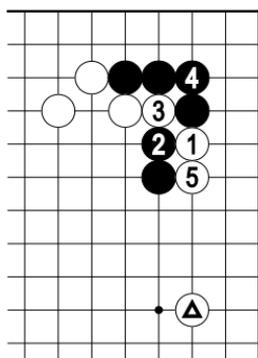


图 33

图 34：如果你设计的是黑 4 立，希望顾及两边，结果将是两边均未能顾及。白 5 断，黑棋很难受。

又，白 5 如在 A 位尖，也很严厉，以下黑 B、白 C、黑 D、白 E、黑 F、白 G，白棋提黑一子，所得不小。

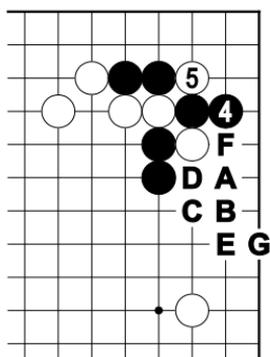


图 34

图 35：白 1 跨时，黑 2 夹是正着。白 3 退，黑 4 渡，黑棋度过了难关。

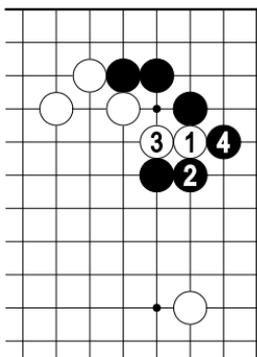


图 35

图 36：白 3 若立下，白棋也就走重了。这是，黑 6 粘或 A 挡，均是可以考虑的。

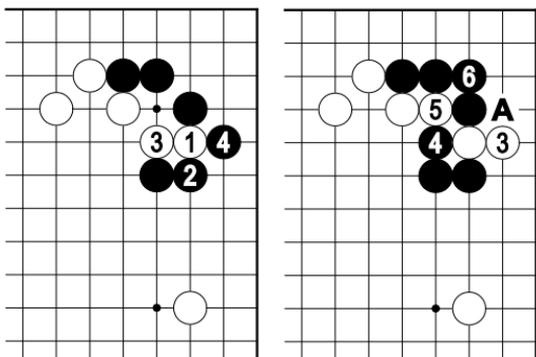


图 36

围棋的巧妙之处，有时就是在逼对方先将棋走重。

遇到对方跨断你的飞，你的冲是正着还是俗手，不是从手法本身来区分的，而是要看结果。至于你去冲对方的飞，则是手法上有些俗。

在手法上最俗的冲，莫过于冲对方的“双板凳”了。

图 37：黑▲四子两两相望，术语称“双”俗称“双板凳”。白 1 冲，是俗手的典型。黑 2 粘后，使白左右都撞紧了气，黑棋却安然无恙。

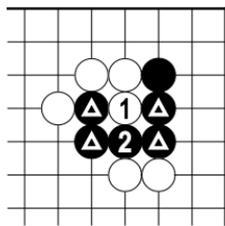


图 37

这样的冲，不仅平时不能下，即使在打劫的时候，也不要轻易地用它作为劫材。

图 38: 凡遇到这样的棋形, 白 1 冲都是俗手。白 3 再扳, 黑就很容易应了。

正着是白 1 先在 3 位扳, 黑还得在 2 位蜷, 白 1 与黑 4 不交换, 对白稍有利。

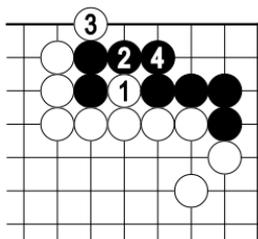


图 38

图 39: 现在, 白 1 冲, 损失更为明显。若于 3 位空扳, 黑只能在 A 位跳, 白再在 1 位冲, 与本图大约相差一目棋, 而且白方还有更巧妙的下法。

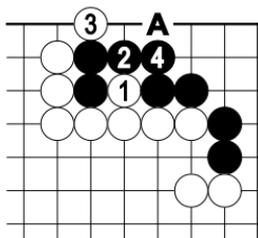


图 39

图 40: 白 1 点入妙手。黑 2 蜷, 白 3 可以扳过。黑 2 若走在 A 位, 白同样可于 3 位扳过。

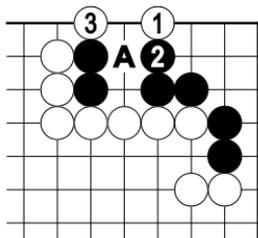


图 40

图 41: 白 1 冲, 是正着还是俗手, 是很难有定论的, 这要看周围的情况。初学者往往冲了再说, 撞紧一口气, 给行棋带来困难。

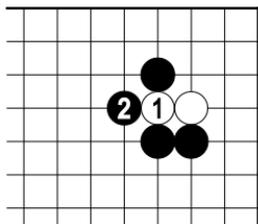


图 41

图 42: 如果上边有白△, 白 1 冲, 是俗手。白 2 不能在 4 位断, 白 1 冲紧一气对角上的死活有影响。黑 6 立, 白无法净活。

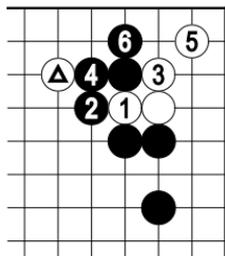


图 42

图 43: 白 1 单挡是正着。黑 2 若并, 白 3 就活了。黑 4 立无效, 至白 7 即可看出在 A 位空一气的好处。

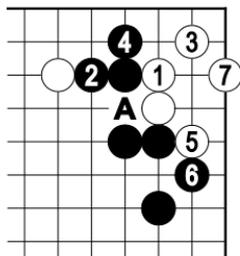


图 43

至于黑 2 在 A 位粘, 白可在 4 位扳, 活得更大了。

图 44: 如果外面有白△, 白 1 冲, 也是俗手。黑 2 挡后, 白就无法在 A 位扳了。

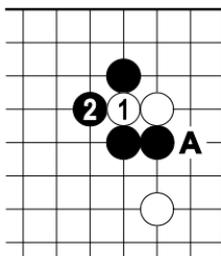


图 44

图 45: 白 1 扳, 正着。黑 2 粘亦正。白 3 粘, 白棋得到了通连。

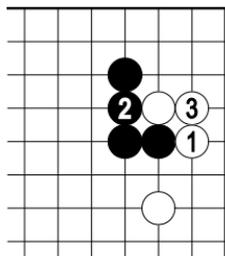


图 45

图 46: 黑 2 若强行阻渡, 白 5 再冲, 黑棋损失很大。黑 8 若于 A 位贴, 变化复杂, 但白棋有利。

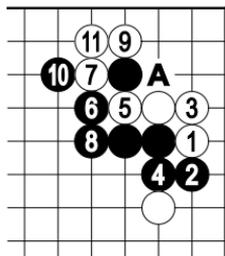


图 46

图 47: 黑 8 紧气, 形成对杀, 黑棋必须顾及征子情况, 方可在 18 位立。白 19 避免被征。黑 20 若在 A 位扳, 白 21 位断, 大致还原成本图, 因白在 25 位跳, 黑总得在 20 位补。

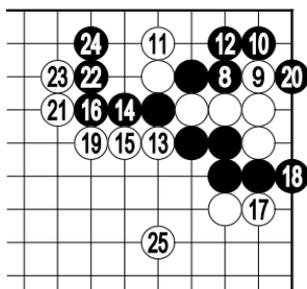


图 47

图 48: 黑▲在这边挡。白 1 冲, 正着。可以使黑棋多出一个断点。

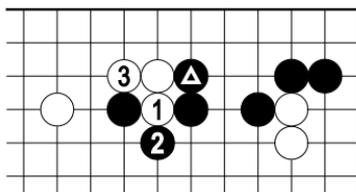


图 48

图 49: 白 1 退软弱, 被黑 2 位粘, 黑子厚实。白 3 还得补一手。

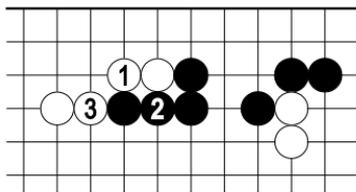


图 49

第六节 托

托，是将自己的棋下在对方的棋子下面，这种手法主要用来得地和求安定。初学者往往偏爱托，其实，用托时出现俗手的机会非常多，这一点必须加以注意。

图 1：黑 1 托，正着。这手棋达到了得地和求安定的目的，黑棋角上的地域很确实。双方走到白 6 是最常见的定式。

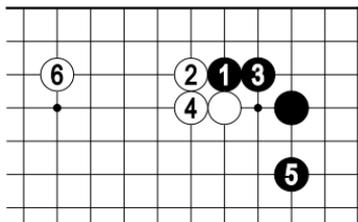


图 1

图 2：黑子高了一路，黑 1 托，是俗手。初学者往往认为图 2 比图 1 得空还要多，其实，这是错觉。到黑 5 补后，黑角尚还空虚，将来白在 A 位或 B 位入侵，黑角就变得小了。

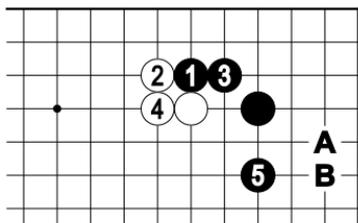


图 2

图 3：黑 1 单关是正着，留着将来在 A、B 等处夹攻白子。如果白在 B 位一带拆，黑棋也不要再在 C 位托，因为一托之下，将对方走厚了，而自己的角地却未完全确实。

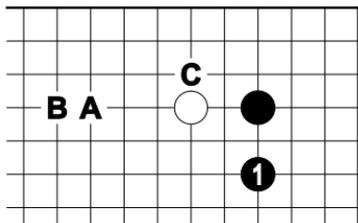


图 3

图 4: 现在黑角比较坚强, 黑 1 托更是俗手。白 2 扳、4 粘后, 黑所得不多, 白棋却走厚了。

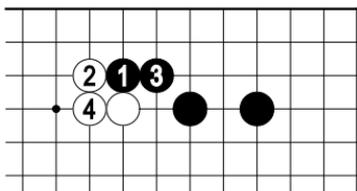


图 4

图 5: 这是让子棋中出现的的情况。黑 1 托是大俗手。白 2 扳, 黑 3 退后, 白 4 粘, 黑▲一子被碰伤, 黑棋比上图更坏。

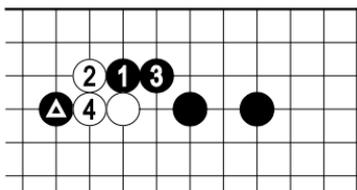


图 5

图 6: 将上图的次序颠倒一下, 就是本图。如果先有黑 1 到白 4 的交换, 你一定不会再走黑 5, 黑 5 是手莫名其妙的棋。

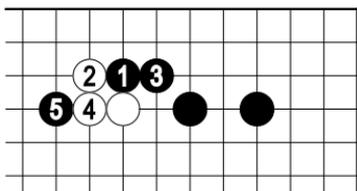


图 6

到此, 你对棋子被碰伤所造成的损失该有点感性认识了。不过, 你也许还觉得黑 1 托后, 黑方还可以采取其它的一些方法来应付, 其实这是不切实际的。

图 7: 黑 1 托后, 黑 3 切断, 并不能使黑棋得到便宜。白只需简单地 4 打, 6 粘, 就先手破了黑阵, 黑 7 还得补。

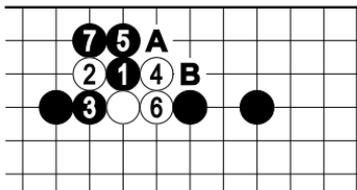


图 7

黑 7 若先在 A 位曲, 则白在 B 位曲, 黑棋更吃亏。

图 8: 白 4 打时, 黑 5 反打, 被白棋提掉一子, 黑损失巨大。这种被对方先提一子的下法, 是绝对不能考虑的。

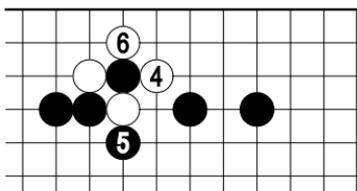


图 8

图 9: 白 1 托, 正着。现在白棋是斜拆三, 白 1 托, 基本上连通了。这和上图的情况不同, 请多加注意。

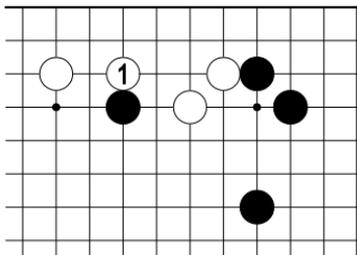


图 9

这个形, 黑棋想分断白棋, 是要付出很大代价的。

图 10: 黑 1 扳下, 不能分断白棋。白 2 断, 黑 3 打, 白 4 立下后, 黑不能在 6 位挡下, 只能 5 粘, 白 6 安然得渡。

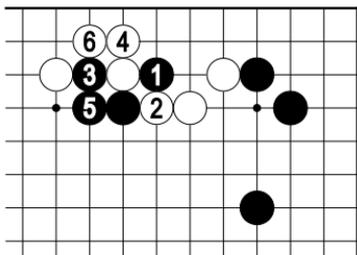


图 10

图 11: 黑 1 先挖, 白 2 当然要打。黑 3 打 5 粘, 在右方虽然得到一点便宜, 但左方被白先提一子, 统算起来是白方便宜。当初白子托过, 是一手有力的棋。

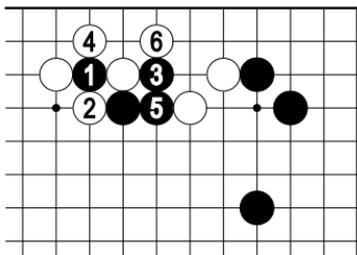


图 11

图 12: 白 1 托, 正着, 达到了渡的目的。理由就不再述了。

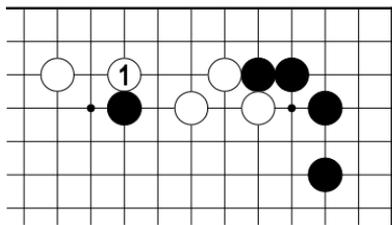


图 12

图 13: 黑 1 托, 正着。黑 1 基本上达到了渡的目的。将来白在 A 位扳, 角上虽有些棋, 例如黑 B、白 C、黑 D、白 E, 黑不容易吃死白棋, 但黑 F 位打通之后, 上方白棋却成了浮子, 黑棋不吃亏。

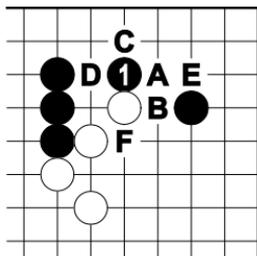


图 13

凡是托后已渡过的, 托都是正着; 托后仍未渡过的, 托大多是俗手, 但也有例外。

图 14: 黑 1 托, 正着。至黑 7 止, 是定式的一型。黑 1 不是俗手的关键在于白△的位置也不太好, 黑棋有种种利用。

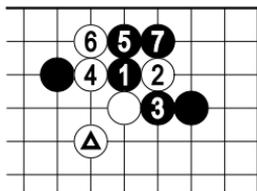


图 14

前面所举的例子是由角上向边上托, 下面再看由边上向角上的托。

图 15: 黑 1 托, 正着。这手棋既压缩了对方, 又扩大了自己。如果单在 5 位拆, 白棋就要在 A 位托了。

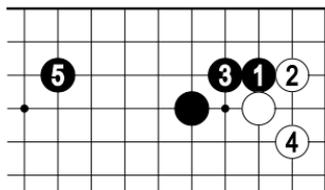


图 15

图 16: 现在黑棋是星位, 白 1 托, 俗手。黑 4 粘后, 黑方十分厚实, 而且角上得空也多。白方在左方却得到的不多。白 1、3 与黑 2、4 交换, 白棋吃亏了。正着是白 1 在 A 位双挂。

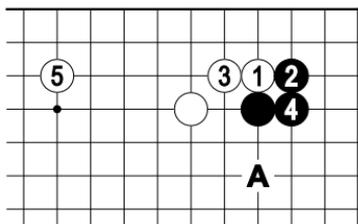


图 16

图 17: 黑方已有两个子, 白 1 托, 这手棋怎样呢?

白 1 在大多情况下是俗手, 但有时也可称为正着。这要视具体情况而定。

如果上边双方无子, 白 1 托稍有俗手之感, 因为黑 2、4 之后, 黑角坚实了, 而白阵很难成为确实的“地”的。白阵中不仅有种种余味, 而且最终黑还有 A 位的大飞, 白 1、3 作用不大。

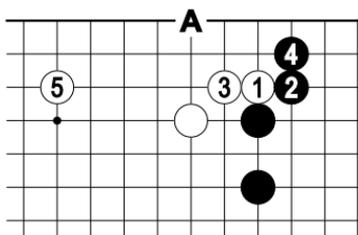


图 17

图 18: 白 1 托, 正着。现在情况不同, 白 1、3 之后, 白 5 就可以漂亮地压住黑子了。

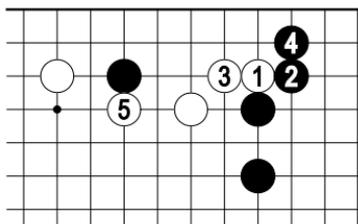


图 18

图 19: 白 1 不托, 马上压住黑子, 黑方就有 2、4 溜回家去的下法。

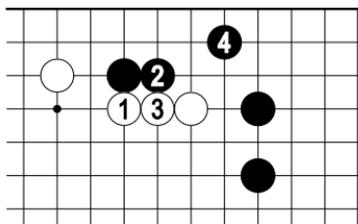


图 19

图 20: 白 1 托, 俗手。黑角走实后, 白子处于整体被攻的地位。白 1 托, 失去了转换的余地, 术语叫做“把棋走重了”。

从边上向边上托, 这时, 得地是次要的, 主要是为了安定。

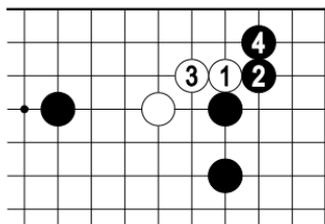


图 20

图 21: 白 1 托, 正着, 这手棋使白棋增加了眼位, 基本上安定了。在▲位一带有黑子时, 白 3 宜退, 无黑子时, 白 3 可在 A 位立。

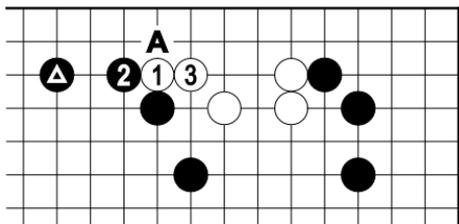


图 21

图 22: 白 1 托, 正着, 这手棋不仅加强了自身, 而且削弱了黑子。

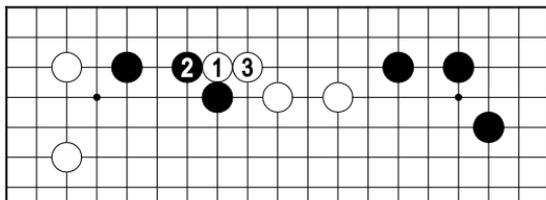


图 22

图 23: 白 1 托, 俗手。1、3 两手棋不仅不能加强自己, 反而将棋走重了, 给今后行棋增加了困难。

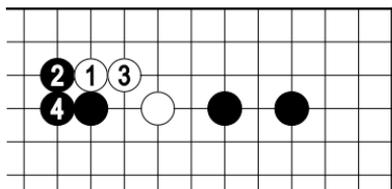


图 23

图 24：黑 1 托，俗手。原因是右方的黑棋已经安定，1、3 只不过增加了很少一点空，而白 2、4 将棋走厚了，黑棋不合算。

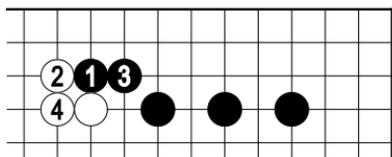


图 24

图 25：黑 1 托，仍然是俗手。黑方右方阵地虽然比较宽，乍看之下，似乎黑得空不少，但这是假象，因为黑阵中白方尚有侵分手段，白阵却因 2、4 而巩固了。

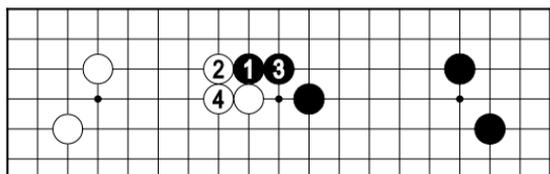


图 25

以上是从四线向三线托。至于三线向三线托，则正着的时候居多，关键是已经安定的棋不要托，还要看对方是否有子夹攻。

图 26：黑▲夹攻。白 1 托，正着。黑 2 扳时，白 3 连扳是关键！之后，无论黑 A 或 B 打，还是 C 连扳，白均能腾挪。

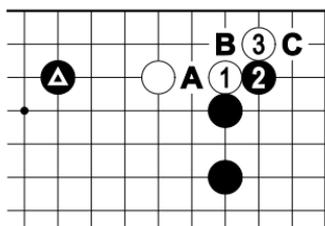


图 26

图 27：现在左方没有黑子夹攻，白 1 托，稍有俗手之感。因为除此之外，还有更舒适的下法，白子未受威胁，不必求腾挪。黑 4 打，是一法，至白 11 止，白略呈凝形，但如果 A 位有黑子，白棋在受攻情况下走成这样可以满意了。

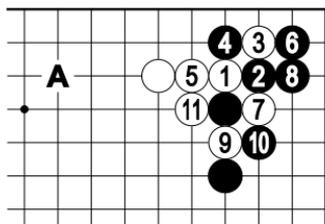


图 27

图 28: 黑 4 打也是可以的, 至黑 12 形成转换, 黑不坏。其中白 9 也可以单在 10 位提。如果是事先有黑 A 的场合, 这个结果白棋可以满足。

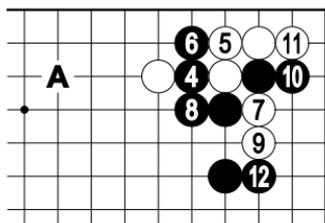


图 28

图 29: 白 1 飞, 正着。黑 2 尖, 白 3 开拆, 白棋相当舒坦。据此可知, 在未受攻击之时, 是不必用托的。

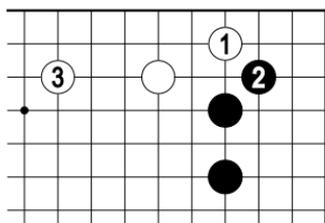


图 29

图 30: 白 1 托, 正着。白子受到黑▲的夹击, 1 托、3 扳是求腾挪的常用手法。若在 A 位尖或 1 位顶, 白棋难腾挪。

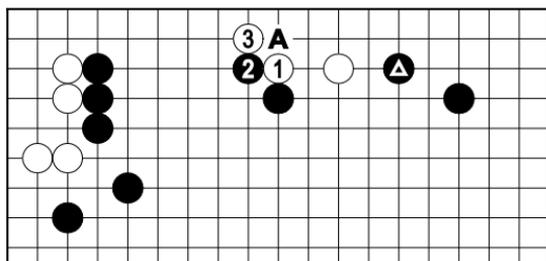


图 30

图 31: 黑 1 托, 俗手。黑子不存在受攻问题, 这样凑白在 2 位扳是不好的。

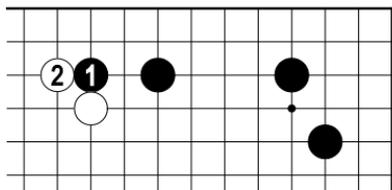


图 31

图 32: 如果你想扩大右方模样, 在 A 位飞是正着。如果你想取实地, 可以在 B 位飞。

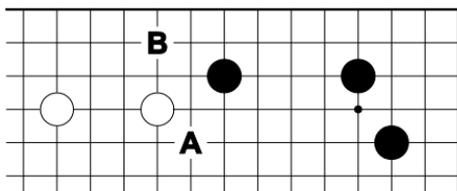


图 32

图 33: 白 1 托, 是正着。若将白 1 改在 5 位飞也是正着。采用托, 双方厚实一些, 采用飞, 彼此留下些余味, 这要看周围的情况而定。

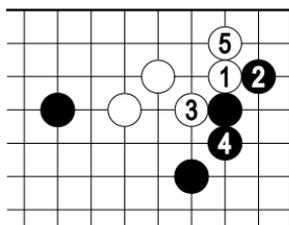


图 33

在周围己方无子时, 托也是常用的。这时, 不是求腾挪, 而是侵分。

图 34: 白 1 托, 正着。目的是求侵分。黑 A 扳, 则白 B 退, 黑 B 扳, 则白 A 长或 C 扳。

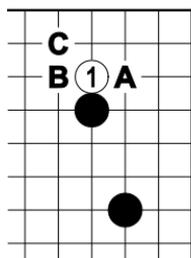


图 34

图 35: 现在黑是小飞, 白 1 仍然可以采用托, 但比大飞时用得少一些。

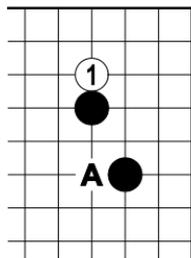


图 35

图 36: 白 1 托, 正着。这是试探黑方应手的下法, 但仅在这种特定情况下可用。如果在边上, 这样托就十分罕见了。

在己方子离得较远时, 托基本上不会出现俗手, 但要注意安全。

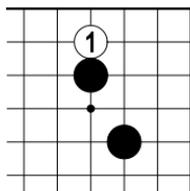


图 36

图 37: 白 1 托, 正着。黑 2 扳时, 白 3 必须断。以后的下法请见拙著《基本定式》。

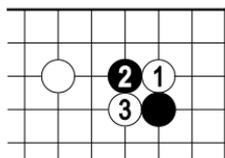


图 37

图 38: 现在白△在四路上, 白 1 托, 正着, 十分有力! 黑 2 扳, 白 3 断, 作战时白△十分有力。

但要注意, 这手托只是在这个特定的棋形中才十分有力。

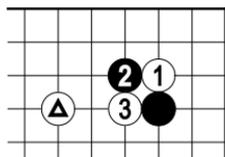


图 38

图 39: 白 1 托, 黑 2 若扳, 白 3 退后, 原先的白子要比在 A 位开畅些。白 3 也可在 B 位扳求腾挪。白 1 不会是俗手, 但有可能是恶手。你必须看清黑 2 改在 3 位扳的变化。如果黑 3 位扳后, 白棋作战不利, 白 1 就是恶手。

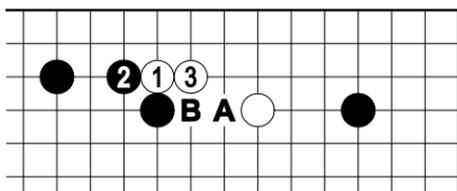


图 39

至于二路上的托，正着与俗手的区分，一要看双方的强弱，二要看棋局的进程，在中盘阶段与官子阶段是大不相同的。

图 40: 白 1 托，正着，这是一种腾挪手段。黑 2 扳时，白 3 关起，今后可于 A 位夹或 B 位拆；也可俟机于 C 位顶或 D 位退。这手棋的关键在于先托黑不肯在 D 位扳吃白一子。

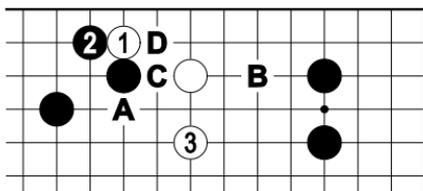


图 40

图 41: 白 1 托时，黑 2 扳，白 3 断以后到白 7 打，白棋就容易成型了。

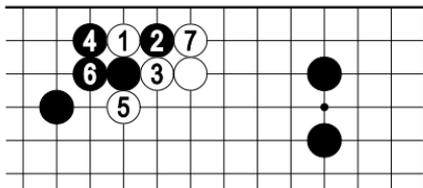


图 41

图 42: 黑▲打入白的拆三。白 1 托是正着，这是一种常用的腾挪手段。无论黑在哪边扳，白均可切断作战。在 A 位有黑子时，白 1 也可以这样托。

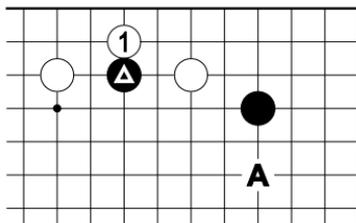


图 42

在布局乃至中盘战斗中，二路托是一种求安定的手法。

图 43：黑 1 托，俗手。黑棋本是安定的，这两手棋只是得了一点空，与白 2、4 交换，黑不上算。

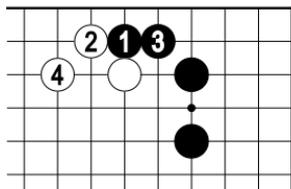


图 43

图 44：黑 1 托，俗手。到白 8 黑不便宜。这与上图一样，自己安定的棋，不要去托对方。

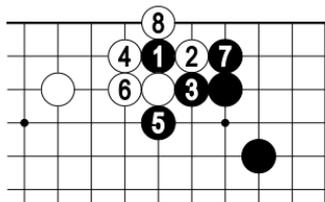


图 44

图 45：白 1 托，正着。理由是白的拆二比较薄弱，黑的无忧角比较坚强。但是并非所有的场合都能这样托。这里要注意的是，白 3 断后，黑能否在 4 位爬。黑 4 爬后，白如果能在 A 位长，白 1 就能成立了，如果只能在 B 位扳，白 1 就要慎重了。

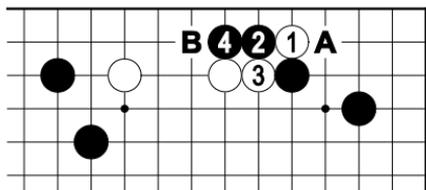


图 45

图 46：白 5 长，黑 6 势必扳，白 7 以下穿破黑角，通常白方总是不吃亏的。

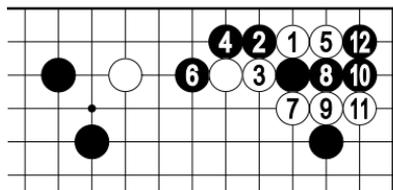


图 46

图 47：如
果对方也是拆
二，那就要根
据全盘情况衡
量一下得失了。
就局部面

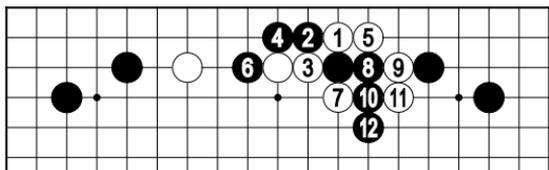


图 47

而言，从白 1 到黑 12 的转换，是很难判断得失的。

图 48：在有黑▲
与白△的时候，白 1
托是正着，抓住了时
机。黑 2 只能在这边
扳。白 3 退，留有 A
位断点，这块白棋就
很容易安排了。

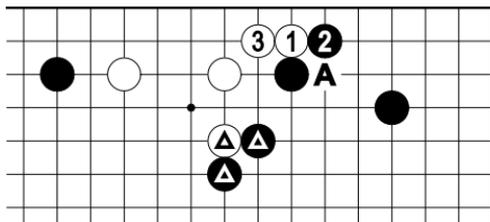


图 48

图 49：黑 2 若
扳，白 3 断后至白 7
粘，正好把两个黑子
分开。

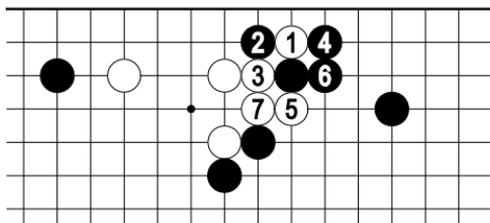


图 49

图 50: 这是一个特定棋形, 白三子成曲尺形, 称为“台象”。

白 1 托, 俗手。黑 2 扳, 白 3 退后, 白棋反而不容易整形了。在这里, 白方有一种巧妙地整形手法。

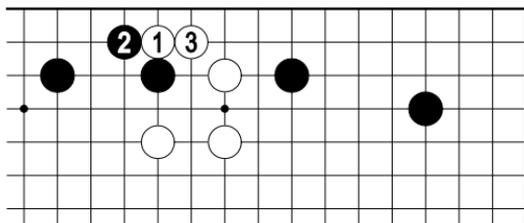


图 50

图 51: 白 1 点, 在高手看来是正着。中级程度的棋手可以称之为妙手。有句棋诀叫“台象生根点胜托”。

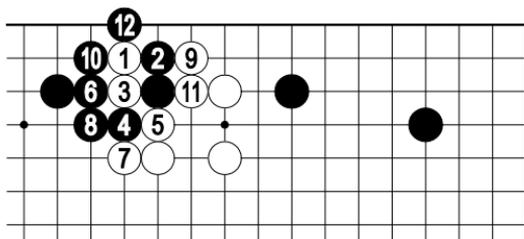


图 51

黑 2 若挡, 白 3 帖, 至黑 12 止, 白利用弃子战术, 先手整理好了棋形。

图 52: 黑 2 在上面挡, 白 3 退, 比起托来也好不少。接着黑如 A 虎, 白可 B 顶; 黑若 B 顶, 白可 C 挡。

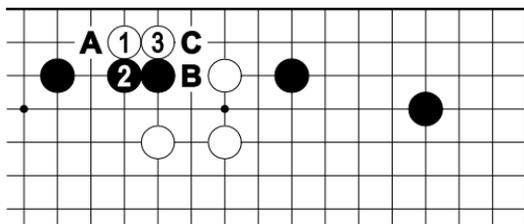


图 52

第七节 夹

“夹”有两种，一种是当对方“挂角”的时候，我方去夹攻他，这种夹，双方的棋子是不挨着的。运用这种“夹”时。只有合适与不合适之分，通常没有正着与俗手之分。对于这种“夹”，本书只有一两个图例说明，不作详细介绍。另一种“夹”，则是自己的两个子，从两边紧紧地夹住对方一个子，采用这种“夹”时，特别要注意正着与俗手的区分。本节将重点介绍这一种夹。

图 1：黑 1 占空角，白 2 挂。黑 3 称二间高夹，A 位称一间夹，B 位称一间高夹，C 位称二间夹。D 位称三间夹，E 位称三间高夹。这些夹都是可以自由选用的，不会出现俗手。

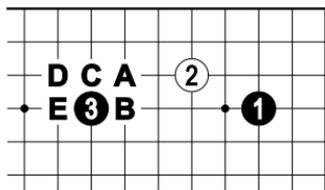


图 1

图 2：下边已有白子，黑 1 夹，白 2 关出后，黑容易陷入被动境地。黑 1 不太好，若在 A、B 位夹同样不太好，但这些夹都不同于俗手。

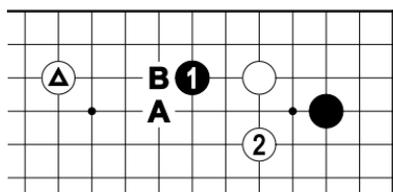


图 2

图3：左上
有黑子配合，
黑1夹，选点不
正确。此时，在
A位夹才能和
左上配合成好
形，但黑1夹同
样不称俗手。

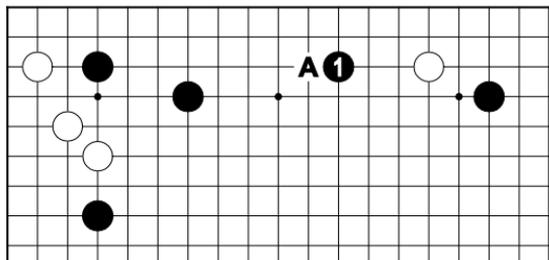


图3

以上的问题，我们可以从布局基本常识中解决，不属于本书范围。现在，我们来看另一种夹。

三、四路上的夹

在三、四路上，能采用夹得场合是不多的，稍不注意就会出现俗手。这时的俗手，带来的损失也比较大。出现这种俗手的原因，大多是分不清吃亏便宜，误认为先手一夹，总有好处。

图4：黑1夹，正着，也可称为妙手。白2只能粘。黑3渡过，黑1夹得目的就达到了。

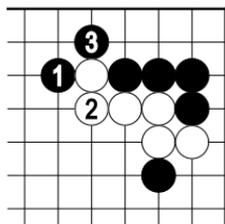


图4

图5：黑1夹，白2强行立下。黑3断。使白棋陷入困境。

白4打吃一子，黑5长后，黑7吃住了白四子，黑棋大便宜。

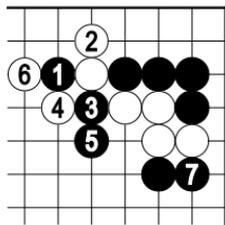


图5

图 6: 白 4 不打而曲, 黑 5 夹, 白 6 打, 黑 7 粘, 作战黑棋有利 (其中黑 5 夹也是正着)。

由于夹后, 对方不能立下, 夹成为正着。

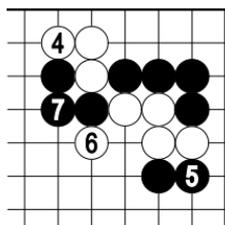


图 6

图 7: 黑 1 夹, 正着。白若 A 立, 黑 B 切断, 作战黑有利。具体着法请自己验证。黑如果不 1 夹, 随手在 A 位扳, 白 1 位长, 白棋就得到整形了。

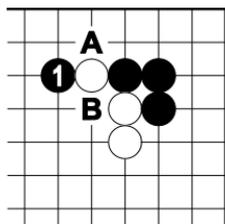


图 7

图 8: 与上图稍有不同, 黑 1 夹, 恶手。白 2 立下后, 作战白棋有利。但黑 1 通常不称俗手, 因为这不属于初学者的幼稚着法。

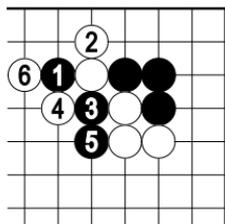


图 8

图 9: 白 1 夹, 恶手。与上图犯了同样的错误。

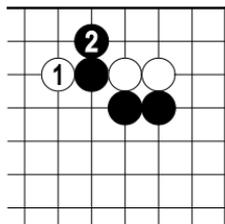


图 9

图 10: 黑 1 夹, 正着。这是定式的一种下法。白 A 虎, 黑可 B 打。黑 1 若在 C 位挖, 也是正着。

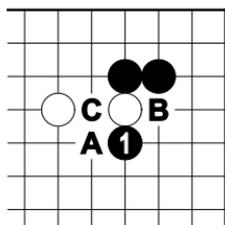


图 10

图 11: 角上黑子坚实, 边上白方有援应, 黑 1 夹, 正着。

黑 1 胜于 A 位断, 这样白方利用少。

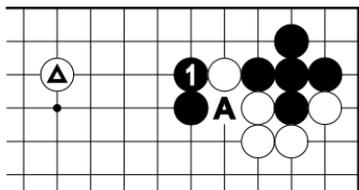


图 11

图 12: 黑 1 若断, 白 2 退出, 黑 3 扳, 白 4 扳, 角上立即出现问题。

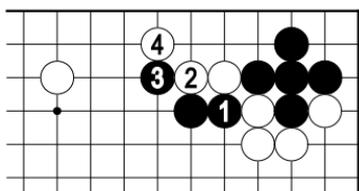


图 12

图 13: 现在, 黑 1 若 A 断, 白不能在 1 位退出, 但黑 1 夹仍是正着。因为边上有白子, 切断之后白总有利用。

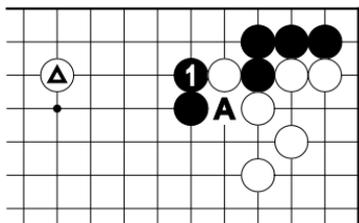


图 13

图 14: 黑 1 断，俗手，白 2 尖后，黑很难办，黑 3 靠虽可能争先手，但白棋提掉一子很舒服。黑 3 如改在 5 位打，白 3 位退可先手得利。

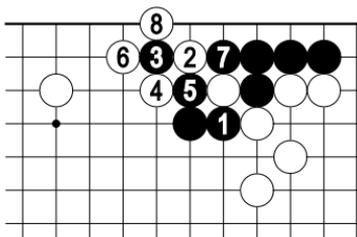


图 14

图 15: 现在边上有黑▲，黑 1 夹，俗手。白 2 粘，使黑无端受损，黑 1 应当在 2 位切断。

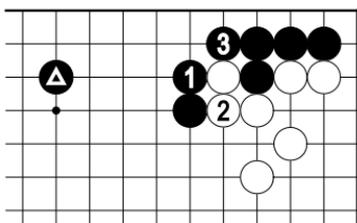


图 15

图 16: 现在黑▲位置不同，黑 1 夹，俗手。这手棋虽然也能阻止白棋挡下，但白棋今后的利用较多，黑得不偿失。

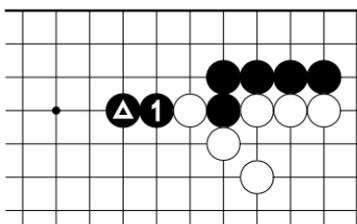


图 16

图 17: 在有黑▲的场合，1 位飞是正着。若在 A 挡也是正着。B 位断，要看全局情况。

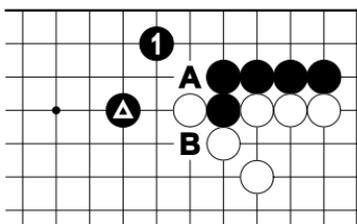


图 17

图 18：黑 1 碰，白 2 夹，这在一些初中级读物中作为妙招来介绍的，但实际上白 2 是俗手。这种手法，只有在周围黑棋极其强的场合才适用。

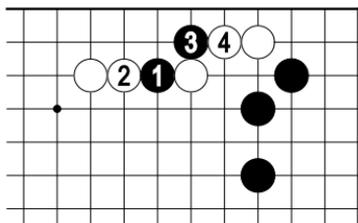


图 18

要下好棋，不能立足于处处应付过去，而是要不无故吃亏。

图 19：接着黑 5 打，白 6 粘，黑 7 粘，白 8 打，白棋被压低了。今后黑 A 打，在左边还有些利用，白棋吃亏了。

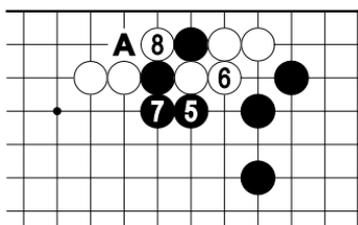


图 19

图 20：黑 1 碰时，通常情况下正着是 2 位扳或 4 位扳。

黑 3 扳时，白 4 是这样打还是 5 位退，要看黑左方有无接应。如果白能在 5 位退，那就不必说了，即使白只能 4 打，弃掉角上一子，先手提掉黑 1，白棋也不吃亏。

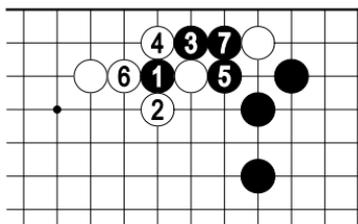


图 20

图 21：黑 1 夹，好手。白 2 若长出，黑 3 先手立下阻渡，再 5 尖出作战。这种方案在不少场合黑方是可以采用的。

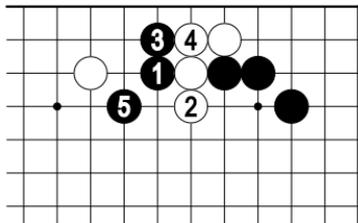


图 21

图 22：黑 1 夹，白 2 若虎，黑 3 当头一打，黑棋就可以满意了。因为黑 1 若在 3 位扳，白棋可在 1 位退。

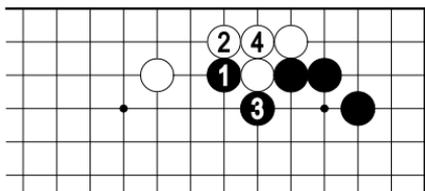


图 22

图 23：现在情况不同，黑 1 夹，俗手。黑 1 给了白以 2 位长和 3 位虎的选择权。

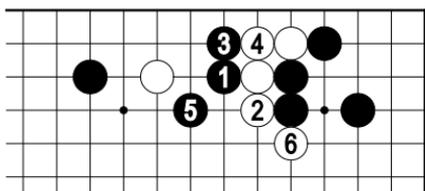


图 23

白 2 长，黑左右为难。如图黑 3 立，白 4 粘后再 6 位扳头，黑角上味道不好。

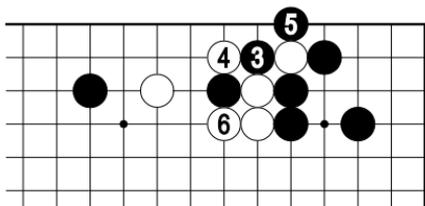


图 24

图 24：黑 3 断打，白 4 反打后，白 6 征掉一子，黑棋帮白棋走好了。黑不合算。

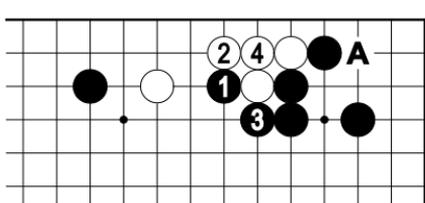


图 25

图 25：黑 1 夹时，白 2 还可虎。黑 3 打，白 4 粘，白棋反而还容易成活了，而且角上还留有 A 位夹得余味。

图 26: 黑 1 点, 正着。白 2 若粘, 黑 3 托渡, 这样攻击比较有力, 白方借用较少。这是有▲子场合的常用手段。

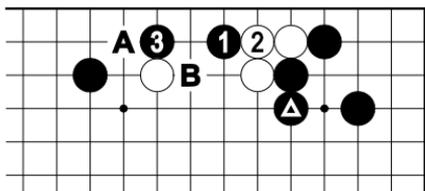


图 26

接着白若 A 扳, 黑可 B 虎。其中黑 3 也可先在 B 位尖。

图 27: 黑 1 夹, 正着。其目的是先手吃掉两路上的白子, 使黑角安定。若先在 3 位打, 白 A 位打, 黑提一子就落后手了。

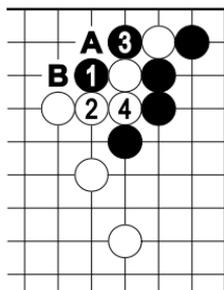


图 27

本图的关键在于黑 1 夹时, 白不能在 A 位虎。现在白若 A 位虎, 黑可 B 位长。

图 28: 黑 1 夹, 俗手。白 2 虎, 就连通了, 黑方一无所获。黑 1 的正着是在 2 位点。

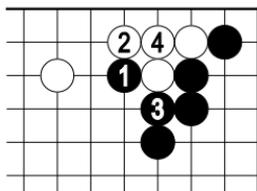


图 28

图 29: 在有白口的场合, 白 1 夹是正着, 逼黑 2 粘, 白棋已经便宜了。

不过, 在形成本图之前, 白△冲与黑▲变换, 白己走了一个俗手了, 如果不作这一组交换, 直接在 1 位靠就更好。

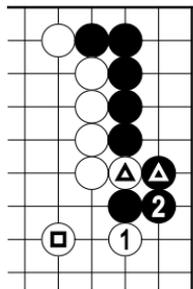


图 29

图 30: 右边无白子, 白 1 夹俗手。你如果打算用白 1 换来 3、5 先手, 从而扩大上边模样, 那你就得不偿失了。

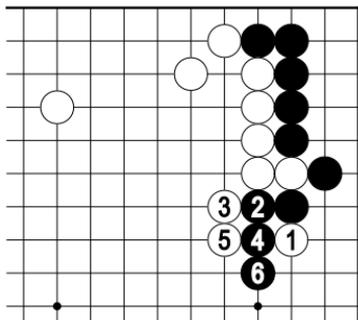


图 30

图 31: 如果与左方的作战相关联, 白 1 夹, 黑 2 只能粘, 白 1 就变成妙手了。

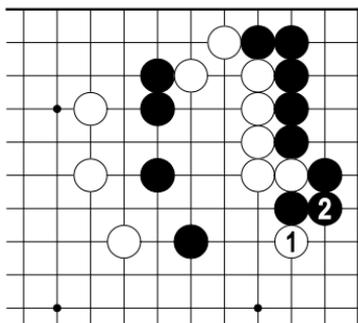


图 31

图 32: 黑 2 长出是无理的。白 3 扳后顺势冲出, 白棋太理想了。

这种手法, 不受左方黑子的具体形状所限制, 只要能使黑限于左右为难的境地就行了。

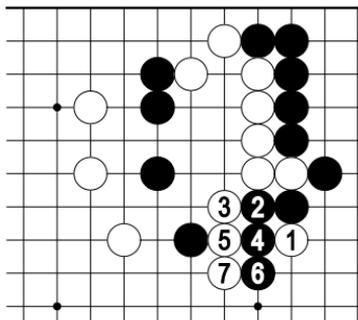


图 32

图 33：白 1 夹后，3 再夹，是大俗手。白棋采用这种方法换取右边势力，是不可取的。被黑 4 挺出，白棋不利。

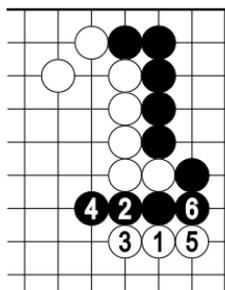


图 33

紧夹着对方的子，被对方向中腹挺出，是不行的。紧夹着对方的子，被对方从二路立下，也是不行的。

图 34：黑 1 夹，大俗手。白 2 立，影响了黑角。

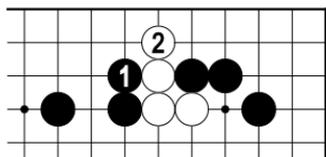


图 34

初学者往往觉得黑 1 是先手，夹了再说。其实先手并非都是便宜的。

图 35：如果颠倒一下次序，白 1 先立，在收官时也是常见的。这时，黑 2 贴是很明显的坏棋，你可以一目了然的。

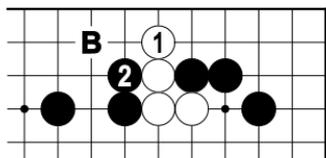


图 35

颠倒一下次序，是纠正盲目“先手”棋的好办法。

如果要在左上成空，黑 2 应该不下在 A 位。类似上图的夹，在二路上则是常用的正着。

二路上的夹

图 36: 黑角必须补活, 黑 1 夹, 正着。白 2 立下, 黑 3 补活。黑 1 与白 2 的交换, 黑棋便宜了。

凡是在二路夹, 逼对方在一路立下, 在绝大多数场合总是便宜的。

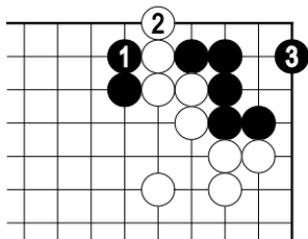


图 36

图 37: 白 2 若扳, 你切莫在 A 位打, 只需 3 位先手立, 黑角就活了。有时, 黑 3 单在 B 位跳, 也是可以的, 将来白 3 位扳, 黑 C 位挡, 虽是打劫杀, 但黑若劫胜, 收获不小。

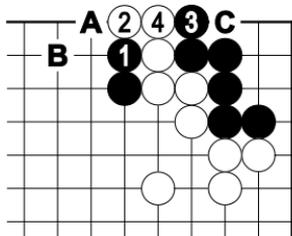


图 37

图 38: 现在角上白子没有死活问题, 白 1 夹仍是正着。黑 2 扳, 白 3 跳是常法, 这样不仅补强了上边, 而且缓和了黑 A 位扳或者 B 位跳的先手。

黑 2 若于 C 位立, 则白 1 与黑 2 交换白棋便宜了。类似这样的二路夹, 要注意两个问题。见下图一

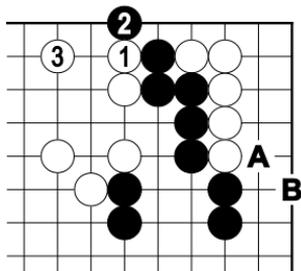


图 38

图 39：这是二间高夹后黑棋脱先得定式。白 1 夹俗手，被黑 2 正好扳住。白 3 若渡，黑 4 扳 6 退，白棋毫无意思。

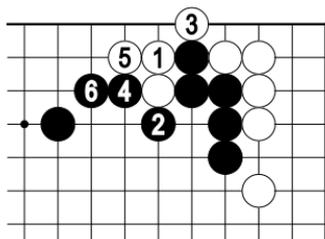


图 39

图 40：白 3 扳出作战，黑 4 可切断。白 5 打时，黑 6 反打是好手，若于 7 位粘，白可 A 位打，就是白棋生动了。白 7 提，黑 8 渡，白棋没有得到什么东西。

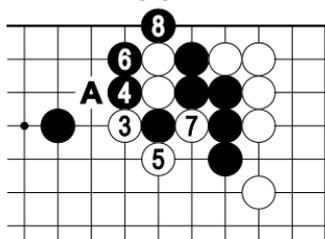


图 40

图 41：白 7 立下，稍显过分，但若左边情况稍有不同，在白 7 立行得通的场合，当初白 1 夹就变成好手了。

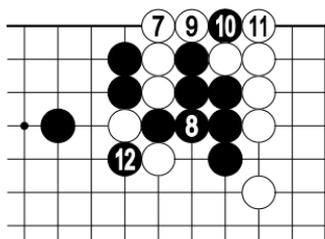


图 41

在本图中，白 7 是行不通的，黑 8 粘后，白 9 必须渡，黑 10 扑后 12 征吃一子，白方不上算。要注意白棋自己还有毛病。

图 42：白 1 关起是正着。白再在 A 位夹就严厉了，黑 2 刺 4 渡是正着。白 5 关出压低了黑阵，这是常用手法。

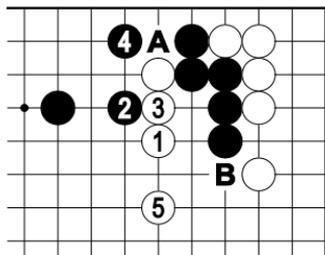


图 42

以后，黑棋的下法是在 B 位压，而不是像图 32 那样夹了冲出去，因为中腹的白子还无法擒获。

图 43: 黑 1 夹, 俗手。黑棋原先是活棋, 一夹之下, 夹出后手来了。

黑 3 若在 A 位打, 则更坏, 因白 B 位粘后, 仍可于 3 位点杀黑角。

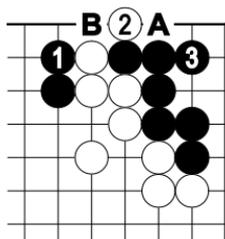


图 43

图 44: 我们再颠倒一下次序。白 1 扳, 是白棋的权利, 黑 2 必须补。白棋脱先。黑 4 夹是没有意思的。

有三路子连着的二路夹, 大多是正着。在对方四路扳住有力时和夹后角上要出问题, 夹是俗手。

己方没有三路子连着的二路夹, 是收官时或借机求活时的常用手段。对于这类夹, 怎样来区分正着与俗手呢?

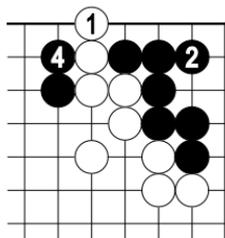


图 44

图 45: 白 1 夹正着。黑 2 粘, 白 3 补活。黑 2 若在 A 位虎, 白 B 位打后, 仍在 3 位补活; 黑 2 若在 B 位立, 白棋就先手活了。

采用白 1 的关键在于外围的黑棋已极为厚实, 不怕让它再加厚。

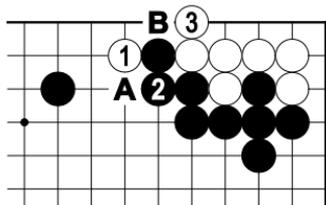


图 45

图 46：白 1 夹，俗手。现在情况与上图不同，整块黑棋还不够厚实，白 1、3 与黑 2、4 交换，白棋吃亏了。白 1 应当在 5 位直接补活。

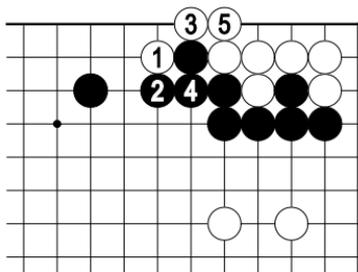


图 46

图 47：现在与角上死活无关，左边是黑阵。白 1 夹，正着。黑 2 若粘，白 3 可以渡，也可于 A 位等处求腾挪。黑 2 若在 B 位虎，白可 3 位先手一打，收获也不小。

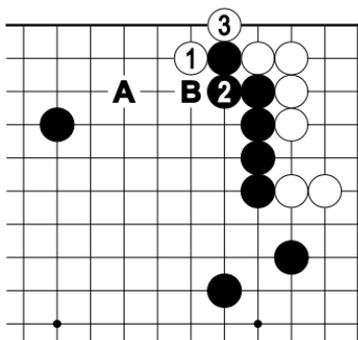


图 47

图 48：黑 2 若立下，白 3 虽不可能在 A 位直接切断，但 3 碰或 B 碰等腾挪手段就可以成立了，黑随时要顾及 A 位的断点。

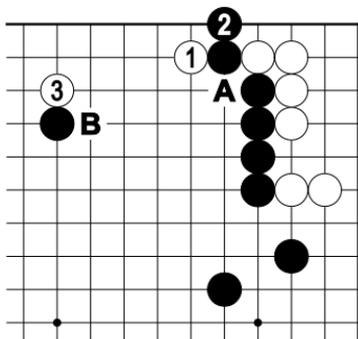


图 48

图 49：现在黑棋本身有断点，白 1 夹，俗手。黑 2 虎之后，黑棋走厚了。你也许觉得白棋在 4 位切断，作战未必有把握，那么，正着就应当保留变化，当时机成熟时再切断。如果时机始终不来，收官的时候再在 1 位夹。

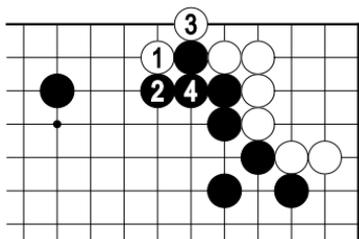


图 49

这个棋形为何能保留？关键在于当白 1 夹时，黑棋无论如何也不能在 3 位立下。

在图 47 中，白 1 夹就有个时机问题，如果被黑棋边上走厚了白 1 再夹，黑棋就可以在 3 位立了。

图 50：白 1 夹正着。这是抓紧时机试探黑棋应手的好棋。黑 2 若粘，白 3 先手得渡。

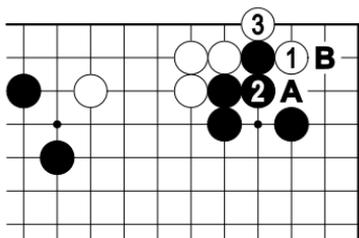


图 50

黑若 A 位顶，白 3 位打，黑 B 位打，白 2 位提，白虽落后手，但得到了眼位。

以上是从时机着眼，但区别正着与俗手的根本却在与白 1 夹后，黑能否在 3 位立。

图 51：白 1 夹，黑 2 若立，白 3 以下是有棋的，黑无法吃死白角。当然，白 3 以下的着法可以暂且保留，白先在 A 位靠出。

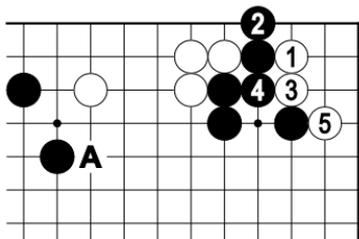


图 51

图 52: 白 1 夹, 俗手。黑 2 立下, 当白 5 扳时, 黑有 6 位连扳的强手。至黑 12 止, 白无法做活, 白大亏损。

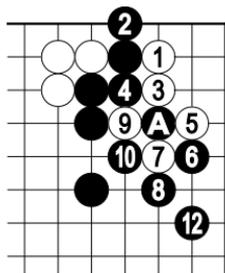


图 52

⑪=A

图 53: 如果白棋不夹, 将来有白 1 扳的官子, 请不要小看这区区的出入, 其实这与图 54 相差四目之多。

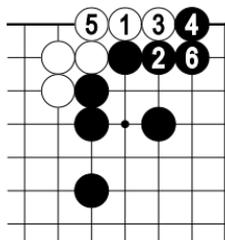


图 53

图 54: 白 1 误走夹, 角上没有棋, 若按图 52 下损失更大。将来只能 3 挡, 黑 4 补。黑角从四线算起, 共十三目; 图 53 中, 同样从四线算起, 黑只有九目, 两者相差四目之多。

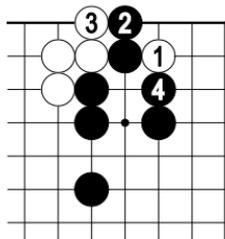


图 54

图 55: 遇到对方比较坚固的角, 贸然夹入往往是俗手。白 1 夹, 俗手。黑 2 立下后, 白虽有 3 位长的先手, 但仍无法做活, 白棋损失重大。将来, 黑还有 A 位冲的官子, 白需要 B 位挡。

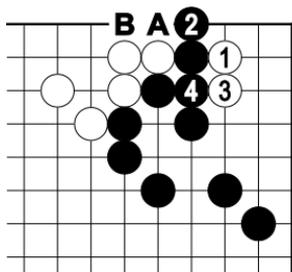


图 55

图 56: 白 1 扳正着。黑 2 退也是正着。白 3 长后至黑 6, 白方取得先手收官的权利, 与图 55 相比, 两者相差六目之多 (黑棋少了五目, 白棋多了一目)。

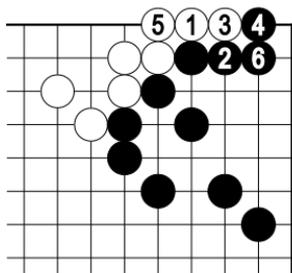


图 56

图 57: 白 1 扳时, 黑 2 打是错着, 这时角上就有棋了。白 3 打严厉, 黑 4 只能提, 白 5 再打紧峭, 黑 6 若不粘即可打劫, 黑 6 粘, 白 7 长 9 虎, 巧妙地活出一块。

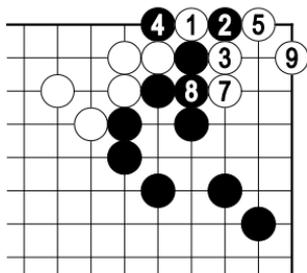


图 57



图 58：白两子已死，白 1 夹，正着，也是妙手。黑 2 是唯一的应着。白 3 扳下弃子取势，至白 7 粘，白势雄壮。

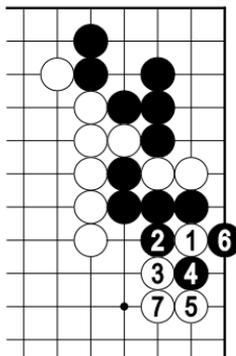


图 58

图 59：类似这样的情况，白 1 夹也是正着。白棋外面虽有断点，但黑棋不宜随便打吃，还是老老实实补棋为好。据此可知，白 1 不仅是正着，而且也是妙手。

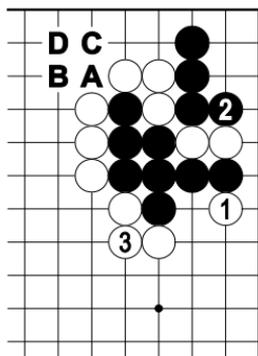


图 59

黑 2 补后，白 3 再补，A 位的断点就变轻了。黑 A 断，白可 B 打，黑 C、白 D。由于黑断吃这三子所得不多，因而黑棋也不会马上在 A 位断。

图 60：黑 1 打吃是俗手。这仍然符合“两打同情不打”的原则。白 2 粘，黑 3 打、5 挡。这时，白 6 夹又是正着。黑越撞，白棋外势越大。

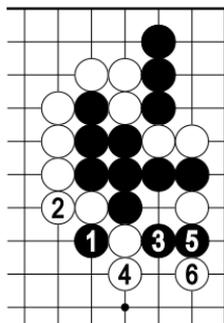


图 60

图 61: 角上两颗白子已经被吃, 白 1 夹正着。白 3 打后, 白外势整齐。

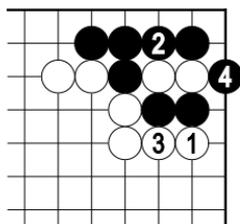


图 61

图 62: 白 1 曲俗手, 被黑 2 曲后, 白棋外围生出了一个断点, 显然对白棋不利。

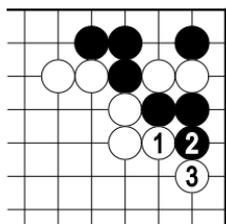


图 62

图 63: 和上图同样道理, 白 1 夹也是正着, 这样能使这块白棋保留较多的眼位。类似这样的情况是经常遇到的。

在这里要注意的是, 如果先有黑 2, 白棋需要补一手, 是下在 1 位还是 3 位就很难说了。

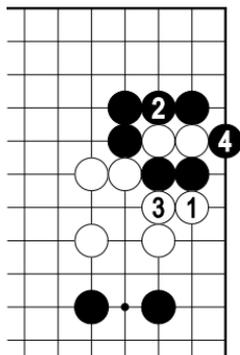


图 63

图 64：黑 1 夹俗手。看似先手便宜，其实不然。因为黑 1 夹以后，在 A 位点入反而严厉。黑 1 夹这手棋应当保留。类似这样的夹应当保留。

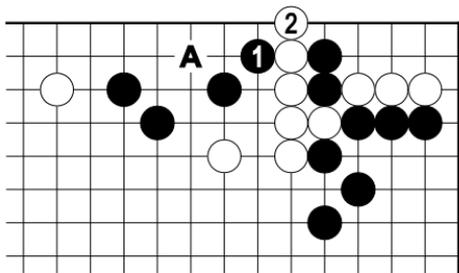


图 64

以上各图，说明在弃子取势的时候，夹经常用到的。

在杀气和求活的时候，夹也是常用的。这时，大多是利用四路子配合二路子形成夹。

四路子与二路子的夹

图 65：角上补棋，黑 1 夹正着，干净利索，白棋再没有什么手段。

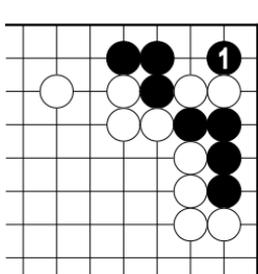


图 65

图 66：黑 1 曲是俗手，被白棋生出 2 曲的手段来。黑 3 扳时，白 4 可扑，黑 5 若提，白 6 立吃死黑子。

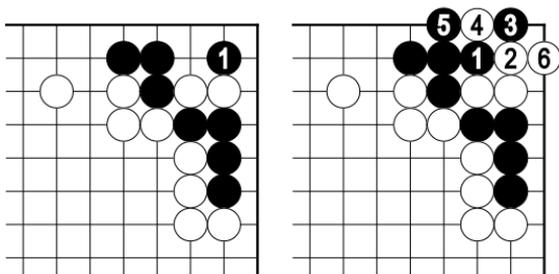


图 66

在白 6 立后不能吃死黑子的场合，黑 1 曲仍是俗手，因为白多了 2 曲 6 立的变化（有时用不着 4 扑这手棋），总是多生枝节。

在白 6 立后不能吃死黑子的场合，黑 1 曲仍是俗手，因为白多了 2 曲 6 立的变化（有时用不着 4 扑这手棋），总是多生枝节。

图 67: 这是侵入小飞角后的情况, 是常能遇到的。白 1 夹, 正着。黑 2 粘, 白 3 渡, 白安然活出。

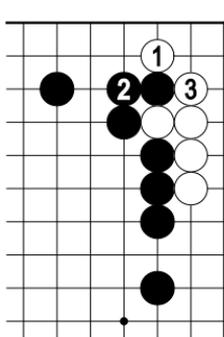


图 67

其中, 黑 2 粘也是正着。

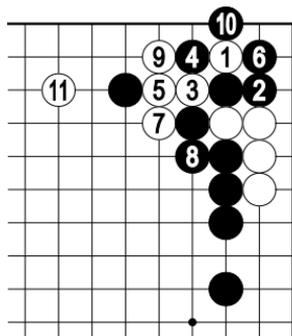


图 68

图 68: 黑 2 若立下, 白 3 断严厉。黑 4 打后, 黑 6 必须补, 到白 11 形成转换, 白棋不吃亏。

图 69: 这也是经常遇到的图形。白 1 点是妙手, 黑 2 若挡, 白 3 夹是正着。黑 4 只得粘, 白 5 退出, 白棋大得便宜。黑 4 若于 5 位曲, 白 4 位断杀死黑子。

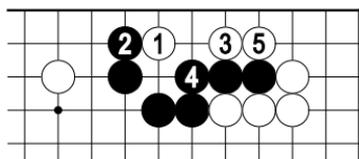


图 69

当初黑 2 可考虑在 A 位虎。

图 70: 这也是经常遇到的图形(指角上四个白子, 外围黑子可以有变化)。

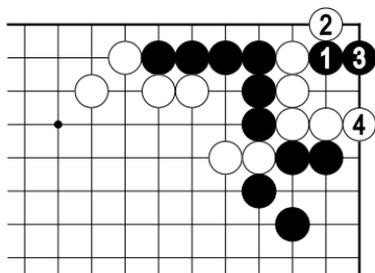


图 70

黑 1 夹却是俗手, 被白 2 扳后, 走成了“刀把五”, 白气就长了。

黑 3 若于 A 位尖, 白 4 位阻挡, 势必形成劫争, 此劫须由黑棋来“抛劫”, 白方得利。

图 71: 在这个特定场合, 黑 1 点是正着。白 2 是最佳应着。黑 3 点是有一关键之着, 以下至黑 9, 杀死白角。

其中白 4 若在 5 位挡, 黑就 4 位退, 同样无条件杀白。白方仅能得到收气之利。

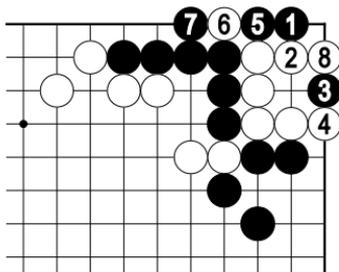


图 71

图 72: 黑 1 点时, 白 2 挡是错着, 黑 3 长后, 白气更短, 白连收气的便宜都得不到了 (白收气, 黑可脱先)。

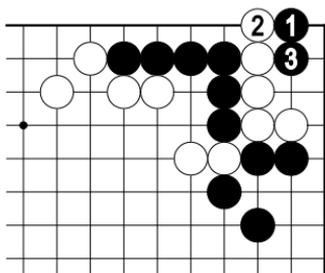


图 72

图 73: 白 1 夹, 正着。白 3 打后, 白棋的眼位就丰富了。一夹一打, 能使彼此走厚实。彼此厚实是否合算, 是此时区分正着与俗手的关键。

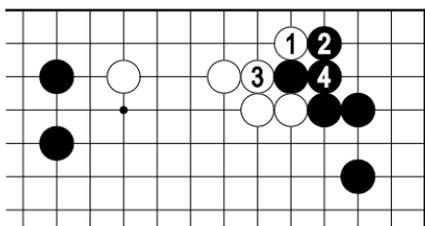


图 73

图 74: 现在左角白棋原先就较厚实, 边上黑棋却比较虚。白 1 夹, 俗手。至黑 4 止, 黑方安心了, 对白不利。

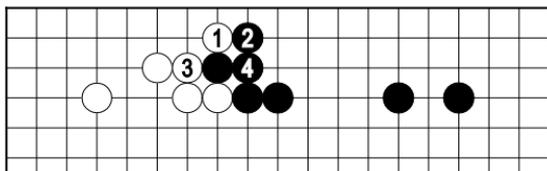


图 74

图 75：白 1 夹，俗手，这十分明显，因为如果不夹，4 位尚有断点。白 1、3 是帮忙棋。

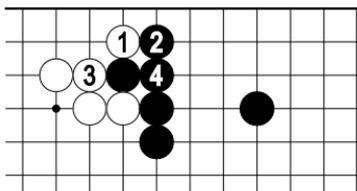


图 75

图 76：黑 1 夹，是定式中常见下法，正着。至黑 5 立，是定式的一型。这样的情况经常遇到。

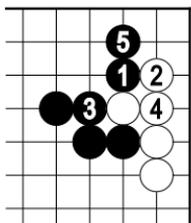


图 76

图 77：上述的手法也适用于本图。黑 1 夹正着，它的用意是压缩白棋。在有些场合，黑 3 也可于 A 位退。

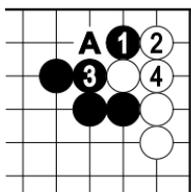


图 77

图 78：本图与上图两个有所不同。黑 1 夹俗手。白 2 虎后，白角上眼位比较充裕，作战黑方不利。值得注意的是白△的位置，这个子比在 A 位生动得多。

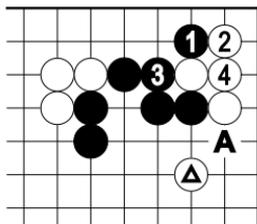


图 78

图 79: 本型的正着是黑 1 点。白 2 必粘, 黑 3 退, 白 4 拆, 这是定式。角上黑棋是安然联络的, 白 A 扳, 黑可 B 顶, 不必害怕。

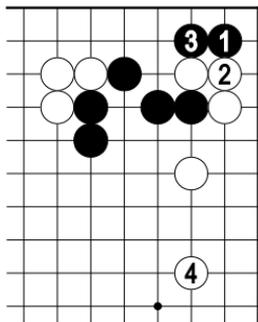


图 79

图 80: 类似的情况发生在边上, 也要看旁边一子的位置。

黑▲在二路扳, 白 1 夹基本上正着。当然有时不用夹, 要下在 A 位, 但白 1 夹, 也还是常见的。

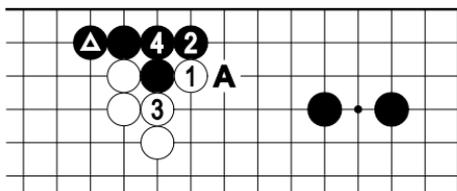


图 80

图 81: 黑▲是小飞, 白 1 夹多半是俗手。黑 2 虎后, 黑棋的形态很漂亮。

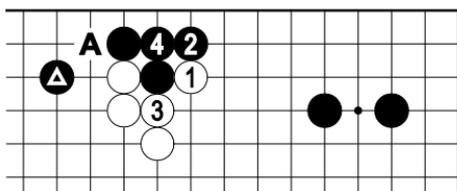


图 81

白 1 应当下载哪里, 这是要视局势而定的。因为不轻易去夹, 白棋腾挪的余地较多, 黑总要防在 A 位扳下的手段。

图 82: 如果遇到这样的情况, 白已有△子, 白 1 夹是俗手。黑 2 虎后, 黑角就保险了。正着是在 2 位跳, 但有时为了争先手, 白 1 也是可以下的。

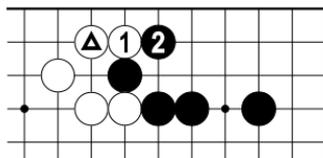


图 82

图 83: 白 1 夹是正着, 目的是影响左边黑子。白 1 要比单在 2 位曲好。黑 2 若在 6 位虎, 白可在 2 位打。

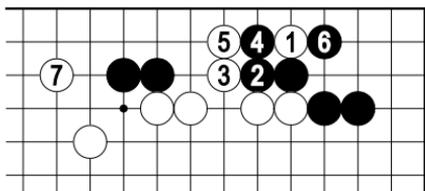


图 83

白 1 若在 2 位曲, 黑可 1 位立, 白 7 位飞, 黑 5 位渡过。白 1 这手棋的关键在于白在右角付出代价, 须在左边有收获作补偿。

图 84: 如果左边没有收益, 白 1 夹是俗手。初中级程度者喜欢用它来围空, 这是得不偿失的。白 1 正着是在 2 位曲。

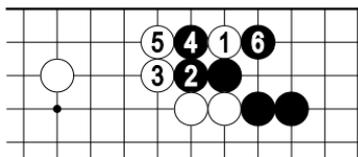


图 84

夹, 还可用来破坏对方的形势, 区分正着与俗手的方法是看对方能不能虎。

图 85: 黑 1 夹, 正着。这手棋的用意是看白棋在哪边粘。白 2 粘, 黑 3 向这边跳, 白 4 粘, 黑已得先手便宜。采用这种手法有一先决条件, 就是黑方稍远处得有配合。

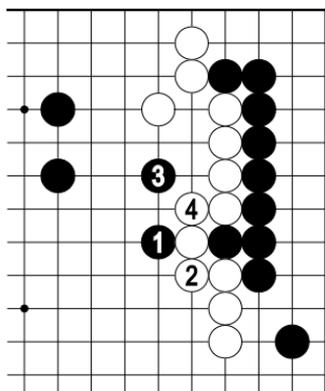


图 85

图中白 2 如在 4 位粘, 黑可 A 位跳。

本图是个示意图, 请不要细看周围的情况, 下图也是这样。

图 86：黑 1 夹，俗手，凑白 2 虎，黑 3 长，白 4 粘，黑方无用武之地。

在没有白△的场合，黑 1 夹是可以的。白 4 粘后，黑可 A 位扳。这也是一种常用的手法。

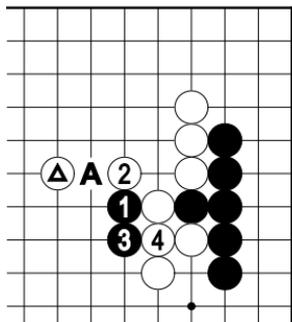


图 86

第八节 长

长，是在双方短兵相接时，将自己的棋子向前延伸，并使自己棋子的头在敌子之前的下法。长，是极常用的。用长，出现俗手的机会不多。

另外，还有一些与长类似的下法：例如“退”，这时将子往己方有子的方向延伸；“贴”，则是延伸自己的子，而头在敌子之后。在外侧的“贴”，则称为“押”；向下的“长”却称为“立”。

“退”、“贴”、“押”、“立”与长比较相近，为了方便，将这些手法都归在本节中解说。

棋在三路上，能“跳”不用“贴”；能“扳”不用长。

“长”与“贴”，这类手法十分坚实。尤其是长，在棋形上是不大会出问题的，问题在于棋子的效力高低上，因而，原先棋子在三线还是四线，是决定该长不该长的关键。

图 1：黑 3 飞压，白 4 长（这手棋虽贴着黑 3，但由于黑 3 一个单子，因而白 4 仍称长而不是贴），黑 5 长，白 8 长，黑 9 押，均是正着。

其中白 6 就是能跳时不用贴，白 10 为能扳时不用长。

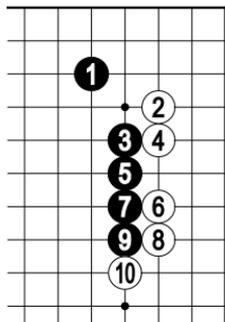


图 1

图 2: 白 1 贴, 俗手。白 3 再贴, 更俗。原因在于白 1、3 与黑 2、4 的交换是不等价的。

黑 2、4 长, 是正着。

其中白 1 贴后脱先, 是一种高级全盘战术, 但从手法上说, 白 1 总是俗手。

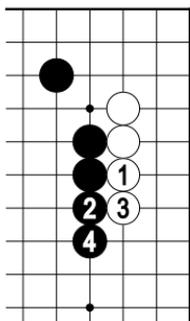


图 2

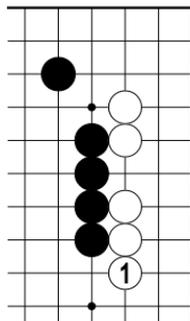


图 3

图 3: 白 1 在能扳时采用长, 是俗手。这手棋不如图 1 中白 10 积极, 它使白方继续处于低位。

图 4: 现在棋形与上图不同, 黑 1 飞压时, 白 2 长俗手。黑 3 长正着。白 4 跳俗手。

这些正着与俗手的区分, 同样在于能跳不宜长; 不能跳时只能长。见下图:

图 5: 白 4 跳, 招来黑 5 冲、7 断, 白两子被吃, 黑角非常之大。黑有利。

其中, 黑 7 也可在 9 位断, 白 11 位打, 黑 7 位打后征掉一子, 也是黑有利。

白 16 若于 17 位扳, 见下图:

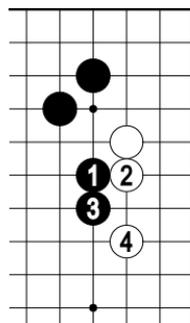


图 4

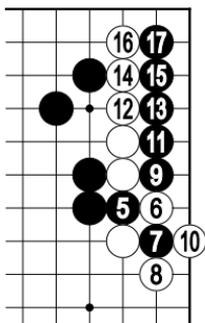


图 5

图 6: 白 16 扳, 黑 17 断, 19 立的好手, 形成“大头鬼”, 黑棋快一气。其中黑 21 是变通的下法, 免得白向左边逃出。典型的“大头鬼”下法是先在上面滚打。

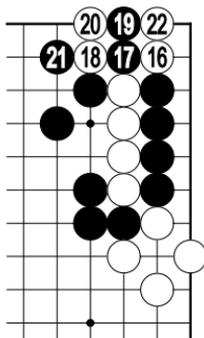


图 6

23=17

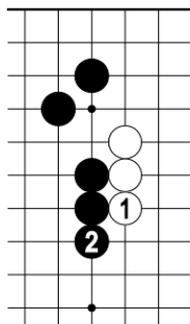


图 7

图 7: 白 1 不能跳, 只能再长, 黑 2 也长, 白子已经吃亏了。这是由于白在前面已经下了俗手, 不能归咎于白 1。

图 8: 白 1 跳出是正着。这手棋相当轻灵。黑 2 冲 4 断, 形成转换, 白 9 是先手, 将来还有 A 打的先手官子。与图 5 比较, 白外面较畅, 黑角较小, 白方可下。

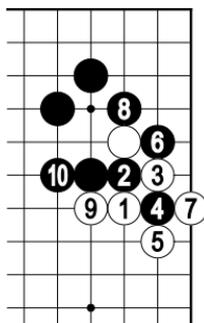


图 8

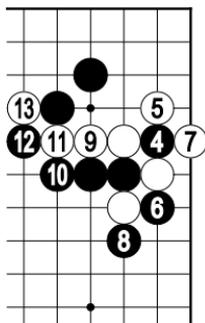


图 9

图 9: 黑 4 在这边断, 白 5 打吃, 黑征吃一子, 白 9 冲, 黑 10 只能退。以后白 11, 13 冲断, 变化很复杂, 但白方在多数场合是可下的。

结论: 图 8 中白 1 可以跳出, 若在 2 位长则是俗手。掌握了可跳时不宜长的规律, 在三路上被压后的一些问题, 就能够自行判断了。

图 10: 这是大斜定式的一型, 轮白下。白方应该在 A 位跳还是 B 位长呢? 为什么?

图 11: 白 1 跳, 俗手, 因为此时还不能跳。以后的着法较为复杂, 要求我们看远一点。

黑 2 打后, 4、6 连扳是好手。白 7、9 势在必走, 黑 10 冲, 12 断, 使白陷于困境。

由此可知, 图 10 中白方只能在 B 位长。

图 12: 这是点三三的定式, 轮白下。我们可以感觉到, A 位长可能是俗手, 可 B 位跳却很不安全, 该怎么办?

图 13: 白 1 先扳, 创造条件, 白 5 再跳出, 是正着。如果白 5 在 A 位长, 就是一目了然的俗手了。

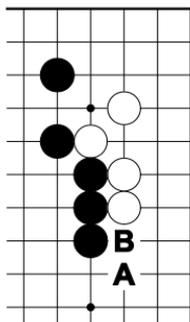


图 10

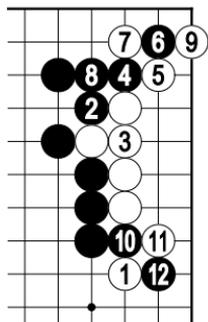


图 11

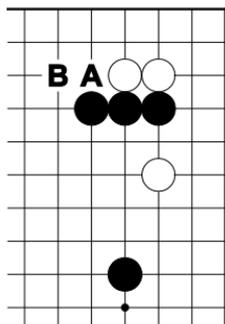


图 12

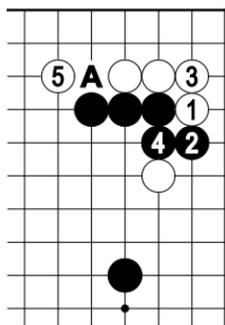


图 13

图 14: 黑 1 压时, 白 2 长是俗手, 被黑 3 攻击, 白棋很难受。白 2 的正着是 A 位跳, 这样白子较为安全。

在这里涉及的是“轻”与“重”的问题。棋子不易求活而又不能舍弃, 谓之“重”。

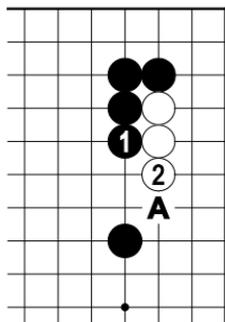


图 14

图 15: 情况与上图有所不同, 白棋已是活棋。白 1 退正着, 若在 A 位跳, 黑可 1 位挖, 使黑棋加厚了。

白 1 退后, 黑如 B 位压, 白可 C 位扳, 若再于 A 位长, 便有俗手之嫌。这就涉及到另

一种常识—在三路上可以扳头的时候, 用长往往是俗手。

三路上的扳与长

三路上跳出后, 是不能向上扳的。三路上跳出后有二子时, 能否向上扳, 要看你的根基是否稳固。

图 16: 黑的根基很稳固, 白 1 压时, 黑 2 仍不能在 3 位扳, 因为白在 A 位一冲, 黑就破碎了。白 3 压时, 黑 4 扳是正着, 若在 B 位退, 就是俗手了。

注意, 在通常情况下, 白 1、3 连压是俗手, 有帮忙之嫌。

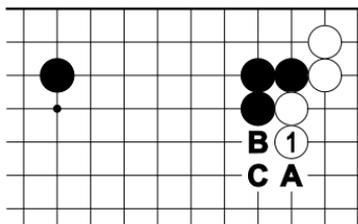


图 15

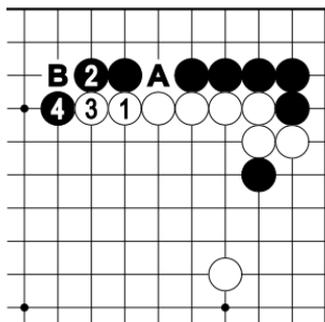


图 16

图 17: 在白△已经关起的情况下, 黑 1 刺后, 3、5 连压才是正着。白若 6、8 扳起来, 黑 9 封口后, 白棋很危险。白 6 只能在 A 位跳, 黑可 6 位长。

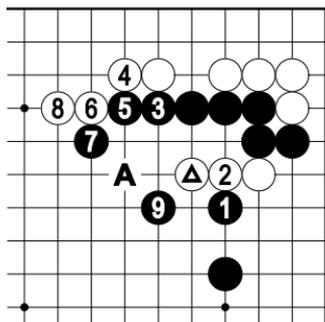


图 17

图 18: 黑 1 不在 A 位刺而先压, 则是俗手。白在下边得地后, 黑 7 封, 白 8 可逃出。黑 7 若在 A 位刺, 白不会再粘, 而可在 8 位关。

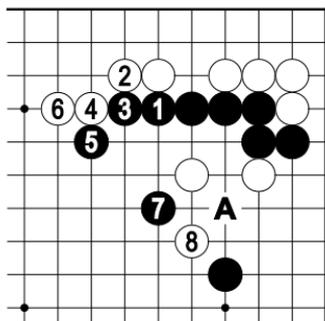


图 18

凡付出了代价而得不到明显收获的着法, 都是俗手。

在三路上该“长”, 还是该“扳”或“跳”, 归根到底是一个价值问题。在四路上情况就完全不同了。

图 19: 白 1、3 连压是俗手。黑 2、4 长是正着。这时黑不必考虑扳起头来, 在四路成空已非常舒服。

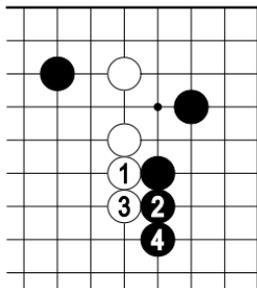


图 19

图 20：白 1 关起，扩张上边模样。黑 2 飞时，白 3 压并非俗手。这与上图的情况有所不同。这里有两个要点：一是白上边能成模样；一是右边必须已有黑▲，如果黑▲在 A 位，则是白棋更生动。

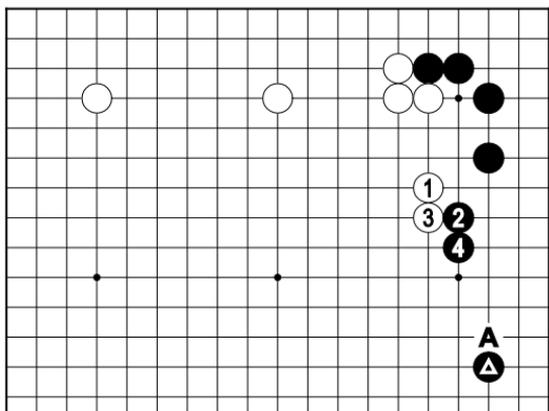


图 20

上述两点，缺一不可。

图 21：如果出现这种情况，白 1 长是明显的俗手，因为白 1 与黑 2 是不等价的。如果再走白 3，那就更俗。

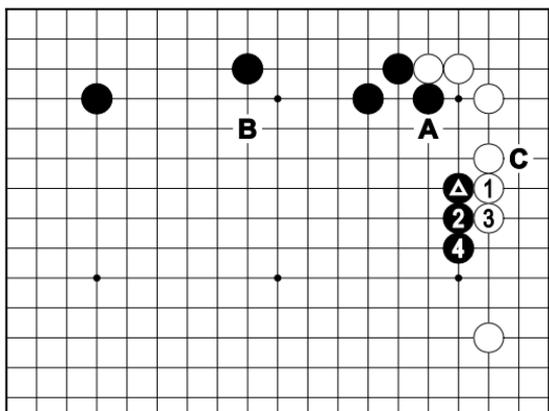


图 21

白 1 应在 A 位夹出进行反击。如果在 A

位夹看不到便宜，就可考虑在 B 位消空，那样就被黑在 1 位挡，白 C 位立忍耐。即便这样，白也比在 1 位长好。

在求腾挪时，“长”（“退”）往往是俗手。

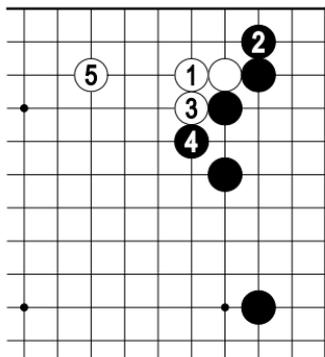


图 22

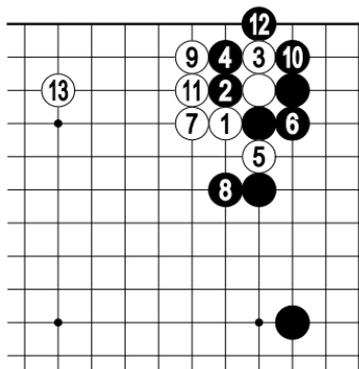


图 23

图 22：一颗白子被扳住，白 1 退，似乎天经地义，但严格说来是俗手。白 3 曲，黑 4 可顽强虎住。白 5 虽可拆二，但棋形不舒展。

图 23：白 1 扳，是正着。看来这手棋似乎危险，但在求腾挪时，常存在有惊无险的事。通常情况下，我强敌弱用扳，敌强我弱用长，腾挪时则反之。黑 2 打，白 3 立，黑 4 为了照顾角上一子，势必这样挡。白 5 打、7 退是关联的好手。黑 8 有两种下法，如图是重视右边。白 9、11 利用弃子先手定型，再 13 开拆，棋形就舒展了。

图 24：黑 1 若在这边跳出，白 2 压是先手，黑 3 长后，白 4 就可以穿下去了。

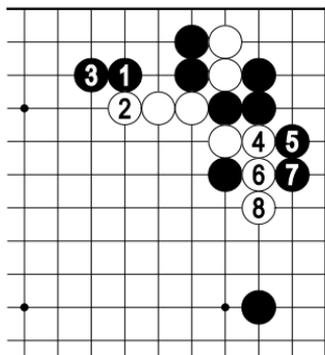


图 24

以上两图均为定式。在定式中，总是包含着种种正着。

图 25：白 1 扳时，黑 2 虎是大俗手，招致白 3、5 连打。白 7 虎又是先手，至白 11 长，白不仅棋形舒展，而且分掉了黑的角地，白方大得便宜。

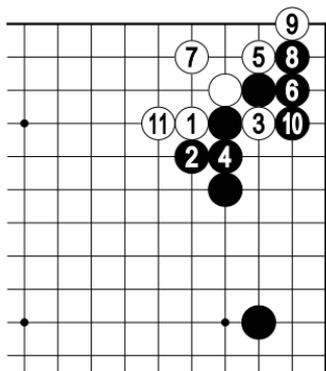


图 25

图 26：白 1 扳时，黑 2 粘。白 3 虎能使棋形富于弹性。黑 4 立，白 5 可拆三。将来黑如 A 位刺，白可 B 位碰求腾挪。

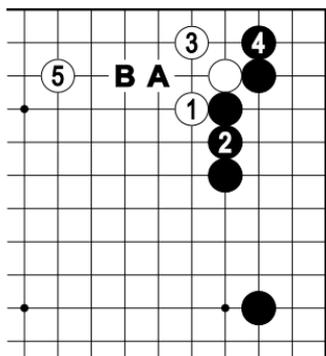


图 26

图 27：现在情况不同，白 1 退，是正着。黑 2 立时，白 3 曲是先手，黑 4 只能退，白 5 可开拆，白棋比较容易安定。

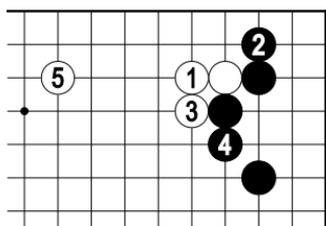


图 27

图 28: 白 1 扳, 错着。招致黑 2 打、4 挡。白 7 退时, 黑 8 跳出, 白棋穿不下去, 损失严重。棋形不同, 着法则异, 千万不可弄错。

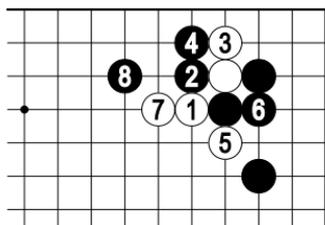


图 28

图 29: 这种情况只有引征时才出现。白△扳, 黑 1 退是正着。黑 1 不宜在 A 位扳,

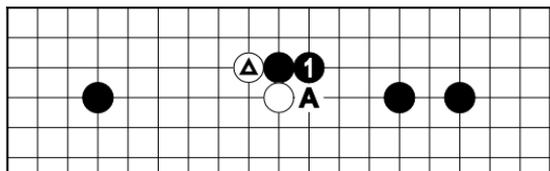


图 29

扳则容易生变。在这里不是黑棋想求腾挪。因此宜长不宜扳。

图 30: 黑▲碰, 白 1 长与 A 位扳, 均为正着。白 1 的用意是不让对方借劲。A 位扳的用意是双方都走厚。采用哪种方法要视局势而定。类似的情况还可见下面两图。

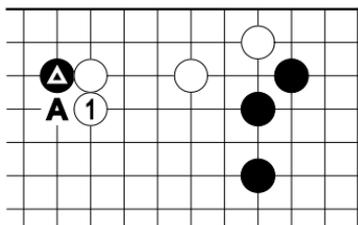


图 29

图 31: 白△碰无忧角。黑 1 扳与 A 位退均为正着。

黑 1 扳后, 白 2 退是正着, 这时不宜在 B 位扳。要待黑 C 位立后, 白方始在 B 位曲。黑 D 位退, 彼此皆正。

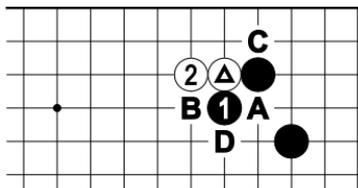


图 31

图 32: 黑▲碰, 白 1 以 1 扳居多, 但 A 位长与 B 位扳亦是正着。

白 1 扳时, 黑 2 退是正着, 此时不宜在 C 位或 D 位扳。

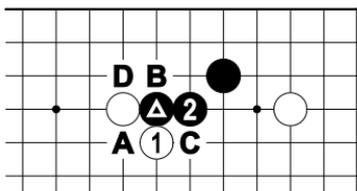


图 32

图 33: 遇到这样的棋形, 黑▲扳时, 白 1 退是俗手。黑 2 退后, 黑棋形完整了。白 3 曲, 用处不大, 还可能遭到黑 4 的攻击。

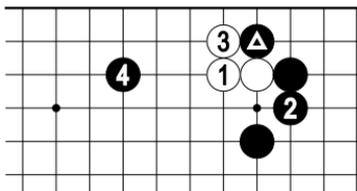


图 33

图 34: 白 1 扳, 正着, 这是巧妙的弃子战术。

黑 2 势在必走, 黑 4 长是黑先手权利。黑 6 立时, 白 7 补, 白棋形比较生动, 且在右边给黑棋留下了一些味道。

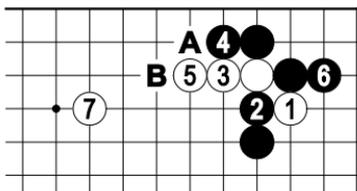


图 34

黑 6 若在 A 位长, 是俗手, 白 B 位长即可。黑 A 与白 B 交换, 白方便宜。

“贴”也可算作“长”的一种, 但采用“贴”, 很容易出现俗手, 必须特别注意。“贴”, 容易遭到对方的扳。

图 35: 这是碰无忧角后形成的图形。白 1 贴, 俗手, 凑黑 2 扳。白 3 扳时, 黑 4 即使简单地长, 白 5 还得补后手。白 1、3 与黑 2、4 交换, 黑方有利。

这里的正着是白 A 位扳, 黑若 B 扳, 白就 5 飞或 C 拆。

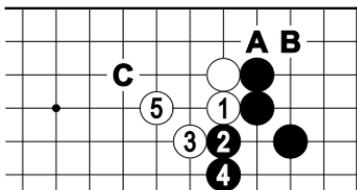


图 35

图 36: 黑 1 贴, 俗手。黑 3 之后, 虽然不需要补棋, 但黑 1、3 仍有帮对方忙的味道。如果要头高, 黑 1 应当单在 3 位飞。

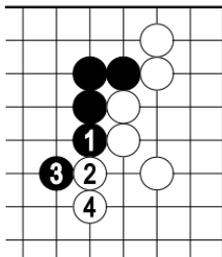


图 36

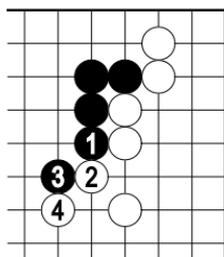


图 37

图 37: 如果遭到黑 2 的虎, 黑 1 就是大俗手。黑 3 扳时, 白 4 又一虎, 黑棋完全在帮白方下棋。

类似以上的贴, 都是俗手。那么, 什么情况下的贴才是正着呢?

图 38: 黑 1 贴, 正着。白 2、4 虽然增加了空, 但白方原先已厚实, 黑打入的希望不大。反之, 白在 3 位飞也是好点。

图 38: 黑 1 贴, 正着。白 2、4 虽然增加了空, 但白方原先已厚实, 黑打入的希望不大。反之, 白在 3 位飞也是好点。

从黑方而言, 1、3 之后, 这块棋活净了, 也得到了外势, 所以黑 1 是正着。黑 1 若在 3 位飞, 则是后手, 而且对白棋没有什么威胁, 不如 1 位紧峭。

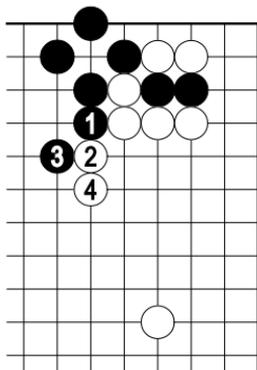


图 38

图 39: 同样道理, 白 1、3 也是正着。白 1 如不走, 黑在 A 位跳十分严厉。

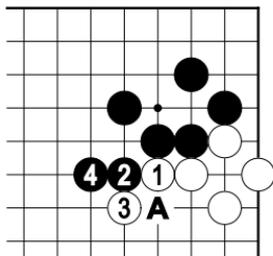


图 39

图 40: 黑 1 贴, 正着。这手棋使白方很难受。白 2 虎, 黑 3 长是先手; 白 2 若走 3 位虎, 黑 2 位长是先手。

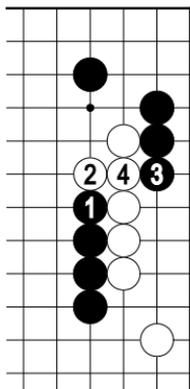


图 40

从子力上分析, 黑 1 与白 2 交换, 白方有利, 但黑 3 与白 4 交换, 黑大便宜, 黑 1 的损失可由黑 3 取回来。

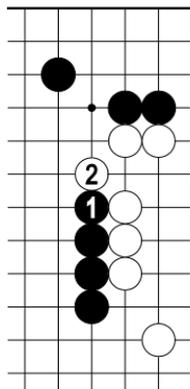


图 41

图 41: 棋形与上图不同。黑 1 贴, 大俗手, 被白 2 虎, 黑只有损失而无法补偿。这样的棋切不可走。

图 42: 凡遇这样的图形, 黑 1 贴是正着, 这手棋先手补强了角部。

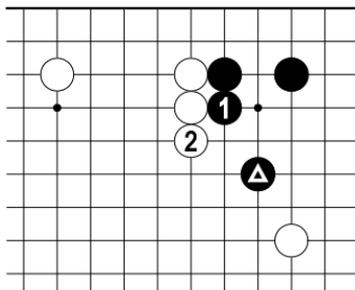


图 42

但在没有黑▲的场合, 或具体位置不同, 黑 1 就成问题了。

图 43: 黑 1 贴, 正着。白 2 长后, 黑 3 再贴仍是正着。这是一种特殊的下法。黑 3 如不走, 被白在 A 位靠, 黑很不好应。

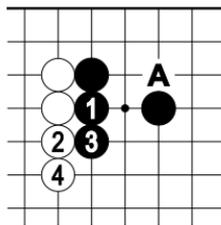


图 43

图 44：位置不同，黑 1 贴，俗手，3 再贴，更俗。原因在于黑角上仍有 A 位侵分，黑 1、3 徒然帮白棋取得了外势。

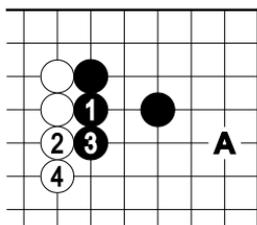


图 44

类似这样的贴，在其它部位也是俗手居大多数。

至于在边、角内部的贴，目的是活棋，这时的贴，正着多余俗手。

图 45：黑 1 贴，正着，除此之外别无良策。至黑 7，双方皆正。

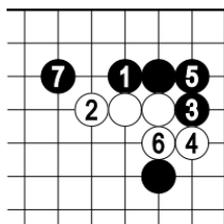


图 45

图 46：黑 1 先扳，操之过急，有俗手之嫌。白 2 曲，机敏，至白 6，白棋有利。白 6 也可下在 A 位。

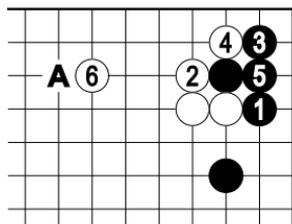


图 46

图 47：角上是古老的双飞燕定式，白 1 退是正着。这手棋很厚实，角上厚实之后，有利于右边一子与中间黑棋作战。

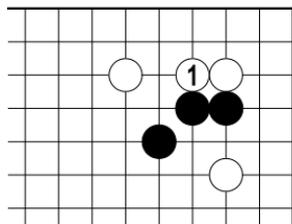


图 47

图 48: 白 1 扳, 3 虎, 俗手。白虽然先手通连, 但右边一子被碰伤, 下边的棋形也很薄, 今后黑在 A 位碰, 白很难应, 白得不偿失; 许多业余棋手爱这样下, 我甚至见过教人这样下的棋谱。这样下白方是“先中后”, 是不好的。

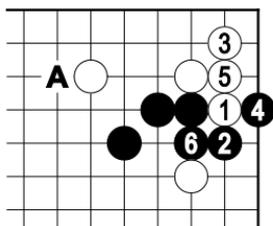


图 48

图 49: 现在黑已有单关守角, 白 1 贴, 俗手。黑 2 虎十分有力, 白 3 以下活得很苦, 这都是白 1 的恶果。

凡是贴后凑人一虎的, 都是俗手。

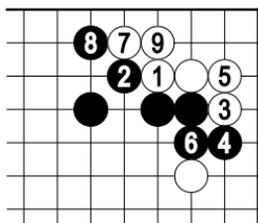


图 49

图 50: 现在白 1 先扳是正着。至白 5, 白在角上活得比较舒坦。

黑 2 若于 A 位曲, 白 B、黑 C, 黑已有▲子, 子力不如图 46 中的白子生动。

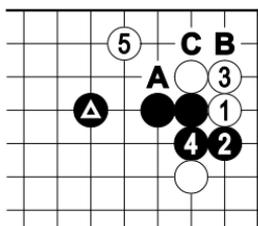


图 50

图 51: 现在外面没有白子, 白 1 贴, 俗手。黑 2 虎后, 白求活都困难了。

白 1 的正着是在 A 位尖。

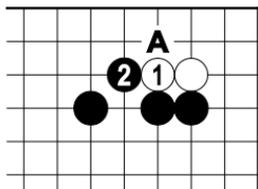


图 51

图 52: 现在黑棋是大飞守角, 白 1 贴, 正着。黑 2 退也是正着。黑 2 若在 3 位扳, 白就 A 位扳, 黑棋不好受。

白 3 也可先在 5 位扳。如图变化至白 9, 是定式。

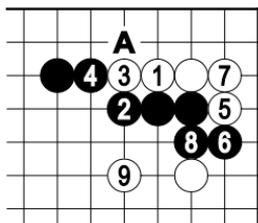


图 52

图 53: 这也是常见的棋形。白 1 贴, 正着。黑 2 扳, 白 3 亦扳, 至白 13 是常用下法。白 1 若在 4 位粘, 则是俗手, 被黑在 1 位曲, 白棋不利。

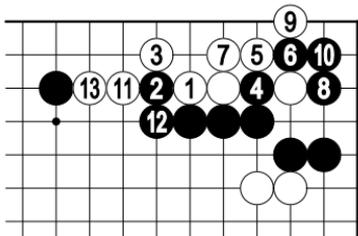


图 53

图 54: 如果遇到这样的棋形, 你首先考虑 A 贴, 还是 B 退? 在这里 A、B 都不是俗手, 不过, 你的感觉很可能是错误的。

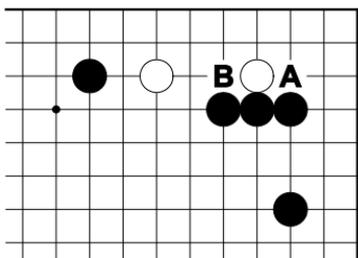


图 54

图 55: 白 1 贴是应该首先考虑的。黑 2 曲厚实, 但白棋在角上能活出一块, 就可以满意了。

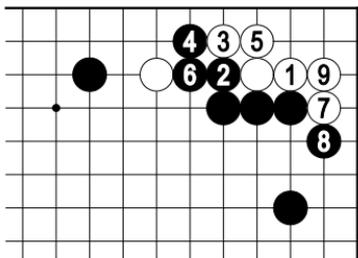


图 55

图 56: 较高水平的业余棋手往往优先考虑在 1 未退, 但被白 2 曲后, 这三颗白子要求活还得费点劲。

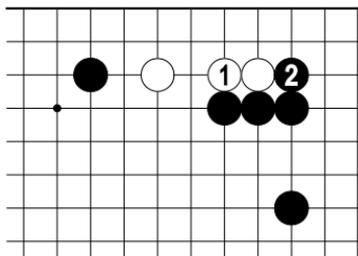


图 56

“贴”, 在棋子的结构上来说, 后人一步, 是不好的, 但为了活棋, 用“贴”却多半是正着。

在边上的“贴”, 大多是为了防止对方先手拐头。

图 57: 黑 1 贴, 正着, 防止白在 1 位先手曲。黑 3 贴, 俗手, 与白 4 交换, 黑不便宜。此时白在 3 位曲已不是先手, 因而黑 3 可不与白 4 交换。

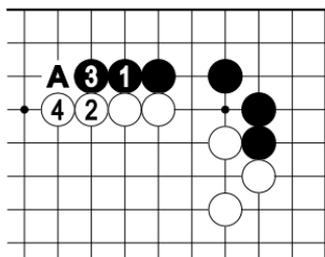


图 57

如果黑棋继续在 A 位贴, 就更加俗。

图 58: 白 1 贴, 俗手。遭到黑 2 扳, 白棋比较委屈。白 1 应当怎样整形呢?

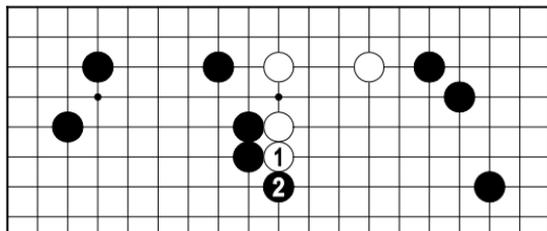


图 58

图 59：白 1 拖，正着，抓住了唯一的时机。至黑 4，白方先手安定了。说是时机，因为黑 2 不敢在 3 位扳。

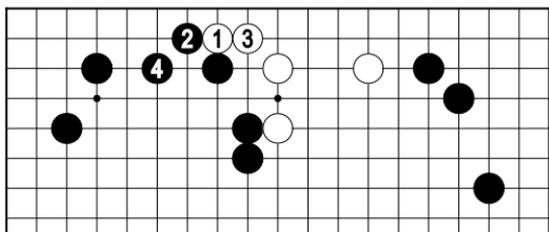


图 59

图 60：黑 2 若扳，白 3 切断，至白 9 正好将两个黑子隔开。尤其是有了白△与黑▲的交换，白棋形比较漂亮。接着，黑在 A 位断呢？

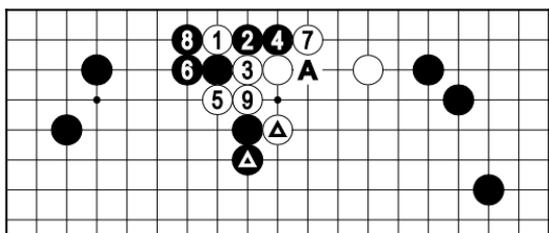


图 60

图 61：黑 1 原本是恶手，要吃亏的。白 2、4 皆正。白 6、8 包打，是通常情况下的正着，在本图中这样下有点俗，因白 10 补后，黑利用白的假眼，正好将白枷住。整块白棋眼位不全，不敢侵入右上黑角，白 8 若在 A 位开劫，由于白整块无眼，也无把握。

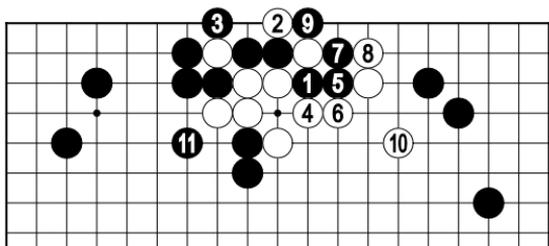


图 61

问题出在白 6 这手棋上。

图 62：白 6 打下是正着。8 枷是妙手。黑 9 若打，白 10 滚打，黑接不归，白棋大便宜。如果你想

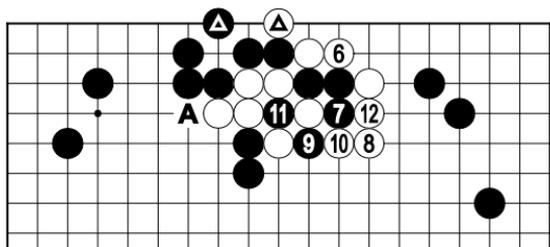


图 62

定了这样下，当然白△不要与黑▲交换，留着那个死子，将来 A 位压时也许有用。

图 63：上图中黑 9 若按本图长，白 10 扳有力。至黑 15 形成征子，但后面有一劫，白边打劫边逃，黑势必崩溃。

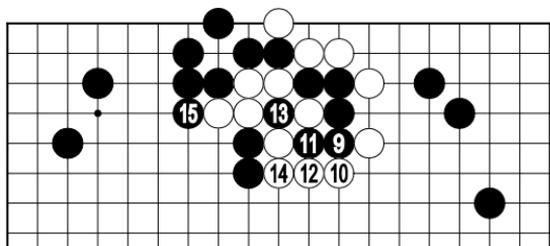


图 63

“立”，也可算作“长”的一种。“立”大致有两个用处，一是立下后侵入对方的空；一是立下后送给对方吃。“立”这一手法，正着的时候居多。遇到立，往往要用挡来对付。“挡”也类似于“长”。“挡”，只在几种情况下是俗手。

图 64：白 1 立，正着。若单在 5 位打，则是俗手，被黑 1 位提，就收不到包紧黑子的效果了。黑 2 挡，也是正着（因为有白△）。

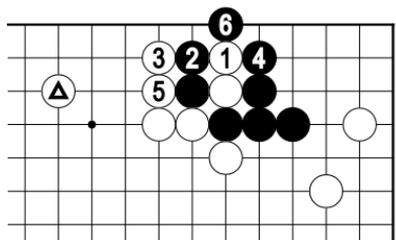


图 64

图 65: 黑 2 尖, 不能成立。由于有白△, 白 3 打, 5 扳, 吃住了黑子。

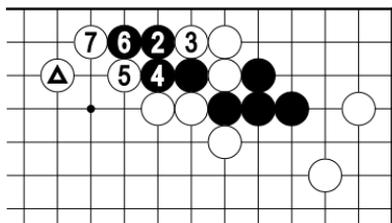


图 65

图 66: 现在棋形与上图不同, 白 1 立, 恶手。被黑 2 长出, 白方蒙受无谓损失, 白 1 只能在 2 位打。

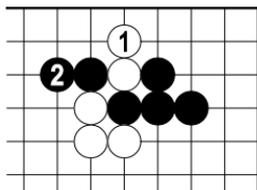


图 66

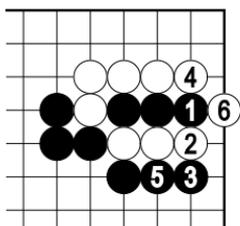


图 67

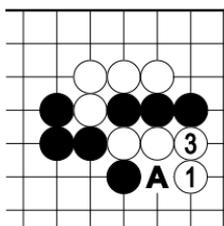


图 68

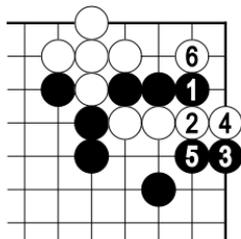


图 69

图 67: 黑 1 立, 正着。若在 5 位打, 被白在 1 位提净, 则是俗手。白 2 挡, 是俗手, 被黑先手完成了包打。

图 68: 白 1 尖, 是正着。黑 2 飞, 伏有 3 位打杀白的手段。白 3 补。本图双方两不吃亏, 黑棋要比当初在 A 位打为好。

图 69: 黑 1 立, 好手。白 2 挡时, 黑 3 飞妙手。至黑 7, 黑将白全部封住了。

图 70: 黑 1 立, 正着。若在 5 位打, 则是俗手, 被白 1 位提净, 就无余味了。

白 2 挡是正着。黑 3 曲后, 5 再打, 黑子虽被吃, 但给白棋留下了种种不净。

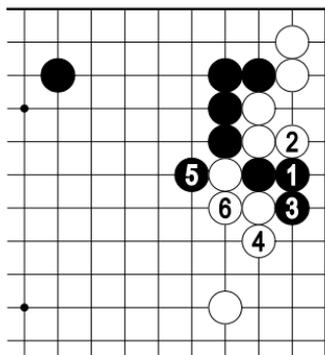


图 70

图 71: 白 1 立, 俗手, 帮黑走棋。黑 2 挡, 白 3 打。白 1 与黑 2 交换, 白棋徒然受损。

白 1 应单在 3 位打。

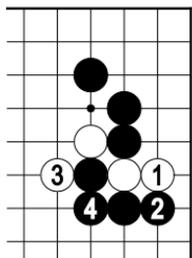


图 71

图 72: 黑 1 立, 俗手。白 2 挡后, 黑 3 还得补棋, 黑棋吃亏了。

黑 1 的正着是在 A 位尖。

黑 3 不补的情况见下图。

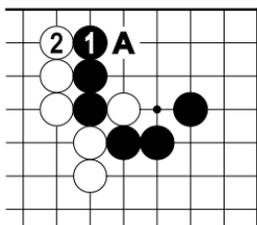


图 72

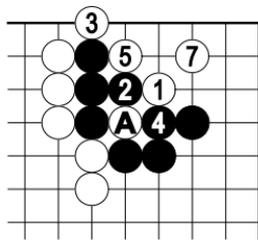


图 73

6=A

图 73: 白 1 尖是好手, 黑 2 除了这样打别无他法。白 3 滚打是正着。至白 7 止, 黑角空全部被破掉, 白方大便宜。

在遇到对方“尖顶”或“扳”的时候，是常需要“立”的。此时正着与俗手，主要由棋形来决定。

图 74：这是一间夹定式的一型。黑 2 顶。白 2 立是正着。黑 3 长，白 4 也长，白头在前面。至白 10 是常用的。

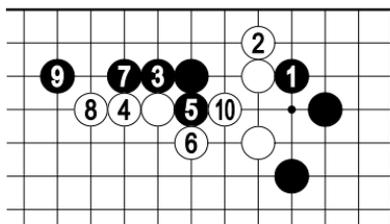


图 74

图 75：这也是一间夹定式，但棋形稍有不同。黑 1 顶。白 2 立是俗手，被黑 3 退，白子很难整形。

白 2 的正着是在 A 位顶。

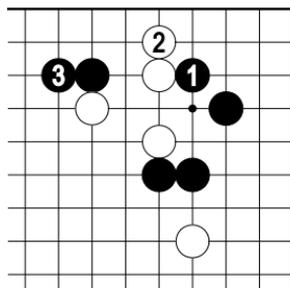


图 75

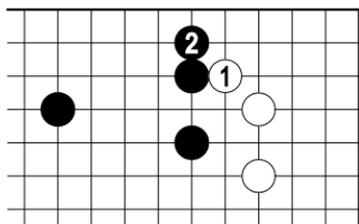


图 76

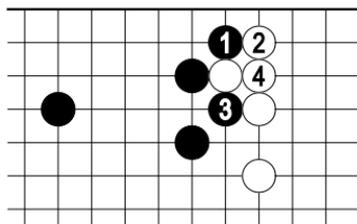


图 77

图 76：白 1 顶。黑 2 立，是正着。白角尚虚，有种种侵分手段。

图 77：黑 1 扳 3 打是俗手。这两手棋将白角走干净了，而自己却留下了不净。

图 78: 现在与上图不同, 黑 1 尖顶时, 白 2 立是缓手。这两手交换, 黑棋已稍占便宜。

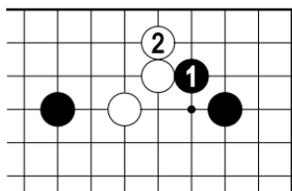


图 78

图 79: 白 1 扳, 3 打是正着。与前图不同的是, 现在黑得空较少, 白棋形比较完整。

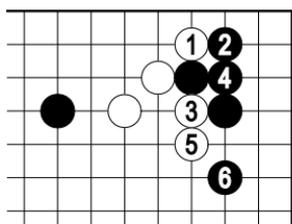


图 79

本图中白棋的这个虎口是好形。图 77 中黑的那个虎口是坏形。

图 80: 黑棋是大跳, 黑 1 虎是正着。待白 2 退后, 黑 3 再立。黑若先在 3 位立, 白有 A 位靠的手段。

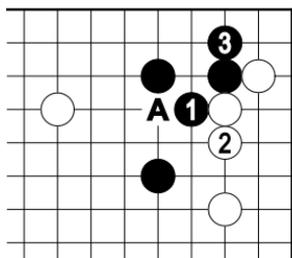


图 80

图 81: 现在黑棋是小跳, 黑 1 立是正着, 允许白走 2 位, 仍瞄着白方 A 位的弱点。黑 1 若先在 2 位虎, 则稍有俗手之感, 被白 B 位退, 白棋安定了, 黑▲稍嫌局促。

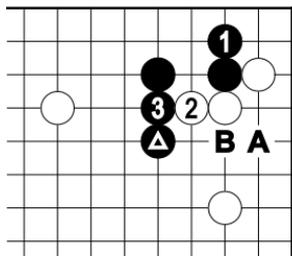


图 81

图 82: 黑 1 立, 正着, 与黑▲一子相呼应, 是一种常用手法。

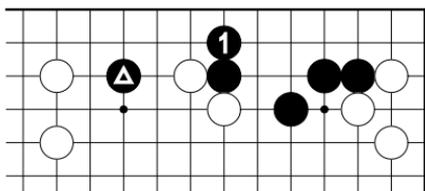


图 82

图 83: 黑 1 立, 有俗手之感。原因是 不太紧峭, 且棋形不佳。给了白 A 位顶与 B 位虎等多种选择。黑 1 在 C 位退原本可以很舒服的。

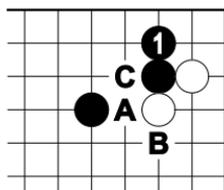


图 83

图 84: 黑 1 立, 是正着之一。原因是 黑子在角上, 本身的弱点不容易暴露。

白 2 粘是正着, 若于 3 位顶, 则是俗手, 黑只需 A 退, 白就补不好了。

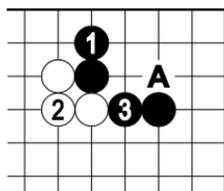


图 84

第九节

扳，是一种极其常用的手段。在采用扳的时候，正着多于俗手。

扳，在对方“压”、“贴”、“靠”、“托”、“碰”时均可采用。遇到对方“扳”，也往往用扳来对付。采用扳，首先要分清强弱，在我强敌弱时用扳，往往是正着；在敌强我弱时用扳，往往是俗手，出现正着的机会极少。

遇“托”宜“扳”

凡遇到对方的“托”，用“扳”来对付，是最常见的。扳有内扳和外扳两种，此时外扳多正着，内扳多俗手。

图 1：黑▲托时，白 1 扳，正着，黑 2 退，白 3 粘，是最常用的下法。黑 3 若于 A 位立，白棋也在 3 位粘。

白 1 扳，是普通适用的，不仅仅限于角上的这个形。

白 1 扳，也称“外扳”，是扳的主流。通常说扳，指的就是这种扳。

图 2：黑▲托时，白 1 扳，是俗手。被黑 2 断，形成了“三人欺俩”，白势必吃亏。至黑 6，白棋吃亏了。

其中，白 5 改在 A 位挡，黑同样 6 位补，也是白方吃亏。白 5 若在 6 位挡，黑 A 位曲，白将无法收拾。

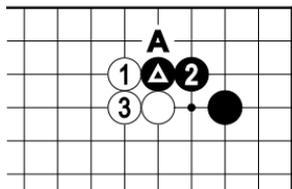


图 1

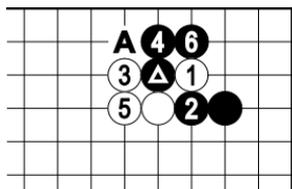


图 2

图3：黑▲向角上托。白2扳，仍是正着。黑2退、白3虎是常用的手法，双方两不吃亏。

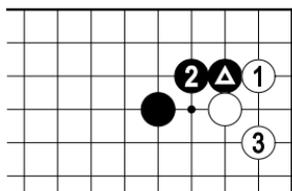


图3

白1虽在角的内测，但仍属于“外扳”类型，所谓“内”“外”是指黑白子的关系而言。

图4：白1内扳是俗手。黑2断，同样形成“三人欺俩”，至黑6止，白棋损失严重。

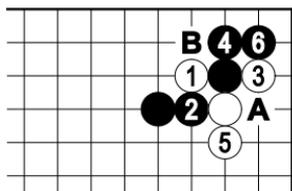


图4

其中白5若于6位长，黑5位打，白A位粘，黑B位补，白棋更坏。

图5：现在黑边上的子远一路，且有白子的夹击，黑▲托时，白1扳，稍有俗手之感。黑2退后，黑棋形比较漂亮，今后留有A位跳的好点。

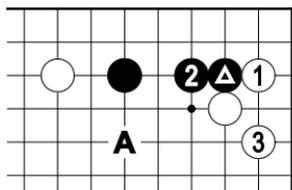


图5

本图中，白边上夹攻的一子落单了，易受黑的攻击。

图6：白1内扳是正着。黑2切断，此行与“三人欺俩”不同。至白7形成转换，双方两不吃亏。

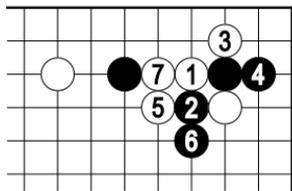


图6

图7：黑1托。白2扳，正着。这个型，黑▲的位置很好，但这是没有办法的。

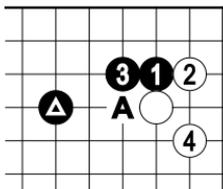


图7

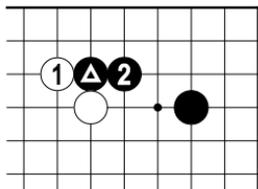


图8

白2若在3位扳，也是正着。不过黑4在A位断也很有力。黑▲的位置决定了在这里黑方要稍占便宜。

图8：黑▲这样托，是不太好的。白1扳，稍有俗手之感。黑2退后，黑方棋形较好。

图9：白1扳正着。黑2非断不可。白3长，是最简明的下法，至13提黑两子，白有利。中级程度的棋手对这个图形往往判断不清楚，误认为黑棋弃子取外势，有利。其实白方提子后十分厚实，白有利。

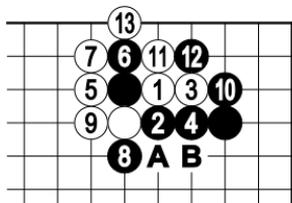


图9

其中白3也可先在4位打，黑A、白3、黑B、白5，使黑三子生出一个断点，但黑A位的软头变硬了，一得一失。

以上各图说明，凡遇托，可用扳。内扳还是外扳。要看双方的强弱来定。通常首先考虑外扳，外扳出现俗手的可能性很小。

图10：在二间高夹情况下，白△托角。这时黑没有内扳可下，黑1扳正着。白2虎时，黑可选择3打或A位退。

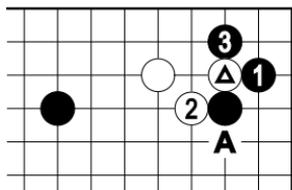


图10

图 11: 黑 1 长, 从手法上说是俗手。这种下法只有在某些场合下可用。例如黑▲在 A 或 B 位, 黑 3 后可将白严密封锁, 黑 1 可用。现在黑▲是二间高夹, 虽也封住白子, 但棋形欠佳, 仅为勉强可用。黑▲若在 C、D 位, 黑 1 就完全不可用了。

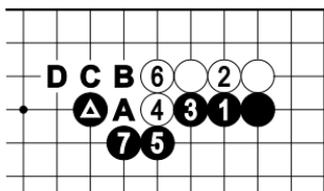


图 11

图 12: 白△托, 乍看步子大了一些, 但仍是常用手法。黑 1 外扳是正着。白 2 退, 黑 3 虎, 两不吃亏。今后, 黑有 A 位靠 (白 B 尖) 压低白阵的便宜。

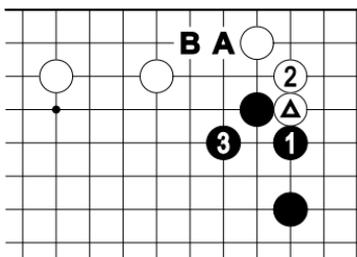


图 12

图 13: 黑 1 扳, 俗手。白 2 断后形成“三人欺俩”。至白 6, 白棋形完整, 白△正在好地方, 黑不利。

对于初级程度棋手来说, 用扳时特别要注意, 切莫形成“三人欺俩”!

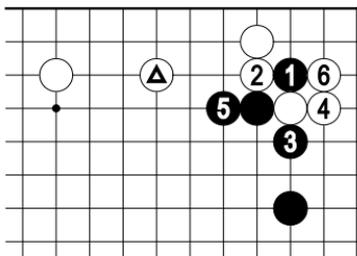


图 13

中级程度的棋手很容易下出下图的俗手。

图 14：黑 1 顶，似乎击中了白棋要害，其实不然。当你下黑 5 虎的时候，也是还是很高兴的，但被白 6 扳出，你就会觉得情况不妙。黑 7 是唯一正着。白 8 压，白有利。

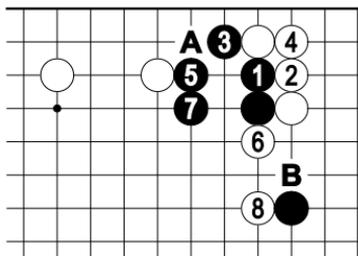


图 14

黑 5 若改在 6 位退，白 A 位夹过，白有利。

其中，白 4 在 6 位扳，黑 4 位打，白 B 位虎，白亦有利。

遇托用扳，是普通适用的，只有在“托渡”的时候除外。

图 15：黑 1 扳，俗手。至白 6，黑无法突破白阵。白方多了 2 位一子，向中腹出头的路就宽了，黑方吃亏。

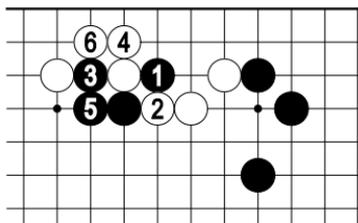


图 15

图 16：现在附近有黑子助战，黑 1 扳，仍然是俗手。黑 5 硬冲下来，大俗。至黑 9，黑虽吃到白棋一子，但被白棋在中腹先手提一子，损失巨大。

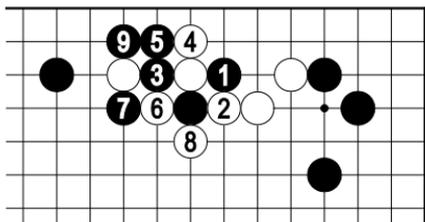


图 16

你如果爱这种转换，你将连连输棋。

图 17: 黑 1 长, 走早了是俗手, 时机掌握得好是正着。因为黑 1 之后, 白边上的头就硬了, 失去了 A 位碰的手段。

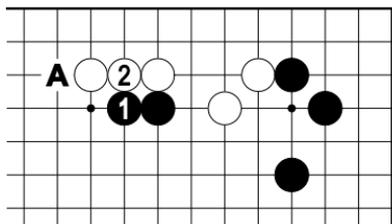


图 17

你若在 A 位碰, 时机恰当是巧手, 随手而碰是俗手。因为一碰之下, 1 不是先手了。

正着是暂时不走, 等待时机。

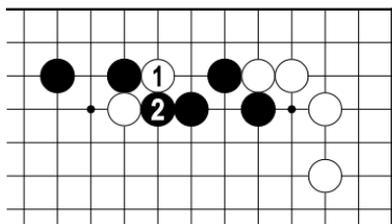


图 18

图 18: 在这样的棋形下, 白 1 扳也是俗手。黑 2 断后, 白方吃亏了。

本图正着与俗手的情况与上图相同。

图 19: 现在情况不同, 白 1 扳正着。白 3 打后, 白 5 可以穿下去了。凡是可以穿下去的棋, 用扳弃子, 都是正着。

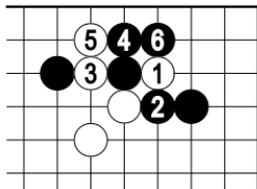


图 19

图 20: 现在这种情况下, 白 1 扳是正着。黑 2 断后, 白 3 打, 黑 4 粘是凝形, 白很舒服。白 5 退出, 白子力生动。下这样的棋, 通常边上要有△子接应, 但接应这个子的位置可以有变化。只要

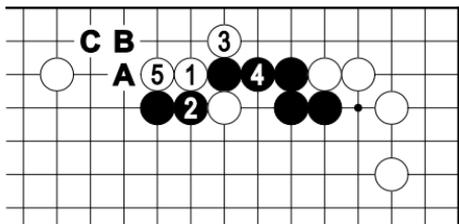


图 20

能防止黑 A（白 B、黑 C）的手段就可以了。

图 21：白 1 顶，则是典型的俗手。黑 2 挡，黑棋形完整。即使白△较近，白 3 切断作战仍不能成立。黑 4 长，A、B 两点必得其一。白 5 虽是好手，但黑 6 虎后，白仍不能奏效。黑 6 若走 C 位，白 D 先手。黑 6 补，整体仍为黑有利。

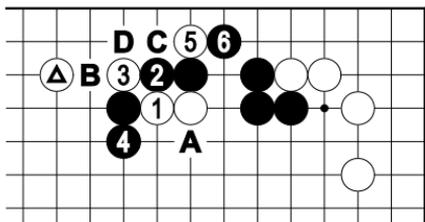


图 21

凡遇对方的靠，也时常用扳，正着与俗手的区分，与“托”

时相似。

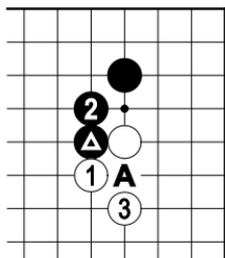


图 22

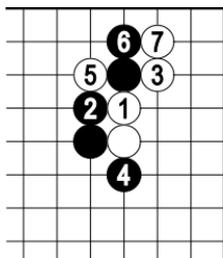


图 23

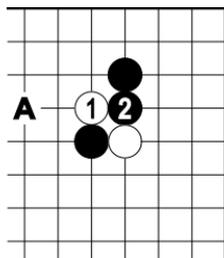


图 24

图 22：黑▲靠，白 1 外扳是正着。黑 2 退，白 3 虎，是最常见的棋形。与托稍不同的是，白 1 在 A 位退也是正着。而在对付托时，是很少采用退的。

图 23：白 1 顶，通常是俗手。在这歌特定场合是可下的。在大多数场合下，顶是俗手。

图 24：白 1 内扳，俗手。黑 2 断，同样出现“三人欺俩”的情况。

对付靠，内扳同样容易出现俗手。

如果 A 位有白子助战，白 1 扳也是正着之一。

图 25:

现在有黑▲助战，黑1靠时，白2扳是俗手。黑3长，使白棋成为裂形。正着是在A位扳。

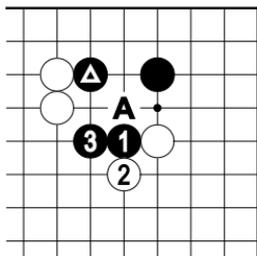


图 25

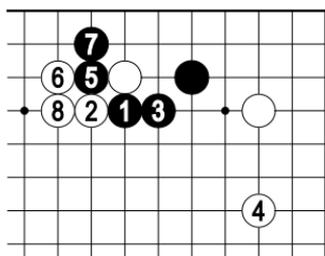


图 26

图 26: 黑1靠时，白2扳是正着。黑3退、白4拆边，黑5断时，白6弃子，这也是常用下法。

一般情况下，在边上遇到靠，外扳是正着。

图 27: 在

边上两方对峙。黑1压时，白2扳也是正着。黑3若长，白4就顶；黑3若A位退，白就B位粘，这些都是常用的。只有一种情况例外。

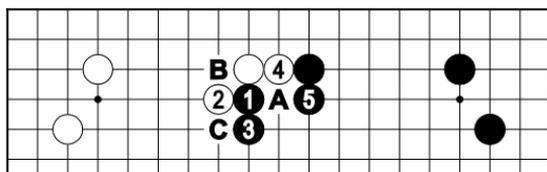


图 27

图 28: 黑1靠，要吞下白△一子，白2扳是俗手。黑3长后，白4、6冲断，迟了一步。白8断时。黑9立是先手。白2与黑3交换，白棋不利。

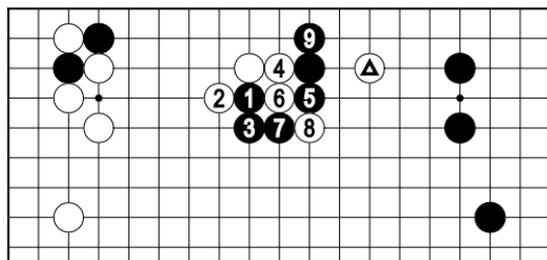


图 28

图 29: 白 1 顶是正着, 这手棋是与白△相连贯的。黑 2 若在 3 位挡, 白可 A 位扳过, 白可 A 位扳过。黑 4 若于 5 位挡, 白可 4 位断, 黑作战没有上图有利。

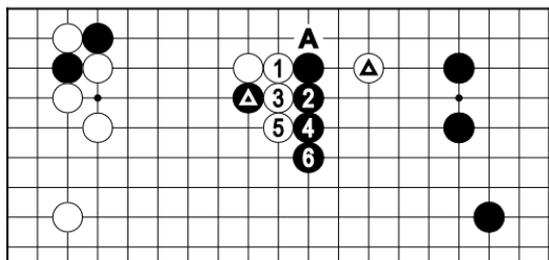


图 29

凡遇“压”，也常用扳。正着与俗手的情况和“靠”相似。

图 30: 黑▲压。白 1 扳是正着。至白 5 是常见的倚盖定式。

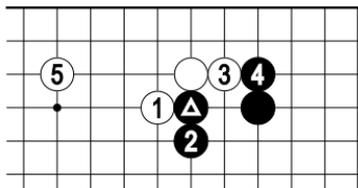


图 30

图 31: 在本图这种情况下, 白 1 扳, 俗手。至黑 4, 黑▲占据要点, 白棋很难过。

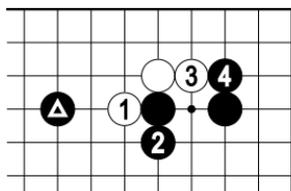


图 31

图 32: 在二间高夹后压的情况下, 白 1 长是正着 (在某些情况下, 2 位挖更好)。黑 2 粘, 白 3 以下先手活角, 双方两不吃亏。

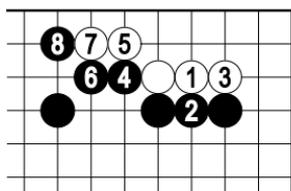


图 32

图 33: 白 1 长入, 黑 2 若挡, 白棋就免除了图 31 中, 白 1 与黑 2 的交换, 从而给黑留下了断点。白 3 冲, 5 碰求腾挪是一法, 白 3 改在 A 位跳也是一法。

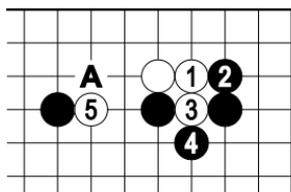


图 33

总之, 在被夹击的情况下遇压, 要不要扳是该慎重考虑的。

图 34: 在一间高夹的情况下, 白 1 扳, 不仅是俗手, 而且还是大恶手。黑 2 断后, 白棋损失严重。

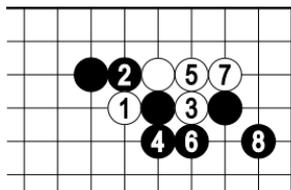


图 34

如果你下出这样的棋来, 说明你棋力极弱。

受本图启发, 我们还可联想相似的几个图:

图 35: 黑▲靠压。白 1 扳, 俗手。白 3 虽可打出, 但黑子头高, 二路还有 A 位打的先手, 黑棋有利。

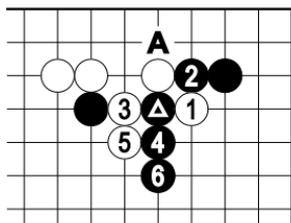


图 35

图 36: 黑棋打入拆三, 白棋压住。黑 1 扳, 俗手。黑 3 打、5 粘时, 白 6 正好曲住。黑 1 扳, 帮白走棋, 结果白棋有利。

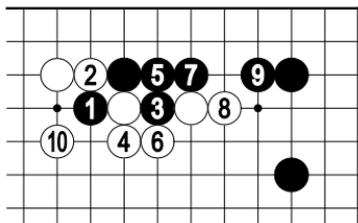


图 36

对于对方的长压，是否宜扳，要由双方的强弱来决定。

图 37：黑▲长压。此处黑强白弱，白 1 扳，俗手。黑 2 断，白难应付。

白 1 的正着是 2 位退或 A 位跳。

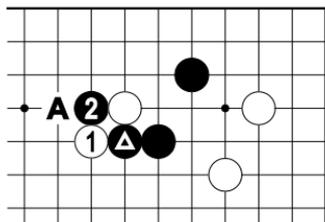


图 37

图 38：黑▲压。此处白棋较强（不是与黑对比，而是自身较厚实），白 1 扳是正着。黑 2 扳时，白 3 还可连扳。白 1 若在 A 位长，就弱了，稍有俗手之感。

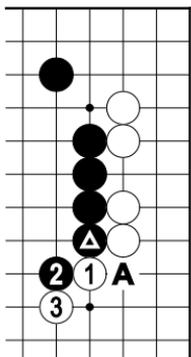


图 38

图 39：现在，白棋自身有毛病，黑▲压时，白 1 扳就是俗手了。黑 2 断，白不好应付。白 3 打，至黑 8，白角上三子被吃。

不过，图 37、39 中白 1 也可不称俗手而称错着。

凡是扳后要出毛病的，扳，都不能用。这里，就不再举例了。

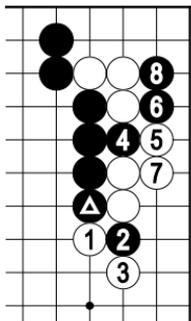


图 39

图 40：白 1 扳，是局部的正着，目的是彼此张势。现在右上角有黑子，白棋张势无用，白 1、3 连扳是俗手。这样不仅被黑的到了 8 顶的

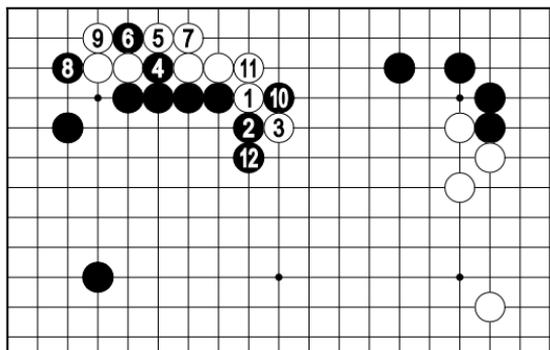


图 40

先手，而且在中腹的那些棋也是在帮黑子围空。

白 1 时的正着是在 11 位退或 8 位立瞄着 A 位的打入。

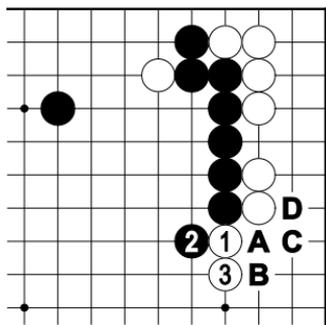


图 41

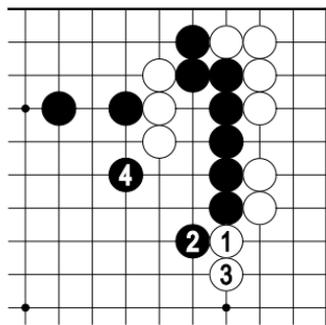


图 42

图 41：这是二间高夹后点角转换形成的形。白 1 扳、3 退是正着，将右边白子提高到四路上来了。由于角上已经够活棋，不怕黑在 A 位切断。黑若强行切断，则白 B、黑 C、白 D，黑势必爬二路，黑不利。白 1 若在 A 位退，则嫌弱，是俗手。

图 42：现在白在左边已经动出，白 1 扳俗手，凑黑 2 扳、4 罩，三个白子陷于困境。

图 43：白 1 关，正着。黑 2 长，也是正着。到此，白方可选择 A 位关或 B 位夹。

黑 2 若于 C 位扳，是俗手，被白棋在 2 位断，黑将难于措手。

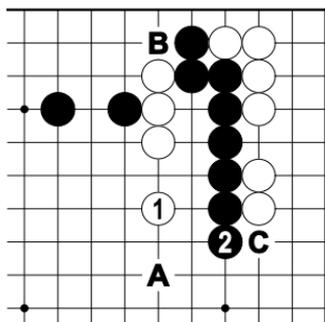


图 43

以上几例说明，通常情况下的正着，一旦有凑人下棋之嫌，便成了俗手。

图 44：这是一个较为特殊的棋形。白△曲时，黑 1 扳是俗手，凑白 2 扳，右上方大模样受损失。

黑 1 下在 2 位是正着。白 1 位冲，黑正好 A 位挡住，白棋无法在 B 位切断作战。

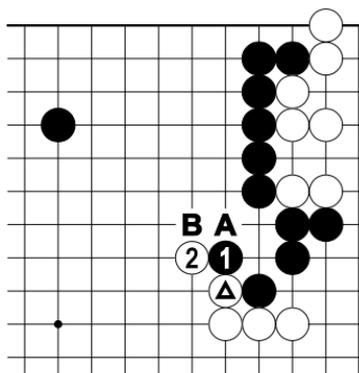


图 44

凡遇对方的“贴”，“扳”也是最常用的，其次才是“退”。“扳”与“退”的选择，也是取决于双方的强弱。我强则扳，敌强则退。在这里还要记住“二子头必扳”或“软头须扳”的棋诀。

图 45：白 1 扳，正着。这就是所谓的“二子头必扳”，是天经地义的。白 A 冲任何时候都是先手，所以我们可以看作这里已有白子。

黑 2 扳，是俗手，凑白 3 扳，外围的白子就越走越厚实了。黑棋的正着是脱先（只能如此）。白 2 位立是先手，这是没有办法的，黑只能忍痛。

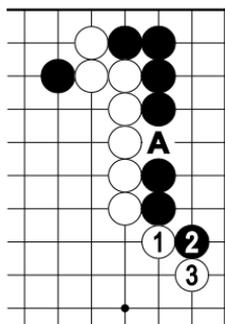


图 45

我们也许还记得图 43，那时说 C 位扳（即本图 1 位）是俗手。这又怎么解释呢？

这是因为“二子头必扳”，是局部棋形的棋诀，它要服从于实战中的具体情况。在实际上行不通的时候，任何棋诀都无效。我们知道，将棋子团在一起是最不好的，但在做“倒脱靴”时，却非得把棋子团在一起不可。

图 46：黑 1 扳，正着。这是典型的“二子头必扳”。

白 2 扳，俗手，凑黑 3 扳，黑子走厚了。不过这一俗手，是实战中为了争先手，还是能用的。

白 2 的正着是在 4 位跳。

白 4 正着。若在 5 位立，被黑在 A 位先手挡，白大恶。

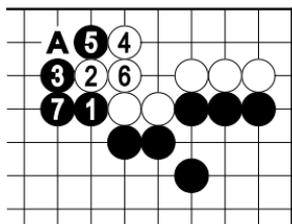


图 46

图 47: 黑 1 扳住二子头, 正着。这是, 白 2 扳, 就是明显的俗手了, 一定要在 A 位跳。黑 3 退是正着, 若在 4 位扳, 也是正着。白 4 再压, 黑 5 又是扳住二子头, 但此手也可在 B 位退。此刻为何不一定扳住二子头呢?

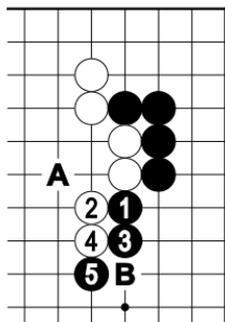


图 47

这是因为扳二子头的目的是破坏对方棋形, 现在, 白棋已经很坏, 黑 B 位退后, 白的两个断点已经补不过来。另外还有一个理由, 凡三路上的子, 急需扳到四路上来, 四路上的子, 却并不急于扳到五路上去。

那么, 扳二子头会不会出现俗手呢?

还是会的, 除了前面图 43 之外, 现再举两例:

图 48: 在已有黑▲的情况下, 黑 1 扳, 俗手。白 2 补后, 白角就安稳了。

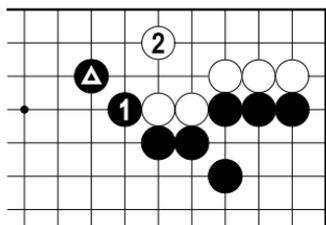


图 48

图 49: 黑 1 点, 正着。白 2 虎, 黑 3 再扳, 比上图有力得多。有时, ▲子在 A 位时, 也可采用 1 点的手段。

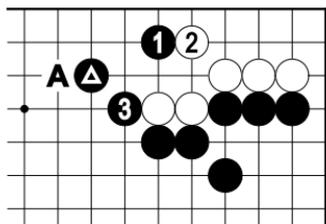


图 49

本例扳二子实是俗手的关键在于: 忽视了有比扳二子头更严厉的手段。

图 50：黑 1 扳，俗手。
白 2 跳，A、B 两点必得其一，
使黑棋陷于困境。

本例黑 1 扳，是没有注意自己的毛病。正着是在 B 位长。

除了扳二子头之外，对于三路上的贴，是否要用扳，要看双方的强弱。

图 51：白△贴，在这里不能算“二子头”，因为 8 位还没有黑子。该不该扳呢？要看双方的强弱。

现在是黑强白弱，黑 1 扳，正着。至黑 9 是常见定式。

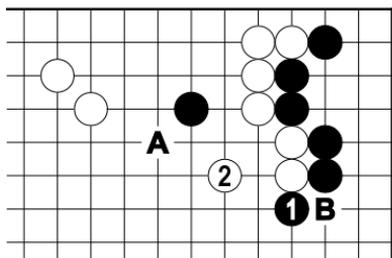


图 50

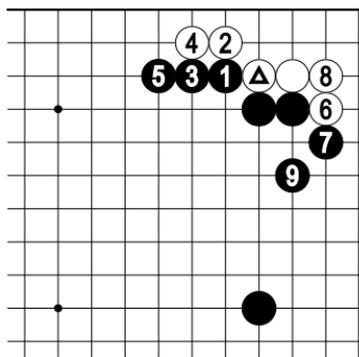


图 51

图 52：白 2 扳时，黑 3 连扳也是正着。走这手棋的条件是，黑 7 打能够吃住白两子。

至于黑 7 在 A 位打也是可下的，但通常要在 B 位附近有黑子的场合才用。

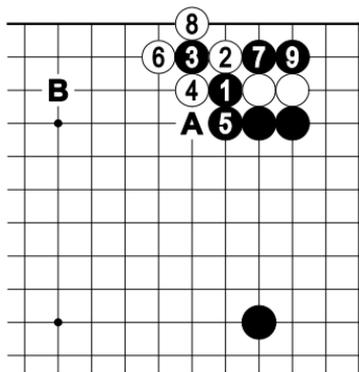


图 52

图 53：现在各有三子，仍为黑强白弱，黑 1 扳，正着。白 2 扳时，黑 3 退是正着，通常不采用连扳。

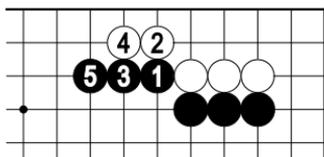


图 53

图 54：黑 3 连扳，俗手。这样下，黑棋希望既在右边成势，又抢先手，但想法虽好，实际却是吃亏的。

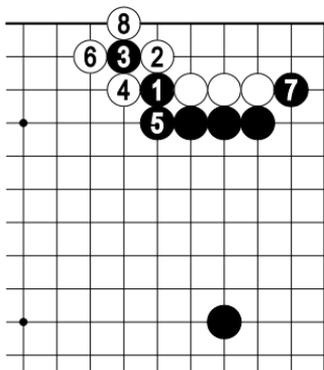


图 54

图 55：白 2 扳时，黑 3 在这边扳是正着。白 4 打 6 虎，黑 7 以下白方少提一子，为双方皆正的下法，黑棋较上图为优。白 4 若于 A 位挡，黑 B 位扳或 10 位断，均有力。

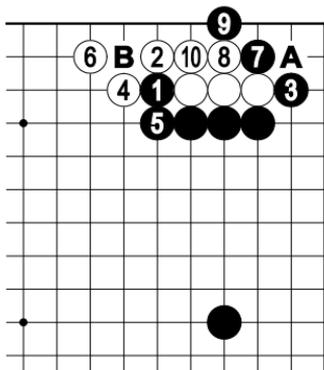


图 55

图 56：现在是白强黑弱，黑 1 扳，俗手。白 2 断，使黑棋陷于困境。

凡是敌强我弱时均不宜在三路扳。

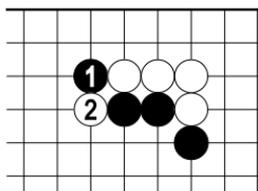


图 56

图 57：敌强我弱，黑 1 长正着。白 2 扳也是正着。至白 6 跳出，双方均正。

在三路上用扳，要注意双方的强弱。在二路上用扳，分两种情况，一种是三路上往下扳，同样是“强扳弱退”；另一种是在二路上向对方三路子扳，这时却是“弱扳强不扳”，关于这一条，初学者往往容易弄错的。

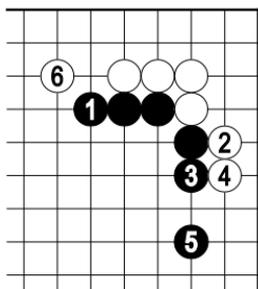


图 57

现在先看看第一种扳。

图 58：这是常见的一间夹定式。黑 1 扳，俗手，招致白 2 夹，黑不好办，黑容易被消。

原因是白角已固，而黑边棋形不完整。

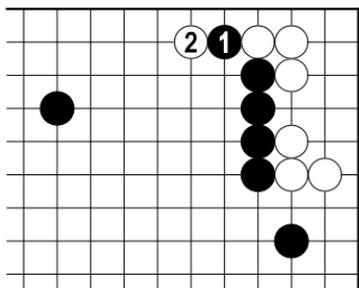


图 58

图 59：黑 1 跳是正着。白 2 若托，黑 3 可以扳住。本图黑方将棋子扳到外面来，黑模样就较为完整了。

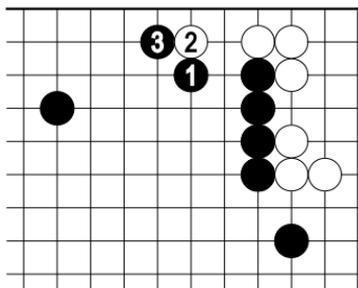


图 59

图 60：黑 1 扳，俗手。被白 2 断，黑棋陷于困境。在这里扔是白强黑弱，虽然黑白子数相同，且轮黑先走，但分辨强弱的关键不在于谁的手数多。现在，白角已活净，而黑外面断点较多，因而黑 1 应当在 2 位退。

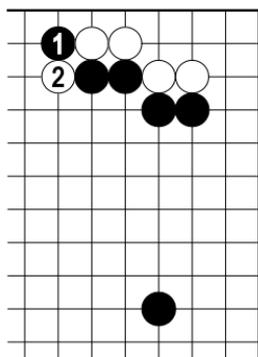


图 60

图 61：黑 1 曲时，白 2 扳是俗手。被黑 3 夹，白棋难受。原因在于黑角是无懈可击的。

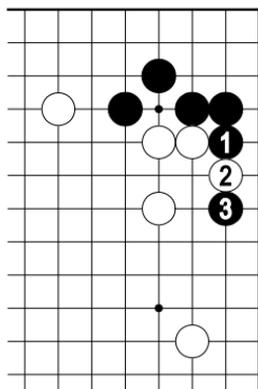


图 61

图 62: 现在棋形稍有不同, 黑角仍存在一定的缺陷, 白 2 扳, 正着。黑 3 若断, 白 4、6 连打弃子, 黑方相当痛苦。黑 3 若在 A 位夹, 白可十分愉快地在 3 位粘接。

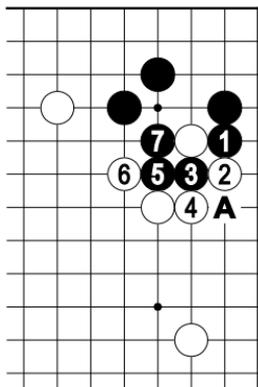


图 62

图 63: 白 2 扳后, 黑棋若脱先, 白还有 4 冲 6 扳的先手便宜。这也是白 2 须扳的理由之一。

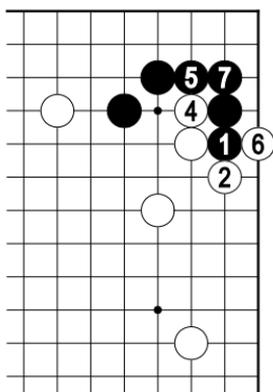


图 63

图 64: 黑 1 扳, 正着。白 2 需补, 黑 3 再补。凡是这样的先手扳, 绝少出现俗手的。

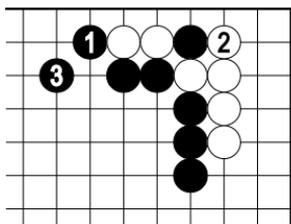


图 64

图 65：白 1 扳，正着。黑 2 需粘，白方同样是先手。凡是这样的扳，正着多于俗手。但要注意，两个白子贴紧气并双方互断对杀的棋则情况不同。

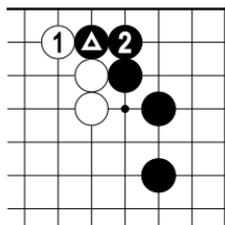


图 65

图 66：白 1 扳，在征子情况一般时，是正着，征子黑有利时则为俗手。黑 2 粘后，白 A、B 两点很可能无法兼顾。

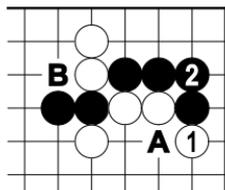


图 66

关于征子的问题请见下图。

图 67：白 3 必补，黑 4 曲，至黑 10 出现征子。对角双方无子称“征子情况一般”（即若出现征子，白可征黑，黑亦可征白），对角有黑子，称“黑征子有利”。

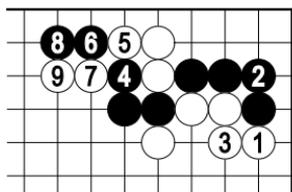


图 67

图 68：白 1 断，正着。3、5 滚打后，再 7 跳出，是这个棋形的特定下法。在稍不同的棋形下，白 1 在 7 位跳是正着。

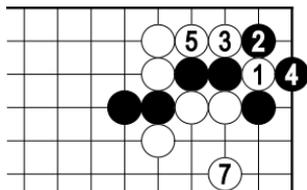


图 68



图 69：白 1 扳，俗手。本图与征子无关。白 1 扳后，黑 2 粘，黑棋厚实了，不利于白方作战。

正着是在 A 位托求腾挪，可利用黑 2 位断点，黑 B 扳，则白 C 夹。

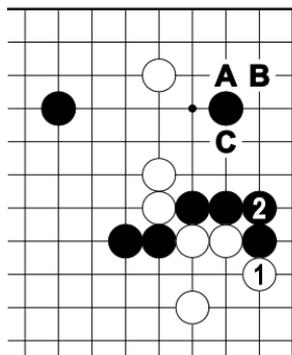


图 69

图 70：现在棋形又有所不同，黑▲扳时，白 1 跳正着，若于 A 位扳，则是俗手。

凡是扳后替对方补棋而自己又留下断点，扳均为俗手。

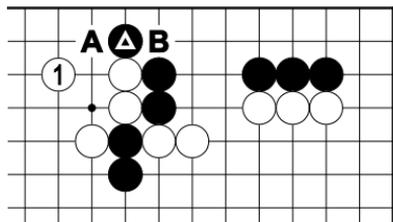


图 70

顺便说一下，黑▲扳，也是俗手，黑▲应在 B 位立。

现在再看二路扳的第二种情况，即从二路扳对方三路子。这种情况的要领是：敌强我弱即扳，我强敌弱则不扳。这正好与三路上的扳相反。

图 71、图 72：黑 1 扳，均是正着。在这里，白强黑弱，黑 1 除了扳别无良策。

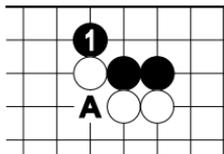


图 71

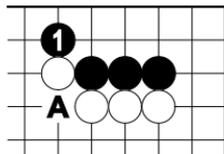


图 72

黑 1 扳，保证角上活棋。若在 A 位切断作战，则无理，不会有好结果。

图 73: 现在黑强白弱, 黑 1 扳, 俗手。白 2、4 长后, 白棋形完整了, 黑不上算。黑 1 在 2 位夹, 才是正着。

如果白在 A 位有子, 整体便是白强黑弱, 黑 1 扳, 才是正着。

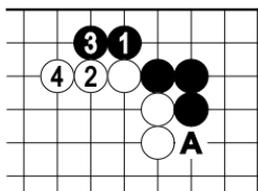


图 73

图 74: 黑 1 扳、3 长, 似乎很痛快, 但却是俗手。白 2、4 以后, 白棋厚实了, 黑棋不上算。这里仍为黑强白弱, 黑 1 正着是 A 位拆。也可脱先。

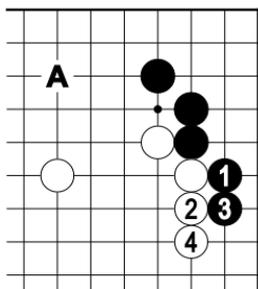


图 74

图 75: 白棋已有△子, 黑 1 扳是正着。黑 1 也可在 A 位断。

图 76: 下方已有黑▲, 黑 1 扳是俗手。至白 4 长, 黑 3 与▲成为裂形。

黑 1 的正着是在 A 位断。

先手一扳一长是很吸引人的, 但却容易出现俗手, 中级程度的棋手要特别注意。

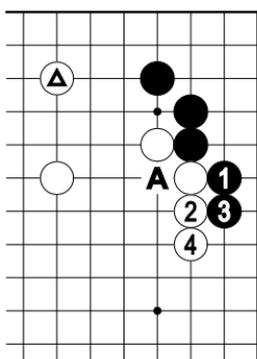


图 75

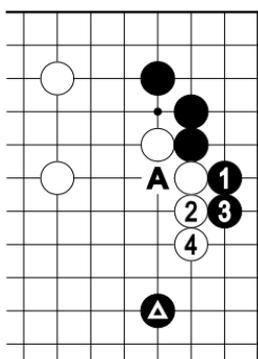


图 76

现在再看另一种二路扳。这种扳，有扳后粘接与扳后脱先两法。正着与俗手通常也由双方强弱来定。

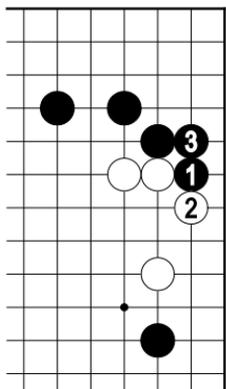


图 77

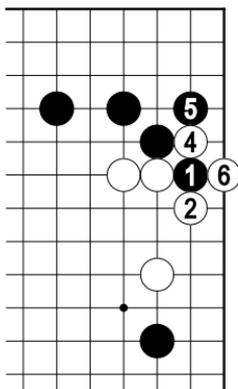


图 78

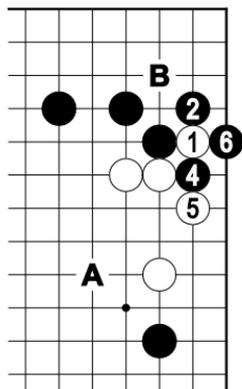


图 79

图 77：黑 1 扳，3 粘，正着。凡扳后再粘接的，意在攻击对方同时取地，这种情况下，与双方强弱的关系不大。

其中，黑 1 有时也可在 3 位单立。

图 78：黑 1 扳，然后脱先，意在防止对方点三三，这就与双方强弱有关了。

现在，黑强白弱，黑 1 是俗手。黑脱先后被白 4 打吃一子，白棋完全安定，黑角尚有余味。黑 1 组织点三三得不偿失。

图 79：白 1 扳后脱先，同样是俗手。黑 4 打掉一子后十分厚实，白棋吃亏了。

本型的正着是白 1 在 A 位补强，瞄着 B 位的点三三。

目前，黑角尚弱，白 1 扳后脱先是不可取的。

图 80：黑 1 扳正着，预防白在 A 位点三三。这是打入拆三挂走成的型，原先的白子已经很厚，黑 1 扳后脱先就是正着了。今后被白在 B 位打，白仅仅是增加了一点目数。白原本是活棋，被吃一子黑损失不大。

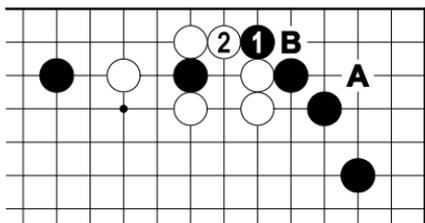


图 80

至此我们明白了，在敌强我弱的时候，扳后脱先是正着。反之，则是俗手。

图 81：此处黑强白弱，白 1 扳是正着。待黑 2 挡后，白 3 再拆二，次序井然。白 1 起到了阻止黑在 A 位扳的作用。

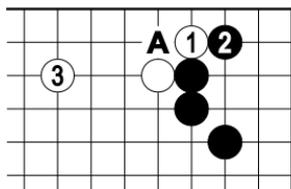


图 81

图 82：白 1 扳，同样是正着。黑角已固，白 1 与黑 2 的交换，对这团白子的谋生多少有些好处。

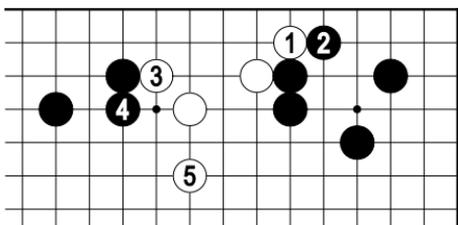


图 82

图 83: 此处虽是黑强白弱, 白 1 扳却多半是俗手。原因是这手棋并未起到阻止黑向左方发展的作用。而在这一局部, 将来收官的正着是白在 A 位立。

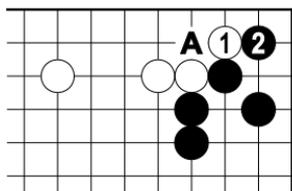


图 83

图 84: 白 1 扳, 缓手, 原因是黑棋可以不应。如果黑在 2 位挡一手, 白棋就便宜了, 因为这里黑强白弱, 这一组交换阻止了黑在 A 位打入的手段。黑 2 挡同样是缓手。

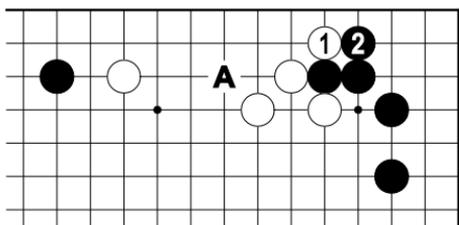


图 84

图 85: 黑 1 扳, 俗手。白 2 虎后, 白棋变得厚实起来了。

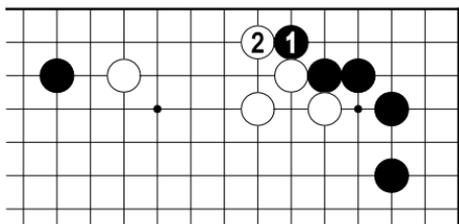


图 85

图 86: 白 1 扳 3 粘, 俗手。这与双方强弱无关, 而是基本手法问题。白 1 正着是在 3 位立, 保留 2 位跳入的手段。

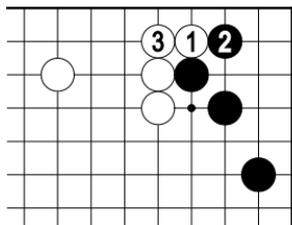


图 86

图 87：白 1 扳 3 粘，正着之一。与上图不同的是今后白有 A 位夹的手段。

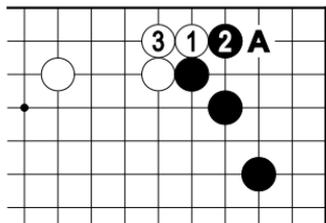


图 87

在两路上该不该扳的棋形是非常多的，本书仅是举几个例子说明道理。只要你明白了道理。遇到具体的棋形就可以自行判断了。

第十节 顶

顶有四种：见图 1、2、3、4。

图 1：黑 1 以▲为根基，称为“尖顶”。这是一种常用手段，在一般情况下正着居多，但用得恰当，也比较容易出现俗手。

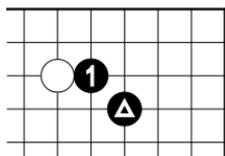


图 1

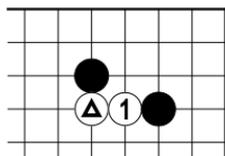


图 2

图 2：白 1 以△为基础，通常称“顶”。这种顶，由于贴紧了气，除了特别场合可用外，通常都是俗手。初中级程度的棋手，最容易下出这样的俗手来，要特别注意。

图 3：黑 1 以▲为背景，两子形成“并”的形状，通常也称“顶”。这种顶，通常用来阻渡，特殊情况下也可用来围空。初中级程度者对这手棋也有偏爱，但也很容易出现俗手。采用时也要慎用。

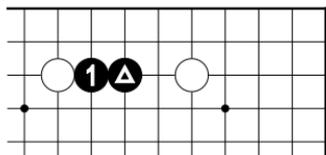


图 3

图 4：黑 1 与自己的子无直接联系，在对方的头上顶位，称“鼻顶”。这种顶能使用的场合非常少，但偶尔能用，常是妙手。初中级程度的棋手往往不敢采用，错过机会。至于水平极低的棋手往往乱用，则又另当别论。

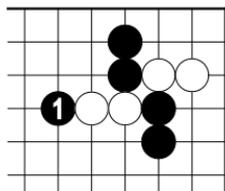


图 4

“尖顶”，旨在攻击，它常与“夹”相配合，主要是阻止对方生根。其次才是借此帮助自己求活。

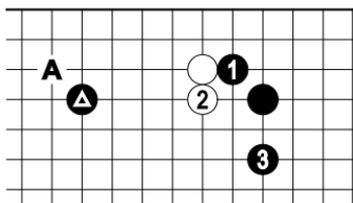


图 5

图 5：在▲位有黑子时，黑 1 尖顶，正着。白 2 长，黑 3 再补，白两子一时无法安定。

▲子在 A 位时，这一手也是常用的。

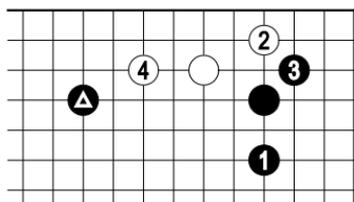


图 6

图 6：黑 1 不先顶，就走单关，则松了。白 2 飞进角，黑 3 需补，白 4 拆一，白棋就生根了，黑▲变得落空，黑失去战机。

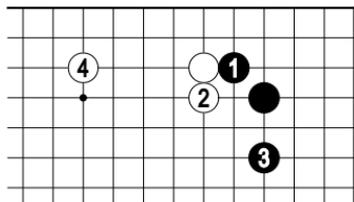


图 7

图 7：在上边无子夹的情况下，黑 1 顶，俗手。至白 4 拆，白棋太舒服了。本图白棋稍稍便宜，黑 1 顶未能起到攻击作用。

图 8：这是让子棋中最容易遇到的，黑 1 顶，大俗手。白 2 长起后，角上有种种余味。这手棋应当改在右下方夹，若要补角，应当在 A 位补。图中黑 1 尖顶，攻击与自补的两个目的都没有达到。

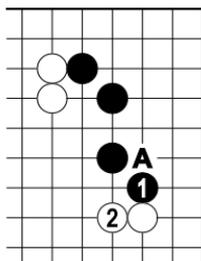


图 8

图 9：黑 1 尖顶正着。俟白 2 长起，黑 3 再攻击。其理由如图 5。

黑▲在 A 位时更好。黑●这个子有没有都能这样下。

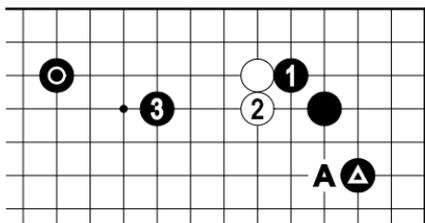


图 9

图 10：黑 1 尖顶俗手。▲是大飞，尖顶之后，黑棋很不好。左边的情况是在其次的。

正着是在 A 位“玉柱”。

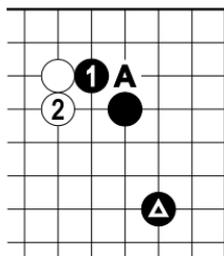


图 10

图 11：白 1 尖顶，俗手，这也是由局部的棋形决定的。白 1 通常在 A 位飞是正着，如左边已有白子夹攻，也可下于 B 位。

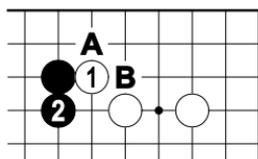


图 11

图 12：黑 1 尖顶，俗手，但偶尔也能下。通常是在 A 位夹或 B 位补。

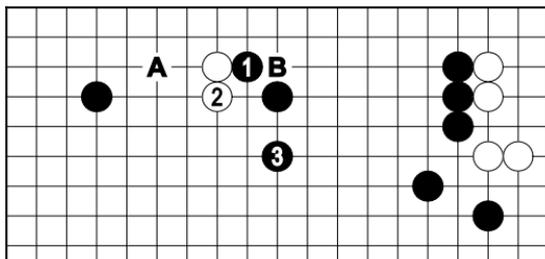


图 12

图 13：黑 1 夹顶，正着。一顶之下这块黑棋完全活了。这手棋与黑▲子有关。

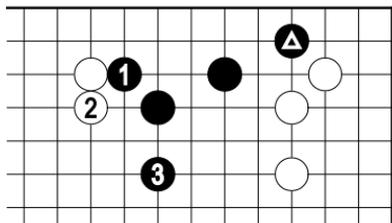


图 13

图 14：黑棋如果不尖顶，允许白在 1 位飞，到黑 4 之后，黑▲子位置不好。

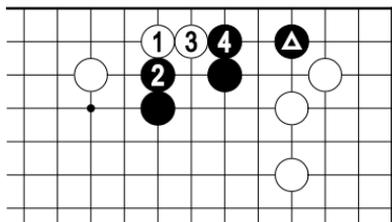


图 14

图 15：黑 1 尖顶，多半是俗手，偶尔也能用。尖顶之后，黑棋形仍不完全。不尖顶，白在 A 位飞，也不如上图严厉。

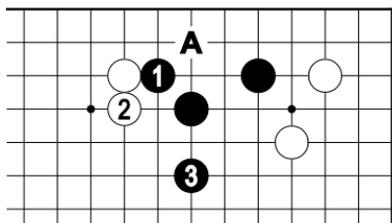


图 15

图 16：白 1 尖顶，明显俗手。黑 2 长起后，白棋很难成形。

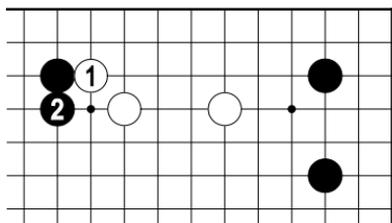


图 16

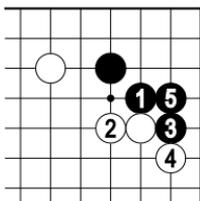


图 17

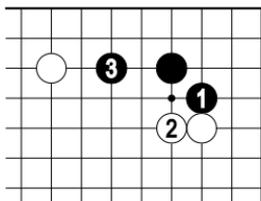


图 18

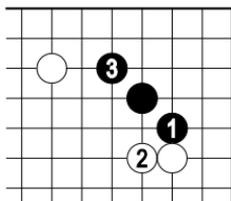


图 19

图 17: 黑 1 尖顶, 正着。这是一种特定场合的定式。

图 18: 黑 1 尖顶正着。然后 3 拆, 这也是一种场合定式。

图 19: 黑角被这样两挂, 黑 1 尖顶是正着, 然后 3 尖, 这是常用的守角法。

上述三图, 几乎都是防守的三个特定棋形, 在一般棋形下用尖来防守, 大多是俗手。

图 20: 现在是这样的双飞燕, 黑 1、3 连连尖顶, 是俗手的典型。白 2、3 之后, 黑棋已被封住。黑若在 A 位尖出, 棋形很难看, 有被白棋挤断的危险。

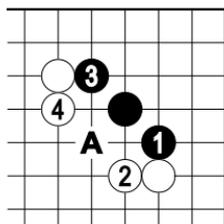


图 20

图 21: 白 1 飞时, 黑 2 尖俗手。这样的俗手也是初中级程度棋手最容易走出来的。

其实黑 2 和白 3 交换, 黑棋吃亏了。正着是单在 4 位尖。

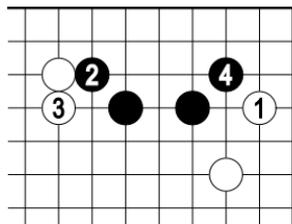


图 21

图 22：这是三间夹后出现的情况，黑 1 尖顶是正着。至黑 5，是常用的攻击手段。请不要忘记，这种手法要以三间夹这个子为前提。▲离得较远，所受影响较少。

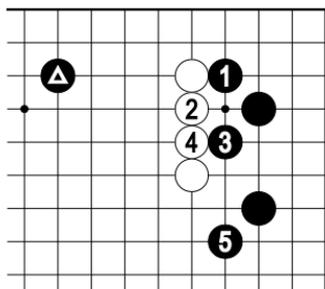


图 22

图 23：现在，黑▲是一间夹，黑 1 尖顶，是正着。这也是常用的手法，但本图与上图不同，是属于搜根攻击的情况。

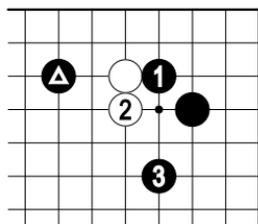


图 23

总之，在对方能向上长的情况下，用尖顶要慎重，因为这时的尖顶很容易出现俗手。如果尖顶之后，对方只能下立，那么，这是的尖顶就不容易成为俗手。

图 24：白 1 尖顶，正着。逼黑 2 下立，白 3 关起，隐伏 A 位挖断，可牵制黑棋。

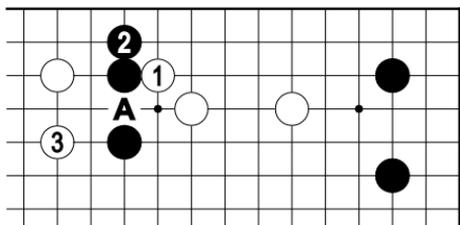


图 24

图 25：黑 1 尖顶，正着。类似这样的尖顶，在右边多种多样的情况下，几乎都是适用的。

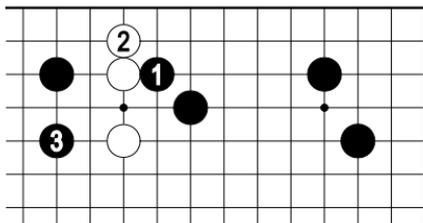


图 25

图 26：黑 1 尖顶，是俗手。这是由于黑棋所形成决定的。因为白 2 之后，黑角上仍需补棋，反倒帮白走棋了，白 2 可影响左方。黑 1 正着是先在 A 位关，含有 2 位托渡。

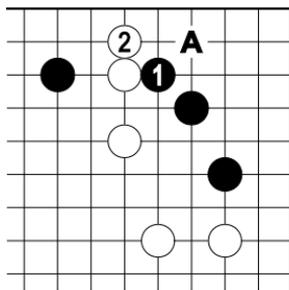


图 26

图 27：黑 1 尖顶，同样是俗手。白 2 立下后，A 位跳入仍然严厉。黑 1 仍应在 A 位跳，这是正着。

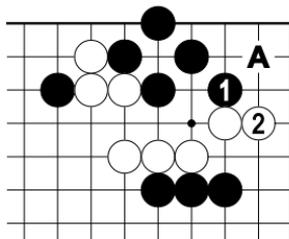


图 27

凡是尖顶后对方在二路立下，自己还得补棋的，都是俗手。

图 28：白 1 尖顶，典型的俗手。被黑 2 挡后，角上官子损失严重。正着是单在 3 位压。

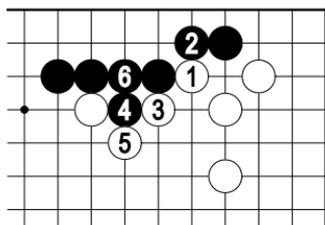


图 28

兼有补断作用的尖顶，往往是正着。

图 29：白 1 尖顶，起到了护断作用，是正着。

黑 2 扳，白 3 挤，以下至白 5，是双飞燕定式的一型。

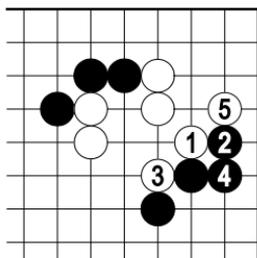


图 29

图 30：黑 1 尖顶，正着。1 月 2 交换，使白棋不易生根，比单在 3 位补断好。

这种手段，在▲位有子时可猛烈攻击对方，在▲位没有黑子时，也是可以采用的。

利用尖顶来阻渡，顶对方三路上的子，是典型的俗手；顶对方二路上的子，大多是正着。

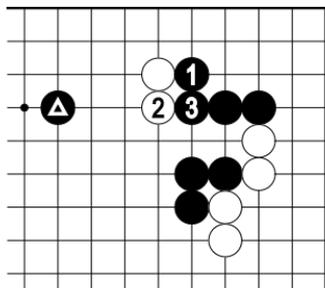


图 30

图 31：黑 1 顶，阻渡，是俗手。黑 1 与白 2 交换，帮了白棋的忙，黑 3 关起，白 4 以下舒畅成活，黑不利。黑 1 正着是在 A 位尖。

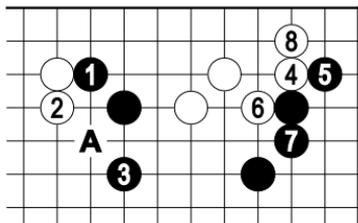


图 31

图 32：白 1 尖顶阻渡，典型的俗手。黑 2 长后，白棋形坏得不可收拾。

正着是白 1 在 A 位关。

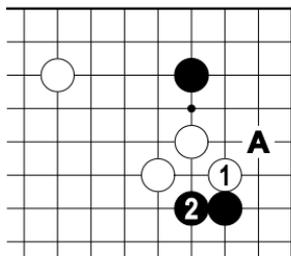


图 32

图 33：黑 1 尖顶，正着。待白 2 长，黑 3 再立，这种下法，是由角上棋子的位置所决定的。▲与 1 的不良结构，被角的特殊性弥补了。如果在边上，切不可下出这样的棋形来。

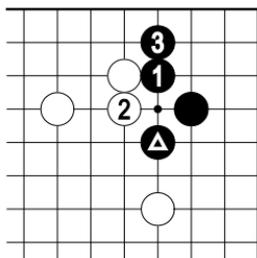


图 33

由低位向高位尖顶，是初中级程度棋手爱下的。这样的尖顶，大多数是俗手。

图 34：白 1 尖顶，俗手，正着是在 A 位补。尖顶之后，被黑 2 退，留下 B、C 两个好点，白不利。

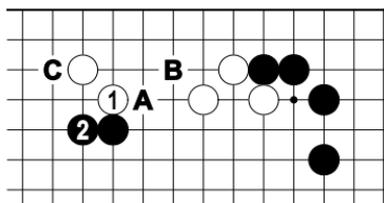


图 34

白 1 尖顶，作为应急手段，偶尔能用。

图 35：黑 1 尖顶，俗手。就程度而言，比上图的尖顶更为严重。

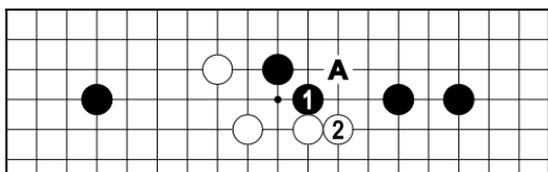


图 35

白 2 长后，黑马上就要补棋，起不到“应急”的效果。黑 1 的正着是在 A 位补，瞄着白的弱点。

图 36：黑 1 尖顶，俗手。正着是 A 飞或 B 靠。今尖顶，给白棋 B 长或 C 退的

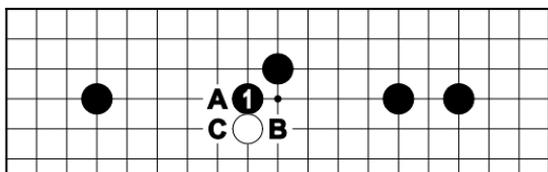


图 36

选择权。类似这样的尖顶，会使棋形软弱，棋子的效力降低。

图 37：黑 1 尖顶，是场合下法。这是一个例外。至黑 5 是常型之一。黑 1 这手棋，是由无忧角的特殊情况决定的。

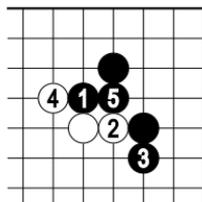


图 37

图 38：这是从三路上尖顶对方的四路子，通常俗手居多。白 1 顶俗手，给了黑 2 立或者 A 长的选择权，而白方的棋形却相当软弱。

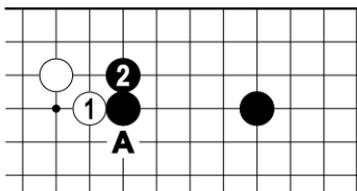


图 38

图 39：白 1 尖顶，是特殊情况下的正着，伏有 A 位挤迅速成形的的手段。黑若 A 团，黑方成愚形。因有上述特点，白 1 尖，才不是俗手。

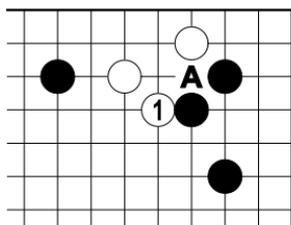


图 39

图 40：白 1 尖顶，正着。这是一种常用手法。白 1 如果先在 3 位托，则黑 4、白 1，这是，黑有可能在 5 位打。白 1 的下法，也是由角上的位置决定的。

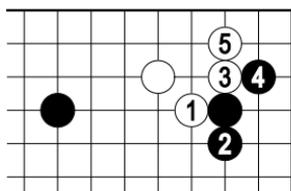


图 40

图 41：这是一种非常特殊的情况，黑 1 尖顶，妙手。白 2 扳。黑 3 团，愚形之手筋。黑

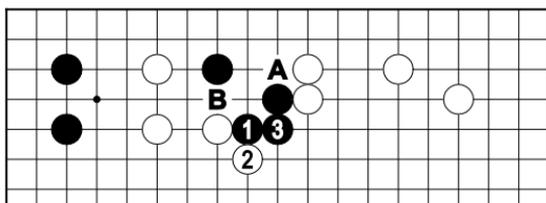


图 41

1、3 本身虽然难看，但使整体的棋形漂亮了，A、B 两点可必得其一。如果不走黑 1，黑棋形将更加难看。

图 42：黑 1 长，白 2 曲，黑 3 只能曲，黑棋的棋形比上图坏。

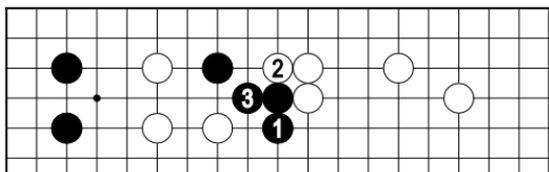


图 42

本图关键

在于双方短兵相接的几个子，周围的情况是次要的。

尖顶二路的子，在布局和序盘是少见的，但这样的顶，在稍晚一点的时候走，大多是正着。

图 43：白 1 尖顶阻渡，是正着。黑若不应，今后白有 A 夹或 B 挖后 C 做劫的手段；黑若 D 应，白 E 粘，仍有 A 夹的余味。

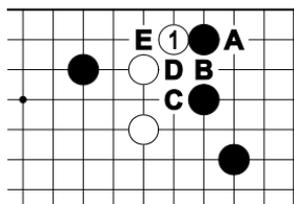


图 43

图 44：白 1 没有阻渡之意，但仍是正着。黑 2 鼓，白 3 粘，今后仍有 B 夹的余味。白 3 若在 A 位打，则是俗手。

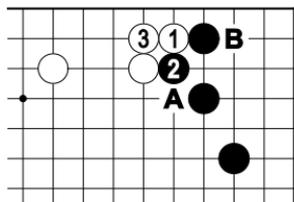


图 44

图 45：黑 1 尖顶，防白 A 托，是正着。反之，若现有黑 1，白△尖顶，防黑 B 托，也是正着。

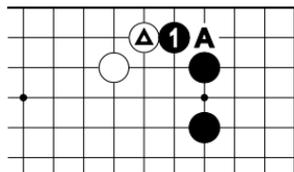


图 45

图 46：黑 1 尖顶，俗手。因白△距离较远，白 2 长，太舒服了。

白△若在 A 位，黑 1 也是俗手的味道，不过，白△在 A 位的情况是较少出现的。

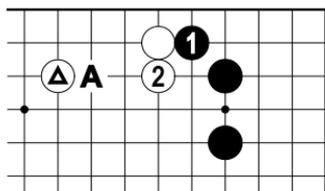


图 46

第二种类型的顶，是和原先的子并着的，这样的顶主要看是否贴紧气。凡是贴紧气的，绝大部分是俗手，只偶尔有例外；凡是不贴紧气的，正着与俗手参半。

图 47：白 1 顶，典型的俗手。黑 2 挡后，黑边坚固了；白棋被贴紧气，今后使不出劲来。

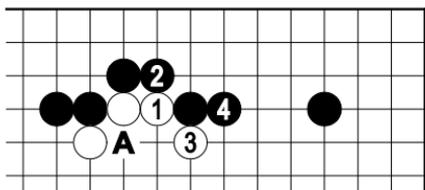


图 47

白 3 扳，同样是俗手典型。这手棋又帮黑棋补强了下边，白外面却毛病百出。

白 1 应当在 A 位粘或脱先。

图 48：白 1 顶，同样是俗手典型，黑 2 挡后，黑方厚实，白棋却棋形不佳。

类似上述的顶，只有在急需做眼的无可奈何状况下才使用。

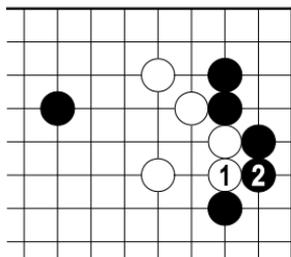


图 48

图 49：白 1 顶，常用下法，正着。但这已正着只有这个部位能用，在别的部位用便是俗手。因而白 1 顶也可以称为俗手，因为单从手法上说，这手棋是很俗的。

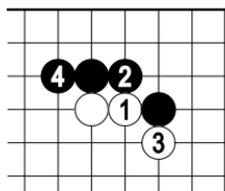


图 49

凡遇对方来托。向前顶通常都是俗手。

图 50：黑 1 托，白 2 顶是俗手。黑 3 挡后，白棋使不上劲了。

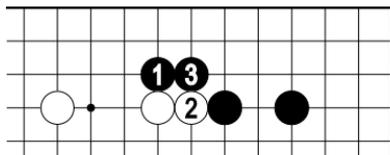


图 50

图 51：现在白在二路上托，黑 1 顶仍然是俗手。正着是在 A 位扳或 2 位扳，两者视局势而定。

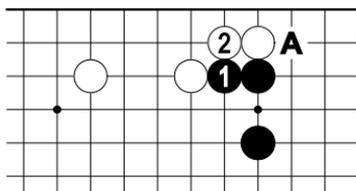


图 51

图 52：这个图形是第二届中日围棋擂台赛两擂主之争—聂卫平对大竹英雄一局中下出的。黑 2 顶俗手，但聂卫平利用这手棋使白方脱不开手。这是高手们“化腐朽为神奇”的高潮本领，寻常不可随手模仿。

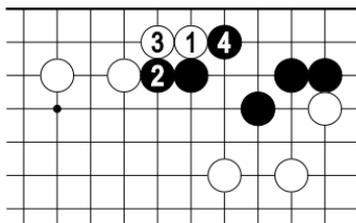


图 52

图 53：白 1 顶，正着。黑 2 退，没有顶紧白棋的气。凡是这样的顶，绝大多数是正着。而且这一手法，不受棋盘上具体部位的限制。

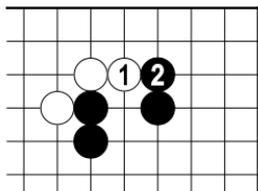


图 53

图 54：白 1 顶，俗手。原因是被黑 2 顶紧了气，A 位的断点越发严重了。正着是在 A 位单粘，保留 2 位扳出的余味。

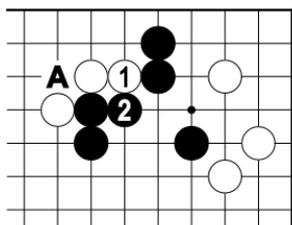


图 54

图 55：这是打入拆三后出现的情况。黑 1 飞正着，让白 2 跳补。若先在 A 位顶，则是俗手，因为白 B 挡之后，黑还得在 1 位补，白 C 粘，白方外势来得厚实了。至于黑 A 顶后再 D 扳，则更俗，白只需 E 退就可以了。

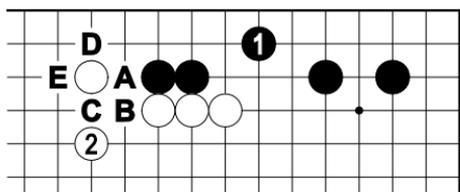


图 55

图 56：白 1 顶、3 扳，是正着。这种下法，是为了白一子求活，虽说手法上有点俗，但却是常用的。

采用这种下法，要注意△子的位置。

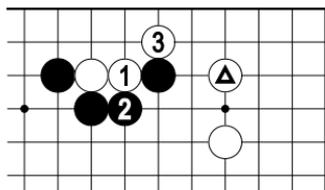


图 56

图 57：白 1 顶，俗手。当白 3 扳时，黑 4 连扳有力，至黑 6，黑走厚了，黑有利。本图与上图的不同之处在于：一、白不需要利用 1 顶来求活；二、白△的位置使它无法与白 3 连贯起来。

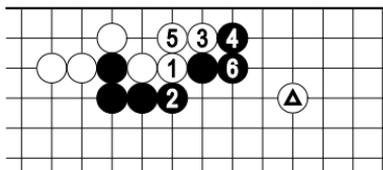


图 57

图 58：这一棋形，白的正着是 1 粘，逼黑 2 补。黑补之后白边上的空与上图相差无几，但黑棋的厚薄程度却相差很大。

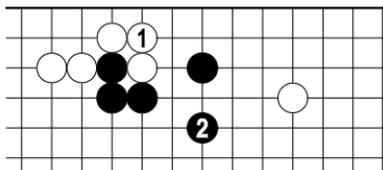


图 58

图 59：黑 1 的顶，是正着还是俗手？取决于黑 3 能否在 A 位断。如能在 A 位断即是正着；如不能在 A 位断即是俗手。

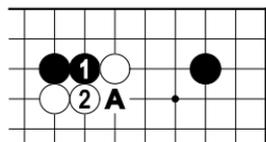


图 59

第三种顶，是用并列的两个子顶住对方孤零零的一子。这种顶，不妨称为“单项”。单项，也是俗手多于正着。单项又可分为向上顶，向下顶和横顶三种。

图 60：这是让子棋中常见形，白△侵消黑阵。黑 1 顶，俗手。白 2、4 连跳，黑

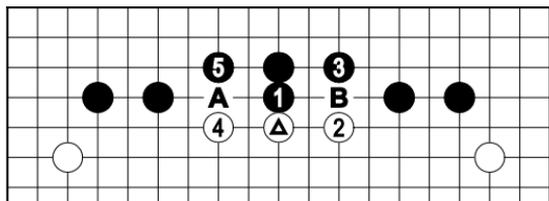


图 60

3、5 一一应，这样下在无形中白棋已占了不少便宜，黑空被压扁了，白棋有了一点虚势。正着是选择 A 或 B 飞。

图 61: 你如果预计白 2 跳后在 3 位扳, 那么, 黑 1 俗手的程度要轻些。

你如果再考虑到与黑▲配合成模样,

这真是好极了, 但你的这种想法会落空的, 因为在有黑▲的场合, 白 2 势必会在 A 位跳。

向上单项, 绝大多数是恶手。初中级程度者往往用它来围空, 这是必须纠正的。至于向下顶, 正着的情况要比向上顶多一些。

图 62: 白△从二路侵分, 黑 1 顶正着。这手棋使 2、3 两处的扳下黑必得其一。

图 63: 白 1 顶, 正着, 这手棋的前提是黑方不能在 3 位长出。黑 2 退, 白 3 可扳。

遇到对方是二路上的大飞时, 这种顶是常用的, 若在 A 位尖, 白 3 位长, 大飞的结构就完整了。不过, 这种顶并非适用于对付所有的大飞。

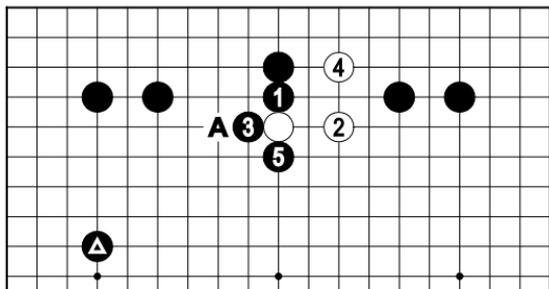


图 61

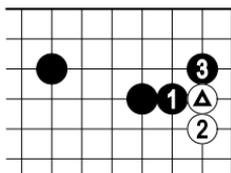


图 62

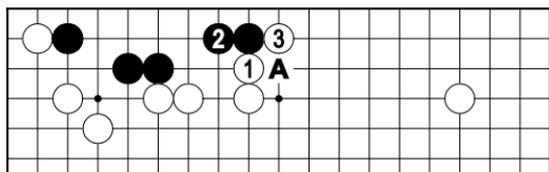


图 63

图 64：黑 1 顶，俗手。白方虽是大飞，白 2 仍可长入。双方进行到白 8，白角上可成一眼，黑毫无攻击白棋的可能，黑亏损。

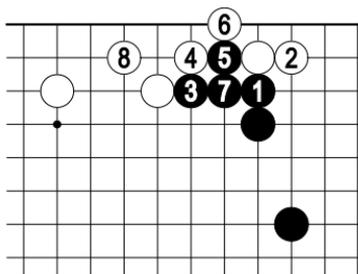


图 64

图 65：现在白△是小飞，黑 1 顶，大俗手。白 2 长进角，黑棋毫无办法。

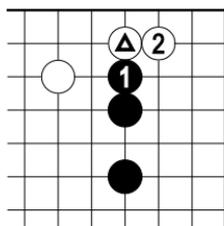


图 65

下面我们来看看横着的顶：

图 66：白 1 顶，常用手段，正着。这手棋既保证了白棋的眼位，又可伺机出头，除此不能整形。白 1 若在 A 位尖，则是俗手，被黑在 B 位压，白棋很不好受，而且还未成活。

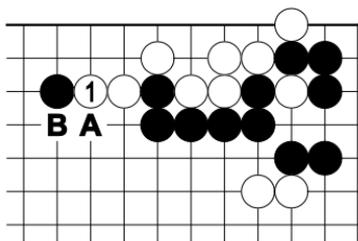


图 66

图 67：白 1 顶，俗手。黑 2 尖后，白拆地被夺，若于 A 位夹，黑▲与白 1 交换，黑稍便宜。

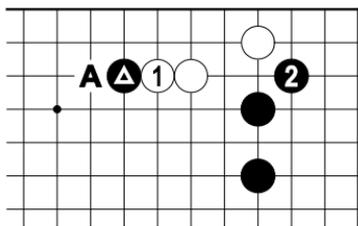


图 67

白 1 正着是在 2 位尖。

图 68：白 1 顶，正着。这是由角上的特殊位置决定的。

黑若 A 长，白正好在 B 位压出，白有利。因此，黑方的应着是在 C 位尖或 D 位跳。顶后对方不宜长，是顶成为正着的前提。

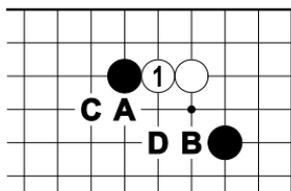


图 68

图 69：白 1 顶，俗手。黑 2 长，黑棋形漂亮，白方没有什么好手段，无论 3 跳或 A 飞，白 1 与黑 2 的交换均为白棋亏损。

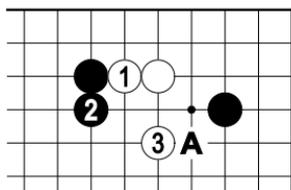


图 69

图 70：黑 1 顶，正着，这是定式一型。白 2 退，黑 3 扳，白 4 扳时，黑 5 可断。但需特别注意，这一手顶只有在这个棋形中才是正着。

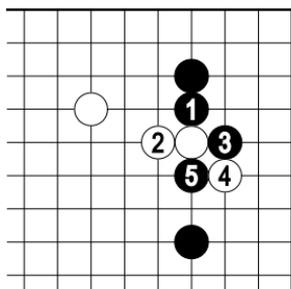


图 70

图 71：白 1 顶，也是特殊场合下的正着。白在角上付出了代价，要依靠 11 这手棋取回来。周围情况稍有不同，白 1 顶便是俗手。

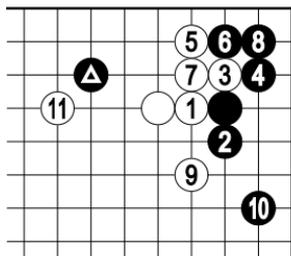


图 71

图 72：白 1 顶，3 跳，最大限度地围空，正着。下这手棋要注意两个问题，一是黑空已经无法打入；二是白 1 顶后，白方增加的空多于黑方增加的空，且不怕黑在 A 位冲断。

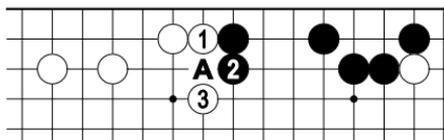


图 72

图 73：白 1 顶，俗手。白 1 的价值低于黑 2。

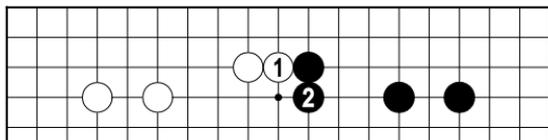


图 73

图 74：白 1 顶，正着，这手棋的关键在于白△这个子。

黑 2 长，白 3 扳后可于 5 位跳出，黑不敢冲断。

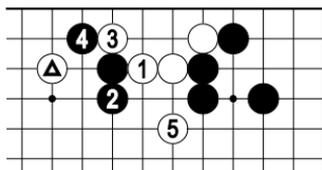


图 74

图 75：边上没有白子，白 1 顶是俗手。黑 2 长后，白无法逃出，白 1 的顶突然增加损失。

白 1 的正着是脱先。若于 6 位挺或 7 位尖，也是俗手。

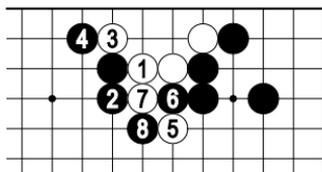


图 75

横顶，在对局中虽然经常用到，但对周围的配置要求较高，因而采用时要多加注意。

鼻顶，采用的机会非常少，用上却十分有力。

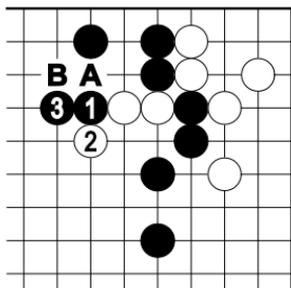


图 76

图 76: 黑 1 鼻顶, 是强有力的一手。白 2 扳, 黑 3 退, 黑棋形完整, 白棋却很难受。

黑 1 若在 A 位双或 B 位尖, 就松了。

这是用鼻顶来整形的例子。

图 77: 黑 1 顶, 有力, 这是最有希望攻杀白棋的办法。白 2 扳时, 黑 3 连扳是好手, 使白棋陷于困境。

这是攻杀的一例。

图 78: 黑 1 顶, 是最佳的收气法, 至黑 9, 吃死白子。

类似这样的顶, 是常用的。

围棋的常用手法中, 还有“关”、“飞”、“尖”等等, 这几种手法, 不太容易出现俗手。至于它们的正着, 前面几节中谈论其它手法时已涉及到了一些, 本书就不作专门介绍了。

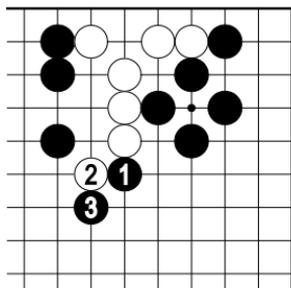


图 77

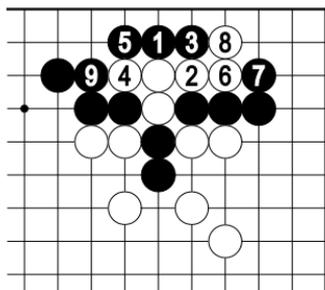


图 78

第三章 一些典型的俗手

有些典型的俗手，一经走出，会招来巨大的损失。这类俗手，很容易记住，提请初学者注意。

一 凑人打吃

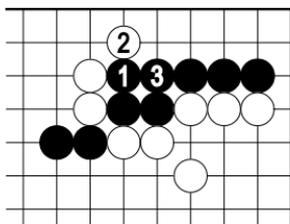


图 1

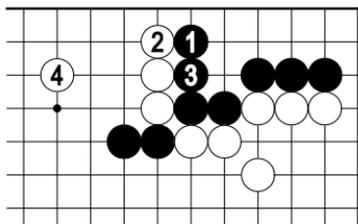


图 2

图 1: 黑 1 团, 大俗手, 凑白 2 一打。角上黑棋无论是死是活, 都已经吃了大亏。

图 2: 黑 1 跳是正着。白 2 挡, 黑 3 粘, 黑着法从容。请对比一下, 得失自明。

黑 1 若在 A 位虎, 也是俗手, 凑白在 1 位先手尖, 目数与眼位均受损失。

图 3: 黑 1 本应在 2 位夹, 可轻松吃白。在上面收气是大俗手, 被白 2 曲后滚打包收, 黑反而被吃。

请注意, 在没有白△的场合, 黑 1 同样吃亏很大。

图 4: 白 1 贴, 与凑人打吃意思相同, 黑 2 曲, 白棋被吃。

原本白 1 在 A 位尖是有棋的。白 1 典型俗手。

凡是这些典型的俗手, 无论在什么场合中走出来, 总是吃亏的。

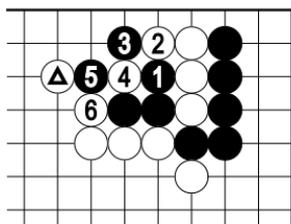


图 3

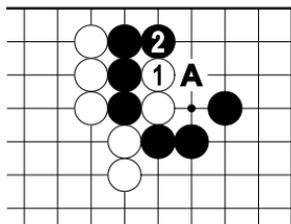


图 4

二 提取倒扑

凡是对方做成倒扑的子，则已经救不活了，初学者却不死心，还要去提一手，这也是典型的俗手。

图 5：两颗白子已被黑 B 扑杀。
白 1 提，俗手典型。黑 2 在 B 位回提，使白棋失去了 A 位打的利益。

凡遇倒扑，都不能提。初学者往往为了寻找劫材，在打劫时提倒扑，这也应当避免。要找劫，应在图 1 中 A 位打。提倒扑是“损劫”，打劫时要避免打“损劫”。

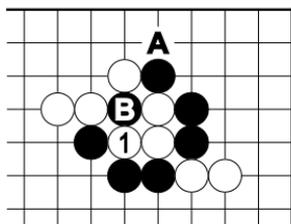


图 5
2=B

只有极少数倒扑提后不损，但这是很难遇到的。现举一例。

图 6：在打劫时，白 1 提是不损的。黑 2 在 A 位提，将来白 B 断仍是劫材。白 1 比直接打吃可以多一个劫材。

至于在大眼中提倒扑后再在空位中打吃，达到破眼杀棋的目的，则属于论外。

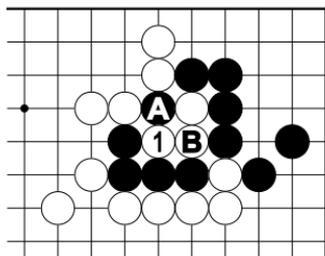


图 6
2=A 3=B

三 团成假眼

“团眼”，是常用的手法，但团眼必须团真眼，团成假眼有害无利，是典型俗手。

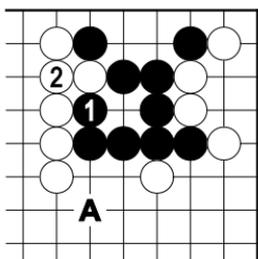


图 7

图 7：黑 1 随手一打，团成假眼，将自己的出路断绝了。

黑若不走 1 位打，在 A 位跳可以逃出。

图 8：现在与出路无关，黑 1 打仍是俗手典型。一打之后，只会给今后的作战带来不利。

图 9：黑 1 团的虽是真眼，但仍是典型俗手，因为这手棋一下子撞紧了许多口气。白 2 立，黑 3 必应，白 4 扑是妙手，至白 6 形成劫争。

图 10：本图黑方不走，已吃住白子，白 A 位紧气，黑 4 位曲即可。白若先在 1 位扑，黑 2 提，白 3 打时，黑不要在 1 位粘，而要在 4 位打，白方毫无收获。

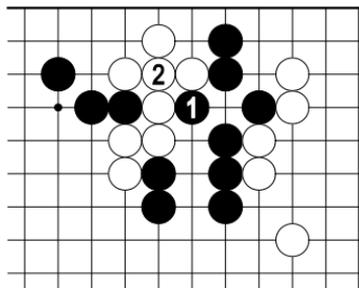


图 8

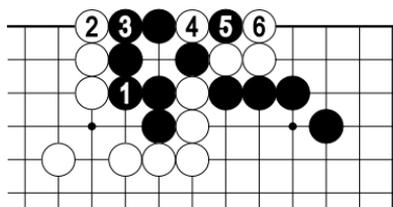


图 9

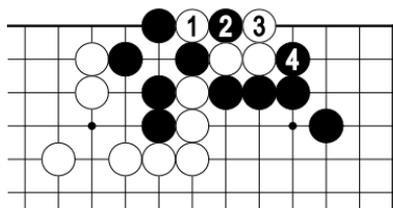


图 10

四 凑人滚打

图 11: 白 1 扳时, 黑 2 扳俗手, 凑白 3 当头一打, 黑 4 只能粘, 白 5 连扳, 黑棋很难受。

白 1 扳时, 黑棋的正着是在 3 位长。白若先在 3 位扳, 黑在 1 位长。

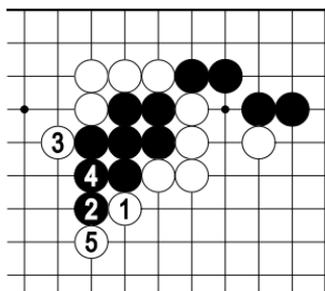


图 11

图 12: 经常出现的棋形是这样的。白 1 扳时, 黑 2 虎俗手, 遭到白棋一连串的滚打。

黑 2 应在 7 位并, 这是正着。

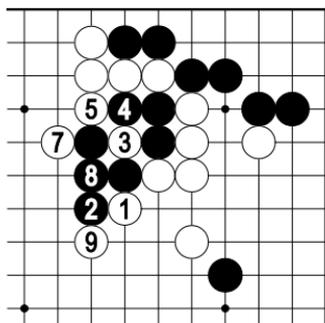


图 12

6=3

图 13: 角上已经形成滚打包收。黑 1 团是典型俗手。到黑 5, 黑方成了后手。

正着是黑 1 在 3 位提, 白 1 打, 黑 B 位粘, 白还需在 A 位补一手。

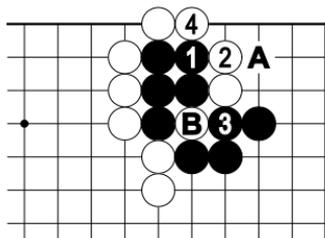


图 13

5=B

图 14: 两个白子已经被吃。黑 1 想占官子便宜, 是典型俗手。白 2 打, 4 虎, 黑只能紧气, 白棋先手渡回去了。

黑 1 在 2 位立是正着, 可以阻渡。白方借收气活角, 那是不可避免的。

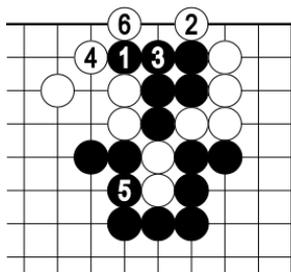


图 14

图 15: 黑 1 团, 俗手典型, 凑白 2 扳。黑 3 虎时, 白 4 扑后滚打包收形成征子, 黑子全部被吃。

正着是在 2 位跳。

凡是成愚形三角绝大多数是典型俗手。

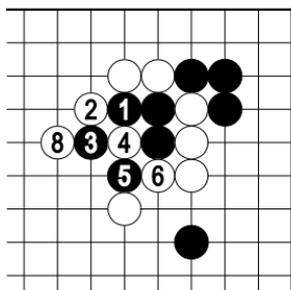


图 15



图 16: 黑 1 冲, 也是典型俗手。这手棋指望吃住边上白子, 但白 4 以后, 黑无法如愿。再看外边, 黑自己已无法脱险了。黑 11 至白 16 是示意, 黑若真照这样下, 自己撞气, 又是俗手典型。

其中白 4 也是“愚形三角”, 但这是一个特殊情况, 除此不能长气。白 4 是“愚形的好手”。

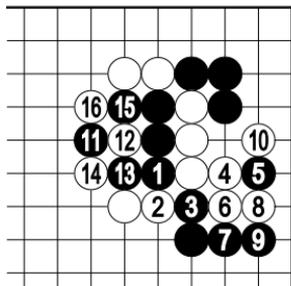


图 16

五 冲“双板凳”

凡遇“双”，棋子连接无病，再去冲，便是俗手典型。

图 17：白 1 冲，俗手典型，使两边白子都撞紧了气，无形之中造成了不小的损失。

即使是在打劫时，这样的冲也不能轻易下。

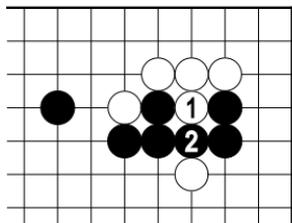


图 17

图 18：现在外边没有白子，角上紧一气似乎关系不大，但白 1 仍是俗手。

我们仔细分析一下，白 1 这颗子对外面丝毫不产生影响，黑 2 这颗子却有可能对外面产生影响。下棋的常识之一是要将棋子下在外面，对棋盘上空着的地方产生影响。

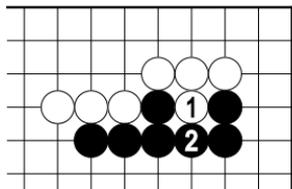


图 18

图 19：

黑 1 团，与冲双板凳类似，俗手典型。自己的棋子放在里面，对方的棋子放在外面。

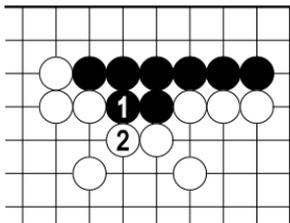


图 19

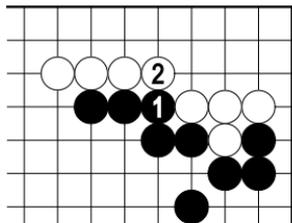


图 20

图 20：黑 1 团，俗手典型，将棋子下在了里面。“里外”之分，不是指边角与中腹，而是指这个子是否对外界有影响。

六 挤人小尖

小尖，也已连接完善，随手而挤，便是俗手。

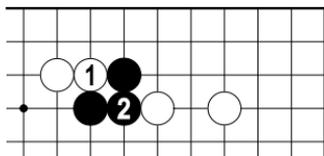


图 21

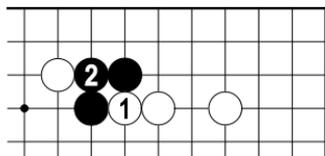


图 22

图 21：白 1 挤，俗手典型，两边白子被碰伤。

图 22：白 1 从这边挤过来，同样是俗手典型。

如果不是出于无奈或有附带的便宜，见小尖切不可挤。

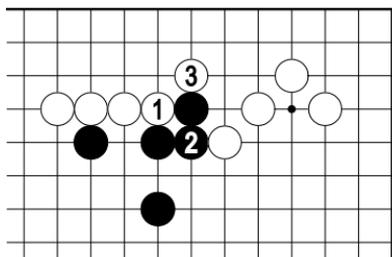


图 23

图 23：白 1 挤，正着。

3 扳后白子得到了通连，守住了边空。由于得空较多，上边受点损失也甘心了。

挤人小尖是典型俗手的说法，是指在小尖的两边都有子的情况下的挤。倘若一边无自己的子，这时的挤，不能算典型俗手。

图 24：黑 1 挤，白 2 粘，黑 3 跳出。这种情况与前面几图不同，不能算是俗手。

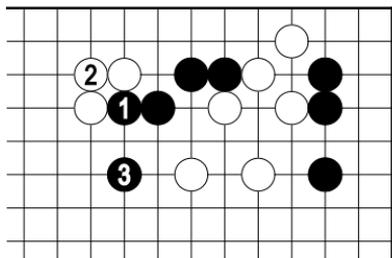


图 24

七 凑人“金鸡独立”

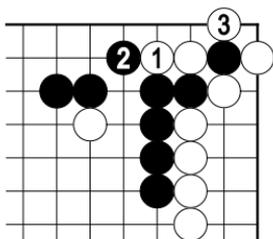


图 25

图 25: 角上吃住“二二”一子是常见的。白 1 长, 俗手典型。白方误认为先手收官, 及至黑 2 扳住, 才发现黑棋可于 3 位立下, 不得已而补后手。

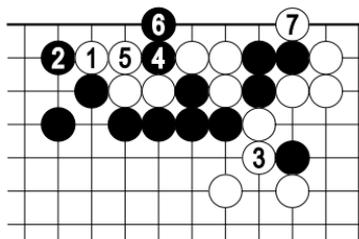


图 26

图 26: 角上白棋已经吃死黑子, 白 1 只需在 3 位长即可。现白 1 扳, 俗手典型, 黑 2 虎后, 边上出现了金鸡独立。白棋蒙受了无谓的损失。

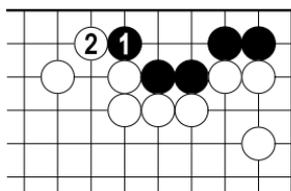


图 27

图 27: 黑角本可以补活, 但黑 1 扳, 俗手典型, 将棋走死了。白 2 平易地虎, 黑已无法补活。

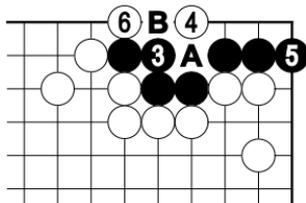


图 28

图 28: 黑 3 粘, 白 4 点入, 黑 5 立时, 白 6 正好扳渡。前面黑 1 撞紧了气, 帮了白棋的忙。其中黑 3 若于 A 位粘, 白 B、黑 5、白 6, 黑仍死。

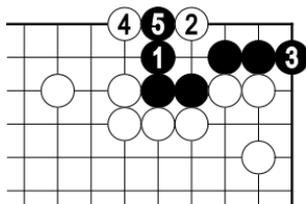


图 29

图 29: 黑 1 “蜷”正着。白 2 若仍点, 黑 3 立, 白 2 一子无法逃出, 黑棋活了。白 2 若改下 3 位, 黑在 2 位做眼即活。

八 先收“公气”

双方杀气时的要诀是“先收外气”，若先收公气，则是俗手典型。

图 30: 图中黑多一外气，但又三口公气，已经双活，双方均不必去紧气。

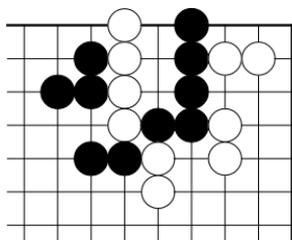


图 30

图 31: 白 1 自紧公气，是俗手典型。白棋已经死了。白 1 无异于自杀。

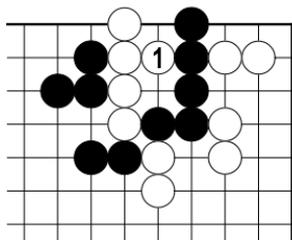


图 31

图 32: 黑 1 自紧公气，企图杀白，白 2 粘后才发现并不能杀白。

黑 1 同样是俗手典型。黑 1 与白 2 的交换是不等价的。

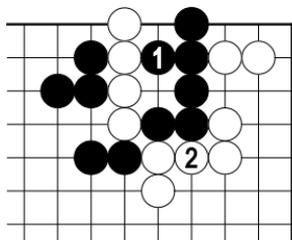


图 32

以上举的例子，双方气数不多，可以一目了然。实战中有时双方的气数很长，一时不易算清，要诀就是先紧外气，然后才紧公气。凡是先紧公气，即使能吃死对手，也是俗手典型。

九 粘成“饼子”

初学者遇打即粘，但粘成“饼子”即是俗手典型。

图 33：黑 1 打时，白 2 粘俗手典型。黑 3 退，黑大便宜了。白子不仅得不到目，而且失去了眼位。

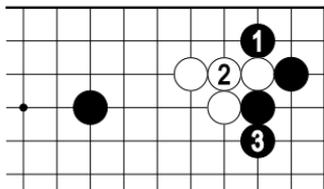


图 33

图 34：白 1 打时，黑 2 粘俗手典型。这手棋无论如何要在 A 位打。

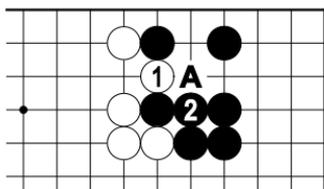


图 34

图 35：黑 1 粘，同样是俗手典型。在这里黑棋应该脱先，时机成熟时在 A 位打。

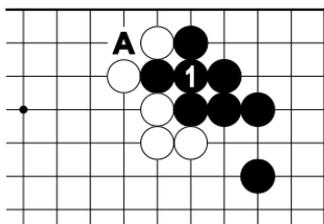


图 35

图 36：黑 1 扳，3 打俗手典型。当黑 5 长时，被白 6 一打，黑十分难受。

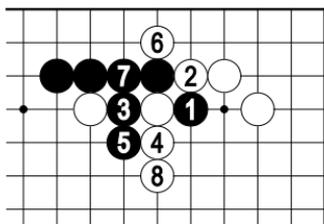


图 36

图 37: 黑 1 打, 3 压, 是中盘战中的典型俗手。

被白 4 一打, 黑失去了眼位, 陷入困境。

白 4 根据形势, 有时需要先在 6 位长。

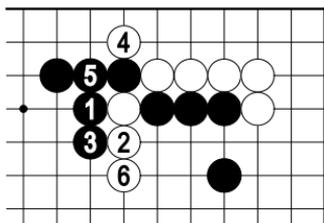


图 37

图 38: 凡遇与本图类似的图形, 黑 1 打、3 粘是常用手法。

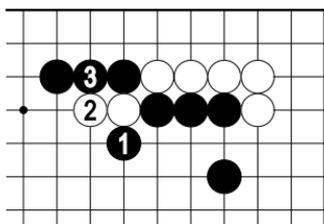


图 38

十 互关内刺

双方互相关起的时候，在“夹缝”中刺，是俗手典型。

图 39：黑白互关，黑 1 俗手典型。黑 1 与白 2 的交换是不等价的。今后白在 A 位刺，黑还得 B 位粘。双方形状相同，A 位白子优于 1 位黑子。

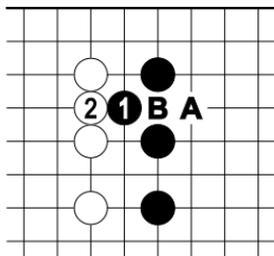


图 38

图 40：现在双方的关离得远些，黑棋第一个大关较弱，黑 1、3 是常用手段，而非俗手。

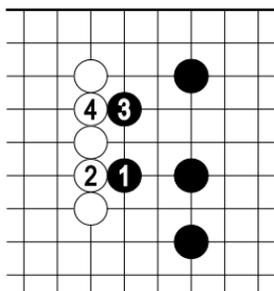


图 40

请注意，在这两个图中，黑子的右边必有白子，白子的左边必有黑子，由于这些黑子不需要某一个具体的形，所以在图中省略了。因此，这两个图仅是示意图。

十一 凑着种种

有些手法，本身并不一定是俗手，但在一些特定场合，也成了凑着。凡是凑着，都是俗手典型。

图 41：白 1 打，凑着。黑 2 反打，黑棋活了。

正着是在 4 位点，黑无法活棋。

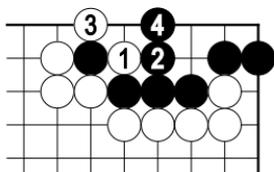


图 41

图 42：白 1 点正着。黑 2 粘，白 3 好手，5 断成了“金鸡独立”杀黑。

黑 2 若于 3 位虎，白 5 位断，亦杀黑。

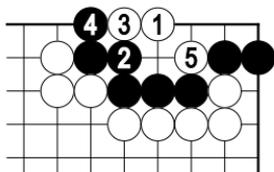


图 42

图 43：这是角上常见的棋形，白 1 立，黑已无法做活。

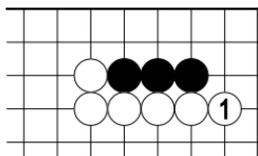


图 43

图 44：白 1、3 连扳，5 打。虽然痛快，实为凑着。黑 6 粘，白已无法净杀黑棋。

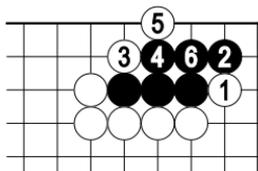


图 44

图 45：黑左右的联络是不完善的。白 1 虎，凑着。黑 2 挡后，黑棋联络完善了。

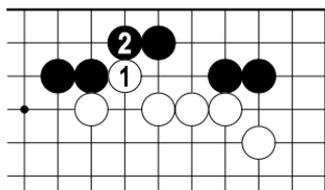


图 45

图 46：白 1 跨、3 夹即可切断黑棋。白 1 先在 3 位跨，也能取得同样的效果。

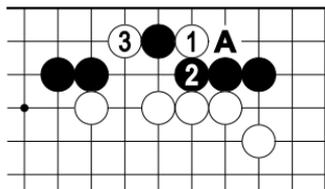


图 46

图 47：黑 2 夹时，白 3 是凑着，黑 4 渡回家去了。白 5 再夹，无效。

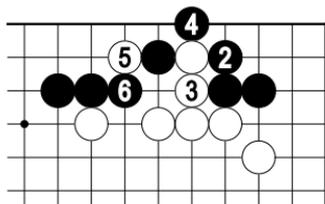


图 47

图 48：黑 1 大伸脚，收官常法。白 2 顶，可以收住空，以下至白 8 是正变。白 2 有时也可于 4 位顶或 7 位跳。

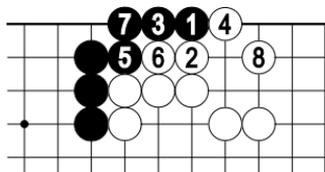


图 48

图 49：白 2 冲凑着，黑 3 扳后，白棋不容易挡住黑子了。

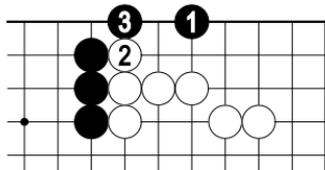


图 49

图 50：黑 1 跳是正着。凡遇四路上的二子头被扳，常用二路跳，有时也可以在 A 位飞。

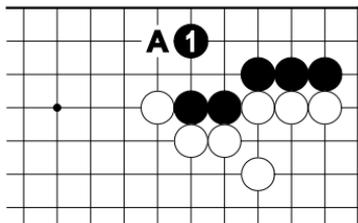


图 50

图 51：黑 1 扳俗手，凑白 2 扳。黑 3 立更俗，凑白 4 位挡，黑棋还得补棋。

黑 3 若于 A 位虎，但是黑 1 的凑着，还不严重。

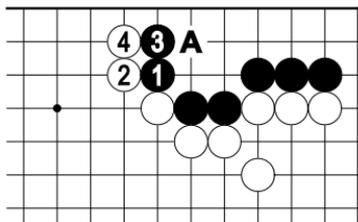


图 51

图 52：黑 5、7 带病强行，更加不好。黑 9 方始补，白 10 打吃，黑损失严重。

初学者喜欢带病强行。凡带病强行，最容易成为凑着。

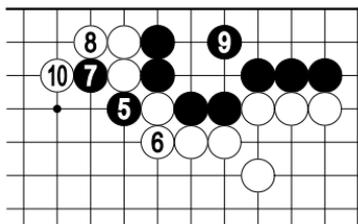


图 52

图 53：白 1 引征时，黑 2 提是正着。初学者异想天开走在 A 位，这是大凑着。势必招来损失。

有些初学者，见到自己被征，就在 B 位等处莫名其妙引一手，被黑 2 提净，这也是凑着。这是将引征应有的利益随手“贱卖”了。

还有些初学者先在 2 位逃征子，被黑 C 打后，再去引征，则是更加不可理喻的凑着。

凑着的种类是非常多的，在这里只能简要地举一些常见例子。

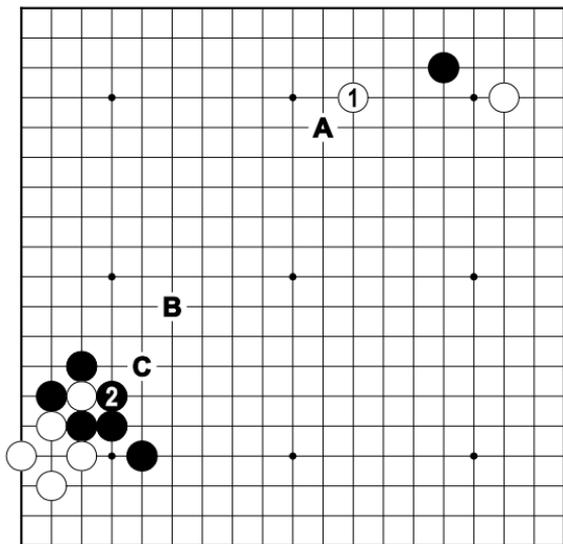


图 53

第四章 实战范例

本书的前几章，是采用局部图形来辨别正着与俗手。为了不使问题复杂化，有些图形只是示意图，因而前几章只是向大家介绍一般情况下区分正着与俗手的方法。但棋局是错综复杂的，因而在本章中采用实战的布局与序盘阶段来详析正着与俗手的区别，以及俗手带来的危害。

本章中所用的棋局都是高手的名局，高手们下棋是很少出现俗手的，尤其是名局，俗手更少见。因而凡是容易出现俗手的地方，都用参考图来解说。在解说中，我们不要求读者们和对局者下得一样好。因而文中提出的问题，你即使答不上来，也不要灰心。

第一局

这局棋是吴清源执黑与木谷实的对局，弈于 1933 年的日本围棋选手权战准决赛时。当时两人都是五段。这局棋的布局与序盘下得非常精彩。

吴清源与木谷实共同开创了“新布局时代”，这局棋被认为是“新布局时代”的萌芽。

在布局之始，未曾短兵相接，是不容易出现俗手的。

白 16 打入，开始短兵相接，就有可能下出俗手了。

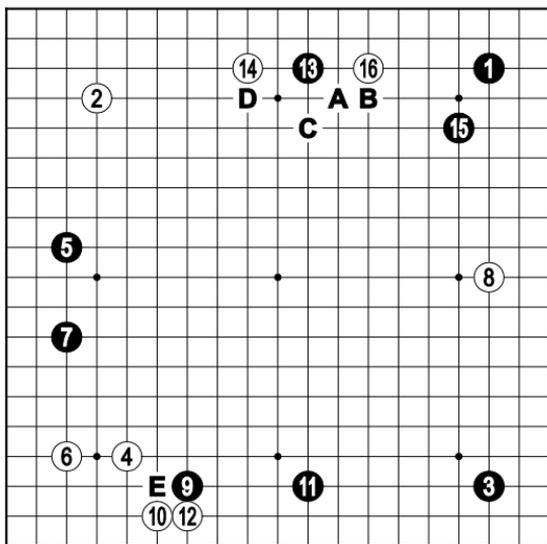
黑 17 这手棋，有 A、B、C、D 四点可供选择，你打算下在哪里？

借你思考的时机，我们回顾一下前面下的棋，只有在下黑 11 的时候是有可能走出俗手的。

黑 11 如果在 12 位挡，那也是正着，但如果在 E 位冲，就是俗手了。

图 1：黑 1 冲，俗手。白 2 挡后，白角就坚固了。如果单在 3 位挡，将来有 2 位跨的手段。黑 1 冲这种下法，只有在这里的黑子受到威胁，急需眼位的时候才用，现在不是这种情况。

谱中的黑 11 是轻灵的下法。



第一谱 (1-16)

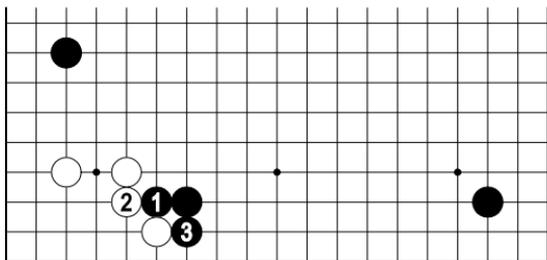


图 1

现在，让我们来解决前面提出的问题。

图2：黑1尖，想要吃住白子。不少中级程度的棋手，会下这步棋，

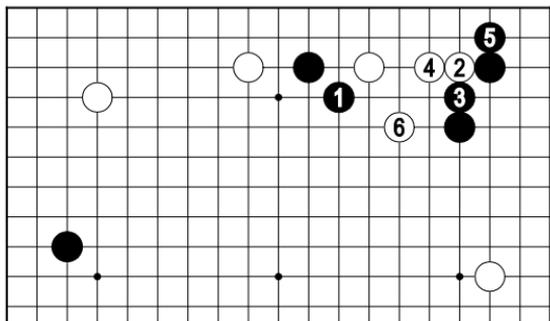


图2

但这是俗手。经白2靠后，至白6飞出，黑棋扑空了。类似这样的尖，必须在对方逃出比较费力的情况下才采用。

图3：黑1压，俗手。初级程度的棋手，一见对方打入，就想把它吃住，但这是容易落空的。

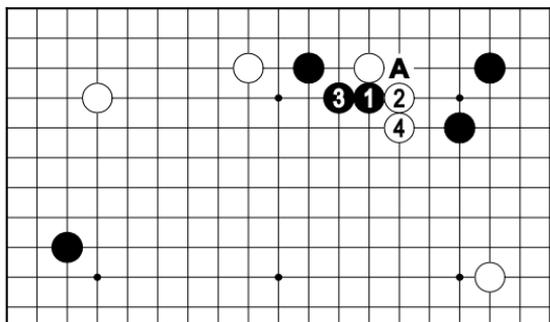


图3

白2扳，4长出，黑棋没有好办法。如果你想在A位断，那就更坏。

图4：黑1断。白2打、4顶。至白8长，黑棋损失巨大。

在黑5之前，黑先在A位扳，白B、黑5，则白在C位打，白棋也可以满意。

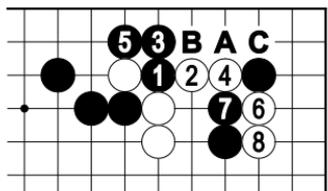


图4

图5：黑1压后3退，白4顶是要点。双方进行至白12，黑▲一子被碰伤，中腹黑子无明显收益，黑不行。采用黑1压的下法，必须确实能把对方压住，因为压弱子，不可能成为声东击西战术。同时，采用压，还要防止对方转身。

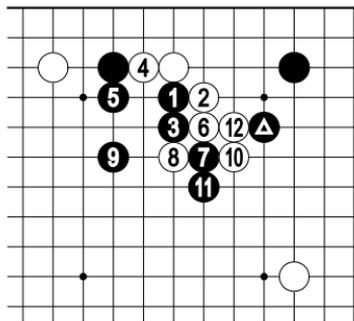


图5

图6：黑1压，白2顶渡，由于白有△子，黑势容易落空。今后，A、B两点白必得其一。

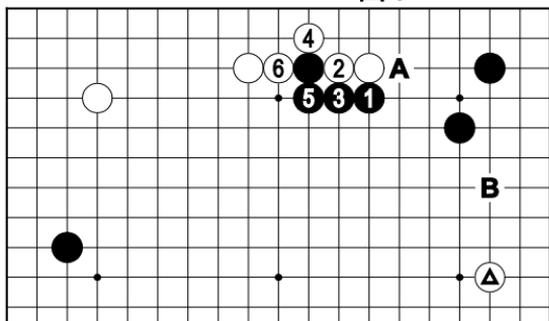


图6

图7：黑1跳，正着。白2靠以下至白6关出，这是白在打入时所期待的。接着黑7是正着，白8是要点。如果你想像的是这个图，可以得满分，但吴清源对这个图并不满意。

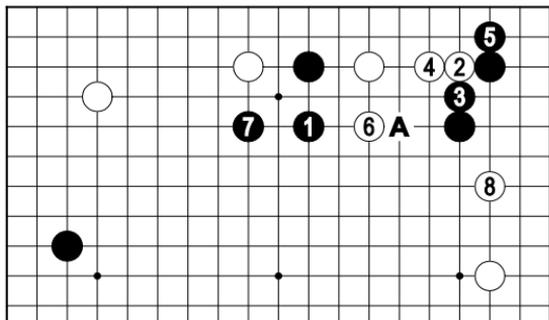


图7

在这里顺便提一提，白6是正着。若于A位走成“猴脸”，则是俗手。这和图2的情况不同。

图 8: 黑 1 压, 妙手。吴清源先生正是这样下的。

在本书第二章中曾说到“压”的含义之一是用来“声东击西”。

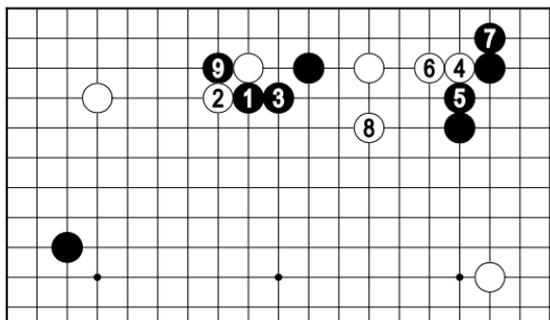


图 8

现在黑 1 压, 正符合这一点, 所以在高手眼里, 黑 1 也可以看作正着。

白 2 若扳, 黑 3 退是正着。一退之下, 使黑左右难以兼顾。

白 4 靠后, 8 关出, 至黑 9 断, 黑有利。

图 9: 白 4 若粘, 黑 5 正好罩住白子。接着白若 A 尖, 黑可 B 飞。

正是有黑 5 的严厉镇头, 才使黑 1 成为正着。如果 5 位有白子, 黑 1、3 就是俗手。

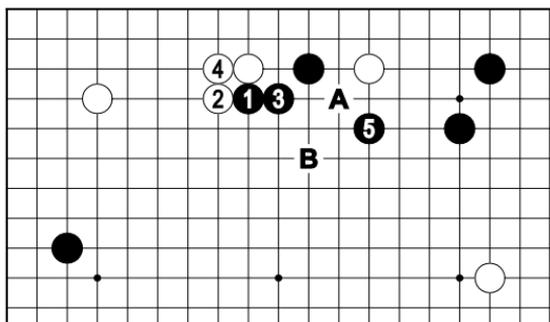


图 9

图 10：白 1 扳时，黑 3 退，也是常用手法，但在本局情况下，却是俗手，因为它失去了黑 1 压的内在涵义。白 4 顶，就把上边补好了，至白 10 关出，黑一无所获。

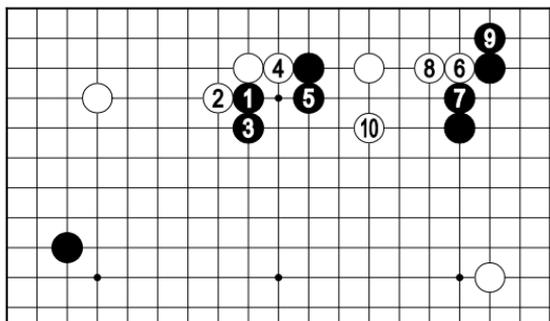


图 10

在前面的几个图中，白棋最不利的是图 8 和图 9。图 8 与图 9 是白 2 扳造成的，我们应该想到白 2 扳是俗手。

遇压用扳，这是常识，但当扳后左右无法兼顾时，扳就是俗手。

图 11：黑 1 压时，你若在 2 位退，你就避免了一个俗手，但黑 3 镇后，再 5 退，黑棋得到了 1 与 2 的交换，已经便宜一点了。

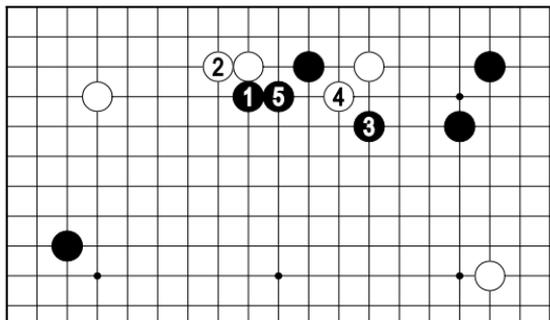


图 11

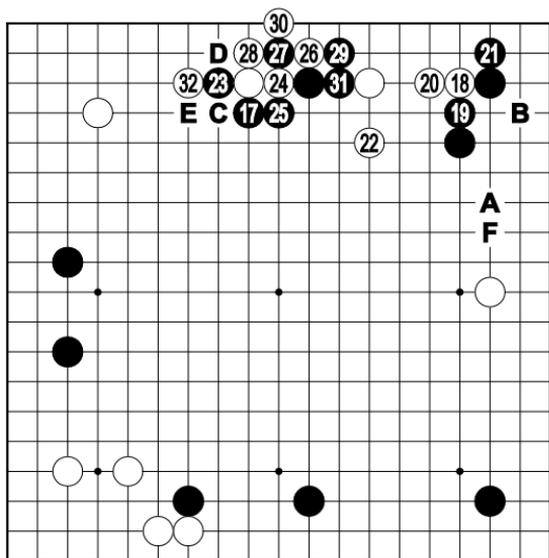
黑 17 压时，白 18 碰，采取应不好的地方就不应的策略。18 这手棋，由于能加强上边一颗白子，右边又留下 A 的好点，所以是正着。

黑 21 立，也是正着。如果 A 位已有白子，21 在 B 位虎是正着。当黑 23 扳后，与图 8 对照，我们可以看出白方少下了一个俗手，这就免除了不必要的损失。

谱中白 32 夹是正着。

图 12：白 1 曲，俗手。白 3 还得爬。这样下徒然加强了黑的势力，使自己星位一子变弱了。白 1、3 这种下法，只有在别无它法的情况下才采用。

白 32 夹之后，有 C、D、E、F 四点，请你选择一下。



第二谱 (17-32)

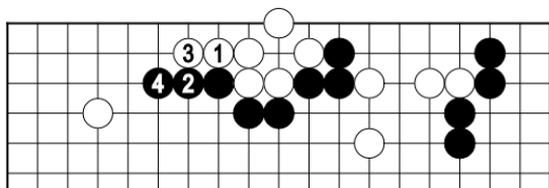


图 12

图 13：黑 1 粘，典型的俗手。白 2 渡，白棋就放心了。黑 1 这手棋，是在没有其它

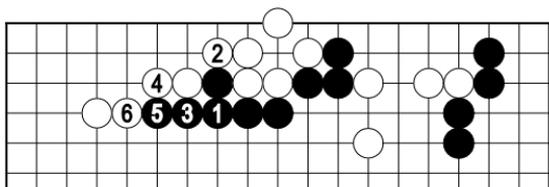


图 13

手段的情况下才用的。黑 3 压，也有点俗，若黑 5 再顶，则是明确的俗手。

图 14：黑 1 冲下去，险着！但不是俗手。白 2 断后作战。至白 14，黑不利。

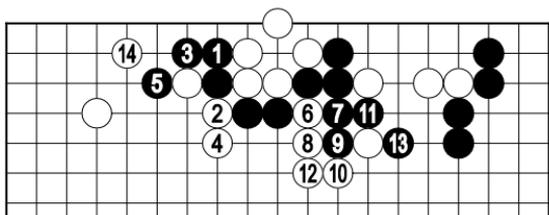


图 14

图 15：黑 1 立下，待白 2 断时，黑 3 靠。如果你设计这一方案，必须明白，黑 1 先走损着，是十分危险的。黑在左上的损失非常大，而在上边，黑未必能吃住白子。

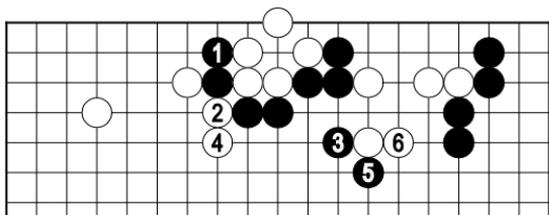


图 15

图 16：黑 1 先靠，俗手。白 2 挺出太舒服了。黑 3 冲下，白 4 夹，可以安然度过。

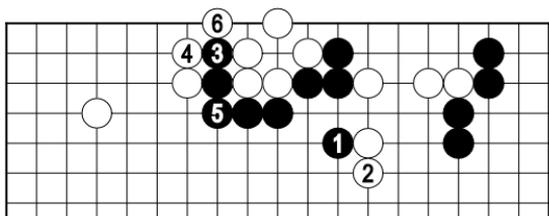


图 16

中级偏高度的棋手，往往下这种茫无目的棋，而使棋输得很快。

图 17：黑 1 拆，是好点，但白 2 吃掉一子也很大。黑 5 虎，白 6 关，白棋不坏。

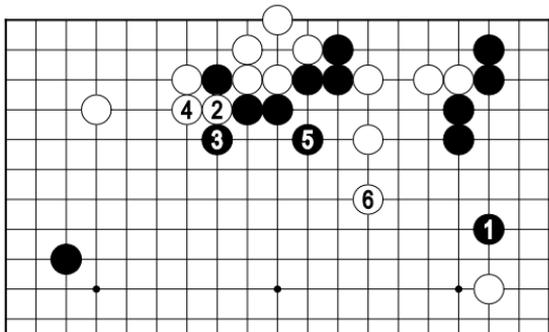


图 17

图 18：黑 1 虎，妙手。白 2 势必打。黑 3 是与黑 1 相连贯的，至黑 5 是常用的手段。

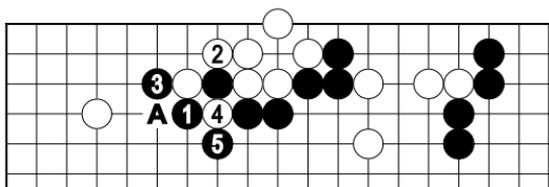


图 18

此时，白棋因找不到劫材，不敢在 A 位开劫。实战中，吴清源先生正是这样下的。

黑 33 至 37，黑在上方采用了弃子包打战术，使棋形来得生动。

白方看到没有适当的劫材，而在 38 位拆二，这手棋是此时盘上的绝好点。黑 39 必须压，若被白棋在 A 位飞住，棋就下完了。

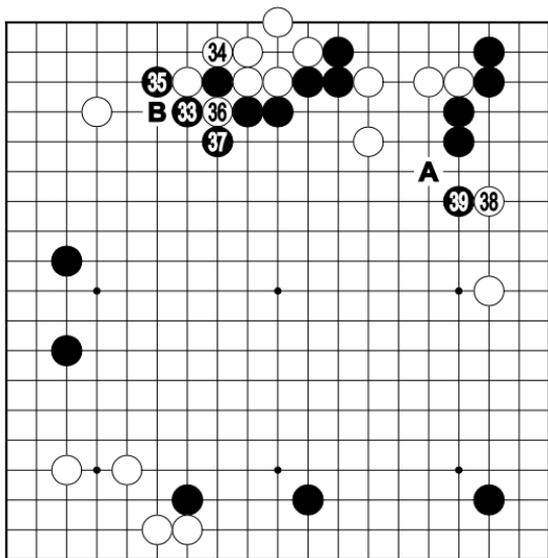
现在请你回答三个问题：

一、白 38 为什么不在 B 位打？

二、对方如果在 B 位打，你将怎样应付？

三、黑 39 压后，白棋应当怎样下？

图 19：白 1 打，黑 2 提，白棋找不到劫材，只能 3 粘。这就失去了有劫材时直接打劫的机会。不过更重要的理由是，白 1 与白△的配合不佳。



第三谱 (33-39)

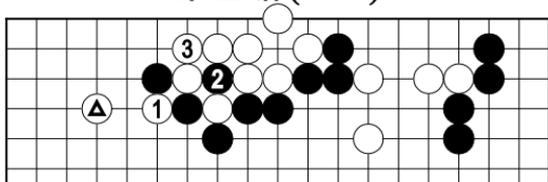


图 19

图 20：如果是这种情况，白 1 打，才是有力的，因黑在上边不容易腾挪。

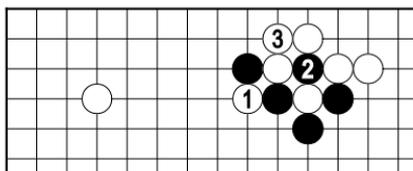


图 20

现在，我们来解答第二个问题。白若在谱中 B 位打，势必演变成图 19。黑棋应当怎样下呢？

图 21：黑 1 打，大俗手。白角上毛病没有了；将来白 A 位提是先手，黑 B 的毛病暴露出来了。

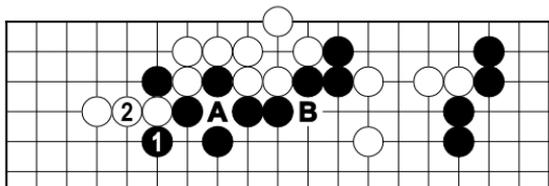


图 21

你如果这样下，白棋会说：“非常感谢你！”

图 22：黑 1 打，是通常情况下的正着，能这样穿出来，是十分愉快的，但白 4 打

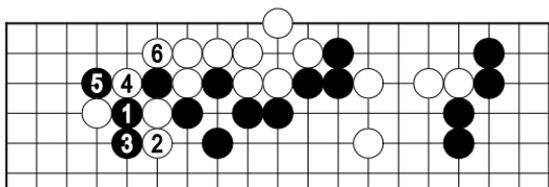


图 22

时，黑 5 打时俗手。由于黑 5 打后，黑作战未必有利，因此，黑棋必须考虑其它下法。

图 23：上图白 4 打时，本图黑 5 曲是正着，保留两打同情不打。

白 6 立时，黑 7 挡。黑的这种下法，妙在空灵脱俗。

白 8 提，黑 9 再扳，黑棋在左边联络成势。这样，大致成为两方可下的棋。将来白若 A 打，黑当然 B 打。

其中，黑 5 若先在 9 位打，再 5 位曲，白方很可能在 7 位扳。

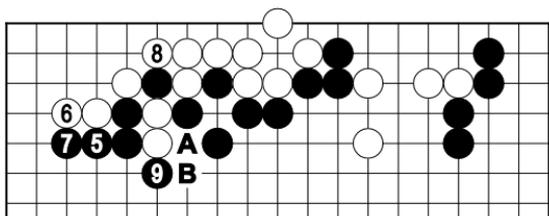


图 23

图 24：现在棋形稍有差异，将白“星”改在“小目”。黑 1、3，大俗手！白 4 长出，黑在角上并无严厉手段。

黑 1 在 A 位碰是正着。

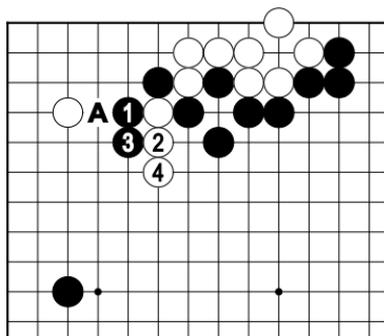


图 24

图 25：黑 1 碰，是妙手。这样的碰，也是常用手法之一。

白 2 扳，是最强的抵抗。黑 3 以下次序很好，至黑 11 粘，黑棋比图 23 更好。

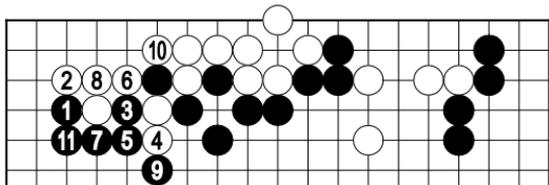


图 25

图 26: 黑 1 碰时, 白 2 若长, 黑 3 进角, 有着先手意味。

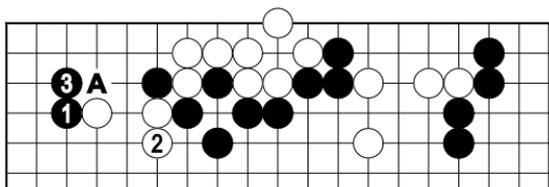


图 26

其中黑 3 也可以在 A 位扳。本图黑棋有利。

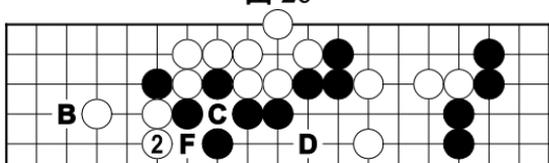


图 27: 黑 1 拦, 是全局着眼的一手棋。

白 2 若在 A 位拆, 则是在右边已得便宜, 再按图 25 下, 来得更好。白 2 在上边长, 黑 3 拦逼, 黑方步调较快, 角上还留有 B 位的侵分手段。

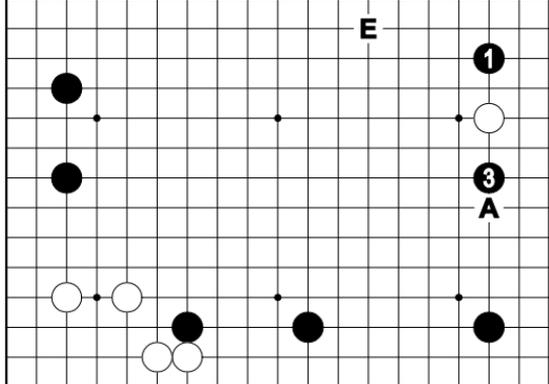


图 27

请与图 17 对比, 图 17 中白 2 打吃一子, 黑须马上补棋; 本图中, 黑提劫后使这块棋的头变宽了, 较有弹性, 白方没有强有力的攻击手段。

白 2 若在 C 位提, 很可能成为俗手。接着黑 D 补, 白若 E 跳, 黑 F 粘, C 这手棋就成了俗手, 白 C 提, 黑 D 虎时, 白 F 提, 白 C 则不是俗手, 但右上三子危险。

白 2 之后, 白若再 C 位提, 价值很小, 黑方不必在 F 位粘。

现在解答第三谱中的第三个问题：

图 28：白 1 扳，是最容易想到的，也是大多数场合下的正着，但在此时却是俗手。黑 2 长后，白 3、5 必须补棋，黑 6 曲头绝好。

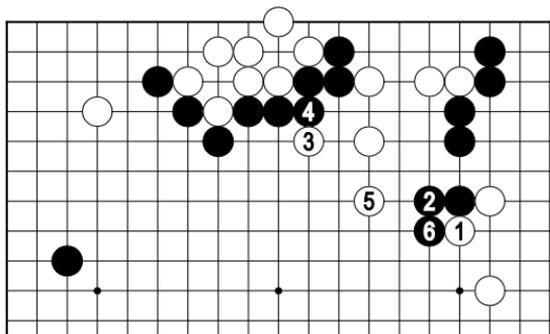


图 28

白 1 扳，凑黑使上劲了。

白 1 应当下在哪里呢？让我们来看实战谱吧。

白 40 长，是正着。黑 41 粘后，白 42 以下马上补棋。这种着法要比图 28 好。

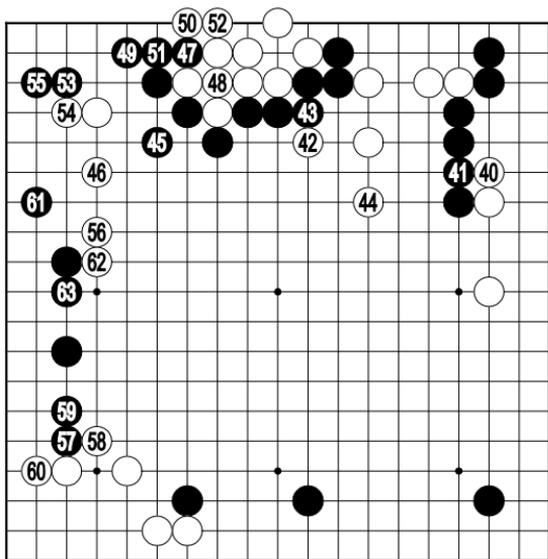
行进到黑 63，成为黑简明易下的棋。这不是因为白 40 引起的，而是当初黑 17、33 两着关键性的棋下得好。

从白 40 至黑 63 的过程中，有哪些地方对于初、中级程度的棋手来说，容易走出俗手呢？

图 29：谱中黑 45 单虎是正着，留有 47 位的打，威胁上边白棋，得到 53 进角的大棋。

本图黑 1 提是俗手，白 2 粘后，黑棋就得不到上述的便宜了。

类似这样的俗手，初学者是容易走出来的。原因是一种恐



第四谱 (40-63)

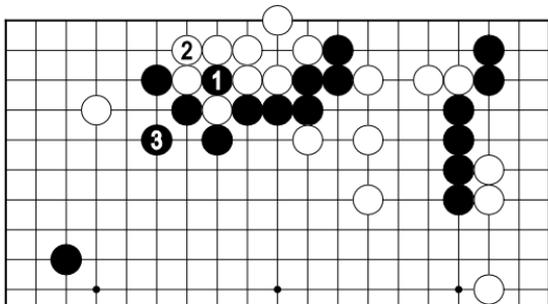


图 29

惧心理，生怕中腹断点太多，以为提一下保险。许多人等不到谱着 45 的时候就早提了。也一定有人在看本谱的时候，惦记着赶快在这里提一手。但高手们的感觉根本不在这里，是不会去想提这手棋的。本书的目的，也就是希望能够帮助读者逐步形成正确的感觉。

图 30：白 1 粘，典型的俗手，凑黑 2 补。白 3 关出，黑 4 补后，可以看出白 1 与黑 2 交换，白棋大亏。

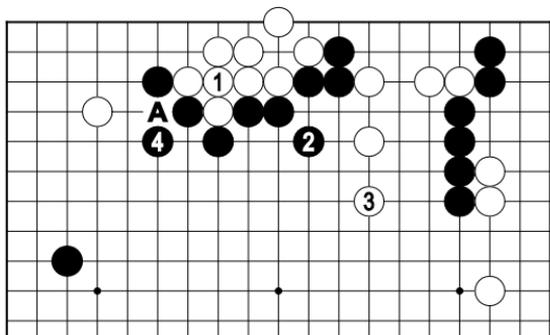


图 30

即使是白 3 可暂时不补而争到 A 位打得场合，白 1 粘也是俗手。

凡是双方僵持的劫，随手提或随手粘，都容易成为大俗手。

图 31：黑 1 先打，是通常情况下的好次序。待白 2 粘后，黑 3 再补，但在本局中，黑对 A 位断点略有顾忌，黑如果这样先打，白也许会 B 跳，瞄着 A 位断点。

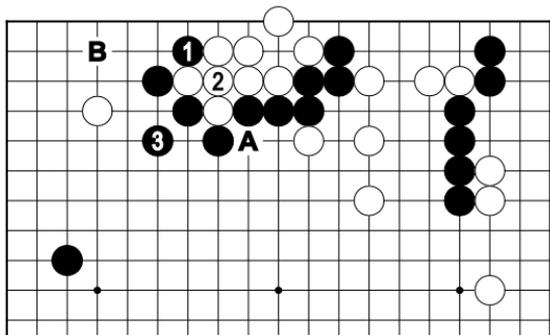


图 31

谱着中，黑 47 打后，一口气走到 55，黑角活了，A 位的断点无关痛痒了。

图 32：在右上方，你也许很想下黑 1、3.1、3 在局部手法上，大体可算正着，但因时机不当，就变成了俗手。原因在于，

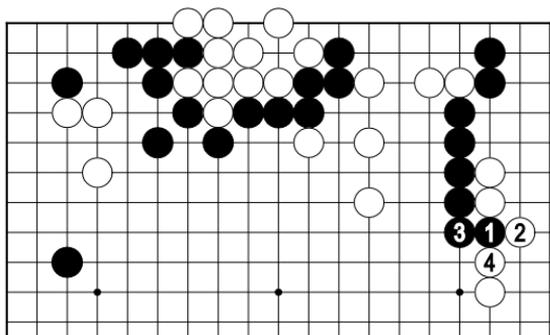


图 32

黑 1、3 这两手棋，当黑棋下的时候，总是能下到的。白若抢先在 3 位扳，黑可 A 扳，这手棋就全盘而言还不急。

坂田容男九段对黑 61 提出了这样一个方案：

图 33：黑 1 向上长，3 飞，逼白走 4、6。黑 7 镇有力，在上边保留着 A 位长的先手，白方无法向这边突围，只能向中腹联络。这时，黑再在 B 位拦，扩张下边的阵地，这无疑是一种好构思。

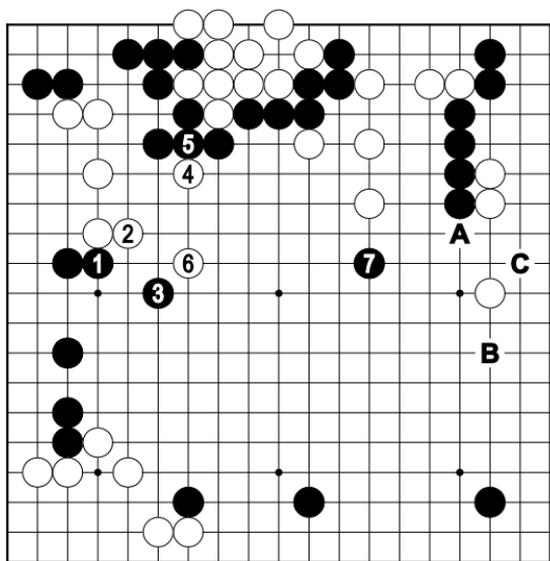


图 33

黑 B 拦后，有 C 位点入得严厉手段，白必须补棋。如果你

先走成图 32，B 位拦就没有先手了；如果你先走 B 位，白 A 补后，黑棋在中腹不容易施展手段。将对方的弱点留着。巧妙地加以利用，如果你能想到这一点，你的棋就能脱俗，从而很快强起来。

在左下角，谱着 57 是机敏的一手，60 立是正着。

图 34：白 1 扳是俗手，与黑 2 交换，白棋不上算。

本局就介绍到这里，为了满足想看棋谱的读者，附上全局记录。

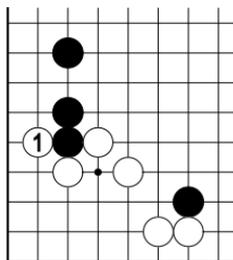
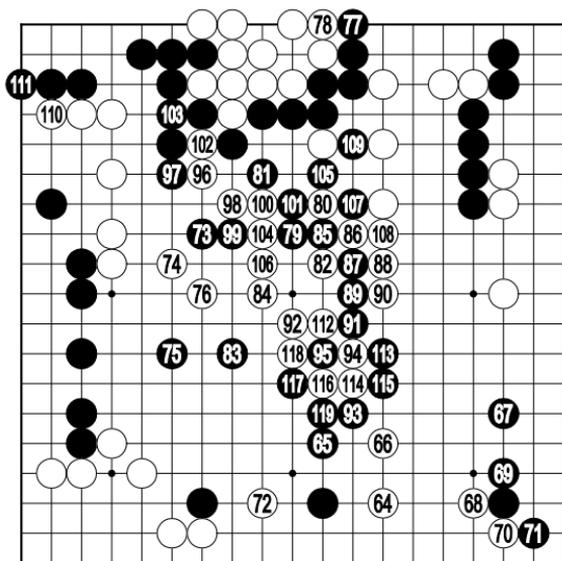


图 34

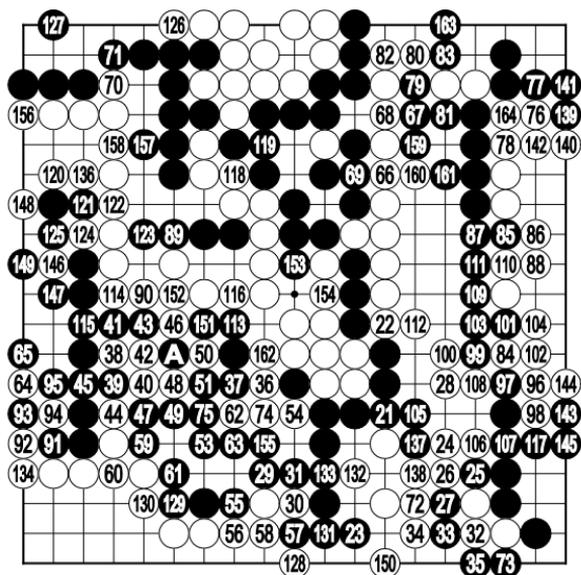
这是一局不贴目的棋，最终黑胜 3 目。进入本谱，形成白方苦战的局面。

黑 93 不好，应当在 95 位尖。黑 97 应当在 102 位粘。



第五谱 (64-120)

120=95



第六谱 (121-264)

⑤2=A ⑬5=⑨3

第二局

这是关山利一本因坊（当时七段）执黑，与挑战者桥本宇太郎（当时七段）在第二期本因坊战挑战五番胜负中的第二局。这局棋，从 1943 年 7 月 7 日开始，当下到第三天，盘上共有 90 手棋的时候，绞劲脑汁的关山利一本因坊，突然大叫一声，口吐鲜血，跌倒在棋枰边。这局棋作为关山利一弃权。从此，关山利一的病一直没能好。

日本的本因坊战，创始于 1941 年，刚开始时两年一次。第一期本因坊是由加藤信和关山利一争夺的，关山利一得了这个头衔。第二期本因坊战由桥本宇太郎挑战，在 5 月份下了第一局，桥本执黑中盘胜。本因坊对于职业棋手来说，具有非同小可的意义，因而关山虽然疾病在身，也置之不顾了。

这局棋非常有名，但在本书中，仅用它来借题发挥，谈论我们的正着与俗手。

请想一想，黑 17 在 A、B、C、D、E 五点中，你选择哪一点？

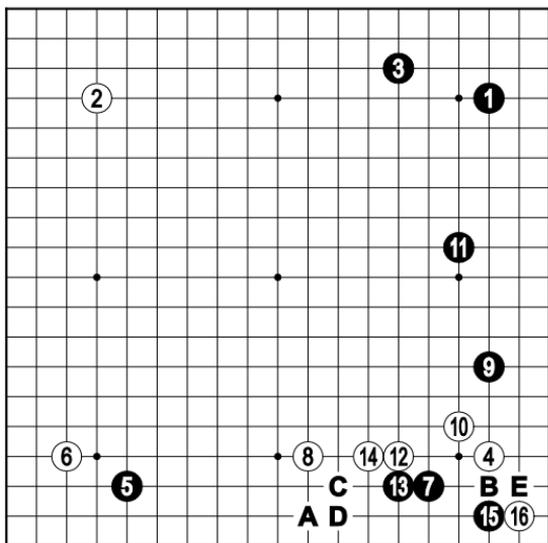
黑子要贴目的规矩，是 40 年代初开始的。第一期本因坊战时，黑子不贴目。这局棋，黑方贴 4 目半。以现在的眼光来看，黑子仍占便宜，但在当时，由不贴目而变成贴目，黑方感到负担很重。

黑 1、3 采用大飞守角，黑 5 占目外，就是生怕下得小了贴不出目来。相反白 8 三间高夹，大有依仗贴目，下得悠悠然的味道。从这里我们可以看出，任何一样事情，当人们不熟悉它的时候，就不可能掌握它。因而，当我们现在下出俗手的时候，你不必着急，免除俗手，也是一件需要慢慢来的事情。

黑 11 大大开拆。关山说，要是不贴目的棋，就下在 A 位。

黑 15 飞时，白 16 靠是正着，如果按图 1 那样曲，便是俗手。

图 1：白 1 曲，俗手。黑 2 尖，黑角已经活了，白 3 挡是后手。白 1 曲是俗手的原因，是它使白△一子显



第一谱 (1-16)

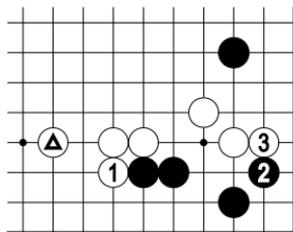


图 1

得十分重复。如果在没有白△的场合，白1曲就是十分有力的正着。

现在，我们来回答前面的问题。

图2：黑1俗手，这手棋失去了在2位扳得变化。

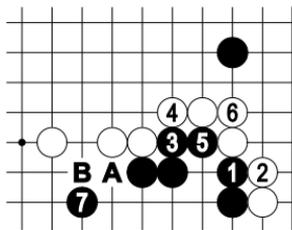


图2

黑3冲，大俗手。自己的子在里面，对方的子在外面。这样的交换，非到万不得已的时候，千万别走。

黑5团，大俗手，意思与黑3相同。到黑7飞，这块棋活了，但这盘棋也差不多输了。如果将黑7下在A位，凑白B虎，就输得更快。虽说同样是俗手，但3、5要比1更俗一些。

图3：黑1刺，俗手。白2简单地粘，白外面就厚实了。黑边上没有好棋可补。若在3位尖，黑1与白2的交换黑棋吃亏了。

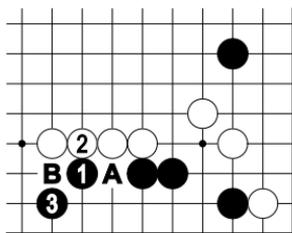


图3

黑3如果补在A位，是俗手，凑白B曲，这时，外围的每一个白子都在好位置上。

黑3如果在B位长？

图4：黑3是初、中级棋手很爱下的棋，但是俗手，凑着。白4冲后，6、8连扳，黑9只能屈服，

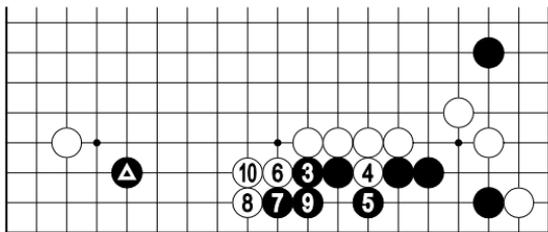


图4

白10粘，白外势很厚，黑▲一子陷入被攻状态，黑亏了。即使

没有黑▲一子被攻的附带条件，黑3也是俗手。

图5：黑1扳，虽然不是俗手。至白6，黑虽然先手活角，但白棋太厚了。

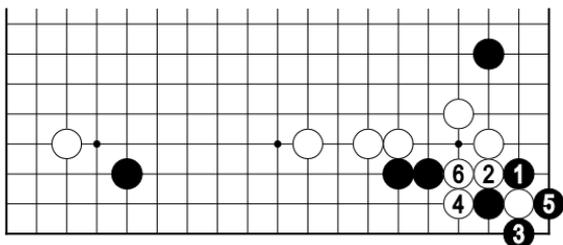


图5

黑1的下法，是要在左下边左方得到便宜之后再施展的。

图6：黑1扳时，白2夹，追求效力。

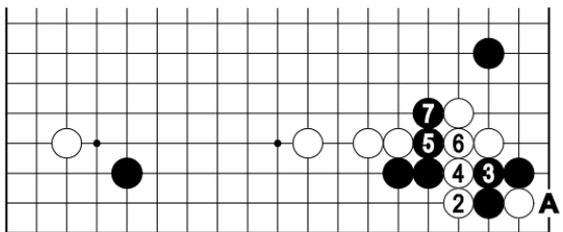


图6

黑3若在A位打，白4退，白方比上图好。

如图黑3粘，5冲出，似乎黑棋有利。黑7出头后，角上尚有余位。

图7：黑1小飞，正着之一。白2靠下作战，至13止，黑角虽然活了，但作战黑方缺乏自信。

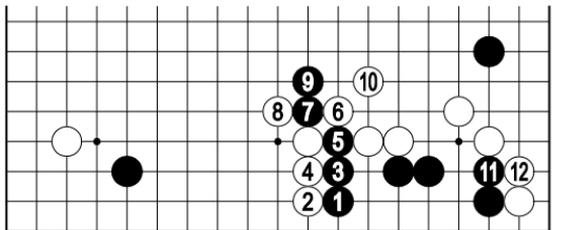


图7

请注意，黑11这时顶，才是正着。因为此时不顶不行了，更不可能在12位扳了。

前面四种着法都不好，那么第五种一定是正着。

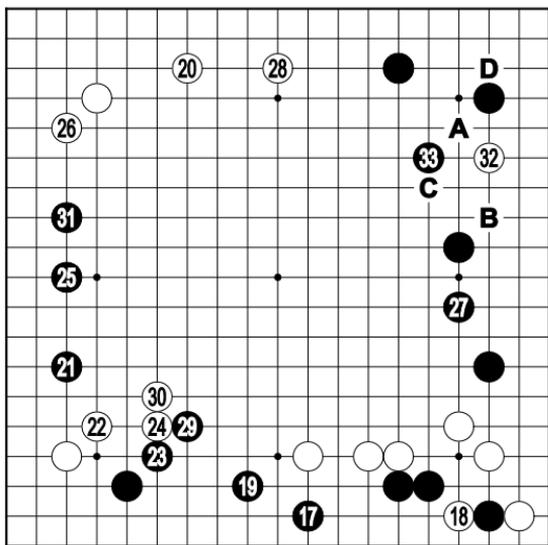
黑 33 镇后，白方在 A、B、C、D 四点中，你选择哪一点呢？

现在，先来看看 17 至 33 的变化。

黑 17 大飞，是一种轻灵的手法，运用这种手法，必须在棋尚未走重的时候。对方如果靠下来，那就势必形成转换。

图 8：白 1 若靠，黑 2 扳正着。白 3 断，双方势必形成转换。黑 6 提一子，黑方可以满足，角上

还留有 A 位扳得大棋。这时可以看出黑不先走 B 位顶的好处了。



第二谱 (17-33)

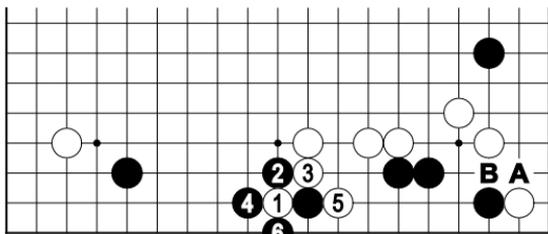


图 8

图9：黑2扳时，白3夹是一种常用手法，但在本图并不见好，因为黑6曲，正好生出A位打的棋来。

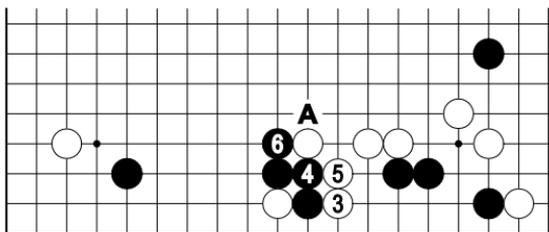


图9

图10：黑2顶，俗手。黑4切断，白5正好是先手，至白9止，但外面作战，黑不利。如果黑6勉

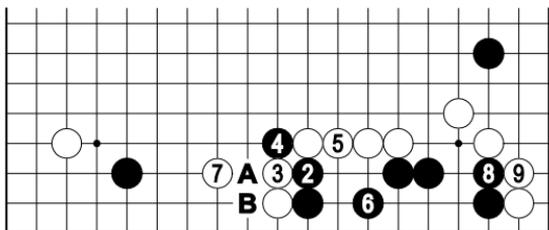


图10

强在A位扳，则是俗手，被白在B位曲，黑6、白7，黑受损失。

黑2这样的顶断，只有周围己方势力很强大的时候才能采用，黑2从手法上说，是俗手。

图11：白1尖，俗手。使黑方打飞的形状变得太好了。

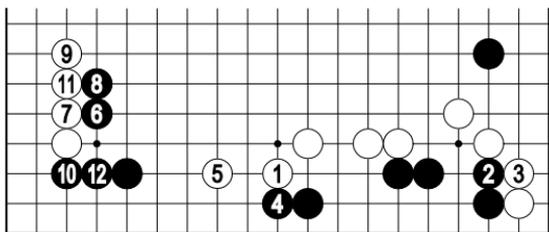


图11

白1尖的手法，是在A位有黑子，形成小飞时常用的。图中黑已先手活出，黑6飞压后，及时求安定，使白的外势落空。

图 12: 白 1 顶, 用来对付大飞, 在手法上是正着, 但因本局下角有黑▲, 白 2 扳下后效果不大。

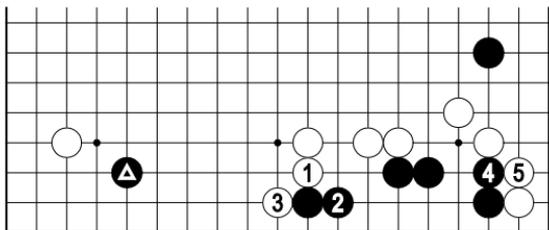


图 12

谱中黑 17 飞后, 白马上动手找不到好棋。有条经验叫“应不好的地方不应”。大飞本身比较薄弱, 不去动它, 它还得自补。于是白 18 夹, 先叫住一子。

黑 19 飞起, 势所必然。黑 19 飞起之前一

图 13: 黑 1 先刺, 待白 2 粘后, 黑 3 再飞, 如果能下成这样, 黑棋固然不错, 但黑 1 之时, 白 2 也许要在 A 位跳。

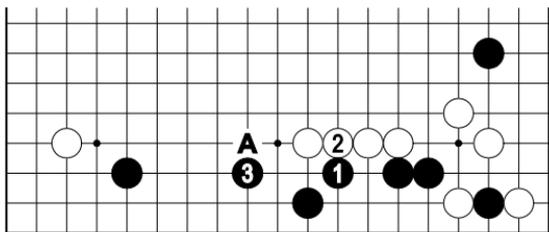


图 13

在前面说过, 黑 1 是俗手, 现在为何要走这手棋呢?

这是因为情况不同了。白若 2 粘, 黑就能下到 3, 这样黑的联络就完善了, 不作黑 1、白 2 的交换, 联络还不够完善。从手法上说, 现在黑 1 仍是俗手, 采用它, 是权宜之计。

谱中, 白 24 到黑 31 的次序是很有趣的。

图 14：当白 1 靠时，我们会不假思索地扳，但黑 2 扳，稍有俗手之嫌，因为它使白 3 长后，加重了 A 位拦的分量，谱中 26 这手棋，就会毫不犹豫地在本图中的 A 位拦了。

当黑方确切地知道可以得到 31 位的开拆时，方始在 29 位扳，这是高手们思路周密的地方，但如果我们在 2 位随手一扳，也还算不上什么。假如 4 位已有白子，对黑子已成夹攻之势，黑 2 扳，就是明显的俗手了。

谱中不先 29 扳，是有一个前提的。这就是一

图 15：白 1 长，未必是先手。即便黑 2 挡，白 1 与黑 2 的交换，白棋也未必便宜。因为左上有黑子，白外势用处不大；同时，因为白势离黑子较远，对黑子不能产生威胁。相反，白让黑在 1 位扳，白 A 位长，就向黑子那边靠过去了。

1 位是否要急于争夺，最主要的还是要看下边情况如何。

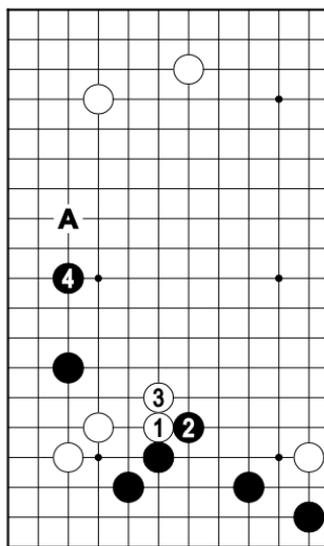


图 14

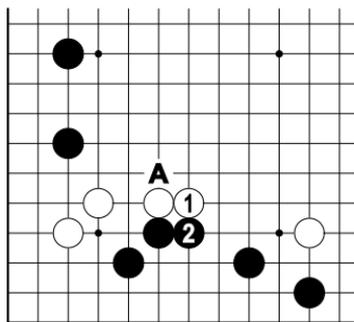


图 15

图 16: 如图是这种情况, 1 位是刻不容缓的。白 1 长后, 黑痛苦万分。相反, 黑在 1 位扳, 则十分舒服。

谱中黑 27 是正着。由于下方白厚实, 这手棋要补得老老实实在。黑 27 如果不补, 白方可打入—

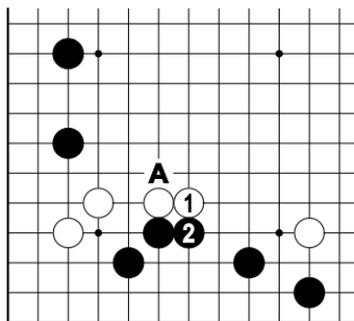


图 16

图 17: 白 1 打入严厉。黑 2 压时, 白 3 可以挖。行进到白 7, 白在边上活出, 黑外势落空。

你也许会想, 这样, 白棋外势不是也落空了吗?

但你还应想到, 白棋的外势经黑 27 补后, 同样会落空。事实上, 白棋在获得外势的过程中已经得到了右下角的空, 同时黑下边是破烂棋形, 外势落空是意料之中的事。

黑 27 若于五路上关起, 则是不明厚薄强弱的过失之着。

黑 31 通常是拆二, 现在拆一是很少见的。

现在, 我们来回答第二谱开始提出的问题。

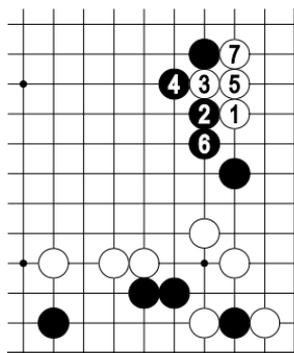


图 17

图 18: 白 1 尖, 俗手, 被黑 2 挡、4 碰, 白方前途未卜, 而黑 2 挡后, 黑角完整了。

棋谚云“象眼尖穿忌两行”, 黑 2 不正是“行”吗? 为什么反倒是正着了?

这是由于黑▲决定的。在没有▲子的情况下, 黑 2 当然是俗手, 现在黑▲等着, 情况就不同了。

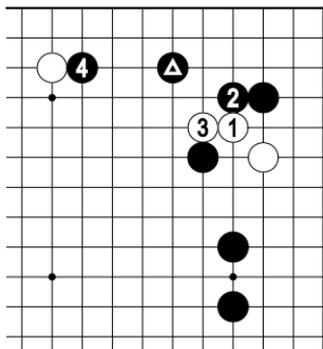


图 18

图 19: 白 1 碰, 是容易出现错着的场合。在没有黑▲的场合, 白 1 是常用的侵分手段, 有了黑▲, 就行不通了。

黑 2 扳, 白 3 扳, 黑 4 打, 至白 9 时, 黑有 10 长的好手。白 11 冲, 黑 12 断, 黑▲正好用上, 白棋难下了。

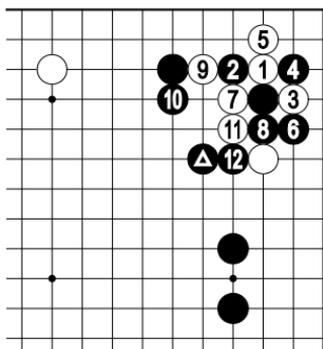


图 19

图 20: 白 2 断求腾挪, 黑 3 打。白 4 反打, 白 6 虎, 活出。

黑提白一子, 十分厚实, 白方得到实地。大致双方可下。

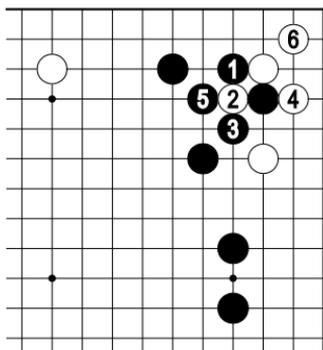


图 20

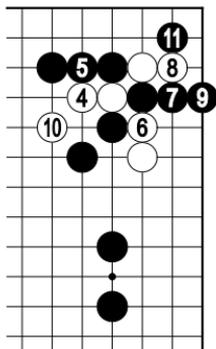


图 21

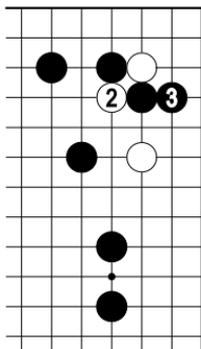


图 22

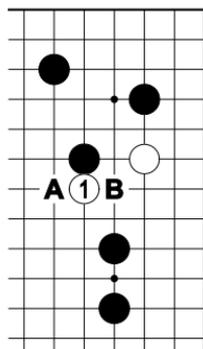


图 23

图 21: 黑 3 打时, 白 4 长是俗手, 凑黑 5 粘。白棋被贴紧了气, 无法动弹。至黑 11 夹, 白棋大败。

图 22: 白 2 断时, 黑 3 立, 是可以考虑的, 在这里, 白方没有什么好手段。据此可知, 白棋在“三三”靠入是危险的。

图 23: 白 1 单靠, 在此场合是俗手。原因是不仅危险, 而且很难成型。黑棋有 A、B 两种扳的选择权。

高手们首先考虑在 A 位扳, 初、中级程度者首先考虑在 B 位扳。

图 24: 黑 1 扳, 白 2 长, 黑 3 尖, 白棋就无法整形了。白 4 若团, 黑 5 粘, 白棋十分苦。

在对局中, 要避免下出这样的形状。

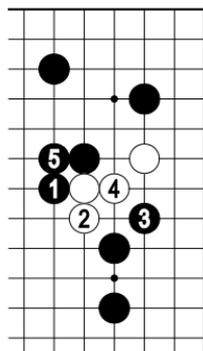


图 24

图 25：黑 1 扳时，白 2 退是俗手。黑 3 长（此手也可下在 A 位），封住了白棋。如果下成这样，你的中盘战斗力就很难施展出来了。这里的白子又笨又重。

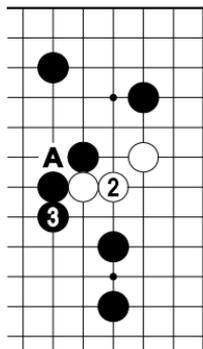


图 25

图 26：黑 1 扳，在本局是可以成立的。白 2 断时，黑 3 长是弃边取角的办法，白除了 4、6 之外别无它法，至黑 9 止，黑角有 30 目以上的实空，白对边上黑子也没有什么强硬手段。

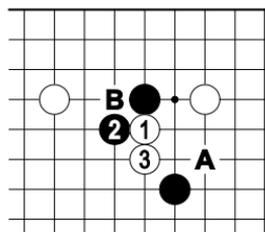


图 27

其中黑 3 也可改下在 5 位，这样白棋也很苦。

图 27：白 1 靠，是这种场合下的正着。白 3 退之后，黑若 A 位尖，白毫不客气地在 B 位断。本图与图 24 相比，周围的强弱大小相同，请不要弄错。

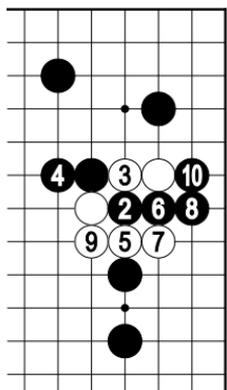


图 26

从白 34 走到 68 之后，黑棋的下一手在 A、B、C、D 四点中应当选择哪一点，是个较难的问题。解答这道题，不仅要明白局部的正着与俗手，还要顾及全盘的形势。

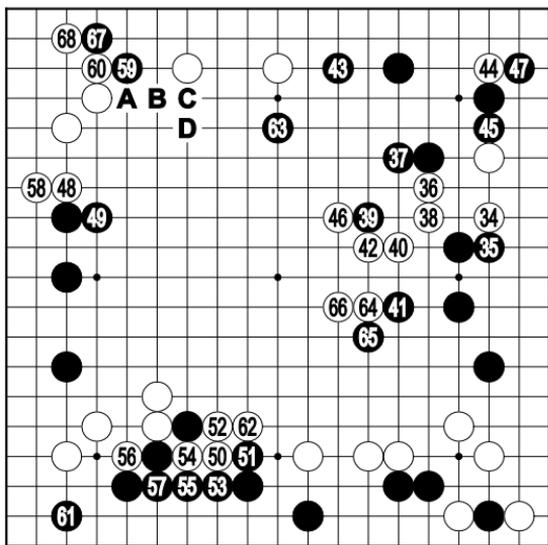
在 34 到 68 的过程中，我们也许会产生许多问题。其中 34 至 41 的着手，黑白双方的每一步都是很可能走出俗手的。

44 至 47 的着法，多半也会给我们留下疑点。

下面我们来解答这些问题。

白 34 是 36 靠出来的保障，有了 34 这手棋，36 靠出就容易成形了。

黑 35 是少有疑问的一手棋，似乎按图 28 下来得好一些。



第三谱 (34-68)

图 28：白 1 跳时，黑 2 压住，逼白 3 尖出，黑方采用 4、6 的手段，这样虽然复杂，但似乎比谱着好些。

就白方而言，与图 18 比较，多了白 1 与黑 2 的交换，无论从生根还是获得实地上讲，都是有益的。

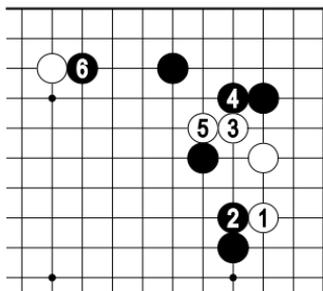


图 28

白 36 靠出时，黑 37 退是正着，不给白棋借劲。如果随手外扳，见图 29。

图 29：黑 1 外扳，俗手。黑 3 压，更俗。黑 5 飞时。白 6 靠出，就有些反客为主了。黑 A 位尚有断点。

黑 1、3 的下法，是取外势有用的场合采用的，本局中，这样取势没有意思的。

谱中黑 37 退后，白还得 38 并，黑棋在右上就比图 29 来得厚实。这一手棋告诉我们，在下棋时，要时刻想到，哪里可以成空，哪里不宜成空。

白 38，也是很容易走出俗手的一

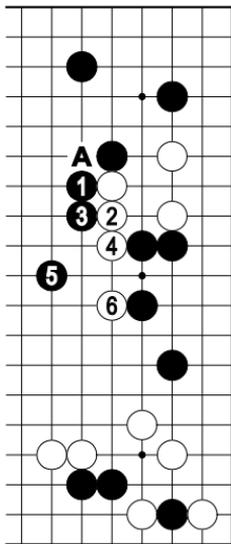


图 29

图 30：白 1 贴，俗手。黑 2 扳后，白棋形不佳。白 3 跳时，黑 4 扳，伏有 A 位扳断。白 5 补，黑 6 又是先手，至黑 8 补 2，白方根基被夺。黑方却上下都走好了，白明显不利。

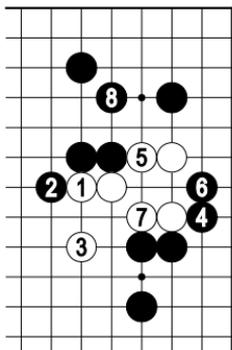


图 30

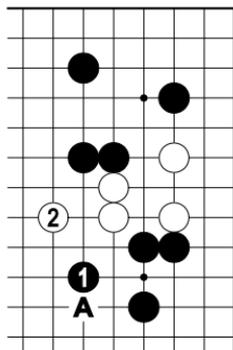


图 31

黑 39、41 是行棋的好顿挫，即日本所说的“调子”。这两手棋，一方面使白棋出头不畅，一方面使右边黑子获得了好形。

图 31：黑 1 飞，俗手。白 2 关出后，白方出头畅了，就右边黑棋而言，1 位也不如 A 位。黑 1 这手棋，在对局中很容易随手下出来。

在双方紧紧扭在一起的对杀中，决定胜负的还不是棋形上的正着与俗手，而是实际上的谁吃谁，但在比较清楚的攻防中，注意棋形是十分重要的。

黑 43 抢占大棋，且含有扳头后强攻白子之意。此刻如急于强攻

图 32：黑 1 扳，3 挤，5 断，这不是攻击，而是要硬吃白棋，是十分危险的。由于黑自己很薄弱，白棋的手段很多。例如白 6 托，黑就很难应付了。而在下方，白还有 A 位挖的手段。黑一旦吃不住白子，外围将支离破碎，不可收拾。

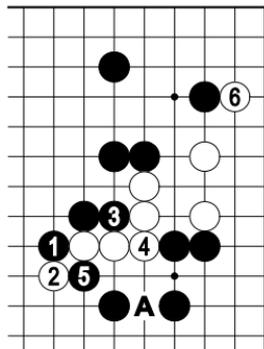


图 32

白 44 碰，到 48 碰，是一种全盘作

战的方案。这一方案的成立与否，取决于白 48 时对全盘形势的判断。白方认为，能得到 48 碰，全盘已经有利了，所以吓出了 44 碰，目的是争先手。

黑 45，是最顽强的抵抗。白 46 扳，是既定方针。这手棋若马上在角上动出，是可以活角的，但边上大棋有被杀之虞。

图 33：白 1 长，黑 2 必须补。白 3 尖，白角活了。黑 4 扳，白边上大块陷于绝境。因右上黑棋已经厚实，白这样下极其危险。

白 48 碰，是照顾全局的一手棋，黑 49 如在 58 位扳，是通常的下法，若在四路扳，则是俗手。

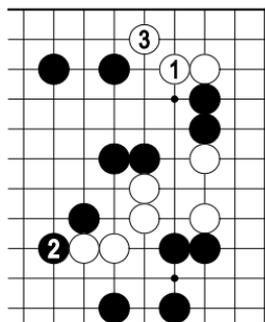


图 33

图 34：黑 1 扳，是一般情况下的正着，但本局中白 2 长太好了。黑 3 挺，白 4 挡，白左上壮大起来了。由于黑棋不满足于这一结果，选择了谱着 49 上立。

图中黑 1 扳时，白 2 若在 3 位虎，则是俗手，黑在 2 位扳，白 2 位立，黑棋留下 A 位断点，白有利。

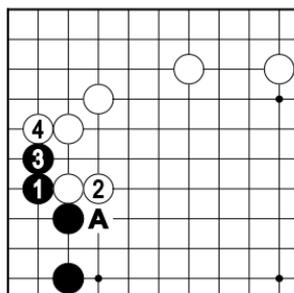


图 34

普着 50 至 57，白方有些俗，这是防止走成图 35 的应急手段。

图 35: 黑 1 团, 愚形之筋, 至白 4 粘, 白方棋形被破坏。在谱中有了 49 位黑子, 这种下法就变得严厉了。

黑 61 是全盘最大的棋, 但 63 却是失着。白 64、66 压长, 与 62 配合, 在中腹成势, 全局白有利。黑 63 应如图 36。

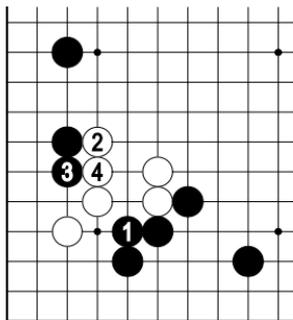


图 35

图 36: 黑 1 飞, 正着, 也是这种棋形下的常用手法。白 2 抱住一子, 黑 3 再镇, 白就不能与左下联络成势了。白 2 若脱先, 黑在 A 位断严厉。

黑 67 是正着, 常用的次序。

现在, 我们来回答黑 69 这手棋应该怎么下。

图 37: 黑 1 长, 俗手。凡遇这样的场合, 黑 1

长, 被白 2 当头一虎, 黑很难受。在本图中, 由于有白△两子, 白 2 还可以改在 A 位飞, 黑 2、白 B, 黑也很难下。

图 38: 黑 1 尖,

典型的俗手, 被白 2、4 连压两手, 加强了上边, 再在 6 位挤, 吃住黑二路子, 黑几乎一无所获。

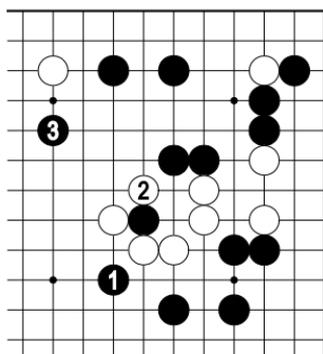


图 36

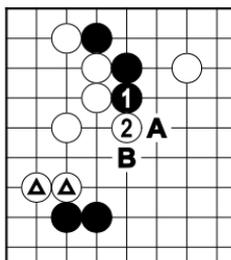


图 37

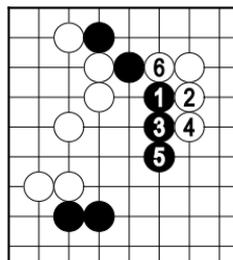


图 38

图 39: 黑 1 靠, 虽是常用手段, 但在本场合显得重了。白只需简单的 2 扳、4 挺, 黑棋仍难难下。而当黑 1 压时, 白在 3 位扳出, 在有△子时, 将引起转换。

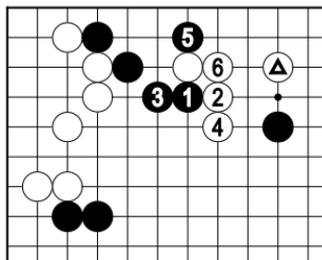


图 39

图 40: 白 2 扳出, 黑 3 可连扳。白 4 打吃, 黑 5 势必反打, 这种被对方先提一子的下法, 从手法上说是俗手, 但目前即将进入收官阶段, 外势作用已不大, 黑分断了白方一子, 收获不小, 黑方可下。

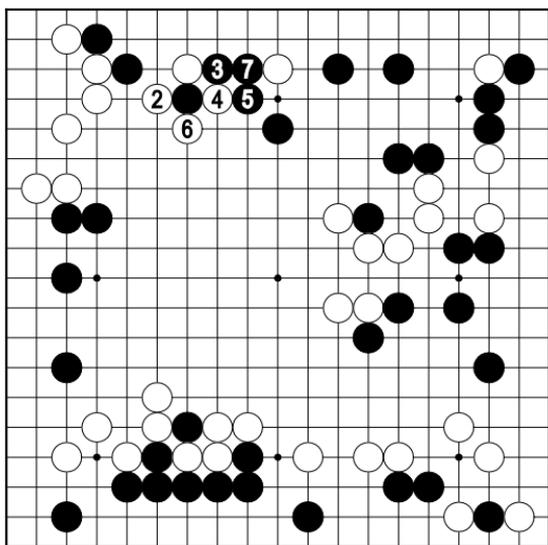


图 40

图 41: 黑 1 顶, 俗手。白 2 立, 黑子无法逃出去。黑 1 顶, 大亏损, 是行不通的。黑 1 顶, 只有在下图的情况下才能使用。

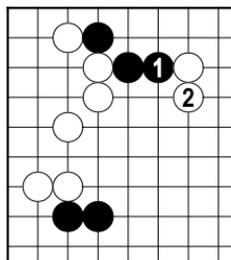


图 41

图 42：上边右方不是白子而是黑子，黑 1 顶是正着。白 2 长，黑 3 扳后，可于 5 位跳出，这是一种常用的手法，但本局情况不同，请勿用错。

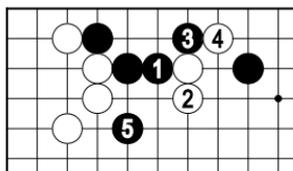


图 42

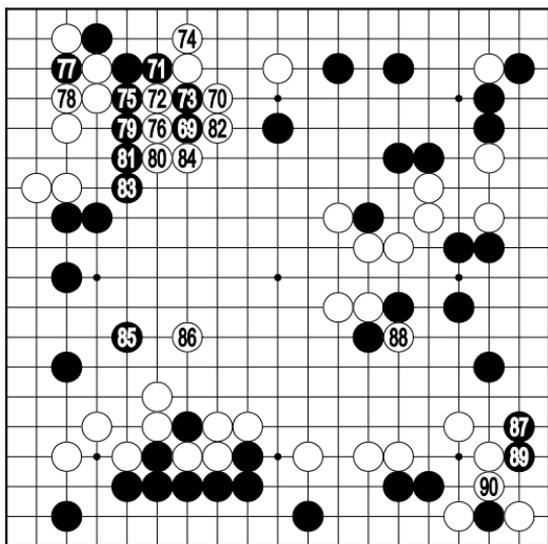
现在，黑方只有一着可下了，这就是实战中的 69，请看第四谱—

黑 69 镇，是较为轻灵的一手。

白 70 尖，正着，若于 72 位尖，也是常用的手法，但黑有图 43 的下法，若于 73 位订，则是俗手（见图 44）。

图 43：白 1 尖，黑 2 点的手段可以成立。在接近官子阶段，这样变白空为黑空，黑棋是可以满意的。

白 3 若于 6 位挡，黑 3 位挺，白若于 6 位挡，黑 5 位冲，黑▲子均起作用。白溃。



第四谱 (69-90)

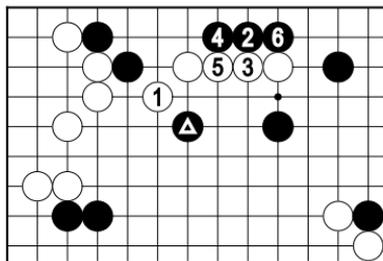


图 43

图 44：白 1 顶，黑 2 可贴，白 3，黑 4 以后走到黑 8，黑有利。其中白 1 与黑▲交换，黑棋大便宜。

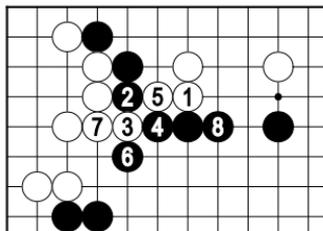


图 44

白 5 若在 6 位长，黑 5 位粘，白 1 与黑▲交换，同样黑大便宜。

又若白 3 改在 4 位扳，黑 3 位挺，黑可舒服地逃出。

谱着黑 71 顶，当初黑 69 这手棋，多少起了一点帮忙作用。这里的着法彼此皆正。

白 72 扳断，至 84 是简明的下法。黑 77 是巧妙次序。

黑 83 若于 84 位长，将变成图 45，图中

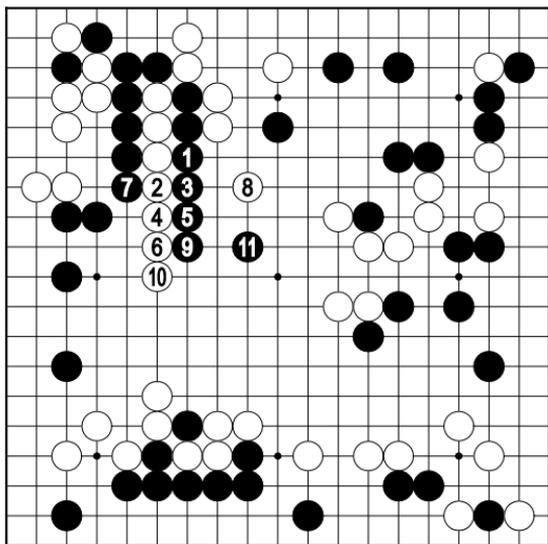


图 45

白 12 之后虽变化很多，但四周白棋厚实，黑无法作战。

白 88 断，第二天的对局到此为止。在第三天续弈中，只下了 89 这手棋，关山就在盘边倒下了。白 90 之后作为“暂停”，关山被送进了医院。以后，关山觉得不可能下完这局棋了，就作为弃权。白 90 时，是细棋的样子。

关山得的是一种怪病，由于对局时的相对呼吸，使关山在对局那天不能吃一点儿东西。这种神经性怪病，使关山早早结束了棋坛生涯。

第三局

这是林海峰名人执白对坂田容男本因坊在 1968 年 6 月下
的棋。这局棋是第 23 期本因坊挑战七局棋的第七局，前六局双
方三胜三负，林海峰赢了这最后一局，获得了本因坊位。这年，
林海峰 26 岁，成为日本棋史上前所未有的名人兼本因坊的年
轻人。六年之后，这一记录被石田芳夫打破，那年石田芳夫也
是 26 岁，但比林海峰当年小了几个月。

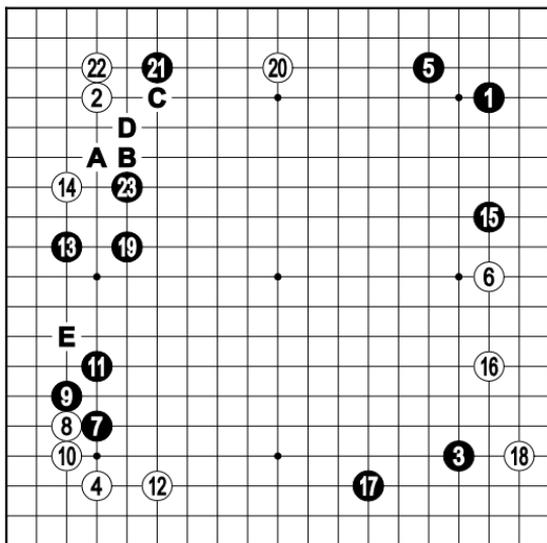
林海峰的名人头衔，也是从坂田手里夺得的。林海峰的崛
起，标志着“坂田容男时代”的终结，而这一局棋，则是具有
代表性的一局。若不是林海峰执白取胜，那么，日本棋坛群雄
纷争的局面也许还要迟来一些。

从1至23，是个比较常见的布局。现在轮白方下，请在A、B、C、D四点钟选择一点。

在过程中，右下角是个常见的棋形，白18是正着。无论16这手棋与18构成大飞还是小飞，白18总要走到这个位置上，除此之外，都是俗手。

图1：白1小飞，俗手。黑2正好挡住，白3挖后至黑6粘，白△一子离得太近，白子重复，而黑方的子力却得到了充分发挥。

其中白3若改在5位长，则更俗；黑在3位正好粘住，黑子更加便宜。图中白1是初学者的胆小病所致。



第一谱 (1-23)

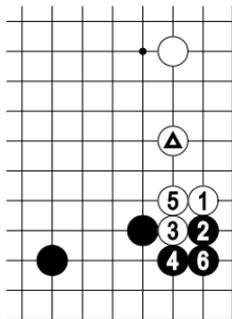


图 1

图 2：白 1 托俗手。变化至黑 4，双方都厚实了，但黑▲的位置优于白△，整体黑优。

其中白 3 若于 A 位立，更不好，黑 B 挡，使白棋有劲使不上。

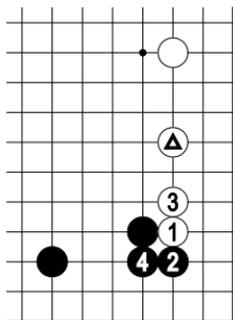


图 2

图 3：白 1 点角，俗手，这手棋过于冒进了，与边上白子配合不佳。至黑 10，白△子被碰伤，黑有利。

凡是点角后用扳来求活，被对方虎后正好顶住己方一子的，点角均稍吃亏。

黑 19 关，是局部的正着，意在防白 E 位打入，但林海峰认为这手棋使布局速度迟缓了，应按图 4 下。不过，这是高手们的感觉问题，作为一般的棋手，会下 19 这手棋，就很可以了。当然，19 若在 14 头上压，则是俗手。

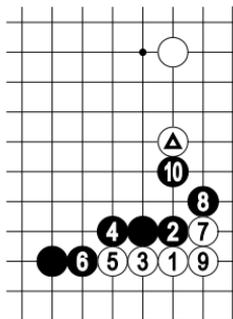


图 3

图 4：黑 1 挂，3 拆，扩大右上阵容。白方若在 A 位打入，黑利用攻击取势后，能和右上有所呼应。

黑走 19，也许与坂田布局时求坚实的宗旨有关。

现在，来回答前面提出的问题。

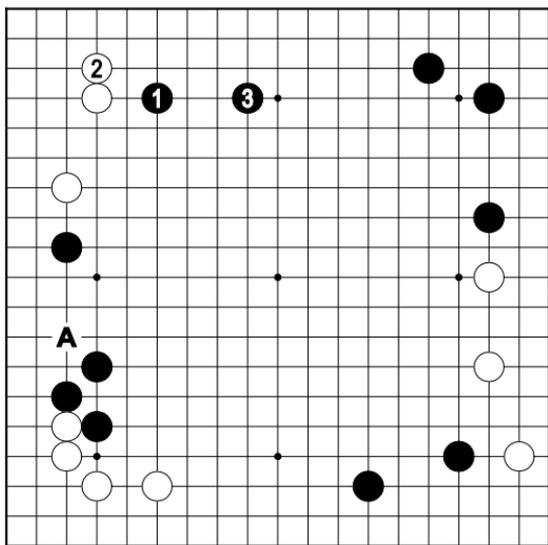


图 4

图 5：白 1 尖，俗手。黑 2 关起联络成势，且将白子封住，将来黑 A 尖几乎是先手。下成这样，黑棋太理想了。

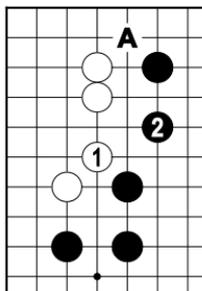


图 5

图 6：白 1 尖时，黑 2 压是俗手。白 3 正好压出，使黑子成为裂形。

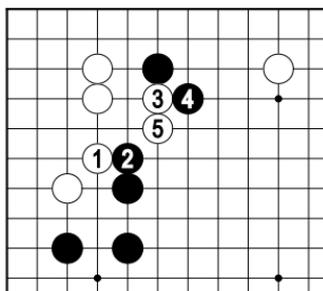


图 6

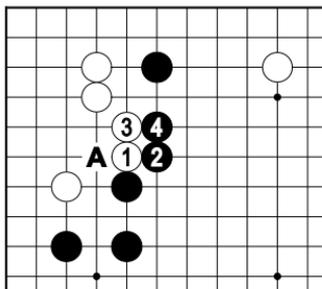


图 7

图 7: 白 1 靠, 俗手, 这手棋凑黑 2 扳头。白 3 退, 更俗。黑 4 压住, 黑比图 5 还好。白 1 若于 A 位退, 黑就 4 位挺, 等于图 5 中白棋又冲了一手, 冲是俗手, 黑也比图 5 好。

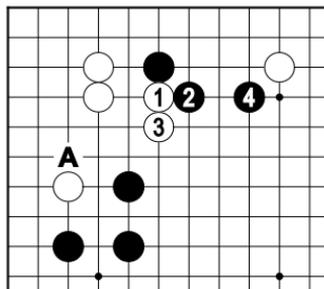


图 8

图 8: 白 1 压, 俗手, 徒然助黑以 2、4 走出, 白方 A 位的弱点并未补住。白 1、3 的目的不明确。

图 9: 白 1 尖, 正着, 是这个棋形下最好的一手; 在右方已经弥补了 A 位的弱点。黑 A, 白可 B 位扳, 接着黑 C、白 D、黑 E, 白可 F 位提。白 1 预先补去了弱点, 黑 A 不能成立。

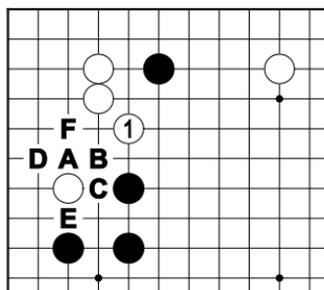


图 9

图 10: 白△尖时, 黑 1 尖, 3 挤, 是俗手的典型。白 2、4 挡紧有力。黑 5 断, 白 6 长, 如果走成这样, 黑棋犹如得了重感冒, 一点力气都使不出来。

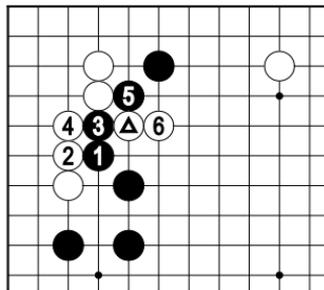


图 10

图 11: 白 1 尖出, 黑 2 靠, 按理说是不好的, 白 3 扳, 是对付靠的通常下法, 但在这个型中不是最好。双方演变到白 13 止, 大致两不吃亏。

图中白 3 还有更好的下法。

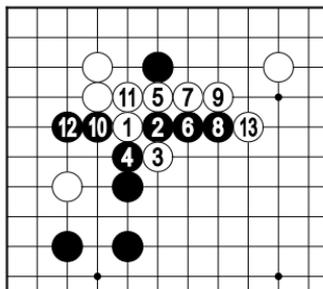


图 11

图 12: 白 3 挖, 是此刻的好手。通常, 先被对方提一子是不好的, 但现在, 黑提子后, 白方每个棋子都在最好的位置上, 而黑▲一子却被碰伤了, 结果白棋有利。

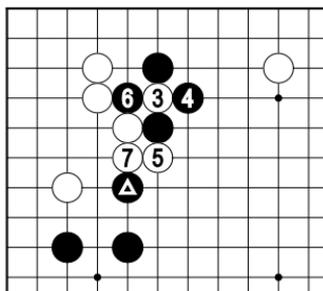


图 12

下面, 让我们继续看两位高手的对局—

从 24 至 46，白棋取得了实地，黑棋取得了外势，黑 47 之后，请你帮白棋在 A、B、C、D 四个点中选择一点。

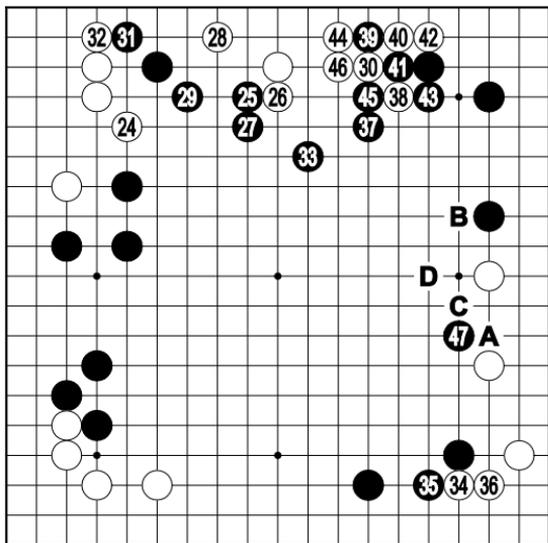
为了正确地选点，我们有必要了解此刻的局势。

白 24 是好点。坂田在局后对第一谱 23 这手棋后悔了，认为当按图 13 那样下。

图 13：黑 1 飞，就局部而言，虽然有点俗，但就全局而言，是可下的一手。白 2 尖，同样有点俗，但却是为了争先手，不

过这样下，使黑有 A 位点入弃子的手段，白轻易不敢冲击黑子而使自己撞紧了气。

说黑 1 有点俗，是指白在 B 位应后，白棋就完整了，黑却



第二谱 (24-47)

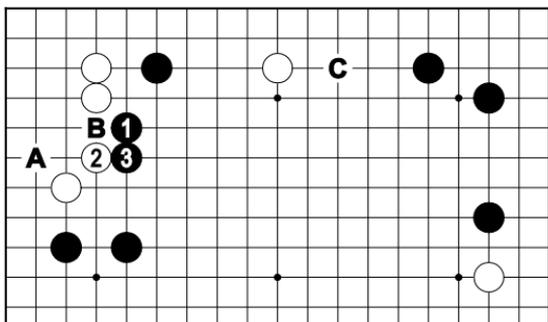


图 13

还得在 3 位长，黑三子的棋形并不算好；但在本局中，白 2 若在 B 位挡，黑可不下在 3 位长，而于 C 位拦逼，由于 C 这手棋很大，黑棋是可下的。黑 1 只作为有助于上方一子出头的一个小过门。

谱着白 26 长，28 飞是正着，也是常用手法。白 30 拆后，上面这块白棋就安定了。在这里，容易出现俗手见下图。

图 14：白 1 长后，3 曲是俗手。黑 4 尖，留下 5 位虎的好点。白 5 长，夺取这个点，黑 6 补，将白左上上的出口封起来了，这样，白棋的步调就慢了。

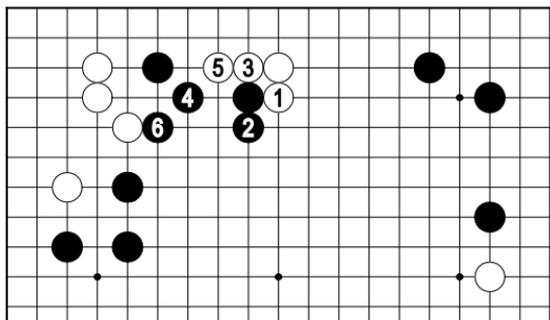


图 14

图中，白 1 若于 3 位长，黑也在 4 位尖，多半要还原成本图。

谱着白 28 飞，伏有图 15 的手段，因此，黑马上走了 31 尖。白 32 应。

图 15：白 1 托，安然得渡。黑 2 若硬扳下来，白 3 鼓，黑出现 A、B 两个断点，无法兼顾。

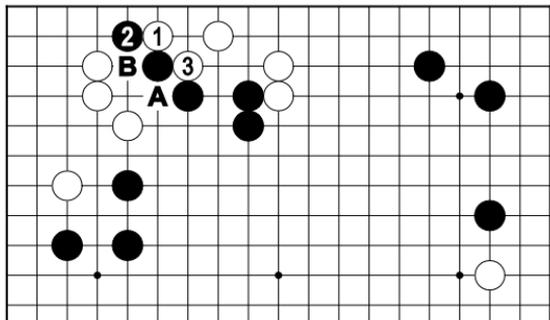


图 15

谱照黑 31

虽可先手阻渡，但白 32 挡之后，白角也就更加巩固了。

黑 33 是局部的正着，但就全局而言，却是缓手。此刻，左下角是全局最大的地方，因此，黑棋必须想法争得先手在左下角行棋。黑 33 应按图 16 下。

图 16：黑 1 曲，3 扳，稍有一点俗，因这两手棋帮白棋走好了，而黑左方的模样却无法与右上角联络成势，但是，黑的到了 5 尖这手大棋。

白 2 如果抢先在右下角走棋，黑棋在上方有较严厉的手段。见以下各图。

图 17：黑 1 曲，白 2 脱先。黑 3 碰严厉。白 4 扳时，黑 5 立是正着。白 6 挡时，黑 7

空断巧妙，这也是一种常用手法。白 8 除此别无良策。至 15，黑棋不仅封住了白子，而且得到了庞大的角地，黑有利。

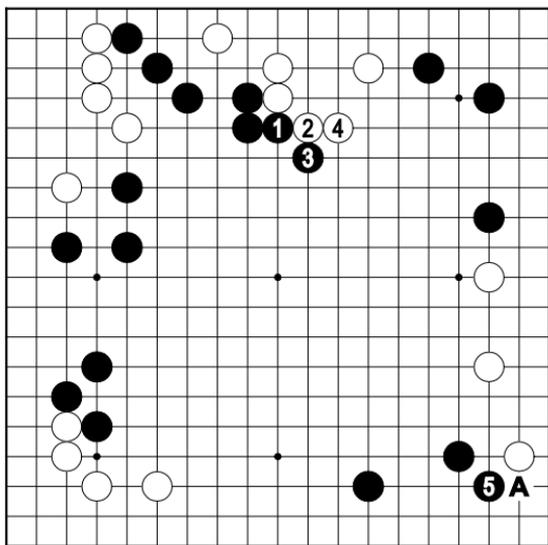


图 16

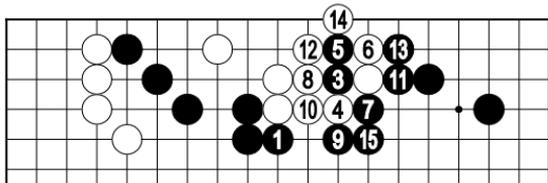


图 17

图 18: 黑 3 碰时, 白 4 若下扳, 黑 5 退是正着。这是一种特殊情况下的正着, 目的是使对方难于补棋。白 6 退, 黑 7 曲, 至白 12, 黑先手封住了白子。角上可暂时不补。

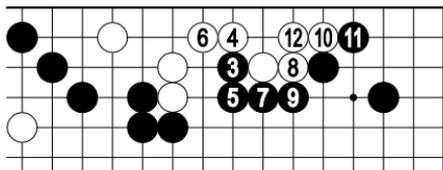


图 18

图 19: 白 6 若粘, 黑 7 冲是时机。白 8 只能退。黑 9 飞封, 黑不坏。将来黑在 A 位冲, 白棋很难, 白若 A 位粘, 白在手数上落后了。

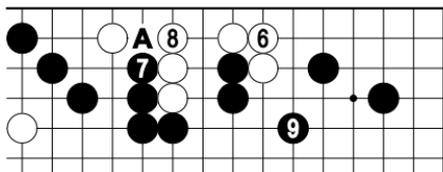


图 19

谱着黑 33 虽是局部正着, 但对上边白棋的压力不如曲头来得大。白棋争得 34 托, 不坏。

双方进行到白 46, 谱中黑子不如图 17、18、19 中的黑方。

本书的宗旨是让读者熟悉正着与俗手, 所以让大家回头看图 16 中的右下角, 在这里, 如果白棋先动手, 大家都知道在 A 位长是正着; 可是, 黑先动手应该怎样下呢?

图 20: 黑 1 挡, 缓手。“敌之好点即我之好点”的棋诀, 在本型中并不适用, 原因是黑除 1 挡之外, 还有更严厉的手段。

黑 1 挡, 是白△在 A 位, 黑▲在 B 位时的正着。

白△在 A 位, 与黑 1 直接有关。黑▲在 B 位, 才可能出现这一型, 若在▲位, 白就不肯走二路的小飞, 这个型就不会出

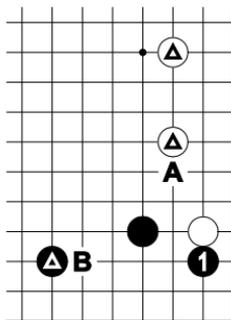


图 20

现。

图 21：黑 1 点，抓住了白棋的弱点，是正着。

白 2 压，正着，除此之外的其它下法都是危险的。至黑 7 成为常见之型，黑收获不小。

据此可知，大飞进角后再补一手，要比小飞进角紧急一点。

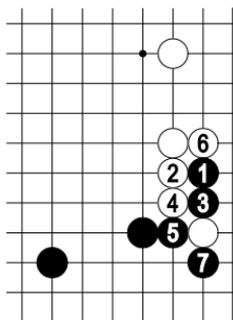


图 21

图 22：黑 1 尖，3 顶，5 扳，均是俗手，但由于白棋所处的地位较低，这一连串的俗手并非不可以下。但如果黑左边有形势配合，这几手棋就不坏，如果左边没有什么配合，这几手棋就不好，不如图 21 吃一子实惠。

谱着黑 39 托，是严厉的一手，这手棋针对白 38 的弱点。

白 40 扳，42 长，形成转换。

黑 43 是正着。凡遇对方两边有弱点的棋，往往自己先补，然后根据对方补棋的情况，再定对策。

黑 43 之时，初学者是容易走出俗手的。

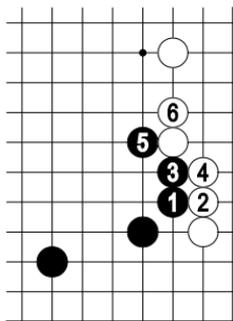


图 22

图 23：黑 1 先打，至黑 5 虎，黑棋就变成后手了。

黑 5 若脱先，白 A 位挤是好手，白棋可先手得利。

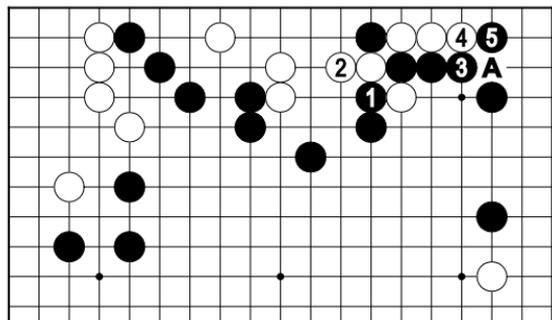


图 23

谱着至 46

后，黑右上外势虽厚实，但并非“铜墙铁壁”，周围如有白子，尚还有些利用；同时，右下角的白棋是坚实的。明确了这两点，我们就可以回答第二谱开始时提出的问题了。

图 24：白 1 挡，是通常情况下的正着，在本局中却是缓手。黑 2 正好压住，至黑 6 止，黑上方形势得到了最大限度的扩展，而白方右边实地增加得不多。白 1 这手棋没有注意到前面所说的两点。

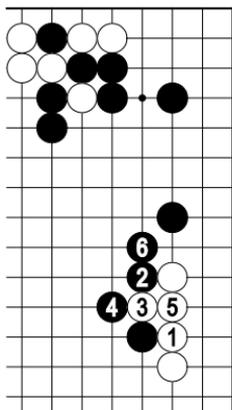


图 24

白 1 是右边白棋薄弱的正着。

当下白 3 这手棋时，初学者很容易走出俗手的。

图 25：白 1 扳，俗手。黑 6 长后，将来黑棋在 A 位一打，白棋太痛苦了。

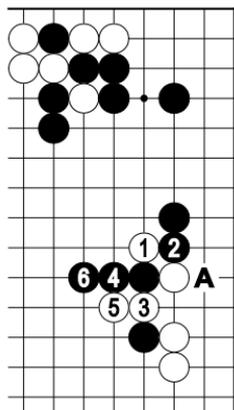


图 25

白 1 的意图是向中腹突破，但付出的代价太大，这种下法，

在绝大多数场合不可用。

图 26：白 1 靠压，无理，也可算作俗手。黑 2 反击严厉，至黑 4 断，白无法应对。

在对方外势的背景下，采用 1 压的手法，是十分危险的，即使在没有黑▲的场合，采用白 1 压这种手法也要慎重。

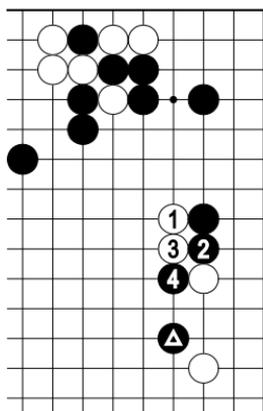


图 26

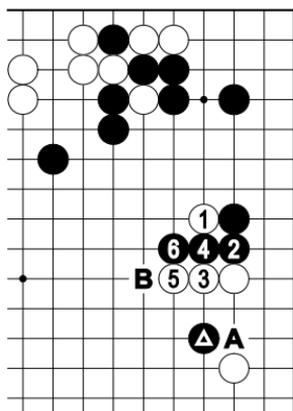


图 27

图 27：黑 2 顶时，白 3 长，被黑 4 冲出，至黑 6 后，A、B 两点见合。白棋不利。白 1、3 的构思，适用于另一种场合，那种场合，必须白棋在下方成起大空来。现在右下白棋根本无法成大空，而且黑▲一子仍富有生命力。

图 28：如果是这样的棋形，白 1 压、3 长才是正着。白方牺牲了白 1 这个子，但使黑▲陷于白棋的包围之中。不过，即使是这种情况下，还得考虑黑▲能否做活以及黑棋在上边能成多少空等问题。

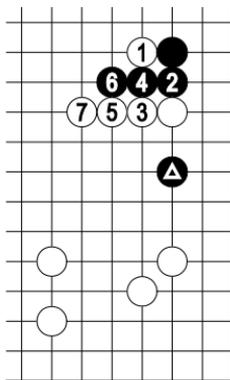


图 28

图 29：白 1 尖顶，3 扳，是典型的俗手，不过这种下法，在类似这个局部图形的某些场合，是可以采用的。白 1、3 的用意是使黑棋脱不开手，但在本局由于黑棋原本较弱，黑 4 之后得到了加强。同时，白 1、3 偏在下方，接下去没有侵消右上黑阵的手段，故此方案不能采用。

图中黑 2 是当然之着，若随手在 A 位扳，则是俗手。

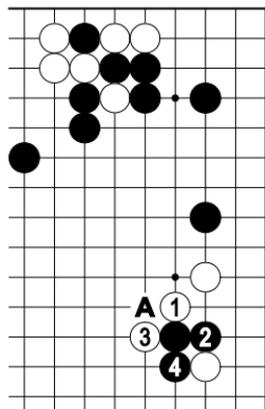


图 29

图 30：白 1 顶时，黑 2 扳是俗手。我们在对局时想到了一个方案，往往念念不忘，千方百计想实现它，这是一种毛病。其实，白 1 既已尖顶，白 3 就不可能在 6 位挡了。

黑 4 打，俗手，不如单在 6 位立，黑 8 打俗手，不如单在 10 位曲。由于黑一连串的俗手，白在中腹先手提一子，十分理想。黑不走 4 以下的俗手，也是白优。

现在，只留下关出是正着了，也就是谱着。

从 48 到 78，主要是中腹的攻防与双方实地和外势的转换。

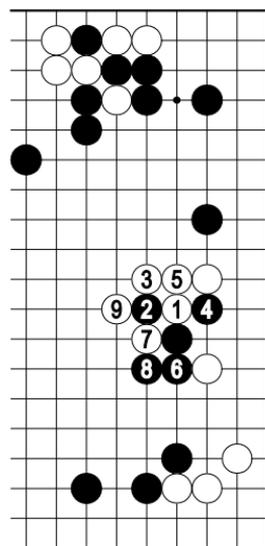


图 30

白 78 顶后，你在 A、B、C 三点之中选择哪一点？

现在先来谈谈过程中一些问题。

白 48 关起是正着。

黑 49 是当然之着，如果这里再被白棋吃住，黑棋就大大吃亏了。

白 50 尖，是常用手法，与 48 适合的棋形是常能见到的。

黑 51 尖，是已有 49、49 的下法。如果在没有 47、49 的场合，则以 D 位虎为正着。

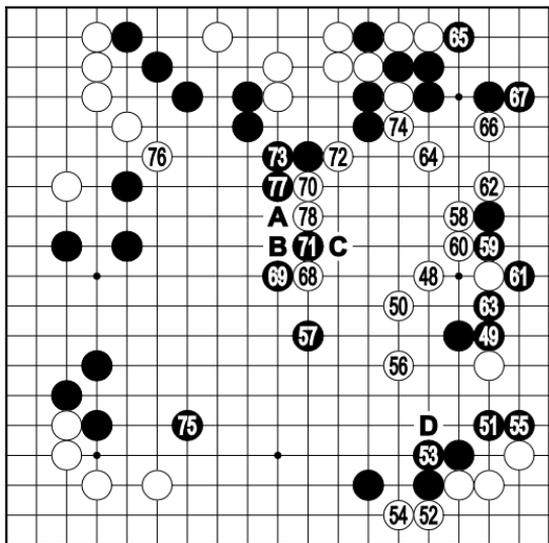
白 52 扳是正着，如果在 55 位爬，容易影响中腹白棋。

黑 53 粘，在此时是正着，若是图 31 的情况，就是俗手了。

图 31：黑 2 粘，俗手，白 3 长后，这几个棋子因很难成形而漂浮起来。

白 1 扳时，黑在 3 位虎是正着，白 2，黑 A。黑这样被打成愚形是不得已的，好在白 B 长之后，黑可 C 位拆。

通常，被对方打成愚形，总是



第三谱 (48-78)

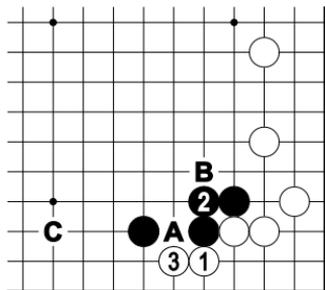


图 31

俗手，本型却例外。

谱中由于上方情况不同，正着和俗手的位置都变了。

白 58 这手棋，事后林海峰认为应按图 32 下。

图 32：白 1 顶，就局部而言是俗手，因为与黑 2 交换，白棋亏损，但在本图中，白棋有 3 立的后续手段，可以挽回损失。

黑 4 若于 5 位挡，白可 4 位挡吃掉黑子，至白 5 曲。白方有 A 位扳和 B 位扳做眼的手段，白棋的眼位丰富，比谱着好。谱着白棋的眼位尚不分明。

黑 59 顶，是因为上方厚实，这样破坏白棋眼形是正着。黑 59 若于 62 位退，则嫌懦弱。白若占到 59 位，就太舒服了。

白 64 的目的是补断，因而黑 65 扳是正着。此时，黑原先的外势已转换成实地，所以黑 65 不必在 74 位提子补棋。

黑 69 是由于中腹白棋尚未成活，所以可这样强行封空。在这里白棋不能用强。

从前面的这些解说中，我们可以看到，在激烈的终盘战中，正着与俗手的问题是退居次要位置的。

现在我们来解答第三谱开始时提出的问题，这个问题又与正着和俗手密切关联了。

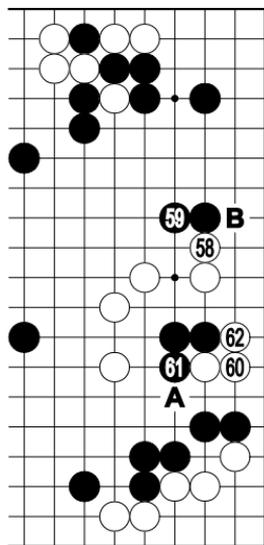


图 32

图 33：黑 1 挡，俗手，被白 2 先手一打，黑 3 还得粘。在自己厚实的地方，被对方这样一打，是不能忍受的。

黑 1 若在 3 位粘，则是通常情况下的正着，省略黑 1 与白 2 的交换，自然是黑棋有利些，其关键

在于白在 1 位冲，并不能使黑棋生出多少毛病。

不过在本局中单在 3 位粘还不完美，因此除此之外黑棋还有更好的下法。请看第四谱。

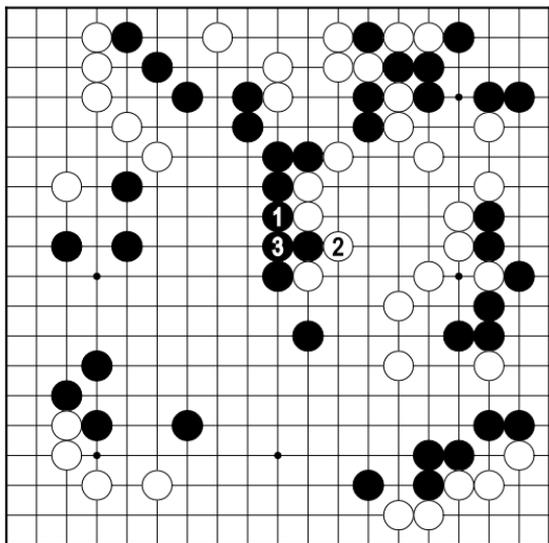


图 33

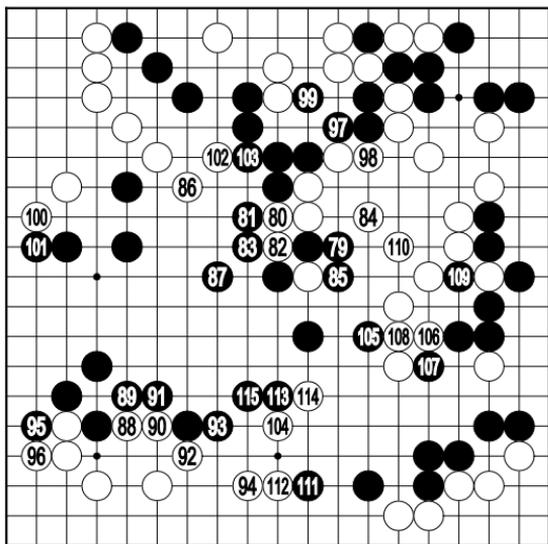
黑 79 长，是最强的应手，到 87 虎告一段落。

棋局即将进入大关子阶段。白 88 以下的下法是由形势判断来决定的。此时，88 位彼此围空是一种方案，113 位侵入是另一种方案。

林海峰的判断是—

白方：左上和左下相加共有 30 目弱，上边 8 目，右边中央 6 目，右下角 8 目，全部大约 52 目。黑方：右上角 8 目，右边 13 目，合计 21 目，要贴 4.5 目，黑中央及左边必须成 35 目棋。林海峰觉得黑棋成不了 35 目，所以采取了 88 以下的方案。

在这里要说的是，白 94 飞是正着，若于 A 位长，被黑按图 34 扳住，白棋将丢失好局。



第四谱 (79-115)

图 34：白 1 长，俗手，遭到黑 2、4 连扳，黑中腹的厚势及▲子参与了战斗。结果双方的实地与谱

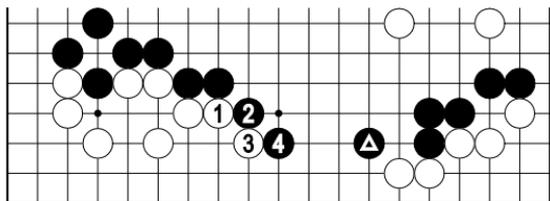


图 34

有着很大出入。在大官子阶段，一着俗手足以送掉一盘好棋。

黑 95 扳，正着。免除了白在 95 位立德先手官子。类似这样的交换，总是黑棋便宜。但在本局序盘阶段，黑方是得不到这一交换的，因为黑仔 95 位扳，白棋将不予理睬。

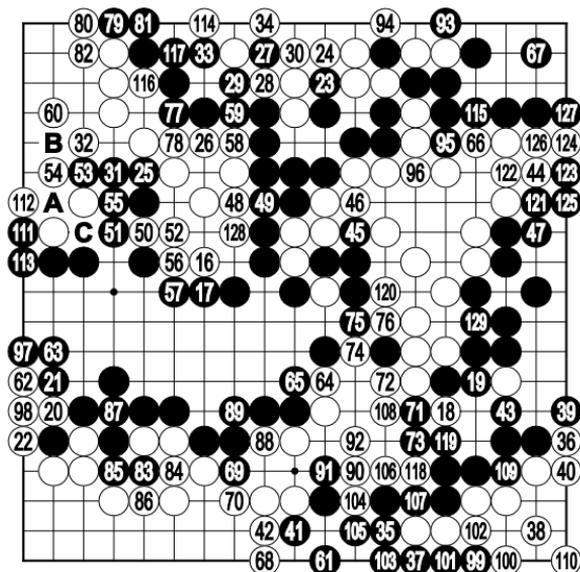
黑 111 是正着，如果先在 113 位压，就得不到 111 的先手便宜了。

这局棋，结果是白棋胜了 2 目半。目前形势是黑棋贴目困难，但在以后的收官中，白棋出现风险，那就是第五谱中的第 26 手，这手棋给黑棋留下了打劫的机会，遗憾的是黑方未能抓住。

黑 31 曲，被白 32 补，失去了在 54 位点的变化，原因是坂田先生时间紧迫了，又因为上边有一个劫，对局势有乐观情绪，因此就走了 31 的先手官子。

局后坂田认为：黑 31 应先在 33 位打，待白提子后，再 54 位点入，以下白 53、黑 A、白 B、黑 C，这样目数与谱着出入不小。又变化中白 B 若在 C 位粘，黑就 32 位扳，白无法应付。

白 50 挖后，腹中白子可以做活，劫就解消了。



第五谱 (116-229)

第四局

这是日本第十一期“棋圣战·挑战七局胜负”的第五局，也是最后一局。由挑战者武宫正树对小林光一棋圣。本局黑子贴了5目半，1987年春奕于长野县的犀北馆。

赛前武功踌躇满志，在宴会上说：“长野县的父老乡亲们为我欢心了，请大家放心，我在佐贺已经得胜（指第四局），目前，我的竞技状态处于巅峰时期，我还将在金泽市（指第六局）也取得好成绩（必须赢了这一局，才有第六局）。”

记得在中日围棋擂台赛中，日本棋手也总是要说一些“大话”的，其实这只是日本棋手的一种习惯，我们有些人将这些话引申为“他们看不起我们”，这也是毫无必要的。这局棋，武宫正树输给了小林光一，事后也没有人举得当初武宫吹了大牛。

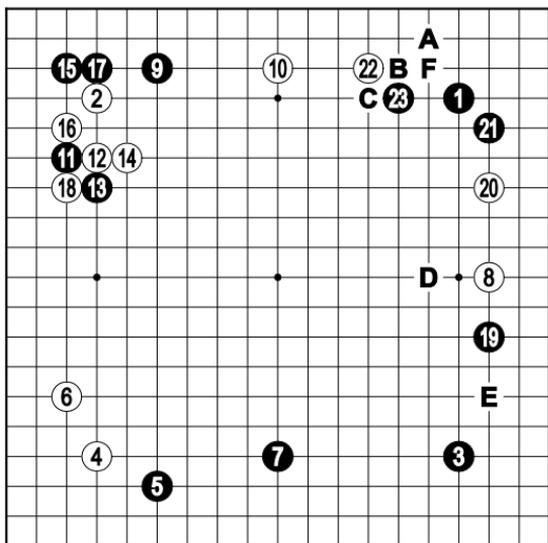
本来嘛，在对局之前，只要不是侮辱对手，你爱说什么就说什么，各有各的自由。谁为对手的话去生气，谁就不够聪明。

闲话到此为止，还是让我们来借题发挥，看一看正着与俗手吧。

黑 1 至 23，是比较普通的布局。

黑 5 挂，武宫没有采用他拿手的“宇宙流布局”。

黑 23 之后，白方就局部的 A、B、C 三点，和全局的 D、E 两点之中，你选择哪一点？



第一谱 (1-23)

现在，我们先来看一看过程中容易出现俗手的地方。

白 12 正着，这手棋符合“压强不压弱”的棋诀。至

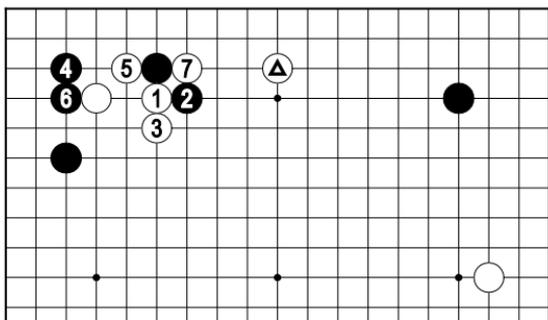


图 1

白 18 打，白方在左边构成了比较宽阔的阵容。

白 12 如压住黑 9，将演变成为图 1。

图 1：白 1 在黑方弱的一边压，稍有俗手之嫌。黑 2 扳后，黑 4 仍点角，至白 7 形成转换。图中白△一子距离较远，白子的势力有重复之嫌，不如谱着生动。

黑 19 拦是正着，因为右下角有发展前途；若在右上方拦，则行棋方向错误。

黑 21 尖是正着。在这一局部，另有两种常用手法，但在本局中将成为俗手。

图 2：在上面有▲的场合，黑 1 碰是正着。白 2 扳时，黑 3 连扳是正着。黑 3 若于 4 位退，则是俗手，原因是黑方棋形不佳。

白 4 打吃一子至黑 9，双方着法皆正。将来黑在 A 位打，上边即构成理想之形。

但在本局中，上边是白子，黑取势毫无意义，黑 1 碰，就成了俗手。

图 3：黑 1 跳，是这种场合的正着。白 2 飞，黑 3 压、5 尖，使白△处于被攻地位。

黑 1 若于 A 位尖，则是俗手，白 B 飞，黑子相当窘迫。

本局白的△在上方星下位置，黑取势毫无攻击白子之意，黑 1 即是用意不明的俗手。

谱着黑 23 若于谱中 F 位尖，也是常用着法，但在本局中嫌缓，因为尖的目的是对上边白子产生较大压力，对右边白子压力较小，而局中的情况是白右边的拆二已被两子逼住，黑棋的模样又在右下，所以要在上方动手，将战

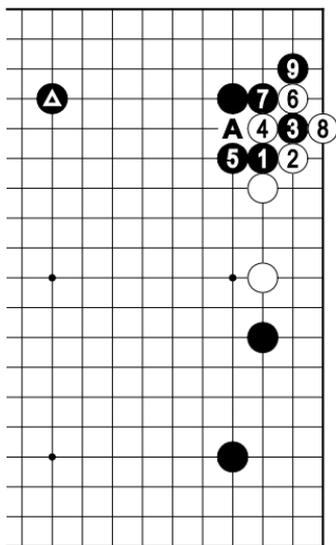


图 2

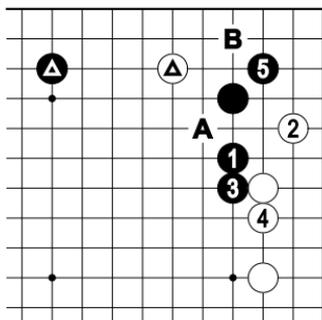


图 3

火引向右方。黑 23 是强硬的一手。

到此，我们可以解答前面提出的问题了。

图 4：白 1 长，俗手。黑 2 正好虎住，白 3 曲，黑 4 退，黑棋形舒展，且得大角。今后，白 A 位点入不成立。

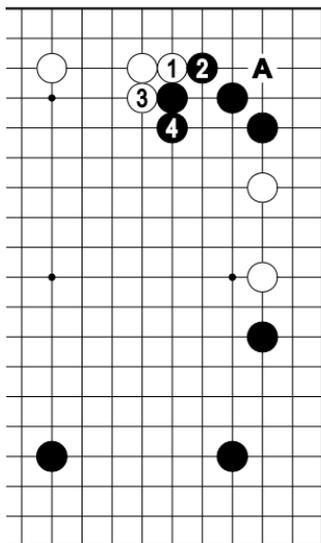


图 4

图 5：白 1 点入时，黑 2 尖是正着。白 3 托，黑 4 可以扳住。白 7 挡，黑 8 夹入。白棋无法净活，而外面损失已非常巨大。白 2 点入不成立。

图 6：白 1 长，俗手，这手棋是与拆二不相符的。黑 2 挡，要点。白 3 若再长，白△更显得重复了；白 3 若不走，黑在 3 位扳很有力。黑白双方贴紧了气，黑角较厚实，对黑的影响小，白拆二较弱，对白的影

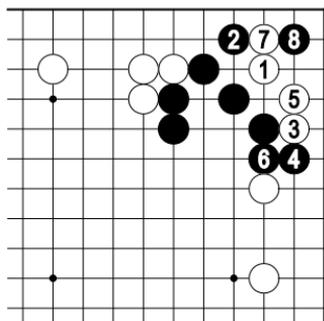


图 5

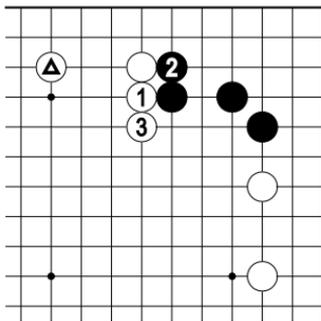


图 6

图7：白1飞，是局部的正着。黑2挡也是正着。黑2若先在A位压，待白B退再在2位靠，则在手法上稍嫌俗，因为A压与2靠不相连贯。若作过黑A白B的交换，将来白棋可以放心的下C、D之类的先手。

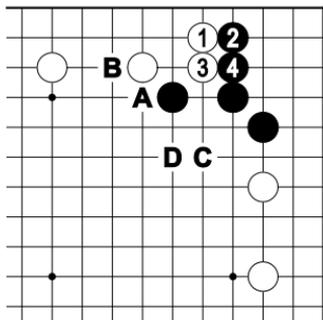


图7

图8：若是这样的棋形，白飞时，黑1压是正着。白2退后，黑3尖，而不是A靠。

在黑3脱先得场合，黑1也应该先压。

图9：白1跳，是补强右边拆二的正着。黑2关起，白3再进角，待右方上角走定之后，白棋再在右下角托。这是担任这局棋讲解的山城宏九段的方案。它说这样是一般下法。

据此可知，实战中白24这手棋是很不一般的。白24这手棋是很不一般的。白24是在E位打入，变化见第二谱。

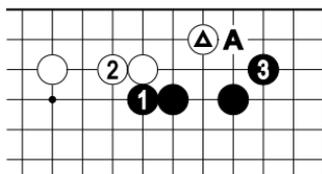


图8

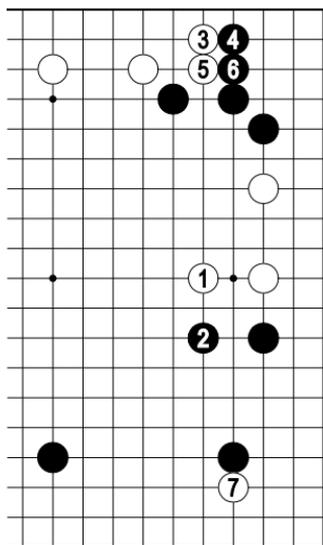


图9

本谱中，双方在右下角和左下边短兵相接。黑 39 挡后，到了白棋很容易走出俗手的时候了。在 A、B、C、D 四点中，你将选择哪一手？

现在，先来看一下过程中的变化：

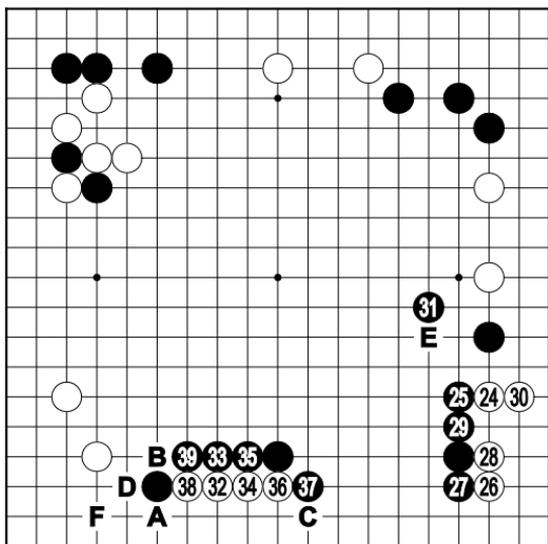
白 24 打入，是非常突然的一手。

黑 25 压，正着，压之后可以与下边构成大模样。黑 25 在 28 位玉柱守角或 E 位关也都是正着。在这里，对局者武宫正树与小林光一的看法有分歧。

武宫正树认为，黑 25 压，白 26 点角之后，黑棋将白棋封在角内，黑棋好。

小林光一则说，黑 25 这手棋出乎意料之外，我的 26 手马上点了“三三”。既然双方都满意，看来我和武宫对棋的看法不同。

吴清源则认为，黑 25 压后，如果允许右边的白棋和角上联络，则白棋有利。因此，黑 31 这手棋应该按图 10 那样下。现在黑 31 飞，是重视中腹的“武宫流”下法。



第二谱 (24-39)

图 10：黑 1 顶，伏有黑 A、白 B、黑 C 的手段，白 2 必须关补。黑 3 以下，先手压缩了白角，走厚了自己。黑 9 刺，逼白 10 粘，黑得先手于 11 位压关，在下边扩大模样。吴清源九段说：“应该这样下”。

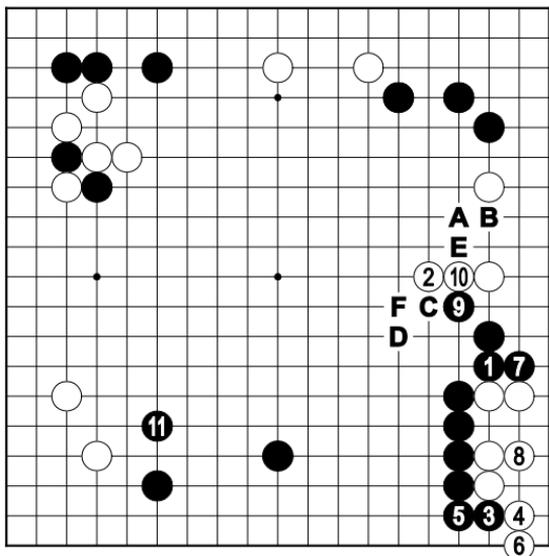


图 10

特别需要提醒读者注意，黑 1 顶，在通常的一间夹定式中，是俗手。现在由于白右边拆二较弱，白 2 补后，黑抢先占到了下边的好点，扩大了全局唯一的大模样，但在本局中却照顾了下边的大模样。今后白若 C 位曲，黑正好 D 位飞住。

从图 10 中，我们可以看到吴清源先生不拘一格的棋风。

林海峰是“本格派”，他认为图 10 中黑 9 应该在 E 位刺，白 10 位粘后，黑 F 位补，右边白棋需补一手，黑再走 11 位。这体现了林海峰十分注意棋形的风格。

对于我们来说，无论采用四位名家的哪一种方案，都是可以的；我们的棋力，还不到区分细微得失的程度。在这里，我们要注意避免一些较为明显的俗手。

图 11: 黑 1 尖顶, 俗手。这手棋使白棋加快了速度。黑 3 补时, 白 4 正好压住, 白边已固, 黑阵中尚留有 A 位打入。

黑 1 若在 B 位补, 白在右边就不会那么顺当。

黑 1 若在 C 位跳出, 也是堂堂正正的棋。

尖顶的用意是拖重对方, 从而使攻击更为有力, 本图中黑不能攻击白棋, 尖顶便是俗手。

白 32 是正着, 也是全局的急所, 这手棋若在谱中 F 位补, 这局部而言也是正着, 但就全局而言, 则是缓手; 若随手尖顶, 便是典型的俗手。

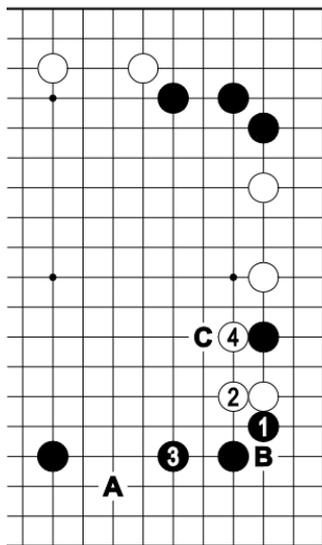


图 11

图 12: 白 1 尖顶, 俗手。抛开黑棋右边的大模样不谈, 即使在一般情况下也是不能下的。黑 2 长后与黑▲的距离不太好了。黑▲若在 A 位, 白 1 尖顶同样是俗手。

黑 33 压, 是当然的一手。

黑 37 扳, 若在 38 位顶, 就过份了。请见图 13:

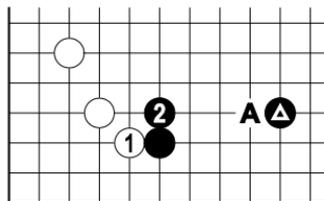


图 12

图 13: 黑 1 顶, 强攻。白 2 当然长出, 黑 3 必须这样攻击, 如被白开拆成活, 白棋有利。白 4 曲、6 扳时。黑 7 若退, 白 8 虎, 白棋比较舒服, 黑无法杀死这块白棋。

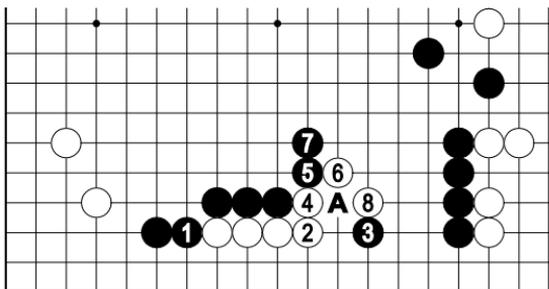


图 13

黑 7 若在 A 位断, 白就 B 位打, 黑 7 位长, 白 C 位断, 黑棋失败。

下面, 我们回答前面提出的问题。

图 14: 白 1 扳, 俗手。黑 2 长后, 使白 1 与白△成破裂之形。凡是这种情况, 白 1 扳, 都是俗手。这样的俗手, 一不小心是很容易下出来的。

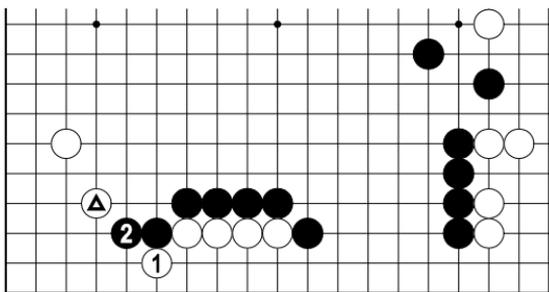


图 14

图 15：白 1 断，无理棋。黑 2 打以后，边上的白子被吃，白棋损失巨大。白 1 断的下法，必须在右方白子无后顾之忧的情况下才能用。

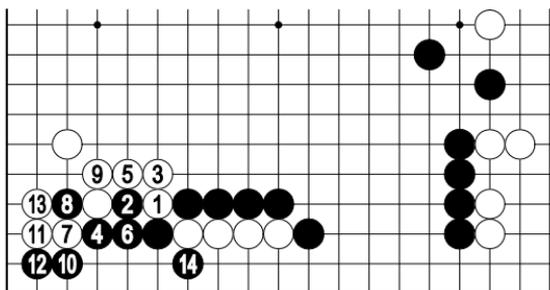


图 15

图 16：白 1 扳，是通常情况下的正着。说它是正着，是因为即使保留这手扳，也不可能在 A 位断。所需顾虑的是白 1 扳未

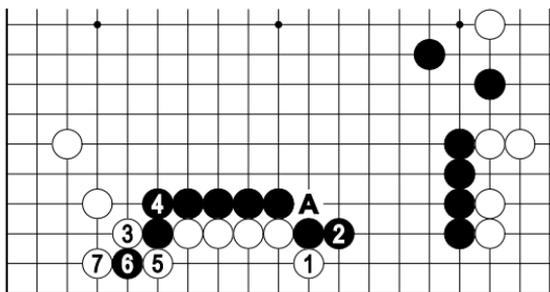


图 16

必是先手。黑 2 若退，白 3 再夹。黑 6 断时，白就可以 7 位打吃了。白 1 扳时，黑 2 太弱。

图 17: 白 1 扳时, 黑 2 若连扳, 白 3 扳就不是俗手了, 因为黑 4 退时, 白可以 5 打、7 打, 吃住一子, 左方的损失由右方的便宜来补偿。黑 8 曲, 白可 9 粘或 A 提。

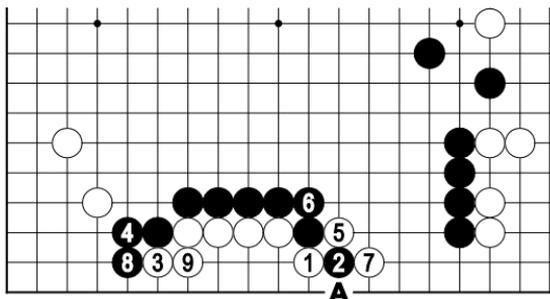


图 17

那么, 白 1 扳后, 黑将怎样下呢?

图 18: 白 1 扳时, 黑 2 大致要在这里立下。白 3 打、5 虎, 黑 6 点角形成转换。

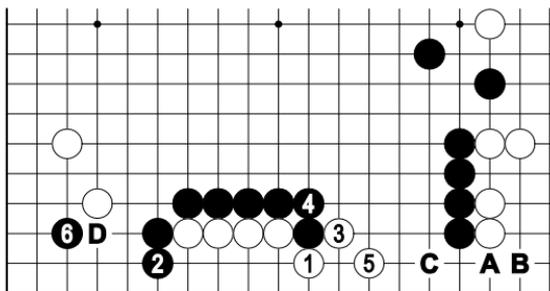


图 18

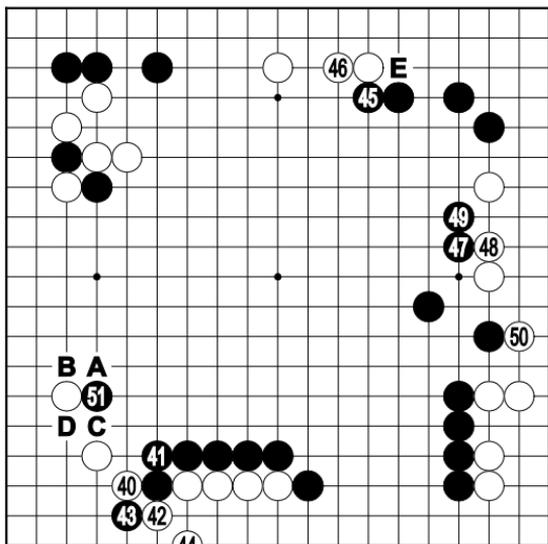
由于右下角黑有 A 扳 C 虎的手段, 白方两块棋中总有一块要受到欺凌, 因此, 3 打 5 虎的价值不如预想那么高。

白 1 扳时, 黑方若在 D 位托, 将形成复杂的变化。

由于上述原因, 白棋舍弃了通常情况下的正着, 走了第二谱中 D 位夹, 这是本局中的正着。

黑 51 是武宫漂亮的一手。接着，白方在 A、B、C、D 四手中，你将采用哪一手？

在前面的过程中，黑 41 是正着。由于白 42 渡过后，黑 43 断有种种余味，所以三路上这个子是必须接回来的。



第三谱 (40-51)

白 44 虎是正着，若随手打吃一子则是俗手。

图 19：黑 1 断正着。白 2 打俗手。至黑 5，白四子被吃，损失重大。

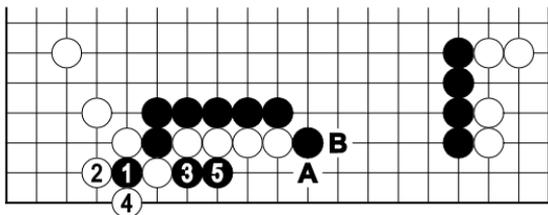


图 19

对于二路上的切断，有

“断哪边吃哪边”的棋诀，现在，黑 1 断，使白不敢吃，黑 1 就是好手。如果当初有了白 A 黑 B 的交换，白棋就可以在 2 位打吃了。

图中黑 1 若在 3 位断，则是俗手，被白方在 5 位打吃，黑棋亏了。

黑 45 是为了走 47、49，连贯成势，就局部而言，这手棋稍有俗手之感，局部是正着是在谱中 E 位挡。

图 47、49 是“武功宇宙流”的下法，吴清源先手不赞成这样下，他设计了图 20。

图 20：黑 1 尖，强手。白 2 飞，黑 3 正好飞，这样，黑棋的棋形很漂亮。

黑 1 尖这手棋，在通常情况下用来攻击拆二，是俗手；但现在，有着阻渡的作用，就不同了。白 2 若于 A 位挡，黑目的已达到，角上立刻就有 B 扳的先手。

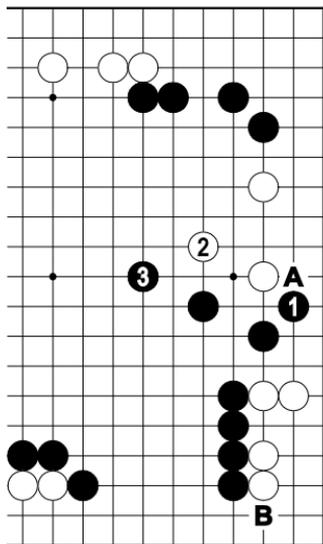


图 20

局后，武宫承认当时没有想到黑 1 尖这手棋。

现在，可以解答前面提出的问题了。

图 21：白 1 扳，大恶手。如果不是与角上变化相关联，但就局部而言，白 1 扳是正着，但现在这手棋行不通。

黑 2 顶，通常是俗手，在这里却是好手。白 3 非挡不可，至黑 8 征掉白子，白大败。

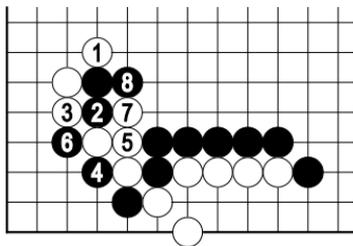


图 21

从这一变化中，我们可以看到，在双方紧紧扭在一起时，局部的正着与俗手是次要问题，谁能吃掉谁才是最重要的。因此，中盘战的手法比较难学，因为任何一手棋都很少带有普遍性，不能随便搬用。此刻的正着与俗手，好手与恶手，都是在

特定场合下的。

图 22：白 1 长，在角上没有毛病时，也是有力的下法，但在本局中同样不成立。

你如果采用上图 1 位扳或本图 1 位长的下法，就说明你的中盘实战能力还很弱。

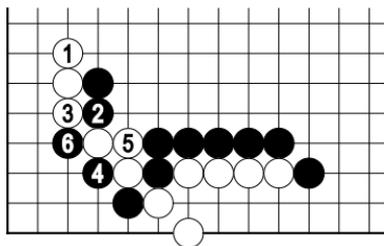


图 22

图 23：白 1 顶，在一般场合并非正着，在本局中却照顾了角上的毛病。黑 2 扳时，白 3 立是正着。这样下，白棋以左边的代价换取先手侵分中央的权利，但黑 A 挡是先手，右上角还留着一手大棋，因此，白棋这样下是不上算的。

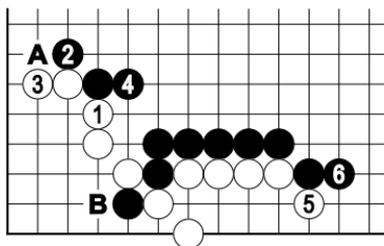


图 23

其中，黑 4 也可以抢占 5 位，逼白 B 位补，但 A 位挡就不是先手了。

图 24：白 3 打、5 粘，从棋形上说，稍有俗手之感，与白△不相连贯。黑 6 以下，黑全局运转自如，成为黑优势的局面。

现在，只剩下一种应法了，也就是实战中所下的。

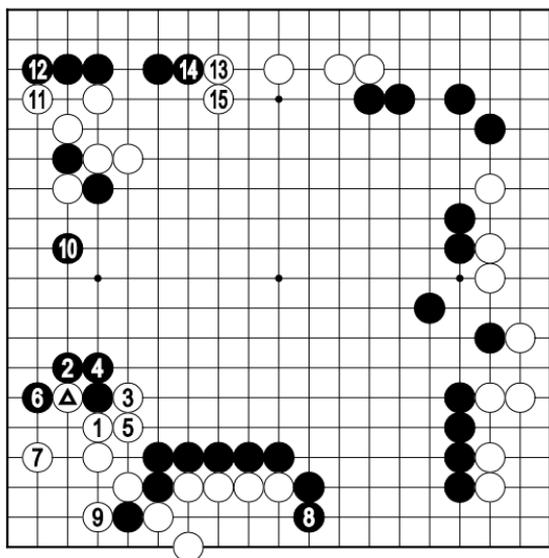
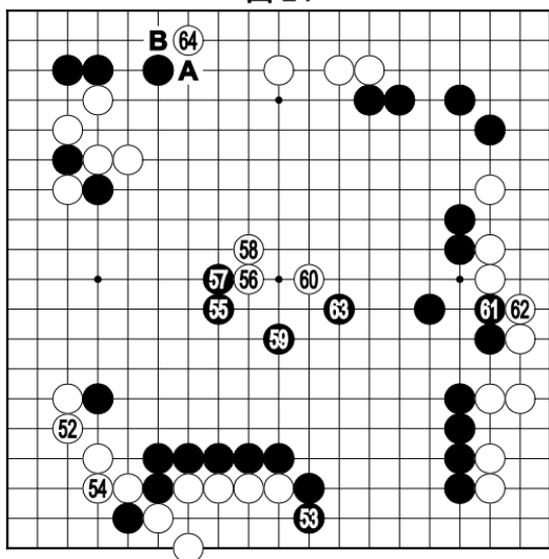


图 24

白 52 是无可奈何的一手，因为角中有毛病。通常情况下，这样下十分委屈。

黑 53 立下。这手棋，武宫考虑了 1 小时 33 分钟。因为这是决定作战方案的关键时刻。此处一经走定，这局



第四谱 (52-64)

棋就进入侵分阶段了。

当白 64 飞时，你在 A、B 两点中选择哪一点呢？请注意，棋局即将进入大官子阶段。

过程中，黑 55 是有问题的，当这局棋一下完，担任讲解的山城宏九段和裁判山部俊朗九段，都认为应当下在 57 位。武宫也承认应该下广一路。但，黑 55 这手棋并未花时间思考，是下 53 时想好了的。被称为“宇宙流”的武宫，中腹作战的能力最强，它怎么会少走一路呢？大概是过于乐观了。

图 25：黑 1 走宽一路，白 2 若仍按原下法侵分，双方弈至黑 9，黑空宽了一路，贴目就绰绰有余了。因而白 2 将不能这样侵分，而在 A 位飞起。

在这里，我们留意一下黑方 1 到 9 的手法，这是遇

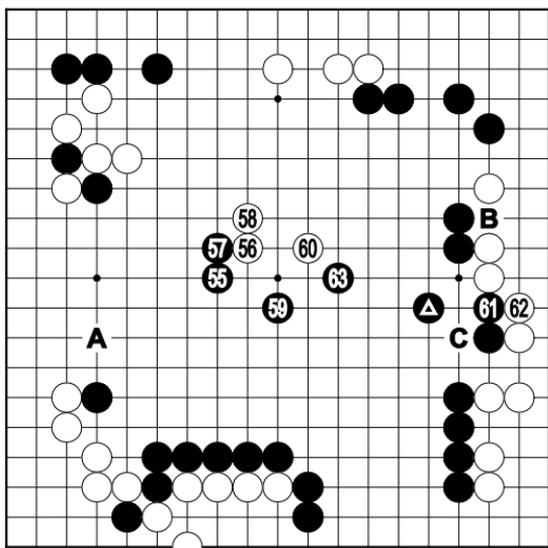


图 25

到侵分腹空时的常用手法。黑 7 顶是正着。在这里有四个特点：一、已有黑▲，在棋形上不俗；二、上方生出 B 冲的官子；三、不可能在 8 位扳下；四、黑若不走，白在 C 位夹，黑棋就走不到了。

在上述四条中，如果只具备一两条，这时

该不该走，那就要权衡利弊了。

现在来回答前面提出的问题。

图 26：黑

1、3 连压后 5 挡，俗手。这样，将白棋走厚实了。中腹白棋有△子，黑 1、2 没有多大用处；棋局已接近收官阶段，这样下是不好的。

正着是黑 1 单在 5 位挡，留有 A 位点入的手段。

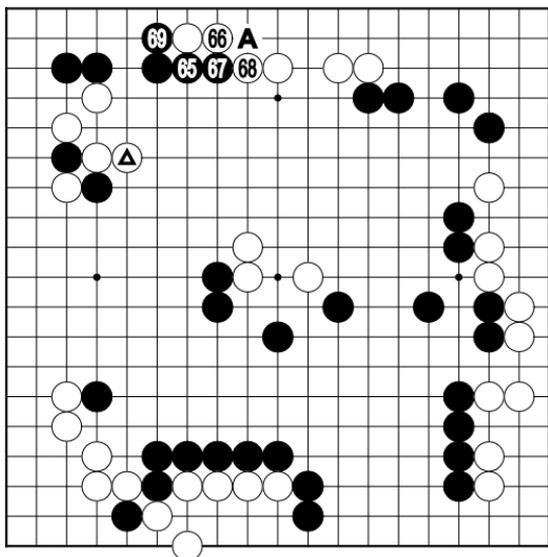


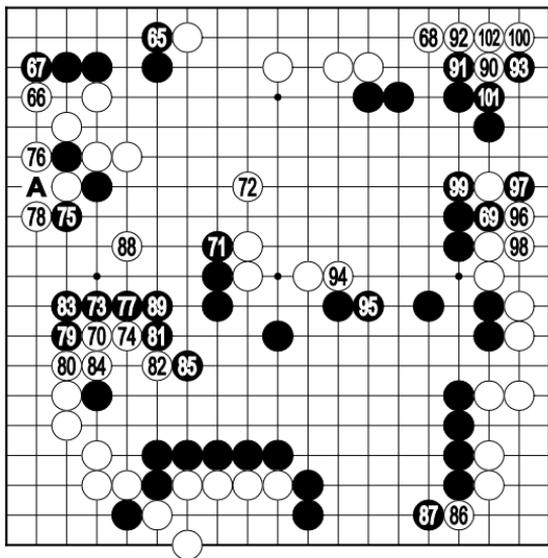
图 26

黑 65、67 都是正着。

白 68 飞后，在讲解会上梶原武雄九段惊叫起来。他说“啊呀，有眉目了，白棋胜了”。

于是，担任交接的山城宏摆出了图 27，认为谱着第 67 应该这样下。

图 27：黑 1、3 就局部而言，有些俗，因为这两手棋不能在左面围起空来，白 2、4 却影响了右边。但就全局而言，黑棋救援了上边黑棋，从而抢到了黑 5 这步大棋。黑 5 与白 A



第五谱 (65-102)

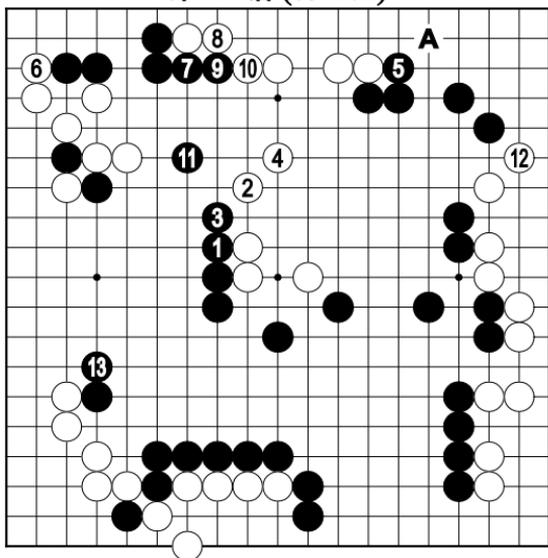


图 27

的出入相当大，因而黑 1、3 是有全局观念的好手。如果按这样行进到黑 13，黑形势乐观。其中黑 7、9 的俗手也变成当然之着了，因为白 6 的价值毕竟比黑 5 小得多。

白 68、70 后，武宫也感到了局势不妙，黑 73 长考了 2 小时 38 分钟，这时封局时间早就到了，善光寺准备了宴席等待着对局者。

白 74 是第二天的续弈，此后几手棋小林都考虑一、二十分钟，因为这时小林的局势稍好，但好得有限，胜机是一纵即逝的。

白 74 是正着，因为黑方中腹可以成空，同时，黑 75 打是先手，白若在 83 位扳，有帮黑行棋之感。

白 78 若在 81 位长，黑在 A 位打也是很严厉的。

白 86 是机敏的一手，也是此刻的正着。白棋这样一手得到了不少便宜。

图 28：在这里如果由黑棋先动手，黑 1 至白 8 是常用的手段。将来黑若有机会在 A 位粘，意味着已经得到了 7 位的先手打。

图 29：白△与黑▲交换之后，将来黑 1 打、3 提，白棋有可能得到 4 位立。

图 30：图 28 中，将来白棋先动手，白 1 打吃一子，黑 2 打，白 3 提，黑棋脱先。

接着白 5 扳，黑 6 打，白棋不能连

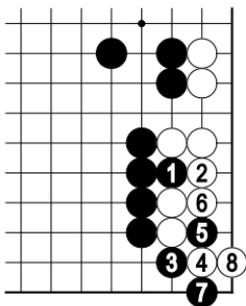


图 28

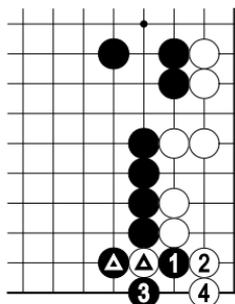


图 29

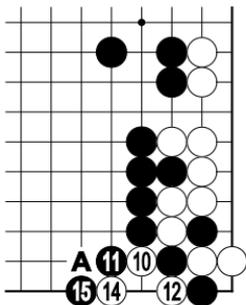


图 30

接。又若黑棋害怕打劫，黑 6 可以改在 A 位退，白棋不能再向前爬了。

图 31：白△扳后，将来若得到 1 粘，黑同样脱先，白 3 扳，黑 4 不能挡，只能退白 5，还可以爬入。

以上的吃亏与便宜都就官子而言。如果在中盘阶段，无论黑先扳打或白先扳，都可能是帮助对方走厚实的俗手，因而正着与俗手凡涉及官子便宜的，都有着鲜明的时间性。

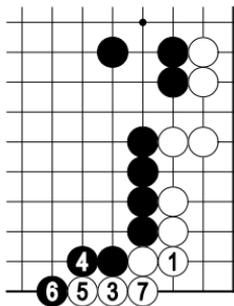


图 31

白 96 是好次序，如果先手 100 位，黑 101 位打，白 102 位粘，黑 96 位立，一着之差，将胜负逆转。

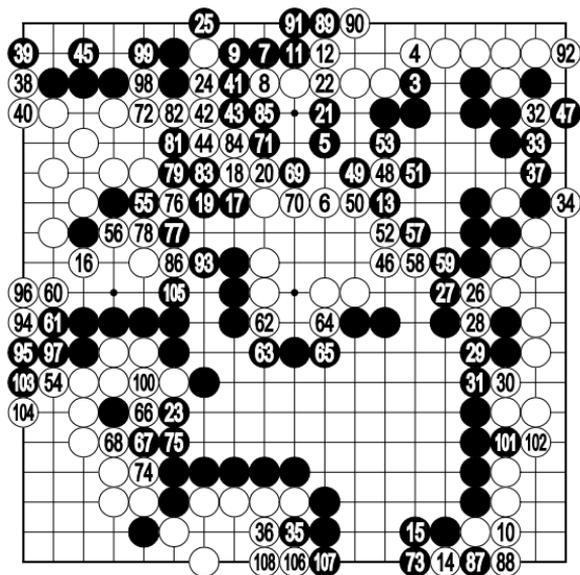
这一谱，与我们的正着与俗手不相关了，只是让大家欣赏一下两位高手的官子。

其中黑 37 若在 46 位跳，结果比实战稍好，但黑棋也要输 1 目半左右。

白 48 靠，是关键，这手棋下出来，使白棋最终胜了 3 目半。

实战范例限于篇幅就举这四局为例，全书也就到此结束。盼读者首先对一般情况下的正着和俗手有所认识，在这个基础上再结合全局特定场合下的正着与俗手。不过，你如果做到上面提出的第一步，已经很有收获了，你的棋力将会有明显的提高。倘若好高骛远，一开始就想步步是妙手，那你的思路反而会被弄乱。

切盼读者能够弄清，在打谱的时什么样的棋是仅供欣赏的，什么样的棋是切实可学的，至于两者的分界线，却要根据你自己的棋力和理解能力来定。



第六谱 (103-208)

⊖=55