

模样的构成与侵消 1:模样的构成

顾名思义，模样就是尚未实地化又具实地化潜力的形势。

1. 理想的模样

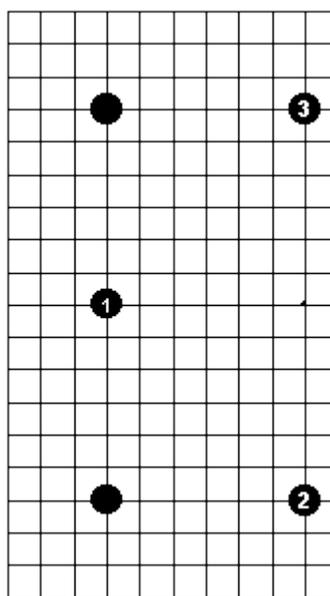


图 131

(图 131) 的黑二连星之后，黑 1 再占 1 位形成三连星，继而黑 2、3 向边上发展。

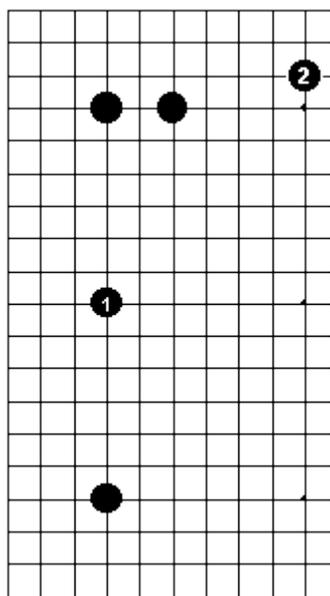


图 132

(图 132) 的黑 1 占据左边的中心点，再黑 2 占据上边的中心点，称之为“两翼展开”。

以上两图所示之黑棋都是理想的模样，因为它们都是立体姿态。

凡是大规模的立体平面图形，都可以叫做模样。它具有两个作用：其一是将来可能成空；其二是可以成为攻击对方的有力武器。

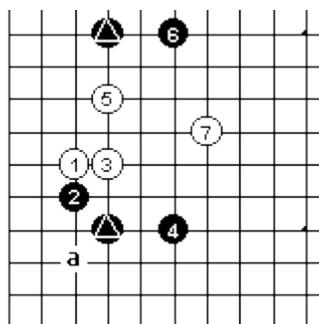


图 133

（图 133）的黑△二子之间就是黑的一种模样。如无白棋的侵入，即可逐渐形成实地；白 1 打入，即是不愿让黑棋成为实空，以下至白 7 是这个形的通形，这样黑模样立即消失，角内由于有 a 位点角，亦不能认为是黑棋实地。如此说来，模样岂不是毫无价值可言了吗？

的确，在局部上侵入对方模样常常是轻而易举的事，然而，把模样实地化却是件难事。

但是，在实战中往往不能独立地看某一局部，因为它的周围不是有自己的子就是有敌方之子。

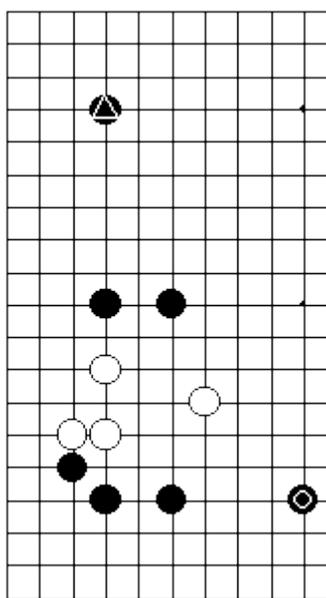


图 134

（图 134）的黑棋如左上星位有△之子，则左下模样虽然消失，左上却进一步模样化，白四子也有受到攻击的危险。

图中如下边星位有△之子，则下边的模样更接近实地，而白四子的危险更大。

所以，如果认为模样被侵入即是大势已去是不正确的。大多数的场合，一个模样被侵入消失后，另一外模样会随之自然形成，而且会更加具体化。

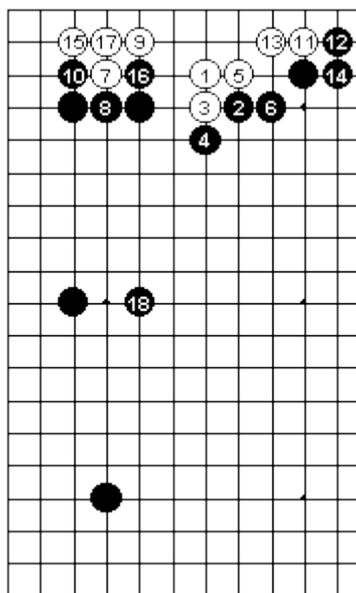


图 135

（图 135）是图 132 的形，白 1 打入黑模样，以下至白 17 止，上边黑模样已经化为乌有，但黑 18 点起后左边黑棋更壮大，更实地化。

模样是未完成的形态，对方如要侵入，则很容易达到目的，没有侵入余地时，才能认为是实地。

因此一定要模样围成实地是非常错误的想法。当对方侵入模样时，一定想杀死对方侵人之子是非常危险的。只要能取得相当的补偿，不一定强行去围实地或杀死对方侵人之子。

下每一手棋都要争取使其产生出最高的效率。但是，在实战中的往往是不可能每一手都产生出高效率的，常常有实战与局部原理不同的时候。

2. 扩大模样

扩大模样时，向中央一间关是有力的手法。

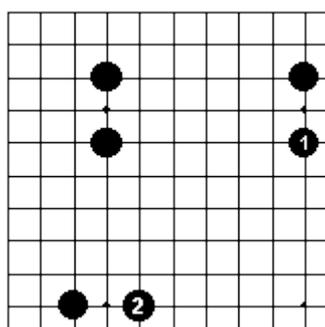


图 136

(图 136) 的黑 1、黑 2 向中央一间关是扩大模样的好手，这也是以最少的子数去围最大的空的好手，所以，棋谚中有：“单关无恶手”之说。

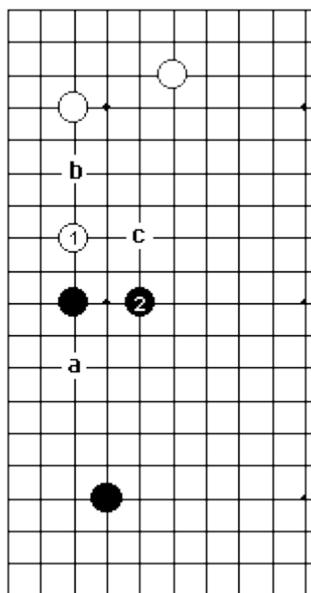


图 137

(图 137) 的白 1 拆，不但扩大左上阵地，还有下一手 a 位打入的狙击。黑 2 单关看假平凡，地是好手，不但扩大左下黑模样，还含有 b 位打入白地之狙击和 c 位曲镇的作用。

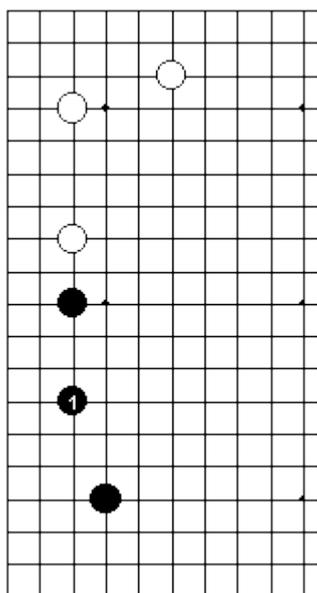


图 138

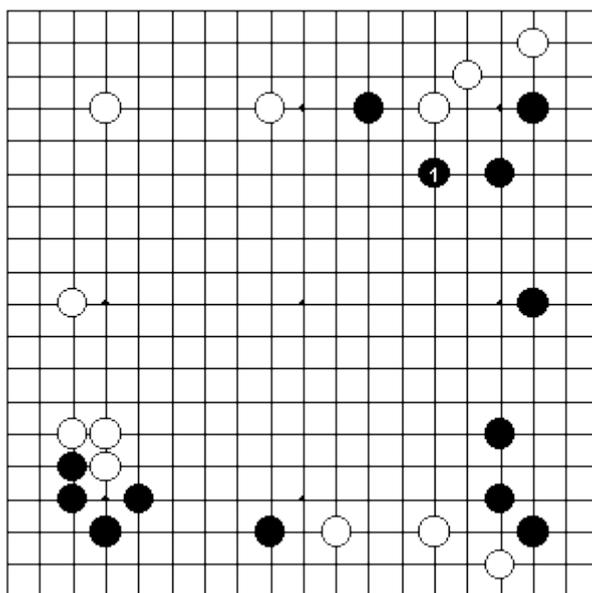


图 139

(图 138) 的黑 1 太软弱，缺乏扩大模样的意识。但是，假如左上白棋坚实的话，黑 1 围又是正着。诸如此类情形在围棋中是很多的，是围棋中的难点，也是围棋的奥妙所在，希望大家能多多体会。

(图 139) 的黑 1 向中央单关意在扩大自己的模样，如果轮到白棋下：

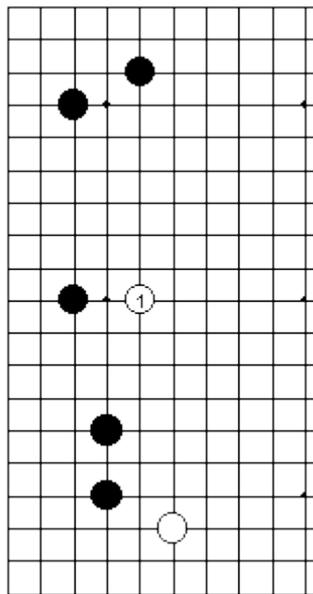


图 140

(图 140) 的白 1 镇也是好点。

3. 模样的中心点

有一条格言是：“敌方的好点，即是我方的好点。”在布局阶段时，扩大模样和消减模样的着手往往是同一点。

既能扩大自己的模样，又能消减对方的模样的点，就是模样的中心点，又叫消长要点，在日本围棋术语中叫做“天王山”。

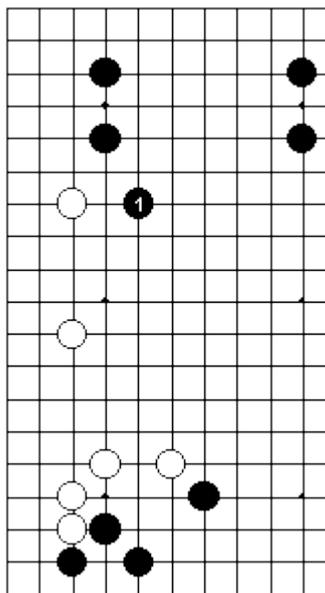


图 141

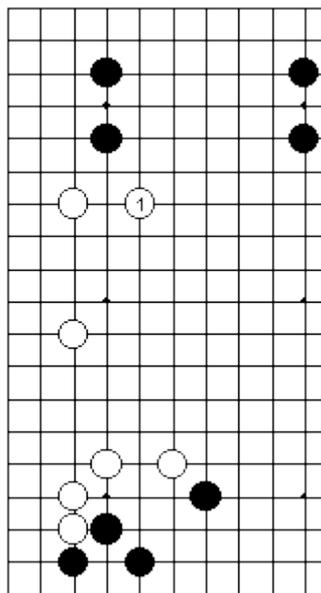


图 142

(图 141) 的黑 1 飞镇是模样的中心点，不但能扩大上边黑模样，又能压缩左边白模样。

(图 142) 的白 1 关也是与前图黑 1 产生同样作用的好点。

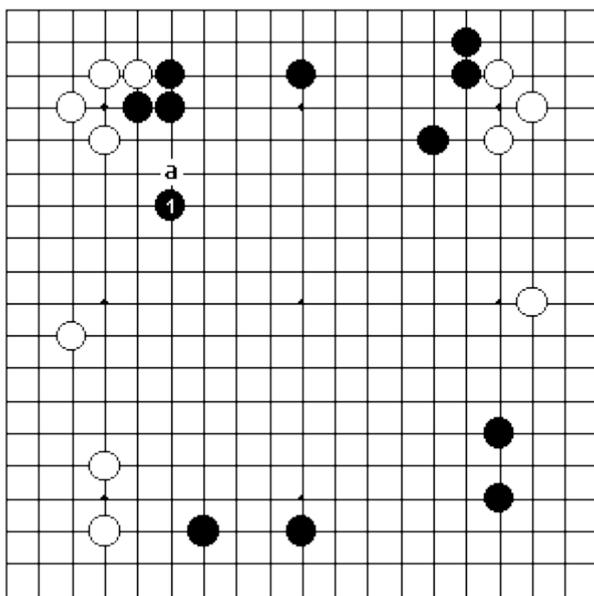


图 143

(图 143) 的黑 1 是模样的中心点，如轮到白方下，则占 a 位是消长要点。

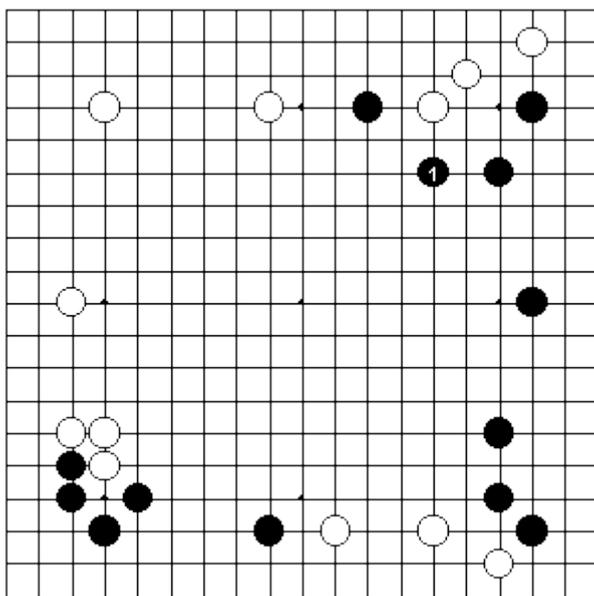


图 144

(图 144) 的黑 1 关是双方必争的“天王山”，反之，白若占到 1 位，不但扩大了上方白势，以下还能打入右边黑地。

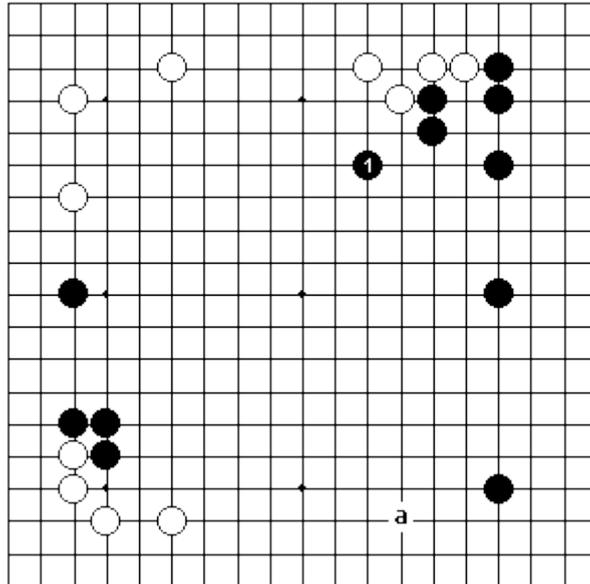


图 145

（图 145）的黑 1 是全局的模样中心点。假如此时黑占 a 位大飞（a 位大飞是一般常识性的大场），则白于 1 位飞。此处即是急场大于大场的典型例子。

如果能下出局部的手筋，又不放过模样的中心，应该说，不容易输棋。

模样的构成与侵消 2:模样的侵消

1. 打入的原则

打入的目的是使对方模样变成实地的可能性化作零。

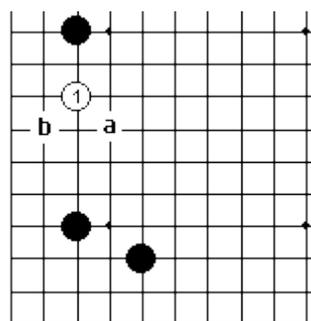


图 146

（图 146）的白 1 是打入，它使黑模样在此处已难成空；白 1 打在 a 位也可以，但黑方尚可以 b 位连接，所以，白 a 位也叫做浅消。

那么，是在三线打入好呢？还是在四线浅消好呢？当然，必须根据周围双方配置而定。

侵入越深，则破坏敌阵的效果越大。但是，侵入越深遭到对方反击越强，联络友军难度也越大。

打入越深，当然就有被封锁的危险，被封锁而无法做活，当然就人成为败局。

所以，打入时一定要考虑到两点：一是可以逃出；二是被封锁后能够做活。一般而言，打入时最好能不被对方封锁。

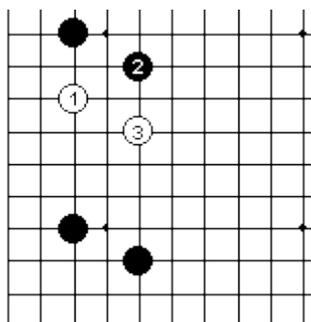


图 147

(图 147) 的白 1 打入，黑 2 飞封时，白 3 飞可逃出。

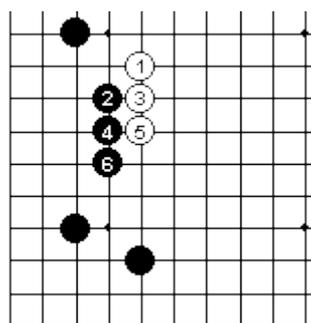


图 148

(图 148) 的白 3、5 与黑 4、6 交换后，再白 7 逃出是常见的下法。

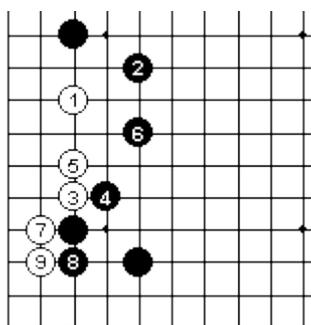


图 149

(图 149) 的黑 6 强行封锁，白 7、9 可以从容作活。

打入后，即使在局部可逃出，从全局来看却不一定是有利的。

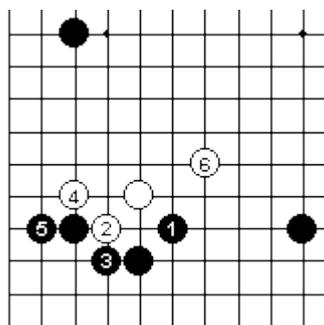


图 150

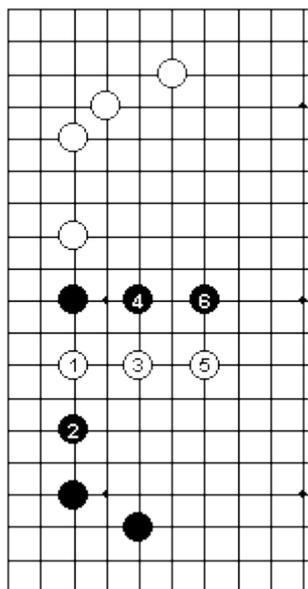


图 151

（图 150）的白 1 打入，至白 7 止的结果，白虽然逃出，但黑 4、6 连跳在左上边形成另一个大模样，从全局上看，白 1 的打入是失败的。

（图 151）的白 1 打入，黑 2、4、6 如前图所着，但左上边是白棋势力，白的打入不仅破坏黑模样，还带有攻击性，因此，本图白 1 打入恰是时机。

打入的原则是什么呢？

- （1）冲击对方形状较为薄弱之处。

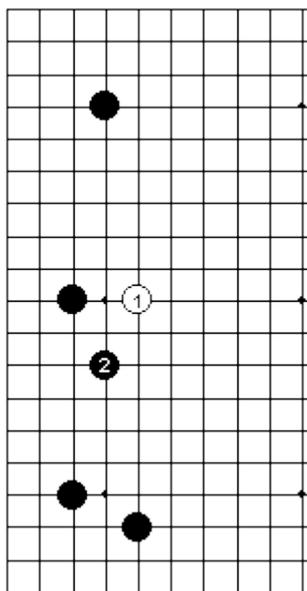


图 152

围棋有一条基本原理是：不能靠近对方坚阵。（图 152）的白 1 靠近黑方无忧角显然是违背了这条基本原理，黑 2 尖封，白棋立刻陷入困境。

（2）打入的同时最好的能孤立对方之子，再予以攻击，效率最高。

如（图 150）的白 1 打入，最符合这条原则。

打入一般都在三线上，就包含切断对方联系之意。但深入到三线上的子也同样容易受到对方包围，因此，发生战斗的可能性极大。

打入一方的目的，如果不是单纯破坏敌阵，同时还兼有攻击敌方，这是最成功的打入。

（3）打入后向中央发展速度较慢。

深入到三线的打入之子，向中央关出时，一般总比对方慢一步，所以很容易成为对方的攻击目标，搞不好会遭受更大的损失。如果你认为打入没什么把握，甚至还有坏处，则可采取侵消的手法，较为稳当。

2. 侵消基本形

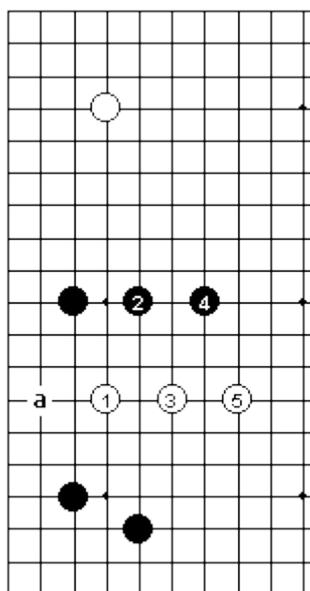


图 153

（图 153）白 1 的浅消，黑 2、4 关时，白 3、5 关的速度总比黑棋快一步，四线的侵消手法容易逃出。但是黑 a 位也保留有上下连结的余地，所以，白 1 不能算是分断黑棋，这与三线上的打入有根本上的差别。

打入与侵消的目的和性质大不相同。

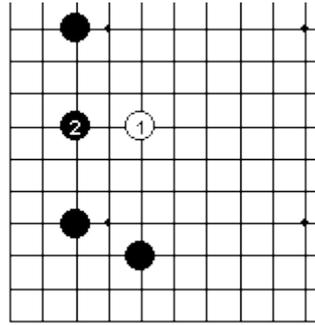


图 154

（图 154）的白 1 在五线上侵消，则黑 2 可以一边连结，一边确保实地，在围棋中称做“浅消”。

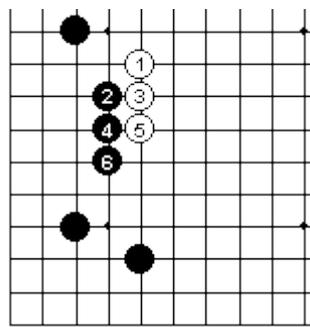


图 155

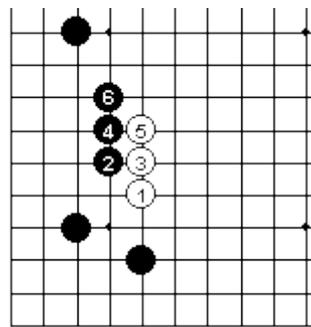


图 156

（图 155）和（图 156）的白 1 都是五线上的浅消，从局部而言，白稍不利，黑在四线上围空是好形。

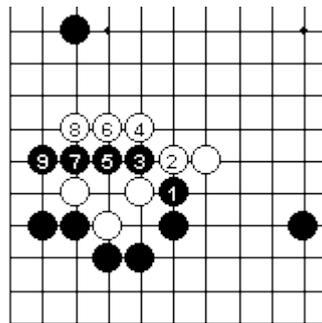


图 157

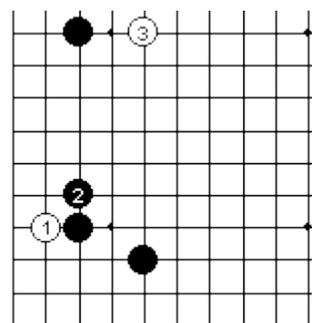


图 158

（图 157）的白 1 镇是浅消的常用手法，是“给对方一点实地也无所谓”的态度。此时白 1 不下，被黑占 1 位则左下黑模样成理想形。白 1 镇的意义是阻止和限制黑扩大模样，且先手在握。但是：

（图 158）的白 1 先托角问黑应手，黑 2 如退，白 3 再镇浅消，以后在角上还留作活的余地，属于围棋中的高级战术。

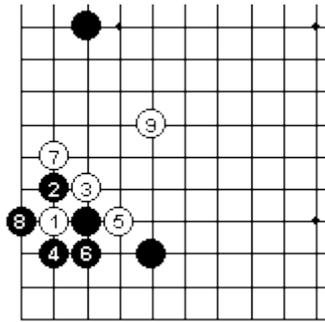


图 159

（图 159）的白 1 托角时，黑 2 如扳不允许白作活，则白 3 扭断，以下至白 9 止是定式化的手段，侵消黑模样成功。读者也许会觉得白 9 这手棋有些怪异，其实，白棋的最初目的只是要浅消而已，现在既可以消掉黑模样，又分割一黑子，同时限制黑角不能再发展，岂不是已经大获成功了吗？

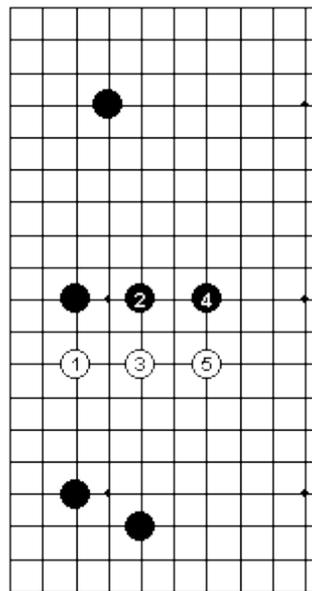


图 160

（图 160）的白 1 也是浅消的重要手段之一，术语称之为“肩冲”，黑 2 以下至黑 8 止，黑棋只能在三线上围空，白棋可以达到浅消的目的。

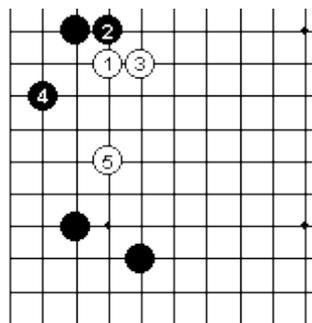


图 161

(图 161) 的白 1 肩冲时, 黑 2、4 长、飞也是应法之一, 白 5 是本手, 达到浅消的目的。

3. 侵消的原则

对方之子在三线上时才可以使用侵消手法。当然, 中盘以后的局面上子数增加时则另当别论。

对方之子在四线上时不能使用浅消手法。因为在四线上围空有利众所周知的, 肩冲四线之子不好, 镇更不好。

对四线之子要采取从背后侵入或近攻才有效。

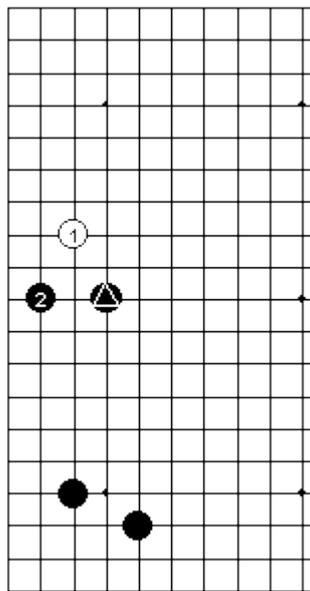


图 162

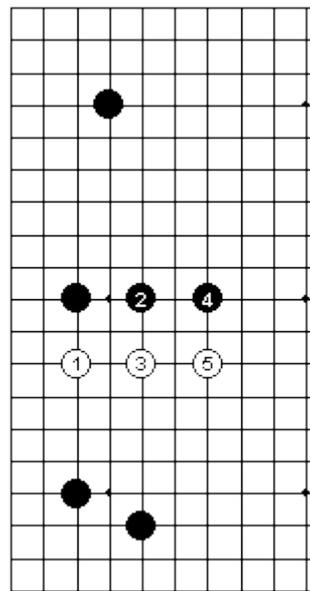


图 163

(图 162) 的白 1 近攻, 黑 2 如不应, 白 2 位飞马上侵入破坏黑阵, 同时自己可获安定, 所以, 黑 2 只得跳下防止白棋侵入。可是, 当初黑△若在三线上不是一手棋就能完成任务了吗? 何必要花两手棋呢?

对黑△之子, 白 1 是急所, 应当牢记。

(图 163) 的黑棋之形, 白棋采取浅消最有效果。

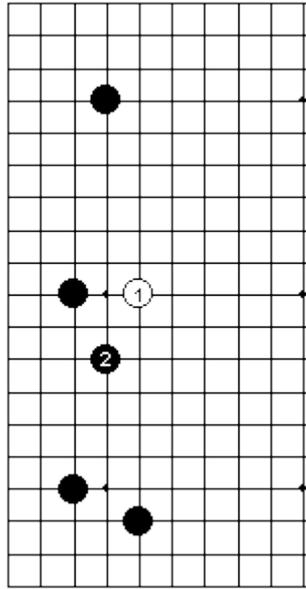


图 164

(图 164) 的白 1 镇，黑 2 飞应不能围到很多的空吗？

本来，浅消的时候，对方就已先有几颗子布置在那里了，这是对方优势之所在，就以本图而言，黑棋已经先下过四子，第五手才轮到白下，难道就此局面还想导致两分吗？

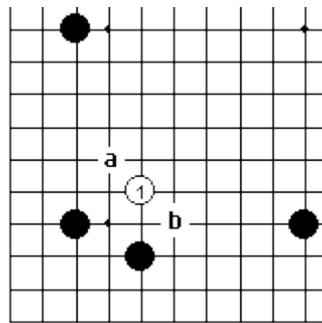


图 165

(图 165) 是黑棋模样的理想形，在实战中常能见到。白 1 镇是侵消之急所，如此处轮到黑棋下，也是 1 位是模样的中心点。

白 1 镇时，黑若重视左边则 a 位应；若重视下边则 b 应。

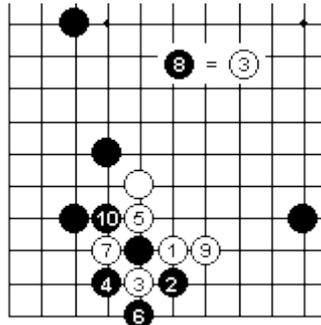


图 166

肩冲侵消模样时的代表性手法。

肩冲对方三线之子是基本原则；肩冲对方四线之子，只有特殊场合才能使用。

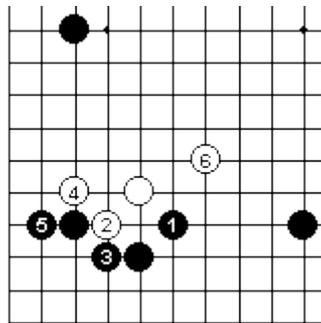


图 167

（图 167）黑 1 尖重视下边时，白 2、4 尖、扳侵入左边黑阵，黑 5 立，则白 6 飞，轻松跳出，可是：

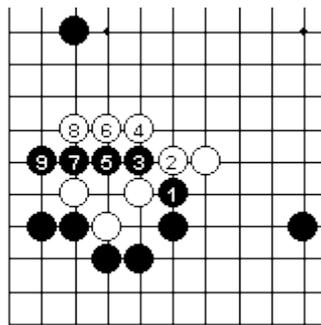


图 168

（图 168）的黑 1、3 冲断怎么办呢？不必担心，白早有对策，4、6、8 舍弃三子即可，虽然黑棋实地有所增加，但白先筑成外势，形态优美，足可补偿。

这一弃子战术，在实战中值得一学。

如白 1 打入，黑 2、4 只需连跳，左上一带就会形成新的更大的模样。所以，白在 2 位镇是最适切的手段。

肩冲侵消模样时的代表性手法。

肩冲对方三线之子是基本原则；肩冲对方四线之子，只有特殊场合才能使用。

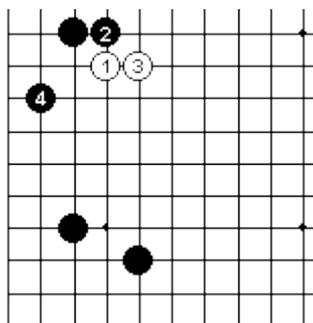


图 169

（图 169）的白 1 肩冲时，黑 2、4 是最常见的应法，其中，黑 4 是要紧的一着。

黑 4 在二线上落子有位置过低这嫌，但它又夺白根据，上下连结，伺机还可攻击白二子实是一举三得的好棋。

肩冲时要考虑周围的布置，而绝对不能盲目进行。

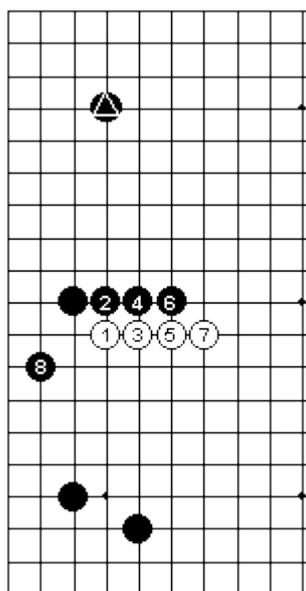


图 170

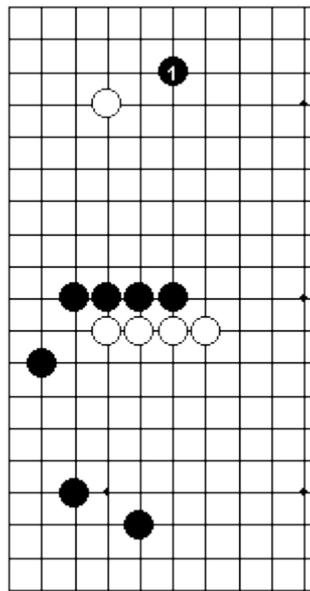


图 171

（图 170）的白 1 肩冲不恰当，因为左上角星位有△子，黑 2、4、6 筑出厚势正好形成理想的大模样。

（图 171）的左上角白星位也是不利的，黑 1 依靠黑筑出的厚势攻击白星位，恰如其分。

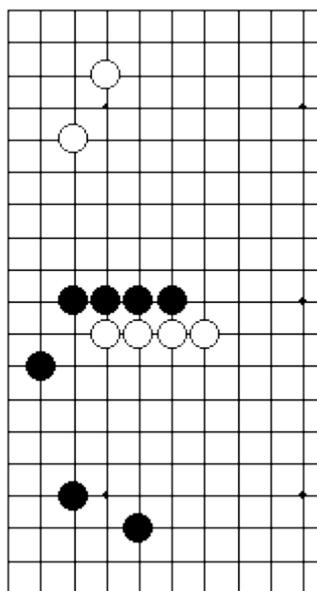


图 172

(图 172) 的左上角是白小飞守角时，白肩冲的结果最为有利。

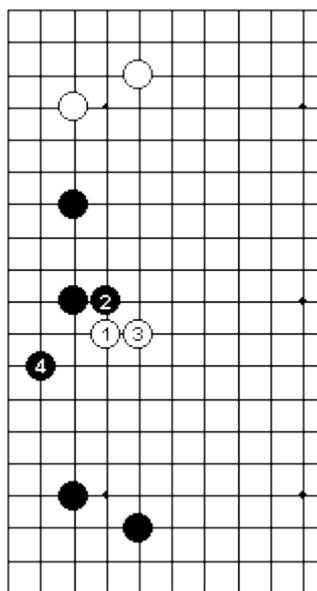


图 173

(图 173) 的白 1 肩冲是实战中常见之形，白 1 肩冲黑拆二，是因为拆二本身是最坚实的形之一，黑 2 压一手后不能再连压，不然太重复，然后黑 4 飞是最常见于实战的。

如此看来，对方三间拆或三间以上的拆不能使用肩冲，理由是对方可根据需要决定连压的手数，使之成为立二拆三或立三拆四的好形。

肩冲的原则是什么呢？

- (1) 对方的子在三线上;
- (2) 对方的开拆, 以拆二为限。
- (3) 有后门的地方不能围空。

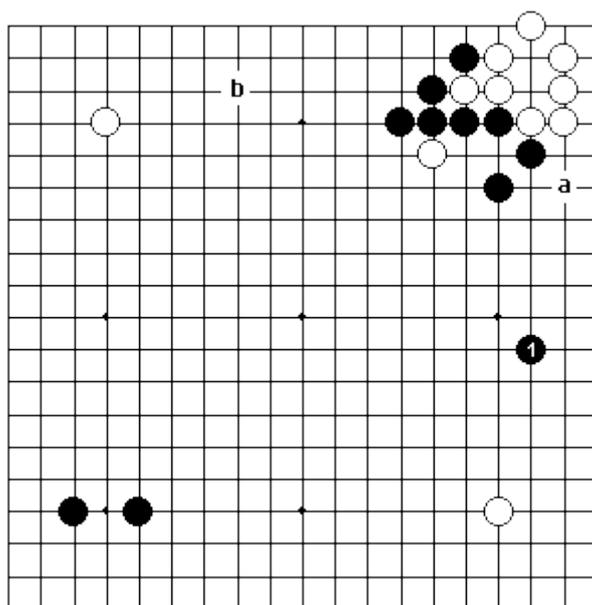


图 174

(图 174) 的黑 1 拆是错着, 因为白随时可以在 a 位跳入, 正确的围空方向是 b 位。

对于这种后门洞开之处, 白棋不仅限于跳入破空而已, 有时会更刻薄的手段。

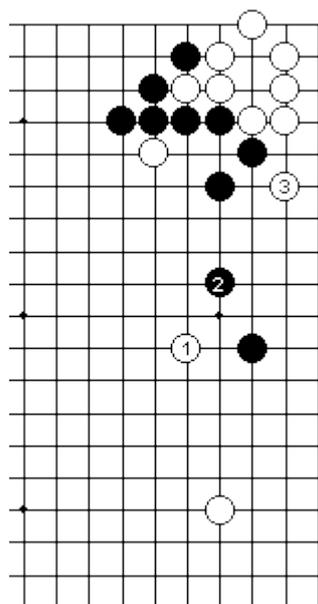


图 175

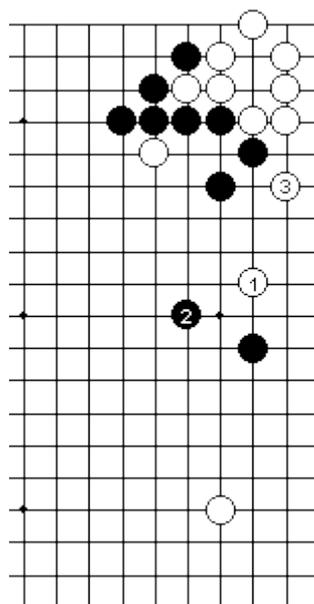


图 176

(图 175) 的白 1 先和黑 2 交换, 再白 3 跳入, 使黑 2 之子基本变成毫无作用之子, 黑实在难过。

(图 176) 的白 1 打入，把 3 位看作是一条后路，黑 2 封锁时，白 1 即连结，黑阻挡连结时，白可跳出，由黑所欲围之空化为乌有。

模样的构成与侵消 3:厚势的灵活运用

俗话说：“不能靠近厚势”。

反过来说就是：厚势不能围空。

(图 177) 的右上黑角，无疑是厚势，白棋对此应采取什么办法呢？拆边拆到什么地方最为合理呢？

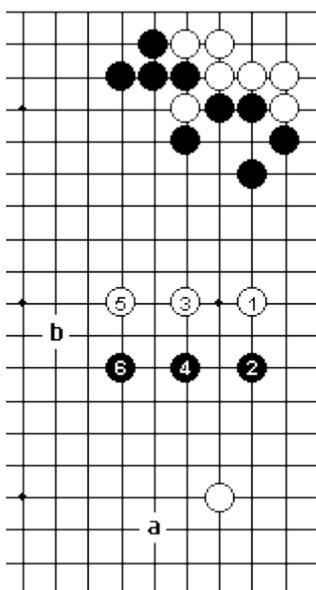


图 177

白 1 位拆显然扩接近厚势，黑 2 打入即是活用上边黑势而给予白棋的强烈反击。白 3、5 只好向中央逃出，黑 2、4、6 则又建立一个新的势力，以下可以 a 位挂，亦可 b 位飞继续进攻白三子，白大为不利，都是因为白 1 接近黑厚势之过。

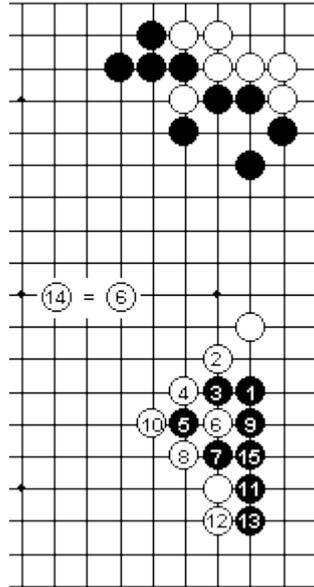


图 181

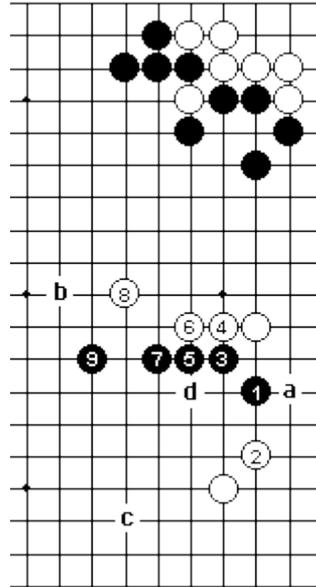


图 182

(图 181) 的黑 1 打入，白 2 若尖封，3、5 扳出，以下至黑 15 止的转换黑得实利，且白 a 位尚存断点，黑棋有利。也就是说，白若补 a 位断点，黑即可侵消白模样。

(图 182) 的黑 1 打入时，白 2 也可以尖补角内，以后还能 a 位托渡，黑 3 即阻渡，以下至黑 9 止，b 位镇和 c 位挂角见合。

黑 3 若是 d 位关，则白 a 位即刻渡过，上边厚势之威力无形中大大消减。

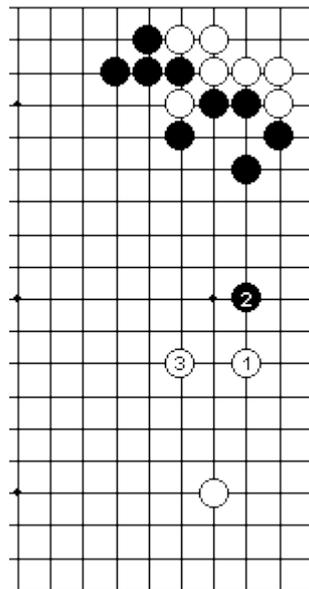


图 183

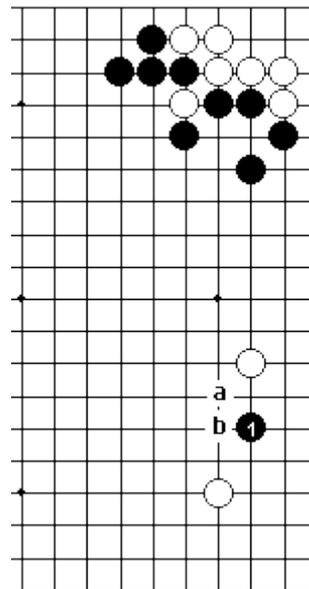


图 184

(图 183) 的白 1 再少拆一路如何呢？黑厚势强大，仅仅拆三仍是重复，白 3 关起是好点，白有利。所以：

(图 184) 的黑 1 打入仍是此形正解，白棋的应手只有 a 位尖与 b 位压两种。

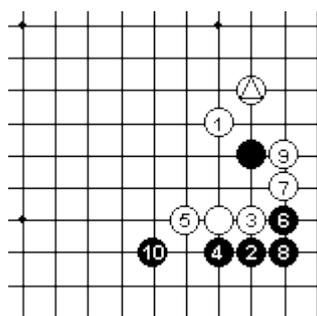


图 185

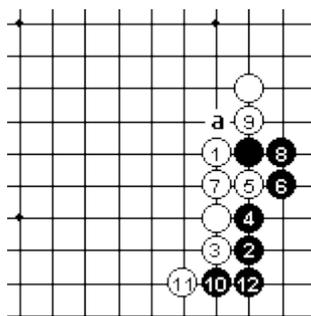


图 186

(图 185) 的白 1 尖，则黑 2 点“三”。三”进角转换，已是充分之形，至黑 10 止，白△之子变中途半废之子。

(图 186) 的白 1 压时，黑仍”三”。三”进角是简明之策，以下至黑 12 止得到不少实地，还伺机可于 a 位断（征子有利时），黑大可满意。

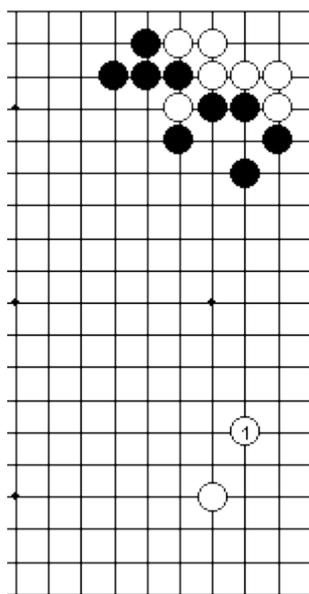


图 187

(图 187) 的白 1 大飞是此形的正解。当对方有厚势时，不能留有打入的余地也是基本原则之一。