

一、圍棋的圍地本質

- 1、圍棋的本質係在圍地作用上，下出圍地作用的棋在術語上稱為“大場”。佔角、締角、拆邊、向中央一間跳、弱棋拆二、有缺陷的模樣加補一手等，是典型的大場。
- 2、黑白雙方在圍地的過程中，會產生地域或勢力的交叉點，搶先佔得的一方大為有利，這就是所謂的消長點。拆阻、拆迫、拆掛、拆夾、中盤以後兩陣地的臨界點等，是代表性的消長點。
- 3、大場及消長點的大小相當，下棋者在這兩者之間，如能做好合理、適時、均衡的選擇，配合整體的圍地發展計畫，一面建立理想形，棋路才能逐漸建立，棋力才有進步的空間。
- 4、一局其常會在佈局後期或中盤及官子前期，出現可大幅領先或致勝機會的消長點，圍棋術語稱為天王山、超大場。如能冷靜的掌握此種契機，則棋力將會更強。

二、削弱破壞敵陣的必要

- 1、削弱破壞敵陣的方法，主要是依據圍地作用原理及敵人的要點（大場）就是要害的想法，如佈局階段的掛角、割分、拆掛、拆迫、拆夾等皆是。其中有些與消長點的說明重複者，乃因其兼具很大的圍地作用之故，而且削弱破壞敵陣也是一種大場的作用。
- 2、如果陷入對手（尤其持白棋十）佈陣規模過大的局面時，應趕在佈局中、後期或中盤前期，迅速以鎮、肩衝、打入、甚至進三三的手段，來減低對手的圍地作用。
- 3、兩翼齊飛是所有圍地作用中的最理想形，能發展出極豐富的地域來，因此應列為最優先防制及削弱的目標，許多棋局些是圍繞著此一超級大場的思考而行的。
- 4、削弱破壞敵陣的時機選擇不易，有些宜早不宜晚，至於打入則通常不宜太早，這點是棋力更好以後的課題。

三、急場優先處理

- 1、急場是指雙方短兵相接，接觸作戰的地方，因為兵兇險惡情勢緊急，故在一局棋中若出現了急場的時刻，則一定得優先處理急場，待戰鬥告一段落，急場的狀況不復存在，則立刻回到一、二要素的大場作用上做適當的選擇。
- 2、急場攻防的處理原則，應以己身的安全性及圍地功能為優先考慮，一面再顧及地的消長及尋找攻敵缺陷的機會，待急場消失時（這時輪到下棋的一方獲得重要的先手）再回到大場。
一局期就在大場及急場交互選擇中，一面尋求襲殺敵軍的機會，最重要的是以豐富的圍地能力，來達成勝利的目標。

- 3、造成急場最為多見的是掛角、拆掛、拆夾、陣、肩衝、打入、進角的時候。另外，在棋形上有斷點（尤其是連續及角、邊上的斷點）及扳或連扳作用的地方也常生出急場來。
- 4、掛角幾乎是每一局棋都可能出現的急場，也是最先要面臨的急場。
掛角後所產生的雙方近乎平分秋色的接應（兩分），就是定石，在定石上就吃大虧，通常要獲勝就困難了。有些人常定石沒下完手順就到處搶佔大場，或下錯手順，往往會遭致大損失而大敗。
- 5、做重要的，定石可以說是急場處理的最基本條件，所以得先設法熟記並了解一些基本定石。

四、攻防手筋與死活手筋

- 1、攻防手筋最主要是能下到棋形的要點，使自己的陣地能連結，以方便攻敵及圍地為目標。
- 2、死活手筋是做活自己及破眼襲殺敵陣的好手及能力。要增強這些手筋唯有常做詰棋及從下棋中努力去發現。

兩軍退陣，軍隊強大堅實的一方當然容易獲勝；下圍棋也是一樣，要想辦法圍到理想形使陣地能圍的大且具有效率和堅實，是雙方決勝關鍵。

基本理想形 - 兩翼齊飛，達成的一方圍地效率較佳。

堅實理想形 - 兩翼齊飛又守住了角，達成的一方已具有優勢。

超級理想形 - 又向中央跳起成為立體形，達成的一方已具勝勢。

下圍棋的戰略如能在雙方競逐理想形的過程中，一面以圍地發展為主軸，再以削弱防制對手圍地發展為輔，來達到超越對方的目標。

在與對手競逐理想形途中，若出現了圍地消長點時，往往會是不可放過的最有價值點。只要圍的陣地，隨時注意斷點和弱棋，耐心的找尋攻擊對方斷點和弱棋的機會，獲勝的機會將可大增。

一、有利的掌控空間及好的開始

圍棋是以所圍到的地域大小來判定勝負的智慧遊戲，所以棋力要能迅速進步，有沒有建立起好的起始下法（掌握佈局原理與圍地的基礎觀念），並以此為發展而擁有堅實的陣地來對敵，是一項重要的因素。

1. 謹守由角上向邊上沿著三、四線發展的佈局原則，同時注意三、四線的均衡搭配，儘可能誤過大或過小。
2. 在讓自身圍地發展並視情況兼顧削弱或破壞對手圍地發展的時機及必要，以此為佈局原理思考模式的主軸之下，伺機圍取更多的地域或襲擊敵軍。

二、佈局原理圖解

1. 下表幾乎已經包含佈局所有的功能選項，通常需依此原則，來與對手做理想型（兩翼齊飛、立體形之大模樣）的競爭，並透過圍地功能來強化己陣以伺機攻敵。

圍地佈陣的選擇	削弱破壞對手佈陣的選項
一、佔空角	<div> <div>或 掛角</div> <div>產生定石</div> </div>
二、縮 角	
三、遠 拆（五）（六）	
兩拆 拆：阻 拆：迫 拆：掛 拆：夾	
四、近 拆（二）（三）	<div> <div>或 打入</div> <div>打入以小馬步掛或一間高掛進入較多</div> <div>或鎮及肩衝 - 壓縮敵陣</div> </div>

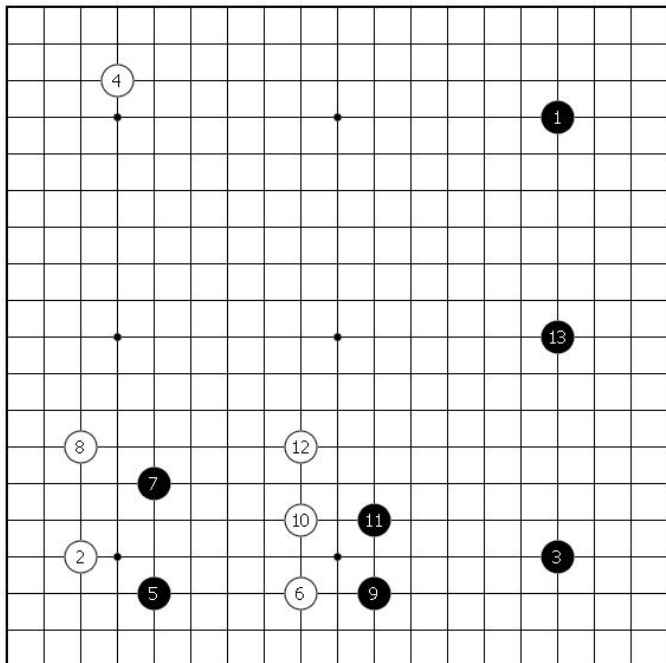
2. 選項中一二三四的順序並無必然性，依局勢的需要優先順序有時變化。
3. 打入敵陣的時機要掌握好，在敵陣過大或產生缺陷時，應於第一時間打入。打入最常見的方式為小馬步掛或一間高掛進入敵陣，其次為進三3、二5侵分、二4侵分、碰角、碰入等，難下場面有時也會先肩衝及鎮一手壓縮龐大敵陣、再視狀況而行的下法。
4. 前表中兼具圍、消雙重作用的消長點，要特別注意，並作為佈局時重要的思考標的。
5. 要能明白在佈局階段無目標的貼近敵陣，無計畫的緊碰敵子，毫無作用的叫吃敵子，一般說來都是反而幫助對手圍地及更加堅固的壞棋，只是徒然陷自己於不利的局面。故除了急場戰鬥必要的地方，能不能下出“鬆”字訣，可說是重要的棋力指標。

三、重要佈局策略舉隅

1、二連星

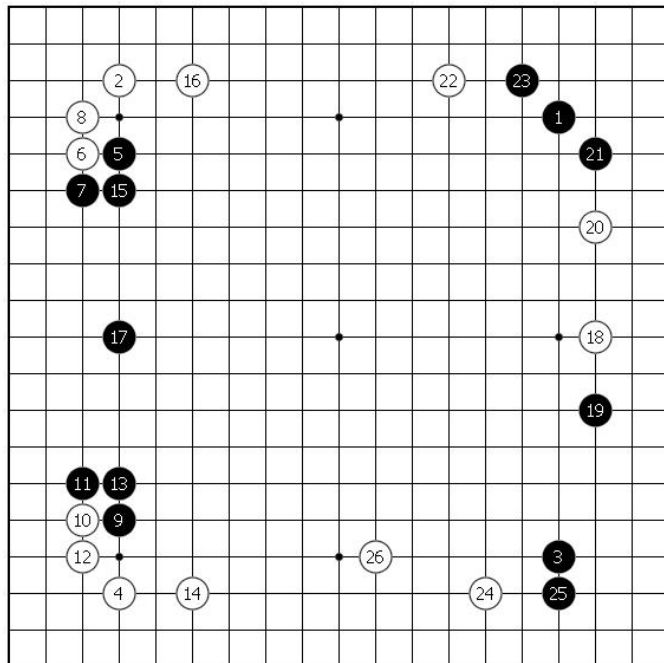
二連星的戰略是以黑 1、3 連佔兩角做為發展的勢力基礎，之後視白棋的下法來調整戰略，是快腳步的佈局法。

從二連行到三連星



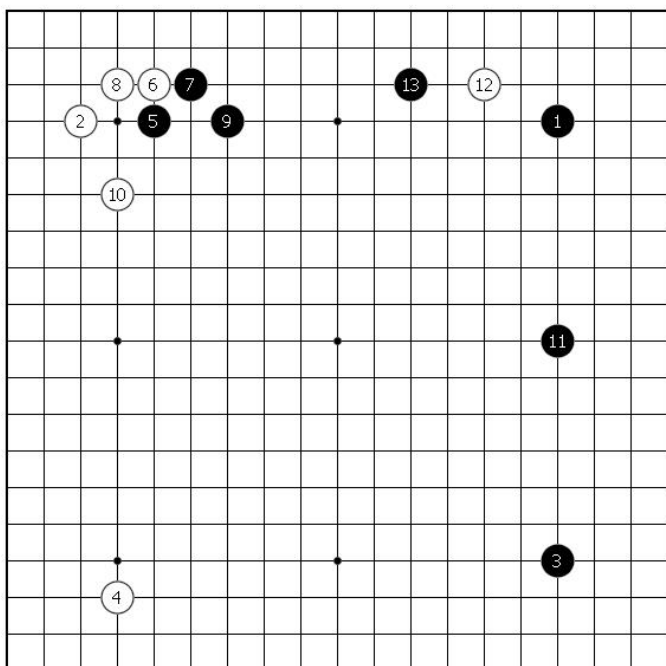
坂田榮男(黑) vs 橋本昌二

二連星 vs 相對小目



加藤正夫(黑) vs 高川秀格

以二連星勢力最為背景的作戰

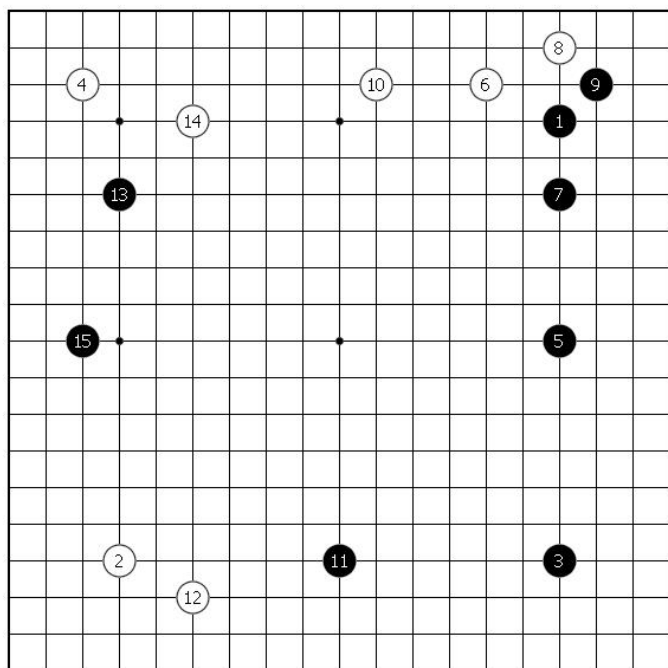


林海峰(黑) vs 坂田榮男

2、三連星

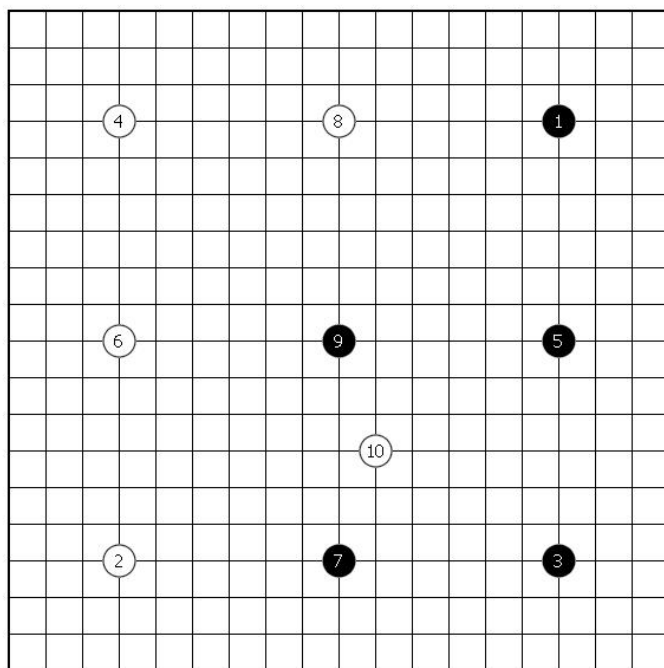
黑 1、3 二連星之後，黑 5 完成三連星是目標，但有時會因白 2、4 佔有小目或三 3，而依掛小目優先的原則，改採二連星作戰。

三連星 vs 星、三 3



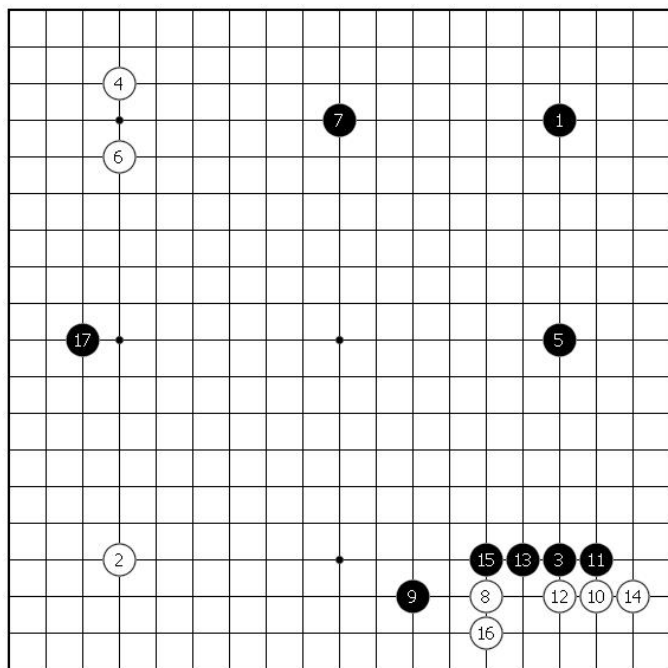
武宮正樹(黑) vs 大竹英雄

三連星 vs 三連星



武宮正樹(黑) vs 林海峰

三連星 vs 星、小目

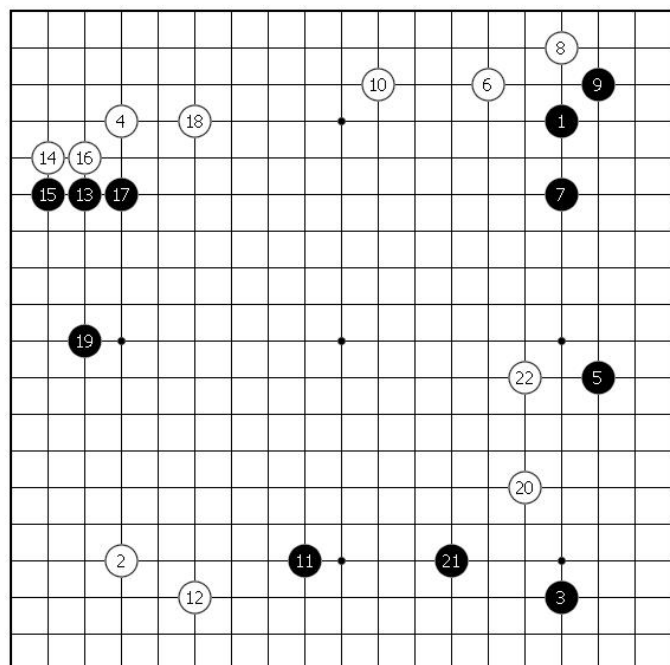


武宮正樹(黑) vs 趙治勳

3、中國流

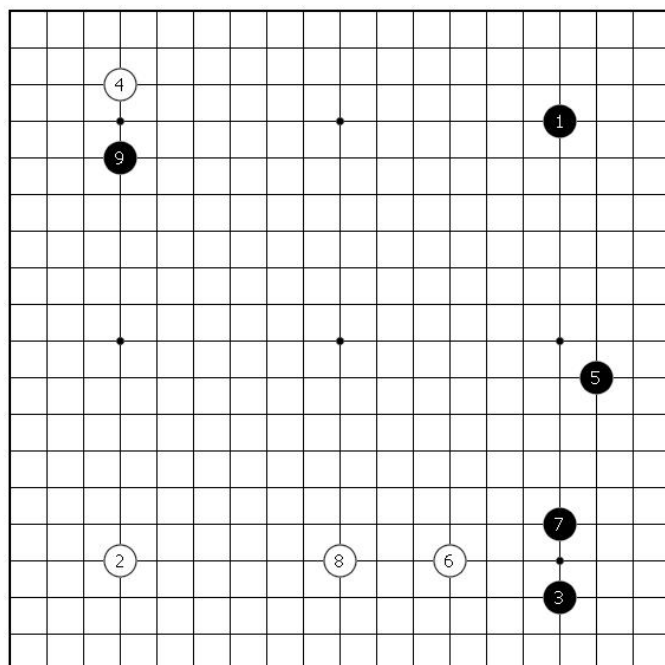
黑 1、3、5 為中國棋士首先下出，有名的中國流佈局，為類似三連星的戰略，但富含更多的變化，故已歷經 30 年仍然流行不衰。

低位中國流 vs 二連星



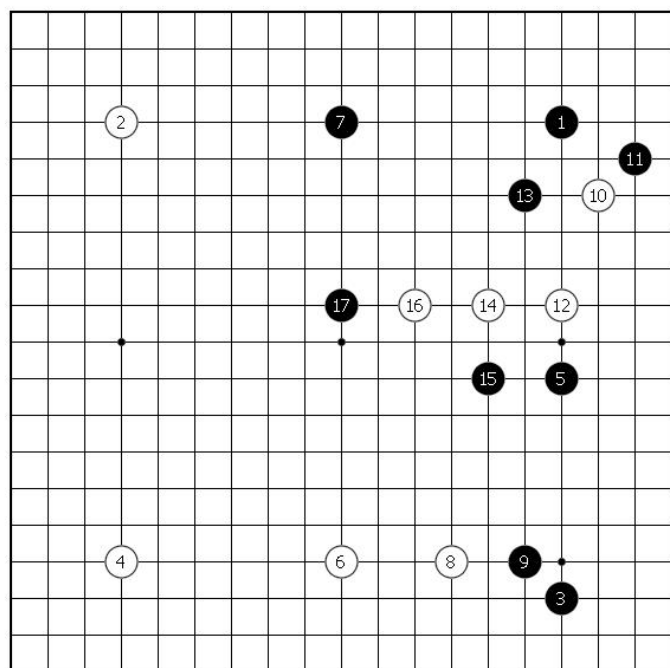
加藤正夫(黑) vs 藤澤秀行

低位中國流 vs 星、小目



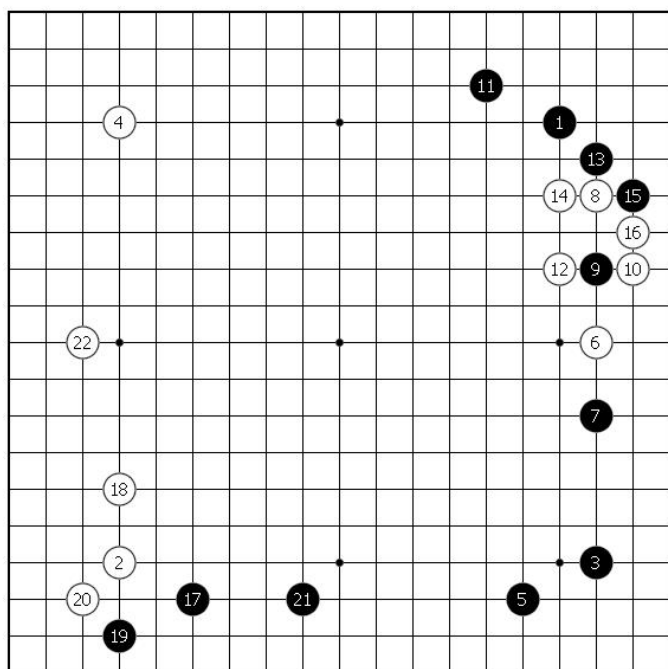
藤澤秀行(黑) vs 林海峰

高位中國流 vs 二連星

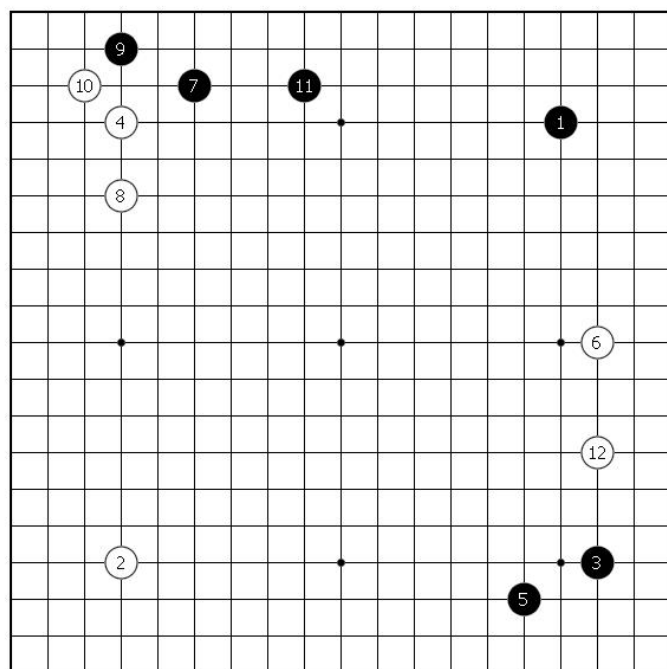


羽根泰正(黑) vs 武宮正樹

4、星、小目（一）： 星、脇小目

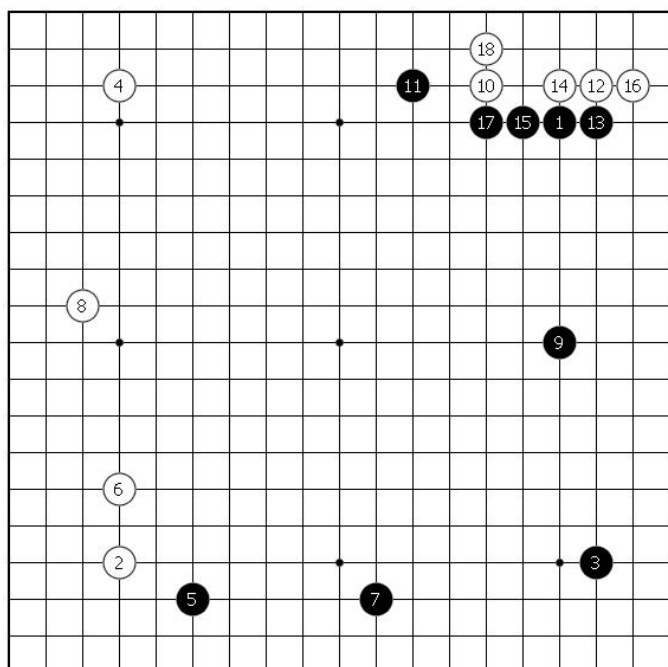


加藤正夫(黒) vs 大竹英雄

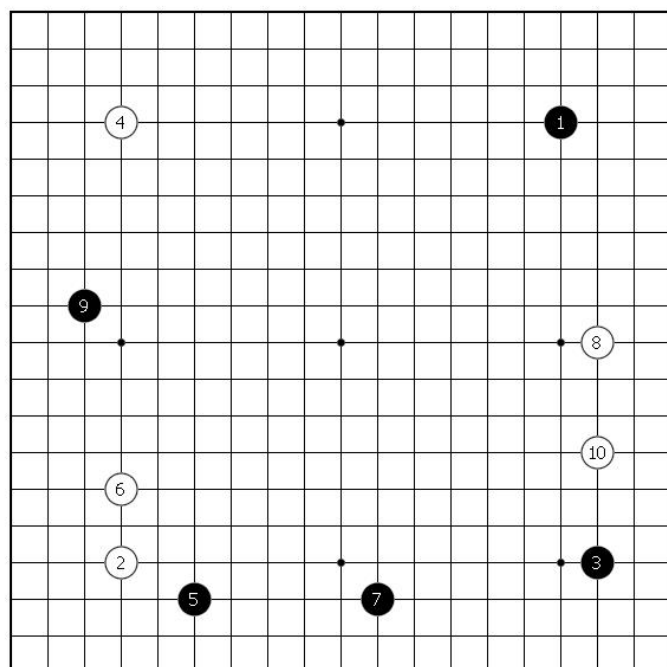


趙治勳(黒) vs 加藤正夫

迷你中國流



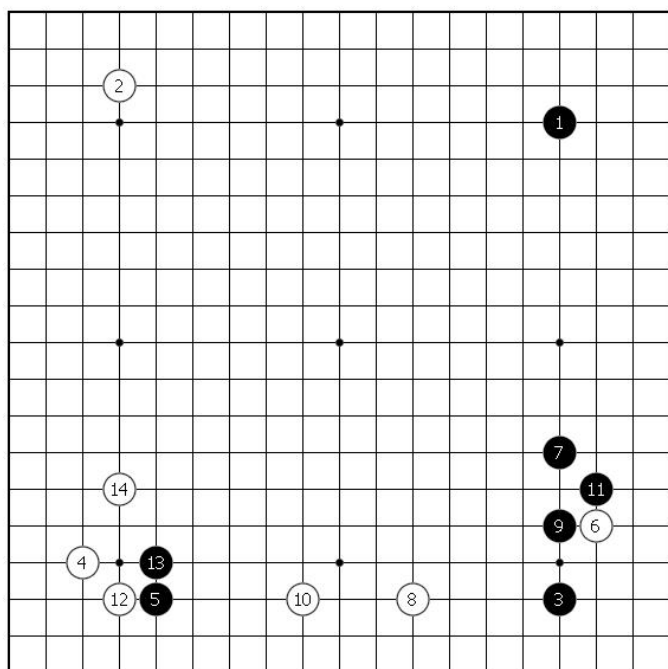
林海峰(黒) vs 加藤正夫



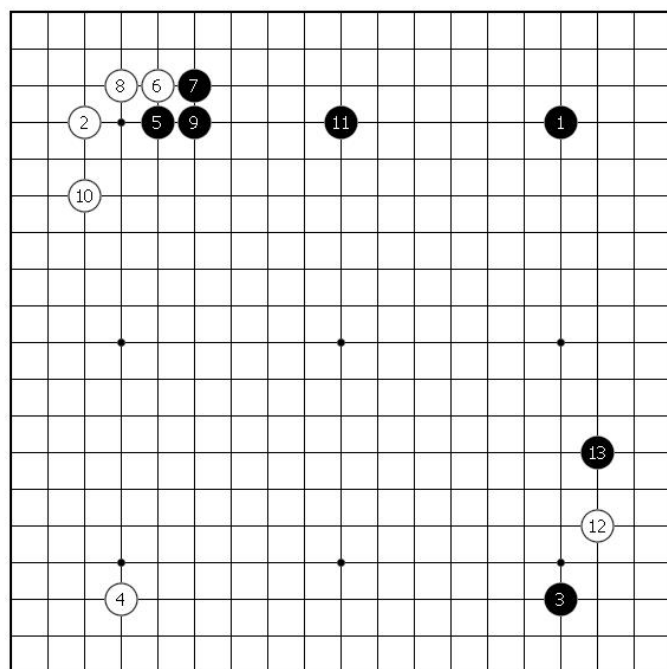
藤澤秀型(黒) vs 大竹英雄

5、星、小目（二）

星、對小目

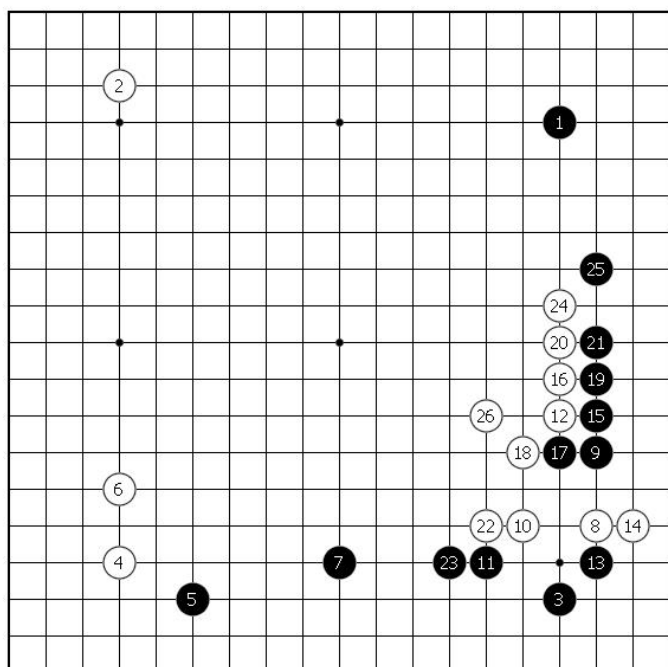


林海峰(黑) vs 小林光一

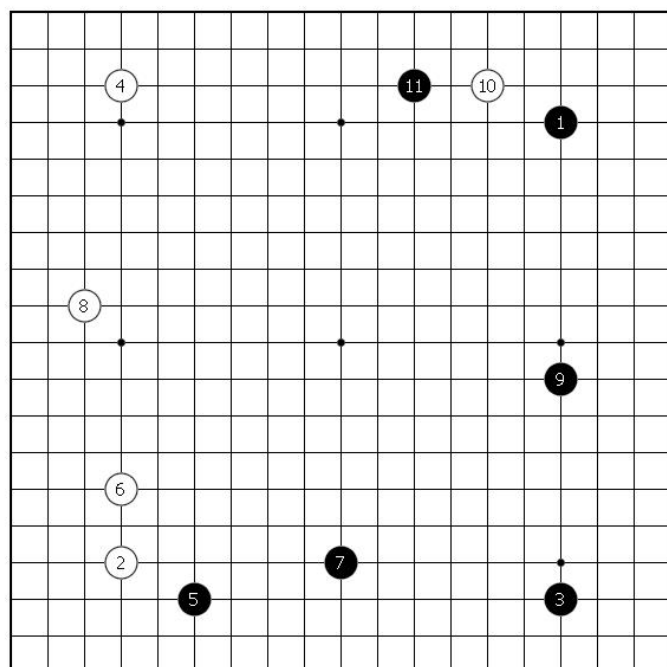


小林光一(黑) vs 林海峰

小林流 原型



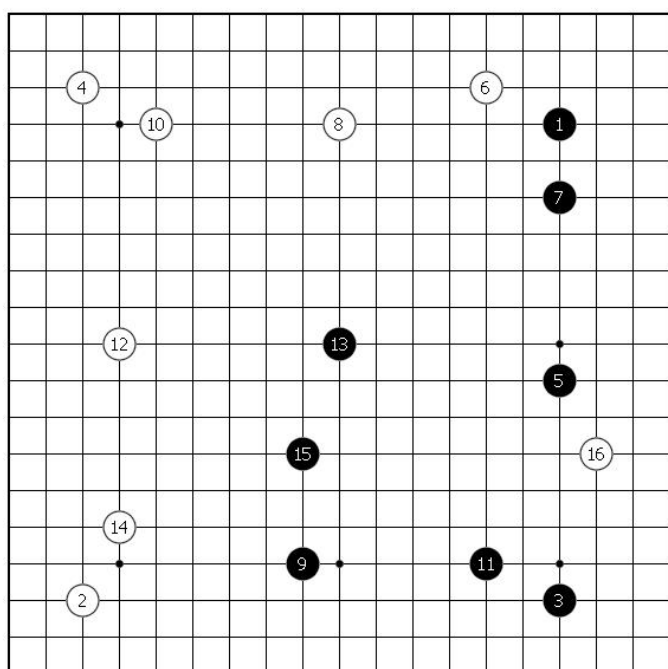
小林光一(黑) vs 加藤正夫



林海峰(黑) vs 趙治勳

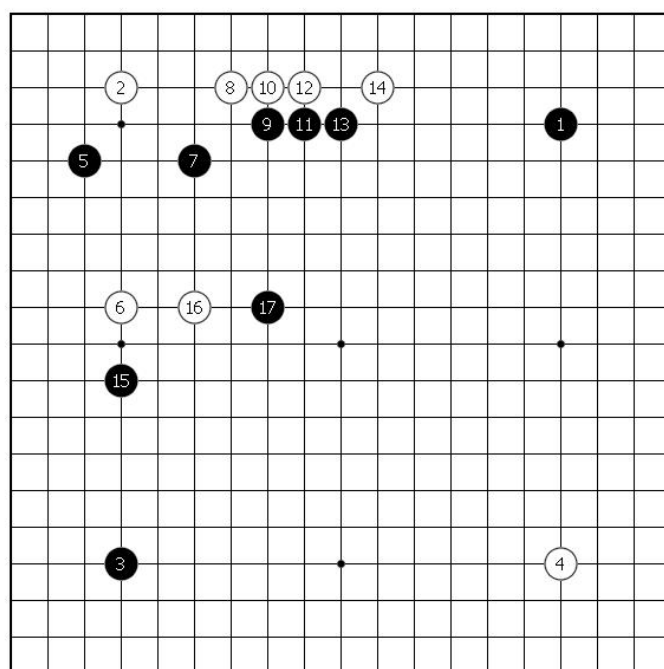
6、其他佈局

高中國流 v s 兩三三



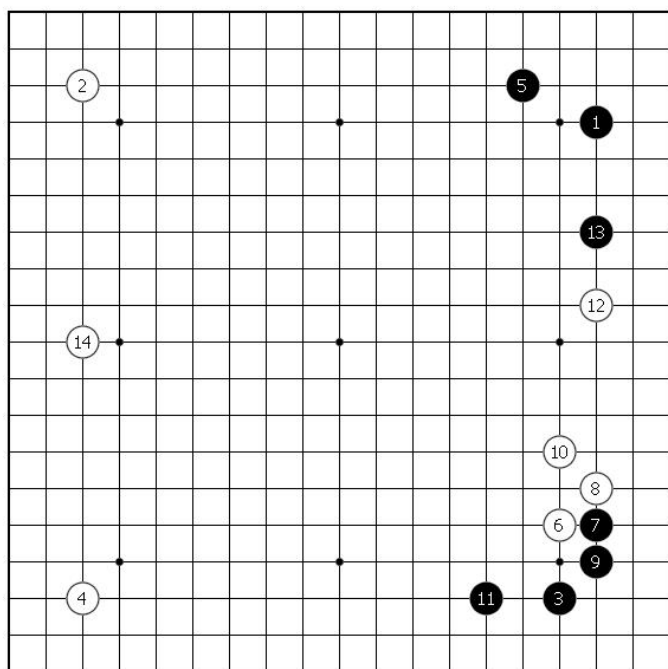
林海峰(黑) vs 石田芳夫

雙斜星 v s 星小目



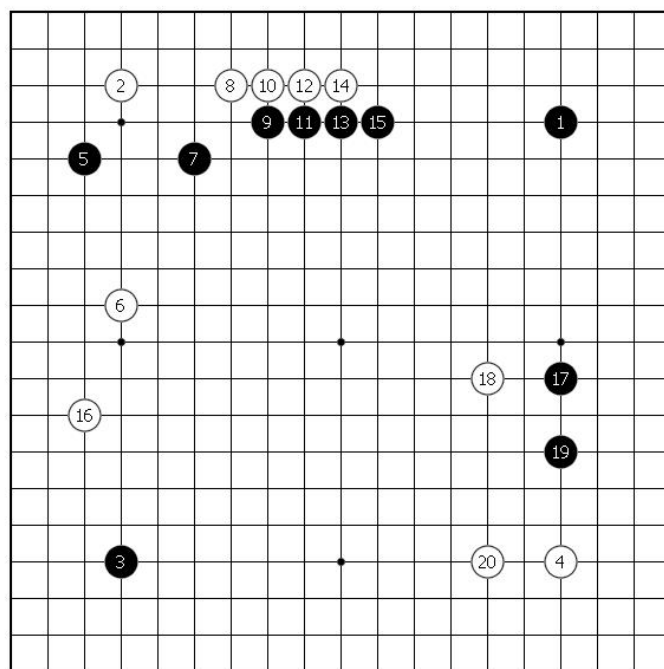
藤澤秀行(黑) vs 林海峰

兩小目 v s 兩三三



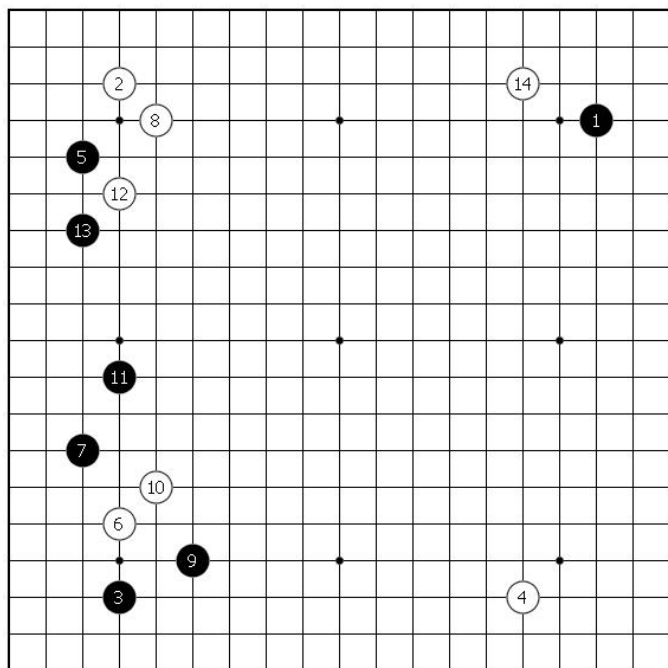
坂田榮男(黑) vs 高川秀格

雙斜星 v s 星小目



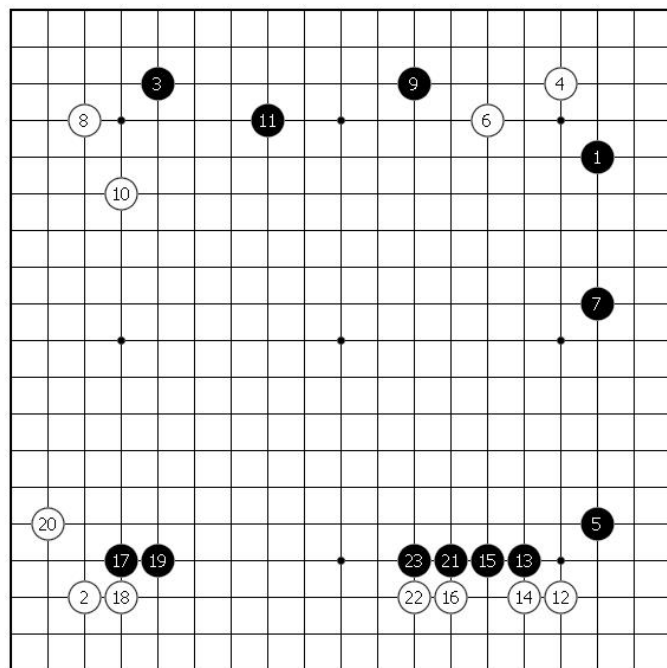
趙治勳(黑) vs 藤澤秀行

相對小目



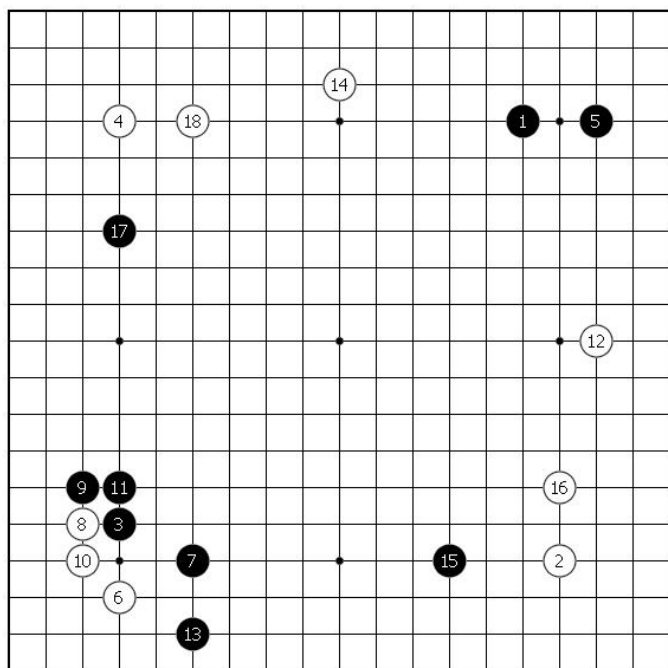
清成哲也(黑) vs 藤澤秀行

兩目外 v s 小目、三三



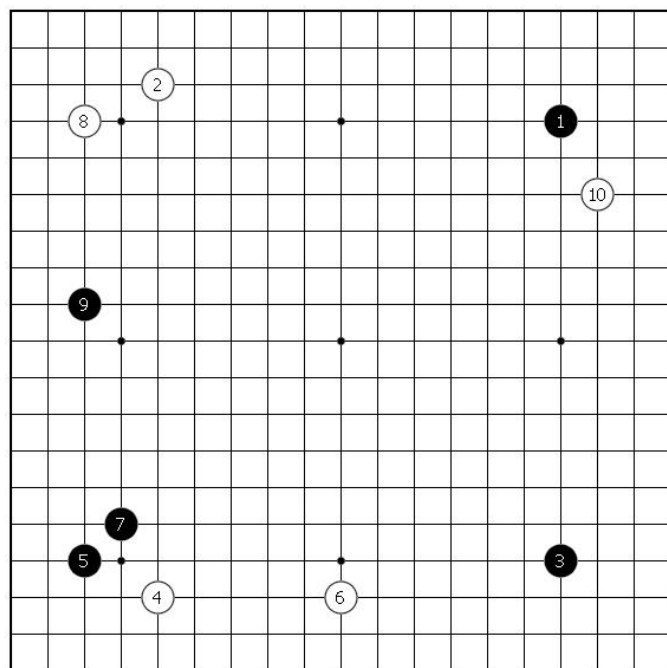
大竹英雄(黑) vs 林海峰

高目 v s 雙斜星



宮本直毅(黑) vs 工藤紀夫

二連星 v s 兩目外



高川格(黑) vs 坂田榮男