

四川科學技術出版社

大竹英雄著

張珏譯

# 圍棋『形』之精解

——『形』在實戰中的應用

# 围棋“形”之精解

——“形”在实战中的应用

〔日〕大竹英雄 著  
张 珏 译

四川科学技术出版社  
1991 年·成都

(川)新登字 004 号

责任编辑：张开恕 陈蓉伟

封面设计：李 勤

技术设计：康永光

围棋“形”之精解——“形”在实战中的应用

〔日〕大竹英雄著 张珏译

四川科学技术出版社出版发行

(成都盐道街三号)

四川省新华书店经销

成都科教印刷厂印刷

开本：787×1092 毫米 1/32 印张：6.75 插页 1 字数 120 千  
1992 年 12 月第一版 1992 年 12 月第一次印刷 印数：1—5000 册

ISBN 7-5364-2157-5/G·489 定价 3.20 元

## 序 言

若干棋子聚在一起即构成某种“形”。而这个形的好坏与否,对棋子的效用将起着决定性的作用。如果没有对于“形”的认识,下棋时也就没有了思考的基准,因而无法避免其盲目性。由此可见,“形”是学习围棋所必备的、重要的知识之一。

令人费解的是,迄今为止尚无一本介绍“形”的专著问世。虽然偶尔也能见到诸如“手筋与形”之类的棋书,但内容则多半都是偏重于手筋,关于“形”,却只是为了讲解手筋的需要顺带提及而已。

下棋时,我们往往无意识地说出“这是飞形”之类的话。然而这个“形”究竟指的是什么?它与手筋有何区别?形与形之间有什么关系?究诘起来,回答大都含糊其词,定义也极不明确。

本书的目的就在于给读者提供一些必要的有关“形”的知识,并对实战中出现的各类不同的“形”作出简单明了的讲解,以起到抛砖引玉的作用。至于书中为“形”下的定义,纯系作者根据自己亲身体验与长期实践积累的知识所作。其准确性将是留作今后围棋界进一步研讨的课题之一。总而言之,本书的目的并不在于一味地对“形”作出某种繁杂的定义,我谨期望它能够成为人们弄清“形”的一块试金石。

——大竹英雄

# 目 录

## 第一章 形的基础知识

一、关于形 .....	2
1. 形的定义 .....	2
2. 形与手筋的关系 .....	5
二、愚形 .....	8
1. 形的效率 .....	8
2. 凝形 .....	14
3. 空三角 .....	19
4. 斗笠形 .....	25
5. 团形 .....	29
6. 葫芦形 .....	33
7. 顶头形 .....	37
8. 裂形 .....	40
9. 双刺 .....	45
三、形的种类及用途 .....	49
1. 并 .....	49
2. 尖 .....	57
3. 一间跳 .....	71
4. 飞 .....	77
5. 空提 .....	83
6. 龟甲形 .....	87
7. 三子正中 .....	91
8. 立二拆三 .....	95

## 第二章 实战中的形

一、这就是形 .....	102
--------------	-----

1. 实战中有用的形 .....	102
2. 粘牢 .....	107
3. 虎 .....	111
4. 有效的护断 .....	115
5. 上立、下立、长 .....	118
6. 靠、靠长及其它 .....	123
7. 尖顶 .....	127
8. 扭断 .....	130
9. 扳、扳出、扳二子头 .....	134
10. 连扳 .....	138
11. 鼓、倒虎 .....	141
12. 顶 .....	145
13. 拐 .....	149
14. 滚包 .....	153
15. 枷 .....	157
16. 劫 .....	161
17. 本手 .....	165
18. 肩冲 .....	169
19. 征子关系 .....	173
20. 连扳之应手 .....	177
21. 腾挪的形 .....	181
22. 攻击 .....	185

### 第三章 实战与形

——取材于十段位决赛,5局胜负制,第3局

• 布局 .....	193
• 角上的定式 .....	193
• 竞争的着数 .....	194
• 形的比较 .....	196
• 反击 .....	198

• 被刺的形 .....	199
• 角上移动 .....	200
• 白自身的巩固 .....	201
• 肩冲形 .....	202
• 形的急所 .....	203
• 对获地有利的攻 .....	204
• 攻的急所 .....	205
• 败着一撞紧气 .....	206
• 黑的反击 .....	207
• 危急之时的应手 .....	208
• 时不我待 .....	209
• 最终谱 .....	210

# 第一章 形的基础知识



围棋中常出现一些单以理论难于解释的现象，形也是如此。我们所讲的形的优劣或形的效用等，其中有相当部分是人们在悠久的历史中不断积累、升华所形成的围棋之精髓；有些则是我们的棋坛高手在漫长的岁月里进行矢志不移的学习、研究所总结出的一整套经验。譬如，我们在对弈时常常运用“长断形”、“扳一手”等手法，但当有人提出为什么“长断形”是好形？而您是如何断定应“扳一手”？等问题时，往往只能作出一些较为抽象的解释。诸如，从全局看这是好形，或是这里如果反被对方扳便会导致自己的形萎缩等等。总之，很难作出切中要害的解答。

本章的目的便在于首先使读者了解并掌握形的基础知识，其中也包括那些难于从理论上解释清楚的问题。

## 一、关于形

### 1. 形的定义

什么是围棋中所称的“形”？最朴素的理解是：若干棋子聚在一起所构成的图案，就称为“形”。比如：

两颗黑子排列于棋盘出现“并形”；而三颗棋子凑在一块便构成“三角形”。那么，我们在学习围棋时又有何必要学习它呢？这是由于形的好坏直接关系到棋子效力的高低。

那些棋艺不高或棋艺总也不能长进的人，多为不注意形的人。就是说，他们所采用的是低效率的着法，当然总也不及那些选用高效着法的人。

围棋中的“空三角”（图 1）便是一种基本愚形。可以说这是一种有代表性的低效力的形。尽管我们知道这种下法效力不高，实战中却仍有不少人在无意识地使用它。而正是这种“无意识”，妨碍了人们棋艺的提高。除“空三角”外，被称为愚形的还有“团形”，“葫芦形”（图 2 的 3 颗▲子）等。

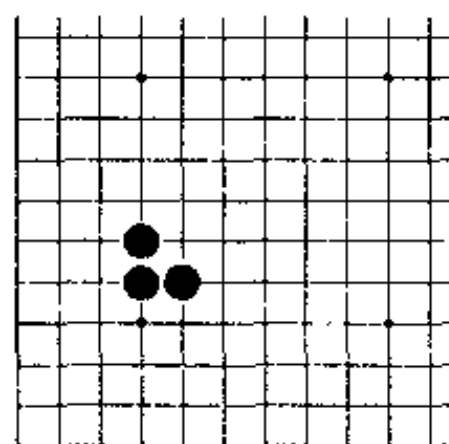


图 1

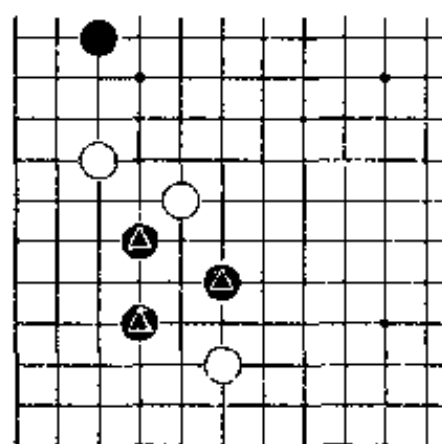


图 2

如果不具备为什么形不好，效力便不高的知识；或许您对愚形没有什么反感，但其结果，将会使您无法在棋艺上有所长进。我可以断言，掌握高效力的形，是提高棋艺的捷径。

是不是只要形好效力就高呢？事实并非尽然。有

时候形好效果却不佳；有时候尽管形差却效果甚好。这正是围棋的深奥、玄妙之处。图3为江戸时代天保6年（1836年），本因坊丈和与赤星因彻（七段）在松平家围棋赛中对弈的一盘棋局。丈和摆出了被誉为古今三妙手中的一手。白2、4所形成的“空三角”愚形乃是漂亮的一着。处于优势的因彻转眼被置于败势境地。左边△子为另外两着妙手。这一棋局最后由于赤星因彻口吐鲜血而告终，并断送了其27岁的年轻生命，因此本棋局被称为“吐血的一局”。

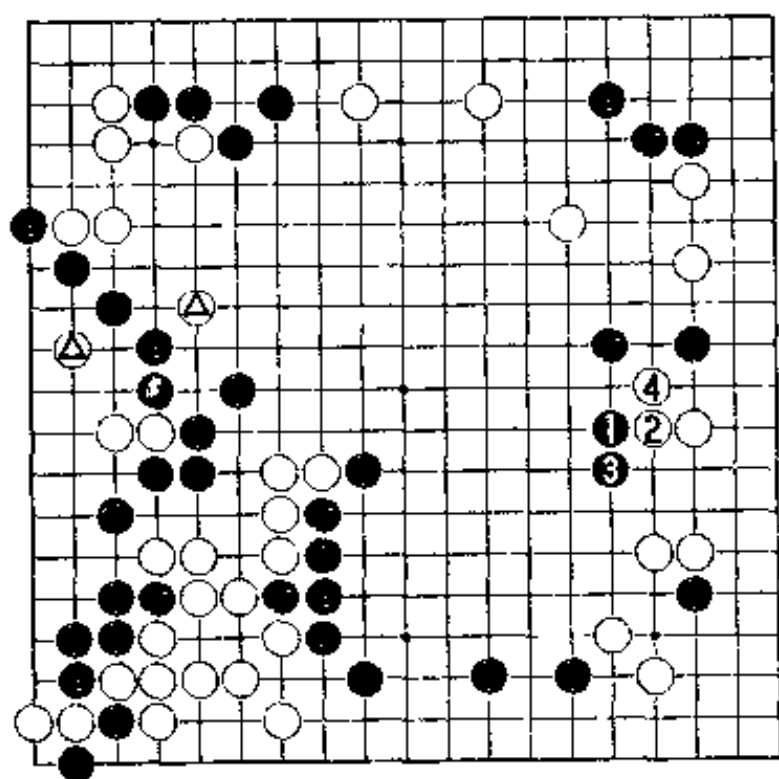


图3

当然这仅是一个例外。总的来讲，形好效率就高的情况并非少数。因此我们应当首先掌握正确的形及其有关的知识。

以上便是对我们平常应当重视的形的定义之解

释。所涉及到的形自然是指好形、可以提高效率的形。

腾挪有多种形,攻、守亦分别有各自的形,紧急关头,“形”这个词常会令我们脱口而出。

那么,采取哪种手段为攻形?哪种下法又为守形?这其中自有一定的对应关系。然而围棋变化万千,这对“形”的整理带来了极大的不便。但愿此书能给您以启示。

## 2. 形与手筋的关系

众所周知,手筋是指棋子与棋子的关系,即黑子与黑子之间的关系、白子与白子之间的关系以及白子与黑子之间的关系。

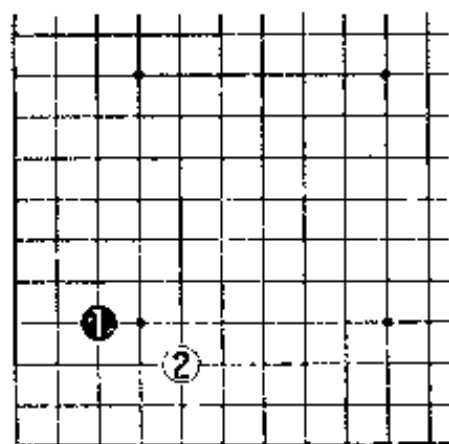


图 1

假设对处于小目的黑 1,白 2 采取小飞挂(图 1)。此时白 2 的手筋是“飞”。这意味着:黑方为使左下角成为自己的势力范围而占小目,试图通过下一手黑 2 缔,以巩固自己的势力。白 2 的挂,既妨碍

了黑下一着缔,同时也意味着白子试图将左下角至右下方一带据为己有。

具有这种意义的关系称为手筋。此时尚未产生形。这也说明“形”与手筋是两个不同的概念。

图 2 所示为一个有名的例子,许多参考书都曾

引用过。下面我们也用它继续我们的讨论。

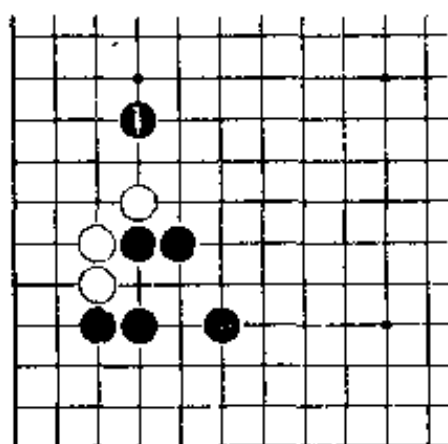


图 2

这是由星位靠长定式形成的形(白脱先时的状况)。对于白的这种棋形,黑方采用黑 1 攻的手筋,同时也是形。接着——

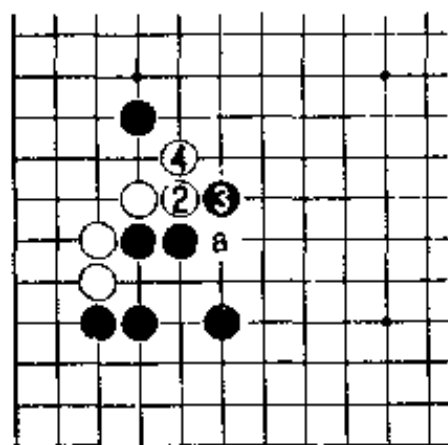


图 3

图 3:

白 2 长、黑 3 扳,又是一形。白 2 出头乃常规下法(此时黑若在 a 位长则松懈,而白却轻松愉快)。白 4 拐形成“空三角”愚形,实为不得已。

图 3 中黑 3 既是手筋又是形。也就是说:既是具有攻击作用的手筋,又是作为攻击方法的形。

图 2、图 3 实例所要说明的问题是:在某种情况下,一定会有相对固定的、有效的下法。这一点望读者自己在实战中去感受、理解。

从全局来看,图 2 的黑 1、图 3 的黑 3 或许都不能称为绝对着,但是,我有把握地说:它 90% 是有实效的进攻法。像这种有效的着法我们便称它为“形”。

手筋常与攻、退、守等有较为密切的联系。面形

却是指在一定情况下的某一种高效力的技法,这是形的最大特点之一。当然它并非凭空而来、令人不可捉摸,它是经过众多高手、前辈反复推敲研究、积累经验而建立的一种原则性的技法。

相对而言,手筋则较为灵活。假设有 5 个棋子,那么 5 个棋子皆有各自的路数。形却不然,倘若有 5 个棋子,则 5 个棋子同处于某种状态时,必须采取某种固定的技法。以布局为例,我们通常见到的有对“为什么要 A 打”,或是“为什么要 B 打”作如此这般的解释,但其侧重面都在手筋,并不涉及形。

下而试举一例手筋与形的关系的实例来说明之。

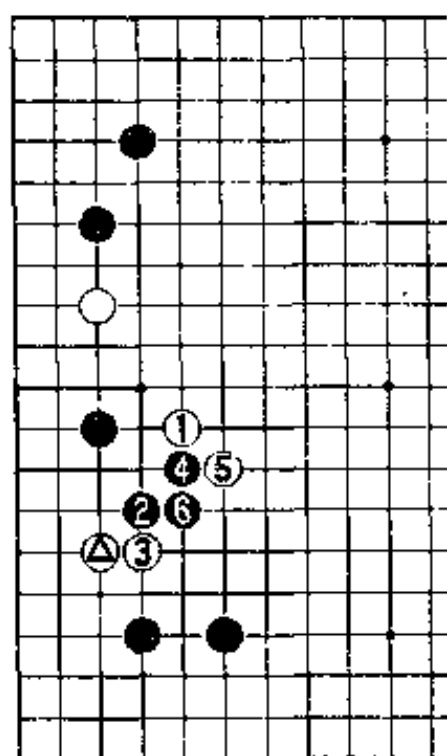


图 4

图 4:手筋

对白 1 的镇,黑将采取何种应手。在与△子的关系中,黑 2 肩冲既为手筋,同时也是形。尤其是白 3 时,黑 4 尖顶实为有趣的手筋。以后白 5、黑 6。至此,黑 2、4、6 虽构成了“空三角”愚形,但却是手筋。

图 5: 类型  
这是实战中常见的形。与图 4 相同。

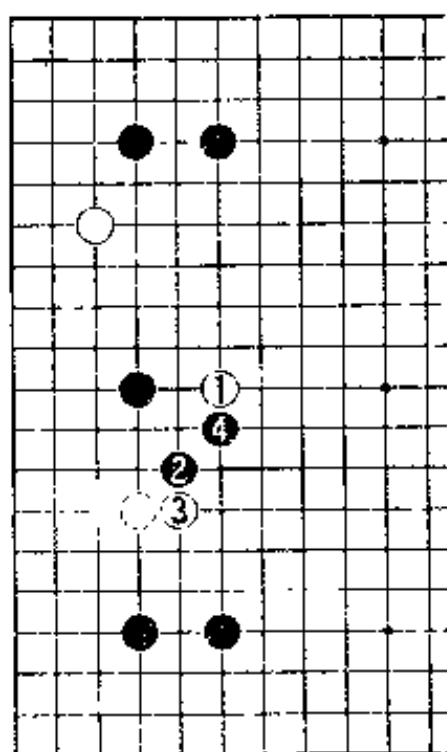


图 5

## 二、愚形

### 1. 形的效率

所谓“好形”，并不单指视觉效果美的形，它更重要的意义在于不走空着、效率高。以守为例，如果一手棋便能确保万无一失，就根本没有必要花费二手、三手，如果一手棋便能充分发挥其效力，那么无疑会缩短通向胜利的路程。攻、联络都是如此，对弈中不走空着的心理准备就显得非常重要了。为便于理解，试举例说明。

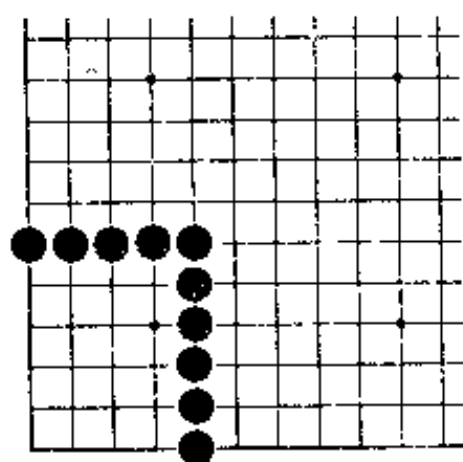


图 1

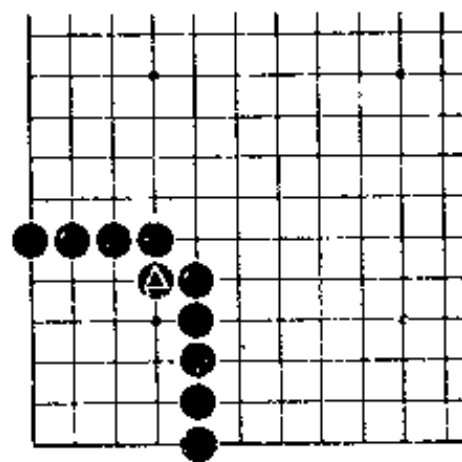


图 2

图 1:有效的围空

如图 1 所示,黑方已在左下角围了 20 目空。此围法纵横皆是“列”,所用棋子正好 10 个。当然,实战中不可能出现如此单纯的棋形。

图 2:空着

图 2 是为了帮助读者更进一步了解围棋的原理而设计的。图中同样用了 10 个棋子围空,但由于▲子着法欠妥(凹了下去),黑空便少了一目(只有 19 目)。单纯地与图 1 比较,显然图 2 的黑棋形效力欠佳。

围空时,空着越多,围的空就越少。棋艺高明的人中走这种空着的极少;换言之,棋艺差的人往往就容易走类似的空着。

下面让我们换个角度来看。



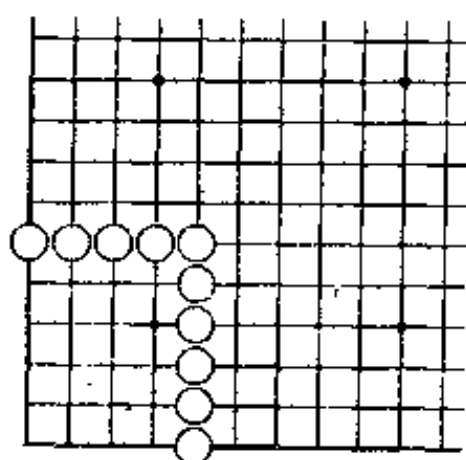


图 3

图 3:基本

图 3 的情形与图 1 完全相同,不过这次是白棋围了 20 目空。接下来参看图 4。

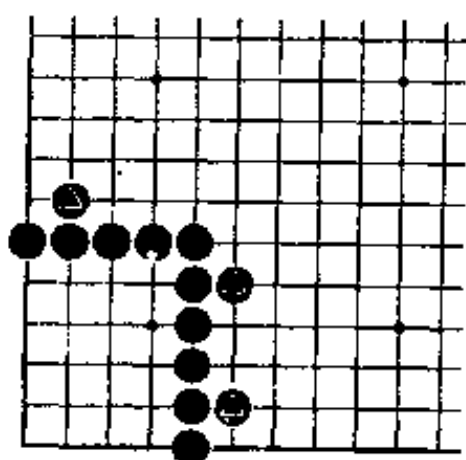


图 4

图 4:多余子

如图所示,黑仍围了 20 目空,似乎没什么不同,但仔细观察便可发现,它的周围多了 3 颗奇怪的子,这 3 颗棋子并未对黑棋围空发挥任何作用,因此,从围空的角度讲,它们显然是多余子,即黑棋走了三手空着。

按围棋的规定,竞赛是由黑白双方各走一手交替进行的,因此,消有误差、空着便会于己不利。序盘时由于棋子太少不易察觉,然而,随着时间的推移、棋子的增多,其影响将越见明显。这时方才觉出自己已处于艰难境地,或地盘不足、或不利子太多甚至情况更严重,最后落到一败涂地的下场。而这一切,都是在序盘阶段下出了多余子、走了空着所致。

请看下一例。

图 5: 空提

这也就是大家所熟知的“开花”。黑 1 提, 提掉白一子, 这便是棋谚所说的“空提 30 目”之大手。有关空提的详细讲解, 将在以后的章节进行。在此仅以空提的理想状态为例。

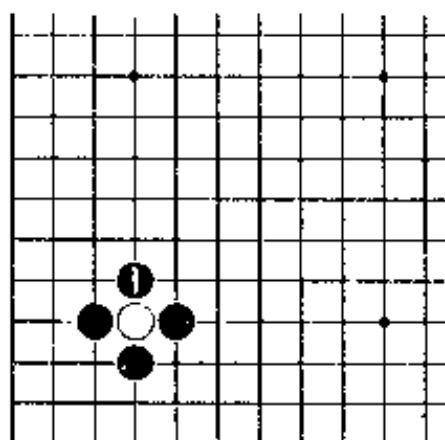


图 5

图 6: 多余一子

与图 5 比较, 图 6 似乎同是空提, 事实却有所不同。图中有多余一子, 其实因一子之差, 效果却大不一样。图 5、图 6 中的棋子在角上的力量几乎没有差别, 但由于图 6 有一子多余, 其角上的地盘便减少了 1 目。就是说, 图 6 中黑走了一手空着。

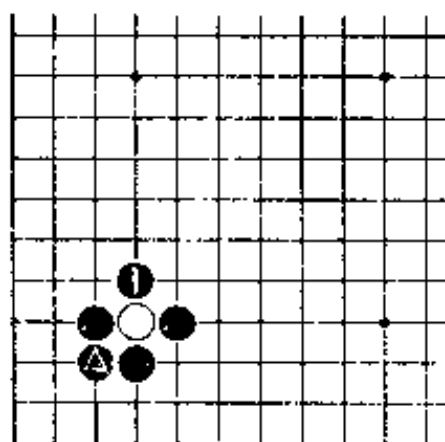


图 6

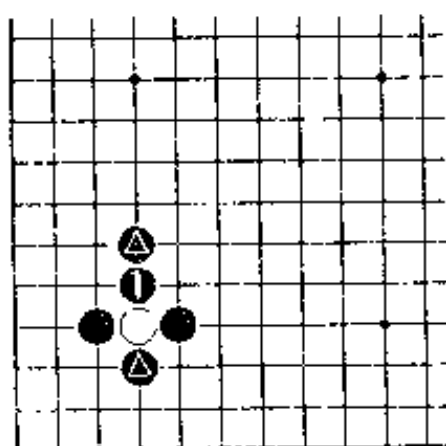


图 7

图 7: △子多余

此形与图 6 基本相同,也有△子多余。不过这一多余子处于向中央的延伸处,故可以认为它较图 6 中的△子有效。

通过上述比较可知:

图 5 的空提最为有效,其次是图 7,然后才是图 6。从形的角度看,图 5 的黑形最佳,但图 6、图 7 也不能算作“恶形”,只是其效力与图 5 比较稍有偏低而已。然而就其吃掉白一子而言,都具有相当大的威力,因此仍可称之为“好形”。

图 8: 参考棋谱

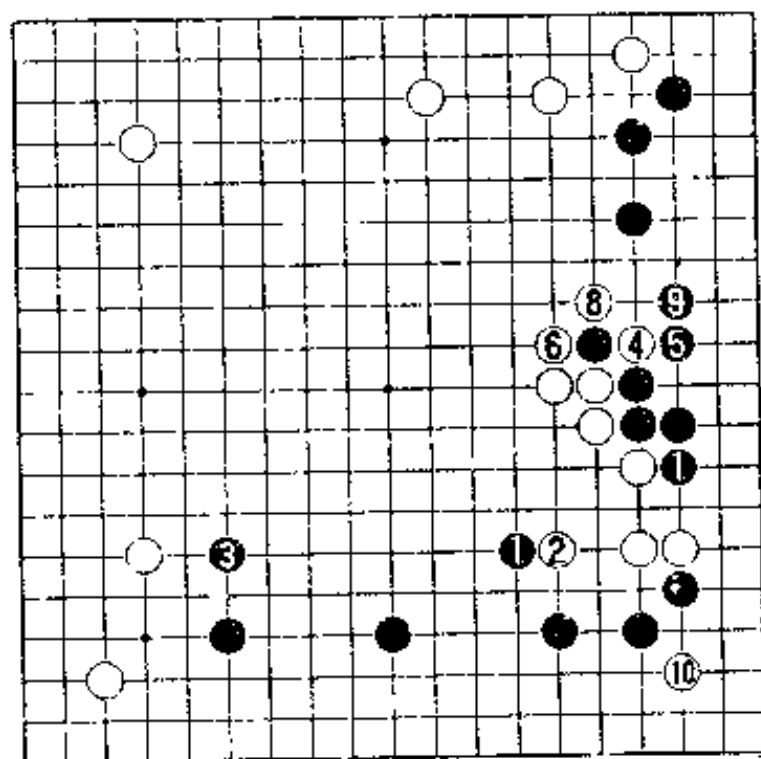


图 8

这是 1964 年全日本名人赛中林海峰与石田芳夫的第三局比赛。由于林海峰(白)空提一子而形成了白的厚势。这一盘有趣的棋使当时所有的人耳目为之一新。

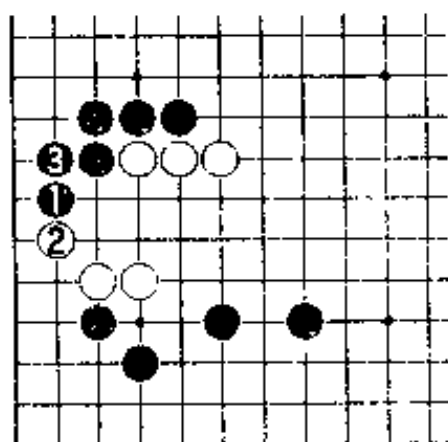


图 9

为了更进一步了解形的效率,请继续参考以下图例。

图 9:粘之前

例如,这是黑 1、3 的扳粘。此后——

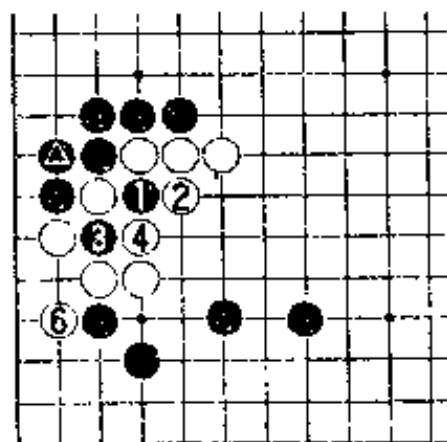


图 10

图 10:

黑 1 断,白 2 打,白 4 滚包。在提掉白一子后,黑 5 并没有必要粘,否则便影响了效力。因此,黑应当在图 9 黑 3 粘之前(如图 11 所示)用黑 1 与白 2 交

换。白 2 时若改为 a 位打,则黑可走 2,也没有必要黑 3 粘一手。

## 2. 凝形

大家常见的凝形,是指一些效力不大的形成团状的棋子。

图 1:

图 1 中,5 颗黑子炭团似地堆集在一起,形成了糟糕的凝形。既然要动用 5 个棋子,那么总该让它们哪怕是发挥一点点效力也好。下面让我们来探讨一下这些无效棋子是如何产生的。

图 2:勿用强子靠

用强子或者说用活子去靠对方的棋子,均属违背棋理之举。图 2 中的黑 1 便是这样的误着。靠的下法虽然也用于做模样,但其根本目的却在于巩固自己的棋子,也是一种稳定己方弱子的方法。然而用强子去靠,等于使棋子重复,无异于浪费。

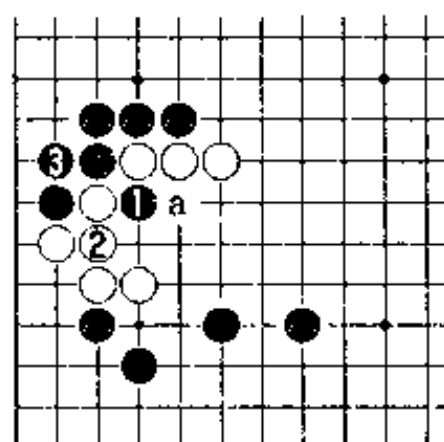


图 11

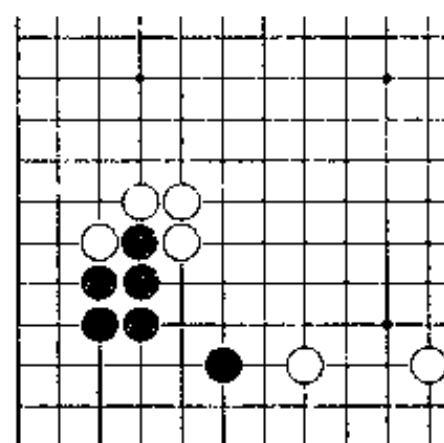


图 1

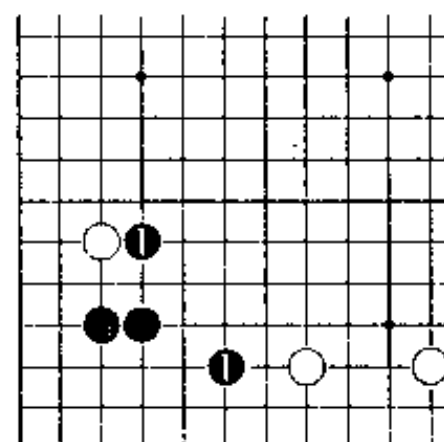


图 2

# 715726

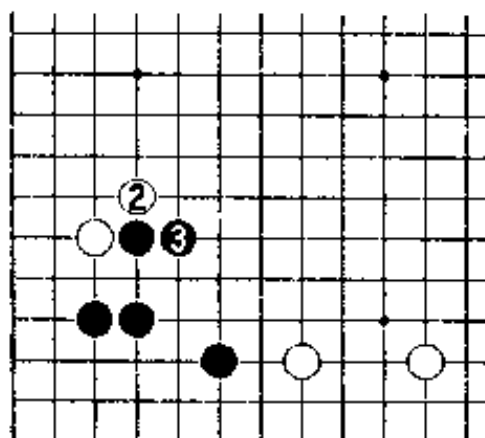


图 3

图 3:接上图

白 2 以后,黑 3 长可算正着。

图 4:凝形

上图黑 3 时若采取本图黑 1 压的下法,非我们要论及的问题。而白 2 打,黑 3 粘后,由黑 1、3 及 ▲ 子形成的团子,实属无效棋子的集合体,用这种下法无论摆多少棋子也不会取胜。

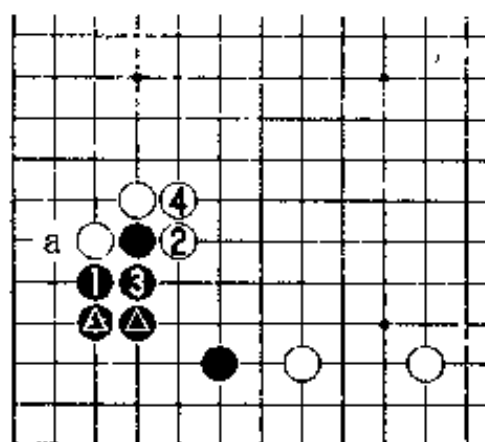


图 4

图 4 中哪怕在黑 3 时舍弃一子,选择黑 a 位扳,也可以尽量避免团形的出现。

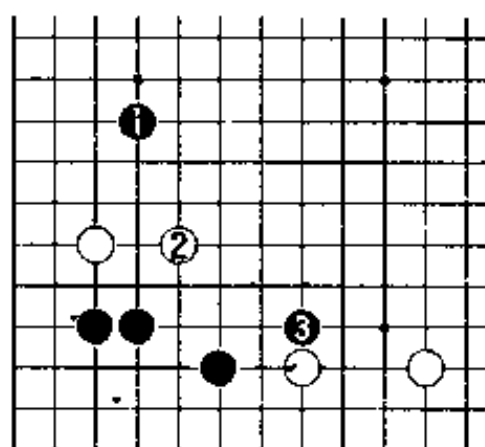


图 5

图 5:攻击

这种局面一般应采取黑 1 夹,以攻击白子。若白 2 出逃,则黑 3 乘势靠,给白以强有力地打击。

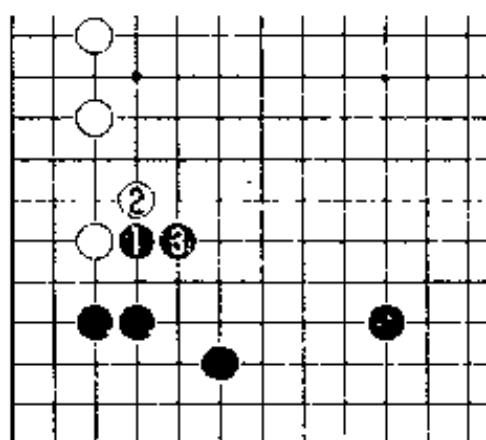


图 6

### 图 6: 扩展模样

与前面情况不同，上方的白棋强。当左方为黑势力圈时，黑 1、3 的靠长有效。图 7 是被白 1 跳时的情况。

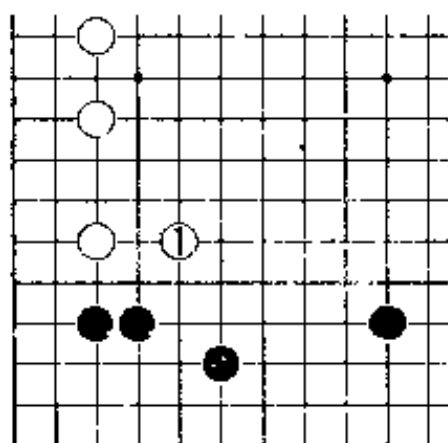


图 7

### 图 8: 怯懦

黑棋被白棋两面挂攻时，怯懦的人常选择黑 1、3、5 的防卫手段。其实让白 2、4 立就已铸成大错，更没理由再将黑 5 陷入。这以后——

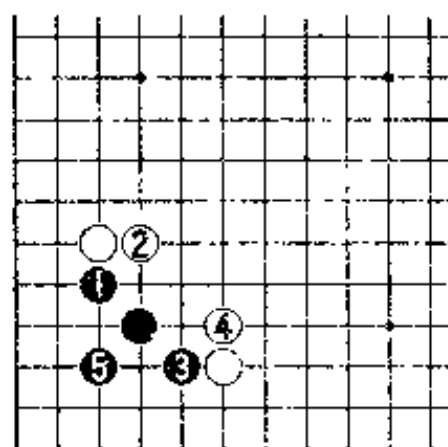


图 8

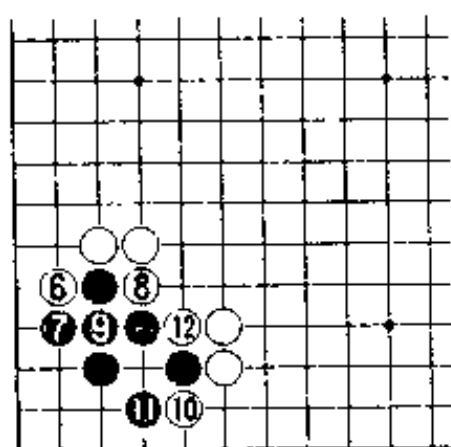


图 9

图 9: 接上图

白 6 以下至 12, 显示出强有力的厚势, 而黑子却形成了完全的凝形。简单地讲, 图 10 的白 1 打时, 黑 2 的粘就已形成了凝形。因此黑 2 应守住 a 位。

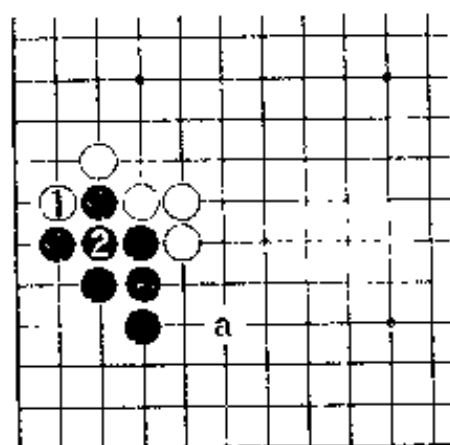


图 10

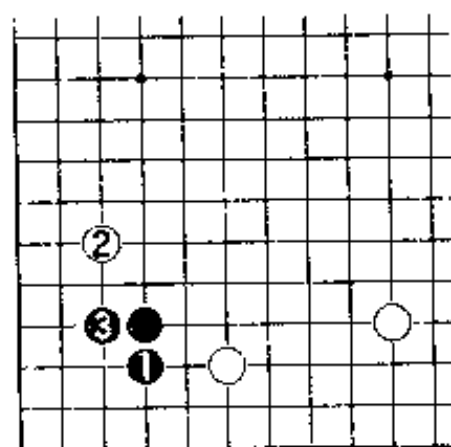


图 11

图 11: 边角地带的凝形

黑 1 缔角不妥, 更何况白 2 挂时, 黑为负隅顽抗竟以黑 3 对应, 因为角上狭窄, 故这也是一种凝形。请与下图比较。



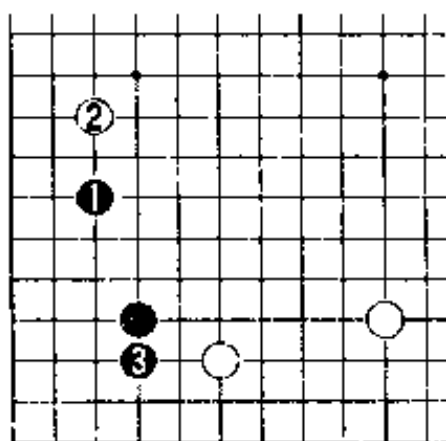


图 12

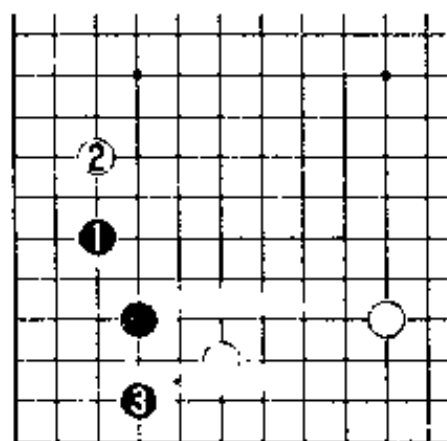


图 13

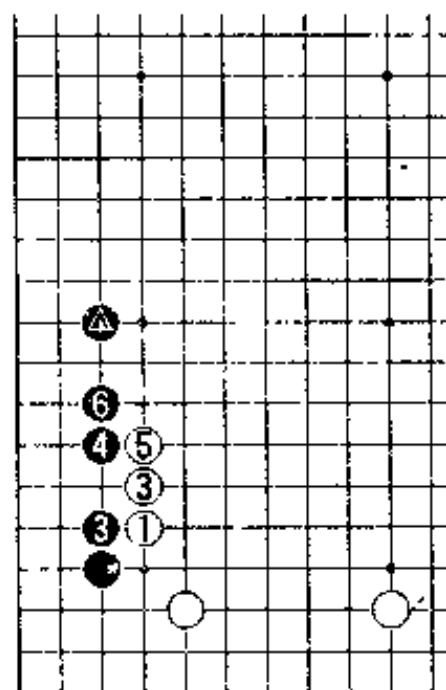


图 14

图 12: 定式

黑 1 大飞拉开, 若白 2 夹, 则黑 3 缔角便显得非常重要了。

图 13: 定式

黑 1 小飞, 则黑 3 有效。

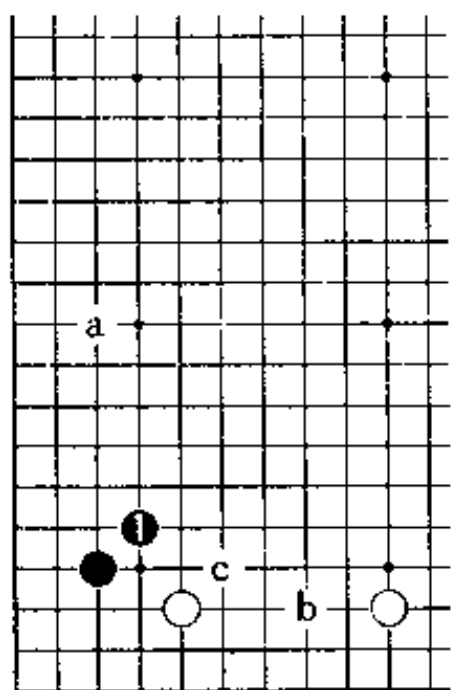


图 14: 布局中的凝形

在有一颗▲子的布局中,白 1 肩冲以下至黑 6 时,▲子与黑 6 的黑子被视为重复形,即另一种凝形。或许初学者尚不解其意,就是说,如果要走▲子,那么处于其它好点的棋应该都好,因此,黑在走▲之前应该在黑 1 尖(图

图 15

15),既考虑在 a 位拉开,又要看到若白占 a 位,则黑便可占据 b 位或在 c 位枷。

### 3. 空三角

专业棋手们最忌讳愚形,更没有人会心甘情愿地制造愚形。当然在被对方逼得走投无路时,也有不得已而为之的情况。如果初学者不认识愚形的低效率而频繁制造愚形,可以肯定,其棋艺将不会有长足进步的希望。

愚形中最基本、最常见的便是我们将要讲解的“空三角”形。让我们先从空三角的形谈起。

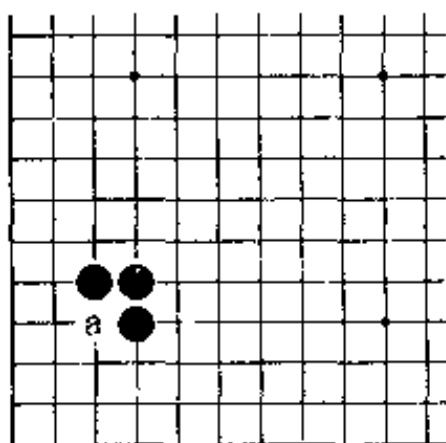


图 1

图 1: 基本

图中 3 个黑子围在一起构成了三角形, 其斜边处空着, 故取名为“空三角”形。请记住, 这样的形是基本愚形。

那么, 为什么空三角会是愚形? 它的作用如何呢? 在回答这些问题之前, 请先看几个容易被误认为是空三角的形。

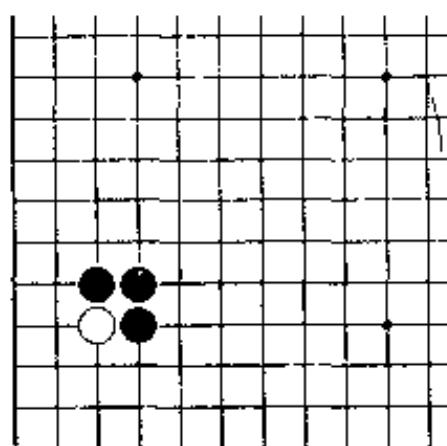


图 2

图 2: 非空三角愚形

此图虽与图 1 近似, 但斜边处有一白子而并未空着。这样的形不是空三角形。图 2 中 3 个黑子压住白方一子, 毋宁说此乃黑方出色的棋形。请注意, 不要以为凡是三角形便都是三角愚形。

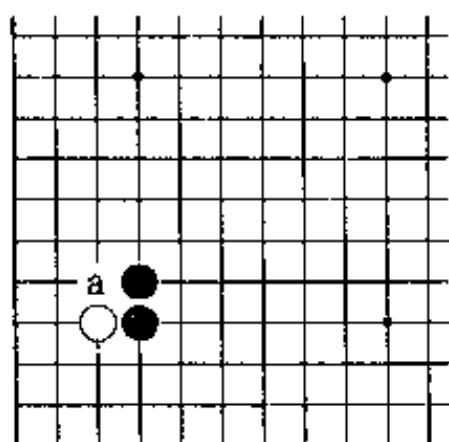


图 3

### 图 3:漂亮的一着

此图假设黑先。黑若在 a 位压住白方一子,便形成与图 2 完全相同的棋形(当然黑棋并非只能走 a 位),此手的目的在于打消白棋向外扩张的期望,作为形也是无可非议的。

若图中无白子,而黑仍选择 a 位拐的话,则形成名符其实的空三角愚形。

下面讲解为什么空三角就是愚形。

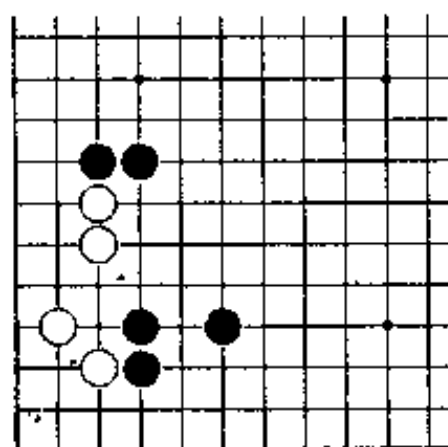


图 4

### 图 4:实例

如图所示,白先。如果您执白,将怎样走?据我的经验,这种局面除初学者外,大多数人都会考虑如图 5 所示的一间跳,而很少会有人去选择下空三角。

为什么呢?

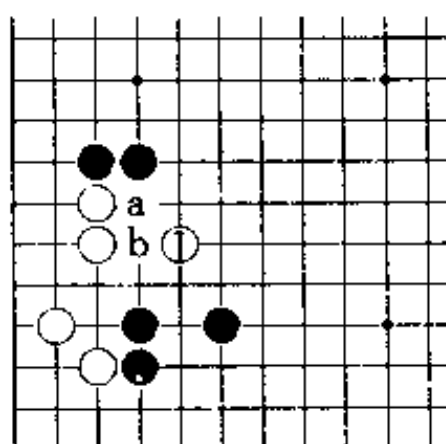


图 5

图 5:

实际上,即使白 1 跳,黑也不能把白断开。若黑占 b 位则白 a 位打即可。作为白,既然没有被断开的后顾之忧,当然就应该尽快向中腹扩张才更加有效。

无论围空也好,出逃也好,最重要的都是应考虑最有效的下法,使每一颗棋子尽量发挥出最大的作用。围空时,应用尽可能少的棋子围出尽量大的地域;出逃时,则应尽快地脱离对方的攻击。图 5 中白棋的一间跳既非围空也非出逃,而是为了避免被黑 1 位封锁。此外,白 1 的跳出还能拉开阵势,分断上下黑棋,以发起攻击,因此,白棋的一间断起到了一箭双雕的作用,不失为行之有效的一着。若此时白 1 改走 a 位或 b 位则形成了空三角愚形,非但没有效力,还反被束缚了手脚。

以上我们虽反复强调空三角是一种基本愚形,然而有时候这个空三角愚形却能发挥很大的效力。关于这一点前面已有实例说明,在此不再赘述。我只想提醒大家,空三角也好,其它愚形也好,并非任何场合、任何情况都坏得一无是处,只不过其高效力地发挥作用的机会极少。可以肯定地说:愚形 90% 以上是无效形、恶形。

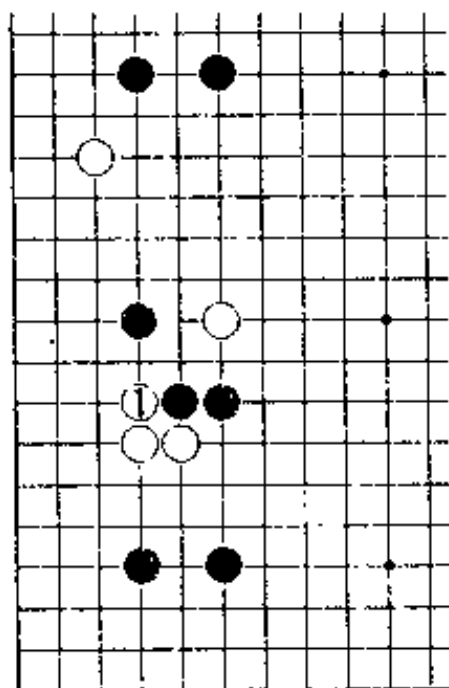


图 6

### 图 6: 试应手

图 6 是人们对弈时常常遇到的局面。白 1 拐时, 如果您执黑准备怎么应?

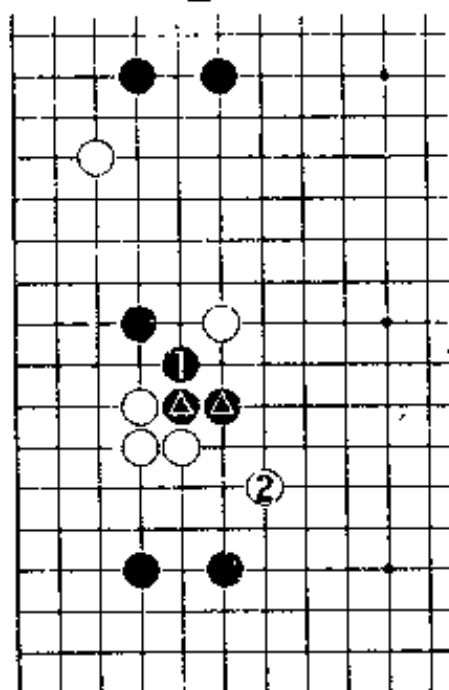


图 7

### 图 7 空三角实例

此时有不少人会满不在乎地将黑 1 拐头以求得联络。结果使黑 1 与二△子形成空三角。显然, 黑的下法很不理想(这叫形松散)。

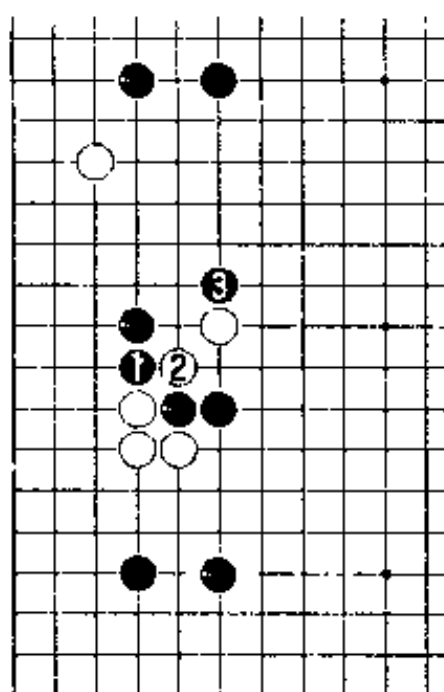


图 8

图 8: 顶形

这一棋形中,黑 1 顶才不至于形松散。若白 2 断,则黑 3 的靠是形的急所。被断成上、中、下三段的白棋必穷于应付。

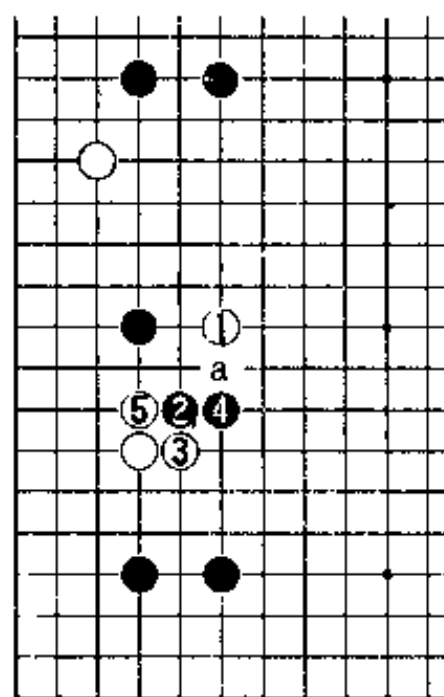


图 9

图 9: 原型图

上述各形所形成的顺序如图 9 所示。这是白 1 镇,黑 2 肩冲进入中腹时所产生的棋形。

## 4. 斗笠形

顾名思义，因此形与斗笠相似，故称“斗笠形”。

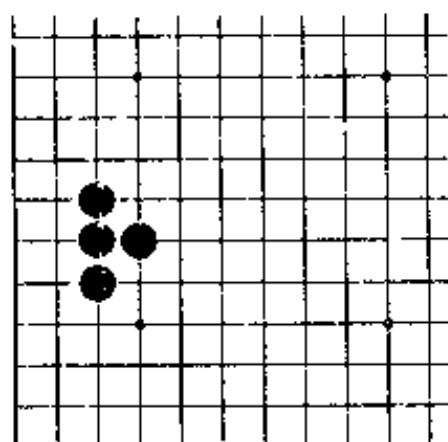


图 1

图 1: 基本

图中的 4 个黑子所构成的图案就是斗笠形。斗笠形仿佛是两个空三角的重叠。一看便知，这是一种缺乏效力的形。

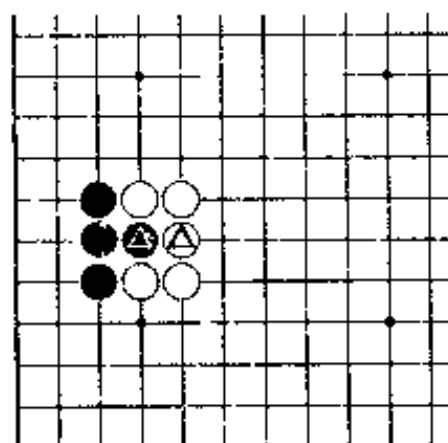


图 2

图 2: 似是而非

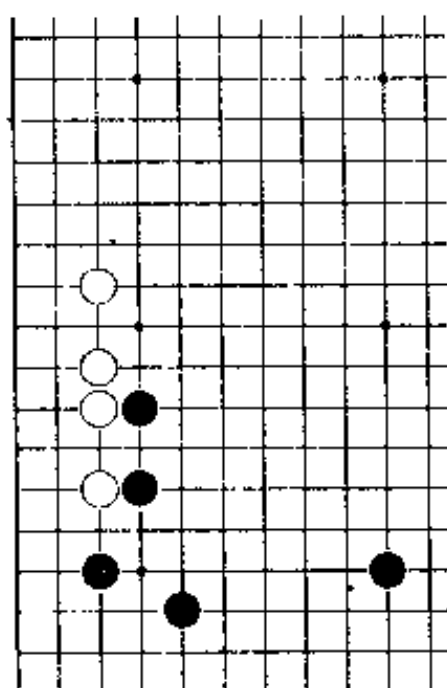
此图中若只看黑的 4 个棋子，那么其形与斗笠形毫无二致。但图中黑棋与白棋相接后，就不能简单地当作斗笠形看待。

从形的角度看，虽然可以解释为黑走⊗子，白用⊕子应。这种交换纯属败着，作为黑方是不会愉快的，但这仍与无效力的斗笠形有本质的区别。



〔例题一〕白先

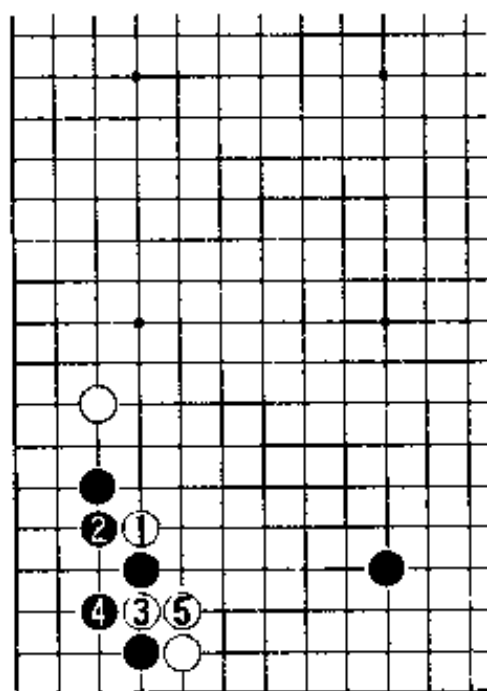
如果此时取决于白，  
那么如何整形方为正解？



例题一图

〔例题二〕黑先

白玩弄了 1 至 3 的  
手段，黑用 2、4 应。白 5  
以后呢？



例题二图

〔例题一解答〕

图 1: 俗手

自白 1 扳至白 3 是俗手。因白 5 冲一子后, 接着

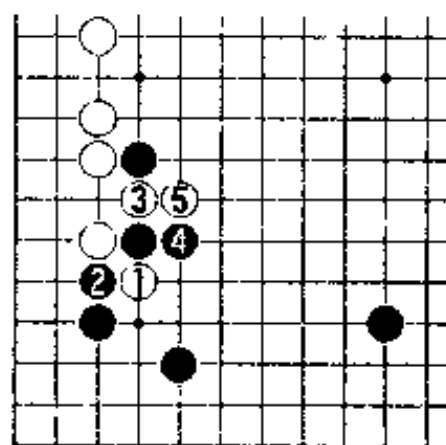


图 1

图 2: 斗笠形

黑 6 当头一棒, 白 7 必粘, 便形成斗笠形。读者可假设没有▲与△交换的一着, 便容易理解了。

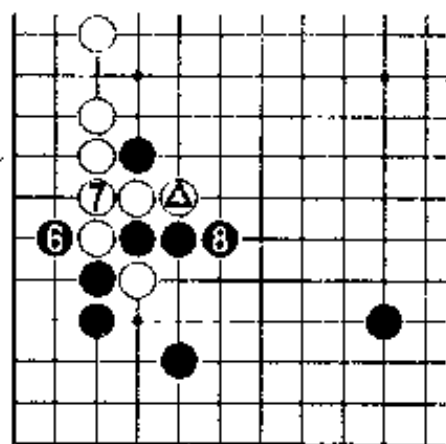


图 2

图 3: 正解

白 1 强行挖断, 白 3 粘才是正解。图 3 的形也比上图好。

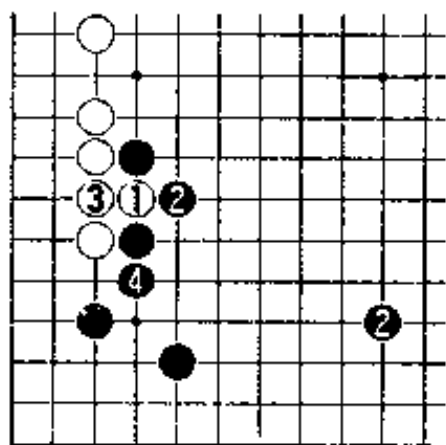


图 3

〔例题二解答〕

图 1：正解

黑 1 粘牢是本手。如被白在 3 位提掉一子，情况将不妙，故黑 3 粘实为不得已之举。

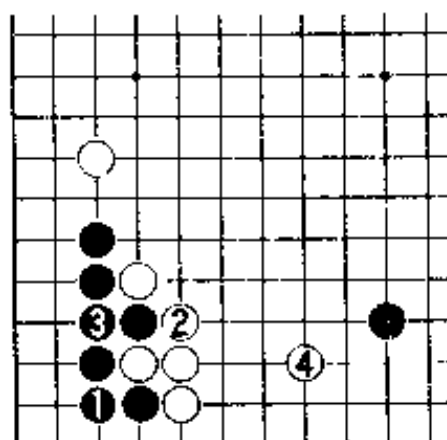


图 1

图 2：失败

就具体情况而言，多数时候黑 1 并不高明，因为白 2、4 后白棋将获得安定。黑 5 粘便形成了斗笠形。

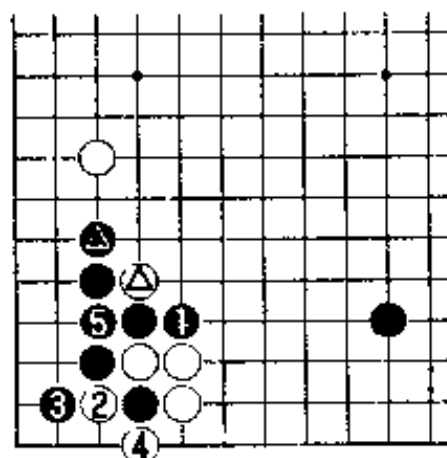


图 2

图 3：更糟

上图黑 5 若改走本图黑 1 粘，效果更糟，因为它给了白 2、4 绝妙的行棋步调。

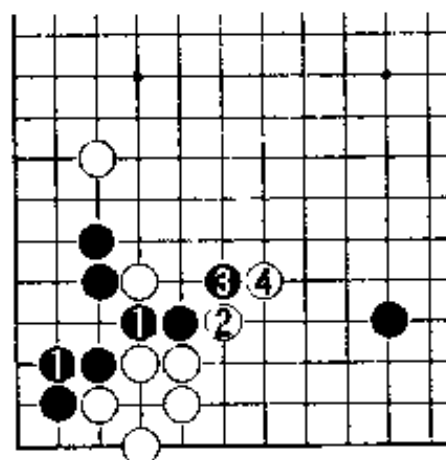


图 3

## 5. 团形

若干棋子抱成一团，称为“团形”。

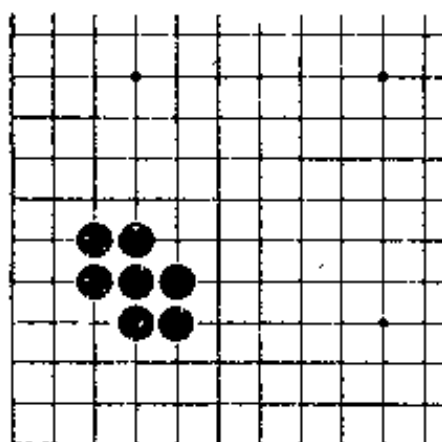


图 1

图 1:

图中 7 颗黑子紧紧地抱成一团，这是一个典型的团形。如果实战中走出如此棋形，实在不能恭维其棋艺。谁都知道，既然要着 7 个子，那么——

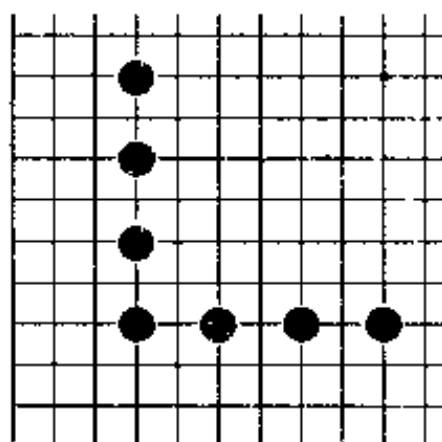


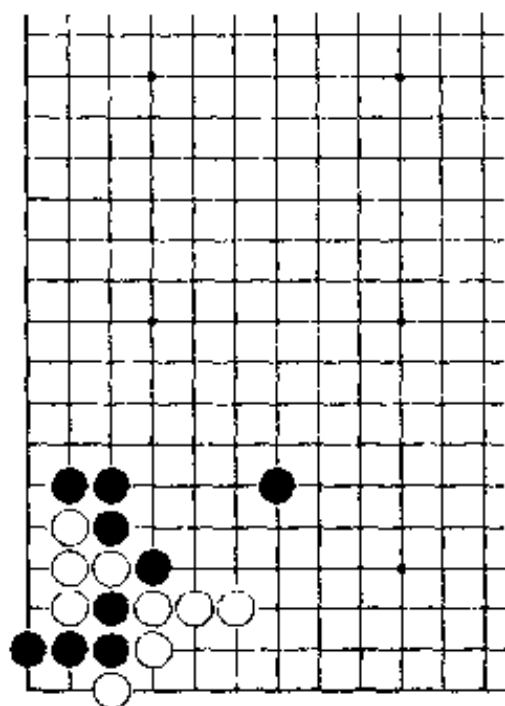
图 2

图 2: 有效

比如像这样一间跳，既有利于围空，又加强了势力。这一来，大概您对为何要避免团形有所了解了吧？然而，棋艺不高的人或初学者下棋时仍然会不知不觉地陷入团形的境地。

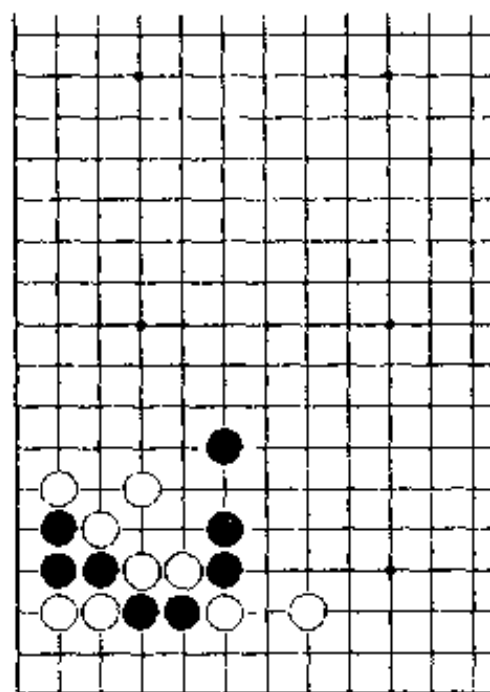
我多么希望他们能从团形中解脱出来。

左边 4 颗白子虽已  
[挽救,但不妨利用  
黑子形成团形。



### 例题一 图

本题的目的在于尽可能利用要被黑吃掉的棋子。



### 例题二图

〔例题一解答〕

图 1: 失败

按一般的着法, 多用白 1、3 打吃, 结果征子不利, 让黑 2、4 逃脱, 达不到目的。

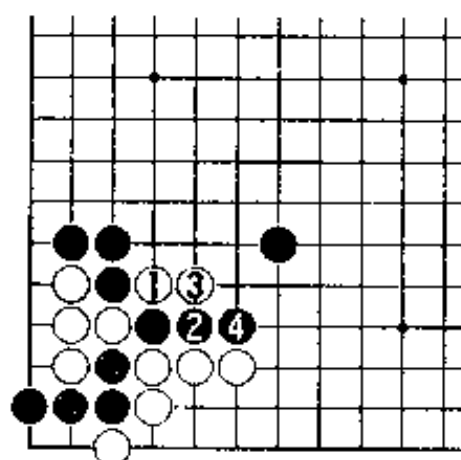


图 1

图 2: 正解

白 1 断, 白 3 枷是滚包手筋, 此乃诱黑成团形之高招。黑 4 以后白有牺牲一子的准备, 故白 5 打时——

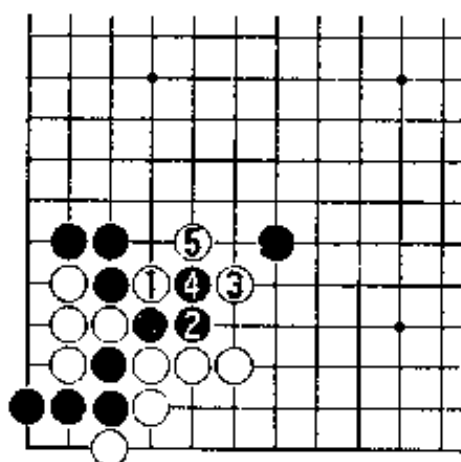


图 2

图 3: 接上图

黑无奈只好以黑 6 吃掉白 1 子, 白 7 至此发挥效力, 黑 6、8 及数颗▲子形成了不折不扣的团形。

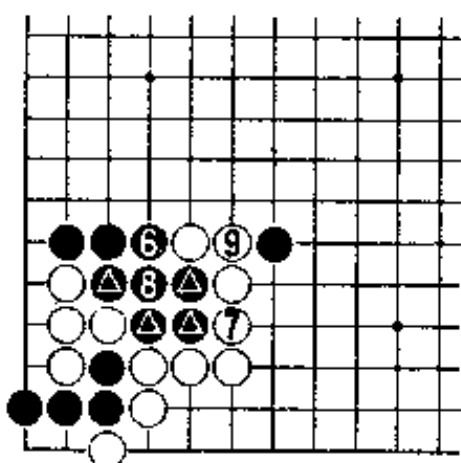


图 3

〔例题二解答〕

图 1：正解

黑 1 打吃是高明手筋。白 2 提掉黑 1，黑 3 打

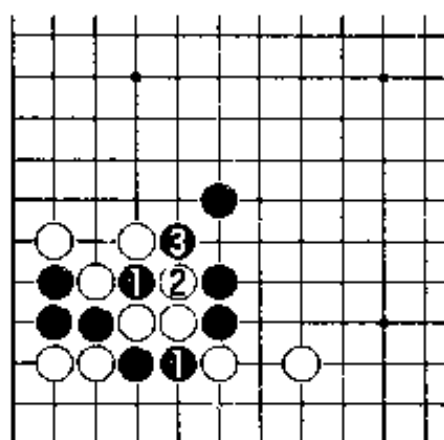


图 1

图 2：接上图

如果白 4 粘，则黑 5 的打有效。若黑 6 粘，则黑 7 靠，此时，白已被完完全全封锁了。

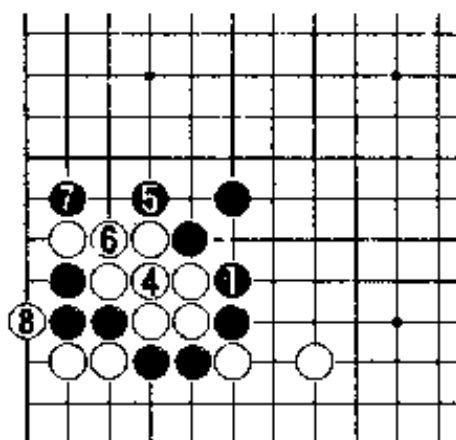


图 2

图 3：接上图

黑乘胜追击，再充分发挥黑 9 的效力，加之黑 11 至 15 的分断，白更是雪上加霜，已无招架之力。注意，上图黑 7 的手筋是关键一手。

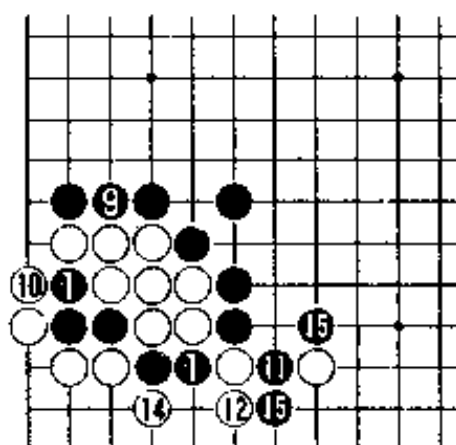


图 3

## 6. 葫芦形

葫芦形在形的分类中属高级部分。根据实际情况,有时候并不能断言它就是恶形,读者可以将它作为基础知识加以了解。

图 1:基本

距▲一间处,黑1飞跳时形成的棋形。此形仍有凝形倾向。

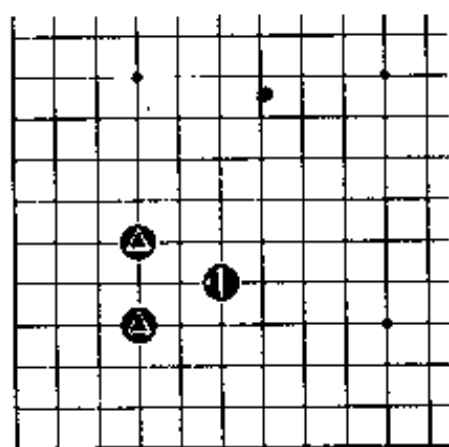


图 1

图 2:证明

其理由是:假设白1刺,黑2粘时,3颗黑子与▲子的距离过窄,故效力不佳。倘若▲子稍远一步跳到a位,则又另当别论,也可称为是好形。

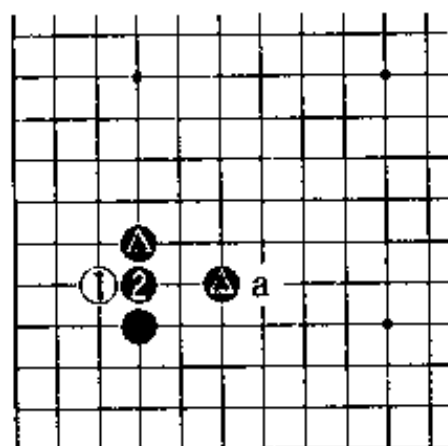
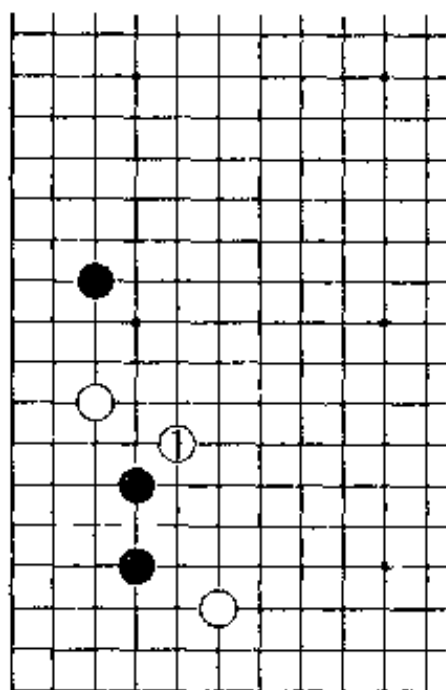


图 2

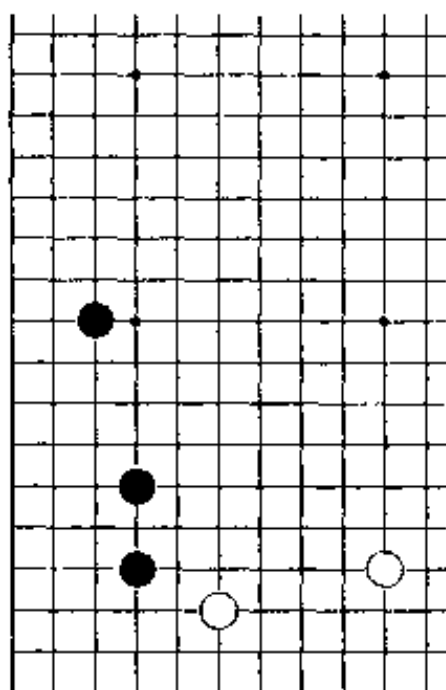


〔例题一〕黑先  
这是定式。当白1飞  
时,黑该如何应?



例题一图

〔例题二〕黑先  
试想,黑方要在左上方  
形成大模样,怎样走更  
有效?



例题二图

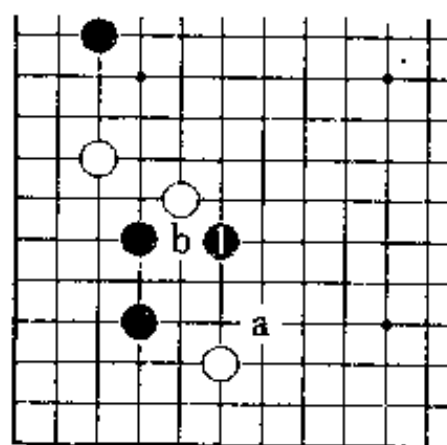


图 1

〔例题一解答〕

图 1：正着

黑 1 跳是形。此后白如走 a 位，则黑 b 位粘。

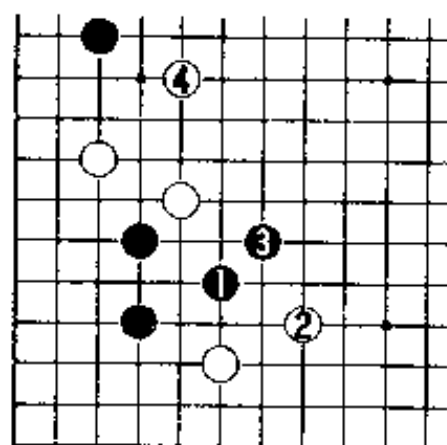


图 2

图 2：葫芦形

黑 1 飞跳形成效力低下的葫芦形。白 2、4 不过是想像而已，但总而言之，白还是有效。

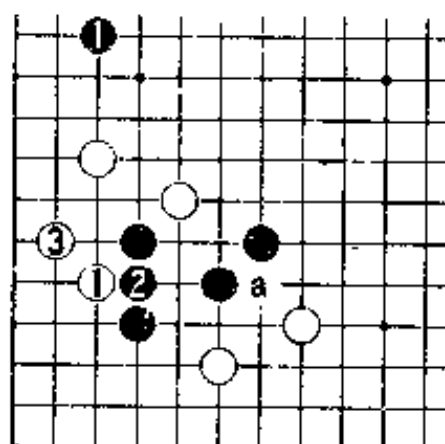


图 3

图 3：变化

如果上图中的白 4 敢走此图中的白 1 位，从底部杀入，黑棋便成了凝形。若▲子在 a 处则有效。

〔例题二解答〕

图 1：正着

黑 1 大飞，白 2 应时，黑 3 跳形成大模样。根据此时的情况，若黑 1 改走 a 位，接下来在 b 位打入，这种下法也不是不能考虑。如果白要避开黑 3——

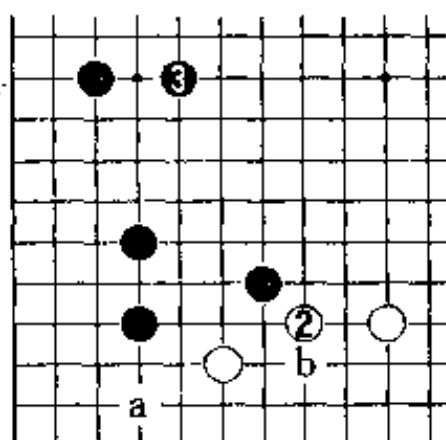


图 1

图 2：

白 2 镇进行阻挡，而黑可采取黑 3 靠，这样虽不是绝对手，但可作为对这种棋形时的参考。

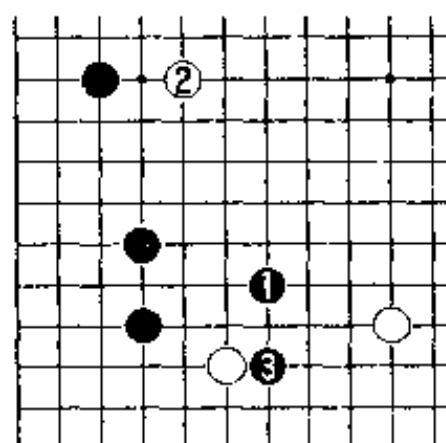


图 2

图 3：凝形

此图中黑 1 小飞步调过缓，不及图 1 中大飞有效。

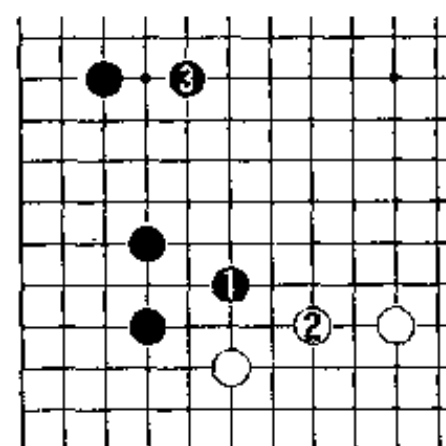


图 3

## 7. 顶头形

前面所列举的实例,都是以黑子单方形成的恶形为例,本节将列举一些在与对方行棋过程中产生的恶形。

图 1: 基本

这是白 1 与下面的黑子顶头时所形成的形,大多数场合它都被视为恶形。当然,我这里所讲的,均不排除其例外的情况。

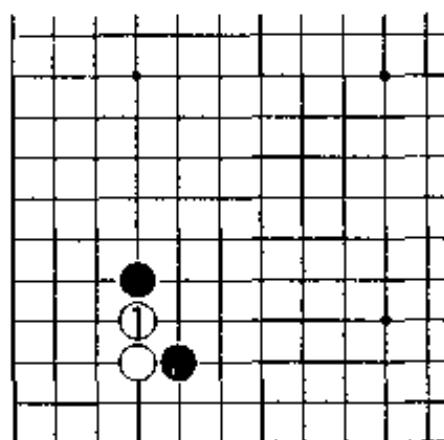


图 1

图 2: 雪崩定式

想必大家在学习定式时已经对这种雪崩定式有所了解。为对付黑 1 的下靠,白方采取了白 2 顶、白 4 雪崩之常见走法。请将这种定式与其它顶头形(如图 1 的白 1)区别对待。

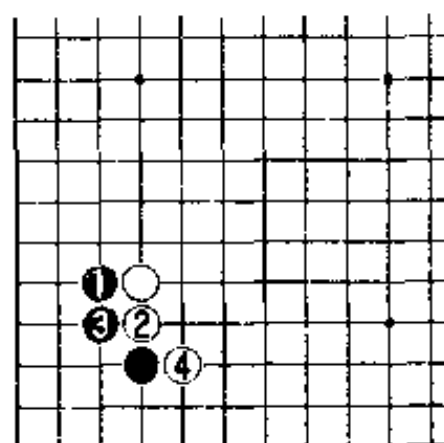
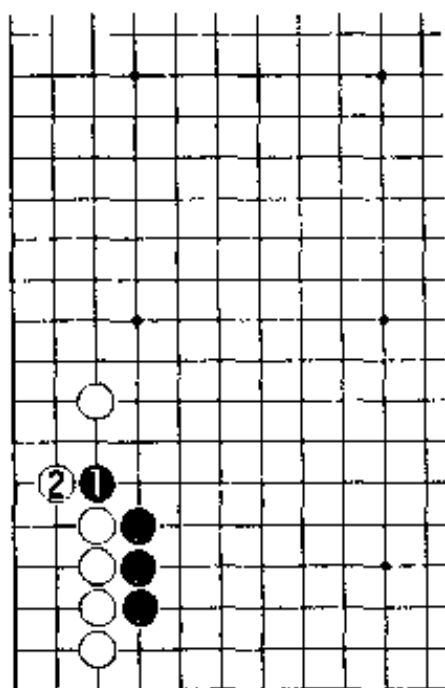


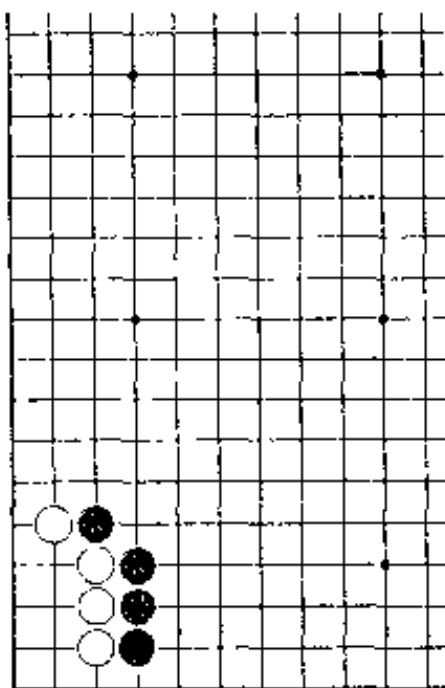
图 2

〔例题一〕黑先

这是黑 1 扳、白 2 应时产生的形。此后黑应如何走？



例题一图



例题二图

〔例题二〕黑先

与例题一所不同的是上方无白子。请问此时黑该怎么走？

〔例题一解答〕

图 1：正解

黑 1 粘牢是本手，白只得采取白 2 防御的手段。

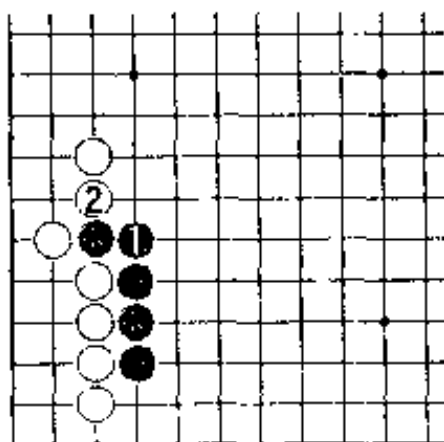


图 1

图 2: 俗手

黑 1 长与上面的白顶头不理想, 它给了白 2、4 连扳之步调而自身却留下了 a 位的缺陷。白 6 粘是本手。

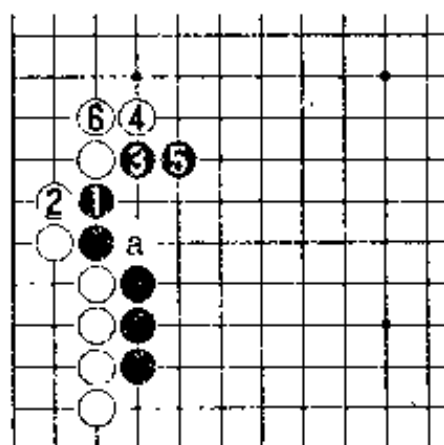


图 2

图 3: 损失

尽管看来像手筋, 但黑 1 等的连扳仍是误着。被白占了 2、4 两处, 黑虽可以在 a 位断, 但又苦于下方无己方之子的支援。

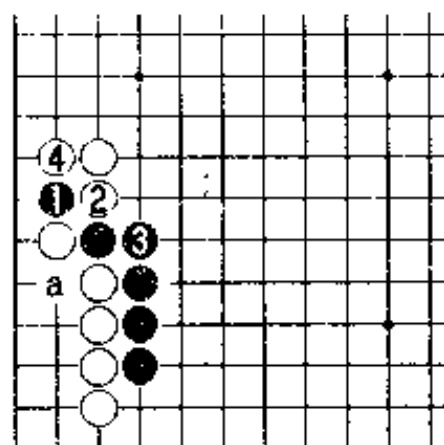


图 3

〔例题二解答〕

图 1: 错觉

这种棋形时, 黑 1 粘牢错矣, 因为它与例题一的不同之处在于上方无白棋。

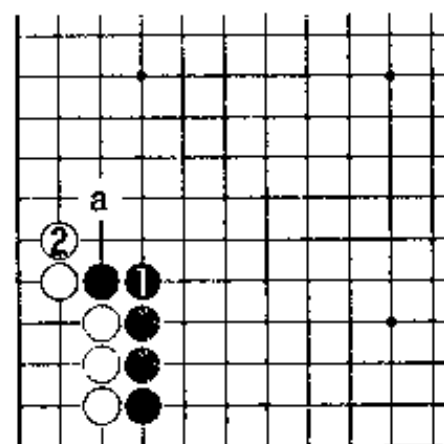


图 1

图 2: 正着

由于上面没有白棋，故此形应当以黑 1、3……一直长。如果白 4 省略——

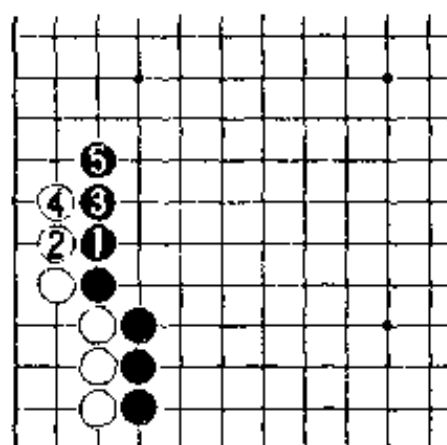


图 2

图 3: 参考

黑 1 拐头是先手。如果白脱先，则黑走 a 位，白必在 b 位应；接着，黑 c、白 d，若黑占据 e 位，白必死无疑。

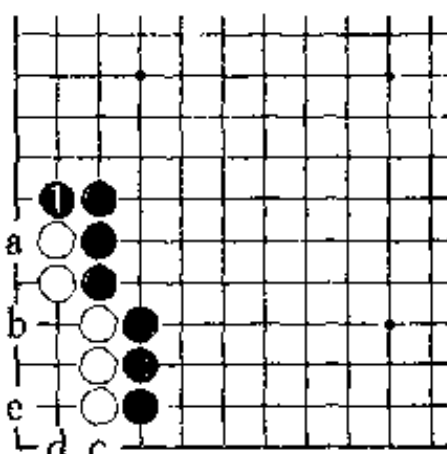


图 3

## 8. 裂形

“裂形”也是“形”中比较常见的一种。如图 1 所示，白 1 顶，两个黑子被立即断开。此时的黑形便称为裂形。黑若走 1 位，则可对白⊙子征子有利，若黑放弃征子而被白 1 断开，此种情形并不少见。不得已遭遇时也只能随遇而安，但应当设法尽量避免出现此种情况。

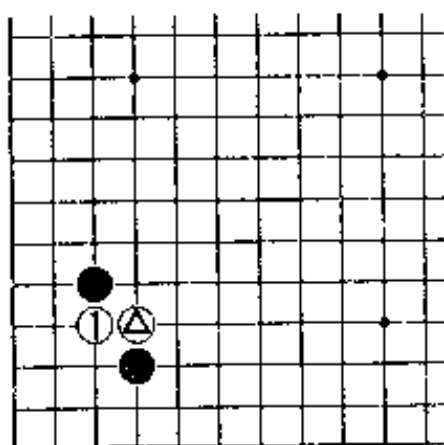


图 1

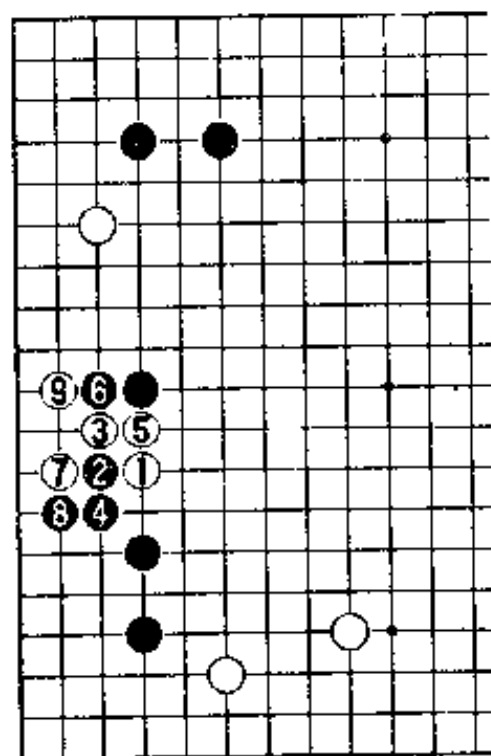


图 2

### 图 2: 自食其果

白 1 以后, 黑 2 至黑 8 的下法是自己招致裂形的具代表性的着法。

下面再举一例“自制”裂形的拙劣下法。



图 3:

白 1 肩冲时, 黑 2 长是劣着。因为白 3 长后, ●子与下面的两颗黑子正好形成裂形。

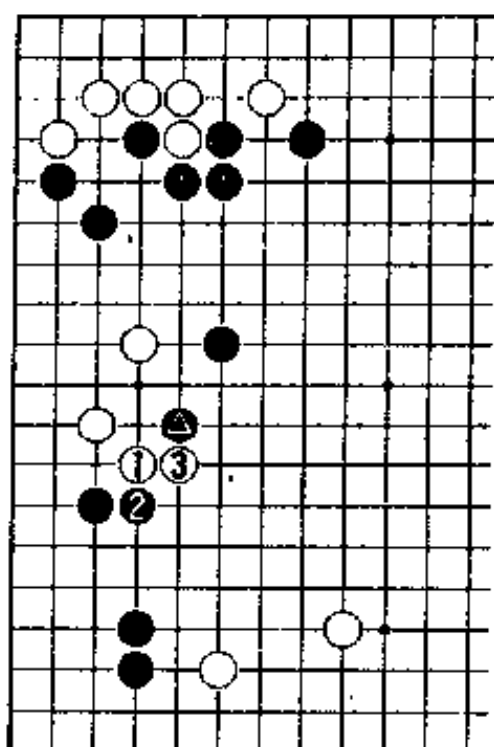


图 3

图 4: 疑问

如果黑 2 改走本图中的黑 1 位, 似乎也行, 但白 2 靠至白 6 出头, 黑仍形成了上下裂形, 故此下法值得怀疑。

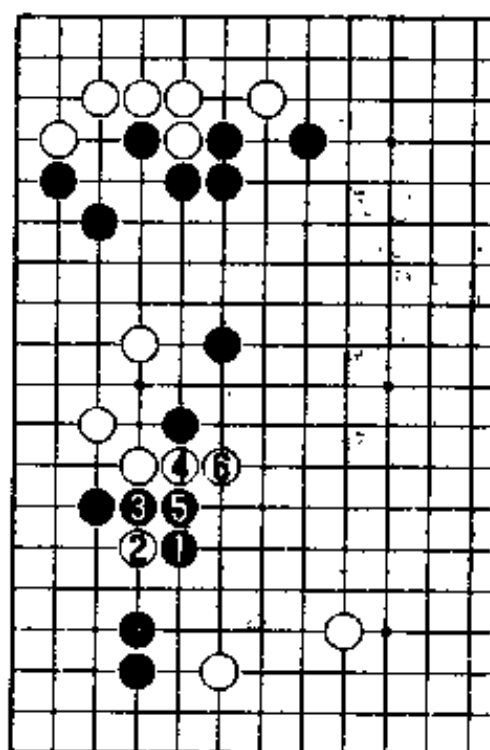


图 4

图 5: 正着

白 1 以后, 黑 2 尖, 以观白的动向, 好形。白 3 之后, 黑 4 以下至黑 8 向白发动了咄咄逼人的攻势。类似黑 2 尖的着法在实战中应用较为普遍。

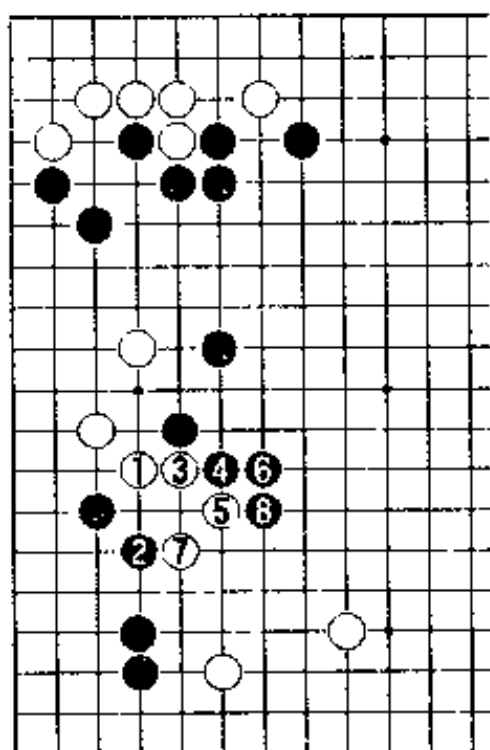


图 5

图 6: 参考

上图黑 6 也可参考改为本图黑 1 断的手段。不过这样会让白 2 至 6 吞掉黑一子, 使其变为明显活形。因此这种着法亦不甚高明。

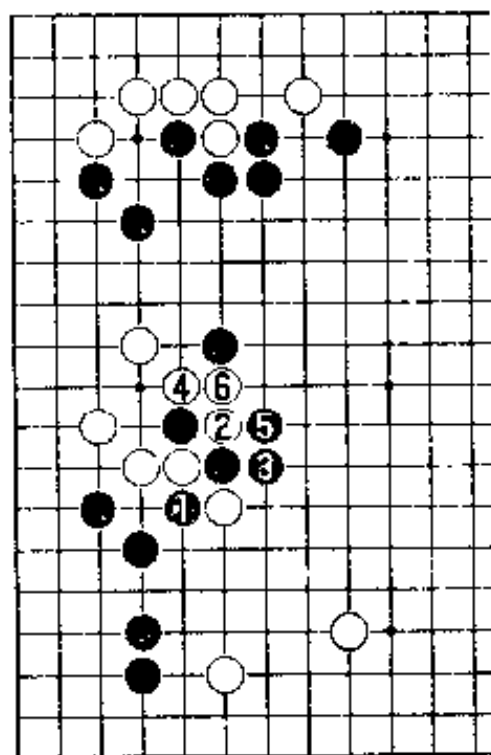


图 6

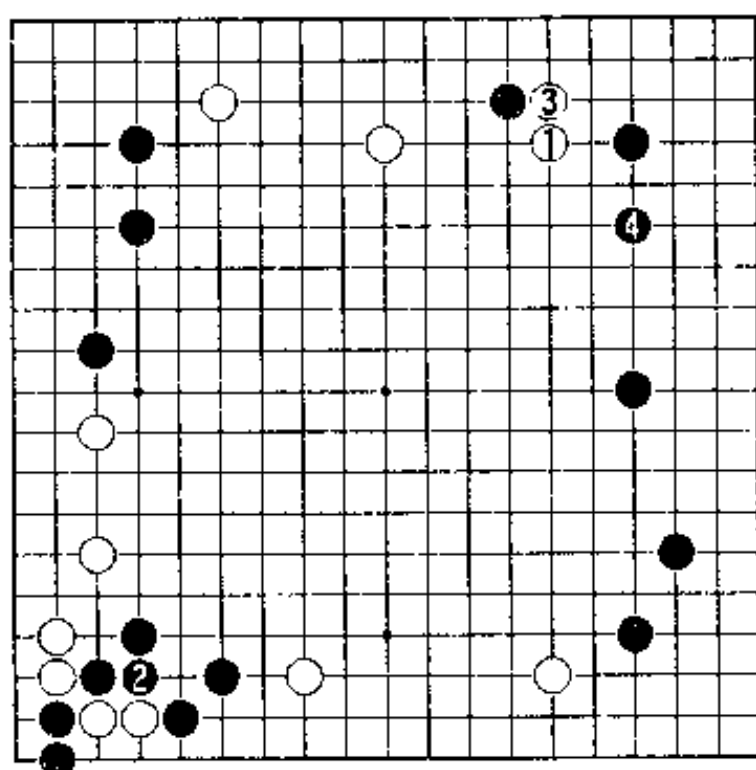


图 7

图 7:

参考

白  
1 引征，  
如果黑  
2 防守  
下方，则  
白 3 分  
断黑棋。

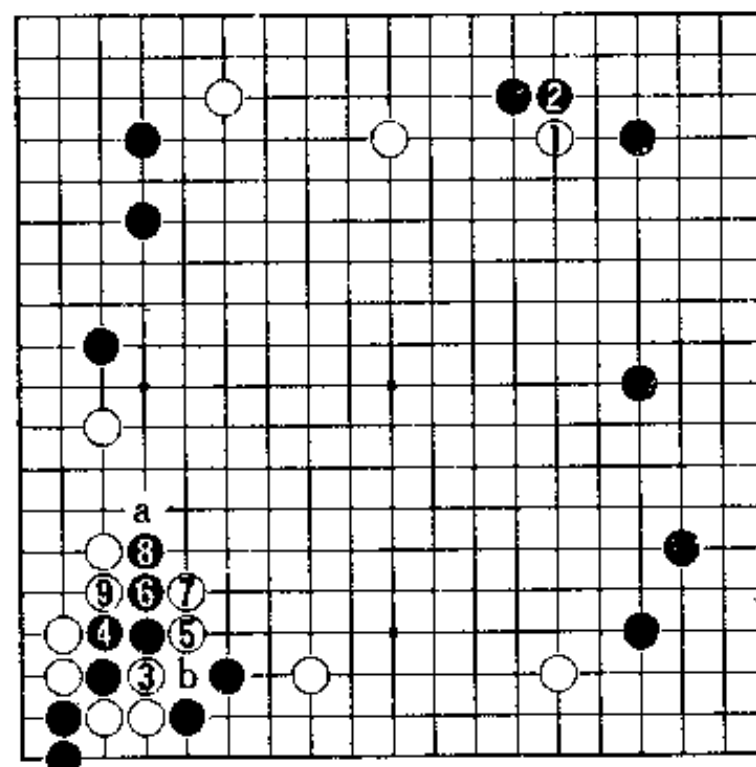


图 8

图 8:

黑混乱

若  
白 1 后，  
黑 2 应，  
白 3 以  
下至 9，  
此时白 a  
位的征  
子与 b  
位的粘  
见合。

## 9. 双刺

俗话说：“没有双棋被断的先例。”图 1 中的白△，正是从刺不断的双棋刺入的情形。像这种在折不断的地方刺入的下法称为恶形。此形与前面的“裂形”相似。请记住尽量避免白△的下法。

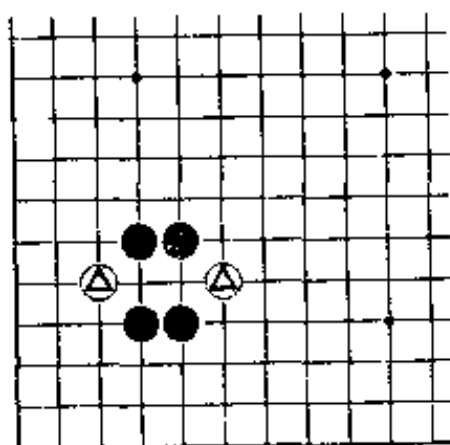


图 1

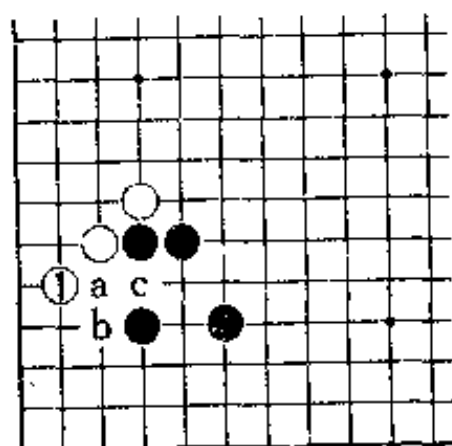


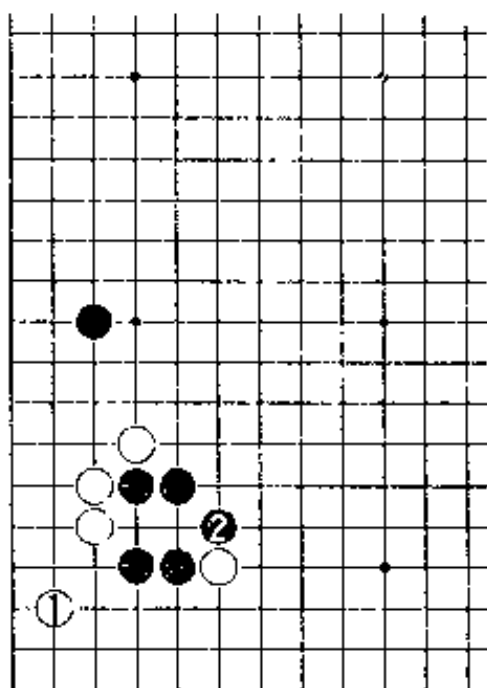
图 2

图 2：参考

在如图 2 所示的格局中，白一般选择尖的着法。其原因是，白 1 如果选择 a 位长，则会被黑 b 位挡，加之黑已有一△子，即使白在 c 位出也对黑构不成任何威胁，所以，在这种不能给对方构成威胁的情况下，选择白 1 的下法比较稳妥。

### 〔例题一〕惡形的原因

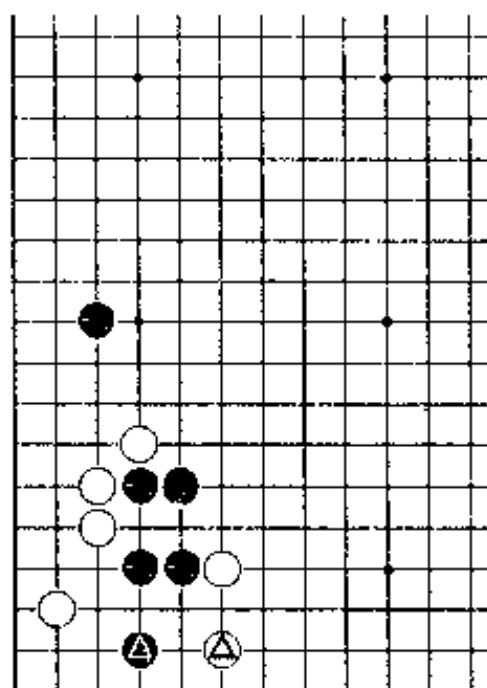
定式。白1跳后,黑2扳是劣着,为什么?



### 例题一 图

〔例题二〕白先

上图中黑 2 省略，白⊕跳，黑⊗应。白该怎么应？



### 例题二图

〔例题一解答〕

图 1: 凝形

假设白走△, 黑只能应△。白气紧, 劣着, 因为两翼中有一颗不显眼的△子。在这种情况下您会走黑 1 吗? 恐怕不会。

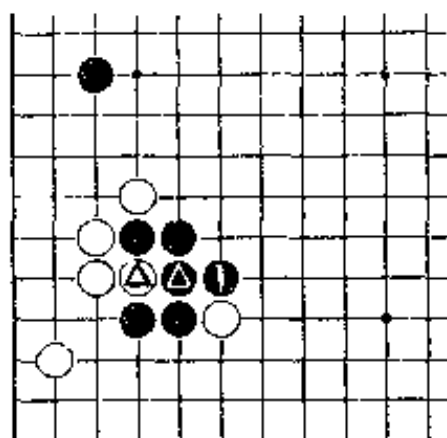


图 1

图 2: 正着

上图的着法显然不妥, 那么怎样应才是正着呢? 我想, 黑 1 扳(或占 a 位)才对。

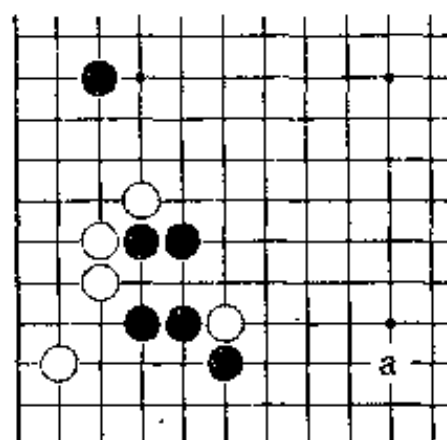


图 2

图 3: 原型图

这是由定式产生的棋形。

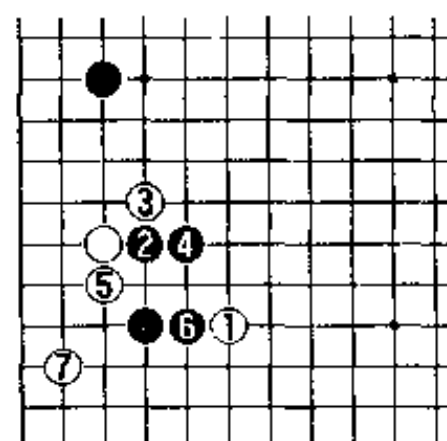


图 3



### 三、形的种类及用途

前一节中,我们着重谈了恶形的基本情况、恶形具有什么意义,以及它以什么样的姿态出现在我们的实战中等,想必读者对此已有所了解。

既然我们已经知道实战中应当尽量避免恶形的出现,那么,“好形”、“正确的形”指的是什么呢?这正是本节所要重点讲述的内容。

“形”,从并、尖到空提等等,种类繁复,要真正领会其价值、效用并非易事。但是,只要您认真学习,逐步深入,那么下棋时您就有了一个思考的基准。不具备形的知识,不重视形的作用,单凭实战中的随机应变,棋艺是不可能稳步提高的,因此必须认真领会和掌握形的价值及作用。

#### 1. 并

顾名思义,并就是并列、并排的意思。图1中两个黑子并列在一起就是并形。

并形的最大特点就是坚固。这两颗子是绝对不会被断开的。根据这一特点,并形可用于守角、抵御压迫及与己方棋子联络。

坚固固然是并形的优点,但也正是由于它的坚固,又使它有了步调迟缓的弱点。因此,它不适合用于出逃或追击。



以下的实例可以帮助您了解并形在哪种情况下有效,哪种情况效力不大等。当您对此有了正确的认识以后,就决不会使您所学到的东西无用武之地。

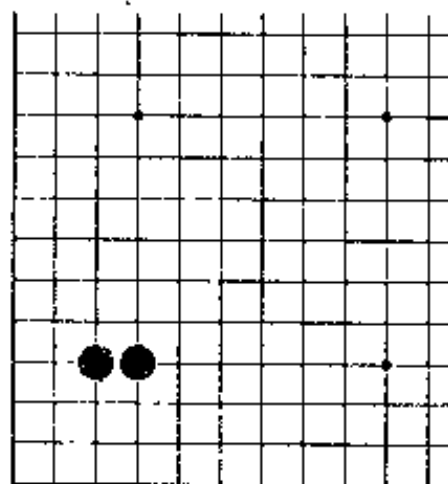


图 1

图 2: 定式  
首先从最基本的定式开始。黑 1 并守角,是好形。

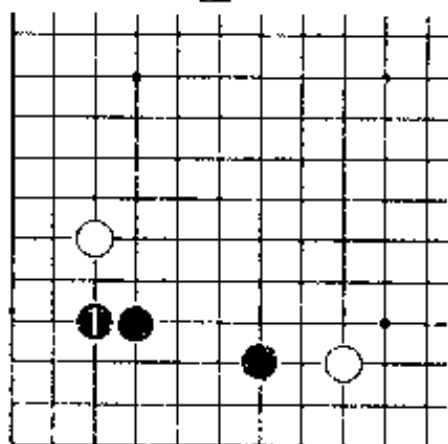


图 2

图 3: 守边  
黑 1 并,守边,也是一形。这一来,即使白从 a 位打入,黑也可 b 位渡过,可保万无一失。

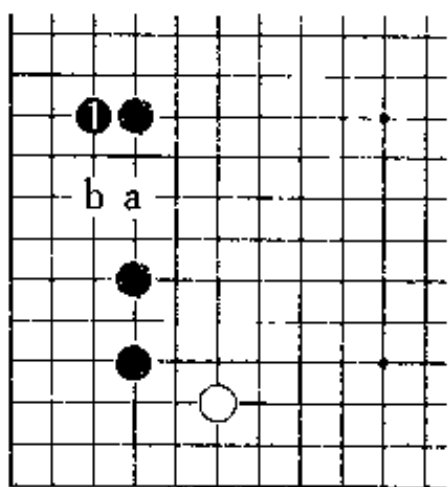


图 3

图 4: 形

白 5 是并形, 除此之外, 还有 a 位、b 位、c 位等处。

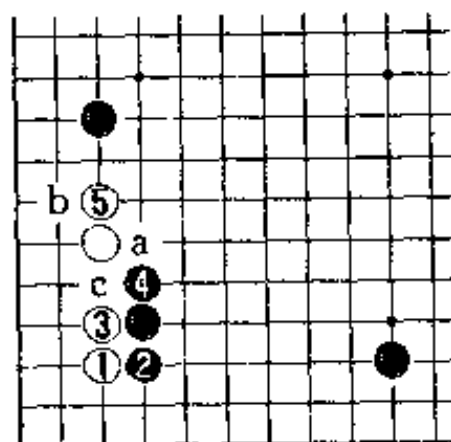


图 4

图 5: 形

仍是定式。但黑 4 违反棋理, 白 5 乘机并, 追究其错误。

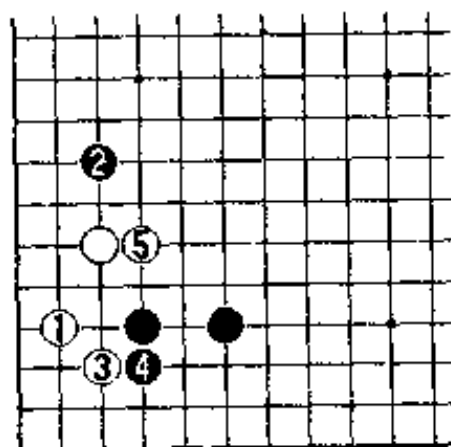


图 5

图 6: 常形

上图黑 4 应改为本图黑 1 至黑 3 以封锁白棋才为正着(黑 7 是黑 a 位征子不利时的下法)。

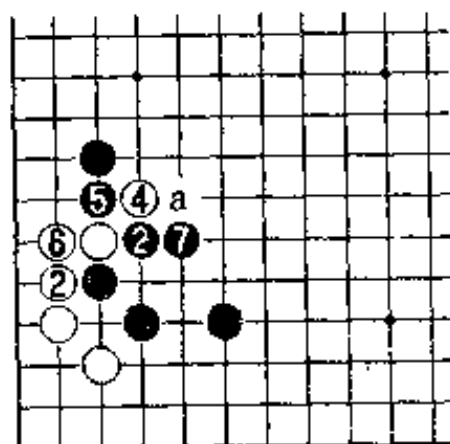


图 6

图 7:变化

白如果要避免图 6 的情况发生,那么在图 5 的白 3 时,就应按本图白 1 顶,白 3 尖的顺序走。

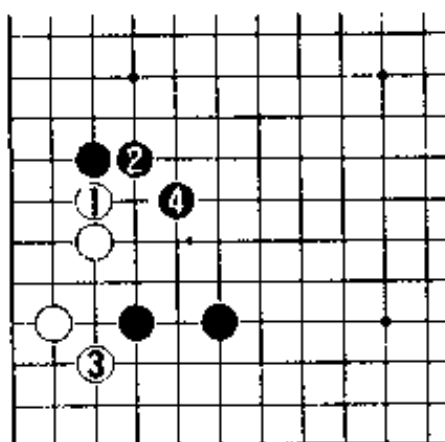


图 7

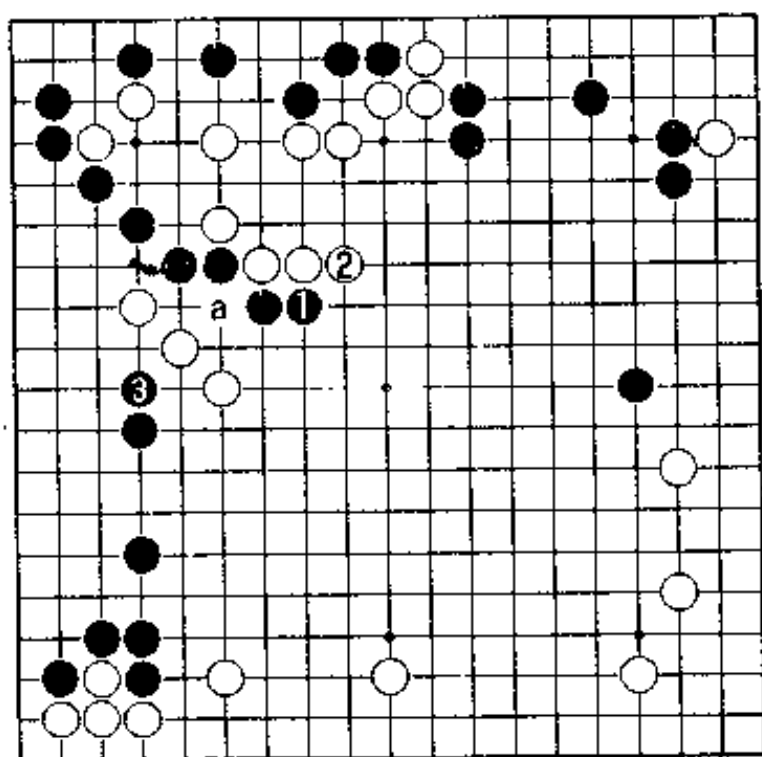


图 8

图 8:实战例

此谱取材于我与林海峰名人对弈的一局。黑 3 的并乃是防止白 a 位断的形。

图 9:效果

如果白 1 断,黑 2 打、黑 4 断,可保住左边一大片地盘。上图黑 3 并的效果便显而易见了。

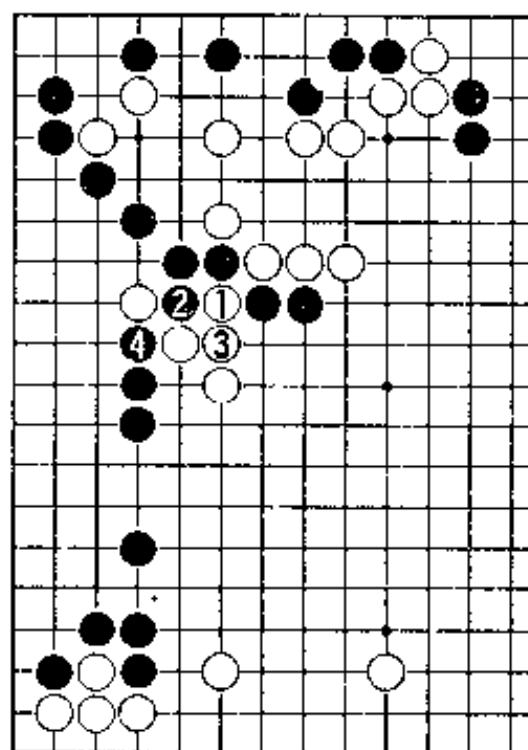
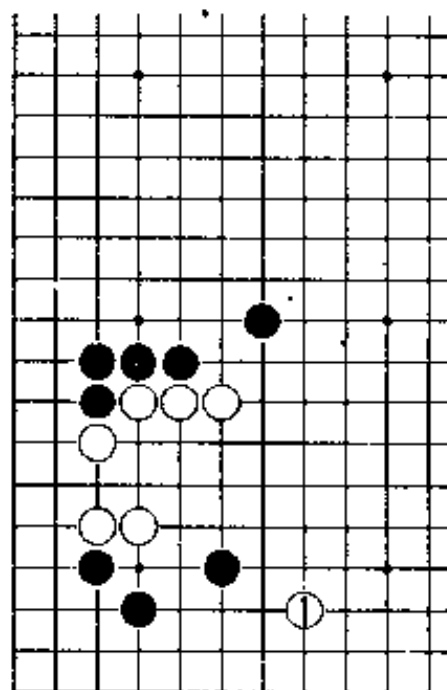


图 9

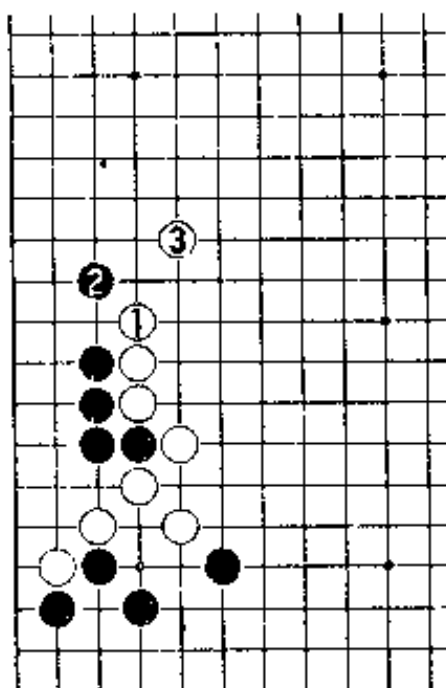
〔例题一〕黑先

白 1 逼,对此黑该如何应?



例题一图

〔例题二〕黑先  
白 1、3 压过来。请考  
虑黑的应手。



例题二图

〔例题一解答〕

图 1：疑问

有时候黑 1 的尖顶也成立，但让白 2 立，必然使白更坚固，所以此着不宜推崇。

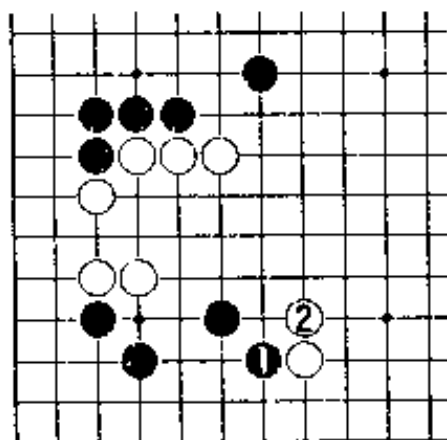


图 1

图 2: 形

黑 1 并才是正确应手。这样一来, 下一步对方几颗白棋与右边的一颗白子的攻击将很有力。

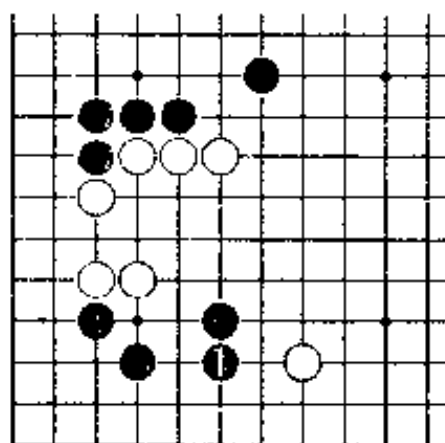


图 2

图 3: 参考

如果上图黑 1 省略, 白 1 靠是手筋, 此着十分厉害。至白 5 时, 黑将非常难受。

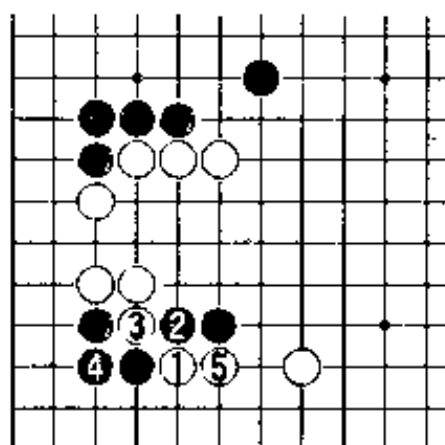


图 3

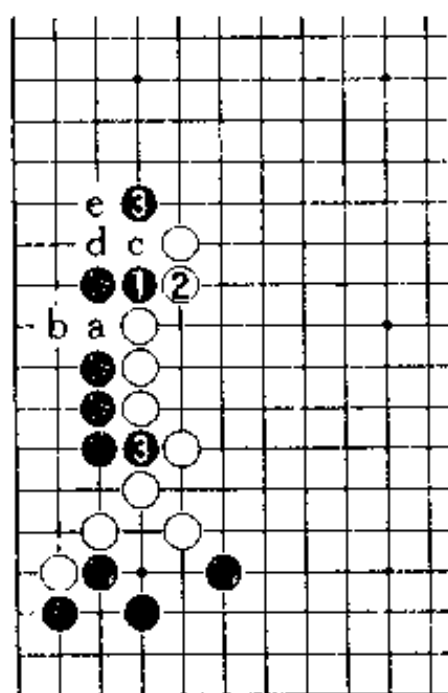


图 1

〔例题二解答〕

图 1: 俗手

黑 1 冲, 黑 3 跳是俗手。根据周围情形, 将出现白 a 位冲断、黑 b 位挡, 白 c 位冲、黑 d 位挡, 白 e 位断这种令人乏味的局面。

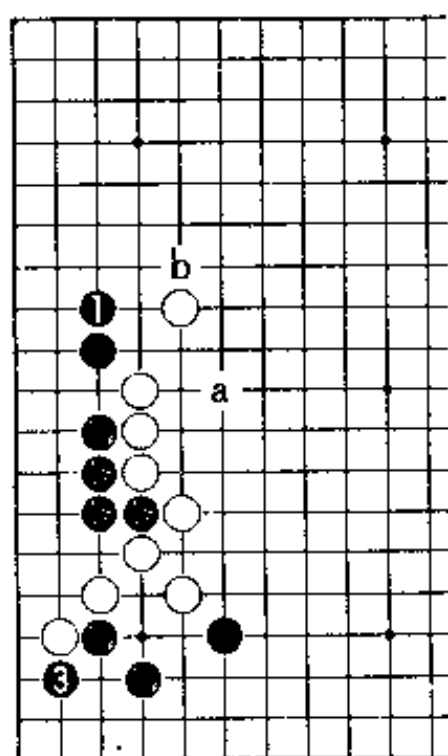


图 2

图 2: 形

黑 1 并是好形。这样, 既避免了白的压迫, 又可伺机由 a 位攻击白或 b 位靠, 在上方形成大模样。总之, 黑摆出了全力作战的阵势。

## 2. 尖

切莫以为事到如今我才提到小尖是因为对它无所谓或满不在乎(图1)。棋谚道:“高手不用尖”。似乎只是低手才考虑用尖。然而,近代围棋界名人桑原秀策在他的布局中走出了小尖一着(如图3所示)。

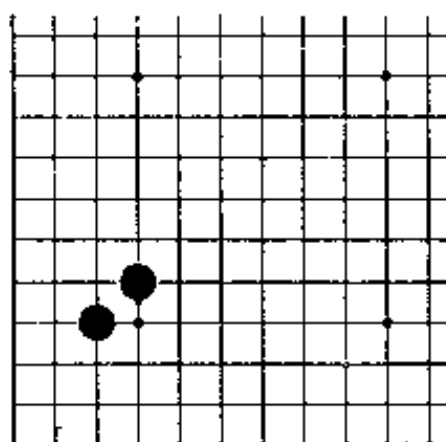


图1

他说:“只要棋子不被用尽,小尖一手也不能一概而论地称为劣着。”

我以为这才是对尖的正确见解。高手也好,低手也罢,该用尖的时候当果断地用。一味地相信棋谚,尤其是“不能尖”之类的固执想法,并非妥当。

当然,低手用尖往往有不分场合、不问情由的倾向。因此,应学会尖的正确用法。

### 图2:守角

在由星位小飞拉开的形或黑a位大飞拉开的形中,黑1的尖是守护实地的好手。至此,黑已确保一角之地。如果雄心再大一点1黑,拉开到b位,立即便可守住角上的三三。

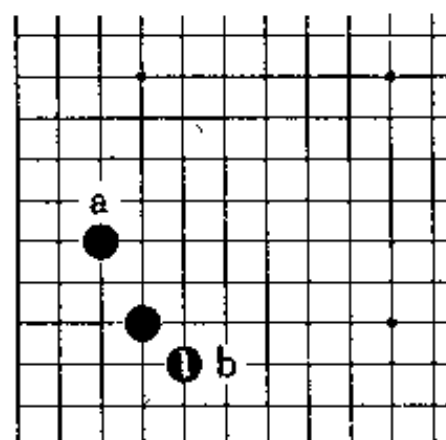


图2



图 3:秀策的尖

图中的黑 2 被称作秀策尖。黑 2 尖后,接着可以有 a 位夹或 b 位枷,甚至在 c 位夹住白 1 子的手法等。强攻之势一并体现。

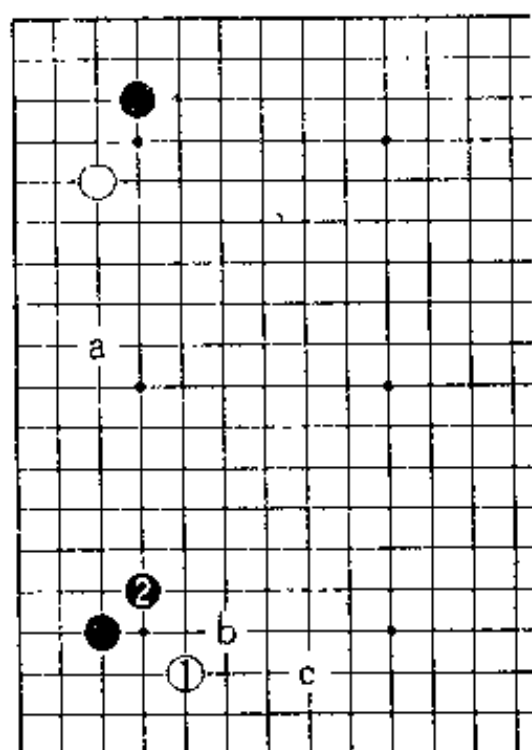


图 3

图 4:进攻时的尖

黑 1 尖,攻白一子是形。如果白 2 飞,则黑的急所是黑 3、5。

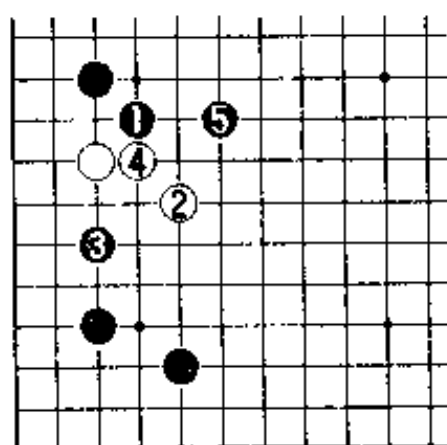


图 4

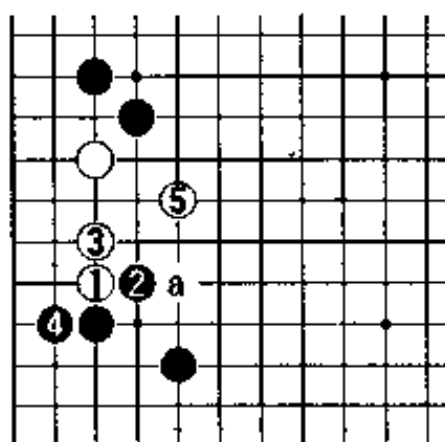


图 5

图 5: 变化

上图的白 2, 也可考虑改走本图白 1 靠, 以便腾挪。如果黑 2 扳、黑 4 立, 则白 5 跳出, 下一步可伺机进占 a 位。

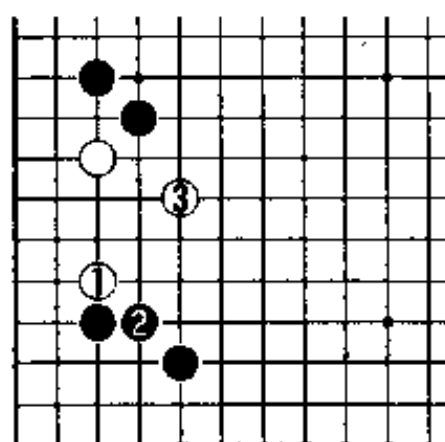


图 6

即使被白如此巧妙地腾挪以后, 黑仍不失为好形。如图 6 所示, 若黑 2 长, 则白 3 飞, 也有机会杀出重围。

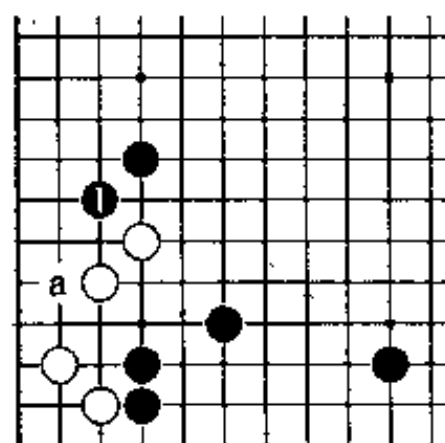


图 7

图 7: 类型

黑 1 的尖成为攻击白子的急所。黑 1 尖的另一潜在目标是窥视 a 位。

图 8:变化

若黑 1 靠, 白形便会立即土崩瓦解。因此, 白的指导思想应当是抢先守住 a 位或 1 位立。

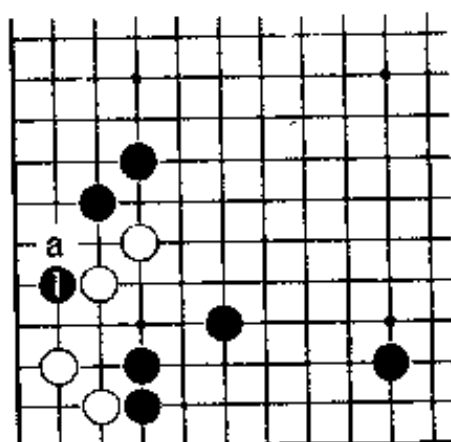


图 8

图 9:原型图

原型图是黑 2 二间高夹的定式中, 黑白双方在 a、b 位交换而形成的。

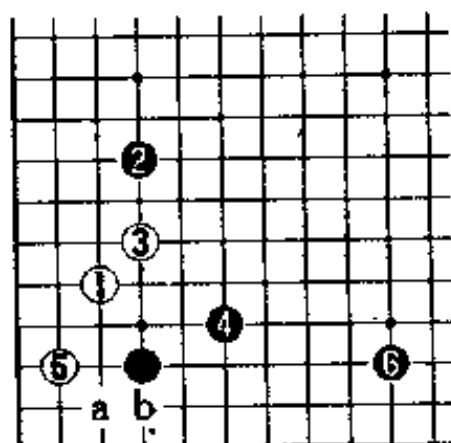


图 9

图 10:常形

白 1 高挂形成双挂时, 黑 2 尖, 向中央挺进也是形。

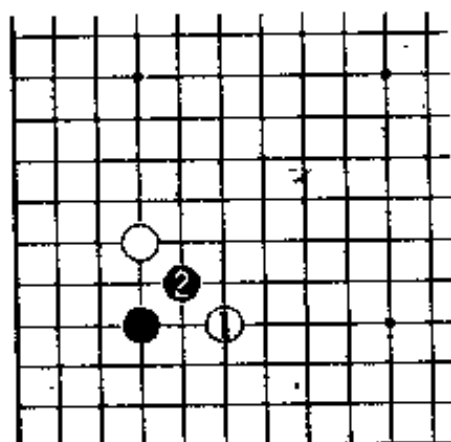


图 10

图 11:变化

上图之后,从白 3 点三三开始至黑 8 的变化是定式。此时是白棋取胜的关键。由于有图 10 白 1 的双挂,黑棋走到此也属无可奈何。

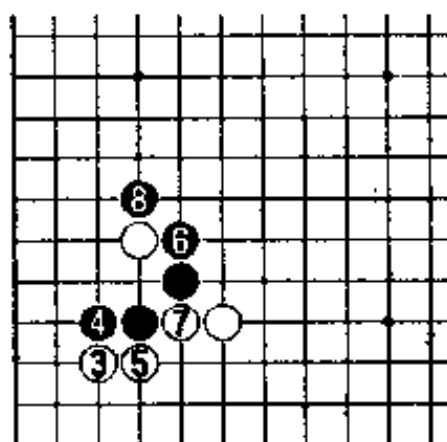


图 11

图 12:另一种形

如果其中一方处低位的双挂,则黑 1、3 是常规下法。

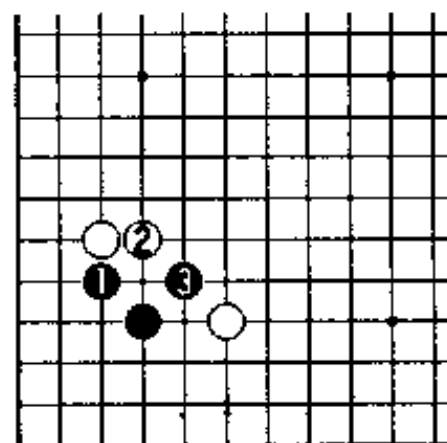


图 12

图 13: 低双挂

白 1 低双挂时, 黑 2 尖出是常形。根据“压强不压弱”之棋谚, 黑 2 若改走 a 位靠 (△处被黑夹住是弱处), 厉害。当然黑 2 的尖也不失为漂亮一着。此后如图 14 所示, 形成白 3、黑 4、黑 6 的定式。

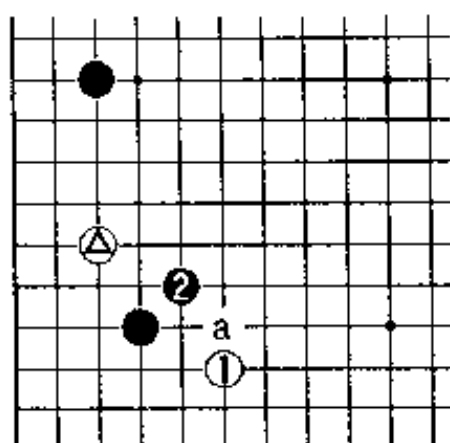


图 13

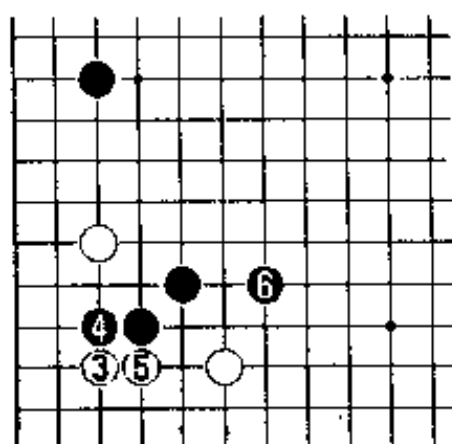


图 14

图 15: 类型

对小目的黑, 白 1 夹时, 黑 2 尖是形。至黑 6 告一段落。

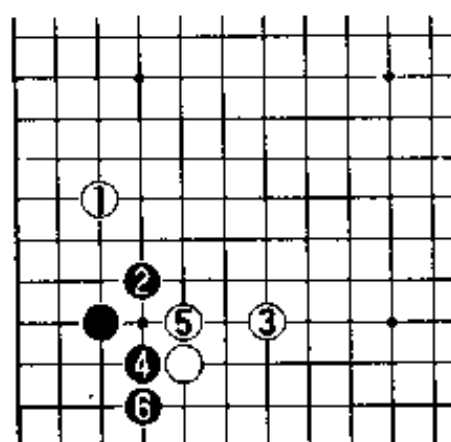


图 15

图 16: 双尖定式

曾一度流行的双尖定式现已不怎么使用,此定式即黑白双方都尖进中央。途中,譬如黑 3——

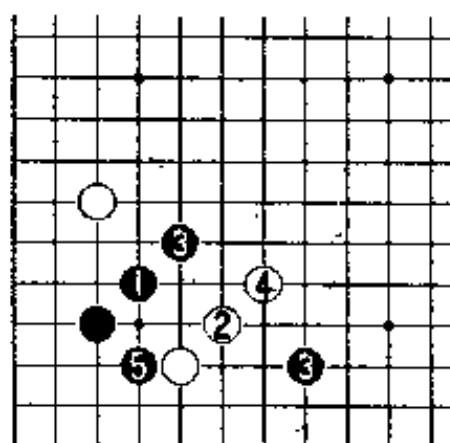


图 16

图 17: 参考

改走黑 1 守角,那么白 2 的封锁就变得严厉了。图 16 的白 4 也不能省略。

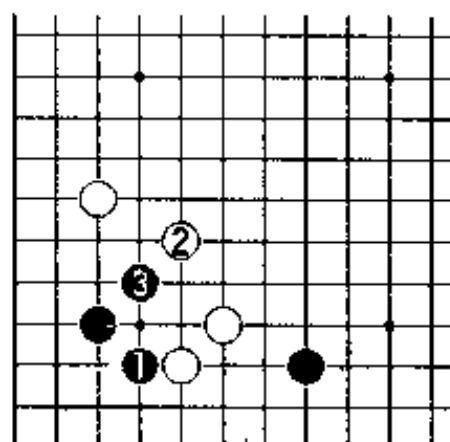


图 17

图 18: 参考

黑 1 的尖似乎令人感到莫明其妙,但实际上却是绝好的一着,因为黑棋的锋芒对准了 a、b 位。

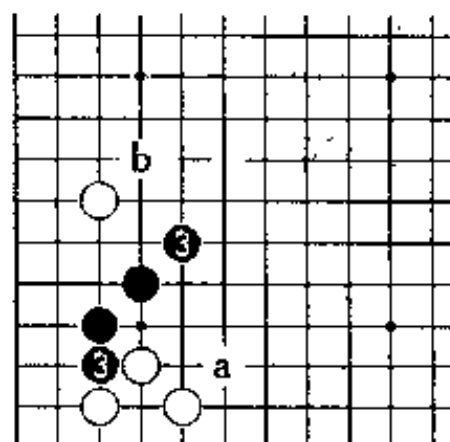


图 18

图 19:

黑 1 的尖很有韵味，既可在 a 位尖冲又可在 b 位打入。如果白为避免祸起萧墙，将会以白 2 小飞镇守城池，黑则立即掉转进攻方向，由黑 3 尖顶至黑 5 夹，将矛头指向白棋的下方。

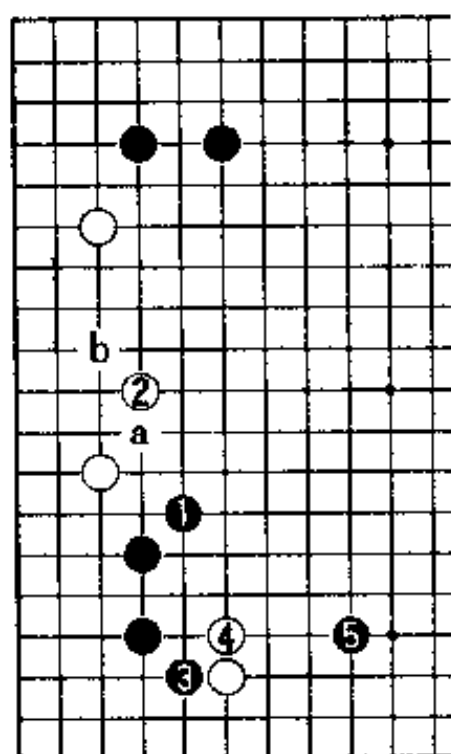


图 19

图 20: 变化

为避免上图情况发生，白方将以白 1 守住下方(如图所示)，此时黑可采用黑 2 打入至黑 6 跳出的方法攻击白棋。

以上两图的效果均由图 19 黑 1 尖所致。

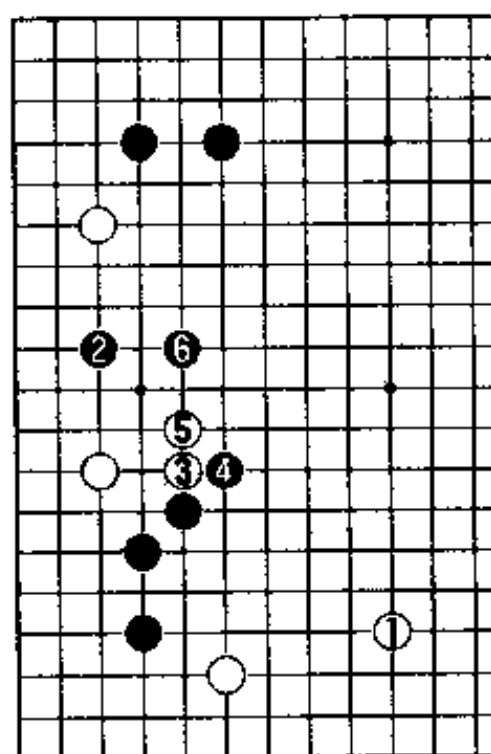


图 20

# 图 21: 应手

白 1 试图向中央高处出逃时, 黑暂时采用黑 2 尖的应手也是形。以下黑可以窥视 a 位的尖。

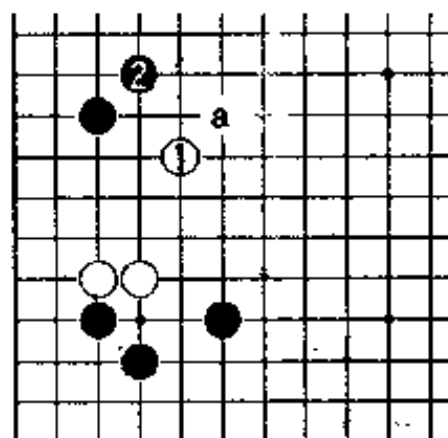


图 21

# 图 22: 变化

也可以选定黑 1、3 的形。但这样反而起到帮助白棋整形的作用。所以应当准确把握情况后再作打算。

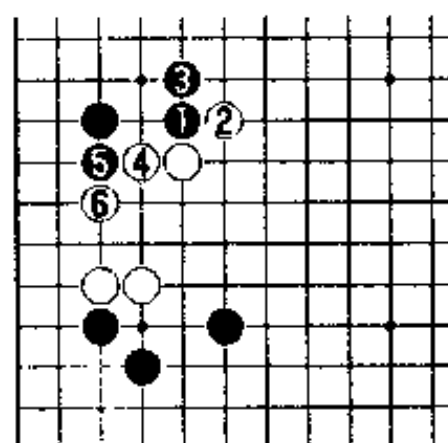


图 22

# 图 23: 原型图。

由黑的攻击所形成的形。

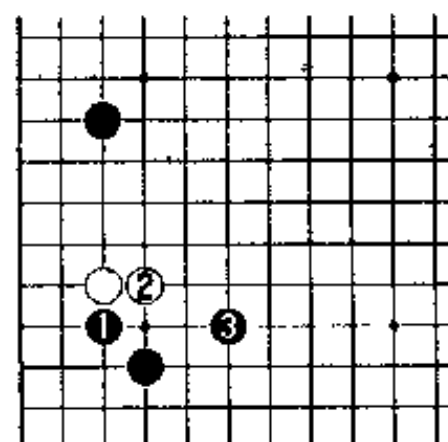


图 23



图 24:阻碍联络  
的形

在如图所示的情况下,黑1尖是形。其作用在于黑既可以向中央延伸,又可阻碍白棋的联络。此后——

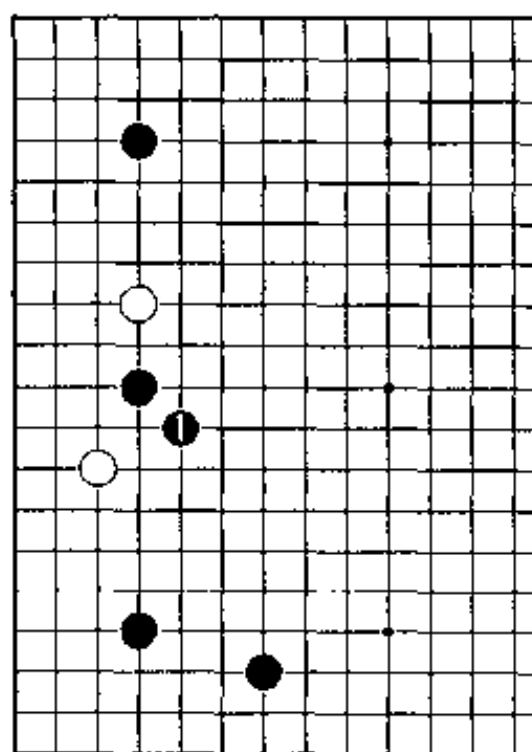


图 24

图 25:参考

如果白1强行联络又会怎样呢?黑可用2至6的步调把白断开。白不得已而在a位曲,黑便可在b位鼓,造成形的急所,致白于死地。

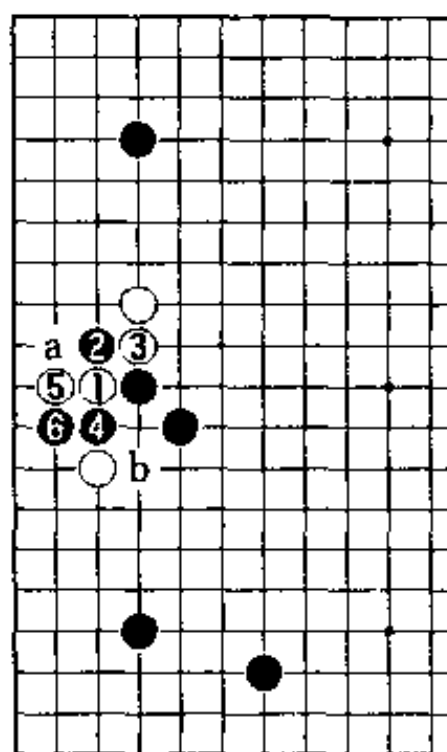


图 25

图 26:

实战例

这是  
我与  
林海峰  
名人  
(白)交  
战时走  
出的尖。  
由于黑  
2 的尖,  
以下便  
有了黑

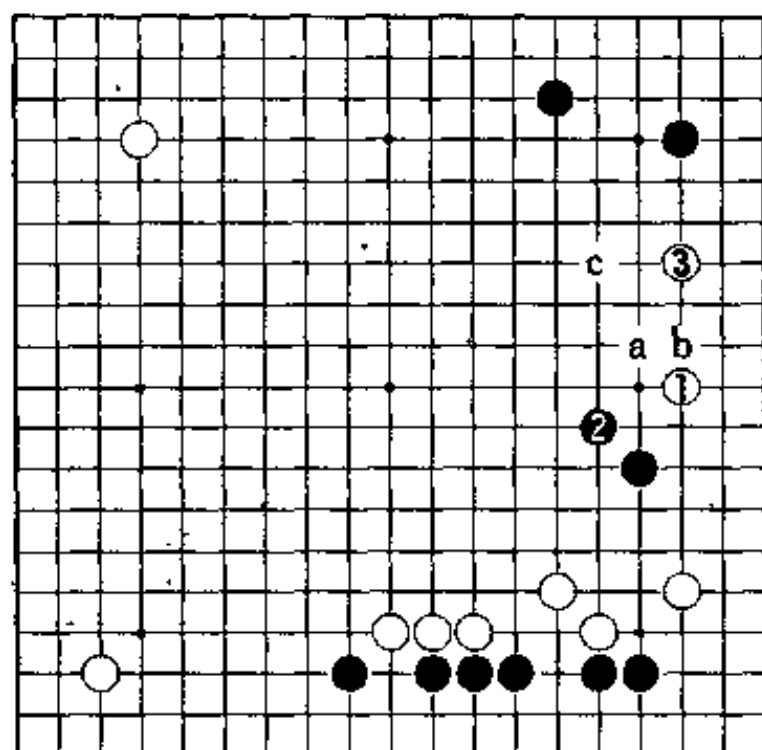


图 26

a、白 b、黑 c 位的压迫之手。

图 27: 参考

上图黑 2 尖处若  
改走本图黑 1 挤, 则  
会被白吞掉一子, 故  
此着不妥。

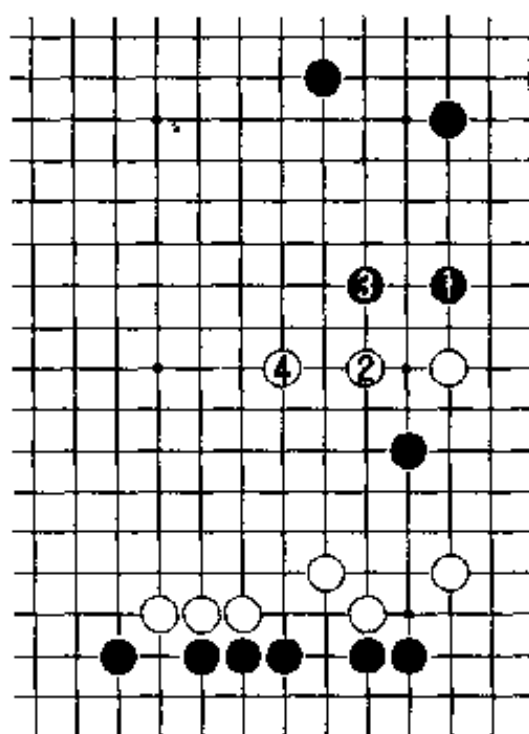
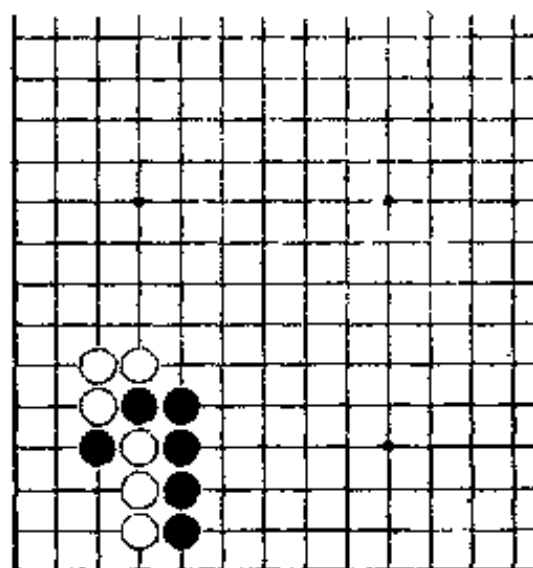


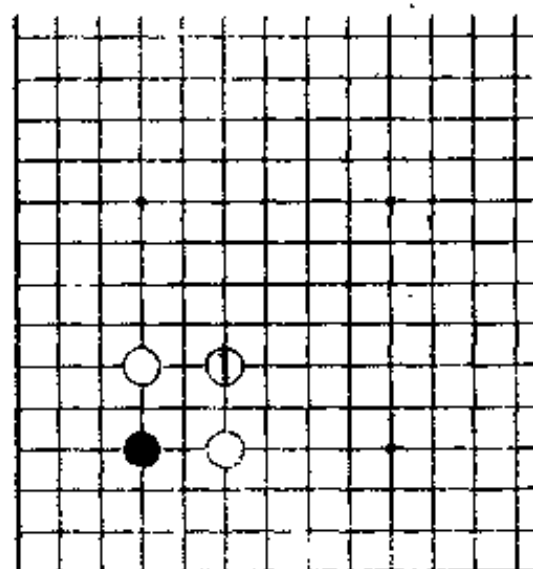
图 27

〔例题一〕黑先  
这也是常见的形  
的问题。黑究竟能不  
能把角地弄到手呢？



例题一图

〔例题二〕黑先  
被白 1 封锁后，  
星位的黑如临大敌，  
该如何处置？



例题二图

〔例题一解答〕

图 1: 正解.

黑 1 尖是正着。此后  
白若 a, 则黑 b。

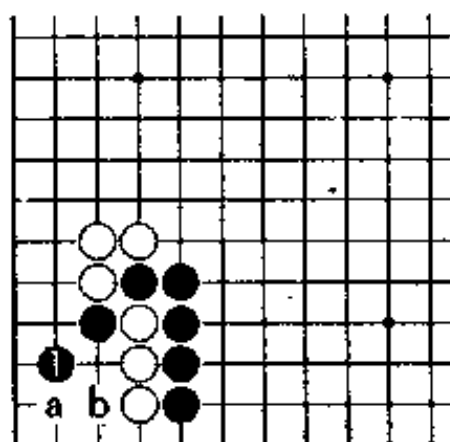


图 1

图 2: 失败

黑 1、3 看上去倒是不错, 但仍是俗手, 不妥 (只有上图的尖才可无条件夺取角地)。因为这样一来

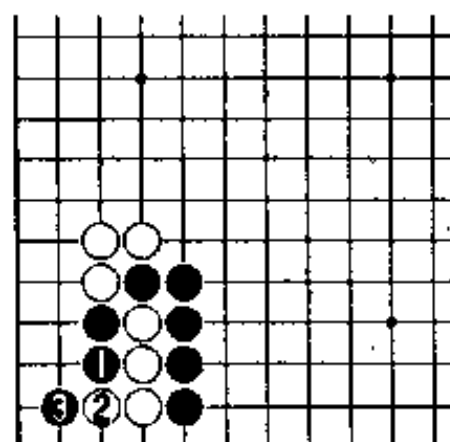


图 2

图 3: 参考

给白留下了白 1 断、白 3 劫之手。黑虽可以连扳, 但终不能达到“无条件”杀白的程度。

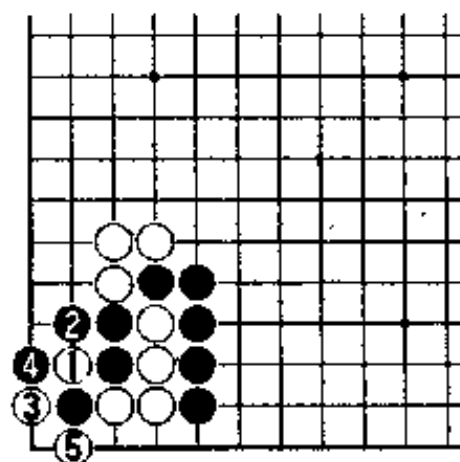


图 3

〔例题二解答〕

图 1：正着

黑 1 在三三处尖(或 a、b 位下立)是好手。对黑来讲,形虽不太理想,但也是不得已之举。

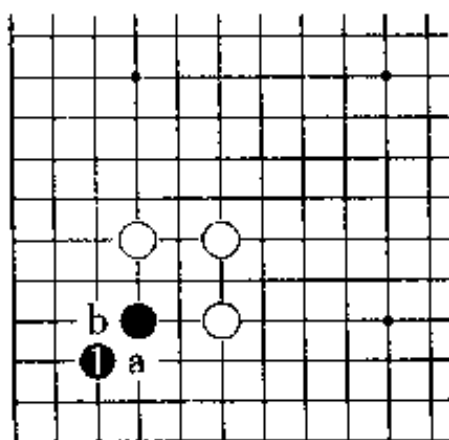


图 1

图 2：变化

如果白 2 尖发起进攻,黑 3 大飞也不失为巧妙的腾挪手法。

又如,白 2 若改从 a 位着手,则黑可 b 位大飞。

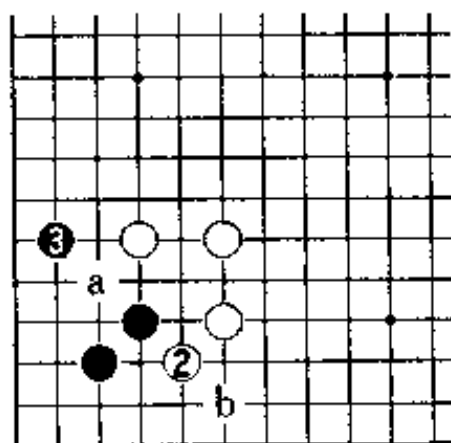


图 2

图 3：参考

上图之后,此图中的白 1、3 被黑 2 至 6 腾挪,显得极为无聊。

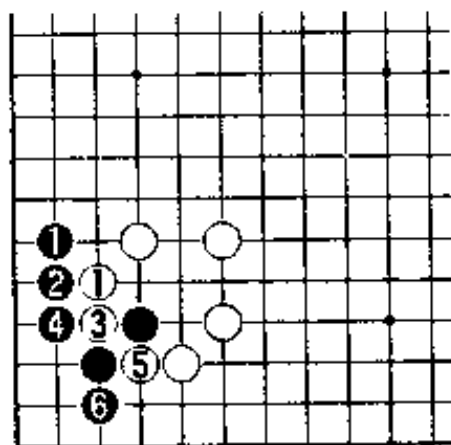


图 3

### 3. 一间跳

“一间跳无恶手”这一格言充分肯定了一间跳的作用。的确，一间跳较我们已学过的“并”、“尖”，其应用范围更广、效果更好。比如，有格言还说：“出逃应用一间跳”，这说明，一间跳还是一种快步调的行棋方法。

图 1:

本图所示的一间跳是用于防御的，也是许多初学者都已熟知的一种形。毫无疑问，其目的在于防御白在 a 位冲断。

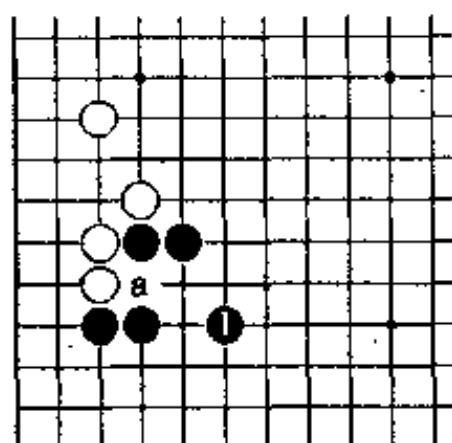


图 1

图 1 的一间跳并未突出其步调快的优点，其意在于说明它是一种坚实的着法。

图 2:

白 1、3 是出逃时所采用的一间跳。此场合若采用尖逃则行动迟缓，而飞（如白 a）则会留下缺陷（b 是黑所覬觎的目标）。

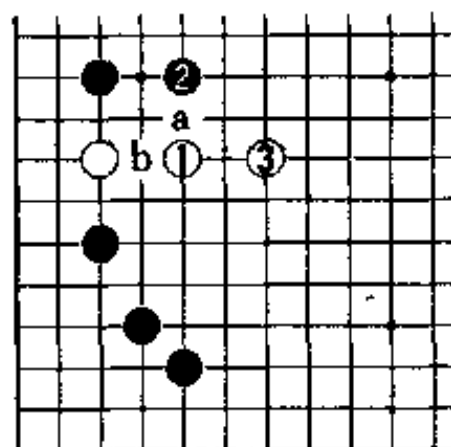


图 2

图 3: 轻灵腾挪

白 1、3 的一间跳旨在当周围的黑势力强大时, 浸消黑的大模样。同时也是为自己在中央筑起厚势的手段。

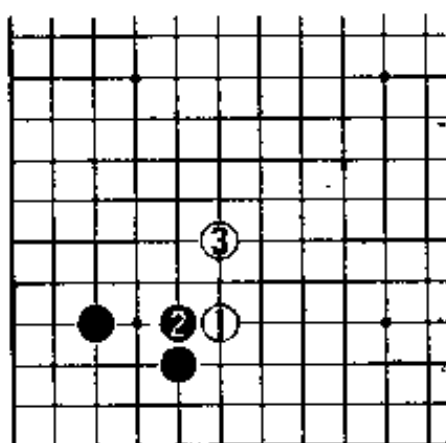


图 3

图 4:

上图白 3 若改为本图白 1 长, 则白形变凝重, 尤其是被黑 2 或是 a 位大飞时, 白将不负重荷而显得非常难受。

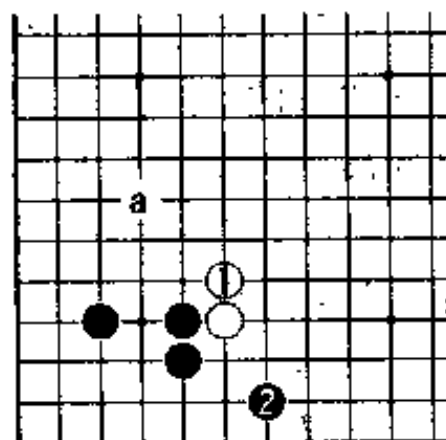


图 4

图 5: 图 3 之后

白 4 以后, 黑可拆二守住 a 位。

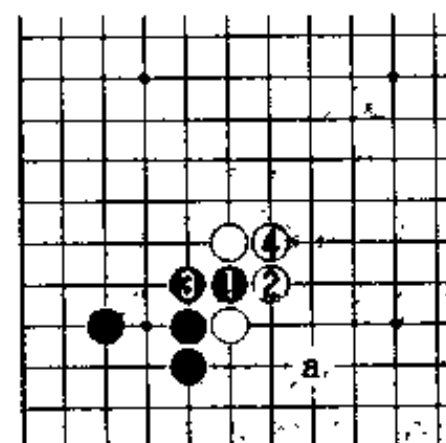


图 5

图 6: 分断

黑 1 肩冲, 白 2 后黑 3 一间跳以阻碍上下白棋的联络, 也是形。当然这是根据此时的情形所采取的着法(其实黑 1 时, a 位是打入的急所)。

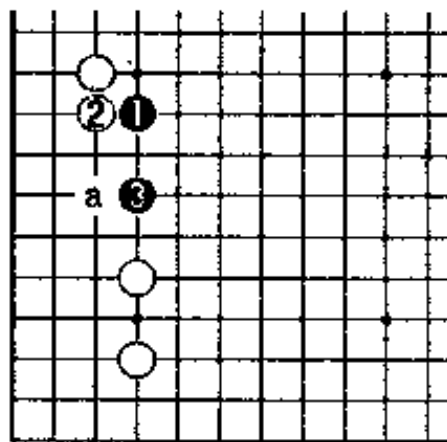
**图 6**

图 7:

上图黑3若改走本图  
黑1长则会变成凝形。

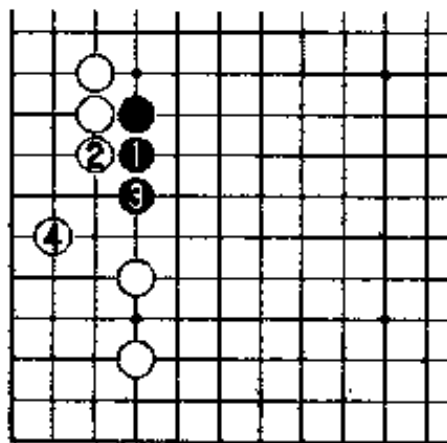
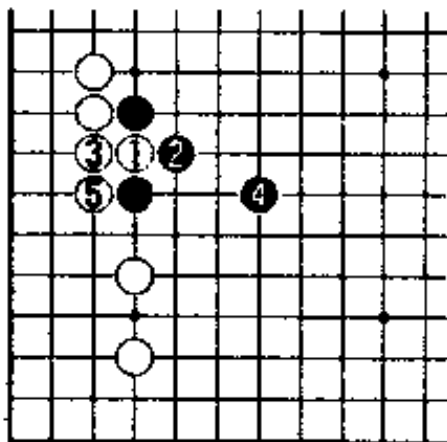


图 7

图 8:

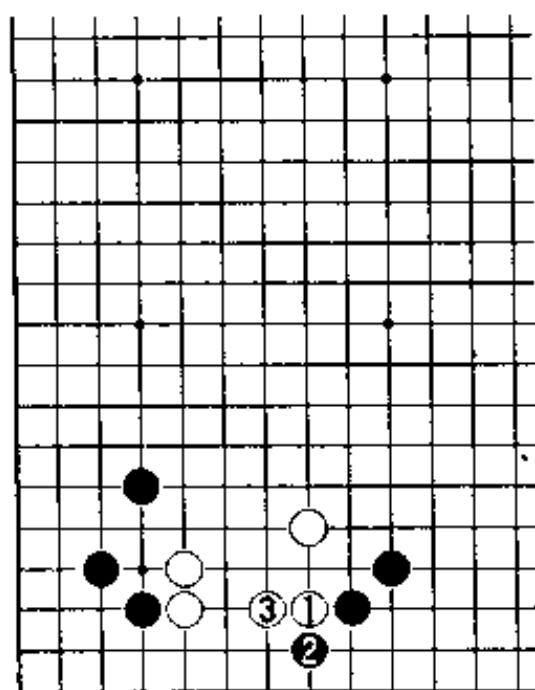
·此图为图 6 以后白的  
腾挪进行图。



8

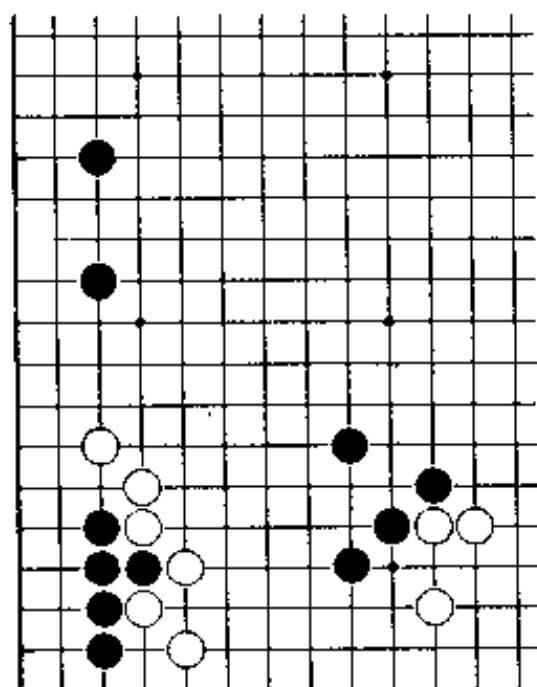


〔例题一〕黑先  
白 3 之后，黑该  
如何应？



例题一图

〔例题二〕白先  
黑 1 守，对此白  
的应手如何？



例题二图

〔例题一解答〕

图 1：正着

黑 1 以一间跳固守，一有机会便可对白发起攻击，好手。请作为形予以记住。

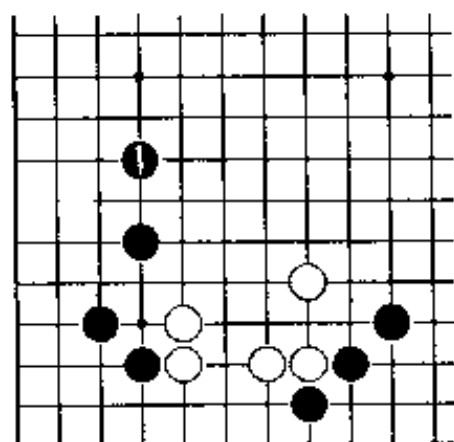


图 1

图 2：

如果上图中黑 1 省略，来自白的攻击将很严厉，黑只好以 2 位应付。

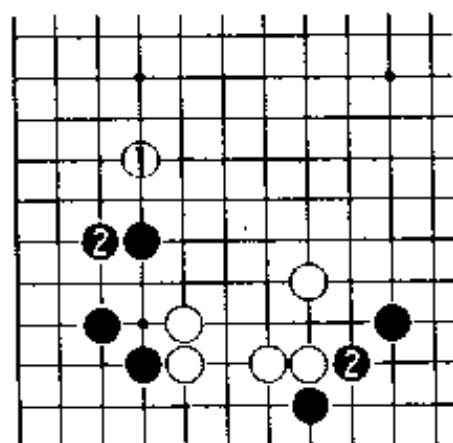


图 2

图 3：

如果黑 2 省略，则白 1 的靠更具攻击性。据“靠过应断”的格言，黑 2 应的活，白至 5 足矣。黑还需 a 位补。

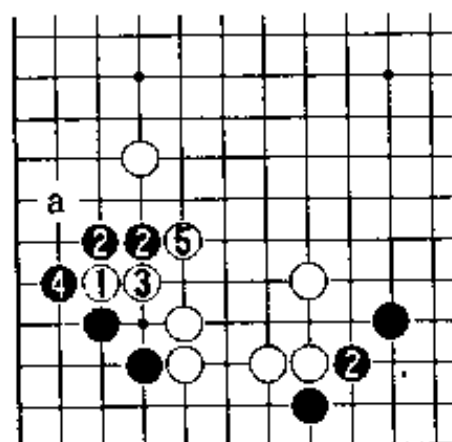


图 3

〔例题二解答〕

图 1：正着

白 1 一间跳是形。  
此局面由于有一●子，  
所以——

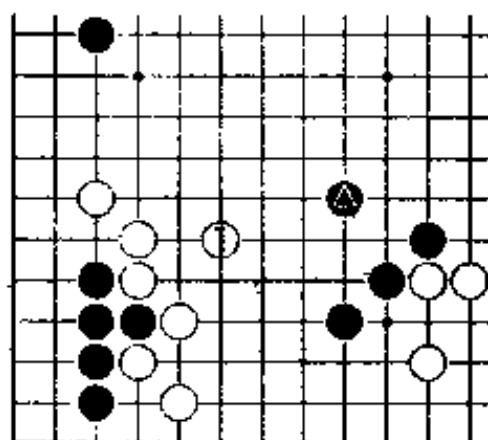


图 1

图 2：分断

如果白 1 走一手道  
遥棋，则立即会被黑 2  
分断，胜负到此便已见  
分晓。

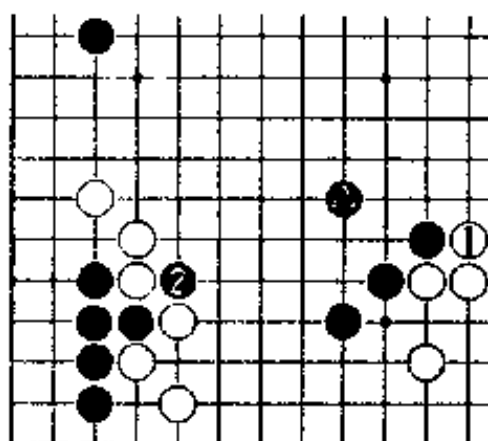


图 2

图 3：征子

为方便初学者判  
断，图中所示征子关系  
都故意使黑好。故图 1  
的白 1 很有必要。

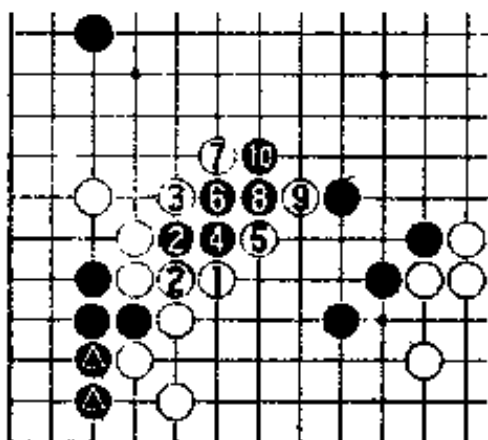


图 3

#### 4. 飞

正如读者所知，“飞”是根据象棋中马的移动而命名的。

图 1：基本

图中白 1 飞是形。如果此时采取 a 位长，将正好被黑 b 位挡，反而助长了黑棋的势力，弄巧反拙，不妥。故这种情况下飞才是形。

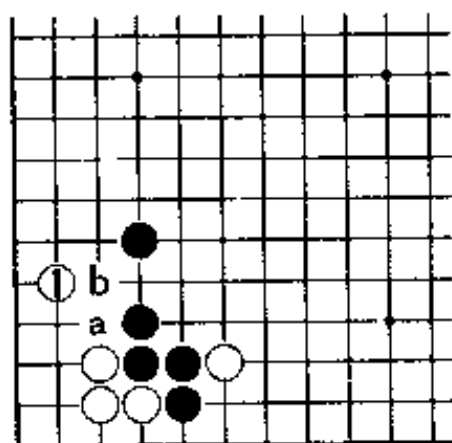


图 1

飞可活用于各种场合。正如棋谚所说：“攻用飞”。飞，是攻击对方的一种形。除此之外，飞还可以用于围空。

图 2：攻

图中黑 1 的飞虽表示进攻，但实为争夺地盘时的形，与棋谚所指的飞有所不同。不过仍不失为一种攻击时的形。

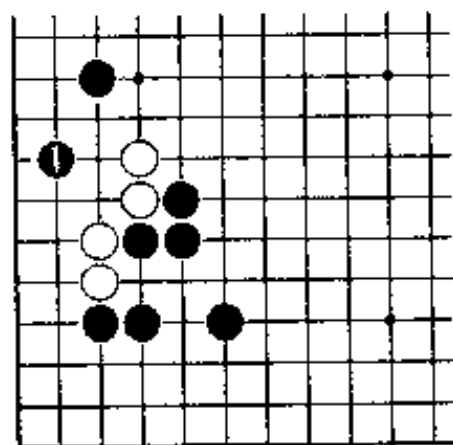


图 2

关于飞的棋谚还有“遇镇宜飞”之说。其形如下图所示。

图 3: 飞的应招

白 1 乃所谓镇, 对此, 黑 2 飞。这就是棋谚所说的“遇镇宜飞”。

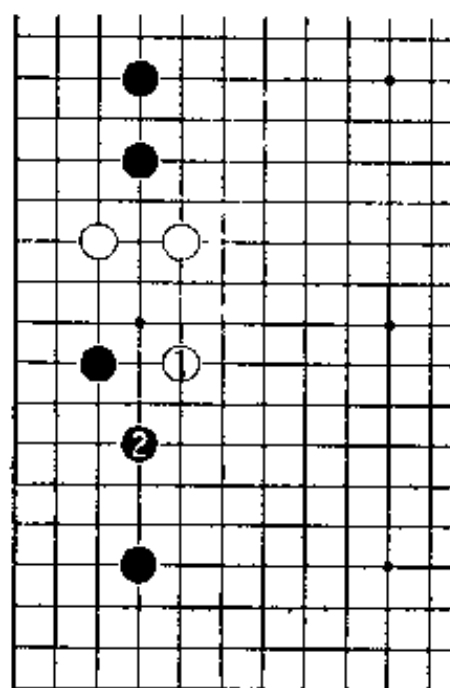


图 3

图 4: 实例

对白 1 的镇, 黑 2 飞是形。

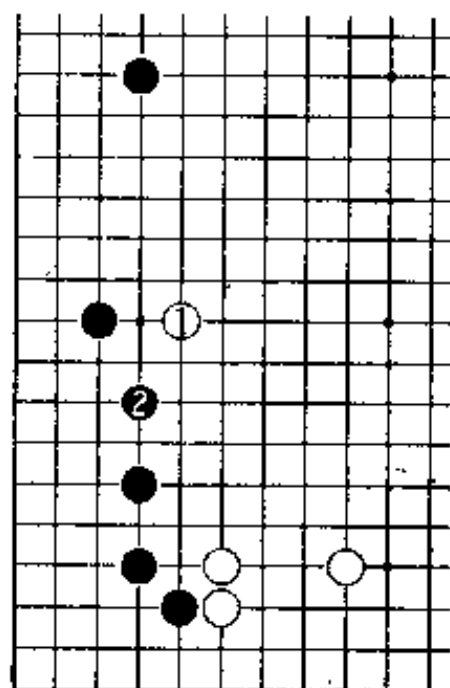


图 4

图 5: 罩飞

飞还可作为压迫对方棋子的手段。图中黑 1 即属罩飞, 同时也是形。

此后, 如果白 a 位跳, 则黑可堵在 b 位进行攻击, 不过根据此时的情况, 对于白 a, 黑还有 c 位守角的着法。

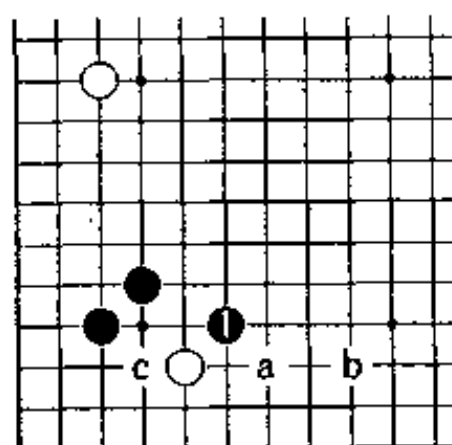


图 5

图 6: 常形

定式。黑 1 罩攻白二子的形。现在流行的着法是: 黑 1 隐退, 黑 a 一间跳, 白 b 位罩飞。此外, 对于黑 1 的罩, 白可在 c 位靠, 以后形成黑 d、白 e、黑 f、白 g、黑 h、白 i、黑 j、白 k 粘至黑 l、白 m 的定式。飞还可用于联络。

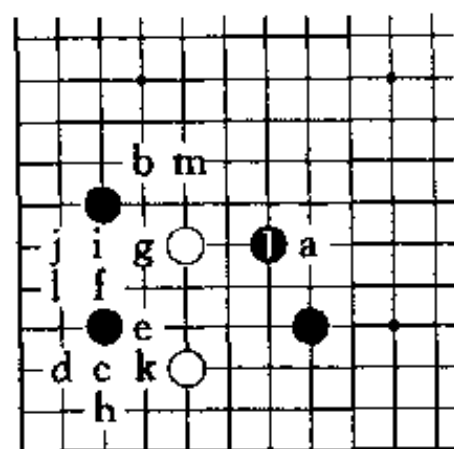
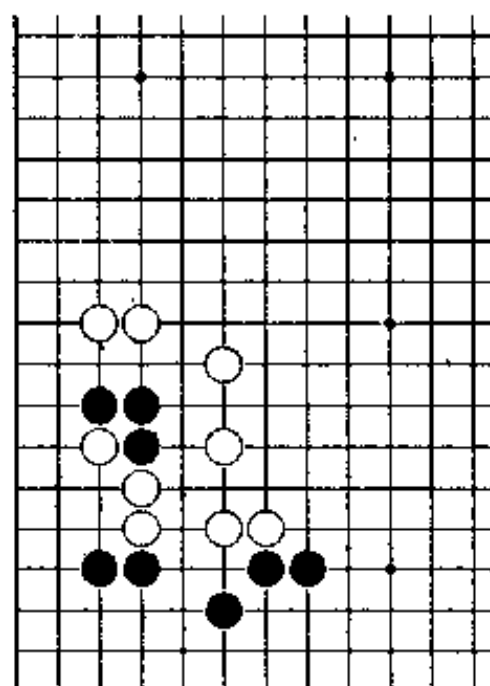


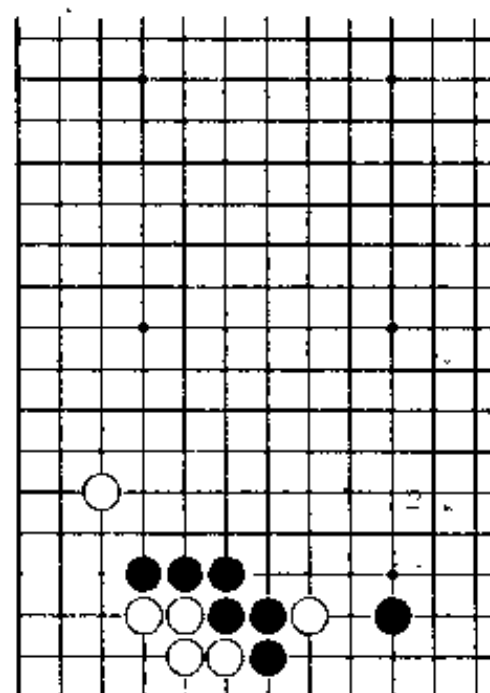
图 6

〔例题一〕黑先  
 实战中常见的形。  
 请考虑救出黑三子的办  
 法。



例题一图

〔例题二〕白先  
 白有一个巧妙地联  
 络左下角白子的方法，  
 请问是什么方法？



例题二图

〔例题一解答〕

图 1：正解

黑 1 飞是正解。因白为了护断而在 a 位粘时，黑便可轻松地利用 b 位进行联络。

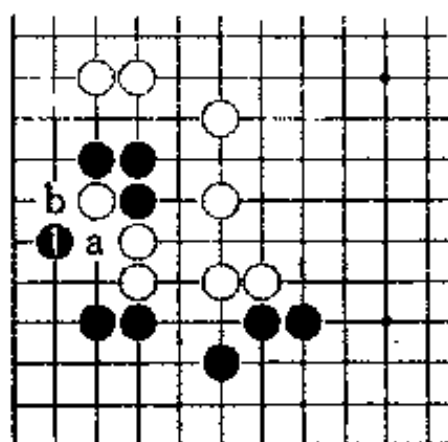


图 1

图 2：接上图

若白 1 强行阻拦，则黑 2 断，反而吃掉白二子。

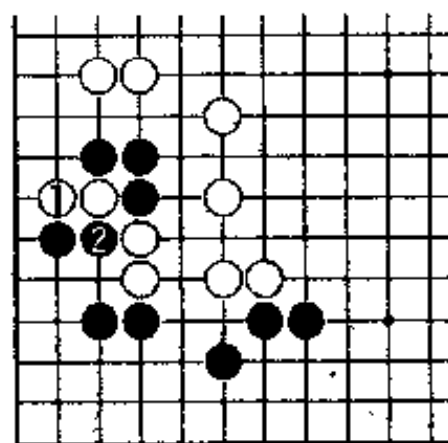


图 2

图 3：俗手

如果不按图 1 的下法，而使黑 1 打。显然，白 2、4 顶出，黑便无可救药。黑 a 位时，白则 b 位破眼；黑若 b，则白 a，总之黑仍是死形。

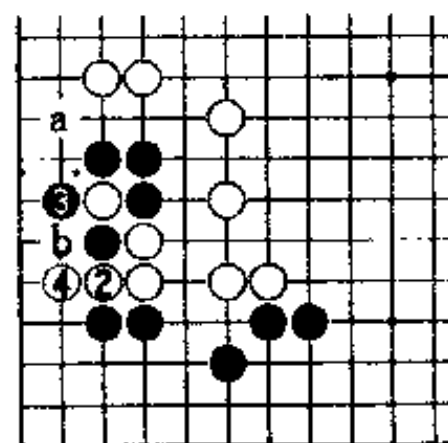


图 3



〔例题二解答〕

图 1: 形

这是一个不知其然则不易发现的手筋。因为白 1 形成了上下皆飞的形，是极其巧妙的联络方法。

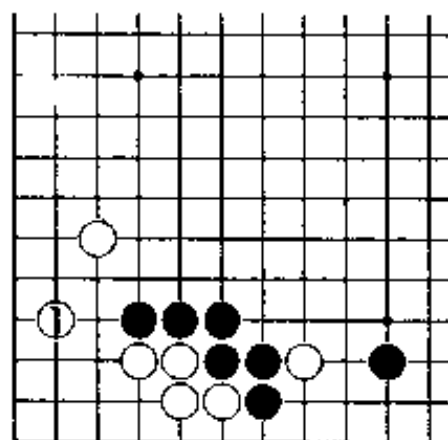


图 1

图 2: 接上图

黑 2 扳，一旦白 3 从下面应，那么以后便是黑 a 粘，白 b 位渡；若黑占 b，则白在 a 位断。

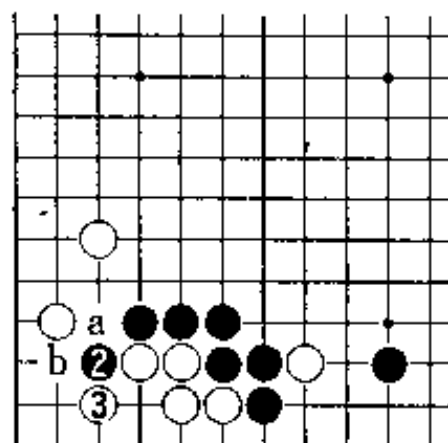


图 2

图 3: 失败

如果白 1 扳，则黑 2 断，至黑 6 以后，白 a、黑 b、白 c、黑 e，黑征子有利，白联络失败。

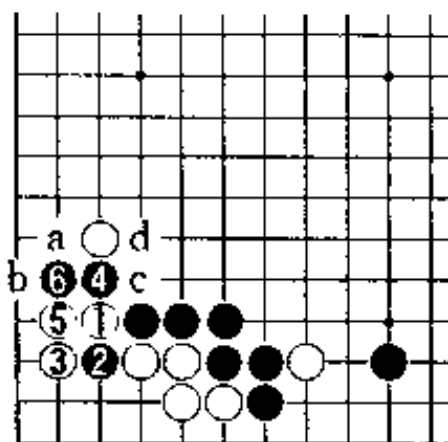


图 3

## 5. 空提

在前面“形的效率”一节中,对有关空提的形的基本问题已有所介绍,现仅以其效果为主作进一步讲解。

图 1: 基本

图中的黑 1 就是空提。一般认为,这样的空提越是在序盘阶段,效果就越好;其威力则是棋盘中心部较边缘部更大。当然根据布局的不同,具体情况也有所不同。这一点务请注意。

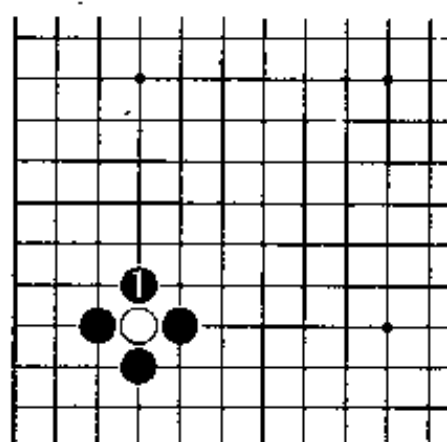


图 1

图 2:

图中黑 1 拔掉占据征子的白子也是空提。只是由于周围多了两颗▲子面影响了效果。尽管如此,黑有了相当的厚势,仍充分体现了空提的威力。所谓“空提 30 目”就是指空提的威力相当于确保了 30 目实地。

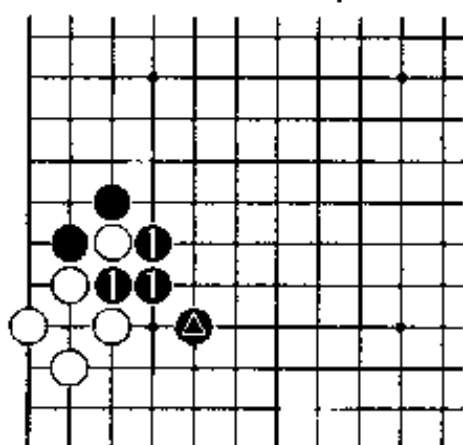


图 2

图 3:

如图所示,周围的黑子如此增加下去,即便提掉白一子,也不会具有空提的真实效果。加之如果周围再有很强的白势力存在的话,提一子也不过是 2、3 目的价值罢了,与我们要讲的空提性质全然不同。根据情况不同,其意义、价值都有所不同,这便是围棋的本质。

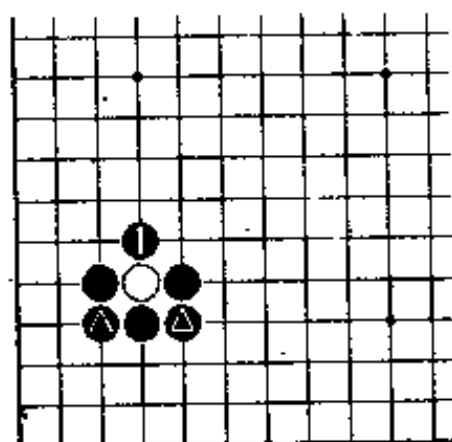


图 3

图 4:

图中白 1、3 的确已形成了空提一子的局面,但被黑 2、4 封锁,最终能否成活,尚存疑虑。所以这一例的空提纯属名存实亡,并未发挥任何作用。

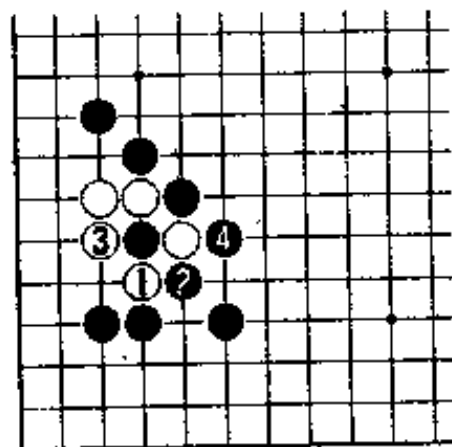


图 4

图 5: 提一子的形

对白 1 的打吃, 黑一般采取黑 2 提一子的着法, 而初学者则往往会在 a 位下立, 白 b 时才走黑 2 提子。此下法显然多此一举, 并且仅用于确保黑活, 除此之外便是错误。紧接黑 2, 白会在 a 位反打以

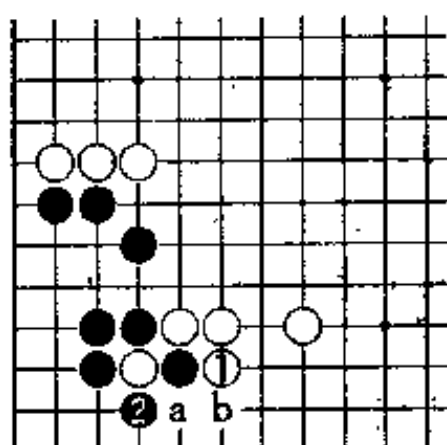


图 5

挑起劫争。此例的空提虽距 30 目之威力相距甚远, 但从形的角度来看, 仍不失为值得牢记的好形。

图 6:

在高目定式中, 对于白 1, 黑若放弃不管而以黑 2 打, 任凭白空提, 将造成巨大的损失。即便知道会被白提一子, 黑 2 也应改在 3 位下立。当白 a 时, 黑再在 2 位打才有效。

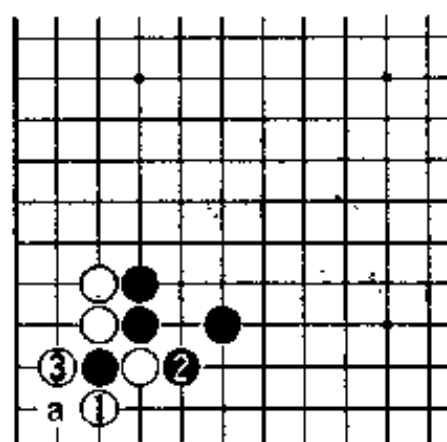


图 6

### 图 7: 初学者的错觉

如图所示,黑 1 靠,以下至黑 7,采取这种下法的人比比皆是。此时白 6 的空提威力很大。乍一见黑的整个左边似乎很稳定,然而这却是一个错觉。此后白只需占据 a 位,就会使右边的白模样变得非常之大。黑不知自己在黑 1 靠时就已铸成了大错。

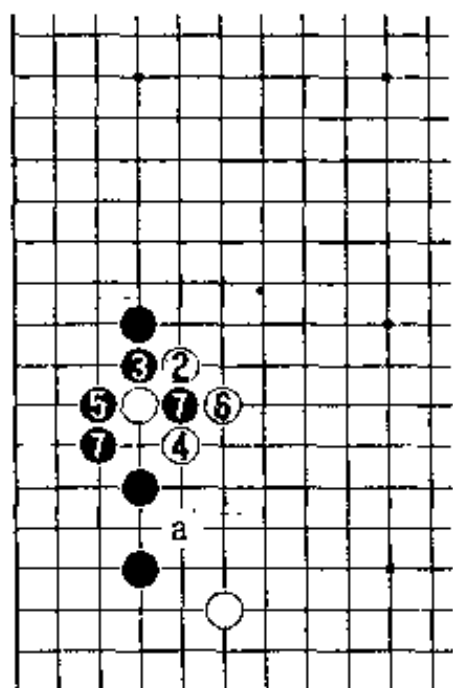


图 7

### 图 8: 常形

黑 1 尖是形。白 2 以后,黑 3 连扳也是形。

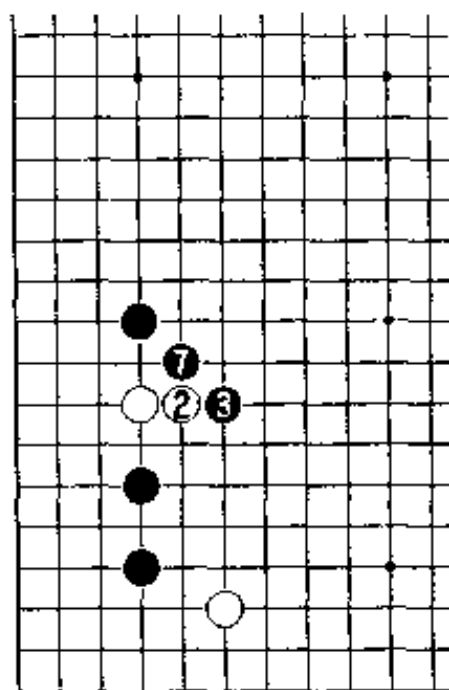


图 8

## 6. 龟甲形

龟甲形的威力比空提更大。甚至有棋谚说“龟甲形 60 目”，可见其威力之大。

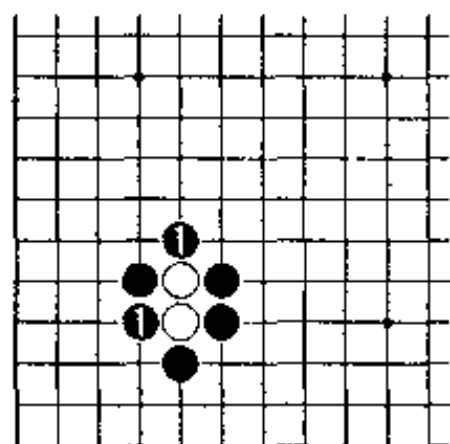


图 1

图 1: 基本

黑 1 拔掉白二子的形就是龟甲形。其形状犹如龟甲，故名。

反之，站在白的立场，若让黑以这种形轻而易举地提掉二子，就好比立刻宣告失败。因此，作为白，无论如何都要尽量避免类似情形发生。

图 2:

图中黑 1 提掉白二子的情形似乎与图 1 相似，然而其性质完全不同，请不要混同。其理由有二：首先，本图黑多用了一▲子；其次，龟甲位置处于棋盘边缘。与空提一样，龟甲形的位置若处于棋盘的边缘地带，其威力就会减小。

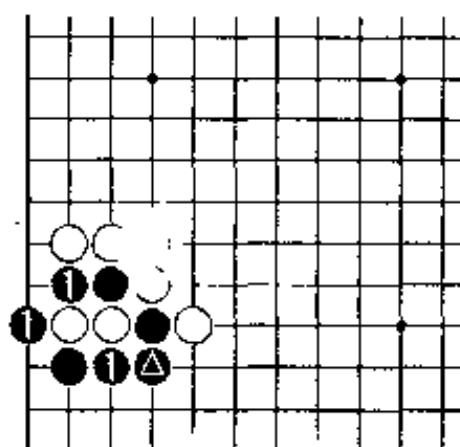


图 2

图 3: 实例

假设白搞错了征子关系, 于是以白 1 出逃, 黑 2 征时白才发现征子不利。作为白已没有继续逃窜的必要。而黑呢——

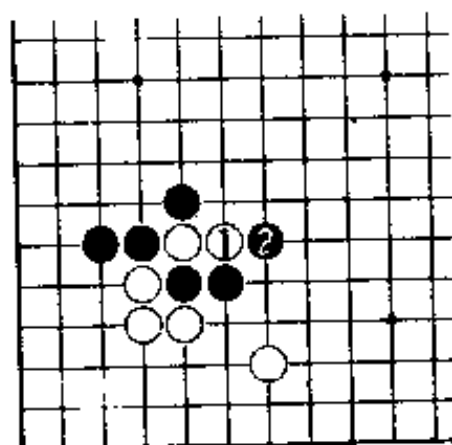


图 3

图 4:

黑 1 提掉白二子, 也是龟甲形。由此可见, 图 3 的白 1 是多么拙劣的一手。

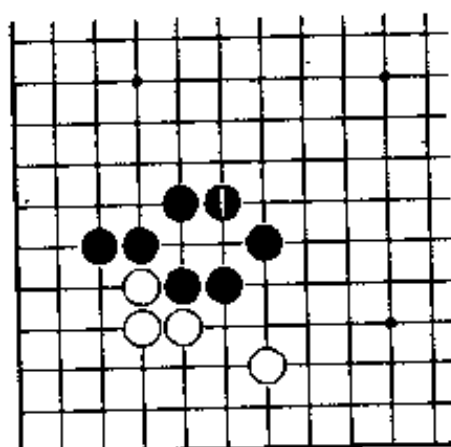


图 4

图 5:

若图 3 的白 1 不出逃, 而脱先, 让黑 1 提掉白一子, 这样也无可非议。

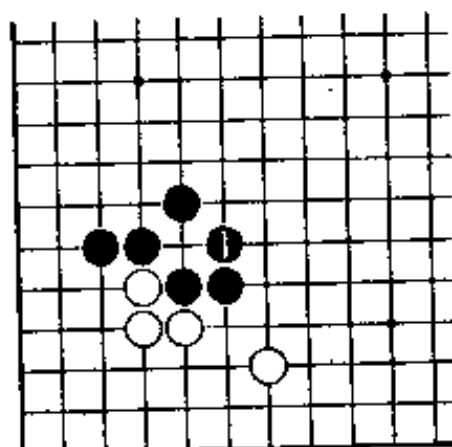


图 5

图 6: 实例

这是一例满不在乎地拱手送对方龟甲形的情況。对于黑 1, 白盲目地以白 2 至 6 相对应, 让黑 7 轻而易举地提掉二子。请禁止这种着法!

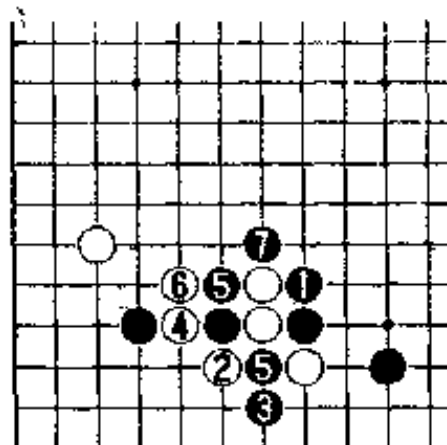


图 6

图 7: 接上图

白 8 虎似乎不错, 但角上——

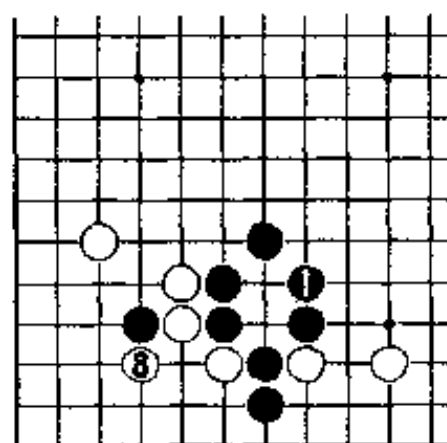


图 7

图 8:

当黑逼到 a 位时, 黑 1 扳、白 b 断, 以后黑 c 位连扳, 白角上将惨遭蹂躏。至此, 白还给了黑完整的龟甲形, 其损失较大。

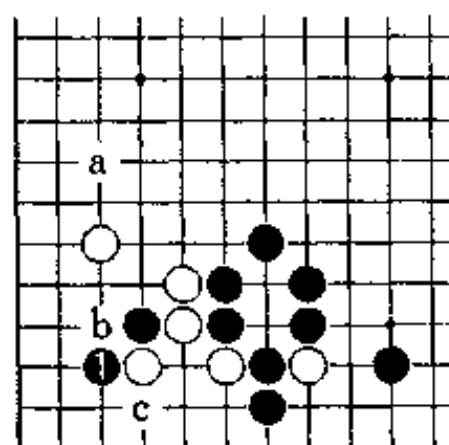


图 8



图 9: 参考

那么, 图 6 的白应该怎么走呢? 图 6 白 4 应改走本图白 1 长, 黑 2 之后白 3 拐, 在中央筑成厚势才是正着。黑 4 守, 方告一段落。

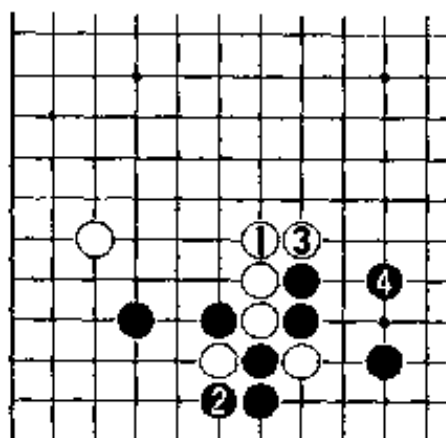


图 9

图 10: 原型图

以上图示是由白 1 靠, 黑 2 在下面扳时所产生的。黑 2 若改为图 11 中黑 2 上扳则更为有力。黑可预测至黑 6。

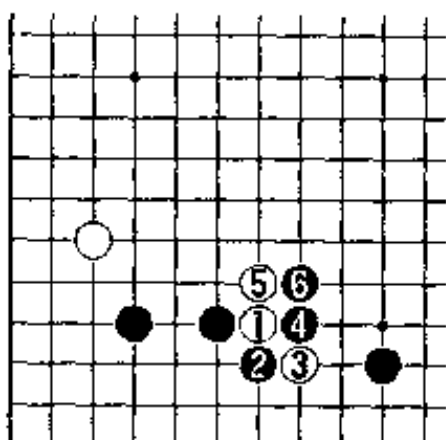


图 10

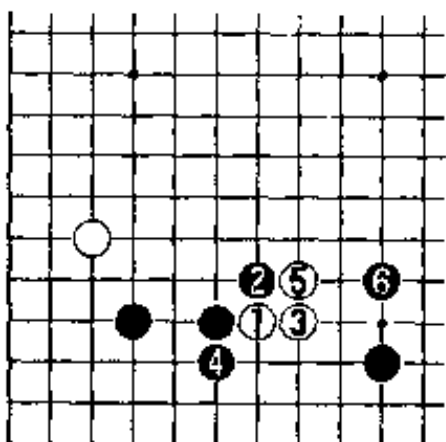


图 11

## 7. 三子正中

所谓“三子正中”，是指距三子的中心一间跳处是急所。

图 1:

如图 1 所示，对于白△三子来说，黑 1 就是急所。即：由黑 1 处（包括 a 位断）向白棋发起的进攻最为有力。因此，作为白，应该在黑 1 发起攻击之前

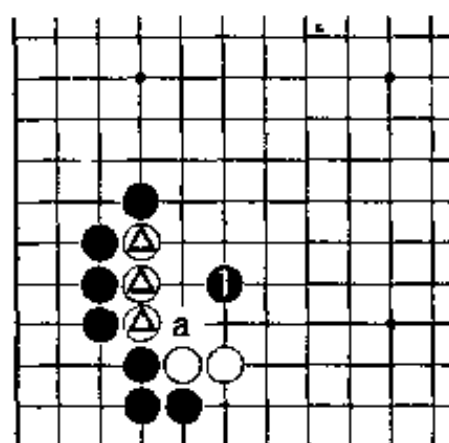


图 1

图 2: 守的急所

如图所示，白 1 是本手。白 1 位仍叫三子正中的急所。虽然没多大效力，但却避免了黑的猛烈攻击。下面举几个三子正中的实例。

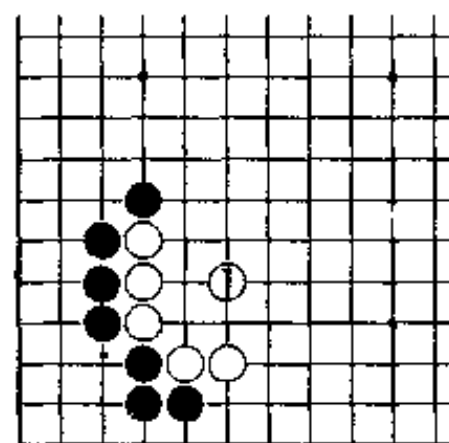
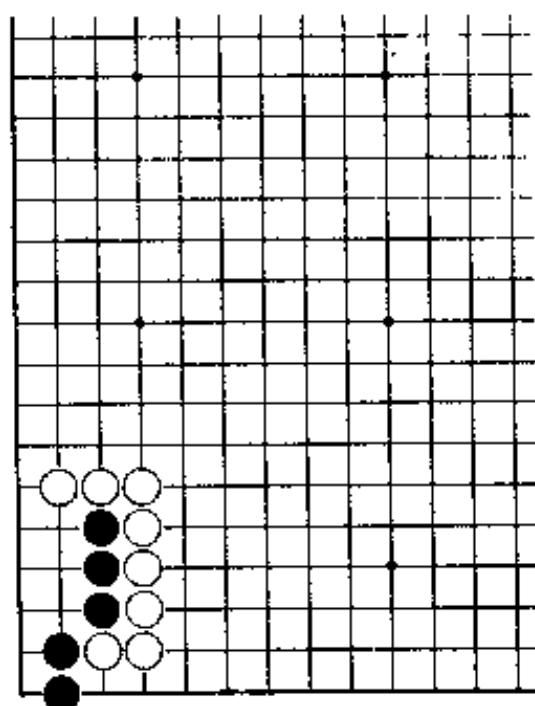


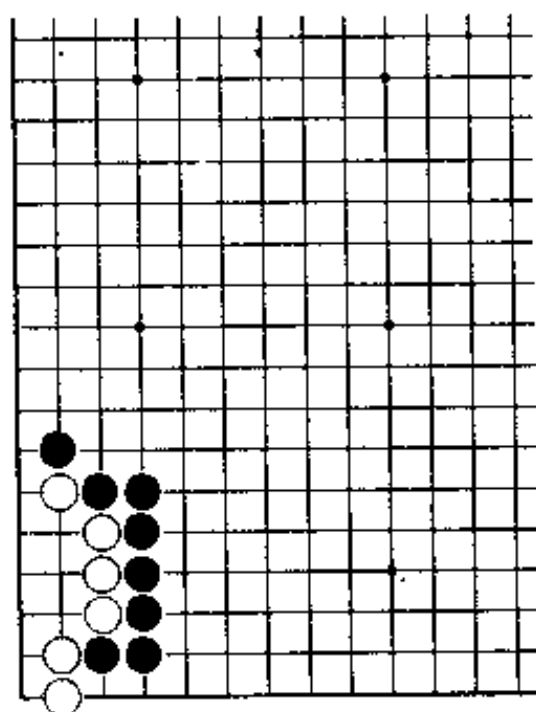
图 2

〔例题一〕黑先  
 这是一例关于死  
 活的基本问题。黑要  
 做活该怎么走？



例题一图

〔例题二〕黑先  
 黑欲置白于死  
 地，如何走才能成功？



例题二图

〔例题一解答〕

图 1：正解

黑 1 即所谓三子正中的急所，这样便能做活，若改走 a 位或 b 位都活不了。

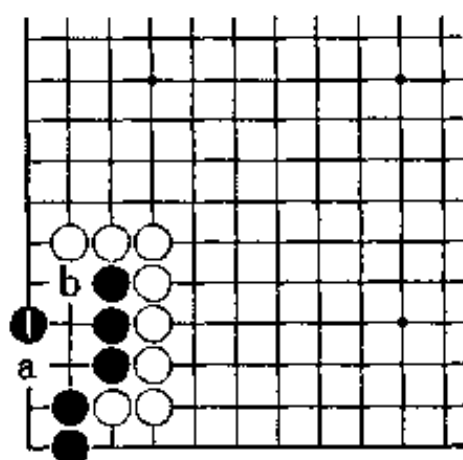


图 1

图 2：失败

对于黑 1 的尖，白 2 尖一手更为厉害，黑不可能活。此后如黑 a，则白 b。

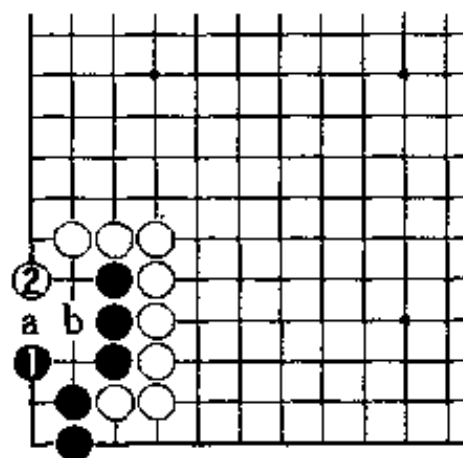


图 2

图 3：失败

黑 1 以后，白 2 点标志着黑的死亡。白 4 以后，黑 a 位不入。

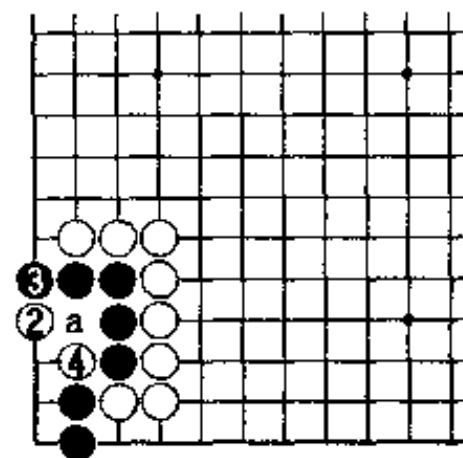


图 3

图 1: 正解

黑1仍是“三子正中”的急所。这样白将必死无疑。以后,白a,则黑b,白仍只有死路一条。

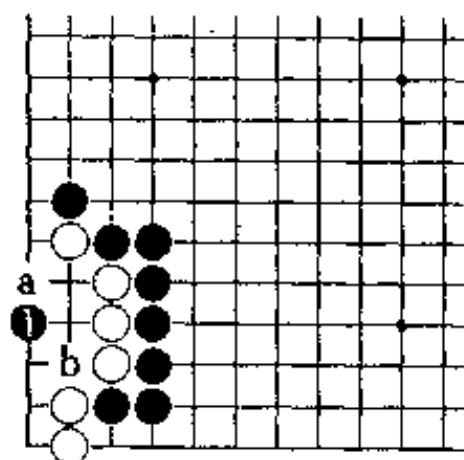


圖 1

## 图 2: 变化

如果白 2 粘, 则黑 3, 产生黑 5 断一手。这样白便失去了应招, 必死无疑。

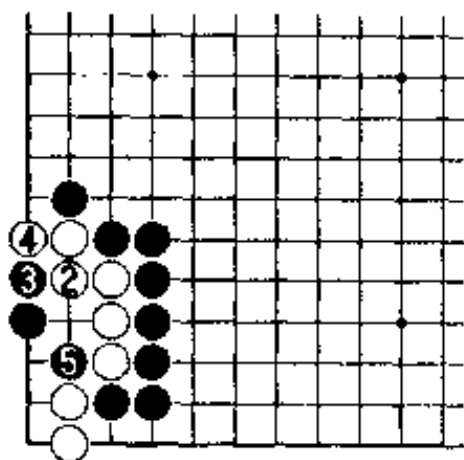
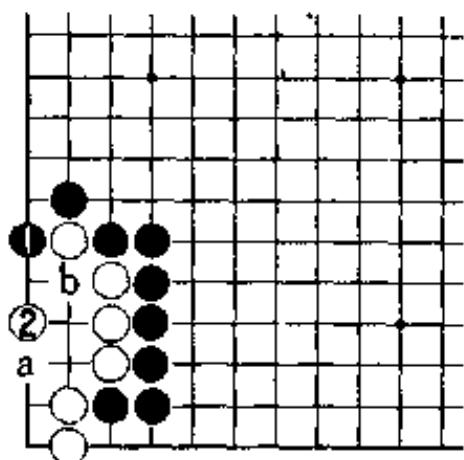


图 2

图 3: 失败

多少有些功底的人或许会着眼于黑 1 打的手筋。然而这样却给了白 2 于正中做活的手段。白 2 以后为黑 a、白 b。



3

## 8. 立二拆三

立二拆三的原理如图 1 所示：“距二颗上立的△子三间处黑 1 开拆最为理想”。若以此作为形记住的话，将使你获益匪浅。

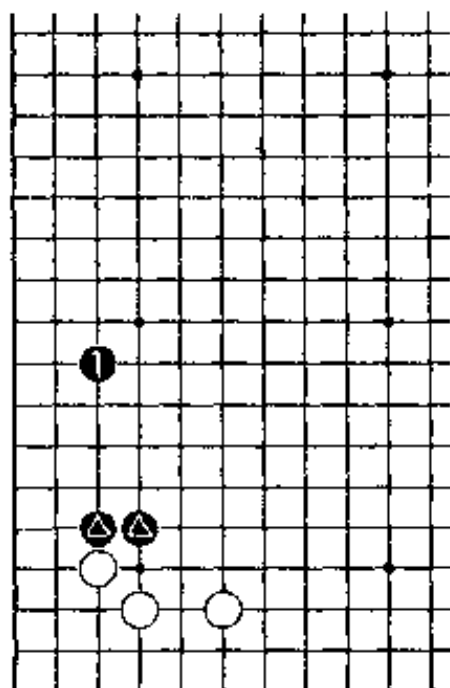


图 1

## 图 2：立三拆四

将立二拆三稍加扩展便是立三拆四。如图 2 所示：距三颗上立之黑子，黑 1 开拆。如在立三时，而在 a 位开拆，则更为坚实。

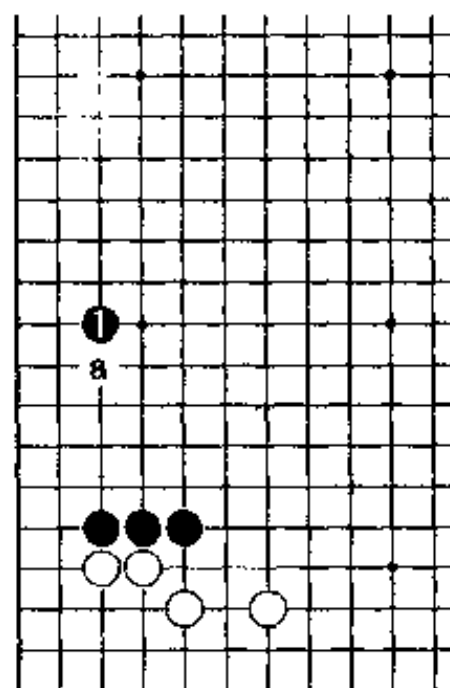


图 2

图 3: 立一拆二

立一拆二仍应用了立二拆三的原理。严格来说，立一拆二才是立二拆三的基础。即：距处于第三线的棋子（图 3 为白棋），白 1 二间拆为一般手法，也是拆的原则。

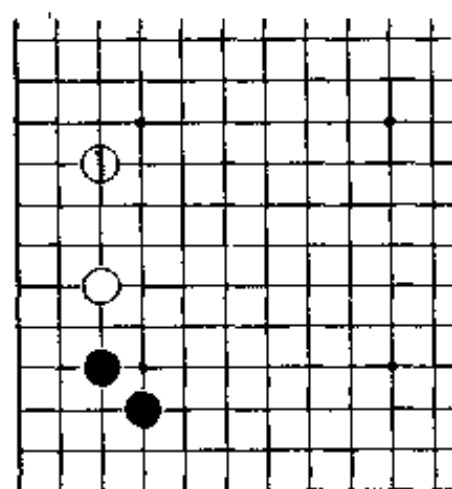


图 3

图 4: 打入的对策

尽管立二拆三是理想的形，但并非没有被对方打入的担心。图中白 1 就是一例。记住，这种场合一般可采取黑 2 尖或黑 a 镇的应手。

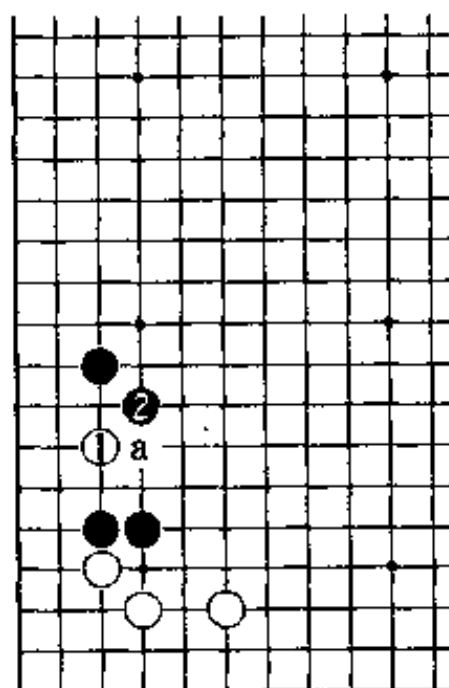


图 4

图 5: 立三拆四时打入的对策

立三拆四的打入点一般是如图白 1 处。此时应采取黑 2 尖, 白 3 以后, 以黑 4 靠的手筋进行腾挪。至黑 10, 便紧紧地封锁住了白棋。

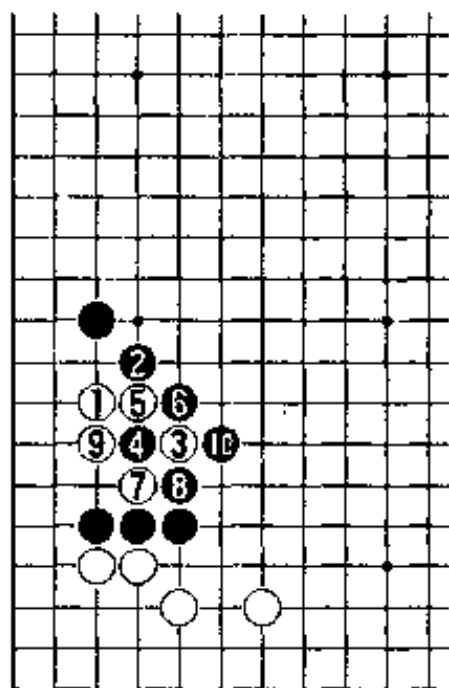


图 5

图 6: 凝形

此为实战中出现的形。黑 1 夹, 白 2 拆时, 黑 3 尖顶, 白 2、4 与 △ 子之间狭窄, 便形成了立二拆二的凝形。故黑 3 的尖顶是行之有效的。

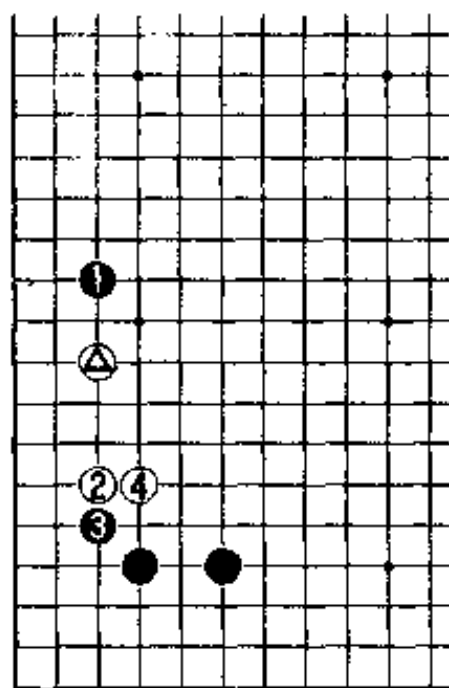


图 6



### 图 7: 白的理想形

对于处于星位的黑子, 白 1 小飞挂时, 黑 2 尖顶让白 3 立不妥。因为白 5 拆三, 便形成了立二拆三的理想形。因此, 黑 4 时

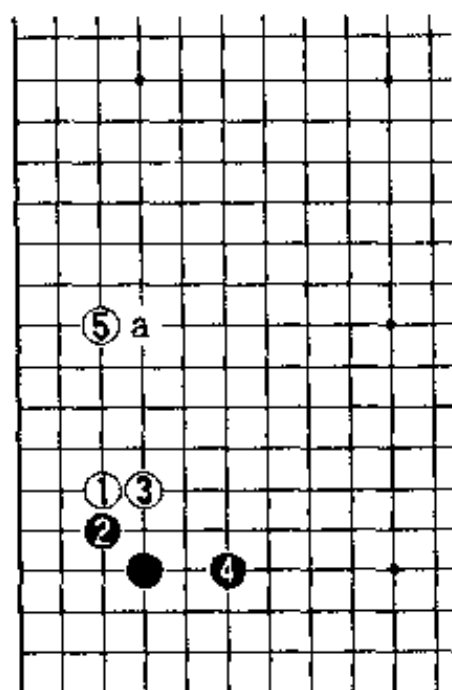


图 7

### 图 8: 白的厚势

若黑 1 夹, 白 2 靠, 以下至白 16, 反给了白的厚势, 当然作为黑仍会感到不悦。总之, 图 7 黑 2 的尖顶是造就白棋理想形的重要原因。

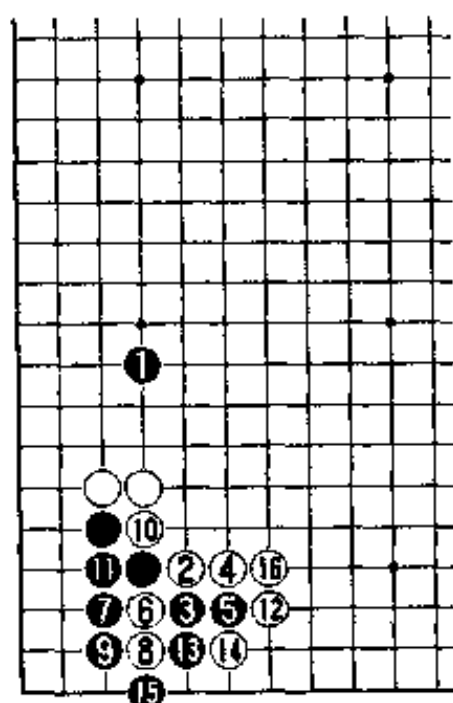


图 8

综上所述,想必您对什么样的形是“好形”,什么样的形是“恶形”已有了基本认识。总之,请您记住:首先是自己不走愚形。尽管愚形不能一概而论地认为都没有好结果,但十有八九都是恶手,故应避免。其次是在自己不走愚形的同时极力阻止对方走出理想形。比如不让对方空提、不允许对方形成龟甲形等等。有了这种认识,实战中您便有了一个思考的基准。

我想,在阅读本书之前,有许多人都忽略了对“形”的重视,或许您也是其中之一。其实,避免己方的“恶形”或阻止对方的“好形”,实际上都是为了提高自己棋子的效力;而棋子效力的大小又直接关系到棋艺的高低。只有当您棋子的效力得以提高后,才意味着您棋艺的长进。所以,为了使您的棋艺“芝麻开花节节高”,请注意“形”,重视“形”,用好“形”。

## 第二章 实战中的形

所谓形,是指那些根据经验证明并已被公认的、效率好的形。关于这一点,通过第一章的学习,读者可能已有所了解。然而,当我们究诘为什么这样的形就是理想形,就是效率好的形时,同样又会碰到许多不一定单从理论上就能解释得清楚的情况。

当某一种形在某一场合被视为最佳应手时,棋手们一般都用“这是形”来表达。如何把握好形,棋手们多凭感觉进行判断,经验往往先于理论,即通常是靠直觉去判断在什么样的场合用什么样的形。由于围棋灵活多变,因此往往会因棋子分布的某些细微差异,而使本来理所当然的好形转而成为恶形。要使自己在实战中能对形运用自如,就必须首先扎扎实实地领会形的精髓并将其熟练掌握。

## 一、这就是形

### 1. 实战中有用的形

虽然您对形已有了明确的认识,也具备了有关形的基本知识,但是如果您在实战中不会应用它,那

么您的知识便毫无意义。

尤其是形,许多时候从理论上看来不怎么有道理,而实际上却是好手,这就需要在实战中不断摸索以把握其要点。例如“立”,解释时我们只能说“立是一手”,立后而被对方扳则是自食其果云云。但实际上更重要的是根据这一立形去通观全局,以进行价值估计。

通过对以下实战中有关形的例子(也包括手筋)的分析讲解,但愿您对实战中的形有所体会。

就一般情况而言,我们平时所说的“这就是形”,意思是说,这就是最佳形、好形,一般省略了形前面的修饰语。

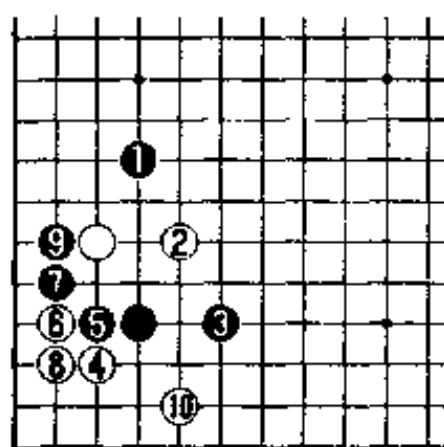


图 1

图 1:实例

这是名人联赛中,我与林海峰名人对弈时左下角出现的变化情况。我执白,黑 5 以下至白 10 后——

图 2:

黑 1 守边。实际上从形的角度看,黑 1 的确无可挑剔。此即我们常说的“好形”、“这就是形”。或许读者还不太理解,因为要很好地理解到这一程度,需要有相当的功底。换言之,作为白,给予了图 2 黑 1 那样的好形是十分不悦的,而问题的症结却是图 1 的

白 2 跳，白 4 入角的地方。

同样是形的问题,难易程度迥异。上一例难度较大,不易为初学者理解。本书的目的在于引导读者入门,因此,以下将尽量就有关基本形的应用问题作一些讲解。

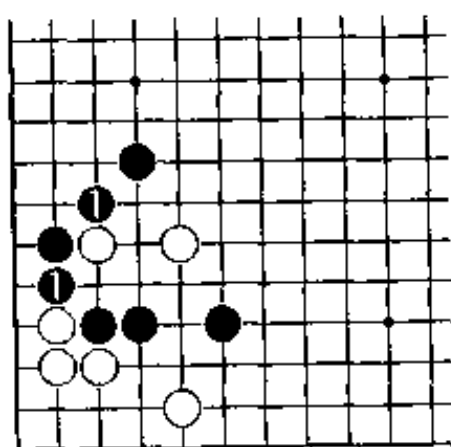
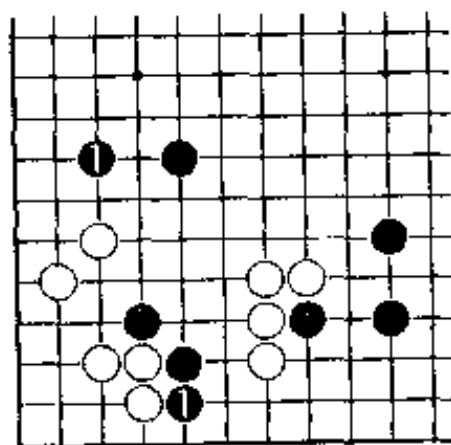


图 2

如图 3 所示,黑下方三子陷入了不能自拔的痛苦境地。如果您执黑,将考虑怎样走?

本来弃子是最简便的办法,但右边的三个黑子尚未高枕无忧,故不能轻易弃子。



3

图 4: 失败

若黑 1 粘, 将立即被白 2 封死, 尚不能冲出樊笼。

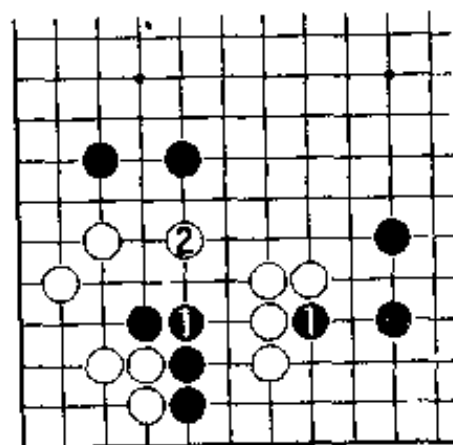


图 4



图 8:变化

改走本图白 1 断,这样至黑 6,将形成激烈的劫争,黑白双方都视其为不可轻易放弃的生死劫。因此,若不十分慎重,白也有被击溃的危险。此外,图 9 的黑 1 则令人费解。

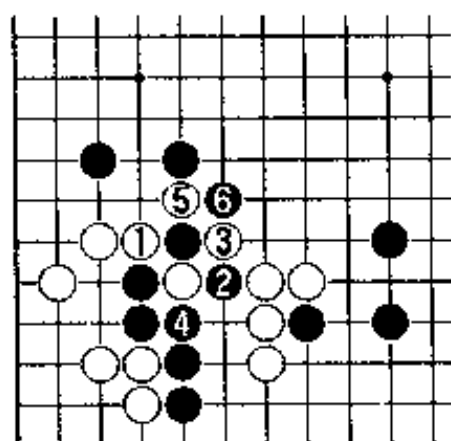


图 8

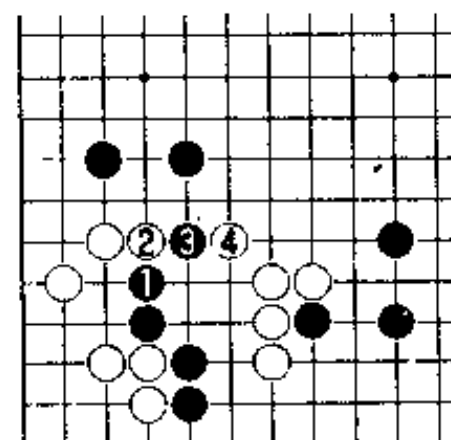


图 9

图 10:正着

黑 1 是形。这样,黑就脱离了被吃掉的危险。

我罗嗦了半天,无非想要说明,学习这种一目了然的正确形至关重要。

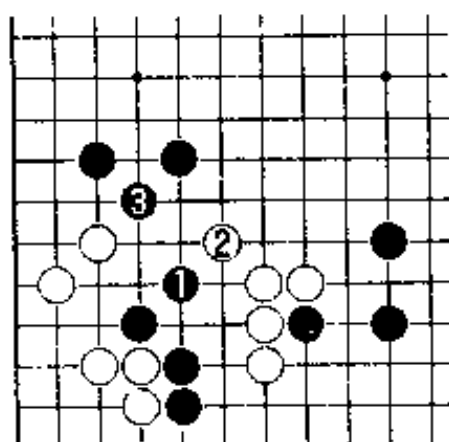


图 10



## 2. 粘牢

粘的下法中,最基本的就是粘牢。往往一局棋战斗下来,粘牢作为正确下法的比例较大。忘记这一点,滥用撞、虎之类的手法而反致失败的人,请回到这一基本点上来,从粘牢开始,从头做起。

图 1:正着

黑 1 粘牢为正确手筋。其理由是——

图 2:俗手

若采取黑 1 立的话,则白 2 断,进而产生白 4 曲围住黑一子的手段。当然,条件是黑 a 位拥有的征子关系要对白有利。即白 4 以后,黑不能在 a 位征子而忙于应付被一分为二的局面。

图 1 仅用黑 1 粘牢一手,就可使白 2 不能省略,并抢到先手。

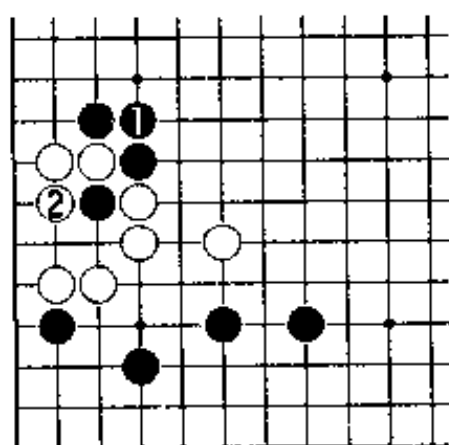


图 1

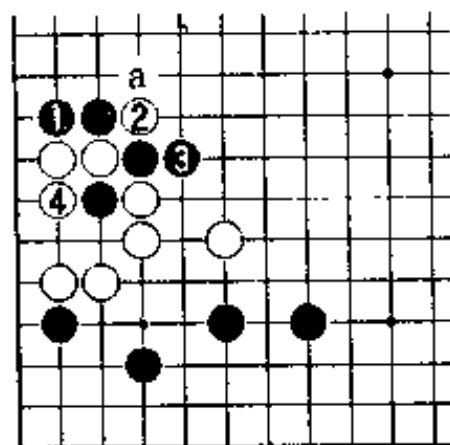


图 2

### ■例 1

那么,粘牢形在什么情况下使用才最为有效呢?

图 3: 形

如图所示的场合多用黑 1 粘牢。请注意,这种场合 a 位或 b 位打都不太适合。

图 4:

这是图 3 的原型图,定式之一。

图 5: 俗手

若采用黑 1 打,以下黑就困难重重了。即便黑可在 a 位粘,白还有 b 位枷这样的形。

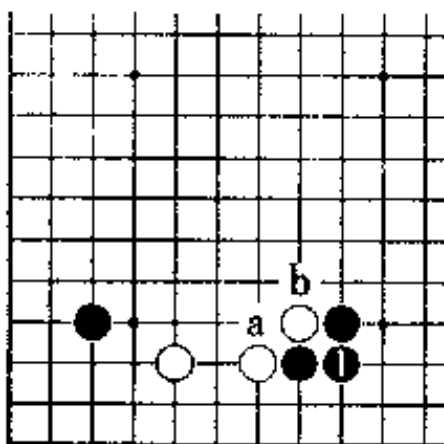


图 3

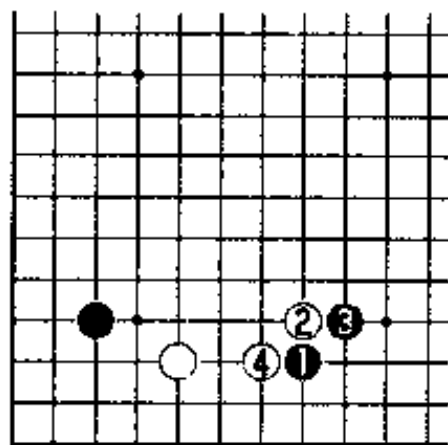


图 4

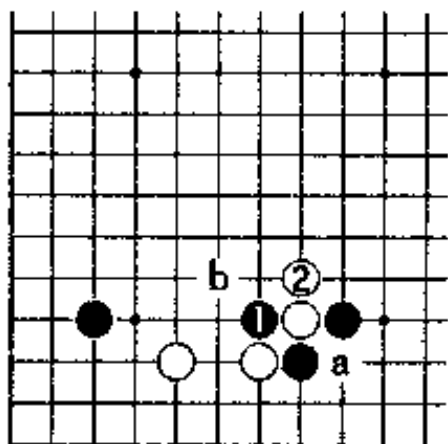


图 5

# ■例 2

图 6: 形

这是白△靠, 黑▲扳时所产生的常形。此时白1扳, 黑2粘牢仍是形。另外, 白3的粘牢也可改为a位虎。

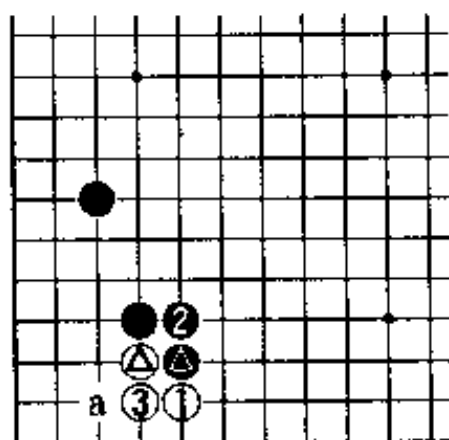


图 6

以后的变化情况如图7所示。黑4以下至8告一段落。黑8若改走a位立, 白将下b位做活, 黑显然无聊。

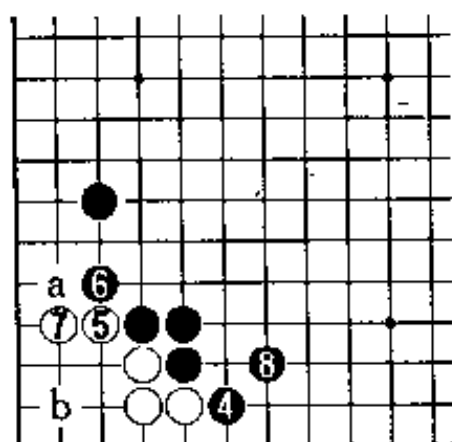


图 7

图 8:

若让黑占到1位, 将成为劫杀。

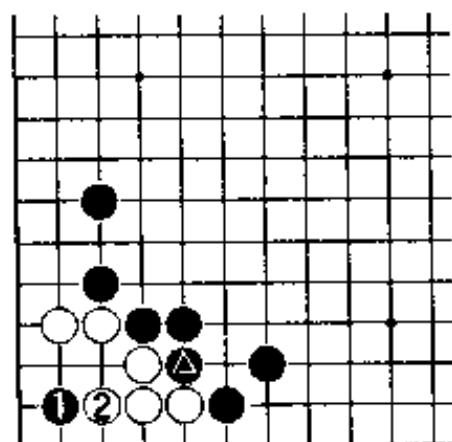


图 8

### ■例 3

这是白点三三所形成的形,如图 9 所示。对于黑 4、6 连扳之强手,白也作了 7 扳、9 断的相应反击。此时黑又该如何应呢?

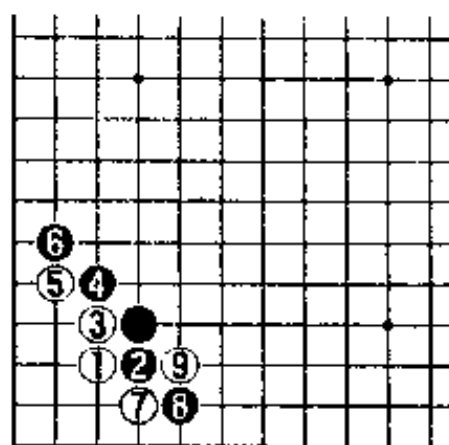


图 9

图 10:

黑 1 粘牢是形。白 2、4 以后,黑 3、5 占领角地。

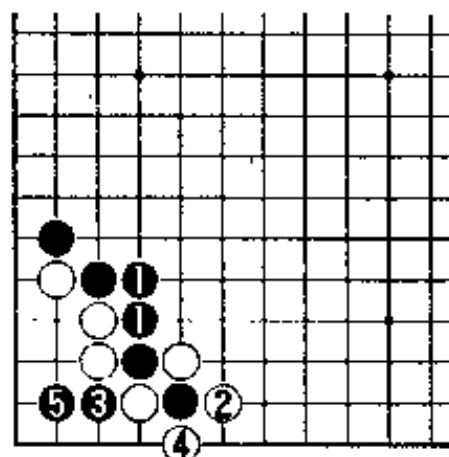


图 10

图 11:

若采用黑 1 打的下法,那么白 2 粘,黑 a 时白 b,黑 c 时白 2 走 d 位,此下法黑棋不妥。

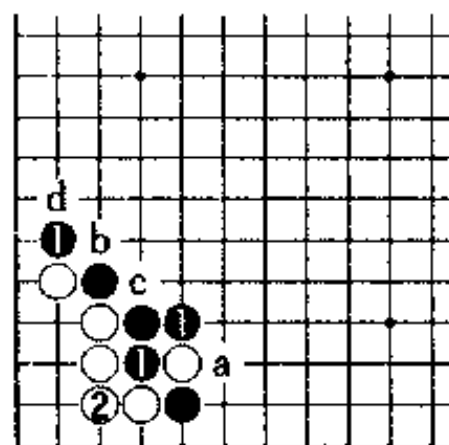


图 11

### 3. 虎

一般认为,虎较粘更有效。比如,若欲尽量使眼形丰富,或向中央、边缘展开,均可凭借虎的力量。

图 1: 正着

如图所示,白 3 粘时,可黑 4 虎。黑 4 如果改在 a 位粘,则效力低下。

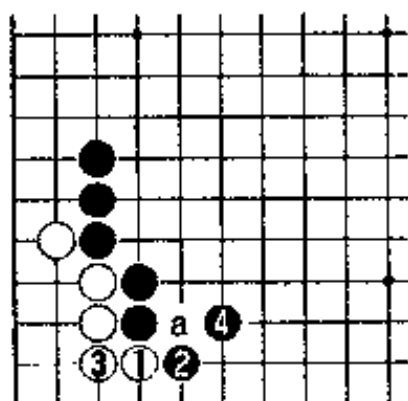


图 1

#### 例 1

图 2: 形

白 1 的虎是形。此后黑 a、白 b, 黑 c 成定式。另外, 如果白 1 改在 d 位粘 (有时也成立), 黑就会在 e 位尖。然而粘后白形变凝重, 一旦遭到黑的攻击, 其缺陷便暴露无遗。

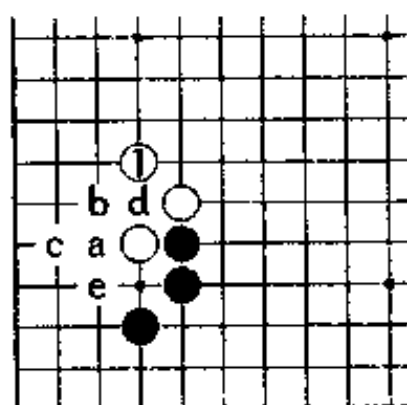


图 2

## ■例 2

图 3: 定式

图中黑 1 虎的下法一度非常流行, 白 2、黑 3 告一段落。但是比较黑 1 改为 a 位粘牢, 白 b 黑 c 的定式, 黑 3 更远一路拉开, 则显示出更大的效力。

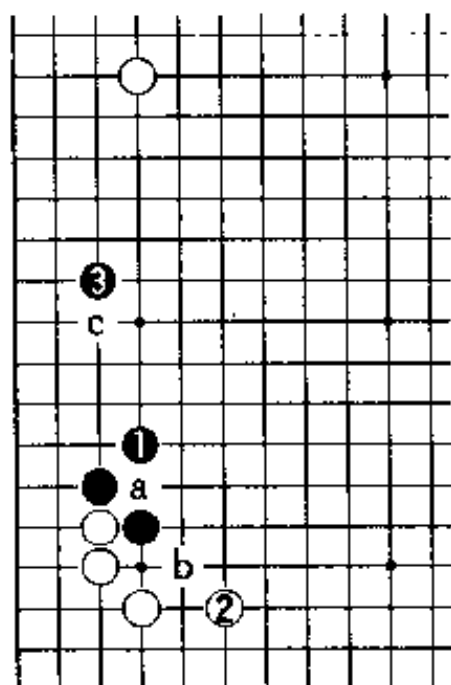


图 3

## ■例 3

图 4: 形

这是实战中常见的情形, 对黑 2 的连扳, 白 3 虎是形。白 3 若改为 a 位下立的着法有时也正确, 重要的是能区别它们。

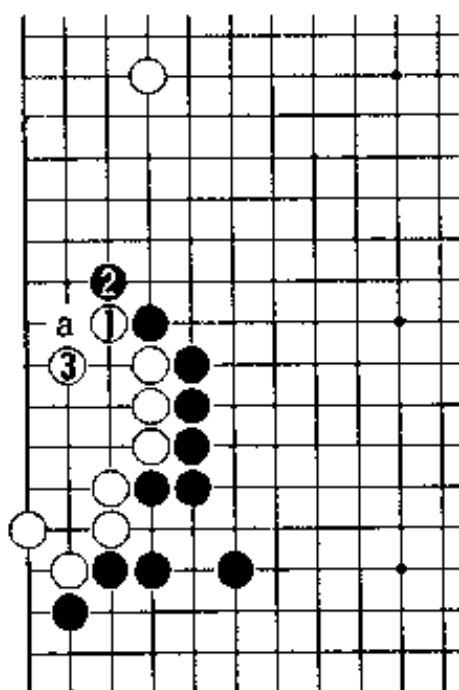


图 4

图 5: 接上图

黑 4 的打有效, 白 5 后, 黑 6 粘。如果白 7 不打, 则黑便可伺机占 a 位, 故白 7、9 提黑一子。此时黑在 b 位虎便是坚实的着法。

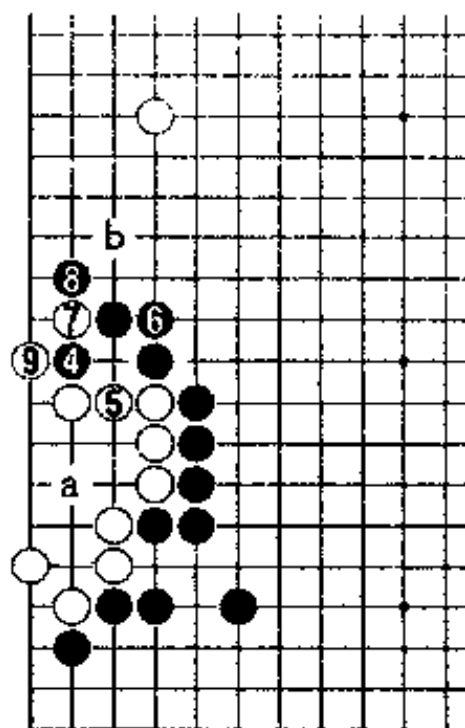


图 5

图 6: 俗手

图 4 白 3 如果改为本图白 1 下立, 那么, 从黑 2 至黑 6 时, 白将欲逃不能。至黑 6 时, 白已被紧紧封锁, 并可预测黑将在 a 位下立或 b 位渡, 至此白形已不忍目睹。

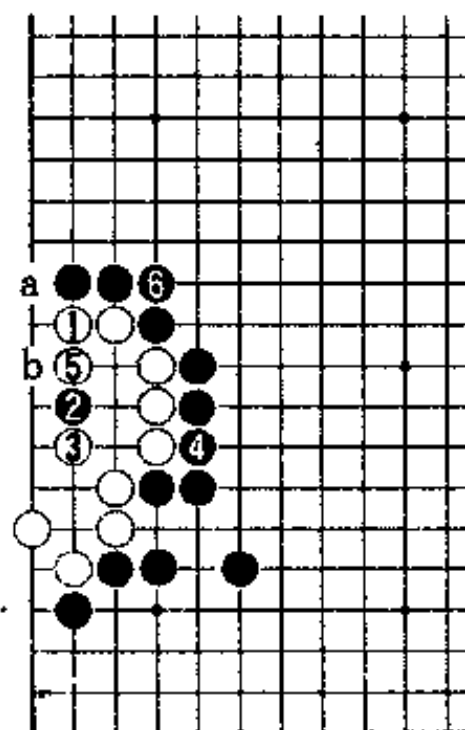


图 6

# ■例 4

图 7: 定式

由于角的关系, 这种场合黑 1 的虎是正着。白 a 时, 黑在 b 位扳成为先手, 故黑棋相当灵活。

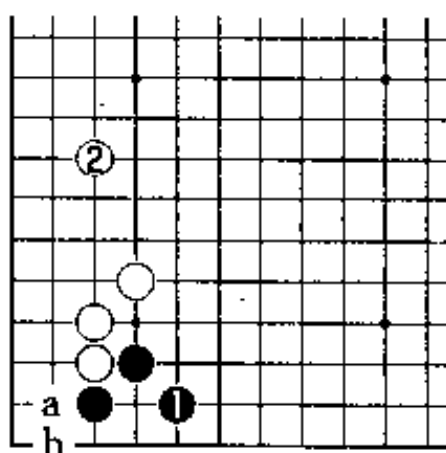


图 7

图 8: 好味

白 1 虎是形。这样白棋即可向中央推进。好兆头。

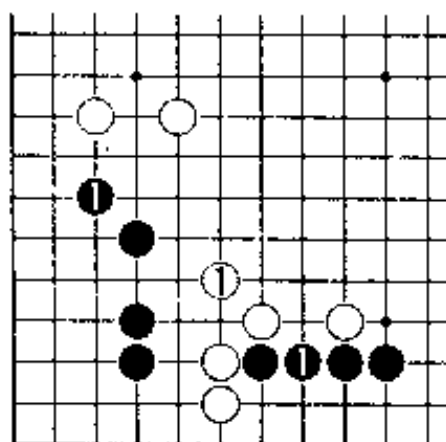


图 8

图 9: 定式

此图中的黑 1 也是形。白若从 a 位刺不好, 且丝毫无损于黑, 故黑非常有利。

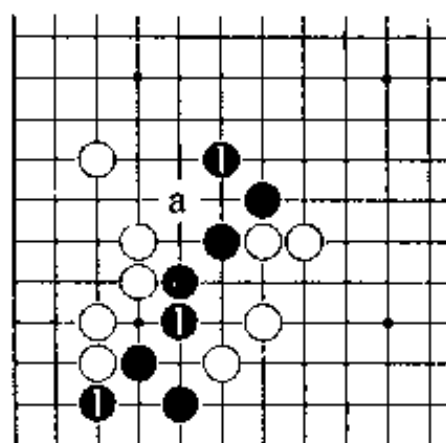


图 9



#### 4. 有效的护断

如果读者能把在此介绍的有效的护断运用自如的话,您的棋艺无疑将大为长进。

图 1: 基本

图中黑 1 就是有效的护断。除此之外,虽然还有黑 a、黑 b、黑 c 三处可以护断,但在周围如此之强的情况下,黑 1 位的护断才最为有效。即:作为黑,并不仅仅满足于护断,在护断的同时还希望哪怕是一点点地向中央上方延伸。图 1 中,如果白在 a 位断,那么黑无论是在 c 位还是在 b 位都征于有利。又如图 2,黑 1 虎,白 2、黑 3 交换后的黑形仍不如图 1 轻松自然。

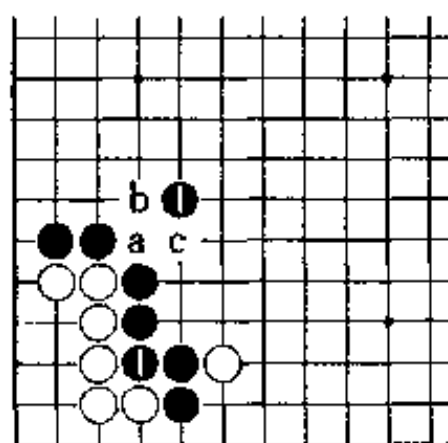


图 1

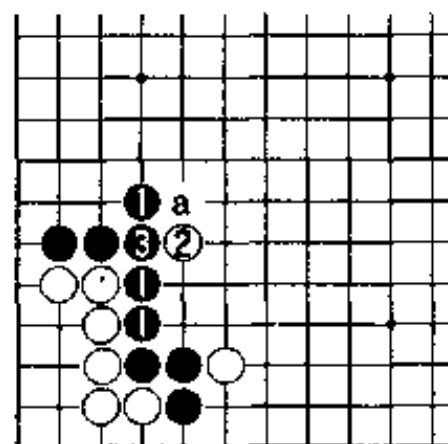


圖 2

# ■例 1

图 3: 形

这是由靠长定式形成的形。假设白已有一△子，同样是防御，黑 1 的尖就是形。它可以防止白 a 位冲，或许与粘有所不同。但如果有白 a、黑 b 的交换，那么黑 1 就成了虎形。这是作为与有效的护断进行比较而列举的例子。如图 3 中黑 1 时——

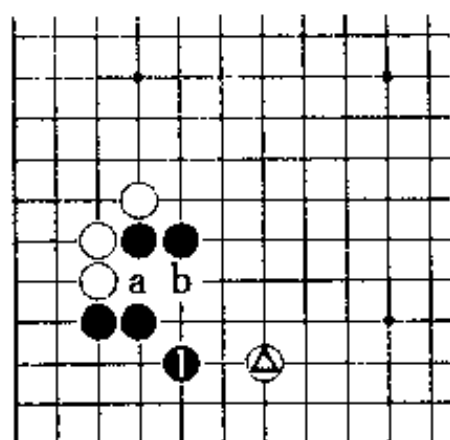


图 3

图 4: 缺乏效力

假定黑 1 粘，白 2 或白 a 防御。照此下法，白甚至可以大飞到 b 位威胁黑方根基，也给白 2 留下了获得下边地盘的余地。

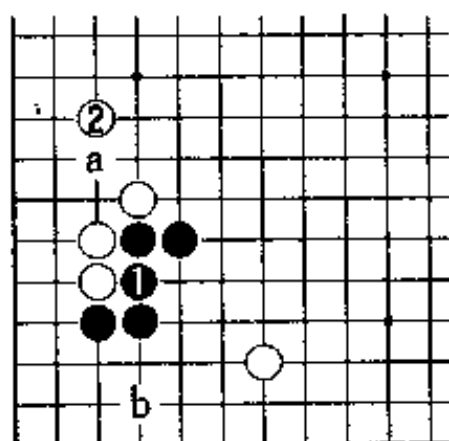


图 4

图 5: 常形

一般防御时常用本图中黑 1 的一间跳。但条件是周围没有任何棋子。

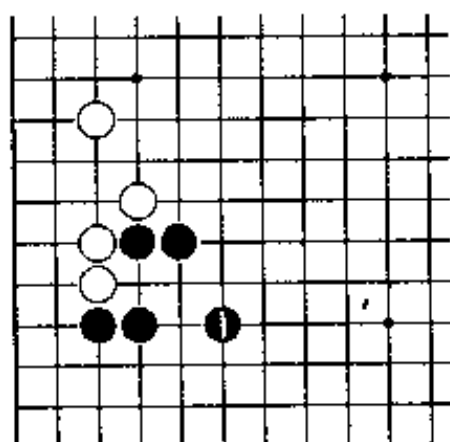


图 5

图 6: 不完美

周围哪怕只有一个△子, 黑 1 的防御效力都会极差。这是由于留下了被白 2 绊足之危险, 此时

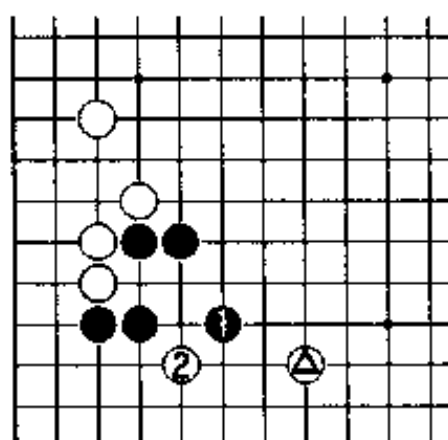


图 6

图 7: 形

黑 1 小飞才是形。如果白 a 黑 b 交换, 黑 1 就成了有效的护断。

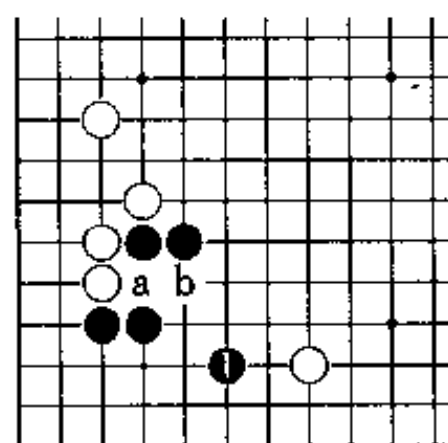


图 7

图 8: 定式

这是由星位的双挂定式所产生的形。这种场合, 黑 1 双并是有效的粘。初学者或许会在 a 位粘, 这样丝毫不会影响白△子, 故毫无意义。更有甚者会走出图 9 所示的棋形。黑被白 2、4 断后顿感痛苦不堪。

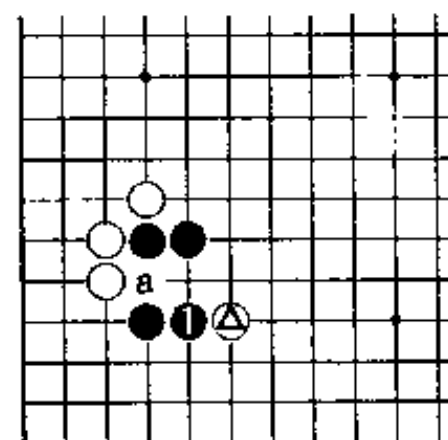


图 8

图 10: 原形图

图 8 是由双挂定式所产生的形, 其顺序如本图所示。

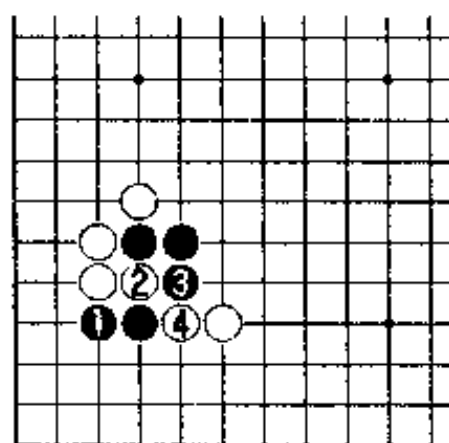


图 9

## 5. 上立、下立、长

虽然上立、下立、长的内容、意义各不相同, 但从

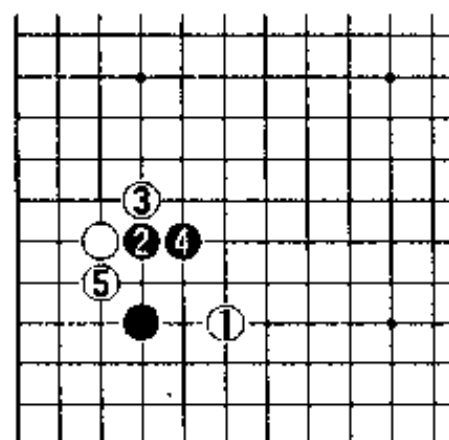


图 10

形的角度看, 它们之间有一定的相似之处。故将其列为一项一并讲解。上立、下立、长的共同特点, 都是由相同棋子沿直线方向延伸。与“并形”不同的是, 其延伸时, 它们的周围都盘踞着对方的棋子 (如图 1 所示)。

### 图 1: 参考

可以认为,图中的白 1 是由于黑 4 的顶而直线延伸的。因为它有向中央方向拓展的趋势,故称之为上立形。若白 1 稍有怠慢,必然给黑留下 1 位厉害的扳。

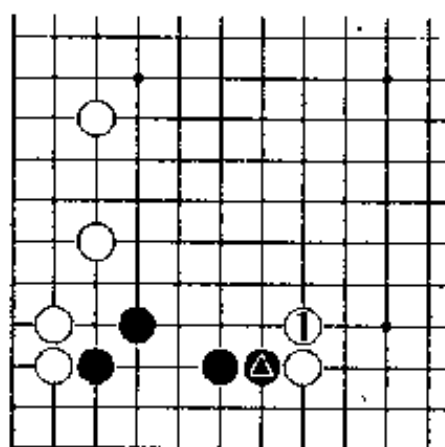


图 1

### 图 2: 顺序

本图是图 1 的形成顺序。黑 2 若改为 a 位扳,则将被白 b 位刺。故黑 2 有防御此着的功效。

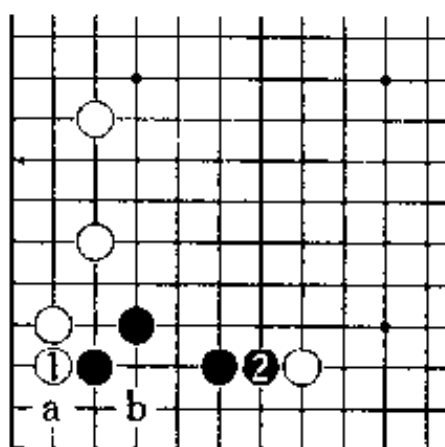


图 2

### ◇上立

#### 图 3: 基本

白 1 是立,此立也是形。白黑 a 位尖也不失为一技法。

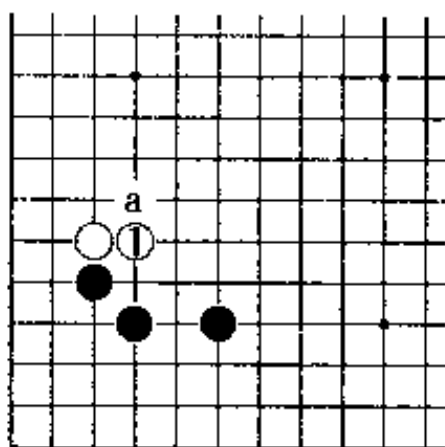


图 3

图 4: 类型

白 4 为立形。一般白 4 的下法是在 a 位虎。但欲筑起上方或中央的势力时, 白 4 的立仍是有力的形。紧接图 5, 黑 5 断, 以下至黑 11 告一段落。

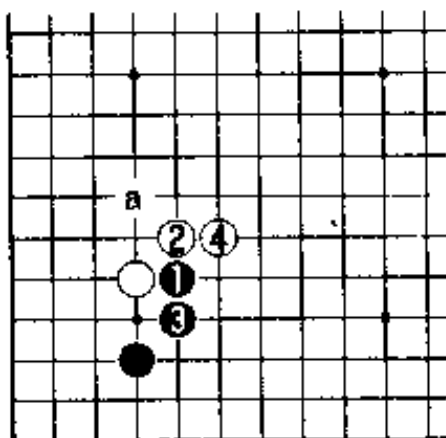


图 4

### ◇下立

同样是直线长, 但人们将这种向盘端方向延伸的长法称为下立。

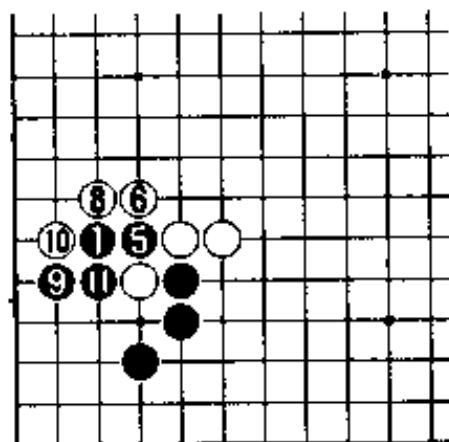


图 5

图 6: 基本

黑 1 为下立形。白 2 拉开是常规着法, 但黑 1 已威胁到白的根基。

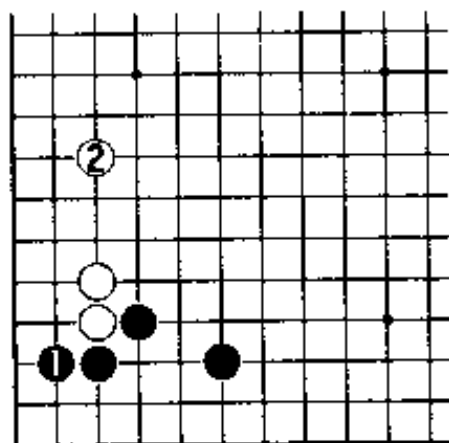


图 6

图 7: 类型

虽然有黑▲子大飞，但黑 4 下立仍不失为有效形。由于有一▲子，故黑 4 也可改在 a 位粘。

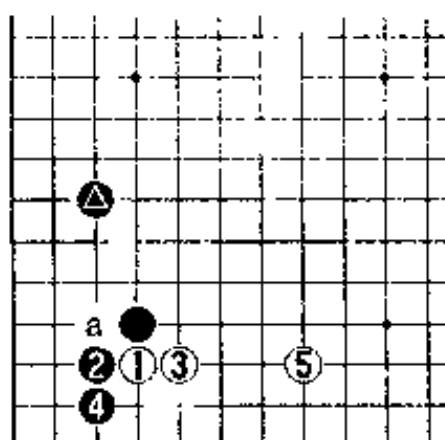


图 7

图 8: 类型

黑 1 下立即可吃掉白三子。

◇长

向边处或中央方向直线延伸的着子称为长。虽与上立相似，但长要根据对方的着法而定。例如：被对方撞时应长；被对方镇时应长等等。

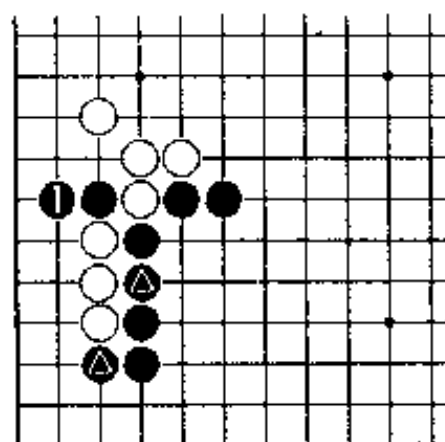


图 8

图 9: 基本

黑 1 是长, 由于白 2 长, 故黑 3 的长也是形。

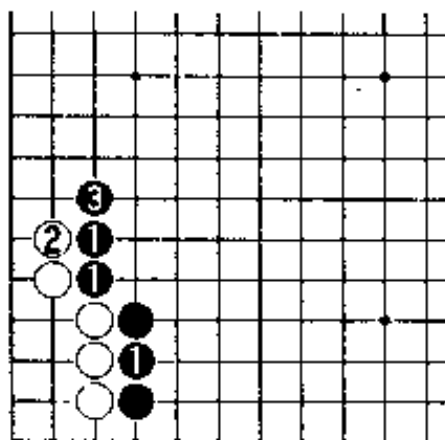


图 9

图 10: 类型

图中黑 2 是长形, 图 11 中的黑 3 仍是长形。

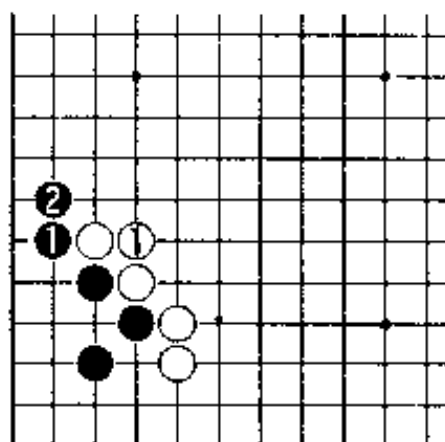


图 10

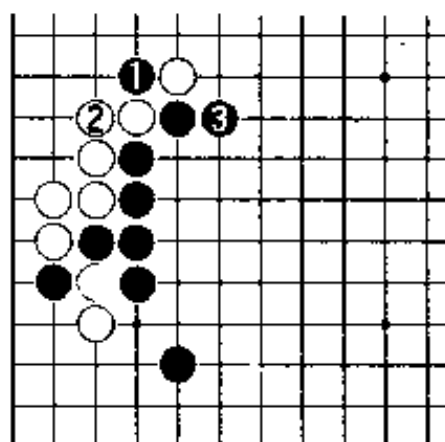


图 11



## 6. 靠、靠长及其它

突然贴近对方棋子的着法就是靠。靠是一种寻找进攻机会的手段，也是初学者感到棘手的手法之一。

图 1：基本

图中的白 1 便是靠的手筋。像这种突然靠拢星位黑子，扰乱黑势力圈的手法也是形。靠与靠长虽有本质的区别，但形却相似，故同列此项。

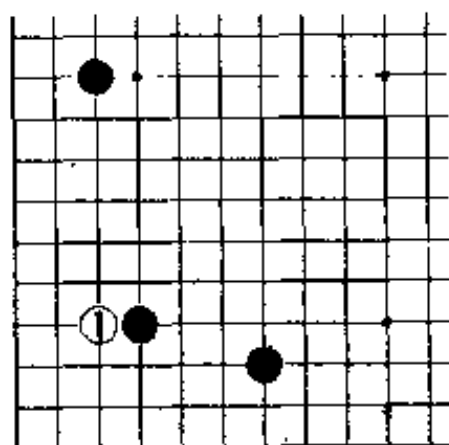


图 1

靠长在定式中也应用较多，诸如巩固本军阵营、筑成模样等，靠长都可以成为形。

图 2：参考

黑 1、3 是靠长。此时是用来构筑模样。

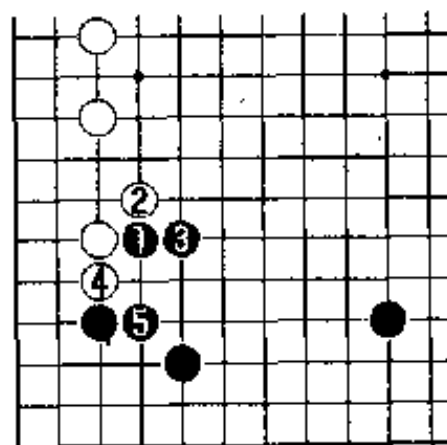


图 2

# ◇靠

同样是靠,但图 3 的靠却有所不同。严格地讲,白 1 应该是跳靠。由于它是从△跳再靠,故称跳靠。白至 5 才暂告稳定。多数场合下,跳靠是一种用于稳定本军阵营的手法。

## 图 4:变化

上图黑 4 也可改走本图黑 1 打,以下形成至白 6 的变化。图 3 的白 1 跳靠,是由于(如图 5 所示)当白 1 小飞时,至黑 4,白方很难得到眼形。

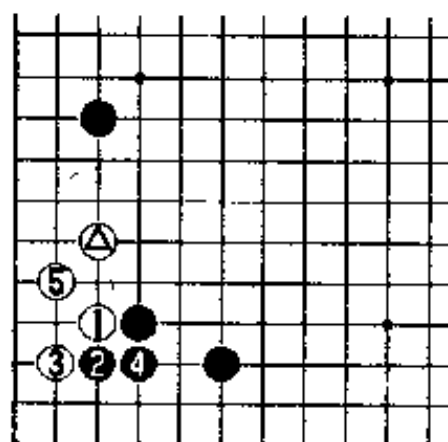


图 3

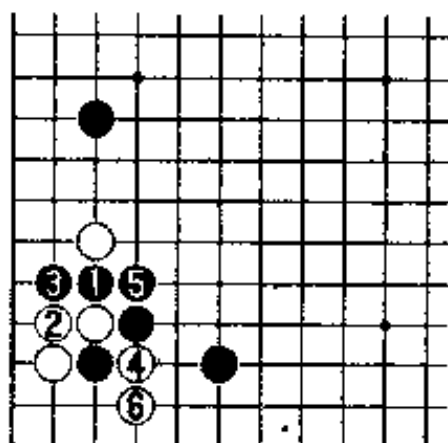


图 4

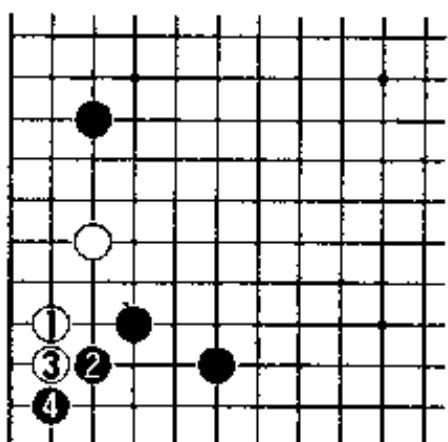


图 5

# ◇靠长

图 6：基本

这是典型的靠长定式。初学者容易产生错觉的是将黑 1 靠误认为进攻。其实靠更擅长于守，一般用于稳固己方阵营。

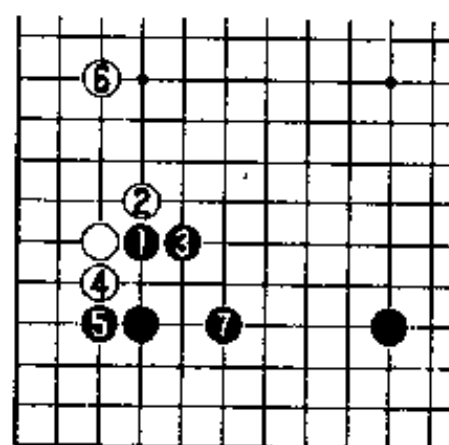


图 6

图 7：类型

白 1、3 仍是靠长形。

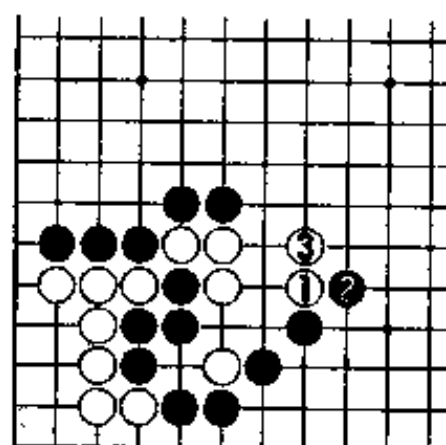


图 7

图 8：

本图中的黑 1、3 虽具有攻击白△子的意义，但更重要的是要使黑●子逃脱重围。

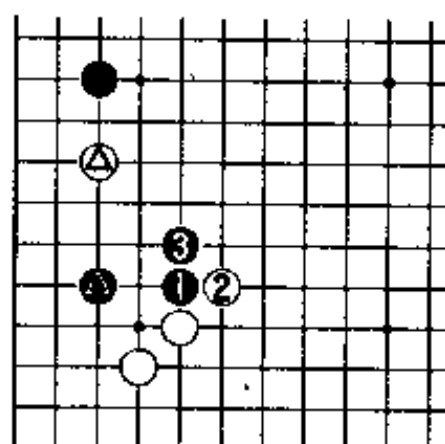


图 8

# ◇靠压、靠断

图 9: 基本

黑 1 靠、黑 3 压由此而得靠压之名。以后是白 a、黑 b、白 c(或白 d)的变化定式。想必许多读者都已知道, 靠压是防守角上阵地的有效手法之一。

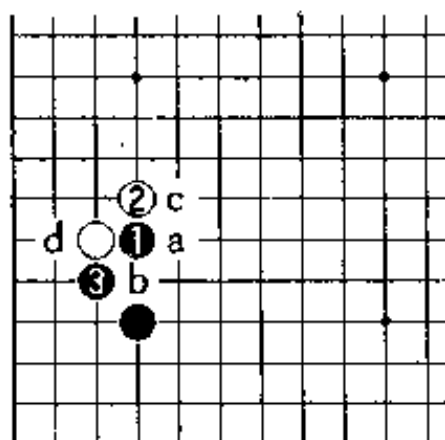


图 9

图 10: 基本

靠断, 即黑 1 靠, 黑 3 断的形。也可作为腾挪的一种手段, 但使用时要有可能掀起风波的思想准备。图 11 所示为双方应对至 16 的顺序。

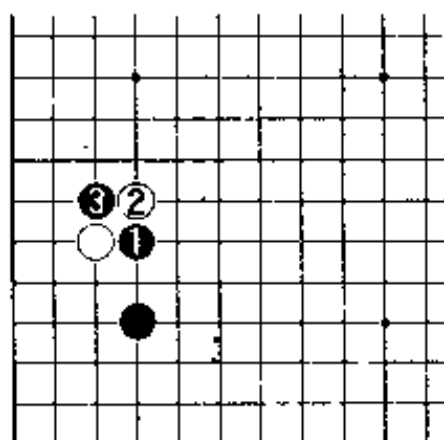


图 10

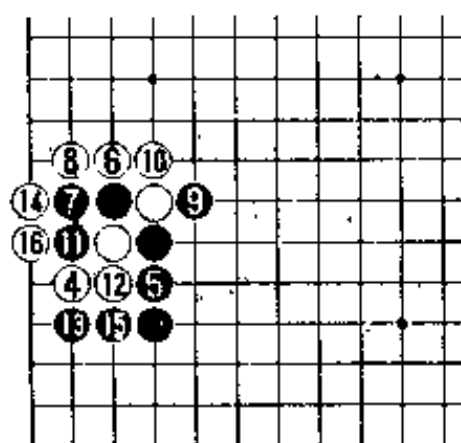


图 11

## 7. 尖顶

尖顶是初学者最乐于使用的手法,但实际上其用法具有相当的难度。

图 1: 基本

本图中的黑 1 便是所谓的尖顶。它在攻白一子的场合使用时就是形,尖顶的难度在于并非适用于任何攻击场合。

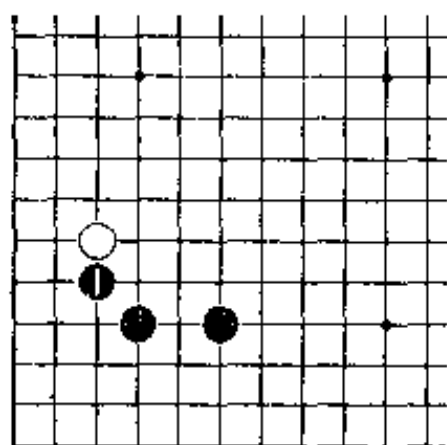


图 1

图 2: 混同

黑 1、3 是形,但用得并不恰当。因为由此而给予白 4 理想的立二拆三形,此外,黑还在 a 位给白留下了点三三的余地。请注意掌握尖顶的正确用法。

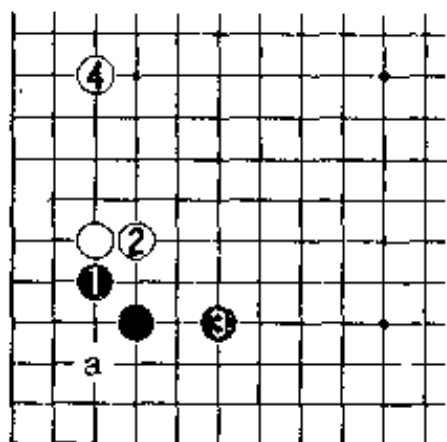


图 2

图 3: 变重

让白 2 立的目的可以说是为了使其变重,即让白加重负担。由于白 2 的立,白二子连在一块儿变得难以舍去。尖顶以后转向黑 3 的攻手就非常重要了。

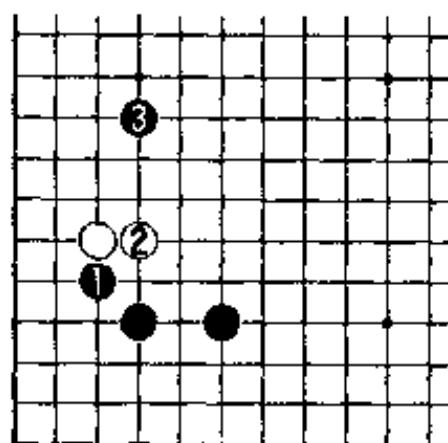


图 3

图 4: 变化

如果上图黑 1 不用尖顶,而改走本图黑 1 位高夹,白 2 以下至 8,角上便有所变化。

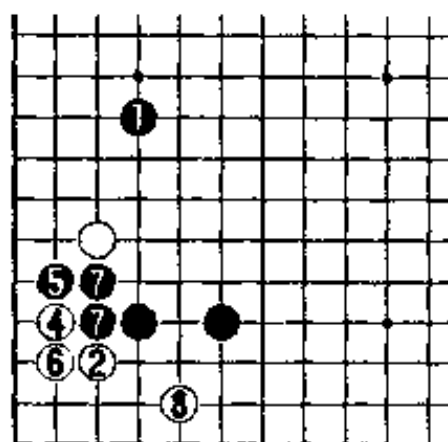


图 4

图 5: 类型图

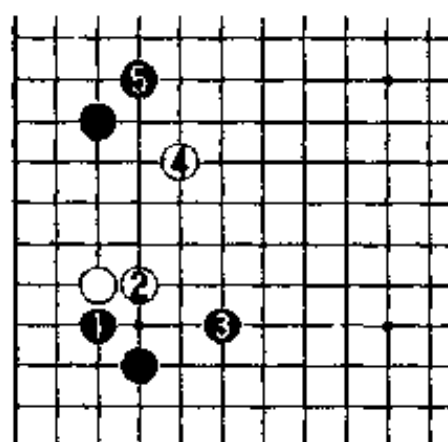


图 5

图 6: 类型

黑 1 夹击攻白。当白 2 开拆时, 黑 3 尖顶是攻形。由于白 4 立, 白二子与上面白子的距离仅有二间, 所以允许上述下法。与图 2 比较, 可以认为白棋形成了凝形。

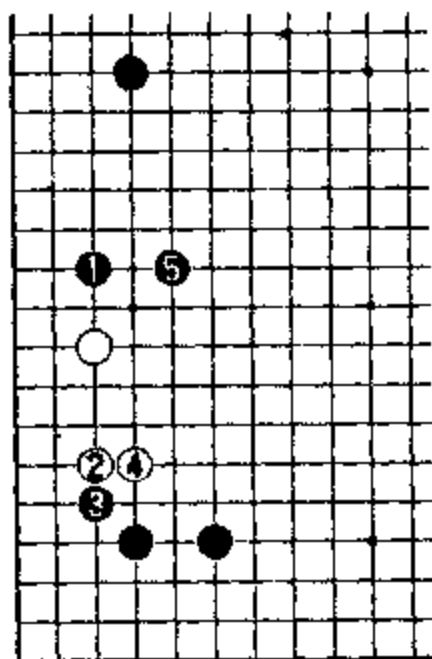


图 6

图 7: 参考

如果白 1 点三三, 以下至黑 14, 有做活的余地。但通过黑 2 至 14 强化后, 黑形成了对方白三子猛攻的阵势, 所以白 1 并未使白棋脱离困境。

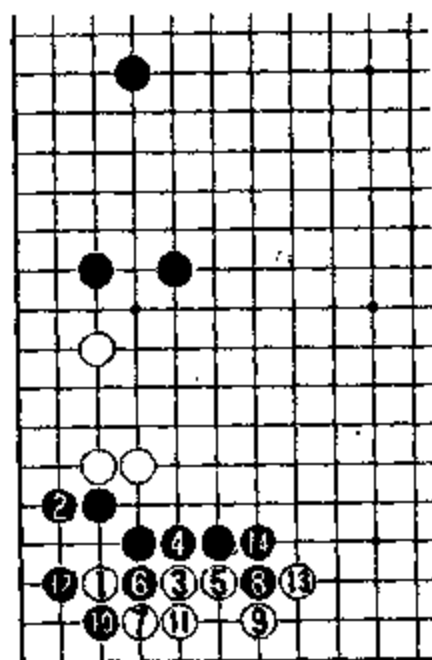


图 7

图 8: 恶手

当白 1 由上方低挂时, 黑 2 尖顶, 甚至有人竟走出黑 4 尖顶的劣着, 这是误用尖顶较典型的实例。如此着法, 只能起到让白 3、5 立, 为其强化助一臂之力的作用。除此之外, 还给白留下了 a 或 b 位点的余地。

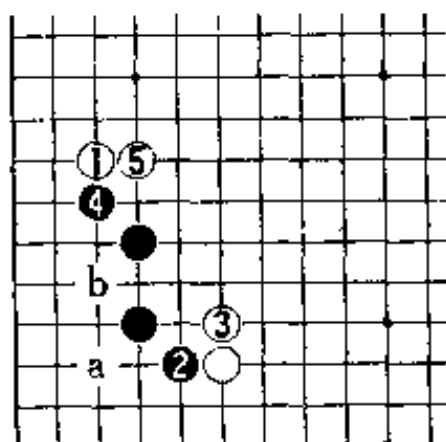


图 8

误用黑 2、4 尖顶的原因, 在于把本应用于攻击之手用在了防守。图 3 中的黑 1、图 6 中的黑 3 都作为有力的攻形而发挥了

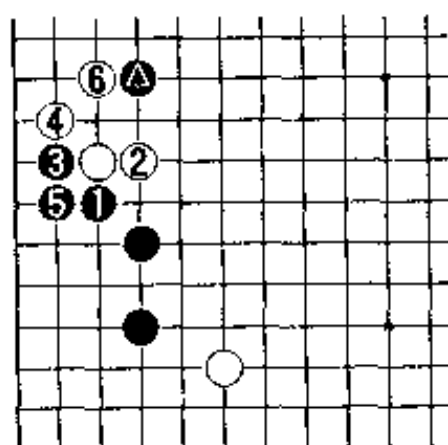


图 9

很大的作用, 而图 8 的尖顶却反致黑棋萎靡不振。

图 9: 恶型

黑 1 至黑 5 扳粘, 白 6 时, 黑 子便完全失去了作用。黑 1 改走 2 位方为正着。

## 8. 扭断

就扭断本身而言, 更接近手筋。但是, 由于扭断而产生的变化中有形, 所以正如棋谚道: “扭断时朝一方长”, 暗示了扭断的变化情况。



### 图 1: 基本

白 1 就是“扭断”(也称“扭十字”)。此时要考虑的是,这以后黑该怎么行棋,黑形将如何? 作为黑,虽然应采取朝一个方向长的下法,但如图所示,此时有 a、b 及 c、d 四个方向,选择哪一方,得视周围的情况而定。

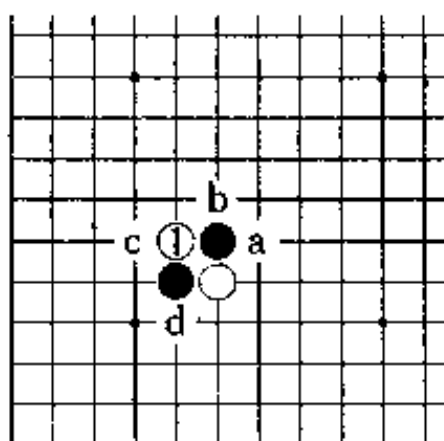


图 1

### 图 2: 定式

白为了在左角腾挪,通常采取白 1 靠、白 3 扭断的手段。对此,黑虽然也有各种腾挪方式,但通常

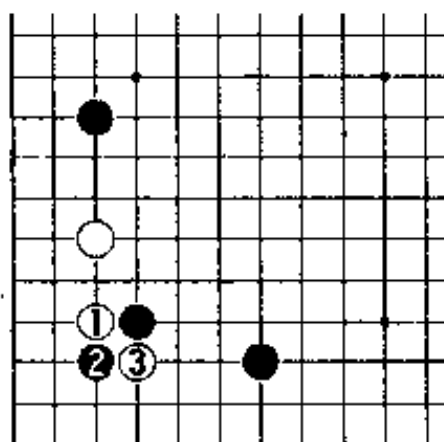


图 2

### 图 3: 接上图

选择黑 4 长。而白则采用白 5 至白 9 的手法。至黑 10 打吃白一子告一段落。黑 4 如果——

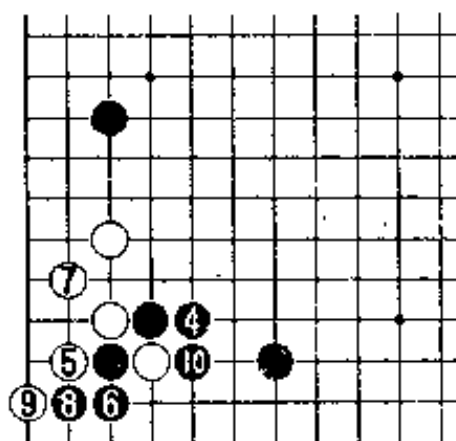


图 3

图 4: 接上图

朝黑 1 方向长又会怎样呢? 此时白 2 下立, 接着

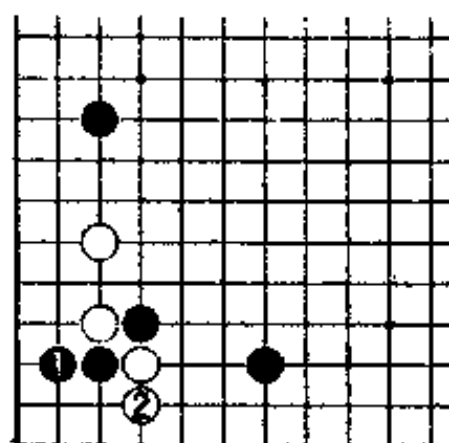


图 4

图 5: 接上图

如果黑漫不经心地以黑 3 打吃, 则会被白 4、6 滚包。当然, 黑还有好几个应手, 但终不如图 3 理想。

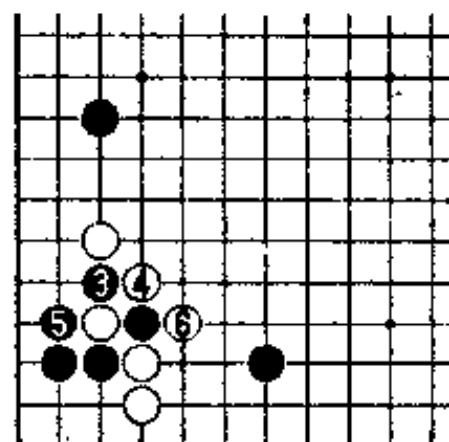


图 5

图 6: 类型

图 1 靠, 白 2 扳之后, 黑 3 扭断是好手。这一来, 白要腾挪就十分困难了。

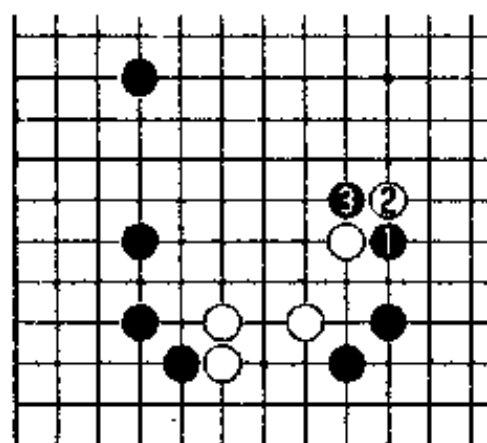


图 6

图 7: 接上图

如果白 4 打, 黑 5 长出, 白棋就不理想了。又比如白 4——。

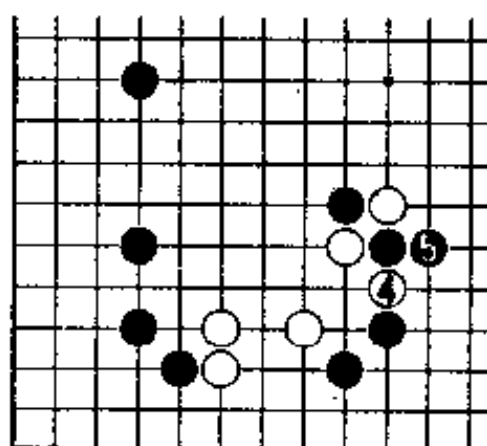


图 7

图 8: 接上图

若依白 1 长, 黑 2 长的着法, 这样白 a 位的征子不利, 故白困惑。

如本图所示, 有一旦被扭断便立即出现困境的情况发生时, 应尽量防御不被扭断。

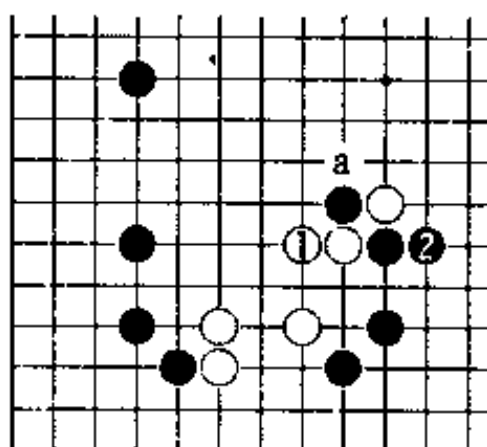


图 8

图 9: 定式

黑 1、3 虽是定式之一, 但有附加条件。此后——

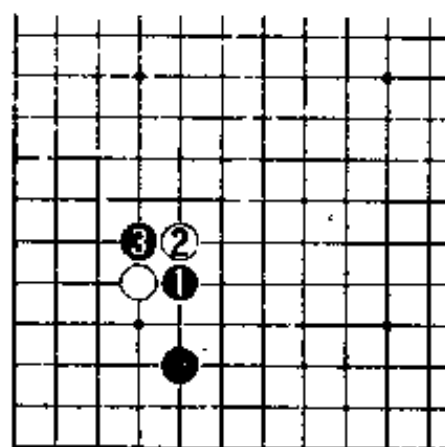


图 9

图 10: 接上图

白 4、6 时, 黑要走出 7、9 的形, 接着黑将在 a 位征子。这样一来, 白无奈只好以白 10 应, 以下至黑 21 告一段落。如果黑征子不利, 则白 10 会改走如图 11 所示的白 1 长, 黑便立即陷入困境。

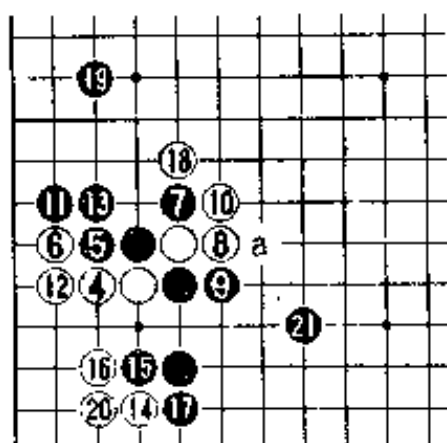


图 10

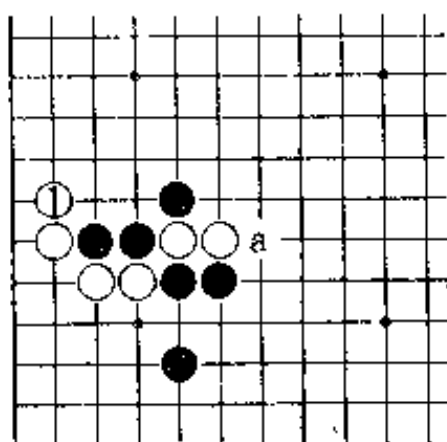


图 11

## 9. 扳、扳出、扳二子头

### ◇ 扳

“遇靠即扳”的棋谚告诫我们, 当对手靠来时, 应当考虑扳。

图 1 是高目定式。对于黑 1 的外靠, 白 2 扳是手筋, 接着——

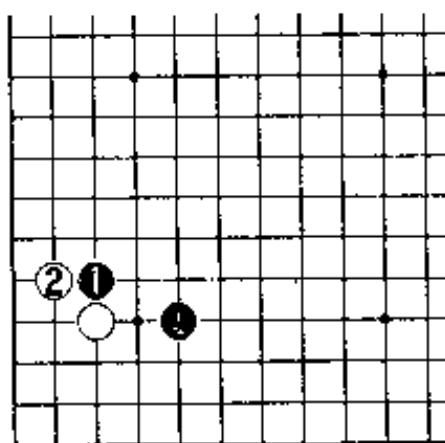


图 1

图 2: 接上图  
黑 3 以下至黑 13 是  
一种变化情况。

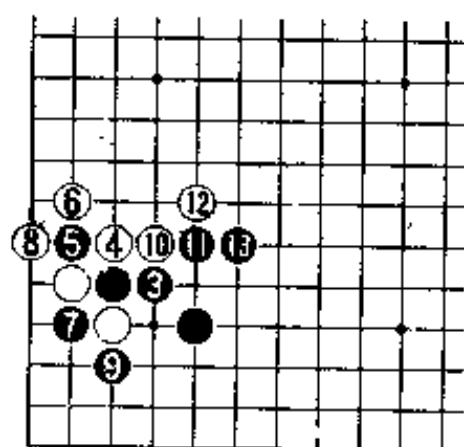


图 2

### ◇扳出

同样也含有“扳”字，  
但感受却与扳不同。反手  
扳称为扳出。

图 3 中的白 1 就是扳  
出形，也是定式。

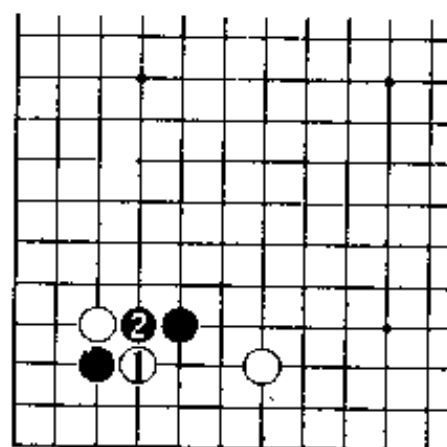


图 3

图 4: 接上图

白 3 爬，黑 4 挖，以下  
至白 13 告一段落。这也是  
读者所熟知的定式。

然而，时常也发生不  
能扳的情况，其用法也不  
易分辨。

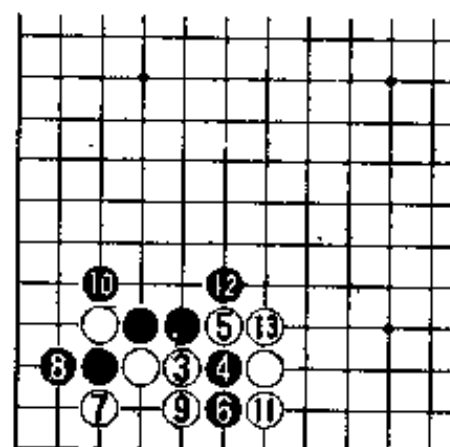


图 4

图 5:

如图 5, 黑 1 之后白 2 长。白 2 若在 a 位扳, 黑便可在 2 位断, 巧妙地腾挪。

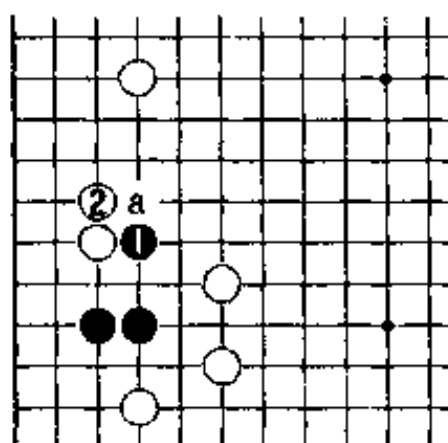


图 5

图 6: 类型

如果白 2 长, 那么黑 a、白 b、黑 c, 虽让黑有了做活的余地, 但却扼制了黑棋的发展势头。

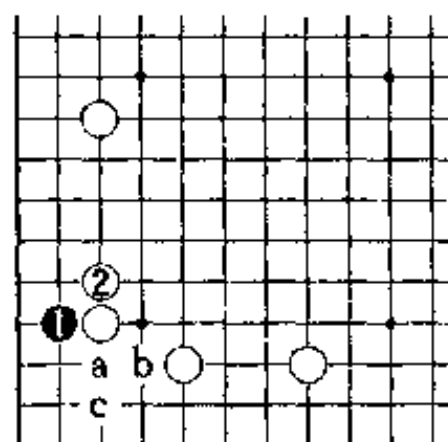


图 6

### ◇扳二子头

人们说, “扳, 尽可无视二子之头”, 这句话肯定了扳的作用。换言之, 它告诫人们切不可造成被人扳二子头的情况。

图 7 的白 1 就是其例。黑当仁不让以黑 2 扳白二子头, 对白的恶形穷追不舍。因此, 作为白, 在白 1 时应选择 a 位扳或 b 位顶。这样, 黑 c、白 d、黑 e, 情况就有所变化。

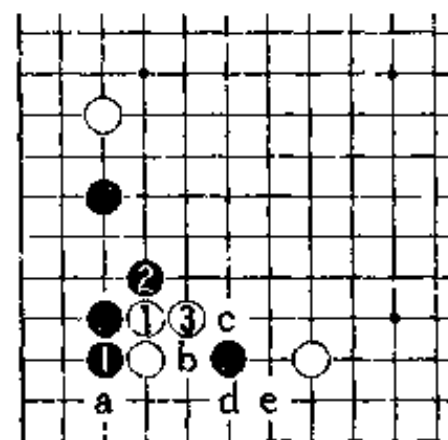


图 7

图 8: 相似而不是形

黑 1 与扳二子头有所不同, 因为旁边还有一△子。如果以此混淆, 黑 1 扳则会被白 2 断, 使黑陷入困境。此时, 黑 1 改走 2 位长是形, 否则黑二子便成了被白 2 扳二子头的形。

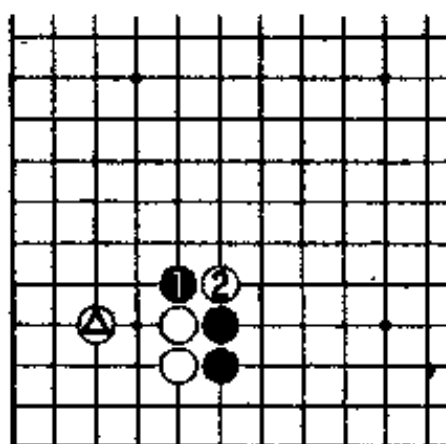


图 8

图 9: 类型

黑 1 扳白二子头一着非常漂亮, 由此使白形变得痛苦不堪。此后的变化如图 10 所示, 这一回合可以说以黑占尽优势而告终。此外——

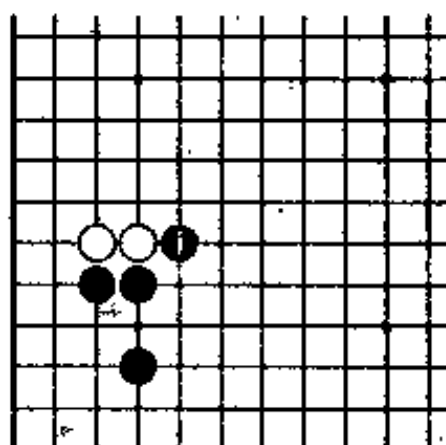


图 9

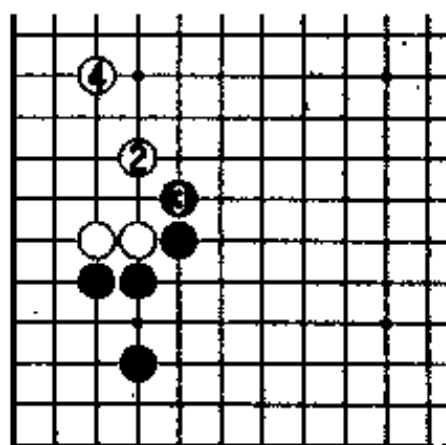


图 10

图 11: 反攻

当不得已被黑打头时, 白可采取在黑的尾部扳粘的办法进行反攻。记住这一手, 将会使您获益匪浅。

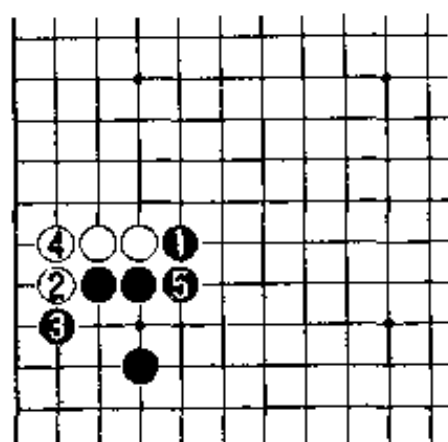


图 11

## 10. 连扳

连扳形要受条件限制。

图 1 中的黑 1、3 就是连扳。此图中, 白从 a 位到 b 位有三个点的残缺, 所以黑可以连扳。连扳在中盘的战斗中可发挥极大的威力。图 1 以后——

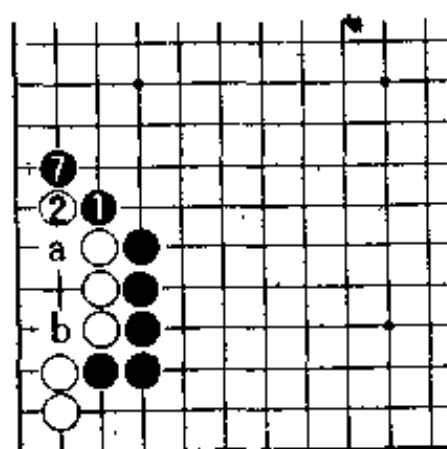


图 1

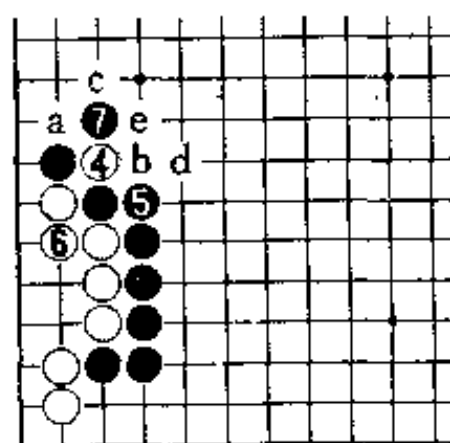


图 2

图 2: 接上图

一般的着法是白 4 直接断入, 与黑 5 交换后, 白 6 粘牢。黑 7 若征子有利, 则黑便获得了满意的效果。如果征子不利, 黑 7 则只能改为 a 位长。以下白



b、黑 c、白 d。此外，黑如果重视模样，黑 7 改在 e 位枷也不失为正着。

图 3：类型

对于星位的黑棋，在白点入三三所产生的变化中，黑 1、3 的连扳非常厉害。此后情况一般是——

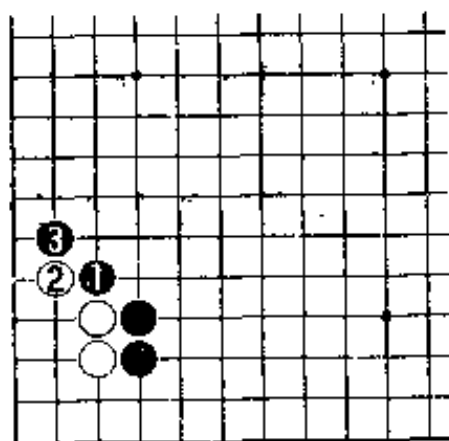


图 3

图 4：接上图

形成白 4 以下至白 10 的状况。这对黑来讲稍有平淡无味之感。白 10 以前，白形十分严谨，另一方面，白还可根据周围形势产生 a 位出逃的可能。因此，黑 7 时——

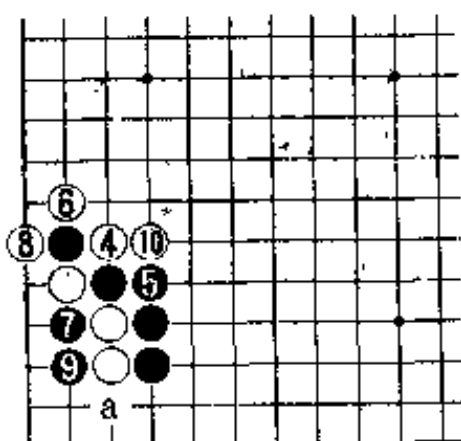


图 4

图 5：上图黑 7 的变化

可改由黑 1 打，白 2 若在 3 位粘，黑可乘势在 a 位断，吃掉下面的白二子。这样白形崩溃，黑也达到了结束战斗的目的。

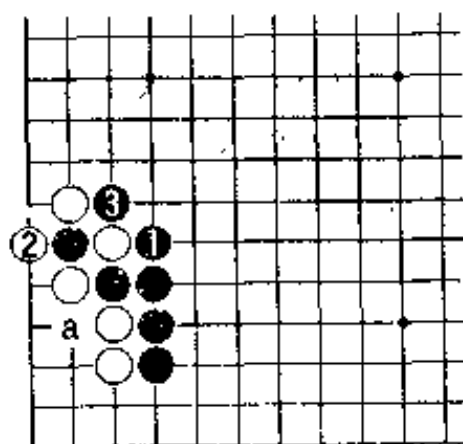


图 5

图 6: 类型

在这样的形中, 黑应怎样行棋?

黑 1 是有相当分量的连扳。

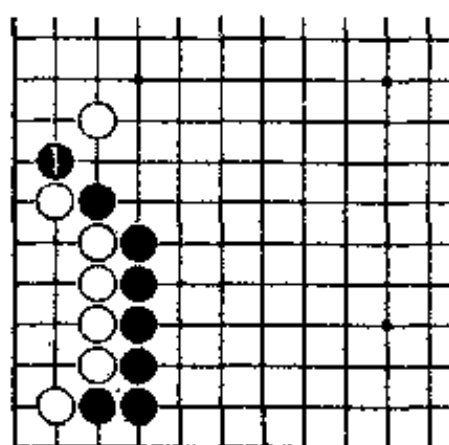


图 6

图 7: 上图以后

白 1、3 告一段落。以后可以预料黑在 a 位断、白 b、黑 c、白 d、黑 e、白 f、黑 g, 留下相当大的劫味。

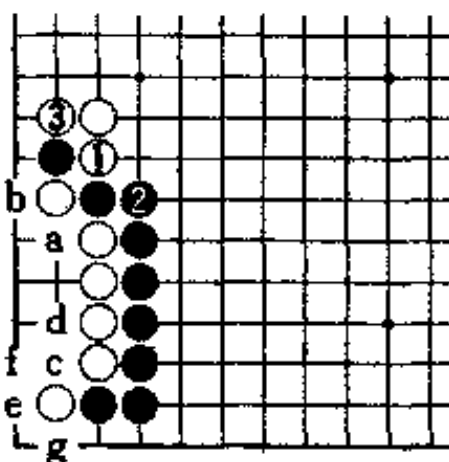


图 7

图 8:

上图白 3 若改走本图白 1, 则给黑留下了占据 a 位的余味。

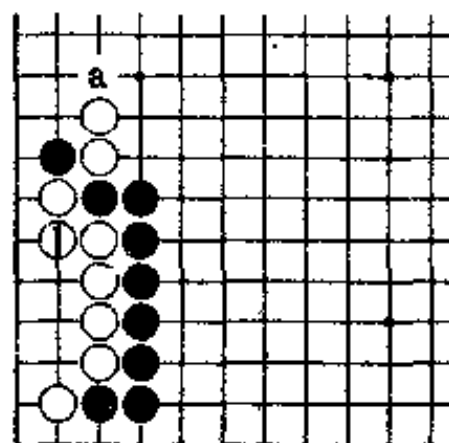


图 8

# ◇连扳及其应手

图 9:

白 1、3 的连扳是白在中央占领一席之地和在上方筑起白势力所必需的形。对此,黑的应手如图 10 所示。

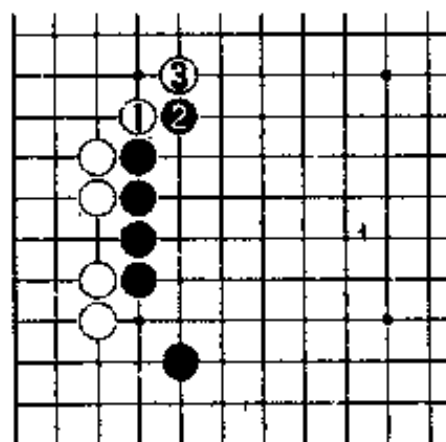


图 9

图 10: 应接手法

先以黑 1 冲,接着黑 3 断,若白 4 改走 12,则黑在白 4 位打吃,白的情况将相当不妙,故白 4 是出于无奈。于是黑便决定黑 5 至黑 9 的着法。

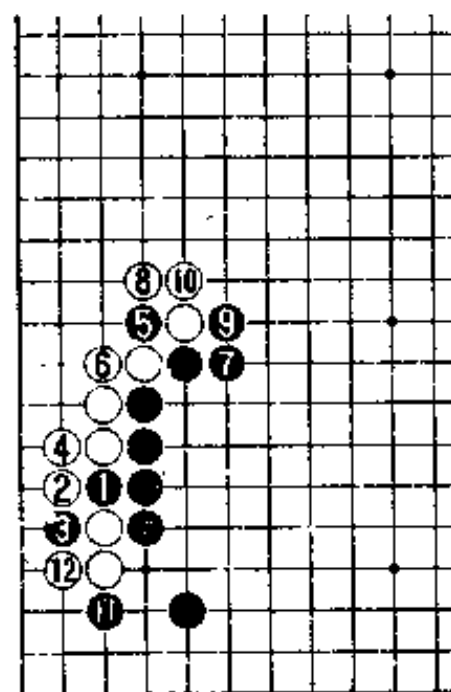


图 10

## 11. 鼓、倒虎

### ◇鼓

鼓在多数场合是好形。

图 1:基本

图中白 1 是鼓。这一手一方面使白棋稳定,另一方面又可造成使黑棋难堪的局面。换言之,黑允许了白 1,不得不使人认为是黑自身的问题,即在白 1 之前,黑就该抢占此急所。

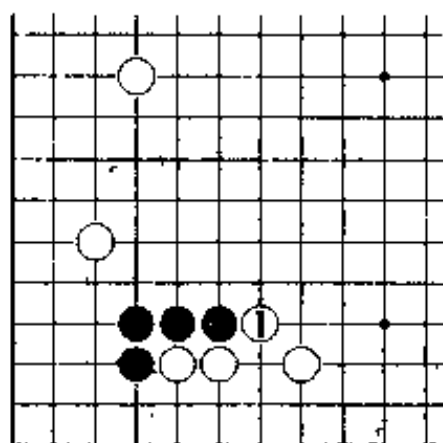


图 1

### ◇倒虎

与鼓相反的是倒虎。倒虎常成为急所。

图 2:基本

白 4 是倒虎形。其特点是眼形丰富。

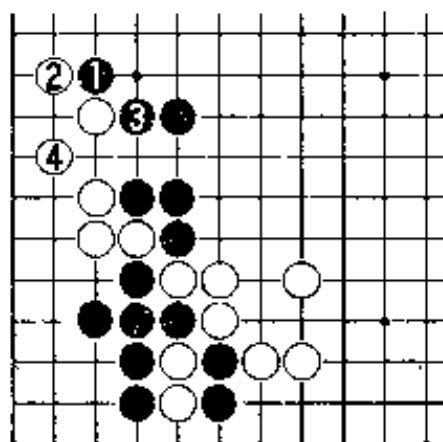
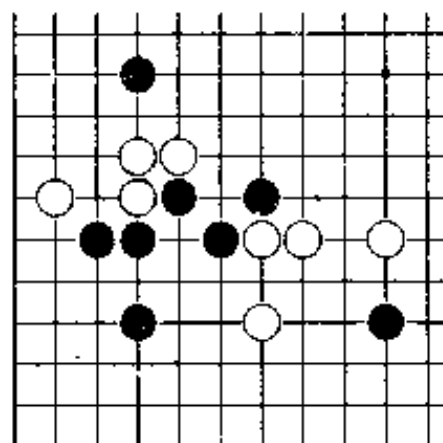


图 2

### 〔例题一〕黑先

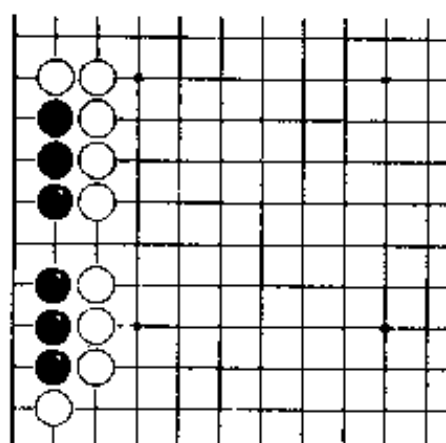
中盘的争夺正激烈地进行着。局部范围内黑的急所在哪儿?



例题一图

〔例题二〕黑先

这是死活问题中常出现的形。黑怎样才能无条件做活？



例题二图

〔例题一解答〕

图 1：正着

黑 1 鼓是正着。这样白的出头被堵住，只好走白 2，黑尽可任其不管。黑 3 进攻，增加了黑上方的厚势。

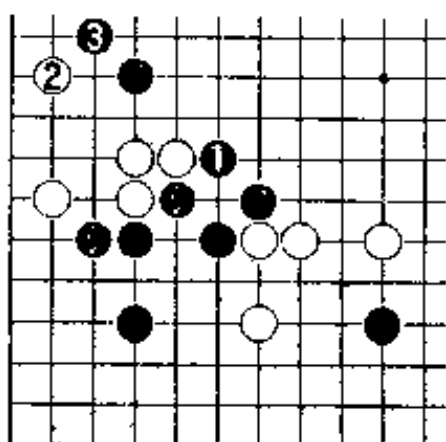


图 1

图 2：愚形

上图黑 1 以后，白 1 拐有份量，使黑不能在 a 位进攻。

如果图 1 的黑 1 省略，又允许图 3 白 1、3 的话，白便有了喘息之机。这一念之差将给今后的战况带来完全不同的效果。

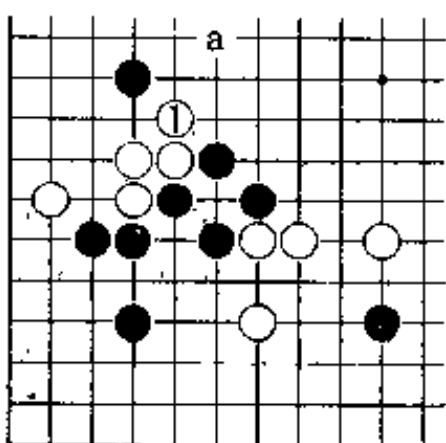


图 2

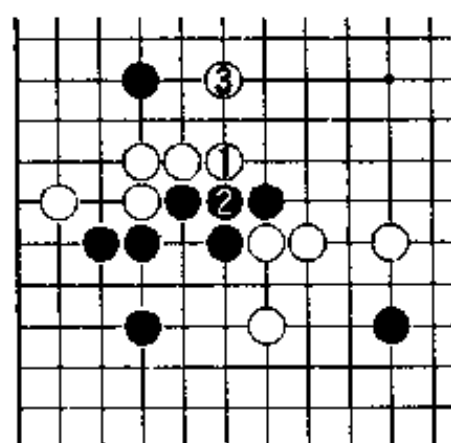


图 3

〔例题二解答〕

图 1: 失败

按通常的下法, 若黑 1 粘, 那么必会被白 2 至 6 几着置于死地。黑该怎么走呢? 再重新考虑一下。

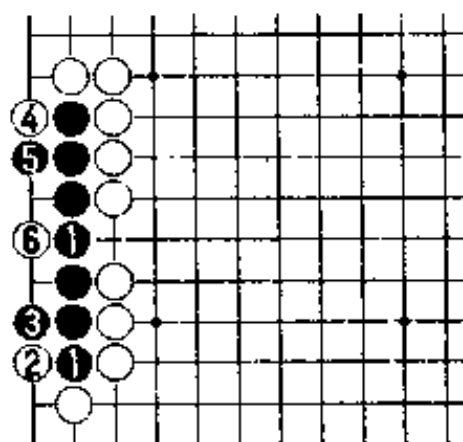


图 1

图 2: 正着

黑 1 倒虎, 方可起死回生。在生死攸关的紧要关头, 倒虎手筋常常大显身手。

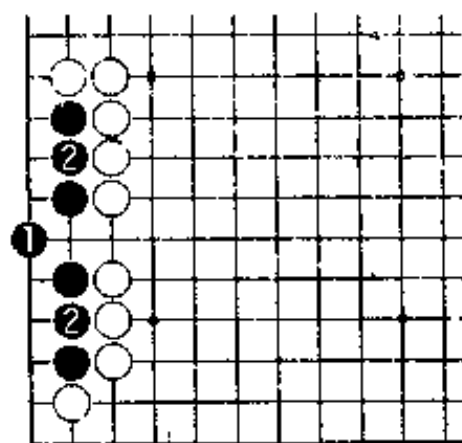


图 2

图 3: 类型  
黑 1 也是做活的急所。

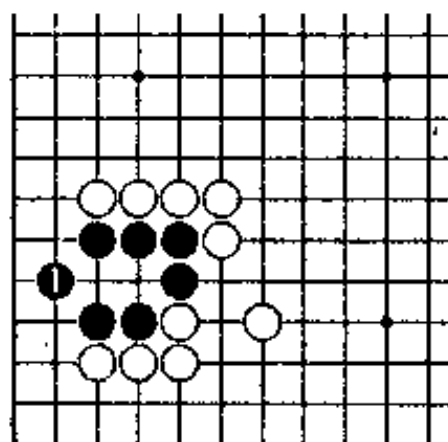


图 3

## 12. 顶

顶形常用于阻碍对方的联络。

图 1: 基本

白 1 是顶形。黑棋通过黑 2 的立, 使右方得到部分强化, 不错。这说明白 1 顶有疑问。就此图而言, 作为白, 除紧急关头之外, 不可滥用顶形。白 3 之后,

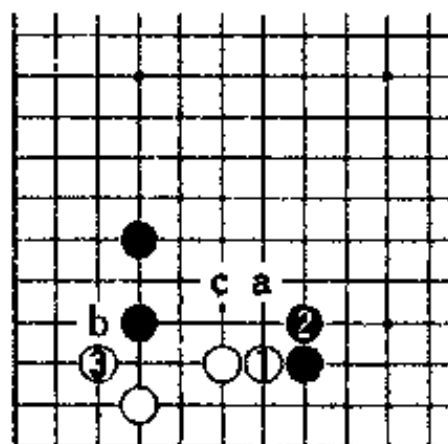


图 1

黑若想进一步加强势力, 应在 a 位尖。如果黑在 b 位压, 则给了白以喘息之机, 致使白棋有机会从 c 位跳出, 黑未能达到预期的目的。

图 2: 定式

上图白 1 若改走本图  
白 1 点三三, 以下黑 2 至  
6 筑起厚势是定式。

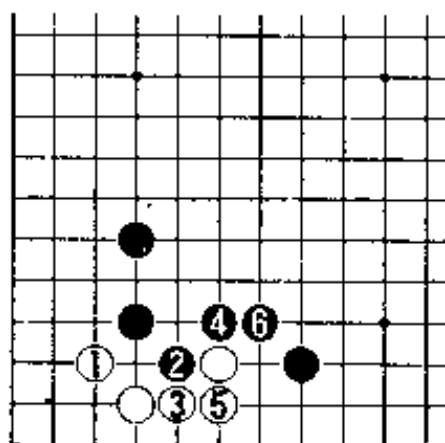


图 2

图 3: 类型

白先。白应如何腾挪  
左边的△子。

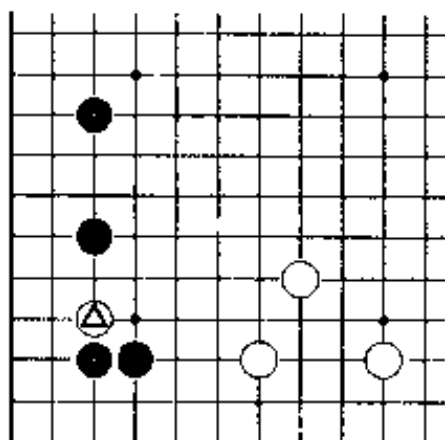


图 3

图 4: 原型图

本图可以认为是白 1  
打入, 黑 2 在角上三三处  
抵御时形成的棋型。

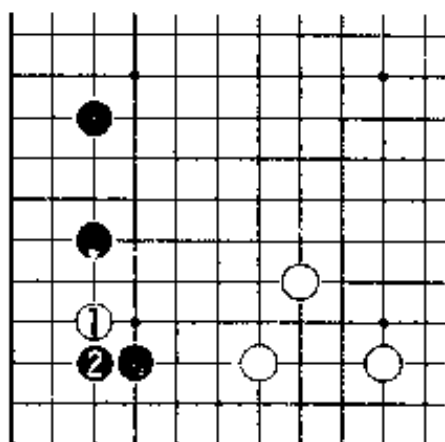


图 4



图 5:正着

白 3 顶是形。在黑 4 上立以后,白 5 扳有效,白 7 跳出。这样的腾挪形较为普遍。

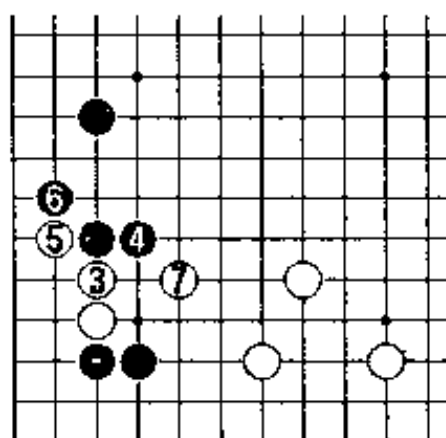


图 5

图 6:接上图

如果黑 8、10 强行断白,白可再利用白 11 的扳,以白 13 至 19 的要领,追究黑的无理之举。黑 10、14 二子无生还之机。

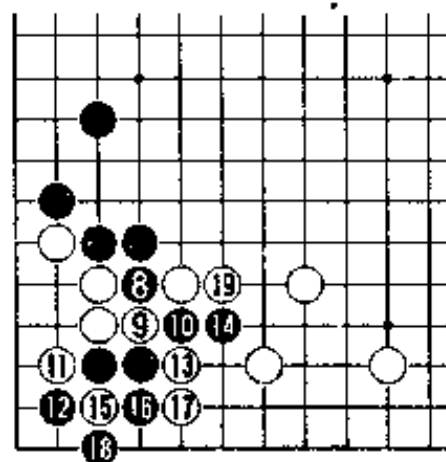


图 6

图 7:败着

图 5 的白 3 顶若改走本图白 1 压出,将会被黑 2 扳二子头,显然不行。

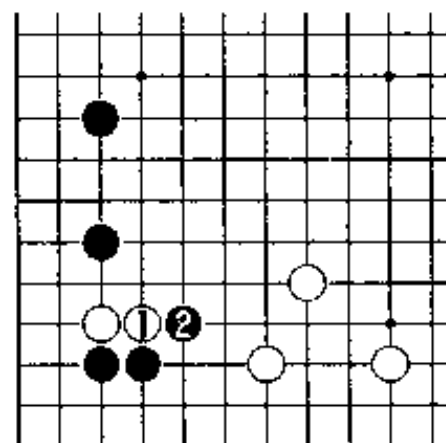


图 7

图 8:变化

又回到最初谱,如图 8 所示,对白 1 的打入,黑可采取黑 2 以下至 6 的着法。

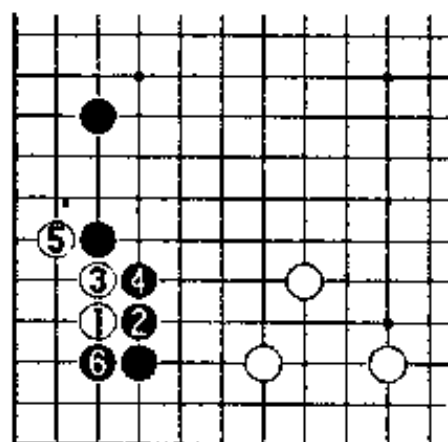


图 8

图 9:类型

这是一种腾挪的基本形。让我们来看看白△打入时黑的应手。首先,黑 1 挤入以观白的动静。如果白 2 粘,则黑 3 以下至 7 是先手,有效。

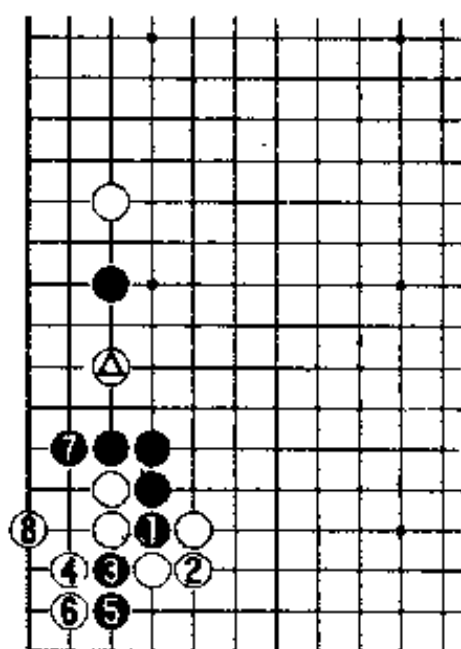


图 9

图 10: 形

紧接上图, 黑 9 顶是形。此后白 a、黑 b, 或白 b、黑 a, 相安无事。图 9 的白 2 若改为黑 3 位粘, 那么黑便可伺机在 2 位断, 进行腾挪。

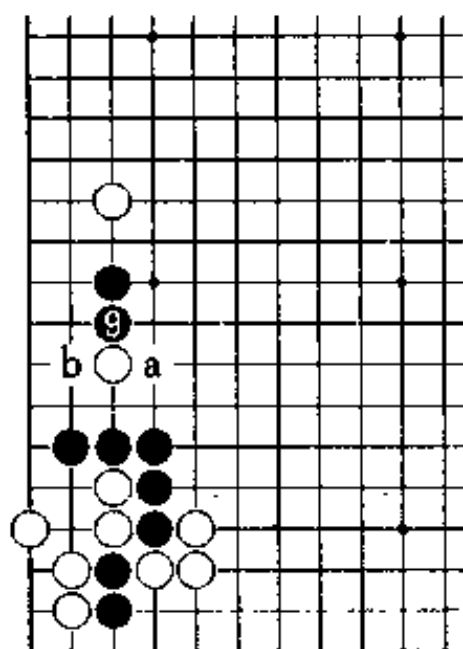


图 10

### 13. 拐

拐形虽稍有些迟钝, 但相当厚实, 可用于阻拦对方去路, 成为好手的情况较多。

图 1: 基本

图中黑 1 竟然容许白 2 的拐, 令人费解。黑想尽快抢占大场的心情可以理解, 但被白 2 拐后, 黑三子岂不变得痛苦。很明显, 黑形已溃。因此, 黑 1 应继续阻止白棋抬头(见图 2),

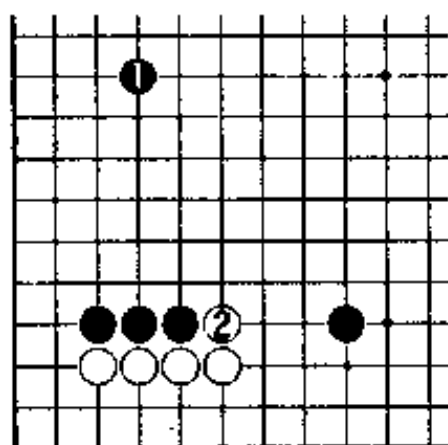


图 1

白 2、4 连扳之后, 黑应决定黑 3 至黑 7 的走法。黑 7 在 a 位征子有时也可行, 但若此, 则白有从 b 位断的一手, 仍对黑不利, 故图中黑 7 为正着。

以上图谱是由二间高夹时所产生的。其形成顺序见图 3。

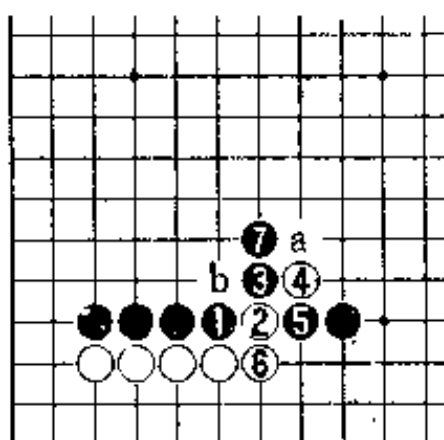


图 2

### 图 3: 原型图

这是白 3 点三三后黑 4 压所产生的棋形。若省略黑 6, 而被白在 6 位鼓, 则黑形崩溃, 故黑 6 是形的急所。白 7 粘牢。如图 1 所示。

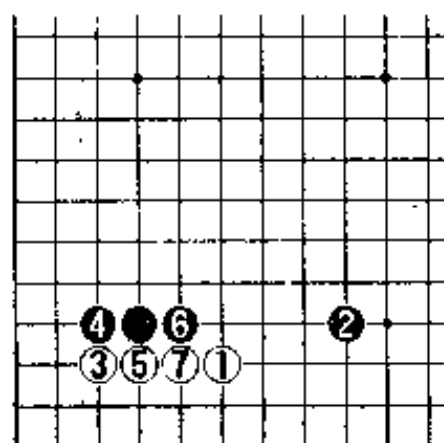


图 3

### 图 4: 定式

上图白 7 若改走本图白 1 以下的顺序, 黑 10, 以及图 5 的白 1 至黑 6 的定式, 都是常见的变化形式。

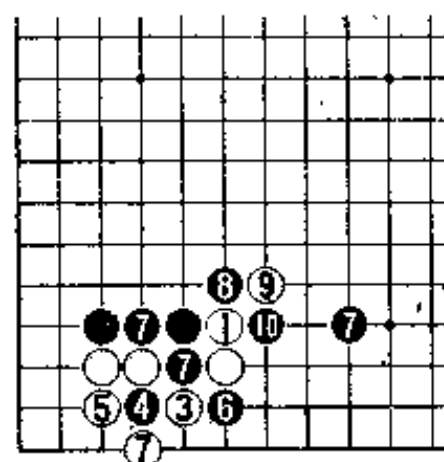


图 4

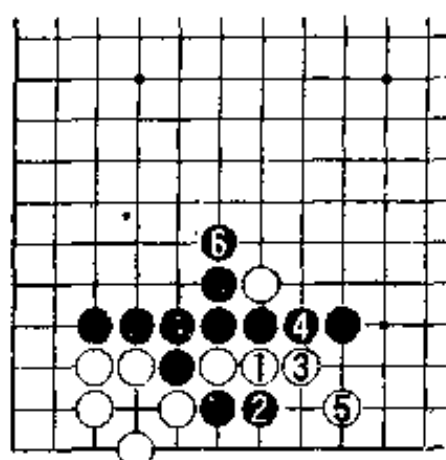


图 5

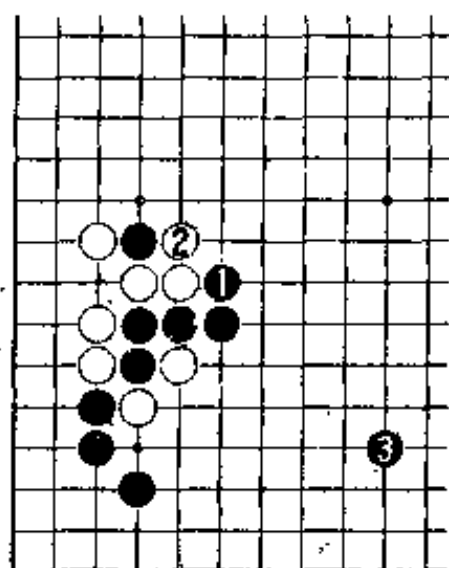


图 6

图 6: 类型

这是以前的围棋战中常出现的情形。

这是黑 1 毫不客气地拐, 与白 2 交换以后, 黑 3 占大场时形成的局面。如果不走黑 1 拐, 而直接以黑 1 抢占大场(见图 7), 那么, 白 2 的长与白 4 的飞将使上方的白模样变大, 读者不妨与图 6 比较。

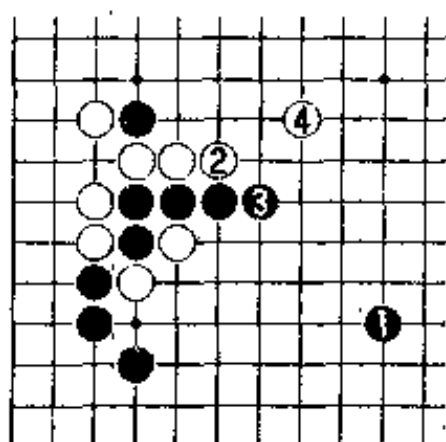


图 7

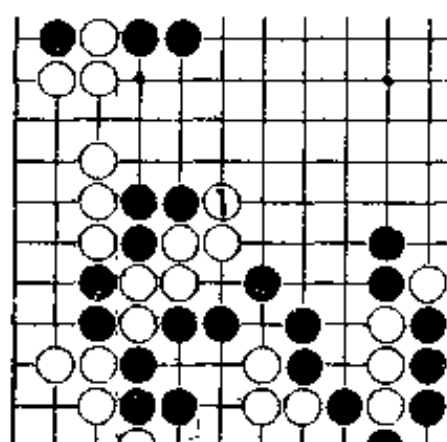


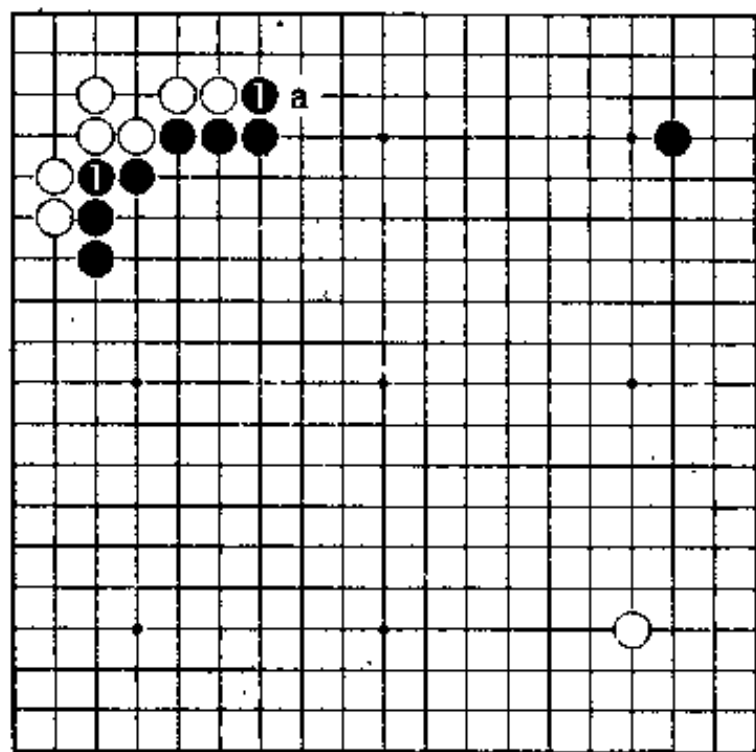
图 8

图 8: 类型

这也是实战中发生的情况。白 1 拐非常厉害。

图 9: 实战图

这是名人联赛中,我与高川先生对弈时的序盘战。我执黑,当时走黑1拐压是由于右上角有黑棋而采取的紧急一着。这样就避免了白一旦占领了左下方的空角,白再往a位跳,白将变得乐观了的情况。由此可见,拐在布局阶段也相当重要。以下出示形成左上角棋形的顺序以作参考。



29

图 10: 顺序

由于白 1 突然闯入三三处而发生了以下至白 13 的变化。

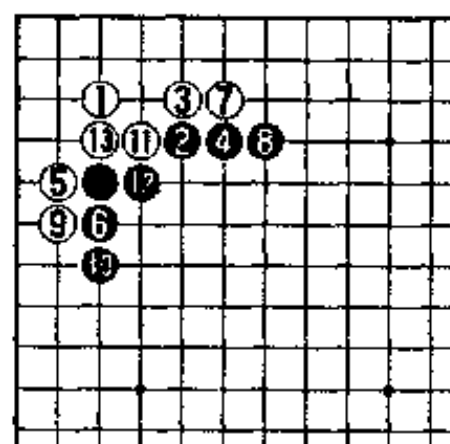


图 10

#### 14. 滚包

滚包本身更具手筋特色,但是,由于滚包而产生凝形或团形,又使它在形方面有着重要意义,故值得一提。

图 1: 基本

黑 1 断乃高明手筋。白虽有白 2 打一手,但黑 3 的滚包紧跟其后。

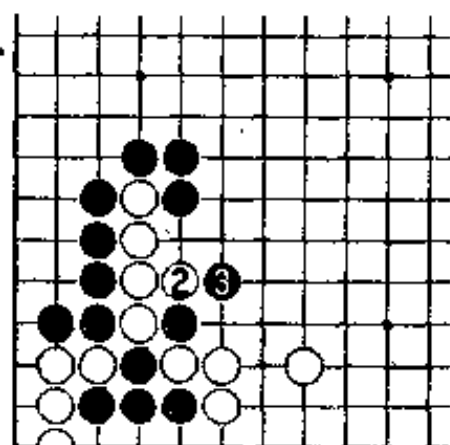


图 1

图 2: 接上图

当白 4 提掉黑一子后,黑 5 滚包,黑 7 长,筑起了外势。虽然已不可能救出下方的黑四子,暂将其视为弃子,面白却由数颗△子与 4、6 两子形成了团形。

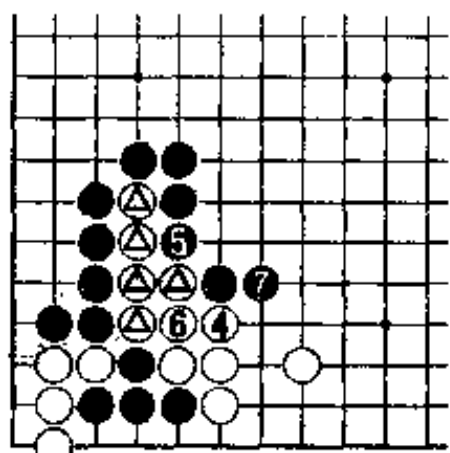


图 2

图 3: 类型

这也是采用滚包的基本手法。黑先。

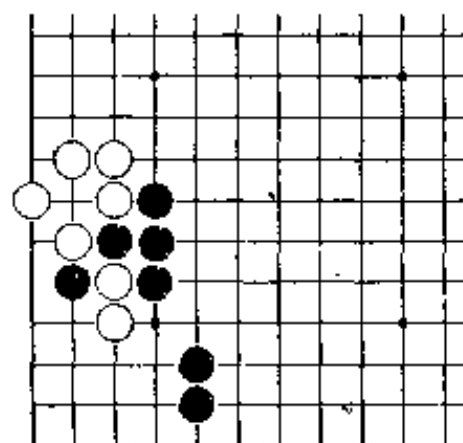


图 3

图 4: 手筋

黑 5 断, 使其与黑 7 二子作为弃子, 是滚包手筋。白 8 以后, 黑 9 打, 成为滚包手筋。

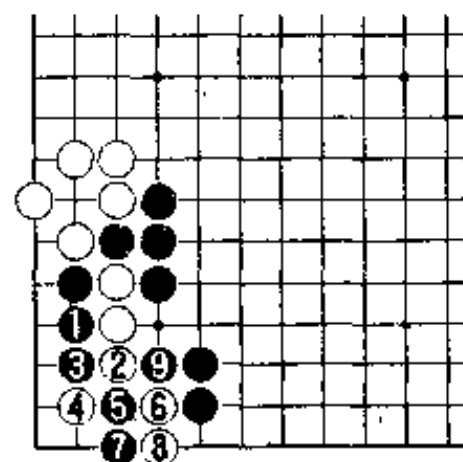


图 4

图 5: 接上图

白 10 提掉两颗黑子后, 则被黑 11、13 继续打吃, 白棋死。

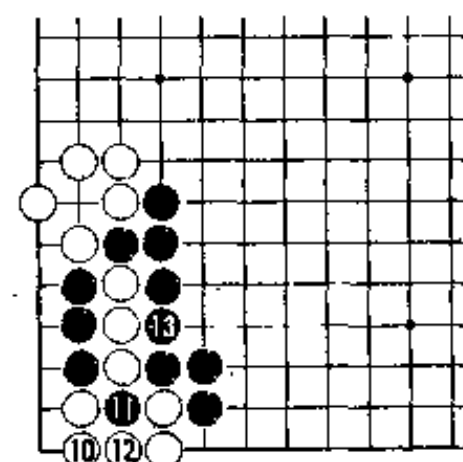


图 5



图 6: 常形

这是实战中常出现的形。白 1 下立即提住黑二子。此时, 黑可利用两颗弃子大胆地滚包。如果您执黑该怎么走?

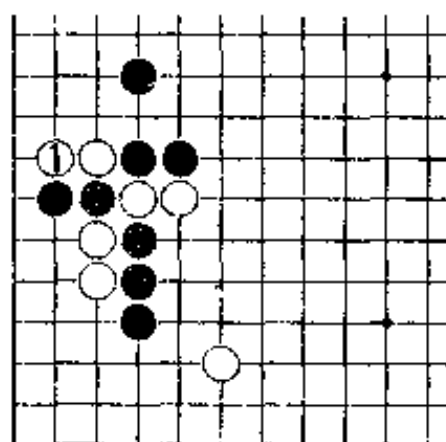


图 6

图 7: 手筋

黑 2、4 连打, 黑 6 枷, 具有使白△子失去效力的意义, 堪称好手筋。白 a、黑 b、白 c 后, 黑便可在△位扑, 白提后, 黑再在 d 位滚包。

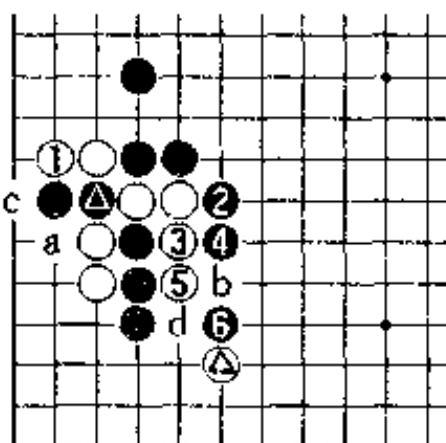


图 7

图 8:

图 6 的形成顺序。

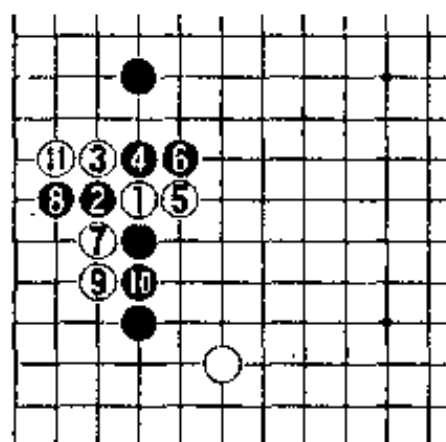


图 8

图 9: 实战例

此谱为第 13 期名人战中, 石田芳夫本因坊与林海峰名人第 3 局对弈中出现的滚包打法。林海峰名人黑 1 以下至黑 5 断实际上有些不妥, 面临白 6 至 8 枷的好手, 黑深感痛苦, 故黑 9 的着法令林海峰名人殚思极虑了 1 个多小时之久。白 10 以后——

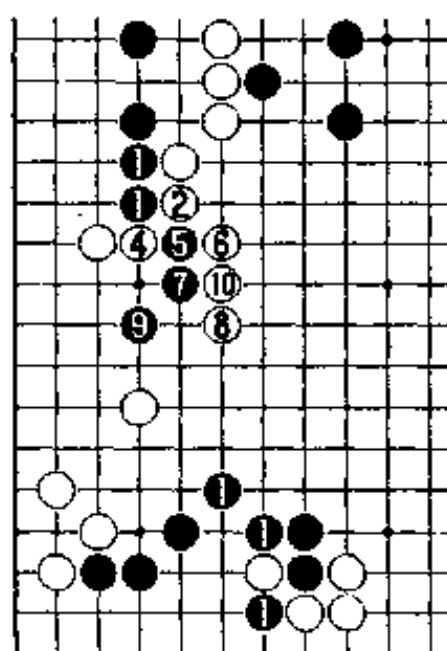


图 9

图 10: 接上图

针对黑 1, 白有 2 位长之妙手, 以下白至 12 滚包, 黑无奈只好 a 位提, 而白则在 b 位抢到先手。

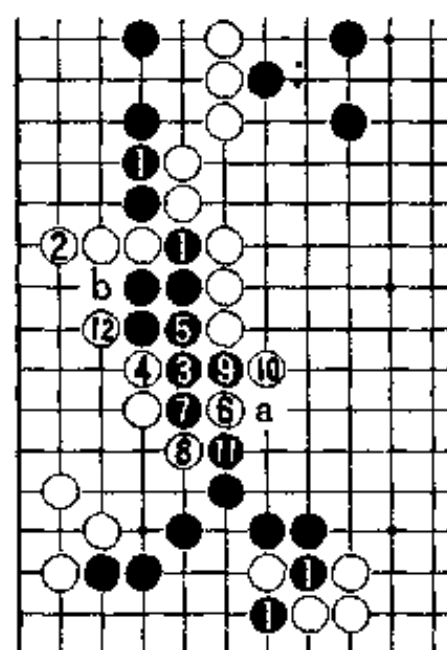


图 10

## 15. 枷

枷，常作为压迫对方的一种手段来使用，也可以认为是形。其具体用法如图1中的黑1。黑1既达到了压迫左边白二子的目的，又具有在中央蓄势的意图。这一枷，使白顿时陷入一种举步惟艰的状态。白即使有所举动，也只能在a位飞，而黑只需在b位尖便可从容应付。

如果黑改走c位靠，试图封锁白的话，白将会在b位扳出并舍去白二子，从而解除束缚。此时黑的态度应是允许白获得一线生机。总之，被枷以后，白始终处于困窘状态。因此，在被黑枷之前——

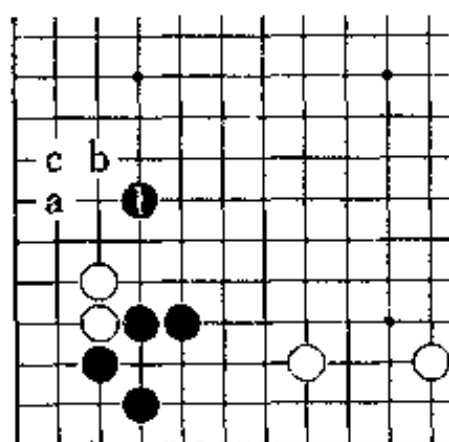


图1

### 图2：常法

白1开拆，既奠定了基础，又可避免身陷囹圄。

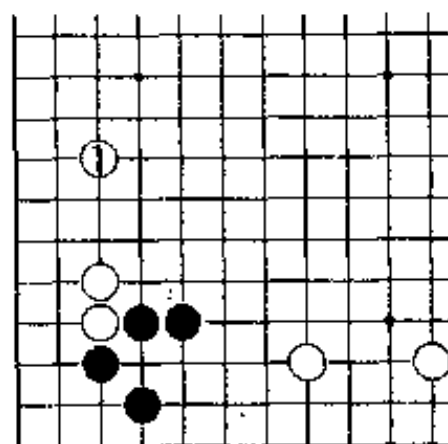
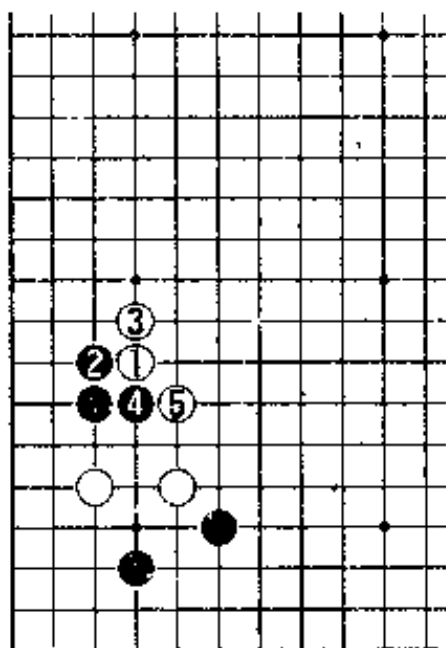


图2

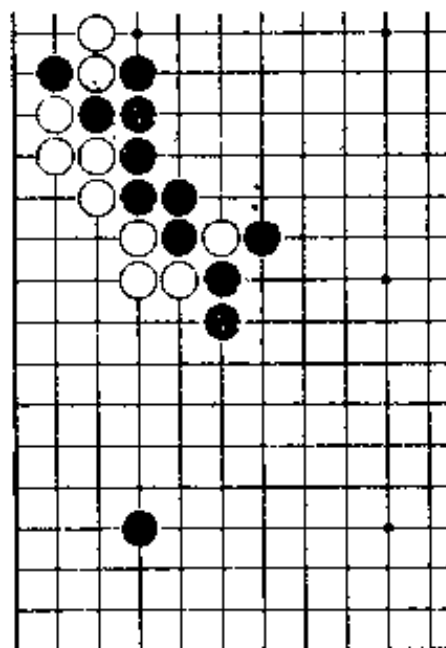
〔例题一〕黑先

对于白1的枷，黑以2、4对应。那么，白5以后黑应该怎么走呢？



### 例题一 图

〔例题二〕黑先  
哪儿是急所？



### 例题二图

〔例题一解答〕

图 1: 形

黑 1 爬, 黑 3 跳出是常形。

白 4 虎是好手, 因为黑 a 位挖一手相当厉害。

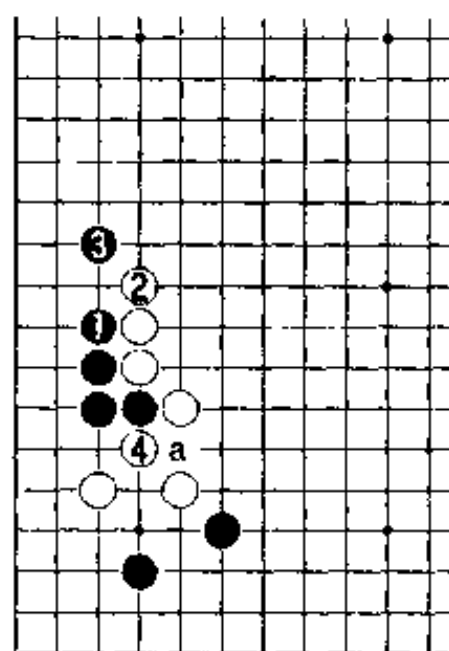


图 1

图 2: 失败

黑 1 不爬而改为跳, 白只要存在一△子便会产生白 2 以下至 8 的手段, 穷究黑的错误。黑 9、11 时, 虽有生存希望, 但至白 12, 黑角上已支离破碎, 加之还被白 8 围困一子, 损失更大。

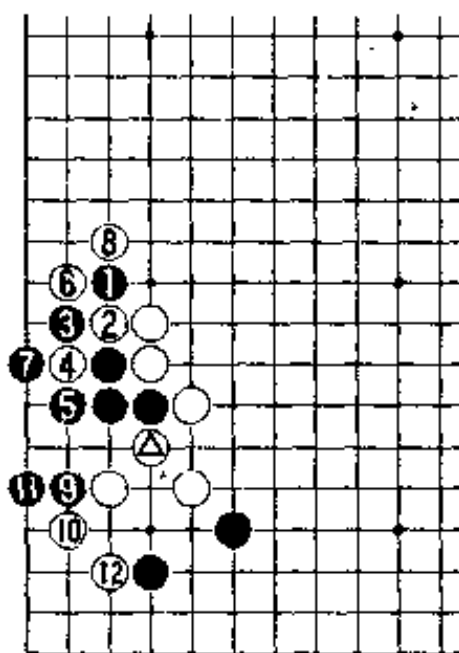


图 2

〔例题二解答〕

图 1: 形的急所

黑 1 投入白棋的薄弱之处是急所。这样, 可阻止白向下方发展。

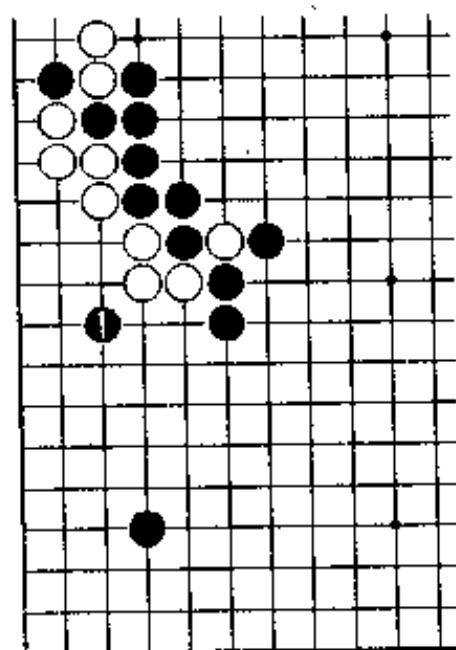


图 1

图 2: 缓着

除上图黑 1 外, 还有本图中黑 1 枷之手, 但其力量不如上图强劲。加之, 黑在向 a 或 b 位展开时, 突出的两颗强子变得不能充分活用。

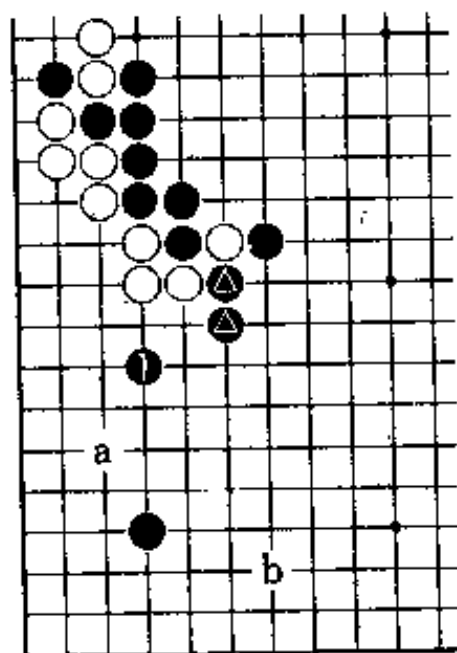


图 2

## 16. 劫

“劫”虽在本质上与“形”有所不同，但为了进一步了解形，就必须对劫也有所了解。

图 1: 形

在这种情况下，白十之八九都应以白 1 打入方为正着，不能畏惧黑在 a 位的断劫，此后黑守 b 位告一段落。如果面对白 1，黑不敢劫争而在 c 位粘，则只能起到制造团形的作用，黑还是应该在 a 位断，牢牢抓住劫争的机会。

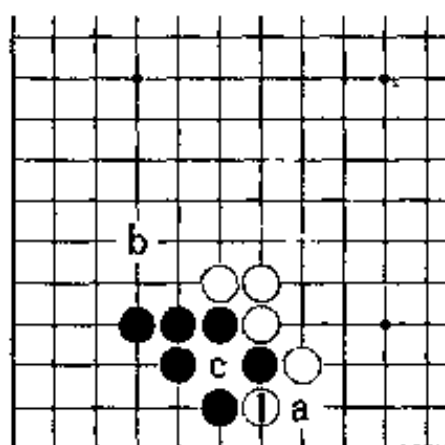


图 1

图 2: 顺序

上图是由黑 1、3 的靠压定式形成的。黑 9 拔掉白子以后，黑 a 使白 b 有效。

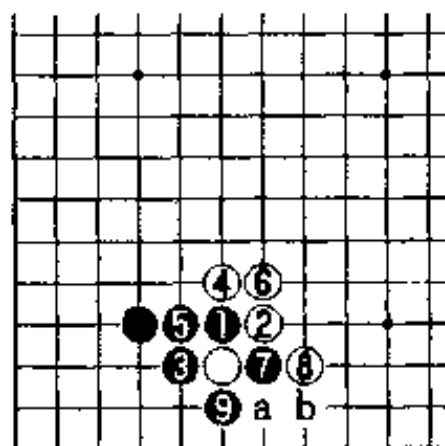


图 2

图 3: 类型

作为白的造劫手段，白 1 是形。现在的问题是，黑该如何应？

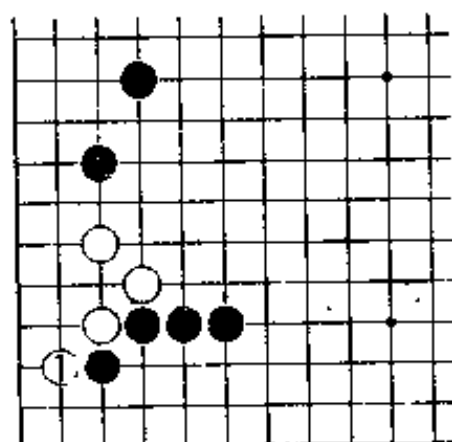


图 3

图 4: 接上图

黑 2 断，挑起劫争。既然先有白 1，白 3 肯定会接踵而来。如果黑畏劫而退避三舍的话，其情形将是——

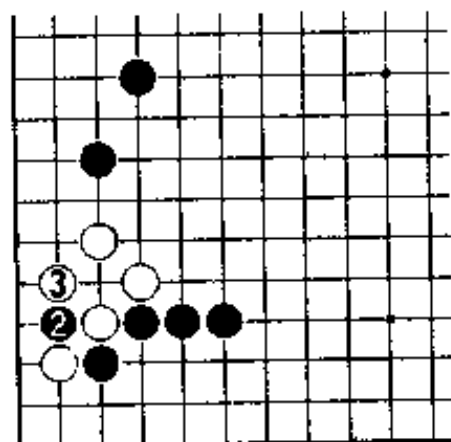


图 4

图 5: 缓着

图 3 以后，不少人会走本图黑 1 缓手，这样让白 2 爬入乃一大损失。此时再在 a 位断的话，白可在 b 位粘。

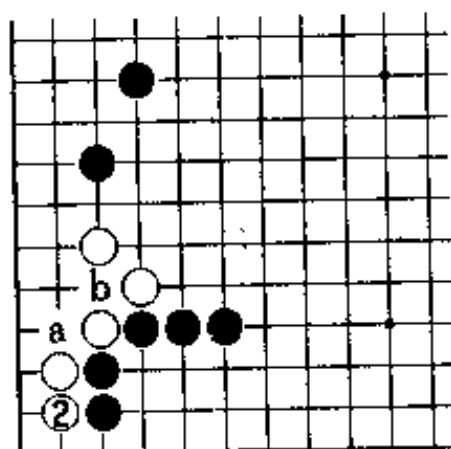


图 5



图 6: 类型  
对于白 1 的扳, 黑该  
怎么应? 此后——

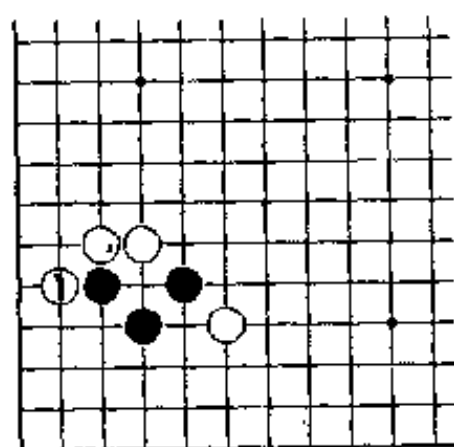


图 6

图 7: 接上图  
黑 2 应, 当白 3 打时,  
黑 4 在另一面粘, 黑 6 开  
劫。如果白在 a 位断则是  
本手劫, 但白担心失误未  
能寻衅。

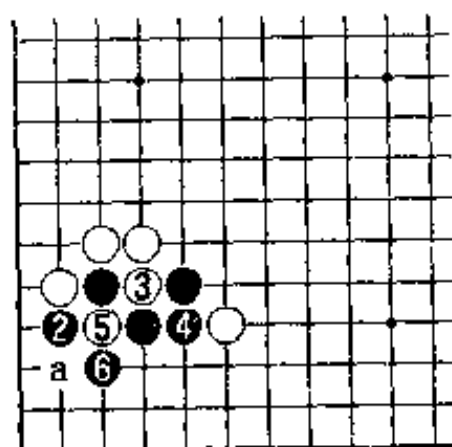


图 7

图 8: 变化  
此为白 1 高位两挂时  
的情形, 白 5 乃一般手法,  
至黑 10 为止, 棋形与上图  
相同。

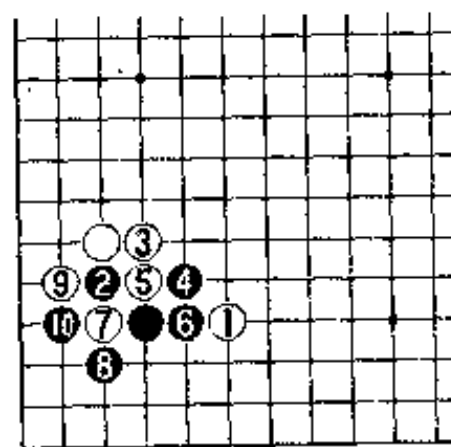


图 8

图 9: 类型

白试图以一△子断开黑棋, 此时许多人都只考虑黑 b 或 a 位长, 这样只能形成松散的棋形, 而黑 1 尖顶却是严厉的应手。接着, 如果白 4 扳, 则黑可以用与图 6 相同的手法。

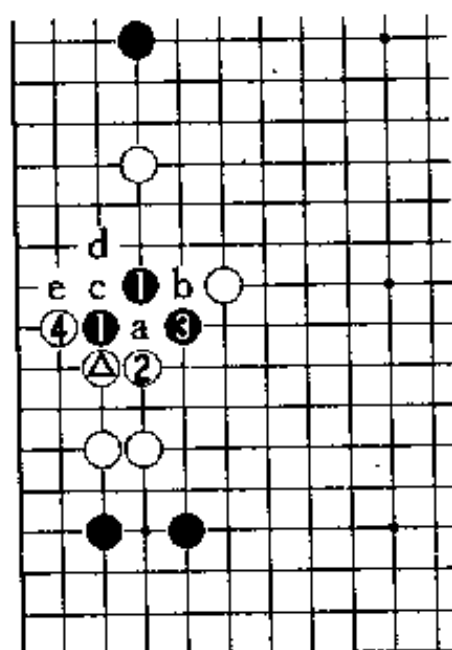


图 9

图 10: 接上图

黑 5 以下至 9 开劫。此外, 上图白 4 如果改为 a 位挤入, 则黑 b、白 c、黑 d、白 4, 黑 e 打, 又还原成同样的棋形。

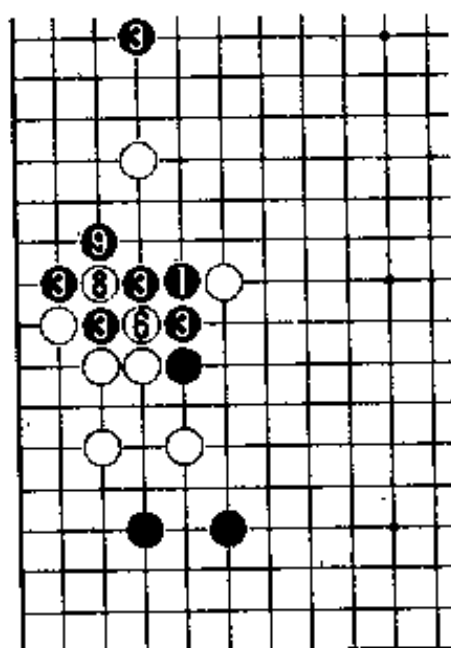


图 10

## 17: 本手

我们使用“本手”一词，意思有多种，其中，当形不好而需要重新整形时，我们称“本手”。例如——

图 1: 基本

黑 1 就是本手。此时即使不立即走黑 1，也没有被断的危险。但是，如果一旦被白在 1 位刺，则立即会威胁到黑棋整体，故黑 1 旨在起预防作用。

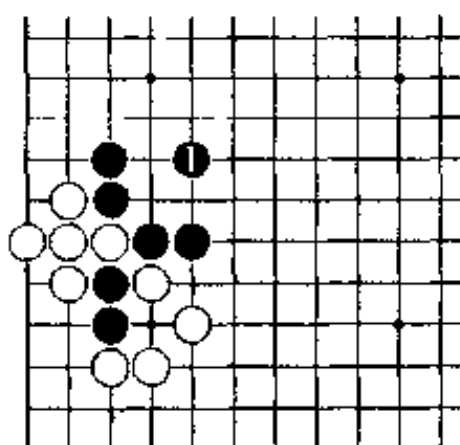


图 1

图 2: 类型

黑 2 打吃一子也称本手。若不先走此手，白 a、黑 b 后，白有攻占 c 位之意图。白 3 以后则形成与图 1 完全相同的情况。

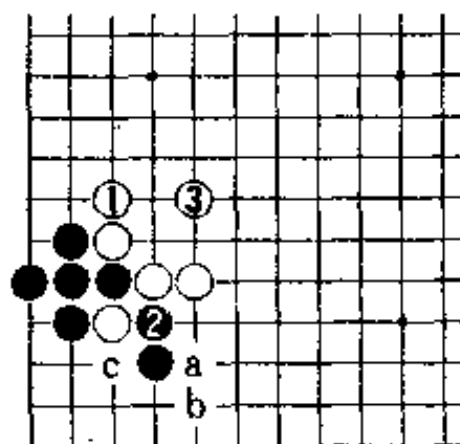


图 2

图 3: 形

白 1 粘很有必要, 否则黑在 a 位扳, 白必死。此时黑 2 的粘是本手。若省略此手, 让白在 2 位断, 黑将有被分为上下两段之虞。

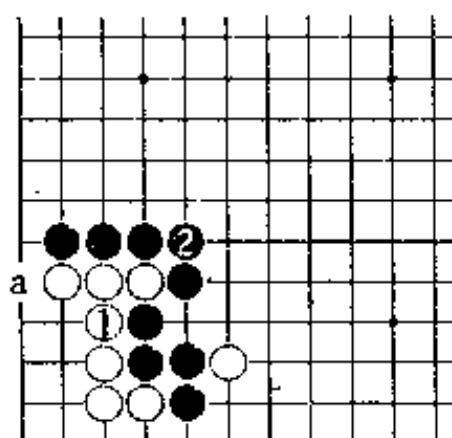


图 3

图 4: 本手

黑即使立即被白在 a 位断, 也可以由于征子有利而不必担心。尽管如此, 黑仍以黑 1 防御为好, 即所谓“本手”。

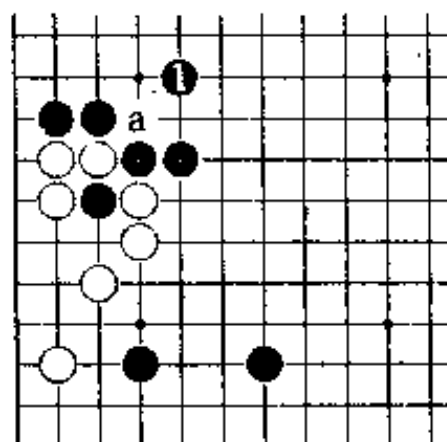


图 4

图 5:

黑 2 为权宜之计, 黑 a 是本手。

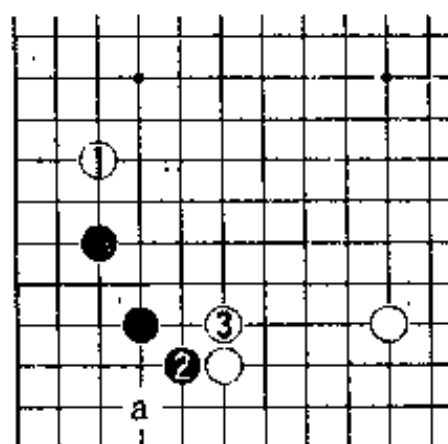


图 5

图 6: 实战图

这是我与藤泽秀行九段对弈的一局棋谱。黑 1 跳以后, 白 2 防御是本手, 也是形。那么, 为什么黑 1 时不直接在 2 位攻呢? 我想, 会有人提出这种疑问的, 当时——

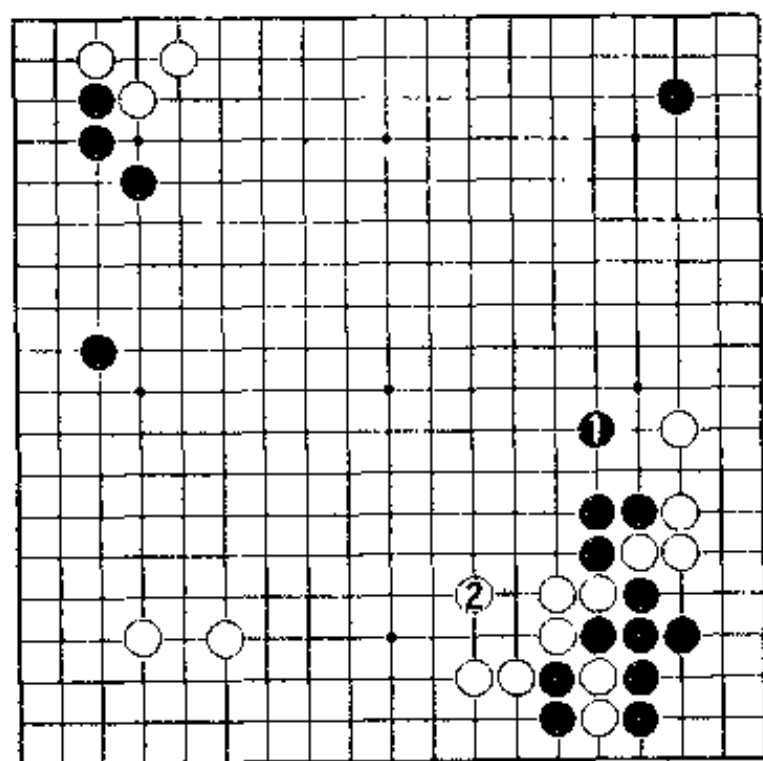


图 6

图 7: 反击

白 2 尖试图挑起战争。有了上图黑 1 以后, 黑若再走本图 2 位, 白会非常被动, 故白 2 防御是正着。

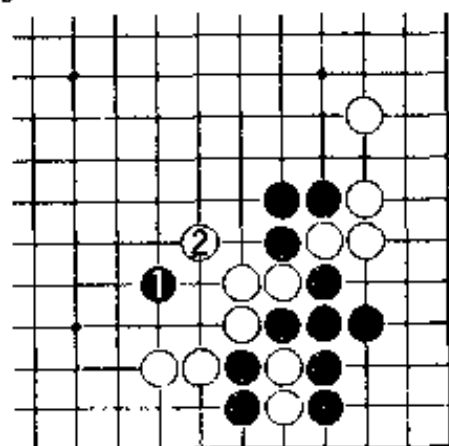


图 7

图 8: 原型图

此图为图 6 的形成顺序。本图的雏形是由白 1 大飞挂而产生的。白 9 厉害, 以下至黑 14 告一段落后, 白 a 位虎本有些份量, 但白却走在图 9 中的位, 故发生了黑 b、白 c、黑 d、白 e、黑 a、白 f 的变化图形(如图 6 所示)。

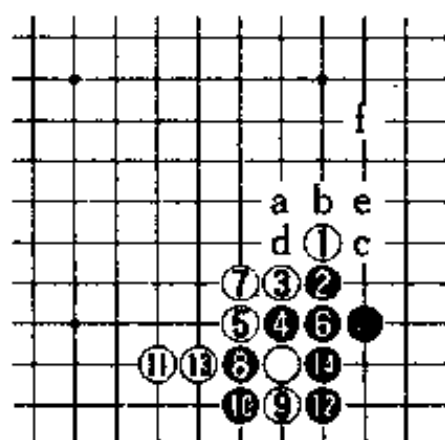


图 8

图 6 以后的情形参见图 9。

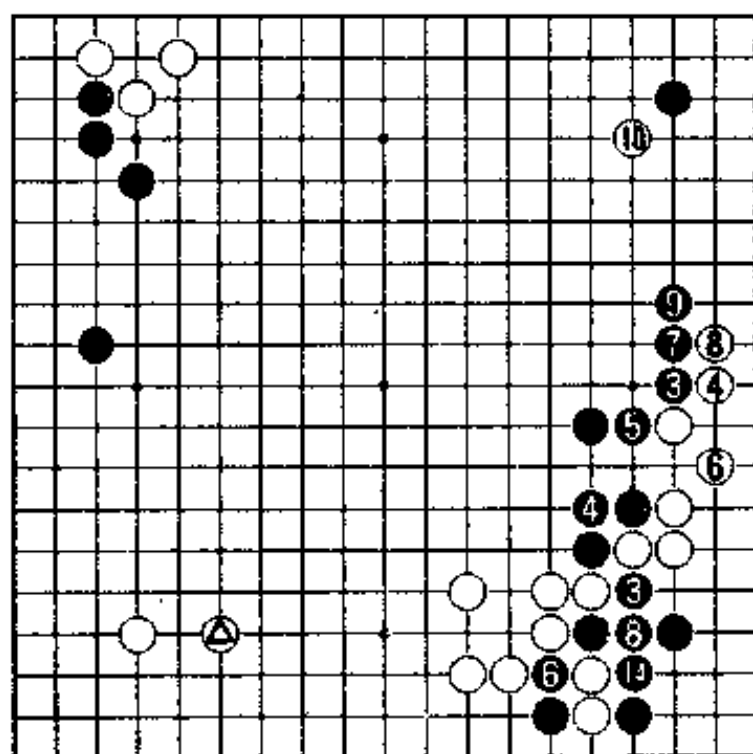


图 9

## 18. 肩冲

肩冲也是一种形。

图 1: 基本

这是围棋对弈中常见的情形。对于白 1 的镇，黑 2 肩冲是对策之一。

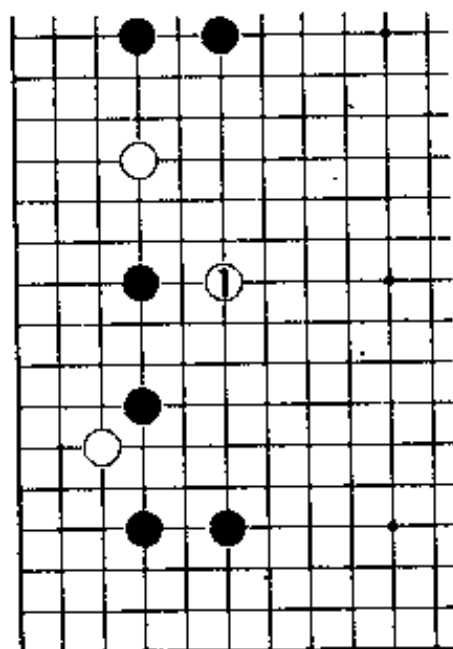


图 1

◇切断以后进入中央

图 2: 接上图

针对白 3 的上立，黑采取了黑 4 以下至 10 的措施。由于白征子不利，只好在 a 位拐，黑则下立占据 b 位，有利。

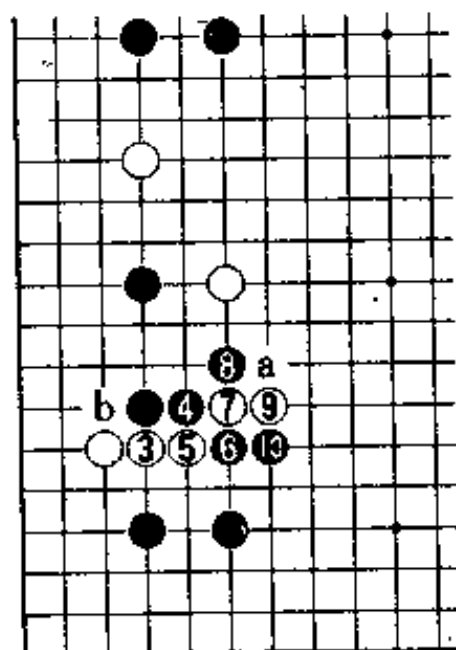


图 2

# ◇攻

图 3: 其它方法

黑 1 夹击一着相当厉害。此外,还可以——

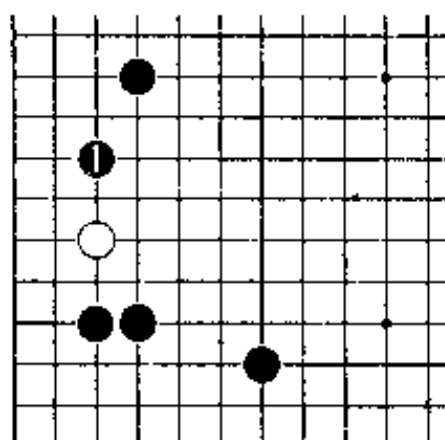


图 3

图 4: 形

黑 1 肩冲也是正着。若白 2 冲,则黑 3 扳——

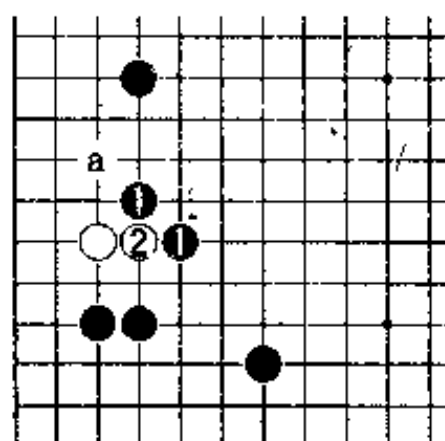


图 4

图 5: 接上图

对于白 4 的断,黑 5 打,黑 7 长是常法,至黑 11 止,白已被紧紧地封锁在黑棋的势力范围内。除此之外,白最多还可在图 4 时改白 2 为 a 位跳。

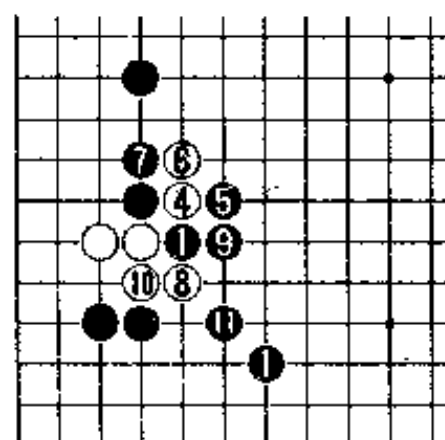


图 5



# ◇消除模样

图 6: 形

黑 1 肩冲以浸消白下边模样也是一种技法。白 2 以下至 4 为形。若白 4 改走 a 位长, 则黑有 b 位应。白虽通过白 2、白 a 强化了自身力量, 但由于上方黑棋过于强大, 仍无济于事。

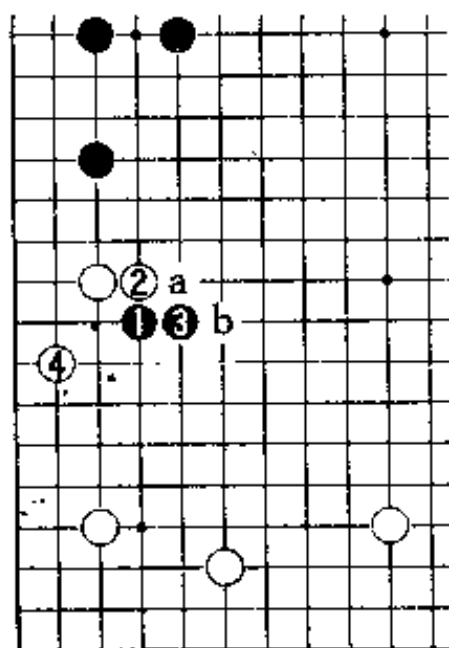


图 6

图 7: 类型

在这种情况下, 黑 1、3 成立。这是由于白 2 使两立的白子与△子的间隔过于狭窄, 有凝形趋势。

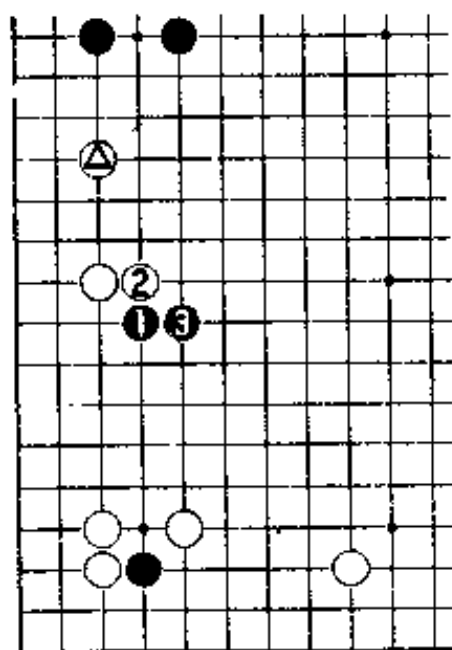


图 7

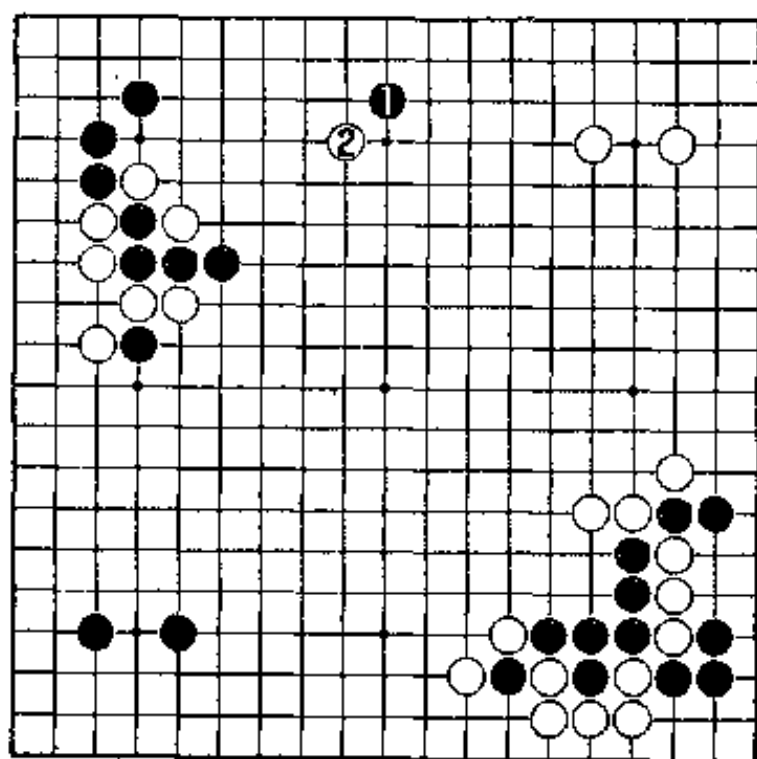
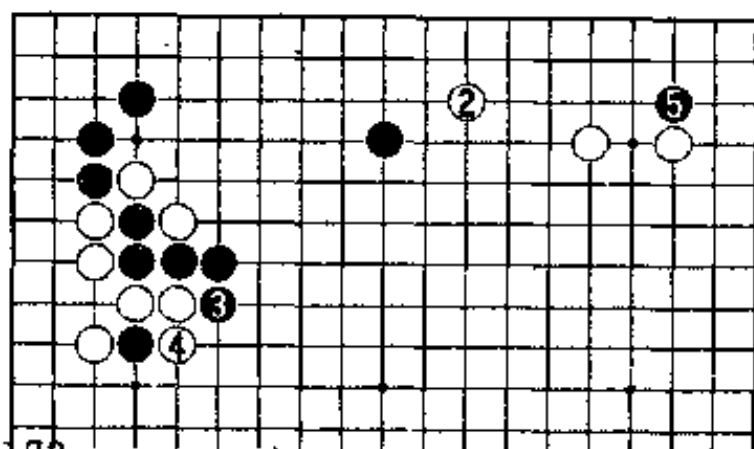


图 8: 实战图

图 8

本图为吴清源九段与藤泽秀行九段对弈的一局棋谱。吴执黑先行,黑 1 拉开时,白 2 的肩冲妙不可言。为避免此情况,黑走图 9 中的黑 1 占大场,当白 2 阻挡时,黑将发挥黑 3 拐的效力,并抓住战机使黑 5 点入三三,真是恰到好处。此例也可称为抢占大场时取位(选择第一线、第二线、第三线)的好例。

图 9



## 19. 征子关系

这里所说的征子关系，系指在竞赛过程中产生的征子关系，与腾挪的形也有关。如图 1 所示，白 1 扭断时，需要附加征子关系对白有利的条件。黑 2 打，黑 4 上立为这种情况下的形。

图 2：接上图

白 5 渡时，黑 6 打吃，白显然征子不利。不知为什么图 1 中白要采取白 1 断的手法？

总而言之，白如果不能逃往 a 位，那么图 1 中白 1 的断是不成立的。请记住图 1 中黑 2、4 的腾挪形。

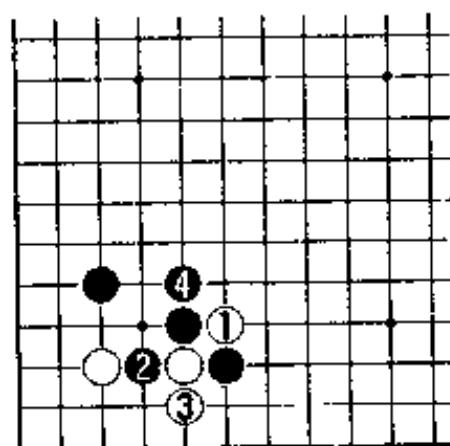


图 1

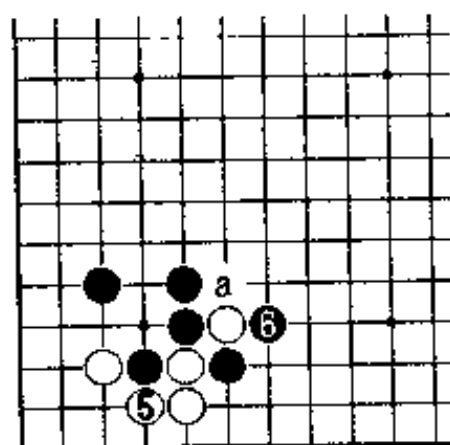


图 2

图 3: 类型

白 1 挖虽是手筋但仍附有征子关系的条件, 即黑 2 打、黑 4 粘时, 白 5 要征子有利。否则, 只好走图 4 中的白 1 长, 白将陷入艰难的战斗。

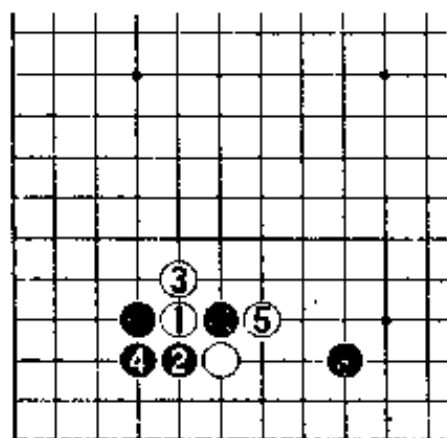


图 3

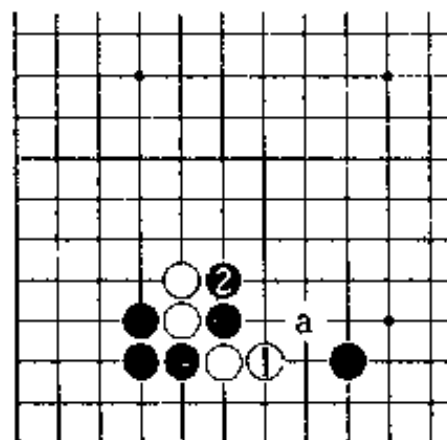


图 4

图 5: 图 3 的变化

如果图 3 的征子对白有利, 黑的应手只好如本图黑 2, 以下至白 5, 情况有所变化。

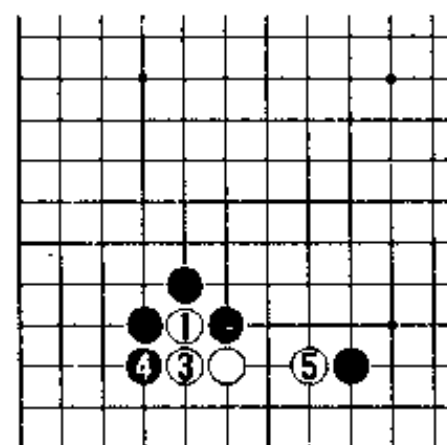


图 5

图 6: 定式

黑 1 靠, 黑 3 断的手法也与征子有关。对于白 6 的扳, 黑 7 打、黑 9 长、觑视 a 位的征子。即当此时征子对黑不利时, 黑 3 断就不妥, 而只能走黑 9 长。

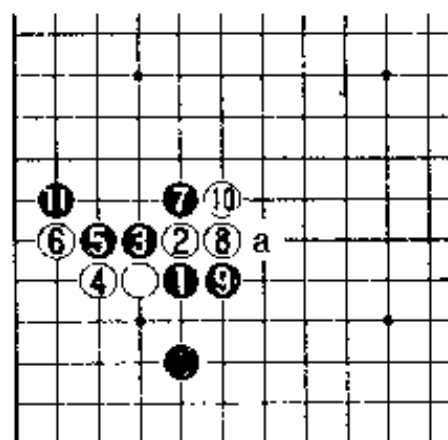


图 6

图 7: 类型

此形在讲肩冲时已出现过, 其手法与图 6 相同。

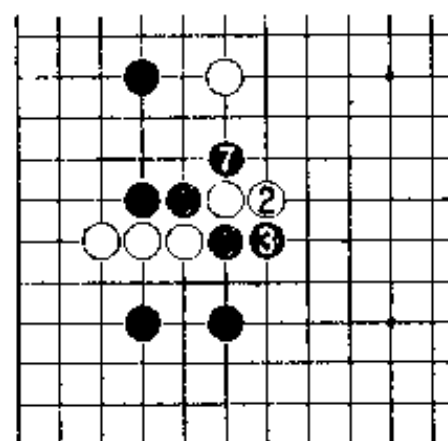


图 7

图 8: 类型

白 6 以后, 白若能在 a 位征子有利, 则黑 1、3 不成立。黑 b 时, 白可占 C 位。

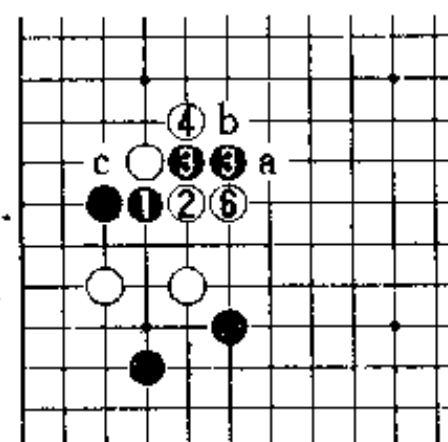


图 8

图 9: 形

这种形较常见。请问，如何救出下方的四粒白子？

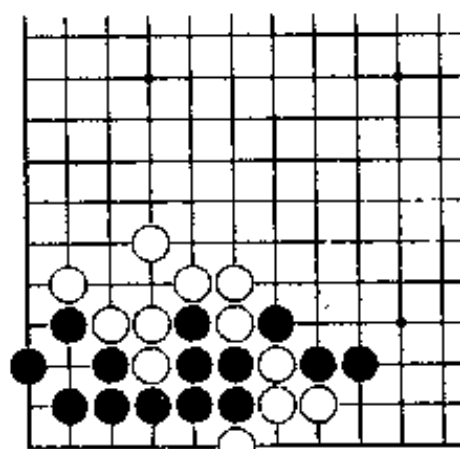


图 9

图 10: 失败

若白 1 爬，则黑 2 长，即便能在下面做活，也未能解决问题（爬二线会失败）。

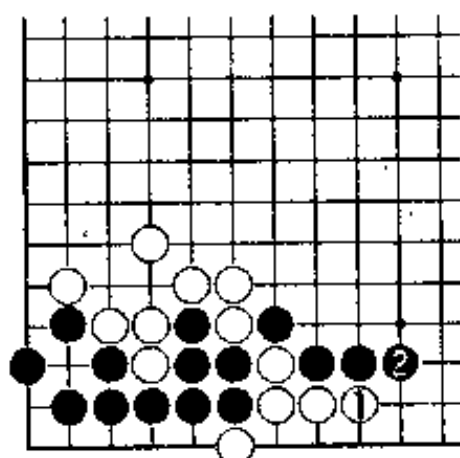


图 10

图 11: 正着

白 1 断，白 3 长，白 a 位的征子与白 b 位征吃黑二子，形成遥相呼应之势，是形。以后的变化为黑 a、白 b。

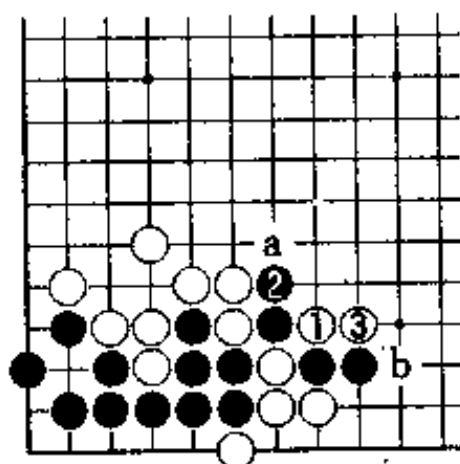


图 11

## 20. 连扳之应手

对付连扳有几种形。如图 1 所示,对于白 1 的连扳,黑 2 长是一种应法。接着白将在 a 位粘牢。本来白 1 可考虑在 a 位长的下法,但这不符合本节主旨,故不赘述。

图 2: 俗手

对于连扳,初学者往往会走黑 1、3 的步调,但在多数场合下,却起到了帮助白棋圈围实地的作用(注:因情况各异,此手偶尔也成为正着)。

### ◇ 碰长形

图 3: 形

对本图中的连扳,黑 1 断,黑 3 长是形。此后

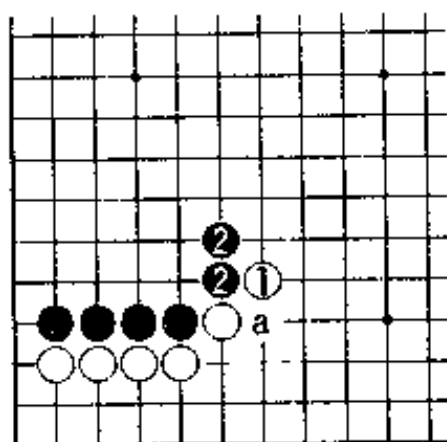


图 1

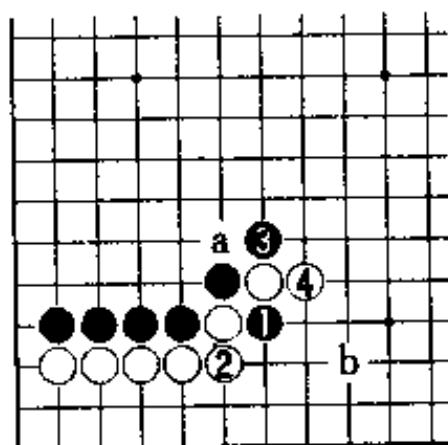


图 2

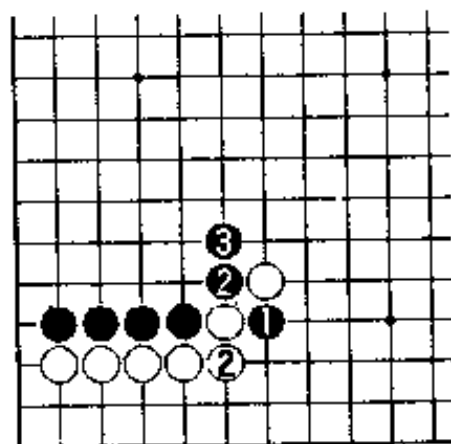


图 3

图 4: 接上图

白 4 若要征子, 则黑 5 有效, 并抢到先手。如果白无论如何都想抢到先手, 那么——

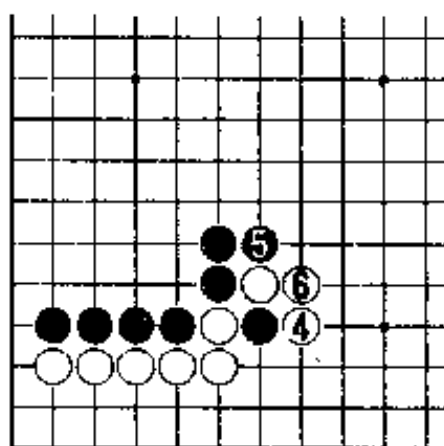


图 4

图 5: 变化

白 4 改为白 1 长, 白 3 打吃是常法之一。

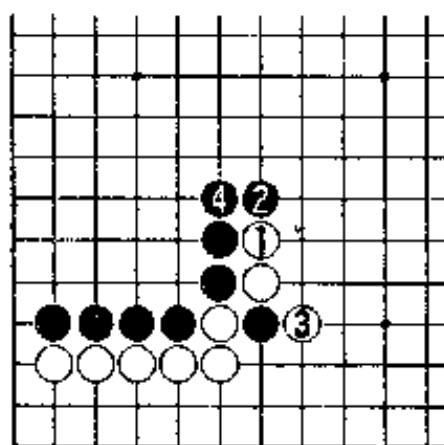


图 5

### ◇连扳对抗

图 6: 形

黑如果很想占据 4 位, 可采取连扳对抗的手法, 但请注意, 此时黑要退为后手。

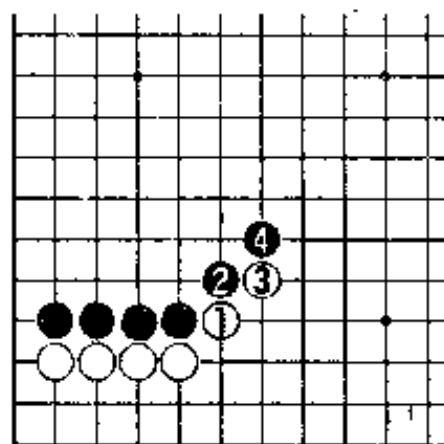


图 6



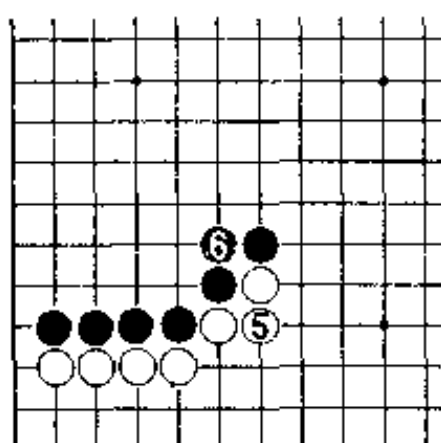


图 7

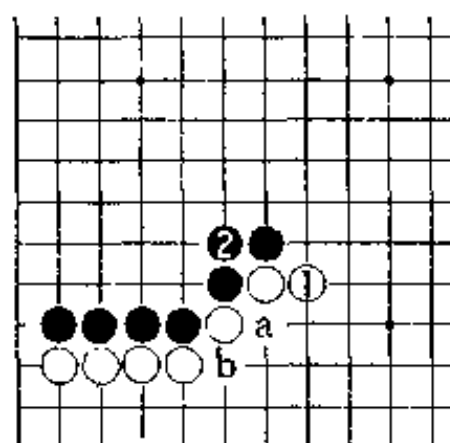


图 8

图 7: 接上图

图 6 以后, 白 5 粘, 黑 6 粘告一段落。

图 8: 贪婪

在白 5 粘时, 如果白贪婪, 可能会改走白 1 长, 这样将有被黑在 a 或 b 位断的危险, 不妥。

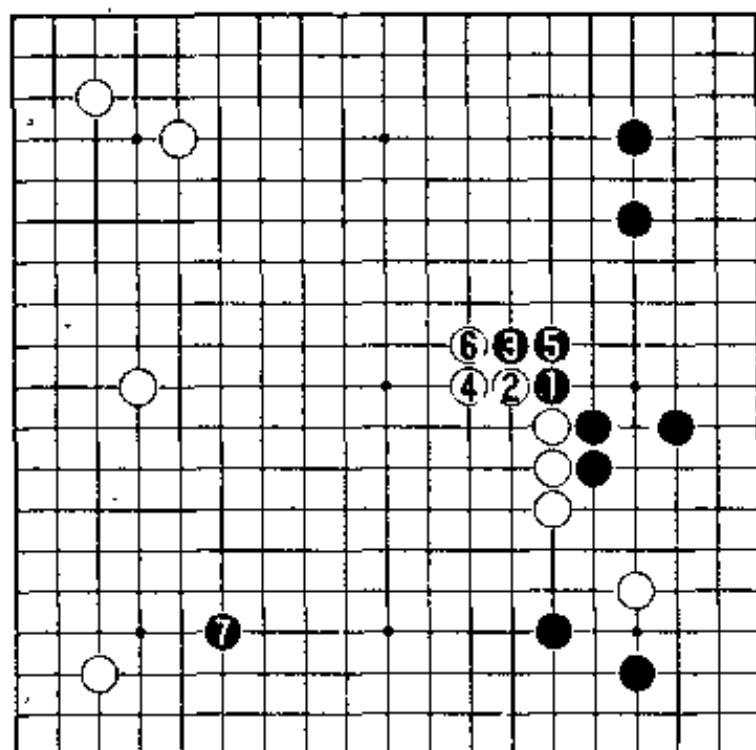


图 9

图 9: 实战例(见上页)

这是第 12 期名人战中林海峰名人(先)对石田芳夫本因坊第 3 局的对弈情况。对于黑 1、3 的连扳, 白以 2 至 6 对应。此后——

图 10: 接上图

假若黑 1、3 再度连扳的话, 白 6 以后将形成大模样, 故如上图所示, 黑 7 将目标转移至下方。

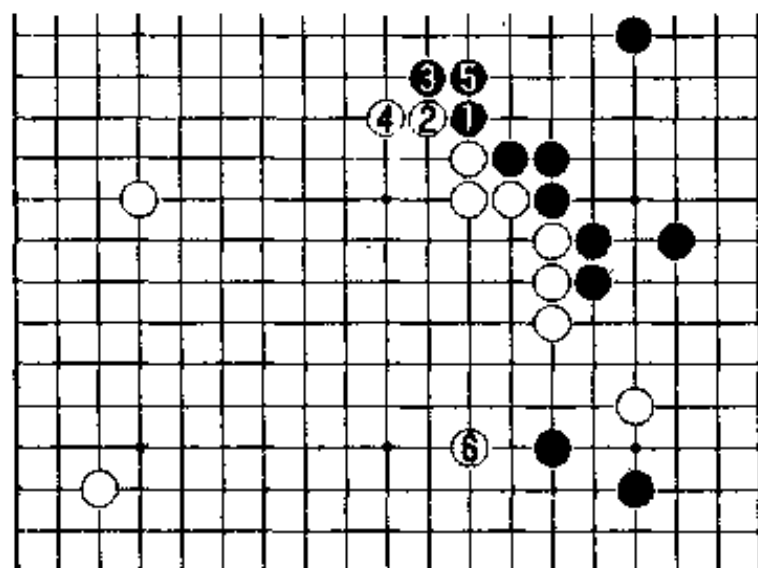


图 10

## 21. 腾挪的形

本节所讲的“腾挪”乃围棋实战中重要的技术之一。“腾挪”也常以形的形式出现。下面介绍几种基本的形。

图 1: 基本

白 1 靠, 试黑的应手是一种形。如果黑 2 立, 则白 3 打是形。再比如, 黑 2 若改在 a 位扳, 白退至 b 位, 顶住黑一子。

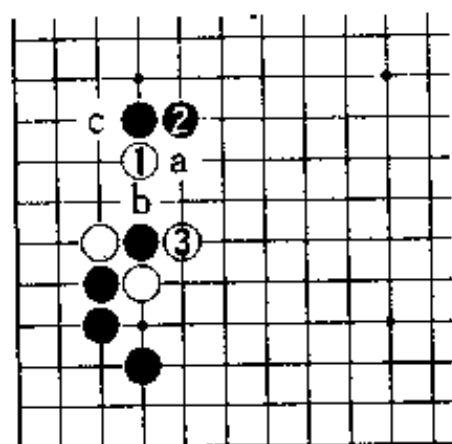


图 1

图 2: 接上图

如果黑 4 出逃, 白 5 以下至 9 有效。白 11 粘后, 黑成凝形, 否则, 白得到好形。

此外, 黑还有另一种着法, 即图 1 黑 2 改为白 3 位立, 则白会在 c 位扳。

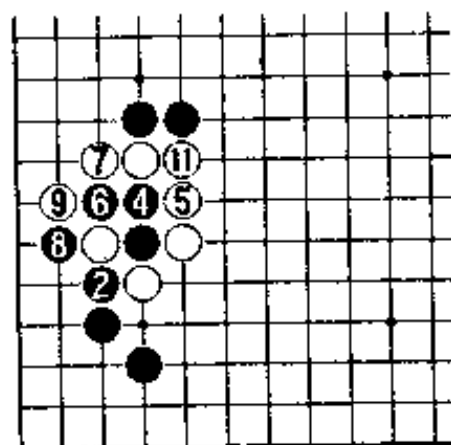


图 2

图 3: 形

假设出现这种情形时,黑应怎样走?

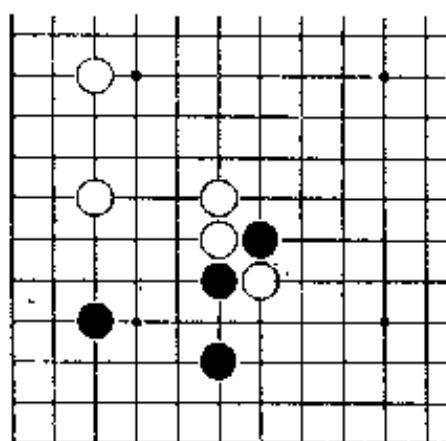


图 3

图 4: 正着

黑 1 打,黑 3 粘,是这种情况下的腾挪形。记住,这是较为常用的手法。

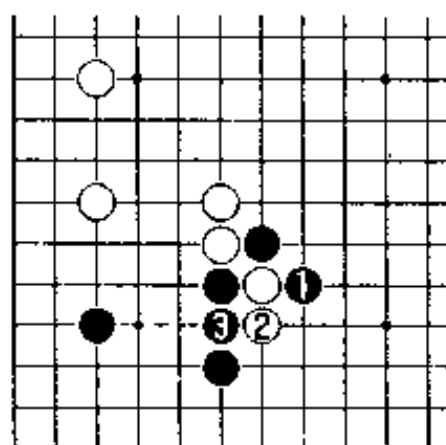


图 4

图 5: 俗手

初学者也许会不问青红皂白地走黑 1 打,白 2 长后,还留下了白 a 位打的余地,而黑形反不令人满意,故这种下法不妥,是俗手。

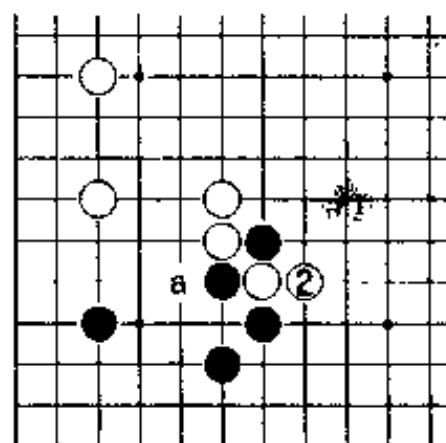


图 5

图 6：平衡

左边的白三子面临危机，此时白应怎样腾挪？

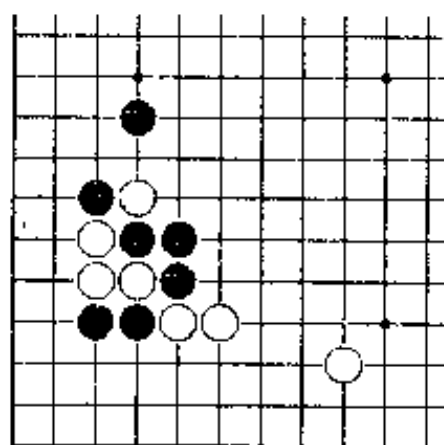


图 6

图 7：正着

首先，白应避免无效的挣扎。白 1、3 可以扳粘，以后，黑若从 a 位进攻，则白 b 位断，黑 c 位的话，白可在 d 位下立。

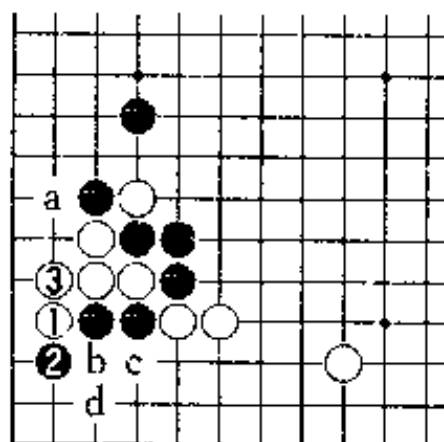


图 7

图 8：变化

如果黑 1 拐，向这个方向努力，则白 2、4、6 有效。

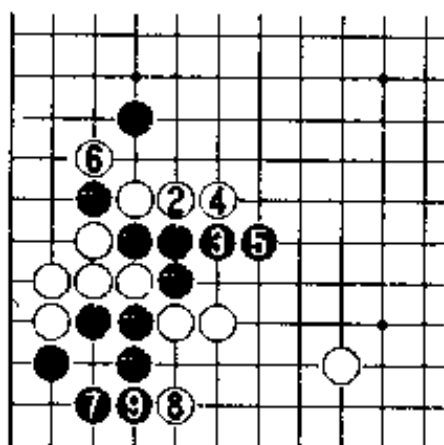


图 8

图 9: 俗手

如果白以二粒△子进行扭断的话,黑应当冷静应付,切不可匆忙行事。虽然黑 1 至 7 也可稍获小利,但却助长了白棋的外围势力,不妥。

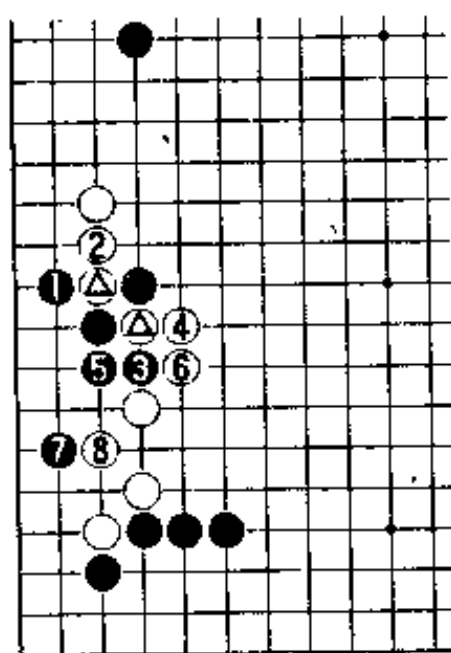


图 9

图 10: 形

黑 1 打,黑 3 立的形早在征子关系一节中已经学过,此后有白 a、黑 b 之手。如果白走 b 位,将以黑 c、白 d、黑 e、白 f、黑 g 位粘而告终。

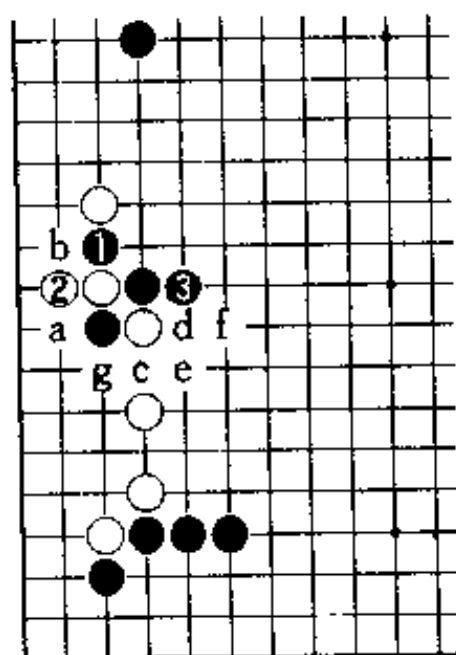


图 10

## 22. 攻击

攻击也有形。

图 1: 基本

攻击,就是考虑如何用自己的棋子去夹击对方的棋子。图 1 中黑 1 的二间高夹就是一例。根据具体情况,有时候需要使对方负重以后再攻。

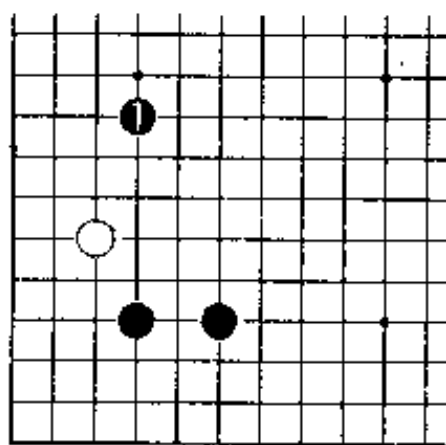


图 1

### ◇负重、攻击

负重,是促使对方棋子增多,使其难以割舍。

图 2: 形

黑 1 尖顶,让白 2 立之后,黑 3 再攻,即白 2 立使自身变重了。这种让对方负重再攻的形也是重要的攻形。

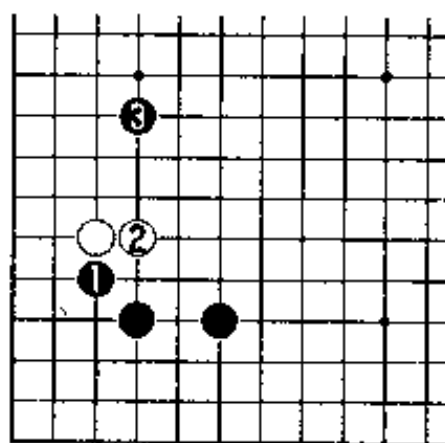
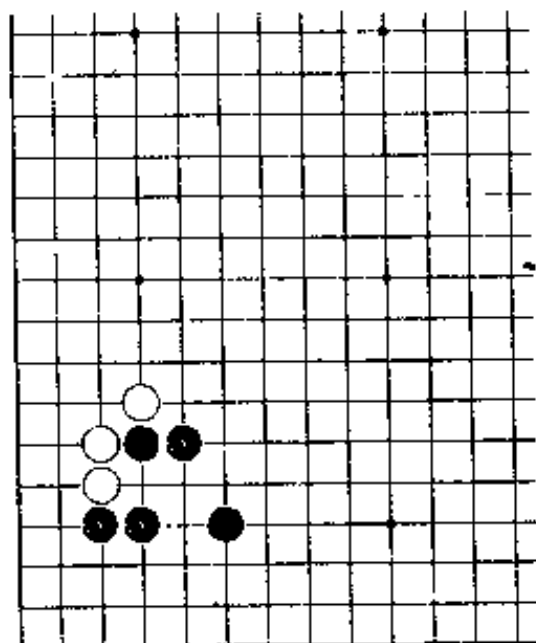


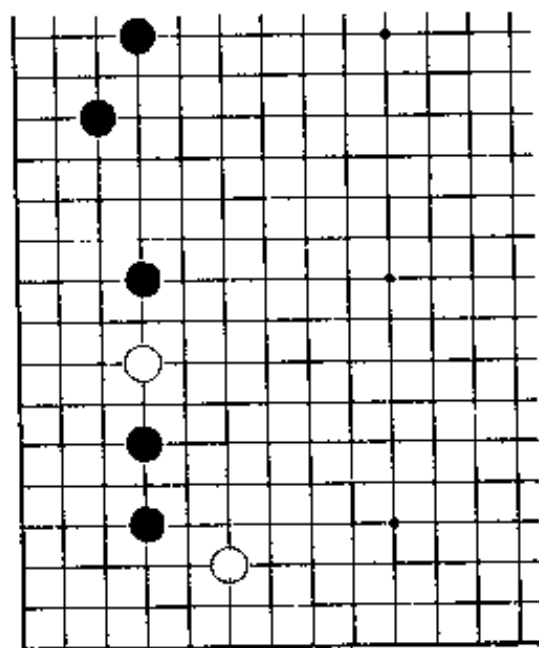
图 2

〔例题一〕黑先  
这是作为攻击的最基本的一个问题。黑应怎样向白三子发起进攻？



例题一图

〔例题二〕黑先  
此题正解虽不止一个，但请问您认为应当如何对待这个问题呢？



例题二图



〔例题一解答〕

图 1：正着

黑 1 为攻白的急所，也可认为是形。此外，黑 a 位攻也是急所。值得一提的是，黑 1、3 以后使白 2、4 及一个△子形成了空三角愚形。

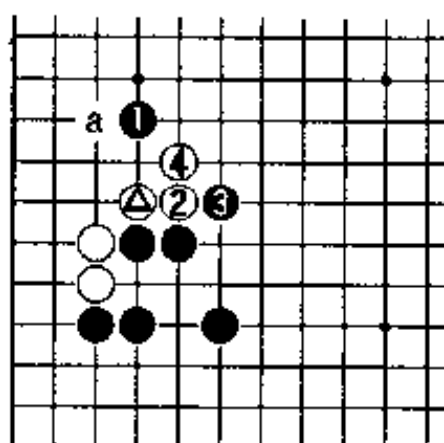


图 1

图 2：变化

为了避免形成空三角愚形，上图白 4 可改为本图白 1 扳出，但这样又会被黑 2 断，故白仍感到力不从心。

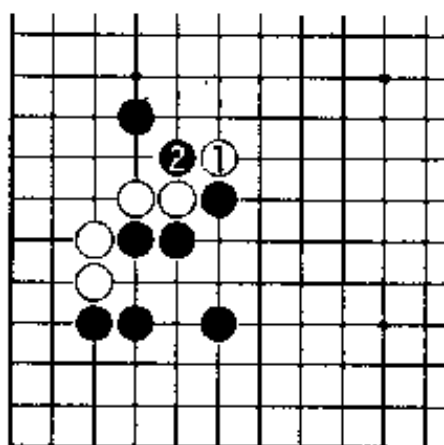


图 2

图 3：变化

对于黑 1 的攻，白 2 避其锋芒，可行。

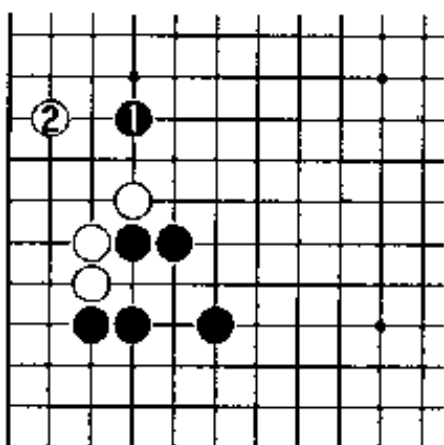


图 3

〔例题二解答〕

图 1：正着

黑 1 尖，白 2、4 后，黑 5 将矛头转向下方可起到两面进攻的作用。总之，黑的意图就是要切断上下白棋之间的联络，进而各个击破。

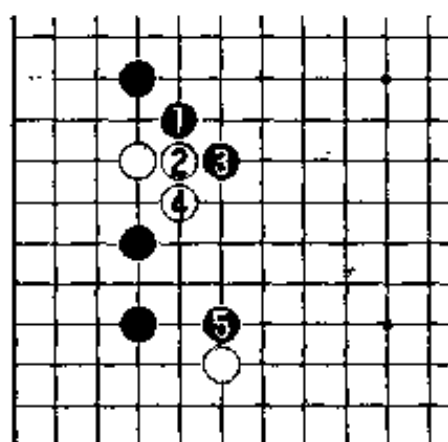


图 1

图 2：上图的变化

白如果在上图白 4 时改走本图白 1 扳，对黑 2 的断，白可采取白 3 下跳腾挪的手法。

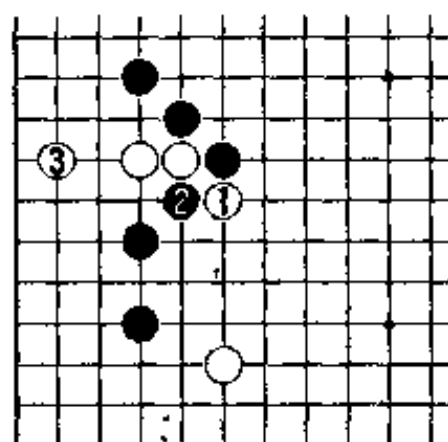


图 2

图 3：接上图

此后，黑的对策是黑 4 封住，以下至黑 14 的着法都可以成立。

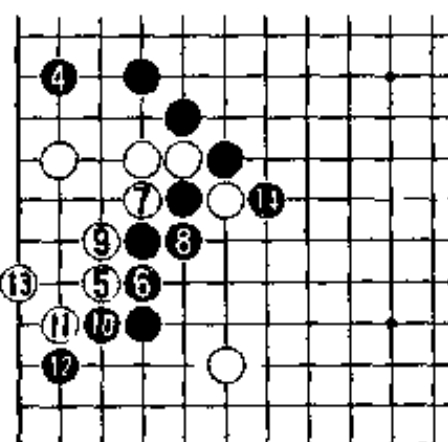


图 3

以上我们对活用于实战中的基本“形”作了简明扼要的讲解。实战中，由这些“好形”、“坏形”绘出了各种不同的图案、扮演了悲悲喜喜不同的角色。不过围棋的喜不仅仅在于一战的胜负，而往往由于下了一盘满意的棋，并从中体味到围棋妙趣时的欣慰。

图 1:

就“形”而言，本图是有名的一例。黑 6 枷，不好，白 7 以下至 11 后，黑将变成团形。

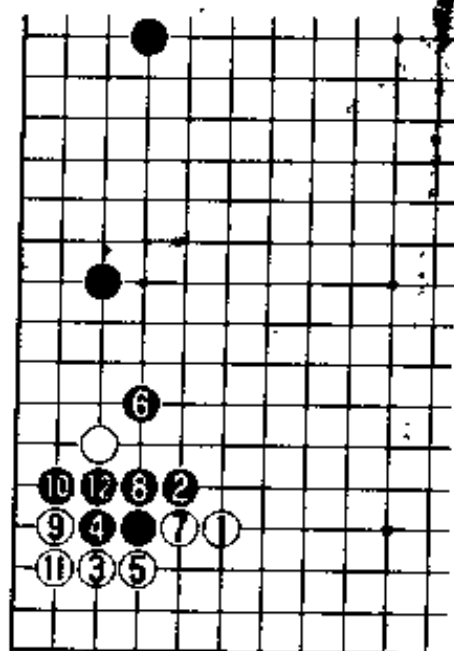


图 1

图 2:

为避免上图的情况发生，黑走本图 1、3 扳粘是形，如果能走到黑 5 的话，那么黑便形成无可挑剔的好形。

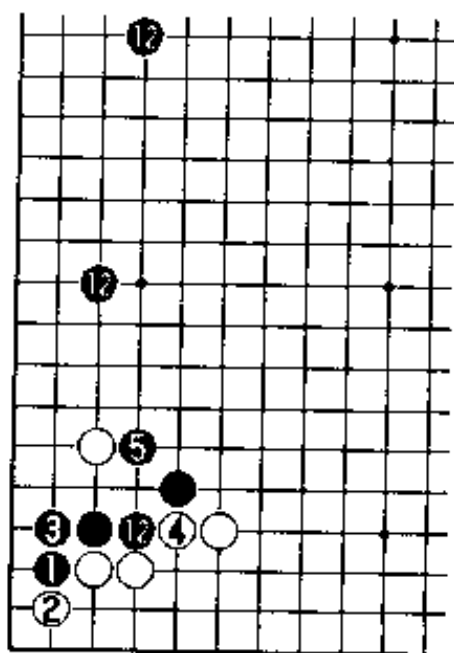


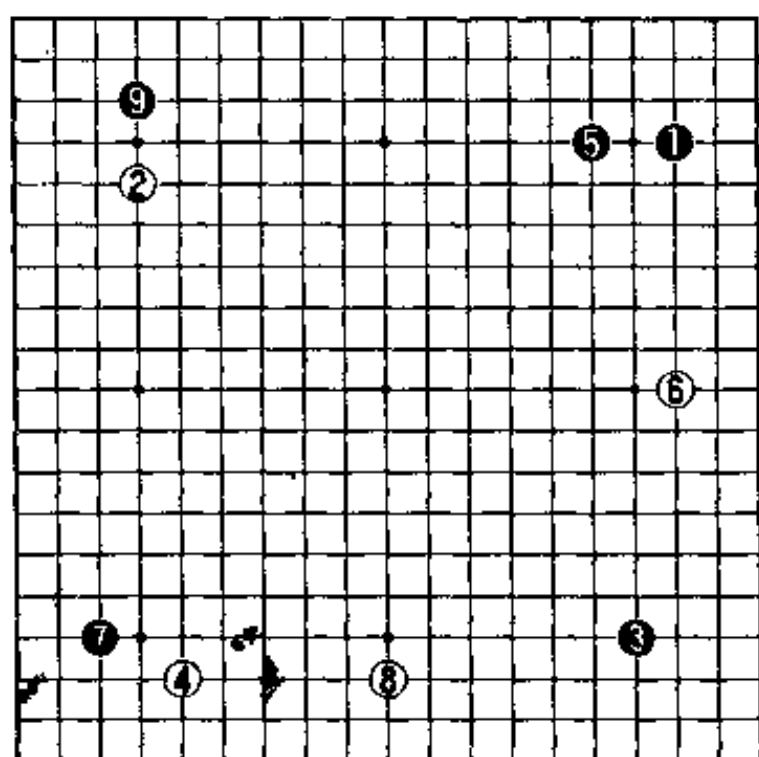
图 2

### 第三章 实战与形

——取材于十段位决赛,五局胜负制第3局

十段位决赛时，我有幸与素来尊敬的先辈坂田荣男先生对弈，并在5局胜负制的前两局侥幸取胜，于是第3局，我便能够比较轻松地面对棋盘了。以下为第3局棋谱。

以这一局为例并无其它特殊理由，只是希望通过一局棋的讲解，使读者进一步了解我们在实战中是如何重视并应用形的。或许对您有所启示。



谱 1(1~9)

• 布局〔谱 1〕

白 6 若改走 7 位缔角,则黑在 6 位将占据右边大场,白为避免这种情况发生而使白 6 打入。

黑 9 是最大的大场,此时,如果黑采取图 1 黑 1 这样的急战法,那么白定会选择 2、4 的棋型(白 4 时,白 A、黑 B、白 C 也是定式)。

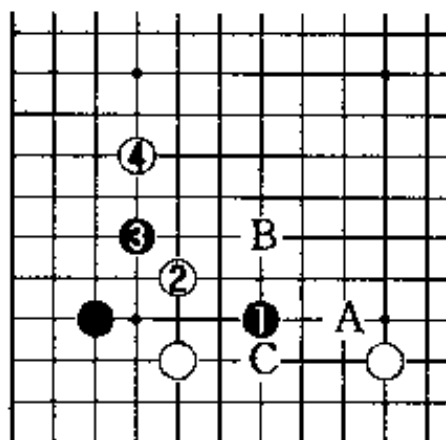
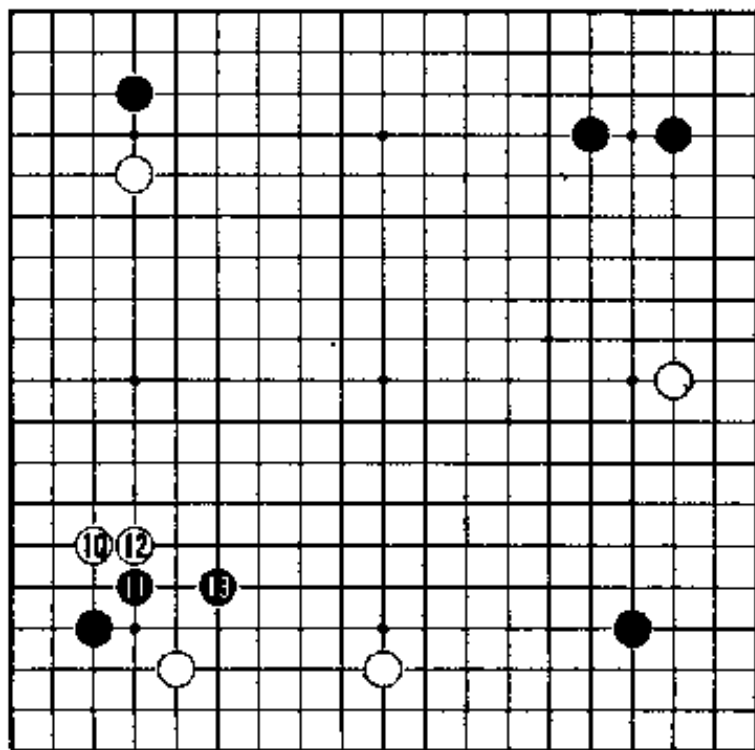


图 1

• 角上的定式〔谱 2〕

白 10 挂。坦率地讲,这手棋我是在犹豫一间挂还是二间挂之时不知不觉出手的。的确,当时很难断定哪种守法是最佳的选择。



谱 2(10~13)

图 2:

黑 2 以后白 3 的下法或许也很有意思。

• 竞争的着数[谱 3]

白 14 长是好点。这时,如果白在 a 位应,那么会被黑 14 鼓,白形将变得困窘。

白 16 接着压以观其形势,谁知黑 17 仍平稳地长,白就势得到防守顺序,

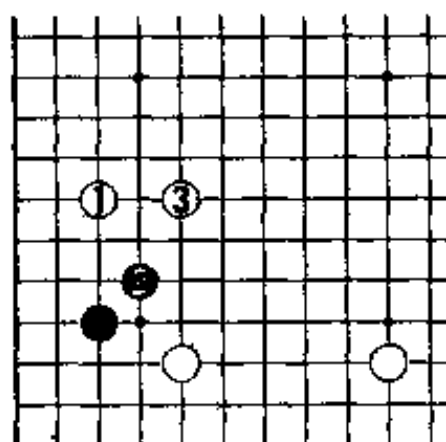
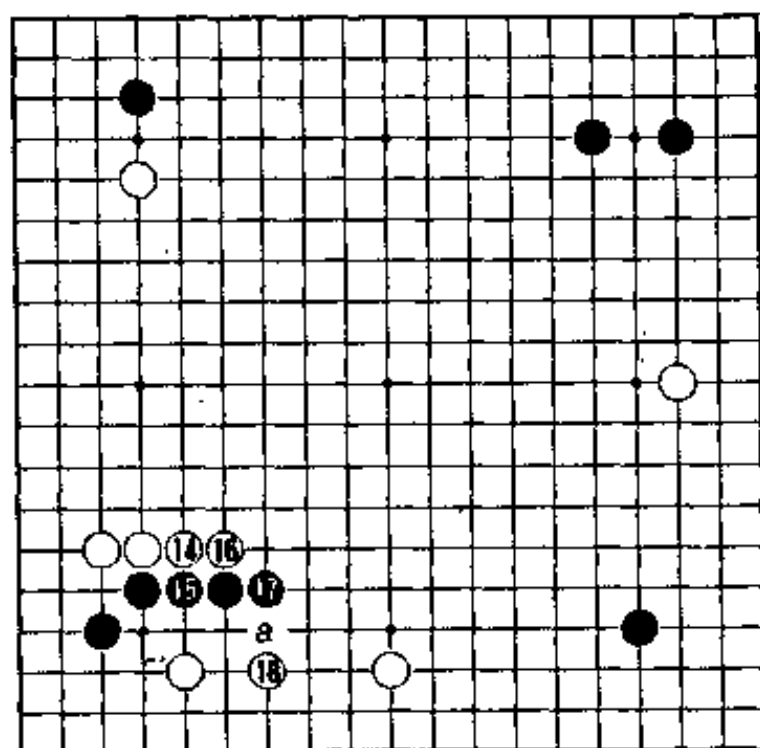


图 2



谱 3(14~18)

真是求之不得。黑 17 若改走图 3 黑 1 尖也颇有趣。若白 2 应的话,则黑 3、5 有效,并对 A、B 位虎视眈眈,此时白在 C 位防御虽是本手,但有了此手以后,白形变得糟糕。

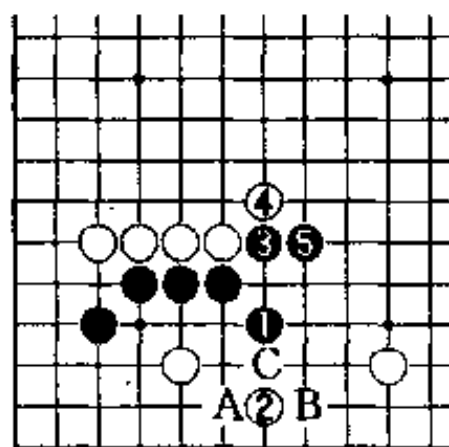


图 3

图 4:

白 2 长虽是厚手,但黑 3、5 将角地据为己有亦很厉害,黑将心满意足。

从形的角度看,白 2 长还马马虎虎。

图 5:

如果谱 3 中的黑 17 改走本图黑 1 飞会怎样呢? 被白 2、4 扳长后,黑既失去了刺入 A 位狭缝之手,又给白留下了在角上 B 位靠等好处,其结果并不令人满意。

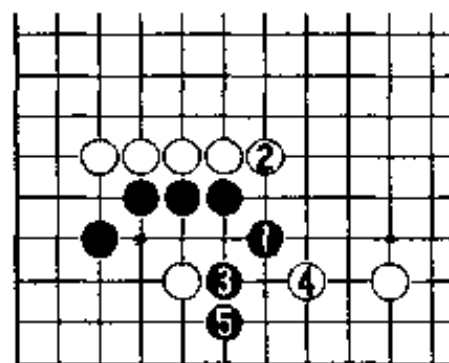


图 4

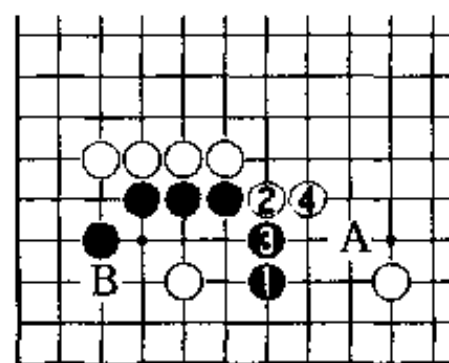


图 5

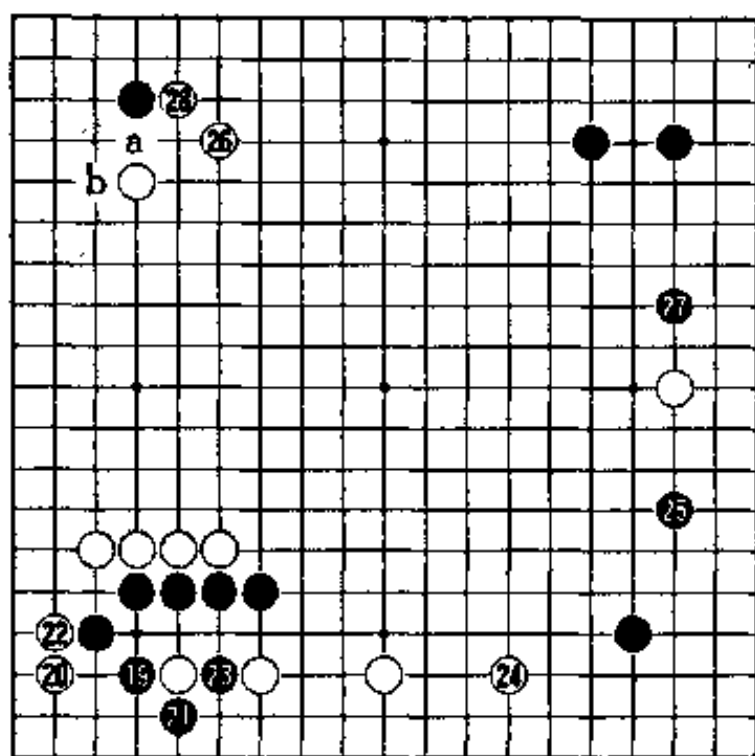
通过对图 4 与图 5 的比较,您有什么想法? 乍一看,似乎图 5 中黑的姿态不错,地盘也较宽,但实际上却留下了若干处易受白棋攻击的要害部位,再加上这种着法会使白棋上方



势力变厚等因素，故黑照图 4 行棋才更符合情理。

# 形的比较〔谱 4〕

黑 19 尖顶是形。对此，白 20 是常法。这时，如果黑 21，那么白 22 渡可认为是理所当然之举。



谱 4(19~28)

## 图 6:

实际上，谱 4 白 22 时，改走本图白 1 虎，黑 2 打，以下至 8 的变化为定式。其结果与图 7 比较可知，黑 2 打一手有效，会使白感到极为不悦，而黑却心满意足。

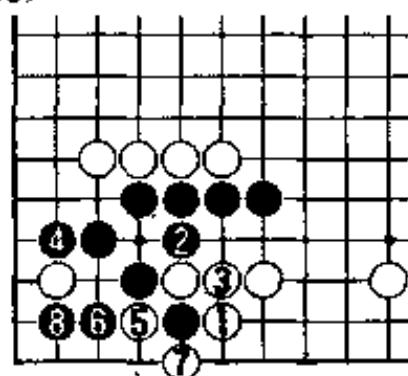


图 6

图 7:

如果黑不扳而直接以黑 1 压, 当形成白 2 以下至黑 7 的格局时, 黑便失却了在 A 位打的机会。黑打是否有效, 至关重要, 它

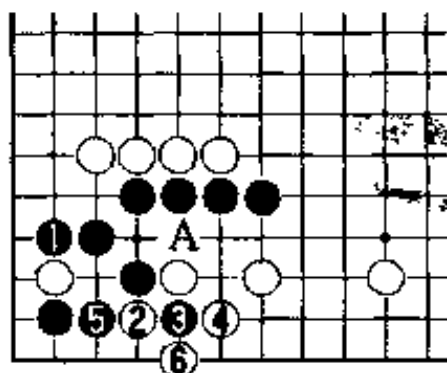


图 7

会给双方的眼形带来极大的差异。这一点也可以说是我们这些围棋名家都有所痛感的围棋盲点所在 (注: 图 6 的白 3 是败着的形)。

图 8:

谱 4 白 26 改走本图白 1 二间开拆是常识。尽管如此, 当时我仍轻率地认为白 26 可行, 当被黑 27 夹击时才恍然大悟, 悔不当初。

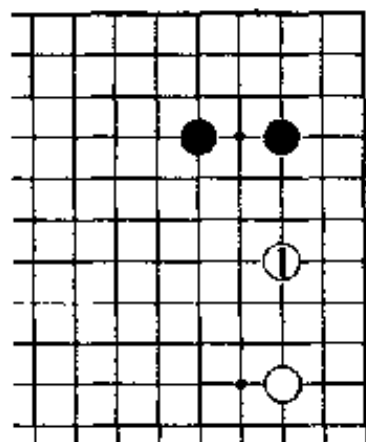
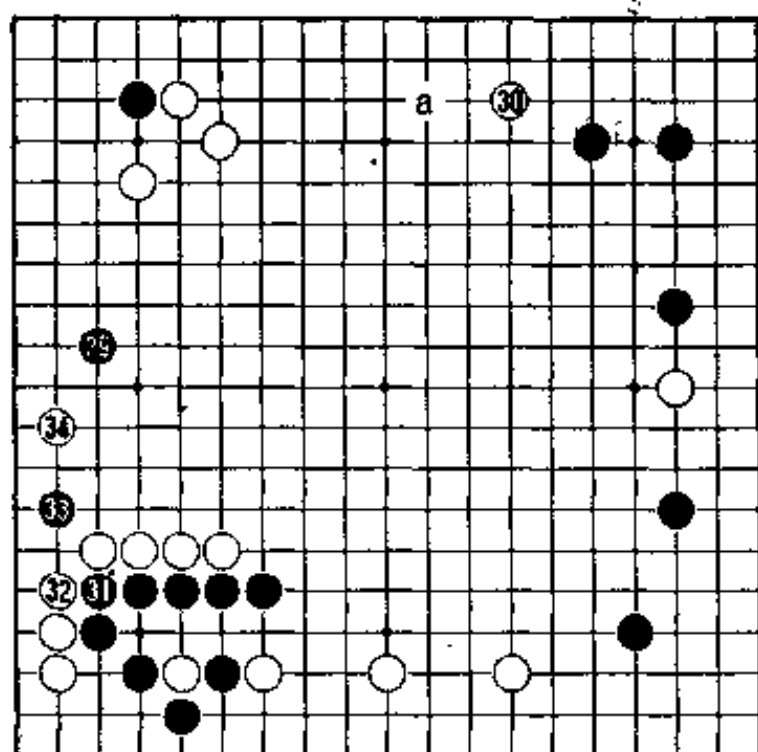


图 8

白姑且因势利导, 使用白 28 尖顶一手, 打算当黑如果由 a 位行动时, 白在 b 位下立 (也是形), 完成左边的大模样。

• 反击〔谱 5〕

但事与愿违，黑 29 毫不客气地打入进来。白 30 是好点，这样可以防止黑在占了上边 a 位后形成两翼展开之势。面对黑 31、33，白开始从白 34 进行反击。



谱 5(29~34)

图 9:

如果白走图 9 的白 1，则会被黑 2 轻而易举成活。

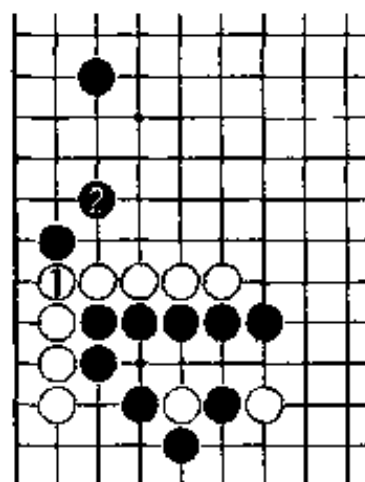


图 9

• 被刺的形〔谱 6〕

黑 35 靠, 以下的攻、防乃必然趋势。然而黑 43 虎一手会被白 46 和 a 位形成双刺, 故此手是否妥贴令人怀疑。

图 10:

我认为, 谱 6 黑 43 时应改走本图黑 1 粘牢, 这样, 白 2 探头一手在黑 3 以下不能成立, 所以白 2 时应走黑 3 位, 形成黑 A、白 11 的局面, 其结果与谱相同。

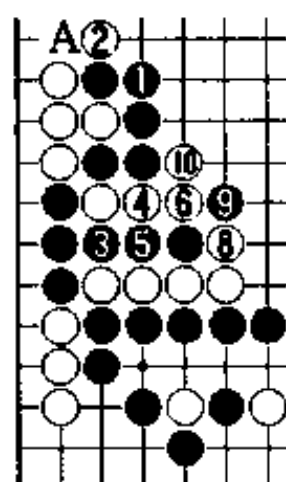
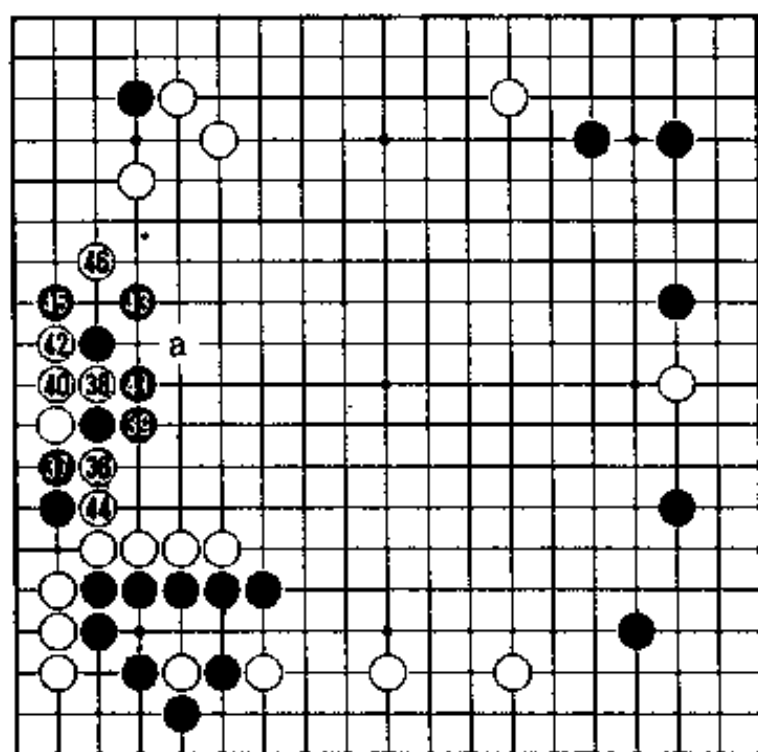


图 10



谱 6(35~46)

• 角上移动〔谱 7〕

黑终于抓住了 a 黑 49 挪动的机会。黑 51、53 坚守角上，保留着图 11 中黑 1 点的手筋。白若到 A 位，黑则 B 位。

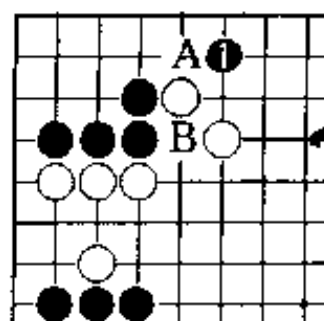


图 11

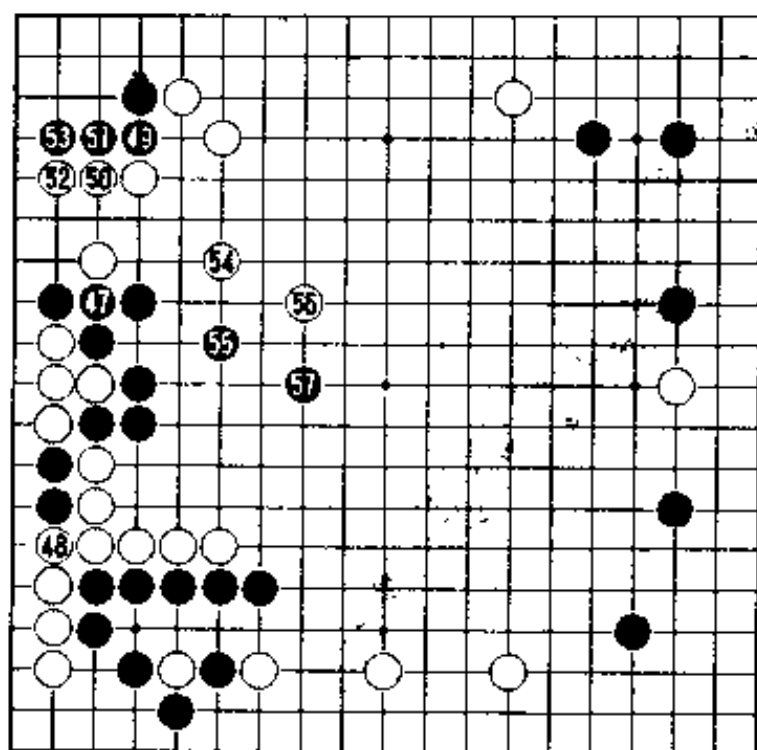


图 12: 谱 7(47~57)

若谱 7 黑 51 改走本图黑 1、3，结果在黑 7 长时又回到原来的形，坚固了白的外围势力，不妥。

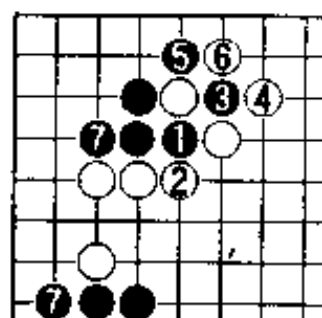


图 12

· 白自身的巩固 (谱 8)

我认为,黑 59 时如果忍耐一下,改走图 13 的黑 1、3,那么接着就可以攻白的薄弱之处。

白 58 扳,诱黑走 59,这样就可以抢到白 64 的先手。

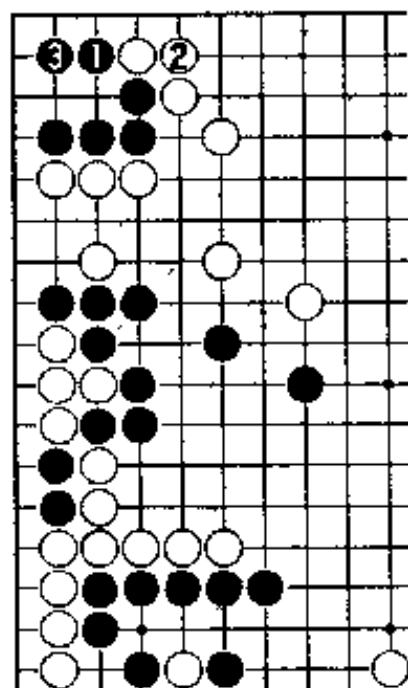
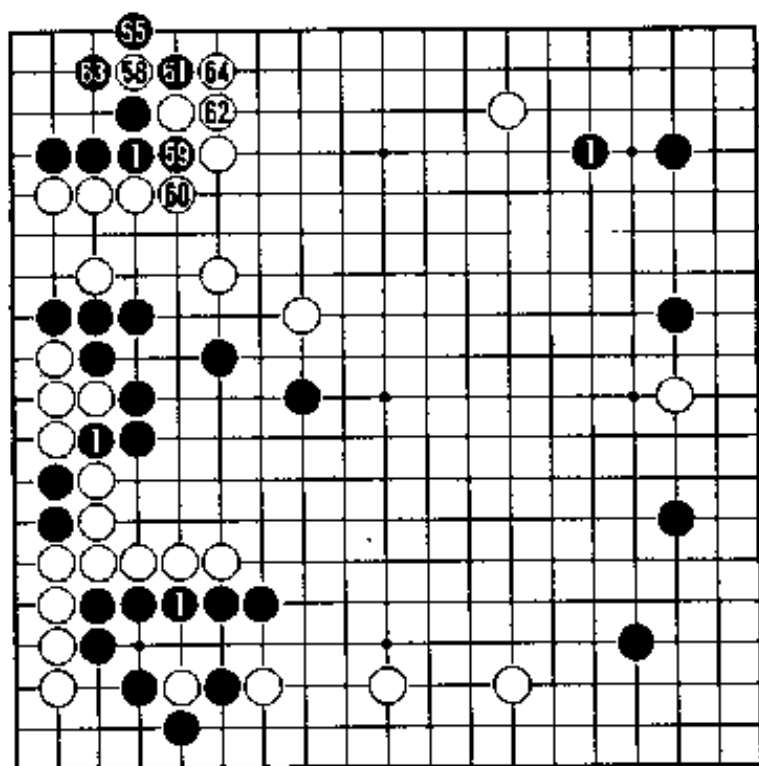


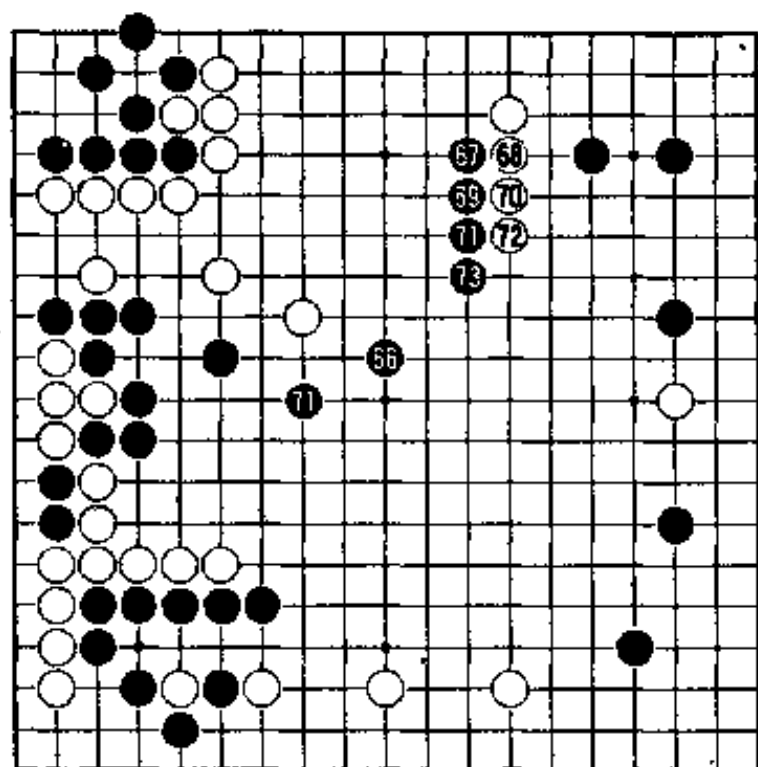
图 13



谱 8 (58~65)

• 肩冲形〔谱 9〕

在这里，白 66 是一手相当糟糕的败着。因为过于逼近有眼形的黑，所以情况很糟。



谱 9(66~73)

图 14：  
谱 9 白 66  
应改走本图的白  
1 跳，然而我却没  
有这样走。结果  
遭到黑 67 肩冲，  
实为应得的报应。

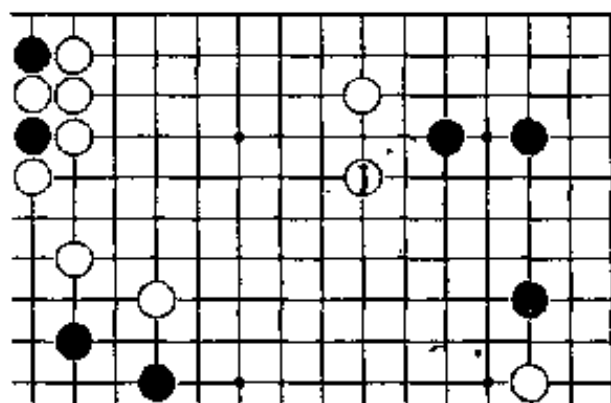
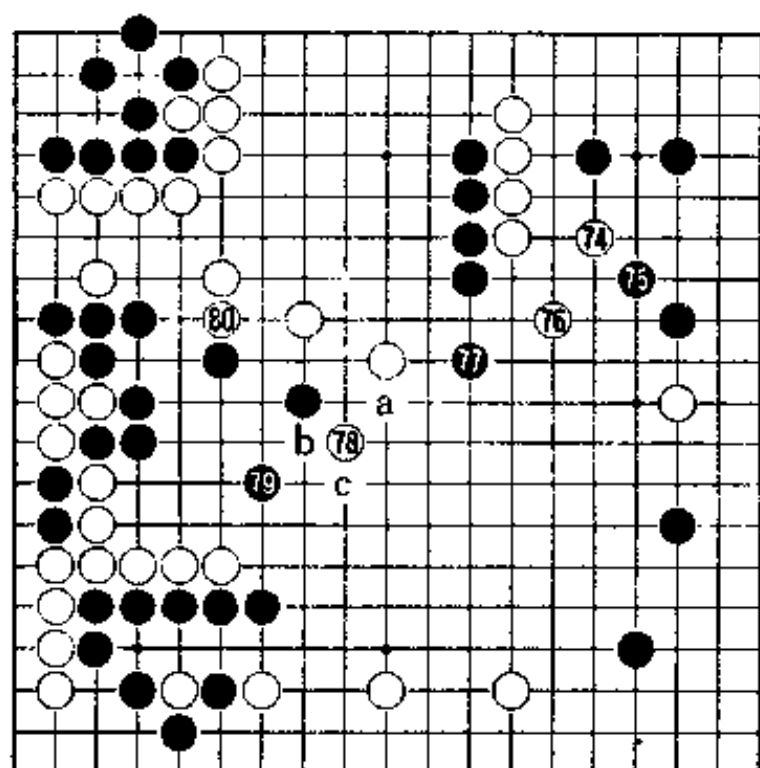


图 14

• 形的急所〔谱 10〕



谱 10(74~80)

黑 75 是应的形。

白 78 的枷既可封住黑在 a 位靠,同时又可窥视攻击左方黑棋。

黑 79 是不得已之举(此时若改走 b 位则会让白在 c 位长,给白好步调,不妥)。

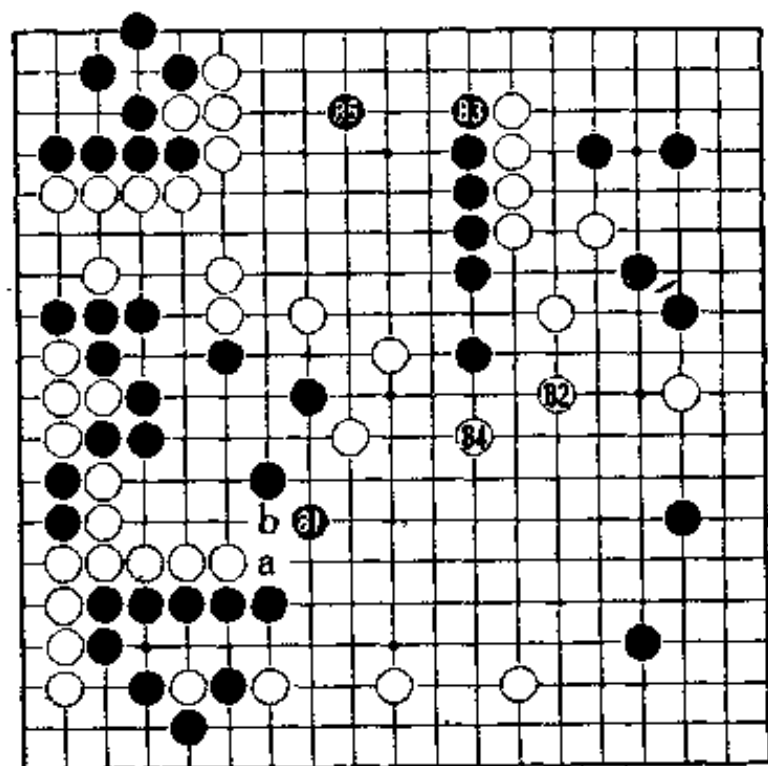
白 80 顶的形既加强了自身的薄弱环节,又起到了威胁黑眼形的作用。

假若白放弃 80 位的顶,则黑在 80 位顶便会黑轻而易举地做活,并同时削弱白的外部势力。



• 对获地有利的攻(谱 11)

黑 81 尖是这种情况下的形。如果改走 a 位联络,那么白 b 位是手筋;若白占据 81 位的话则随时有效。黑 83 下立一手是避免图 15 情况发生的强手。



谱 11(81~85)

图 15:

如果黑 1 跳,那么白 2 至 6 可获得实地。

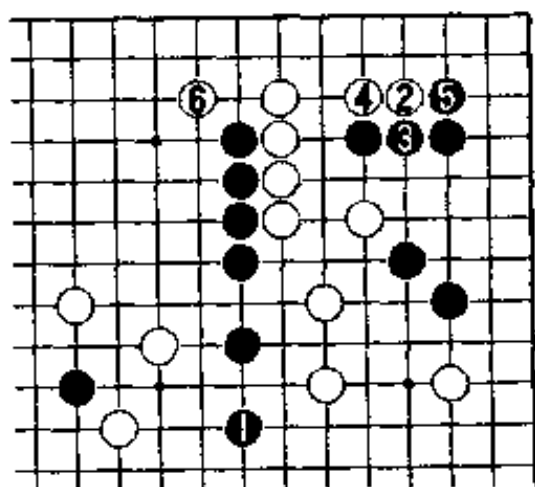
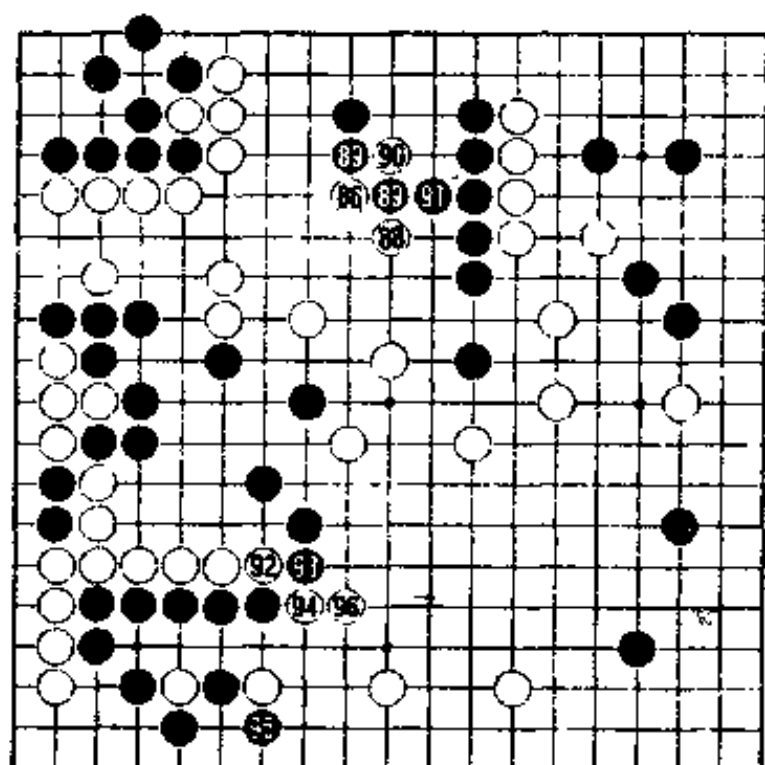


图 15

• 攻的急所〔谱 12〕

白 86 是此局面时攻守的要点(形的急所)。如果稍有怠慢,被黑在 86 位跳的话,立即会暴露出白左上方的薄弱点。白 90 抢到了先手,又抢到白 92、94 断出。



谱 12(86~96)

图 16:

黑如果走 1、3 则平安无事,若让白 4 先手立的话,情况就糟了。

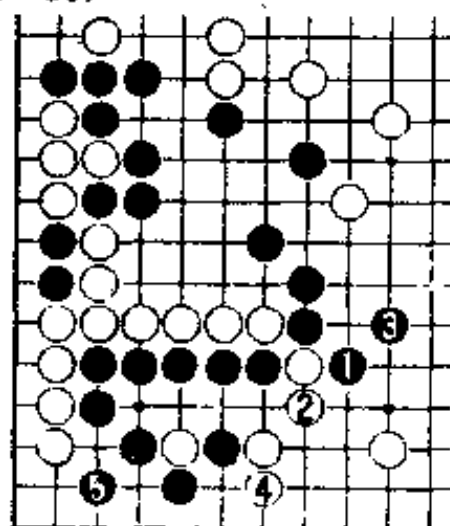


图 16

· 败 着  
—— 撞 紧 气  
(谱 13)

黑 99、101  
两手有问题。  
至白 102 时，  
黑以自身招来的  
撞紧气而告  
终。黑 105 如

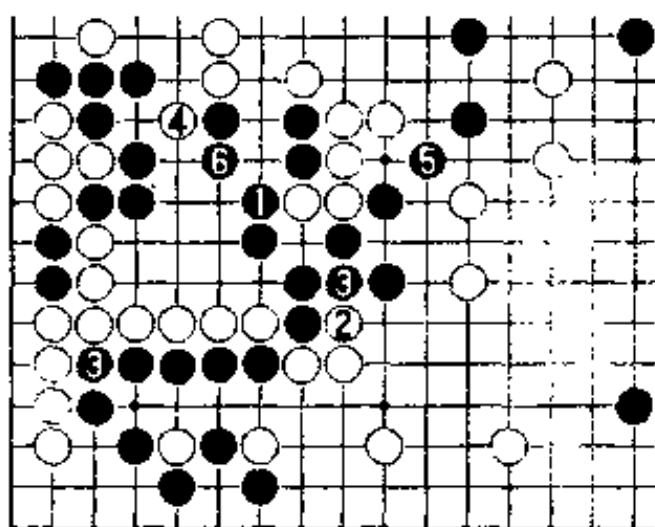
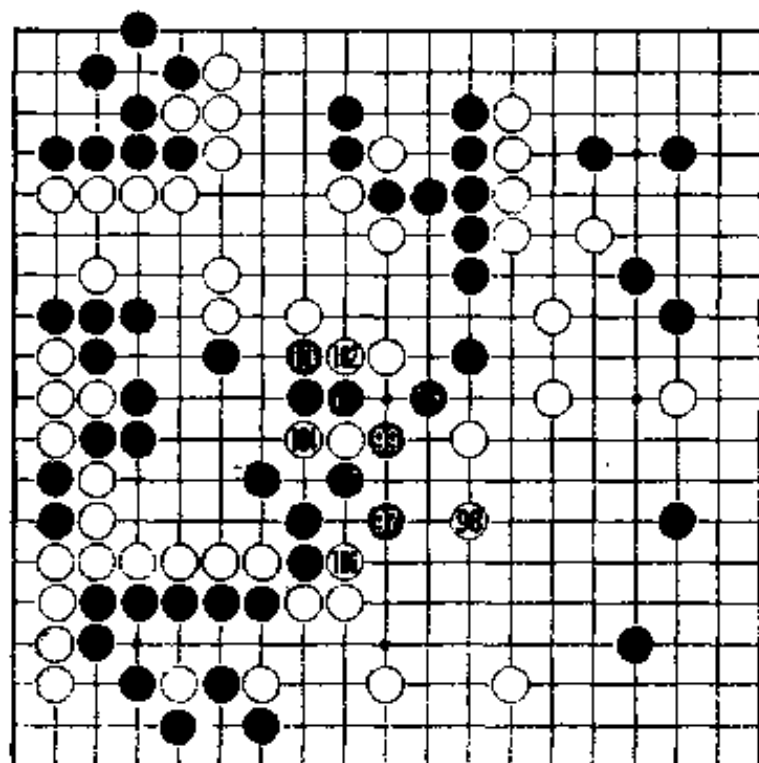


图 17

果改走图 17 的黑 1 挡，那么至白 6 都将甚感痛苦。  
白 4 改走 5 位隔开黑棋联络的一手也显然不合适。



谱 13(97~106)

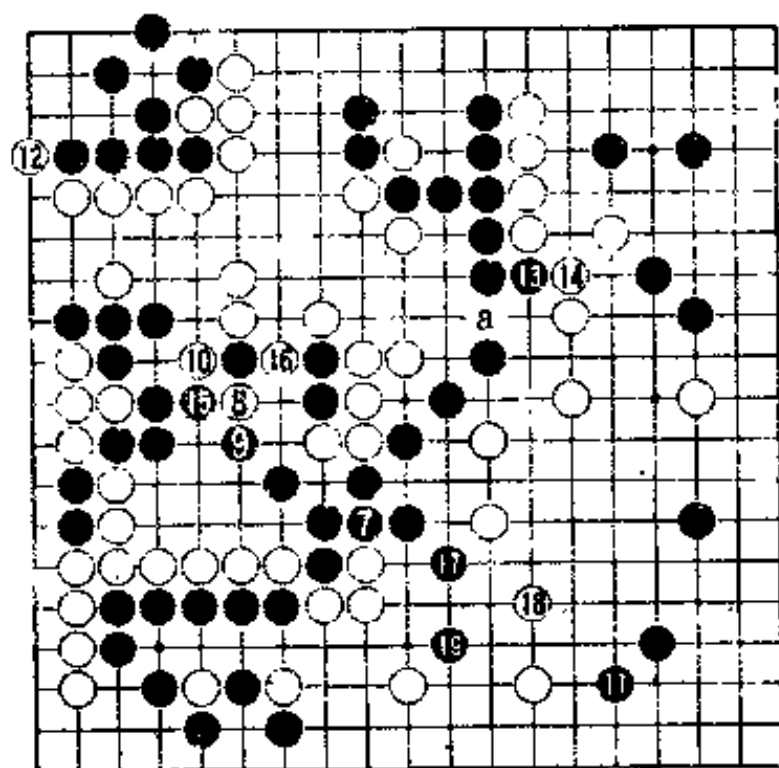
• 黑的反击〔谱 14〕

白 8 为攻的急所。白 10 至 16 空提一子之手非常之大。

黑 11 尖，是既守角又逼迫白的一种形。

黑 13 暂时对白由 a 位挖的一手进行了警戒（若被上下断开，处于中央的黑会很糟糕）。

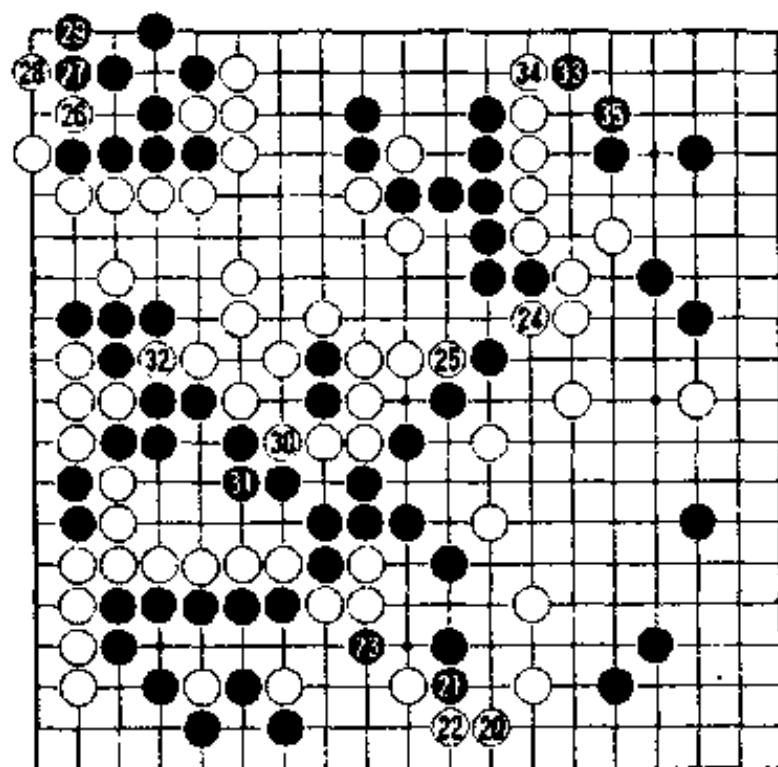
黑 17、19 开始对白的薄弱处发起了反击。此时，如果白招架不得法，形势将迅速逆转。请问，您认为应当如何走？



谱 14(107~119)

· 危急之时的应手〔谱 15〕

白 20 是形。黑 33、35 巧妙。



谱 15(120~135)

图 18:

如果改走图 18 的白 1 应, 那么至黑 12 时, 白将有五颗子被吃掉, 损失甚大。

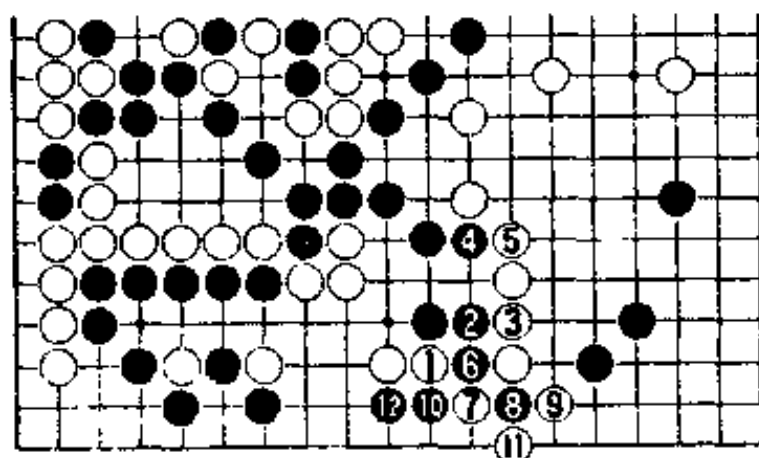
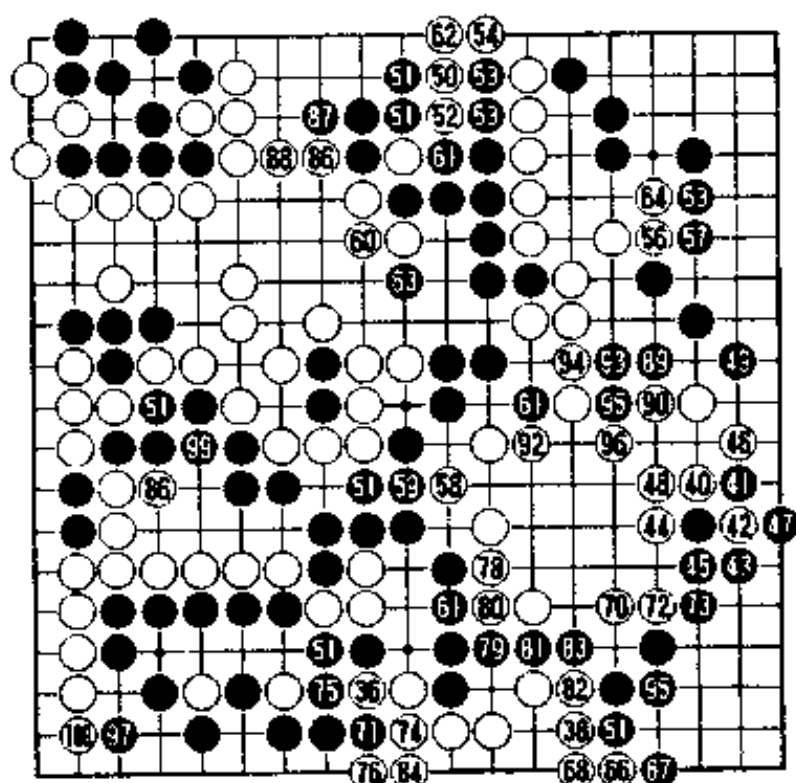


图 18

• 时不我待〔谱 16〕

白 38 以后,黑被迫以 39 应(坂田先生苦于时间紧迫,未能缜密思考)。



谱 16(136~200)

图 19:

黑的正着应为黑 1 反击,攻白的薄弱处(黑有 A 位的着眼点攻白整体),这样,白若 B 位应,黑再到 C 位也不算太迟。

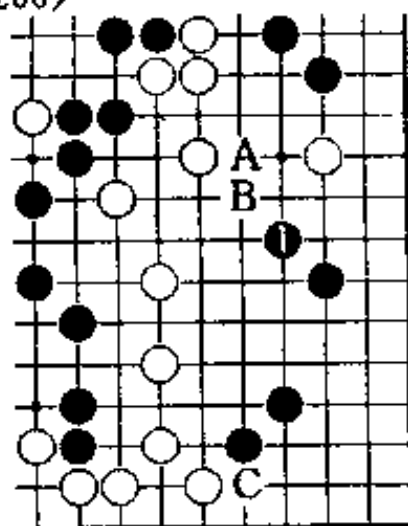


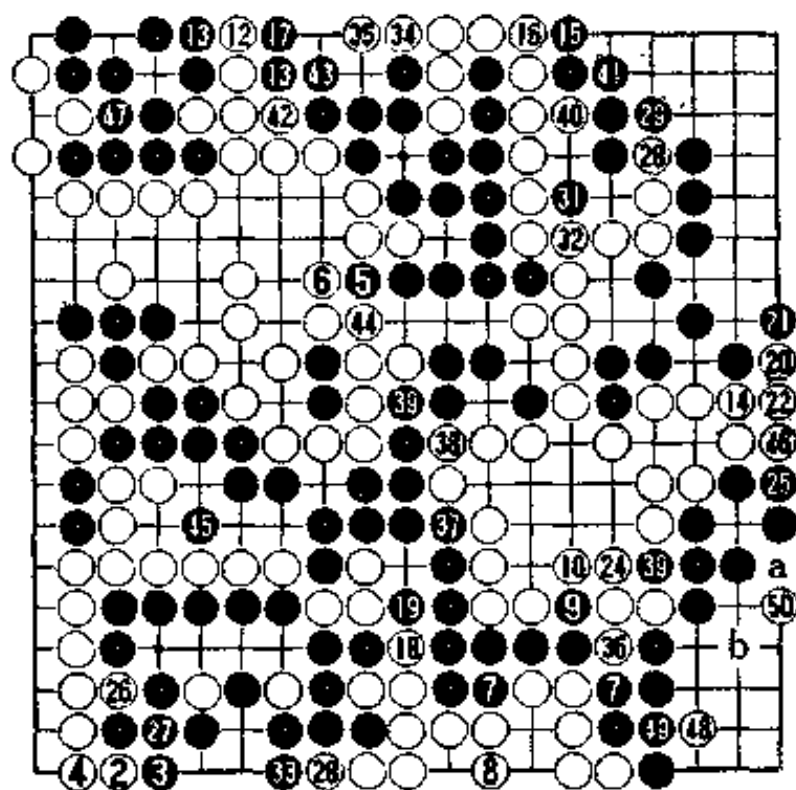
图 19

• 最终谱〔谱 17〕

终盘时，白在右下角走白 46 填空眼使黑得以省略，或许这是明知故犯。

白 50 一手是手筋。黑若到 a 位，白则抢占 b 位。尽管黑在 47 处作了修补，但终避免不了 3 目半的差距。

胜败姑且不论，总之，我在前两章所讲解的形，在这一局中都频繁地出现过。反复阅读、比较，想必能进一步提高您对“形”的认识。



谱 17(201~250)