

围棋角部攻防

(日) 加藤正夫著 孔祥宏译

日〇型





ISBN 7—80548—193—8/G·194

定 价：(复膜) 2.00 元

围棋角部攻防90型

日本九段 加藤正夫 著

孔祥宏 译

蜀蓉书业出版社

责任编辑：杜维新

封面设计：陈克刚

校对：刘思泽

国械角部攻防90型 日本九段 加藤正夫 著 孔祥宏 译

蜀蓉书业出版社出版

四川省新华书店发行

成都 青龙巷 9 号

成都印刷一厂印刷

787×1092毫米 32开本 6印张 150千字

1989年5月第1版 1989年5月第1次印刷 印数：1—30,000册

ISBN7-80548-193-8/G·194

定价：(复膜)2.00元

前 言

“角的魔性”是已故前田陈尔九段的名言。角部的死活、攻防是多么地千变万化、光怪陆离，就犹如有恶魔栖居在那里一样。已经定形的死活是这样，况且在这之前，角部的侵分和被侵分尚属未定形的阶段则更是这样了。防守守在无用之地，进攻也没有攻到要害之处，因而遭受了意外的损失，这样的人不是很多吗？

本书尽量收集了角部复杂而又困惑的形状，尽可能按形状编排顺序并进行通俗易懂的解释。每一型占据二页的篇幅，不少变化只得忍痛割爱。尽管如此，如果能把各型共同的部分联系起来融会贯通的话，在某种程度上是可以获得全体展望的效果。本书中的主要变化都打上了☆印，最重要的变化打上☆☆印，希望在通读时把此作为大致上的标准。

因为本书中的各型都是以星位为中心发展变化而来的，因而“三三”往往就是急所，直接或间接的狙击手段均是围绕三三的攻防。为了达到实战运用的目的，本书列举了三三攻防的各种类型。书末附有目录索引，如能把本书作为角部辞典并灵活运用，笔者将不胜荣幸。

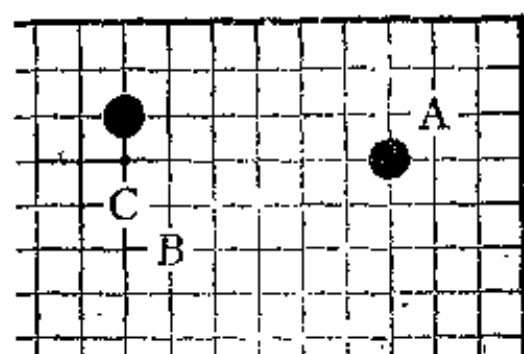
加藤正夫

第1型

星位

基本图(限制在角部的变化)

此型不能限制白棋的种种手段，在此仅探讨白A位点入三三以后的变化。当然白棋可以考虑先在B、C等处先手利后再点入三三，但这是布局的微妙之处，这里就不加涉及了。

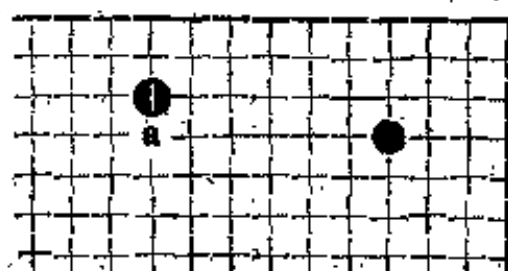


基本图

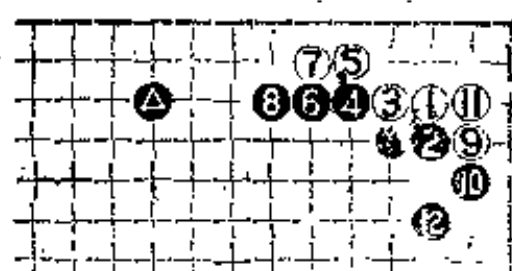
次序图(先占大场)

从星位广阔地开拆到1、a等处，这是最基本的原则。

1图(方向错误)黑2挡的方向不对，至12的结果，黑△子效不充分。



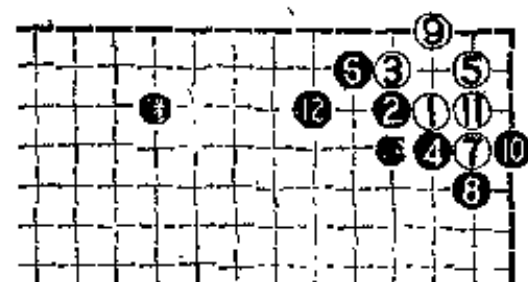
次序图



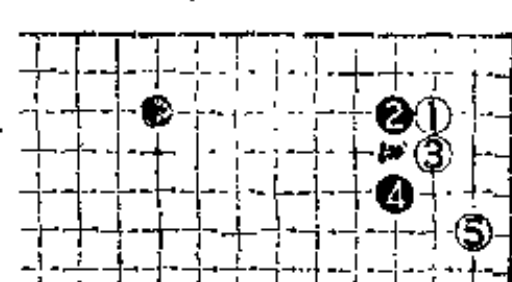
1图

2图(白穷屈)黑2从成地的地方挡住是原则。白3恶手，黑4拐下之后白棋受欺凌，虽然白可以做活，但也是大恶之形。

3图(黑得先手)白棋当然要在3位爬，黑4如长，白5飞，棋形潇洒。黑棋取得先手也是一策。



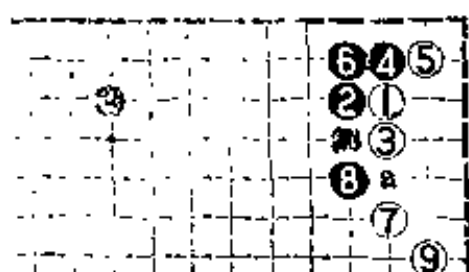
2图



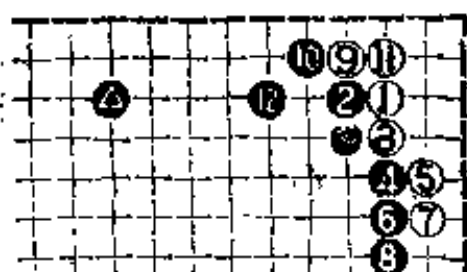
3图

4图（重视上边）白3时，黑走4、6扳接是重视上边地域的下法。白在右边走7、9是“形”。白7如走在a位则是重形，不好。

5图（常形）☆☆黑4、6扳长至12形成外势是常形。黑△也有动力。



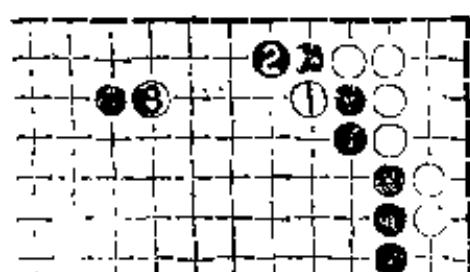
4 图



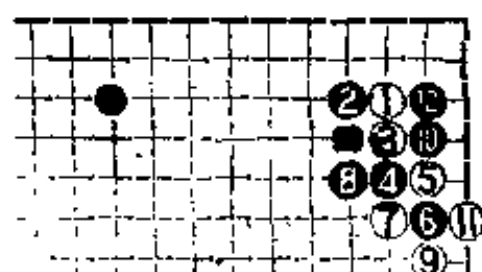
5 图

6图（本意）上图黑12虎补构成厚势是本手。如果黑12脱先的话，白1断、3靠是手筋。这样就破坏了黑棋上边。

7图（连扳）☆黑4、6连扳之后有两种下法。一是白7、9时，黑10、12夺取角地。



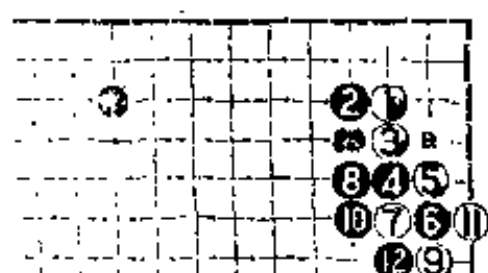
6 图



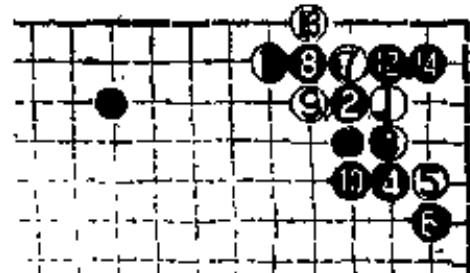
7 图

8图（夺得先手）☆ 再有一种下法是：黑10打、白11提、黑12再打，白粘，黑取得先手。白11如在12位接，黑则在a位打夺取角地，如果走成这样黑棋就比7图优。

9图（白反击）☆ 对黑棋的连扳，白有7扳、9断的反击手段，黑10如接住，白11、13吃掉一子破黑上边。



8 图



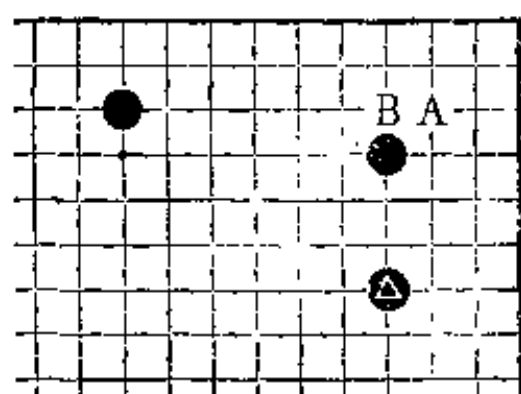
9 图

第2型

星位、二间关

基本图（黑走二手之后）

黑△是重视中腹势力的走法，对于守护角地较弱，白怎样侵分都行。这里仅限定在白A位点三三以后的变化。当然，白棋在B位靠也是有力的侵分手法。

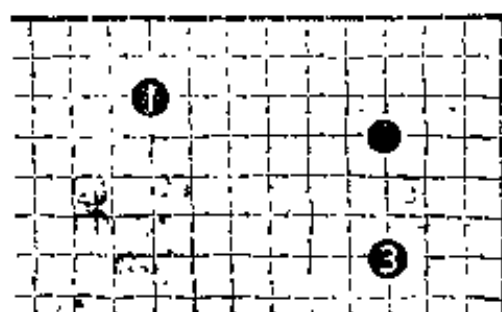


基本图

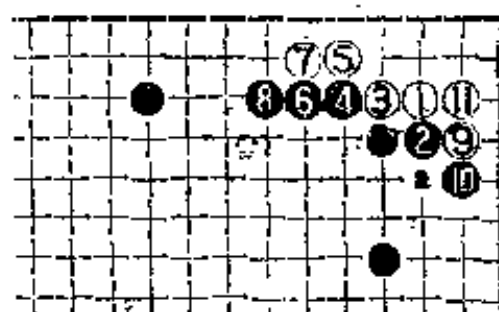
次序图（重视中腹）

黑1先拆占大场，白2脱先，黑3高拆二，这意味着：如果白棋点入三三，黑棋就筑成外势。

1图（方向错误）黑2违背了“从广阔的方向”挡这一原则。白3至11，白棋活得很大，黑棋还有a位的断点。



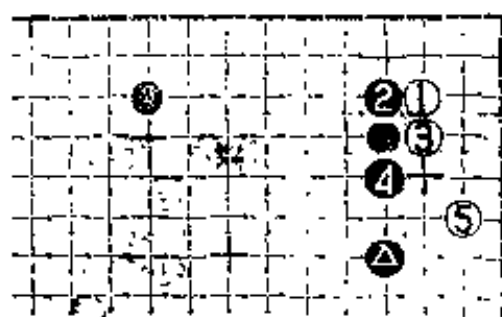
②脱先 次序图



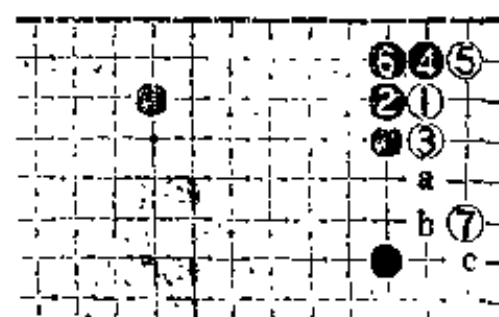
1图

2图（黑先手）黑2当然要挡这个方向，黑4长，黑△的位置很好。

3图（稍薄）如果黑4、6扳接增大上边的地域，白棋应该首先求活，可在7、a、b、c之中选择一点。



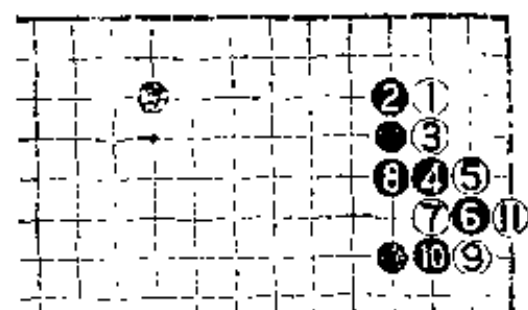
2图



3图

4图（厚实的先手）☆ 黑4、6连扳期待白走7、9。这样黑8、10就先手处理。此图黑的外势比2图更为厚实。

5图（常形）☆☆ 黑4扳、6长至14形成严整强大的厚势，很充分。此形黑棋在a位立到底是先手。



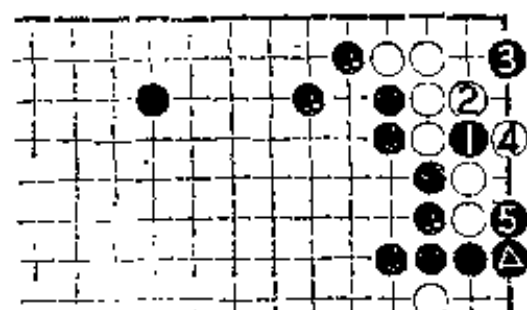
4图



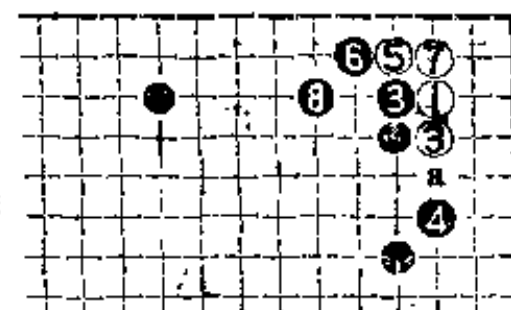
5图

6图（立到底）黑▲立下之后就有1断、3点杀棋的手筋。因而上图黑棋的外势比看起来还要厚实。

7图（次序变化）白3时，黑4也可尖应，白5、7定形，因为白a是先手，故白棋已先手活。



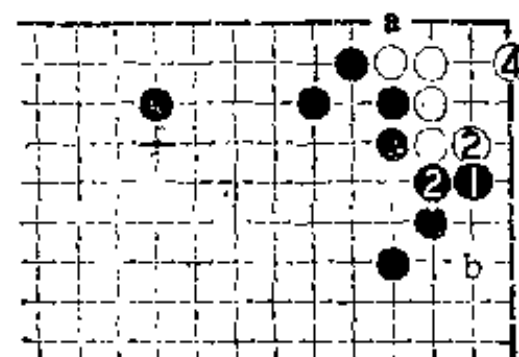
6图



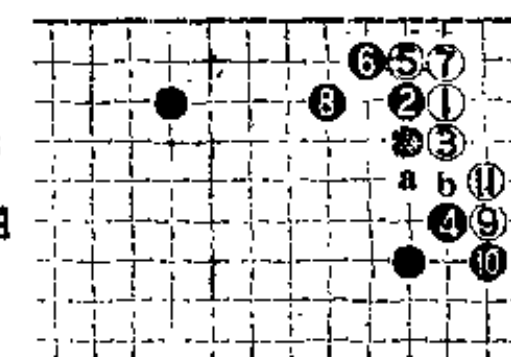
7图

8图（欺负）上图之后，黑棋如能在1、3欺负白棋的话，黑棋就比5图还好。如果黑棋外部强化之后，还可以硬杀白棋。（黑1、白2、黑a、白3、黑b）

9图（先手）☆ 白9、11托退活得很大。黑棋虽然取得先手，但白棋有a位扳出的狙击手段，黑如在b位补一着就与5图同型。



8图



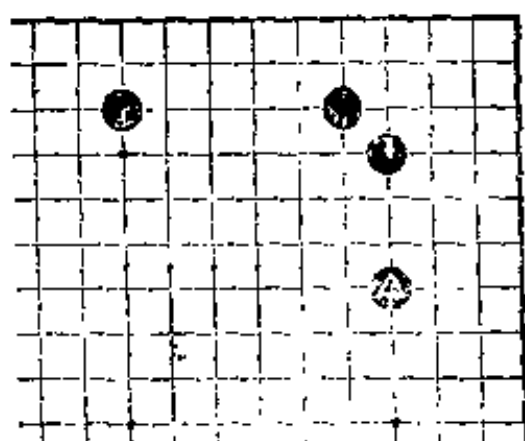
9图

第3型

星位、二间关、小尖

基本图（两晚）

黑棋在角上守了一着，白棋在三三入就不会有满意的手段。普通的着想是从外部来接近黑▲的缺口。但是如能发现三三和▲的缺陷，就能意外地深入黑地。



基本图

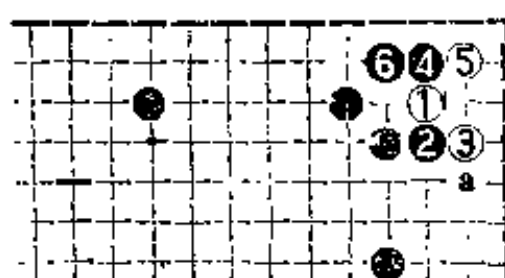
次序图（守角）

黑5如在a位守角，虽然弥补了三三的缺陷，但白从b位等处浅消就较为舒适。

1图（有余味）☆ 白1点入三三，角部就有味道。黑4靠或立在a位挡住，其变化详见第5型。



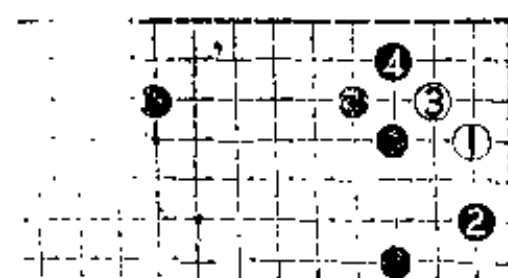
②④脱先 次序图



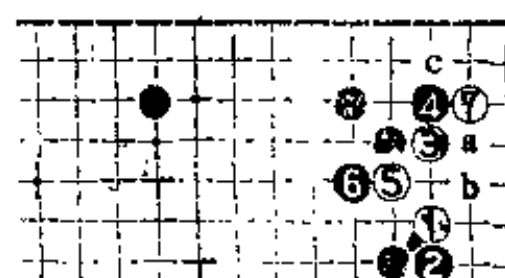
1图

2图（中途半端）白1闯入，中途半端，被黑2围攻之后，白棋行动不便。

3图（打劫）☆ 白1打入，黑2如挡，白3靠、5虎意外地有力。白7扳，黑如a位打，白在b位做劫，黑如走b位点，白在c位活角。



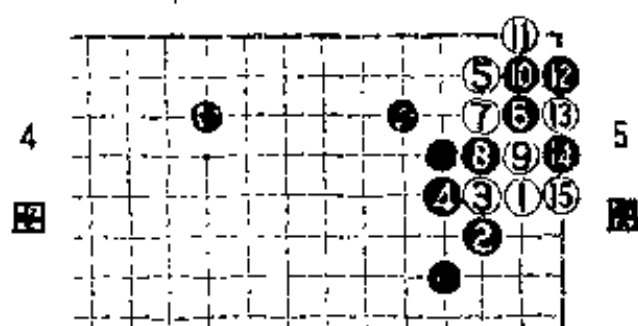
2图



3图

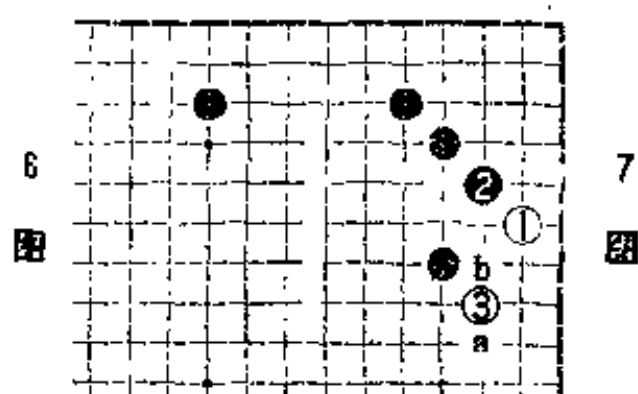
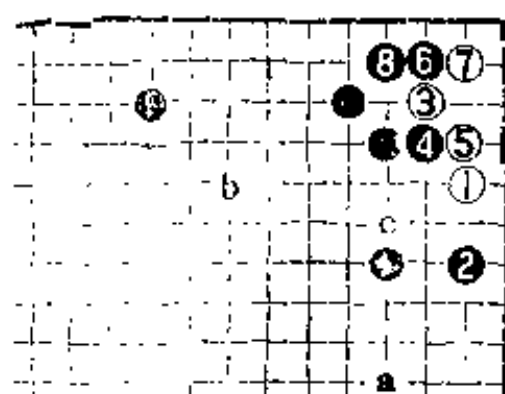
4图（两脱）白1是窥伺上下两方之手筋。黑2、4如守角，白5跳出，好调。

5图（打劫）黑2如尖，白3、5是手筋。此形无论黑采用什么手段，结果总是打劫。



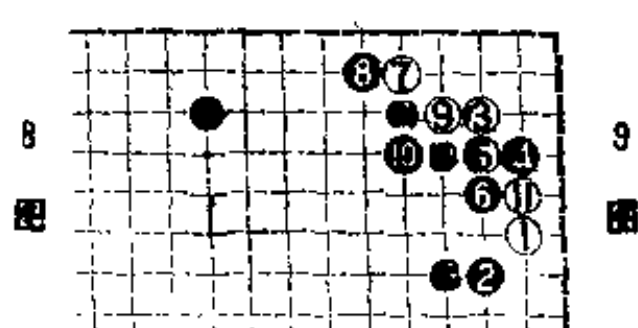
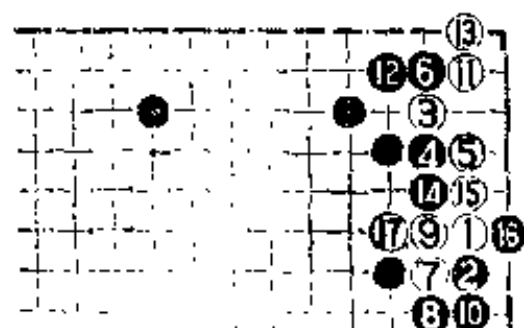
6图（援军的问题）☆ 但是，黑2跳封，白在角部就不能成活。如果a位或b位有白援军的话，白在c位靠出就充分可战。白1这手棋在有援军的情况下是成立的。

7图（稍浅）白1打入，侵消的程度稍嫌不足。黑2位应，白3飞出，与4图相比就有很大差别。当然，与白1走在a位，黑b位守地相比，白棋又多掏了些黑地，侵消稍浅就比较安全。



8图（不需要援军）黑2靠，白3以下，即使没有援军也可一战。

9图（落空的攻击）黑如果象2、4这样落空的攻击，白无论如何也是腾挪之形。白7至11就是一例。

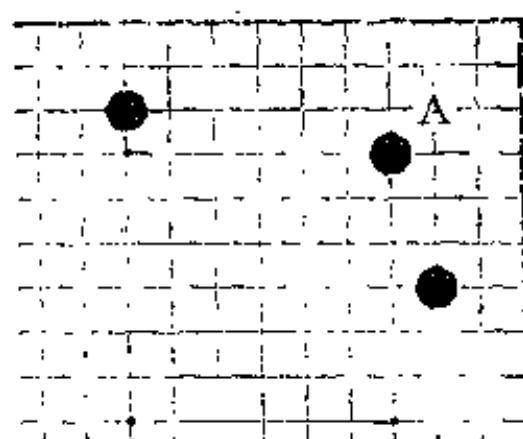


第4型

星位、大飞

基本图（出现最多之型）

黑棋的结构变成大飞，防止了右边的缺口，在星位结构中，此型可以说是出现率最多的吧。白的打入有以角为主和以边为主的区别。在此仅集中说明A位点入三三的变化。

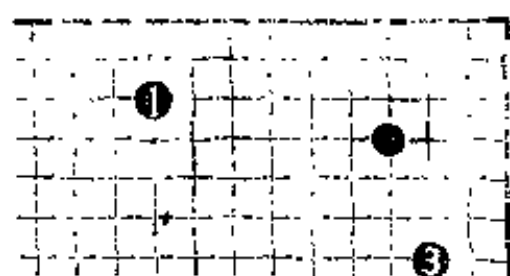


基本图

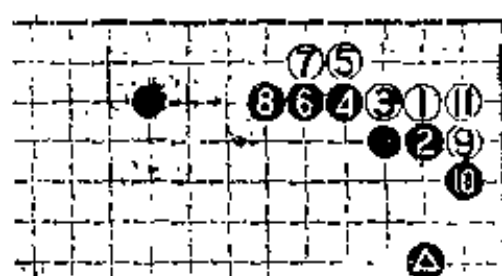
次序图（好平衡）

黑1大拆，3守角。虽然三三比较空虚，但白方如点入的话，黑必然在上边形成很厚的外势。

1图（方向错误）黑2从狭窄的方面挡是恶手。白9、11扳接使黑△之子成为愚手，并且角都活得很大。



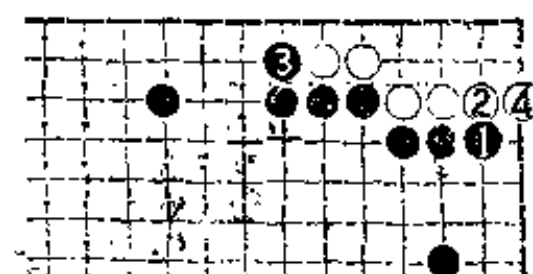
次序图



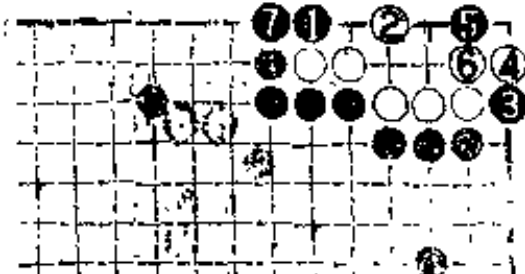
1图

2图（先手利）上图白如省略扳接，虽然也能活棋，但黑1、3是先手利，白是苦形。

3图（扳杀）上图白4如疏忽不走，黑1以下扳杀是常用手筋，白无条件死。



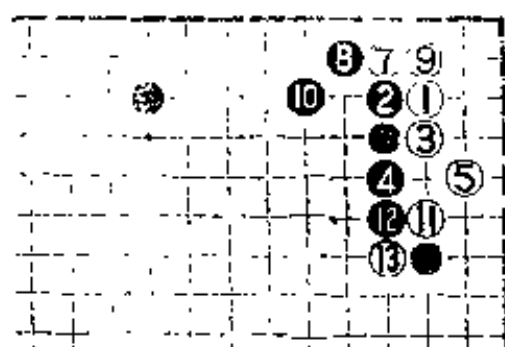
2图



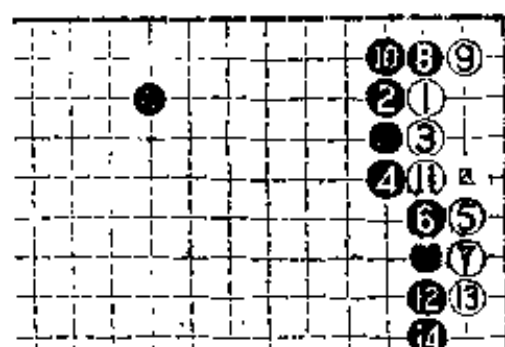
3图

4图（黑先手）黑2挡，白3爬是必然的，黑4长是为了抢先手。白5小尖，之后就有11、13切断狙击的手段。

5图（白先手）白5飞，黑6是厚实的下法。黑10如走a位，白就在10位断吃，味道很好，黑不行。



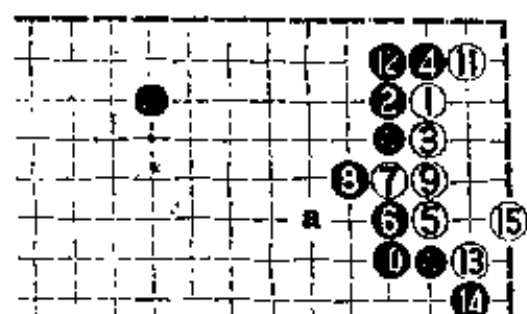
6
脱
先
4
图



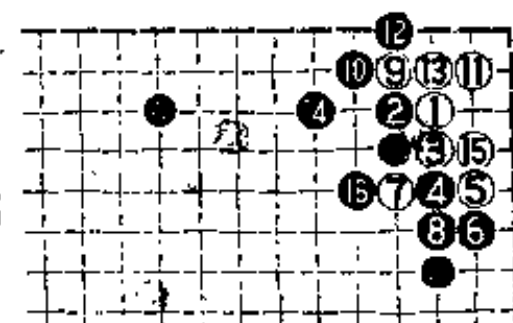
5
图

6图（以上边为主）☆ 黑4扳至15白活净，黑在a位虎补，上边很大。白5如先走11位，黑12位接，黑10在13位立下很强烈。

7图（常形）☆☆ 黑4、6连扳是强手。16抱吃一子，黑棋的厚势伸向中腹，是充分之形。



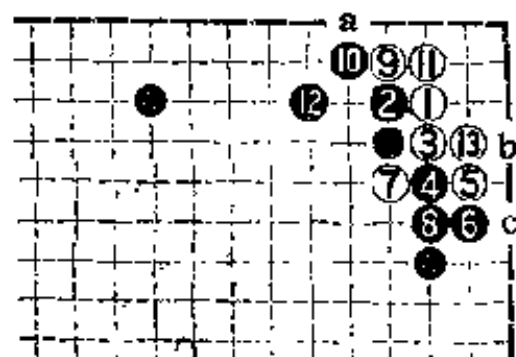
6
图



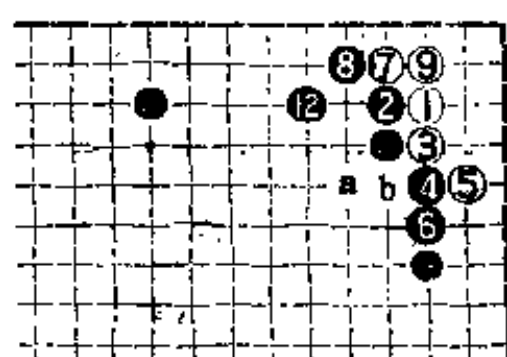
7
图

8图（从外部利用）白11接住虽然也是活棋，但白13接住，黑棋就有a位的利用。白13如在b位虎，黑棋有c位立下的利用。

9图（中腹的利用）黑6硬接之后，白有a、黑b的利用，这与7图有很大差别。



8
图



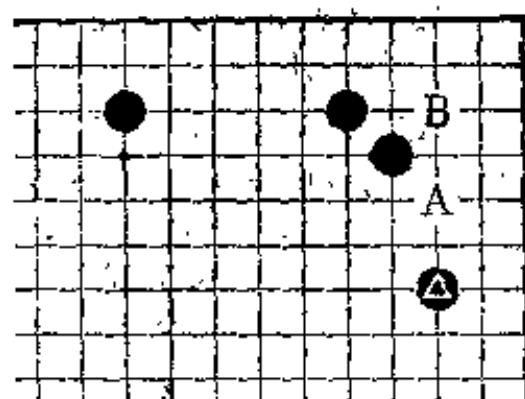
9
图

第5型

星位、大飞、小尖

基本图 (消空或窥伺余味)

因为黑▲是在三线上，因而白就没有象第3型那样窥伺黑棋缺口的手筋。一般的走法，如在上方消空，A位是急所，如瞄住角上的味道，B位是所急。

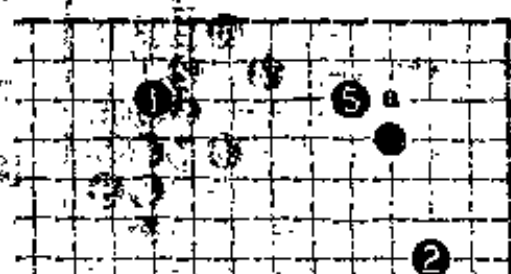


基本图

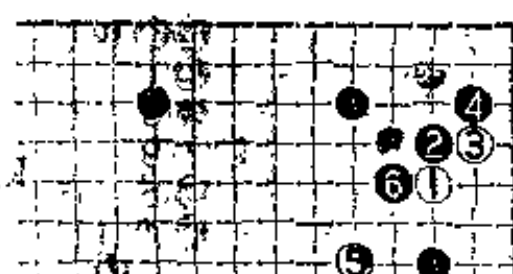
次序图 (理想形之一)

黑1先拆大场，3位守备右边，5守角。这是从星位展开的理想形之一。黑5如在a位守角，角上固然坚实，但上边就多少有些薄。

1图 (消的前提) ☆ 白1点，黑2挡，白2扳，黑4挡，这是白5镇的前提。周围如果没有白棋的援军，恐怕只能侵消到这种程度。



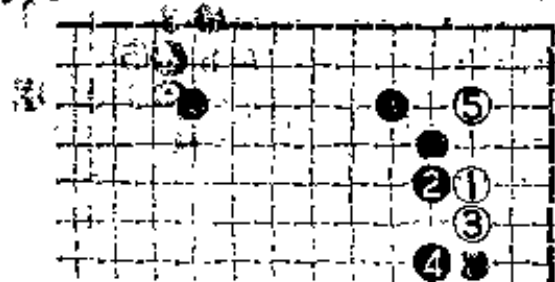
②④脱先 次序图



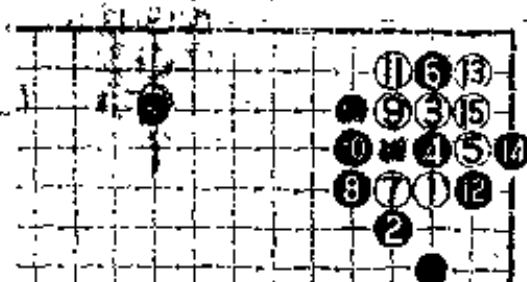
1图

2图 (黑地损) 黑2、4封锁，白5跳，活得很大。一般总是黑损。

3图 (厚实下法) 黑2小尖是厚实下法的构思。白7是弃子战法，至15白巧妙地做活了，但黑棋先手构成厚势也很有効力。



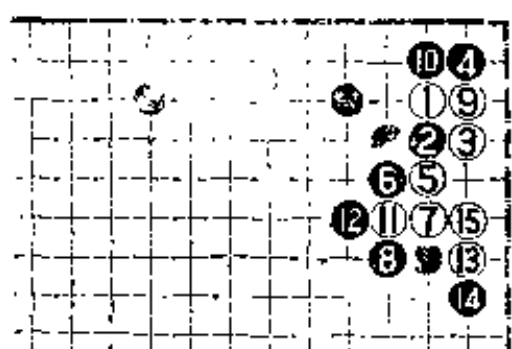
2图



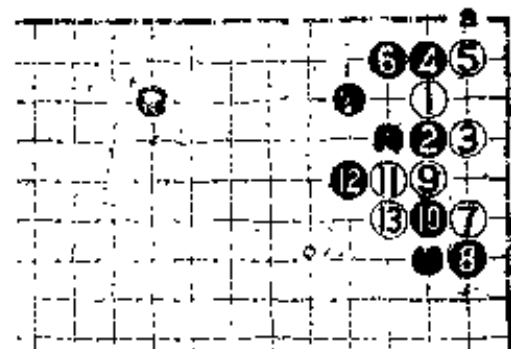
3图

4图（点三三）☆ 白1点三三、黑2挡、白3扳，黑4以后就有白5以下的下法。黑6如9位断，就与1图大同小异。

5图（可怕的硬吃）黑4靠、6退、10卡，白无眼形。但这种情况硬吃是稍无理之形。黑10如走13位，白a位立下即活。



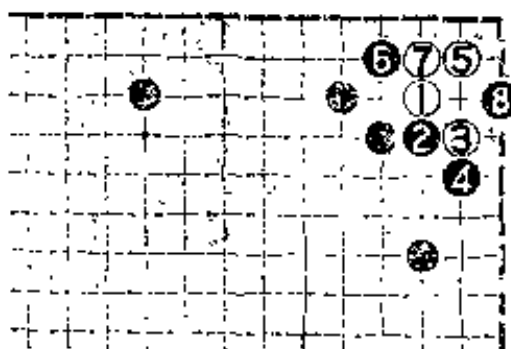
4图



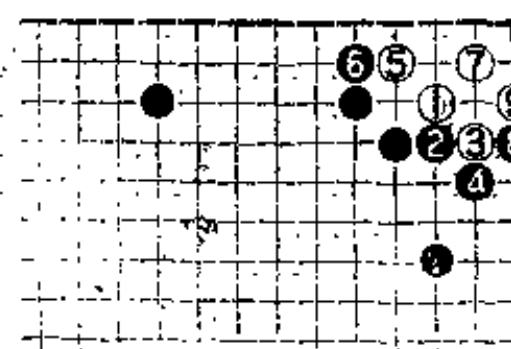
5图

6图（顿死）黑4应一手，白5虎太急，黑6尖、8点，白无条件死，在外部也没有什么利用。

7图（打劫）☆ 白5小尖是见机的手筋，黑6如挡住，白7虎便成劫活。



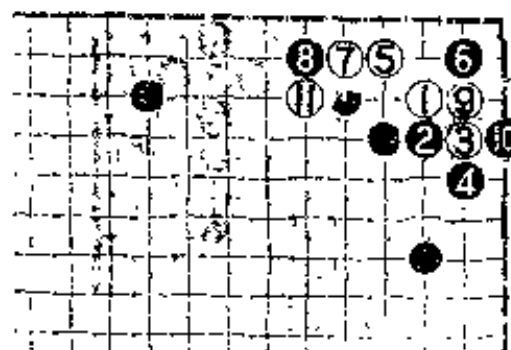
6图



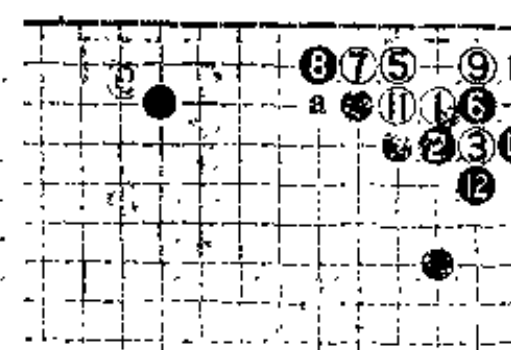
7图

8图（味恶）黑6点味道很坏。白棋如果觉得11位断没有威力的话，白5可以考虑7位托，黑8、白11扭断腾挪。

9图（见合）黑6断吃一子，白11之后，a与b白必得其一，白棋是活形。白3如单走5位小尖，黑在3位立下是急所。



8图



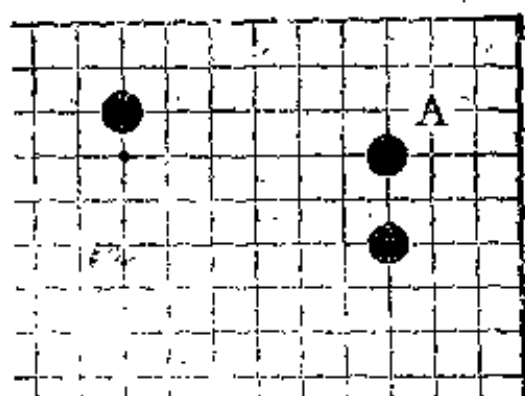
9图

第6型

星位、一间关

基本图（首先着手于角）

黑从角部星位一间关，这是构成大模样的基础。特别是黑棋在右边再有开拆的情况下，白棋就往往采用点三三先夺取实利再消减中腹的手法。在此仅限于A位点三三的变化。

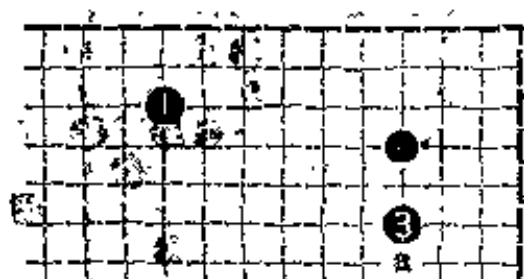


基本图

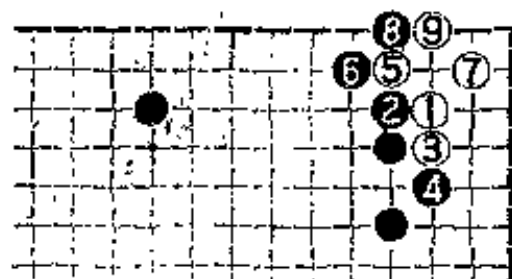
次序图（开拆的基础）

黑3一间关，之后是开拆右边同时张大上面的形势。黑3的一间关比起a位的二间关，对角部的作用大些。

1图（白痛苦）黑2如在3位方向挡住是恶手，当然要在2位方向挡住。白3爬，恰好被黑4挡住，结果只能打劫活。



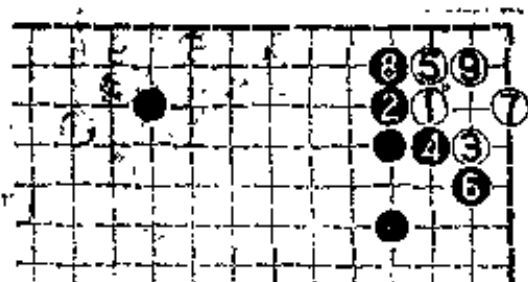
②脱先 次序图



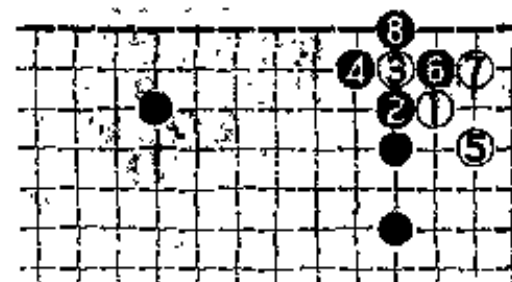
1图

2图（白软弱）白3、黑4都是手筋，但白5软弱，至白9，白活得很小，黑外势厚实。

3图（扳损）白3先扳再5小尖是损着。黑棋毫无顾忌地在6、8打吃一子，很厚实。白棋即使做活也很无趣。



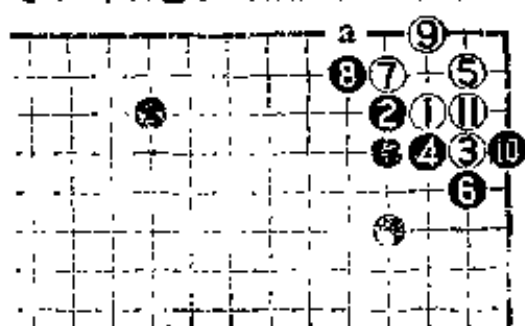
2图



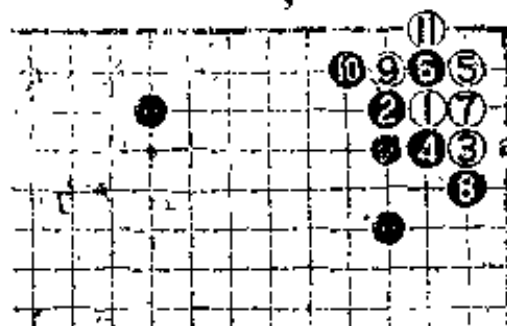
3图

4图（常形）☆☆ 白5虎是正形，黑单在6位挡住好。以下至白11是常形。黑a是先手。

5图（黑大损） 黑6打吃大损。至白11，黑失去了a位的先手，白地也增加了2目左右。



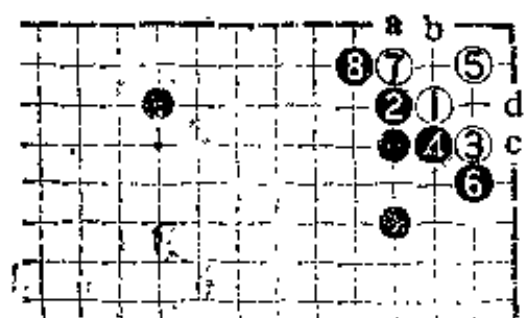
4图



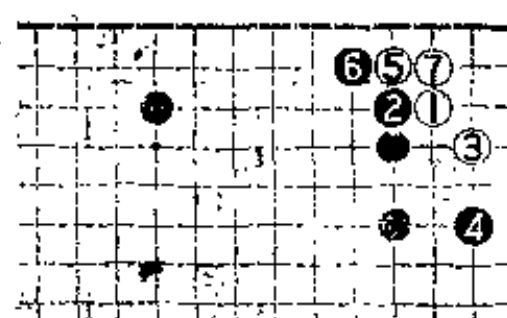
5图

6图（打劫） 黑8之后白9脱先。黑如在a位打、白b，黑如c位打，白d，顽强地挑起劫争。

7图（常形）☆☆ 右边如果有黑棋开拆的子，黑4跳下阻止白棋进入右边。白在5位扳接，就目前状况而言，白是无条件活棋。



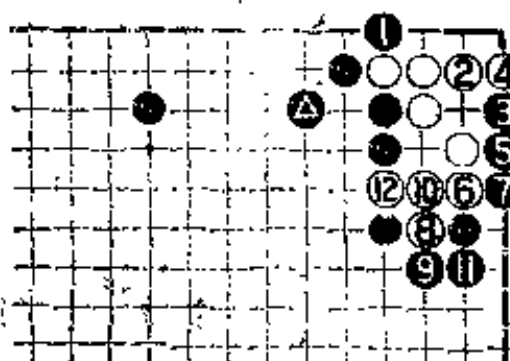
6图



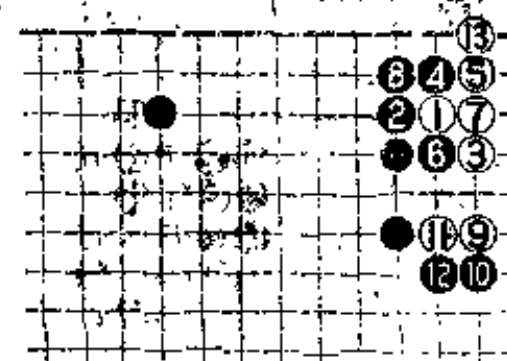
7图

8图（冲破包围） 上图黑如再加上△一子，白也不是死形。白6以下至12冲破包围网。

9图（场合的手法） 黑4、6或者先走6位再4位，黑8接住是场合的手法，白9至13做活。此形多数情况是黑损。



8图



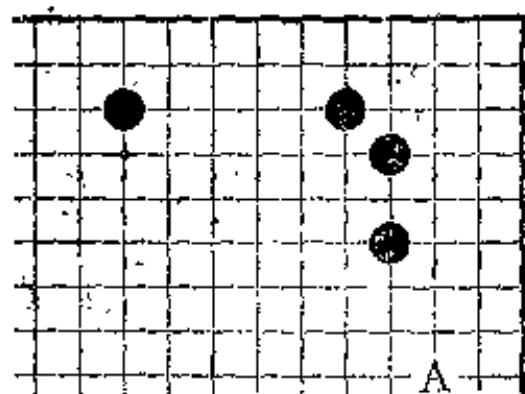
9图

第7型

星位、一间关、小尖

基本图(假设黑棋已经开拆)

在上型的基础上，角部又增加小尖守角。但是，在多数情况，黑棋守角之前往往在A位方面已有开拆。为了研究其变化，那就假设黑棋已经在A位方面开拆吧。既然黑棋已经守住右边的缺口，那么白棋只好点三三，瞄住角上的味道。

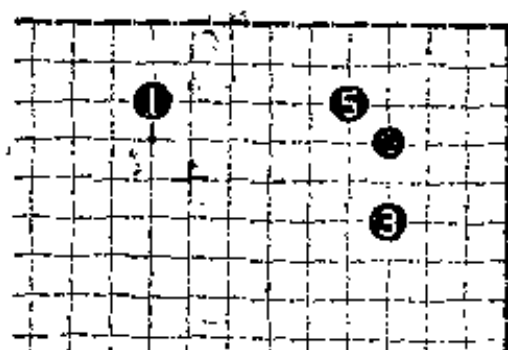


基本图

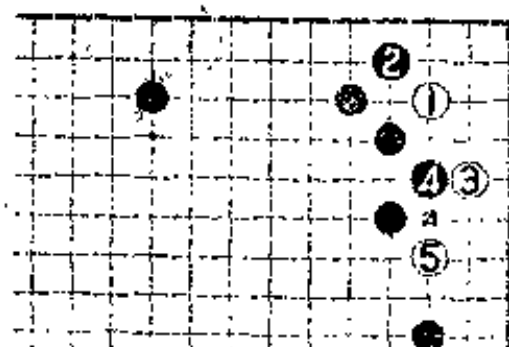
次序图(侵消困难)

黑5小尖守角，与1、3配合形成高结构的模样。白棋侵消就意外地困难。

1图(轻灵处理) 白1见机而点入三三，黑2尖、4顶，白3、5轻快地进入右边是要领。白3在a位靠是手筋。



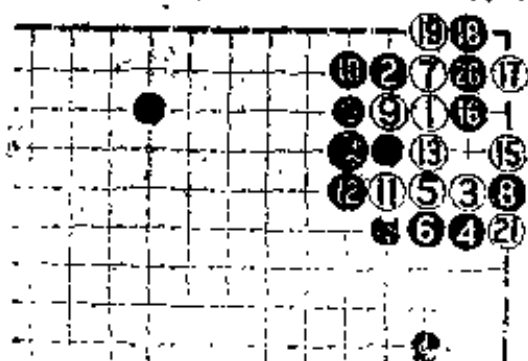
②④脱先
次序图



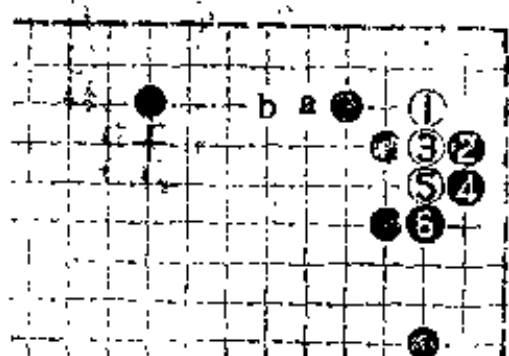
1图

2图(味恶的打劫) 黑4靠，白5长、7挡，白是有弹性的形状，白9以下的结果，虽然味道坏，但毕竟还是劫活。

3图(在上边留有味道) 黑2跳、4退，虽然白棋没有眼形，但在上边a、b等处有利用。



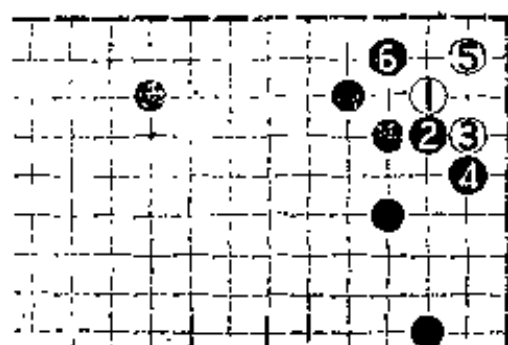
2图



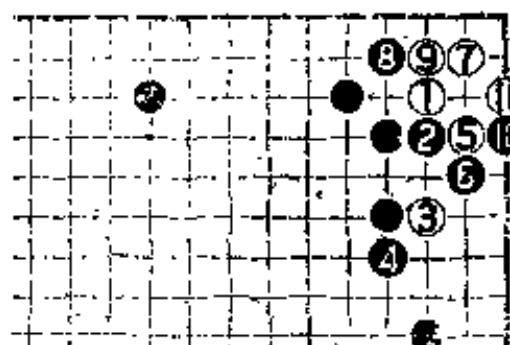
3图

4图（厚实地挡）黑2挡住，不管怎么说总是很厚实的。白3扳、5虎，这是经常出现的形状。黑6小尖，白死。

5图（靠）☆ 白于3位靠，这是能够发现的手筋。黑4如退应，白5扳、7虎成劫活。



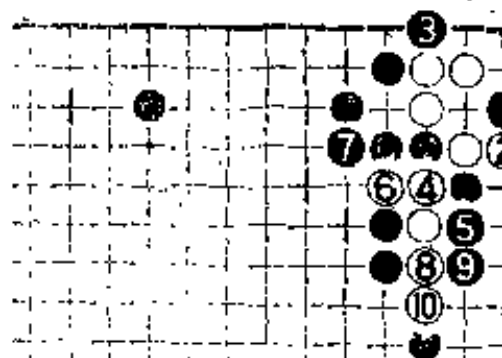
4图



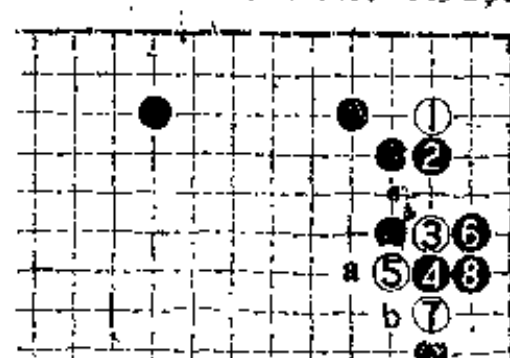
5图

6图（破坏右边）上图黑10如改在1位点，白4断，下面就很舒服地破坏了右边。

7图（低姿势）☆ 黑棋如果想得角的话，4、6只好处于低的位置。黑8以后，白走a位或b位，侵消的效果很充分。



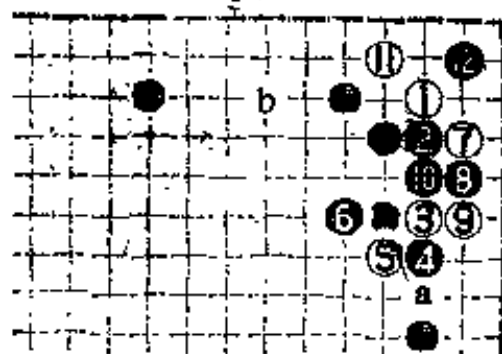
6图



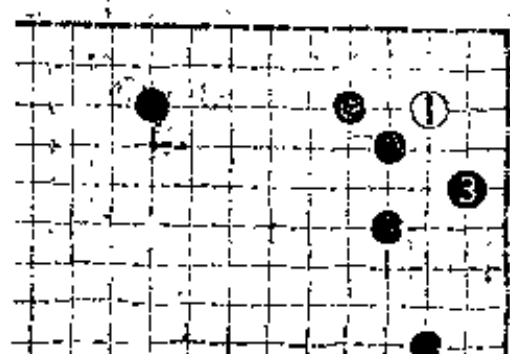
7图

8图（两边均有利用）黑6如果抵抗，白7至11，瞄住a、b两边的利用。

9图（上边留有味道）黑2确保右边，但在上边留有味道。请参照第9型。



8图



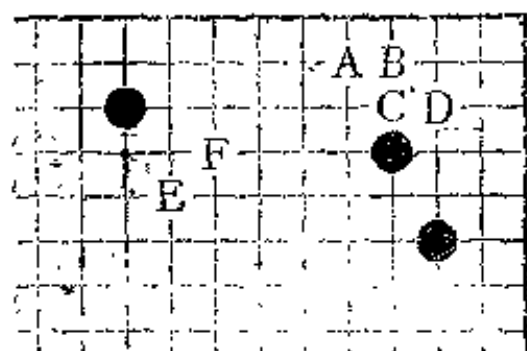
9图

第8型

星位、小飞

基本图（角部穷屈）

黑的结构是星位小飞守角。白点三三就显得穷屈。因此此形白棋一般是采用在A、B、C等点打入，破坏黑上边为主的方针。白棋在D位点三三之前，如果没有走白E，黑F先手交换，即使破坏了角部黑地而让黑边巩固，白也不合算。

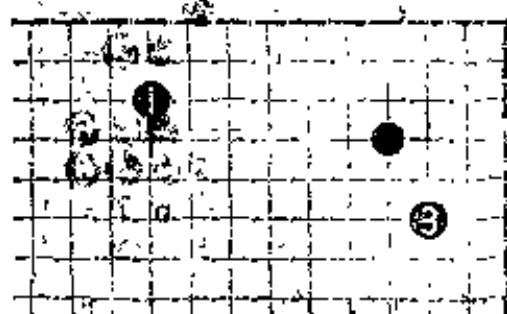


基本图

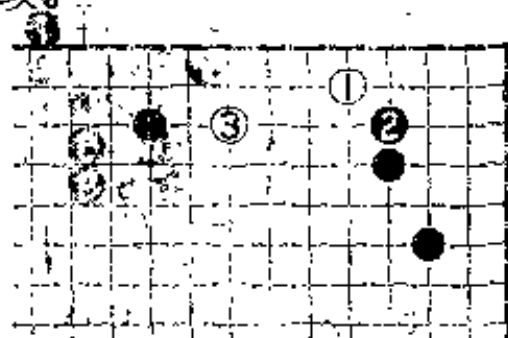
次序图（与其拆边还不如守角）

黑棋的想法是：与其黑3在右边拆还不如守角为好。这是最近采用较多的形状。

1图（低挂）白1低挂，3飞拆是有力的构思。黑2并用意是不让白走强，以后再伺机进攻。



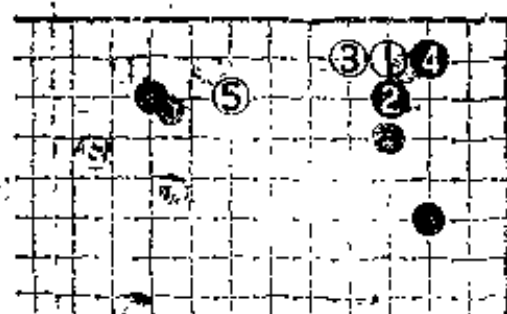
②脱先 次序图



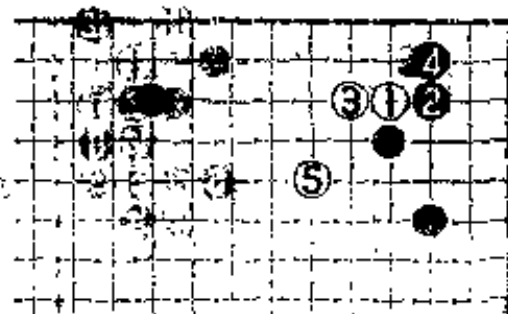
图

2图（深侵）白1深侵，可以设想黑在2、4应。

3图（靠）白1靠，和上图一样，黑棋可以内应，或者从外部应，压迫白棋。黑如走2、4，白5飞轻灵。



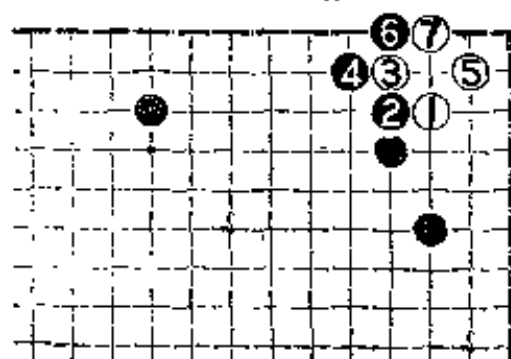
2图



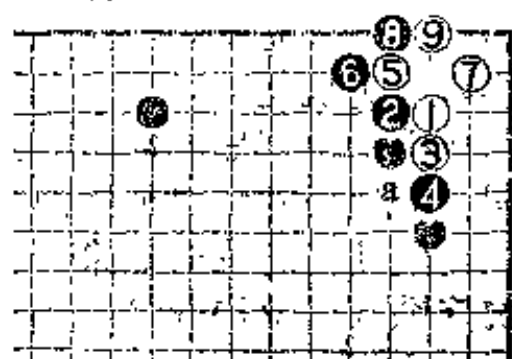
3图

4图（打劫）白1点三三，黑2从宽广处挡住，白3扳、5虎成劫。

5图（常形）☆☆ 白在3位硬爬是顽强的好手。以下至白9成劫，白如劫胜就产生了a位的断点。



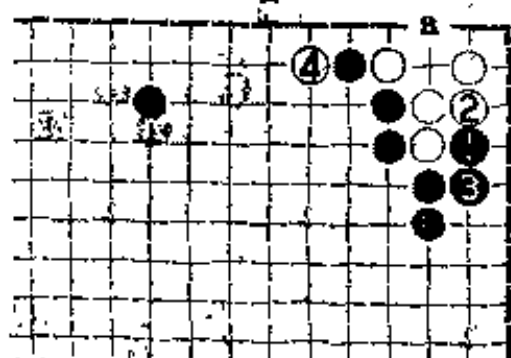
4图



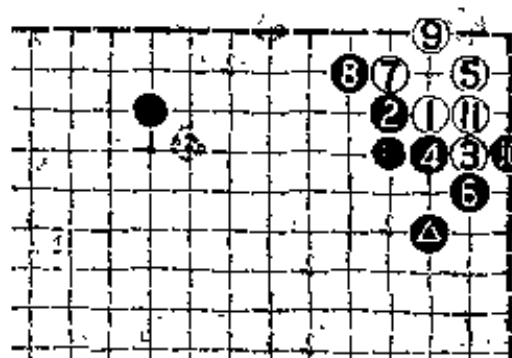
5图

6图（扩大劫争）上图黑8如在1、3扳接，白走a位就能成活。如果白棋劫材有利的话，可以在4位夹，挑起劫争。

7图（小尖软弱）白3小尖是缓手，虽然不是死形，但让黑巩固了外势，黑△很有效力。



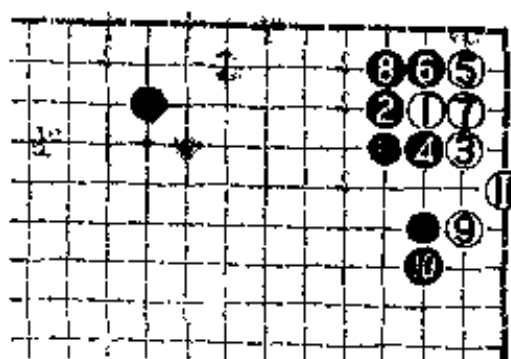
6图



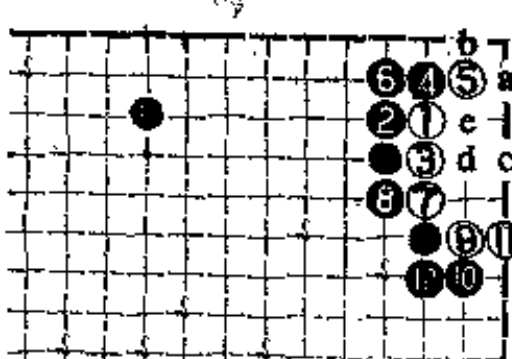
7图

8图（倒虎是手筋）黑6、8扳接。白9托求活，黑10长，白11倒虎做活是漂亮的手筋。

9图（脱先也成劫活）白3长，黑4、6扳接，白乐意走成7至12的形状。白棋即使脱先，黑a、白b、黑c、白d、黑e也还可以打劫活。



8图



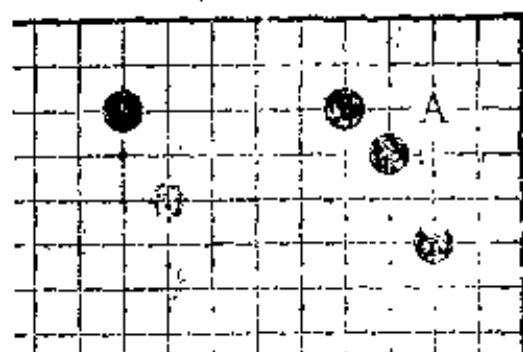
9图

第9型

星位、小飞、小尖

基本图（寻求手段）

即使周围有白棋的援军，也不容易侵入坚固的黑角。这样的话白棋就要见机而动，白在A位点试黑应手，根据黑的动向再在外部侵分利用。此型黑很坚固，因而白不能期待充分的战果。

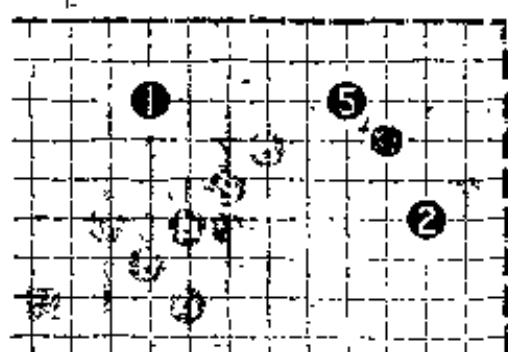


基本图

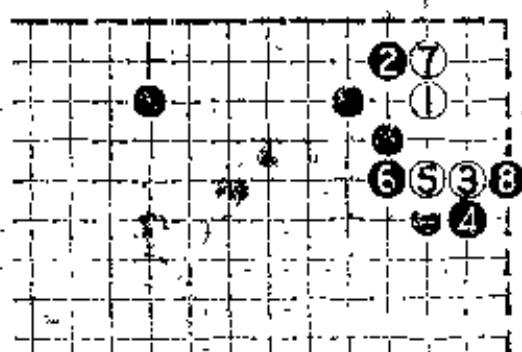
次序图（星位展开最坚固的形状）

黑3小飞、5小尖与星位之子构成合理而又最坚固之形。

1图（送吃）黑2小尖是以上边为重点的应法。当然白是做不活的，白3以下只是送吃而已。



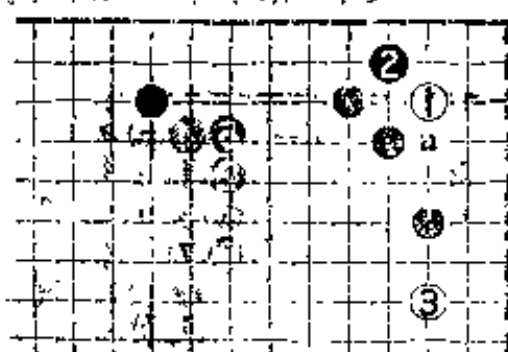
②
④
脱先
次序图



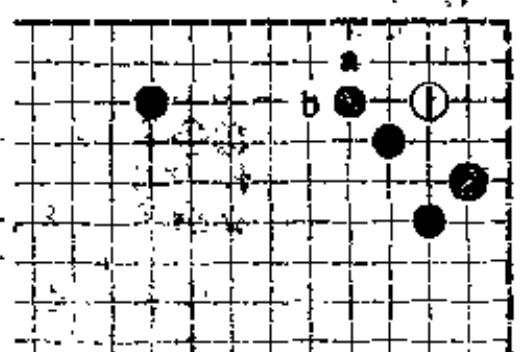
1图

2图（或多或少有利用）☆ 白3从右边逼住，瞄住角上的余味。白如先走3位再走1位，黑就不会在2位小尖而是在a位挡住了。

3图（上边留有余味）黑2小尖，以右边为主，在右边顽强的应对。但以后白却留有a、b等的利用。



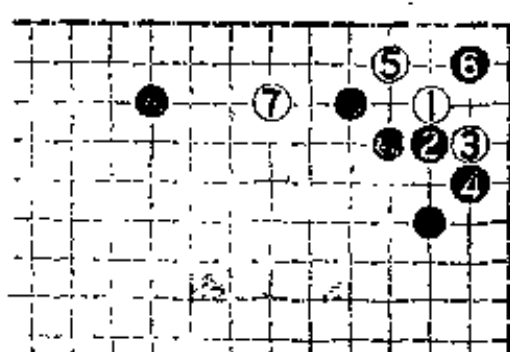
2图



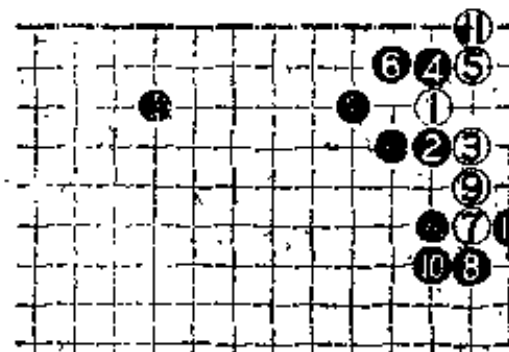
3图

4图（扳有疑问）黑2挡是普通的应法。白3扳有疑问，黑4如挡则被白先手利。白5小尖之后产生出了7位的利用。

5图（白死）黑4、6靠退，尽管白棋有7、9的先手，仍然做不活，这是常见的死形。



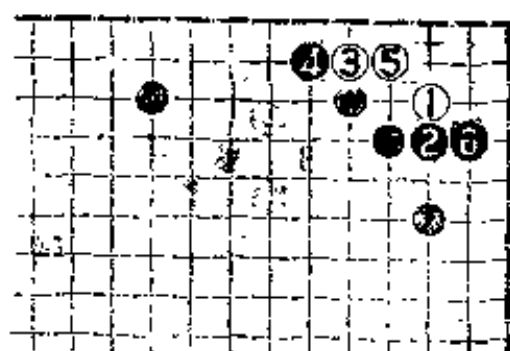
4图



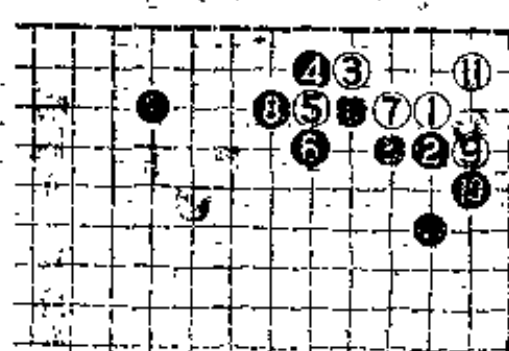
5图

6图（折腾）白3托、5退，拼命折腾，黑6立下沉着。白棋走重，没有转身的余地。

7图（出现了打劫）白5扭断，黑如在6位或8位打，被白7先手打之后，角上就出现了打劫。



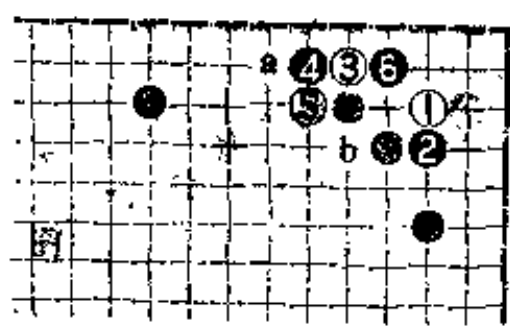
6图



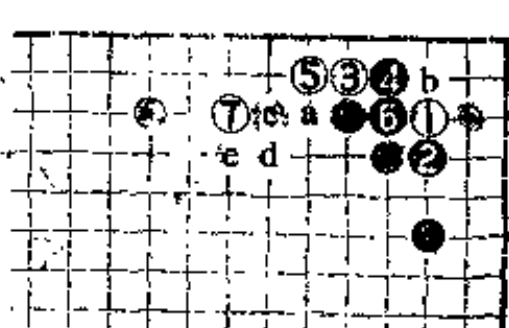
7图

8图（常例）☆ 对白5断，黑大概总要在6位打。之后白有a、b先手打的利用，消黑上边。

9图（喜出望外）黑4内扳、白5退、7飞；白棋喜出望外。黑6如在a位压，白6、黑b、白c、黑d、白e，白棋可以潇洒地腾挪。



8图



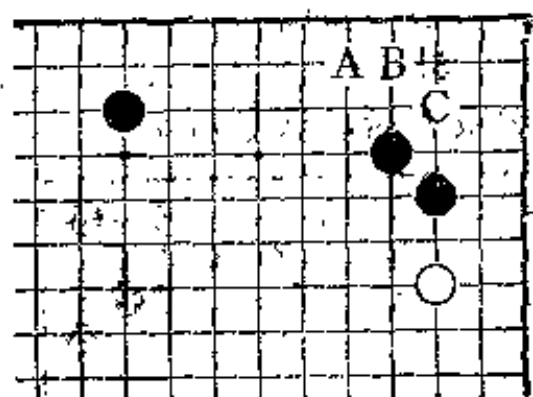
9图

第10型

星位、小尖、拦

基本图（上边空广）

此形黑角部狭窄而上边空广。与前几型不同的是：右边有了白棋的拦，因而上边和角部的攻防就有区别。白避开局促的角部，深入到A、B等处是此际的手筋。马上就在C位点入是特殊场合下的走法。

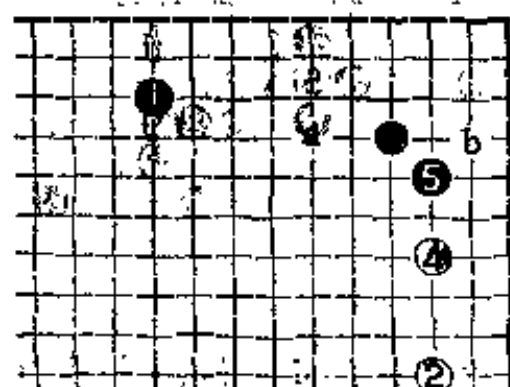


基本图

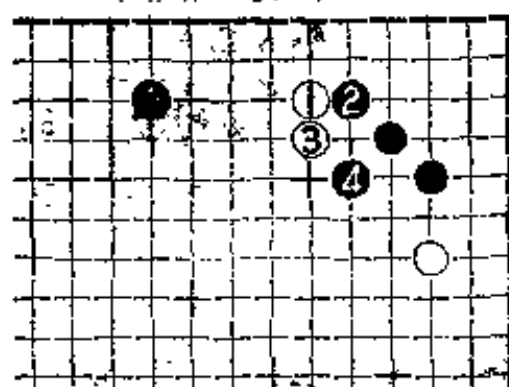
次序图（防止大飞进角）

白2分投，4挂角已具活形。黑5如在a位关，白b大飞进角很大。黑5小尖防止白棋大飞进角。

1图（小飞挂）白1挂，黑2、4进攻，白棋稍重。白3立之后对黑△的影响很小。



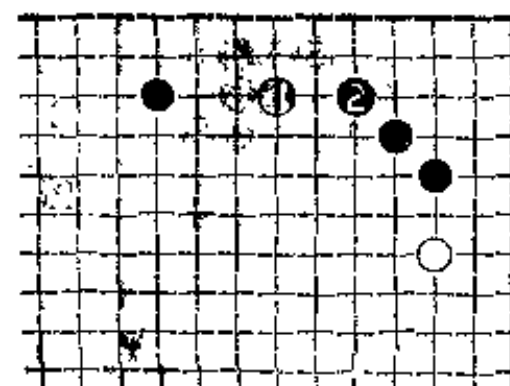
脱先
次序图



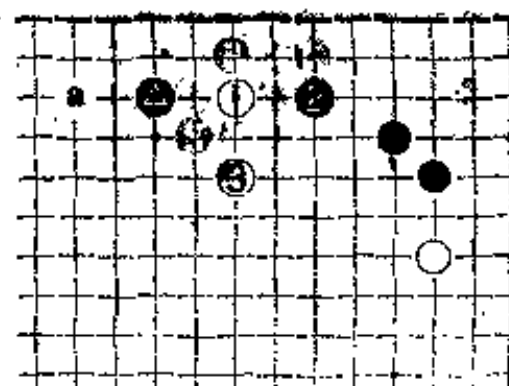
1图

2图（中途半端）白1大飞挂，黑2小尖防止白棋飞角，白失去根据不得不逃出。

3图（一策）a位方面有没有白棋的援军另作别论。白1打入也是一策，黑2、白3跳，角上多少还留有余味。



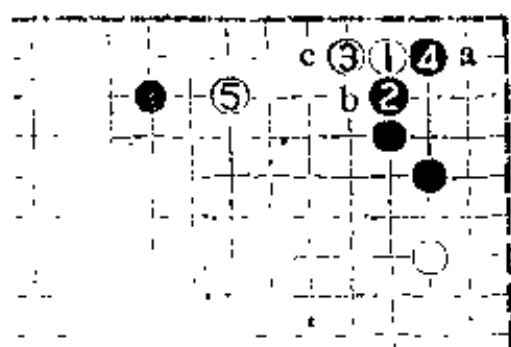
2图



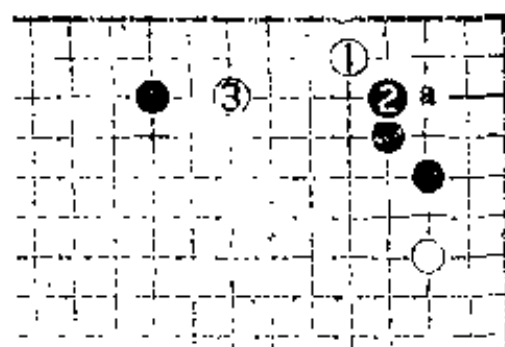
3图

4图（掏）☆ 白窥伺黑的缺口直接在1位踏进是严厉的下法，黑2顶、白3退、5飞在上边展开，之后白棋还有a位夹的狙击手段。黑2如走b位，则白3、黑c，其变化见6图。

5图（低挂）白1低挂、3飞，变化与上图大同小异。



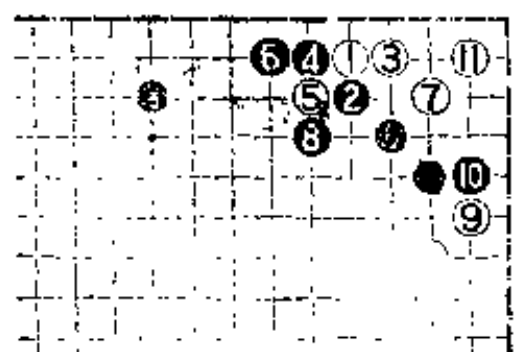
4图



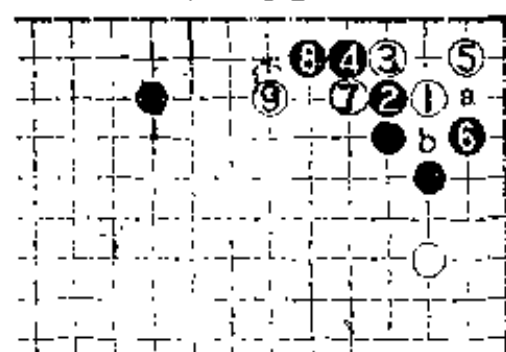
5图

6图（活棋）黑2尖顶严厉。白5断再7小尖是行棋的调子。黑8打吃一子是正着，黑8不能无理地去硬吃白棋。

7图（征子关系）白1点入，黑2挡住必然。白5虎是征子有利时的狙击手段，白在a、b处有利用，至白9是战斗的设想。



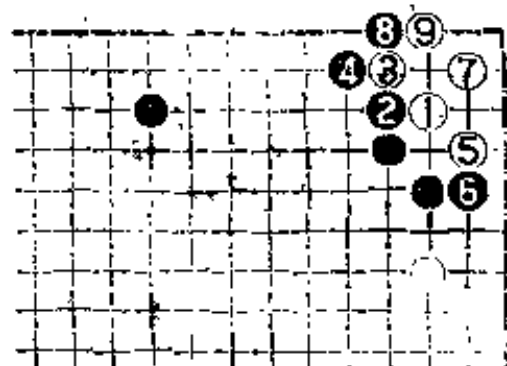
6图



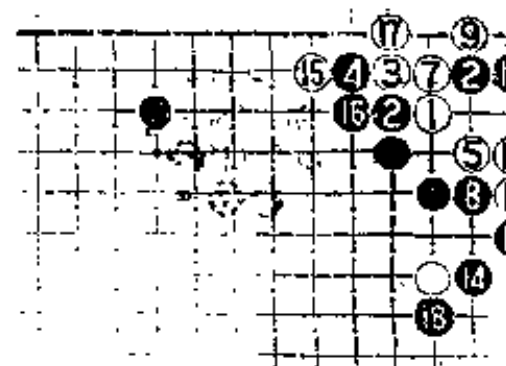
7图

8图（打劫）白3、5是先手，7虎成劫活。

9图（转换）☆ 黑6点，白在8位渡过是否能满足？今白7接住，虽然可以做活但外部损失惨重。



8图



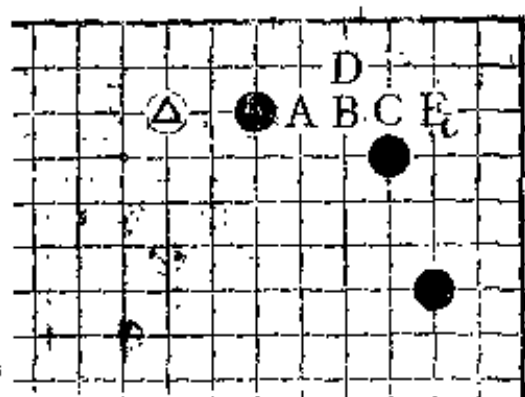
9图

第11型

大飞、大飞、拦

基本图（蜻蜓形）

黑的形状像蜻蜓，或者称之为佛坛敞开。黑棋形坏，效力低。而且白棋有△的拦，因而白棋在A、B、C、D、E中任何一点打入都有手段吧。其中D位打入是强调发挥△的作用，E位打入是针对黑棋形坏的有力手段。

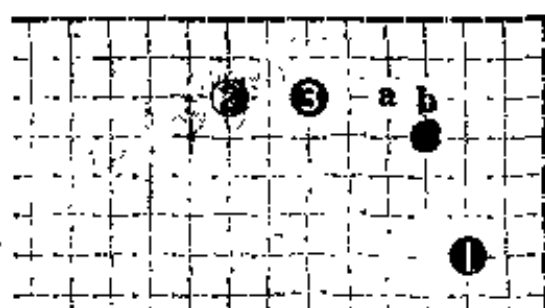


基本图

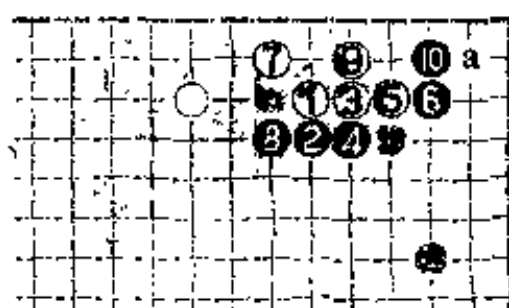
次序图（开拆的过程）

黑3一般是在a位或b位守角。紧紧地拦住是为了向白进攻，这是特殊场合的手法。

1图（靠）对白1靠，黑可在2位扳或者3位尖顶，一般是从上面压住。白9如走10位，黑则在a位连扳。



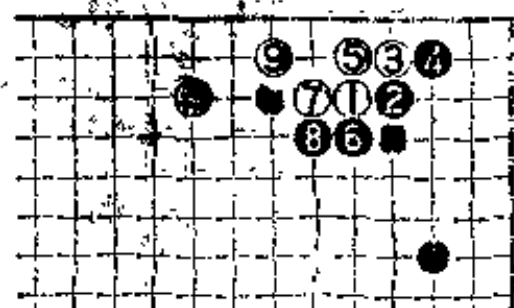
次序图



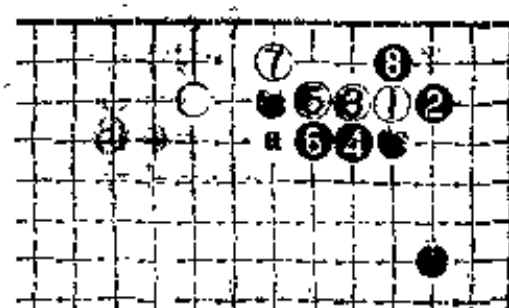
1图

2图（打入）白1利用△之子是最基本的打入手段，黑可在2位挡或6位压住。至白9是常形。

3图（托）在这棋形下，白1托星位稍有疑问。黑8如在a位接，则与1图相同，黑2如在3位扳，则与7图相同。



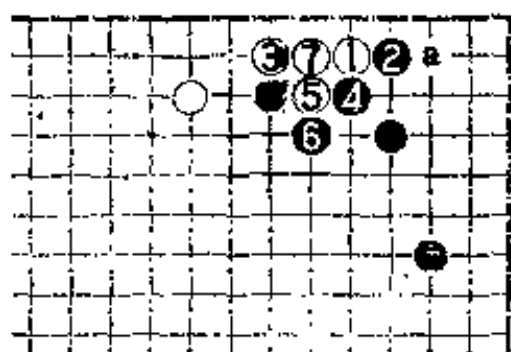
2图



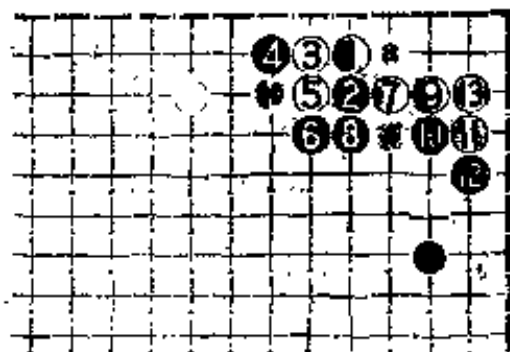
3图

4图（点）☆ 白1点入之后，飞进三三和渡过白必得其一。黑2靠住守角，虽然可以相安无事，但是白棋渡过以后，角部还残留a位夹的手段。

5图（大活） 白3至13活得很大，黑损。白3也可走9位飞。黑4走在a位太平无事。



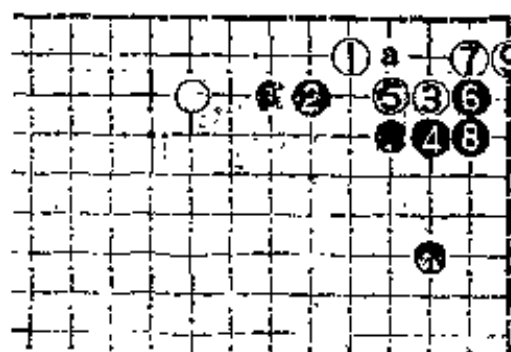
4图



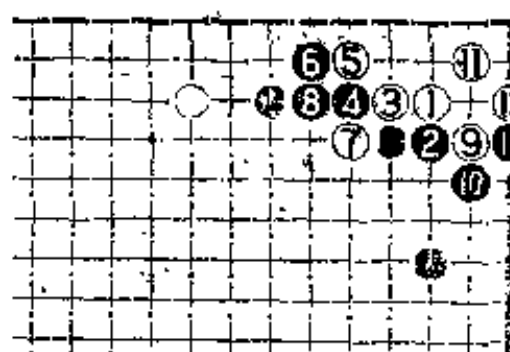
5图

6图（味恶） 黑2阻渡，被白3飞入三三，黑棋不行。黑4如在5位冲，则白a、黑4、白6。

7图（点三三）☆☆ 白1点三三，以下至13成劫活。白如劫胜就全部打碎了黑地。由此也可以看出黑棋两面大飞之不当。



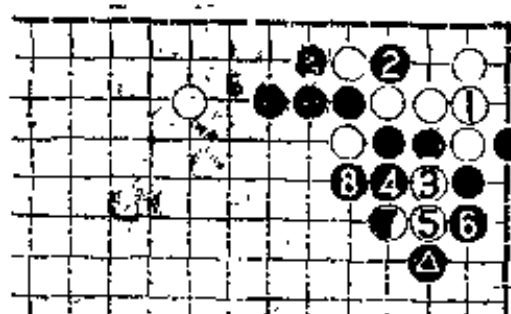
6图



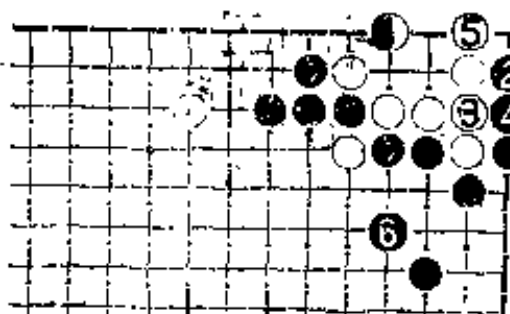
7图

8图（白死） 上图白13如接住，黑2断吃一子，白死。黑△起了作用。

9图（虽然可以做活） 白棋不愿意打劫，那么在1位虎就可以做活，但是黑6补后，白棋就显得无聊。白棋还是以7图的走法为好。



8图



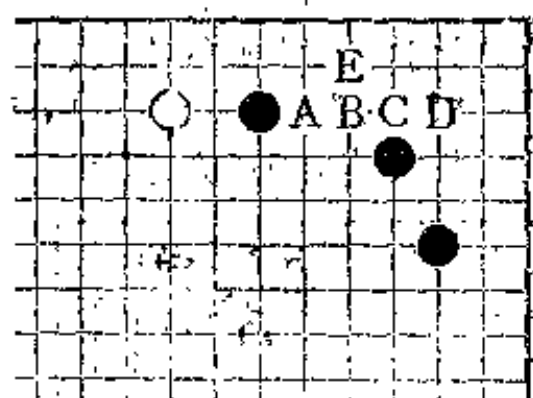
9图

第12型

小飞、大飞、拦

基本图（渡的比重增大）

与上型相比角部变得局促，白棋在A、B、C侵分的手段却没有多少差别，但在D位点三三，白颇苦。此型白在E位点是很恰当的手筋，三三和渡过白必得其一。上型黑棋的形状堪称恶形，此型黑棋的形状不像上型那样坏，如果能把角部变成实地的话，黑棋是可下之形。

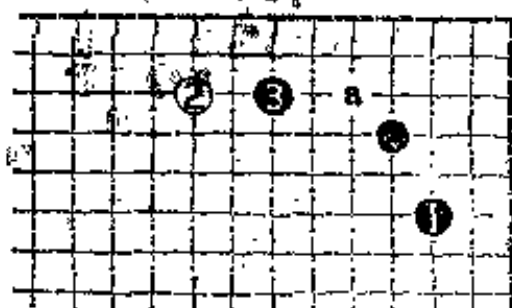


基本图

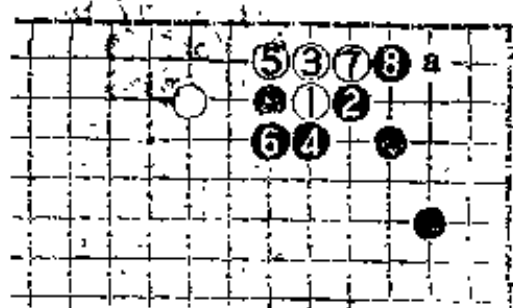
次序图（防守是第二位的）

对白2，黑在a位尖守不够满意。因此黑棋不管结果怎样，先在3位逼住再说。

1图（尖顶）黑2尖顶，白3立、5渡是一般走法。此形白在a位夹不容易出棋。



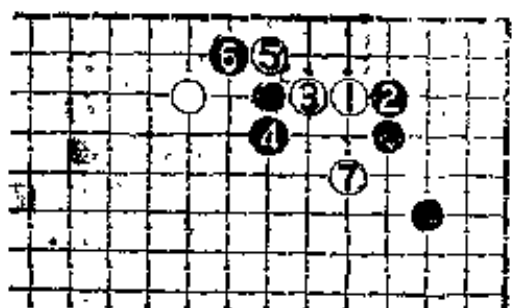
次序图



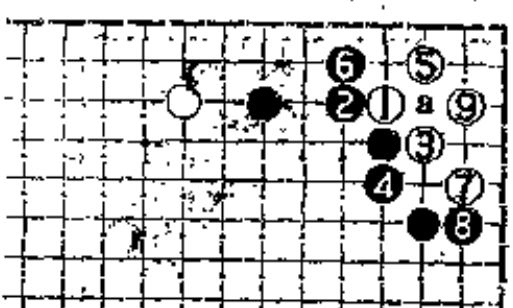
图

2图（分断）白1点、3顶是割开左右黑棋进行战斗的手筋。

3图（腾挪）白3反扳在角上腾挪，至白9活角，黑棋不能满意，因此黑2应该在a位扳住。



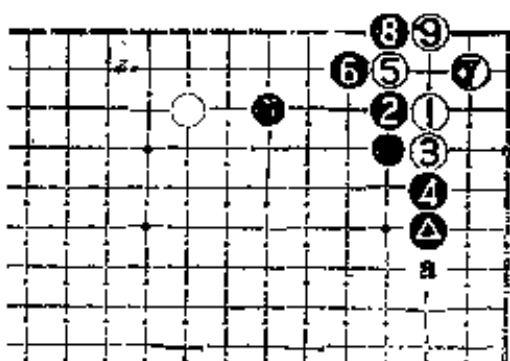
2图



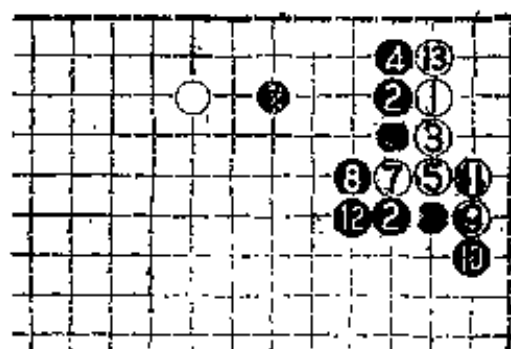
3图

4图（点三三）白1点三三至白9成劫是常规走法。因为黑△不在a位而是狭了一路，所以黑如劫败损失相对较小。

5图（厚势）☆ 黑4立，白5至13活角，但黑也筑成很厚的外势，是可下之形。



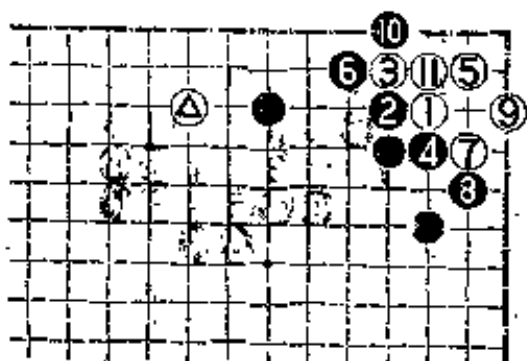
4图



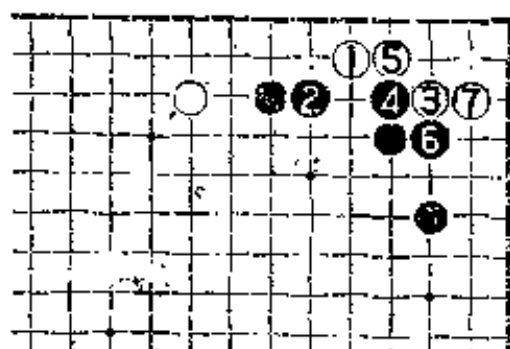
5图

6图（小活）白3如马上扳虽然可以简单成活，但落了后手，白△又变得薄弱，因而此形白不利。

7图（点）白1点入是漂亮的手筋，黑2并，白3飞进角成活，白满足。



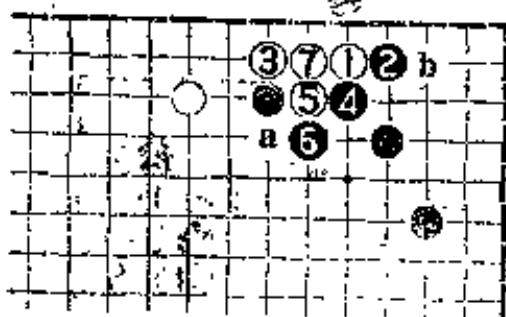
6图



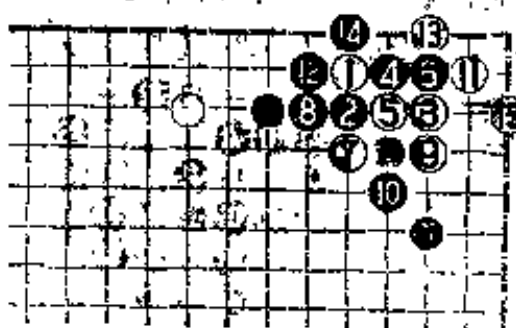
7图

8图（守角）☆ 黑2靠，让白在3位渡过，黑棋可以忍受。今后黑棋如果能在a位接住，就能够防止白b夹的手段。

9图（苦活）黑2尖顶，白棋可能在3位进角。虽然白棋可以做活，但黑棋可以满足。白3如12位退，黑则4扳。



8图



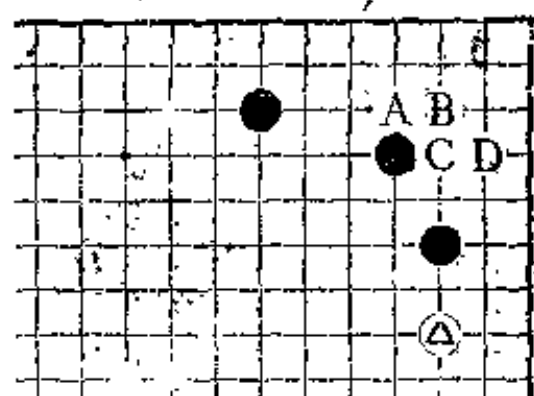
9图

第13型

大飞、小飞、拦

基本图（角或边）

此形黑棋小飞这一面有白棋的拦逼，黑角的防守较弱，白方有各种侵分的手段。白走A、B是以侵分角部为主，C、D是以侵分边为主的手筋。特别是D点与白△拦相关联，是常用的狙击手筋。

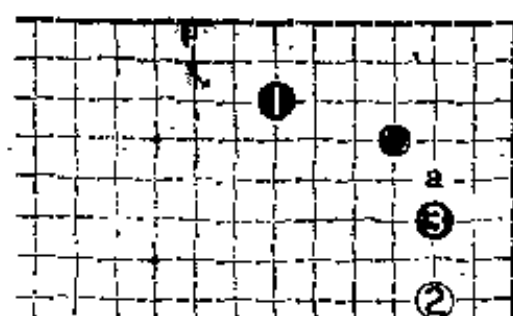


基本图

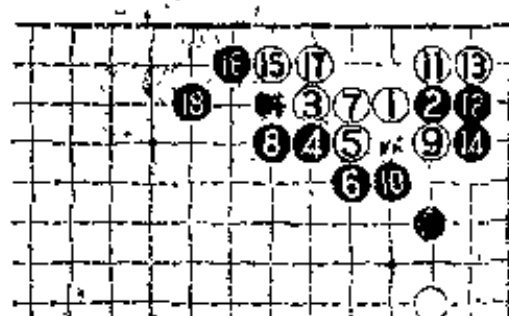
次序图（小飞不好）

黑3故意多扩展一路有疑问，因为黑1大飞守得较宽，所以黑在a位小尖守角就很充分了。

1图（黑太厚实）白1托，把侵入的焦点集中在上边。从局部来讲，至黑18，白虽然活了一块，但黑的外势太厚实，压倒了白棋。



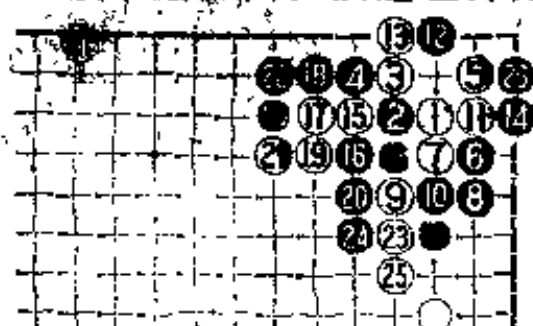
次序图



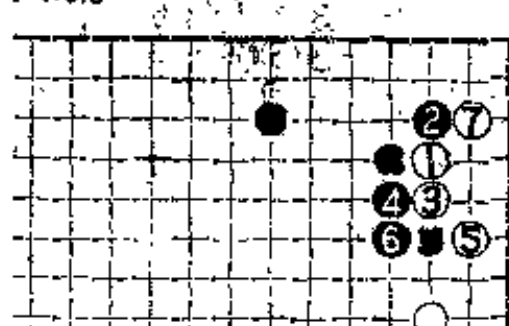
1图

2图（点三三）白3如在7位爬则成不利的劫争。白棋单在5位虎，黑棋就有可能在6位跳下强行硬吃。

3图（靠）黑2如在3位顶，白在2位退便成打劫之形。今黑2扳，逼使白棋渡过也许是可下的。



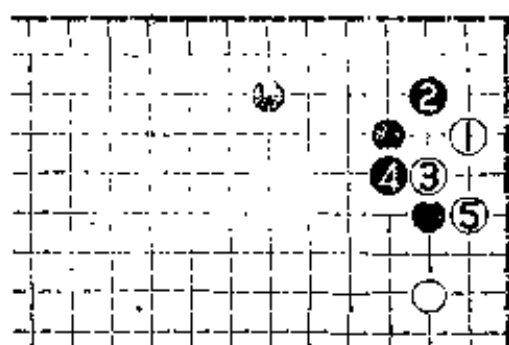
2图



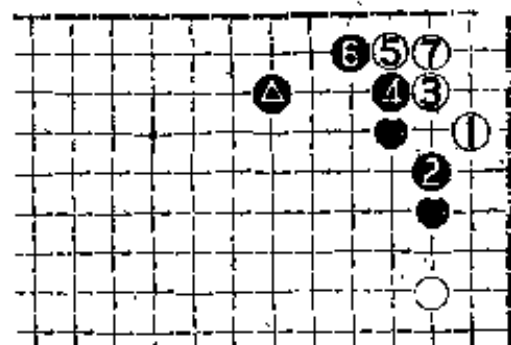
3图

4图（最根本的手筋）白1潜入是最根本的手筋吧，黑2软弱，白3、5渡过，十分满足。

5图（舒适地活棋）黑2阻渡但缺乏效率，白3尖、5扳、7接堂堂正正地做活。黑△位置不好。



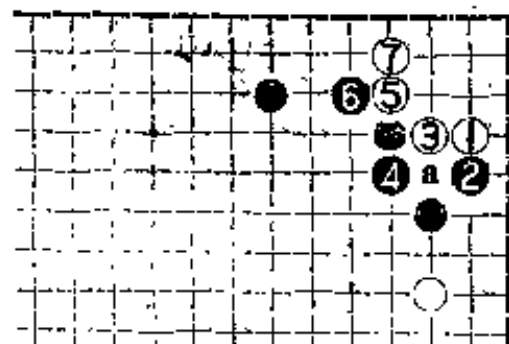
4图



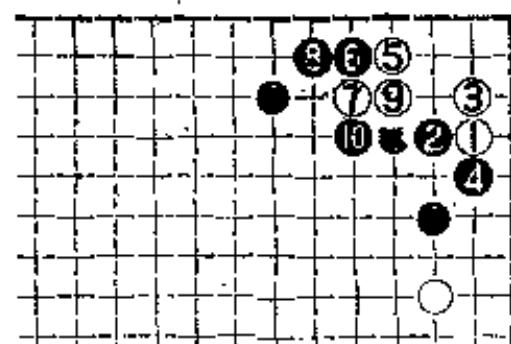
5图

6图（味恶）黑2、4虽然也是一种下法，但白5、7之后，a位的挤令人生厌，黑棋不能硬吃白棋。

7图（过分）黑2顶是正形，白3长毕竟过份了，被黑4挡住，白棋无法在角上直接做活。白5在7位腾挪是手筋吧。



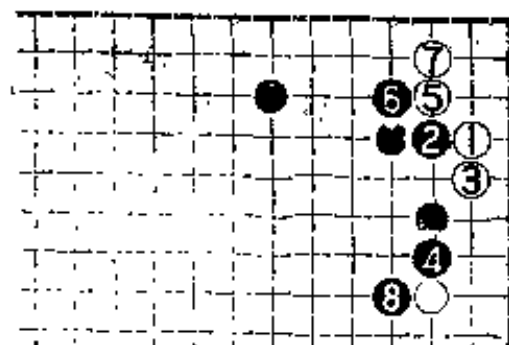
6图



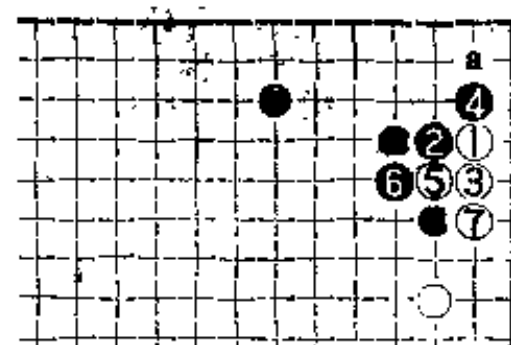
7图

8图（转换）☆☆ 白3长，黑4顶，形成白的实利与黑的外势的转换。

9图（渡）☆ 黑4扳角无可非难，但此形白7渡过之后，还留有a位夹的手段。



8图



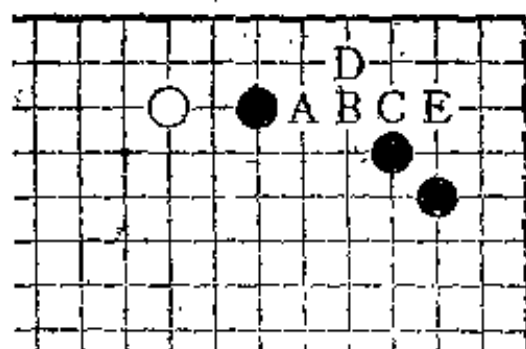
9图

第14型

大飞、拦、小尖

基本图（深入侵分无理）

因为黑棋已有小尖守角，白棋如果深入侵分黑角必然就要受苦。A、B等点是有限的侵分，C、D是场合的手段，E位的侵分就稍无理。在此主要研究D位的变化，在多少有点儿深入的情况下，必须掌握侵分手筋。

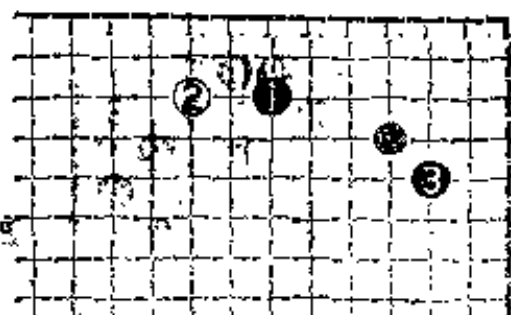


基本图

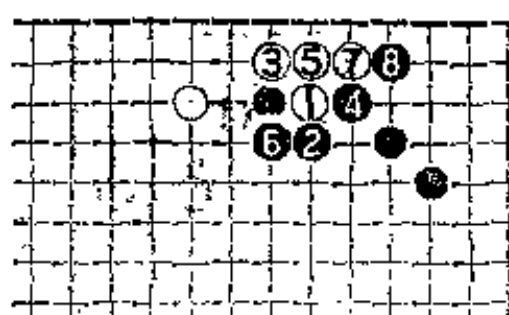
次序图（守角）

白2紧拦，黑3守角是常形。一般说，闯入已经防守的角是无理的。

1图（靠）白1靠、黑2扳，白3反扳是好手筋。黑6如在7位挡，白在6位断吃一子很厚实。



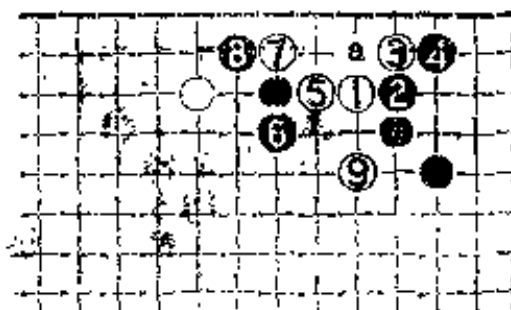
次序图



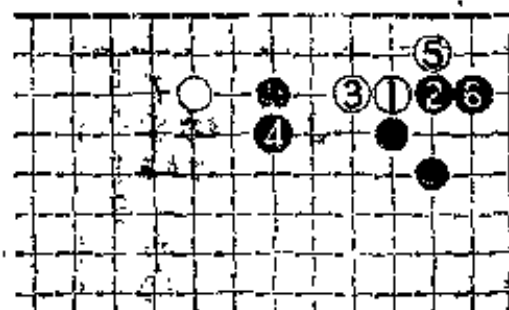
1图

2图（基本的打入）☆ 白1是基本的打入。白5在a位接是一般走法。今5顶、7扳、9跳可以一战。

3图（过分）白1靠，被黑2扳、4并，白棋走成重形，明显下得过分。



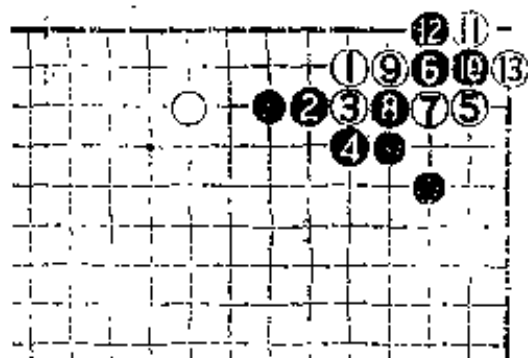
2图



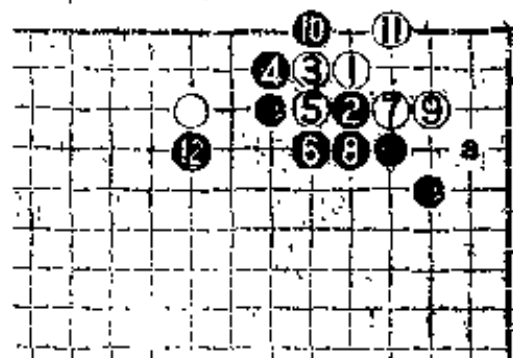
3图

4图（劫）白棋即使侵分到1位也不会净死，但是在局健的地方折腾就会让黑棋巩固外势。条件如不具备而贸然行动就会变得很无趣。

5图（靠压）☆ 黑12靠压严厉，瞄住a位小尖杀白的手段。



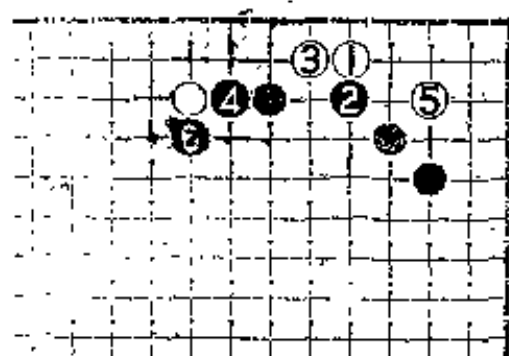
4图



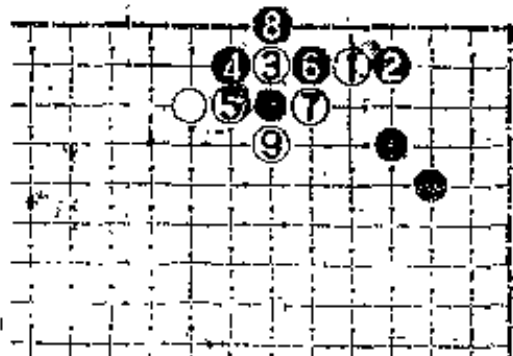
5图

6图（掏）黑2、4稍嫌落空，白掏掉黑角，白的实利胜过黑的外势。

7图（含有打劫）黑2如守角，白3大致是渡过，黑4、6抵抗被白9打，成劫争。黑如劫败损失就太大了。



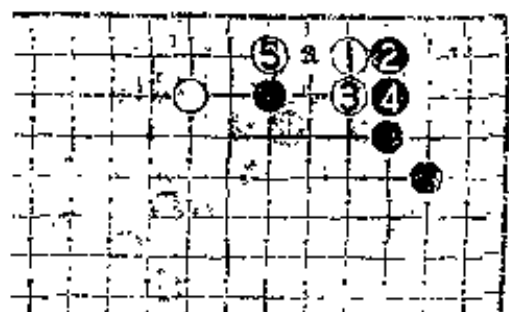
6图



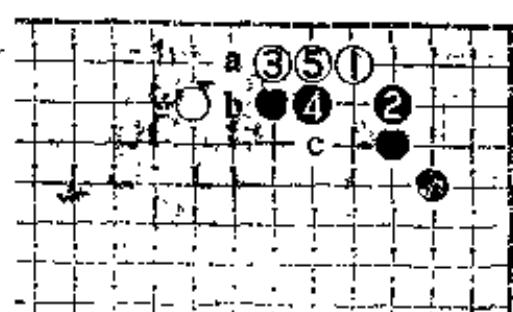
7图

8图（留有余味）白3马上先手走尽，再在5位渡过，这样就单方面留有余味了。白3单在5位渡，黑3、白a是正形。

9图（并）黑2并，被白3渡过，角上留有缺口。黑4如在a位扳、白4、黑b、白c，这样就要引起战斗。



8图



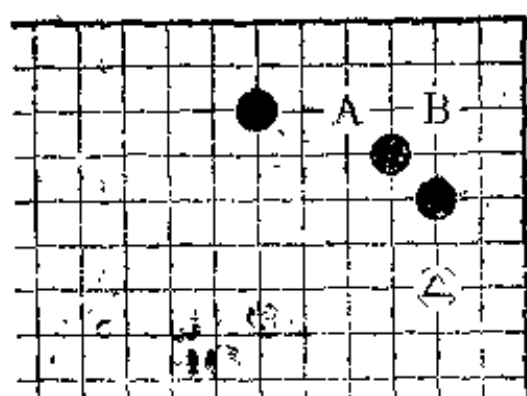
9图

第15型

犬飞、小尖、拦

基本图 (坚实方面的拦)

同样是星位大飞加小尖的结构，但白在小尖这方面拦，情况就起了变化。因为白棋在坚实方面拦，恐怕也并不一定有多少手段。即使白棋没有援军，也许仍然要在A位方面侵分。但B位的三三与△联系最为紧密。

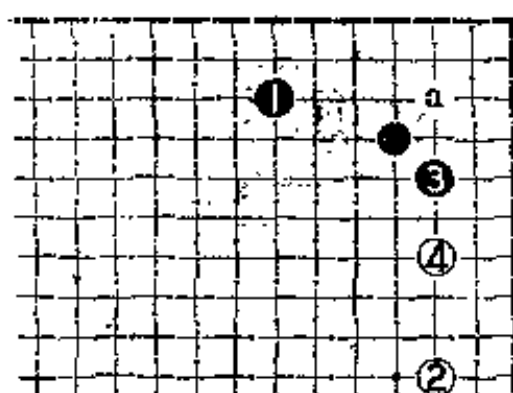


基本图

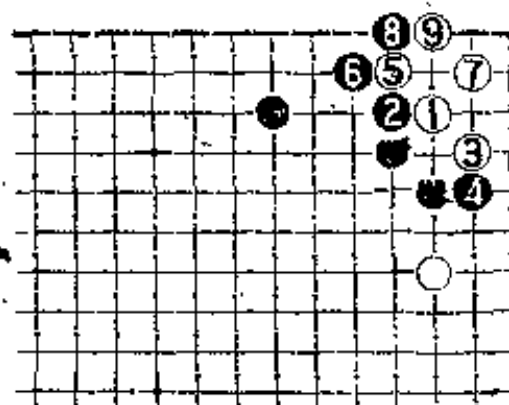
次序图 (先拦)

白4拦之前，根据情况在a位点也是常用的手法。此形白4先拦。

1图 (劫) ☆ 白1点三三，黑2挡必然，白3先手尖，5扳，7虎成劫。



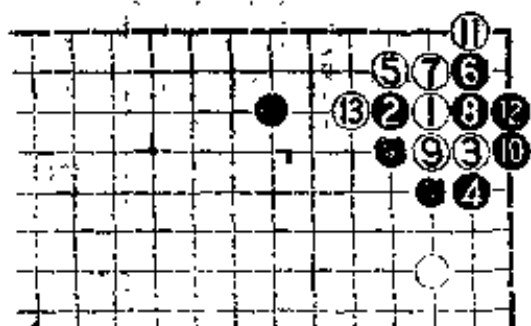
次序图



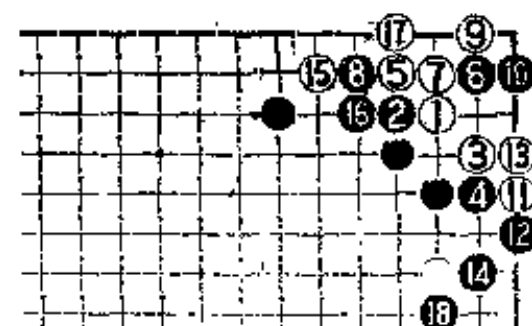
1图

2图 (硬杀) 黑6点，是否可以硬杀白棋呢？在这种情况下，黑稍无理。

3图 (转换) ☆☆ 黑6点仅仅是利用一下。黑10立下，诱白走11、13。走成18的结果，白棋虽然在角上做活，但外势失尽。



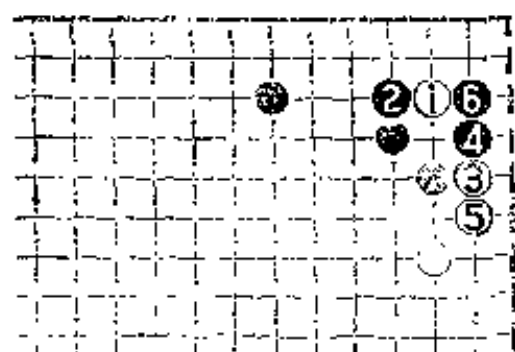
2图



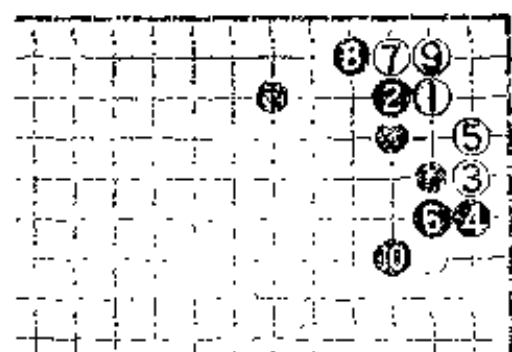
3图

4图（官子）☆ 白3托最为简明，让黑选择取外势还是取实利。黑4扳、白5退，黑6必须补一着，防白在6位夹渡。

5图（外势）☆ 黑如在4位外扳取势，至黑10转换。白的结果比3图好。



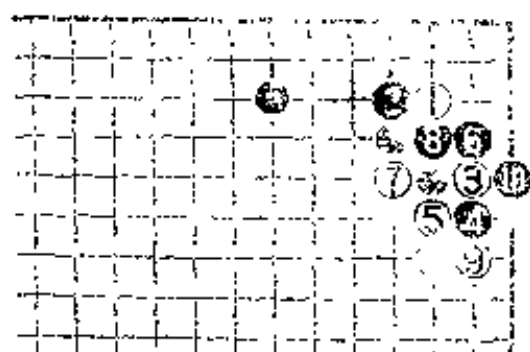
4图



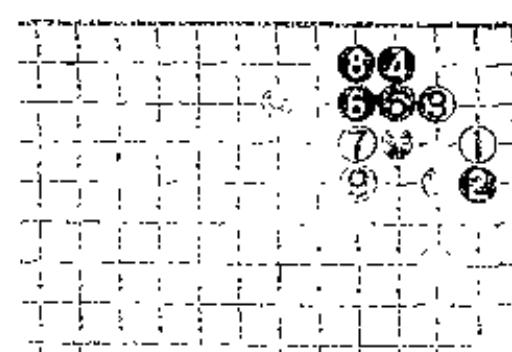
5图

6图（滚包） 上图不是必然的结果。黑4外扳，白也可在5位断从外部滚包。

7图（收气吃） 白1点显得无理，以下大致走成白9的结果，虽然黑需收气吃白，但白损失利损。



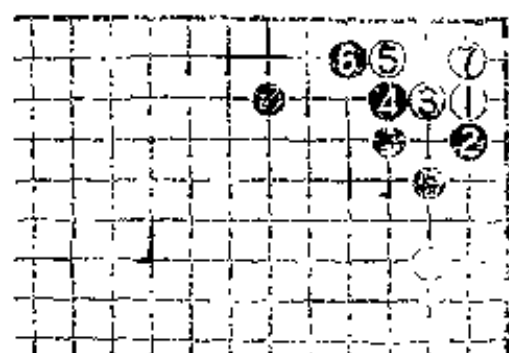
6图



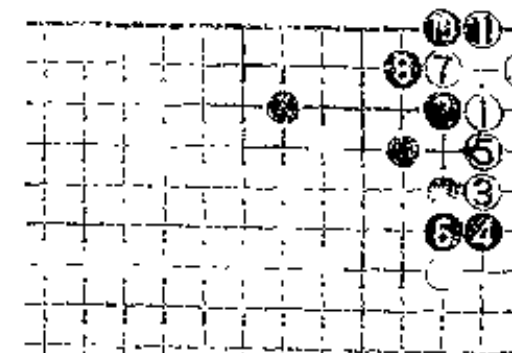
7图

8图（想得过头） 白1奇手，黑如在2位尖顶，以下大体上走成至白7的结果。

9图（大恶） 黑2尖顶冷静。白3以下顽强抵抗，但外部已先受损，角上还是打劫，白大恶。



8图



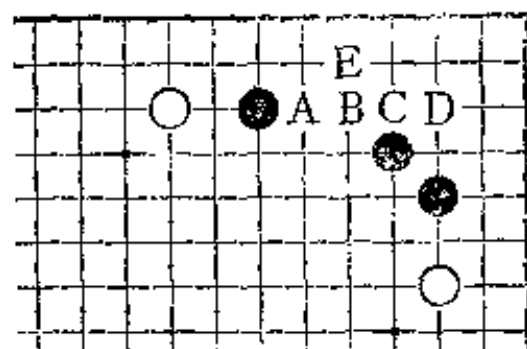
9图

第16型

大飞、小尖、两面拦

基本图（无论用什么手段都行）

白棋从两面拦住黑角，黑棋处于被白瞄准的状态。黑棋要懂得采用怎样的手筋，对外部又有何种程度的影响，这必须根据全局的情况进行选择。A、B、C、D、E均是手筋，各点均有利有弊。

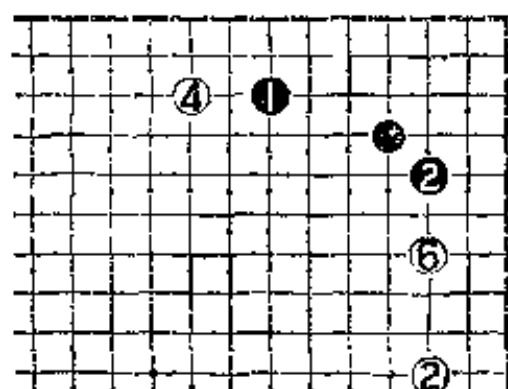


基本图

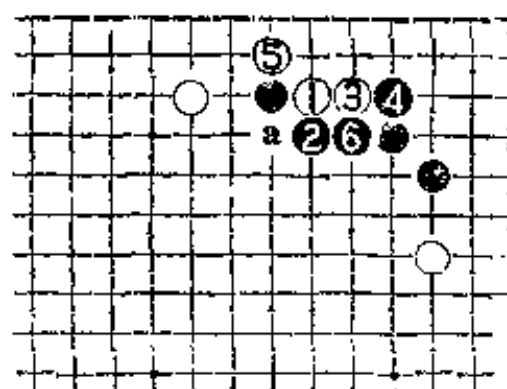
次序图（放弃防守）

白在两面拦住，黑棋是放弃防守的形状。黑棋要觉悟到白棋的打击可达到何种程度。

1图（长） 白1靠是此形有力的侵入法，黑2扳，白3长，黑可在4位守角，也可在a位接转换成外势。



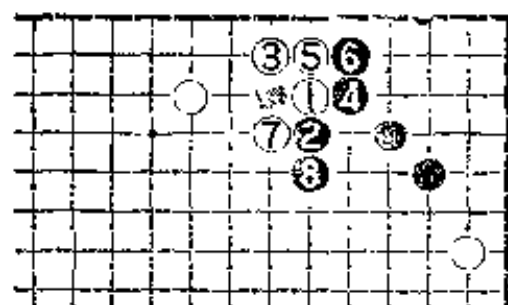
次序图



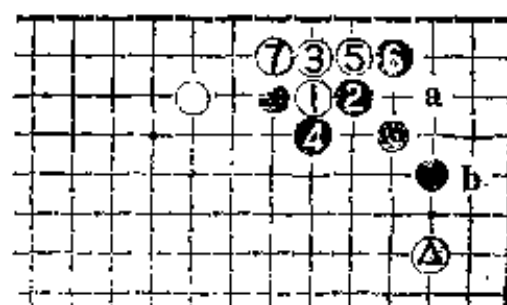
1图

2图（重视角部）☆ 白3反扳，黑4、6是重视角部的下法。

3图（留有手段） 黑2尖顶，白3立下，5先手曲，因有白△子，以后留有a、b的狙击手段。



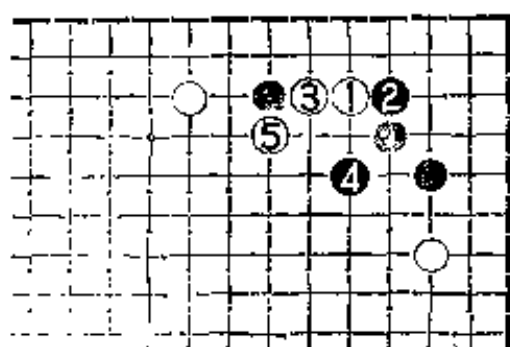
2图



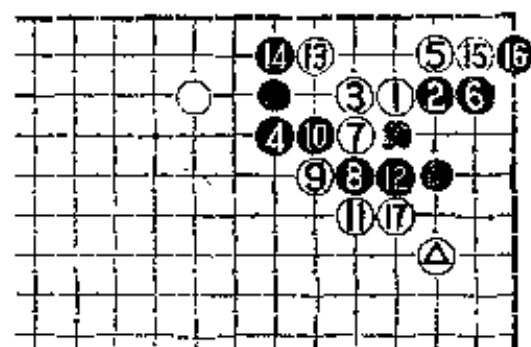
3图

4图（点）☆ 白1打入总是有力的，白3顶，黑4尖取得先手，简单明了。

5图（对杀） 白1靠稍过分，应予留神。黑棋如走2、4，因白棋有△之子，黑棋不干净。



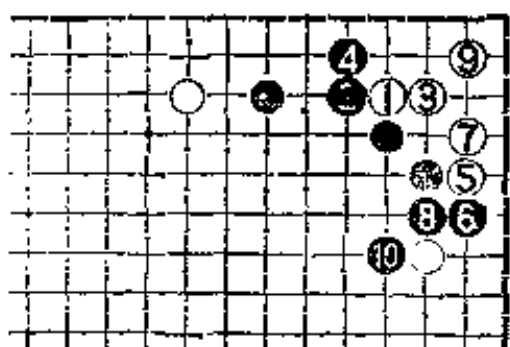
4图



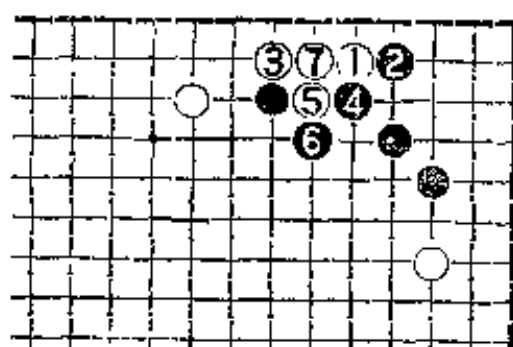
5图

6图（外势） 黑2扳、4立，即使让白活角，黑也充分。黑10扳，左右白棋均变薄。

7图（点） 白1点，黑2如守角则与3图同形。黑2如在5位并，角上有劫争，黑棋在争材有利的场合下较多地采用并。



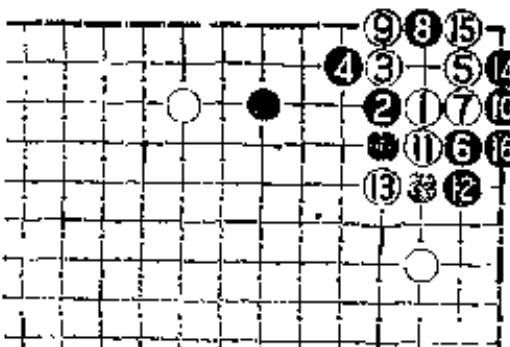
6图



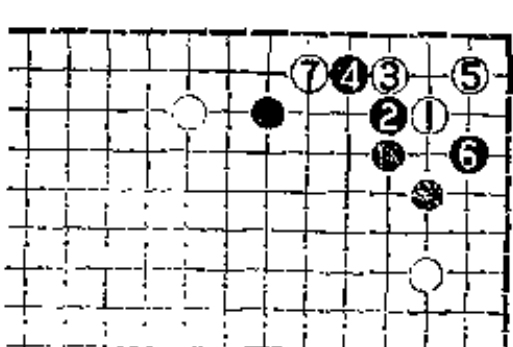
7图

8图（点三三） 白1点三三，对黑也有破坏力。但白7以下对杀白失败。

9图（挑起劫争）☆ 黑6硬杀白棋，白棋可在7位夹挑起劫争。此劫黑如劫败便不可收拾。



8图



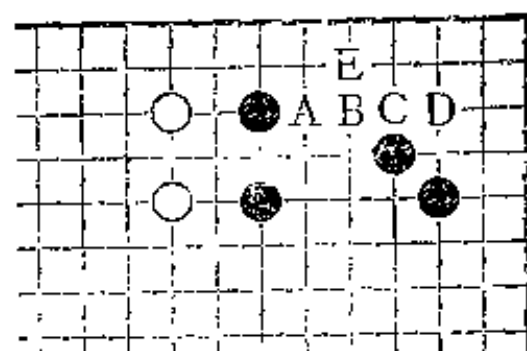
9图

第17型

大飞、小尖、拦、跳

基本图 (跳的威力)

黑棋跳补了大飞的薄味，在角部还有小尖守角。因而白就不太容易侵分。虽然A、B、C、D、E诸点都是可以考虑的侵分手筋。但其中，B、D位的侵分无论怎样总能留有味道。其他诸点黑如下得正确，白将成为瓮中之鳖。

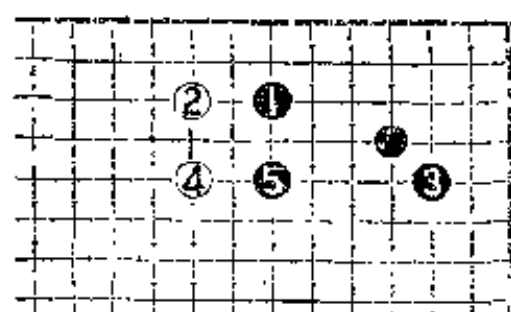


基本图

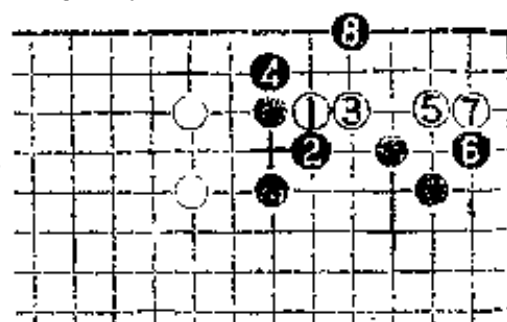
次序图 (花四手守角)

黑5跳补之后，尽管周围有白的援军，但黑棋已经花了四手守角，因而角上已无多少余味。

1图 (长无理) 白1靠，黑2坚实，白3长无理，被黑4立下之后白成为瓮中之鳖。白3如在4位扳多少有些官子便宜。



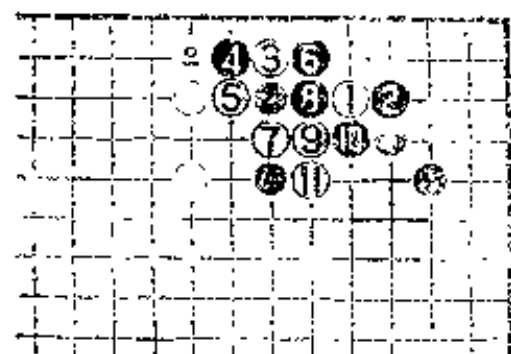
次序图



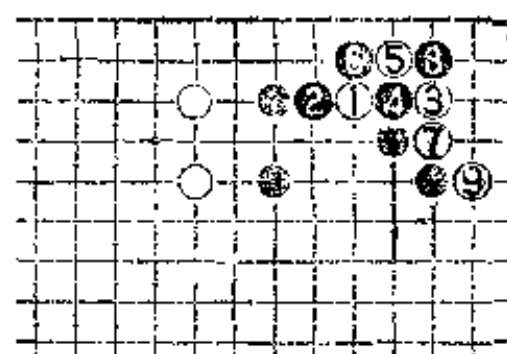
1图

2图 (托的前提) 白1与黑2交换是白3托的前提。白9、11也可选择a位打的下法。

3图 (转换) 黑2顶意欲全部捕获白棋。但因为味道坏不会有什么好结果。白3至9是腾挪的一个例子。



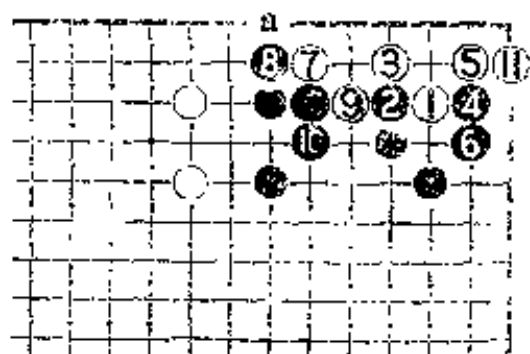
2图



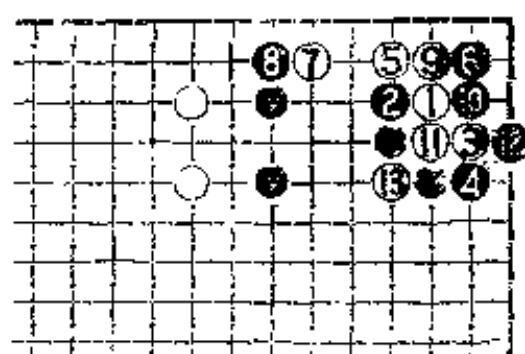
3图

4图（点三三）白1直接点三三，以下至黑12，白死。白在a位扳是没有意义的。

5图（尖）白棋如能够先手走到3位小尖，黑棋硬杀就有疑问了。但白是否能在3位小尖利用是很有疑问的。



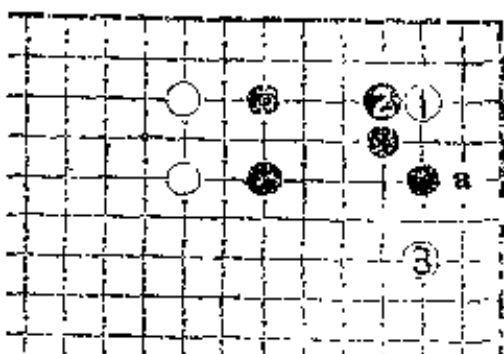
4图



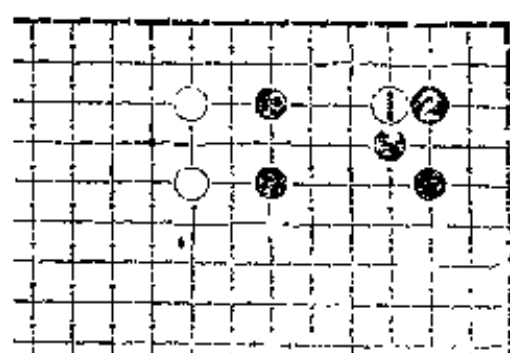
5图

6图（从外部利用）☆ 白1点，黑2应后，白3从外部拦很大，以后自有a位之托进一步压缩黑棋。

7图（题外）白1靠，黑在2位应，白不行。



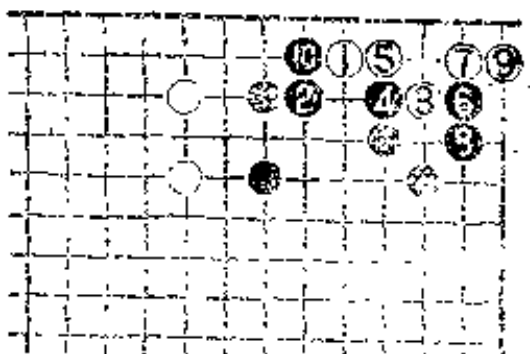
6图



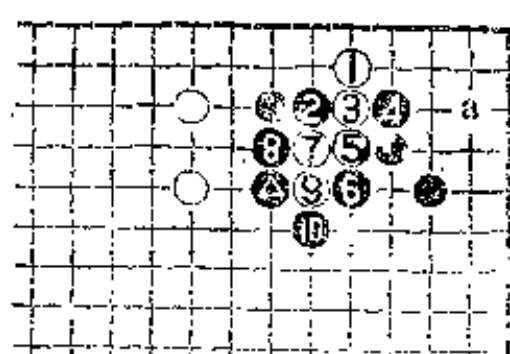
7图

8图（送吃）白1点入虽然是手筋，但在此场合却不行。黑2并，白3飞入三三，黑4以下简单杀白。

9图（强手）☆ 黑4贴是强手，黑▲恰好起作用。黑4如在5位挡，白有a位的手段。



8图



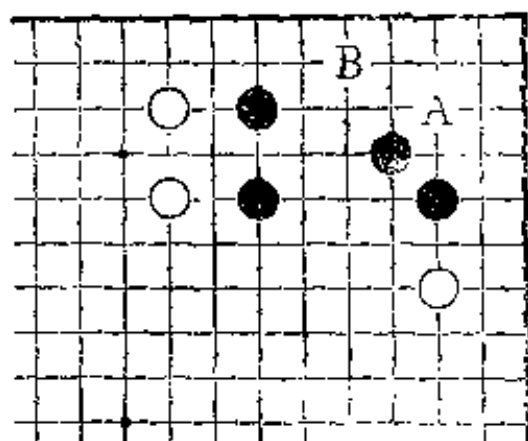
9图

第18型

大飞、小尖、跳、两面拦

基本图（多少有些不安稳）

此型黑虽然已经跳补了一手，但白棋在右边多了紧拦之子，因而黑角或多或少有些不安稳。A、B等处是白瞄准的目标，特别是B点，这是自古以来的侵分手筋。

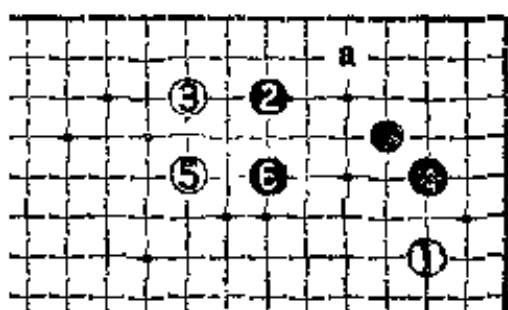


基本图

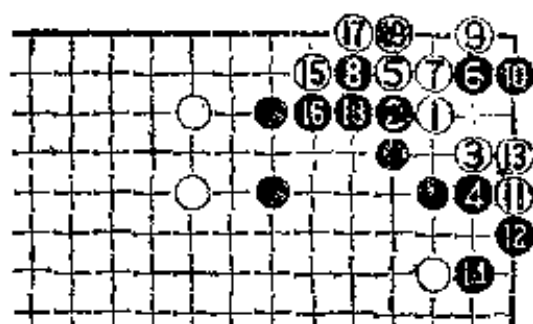
次序图 (古定式)

白1大飞挂是古定式，现代几乎不采用了。黑6以后，白在a位点入是定式的继续。

1图 (点三三) ☆ 白1点三三，3位先手尖总是成立的。但黑棋走到12、14，白外部也零散破烂，白对此必须要有精神准备。



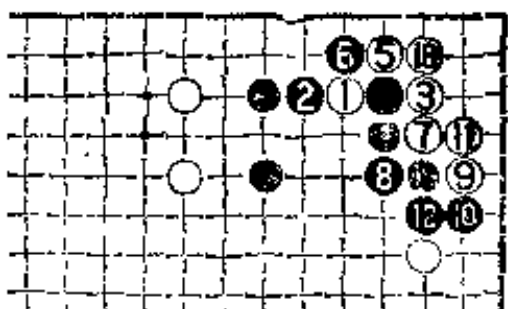
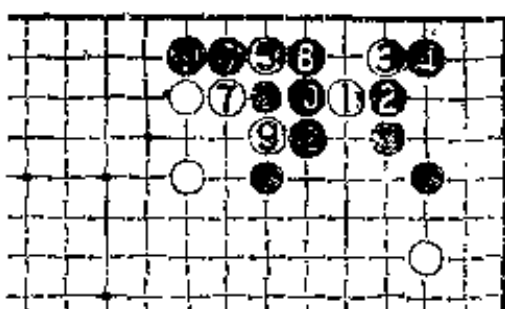
次序图



53

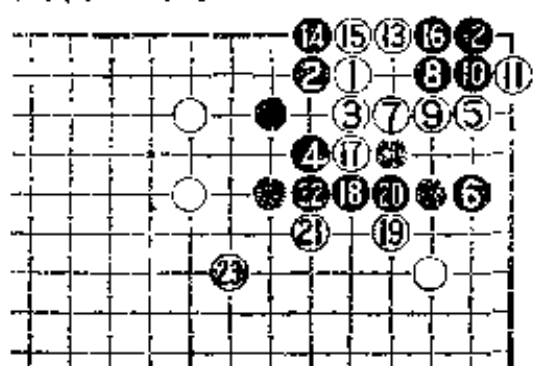
2图 (点) 白1点入，黑2是取外势的手筋。这也是黑棋的一种下法。

3图（黑安心）黑2挡住守地，白5托以下至12，白棋并没有侵蚀多少黑地，而黑倒也安心了。

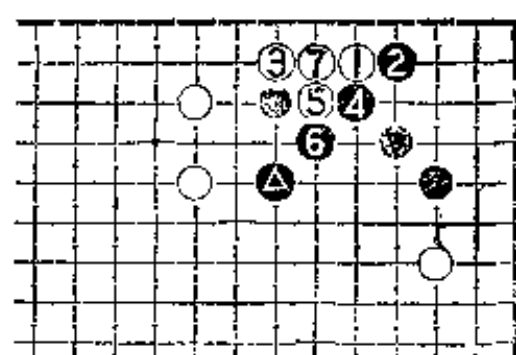
2. 3

4图（急所） 白1点入依然是急所。我们稍详细地看看其变化。黑2、4阻渡，以下至23，白虽然不活，但在外部可以收紧利用。

5图（渡） 黑2靠，白3以下渡过，黑△失去作用。黑是痛苦之形。



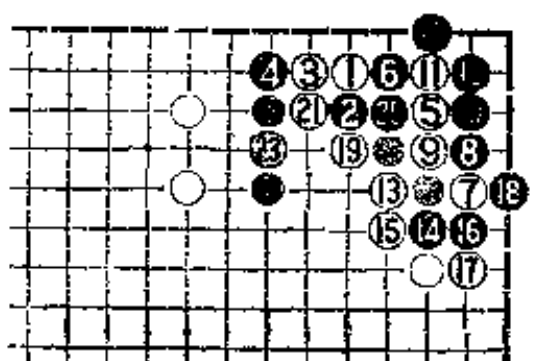
4图



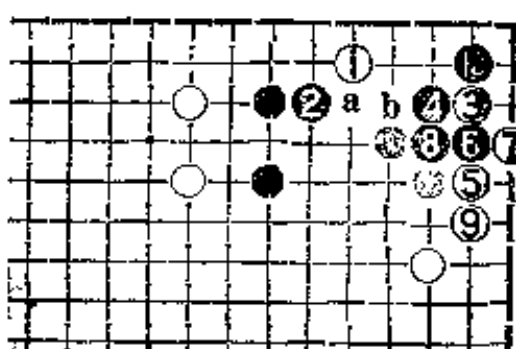
5图

6图（大悲剧） 黑4挡、6扳硬杀白棋。以下至23，黑不行。黑越是顽抗损失越大。

7图（先手利）☆☆ 黑2强手。白3如走a位，黑就走b位。白棋单在3位跳进是有趣的手筋，以下至白9，白先手得利。



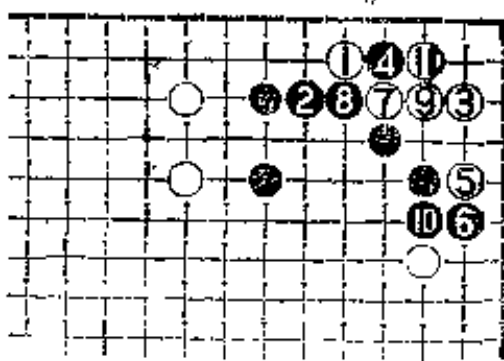
6图



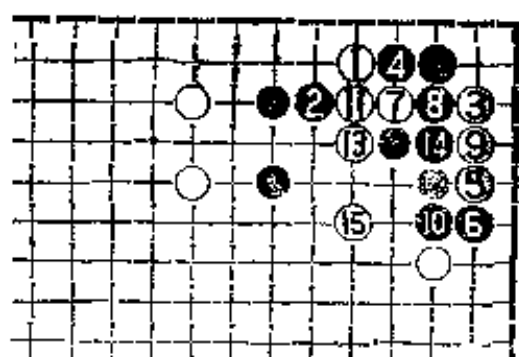
7图

8图（活得大） 黑4分断正中白的下怀。白5托、7挖是巧手。

9图（分断） 黑8如从这面打吃，白9接后，10与11位白必得其一。白13、15冲出分断黑棋，黑苦形。



8图



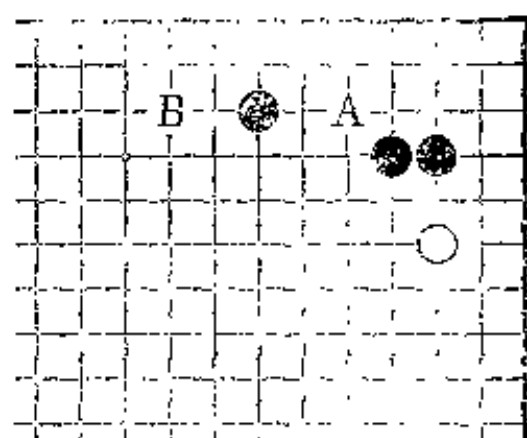
9图

第19课

大飞、玉柱、拦

基本图（大飞缔）

黑棋大飞之后又玉柱缔角，是一种取得平衡的理想形状。由于白棋的拦靠近了黑棋坚固的地方，因而使不上劲。此形不容易找到攻入黑角的突破口。如果要侵分的话，那就在A位打入，但通常是B位已有白子的情况下再打入的。

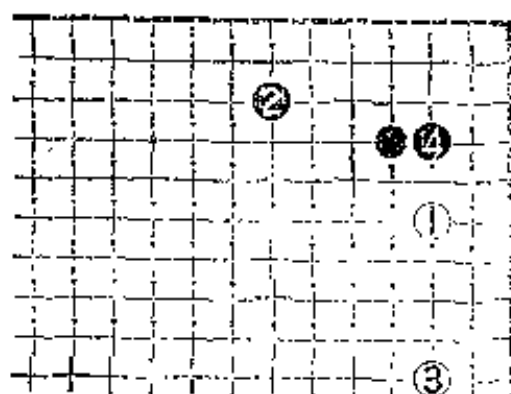


基本图

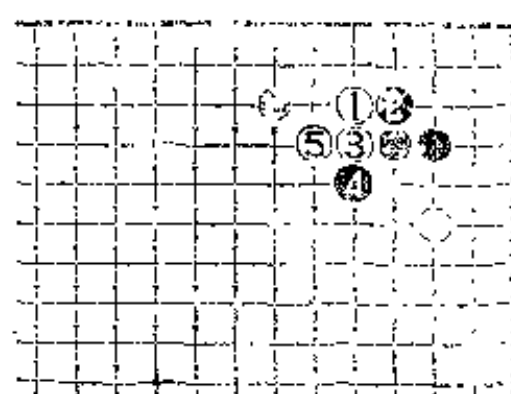
次序图（攻守兼备）

1至4是常见的次序。黑4窥伺右边白阵的打入。

1图（不拘愚形）白1打入，黑2缓。白3、5不拘愚形而分断左右黑棋是意外有力的强硬手段。



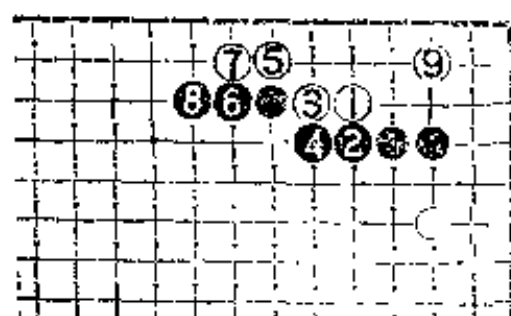
次序图



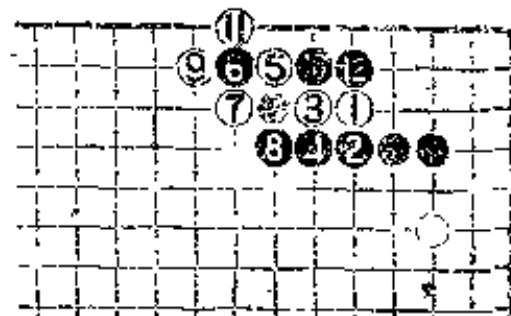
1图

2图（舒适地活）黑2、4单纯地压住，至白9，白棋活得很舒服，黑棋实利损失大。

3图（开花）黑6连扳把角部完全变成实地，尽管让开白棋了花也没关系，黑局面不错。



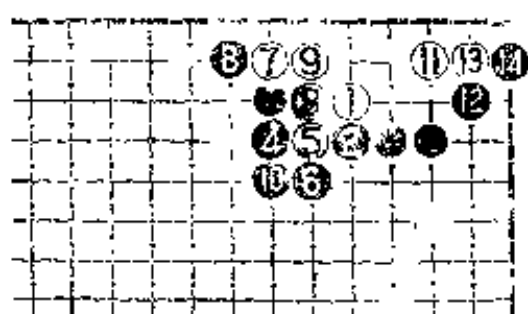
2图



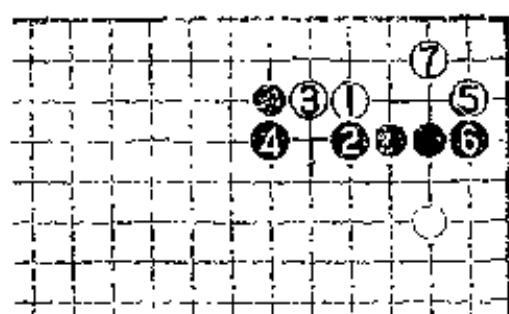
3图

4图（白死）黑2压、4长，白7、9虽然先手扳接，但在角部还是不能直接做活。

5图（见机）白先在5位点是见机而行的手筋。黑6如阻渡，白7小尖正好做活。



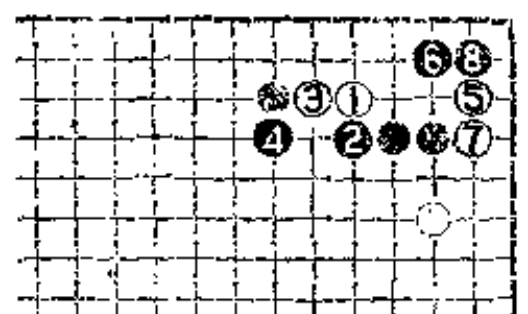
4图



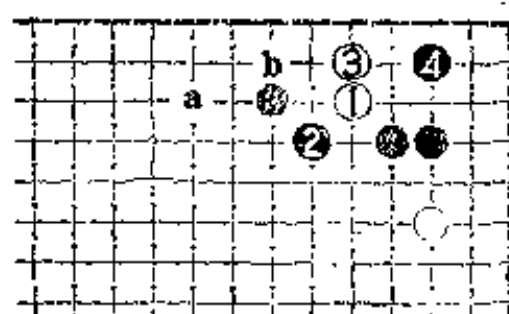
5图

6图（掏）黑如走6位，白7渡过掏了相当的黑空，白1、3两子没有完全死尽，还留有余味。

7图（小尖最强）在上边没有白子拦逼的情况下，黑2小尖最为强硬，白不容易活动。a位没有白子的话，白3立下之后就没有b位的渡过。



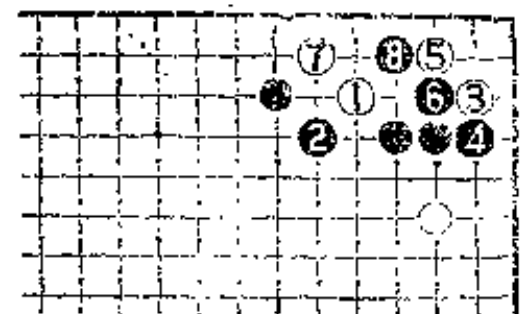
6图



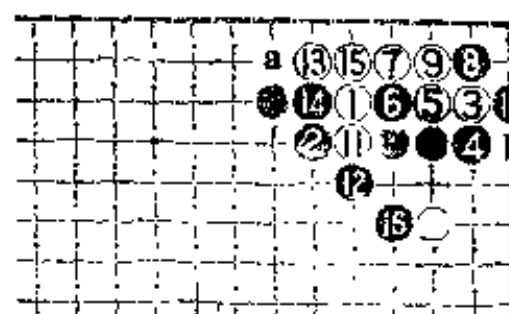
7图

8图（小尖并非先手）☆ 白3先点，但白7小尖并非先手，白做不活。

9图（低位）白5贴顽强抵抗，黑16之后，白在a位爬大体上能够做活，但处于低位。黑8如走在11位，白走b位。



8图



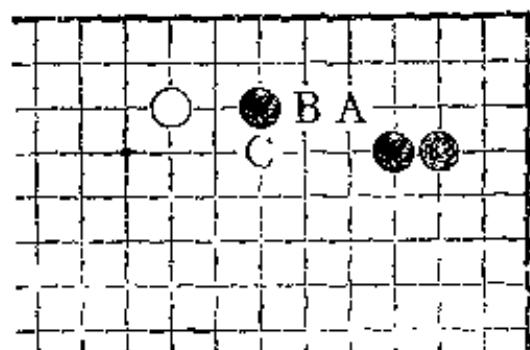
9图

第20型

大飞、拦、玉柱

基本图（有空隙）

在黑棋配置较弱的地方有白棋的逼迫，这样就产生了侵入的空隙。可是强行侵入对方坚固防御的场所总难免要吃苦头，所以白棋在C位靠压壮大上方形势的下法比起在A、B等处的侵入，出现得更多一些吧。

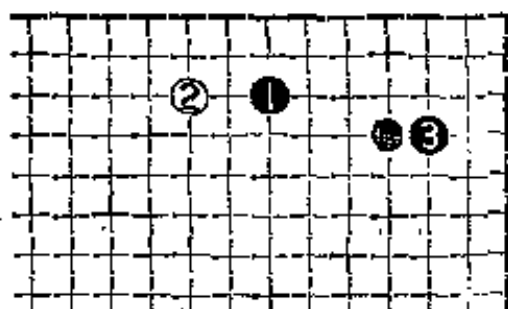


基本图

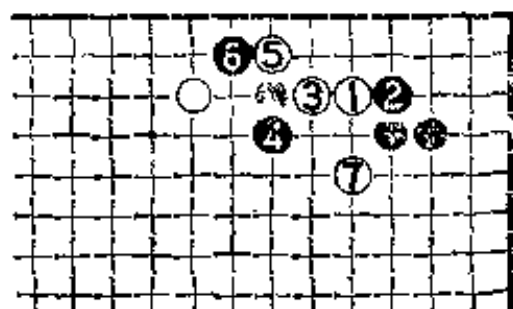
次序图（重视上边）

黑1大飞守角，白2从上边逼迫，可以设想白在上边将成模样。

1图（分断）白1是打入的急所，黑2挡，方向错误。白7跳出分断黑棋。黑棋在此局部子数虽多，但效力很低。



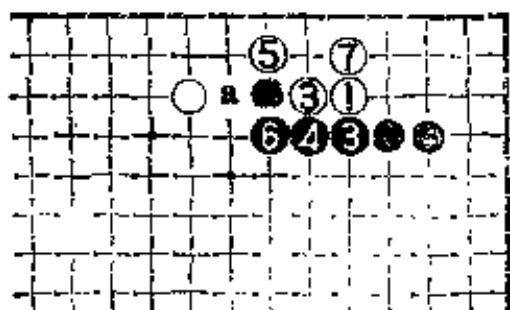
次序图



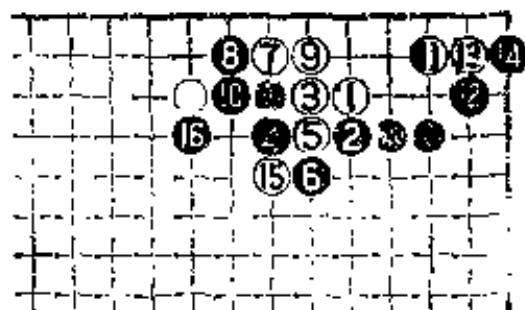
1图

2图（落空）黑2压，被白3、5渡过，黑损失实地。白如重视上边，白7可走在a位。

3图（白死）黑4立，用强作战，白7、9、11太单纯，以下至黑16，白死。



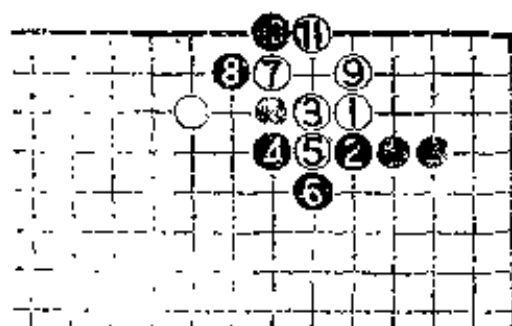
2图



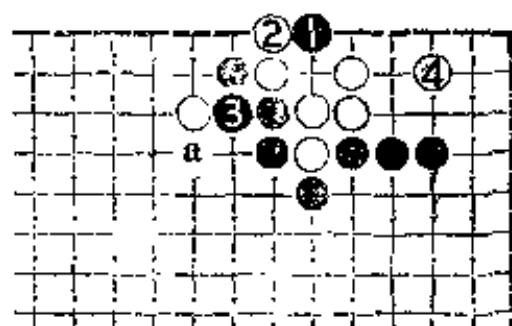
3图

4图（打劫）☆ 对黑4立，白7扳、9做劫最善。但白如劫败，上边受损很大，这是白所害怕的。

5图（外势） 黑1点帮倒忙，送白棋做活。黑1应该在3位接住、白4、黑a位扳。



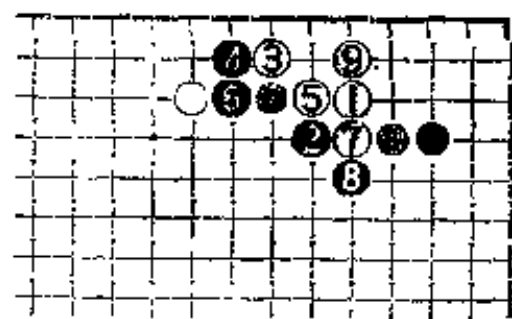
4图



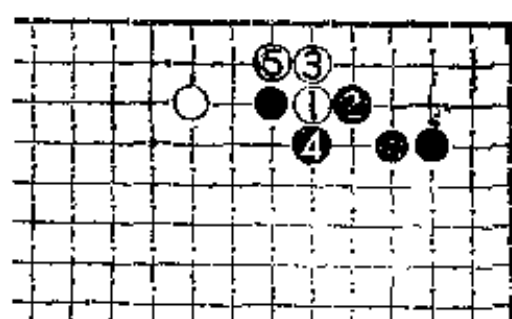
5图

6图（小尖） 黑2小尖，白5至9仍然是打劫，这是白棋有力的抵抗手段。当然，白棋做活之后得失又另当别论。

7图（靠） 白1靠是首先应该考虑的手段，黑2尖顶，白5渡过十分满足，但问题并没有这样简单。



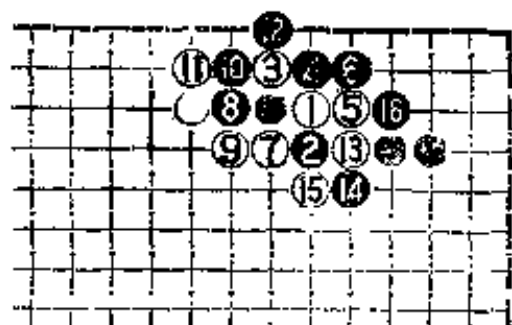
6图



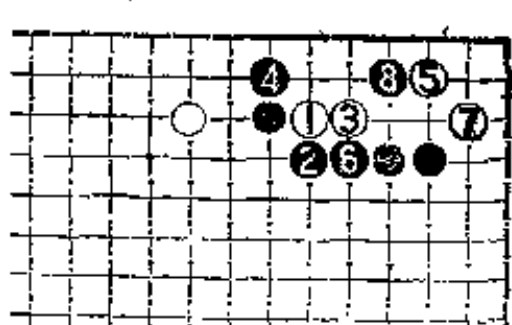
7图

8图（滚打） 黑2扳，白3反扳，黑4打、6爬，缓。至16，黑没有什么收获。白9如走在10位，黑则9位吃，在中腹就有征子。

9图（气促） 白3长，黑4立，白气很促，不管怎样折腾总是死棋。



8图



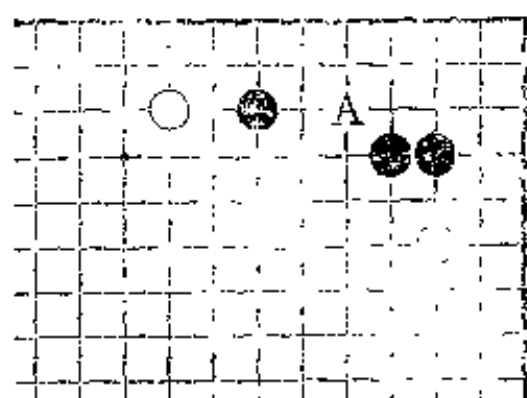
9图

第21型

大飞、玉柱、两面拦

基本图（打入的基本型）

黑棋从星位大飞加玉柱是坚固的守角方法，但被白棋两面拦逼后就有些不安稳。这是古定式之一，变化相当多，这里仅介绍A位打入的变化。

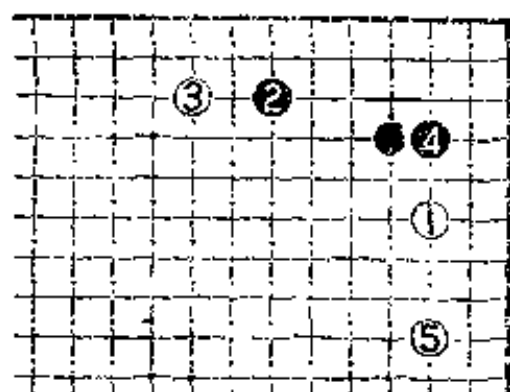


基本图

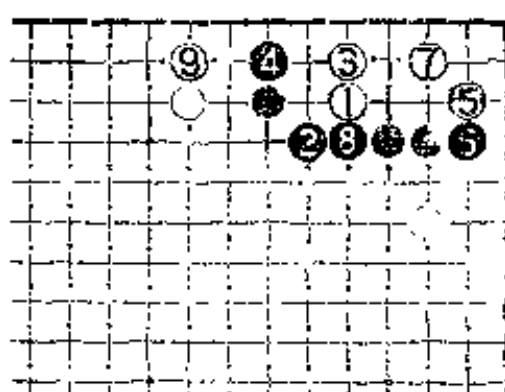
次序图（防守）

白1挂、3拦，黑4玉柱之后，白5必须开拆。

1图（小尖）黑2小尖，白3立下沉着，黑4阻渡。白9从外部补活是白得意的筋。



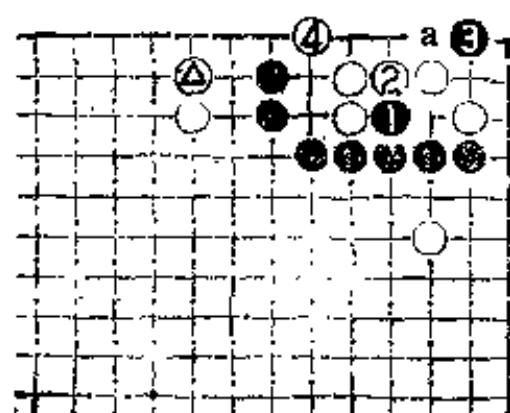
次序图



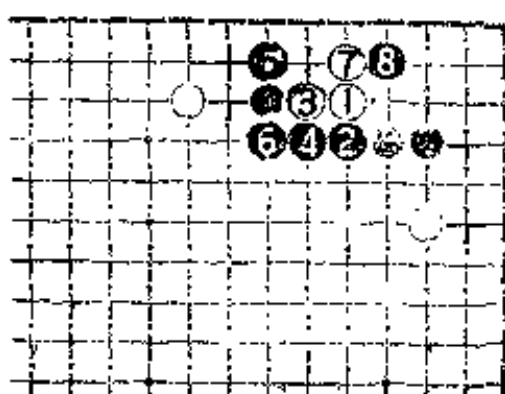
1图

2图（小尖先手）继上图，即使黑1、3攻，因为白4小尖是先手，白再走a位活棋。

3图（简单明了）☆ 黑2、4压简单明了，黑8守角棋形紧凑。



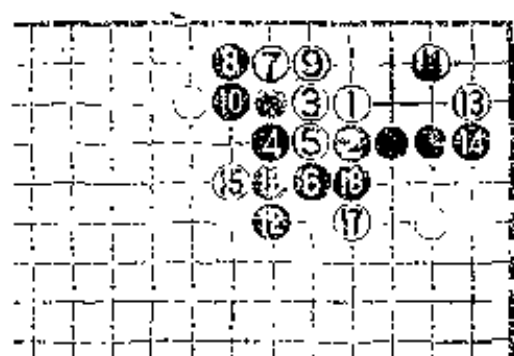
2图



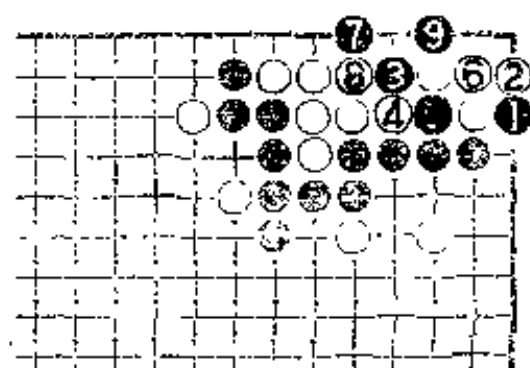
3图

4图（古来的定式）☆☆ 黑4立以下至18是古来的定式。白取角空，黑得外势。黑的外势比较厚实。

5图（打劫）上图之后，黑有1位扳的手筋。白2如挡，黑3至9成劫。



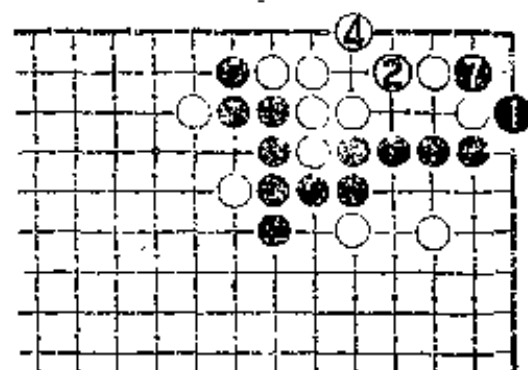
4图



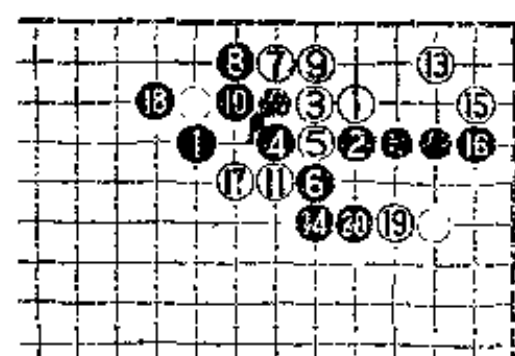
5图

6图（活棋）白2退虽然可以做活，但被黑3先手打，黑也活了。黑棋外势更强大，白棋战斗穷屈。

7图（战斗之型）☆ 白有时也可在11位先断，这是场合的战斗之型。因为黑棋在角上还留有手段，所以黑作战不会不利。



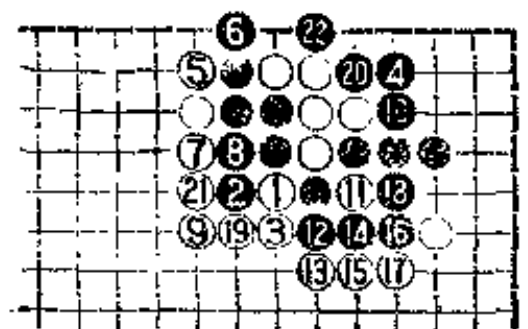
6图



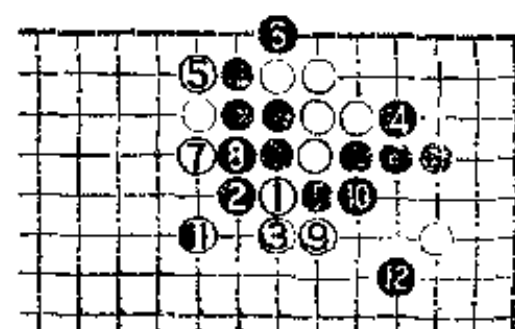
7图

8图（大陷阱）白1断时，黑2打，4跳，中了白的陷阱。仅这个局部的结果，黑棋就已经呈现败势。

9图（小陷阱）黑1紧着气走，黑12还有余暇飞出。即便如此，黑也是苦形。



8图



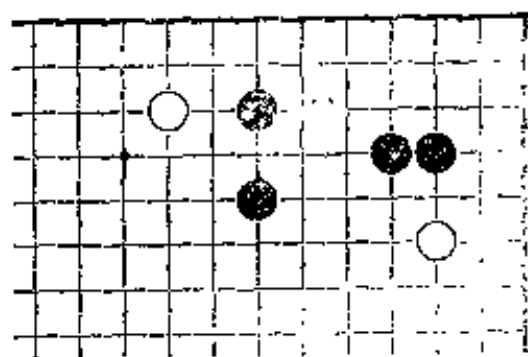
9图

第22型

大飞、玉柱、两面拦、跳

基本图（坚固）

尽管白棋已在两面拦住，但黑如跳守的话，白棋就没有直接的手段。然而那些相差无几的侵分手段接踵而至的时候，如果不懂得牢实地防守方法，那么转瞬间就会被白棋搅乱。

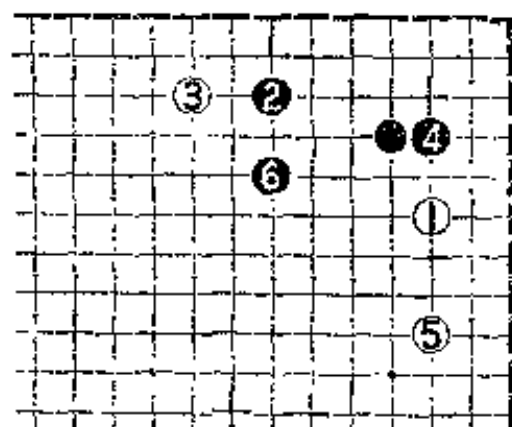


基本图

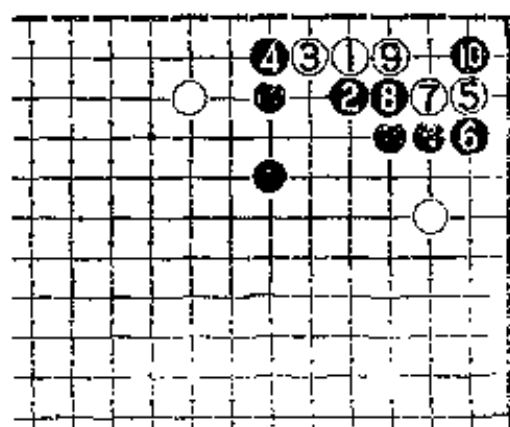
次序图（跳是本手）

白3拦，黑4玉柱，白5折边，黑6跳是坚固之形。

1图（非筋）白1点不是急所，黑2、4应，白毫无转身的余地。



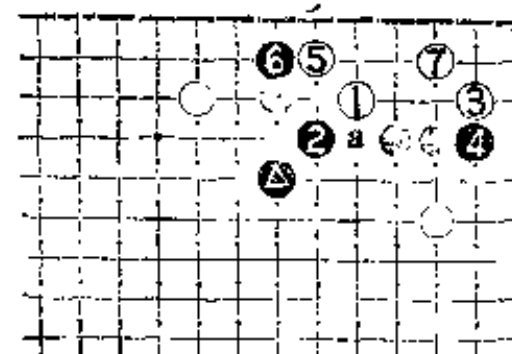
次序图



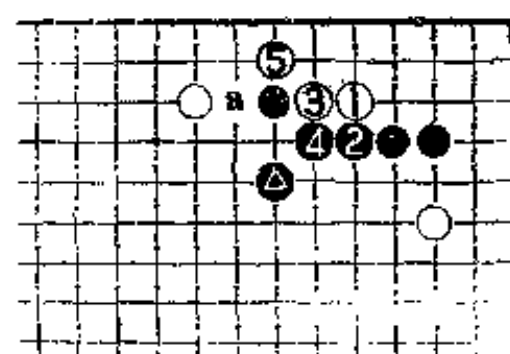
1图

2图（废子）黑2尖应，缓手。因为白3、5是先手，白7小尖成活。此形，黑在a位接是先手，因此黑△就成为废子。

3图（无用）黑2、4压，白5渡过。今后被白在a位打，黑△好看而不中用。



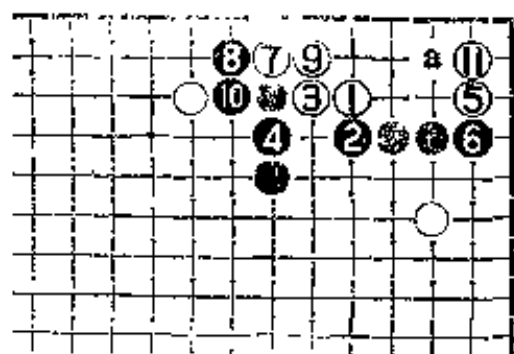
2图



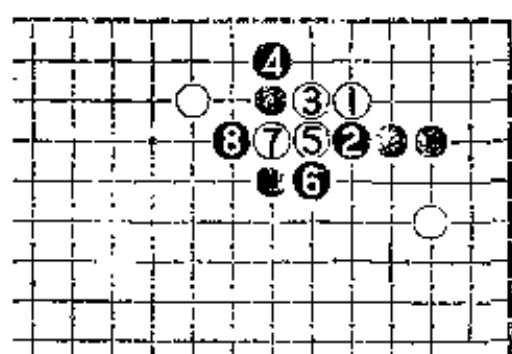
3图

4图（立）黑4棒接，白5见机先点入，以下至白11立下，白活。此图白11立下的位置好，远胜过a位。

5图（下立）对白3，黑4下立是强手。白5、7折腾毫无用处，只是送吃得更多而已。



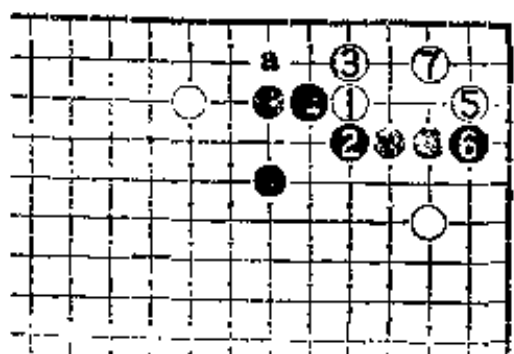
4图



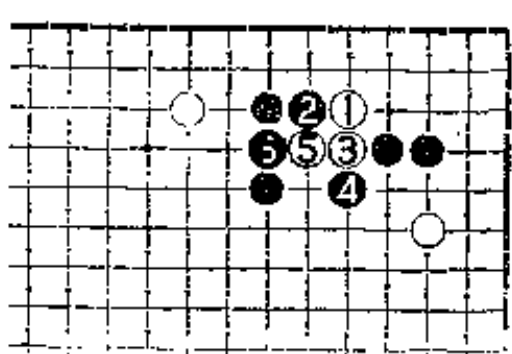
5图

6图（活棋）白3立是手筋，黑4防白在a位渡。白5、7立即做活。

7图（最强）黑2顶最强，白不能做活，白3、5顽抗徒然无用。



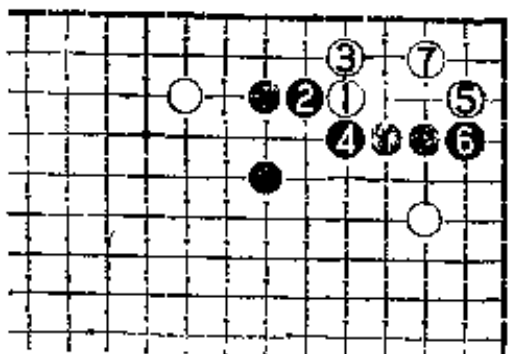
6图



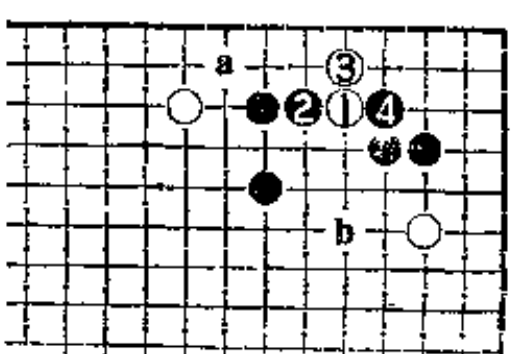
7图

8图（成功）白3下立，黑4如挡住面上，白走5、7就与6图相同，这是白成功之形。

9图（白死）☆ 黑4贴紧气，白就不能随便出动，而只能在外边a、b等处利用。



8图



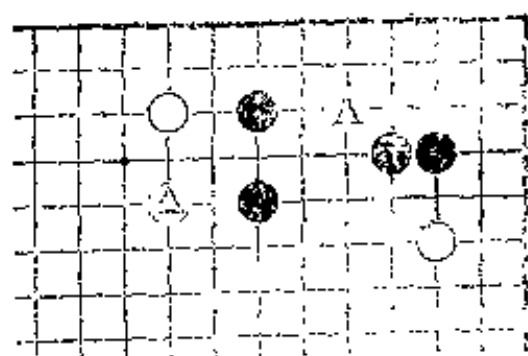
9图

第23型

玉柱、跳、两面拦

基本图 (多了一跳)

与上一型相比，白棋多了△的跳。A位仍然是打入的急所，我们试看一下黑棋的应法是否会有所不同呢。

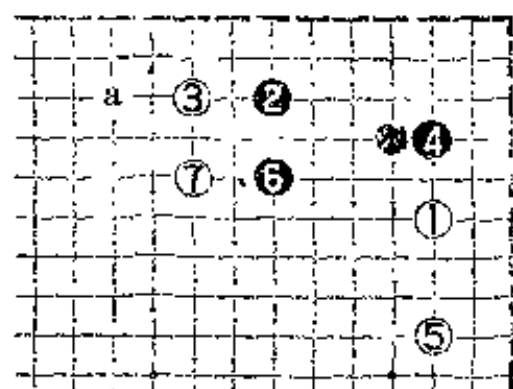


基本图

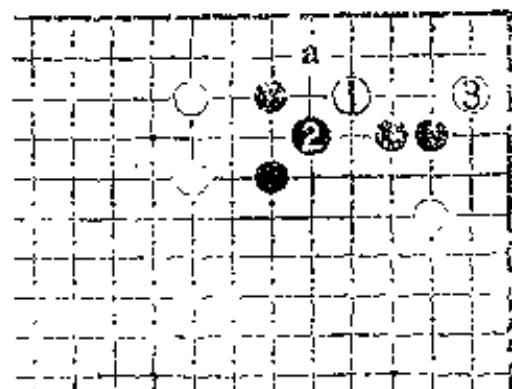
次序图 (扩大上边)

白7跳扩大上边，避免了a位方面的打入。而黑6跳补一手之后，角上理应是相当坚固的。

1图 (凡手) 黑2小尖仅是阻渡而已，是凡手。白3先手点再走a位小尖可以简单成活。



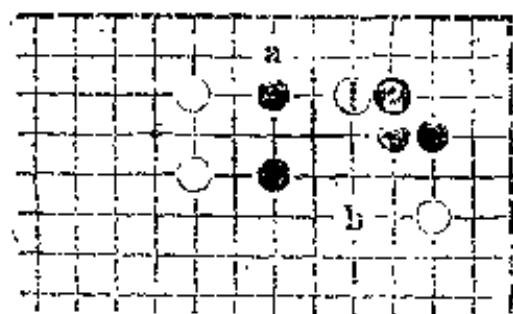
次序图



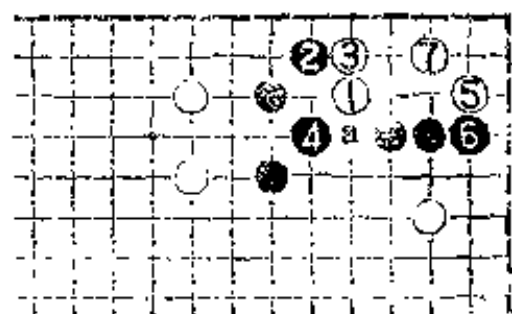
1图

2图 (被刺) 黑2被刺，自有a位托的官子便宜，b位跳也是先手。

3图 (外部危险) 黑如走2、4，尽管白5、7眼形不全，然而黑棋有a位的弱点，硬杀白棋是无趣的。



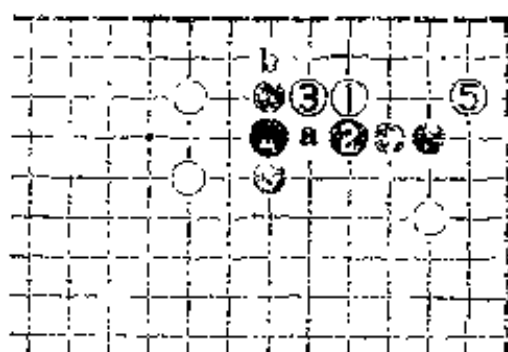
2图



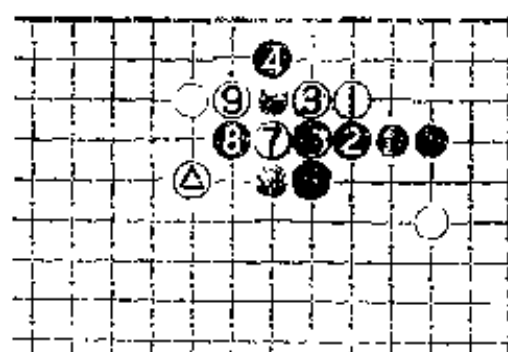
3图

4图（舒适地活）黑2压在此场合不合适。白5之后就能活得很舒适。黑4如走a位，白在b位渡过很充分。

5图（已有△的跳）黑4下立，但白已经有了△的跳，被白在9位断，黑不行。



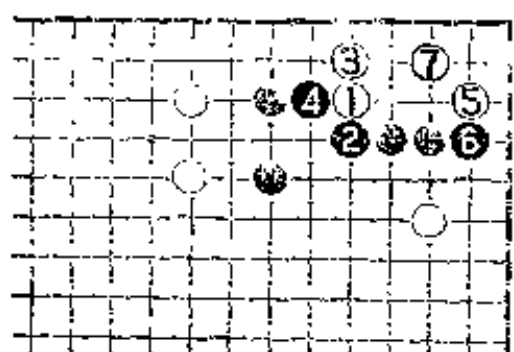
4图



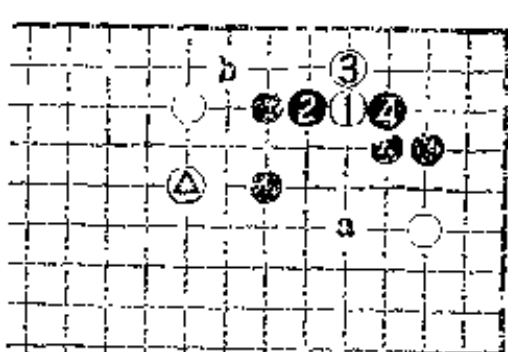
5图

6图（做活）白也可在3位立，5、7立即做活。白棋夺取了角部全部实地。

7图（顶）☆ 在白已有△跳的情况下，黑棋唯有在2位顶住。白3立，黑4贴紧气。之后白棋大约在a、b等处利用。



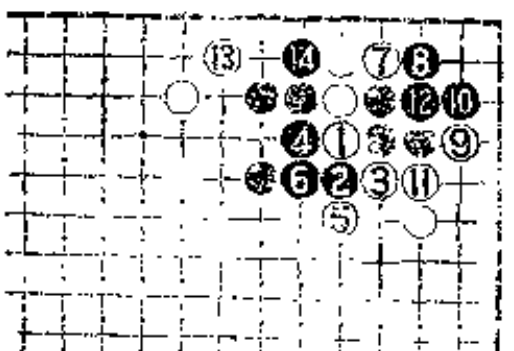
6图



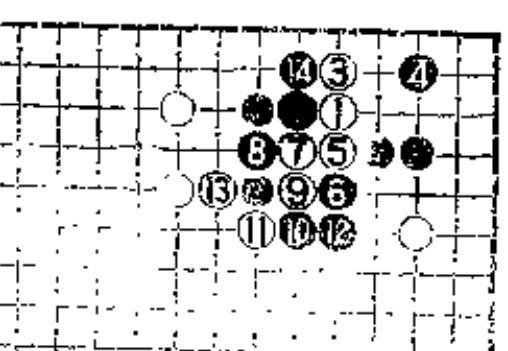
7图

8图（动则损）继上图，白1、3以下活动出来，也只能收勒到13的程度。

9图（跳）黑4跳也是可以考虑的顽强走法。至14，黑快一气吃白。虽然味道稍有点不好，但却很有力。



8图



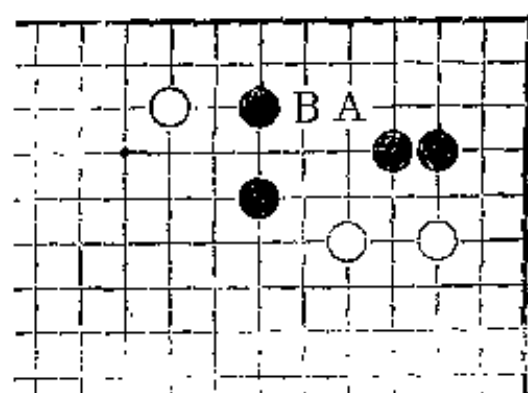
9图

第24型

玉柱，跳、两面拦

基本图（右边的跳）

右边白棋已跳起，黑的应法当然要与上型不同。只要黑棋正确应对，白棋就没有什么手段。虽然A、B是白棋狙击的目标，但最终都不能成功。

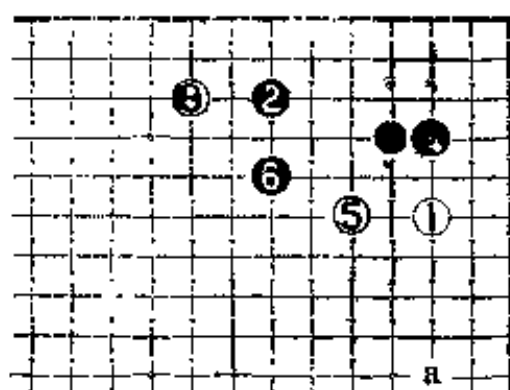


基本图

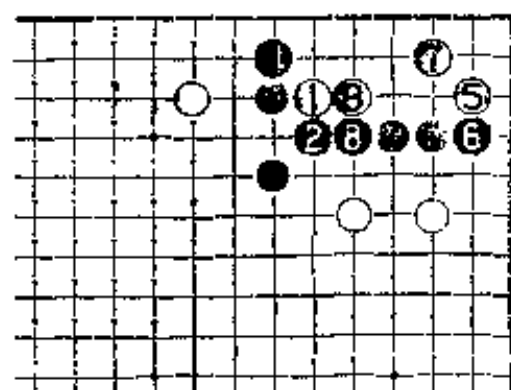
次序图（扩大右边）

在a位方面已有白棋开拆的情况下，白5跳起扩大模样。白先手使黑在6位跳应，之后白如在基本图A、B等处侵入就显得太贪了。

1图（送吃）对白1，黑2、4是最强的应手，至黑8，白全部送吃。



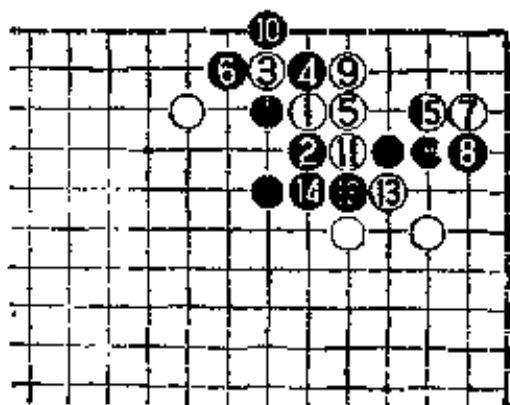
次序图



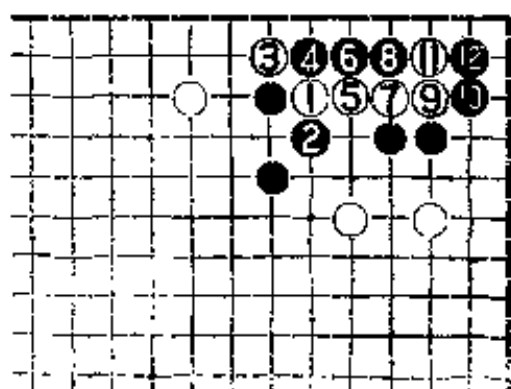
1图

2图（鬼手）白3扳、5长是鬼手，黑6贪，以下至15就出了大问题。

3图（对杀黑胜）黑6爬是好手，对杀黑胜。



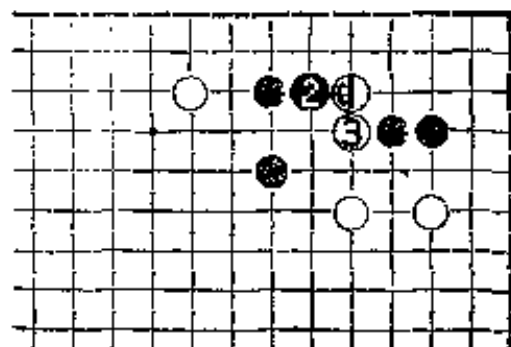
2图



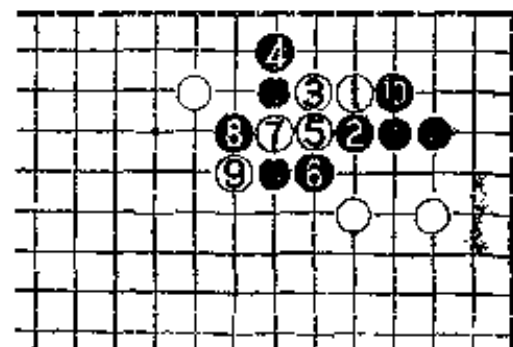
3图

4图（愚手） 黑2顶是不顾周围情况的愚手，白3长出严厉。

5图（压、立） 此形黑2压、4立是最强的抵抗，黑10贴紧气，白被杀。



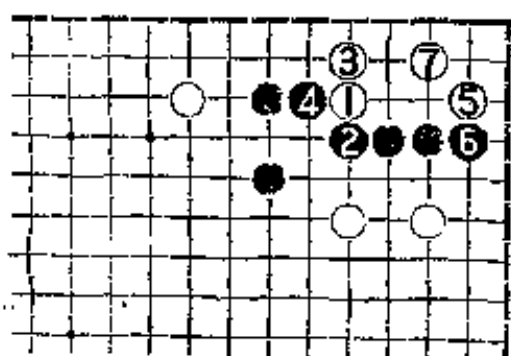
4图



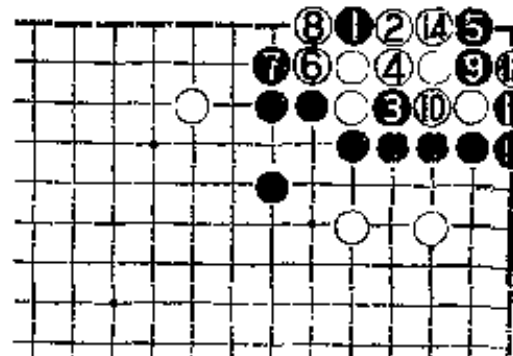
5图

6图（做活）☆☆ 白3可下立，白5、7虽然可以做活，但黑留有充分欺凌白棋的手段。结果黑好。

7图（妙手筋） 上图之后，黑有1位靠的妙手，白2以下竭尽全力活棋，黑棋有两边立到底的利用，左右白棋很薄。



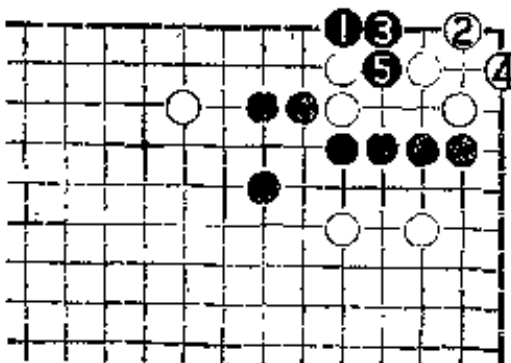
6图



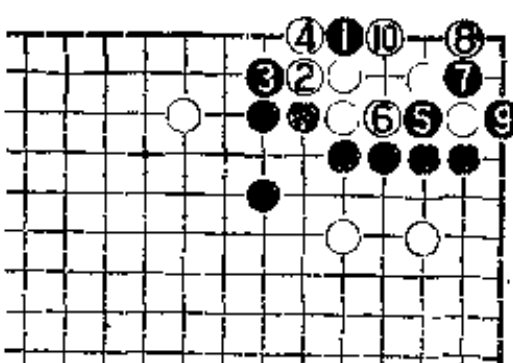
7图

8图（活一半） 白2如果屈服，黑3长进捕获一半。但黑3要掌握时机。

9图（没有立下的利用）☆☆ 白2、4取黑一子，让黑5、7拔一子，这是双方最善的应对吧。黑是厚形。



8图



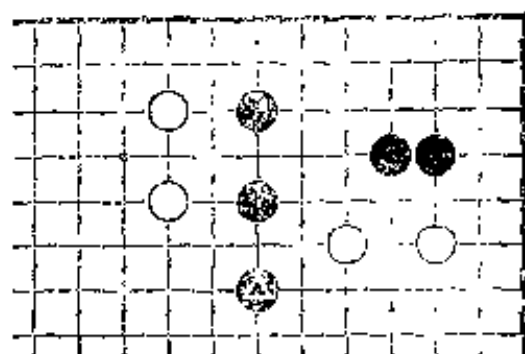
9图

第25型

玉柱、跳、两面拦跳

基本图（变薄）

白从两面拦逼之后又都跳起，即使是坚固的阵地也会变得像鸡蛋那样脆弱了。黑所担心的是▲的跳随时可能被分断。在此以分断中央黑棋为焦点进行研究。

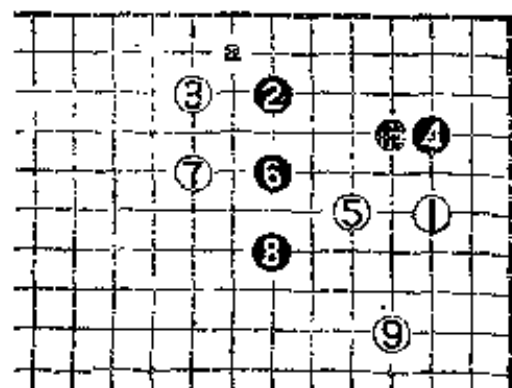


基本图

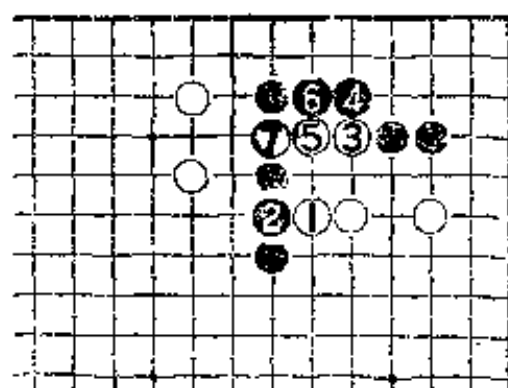
次序图（防守的次序）

白5、7逼使黑8跳起，一般设想白要在9位守。黑理应转到a位小尖守角，脱先总嫌薄弱。

1图（觑的利用）白1觑，黑2接，白3靠下，黑4太平凡，坐待白5、7来分断，完全是白的步调。



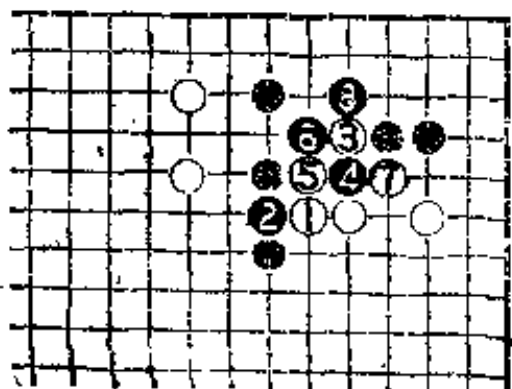
次序图



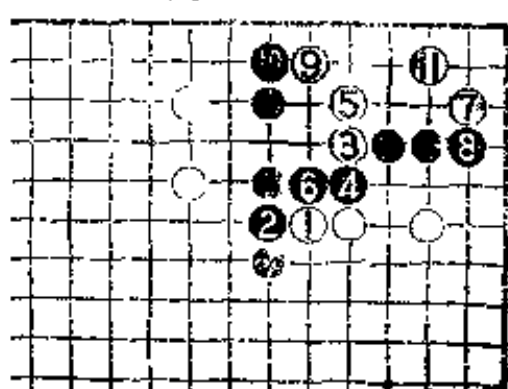
1图

2图（反击）白3靠时，黑应该考虑在4位挖入反击。至黑8的结果，黑意外地大成功。

3图（逆袭）然而白棋有5位下立逆袭的手段，黑8贪婪地阻渡，白9、11活棋。此结果黑棋不好吧。



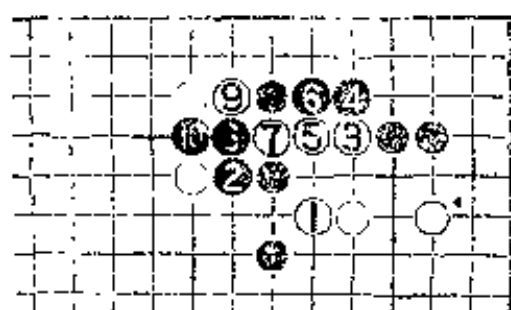
2图



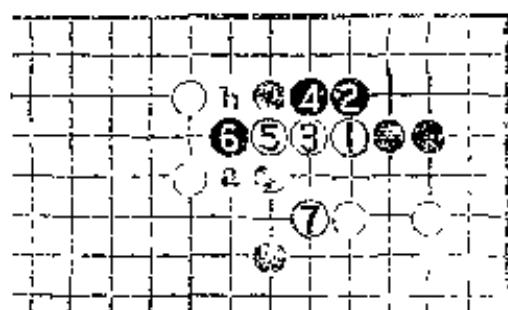
3图

4图（顶）☆ 追溯到白1的时候，黑也可在2位顶抵抗，即使被白3至9分断，黑于10位冲也是充分可战之形。

5图（先靠）白先走1位靠，再回到白7刺。黑棋可选择a位或b位的走法，白收效甚微。



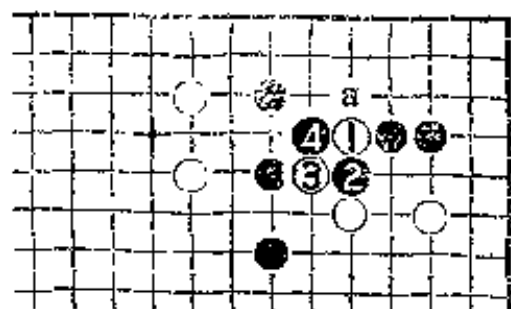
4图



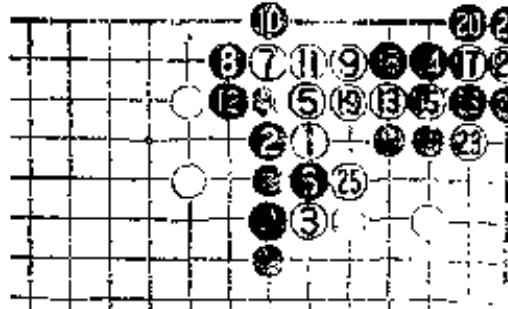
5图

6图（挖）黑2挖也是有力的手段，黑4之后即使白棋在a位长出，黑棋的形状也优于3图。

7图（刺）白1、3先手刺也是有力的手段，白5至少可以把黑角打碎。黑4大约要走在6位应。



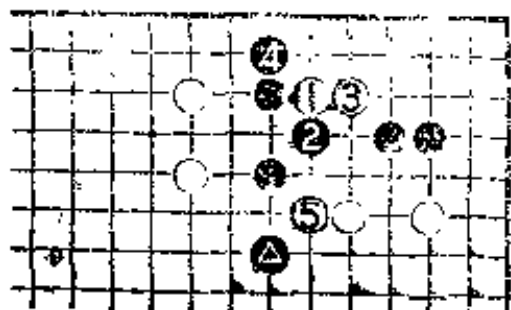
6图



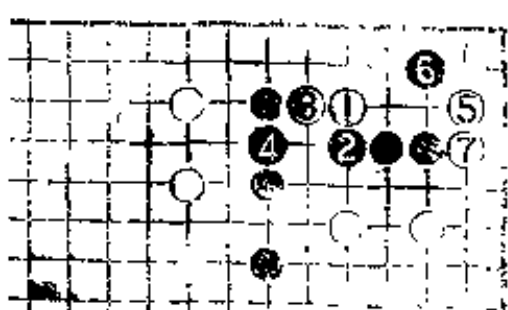
7图

8图（靠的手筋）白1靠也是手筋，白依然有5位刺的利用，黑完全绝望，黑不行。

9图（平凡）☆ 白平凡地在1位打入也不错，白5掏空成立，白大致达到目的。



8图



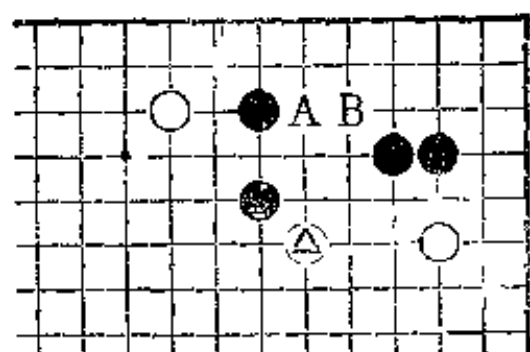
9图

第26型

玉柱、两面拦、二间跳

基本图 (含有计谋)

白△二间跳是含有计谋的，黑跳补多少有点轻率。白△窥伺黑角位置绝好，这里要充分联想上型的变化。A位的靠入是第一感，白即使走在B位也不会被擒。

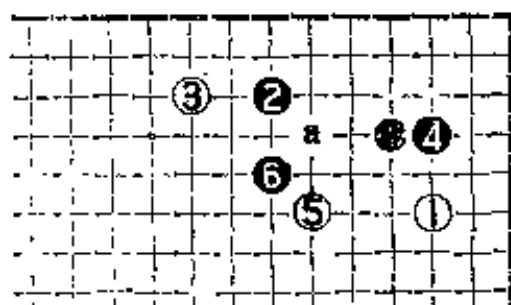


基本图

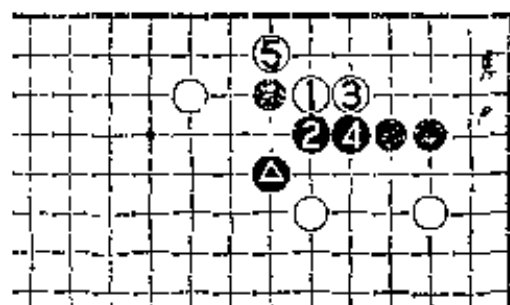
次序图 (发展第一)

黑6跳是为了向外部发展，如果要守角的话，那就不能跳而必须在a位尖补。

1图 (愚形) 白1靠、3长，黑穷于应手。白5渡过，黑△是十足的愚形。



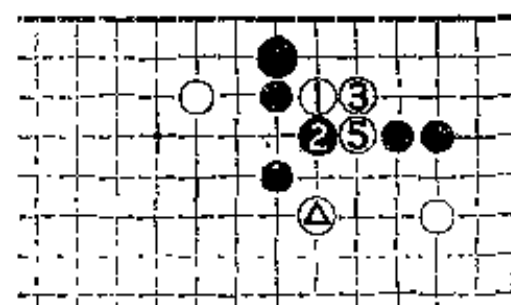
次序图



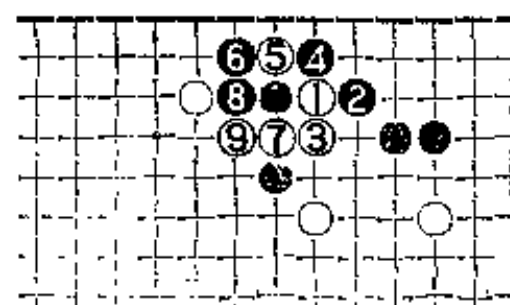
1图

2图 (恰到好处) 黑4如阻渡，白5冲出，白△恰到好处，黑自投罗网。

3图 (分断一子) 黑2尖顶虽然可以守住角地，但是白3以下至9分断黑棋一子，当然，黑是大恶之形。



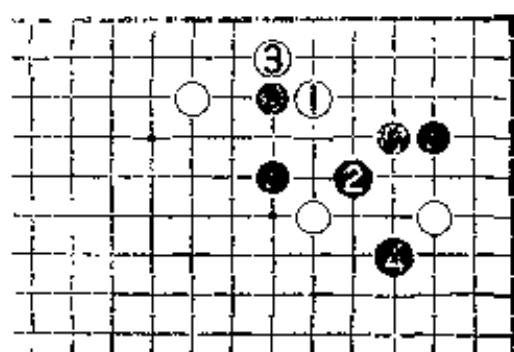
2图



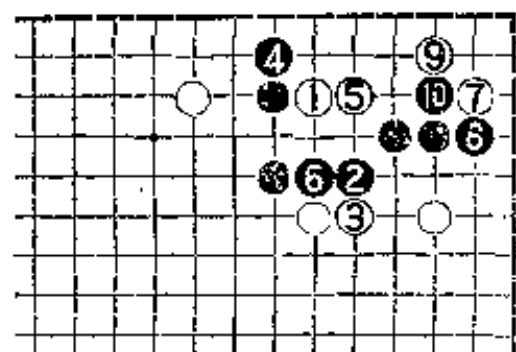
3图

4图（避开）☆☆ 黑2小尖避开冲突是常法，白3渡过，黑4飞出分断白棋的二·四跳。如走成这样的结果，黑棋充分可行。

5图（顽抗） 白如3位应，黑4立下擒住白子。白如顽抗则损失更重。



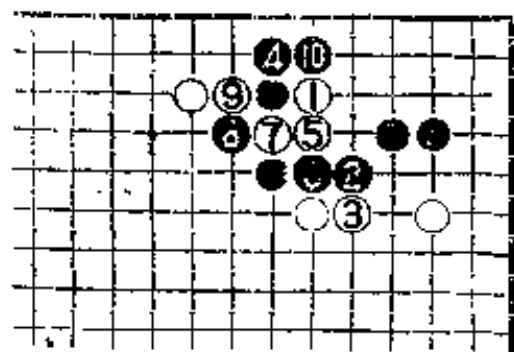
4图



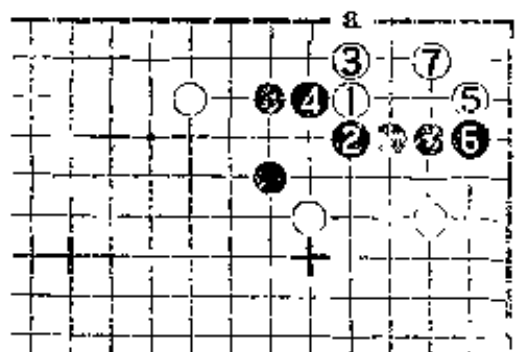
5图

6图（大利） 白如走5、7，黑10曲，虽然右边的白棋或多或少得到了强化，但黑角地很大，黑大利。

7图（打入）☆ 白1打入，黑2当然压住，白3、5做活，黑棋留有a位靠的手筋充分可下吧。



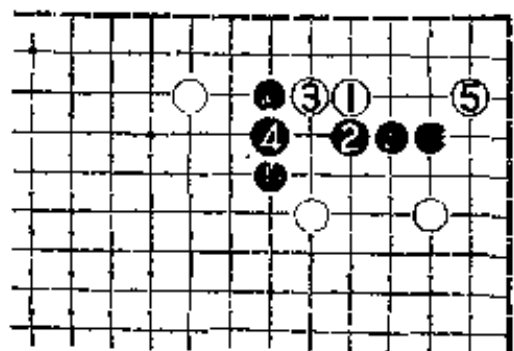
6图



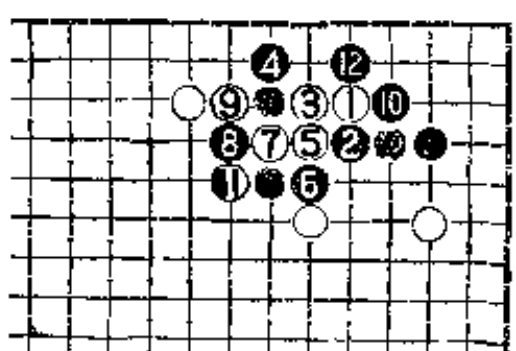
7图

8图（掏） 白也许在3位顶，黑4棒接，被白5大掏黑空，黑稍不满。

9图（滚打） 黑4能否成立要视局面而定。白11如走12位，黑则11位接。



8图



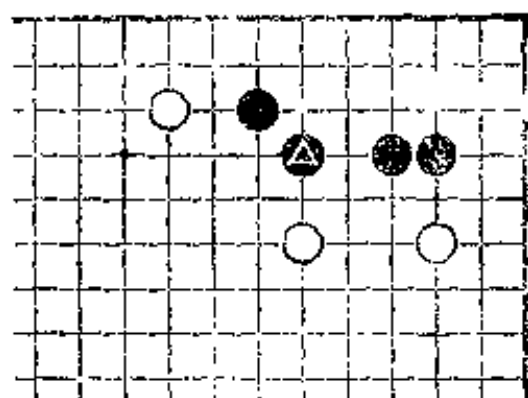
9图

第27型

玉柱、两面拦、二间跳、小尖

基本图（坚固）

黑▲防守坚实，然而黑形多少还有被对方官子便宜的地方。如果想贪婪地囊括一切，丝毫不让对方沾光的话，恐怕任何金城汤池也要崩溃吧。能够顽强和防守到什么程度必须要有周密的计算。

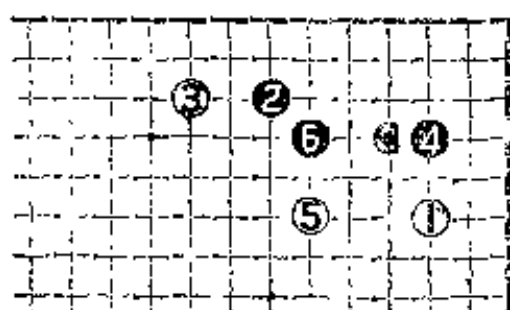


基本图

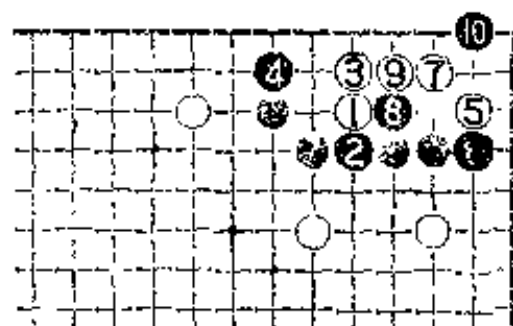
次序图（小尖）

黑6坚实地小尖确保角地，其次再窥伺白棋的薄味是本手。

1图（大送吃）白1刺，黑2接绝对不坏。白5、7顽争只是送吃而已，黑8、10简单杀白。



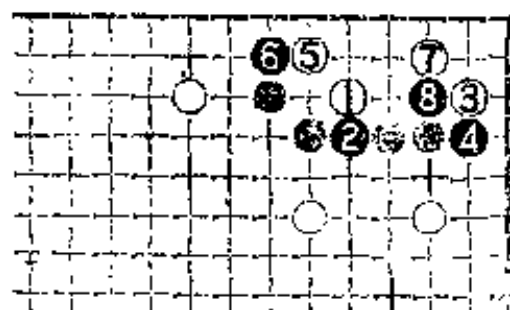
次序图



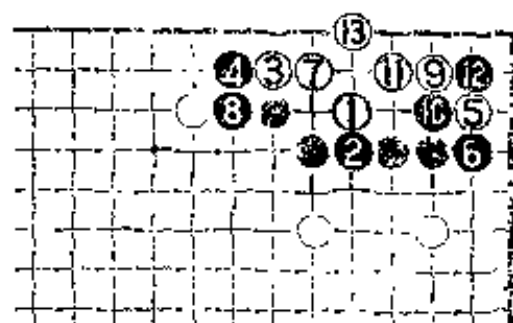
1图

2图（气紧）对白3、5的先手，黑4、6应是好手。因为黑2紧住白气，至黑8挤，白死。

3图（外势）对白3托，黑选择在4位扳呢还是在7位扳有些迷惑。今4、6用强至13，白棋做活，黑棋取得外势。



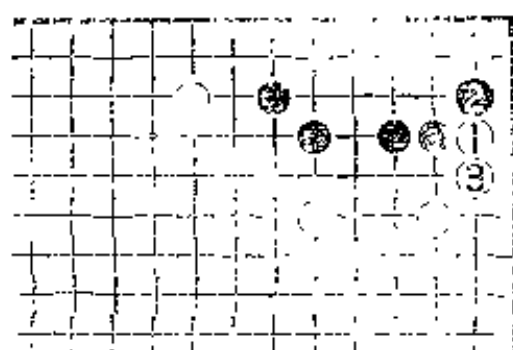
2图



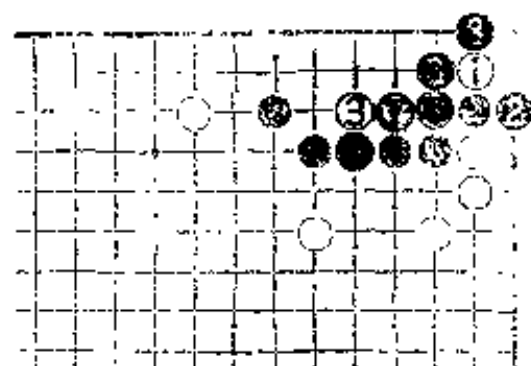
3图

4图（官子手筋）★ 白1托是官子手筋，对此，黑棋必有所须要觉悟。黑2内扳夺得了先手。

5图（夹不成立） 上图的形状，白1夹不成立。至黑8打吃，白没有什么手段。



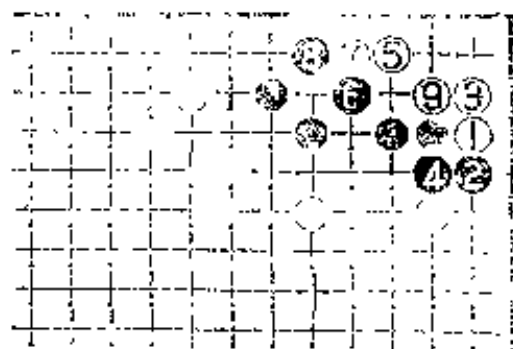
4图



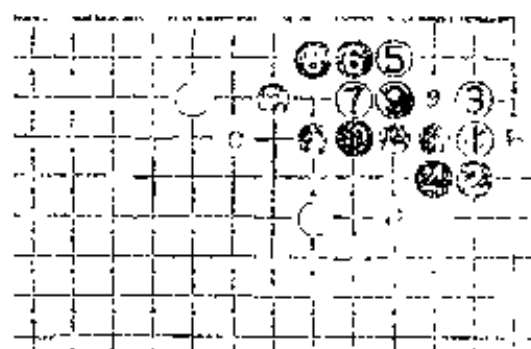
5图

6图（白做活） 黑2外扳，让白活角。然则此图黑5的应法错误。

7图（白死） 白5飞，被黑6靠住，白就不能做活。黑10之后，白即使走a位，黑b位应，白c、黑d向外冲出。



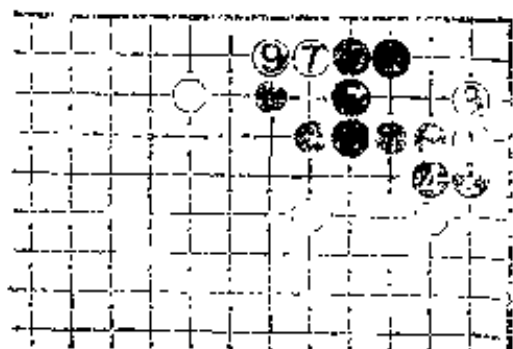
6图



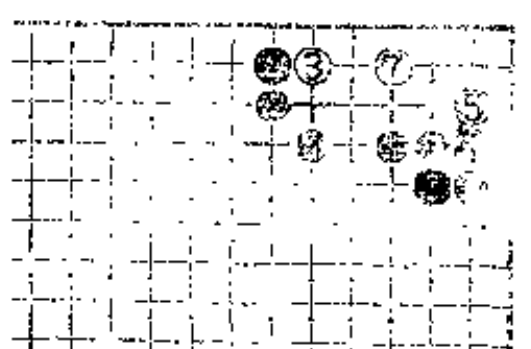
7图

8图（让步） 白如走5、7，黑因右边已有所得，就有可能在8位跳下让步。黑8如9位挡，白则在3位做活。

9图（次序） 白应该在3位先点，黑如4位挡，白再走5、7是次序。走成这样的结果黑棋不好。因此黑2在5位扳是正形。



8图



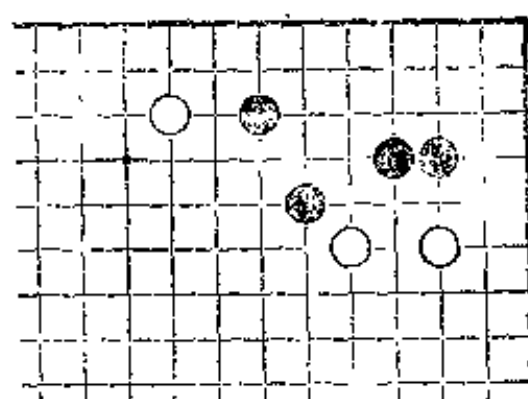
9图

第28型

玉柱、两面拦、跳、飞

基本图（专心防守）

黑棋的棋形是守角重于向外发展，白如闯入黑角，黑唯有全部歼灭之。因而对于白棋来说，毫无成算地闯入黑角，期待黑棋应法错误而侥幸成功不是正确的态度。此形白棋应该考虑如何从外部来占些官子便宜。

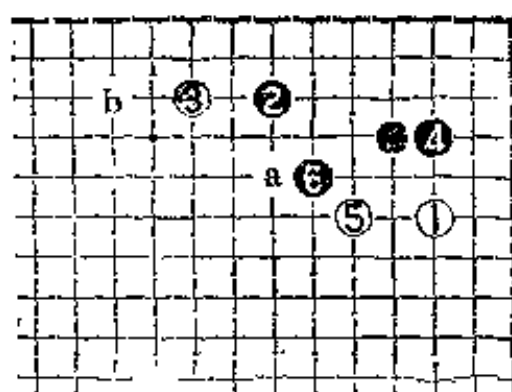


基本图

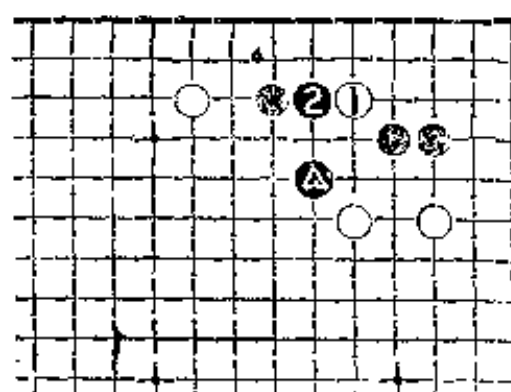
次序图（小飞）

对白5的跳，黑6小飞应。一般黑是在a位跳应，窥伺着b位方面的进攻。黑6对上边白棋缺少压力，目的是专心防卫。

1图（虽是急所）白1虽是急所，但被黑2顶之后，白1已不能随便活动，黑A恰到好处。



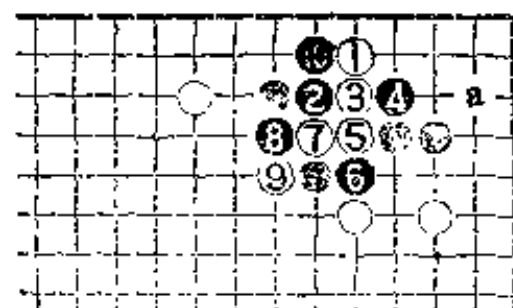
次序图



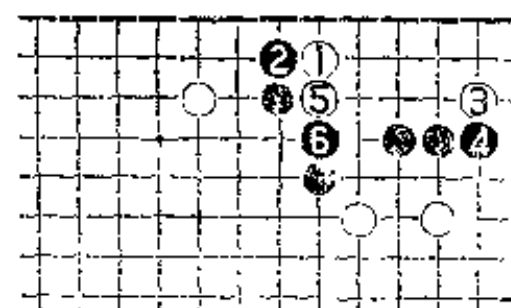
1图

2图（点）白1点入被黑在2位并，白棋不行。以下至黑10对杀白负。黑4如走在5位，白有a位的手段。

3图（两个先手点）白1、3虽然是两个先手点，但以下却缺乏后续手段，只是送吃而已。



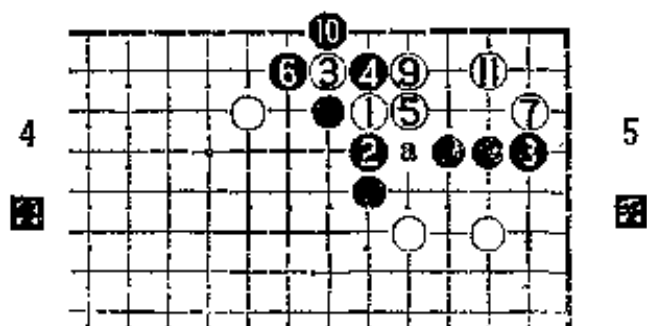
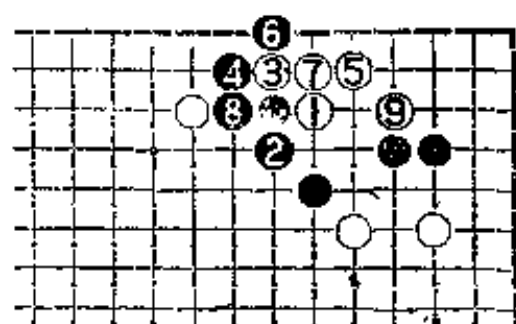
2图



3图

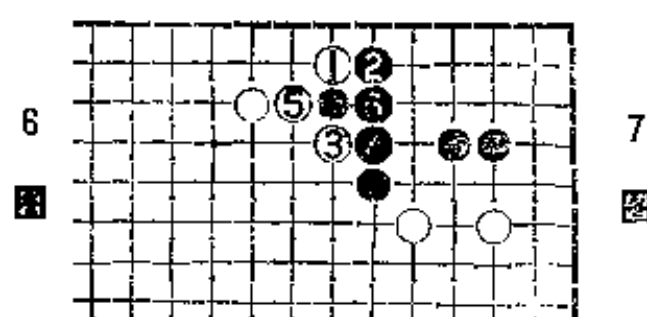
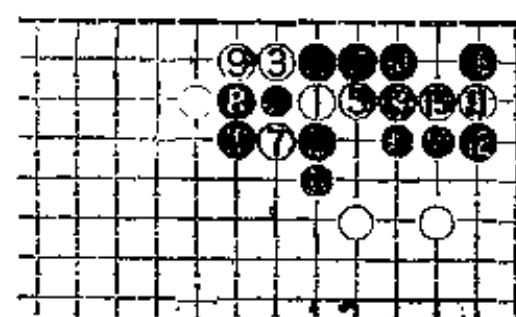
4图（小飞的要害） 白1靠是此形的急所。黑如在2位退，白3、5先手扳虎，白9尖顶即能成活。

5图（做活） 黑2顶住，白3扳以下至11，因为黑棋有a位的缺陷，白棋可以做活。



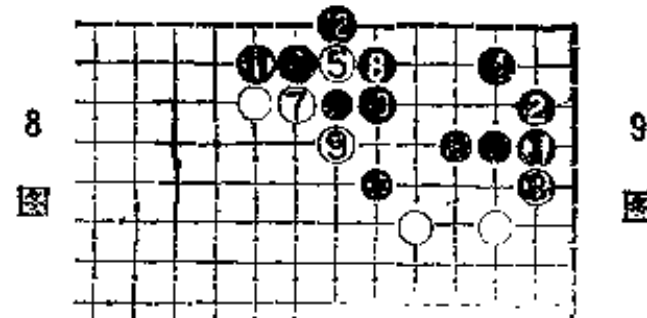
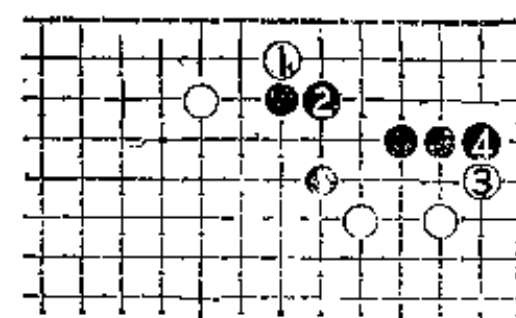
6图（最强） 黑4、6是最强的应手，白无论怎样抵抗都没有手段。白3如单在5位长，黑则在3位立下，白不行。

7图（先手利） 白大概只能在1位托，从外部占些先手便宜。黑2至6虽然坚实，但稍呈凝形。



8图（常形）☆ 黑2退不让白走实，以后再伺机反击。白3小尖是白的权利。

9图（理想形） 白1、3先手托退，继而在5位托，这是白的理想形。然而黑4是可以脱先的。

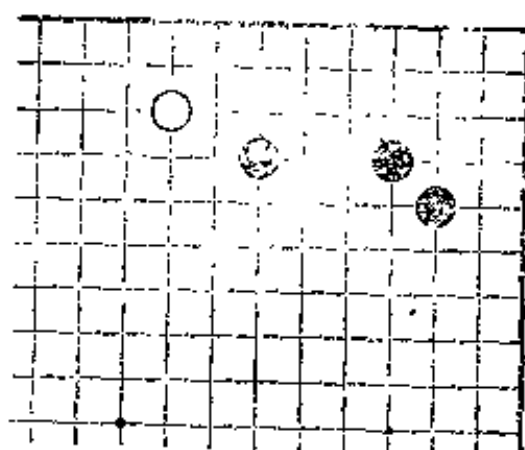


第29型

二间关、拦、小尖

基本图 (大缺口)

此形黑棋在上边漏着大缺口，虽然白棋怎样侵分都可以，但必须考虑如何才能达到侵分的最佳效果？白棋如发现进入三三和上边渡过这二者必得其一的急所，就能下决心深入侵分。

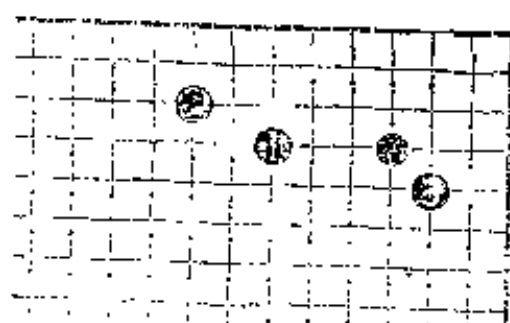


基本图

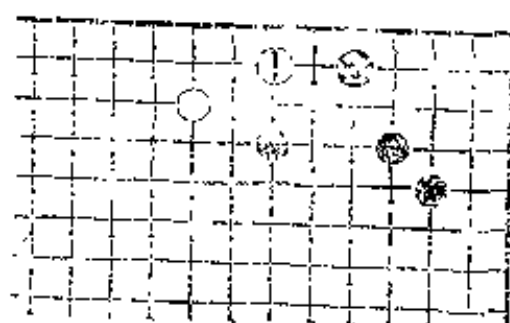
次序图 (黑3的作用)

白2接近黑地的缺口，黑3如守上边，白棋就会在右边拦逼。今黑3置上边缺口不顾而先守住右边。

1图 (平凡) 白1飞平凡，如黑2应一手，白也就达到了先手消减黑地的效果。黑2可根据情况而脱先他投。



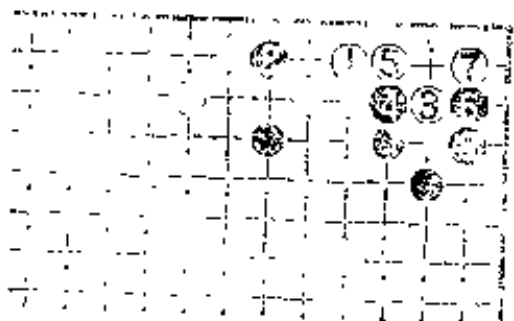
次序图



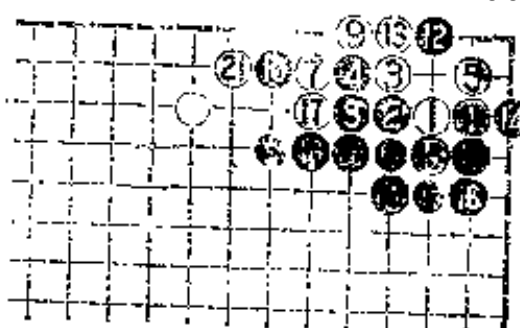
1图

2图 (过于深入) 白1深入，过分。即使能做活似乎也很苦。

3图 (点三三) 白1点三三有力。黑棋即使用强，白有7至11的手段。黑3如走13位则成劫。黑12走17位可取外势。



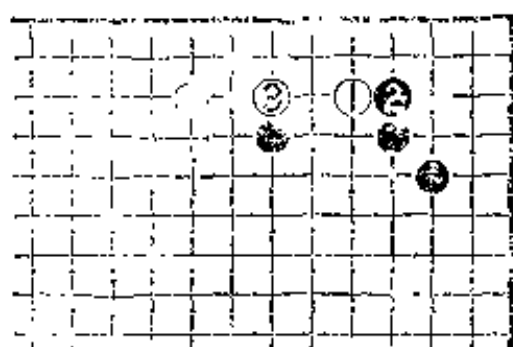
2图



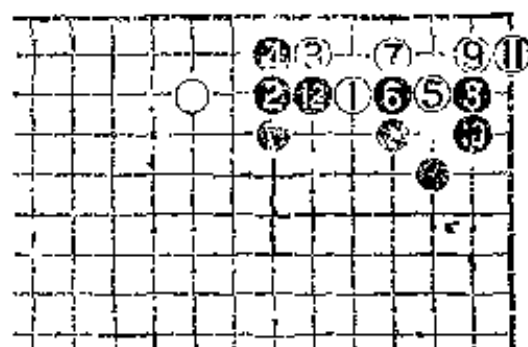
3图

4图（点）白1点稍有疑问。黑2挡，白3渡过，这正是白所希望的。

5图（强硬）黑2强硬地分断，白棋意外地没有好的应对办法。黑6以下硬吃的手段可以成立。



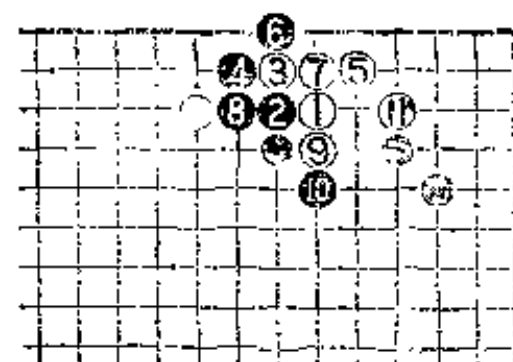
4图



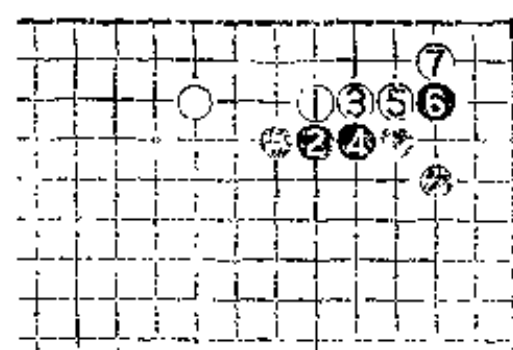
5图

6图（急所）☆ 白在1位点是急所，至11白利索地就地做活。

7图（地损）黑2压用意是走厚中腹，但让白5、7进角实地较损，这是白稍苦之形。



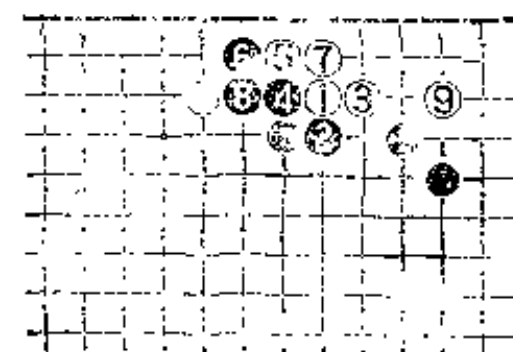
6图



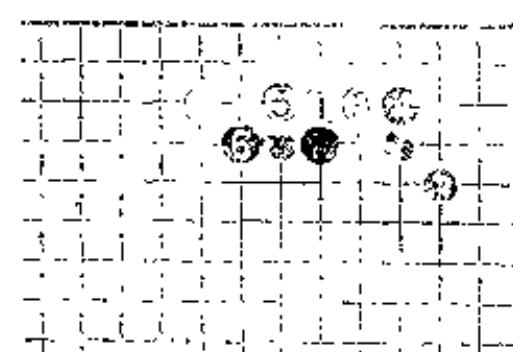
7图

8图（掏）黑4遮断，白5、7扳算是先手，白9掏空厉害。就局部而言，黑是稍苦之形。

9图（常形）☆☆ 黑2压，诱白3长，黑4挡、白5退，黑趁势在6位长，这是行棋的步调。



8图



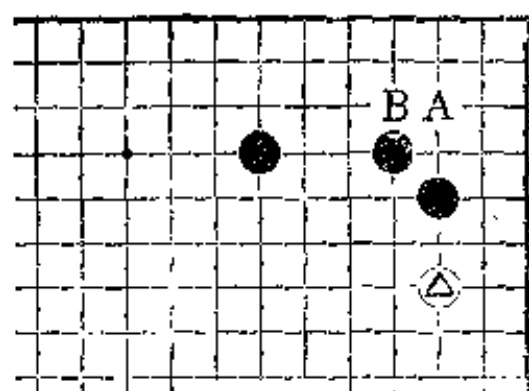
9图

第30型

二间关、小尖、拦

基本图（限制在角部）

此形白棋有种种侵袭上边黑棋的方法。至于说要发挥△的作用而侵分黑角，恐怕只有A点或B点。这里仅介绍以右边为主的打入法。

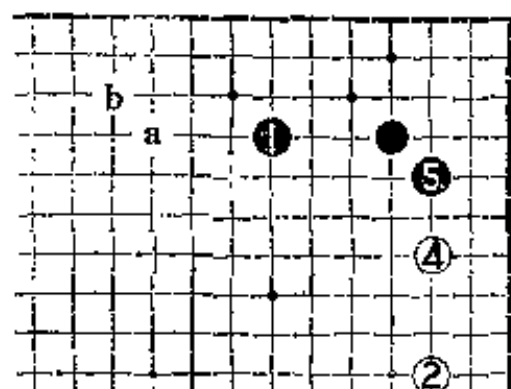


基本图

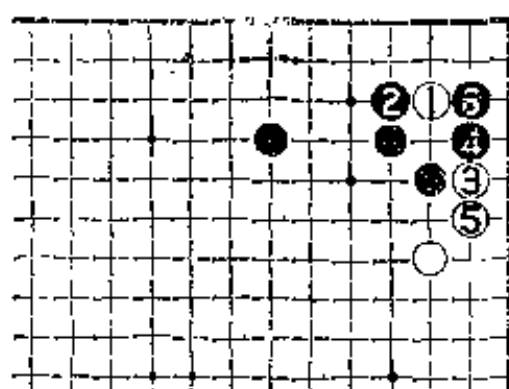
次序图（在上边有黑棋）

白4拆，黑5小尖，这恐怕是最自然的次序，上边a、b一带有黑棋的话，白棋侵分的焦点就集中在角上了。

1图（官子便宜）☆ 白1点三三，黑2挡住，白3、5先手托退，不仅便宜官子，还起到了安定右边白棋的作用。



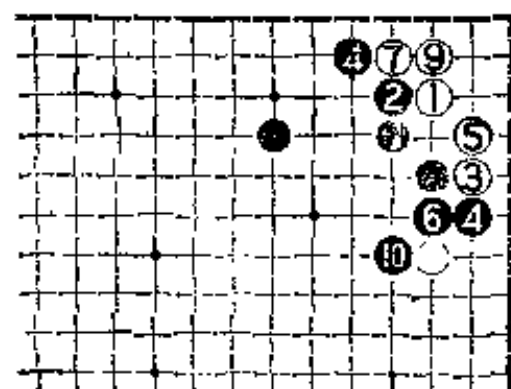
③ 脱先
次序图



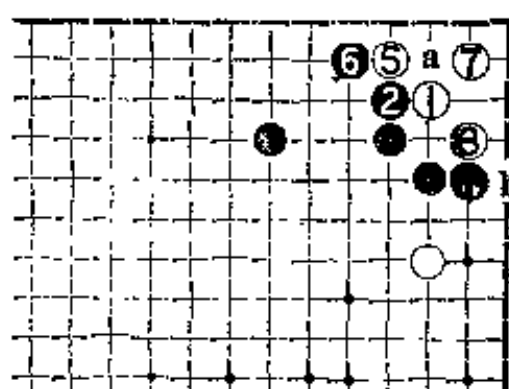
1图

2图（转换）☆ 黑4外扳，让白棋在角部做活，黑棋转换取外势，当然也是一法。

3图（劫）☆ 白3尖、5扳、7虎成劫。黑6也可能在7位点，白a、黑6，逼使白棋在b位扳，黑取外势。



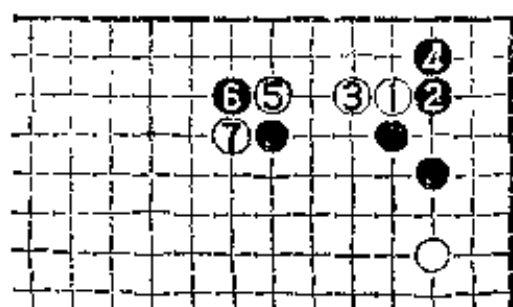
2图



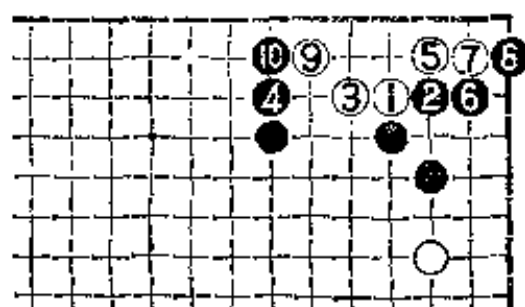
3图

4图（靠）白1靠，左右均有手段。黑2扳、白3长，5、7扭断，成腾挪之形。

5图（最强）黑4下立是最强的攻击，但因为黑本身也薄，似乎是攻得太急了。



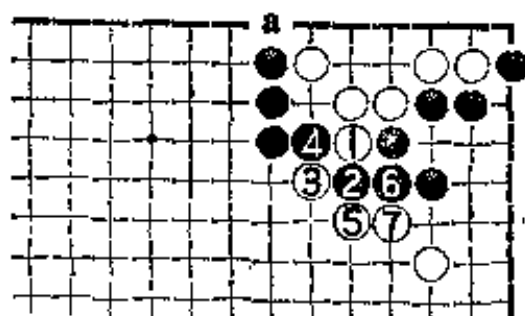
4图



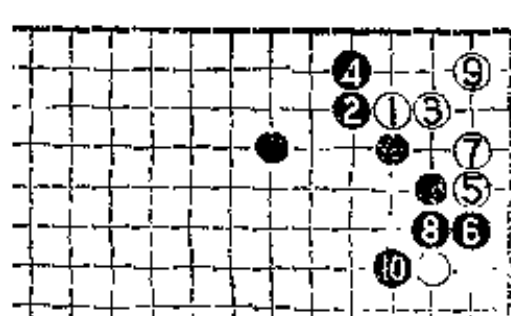
5图

6图（对杀）继上图，白1、3强行走出至白7形成对杀，结果是双活或者打劫。因为白棋有a位扳的利用，因而图形意外地具有弹性。

7图（外扳）☆ 黑2外扳、4下立，白5、7先手托退，白9做活，黑10扳取外势。



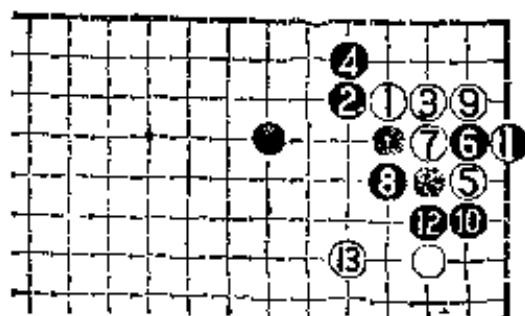
6图



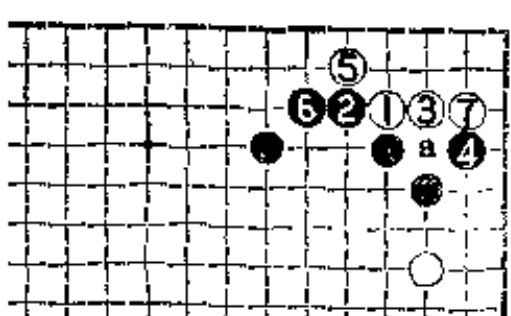
7图

8图（后手）黑6内扳，白7以下黑落了后手。此结果黑明显不好。

9图（活得舒服）黑4小尖，白5先手扳，7挡住活得很舒服。以后还留有a位挤的手段。



8图



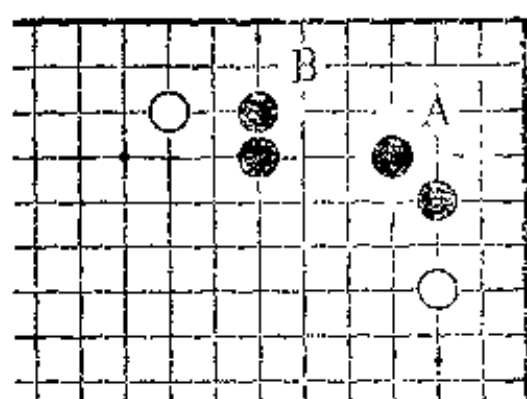
9图

第31型

二间关、小尖、两面拦、扎钉

基本图（宽广地围）

黑角上小尖再加上并守，虽然一望而知是坚固之形，但是白棋从两面拦逼，黑角并非十分安稳。白如果不考虑对外面的影响，仅就角的问题而言，A位点三三是简单的手法。另外，B位的打入也是瞄着三三的手筋。

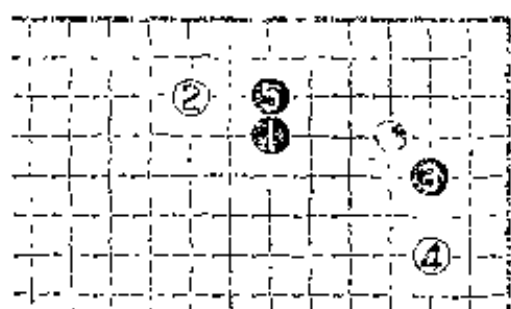


基本图

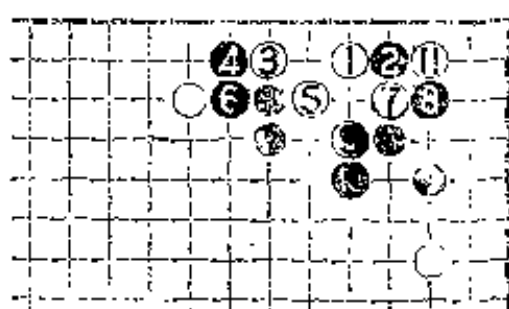
次序图（对角部的侵分要有所觉悟）

黑5“扎钉”，尽管角部还不能算确定实地，但这主要是考虑到对上边的影响。

1图（劫）白1点入，黑2如靠，白3、5是先手，7、9做劫的挪。虽然黑棋是先手提劫，但如果劫败也是不得已的。



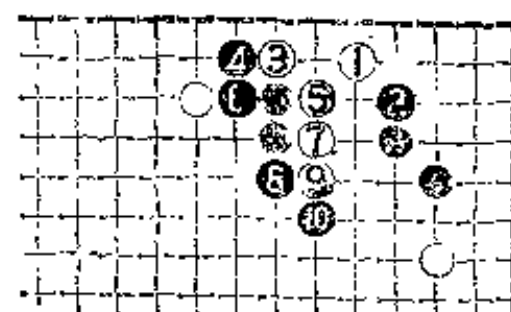
次序图



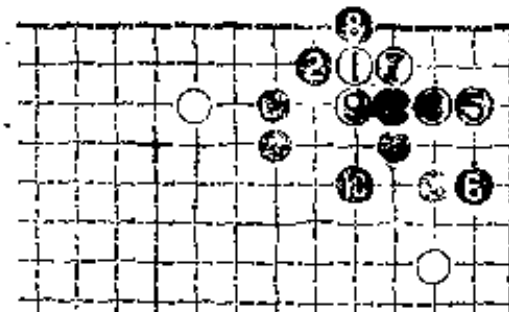
1图

2图（并）黑2并避免打劫。但是白5、7走出来之后，黑棋味道较坏。

3图（最强）黑2尖顶可以全吃白棋，在这种棋形下，白1的点入并非急所。



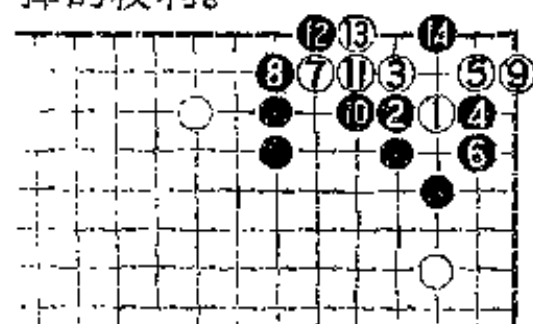
2图



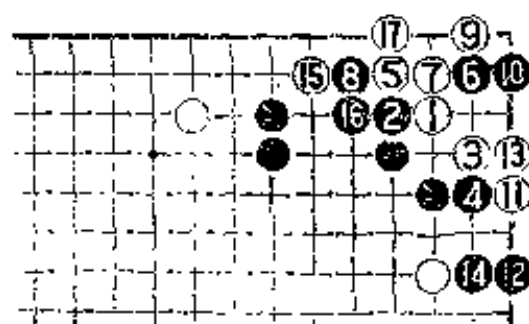
3图

4图（点三三）白1点三三，黑2挡住，白3单扳不好，黑4、6靠退之后，白死。

5图（黑的选择）☆ 白先在3位小尖定形，黑6点入是取外势的走法，黑6也可在8位挡、白6位虎成劫，这是黑棋选择的权利。



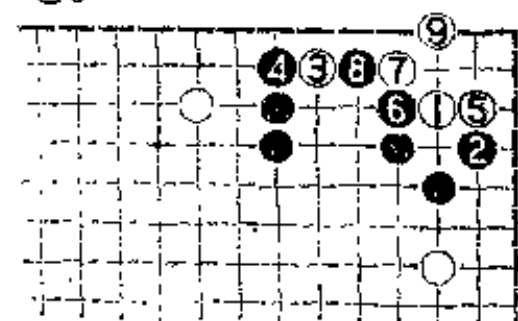
4图



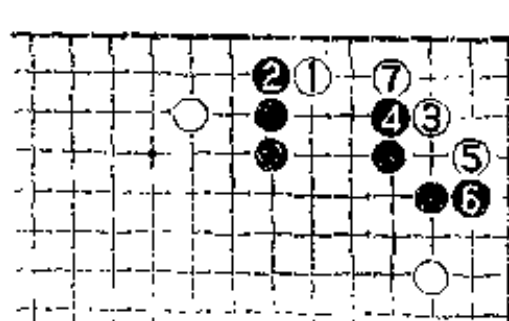
5图

6图（小尖）黑2小尖，白3先手之后再在5位挡，白是活棋。黑棋5图的结果比6图好。

7图（先点）白1先点是行棋的手筋，黑2如挡，白3飞角是好调。黑6也可考虑在7位下立，这样白1之子就变成送吃。



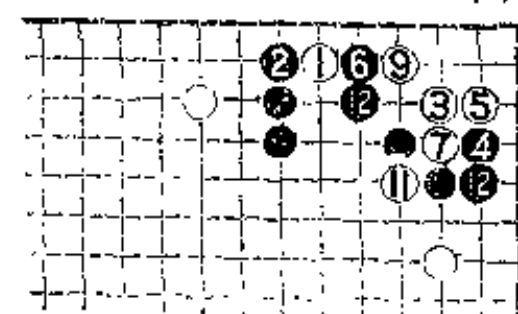
6图



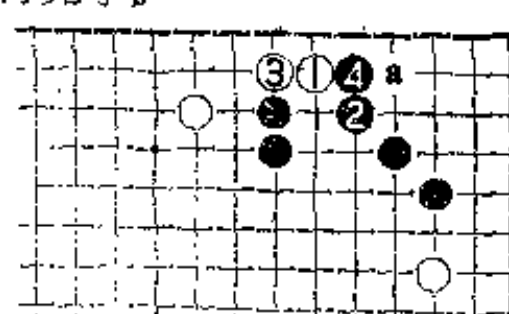
7图

8图（角死）黑4小尖、6靠至白11切断，其结果又将如何呢？仅角部而言白是死形。

9图（平安无事）黑2稍缓。如果不堪忍受白棋先手掏空，黑2可在a位跳，白3渡回，黑得先手。



8图



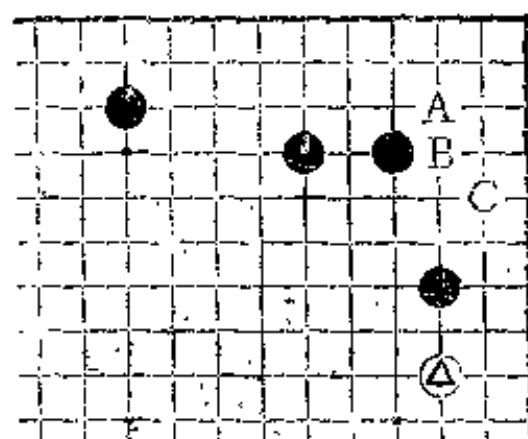
9图

第32型

一间关、大飞、拦

基本图（牵连到右边）

白棋在A位点三三，打算在角上活一块棋总不成问题。但必须考虑到白棋活角之后，△子必然变弱，因而要重新估价A位的价值。B、C等点的打入也是有必要加以考虑的。

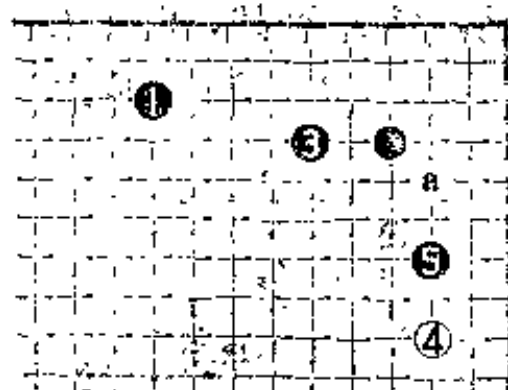


基本图

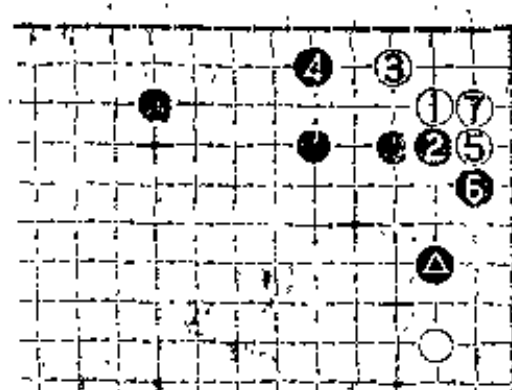
次序图（拦的意图）

黑要守角就走在a位，今黑5拦逼用意是攻逼右边的白棋。但必须对角上的攻防有精神准备。

1图（点三三）白1点三三很容易活棋。白3先手尖，白5、7扳接，黑△位置不佳。



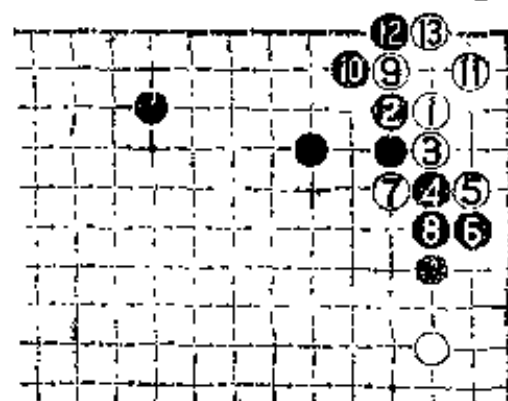
② 脱先次序图



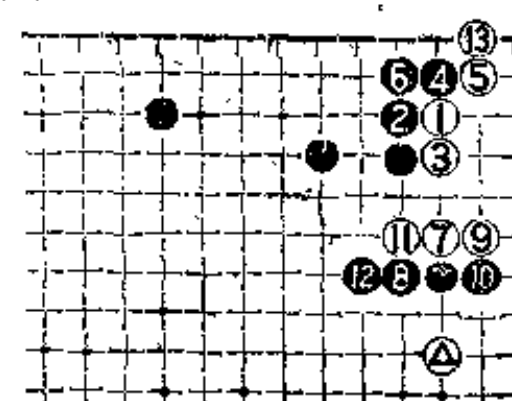
1图

2图（劫）黑2从这方面挡住，至11成劫。此劫黑白双方都很重。

3图（活用）☆ 黑4、6扳接让白做活的构想也是有力的。黑8、10之后，白△就自然变弱。



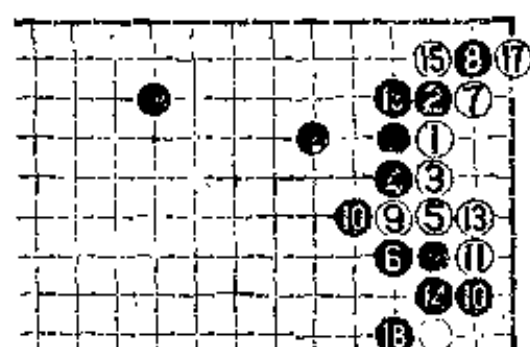
2图



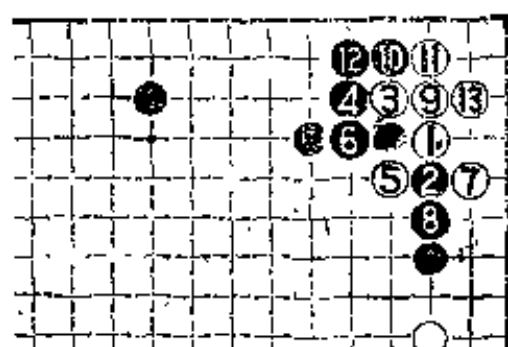
3图

4图（靠） 白1靠以右边为主要目标，以下至18，白活得很大，但黑棋厚实也充分可下。黑6如走9位，被白11位过渡，黑棋不行。

5图（大活）☆ 黑2外扳，白3反扳是形。黑4如走6位，白13位虎也是活棋。



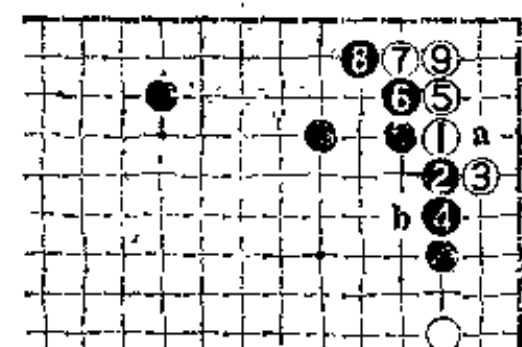
4图



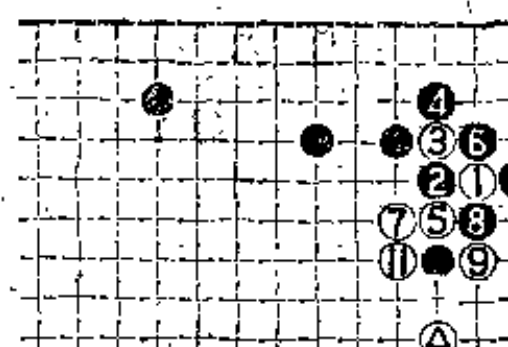
5图

6图（转换） 白也可在3位扳，黑4如接住，白棋就活角，这样就避免了2图和3图的结果。黑4如在5位打，白4，黑a、白b形成转换。

7图（强化右边） 白1点入以下至11，黑巩固了角地，但白△也得到了强化。这是场合的手段。



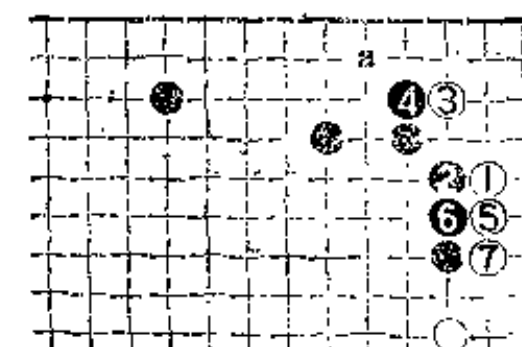
6图



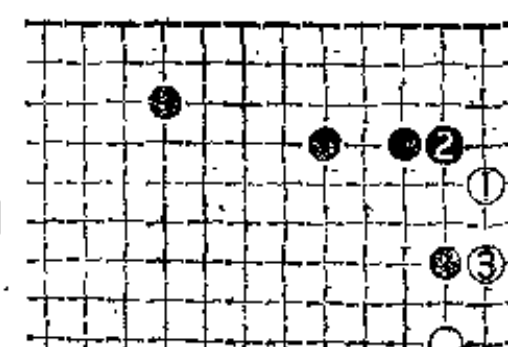
7图

8图（理想形） 白3轻快地先手飞，白5、7渡过，这是白的理想形。黑4如走5位，白则于a位飞。

9图（渡）☆ 黑2守角，白3虽然渡过但棋形较薄，黑棋是可以这样下的。



8图



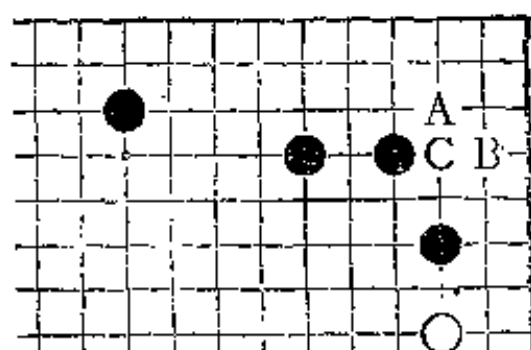
9图

第33型

一间关、小飞、拦

基本图（右边的手筋）

此形暂且不考虑白棋在黑上边的打入，而只是探求角部和右边的打入手筋。当然，A位的点三三、B位的潜入是常用的手筋，C位靠是冲击小飞弱点的有力手筋。

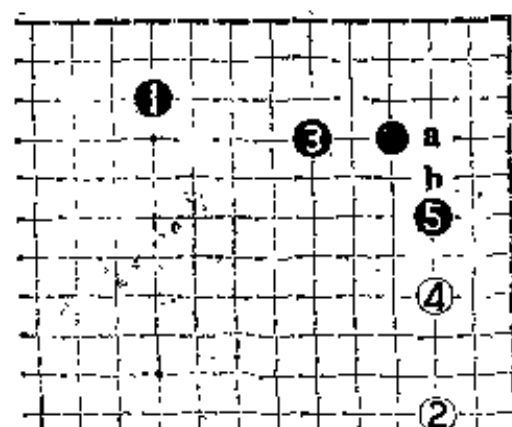


基本图

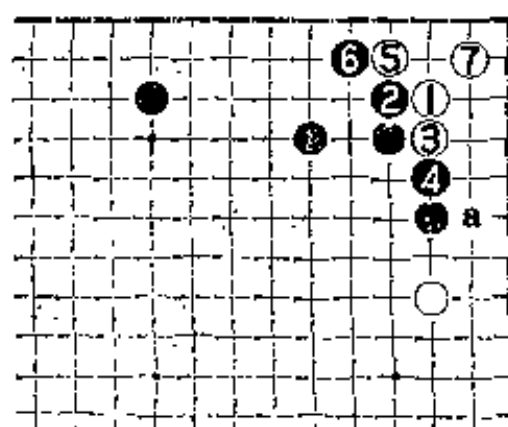
次序图（攻击的拦）

如果没有白2之子，白4就应该在a位靠吧。如不能进攻右边的白棋，黑5就宜在b位守角。这都必须根据全局情况而定。

1图（点三三）☆ 白1点三三，黑2挡至白7成劫是常见的棋形。黑可马上挑起劫争，或者暂不打劫，保留a位的利用。



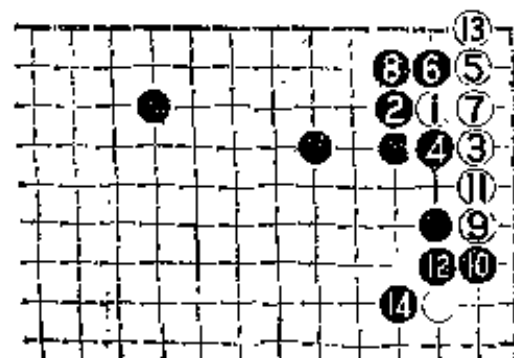
次序图



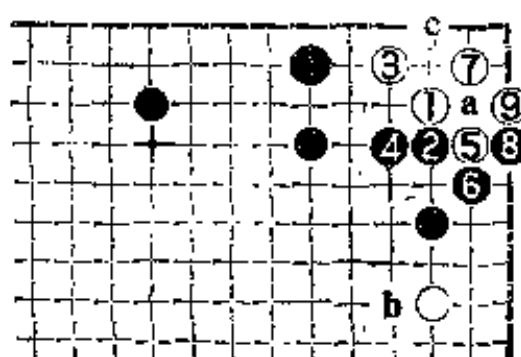
1图

2图（损）白3小尖是恶手，虽然可以做活但右边一子受损。

3图（劫）黑走2位是预计到6位虎的好形。白9如a接，黑有b位靠，瞄准c位点杀的手段。



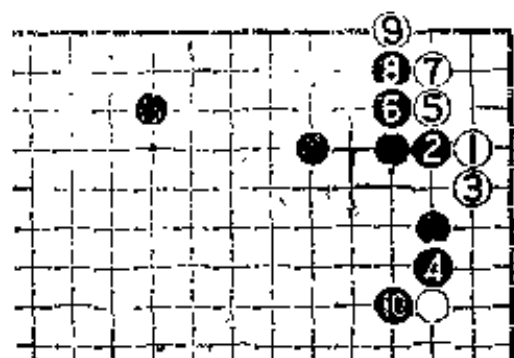
2图



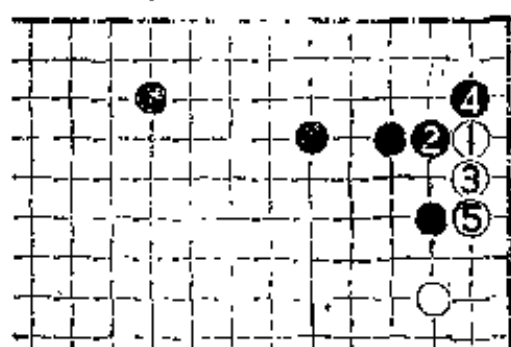
3图

4图（点）☆ 白1点，黑2顶是常形。黑4阻渡，白9扳时，黑10从心情上讲总要下在右边。

5图（白所希望的形状）黑4扳让白渡过，这正是所希望的形状。但黑得先手也可以这样走。



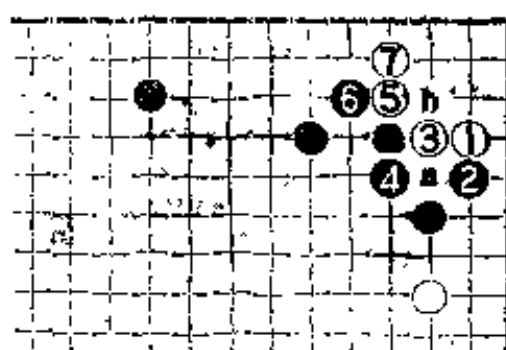
4图



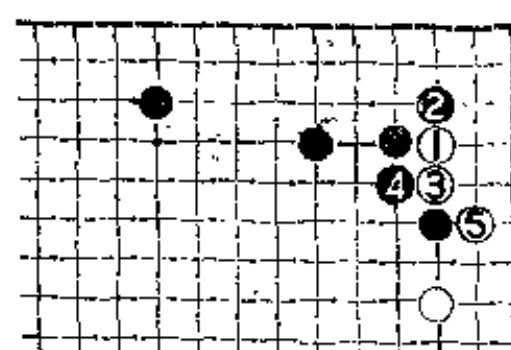
5图

6图（无趣的着法）黑2尖顶或者在a位并、b位应，这三种应法都无趣。

7图（靠）白1靠、3、5渡过，白乐意。



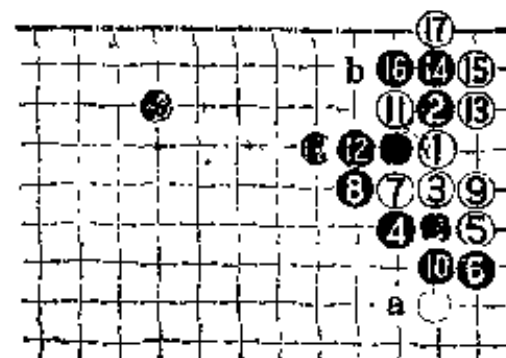
6图



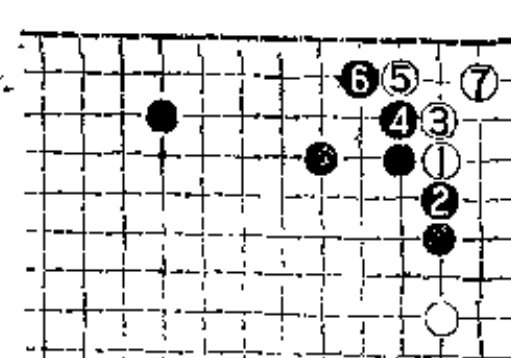
7图

8图（侵蚀）黑4如阻渡，白5至17做活，侵蚀了黑地。黑如走a位，白则b位。

9图（打劫最善）☆ 黑2顶，以下至7成劫，结果与1图相同。白1如先在3位点三三，黑就有可能选择像3图这样的打劫。



8图



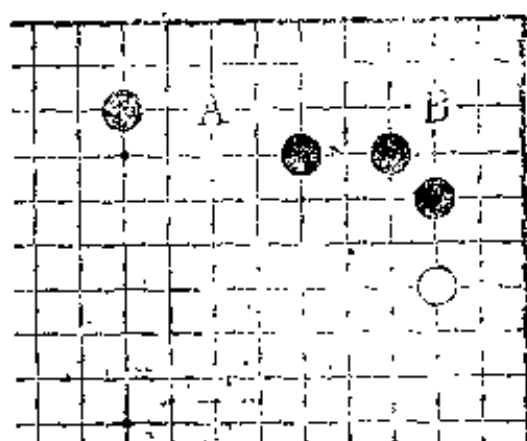
9图

第84型

一间关、小尖、拦

基本图（理想形）

黑棋是一个理想的形状。然而一旦当对方的棋子靠近之后。当然就会产生空隙。此形白在A、B的打入是成立的。现在主要来看一下以角部为中心的变化。

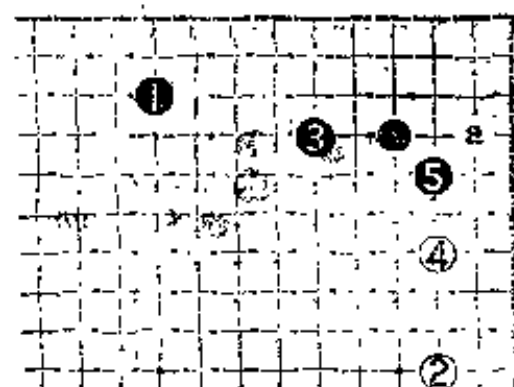


基本图

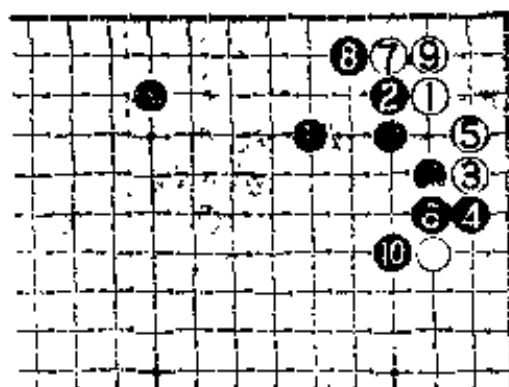
次序图（有空隙）

黑5小尖防白于a位大飞，很大。然而尽管角上已经尖补，角地还不能完全归黑所有。

1图（常形）☆ 白1点三三，以下至黑10扳是常形。黑4如在5位扳，白在4位退是先手。



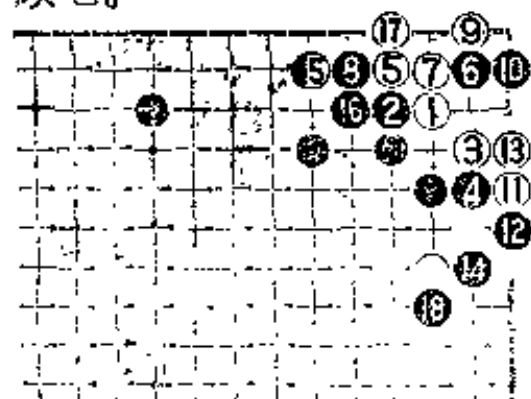
次序图



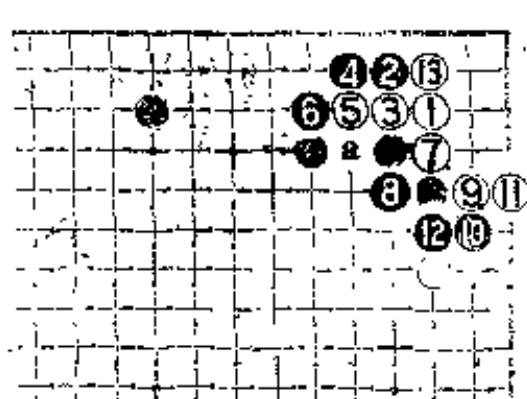
1图

2图（黑的选择）☆ 黑6点以下至18黑取外势。黑6也可走在8位、白6、黑17打成劫。这是黑棋选择的权利。

3图（跳）黑2跳看似严厉但形薄。以下至13，虽然白角是打劫活，但黑棋有a位的毛病，味道很坏，恐怕不能脱先不顾吧。



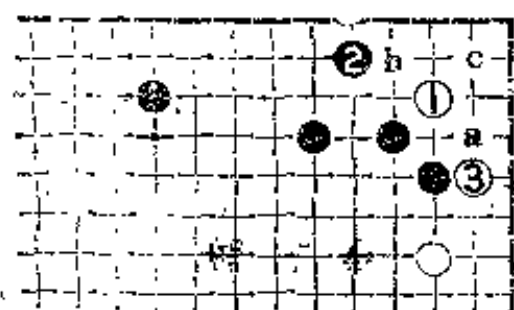
2图



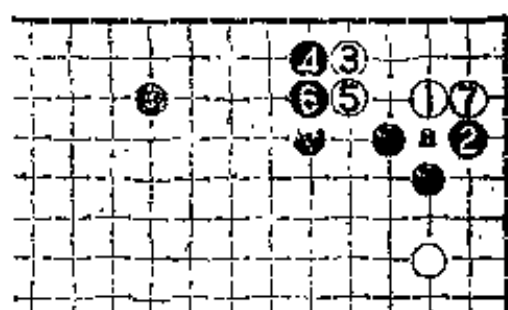
3图

4图（诱靠）黑2飞下避开，白只能在3位靠。白3如走a位、黑3、白b、黑c，白死。

5图（白活）黑2小尖，但此形黑棋上边宽广，强行杀白就显得无理。白7挡住之后，就有a位挤的手段。



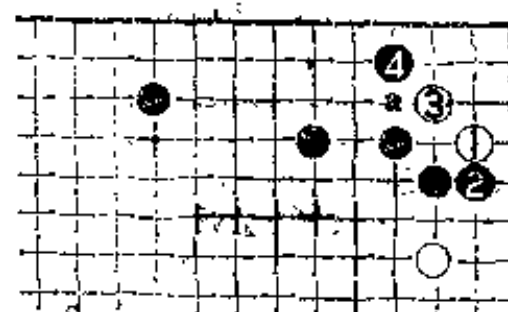
4图



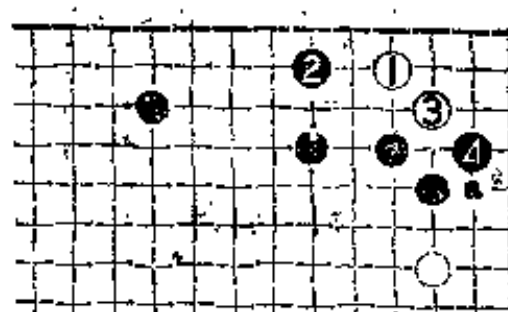
5图

6图（先后次序）白1先点次序错误。必须先 在3位点，看黑在a位应还是在4位应再决定对策。

7图（送吃）白1点，黑2跳下，白死。白3如走4位，黑a位挡住，白棋毫无意义。



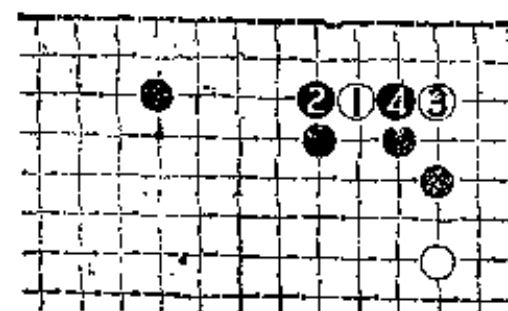
6图



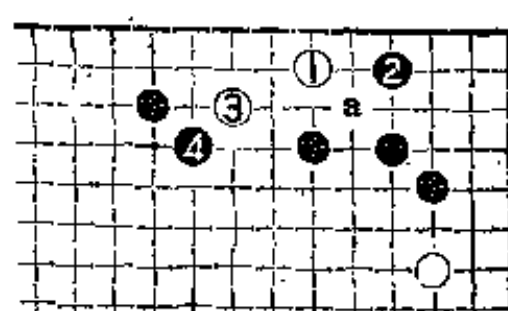
7图

8图（恶手）白1刺，凑黑棋在2位挡，使黑巩固了上边。

9图（先定形不好）白1虽然是潜入黑阵的手筋，但黑2守角之后白棋不好。就好象白先在3位打入，黑4位小尖，白不应该在1位小飞，而应该于a位刺才是手筋。



8图



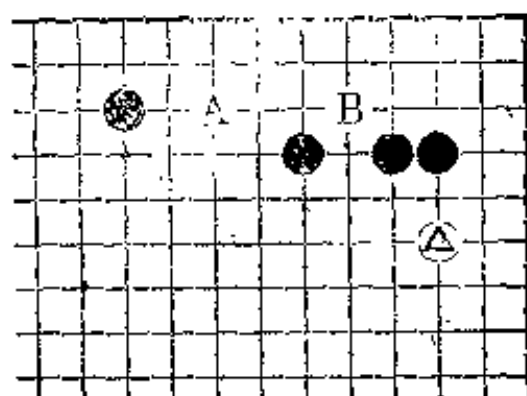
9图

第35型

一间关、玉柱、拦

基本图 (如果违背了方向)

黑棋“玉柱”在角上形成铁壁。白棋上边如有援军，也许考虑A位的打入。白棋依仗△之子而在黑角寻求手段的设想是首先必须加以否定的。白棋只能见机在B位刺，但也不会有什么手段。

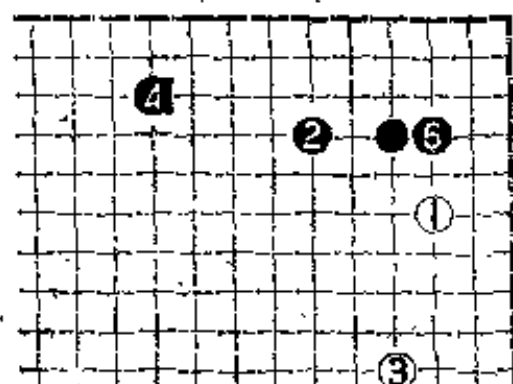


基本图

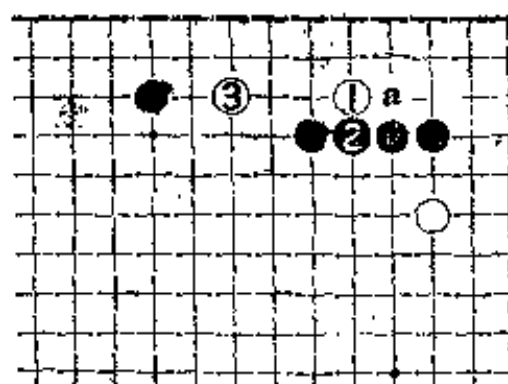
次序图 (坚强的防守)

黑6想一手就把角地占为己有，然而这种构想是有问题的。

1图(棒接) 黑2棒接虽然厚实，但这是根据全局情况而采用的场合走法。就局部而言，黑2后，白3打入很舒服。黑2如应于a位，明显地被白先手利。



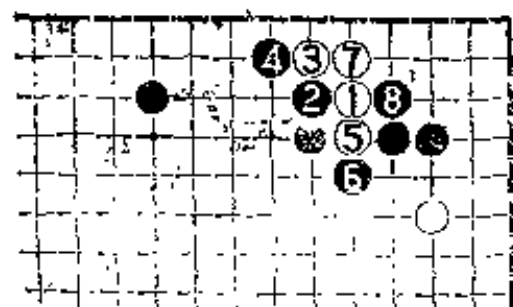
⑤脱先
次序图



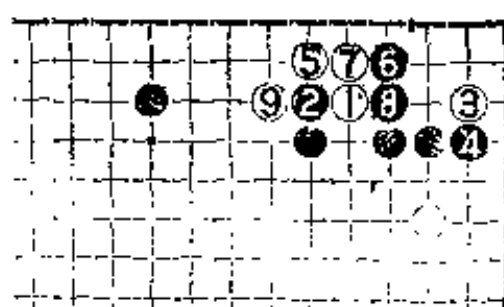
1图

2图(直接行动) 黑2挡住，白3、5如直接活动出来不会有什么好结果。

3图(假设有棋) 如果说这里有手段的话，那就必须先先在3位点再5扳。黑6点似乎是急所，但被白9扳了以后，黑棋是讨厌的形状。



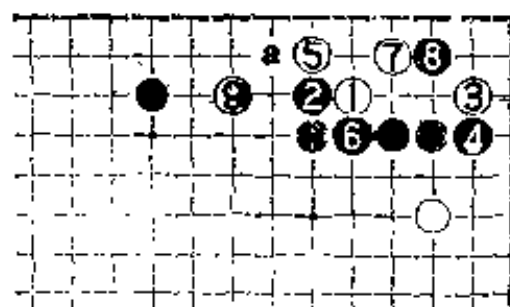
2图



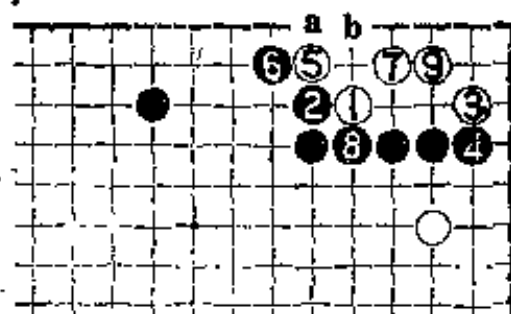
3图

4图(接缓)黑6接,味道虽好但是缓手。白7虎,9飞出,走成这样的结果黑不好。黑8如走a位见下图。

5图(打劫)黑如果在6、8防守,白有9位并的走法,黑a、白b成劫。



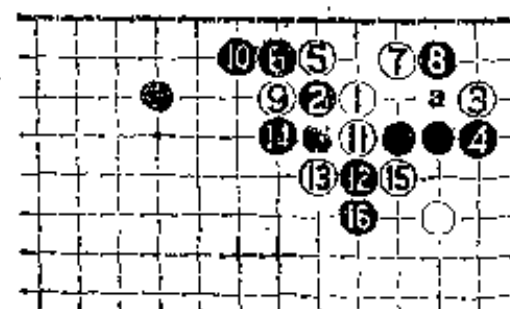
4图



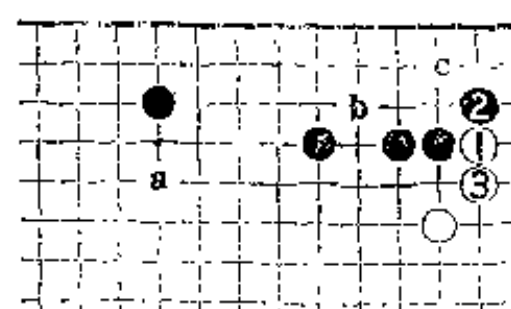
5图

6图(最强)☆ 黑4、6、8是最强的抵抗,连打劫也没有,白净死。黑8走在a位也好,外部也没有什么味道。

7图(官子)☆ 黑即使在a位跳守,但只要存在b位刺的味道,白1托的官子就能成立。黑2挡,白3退,黑棋只有在c位守住以后才能放心地走中腹。



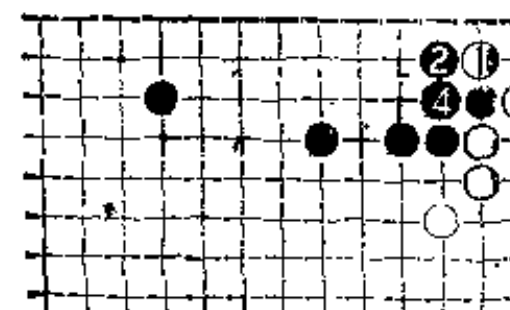
6图



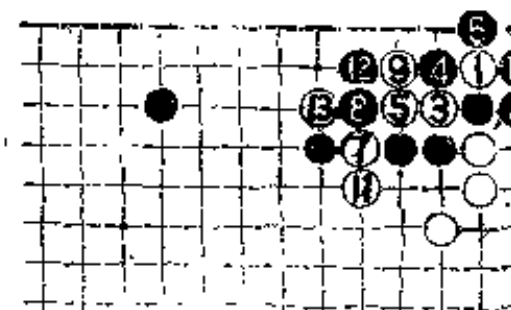
7图

8图(夹的余味)继上图之后,白1夹,黑2大体只能这样应。

9图(令人生厌)黑如果在2位下立顽强抵抗,那就必须要懂得白棋有7至13令人生厌的手段。



8图



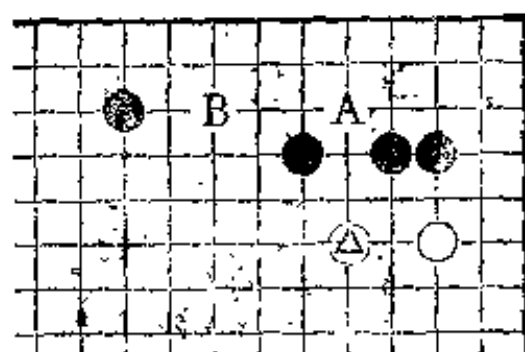
9图

第36型

一间关、玉柱、拦、跳

基本图（刺的利用）

此型比上一型多了△的跳，乍一看似乎与上边黑阵没有什么关系，但因为A位刺的先手，情况就明显不同了。在有△之子的情况下，B位打入当然也不错，但这里暂不涉及。

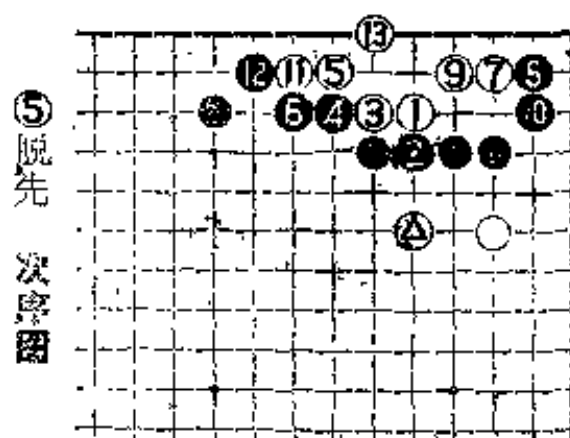
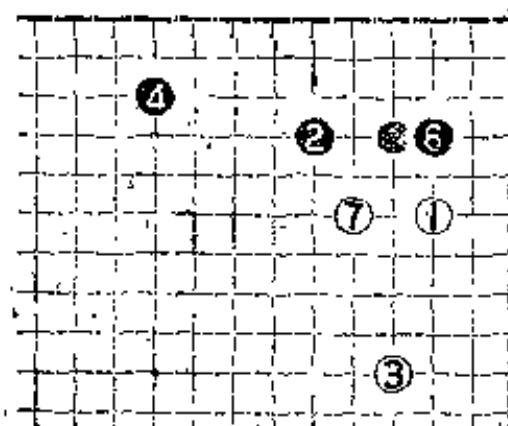


基本图

次序图（扩大模样和打入）

白7跳不仅扩大自己的模样，同时还伺机在上边黑阵打入。

1图（舒服地活）白1刺，黑2慌忙地接住不好。白3以下活得很舒服，黑大损。

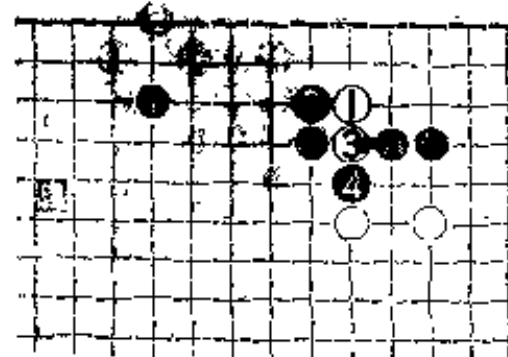


次序图

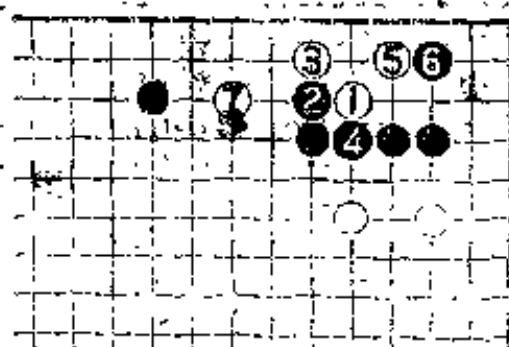
1图

2图（撞紧气）黑无论如何也要在2位挡，白3冲出急躁，黑4挡，白因气紧被擒。

3图（外部的问題）黑2挡时，白3扳，只此一手。黑4位接，补自己的毛病是正确的次序。黑6靠，白7飞出。



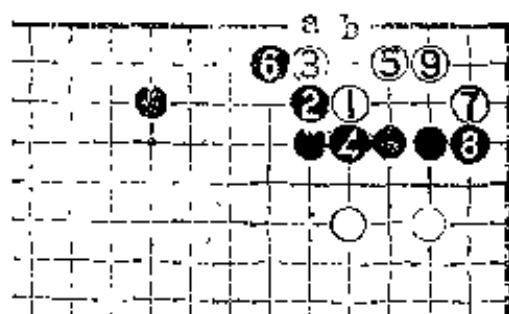
2图



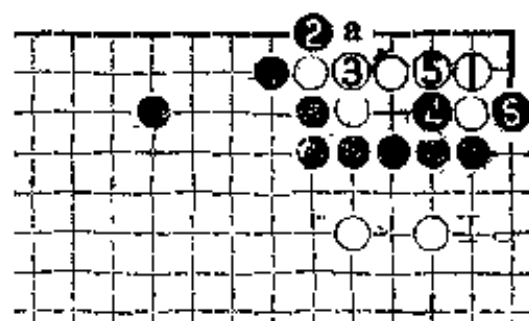
3图

4图（劫形）☆ 黑6挡住，白坚韧地走7、9成劫是正解。黑a、白b，白如劫败，损失也很大。

5图（接是死形）上图白9如在1位并，黑2打时白3只能在a位做劫，如接上，白净死。



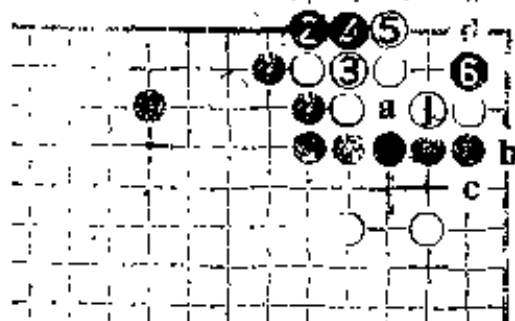
4图



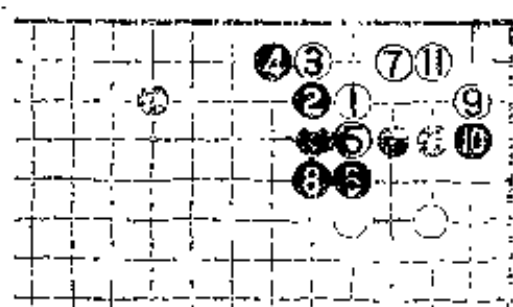
5图

6图（贴也相同）白1贴，黑如走a位，白在6位曲可以做活。但黑依然在2位打，白3接便无条件死。黑4如单走在6位，白b、黑c、白d就成为劫杀。

7图（讨厌的棋形）黑4马上挡住，被白5先手冲，黑棋形不佳，角上形状与4图相同，但外面则大不一样。



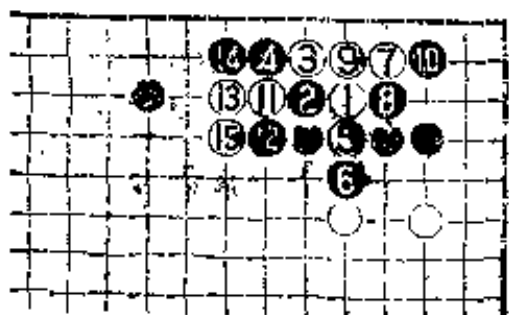
6图



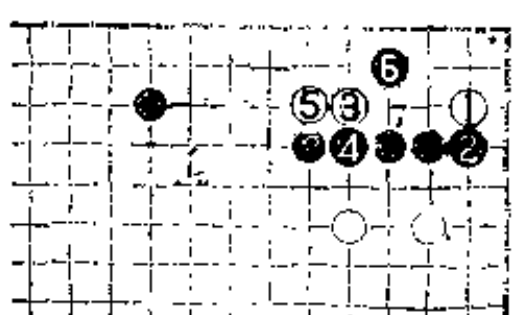
7图

8图（击破）黑8、10紧气硬杀白棋，但被白11断，黑大恶。

9图（送吃）白先在1位点，再3刺、黑4接，对白5黑6跳下吃白1一子。白也许可以在上边求生。



8图



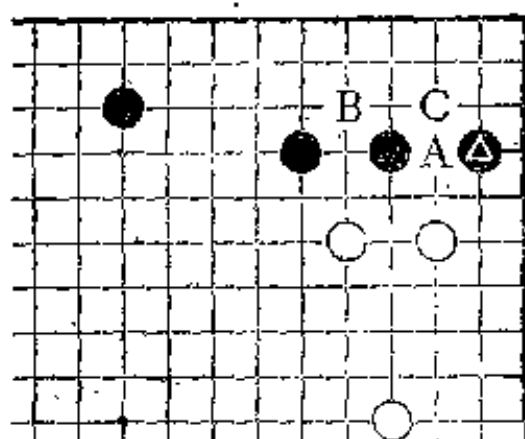
9图

第37型

一间关、跳、拦

基本图（一路之差）

此型黑△之跳与上一型仅一路之差，但手段却迥然不同。同样的，黑△如在A位对右边白阵的打入手段也不相同。白棋对上边黑阵的打入，首先考虑的是B、C二刺的借用。

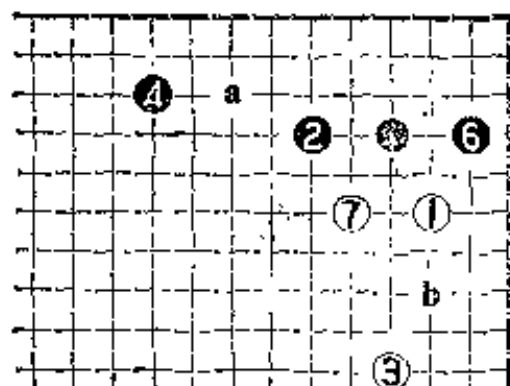


基本图

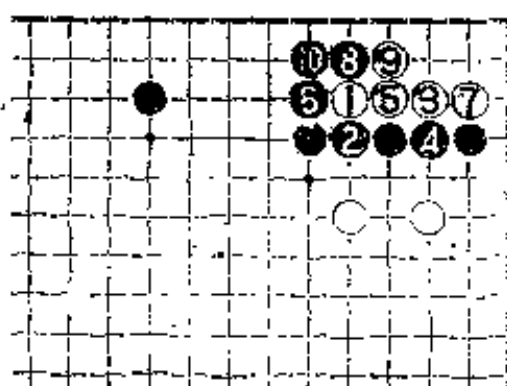
次序图（利弊）

黑6的跳对于白a的打入防御较弱，然而对白右边b位的打入却变得严厉。

1图（白死）白1、3先手刺、白5直接行动其结果如何呢？黑6拐头、8、10扳接，白死。



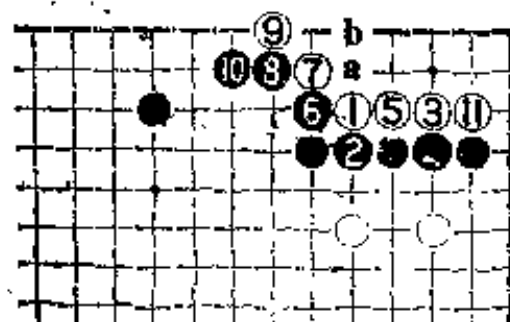
⑤脱先次序图



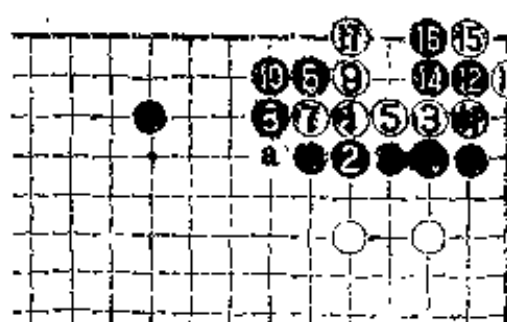
1图

2图（打劫）☆ 白7、9连扳再于11位挡住，黑a、白b，白棋好歹也是个打劫活。

3图（万年劫）黑6跳攻看似严厉，实际上反而凑白7、9的先手，白再于11位挡住，角上是万年劫。黑还留有a位的断点，黑大恶。

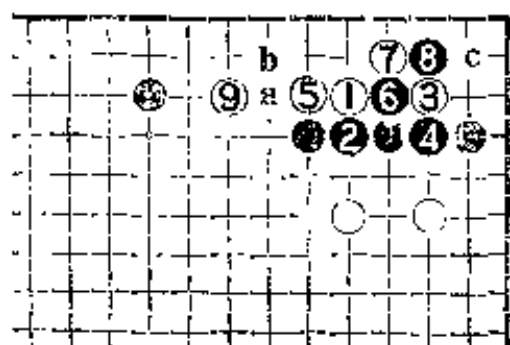


2图

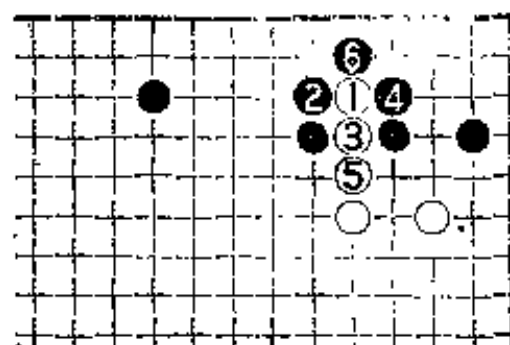


4图（爬）☆ 白棋在5位爬是次序，黑棋如果放松了上边防守，白棋就很容易得手。黑b如走a位，则白b、黑9、白c。

5图（外挡）黑2虽然也可外挡，但白3冲，黑4只得屈服，黑被利，痛苦。



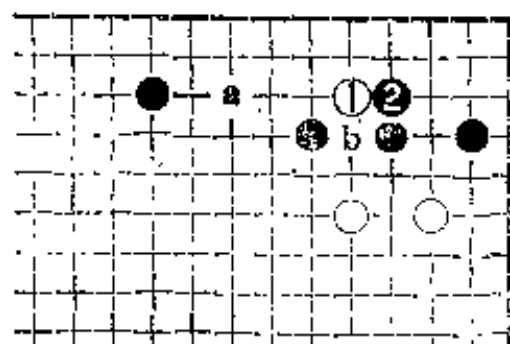
4图



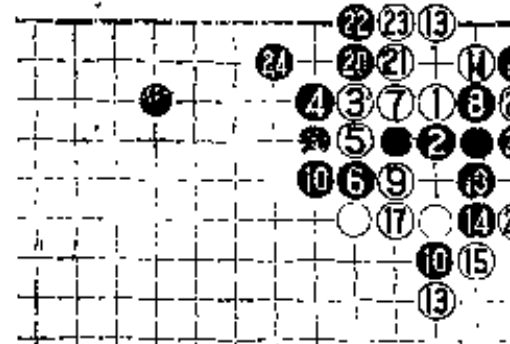
5图

6图（内挡）白1刺，黑2内挡已被白利。白伺机在a位打入，白如马上于b位冲有疑问，外部白棋将会变弱。

7图（难解）白1先刺，白3再刺时，黑4挡住味道很坏，白9断开之后，对杀非常难解。



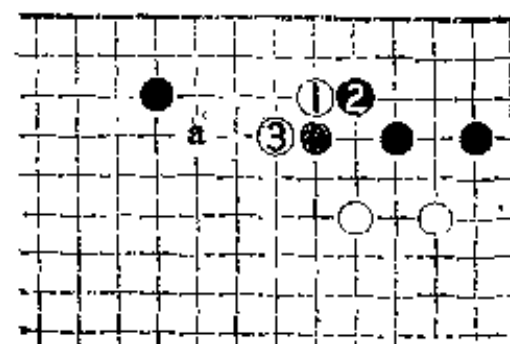
6图



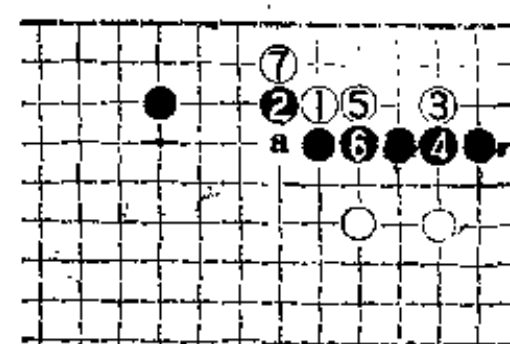
7图

8图（手筋）黑棋再于a位一带防守的时候，白1之靠就变成手筋。

9图（参考）黑2如外扳，白有3、5简单利用的手段。白3也有在a位扭断的手筋。



8图



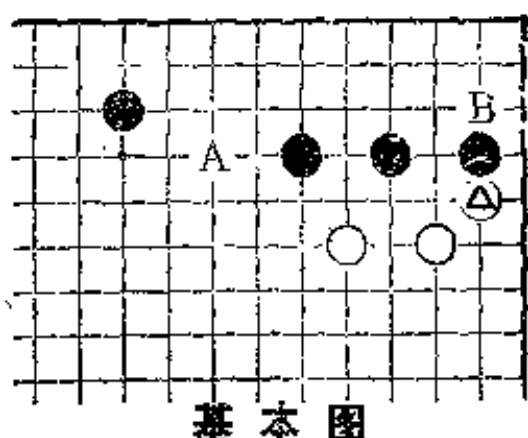
9图

第38型

一间关、跳、挂、尖顶

基本图(官子及之后的手段)

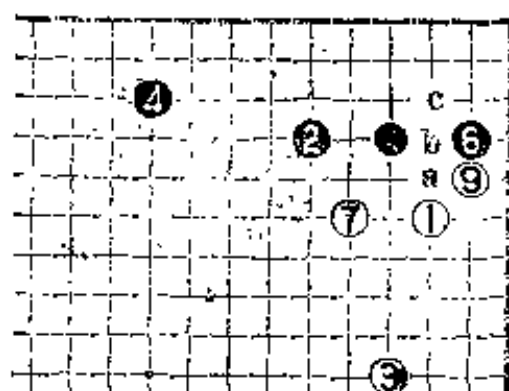
此型比上一型多了△之尖，即使A位有黑子，角部当然也还有棋。白可利用△之子在B位夹，黑的应手必须慎重。



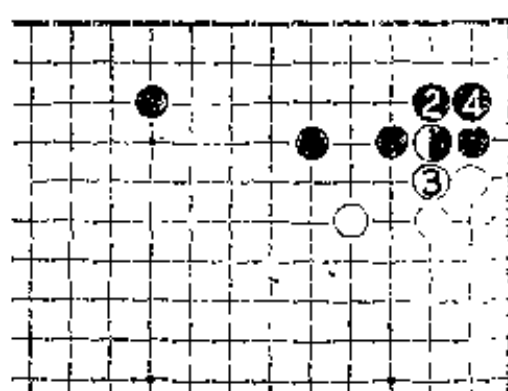
次序图(放弃防守)

对白9的尖顶，黑一般是在a、b、c三点中选择一点防守。黑棋如果脱先放弃防守，白棋就有手段。黑棋要设法阻止白棋的侵入。

1图(味道消失) 白1、3不好，虽是先手官子但味道失尽。



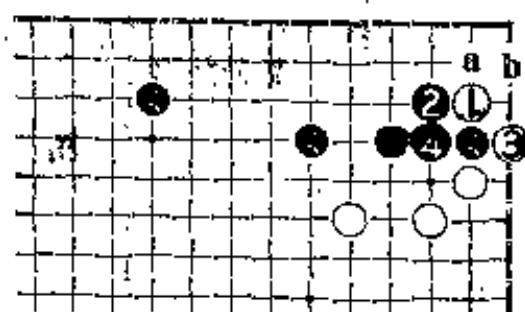
⑤
⑥
⑧
脱先
次序图



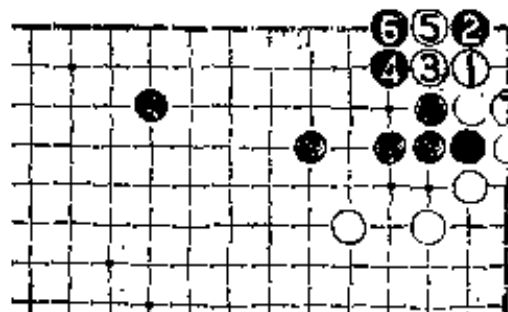
1图

2图(常形)☆☆ 白1夹、3打，黑4接是正着。白也不一定要立即走a位。黑在a位打，白可在b位做劫。

3图(止住侵蚀) 白1长，黑2是官子手筋，先手守住上边。如果没有黑2以下的定形，白走5位小尖是好手，黑地大减。



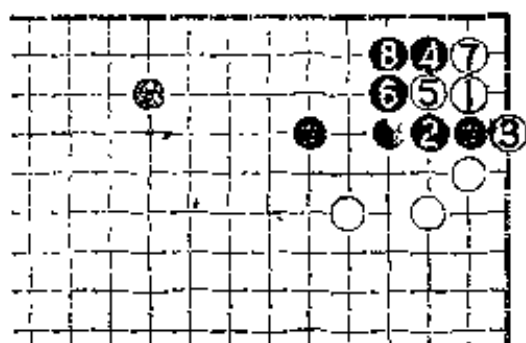
2图



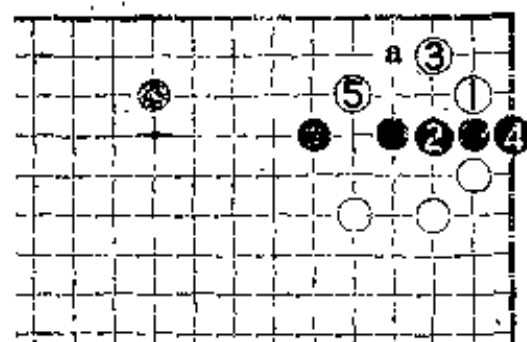
3图

4图(凡手) 黑2接是凡手, 让白棋有施展手段的余地。白3渡, 黑4是恶手, 在5位挡是正着。

5图(闯入) 白3还可以小尖闯入, 黑如4位立, 白走5位活得很大。黑4如走a位, 白在4位渡过, 黑大损。



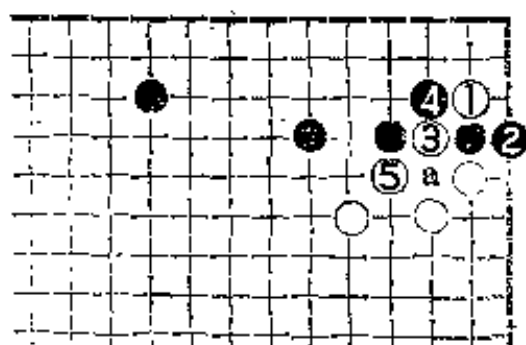
4图



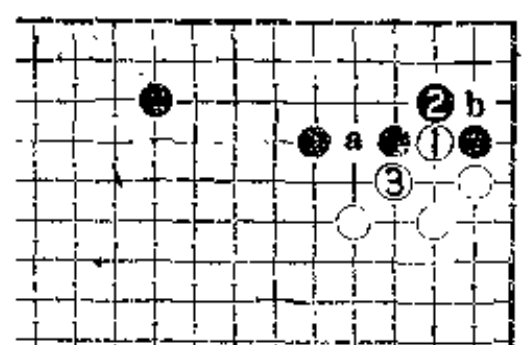
5图

6图(击破) 黑2无理, 白走3、5便成大劫。白5即使在a位接住也能简单地破坏上边黑地。

7图(打劫) ☆ 白对打劫有自信的话可直接在1、3做劫, 之后a与b白必得其一, 黑总是要在a位接住的。



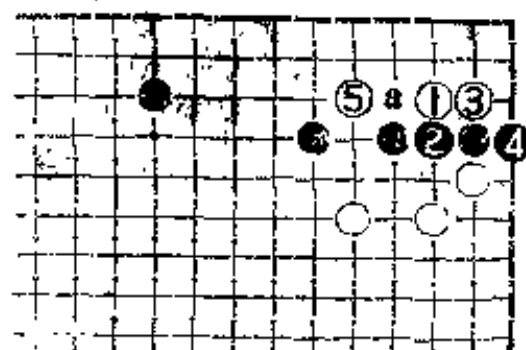
6图



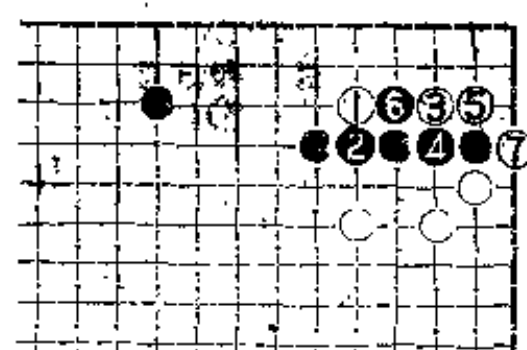
7图

8图(先刺) ☆ 白1先刺, 再于3位挡, 黑4立下无理。黑4如走a位, 白在4位渡过, 这样的结果白棋比2图好。

9图(先后次序) 白1先刺不好, 黑6冲下, 白棋毫不便宜。



8图



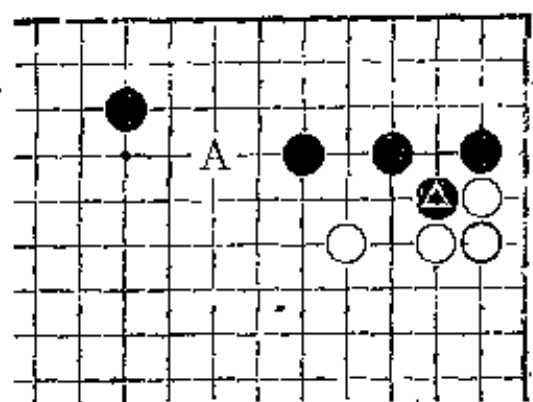
9图

第39型

一间关、跳、尖顶、虎

基本图（没有守住）

黑棋如果在A位已经围住，情况就有所不同。今黑▲几乎没有意思，仅从棋形上看是没有什么作用的。也许在感觉上白棋的侵分比上一型要困难一些。

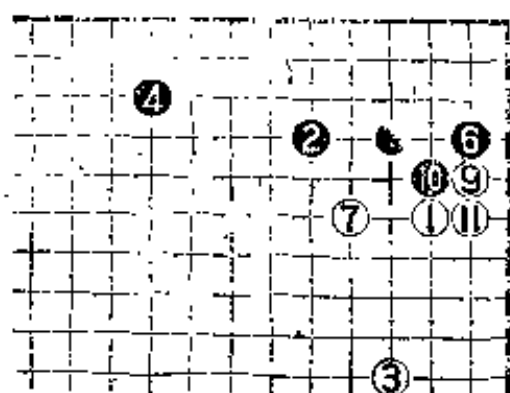


基本图

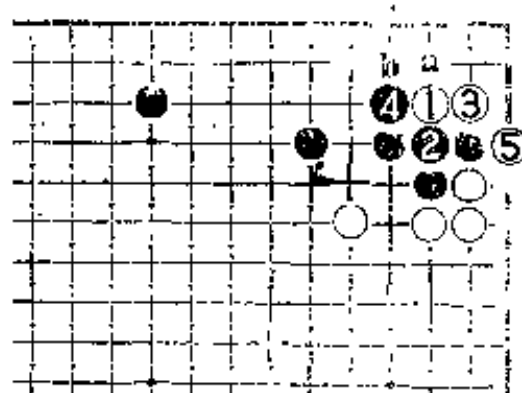
次序图（湊白巩固）

黑10与白11的交换对角上多少起了点作用，但必须注意这也让白棋得以巩固。这个交换是没有什么作用的先手利。

1图（渡）☆ 白1刺、3立，黑4大概只能委屈退让。之后，白a、黑b。



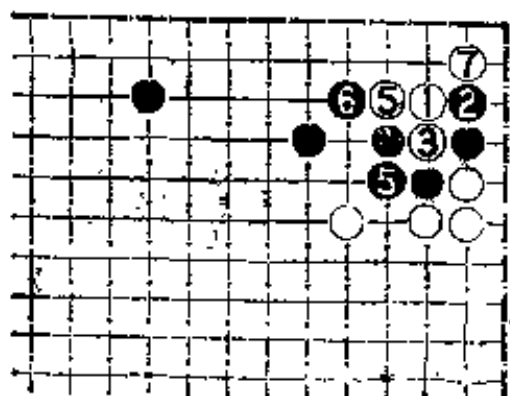
⑤ 脱先 次序图



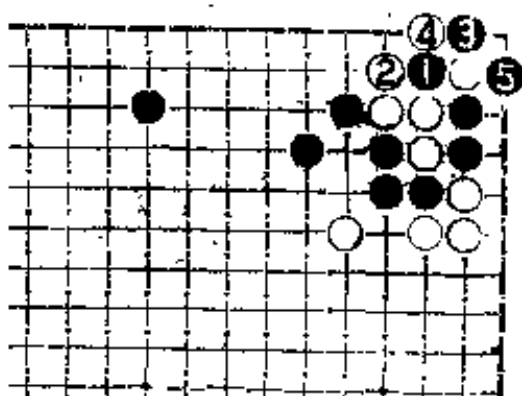
1图

2图（无理）黑2爬无理，白3断开，黑角上二子无救。

3图（二手劫）继上图，黑1、3虽然是手筋，但因为黑是不利的二手劫，与无条件死相差无几。



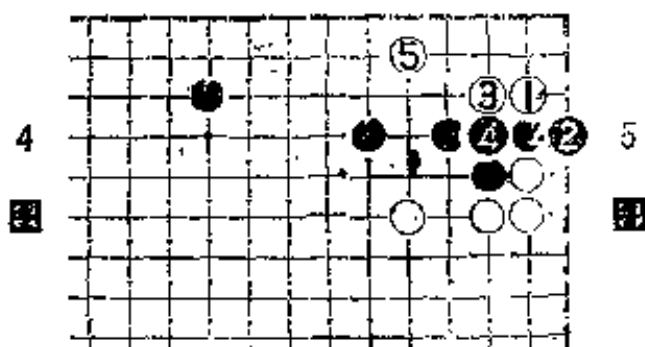
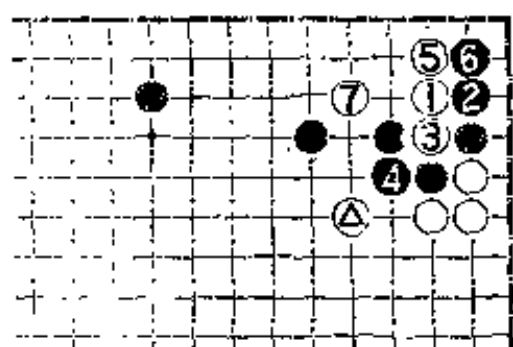
2图



3图

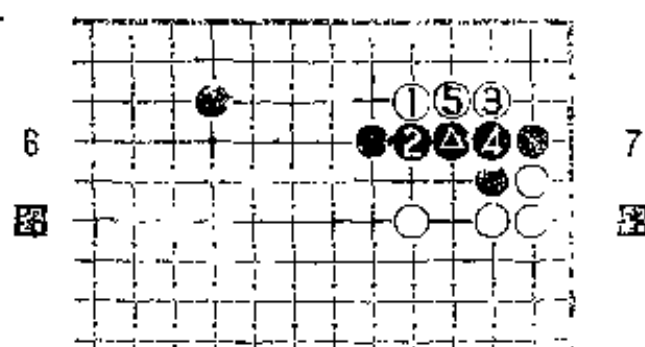
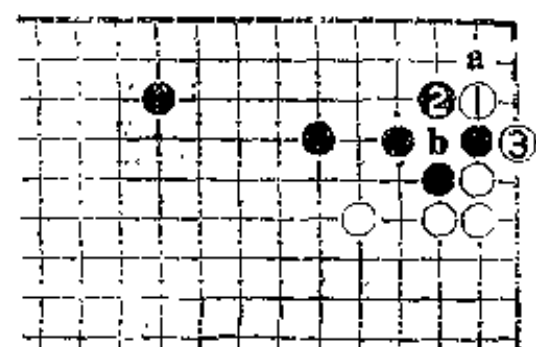
4图(对杀白胜) 白5立下, 7跳是对杀取胜的手筋。此形白△起了很大的作用。

5图(飞) 白也可先走1位夹, 黑2立大损。白5飞之后是不容易捕获的形状。



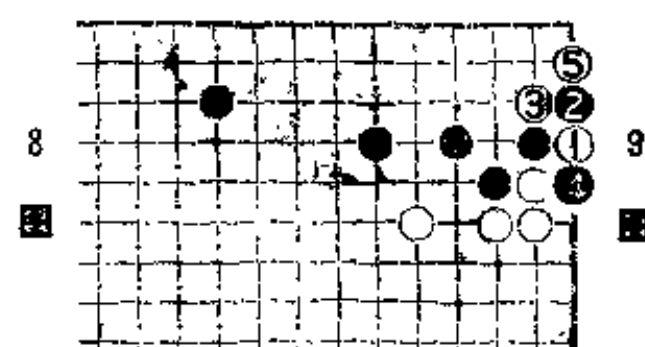
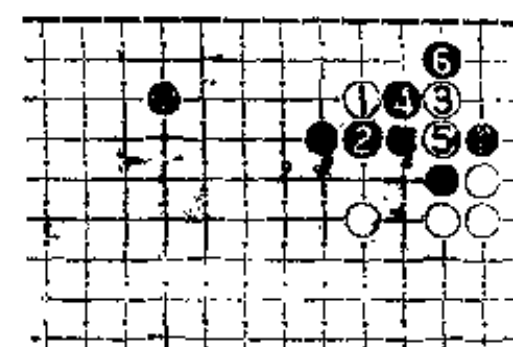
6图(常形) ☆ 黑2挡, 白3打时, 黑一般是于b位接住告一段落。黑如在a位顽强打劫以后, 问题是能否坚持到底?

7图(刺) 白先于1位刺再于3位刺、5接, 活得很大。然而黑4不一定接住。



8图(损在先) 黑也许4、6让步而取先手。白1损在先不好。

9图(官子手筋) 白1扳, 黑2如打, 白3、5成劫。黑2应在3位平稳地退。

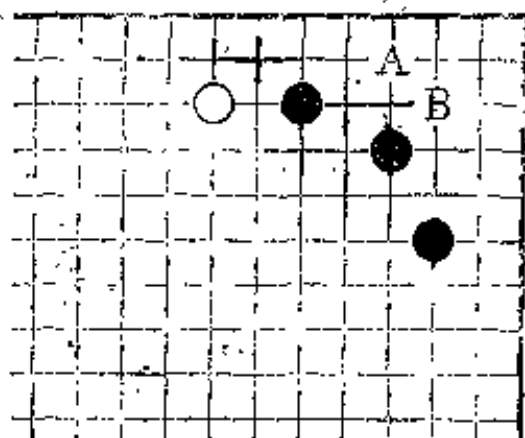


第40型

小飞、小飞、拦

基本图（如果有拦逼）

黑棋二面小飞的坚阵，如果有了白棋的拦逼立刻就会有棋。然而得失必须根据全局的形势来判断。A位的侵分是急所，可以发挥拦逼之子的作用。B位的点三三过于深入，进退困苦。

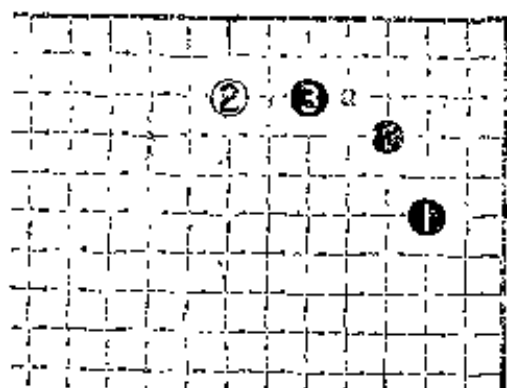


基本图

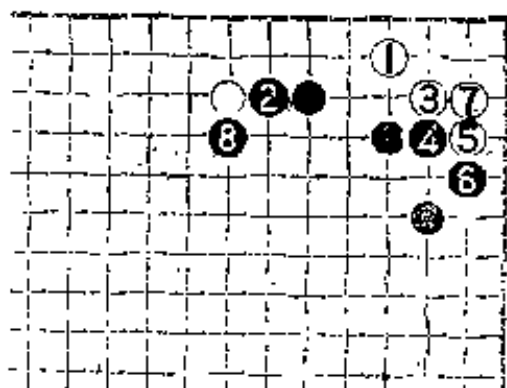
次序图（制造缺口）

黑3拦逼，故意在自己的阵地制造缺口，如果不能攻击上边的白棋，这样走就有疑问。仅就守角而言，a位小尖较坚实。

1图（转换）☆☆ 白1点，黑总要在2位顶吧。虽然黑角地被破，但黑6、8得好形转换成外势。



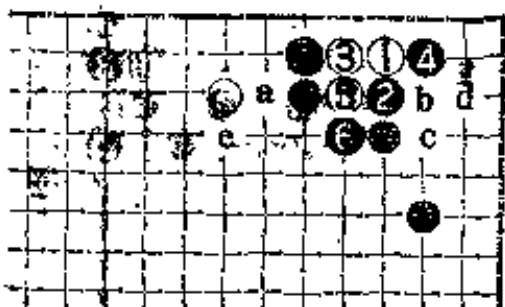
次序图



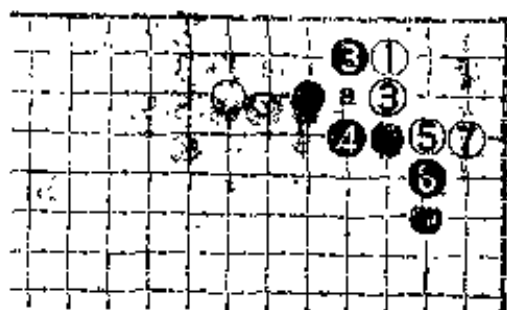
1图

2图（常形）☆ 黑2、4守角稍缓，黑4如走a位，白b、黑c、白d、黑e，黑棋所形成的外势不如1图。

3图（尖顶）黑2、4无理地硬吃，白7之后就有a位挤的手段。黑4如走a位，白5、黑6、白7，黑形味道很恶。



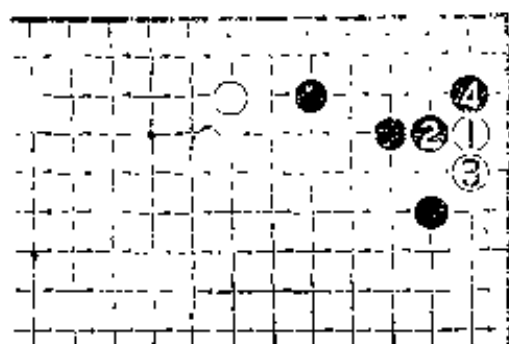
2图



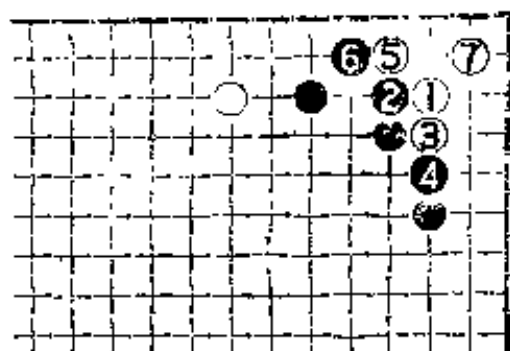
3图

4图(旁边)白1点判断错误,白3长毫无目的。

5图(打劫)白1点三三,黑2挡住以下至7成劫,黑的应法稍嫌弱。



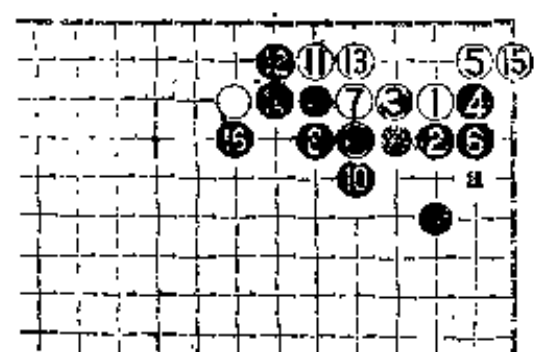
4图



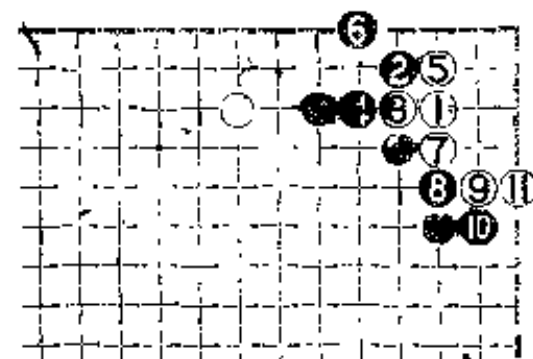
5图

6图(外势)☆ 黑从2位方面挡,黑的构想是让白在角部做活而趁势构成外势,至黑16,黑的外势不比1图差。当然黑4也可考虑在7位顶,白6、黑a、白5成劫的走法。

7图(薄弱的攻击)黑2跳攻薄弱。白3冲就生出断点,至11角上虽然是劫杀,然而要攻杀白棋总归是很困难的,黑棋恐怕没有这个勇气吧。



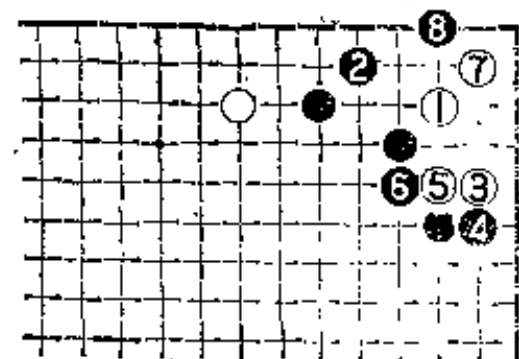
6图



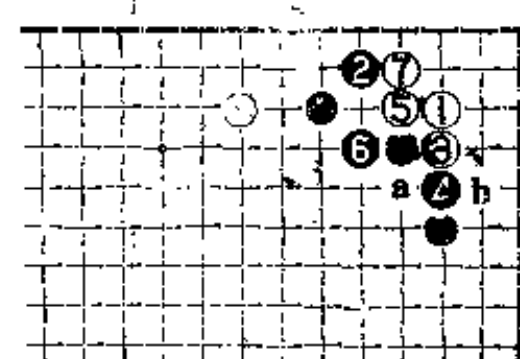
7图

8图(小尖)黑2小尖是特别有力的攻杀手筋,以下至黑8飞,白死。

9图(小尖起作用吗?)此形,白要在3位先爬,白7挡住似乎可以成活。黑4如a位退,白即在b位尖。



8图



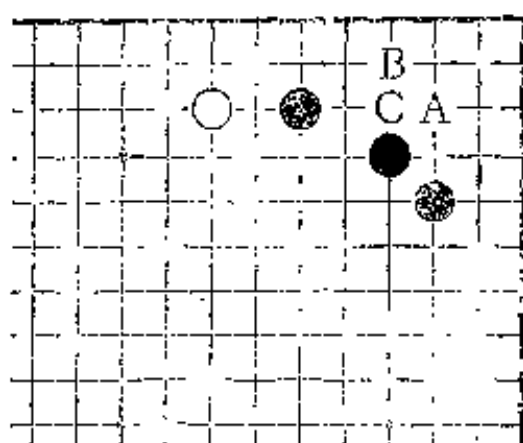
9图

第41型

小飞、拦、小尖

基本图（常形）

这是实战中常见的形状。黑棋角部坚实，白棋即使有了拦逼，在黑角也没有直接的手段，充其量是从外部先手利用而已。A、B、C等点虽然是狙击的手筋，但在此型都行不通。

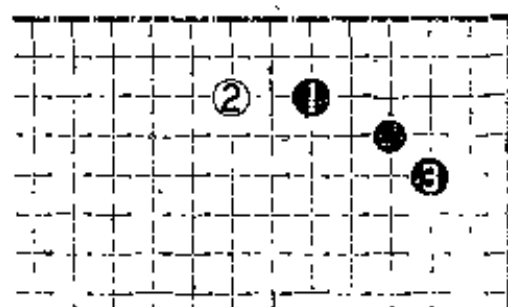


基本图

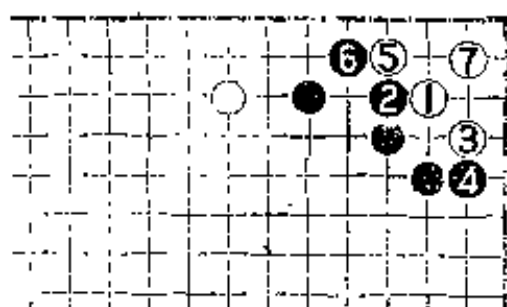
次序图（没有必要）

黑1、3如果严密地防守，角上就能成实地。因为黑角狭窄，白棋也没有强行进入的必要。

1图（点三三）白1点三三，白3如果能先手尖的话，以下至白7就成为常见的劫形。



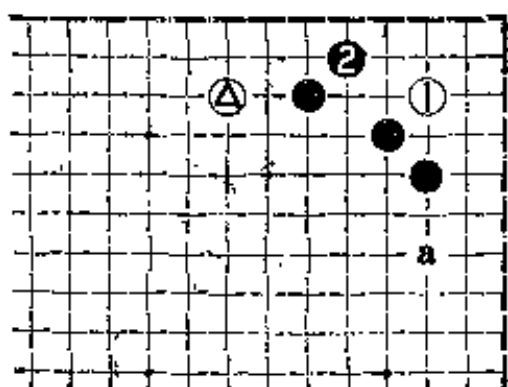
次序图



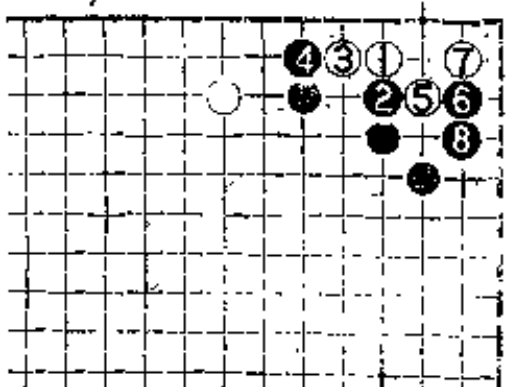
1图

2图（腾挪）☆ 黑2小尖是攻取的手筋。之后白于a位拦虽然可以窥伺角部的余味，但是黑棋走到2位小尖之后，白△变弱。

3图（点）白1点入也要被吃。对黑2，白3欠考虑。其实黑2、4计算不细。



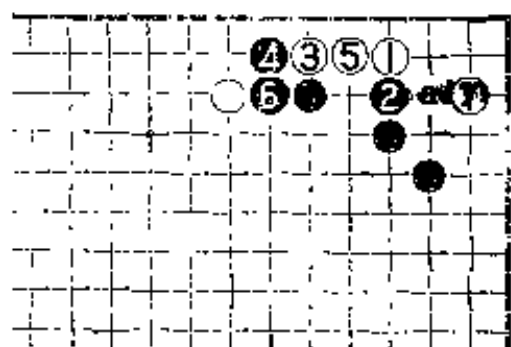
2图



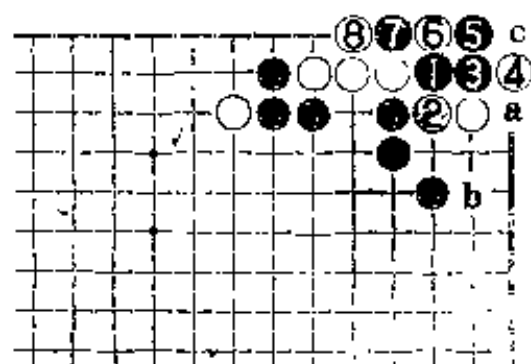
3图

4图(手筋) 黑2顶, 白3靠是手筋, 黑4扳断, 白有5、7的手段。白7如走a位, 黑在7位靠, 白死。

5图(打劫) 继上图, 黑1、3, 白6、8成劫。白6如在a位接, 黑b、白c、黑6, 白死。



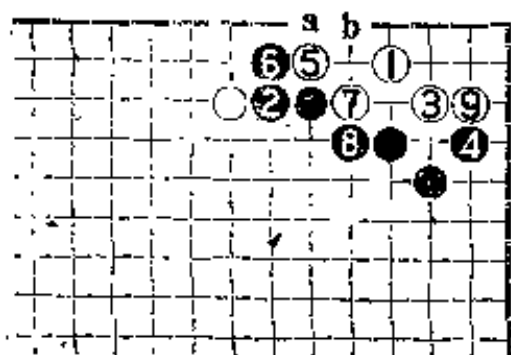
4图



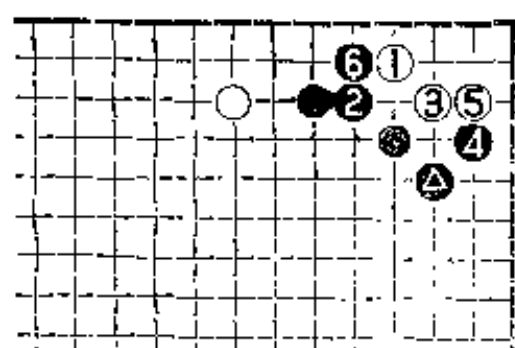
5图

6图(过分) 黑2顶太贪。白5、7甘心忍受外部受损, 在角部总可以成劫(黑a则白b)。

7图(白死)☆☆ 黑2并是好手, 让白走向黑▲坚固的地方。或者, 黑2于6位尖顶, 白在角地也不能成活。



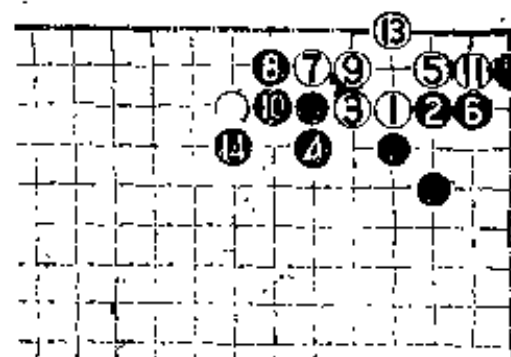
6图



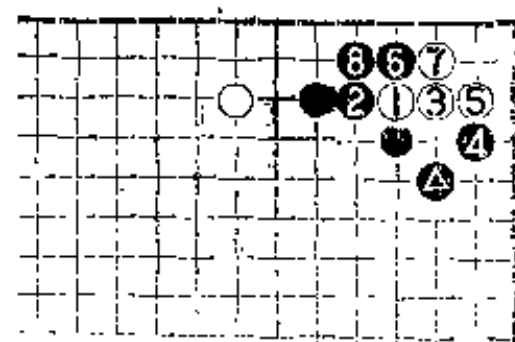
7图

8图(做活) 白1靠, 黑2内扳, 白棋可以很快做活。

9图(白死)☆ 黑可改在2位顶, 同样地由于黑有▲之子, 白棋不能做活。



8图



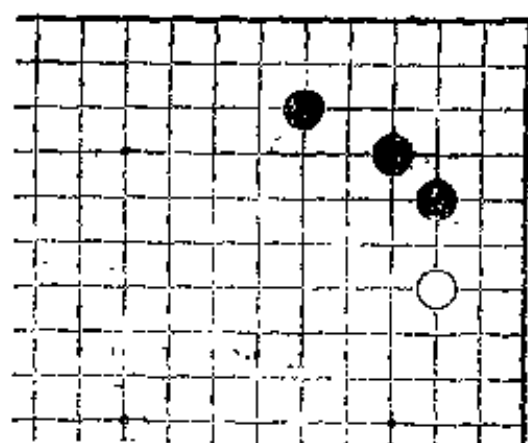
9图

第42型

小飞、小尖、拦

基本图（靠近三三）

此型与上一型相比较，在黑棋更坚固的地方有白棋的拦逼，因为位置靠近三三，在角部就会有些棋。然而如果上边完全没有白棋配合，白棋总是应该先考虑在上边行棋吧。

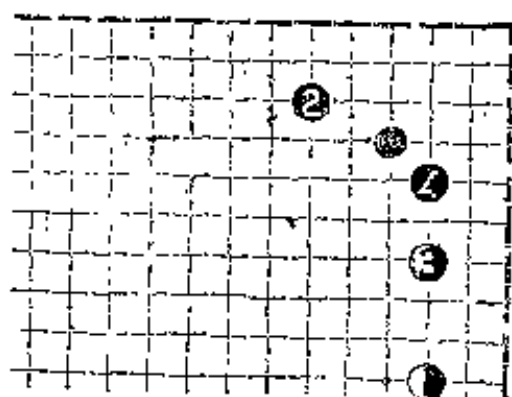


基本图

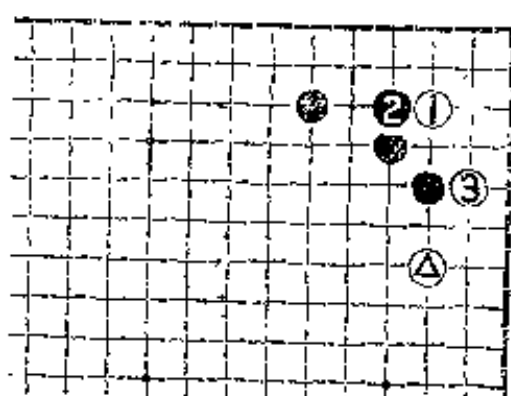
次序图（坚固）

黑2、4坚固地守角，白棋不可能在黑角有直接的手段，因而大体上总是在外部占些官子便宜。

1图（点三三）☆☆ 在有△的情况下，白1点三三是常用的有效手法。黑2挡住，白3托是常用的手筋，黑棋有内扳或外扳的选择。



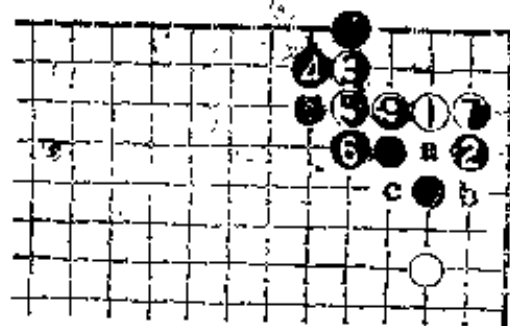
次序图



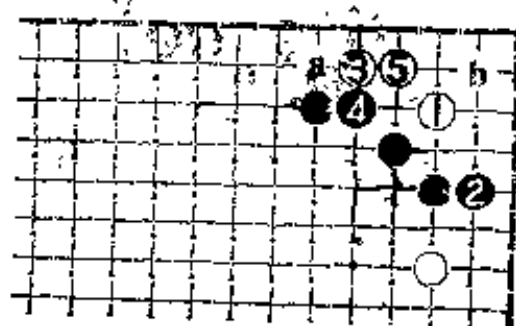
1图

2图（小尖）黑2如小尖，白7、9紧着气走，就产生了白a、黑b、白c的手段。

3图（立）黑2立，白3飞后，白棋是不容易被捕获的形状。黑如走a位，白则在b位做活。



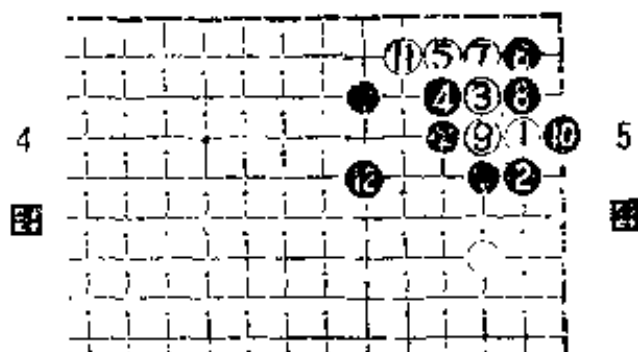
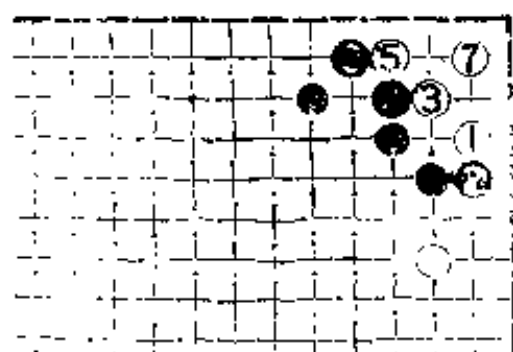
2图



3图

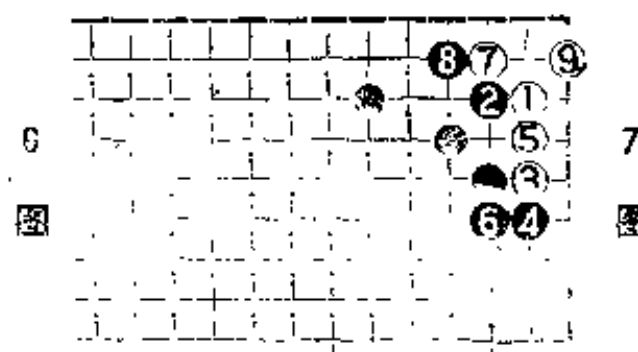
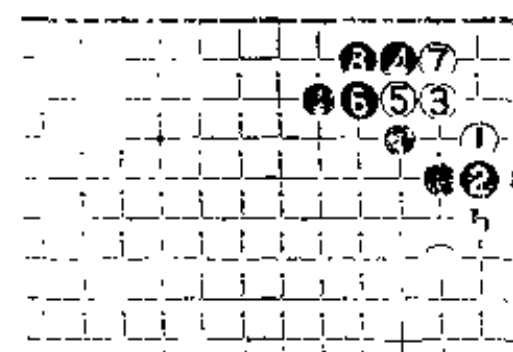
4图（点）白1点入是送吃。然而黑4挡是恶手，白5、7成劫。

5图（有味道）黑6点，直接破坏白棋的眼形，但白11长可以在上边活动。



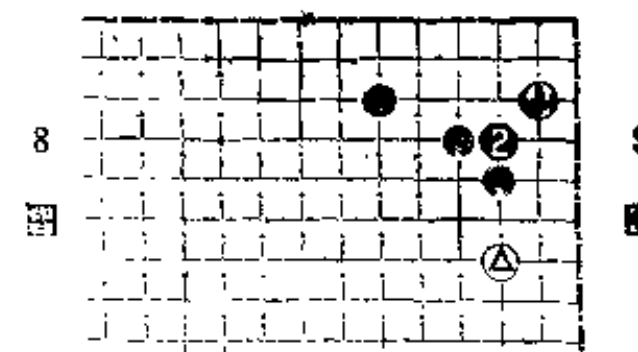
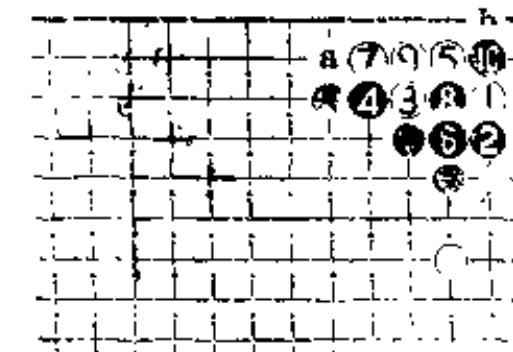
6图（白死）黑4跳是好手，白无论怎样挣扎总是死形。白a位扳，黑则b位退。

7图（令人讨厌的手段）白1点是欺着，白棋的用意是：黑2如尖顶，白3托以下至白9成劫。



8图（要看上边的情况）黑如在2位尖顶，白3、5是手筋。黑10断吃，白棋在局部没有手段，但上边的情况如何呢？黑11如在a位，白则走b位。

9图（不拘愚形）黑2闭住不拘愚形，白无手段。黑棋似乎还可以根据右边的情况进攻白△。

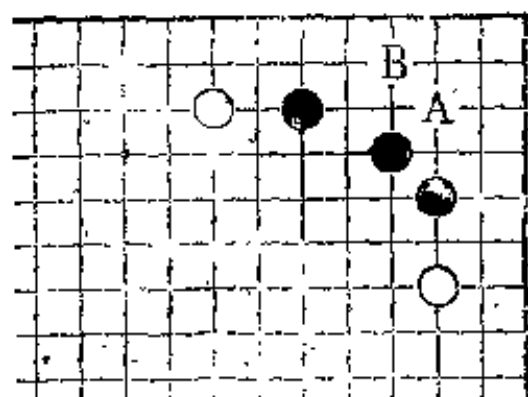


第43型

小飞、小尖、两面拦

基本图 (两面拦)

无论怎样的坚阵，对方两面拦逼之后就会动摇。必须知道在某些场合坚实起了反作用就等于狭窄。白棋无论是A位打入还是B位打入，黑的应手如何呢？



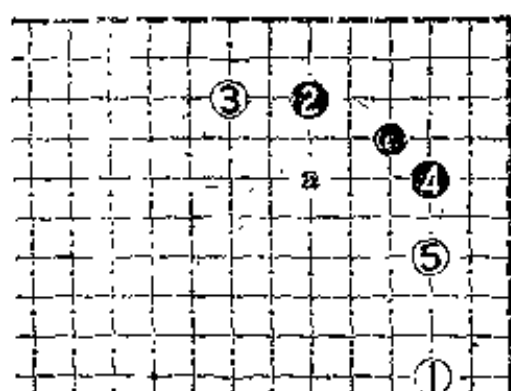
基本图

次序图 (省略跳补)

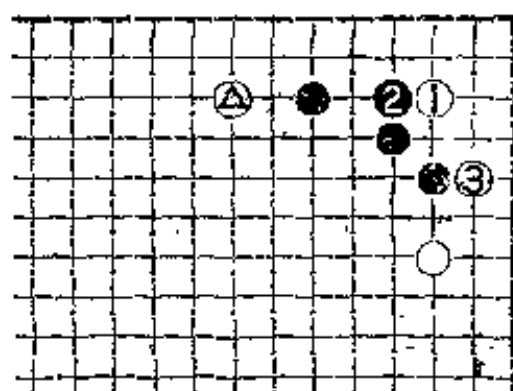
白3、5从两边紧拦，黑棋在a位跳补是一般的走法。

1图 (深入) ☆ 白1点，黑2挡时，白3是常见的下法。

白1与黑2的交换使白△变弱了。



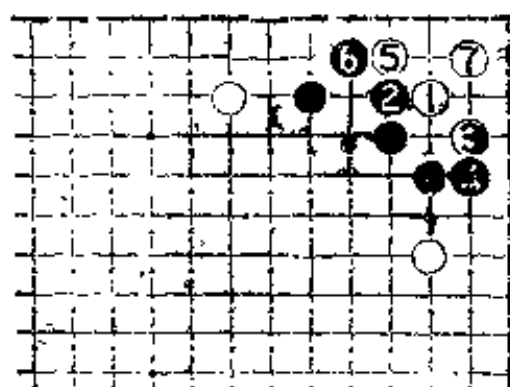
次序图



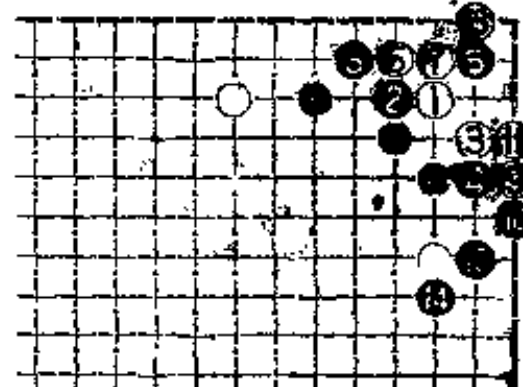
1图

2图 (全体的问题) 白3小尖是想走成打劫，威胁黑全体。

3图 (转换) ☆ 因而黑6点入考虑转换是无可非难的走法。白7如走在8位，黑则在7位断，白1、3成为送吃。



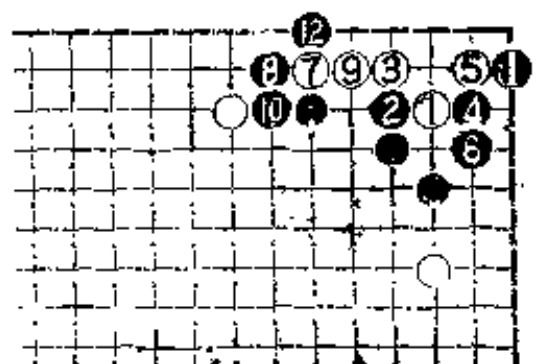
2图



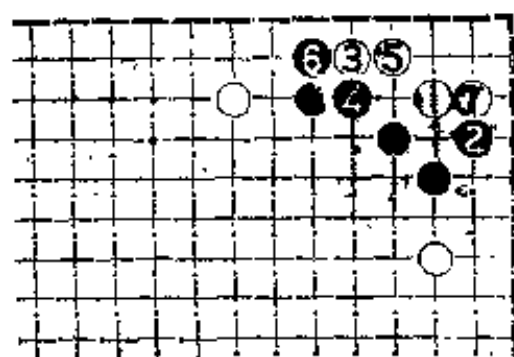
3图

4图（白死）白3先扳，黑4、6靠退，白死。白必须先占6位小尖。

5图（过分）黑2小尖，白3飞、5退、7挡住，白棋是不易被捕获的形状。黑如执意硬吃将破绽百出。



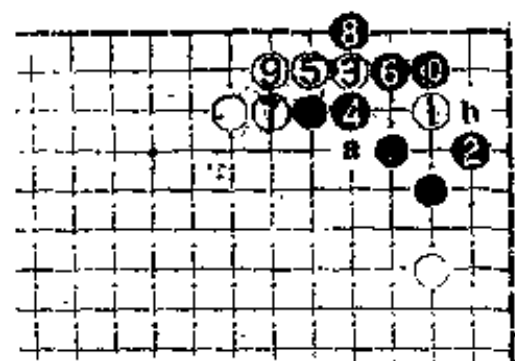
4图



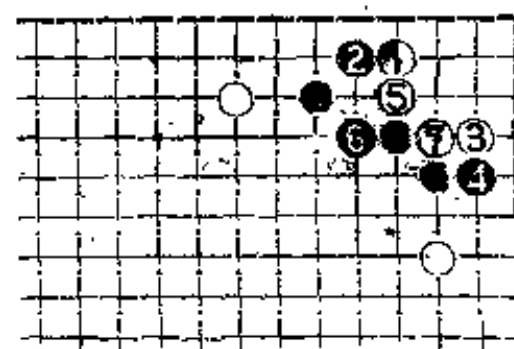
5图

6图（强化上边）白5爬，强化上边形成转换也是可以考虑的走法。黑4如走5位、白4，黑a、白b就出了大问题。

7图（点）白1点入是堂堂正正的手筋。黑2遮断无理。



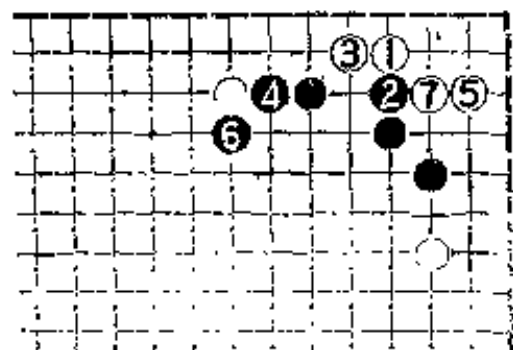
6图



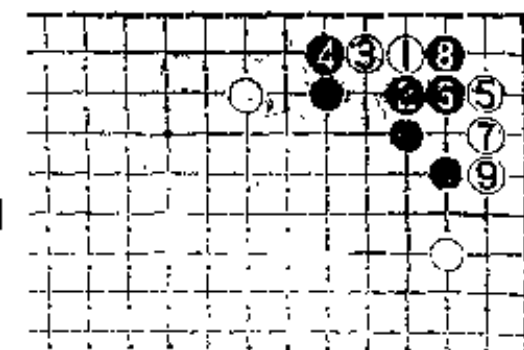
7图

8图（转换）☆ 黑2、4顶形成转换。白5如走7位扳，黑就有5位靠杀的手筋。

9图（掏）对黑6，白如在8位应，黑棋在7位挡，白棋不能满足。今白7、9掏空，黑稍稍不满。



8图



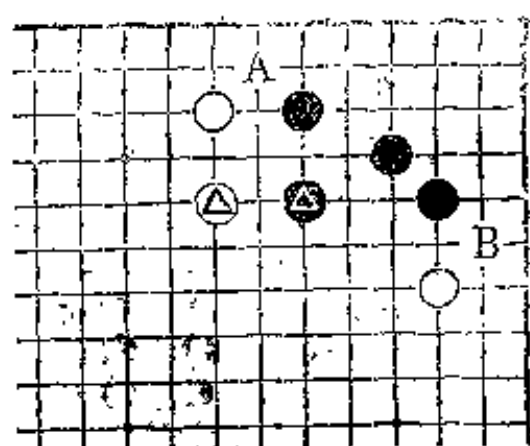
9图

第44型

小飞、小尖、跳、两面拦

基本图 (固若金汤)

黑棋多了△的跳，即使白棋两面拦住再△跳起，黑角也可确保。白棋充其量在A，B先手利而已。相反，黑棋也有先尖的机会。此形不管白棋用何种方法打入，黑棋都可以歼灭之。

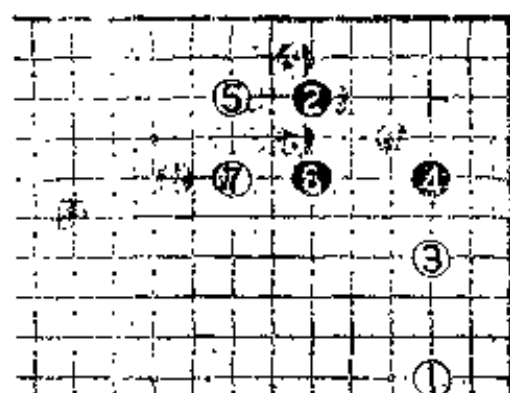


基本图

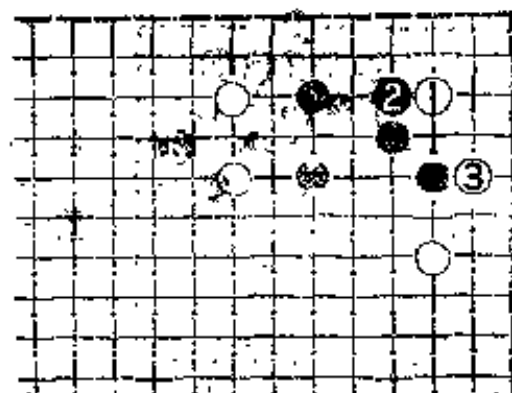
次序图 (掌握时机)

黑6跳确保角部。然而过早地在狭窄的地方防守，在大势上就会落后，因而黑6跳必须很好地掌握时机。

1图 (常形有问题) 白1点，黑2虽是常规的应法但很有问题。白3托，这正是白棋所期待的，黑2太缓。



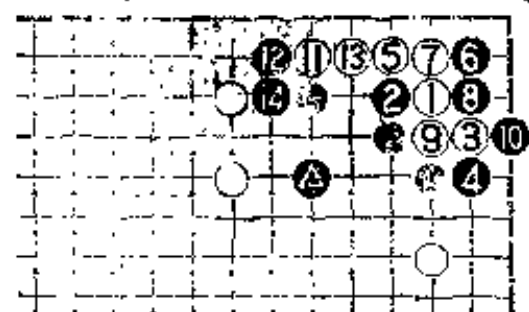
次序图



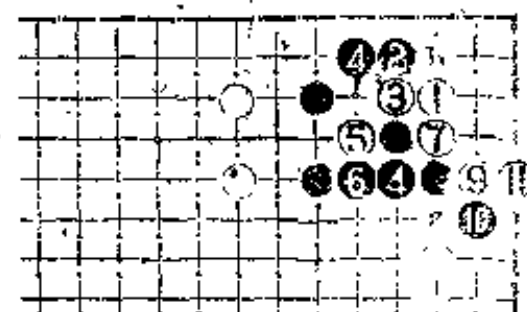
1图

2图 (送吃) 白3小尖越发贪婪。黑当然在6位点。黑△跳恰好起了作用，白全死。

3图 (白活) 黑2攻虎头蛇尾。白3冲，9、11扳立，黑a、白b，白几乎成为无条件活棋。



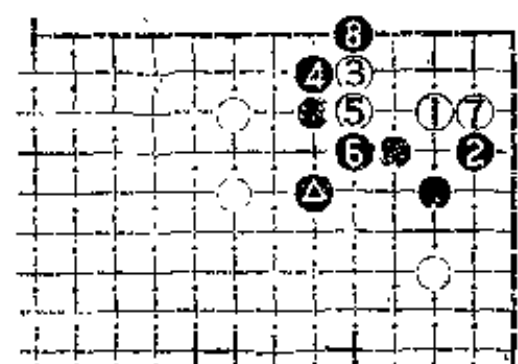
2图



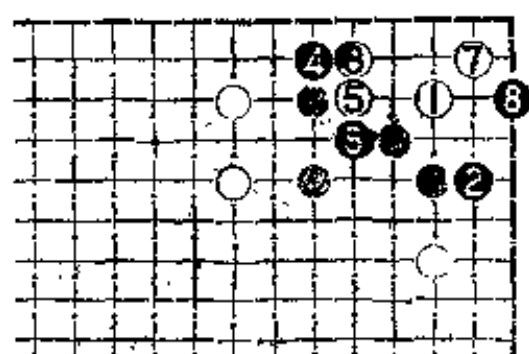
3图

4图（白死）☆ 白1点三三，被黑2小尖就毫无办法。以下至黑8，黑△恰好起了作用。

5图（白死）☆ 黑2下立也好，这也证明白1点三三是不理的。



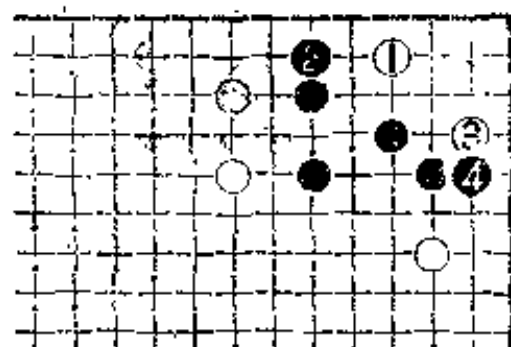
4图



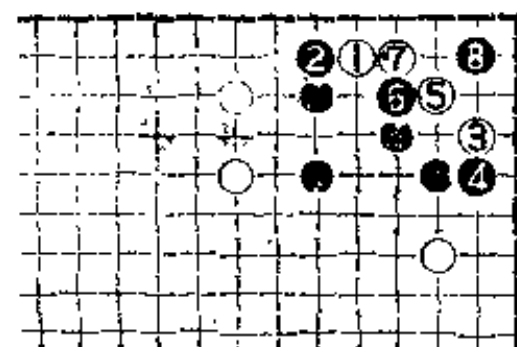
5图

6图（点）白1点，黑2阻渡，白不能做活。白3只是送吃得更多而已。

7图（最后的可能性）白1、3先手利后，再占5位三三，如果这样还没有手段的话，其他均可不必考虑了。黑6、8简单地杀白。



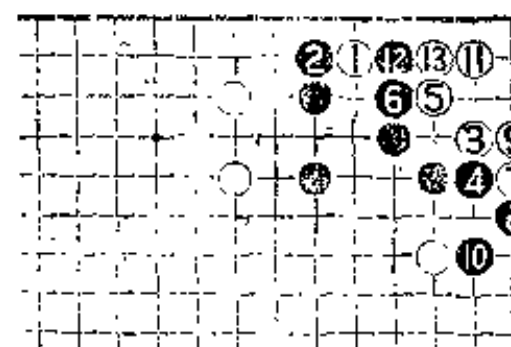
6图



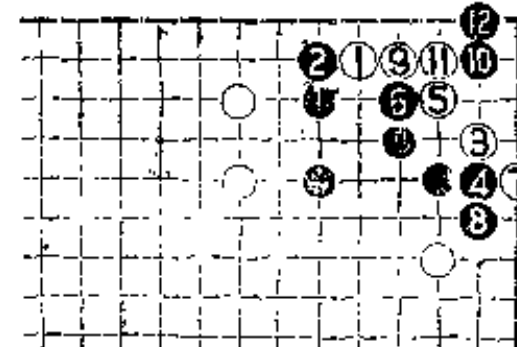
7图

8图（扳）黑6时，白7、9如能扳接角上就能做活。

9图（没有手段）☆ 黑8稳健，10、12杀白。结论是：黑地没有手段。



8图



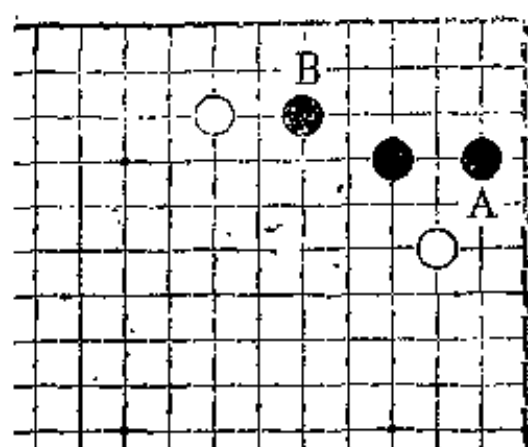
9图

第45型

小飞，跳下，两面拦

基本图（小飞的理想形）

这是黑棋的理想形。黑棋花
了三手完全占有角地，并且使得
靠近黑角的白棋变弱。当然，仅
仅是这样的情况角上是没有手段
的。白棋大致上只能在A位尖
顶、B位托占些先手便宜。在黑
角内部打入而在外部加以利用的
常用手段在此型是行不通的。

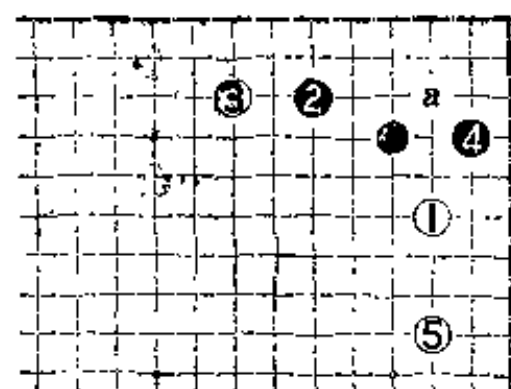


基本图

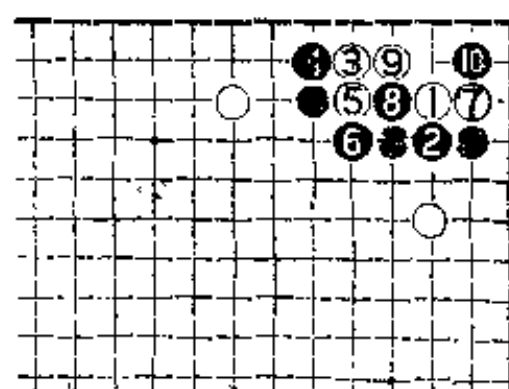
次序图（好形）

白3拦，黑4跳下守角，黑棋形状极好。因而白3在4位
飞，黑a、白5是常见的次序。

1图（无益）☆ 白1、3在黑角里面走棋，黑即使全部后
手应，白也做不活。



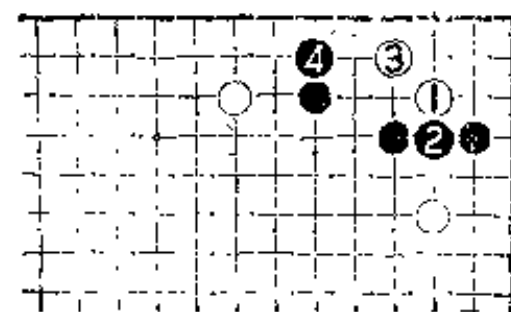
次序图



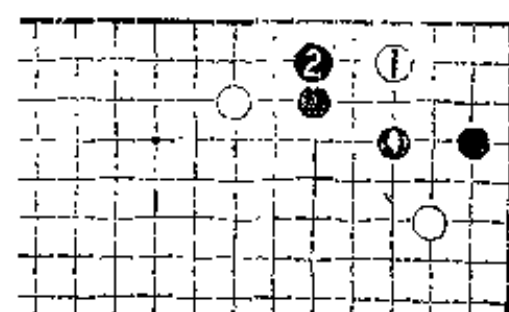
1图

2图（同上）白3小尖，黑4下立，大范围地捕获白棋。

3图（同上）白1点入，黑2下立，在黑角内部不管白棋
怎样下，均为送吃。



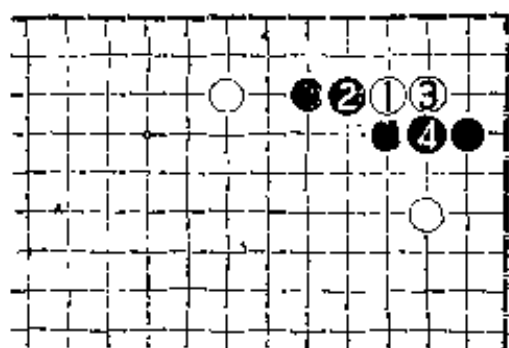
2图



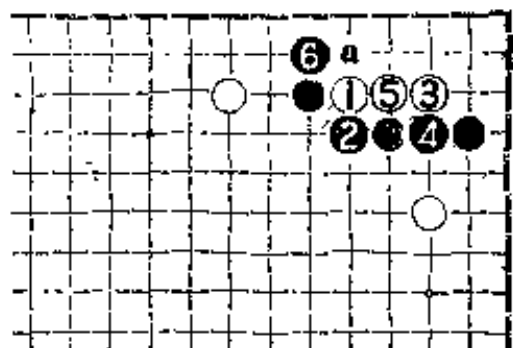
3图

4图（送吃）白1靠虽然是手筋，但因为黑棋围得很狭窄，就不会有什么手段。

5图（同上）白1靠，黑2总是从外面应，捕捉白棋。白5如走6位，黑就下在a位。



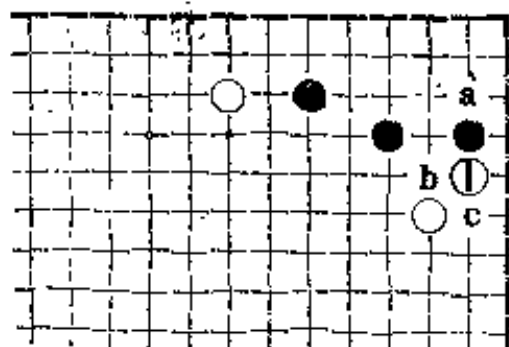
4图



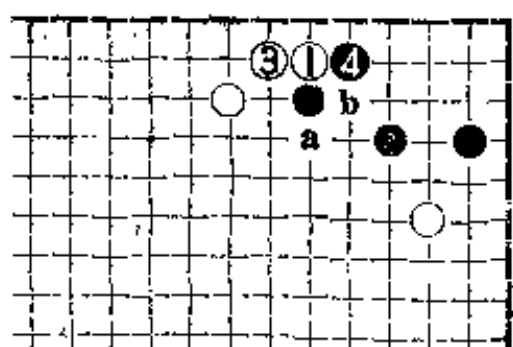
5图

6图（从右边着手）☆ 白1尖顶伺机在a位夹。黑如走b位与白c接交换，角上仍留有余味。

7图（从上边着手）☆ 白1从上边侵蚀，黑2内扳，白3退是后手。白3可以根据情况在a位夹与白b接交换之后再脱先他投。



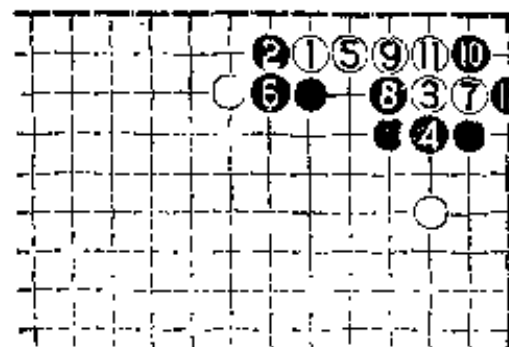
6图



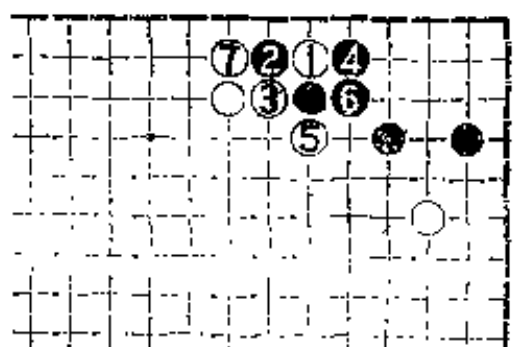
7图

8图（外扳）黑2外扳，白3以下的手段还是不能成立。

9图（封锁形）然而黑2外扳时，白3断、5打，黑棋被封锁在里面，黑棋虽得实利但外势受损，两相比较，黑棋亏损。



8图



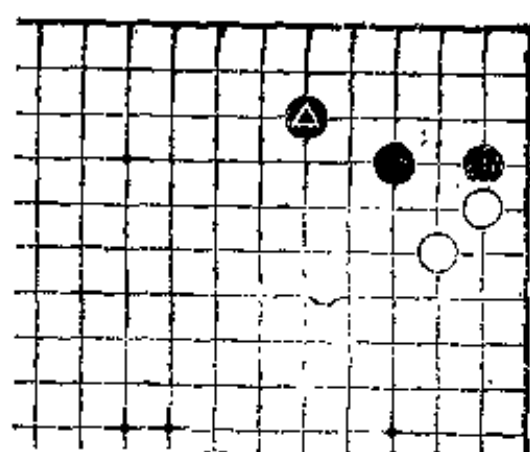
9图

第46型

小飞、跳下、尖顶

基本图（角部穷屈）

此型虽与第38型相似，但因为黑▲是小飞而不是一间关，即使白棋狙击的手段相同而黑棋的应手也会有异，因此其结果就不相同。虽仅一路之差，便能影响白棋的生死。

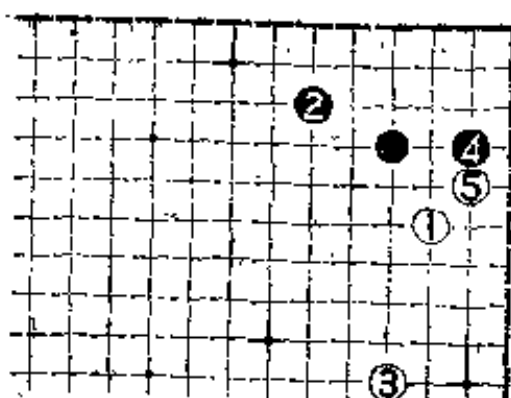


基本图

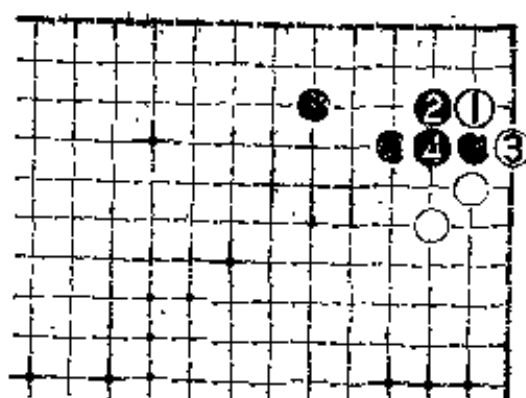
次序图（尖顶）

白5尖顶守边，黑棋脱先，白棋在角上有何手段？

1图（后手）白1夹，黑2挡住是后手。



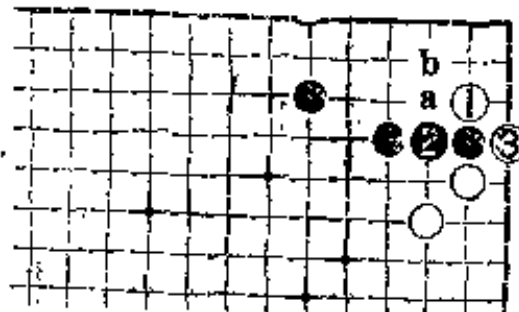
次序图



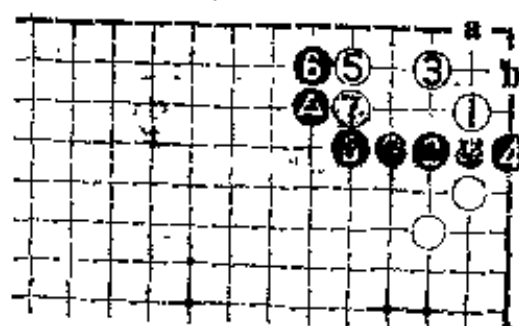
1图

2图（先手）☆ 黑2接，白3只有渡回。之后黑应见机走a位，走在b位则损。

3图（不能侵入）黑2接，白3侵入不成立，黑▲发挥了威力。白即使在5、7活动，角上还是不能做活。白a则黑b。



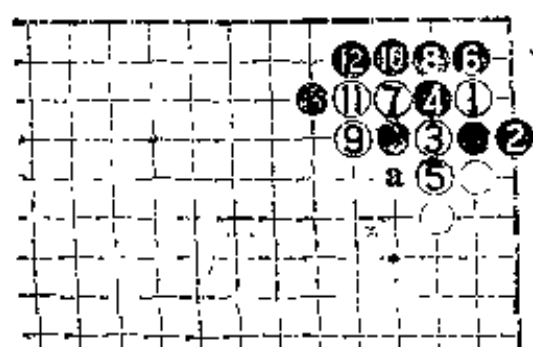
2图



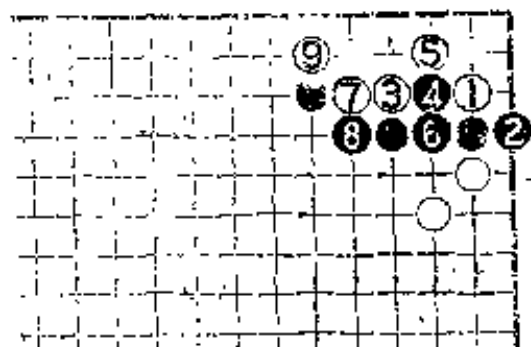
3图

4图（大损）黑2下立是不行的。白5在a位鼓就可挑起劫争。

5图（走向上边）另外，白也有3位靠的手筋，诱黑走4、6。白7、9走向上边。



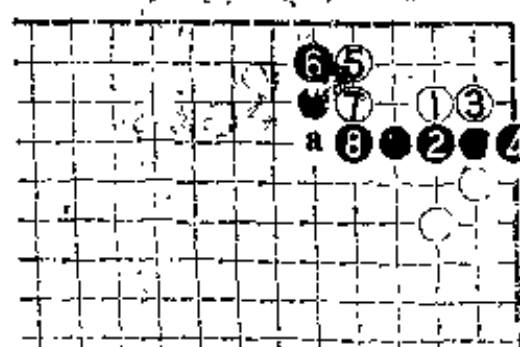
4图



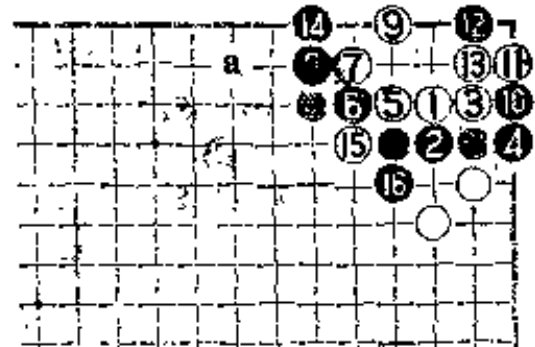
5图

6图（不是手筋）白1先刺不好，白即使走5、7还是做不活，a位的断不能阻击黑棋。

7图（顽抗）☆ 白7扳、9虎是顽抗的走法。黑10、12、14是杀棋的手筋。但必须注意白13先在14位扳，待黑a位跳应后，白再走13位就成为劫杀了。



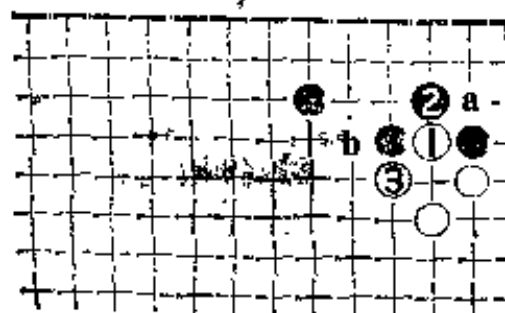
6图



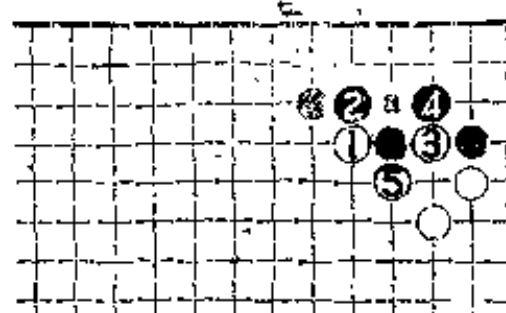
7图

8图（从外部着手）☆ 白1、3在外部做劫沾光。黑如走a位，白得到b位之打可以满足。

9图（理想形）白见机先于1位靠，黑如2位应，白再走3、5便成为理想之形。但黑2可走在a位，避开白棋的调子。



8图



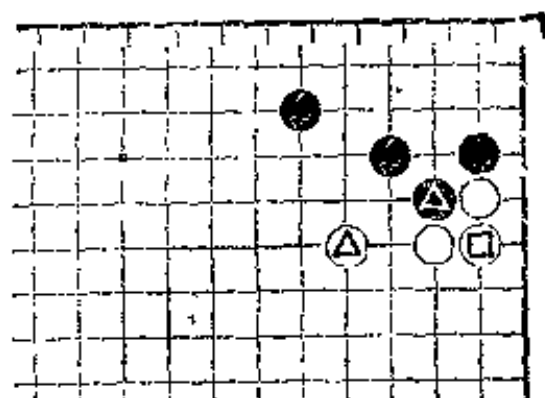
9图

第47型

小飞、跳、尖顶、虎

基本图（跳是援军）

此型黑△虎与白□接交换，黑并非先手利。白棋有△跳的有力援军，对黑角更具影响，黑角地变薄。

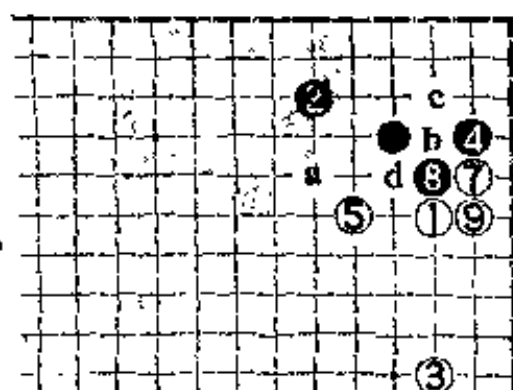


基本图

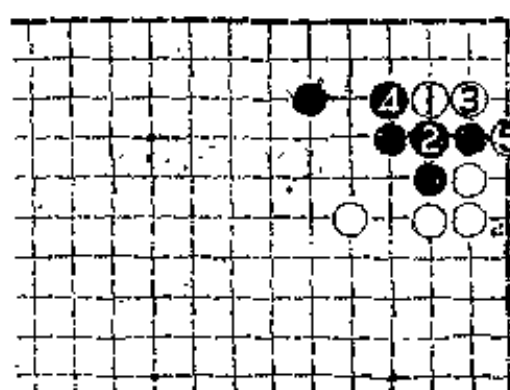
次序图（虎的机能）

黑8虎，再在a位跳补才具有完全守住角地的机能。如果就这样不补的话，黑8的作用只是防止了白b、黑c、白d做劫的手段。

1图（常形）☆ 白1刺、3夹，黑4大概只能挡住，让白5渡过。



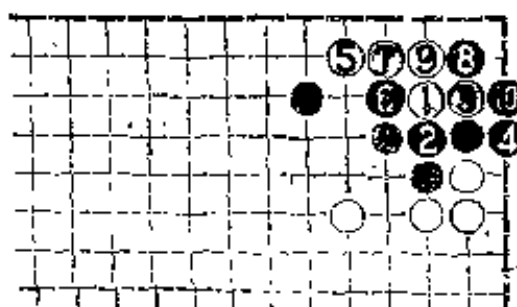
6 脱先
次序图



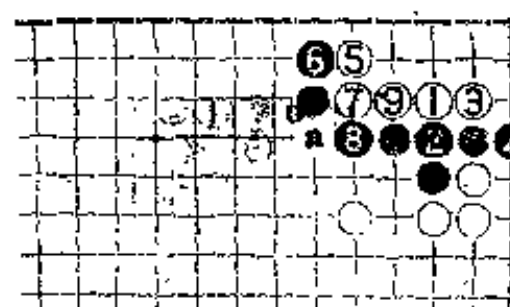
1 图

2图（要看上边的情况）黑4下立，白5飞就与上边紧密相关。白棋如没有在上边脱出的计划，这种走法就很有疑问了。

3图（断的味道）黑6挡住、白7冲，9挡。角上白棋虽是死形，但黑必须要补a位的断点。



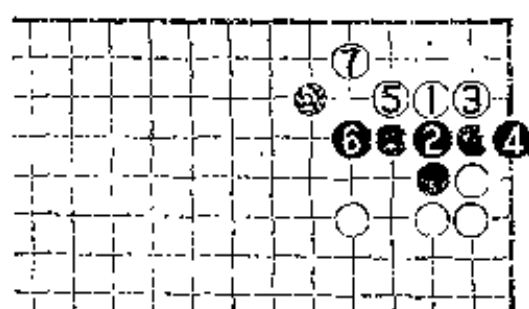
2 图



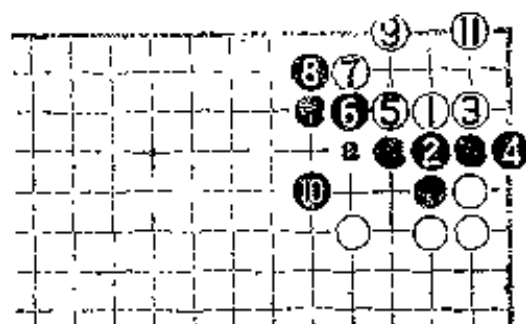
3 图

4图（爬）白5爬有力。黑6如果退，白则在7位小尖，即使不能在上边逃出，角上也可以打劫活。

5图（活棋）黑6顶，白7扳，9虎，瞄住a位的断点，黑10护断，让白做活。



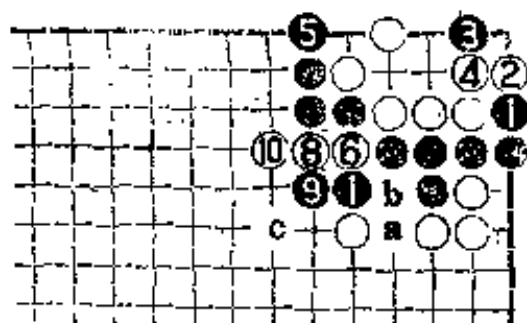
4图



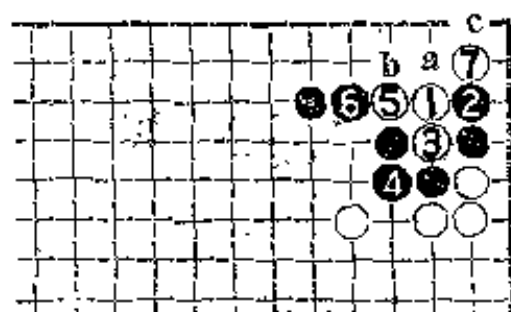
5图

6图（收气）继上图白9之后，黑1以下硬吃白棋，被白6断之后难以收拾。白棋有白a、黑b、白c收紧气的手段。

7图（无谋）黑2反击无谋，白3以下捕获黑棋二子。虽然还有黑a、白b、黑c二手劫的手段，但总是黑棋坏。



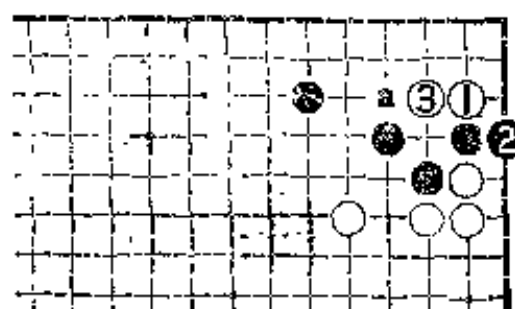
6图



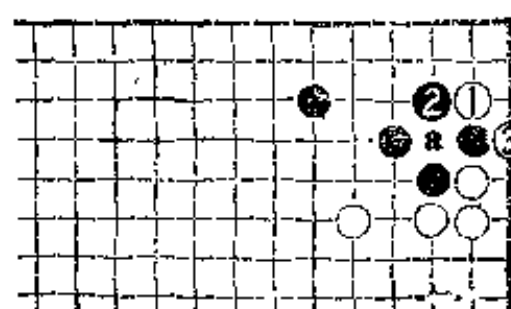
7图

8图（靠）白1夹，黑2立下过分勇敢。白3时黑不能走a位挡，而只能走成图3或图5的结果了。

9图（常形）☆ 黑2是常法。白3渡打，黑如在a位接与1图相比有一手棋之差，但白棋侵分也浅了些。



8图



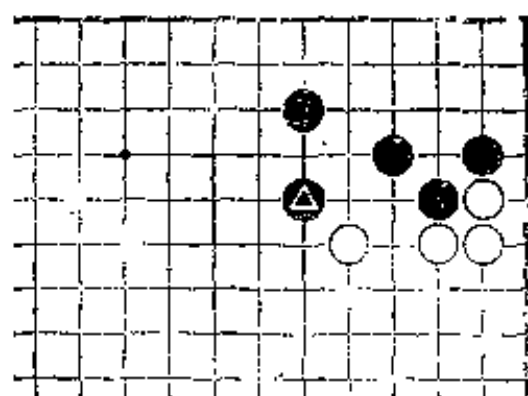
9图

第48型

小飞、尖顶，虎，跳

基本图（铁壁防守）

黑角多了△之跳形成铁壁防守。即使结集古今名人来下，在角上也不可能直接的手段。此型只能在右边占些官子便宜。

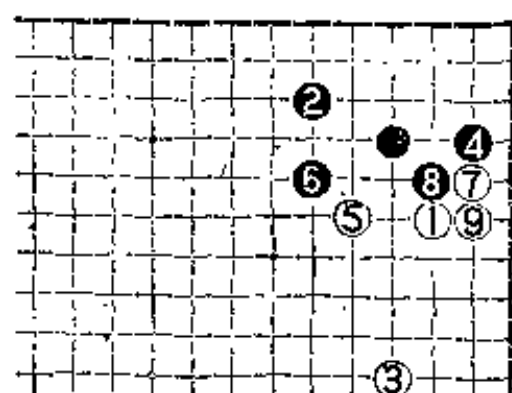


基本图

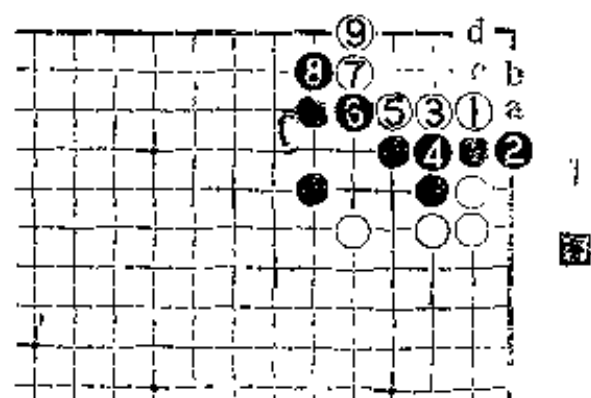
次序图（有效的场合）

有了黑6的跳，黑8的虎是有效力的。虽然角上没棋，白7的实利还是很大，且补了右边的薄味。

1图（死形）黑2、4全部后手应，白也不能做活。白9以后黑如草率地走a位、白b、黑c、白d则成劫活。



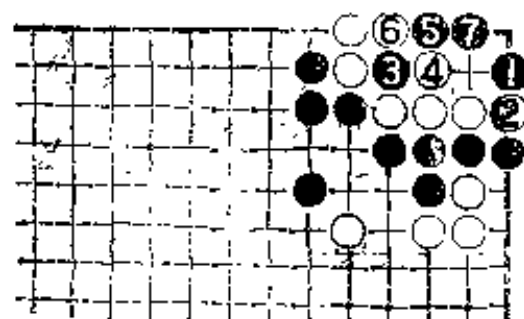
次序图



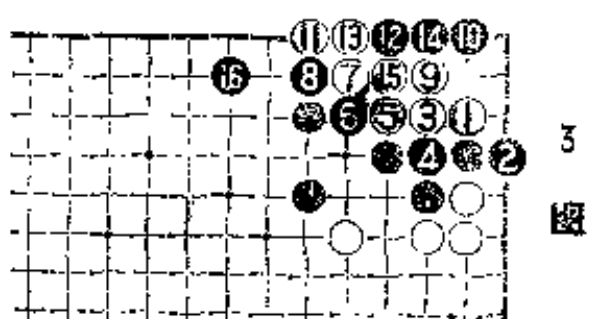
1图

2图（杀棋的方法）☆ 黑1以下至7杀法好。黑棋走2位、白1、黑走5位点杀也行。

3图（点）☆ 白7、9做劫，黑10点杀是关键。白11时，黑12、14是次序。



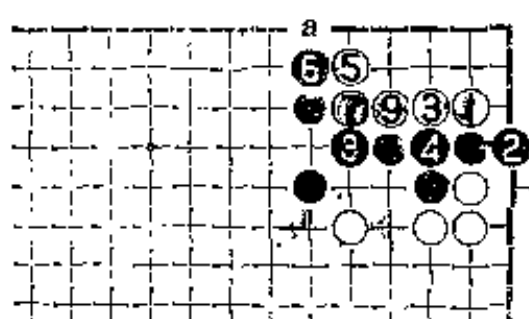
2图



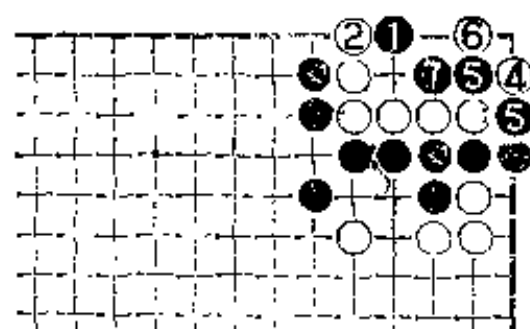
3图

4图（死形）白5飞，黑6挡，白9接住之后，必须把a位的扳看作是白棋的先手。

5图（先点）☆ 继上图，黑1先点入，白净死，打劫也没有。



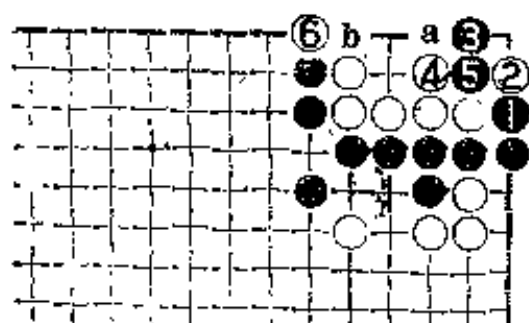
4图



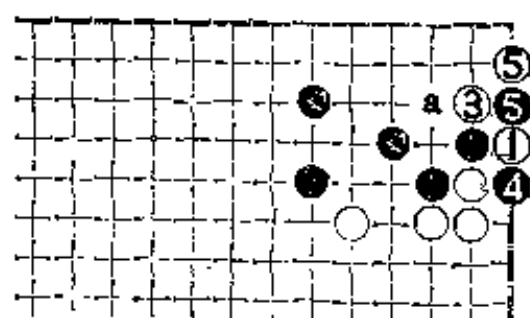
5图

6图（扳的问题）黑1曲、3点虽然也是杀棋的手筋，但是白如果有6位扳的利用就要出问题。白6如走a位，黑b位扳杀。

7图（官子）☆ 白1扳收官。黑2挡住，白3、5是手筋。黑如在a位打便成打劫。



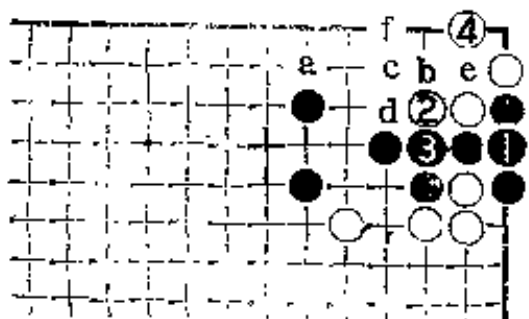
6图



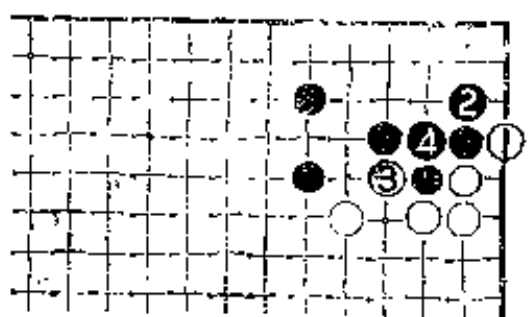
7图

8图（活棋）继上图，黑1如接，白2、4做活。如果a位有黑棋的话，黑就可走到b位，以下白c、黑d、白e、黑f杀白。

9图（常形）☆ 黑只得在2位退，白3先手打是次序。



8图



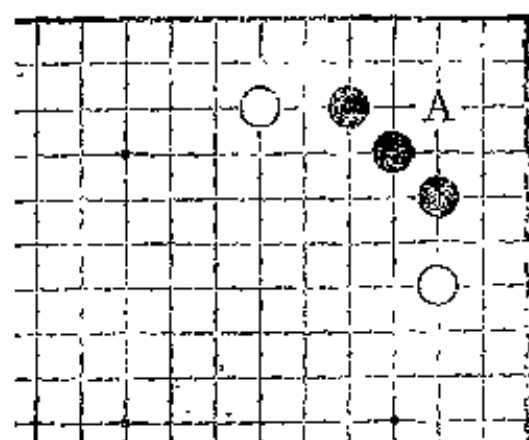
9图

第48型

两面小尖、两面拦

基本图（三羽鸟）

黑棋坚实的形状犹如被画中的三羽鸟，两边被白棋拦逼以后也稍有不踏实之感。A位的三三是白棋的狙击点，然而是否直接在角上寻求手段呢？还是从外部收勒？那就必须根据全局形势接而定。

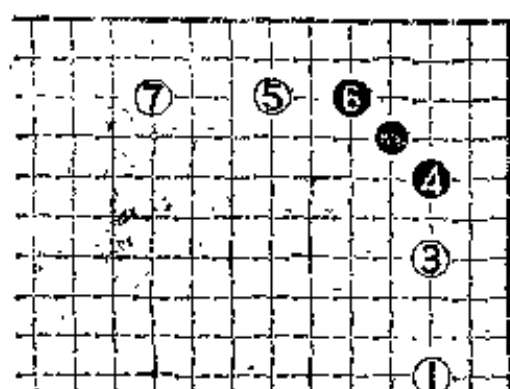


基本图

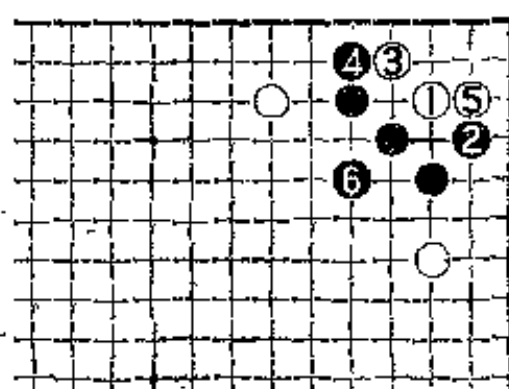
次序图（常见之型）

因有贴目的关系，从白的立场上来讲，白3、5这样悠悠地进行是常用的手法。

1图（直接法）白1点三三，黑2小尖，白不能直接做活。白如走3、5，黑走6位补强全体就避免了对杀。



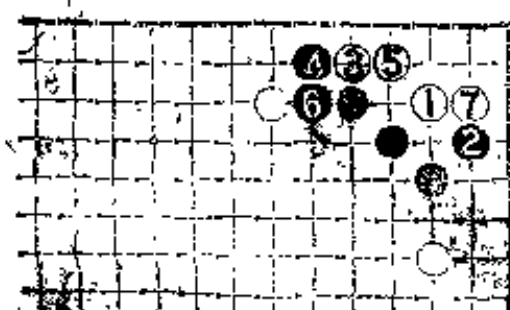
2 脱先
次序图



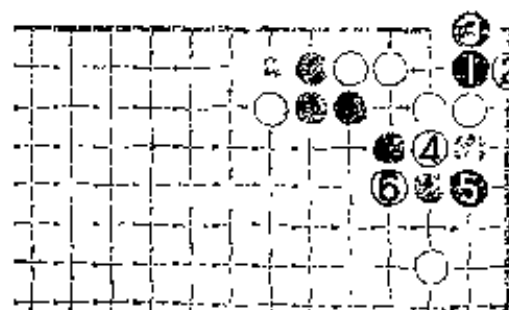
1 图

2图（间接法）白3托、5退是活形。硬吃的话黑棋外部有弱点。

3图（黑不行）继上图，黑1、3硬吃，因为白棋有a位的利用，黑形薄。白4挤、6断，黑不行。



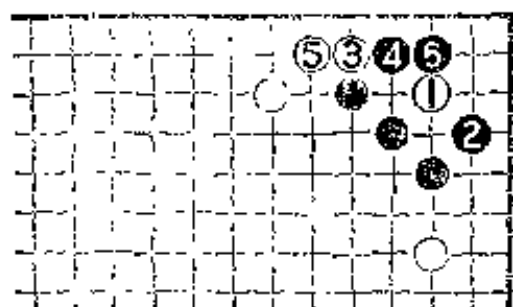
2 图



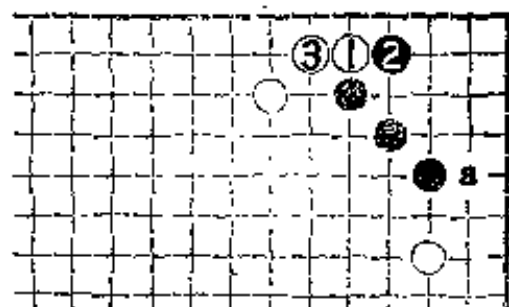
3 图

4图（内扳）黑4内扳也无不可。因为白1已与黑2交换，黑也有所得。

5图（单托）☆ 白可单在1、3托退。黑2如在3位扳就变成2图的结果。白1也可选择在a位托。



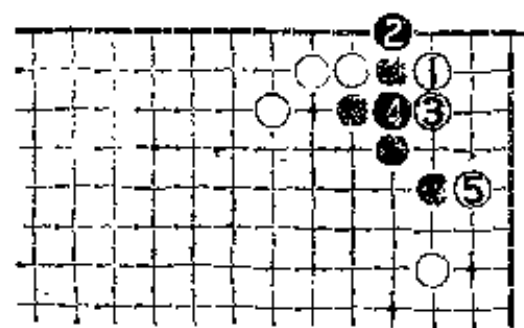
4图



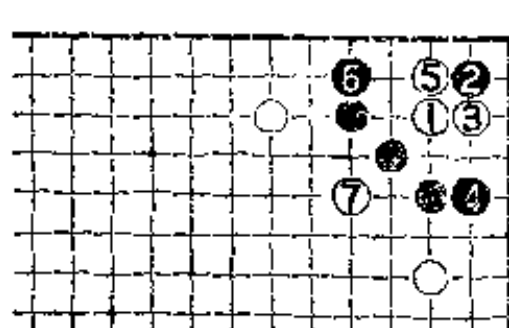
5图

6图（残留的手段）上图黑如脱先，白棋有1以下阻击的手段。与4图相比差别很大。

7图（教条主义）黑2是恶手，不顾场合而迷信“左右同形走中央”的格言。白3、5窥伺渡过，黑4、6如阻渡，白有7位勒紧的手段。



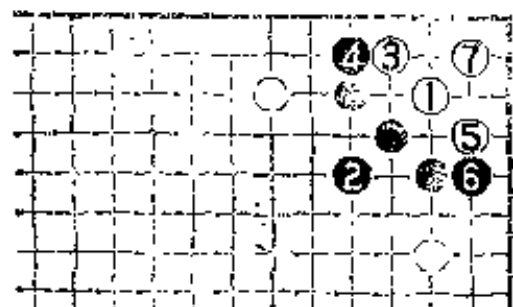
6图



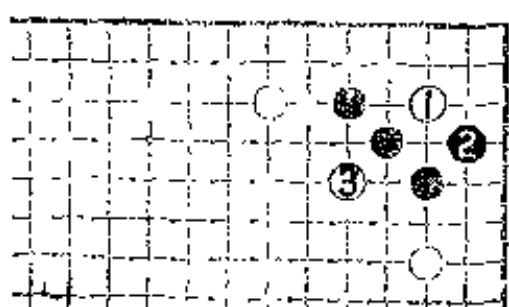
7图

8图（缓）黑2同样地犯了教条主义的毛病。至白7白棋活得很大。

9图（静以待动）☆ 白1点三三、3占急所，内外呼应。根据黑棋的应法而再行棋，这是有力的下法。



8图



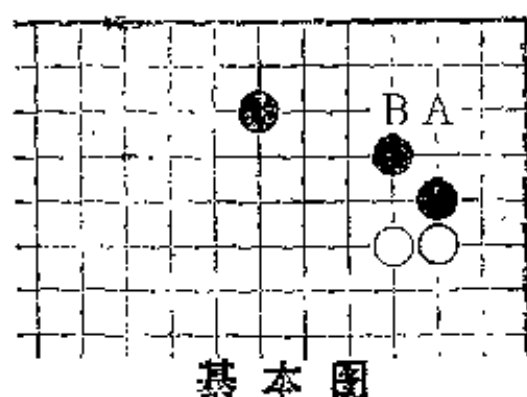
9图

第50型

大飞、尖顶

基本图 (权宜之计)

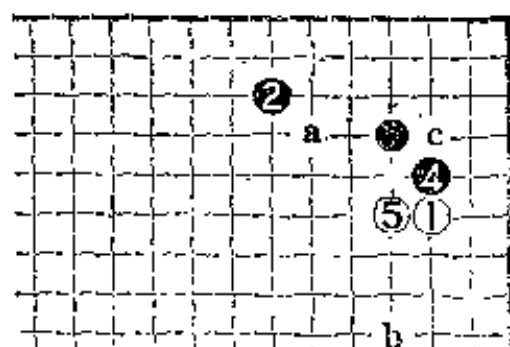
黑棋的形状已是极尽权宜之能事了。白到处都有手段，这里仅集中在A、B两点来加以研究。



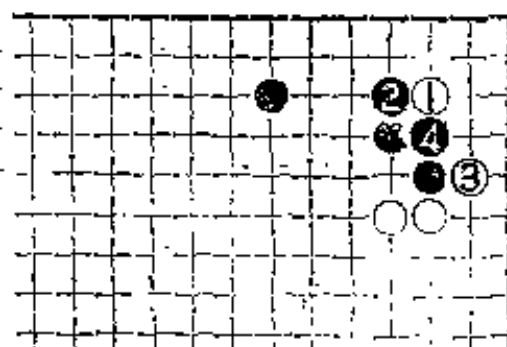
次序图 (混淆)

黑4尖顶与黑2在a位一间关的情况相混淆。黑2如在a位一间关，那么黑4尖顶、白5长，黑再于b位攻击很好。现在黑2是大飞，黑4尖顶，白5长起之后黑角薄弱，攻击很难奏效。黑棋如再在角上补棋，白棋已经强化，黑棋徒然受损。黑4走在C位是本手。

1图 (常形) ☆ 白1点三三，黑2只得委屈。黑4虽然被先手利，但这大概是最好的结果了。



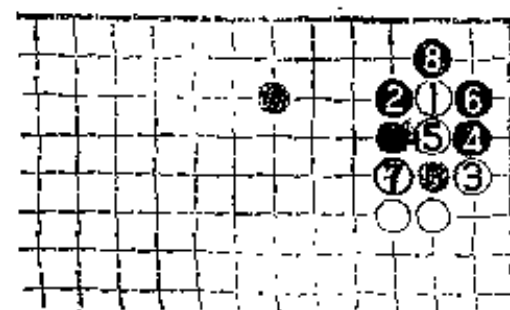
③ 脱先
次序图



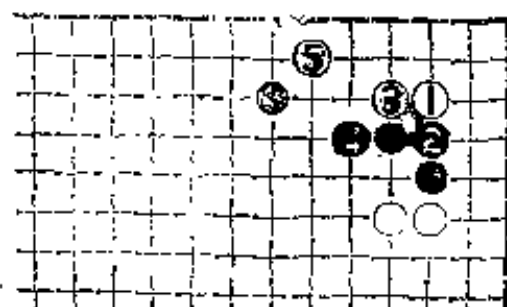
1图

2图 (白厚) 黑4扳，6、8护角。黑棋角地虽然比上图大，但是白形厚实且又得先手。

3图 (团) 黑2团是愚手中的愚手。白3爬，黑4只得退，白棋从容地破坏了黑角，黑棋全体浮起。



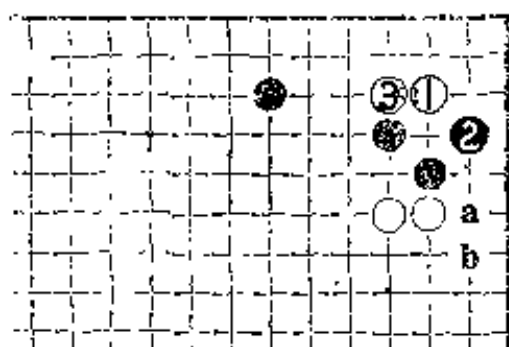
2图



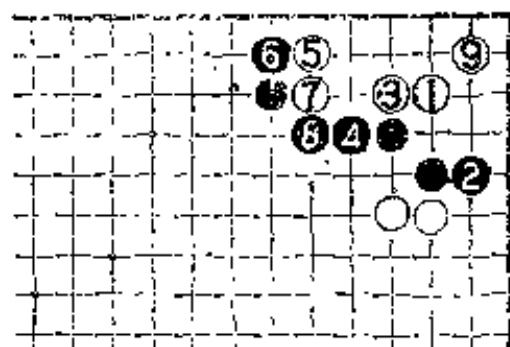
3图

4图（小尖）黑2小尖也不是有力的下法。白3爬仍然是急所，黑即使在a位扳，白b挡，黑无后续手段。

5图（活得舒服）黑2立下阻渡，白3至9活得很舒服。黑棋不满。



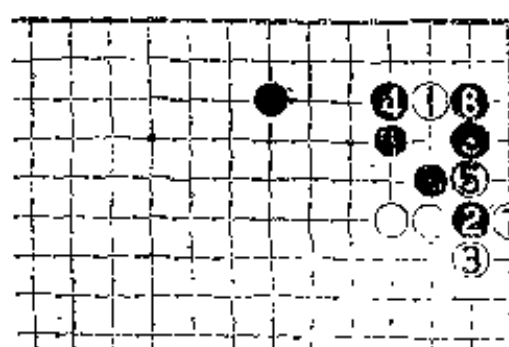
4图



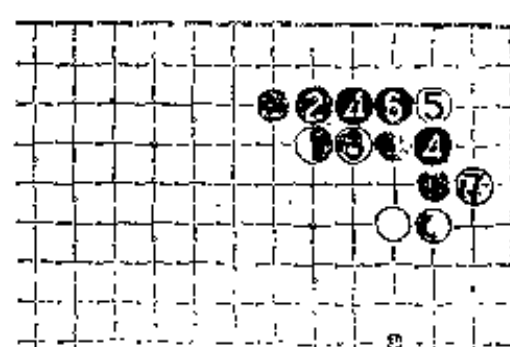
5图

6图（开花）黑2先手扳一下再于4位挡，虽然得了角地，但是白5、7打拔一子非常厚实。黑棋大损。

7图（强制）☆☆ 黑棋从a位方面攻白的话，白1、3、5都是先手利，黑棋毫无变化的余地。



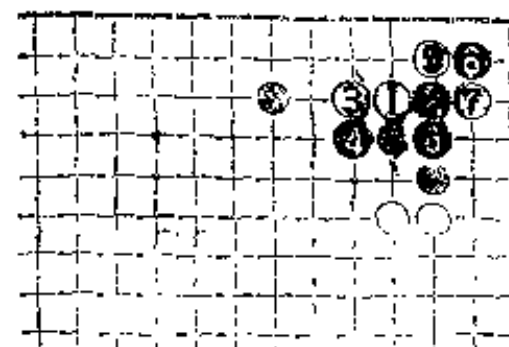
6图



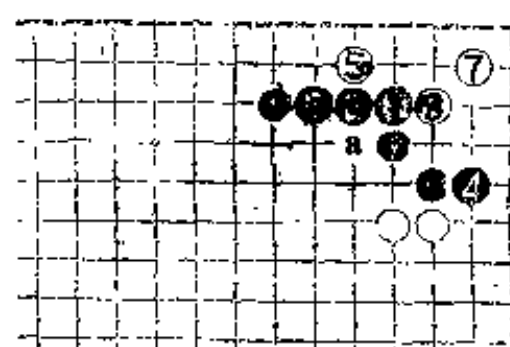
7图

8图（靠）白1靠虽然是急所，但黑2扳后，白棋意外地不好走。黑6连扳是好手。

9图（白所希望的）黑2如外扳，白则于3位长，这正是白棋所希望的战法。白5也可能在a位断进行作战。



8图



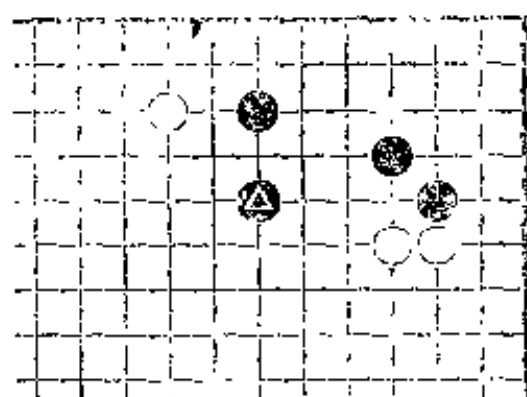
9图

第12型

大飞、尖顶、跳

基本图（没有守住）

此型与上型相比，黑棋多了△跳。但△跳几乎起不到防守的作用。勉强地说△跳只占据了攻击左右白棋的据点和妨碍白棋在中腹成模样。

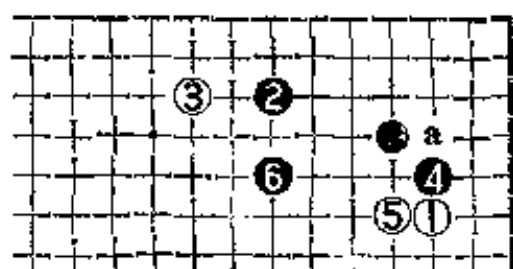


基本图

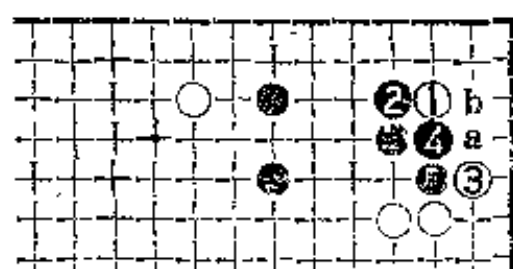
次序图（漏洞多）

黑4如在a位玉柱守角，那么黑6跳起是好形。然而当白5长起之后，黑棋就有必要再坚实地防守。今黑6跳，黑形漏洞多。

1图（常形）☆ 白1点三三，黑2位挡，结果很难说是好是坏。黑4有时走a位，白4、黑b也是有效力的。



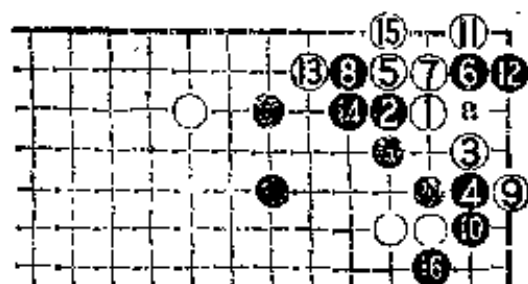
次序图



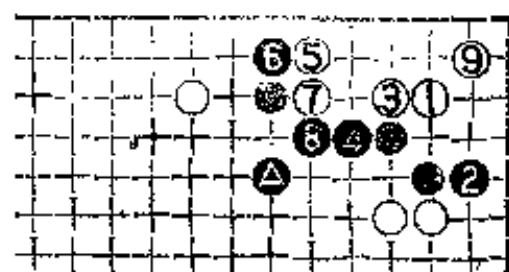
1图

2图（留有打劫的手段）白3小尖打算就地做活是有疑问的，黑4挡下以下至16，黑棋还留有a位打劫的手段。

3图（大活）黑2立下，白3至9简单而又活得很，黑△没起什么作用。



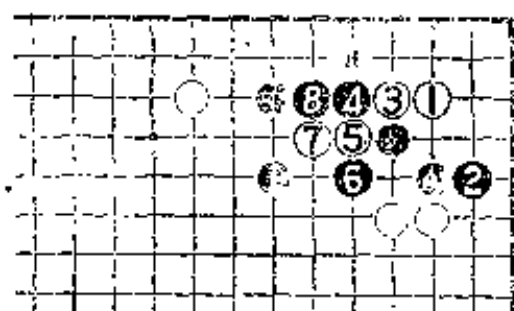
2图



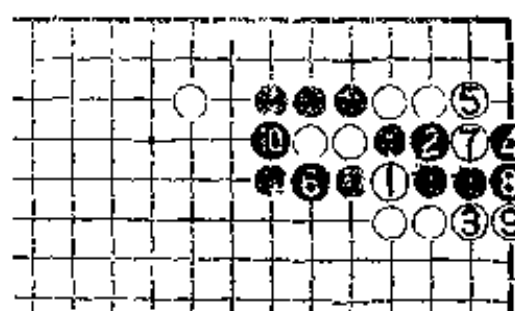
3图

4图（攻防） 白3爬，黑4扳是恶手。白5即使在a位扳也很充分，今切断之后展开了精彩的攻防。

5图（阻渡） 继上图，黑4小尖虽是阻渡的好手，但是黑棋还是要被滚打。



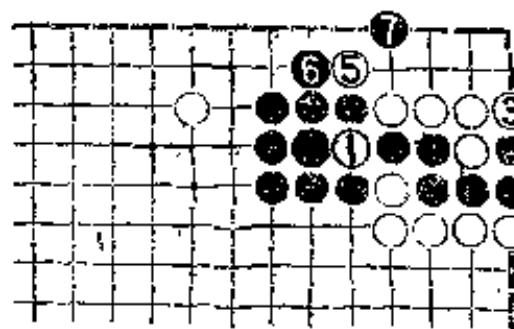
4图



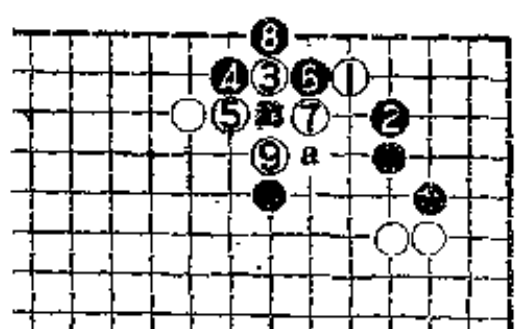
5图

6图（大龟形） 白5扳、7虎做活，黑棋是最典型的愚形，很可能成为白棋攻击的目标。

7图（点） 白1点当然也是成立的。白9打，黑如粘劫，白则在a位封锁黑棋。



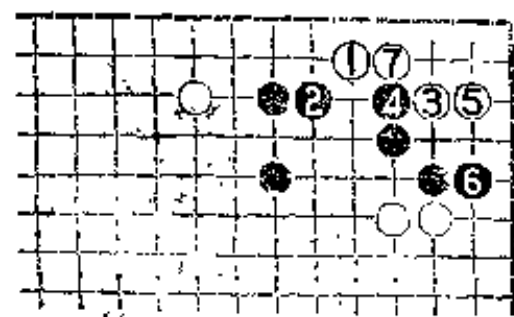
6图



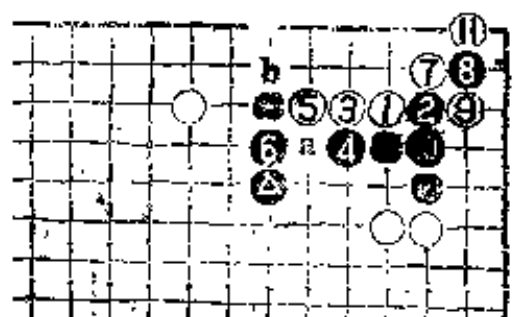
7图

8图（先立） 黑4冲，白如在7位挡，黑则在5位夹。今白5先立再走7位挡住做活。

9图（靠） ☆ 白1靠有力。黑6如走a位，白b位渡过，黑△成为愚形。今黑6接住至白11，白棋活得很大。



8图



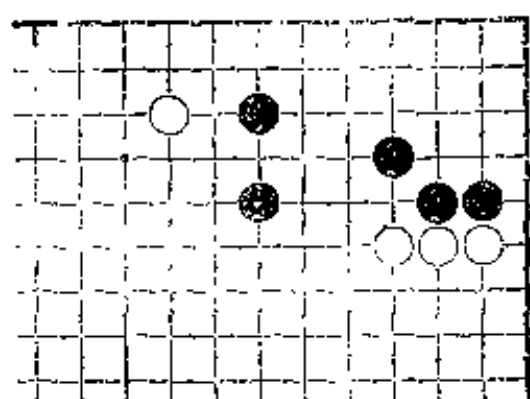
9图

第52型

大飞、尖顶、跳、下立

基本图（气紧）

角上黑棋跳起之后又下立，黑形比上二型都坚实。可是黑棋也气紧，周围白棋窥伺着黑棋的空隙。白棋打入的急所在何处呢？也许就有重新考虑的必要。

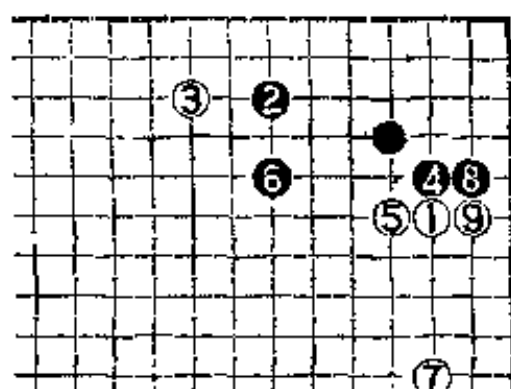


基本图

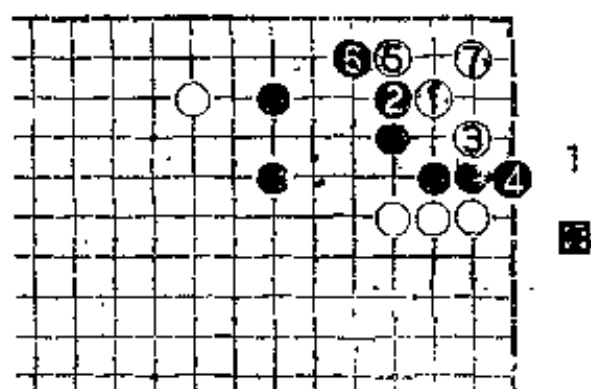
次序图（防守的挡）

白没有及时点三三，被黑8立下守角。白9挡既守右边又窥伺黑角。

1图（三三）白1点三三依然是急所，白3先手，再5扳，7虎成劫。

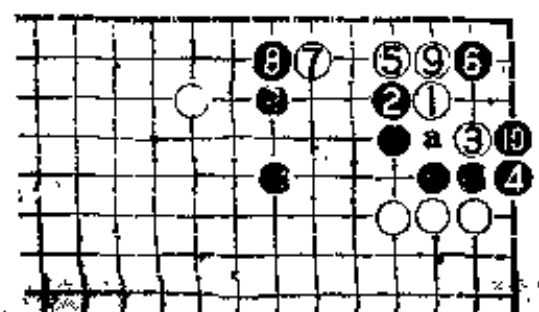


次序图

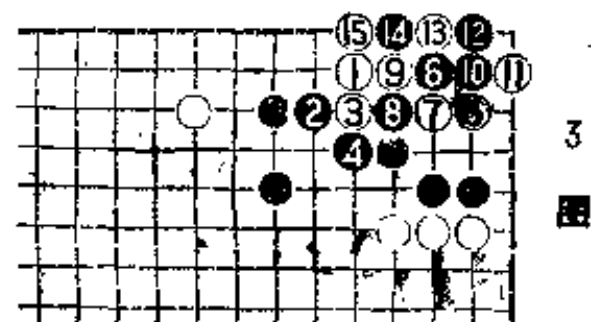


2图（白死）☆黑6点，白9接，黑10渡过，白死。白a的先手不起作用。

3图（手筋）白1点入是手筋，黑2阻渡，白有5以下打劫的手段。



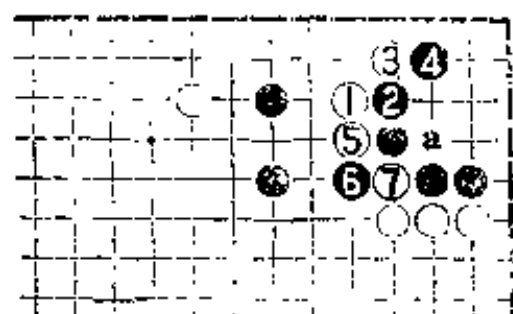
2图



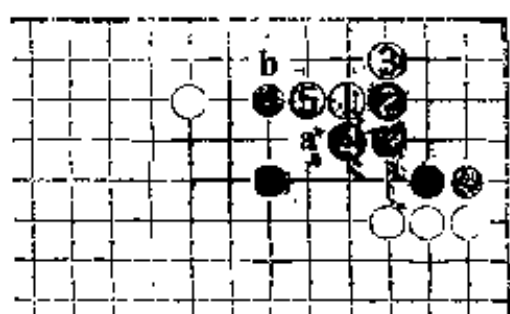
3图

4图（点）☆ 白1点入瞄住黑棋气紧的毛病是此际有力的手筋。白7断入之后，可在a位吃二子。

5图（白渡过） 黑4压，白5顶，黑棋难于应付，大体上只能是黑a、白b渡。



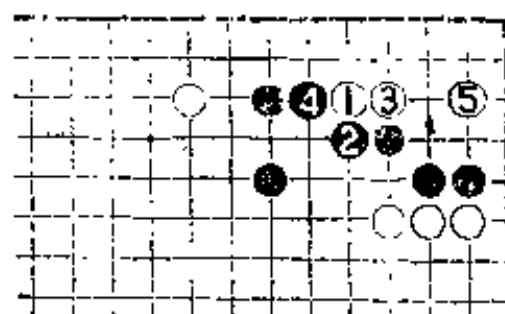
4图



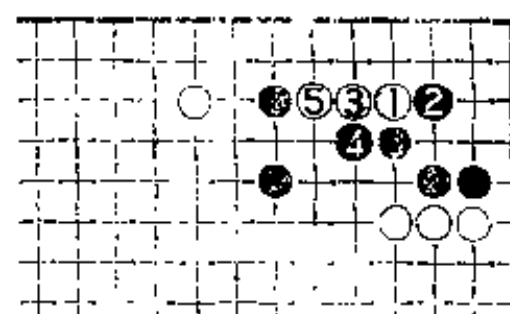
5图

6图（无法捕获） 黑2上压，白3、5在角上活棋好。白3即使在4位顶，黑也没有什么好办法。

7图（靠）☆☆ 白1靠恰到好处，白3长，5顶充分地掏了黑空。



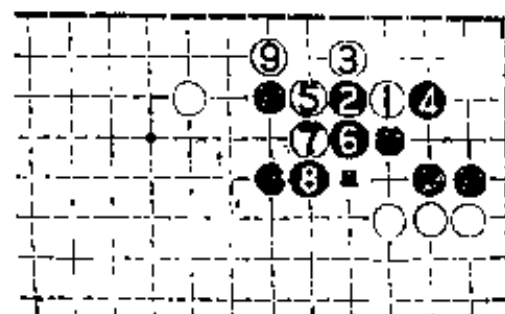
6图



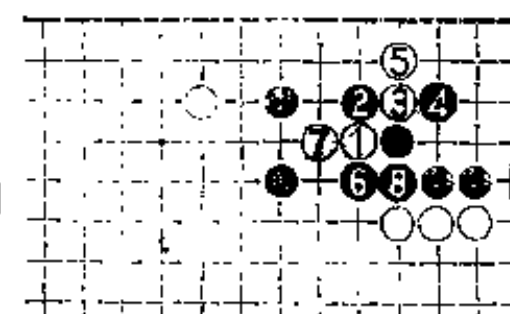
7图

8图（外扳） 黑2外扳，白3是漂亮的手筋。白3如在4位长，黑则在a位虎，让白棋做活，白棋反而不好。

9图（靠断） 白1、3靠断，似是而非的手筋。黑8接以后，白棋活动就苦了。



8图



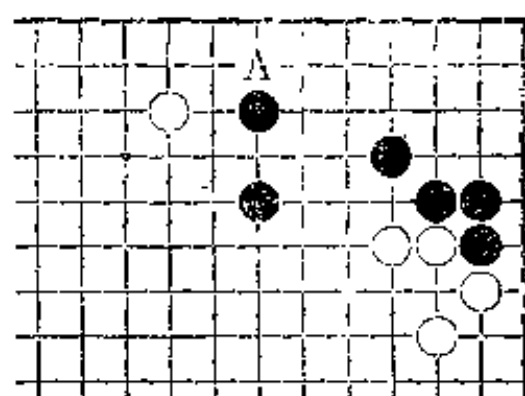
9图

第53型

大飞、尖顶、跳、扳接

基本图（没有手段）

上一型黑棋是立下，此型黑是扳接。实际上这个差别很大。因为白棋在黑角已没有直接的手段，而只能在A位托从外部慢慢地侵消。

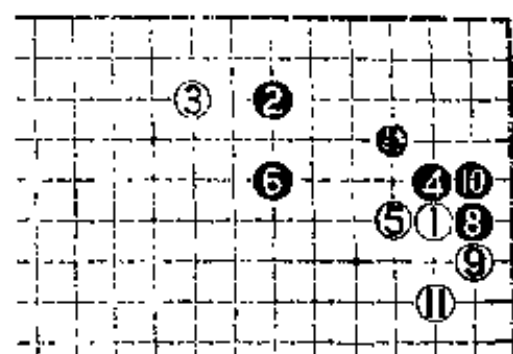


基本图

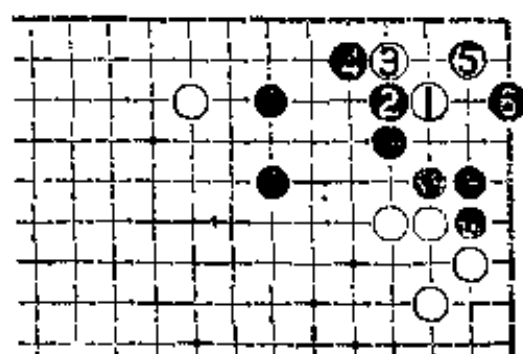
次序图（白也巩固）

黑8、10扳接，虽然确保了角地，但其代价是让白右边变厚。其得失要从全局来判断。

1图（点三三）白1点三三，黑2至6杀白，白不行。



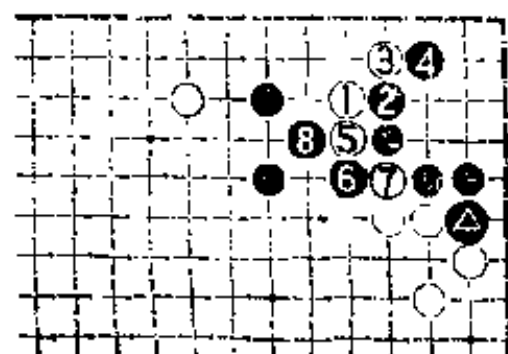
⑦脱先
次序图



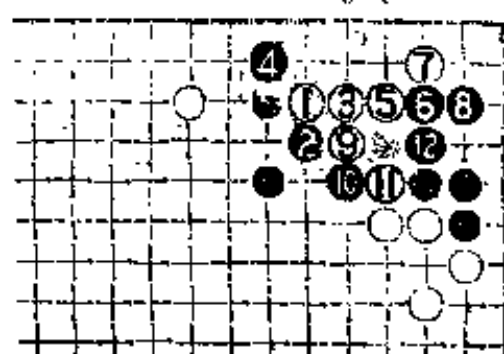
1图

2图（点）白1点，5、7切断后无后续手段。黑▲发挥了威力，白棋无望。

3图（靠）白1靠，苦心地制造纠纷，但黑2、4平易地应就平安无事。虽然被白9、11切断形成对杀，但黑棋游刃有余。



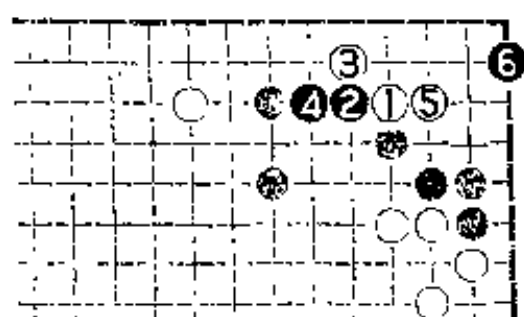
2图



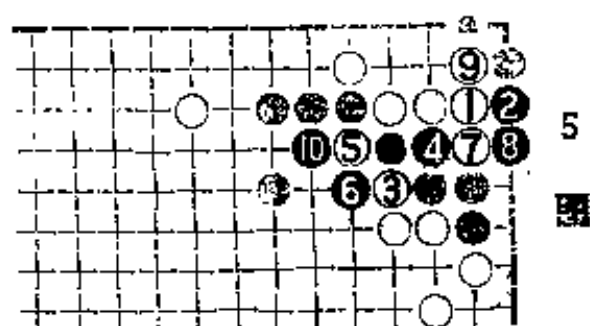
3图

4图（靠）☆ 白1靠、3先手扳，但黑棋的扳接已补了气紧的毛病。黑6飞，杀白。

5图（白死）继上图，白1以下活动，白a不是先手，白死确凿无疑。



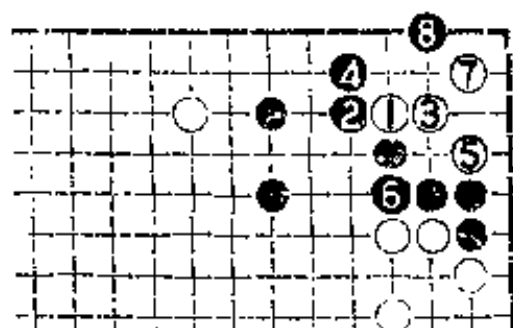
4图



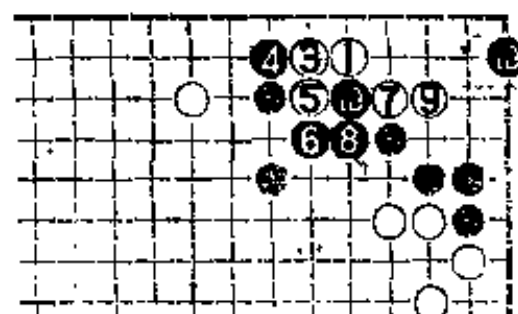
5图

6图（留有余味的死棋）白3如果长，白是死棋但味道好。白5即便是先手也做不活。

7图（点）白1点、3长，黑4挡住，白是简单的死形。



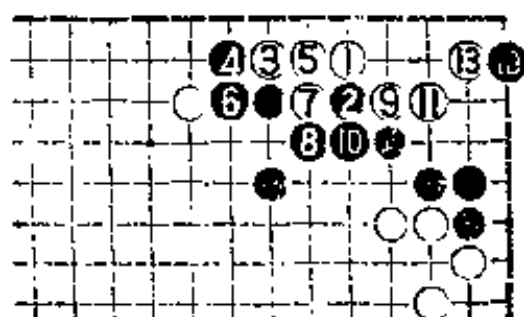
6图



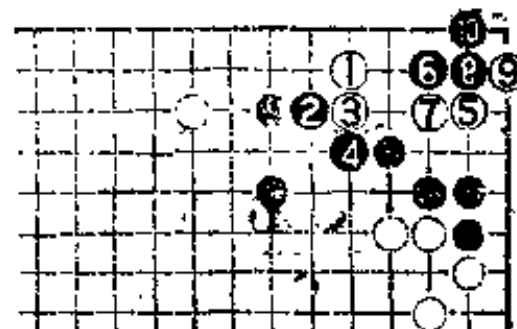
7图

8图（治孤的手筋）白3托是治孤的手筋，黑4、6扳接以下至13，白在黑空中活得很大。

9图（白死）☆ 黑2并可以杀白，黑6至10曲是杀棋的手筋。因为白棋气长，黑棋今后要注意不能被白封锁。



8图



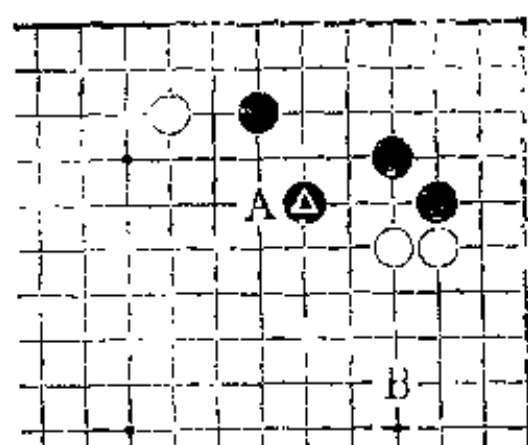
9图

第54型

大飞、尖顶、小飞

基本图（做活之后的形状）

反正白棋在角上可以活棋，考虑到白棋活了之后，黑△是小飞，在B位方面有黑夹攻的场合，这种攻击是很严厉的。从后面的图形来看，黑△与黑A的区别是很明显的。黑△是本手，这是占来定形的走法。

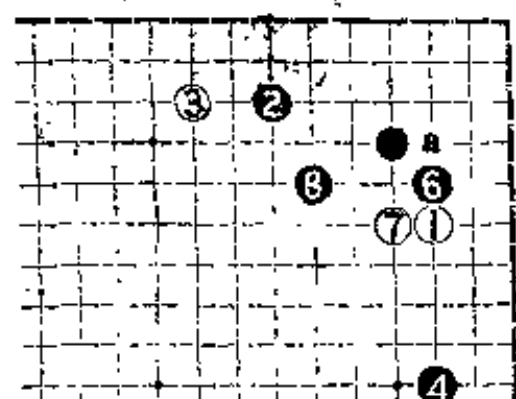


基本图

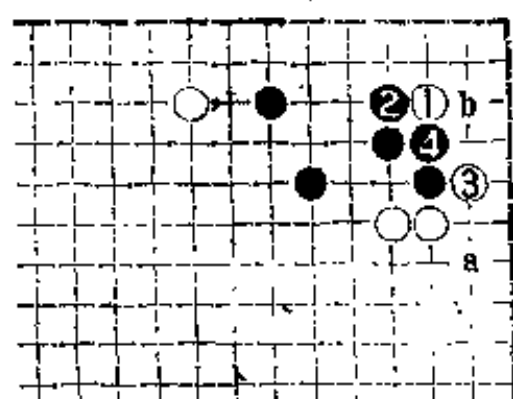
次序图（攻击的手法）

白3拦逼之后，黑一般走在a位。黑棋意识到白棋有侵分黑角的手段，黑6、8是与黑4相联贯进攻白棋的走法。

1图（常形）☆ 白1点、3扳是常形。今后黑棋进攻右边白棋时，白a位虎就可伺机在b位立，眼形较丰富。



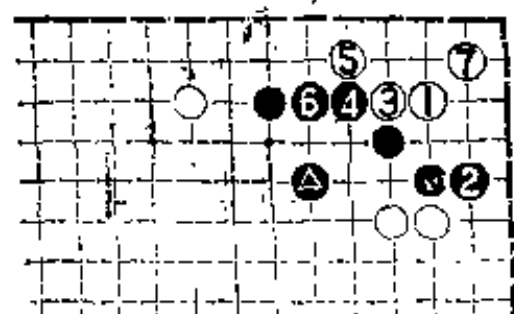
次序图



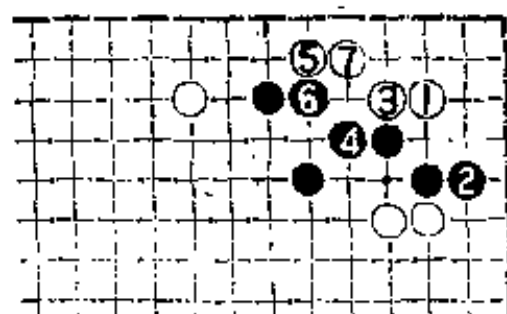
1图

2图（气合）☆☆ 黑2立下气合，至白7 虽然白棋在角上成活，但黑△占据了好点可以一战。

3图（弱形）黑4退，白5飞、7退，黑形比上图差而白形结实。



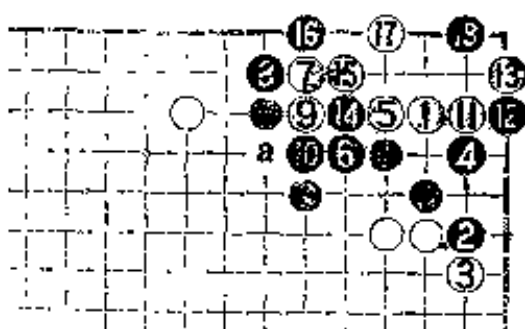
2图



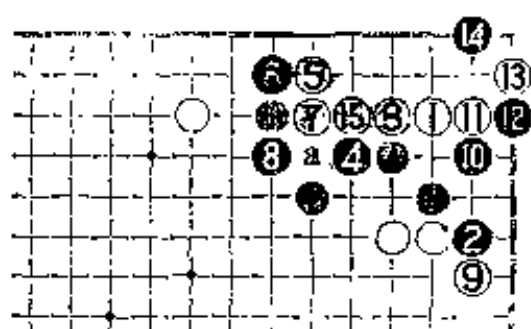
3图

4图（扳）黑2扳，白如马上挡住，黑4尖，角上白棋不易做活。但是a位的断点又将如何处置呢？

5图（角上重要）☆ 白3、5先走角上再回过头来于9位扳是正确的次序。黑8如走a位，白则在10位做活，并瞄住黑棋的断点。



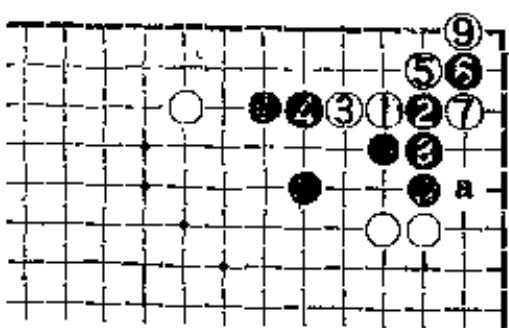
4图



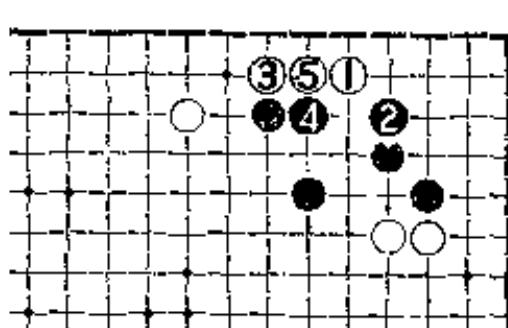
5图

6图（靠）白1靠，黑2扳显得无聊。黑2如在3位扳，白2、黑a就还原成2图。

7图（点）☆ 白1点，黑2并让白渡过，黑棋的目的是要进攻右边的白棋。



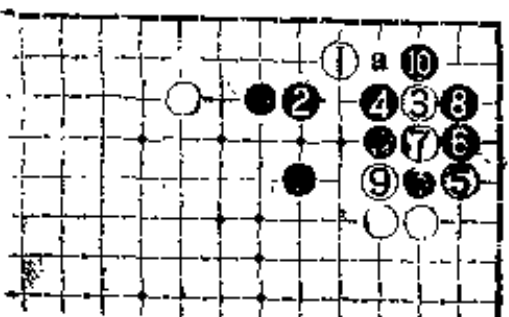
6图



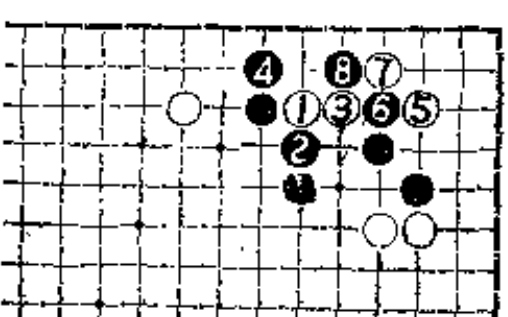
7图

8图（以上边为主）黑2以上边为主，以下至10捕获了白1之子，黑角变成实地。白5如走8位也是有力的手筋，5位和a位白必得其一。

9图（靠）白1靠考虑得过头了。白损失在前，即使破了黑角也很无聊。



8图



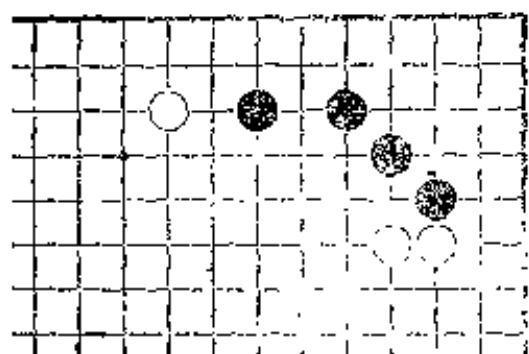
9图

第55型

大飞、尖顶、小尖

基本图（味道多）

虽说是坚固之形但也是相对的。黑形是三羽鸟加一间拆，当周围白棋密布的时候，心情也不会好吧。可是白棋马上在角上动手就显得太过分了。关键是首先从小处窥伺再循序渐进。

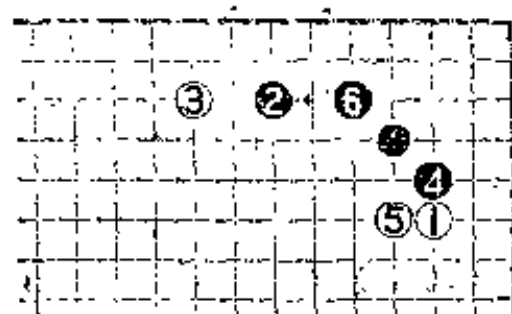


基本图

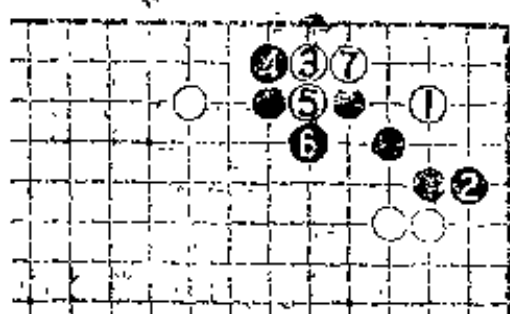
次序图（坚固地防守）

黑6即使守角也不能认为黑角已经全部成地。看起来似乎是实地，实际上在棋结束之前，这个实地始终是临时性质的。

1图（点三三）首先引人注目的是白1的点三三，但被黑棋立下之后，白意外地不好。但黑4贪，白走5、7就出棋了。



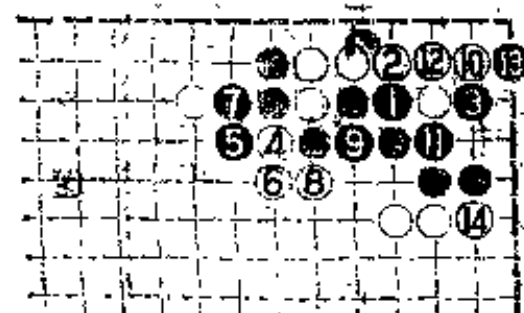
次序图



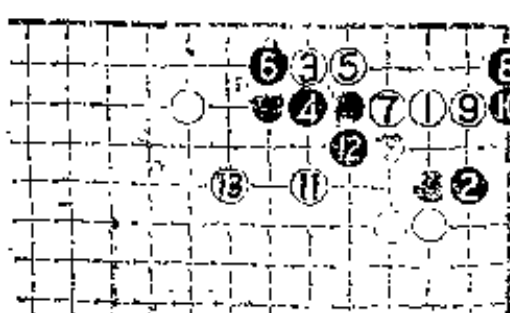
1图

2图（手段）黑1、3杀角，但被白棋在4位断情况就严重了。

3图（接接）黑4棒接，白5朝黑角伸进，黑棋恐怕要被白棋收勒。白5如走6位，黑则走5位可以满足。



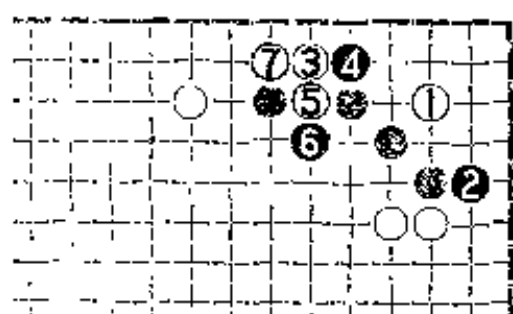
2图



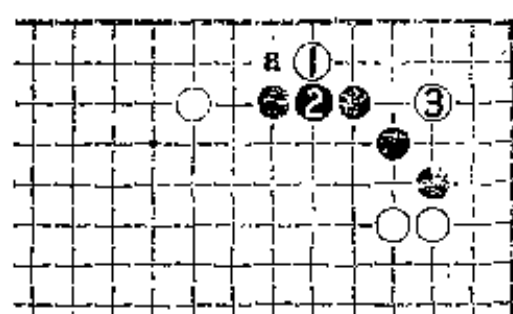
3图

4图（送吃） 黑4内挡平安无事，白5、7大致是渡过。白1送吃大损。

5图（次序） ☆ 白1先点，黑如走2位或者a位，白再于3位点入，这是次序。像这样白棋就有手段。



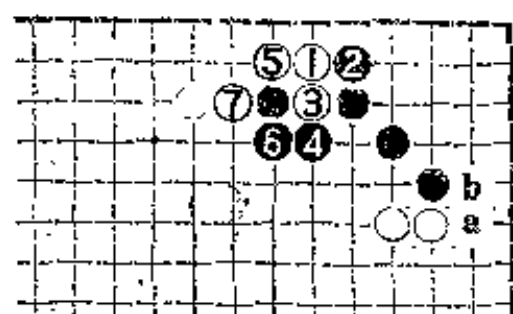
4图



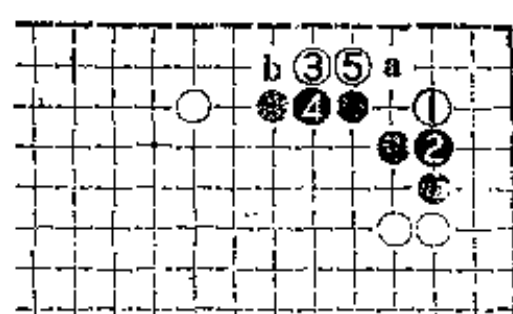
5图

6图（常形） ☆☆ 黑棋只好在2位应。白7渡过已有所得，右边还有白a、黑b的先手利。这与4图相差很大。

7图（团） 黑2团毫无作用，白3刺、5爬，黑如在a位扳，白b渡。



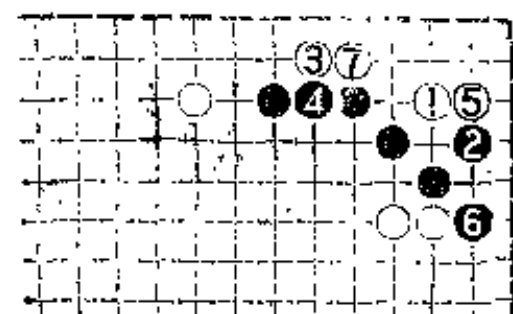
6图



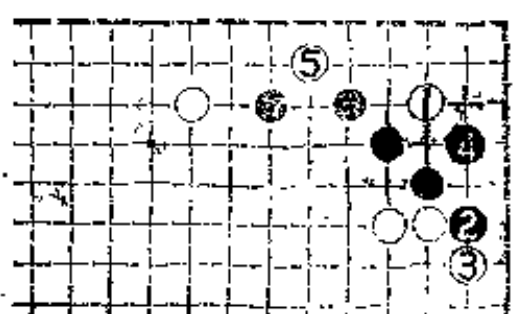
7图

8图（小尖） 黑2小尖，白3刺，黑4应该在7位挡。白5、7活得很大，补偿了边地的损失。

9图（扳） 黑如2位扳，白3挡住，白5刺很讨厌。白棋如果先点三三，黑棋走成4图那样就很充分吧。



8图



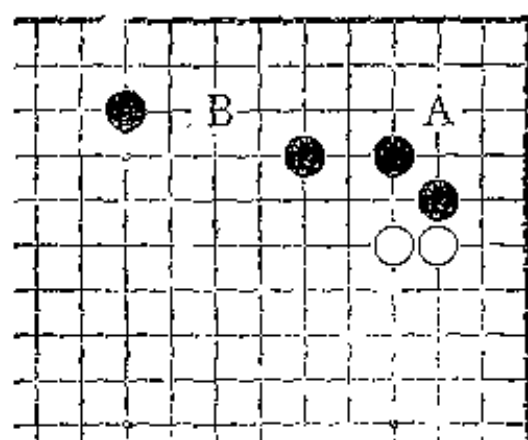
9图

第56型

一间关、尖顶

基本图（常见的形状）

无论是让子棋还是分先棋，此形在实战中屡屡出现。如果不考虑右边棋形的话，白棋的狙击点总是A位的三三。从布局到中盘三三一直是必争之点。其时，黑的应对便成为一局棋的焦点。根据全局的形势，白棋也有在B位打入的，但一般总是点三三。

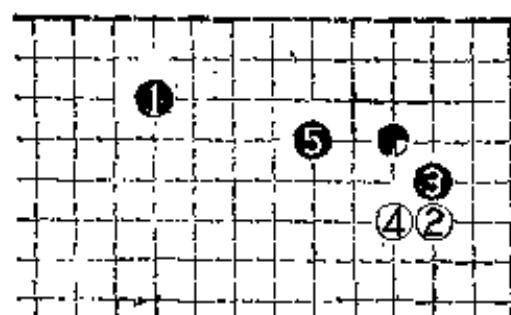


基本图

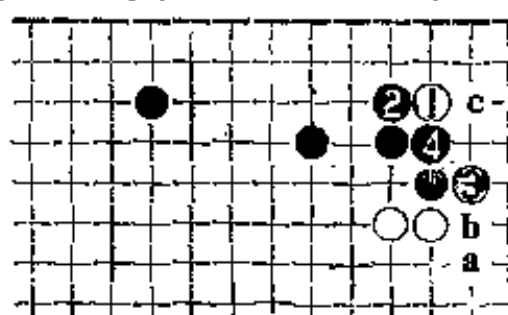
次序图（尖顶攻击）

黑3尖顶、5单关，其意图是牵制白棋点三三，使白走重而予以攻击。

1图（阻击）☆ 白1点三三，黑2内挡已经被白先手利用了。黑4团，今后黑如在a位刺，白b接实之后就可在C位立下。



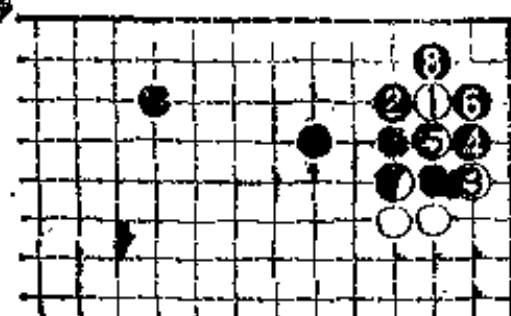
次序图



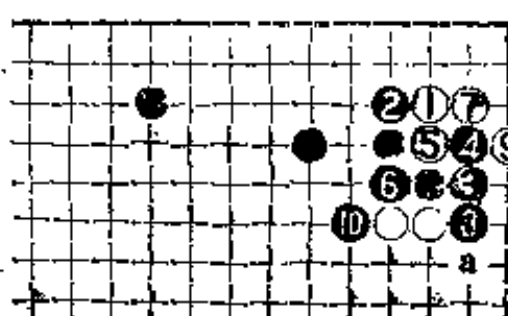
1图

2图（地）☆ 黑4、6实地虽多但白形变厚。

3图（中腹）黑4扳、6接是重视中腹的下法。黑10有时也可长在a位出作战。



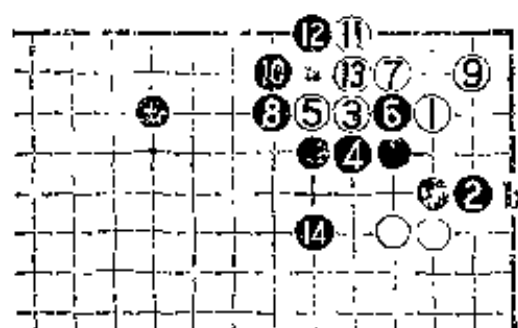
2图



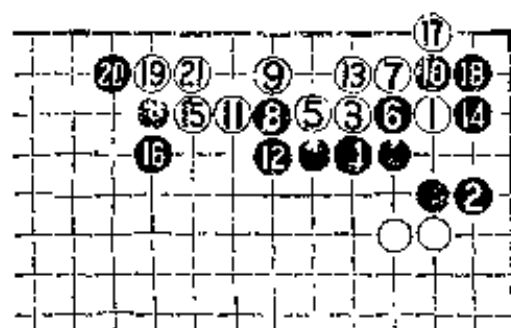
3图

4图（角上做活）☆ 黑2立下就要引起战斗，黑6先冲再扳是次序。白9做活，黑14关起攻击右边白棋。白11如走12位，黑a、白13、黑b位立下便成先手。

5图（常形）☆☆ 一般白在9位扳，在上边做活形成转换。



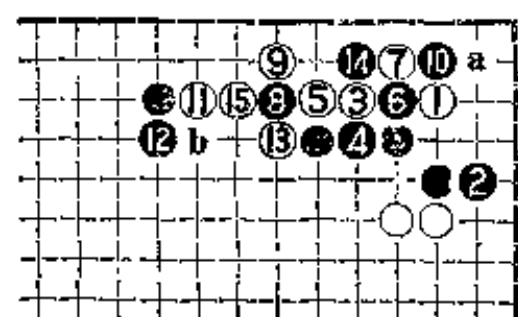
4图



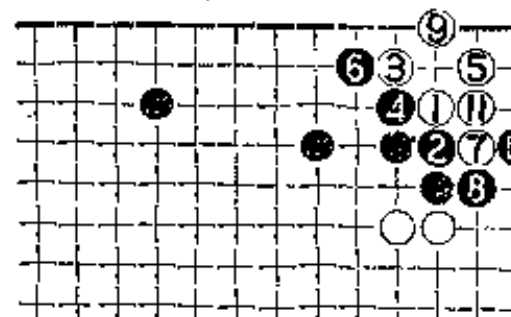
5图

6图（腾挪）☆ 白11靠是腾挪的手筋，根据黑的应手而伺机在a位抱打。黑12如走在15位，白则b位。

7图（强硬）☆ 黑2团最强，白3小尖总能成活，但活得小，白不能满意。白棋要掌握时机再走。



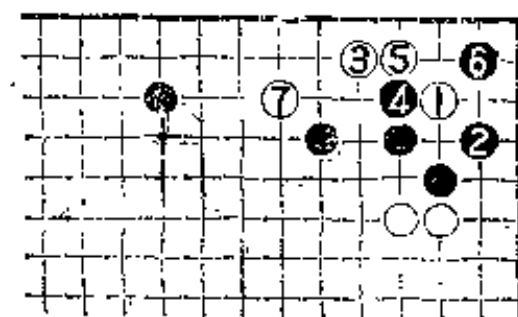
6图



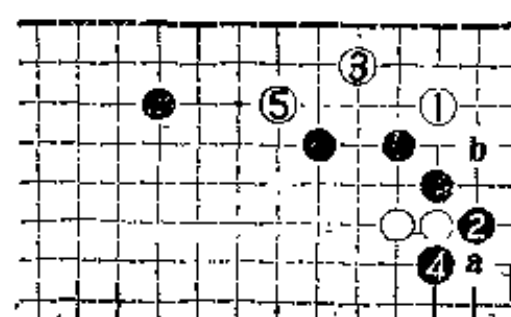
7图

8图（小尖） 因为上边敞开着，黑2小尖不会有多大效果。白3飞是手筋。

9图（扳） 黑2如扳，白3、5形成转换也是一策。白3如在a位挡，黑b、白3飞也不容易死。



8图



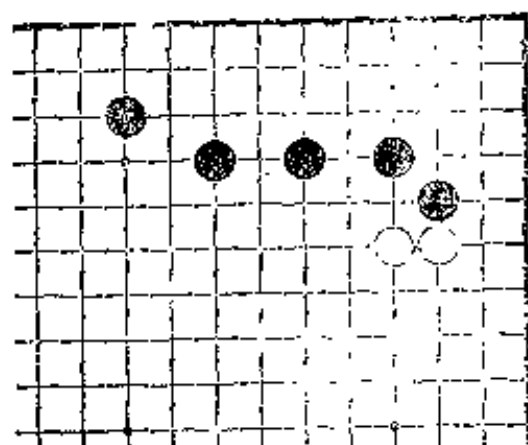
9图

第57型

一间关、尖顶、一间关

基本图（窥伺三三）

上一型白也可在上边打入。此型黑棋在上边补了一手，白棋只能点三三。黑棋如从内侧挡住，白棋渡过就很满意。问题在于白点三三之后，黑棋如阻渡白棋如何活法。在此以白棋做活为中心加以说明。

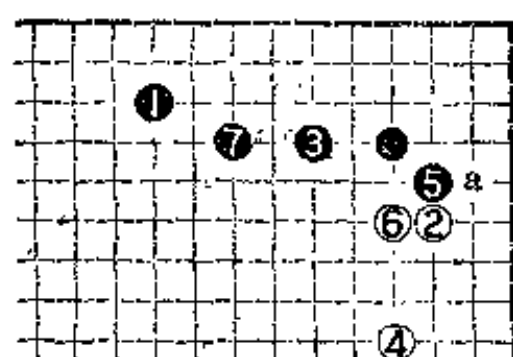


基本图

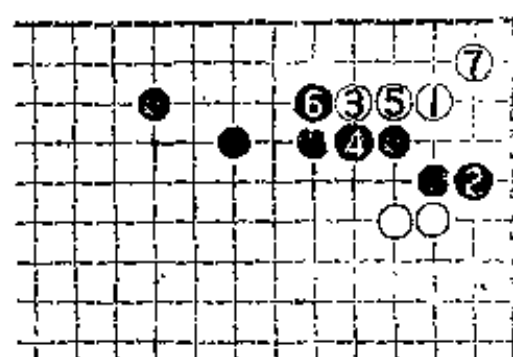
次序图（守边还是守角）

白7先守边比较少见，一般是在a位立下防止点三三。

1图（活棋）☆ 白1点三三，黑2立下，白3刺，黑棋一般是要接住的，白5、7很自在地做活。



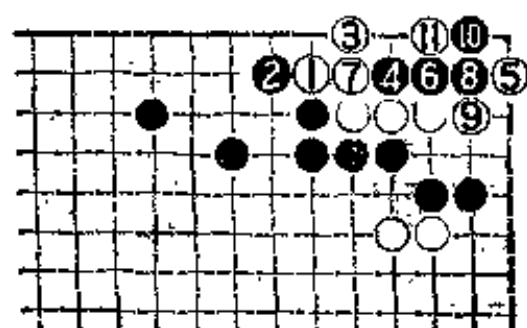
次序图



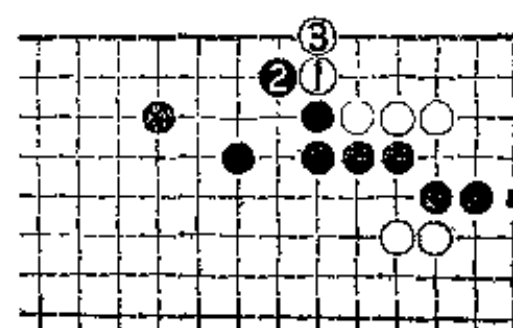
1图

2图（死活的手筋）上图的白7改在1、3扳虎也能做活，11是手筋。但是黑6可在7位断入，白棋虽能做活，但已经损了。

3图（外部的问題）白1扳、3立虽然可以活得大一些，但黑a位是先手，得失不明。



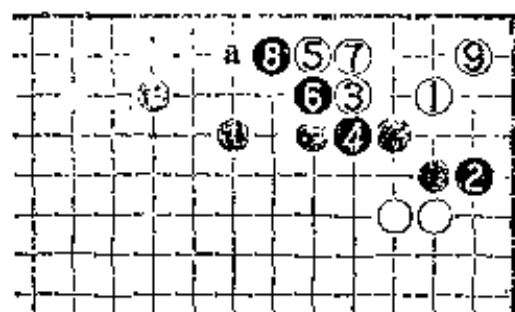
2图



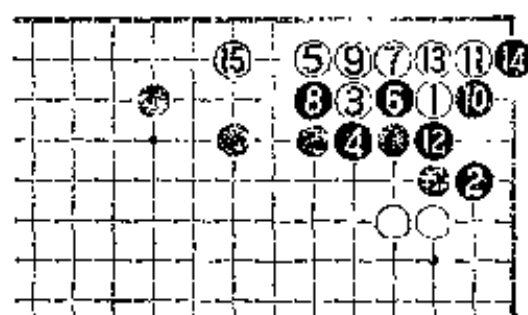
3图

4图（小尖）☆☆ 白5小尖是一般走法。至白9，白棋活得比1图大，并还留有a位夹的余味。

5图（在边上做活） 黑6、8先手定形，黑14扳，白15跳在边上做活，黑损。



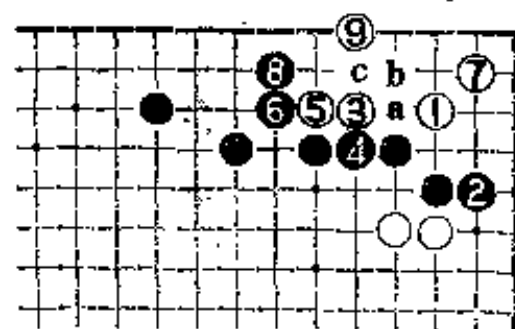
4图



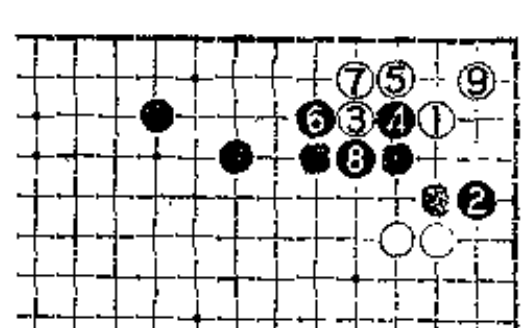
5图

6图（爬） 白5爬，黑6挡住，白7做活。黑6也有走a位，白b、黑c扭断的手筋。但根据局面黑也有可能要受损。

7图（冷静） 白3刺，黑4冲，白5冷静地应，黑没有什么了不起的棋。



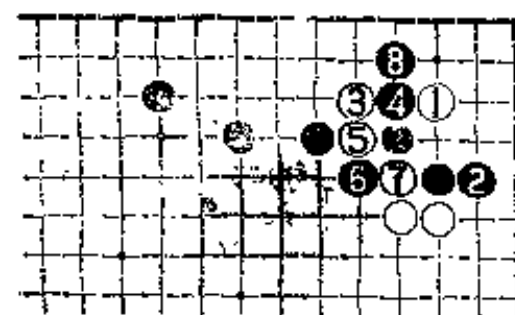
6图



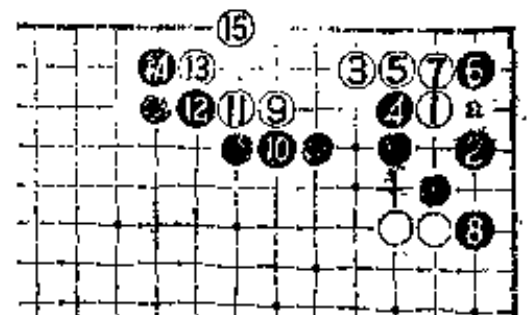
7图

8图（过分） 白5、7冲断过分，黑8沉着。白棋虽然使对手受伤，但时机不成熟就变得过分了。

9图（小尖） 黑2小尖，白3飞是活形。白棋如感到破边空无趣的话，白3走a位，黑8，白3就更干脆利索。



8图



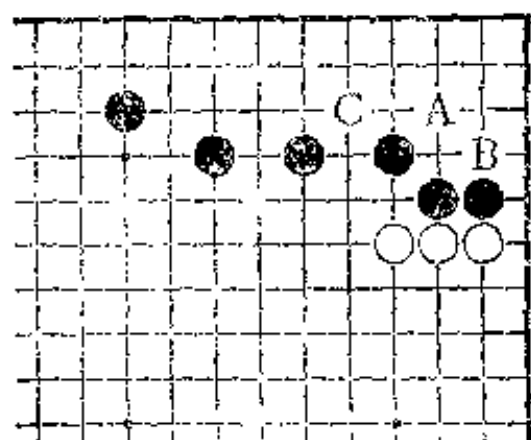
9图

第58型

一间关、尖顶、一间关、立

基本图（没有手段）

黑棋围边防止了上边的打入，立下防止了白棋点三三。此型周围虽有白棋，黑地仍很安稳。白棋狙击的手筋有A位点三三之后再于B位尖顶，或者在C位刺，但是黑棋如果应对正确就出不了棋。

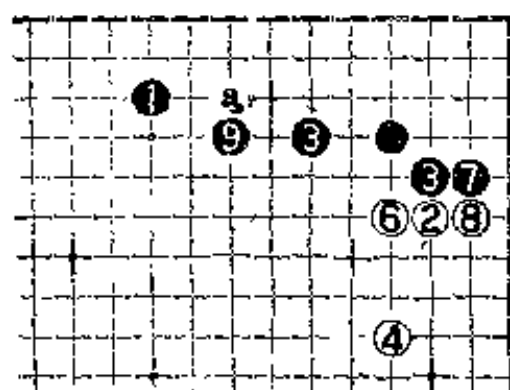


基本图

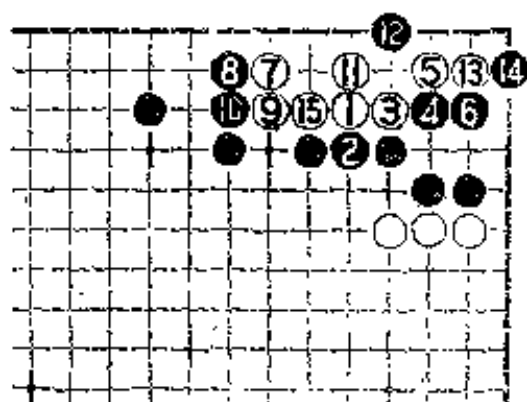
次序图（效率高的围地）

黑7立下时，白是否就可考虑在a位打入呢？这个机会一错过，被黑9位围地效率很高。

1图（刺）白1刺、3爬，黑4、6应平凡，白7飞做活，黑12如走15位，白则走12位。



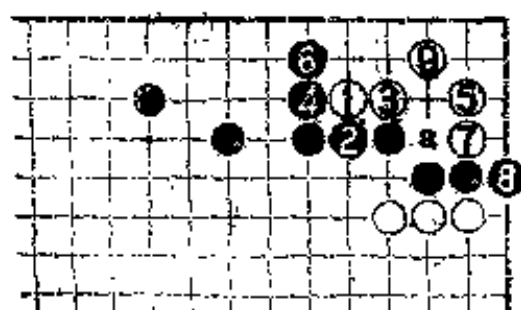
次序图



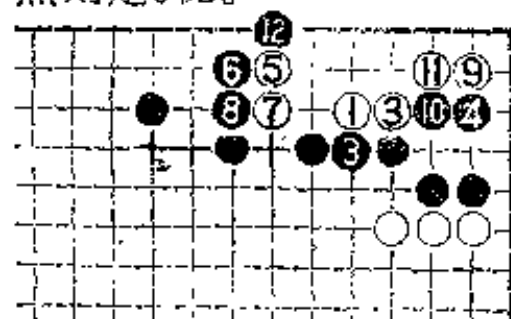
1图

2图（活棋）黑4挡住，白7顶住以后a位是先手，白棋简单成活。

3图（白死）☆ 黑4跳是不给白棋步调的正着。白无论如何也做不活。白9如走在10位，黑则走9位。



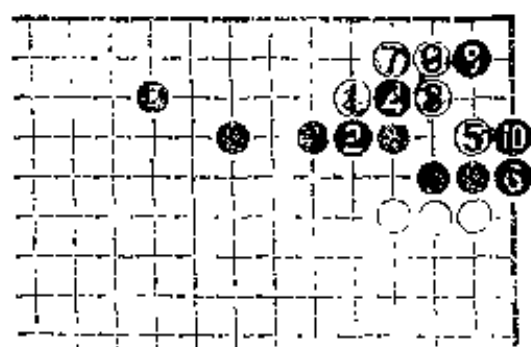
2图



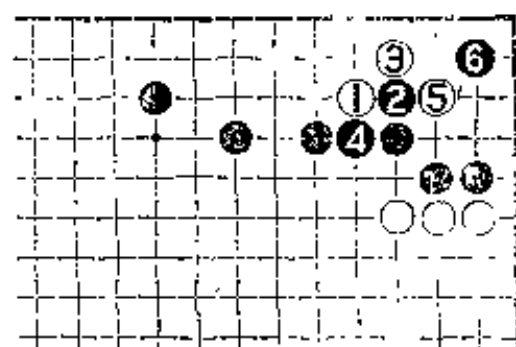
3图

4图（没有眼形）白1刺、3跳、5尖顶，虽然竭尽全力但还是没有眼形。

5图（挡）黑2挡住也行，黑4结实。白5扳，黑6点杀白。



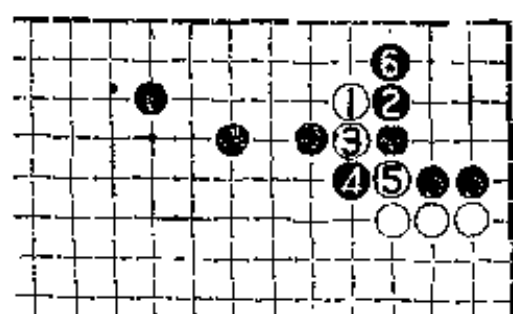
4图



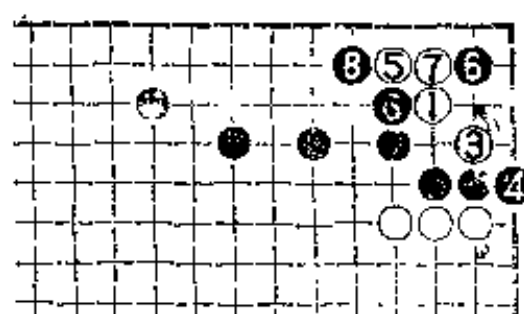
5图

6图（稍有余味）白3、5冲断，黑在6位应，白棋就没有手段。但是此图稍有余味，黑要留神。黑棋最善的应法是3图。

7图（点三三）☆ 白1直接点三三有问题，这是简单明了的。黑6点杀白棋。



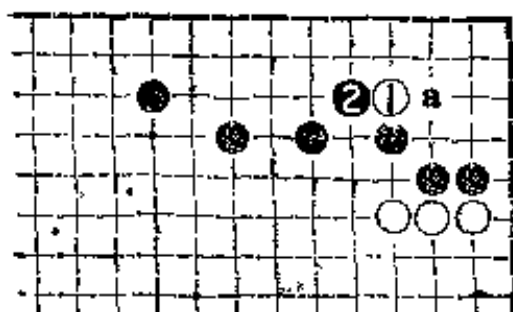
6图



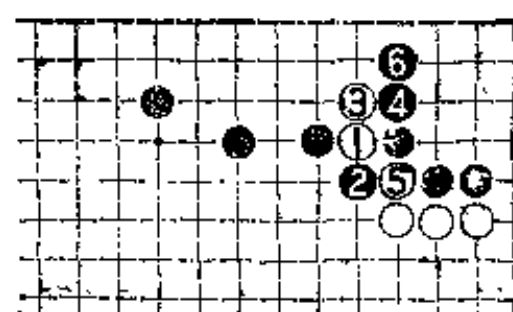
7图

8图（靠）白1靠，黑2应法好。黑2如粗心地在a位应，就会变成1图那样的结果。

9图（挖）白1挖入，黑如2、4，结果与6图相同。



8图



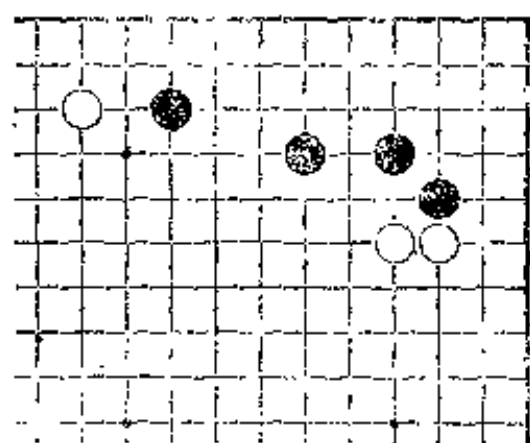
9图

第59型

一间关、尖顶、大飞、拦

基本图（缺陷很多）

黑棋的配置缺陷很多。白可以自由地选择上边的打入或角上的点三三。这里仅研究角部的攻防及与其相关的上边的打入。当然，根据局面偏重于角的场合也是不少的。

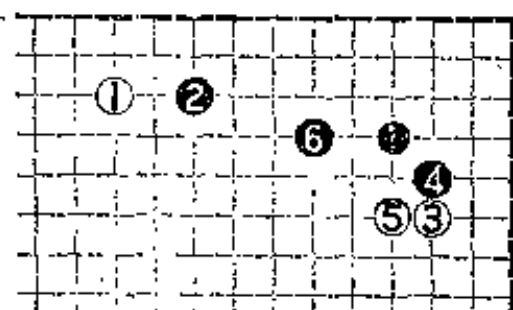


基本图

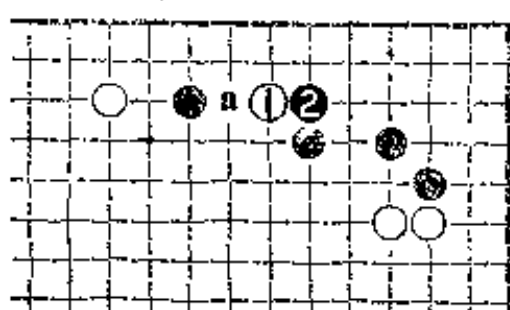
次序图（狭拆）

黑棋本来应该拆到星下，现在只能狭一路中途半端地拆到2位。像这样围得狭窄再被破坏的话就比较痛苦。

1图（在边上打入）白在1位或a位打入总是成立的，但在此我们就不研究了。



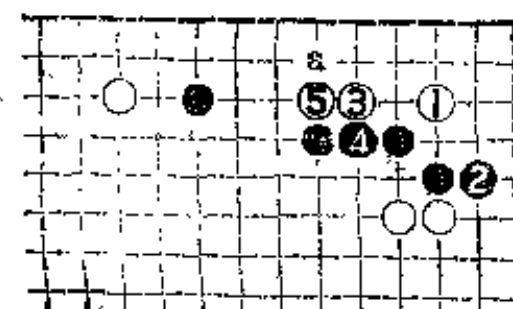
次序图



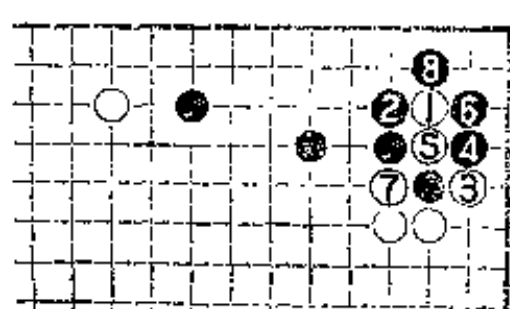
1图

2图（点三三）白点三三是常识，黑2立下，角地全被破坏总是损的。白5也可走在a位。

3图（实利）☆ 黑2内应以下至8是一般走法。黑得了角部的实地，同时也解消了白在上边的打入。



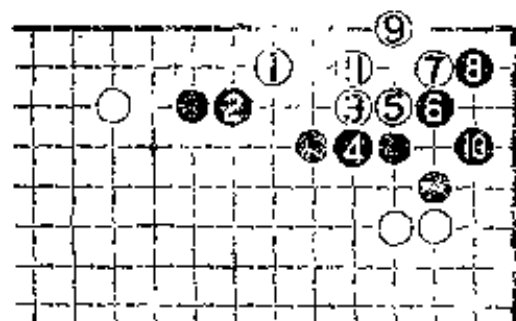
2图



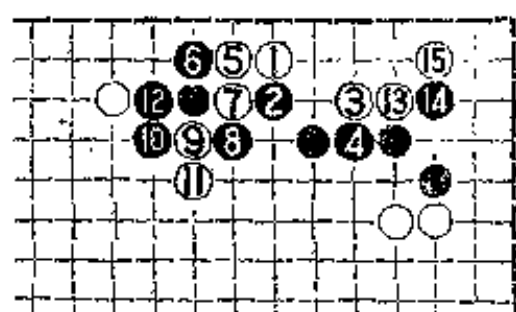
3图

4图（二者必得其一）白1点入之后，渡过和侵入黑角二者必得其一。黑2并、白3刺，在上边活出一块棋，但黑棋也强化了外势，其得失要根据周围的情况而定。

5图（尖顶）黑2尖顶，白3刺、5长至15，黑棋收拾困难。



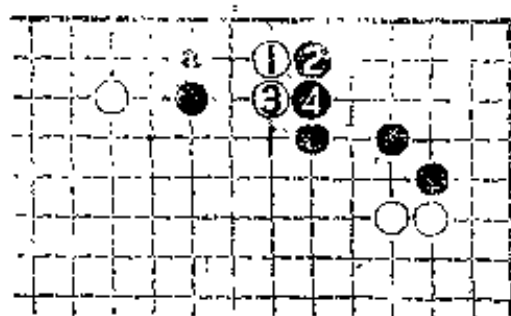
4图



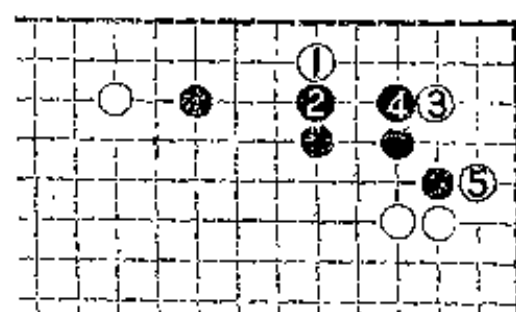
5图

6图（守角）白1点入，黑2守角，白3长或a位托，虽然破坏了上边但失去了三三的侵分，白恶。

7图（深入）白1再深一路侵分，黑如2位顶，白则3点、5扳，这正是白所希望的。



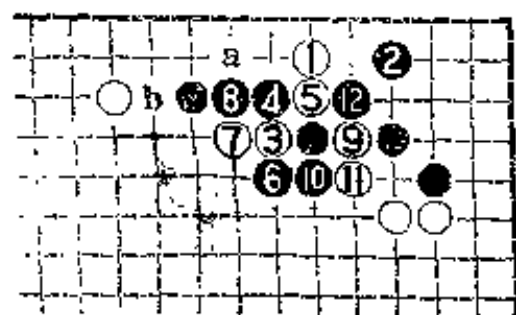
6图



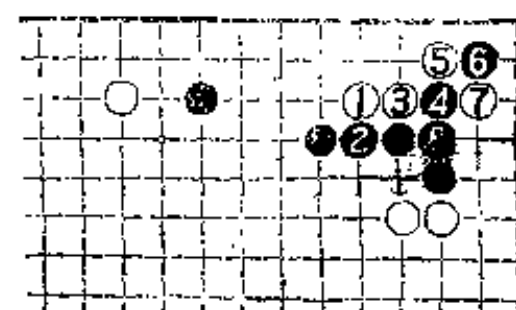
7图

8图（送吃）然而，黑2可以守角。因此白1不是手筋，与左方联络甚感痛苦。白3如走a位，黑则于b位顶进行战斗。

9图（刺）白1马上就刺，黑4、6连扳是手筋。结果与4图没有多少差别。



8图



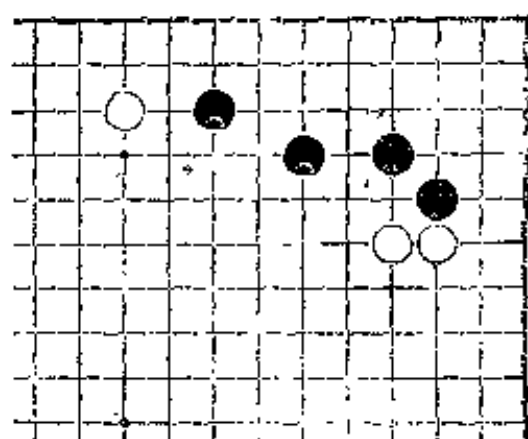
9图

第60型

一间关、尖顶、小飞、拦

基本图（左右摇摆）

黑棋比上型还要拆得窄。因而白棋侵分角部明显地比打入上边重要。但是白从正面侵分效果不好，要设法使黑棋步调紊乱，左右为难。而黑棋要考虑正确的次序来限制白棋的应手。

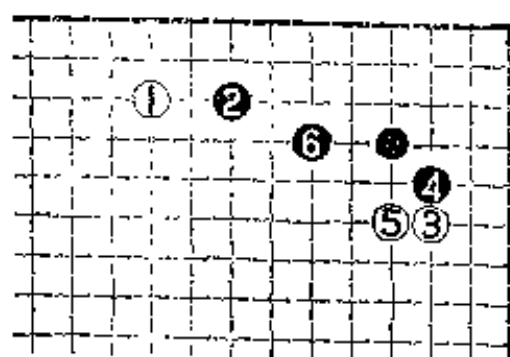


基本图

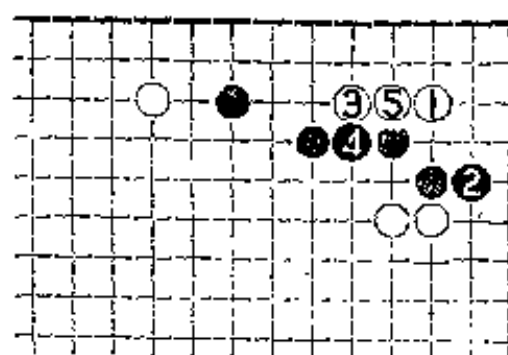
次序图（限制急所）

黑围得狭窄，急所就受到限制。白也许要从发挥白1之子的作用来入手。

1图（点三三）白1点三三，黑2立下有疑问。因为在狭窄的地方却被白棋大逞威风地活棋。



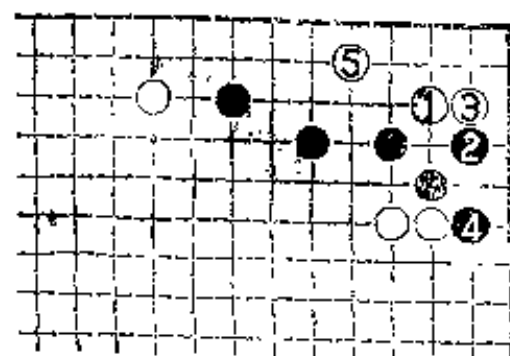
次序图



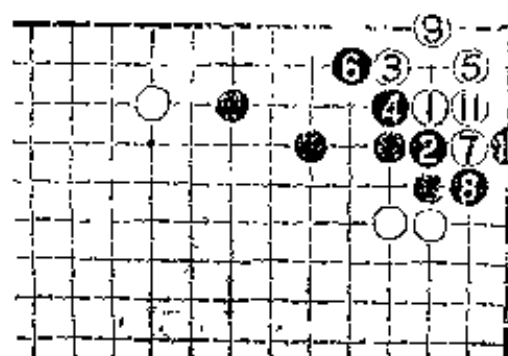
1图

2图（小尖）黑2小尖打算强攻，角上和右边形成转换，黑可满足。

3图（团）☆ 白棋单点三三，黑2团意外地严厉。角上白棋活得很小，黑棋破了右边又得到先手。



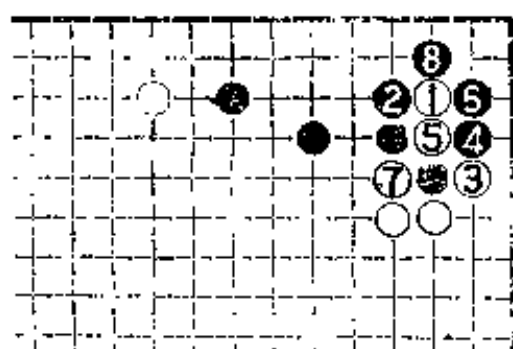
2图



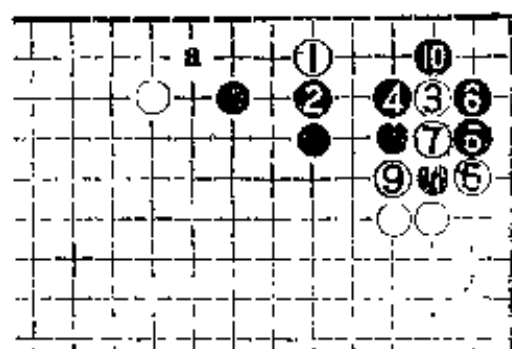
3图

4图（确实）黑2即使内挡，黑角成为确实地域，黑棋也未必不满吧。

5图（点）☆☆ 白1点与黑2交换。白a位价值变大，白多少有点先手便宜，可以满足。



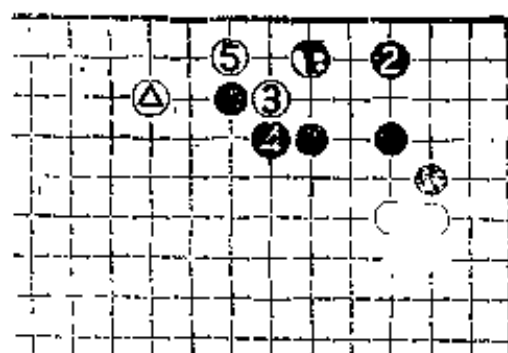
4图



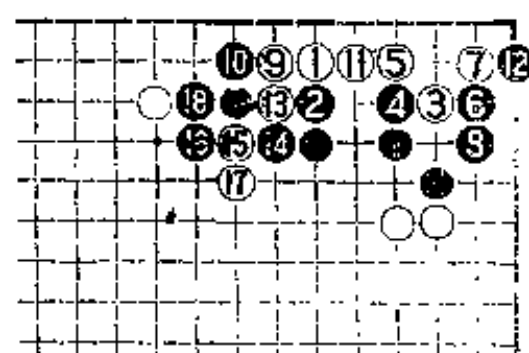
5图

6图（渡）☆ 白棋必须要意识到黑棋可以在2位守角。白△得到强化也满足。

7图（过分）白5扳稍过分了。黑走6、8，白无眼形。



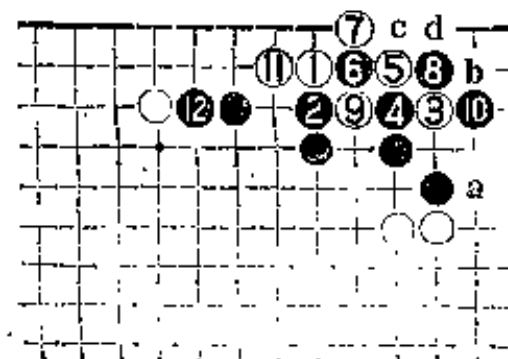
6图



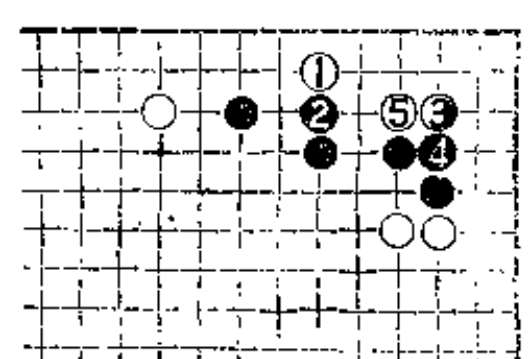
7图

8图（挖）黑棋如果讨厌上图的对杀，在6位挖入是有力手筋，白7可走a位或者白b、黑c、白d打劫。

9图（应手穷）如果有了白1、黑2的交换，黑4团便不成立了。白5爬，黑应手穷。



8图



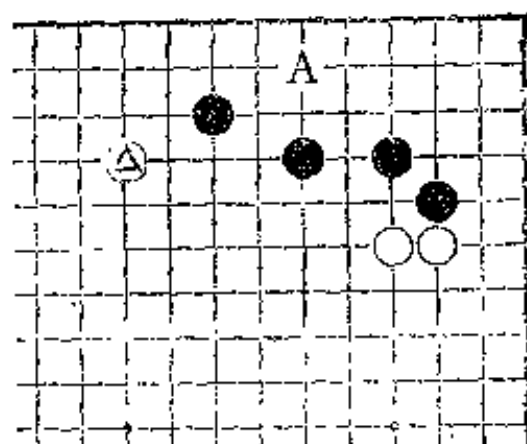
9图

第61型

一间关、尖顶、小飞、高挂

基本图 (子的作用)

黑边的配置虽然坚固，但是白棋在三三侵分还是容易的。然而要寻求不仅仅是侵分，而且还要发挥白△的作用。与上型有所不同的是白从A位直接渡过的手筋没有了。

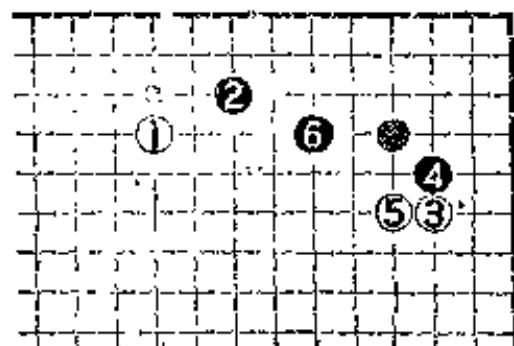


基本图

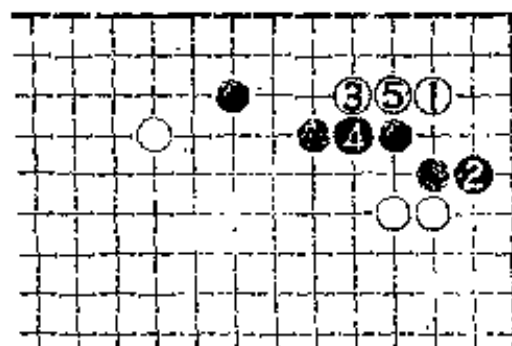
次序图 (拦的效果)

白1至6是一般的次序，白1浮起，白1的位置不如在a位。

1图 (点三三) 白1点三三，黑2立下依然不好，狭窄的地方被白棋活得很大，黑棋仅留下一层皮。



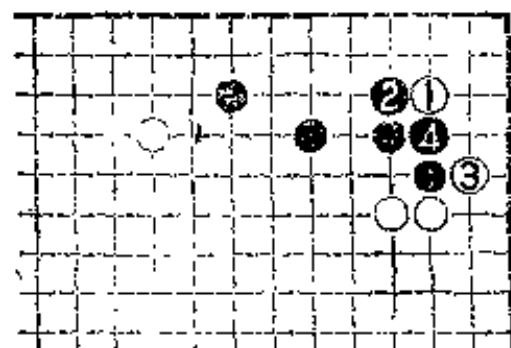
次序图



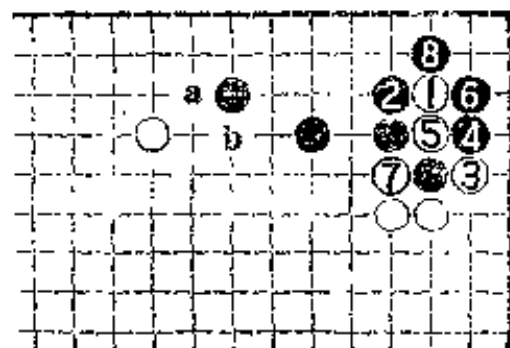
1图

2图 (内应) 黑2内应，虽然被白3扳先手利，但黑角也安稳了。

3图 (实利) 黑也可能走4、6，取角上的实利。白a位尖顶，黑b立虽被利。但也并非是令人生气的形状。



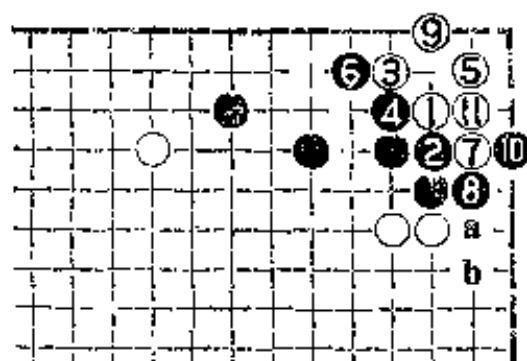
2图



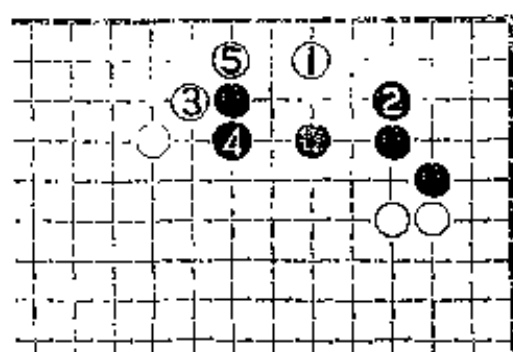
3图

4图（变薄） 黑2团严厉。白3马上做活外部变薄。如果白3不走的话，黑棋就能伺机走黑a、白b，黑8接捕获白1之子。

5图（点） 白1点入是行棋的手筋，黑如走2位，白则3、5渡过。



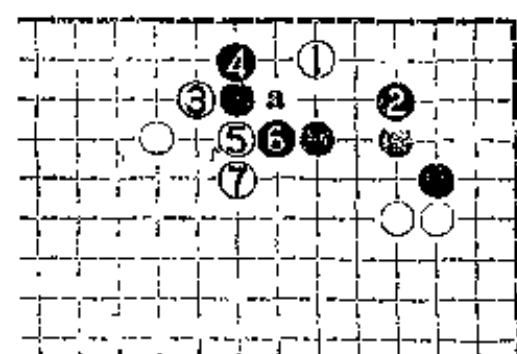
4图



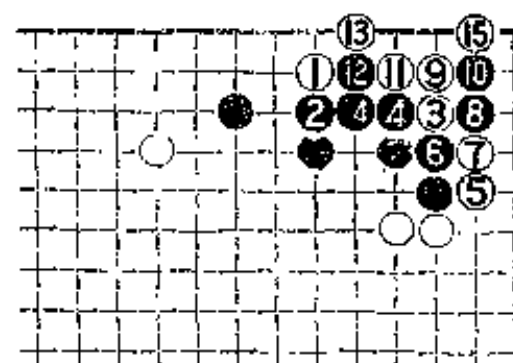
5图

6图（强化的调子） ☆ 黑4如分断，白则在5、7扳长，a位的断点无论对打劫对官子还是对外面收气都有作用。

7图（残留的手段） 黑如在2位顶，白就在3位点三三，黑6团，白有7、9的手段。



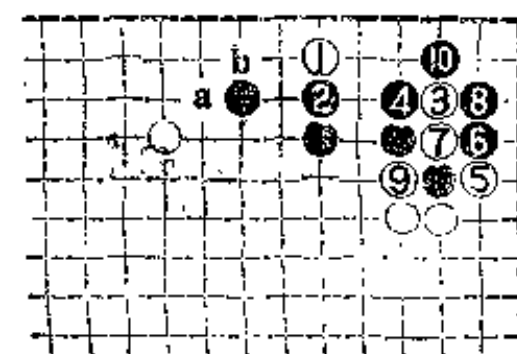
6图



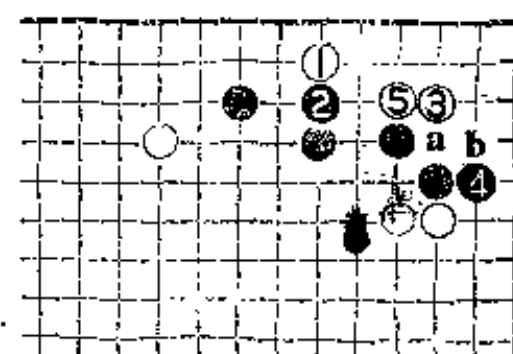
7图

8图（右边走厚） ☆ 黑6、8只得守角。此形白右边变厚。白a、黑b，白1就起了作用。

9图（不可分断） 黑无论走4位、a位还是b位，白在5位爬均是急所，黑棋不可收拾。黑4除了走5位之外别无他法。



8图



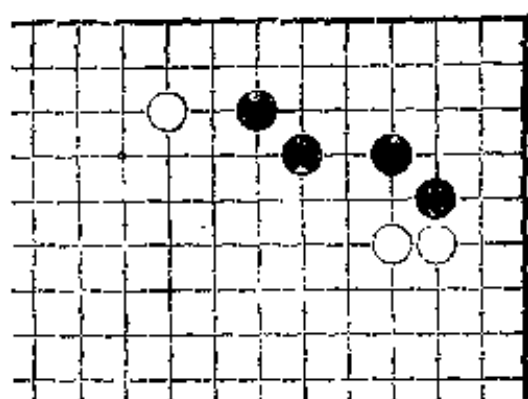
9图

第62型

一间关、尖顶、小尖、拦

基本图（留有急所）

黑棋开拆的幅度虽一步比一步狭窄，但仍留有三三的急所，白棋决不会没有手段。当然这是根据黑棋的应法而展开的攻防问题。对黑棋最强硬的手段，白棋也有巧妙的次序与之对抗。

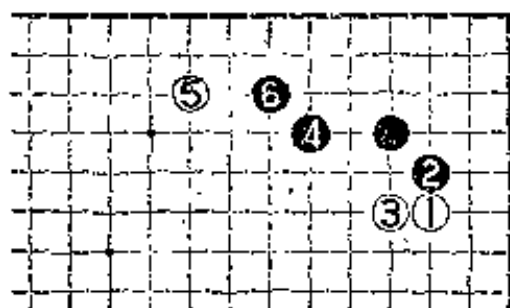


基本图

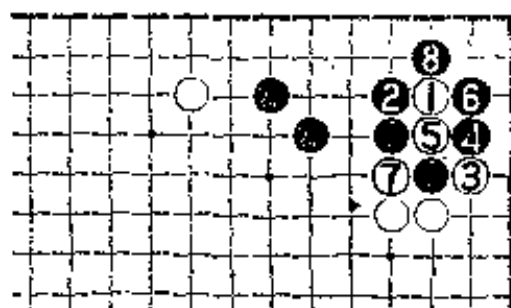
次序图（攻击的着想）

黑6小尖一般是没有守住三三。其用意是防止白大飞进角并予以攻击。

1图（平安）☆ 白1点，黑棋恐怕只好从内侧应，让白渡回。



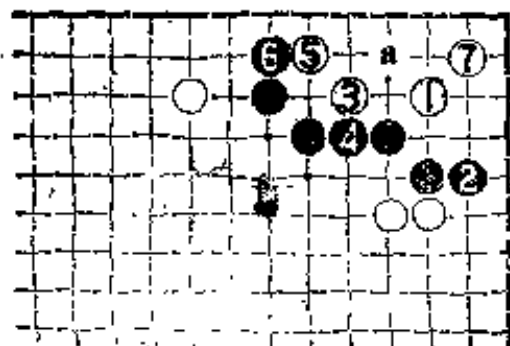
次序图



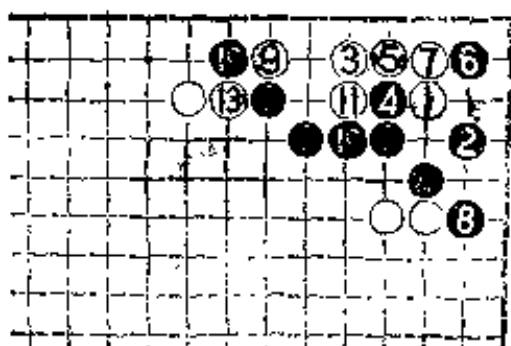
1图

2图（大活）黑2下立，白3、5先手，白7做活，黑棋只是一层皮。因为黑棋外部薄弱，马上在a位杀白显得无理。

3图（小尖）黑2小尖，白3果断地飞，因为白棋有11位的先手，白9之渡可以成立。



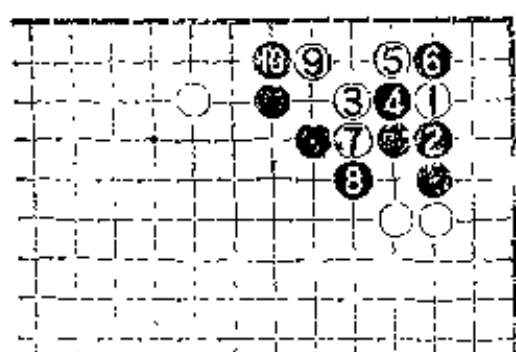
2图



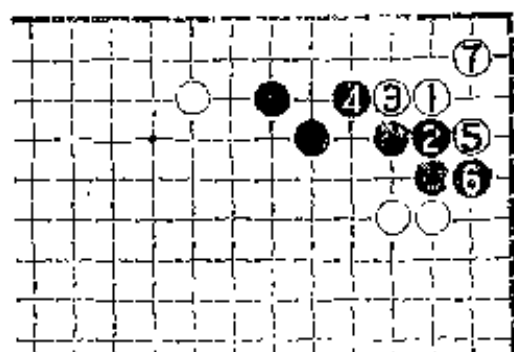
3图

4图（最强）黑2团最强，白3刺，黑4、6冲断，白死。

5图（打劫）白3如果爬，5、7只得打劫。但被黑6立下，白稍不满。



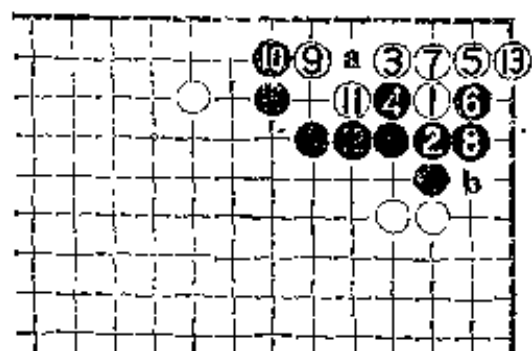
4图



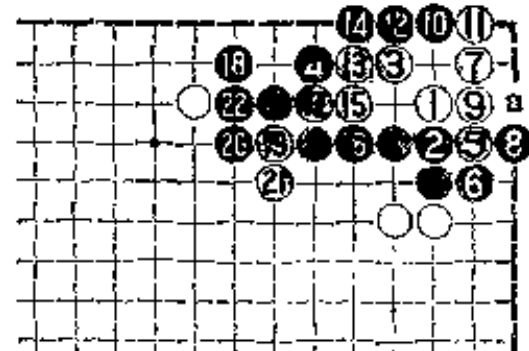
5图

6图（小尖）白3小尖也是手筋，黑4、6以下硬吃的话，白13正好活棋。黑6走a位，白8、黑b也是一法。

7图（白死）黑4小尖是强手，白9接不能做活。白9只能在a位打劫。



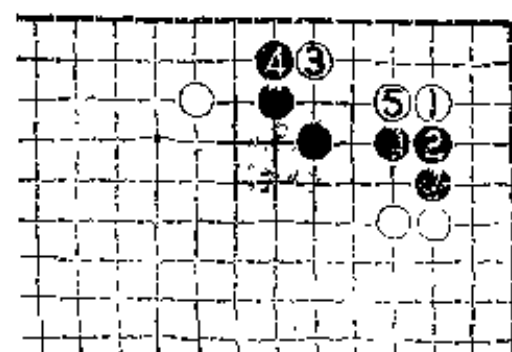
6图



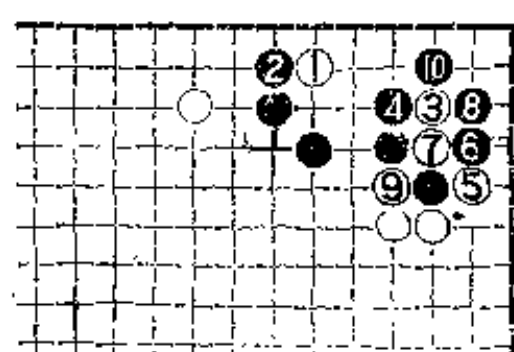
7图

8图（时机）☆ 黑2团的瞬间，白3点入是时机，这样就粉碎了黑棋的意图。

9图（先后次序）白1如与黑2先交换以下至10，白1成为大恶手。



8图



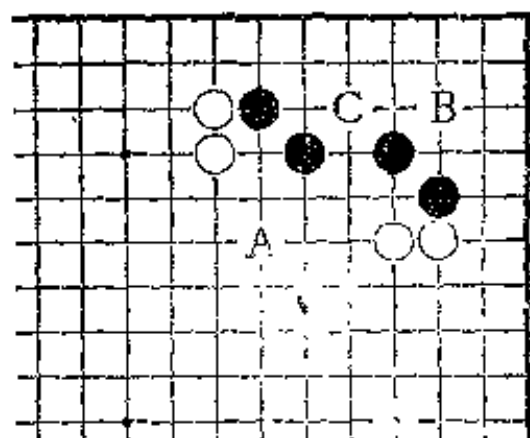
9图

第63型

一间关、两面尖顶

基本图（敷衍）

黑棋左右尖顶也许是打算暂且敷衍一下，但这却是使白强化的恶手，尖顶对于角部的防守几乎不起什么作用。白棋除了A位封锁之外，从内部B、C等处掏入都是严厉的手筋。

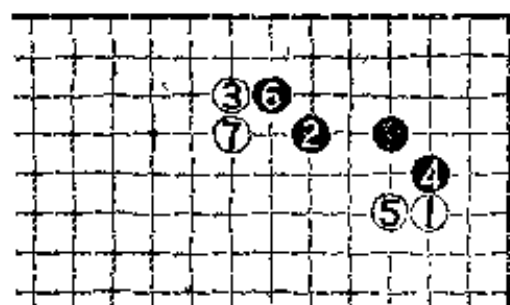


基本图

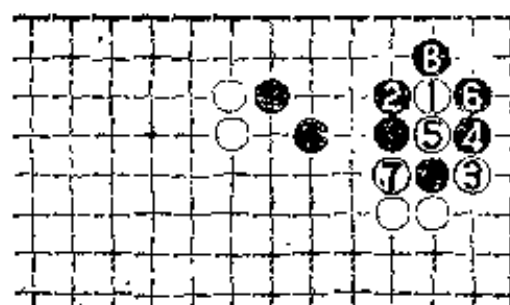
次序图（着想矛盾）

黑2一间关是攻击为主的下法，然而白3拦逼时，黑棋又慌慌张张地回过头来防守，着想前后矛盾，受苦也是必然的。

1图（无可非难）☆ 白1点，黑大致在2位应吧。至黑8，黑地巩固而味佳，黑棋乐意。



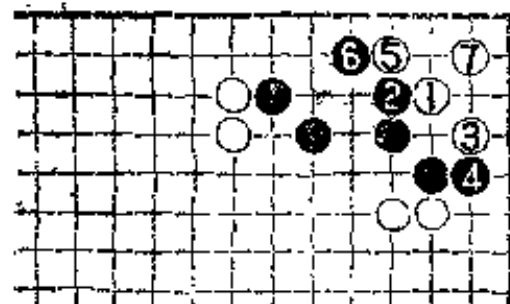
次序图



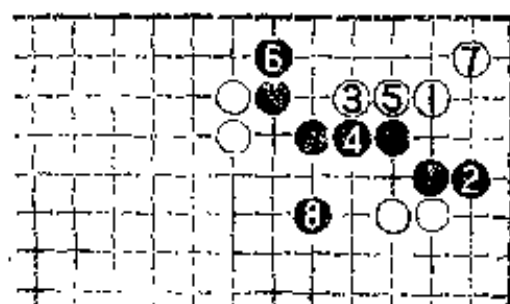
1图

2图（打劫）☆☆ 白3尖、5、7挑起劫争严厉。白如劫胜黑全体动摇。

3图（立下）黑2立下分断过分。被白3、5成活，黑棋仅有一层皮。黑2、6立下是否可以纠缠进攻左右白棋呢？



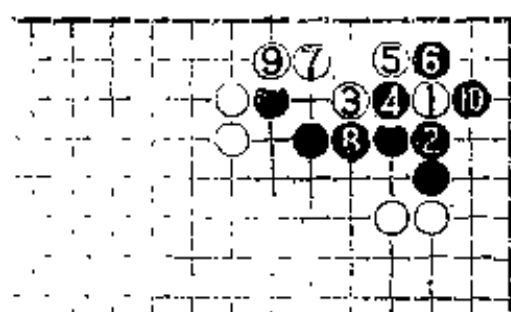
2图



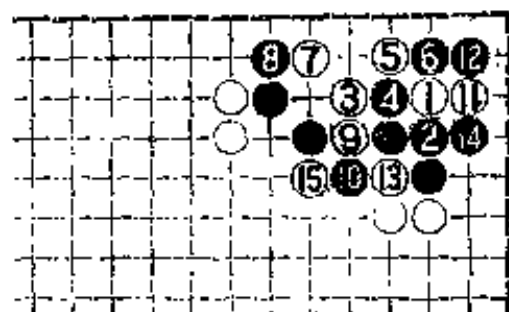
3图

4图（团）黑2团，白3刺，黑4、6大致要冲吃一子做活。

5图（黑崩溃）黑8分断无理。白9冲破外壁，黑崩溃。



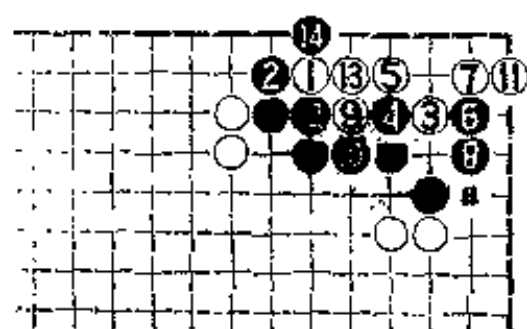
4图



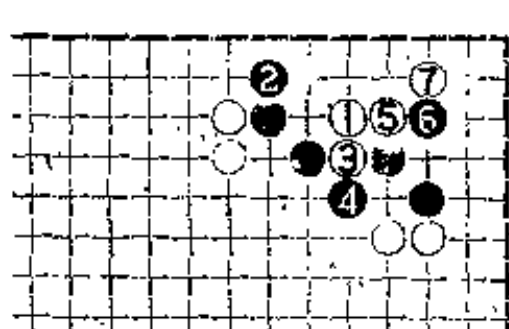
5图

6图（先点）白1先点，黑4以下至14，白是死形。白5如在a位渡过，白1之子已送吃。

7图（从边上入手）白1刺是急所，黑2分断明显无理。



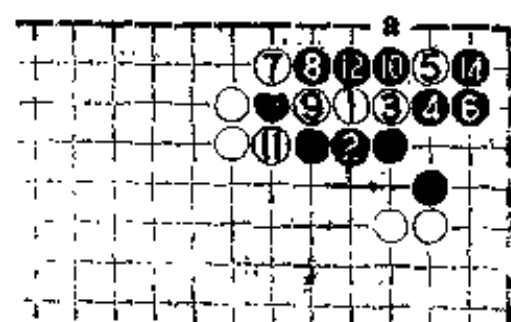
6图



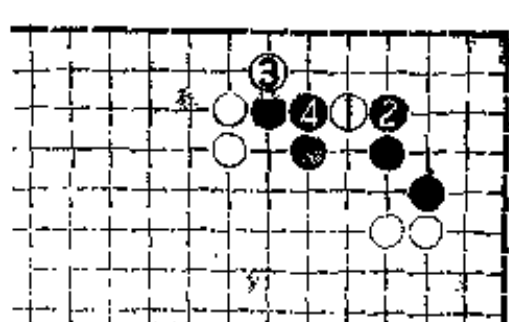
7图

8图（白先手）黑2接，白3、5先手、7渡，黑8以下包收，黑14防白a位扳的手段不能省略。白3如走4位，黑则走3位。白3如走7位，黑则3位应，白无趣。

9图（气促）☆ 黑2在角上应，注意到了气促的毛病。白3先手扳，仅侵消到这个程度，白棋似不满足。



8图



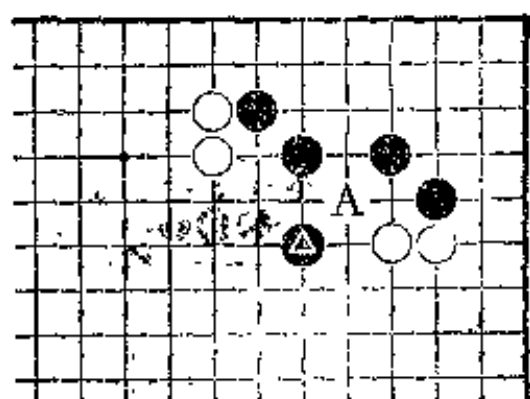
9图

第64型

一间关、两面尖顶、跳

基本图（多了一跳）：

与上型不同的是黑棋多了△跳。虽说避免了封锁就不太担心气紧和对杀，这对于角部的攻防差别很大。然而白A明显地利用对黑多少有些不利，此型与上型的攻防就有微妙的差异。

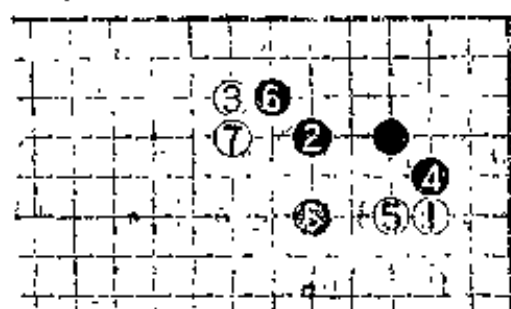


基本图

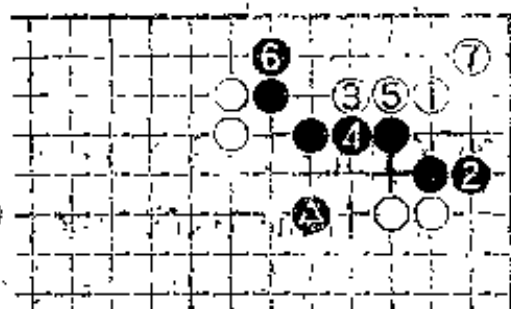
次序图（左右必得其一）

黑8跳，窥伺着左右白棋。如已有夹攻之子，黑8跳出更起作用。

1图（严厉的攻击）白1至7做活，在有黑△跳出的情况下要相当警惕，因为黑棋左右攻击白棋的确很严厉。



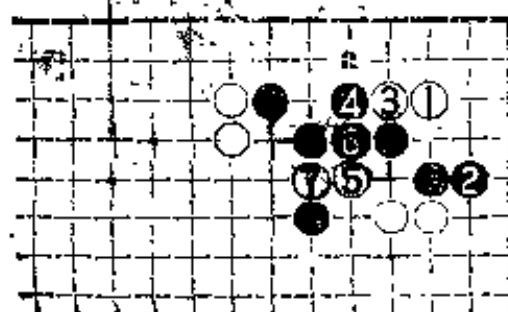
次序图



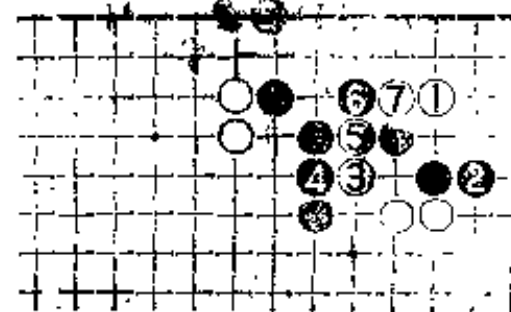
1图

2图（分断一子）白3爬是手筋，白5、7分断一子，角上还留有余味，黑不行。黑4如走6位，白则走a位。

3图（黑苦）对黑2，白3直接刺最强。被白5、7冲断，黑棋不堪忍受。黑4大概只能走在7位，白则在4位冲断。



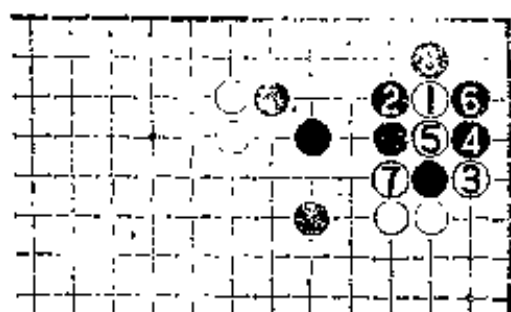
2图



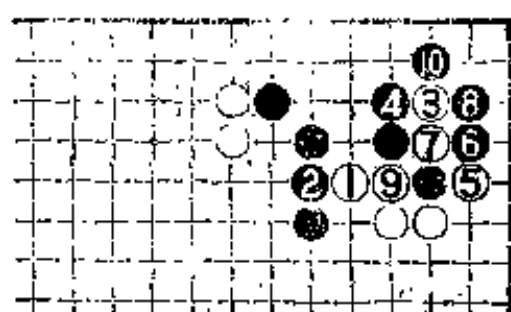
3图

4图（平安）☆ 因而黑棋只好在2位挡住以求平安。至黑8结果两分。

5图（先后次序）白1先刺不好，以下至10，白1与黑2的交换变成恶手。



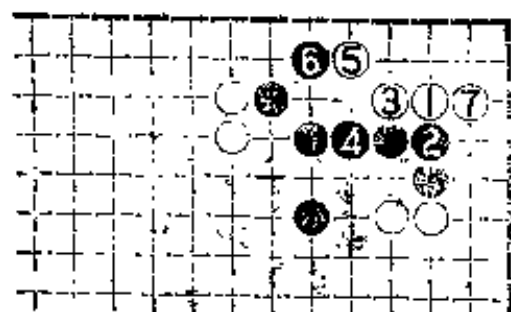
4图



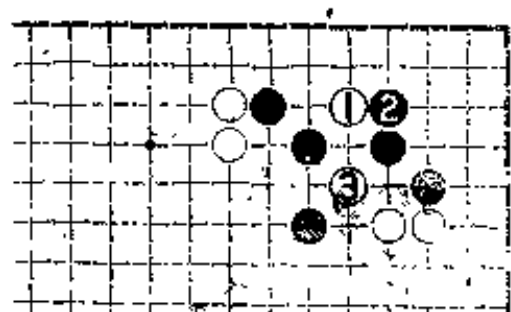
5图

6图（团）黑2团，被白在3位爬，黑不行。以下至白7，黑2完全不起作用。

7图（刺边）白1刺，黑2内挡，白再于3位刺，黑不行。



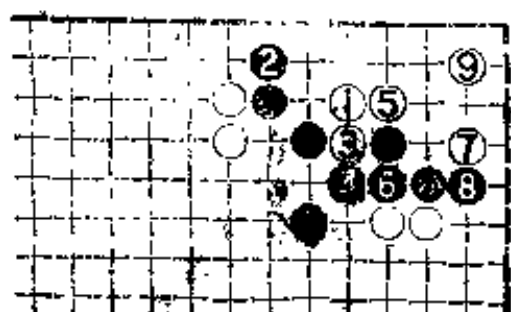
6图



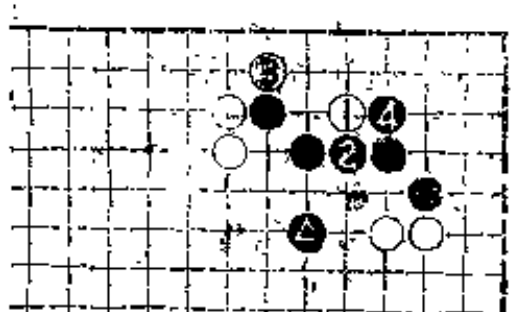
7图

8图（虎口）黑当然在2位立下好，黑△正好是虎口。角上白棋为了求活，不得不走白7与黑8交换的损棋。

9图（接）☆ 黑2平凡地接住简单明了。白3扳过，黑4挡住好。无论怎样变化，黑△跳都能起作用。



8图



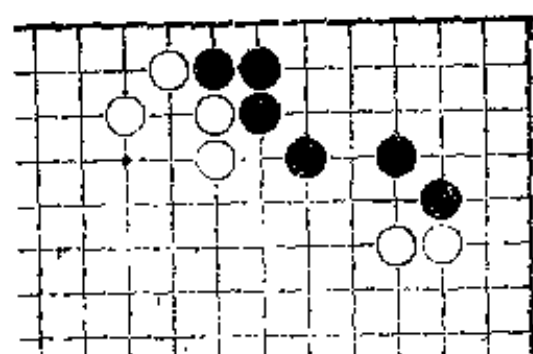
9图

第65型

一间关、两面尖顶、边上扳接

基本图 (伺机收气)

黑棋虽然在边上已经扳接，但全体却是被封锁的形状，而且三三也空虚，不能认为黑角就没有棋了。白棋最坏的结果，也可先打入黑角再在外面封锁，似乎也能伺机对杀或收气。

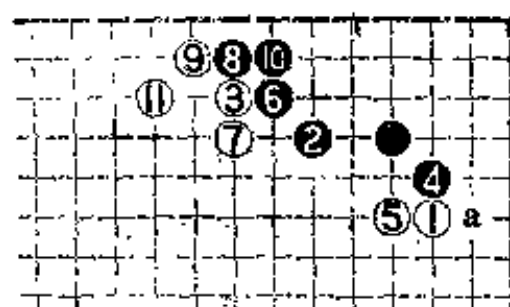


基本图

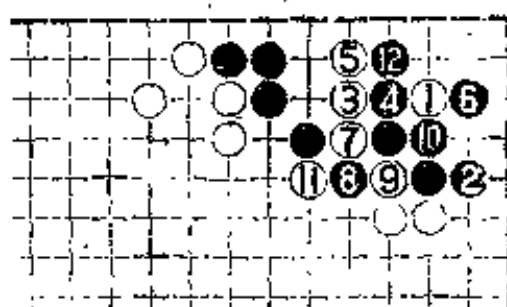
次序图 (巩固黑地的得失)

黑8、10扳接，其代价是强化了白棋。黑棋所指望的是角部就这样成为实地。下一型黑棋是在a位扳接，到底选择何处扳接要随局面而定。

1图 (意外) 首先考虑的是白1点三三，白棋不能指望黑在4位挡而让白在2位扳过。今黑2立下，白3刺，黑4以下至12，白棋意外地不顺利。



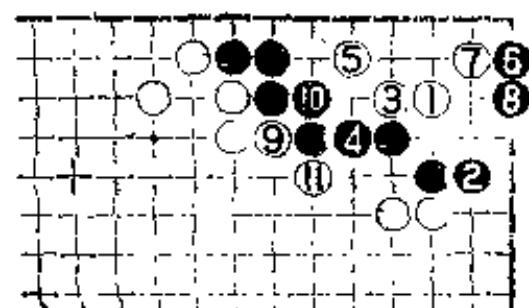
次序图



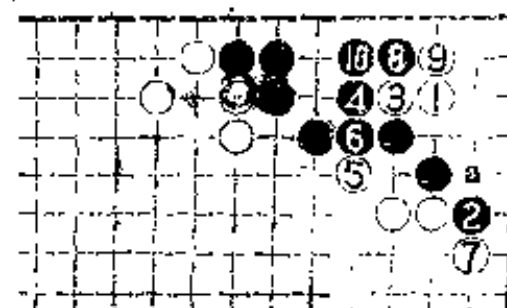
1图

2图 (有眼与无眼) 白3是急所，黑如在4位接，白5以下至11，收气或对杀黑棋形状都不好。

3图 (挡住) ☆ 白5先手刺调子好。黑如果省略8、10，白有a位尖顶活棋的手段。



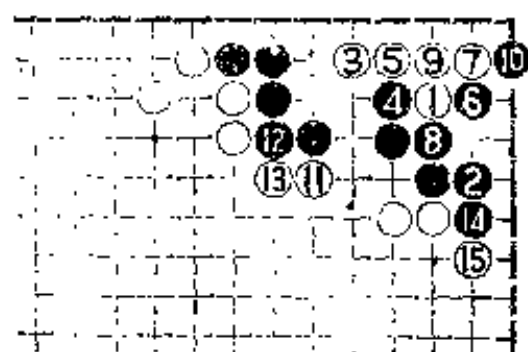
2图



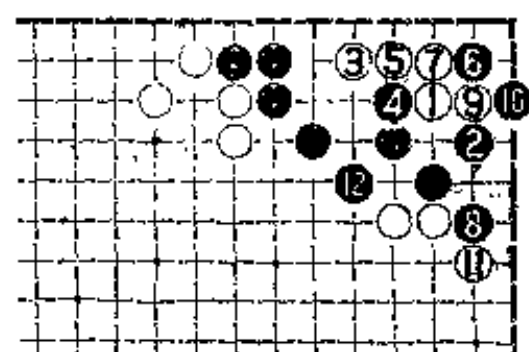
3图

4图（收气）白也可在3位飞，黑4至10白眼形虽然不全，但11以下收气很严厉。黑10是否能够向中腹逃出？

5图（小尖）黑2小尖，白3飞，黑12如果不能逃出的话，白棋的收气就相当严厉。



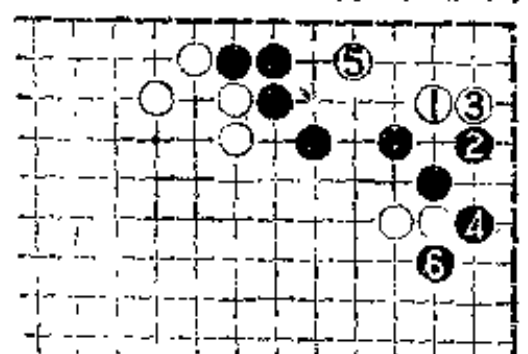
4图



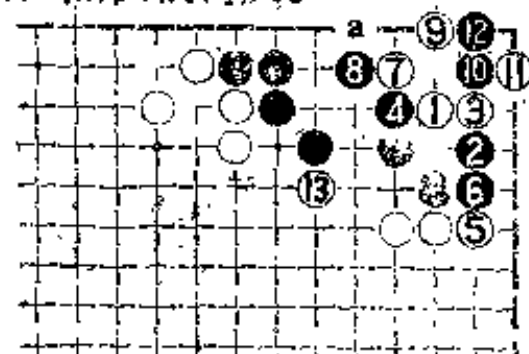
5图

6图（无用的扳接）白3挡，5做活形成转换也很充分。黑棋在上边的扳接就变成了凑白巩固的坏棋。

7图（封锁）黑4如取角，白5先手至13是封锁白棋的好调子。之后白棋有a位扳的打劫，黑棋很讨厌。



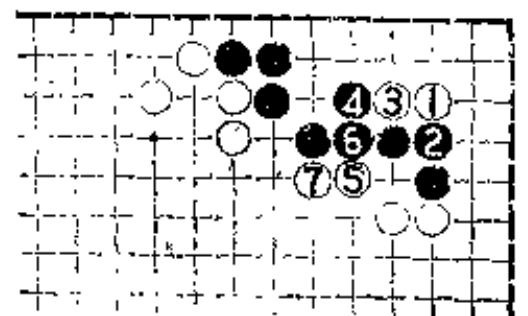
6图



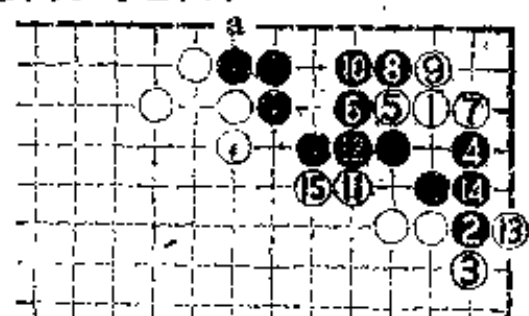
7图

8图（团）黑2团是明显的恶手。以下至白7，黑被封锁。与3图相比，黑棋角上味道变坏。

9图（扳）黑2位扳，结果还是大体相似的收气吃。白15之后，白棋如能在a位扳，黑棋则要收气吃白。



8图



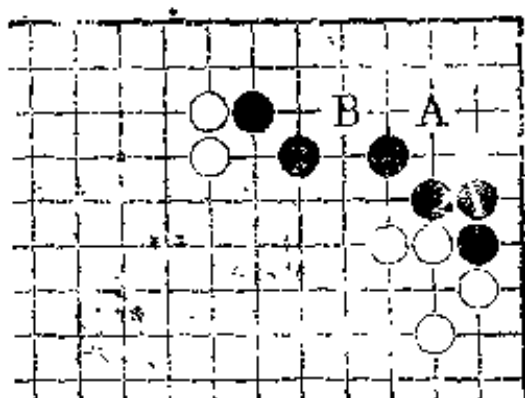
9图

第66型

一间关、两面尖顶、角上扳接

基本图（收气或掏空）

黑棋在角部扳接是以守角为重点，但白棋仍然存在A位点入收气的手筋。由于B位掏空一般也可满足。黑想全部吞进白B之子味道就会变坏。

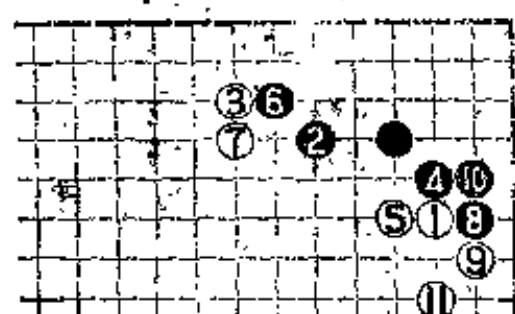


基本图

次序图（简明的变化）

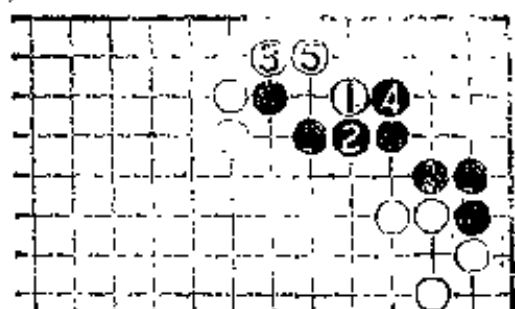
黑8、10扳接变化比上型简明。然而黑棋也凑白巩固，是否便宜尚有疑问。

1图（点三三）白1点三三，7、9先手官子便宜再于11位封锁，瞄住角上的收气吃。白喜出望外。

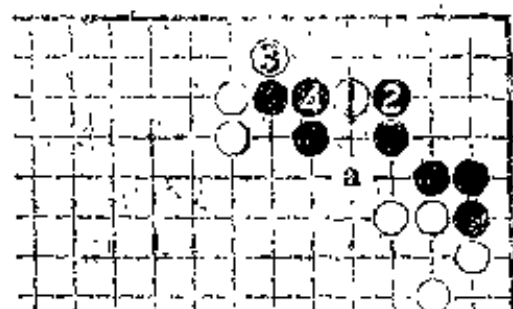


4图（常形）☆☆ 白1刺是此形的急所，黑2接，白得到3、5的官子就很充分。白5之后，黑棋脱先角上也是活棋。

5图（得地）☆ 黑2挡住得地，此图白a是先手，中腹情况就有差别。



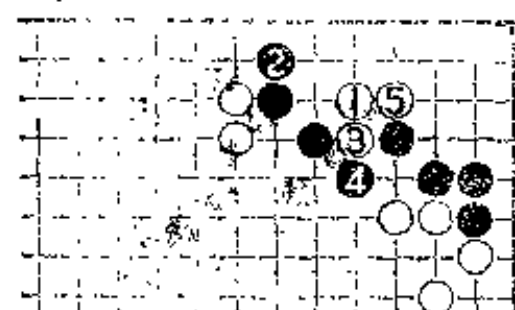
4图



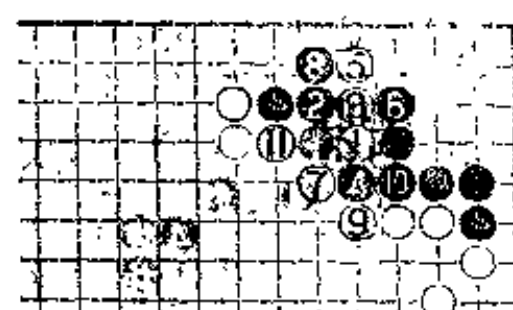
5图

6图（味恶）黑2下立味道太坏。即使白棋在角上没有棋，黑棋也要被白棋收紧气，黑大损。

7图（团）☆ 黑2团，白3、5是手筋。黑6虽可擒获白棋，但被白7以下收气，黑棋无所得。



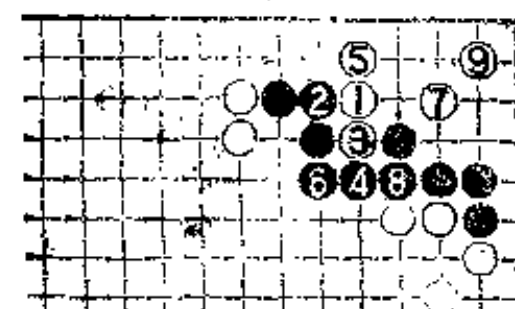
6图



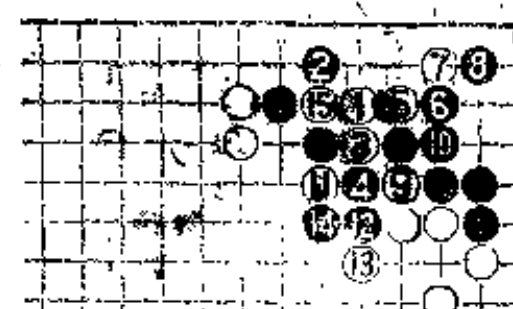
7图

8图（大恶）黑6补断点，白7跳逼黑接住。白9做活，整块黑棋失去眼形。

9图（小尖）黑2小尖，白3、5以下的手段很充分。白13单走15位也很简明。



8图



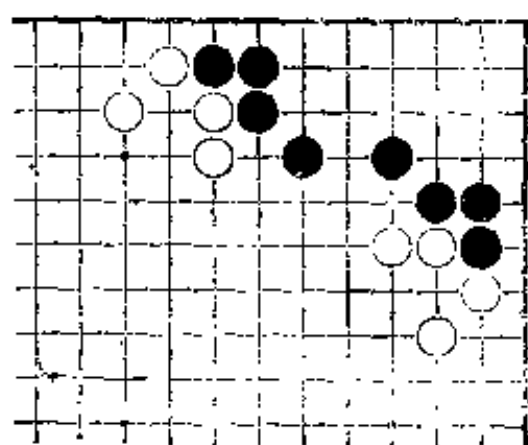
9图

第67型

一间关、两面尖顶、两面板接

基本图 (20目实利)

黑棋8个子，白棋也是8个子。如何评价黑地20余目的实利与白棋的厚味。黑棋两面板接之后角上是没有手段了，白棋即使在外封锁，黑棋也不用补棋。白三三的狙击充其量是劫材而已。

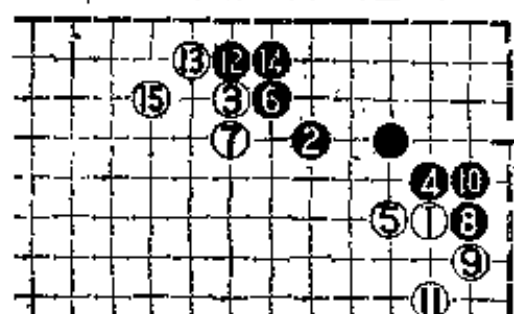


基本图

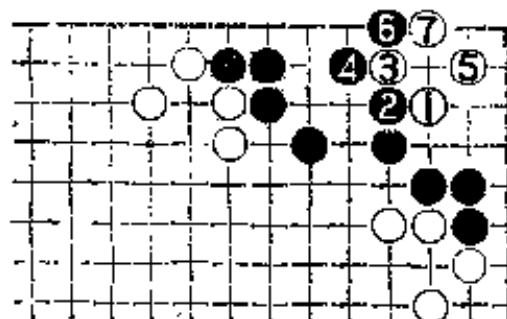
次序图 (两面板接)

黑棋一间关是不便围地的棋形。从感觉上讲扳接围地是无理的。白棋厚味的价值超过黑棋的实利。

1图 (望外) 白1点，3扳、5虎，如果能够走成打劫的话，白棋真是喜出望外。



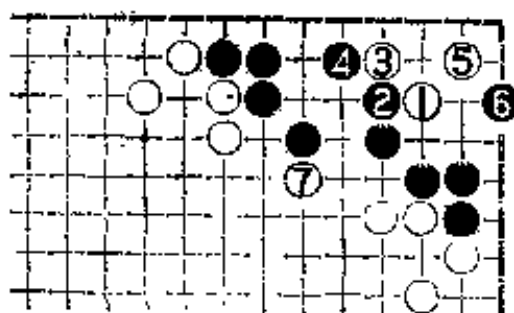
次序图



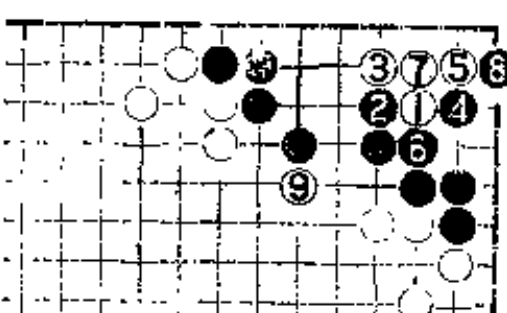
1图

2图 (收气吃) 黑6飞可以杀白，但是白7封锁之后多少有点收气吃的怪味，黑不太妙。

3图 (简明) 黑4靠简明。可是白9封锁之后仍然有收气吃的味道。



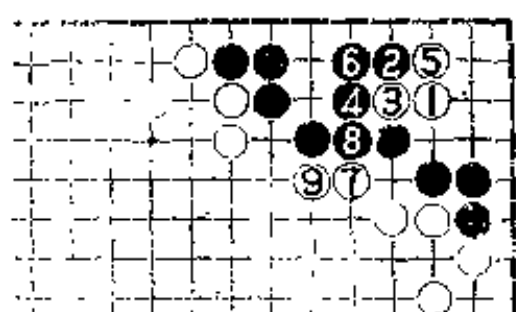
2图



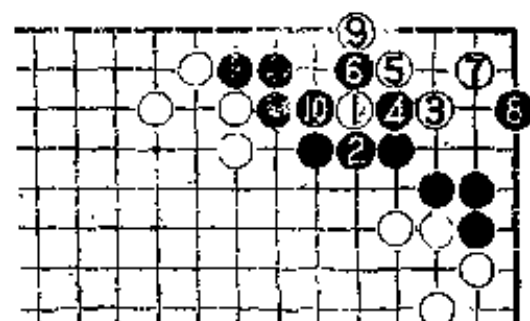
3图

4图（跳）☆ 黑2跳吃味道好。白7先手利，尽管白在9位封锁，但对黑棋无关痛痒。这恐怕是黑棋最善的走法了。

5图（送吃）白1刺还是没棋，白棋送吃徒然受损。



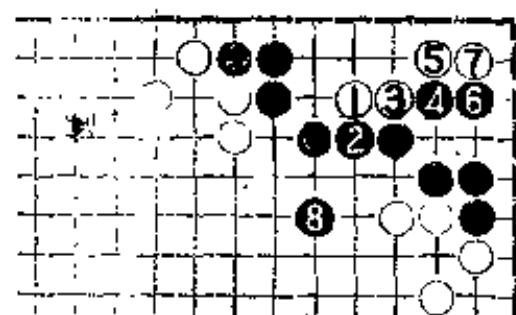
4图



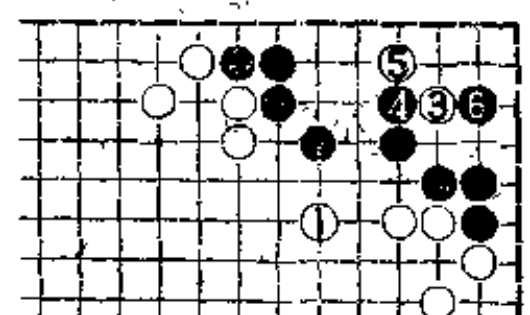
5图

6图（挣扎）白3、5挣扎，还是无法做活，黑8向中央跳出，白棋大损。

7图（跳封）白1封锁，黑棋没有必要补棋。白3点、5扳，黑6靠对杀，黑棋要快二、三气。



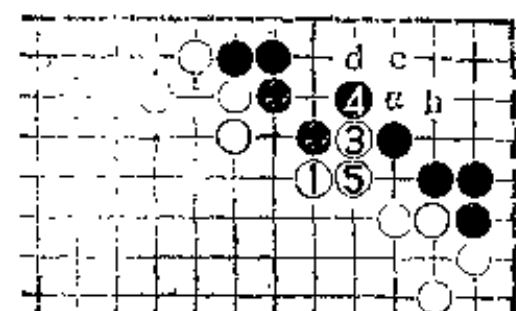
6图



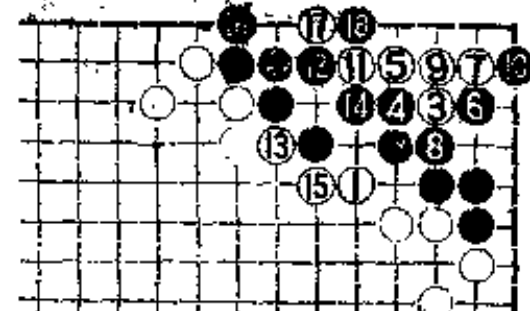
7图

8图（靠封）白1靠封，黑可脱先，即使白棋走3、5，黑棋还可能再次脱先。白a、黑b、白c、黑d。

9图（刺封）白1即使刺封，黑棋也可以脱先。白3以下黑棋有眼杀无眼。



8图



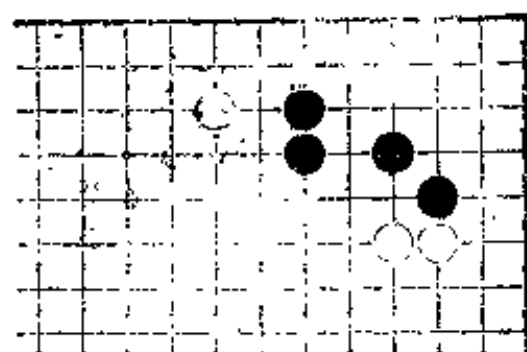
9图

第68型

一関、尖頂、并

基本图（立即防守）

黑棋立即防守也很充分。可以根据情况进攻左右的白棋。虽然三三还比较空虚，地域不够确实，但白棋如马上侵入黑角，假使能做活的话，外面就要招受更大的损失。从感觉上讲白棋瞄准的目标是直接点三三，而不必拐弯抹角。



基本图

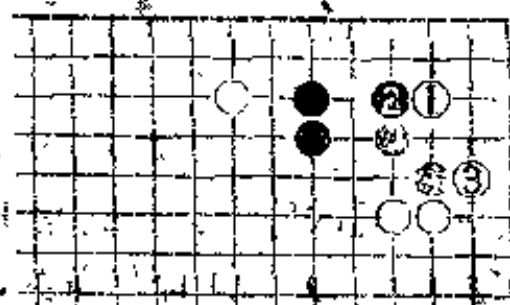
次序图（常见的形状）

黑4、6守备左右的缺口是常形。其用意是不让周围的白棋太强化。

1图（意外之喜）白1点，黑2挡住太软弱。白3渡过，白棋大喜过望。



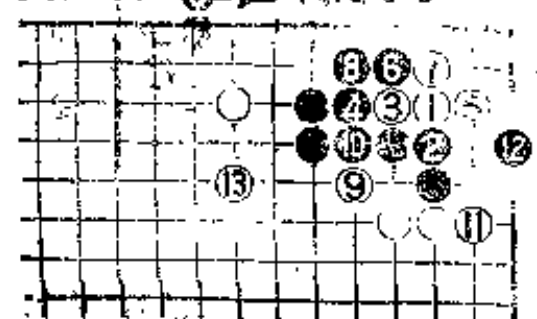
次序图



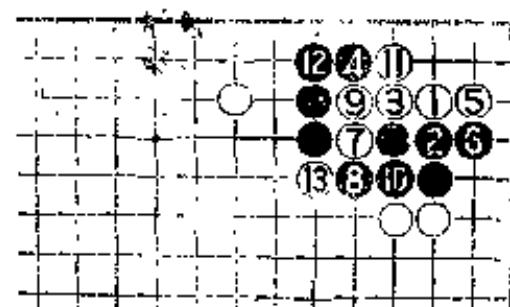
1图

2图（收气吃）黑2团，缺乏棋子的效力。白3爬是急所，黑形逐渐变得怪起来。至白13黑棋被封锁可真不得了。

3图（对杀黑负）黑4小尖仍然很坏，被白13切断对杀黑负，收气吃也不行了。



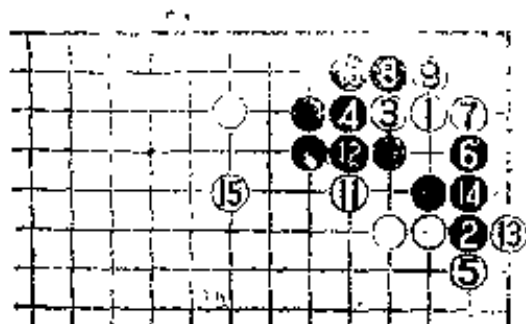
2图



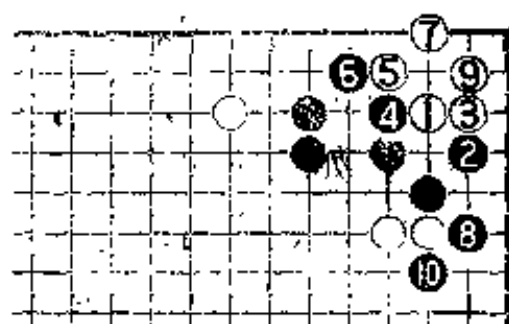
3图

4图（扳）黑2扳、6虎也是苦形。白仍有11位的先手刺、15封锁，黑棋不妙。

5图（小尖）黑2小尖最强，黑4挡住，即使让白做活，黑棋也不错。黑4在8位扳也不坏。



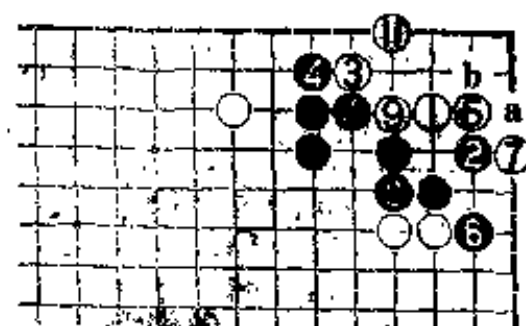
4图



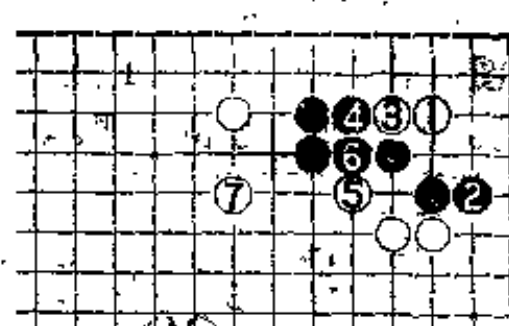
5图

6图（转换）☆ 白3先手以下至11，白无条件做活（黑a则白b）。黑得外势也充分可下吧。

7图（立下）黑2立下，白3爬是急所，5位先手刺。



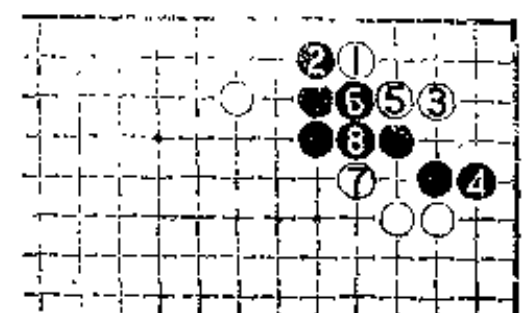
6图



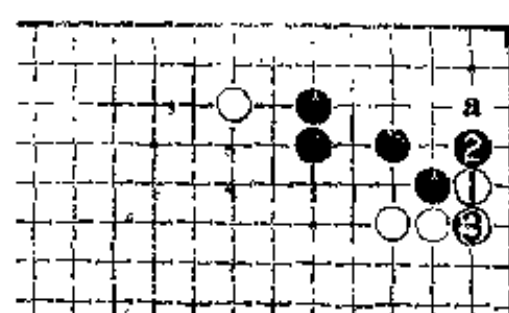
7图

8图（先后次序）白1先点结果似乎相同，但白1与黑2的交换明显白损。

9图（冷静）☆ 如果冷静地考虑一下，白不拘泥于角部而在1、3扳接也许就比较充分了。白以后伺机在a位夹，瞄住角上收气的手段。



8图



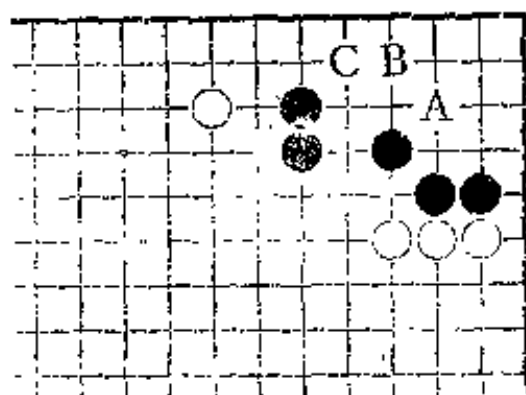
9图

第69型

一间关、尖顶、并、立下

基本图（味道坏……）

黑棋比上型又多了右边的立下，黑角基本上已坚固。但白棋仍有种种瞄准的目标，黑形的味道确实不好，如果应法无误的话才能勉强守住。白棋可以考虑走A、B、C等点，其中C点最讨厌。

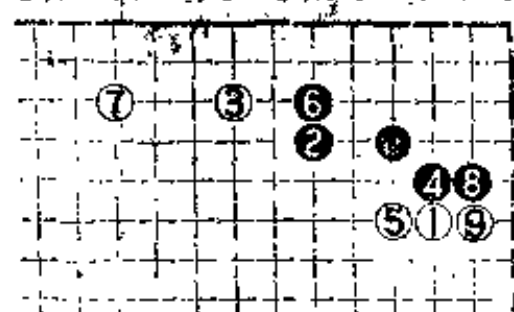


基本图

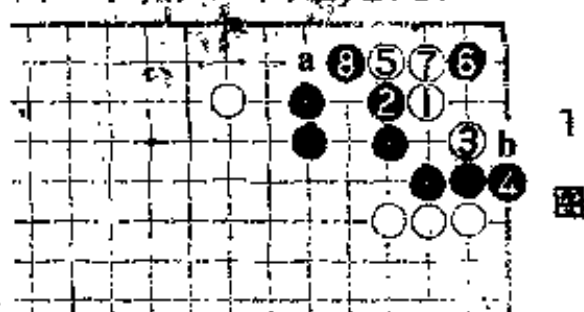
次序图（先得地）

黑8先手立下暂先得角。以后白棋如点进黑角，黑棋只是要注意收气的问题。

1图（正面攻击）白1点三三、3尖顶从正面侵入当然不会成功。白7如走8位，黑a，白7；黑b，白也是死棋。



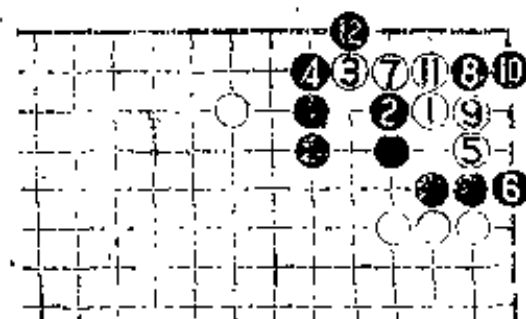
次序图



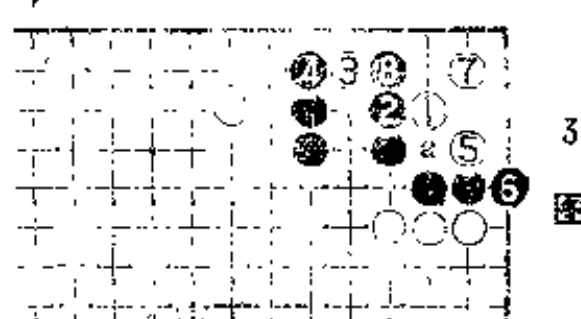
1图

2图（白死）白3先点再走7、9，黑10、12简单地杀死白棋。

3图（虎）白7虎，黑8立下，白死。白a的先手对眼形全然无用。



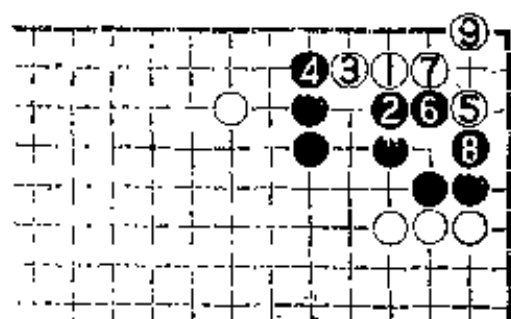
2图



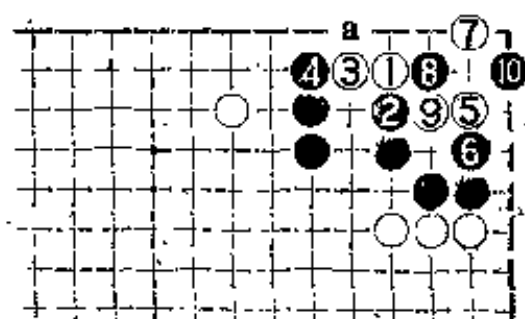
3图

4图（点）白1点入，黑如走6、8，白在9位做劫，白大成功。

5图（白死）黑单于6位顶是好手。白7如走在9位，黑a位扳，白也是死形。



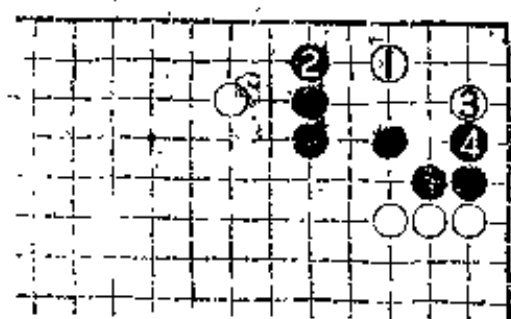
4图



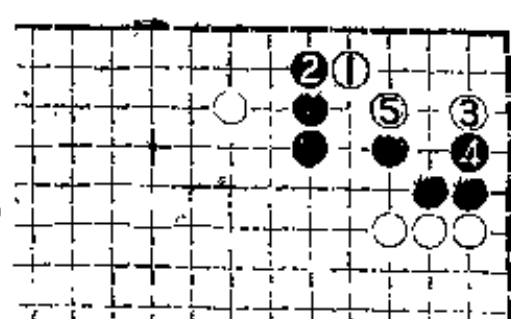
5图

6图（送吃）白1点入时，黑2立下大吃是好手。白无论如何也是死棋。黑棋在外面也没有严厉的封锁。

7图（先点）白1先点入再于3位大飞是手筋，白形意外地具有弹性，黑棋应手要慎重。黑如在4位应，白5尖，大体成打劫之形。



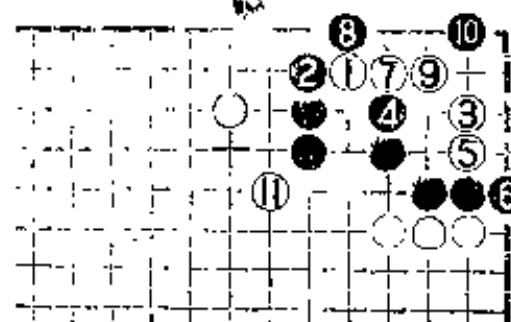
6图



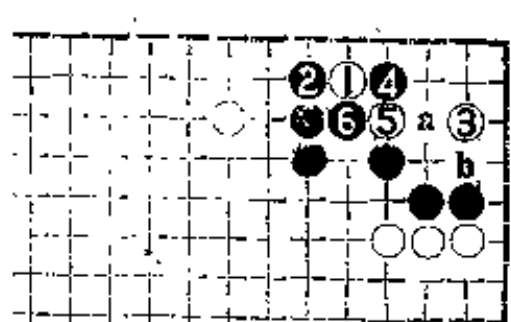
7图

8图（收气）黑如走4位，白5先手，黑8、10虽然杀白，但白11罩住，黑须收气。

9图（正确）☆ 黑4正确，对白5，黑6打，白棋便无手段。黑6如走a位就生出白b渡的手段。



8图



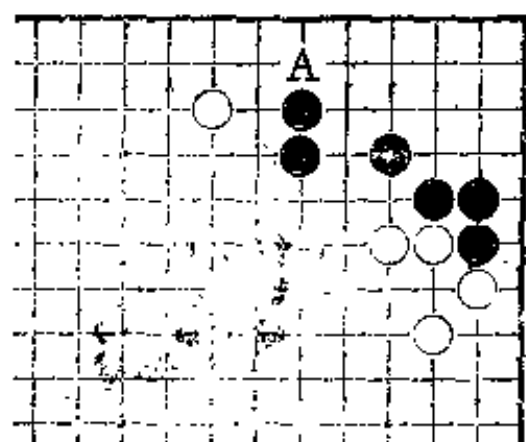
9图

第70型

一间关、尖顶、并、扳接

基本图（绝对坚实）

黑棋即使在角上立下，白棋对黑角也没有什么手段，因而扳接的话，黑角更是绝对坚实。白棋大约只能伺机在A位托，深入就要被吃。在这样坚固的地方，从内部打入继而在外收气这种常用的手筋行不通了。

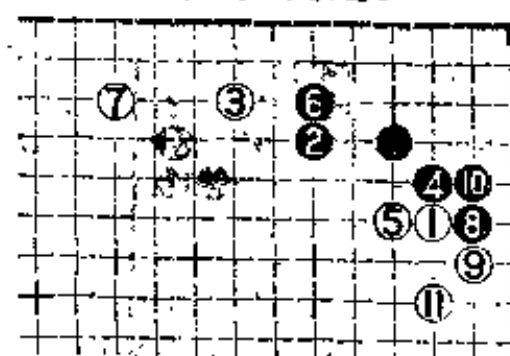


基本图

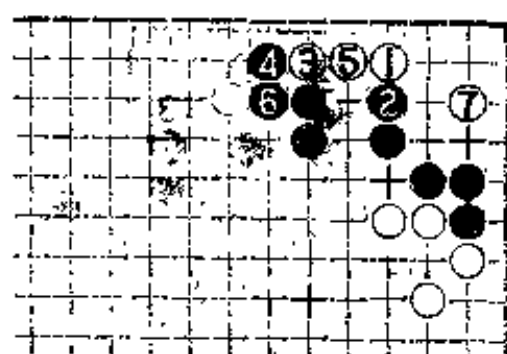
次序图（过分保守）

黑8、10扳接也许过分保守吧。黑角更加巩固的同时，白棋也得到强化。

1图（大问题）白1点，黑2顶，白3托有粘性，以下至白7就出了大问题。



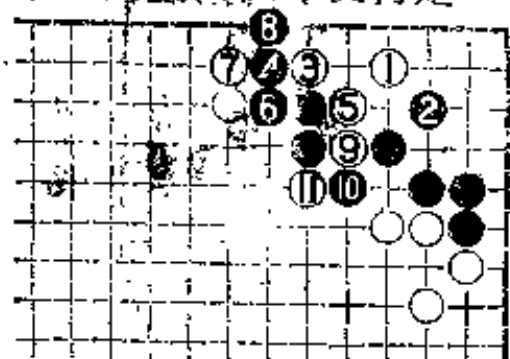
次序图



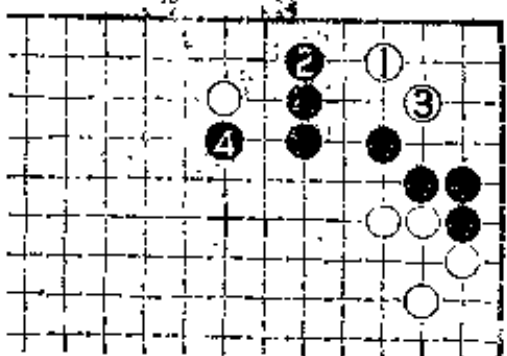
1图

2图（收气）黑2如守角，白走3、5就有收气的手段。白11位断，黑苦形。

3图（毫不介意）黑2立，白3尖，黑4不在角上应是好手。角上白棋即使再走一手也还是死棋。



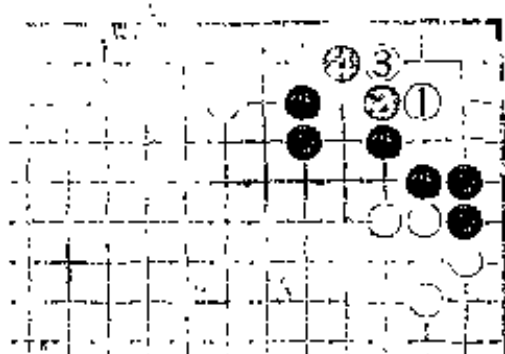
2图



3图

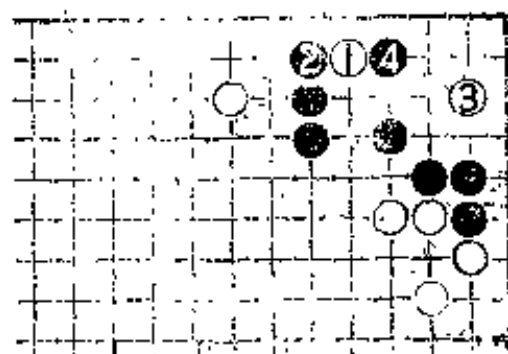
4图（挡是急所）☆ 对白1点，黑2挡是急所。黑如走在他处，白在2位爬同样也是急所，黑的味道将变坏。

5图（送吃）白1、3只是送吃而已。



4

图

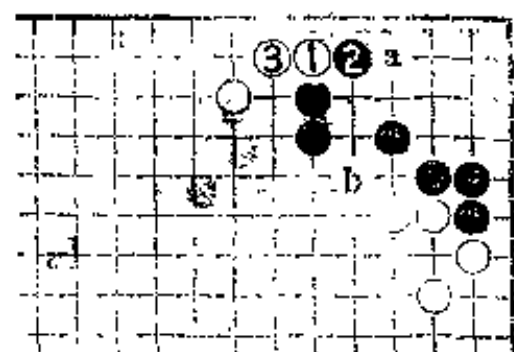


5

图

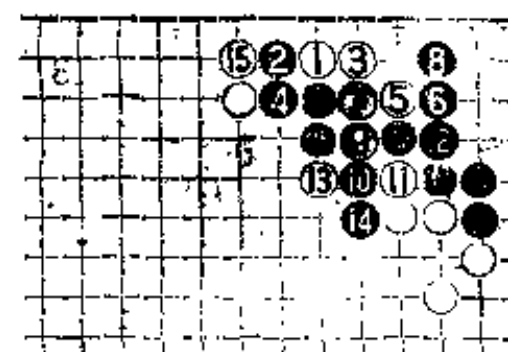
6图（官子手筋）☆ 白在1位靠是官子手筋。黑如走2位，白3退已有所得。白棋瞄住a位之夹就有b位小尖的利用。

7图（过分）黑2分断过分。白5、黑6都是错误的下法，至白15，黑不行。



6

图

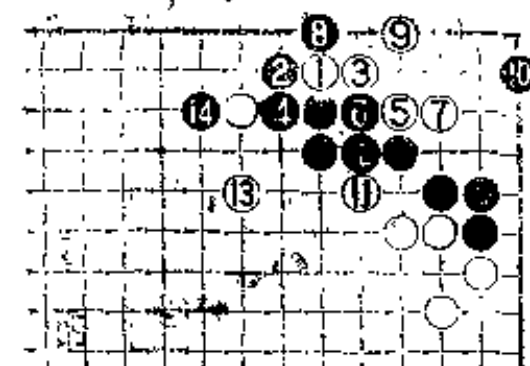


7

图

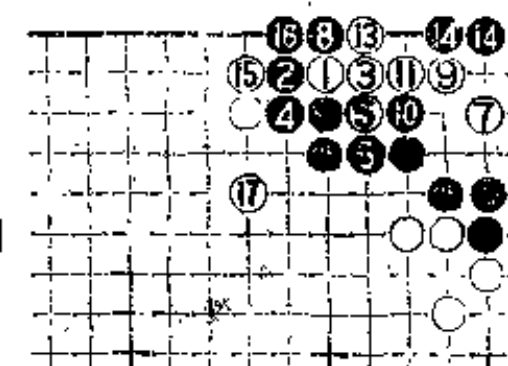
8图（白死）对白5，黑6正确，角上白棋是死形。白11、13之后，白棋缺乏连贯的收气手段。

9图（味恶）黑8扳可以杀白。但是黑形味恶。外部如被白封锁，黑就要收气。



8

图



9

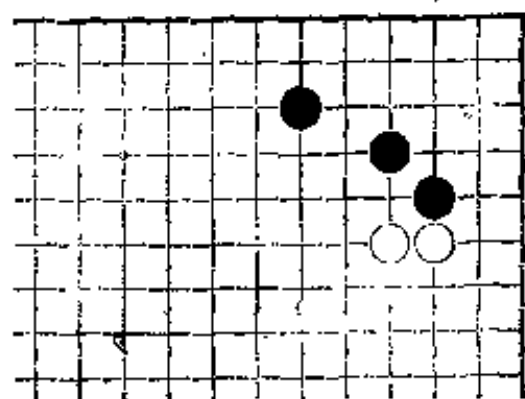
图

第71型

小飞、尖顶

基本图（右边的情况）

右边的白棋是安定的还是要受攻击的呢？白棋侵分黑角的方法也多少会随之变化。白棋的狙击点是三三，黑棋的应手也要视攻击白棋的程度而定。

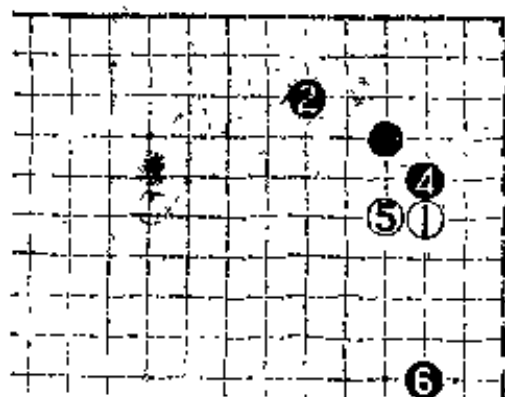


基本图

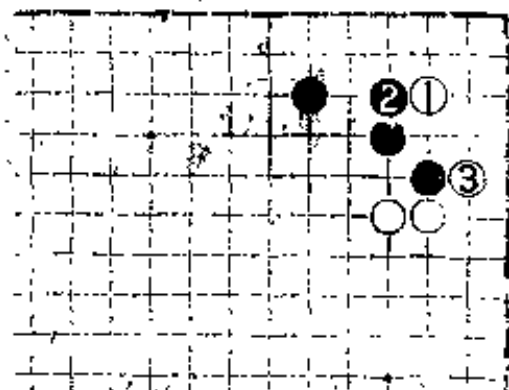
次序图 (攻击的前提)

白1挂，黑不必马上尖顶。黑4尖顶是黑6攻击的前提，但因黑2位置低，攻击稍欠严厉性。

· 1图 (实利和根据) 白1点三三, 黑2内挡, 白3扳既消减黑角的实利, 又得右边自身的根据, 自获望外之利。



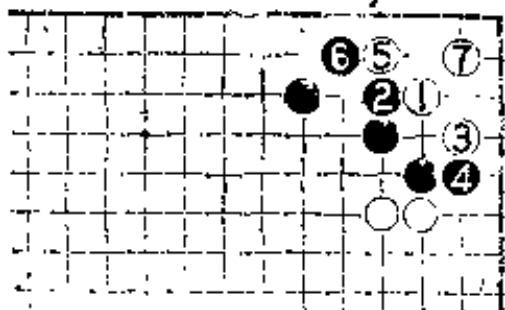
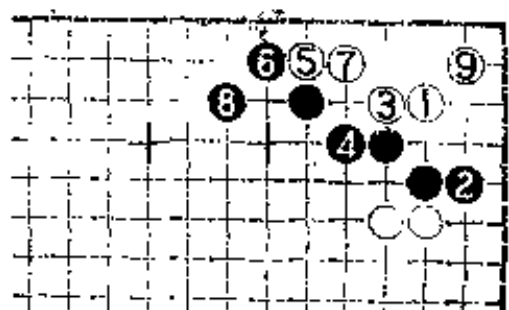

③ 舰先次序图



1

2图（一方守勢）白3如小尖虽可以打劫活，但是这样白棋就处于守勢的地位了。

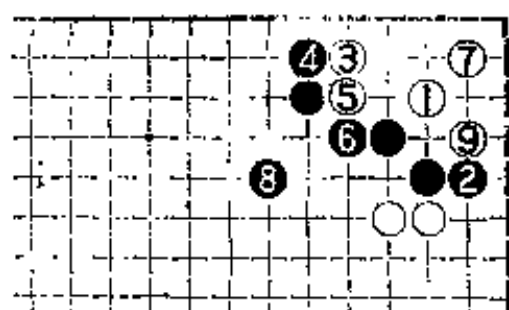
3图（攻击的程度）☆ 如果可以进攻右边白棋，黑棋无论如何要在2位立下。白3急所，至白9白棋虽然可以做活，但右边二子将要受攻。

2


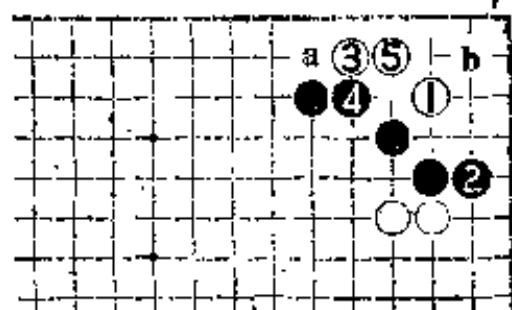
3

4图（飞）白也可考虑在3位飞，黑8飞补不能省。此图白棋比3图好。

5图（厚实的贴）☆ 黑4贴厚实。白5退，黑如走a位，白则在b位做活，但是黑棋有a位以外的利用，进攻就很强烈。



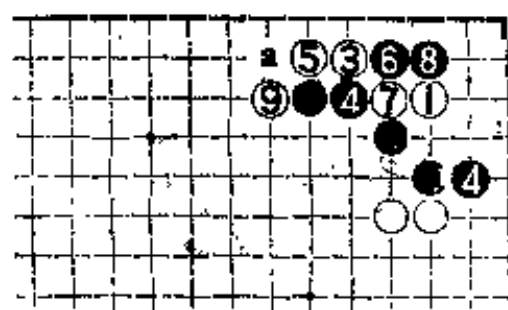
4图



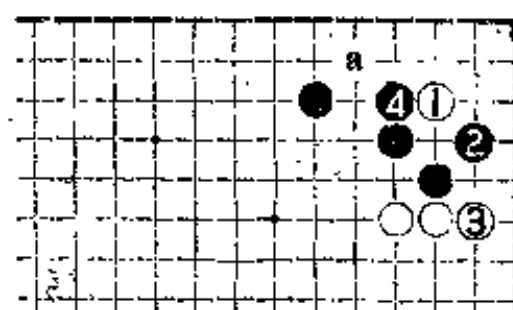
5图

6图（送吃）白5爬期待黑走a位、白7。黑6扳得角地，白1变成送吃，黑可下。

7图（小尖）黑2小尖，白3先手立下虽有所得，如走a、4等也有味道。



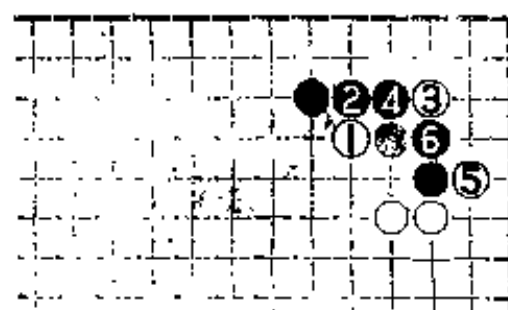
6图



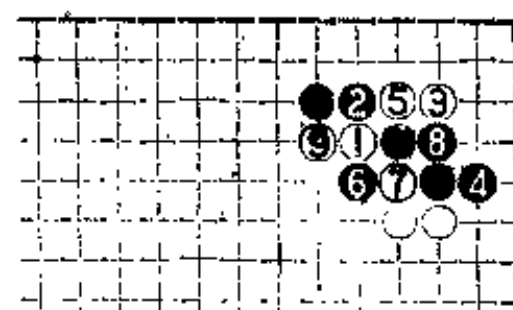
7图

8图（简明）☆☆ 白1靠简明，白3、5先手是常规走法。

9图（味恶）黑4下立一般是无理的。白5、7断开，9长，角上味恶，黑棋不堪忍受。



8图



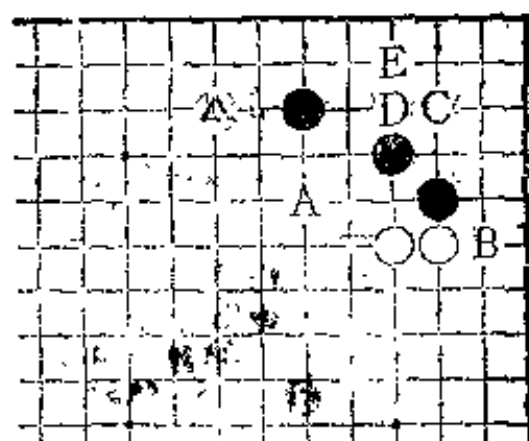
9图

第72型

小飞、尖顶、拦

基本图 (冲击薄味)

此型比上型多了白△的拦，黑棋在A位跳可以寓攻于守；B位扳接可以巩固角地。然而黑棋如果脱先不补，白棋如何予以冲击呢？这是B型研究的主题。白棋可在C、D、E三点中选择。

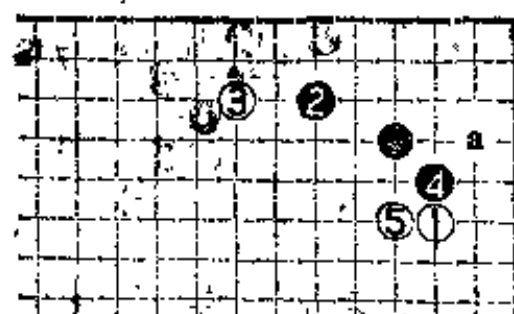


基本图

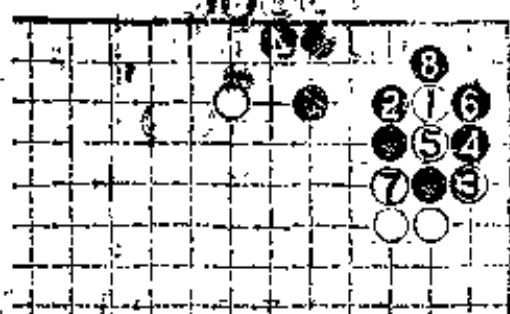
次序图 (三对三)

黑4走a位是本手，尖顶一下是要暂且抢个先手。黑白双方的子数是三比三，黑棋位置虽说有利，但角上本来就是穷屈的形状。

1图 (常形) ☆ 白1点三三，黑2是普通的走法。黑巩固了角地并无不满。



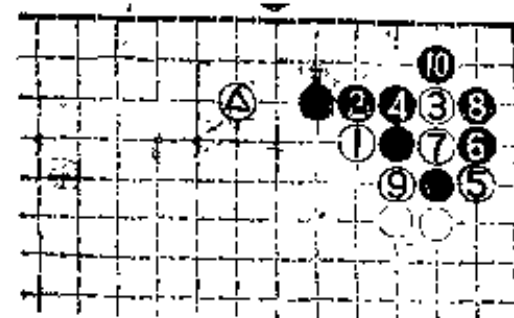
次序图



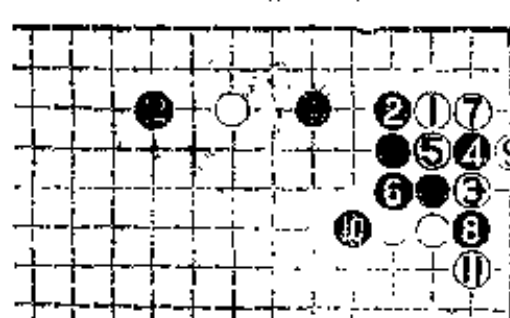
1图

2图 (违背场合) 白1靠虽然是确实的下法，但白1与黑2的交换使白△变弱，白不好。

3图 (转换成外势) 黑4扳、6接是根据局面情况转换成外势的下法。这是右边损失与上边所得是否平衡的问题。



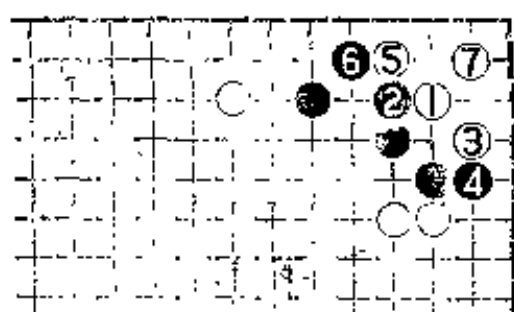
2图



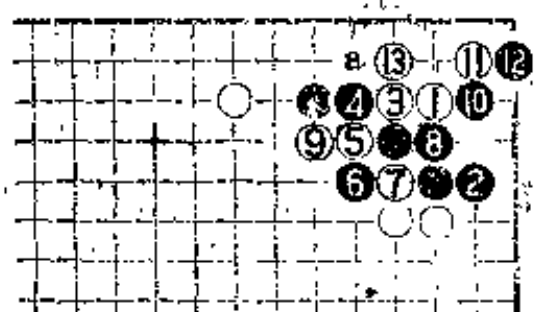
3图

4图（打劫）☆ 白3以下成劫。白棋如果劫胜，黑棋全体动摇。这是白棋根据形势而采用的有力下法。

5图（味恶）黑2立下味恶，被白3、5切断，黑棋苦。黑4如走在5位，白则在a位小尖活得很大。



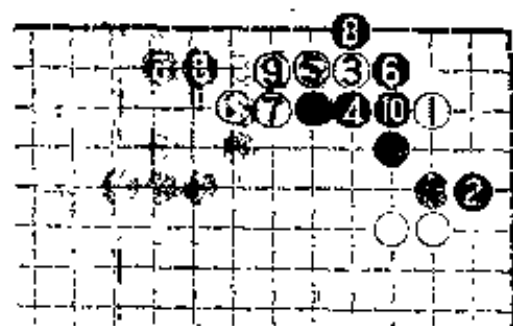
4图



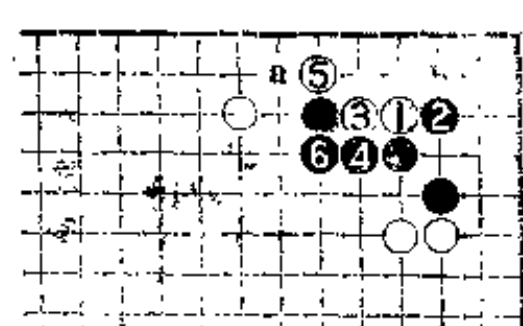
5图

6图（强化上边）☆ 白3飞，黑4必然，白5、7先手强化上边。白棋也可考虑这样的转换。

7图（靠）白1靠是锐利的手筋，然而黑2至6以后，a、b二点黑必得其一。黑棋厚实可以作战。



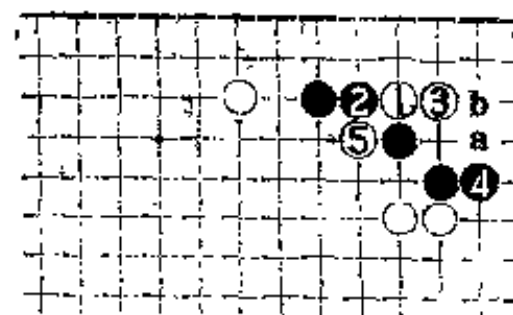
6图



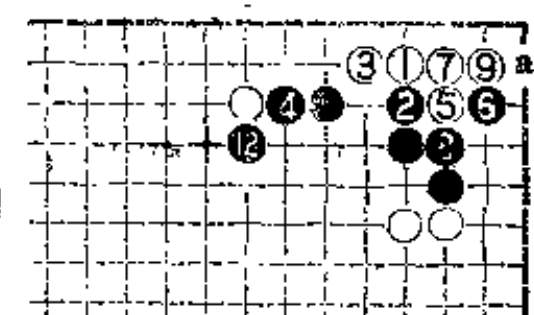
7图

8图（陷井）黑2顶是落入陷井的形状，被白5切断，黑棋不行。黑4如走在a位，白b位挡，黑仍然很苦。

9图（点）白1点入在此场合不好。黑2、4以下至10形成转换，今后黑棋还有a位打劫的手筋。



8图



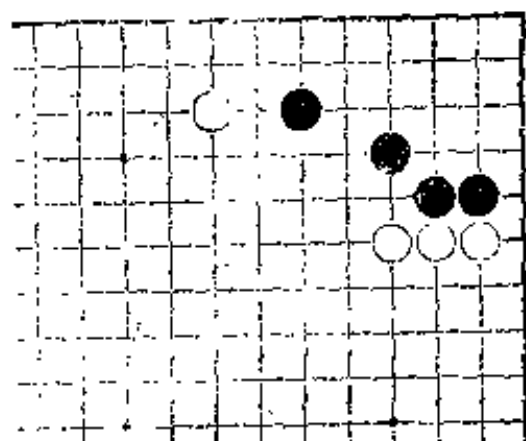
9图

第73型

小飞、尖顶、拦、下立

基本图（不充分的防守）

与上型相比黑棋先手立下后，黑角基本坚固，然而还是有漏洞，白棋在急所侵入，黑棋就只能作相当程度的让步。黑棋立下是针对三三的防守。当然此型白棋点入三三是不会成功的。

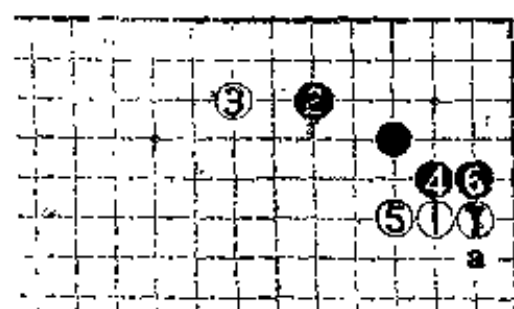


基本图

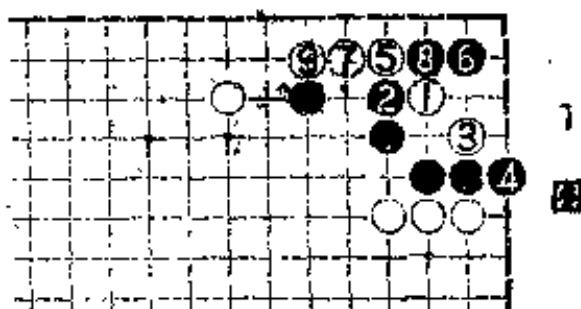
次序图（立下薄）

黑6如在7位扳，白a黑6接，这样角上就没有手段了，请从后面的图形中来分析判断吧。

1图（送吃）☆ 白1点、3尖顶，黑6点形成转换。虽然白9渡回，但白3已送吃，黑棋不损。

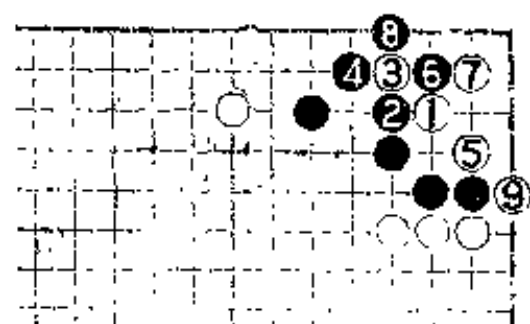


次序图

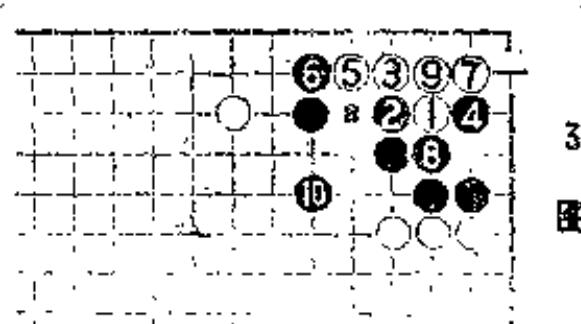


2图（坚固）白3先扳，黑6断吃一子，白棋变得坚固。当然，黑6走在9位，白7成劫也是一策。

3图（全部捕获）黑4靠可以全部捕获白棋。黑10防a位冲断，角上白棋死。



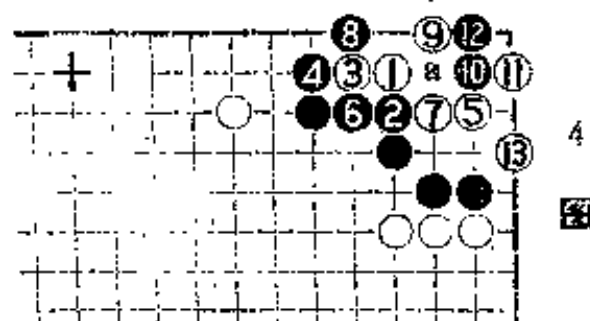
2图



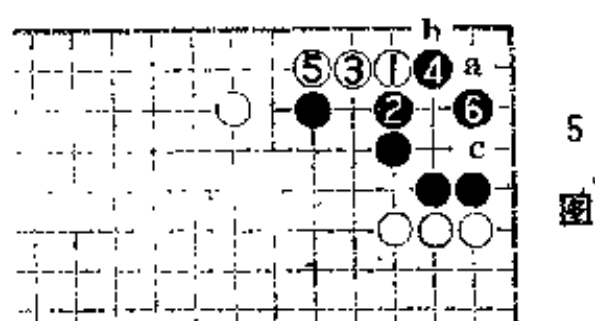
3图

4图（点是手筋）白1点是手筋，白5飞好手，黑6补断，白7以下可以做活。

5图（常形）☆ 黑棋大致是2、4守角。黑6如省略，白a、黑b、白c的手段很严厉。



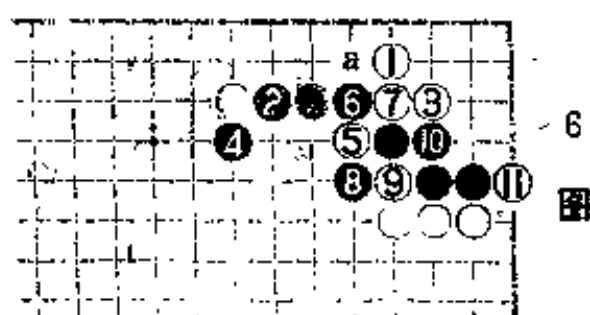
4图



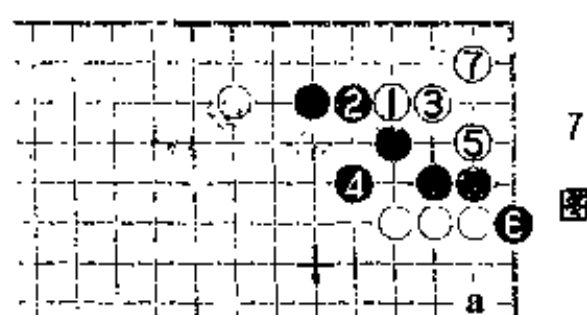
5图

6图（应法错误）黑2顶、白3小尖，对黑4白5以下定形是严厉的手筋。黑2如在6位或a位应味道均坏，即使可以捕获白1，黑棋也损。

7图（靠）白1靠，黑往往在2位应，白5尖顶成活，但被黑棋扳到6位，得失不明。白7如在a位跳，黑则7位点，白死。



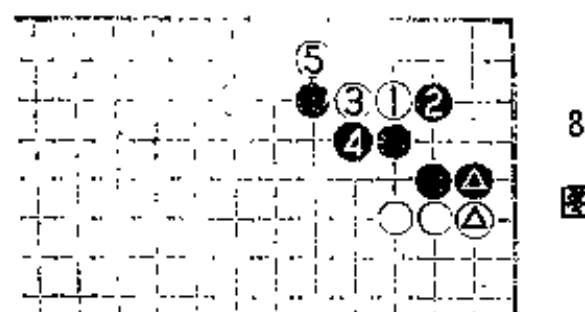
6图



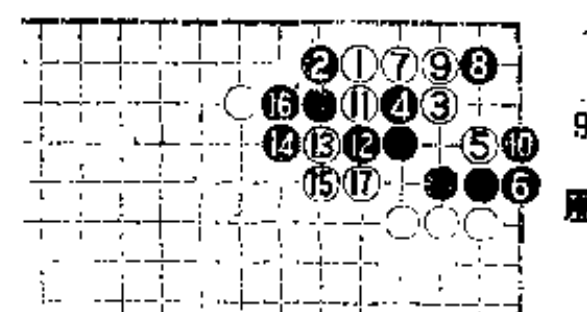
7图

8图（内应）黑2从内侧应，黑△与白△的交换就变成恶手。

9图（其他的点入）白棋也可考虑在1位点入，黑2以下是最强的抵抗。至白17黑失败。黑2在4位守，坚实。



8图



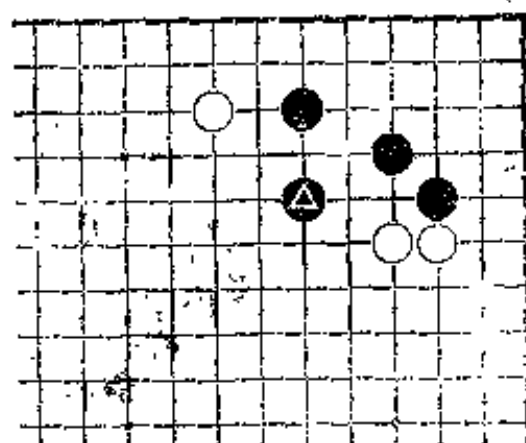
9图

第74型

小飞、尖顶、拦、跳

基本图 (积极性的反面)

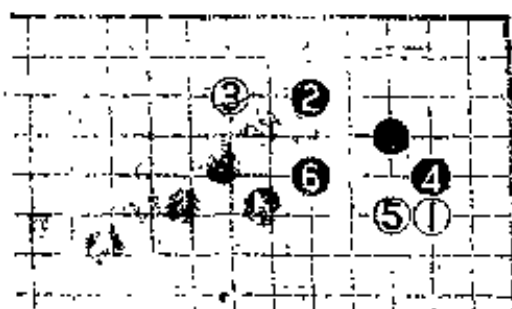
黑棋可以左右攻击白棋，是积极的形状。但是另一方面黑角的防御却嫌弱。白棋有何手段呢？白棋瞄准的目标限制在三三。请找出反过来利用黑△跳的手筋。



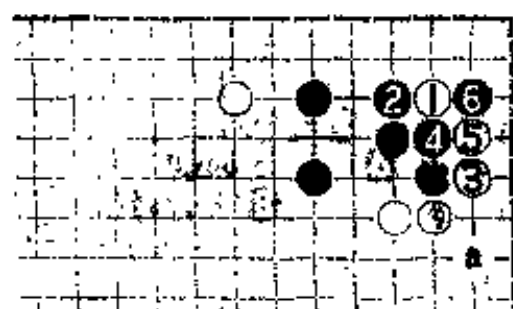
基本图

次序图 (以攻为主) 黑6跳向中央是以攻为主的下法，因而多少有点忽视防守。如果左右两边自己开拆，黑棋不能伺机攻击的话，黑△之跳就稍有疑问了。

1图 (受损) 白1点，黑2挡住平安无事，然而黑4团实地受损。黑a位的目标能起到何种程度的作用呢？

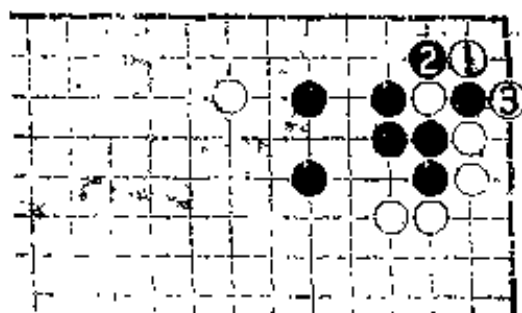


次序图

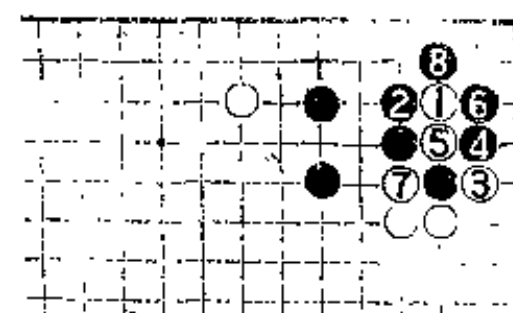


2图 (渡的官子) 继上图，白棋留有1、3渡过的手段，威胁黑的眼形，黑棋有所惧。

3图 (坚实) ☆ 黑6、8坚实，得地也多。但必须考虑到让右边白棋强化之后，黑棋能否继续予以攻击。



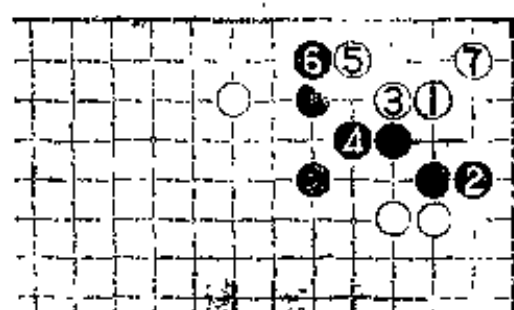
2图



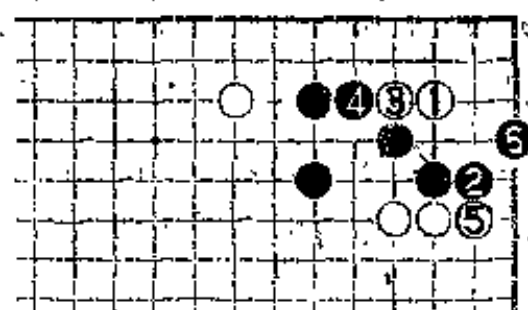
3图

4图（立下）黑当然也可考虑在2位立下抵抗，白3爬，黑4缓，白5、7做活之后黑棋仅留一层皮。如果今后不能十分严厉地进攻白棋，黑棋就不合算。

5图（最强）黑4顶，6小尖是手筋，角上没棋。



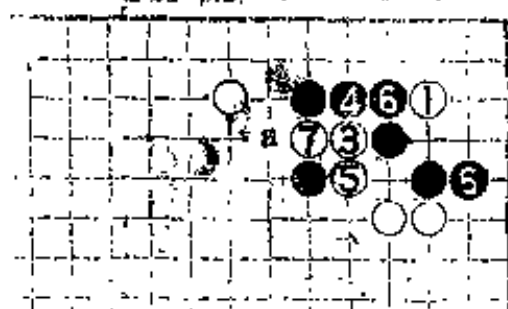
4图



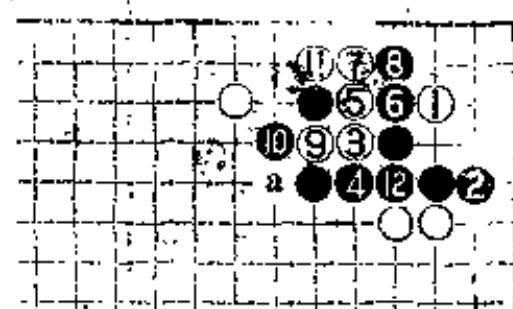
5图

6图（分断）☆ 白棋虽有3靠、7冲分断黑棋一臂的手筋。但黑在2位立下也有所得，还能伺机走a位，黑是可下之形。

7图（分断）☆ 黑4分断，白5以后残留a位的断点，而白棋右边变薄，黑也可满足。



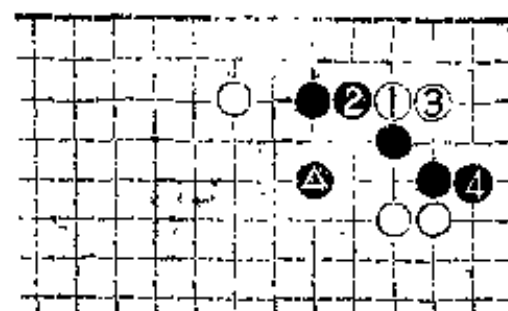
6图



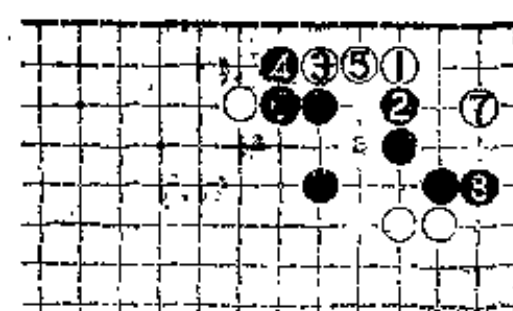
7图

8图（送吃）白1靠、3长只是送吃而已。黑△正好处在补强的位置。

9图（虽然是手筋）白1点入是窥伺a位靠的手筋。白棋虽然能做活但外部变薄。



8图



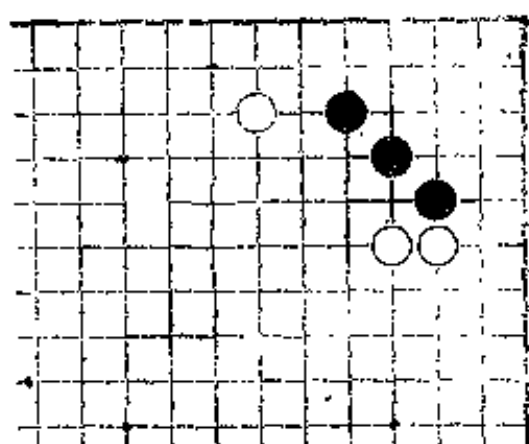
9图

第75型

尖顶、小尖

基本图 (三羽鸟)

此型也许就是“三羽鸟”的原形，是自古以来的代表型。角地虽然坚固，但白棋靠近之后黑棋还置之不顾的话，白棋的手段就比49型更简单。白棋瞄准的目标是三三。

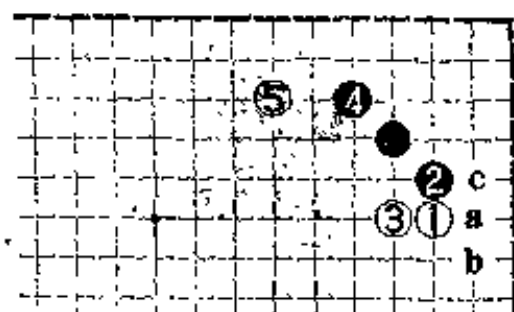


基本图

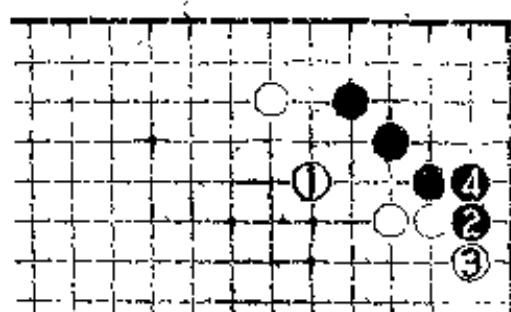
次序图 (扳接有必要)

下边有坚固的白棋的时候，黑2、4守角不靠近强棋。然而当白5拦逼时，黑a、白b、黑c的扳接就有必要了。

1图 (虽然是先手封锁) 白1封锁大致上是先手，但是黑2、4扳接之后，白外势薄。



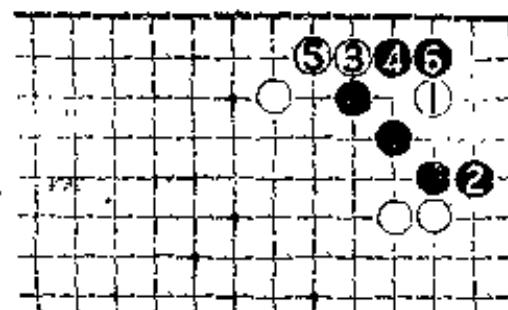
次序图



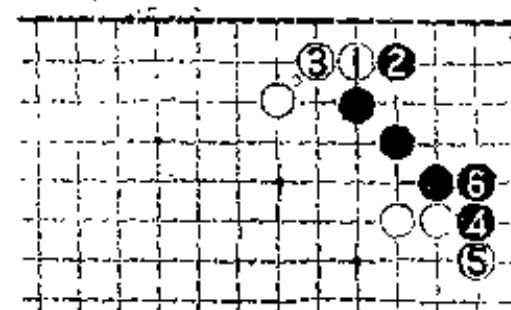
1图

2图 (送吃) 白1点，黑2立下，白3、5托退官子并不便宜。

3图 (诱黑扳接) 白单走1托、3退，诱黑4、6扳接是行棋的调子。白棋不要指望在黑角有直接的手段，这是正确的态度。



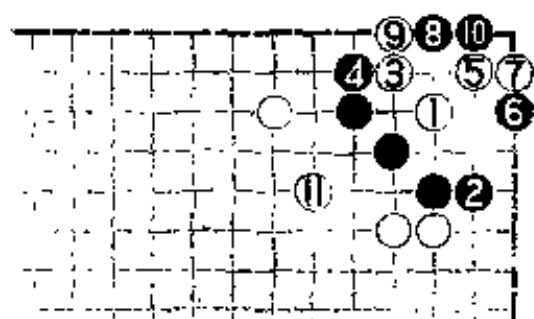
2图



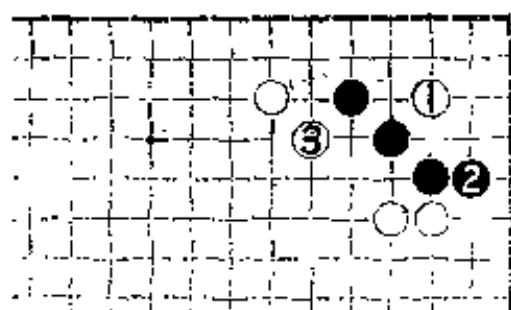
3图

4图（送吃）白1点入，3、5长气再于11位封锁，似比1图有趣，但多少有点送吃的味道。

5图（见机）☆☆ 白1点，黑2立下，白3封锁最善。黑补棋困难。



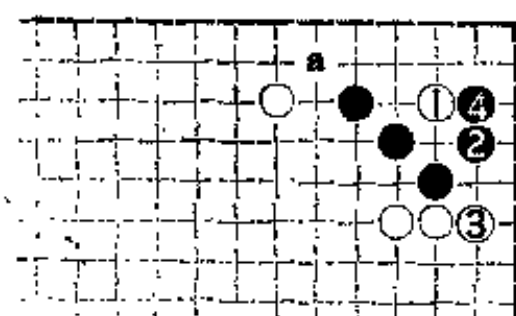
4图



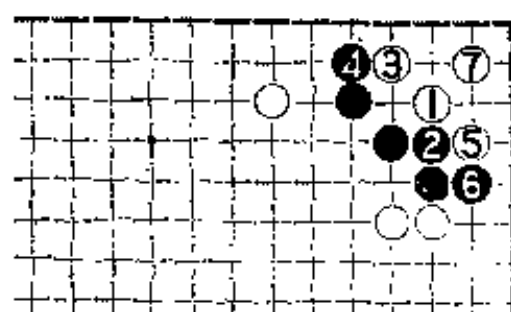
5图

6图（小头）黑2小尖，白3先手利继而还有a位的先手，黑毫无所得。

7图（最强）黑2团是最坏的应法，白3至7成劫，黑棋不堪忍受。



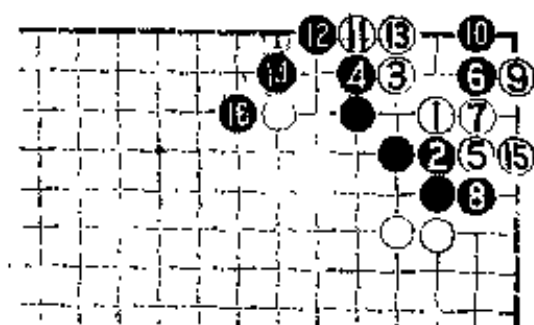
6图



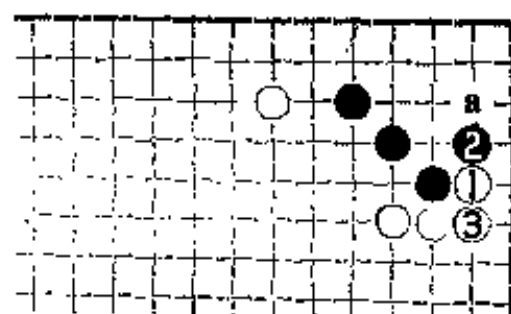
7图

8图（转换）黑6点可能就转换到上边，但黑角地被破，损失很大。

9图（平凡）☆☆ 白1、3扳接，伺机走a位之夹，虽然是平凡的着手，但有时比直接的走法有效。



8图



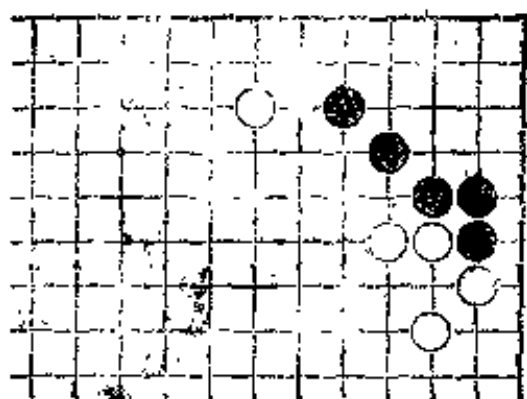
9图

第76型

尖顶、小尖、拦、扳接

基本图（没有手段）

三羽鸟再加上扳接是难以攻陷的形状。勉强的侵入即使黑棋脱先，白棋还是可能被捕。白希望以弃子来实现封锁，但因黑较坚实，封锁并非易事。

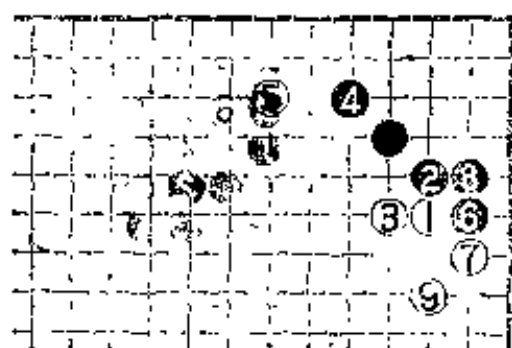


基本图

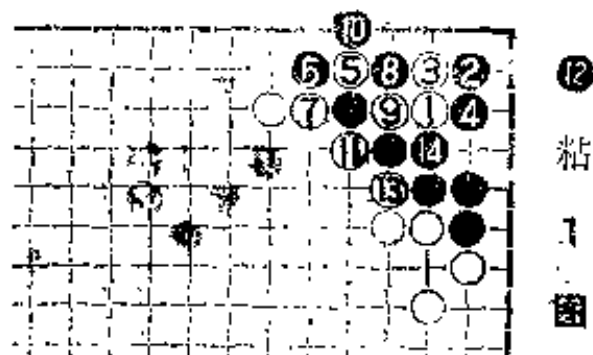
次序图（马上扳接）

白5拦逼时，黑棋马上在6、8扳接角地就完整了。务请理解这个定型。

1图（白的愿望）白1点三三，黑2不知所云。白3以下连贯而严厉地收紧黑棋。



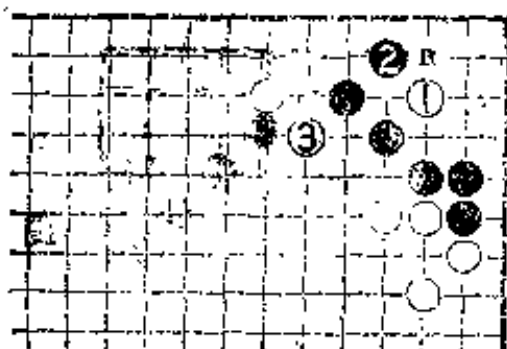
次序图



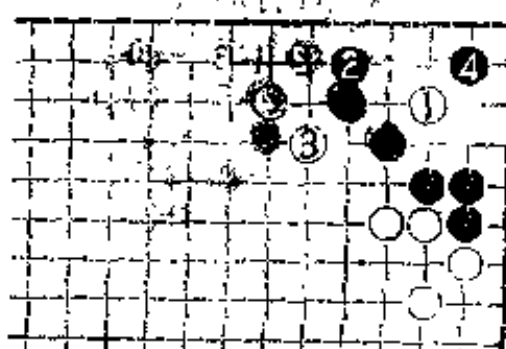
粘1图

2图（收气）黑2如小尖，白3封锁之后，白a的挡住是收气的典型例子。

3图（角地大）☆ 黑2立，目的是要得大角，白3封锁，黑4正是好手筋。



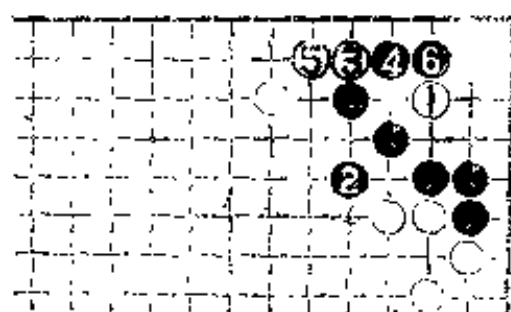
2图



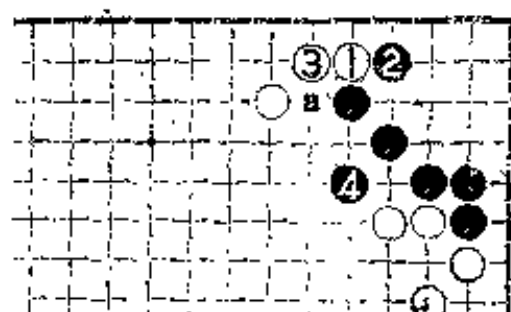
3图

4图（最强） ☆ 黑2向外小尖最强，角上白棋没有什么手段。白3托，黑4、6正着。黑4如在5位扳，白4退即可做活，黑无趣。

5图（单托） 白1单托，黑2、4应。黑2如在3位扳，白在a位断，黑就要被封锁。



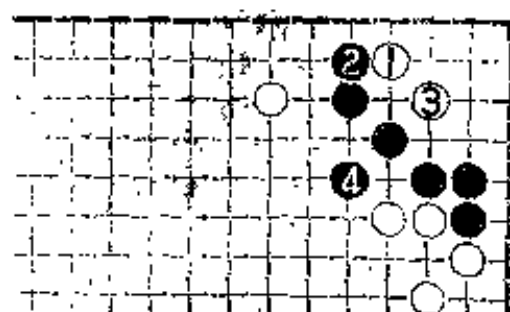
4图



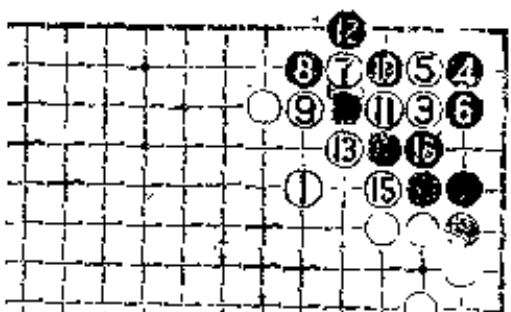
5图

6图（飞蛾扑火） 白1、3犹如飞蛾扑火，黑4补强外面，白全部送吃。

7图（收紧中腹） 白1封锁，黑2脱先，白3点入，黑棋有各种应法。黑如走4位，白5以下先手紧封黑棋。



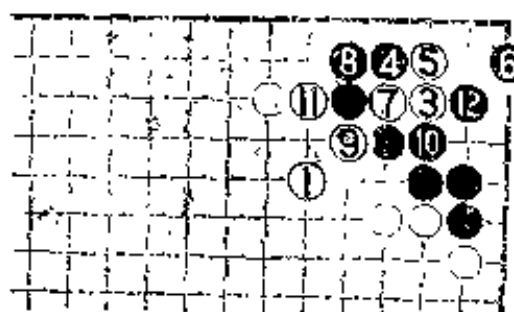
6图



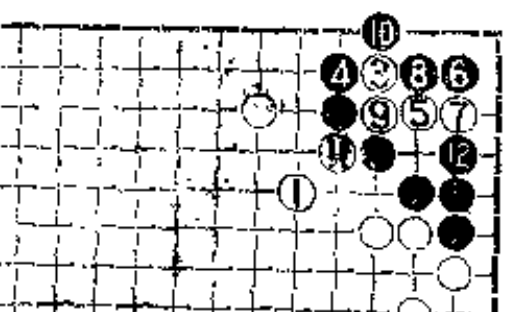
2脱先
4粘
7图

8图（先手封边） 黑如走4位，白7以下先手封边。

9图（白的选择） 白3、5也是手筋，白11断，白棋可以选择封锁中央或上边。



2脱先
8图



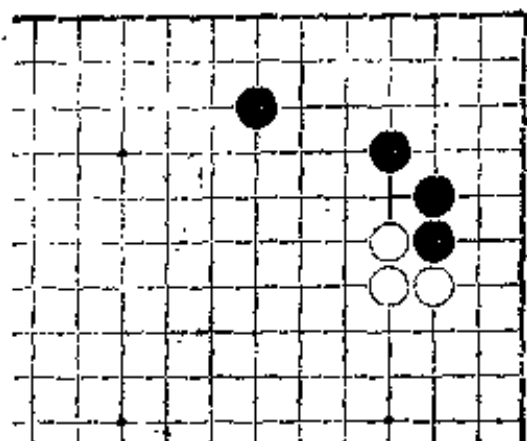
2脱先
9图

第77型

大飞，托退

基本图（双方巩固）

如果与尖顶相比较，角部托退易于成地。但有利也有弊，与此同时白棋变得更强。容易成地并非已经完全成地。黑棋如果补角方法不好，白棋当然会有简单的手段。

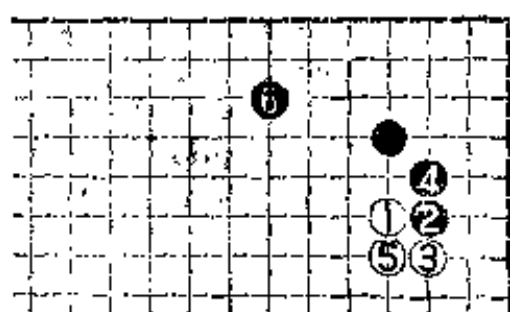


基本图

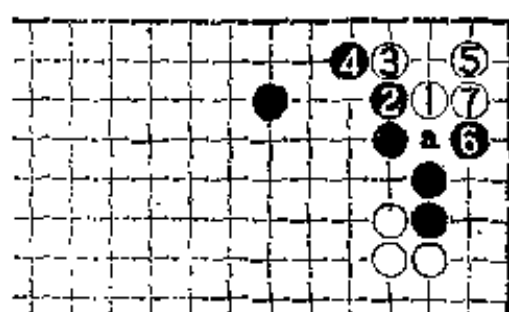
次序图（一间高挂）

白一间高挂，黑托退，黑6拆得过大，白棋在角上留有种种狙击手段。白可根据周围情况掌握时机选择侵分的方法。

1图（点三三）白1直接点三三也不会无条件被擒。黑6先手尖，白7团之后就有a位挤的手段。



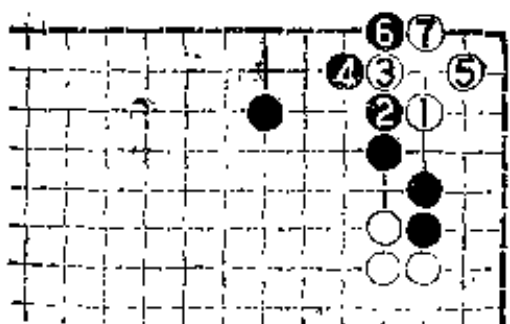
次序图



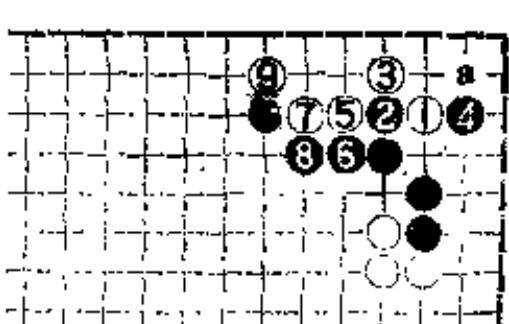
1图

2图（打劫）☆ 黑单在6位打，即成劫，黑如劫败外侧就破烂不堪。因此对黑来说是必争的大劫。

3图（转换）黑4靠，白5、7也许在上边求转换。白5也可走a位。



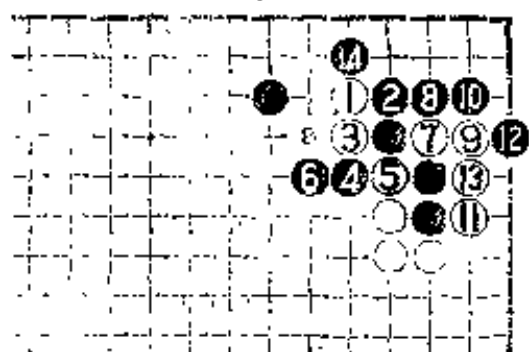
2图



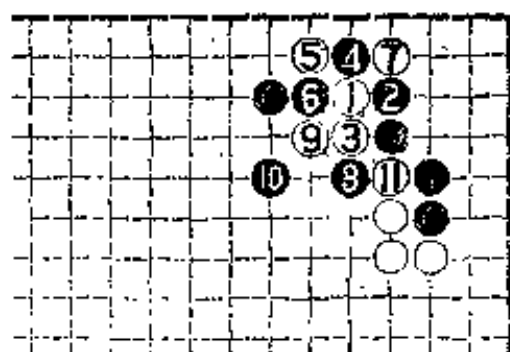
3图

4图（点）白1点是手筋，黑2如守角，白3冲，黑棋气紧。白5如走a位愚形，被黑在5位接，白棋不好。

5图（滚打不好）黑棋如不满上图的转换而在4位扳，6位断，被白11切断，黑棋的滚打不成立。



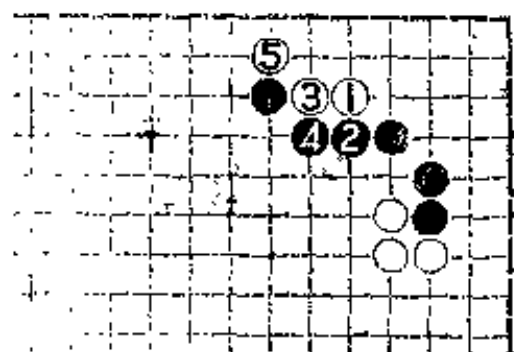
4图



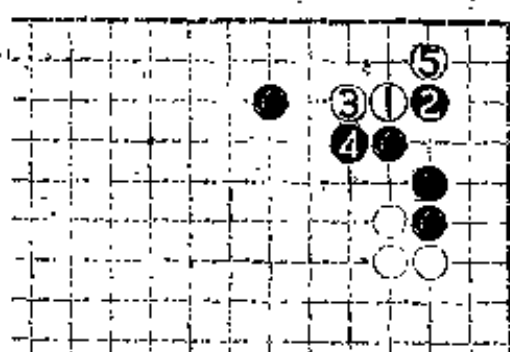
5图

6图（掏）黑2、4虽然简明，但白3、5也乐于掏边。

7图（靠）白1靠，黑如2位应，白3、5可以大掏黑空。



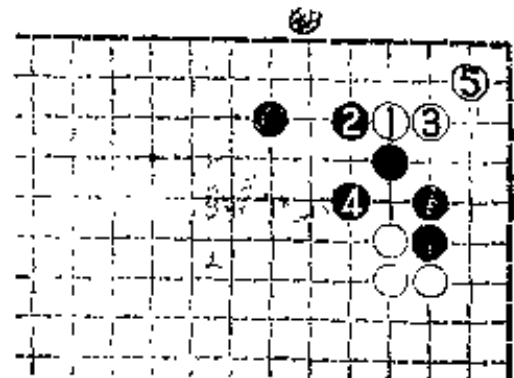
6图



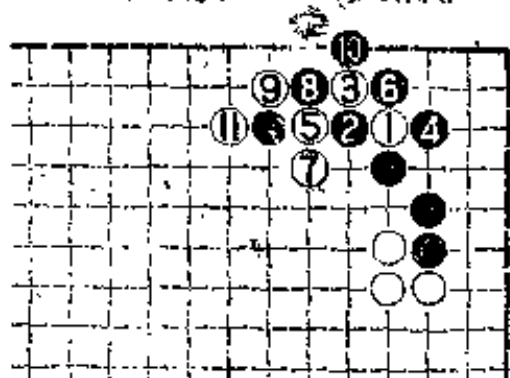
7图

8图（让白做活）然而黑棋可以走2、4，巩固外势让白做活。白5不影响外侧白棋而做活是好棋。

9图（在上边成势）白3扳是转换的手筋。让黑巩固角地而在上边构成势力。黑4如走5位，白则在4位大活。



8图



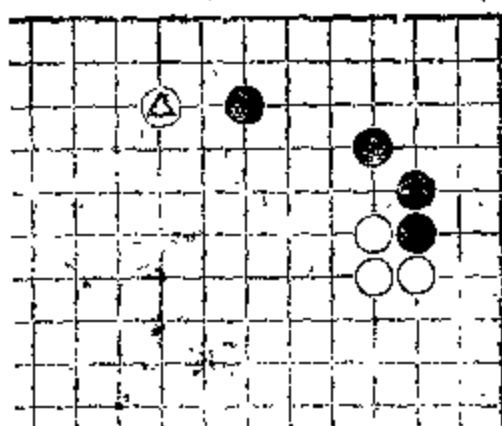
9图

第78型

大飞、托退、拦

基本图（更薄）

此型比上型多了白△的拦逼，黑形更薄。然而急所却扩散了，白着手的方法似乎变得困难起来。瞄准的焦点是放在角上呢还是放在边上。白棋有了拦逼就产生了新的手筋。

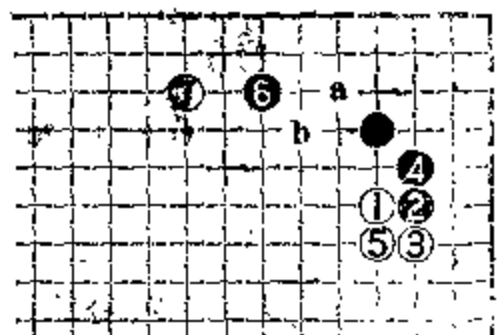


基本图

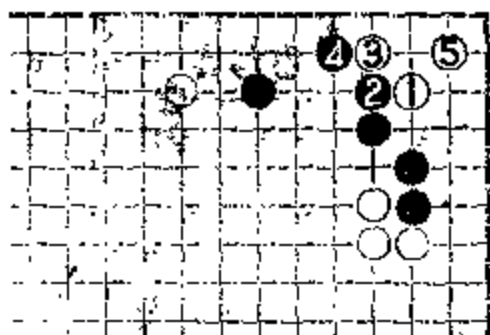
次序图 (省略了防守)

自7拦逼时，黑棋需要在a位或b位再守一着。

1图 (点三三) ☆ 白1点三三，3、5成劫很具迫力。白棋如果劫胜，就能攻击黑棋全体。



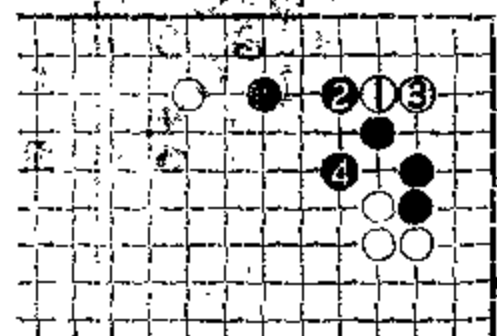
次序圖



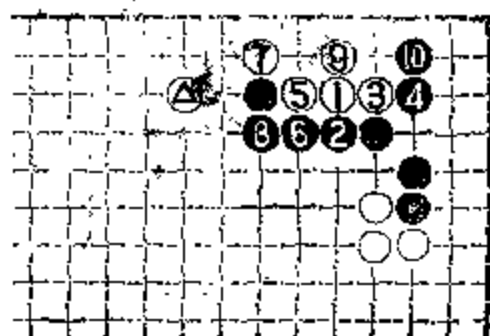
1

2图（靠） 白1靠，黑2、4让白在角上做活，白上边一子变薄，不好。

3图(点)☆在有白△的情况下,白1点入更加有力。黑2大致压住以下至10,白先手掏空。



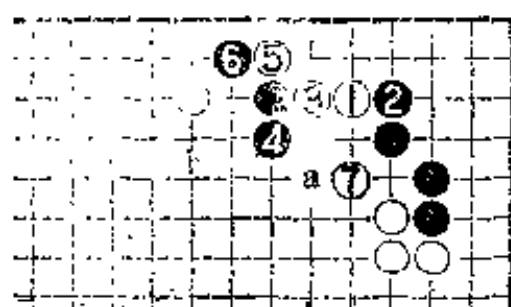
2



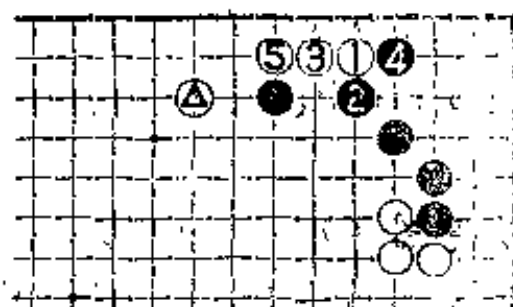
3.

4图（左右分离）黑2挡住在此场合不好，白3顶分断左右黑棋。白棋如征子有利，白7也可在a位跳。

5图（点）☆在有白△的情况下，白1点是有力的阻击手段，白3、5渡过也是一种走法。



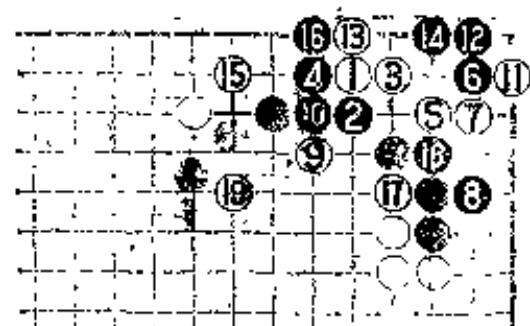
4图



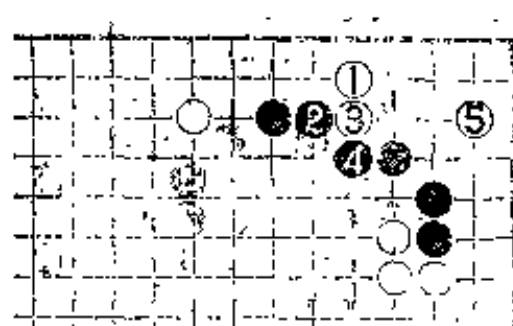
5图

6图（含有收气的手段）白3、5进入黑角求活。黑6以下如果无理地硬吃，白棋就有收气的手段，黑棋不好。

7图（打劫）黑2如阻渡，白3、5是再三出现的劫形。此劫白也有较大的负担。



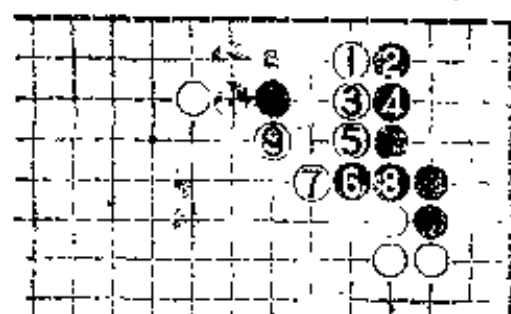
6图



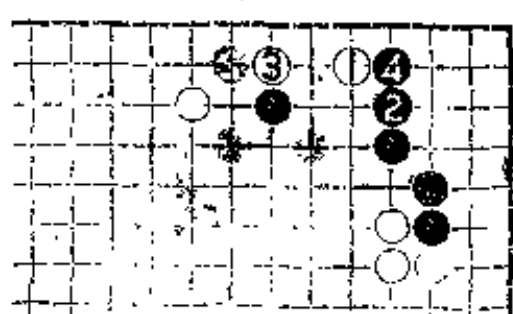
7图

8图（分断）黑2靠期待白a，黑3的结果。但是白棋也许于3、5露骨地分断黑棋。

9图（后手）黑2守角比较坚实但落了后手，与5图相比有很大差别。白1的点入是有力的阻击手段。



8图



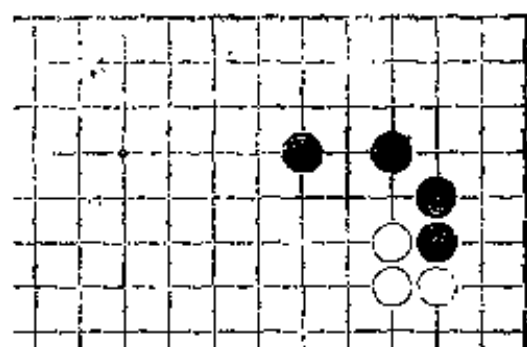
9图

第79型

一间关、托退

基本图（上边有缺口）

黑棋一间关来对抗白棋的厚味。黑棋虽然位置有利，但是黑棋留有缺口的围地也稍有草率之感。

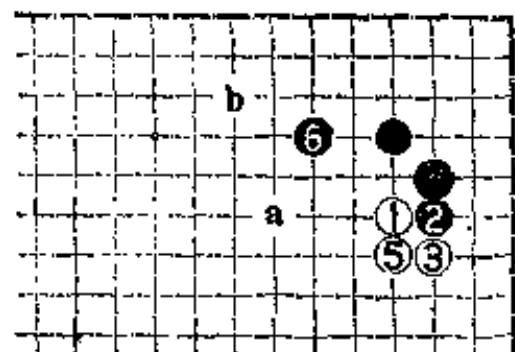


基本图

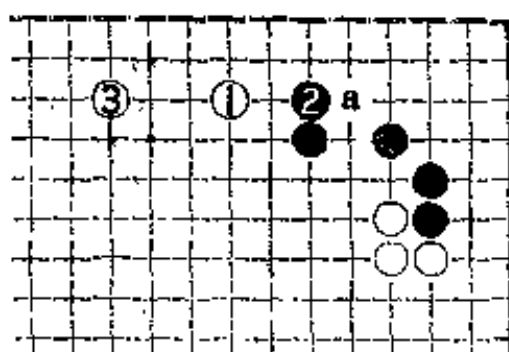
次序图（外势和实地）

白1一间高挂含有在右边构成势力的意图。黑6之后，一般白在右边开拆，继而可占a位扩大势力或者见机走b位的挂。马上侵分黑角当然是违背了方向。

1图（挂）白1挂是基本的走法，之后a位的刺很严厉，因此黑2守角，白3拆边在上边展开。



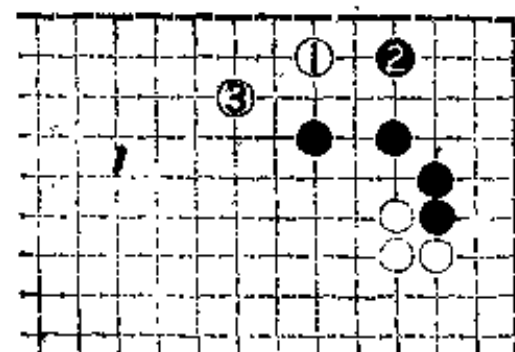
次序图



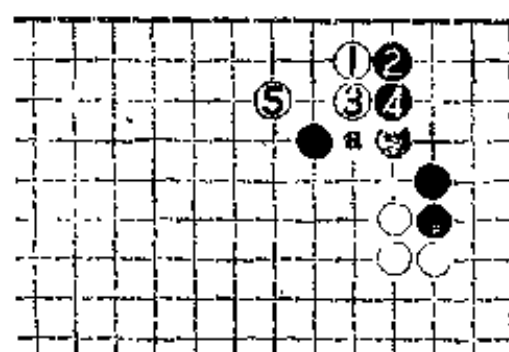
1图

2图（潜入）☆ 白1潜入，黑2应，白3飞，与上图相比差了一手棋。

3图（再深一步潜入）白1再深一步潜入，白5跳后，黑棋不得不补a位的弱点。



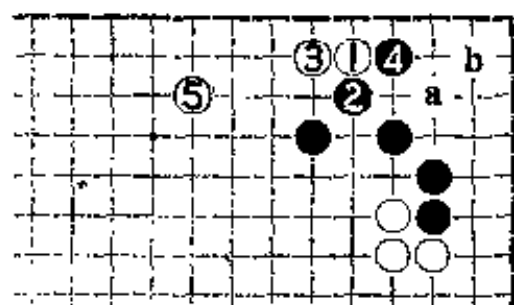
2图



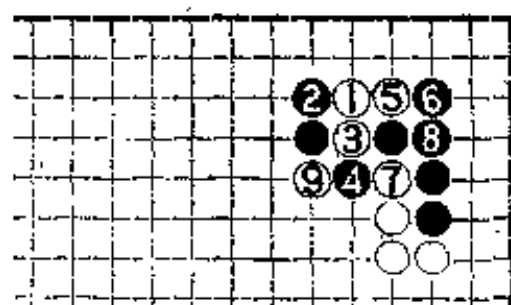
3图

4图（黑的应法）黑2尖顶是防守的急所。白3如走4位，黑3、白a、黑b。

5图（刺）白1刺关系到征子问题，白7、9能否成立要看征子是否成立。



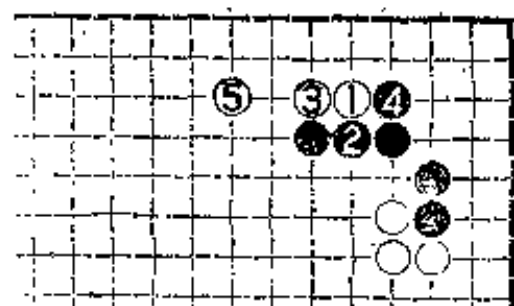
4图



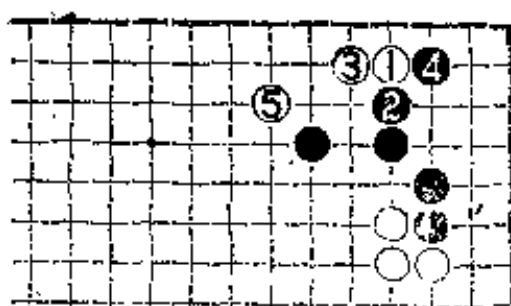
5图

6图（白好形）☆ 如征子对黑不利，黑2大概只能接住。白3、5好形。但是黑棋也取得了先手。

7图（再深一步）白1再深一步侵入，黑如在2、4应，白棋满意。



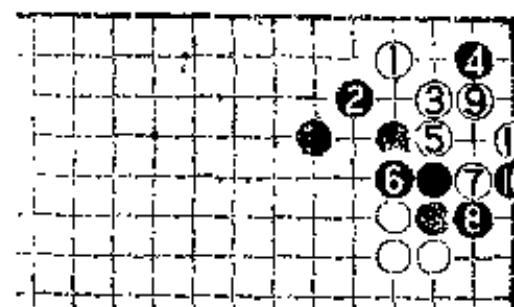
6图



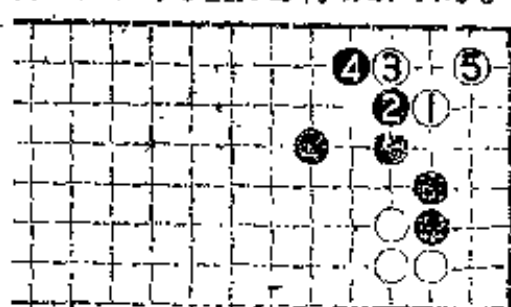
7图

8图（白苦）然而黑棋可在2位断其后路，白棋不容易做活。白5、7损棋，这样的打劫活是白棋苦。白5如走9位，黑则7位，白死。

9图（点三三）白1点三三，大致走成常规的打劫。但现在上边还敞开着，白棋把焦点集中在角上是有疑问的。



8图



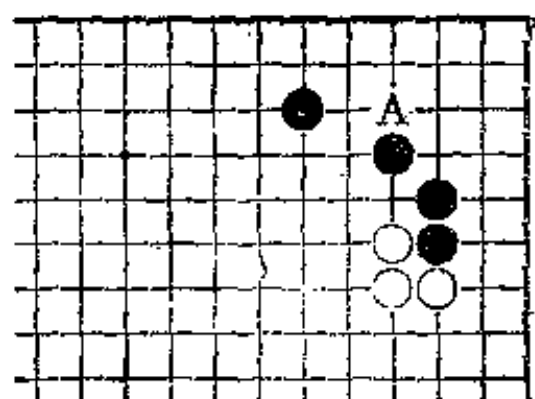
9图

第80型

小飞、托退

基本图（侵入困难）

黑棋小飞守角坚固。白棋如强硬地打入狭窄的地方一般不会有什好结果，当然白棋还是从外部拦逼，使黑补棋为好。白走A位是急所。

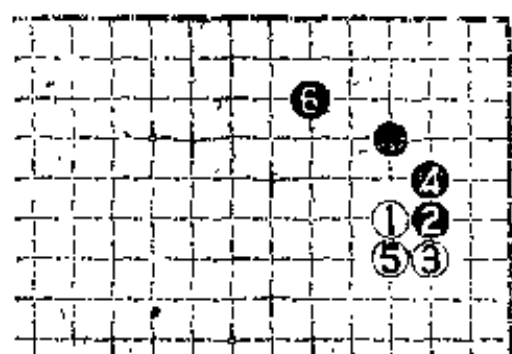


基本图

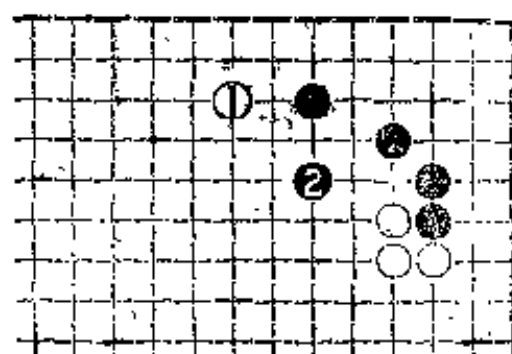
次序图（大致上的地域）

黑6守，角上大致上可以看作黑地。白棋如实地不足想侵入黑角，那就必须具备全局的条件。

1图（一般走法）一般白在1位拦，逼使黑棋在2位防守。白棋如不满足于此，往往就要犯过分的毛病。



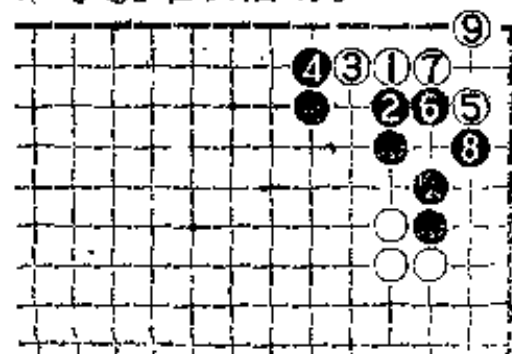
次序图



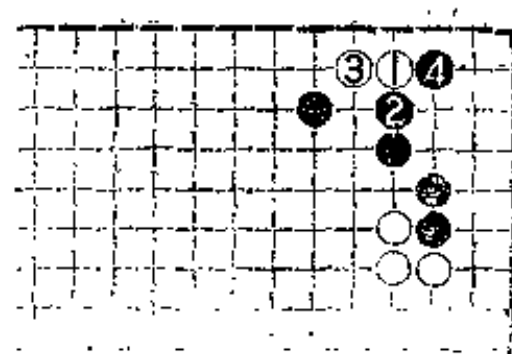
1图

2图（是打劫吗？）白1点入，黑如走2、4，白5飞成劫。但这里黑棋的应手有问题。

3图（上边的情况）黑4扳，如果上边没有白棋配合，白二子就难以活动。



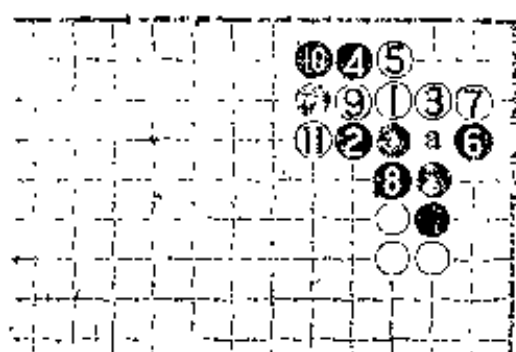
2图



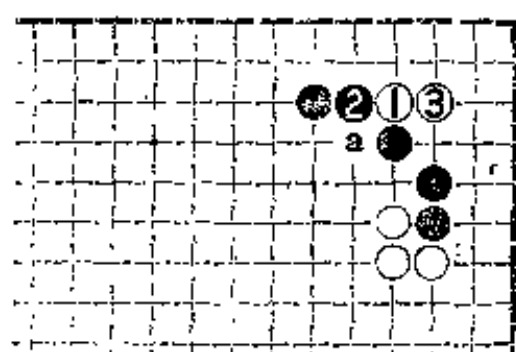
3图

4图（靠）白1靠是有力的手筋。黑如走2位、白则3长，因为有a位的利用，白棋大致可以做活，但活了是否便宜不得而知。

5图（存在弱点）黑2顶、白3长，因为黑有a位的弱点，白不会被擒。



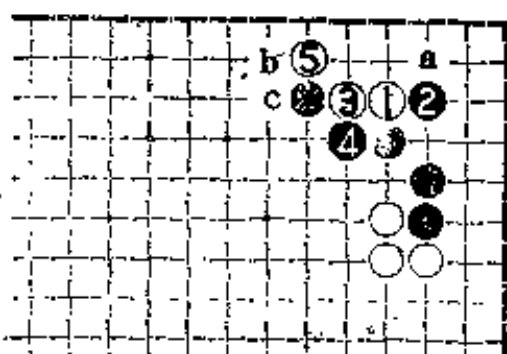
4图



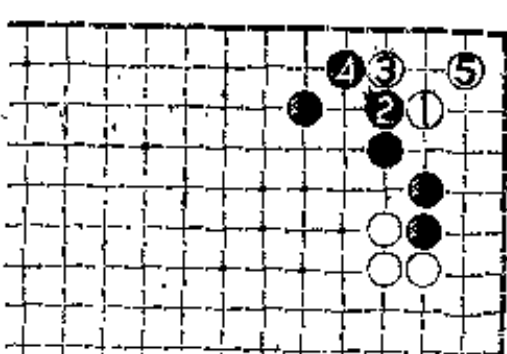
5图

6图（简明）☆ 黑2、4简明。白5之后，黑可注a、b、c当中选择一点。a位取地，c位取势。

7图（点三三）白1点三三太深入，白没有手段。如能走成这样打劫的话，倒正是白所盼望的。



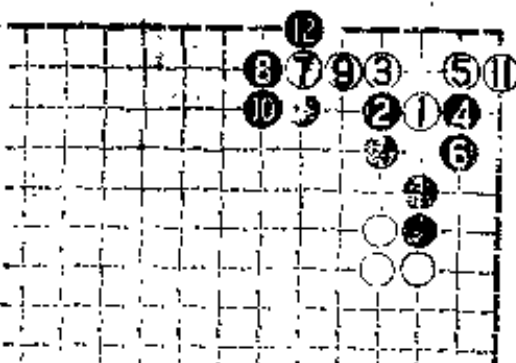
6图



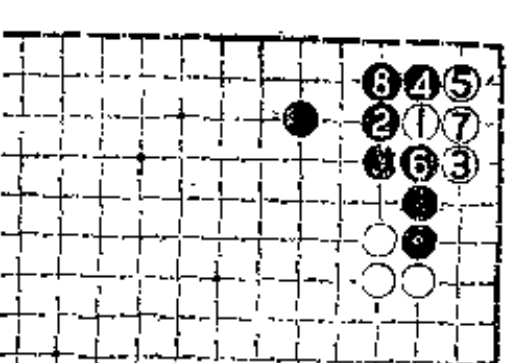
7图

8图（吞吃）黑4靠以下至12可以吞吃侵入的白棋。

9图（白死）白3小尖，因为不能直接渡过，黑4至8，白死。这是无理手所造成的结果。



8图



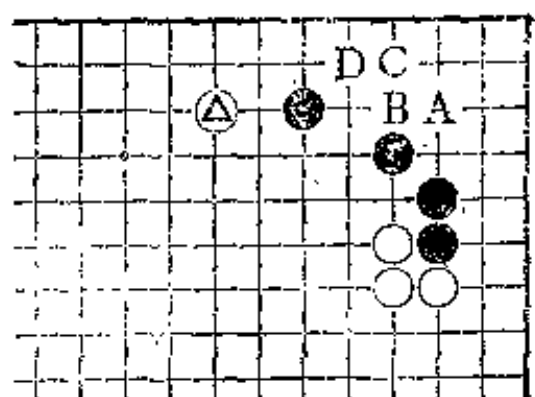
9图

第81型

小飞、托退、拦

基本图（应手问题）

白棋多了△的拦，黑角变得相当薄，白可施展种种手段。黑如何应付白的侵入是此型研究的主要课题。除了A、B、C之外，D位也是急所。

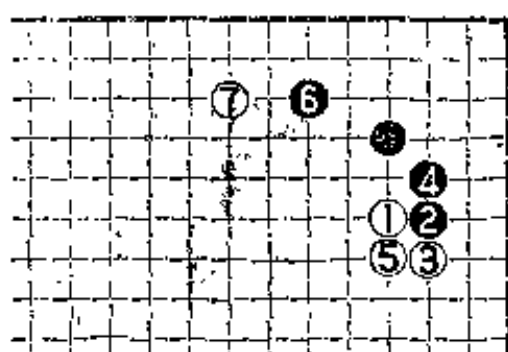


基本图

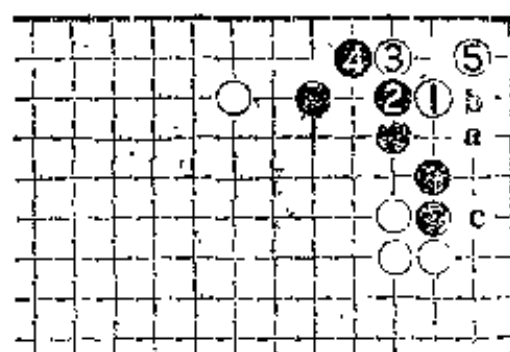
次序图（中途半端）

有了白7的拦黑角就动摇了，也许连黑6这样的拆也太宽了。白7如变成先手的话，黑棋就比77型还要差。

1图（常形）☆ 白1点三三，黑2挡，白3、5成劫是常形。黑如劫材不够，可伺机走a位、白b、黑c，攻白右边。

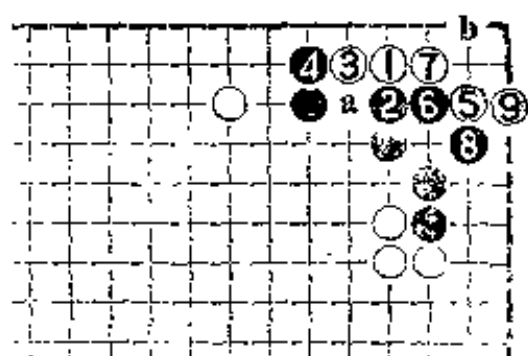


次序图

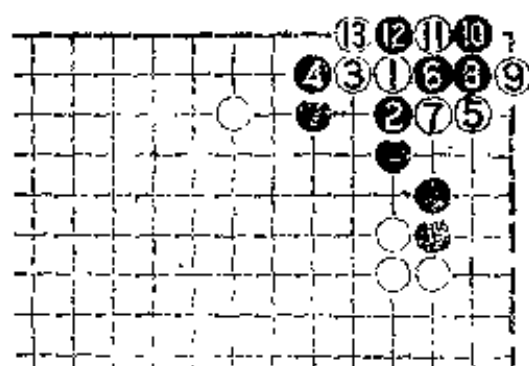


4图（点）白1点是手筋，黑4如阻渡，白5简单地一飞就有棋。以下至白9，因为黑棋有a位的弱点，所以就不能在b位硬吃白棋。

5图（打劫）黑6扳成劫，黑如劫败则全体危险。



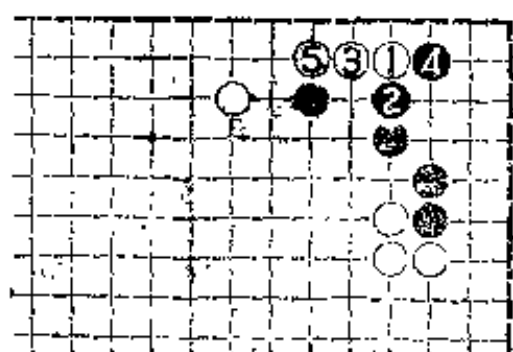
4图



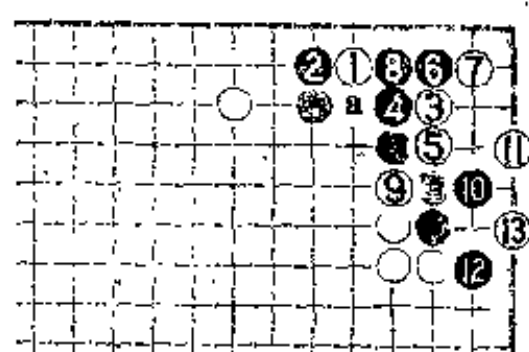
5图

6图（渡）☆ 黑4挡角，只得让白棋渡过。黑角已活，并取得先手。

7图（其他的点入）白1点也有力。黑如走2位，白3飞、5挤，白9断，对杀白胜。黑4如走8位，白则在a位冲。



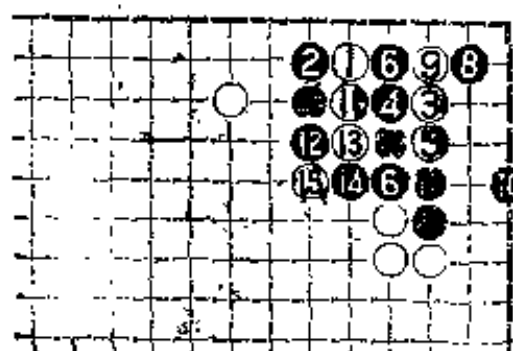
6图



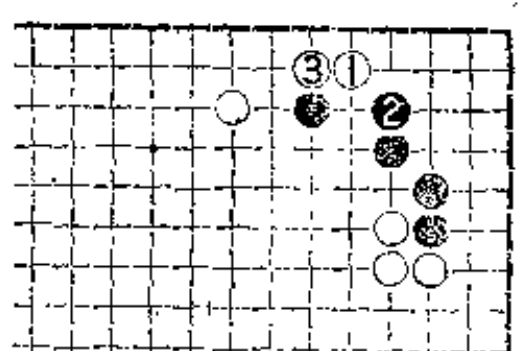
7图

8图（崩溃）黑6接，白7渡回，就局部而言黑8、10可以杀白，但黑有被冲断的毛病，黑棋反而崩溃。

9图（无可非难）☆ 黑2似乎只好忍让，白3渡过，结果与6图大同小异。黑也是可下之形。



8图



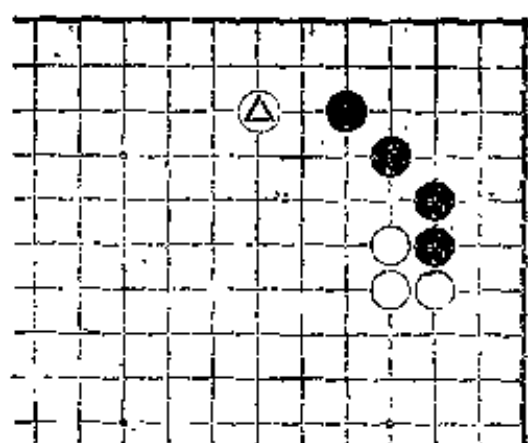
9图

第82型

小尖、托退、拦

基本图（虽然三三空虚）

黑棋小尖守角坚固。当有了△拦，角上是否还有手段呢？因为三三空虚，虽然白棋很想下一着看看情况，但又担心在这样坚固的黑角内打入将变成送吃。在下决心之前必须充分计算。

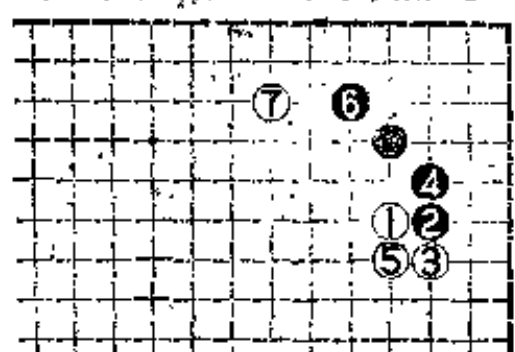


基本图

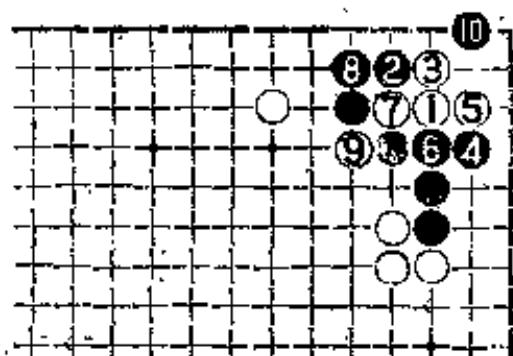
次序图（不能再补）

黑6特意狭窄地防守，白7拦，黑棋难以再在狭窄的地方防守。

1图（对杀黑胜）白1点三三，黑2、4从两面尖，白9断，黑10点入对杀黑胜。



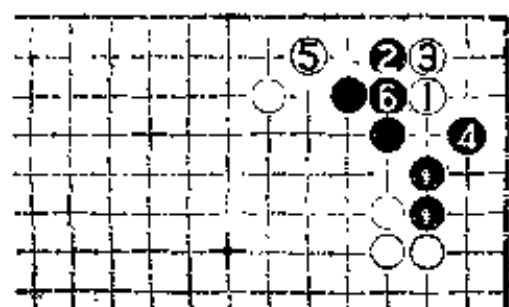
次序图



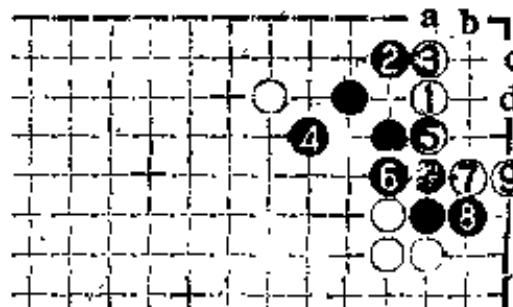
1图

2图（收气吃）☆ 白5先手尖，伺机今后逼黑收气吃。白1比单走5位小尖好。

3图（稍危险）黑如顺调在4位尖出，白5至9成劫，（黑a、白b、黑c、白d）这样黑稍危险。



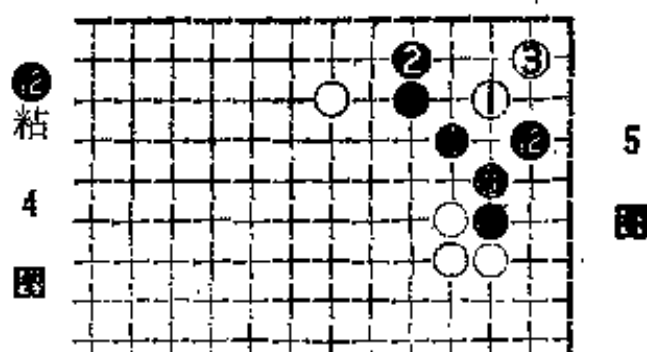
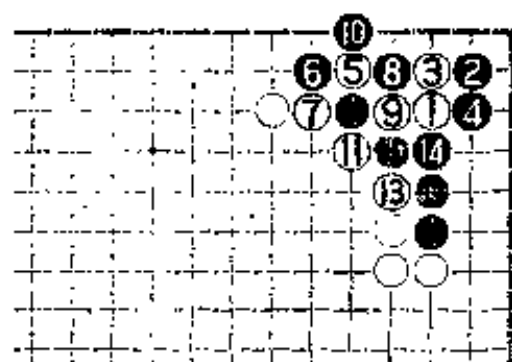
2图



3图

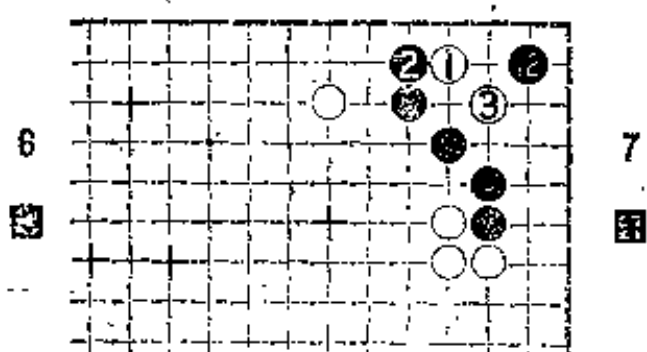
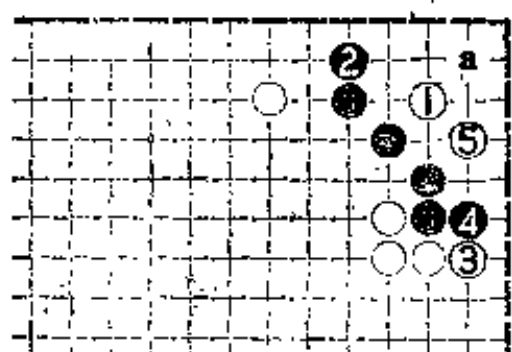
4图（不是手筋）黑2不是手筋，白5、7以下收紧黑气，黑地虽增加了但不便宜。

5图（大角）黑2即使下立，白也无直接的手段，但黑棋味道稍坏。白如走3位，黑4尖吃味道好。



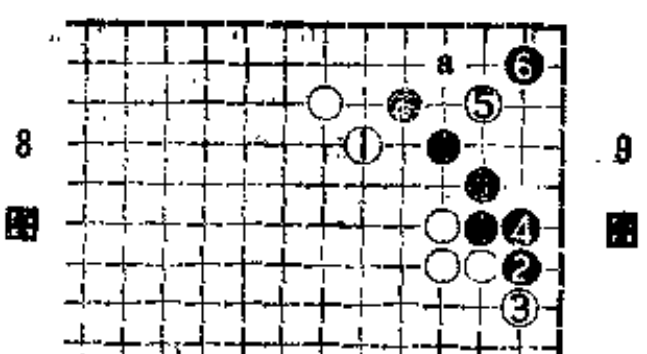
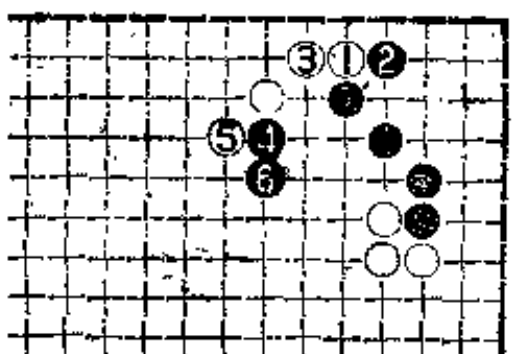
6图（令人生惧）☆ 白3先手立下、白5小尖瞄住a位的做活。黑棋不管怎样补棋难免还要收气。

7图（送吃）黑4点吃味道好。白棋没有好的收气手段。



8图（托退）白在1、3托退毫无所得。

9图（后手封锁）白1封锁，黑也可脱先，白如再在5位点，黑可a位小尖像1图那样吃白。今2、4扳接伺机阻击右边白棋。

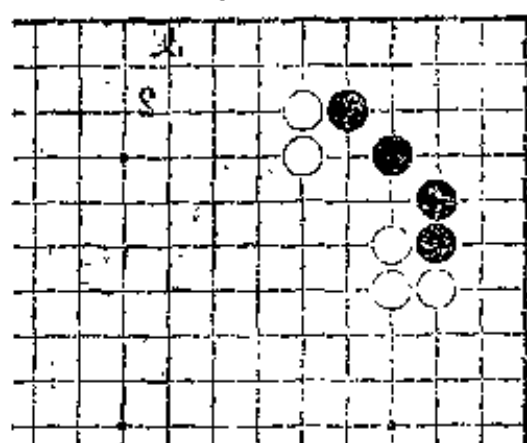


第83型

尖顶、托退

基本图 (劣形)

黑棋如果不补味道就恶。虽然在适当的场合也有脱先的，可这是劣形，摇荡起来情况就很严重。此型手段很多但得出结论却困难。下面介绍几个主要的变化。

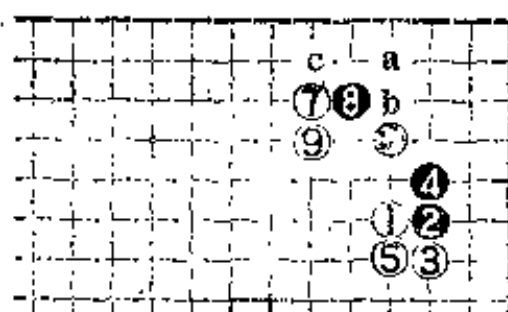


基本图

次序图 (虽得先手)

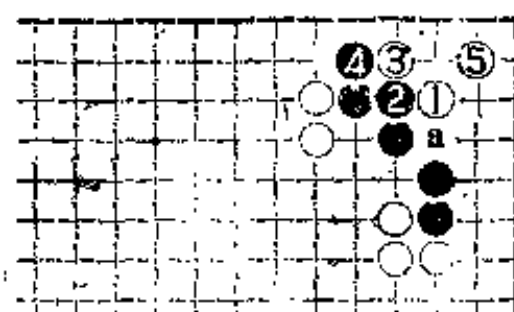
黑 8 走 a 位或 b 位是本手。如果尖顶就必须马上在 c 位扳接黑 8 虽得先手但形薄。

1图 (点三三) 白 1 点三三，黑在 2 位或 a 位应，一下子就关系到黑棋的生死存亡。



⑥ 脱先

次序图



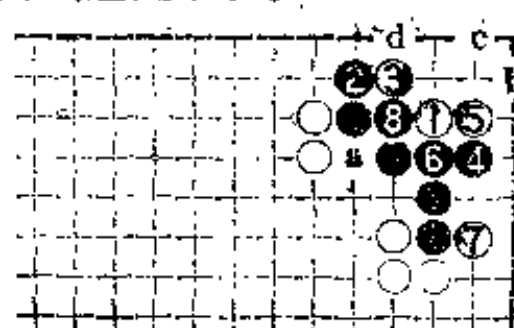
1图

2图 (送吃) 黑 2 立下，白也无直接的手段。至黑 16 的结果，与其说是收气还不如说是送吃。白 3 即使走在 6 位，黑 8 位挡，白也无手段。

3图 (气短) 白 3 小尖，黑 4、6 紧气，白气短。白 7 如走 8 位，黑 a、白 b、黑 c、白 d，白气还是不够。



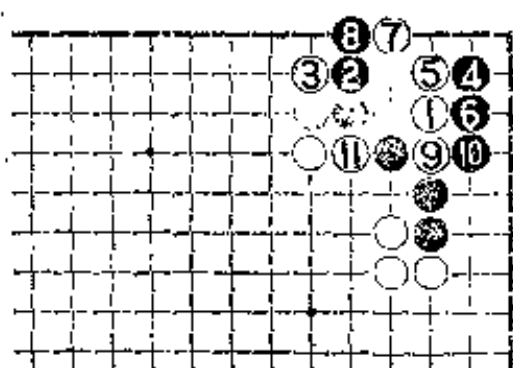
2图



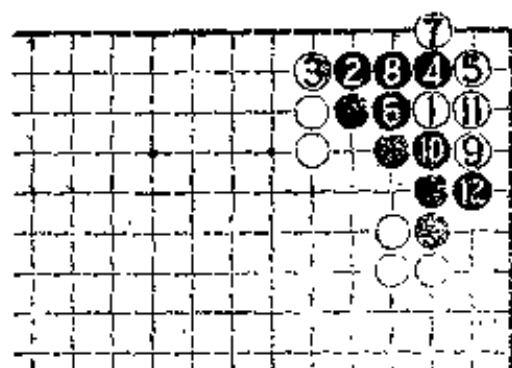
3图

4图（中计）白3挡住见机而动。黑走4位中了白计，白5以下诱发出手筋。

5图（无事）黑棋尚可在4、6露骨地紧气，这样可以平安地脱出困境。



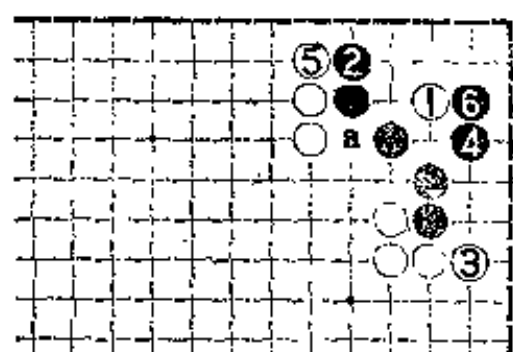
4图



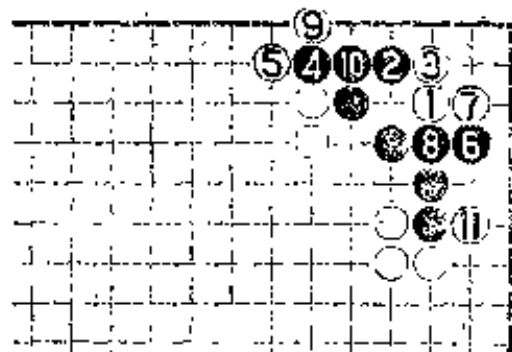
5图

6图（简单利用）☆ 白棋简单地在3、5先手利，今后还有a位的先手，白棋大体可以满足。

7图（缺乏眼形）黑2小尖，白3挡住至11扳，黑棋虽然捕获了白棋三个子但仍然缺乏眼形。黑危险。



6图



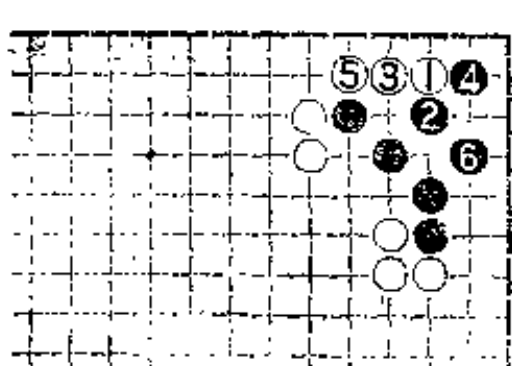
7图

8图（双活）黑6如图，白9以下双活。

9图（其他的手筋）☆ 白在1位点、3位长都是手筋。黑棋不得不屈服。



8图



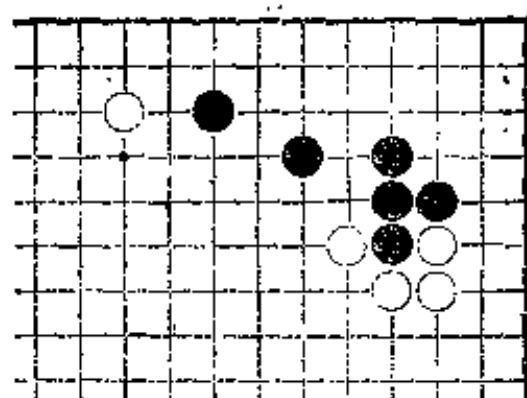
9图

第84型

压挡、一间关、小飞、拦

基本图（压挡之后）

最后来研究一下从压挡定式派生出来的角部的攻防。白棋窥伺的目标虽然是三三，但马上动手是否有手段呢？此形有必要先作准备工作。

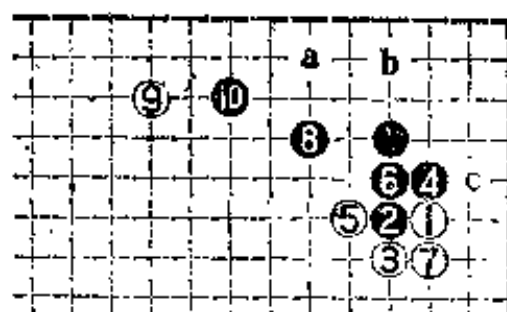


基本图

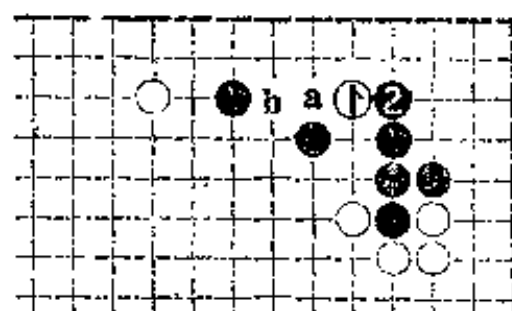
次序图（暂时的地域）

黑4、6选择了使黑角实地化的“笠斗”愚形的定式。黑8一间关是正形。白9时，黑10如省略不走，白则在a位飞，黑b应，被白先手得利。此形黑如在角上再补一手，可走在c位立下。

1图（不是手筋）白1刺不是手筋，黑2位应，白无手段。白如在a位托，黑b位应，白也无手段。



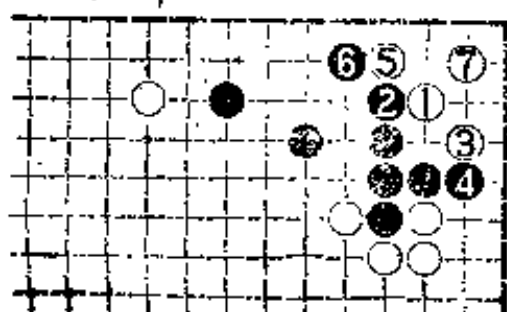
次序图



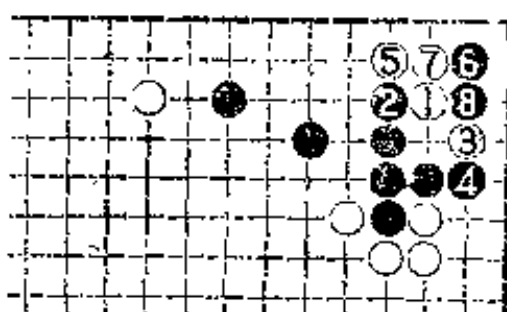
1图

2图（点三三）暂先考虑三三是急所。如果走成2至7的结果便成打劫，但这是白棋一厢情愿的计算。

3图（白死）白5扳，黑6点，白死。白5如走在7位，黑则在3位挡，白仍然是死棋。



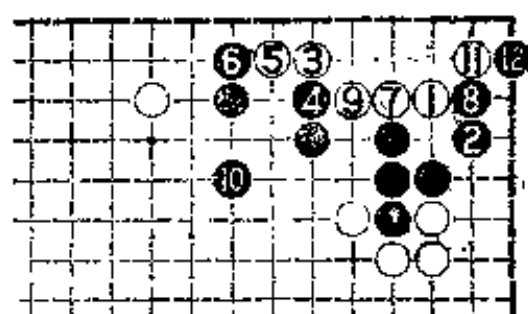
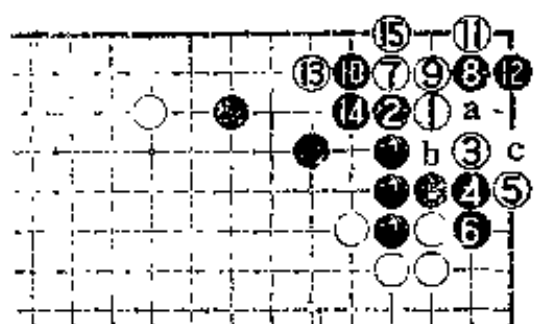
2图



3图

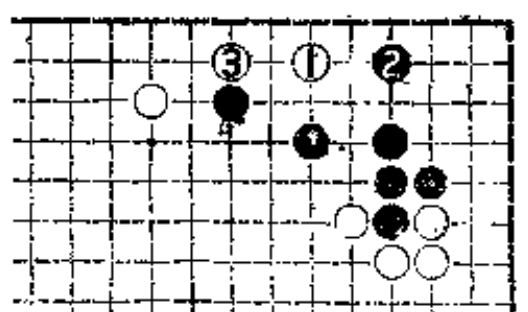
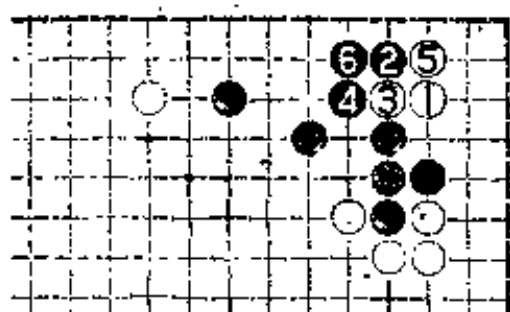
4图（打劫）白5先手扳之后可以劫活，但外边已经受损。白15之后，黑a、白b、黑c抛劫。黑8如走10位，白当然走8位。

5图（小尖）黑2如小尖，白3以下起码可以打劫活。



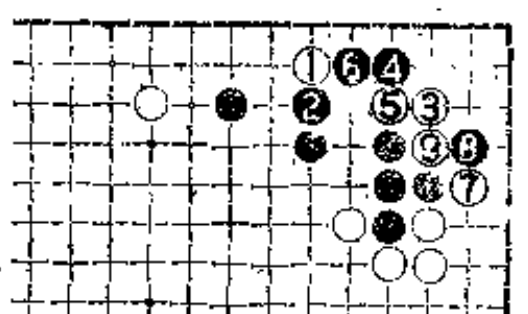
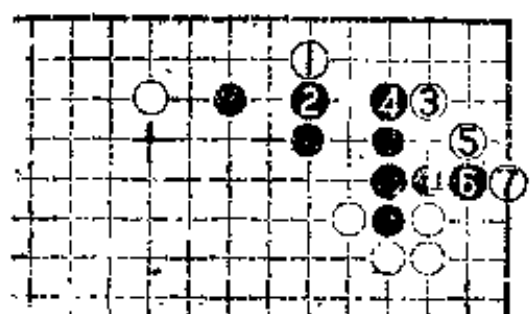
6图（最善）☆ 黑2位跳最善。白3、5虽是先手，但角上不是活形，白1直接点三三失败。

7图（点）☆ 白1点是常用的手筋。黑2如守角，白3托破黑边地。



8图（打劫）黑改走2位顶住，白3点三三，逼使黑在4位挡，白再走5、7，结果与4图相同。

9图（渡）白1与黑2交换之后，黑4跳便不成立。白7、9断之后有滚打的手段，白棋渡过。

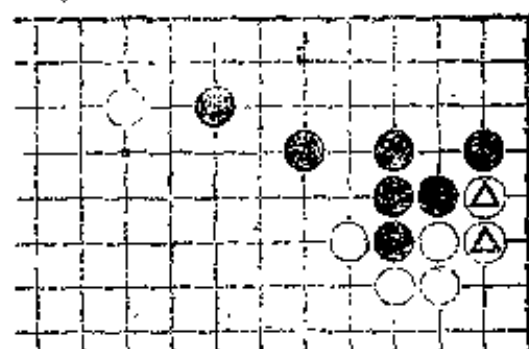


第85型

压挡、小飞、拦、扳接

基本图（扳接）

此型与上型多了白△的扳接，急所就很清楚，因而侵分手段就变得容易。但是如果白棋次序错误的话，也有送吃的危险。

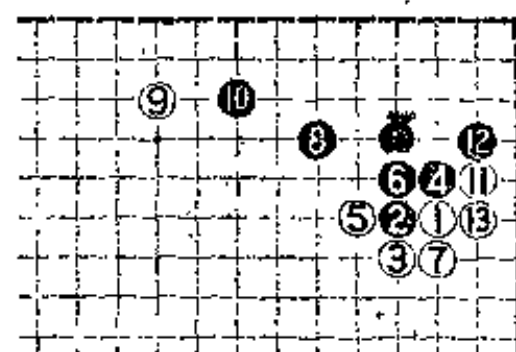


基本图

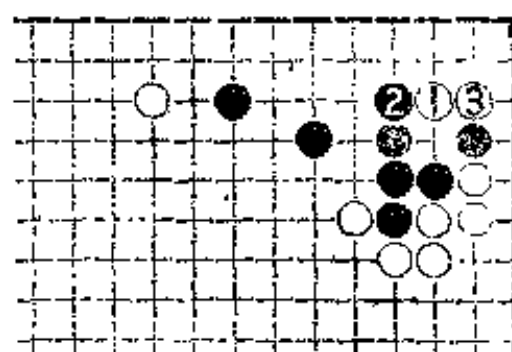
次序图（作充分准备）

白棋在不愿像上型那样打劫作战，并且讨厌右边白地被破坏的场合下，可以走11、13的扳接，作好充分的准备之后再侵分黑角。

1图（软弱）白1刺，黑2应法有误，虽可平安无事但太软弱。



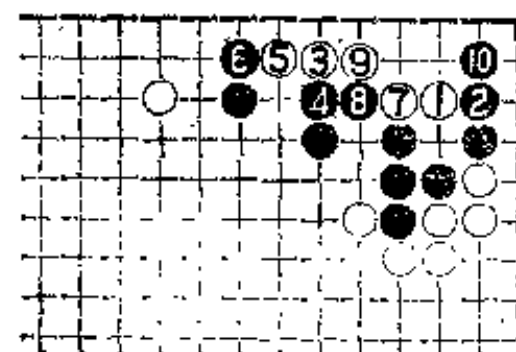
次序图



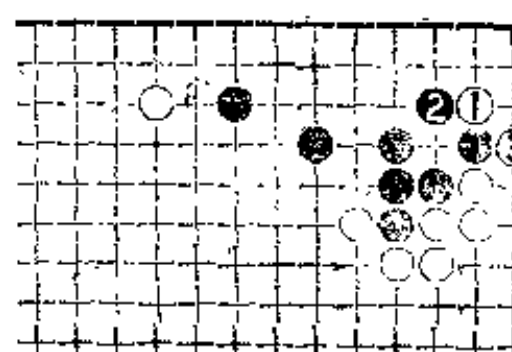
1图

2图（没有手段）黑2、4、6抵抗，别无他法。白7之后黑形虽然味道坏，但黑8、10可以勉强处理。

3图（常形）☆☆ 白1夹确实，黑2只得让白3渡过。黑棋可脱先他投。



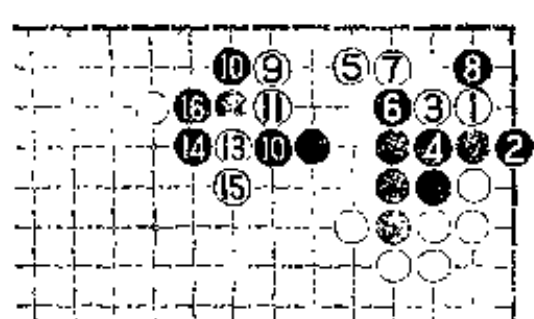
2图



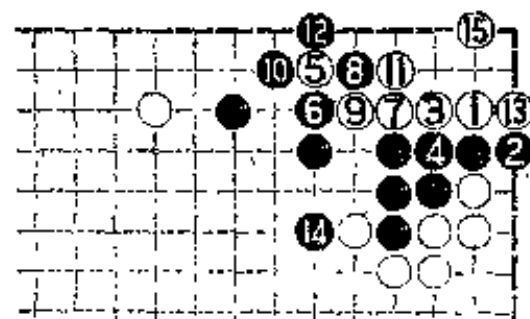
3图

4图（硬吃） 2黑立下过份了。但是白5如飞，黑6以下就可硬吃白棋。

5图（活棋不损） 白5、7在角上做活不损。白7如走10位，黑则在8位挡住，白1之子就变成送吃。



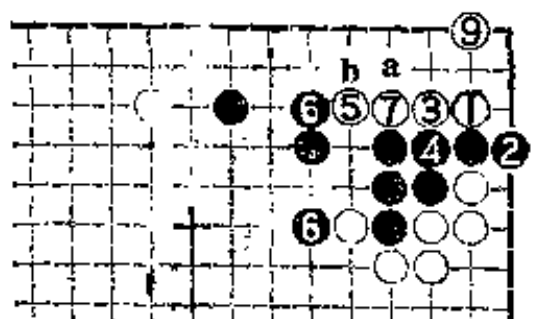
4图



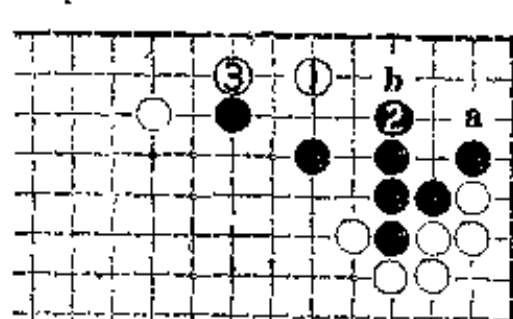
5图

6图（刺） 白5刺是急所。以下至9成活。黑6如走7位，白a、黑b，白棋做活之后黑就要落后手。

7图（点） 白1点，黑2损，白3渡过之后留有a位夹的余味。黑2如走在b位，白3之后也有a位夹的余味。



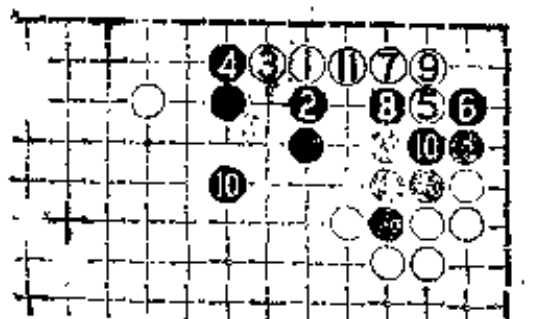
6图



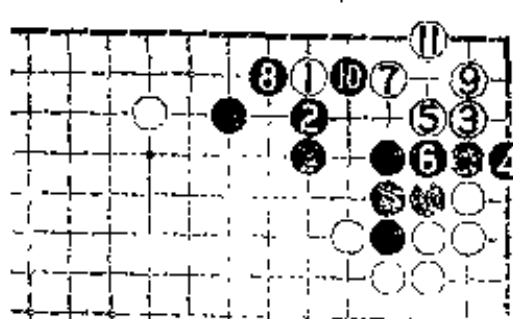
7图

8图（送吃） 黑2顶住紧凑，白3长，黑4挡住角上没棋，白棋徒然送吃而已。白7如走在8位如2图。

9图（仍然要夹） ☆ 白3夹，黑4应在5位应。今黑4立下，白棋活角。白7也可考虑5图的下法。



8图



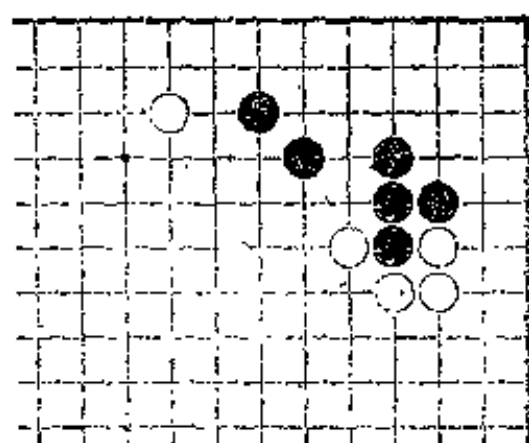
9图

第86型

压挡、一间关、小尖、拦

基本图（侵入有疑问）

黑棋防守坚实。虽然此型还是有侵入的余地，但白棋一般应该考虑从外部渐渐缩小黑地。然而外部条件齐备之后，如果消灭了这块黑地便能取胜的话，那就毅然决然地打入。这里必须注意次序。

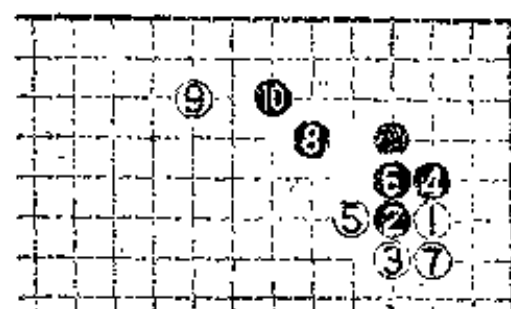


基本图

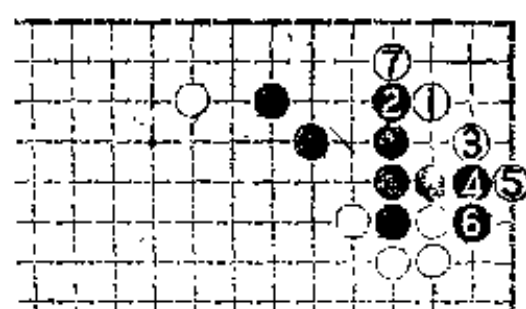
次序图（暂时的地域）

黑10小尖，角部大致可以看成黑地，但是不能忘记序盘的地域都是临时性质的。像这样的黑形还是有侵入的余地，但白棋必须意识到侵入之后外部将受损。

1图（劫形）白1点三三，黑2挡住，白3以下如84型那样有打劫的手段。



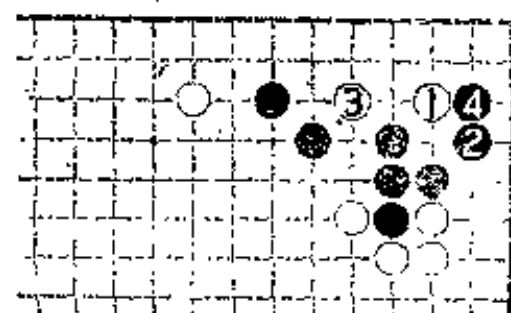
次序图



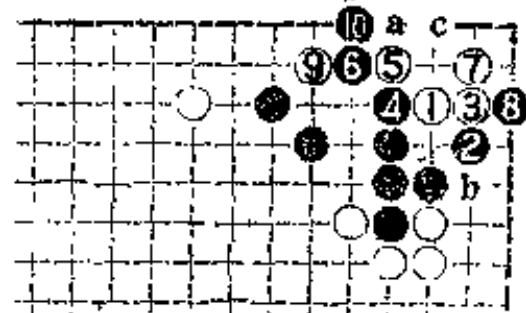
1图

2图（小尖）然而应该研究黑2小尖硬吃白棋的走法。白3刺，黑4爬，白无眼形。

3图（挡）白3单挡，黑走4、6杀白。黑8如粗心地走a位，白则在8位先手立下（可在b位渡），再走c位便成打劫。



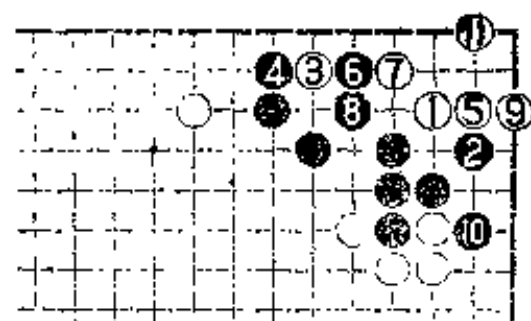
2图



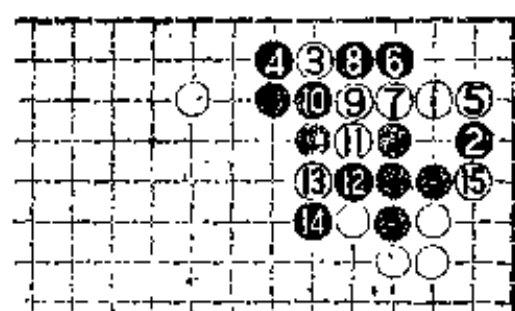
3图

4图（点）白3先手点再在5位挡住好。白7、9之后渡过和做活白棋必得其一。

5图（连续提子）☆ 黑6跳，白7、9冲，再11、13弃子，最后白15渡过。一般像这样被连续提子是不行的。



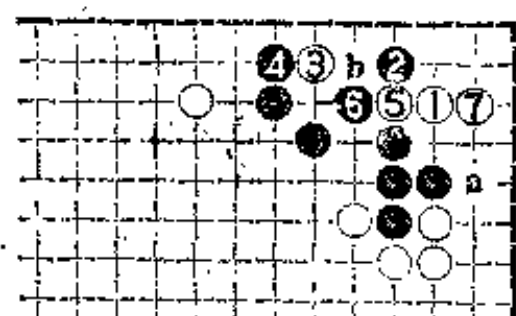
4图



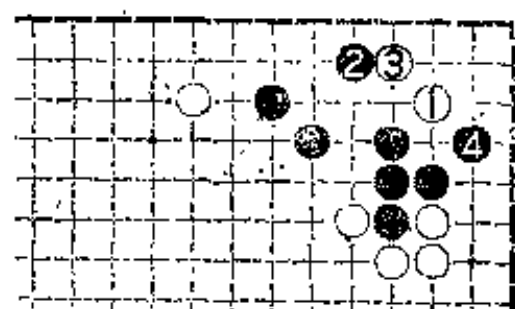
5图

6图（点）黑2跳虽是杀棋的手筋，但白有3位点的手段。黑4如挡住，白5、7之后a、b两点必得其一。

7图（白死）☆ 黑2飞是不给白棋调子的好手。因此可以说白1单在三三点不成立。



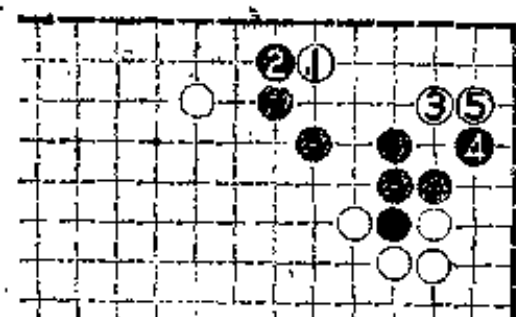
6图



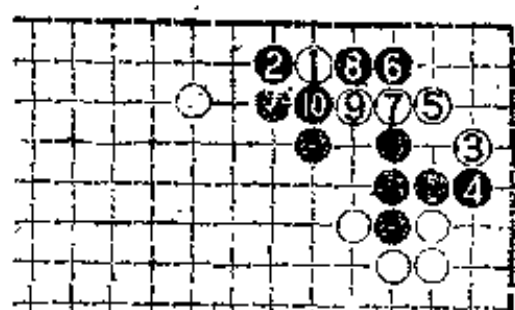
7图

8图（先点）☆ 白1先点是正确的次序。但是如果像5图那样，其得失要看周围的情况。

9图（味消）白1点后再在3位点味道失尽，完全是多余的交换。白5尖、黑6跳，白做不活。



8图



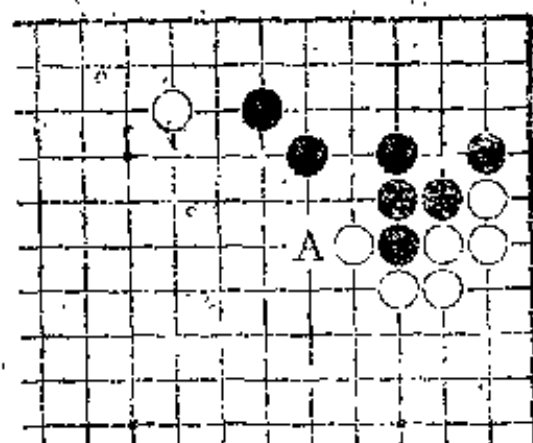
9图

第87型

压挡、一间关、小尖、扳接

基本图（仅此一点）

白棋比上型多了扳接，急所仅此一点，其余的打入均为送吃。现在白棋的手段则可以成立，黑棋如有了A位的靠，白棋在角上就没有手段，而只能从外部消减。

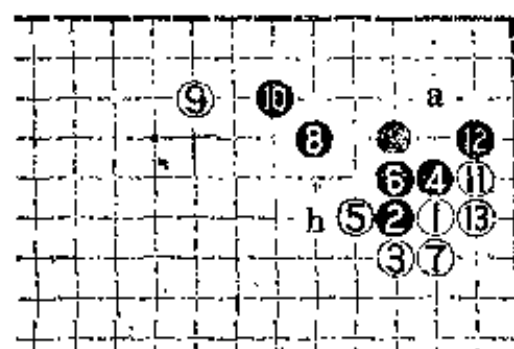


基本图

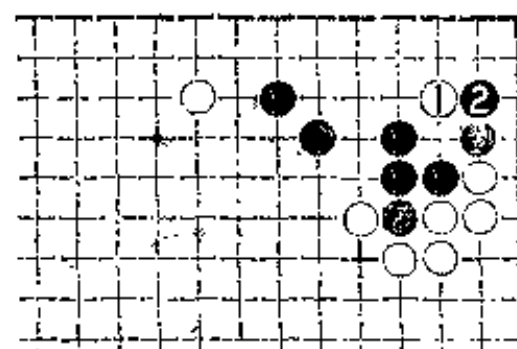
次序图（补棋的位置）

白11、13扳接窥伺黑角。黑棋如在a位补，则被白先手利。黑棋在b位靠补是顽强而又生动的好手。

1图（刺）白1刺，黑2爬，白棋根本没有手段。

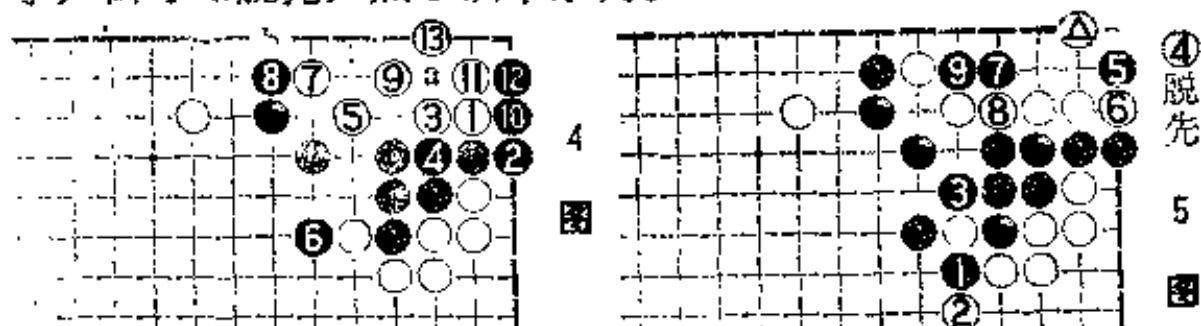


次序图



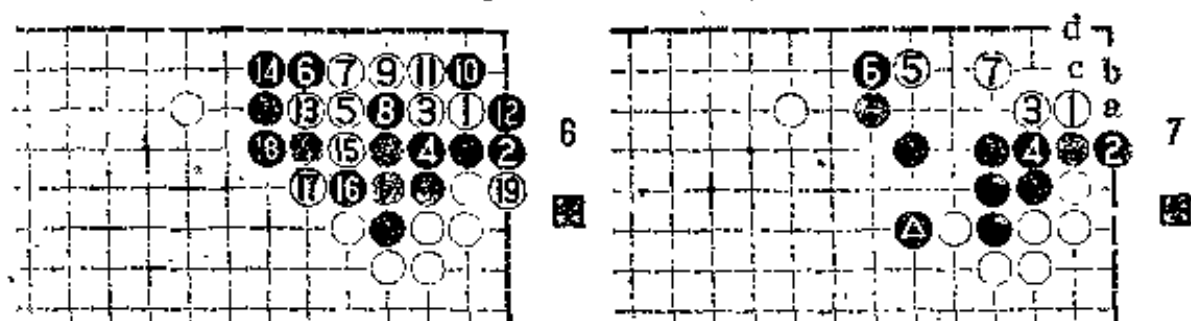
4图（急于补强）黑6急于补强，白7、9是正着。白9如走a位虽可得些实地，但黑b位立到底是先手，白不好。

5图（活法）上图白9如改在△活棋，黑1、3吃一子是先手，白4如脱先，黑5以下杀角。



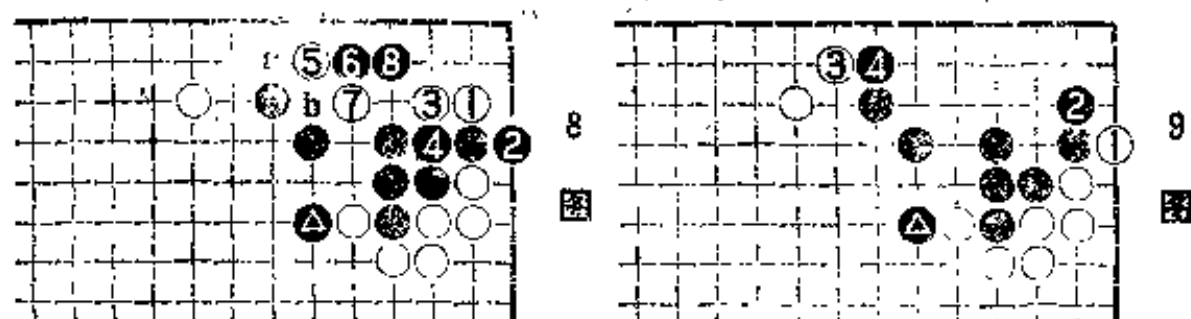
6图（大反攻）白5刺，黑6如急躁地去硬吃白棋，白13以下反击，黑强行抵抗则大损。

7图（假设有靠）黑棋如果有△的靠，白棋走5、7成劫（黑a、白b、黑c、白d）。



8图（靠的巧防）☆ 然而白5点时，黑有6位靠巧妙的防御，黑△恰到好处。白7如走在a位，黑b，白棋落后手。

9图（从外部收官）在有黑△防守的情况下，白棋大致走1、3，从外部收官。

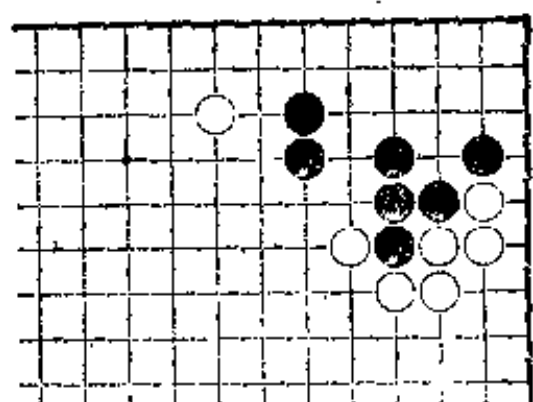


第88型

压挡、一间关、并、扳接

基本图（狭窄）

黑形狭窄，然而狭窄未必就等于坚实。由于狭窄反而危险的情况也是有的，本型就是一例。虽然白棋第一步是必然的，但问题在于以后的攻防。

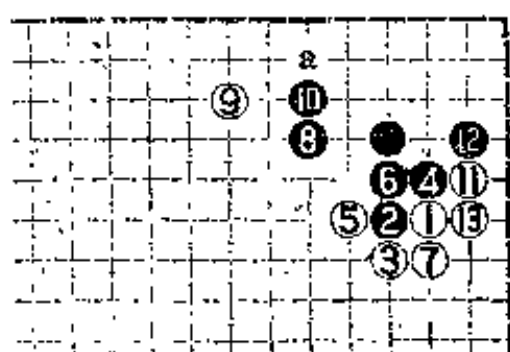


基本图

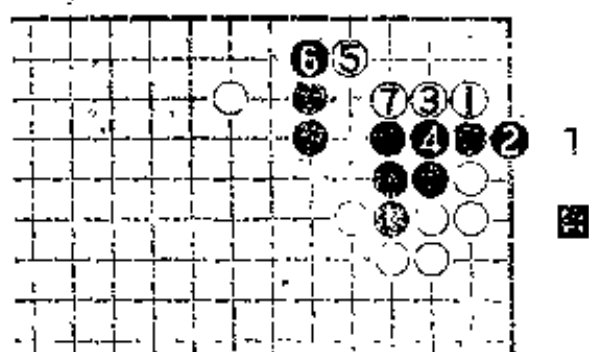
次序图（味道变坏）

白9挡，黑10并，应法不好，白11、13扳接之后角上就产生使黑头痛的手段。黑10如在a位跳，白11、13扳接之后，黑角地的味道就好。

1图（白的生死如何）☆ 白1夹，黑2虽然想立下，但是白棋走5、7之后是不易捕获的形状。



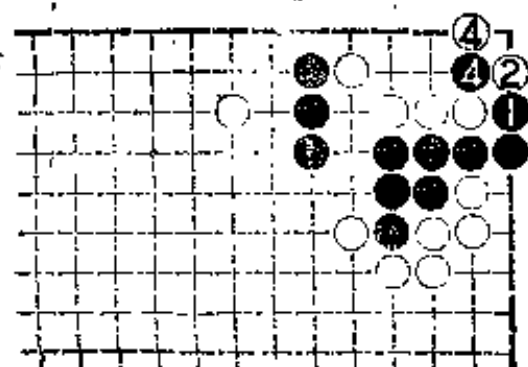
次序图



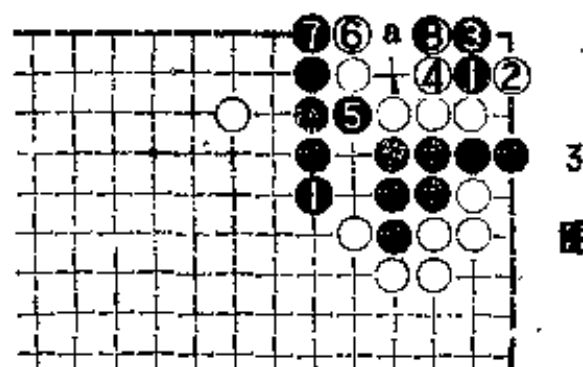
1图

2图（打劫）黑3断打，白4反打成劫是容易明白的。黑如劫败，全体将变成浮棋。

3图（活棋）黑1、3并非手筋，白4、6可以做活。白6如粗心地走a位，黑7立下，白死。



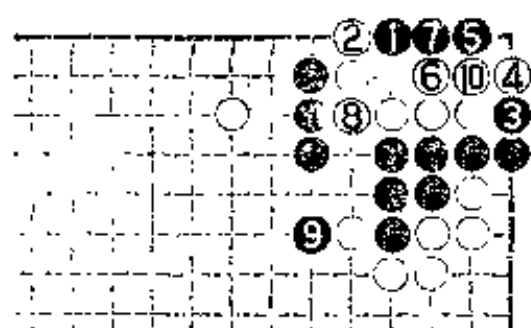
2图



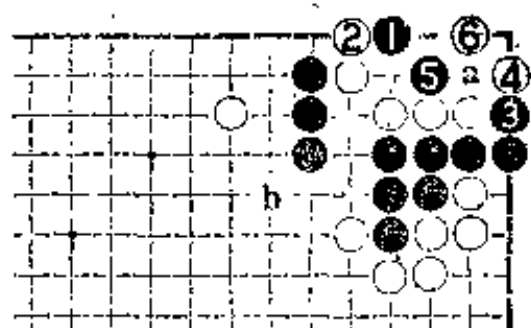
3图

4图（点）黑5点，白8防守是好手、白10后成双活。

5图（劫活）黑5小尖，白走6位则成劫活。白6如走在a位，黑则c位，白虽是死棋，但白b位飞罩也有力。



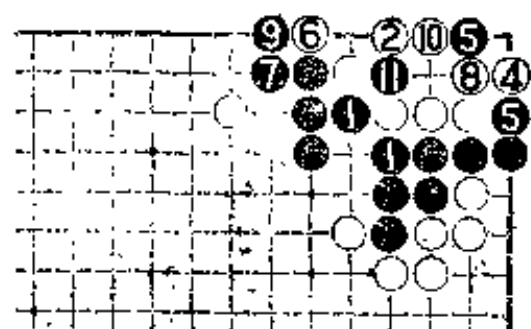
4图



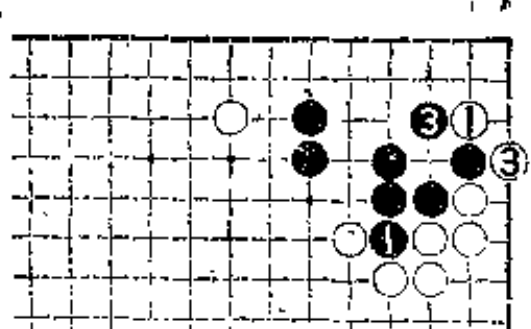
5图

6图（最善）☆ 黑1挤是最善的应手，白6扳成劫。此图黑棋远远优于2图。

7图（委屈）☆ 黑在2位应，黑角狭窄不满，也许是因为全局劫材不够，不得已而为之。



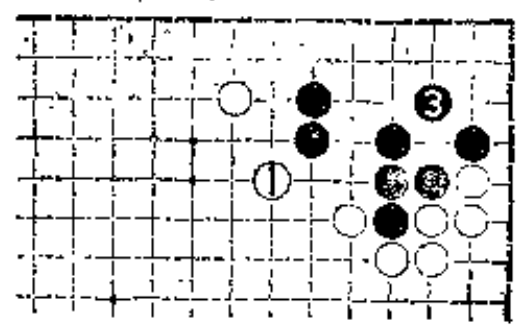
6图



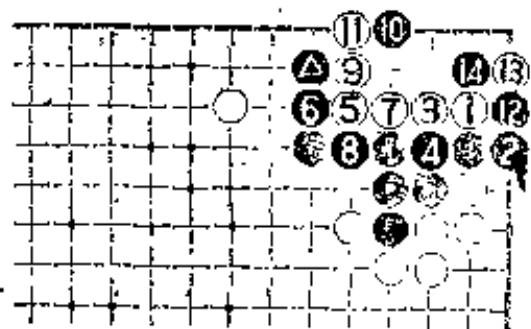
7图

8图（封锁）☆ 白棋在胜势的情况下，大多在1位封锁，逼黑在2位守角。

9图（跳的形状）黑如果是△跳的形状，白1夹时，黑2冷静地立下，白棋因为气紧的缘故，至14白死。此图比1图多了白5、黑8的交换，差别很大。



8图



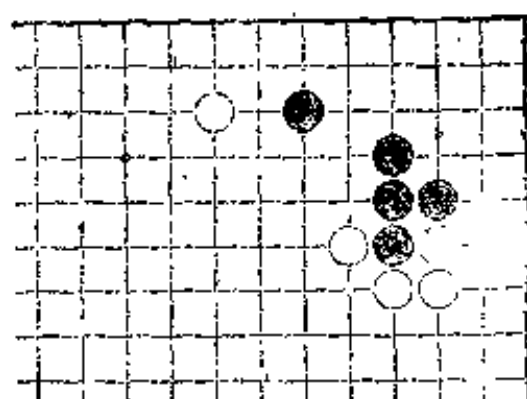
9图

第88型

压挡、小飞、拦

基本图（防守困难）

在黑棋压挡的场合，小飞开拆中途半端。白棋拦逼之后马上就有手段。黑棋再补一手又嫌狭窄而不满，不补又有气紧的怪味。

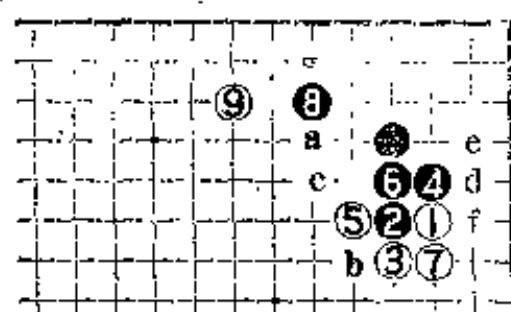


基本图

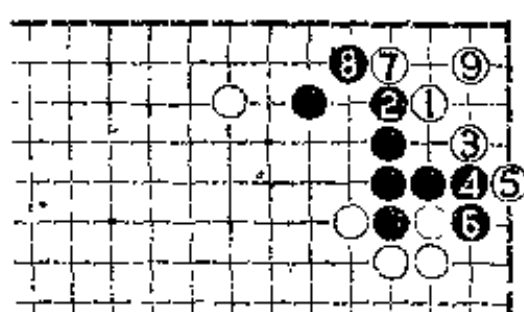
次序图（位置差别）

黑8走在a位是本手，将来在b位切断作战有迫力。黑8之后再于c位跳，白d、黑e、白f扳接，角上就有余味；黑8如走在a位，白9，黑则于g位跳，白板接之后角上就没有棋。

1图（打劫）白1点三三，黑大概只能在2位挡住吧。至白9打劫，黑稍不满。



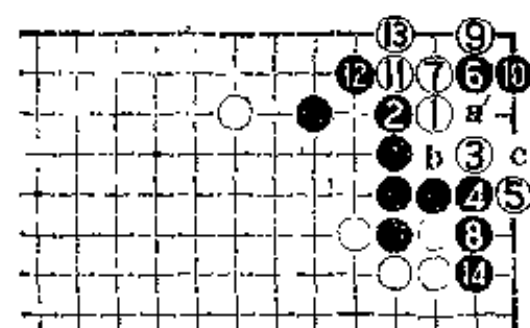
次序图



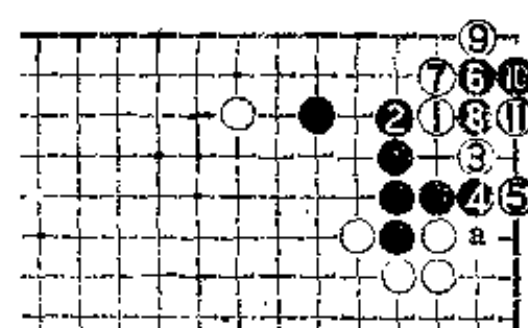
1图

2图（打劫）☆ 黑6点入，白13时，黑14爬制造劫材。黑棋瞄住黑a、白b、黑c抛劫的手段。但白棋是先手提。

3图（打劫）黑8挤虽然也是手筋，但白9扳后仍然避免不了打劫。白7如走a位、黑8，白毫无便宜。

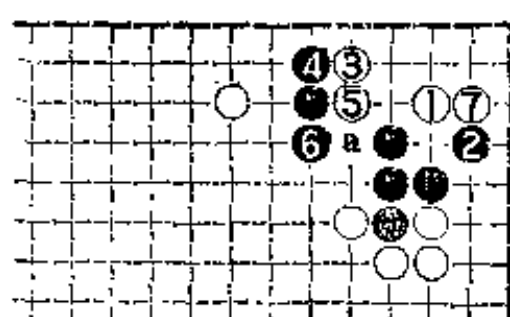


2图

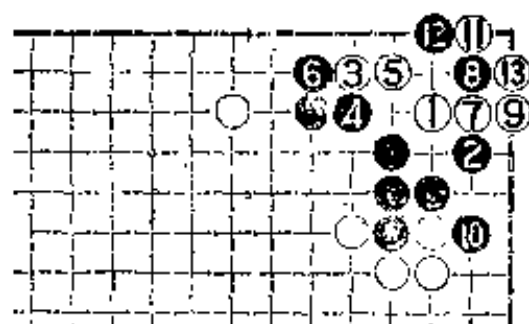


4图(小尖)黑2小尖,感觉上是下得过分了。白3飞、7挡住,因黑棋有a位的毛病,白无不安。

5图(打劫)黑如走4位,白5退,白棋有9位立下的利用,起码可以打劫活。



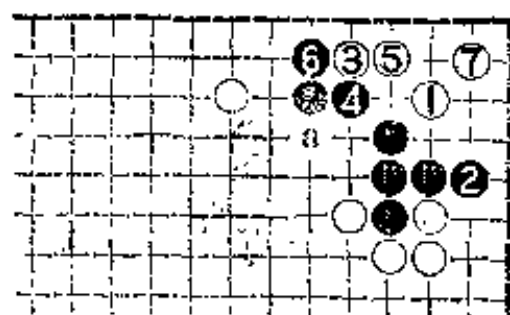
4图



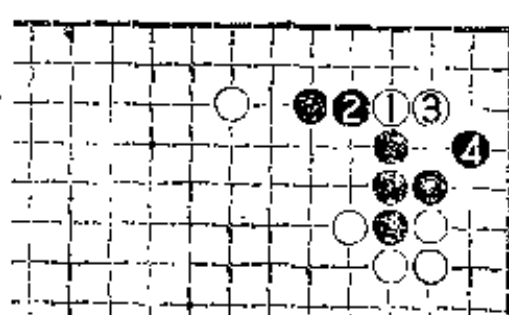
5图

6图(无条件活)黑2立下有问题,白3飞即成愉快的活形。黑4如走6位,白4、黑a、白7。

7图(靠)白1靠在此场合不是手筋,黑2顶,4尖,白无反抗的余地。



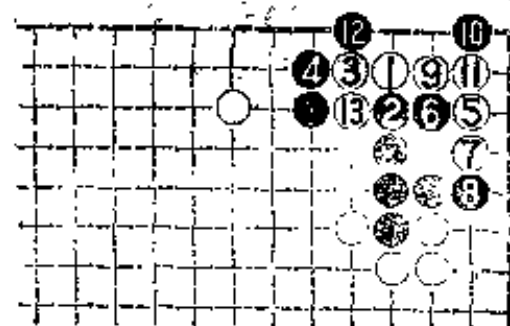
6图



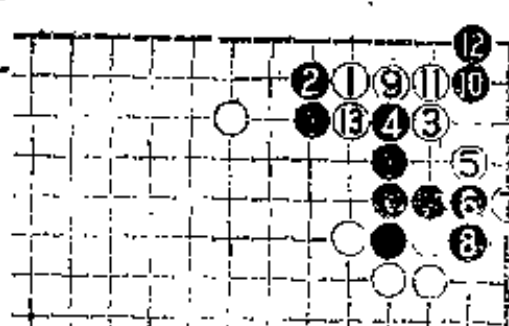
7图

8图(点)☆白1点入,黑4挡住无理,应该在9位扳,让白在4位渡过。

9图(点)☆白1点入,黑2多少有些过分。黑2应走在4位让白在2位渡过,或者黑8走在9位,白8、黑10防守。今黑棋两方面都用强就危险了。



8图



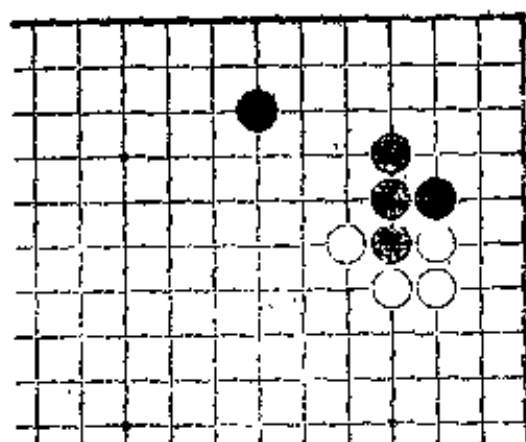
9图

第30型

压挡、大飞

基本图（气紧）

黑棋压挡之后大飞开拆过宽，没有防守住“斗笠”愚形气紧的缺陷。白棋即使没有拦逼之子也能侵入黑地。然而黑棋如果正确的应对，白棋即使破了黑地也可能受损，因而白棋必须要很好地掌握侵分时机。

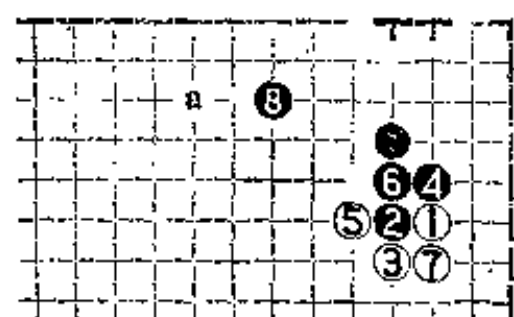


基本图

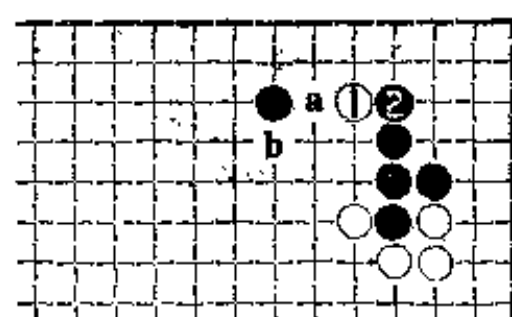
次序图（不是定式）

黑 8 拆似定式而又不是定式。白棋即便在 a 位拦，黑棋也是讨厌的形状吧。

1图（不是手筋）白 1 打入不是手筋，黑 2 防守得到强化。之后白如走 a 位，黑则 b 位，白动弹不得。

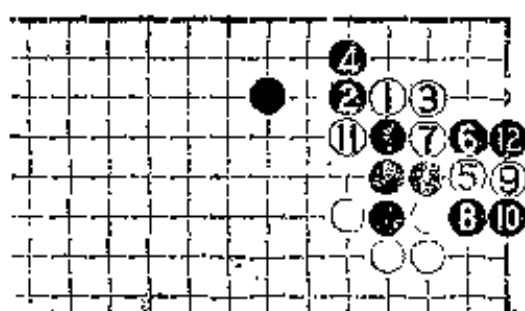


次序图

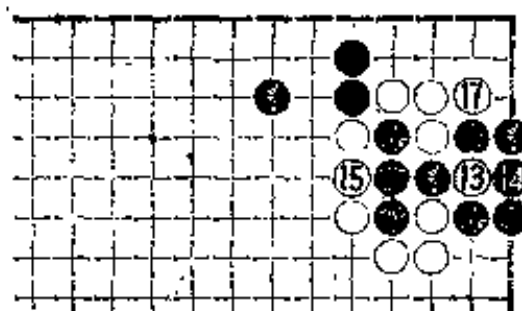


4图（鼻顶）白1鼻顶是针对黑棋斗笠愚形气紧缺陷的急所。黑4立下，白5、7渡，黑8无理至极。

5图（对杀负）续上图至白17，对杀黑负，黑结局悲惨。



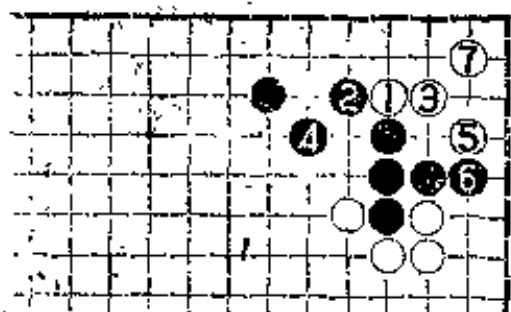
4图



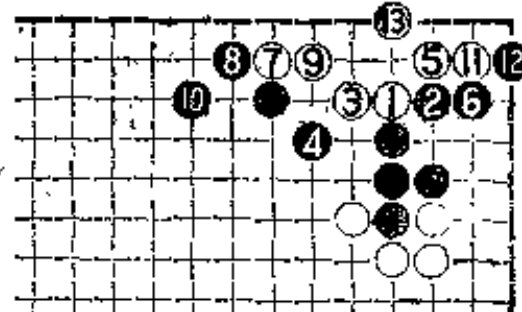
16粘
5图

6图（活）☆ 黑4虎补正确。白5、7虽然可以做活，但黑棋立到6位之后对右边的攻防能起很大的作用。

7图（内扳）黑2内扳，白3长，黑4封锁，白5以下简单做活。



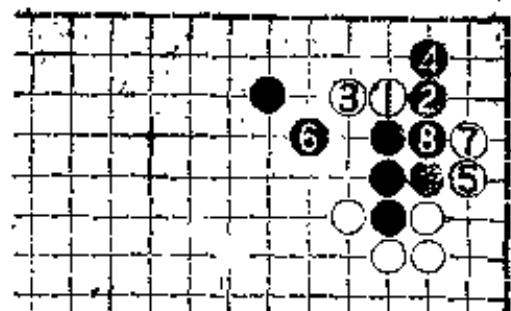
6图



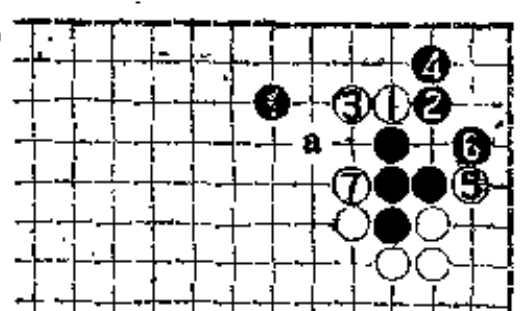
7图

8图（大利）☆ 黑4下立，白5扳是漂亮的次序，黑如走6位，白则7位先手长，白棋很满足。

9图（气紧）黑如在6位挡，白7正好紧气，黑棋是上当的形状。黑4如走6位，白则在a位逃出也很充分。

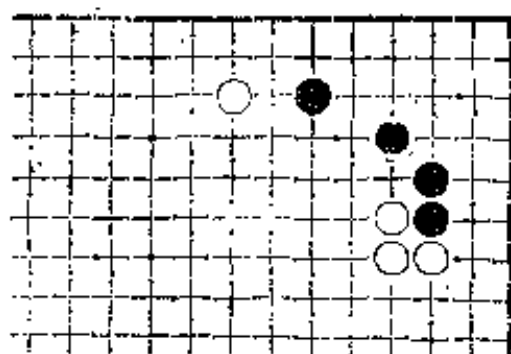


8图

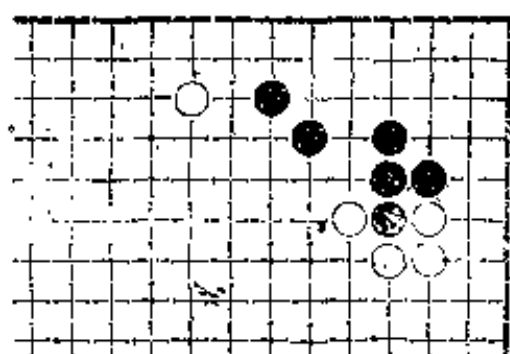


9图

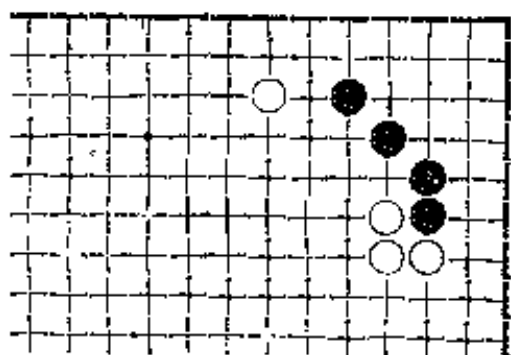
第
81
型



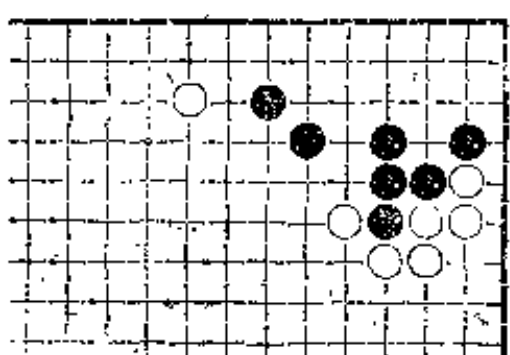
第
86
型



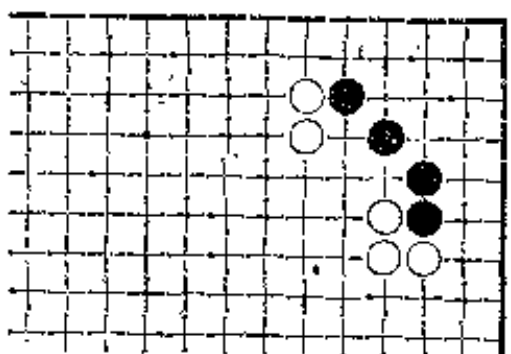
型
82
型



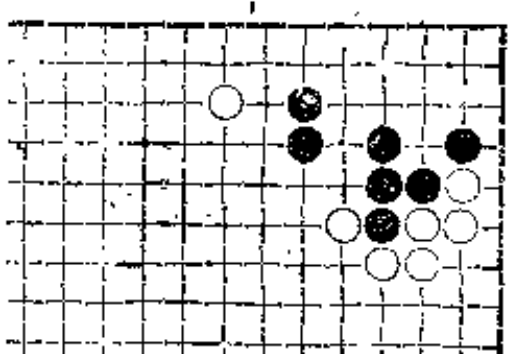
第
87
型



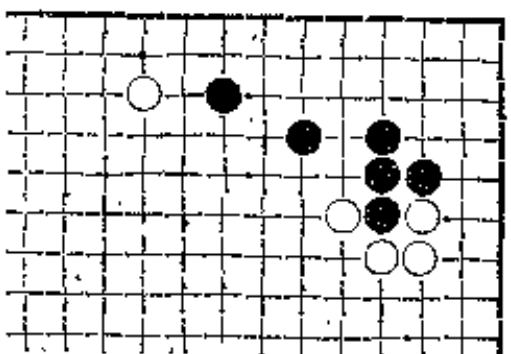
第
83
型



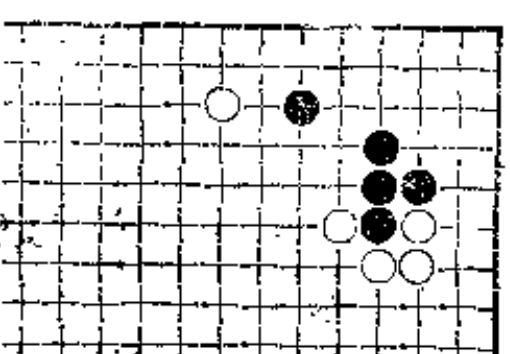
第
88
型



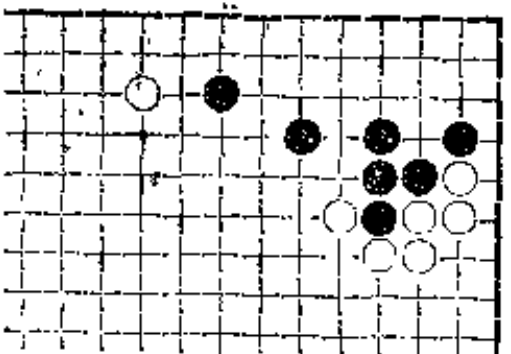
第
84
型



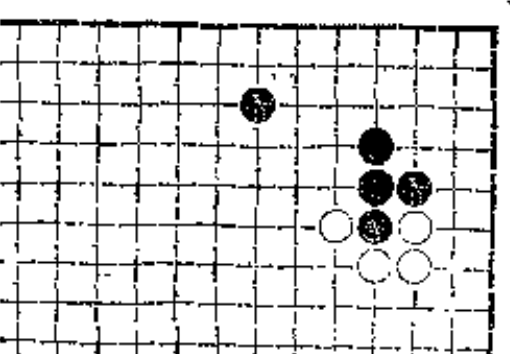
第
89
型



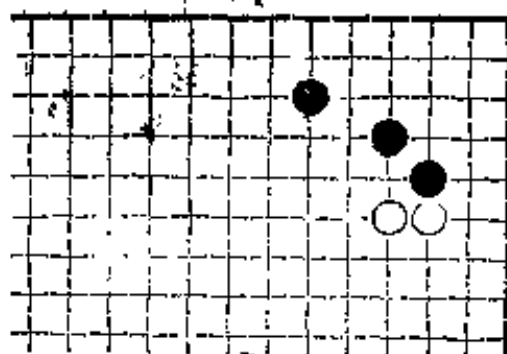
第
85
型



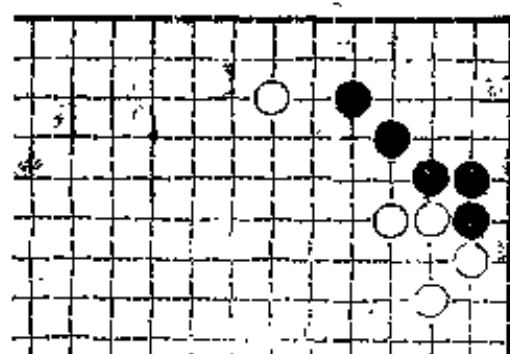
第
90
型



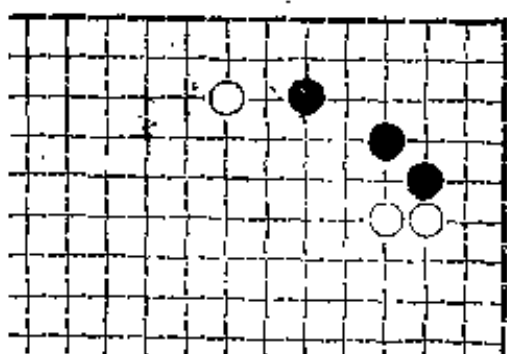
第
71
型



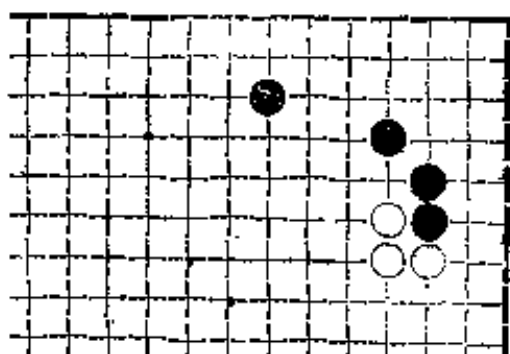
第
76
型



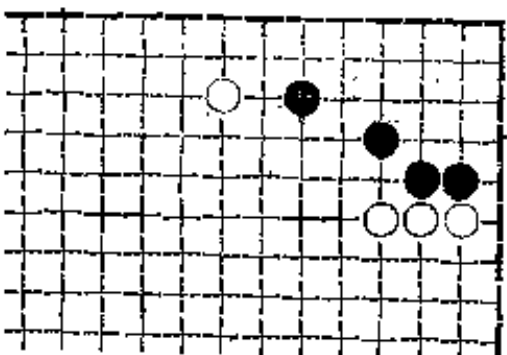
第
72
型



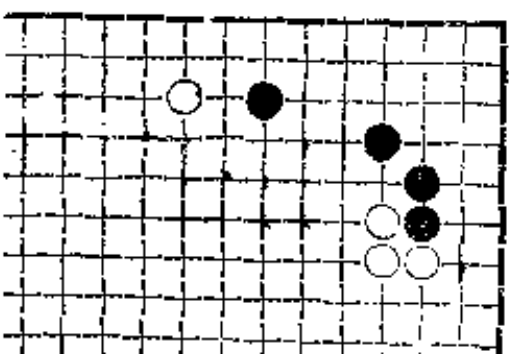
第
77
型



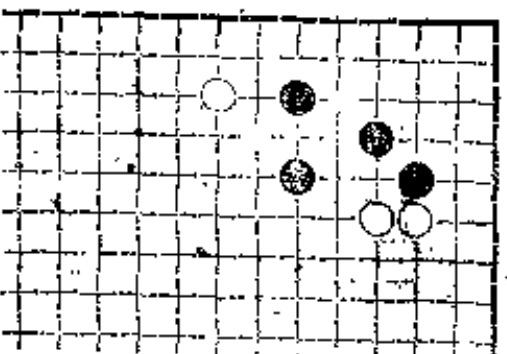
第
73
型



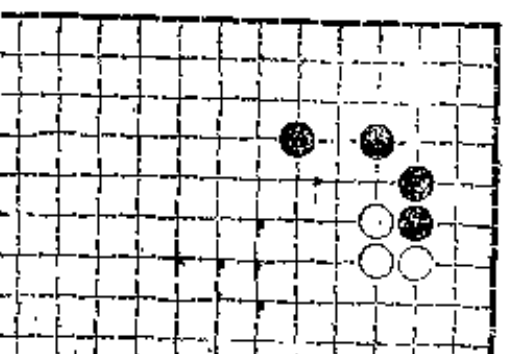
第
78
型



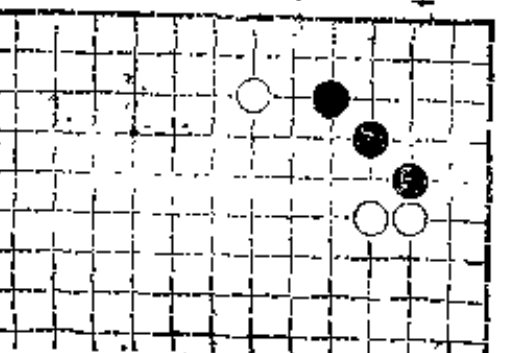
第
74
型



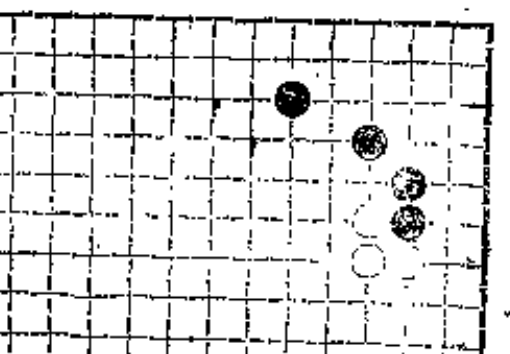
第
79
型



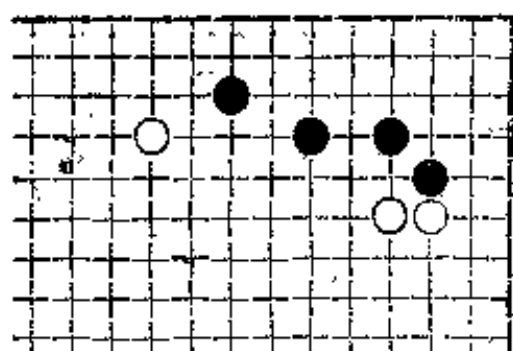
第
75
型



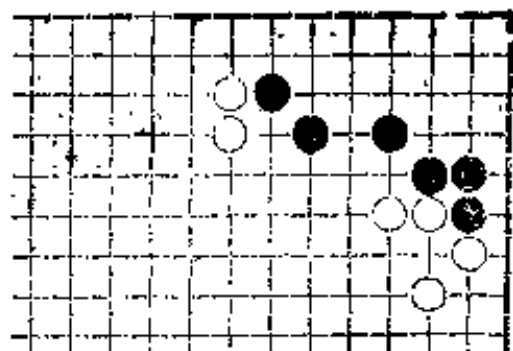
第
80
型



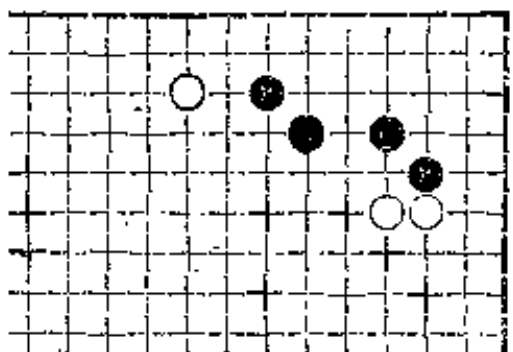
第
61
型



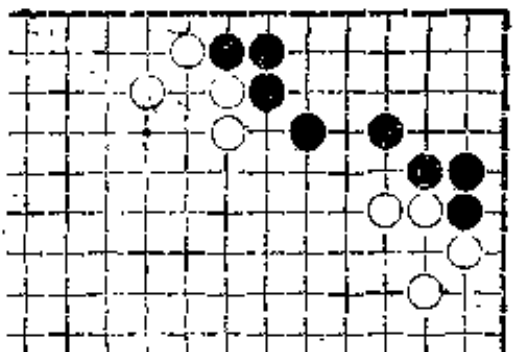
第
66
型



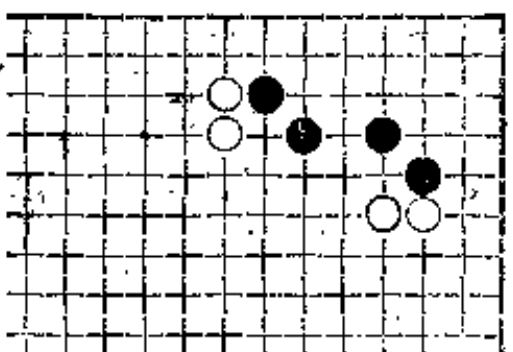
第
62
型



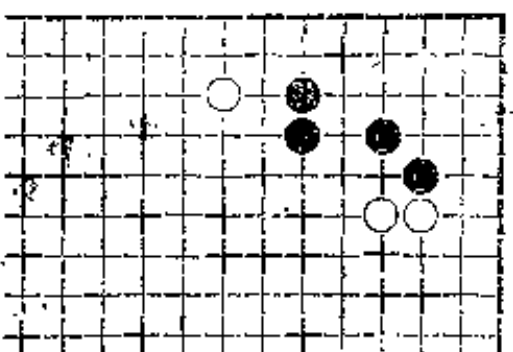
第
67
型



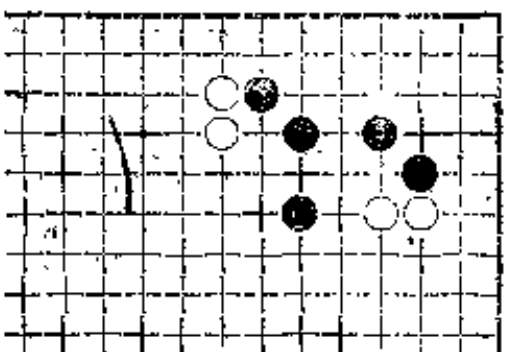
第
63
型



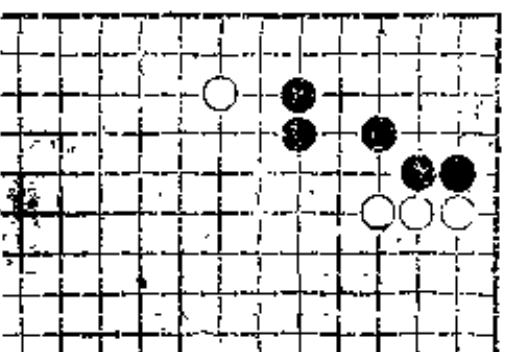
第
68
型



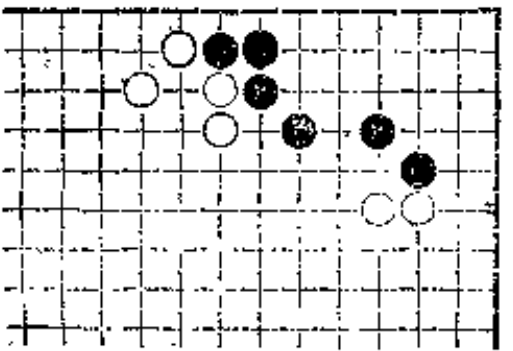
第
64
型



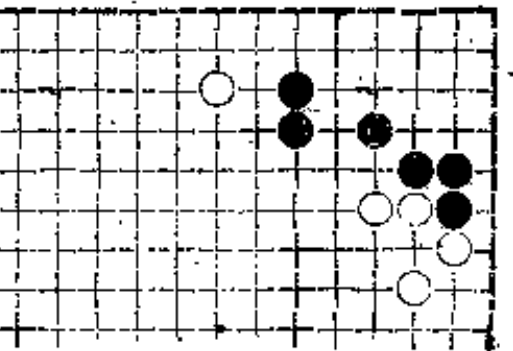
第
69
型



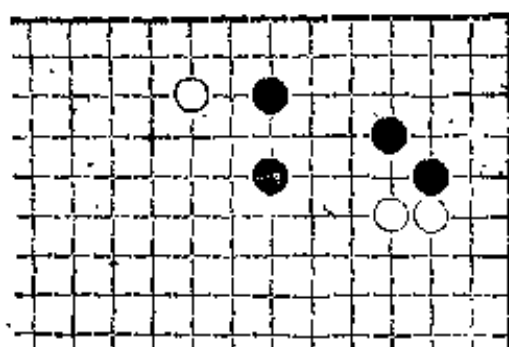
第
65
型



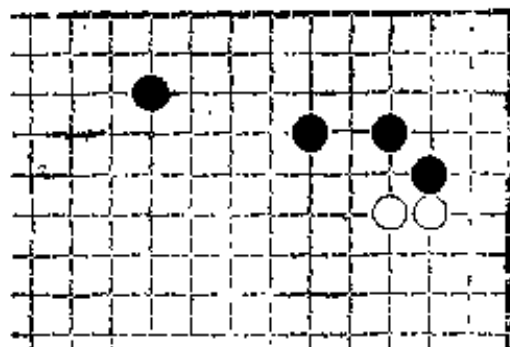
第
70
型



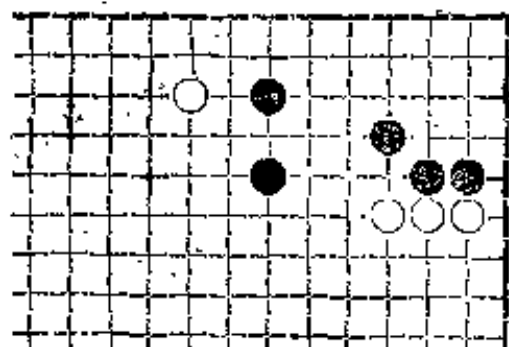
第
51
型



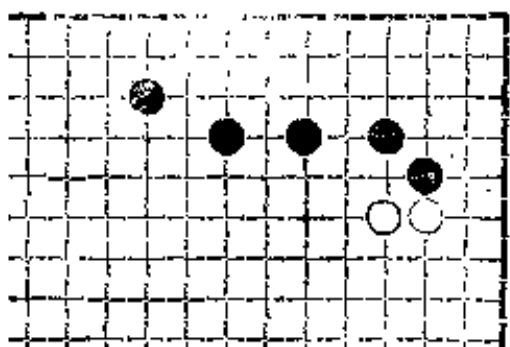
第
56
型



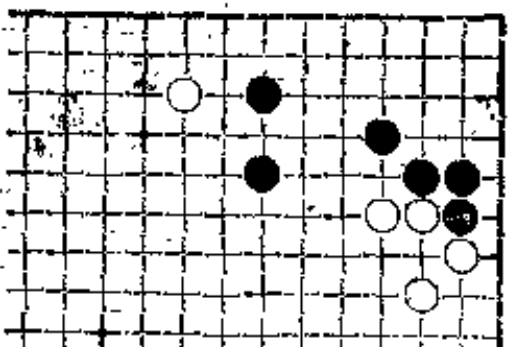
第
52
型



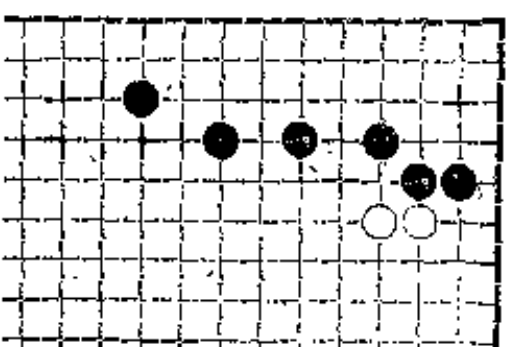
第
57
型



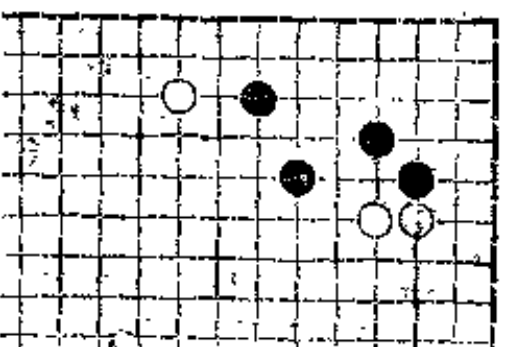
第
53
型



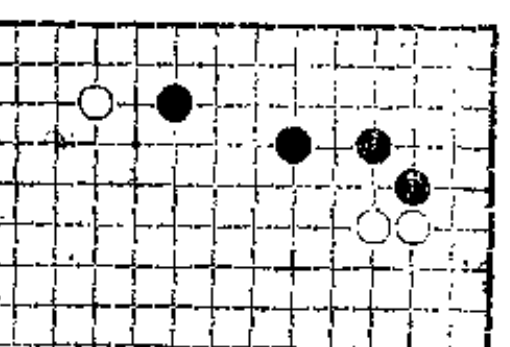
第
58
型



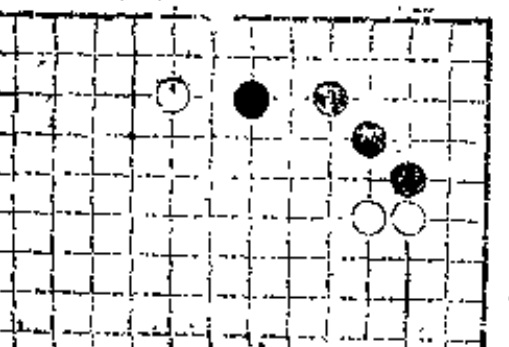
第
54
型



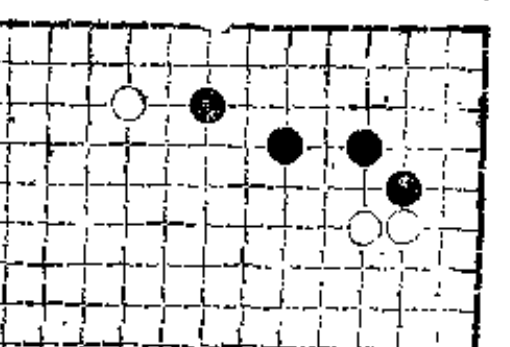
第
59
型



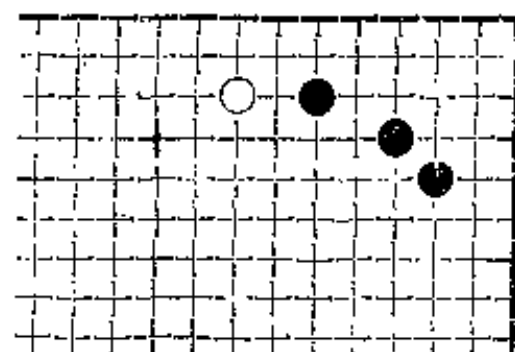
第
55
型



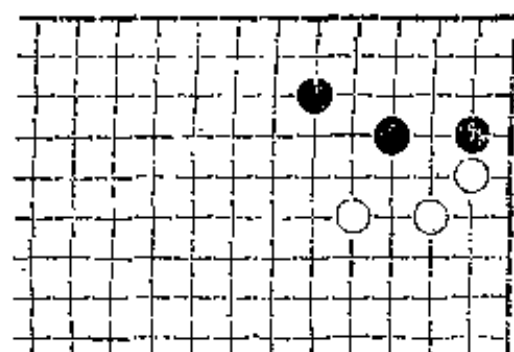
第
60
型



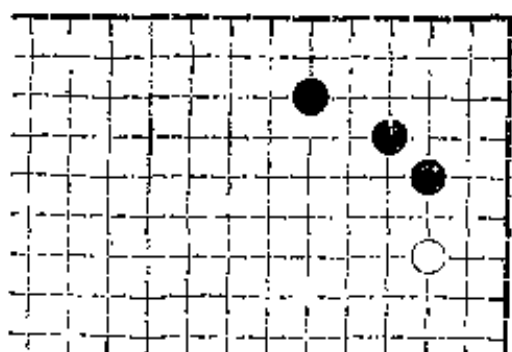
第
41
型



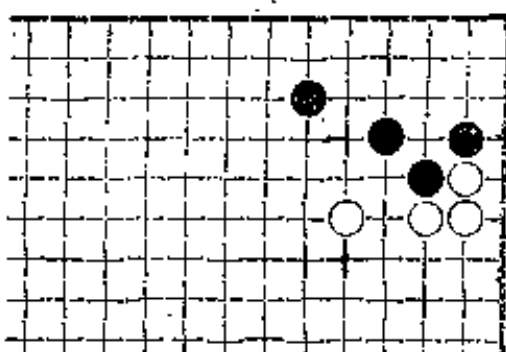
第
46
型



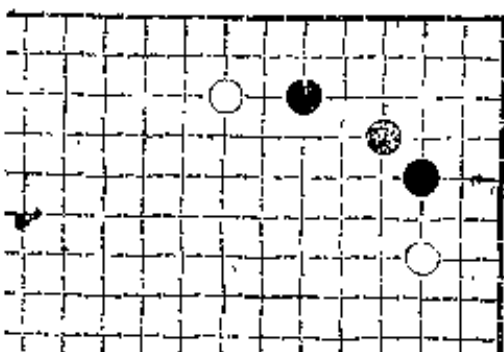
第
42
型



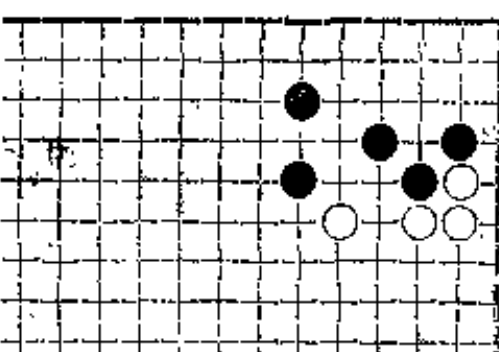
第
47
型



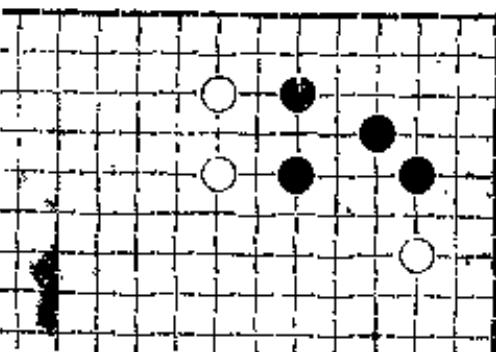
第
43
型



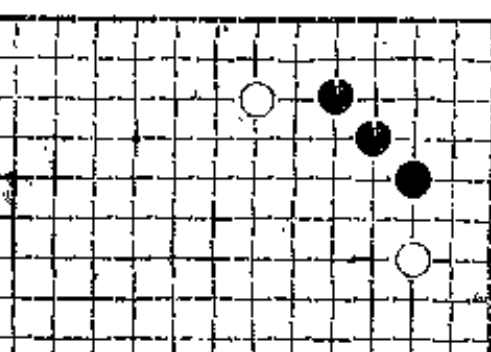
第
48
型



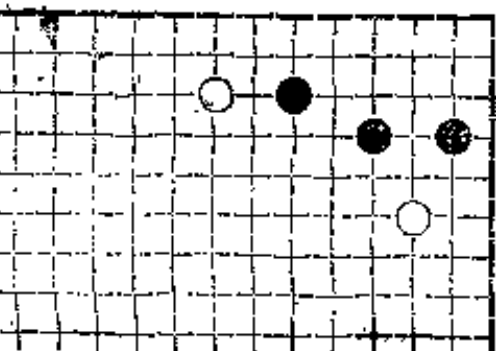
第
44
型



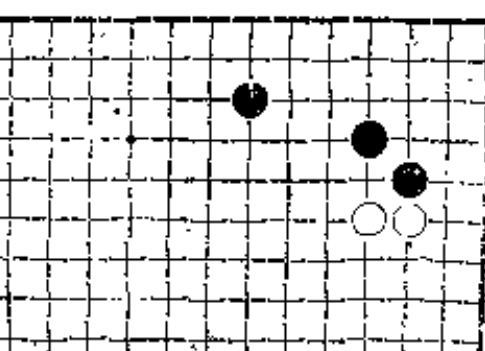
第
49
型



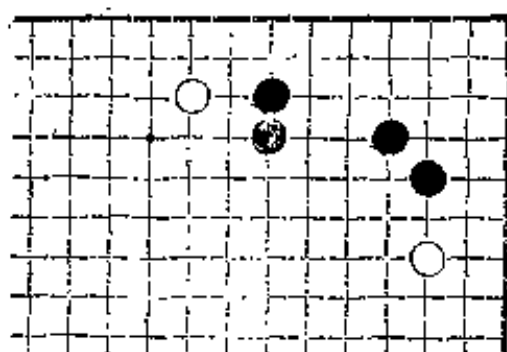
第
45
型



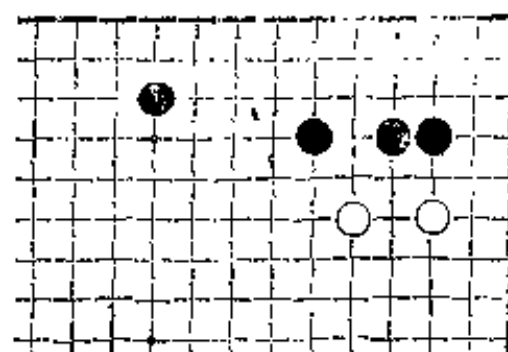
第
50
型



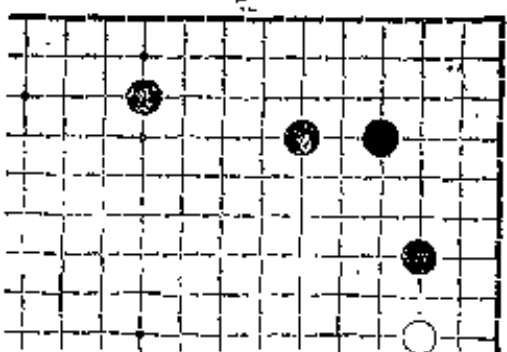
第
31
型



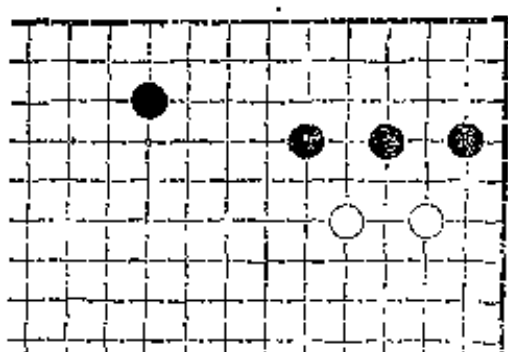
第
36
型



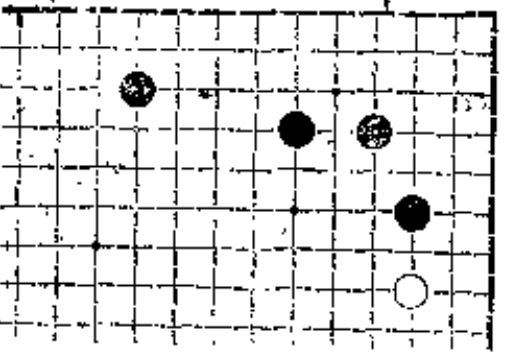
第
32
型



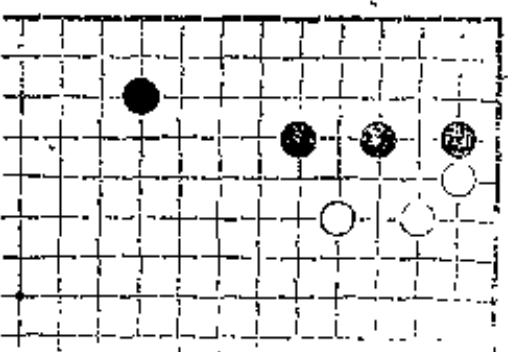
第
37
型



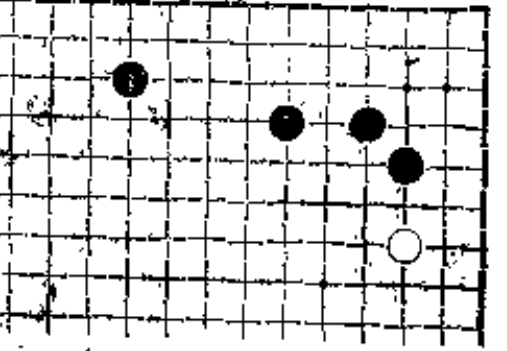
第
33
型



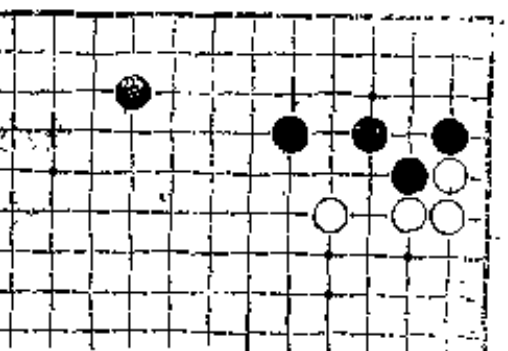
第
38
型



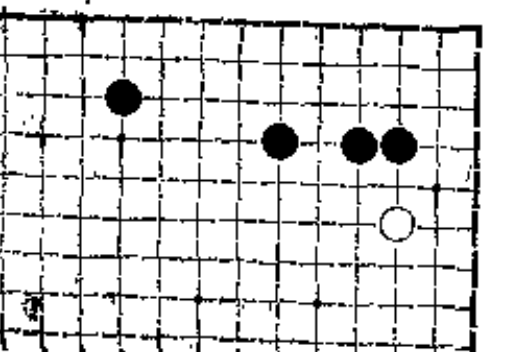
第
34
型



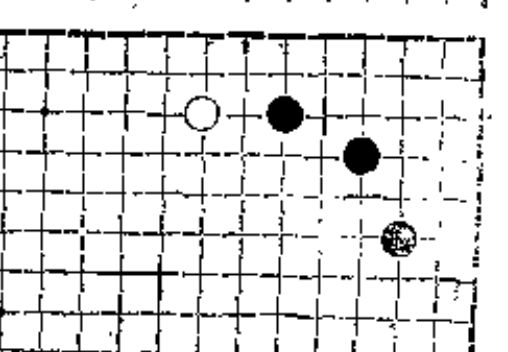
第
39
型



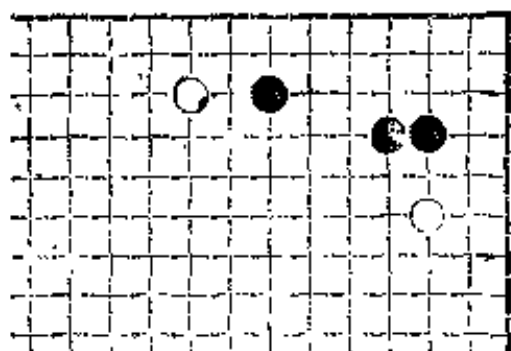
第
35
型



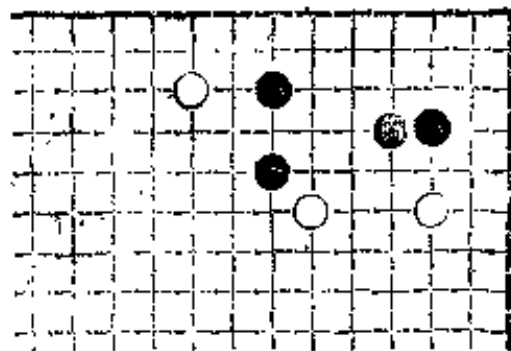
第
40
型



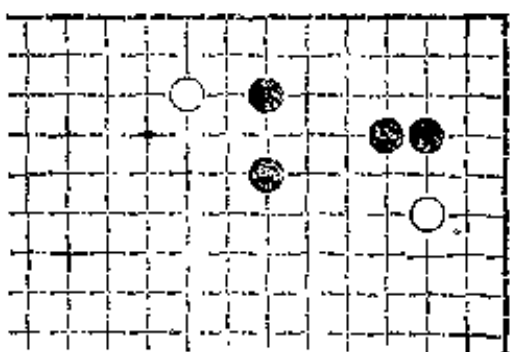
第
21
型



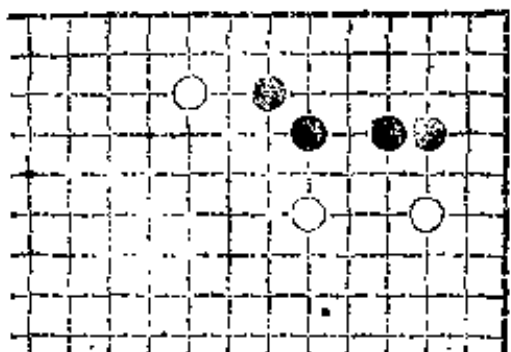
第
26
型



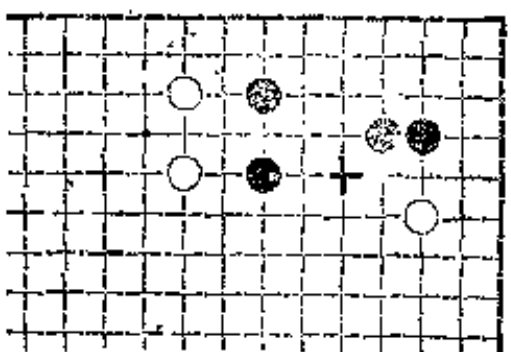
第
22
型



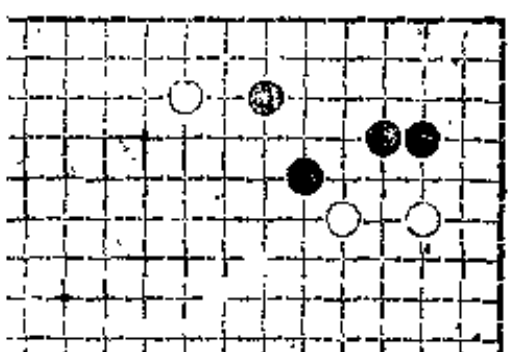
第
27
型



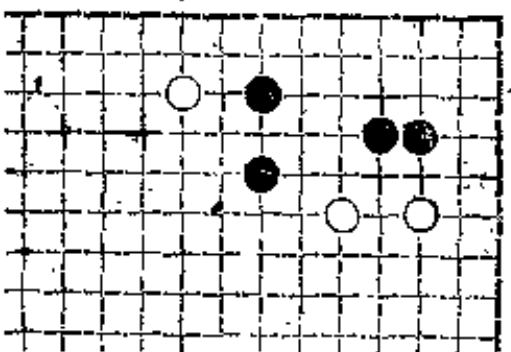
第
23
型



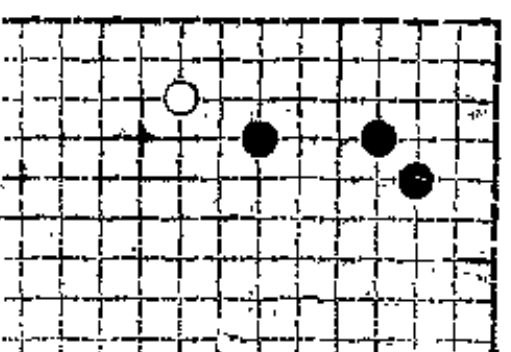
第
28
型



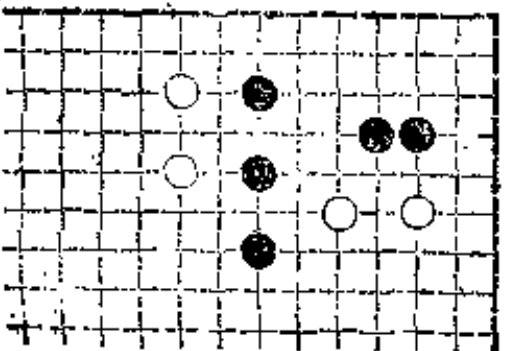
第
24
型



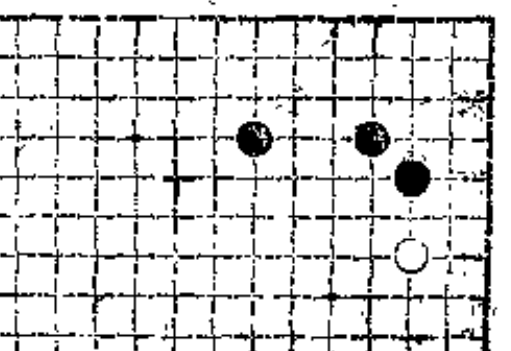
第
29
型



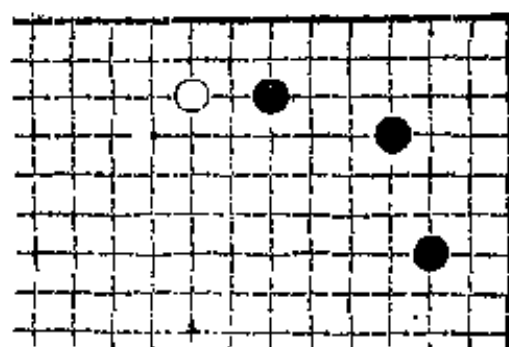
第
25
型



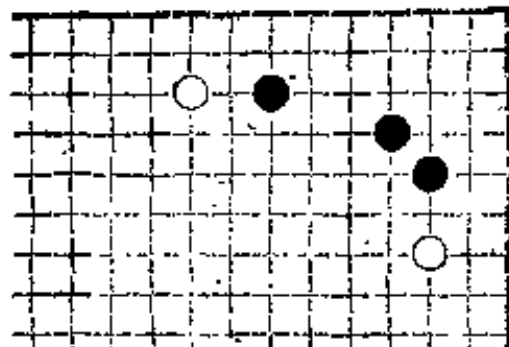
第
30
型



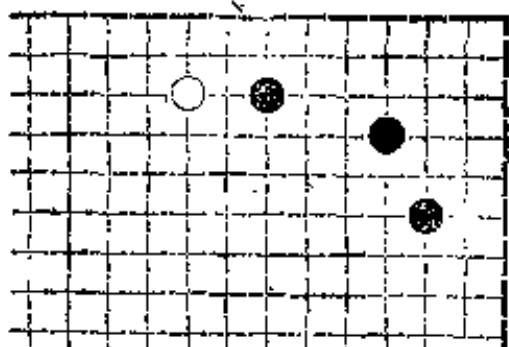
第
11
型



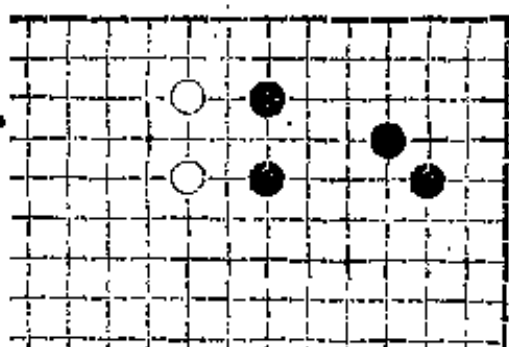
第
16
型



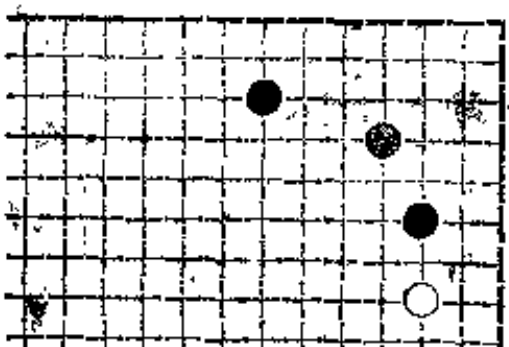
第
12
型



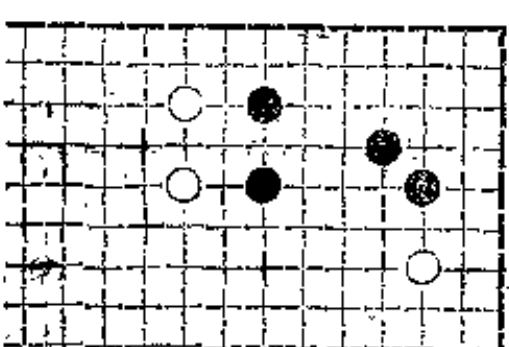
第
17
型



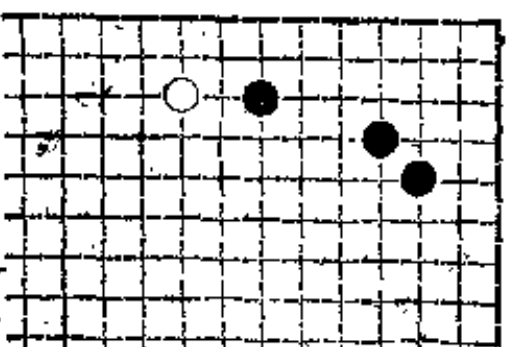
第
13
型



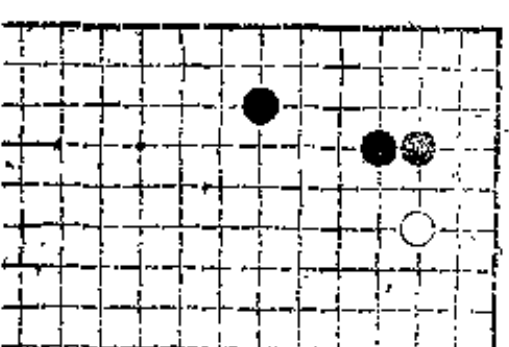
第
18
型



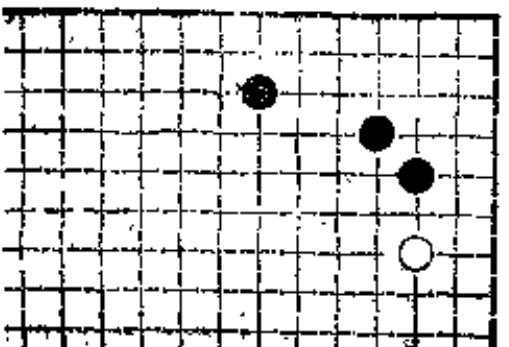
第
14
型



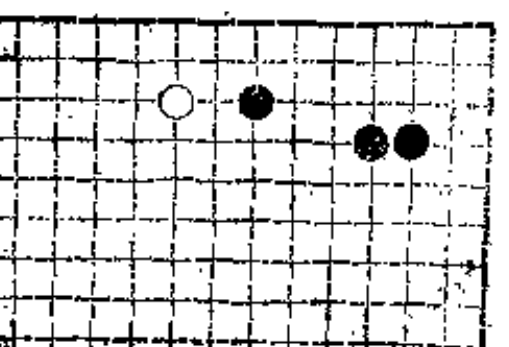
第
19
型

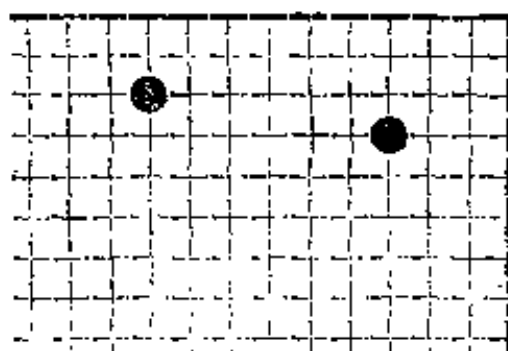
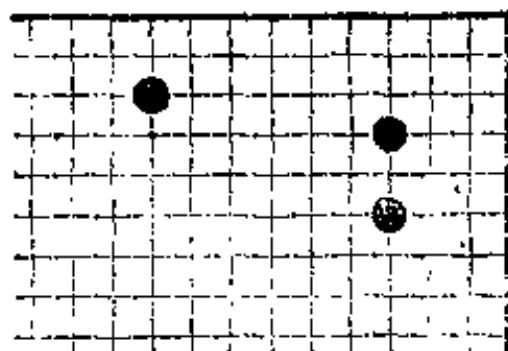
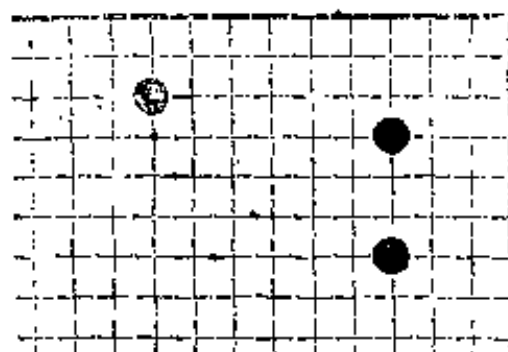
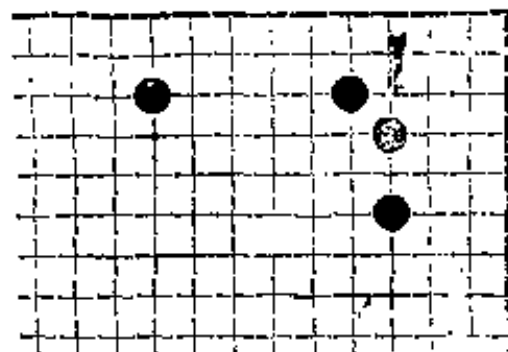
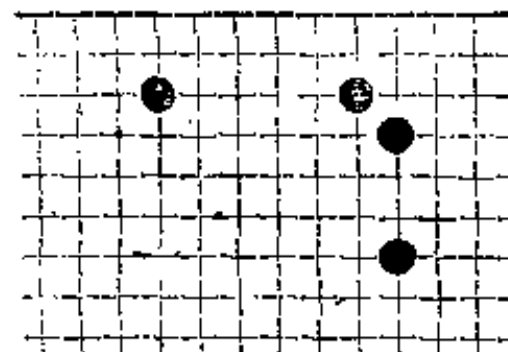
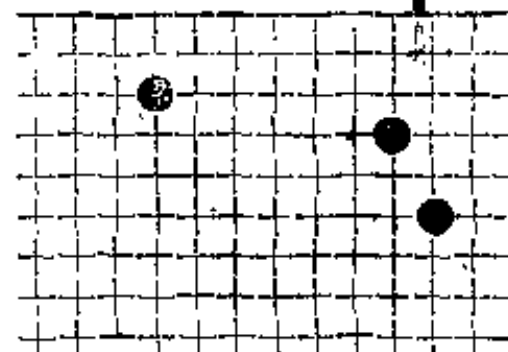
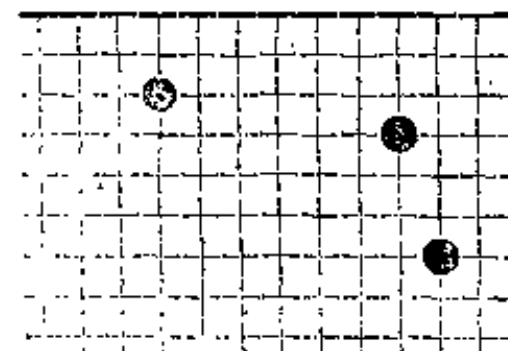
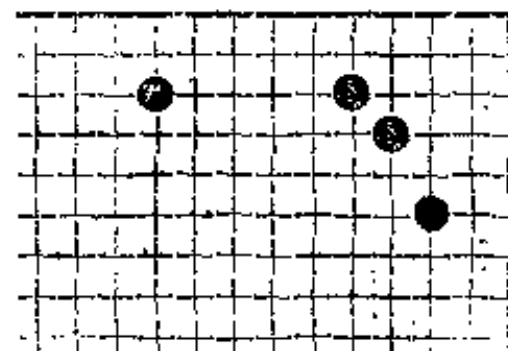
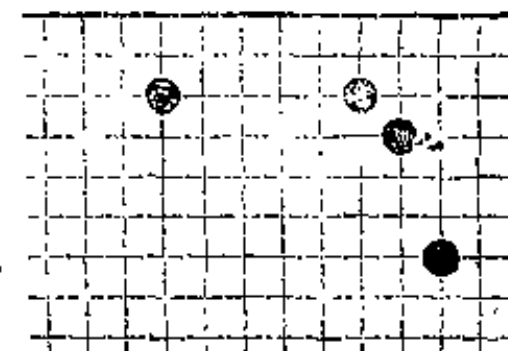
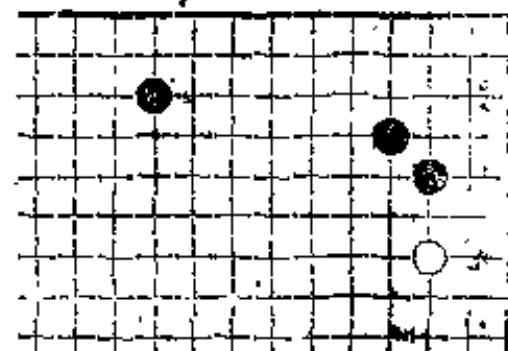


第
15
型



第
20
型



第
1
型第
6
型第
2
型第
7
型第
3
型第
8
型第
4
型第
9
型第
5
型第
10
型

[G e n e r a l I n f o r m a t i o n]

书名 = 围棋角部攻防90型

作者 =

页数 = 190

SS号 = 11094194

出版日期 =