

韩国教授：编  
李哲勇 赵家强 译

Created by Tasita

■ 中国棋院推荐畅销丛书之三

三 · 3 技 法 辞 典

■ 李 智 勇 著  
李 智 勇 著  
李 智 勇 著  
李 智 勇 著

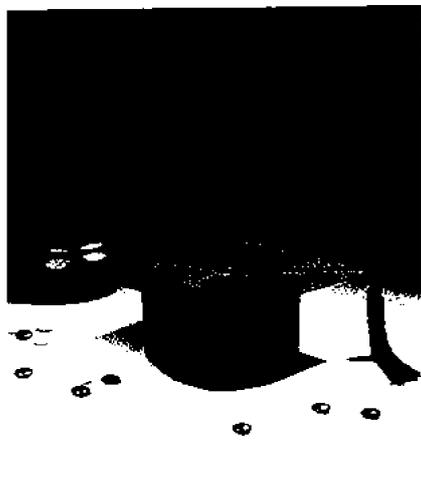
■ 人 民 体 育 出 版 社

Created by Tasita

## 鸣谢

本套丛书在出版过程中，有幸得到汉城市驻北京代表处、汉城文化贸易馆副馆长金场健先生的鼎力相助，特此致以衷心的感谢！

*Created by Tasita*



## 目 录

第一章	三·3 打入的 45 种基本处理方法	(1)
第 1 型	三·3 打入的基本形	(3)
第 2 型	争先手	(5)
第 3 型	背后攻击	(8)
第 4 型	强有力的小飞	(8)
第 5 型	两边扳二子头	(14)
第 6 型	一定要争先手	(16)
第 7 型	星位守角空虚	(18)
第 8 型	小飞守角的情况	(21)
第 9 型	如何活棋最重要	(23)
第 10 型	黑棋扳粘的变化	(26)

NANKE 5/12/02

目 录



Created by Tasita

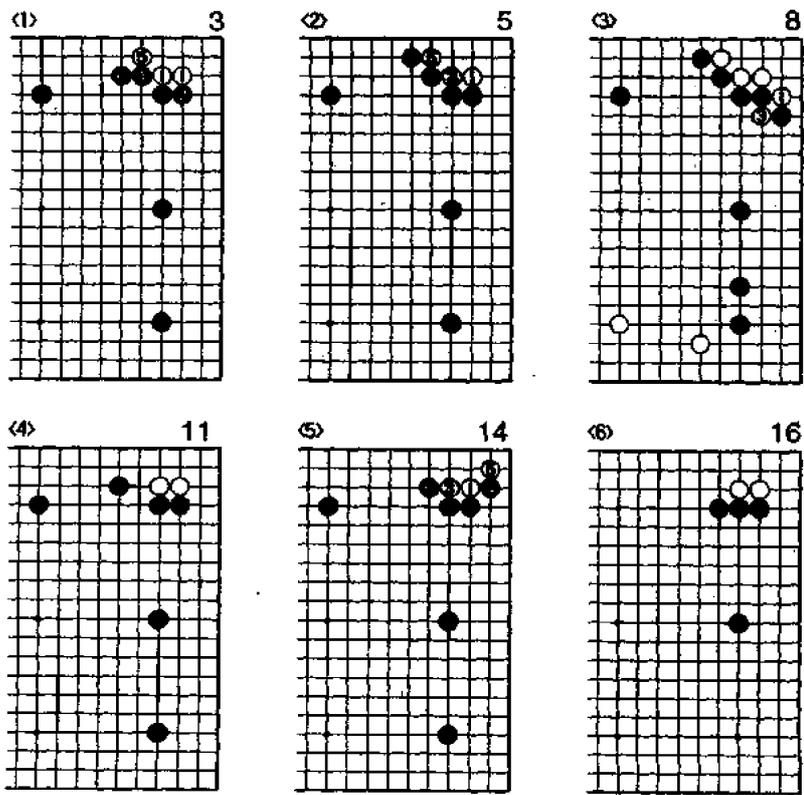
第 11 型	对手周围强大时的对策	(28)
第 12 型	黑棋一间跳守角的变化	(30)
第 13 型	常用的争先手段	(33)
第 14 型	立的强手	(35)
第 15 型	黑棋两边守角,白棋打入的情况	(37)
第 16 型	周围有白子布局的情况	(40)
第 17 型	黑棋星位一间跳、小尖守角的情况	(45)
第 18 型	周围有援军的情况	(49)
第 19 型	防守优先	(55)
第 20 型	无理的下法	(57)
第 21 型	两边有白棋接应的情况	(60)
第 22 型	星位左右小飞守角的情况	(62)
第 23 型	挡的方向	(64)
第 24 型	厚势的威力	(67)
第 25 型	小飞守角的三·3 打入	(70)
第 26 型	尖顶后的打入	(73)
第 27 型	对手强大时	(76)
第 28 型	如何应对常见的棋形	(80)
第 29 型	愚形切断很有力	(84)
第 30 型	白棋渡过	(86)
第 31 型	黑棋防守求安定	(88)
第 32 型	黑棋星位大飞守角	(90)
第 33 型	流行的下法	(94)
第 34 型	黑棋三连星一间夹的变化	(98)
第 35 型	白棋双飞燕挂角后点三·3 是急所	(101)
第 36 型	90 年代代表性的流行定式	(104)
第 37 型	一边高挂的双飞燕	(108)
第 38 型	左右同形中央是急所	(110)
第 39 型	武宫正树的凌空小尖	(114)

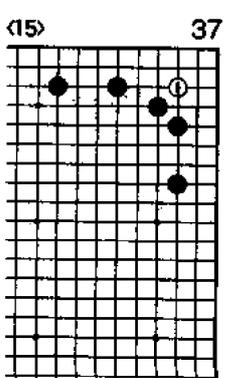
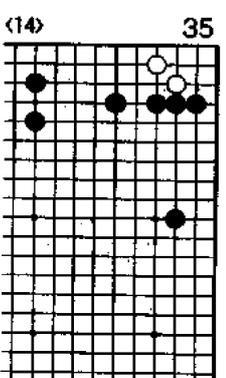
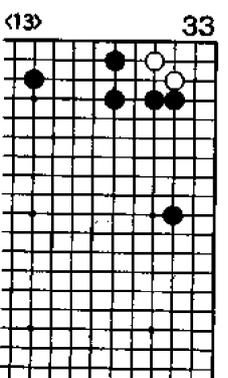
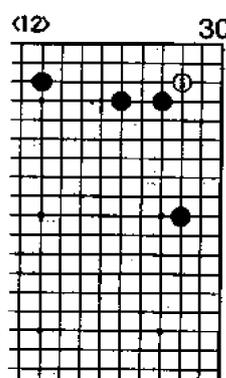
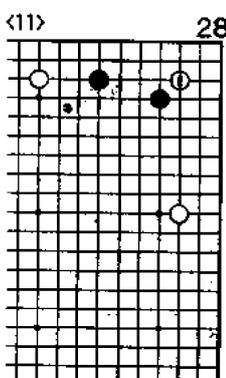
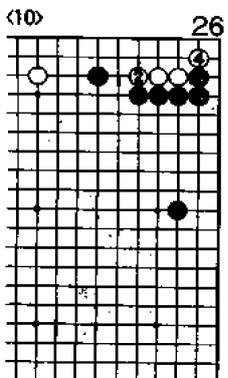
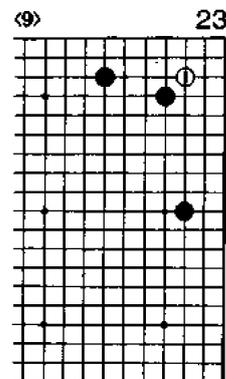
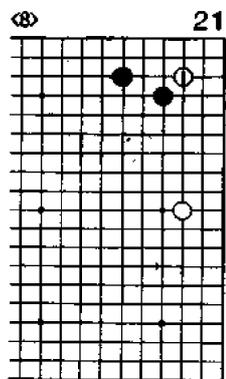
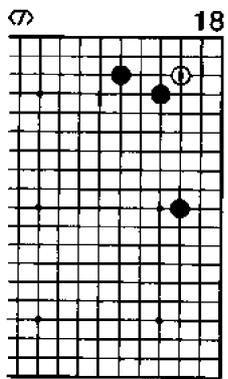
第 40 型	无忧角的三·3 打入	(116)
第 41 型	无忧角守空	(119)
第 42 型	一间跳守角的急所是三·3	(122)
第 43 型	空虚的小目大飞守角	(125)
第 44 型	梦幻组合	(128)
第 45 型	空虚的高目、目外守角	(131)
<b>第二章</b>	<b>职业对局实战三·3 攻防 20 题</b>	<b>(137)</b>
第 1 题	布局构想的基本点	(139)
第 2 题	呼应周围棋子的配置	(141)
第 3 题	注意右下角的棋形	(143)
第 4 题	夹攻	(145)
第 5 题	三·3 应对的基本棋形	(147)
第 6 题	厚势与实地的选择	(149)
第 7 题	简明最重要	(151)
第 8 题	构筑庞大的势力范围	(153)
第 9 题	中盘必备的技巧	(155)
第 10 题	全部破掉角地黑棋实空	(157)
第 11 题	注重大局	(159)
第 12 题	常用的试应手	(161)
第 13 题	二间高夹对双飞燕	(163)
第 14 题	小目布局中三·3 是急所	(165)
第 15 题	角地常见棋形	(167)
第 16 题	攻击的方向	(169)
第 17 题	双飞燕定式的训练	(171)
第 18 题	扣人心弦	(173)
第 19 题	细小的差异	(175)
第 20 题	收官阶段出现的点三·3 打入	(177)

第三章	三·3 死活 20 题 .....	(179)
第 1 题	急所以外的地方 .....	(181)
第 2 题	行棋的妙着 .....	(183)
第 3 题	黑棋第二手棋是要点 .....	(185)
第 4 题	三·3 打入的典型战例 .....	(187)
第 5 题	瞬间捕捉活棋的要点 .....	(189)
第 6 题	黑棋自信 .....	(191)
第 7 题	研究白棋的眼位变化 .....	(193)
第 8 题	战斗到底 .....	(195)
第 9 题	基本死活形 .....	(197)
第 10 题	眼位练习 .....	(199)
第 11 题	定式练习 .....	(201)
第 12 题	活棋的要点 .....	(203)
第 13 题	弃子活角 .....	(205)
第 14 题	定式以后的变化 .....	(207)
第 15 题	注意白棋的防御手段 .....	(209)
第 16 题	点中白棋的盲点 .....	(211)
第 17 题	白棋点三·3 是否安全 .....	(213)
第 18 题	练习计算力 .....	(215)
第 19 题	中级棋力测验 .....	(217)
第 20 题	迷惑战术 .....	(219)

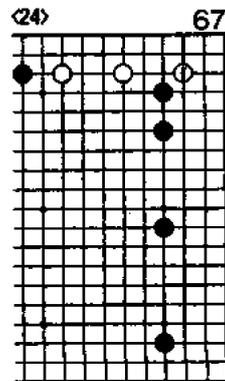
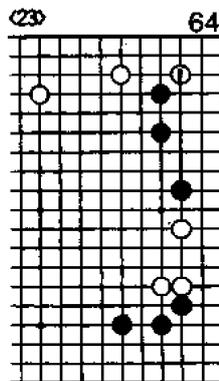
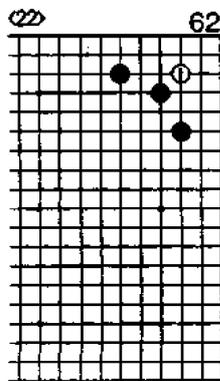
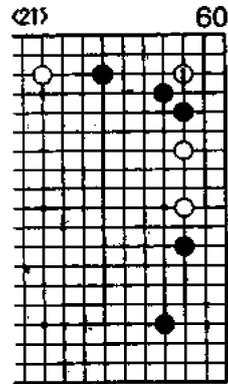
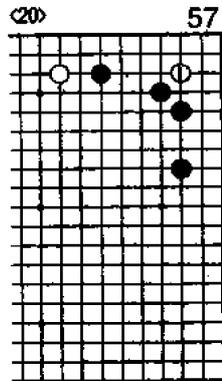
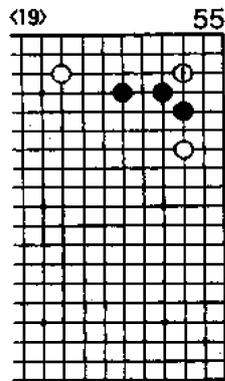
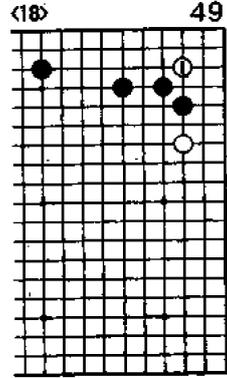
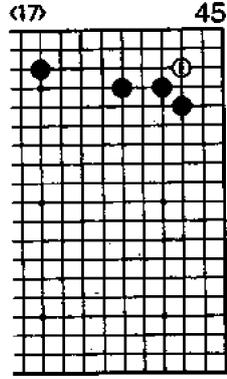
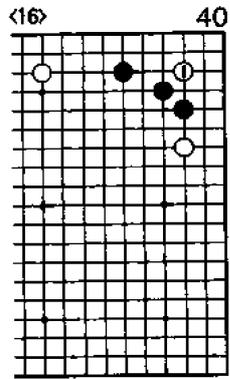
# 第 1 章

## 三·3 打入的 45 种基本处理方法图例





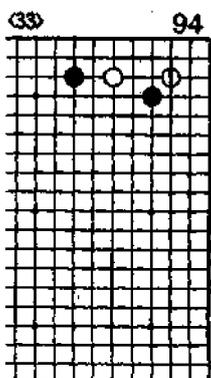
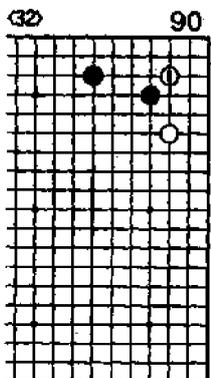
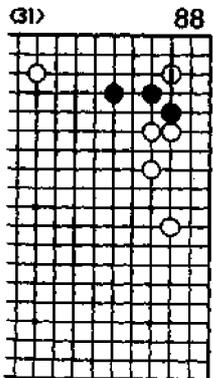
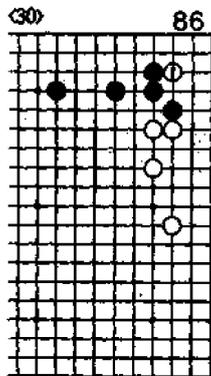
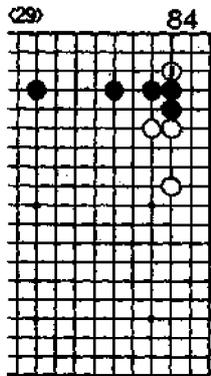
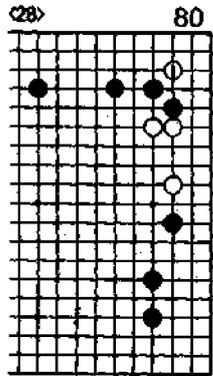
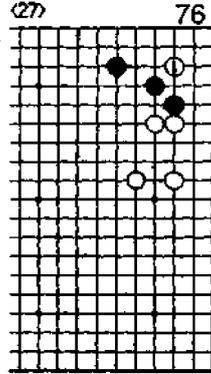
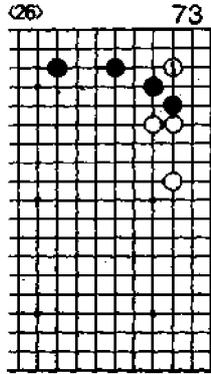
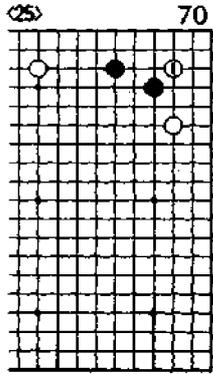
Created by Tasita



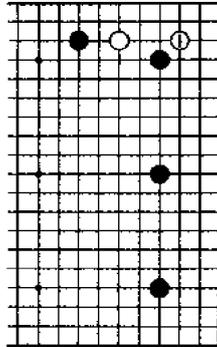
目 录



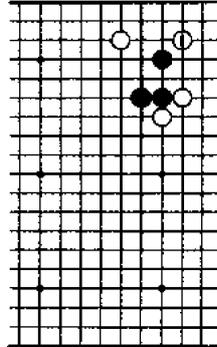
Created by Tasita



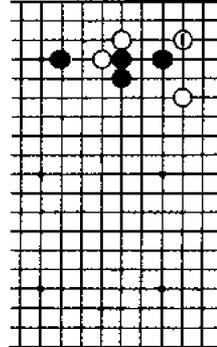
<34> 98



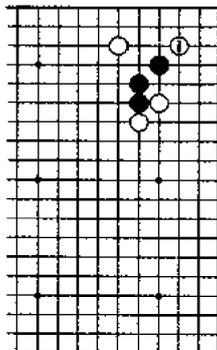
<35> 101



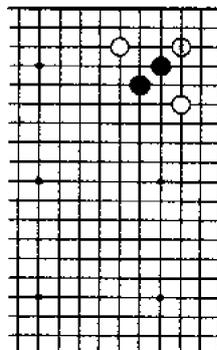
<36> 104



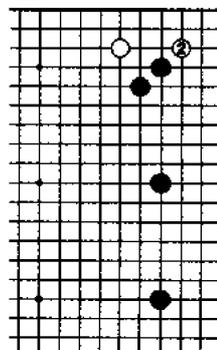
<37> 108



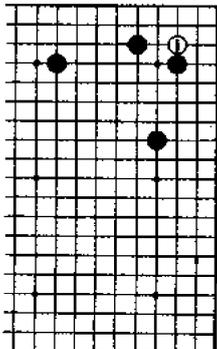
<38> 110



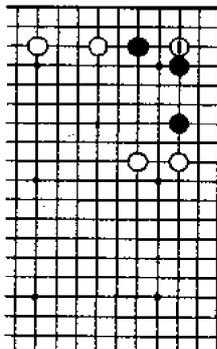
<39> 114



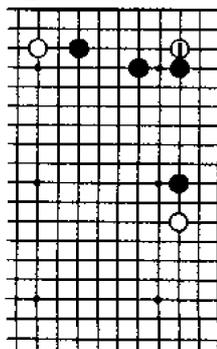
<40> 116

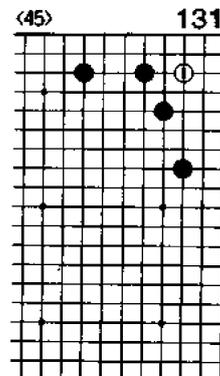
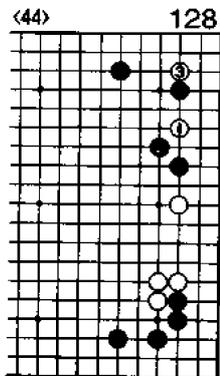
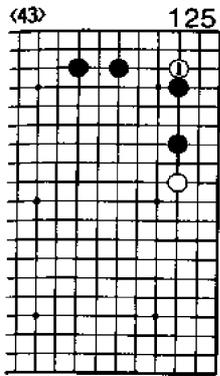


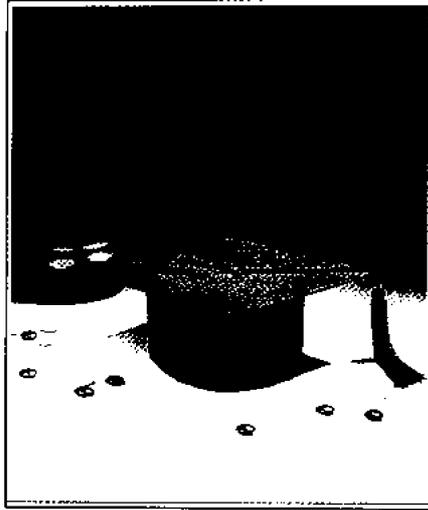
<41> 119



<42> 122







## 第一章

### 三·3 打入的 45 种基本处理方法

对手在三·3 打入时,必须考虑到的一点就是周围棋子的配置问题。即使是同样的打入手段,棋手可以根据周围的情况,杀掉对手棋子或让对手活角,以求得自身的安定,或者谋取实际利益。第一章首先针对实战中经常出现的星位、小目、高目的三·3 打入的处理方法分类进行阐述。

*Created by Tasita*



*Created by Tasita*

# 第 1 型

## 三·3 打入的基本形

白 1 单刀直入点三·3, 意图是先手捞取实地, 再迅速占领其他重要的大场。白棋担心黑棋的势力变得强大, 把局面搞得太单调, 因此在让子棋中, 这种定形手段不经常出现。本型就是星位点三·3 进角的最基本图形。

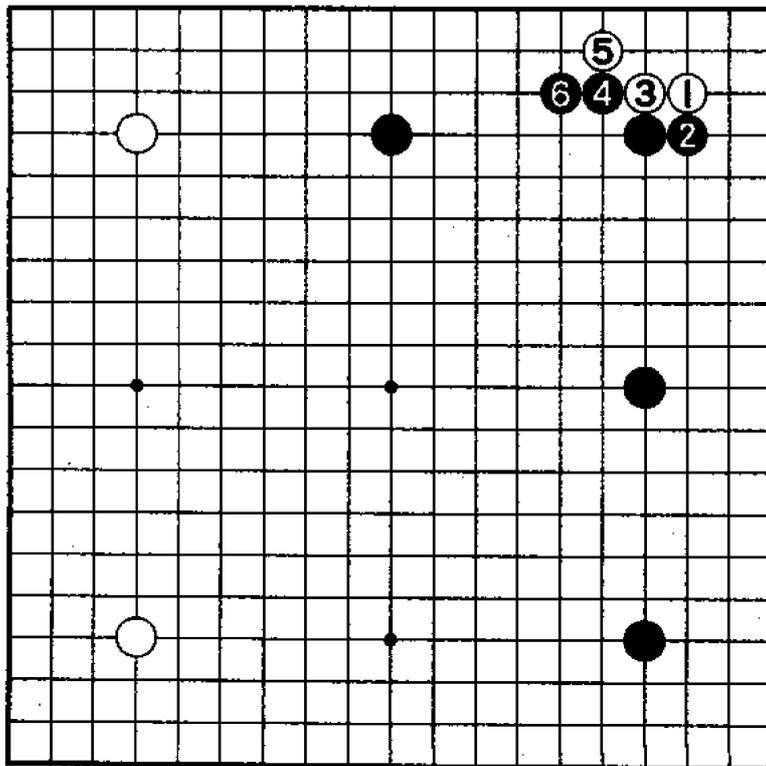


图 1

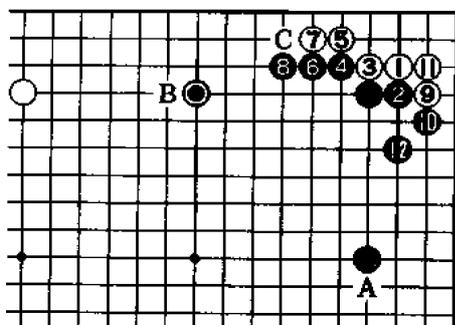


图 1(基本定式)

对于白 1 点三·3 打入,黑棋首先考虑的最重要的问题就是“挡的方向”。即在发展潜力大、宽的一面挡下,可以最大限度发挥棋子的效率。右边的黑●子如果在 A 位的话,黑棋当然应该在黑 2 位挡下。相反,上边黑●子如果在 B 位的话,黑棋就必须在白 3 位挡下。至白 7,白棋连续爬两手后,再 9、11 位扳接活角是最基本的定式。

图 2

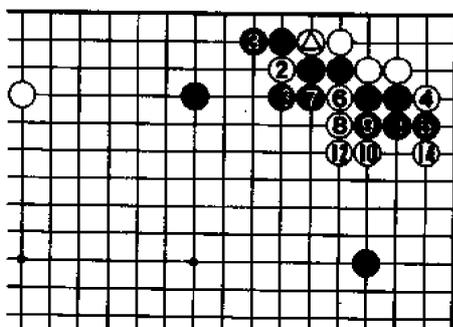


图 2(黑棋困难)

白△子长,黑 1 扳,则白 2 扭断。至白 14,黑棋困难。黑 13 防引征,万般无奈。

图 3

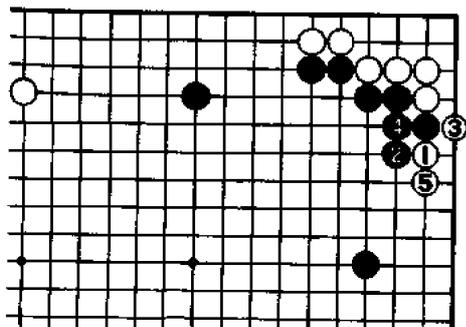


图 3(给白棋留后门)

图 1 中的黑 12 虎是不能省略的一手棋。若黑棋省略这一手棋,则白 1 夹,就可以简简单单地破掉黑阵。

# 第 2 型

## 争 先 手

第 1 型中黑棋落了后手。如果白棋像第 1 型中那样先手活角,到处侵消黑棋的势力范围的话,尽管黑棋厚实,但黑棋步调慢,始终有贴目的负担。黑棋若想争先手,正确的招法是黑 6 连扳。

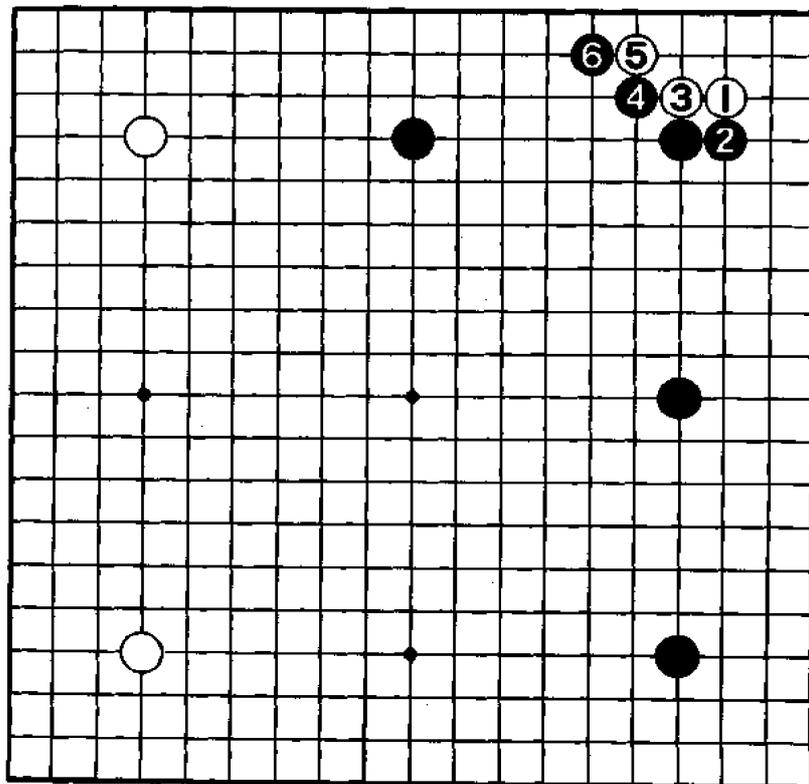


图1 ⑧...①

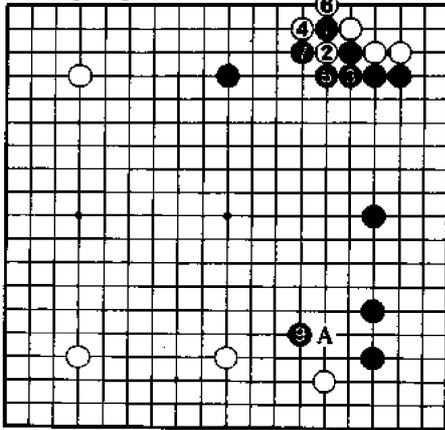


图1(争先手,占大场)

黑1连扳,白2、4两手吃黑一子,普通。黑5、7两手打是好秩序。结果是黑棋如愿以偿争得先手占其他大场。黑棋必争的大场是黑9大飞。黑棋非常满意。这与黑棋在右上角落后手,而白棋走在A位跳的急所上相比,差别非常大。

图2

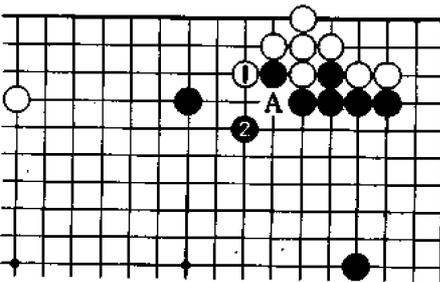


图2(中央封锁)

续上图。即使以后白1打,则黑2飞,封锁白棋,正是黑棋得意的好点。根据棋手的棋风和对局的情况,黑2也可以走A位接。

图3

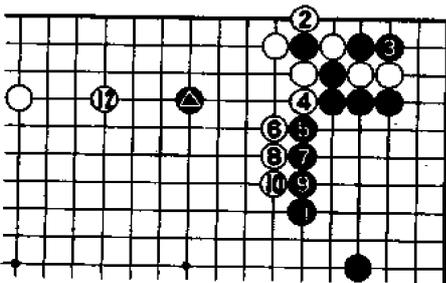


图3(黑棋因小失大)

图1的黑5虽然也有不在5位打,改走本图1位打,但其结果是黑棋因小失大。白4至黑11,黑棋不得已,这对黑棋来说简直就是一场悲剧。上边黑▲子成为孤子,当初黑棋构成的大模样作战意图失去了光彩。

图 4

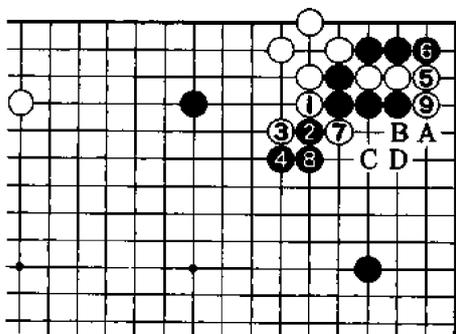


图 4(黑棋失败)

图 3 中的黑 7 若于本图的 4 位连扳,至白 9,白棋简简单单就杀掉了角上黑棋。以下黑 A 位扳的下法不成立。黑若走 B 位,则白 A 位长,黑 C 位关吃白 1 子,则白有 D 位打的手段。

图 5

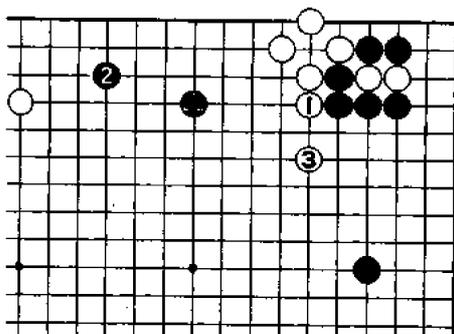


图 5(黑棋忙于招架)

上边黑 1 子孤立,黑棋在右边脱先,于 2 位大飞,则白 3 关起,是非常漂亮的一手棋。

图 6

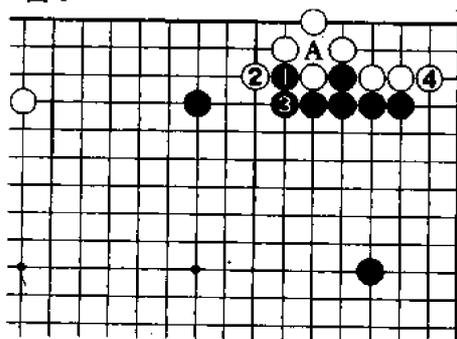


图 6(白棋反抗)

当初黑棋走 A 位连扳时,应该考虑到白棋进行反抗的手段。黑 1 打,白棋不在 A 位接,白 2 反打,进行劫争。白棋劫材充足的话,这是进行反抗的好手段。黑棋劫材不足,黑 3 接。白 4 长,补强角地是好棋。

# 第 3 型

## 背后攻击黑棋

上边黑棋连扳, 白棋不走第 2 型中 A 位的断, 而改走本图 1、3 扭断黑 1 子, 从背后攻击黑棋。

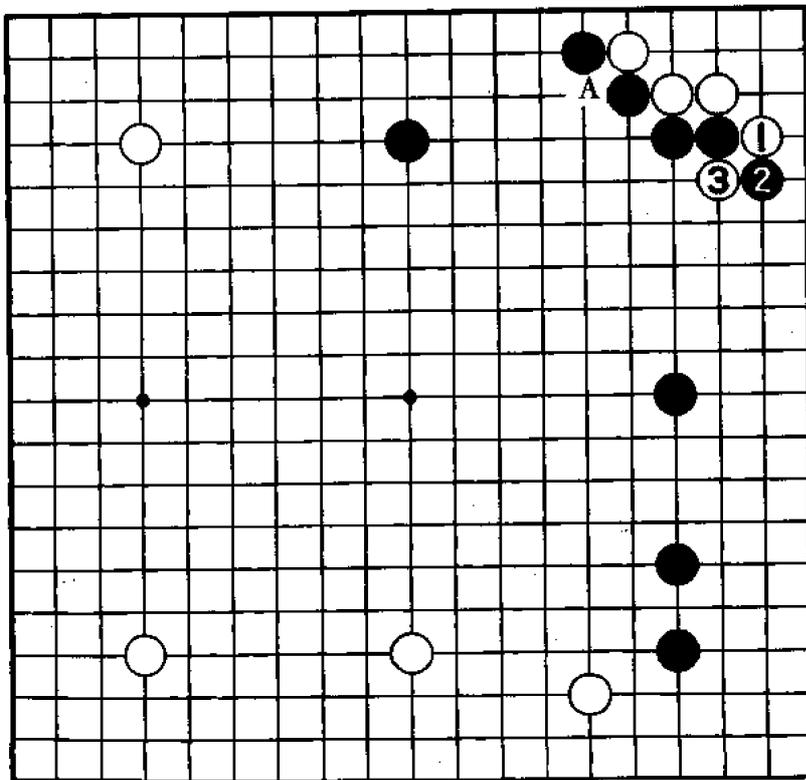


图 1

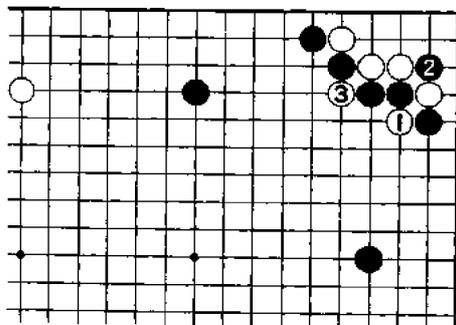


图 1(吞食鱼饵)

白 1 断,黑 2 吃住  
白 1 子,则白 3 双打。  
黑棋上当。

图 2

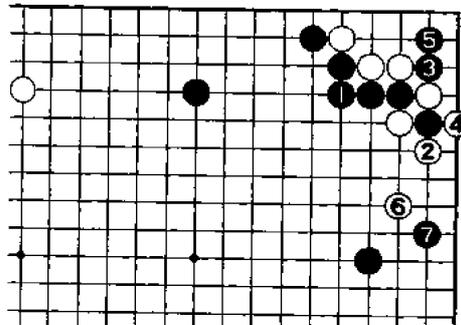


图 2(定式)

黑 1 接,沉着,是正  
解。白 2、4 提黑 1 子,则  
黑 5 占据角地。虽然右  
边的黑棋势力范围被粉  
碎,但黑棋实地大,并且  
先手在握,黑无不满。  
下面看看白 6 脱先的情  
况。

图 3

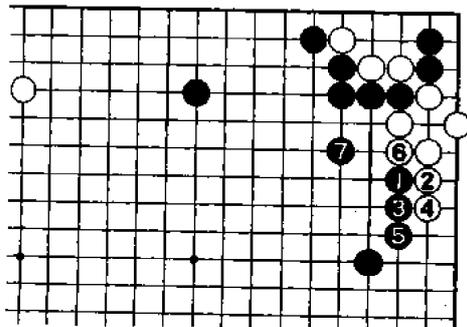


图 3(黑棋封锁白棋)

黑 1 尖冲是急所,  
也是压缩白棋的严厉手  
段。白 6 团,白棋求活  
迫不得已。黑 7 小飞,  
封锁白棋向中腹出头的  
路线。无论白棋在其他  
地方占据任何大场,但  
如果白棋受如此紧逼,  
也是无法容忍的。

图 4

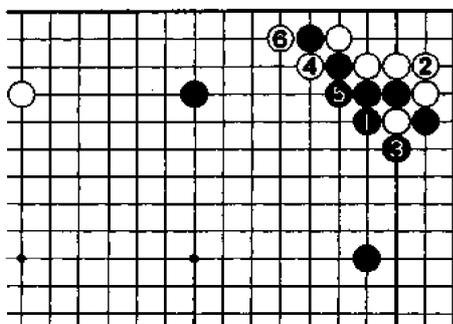


图 4(黑棋受损)

黑 1 打,白 2 接,黑 3 提子迫不得已。白 4、6 两手棋提黑 1 子,黑 1 棋损失巨大。

图 5

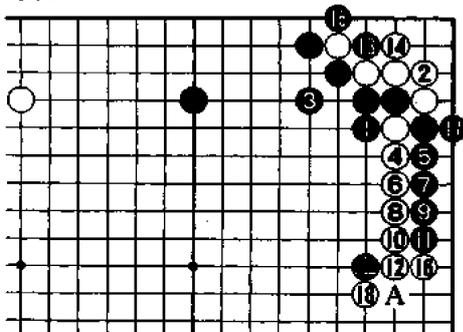


图 5(黑棋二路爬)

黑棋反击的最强手段就是 1 位打,3 位虎。白 4 长,黑棋无法反抗。黑棋考虑到角上的搏杀关系,必须于二路长至黑 11。至白 16,当初黑棋右边三连星构成的强大势力范围已经成为一片废墟。如果黑棋不让白 16 成为先手,继续长的话,则白棋 A 位长,右边黑子自然而然受到伤害,黑棋更坏。

图 6

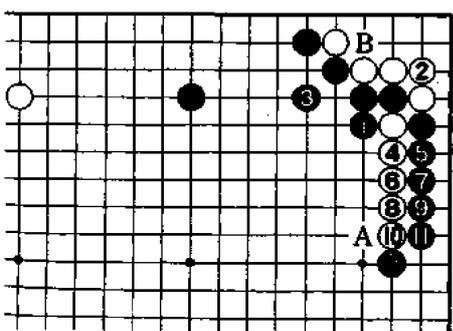


图 6(棋子配置的差异)

如果想使黑 1 打成立,当初右边的黑子应该走在 3 线上。至黑 11,黑棋 A 位扳或 B 位提白 1 子,占据角地。黑棋两点必得其一,白棋无理。

## 第 4 型

### 强有力的小飞

对于白棋三·3打入,以前都认为黑棋 A 位扳二子头是当然的一手棋,但 1 位小飞在 80 年代初期就有棋手尝试这样行棋,到了 90 年代这已是最常用的流行定式了。

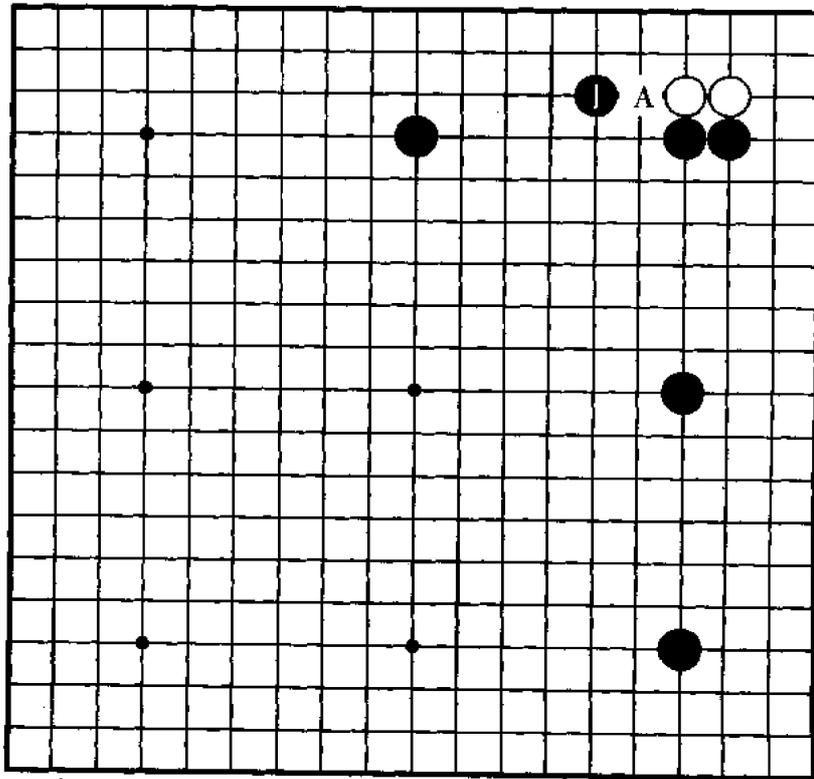


图 1

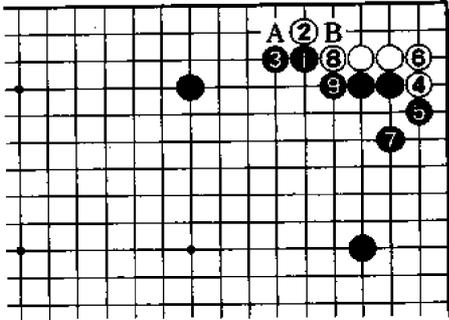


图 1(完整的定式)

黑 1 飞, 白 2 托是妙手。黑棋 A 位扳, 则白棋有 B 位退, 黑棋落后手, 所以黑 3 长, 沉着, 是正确。至黑 7, 形成完整的定式。虽然黑棋也落后手, 但黑棋厚实。

图 2

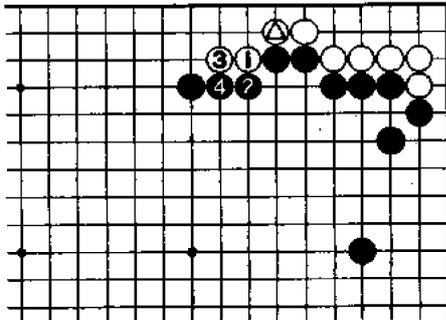


图 2(黑棋脱先)

白  $\triangle$  子长, 虽然很大, 但黑棋仍可脱先走其他大场。以后白 1 至黑 4, 黑棋封锁白棋, 在中央形成厚势, 黑棋仍可满足。

图 3

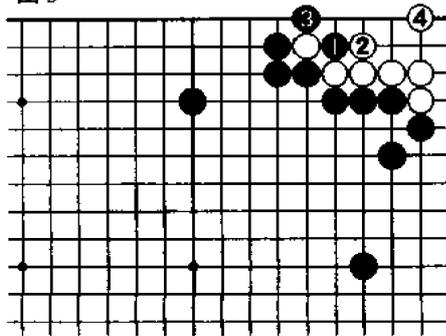


图 3(黑棋获得绝佳的先手)

相反, 黑棋有机会走  $\triangle$  位拐的话, 可以保证黑 1 提白 1 子是绝对的先手。这和第 1 型图 1 黑棋在上边挡下相比差别是相当大的。围棋中, 这样精细的地方正是决定胜负的关键。

图 4

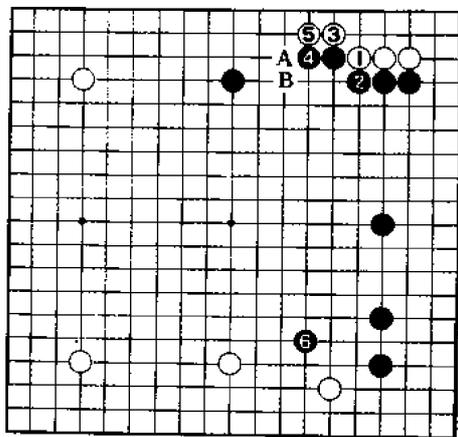


图 4(次序错误)

白棋不走 3 位托,直接走 1 位顶,次序有误。白 5 长,黑棋可以不走 A 位长,脱先走其他大场(如本图的黑 6 大飞),白棋落后手。白棋虽然可以于 A 位扳,进行反击,但黑 B 位扳,和图 2 一样,黑棋在中央形成强大的厚势。

图 5

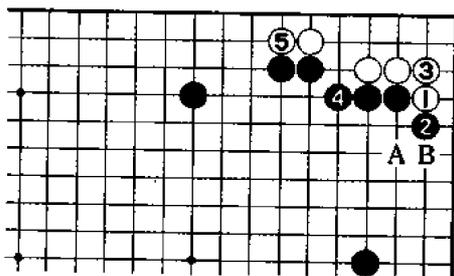


图 5(黑棋脱先)

白 1、3 扳粘,黑棋可以不走图 1 中 A 位的虎,直接于 4 位长。不用说,黑棋的目的是想争得先手。但这给白棋留下将来于 B 位夹的余味,黑棋棋形不完整。

图 6

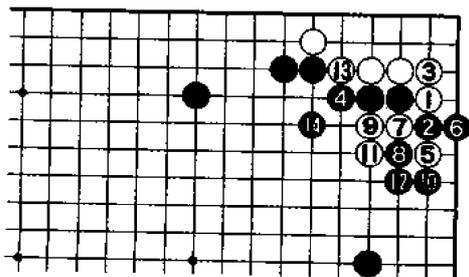


图 6(白棋争先手)

白棋如果想争先手的话,白 5 夹、7 打的手段成立。至黑 14,白棋虽然送吃几个子,有所损失,但右边的白子仍有余味。在 1988 年第一届应氏杯世界围棋大赛的半决赛中,藤泽秀行九段利用这种手段对付聂卫平九段,收获很大。

## 第 5 型

### 两边扳二子头

黑棋不先在 6 位扳,而在角地于 4 位扳,再 6 位两边扳白棋二子头是很有力的下法。其意图是什么呢?

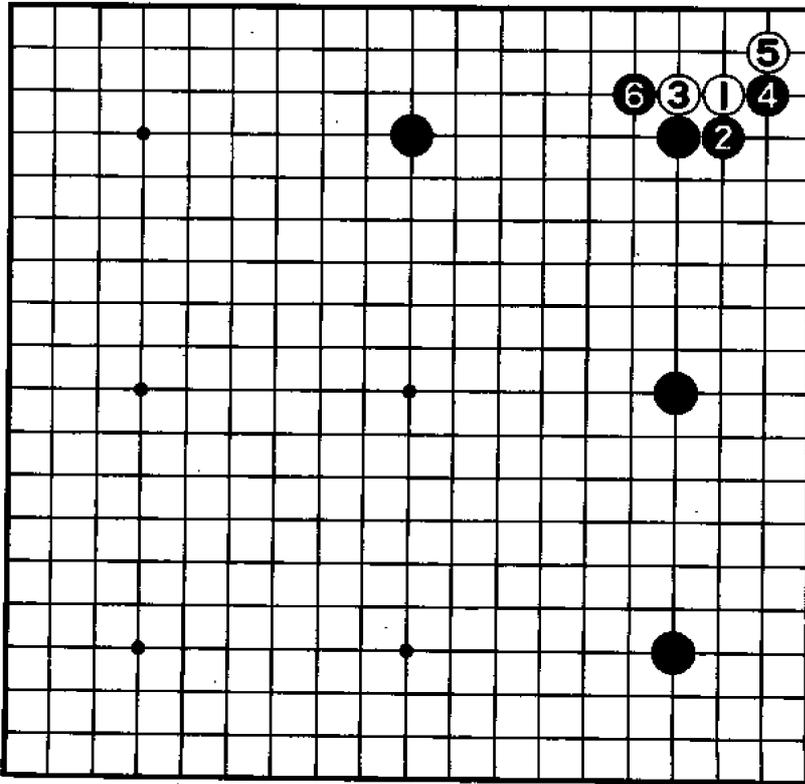


图 1

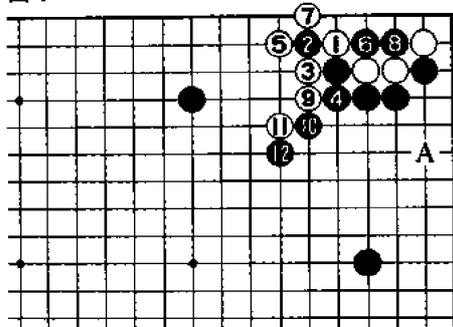


图 1(黑棋满足)

黑棋的意图是白 1 扳, 黑 2 连扳。白 3、5 提黑 1 子, 则黑 6、8 吃白 2 子, 黑棋满足。本图的结果和第 2 型图 3 的结果差别很大。首先是因为黑棋在右上角舒舒服服提白二子后, 黑棋可以走 10、12 位的连扳, 并且边上没有了白棋 A 位夹的余味。

图 2

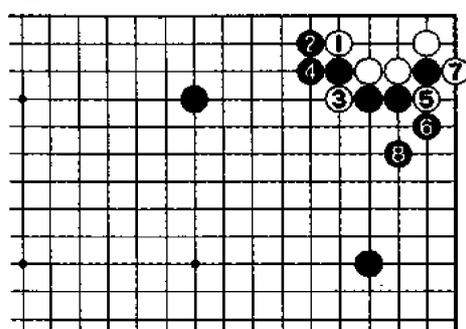


图 2(新型定式)

因此, 针对黑棋的连扳, 白 3 断是正确的下法。白 5、7 提黑一子是一般次序。黑 8 虎虽然完成了当初封锁白棋的意愿, 但白 3 仍有余味, 并且白棋先手在握, 白无不满。这也是新型定式的一种。

图 3

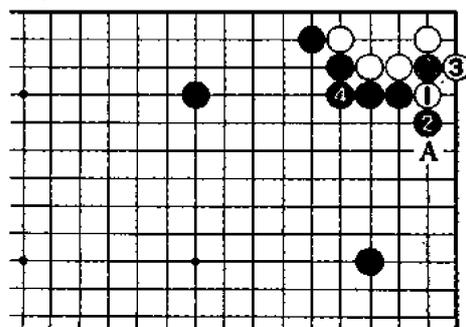


图 3(白棋次序错误)

白棋不事先在 4 位断, 单纯于 1 位打吃黑 1 子, 犯了次序上的错误。黑 4 接, 黑棋厚实, 黑棋满足。虽然右边白棋有 A 位夹的余味, 但黑棋从两边封锁着白棋, 黑棋成功。

黑棋当初走 2 位扳, 再于左边连扳, 是封锁白棋的好手段。

## 第 6 型

### 一定要争先手

黑棋不走扳或小飞,直接走 1 位长,非常有力。这一手棋和实地没有任何关系,是争先手的下法。白棋应该如何处理呢。

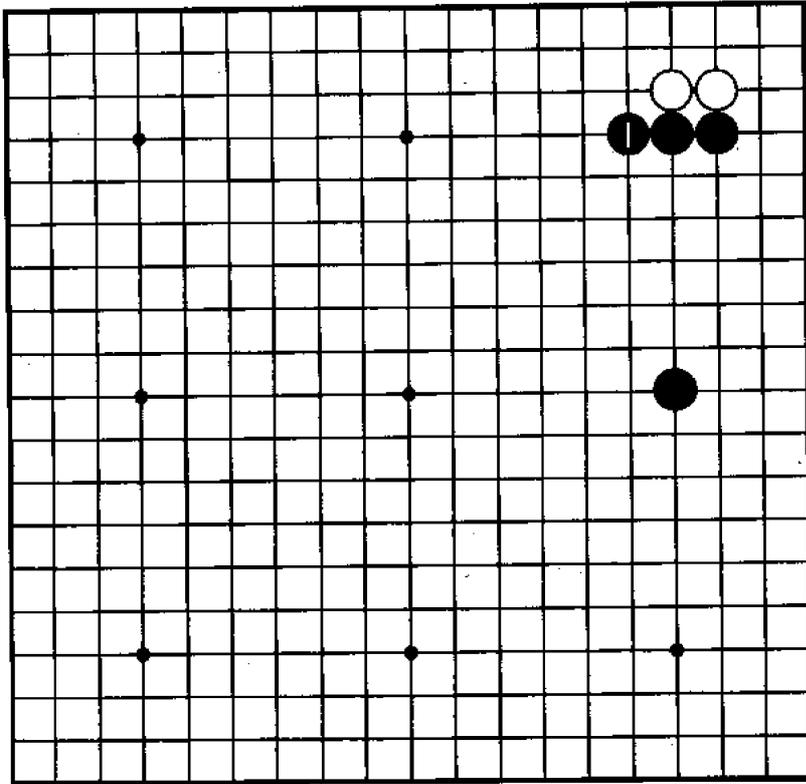


图 1

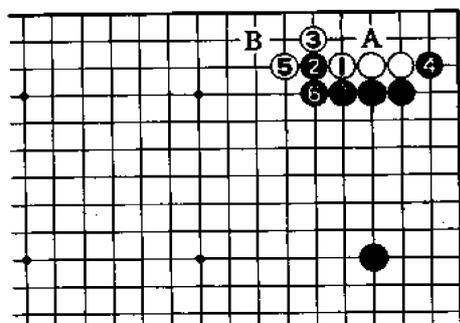


图 1(白棋痛苦)

黑▲子长,白1长是当然的一手棋。黑2扳三子头,再4位扳进角是好手段。白5打虽然是好棋,但白棋下一手在哪个方向补棋是很痛苦的事情。白棋A位补棋,白棋委屈。若B位虎,则黑棋扳进角地是先手,白棋实地损失巨大。

图 2

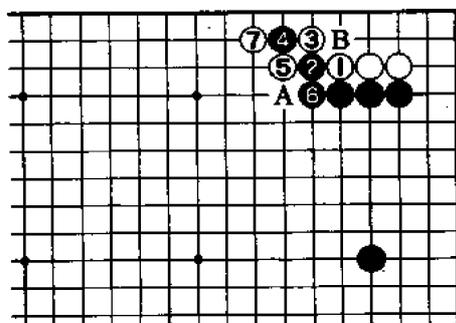


图 2(黑棋确保获得先手)

黑棋也可以直接走2、4位的连扳。白7提黑一子,则黑棋可以确保获得先手。接下来,黑棋可以在A或B位选择先手行棋的方向。

图 3

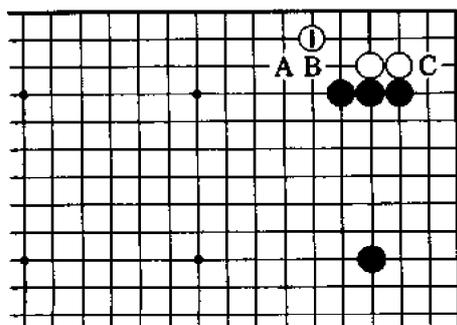


图 3(白棋小飞)

白棋如果想使黑棋这一系列的选择落空的话,白1飞是好棋。黑棋可以根据情况,选择A、B、C三种下法。无论如何黑棋会不顾一切贯彻争先手的初衷的。

## 第 7 型

### 星位守角空虚

星位守角,黑棋实地上守的不牢。因为黑棋星位小飞与小目守角有所不同,黑棋角地没有变成实空。在本图黑棋右边开拆较大的情况下,白棋点三·3打入,黑棋无法杀白棋。

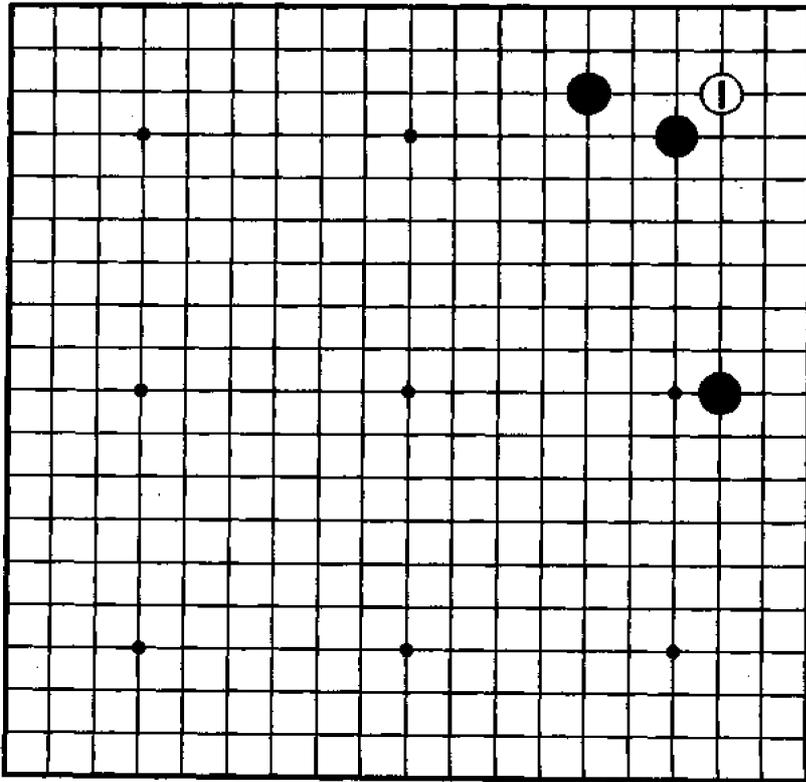


图 1

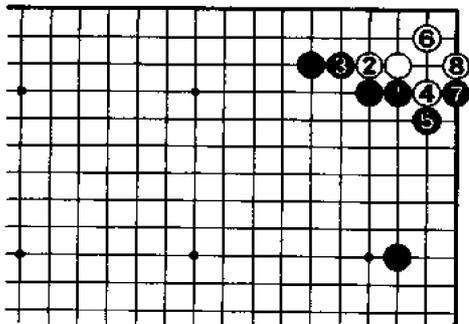


图 1(劫争,黑棋负担重)

黑 1 立是当然的一手棋。白 2 顶、4 扳、6 虎,角上白棋打劫活。黑 7 打,白 8 做劫。虽然本劫关系到白棋的死活,但黑棋如果失败的话,黑棋担心右边大量投入形成的势力范围将变成一片焦土。

图 2

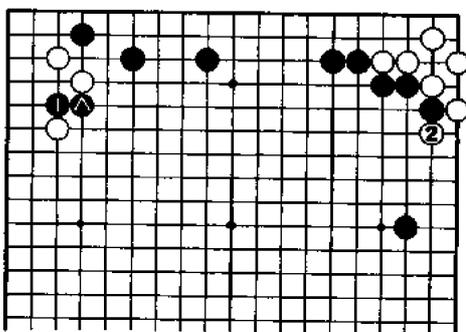


图 2(黑棋势力范围成为一片焦土)

本图是白棋打赢劫的情况。黑 1 子在左上角寻找劫材,则白 2 打,黑棋角上和右边一带都变成了焦土。因此,黑棋如果想打劫的话,必须找到能够得到足够补偿的劫材。

图 3

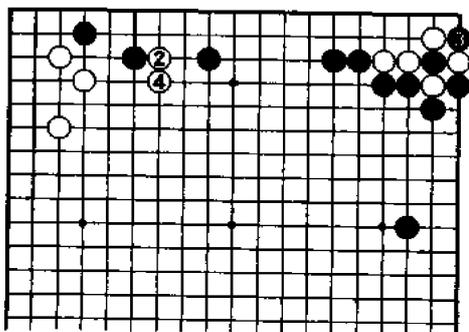


图 3(白棋充分)

如果黑棋找不到满意的劫材,黑棋将留下后遗症。相反,白棋在适当的地方连走两手棋,白棋充分。如图所示,白棋 2、4 位作为劫材,白棋充分可行。

图 4

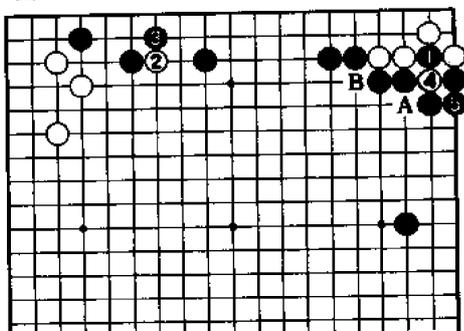


图 4(失败的捷径)

如果利用黑 5 接这个本身劫以后,黑棋必须连走两手才能提净角上的劫。白棋若有机会在 A 位开劫,这将是一个可怕的劫争。和图 2 相比,黑棋负担更重。

图 5

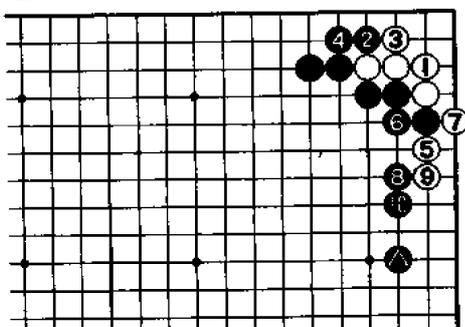


图 5(白棋不活)

白 1 如接,黑 2、4 扳粘是容易掌握的下法。白 5 夹,似乎成立,但至黑 10,白棋不活。因为右边黑▲子正好作为援军。

图 6

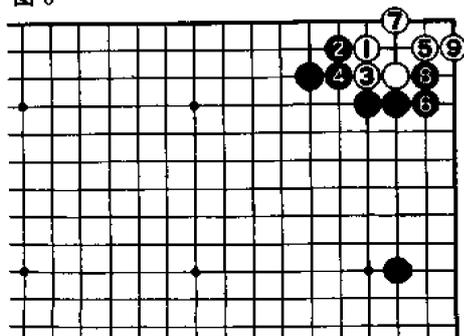


图 6(生不如死)

白 1 尖。至白 9,白棋有两只铁眼,白棋活棋。但白棋活棋太小,太委屈,所以本图的白棋生不如死,白棋不能得分。白棋像本图这样活棋的话,还不如图 1 白棋做劫,在其他地方连走两手棋的价值大,得到的补偿也多,也只有如此,白棋才算是堂堂正正的一盘棋。

## 第 8 型

### 小飞守角的情况

本型中,黑棋星位小飞守角是在实战中最常用的形状。此时白 1 点三·3 打入,黑棋如何应对才是最正确的呢?

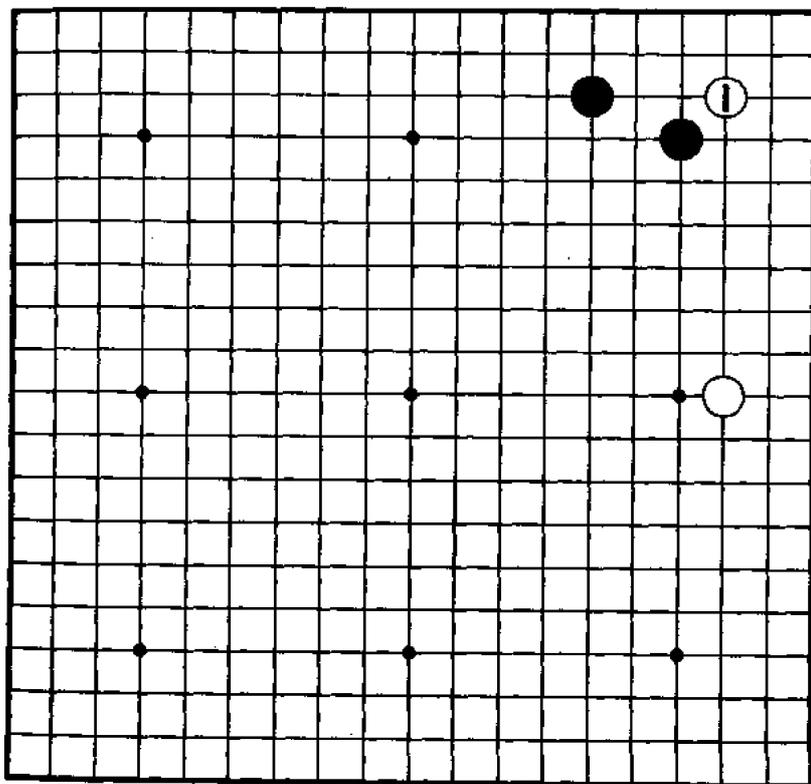


图 1

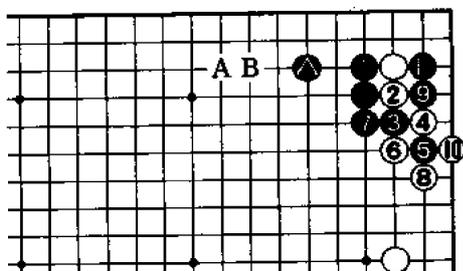


图 1(不及格)

白棋三·3 打入，黑棋最重要的是“挡的方向”问题。黑 1 挡这一手棋不及格。至黑 11，黑棋即使确保角地实空，但允许白棋先手提一子，黑棋损失巨大。本图情况下，黑棋至少应该在 A 或 B 位开拆，但本图中黑 1 子拆的过窄，黑棋过于重复。

图 2

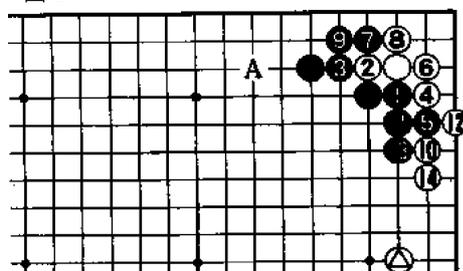


图 2(切忌贪得过多)

黑棋应该在 1 位挡下。但黑棋的下一手也是一个问题。白 4、6 扳粘后，黑棋应该走简明的下法。

黑 7、9 扳粘，意图杀白棋，黑棋无理。白 10 夹，白棋轻松活棋。右边白 12 子正好做接应。以后黑棋要防备白棋在 A 位夹攻。和图 1 相比，黑棋更糟糕。

图 3

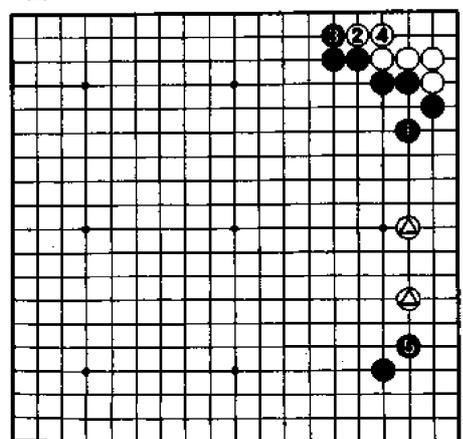


图 3(简明)

黑 1 虎，自补一手棋是简明的下法。白 2、4 扳粘，虽然活棋，但黑棋厚实，比较有弹性。黑棋获得先手，再对周围白棋进行攻击，得以补偿，黑棋充分可行。本图中黑 5 对右边白 12 二子进行攻击，黑棋满意。

# 第9型

## 如何活棋最重要

本型是黑棋星位大飞守角的情况。大飞守角在过去的参考书中最为常用,但由于这个形状有白棋点三·3的大弱点,所以在对实空敏感的当今围棋中,棋手们流行走小飞守角,大飞守角的情况极为少见。白1点三·3打入,白棋可以净活。即使白棋活棋,黑棋应该让白棋如何活棋呢?

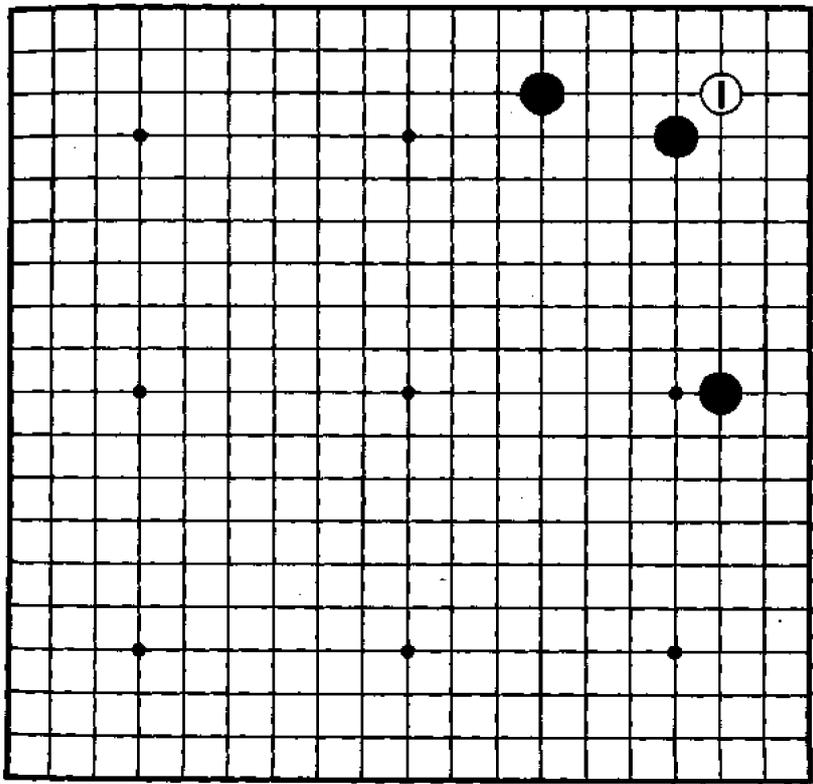


图 1

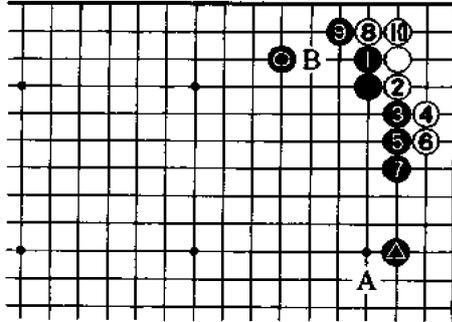


图 1(方向性错误)

白棋点三·3时,黑棋挡的方向是最重要的。由于右边有黑▲子开拆,本图中黑1挡不及格。至黑7,黑棋不但允许白棋活大角,而且上边黑●子和右边黑▲都没有占据理想的位置。至少右边黑▲子在A位,上边黑●子在B位,才是适当的子力配置。因此本图中,黑1是大恶手。

图 2

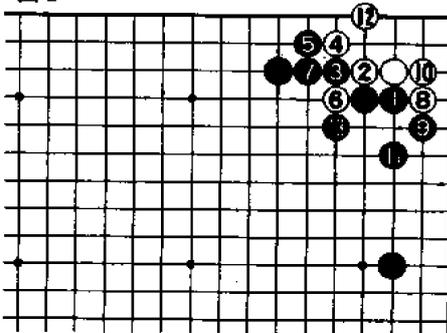


图 2(基本定式)

黑1必须在宽的一面挡下。至黑11,是基本定式,白棋先手活棋。黑棋虽然是后手,但黑棋厚实,黑无不满。接下来黑13打吃白一子一手棋一般不能省略。否则,请看下图。

图 3(黑棋被一分为二)

白1长是非常令人讨厌的一手棋。黑2双是急所。白3跳,黑棋有被一分为二的隐患。

图 3

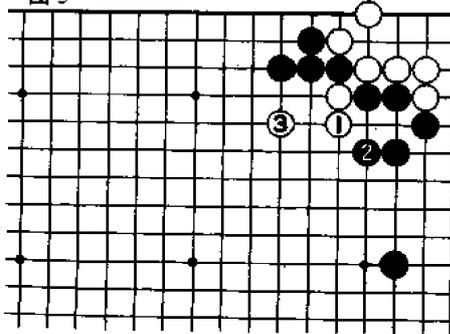


图 4

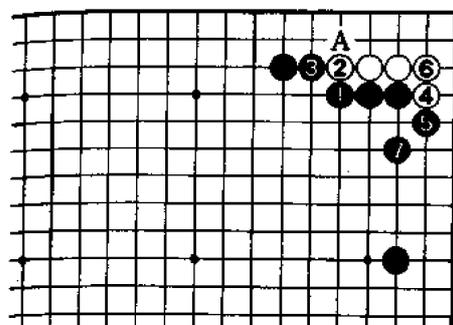


图 4(长的对策)

黑 1 长也是一种办法。白 2 长,黑 3 并。至黑 7,棋形和图 2 相似,但黑棋可以确保以后 A 位扳是先手,黑棋有所得。对此白棋也另有对策。

图 5

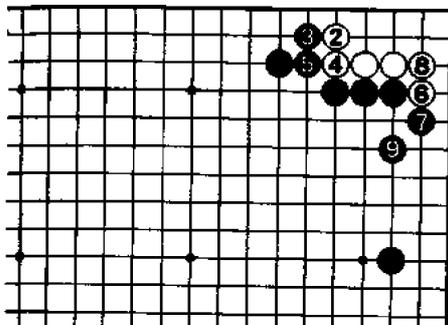


图 5(白棋的对策)

黑 1 长,白 2 尖是好棋。黑 3 尖顶,普通。白 4 顶是先手,白 6、8 扳粘是正确的下法。本图中没有图 4 中的黑棋 A 位扳的先手,并且白棋活得很大。

因此,白 2 尖时,黑棋应于 8 位扳,或者黑棋脱先,走其他大场。

图 6

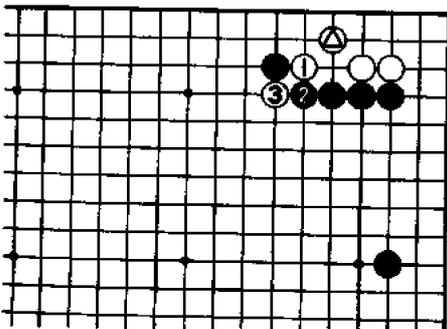


图 6(白棋白续手段)

本图是白△子尖,黑棋脱先的变化情况。此时白 1 尖、3 扭断黑棋是最为猛烈的下法。特别是左上角白棋的棋子配置恰当时,白棋分断黑棋的手段就显得更为猛烈。

## 第 10 型

### 黑棋扳粘的变化

本图中,上边有白△子夹攻时,黑 1 若像第 9 型中走 2 位扳,黑棋战略上失误。如果黑棋不能杀角地白棋,即使让白棋活棋,黑棋也应该想方设法使外围的黑棋的利益最大化。黑 3、5 扳粘就是基于这种想法而实施的手段。

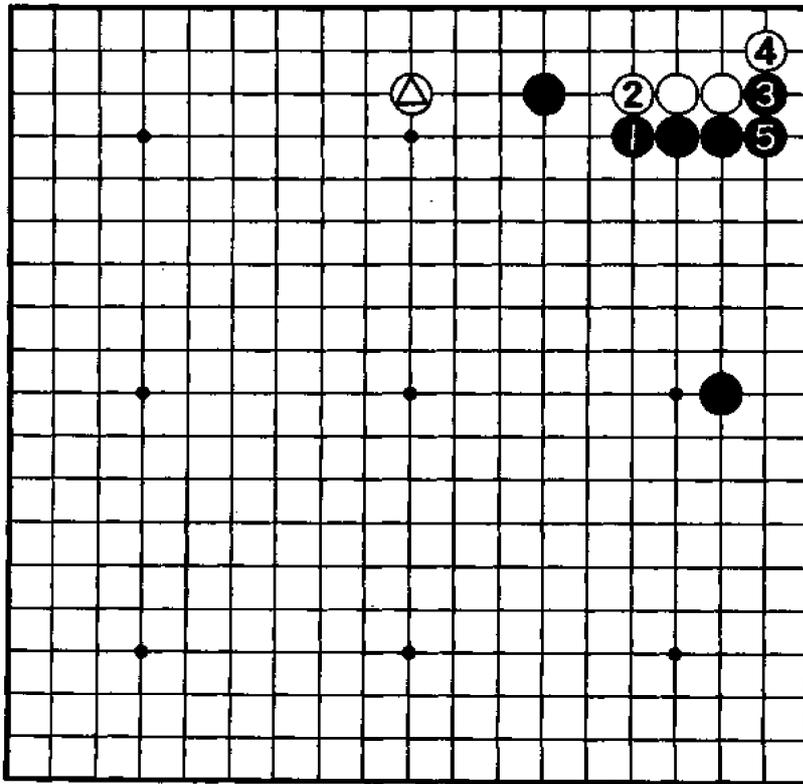


图 1

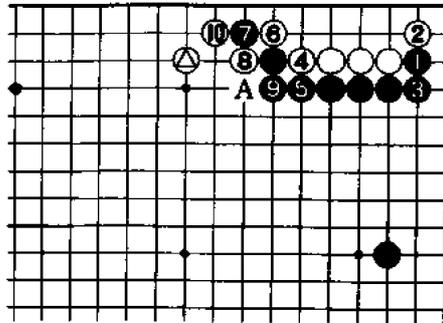


图 1(强化有发展的地方)

本图中黑 1、3 扳粘是基于上边白棋有△子夹攻黑棋时采用的下法。黑 5 长、7 连扳是正确的顺序。至白 10，黑棋确保获得先手。接下来黑 A 位打，可以在右边形成强大的势力范围。或者以后有右上角的大官子便宜。看下图。

图 2 ⑨...⑬

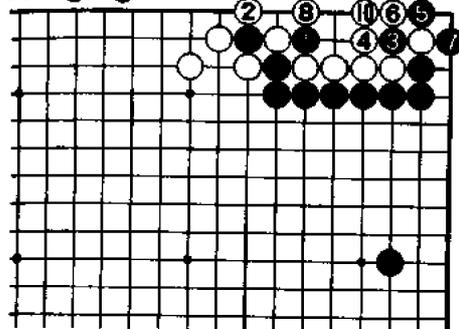


图 2(大官子便宜)

黑 1 打、3 扳断是收官的要点。白 4 打，黑 5 反打，很巧妙。白 6 提黑一子，白不得已。黑 7 再打，白棋无法在 3 位粘。白 8 打，不得不屈服。黑 9 提劫是先手。

图 3

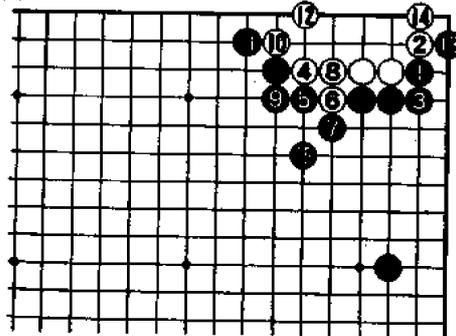


图 3(其他办法)

黑棋不在 6 位长，也有直接走 1、3 扳粘的下法。白 4 跳、6 挖是定形的要点。至黑 15，黑棋自补一手棋，完成另一个定式。黑棋上边棋形虽然薄弱，但黑棋迫使白棋活得很小，并且还可以在右边形成厚势。黑棋满足。

## 第 11 型

### 对手周围强大时的对策

黑棋同样是星位大飞守角,但周围白棋的棋子配置却和前面的各型不同,两边都有白棋棋子。此时白 1 点三·3 打入,白棋的意图不仅是占据角地实空,明显是搜刮黑棋的根据地,对黑棋进行攻击。因此,黑棋应该意识到自身的安定问题。

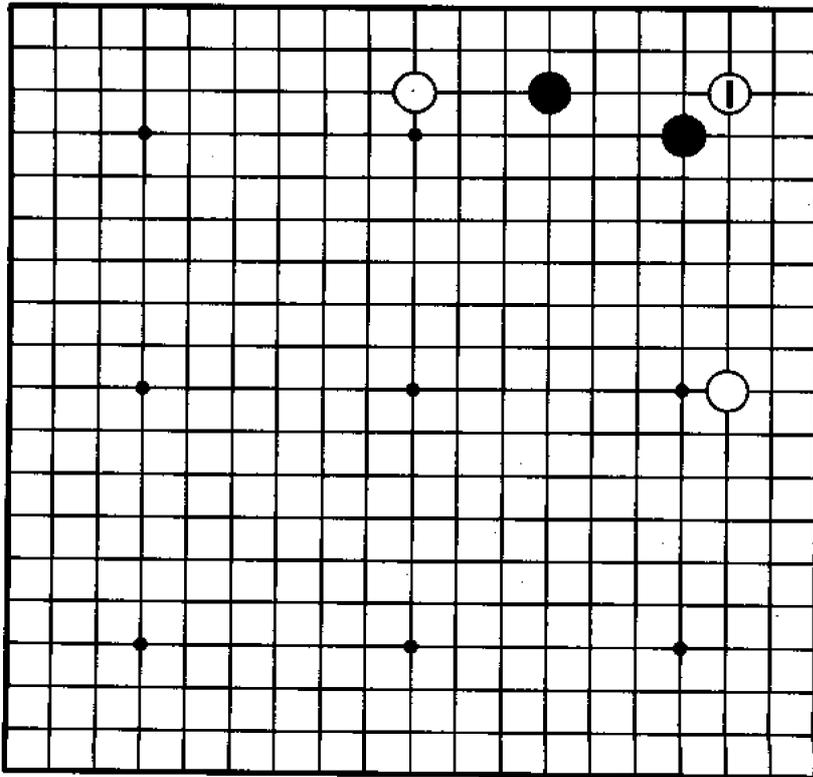
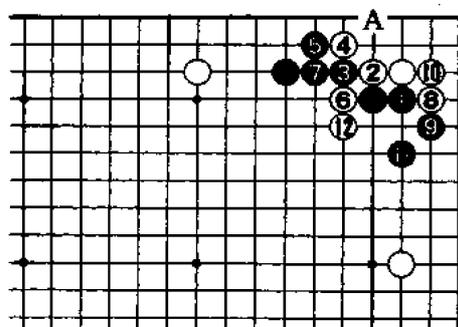
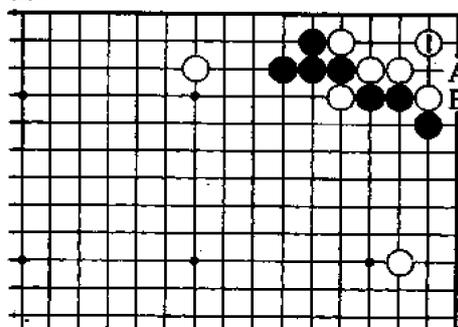


图 1



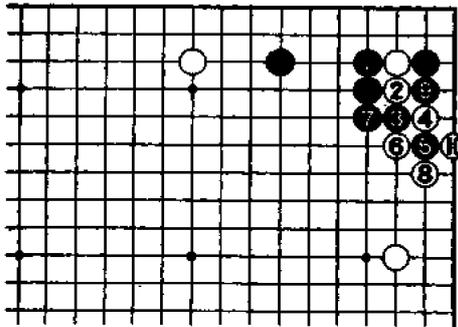
**图 1(令人头痛的反击)**  
 普遍情况下,黑棋当然应该于 1 位挡下,但本图情况下,黑 1 挡是错误的。按照普通定式,至黑 11,白棋不在 A 位简单活角,而改走 12 位长,是黑棋头痛的下法。

图 2



**图 2(白棋强行做劫)**  
 白棋还有更强硬的手段,白 1 虎。黑若 B 位点,则白 A 位做劫。黑棋如果打输此劫,则黑棋整块大龙将受到威胁,因此黑棋负担重。

图 3



**图 3(黑棋安全第一是上策)**  
 当周围白棋强大时,黑 1 挡是简明的下法。至黑 11,黑棋确保角地实空,黑棋获得安定,黑无不满。

## 第 12 型

### 黑棋一间跳守角的变化

本型是黑棋星位一间跳守角,白1点三·3的变化情况。黑棋星位一间跳守角,比星位小飞守角的空间更大,白1打入后,白棋更容易活棋。因此,黑棋意图杀白棋是不明智的下法。执黑棋手应该研究如何让白棋最小限度活棋。

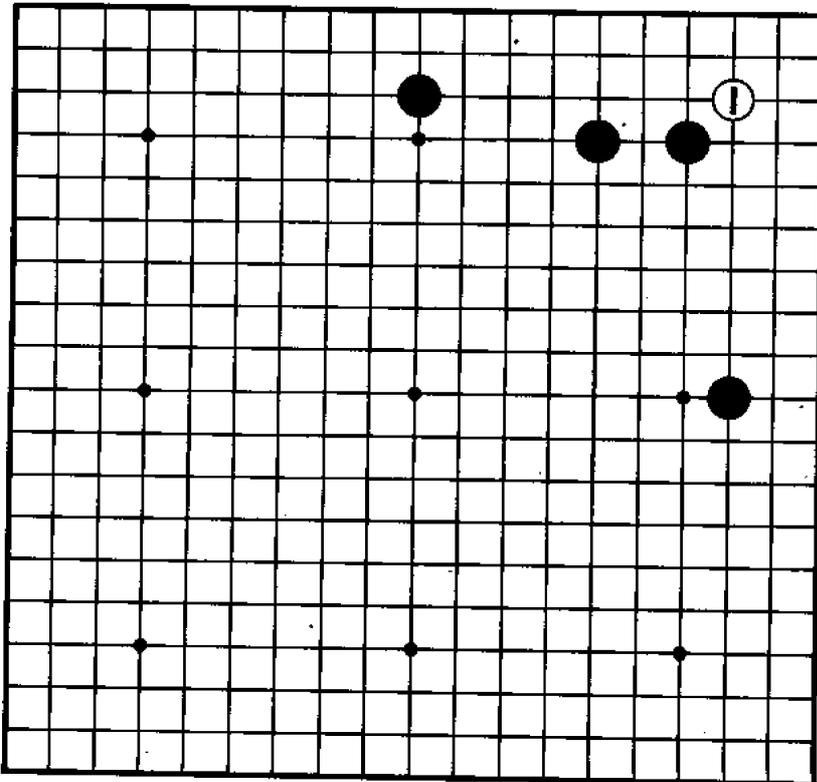


图 1

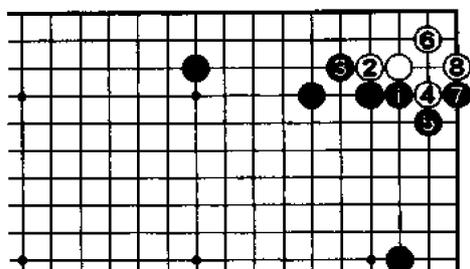


图 1(白棋不满)

“在宽的一边挡下”的原则在这里同样适用。黑 1 挡是当然的一手棋。白棋仍像黑棋星位小飞守角一样走 2 位长,至白 8,白棋做劫。本来是 100% 活棋的地方,白棋做劫反而只有 50% 的活棋机会,白棋不满。

图 2

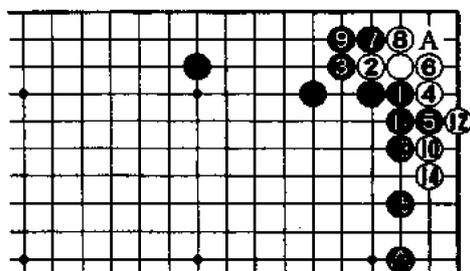


图 2(白棋不活)

白棋讨厌做劫,不走 A 位虎,改走 6 位接。黑 7、9 扳粘后,白棋不活。白 10 夹,谋求生路,但右边黑 11 子候个正着。

图 3

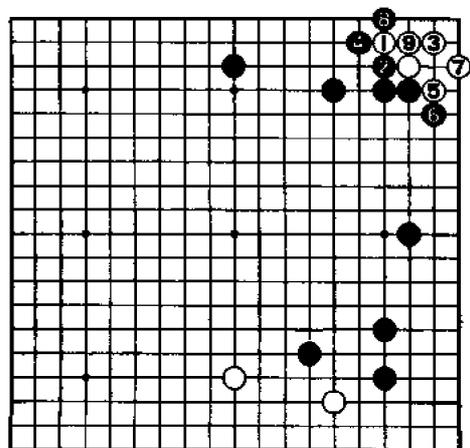


图 3(黑棋厚势 + 先手)

本图情况下,白 1 小尖是“安全第一”的活棋手段。白棋利用 5 位扳的先手与黑 6 扳交换后,白 7 虎,白棋活棋。本图情况下,黑无不满。黑 8 打,迫使白棋后手活,并且黑棋外围厚实,没有弱点。黑棋获得先手后,黑 10 大飞是构筑大模样的绝佳点。白棋若想得到黑 10 这样的绝佳点,就必须想方设法获得先手。

图 4

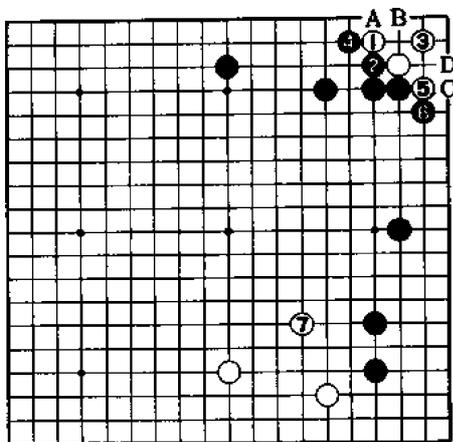


图 4(白棋先手 + 50% 活棋机会)

至白 5, 次序和上图一样。白棋脱先走 7 位大飞是好棋, 一方面可以在下边构筑大模样, 一方面也可以侵消黑棋的大模样。角上是白棋打劫活。黑 A、白 B、黑 C、白 D, 白棋做劫。由于黑棋打输此劫, 对黑棋边上会造成巨大的伤害, 所以黑棋很难轻率地这样下棋。

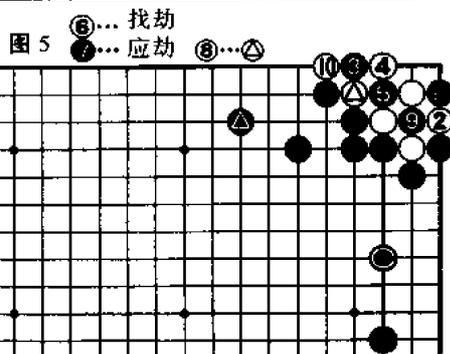


图 5(白棋被劫杀)

如图, 当右边有黑●子、上边有黑△子在附近接应时, 情况就有所不同。黑 1, 3 两手打, 白棋似乎可以劫活, 但实际上黑棋可以利用这两个劫劫杀白棋。黑 11 提通右边白子, 白棋必须在上边做眼, 但由于上边有黑△子接应, 白棋无法做眼。把情况换到右边, 右边同样有黑●子接应。

图 6

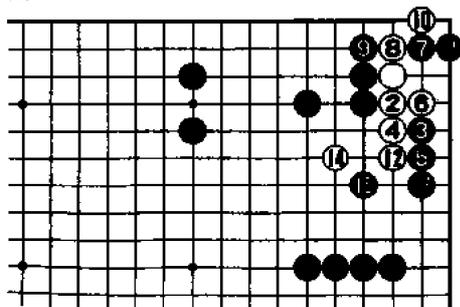


图 6(黑棋杀白棋的手段)

特殊情况下, 如本图中黑棋周围势力强大时, 黑棋也有 1 位挡的手段, 黑棋的意图是全部吃掉白棋。至黑 15, 白棋无法逃脱。但如果外围黑棋有弱点, 黑棋没有把握杀白棋的话, 黑棋最好不要这样下。

## 第 13 型

### 常用的争先手段

第 12 型中,黑棋稍有不慎就会让白棋先手活棋。黑棋没有确保获得先手的手段吗?

黑 1 跳,就可使黑棋获得先手。黑 1 跳看起来有些缓,事实上这是实战中最常用的手段。

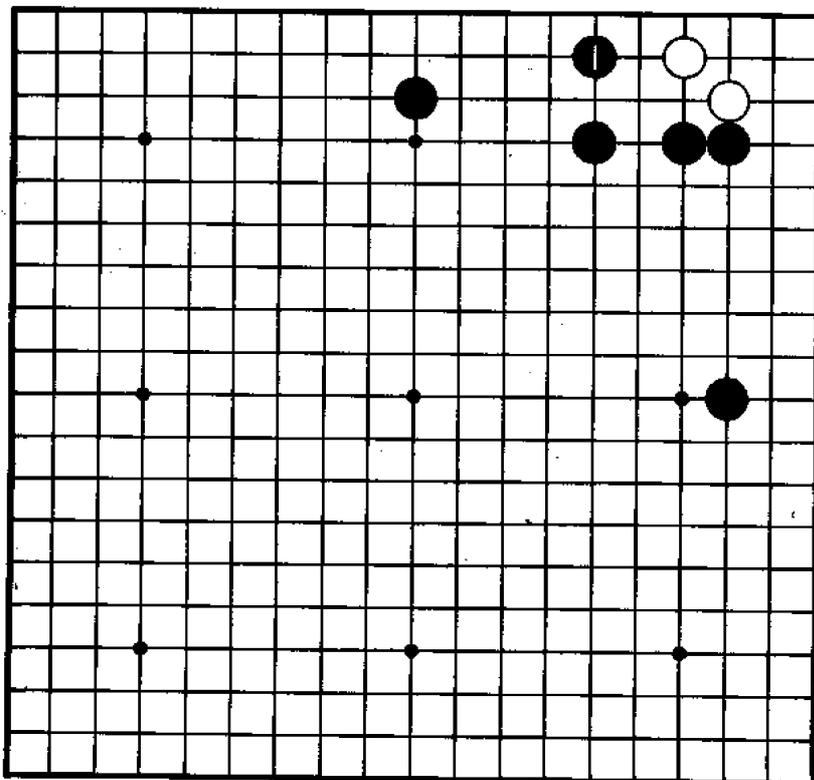


图 1

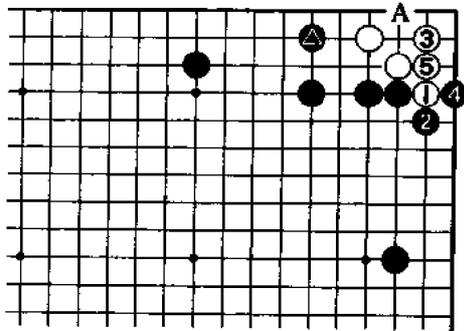


图 1(黑棋确保先手)

黑▲子单官跳的意图是即使角上白棋活棋，黑棋也一定要争先手。目前白棋只有白1扳。黑2扳，白棋不在5位接，改于3位虎是重要的一手棋。至此，白棋不需做劫，角上即可活棋。也有棋手认为黑于A位点，白棋的眼位不清晰。看下图。

图 2

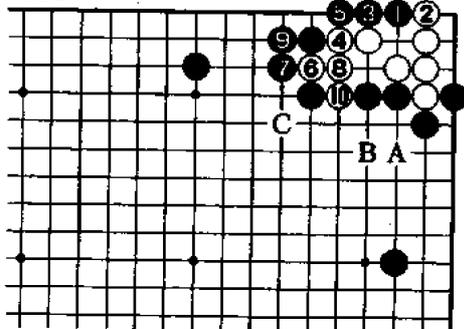


图 2(黑棋无理)

黑1点，白2挡，黑3救回黑一子。白4长，再于6位挖是妙手。至白10，黑棋阵形破碎。

如果A、B、C位有黑子的话，黑1点成立。

图 3

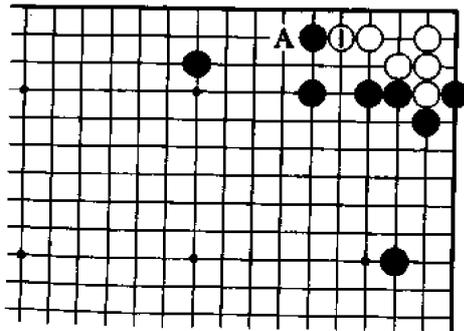


图 3(沉着的补棋)

根据上图介绍，如果黑棋外势走强的话，白1并，自补一手是好棋。白1并后，有A位夹过的大官子。



图 1

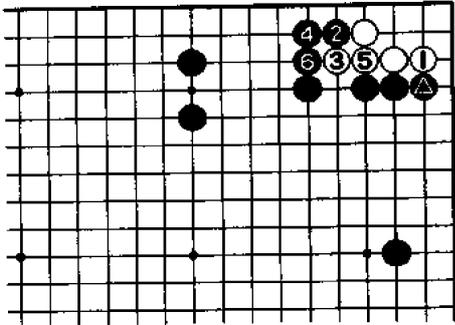


图 1(白棋被杀)

黑▲子立, 白棋随手走 1 位长, 则黑 2 碰是容易掌握的杀棋手段。至黑 6, 白棋眼位不够。

图 2

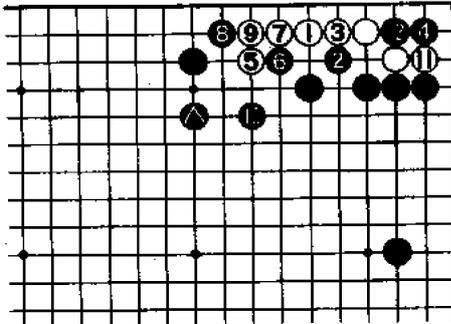


图 2(黑棋成功)

白 1 跳是第一感的下法。至黑 8, 白棋陷入重重包围之中, 白棋无法就地做活, 只能逃棋, 黑 10 飞封, 断绝了白棋的退路。外围黑▲子起到了决定性作用。

图 3

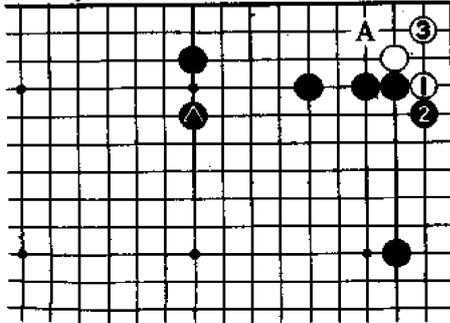


图 3(救命的劫争)

白棋点三·3 进角时, 一定要仔细观察周围的情况, 慎重走棋。尤其是外围有黑▲子, 周围黑棋比较强大时, 白棋要更加小心。此时白棋先于 1 位扳再白 3 虎可劫活。

## 第 15 型

### 黑棋两边守角, 白棋打入的情况

本型黑棋星位小飞、小尖守角是坚固的守角棋形。再加上黑棋在上边和右边的两个拆二, 黑棋可以说是完美无缺。但白 1 依然点三·3 打入如何?

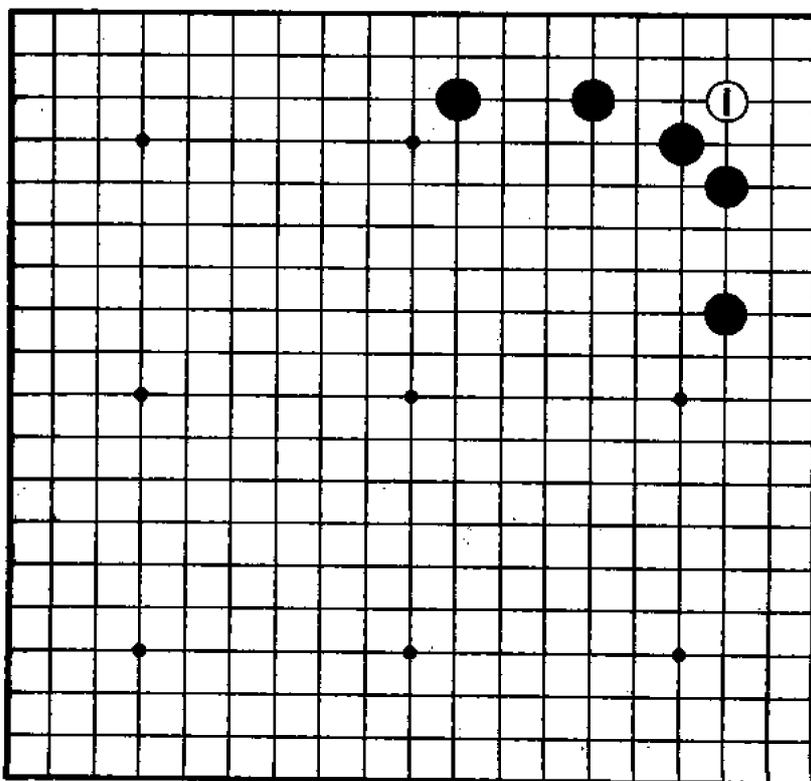


图 1

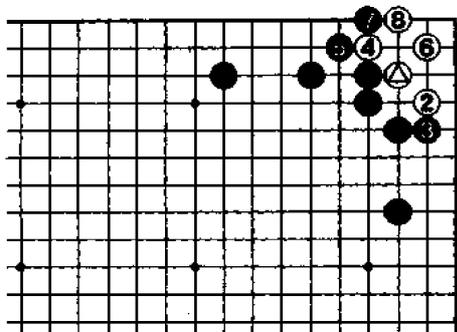


图 1(黑棋失败)

点三·3 的白△子作为试应手的手段经常被使用。根据黑棋的应手,白棋在外围寻找头绪。黑 1 挡,白 2 尖。黑 3 挡,则白 4 扳。黑 5 虎是随手棋。至白 8,白棋做劫。在黑棋星位小飞、小尖守角,再两边拆二的形势下,形成劫争,黑棋失败。

图 2

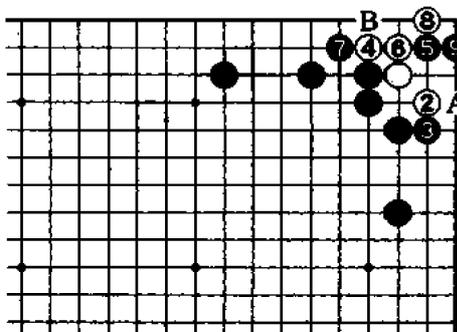


图 2(点是急所)

至白 4,次序与图 1 相同。黑 5 点中白棋活棋的急所。白 6 接,迫不得已。黑 7 虎、9 立,以下黑棋 A、B 两点得其一。接下图。

图 3

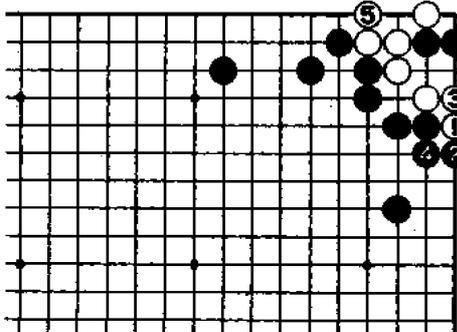


图 3(白棋复活)

白 1、3 扳粘。至白 5,白棋做眼,活角。黑棋果真只落得一场空吗? 看下图。

图 4

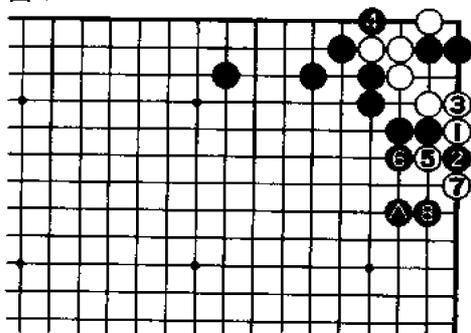


图 4(利用右边黑▲子)

上图中,黑棋没有利用上右边黑▲子。白1、3扳粘,黑4扳,白棋无法做出两只铁眼。至黑8,黑棋利用右边黑▲子接应,防守成功。

图 5

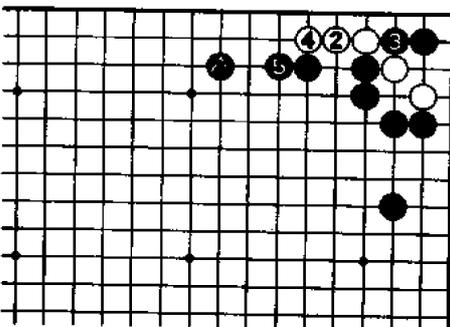


图 5(歼灭白棋)

黑1点,白2长,进行反抗。黑3毫不留情地断掉白2子。白4长,黑5长,右边有黑▲子接应,白棋逃不掉。

图 6

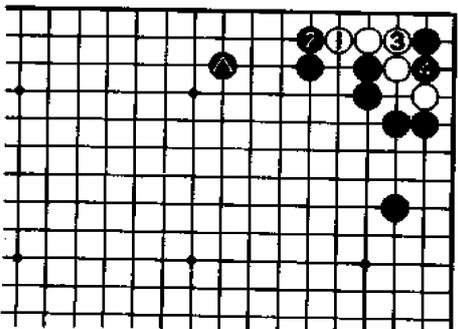


图 6(白棋被杀)

即使没有黑▲子接应,黑棋也有杀白棋的手段。白1长,黑2挡。白3接,黑4渡过成立。但棋手应该知道以后棋形的味道很坏。

结论是,在黑棋星位小飞、小尖守角,再两边开拆的形势下,白棋三·3打入,白棋无法活棋。

## 第 16 型

### 周围有白子布局的情况

本型中, 右上角黑棋星位小飞、小尖守角, 和第 15 型相同, 但不同的是两边有白子紧逼黑棋。此时白 1 点三·3 打入, 白棋不易被杀。

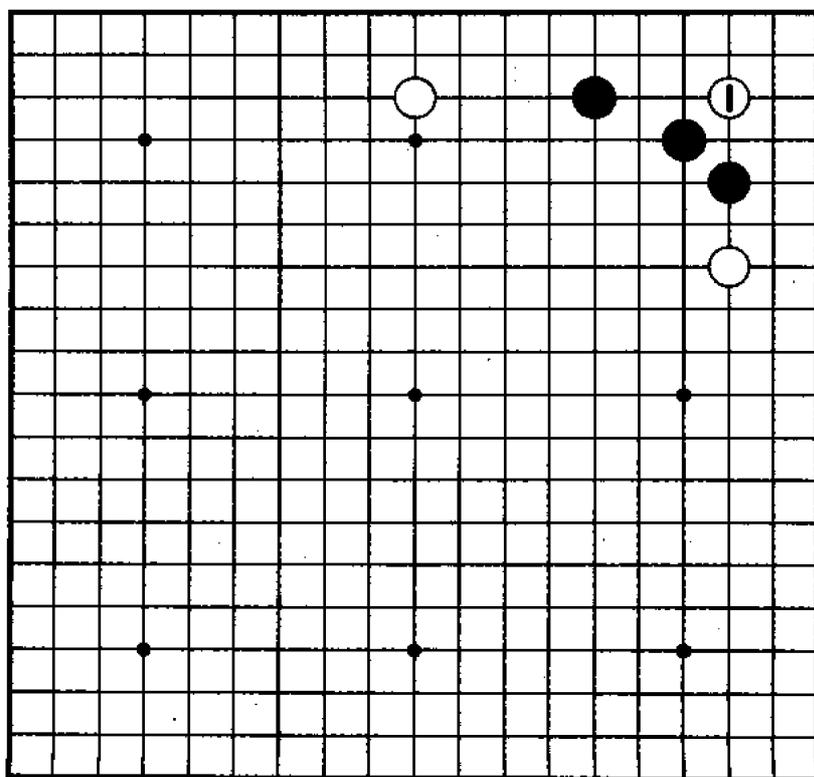


图 1

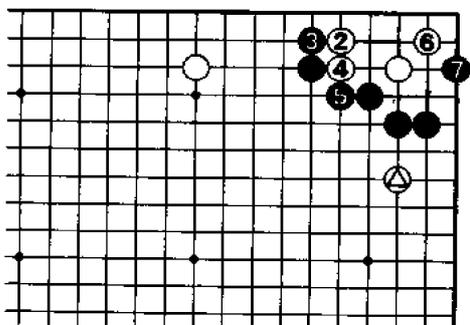


图 1(有力的切断)

对付白 1 点三·3, 黑棋最强的手段是 1 位立。黑棋的意图是完全切断三·3 上的白子与右边白△子的联络, “绝对不让白棋活棋”。至白 6, 白棋棋形有弹力, 不易被杀。黑 7 飞, 贯彻黑棋初衷。

图 2

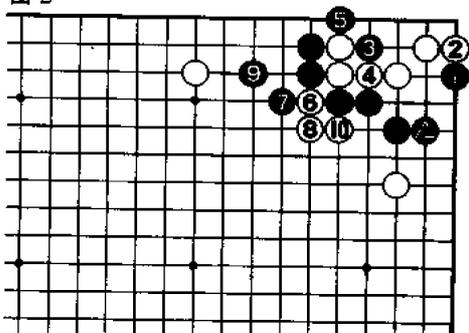


图 2(歼灭黑棋)

续上图。黑 1、3 去掉白角眼位。但至白 10 拐, 黑棋给自身造成了很大的麻烦, 结论是黑△子立自找麻烦。

图 3

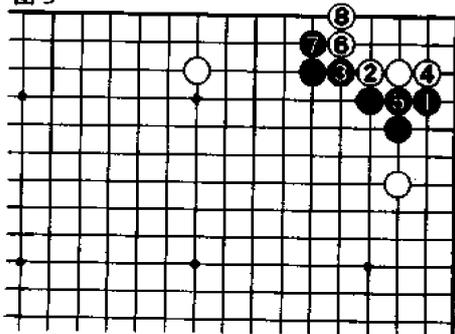
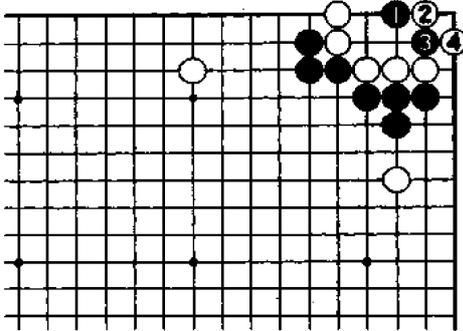


图 3(黑棋失败)

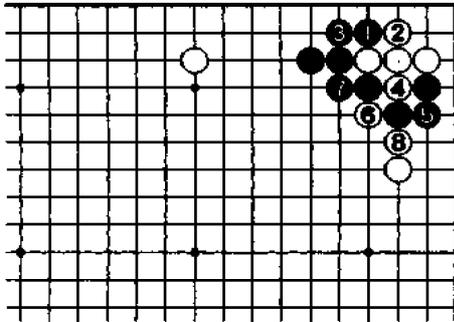
看看黑 1 尖的情况。实际上这是中级棋手对付对手三·3 打入最常用的手段。至黑 5, 是双方必然的次序。白 6 扳、8 立, 白角是劫活。

图 4



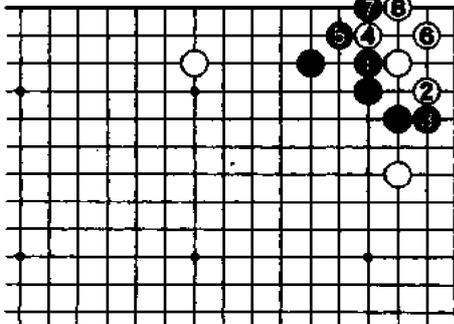
**图 4(常见的劫活)**  
续上图。黑 1 点, 至白 4, 白棋做劫。

图 5



**图 5(黑棋死)**  
黑棋不能容忍图 3 中白棋有活棋的眼位。黑 1、3 扳粘, 则白 4 挤进, 至白 8, 白棋轻易杀黑棋。

图 6



**图 6(黑棋无计可施)**  
本图中, 黑棋应该于 1 位挡。白 2 尖, 黑 3 立, 切断白棋联络是必然。至白 8, 白棋做劫。当然, 执黑棋者应该避免打这个劫。

图 7

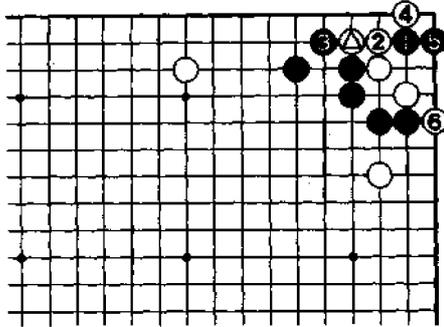


图 7(先点很重要)

白△子扳,黑 1 应该点角。白 2 接,黑 3 挡。白 4 扳,黑 5 立,白棋为了活棋,只能 6 位扳。看下图。

图 8

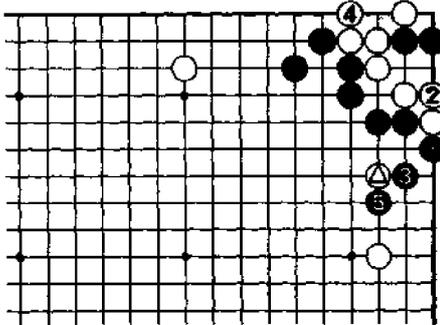


图 8(白棋因小失大)

黑 1 扳、3 虎,白棋 4 立,活角。黑 5 扳,白△子受损。尤其是白右边的布阵因为角地的得失而被破掉,结论是白棋因小失大。

图 9

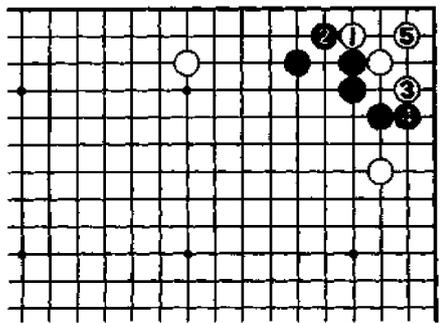


图 9(还原成劫争)

既然图 8 中白棋得不偿失,那么白棋应该另谋他途。现在看看白 1 先扳的情况。至白 5,棋形和图 6 相同。

图 10

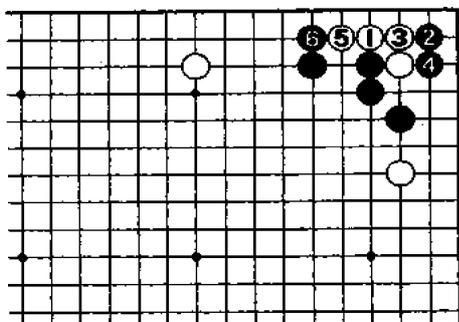


图 10(点的好手段)  
白 1 扳,黑 2 点是正解。至黑 6, 白棋被净杀。

图 11

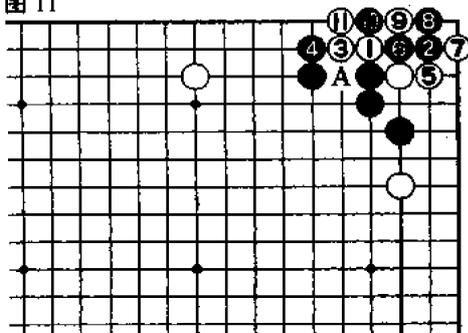


图 11(白棋劫杀黑棋)  
黑 2 点, 白 3 长, 黑 4 挡下, 黑棋过于贪心。白 5 长, 黑 6 断, 白 7、9 扳打是妙手, 白棋做劫成功。黑在 A 位挡后, 白棋在 9 位先手提劫。白棋如赢得此劫, 黑外围这块棋还有被攻之虞。

图 12

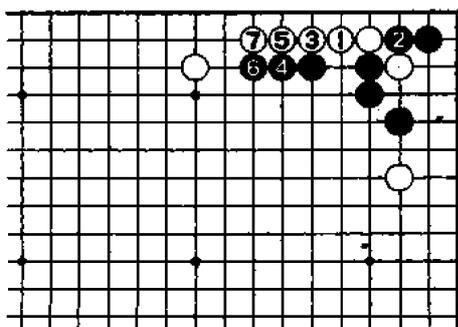


图 12(割下白棋的尾巴)

白 1 长, 黑 2 切下白一个子是简明的下法。黑棋角地安定, 而且还获得宝贵的先手, 黑棋满足。

第 17 型

黑棋星位一间跳、小尖守角的情况

右上角黑棋星位一间跳、小尖守角，白1点三·3。

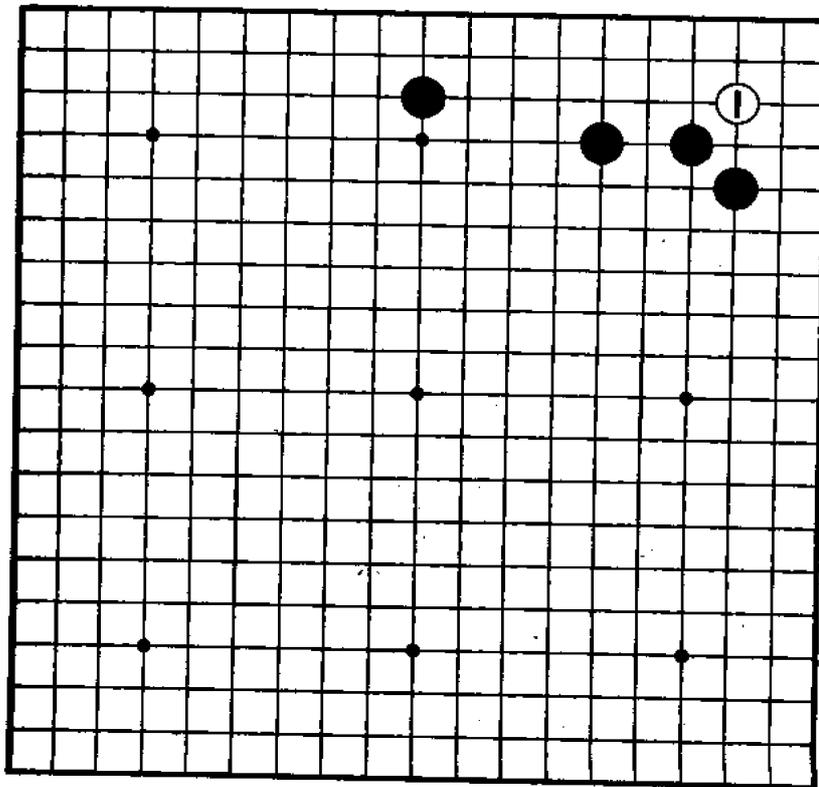
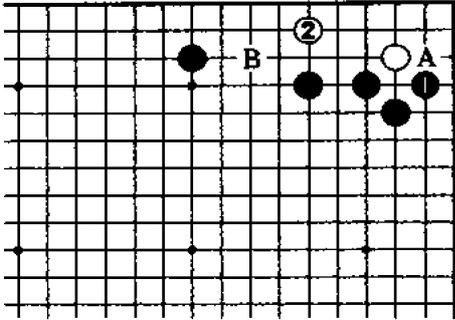
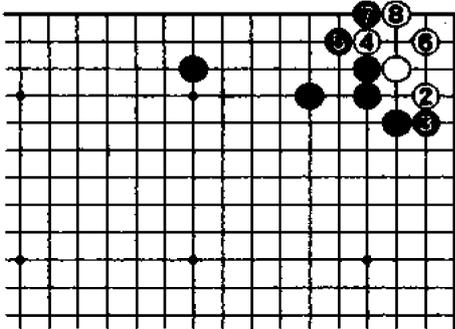


图 1



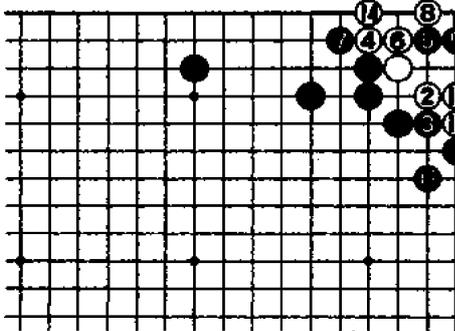
**图 1(最大的恶手)**  
 黑 1 尖是极坏的一手棋。白 2 大飞, 就很容易落地生根。以下白 A 位挡和 B 位飞, 两者必得其一。

图 2



**图 2(做劫)**  
 黑 1 挡是必然的一手棋。至白 8, 白棋做劫, 黑棋杀白棋困难。黑棋若要避免背上劫争的负担, 就必须避免走成本图的结果。

图 3



**图 3(黑棋强化外势)**  
 黑 5 点是必然的下法。白 10、12 扳粘是先手。黑 13 虎, 强化外势, 则白 14 立, 白棋活棋。黑棋外势强大, 黑无不满。白棋虽然活角, 也没什么大不了的。

图 4

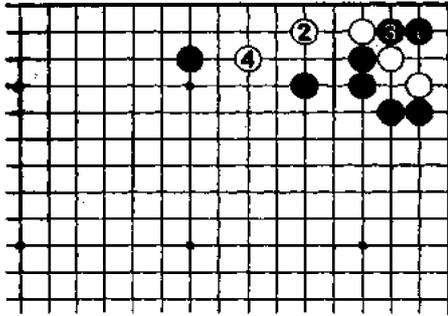


图 4(转换)

白 2 跳, 形成转换是好棋。黑 3 断, 确保角地安定。白 4 飞, 破掉了上边黑阵。

图 5

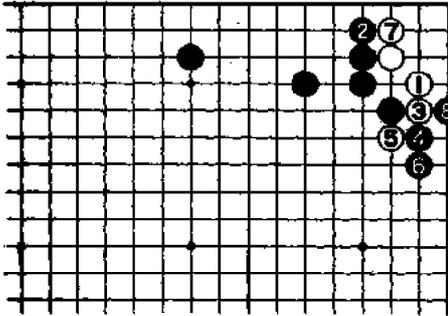


图 5(黑棋成功)

黑棋也有不给白棋转换的手段。白 1 尖, 黑 2 立是强手。白棋为了活棋, 白 3 长。黑 4 扳, 挡着白棋的出路。至黑 8, 角上白棋眼位不足。结论是白 3 只能于黑 4 位跳, 则黑于白 3 位冲, 白棋实地上一目也没有。根据周围棋子的配置, 棋形薄弱的白棋一路渡是很危险的。

图 6

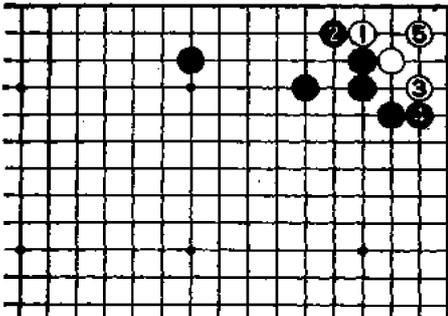


图 6(劫争)

因此, 白 1 扳是最正确的次序。至白 5, 白棋做劫成功。

图 7

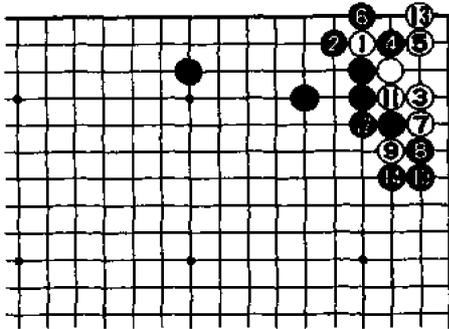


图 7(先手加强厚势)

黑 4 断，允许白棋活角，是争先手的好棋。白棋为了活棋，11 位打，白棋损。至黑 14，虽然白棋活棋，但黑棋先手提白一子，并获得厚实的外势，黑无不满。

图 8

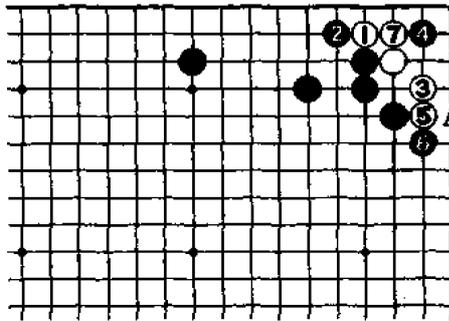


图 8(点的结果)

在本图中，黑 4 点不成立。白在接之前，5 位长是机敏的一手棋。角地白棋是活棋吗？

图 9

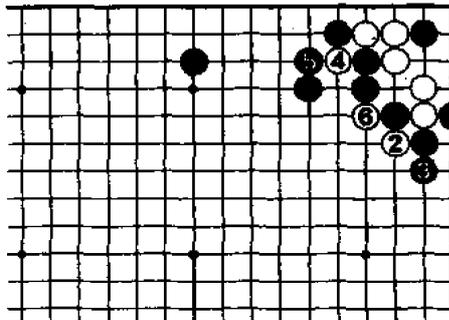


图 9(白棋活角)

续上图。黑必须 1 位扳。白 2 扭断是妙手。黑 3 退，迫不得已。至白 6，白棋双吃黑棋，白棋成功。

因此，在角上星位一间跳、小尖守角的情况下，吃不住点三·3 打入的白棋是“很伤脑筋的事情”。

# 第 18 型

## 周围有援军的情况

同样是黑棋星位一间跳、小尖守角。但右边有白子紧逼时，情况就大不相同了。

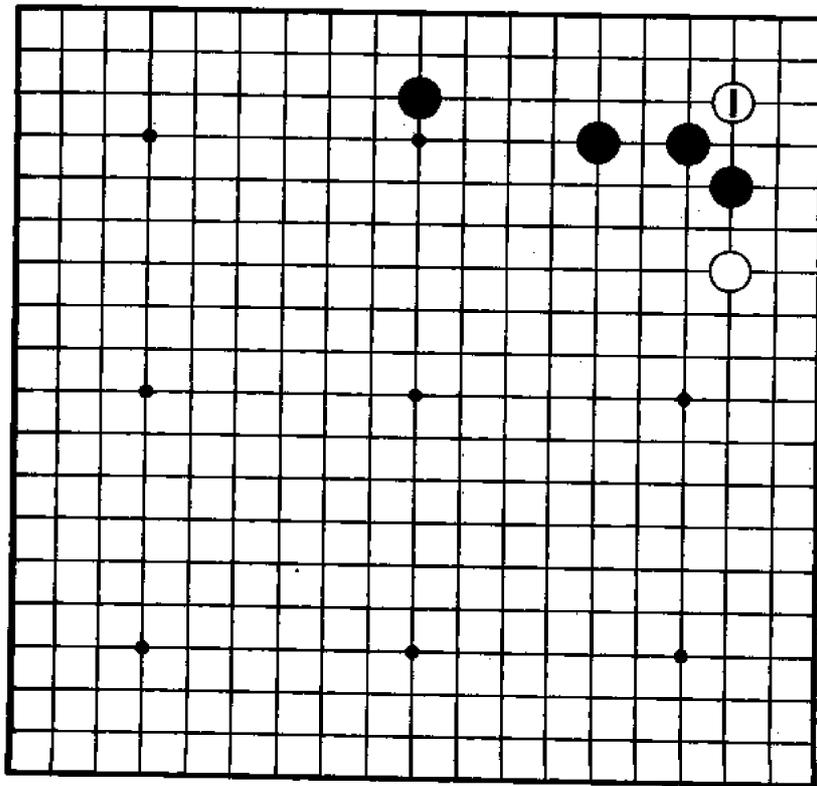


图 1

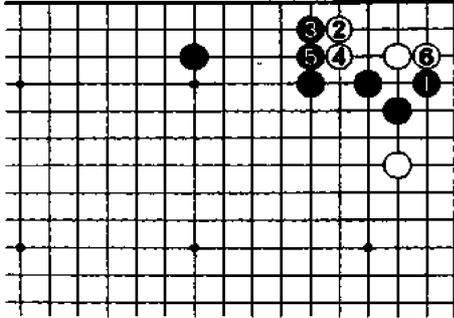


图 1(黑棋不及格)

前面受到指责的黑 1 小尖,在本图情况下更是坏棋。白 2 飞是好棋。黑 3 跳挡,迫不得已。白 4 冲是先手,白 6 挡,角上白棋绝对不是死棋。

图 2

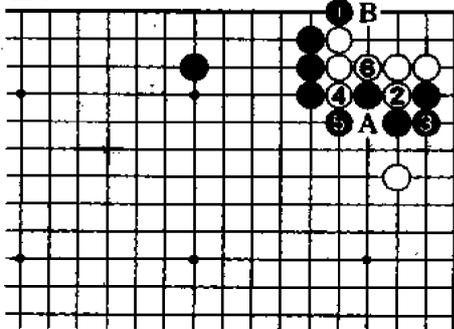


图 2(白角没有危险)

黑 1 扳,则白 2、4 冲,6 打后,A、B 两点白得其一,白棋很容易活棋。

图 3

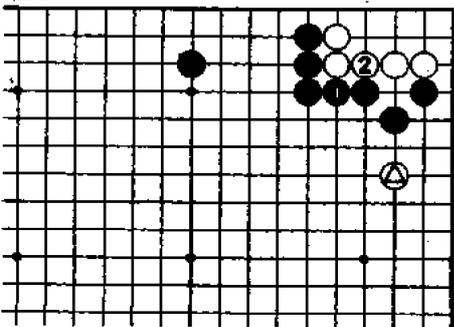


图 3(黑棋让出角地)

黑 1 接,白 2 接,角地白棋净活。本图结果是黑棋拱手让出角地,而外围的白△子没有受到伤害,白棋大满足。

图 4

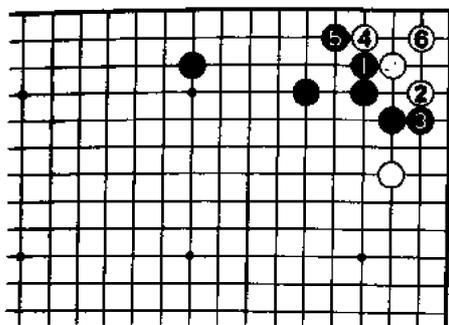


图 4(劫争)

黑 1 挡是当然的一手棋。白 2 扳是绝对先手。接下来,白 4 扳很重要。黑 5 挡,毫不犹豫。白 6 虎,白棋做劫。在这里再三强调一下,此劫黑棋负担重。

图 5

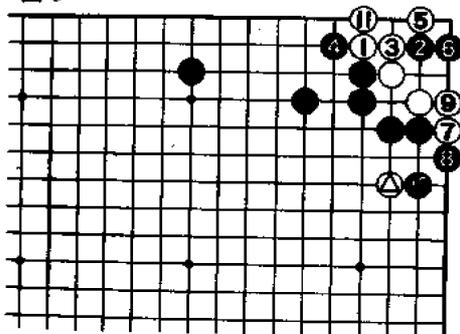


图 5(白棋因小失大)

白 1 扳,黑 2 点是必要的一手棋。至黑 8,是常见的棋形。白棋为了活棋,必须 9 位接、11 位立。黑 10 虎,右边白△子受到伤害。结论是白棋因小失大。

图 6

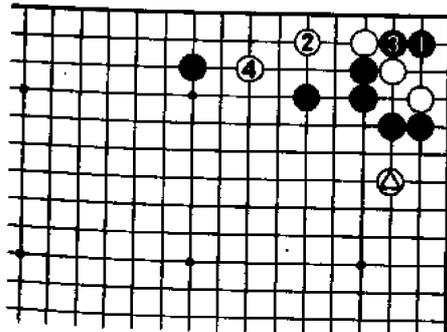
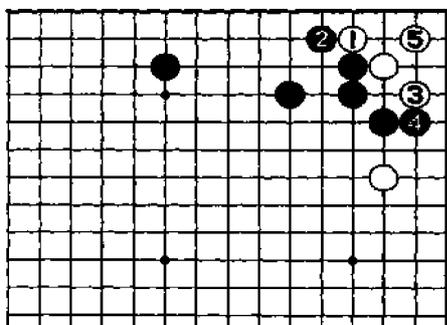


图 6(白棋不满)

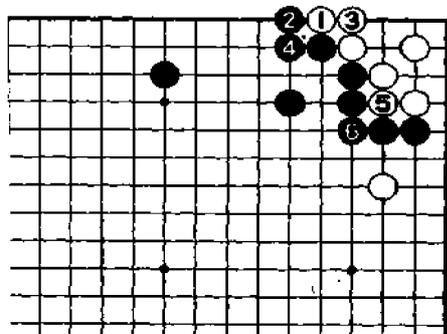
黑 1 点,白 2 单官跳,再 4 位飞,形成转换。作为白棋,没有利用上右边白△子,白棋不满。

图 7



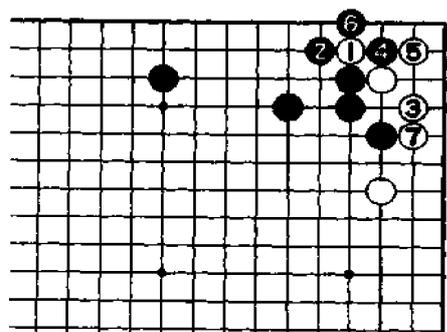
**图 7(还原成劫争)**  
 白 1 扳虽然方向不同，但至白 5，棋形和图 4 完全相同，又还原成劫争。

图 8



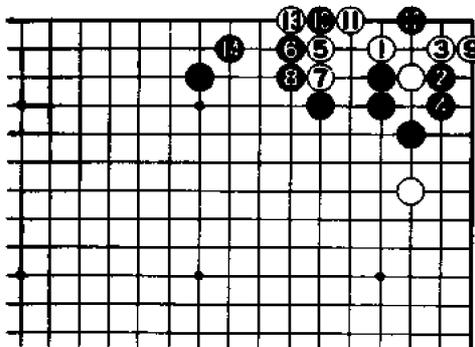
**图 8(先手净活)**  
 黑棋如脱先，想等劫材有利时再开劫，白棋可伺机先手 1、3 位扳粘后，再于 5 位团，黑 6 需要补棋，白棋角地先手净活。

图 9



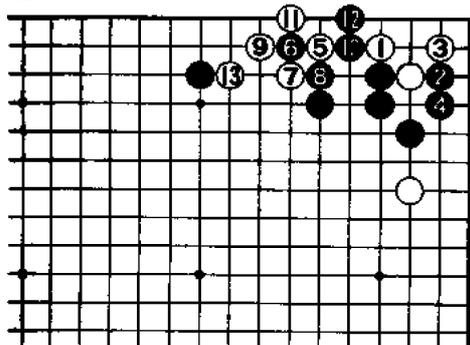
**图 9(黑棋失败)**  
 黑棋为了避免背上劫争的负担，黑 4、6 提白一子。白 5 虎、7 长，白棋渡过，获得相当大的实地。这样，黑棋无法杀白棋。黑棋失败。

图 10



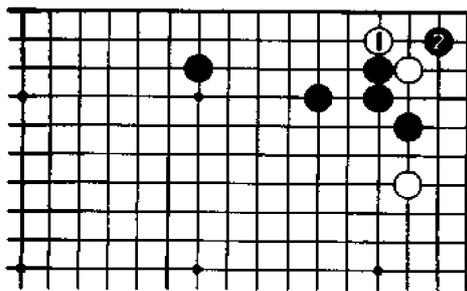
**图 10(黑棋杀白棋)**  
 黑棋还有 2 位夹的手段。白棋为了活棋，极尽腾挪之能事。至黑 14，白棋被杀。

图 11



**图 11(黑棋失败)**  
 再看看其他变化。至白 5，次序和上图一样。黑 6 扳，缩小白棋眼位。白棋有寻求转换的手段，白 7 扳。至黑 12，黑棋不得不确保角地实空。白 13 虎，破掉上边黑阵。虽然黑吃掉角上白三个子，但得不偿失。

图 12



**图 12(点杀白棋)**  
 黑棋有 2 位点杀白棋的手段。白棋没有适当的应手。

图 13

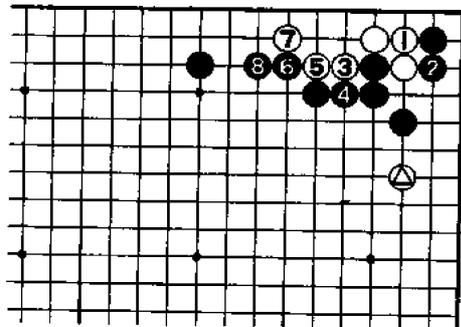


图 13(白棋死)

续上图。白1接,黑2退,白棋陷入困境。至黑8,白棋不活。本图中,白棋要想活棋,只能走图5的变化,但白棋因小失大。白棋是否有利用右边白△子的其他手段呢?

图 14

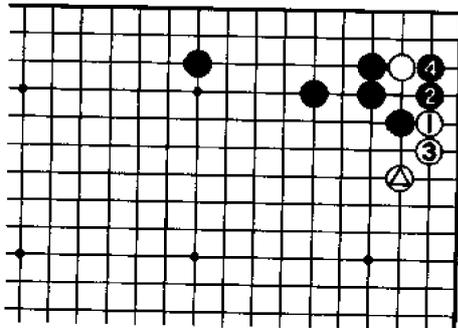


图 14(先手收官)

白1托,利用右边白△子行棋,是很有味道的一手棋。白3退先手收取大官子。白棋的意义不仅在于收官,同时也使右边白△子有了根基。

图 15

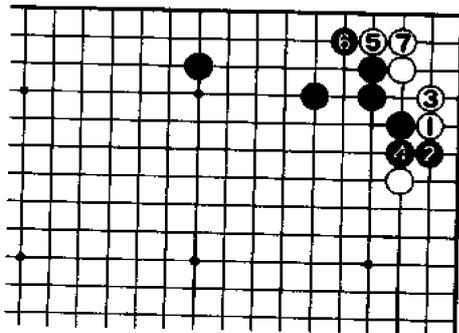


图 15(攻击转换)

考虑到图14的变化,黑棋可于2位扳。至白7,白棋角地净活,而黑棋取得外围的厚势。双方可接受。

## 第 19 型

### 防守优先

本型仍是右上角黑棋星位一间跳、小尖守角,但周围白棋子力的布置和前面各型不同。第 17 型、18 型,黑棋采取进攻,但在本型中,黑棋应该采取防守优先的战术。因为白棋占角的目的不仅是占据角地实空,主要是夺取黑棋的根据地。

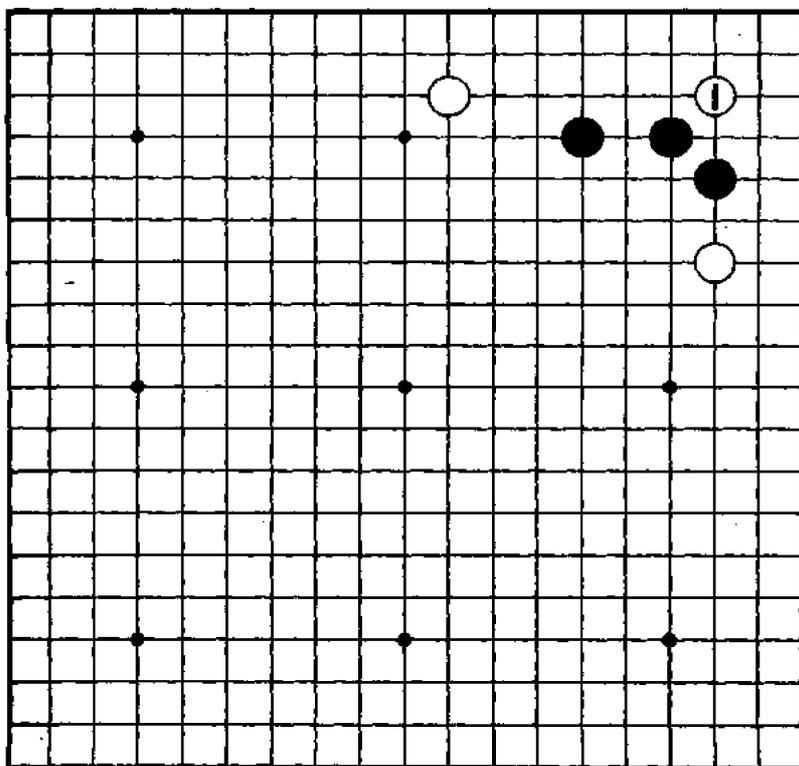


图 1

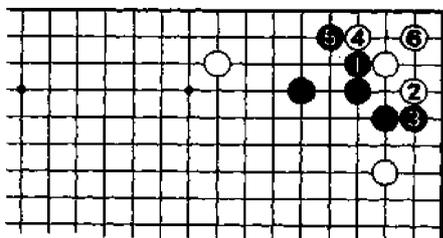


图 1(黑棋危险)

黑 1 挡, 白 2 尖是先手。至黑 5, 次序和第 18 型一样, 黑棋不及格。白 6 虎, 白棋做劫, 黑棋困难。

图 2

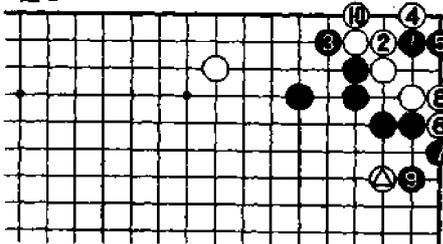


图 2(漂亮的定形)

考虑到上图的情况, 黑 1 点是必要的一手棋。至白 10, 白棋活棋, 迫不得已。黑 9 虎, 压制威胁黑棋的白△子, 黑棋定形很漂亮。白棋不满。

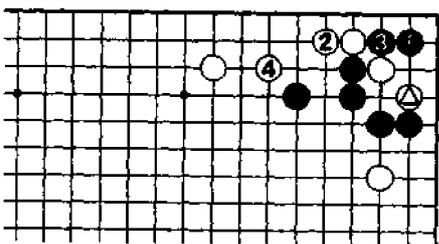


图 3(黑棋满意)

本图中, 白棋不在 3 位接, 白 2 长, 黑 3 断, 实地很大, 而且黑棋获得宝贵的先手。白棋不满。

图 4

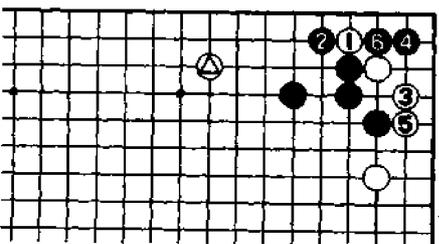


图 4(最佳的选择)

白 1、3 尖是正确的次序。黑棋若 5 位挡, 就还原成图 1 的变化。黑 4 点是正确的应手。白棋若 6 位接, 则还原成图 2 的变化。所以白 5 长, 渡过是简明的下法。黑 6 断, 安定角地实空, 避免上边白△子的锐气。白棋先手收官, 双方均无不满。本图是双方最佳的选择。

## 第 20 型

### 无理的下法

本型是黑棋星位大飞、小尖、拆二守角的形势图。大飞守角比在 A 位小飞守角守得宽,但也给对手留下腾挪的空间,因此,黑棋若想对打入角地的白子一网打尽,是无理的下法。

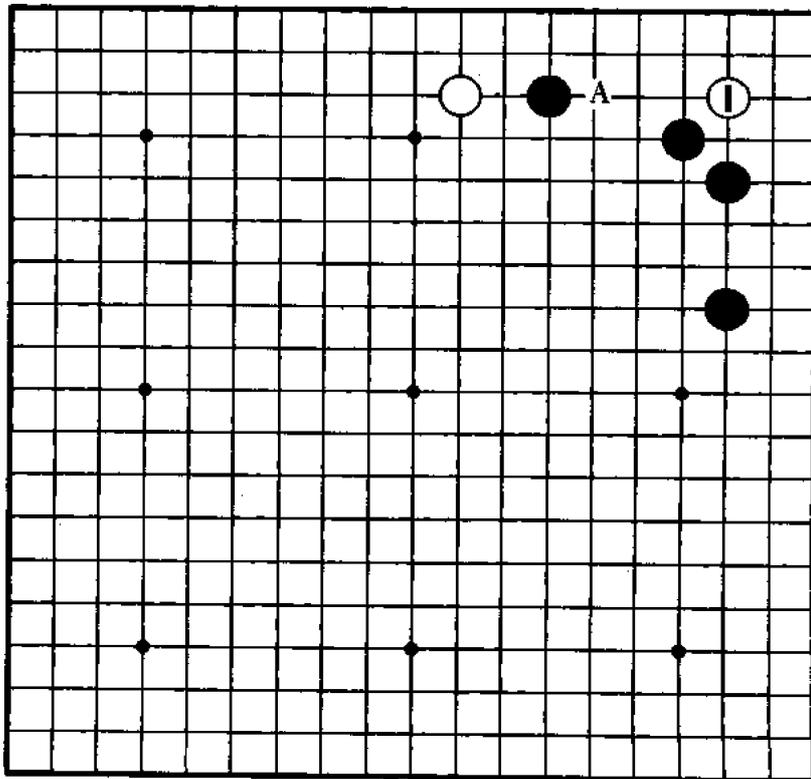


图 1

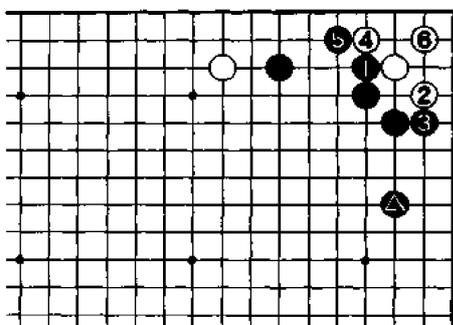


图 1(劫争)

黑 1 挡是当然的一手棋。白 2 尖，黑 3 顺手挡下，则白 4 扳。黑 3 挡下，黑棋没有利用上右边的黑▲子。以下黑 5 扳，白 6 虎，产生了一个“劫争”。不用说，是黑棋困难。

图 2

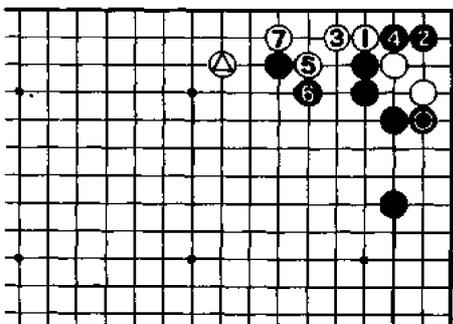


图 2(黑棋失败)

白 1 扳，黑 2 点是前面讲述的下法，但在本图中却行不通。由于上边有白△子，所以白 3 长是好棋。黑 4 断是白棋期待的下法，白 5、7 位渡过，黑棋收官失败。当初黑●子变成了废棋。

图 3

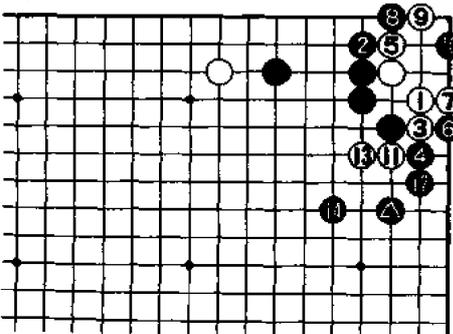


图 3(白棋死)

黑棋应该利用右边黑▲子作接应。黑 2 挡、白 3 长、黑 4 扳至黑 10，角地白棋不活。至黑 14，黑外围毫无缺陷，并且黑▲子的作用得以发挥。结论是白棋必须另谋他策。

图 4

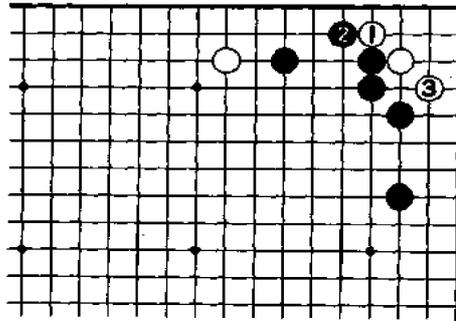


图 4(白棋寻找生机)

白 1 扳，黑 2 扳是白棋期待的下法，白 3 尖，白棋似乎觅得一线生机。

图 5

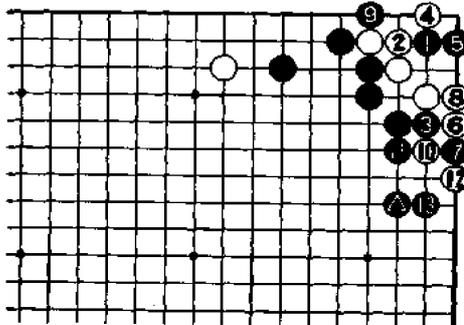


图 5(白棋陷入绝境)

续上图。黑 1 点，白棋仍是死棋。因为白 6、8 扳粘不是先手。至黑 13，白棋被杀。黑 15 子的作用得以发挥。

图 6

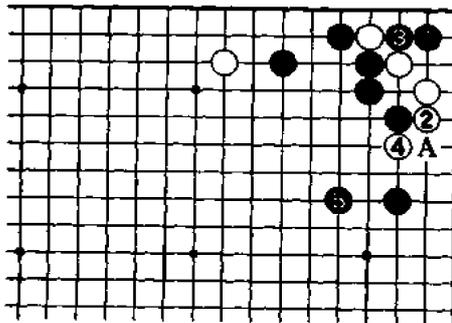


图 6(白棋困难)

白棋不能于 3 位粘，只能 2 位长。黑棋想全歼白棋，只有 A 位扳，白 3 接后，就还原成第 17 型的图 9 变化，黑棋不好。黑 3 断是正解。白 4 扳，黑 5 跳，对白棋展开猛攻，白棋困难。如果白棋硬要活棋，将会对周围的白棋造成损害。

结论是黑棋星位大飞、小尖、再拆二守角的形势下，白棋进角活棋困难。

## 第 21 型

### 两边有白棋接应的情况

黑棋星位大飞、小尖守角情况下,对于白1点三·3打入,黑棋要根据周围的情况不同,采取不同的应对方法。周围对手势力强大时,黑棋非要杀白棋,是会碰壁的。

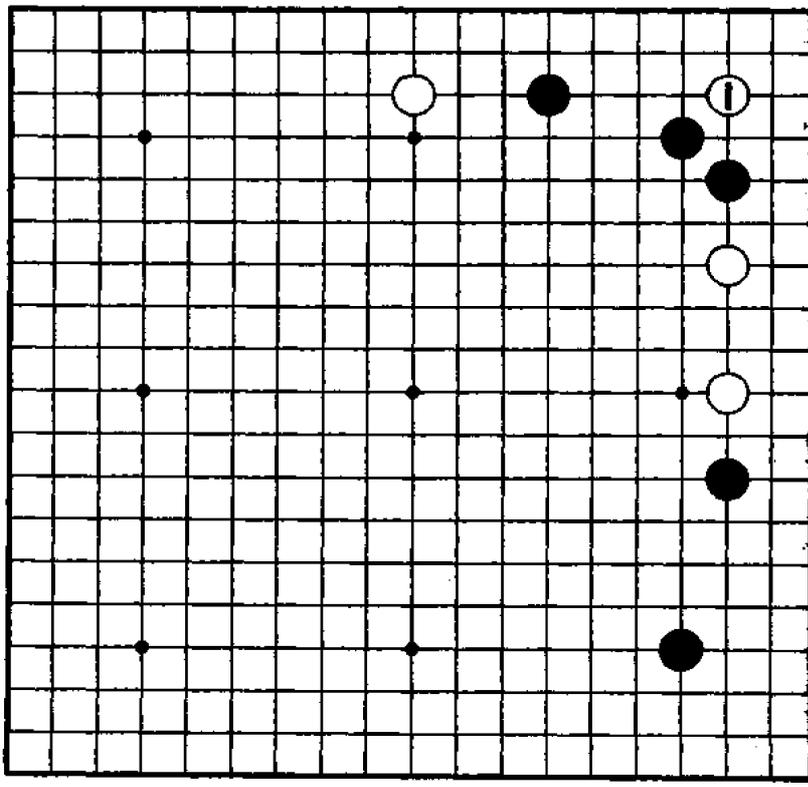
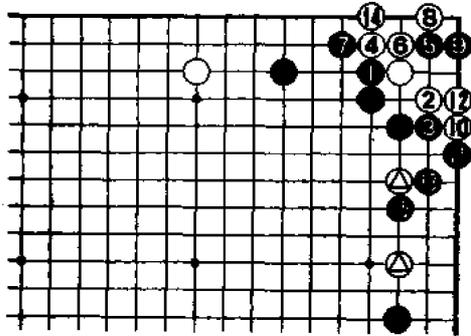
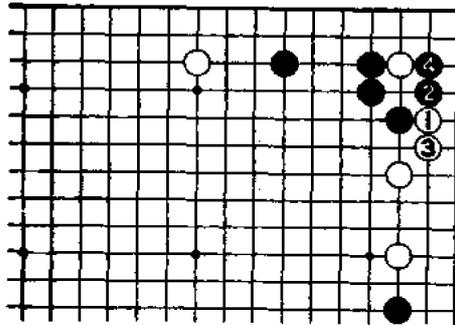


图 1



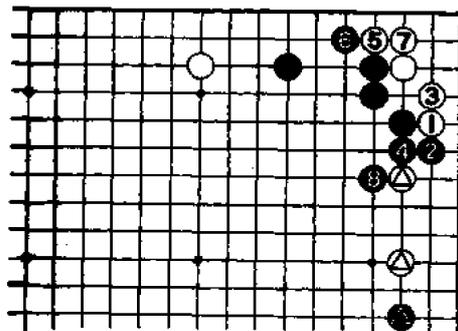
**图 1(白棋因小失大)**  
 黑 1 挡是当然的一手棋。黑 5 点,很重要。若黑 5 于 7 位挡,则白 5 位虎,黑棋困难。至黑 15,白棋虽然活棋,但外围白△两子被分断,白棋阵形支离破碎。

图 2



**图 2(先手收官)**  
 白 1 托,是正确的下法。黑 2 扳,白 3 退,先手收取大官子,并且使右边的白棋获得安定,白棋满足。黑棋角地没有任何隐患,实地大,黑无不满。

图 3



**图 3(攻击转换)**  
 右边黑棋有黑▲子夹攻白棋,黑棋可以选择 2 位外扳的下法。至白 7,白棋活角。但黑 8 扳,黑棋可以对右边白△二子进行攻击。白棋先手活角,实地大,再加上右边白△二子比图 1 中的白△二子更有弹性,白棋无不满。

## 第 22 型

### 星位左右小飞守角的情况

本型主要是不重视棋子效率的低手对局中经常出现的棋形。被称为“低手愚笨的双飞”。对周围棋子的配置最为敏感。中国的聂卫平九段最喜欢下这种棋形,在一部分职业棋手中间也很流行。但本型研究的目的绝对不是奉劝中低级棋手这样布局。

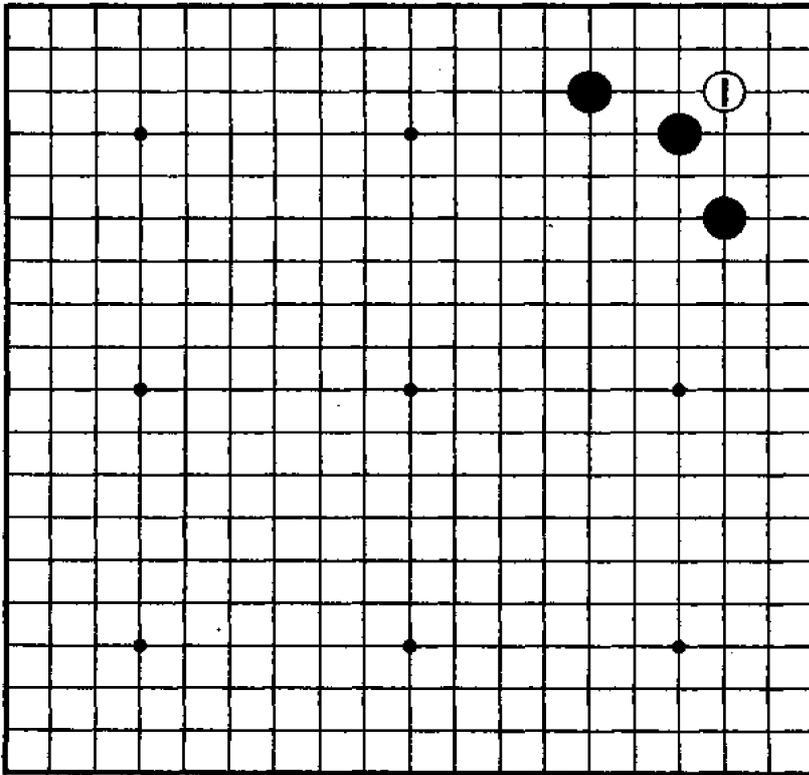


图 1

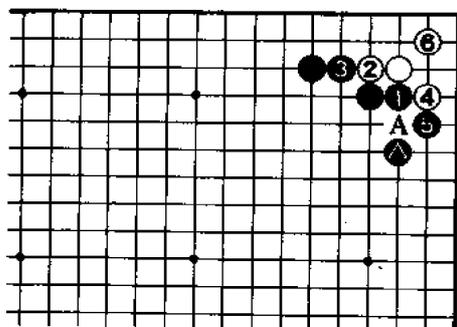


图 1(劫活)

“低手们”常常走黑▲子小飞,他们认为多走一路就能多围些实空。但事实上,绝对不是这样的。这种棋形不仅留有缺点,而且棋子的效率得不到发挥。黑 1 挡是当然的一手棋。白 2 长、4 扳、6 虎,白棋是劫活。

图 2

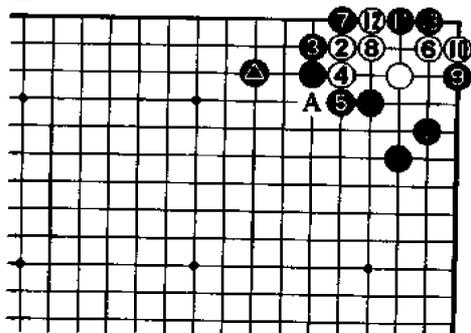


图 2(杀白棋的强手)

黑棋为了杀白棋,黑 1 是强手。白 2 飞、4 顶、6 虎,为求活棋。至黑 13, 白棋被杀。

由于白有 A 位断,作为黑棋走 1 位飞的前提是上边有黑▲子接应。

图 3

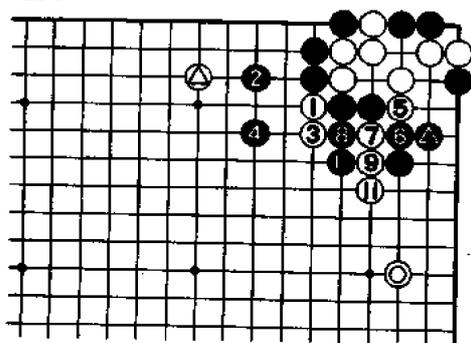


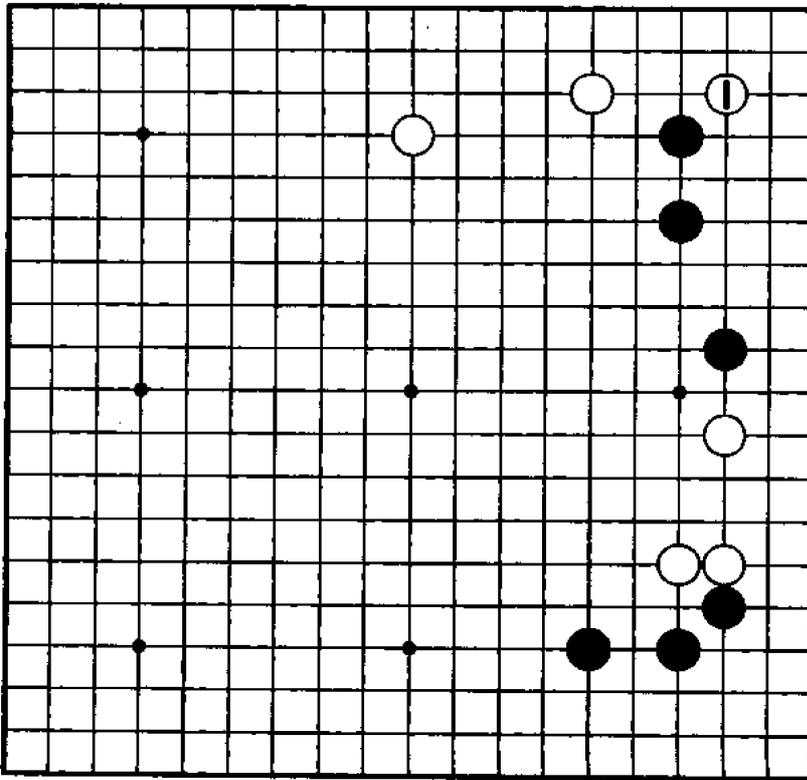
图 3(白棋反杀黑棋)

相反,周围有白△、◎子时,黑▲小飞,意图杀白棋,反而是自取灭亡。白 1 断,进行猛烈的反击。至白 11, 白棋反杀黑棋。

## 第 23 型

### 挡的方向

右上角黑棋星位一间跳、大飞守角，白 1 点三·3 打入是实战对局中最常见的棋形。在此形状下，周围的棋子配置将决定应对的方法。



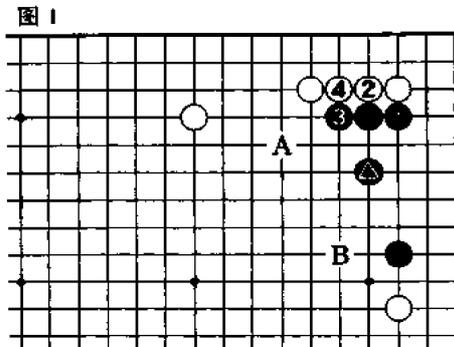


图 1(重复)

黑 1 挡若不是在特殊情况下是不及格的。白 2 长, 白棋联络, 棋形漂亮。白 4 接, 白棋实地大, 没有余味。相反黑棋棋子太过于重复, 没有发挥棋子应有的效率。黑●子的位置应当走在 A 或 B 位。

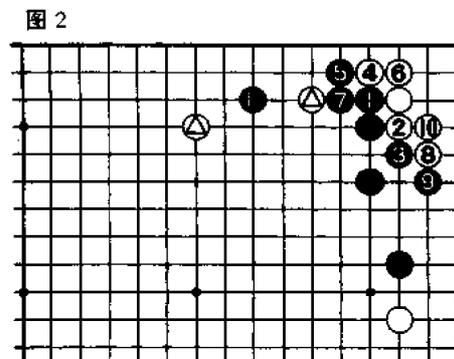


图 2(白棋恶手)

黑棋应于 1 位挡。接下来白棋选择是否渡过是很痛苦的事情。白 2 长是恶手。在围棋对局中是不愿让对手走虎的形状的。白 4、6、8、10 两个扳粘后, 白棋虽然活棋, 但两端的出路都被封锁住。黑 11 分断上边白△二子的联络。白棋生不如死。

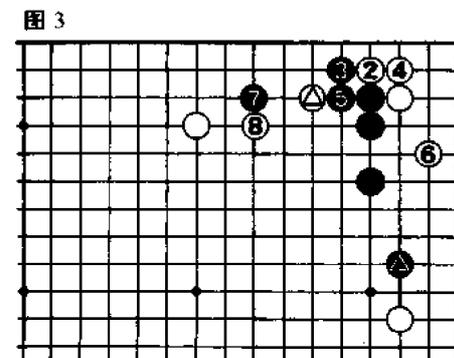


图 3(黑棋失败)

白 2、4 扳粘是正确的次序。黑 3、5 扳粘, 切断白棋联络。白 6 小飞, 白棋活角, 最大限度破掉边上的黑阵。虽然上边白△子受到伤害, 但黑棋阵形被破, 明显是黑棋不满。黑●子没有占据理想的位置。白 8 简单处理棋形。白棋满足。

图 4

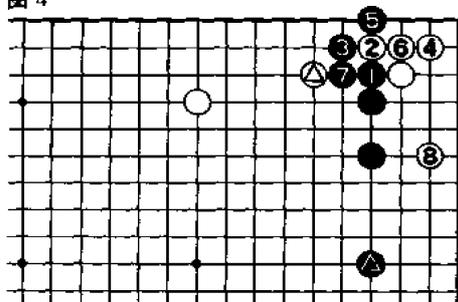


图 4(“虎”的下法)

此型由于黑▲的位置在四线,白4位虎。再于白8位大飞的下法对右边黑▲子开拆的大模样的侵消非常有力。

图 5

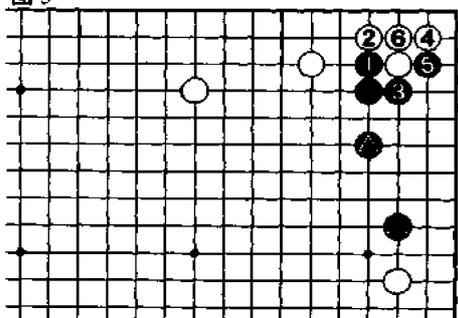


图 5(简明)

黑1挡,白2扳过是简明的下法。至白6,黑棋虽然允许白棋占得大空,但黑▲子的位置有活力,可以确保右边实空。这样黑棋先手在握,可以对右边的白棋展开攻击,黑棋满意。

图 6

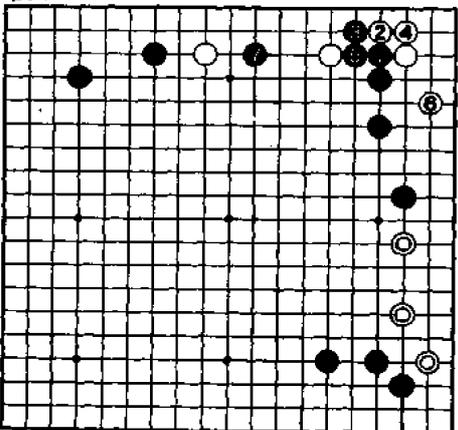


图 6(特殊情况)

在本图的布局形势下,黑棋可以考虑3、5位扳粘,切断白棋联络。至白6,白棋虽然破掉右上边黑棋阵形,但黑7打入,黑棋可以掌握上边的主动。由于右边白◎子阵形比图5中的布局安定,所以右边的价值低,黑棋选择7位打入,黑棋成功。

## 第 24 型

### 厚势的威力

同样是黑棋星位一间跳守角,但周围棋子配置和第 23 型完全不同。右边黑阵形宽广,黑棋要注意上边和白棋之间的短兵相接。

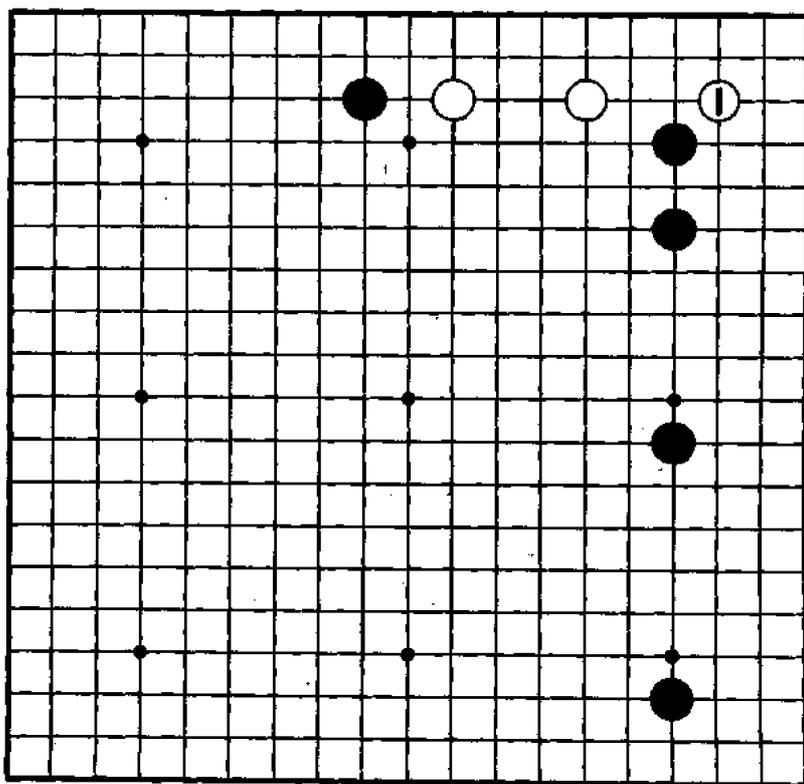


图 1

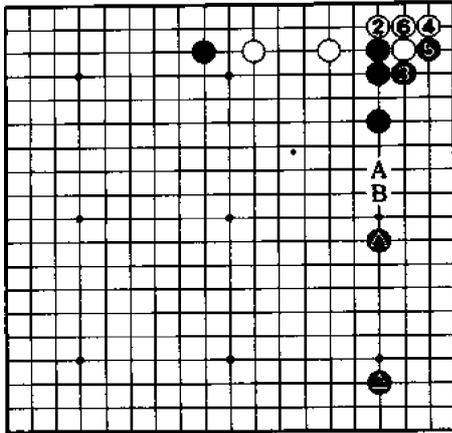


图 1(索然无味)

黑 1 挡是当然的一手棋。白 2 扳, 重要。如果黑棋还按照第 23 型的下法, 走 3 位拐、5 位扳, 则白 4 虎、6 接, 白棋干净地联络, 并且角地和上边的实空大。相反, 右边黑阵虽然宽广, 但棋子间联络疏松, 白棋有 A 或 B 位打入的余味。本图黑棋的下法索然无味。

图 2

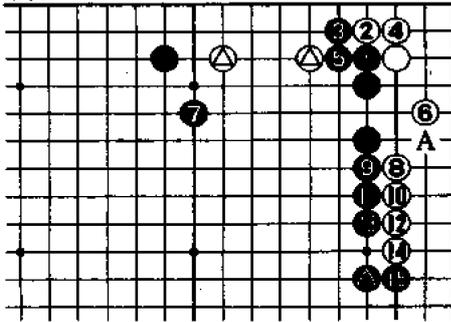


图 2(黑棋厚势)

下面看看黑 3、5 位扳粘, 切断白棋联络的情况。白 6 飞, 破右边黑阵。黑 7 飞封, 上边白△二子已动弹不得。至黑 15, 黑棋得外围厚势, 上边白△子自然死亡。

图 3

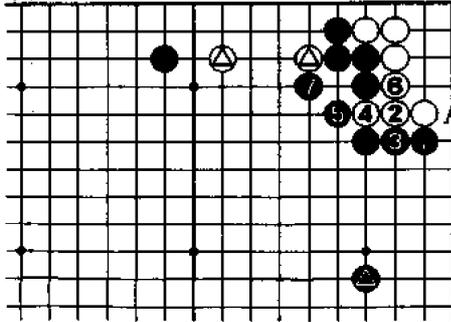


图 3(另一种选择)

黑棋若想守住右边实空, 黑 1 跳, 是封锁白棋的好手段。至黑 7, 黑棋守住右边实空, 黑棋厚实, 上边白△二子变薄。黑 1、3 竖起一道墙, 和右边黑棋的间隔适当。

图 4

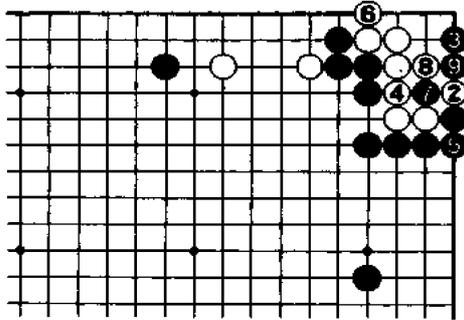


图 4(劫争)

上图白 6 若脱先, 黑 1 扳, 至黑 9, 双方形成劫争。

图 5

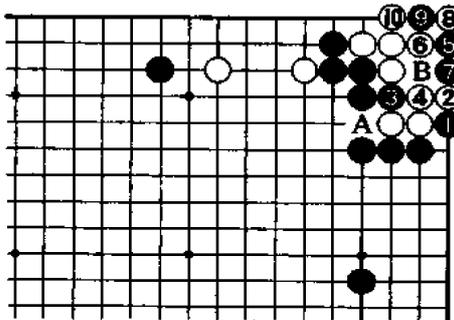


图 5(白棋活角)

图 4 中的黑 3 先手于本图 3 位冲是大恶手。白 8 打是妙手, 和图 4 不同, 本图中白棋活棋。黑 9 提子, 白 10 打。由于外围黑 A 位漏一气, 所以白 B 位打, 黑棋不入气, 白棋净活。

图 6

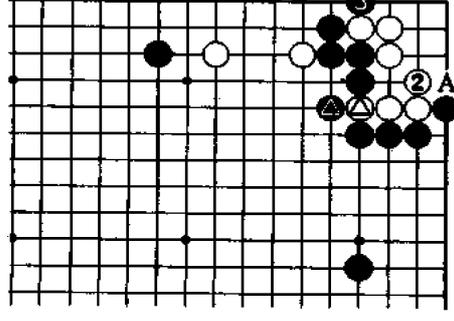


图 6(自撞一气的恶果)

白棋认为黑棋有缺点, 白△子冲与黑●子挡交换后, 白棋脱先。白棋这么下, 无疑是自杀。黑 1 扳, 白棋不能 A 位扳, 简直就是一个悲剧。黑 3 扳, 白棋眼位不足, 白棋一副惨死状。因此, 棋手应该知道自撞一气的恶果有多大。

## 第 25 型

### 小飞守角的三·3 打入

右上角白棋小飞挂角,黑棋小飞应对是最常用的、最平凡的下法。棋手应该切实熟练掌握三·3 打入的处理方法。

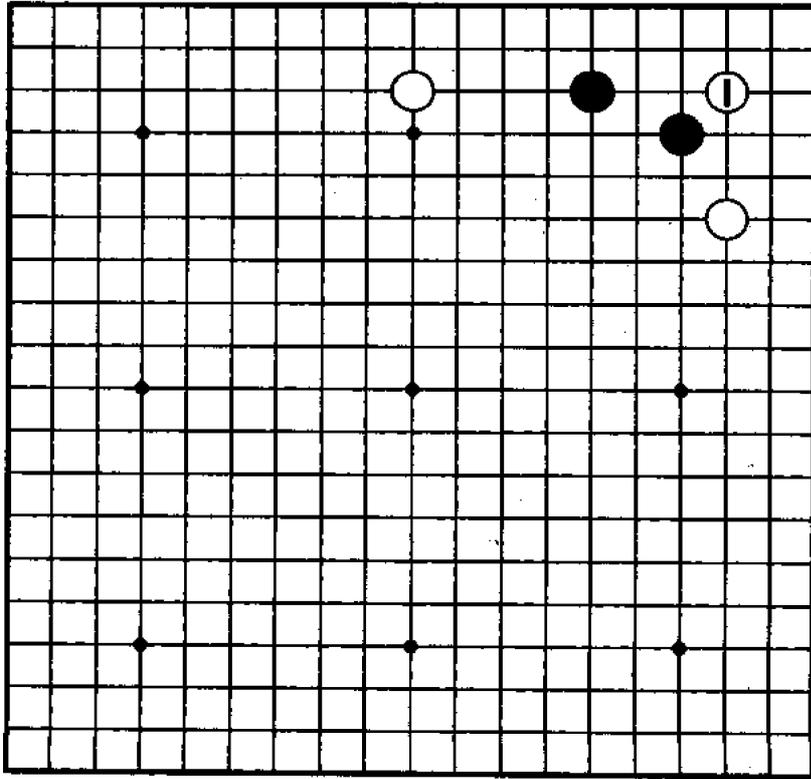


图 1

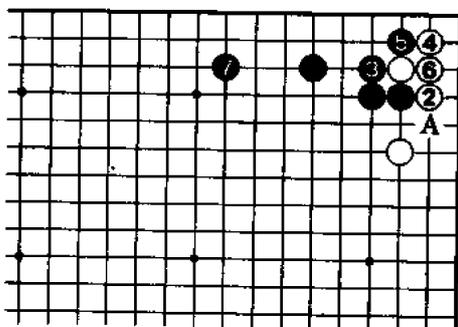


图 1(黑棋正确)

黑棋小飞守角,白点三·3打入后,黑棋挡的方向很重要。黑1挡是必然。白2扳,若右边白棋坚固,则黑棋于A位切断的下法不成立。若黑棋盲目阻挡白棋渡过,让出角地实空,黑棋反而丧失了根据地,成为受攻的对象。至黑7,黑棋应对正确。

图 2

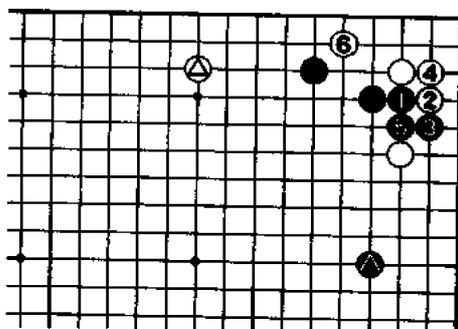


图 2(切断)

本图情况有所不同。上边白△子占据了黑棋开拆的好点,而右边有黑●子配置,黑棋有更大的发言权。黑3切断是正确的下法。

图 3

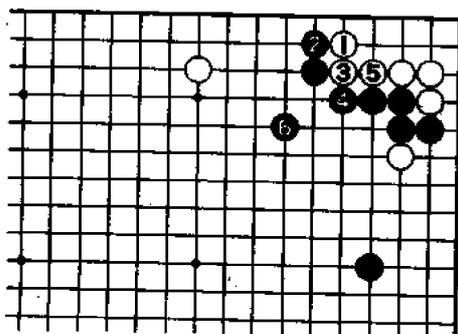


图 3(一厢情愿)

白1飞,黑2挡,不是正确的选择。白3冲,黑4挡是必然。白5接,白棋活棋。黑6飞,一石二鸟,既补了断点,又扩张了右边的势力范围,是一个绝佳的点。但这只是黑棋的一厢情愿。

图 4

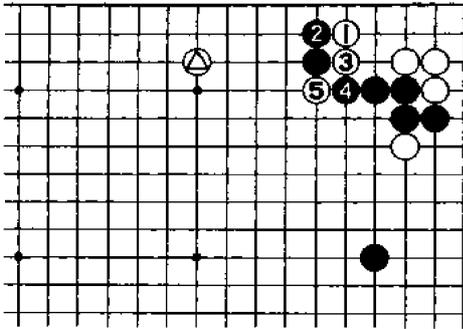


图 4(粉碎黑棋的梦想)

白 5 断是强手,一举粉碎黑棋的梦想。其成立的前提条件是上边有白△子接应。至此,困难的一方是黑棋。

图 5

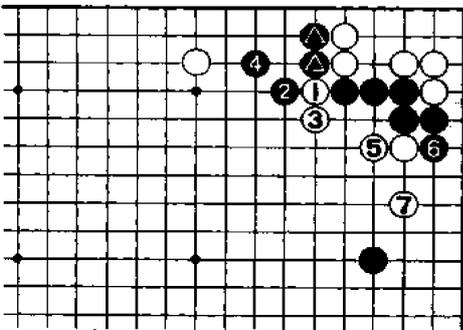


图 5(黑棋失败)

白 1 断,黑△二子已不好处理。黑 2 打,白 3 退,黑 4 虎补断。至白 7,黑棋失败已成定局。

图 6

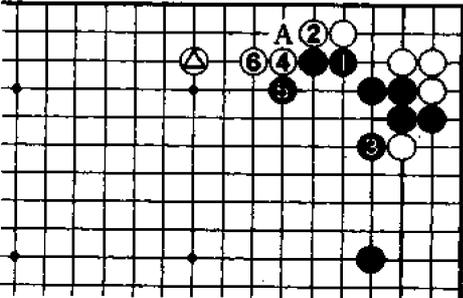


图 6(简明的选择)

事实上,上边有白△子分投,黑棋没有发展的余地。由于右上角白棋是活棋,所以黑棋没有理由切断白棋。黑棋应该在右边投入兵力。

黑 1 退,白 2 长。黑 3 虎,压制右边白一子是沉着的下法。白 4、6 渡过,黑棋外势强大,并获得先手。

## 第 26 型

### 尖顶后的打入

在白棋小飞挂角,黑▲子尖顶,白△二子长的情况下,白1点三·3打入是让子棋中常见的棋形。虽然黑▲子小尖多少缓和了白棋点三·3的威力,但黑棋仍然很头痛。黑棋应对错误的话,整个角上都可能被白棋占据。因此,黑棋行棋要慎重。

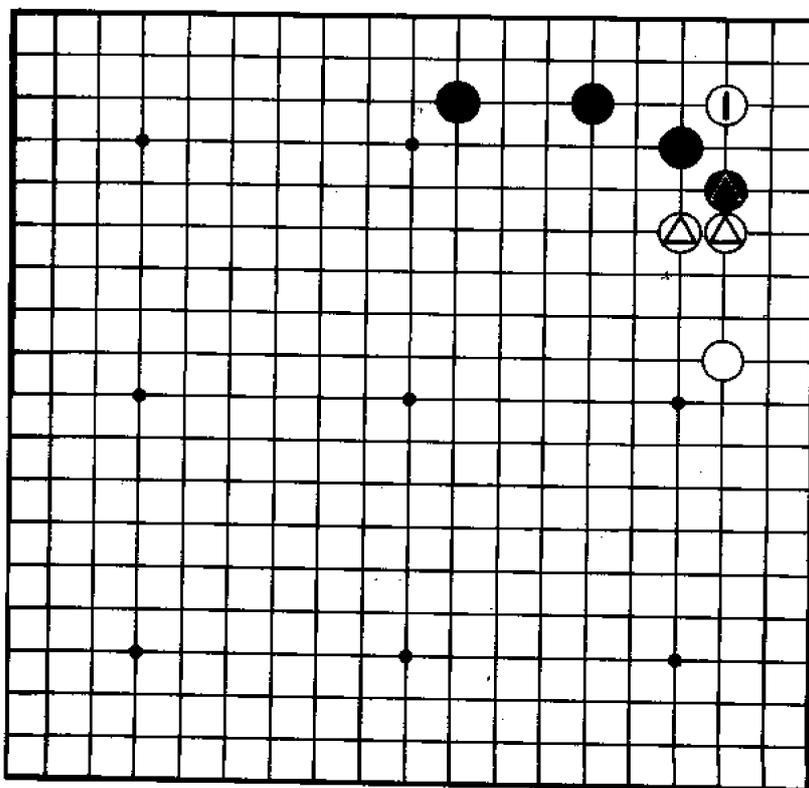


图 1

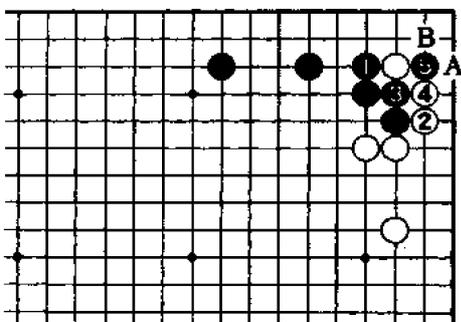


图 1(黑棋屈服)

黑 1 挡是屈服的状态。至黑 5，以后白棋留有 A 或 B 位的官子余味。

图 2

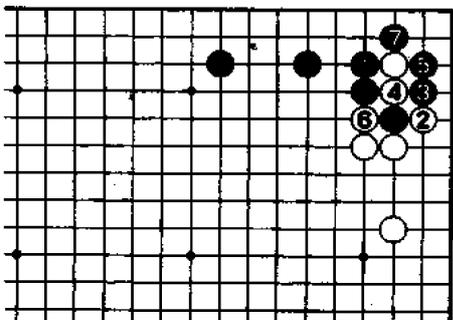


图 2(下下策)

至黑 7，是本型的另一种下法。和图 1 相比，本图的下法是黑棋的下下策。白 6 先手提黑一子，白棋厚势，棋形安定。

图 3

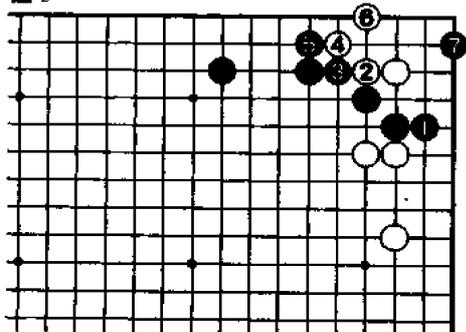


图 3(切断白棋联络)

黑棋应该 1 位立，切断白棋的联络。黑 1 意图威胁右边白棋的根据地，对白棋进行攻击。白棋 2 位长，至黑 7，白棋眼位不足。

图 4

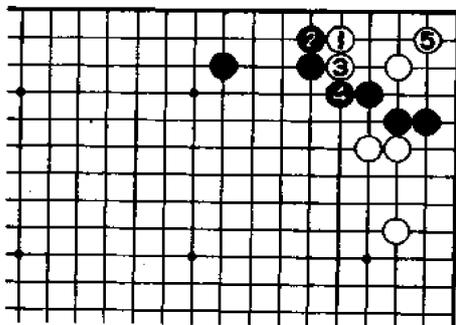


图 4(白棋腾挪)

白 1 飞、3 顶、5 尖，白棋棋形有弹性，不易死棋。看下图。

图 5

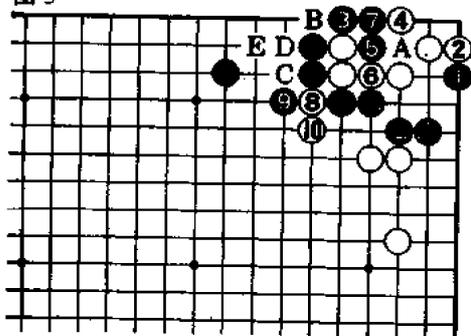


图 5(黑棋无理)

续上图。黑 1 小飞，欲置白棋于死地，黑棋无理。黑棋为了杀白棋，黑 3 扳。白 4 倒虎是好棋。白棋虽然自身无法活棋，但也巧妙地引诱黑棋撞紧了气，白 8 断，右边黑 4 子被杀。以下黑 9 打，白 10 退。如果黑 9 脱先，则白 A、黑 B、白 C、黑 D、白 E。

图 6

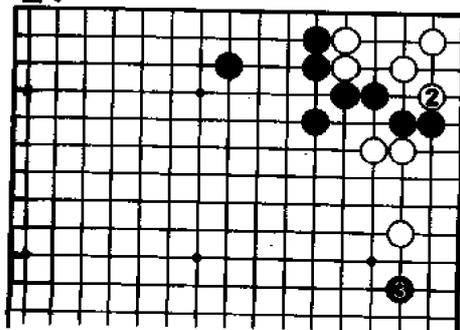


图 6(从大局考虑)

此时，黑 1 虎补断是沉着的一手棋，迫使白 2 活角，活角。黑 3 先手夹攻右边白三个子，黑棋可以把右上角的损失弥补回来。从全局考虑，大局观很重要。

# 第 27 型

## 对手强大时

虽然本型同样是白棋小飞挂角,黑棋尖顶,白1点三·3打入,但和第26型周围的情况和处理方法显然不同。第26型中,黑棋上边有援军,白棋右边不安定。而本图正相反,黑棋上边无援军,右边白△子一间跳,白棋厚实。

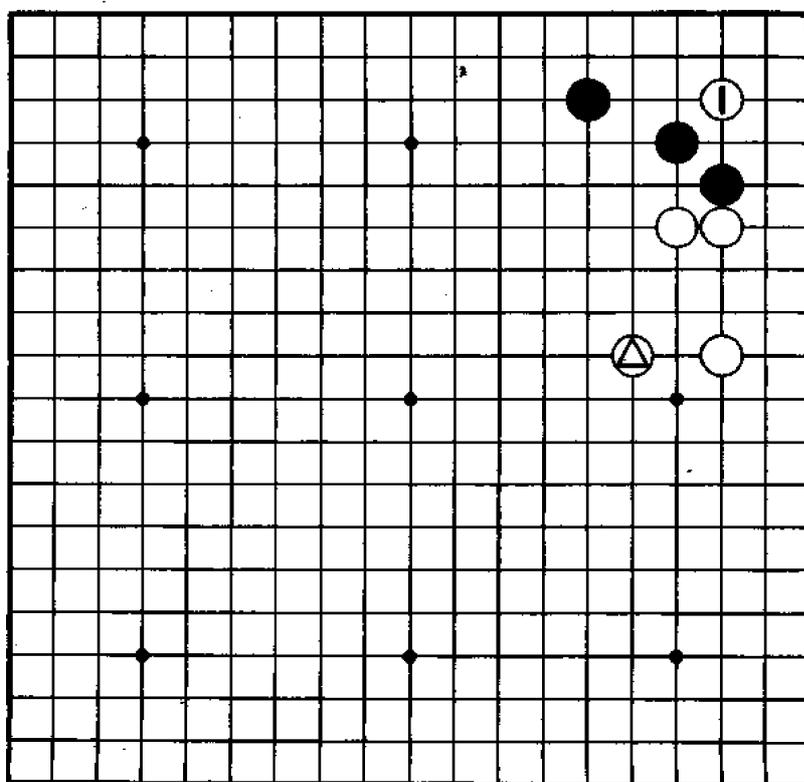


图 1

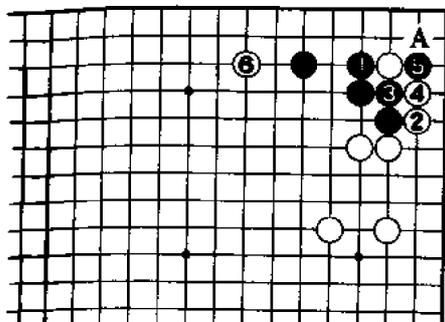


图 2

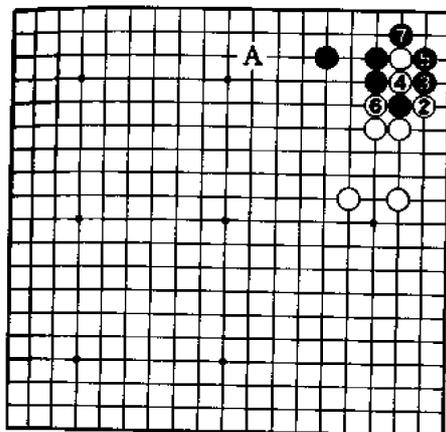


图 3

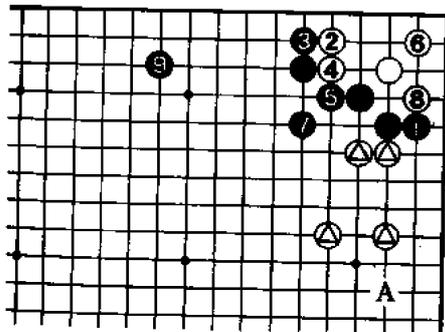


图 1(黑棋不满)

“对手强大时，允许其渡过是顺理成章的事。”但本图中，黑 1 挡是黑棋懦弱的表现。白 6 夹攻黑棋是先手。若黑棋脱先，则白 A 位渡过，夺去了黑棋的根据地，黑棋受到攻击。

图 2(黑棋屈服)

至黑 7，黑棋活棋。但白 6 先手提黑一子，白棋厚实，黑棋明显示弱。黑 3 以下的处理方法是在上边 A 位有白子夹攻，黑棋生死不明的情况下，进行防守时才采用的下法。

图 3(黑棋充分)

黑 1 挡，切断白棋联络，是很有气势的一手棋。和第 26 型一样，白 2 飞。至白 8，白棋活角。黑棋获得先手，黑 9 占上边大场，黑棋不坏。本图中，黑 1 立比较有力，以后黑棋 A 位夹攻时，黑棋有攻击白△数子的味道。

图 4

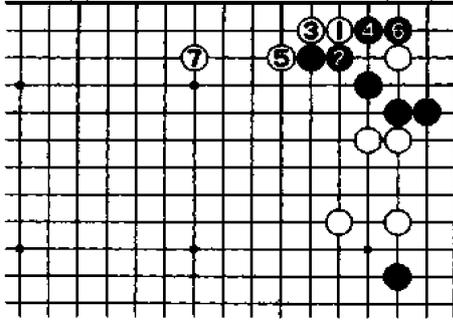


图 4(确保实地)

黑棋还有本图的处理手段。黑 2 并挡,白 3 长,黑 4 扳,保全角地实空。

图 5

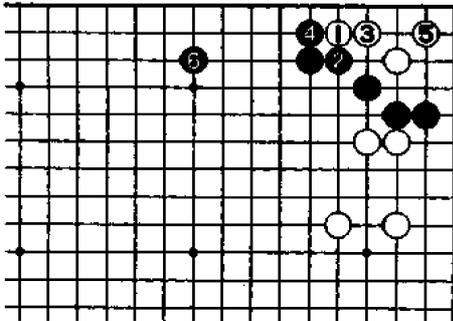


图 5(妥协)

白 3 退,至黑 6,黑棋占边,白棋占角,双方均无不满。和图 3 相比,结果是大同小异。

图 6

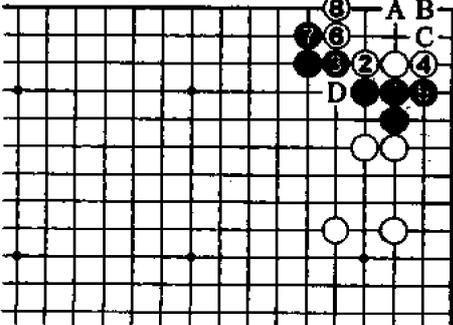


图 6(黑棋负担)

对于白棋点三·三打入,黑棋有 1 位团,愚形阻渡的下法,但不适合本图的情况。至白···角上黑 A、白 B、黑 C,形成劫争。如果黑棋打输此劫,黑棋有 D 位被断的负担。

图 7

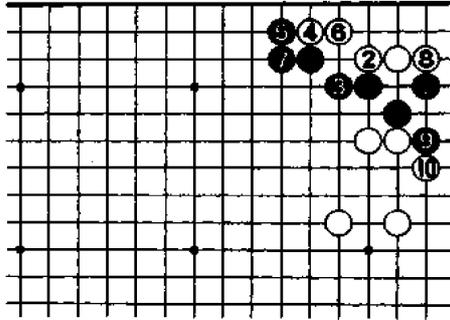


图 7(黑棋不及格)

黑 1 尖是中低级棋手最爱用的手段，黑棋不及格。白 2 长，黑 3 长，至白 8，角上白棋活棋。黑 9 虎，寻求补偿。白 10 扳，黑棋没有好的后续手段。

图 8

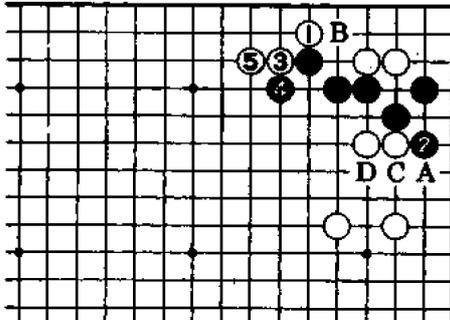


图 8(黑棋天真)

白 1 托，黑 2 虎。黑棋的意图是白 A 位挡，黑 B 位断，杀角地白棋。但黑棋太天真了，白棋立即在 3 位扳、5 位长，捞取实地。黑 C 位扳，捞取便宜，则白 D 位拐，黑棋没有了不起的后续手段，黑得不偿失。

图 9

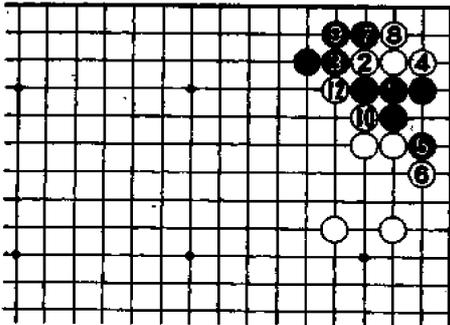


图 9(黑棋无理)

黑 3 企图杀白角，白 6 后，黑 7、9 扳粘杀白棋是无理手。至白 12 反而右边黑棋被杀。

## 第 28 型

### 如何应对常见的棋形

右上角白棋挂角,黑●一间跳、小尖守角,白1点三·3是实战对局中常见的棋形。

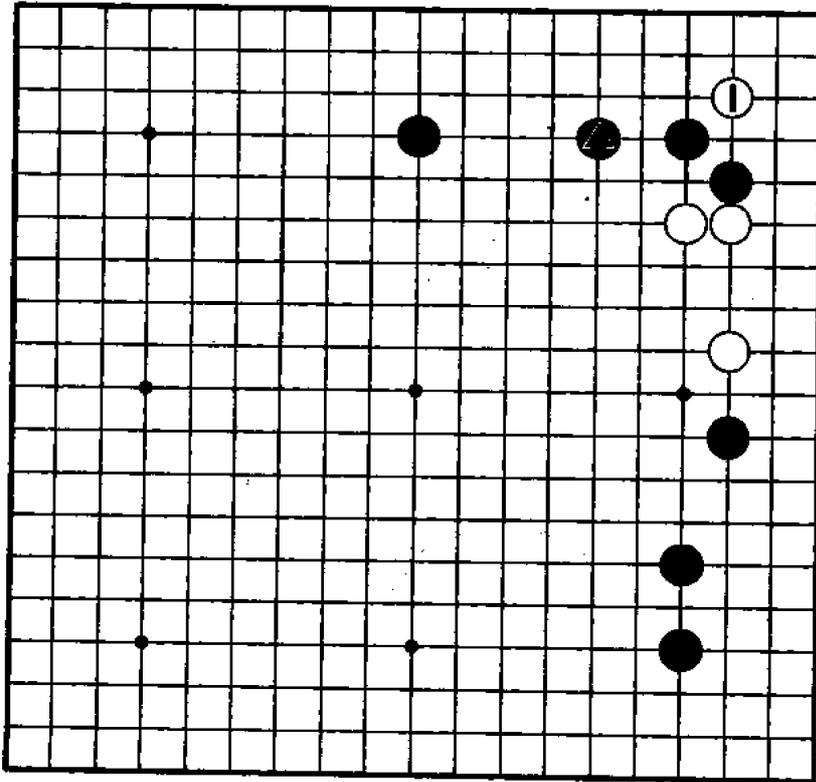


图 1

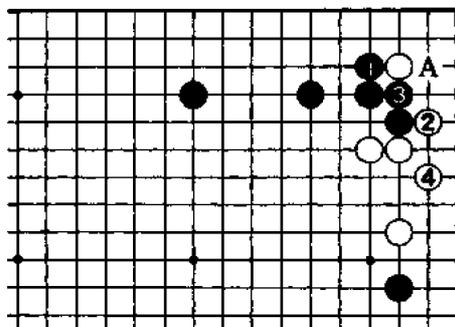


图 1(软弱)

黑 1 挡软弱,从攻击右边白棋的立场上考虑,这手棋有利于对手做眼,应该受到批评。白 2 扳,迫使黑 3 退,黑棋屈服。白 4 虎,是沉着的下法。以下白 A 位可以渡过,可以确保眼位。

图 2

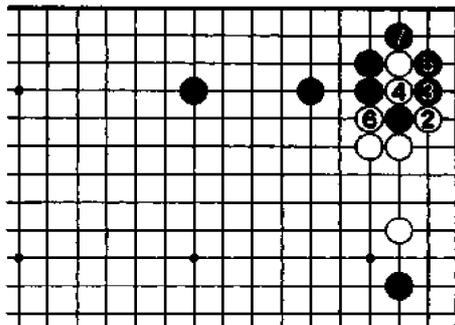


图 2(白棋有利)

如图,至黑 7 与图 1 相比,黑棋更坏。白 6 先手提黑一子,本来成为受攻的白棋却获得了安定。白棋有利。

图 3

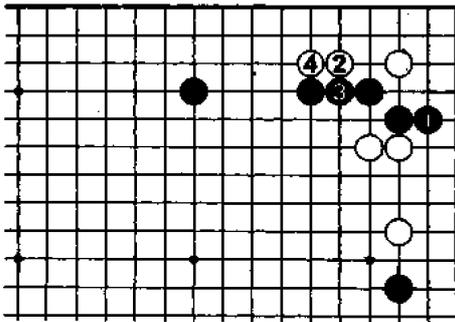


图 3(切断)

右边白棋没有活棋,黑 1 立,切断白棋联络是当然的一手棋。白 2 点刺、4 长是中盘定式下法。下一手黑棋的选择很重要。

图 4

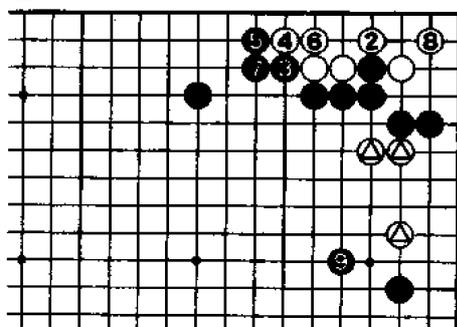


图 4(黑棋占绝对优势)

黑 1 冲、3 扳是好次序。白 4 扳,黑 5 连扳,至白 8,白棋活角。在铜墙铁壁式的外势下,黑 9 飞,对右边白棋进行攻击,黑棋节奏好。右边白△数子很危险,白棋困难。白棋应该寻求变化。

图 5

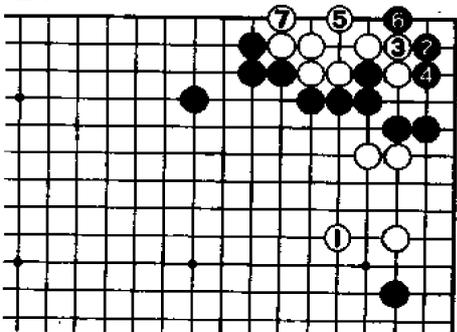


图 5(白棋寻求变化)

白棋在角地脱先,走 1 位跳,补强右边很大。黑 2 点严厉,白 3 只能接。至白 7,白棋活棋很痛苦。黑棋不错。

图 6

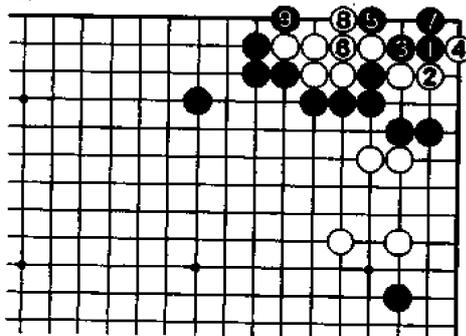


图 6(劫争)

黑 1 点,白 2 切断,白棋无理。黑 3 断,白 4 扳。至黑 9,角上白棋劫活。本劫黑棋无负担。

图 7

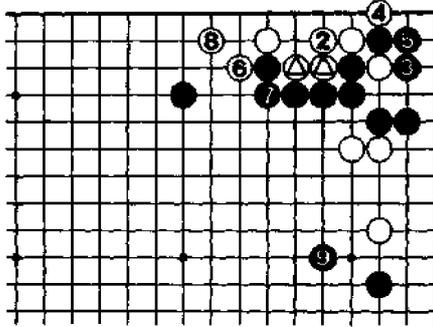


图 7(黑棋猛攻)

黑棋也有避免走上图的变化手段,黑 1 断。白△二子是角上的棋筋,白 2 接是当然的一手棋。至白 8,白活棋,破掉上边黑阵。相反,白棋角上实地受损,并且还把宝贵的先手让给了黑棋。黑棋以强大的外势作背景,黑 9 飞封,黑棋掌握主动权。

图 8

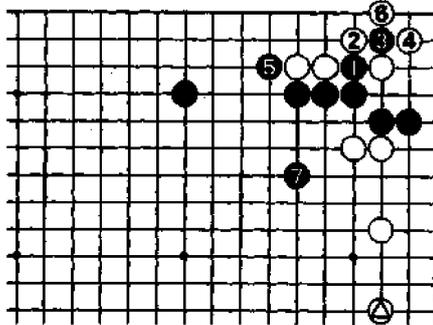


图 8(注重大局)

和前面的图形不同,本图中右边有白△子接应。黑棋意图在上边走大模样。黑 1 冲、3 扳,结果和图 7 完全不同。白 4、6 提黑一子,应验了“吃在断的一边”的棋训。黑棋争得先手,黑 7 二间跳,构筑大模样。

图 9

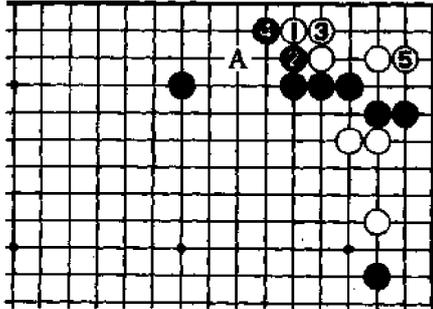


图 9(白棋寻求变化)

白棋忌讳黑棋有多种选择的机会,另谋他策。白 1 尖,就是这个目的。黑 4 扳,白 5 退,白棋呈活棋的形状。白棋还有 A 位点的有力手段。

## 第 29 型

### 愚形切断很有力

黑棋对白 1 点三·3 的有力手段之一是黑 2 团，愚形切断白棋联络。因为黑 A 位立，切断白棋联络的话，角上的白棋可轻松活棋。

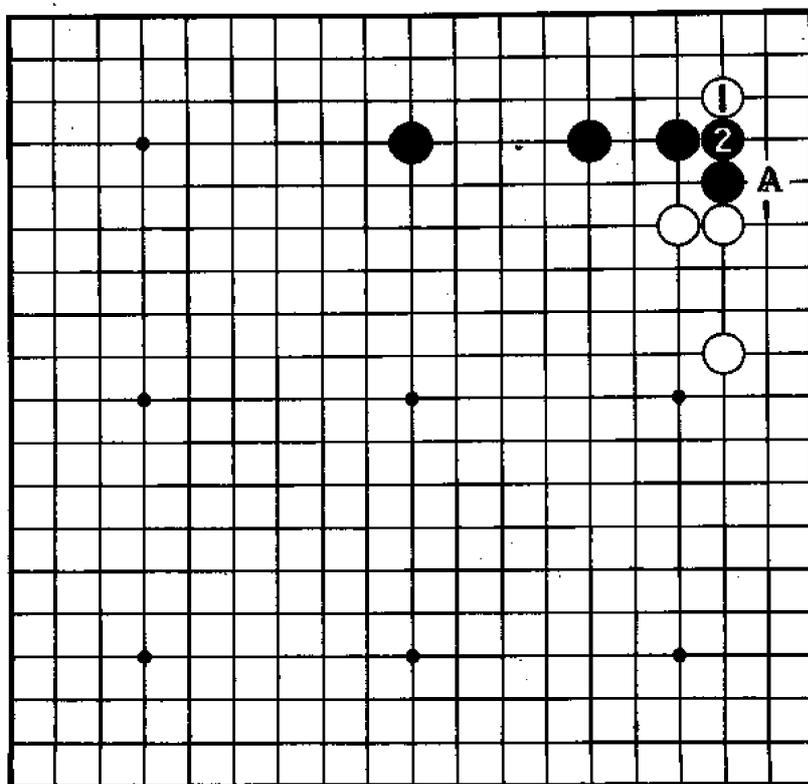


图 1

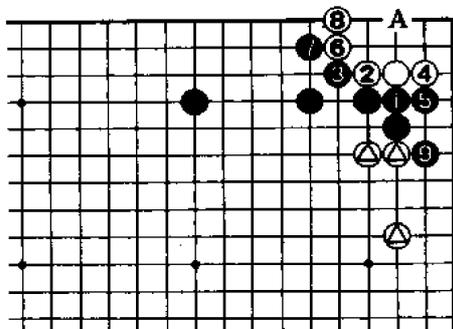


图 1(白棋恶手)

黑 1 团, 白 2 长, 是白棋最差的活棋手段。至白 8, 白棋是活形。黑 9 扳, 右边白△数子变薄。并且黑棋还有在右上角 A 位点的余味。

图 2

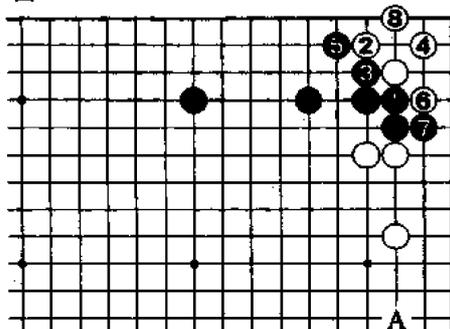


图 2(白棋活角)

本图中, 白 2 尖是活棋的形状。至白 8, 白棋净活。虽然右边白棋薄, 但白棋右上角结果比图 1 要好。另外, 白棋不在 8 位做活, 而改于 A 位拆, 则右边白棋大龙安定。右上角白棋还可以利用打劫活棋。

图 3

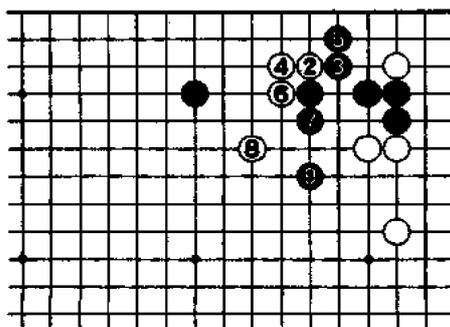


图 3(转换)

白棋 2 位托, 至黑 9, 白棋不在角地活棋, 转身破上边黑阵, 形成转换。

# 第 30 型

## 白棋渡过

右上角黑棋星位一间跳、小尖守角，白1点三·3打入。右边白棋厚实，没有缺陷，如果黑棋允许白棋活角，黑棋就无法得到补偿。

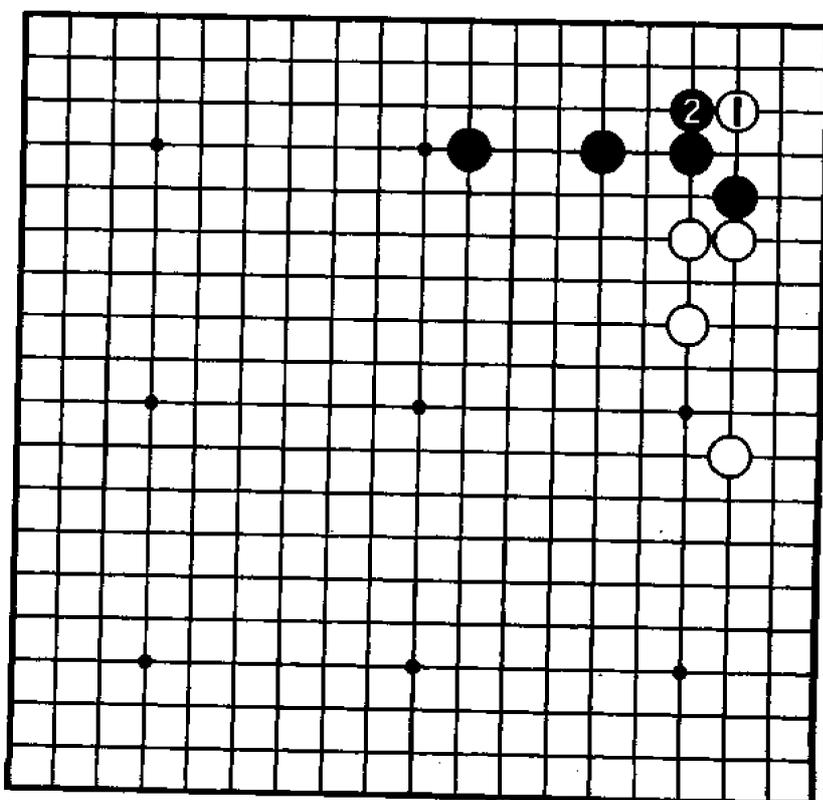


图 1

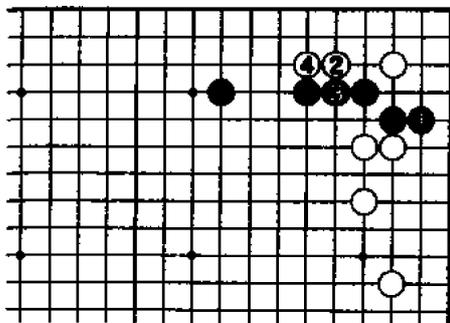


图 1(上边黑阵崩溃)

右边白棋阵形厚实，没有任何余味。黑 1 立，是比较固执的下法。白 2 点刺，4 长，白棋轻易地破掉上边黑阵。而黑棋却没有做什么作为。

图 2

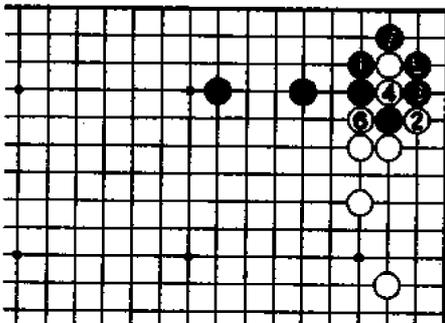


图 2(正解)

以前黑 1 立被指责是懦弱的下法，但在本图中却是正解。至黑 7，虽然黑棋部分受损，但黑棋可以干干净净地守着上边和角地实空。

图 3

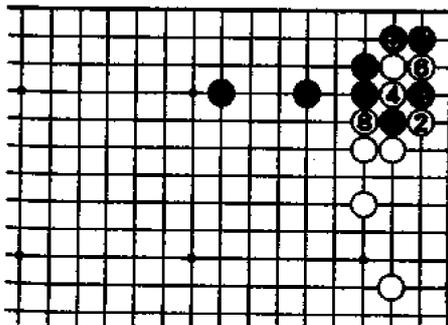


图 3(争先手)

图 2 黑棋虽然干净利落，但黑棋落后手，黑棋如果不满，也有争先手的下法。至白 8，黑棋损失一点实地，却可以争得宝贵的先手。如果黑棋没有必要争先手的话，最好不要这样下棋。

# 第 31 型

## 黑棋防守求安定

本型是白棋右边坚实,黑棋右上角不安定的形势图。在此情况下,黑棋进行防守,求得安全第一是非常重要的。和第 30 型相比,值得注意的是上边有白⊙子夹攻黑棋。

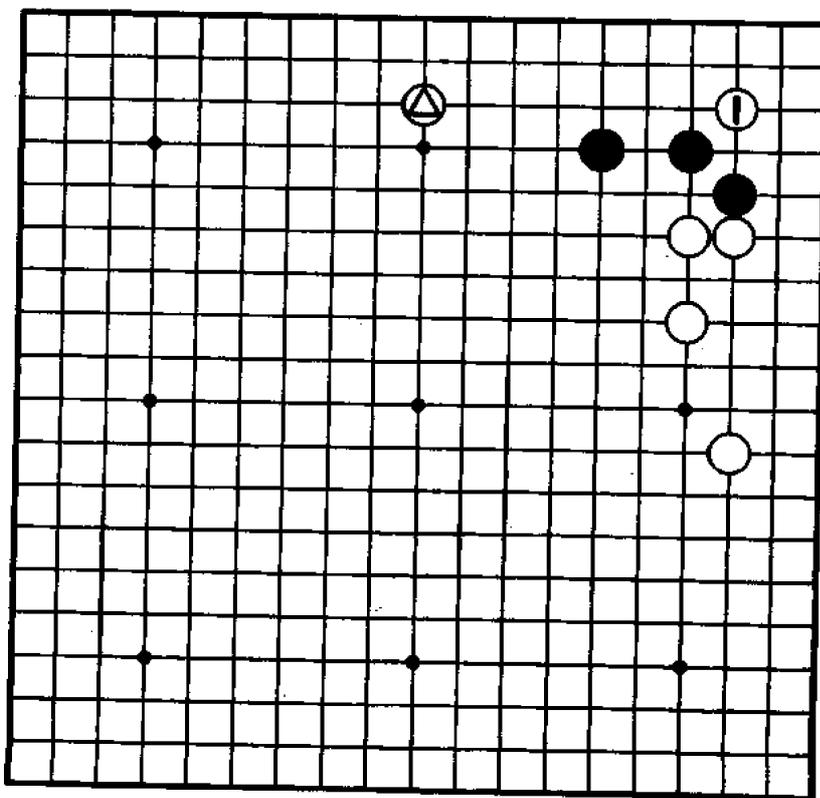


图 1

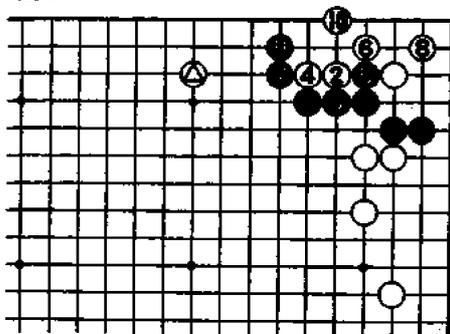


图 1(黑棋不安定)

黑 1 立, 切断白棋联络, 黑棋无理。至白 8, 白棋活角。由于外围白 ⊕ 子占据夹攻黑棋的好点, 黑棋只落下一个空空的外壳。

图 2

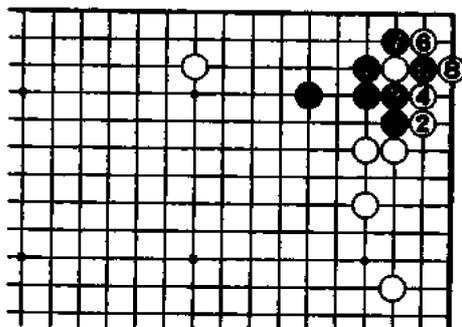


图 2(黑棋痛苦)

黑 1 挡, 方向正确。但白 2 扳, 黑棋困难。黑 5 断打, 似乎安定, 但白 6 反打、8 渡过, 夺去了黑棋的根基, 黑棋痛苦。

图 3

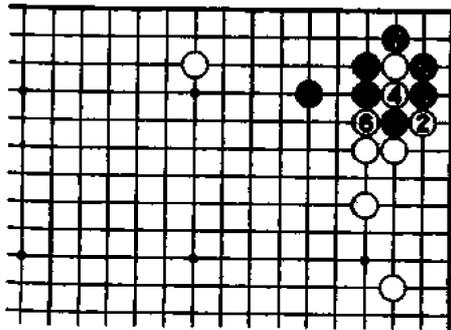


图 3(明智的下法)

黑 1 挡, 至黑 7, 是黑棋明智的下法。黑棋干干净净守角, 黑棋安定。黑无不满。

## 第 32 型

### 黑棋星位大飞守角

黑棋不走星位小飞,而走星位大飞守角,黑棋可以根据自己的作战意图和周围的情况,有多种应对方法可供选择。黑棋诱使白 1 点三·3,黑棋如何处理呢?

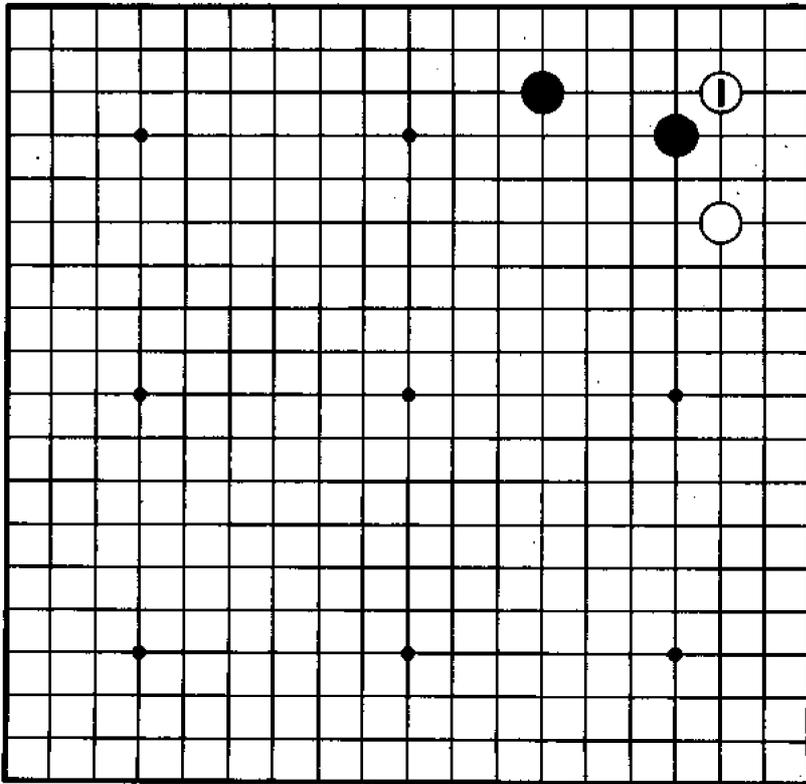


图 1

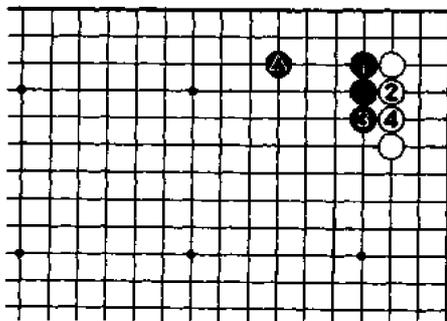


图 1(过于重复)

黑 1 挡，方向错误。至白 4，白棋抢得大片实地，而黑棋显得过于重复。棋训称“立三拆四”，而此时黑棋只是立三拆二。黑棋效率太低。

图 2

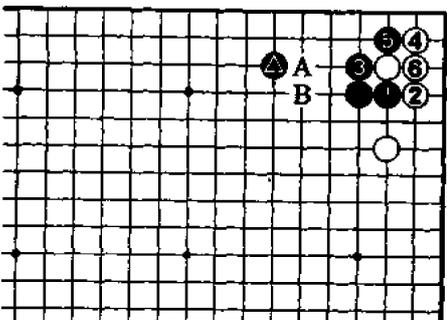


图 2(白棋不满)

黑棋应该考虑 1 位挡。白 2 扳，黑 3 拐，为时不晚。这一结果比黑子在 A 或 B 位要好。

图 3

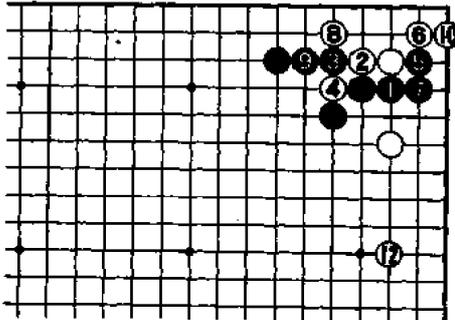


图 3(黑棋恶手)

黑 1 挡，白 2 长是急所。黑 3 扳二子头，则白 4 扭断，黑棋困难。黑 5、7 扳粘是一般秩序。白 8 打吃，黑 9 接，白 10 立，白棋活棋。黑 11 征吃白 4 一子是必然。角上白棋先手活棋。接下来，白 12 开拆是牵制黑棋势力的绝佳点。黑棋不满。

图 4

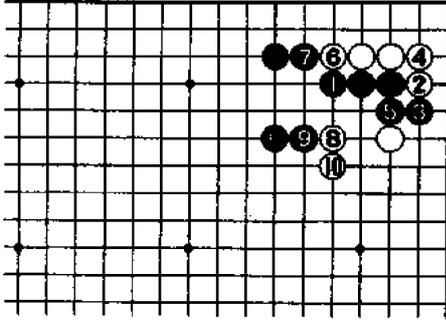


图 4(定式)

黑 1 长是正确的下法。白 2、4 扳粘, 6 位长, 白棋先手活角。白 8 一间跳, 牵制黑棋外势。至黑 11, 是一种定式下法。

图 5

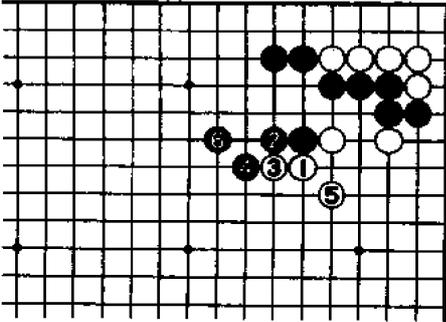


图 5(另一种方法)

图 4 中的白 10 长也有走本图 1 位扳的下法。至黑 6, 双方不相上下。

图 6

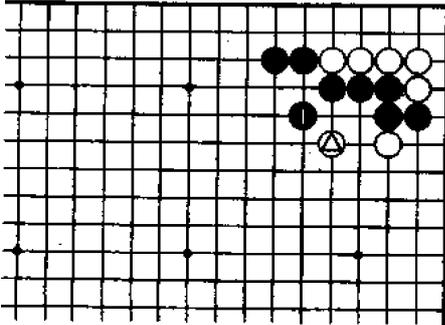


图 6(缓着)

白△子跳, 黑 1 虎补是缓着, 对白棋没有任何影响力。

图 7

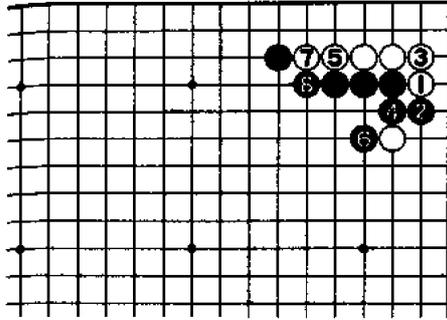


图 7(黑棋的选择)

白 5 长，黑棋不在 7 位应，有 6 位虎，压制白 1 子的选择权。如果右边有黑子，黑棋想围右边实空的话，可以选择这一下法。

图 8

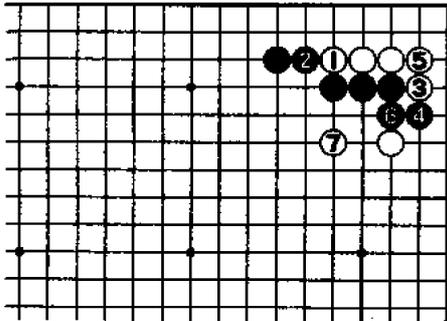


图 8(白棋的应手)

白棋若忌讳图 7 的下法，白在 3、5 位扳粘前，可先于 1 位长。至白 7，双方应对次序演变的结果和图 4 完全相同。

图 9

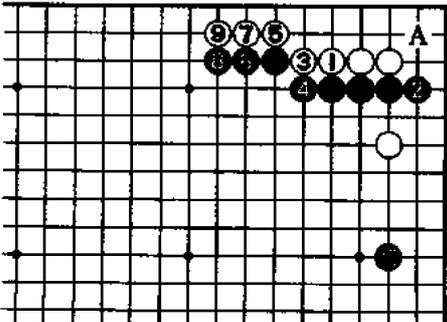


图 9(黑棋的新手)

白 1 长，黑 2 立是新手。至白 9，白棋被迫在三路行棋。黑棋争得先手，黑 10 夹攻右边白 1 子。黑棋虽然丢失实地，但却掌握了主动权。这一新手是林宣根八段最先走出的，从此以后棋手们非常喜欢采用本图的下法。

作为参考，若白 9 脱先在右边行棋，则黑 9 拐，还瞄着 A 位跳的余味，白棋痛苦。



图 1

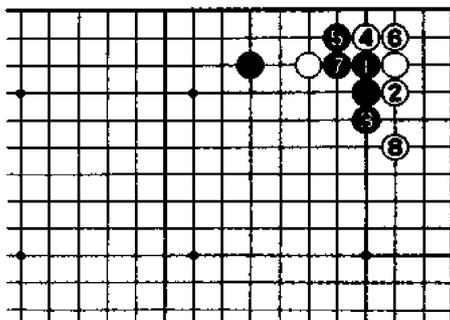


图 1(定式)

黑 1 挡,贯彻黑●子夹攻的初衷,方向正确。至白 8,是常见的定式下法。在以前,棋手们认为和白棋的实地相比,黑棋外势显得重复,黑棋受损。但在注重厚势和机动性的现代围棋趋势下,黑棋被认为是充分可战的局面。

图 2

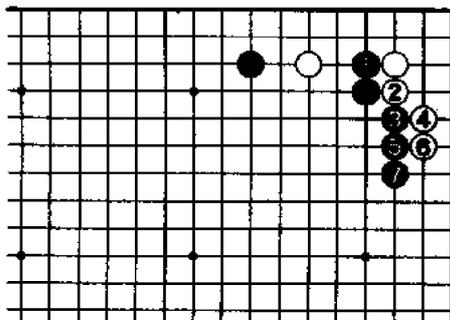


图 2(黑棋的幻想)

黑 3 扳二子头,结果如何呢?

白 4 扳、6 长,只不过是黑棋一厢情愿罢了。

图 3

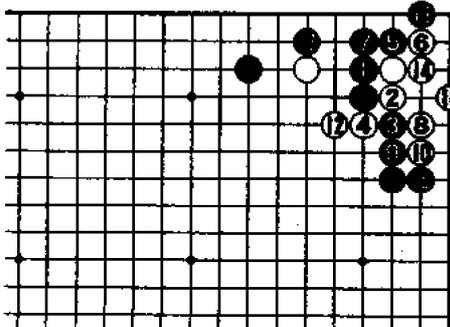


图 3(白棋困难)

黑 3 扳,白 4 立即扳断,不好。黑 5、7 扳粘是好棋。黑 15 挡,迫使白 16 活棋。黑 17 渡过,中腹白棋比较困难。

图 4

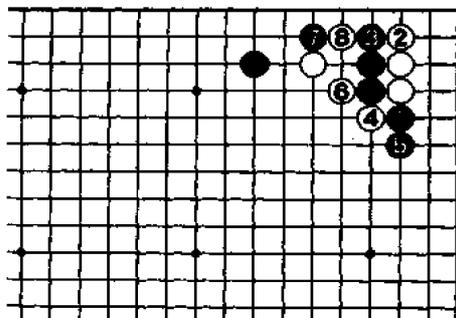


图 4(黑棋失败)

白 2 单立是好棋。黑 3 挡，白 4 扳断，黑棋失败。黑 7 托，似乎可以渡过，但白 8 挖，黑 3 子没有归路。

图 5

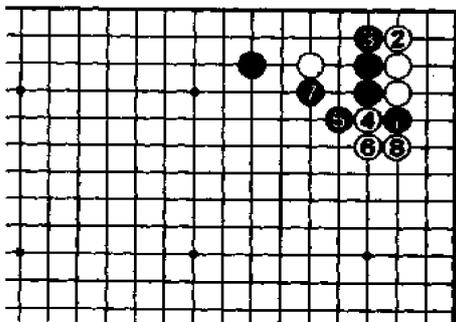


图 5(黑棋大损)

由于图 4 中黑棋失败，黑棋只能 5 位打。白 6 退，黑 7 虎，迫不得已，右边黑 1 子被白棋勾下。和图 1 相比，黑棋损失巨大。

图 6

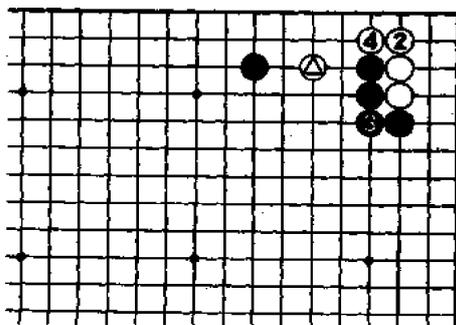


图 6(黑棋失败)

白 2 立，黑 3 接，则白 4 轻松渡过。黑棋失败。与当初黑棋隔断白 △ 子取势的构图显得矛盾。

图 7

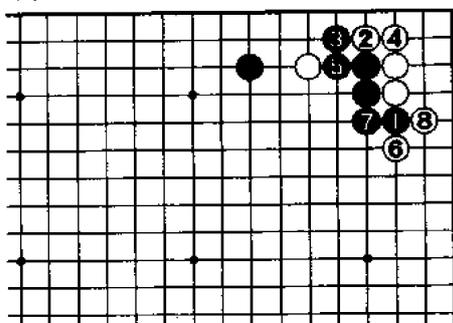


图 7(大恶手)

白棋还有对付黑 1 扳的另外下法。白 2、4 扳粘，6 位夹是行棋的次序。黑 7 接，白 8 渡过。黑棋 1 位冲变成大恶手。

图 8

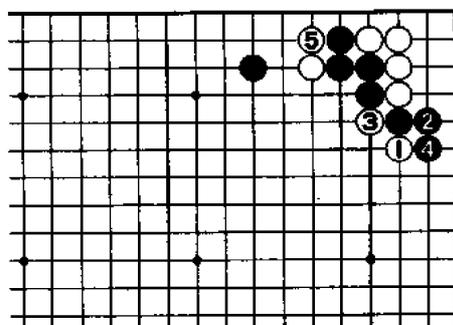


图 8(黑棋陷入困境)

白 1 夹，黑 2 立，白 3 断，黑棋崩溃。黑 4 拐，白 5 夹，上边黑子性命难保。

图 9

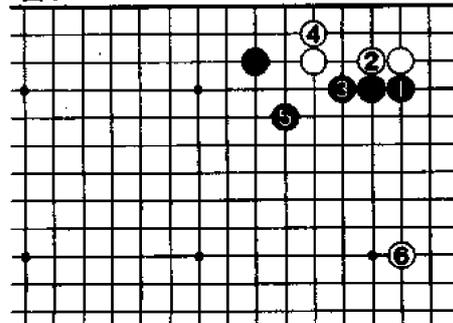


图 9

至白 6，黑棋外势被抑制。

第 34 型

黑棋三连星一间夹的变化

白棋小飞挂角,黑棋一间夹,黑棋意图利用右边三连星的威力。

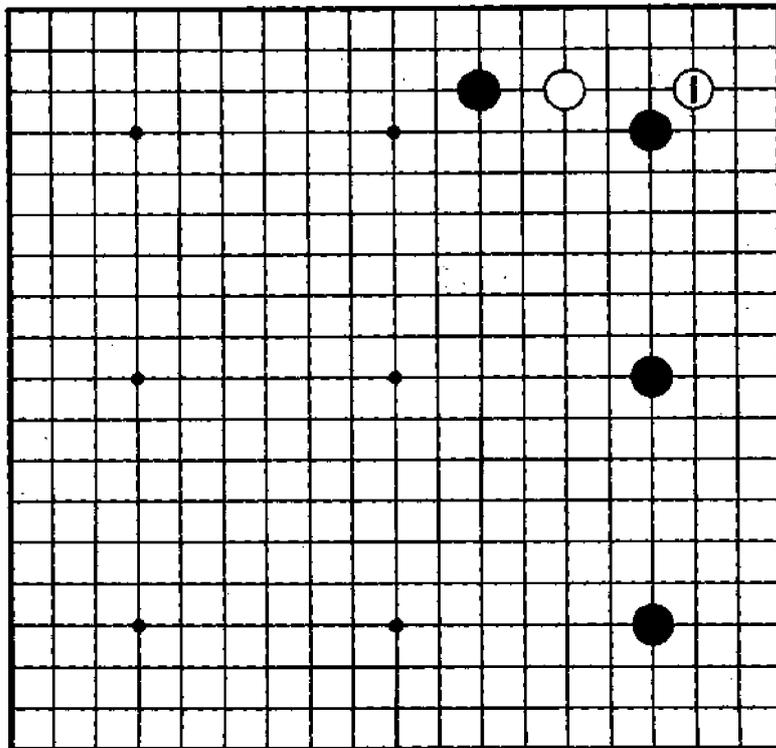


图 1

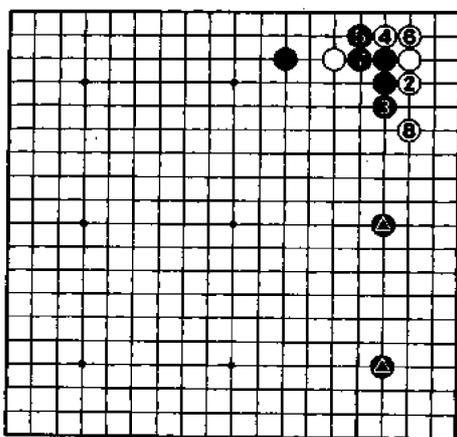


图 1(方向错误)

黑 1 挡，没有考虑利用周围棋子配置的情况，犯了方向性错误。至白 8，当初黑棋试图利用右边三连星的威力进行作战。而本图的结果是右边黑●2 子失去了光彩。

图 2

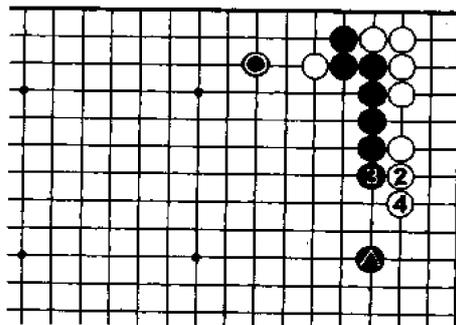


图 2(挺头)

黑 1 长，白 2、4 长，很自然就破掉了右边黑棋大模样。黑●子的处境很尴尬。引诱黑棋犯错误的原因是上边黑●子造成的。

图 3

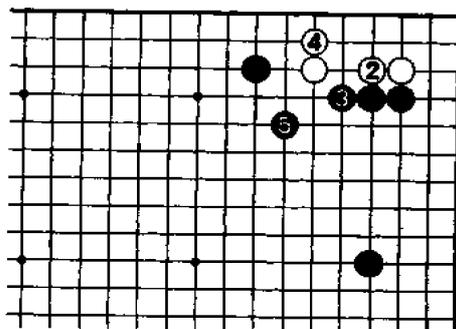


图 3(宇宙流的定式)

“在宽的一边挡下”的棋训在此非常适用。黑 1 挡，至黑 5 是常用的定式。黑 5 飞封，完成“宇宙流”大模样作战的基本构图。

图 4

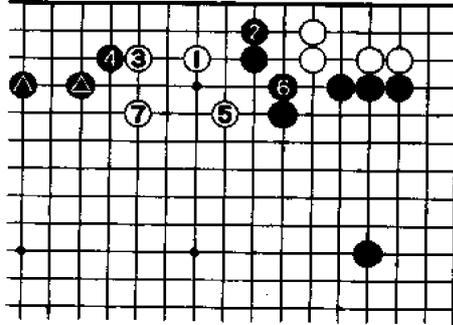


图 4(白棋打入)

上图黑棋的弱点是，在上边有黑●子构成的势力范围内，白1打入是急所，瞄着2位渡过的手段，黑棋很难在上边成空。

图 5

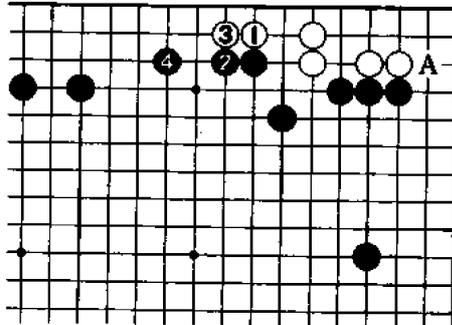


图 5(官子)

白棋不打入黑阵，1位托也是大官子便宜，白棋可以满足。白1托，黑2只能退，因为黑棋A位扳粘不是绝对的先手。因此，以后A位的官子属于白棋的可能性更大。

图 6 ●...①

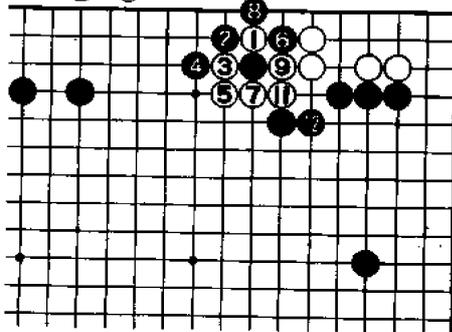


图 6(白棋通联)

白1托，黑2扳，则白3扭断，黑4、6打是减少损失的最好手段。至黑12，是双方必然的次序，上边黑阵被白棋打破。

## 第 35 型

### 白棋双飞燕挂角后点三·3 是急所

本型是白棋双飞燕挂角的形势图。白 1 点三·3 进角，其意图不是夺取实地，而是抢占黑棋的根据地。黑棋应该明白，如果应对有误，结果黑棋不仅让出角地实空，而且丧失了立足的根基。

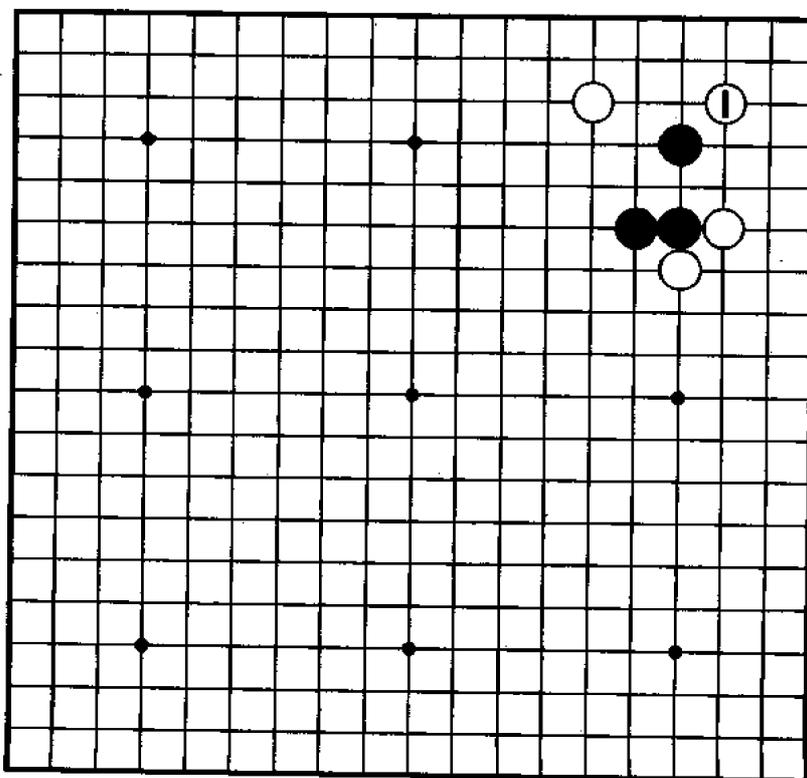


图 1

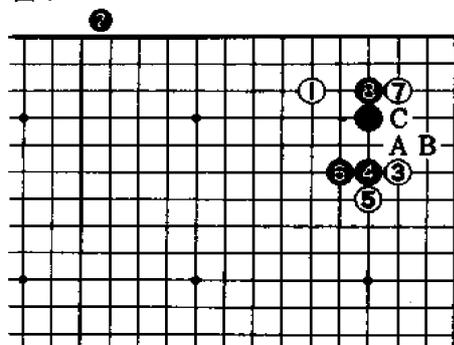


图 1(挡的方向很重要)

至白 7, 是基本图的形成过程。白棋双飞燕, 黑 4 压是常用的厚实下法。白棋避免走 A、B、C 的复杂变化, 立即选择了白 7 点三·3 的简明下法。黑棋挡的方向很重要。黑 8 挡, 结果如何呢?

图 2

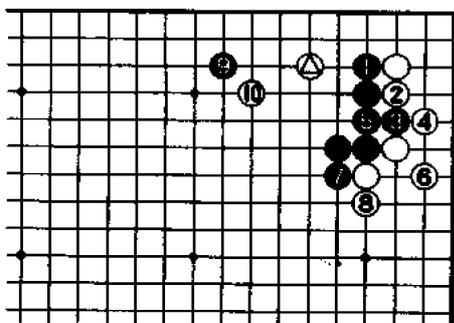


图 2(黑棋损失)

黑 1 挡, 不及格。至白 8 是定式。结果是白棋实地大, 黑棋损失。黑以此为代价构筑的强大外势必须对上边白△子进行猛攻, 求得补偿, 但黑棋不能如愿。黑 9 夹攻, 白 10 尖冲, 很难说哪一方将变成孤棋。黑棋白白让出了角地实空。

图 3

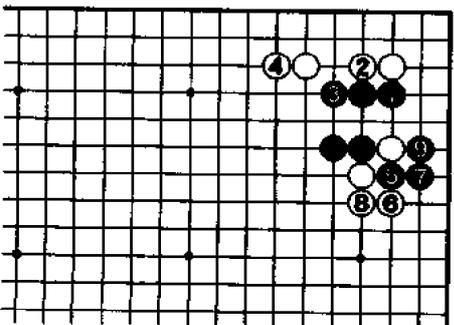


图 3(黑棋大恶手)

黑 1 挡是最大的恶手。由于白 3 位虎是先手, 所以黑 3 长。白 4 长, 上边实空白棋守得很坚实。至黑 9, 黑棋落后手。

图 4

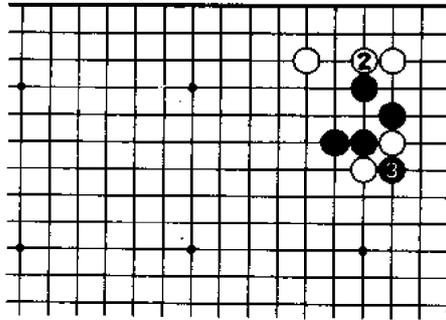


图 4(虎是正解)

黑 1 虎是正解。白 2 渡过，黑 3 打吃白 1 子是常用的定式之一。和图 3 相比，有天壤之别。

图 5

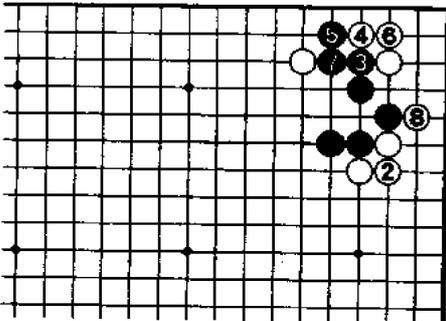


图 5(白棋掌握变化权)

黑 1 虎，白 2 接，黑 3 挡，白 4 扳是机敏的布置陷阱的手段。黑 5 挡，正好中计。白 6 接，争得先手，白 8 渡过，实地很大。结论是黑棋受损。

图 6

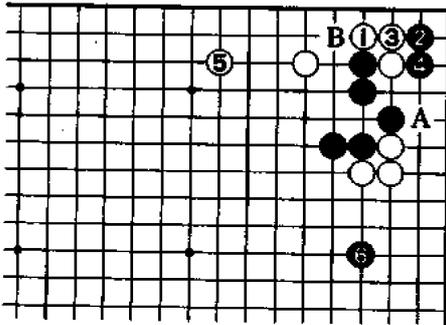


图 6(定式)

白 1 扳，黑 2 点，防止白棋渡过。至白 5 是定式的下法。黑 6 夹攻右边白 3 子，可以获得一定的补偿。白 A 扳，则黑 B 扳，黑棋获得宝贵的先手，白棋失败。

# 第 36 型

## 90 年代代表性的流行定式

白棋双飞燕挂角后,白 1 点三·3。上边黑▲子一间攻,黑棋的应手有什么不同呢?

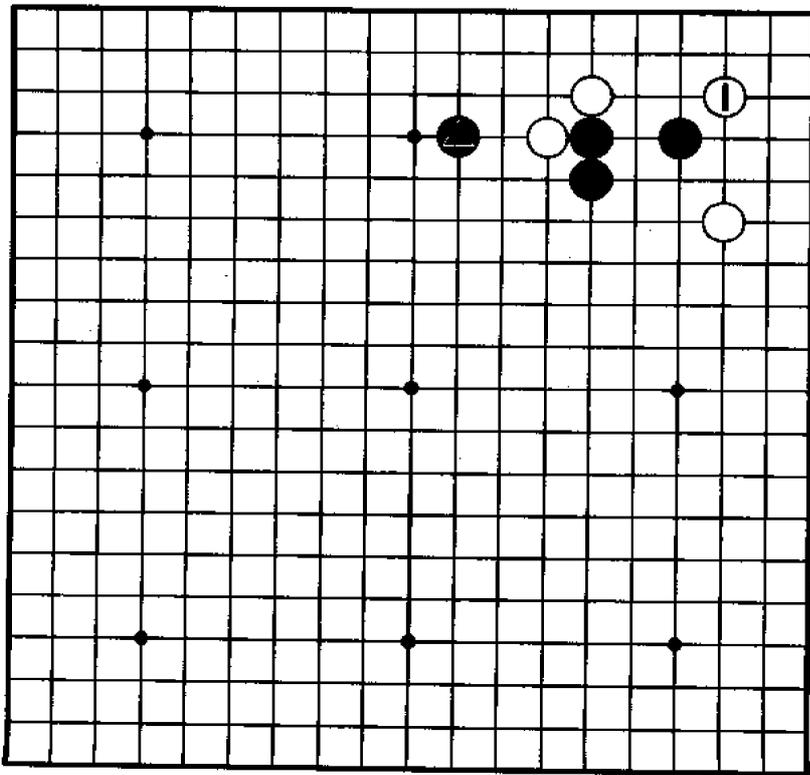


图 1

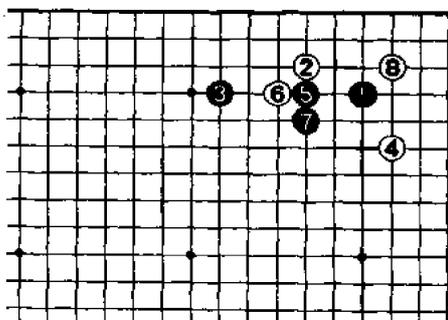


图 1(二间高夹下的双飞燕)

本图是场面图的形成过程。白2小飞挂角,黑3二间高夹。白棋不直接点三·3进角,白4走双飞燕,黑5压,方向正确,黑3占据了形的急所。

黑棋应该在哪一边挡呢?

图 2

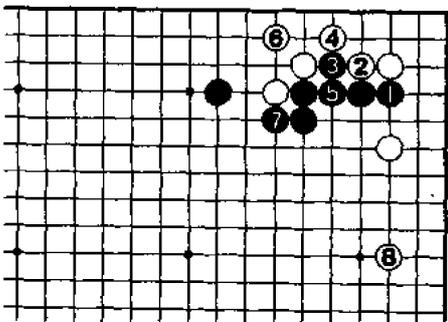


图 2(方向错误)

黑1挡,方向错误。至白6,是双方的一般次序。黑7长,顾及当初夹攻的黑●子。白8先手开拆,自然而然就牵制了黑棋强大的外势。黑棋虽然厚实,却很难弥补角地实空的损失。

图 3

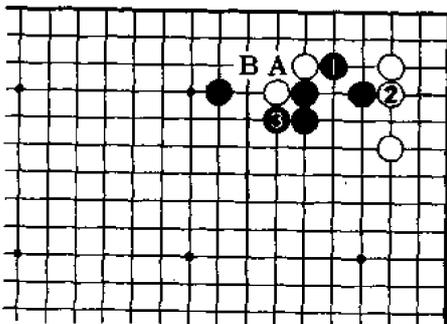


图 3(定式)

黑1虎,棋形漂亮,方向正确。白2长,渡过,是黑棋期待的下法。黑3拐是好棋,黑棋厚实。黑3不能走A位断,否则白B位反打。

图 4

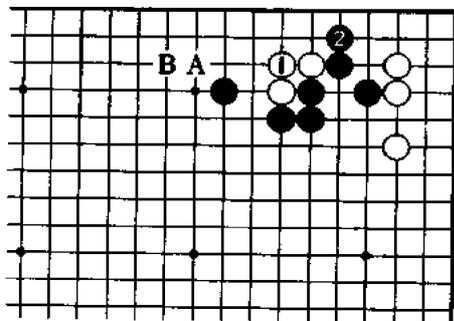


图 4(余味)

白棋有 1 位接的手段，但马上走白棋有些操之过急，黑 2 立，白棋没棋。根据此图很明显，A 或 B 位是白棋的先手便宜。

图 5

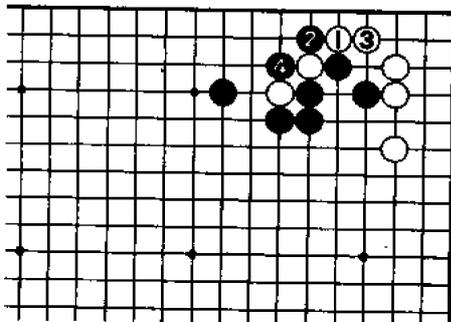


图 5(先手收官)

白棋有其他利用余味定形的手段，白 1 扳。黑 2 打，白 3 退，黑棋味道很坏。黑 4 只能提子。白棋先手收取大官子。

图 6

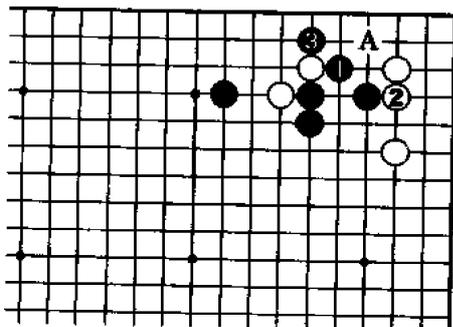


图 6(加藤正夫的定式)

黑棋有 3 位打的手段。这一手棋是日本加藤正夫九段发明的。作为新型定式，这一手棋是取实地和取厚势，一举两得的好棋。旧定式中，白棋 A 位的大官子，现在变成是黑棋的权利。

图 7

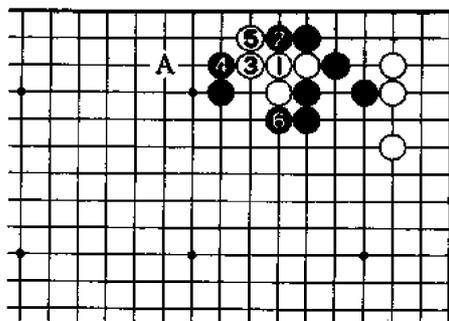


图 7(白棋自取灭亡)

白 1 接，操之过急，自取灭亡。至黑 6，白棋被杀。A 位若有白子，则白棋的下法成立。

图 8 ②...

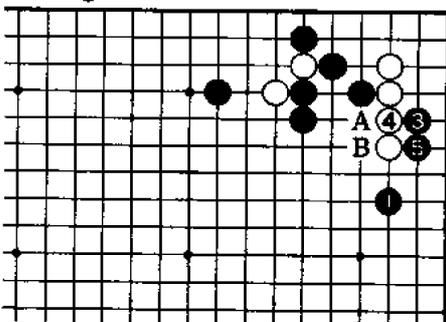


图 8(后续手段)

本图定式后，黑棋有 1 位夹攻的后续手段。白棋若脱先，则黑 3 点、5 退，先手掏掉白棋实地，夺去白棋的根基。

白 4 若走 5 位立，则黑 4 位冲，白棋困难。以下白 A、黑 B，吃住白 1 子。

图 9

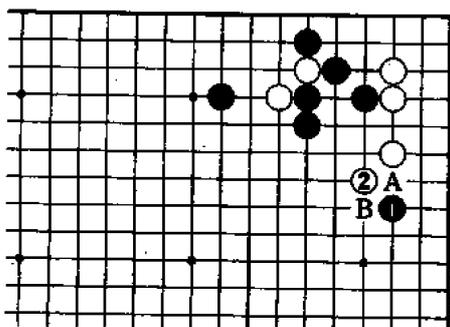


图 9(灵活运用先手之利)

黑 1 夹，白 2 尖，白棋自补一手是正解。但黑棋争得先手。白棋也有先手补棋的手段。白 A 位并，黑 B 位长是好棋，白 A 与黑 B 交换损目。



图 1

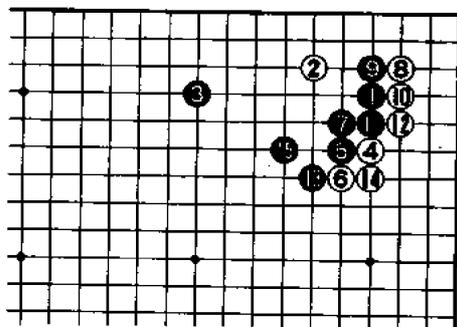


图 1(定式)

白 2 飞挂，黑 3 三间高夹，白 4 一间高挂。这类棋形在让子棋中经常出现。白 8 点三·3，黑 9 挡方向正确，至黑 15 完成定式。

图 2

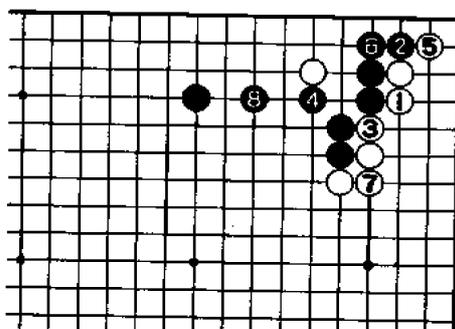


图 2(另外的定式)

白 1 退，黑 2 扳，是定式的另一种下法。至黑 8 是双方一般次序。和图 1 相比，黑棋虽然模样变小，但是比较坚实。

图 2

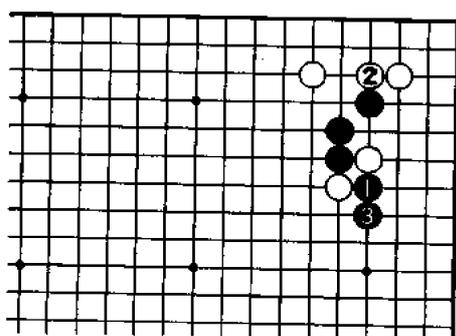


图 3(没有援军)

黑棋上边没有棋子接应，无法占据夹攻的好点。此时，白棋双飞燕后，再点三·3，此时，黑 1 断是正确的。白 2 长是黑棋期待的下法，黑 3 长也是定式的下法。

第 38 型

左右同形中央是急所

“左右同形，中央是急所”，白 1 点  
三·3 进角。本型的形状多少有些奇特。

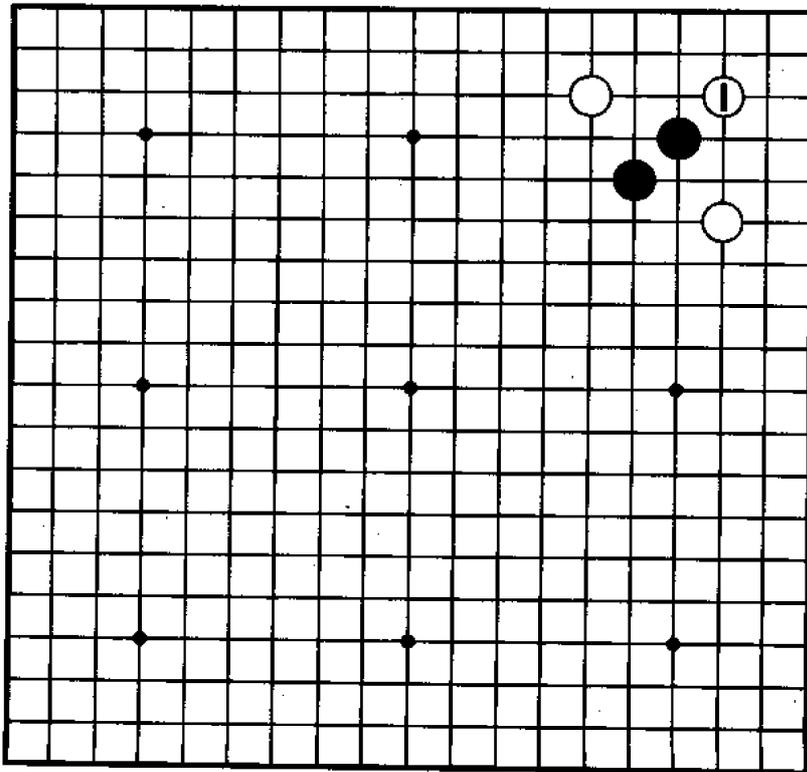
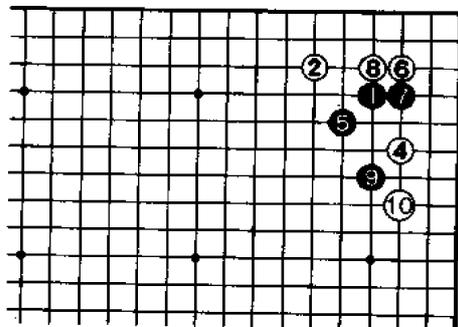


图 1



黑子脱先

图 1(黑棋空洞)

白 2、4 双飞燕挂角,黑 3 脱先,再 5 位尖是简明的下法。白 6 点三·3 是攻守的要点。黑 7 挡,白 8 过。关键是黑棋下一手棋。“低手”走黑 9 飞封的情况很多,但这是缓手。白 10 一间跳,两边棋形安定。相比之下,黑棋既没有根基,也没有实地,只是一个空洞的外壳。

图 2

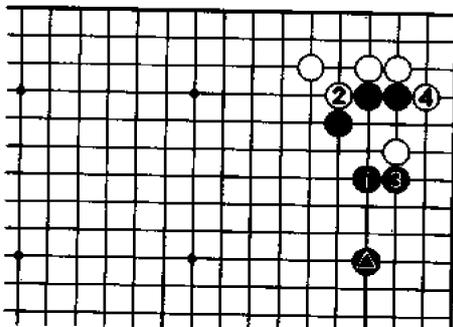


图 2(华而不实)

右边有黑●子时,黑 1 尖冲更是缓着。白 2 虎,黑 3 挡,白 4 轻松扳过。

图 3

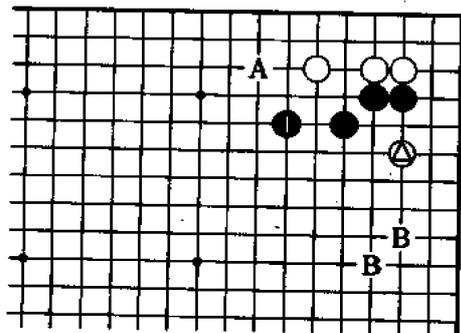


图 3(潇洒的正解)

黑 1 一间跳是正解。下一手黑 A 位飞封, B 位夹攻得其一,黑棋泰然自若。

图 1

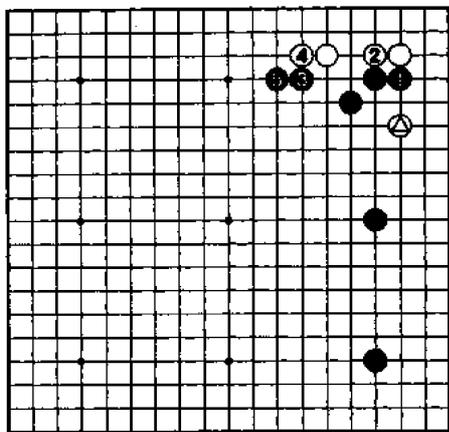


图 4(爽快的尖冲)

右边黑棋三连星是实战中经常出现的棋形。黑 3 尖冲，非常爽快。白 4 长，黑 5 长，扩张中腹势力范围，间接攻击右边白▲子。这就是备受武宫正树九段称赞的宇宙流。

图 2

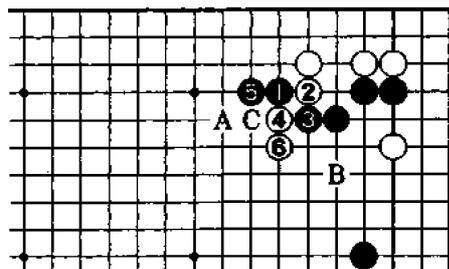


图 5(白棋反抗)

黑 1 尖冲，白 2、4 冲断是棋势所至。黑 5 长，黑棋过于沉重。白 6 长，下一手 A 位尖冲和 B 位封可得其一。白 6 也有 C 位长的下法。

图 3

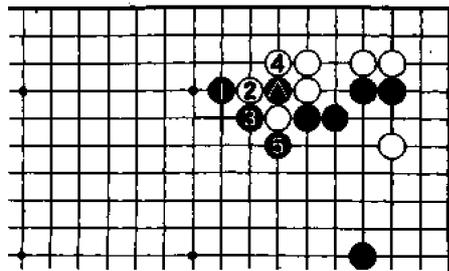


图 6(封锁白棋)

棋手应该熟练掌握黑 1 一间跳的爽快的下法。至黑 5，黑棋封锁白棋，黑棋满足。

白棋若于黑▲位接是愚形，黑棋则构成强大的厚势。

图 7

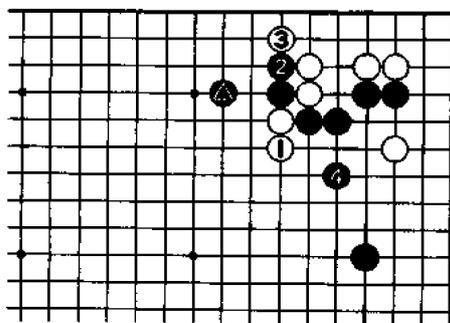
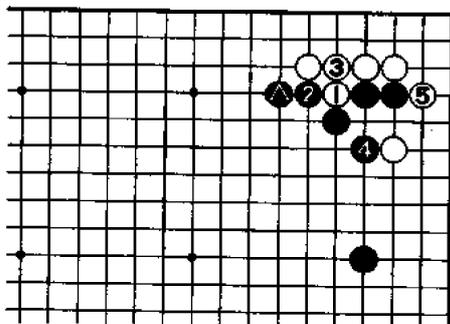


图 7(战斗)

黑▲子一间跳，白棋若想战斗，1位立是正解，非常有气势。至黑4，是双方一般次序，在以后的中腹作战中可以分出胜负。一旦右边黑棋确保围得足够大，棋局对黑棋有利。

图 8



黑 8(一连串的俗手)

黑▲子尖冲，白1鼓是李昌镐九段偏爱使用的简明、有力的下法。白棋先手确保角上实地，还瞄着黑棋的余味。黑2打、4虎是一连串的俗手。白5简单渡过，黑棋外势显得华而不实。

图 9

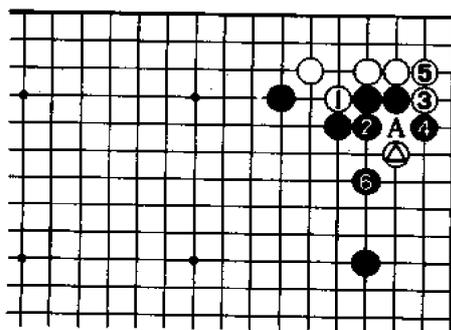


图 9(中盘定式)

白1鼓，尽管棋形难看，黑棋只能2位接。白3、5扳粘，黑6封锁右边白▲子，双方告一段落，完成中盘定式。虽然黑6有A位接的下法，但黑棋是愚形，棋子挤作一团，并且白▲子正好点在黑棋的痛处。

## 第 39 型

### 武宫正树的凌空小尖

右边黑棋在三连星的布局下，黑 1 凌空小尖。这是在中腹取势打破常规的应手，引诱白棋点三·3。这样白棋就不得不随黑棋的节奏行棋。

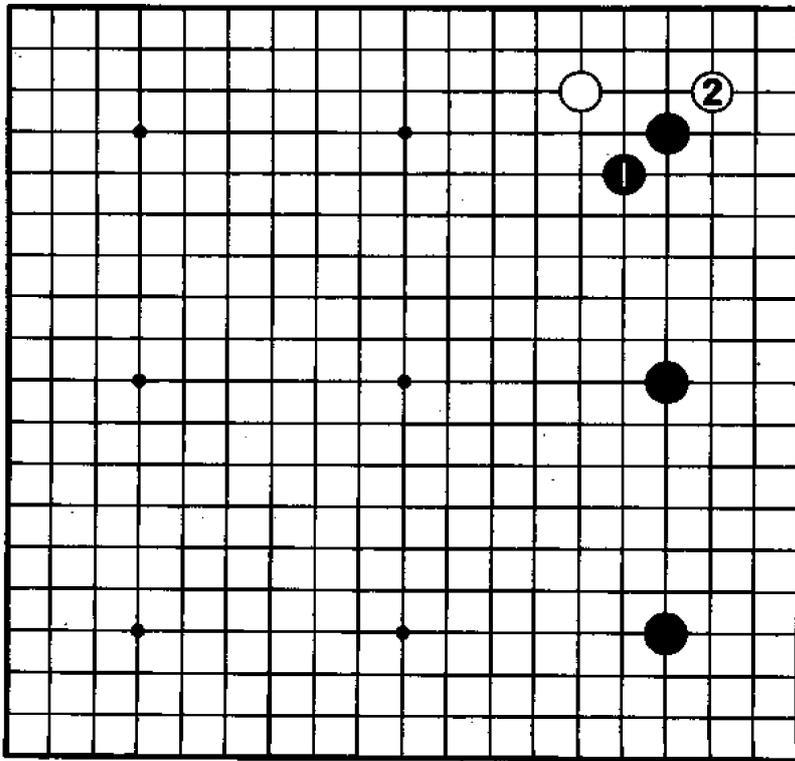


图 1

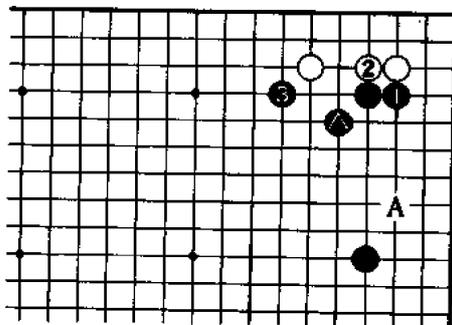


图 1(武宫正树的破天荒下法)

取于打破常规，在中腹行棋的人只有武宫正树。白棋点三·3进角，黑1考虑到右边棋子配置，白2长，黑3尖冲，自然流畅。

图 2

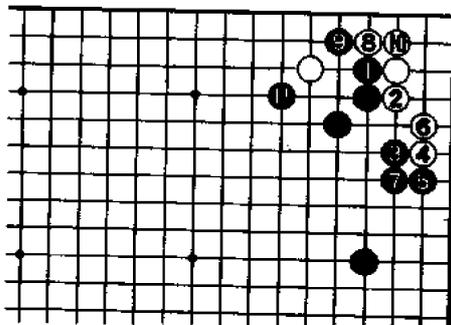


图 2(武宫正树的新定式)

过去喜欢走图 1 中黑1挡的武宫正树最近又打破常规，走本图黑1挡，令世人吃惊不小。黑1挡，分明是有悖于棋理的恶手。至黑11，右边一带黑阵内没有白棋打入的余味，黑棋还可确保实地。和图 1 相比，本图

## 第 40 型

### 无忧角的三·3 打入

在黑棋无忧角中,白 1 点三·3 是常见的争夺实地和根据地的要点。

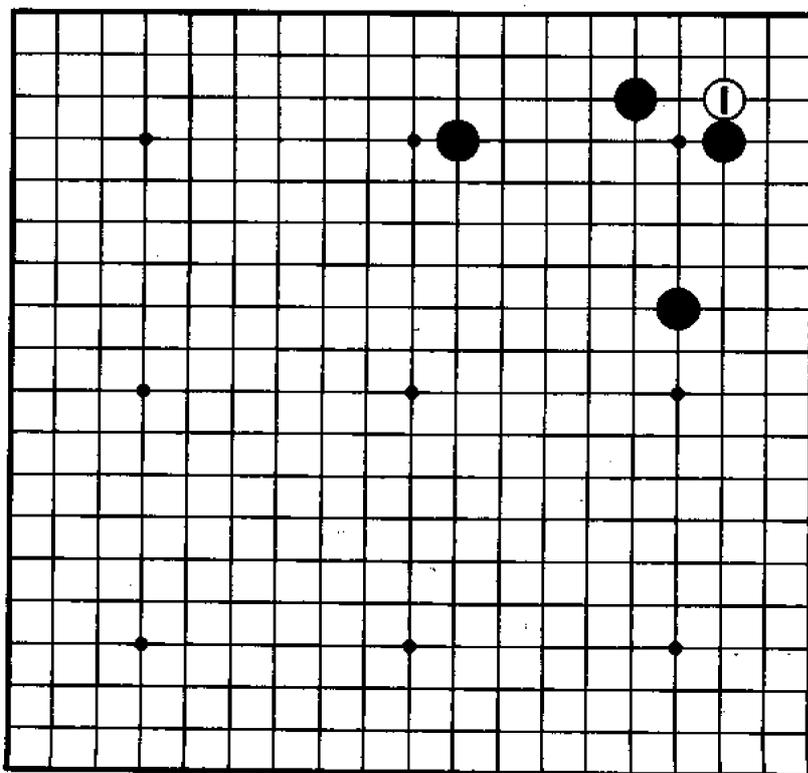


图 1

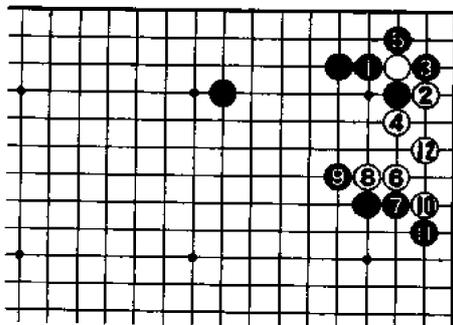


图 1(中计)

在黑棋强大的势力范围内，白棋点三·3的意图不是立即采取什么手段，更主要的是试黑棋的应手。黑 1 扳，白 2 扳是第一感的应手。黑 3 打，中了白棋的计。至白 12，白棋是活形。在强大的黑阵内，白棋活得如此大，黑棋失败无疑。

图 2

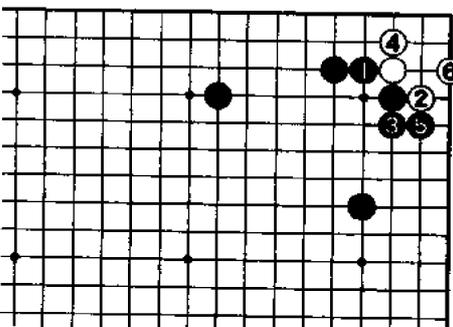


图 2(白棋活角)

白 2 扳，黑 3 退是沉着的下法，但至白 6，白棋活角，黑棋不满。

图 3

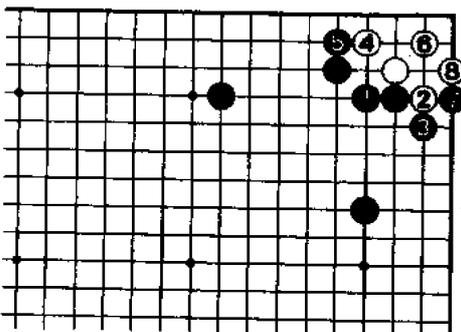


图 3(劫争)

黑 1 长是沉着的下法，不给角地白棋选择的余地。至白 8，白棋做劫。这是星位守角中常见的“噩梦般的劫争”。

图 4

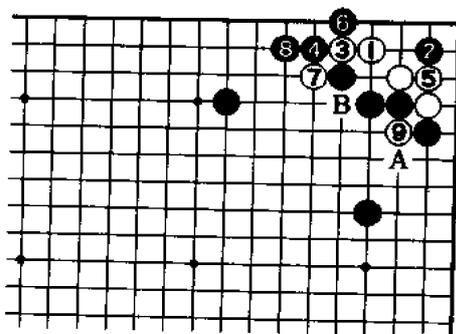


图 4(黑棋崩溃)

黑棋应该像星位守角变化中一样,黑 2 点。黑棋下一手棋很重要。白棋若直接于 5 位接,则黑 3 挡,白棋被杀。因此,白 3 长是正确的下法。黑 4 扳不成立。至白 9,黑棋棋形崩溃。以下黑 A、白 B。

图 5

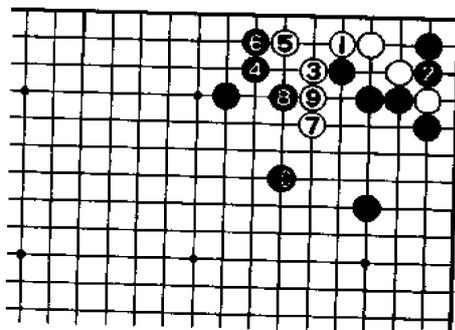


图 5(黑棋杀白棋)

白 1 长,黑棋应该 2 位断。白 3 扳,扩大眼位。黑 4 尖是破黑棋眼位,全歼白棋的最强手。至黑 10,白被封锁在黑阵内,白棋困难。

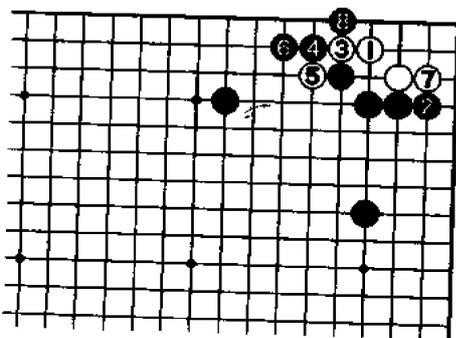
图 6(沉着)

如果图 5 中白棋危险,则白棋先于 1 位尖,情况如何?

黑 2 立是沉着冷静的应手,至少白棋没有了活棋的手段。

结论是黑棋守无忧角,再两边开拆的情况下,白棋点三·3 进角,活棋很困难。白棋应该利用余味,侵消黑阵。

图 6



# 第 41 型

## 无忧角守空

右上角黑棋无忧角和第 40 型不同的是周围有白子夹攻。

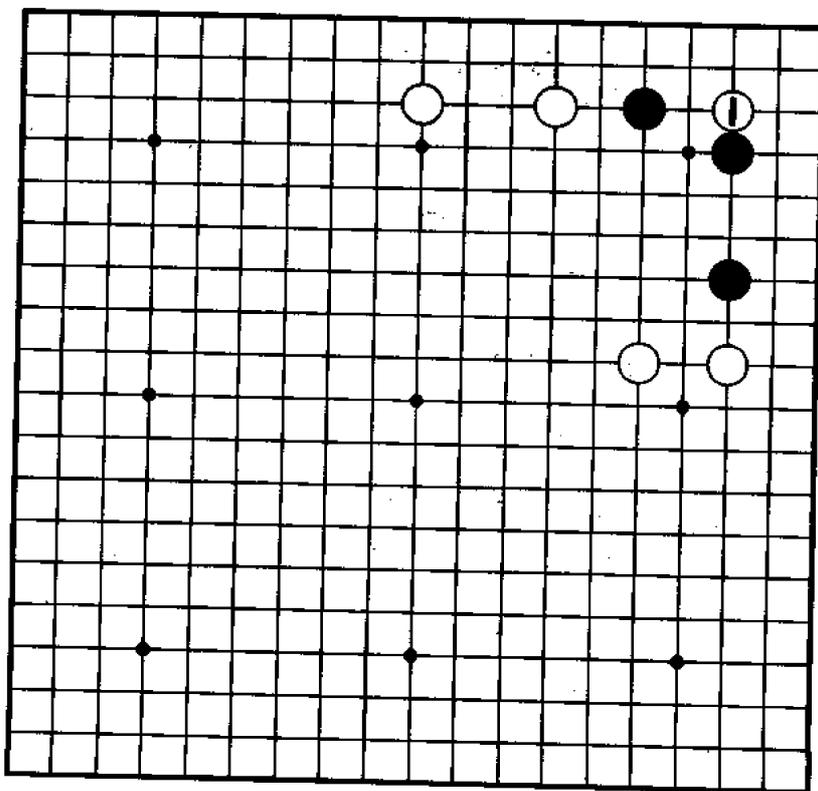


图 1

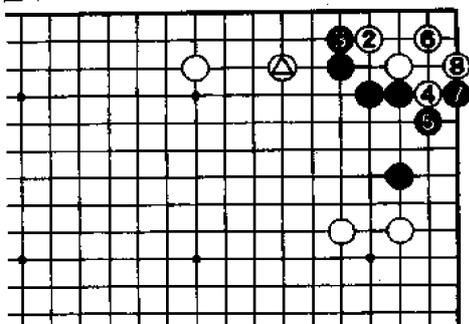


图 1(黑棋劫重)

黑 1 长，由于上边白有△子接应；所以白 2 尖是先手，至白 8，白棋做劫。在本图中，这个劫颇具威胁。如果白棋打赢此劫，周围白棋强大，黑棋整块棋却很危险。

图 2

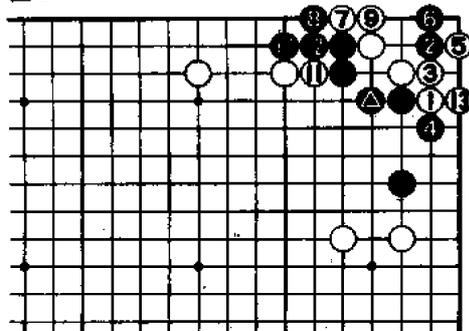


图 2(黑棋危险)

下面看看黑 2 点角上急所的情况。白 7、9 扳粘是先手。至白 13 白棋求活。结论是黑棋长不成立。

图 3

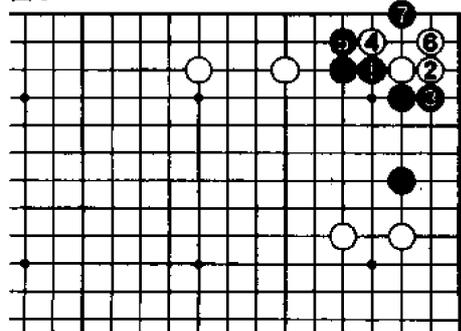


图 3(白棋被杀)

因此，黑 1 并是正确的下法。至黑 7，白棋束手就擒。



## 第 42 型

### 一间跳守角的急所是三·3

右上角是黑棋小目一间跳守角,再两边开拆的形势图。白1点三·3是侵消黑棋角地的急所。本型比小飞守角变化多。

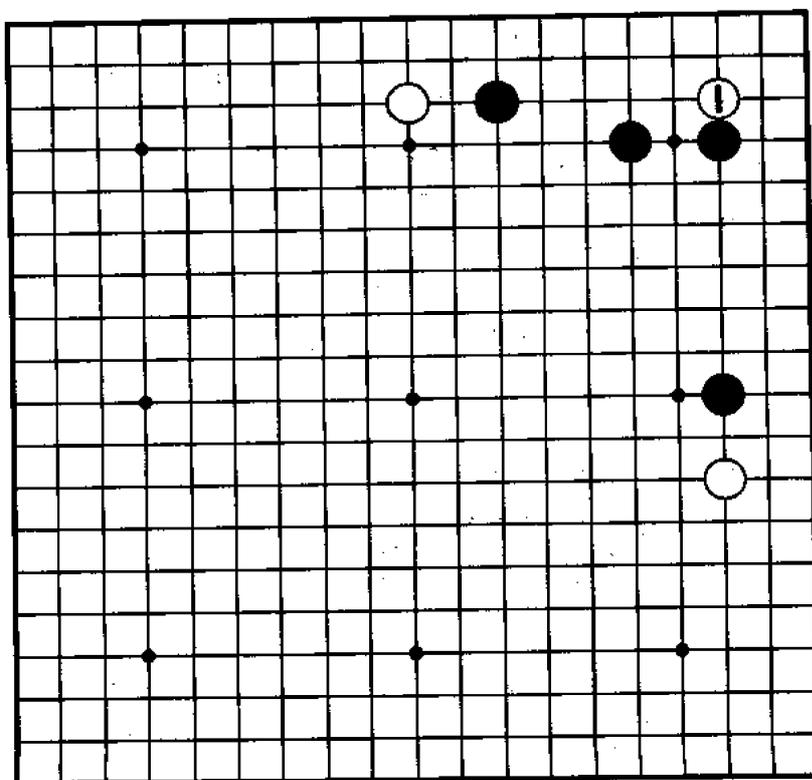


图 1

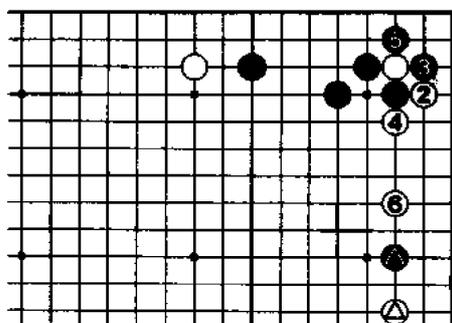


图 1(因小失大)

黑 1 虎是第一感的好点。和黑棋小飞守角的应手相同，白 2 扳是好次序。白 4 打是先手，白 6 跳，破掉右边黑阵。黑棋失败。特别是在右边有白△子夹攻时，黑●子反而受到攻击。

图 2

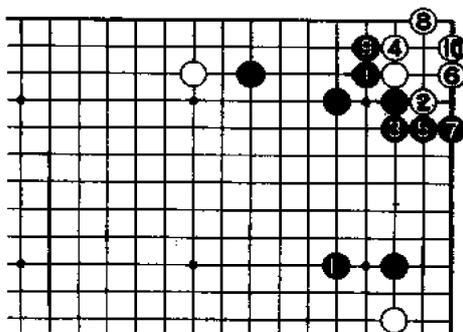


图 2(舍小取大)

黑 3 退是沉着的下法。至白 10，白棋活角。但黑 11 跳，占据了扩张势力的好点。白棋因小失大。黑棋允许白棋占据角地很小的实空，而争得宝贵的先手，占据大场，是舍小取大的良好大局观。

图 3

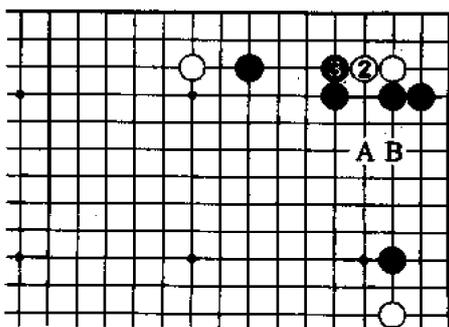


图 3(余味)

黑 1 立是黑棋最强的应手。白 2 长，黑 3 挡，由于白棋在 A、B 位有种种利用的手段，以后可灵活处理黑棋不好。周围黑棋势力不强时，黑棋不应该采取本图的下法。

图 4

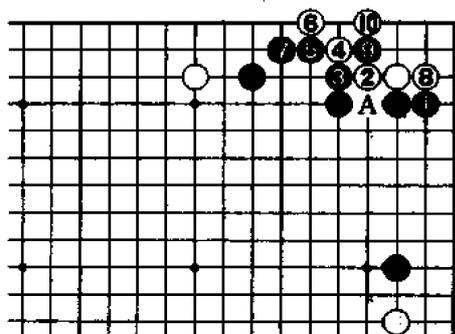


图 4(劫争)

白棋有做劫的强手。白 4、6 连扳，至白 10，白棋做劫。白 A 位冲是本身劫。如果黑棋打输此劫，黑棋味道很坏。

图 5

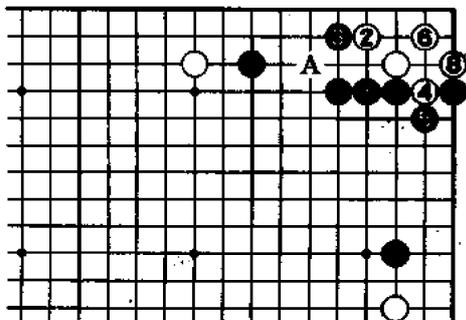


图 5(劫争)

黑棋 1 位接，白 2 尖是好棋。下一手白棋 A 位飞，活得很大，所以黑 3 切断白棋的退路是绝对的一手棋。至白 8，白棋做劫。本劫，黑棋失败。

图 6

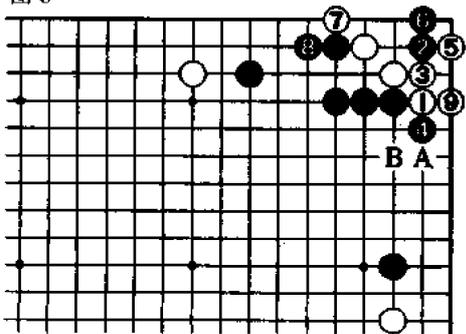


图 6(白棋活角)

白 1 扳，黑 2 点的手段不成立。至白 9，白棋活角。右边黑 A、B 位的弱点也就暴露出来了。

## 第 43 型

### 空虚的小目大飞守角

由于小目大飞守角比无忧角更空虚，所以小目大飞守角更困难。即使两边有黑●子接应，白棋也有 1 位打入的手段。偏爱实地的棋手不走小目大飞守角的原因就在于其守角困难。

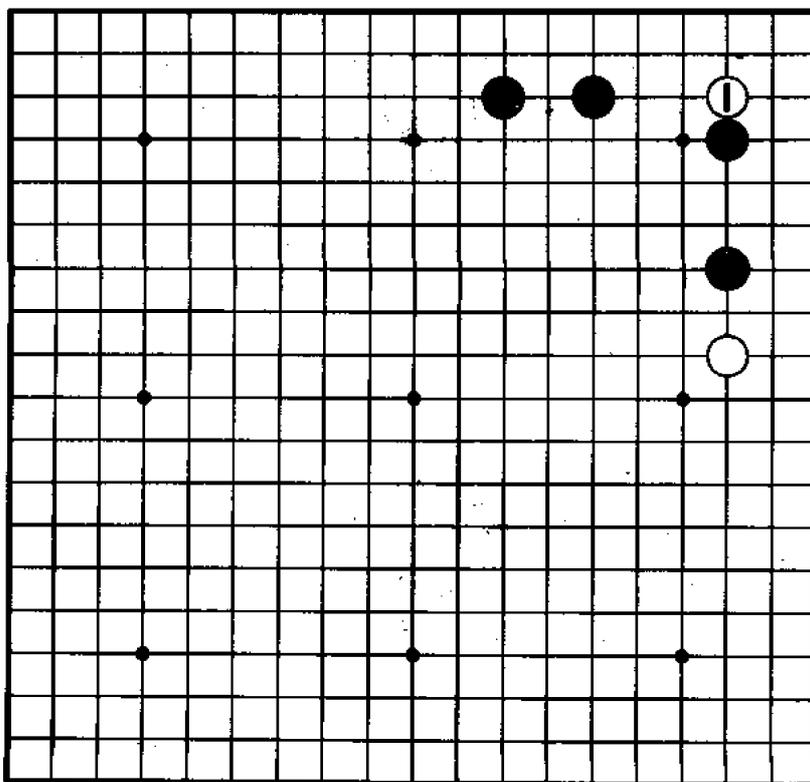


图 1

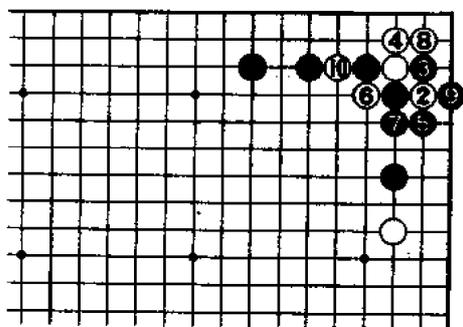


图 1(黑棋失败)

黑 1 扳是第一感的应手。白 2 扳是要点。黑 3、5 两手打，白 6、8 两手反打，白棋获得先手。白 10 吃黑 1 子，黑棋失败。

图 2

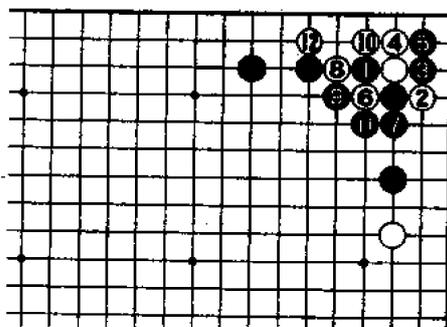


图 2(白棋不满)

黑 3 打、5 长是强手。如图 1 一样，白 6、8 两手打，则黑 9 断是强硬的下法。至白 12，形成劫争。本劫，白棋不利。看下图。

图 3

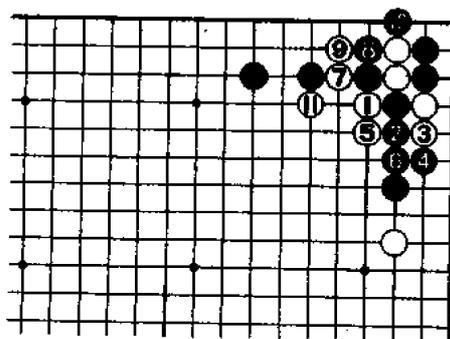


图 3(冲破黑阵)

白棋有更好的下法。上图的白 8 于本图 3 位长是妙手。黑 4 挡，白 5 打，图 2 的断点就不存在了。至白 11，白棋冲破黑阵。黑棋不满。

图 1

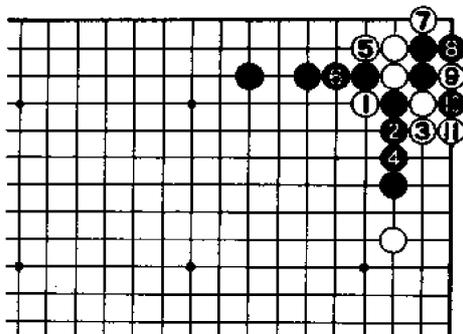


图 4(劫活)

白 3 长，黑棋也应该 4 位长。白 5 打、7 扳是一般秩序。黑 8 拐是最强手。白 9 送吃 1 子，黑 10 提子，白 11 打，做劫。

图 2

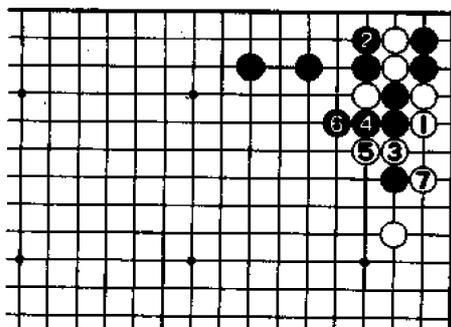


图 5(白棋成功)

白棋若不喜欢图 4 的下法，黑 2 打吃白两子时，白 3、5 打，白 7 虎，白棋形势好。

图 3

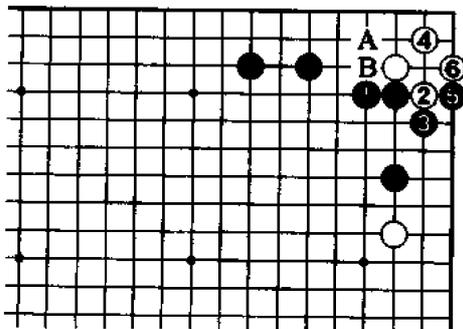


图 6(黑棋负担)

黑棋如果不满意扳，可于 1 位长。白 2 扳、4 虎，白棋有弹性，不易死棋。至白 6，白棋做劫。黑 A 位是杀棋的好点，但白 B 位冲，黑难办。

结论是黑棋小目大飞守角，白棋点三·3，如果周围黑棋势力不够强大时，黑棋杀白棋很困难。

## 第 44 型

### 梦幻组合

白棋 1 位打入,并不是为了活棋,是为下一手点三·3 做准备。白 1、3 位梦幻般的组合,是棋手应该掌握的。

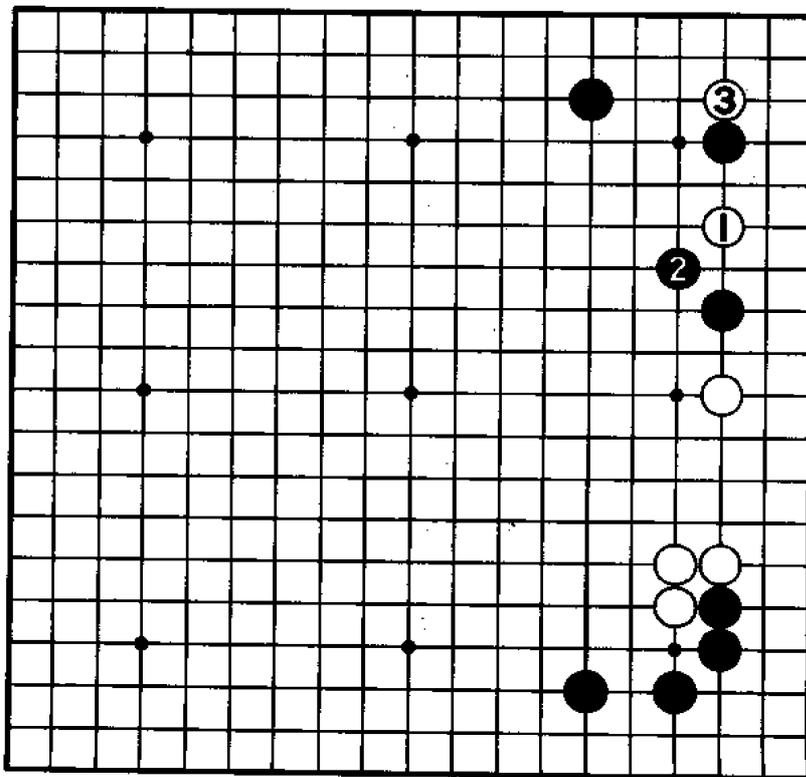


图 1

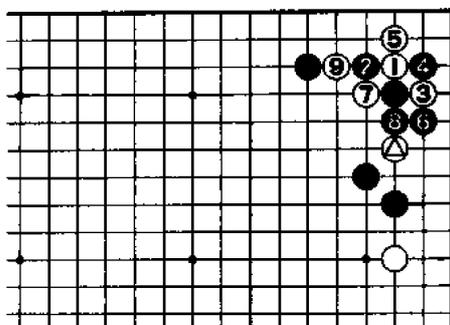


图 1(轻率)

白△子打入，再 1 位点三·3。黑棋被白棋所迷惑，黑 2 扳轻率。白 3 扳，至白 9 是棋手容易掌握的一般秩序。黑棋失败。接下图。

图 2

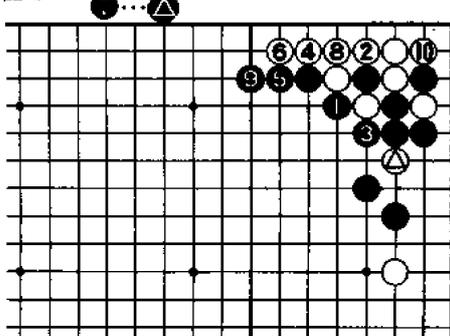


图 2(黑棋重复)

黑 1 打是避免被白棋冲破阵形的要点。至白 10，白棋活角。相反，黑棋虽然以此为代价获得外势，却显得过于重复，黑棋不满。白△子被弃掉很值得。

图 3

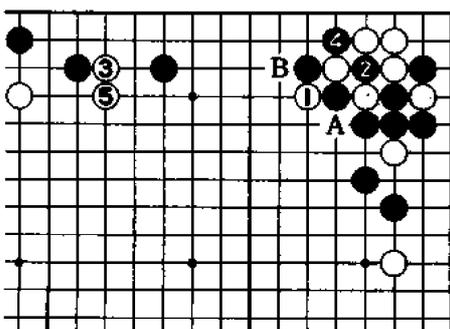


图 3(猛烈反击)

如果白棋劫材有利，图 2 的白 4 直接 1 位断，非常有力。黑 A，白 B，黑棋不利。因此，黑 2 提劫迫不得已。白 3、5 两手棋破掉上边黑阵，白棋充分。

图 4

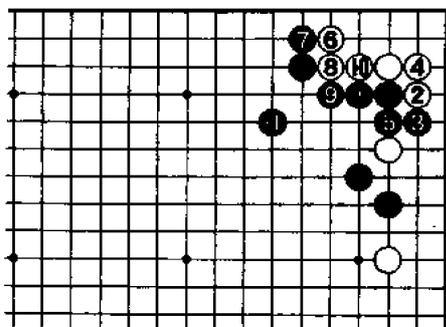


图 4(最佳的选择)

黑 1 长是黑棋最佳的选择。白 2、4 扳粘是先手，白 6 飞，白棋活角。至黑 11，黑棋取得外势，多少有些重复。但上边黑棋比较干净，黑无不满。

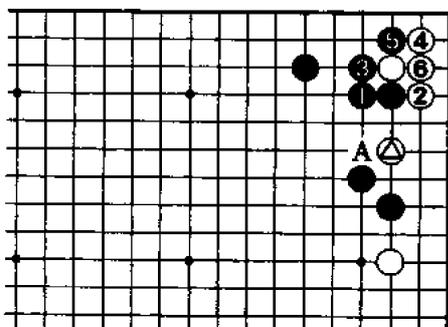


图 5(方向错误)

白 2 扳，黑 3 拐，方向错误。至白 6，白棋活角。下一手白棋有 A 位冲的手段。

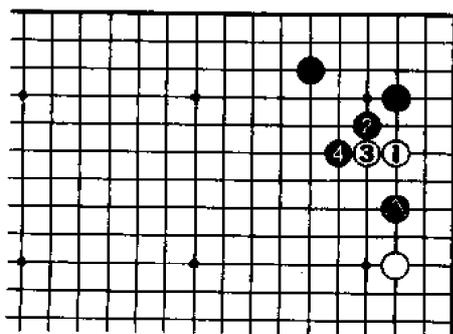


图 6(大局观)

如果黑棋不愿让白棋点三·三，黑 2 尖、4 扳也是一种处理方法。右边黑子虽然被弃掉，但黑先手护住角地大空，黑棋大局观好。

第 45 型

空虚的高目、目外守角

白棋在黑棋高目、目外守角的心脏地带点三·3 打入。

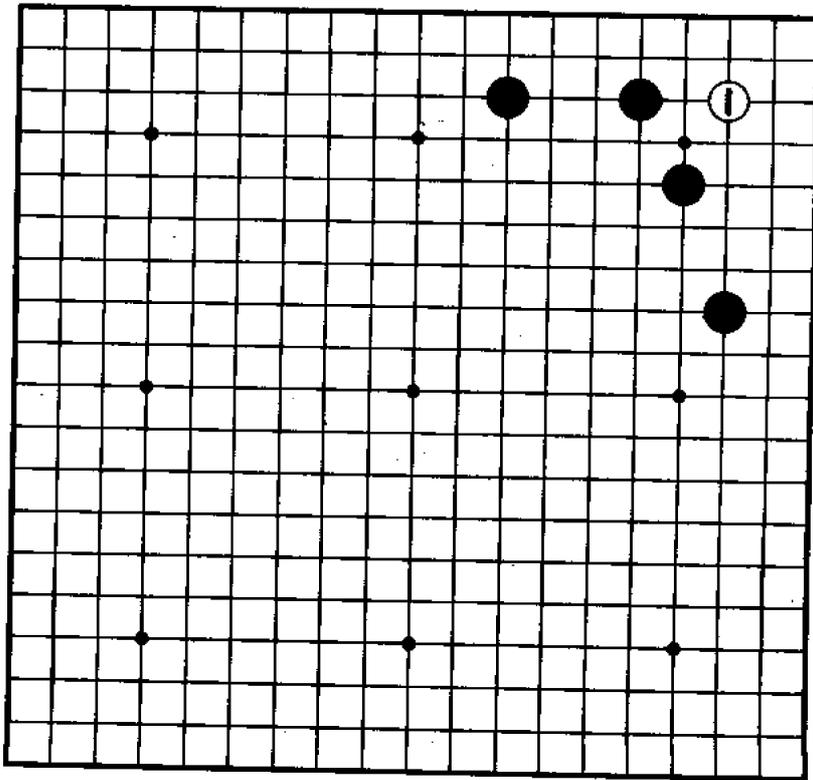


图 1

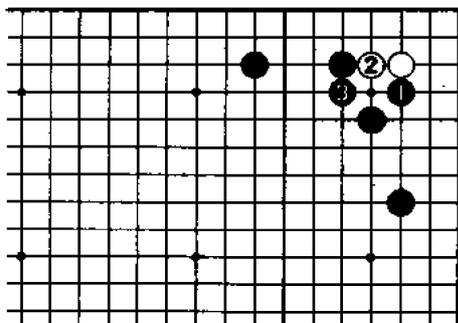


图 1(活棋的要点)

黑 1 尖顶是第一感的应手。黑 3 退是当然的下法。白棋下一手是活棋的要点。

图 2

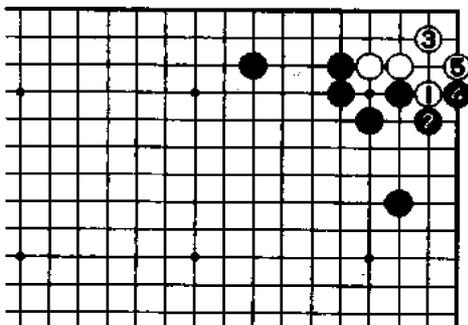


图 2(劫争)

白棋最先想到的就是白 1 扳、3 虎的下法。黑 4 打,白 5 做劫。在黑棋有 4 子的角地上,迫使黑棋背上劫争的负担,白棋大获成功。

图 3

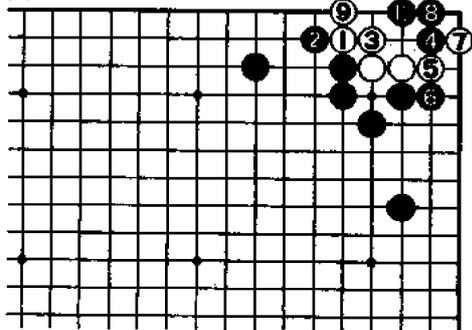


图 3(白棋眼位不足)

白 1 从另一边扳,黑 4 点、6 夹,是杀白棋的要点。白 9 立,扩大眼位。黑 10 拐,白棋不活。

图 4

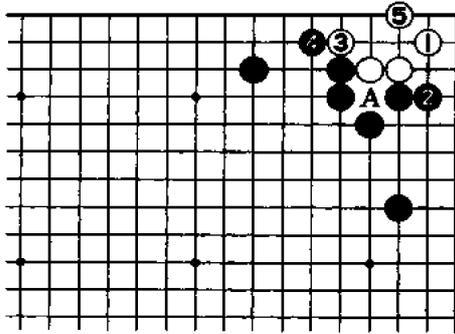


图 4(妙手连发)

白 1 尖是活棋的妙着。黑棋只能 2 位立,破坏白棋眼位。白 3 扳、5 倒虎,白棋妙手连发,白棋可以活棋。白 1、5 妙手活棋是实战中经常运用的手段,希望棋手能够掌握。值得注意的是,若 A 位有棋子时,白 1、5 的下法不成立。

图 5

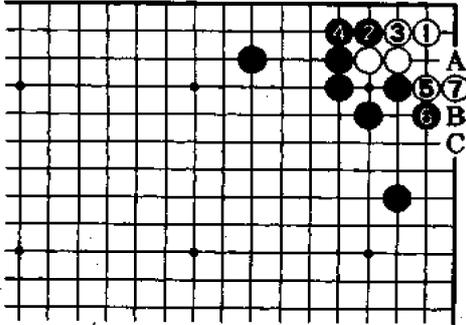


图 5(活棋)

黑 2 扳,破白棋眼位。但至白 7,白棋轻松活棋。以后黑 B 位是先手。白 7 如走 A 位,则黑 C 是先手。

图 6

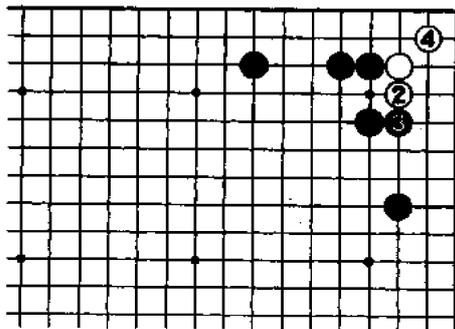


图 6(妙手)

黑 1 碰,白 2 长。黑 3 挡,则白 4 尖是确保白棋活棋的妙手。白棋简单做活。

图 7

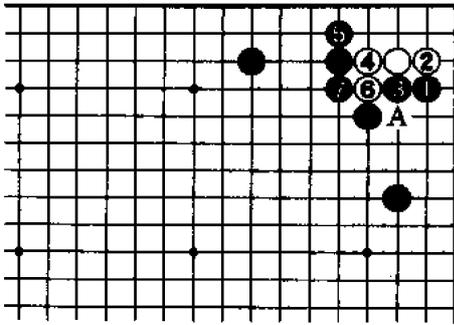


图 7(稍不注意会死棋)

黑 1 飞, 白 2 挡, 黑 3 长, 至黑 7, 白棋被杀。虽然白棋有 A 位断的余味, 但周围接应的黑子正好起到防守的作用。

图 8

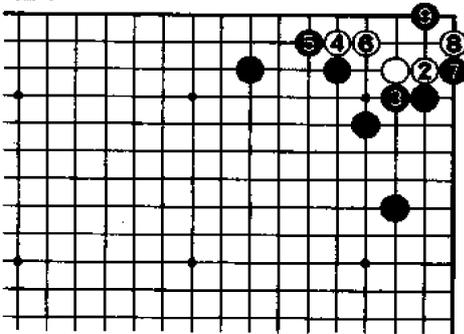


图 8(白棋被杀)

白 4 托, 6 退, 但黑 7 扳、9 点, 白棋眼位不足。白棋被杀。

白棋是否能够活棋呢?

图 9

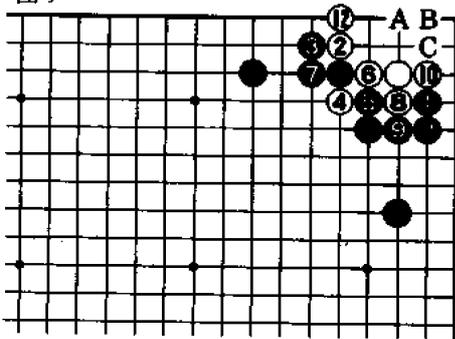


图 9(劫活)

白 2 托、4 夹、6 断打是意外的活棋手段。至白 12, 白棋有 50% 的活棋机会。以下黑 A、白 B、黑 C, 双方形成劫争。

图 10

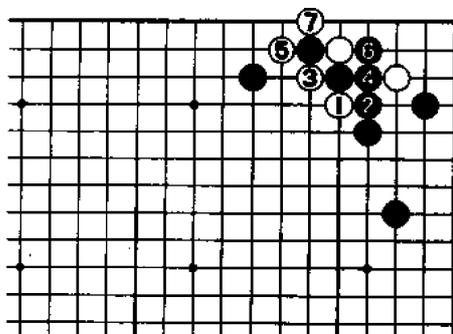


图 10(冲破黑阵)  
白 3、5 从外围打是简明的下法。至白 7，黑棋夺回角地，但当初黑棋构筑的强大阵形却被白棋冲破。白棋成功。

图 11

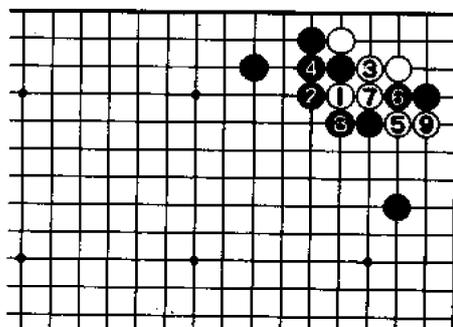


图 11(白棋占据角地)  
黑棋为了避免图 10 的失败，黑 2 只能外扳。至白 9，白棋吃黑 2 子，角地实地大，白棋成功。

图 12

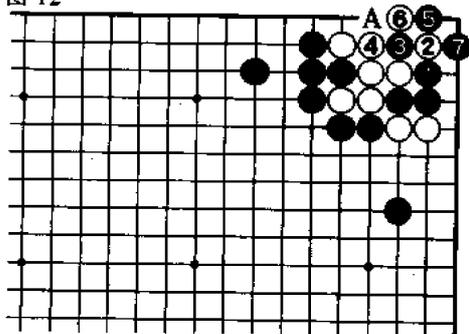
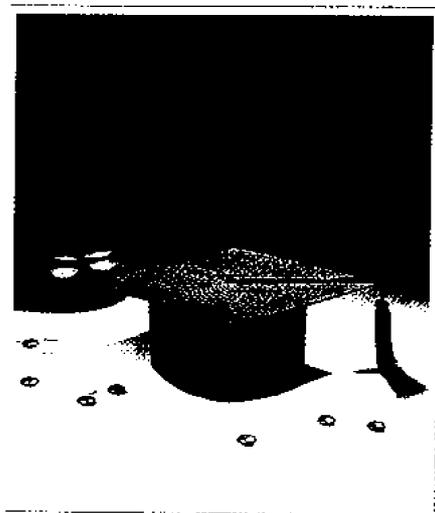


图 12(劫争的余味)  
黑棋有 1 位拐、3 位断、5 位反打的手段。至黑 7 成劫。白 6 如于 7 位立，则黑 A 位扳，双方仍然是打劫。

*Created by Tasita*



## 第二章

### 职业对局实战三·3 攻防 20 题

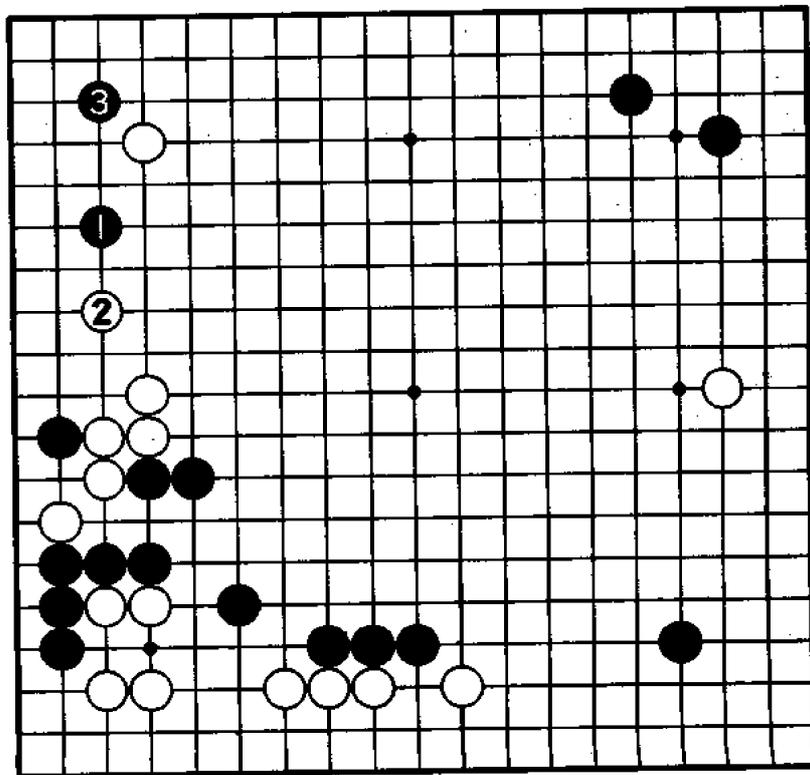
相信棋手对于前面章节讲述的三·3 打入的基本形状和对应手段已经熟练掌握了。职业棋手对于“三·3 的攻防和手段”采取什么样的对策呢？希望棋手考虑周围棋子配置和全局形势，着重掌握配合“下一手”棋应该在什么地方行棋。

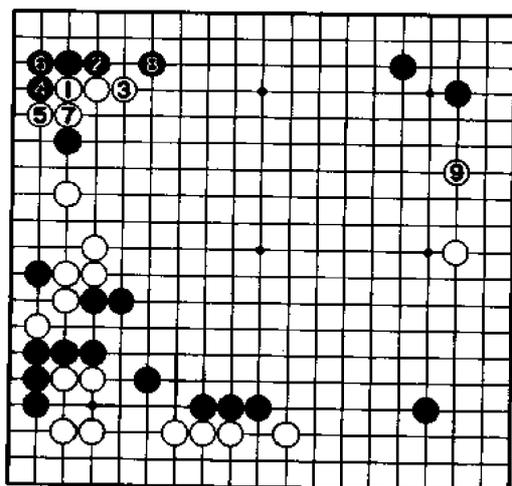
*Created by Tasita*

第1题  
白先

布局构想的基本点

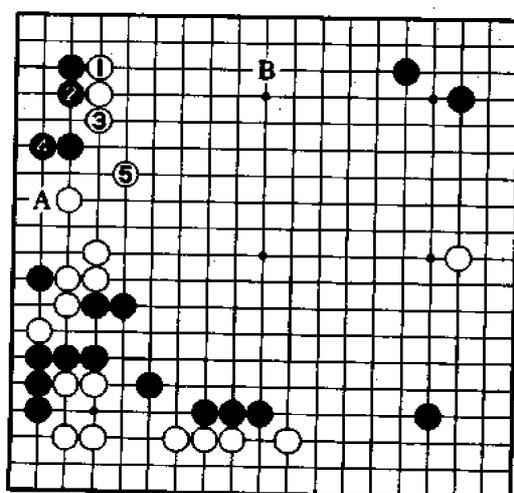
左下角小目定式告一段落后，黑1小飞挂右上角。白2一间夹攻是常用的手段。黑3点三·3，打入左上角。白棋夹攻是正确的下法，白棋下一手棋应该走在哪里呢？





**正解图 (注重左边的势力)**

白棋应该在1位挡下,至黑8,完成定式。白棋选择这个定式,贯彻了在左边扩张势力的意图。白棋布局阶段取势,注重的是中央广阔天地。白棋的基本想法是力求进行立体作战。白棋获得先手后,白9在右边拆二。布局阶段,双方不相上下。



**失败图(方向错误)**

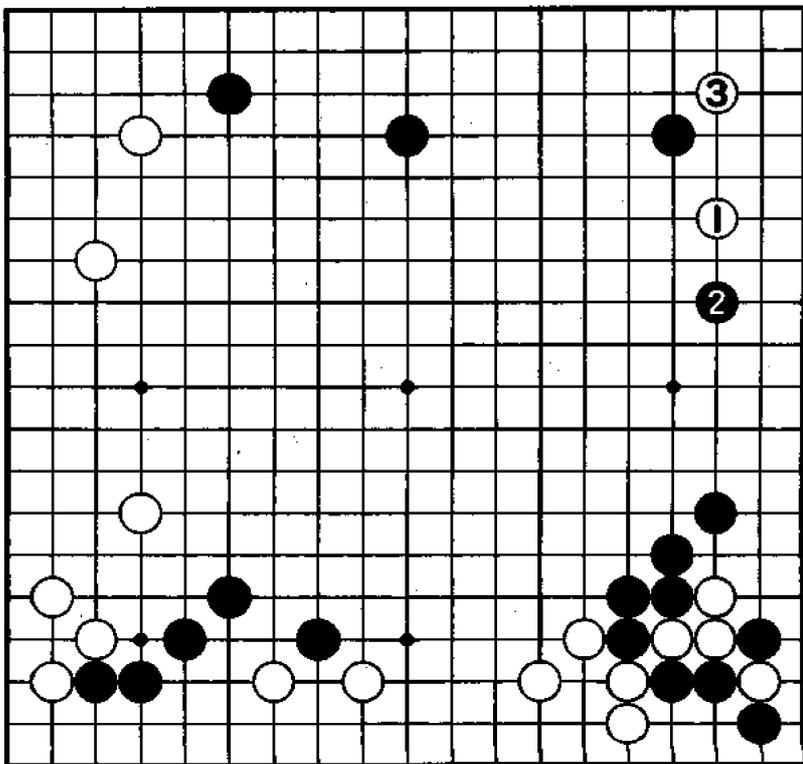
白1在右边挡,至白5完成定式。从注重势力范围的效率来看,白棋没有问题。以后左边黑棋有A位托的大官子。现在黑棋可以在上边B位开拆占大场。在布局阶段白棋以让出角地实利为代价而获得的外势被黑棋所限制,白棋布局失败。

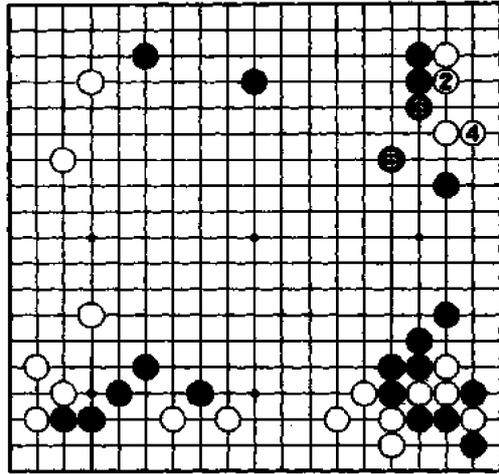
## 第2题

黑先

### 呼应周围棋子的配置

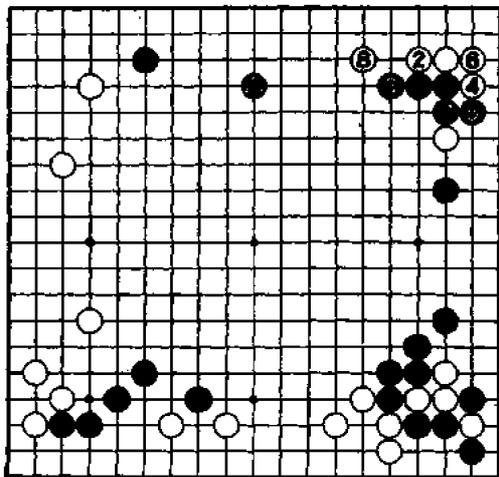
从上边到右下角，黑棋形成强大的势力范围一目了然。白1小飞挂角，黑2一间夹，白3点三·3。本型和第一问是相同的定式，黑棋下一手的选择应该是在哪里呢？





**正解图(呼应周围棋子的配置)**

黑棋选择 1 至 5 的定式, 是正确的下法。黑棋和上边星位连结起来, 在中腹形成强的势力。



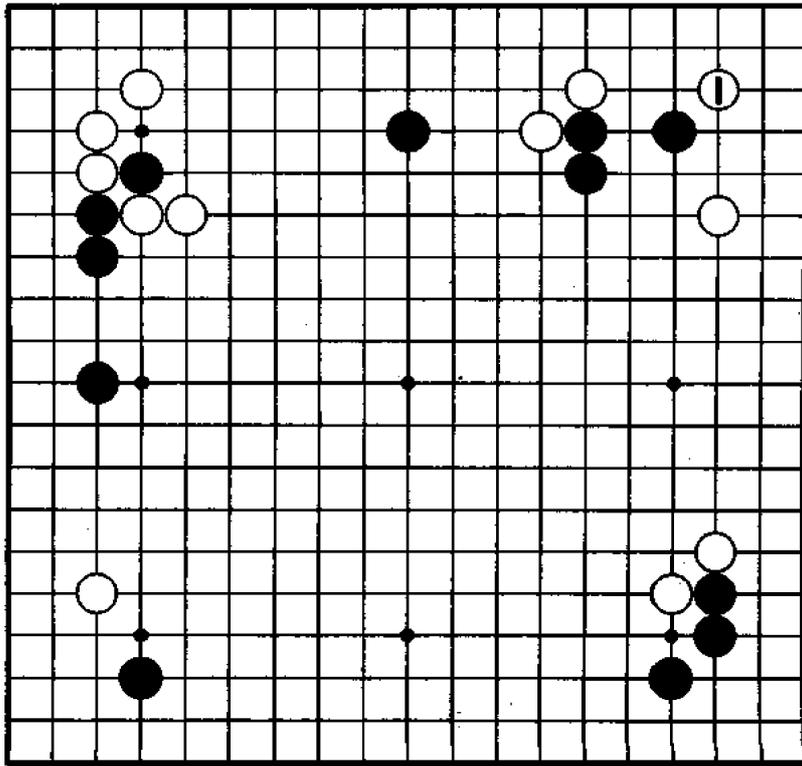
**变化图(和周围棋子的配置不协调)**

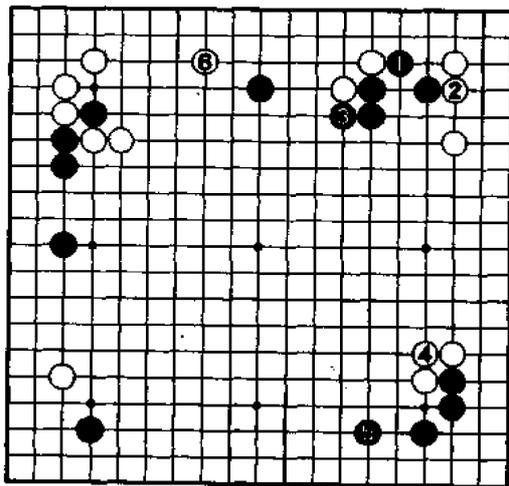
黑 1 至 8, 黑棋选择这一定式的目的似乎是注重右下角的厚势。但星位黑●子的效率显然被白 8 破坏。在最大限度追求棋子效率的布局阶段, 黑棋明显有不足之处。

**第3题**  
黑先

**注意右下角的棋形**

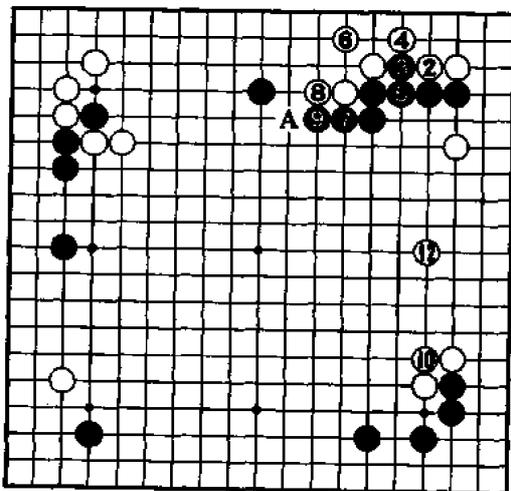
白棋双飞燕后，再1位点三·3打入后，黑棋行棋不当的话，在右上角的定式中，黑棋可能受到损害。





### 正解图(平衡)

黑棋的意图是想增加上边棋形的厚势。黑1鼓,白2长,黑3拐,至白6,双方行棋告一段落。接下来黑棋可以打入右边的白阵,黑棋行棋堂堂正正。



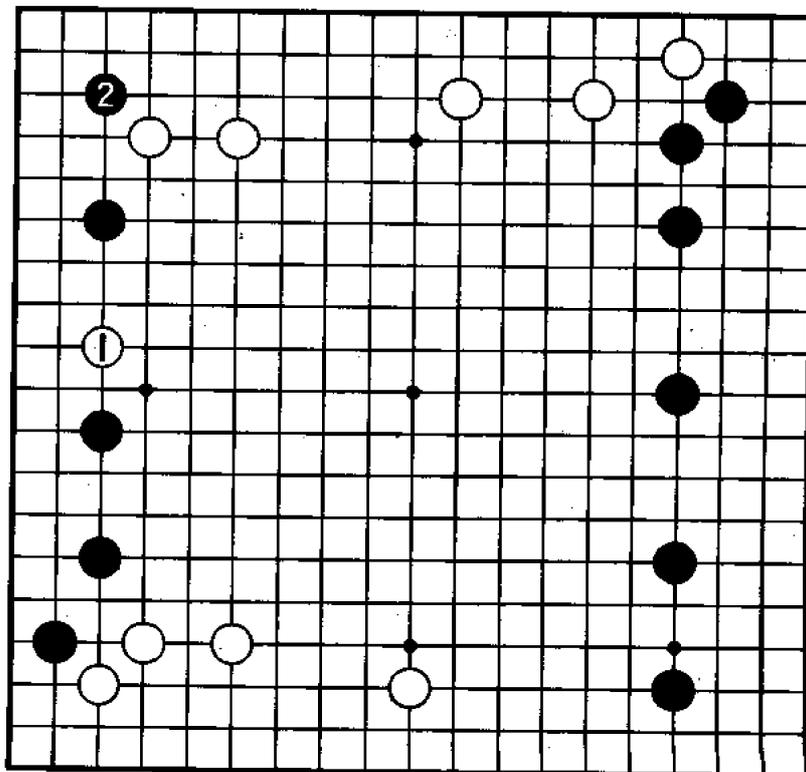
### 失败图(厚势落空)

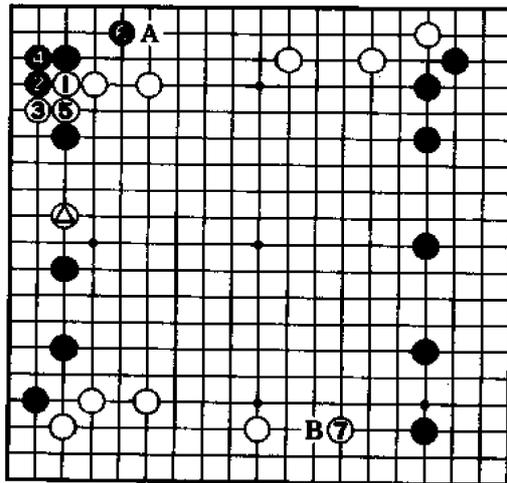
黑1至9,封锁上边白棋,虽然也是局部的定式,但白10接、12拆,白棋行棋次序好,棋形舒展。上边黑棋厚势落空,并且白棋还有A位扳出的强硬手段。

**第4题**  
白先

**夹 攻**

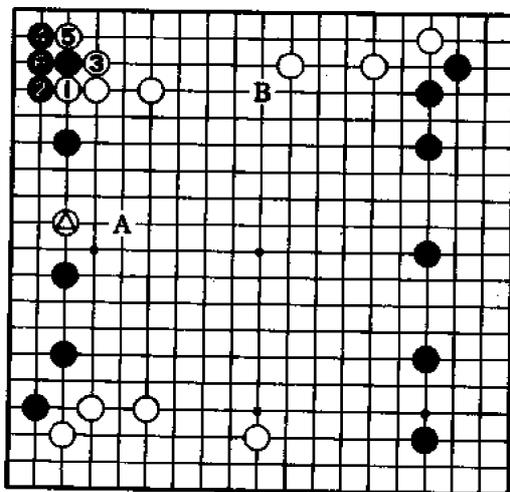
左边白1二间夹，黑2点三·3打入。以后是白棋应该选择挡在哪一边的问题。根据挡的方向不同，布局的构图差别很大。





正解图(重视左边实地)

白1挡是正解。黑2、4扳粘,则白3、5扳粘。白棋左边打入白△子发挥出效率。



失败图(常用的手段)

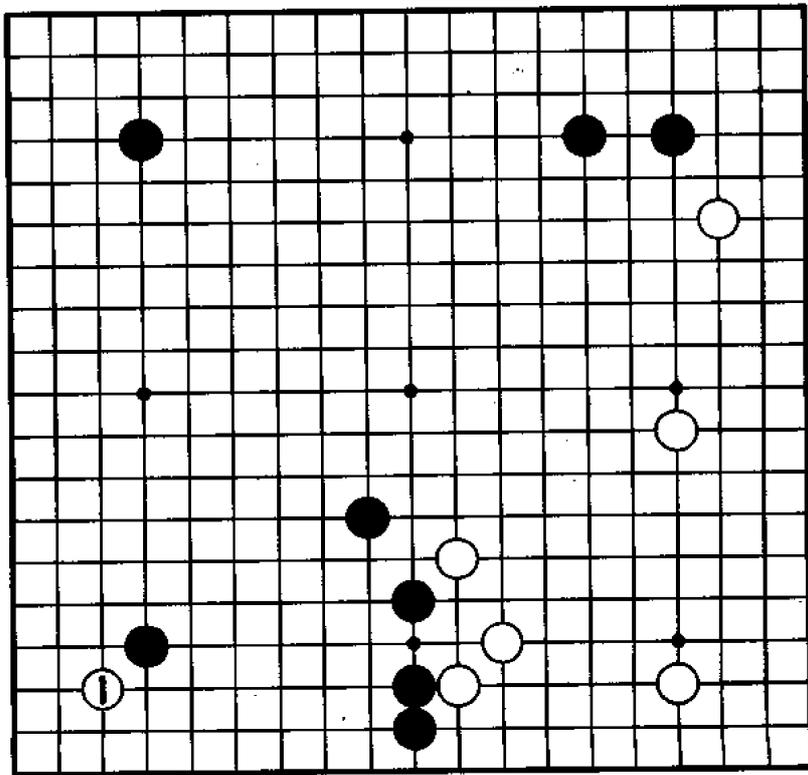
上图白3改为本图3位挡是重视上边势力或实地的常用手段。左边白△子孤立,白棋不好。接下来白A跳,则黑B尖冲是眼见的侵消白棋的好点。白棋没有贯彻当初左边打入的白△子的意图,十分可惜。

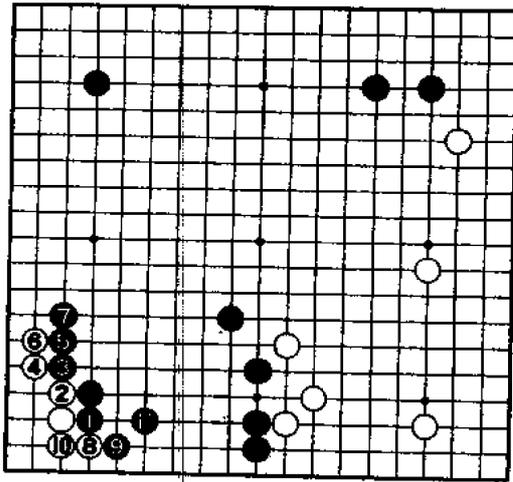
**第5题**  
黑先

三·3 应对的基本棋形

在左下角和右下角，黑白双方明显是在“取势”。白棋获得先手，白1于左下角点三·3打入。

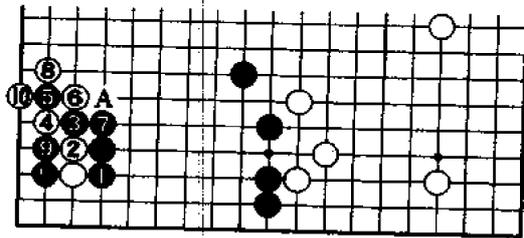
1





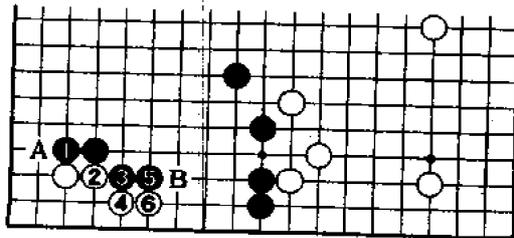
**正解图(基本棋感)**

黑1挡在宽的一边,是眼见的好点,棋手应该掌握这一下法。至黑11,黑棋守住中腹实空。



**变化图(连扳)**

白2长、4扳,则黑3、5连扳的下法成立。黑棋扳白棋二子头是非常严厉的手段。至黑11形成转换。以后白于A位长是好点。



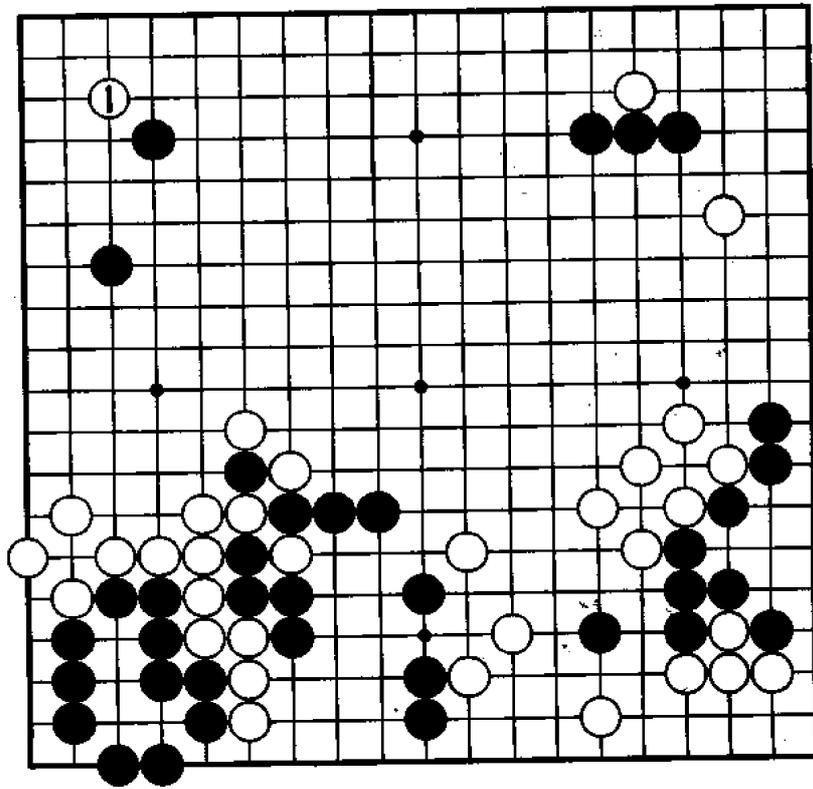
**失败图(方向错误)**

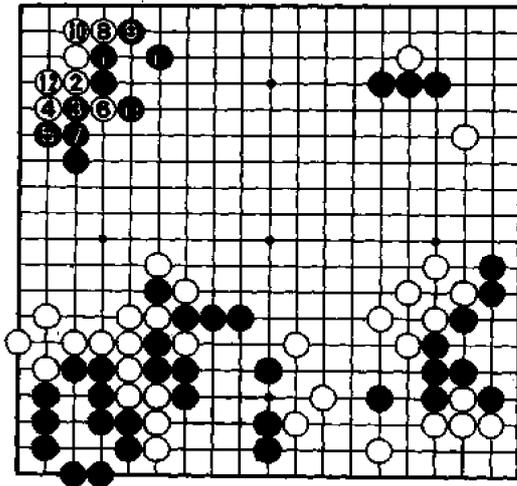
黑1挡,则白2长、4扳、6长。以后A、B两点,白棋得其一,白棋好。

**第6题**  
黑先

**厚势与实地的选择**

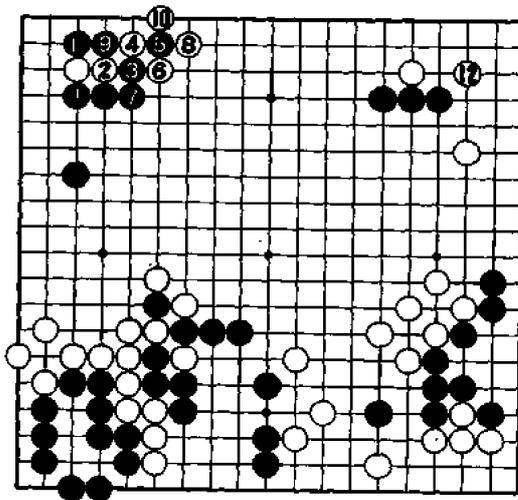
下边战斗告一段落后，白棋在左上角黑棋星位大飞守角的地方点三·3打入。





**正解图 (牵制白棋势力范围)**

左边白棋的厚势值得注意。黑1挡,至黑13,黑棋采取在外围构筑厚势的定式,意图是向中央扩展势力,牵制下边白棋的厚势。



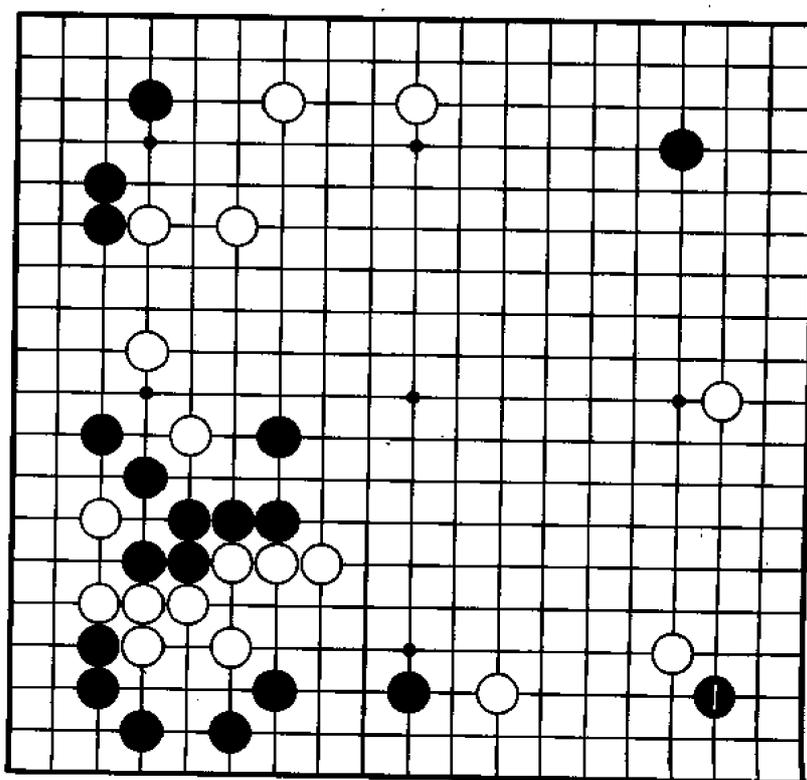
**失败图 (贪取实地)**

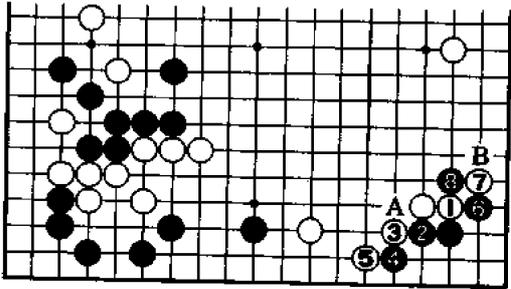
黑1挡,3、5连扳,采取的是重视角上实地的下法。至10,提黑1子,白棋获得先手,白12在右上角点三·3打入。整体上,白棋厚实,实地上也处于领先。

第7题  
白先

简明最重要

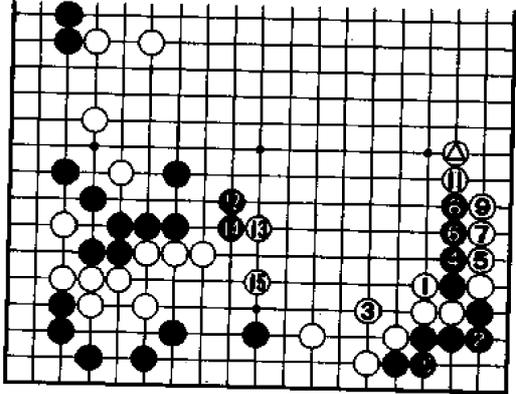
黑棋脱先于右下角点三·3打入。白棋应该如何处理呢？





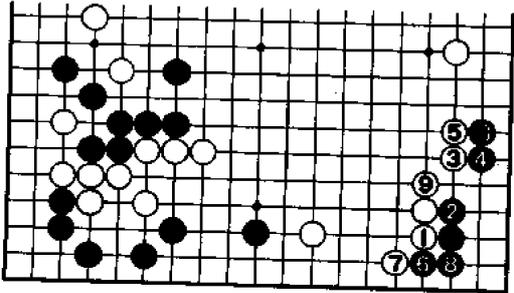
**正解图(连扳非常有力)**

白1挡,白棋注重右边的下法。白3、5连扳,进行作战非常有力。黑6扳、8扭断后,A、B两点黑得其一。此时,要求白棋要有很深的算度。



**正解图续(强有力的势力战)**

白1打是强有力的作战手段。黑2接,白3虎,白棋上下联络。白5至9,白棋满意。白3虎的手段是源于右边有白△子接应,这是很有力的下法,希望棋手谨记。



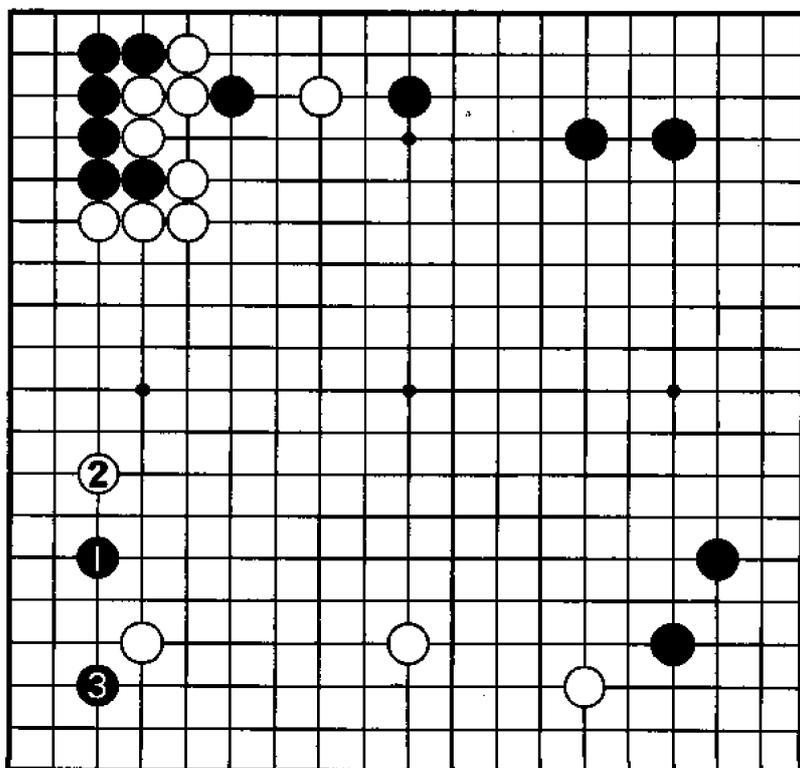
**失败图(挡的方向错误)**

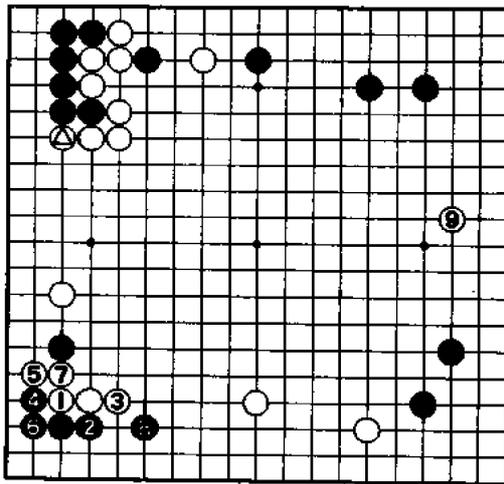
白1挡,则黑2长,在构筑势力的方向上,白棋有问题。至黑10,黑棋占得四块角地。

**第8题**  
白先

**构筑庞大的势力范围**

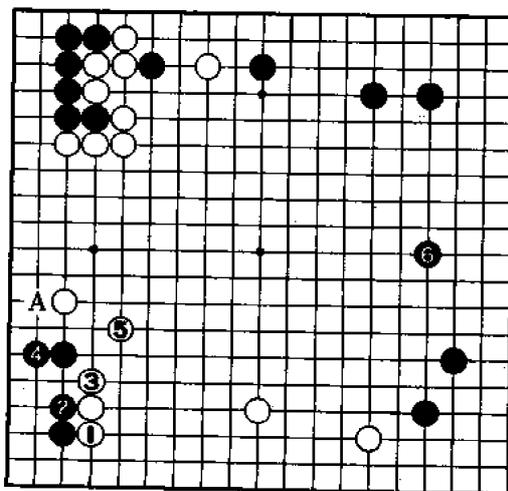
首先看到的是从左边到下边，白棋形成了自己的势力范围。黑1小飞挂角，白2一间夹是当然的下法。黑3点三·3打入，白棋的下一手应该走在哪里呢？





**正解图（在左边形成势力范围）**

白1挡，堂堂正正。白棋利用左边挡下的白△子，最大限度在左边一带形成庞大的势力范围。白棋获得先手，白9在右边分投。



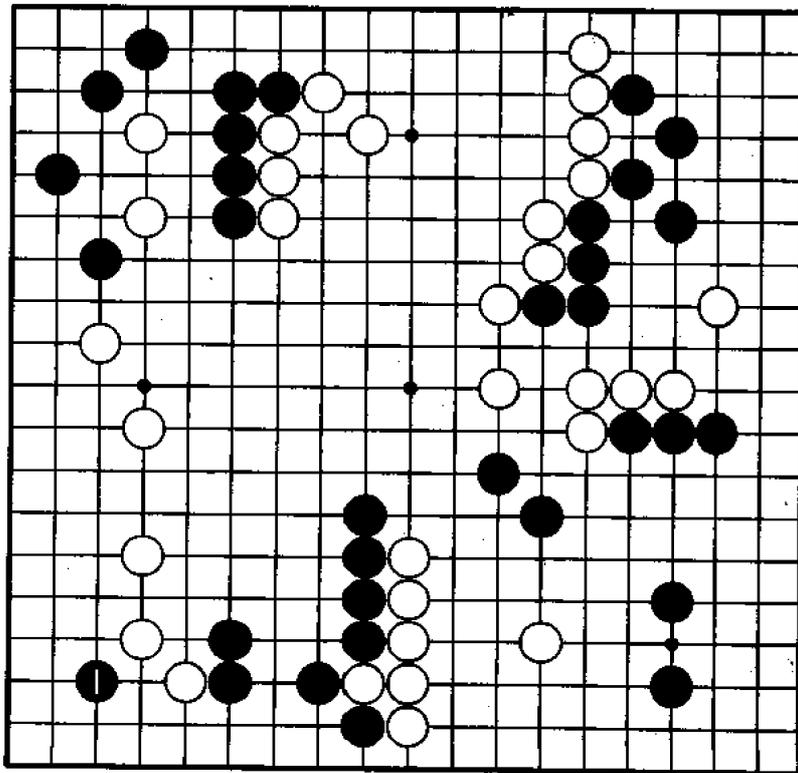
**失败图（没有连贯性）**

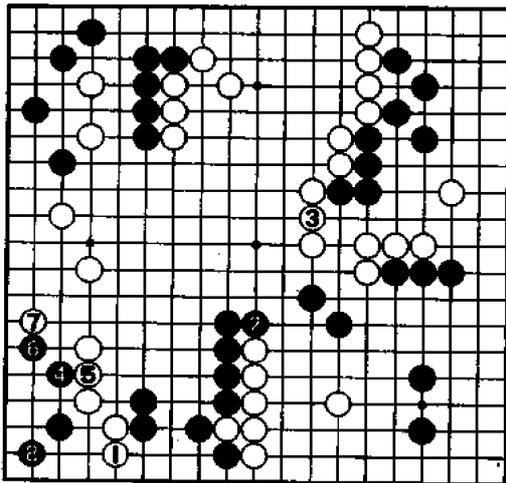
至白5，白棋选择在外形成厚势的定式是常识性的下法。但此时，白棋不仅给黑棋留下A位托的后门，而且白棋落后手，白棋不满。

第9题  
白先

中盘必备的技巧

黑1点三·3打入。第一次看到这种棋形的棋手可能会很困惑。但这是中盘必备的技巧。





**正解图(补强中腹)**

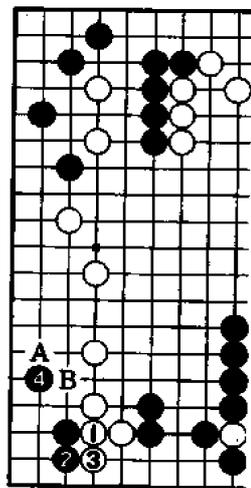
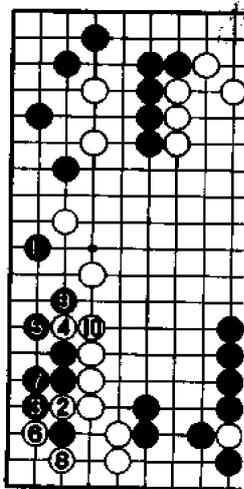
白1挡,是照顾全局的沉着的下法。黑2拐,寻求联络。白3接,补强中腹。至黑8,黑棋活角。但白棋守住上边到中央一带的空,白棋可以打持久战。

**变化图1(另外的方法)**

本图是打入角地的黑棋在左边活棋的一个例子。至黑11,黑棋活棋,并破掉左边白阵。白4也可能先走6位扳断。这在以后的变化中会出现。

**变化图2(消极)**

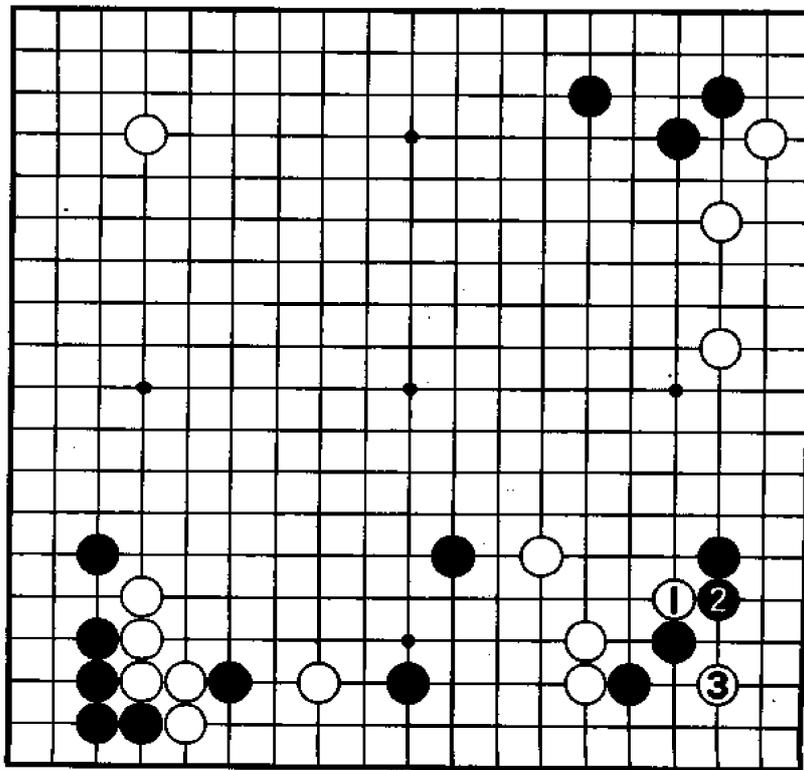
白1团,走愚型三角切断黑棋联络是消极的下法。黑2立,谋求联络。白3立,黑4小飞,活角。以后白如走A位,黑走B位,白棋露出破绽。

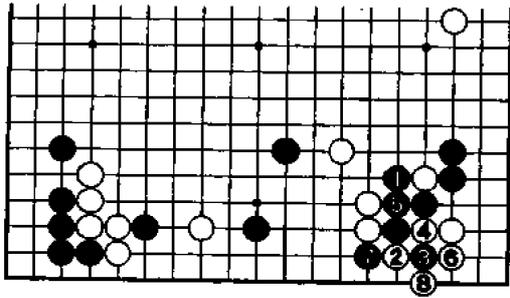


第 10 题  
黑先

全部破掉角地黑棋实空

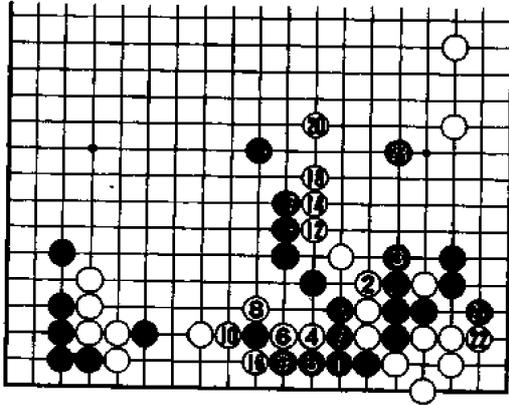
白 1 靠、白 3 点三·3 打入。此型要注意征子关系。





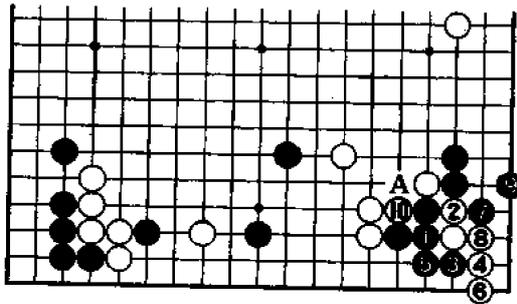
**正解图 (吃住白一子)**

黑 1 吃住白一子是最好的对策。白 2 扳, 必然。黑 3 反扳, 瞄着左右两边的白棋进行攻击。黑 5 接、7 扳断, 则白 6、8 提黑 1 子。



**正解图续 (中腹作战)**

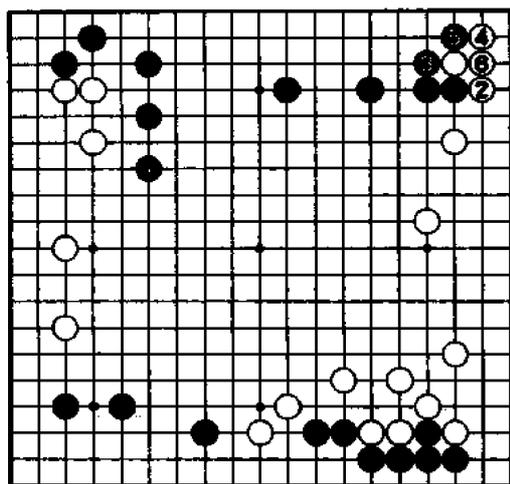
黑 1 退, 以下是双方必然的秩序。结果是黑棋让出角地实空。黑 23 分断白棋, 双方在中腹展开激战。



**失败图(征子关系)**

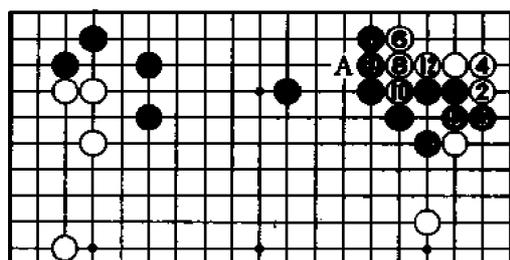
黑 1 团, 切断白棋联络。白 2 断, 黑棋困难。由于下一手黑棋征子不利, 所以黑 3、5 扳粘, 与白对杀。至白 10, 黑棋差一气, 黑棋被杀。





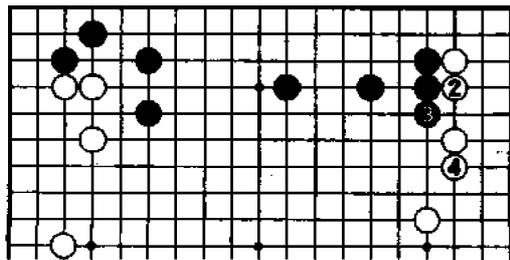
**正解图 (重视上边实地)**

黑1挡下后,再3位挡,非常重要,黑棋注重的是上边实地。黑5打是先手,黑7单官跳,占据扩张势力的制高点。尤其是黑棋在右边没有特殊的攻击白棋的手段情况下,黑棋一定要这样下。



**失败图 1 (损失实地)**

黑1挡,再3、5扳粘,则白6小飞,破黑棋实地。至白12,白棋先手活角。黑7如脱先,白A位飞,实地差别很大。



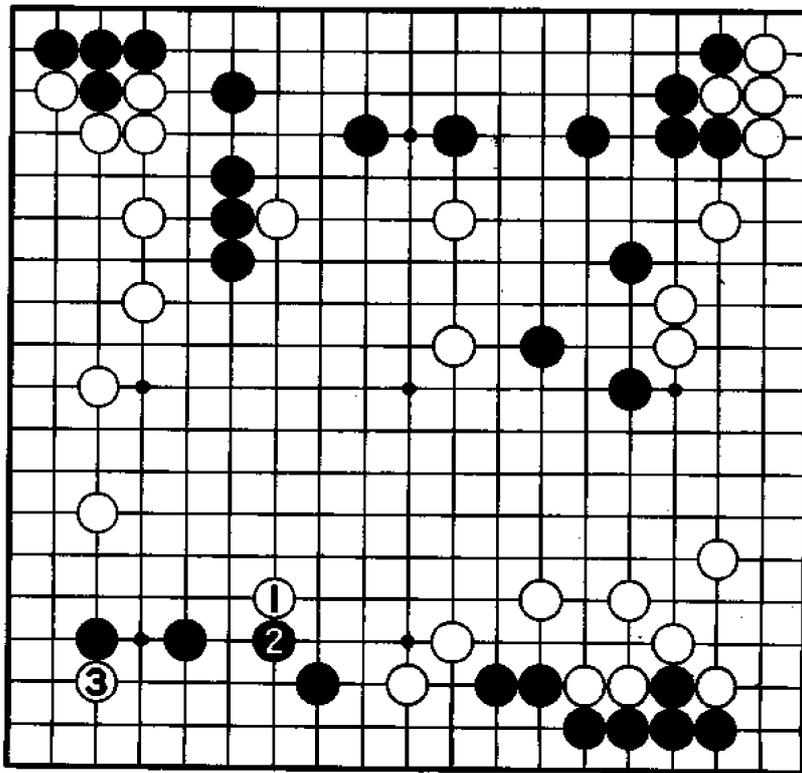
**失败图 2 (黑棋受损)**

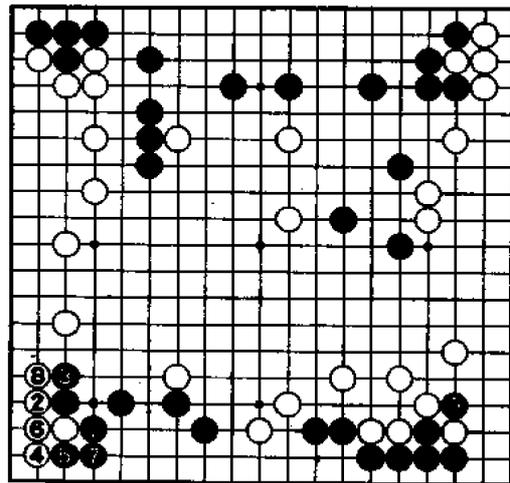
黑1挡、3长,重视上边的实地。但白2、4退,强化了右边的实地,白棋合算。

第 12 题  
黑先

常用的试应手

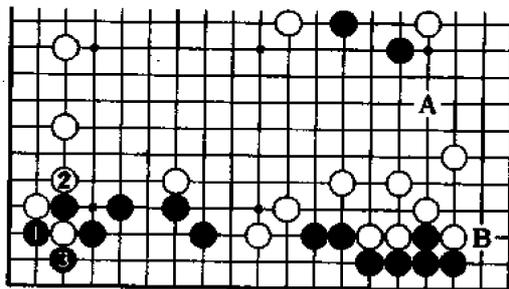
对于左下角星小目，一间跳构成的黑棋阵营，白1后，3碰是试应手的高级作战方案。





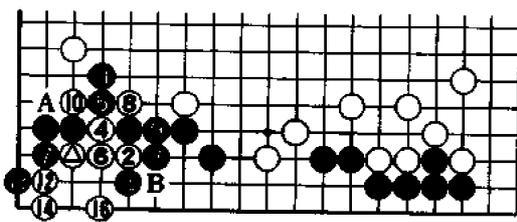
**正解图(普通)**

黑 1 虎挡是正着。白 2 扳, 黑 3 长。至白 8 白棋渡过, 是黑棋期待的下法。黑棋获得先手, 黑 9 打, 占据棋盘上最大的大场。



**变化图 1(普通)**

上图的黑 3 改走本图 1 位断打, 白棋 2 位反打, 黑 3 提子落后手。这样白棋就可以占据右边 A 或 B 位的大场。



**变化图 2(白棋活角)**

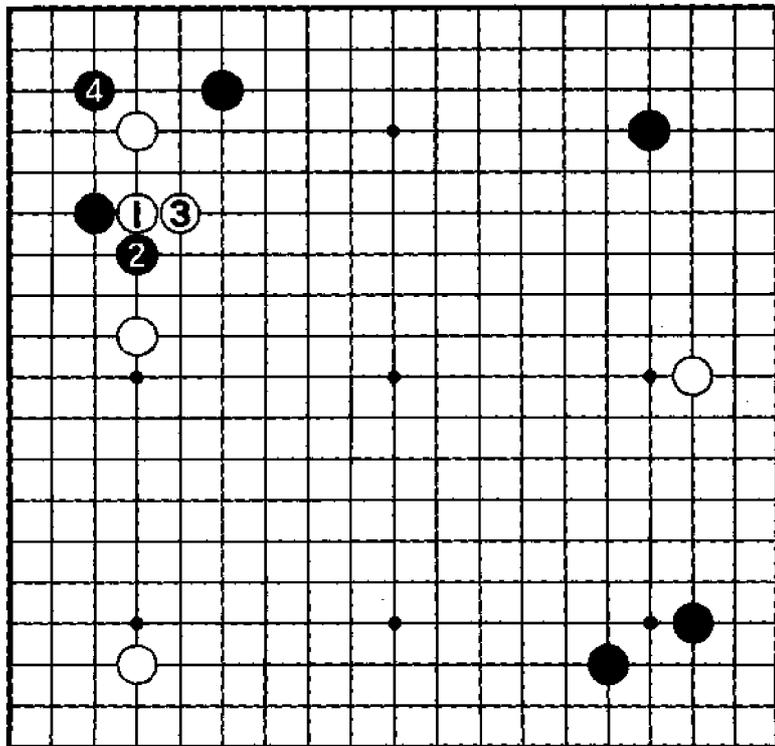
白△子碰, 黑 1 立下, 白 2 跳, 白棋不易被杀。至白 16, 以下白棋 A、B 两点得其一, 白棋活角。

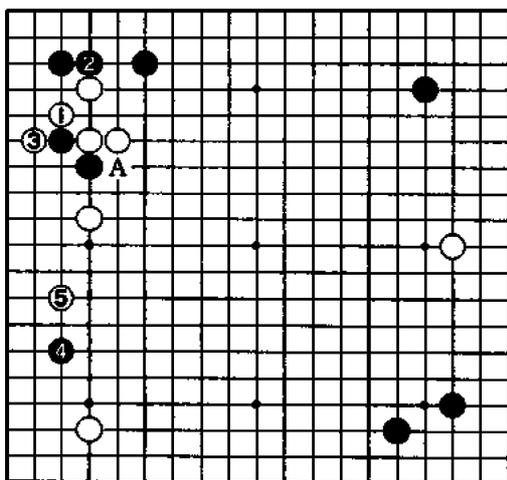
第 13 题  
白先

二间高夹对双飞燕

本型是左上角白棋星位、二间高夹，黑棋应以双飞燕形势图。白 1 靠、3 退，则黑 4 立即点三·3 打入。白棋应该采取哪种最佳定型方案呢？

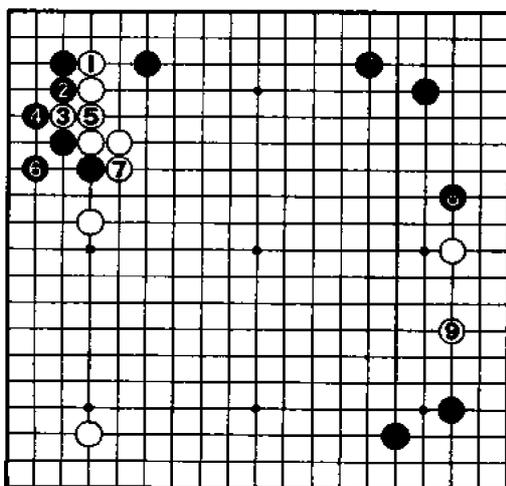
12





**正解图 (左边厚势)**

白1虎挡, 黑2渡过是白棋期待的下法。白3不在A位拐而在3位打吃, 黑4大飞挂角, 则白5一间低夹。



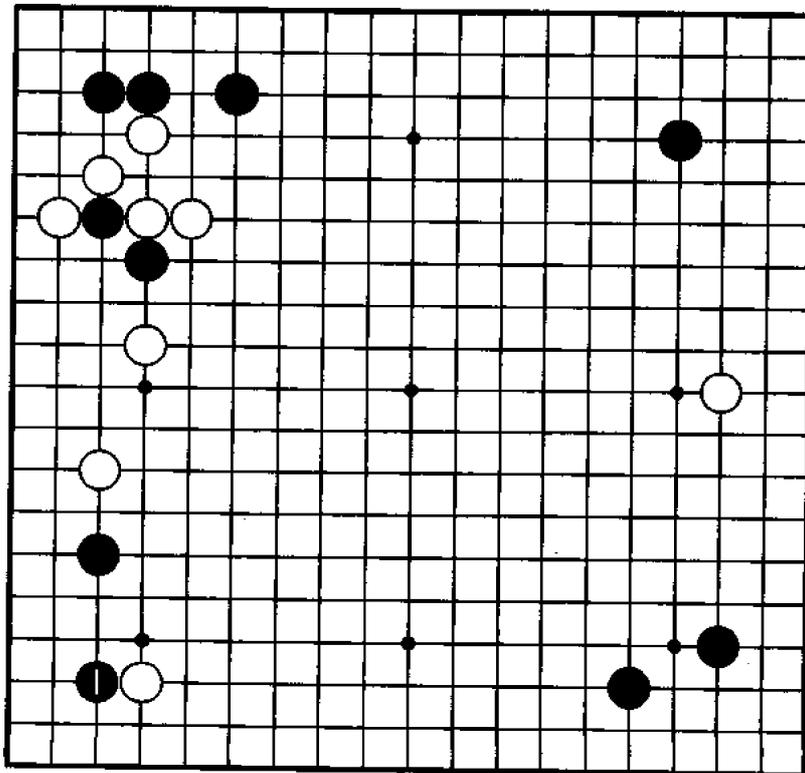
**失败图 (定式的选择问题)**

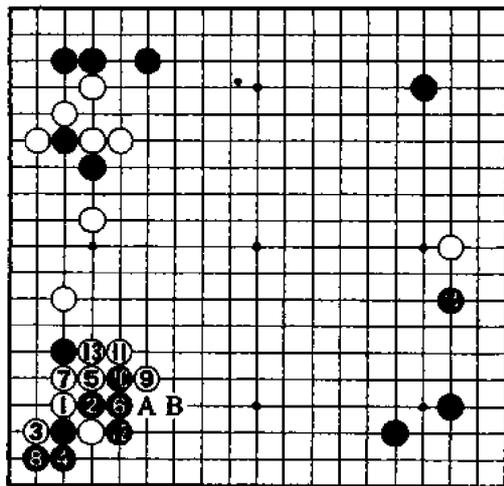
白1挡, 至白7, 封锁黑棋, 是定式的一种。但黑8转身于右边开拆, 再10位小飞守角, 左上边的白棋厚势的潜力难以有效地发挥。

第 14 题  
白先

小目布局中三·3 是急所

续上一问，左下角白棋是小目布局。  
黑 1 走在三·3 位是急所。



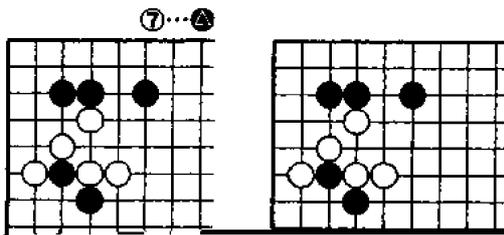


**正解图(正式)**

白1扳，黑2扭断是好棋。至白13，双方行棋告一段落。本图中，黑8拐是要点。另外，棋手要走黑10冲、12拐吃白一子的下法。若黑10走A或B位是俗手。

**失败图1(秩序错误)**

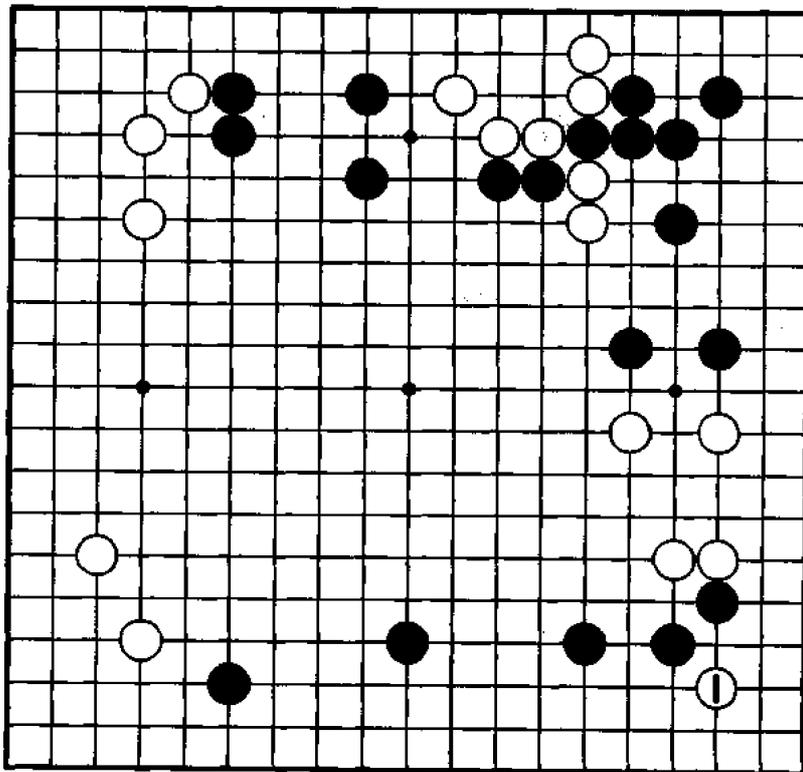
上图白3走本图1位打吃，秩序错误。白1打，黑2退交换后，白3打吃黑4子。黑4断打，白5提，至黑8黑棋关吃白棋一子，黑棋好。

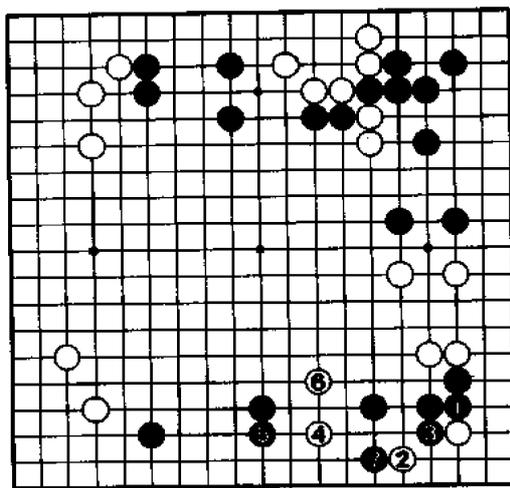


第 15 题  
黑先

角地常见棋形

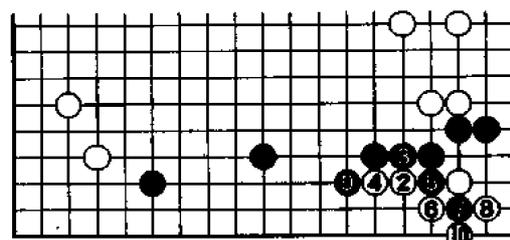
白 1 右下角点三·3 打入黑阵。中盘阶段,黑棋应该走哪里呢?





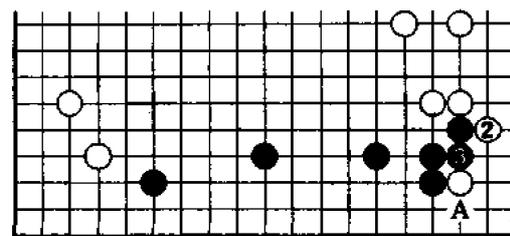
**正解图 (愚型三角切断白棋)**

黑1团,走愚型三角,切断白棋联络。白2飞,黑7后,借对白4、6两子进行攻击,搜刮下边实地。



**失败图 1(黑1立)**

黑1立,切断白棋联络是非常严厉的手段,但黑棋不能不考虑白2跳、4长后造成的实地上的损失。至白10,是典型的下法。以后黑棋对右边白四子进行攻击,也可能弥补黑棋角地的损失。但这毕竟不是上策。



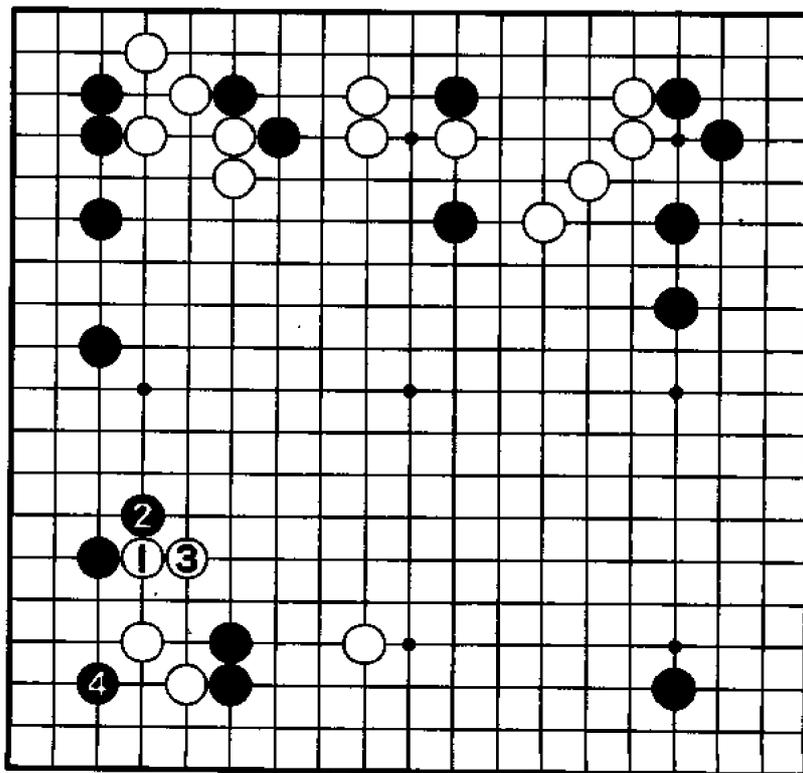
**失败图 2(屈服)**

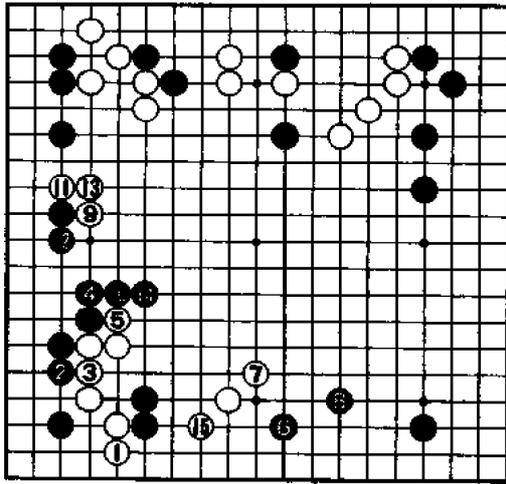
黑棋忌讳白棋在下边打入,黑1挡。遭到白2扳后,黑3不得不屈服。黑3如脱先,白A位长,白棋将占据黑棋角地全部实地。

**第 16 题**  
白先

**攻击的方向**

左下角是黑棋双飞燕挂角的形势图。白1碰、3退，则黑4点三·3打入。白棋如何应对？



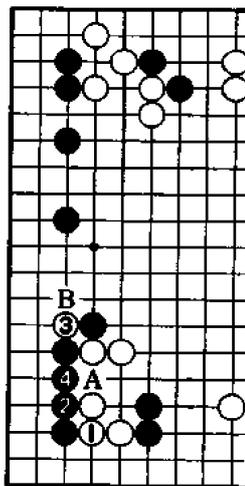
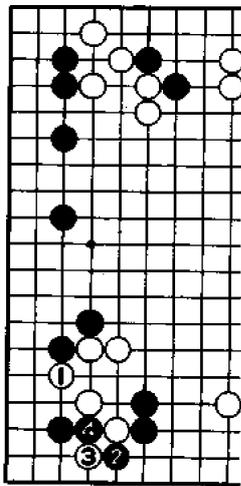


**正解图 (立下作战)**

白1立, 攻击右边黑2子是稳妥的下法。黑2长在虎的急所。黑4长是本型中双方的要点。至白15, 双方进入持久战。

**失败图 (黑棋愉快)**

白1虎, 则黑2扳过, 黑棋联络。黑棋破掉白棋角地实空, 并获得安定。



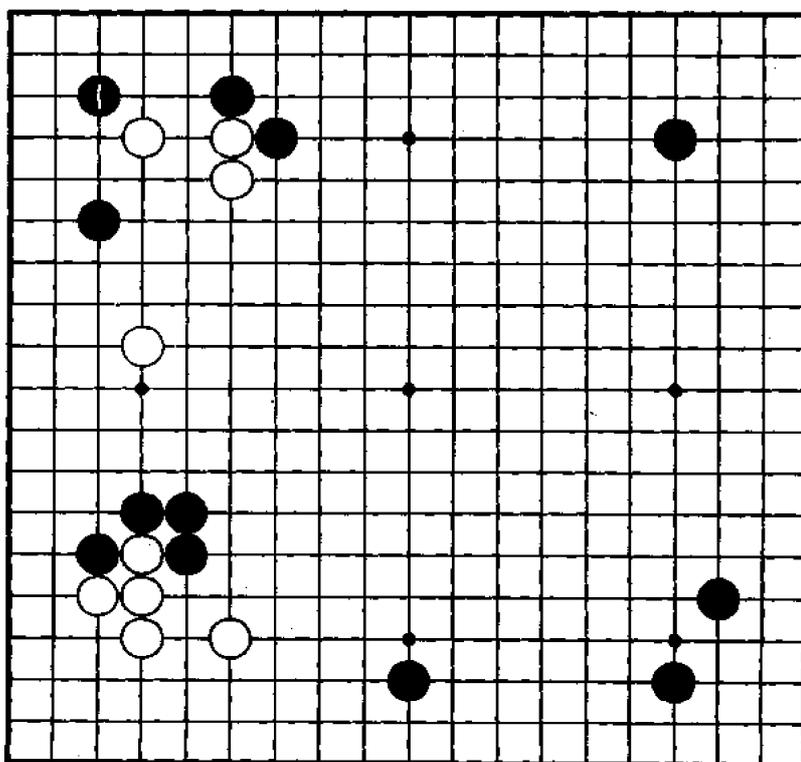
**变化图 (消极的攻击)**

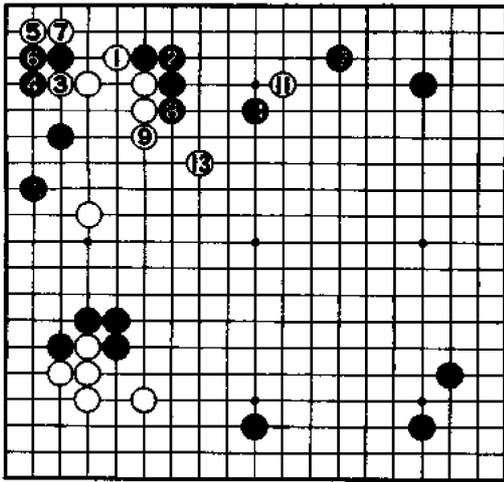
白1团, 虽然能切断黑棋联络, 但黑2长、4接后, A、B两点黑棋得其一。特别是和正解图相比, 白棋对右边黑棋二子的攻击力减弱。

第 17 题  
白先

双飞燕定式的训练

左上角是黑棋双飞燕，变化至黑 1 点三·3，下一手白棋如何应？



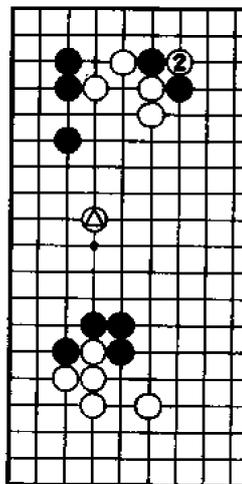
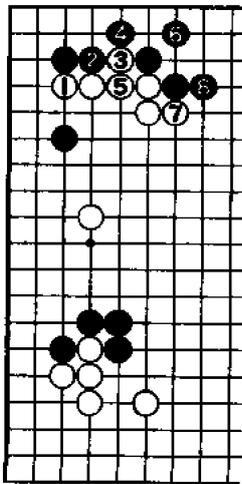


**正解图 (避免走对手熟悉的下法)**

白 1、3 与黑 2 接、4 扳交换后, 白 5 点是紧要的一手棋。至黑 14, 双方各行其道。

**失败图 (黑棋上边实地好)**

白 1 挡, 至黑 8 是黑棋期待的下法。黑棋在上边占据大块实地, 而左边白棋厚势想期待成大空比较困难。



**变化图 (白棋好)**

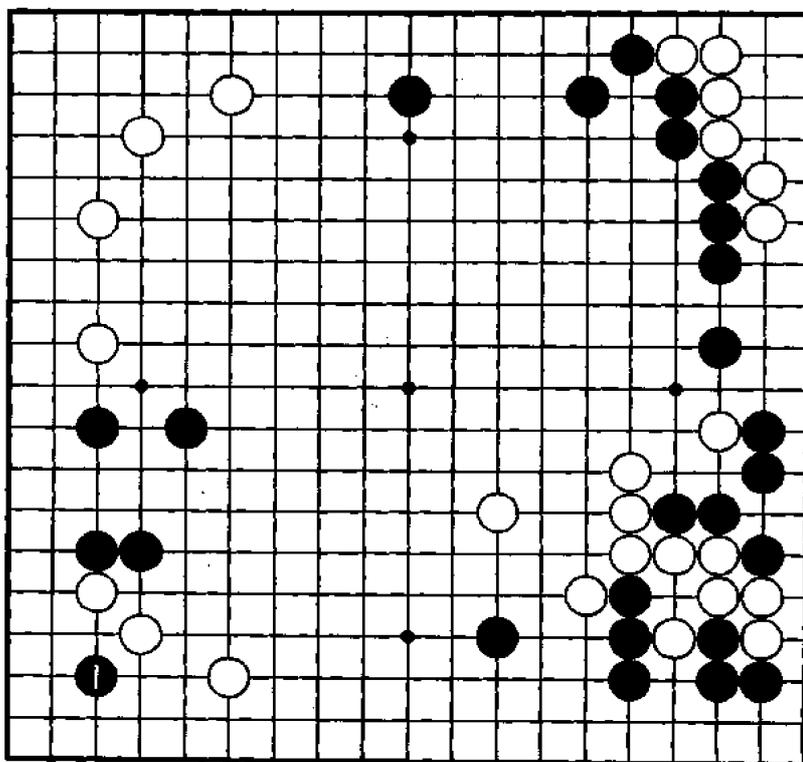
黑 1 渡过是白棋期待的下法。白 2 断, 是定式的一种, 白棋好。在左边的黑棋势力范围内, 白⊙子仍是要点。

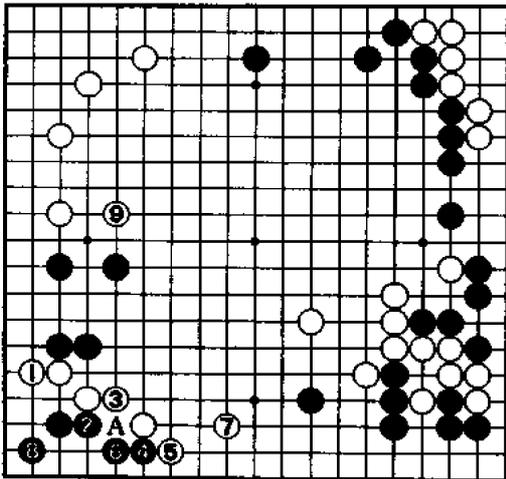
# 第 18 题

白先

## 扣人心弦

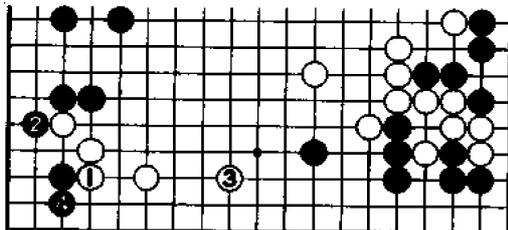
左下角黑 1 点三·3 打入是常见的急所。白棋如何处理,将决定局面的发展。





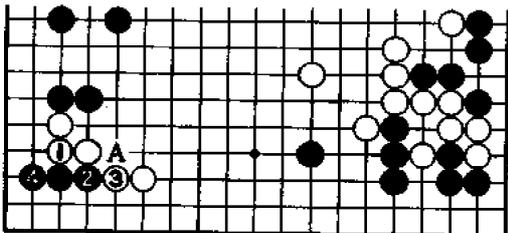
**正解图 (堂堂正正)**

白1挡是很直率的下法。至黑8, 黑棋活角。白棋先手于9位跳。双方势均力敌。白3若A位接, 则黑3位断。由于征子有利, 局面对黑棋有利。



**失败图 1(软弱)**

白1简单挡下, 黑2扳过。白3单官跳, 则黑4占据整个角地实空。由于白棋右边、下边棋形不安定, 所以白棋形势不好。



**失败图 2(致命的缺点)**

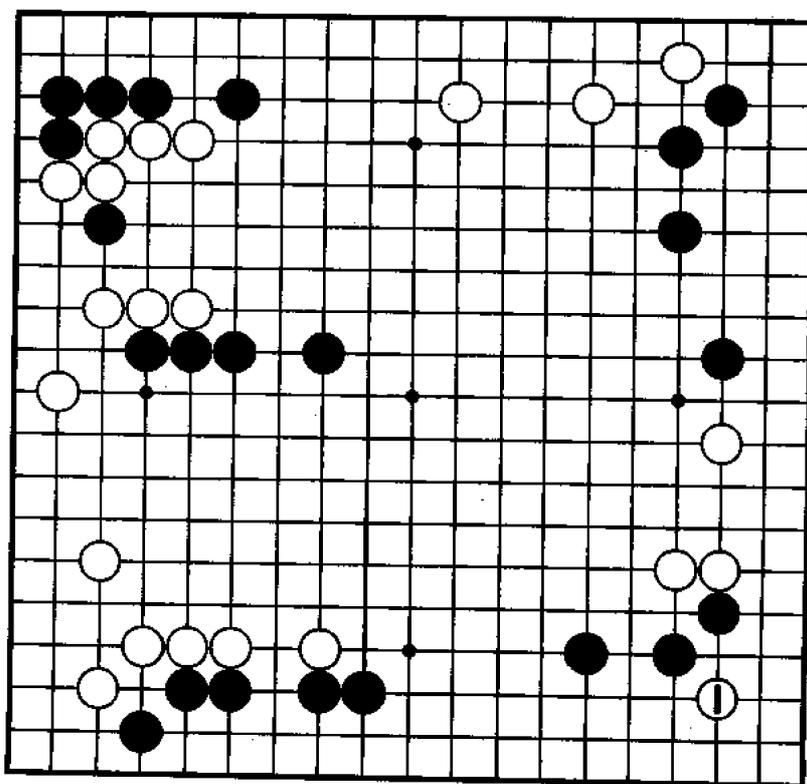
白1团, 切断黑棋联络。黑2长, 白3顶, 强行作战。但黑4立是看到白A位断点的致命弱点。白棋对角上黑棋没有好手段。

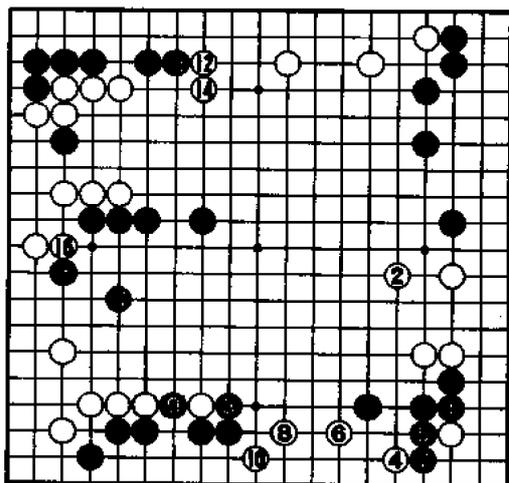
第 19 题

黑先

细小的差异

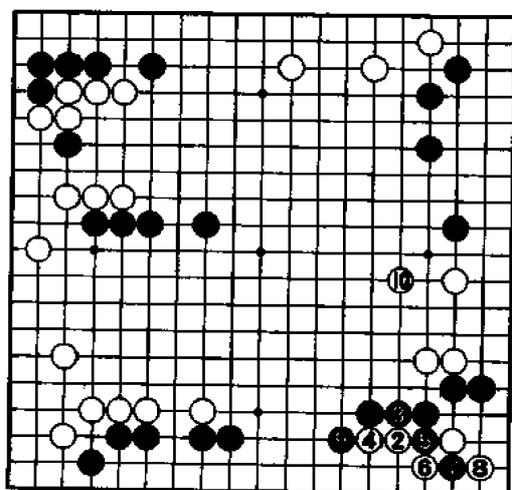
右下角白 1 点三·3 打入，黑棋的下一手在哪？





**正解图（以退为进）**

黑 1 团是恰当的一手棋。黑棋不仅牵制着打入角地的白子，而且还能够观察白棋的意图。白 2 跳，守住右边一块白棋。黑 3 拐是厚实的下法。至白 10，白棋在下边活棋。至黑 17，黑棋全局厚实。



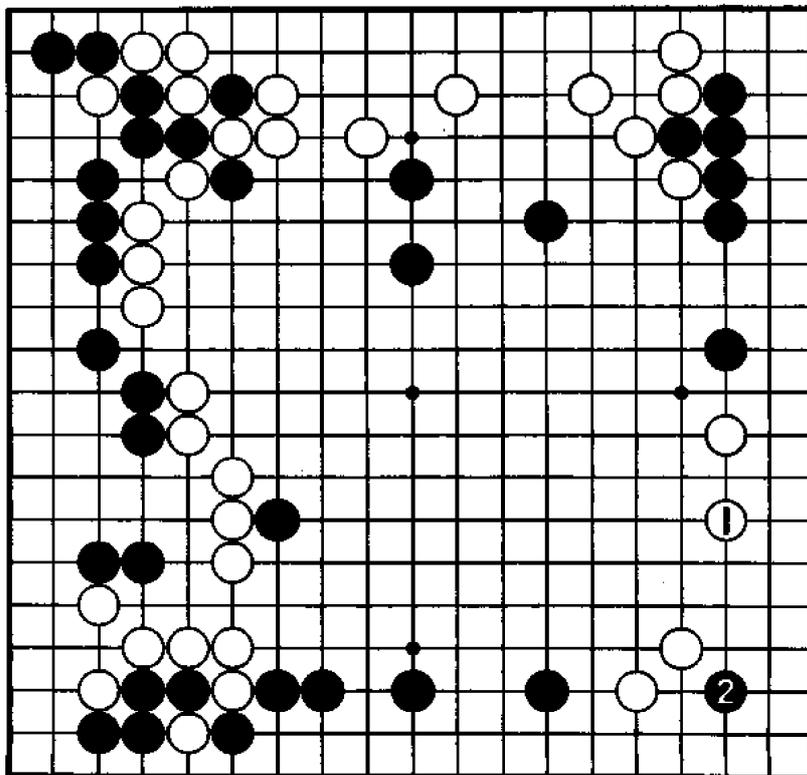
**变化图（角地破碎）**

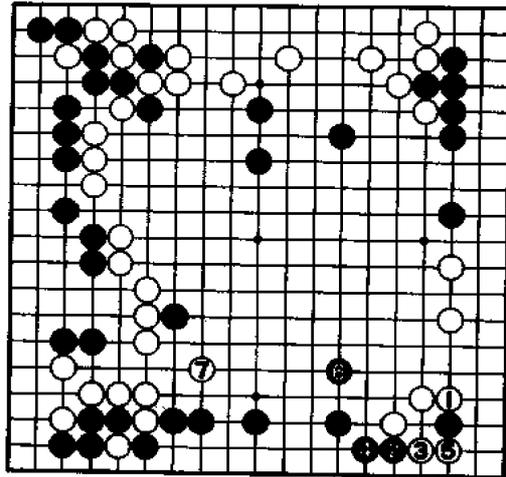
黑 1 立，白 2 点、4 长，至白 8，白棋先手破掉黑棋角地实空。黑 9 扳，则白 10 跳，处理右边棋形。

第 20 题  
白先

收官阶段出现的点三·3 打入

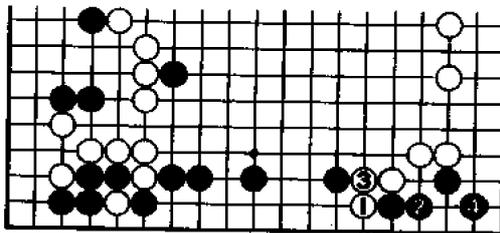
白 1 单官跳, 守住右边实空, 则黑 2 点三·3 打入。以后双方最好的应手是什么呢?





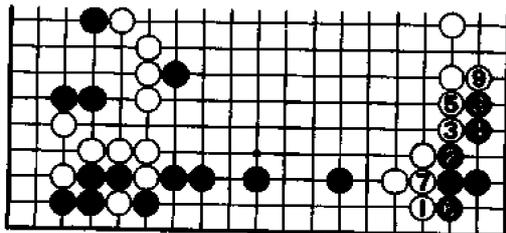
**正解图（双方最佳的选择）**

白1挡是正解。黑2托过也是值得注意的好手段。白3虎。黑4退是后中先的下法。



**变化图(丢失实地)**

黑棋托过时，白1扳，则黑2退、4虎。黑棋占据了整个角地。



**失败图（让出角地实空）**

白1尖，意图吃掉打入的黑子过于贪心。黑2长，白棋无法杀黑棋。至黑10，角地黑棋净活。



3

## 第三章

### 三·3 死活 20 题

在中盘阶段,打入三·3后,会产生各种死活问题。本章收集了“三·3”死活 20 题。希望棋手以前面章节体会的知识为基础,更加努力,精进技艺。

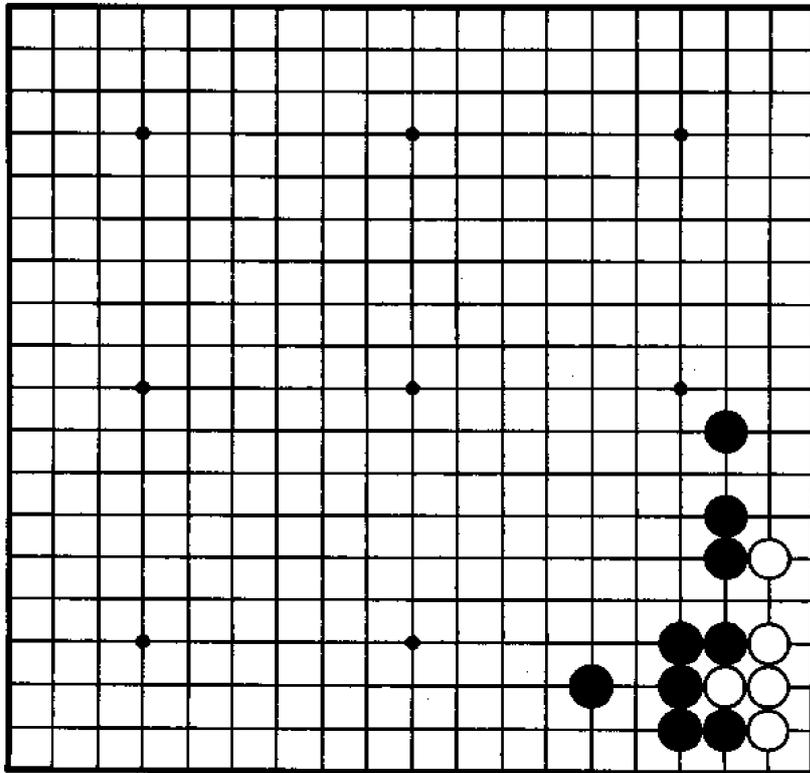
*Created by Tasita*

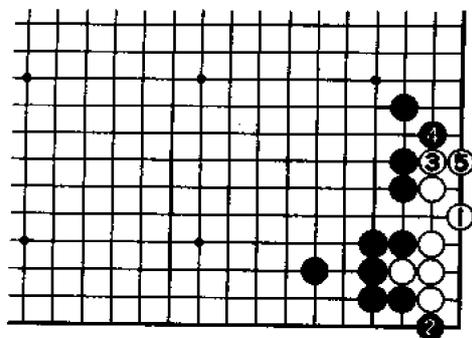
第 1 题

白先

急以外的地方

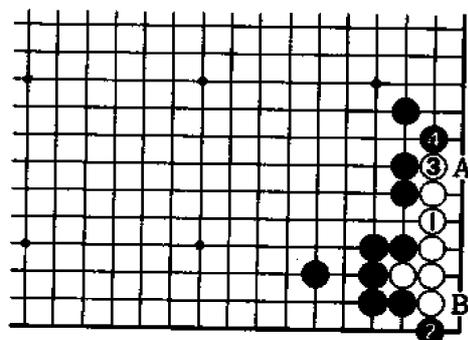
右下角白棋是否存在死活问题呢？





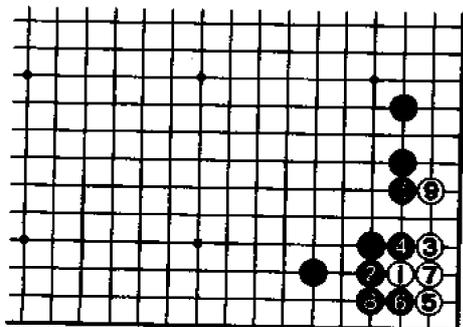
**正解图 (白棋活棋)**

白1一路倒虎是正解。黑2扳,破白棋眼位,则白3长、5立,白棋有两只铁眼,白棋活棋。



**失败图(白棋死棋)**

白1接,至黑4白棋不活。以下白A、黑B,正好应验了“六死八活”的格言。



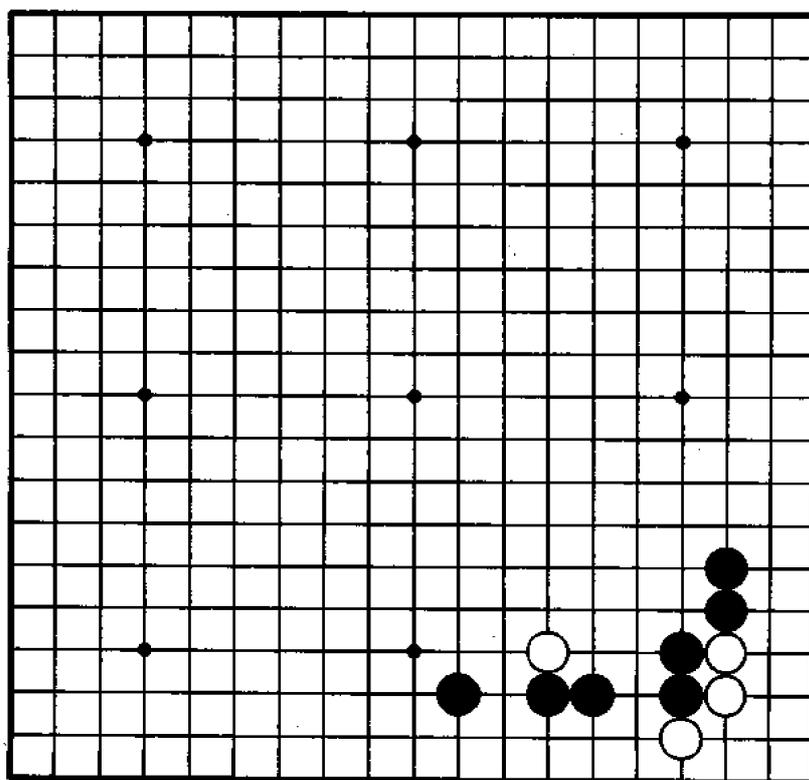
**参考图 (小飞守角)**

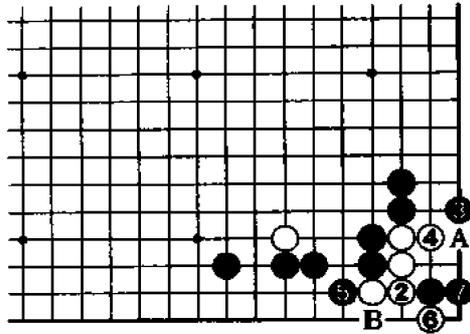
问题图的形状是由黑棋星位小飞守角,白棋点三·3打入变化而来的。至黑10是正确的次序,希望棋手在实战中作为参考,不要走错棋。

第2题  
黑先

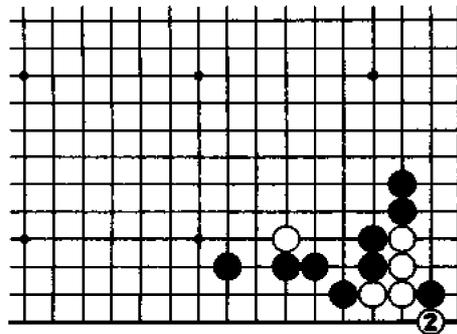
行棋的妙着

本题也是由黑棋星位小飞守角演变而来。黑棋有杀白棋的妙着。因为角地有特殊性。

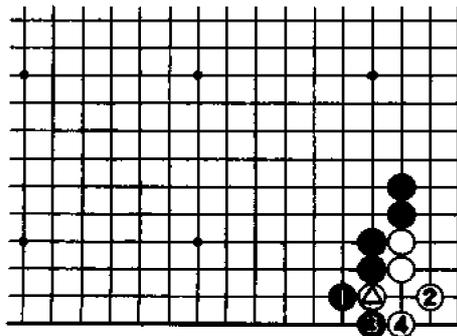




**正解图 (右边渡过)**  
 黑 1 点是急所。  
 然后黑 3 在一路跳是妙着。至黑 7，黑棋 A、B 两点得其一，白棋被杀。

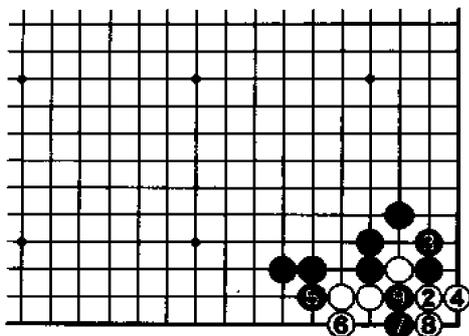


**失败图 (次序错误)**  
 黑棋点后，再 1 位挡下，则白 2 扳，黑棋失败。角地黑 1 子无法生还，白棋活棋。



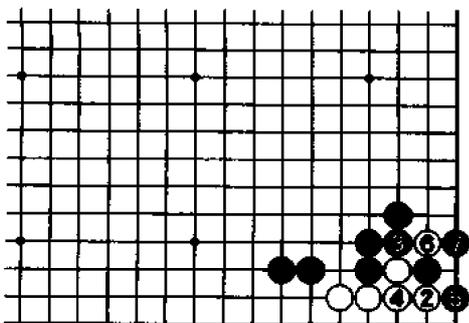
**参考图 (普通)**  
 本图中，下边没有黑棋棋子。白△子扳，黑 1 扳挡，至白 4，白棋做劫。





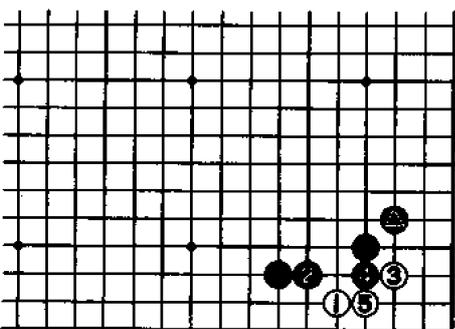
**正解图（黑3长是  
要点）**

黑1夹是一眼就能看得到的急所。白2虎,黑3退,沉着。白4立扩大眼位,黑7点、9扑,黑棋净杀白棋。



**失败图（黑3打  
是恶手）**

围棋中有“棋不走单官”的棋训。黑3打是俗手。黑棋若想杀白棋,必须5、7位做劫。这和正解图相比,自然差别很大。



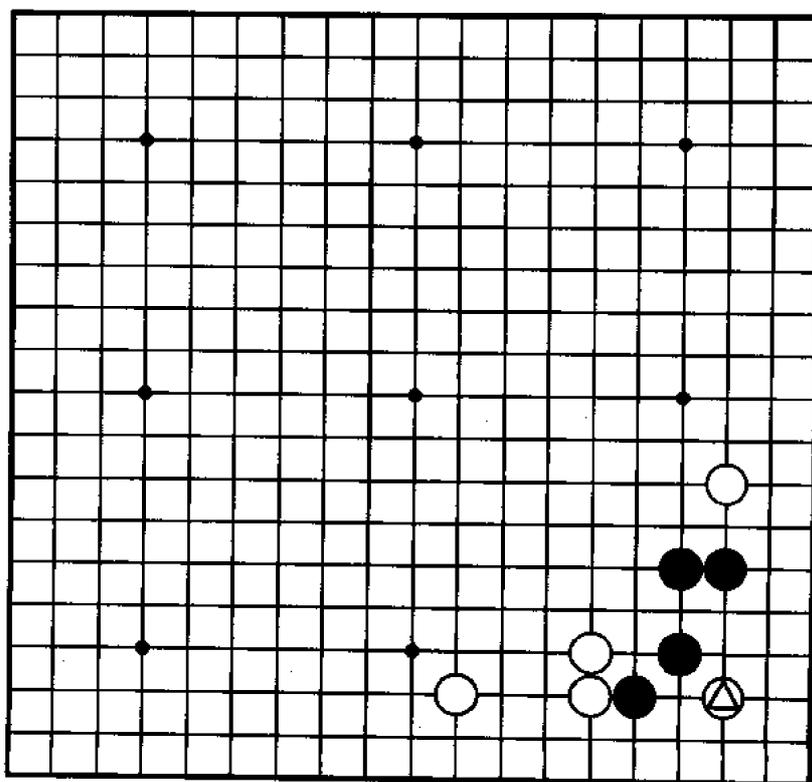
**参考图**

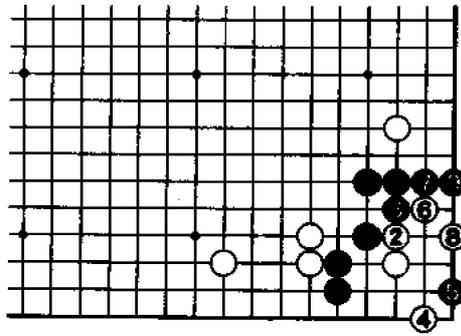
本图是黑棋星位大飞,再小尖守角的形势图。白1点和黑2并交换后,白3点三·3,再5位渡过。

第 4 题  
黑先

三·3 打入的典型战例

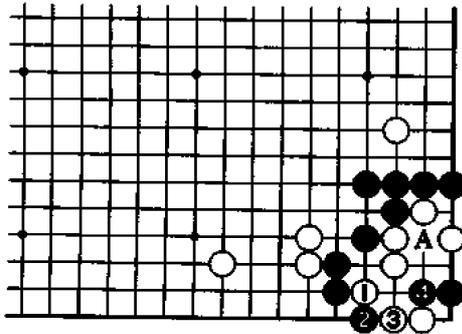
右下角的形状在实战中经常出现。  
轮黑棋走。





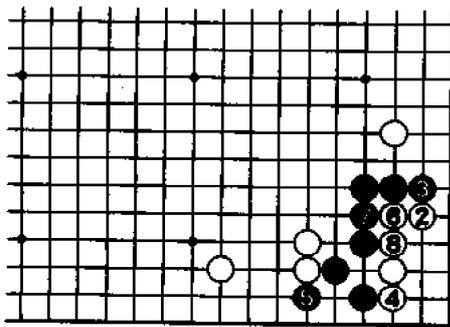
**正解图(白棋不活)**

黑1立,白2长、4飞,黑5点是黑棋得意的着法。白6扳、8虎,扩大眼位。黑9立,沉着。看下图。



**正解图续(黑棋杀白棋)**

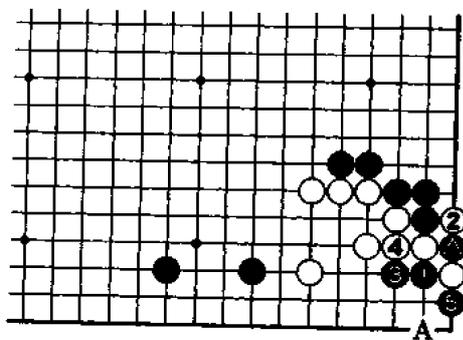
续上图。白1尖顶,则黑2扳、4长,白棋净死。由于白棋A位是假眼,所以白棋无法做出两只铁眼。



**失败图(黑1尖)**

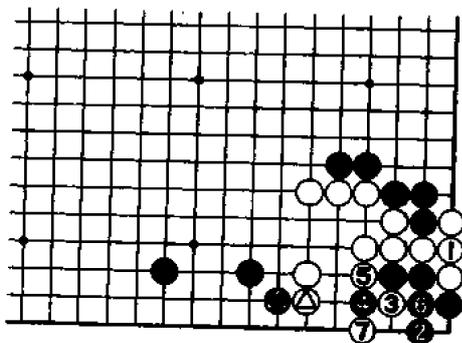
黑1尖,白2小飞,试图联络。白4长是先手,黑棋只能5位虎。至白8,角地白棋活棋。





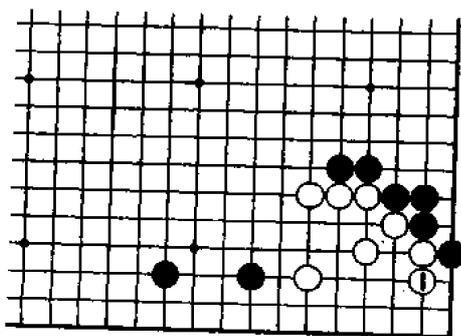
**正解图（黑棋打劫活）**

黑1断打，3长，白4接迫不得已。黑5打，角上黑棋是打劫活。黑5打时，白棋若在黑▲位粘，则角地黑棋净活。



**参考图1（周围棋子的配置）**

如果左边黑●与白△交换，则白1接的手段成立。至黑7，角地黑棋不活。



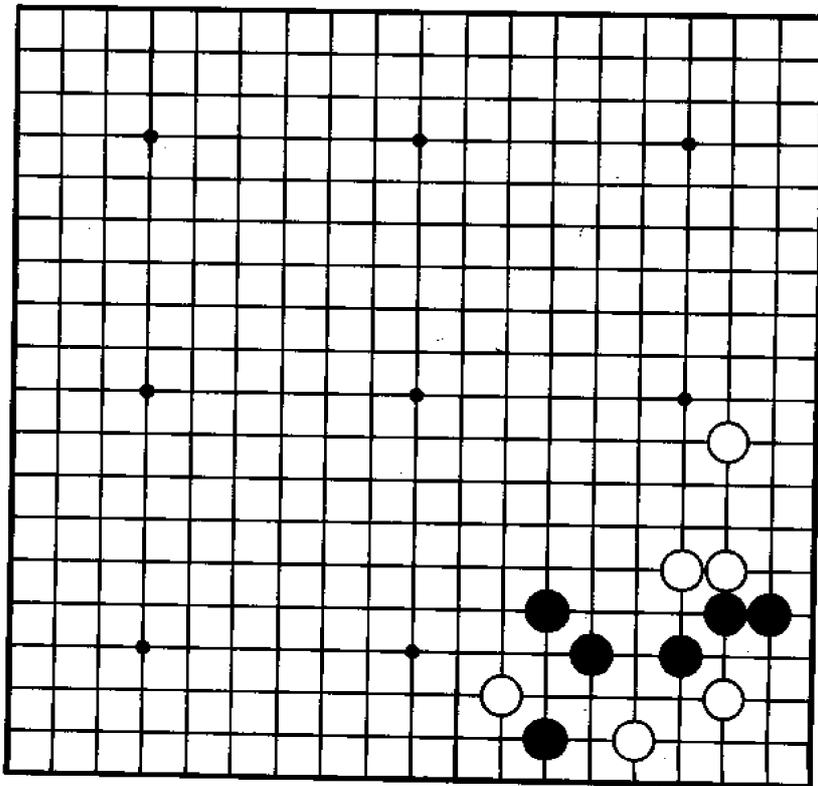
**参考图2（长的手段）**

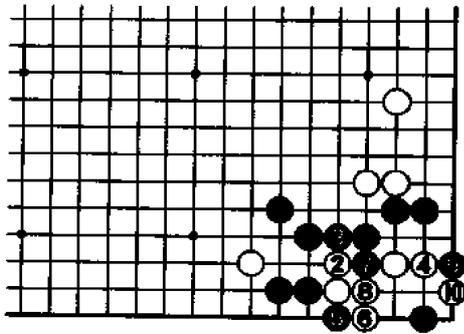
本图是收官阶段出现的情况。白1退是正确的下法。

第6题  
黑先

黑棋自信

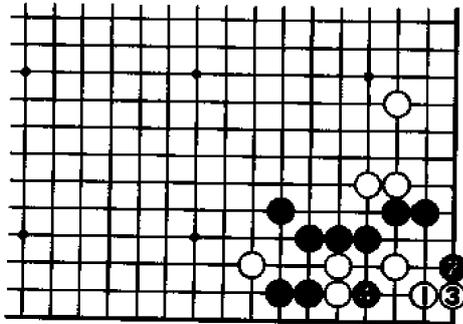
黑棋如何消灭右下角打入的白棋呢？





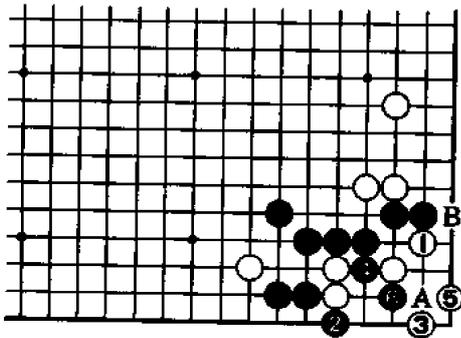
**正解图 (白棋不活)**

黑 1 并是惟一的一手棋。白 4 长，扩大眼位，至黑 11，黑棋一气呵成，次序准确无误。本图正好应验了“杀棋必须扳”的格言。



**变化图 1 (次序)**

白 1 尖，黑 2 飞，与白 3 立交换后，黑 4 夹，即可杀白棋。



**变化图 2 (黑 2 扳是要点)**

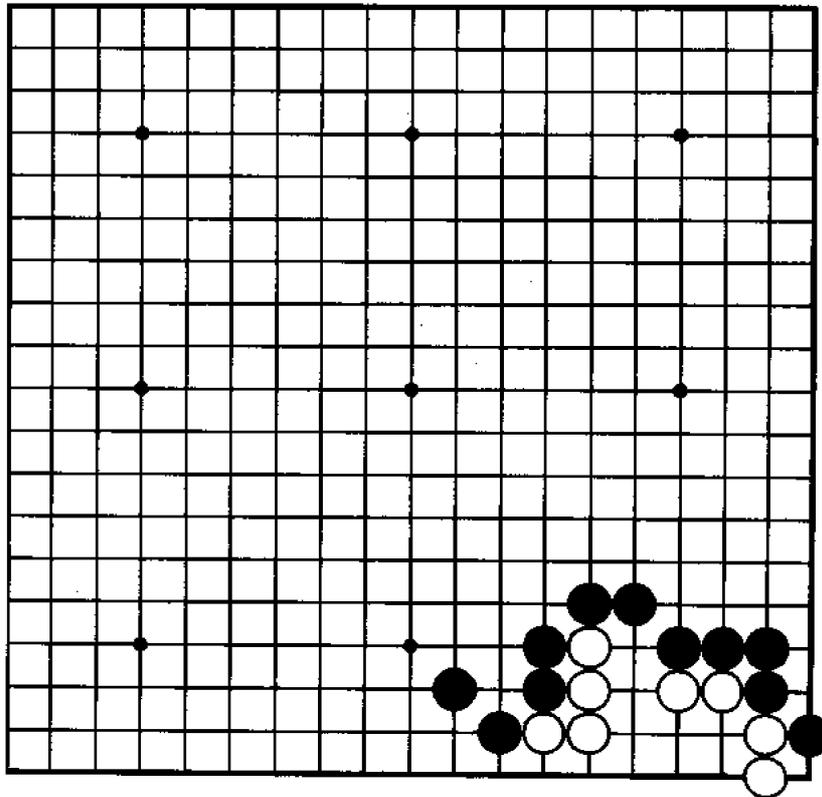
白棋尖，扩大眼位。黑 2 位扳、4 位冲、6 位扳。白棋做不活。

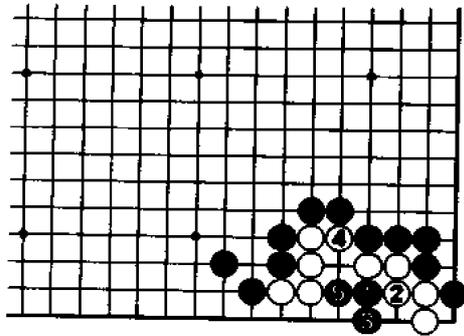
作为参考，黑 2 走 A 位点是容易掌握的下法，但白 6 位长，白棋局部是活棋。黑棋要留意白棋 B 位扳的手段。

第7题  
黑先

研究白棋的眼位变化

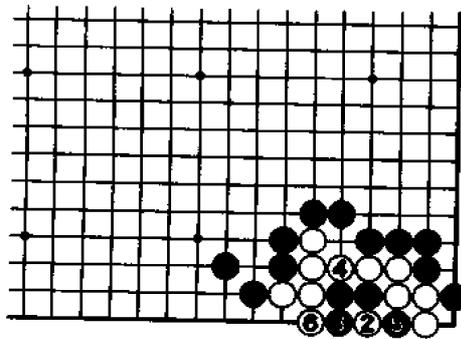
本图中，白棋似乎眼位充足，可以活棋，但仔细研究发现，白棋有致命的弱点。





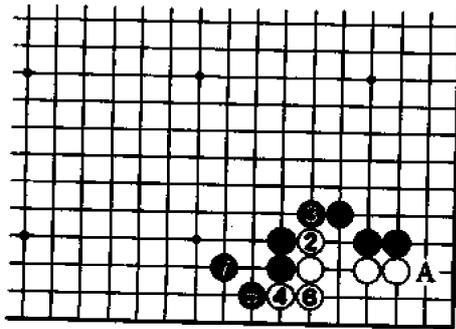
**正解图 (黑棋杀白棋)**

黑 1 夹是急所, 一举击中白棋要害。至黑 5 拐, 白棋不活。本图中黑 3 立是要点。白 4 走黑 5 的位置, 则黑 5 走白 4, 白棋仍是死棋。



**失败图 (方向错误)**

黑 1 长, 方向错误, 至白 6, 黑棋不入气。白棋净活。



**参考图 (星位定式)**

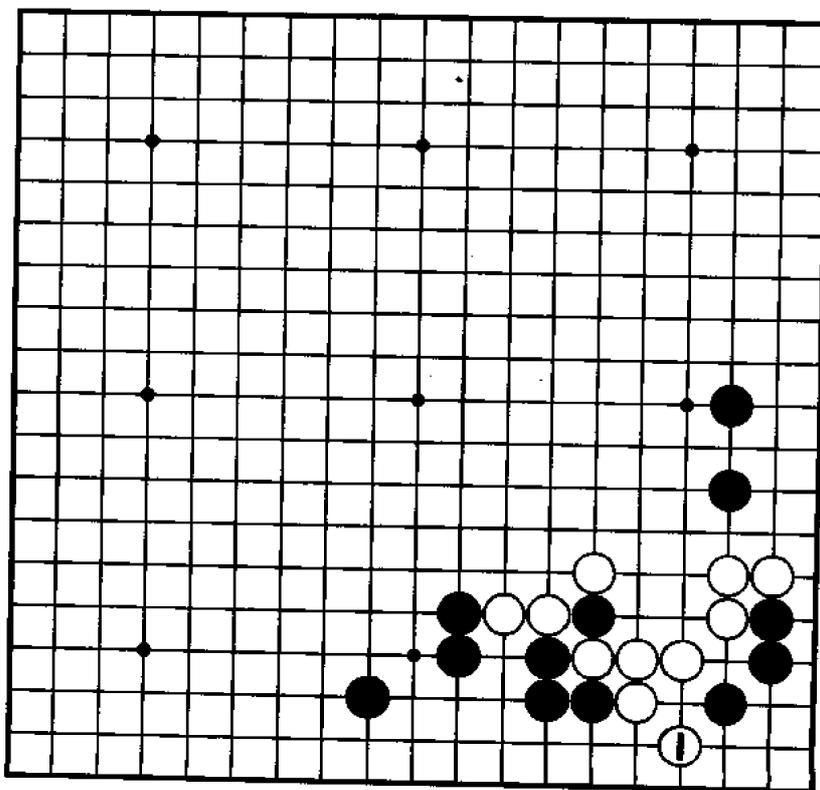
本图是由白棋小飞挂角, 黑棋尖冲, 白棋点三·3 演变而来的形状。至黑 7, 黑棋 A 位扳粘, 再一路扳, 形成本型的基本图。

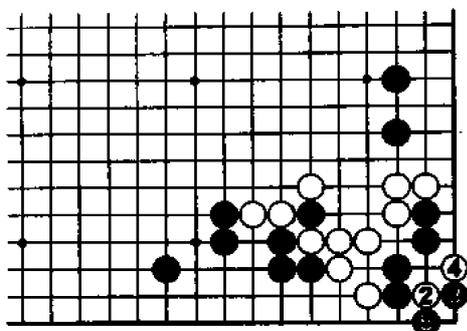
第8题  
黑先

战斗到底

白1小尖进角,黑角面临死活问题。

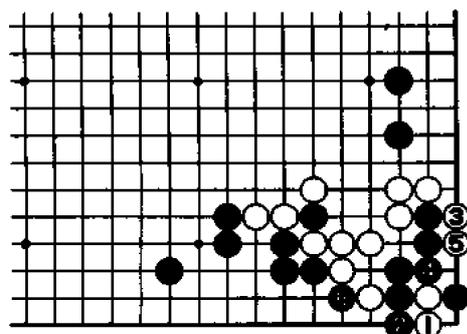
4





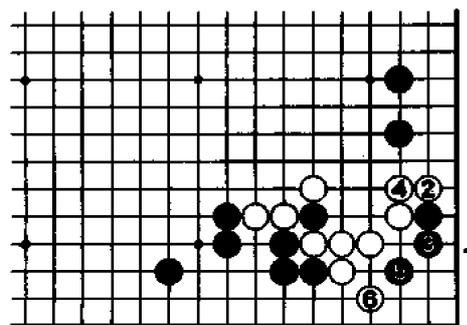
**正解图（黑棋做劫是上策）**

黑 1 挡是惟一的一手棋。至黑 5，黑棋做劫。这是双方最佳的选择。



**变化图（白棋贪心）**

上图中的白 4 改走本图 1 位立，白棋计算错误。黑 2 立，白 3 扳、5 长后，黑棋有 6 位夹过的手段。



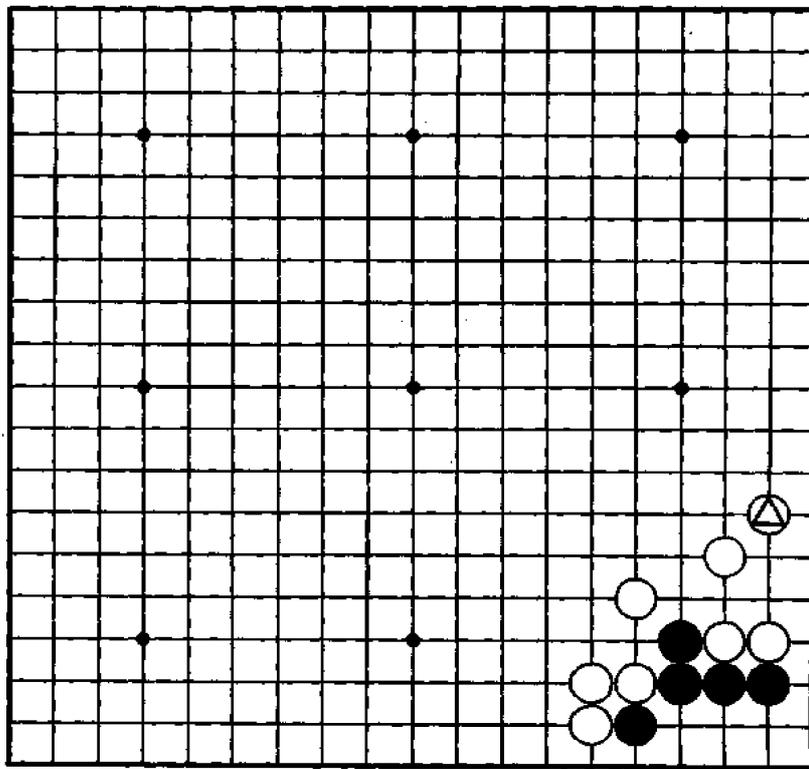
**参考图（试应手）**

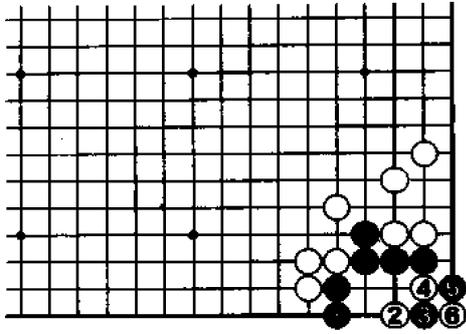
右下角黑 1 托，试应手。白 2、4 扳粘是基本棋形。如果白棋形势好，白 2 可于 3 位内扳忍让。

**第9题**  
黑先

**基本死活形**

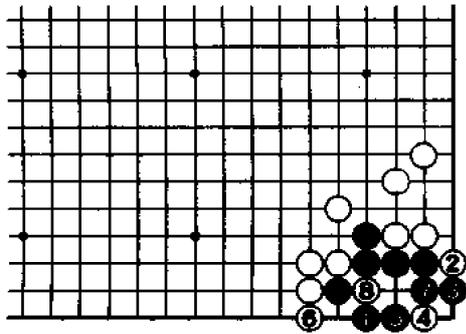
本型是角地死活问题中的基本形状。  
黑棋如何活棋才正确呢？棋手要注意右边  
白△子是白棋埋下的伏兵。





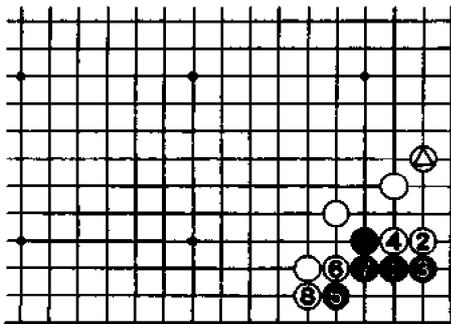
**正解图 (单立)**

黑 1 单立是正  
确的下法。白 2 点,是攻  
击的急所。至白 6,角  
上黑棋是打劫活。



**失败图 (虎)**

走黑 1 虎的棋手  
没有掌握角上黑棋的  
死活变化。白 2 扳、4  
点,黑棋无法活棋。



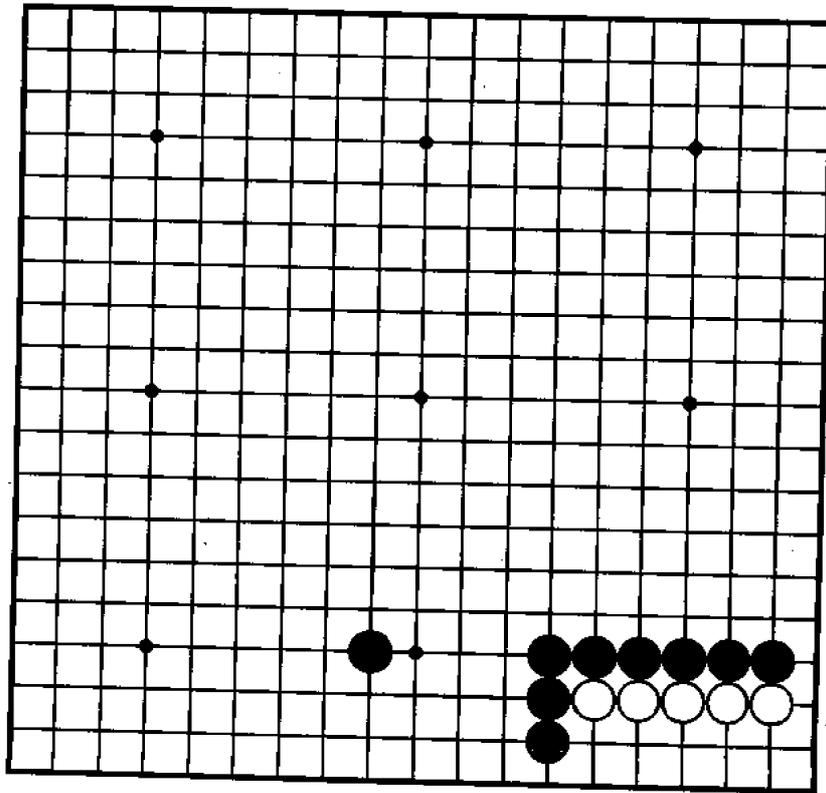
**参考图 (黑棋三  
次脱先的定式)**

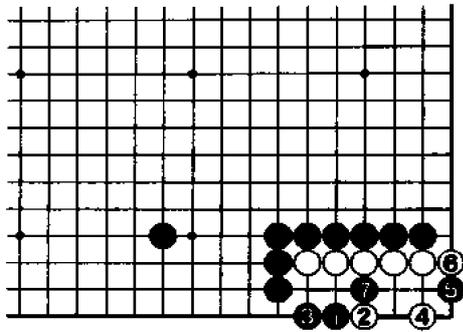
本型基本图是由  
黑棋星位,白棋双飞  
燕,黑棋三度脱先演变  
而来的。黑 1 尖三·3,  
黑棋活棋。至白 8,左  
边有白△子埋伏,本  
型的问题也就随之出  
现。

第 10 题  
黑先

眼位练习

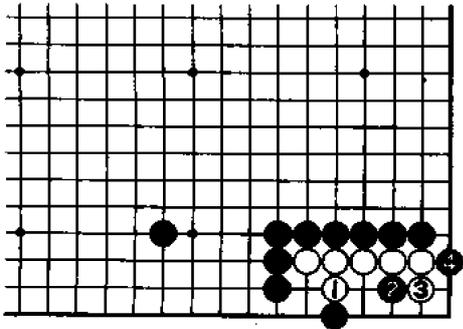
黑●子立,白棋脱先。





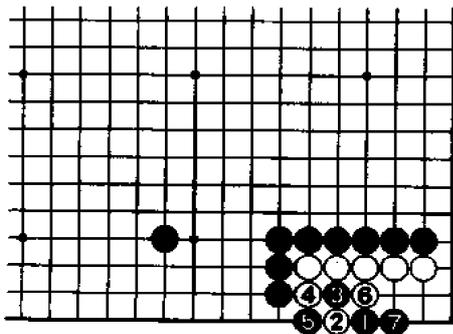
**正解图 (小飞)**

黑1小飞破眼位，是杀白棋的急所。白2靠挡，黑3退，稳健。黑5点、7扳，次序正确，白棋眼位不足。



**变化图 (黑2点是要点)**

白1顶，黑2点，是攻击白棋的要点。白3拐，黑4扳，白棋不活。



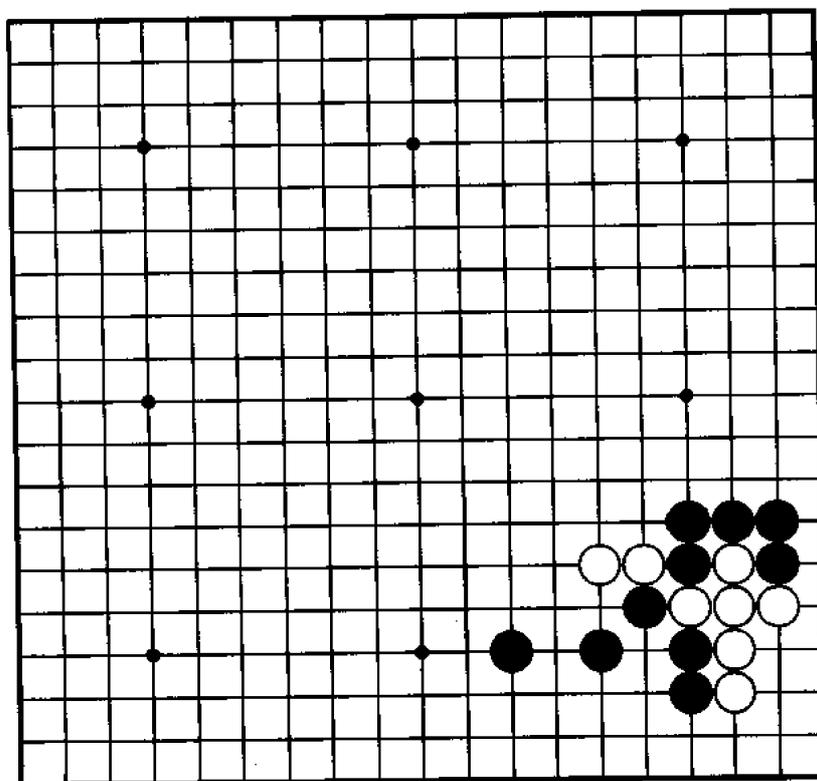
**失败图 (大飞)**

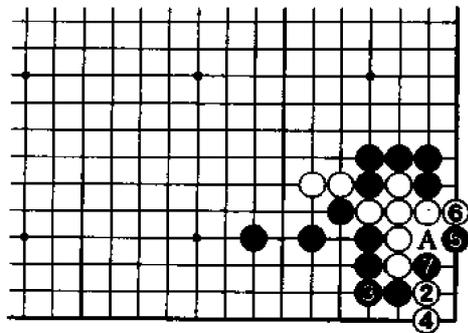
黑1大飞是为了最大限度破坏白棋眼位是错误的下法。白2搭靠，进行反抗。至白6，白棋打劫活。

第 11 题  
黑先

定式练习

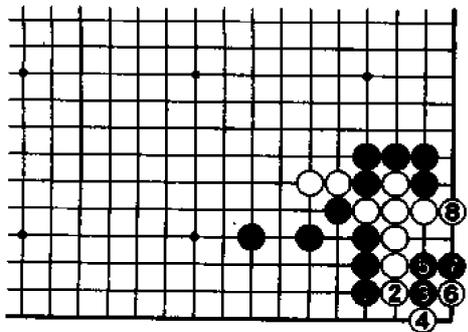
右下角黑棋先行,白棋的死活问题  
如何?





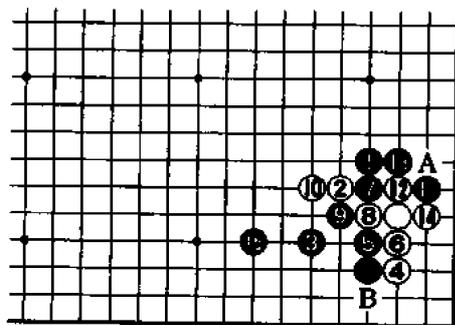
**正解图 (扳粘, 再点)**

黑 1、3 普通扳粘是正解。白 4 立, 扩大眼位。棋手要注意掌握黑 5 点的下法。白 6 立, 黑 7 断, 白棋 A 位不入气, 黑棋杀白棋。



**失败图**

黑 1 立, 白 2 立, 白棋眼位充足。至白 8, 角上出现了所谓的“万年劫”。



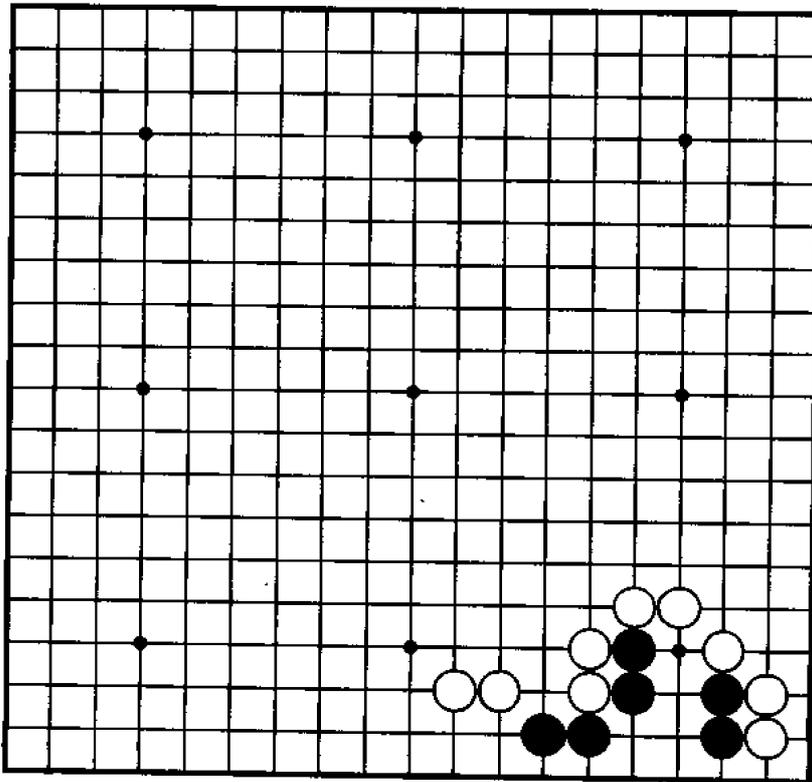
**参考图 (小目定式)**

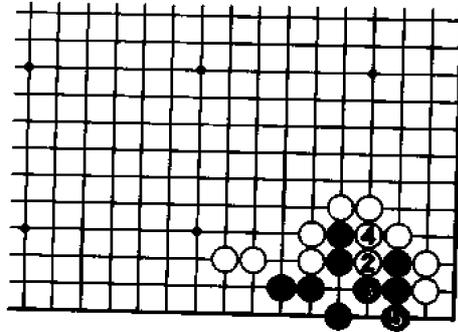
问题图是由小目定式演变而来的。至白 14, 完成定式。以后, 黑如 A 位接, 白 B 位扳粘确保角上活棋。

第 12 题  
黑先

活棋的要点

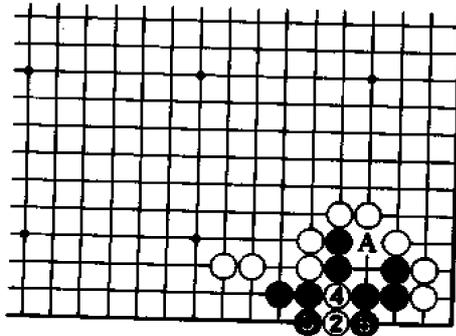
黑棋空间小，活棋困难。但黑棋有隐藏着“活棋手筋”。





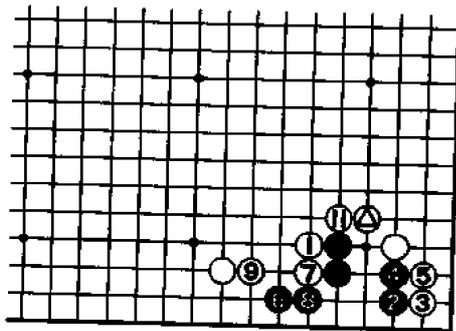
**正解图(急所)**

黑1虎是急所，也是黑棋活棋的唯一手段。白2挖，黑3打，白4粘，并打吃白两子，黑5立做眼是要点，黑棋做出完整的两只眼。



**失败图(错误)**

黑1看似做眼要点，但白2点是急所，给黑棋以致命的打击。黑5提子后，白6在4位扑是妙手，白棋不给黑棋A位做眼的机会。黑7在2位提后，白走A位，黑做不出两眼。



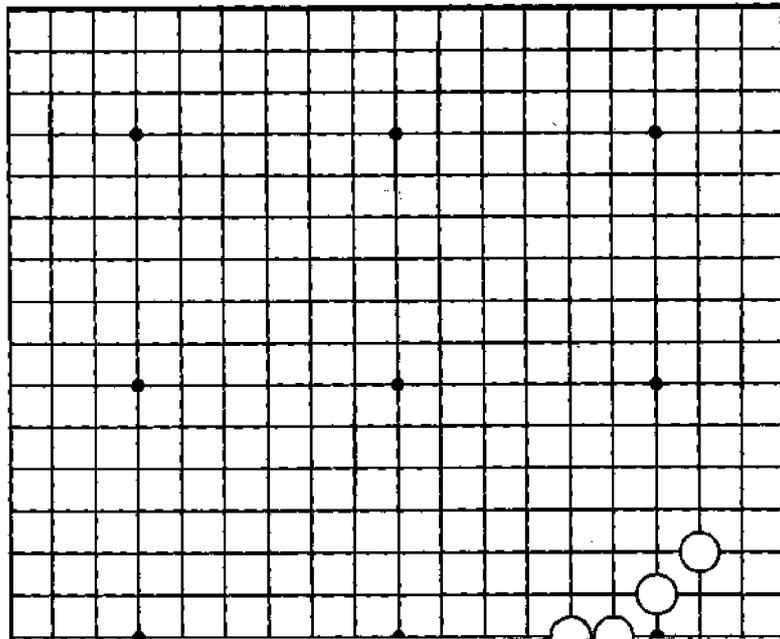
**参考图(小目定式)**

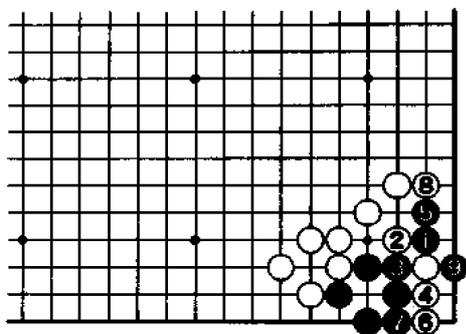
本型是由白棋小目，黑棋挂角，白△子尖，黑棋脱先，白1位尖封演变而来的。

第 13 题  
黑先

弃子活角

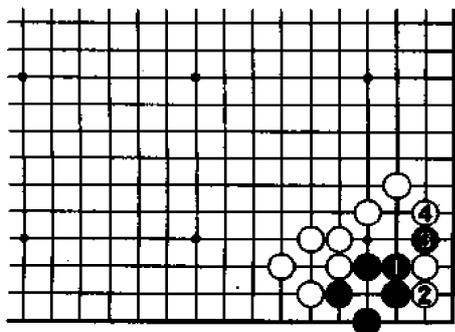
本型是角上黑棋死活问题。如果白棋不全力以赴的话,看看变化如何。





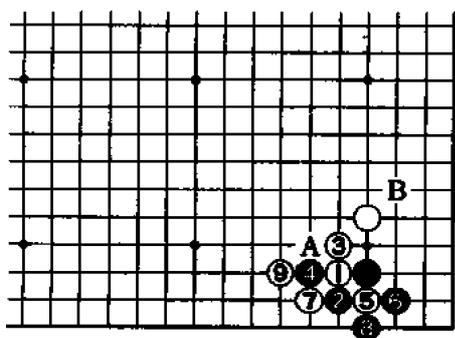
**正解图 (碰是要点)**

黑1碰,是弃子求活的好手段。白2扳,迫不得已。黑3断,白4长,进行反抗。至黑9,黑棋快一气,杀角上白3子。白4若走黑5位,则黑5走白4,黑棋仍是活棋。



**失败图(黑棋被杀)**

黑1团,白2长,黑3扳,白4夹过,黑棋被杀。



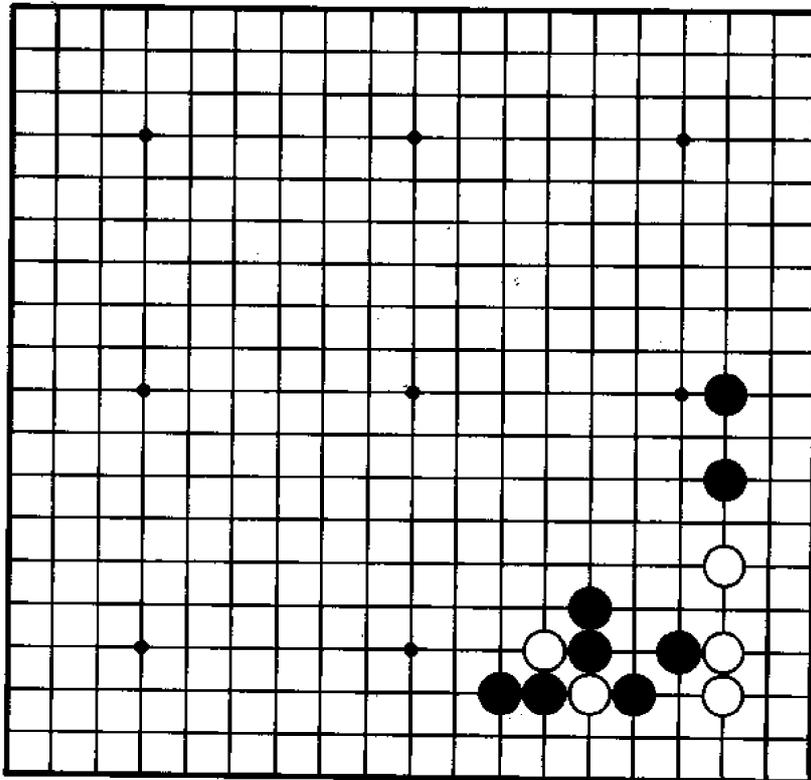
**参考图 (高目定式)**

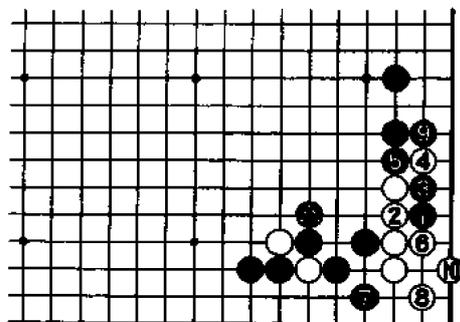
本型是由白棋高目,黑棋挂角演变而来的。至白9,完成基本定式。接下来,白棋可以选择A、B两点行棋。

第 14 题  
黑先

定式以后的变化

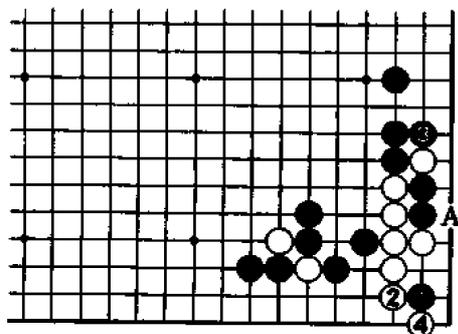
本型是实战对局常见的棋形。右下角黑棋先行,白棋的死活问题如何呢?





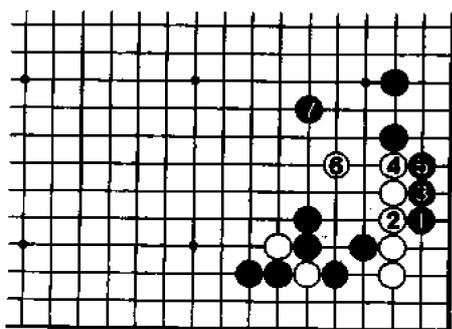
**正解图（白棋活棋）**

黑 1 点刺的手段成立。白 2 接，迫不得已。如走 3 位挡，黑 3 走白 2 位置后，上边有黑●子接应。至白 8，是白棋活棋的重要手段。白 10 后，白棋活棋。



**变化图（白棋确保活棋）**

正解图中的黑 7 走本图 1 位点，则白 2 挡，黑棋仍无好手段。黑 3 打必不可少。白 4 后，白 A 位打是先手，白棋活棋。



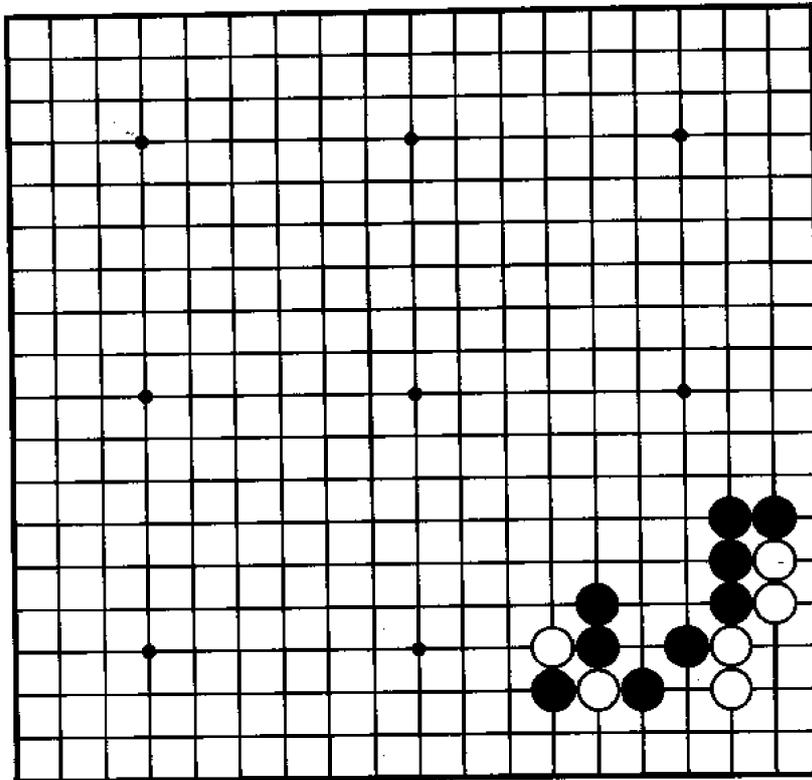
**参考图（毫无对策）**

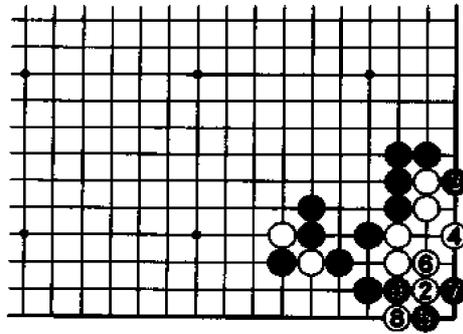
白棋如果没有掌握角地活棋的手段，当黑 1 点、3 退，对白棋进行攻击时，白棋只能 4、6 位逃棋。

第 15 题  
黑先

注意白棋的防御手段

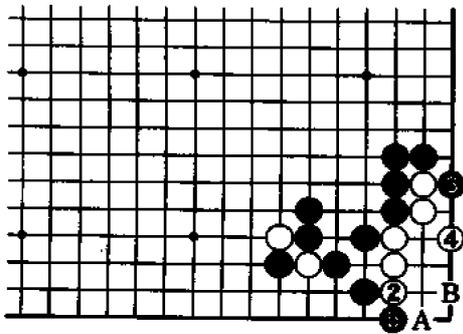
右下角的形状,白棋的死活是一个问题。注意看看白棋的防御手段。





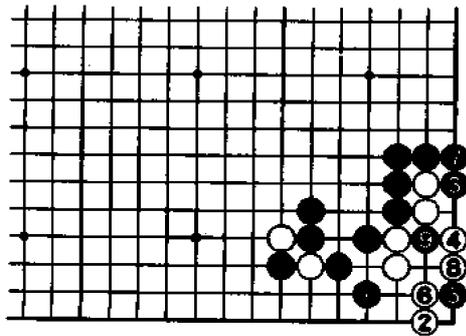
**正解图 (做劫)**

黑 1 尖，缩小白棋眼位。白 2 尖是值得棋手把握的手段。至白 6，角上劫争已不可避免。



**变化图 1 (白棋失败)**

白 2 挡，黑 3、5 两手扳后，白棋危机重重。接下来，白 A 扳，则黑 B 点，白棋不活。



**变化图 2 (小飞)**

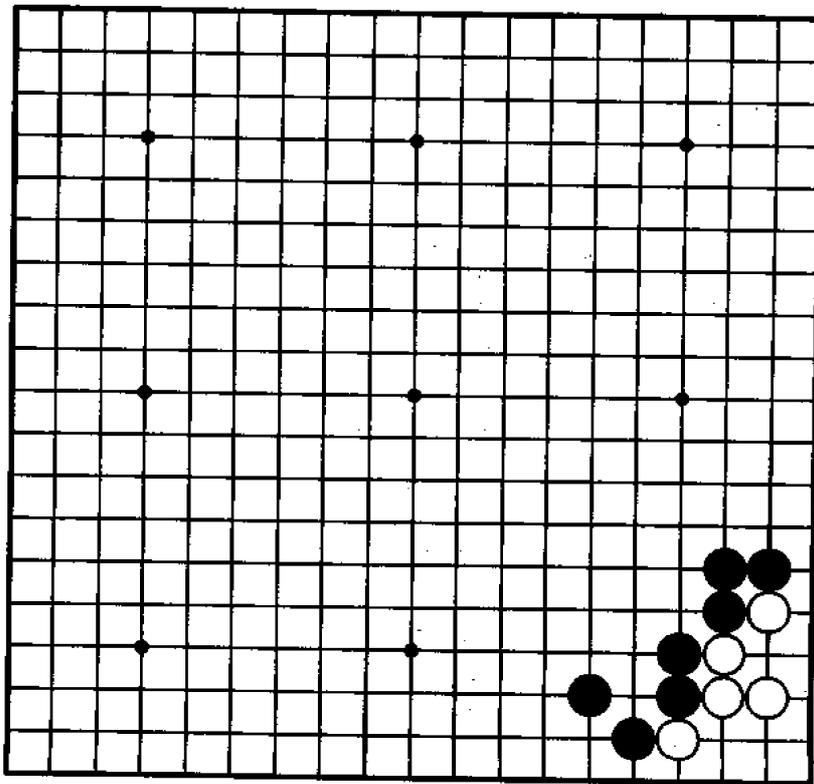
黑 1 尖，白 2 小飞应，黑 5 点、7 接、9 扑是后续手段。白棋只有一个眼位。

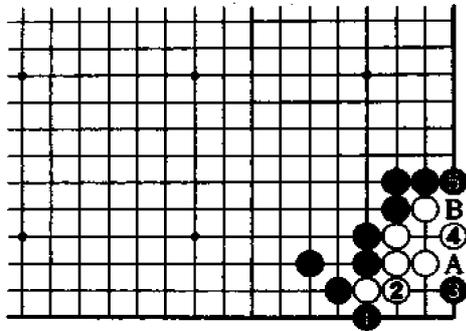
第 16 题

黑先

点中白棋的盲点

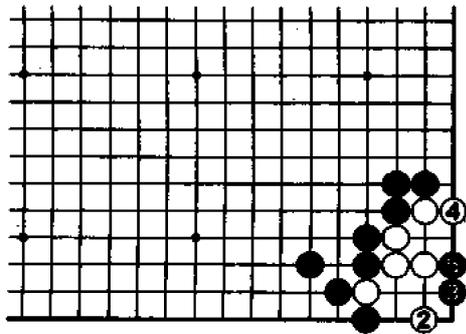
角地白棋很有弹性,似乎不容易死棋。但如果黑棋第一手棋走正确,以下白棋就一泻千里。





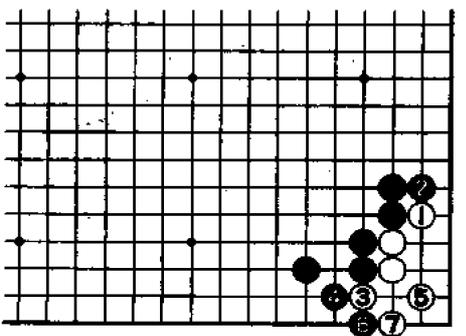
**正解图 (黑 1 一路打)**

黑 1 一路打是杀白棋的急所。黑 3 点、5 立后, 白 A、黑 B, 或者白 B、黑 A, 白棋被杀。



**变化图 (黑 3 点是急所)**

黑 1 打, 白 2 跳。黑 3 点、5 长, 破白棋眼位, 白棋不活。

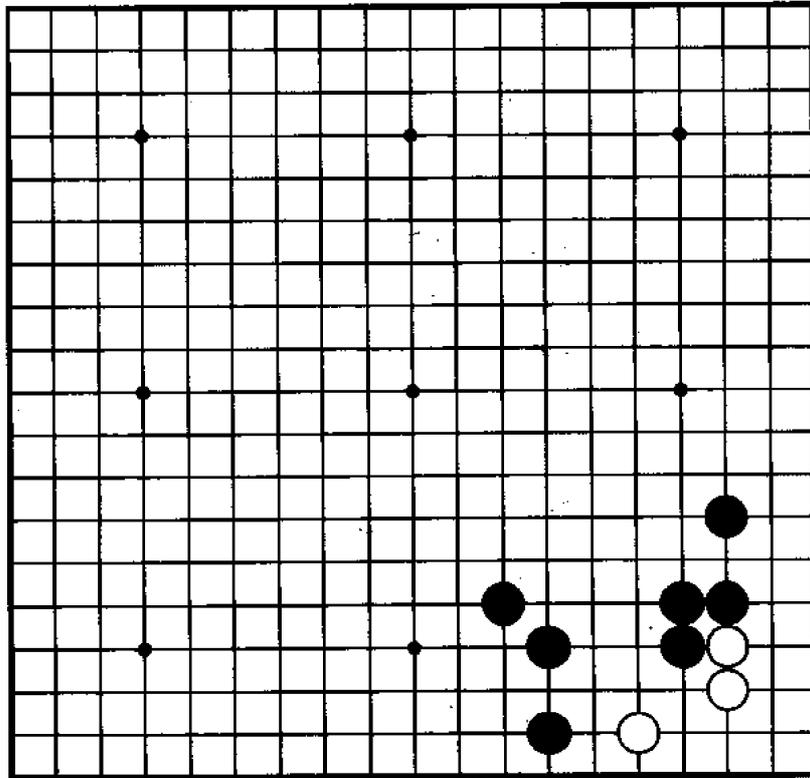


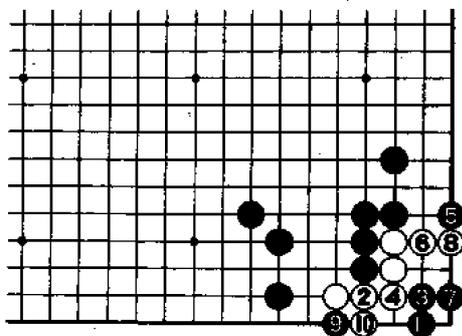
**参考图 (白 5 做劫)**  
由基本图逆推几步, 白 5 做劫是本形。

第 17 题  
黑先

白棋点三·3 是否安全

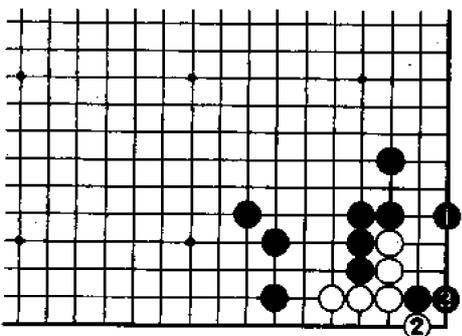
本型是三·3 定式演变而来的形状。  
黑棋首先攻击白棋角地，白棋死活如何？





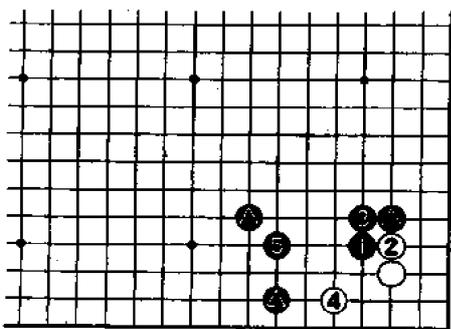
**正解图 (一路跳是  
要点)**

黑 1 冲, 白 2 挡  
交换后, 黑 3 点、5  
跳是要点, 白棋无法  
活棋。至黑 11, 是一  
般次序。



**变化图(渡过)**

黑 1 跳, 白 2 扳, 则  
黑 3 立, 右边黑棋可以  
渡过。白棋自然死亡。



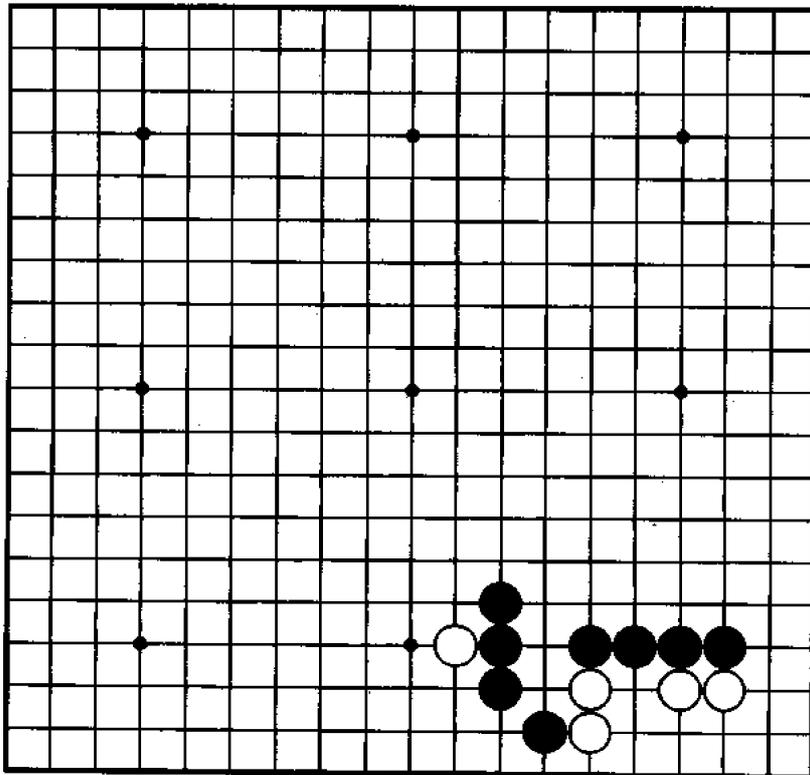
**参考图 (三·3 定  
式)**

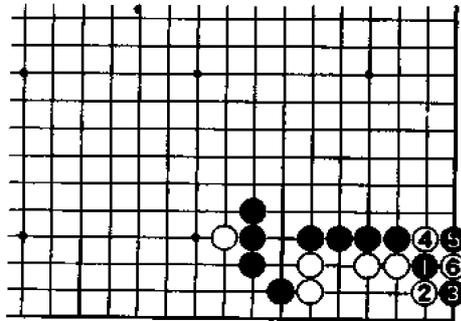
本型是由白棋点  
三·3, 黑棋星位尖封,  
周围有黑●子接应演  
变而来的。

第 18 题  
黑先

练习计算力

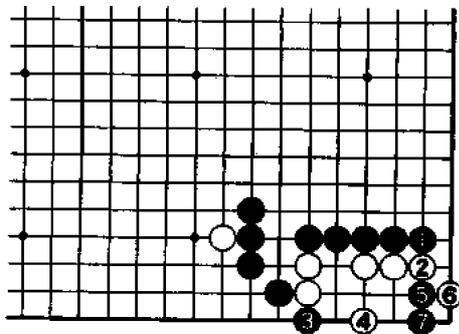
这是非常困难的问题。希望棋手利用这个机会熟练掌握最佳的行棋步骤及其结果。





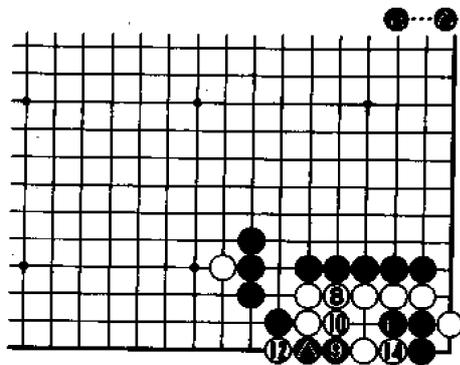
**正解图(强硬的连扳)**

黑 1、3 连扳是强手。白 4 断打，黑 5 扳。白 6 提劫，白棋劫活。



**失败图(黑 1 立)**

黑 1 立，以后的变化非常复杂。白 2 是黑棋期待的下法。至黑 7，是最佳的选择。



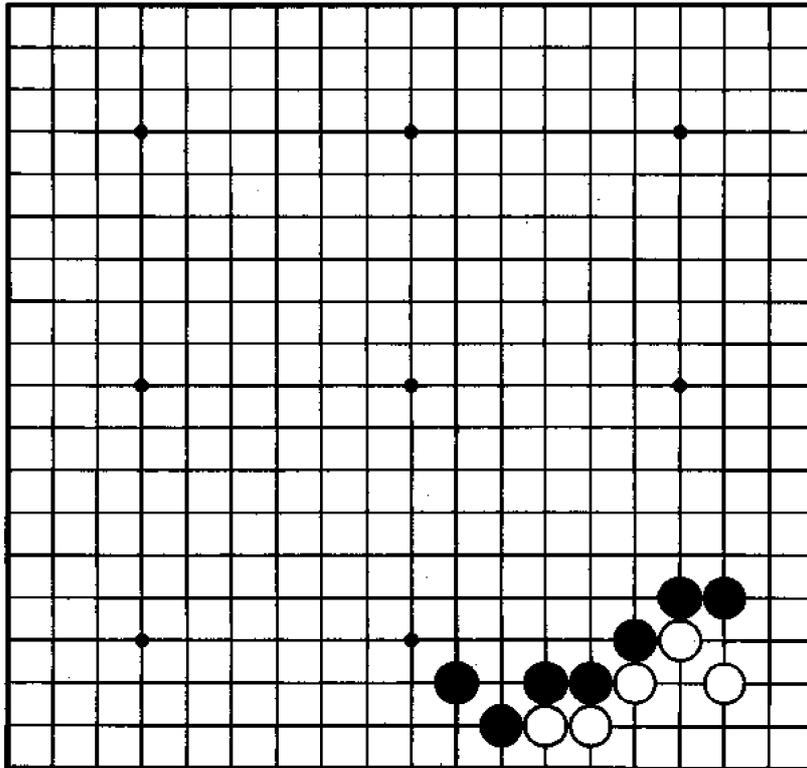
**失败图续(双活)**

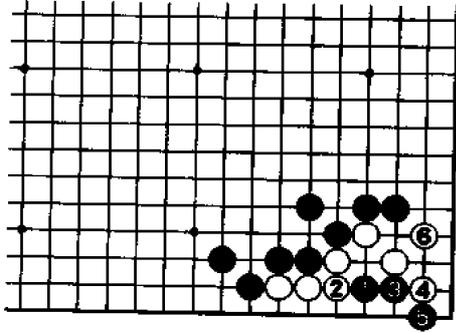
白 8 挡是好手段。黑 9 长，缩小白棋眼位。至黑 13 是双方必然的顺序。白 14 后，双活。

第 19 题  
白先

中级棋力测验

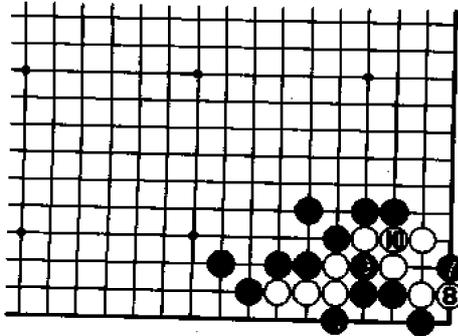
本型是黑棋走目外,白棋点三·3演变而来。能够掌握白棋死活问题的棋手,已经达到了高级水平。





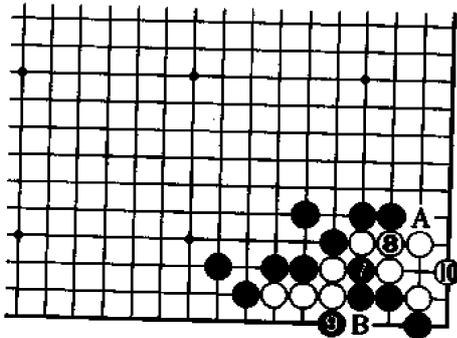
正解图 (点是急所)

黑 1 点, 是第一感。黑 3 长、5 扳, 则白 4 扳、6 虎, 进行反抗。



正解图续 (黑 7 点是要点)

黑 7 点是重要的一手棋。至黑 11, 白棋两不入气。结果是白棋被杀。



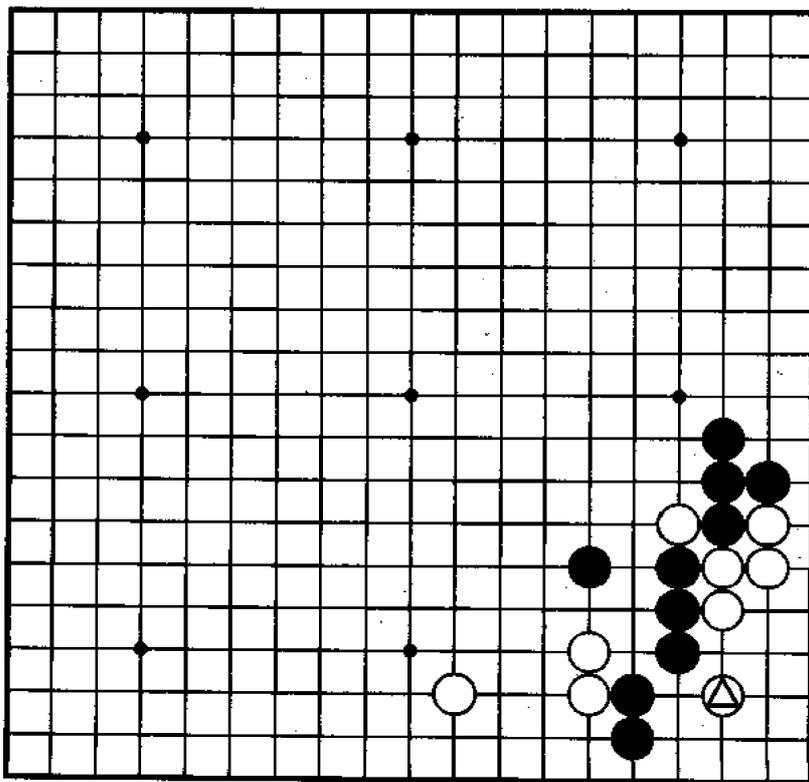
失败图 (次序错误)

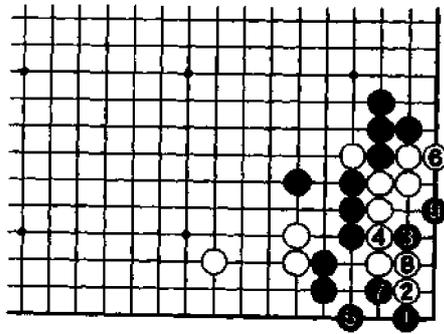
黑 7 断、9 扳, 则白 8 接、10 虎, 白棋不易被杀。以下黑 A 位, 白 B 扑, 做劫。

第 20 题  
黑先

迷惑战术

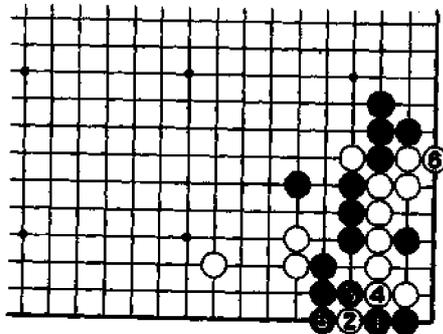
看看最后一个难题。本型是由白△子点三·3演变而来。黑棋若想杀白棋，应该从哪里着手呢？





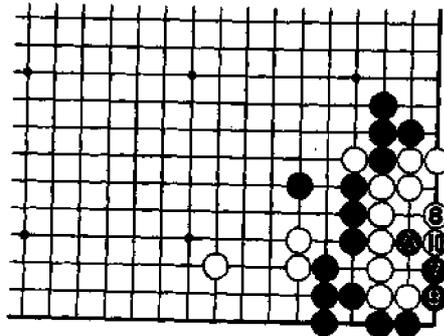
**正解图(大飞)**

黑1大飞,是迷惑白棋的手段。白2尖是黑棋期待的下法。黑3点、5尖,至黑9,白棋眼位不足。



**失败图1(一路的差异)**

上图的黑5走本图1位退,白2靠、4打、6立,死活问题就不一样了。



**失败图2(自撞一气)**

续上图。黑7尖,缩小白棋眼位。白8尖是好棋。黑9退,白10挤,黑子无法回家。