



前 言

围棋是一项智力竞技运动项目。是我国传统棋种,已有 2000 多年的历史。由于围棋独特的艺术性、趣味性及智力竞技的特点,至今仍深受广大群众的喜爱。

围棋的起源甚古,在战国时的文献《世本》中有“尧造围棋,丹朱善之”之说,西晋的《博物志》中也有类似记载。尧舜造棋的真实性无以考证,但围棋的悠久历史却是不争的事实。西汉时期围棋已相当流行,隋唐时期又传入日本。明治维新后围棋在日本得到很大发展,成为日本最流行的棋种之一。19 世纪传至欧洲,自 1938 年第一届欧洲围棋锦标赛以来,围棋活动已扩展至全球许多国家。目前有四十多个国家设有围棋协会。各种赛事、国际交往日渐频繁,围棋已成为世界人民的共同财富。

我国的围棋运动在新中国成立以后有了根本变化。20 世纪 50 年代起有定期的围棋比赛;60 年代开始加强与日本围棋界的交流;70 年代培养出许多围棋新秀;80 年代的中日围棋擂台赛又掀起了全国围棋热;90 年代中、日、韩三国鼎立,马晓春、俞斌等著名棋手夺得



围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG

过多项世界冠军。今天,围棋运动已是家喻户晓,成为人们文化生活中不可缺少的一部分。

围棋之所以千年不衰,在于它的着法变化无穷,永远吸引着人们去不断探索。它不仅有益于智力的发展,还能给予人们更多的思想启迪。同时,围棋又能起到磨砺心智、怡养性情的作用。自古就把“琴、棋、书、画”相提并论,人们把围棋作为修身养性的“良方”。

围棋在青少年朋友中拥有大量的爱好者,现在许多大学、小学、幼儿园都开设有围棋课程。有关围棋的初级读物也很多。而笔者在长期实践与教学中亦有许多心得与体会,将其精心编撰成《围棋一点通》以飨读者。愿它能对您学习围棋有所帮助。

您想感受围棋的魅力吗?请跟我一起走进这块小小的围棋园地,去探索围棋的奥秘吧!

您的朋友:李莉

2000年10月于武昌



目 录

第一章 基础知识	1
第一节 棋盘与棋子	3
一、棋盘	3
二、棋子	3
第二节 基本规则	4
一、气	4
二、吃子	5
三、逃棋	6
四、打劫与打二还一	7
五、分断与连接	8
六、死棋与活棋	9
七、基本死活棋形	12
八、围棋胜负的规定	15
第二章 基本技术	19
第一节 棋子的着法名称	21

围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG

第二节 布局常识	25
一、金角、银边、草肚皮	25
二、占角的选点	26
三、角上的攻守方法	28
四、占边的基本原则	32
第三节 吃子技巧	33
一、双打	33
二、关门吃、枷吃	34
三、征子	36
四、扑、接不归	39
五、滚打包收	40
六、挖吃	41
七、夹吃	43
八、立和金鸡独立	44
第四节 对杀的技巧	45
一、气数相等，先下有利	45
二、长气杀短气	46
三、先紧外气，后紧公气	46
四、有眼杀无眼	48
第三章 布局知识	51
第一节 大场的选择	53
一、棋子的合理配合	53
二、拆兼逼的大场	58
三、攻守兼备的要点	60



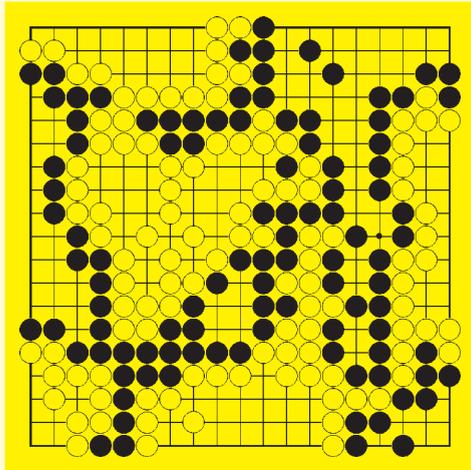
第二节 扩张形势的要点	62
一、大模样的形成	62
二、双方形势消长的要点	65
第三节 浅消大模样的方法	68
一、肩冲	69
二、镇	71
第四节 定式	73
一、常用定式	73
二、定式的选择	82
第四章 中盘战术	91
第一节 打入的方法	93
一、打入——破空	93
二、打入——搜根	98
三、打入——分断	103
第二节 治孤的方法	105
一、就地做活	105
二、顺利逃逸	109
三、腾挪转换	113
第三节 攻击战术	118
一、夺取根据地的攻击	119
二、攻击的方向	122
第五章 官子知识	127
第一节 官子的种类	129



围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG

一、双方先手官子	129
二、单方先手官子	130
三、双方后手官子	131
第二节 官子的计算方法	133
一、出入计算法	133
二、折半计算法	135
第三节 收官实例	137
一、角上的大官子	137
二、二路线上的官子	139
三、一路线上的官子	141
四、最后收的小官子	146
 参考书目	 147

第一章 基础知识



第一节 棋盘与棋子

一、棋盘

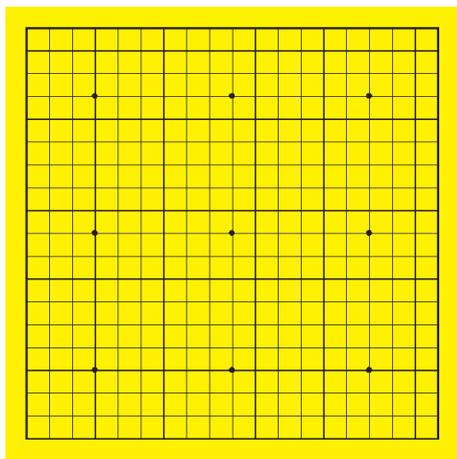
围棋的棋盘是正方形的，由横竖各 19 条垂直交叉的直线组成。横线和竖线的交叉点便是围棋子的落点，棋盘上共有 361 个交叉点（ $19 \times 19 = 361$ ）。

棋盘上共标有 9 个小圆点，称为“星”。中央的星又称为“天元”（如图 1-1-1）。

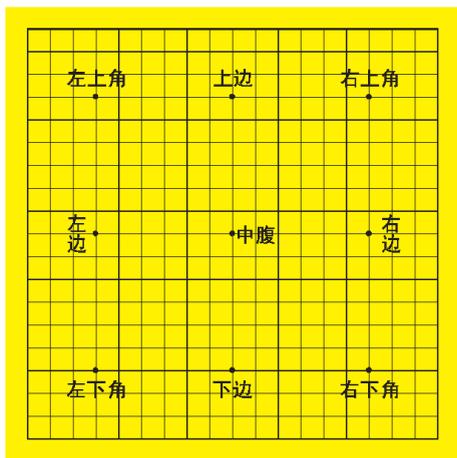
9 个星象好像路标，把棋盘分为“角”、“边”、“中腹”。在每个星附近地域可划分为：左上角、右上角、左下角、右下角；上边、下边、左边、右边和中腹共九个部分。如图 1-1-2。

二、棋子

围棋子为扁圆形，分为黑白两种颜色。一副围棋黑



● 图 1-1-1

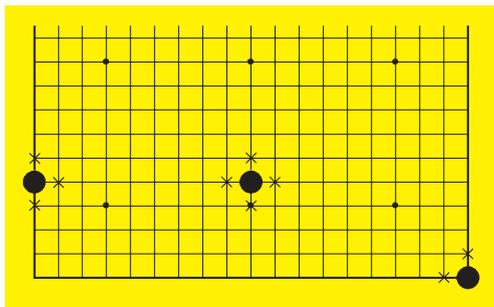


● 图 1-1-2

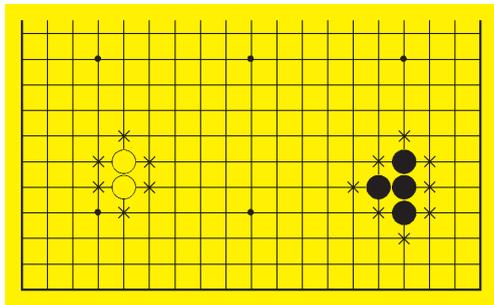
子有 180 个，白子有 180 个（对局时棋子不会全部用完）。围棋子不同于中国象棋子或国际象棋子，它的子之间没有身份地位的区别，棋子的行棋方法也没有区别。

第二节 基本规则

下围棋是由两人各执黑白棋子进行对局。按规则规定对局时，由黑方先走，然后白方再走，每人每次下一颗棋子，双方轮流交替，直至终局。下棋时棋子应落在棋盘的交叉点，下子后棋子不能再移动位置或者反悔重下。下面对围棋规则进行详细介绍。



● 图 1-2-1



● 图 1-2-2

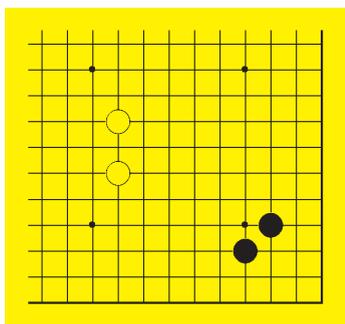
一、气

围棋子落在棋盘上是有条件的，就是它必须要有“气”。如同我们人类生存需要空气一样。不过，围棋子的气是可以看见的，即离棋子最近的、有直线相连的交叉点就是它的“气”。如图 1-2-1 中 (×) 号所标的点便是黑子的气。中央的黑子有四口气，边上的黑子有三



口气，角上的黑子有两口气。

如果两个以上同色棋子紧密连成一个整体，它们的气就可以一起计算。如图 1-2-2 中两颗白子有六口气，四颗黑子有八口气。

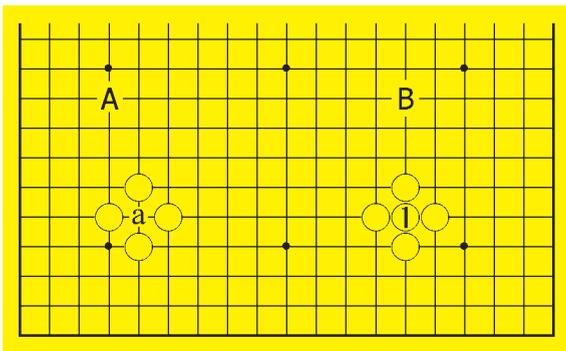


● 图 1-2-3

如果两颗棋子之间在直线上没有棋子将它们相连，那么它们的气不能相加。如图 1-2-3，中间的两颗白子各有四口气，右下角的两颗黑子也是各有四口气。

有气才能落子在棋盘上，没有气的地方是禁止下棋的，称为“禁入点”。

如图 1-2-4 中 A 图黑棋不能在 a 位下子，因为在这里黑棋一口气也没有。不过白棋可以在这里下棋，如图 1-2-4 中 B 图白棋 ① 的气可以通过外面四颗子来体现，共有八口气。



● 图 1-2-4

二、吃子

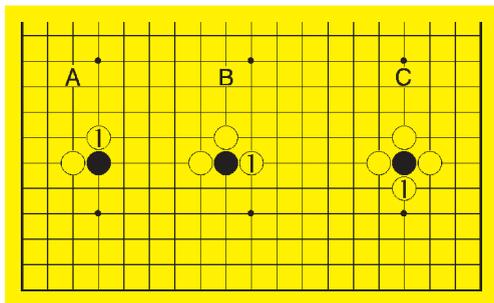
由于棋子在棋盘存在的条件是必须要有“气”，没有气的棋子，称为“死子”，必须从棋盘上拿掉。双方对奕，自然会想到要消灭对方的棋子，即“吃子”。吃掉对方的棋子共有三个步骤：

(1) 紧气：把对方棋子的气堵上，称为“紧气”。

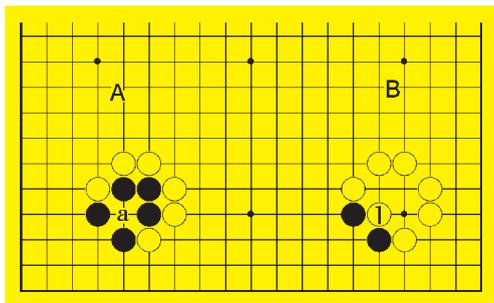
围棋一点通 WEIQI YI DIAN TONG

(2) 打吃：使对方的棋子只剩下最后一口气，称为“打吃”或“叫吃”。即准备下一步吃掉对方的棋子。（“打吃”同中国象棋中的“将军”不同，“打吃”不需要口头告诉对方。）

(3) 提子：把对方棋子的最后一口气堵上，同时把对方的棋子从棋盘上拿掉，称为“提子”。



● 图 1-2-5



● 图 1-2-6

以上吃子方法称为“紧气吃子”。

如图 1-2-5 中 A 图白棋 1 是紧气，B 图白棋 1 是打吃，C 图白棋 1 是提子。

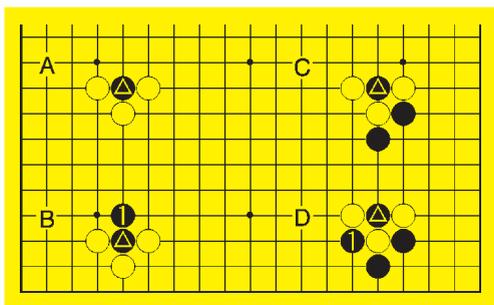
另一种吃子方法是在“禁入点”内吃子。如图 1-2-6 中 A 图黑棋三子只剩下 a 位的一口气，如果此时白方走棋，可以走在 a 位把黑三子吃掉。B 图，白 1 提子后的气就显出来了，共有两口气。

三、逃棋

被打吃的棋子，如果条件允许，可以逃走。

如图 1-2-7 中 A 图黑△子只有一口气了，面临被提子的危险。如果此时该黑棋走棋，黑棋可以拯救△子。如 B 图，黑 1 后，黑子由一口

气延长至三口气，解除了被吃子的危险。又如 C 图黑▲子被打吃，D 图黑 1 提子解围。

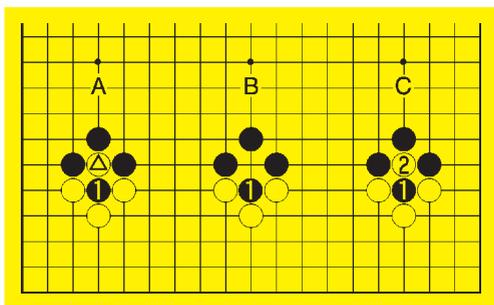


● 图 1-2-7

四、打劫与打二还一

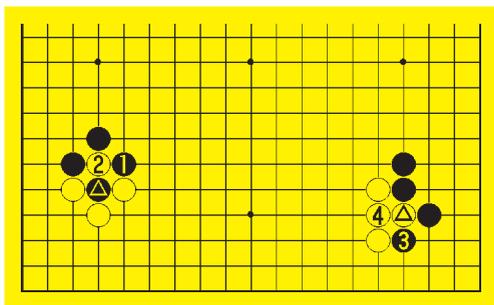
1. 打劫

“劫”是围棋中一种特殊的吃子现象，如图 1-2-8 中 A 图黑 1 可以提吃白▲子。B 图是提子后的图形。如果白棋立刻又把黑 1 提回来，如 C 图，这种双方可以互提一子的形状，称为“劫”。



● 图 1-2-8

而无休止的互提一子，必定使对局停顿于此，无法进行下去。为避免这种情况的出现，围棋规则对此作了特殊规定：提劫必须隔一着棋进行。下面是打劫的具体方法：



● 图 1-2-9

(1) 提劫：当“劫”的形状第一次出现时，可以提劫。如图 1-2-9，

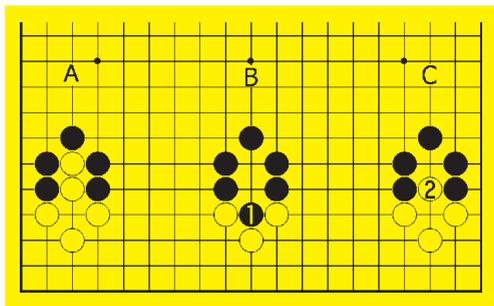
围棋一点通 WEIQI YI DIAN TONG

黑 1 后白 2 可以提吃 ⊙ 一子。

(2) 找劫材：黑棋不能马上吃回白 2 子，必须在棋盘的其他任何点走一着棋，迫使对方应棋，称为“找劫材”。如图 1-2-9 中黑 3 在右下角打吃白 ⊙ 子。

(3) 应劫：黑棋找劫材，白棋应一着棋，称为“应劫”。如图 1-2-9 白 4 粘上被黑棋打吃的子。这时，黑棋才可以回过头去提吃白 2 子。

(4) 粘劫：当黑 3 打吃白 ⊙ 子的时候，白棋也可以选择把劫粘上，使劫消失，称为“粘劫”（或者白棋走其他任何点）。



● 图 1-2-10

2. 打二还一

有一种棋形容易与打劫混淆。如图 1-2-10 中 A 图，白棋两子只有一口气。B 图黑棋 1 提子。C 图白 2 可以马上回提黑 1 子。这不是打劫，这种棋

形称为“打二还一”。与打二还一类似的棋形还有打三还一、打四还一等。

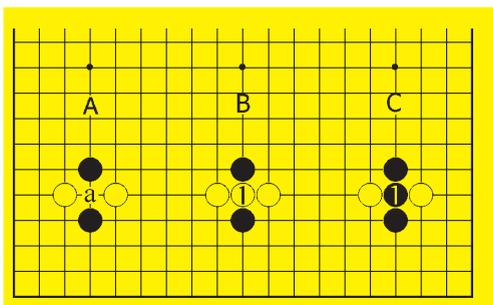
五、分断与连接

下围棋时要时刻留心自己的棋与棋之间是否保持着联络，同时也要注意能否把对方的棋分断开，以达到分散其力量的目的。如同两军作战，要把敌方部队切断，逐一歼灭。

(1) 分断：把对方的棋子分隔成两部分，称为“分断”。

(2) 连接：把两个或两个以上的己方棋子连在一条直线上，称为“连接”。

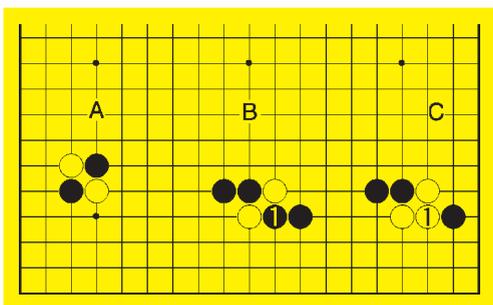
如图 1-2-11 中，A 图 a 位即是双方连接或分断的要点。B 图白 1 把自己的两个棋子连接成一个整体，而黑棋两个子却一墙分隔，难以相见。C 图黑 1 则使结果截然相反。



● 图 1-2-11

一方的连接点其实就是另一方的分断点，两者不弃不离，如影相随。

图 1-2-12 中 A 图是一个黑白双方相互扭断的棋形，四颗棋子分成四个部分，这种棋形，称为“扭十字”。



● 图 1-2-12

B 图黑 1 断，使白棋两个子处于危险地位，其中一子肯定会被黑棋吃掉。

C 图白 1 的连接，使白棋的力量增强，境况改善。

六、死棋与活棋

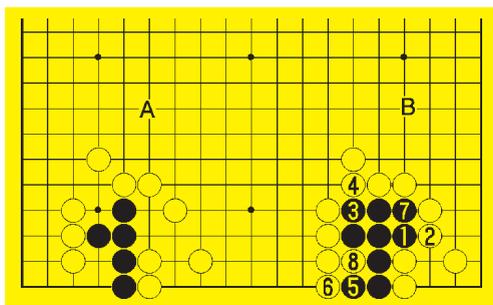
1. 死棋

棋盘上最终会被对方吃掉的棋子，称为“死棋”。

棋子有气，就可以存在于棋盘，但仅仅有气还不够。有些情况下，如果黑白双方正确对应的结果是某块棋最终被提子，那么这块棋在尚且

围棋一点通

WEIQI YI DIAN TONG



● 图 1-2-13

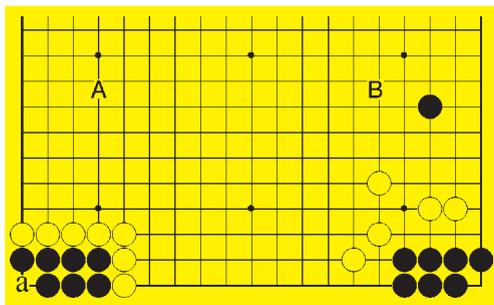
有气的时候就已经可以判定为死棋，不需要再花费手数去紧气提子。

如图 1-2-13 中 A 图，黑棋五个子被白棋团团包围，虽然还有五口气，但黑棋无法避免被白

棋提子的命运。

B 图，以后双方走棋从黑 1~白 8，结果是黑棋的气都被堵上，被白 8 提子。此形黑棋想逃走也是白费力气。

图 1-2-14 中 A 图，黑棋有一口气，此时如果白棋走棋可以在 a 位提子。如果轮黑棋走棋，黑棋没有任何办法将其救出，也不能在 a 位下棋（按规则规定 a 位是黑棋的禁着点）。



● 图 1-2-14

所以此图不论谁走棋，黑棋都是死棋。而白棋也没有必要去提吃黑七子。

B 图，黑棋的气明显增多，但仍处于白棋的重重包围之中，由于黑棋无法冲出包围圈，同外面的黑子取得联络，最终仍会被提子。因此，黑棋虽还有六口气，可以判定为死棋。

2. 活棋

棋盘上对方无法吃掉的棋子，称为“活棋”。

那么什么样的棋才是活棋呢？活棋的标志是必须要有“眼”，而且是

两只眼。眼是由同色棋子围起来的交叉点。

图 1-2-15 中 A 图黑棋围成的 a、b 两个交叉点，由黑▲子分隔成两个独立的眼。由于这两点是白棋的禁着点，白棋始终无法在此入子紧气，也就永远不可能把黑棋吃掉。因此，此形黑棋是活棋。

B 图，黑棋同样是活棋，a、b 两点是其两个眼。

在判断一块棋是否是活棋时，还要注意“眼”的真假。

图 1-2-16 中 A 图，黑棋看似有两只眼，其实只有 a 眼是真眼，b 眼则是假眼。因为当白棋在 c 位打吃时，黑棋只好在 b 位粘上，就只剩下一个眼

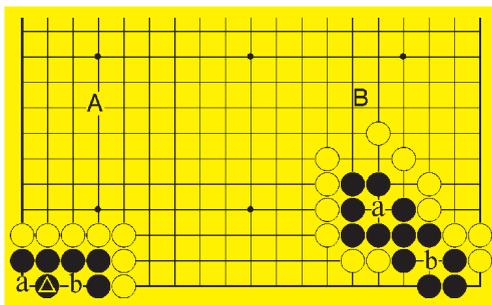
了。B 图，黑棋 a、b 两个眼中 b 眼也是假眼。因为白棋可以在 b 位提子。因此这两个图形黑棋都是死棋。

3. 双活

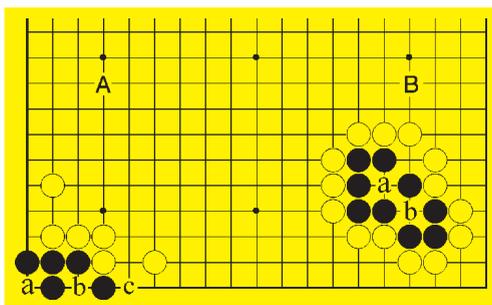
双活是活棋的一种特殊形式。

相邻的黑白双方各有一块棋被对方棋子包围，虽然没有两个眼，但仍然是活棋。原因是谁也不敢下手去吃对方。

图 1-2-17 中 A 图，黑白双方各有四颗子被对方的棋子包围，它们

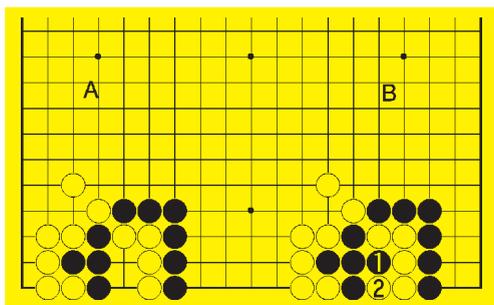


● 图 1-2-15



● 图 1-2-16

围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



● 图 1-2-17

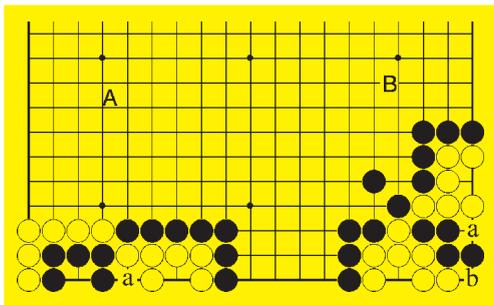
也都只有两口气，而且这两口气又是它们共同拥有的，称为“公气”。如果一方紧气妄想吃掉对方，其实却是在自掘坟墓。

图 1-2-17 中 A 图，黑白双方各有一块被包围的棋，每块棋都只有一个眼和一口公气。眼是禁着点，a 位公气又不能紧，因此双方都是活棋。在终局计算时 a 点双方各得一半。B 图，白棋被黑棋分成两块棋，每块棋只有一个眼，黑棋没有眼。但 a、b 两点黑白双方都不能去紧气，否则会被对方提子，所以，此形也是双活。

B 图，黑 1 紧气（黑棋紧对方的一口气，同时也紧了自己的一口气），白 2 提子。

这类图形，双方都不能紧公气，否则会被对方提子。因此双方都是活棋，称为“双活”。在终局计算时这两口公气所占的交叉点双方一人一个。

图 1-2-18 中 A 图，黑白双方各有一块被包围的棋，每块棋都只有一个眼和一口公气。眼是禁着点，a 位公气又不能紧，因此双方都是活棋。在终局计算时 a 点双方各得一半。B 图，白棋被黑棋分成两块棋，每块棋只有一个眼，黑棋没有眼。但 a、b 两点黑白双方都不能去紧气，否则会被对方提子，所以，此形也是双活。



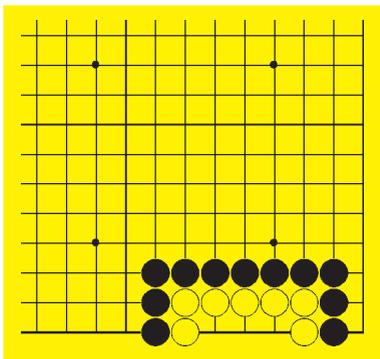
● 图 1-2-18

七、基本死活棋形

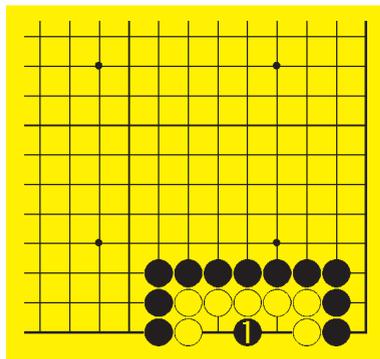
一块棋被包围之后，它的死活在于能否做成两只眼。我们把被包围的棋的基本图形，分为三类：①可以点死的大眼；②点不死的大眼；③不用点的死棋。

1 . 可以点死的大眼

直三：图 1-2-19，黑棋被白棋封锁在角上，现在白棋有一个大眼。这个大眼，由三个在一条直线上的交叉点组成，所以称为“直三”。图 1-2-20，黑 1 “点”，使白无法做两个眼，白棋死。如果黑棋不



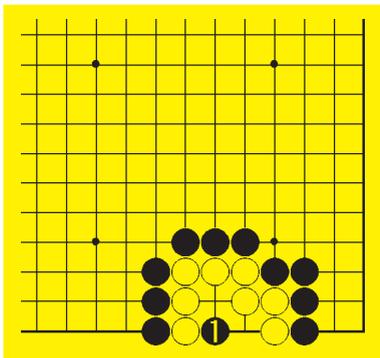
● 图 1-2-19



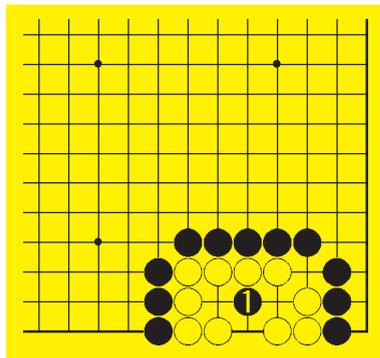
● 图 1-2-20

点，则白棋下在 1 位，就可以做出两个眼，成为活棋。因此，1 位是双方争夺的要点。

曲三：图 1-2-21，白棋被包围，白棋围成有三个交叉点的大眼，呈曲形，称为“曲三”。黑 1 点，白棋死。如果白棋先走，走 1 位则可以做成两个眼而活棋。

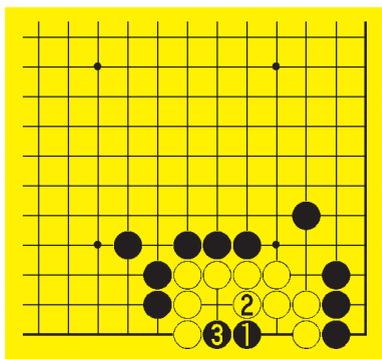


● 图 1-2-21

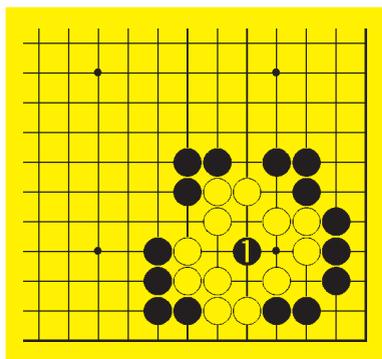


● 图 1-2-22

围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



● 图 1-2-23



● 图 1-2-24

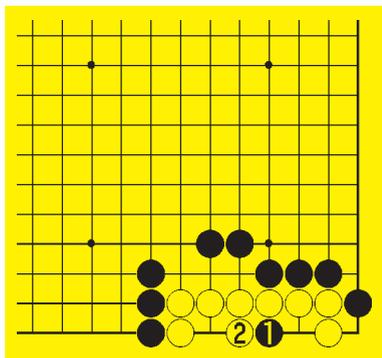
丁四：图 1-2-22，白棋围的大眼，形似“丁”字，称为“丁四”。黑 1 点，白棋死。如果白棋能走在 1 位，则一手棋做出三只眼，成为活棋。

刀把五：图 1-2-23，白棋围住的棋形称为“刀把五”。黑 1 点在“刀把”与“刀身”的连接处，正中黑棋要害。白 2，黑 3 长，即便白棋吃掉黑 1、3 两子，仍是一个眼的死棋。

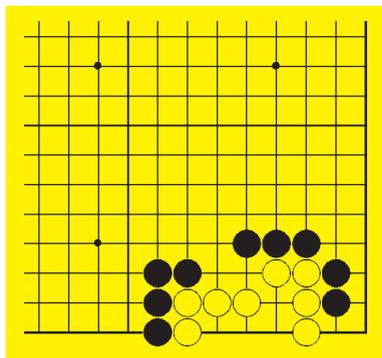
梅花五：图 1-2-24，白棋围住的棋形有五个交叉点，因形似梅花而得名。黑 1 点，击中要害，白棋死。

2. 点不死的大眼

直四：图 1-2-25，白棋围成的棋形称为“直四”，直四是活棋。黑



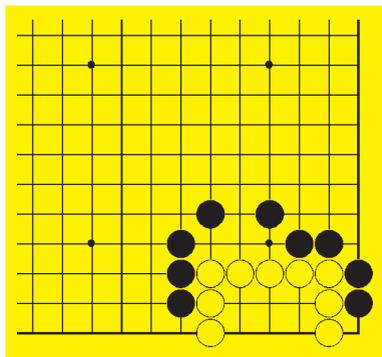
● 图 1-2-25



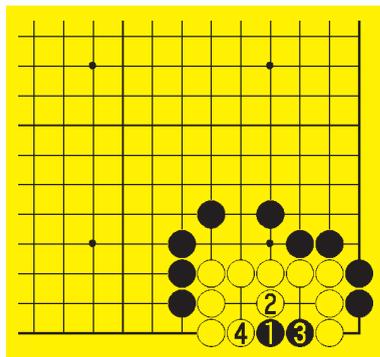
● 图 1-2-26

1 点，白 2 挡，白棋已成两眼活棋。

曲四：图 1-2-26，曲四也是活棋。



● 图 1-2-27

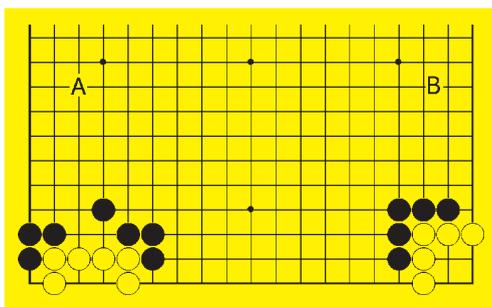


● 图 1-2-28

板六：图 1-2-27，白棋围了六个交叉点，称为“板六”，也是点不死的。图 1-2-28，黑 1 点，白 2 顶，黑 3 长，白 4 做眼活棋。

3. 不用点的死棋

直二和方四均是死棋。如图 1-2-29 中 A 图，白棋是直二。B 图白棋是方四。这两个棋形白棋不可能一手棋做出两个眼，黑棋也不必去杀它。



● 图 1-2-29

八、围棋胜负的规定

围棋对局的目的是战胜对手，取得胜利。胜利的标志是一方占领的地域（交叉点）超过另一方。由一方棋子围出的地域，术语称为“空”，空里面的交叉点，术语称为“目”。也就是说谁围的空多，谁就赢棋。围

围棋一点通 WEIQI YI DIAN TONG

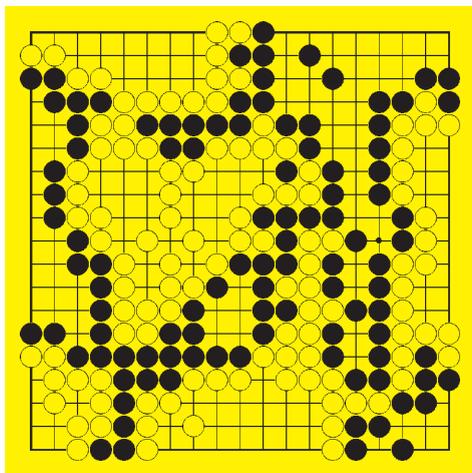
棋也是因此而得名的。

1. 终局的判定

一盘棋的结束分为两种情况：

(1) 中盘认输：对局的某一方在对局中途认输，对局结束，称为“中盘负”。胜的一方称为“中盘胜”。造成这种情况的主要原因是，认输一方的地域数目明显落后于另一方，以后也难以扭转这种局面。

(2) 收官子结束对局：“收官”是一盘棋最后的收尾阶段，此时棋



● 图 1-2-30

盘上黑白双方活棋的地域已划分清楚，当黑棋与白棋的空与空交界处一个空点也没有了，对局双方均认定再无棋可下时，对局结束。

如图 1-2-30，黑白棋各自的空已明显划分清楚，沿黑白棋子的交界处检查并无遗漏的官子，此形可以判定为对局结束。

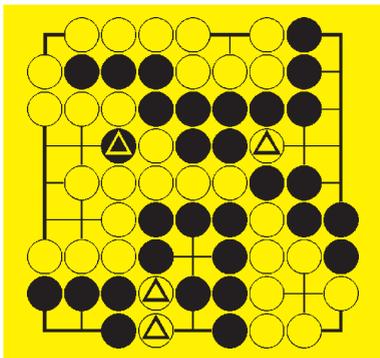
2. 胜负的计算

棋已经下完，围多少空才能是赢棋呢？在这个问题上黑棋和白棋的标准并不一样。由于对局是由黑棋先走，黑棋占了先行有利的便宜。为了对局的公平，我国围棋规则规定黑棋在终局时应贴还给白棋 $3\frac{3}{4}$ 子，以求平衡。就是说：黑棋要比白棋多围一些空，才能赢棋。棋盘上共有 361 个交叉点，双方平分是 $180\frac{1}{2}$ 个交叉点。在计算胜负时，黑棋

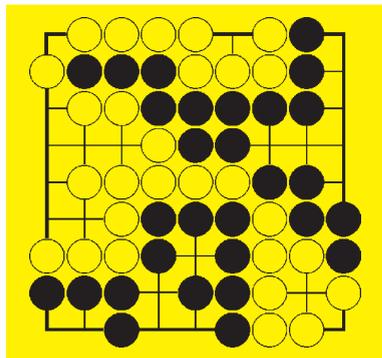
的基数是 $180\frac{1}{2} + 3\frac{3}{4} = 184\frac{1}{4}$ 子，白棋的基数是 $180\frac{1}{2} - 3\frac{3}{4} = 176\frac{3}{4}$

子。双方所围的空只有超过基数，才可以判定为赢棋。

收官终局的对局，要通过“数空”来计算胜负。即：把棋子围的“空”和围空的“子”相加，黑棋如果总数是 185 个，即胜 $\frac{3}{4}$ 子；白棋如果总数是 177 个，胜 $\frac{1}{4}$ 子。



● 图 1-2-31



● 图 1-2-32

如果有双活，数空前要把公气填上，原则是双方各半。

数空的具体步骤如下：

首先，把棋盘上双方的死子都拿掉；

其次数空，任选一方，以 10 为单位计算棋盘上所围空的数目，所得总数应为 10 的整数倍（如 30 个空或 40 个空等），以方便计算；

然后数子，将数空后棋盘上剩下的子（与数空方同色棋子），也以每 10 个为一组，计算总数（不足 10 的余子应加在总数中）；

最后把得到的空与子的数目相加，即可判断对局胜负。

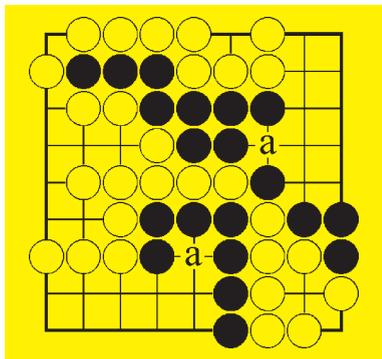
为了详细了解以上步骤，以九路小棋盘为例加以说明（九路棋盘共 81 个交叉点，占 $40\frac{1}{2}$ 个以上为胜，不足为负，各半为和）。

围棋一点通 WEIQI YI DIAN TONG

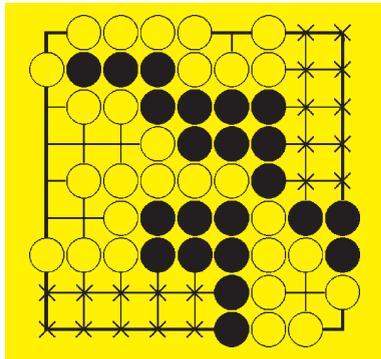
如图 1-2-31，对局结束，棋盘上的 \blacktriangle 和 \triangle 子是死子。

第一步，先把双方死子从棋盘上拿掉，如图 1-2-32。

第二步，数黑棋的空，取以 10 为单位的黑棋做成空。如图 1-2-33，要把多余的交叉点 a 位用黑子填上。



● 图 1-2-33



● 图 1-2-34

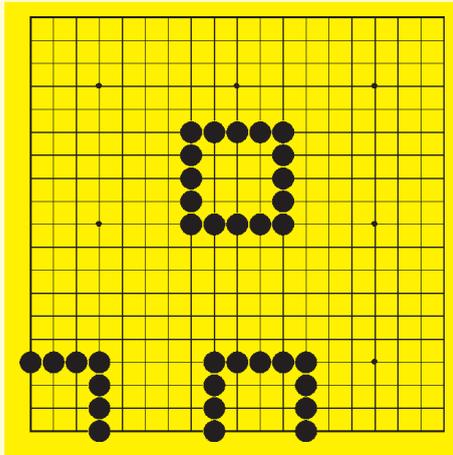
第三步，数黑棋的子，黑棋共有 22 个子。空 20+黑子 22=42 目，超过半数，黑棋赢得此局。见图 1-2-34。

由于初学者向水平较高的棋手学习的过程中，常常会下让先棋或让子棋，所以有必要了解相关胜负的规定。

让先棋：水平略低的一方执黑先走，终局时不贴子，称为“让先”。让先棋以胜负各得 $180\frac{1}{2}$ 子为和棋。多于此数者胜，少于此数者负。

让子棋：水平较低的一方执黑，先在棋盘的星位放几颗子（通常是让二子、三子……九子）。然后由白棋开始下子。终局时，以 $180\frac{1}{2}$ 为基数，每让一子黑棋要贴出 $\frac{1}{2}$ 子，贴子后仍得 $180\frac{1}{2}$ 子为和棋。多于此数者胜，少于此数者负。例如，黑棋被让四颗子，黑棋终局时有 183 个空，贴还白棋二子后是 181，黑胜此局。

第二章 基本技术



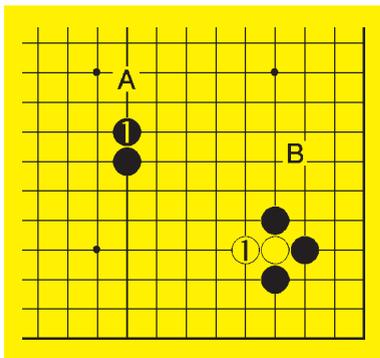


这一章我们将继续了解围棋子的走法，吃子的基本技巧，常见的死活棋形，以及一盘棋是如何展开的。

第一节 棋子的着法名称

国际象棋和中国象棋的每个棋子都有固定的走法，而围棋子是没有固定走法的。围棋子可以下在棋盘上的任何一个有效点上，但根据棋子的行棋目的及落点周围棋形的不同，每一步棋仍有一定的名称。下面对一些常见图形进行简略介绍。

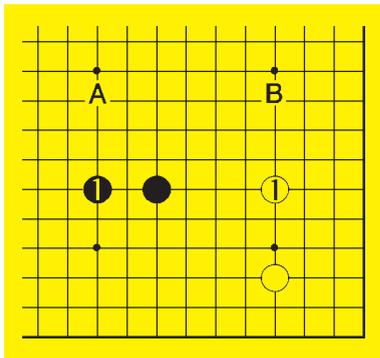
(1) 长 (cháng): 紧接着原有的一颗同色棋子，再延长一子，称为“长”。如图 2-1-1 中 A 图黑 1。B 图白 1，逃棋时通常用“长”延气。



● 图 2-1-1

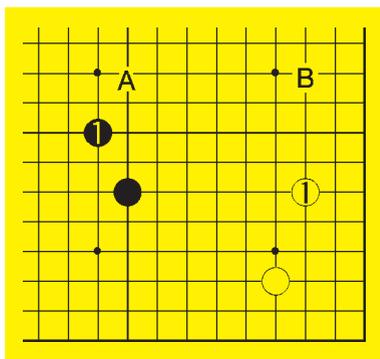
(2) 跳: 跳又分为小跳和大跳。

在原有一颗同色棋子的同一条直线上，隔一路走一子，称为“跳”或“小跳”。如图 2-1-2 中 A 图黑 1。隔二路走一子，称为“大跳”。如 B 图白 1。逃棋或围空时常采用跳的走法。

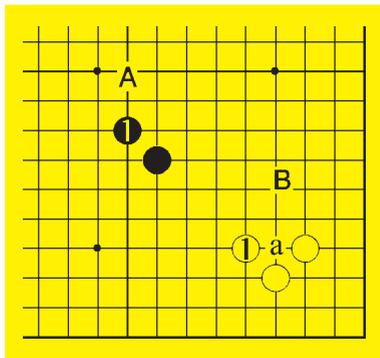


● 图 2-1-2

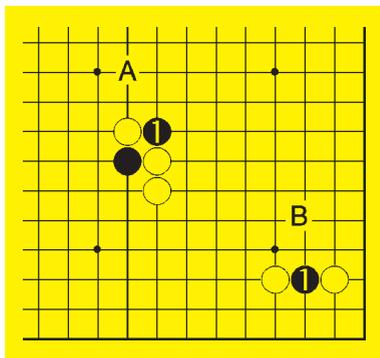
(3) 飞: 飞又分为小飞和大飞。



● 图 2-1-3



● 图 2-1-4



● 图 2-1-5

从原有的一颗同色棋子出发，向“日”字形的对角上走一子，称为“飞”或“小飞”，如图 2-1-3 中 A 图黑 1。向“目”字形的对角上走一子，称为“大飞”，如 B 图白 1。飞是围空时常用的走法。

(4) 尖：从原有的一颗同色棋子出发，向“口”字形的对角走一子，称为“尖”或“小尖”，如图 2-1-4 中 A 图黑 1。尖是活棋和围空时常用的走法。

(5) 虎：如图 2-1-4 中 B 图白 1，白棋在已有两子的基础上，再走白 1，称为“虎”或“虎口”。黑棋如果在被白棋半包围的 a 位下棋，白可以马上将其提子。因此 a 位这一点对黑棋来说是危险地带，好像老虎的血盆大口，此形也因此得名。虎是补断及做眼时的常用手段。

(6) 断：将对方的棋子分隔成两个部分，称为“断”，如图 2-1-5 中 A 图黑 1。断是攻杀对方时常用的手段。

(7) 挖：在对方小跳的两个棋

子中间走一子，称为“挖”，如图 2-1-5 中 B 图黑 1。挖是分断对方的棋时常用的手段。

(8) 冲：从原有的己方棋子向对方棋子的空隙处走一子，称为“冲”。如图 2-1-6 黑 1。冲也是分断对方的棋时常用的手段。

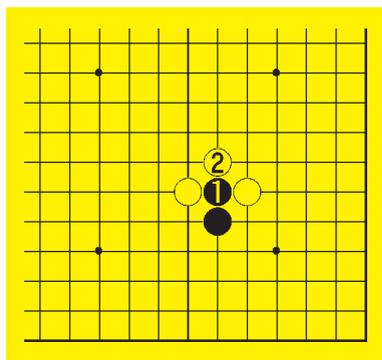
(9) 挡：对方冲时，堵住它的去路称为“挡”。如图 2-1-6 中白 2。

(10) 粘：将两个棋子或两块可能被断开的棋，连接在一起，称为“粘”（或“接”），如图 2-1-7 中 A 图黑 1。粘是补断的常用手段。

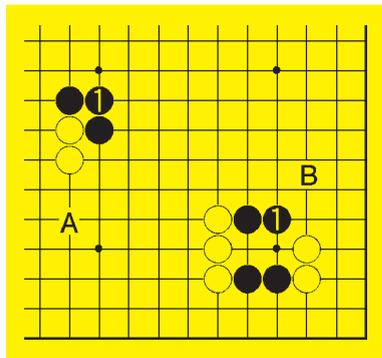
(11) 双：把己方棋子并联在一起，称为“双”。如图 2-1-7 中 B 图黑 1。双是补断的常用手段。

(12) 夹：用己方的两颗棋子，将对方的一颗子夹在中间，称为“夹”，如图 2-1-8 中 A 图白 1。夹是吃子时常用的手段。

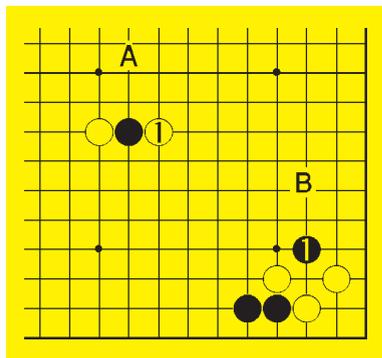
(13) 刺：在对方虎口的前方下一子，准备下一手入虎口将其切断，称为“刺”，如图 2-1-8 中 B 图黑 1。刺是破眼攻棋的常用手段。



● 图 2-1-6



● 图 2-1-7



● 图 2-1-8

第二节 布局常识

一局围棋通常分为布局、中盘和收官三大阶段。

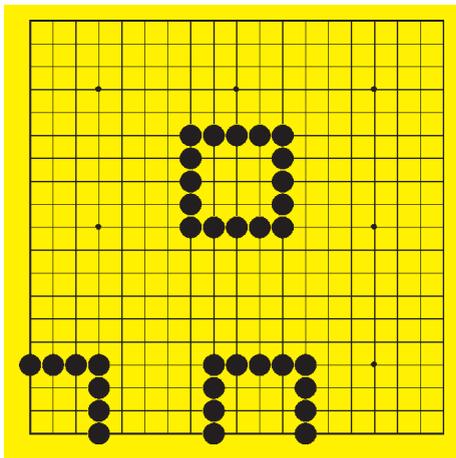
布局是指对局之初，双方在角和边上确定出各自大致势力范围的阶段。

棋盘上有 361 个交叉点，那么首先应该把棋子下在什么地方呢？由于围棋是以围空的多少来决定胜负，因此应该把棋子优先下在棋盘上最容易围空的地方。什么地方最容易围空呢？

一、金角、银边、草肚皮

“金角、银边、草肚皮”是指布局时应该首先占角，其次占边，最后再向中腹发展。

如图 2-2-1 中，黑棋三个图形围的空都是九目（一个交叉点为一目），但所花费的棋子数目却不一样。角上的图形用了七颗子，边上的图形用了十一颗子，中腹的图形用了十六颗子。同样的目数，角空用子最少，边空



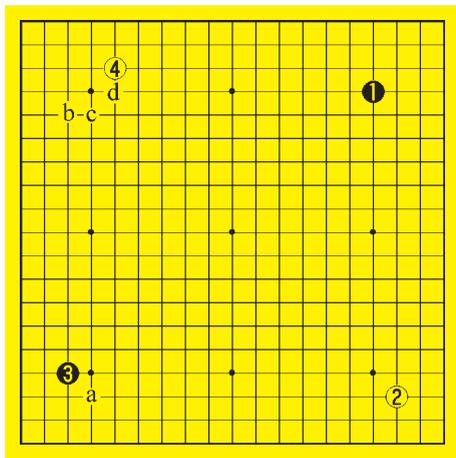
● 图 2-2-1

次之，中腹围空用子最多，差异非常明显。可以得出结论：由于棋盘边线的帮忙，角上最容易围空，

其次是边上，而中腹最不容易围空。

中腹虽是“草肚皮”，但由于中腹的空间很大，有广阔的发展前景，布局时双方都不应忽视中腹未来的发展潜力。

二、占角的选点



● 图 2-2-2

对局开始要占角，但棋子下在角的什么位置合适呢？一般来说有五个点可以选择，如图 2-2-2。

(1) 星位：指角上的那一颗星，棋盘上共有四个“星位”。如图 2-2-2 中黑 1。星的特点是位置较高，适宜向两边发展。不足之处是角上比较空虚。

(2) 三·三：横线第三路和竖线第三路的交叉点，称为“三·三”，如图 2-2-2 中白 2。三·三侧重于围角空。

(3) 小目：横线第三路和竖线第四路的交叉点，称为“小目”，如图 2-2-2 中黑 3，a 位也是小目，每个角共有二个小目。

(4) 目外：横线第三路和竖线第五路的交叉点，称为“目外”，如图 2-2-2 中白 4。图中的 b 位也是目外，每个角有二个目外。

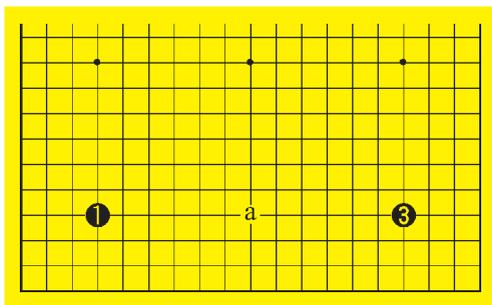
(5) 高目：横线第四路和竖线第五路的交叉点，称为“高目”。每个角有两个高目，图 2-2-2 中 c、d 即是高目。目外和高目侧重于取外势。



一般来讲，对局的头四手棋，黑白双方会各占两个角。占角有五个选点，可以组合成各种布局形式，每一种都有不同的价值取向及相应变化。

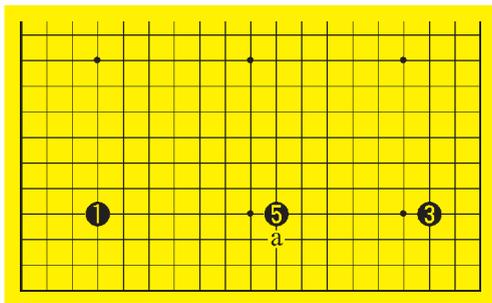
占角的几种组合如下。

图 2-2-3，黑 1、3 两手棋组成二连星布局。若 a 位再加一子就是三连星布局。



● 图 2-2-3

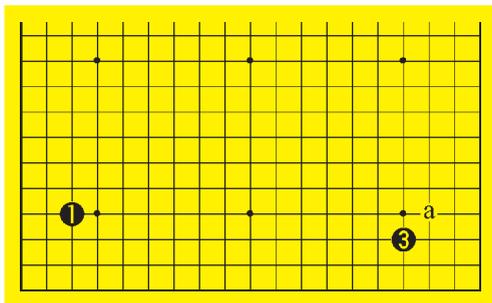
图 2-2-4，黑棋 1、3、5 组成中国流布局（又称为高中国流）。若黑 5 走在 a 位即为低中国流。注意：要走出中国流布局，第一手棋必须占星位。



● 图 2-2-4

图 2-2-5，黑棋 1、3 占了两个小目，但不是在一条直线上，称为错小目。

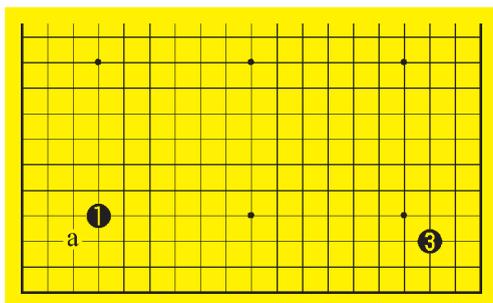
若黑 3 走在 a 位，占的两个小目就在一条直线上，称为对小目。



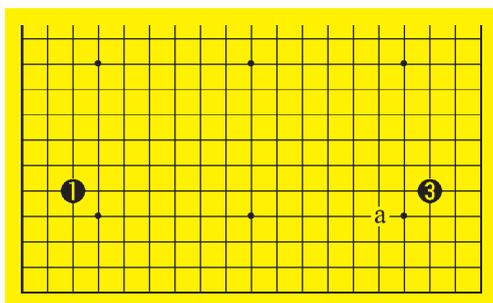
● 图 2-2-5

围棋一点通

WEI QI YI DIAN TONG



● 图 2-2-6



● 图 2-2-7

图 2-2-6，黑棋 1、3 走出的是星位、三·三布局。如果黑 1 走在 a 位，占据两个三·三也是一种布局方式。

图 2-2-7，黑棋 1、3 走出两个目外的棋形。黑 3 也可选择走 a 位的高目。这种占角方式的目的在于取外势。

每个人都会有自己喜欢的布局类型，但不论职业棋手还是业余棋手，占角时大多是走小目、星位

和三·三。

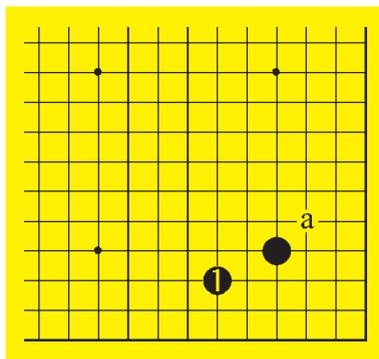
建议初学者占角时先选用星位、三·三、小目，待棋力相应提高后再选用目外和高目。

三、角上的攻守方法

1. 守角

一个棋子占据空角后，为了加强和扩大角地，在其附近再下一子，称为“守角”。

常见的守角方法如下。



● 图 2-2-8

(1) 星位小飞守角：是对局中常见的守角形式。以后有机会可在 a 位小尖，此形角空稳固，如图 2-2-8。

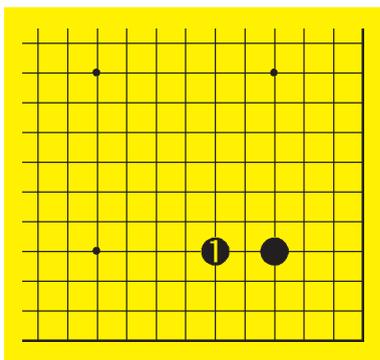
(2) 星位小跳守角：与星位小飞守角相比，此形有利于向中腹发展，如图 2-2-9。

(3) 星位大飞守角：是一种常见的守角形式。黑棋以后在 a 位立（称为“立玉柱”），可以确保角空，如图 2-2-10。

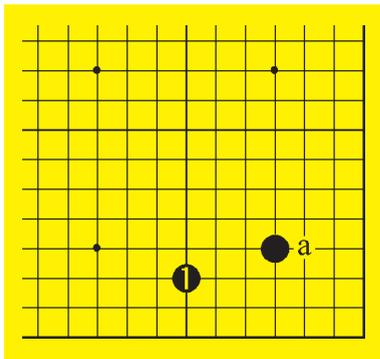
(4) 三·三小飞守角：由于三·三本身位置偏低，小飞守角时应向四路线飞，如图 2-2-11。

(5) 三·三大飞守角：如图 2-2-11，黑 1 改走 a 位，即为大飞守角。

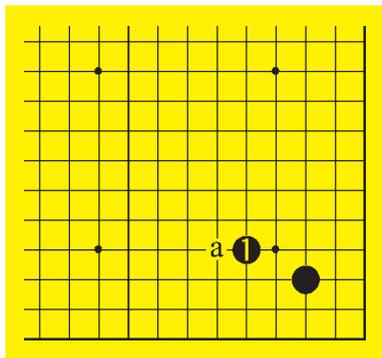
(6) 无忧角：就是小目小飞守角，因为此形稳固坚实而得名，如图 2-2-12。



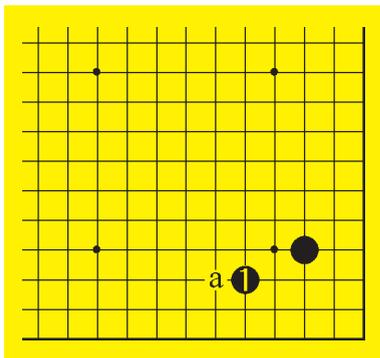
● 图 2-2-9



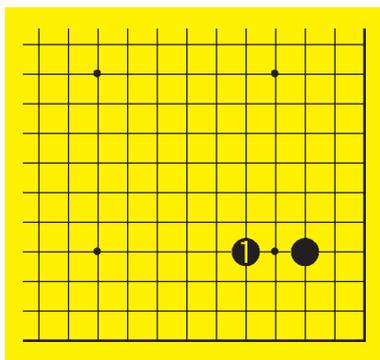
● 图 2-2-10



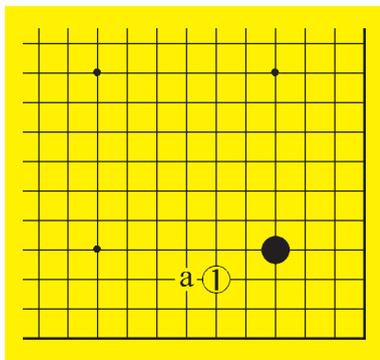
● 图 2-1-11



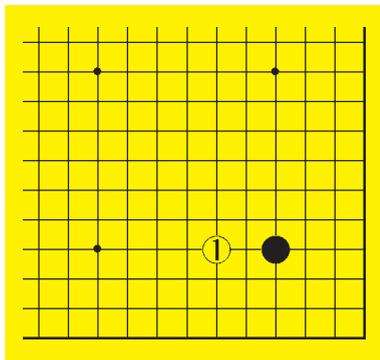
● 图 2-1-12



● 图 2-2-13



● 图 2-2-14



● 图 2-2-15

(7) 小目大飞守角：如图 2-2-12。黑 1 改走 a 位，即为大飞守角。此形占角虽比无忧角大，但不如无忧角坚实。

(8) 小目小跳守角：如图 2-2-13 黑 1。

注意：星位和三·三的守角方向有两个，其余均是一个。高目和目外的守角都是向角内走。

2. 挂角

在对方有一子占角的情况下，为了侵消和限制此角的发展，在其附近的位置走一子，称为“挂角”。

常见挂角的方法如下。

(1) 星位小飞挂角：如图 2-2-14 (a 位是大飞挂角)。

(2) 星位小跳挂角：如图 2-2-15。

(3) 三·三小飞挂角：如图 2-2-16 (a 位即为大飞挂角)。

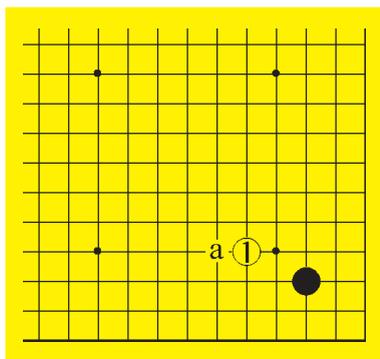
(4) 三·三尖冲挂角：如图 2-2-17。

(5) 小目一间低挂：如图 2-2-18。

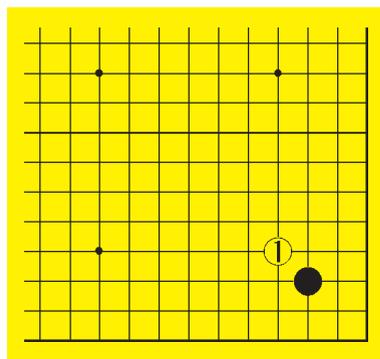
(6) 小目一间高挂：如图 2-2-19。

(7) 高目小跳挂角：如图 2-2-20。

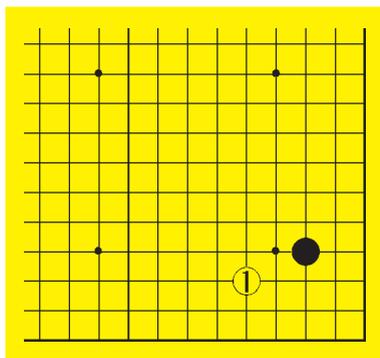
(8) 目外小飞挂角：如图 2-2-21。



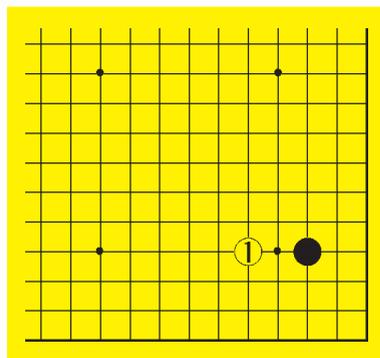
● 图 2-2-16



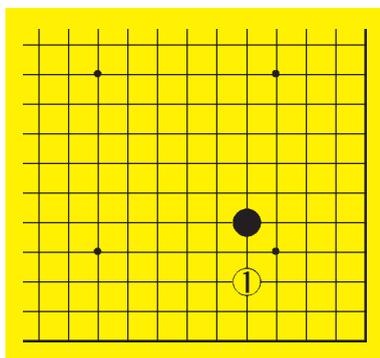
● 图 2-2-17



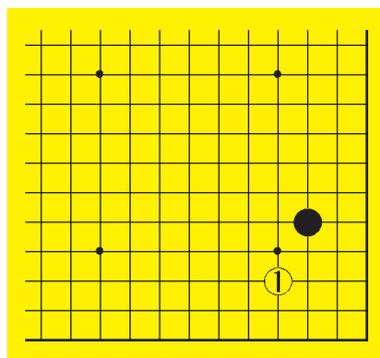
● 图 2-2-18



● 图 2-2-19



● 图 2-2-20



● 图 2-2-21

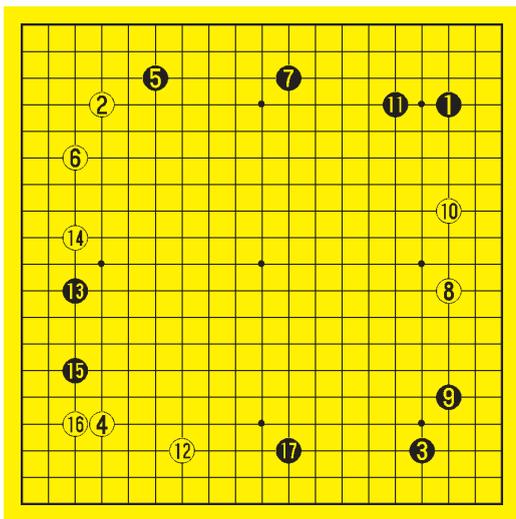
四、占边的基本原则

关于角的争夺基本结束后，开始向边上发展。在边上走棋，虽然没有固定的模式，但仍有一些规律可以遵循。

占边时棋子应落在何处呢？一般来说应下在三路线或四路线（从棋盘的每条边线数起）。因为布局时棋子下在一路线、二路线位置太低，棋子的效率不高。而棋子下在五路线、六路线又太高，对边空的控制不足。

三路线和四路线在未来发展的侧重点上有一些区别。三路线又称为“地线”，棋子下在三路线有利于占领实地。四路线又称为“势线”，棋子下在四路线有利于取得外势，对中腹进行控制（在占角的选点上也体现了这种特点）。

棋子如果都下在三路线，位置偏低，不利于以后的发展。只占四路线又不够坚实。所以占边的简单原则是：三、四路线要高低配合。图 2-2-22 是一盘布局实例，供初学者参考学习。



● 图 2-2-22



第三节 吃子技巧

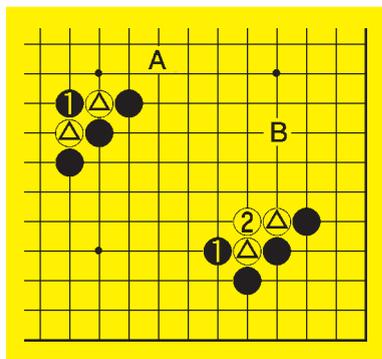
吃子的方法很多，我们按照由简单到复杂的顺序来介绍，使初学者能够循序渐进地了解和掌握各种吃子方法。

一、双打

一颗棋子同时打吃对方两部分的棋子，称为“双打”或“双叫吃”。

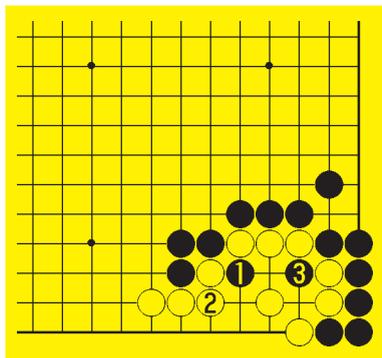
双打的特点是，对方难以两面兼顾，被迫弃掉其中一部分棋子。

如图 2-3-1 中 A 图黑 1 同时打吃白△两子，白棋只能选择其中一子长气逃走，另一子被黑棋提子。如果黑棋没有发现双打，如 B 图黑 1 打吃，白 2 粘上，黑棋一无所获。

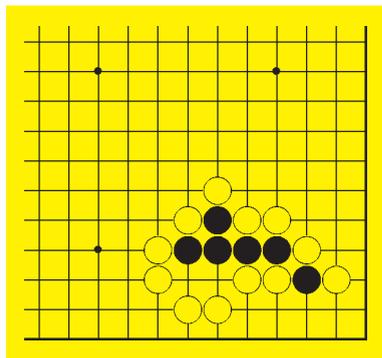


● 图 2-3-1

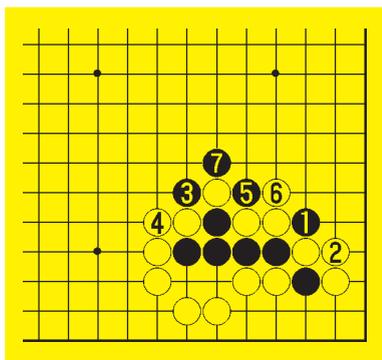
有时双打的走法不是很明显，需要先做一些准备。如图 2-3-2，黑 1 打吃，白 2 粘上，黑 3 走出双打。



● 图 2-3-2



● 图 2-3-3



● 图 2-3-4

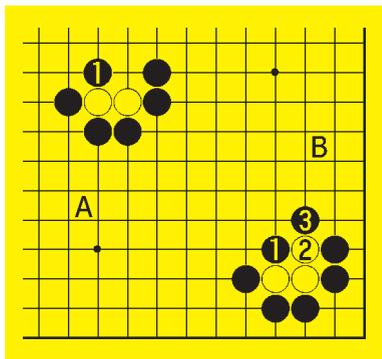
图 2-3-3，五个黑子被白棋包围，只有两口气，但是白棋有几个断点，黑棋可以利用这些弱点，将五子救出。

图 2-3-4，黑 1 打吃，白 2 粘上。黑 3 再打吃，白 4 粘上。黑 5 双打，白 6 逃两子，黑 7 提子，成功将五子救走。

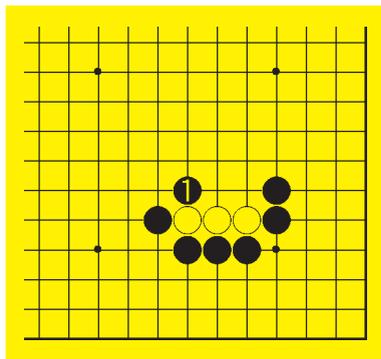
二、关门吃、枷吃

关门吃：如图 2-3-5 中 A 图黑 1 打吃白两子，白棋虽然还有一口气，但好像被关在门里跑不掉。B 图白 2 跑，黑 3 提子。

图 2-3-6，黑 1 关门吃白三子。



● 图 2-3-5



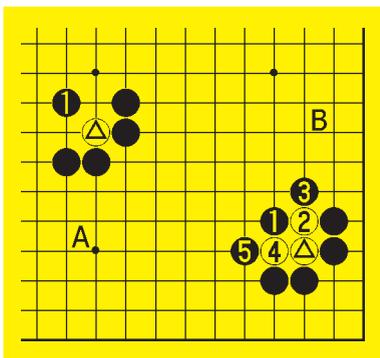
● 图 2-3-6

枷吃：枷是中国古代锁罪犯的一种木质刑具。由于围棋中一些吃子的图形与这种刑具相似，因而得名。枷吃的特点是虚罩，并不紧气，但对方的棋子无法逃脱。

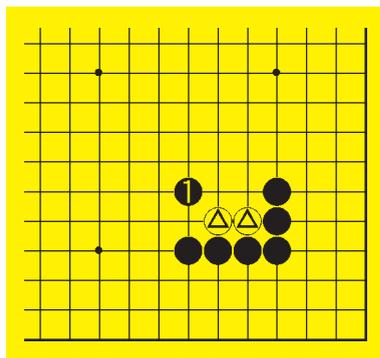


用跳的方式枷吃，又称为“跳枷”。如图 2-3-7 中 A 图，黑 1 跳枷。
B 图白△子被罩住，无法逃脱。

图 2-3-8，黑 1 跳枷，白棋△两子被吃。



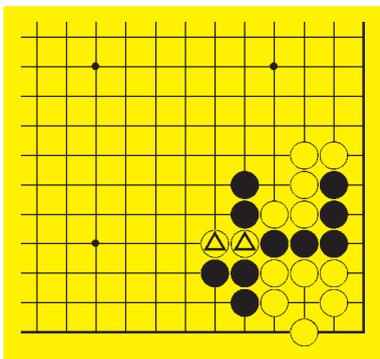
● 图 2-3-7



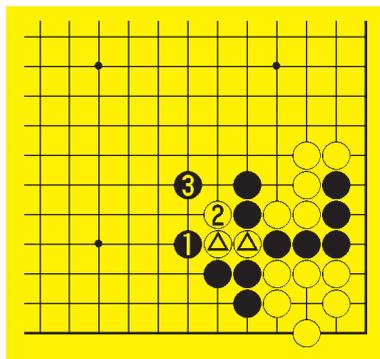
● 图 2-3-8

有时枷的出现，还要配合其他手段。如图 2-3-9，黑棋要吃掉白棋△两子，才能使自己的棋子连通。

图 2-3-10，黑 1 先打吃，白 2 长，黑 3 再枷吃，白棋跑不掉。



● 图 2-3-9



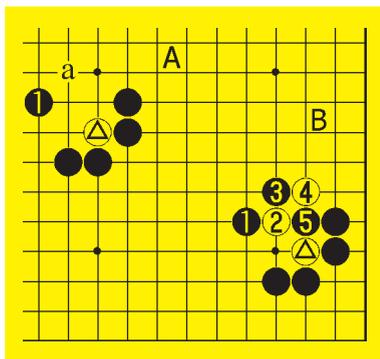
● 图 2-3-10

围棋一点通

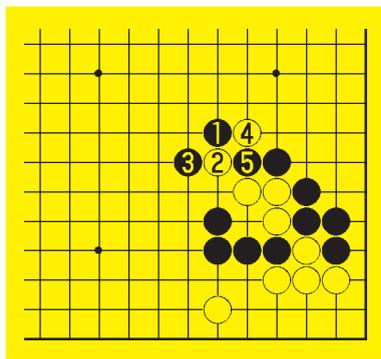
WEI QI YI DIAN TONG

用飞的方式枷吃对方的棋子，称为“飞枷”。如图 2-3-11 中 A 图，吃白△子，除了跳枷以外，还可以走黑 1 飞枷或 a 位飞枷。B 图，白 2 小尖出逃，黑 3 挡住，白 4 扳，黑 5 断吃两子。

图 2-3-12，黑 1 飞枷好棋。白 2 逃，至黑 5，白棋失败。



● 图 2-3-11



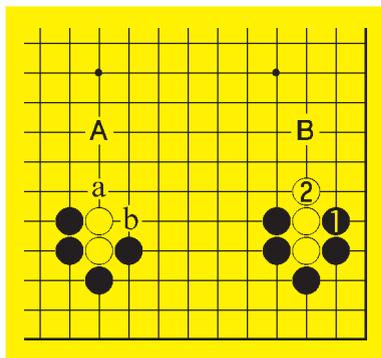
● 图 2-3-12

三、征子

征子是围棋中常见的一种吃子方法，其特点是紧紧追击、步步打吃、迫至边线，全部提子。

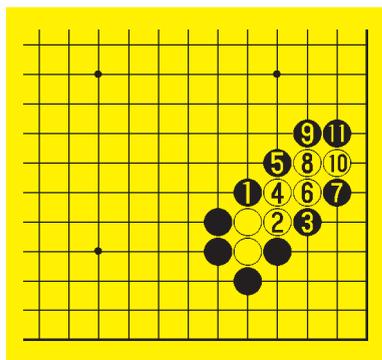
1. 征子

如图 2-3-13 中 A 图，白子还有两口气，黑如何吃掉它呢？打吃这个子有两个方向——a 位和 b 位。B 图，黑 1 打吃是错误的，白 2 长，长出了 3 口气，黑棋难以吃住白二子。



● 图 2-3-13

图 2-3-14，黑 1 打吃的方法是正确的。白 2 长，只有两口气，黑 3 打吃，白 4 跑，黑 5 继续追打，以下至黑 11 止，白棋全部被征杀。这种吃子方法即是“征子”。



● 图 2-3-14

在征子时，注意要从两边轮番打吃，使对方每次逃出时只有两口气，以便继续打吃。被征子的一方，如果无法逃脱，应果断放弃，否则会愈死愈多。

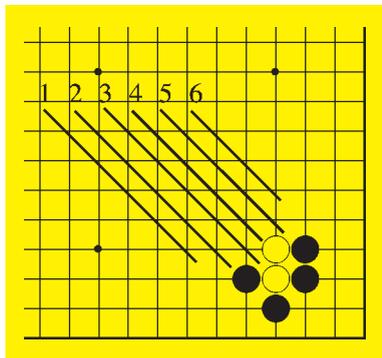
2. 逃征子

在什么情况下才可以将被征子逃出来呢？

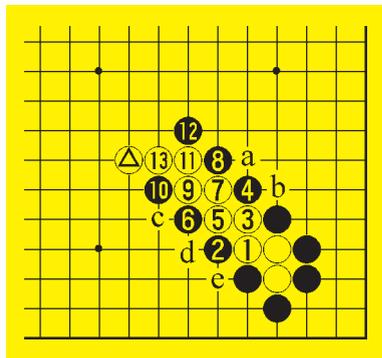
图 2-3-15，白棋要逃两子，主要看六条大斜线内（1 线~6 线）是否有己方的棋子。如果有，就可以接上，征子不成立。

图 2-3-16，因为有△子，1~13 白棋接上，延长出四口气，黑棋征子失败，而且白棋以后可以在 a、b、c、d、e 等处双叫吃。因此，黑棋在征子时也要周密计算，否则损失惨重。

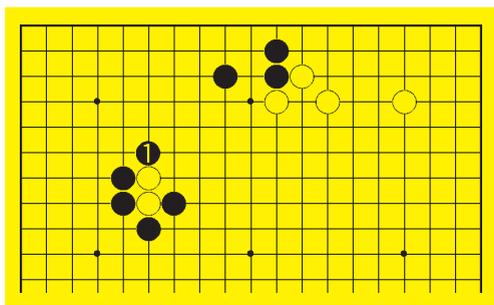
如果在征子的六条线路上，己方棋子和对方棋子交错存在，那就要



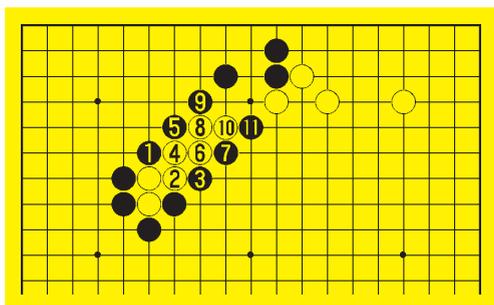
● 图 2-3-15



● 图 2-3-16



● 图 2-3-17



● 图 2-3-18

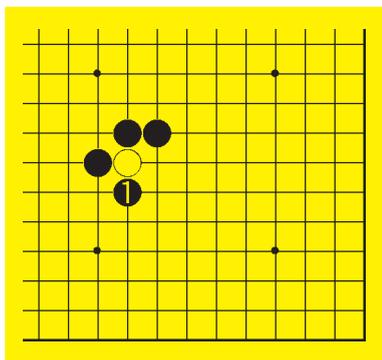
看哪一方的棋子先起作用。如图 2-3-17，黑 1 征吃的线路上有白棋也有黑棋，白子能逃出去吗？

图 2-3-18，白 2 逃出，至黑 11，黑子先起作用，征子成功。

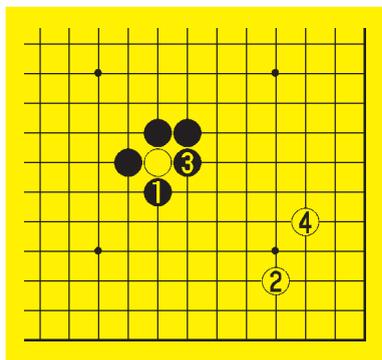
3. 引征

当一方征吃对方时，被征吃方在征子的必经之路上下一子，以接应被征之子，这种手段称为“引征”。这时，征子方面面临选择：吃掉征子或者放弃。

图 2-3-19，黑 1 征吃，白棋在六条线内没有己方棋子。但白棋可以如图 2-3-20，白 2 走在右下角来引征，黑 3 提子，白 4 小飞守得无



● 图 2-3-19



● 图 2-3-20

忧角。双方各有所得。

引征是降低征子损失，寻求利益转换的有效手段。

四、扑、接不归

扑：在对方的“虎口”内投一子，逼迫对方去提子，可以缩短气数或破坏眼位，称为“扑”。扑是一种利用弃子巧妙吃子的技巧。

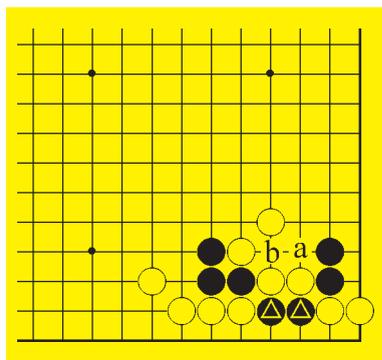
图 2-3-21，黑棋下方两子只有两口气，只有吃掉白子才能将黑子救出。如果 a 位打吃，白 b 位粘上，黑失败。

图 2-3-22，黑 1 扑（扑在虎口内）正解，白 2 提子，黑 3 再打吃，白 4 接上。黑 5 征子至 13，白被征吃。

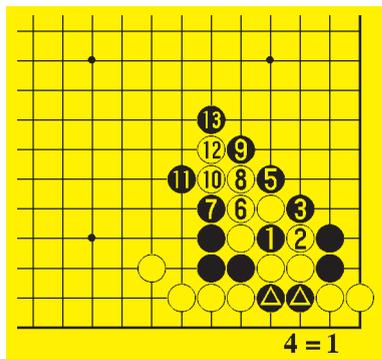
倒扑：扑在对方虎口内，对方提子后，能立刻反提对方棋子的着法，称为“倒扑”。

如图 2-3-23 中 A 图，黑 1 扑，白 2 提子。B 图黑 3 立刻将白 3 子提吃。

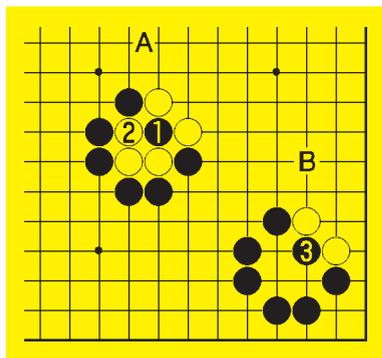
接不归：以扑为主要手段，造



● 图 2-3-21



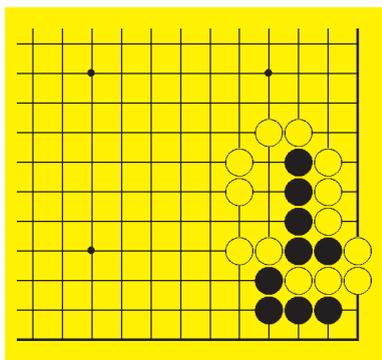
● 图 2-3-22



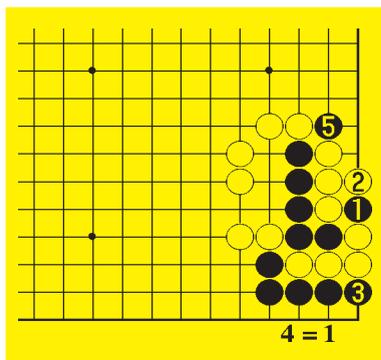
● 图 2-3-23

围棋一点通

WEI QI YI DIAN TONG



● 图 2-3-24



● 图 2-3-25

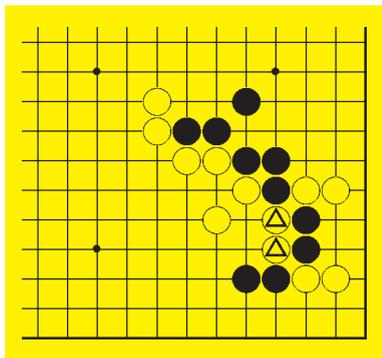
对对方的棋子有家难归的局面，称为“接不归”。

如图 2-3-24，黑五子被围。怎样才能解救呢？

图 2-3-25，黑 1 扑，迫使白子提子，黑 3 再打吃，白 4 粘，黑 5 打吃，黑五子得救。白 4 如果改在黑 5 位接，黑 5 就在 1 位提白 4 子。这种吃棋方法，称为“接不归”，就是接不回来的意思。

五、滚打包收

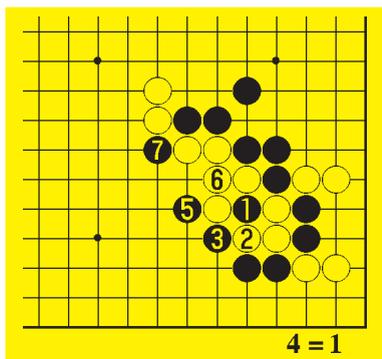
滚打包收是利用弃子结合扑、打、枷等手段，综合运用，造成对方气紧（气少）而亡或成凝重愚形。特点是连续紧气，直至成功。



● 图 2-3-26

图 2-3-26，黑棋被分成三块，棋形破裂，但如果把中间起分断作用的白△两子吃掉，使三块黑棋联通，白棋反过来倒处于分裂状态了。

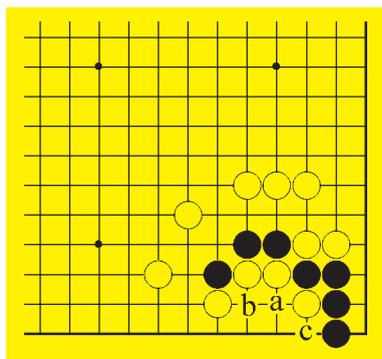
图 2-3-27，黑 1 扑，白 2 只好提子，黑子再打吃，白 4 接上，黑 5 再打吃，白 6 再粘，白棋成愚



● 图 2-3-27

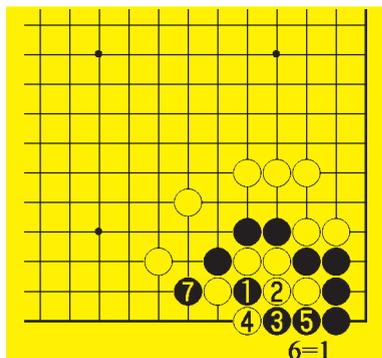
形，黑 7 打吃，白死。

图 2-3-28，黑棋被困在角上，如果 a 位打吃，白 b 反打，黑 c 提子，角上虽然活了，但中间的黑子并没有得救。有没有更好的办法呢？



● 图 2-3-28

图 2-3-29，黑 1 打，白 2 接，黑 3 反打好棋，至黑 7 吃掉白子。这种利用滚打包收吃子的棋形，实战中经常会碰到。

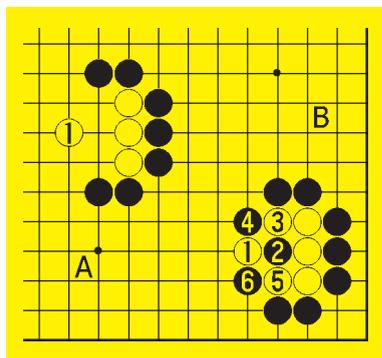


● 图 2-3-29

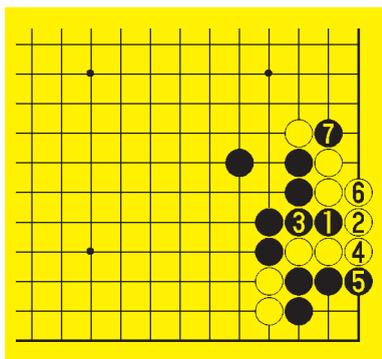
六、挖吃

挖：是吃子及分断时常用的着法。吃子时会结合弃子、扑、打等手段一起使用。

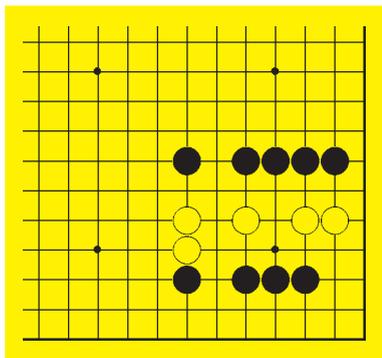
如图 2-3-30 中 A 图，白 1 跳，



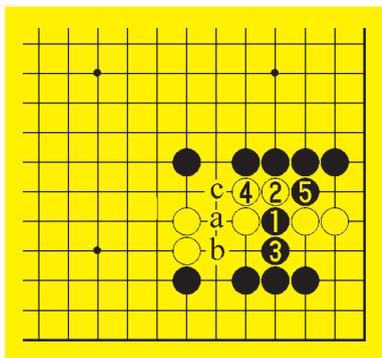
● 图 2-3-30



● 图 2-3-31



● 图 2-3-32



● 图 2-3-33

要救出白三个子，黑棋能否将其吃掉呢？B图，黑2挖，白3打吃，黑4弃子反打吃，白5提子，黑6再打，白五子逃不出去，此形似一只没出头的乌龟，俗称“乌龟不出头”。

图 2-3-31，黑棋三子被分断在角上，只有吃掉白子才能救出黑棋。黑1挖，白2打吃，黑3打吃。以后至黑7打吃，结果白棋被吃。这是利用挖的手段吃子的常见棋形。

挖也常常用于分断对方的棋形。如图 2-3-32，白棋处在黑棋的强大的夹击之中，且棋形单薄。黑棋如何对其攻击呢？

图 2-3-33，黑1挖好棋，至黑3粘，白棋产生了两个断点，难以两全。如果黑1在a位挖，白棋在b位打，黑c长，白棋只有一个断点，可以连上。



七、夹吃

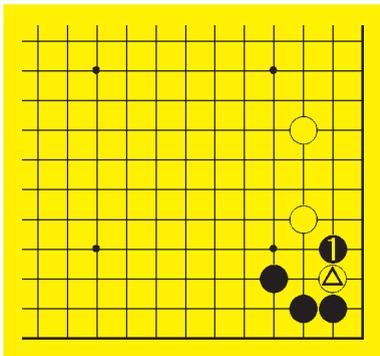
夹吃：把对方棋子夹在自己棋子的中间，将其吃掉，称为“夹吃”。

图 2-3-34，黑 1 位夹正确，白△子无法逃脱。

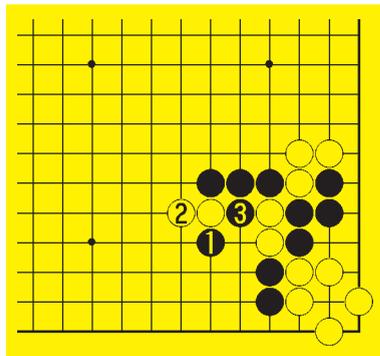
图 2-3-35，黑 1 位夹妙手，白如走 2 位长，黑 3 冲，白二子被吃。

图 2-3-36，黑 1 夹好棋，白 2 粘，黑 3 渡，黑杀白。

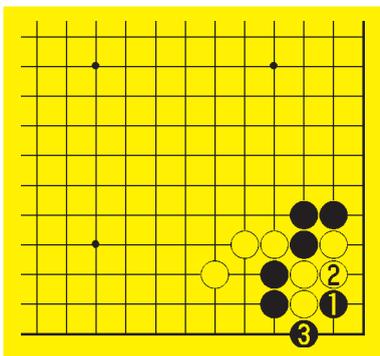
图 2-3-37，黑 1 夹是杀棋的妙手，白棋不能在 3 位断吃，只好白 2 立，黑 3 粘回，白棋只有一只眼，已是死棋。



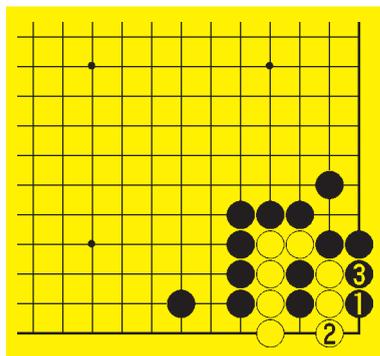
● 图 2-3-34



● 图 2-3-35



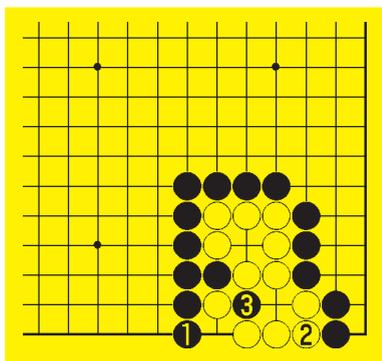
● 图 2-3-36



● 图 2-3-37

八、立和金鸡独立

立：作为吃子手段的“立”，主要是指由二路线的一颗同色棋子，向一路线再长一颗。一路线的“立”，俗称硬腿，它在边角的战斗中能起到很大作用。



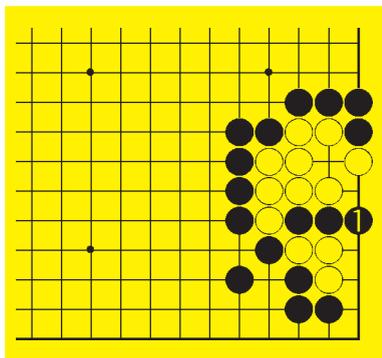
● 图 2-3-38

图 2-3-38, 黑 1 立、黑 3 扑, 白棋下面一只眼为假眼, 白死。

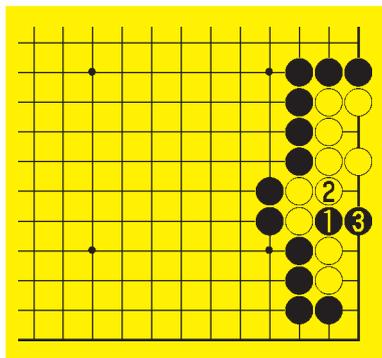
金鸡独立：利用立的手段，使对方两边的棋子都不能紧气，因其形似金鸡独立而得名。这是一种巧妙的吃子手段。

图 2-3-39, 黑 1 立, 白棋左右两边由于自身气紧的缘故, 不能紧气吃黑子, 因而被黑棋吃掉。这是金鸡独立的典型图例。

图 2-3-40, 黑 1 打, 好棋。黑 3 立, 走成金鸡独立。



● 图 2-3-39



● 图 2-3-40

第四节 对杀的技巧

当双方各有两块棋相互纠缠，相互包围，又不能靠做两个眼活棋时，唯一的出路就是杀死对方的棋子。这种你死我活、激烈攻杀的局面，称为“对杀”。

对杀成败的关键由双方棋子气数的多少来决定。而对杀局面中，棋子的气包括“外气”、“公气”和“内气”三种。

外气：指被包围棋子一方的气，称为“外气”。图2-4-1中a点是黑棋的外气，b点是白棋的外气。

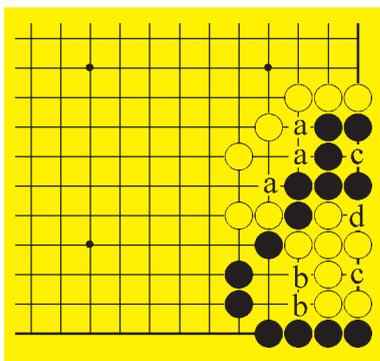
内气：由被包围棋子所围成的眼里面的气，称为“内气”。图2-4-1中c点是黑白双方各自的内气。

公气：指被包围棋子双方共同拥有的气，称为“公气”。图2-4-1中d点，既是黑棋的气，又是白棋的气，因此属于公气。

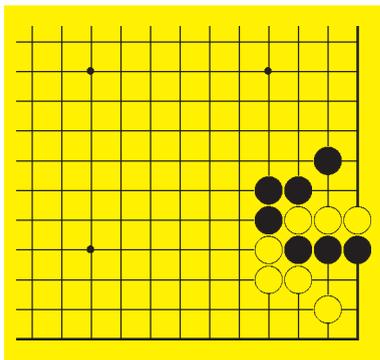
依据对杀气数的不同情况，对杀大致可分为以下四种基本类型。

一、气数相等，先下有利

图2-4-2，黑三子和白三子均处于对方的包围之中，各有两口外



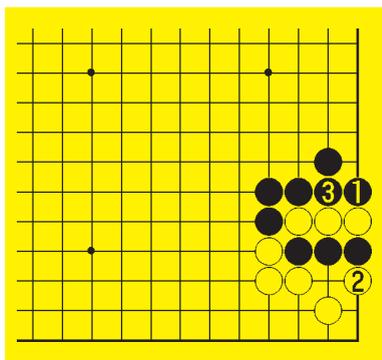
● 图2-4-1



● 图2-4-2

围棋一点通

WEI QI YI DIAN TONG



● 图 2-4-3

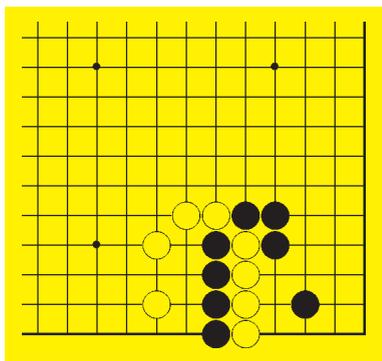
气。它们既做不出两只眼，又无法逃跑，唯有把对方的棋子吃掉，才能救活自己。

图 2-4-3，黑先走 1 位紧气，白 2 也紧黑棋的气，黑 3 提子。如果白棋先走，就是黑棋死。

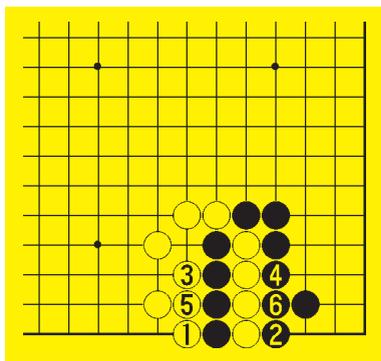
二、长气杀短气

图 2-4-4，黑四子有四口气，白四子有三口气，黑棋的气明显比白棋多。这种情况下，黑棋不需要再走子紧气，白棋是斗不过黑棋的，这属于长气杀短气。

图 2-4-5，即便白棋先走 1 位紧气，至黑 6 提子，白棋还是失败。



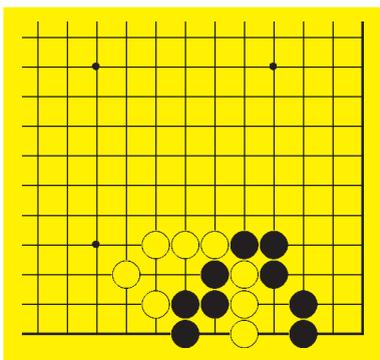
● 图 2-4-4



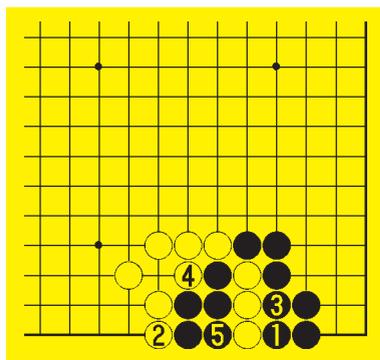
● 图 2-4-5

三、先紧外气，后紧公气

图 2-4-6，黑 4 子有两口外气，一口公气，白棋也是同样。当对杀



● 图 2-4-6



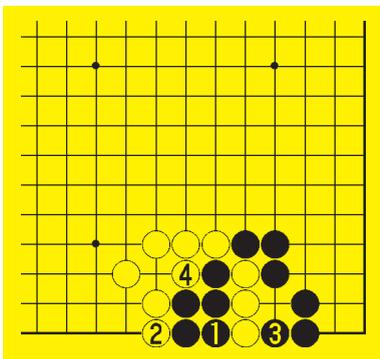
● 图 2-4-7

的两块棋同时具有外气和公气时，切记：一定要先紧外气，后紧公气。

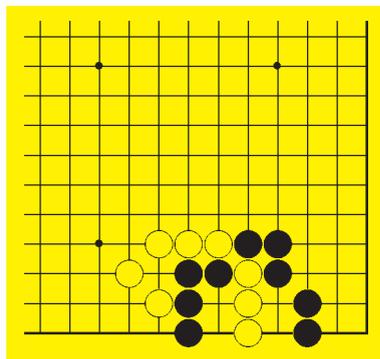
图 2-4-7，黑 1 紧气，至黑 5 提子，白死。

如果先紧公气，虽然紧了对对方一口气，但同时也紧了自己一口气，无异是“自杀”。如图 2-4-8，黑走 1 位紧公气，白 2 打吃，黑 3 打吃，白 4 提子，黑死。

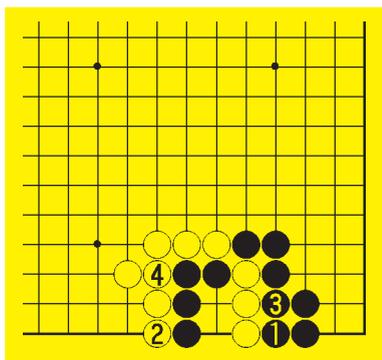
图 2-4-9，此形与图 2-4-8 不同之处在于黑白双方的公气是两口



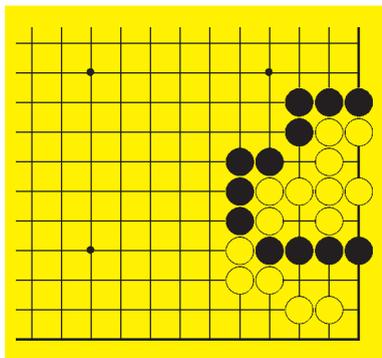
● 图 2-4-8



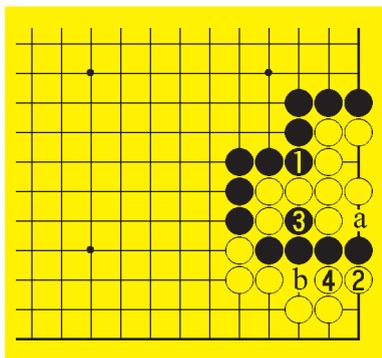
● 图 2-4-9



● 图 2-4-10



● 图 2-4-11



● 图 2-4-12

气。黑棋先走会是什么结果呢？

图 2-4-10，根据先紧外气，后紧公气的原则来紧气，最后的结果是双活。

对杀双方当公气在两口以上，双方外气基本相等时，双活的可能性很大。

四、有眼杀无眼

当对杀的一方有一个眼时，有眼的一方在对杀时，处于相当有利的地位。

图 2-4-11，黑棋有五口气，白棋有四口气。其中，双方有两口气是公气，白棋有一口内气。从气数上看，黑棋气长，但黑棋却不能杀白。

图 2-4-12，黑 1 紧外气，白 2 紧气，黑 3 由于不能紧白棋的内气，只好紧公气，白 4 继续紧黑棋的外气，此时黑棋只有 a、b 两口气了，再在 a 位紧气，白可在 b 位提子。黑棋已无计可施。

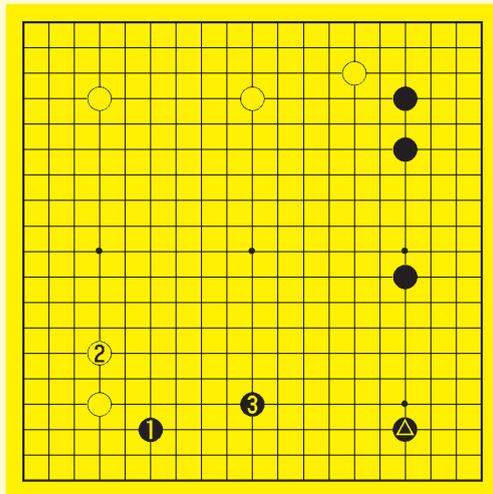
此形，由于白棋有一个眼，虽



然本身的气数比黑棋短，但依然可以杀黑。

关于对杀，我们只介绍了以上四种基本类型和图形，而实战中，对杀的局面是千变万化的，各种情况都会出现，比如一方有眼，但另一方气数特别长，那么可能气长的一方会杀死有眼的一方。或者双方都有一只眼的对杀，就要看谁的气长，再或者一方是大眼，一方是小眼的对杀……。只有根据具体的局面进行精确计算，才能判断成败，决不能简单地套用“公式”。有关对杀的问题，读者朋友可以参考相关书籍，并在实战中留心揣摩。

第三章 布局知识





布局阶段棋盘上的棋子很少，似乎可以随意置子，但又好像不知从何处下手，这是因为不了解棋盘上各种局面的真正价值，所以才无从选择。本章从“大场的选择”、“形势消长的要点”、“对付大模样的方法”这三个方面作一些介绍，希望对初学者在布局的选点及大局观的培养方面有所帮助。

第一节 大场的选择

布局时的大场，一般是指从角上的基点向一边开拆，目的是为了扩大地域、攻逼对方或者生根做活。抢占有利的大场为棋局的发展奠定坚实的基础，是争取胜利的良好开端。选择大场根据不同的局面和需求，大致可以从以下几个方面去考虑。

一、棋子的合理配合

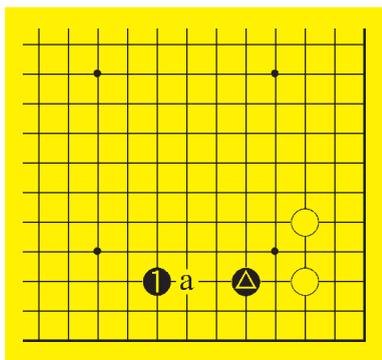
棋子的合理配合，主要是看拆边时子与子之间的距离是否合适，棋子在三路线和四路线的高低搭配是否满意。

什么样的棋子配置才是最好的配置呢？棋经上说：阔不可太疏，密不可太促。

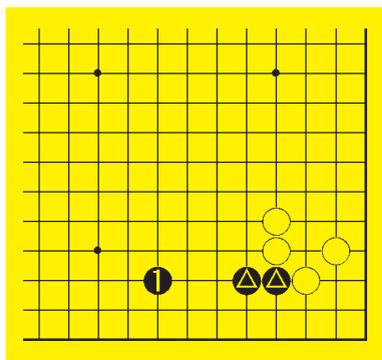
拆边是布局时的常用手段之一。拆边时要考虑能够最大限度地扩大自己的地域，同时也要考虑到己方的棋子之间应保持必要的联络。拆边的幅度可根据“一子拆二，立二拆三，立三拆四”的原则进行类推，或者根据不同的局面选择落点。

一子拆二：图 3-1-1，黑 1 距 ▲ 子间隔两路，即是所谓的“一子拆二”。这样的间距，既可以最低限度地满足黑棋将来做眼的空间需要，又可以保证黑棋两子之间的联络，此形黑棋基本安定。

围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



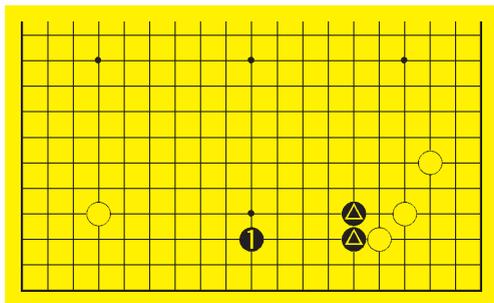
● 图 3-1-1



● 图 3-1-2

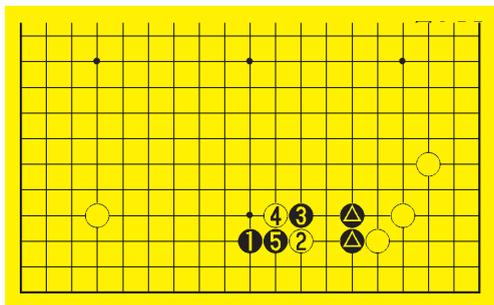
如果黑 1 选择在 a 位小跳拆一，则棋形局促，不能满意。

图 3-1-2 中，黑 \triangle 两子也看作是一子，黑 1 拆二，符合“一子拆二”的原则。



● 图 3-1-3

立二拆三：如图 3-1-3 中的两个 \triangle 黑子，即是“立二”，黑 1 间隔三路拆边，形成“立二拆边”。此形黑棋比图 3-1-1 的黑棋的价值要大一些，不仅棋形安定，而且还可以围出相当的边空。



● 图 3-1-4

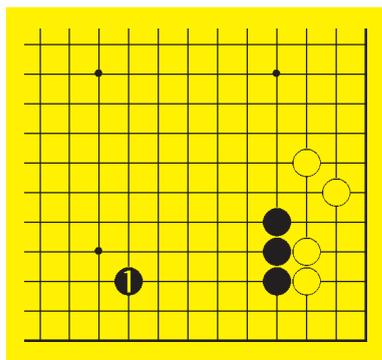
图 3-1-4 中，白 2 打入，企图分断黑棋的联络，以后至黑 5，白棋两子反而被分断，白棋并未讨到便宜。

立三拆四：如图 3-1-5 中，黑棋三子属于“立三”，立三比立二强大，黑 1 因此可以隔四路拆边，黑棋控制的边空范围扩大，充分发挥立三的威力。

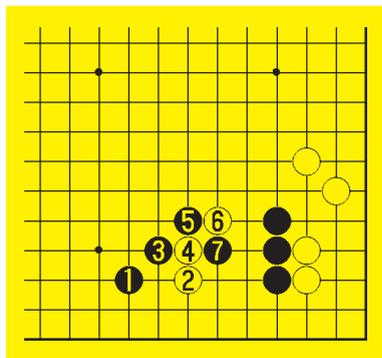
图 3-1-6，对于白 2 的打入，黑 3 小尖封住白棋，白 4 长，黑 5 扳至黑 7 的断，白棋两子凶多吉少，白棋打入不成立。

除了上述的拆边原则以外，还要根据各种局面的不同，设定最佳的拆边距离。如果一侧有坚实的厚壁，还可以拆得更远。但通常最远以拆五为宜，否则会有被打入之忧。

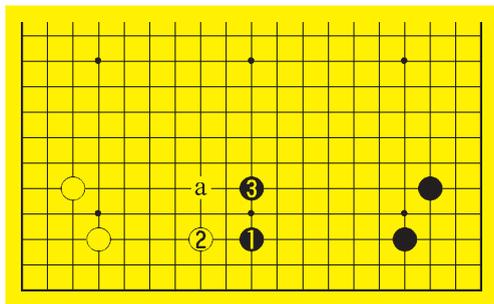
图 3-1-7，黑棋右角是个无忧角，白棋左角也是无忧角，黑 1 抢占了二角之间最好的大场，以后黑 3，此形效率极高，既围有边空，又可以



● 图 3-1-5

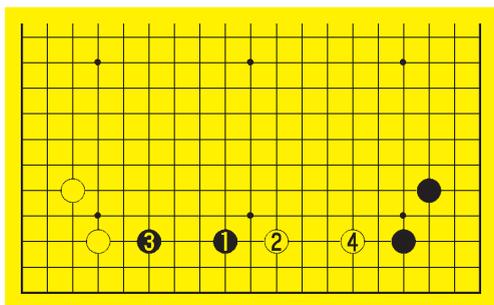


● 图 3-1-6

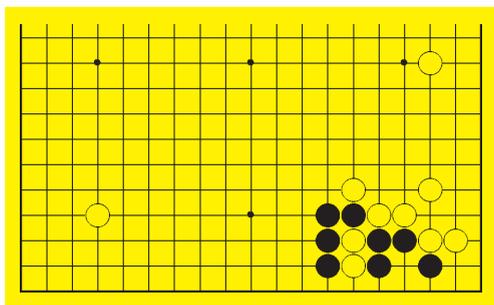


● 图 3-1-7

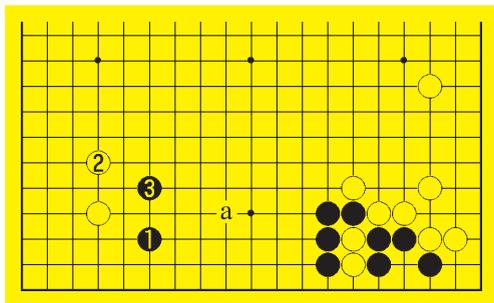
向中腹发展，形成了围棋最理想的棋形——立体空。白 2 也不失为一个大场，但如果再在 a 位小跳，所形成的立体空间黑棋相比，空间明显偏小。



● 图 3-1-8



● 图 3-1-9



● 图 3-1-10

白 2 应，黑 3 小跳扩张形势。黑 3 若改在 a 位飞则不充分。

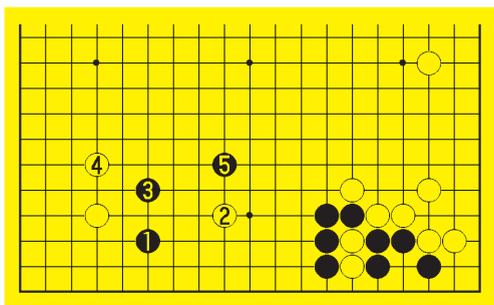
图 3-1-11，黑 1 挂角时，白 2 打入过分。黑 3、5 封住白 2，右边黑棋厚势正好发挥作用，白苦。

图 3-1-8，黑 1 如果贪多，再拆得远一路，白 2 有了打入的机会，黑 1 子虽可以发挥夹攻白 2 功能，但同时被白棋所夹攻。以后各自拆二以求安定。此形黑棋并未讨到便宜，显出优势。所以开拆的距离要适当，太宽容易让人打入，太密又不能满意。

图 3-1-9，黑棋右下虽是立三，但由于吃住白二子棋形厚实，应看作是一道厚势。若只看作是“立三”，就委屈黑棋了。即使当作立五、立六也不过分。那么，黑棋据此应拆至何处？

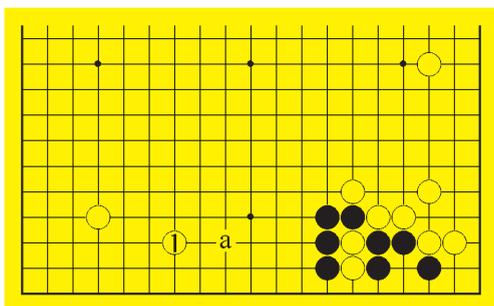
图 3-1-10，黑 1 充分分开拆到挂角，位置恰当。

图 3-1-12, 此形若是白棋先走, 白 1 大飞好棋, 既远离厚势, 又削弱了黑棋。若白棋拆在 a 位则太接近厚壁, 黑棋会打入反击, 白棋不好。



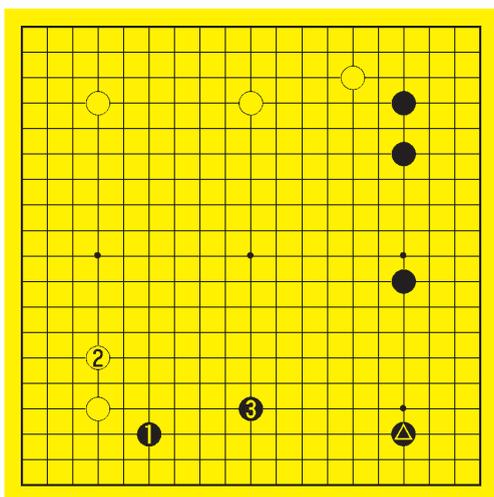
● 图 3-1-11

布局时的拆边大多走在三路线或四路线, 但具体怎样选择和搭配呢? 最好的方法是三、四路线高低配合, 形成山形。

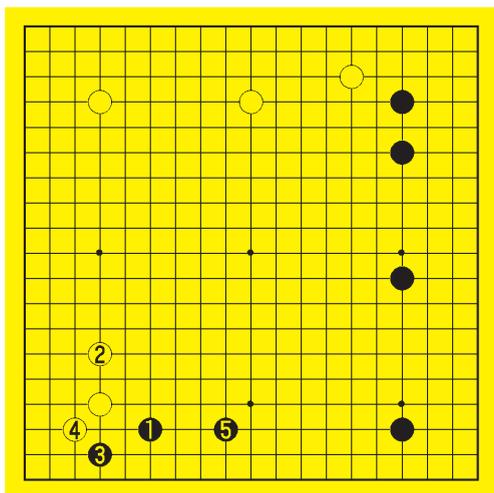


● 图 3-1-12

如图 3-1-13, 黑棋可以根据右边的较好形势, 以右下角的▲子为基础继续扩大自己的势力范围。黑棋 1、3 与黑▲子相配合在下边形成山形, 与右边的子配合形成两翼张开, 在右下角的 1/4 棋盘上构筑大势, 非常生动, 未来的发展也很好。



● 图 3-1-13



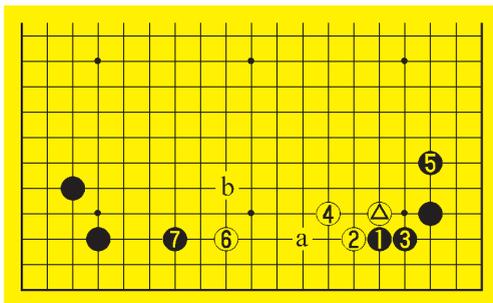
● 图 3-1-14

图 3-1-14, 黑棋 1、3、5 的走法, 让下边的黑子均处于低位 (三路线)。本身所围的边空不够充分, 另外也缺乏对中锋的影响。

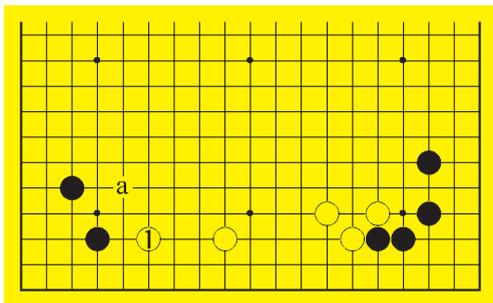
二、拆兼逼的大场

拆兼逼的大场, 是指拆边的同时, 还能有效地拦截对方棋形的拓展, 甚至含有打入、破坏对方地域的手段。

图 3-1-15, 白△子挂角, 黑 1 至白 6 是一个小目高挂的定式。黑棋在 7 位拆边, 扩展了无忧角, 也限制了白棋的发展。更重要的是以后黑棋还可以 a 位打入, 白空将遭到彻



● 图 3-1-15



● 图 3-1-16

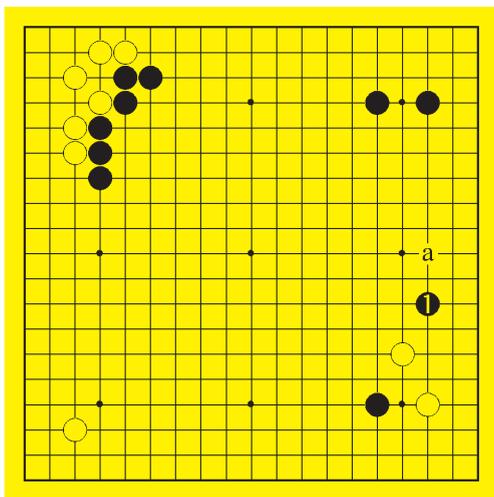
底破坏。而白棋在 b 位小跳，防止被打入，是通常的手法。

图 3-1-16，如白棋先走，白 1 也同样具备拆兼逼的功能。白棋边空增加，以后白还有 a 位飞的手段，继续壮大白棋，形成立体空的棋形。

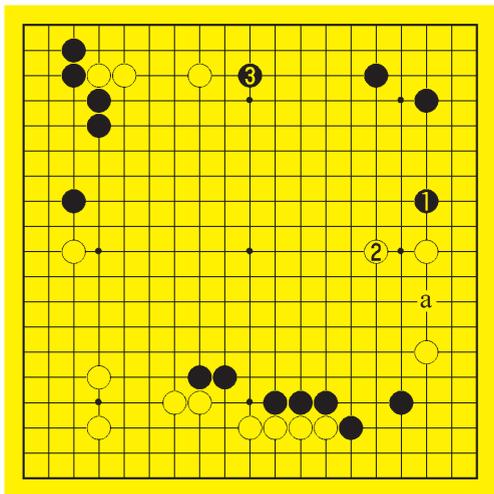
图 3-1-17，黑 1 的拆逼，既扩大了边空的领域，又配合了全局的发展，对右角的两个白子也颇具威胁。这两个白子显得棋形单薄。如果是白棋先走，可在 a 位拆边，解除黑棋较严厉的拆逼手段。

拆逼往往给对方造成一定的威胁，迫使其补棋，形成先手之利。

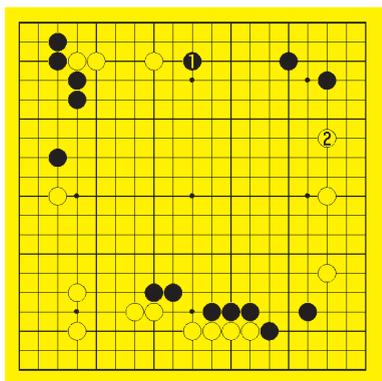
如图 3-1-18，由于下边黑棋有一道厚势，黑 1 拆逼白二子，比较严厉。白棋只好 2 位跳，防止黑棋 a 位打入，黑 3 占据右上边的好点，黑棋形势扩大。对白三子亦有逼迫之意，黑棋满意。



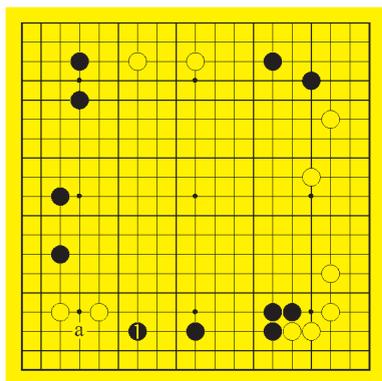
● 图 3-1-17



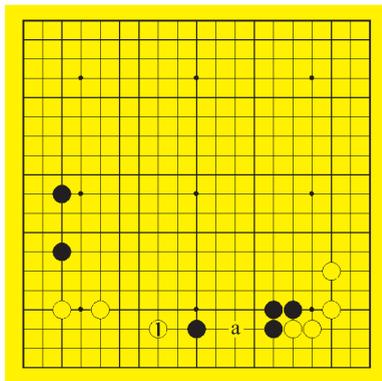
● 图 3-1-18



● 图 3-1-19



● 图 3-1-20



● 图 3-1-21

图 3-1-19，如果黑 1 先在右上边拆边，白棋 2 位拆加强自身，黑棋下边的厚势难以发挥作用。

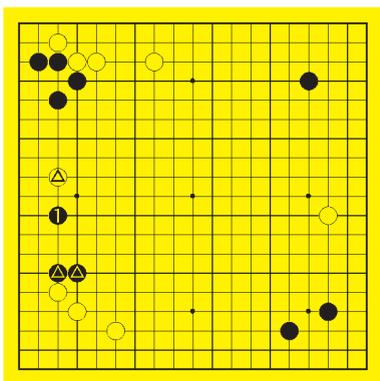
图 3-1-20，黑 1 逼是绝对正确的一手棋。以后黑棋含有 a 位点角的手段。

图 3-1-21，若被白棋走到 1 位的逼拆，以后白棋则可以在 a 位打入黑棋。与上图比较就会明白，右下的逼拆是此时全局的焦点。

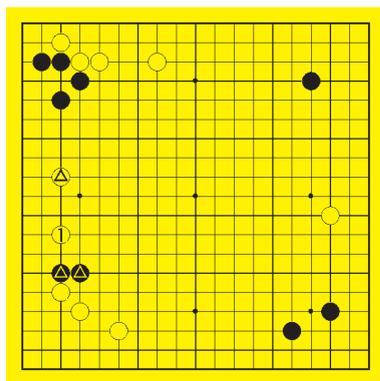
三、攻守兼备的要点

攻守兼备的要点，是指某一着棋，既可以起到安定己方棋子的作用，又可以攻逼对方的棋子。这种棋的落点也称为“急所”（紧急之所在）。急所关系安危，因此优先于大场，是双方争夺的要点。

图 3-1-22，黑⊗二子是立二，但此时由于受局部限制，不能拆三，因此黑 1 拆二，先求安定。同时，也对白⊙子造成攻击。可以说这一手



● 图 3-1-22

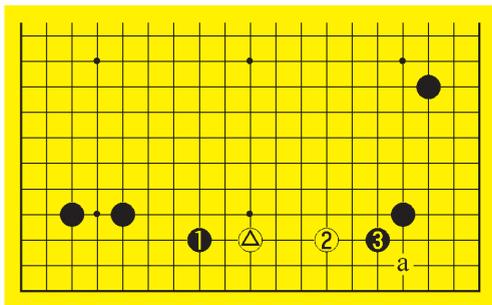


● 图 3-1-23

棋是此时黑棋必然的一着。

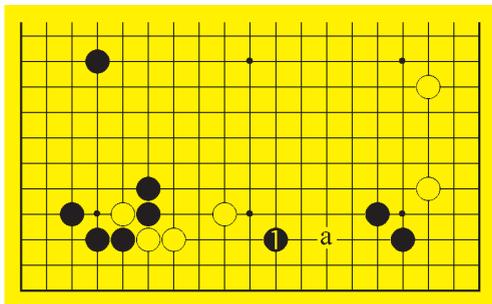
图 3-1-23，如果黑棋不走，被白走到 1 位，形势则发生逆转，变成了白棋安定，而黑 \triangle 二子受到攻击。白左下角也可顺势得到巩固。

图 3-1-24，黑 1 的拆逼，攻击白 \triangle 子，同时与小跳守角配合，构成理想棋形。白 2 拆二，生根寻求安定，并且含有下一手 a 位大飞进角的手段。黑 3 小尖是强手，对白二子仍具有攻击力，使白二子棋形单薄。黑 3 尖也兼顾了角空的安全。

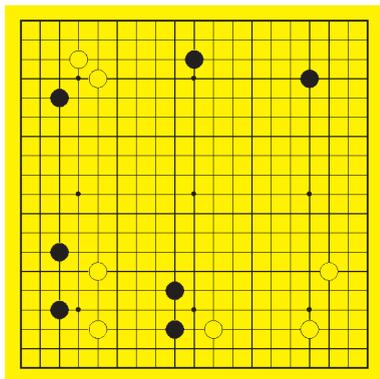


● 图 3-1-24

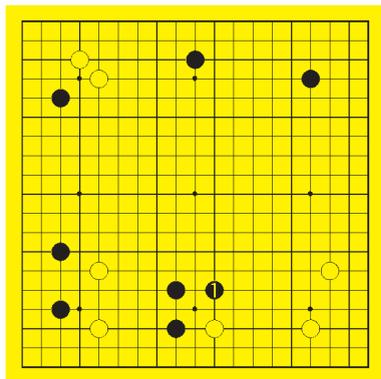
图 3-1-25，黑棋没有明显的弱棋，黑 1 的拆主要是着眼于下边白三子



● 图 3-1-25



● 图 3-1-26



● 图 3-1-27

的弱点。若被白先走到 a 位拆，则黑棋角上要补棋。

图 3-1-26，黑先，现在棋盘上的急所在哪里？

图 3-1-27，黑 1 镇，绝好点。黑二子得到加强，白棋右边须补棋，左边二子也较弱。若白棋在此处跳，则情况逆转，黑二子变弱，右下角的白棋阵地扩大。

第二节 扩张形势的要点

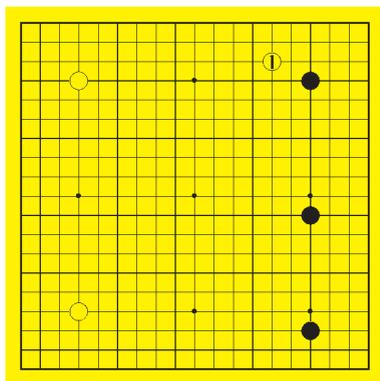
一、大模样的形成

“模样”一词来源于日本的围棋术语，指尚未完全形成实地的一种势力范围。即通常所说的大形势。模样有可能转化为实地，模样越大，可能产生的实地也就越多。因此，扩大模样的规模，是增加实地的一种有效方法。

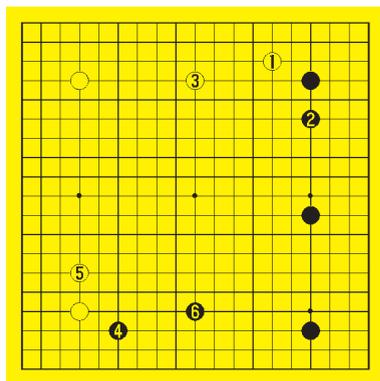
大模样的出现，有两种情况：①棋手在对局开始前即打定主意要形成大模样风格的棋局。因此，每一手棋都会刻意围绕这个主题进行。②由于局面的变化，有成就大模样的机会，通过巧妙运子，顺势而成。

下面介绍几个图例，希望对大家有所启发。

二连星、三连星、中国流等布局，子力通常布置在四路线，即势线上，容易形成大模样。下面举一个中国流的例子。



● 图 3-2-1

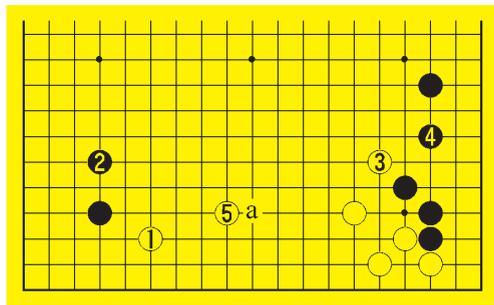


● 图 3-2-2

图 3-2-1，黑棋是中国流布局，白棋以二连星对抗中国流。白 1 挂角，这是通常的走法。黑棋如何继续发展，成为大模样呢？

图 3-2-2，白 1、3 后，黑棋马上在左下角走黑 4 挂角，黑 6 开拆。这种方法能够快速、有效地贯彻和发展中国流，构筑大模样的意图。而白棋则采取以模样对抗模样的战术。

图 3-2-3，白棋右下角，棋形稳定，有发展潜力。白 1 挂角，黑 2 跳，白 3 飞是一步好棋，瞄准了下一步走 4 位将黑棋分断的严厉手段。黑 4 只好小跳保持联络。白 5 再打



● 图 3-2-3

回，下边的模样已形成。白 5 为什么不走 a 位呢？因为白棋右边厚而左

围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG

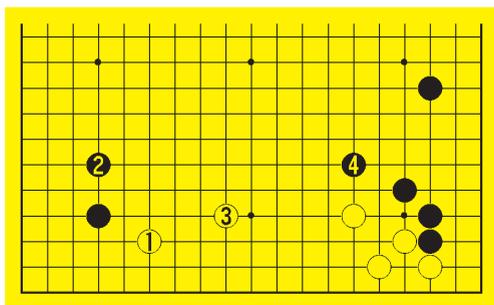


图 3-2-4

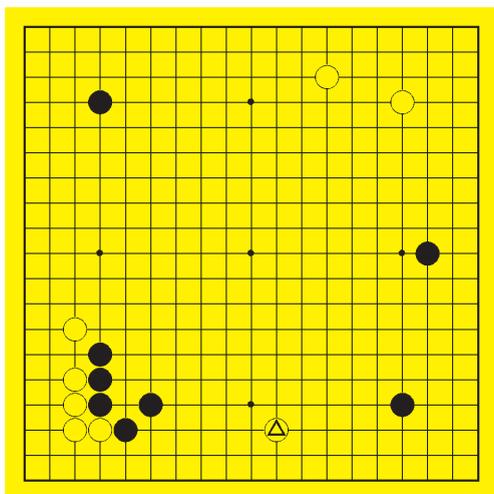


图 3-2-5

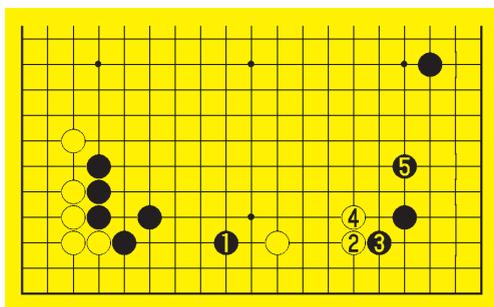


图 3-2-6

边薄，虚则易攻，实则难破，故此拆边时要多照顾白1子。

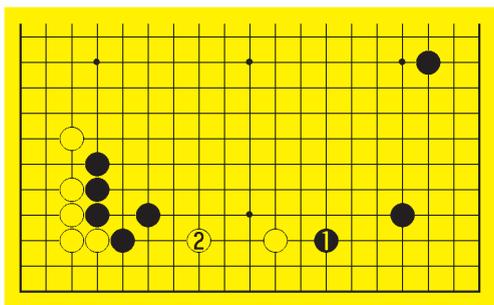
图 3-2-4，白1后，如果直接走白3大飞，黑4飞是好点，白棋的模样被压缩，而黑棋的边空得到扩张，白棋不能满意。这是白棋未能抓住图 3-2-3 中白3先手之利的机会。

图 3-2-5，分析局面，可以看出，黑棋左下角坚实，白△子是打进黑棋势力范围的孤子。黑棋如何利用对白△子的攻击，而造就大模样呢？

图 3-2-6，黑1拆兼逼，白2拆二兼挂角，至黑5，白棋虽是立二拆二，略显局促，但也较安定，能在敌阵中走出如此棋形，也可以满意。而黑棋左下角一道厚势，仅仅

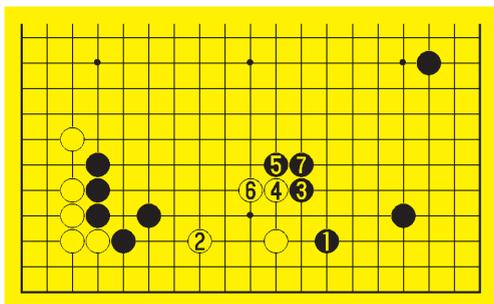
拆二，所围地域狭窄，没有发挥其优势，黑棋不满。

图 3-2-7，黑于 1 位拦，迫使白向己方厚势方向开拆，白拆二后，棋形仍较薄弱，是黑棋攻击的理想形。



● 图 3-2-7

图 3-2-8，黑 3 飞，继续攻击白二子，白 4 靠，至黑 7，黑在右下角顺势构成模样。这就是充分利用了左下角黑厚势的丰硕成果。

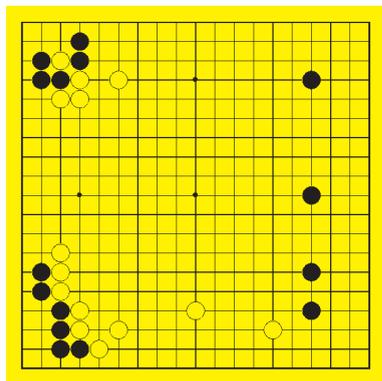


● 图 3-2-8

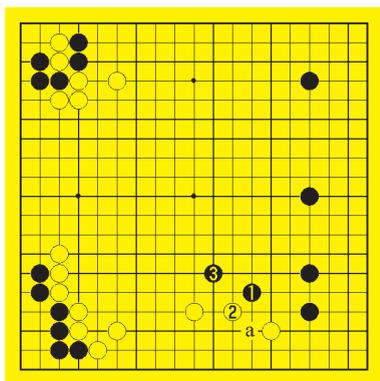
二、双方形势消长的要点

双方形势消长的要点，是指一方模样的扩张会导致另一方模样的压缩。这种关系利害的焦点是双方必争之处。

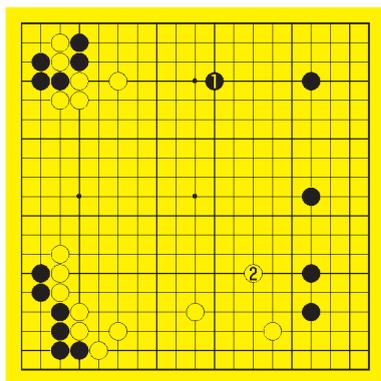
图 3-2-9，白棋下边模样发展前景很可观，黑棋右边是三连星，黑先走，该如何扩大自己、限制白棋呢？



● 图 3-2-9



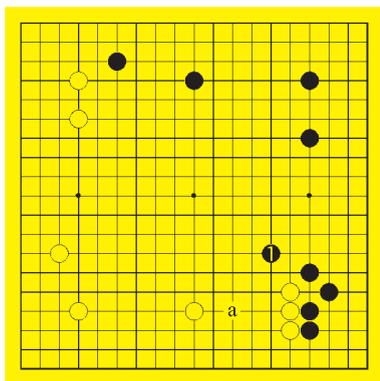
● 图 3-2-10



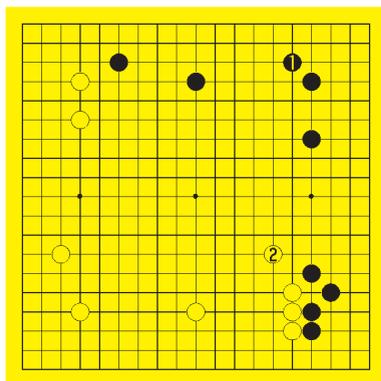
● 图 3-2-11

图 3-2-10，黑 1 即是消与长的要点。它还有严厉的下一手，即在 a 位的靠，可以把白子断开，并破坏其边空。白 2 被迫补棋，黑 3 再飞。形势的变化一目了然。

图 3-2-11，黑棋若没有发现图中的急所，而在 1 位拆边走大场，那么白 2 将去抢占要点，白棋因此形成的巨大模样，让黑棋感到头痛。



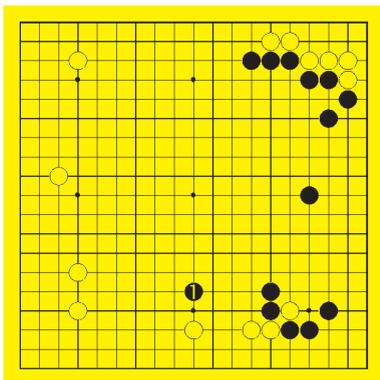
● 图 3-2-12



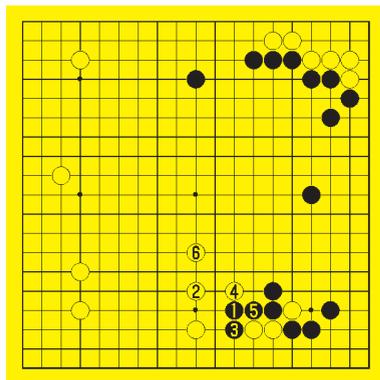
● 图 3-2-13

图 3-2-12，这是双方模样对抗的局面，黑 1 是双方模样或长或消的制高点。它既扩大了黑方右边至上方一带的模样，同时又压缩了白棋的模样，且今后还可以伺机在 a 位打入。此时，黑棋已夺得本局的主动权。

图 3-2-13，黑 1 小尖守角，本身也是一步很大的棋，但不是当务之急，当白 2 占据消长的要点时，再与前图比较，可以发现双方模样的规模相差极大。



● 图 3-2-14



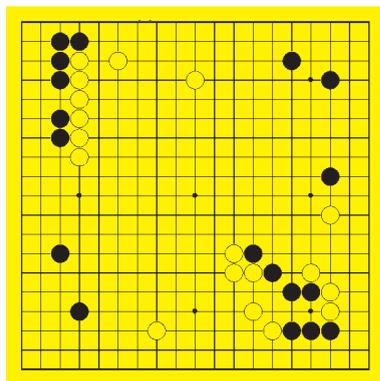
● 图 3-2-15

图 3-2-14，这也是双方模样对抗的局面，黑 1 的镇是双方必争点，是大局观很强的一手。黑棋形成了巨大的挺进中腹的大模样，同时阻止了白棋的立体化。

图 3-2-15，如果黑 1 小跳企图分断白二子，白棋将果断弃子，占据 2、6 位要点。黑棋 3、5 吃掉白二子，实属目光短浅，与白棋的立体空相比，微不足道。

对于黑 1，白如果应在 3 位，黑棋就在 2 位小飞，达到了预期目的。

图 3-2-16，分析局面可以看出，白棋左上边是厚势，很可能在中央构成大模样。黑棋在右上角有无忧角和一个比较充分的拆边，也

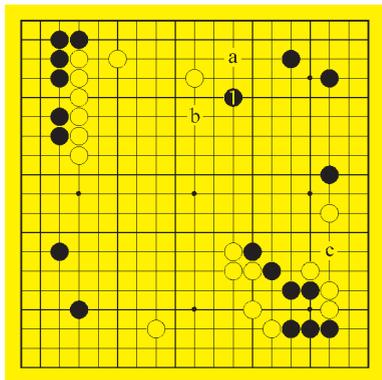


● 图 3-2-16

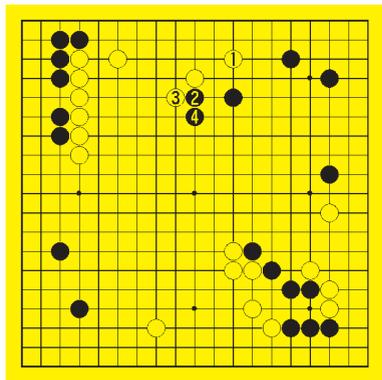
围棋一点通 WEIQI YI DIAN TONG

很有发展潜力。那么黑棋的下一手将如何发展自己而又限制白棋呢？

图 3-2-17，黑 1 虽然走在了五路线，却是非常有创意的一手棋。以后黑棋可在 a 位小跳守住边空，或 b 位飞侵消白棋中央，同时还远远地窥视右下 c 位的打入。



● 图 3-2-17



● 图 3-2-18

图 3-2-18，白 1 飞，夺取上边实地。黑 2、4 压长，是漂亮的步调，压缩了中央白地，确立黑棋的优势。

第三节 浅消大模样的方法

面对大模样，又看着它不断扩大，常常让人不知所措，不知该如何对付它。

其实，对付大模样，有两件法宝可以利用，即：打入和浅消。打入的破坏力较大，易引起激战；浅消只能起到压缩和限制对方模样的作用，但棋形轻灵，不易被对方攻击。具体使用哪一种方法有两个依据：一要看对方模样的规模、厚薄。如果对方模样非常强大，则只能浅消，不易打入；二要进行形势判断，尽量保持双方形势的平衡。如果形势落后对

方许多，就只能靠打入来寻找一线生机了。

关于打入的内容在本书的第四章内容中加以介绍，这里先介绍浅消时常采用的肩冲、镇等方法。

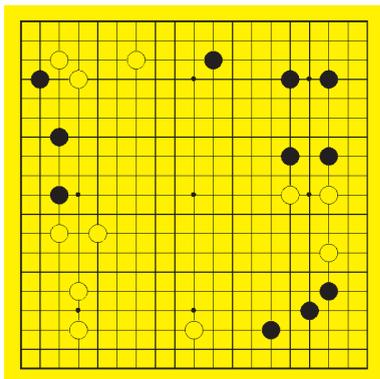
一、肩冲

在对方棋子上方小尖的位置落子，称为“肩冲”（也有称为尖冲）。以下几个图例是肩冲时常用的应对方法。

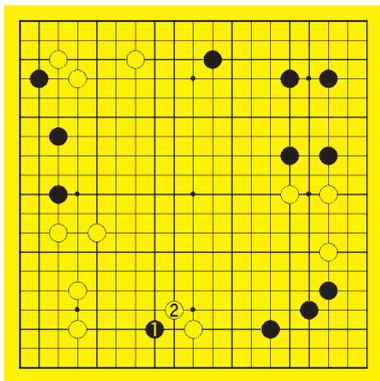
图 3-3-1，分析局面，右上黑棋是立体空，左下白棋的模样也很可观，总体上双方形势大致相当。现在黑先，黑棋怎样才能阻止白棋的模样变成实空呢？

图 3-3-2，黑 1 打入，白棋在 2 位小尖，白棋左下角非常坚强，黑棋打入之子将十分危险。由于整个局面黑棋并未处于落后状态，因此，也不必去冒险打入。

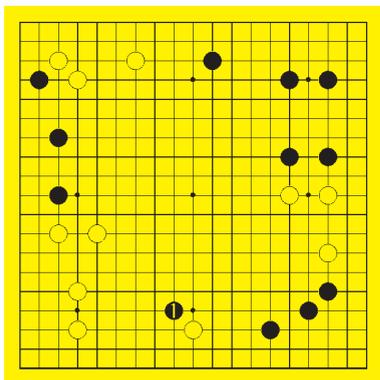
图 3-3-3，对付白方左下的模样，只须采用浅消的战术即可。黑 1 的肩冲是浅消的常用手段。



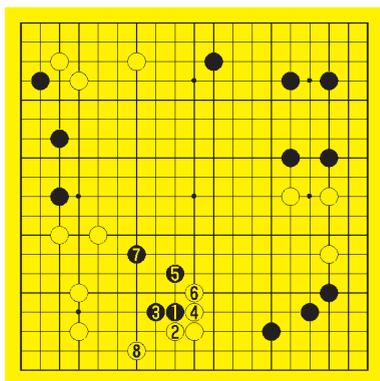
● 图 3-3-1



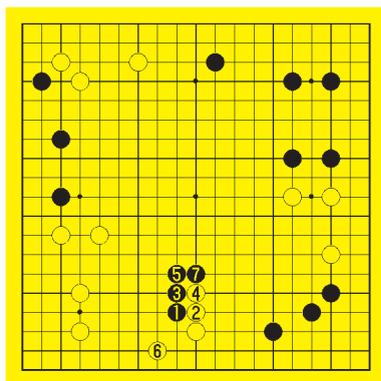
● 图 3-3-2



● 图 3-3-3

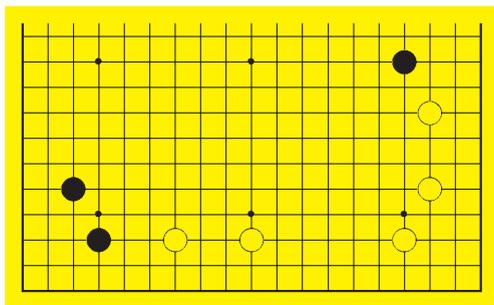


● 图 3-3-4



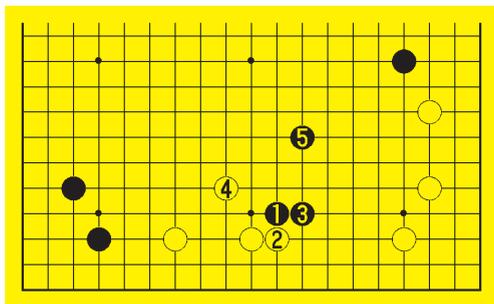
● 图 3-3-5

图 3-3-4，黑 1 至白 8 的变化，和图 3-3-5 的应对方法，都是尖冲后的一种近于定式的变化。但无论怎样，黑棋都达到了压缩白棋的目的，轻松使局势领先。



● 图 3-3-6

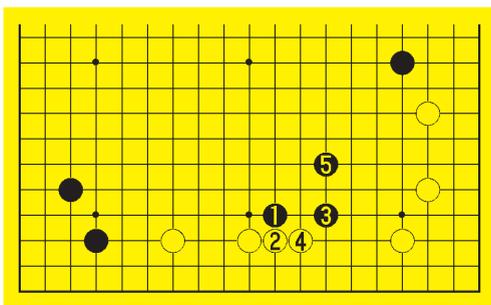
图 3-3-6，下边白棋虽有可能形成大模样，但由于子力多处于三路线的低位，只要进行浅消，阻止其发展，就可以了。



● 图 3-3-7

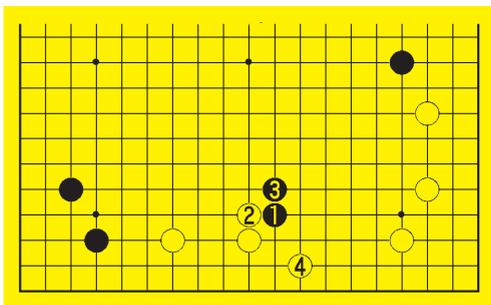
图 3-3-7，黑走 1 位肩冲，是此形浅消的常用手段，白 2 长，至黑 5 二间跳，黑棋三子轻快地逃向中腹，成功地阻止了白棋形成大模样。

图 3-3-8，黑 1 尖冲，白 2 长，黑 3 还可以跳，是更为轻灵的侵消手段。白 4 爬，黑 5 跳整形。



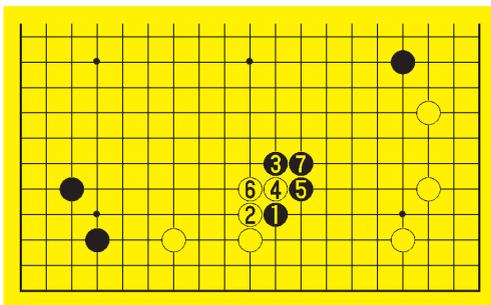
● 图 3-3-8

图 3-3-9，白棋 2 位长，黑 3 长，白 4 小飞，与角上取得联系。白棋处于二、三路线，并无太大实利。黑棋满足。



● 图 3-3-9

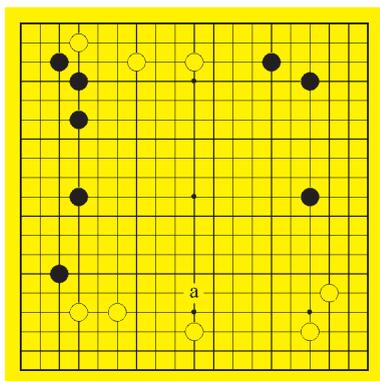
图 3-3-10，黑 1 尖冲，3 跳出，也是十分轻灵的着法。白 4 挖，至黑 7 粘，黑棋坚实。



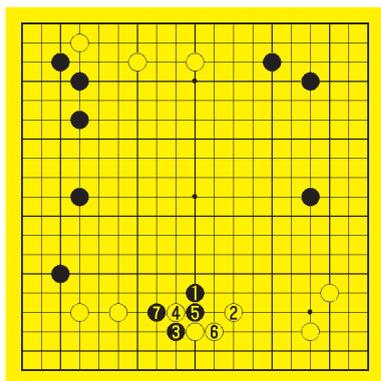
● 图 3-3-10

二、镇

在对方棋子上方小跳的位置走一子，称为“镇”。镇是浅消模样或攻击弱棋时常用的手段。下面介绍利用镇浅消模样的方法。



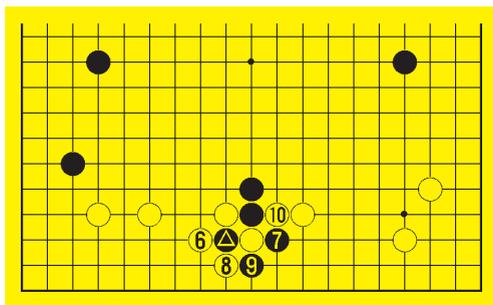
● 图 3-3-11



● 图 3-3-12

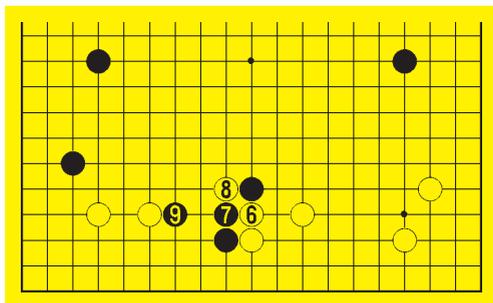
图 3-3-11，白棋右下角是无忧角，如果再有 a 位跳，下边就形成了立体空。此时，黑棋一定要及时限制。

图 3-3-12，黑走 1 位镇，好棋，是这种局面的常识性下法。应付



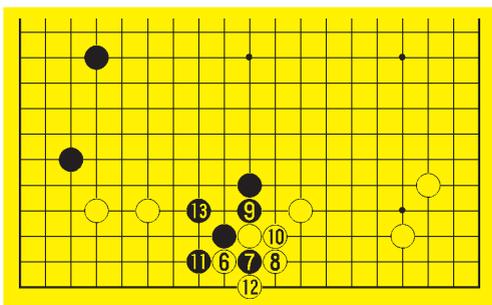
● 图 3-3-13

镇有一句格言——“斜飞应镇”。斜飞应镇的变化有：白 2 向右边小飞应镇，黑走 3 位靠。白 4 扳断，黑 5 断，白 6 退，黑 7 征子。白棋不好。



● 图 3-3-14

图 3-3-13，上图白 6 如改为打吃，黑 7 反打，白 8 提子，黑 9 再打吃，白在 10 位断，黑在▲位提子，双方在这里形成一个劫争。而布局阶段，劫材并不多，所谓“初棋无



● 图 3-3-15

劫”。因此，黑棋对打劫是有信心的。

图 3-3-14，白棋如走 6、8 顶断，并不可怕。黑 9 是手筋，可进行腾挪。

图 3-3-15，如果白 6 扳，黑 7 断，是局部常用的手筋。至黑 13，双方局部告一段落。白棋一边的空被破坏，黑棋可以满足。

图 3-3-15，如果白

第四节 定式

一、常用定式

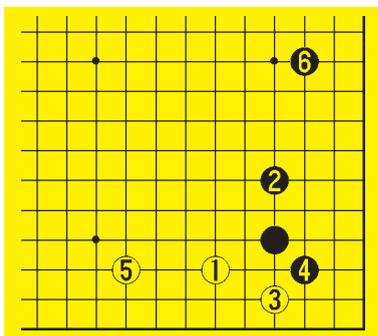
定式是由挂角引起的，双方在角上的往来应对，某些走法经过历代名手长期实践和验证，确定为利益大体均等，双方都可以接受的走法，固定下来即是“定式”。定式广为流传，并常有新型出现，其数目非常庞大，有数万之多。本书仅选择一些常见、常用的定式介绍给读者。

定式根据占角的位置不同，可分为星位定式、小目定式、三·三定式、目外定式和高目定式五大类。

定式根据攻守手段的不同，可分为守角定式和夹攻定式。

1. 星位定式

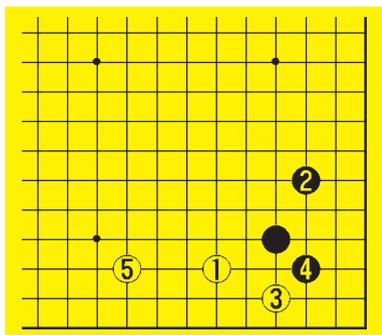
星位定式一 图 3-4-1，对黑 ● 图 3-4-1



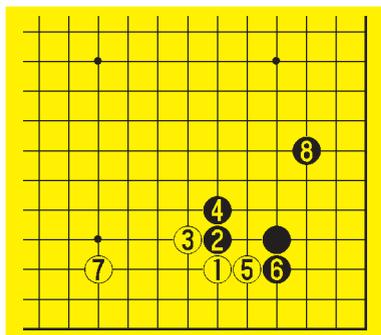
围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG

棋的星位占角，白棋通常在 1 位小飞挂角。黑 2 一间跳是比较常见的下法，白 3 小飞进角，黑 4 小尖守角。白 5 拆二寻求安定，黑 6 拆边。至此定式告一段落。这是一种简明的下法，双方都可以满意，在高手对局中可以经常见到。

图 3-4-2，黑 2 走小飞守角，是现在较流行的下法，至白 5 止，黑



● 图 3-4-2

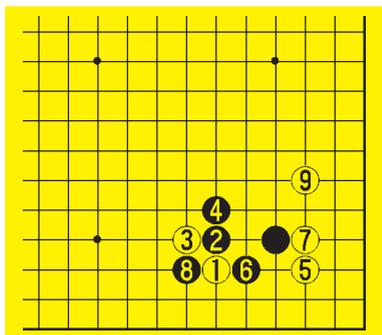


● 图 3-4-3

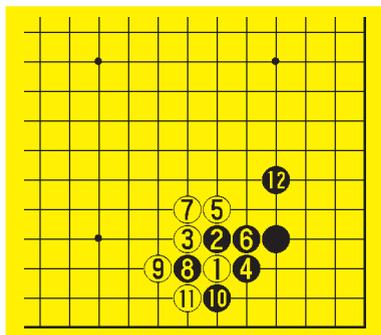
白双方各占一边，是最简明的下法。与上图比较，黑棋可争得先手。

星位定式二 图 3-4-3，白 1 挂角，黑 2、4 称为“压长定式”，白 5 长准备进角，黑 6 挡住，白 7 拆边，黑 8 大飞守角。

图 3-4-4，黑 2、4 压长以后，白 5 点三·三，是定式的一种变化。至黑 8 打吃，在边上形成厚势，白 9 位跳取得角空。同上图比较，可以



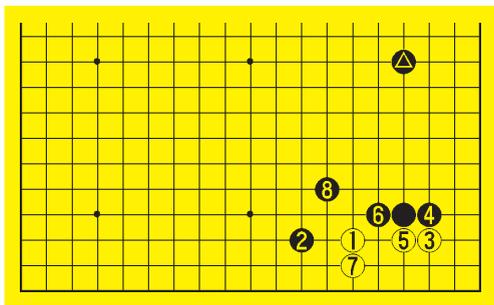
● 图 3-4-4



● 图 3-4-5

发现双方的利益和位置发生了转换，但仍是各有所得。

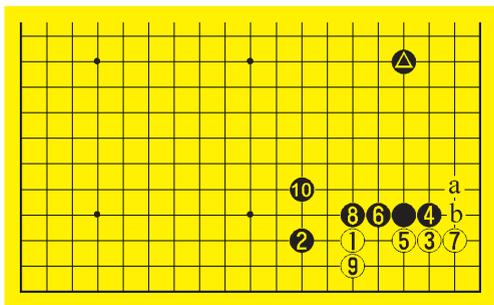
图 3-4-5，白 1 挂角，黑 2 压，白 3 扳，黑 4 挡，称为压挡定式，以后白 5 打吃，黑 6 粘上，白棋产生两个断点，白 7 通常粘补上面的断点。黑 8 断吃下面一子，当白 11 打吃，黑 12 一间跳，向边上发展角空，是有大局观的一手。黑棋得角空，白棋得外势。



● 图 3-4-6

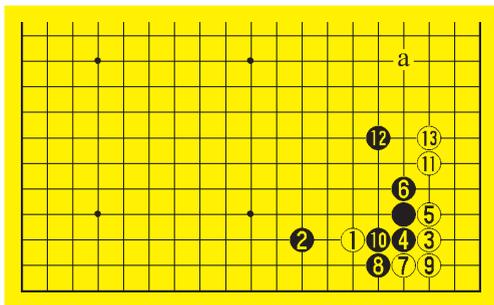
星位定式三 图

3-4-6，白 1 挂角，黑 2 采用一间低夹的手段，也是常用定式之一。白 3 点角时，由于黑已有 \blacktriangle 子，黑 4 挡住，至黑 8 止，配合 \blacktriangle 子形成大模样。而白棋取得角空，并获得先手，也可以满意。



● 图 3-4-7

图 3-4-7，当黑 6 长时，白 7 位立，也是经常见到的，将来白棋有 a 位跳，破黑空的手段。黑 8 压时，白 9 下立，黑 10 跳是整形的好点，黑 10 也可根据情况在 b 位挡

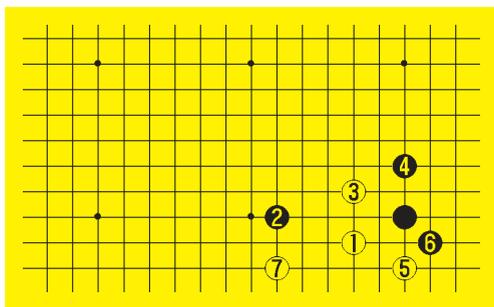


● 图 3-4-8

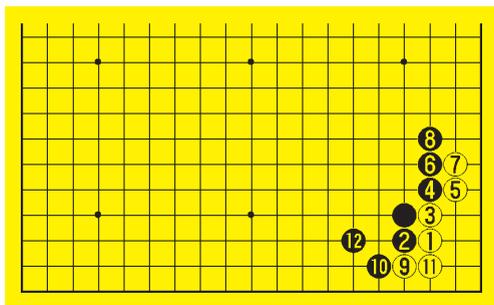
围棋一点通 WEIQI YI DIAN TONG

住。至此，双方两分。

星位定式四 图 3-4-8，白 3 点角时，由于 a 位没有黑子，黑 4 挡，分断白两子，是正确走法。至白 11 位跳出，成功取得角空，黑 12



● 图 3-4-9



● 图 3-4-10

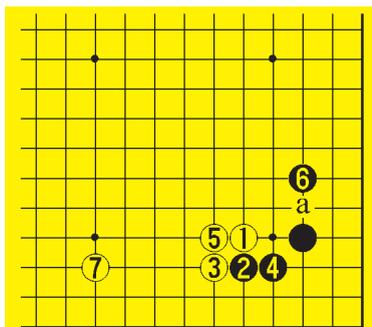
飞，继续扩张外势。白 13 补，避免黑棋靠下。这是实空与外势两分的定式。

星位定式五 图 3-4-9，白 1 挂角，黑 2 二间高夹，比一间夹松弛些，因此白 3 往往跳出，以后白 5、7 二路飞，虽位置低些，但取得了安定。黑 2 的位置也不是很好，因此是两分定式。

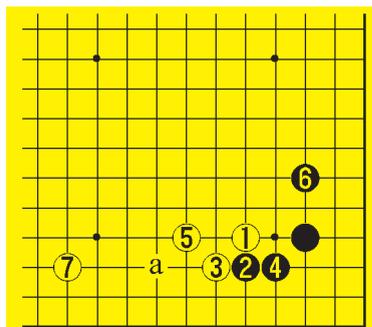
星位定式六 图 3-4-10，白 1 点三·三，直接取得角空，黑棋根据情况在 2 位或 3 位挡。白 5 扳严厉，至白 9、11 扳粘，取得角空。黑 12 虎，外势雄厚。这是一个典型的“场合定式”。即只有在某种局面下可以使用，否则白角空与黑外势相比，不能满意。

2. 小目定式

小目一间高挂定式一 图 3-4-11，白 1 一间高挂，黑 2 托，白 3 扳，黑 4 退，称为“托退定式”。黑棋的目的很明显，是重视角上的实利。白 5 粘结实。黑 6 跳，避免白在 a 位靠封头，白 7 拆。至此，黑获



● 图 3-4-11



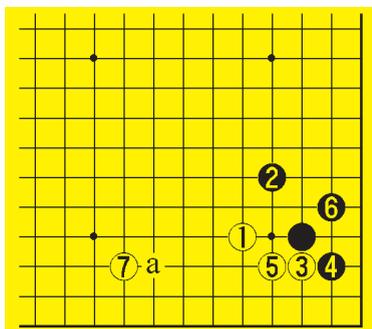
● 图 3-4-12

得角空和先手，白棋呈“立二拆三”的好形，双方满意。

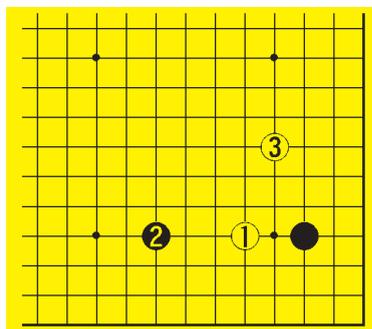
图 3-4-12，前五手与上图一样，白 5 不粘，而用虎来补断点。棋形生动，是现代流行的下法。白 7 也可因此多拆一路，以后黑棋虽有 a 位点的威胁，但白棋也有手段应对。双方两分。

小目一间高挂定式二 图 3-4-13，白 1 一间高挂，黑 2 向角另一侧飞。白 3 托进角，黑 4 挡，至白 7 拆边（也可在 a 位拆边）。这是一个常见的两分定式。白棋侵分了黑角并得边空。黑棋棋形坚实并获得先手。

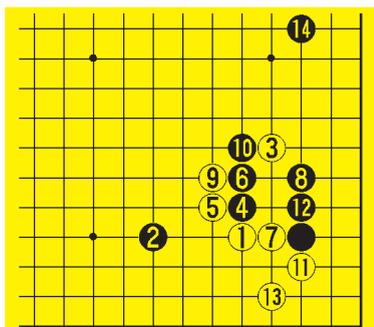
小目一间高挂定式三 图 3-4-14，白 1 一间高挂。黑 2 二间高夹，夹攻是比较积极的一种选择，常常会引起激战。白 3 的下法可以演变为“妖刀定式”。这种定式变化非常多，素有“妖刀万变”之称。下面只介



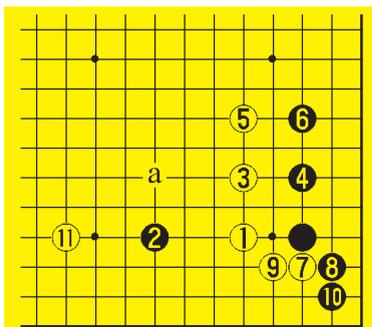
● 图 3-4-13



● 图 3-4-14



● 图 3-4-15

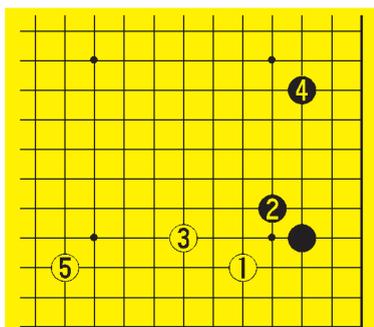


● 图 3-4-16

绍它的基本图形。

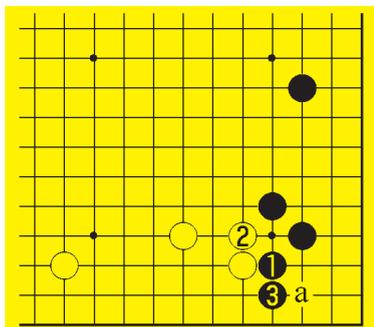
图 3-4-15，黑 4 靠，分断白棋，以后黑 8，白 9 先压是次序，不能错。然后再于 11 扳，13 虎，黑 14 拆边。黑棋得边空，并控制白 3

子。白棋得角空，黑 2 一子靠白势较近，也易受攻击。局势两分。此图为妖刀定式的基本型。



● 图 3-4-17

图 3-4-16，白 3、5 跳出，避开复杂的“妖刀定式”，选择简明的走法。白 7、9 角上定型。白 11 夹攻。以后黑如在 a 位跳，双方对攻作战。



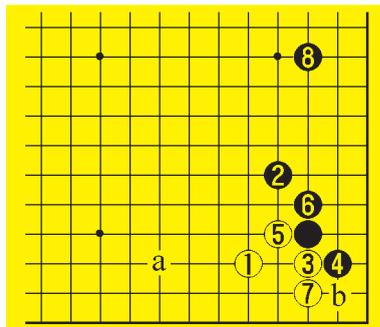
● 图 3-4-18

小目一间低挂定式一 图 3-4-17，对白 1 的挂角，黑 2 小尖，非常坚实。白 3 小飞应，黑 4，白 5 各占大场，是平平稳稳的构想，定式暂时告一段落。

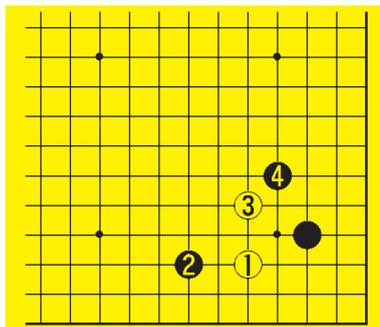
图 3-4-18，以后黑 1、3 取角，

实利很大。白棋如能先在 a 位飞进角，也有同样价值。两者相比，有将近二十目的出入。这手棋在局势许可的情况下，尽早下掉为好。

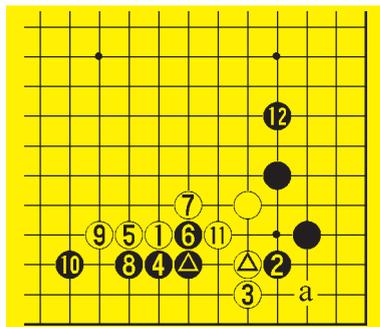
小目一间低挂定式二 图 3-4-19，对白 1 挂角，黑 2 飞，飞虽不如小尖坚实，但在边上展开步调较快。白 3 托是角上生根的常用手段。黑 8 拆是好形。白棋以后 a



● 图 3-4-19



● 图 3-4-20



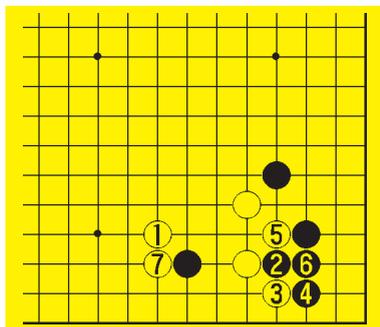
● 图 3-4-21

位拆或 b 位拐，必得其一，不怕受攻，现在可以脱先。

小目一间低挂定式三 图 3-4-20，黑 2 一间低夹，由于是近距离

夹攻，因此十分凌厉。白 3 一间跳，在实战中经常出现。黑 4 飞，只此一手。

图 3-4-21，白 1 大飞封锁黑 \triangle 子，黑 2 尖顶，白 3 立。黑 4 至黑 10 跳出，白 11 虎，黑 12 跳，双方互相整形，告一段落。将来白



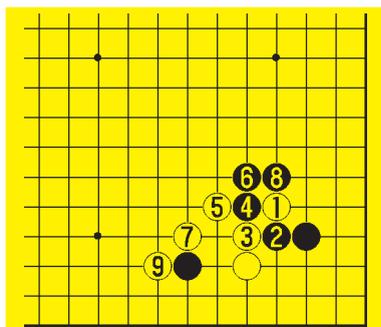
● 图 3-4-22

棋还可以 a 位跳入角内破空。

图 3-4-22, 黑 2 尖顶时, 白 3 扳, 5 打, 把棋定型, 然后在 7 挡, 是简明的下法。不过黑一子并未吃净, 还留有余味。

图 3-4-23, 对于一间夹攻, 白棋还可一位飞压, 黑棋 2、4 冲断,

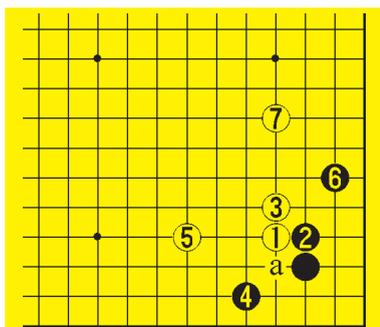
白 5 打, 到黑 8、白 9 止, 是双方稳健的下法。各吃一子, 告一段落。



● 图 3-4-23

3. 三·三定式

三·三定式一 图 3-4-24, 白 1 的肩冲, 是针对三·三位置较低的

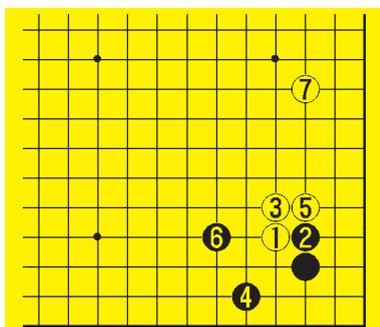


● 图 3-4-24

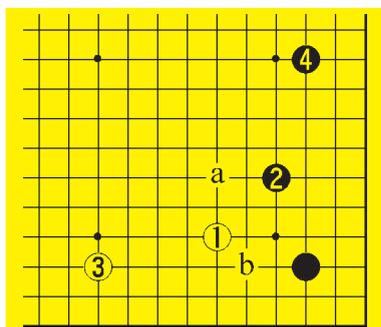
有利挂法, 黑 2 长 (也可向 a 位长), 白 3 长, 黑 4、6 两边飞, 白 5、7 两个大跳, 定式结束。双方的利益很明显, 黑棋得角空, 白棋得外势, 两分。

图 3-4-25, 1~4 同上图, 白 5

不跳而改在本图的拐, 黑 6 飞抬高



● 图 3-4-25



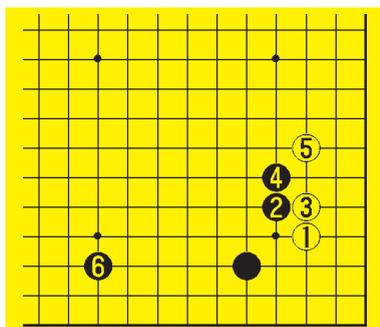
● 图 3-4-26

自身位置，白7立二拆三也是好形。双方平分秋色，也是定式的一型。

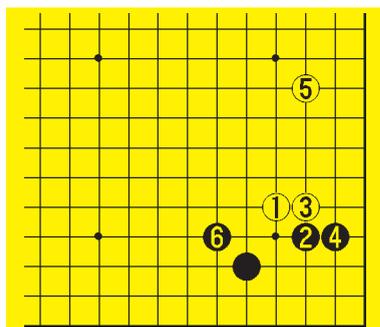
三·三定式二 图3-4-26，白1大飞挂时，黑2在对称点走大飞应，这手棋可提高三的位置。白3在下边拆，黑4在右边拆。以后a和b均是双方争夺的要点。a位关系形势，b位关系角上实利。

4. 目外定式

目外定式一 图3-4-27，对付目外，白1小目挂角，意欲侵消其角，黑2飞压，在于扩张势力，是很直接的下法。至白5跳出，黑6位



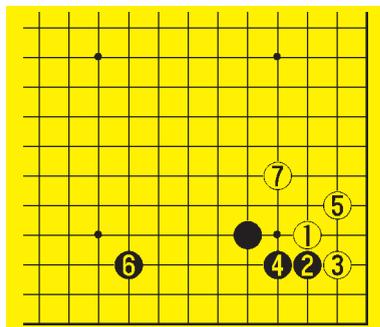
● 图3-4-27



● 图3-4-28

拆边，黑筑厚势，白得实利。这也是黑棋占目外的预期效果。

目外定式二 图3-4-28，白1的高挂，意图是限制黑棋取得如上图一样的外势。黑2转为护角，白3，黑4立后，角地殷实，白5立二拆三后，得到先手也可满意。

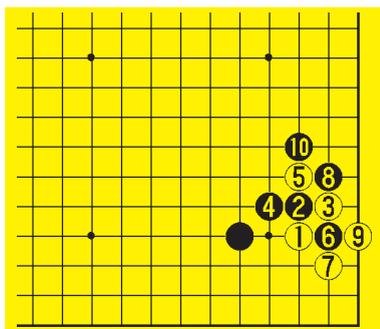


● 图3-4-29

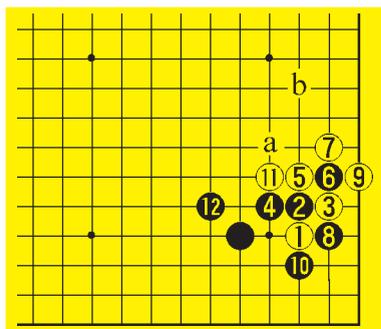
5. 高目定式

高目定式一 图3-4-29，对高目，基本上都是在小目挂角，黑2内靠，是取得实地的走法，以后至白7。定式结束后的棋形，同本书的小目定式一样。

围棋一点通 WEIQI YI DIAN TONG



● 图 3-4-30



● 图 3-4-31

高目定式二 图 3-4-30，黑 2 外靠，是取得外势的走法。白 3、5 两扳后，产生两个断点，白棋将本着“断哪边，吃哪边”的原则下棋。黑 6 断里面，白 7 吃里面。以后黑 10 征吃外面一子。这是外势对实地的局面。

图 3-4-31，黑 6 断外边，白 7 吃外面。以后黑 10 抱吃里面一子。白 11 的压是不能省略的要点，如不下，黑有黑 a，白 b 之利。黑 12 尖，避免被白棋在 12 位飞压。

二、定式的选择

掌握一定数量的定式是第一步，正确地使用定式才是最终目的。

由于布局的方法、风格迥异，只有根据具体情况，选择适当的定式，与全局配合，才能令局面充满生机。因此，选择合适的定式是围棋布局艺术中至关重要的一个环节。

那么使用定式时都要考虑哪些问题呢？就前面所介绍过的基本常见定式而言，主要是考虑：定式的方向是否正确；定式的间隔是否满意。另外，许多本书除介绍到的定式及其变化外，还涉及到先后手的问题；征子的问题；使用定式的时机问题等。

定式的选用，是一个综合的、复杂的问题。由于篇幅限制，仅以本

书出现的基本定式为例，说明使用定式时应注意的一些常识。

1. 定式的方向

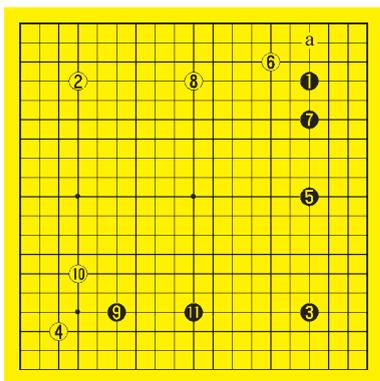
要把握好定式的方向，就要明白两个道理：①棋子应尽量往开阔的地方走，这样才有发展前途。②定式后的棋形应与棋盘上的其他棋子相互配合，这样才能发挥棋子的效力。

三连星布局的定式选用：三连星构筑大阵，或围成大空，或对入侵者进行攻击。

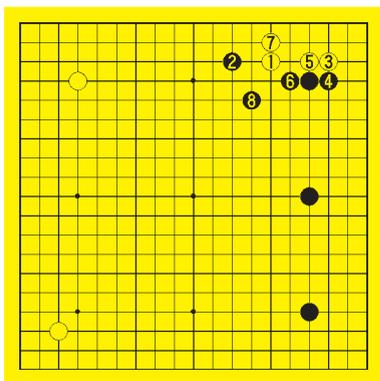
图 3-4-32，白 6 在外侧挂角，黑 7 跳，白 8 拆边的走法很常见。白 8 不在 a 位小飞进角，是要保留以后点三·三的可能性。至此，右上角暂时定形。黑棋转到下边发展新的天地。黑 9 至 11 选择的三·三定式，仍然是贯彻三连星布局的意图。

图 3-4-33，白 1 挂角时，黑 2 一间低夹，白 3 点三·三，黑 4 外挡至黑 8，定式选择适当，配合三连星，形成模样。

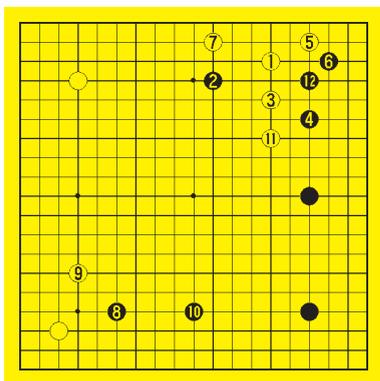
图 3-4-34，如果黑 2 二间高夹，白 3 跳至白 7 定式止。黑 8、



● 图 3-4-32



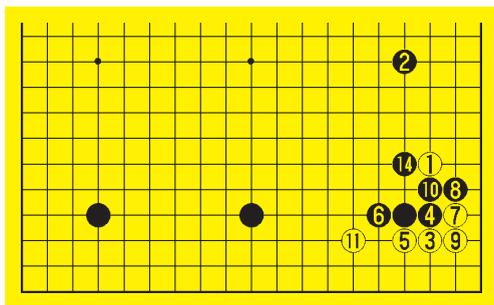
● 图 3-4-33



● 图 3-4-34

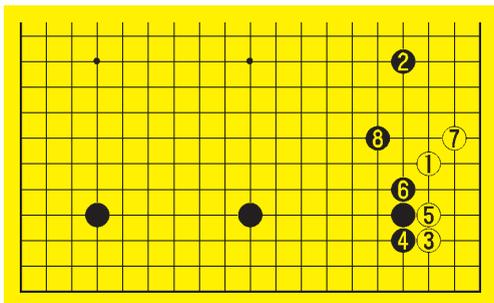
围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG

10 照样在下边发展。但是，当白 11 走到这个双方模样必争的制高点时，黑棋不能满意。右上角的定式选择有疑问。



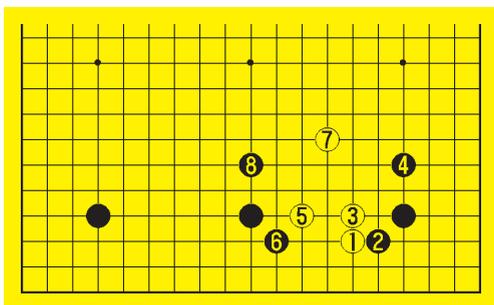
● 图 3-4-35

图 3-4-35，白 1 挂角，若黑 2 三间夹，白 3 点三·三，黑 4 挡，方向错误。以后至白 11 的局面，破坏了三连星的发展。黑棋选择这个定式是错误的。



● 图 3-4-36

图 3-4-36，黑 2 的三间夹，若黑 4 挡在外侧，至白 7，结果比上图要好。但与一间夹相比，显得不够紧凑。所以，三间夹不太适用三连星布局。

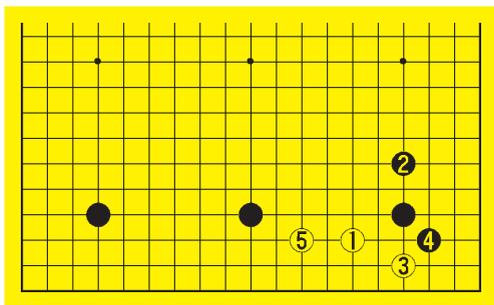


● 图 3-4-37

图 3-4-37，白 1 若以挂角打入来破坏三连星。黑棋早有准备，黑 2 尖顶阻止白棋进角，白 3 长，黑 4 跳，加强角空。白 5 只好“立二拆一”，虽然狭窄，但关系根基，也只能如此。黑 6 搜根，白 7 逃出，黑 8 继续追击。

黑棋右下模样尽管被破坏，但左下却出现了新的模样。而且黑棋在攻击中也将三连星的效率发挥出来了。因此，白1打入，难以起到破坏三连星的目的。

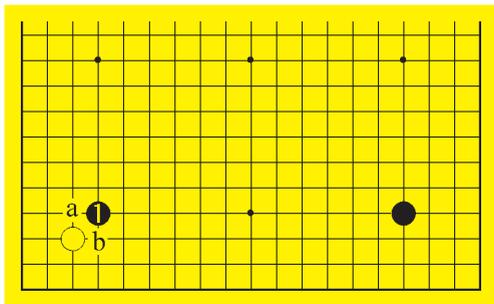
图 3-4-38，白 1 打入，黑 2 若选择跳，白 3 进角，白 5 虽只能拆一，但与上图相比，白棋的境况大大改善，而黑棋所得甚少。这是由于定式的选择错误造成的局面。



● 图 3-4-38

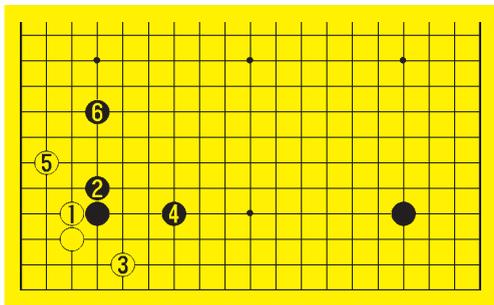
下面以三·三定式来说明定式的方向性。

图 3-4-39，黑 1 肩冲三·三，白棋是 a 位长，还是 b 位长，要根据情况而定。



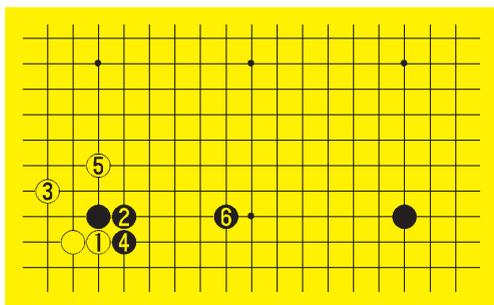
● 图 3-4-39

图 3-4-40，右下角是黑子，白棋要向无子处长。至黑 4，黑棋在下边的配置并不理想。由于白 3 小飞坚实并处于低位，黑棋下边成空的价值被降低了。

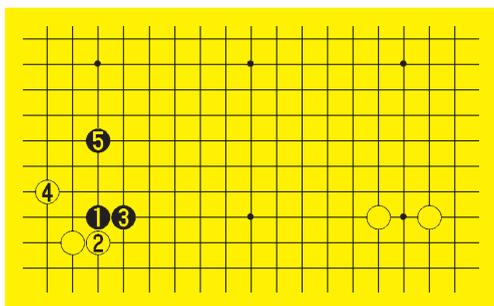


● 图 3-4-40

围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



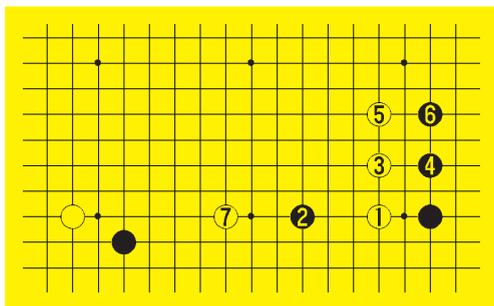
● 图 3-4-41



● 图 3-4-42

2. 定式的间隔、位置

定式的间隔、位置是指：选择定式时，要注意双方棋子所处位置的好坏，己方棋子之间的距离是否满意，与对方棋子能否形成“拆兼夹”



● 图 3-4-43

图 3-4-41，如果白 1 改为向有黑子的方向长，当白 3 飞时，黑 4 将毫不犹豫地拐下来。白 5 向上飞，黑 6 拆三，在下边成好形。

图 3-4-42，右下角是一个白小跳守角，黑 1 肩冲，白 2 向己方有子处长，方向正确，然后白 4 向无子处飞出，至黑 5 告一段落。如果白 2 向反向长，就会向自己有子处飞出，造成子力偏在一方的不良后果。

的高效率棋形等问题。

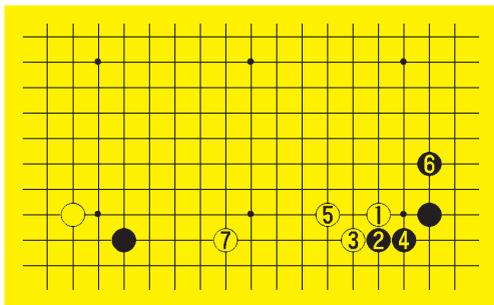
下面，举例进行分析。

图 3-4-43，白 1 挂角，黑 2 若选择二间高夹，白 3 跳，黑 4 跳，至



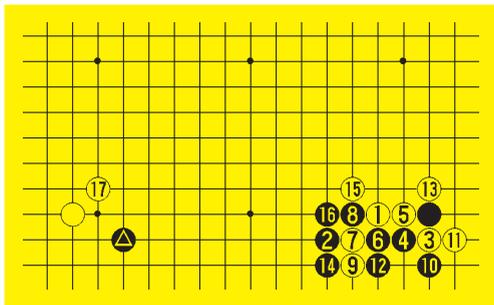
白7打入，将形成对攻的激战场面。

图3-4-44，黑2若走托退定式，虽然角上有些实惠，但成就了白7拆兼夹的好形。黑棋不能选择这个定式。



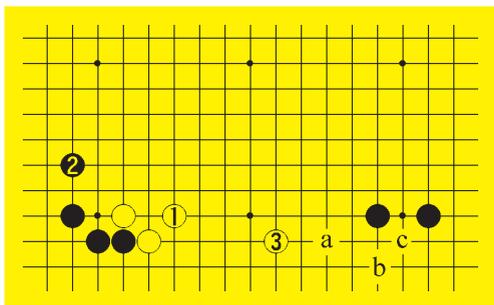
● 图3-4-44

图3-4-45，黑2一间低夹，至黑16定式告一段落。黑下边棋形厚实，△子挂角的距离适当生动。而白棋在右下角得到先手后在17位小尖，阻止黑形成大模样。这是双方都可以接受的下法。



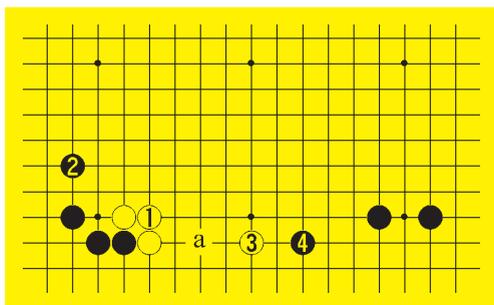
● 图3-4-45

图3-4-46，左下角是托退定式，白1虎，白3拆是这种场合适用的定式。白棋只留给黑棋a位小飞的空间，但如果白能够走到a位还是很大的，以后还有b和c进角的手段。

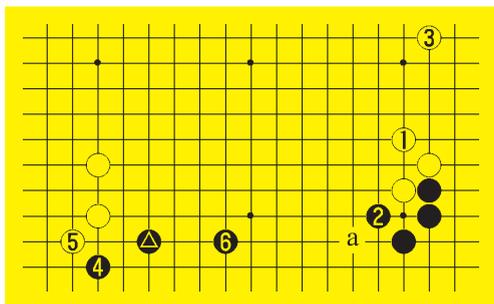


● 图3-4-46

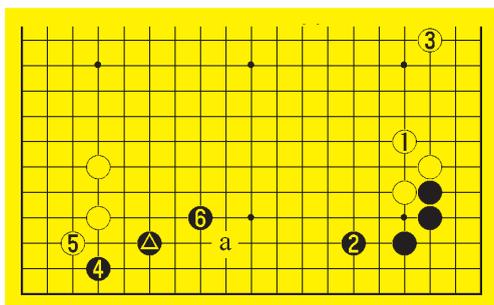
围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



● 图 3-4-47



● 图 3-4-48

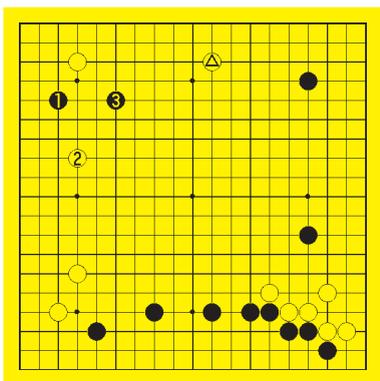


● 图 3-4-49

图 3-4-47，白 1 粘，不好，那么黑 4 就马上大飞，黑棋右边宽敞，并有 a 位打入白棋的手段。所以，白 1 一定要走上图的虎。

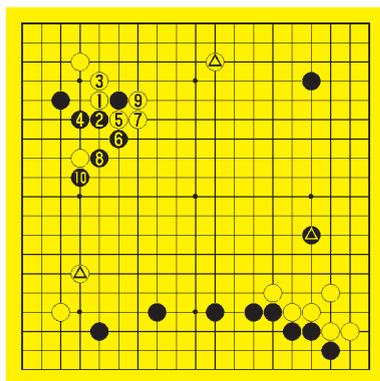
图 3-4-48，右下还是托退定式，但黑 2 没有走常规的 a 位小跳，黑 2 灵活的小尖，主要是考虑到左下的△子。定式到黑 6，黑棋在下边成好形，间距、高低都比较满意。

图 3-4-49，若黑 2 按常规小跳，那么，左边的星位定式就要做适当调整，黑 6 应小飞抬高下边黑棋整体的位置。而不能走 a 位大跳。



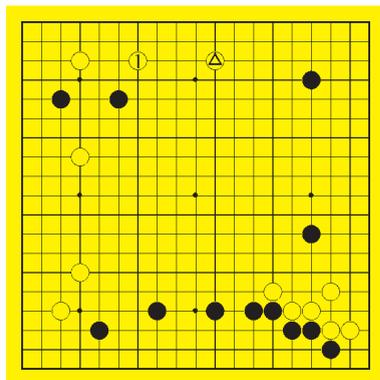
● 图 3-4-50

图 3-4-50，黑 1 小飞低拉，白 2 二间高夹，由于有白△子的关系，现在白棋如何走呢？



● 图 3-4-51

图 3-4-51，白 1 靠，是唯一的选择，至黑 10 止是定式的一型，白棋在上边的配置可以满足。而左下由于有白△子的存在，黑棋利用左上厚势进行发展也是有限的。

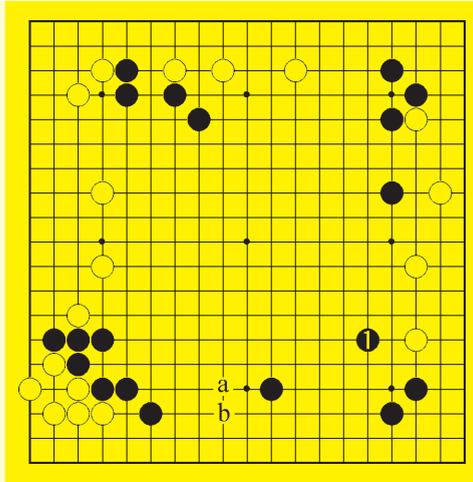


● 图 3-4-52

图 3-4-52，若白 1 拆二，黯然无色，三个白子都排在三路线，处于低位，会有什么发展呢？

任何定式都有利弊，只有熟悉各种定式的特点，才能做到扬长护短，正确使用定式。

第四章 中盘战术



进入中盘，黑白棋子的距离逐步接近，虚空也渐渐转成实空。为了争夺地域，双方开始相互扭杀。此时，每一步棋，都要深谋远虑，周密计算，稍有闪失，将会导致中盘的失利，提早结束对局。可谓“一招不慎，满盘皆输”。

中盘战争，往往是由打入引起的。打入之后又产生如何治理孤棋及如何进行攻击等问题。这一章，就针对打入、治孤、攻击这三个方面进行探讨。

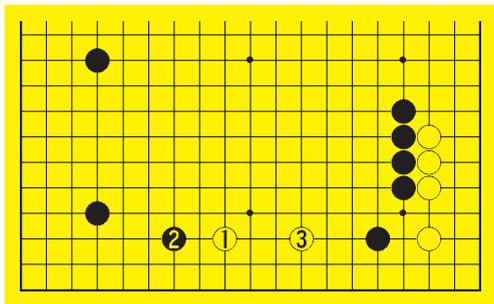
第一节 打入的方法

打入就是直接侵入对方的领域。被打入的一方自会奋起反击，因而引起激战。打入的目的包括侵消对方的模样，破坏对方的根据地，分断对方的棋形并进行攻击。

一、打入——破空

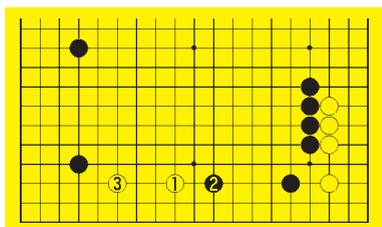
通过打入来破坏对方模样，棋子往往要深入对方腹地，有一定的危险性。因此，精心选择合理的打入点是十分必要的。

图 4-1-1，白 1 的打入位置非常恰当，两边都留有了拆二的余地。黑棋 2 位逼也是正确的选择。白 3 拆二可以拥有最基本的安定。

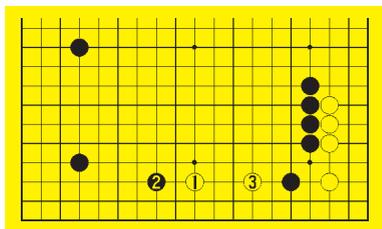


● 图 4-1-1

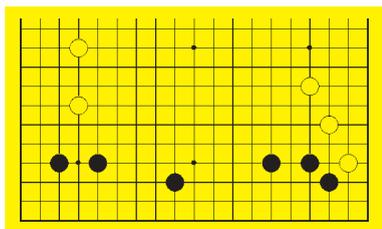
围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



● 图 4-1-2

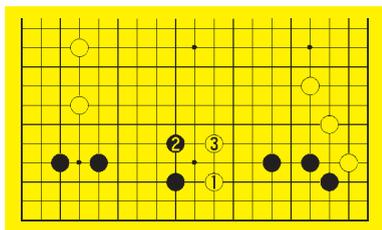


● 图 4-1-3

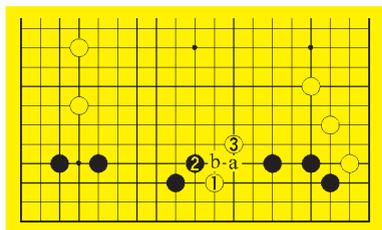


● 图 4-1-4

手法。之后，黑 a 位跨断，白 b 位挡，只要白棋做活，即获成功。黑棋还是选择图 4-1-5 的跳比较好。



● 图 4-1-5



● 图 4-1-6

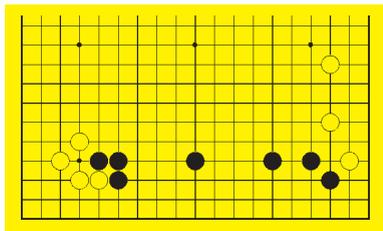
图 4-1-2，黑棋以如此强大的厚势，黑 2 却拆得这样狭窄，黑棋不充分。

图 4-1-3，此图白 1 的打入点有问题，离黑棋厚势近了，黑 2 逼是必然的一手。白 3 虽然也是拆二，但过于靠近黑势。与图 4-1-1 比较，白棋显得薄弱些。

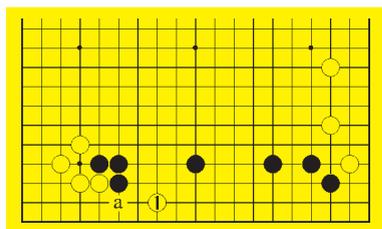
图 4-1-4，黑棋如能在下边原封不动地成为实地，那就太大了。形势要求白棋必须打入，那么，应该在何处打入呢？

图 4-1-5，白 1 是绝好的打入场所。若黑 2 跳，白 3 跳逃出，白棋不会遭到严厉的攻击。

图 4-1-6，白 1 打入，黑 2 小尖，意图封锁。白 3 小飞是轻灵



● 图 4-1-7

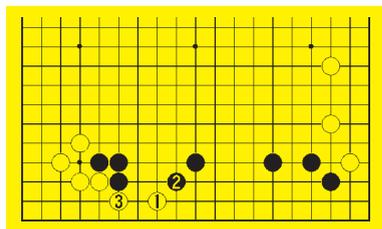


● 图 4-1-8

图 4-1-7，黑棋下边的空，看起来比较虚，那么白棋将怎样乘虚而入呢？

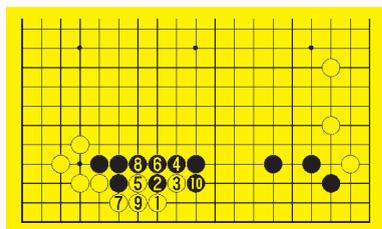
图 4-1-8，白 1 的打入点是精心选择的，白棋将利用在左下角 a 位渡过的机会，来破坏黑空。

图 4-1-9，黑 2 小尖的话，白 3 轻松渡过回家，这是黑棋最不满意的下法。



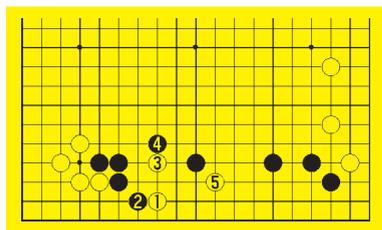
● 图 4-1-9

图 4-1-10，黑 2 靠压至白 9，白棋渡过。黑棋筑成厚实的外势。黑 10 虽会落后手，但实利很大。



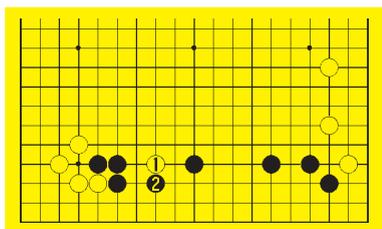
● 图 4-1-10

图 4-1-11，黑 2 阻渡，白 3 跳，黑 4 封锁，白 5 是一手好棋，将会在下边做活，大破黑空。这将是白棋掌握主动权的一场战斗。

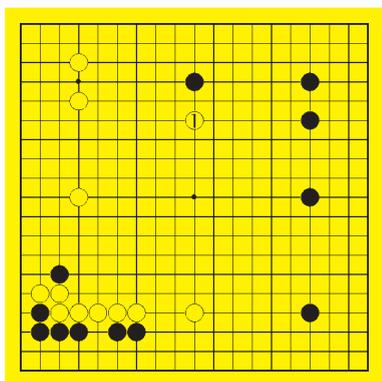


● 图 4-1-11

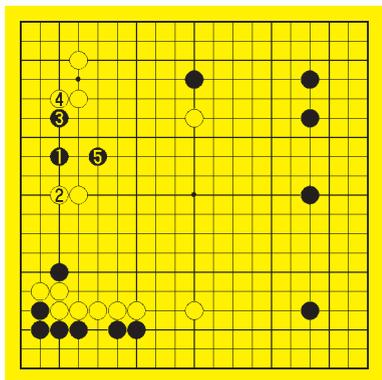
围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



● 图 4-1-12



● 图 4-1-13



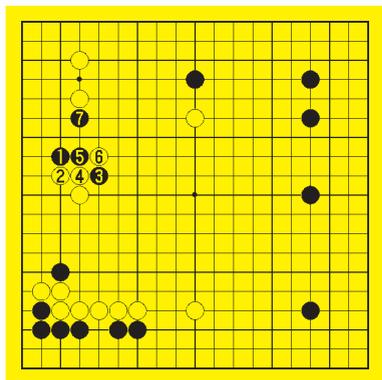
● 图 4-1-14

图 4-1-12, 白 1 是失败的打入, 被黑 2 托一, 没有后续的手段。

图 4-1-13, 白 1 镇是扩张模样好点。面对白棋如此庞大的形势, 黑棋要乘白棋还未完全巩固, 及时打入。

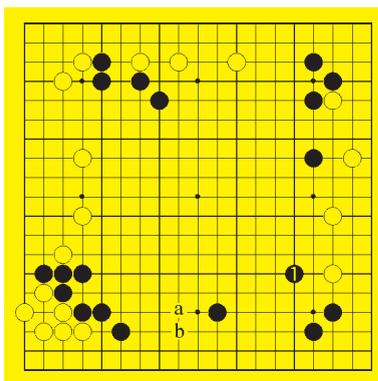
图 4-1-14, 黑 1 打入白子较少的一半模样, 方向是正确的, 这样才容易做活或逃生。白 2 立, 黑 3 拆一, 白 4 挡, 黑 5 跳出逃脱。白棋模样减半。

图 4-1-15, 对黑 1 的打入, 若白 2 尖靠, 黑 3 飞出是常形。若白棋 4、6 强行分断, 黑 7 靠是可以腾挪的好形, 不必担心。



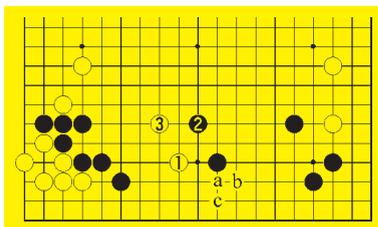
● 图 4-1-15

图 4-1-16，黑 1 镇也是扩张模样的好点，白棋只有选择打入才能维持整个局面的平衡。白棋要打入黑棋右边模样，是走 a 位还是 b 位？



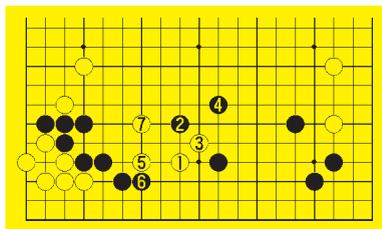
● 图 4-1-16

图 4-1-17，白 1 在四路线打入是正确的，黑 2 飞攻，白 3 也轻盈地飞出。以后白棋在 a 位托，黑 b 位挡，白 c 位立，白棋很容易找到活路。

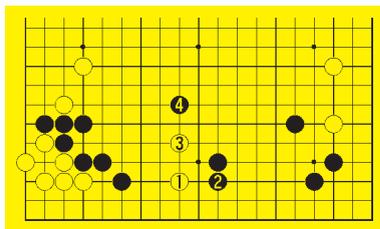


● 图 4-1-17

图 4-1-18，对白 1 打入，黑 2 镇是第一感攻击的手段，但白棋 3、5、7 一连串的着法，就可轻易逃出。



● 图 4-1-18

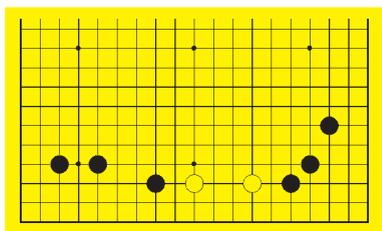


● 图 4-1-19

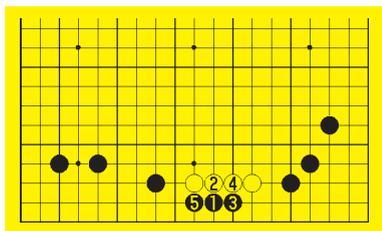
图 4-1-19，白 1 三路线打入有问题，位置太低。黑 2 立是冷静的一手。白 3 跳，黑 4 镇头是攻击的急所。白二子以后的出逃之路将会很艰苦。

二、打入——搜根

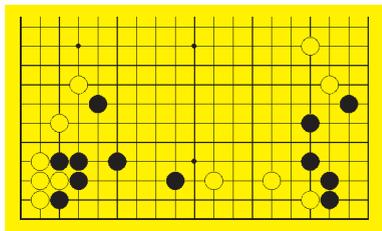
所谓“搜根”，是指对于不太坚固的小块地域进行打入，破坏其根据地使之丧失做眼的空间，成为无根之棋，以便对其展开攻击。由于是短兵相接，因此精确的计算是十分必要的。



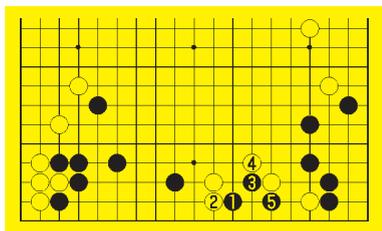
● 图 4-1-20



● 图 4-1-21



● 图 4-1-22



● 图 4-1-23

接，因此精确的计算是十分必要的。

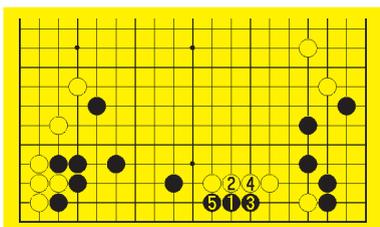
一子拆二的打入：图 4-1-20，拆二虽然比较安定，但像本图这样，对方棋子是强势，并且逼近白棋，还是有打入的手段。

图 4-1-21，黑 1 在二路线的打入也可称为透点。白 2、4 压，黑 5 长渡过。至此，白棋的根基已明显被攻破。

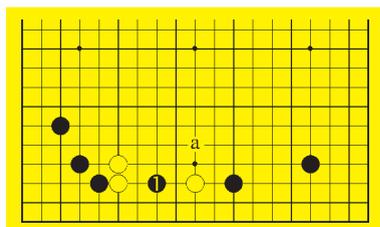
图 4-1-22，右边白棋是星位定式后的局面，白三子已基本安定，同上图有些类似。黑棋也同样可以借打入获利。

图 4-1-23，白棋仍然在 1 位透点，白 2 挡，则黑 3、5 虎，已无被吃之虞。而白棋则要考虑如何整理棋形了。

图 4-1-24，白棋若 2、4 位压，黑棋则 3 长、5 渡回。白根据地破坏，虽不至于死棋，但由于缺乏眼形，前景不容乐观。至此，



● 图 4-1-24

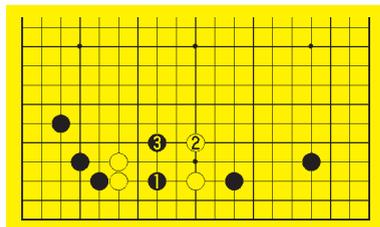


● 图 4-1-25

黑 1 点的作用已很清楚。

立二拆三、立三拆四的场合，一般认为没有打入。但是，如果对手的棋子逼近其周围，就有了不安定的因素。

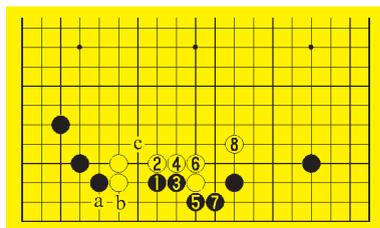
图 4-1-25，白形是典型的立二拆三，黑 1 的打入，对白棋有不小的动摇。如果白能先在 a 位跳补，则可免去被打入之苦。



● 图 4-1-26

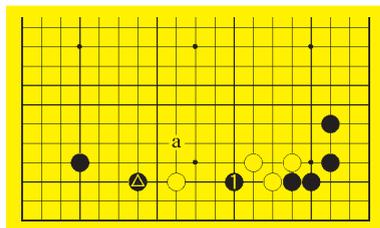
图 4-1-26，对黑 1 的打入，白 2 随手跳，被黑 3 跳起分为两段，白棋恐怕很难期待有好的结果。

图 4-1-27，白 2 改在上面压，黑 3 长、5 扳、7 退连回家，白棋一下子脱离根基。以后黑还可以走 a 位，白 b 位挡，黑 c 位刺的先手便宜。再以后的关键就是如何对白进行整体攻击。



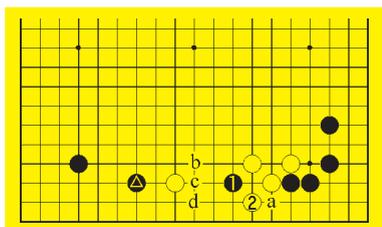
● 图 4-1-27

定式后的打入（中盘的定式）：
图 4-1-28，可以看出右下角是托退定式，对▲子的拦，白 a 位跳补是

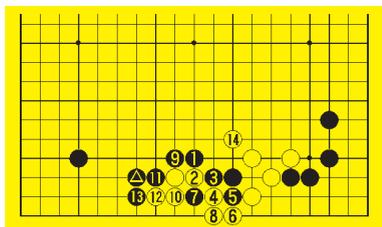


● 图 4-1-28

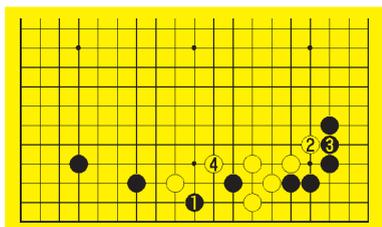
围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



● 图 4-1-29



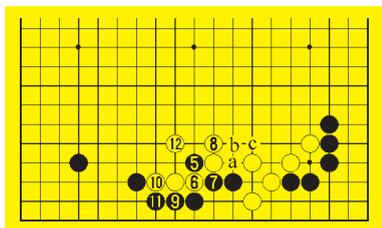
● 图 4-1-30



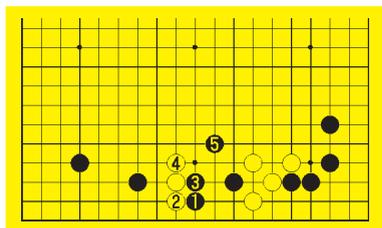
● 图 4-1-31

是紧凑的好棋。以下至白 12 暂告一段落。显然已成为白得外势，黑得实利的两分局面。注意：上图白 2 子防止了黑 a、白 b、黑 c 的冲断。

图 4-1-33，对于黑 1 下边飞，白 2 挡是恶手，被黑 3、5 将棋形隔



● 图 4-1-32



● 图 4-1-33

正着。如果脱先，黑 1 的点很有力。

图 4-1-29，白 2 阻止黑棋 a 位渡过，黑棋有 b、c、d 三种应法，各具利弊，可根据周边情况进行选择。

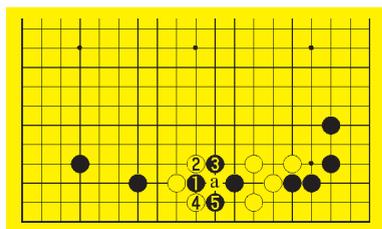
变化一 图 4-1-30，黑 1 肩冲意在强化中腹。白 2、4 渡过先求平安，否则被黑左右分断，将面临困境。黑 9 压，继续贯彻黑 1 的意图。至白 14 尖告一段落。黑棋将看轻三子，不会补断，而是去抢占其他大场。白 14 则不能不走，若被黑棋走到 14 位，白棋下面只有一眼，很危险。

变化二 图 4-1-31，黑 1 下边飞，是准备取得实地。白 2 先刺、白 4 后罩是好手。其理由见下图。

图 4-1-32，接上图，黑 5 靠

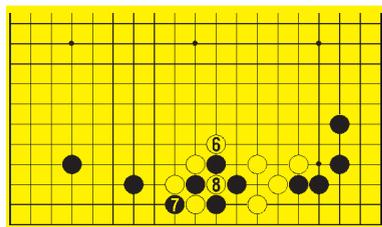
断。这就是不懂定式的后果。

变化三 图 4-1-34，黑 1 靠则形成打劫的局面。白 2 至黑 5 成劫是常形，黑 5 如在 a 位粘，是“丁四”愚形。



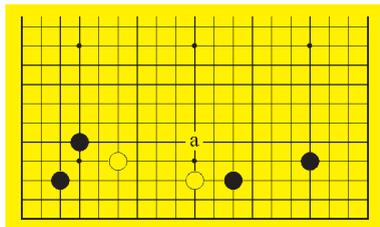
● 图 4-1-34

图 4-1-35，接上图势必形成白 6、黑 7 的可怕劫争，这是双方都不能放弃的大劫。因此，只有在黑方劫材丰富的情况下，黑棋才能选择上图在 1 位靠的下法。

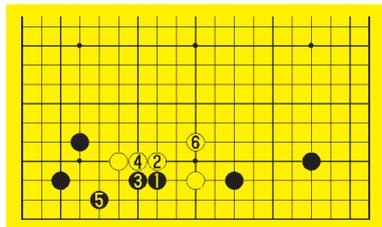


● 图 4-1-35

图 4-1-36，白棋一高一低斜拆



● 图 4-1-36

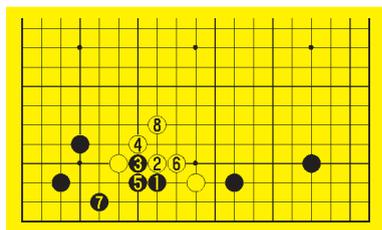


● 图 4-1-37

三的棋形，实战中很常见。白棋少了 a 位的补，黑棋如何打入？

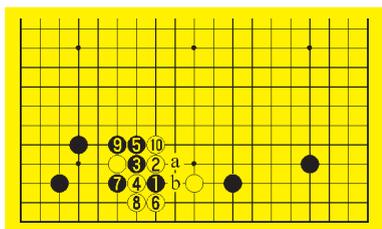
图 4-1-37，黑 1 是常用的打入手段。白 2 寻求自身联络是一般分寸。黑 3、5 向左下角连回，白 6 跳是整形。此形明显是黑棋取得一些边空。

图 4-1-38，当黑棋征子有利时，黑 3 挖，白 4 上面打吃是坚持占外势的下法。至黑 7，黑棋同角上取得联系，白 8 虎补断。

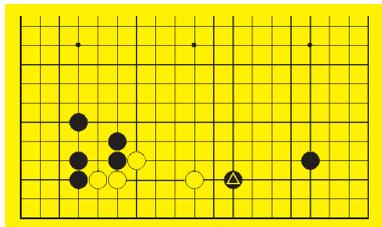


● 图 4-1-38

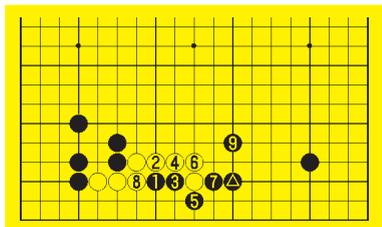
围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



● 图 4-1-39



● 图 4-1-40



● 图 4-1-41

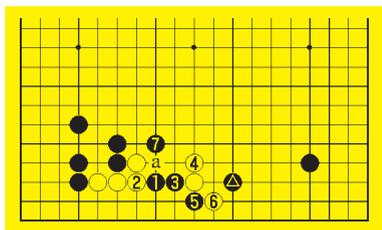
图 4-1-39，白 4 下面打吃是重视实利的下法。黑 9 打吃时，白 10 压起是急所。白 10 如不走，被黑 a 反打，极为严厉。经过白 b，黑 10 的交换，一团白棋将陷入被迫做活的窘境。

图 4-1-40，左下角是一个压长定式。黑△子拦逼后，即埋伏强烈的打入手段。

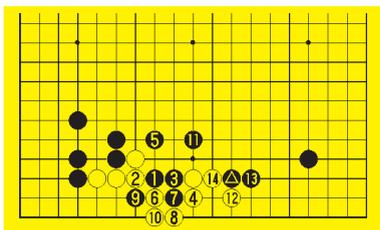
图 4-1-41，黑 1 打入是瞄着白棋的断点。白 2 以下的应法较软弱，使得黑棋先手将空掏走，黑 9 跳，白棋整块棋受攻，黑棋大获成功。

图 4-1-42，黑 3 顶时，白 4 立是顽强的防御。以后至白 14 做活。此形黑棋外围有一定收益，白棋净活，又占得官子便宜，也算满意。

图 4-1-42，黑 1，白 2 接，黑 3 顶，白 4 长准备吃黑棋，不过难以成功。黑 5 扳，黑 7 跳是出头的

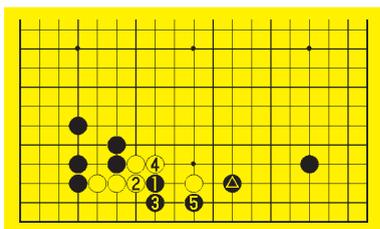


● 图 4-1-42



● 图 4-1-43

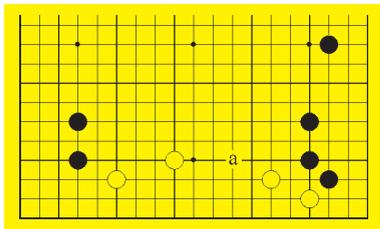
图 4-1-44，黑 3 还可以选择立，白 4 拐头，黑 5 轻松渡过。让白自行处理无根之棋。



● 图 4-1-44

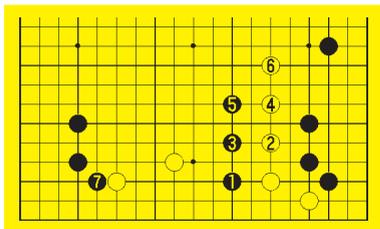
三、打入——分断

当对方的棋子之间的距离过宽时，可以通过打入将其割裂，分而攻之，非常严厉。



● 图 4-1-45

图 4-1-45，白棋的模样存在缺陷。如果在 a 位补一手棋，棋形就坚固了。现在黑棋正好可以乘虚而入，实施打入。

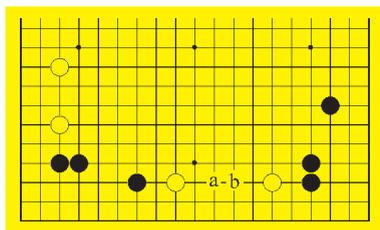


● 图 4-1-46

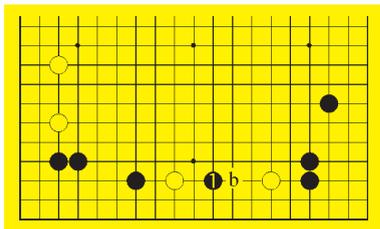
图 4-1-46，黑 1 打入好点。白 2、4 逃出，黑 3、5 追击，7 尖顶。白棋被左右分隔，两边受攻，前途不妙。

图 4-1-47，白二子同样是距离太宽，黑棋打入是选择 a 还是 b 呢？

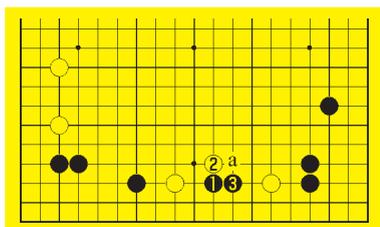
图 4-1-48，打入的急所是 1 位而不是 b 位。原因在于黑棋右边棋形比左边棋形相对要厚一些，靠近左边是为了加强对左边白子的威胁力度。



● 图 4-1-47

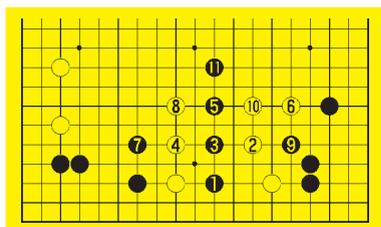


● 图 4-1-48



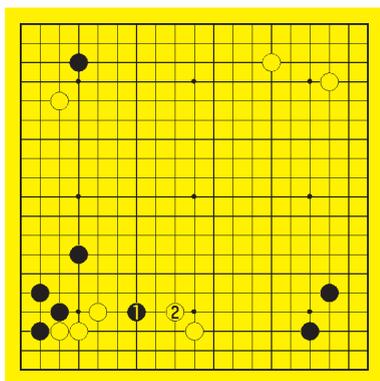
● 图 4-1-49

图 4-1-49, 白 2 如果靠, 黑 3 退, 不给白棋任何借用。若白 2 下在 a 位, 黑 3 在 2 位长。总之, 白棋很难办。



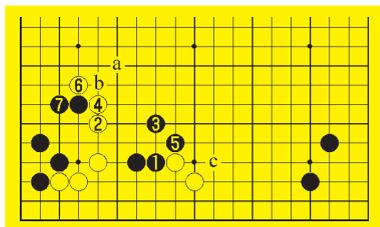
● 图 4-1-50

图 4-1-50, 白 2 逃向中央, 黑 3 跳至黑 11, 白棋两块棋同时要逃, 负担很重, 这是黑棋好下的局面。



● 图 4-1-51

图 4-1-51, 只要对方露出破绽, 就要抓住机会进行打击。当白棋尚未补棋, 黑 1 及时打入, 白 2 尖, 黑棋再如何攻击?



● 图 4-1-52

图 4-1-52, 黑 1 顶, 强硬。白 2 跳, 黑 3 跳, 白 4 压, 黑棋不应而在 5 位虎好棋。白 6、黑 7 之后, 若白棋走 a 位或补 b 位的断点, 黑棋则走 c 位飞封。b 和 c 黑棋必得其一。

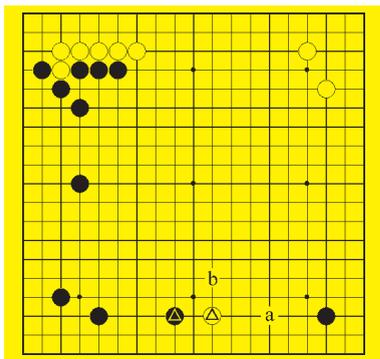
第二节 治孤的方法

由于打入或其他原因产生的孤棋，通常有三种处理方法，一是就地做活，摆脱被攻击的状况；二是逃向中腹或与己方其他棋子取得联系；三是进行腾挪，寻求利益转换。掌握一定的治孤技巧对于初学者来说尤为重要。

一、就地做活

势孤之子，如周围有一定的空间，可以飞、跳、拆边，便有做眼的条件，可以生根。或者利用对方棋形的弱点以求活，做活可以说是处理孤棋的最好手段。棋经上说：彼众我寡，先谋其生。

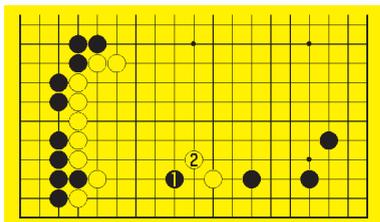
图 4-2-1，黑棋▲子拆逼白△子，白棋面临两种选择，在 a 位拆二生根（建立根据地），或者在 b 位小跳外逃。



● 图 4-2-1

答案当然是选择 a，拆二的棋形依然薄弱，但已为今后做眼准备了空间，属于基本安定型。

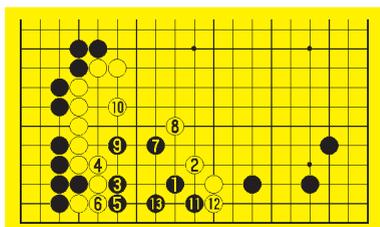
若选择 b 位出逃，则黑在 a 位方向再拆逼，白棋没有眼位，仍是孤棋一块，前途茫茫。能够做活的棋，首先做活。



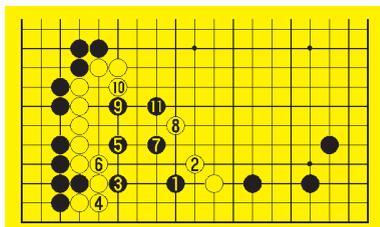
● 图 4-2-2

图 4-2-2，黑 1 的打入是急所，白 2 尖攻也是正着。那么，黑棋将

围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



● 图 4-2-3



● 图 4-2-4

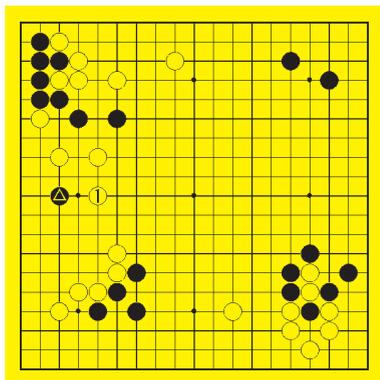
如何处理好这个孤子呢？

图 4-2-3，黑 3 夹是早已准备好的手筋。白棋上、下有两个断点，白 4 如接上面，黑 5 下立，白 6 粘，以后黑 13 是做眼的要点。至此，白地被破，黑棋成功。

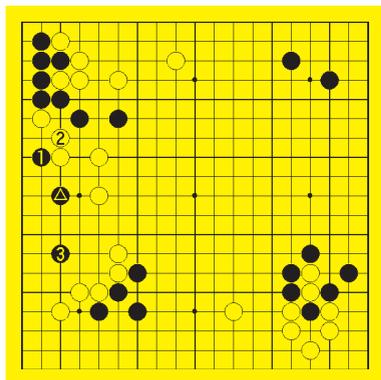
图 4-2-4，如果白 4 在下面接，则黑 5 跳，白 6 粘补断，黑 9 再觑白棋的断点，至黑 11 跳出逃脱。白棋倒被分成了两块孤棋，情况更糟。

图 4-2-5，黑△子打入，白 1 镇要攻杀黑子，黑如果被吃掉，白实地太大了。黑棋有何治孤的手段呢？

图 4-2-6，黑 1 托，好棋。白棋 2 位退，黑 3 二间拆，两手棋，做眼的空间已经出来了。

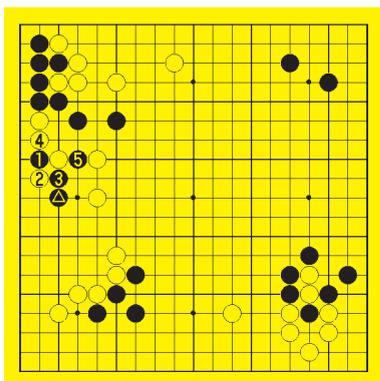


● 图 4-2-5



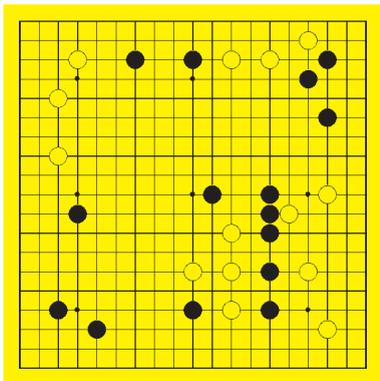
● 图 4-2-6

图 4-2-7，对黑 1，若白 2 扳，黑 3 断，黑 5 反打实现联络。如果白 2 在 4 位顶，黑在 2 位退是先手，很容易初步安定。



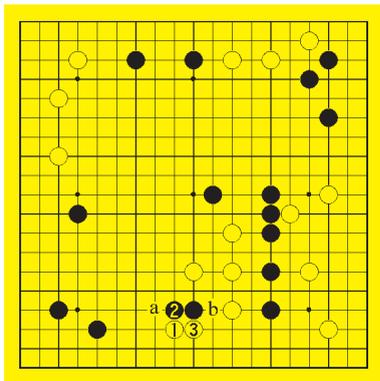
● 图 4-2-7

图 4-2-8，下边白 4 子处于黑势中，如不及时做活，将会遭受黑棋猛烈的攻击。白棋怎样才能走出眼位，获得安定呢？



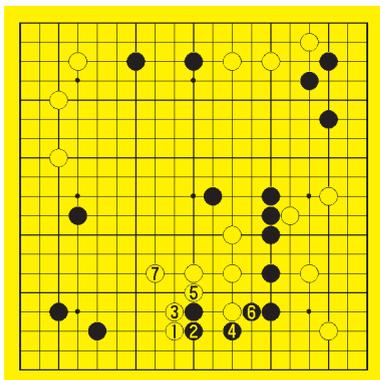
● 图 4-2-8

图 4-2-9，白 1 点好棋，是这种棋形常用的手筋。若黑 2 压，白 3 爬。之后，若黑 a 位长，白 b 位顶整形，已呈活形。

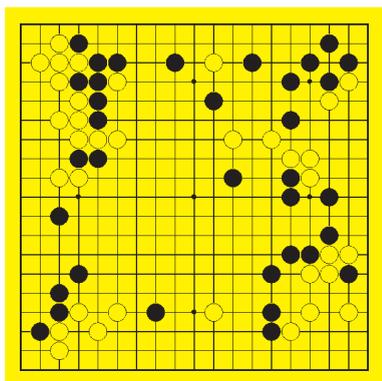


● 图 4-2-9

图 4-2-10，白 1 点，黑 2 挡，白 3 向上长，黑 4 渡过，白 5 顶，黑 6 补棋，白 7 跳是好形。这样的棋形，白棋无需担心会受到严厉的攻击。

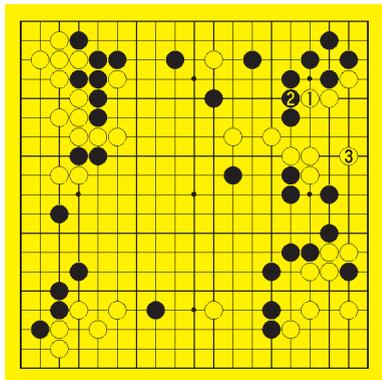


● 图 4-2-10



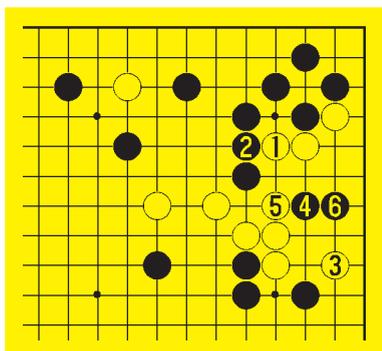
● 图 4-2-11

图 4-2-11，分析全局，可以发现白棋上边有一子被困，同时右上角还有一块白棋没活。两块孤棋，只能弃小就大，拯救右上角的白棋，怎样走呢？



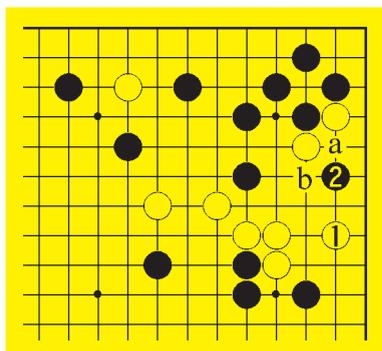
● 图 4-2-12

图 4-2-12，白 1 的先手利用看似普通，但却是此形必不可少的急所。以后至白 3，白棋差不多已是安定了。



● 图 4-2-13

图 4-2-13，若白 3 改走本图的位置，棋形单薄，有缺陷。黑 4 点是急所，白 5 挡，黑 6 立，黑棋两边可以取得联系。白棋眼位全无，以后生死难料。



● 图 4-2-14

图 4-2-14，白 1 若直接跳，黑 2 点是要害，以后白走 a 位则黑走 b 位，白三子被吃，白棋不行。

图 4-2-15, 白 1 若尖顶, 黑 2 位刺, 白 3 粘, 黑 4 连回, 白棋根基丧失, 也不行。

二、顺利逃逸

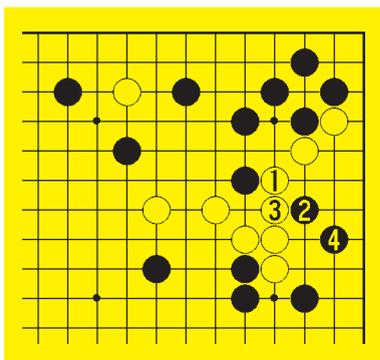
被攻击的棋, 若无法扎根做活, 又不能弃之不顾, 在没有更好办法的情况下, 只好尽量逃向中腹。

逃棋的时候, 虽有“追要飞, 逃要关(跳)”的口诀, 但若一味地以小跳的方式逃向中腹, 其战术也太简单了。逃棋的同时要注意走好棋形。好的棋形, 可以减少被攻击的程度, 利于安定。如果逃棋的时候还能给对方造成一些损失, 那就更妙了。当然, 这一切都要依势而论。

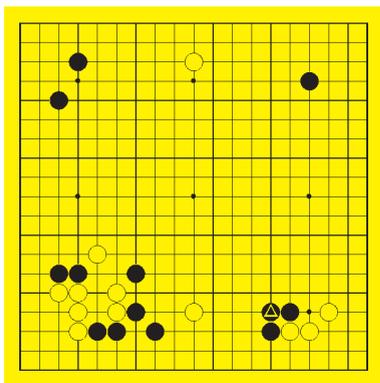
图 4-2-16, 黑▲子粘, 中间白子明显是孤棋, 需要治孤。而右下角白棋的定式还差一手棋。白棋将如何解决这两个问题呢?

图 4-2-17, 白棋若按定式在 1 位小跳, 黑 2 的镇是显而易见的攻击好点, 白子要逃出, 会很艰难。白 1 如改在 2 位跳, 黑棋在 a 位靠,

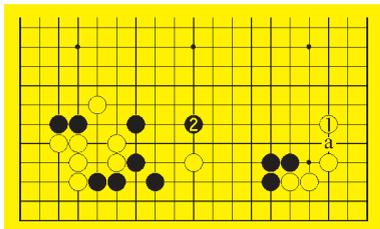
白右下角被黑棋封头, 也有些难受。那么有没有两全其美的方法呢?



● 图 4-2-15

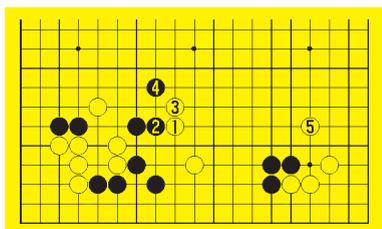


● 图 4-2-16

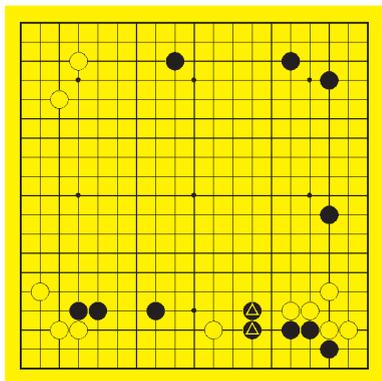


● 图 4-2-17

围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



● 图 4-2-18



● 图 4-2-19

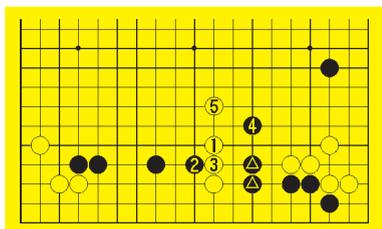
图 4-2-18，白 1 飞要冲断黑棋，黑 2 补断，白 3 黑 4 交换后，白棋获得先手，再 5 位转回防守。此例，白棋成功的关键，在己方两难的情况下，仍要积极主动地寻找机会。

图 4-2-19，白棋下边一子若被黑棋吃掉，黑棋全盘将会很厚实并且实空领先，那么这个孤子应当如何逃命呢？

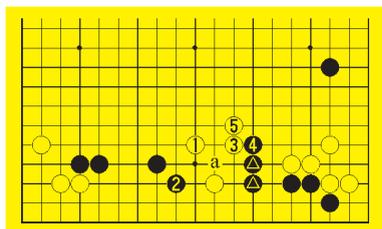
图 4-2-20，白棋 1 跳，黑 2 刺是绝好的着法，白 5 似乎也已简单地逃向中腹。但这样像一根柱子一样没有眼形的孤棋，以后仍将遭到黑棋的驱赶。

遭到黑棋的驱赶。

图 4-2-21，白 1 的飞，比上图有进步，但仍不理想。黑 2 尖是攻击的急所。白 3 飞是此时的形，黑 4 白 5 后，白棋还是没有摆脱困境。而且，黑方还留有以后 a 位跨的手段，可以左右连通。白棋不能满意。



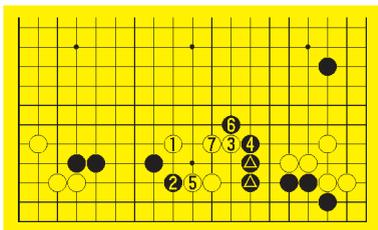
● 图 4-2-20



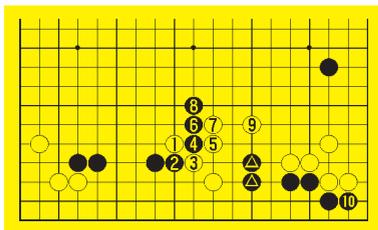
● 图 4-2-21

图 4-2-22, 白 1 的肩冲, 是轻灵的一手棋。尽量远离黑棋 ▲ 子坚实的地方。符合“避重就轻”的棋理。

黑棋仍在 2 位尖, 这时白 3 再飞, 白 5 是整理棋形的好点, 至白 7 已有眼位呈现, 同时黑棋也被阻断, 这种情况下, 白棋再向中腹逃, 境况就大不一样了。



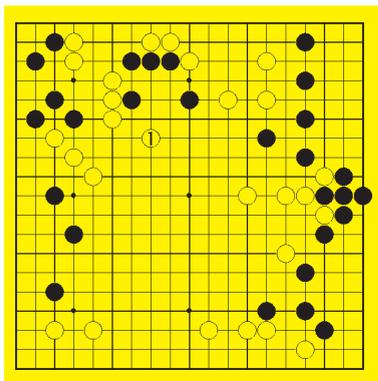
● 图 4-2-22



● 图 4-2-23

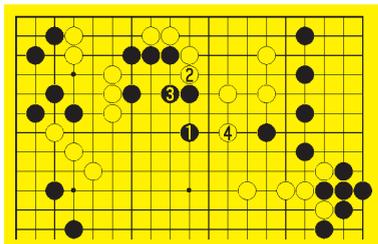
图 4-2-23, 黑 2 如果冲断, 至白 9 封头, 黑 10 还要后手补活, 不好。

图 4-2-24, 白 1 飞, 好棋, 攻击上面的黑棋。如果黑棋仅是一味地逃向中腹, 会是什么局面呢?



● 图 4-2-24

图 4-2-25, 黑 1 的跳是普通的逃法, 但在这种棋形中使用, 就显得太乏味了。白 2 顶是急所, 至白 4 阻断了黑棋的联络。黑棋仍处于被动受攻的状态。

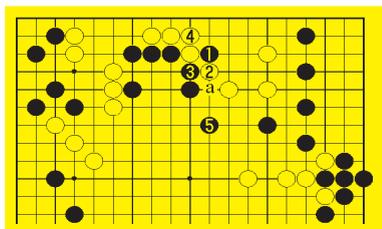


● 图 4-2-25

图 4-2-26, 黑 1 夹, 好棋。白走 2、4 位, 黑 5 飞的位置也很

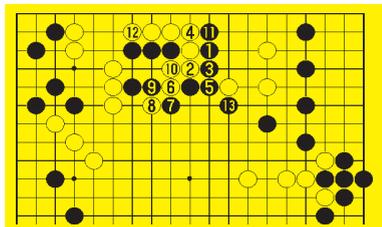
围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG

好，因为有 a 位先手打吃的权利，白无法继续向黑棋进攻，而黑棋以后也许还会对白右边的几个子发动攻击。



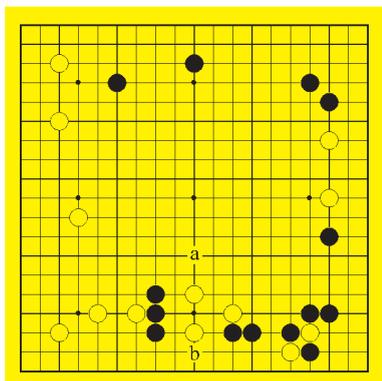
● 图 4-2-26

图 4-2-27，黑 1 夹，白如果 2、4 进行反抗，正好落入了黑棋设好的陷阱中。白 6 扳断，至黑 13，结果是白吃黑子多空少，而黑吃白子少空多。此变化白棋不好。

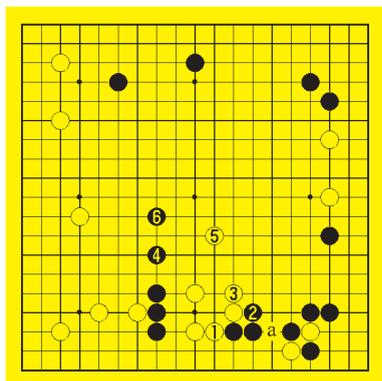


● 图 4-2-27

图 4-2-28，下边白三子和黑三子都是孤棋，处在相互攻击的状态。白棋先走若在 a 位跳，黑棋则有 b 位托渡。白棋怎样才能既安定自身，又威胁对方呢？



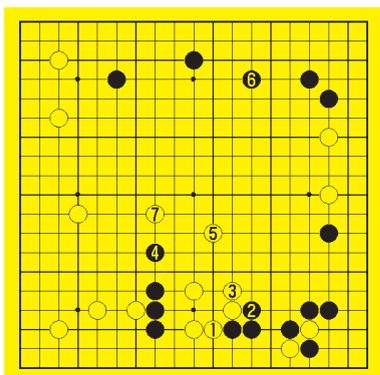
● 图 4-2-28



● 图 4-2-29

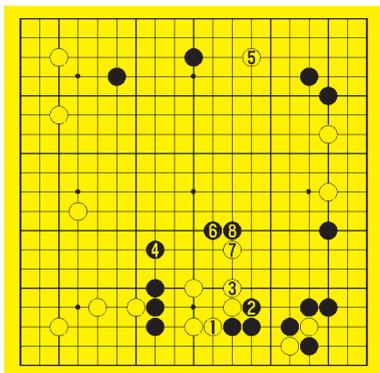
图 4-2-29，白 1 顶，黑 2 只好拐，否则白棋有 a 位打吃的手段。白 3 整形，黑 4 跳，顾及三子的安全。白 5 大飞使得白棋下面有根，上面有“头”，既从容安定，又远远地呼应右边薄弱的白二子。黑 6 后，白棋可脱离此处，另占大场。

图 4-2-30, 白 5 大飞, 若黑 6 守上边, 白 7 大飞攻击, 十分严厉。黑四子即使能苦苦做活, 白棋将乘机巩固左边实地而取得优势。



● 图 4-2-30

图 4-2-31, 白棋如果脱先, 在 5 位打入, 黑 6 大飞是攻白的要点。白 7 跳, 黑 8 挡, 黑厚白弱。右边白二子、左边白模样都会受到影响, 白棋不行。

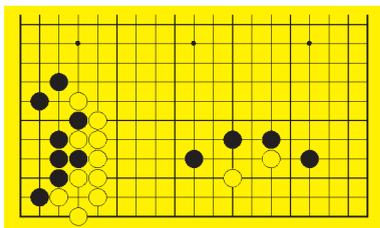


● 图 4-2-31

本图与上图说明了向中腹出头可免遭攻击的重要性。

三、腾挪转换

腾挪是利用对方棋形的弱点灵巧地处理好己方棋子的一种手段。腾挪并非只在治孤时使用, 但腾挪治孤, 思路大胆而且积极, 其结果常常出人意料。



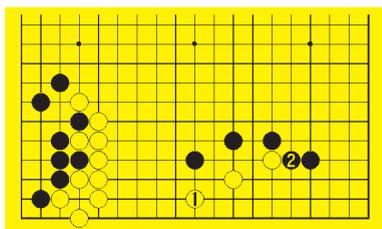
● 图 4-2-32

腾挪往往引起“转换”, 只要利益相当, 自然乐见其成。

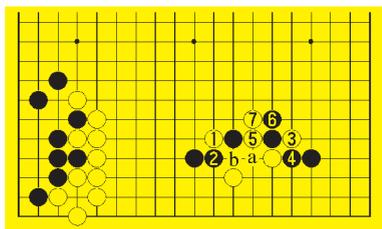
对初学者来讲, 腾挪的手段相对复杂, 但并非高不可攀。下面举些例子, 希望能为读者展现腾挪之妙。

图 4-2-32, 白棋右下二子被黑棋封锁, 虽然不致于死棋, 但白棋怎样处理比较好呢?

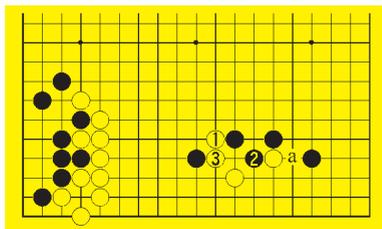
围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



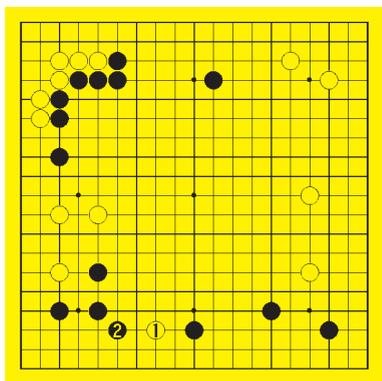
● 图 4-2-33



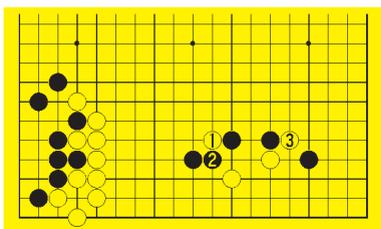
● 图 4-2-35



● 图 4-2-36



● 图 4-2-37



● 图 4-2-34

图 4-2-33，白 1 飞是生根做活的常法，又可渡回。但黑 2 顶是绝好点，黑方外势很厚，角上实地也不少。这样，白棋左边的厚势完全不能发挥作用，白不满意。

图 4-2-34，白 1 跨好棋，与黑 2 交换后再白 3 扳出，其着法次序设计巧妙。以后的变化如下图。

图 4-2-35，黑 4 断，白 5 打，白 7 出头，黑不能在 a 位打，否则白 b 位双叫吃。

图 4-2-36，黑只有在 2 位虎或 a 位应，白 3 退回，收获颇丰。白方腾挪成功。

图 4-2-37，白 1 的打入是要害。黑 2 尖，攻击的急所。对此，白棋有无腾挪的手筋呢？

图 4-2-38，如果白棋只简单地 1 位跳出，被黑 2 追击，虽然逃命

不成问题，但黑棋在追击的过程中已先手加强了右边的地域。这种局面白棋不能十分满意。

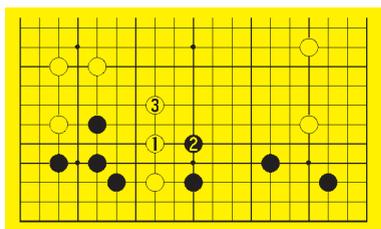
图 4-2-39，白 1 靠，腾挪手筋。黑 2、4 长，白 5、7 扳、虎，先手。白 11 进角活棋，白棋虽弃掉一子，但转而成功地破坏右边黑棋边空，腾挪成功。

图 4-2-40，黑棋为避免上图结果，黑 4 位小尖，白 5 先立，白 7 再扳好棋，至白 9 出头顺畅，同样破坏了白空。

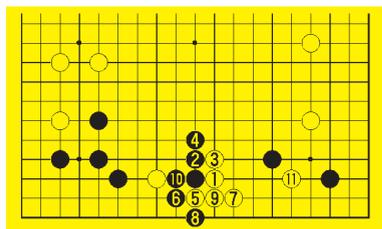
图 4-2-41，黑若 2 位扳，则白 3 断，这是腾挪时常用的手法。以后至白 13 打吃，顺利地在一侧做活，白棋亦获成功。

对于打入的白子，不直接将其逃出，而是充分利用腾挪。以上变化是将利益转换到另一边的成功范例。

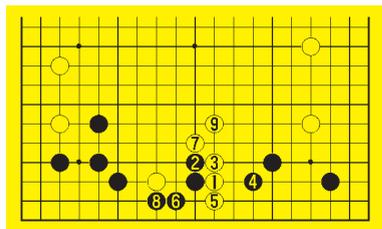
图 4-2-42，右下方是黑棋的势力范围，黑 ▲ 断，白棋二个被分断



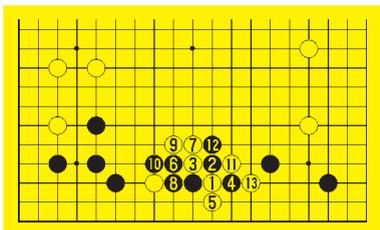
● 图 4-2-38



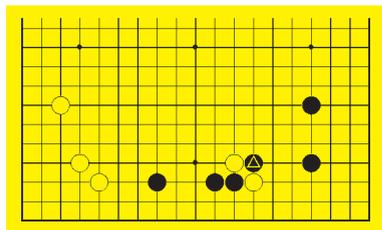
● 图 4-2-39



● 图 4-2-40

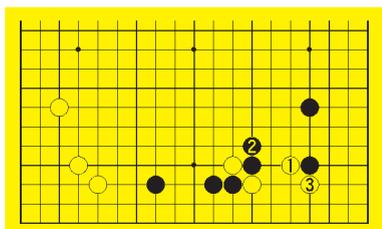


● 图 4-2-41

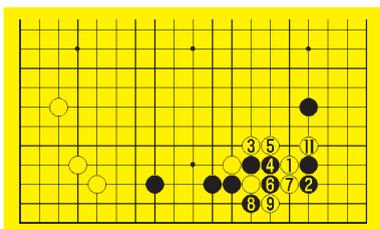


● 图 4-2-42

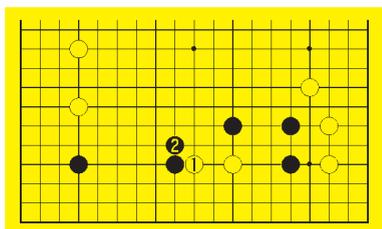
围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



● 图 4-2-43



● 图 4-2-44



● 图 4-2-45

的棋子，怎样腾挪转安呢？

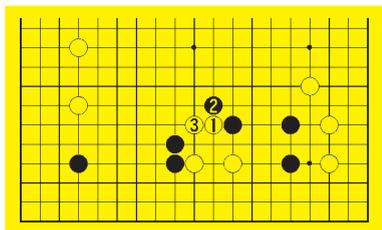
图 4-2-43，“腾挪要靠”是棋谚，白 1 靠，正是希望借助东碰西靠，寻求腾挪的机会。如果黑 2 长，白 3 扳进角，已是腾挪成功。

图 4-2-44，对白 1 靠，如黑 2 下立护角（10=○），以后变化，白 11，是白 1 靠时，计划好的变化。白棋对此满意。

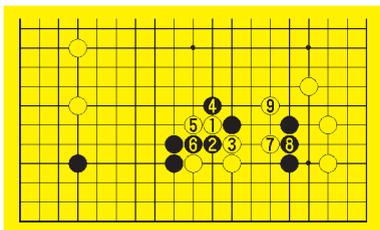
图 4-2-45，白 1 靠，黑 2 长。以后白二子如何腾挪呢？

图 4-2-46，白 1 靠是第一感。若黑 2 外扳，白 3 长是形，能够出头外逃，白棋已获得生机。

图 4-2-47，如果黑 2 内扳，白 3 断，以后，白 7 刺先手，再走白 9 的好点，不仅自己安然无恙，右下角黑三子倒有了死活问题。



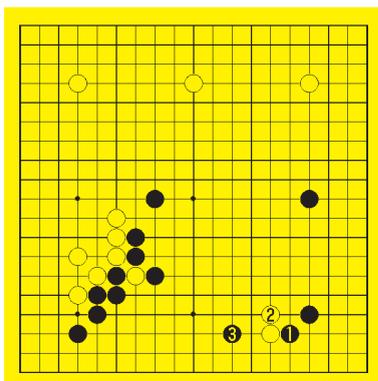
● 图 4-2-46



● 图 4-2-47

图 4-2-48，白棋挂角，黑 1、3 攻击，白棋如何应对呢？

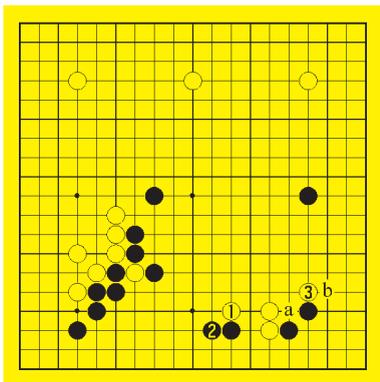
图 4-2-49，白棋腾挪依然采用靠的方法，白 1 靠，黑 2 退，白 3 再向角上靠。由于白棋在 a 位挤是先手，黑棋对白 3 一子，也无强硬的手段。如黑在 b 位扳，白棋则可以轻松地安置好。



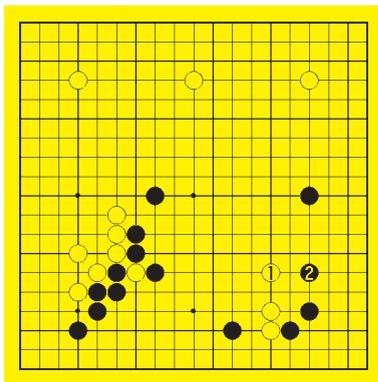
● 图 4-2-48

图 4-2-50，若白 1 跳，被黑 2 守边，下边黑棋厚实，白棋单纯地逃跑，既乏味，又让黑棋可以边攻击边围空，不好。

以上介绍了一些治孤的方法，哪一种手段是最好的呢？这很难讲，只有根据当时的棋形局势，选用最合适的手段。



● 图 4-2-49



● 图 4-2-50

第三节 攻击战术

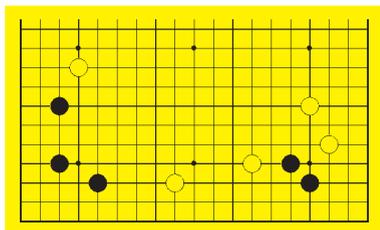
攻击是针对对方的弱棋、孤棋进行的，前提是你自身强大，无后顾之忧。

攻击对方的弱棋，目的是什么呢？也许，初学棋的朋友会马上回答：吃掉它！能够吃掉对方的棋，固然令人欣喜，但吃棋的条件非常苛刻。首先要有非常强劲的棋势做后盾，还要有高超的攻杀手段和精确深远的计算能力。若非如此，却一心强攻硬吃，招致对方破釜沉舟，拼死一战，只会将对己方有利的局势引入前途难料的混战，实属不智。棋经上说：善胜者不争，善阵者不战。

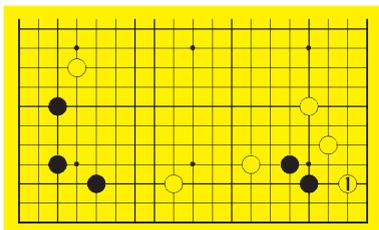
那么攻击的目的是什么呢？自然是为了获利，若能以威胁对方棋子的生存而四处渔利，获得实空的领先，又不至鱼死网破，不就是不战而胜、技高一筹吗？

怎样具体实施攻击呢？如果对方的棋有了两只眼（或坚实的根据地），是不可能受到攻击的。所以攻击对方的弱棋，首先是破坏或缩小其能够做眼的根据地。然后，再依据棋势，或当头堵截，或侧翼追赶。简单地说，攻击的方法就是“夺路破眼”。

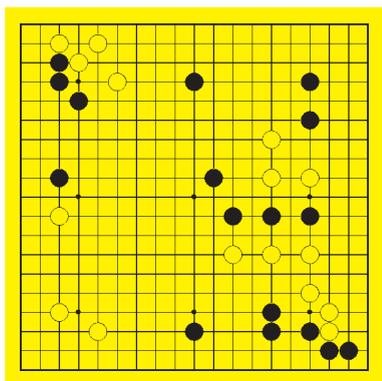
在实施攻击的过程中，一定不要忘记攻击的目的是什么。



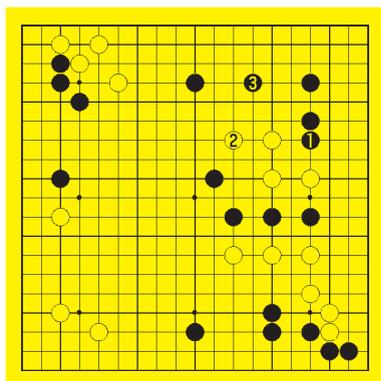
● 图 4-3-1



● 图 4-3-2



● 图 4-3-7

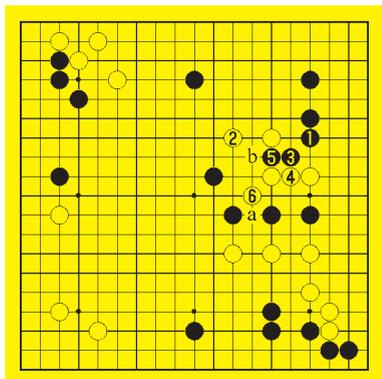


● 图 4-3-8

图 4-3-7，右边白三子棋形单薄，黑棋将如何通过对白棋的攻击，而获得实利呢？

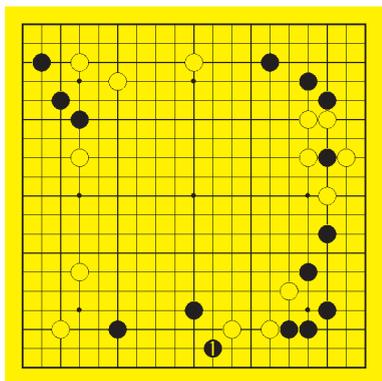
图 4-3-8，黑 1 是夺取眼位的急所，白 2 逃向中腹，黑 3 大跳，好棋。边攻击边围空，步调顺畅。

如果是白棋先走，也是走在 1 位，白棋可基本安定。



● 图 4-3-9

图 4-3-9，若黑 3 刺，试图分断白棋，吃掉其中的一部分。由于白 6 是先手，黑要 a 位粘，白棋则可 b 位虎，黑棋无功而返。除非是为了吃棋，否则不宜采取这种方式。



● 图 4-3-10

图 4-3-10，攻击下边白棋，黑 1 二路线飞是很好的手段。这手棋既守住了左下边，又限制了白的眼形，

是全局最要紧的急所。

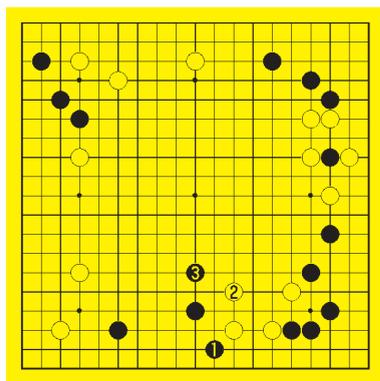
图 4-3-11, 黑 1 时, 白 2 跳, 黑 3 顺势跳向中央, 追攻白棋, 继续加强自身, 步调很好。

图 4-3-12, 若黑 3 靠近一路攻击, 白 4 至 8 增强力量以后, 再走白 10 跨断反击。黑棋的弱点就暴露出来了。

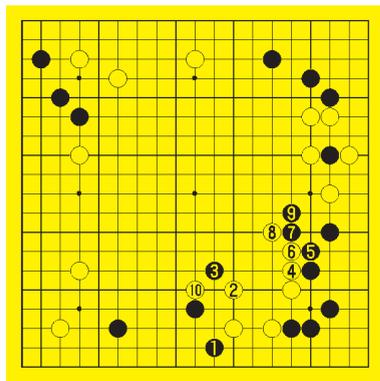
过急的攻击, 往往自身会有缺陷, 一旦对方补强以后, 就会反攻倒算。

图 4-3-13, 分析局势, 双方的实地差异不大, 但白棋左下有一大块孤棋, 黑棋成功的攻击, 将使胜利的机会增大。

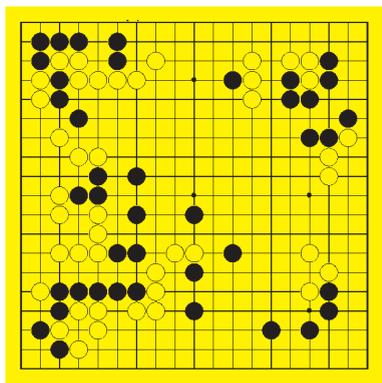
图 4-3-14, 黑 1 封顶是厚实



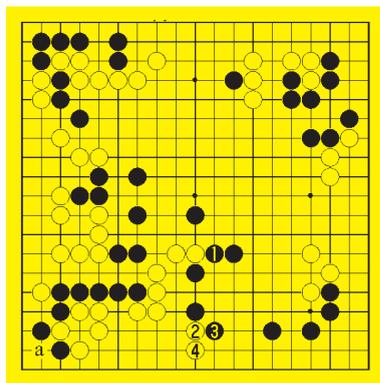
● 图 4-3-11



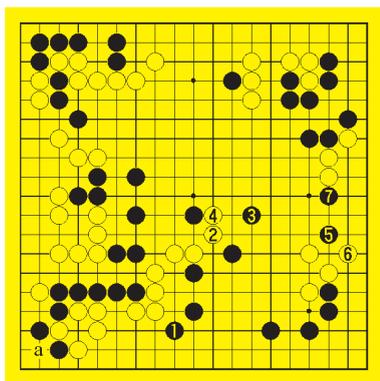
● 图 4-3-12



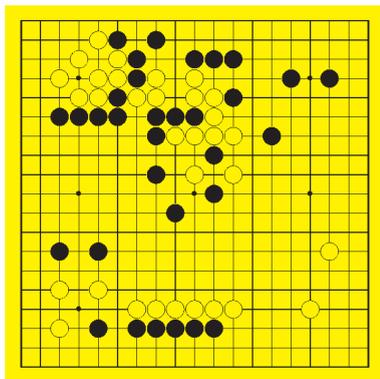
● 图 4-3-13



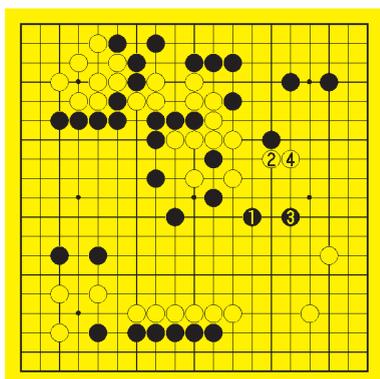
● 图 4-3-14



● 图 4-3-15



● 图 4-3-16



● 图 4-3-17

的下法，但被白 2、4 做活，黑棋没有后续手段，白棋的一个大包袱轻松地放了下来。可以说，黑棋的攻击落空。

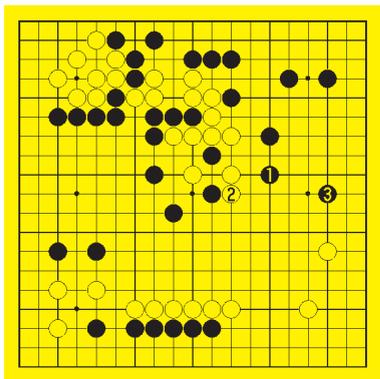
图 4-3-15，黑 1、3 方向正确。黑 1 小尖夺白眼位，与上图相比，实利的差别很大。白棋在下边眼形不全，而 a 位开劫劫材又不够。白 2、4 不得不逃出，由于有黑 3 这手棋，黑 5 的打入非常严厉。黑 7 分断白棋，白已呈败势。不论怎样，黑 1 边获利边攻击的策略都能取得好结果。

二、攻击的方向

攻击获利是攻击的最大目标。但若攻错了方向，就会追击到自己的空中去或使自己的棋子变弱受牵连，结果得不偿失。因此，如何设计攻击路线，把握攻击方向是很重要的问题。

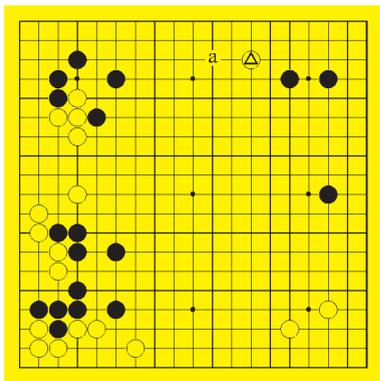
图 4-3-16，对中腹的白棋，黑应该从哪个方向攻击，又如何规划发展蓝图呢？

图 4-3-17，黑 1 飞，阻止白逃向中腹与己方棋子联络，白 2 只好向右边靠，黑 3 跳，白 4 长。白棋同外界的联系被切断了，若能够吃掉白棋，这样的走法没有问题，但“棋长一尺，无眼自活”的棋谚说明大块棋是很难被吃掉的。如果吃不掉白棋，黑 1、3 攻击的收获是什么呢？黑棋成空的可能性已经丧失。



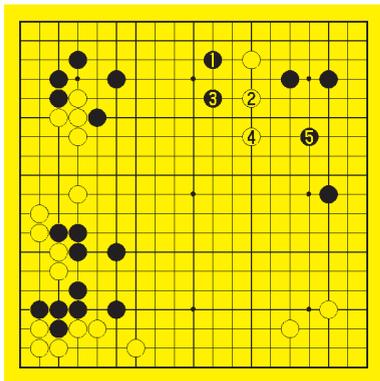
● 图 4-3-18

图 4-3-18，黑 1 跳，方向正确。既攻击了白棋，又扩展了右边。对白 2，黑棋暂不追击，而是在 3 位守住阵地，先得实利。右边的空已经成形，中腹的白棋仍未完全安定。与上图相比，攻击的方向不同，收获也大不相同。



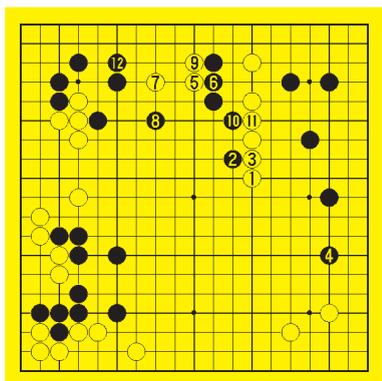
● 图 4-3-19

图 4-3-19，白△子打入黑右上角，此棋有疑问。正确的走法是在 a 位分投，左右两边都有拆边的余地。现在，黑棋将如何针对白△子展开攻击呢？

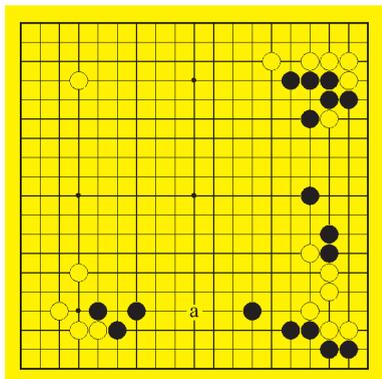


● 图 4-3-20

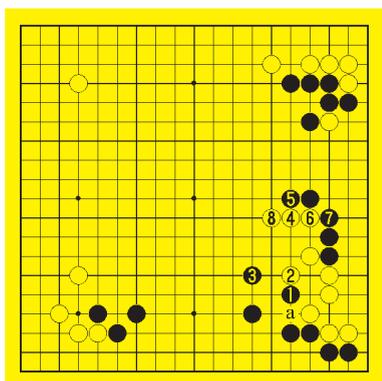
图 4-3-20，黑 1 夹攻，当然的一手，迫使白 2 跳。黑 3 的跳攻与左角黑棋的配置相当好。白 4 再



● 图 4-3-21



● 图 4-3-22



● 图 4-3-23

跳时，黑 5 趁势围住右边。黑棋两边得利，步调顺畅，黑棋形势好。

图 4-3-21，白 1 再跳，试图走强自己，再在上边打入。黑 4 继续抢占大场，白 5 刺，白 7 跳要破黑空，好像很凶猛，但黑 8 的镇很有威力，毕竟这是黑棋的势力范围。至黑 12 立，白棋在如此狭小的地带做活，非常辛苦。

黑棋右边已得到实地，白棋上边还要活棋，黑棋可趁机把中腹走厚。白棋的劣势非常明显。

图 4-3-22，黑棋下边 a 位需要补棋，但右下的白棋较薄弱。黑棋不应消极补棋，而是要抓住这个机会，在对白棋的攻击中把缺点补强，确立优势。

图 4-3-23，黑 1 刺是破眼的要点。白 2 虎、黑 3 跳，白 4、6、8 被迫逃向中腹。感觉上是黑棋有力的作战，但白棋有 a 位的冲，下边黑棋仍有欠缺。

图 4-3-24，黑 1 的攻击点离白棋稍远一些。白 2、4、6 似乎轻松

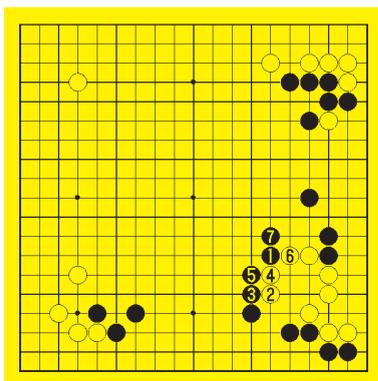
做活，但黑棋因此而筑起了一道厚势，与周围黑棋相互配合，形成了控制下边、右边、中央的强大力量。

与上图相比，此图的优势很明显。只要能获得更大利益，让对方做眼活棋，也一样合算。

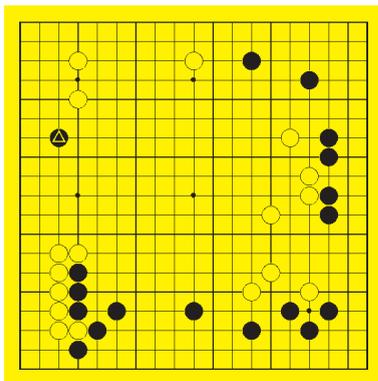
图 4-3-25，由于左边白棋坚实，黑▲子只能靠近左上角打入。白棋的攻击方向在哪里？白棋的发展潜力在哪里？

图 4-3-26，白 1 夹，是通常的考虑，黑 2 飞、4 跳，以后还有 a 位靠的手段，可以轻松治孤。白 1 扩展的边空并非很大。此图，白棋不充分。

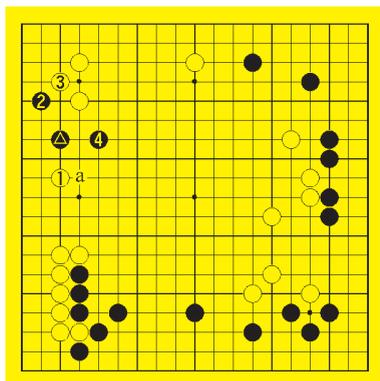
图 4-3-27，白 1 尖顶，白 3



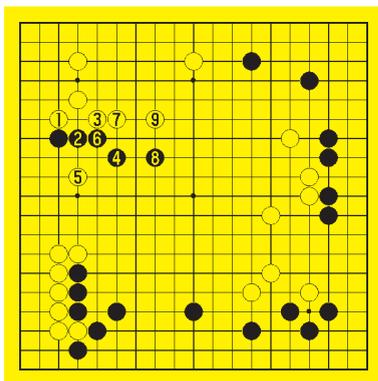
● 图 4-3-24



● 图 4-3-25



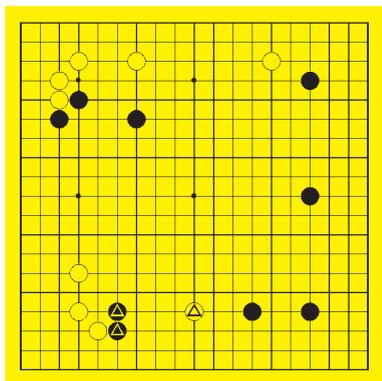
● 图 4-3-26



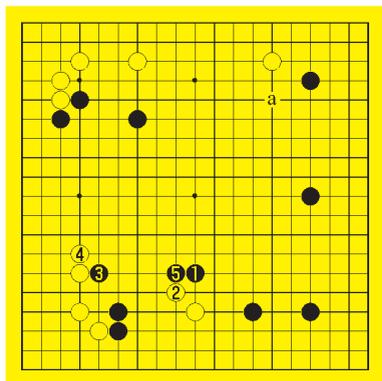
● 图 4-3-27

围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG

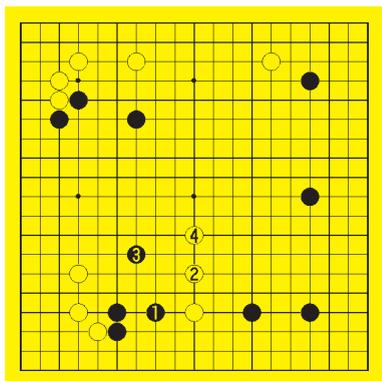
再攻，是重视左上边的计划。黑4逃，白5是夺黑棋眼位的急所。以后至白9，自然围得左上边的地域，成果非常显著。白1、3的攻击方向是正确的。



● 图 4-3-28



● 图 4-3-29



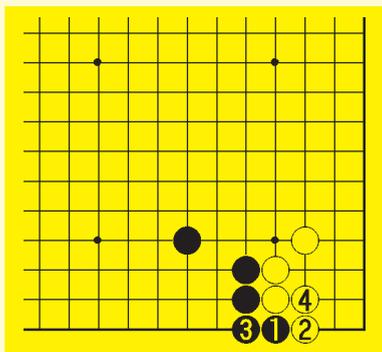
● 图 4-3-30

图 4-3-28，下边白△，黑△两子，相互处在对方的势力圈中，都可能受到攻击。现在是黑棋先走。黑棋的攻击如何同全局联系起来，创造出充满生机的局势呢？

图 4-3-29，黑 1 镇是为了扩张右边三连星，发展中央势力的充满创造力的一手棋。白 2 时，黑 3 又是计划好的、顺势的步调。黑 5 压，白二子不好处置。以后黑走 a 位，将是扩张模样的好点。

图 4-3-30，如按常型走黑 1 拆一，被白 2、4 跳出来，黑行棋思路僵硬，全局结构与上图相比更是黯然失色。

第五章 官子知识



经过激烈的中盘战斗，双方地域已基本确定。这时，一局棋就进入了官子阶段。在官子阶段，双方的任务是争夺最后的利益。

初学棋的朋友，往往认为官子阶段，边边角角，无关大局。其实不然，一盘棋由三部分组成，即布局、中盘、收官。高手下棋，水平不相上下，若在布局和中盘阶段，局势相持，最后决定胜负的，就是官子功夫了。因此，掌握一定的官子知识，是提高围棋整体水平的重要组成部分。

学习官子知识，主要是了解官子的种类和官子的计算方法两方面的知识。通过分类和计算来确定收官的顺序和官子的价值。

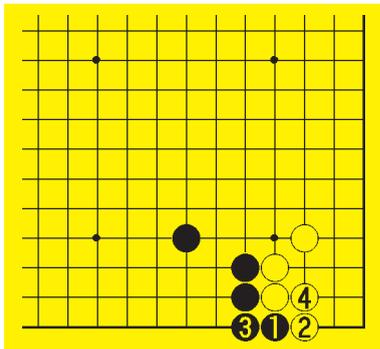
第一节 官子的种类

根据先后手情况的不同，官子可分为双方先手官子，单方先手官子，双方后手官子。

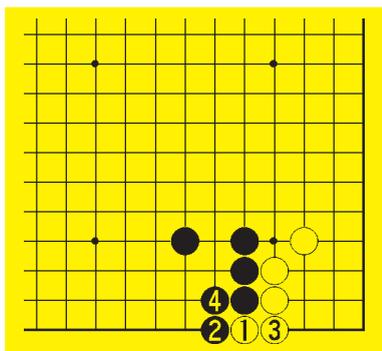
一、双方先手官子

是指某一局部任何一方走棋都是先手的官子。这是官子中价值最高的一种，是收官的首选目标。

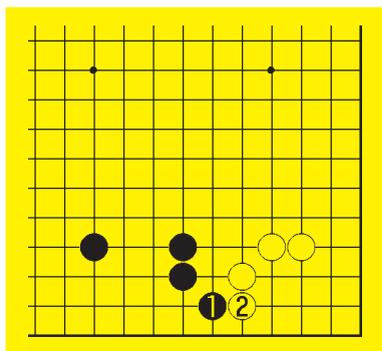
图 5-1-1，黑 1 扳，白 2 打吃，黑 3 粘，白 4 也要补断，否则黑棋走在 4 位将吃掉白 2。因此，黑棋得到先手，又可在别处收官。



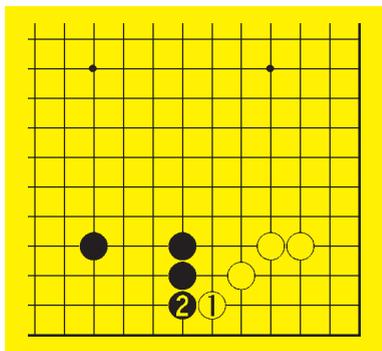
● 图 5-1-1



● 图 5-1-2



● 图 5-1-3



● 图 5-1-4

图 5-1-2，此图若白先走，白 1 扳，黑 2 打吃，至黑 4 粘，白棋获得先手。

图 5-1-3，黑 1 小尖，白 2 挡，黑棋先手。

图 5-1-4，白 1 小尖，黑 2 也必须挡，白棋得先手。

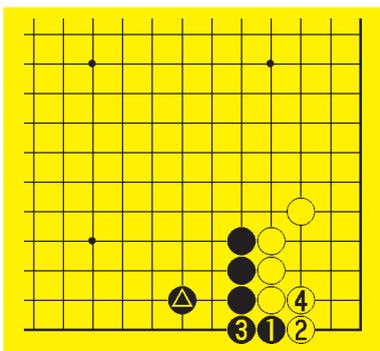
这两个例子都是双方先手官子，不论谁先走棋收官，结果都拥有先手。

二、单方先手官子

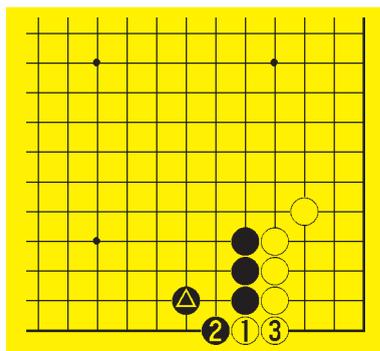
由于局部棋形不同，一方走是先手，而另一方走却是后手的官子，称为“单方先手官子”。这类官子一般属于先手方，但后手方有时也会抢占，称为“逆官子”。其价值略小于双方先手官子。

图 5-1-5，黑 1、3 扳粘，白 2、4 挡粘，黑棋是先手。

图 5-1-6，白 1 扳，黑 2 打吃，白 3 粘，黑棋由于已有▲子，形成



● 图 5-1-5

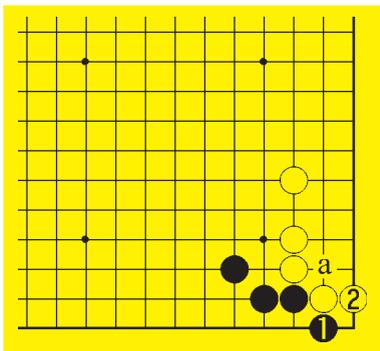


● 图 5-1-6

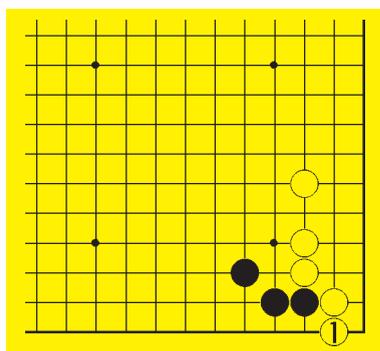
虎口，不需要补棋。黑棋走这个官子是先手，而白棋走则是后手。因此，这是单方先手官子。

图 5-1-7，黑 1 扳，因有 a 位吃子，白 2 只得立下，黑棋先手。

图 5-1-8，白棋 1 立，是后手。不过不论黑扳还是白立，目数相差较大。因此，虽然是后手，但白棋仍然会走。在单方先手官子中，由于目数较大后手方常会抢占对方的先手官子。



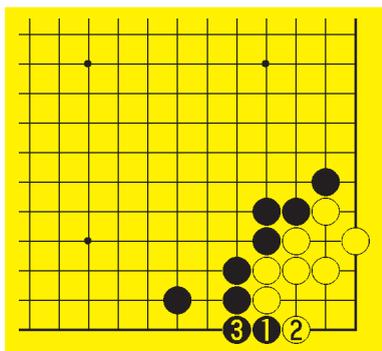
● 图 5-1-7



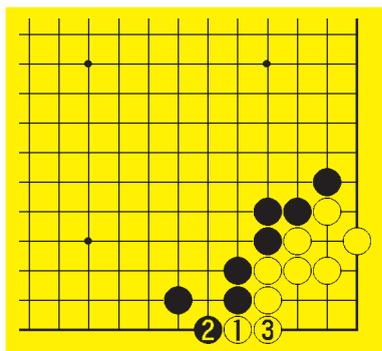
● 图 5-1-8

三、双方后手官子

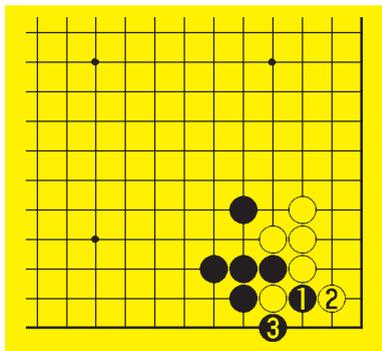
双方后手官子，是指无论哪方先走都要落后手的官子。一般是在收



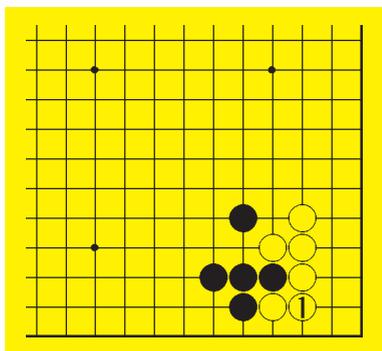
●图 5-1-9



●图 5-1-10



●图 5-1-11



●图 5-1-12

完先手官子后才走。

图 5-1-9，黑 1 扳，白 2 挡，黑 3 粘。白棋在此处不必补棋。黑棋后手。

图 5-1-10，若白 1 扳，黑棋也无须补棋。因此，这一官子属于双方后手官子。

图 5-1-11，黑 1 打吃，白 2 反打，黑 3 提子，黑棋是后手。

图 5-1-12，若白 1 粘，救回一子也是后手。

以上两例，均是双方后手官子。

了解了官子的分类，在官子的选择上就了缓急之分。双方先手官子应早早抢收；其次是单方先手官子；最后收的是双方后手官子。

第二节 官子的计算方法

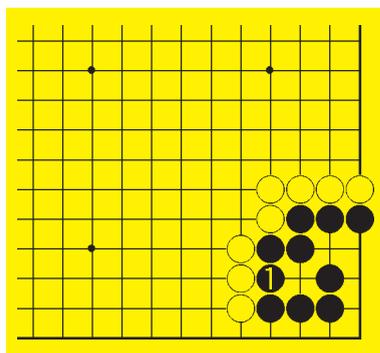
官子价值的计算单位是目。计算方法有两种。

一、出入计算法

出入计算法是以目数的得失结果来计算。

单方目数的增减是出入计算法中最简单的一种，指官子的结果，只关系一方目数的增减。

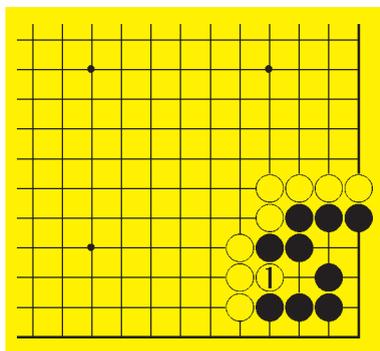
图 5-2-1，黑 1 挡，可以围 1 目空。



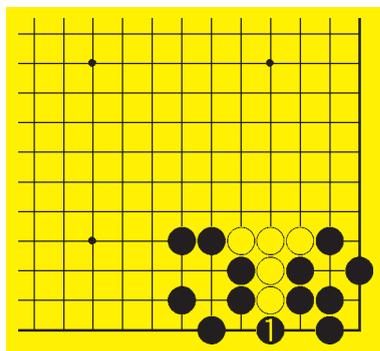
● 图 5-2-1

图 5-2-2，若白方先走，1 位冲，黑棋少围 1 目。这样，双方在 1 位的走法，只关系到黑棋单方地域的增减，只需计算单方目数的增减。这是一个双方后手 1 目棋的官子。

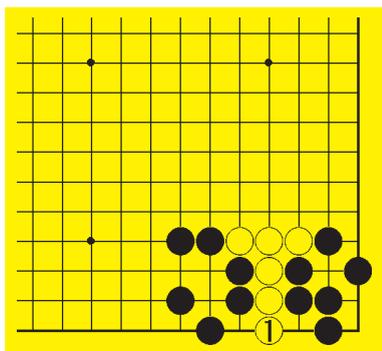
图 5-2-3，黑 1 渡，围得 2 目空。



● 图 5-2-2



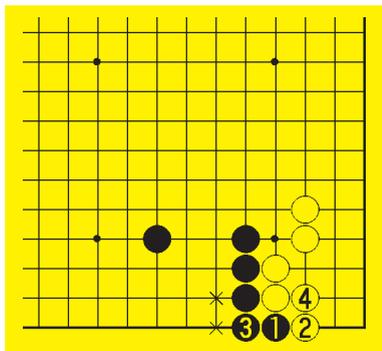
● 图 5-2-3

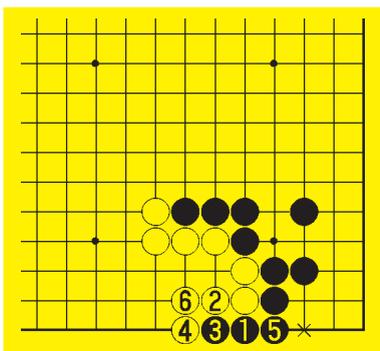


● 图 5-2-4

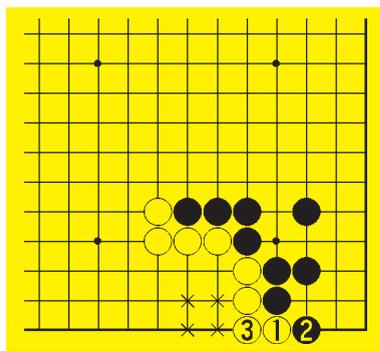
图 5-2-4，白棋若走 1 位，则破了黑棋 2 目。因此，这一官子价值 2 目。

双方目数增减是出入计算法的另一种，指收官的结果，导致一方地域的增加，而另一方地域减少。把增减数目相加，就是这一官子的价值。





● 图 5-2-7



● 图 5-2-8

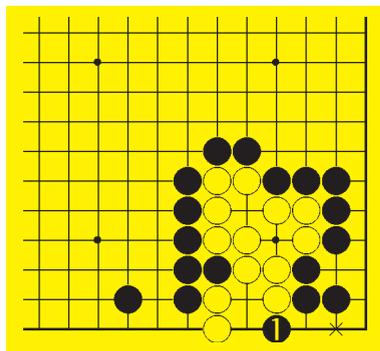
2 挡，白 3 粘。那么这个官子价值多少呢？

如图 5-2-7，黑棋收官，可以先手得到×1 目，图 5-2-8，白棋先走，可以得到图中×4 目，而黑棋少了 1 目。把双方得失相加，这个官子是 5 目。这是一个单方先手 5 目棋的官子。

二、折半计算法

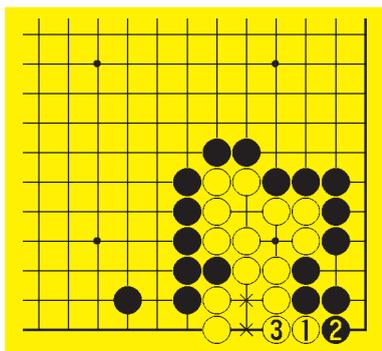
折半计算法主要是用于计算还未走的双方后手官子的价值。由于存在着两种可能（即黑白双方都有可能走到此处官子），因此将出入计算法所得的局部价值再折半计算，作为此处官子的价值。注意：官子的价值与官子实得目数是不同的。

图 5-2-9，黑在 1 位扳是后手官子，得 1 目。

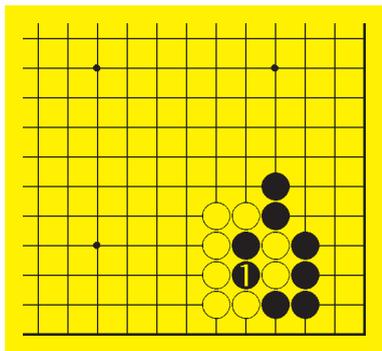


● 图 5-2-9

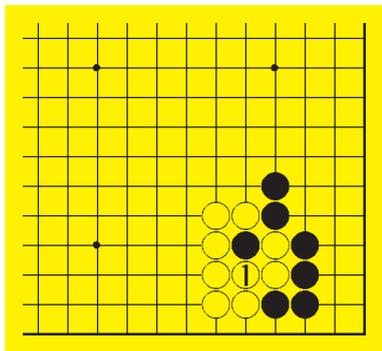
围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



● 图 5-2-10



● 图 5-2-11



● 图 5-2-12

图 5-2-10，白 1、3 扳粘，得 2 目。双方出入共 3 目。因走这处官子要落后手，在有其他官子的情况下双方是不愿走的，所以就暂时拆半计算，算做一目半的价值。

提子的计算：提子后的目数应该是这样计算：提掉对方一子得 1 目（因为下围棋是一次下一颗子，双方在棋盘上放下的棋子数目基本上是一样的。那么吃掉对方一子，对方就少了 1 目棋，也就算你多出 1 目棋），提子后又围得 1 目，加起来是 2 目。

如果提子是后手，则用折半计算方法计算提子的价值。

图 5-2-11，黑 1 提吃白二子，得 4 目。

图 5-2-12，白 1 提子得 2 目，按出入计算法计算，此官子应该是 6 目。由于此例是双方后手官子，所以暂以折半计算，算做 3 目的价值。

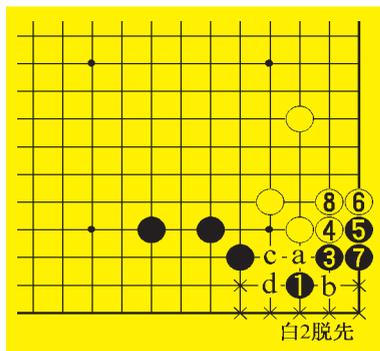
在实战中就是用这两种计算方法计算各处官子的大小。

第三节 收官实例

前面介绍了官子的分类，计算方法及收官次序。下面将各类常见的官子由大到小举例介绍，以便读者对官子的大小及收官手段有进一步的了解。

一、角上的大官子

例 1：图 5-3-1，黑 1 飞是很大的官子。如果白 2 脱先走其他位置，黑 3 尖，5、7 扳粘是先手。以后大致是白 a、黑 b、白 c、黑 d，黑棋围得 7 目角空。

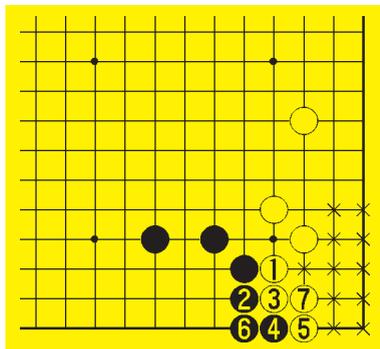


● 图 5-3-1

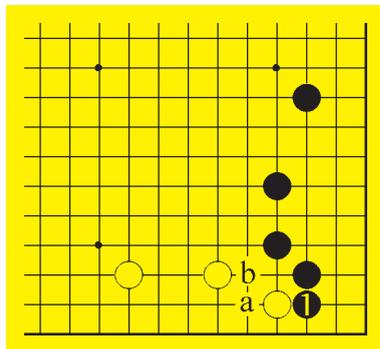
图 5-3-2，白 1 尖顶，角空也很大。黑 2 立，白 3 挡，以后黑 4、6 扳粘是先手。白棋围得 11 目空。

本图与上图相比，双方目数出入是 18 目，因此该官子价值为 18 目。

例 2：图 5-3-3，这是最常见的星位定式的棋形，黑 1 位挡也是价

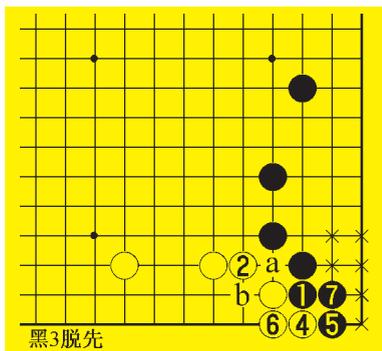


● 图 5-3-2



● 图 5-3-3

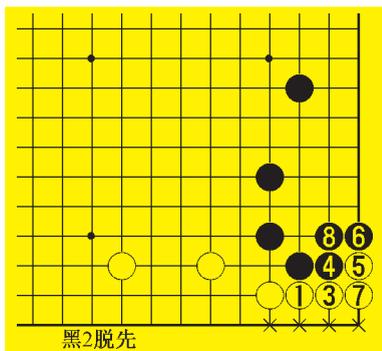
值不菲的大官子。黑 1 挡后，有在 a 位夹吃白一子的手段。但黑 a 位夹或白 b 位补，双方都是后手。



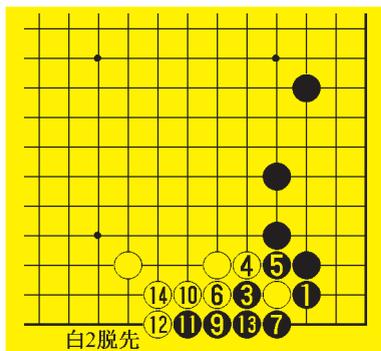
● 图 5-3-4

图 5-3-4，黑 1 挡，白 2 补，黑 3 脱先，白 4、6 扳粘是先后手，因此大致算是白棋的权利。以后黑 a、白 b 定型。黑方围成 6 目空。

图 5-3-5，白 1 爬，黑 2 脱先，白 3 立，至 5、7 扳粘定型。白棋得 4 目。本图与图 5-3-4 的出入是 10 目。



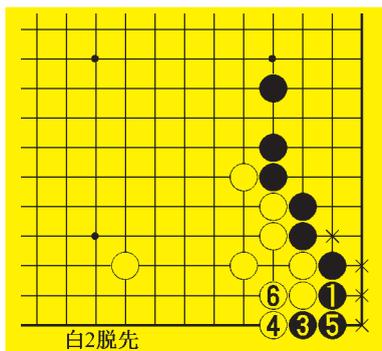
● 图 5-3-5



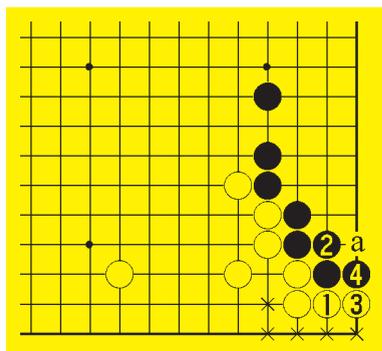
● 图 5-3-6

图 5-3-6，黑 1 立时，白方如脱先，黑 3 夹吃白一子，价值是多少呢？至白 14 结束。本图与图 5-3-4 相比，出入是 12 目。由于是后手官子折半计算为 6 目，加上图 5-3-6 黑 1 挡得到的 10 目，因此，图 5-3-3 的官子价值约 16 目。

例 3：图 5-3-7，这是实战中常见的形状。黑 1 爬是很大的官子。白 2 脱先，黑方一路线先手扳粘。黑棋得 4 目。



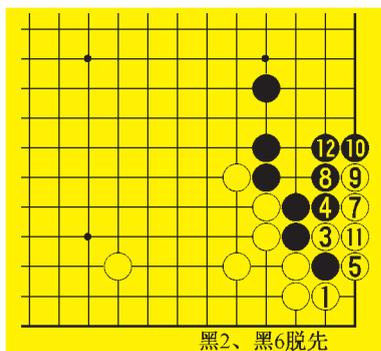
● 图 5-3-7



● 图 5-3-8

图 5-3-8，若白 1 曲收官，黑 2 接，白 3 立是先手，含有 a 位托的手段，黑棋不宜脱先，黑 4 补棋。这样白棋围得 5 目。与图 5-3-7 出入计算，白 1 曲是 9 目的官子。

图 5-3-9，白 1 曲后，若黑 2 脱先，则白 3 吃黑一子。至白 5，黑 6 再次脱先，白 7、9、11 是先手便



● 图 5-3-9

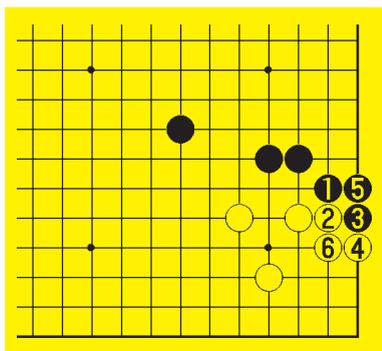
宜，至黑 12 定型。双方局部出入为 10 目。由于是可能出现的后手官子，折半计算为 5 目。图 5-3-8 白 1 得到 9 目，再加上此图的 5 目，此处官子价值 14 目。

以上的大官子往往要计算第二手的利益，若感觉太复杂，只记下这类棋形官子的价值即可。

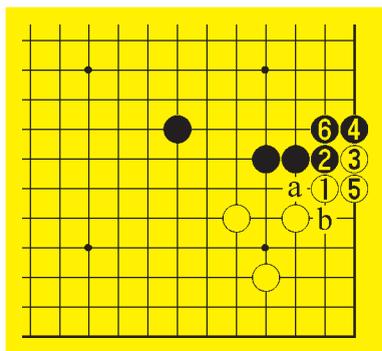
二、二路线上的官子

布局与中盘阶段不受重视的二路线，在官子阶段却是双方争夺的重点。

围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



●图 5-3-10



●图 5-3-11

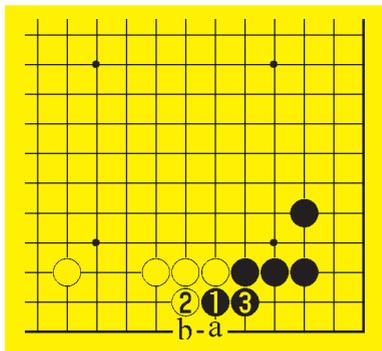
1. 二路线的小尖

图 5-3-10，黑 1 尖，白方一般要在 2 位挡，否则被黑在 6 位跳进白空，白棋损失太大。以后黑 3、5 先手扳粘，围得 3 目。

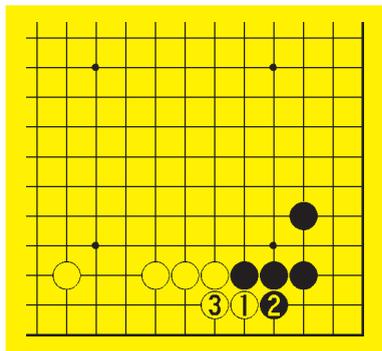
图 5-3-11，若白 1 尖，再 3、5 先手扳粘。以后黑 a、白 b 定型，白方围得 3 目。本图与图 5-3-10 的出入加起来是 6 目。这个二路线小尖的官子是 6 目。另外，这个官子最诱人之处在于它是双方先手官子。

2. 二路线的扳粘

图 5-3-12，黑 1、3 扳粘，以后大致是黑 a、白 b，黑得 3 目，图 5-3-13，白 1、3 扳粘，也得 3 目，出入计算，此处官子为双方后手 6 目。



●图 5-3-12

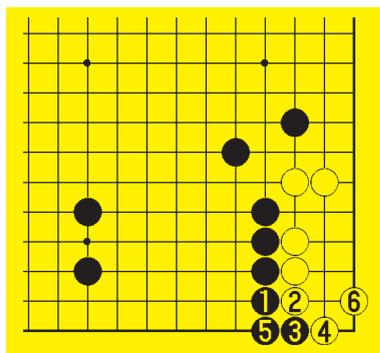


●图 5-3-13

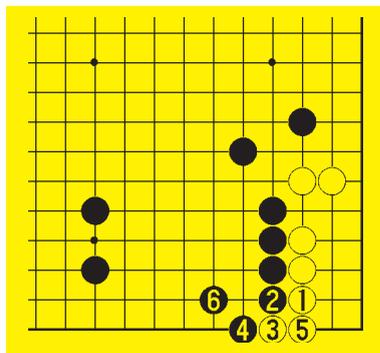
3. 二路线的立

图 5-3-14，这是星定式后的棋形。黑 1 立是常用的争先手法，然后再 3、5 先手扳粘，黑棋得 2 目。

图 5-3-15，白先收官，也是走 1 位立争先。再走 3、5 扳粘，白也是得 2 目。本图与图 5-3-14 的走法是双方先手 4 目。



● 图 5-3-14



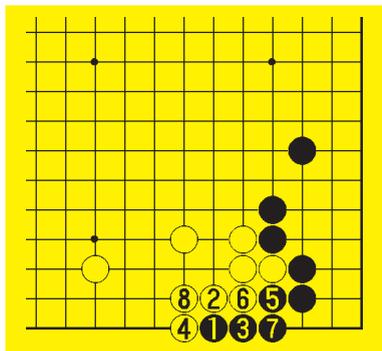
● 图 5-3-15

三、一路线上的官子

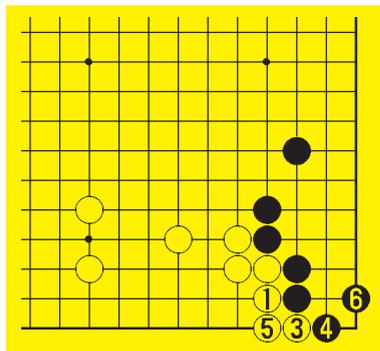
1. 一路线大飞伸腿

大飞伸腿：图 5-3-16，黑 1 大飞进入白空，称为“大伸腿”。对付大伸腿，白 2 尖是正确的走法。黑 3 退至白 8，双方定型，黑棋围得 3 目。

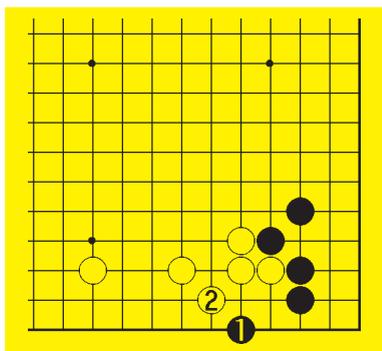
图 5-3-17，白方收官，在 1 位挡，防止黑棋的大伸腿，黑 2 脱先，白 3、5 扳粘一般算是白棋的权利。白棋围得 6 目。双方出入共 9 目。对



● 图 5-3-16



● 图 5-3-17



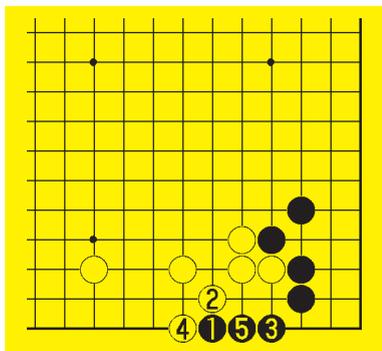
●图 5-3-18

于黑棋，是先手 9 目棋的官子。而对于白棋则 9 目的逆官子。

2. 一路线小飞伸腿

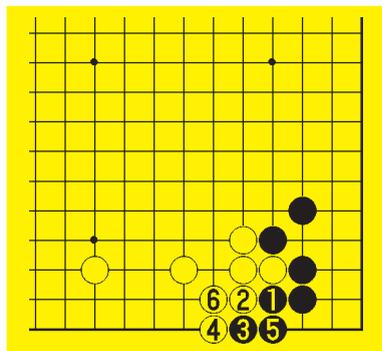
在一路线收官时，有时不适合大飞伸腿，要采用小飞伸腿。

图 5-3-18，小飞伸腿是此形的正确下法。白 2 小尖应，黑棋得到先手。



●图 5-3-19

图 5-3-19，此形若黑 1 大飞伸腿，至黑 5，黑棋虽多破白 1 目，但落后手。

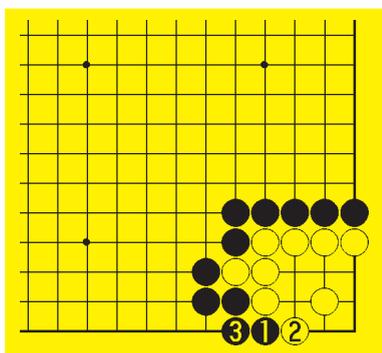


●图 5-3-20

图 5-3-20，黑 1 拐是另一种正确的收官方法，白 2 挡，黑 3、5 扳粘，结果与图 5-3-18 完全一样。

3. 一路线扳粘

图 5-3-21，黑 1 扳是一路线



●图 5-3-21

收官的基本手法。白2挡，黑3粘。黑棋得1目。

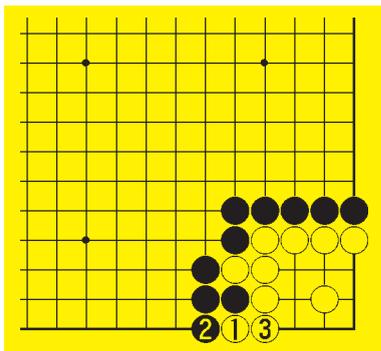
图5-3-22，白棋先走，1、3扳粘。白棋围1目。双方出入共2目，这是双方后手2目的官子。

4. 一路线的尖

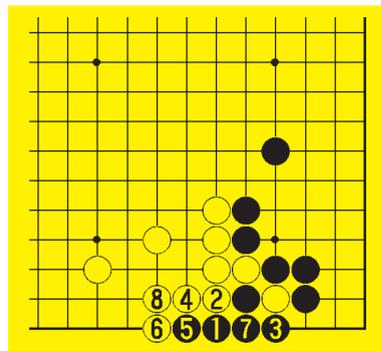
图5-3-23，黑1尖，是收官的好棋。白2、黑3，此形白打劫不利，只能在4位退。这样，黑5可以再进一路。

图5-3-24，若黑1只是普通的爬，被白2挡后，黑不能a位扳，若黑在a位扳，白b挡，黑a子连不回家。与图5-3-23比，黑少破白空2目。

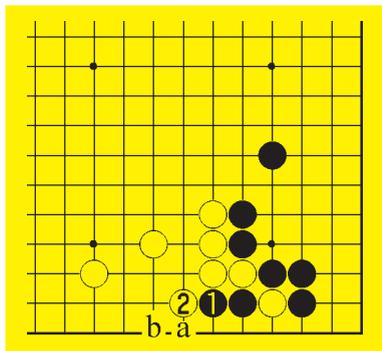
图5-3-25，白方先收官，在1位跳，好棋。黑2冲，黑4提子，白棋先手。



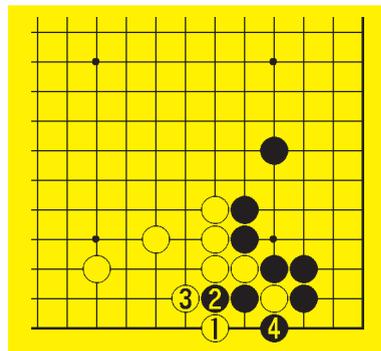
● 图5-3-22



● 图5-3-23

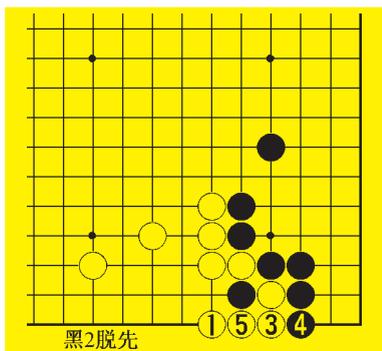


● 图5-3-24

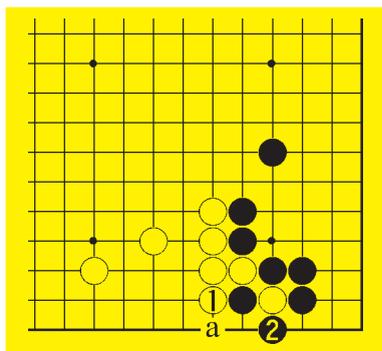


● 图5-3-25

围棋一点通
WEIQI YI DIAN TONG



● 图 5-3-26



● 图 5-3-27

图 5-3-26，白 1 跳，若黑棋脱先，白 3 立吃掉黑一子。与图 5-3-25 比较黑棋少 3 目、白棋多 5 目，这是个后手 8 目的官子。

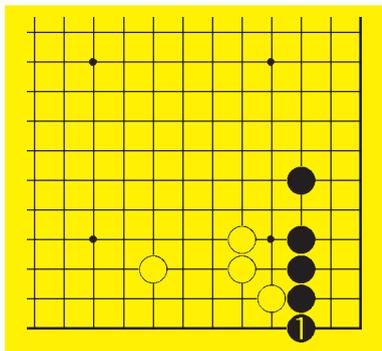
图 5-3-27，白 1 如果打吃，不好。黑 2 提子，白若在 a 位立，是后手。若脱先，以后黑棋在 a 位扳，走出图 5-3-23 的结果，白棋多损失 2 目。

5. 一路线的立

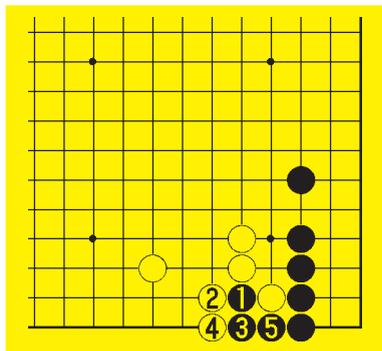
一路线的立多半是埋伏有第二步利益的手段。

图 5-3-28，黑 1 位立是正确的收官手段。

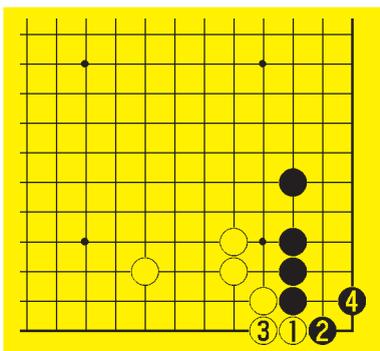
图 5-3-29，白棋脱先，黑 1 嵌入，至黑 5，黑棋可得 4 目。



● 图 5-3-28

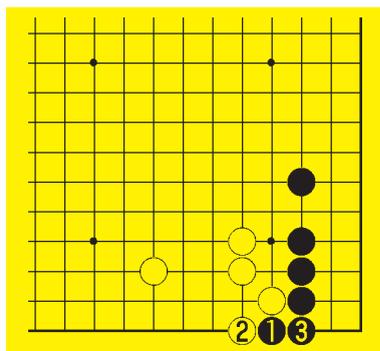


● 图 5-3-29



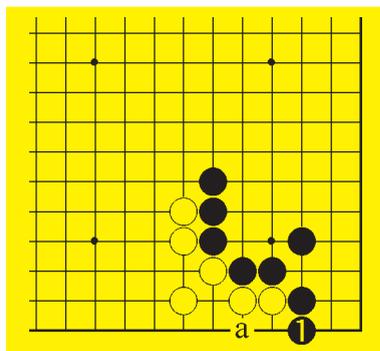
● 图 5-3-30

图 5-3-30，若白 1、3 先手扳粘，与图 5-3-29 比较，黑棋少 2 目，白棋得 3 目。这是单方先手 5 目的官子。



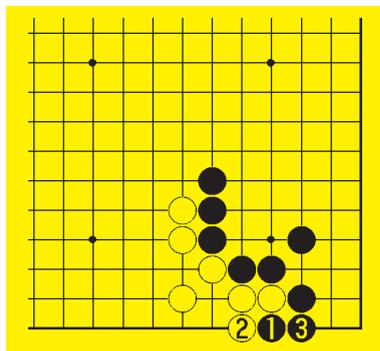
● 图 5-3-31

图 5-3-31，如果黑只是 1、3 扳粘，结果与图 5-3-29 相比，少破白 2 目。按折半计算，黑方少破 1 目。



● 图 5-3-32

图 5-3-32，黑 1 位立，逆收白棋的先手官子。以后还有 a 位夹的手段。与白在 1 位先手扳粘，双方出入 4 目。因此，黑 1 是逆收官子 4 目。



● 图 5-3-33

图 5-3-33，若黑 1、3 扳粘，黑棋的损失，按折半计算是 1 目。

四、最后收的小官子

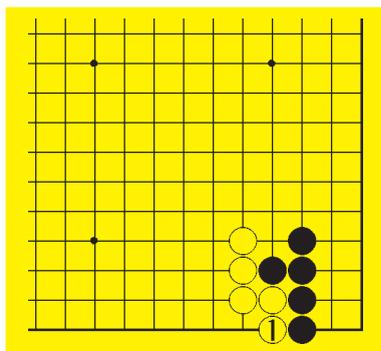
双官：只有一目的官子称为“双官”。

图 5-3-34，白 1 挡围 1 目。

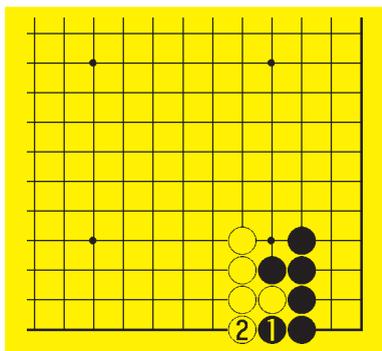
图 5-3-35，黑 1 冲，白 2 挡，白棋损失 1 目。这是一个双官。

单官：没有围空的官子称为“单官”，它是所有官子中最后才收的最小的官子。

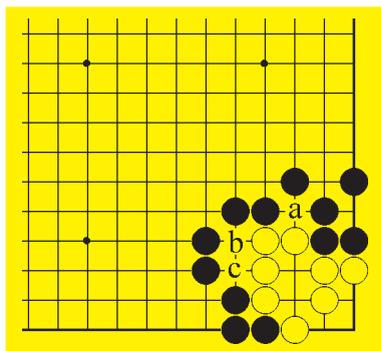
图 5-3-36，a、b、c 三个官子均是单官，因为收这类官子，本身并未围空。



● 图 5-3-34



● 图 5-3-35



● 图 5-3-36



参考书目

1. 中国围棋队撰写. 围棋电视教程. 北京: 中国广播电视出版社, 1987
2. 大竹英雄. 加强布局之道. 北京: 华夏出版社, 1987
3. 坂田荣男. 围棋中盘技巧. 成都: 成都棋苑, 1985
4. 杨晋华, 王群. 收官指南. 上海: 上海文化出版社, 1991