

围棋定式浅说

(初级读物)



成都棋苑

目 录

第一部分	星定式 (1—238图)	1
第二部分	小目定式 (239—308图)	41
第三部分	高目定式 (309—330图)	53
第四部分	目外定式 (331—352图)	57
第五部分	三三定式 (353—362图)	61

《成都棋苑》围棋丛刊·6·

围 棋 定 式 浅 说

成都业余棋校编写 杜君果执笔

四川省期刊登记证第 069 号

编 辑 出 版：《成都棋苑》编辑委员会 **发 行：**四川省新华书店
(成都东风路二段208号 邮政编码：610016)

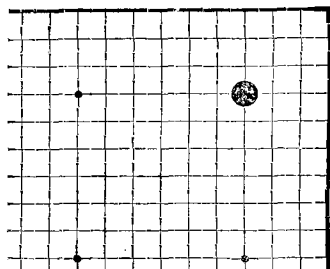
印 刷：成都印刷一厂 **发 售：**全国各地新华书店

1982年11月第2版 1982年11月成都第2次印刷 代 号：川棋(82)2-5

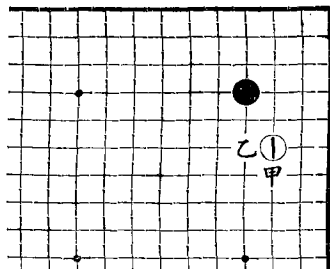
责任编辑：陈克忠 封面设计：罗成伦 定 价：0.25元

第一部分 星 定 式

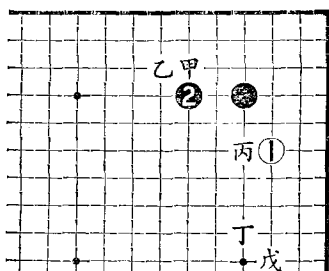
(1—238图)



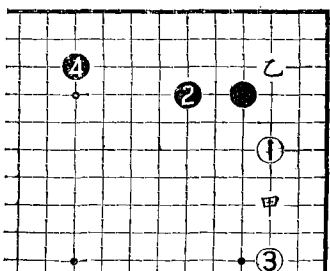
(1) 星的特点 占星位是以取势为主，不是单纯的占角。它的位置高低适合，具有灵活多变等特点，在近代对局中，为大家所喜用。



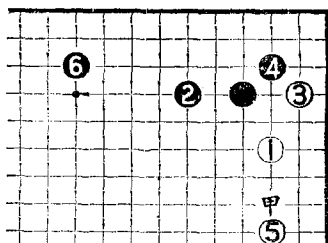
(2) 挂角 对付星位，白1挂是常用的一种分角手段。甲或乙位的挂也是有的，可以根据情况灵活使用。



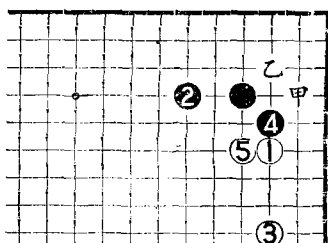
(3) 种种应法 对白1的挂，黑2一间关是最常见的应法。此外还有：甲位小飞、乙位大飞、丙位靠压以及丁、戊位的夹攻等。



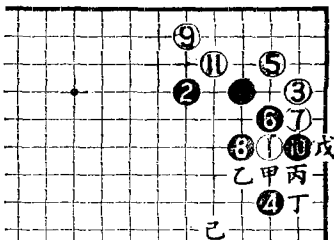
(4) 双方的好点 黑2一间关，白3拆三是正着。黑4也是好点。白拆三后，黑如甲位打入，白一般在乙位点“三三”进行转换。



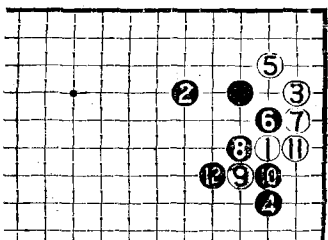
(5) 常见型 白3与黑4交换后，白5只能拆二。如果照上图拆三，黑在甲位打入，白就失去4位点角求转换的机会，白笨重不利。



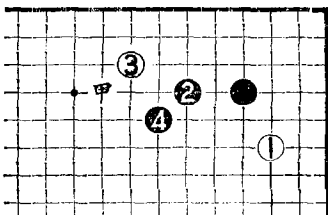
(6) 白不满 未作白甲、黑乙的交换以前，白3先拆二，被黑4顶后，白就感到配置不理想。如果拆三，白正是“立二拆三”的好形。



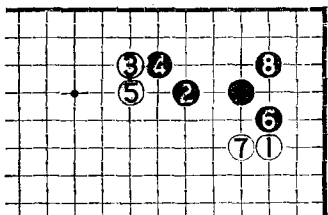
(7) 反夹 黑4反夹，是准备取外势作战，白11止告一段落。以后，白1如从甲位逃，经黑乙、白丙、黑丁、白戊、黑己，黑势更大。



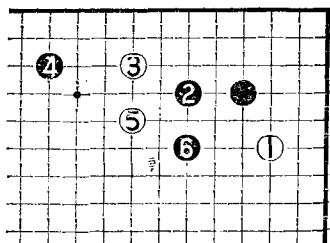
(8) 注意征子 黑4反夹时，要考虑以后黑12能够征吃白9为前提，如不能征吃，让白9活动出去，对黑不利。



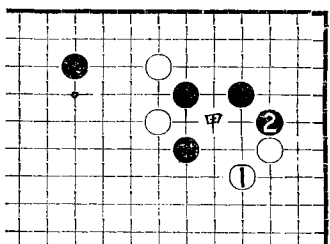
(9) 黑4坚实 白3挂，也是常见的走法。对白3，黑4小尖，先把“头”伸出去，下一步在甲位飞压正是好点。



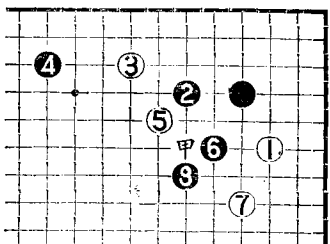
(10) 黑应法错误 对白3，黑以4、6、8应付，违背了占星位以取势为主的本意，结果花了五手棋守角，徒使白的势力两面都加强了。



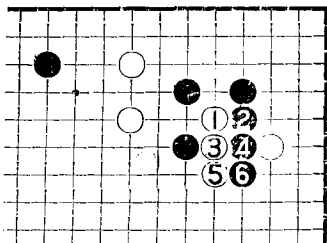
(11) 以攻为守 黑如左上方有势力，当白3挂时，黑4夹击是一种以攻为守的战法。白5关，黑6也关，把白断开。这样，黑就主动了。



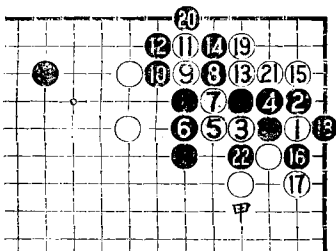
(13) 白1尖的对策 白1尖，瞄着甲位的断，黑的对策是2位尖顶，白如用强断黑，结果如下图：



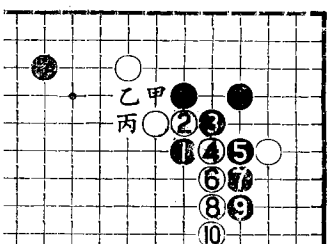
(15) 黑缓 对白5飞，黑6飞出不好。这样，白7又飞，黑8只好尖，这是黑步调稍缓之型，黑6这着棋，还是甲位跳好。



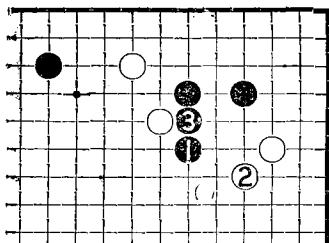
(12) 不怕觑断 白1如觑断，黑以2、4、6冲出，吃去白右边一子相当大，白决不愿意这样的结果。所以对白1的觑断，黑毫不害怕。



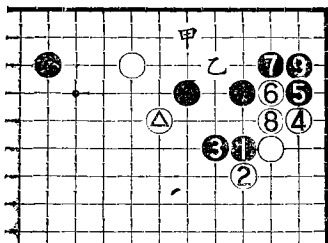
(14) 白无理 白7冲、9断无理。到22止，白被滚吃。白21如在甲位补，黑当然就在21位冲。



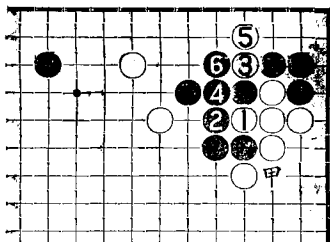
(16) 黑不怕冲断 黑1跳，白如2、4冲断，黑以5、7、9收边，实利相当大。以后，黑甲、白乙、黑丙的打断是很严厉的。



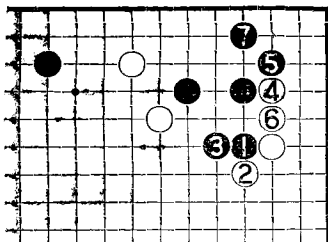
(17) 黑正应 白2尖，是准备下一手在3位冲。这时，黑坚实地在3位接上是正应。白左边二子由于靠近黑1、3这道坚壁而显得薄弱。



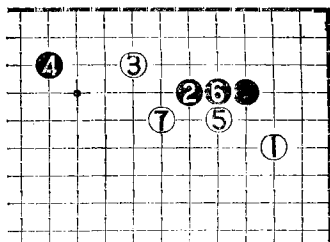
(18) 黑1靠压 对白△飞，黑1靠压也是正应。白8时，黑9接是有关双方根据地的要着。以后，白如甲位飞，黑在乙位上就安定了。



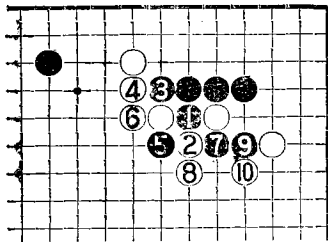
(19) 白恶 接上图：白1冲是恶手。白5立时，黑6紧气好。这样，不仅白二子被吃，而且白1撞紧气，留下甲位的断，对白不利。



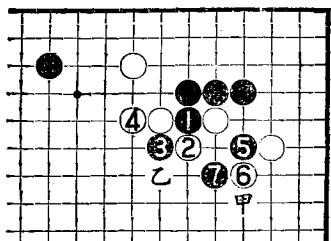
(20) 黑7是“形” 白4托靠也是有的。白6时，黑7反虎是“形”，它有效地取得了根据地，以后，黑可对左右白棋进行攻击。



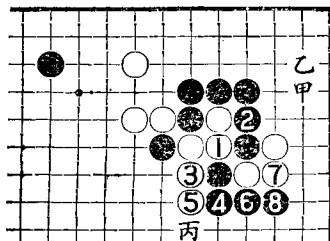
(21) 白的圈套 白5觑、7封，是一种圈套。如果黑方应错，便可将黑角封锁。



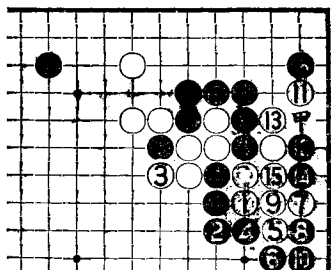
(22) 黑中计 黑1冲，白2挡，都是正着。黑3冲、7断确是俗手。到10止，黑角被白封锁。



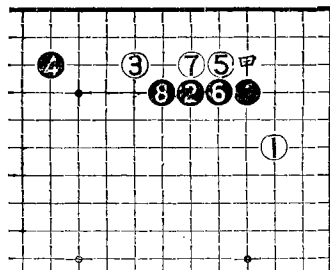
(23) 突破封锁 黑3空断好, 白4只好退。这时, 黑以5压、7扳, 是突破封锁的好手段。白如甲位长, 黑就在乙位长。



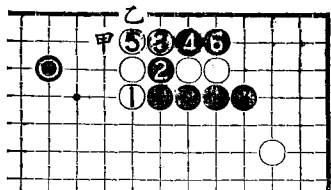
(24) 黑有利 接上图: 白1如接, 到8止, 势所必然。以下, 白如甲位飞, 黑就在乙位挡住。黑还有两位扳的先手, 所以认为黑有利。



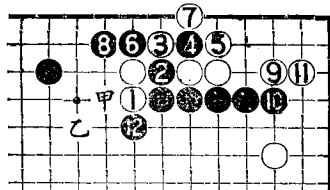
(25) 白崩溃 上图白5如改在本图1位长, 到16止, 白崩溃。黑12夹, 是相当要紧之着, 如在13位冲, 经白甲、黑12、白14, 成功。



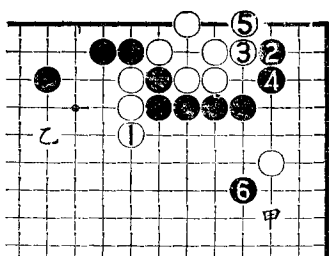
(26) 黑8是要点 白5从下面觑, 黑6硬接好。白7退时, 黑8长是有关双方形势消涨的要点。黑8如在甲位挡, 白占8位成为好形。



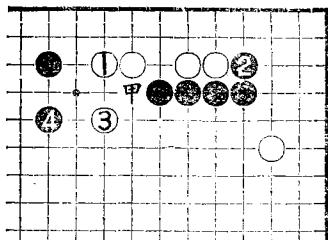
(27) 黑好 对上图黑8, 白1如长, 到黑6吃住白二子相当大。黑4如在5位断, 经白甲、黑4、白乙开了花, 对●子影响增大了。



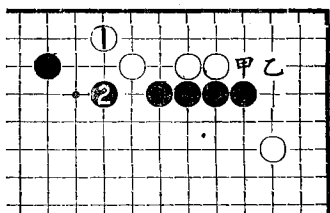
(28) 黑厚实 白5如从这边打, 黑6打、8退是当然的。白9、11如取实利, 则黑12吃白二子很厚实。此后, 白如甲位逃, 黑就在乙位枷住。



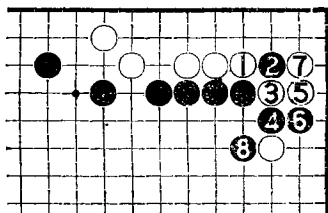
(29) 黑优势 上图白9如改在本图1位长，黑2、4先手得利后，再在6位飞攻次序好。以后，白如甲位跳，黑就在乙位关起攻击白三子。



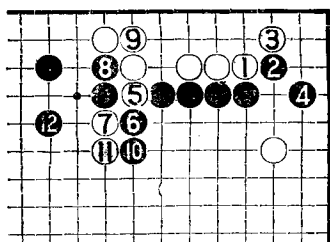
(30) 黑充分 白1不在甲位长，也有如图并的。黑2马上挡角好。白3关，黑4也关。这样，白1、3等子还处于不安状态。



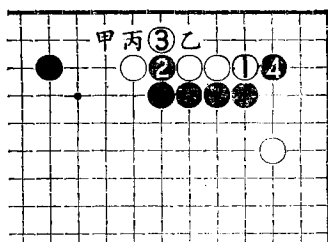
(31) 黑2关封好 白1尖，也是有的。黑2关封正是好点。以后，白如甲位长，黑当然毫不退让地在乙位扳住，其变化如下图：



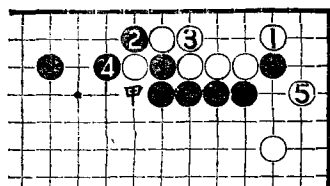
(32) 黑厚壮 白1长，黑2扳是要点。白3如断，则黑毫不吝惜地在4、6立下，弃去黑2一子，然后在8位虎补，整顿厚壮的外势。



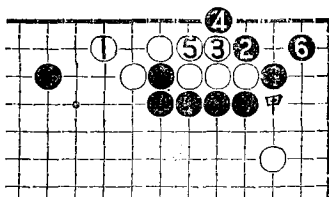
(33) 黑4虎好 白3如扳，黑4虎是“形”的要点。这时，白5、7冲断，黑8先手利后，再在10、12整形，黑优势。



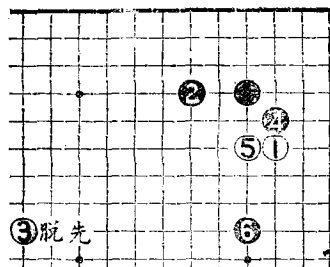
(34) 两个断点 白1不在甲位尖而先长，黑2冲、4扳是当然之着。至此，就出现乙、丙两个断点。白棋怎样走呢？请看下图：



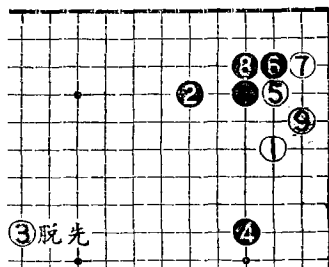
(35) 黑好 接上图：白1如扳，黑就2断、4征。白5飞渡，虽嫌位置偏低，但也是好点。以后，黑干脆在甲位扳掉白一子，姿态甚好。



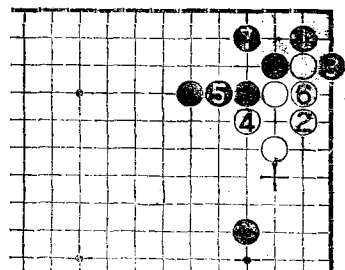
(36) 黑安定 白1如虎，黑以2、4、6在角部建立了根据地。由于黑6虎后，白在甲位的断点也不存在了。



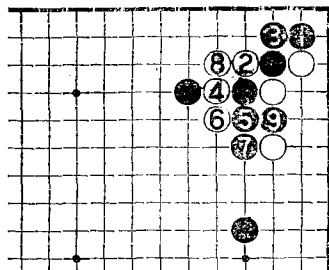
(37) 白脱先黑攻击 对黑2的一间关，白如脱先，黑4尖顶夺取白棋根据地，然后在6位夹攻，是强有力的手段。



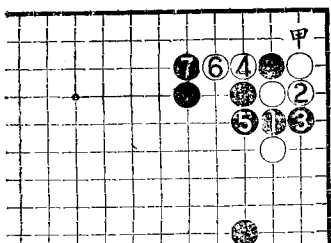
(38) 简明型 黑4不顶而先夹攻也是有的。白5托时，黑6扳、8接是简明的应法。此形虽让白进角安定，但黑得先手可占其他大场。



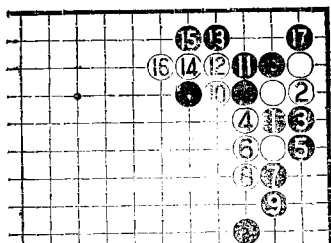
(39) 黑1上扳 上图黑8如在本图1位扳，也是常用的手段。白4虎，黑5接坚实。到7止，黑形好。



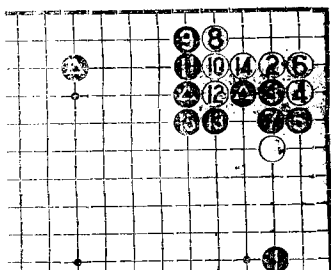
(40) 黑有利 黑1扳，白2如在这边打吃，以下进行到黑9冲，是黑有利的局面。



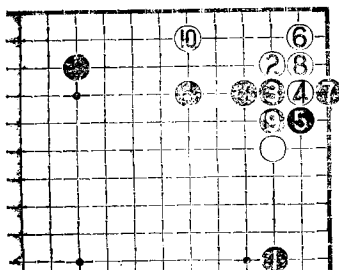
(41) 黑厚实 黑1不在甲位扳, 也有从这边打吃的。白4断, 黑5接好。到7止, 黑厚实。



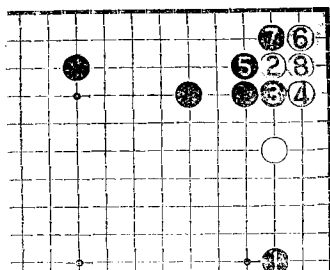
(42) 黑大利 白4如从这边断, 黑5曲是当然之着。到17止, 黑实利很大。



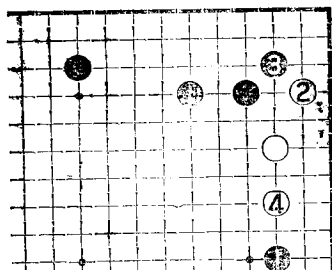
(43) 白点“三三” 黑以△配置作背景在1位夹击时, 白2点“三三”是很多的。到15止, 黑厚壮。



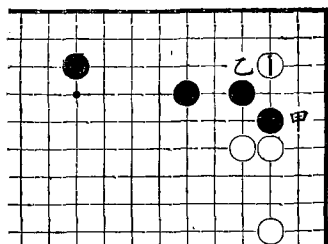
(44) 白6虎 白6不接而虎, 目的在于得到10位多飞出一路, 这也是常见之型。



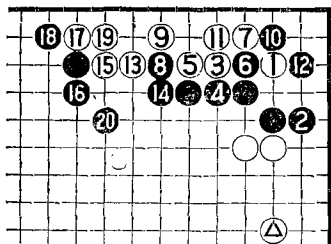
(45) 黑取先手 黑5从这边挡, 看来有些违背黑1夹的方针。但为了争取先手, 还是可以这么下的。



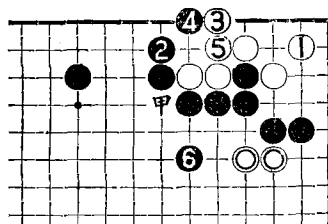
(46) 白不满 对黑1的夹击, 白2与黑3交换后, 再走4位拆一也是有的, 但总有不满之感。



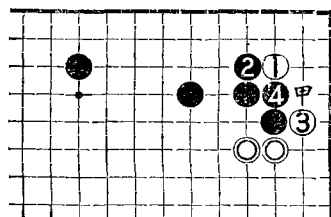
(47) 要慎重 在这种形势下，白1点“三三”，黑的应法：一是甲位遮断；二是乙位退让一步，容白甲位扳。甲、乙位的选择要慎重。



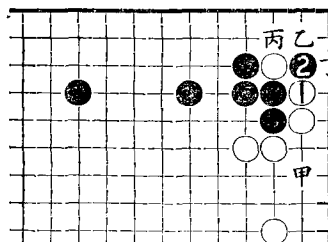
(48) 积极战斗 在△子的下方有黑势时，黑2下立展开战斗是积极的下法。到20止，黑取得了外势，对△一队能收攻逼之效。



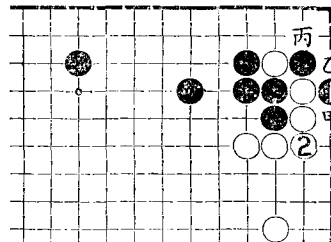
(49) 白1守角 上图白9改在本图1位守角顾全实利，也是有的。黑6关跳好，既可攻击白△一队，又有效地护了甲位的断。



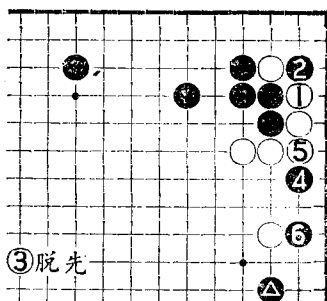
(50) 让步型 黑2这边挡，是在3位下立对白△一队的攻击无望的情况下才这样走的。黑4以后，白是否在甲位爬，要根据情况而定。



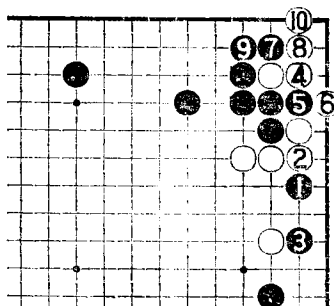
(51) 交换的时机 白右边已强化，不怕黑甲觑，则白1和黑2的交换是恰当的。交换以后，残留有白乙、黑丙、白丁的官子便宜。



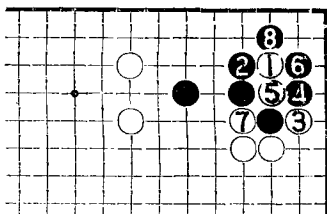
(52) 白2稍损 黑1扳，白2接稍损。白2应在甲位挡，黑如乙位接，白2接，黑后手。黑为了争取先手，最好在丙位长退，让白提一子。



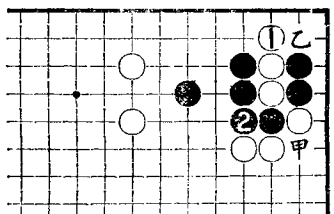
(53) 白受攻 由于黑△子的存在, 白1和黑2交换后, 白3如脱先, 便产生了黑4、6夺白根据地的手段。这样, 白就处于受攻的地位。



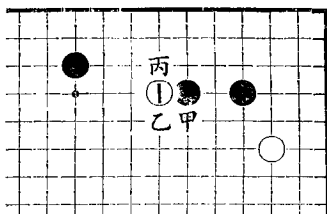
(54) 角上有一眼 不作上图白1和黑2的交换, 本图黑1断, 白2接, 黑3托时, 白从4到10在角上做一眼, 黑就无法攻白了。



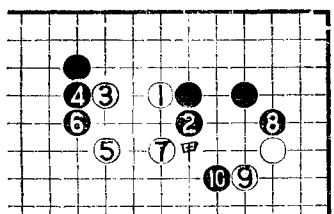
(55) 确保眼位 在周围白棋强大的情况下, 黑多采取4扳、6退、8渡的走法。这样, 可确保眼位。



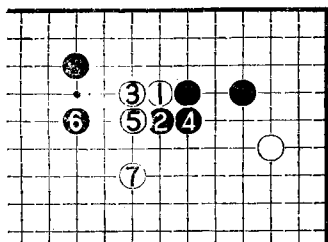
(56) 白失败 上图白7如改在本图1位长, 黑2接后, 留下甲、乙两处要点, 黑必占其一, 白即失败。



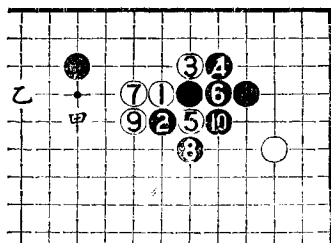
(57) 白1靠 如图配置, 白1靠是让子棋中常见的手段。黑的应法: 一般有甲、乙、丙三处, 可根据情况灵活选用。



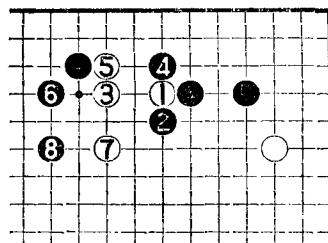
(58) 黑2上立 白3、5、7步调轻快。黑6是要点, 决不容许白在此处虎成好形。以下黑8、10的走法是防止白在甲位封锁。



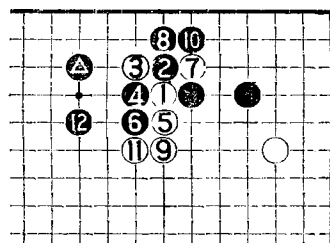
(59) 黑2上扳 从黑2上扳到白7关出，是变化的一例。此形的好坏要看左上方是谁的势力而定。如是黑势就是黑好；是白势就是白好。



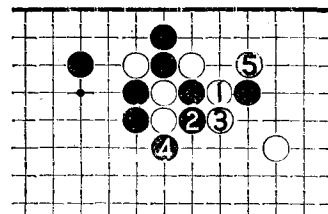
(60) 白3反扳 从白3反扳到黑10提一子，似乎是必然的结果。其好坏也要看左上方的情况来决定。以后，白如甲位镇，黑就乙位飞。



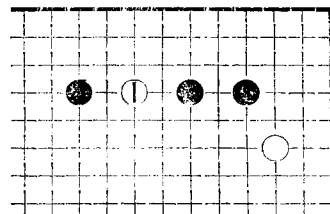
(61) 黑充分 白3跳的走法也是有的，但不见好。黑4打吃干净。以下至黑8，白仅仅阻止了左右黑棋的联络，而黑确更显得充分。



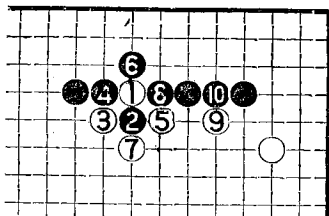
(62) 黑2下扳 当白左边有势力时，黑2下扳也是一策。白5、黑6都是正着。以下至黑12，白先手加强了外势，黑也使②子得到联络。



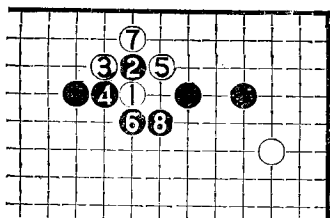
(63) 白不利 上图白9改在本图1位打，双方进行至白5止，白不利，这是因为黑4提白二子威力相当大；而且白角也还不太干净。



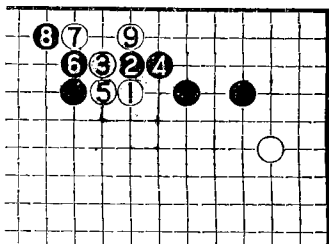
(64) 打入的对策 在这种棋形下，白1的打入，也是让子棋中经常遇到的。对白1，黑切不可草率。究竟如何应付呢？请看下图：



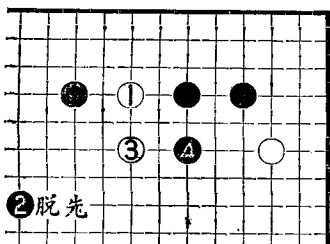
(65) 白开花 对白1的打入，黑2上压不好。白7提一子很大。如果黑棋有外势，这种走法当然也可以考虑。



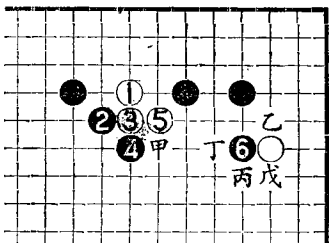
(66) 黑损 对白1，黑2下托也不好。白7提一子后，黑在边上的实利，遭到极大的破坏，很难在中腹取得足以补偿的实利。



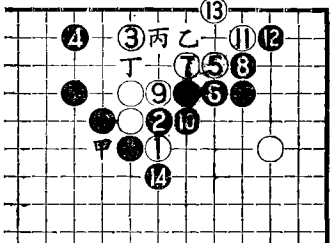
(67) 黑恶 白3扳时，黑4退是大恶手。以下至白9，黑被左右分裂，边与角难成空了。



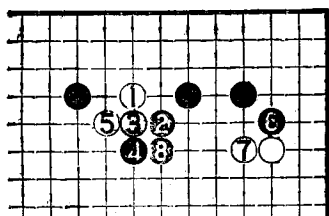
(68) 黑脱先 对白1，黑2脱先也无妨。白在此并没有什么了不起的后续手段。白3关，黑4也关。



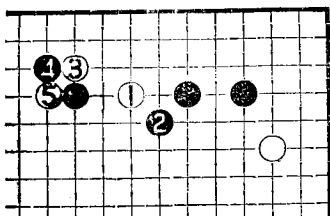
(69) 缠绕战术 黑2尖、4扳好，使白5成为愚形。黑6压出是缠绕战术。此后，白如甲位长，黑乙位挡实利很大；白如丙位扳，黑丁位长后，留有甲、戊两个要点，黑总能占得其一。



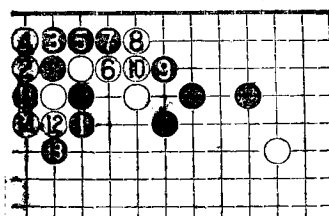
(70) 黑外势厚壮 上图白5不愿走成愚形，而如本图1位扳，到14止，黑外势厚壮。黑14在甲位粘也是一策。黑甲粘后，白如脱先，经黑乙、白丙、黑丁，可先手吃掉白三子。



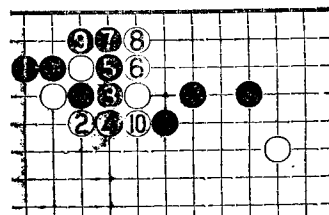
(71) 黑稍好 黑2从这边尖也是有的。黑4扳，同样使白5成为愚形。黑6尖顶先手得利后，再在8位粘上，这是黑稍好的局面。



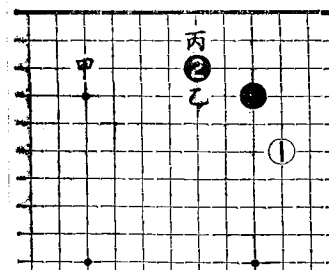
(72) 白腾挪 对黑2的尖，白以3托、5断走成“红十字”进行腾挪。对此，黑按“红十字”原则，应先长一方，究竟向哪一方长好呢？

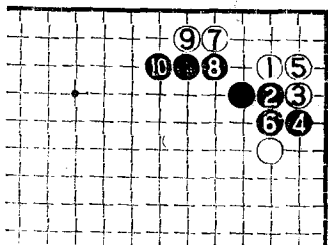


(73) 白失败 征子对黑有利，黑1上长好。以下至白14时，黑长出11一子。这样，不是征吃三子，就是吃掉下边2、4两子，白即失败。

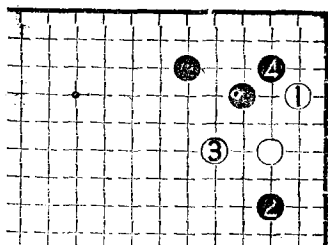


(74) 黑被滚打 黑1长的方向错误。白2、4、6、8滚打后，再在10位粘上，白就取得了与外界广泛联络，黑也就没有制白的手段了。

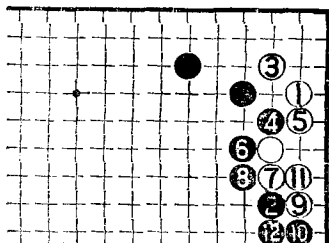




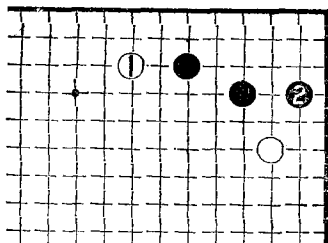
(77) 点“三三” 由于小飞较窄，一般都不点“三三”。本图从白1点入到黑10长，黑优势。如果外围有白势，点“三三”还是可以的。



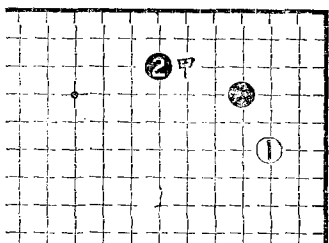
(78) 夹击 在黑棋外势较好的情况下，对白1飞，黑2夹击是强有力的手段。白3关时，黑4尖又是有关双方根据地的要点。



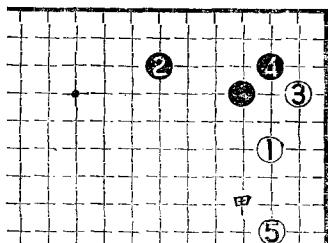
(79) 白不利 白3尖，是谋取实利的走法。黑4以下到12粘上，黑外势甚厚，白不利。



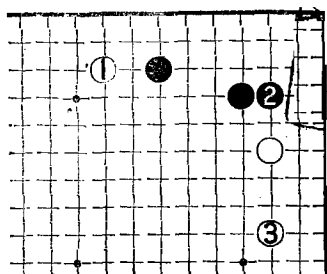
(80) 坚守角部 白1如从上边拦逼，黑2关下坚守角部实利是正着。以后可待机攻击附近白的弱棋。



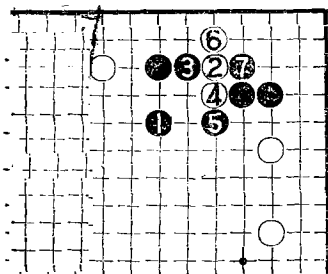
(81) 古来的通法 对白1，黑2大飞应，是古来的通法。它比甲位小飞便于向上边发展，但由于间隔较宽，白方可在角部采取种种手段。



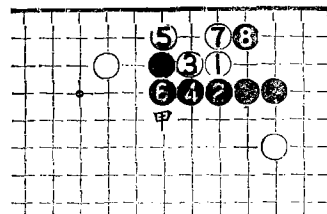
(82) 常型 对黑2的大飞应，白以3飞、5拆是常型。根据右边配置情况，白5也有走在甲位的。白3飞时，黑4尖是要点。



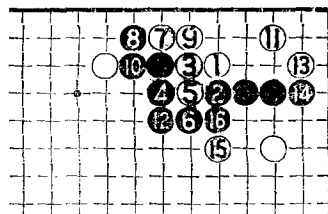
(83) 立玉柱 白1从上边拦击，黑2立下，叫做“立玉柱”，是攻防的要点。白3如放置不着，以后黑在3的方面任何一点夹击都是严厉的。



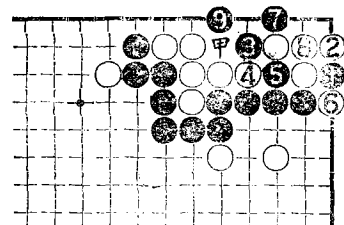
(84) 白无计可施 玉柱守角以后，黑1再关补，可使角部完成大约十五目左右的地域。黑1关补后，白2如打入，到了止，白无计可施。



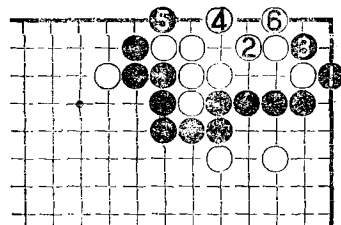
(85) 简明型 玉柱守角以后，不作甲位的关补，白投入黑角是可能的。本图白1投入后，黑采取简明的应法可以安全。



(86) 积极战法 黑4上立，阻止白棋联络，是一种积极的战法。以下至黑16粘，虽然白角活了，但还遗留有问题。请看下图：



(87) 留有劫 黑1扳，白2挡，黑3跨是要点。到9止，成劫。白6如在8位接，经黑9、白甲、黑7，仍成劫。



(88) 黑有利 黑1扳时，白2不挡而退，以下至白6做成两只眼当然可活，但这样活了也只有两目棋，显然黑有利。