



# 棋形与 子力效率

倪林强 编著

上海科学技术出版社

围棋步步高

# 棋形与子力效率

倪林强 编著

上海科学技术出版社

## 内 容 提 要

本书为有一定基础的围棋爱好者而编写。作者针对业余棋手往往嗜好厮杀而忽略棋形,以及如何避免对局中出现愚形和俗手,提高子力效率等实际问题作了精辟的分析,并通过大量实例介绍了对局中各阶段的整形技巧。相信读者在了解棋形的重要意义与作用后,一定会发现自己的棋力已登上一个崭新的台阶。

## 图书在版编目(CIP)数据

棋形与子力效率/倪林强编著. —上海: 上海科学技术出版社, 2002.2  
(围棋步步高)  
ISBN 7-5323-6215-9

I. 棋... II. 倪... III. 围棋—对局(棋类运动)  
IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 004035 号

上海科学技术出版社出版发行

(上海瑞金二路 450 号 邮政编码 200020)

上海书刊印刷有限公司印刷 新华书店上海发行所经销

2002 年 2 月第 1 版 2002 年 2 月第 1 次印刷

开本 850×1168 1/32 印张 10.25 字数 269 千

印数 1—6 000 定价: 19.80 元

本书如有缺页、错装或坏损等严重质量问题,  
请向本社出版科联系调换

## 出版说明

在我国,围棋与足球一样已成了最火爆、参与者众多的体育运动。为使围棋爱好者少走弯路,及时了解一些新定式与变化,掌握各种应对技巧,迅速提高棋国,我们特邀请了原国家围棋队、上海围棋队的专业七段棋手,1986年第二届“新秀杯”围棋赛冠军,1987年第六届全国运动会围棋赛冠军(上海队)成员,1988年“振动杯”围棋赛冠军倪林强编写了本套“围棋步步高”丛书,以飨读者。

众所周知,围棋入门容易提高难,尤其是棋力有了一定基础后再要有明显提高就更难。本丛书用大量实例,深入浅出地分析爱好者易犯的错误,并指出正确的行棋方法。从而改变爱好者对弈时只追求厮杀的痛快而忽视棋形及子力效率等问题,建立与培养起良好的全局观。使爱好者在对弈时能达到神游全局、意在子先的境界。

“围棋步步高”丛书一套六册:《实战中的星变化》、《棋形与子力效率》、《形势判断和作战》、《布局的全盘构思》、《侵消打入的技巧》、《死活破确的诀窍》。六本书的内容包括了一局棋全过程中定式变化、全局构思、形势判断、手筋、死活等内容。相信爱好者认真读后,对棋力的提高可以起到事半功倍的效果,这也是我们编写这套丛书的最大心愿。

# 前 言

在具有一定水平的围棋爱好者中,绝大多数棋手只能体会对杀中的乐趣,而不能理解棋形的重要性。可以说使用“蛮力”是这一层次棋手的通病。有没有一种实用的、类似于“四两拨千斤”的技巧?答案是肯定的,这就是正确处理好实战中的“棋形”。

棋手只有真正理解了棋形的重要性,才能在各个局部的实战中率先占据有利的位置。理解、掌握了棋形的重要性后,读者就能在实战中很好地判断局部得失、优劣,以及正着与谷手的区别,这是提高子力效率的捷径,也是提高棋力的重要一环。爱好者在学棋的过程中,如果能自始至终都对保持良好的棋形有充分的认识,就能沿着一条光明的正道前进,起到事半功倍的效能。当然,实战中如果不分青红皂白过分强调棋形的完美无缺,也会陷入教条,从而失去局部作战的主动,这是实战中的大忌。

了解了“棋形”的真正意义和作用,你就会发现自己已进入了一个崭新的天地,棋力也会有快速的提高。

倪林毅

2001年6月

# 目 录

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 第一章 子力的效率·····     | 1   |
| 第一节 子与棋形的关系·····   | 1   |
| 第二节 愚形和俗手 ·····    | 11  |
| 第三节 避免愚形和俗手 ·····  | 39  |
| 第二章 序盘阶段的棋形 ·····  | 57  |
| 第一节 定式中的棋形 ·····   | 57  |
| 第二节 围地的棋形和效率 ····· | 75  |
| 第三章 中盘阶段的棋形 ·····  | 92  |
| 第一节 补断的技巧 ·····    | 92  |
| 第二节 出头的技巧·····     | 125 |
| 第三节 整形的技巧·····     | 152 |
| 第四节 攻击中的棋形·····    | 179 |
| 第五节 防守中的棋形·····    | 216 |
| 第四章 手筋、官子与棋形 ····· | 251 |
| 第五章 实战中的棋形·····    | 282 |

# 第一章 子力的效率

棋形是指某一局部由双方不同子力所构成的特殊形状，其中包括双方正常的棋形，漂亮、飘逸的棋形，以及由一些子凝聚成笨重、呆滞的愚形，等等。

棋形的舒展与否，将直接关系到这一局部最终利益的得失。

## 第一节 子与棋形的关系

大家知道，围棋的实战过程，就是由黑白双方的各个子所形成的不同棋形共同组成的。

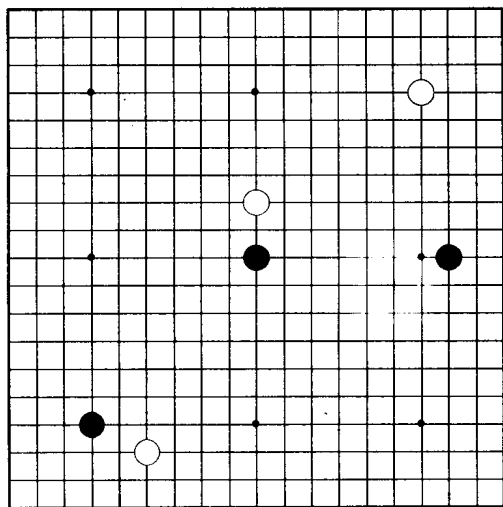


图 1

**图 1** 黑棋在角、边及中腹各有一子,由于它们暂时处于孤立的状态之中,因此,没有什么漂亮或者笨重的棋形之分。

类似图 1 的现象只有在棋局伊始的时候才能见到,是相当特殊的例子。一般而言,随着棋局的进展,只要双方互有接触,或者开始扩张的时候,就会形成各式各样的具体的棋形。可以说,棋形的问题是棋局一开始就有的,并伴随着棋局的终了而结束。

**图 2** 本图是图 1 的延续,双方同样有三个组成部分。

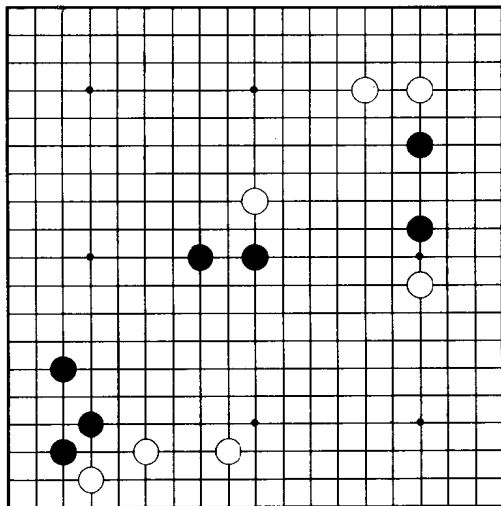


图 2

首先看左下角的棋形。双方在此均已获得了安定,且棋形舒展,是常见的定式,该棋形定型的结果为两分。

其次是右边。黑棋在边上拆二后,已获得了一定的根据地,但由于被白棋上下紧逼后,或多或少将受到白棋的攻击或牵制,而最终的优劣则需根据实战中的定型来判断。

最后,是中腹的问题。黑白双方在此均没有明确的根据地,必须根据周围子力的配置,才能最终判断优劣。

图 1 与图 2 是最简单的子与棋形的关系。为了加深大家对基

本棋形的理解,以下逐步作详细的介绍。

一般而言,当棋局初始的时候,并不需要明确的根据地,只要确保棋形的完整、良好就行了。

**图 3** 黑棋占据小目后,黑 1 小飞守角,是相当理想的棋形,黑棋不仅守住了角地,还可伺机向两翼 A、B 位扩张,这是常识性的守角着点。当然,黑棋如果改于 C 位守角,也是充分可行的着点。

**图 4** 黑 1 尖,是最坚实的守角着点。本图黑棋虽然同样也可择机向两翼 A、B 位开拆,但速度相当迟缓,棋形略显重复。因此,对于本图的下法,黑棋不能满意。

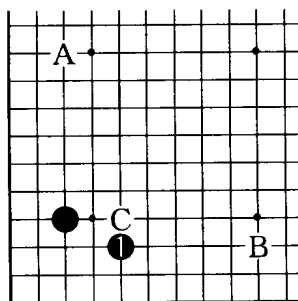


图 3

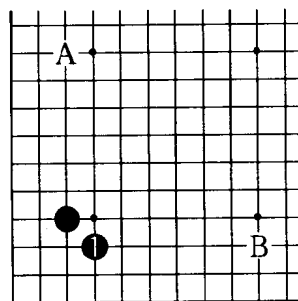
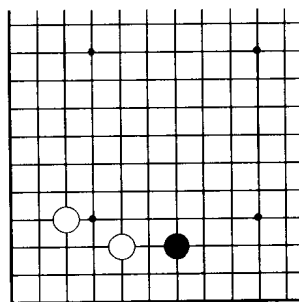


图 4

**基本图 1** 右下角白棋为无忧角,黑棋应如何发展?



基本图 1

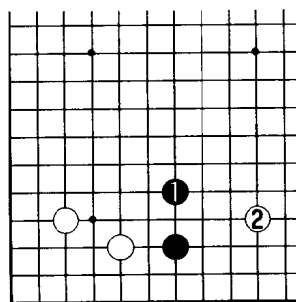


图 5

**图 5** 右下角双方子力是二比一，白棋已明确取得了角地，而黑棋还没有明确的根据地。因此确保基本的根据地，是黑棋的当务之急。黑 1 跳，虽有加强一子的作用，但被白 2 夹击后，两个黑棋已无法立即获取基本的生存空间，这是黑棋相当被动的局面。

**图 6** 黑 1 拆二，先获取安定所需的根据地，可以说是必然的一手，有了这手棋后，边上两个黑子所形成的棋形结构完整，是双方正常的定型。黑 1 如于 A 位大飞，也是获取根据地的下法。与低拆不同的是，本图的下法更加注重势力向中腹和下方的发展，是特定棋形下的选择。

**图 7** 黑 1 跳，仅仅只是拆一，棋形就显得相当局促了，被白

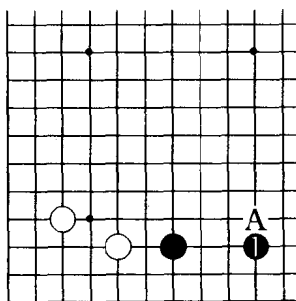


图 6

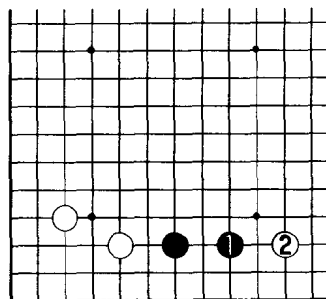


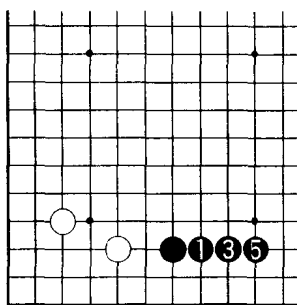
图 7

2 紧逼后，黑棋不能确保有效的根据地，这是黑棋效率非常低下的定型，黑棋委屈。

**图 8** 黑 1 并，仅是最坚实的连接方法。白 2、4 脱先后，至黑 5，黑棋前后共花了三手棋，才达到图 6 的效果，黑棋的低效率是显而易见的。这充分说明了子力分布与棋形之间的关系。

**图 9** 此外，黑 1 非常笨重地并时，被白 2 夹击后，两个黑子由于缺乏足够的间距而显得相当局促，根本无法取得实质性的根据地，黑棋失败。

实战中下出图 8、图 9 的棋形，那肯定是刚刚学棋的爱好者才会犯的低级错误。保持正常的间距，是确保子力效率的基本原理，只有这样，才能保证局部的两分定型。



白②④脱先

图 8

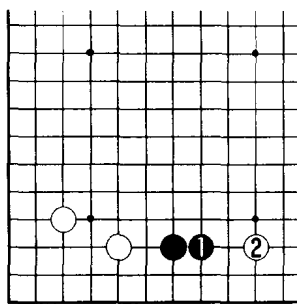


图 9

**图 10** 黑棋在边上仅有单个子力时,黑 1 拆三是不恰当的,被白 2 位打入后,左右两子均需处理,黑被动。图中白 2 如直接于 A 位拦逼,经黑 B 位飞补后,黑棋虽然高低相互配合而显得棋形生动,但毕竟在此多花了一手,在绝大多数情况下,均是黑棋略感不满的结果。

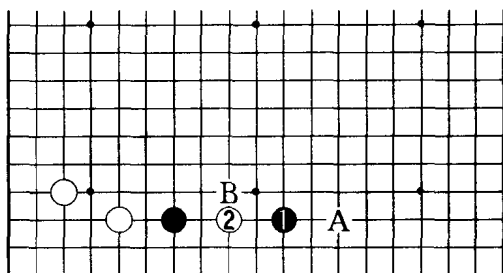


图 10

**图 11** 黑 1 拆四,则其中的间距更大,被白 2 打入后,黑 3、白 4 互跳,黑棋无法取得有效的生存空间,至此,白棋已掌握了局部作战的主动权。

由此可见,在棋局初始阶段,开拆的大小必须正确,联络的棋形必须保持完整。开拆太小,棋形重复、效率低下;太大则棋形薄弱、欲速不达。正确理解每个子力的作用和棋形的厚薄,是取得最佳效率的根本保证。

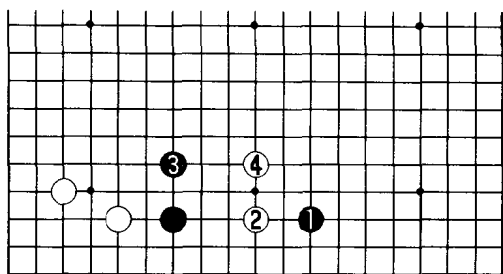


图 11

**图 12** 黑棋补断,防止▲两子棋筋被吃是显而易见的当务之急,但不同的方法所取得的效果将有天壤之别。

**图 13** 黑 1 贴紧白棋,虽然已将棋筋连回,但被白 2 打后,黑 3 只得接,至白 4 飞补后,一团黑子已成凝形,效率低下。反观白棋却已通过先手之利,得到了整形。这是黑棋最差的结果。

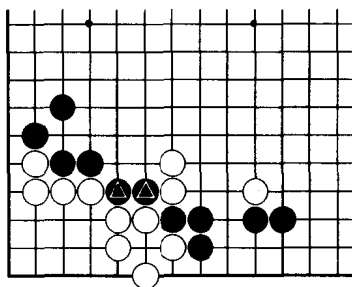


图 12

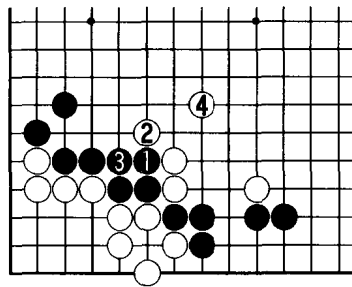


图 13

类似图 13 的黑棋棋形,我们称之为“三角愚形”。一般而言,愚形的效率低下,是实战中必须极力避免的形状,是取胜的真正大敌。

如果爱好者只会以如此的方法补棋,那仅仅是初学者而已,得多多学习。

**图 14** 黑 1 虎补,是一般场合下常用的补棋方法,但在现在的情况下,也不是正确的连接方法。这是因为,白 2 尖顶是此时的

绝对先手。黑3接后,黑棋的棋形仍不很充分,并且白棋在外围多一子对以后处理中腹两子,将有直接的、非常明显的帮助。

**图 15** 黑1单接,是最直接的连接方式。其优点是彻底地获得了连接,并防止了白棋在此的任何利用,其结果已明显优于图15和图16。但由于棋形相当呆板,因此也不是这个局部的正解。

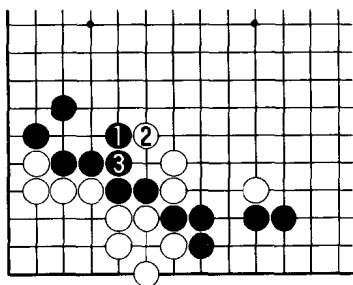


图 14

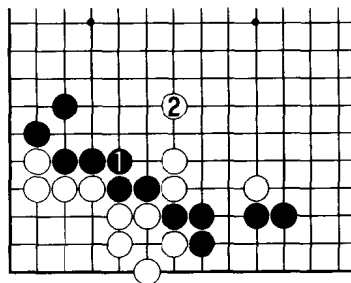


图 15

**图 16** 黑1跳,是堂堂正正的连接方法。黑棋在补断的同时,既保持了自身棋形的完整,并对几个白子产生了极大的威胁,是这个局部的正解。白2压,至黑5长,黑棋已通过对白棋施加的压力,在左边取得了巨大的收获。

如果读者能非常熟练地按本图的下法补棋,那已具备了基本的棋形意识,同时也具备了相当的棋力。

**基本图 2** 这是白棋点角后的常见棋形。黑棋如何选择正确的补棋方法,将直接关系到势力的形成和其后效果的发挥。

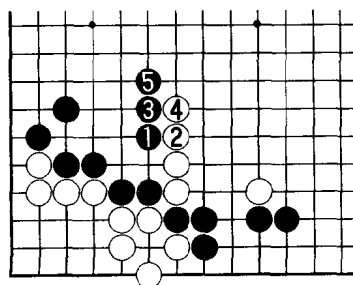
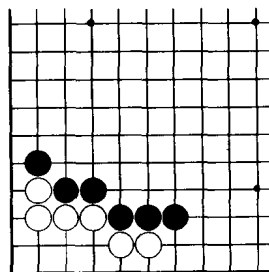


图 16



基本图 2

**图 17** 黑 1 虎，是正确的补棋方法，形成了非常厚实的棋形。之后，白棋仅有 A 位点、黑 B 位接的先手便宜，但这无关黑棋势力的正常发挥。

**图 18** 黑 1 单接，是这个局部相当呆滞的下法。其后一旦被白棋在 A 位紧逼后，一团黑棋缺乏明显的眼位，已根本谈不上势力的有效发挥，黑棋失败。

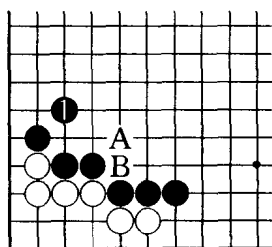


图 17

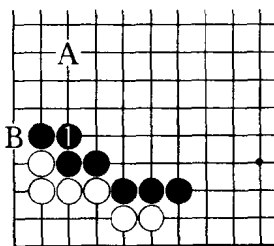


图 18

图 18 的补棋方法既不能有效获取优美的、理想的棋形，在官子方面由于白棋留有 B 位的先手扳接，也是黑棋明显亏损的结果，对此应引以为戒。

**图 19** 黑 1 在上边虎，虽然保持了上方棋形的完整，但在左边则留下了明显的缺陷。之后，白棋 A 位夹，就是相当严厉的阻击手段。黑棋 B 位立，虽然能阻止白棋的渡过，但白 C 位跳、黑 D 位接后，由于白棋在左边白白多出了两子，这对黑棋发展左边产生了极大的障碍，黑棋失败。

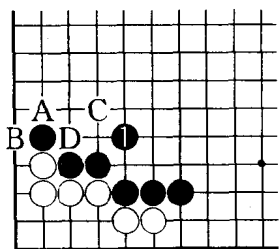


图 19

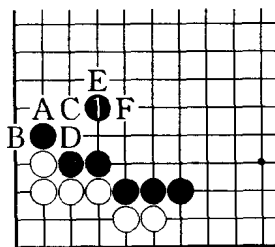


图 20

**图 20** 黑 1 跳,也不是正确的着点。白棋在 A 位夹后,黑棋 B 位阻渡,白 C 位顶至黑 F 位长后,白棋已为侵消左边黑棋的势力埋下了伏笔,其结果黑棋明显不利。

**图 21** 黑 1 小飞,虽然也有暂时补断的作用,但由于棋形松散,白棋留有 A 位夹和 B 位断的手段,其结果黑棋明显不利。

类似于图 18 至图 21 的补棋方法,既无法取得坚实棋形,又损官子,是实战中的大忌。

**基本图 3** 黑棋只有发现棋形的急所,才能有效地利用四个死子,取得最大限度的官子便宜。

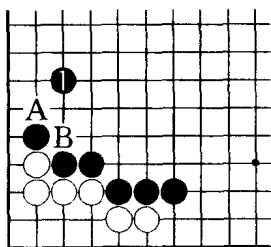
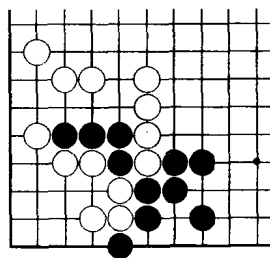


图 21



基本图 3

**图 22** 黑 1 爬,是最普通的收官方法,被白 2 打后,黑 3 只得接,至白 4 接后,白棋已完全守住了角地,黑棋所得甚少,黑棋失败。

**图 23** 黑 1 直接断,是错误的下法。对此,白 2 是冷静应对的好手,黑 3 虽然能打吃一子,但被白 4 拐打后,边上的黑棋显然无法做活,入侵的黑子悉数被歼。

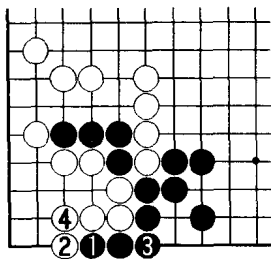


图 22

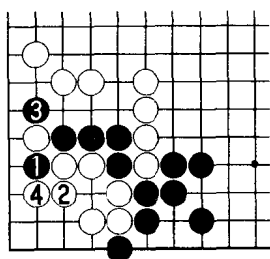
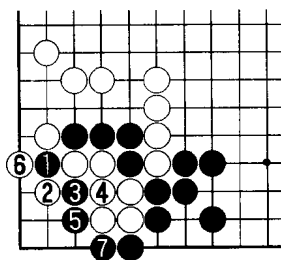


图 23

**图 24** 黑 1 断时, 白 2 立即抱吃一子, 是错误的应对, 经黑 3 断打、白 4 接后, 以下至白 8 粘, 黑棋取得了明显的收益, 但仍不是正解。

**图 25** 黑 1 顶, 是此时棋形的急所。由于黑棋已有效地紧住了边上三个白子的气, 白 2 只得虎补, 方能确保自身的安全。黑 3、白 4 后, 黑棋已达到了先手破白角地的目的, 这是黑棋最佳的结果。



⑧ = ①

图 24

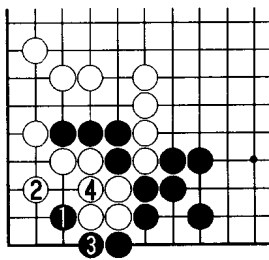


图 25

图 25 中白 2 虎, 也是棋形的要点。白棋只有下这一点, 才能避免角地的进一步受损。

**图 26** 黑 1 顶时, 白 2 如强行拐, 白棋虽然能阻止黑棋的渡过, 但被黑 3 顶后, 白棋已无法兼顾 A、B 两个断点, 至此黑棋大获全胜。

从以上数图中不难发现, 棋形是发挥子力效率的基础, 只有取得、保持理想的棋形, 才能最大限度地获取局部利益, 也只有这样, 才能为胜利提供基本的保障。

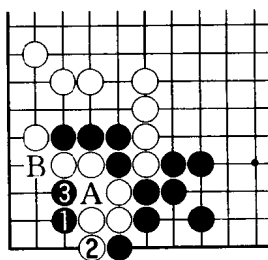


图 26

因此, 实战的时候除了要学会一般的判断外, 还必须时刻留意棋形的完美与否, 这是保证局部不吃亏的最基本的条件, 希望读者在看了本书后能立刻做起。

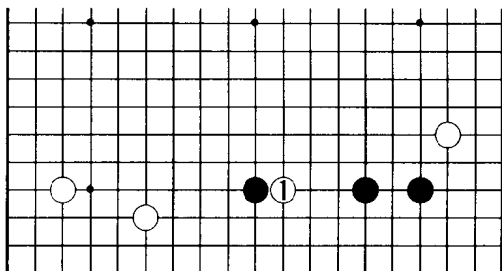
## 第二节 愚形和俗手

愚形和俗手，是发挥子力效率的大敌。爱好者只有在实战中有效地避免愚形和俗手，才能取得局部满意的结果。

本节的内容仅仅涉及一些常见的愚形和俗手，希望读者在学习了本节的内容后，能在实战中真正地避免犯错。

### 一、愚 形

**基本图 1** 白 1 直接靠入黑阵，是相当无理的下法，黑棋面对如此下法，又该如何应对？



基本图 1

**图 1** 黑 1 飞，仅是着重于右下角利益的应对，被白 2 挺出后，黑棋左右已无法取得完整的联络。黑 3 扳、白 4 拐后，黑▲一子

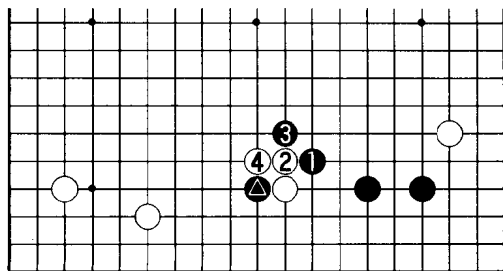


图 1