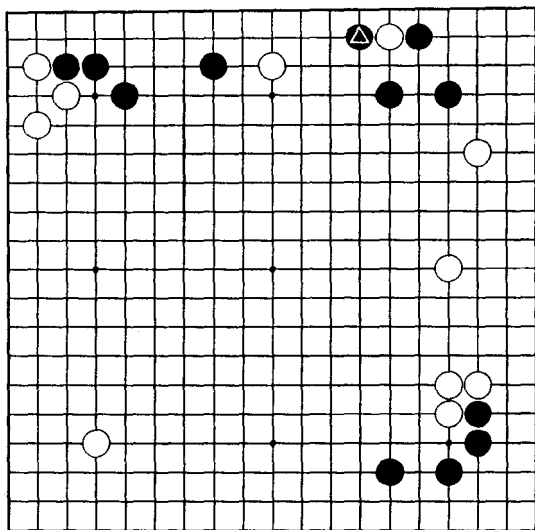


第1章

定式和新手

角部的变化是无穷的，所谓定式，就是我们从先前名人高手在角部经过许多研究走出来的诸种棋形中选择出来的具体走法。但是，定式并非一成不变，随着围棋艺术的发展，也会吐故纳新。于是许多热心研究定式的定式博士应运而生。

话又说回来，不管你记住了多少定式，若忘记了被下出来时的基本形，便失去了意义。角部定式成立与否，须视周边的情况而定。当然，仅就角部利益而言，也有所谓定式本身的优劣之分，但这不能作为选择运用定式的根据，因为定式运用正确与否，还取决于尚未形成的周边环境。仅就在这一章里主要讲授本人下出的新手，即当时的最佳着手。这些新手新着法，若无冲破定式框子的思想是下不出来的。




弃子（白先）

黑 加藤正夫

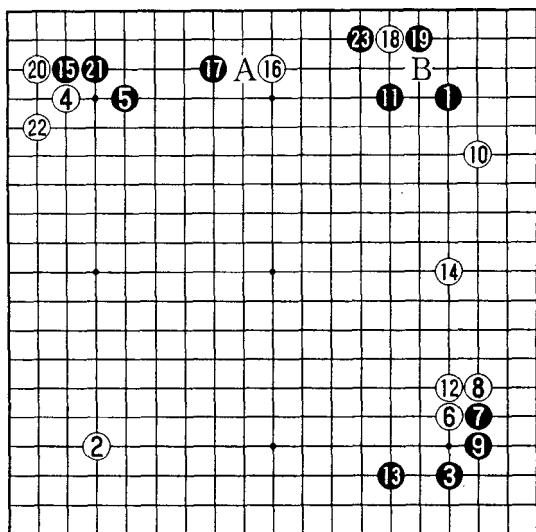
白 藤泽秀行

请大家注意上边的战斗。

黑  夹，将白棋一子吃掉了。

边的黑棋子数多，虽有重复之嫌，但若把白两个子都吃进去了，仍属大优势。我觉得，或许将没有根基的白棋赶往中央，会是很充分吧。

白采取弃子术将会是有效的。



实战图 (1—23)

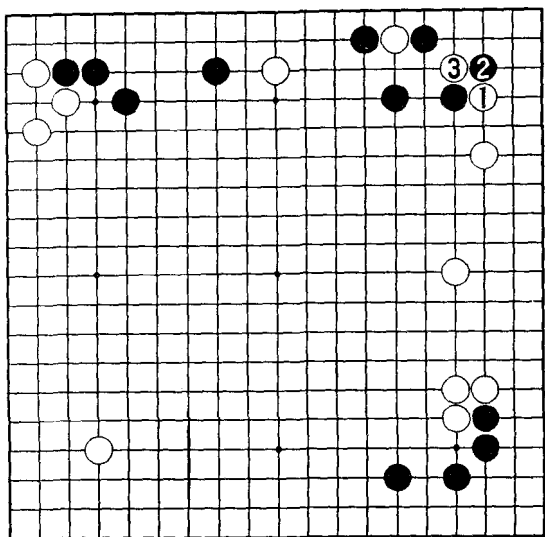
有效的利用

从白 10 挂至白 14 拆，白在右边最大限度地发挥了子效，而黑走回了 15，也没有不满。

白 16 若走 20 位，则黑走 21 位，白再走 22 位的话，黑便在 17 位拆，将是兼顾左右的好点。

针对黑 17 的攻击，白 18 飞，先在角上利用一下。

黑 19 靠，虽属最强之手，但仍留有白 13 位的反击，弈至黑 23 夹，黑形有稍稍被利之嫌。



秀行的下一手白 1、3

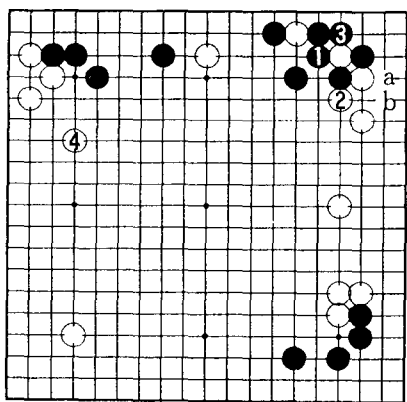
分歧点

白 1 托，黑 2 扳，白 3 扭断是手筋。

回过头来看，右上角黑子四个，白子一个，黑若不围相当大的空是不行的。

白 1、3 下法的目的，是让黑更加重复，并根据黑的应法，尽量发挥弃子作用。

黑是反击呢，还是容忍白方欺负？黑棋面临选择。

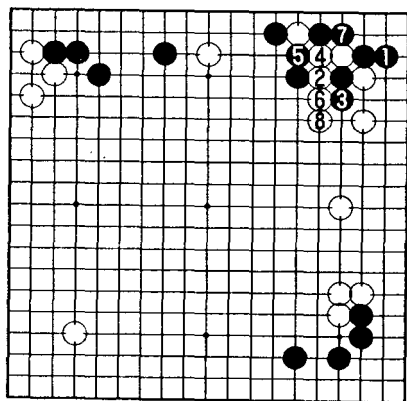


1图

1图（实战）

实战黑 1 忍让了，接着白 2 打吃，黑 3 提，白再走回左上 4 位大场，这样白还保留了 a 位下立的手段，此结果黑棋被利，白棋充分。我们还应该看到，上边白一子即使弃掉了，只要右边、左边的空扩大了，仍足以与黑对抗。

以后右上黑若走 a 位，则白走 b 位，白是轻形。

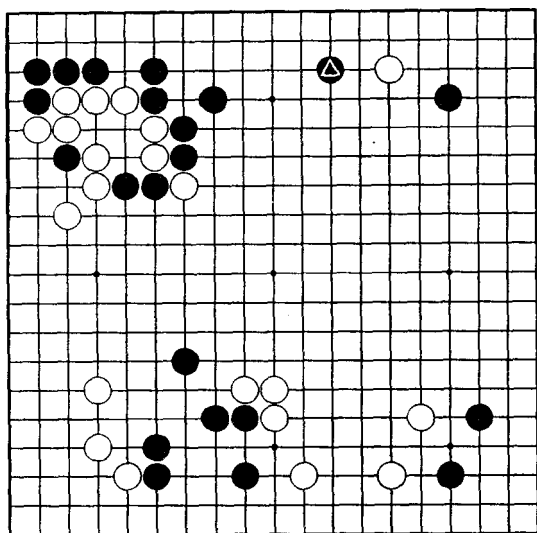


2图

2图（白有利）

走黑 1 立，顽强，但白 2、4 之后，黑不行了。黑 5 若走 6 位，白走 5 位也成立。

黑 5 断，白 6、8 在中间走厚，没有比这更好的形了。这样一来，上边的白棋也能较轻松出逃了吧。



新手（白先）

黑 小林光一

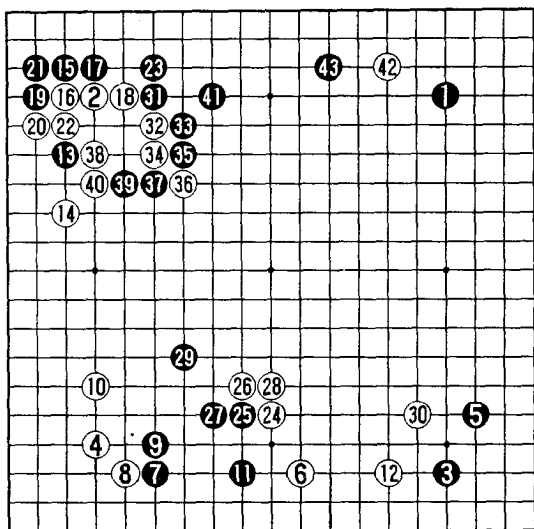
白 藤泽秀行

棋局弈至黑△一间夹。

仅就右上角的定式而言，就可以有许多考虑。但目前应当考虑的是与左上强有力的黑厚味相关联的着法。

同时，在设计今后的战斗时，还应当把右下角也考虑进去。

若要动出白一子，须得多花功夫，走出新手来。



实战图（1—43）

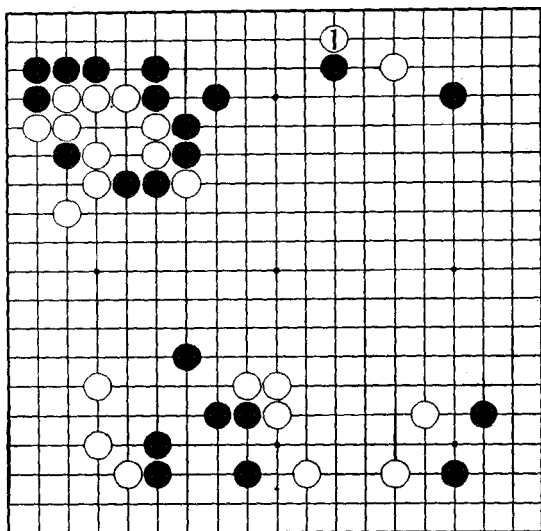
对模样挑战

弈至白 12，白在下边扎下了根。接下来战场便转移到了上边。从白 24 飞至白 30，白棋形成坚强厚实的结构，这种走法，可以称之为秀行流吧。

先前为了在下边获得先手，白对左上黑 13 的挂，采用白 14 的一间夹，此后黑 15 至 23，形成空和厚味的划分。

黑 31 贴，是关乎双方势力消长的要点，黑 33、35 将上边黑棋势力扩大，欲扩张和右上之间的模样。

白 42 挂人，向黑模样挑战。



秀行的下一手白 1

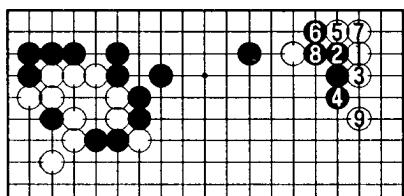
下托的新手

白 1 是尚未见过的新手，我认为，这是此时的最佳着手。

在目前场合，黑希望通过攻白一子，巩固上边和角部实空。

而白又不得不救被攻的一子，若采用弃子。腾挪这样的妥协办法，也不行。

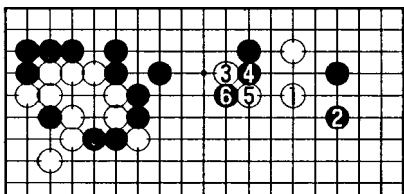
左上黑空坚固牢实，若再往中央扩大，将在空上对白棋构成巨大威胁。因此，白必须在上边改变不利形势，尽快早点安治孤棋。



1 图

1 图（白不利）

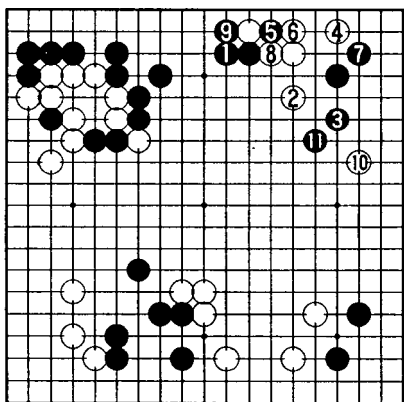
白 1 点三·三，是最普通的定式走法，奔至白 9，黑筑成大模样，此结果白不利。



2 图

2 图（黑有利）

白 1 跳，逃往中央，黑 2 跳，白 3 飞压，黑 4、6 强硬分断，此形战斗于黑有利。

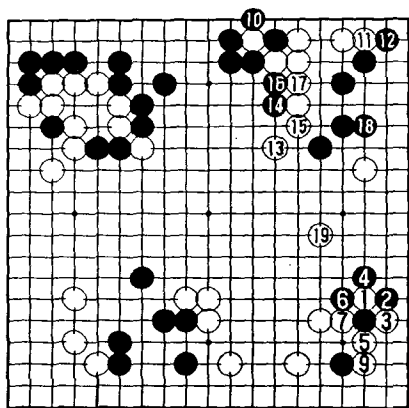


3 图

3 图（实战）

黑 1 退，欲大攻白棋，但白 2、4 之后，上边容易做根了。

接下来便是黑 5 至黑 9 的应对。由于上边自己加强，白 10 便敢于在右边先行了。

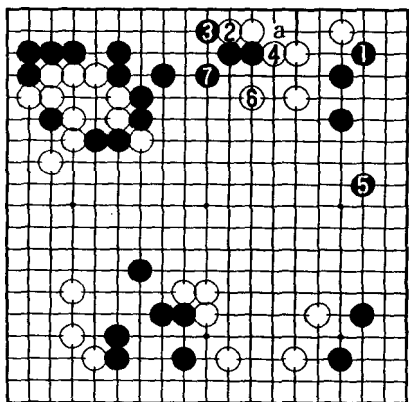


4图 ⑧=①

4图（白优势）

接前图。白在上边脱先，在右下1位攻击黑棋。弈至白9，白取得了角上实利。

黑10从上边攻击白棋，至白13逃出后，没有什么不要了。接下来，白走回19位，此结果是白优势吧。



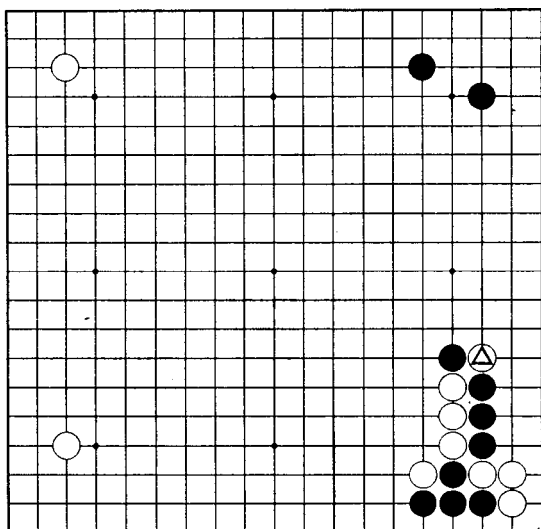
5图

5图（轻松做活）

3图的黑5（即本图a位）若在1位守，大概不错吧。

白2至6获得安治，白棋也充分。此结果是左上黑空变小，白棋轻松做活。

黑5占大场 战斗从此开始。



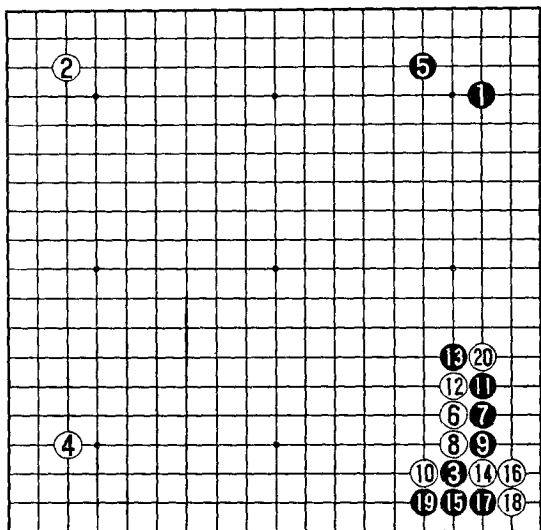
疑问手（黑先）

黑 藤泽秀行

白 吴 清源

右下发生了大雪崩，这个定式和大斜定式，村正的妖刀（二间高夹）定式都是大型定式，很难解。

白△断，有疑问，此时黑正好能抓住白的疑问手。



实战图（1—20）

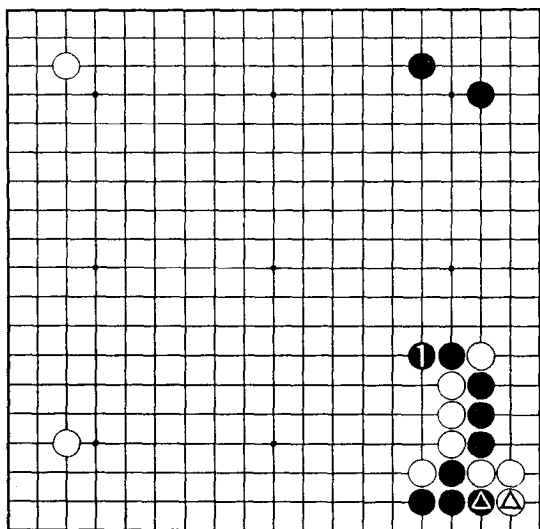
对攻开始

在昭和初期，棋手们经常使用大雪崩型定式，产生了许多新的变化。

对白 6 的一间高挂，黑 7 下托，白 8 顶，白 10 扳是雪崩的原型。

黑 11 走 12 位扳的话，形成小雪崩。黑 11 长，白 12 压，黑 13 扳，走成大雪崩。接着白 14、16 从角上断，开始形成对攻。另外，这几子白棋也有作为弃子的时候。

白 18 是疑问手。



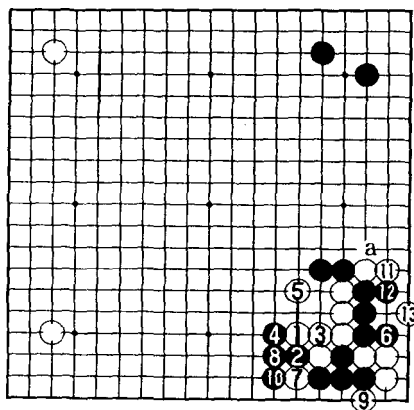
秀行的下一手黑 1

两目的出入

黑 1 中央长，令白困惑。

此后黑在右下的变化中大势领先，究其原因，则是由一件小事情引起的。

右下角黑▲和白△交换，是黑便宜，与白在△位挡，有两目之差。白对此不能忍受，于是行反击结果，使损失变得更大。

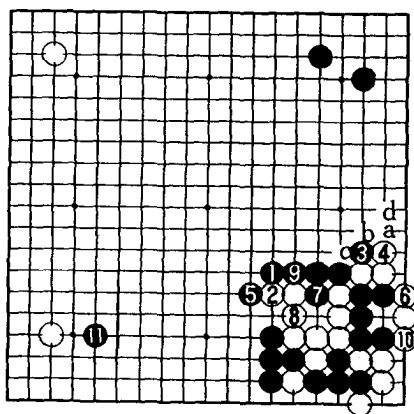


1图

1图（实战）

白1、3在中央接了。白1若走6位，则黑a位，白11位，黑3断，黑在中央变厚了。

白5从中央出头，黑6立，采用弃子战术，黑8、10巩固下边，构成攻白之形，白13只得吃右边黑棋。

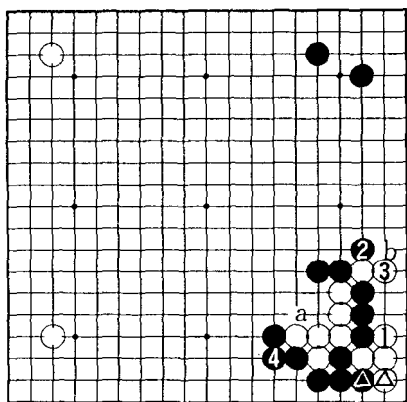


2图

2图（完成模样）

黑1枷是强手，白2长，至黑5后，白不能动了。

白6若走9位，以下按黑a、白b、黑c进行，白d之后，黑7位冲，白崩溃。接下来，黑利用右下的厚味，在11位挂，在下边做成了模样。

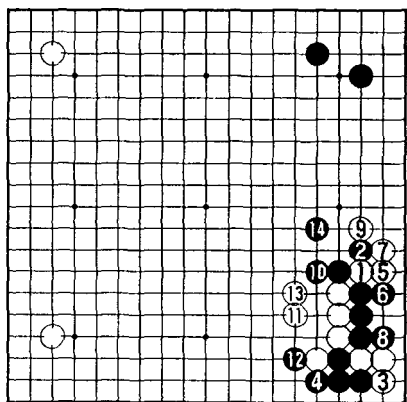


3 图

3 图（损两目）

白放弃中央出头，在 1 位吃黑之子，黑 2、4 加固外面，以后还有 a 或 b 位的利用，这是平稳的应对。

不过，在定式里没有黑 \blacktriangle 与白 \triangle 的交换，这样走下来，白损了两目。

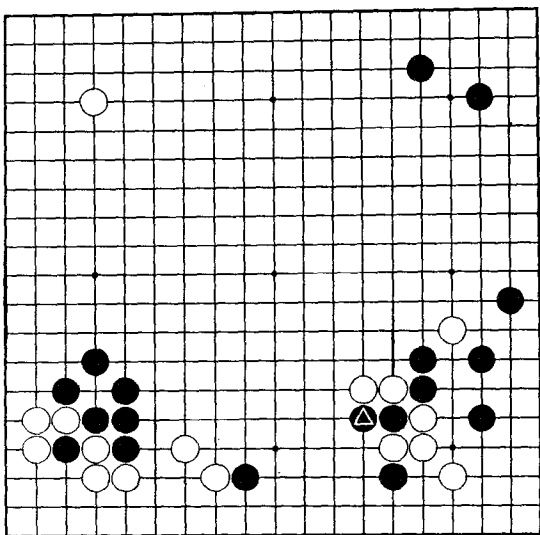


4 图

4 图（正确的着手顺序）

实战图白 18 在 1 挂断，是正确的着手顺序，黑 2 打后，白 3 拐，黑 6、8 就只有吃角上白棋了。

白 9 至 13，从中央出头，形成攻击黑棋的战斗。



机会（白先）

黑 林 海峰

白 藤泽秀行

目前右下定式尚未走完，黑▲逃，将白分断。

此前，黑在下边留有先手利的一子，欲与右边黑棋相呼应。在此场合，好像白棋很难办，实际情况却正好相反，白棋的机会来了。