

目 录

第一章 凝聚手	4
1.1 制造最佳凝聚手	4
1.1.1 通过拐点制造最佳凝聚手.....	4
1.1.2 以吞下较大散度为代价换取最佳凝聚手是合算的.....	5
1.1.3 制造最佳凝聚手同时要防止对方破坏.....	6
1.2 阻止对方的最佳凝聚手	7
1.2.1 下到对方想下的位置.....	7
1.2.2 翻转对方的棋子.....	7
1.2.3 使对方的好棋不再那么有吸引力.....	10
1.2.4 自己另外制造一步最佳凝聚手.....	10
1.2.5 将对方的最佳凝聚手向外推移.....	12
1.2.6 下在对方最佳凝聚手的周围.....	13
1.2.7 未雨绸缪，阻止对方的最佳凝聚手.....	13
1.2.8 同时阻止对方的两个最佳凝聚手.....	14
1.3 最佳凝聚手之不可下	14
1.3.1 当对方也有最佳凝聚手时.....	14
1.3.2 下最佳凝聚手会给对方好型	16
1.4 看谁能最后下出好棋.....	17
第二章 控线（连下）	20
2.1 什么是佳控线和劣控线.....	20
2.2 中盘制造佳控线.....	22
2.2.1 “去火柴头”法.....	22
2.2.2 没有火柴，制造火柴	23
2.2.3 两点也是线	23
2.2.4 一点也是线，你相信吗？	24
2.2.5 阻止对方制造佳控线	25
2.3 中盘攻击劣控线.....	26
2.3.1 下在对方劣控线的一侧	26
2.3.2 攻击对方的劣控线时要小心	27
2.3.3 引诱对方制造一条劣控线	28
2.3.4 不要自己制造一条劣控线	28
2.4 控线的其它作用.....	29
2.4.1 用控线制造连下	29
2.4.2 用控线减少一次棋子被翻转的次数	32
2.4.3 通过控线让自己在封闭偶数域内落子	33
2.4.4 控线优于奇偶性	34
2.4.5 通过控线减少对方翻子的方向.....	34
2.4.6 利用控线助自己在中部优势落子	35
2.4.7 利用控线助自己在边上优势落子	36

第三章 奇偶性（先手）	38
3.1 黑棋逆转奇偶与禁忌	38
3.1.1 利用和制造独立奇数域	38
3.1.2 分清永久独立奇数域和临时独立奇数域	39
3.1.3 恰当地利用独立奇数域逆转奇偶	40
3.1.4 通过制造白棋必先走入的偶数域逆转奇偶	41
3.1.5 黑棋禁忌：在棋步耗尽的情况下给白棋一个封闭奇数域	42
3.2 白棋防止逆转奇偶	43
3.2.1 喂吃	43
3.2.2 永久独立奇数域之抵消	44
3.3 不占奇偶性的情况下选择正确的区域落子	44
3.3.1 选择正确的双方奇数域落子	44
3.3.2 选择正确的偶数域落子	46
3.4 偶数理论之例外	47
3.4.1 大偶数理论	47
3.4.2 黑棋先走入永久独立奇数域	48
3.5 其它特殊区域的下法	52
3.5.1 三格空区域之绝境逢生得先手	52
3.5.2 五格空独立奇数域之下法	53
3.5.3 一格空双方奇数域之“不下白不下”	53
3.5.4 “田字形”四格空区域之下法	54
3.6 对偶数理论的深度理解	57
3.6.1 白棋组合封闭奇数域	57
3.6.2 黑棋把白棋逼入非封闭奇数域	57
第四章 一四对峙	59
4.1 从2号位进攻	59
4.2 从3号位进攻	60
4.3 从3号位进攻的特殊情况	61
4.4 通过控线从2号位进攻	61
4.5 从1号位进攻	63
4.6 一四对峙的特例	64
第五章 不平衡边	66
5.1 不平衡边，占还是不占？	66
5.2 阻止对方将不平衡边变成平衡边	66
5.3 阻止对方攻击自己的不平衡边	67
5.4 不平衡边的几种棋型	67
5.4.1 不平衡边安全过渡到平衡边	67
5.4.2 不平衡边之“一方走之可下可不下”	68
5.4.3 不平衡边之“双方走之必下”	69
5.4.4 不平衡边之“双方走之可下可不下”	70
5.4.5 不平衡边之“双方走之必不可下”	70
5.5 不平衡边被攻击也无妨	71

第六章 对角线	73
6.1 抓住占据对角线的时机	73
6.2 从两头控制对角线	75
6.3 对角线被截断又何妨	75
6.4 巧占对角线（不要让对方在你的对角线上安炸弹）	76
第七章 四通陷阱	79
7.1 形成四通陷阱的条件	79
7.2 佳四通陷阱和劣四通陷阱	80
第八章 数子	81
8.1 数清盘面上的子	81
8.2 数子法与加减法	81
8.3 数子的错觉	83
8.4 注意分隔区域之间的互相影响	84
8.5 三格区域内的数子	86
第九章 其它	87
9.1 落子要注意散度	87
9.2 三三阵型	87
9.3 三三错位	89
9.4 要炸弹还是要恶型	90
9.5 拔刺	90
9.6 平内边	90
第十章 黑白棋的最高境界——行动力	93
第十一章 如何练棋	95
11.1 背开局	95
11.2 练局尾	95
11.3 少下棋，多复盘	95
11.4 不下随手棋	96
11.5 养成条件反射的本领	96
11.6 阅读杂志	96
11.7 参加网赛	97
11.8 参加实盘	97
11.9 编写书籍	98

第一章 凝聚手

走凝聚手不走发散手是黑白棋中一条最基本的策略。在进行实战讲解前，我们先弄清楚一个概念，什么是凝聚手。一般大家习惯把吞下散度为 1 的棋步称为凝聚手，其实在《指南》中，对于发散手和凝聚手的定义是“产生很多新边界子的棋步称作发散手，而凝聚手相对地只产生很少的边界子。”可见，凝聚手和发散手之间没有明确的分界线，两步相比，这步比那步凝聚，这步就是凝聚手，那步就是发散手。而吞下散度为 1 的棋步，实际上是凝聚手中的最佳步，我叫它**最佳凝聚手**。而吞下散度为 2 的棋步，我叫它**次佳凝聚手**。

1.1 制造最佳凝聚手

1.1.1 通过拐点制造最佳凝聚手

最佳凝聚手自然是好棋中的好棋，但一般情况下你是很难直接获得下最佳凝聚手的机会的，更多的时候需要我们去制造。如何制造呢，一般是要通过拐点。让我们来看看什么是拐点。

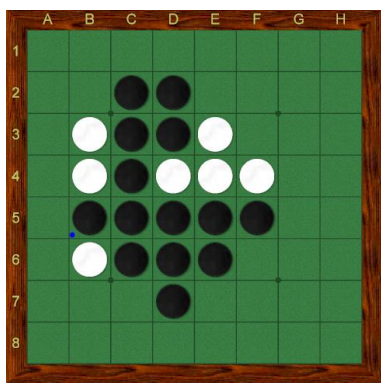


图 1-1
白先

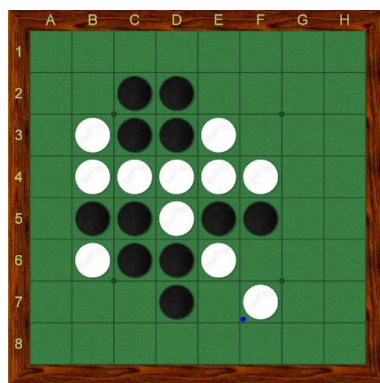


图 1-2
黑先

图 1-1 轮到白先，D3 就是一个**拐点**，它正好位于一个拐弯的连接处且散度为 1，D2 和 E3 我称之为**拐处**。如果白棋能够下在 E2，拐处 E3 因为是白子，其延长线上的子自然都不会被翻。而拐处 D2 虽然是黑子，但其延长线上都是黑子，也不会有子被翻。那么，白棋下在 E2 这一步就是最佳凝聚手了，它只翻转了拐点 D3，吞下的散度为 1。

这张图中，E5 也是一个拐点，但 F6 这一步显然不是白棋的最佳凝聚手。还有 C3 也是一个拐点，B2 也是白棋的最佳凝聚手，但白棋显然不能一上来就下入星位。此外 D6 并不是拐点，虽然它位于拐弯的连接处但散度并不为 1。

由此可见，要想下最佳凝聚手，就必须找到**正确的拐点**。所谓正确的拐点是指：

- (1) 拐点是对方棋子，两个拐处是自己棋子。
- (2) 拐点是对方棋子，两个拐处虽然有对方棋子，但其延长线上都是对方棋子。

图 1-1 中的 D3 显然符合第 2 种情况，实际上在大多数情况下正确的拐点都是第 2 种情况，第 1 种情况是比较少见的。

找到了拐点，我们应该考虑怎样才能下最佳凝聚手了（目前这张图中白棋还不能下 E2），

想要下到 E2，就必须把拐点 D3 延长线上的黑子（C4、B5）其中之一变白，B5 显然无法变，而 C4 可以通过下 F7 变白（图 1-2）。打谱也显示 F7 为最佳步，这一步不但制造了最佳凝聚手，本身吞下的散度也很小（它翻转的 C4 和 D5 都是内子，E6 的散度也只有 3）。

可见，下出**最佳凝聚手**的方法是，先找到正确的拐点，再翻转拐点延长线上的棋子。

思考题：



白先

答案：D5 是一个正确的拐点，白棋要下在 E1，翻转 E4，制造 C6 这个最佳凝聚手。

但是，当你没有正确的拐点时该怎么办呢？我们可以通过“修剪法”把不正确的拐点变成正确的拐点，准确地说是“修剪”拐处。看下面这个例子：

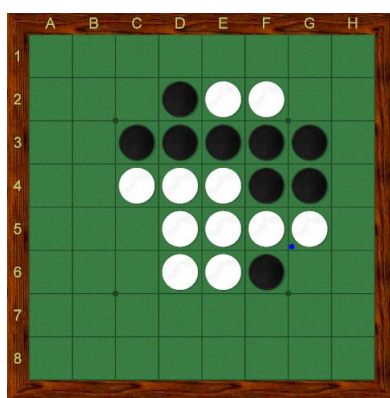


图 1-3

黑先

图 1-3 轮到黑先，此时 F5 并不是一个正确的拐点，因为拐处 G5 是白棋，其延长线上有黑棋。这时黑棋可以下在 H4 或 H6 “修剪”拐处 G5，之后 F5 变成了一个正确的拐点，黑棋可以下 G6 的最佳凝聚手了。

1.1.2 以吞下较大散度为代价换取最佳凝聚手是合算的

图 1-1 中的 F7 是较为简单的一步，因为它吞下的散度很小。但当你面临着要吞下较大散度去换取一个最佳凝聚手的局面时，你或许就犹豫了，这样做是否合算呢？

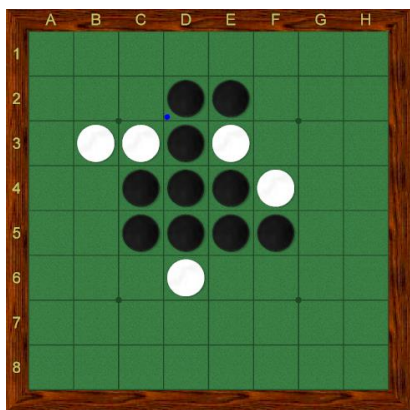


图 1-4
白先

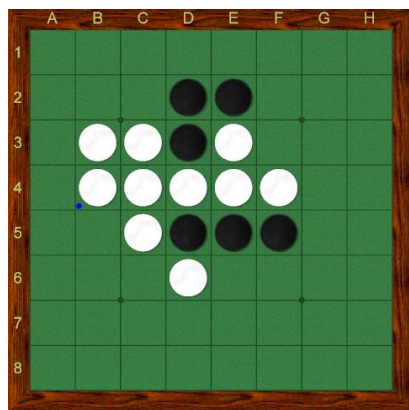


图 1-5
黑先

图 1-4 轮到白先，D3 是一个正确的拐点，白棋可以通过下 B4 翻转 E4，制造 C2 这个最佳凝聚手（图 1-5）。这一步吞下的散度可谓不小，但它确实是此时白棋的最佳步。

当然并不是说以吞下多大散度为代价换取最佳凝聚手都是合算的，我们需要统筹考虑。一是要考虑你制造的最佳凝聚手是否会被对方轻易破坏，图 1-5 中黑棋对于白棋在 C2 的最佳凝聚手并没有太好的破坏方法；二是要考虑你的落子是否能够保证自己有一个较好的棋型，本例中白棋 B4 是一步“占中”，白棋保持了不错的棋型，也并未给黑棋增加太好的落子点。

1.1.3 制造最佳凝聚手的同时要防止对方破坏

前面的图 1-2 之后，白棋虽然制造了最佳凝聚手，但黑棋之后可以通过下 F2 破坏白棋的最佳凝聚手。如果说制造最佳凝聚手的棋是好棋，那么，如果我们能在制造最佳凝聚手的同时防止对方破坏，这样的棋就是好棋中的好棋。

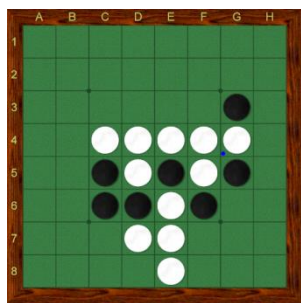


图 1-6
黑先

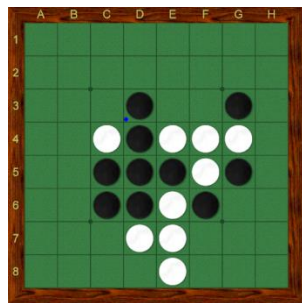


图 1-7
白先

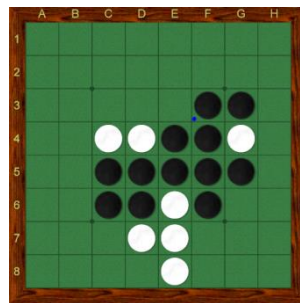


图 1-8
白先

图 1-6 轮到黑先，E6 是一个正确的拐点，黑棋要通过翻转 D5 来下 F7 的最佳凝聚手。对黑棋来说 D3 和 F3 都可以翻转 D5，一般人会选择 D3（图 1-7），因为它翻转的棋子和吞下的散度要比 F3 小，但这样造成的后果是白棋可抢先下 F7 阻止黑棋的最佳凝聚手。所以，正确的下法是 F3（图 1-8），这时，对于白棋来说难受的是明明看到对方在 F7 的最佳凝聚手，却无论如何不能阻止。黑棋 F3 这一步可谓一箭双雕，既制造了最佳凝聚手，又将 F 列控线，使得白棋无法破坏自己的最佳凝聚手。打谱也显示 F3 要比 D3 好得多。

再看一个例子。

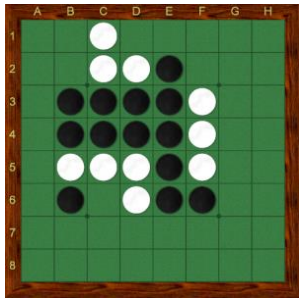


图 1-9
白先

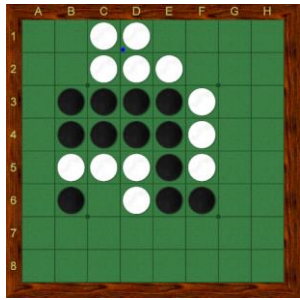


图 1-10
黑先

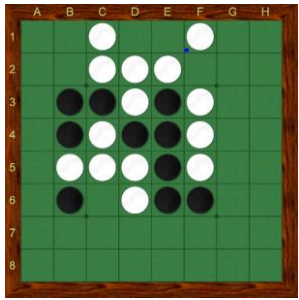


图 1-11
黑先

图 1-9 轮到白先，白棋可以通过“修剪法”翻转拐处 E2，把 E3 变成正确的拐点，制造 F2 的最佳凝聚手，那么应该下 D1 还是 F1 呢？让我们对比一下图 1-10 和 1-11，在 1-10 中黑棋可以下 F1 阻止白棋的最佳凝聚手，而 1-11 中黑棋没有什么太好的办法阻止，所以 F1 要比 D1 好。

1.2 阻止对方的最佳凝聚手

既然最佳凝聚手如此之好，那么，当对方出现这样的棋步时，我们无论如何也要阻止。阻止最佳凝聚手的方法有很多种，下面一一列举。

1.2.1 下到对方想下的位置

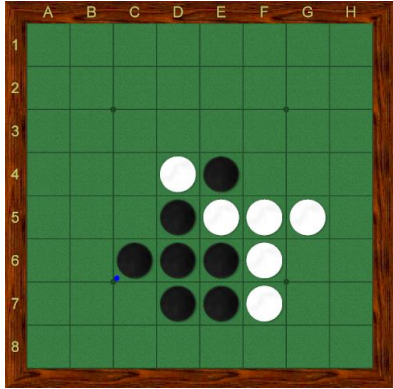


图 1-12
白先

图 1-12 轮到白先，黑棋接下来在 F4 有最佳凝聚手，白棋可抢先走入 F4 阻止，这是最简单也最直接的阻止最佳凝聚手的方法。

1.2.2 翻转对方的棋子

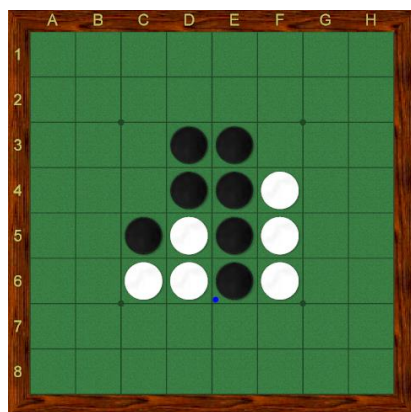


图 1-13
白先

图 1-13 轮到白先，黑棋接下来在 C4 有最佳凝聚手，白棋可下 D7 翻转 E6。

再看一个例子。

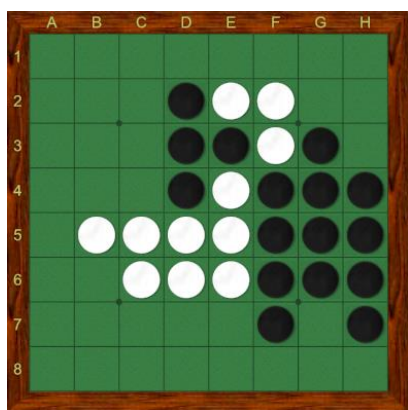


图 1-14
白先

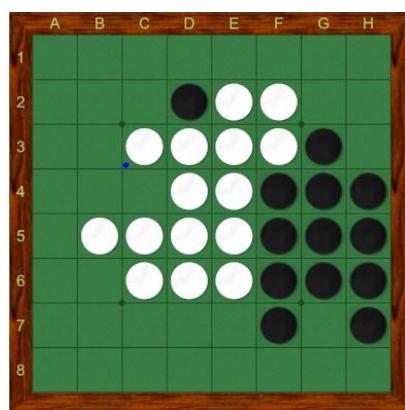


图 1-15
黑先

图 1-14 轮到白先，此时黑棋在 E7 有次佳凝聚手，次佳凝聚手也是要阻止的。这一步尤其要阻止，因为黑棋可以同时制造 E6-F5-G4 的佳控线，还可以制造 C4 的最佳凝聚手。C3 是正确的一步，通过翻转 E3 阻止对方的次佳凝聚手。这一步翻转了两个方向的棋子，但它留给黑棋的 C2 和 C4 都是恶手（图 1-15），C2 会给白棋 C4 的最佳凝聚手，C4 会翻转两个方向的棋子。

前面我们讲过以吞下较大散度为代价换取最佳凝聚手是合算的，同样道理，以吞下较大散度或翻转较多方向的棋子为代价阻止对方的最佳凝聚手或次佳凝聚手也是合算的。当然你也需要统筹考虑，看自己是否保持了较好的棋型，是否给了对方不错的合法棋步。

另外要着重指出的是，“下到对方想下的位置”和“翻转对方的棋子”这两种方法经常会在一个局面里同时出现，我们究竟该选择哪一种，除去棋感之外，尽管我无法证明，但貌似大多数情况下后一种方法要比前一种方法更好。下面我再举一个例子。

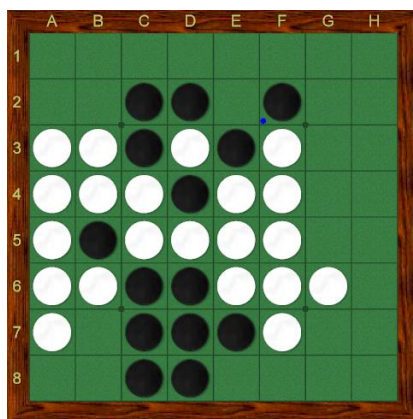


图 1-16

白先

图 1-16 轮到白先，黑棋接下来在 E2 有最佳凝聚手，而这一步此刻也是白棋的最佳凝聚手，貌似走上去是不错的选择。而实际上白棋还有一种走法，那就是下在 E8 翻转 B5，这一步貌似吞下的散度很大，但打谱却显示它远远优于 E2。究其原因，我想是由于 B5 被翻转限制了黑棋接下来走 E2，而白棋接下来却还可以走 E2。这相当于白棋将自己的最佳凝聚手向后推移了一步，而这是有利的，因为好棋越到后面威力会越大。这也应了“好钢要用在刀刃上”这句话。

接下来这个例子也是通过翻转对方棋子来阻止最佳凝聚手，比起上面更精彩。

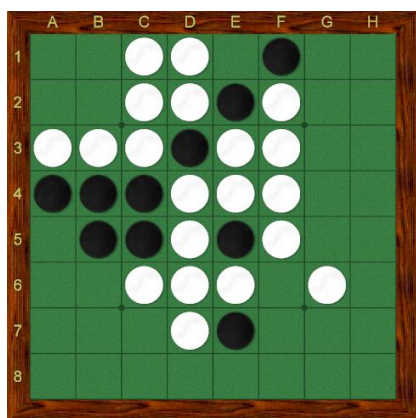


图 1-17

黑先

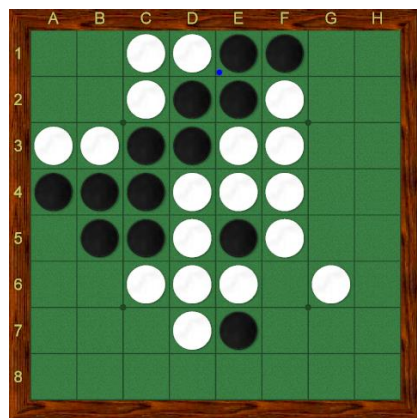
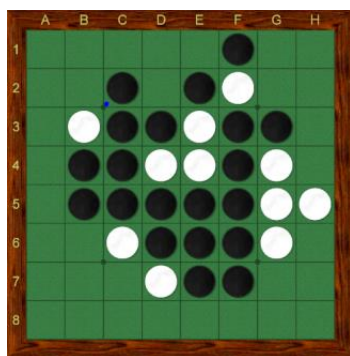


图 1-18

白先

图 1-17 轮到黑先，白棋接下来在 F6 有最佳凝聚手，黑棋必须阻止，直接下 F6 当然不对，只能去翻转 C3 和 D4，但一步怎么可能同时翻两个棋子呢？实际上可以做到。黑棋先下 E1，翻转了 C3（图 1-18），这时白棋是必须应 G1 的，否则黑棋会连下 B1 和 G1。接下来黑棋下 D8，翻转了 D4，白棋的最佳凝聚手没有了。

思考题：



白先

答案：白棋走 F8，通过翻转 F4 即阻止了黑棋在 D2 的最佳凝聚手，又制造了自己在 C7 的最佳凝聚手。

1.2.3 使对方的好棋不再那么有吸引力

这种方法是指通过增加对方落子吞下的散度来破坏对方的最佳凝聚手。

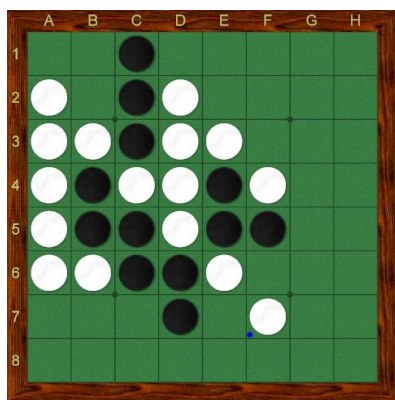


图 1-19
黑先

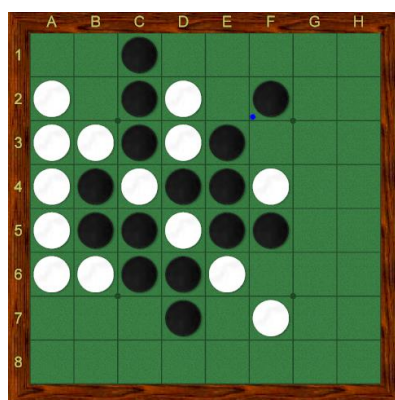


图 1-20
白先

图 1-19 轮到黑先，白棋接下来在 F3 有最佳凝聚手，黑棋必须阻止。直接下 F3 吞下的散度太大，下 D1 翻转 D5 会给白棋一步新的最佳凝聚手 E2。F2 是一步不错的选择，它吞下的散度很小，也阻止了白棋的最佳凝聚手（图 1-20）。

1.2.4 自己另外制造一步最佳凝聚手

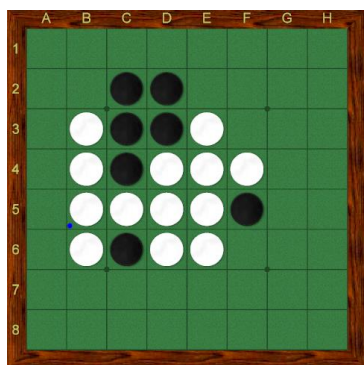


图 1-21
黑先

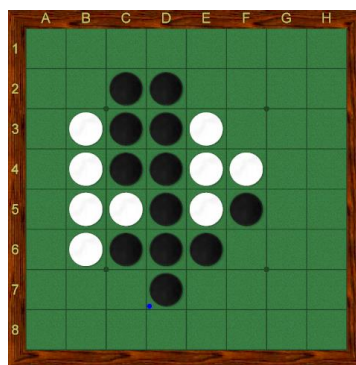


图 1-22
白先

图 1-21 轮到黑先，白棋接下来在 E2 有最佳凝聚手，黑棋貌似没有什么太好的棋步阻止。那么这时黑棋可以选择下 D7，制造 F6 这个自己的最佳凝聚手，和对方做一个最佳凝聚手交换（图 1-22）。通过这个例子我们可以得出这样的结论：**当双方各自有一个最佳凝聚手的时候，后下的一方通常要占便宜。**

知道了这个结论，那么我们还可以推理出这样的结论：**自己的一步棋如果给自己制造了一步最佳凝聚手，同时也给对方制造了一步最佳凝聚手，这样的棋步是好棋。**而这样的棋步并不少见，看下面这个例子。

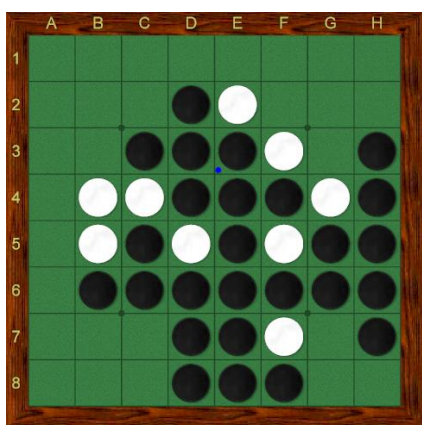


图 1-23
白先

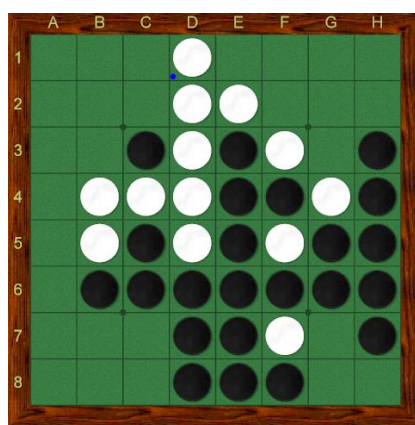
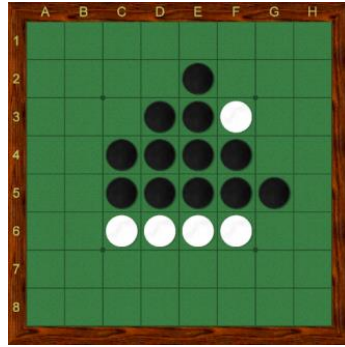


图 1-24
黑先

图 1-23 轮到白先，D1 是一步好棋（图 1-24），不错它给黑棋制造了 C2 这个最佳凝聚手，但也给自己制造了 F2 这个最佳凝聚手。

思考题：



白先

答案：白棋走 G4，虽然给了黑棋 G6 的最佳凝聚手，但也给了自己 G3 的最佳凝聚手，后下最佳凝聚手的一方有利。

实际上，我们不一定非要制造一个最佳凝聚手去抵消对方的最佳凝聚手，只要制造一步“看上去还不错的棋”，放在对方的最佳凝聚手之后即可。看下面这个例子。

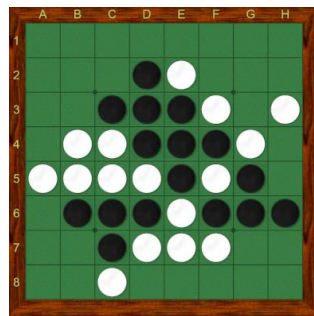


图 1-25
黑先

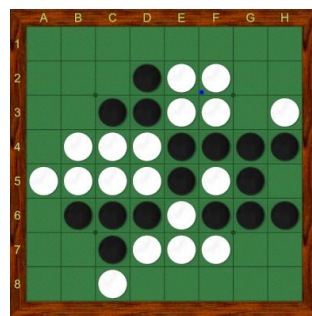


图 1-26
黑先

图 1-25 轮到黑先，白棋此时在 F2 有最佳凝聚手，黑棋可以走入 H4，白棋 F2 之后（图 1-26），黑棋有了 G3 的次佳凝聚手。

1. 2. 5 将对方的最佳凝聚手向外推移

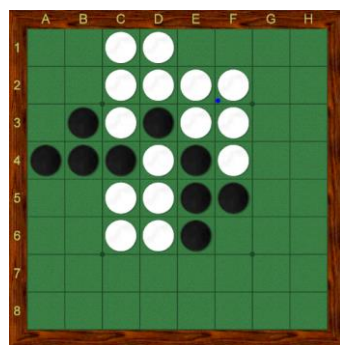


图 1-27
黑先

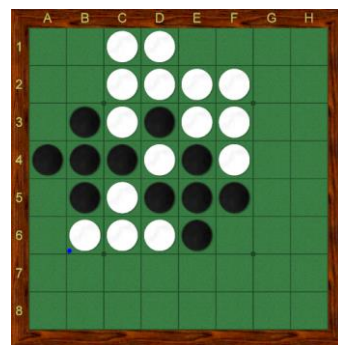


图 1-28
黑先

图 1-27 轮到黑先，白棋有 B5 的最佳凝聚手，黑棋的最佳步是抢先下入 B5。此后白棋当然还有 B6 的最佳凝聚手，但它的最佳凝聚手被向外推移了一步，准确地说是 B5 的白子被推移到了 B6，子越靠外当然越“恶”（图 1-28）。

1.2.6 下在对方最佳凝聚手的周围

当你不能阻止对方的最佳凝聚手时，下在对方最佳凝聚手的周围通常是一个不错的办法。



图 1-29
白先

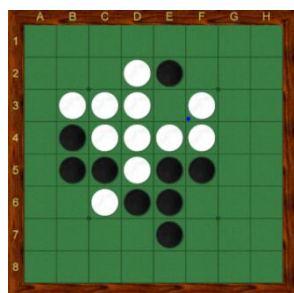


图 1-30
黑先

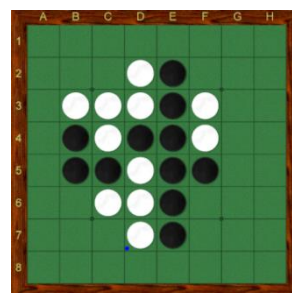


图 1-31
黑先

图 1-29 轮到白先，黑棋在 E3 有最佳凝聚手，白棋没有什么阻止的办法。这时可以选择下 F3（图 1-30），虽然 E3 仍是黑棋的最佳凝聚手，但白棋这一步 F3 吞下的散度也很小。在黑棋 E3 之后，白棋还有 D7 这一步不错的次佳凝聚手（图 1-31）。

也许有人会说这个局面白棋先下 D7 这个次佳凝聚手不行吗？那么我们看一下，按照白 D7—黑 E3—白 F3 的走法，形成如下的图 1-32：

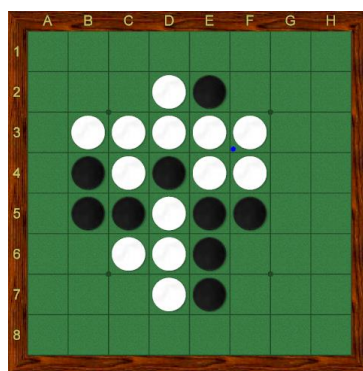


图 1-32
黑先

一般地，在中盘情况下，如果己方的一步棋可以让对方吃到自己更多的子，那这步棋的评分越高

将 1-31 与 1-32 相比，可以看出，白棋在后者多了 E3 和 E4 两个子，是要略吃亏的。

通过这个例子我们可以得出这样的结论：当你不能阻止对方的最佳凝聚手时，在对方的最佳凝聚手旁边下一步散度很小的棋，可以将损失减小到最低。

1.2.7 未雨绸缪，阻止对方的最佳凝聚手



图 1-33
黑先

图 1-33 轮到黑先，对于黑棋来说比较危险的是，C4 是白棋一个正确的拐点，白棋接下来只要下 E2 就会有最佳凝聚手。而黑棋到时如果想阻止就只有下 B5，这样会翻转两个方向的棋子，散度太大。所以，现在黑棋就要未雨绸缪，最佳步是 A4，先翻转一个方向。白棋下 E2 后，黑棋再下 B5 就只翻转一个方向了。

1.2.8 同时阻止对方的两个最佳凝聚手

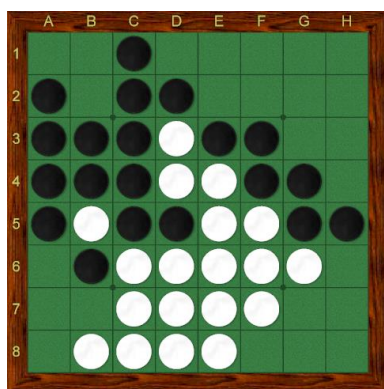


图 1-34
白先

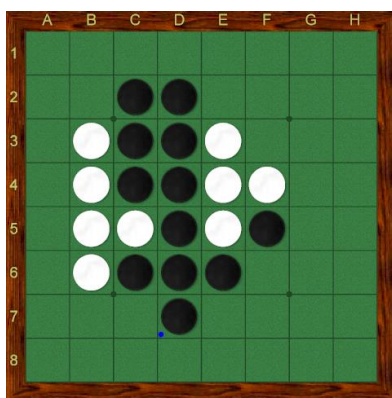
图 1-34 轮到白先，此时黑棋在 E2 和 A6 处有两个最佳凝聚手，白棋不可能翻转 C4，又貌似不可能在一步之内阻止对方的两个最佳凝聚手，但实际可以做到。白棋可先下入 A6，这时黑棋是必须应 A7 的，白棋可再 E2，这样便破坏了黑棋的两个最佳凝聚手。

1.3 最佳凝聚手之不可下

最佳凝聚手在绝大多数情况下是好棋，但有的时候它们确实不能走。

1.3.1 当对方也有最佳凝聚手时

前面已经讲过了，当双方各自有一个最佳凝聚手的时候，后下的一方通常要占便宜，所以当你和对手都有最佳凝聚手的时候，你不要急于走自己的最佳凝聚手，而是先要破坏对方。让我们把前面的图 1-22 再拿出来。



白棋此时如果下 E2，黑棋下 F6，白棋吃亏了。白棋此时的最佳步是 F7，阻止黑棋的最佳凝聚手。而黑棋接下来可以“以其人之道还治其人之身”，下 F2 破坏白棋的最佳凝聚手。

下面这个例子较为复杂一些：

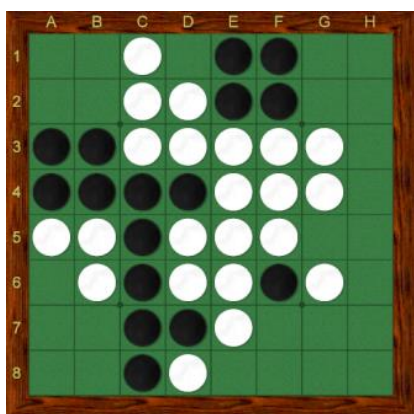


图 1-35
黑先

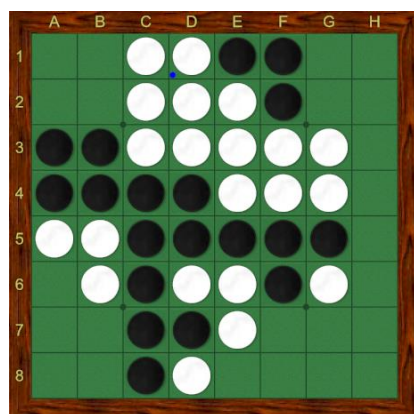


图 1-36
黑先



图 1-37
白先



图 1-38
白先

图 1-35 轮到黑先，G5 的最佳凝聚手貌似是非常不错的选择，但很不幸，这一步是平局。

因为白棋接下来可以走入最佳凝聚手 D1，见图 1-36，这时的黑棋是无法下 B1 的，因为白棋可以攻击黑棋的不平衡边。黑棋可抢先下 D1（图 1-37），这时白棋必须下 G1，因为如果让黑棋再去下 B1 等于是让黑棋拿到两个先手，而且白棋无法攻击黑棋的不平衡边。而在白棋 G1 后，黑棋却可下 B2 攻击白棋的不平衡边（图 1-38）。

思考题 1：



黑先

答案：黑棋此时不可贪图 F3 的最佳凝聚手，白棋接下来 C3 的话，后下最佳凝聚手的一方是有利的，要先走入 C3 阻止对方的最佳凝聚手。

思考题 2：



黑先



增图 1
白先

答案：黑棋如走 C7，白棋会走 C2，黑棋吃亏了。黑棋应走 F7，这一步虽然翻转了较多方向的子，但阻止了白棋在 C2 的最佳凝聚手，而且黑棋重新制造了 H6 这个最佳凝聚手（增图 1）。

1.3.2 下最佳凝聚手会给对方好型

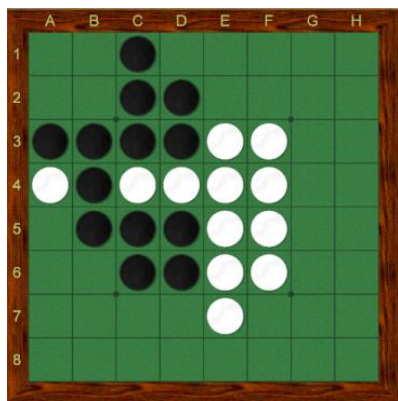


图 1-39
白先

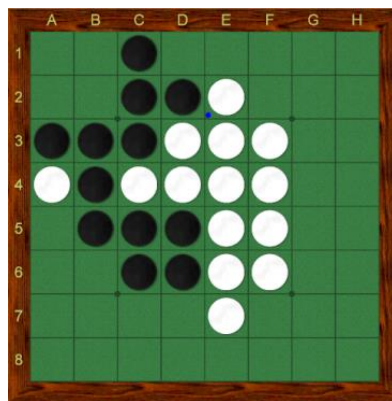


图 1-40
黑先

图 1-39 轮到白先，白棋在 E2 的最佳凝聚手绝对不是好棋，见图 1-40，黑棋在之后会有 F1 和 F2 两步非常不错的棋。白棋此时的最佳步是 A6。

既然我们知道了这种最佳凝聚手不可下，我们也就应该知道当对方有这样的最佳凝聚手时，我们大可不必去阻止。看下面这个例子。

这两个例子都是库里称为空格的

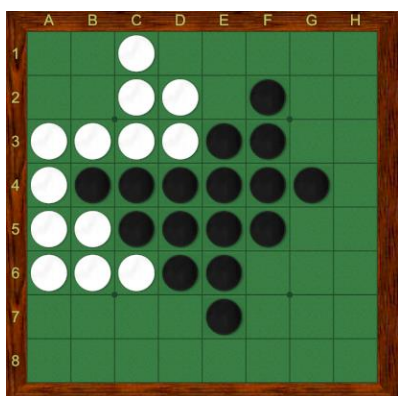


图 1-41
白先

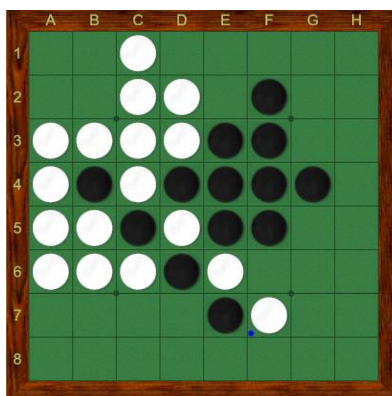


图 1-42
黑先

图 1-41 轮到白先，黑棋此时在 E2 有最佳凝聚手，白棋走 F7 翻转 C4 好像是不错的一步（图 1-42），即阻止了黑棋的最佳凝聚手，又制造了 F6 的最佳凝聚手，但这一步打谱为负。首先黑棋不能去走 E2，那样会让白棋连下 F1 和 G1。其次 F6 这个最佳凝聚手对白棋也没有什么意义，因为黑棋可以抢先下 F6，这一步对黑棋来说也是一个次佳凝聚手。白棋正确的走法是 D7 的次佳凝聚手。

1.4 “后下好棋”理论

前面我们在讨论“下在对方最佳凝聚手的周围”时，把一个次佳凝聚手留到了对方最佳凝聚手之后；而在讨论“自己另外制造一步最佳凝聚手时”，也是把一个最佳凝聚手留到了对方最佳凝聚手之后。这实际上就是黑白棋中局阶段最常用到的一个理论——后下好棋。把自己的好棋留到对方之后，看谁能最后下出好棋，通常就是能够得利的一方。

后下好棋理论大概可以这样被描述：当轮到你落子的时候，你和对方此时都有一步好棋，如果你先走入好棋，对方再走入他的好棋，则对方有利。如果你先下另外一步棋，让对方走入他的好棋，你再走入你的好棋，则对你有利。

那么这个“另外一步棋”是什么棋呢？主要包括以下三种情况：

1. 可以破坏对方的好棋。例如你和对方都有一步好棋，你先走，对方再走，你吃亏了，你要先破坏对方的好棋。这个前面“最佳凝聚手之不可下——当对方也有最佳凝聚手时”有过讲解。

2. 可以破坏对方的好棋，但会重新给对方另一个好棋。这也是可以接受的，因为对方走入这个好棋之后，你还是可以后走自己的好棋。一会儿我会举一个例子。

3. 不能破坏对方的好棋。这时我们可以在对方好棋的周围下一步散度不大的棋，让对方走入他的好棋之后我们再走自己的好棋。这个前面“下在对方最佳凝聚手的周围”有过讲解。

下面我给第二种情况举一个例子。

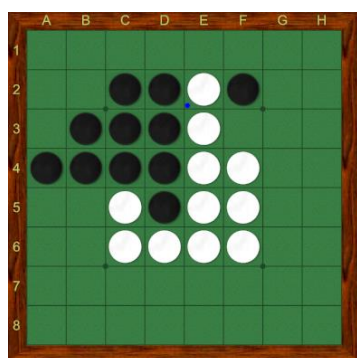


图 1-43
黑先



图 1-44
白先

图 1-43 轮到黑先，黑棋如果走 F3 的最佳凝聚手，白棋会走 B5 的最佳凝聚手，黑棋吃亏。黑棋要走入 B5（图 1-44），这一步阻止了白棋的最佳凝聚手，却又重新给了白棋另一步最佳凝聚手 B6。但不要紧，白棋 B6 之后，黑棋再走最佳凝聚手 F3，实现了后下好棋。

后下好棋的很多情况貌似是当你和对方都有好棋的时候，你要想办法把自己的好棋留到对方之后。那么有没有自己可以先走好棋，让对方后走的时候呢？当然有了，很简单，就是当对方走完好棋之后，你在后面还有好棋，相当于还是你最后下好棋。看下面这个例子。

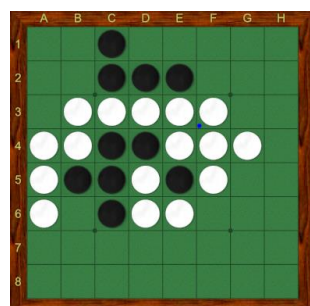


图 1-45
黑先

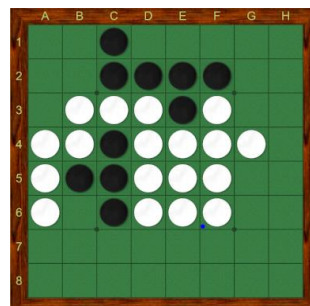


图 1-46
黑先

图 1-45 轮到黑先，黑棋在 F2 有最佳凝聚手，白棋在 F6 有最佳凝聚手。根据前面的内容黑棋好像应该去下 G6 破坏对方的最佳凝聚手，但这一步打谱为负。正解是黑棋走入 F2，白棋 F6 之后（图 1-46），黑棋后面还有 D7 的好棋，攻击白棋斜向的劣控线。

也就是说，后下好棋理论绝不只局限于两步之内，完全可以延伸到 3 步、4 步、N 步……在多个回合的交锋中，如果你能最后下出好棋，把对方首先逼到坏棋上，你就是得利的一方。而这个理论，我们或许可以把它看做是高阶散度理论的简化。看下面这个例子。

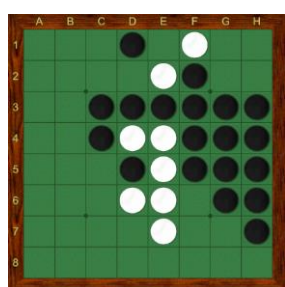


图 1-47
白先

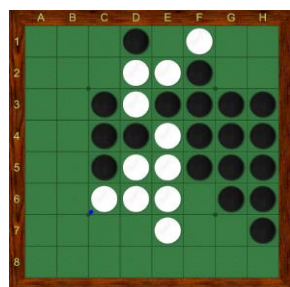


图 1-48
黑先

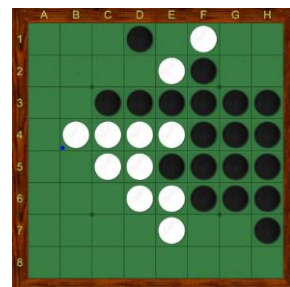


图 1-49
黑先

图 1-47 轮到白先，黑棋接下来在 C5 有最佳凝聚手，白棋要不要抢先走 C5 呢？很多人不会去走，因为他们看到了黑棋接下来仍然会有 F6 的最佳凝聚手。而如果让黑棋去走 C5 的话，白棋会有 C6 的最佳凝聚手，何乐而不为呢？他们可能会去选择次佳凝聚手 D2，如果把思维局限在两步之内这样想确实没错。那么让我们走下去，白棋 D2，黑棋 C5，白棋 C6，看图 1-48，黑棋仍然有 F6 的最佳凝聚手。黑棋最后下出了好棋，白棋吃亏了。

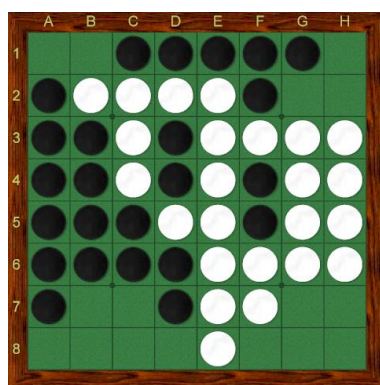
这个局面，正确的走法是白棋去走 C5，黑棋 F6 之后，白棋接下来还有 B4 的好棋（图 1-49），这是一步控线，控制了 C4-D5-E6，白棋最后下出了好棋。

有人会觉得这个太深，我看不出来。首先对于图 1-48 的走法，你只要看出黑棋最后在 F6 有最佳凝聚手，就不会让黑棋先去走 C5。其次对于图 1-49 的走法，你可以看做是白棋在“分步控线”，去掉了两个火柴头 D5 和 C4（去火柴头法会在第二章讲到）。

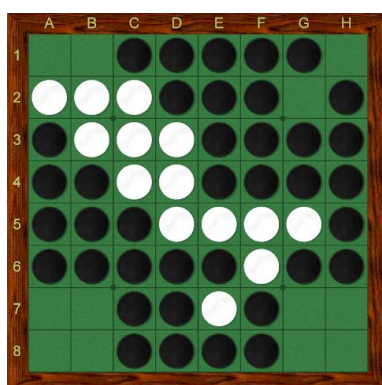
第二章 控线（连下）

2.1 什么是佳控线和劣控线

控线是黑白棋中的一个核心技术，指一条横线、竖线或斜线上的所有子均为同一种颜色。之所以在控线后边加上“连下”，并不是说控线就等于连下，但确实几乎所有的连下都是由控线造成的。在《指南》中并未涉及控线技术，但实际上其中处处是控线。我将《指南》中提到的连下进行再分析，发现几乎都与控线有关。不信让我们来逐个看一下。

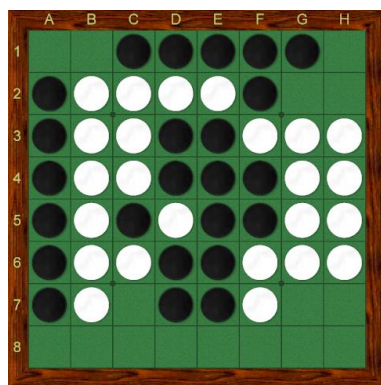


上面是《指南》中的一个角 C 连下，黑棋可以连下 A1 和 B1，这个大家都看得出来。但为什么黑棋可以连下？因为黑棋通过下 A1 控制了 B 列，白棋无法在这一列的两头落子（B1 自然下不进去，B7 虽然可以下但那是一个星位）。这样的控线对于黑棋来说是一条佳控线。

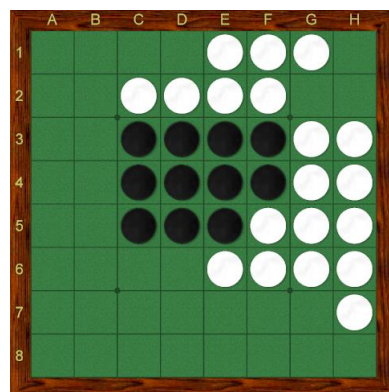
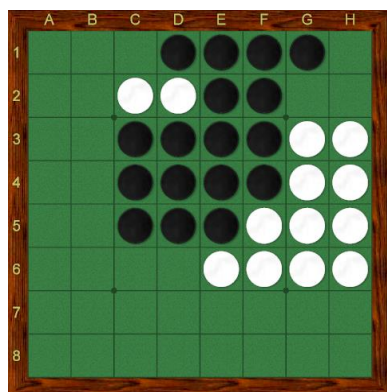


上面是另一个角 C 连下，黑棋还是可以连下 A1 和 B1，这一次它之所以可以连下是因为白棋控了线。白棋控的是斜线，让黑棋下 A1 而不翻 B2。这样的控线对于白棋来说就是劣控线。

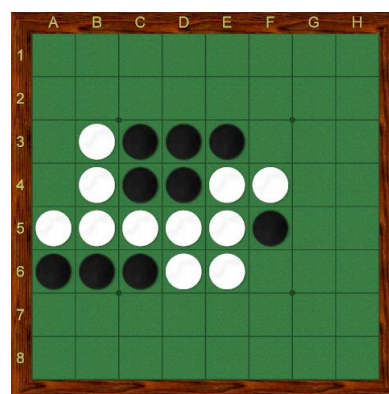
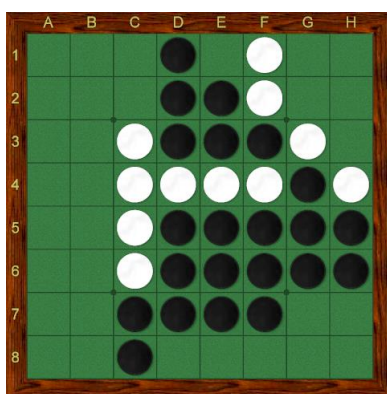
通过这两个图可以看出，控线分为佳控线和劣控线。佳控线是指控线之后对方无法在这条“线”的两头落子，这样便很容易（不是一定）会出现一个本方的连下。而劣控线是指控线之后对方仍可以在这条“线”的某一头落子，这样便很容易（不是一定）会出现一个对方的连下。要尽量制造佳控线，避免劣控线。



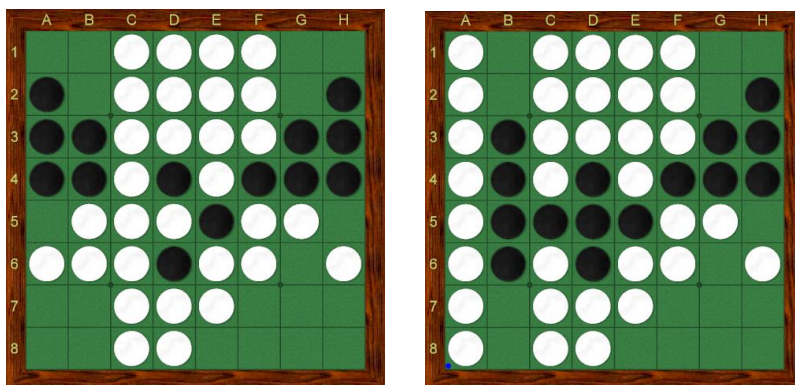
让我们再回到《指南》中的连下，上面是一个C角连下，黑棋可连下B1和A1，B列对于白棋来说就是一条劣控线。



上面是两个CA连下，黑棋走B1后，C列便是黑棋的佳控线。



上面是两个AB连下，左边的图白C1后，左右两条斜线便是白棋的佳控线，白棋可连下E1。右边的图黑棋可连下A3和A4，B4—C5—D6这条斜线便是白棋的劣控线。



上面是兰道策略，它的实质就是控线。左图变成右图之后，由于黑棋控制了B列（佳控线），黑棋在上下各有一个连下，足足四个先手。

当我用控线重新阐述一下《指南》中的这些连下之后，你应该对控线技术以及控线和连下的关系有了一个更为透彻的理解了吧。控线和连下就是一对因果，因为“控线”，所以“连下”。

2.2 中盘制造佳控线

2.2.1 “去火柴头”法

以上的例子基本都来自后盘，其实在中盘，控线也是可以被广泛利用的技术。如果你能够制造一条自己的佳控线，这样的棋步通常都是好棋。制造佳控线的方法一般是通过“去火柴头”法。

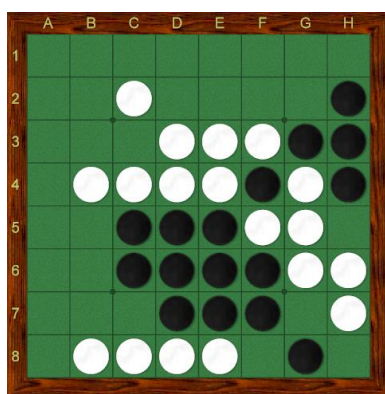


图 2-1
黑先

图 2-1 轮到黑先，大家看 C 列上的 C4—C5—C6 三子，像不像一根火柴，C4 是火柴头，C5 和 C6 是火柴棍，所谓“去火柴头”法，就是把火柴头变成和火柴棍一样的颜色。黑棋可下在 B3，将 C 列控线（佳控线），白棋无法在这条线的两端落子。

中局的控线通常不会像尾局那样可以制造连下，像这个例子中黑棋在 B3 后显然不能连下 C3（吞下的散度太大），但即便是单纯以控线为目的，这样的棋步也是好棋。

思考题：



黑先

答案：黑棋走 C1，通过去火柴头法制造佳控线。

2.2.2 没有火柴，制造火柴

既然一根“火柴”可以用来制造佳控线产生连下，那么当没有火柴的时候，我们可以制造一根火柴。看下面这个例子。

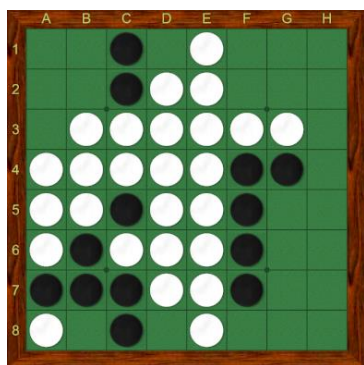


图 2-2
白先

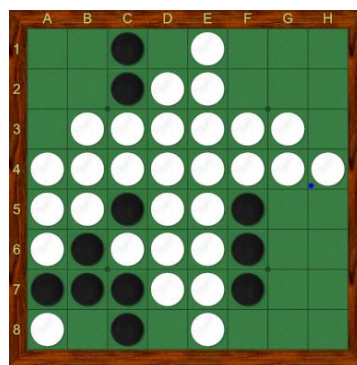


图 2-3
黑先

图 2-2 轮到白先，白棋只要下在 H4（图 2-3），就将斜向 C7——G3 变成了一根火柴，白棋可以连下 D8 和 B8。

2.2.3 两点也是线

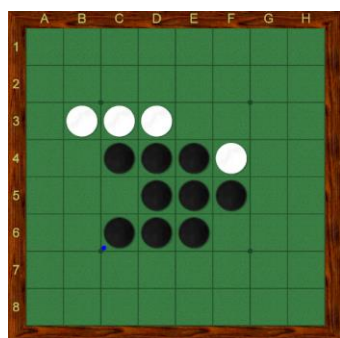


图 2-4
白先

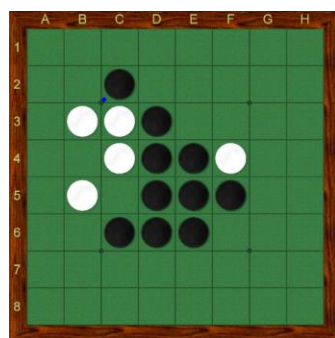


图 2-5
白先

图 2-4 轮到白先，白棋的最佳步在 B5，控制了 C 列，也许有人会说这是一条劣控线啊！因为黑棋接下来可以在这条线的上端 C2 处落子（图 2-5）。是的，但注意黑棋此后并无连下（黑棋下不进 D2，也不可能去下 B2），这样的控线对白棋来说也是可以接受的。举这个例子是为了说明：（1）两点也是线。（2）劣控线只要不给对方连下也不一定不好。

让我们再举一个例子。



图 2-6
黑先



图 2-7
白先



图 2-8
黑先

图 2-6 轮到黑先，黑棋的最佳步在 E6，既阻止了白棋在 E2 的最佳凝聚手，又控制了 D3—C4 这条斜线（图 2-7），这是一条无可争议的佳控线了。有人会说接下来白棋可以下 G6 翻转 D3，制造 B5 的最佳凝聚手（图 2-8），但黑棋此后可以 E2 轻松防守。

这个例子告诉我们“两点组成的佳控线”威力会更大。究其原因，我们前面讲过了，佳控线会让对方无法在线的两头落子，如果对方想落子，他就必须去“截线”，而两点线会让对方在“截线”时无从下手。这就好比一条 10 米长的绳子，你截断它很容易，而一条 5 毫米的绳子，你想把它截断就不那么好办了。上面的例子中正是因为黑棋控的线只有两子，白棋在截线时只能翻转这条线端点处的棋子，这样可以让黑棋轻松地通过“再翻转”进行防守。试想一下，如果这条线有 3 子或者更多，而白棋翻转了中间的内子，黑棋想要“再翻转”就很困难了。

2.2.4 一点也是线，你相信吗？

一点也是线，你没有看错。让我们把前面的 2-1 再拿出来，这回切换到打谱模式。如下图：

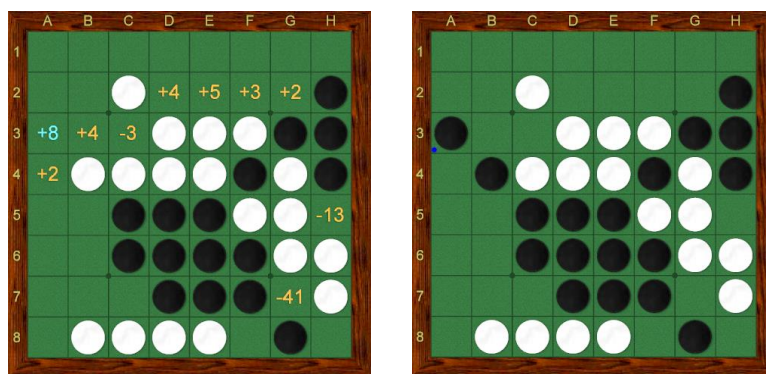


图 2-9
白先

可以看出，刚才我们走出的 B3 实际上并不是最佳步，最佳步是 A3。这也可以用控线来解释，我们只要把翻转后的 B4 这个点看成一条佳控线（图 2-9），上端的 B3 白棋无法走，下端的 B5 虽然可以走，但它吞下的散度太大（白棋一般不会这样走，即便它走了，对它也没什么好处，这样的线我们依然可以认为是佳控线）。

2.2.5 阻止对方制造佳控线

知道了要自己制造佳控线，也就应该知道要阻止对方制造佳控线。
下面这个例子是 2012 年世界黑白棋锦标赛决赛的后盘。

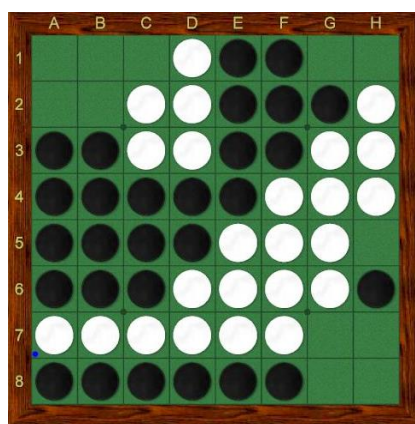


图 2-10
黑先

图 2-10 轮到黑先，注意看右上角，白棋即将通过“去火柴头”法制造 G 列的佳控线，连下 H1 和 G1。黑棋要想阻止，就要把“火柴棍”上的至少一枚白子变成黑子，H7 是一个不错的选择，翻转了 G6。白棋 H1 之后，黑棋可下 G1。

上面这个例子来自于后盘，这条对方的佳控线必须要去阻止。相比较而言，中盘对方的佳控线虽然危害性较后盘小，但也要尽量去阻止。但麻烦的是，中盘的佳控线通常不像尾盘那样容易识别。看下面这个例子，来自 2012 年世界黑白棋锦标赛半决赛。

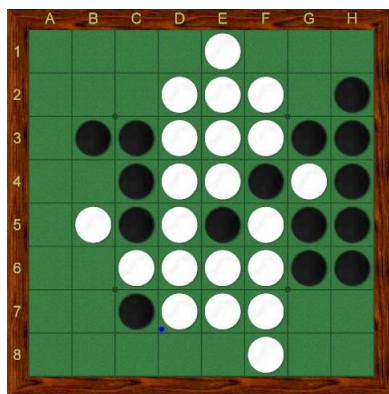


图 2-11
黑先

图 2-11 轮到黑先，大多数人恐怕会被 C2 的最佳凝聚手吸引，但这一步估值并不高，最佳步在 B6。很多人也许不理解，让我们仔细观察一下，C5—F8 这条斜线是一根斜着的“火柴”，白棋接下来只要下在 B6，等于是在用“去火柴头”法制造了一条佳控线，黑棋接下来无法在 B4 落子，白棋自己可连下 B4。黑棋抢先下 B6 阻止了白棋制造佳控线，白棋接下来没有什么太好的落子点了。

2.3 中盘攻击劣控线

前面的图 2-5 中白棋曾经制造了一条劣控线，但那是一步好棋。但更多时候劣控线是不利的，很容易成为对方攻击的目标。知道了这一点，我们就要记住当对方出现劣控线的时候我们一定要攻击它。

2.3.1 下在对方劣控线的一侧

当对方出现劣控线的时候，通常的选择是下在这条劣控线的一侧，这样可以保证不翻转劣控线方向上的棋子。

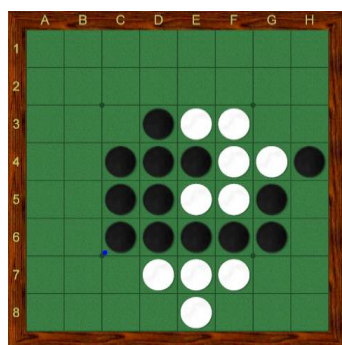


图 2-12
白先

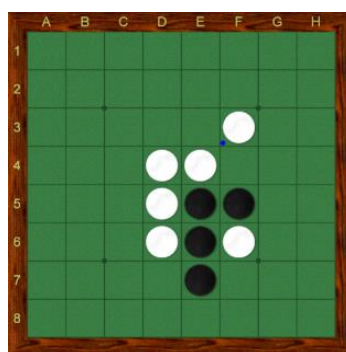
图 2-12 轮到白先，毫无疑问第 6 行是黑棋的一条劣控线，白棋在两头都可以落子，B6 当然不合适，H6 就是一步好棋了。打谱显示 H6 甚至要比此时白棋在 C7 的最佳凝聚手要好，

先下 H6 我们还可以再下 C7，而如果先下 C7 的话黑棋的劣控线就不存在了，也就无法下 H6 了。

下 H6 的另一个好处是，由于没有翻转 G6，白棋可以选择在任何一个时候去下 H7，这就是我们前面说的劣控线会给对方一个连下（只是这里并不一定要马上连下，可以呆一会再下）。

一般来说，当对方出现劣控线的时候，下在这条劣控线的一侧是好棋，而且会在这步好棋的旁边再给自己留下一步棋。

思考题：



黑先

答案：黑棋走 C6，攻击白棋斜向的劣控线。

2.3.2 攻击对方的劣控线时要小心

攻击劣控线有时未必都是好棋，看下面这个例子。



图 2-13
白先

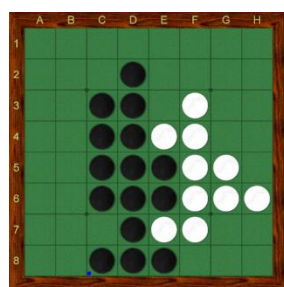


图 2-14
白先

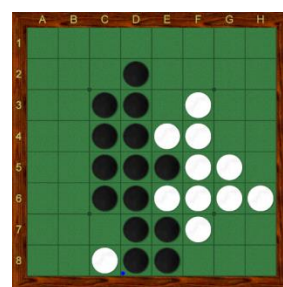


图 2-15
白先

图 2-13 轮到白先，下 D8 攻击黑棋的劣控线好像是好棋，之后还可连下 C8。但白棋忽视了黑棋可以先下 C8（图 2-14），之后还可连下 F8 和 G8（等于是在攻击白棋的劣控线）。

白棋正确的落子应该是 C8，如果黑棋接下来 D8（图 2-15），白棋可 F8，因为斜向 C5—D6—E7 是一条劣控线，白棋没有斜向翻子。

再看一个例子。

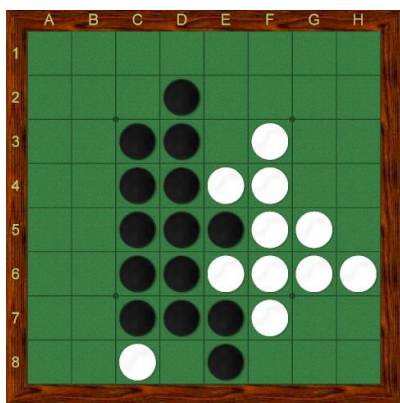


图 2-16
白先

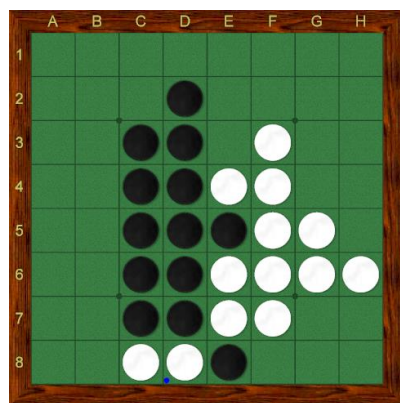


图 2-17
黑先

图 2-16 轮到白先，白棋切不可下 D8 攻击劣控线，因为黑棋接下来可连下 B8、F8 和 G8（图 2-17）。

2.3.3 引诱对方制造一条劣控线

既然攻击对方的劣控线大都是好棋，那么当对方没有劣控线的时候，引诱他制造一条劣控线就很重要了，看下面这个例子。

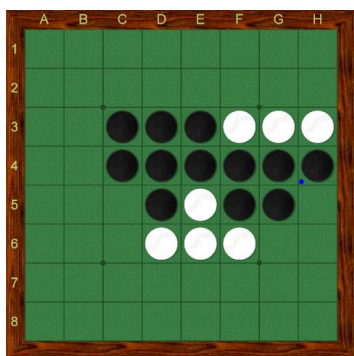


图 2-18
白先

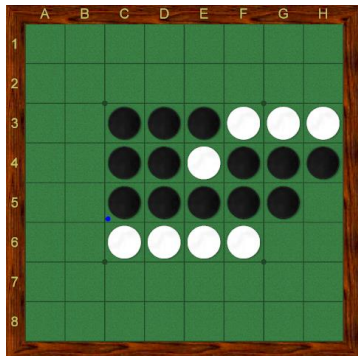


图 2-19
白先

图 2-18 轮到白先，看上去 C6 并不是一步好棋，因为给了黑棋一个最佳凝聚手 C5，但如果黑棋没有挡住诱惑走了 C5 便吃了大亏。看图 2-19，第 5 行变成了黑棋的劣控线，白棋可以走 H5，将来还可以找机会走 H6。

2.3.4 不要自己制造一条劣控线

既然劣控线会成为攻击的对象，那么我们自己就一定不要主动去制造一条这样的线。看下面这个例子，还是来自于 2012 年世界黑白棋锦标赛半决赛。

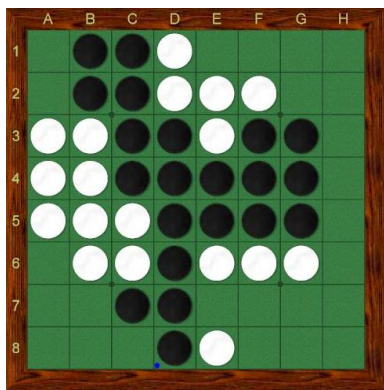


图 2-20
白先

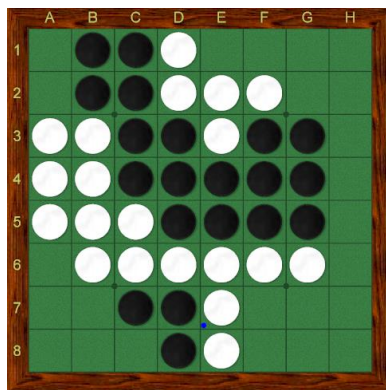


图 2-21
黑先

图 2-20 轮到白先，E7 是个最佳凝聚手，但它绝对不是好棋。见图 2-21，斜向 A3—E7 变成了一条劣控线，黑棋可连下 F8 和 F7。白棋的最佳步在 C8。

现在用图表总结一下佳控线和劣控线：

制造一条佳控线	可以连下	绝对的好棋
制造一条佳控线	没有连下	不错的好棋
制造一条劣控线	没有让对方连下	要视情况而定
制造一条劣控线	让对方连下	绝对的坏棋

2.4 控线的其它作用

2.4.1 用控线制造连下

控线会导致连下前面已经讲过了，但有时候连下不会像《指南》上那样简单，你需要仔细观察。

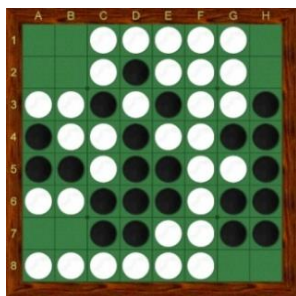


图 2-22
黑先



图 2-23
黑先

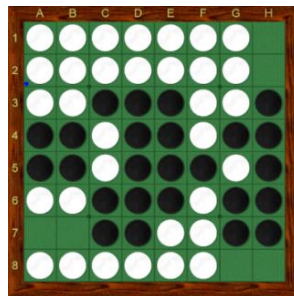


图 2-24
黑先

图 2-22 轮到黑先，黑棋已经棋步耗尽，奇偶性也不占优，貌似没得救了。但让我们仔细看一下，如果黑棋能够将第 2 行变成白棋的劣控线，就可以在 H2 和 H1 连下。黑棋可先下 B1，因为攻击了 H1 角，白棋必下 A1（图 2-23）。此后黑棋下 B2，白棋如果下 A2（完美下法），

黑棋便可连下了（图 2-24）。黑棋当然先下 H2，H1 不但是连下，还可以用来逆转奇偶，白棋不得不在另外两个偶数域第一个落子了。

也许有人会认为这个太复杂，我看不出来。初下棋时我也看不出来，但你要逐渐锻炼自己条件反射的本领。就像这个例子，你有一条不平衡边，条件反射立刻要想到是否能连下，如何连下呢——就是要制造对方一条劣控线。时刻保持清晰的思路和联想力，终会有熟能生巧的一天。

下面再看一个例子：

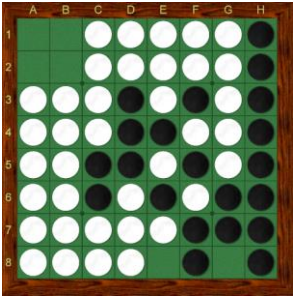


图 2-25
黑先

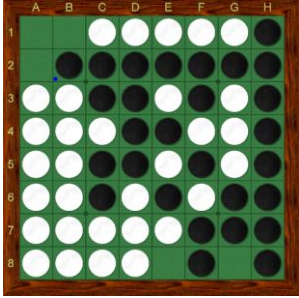


图 2-26
白先

图 2-25 轮到黑先，黑棋还是奇偶性不占优，怎么办？唯一的办法是先走入 B2（图 2-26）。这时，出现了一个比较有意思的局面，白棋接下来无论是在 A1 还是 B1 落子，黑棋都可以连下另外的两子。

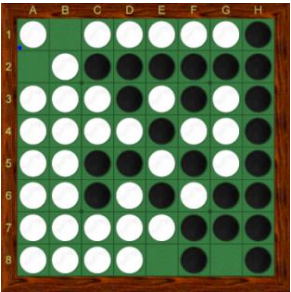


图 2-27
黑先

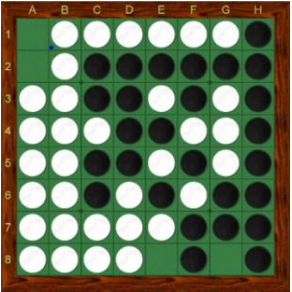


图 2-28
白先

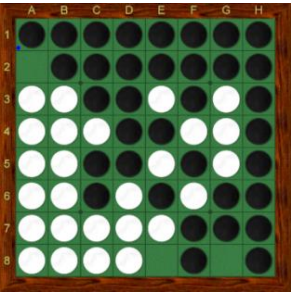


图 2-29
白先

先看白棋下 A1（图 2-27），因为 B 列变成了白棋的劣控线，黑棋可连下 B1 和 A2。

再看白棋下 B1（图 2-28），黑棋下 A1 后（图 2-29），第 2 行变成了黑棋的佳控线，黑棋可连下 A2。注意黑棋下 A1 制造佳控线的这一步就是前面介绍的“去火柴头”法（火柴躺下了）。

既然无论如何黑棋都获得了一个连下，那也就意味着无论如何黑棋都利用这个连下逆转了奇偶，白棋必须要在下面的两格空先落子了。

是不是很神奇呢？这个例子充分向我们展示了如何利用佳控线和劣控线。

再举最后一个例子。

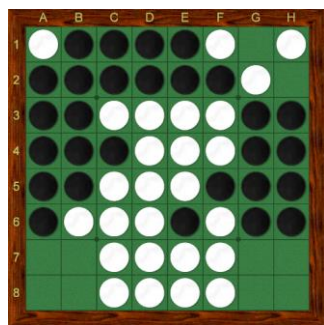


图 2-30
黑先

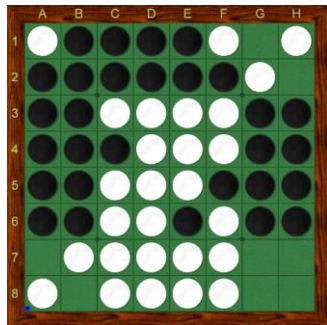


图 2-31
黑先

图 2-30 轮到黑先，黑棋还是不占奇偶性，还是用老方法，找对方的劣控线，制造连下，逆转奇偶。很显然劣控线是第 7 行，B7 和 B8 存在着黑棋的连下。但此刻就去连下是不行的，黑 B7，白会 A8（图 2-31），然后黑只能 B8，白再 A7，黑棋并没有逆转奇偶。



图 2-32
黑先

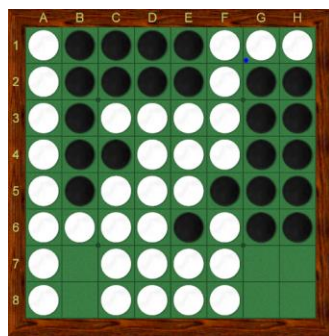


图 2-33
黑先

正确的下法是黑棋下 A7，让白棋占 A8（图 2-32），这个过程就是黑棋用“去火柴头”法制造 B 列这条佳控线的过程（这回这根火柴倒了过来），实现 A7 和 B7 的连下（注意不是立即连下）。之后再利用白棋第 7 行这条劣控线实现 B7 和 B8 的连下。

不过此时黑棋还下不进 B7，需要在右上角下点功夫。注意此时黑棋千万不能下 G1，因为白棋 H2 后 G2 又变白了，黑棋不能下 B7 了。黑棋要先下 H2，让白棋下 G1（图 2-33），由于 G 列是黑棋的劣控线，白棋的 G1 并没有翻转 G2，G2 最终为黑色，保证了黑棋在 B7 的落子。有意思的是黑棋的这条劣控线救了自己一命。

接下来就简单了，黑棋下 B7，把 B8 用来逆转奇偶。

再让我们梳理一下这个例子中用到的控线：

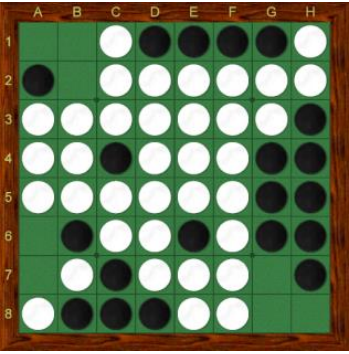
黑棋下 A7	用“去火柴头”法制造 B 列这条佳控线	实现 A7 和 B7 的连下（不是立即的连下）
黑棋下 H2	制造自己的一条劣控线，使得白棋下 G1 不翻 G2，保证 G2 为黑子	保证黑棋在 B7 可以落子
	白棋的第 7 行是劣控线	黑棋可实现 B7 和 B8 的连下，B8 可用来逆转奇偶

这个例子竟然 3 次用到控线，包括一条自己的佳控线，一条对方的劣控线，和自己一条有利的劣控线。

看了以上三个例子，你应该会总结出黑棋的一条取胜之道了吧。那就是**利用白棋的劣控线——产生连下——用连下的后一步逆转奇偶。**

大家一定要把我这三个例子看明白了，可以在斑马上摆一下。

思考题：



黑先

答案：白棋的劣控线是第 2 行，B2B1 是黑棋的一个连下。黑棋应首先下入 A7，控制住 B 列，之后无论白棋怎样下，黑棋的连下是跑不了了。

2.4.2 用控线减少一次棋子被翻转的次数

刚才的最后一个例子中，出现了一个情况，因为一条劣控线使得 G2 那个棋子被少翻了一次，最终影响了胜负。实际上这种例子并不少见。

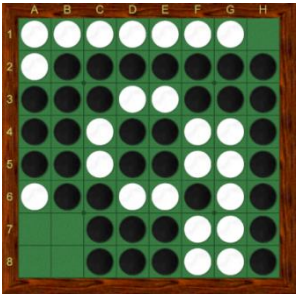


图 2-34
白先

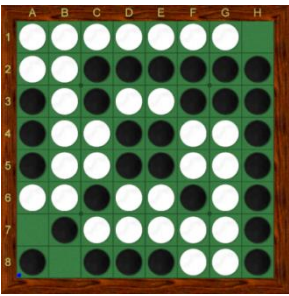


图 2-35
白先

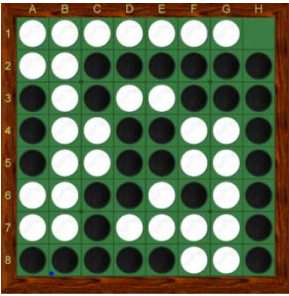


图 2-36
白先

图 2-34 轮到白先，白棋要想最终下到 H1，就必须确保在斜对角线上有一颗白子（现在没有）。G2——C6 都是无法翻转的，A8 也是不可能的，因为无论白棋走 A7、B7、B8，黑棋都可进 A8。所以，B7 这个位置就成为了白棋的必争之点。

那么如何让 B7 最终为白子呢？如果白棋下 B7，之后正常情况下它会被翻转 3 次，也就是说它的颜色依次会变成白—黑—白—黑。想让它少翻转一次，就要依靠控线。在白 B7 黑 A8 之后（图 2-35），这时如果白 B8 黑 A7，B7 最终为黑色。而如果白 A7 黑 B8，因为 B 列是一条白棋的劣控线，黑棋没有再次翻转 B7，B7 最终为白色（图 2-36）。现在白棋可以进 H1

了。

这个例子中，白棋通过自己的一条劣控线，将本应该依次变成白—黑—白—黑（最终为黑）的 B7，变成了白—黑—白—白（最终为白）的 B7。

2.4.3 通过控线让自己在封闭偶数域内落子

在封闭偶数域内落子通常是忌讳的，因为那会让对方得到一个先手，但通过控线我们可以这样做。



图 2-37
白先

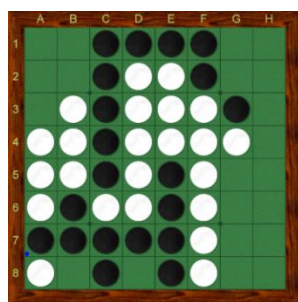


图 2-38
白先

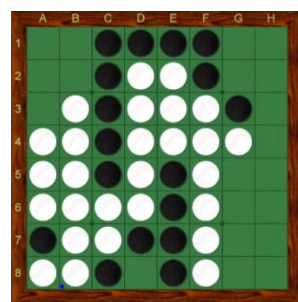


图 2-39
黑先

图 2-37 轮到白先，黑棋刚走了 B7，在它看来走入一个封闭奇数域可以获得一个先手。白棋接下来进 A8 占角，黑棋在这里的唯一合法棋步是 A7（图 2-38）。这时，注意看，白下 B8 后，A5—B6—C7 是一条白棋的佳控线，黑棋无法在 D8 落子，白棋可以连下（图 2-39）。黑棋的如意算盘落空了。

再看一个例子。

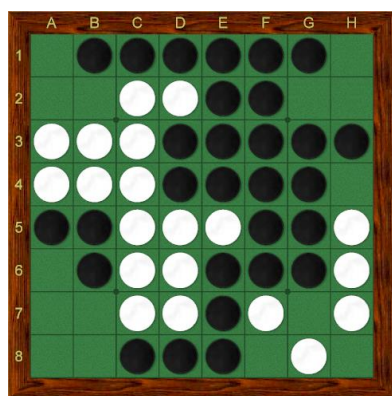


图 2-40
白先

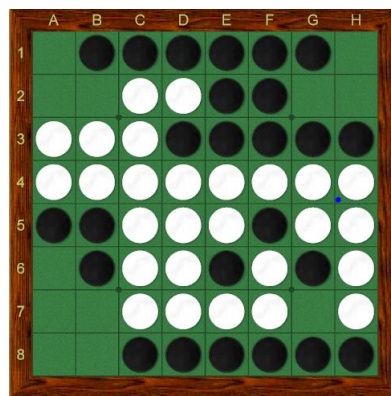


图 2-41
黑先

图 2-40 轮到白先，右下角 3 格和 H4 组成了一个封闭偶数域，貌似白棋不能走入这里。但实际上白棋此时的最佳步就在 F8，因为白棋将第 7 行控线，黑棋进 H8，白棋 H4 后（图 2-41），黑棋无法再走 G7，白棋在这个偶数域内走了四格之中的三格。但此后白棋的局面依然是-2，获胜尚需努力。

2.4.4 控线优于奇偶性

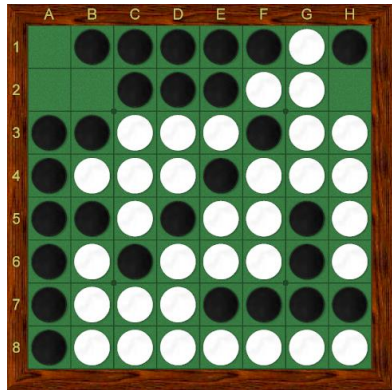


图 2-42
黑先

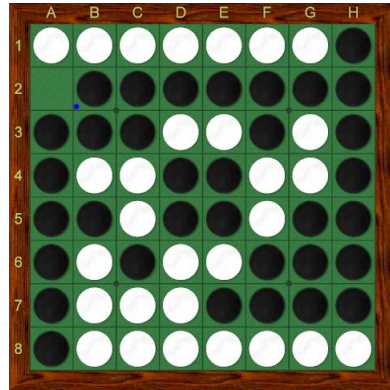


图 2-43
白先

图 2-42 轮到黑先，这是我在 QQ 上下过的一局棋（我执黑），当时旁观的人都认为该下 B2，不错，从奇偶性上看当下 B2。但我在仔细观察后，坚定地下了 H2。因为我看到了如果下 B2，白棋的 A1 翻转了两个方向上太多的子。而下 H2，白 A1 黑 B2 后（图 2-43），黑棋不但占据了斜对角线，而且由于第 2 行是黑棋的劣控线，白棋最后一步 A2 只能翻一子，不能横向翻子了。打谱也显示 B2 会输而 H2 会赢。

2.4.5 通过控线减少对方翻子的方向

劣控线的特点是会让对方在某一端落子而不翻转劣控线方向上的棋子，虽然在中盘通常是不利的，但到了尾盘，我们可以利用劣控线的这个特点实现让对手少翻子的目的。

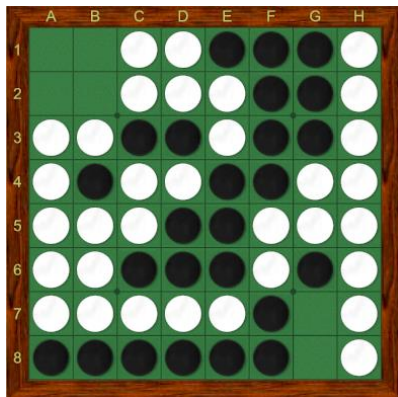


图 2-44
黑先

图 2-44 轮到黑先，让我们观察一下右下角的 2 格区域，黑棋迟早要在 G7 落子，要怎样让白棋的 G8 少翻子呢？黑棋可以考虑控制 A2—F7 这条斜线，这样白棋的 G8 只能翻两子。

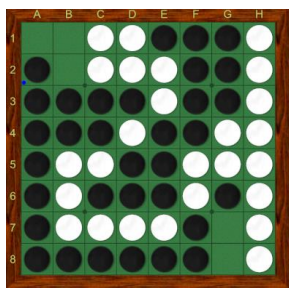


图 2-45
白先

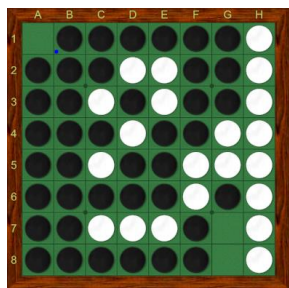


图 2-46
白先

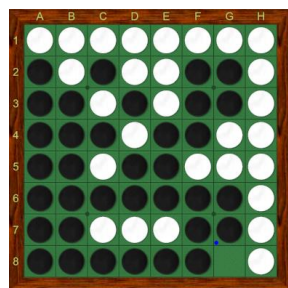


图 2-47
白先

黑棋显然要先走入 A2（图 2-45），之后白棋 B2，黑棋 B1（千万不要 A1），彻底控制了 A2—F7（图 2-46）。在白棋 A1，黑棋 G7 之后（图 2-47），白棋最后的 G8 只能翻两子，无法翻转黑棋斜向这条劣控线方向上的棋子。

其实前面介绍的控线优于奇偶性也是同一个原理，黑棋将第二行变成劣控线，白棋的最后一步只翻了一子，大家可以把这两个例子结合起来看。

2.4.6 利用控线助自己在中部优势落子

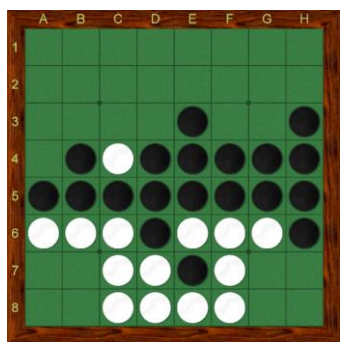


图 2-48
白先



图 2-49
黑先

图 2-48 轮到白先，最佳步在 D3（图 2-49），虽然翻转了两个方向的子，但控制了 E4—D5—C6 这条斜线，限制了黑棋下 F3。黑棋的落子点只剩下 C3，散度很大。

再看一个例子。

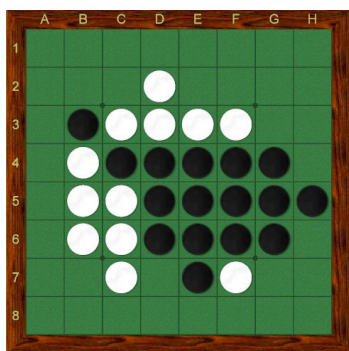


图 2-50
黑先

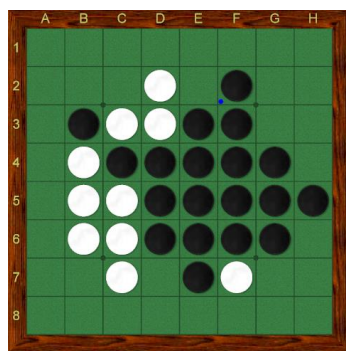


图 2-51
白先

图 2-50 轮到黑先，最佳步在 F2（图 2-51），控制了 E 列（去火柴头法制造佳控线），黑棋还可连下 E2，而白棋在上面已经没有立锥之地了。

2.4.7 利用控线助自己在边上优势落子



图 2-52
白先



图 2-53
白先



图 2-54
黑先

图 2-52 轮到白先，H6 是一步好棋，如果黑棋接下来贴着走 H5（图 2-53），白棋接下来的 H4 等于是在攻击黑棋斜向的劣控线（图 2-54）。这样的棋型对白棋来说是好型。

有人会发现打谱显示 2-52 的最佳步在 G1 呀，对于这个问题，你不必和我较真。我研究的只是人类棋手的最佳步，软件的算法是我们永远无法匹及的。

上面这个例子是在利用对方的劣控线，下面这个例子则是要提防对方的佳控线。



图 2-55
白先

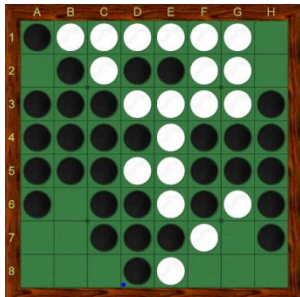


图 2-56
白先

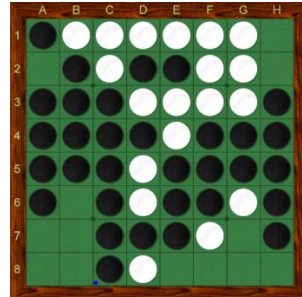


图 2-57
白先

图 2-55 轮到白先，白棋若在底边落子切不可走 E8，因为黑棋 D8 后斜向 A3—E7 是一条佳控线，白棋无法在 F8 落子（图 2-56）。正确的走法是 D8，黑棋如走 C8，E8 和 F8 都是白棋不错的选择（图 2-57）。

打谱显示 2-55 的最佳步在 A2 和 B8，但和前面一样，那不是人类棋手的最佳步。

第三章 奇偶性（先手）

奇偶性是处理尾盘的一条基本策略，我们要想尽一切办法让自己在任何一个区域内最后落子。一个基本的原则是“下奇不下偶”，奇数域要抢先下，偶数域要让对方先下。对于白棋来说会容易一些，在未发生弃权的情况下，棋局上肯定至少会有一个奇数域，白棋只要在这个区域内先落子，黑棋必然要在剩余的偶数域内均是第一个落子，而让白棋最后一个落子。尤其是当黑棋棋步耗尽的时候，白棋只要走入一个封闭的奇数域，拿到一个先手，黑棋就完蛋了。而黑棋则不然，即使黑棋走入一个封闭的奇数域获得先手，白棋也可以走入另一个必然存在的奇数域来“抵消”黑棋的先手。这就是黑白棋中所谓的“后手优势”。但根据统计，黑棋获胜的比例并不明显低于白棋，这是什么原因呢？经过思考，我认为是基于这样的棋理，白棋在掌控奇偶性、获得先手方面确实要比黑棋方便，但正常情况下双方会都走满 30 步棋，白棋未必占到什么便宜。黑棋则不然，如果黑棋能够利用一个白棋不能下入的奇数域逆转奇偶，不但可以保证自己在每一个区域内最后一个落子，更重要的是黑棋可以走出 31 步，而白棋只走出 29 步，黑棋可以凭借多走出的两步翻转更多的子。因此，可以这样描述奇偶性，“白棋易掌控奇偶，占小优；黑棋如逆转奇偶，占大优”。在我下过的棋局中，印象中还确实很少出现黑棋在逆转奇偶的情况下还会输棋的情况。

3.1 黑棋逆转奇偶与禁忌

3.1.1 利用和制造独立奇数域

所谓**独立奇数域**是指只能由自己先下入的奇数域，而双方都能下入的奇数域就叫做**双方奇数域**。对于黑棋而言，棋局中必然会有偶数个奇数域（本章中举的例子均指未发生弃权的情况下），如果其中一个是独立奇数域，黑棋只要留下这个区域，走入另一个双方奇数域，便可逆转奇偶。

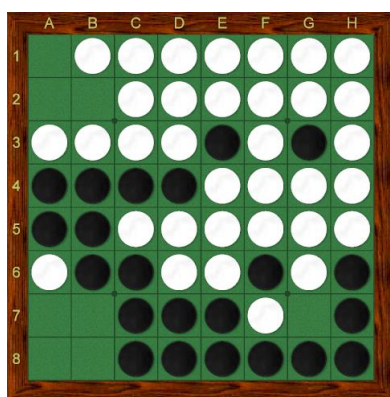


图 3-1
黑先

图 3-1 轮到黑先，左上角这个区域对于黑棋来说是一个独立奇数域，它只能由黑棋先走入。黑棋此时很显然要走入右下角的双方奇数域，留下左上角的独立奇数域，奇偶被逆转了。

上面这个例子比较简单，大家都会，但问题在于，在实战中白棋必然要很小心地避免给黑棋留下一个独立奇数域，黑棋有时候要自己想办法去制造一个这样的区域。下面是一个很

精彩的黑棋制造独立奇数域的例子。

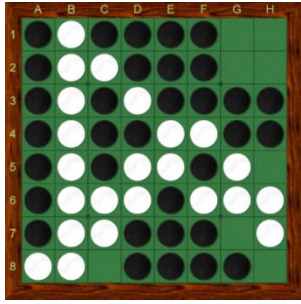


图 3-2
黑先

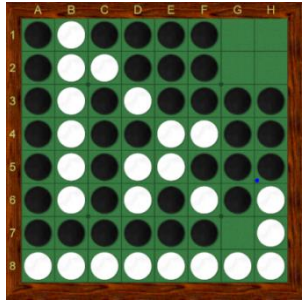


图 3-3
白先

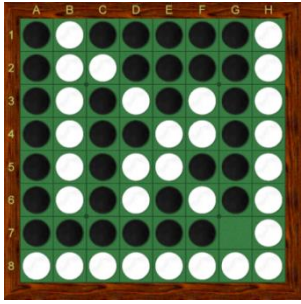


图 3-4
黑先

图 3-2 轮到黑先，黑棋要逆转奇偶，先走入 C8（控制第 7 行），白棋进 H8，黑棋再 H5（控制 G 列），G7 成为了独立奇数域（图 3-3）。有人会说白棋接下来可以走 H2 威胁到 G7 啊，但不要紧，黑棋可以走 G2，然后白 H1 黑 G1（图 3-4），黑棋依然稳稳控制着 G7。

再看一个例子，这回是制造一个三格的独立奇数域。

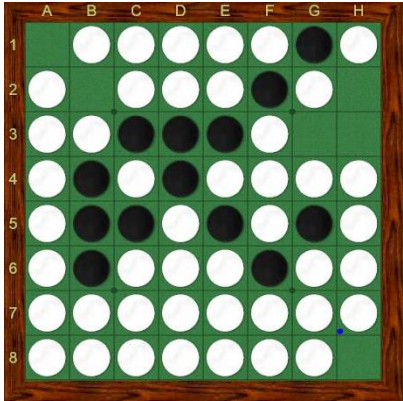


图 3-5
黑先

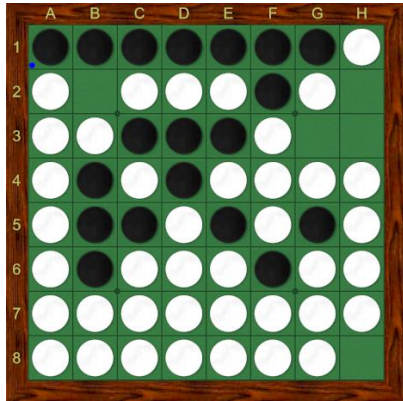


图 3-6
白先

图 3-5 轮到黑先，右上角是一个双方奇数域，白棋有 G3 的合法棋步，能够让白棋下在 G3 的子是 E1。那么，黑棋只要走入 A1（图 3-6），就翻转了 E1，将右上角变成一个独立奇数域。

3.1.2 分清永久独立奇数域和临时独立奇数域

所谓**永久独立奇数域**是指对方永久性不能下入的奇数域，**临时独立奇数域**则是指目前对方不能下入，但将来却可下入的奇数域，这种区域并不能用来逆转奇偶。上面两个例子中用到的都是永久独立奇数域，下面让我们来看一下临时独立奇数域。

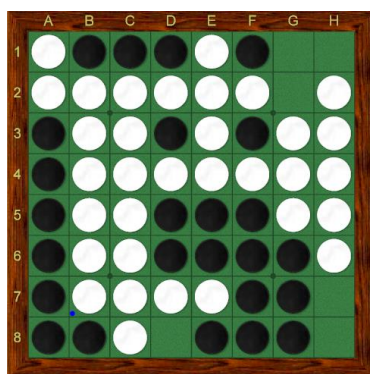


图 3-7
黑先

图 3-7 轮到黑先，D8 便是一个黑棋的临时独立奇数域，白棋此时不能在此落子，但可通过下 H8 威胁到 D8，黑棋无法用 D8 来逆转奇偶。打谱显示黑棋此时走入 D8 却是唯一的获胜方法。

对于黑棋来说，一定要分清永久独立奇数域和临时独立奇数域。下面再看一个例子。

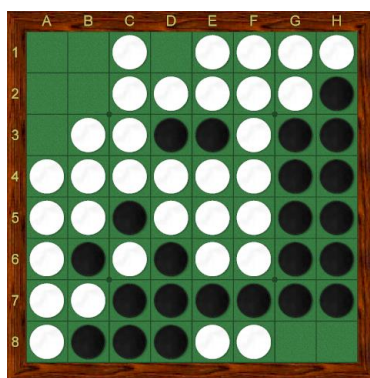


图 3-8
黑先

图 3-8 是我在第三届天津黑白棋公开赛决赛中下出的棋局，我执黑棋，目前局面上有两个独立奇数域，根据奇偶性，我要走入其中一个，留下另一个用来逆转奇偶，但走哪个留哪个？如果走入左边的五格空，那么极有可能会翻转 C2 或整个第 2 行，那时 D1 将不再是独立奇数域。正确的走法是走入 D1，留下左边的五格空。本例中，五格空区域是永久独立奇数域，而一格空区域则是临时独立奇数域。

3.1.3 恰当地利用独立奇数域逆转奇偶

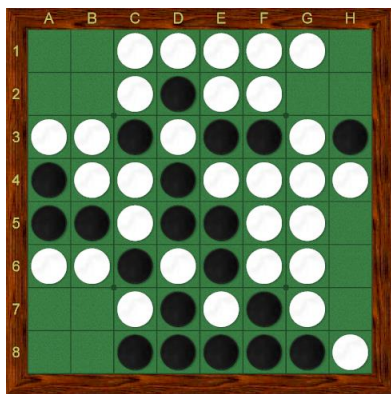


图 3-9
黑先

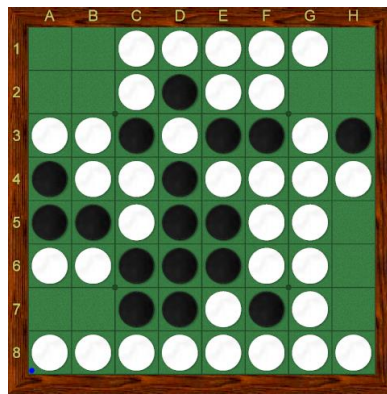


图 3-10
黑先

图 3-9 轮到黑先，很明显黑棋应走入右上角的双方奇数域，留下右下角的独立奇数域。目前黑棋只能走入 H2，打谱显示这一步虽然能够获胜但只有+2，经验告诉我们在这样的局面下走入 G2 会更好，但目前黑棋不能走 G2，因为下面的 G8 是“刺”。黑棋可走入 B8（黑棋不要舍不得底边，这个局面里底边已经必丢了），让白进 A8，刺被拔掉了（图 3-10）。这时黑棋可以走 G2 了，打谱显示黑棋的局面变成了+12。

3.1.4 通过制造白棋必先走入的偶数域逆转奇偶

除去通过永久独立奇数域之外，黑棋还有另外一种方法逆转奇偶，就是制造一个白棋必先走入的偶数域。

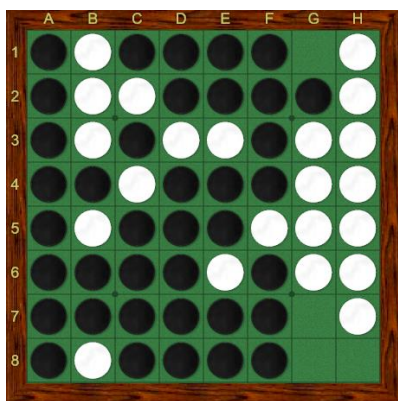


图 3-11
黑先

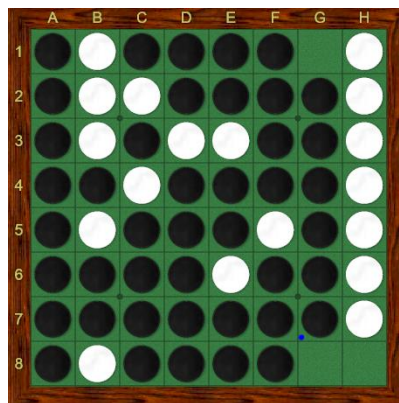


图 3-12
白先

图 3-11 轮到黑先，当然 G7 是目前黑棋唯一的合法棋步，黑棋无论如何都要走在这里，但从棋理上分析，这一步制造了一个只能白棋先下入的二格区域。见图 3-12，白棋在这里只能先下，无论下 G8 还是 H8，都会丢掉几乎整条底边。

再看一个例子：

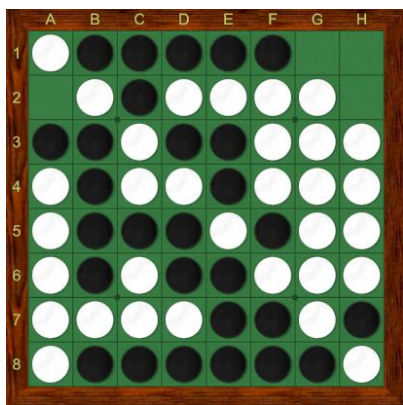


图 3-13
黑先

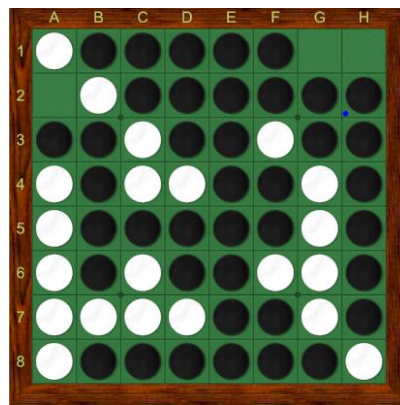


图 3-14
白先

图 3-13 轮到黑先，黑棋唯一正确的棋步是 H2（图 3-14），把右上角变成一个白棋必先走入的偶数域。

除去制造黑棋不能下入的偶数域之外，还有一种情况要注意，就是如果已经有了一个黑棋不能下入的偶数域，就不要在这个区域内制造合法棋步，看下面这个例子。

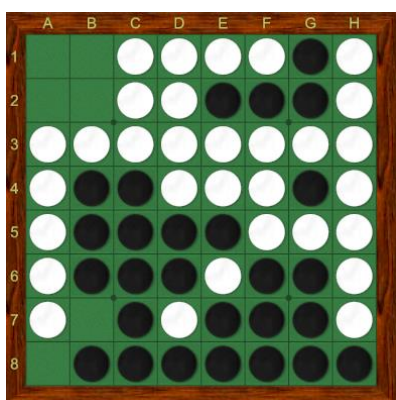


图 3-15
黑先

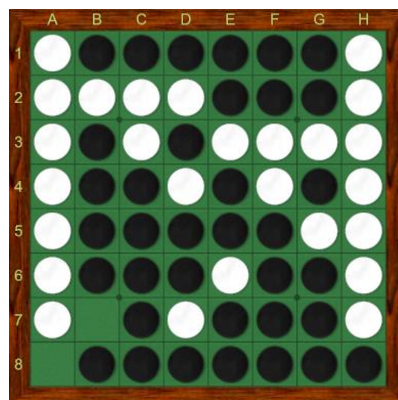


图 3-16
白先

图 3-15 轮到黑先，很多人这时会考虑 B1，白棋 A1 后黑棋 A2，吃掉左边，但这样黑棋就彻底失去了奇偶性。这个局面，黑棋要思考一下怎样在下面的二格区域让自己没有合法棋步，准确地说是让自己下不进 A8，奇偶便逆转了。

黑棋要下入 A2，把白棋逼入 A1，之后黑棋 B1，白棋 B2（图 3-16），奇偶逆转了。

3.1.5 黑棋禁忌：在棋步耗尽的情况下给白棋一个封闭奇数域

白棋的禁忌是给黑棋一个永久独立奇数域，黑棋的禁忌便是在棋步耗尽的情况下给白棋一个封闭奇数域。因为白棋只要在这个区域内落子便可获得一个先手，黑棋便输定了。

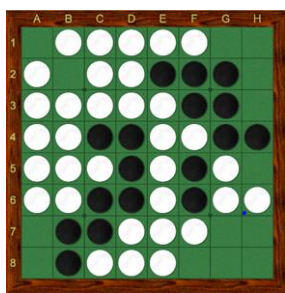


图 3-17
黑先



图 3-18
白先



图 3-19
黑先

图 3-17 轮到黑先，H5 好像是一步很不错的棋，但黑棋走这里便输定了（图 3-18）。因为右下角变成了一个黑棋的封闭奇数域，白棋走 G7 便可获得一个先手，而黑棋棋步耗尽了。

在这个局面里黑棋如何获胜呢？前面讲过，黑棋可以通过连下，用连下的后一步逆转奇偶。让我们仔细观察一下，黑棋在 A1 和 B2 有一个连下，如果黑棋可以走入 A7，那么就可连下 A1 和 B2。那么黑棋可以首先走 F8，让白棋进 A8（图 3-19），黑棋之后就可以连走 A7、A1 和 B2 了。黑棋用不着舍不得最下面一行，获得连下逆转奇偶才是最重要的。

3.2 白棋防止逆转奇偶

3.2.1 喂吃

黑棋要想办法逆转奇偶，白棋就要想办法防止逆转奇偶，除去不要给对方留下一个永久独立奇数域之外，要注意不要把一个只能自己先下入的偶数域留到最后。一旦有这种区域，要通过喂吃防止逆转奇偶，这个在《指南》中有介绍，大家都会，但有人糊涂的是怎样喂吃以及在什么时候喂吃？

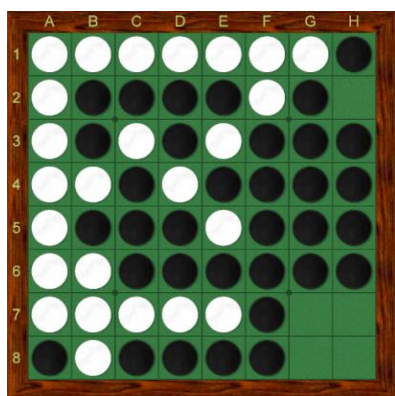


图 3-20
白先

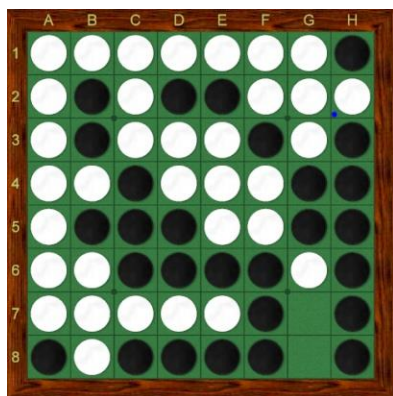


图 3-21
黑先

图 3-20 轮到白先，很明显白棋要进行喂吃，但从哪里喂吃呢？大家记住喂吃有两个基本原则，一是多吃稳定子，二是要让对方在这个区域内连续有两个合法棋步。毫无疑问 H7 是正确的一步，它吃掉的 5 个子有 4 个是稳定子，在黑 H8 白 H2 之后（图 3-21），黑棋在剩余的 2 格空内依然有合法棋步 G7，白棋保证了奇偶性。

另一个要注意的问题是什么时候进行喂吃？这个局面是 1+4，白棋自然不用犹豫，而如

果面临着 3+4 或者 5+4 的局面呢？白棋只要记住一点，在有一个永久独立奇数域的时候进行喂吃。例如 3+4，这个“3”如果是永久独立奇数域，那么你要立刻喂吃，不要等它变成“1”，成了一个双方奇数域，那时便不能喂吃了。而如果这个“3”是一个双方奇数域，那么你要观察一下当它变成“1”的时候是否是一个永久独立奇数域，如果是的话就要到时再喂吃。

3.2.2 永久独立奇数域之抵消

前面说了白棋最害怕的就是黑棋的永久独立奇数域，那么一旦黑棋有了这样的区域，白棋如何挽救呢？唯一的办法就是白棋也制造一个自己的永久独立奇数域，和黑棋做一个抵消。

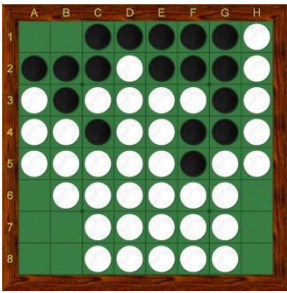


图 3-22
黑先

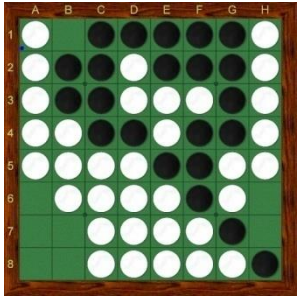


图 3-23
黑先

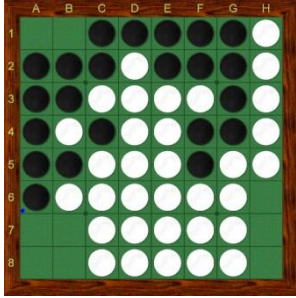


图 3-24
白先

图 3-22 轮到黑先，白棋刚刚进了星位 G7，为什么白棋要这样走呢？因为它看到了左下角黑棋的永久独立奇数域，它迫切需要一个同样的区域进行抵消。白棋在引诱黑棋进角 H8，黑棋走了之后会怎样呢？看图 3-23，白棋走了 A1，旁边的 B1 变成了白棋的永久独立奇数域，和黑棋的永久独立奇数域做了抵消，白棋掌握了奇偶性。

那么图 3-22 黑棋要怎样走呢？正确的走法是 A6（图 3-24），虽然破坏了左下角的永久独立奇数域，但右下角仍然是一个永久独立奇数域，黑棋依然掌握着奇偶性。

3.3 不占奇偶性的情况下选择正确的区域落子

3.3.1 选择正确的双方奇数域落子

当黑棋没有永久独立奇数域的时候，选择一个正确的双方奇数域落子就很重要了。看下面这个例子。

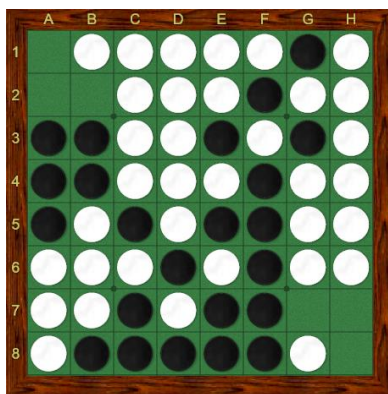


图 3-25
黑先

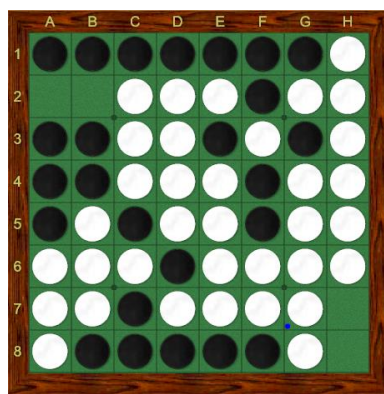


图 3-26
黑先

图 3-25 轮到黑先，两个奇数域都是双方奇数域，黑棋要走入哪里？唯一的获胜步在 A1，黑棋 A1 后，根据偶数理论白棋要走 G7（图 3-26），黑棋此后可连下 H8 和 H7。

再看一个较为复杂的例子：

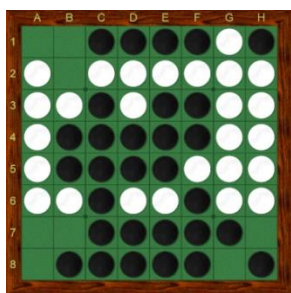


图 3-27
黑先

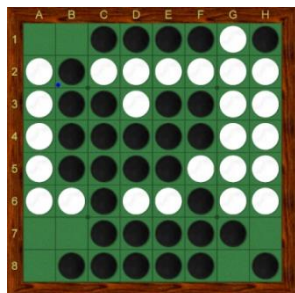


图 3-28
白先

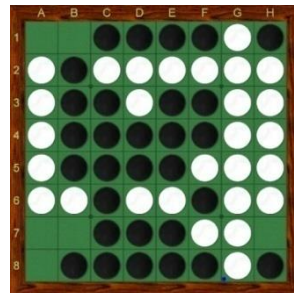


图 3-29
黑先

图 3-27 轮到黑先，两个奇数域都是双方奇数域。黑棋唯一的获胜步在 B2（图 3-28），根据偶数理论白棋接下来会走 B7，但那样会输得更惨，因为黑棋会占据底边和左边。白棋只能走入 G8（图 3-29），但依然会输，因为留下了 H7 这个永久独立奇数域让黑棋来逆转奇偶。

这个例子的关键在于，黑棋要看出在自己走了 B2 后，白棋的三个合法棋步 B1、B7、G8 都是恶手。

从以上两个例子可以看出，黑棋在面对两个双方奇数域的时候，要注意的原则是：**走入一个双方奇数域后，要让白棋在走入另一个双方奇数域的时候面临的是恶手。**

再看最后一个例子。

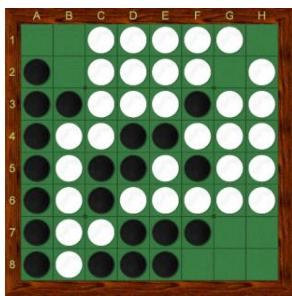


图 3-30
黑先

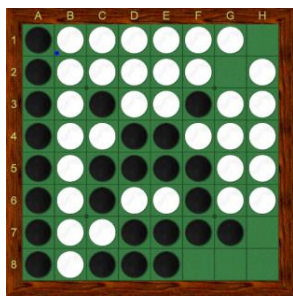


图 3-31
黑先

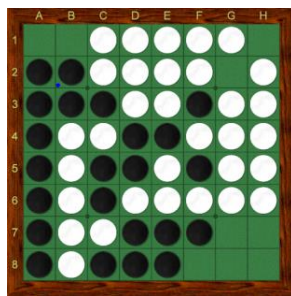


图 3-32
白先

图 3-30 轮到黑先，两个奇数域都是双方奇数域，黑棋占不到奇偶，那么就要好好考虑一下先下入哪个奇数域了。因为白棋有两条不平衡边，所以准确地说黑棋要考虑的是下 B2 还是 G7 攻击不平衡边。如果先下 G7 会怎么样呢？根据偶数理论白棋会 B2，然后黑棋 A1 白棋 B1，看图 3-31，B2 最终为白棋，黑棋不但失去了奇偶性而且会让白棋进 H8 角。再让我们看看先下 B2（图 3-32），根据偶数理论白棋应走入右下角，但这里没有好棋，白棋无论怎样走都会让黑棋进 H8 角。所以 B2 正确。

一般来说，对于双方奇数域，要先走格数少的区域，再走格数多的区域。

3.3.2 选择正确的偶数域落子

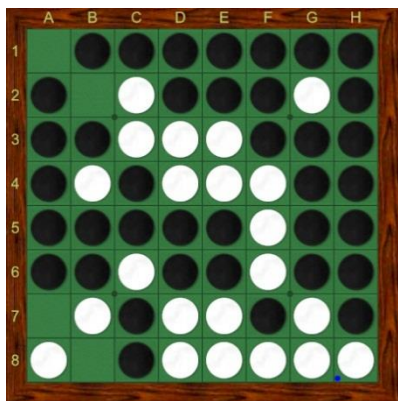


图 3-33
黑先

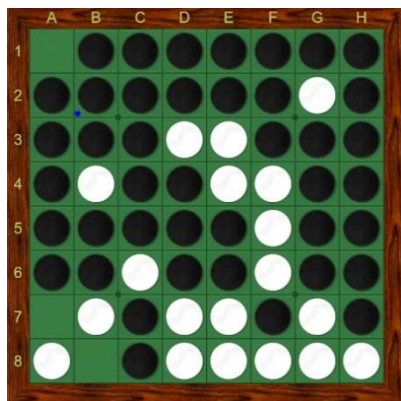
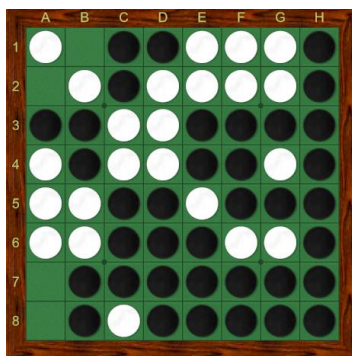


图 3-34
白先

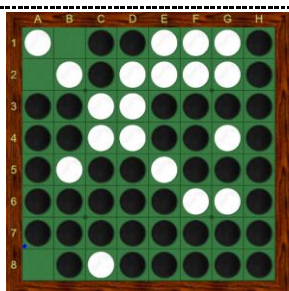
图 3-33 轮到黑先，目前剩下 2 个偶数域，黑棋貌似都要先落子。一般人会选择 B8，保住 B8 和 C8 两颗子，但这样会输 2 子，因为黑棋完全丧失了奇偶。这个局面，黑棋要考虑一下，能否将白棋首先逼入一个区域，实现自己在这个区域最后落子？黑棋可走入 B2（图 3-34），注意看这时白棋的问题出现了。根据偶数理论白棋应走 A1，但黑棋会走 A7 占据左边。如果白棋想占左边先走 A7，相当于在下面这个 2 格偶数域内让出了奇偶。打谱显示无论怎样走白棋最终都会输。

从这个例子可以看出，黑棋在面对两个偶数域的时候，要注意的原则是：走入一个偶数域后，要让白棋在走入这个偶数域的下一步时面临的是恶手，这样可以把白棋首先逼入另一个偶数域。

思考题：



黑先



增图 1
白先

答案：A7 是正确的棋步（增图 1），白棋接下来如果在 A8 落子，黑棋 A2 占据左边（平局）。白棋如果 A2 去占左边的话，相当于在上面的区域让出了奇偶（白棋负）。

3.4 偶数理论之例外

3.4.1 大偶数理论

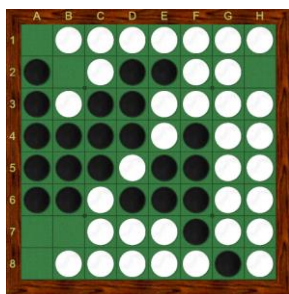


图 3-35
黑先

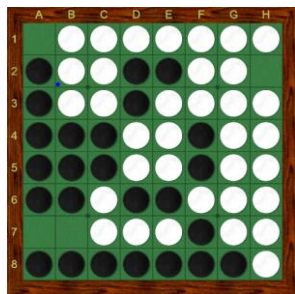


图 3-36
黑先

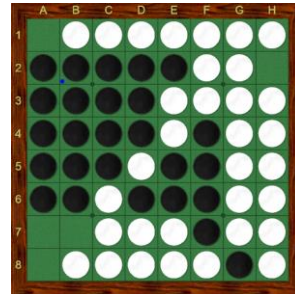


图 3-37
白先

图 3-35 轮到黑先，H2 是一个永久独立奇数域可用来逆转奇偶，黑棋貌似应该走入左下角的双方奇数域，实则不然。黑棋 A8，白棋 B2 之后（图 3-36），A1 变成了白棋的永久独立奇数域，和 H2 做了抵消，黑棋失去了奇偶性。

所以黑棋应当把左边的两格空和三格空看成一个大区域，抢先下入 B2（图 3-37）。白棋如果 A1，黑棋 A8 占据着奇偶性。白棋如果 A7，那 A8 和 B7 就都是黑棋的了。

再看一个例子，这回轮到白棋了。

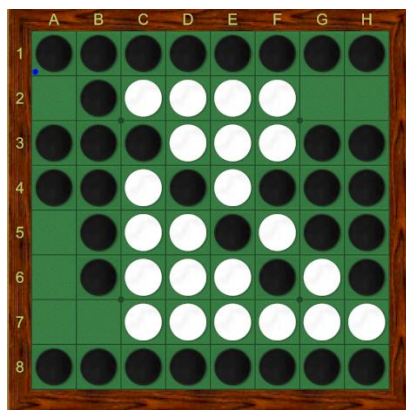


图 3-38
白先

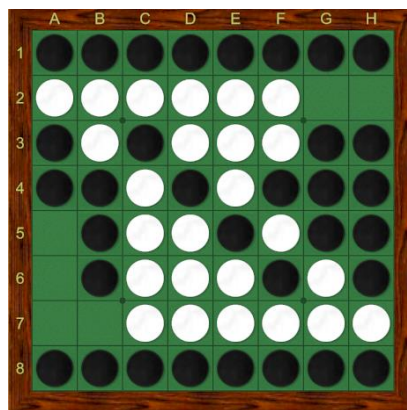


图 3-39
白先

图 3-38 轮到白先，从偶数理论看好像应该先下 A2，但这一步过后，见图 3-39，黑棋在另外两个区域内居然都没有合法棋步了，奇偶被逆转了。

这个局面，可以把左边的一格区域和四格区域看成是一个五格区域，先走 A7。

3.4.2 黑棋先走入永久独立奇数域

黑棋先走入永久独立奇数域通常是因为两种情况，第一种是可以再次获得永久独立奇数域，第二种是为争夺稳定子而牺牲奇偶性。先让我们来看第一种情况：

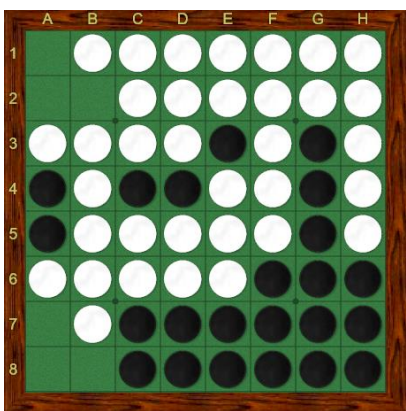


图 3-40
黑先

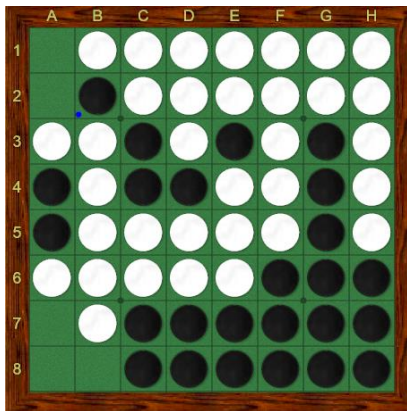


图 3-41
白先

图 3-40 轮到黑先，左上角是一个永久独立奇数域，左下角是一个双方奇数域，貌似黑棋应当先走入左下角。唯一的合法棋步是 A7，但这一步是-8，因为黑棋丢掉了左边，最终的稳定子实在太少。让我们仔细观察一下，左下角虽然是一个双方奇数域，但白棋在这里的唯一合法棋步是 B8，而这是一个恶手，因为黑棋接下去可以连下 A8 和 A7。那么这时黑棋实际上可以考虑获得一个先手，把白棋逼入 B8，走入左上角的永久独立奇数域就是一个很好的选择了。见图 3-41，黑棋 B2，这时的白棋，要么走 B8，让黑棋连下 A8 和 A7；要么走 A1，黑棋接下来 A2，白棋还是要走 B8，让黑棋连下 A8 和 A7。无论怎样走，黑棋都几乎占据了左边，从而最终取胜两子。

这个例子，你可以把它看做是黑棋可以再次获得一个永久独立奇数域，这个永久独立奇

数域就是 A7。

再看一个例子：

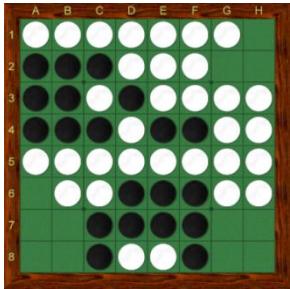


图 3-42
黑先

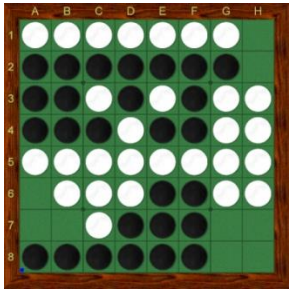


图 3-43
白先

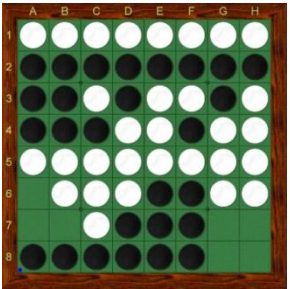
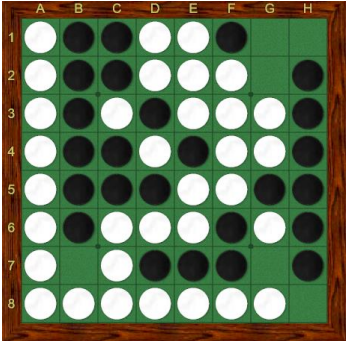


图 3-44
白先

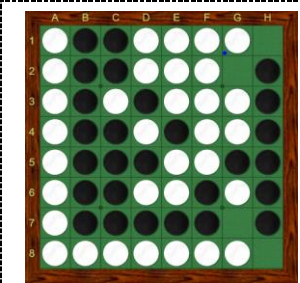
图 3-42 轮到黑先，右上角是一个永久独立奇数域，左下角是一个双方奇数域，貌似黑棋应先走入左下角。但很不幸，黑棋在这个区域内的两个合法棋步 A6 和 B7 都是负值，究其原因只能说从棋感上这两部吞下的散度较大。正确的走法是黑棋 G2，根据偶数理论白棋应走 B8，黑棋 A8 后，会再次获得一个永久独立奇数域（图 3-43）。

在黑棋 G2 之后，白棋如果走 H1，黑棋可走 H2。在白棋 B8 黑棋 A8 之后，黑棋还是获得了永久独立奇数域（图 3-44）。

思考题：



黑先



增图 1
黑先

答案：左下角是一个永久独立奇数域，右上角是一个双方奇数域，貌似应该先走入右上角的 G2，但这样走是平局，因为这样会丢掉右边。黑棋应当先走入 B7，根据偶数理论白棋会走 G1（增图 1），接下来黑棋在 H1 和 G2 可以连下，G2 是一个再次获得的永久独立奇数域。这样下黑棋可以占据右边，最终大胜。

以上两个例子，黑棋都是再次获得了永久独立奇数域。下面我们来看第二种情况，为

争夺稳定子而牺牲奇偶性。实际上对于黑棋来讲，局尾经常面临着在“稳定子”和“奇偶性”之间的选择，如何选择呢？我发现了一种方法，就是“星角下”和“角星下”。

什么是星角下呢？我对它的定义是：当棋局只剩下相邻的一个星位和角位的时候，黑棋先下入星位翻转大量稳定子，而让白棋下入最后的角位时翻转较少的子，这样黑棋虽未逆转奇偶，却胜似逆转奇偶。当可以出现星角下的时候，黑棋要选择“稳定子”，放弃“奇偶性”，用稳定子来弥补奇偶性的丧失；而当没有星角下的时候，黑棋则要选择“奇偶性”，放弃“稳定子”。

角星下的定义与之一样，只是在最后黑棋先走角，让白棋走星。星角下比角星下要常见一些。

看下面这个例子。

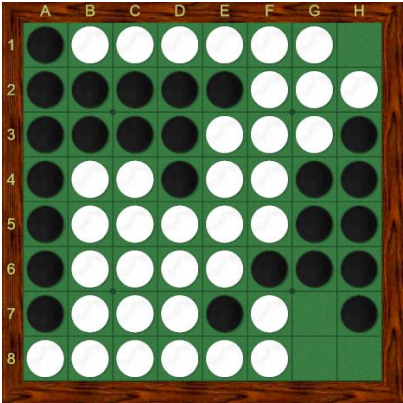


图 3-45
黑先

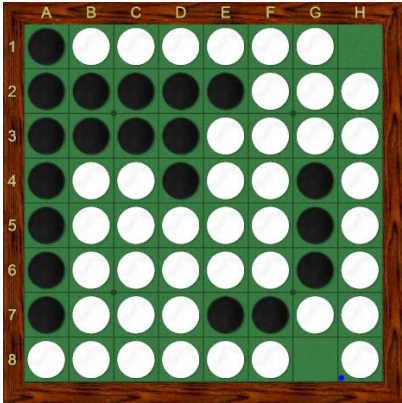


图 3-46
黑先

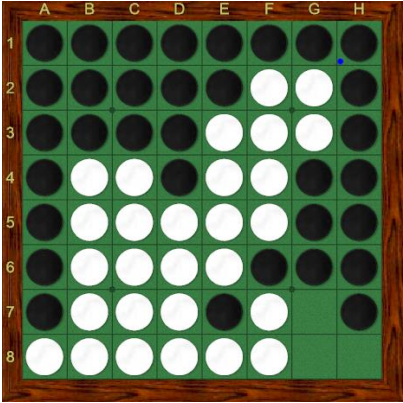


图 3-47
白先

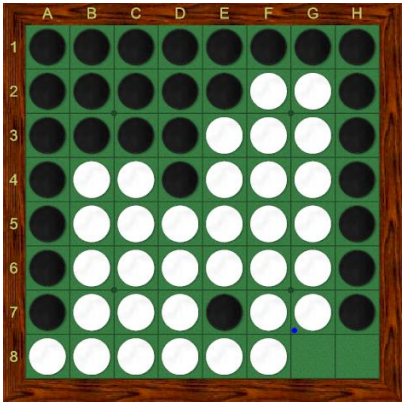


图 3-48
黑先

图 3-45 轮到黑先，黑棋如果按照奇偶性走入右下角的双方奇数域，等于放弃了右边（图 3-46），黑棋最后的两步无法翻转太多的稳定子，最终输棋。所以黑棋必须放弃奇偶性走入右上角的永久独立奇数域保住右边（图 3-47），白棋接下来只有 G7 一个合法棋步（图 3-48），而最后黑棋的 G8 和白棋的 H8 就是“星角下”，黑棋翻转了大量稳定子，白棋只翻了 2 子。黑棋通过多翻稳定子弥补了让出奇偶性带来的损失。

再看一个例子：

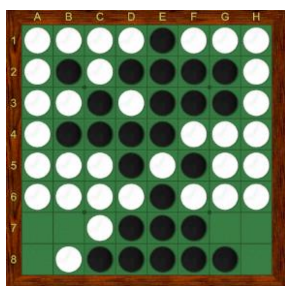


图 3-49
黑先

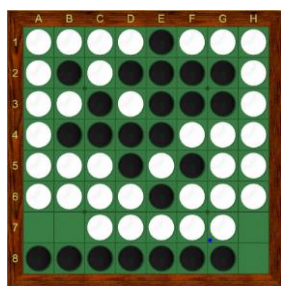


图 3-50
黑先

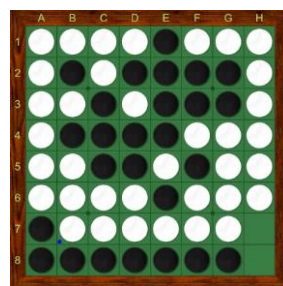


图 3-51
黑先

图 3-49 轮到黑先，黑棋如果走入右下角的双方奇数域，等于把底边给了白棋，黑棋纵然掌握了奇偶，在左下角的永久独立奇数域又能翻转多少稳定子。正确的走法是黑棋 A8 占据底边，让出奇偶性，白棋的唯一合法棋步是 G7（图 3-50），在黑棋 A7 白棋 B7 之后（图 3-51），黑棋的 H7 和白棋的 H8 又形成了星角下。

再来看看角星下。

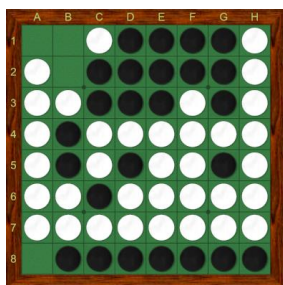


图 3-52
黑先

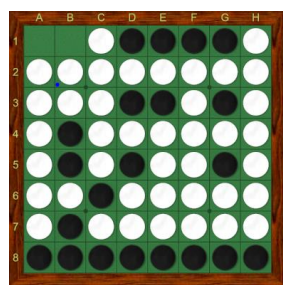


图 3-53
黑先

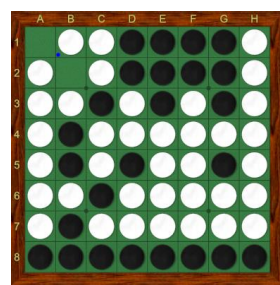


图 3-54
黑先

图 3-52 轮到黑先，很明显黑棋要放弃奇偶性，为多吃稳定子走 A8 占据左边，之后无论白棋走 B2 还是 B1 (图 3-53 和图 3-54)，黑棋都可以先角后星，自己翻转大量稳定子，让白棋在最后一步少翻子。

再看一个反例。

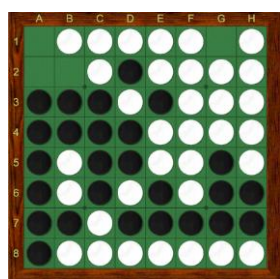


图 3-55
黑先

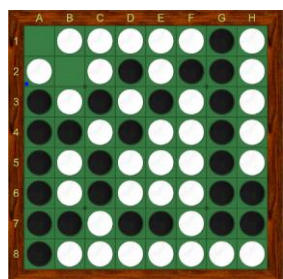


图 3-56
黑先

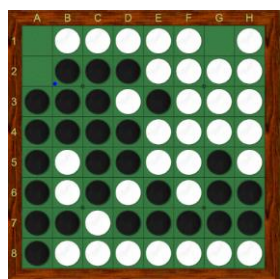


图 3-57
白先

图 3-55 轮到黑先，目前黑棋有两种选择，一是从奇偶性出发走 B2，占据了奇偶却放弃了顶边；另一种是走 G1，占据了顶边却放弃了奇偶。根据我们前面讲的黑棋要看一下有没有星角下或角星下。假设黑棋想要顶边去下 G1，白棋可以下入 A2（让对方这样斜向翻转大量稳定子通产是比较忌讳的），看图 3-56，这时黑棋是没有星角下的，角星下的话则会输。所以正确的走法是黑棋 B2，既保证了奇偶，又阻止了白棋 A2 的好棋（图 3-57）。

图 3-52 和 3-55 大家可能觉得是矛盾的，前者的角星下会赢，后者的角星下则会输。实际上这也正常，根据我的经验，星角下可以用来判断奇偶性与稳定子孰优，而角星下则未必，我们还是要数一下子。

3.5 其它特殊区域的下法

3.5.1 三格空区域之绝境逢生得先手



图 3-58
白先

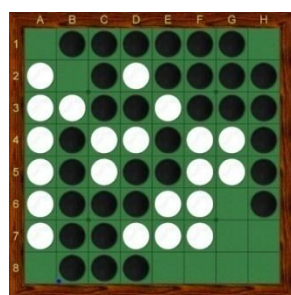


图 3-59
白先

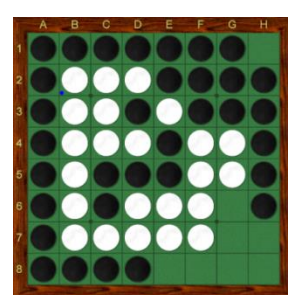


图 3-60
黑先

图 3-58 轮到白先，白棋貌似已经山穷水尽，但仔细观察一下，左上角的两格空和左下角的三格空恰巧是一个封闭的奇数域，白棋可以获得一个先手。要注意的是白棋一定不要先走 A7，因为黑棋可以走 B8，控制了两条线，白棋无法再走 A8（图 3-59）。白棋当走 B8，之后黑 A8 白 A7，黑 A1 白 B2（图 3-60），白棋获得一个先手。

图 3-60 的局面大家可能会发现此时黑棋的局面依然是+2，但这一步在 G7，对白棋来说还是很有机会的。

再看一个例子。

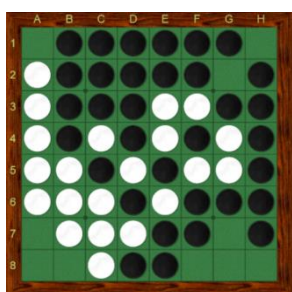


图 3-61
黑先

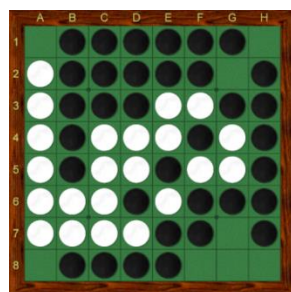


图 3-62
黑先

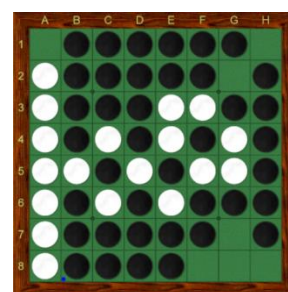


图 3-63
白先

图 3-61 轮到黑先，和前边一样，黑棋不可先走 B8，因为白棋会走 A7，黑棋无法再走 A8（图 3-62）。黑棋要先走 A7，之后白 A8 黑 B8（图 3-63）。比起前面的例子这回黑棋要幸运，

白棋的局面变成了-4。

实际上，这种三格空区域的走法在局尾会经常遇到，看下面这个例子。

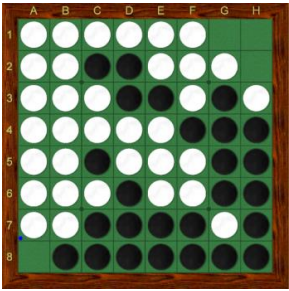


图 3-64
黑先

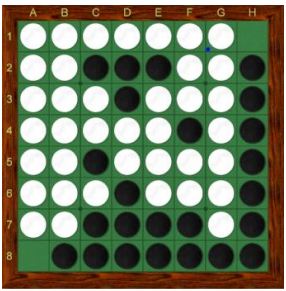


图 3-65
终局

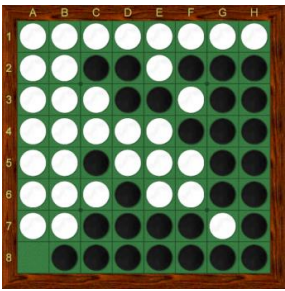


图 3-66
黑先

图 3-64 轮到黑先，右上角是一个双方奇数域，很明显黑棋应该在此落子。但黑棋切不可先走 H2，因为白棋接下来只要走 G1，黑棋无法再走 H1，棋局就结束了（图 3-65）。正确的走法是黑棋 G1，白棋 H1，黑棋 H2（图 3-66），最后的 A8 也是黑棋的。

把这三个例子比较一下，大家可以看出，在类似的三格空内的落子，都要在对方占的边上落子，而不要在自己占的边上落子。

3.5.2 五格空独立奇数域之下法

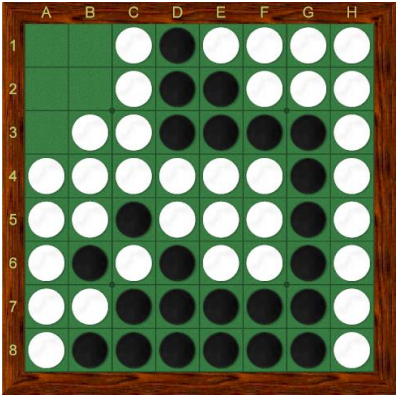


图 3-67
黑先

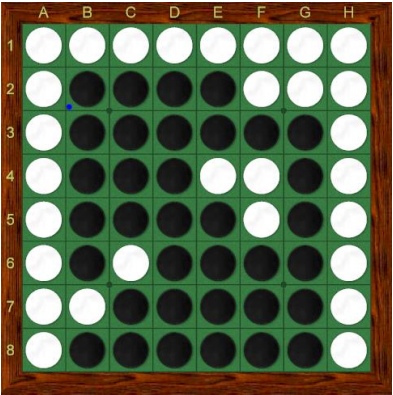


图 3-68
终局

还是用我在第三届天津黑白棋公开赛决赛中的棋局举例，图 3-67 轮到黑先。这个区域黑棋可以走上 3 步且最后落子，走法和前面的喂吃类似，注意多翻稳定子，A2 显然符合条件，之后白棋 A3，黑棋 B1 再次弃掉上边，让白棋进角 A1，黑棋最后 B2 取中，最终局面见图 3-68。可以看到白棋占据了整个棋盘的四个角，但黑棋在中腹大量取子，最终取胜。我因为对这种区域比较熟悉，最终获得冠军。

3.5.3 一格空双方奇数域之“不下白不下”

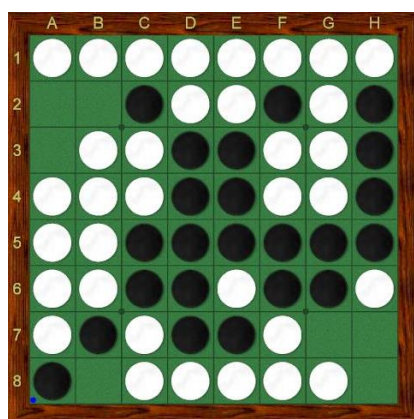


图 3-69

白先

图 3-69 是第三届天津黑白棋公开赛半决赛我的棋局，目前轮到对方执白走，毫无疑问 B8 是他必走的一步，这是一个双方奇数域，也可以说是一个“不下白不下”的点，必须要抢先落子。但他却走了 B2，因为在他看来走 B8 后我可以进 H8，但实际上这个局面我是可以必进 H8 的。对方把 B8 让给了我，实际上是让我多走了一步。事后复盘的时候发现 B8 是 0，而 B2 是 -2，真是惊出我一身冷汗，如果下和的话是算我输的，也就不会有我这个冠军了。

3.5.4 “田字形”四格空区域之下法

当在尾盘阶段某一个角上剩余正方形四格空的时候，我称之为“田字形”区域，通常面对这种棋型的是黑棋，因为不占奇偶性，处理起来要动一些脑筋。看下面这个例子。

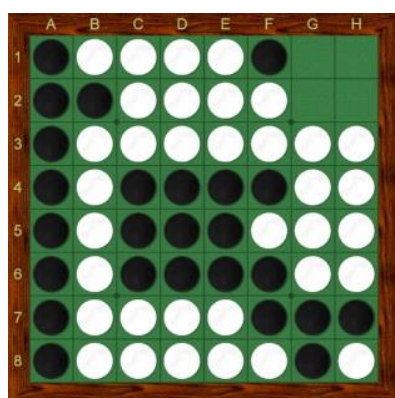


图 3-70

黑先

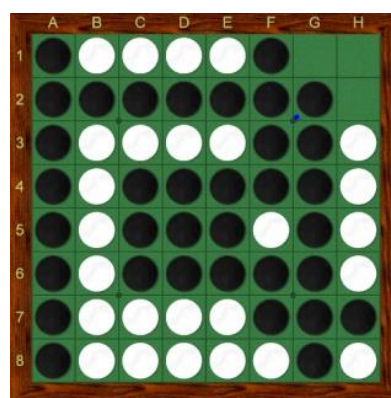


图 3-71

白先

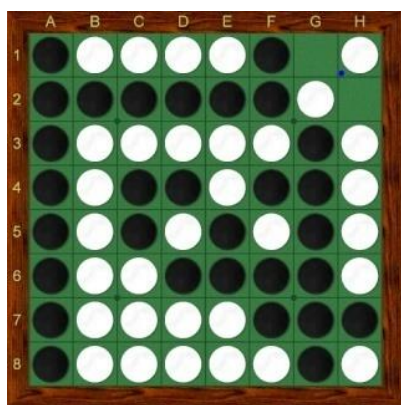


图 3-72
黑先

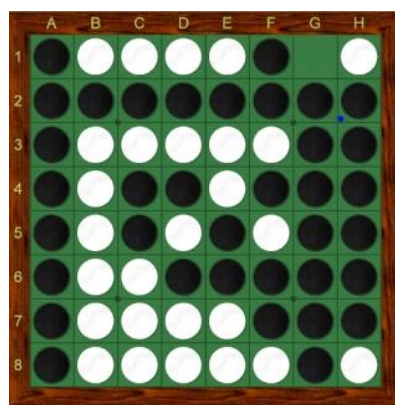


图 3-73
白先

图 3-70 轮到黑先，黑棋应当走 G2 控制 G 列（图 3-71），白棋接下来一般会走 H1（图 3-72），黑棋接下来的 H2 不仅保住了右边的大部分，而且再次控制了 G 列（图 3-73），白棋最后的 G1 不会竖向翻子。

再看一个例子。

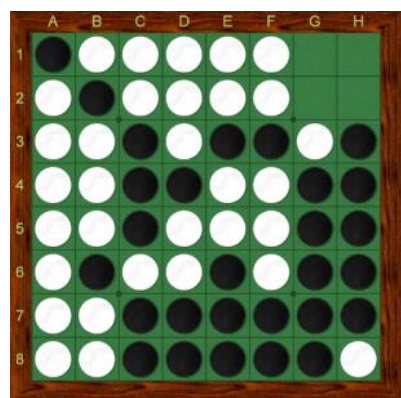


图 3-74
黑先

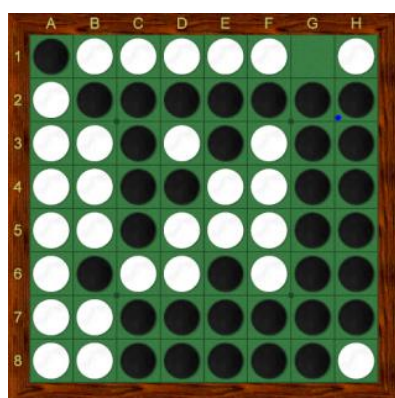


图 3-75
白先

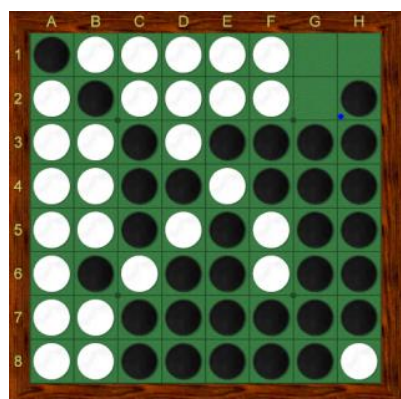


图 3-76
白先

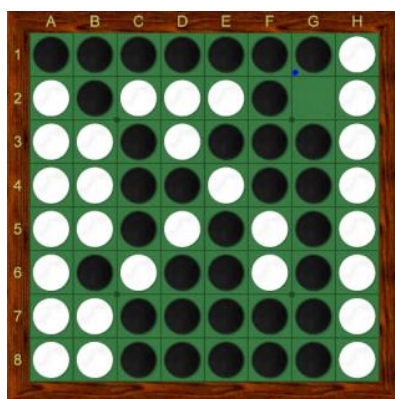


图 3-77
白先

图 3-74 轮到黑先，黑棋如果按照上面的例子去生搬硬套是不行的。黑棋 G2 控制 G 列，白棋 H1，黑棋 H2 再次控制 G 列（图 3-75），白棋最后的 G1 纵然不会竖向翻子，也会斜向翻转很多子，并占据第 1 行，黑棋失利。

黑棋 G1 也是不可取的，白棋 H2，黑棋 G2，白棋 H1，用数子法算比较清楚， $7-5+2-2=2$ ， $28+2=30$ ，黑棋失利。

那么这个局面黑棋要怎样处理呢？我们仔细观察一下，右边是一条白棋必得的边，对于这种边，通常的应对措施是“喂吃”，即把这条边彻底让给对方同时多翻稳定子，把损失减少到最低。H2 显然是相当不错的一步，它把右边让给了白棋，却斜向翻转了四颗稳定子（图 3-76）。接下来白棋 H1，黑棋 G1，白棋最后的 G2 只翻两子（图 3-77）。黑棋最终拿到平局。

再看最后一个例子。

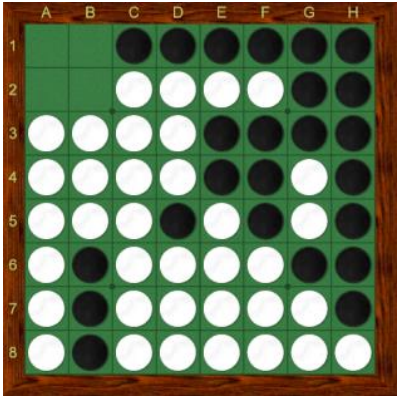


图 3-78
黑先

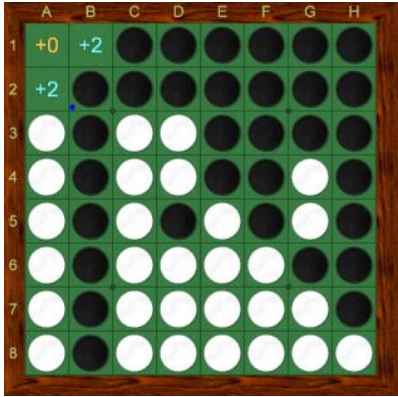


图 3-79
白先

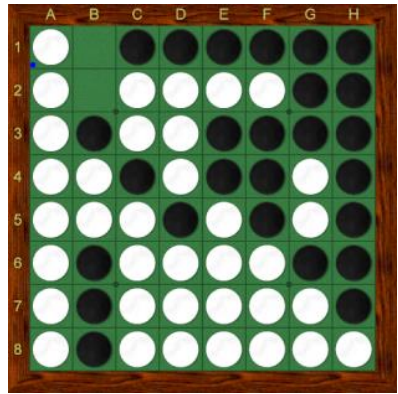


图 3-80
黑先

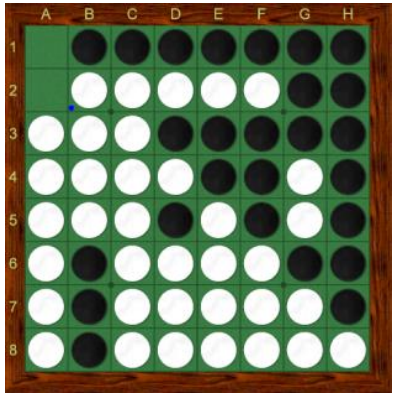


图 3-81
黑先

图 3-78 轮到黑先，这个例子与前两个又有所不同了。先按照第一个例子的方法走 B2 控制 B 列（也可以看作控制第 2 行），虽然打谱显示白棋 A1 是平局，但另外两个位置都是+2（图 3-79）。

按照第二个例子的方法走 A2 也是不可取的，白棋 A1 之后（图 3-80），黑棋接下来无论走 B1 还是 B2 都只能翻转一个方向不太多的子，最终失利。

B1 就是唯一正确的走法了，它只给了白棋一个合法棋步 B2（图 3-81），接下来黑棋的 A2 和白棋的 A1 就是我们前面讲过的星角下。

3.6 对偶数理论的深度理解

偶数理论是指在一个偶数域中要保证自己最后落子，实际上这种说法并不全面，在任何区域中都应该保证自己最后落子，偶数理论实际上更应该叫做“区域理论”。本节内容将区域理论做一下更为深度的阐述。

3.6.1 白棋组合封闭奇数域

在未发生弃权的情况下，白棋通常的取胜之道是走入封闭奇数域获得先手。所以对于白棋来说，要善于将若干个区域组合成为封闭奇数域。

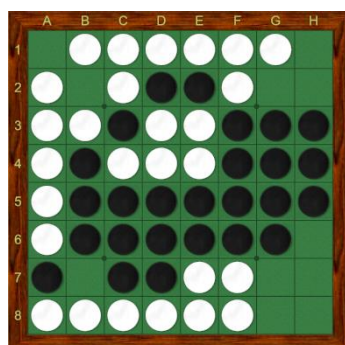


图 3-82
白先

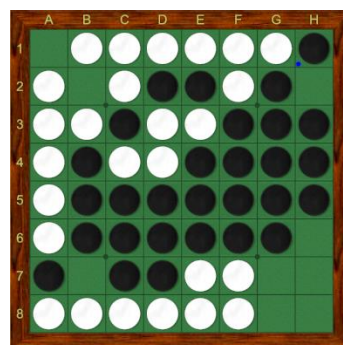


图 3-83
白先

图 3-82 轮到白先，黑棋刚刚嵌入 A7，很多人会选择随手下入旁边的 B7。实际上 B7 只有白棋能够下入，我们完全可以留着它。

我们看一下，这时左上角的 2 格区域和右上角的 3 格区域可以组合成为一个白棋的封闭奇数域。白棋可以走入 G2，很多人不会这样走，因为他们觉得这样不就把顶边给了黑棋了，实际上这个局面左边和顶边注定是黑棋的，对于必丢的边，我们没有什么可惜的。

白棋 G2 后，黑棋会走 H1（图 3-83），这时白棋注意不要走 H2，那样会翻转 C7，让黑棋下入 B7。白棋可先走入 B7，留下 H2。

3.6.2 黑棋把白棋逼入非封闭奇数域

在未发生弃权的情况下，白棋必然会拥有奇数域，黑棋应对的办法，通常是把白棋逼入一个非封闭奇数域。相对封闭奇数域，“非封闭”是指白棋在奇数域中最后落子之后，黑棋可以在奇数域之外再下一步安全步，这样白棋无法获得先手。

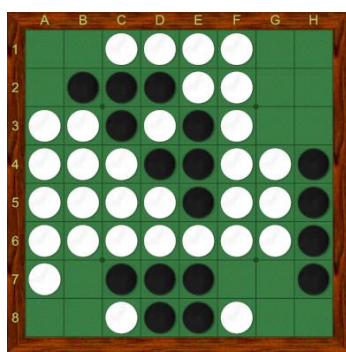


图 3-84
黑先

图 3-84 轮到黑先，两个奇数域黑棋显然都不能下。而白棋也不能下，如果白棋下入 A1 黑棋会嵌入 A2，B8 显然更不能下。这就意味着黑棋要走入右侧的一个偶数域，白棋接下来也只能在黑棋新制造的奇数域中落子。

黑棋无论在哪个偶数域中落子，他留给白棋的都是非封闭奇数域。如果黑棋走 F7，白棋走入右下角奇数域，黑棋必占 H8，将来走入 H3。如果黑棋走 G3 或 H3，白棋走入右上角奇数域，黑棋必占 H1，将来走入 B1。

那么黑棋应当走入哪个偶数域呢？大家记住这样一个规律：**在大多数情况下，奇数域由少至多走，偶数域由多至少走。**所以这里黑棋应走入右上角 6 格偶数域，打谱也显示 F7 是负值，G3 和 H3 都是正值。

第四章 一四对峙

一四对峙是指在一条边上除两个角外的 6 个格子,有 1 颗黑子或白子和另外 4 颗对方颜色的子,中间有 1 个格子相隔,形成对峙局面。这种棋型在尾盘会经常遇到,处理起来极为复杂。在《黑白棋基础》中被叫做分山型,为了形象记忆我给它起了一个名字叫一四对峙,二三对峙也是同理,但一四较为常见,所以本章内容全部以一四举例。

4.1 从 2 号位进攻

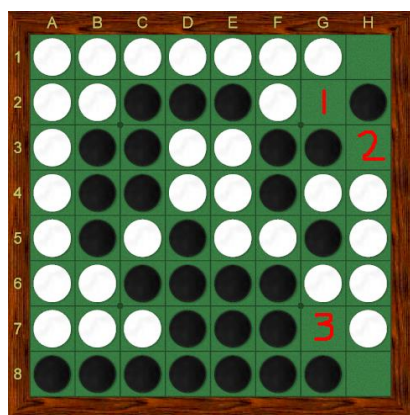


图 4-1
白先

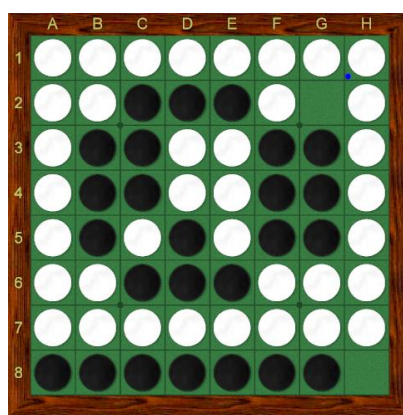


图 4-2
黑先

图 4-1 轮到白先,为了大家便于在类似的局面中记忆,我不以坐标讲解,而将所有的合法棋步进行编号。最上边的 G2 为 1 号位,中间的 H3 为 2 号位,下边的 G7 为 3 号位。大多数人可能会选择 3 号位,在他们看来黑棋进 H8 后,白棋可连走 H3 和 H1。但他们忽视了黑棋完全可以先走入 H3,将白棋逼入 H1 (图 4-2),之后的 G2 和 H8 都是黑棋的。从偶数理论的角度讲,白棋走 3 号位实际上是制造了一个黑棋的永久独立奇数域 (H8)。

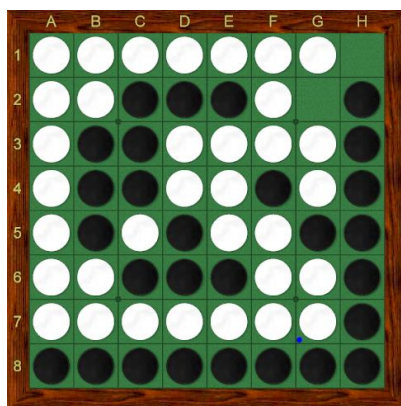


图 4-3
黑先

正确的走法是白棋进 2 号位,将黑棋逼入 H8,白棋 G7 (图 4-3)。白棋弃掉了边,但保

证了奇偶，接下来黑棋 G2，白棋 H1。

一四对峙中的大多数情况，都要选择从 2 号位进攻。

4.2 从 3 号位进攻

那么什么时候可以从 3 号位进攻呢？看下面这个例子。

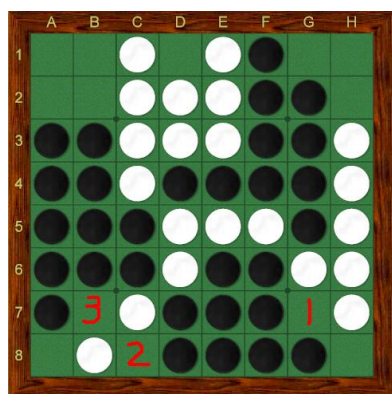


图 4-4
白先

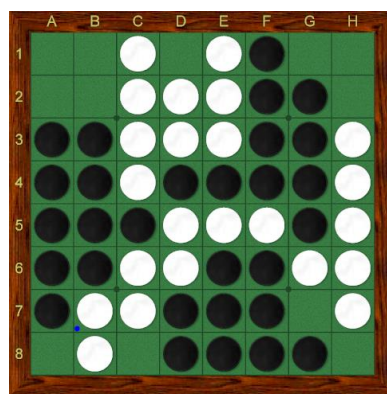


图 4-5
黑先

图 4-4 轮到白先，这一次白棋是可以通过 3 号位进攻的，因为黑棋之后不能去下 C8，那样会翻转 B7（图 4-5）。

打谱显示这个局面白棋从 2 号位进攻也是可以的，但要略差于 3 号位。这里要着重指出的是，虽然从软件中看二者相差不大，但对于人类棋手来说，2 号位和 3 号位的差别是很大的，差别在于从 2 号位进攻必丢边，而从 3 号位进攻通常都能得边。

所以，对于选择 2 号位还是 3 号位的结论是：假设你走入 3 号位，看对方接下来能否走 2 号位。如果对方能走 2 号位，那么你要抢先走 2 号位；如果对方不能走 2 号位，那么你可以放心地走入 3 号位。当我们能走 3 号位的时候要尽量走 3 号位。

以上的规律同样适用于黑棋，看下面这个例子。

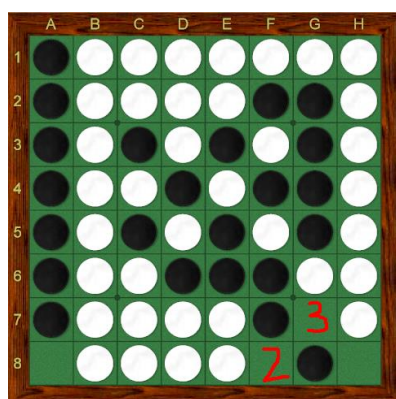


图 4-6
黑先

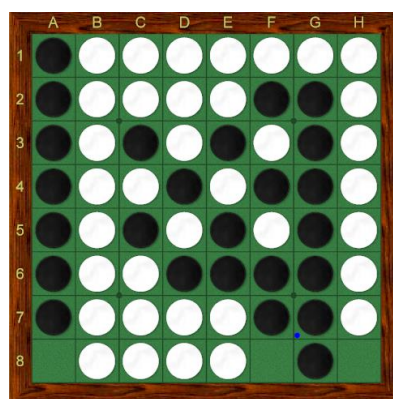


图 4-7
白先

图 4-6 是我在 QQ 中下出的棋局，现在还有 4 格空，所以轮到对方黑先。他走了 2 号位，逼我进 H8，他 G7，最后的 A8 也是他的。最后的四步他走了三步，结果却输了两子，因为底边留给了我。

打谱显示进攻 3 号位是平局，为什么他不敢走呢？因为在他看来他走 3 号位后我会走 2 号位，貌似双方会在最后的四步各走上两步，实际上我不能走 2 号位，因为会翻转 G7（图 4-7）。我只能走 H8，他连下 F8 和 A8，占据底边。

这个局面，即使黑棋的数子能力不是很强，只要能看出走 3 号位后对方无法走 2 号位，就可以做出正确的选择。

4.3 从 3 号位进攻的特殊情况

既然从 3 号位进攻更好，我们就要想办法给 3 号位创造更多的机会。前面讲过了从 3 号位进攻的前提是对方不能进 2 号位，那么有没有在对方可以进 2 号位的情况下我们依然可以进攻 3 号位的情况呢？看下面这个例子。

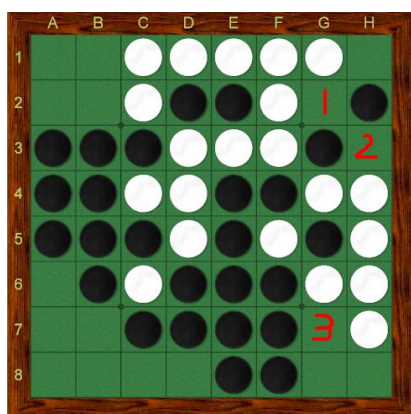


图 4-8
白先

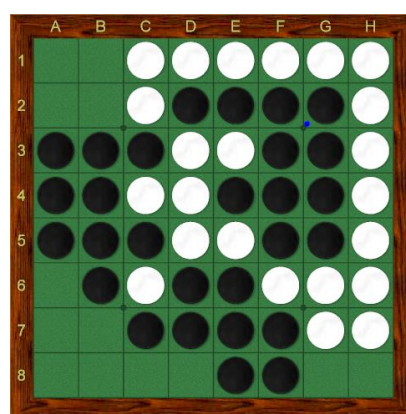


图 4-9
白先

图 4-8 轮到白先，白棋如果进 3 号位，黑棋可以进 2 号位，根据我们前面讲的好像白棋不可以这样走。但实际上可以，让我们走下去，白棋 3 号位，黑棋见了大喜过望，赶紧走入 2 号位，逼白棋进 H1，黑棋 G2（图 4-9）。正当此时黑棋以为 H8 也是它的时候，白棋稳稳下入 B2，控制了对角线。黑棋傻眼了，它不仅无法下入 H8，更重要的是这时它已经棋步耗尽了。

这个局面的关键在于白棋要看出自己可以控制对角线，而且这条对角线不会被截断。

4.4 通过控线从 2 号位进攻

让我们再回到 2 号位，前面讲的从 2 号位进攻只是获得一个先手，有时候从 2 号位进攻是可以获得一个连下即两个先手的，如果能够走出这样的棋几乎就等于必胜，想走出这样的棋就要依靠控线。

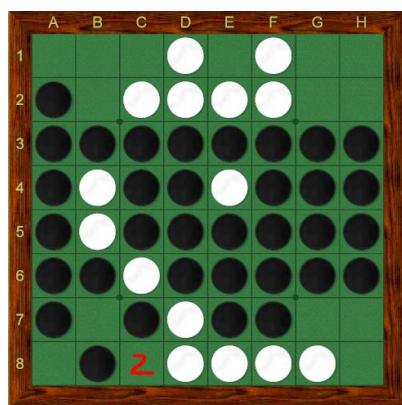


图 4-10
白先

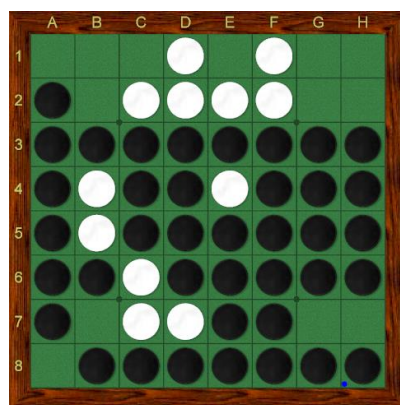


图 4-11
白先

图 4-10 轮到白先，这一次我们只看 2 号位。白棋进攻 2 号位，逼黑棋进 H8（图 4-11）。这时白棋在 G7 和 H7 有一个连下，实际是在攻击黑棋 G 列这条劣控线。

大家是否会觉得这个局面有些面熟呢？像不像《指南》中的兰道策略，只不过兰道策略是两头，这个只有一头，我们姑且可以把它命名为“半兰道策略”。

再看一个例子。

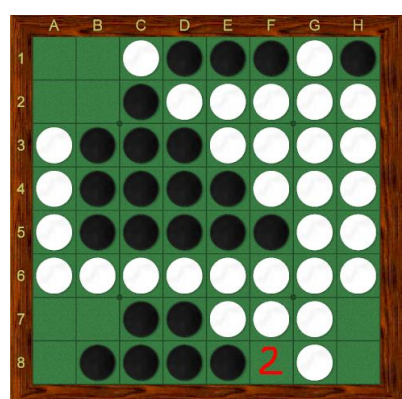


图 4-12
黑先

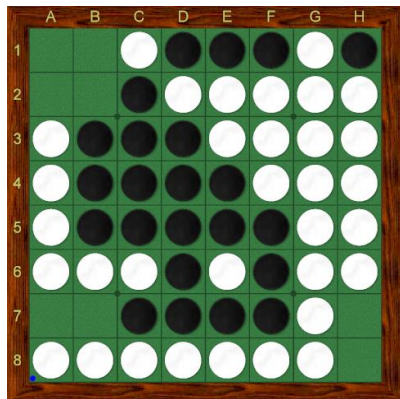


图 4-13
黑先

图 4-12 轮到黑先，白棋刚走了星位 G7，引诱黑棋进 H8。黑棋当然不能这样走，黑棋要进 2 号位，逼白棋进 A8（图 4-13）。黑棋此时在 H8 和 H7 可以连下，这一次黑棋是在用“去火柴头”法制造佳控线产生连下。

实际上，以上两种棋型是经常会遇到的，不一定非要一四对峙的情况，看下面这个变例。

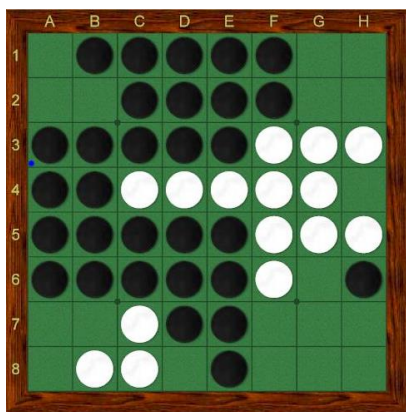


图 4-14
白先

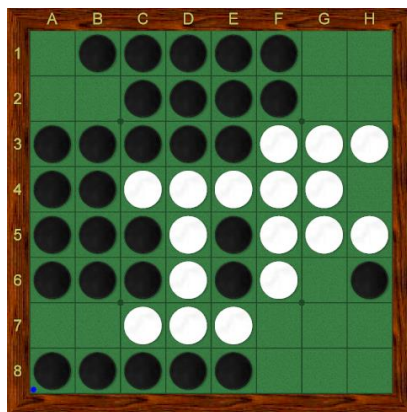


图 4-15
白先

图 4-14 轮到白先，虽然并非一四对峙，但仍可套用上面的方法。白棋走 D8，引诱黑棋走 A8（图 4-15），白棋之后可连下 B7 和 A7。

看到这种棋型时，我们条件反射就应该想到是否能连下。

4.5 从 1 号位进攻

以上讲解的都是 2 号位和 3 号位的进攻，那么有没有可以从 1 号位进攻的情况呢？让我们把图 4-1 稍微变一下。

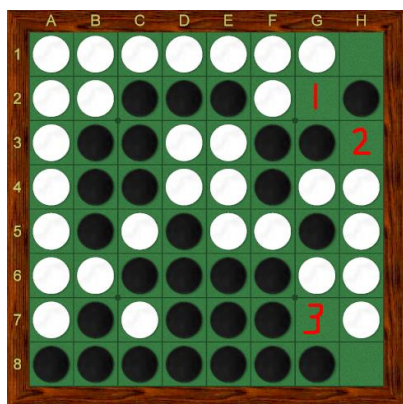


图 4-16
白先

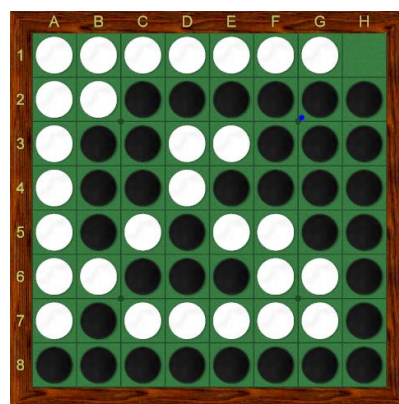


图 4-17
终局

图 4-16 和 4-1 相比，唯一的变化是 B7 变成了黑色。根据前面讲的 3 号位肯定是首先排除的，那么 2 号位会怎样呢？白棋 2 号位，黑棋 H8，白棋 G7，黑棋 G2（图 4-17），这时白棋竟然无法下入最后的 H1，棋局结束。

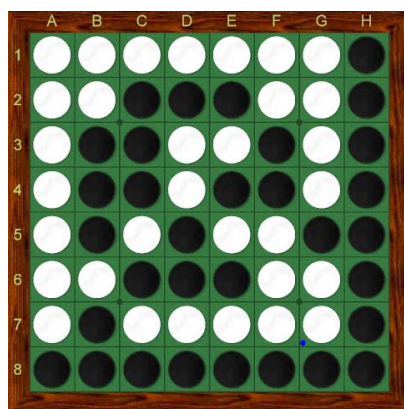


图 4-18
终局

正确的走法是白棋进攻 1 号位，黑棋 H1，白棋 H3，黑棋 H8，白棋 G7（图 4-18），白棋弃掉了边，但保证在最后的 5 步走了 3 步，拿到平局。

这个局面的关键在于，白棋要看出从 2 号位进攻会无法走入最后一步。

4.6 一四对峙的特例

需要说明的是，本章中举的例子大多是底边和内边剩余五格空的时候，如果剩余格数较多，以上内容未必可靠，还需要根据实际情况进行具体分析。看下面这个例子。

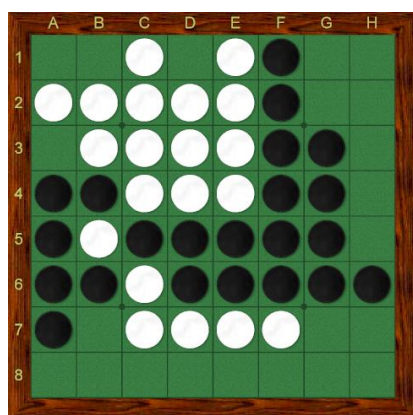


图 4-19
黑先

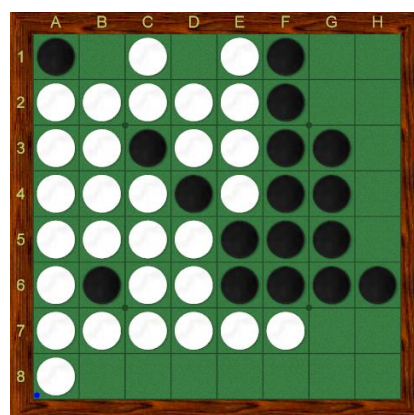


图 4-20
黑先

图 4-19 轮到黑先，白棋刚走了星位 B2，引诱黑棋走 A1，之后白棋连下 A3 和 A8，貌似黑棋不应该去上当。但从打谱来看，黑棋走 A1 恰恰是最佳步，让我们走下去。黑棋 A1，白棋 A3，此后黑棋要下 B7，白棋 A8 后，它在左下角的行动力就完全被限制住了（图 4-20）。这时上边的 B1 和 D1 都变成了只有黑棋可走，当然黑棋要先走 D1 再走 B1。

这个局面要求你得有比较强的前瞻力。

下面用图表总结一下本章内容：

优先级	条件	选择位置	结果
1	可控线	进攻 2 号位	获得 1 个连下（2 个先手）
2	假设进攻 3 号位，对方不可进 2 号位。	进攻 3 号位	得边
3	假设进攻 3 号位，对方可进 2 号位但我方能控制对角线。	进攻 3 号位	得边
4	假设进攻 3 号位，对方可进 2 号位且我方不能控制对角线。	进攻 2 号位	丢边
5	不能进攻 3 号位，一旦进攻 2 号位会无法走入最后一步。	进攻 1 号位	丢边

当出现一四对峙的情况时，你只要按照以上的优先级顺序依次考虑落子点即可。

第五章 不平衡边

不平衡边（本章特指五子边）是黑白棋中最容易被攻击的一个恶型，一般情况下我们尽可能不去占一条不平衡边，而引诱对方去占。但也不意味着绝对不能占，我在初学下棋的时候就对不平衡边有过误区，只要遇到不平衡边一律不占，反而丧失了很多获得先手甚至耗尽对方棋步的机会。实际上，无论是永久性还是暂时性不被攻击，占一条不平衡边也无妨。（本章中一些内容借用《基础》中单先手、双先手、双后手中的棋局加以延伸讲解。）

5.1 不平衡边，占还是不占？

先看下面这个例子：

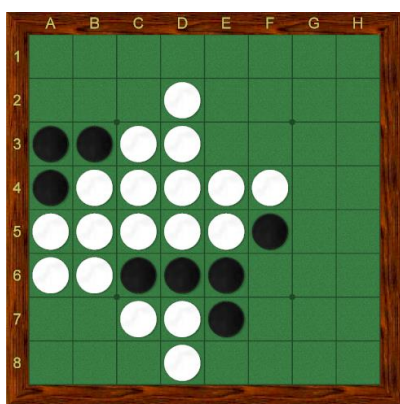


图 5-1
黑先

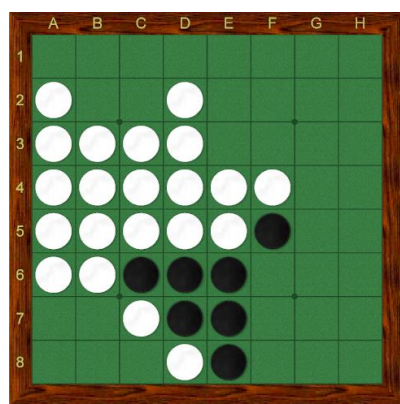


图 5-2
黑先

图 5-1 轮到黑先，白棋刚走了 A5，那么黑棋接下来要不要走 A7。走了就占了一条不平衡边，不走如果让白棋接着走 A2 就等于给对方两个先手。我即使不开打谱也知道 A7 必是好棋（打谱显示是最佳），但电脑的好棋不意味着就是人类棋手的好棋，黑棋占的这条不平衡边不知道会在后边给自己带来怎样的“祸端”。所以到底走不走 A7 在我看来可以依据下棋者的棋风和棋力，如果你的中后盘很强你可以走，但如果你自认为中后盘不是很强那么你可以另找好棋。本例中 E8 是不错的一步，估值仅次于 A7，把不平衡边让给白棋，但代价是给了对方两个先手。

这个例子中，黑棋之所以可以不占边，是因为它还有一步好棋 E8。而在白棋 A2 之后，黑棋还有 E3 的好棋（图 5-2）。也就是说对于白棋的两个先手，黑棋都有足够的好棋去应对，所以它可以放心地去让白棋得先。但当你没有好棋的时候，宁可去占一条不平衡边也不要让对方得两先。

如果你实在不愿意占一条不平衡边，那么还有一个笨办法，就是你不要在边上第一个落子，自然也就不会第五个落子。

5.2 阻止对方将不平衡边变成平衡边

平衡边肯定要比不平衡边好，所以当对方即将把一条不平衡边变成平衡边时，我们一定要阻止。

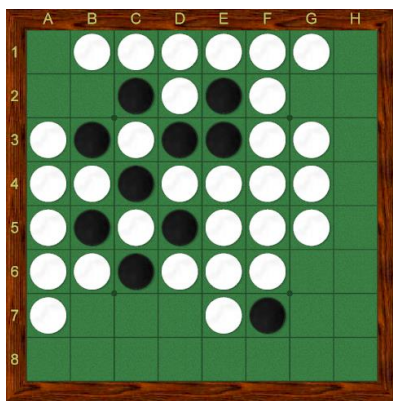


图 5-3
黑先

图 5-3 轮到黑先，白棋即将把左侧的不平衡边变成平衡边，而黑棋无法通过下 B2 攻击。这时可以通过翻转 E6 的白子来阻止，E8 是不错的一步。

5.3 阻止对方攻击自己的不平衡边

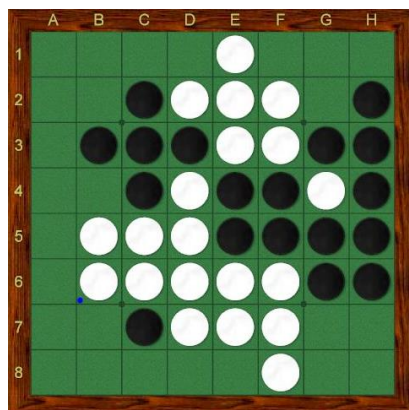


图 5-4
黑先

图 5-4 轮到黑先，白棋即将下 G7 攻击黑棋的不平衡边。可以让白棋下 G7 的子是 G4，黑棋必须翻转它，唯一的方法是下在 D1，虽然这一步吞下的散度较大，但它是最佳步。

5.4 不平衡边的几种棋型

5.4.1 不平衡边安全过渡到平衡边

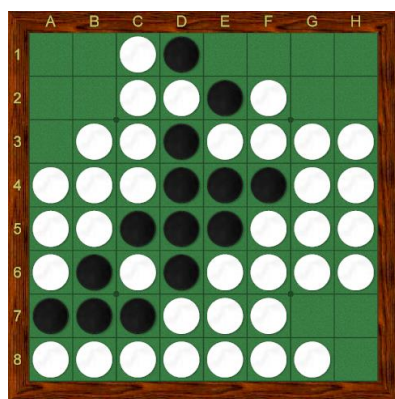


图 5-5
黑先

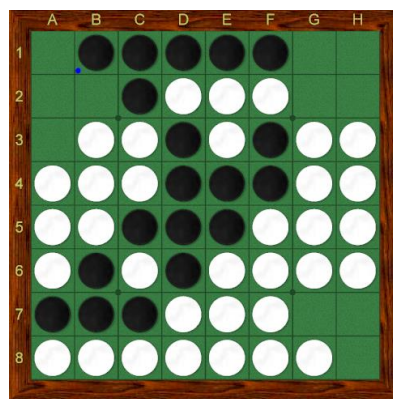
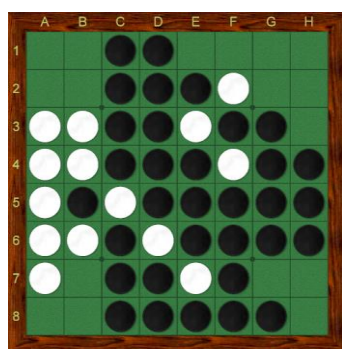


图 5-6
白先

图 5-5 轮到黑先，F1 是最佳步，白棋 E1 后，黑棋可连走 B1 和 G1。见图 5-6，黑棋 B1 后，白棋无法走 G2 攻击黑棋的不平衡边（因为 G 列全白），黑棋可以安全地过渡到平衡边。

思考题：



白先

答案：白棋走 F1，黑棋如走 E1，白棋可连走 B1 和 G1，将不平衡边安全过渡为平衡边。

5.4.2 不平衡边之“一方走之可下可不下”

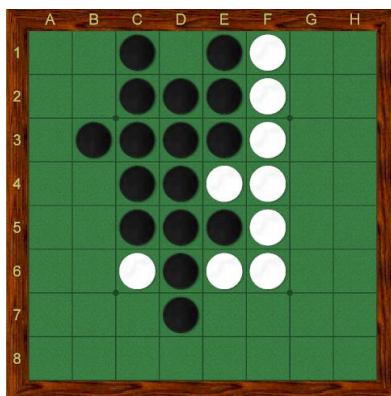


图 5-7
白先

图 5-7 轮到白先，白棋可以走 D1，黑棋 G1 的话就形成一条不平衡边，不走 G1 的话白棋 B1 拿到两个先手。当然白棋也可以不走 D1，因为黑棋下不进去，它迟早是白棋的。

再看一个例子：

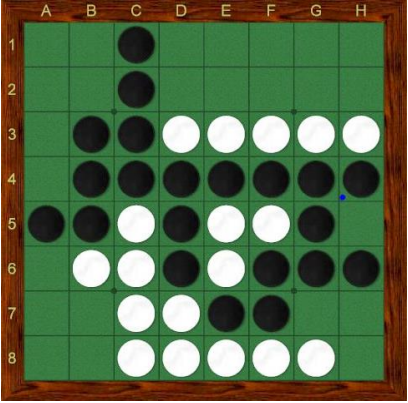


图 5-8
白先

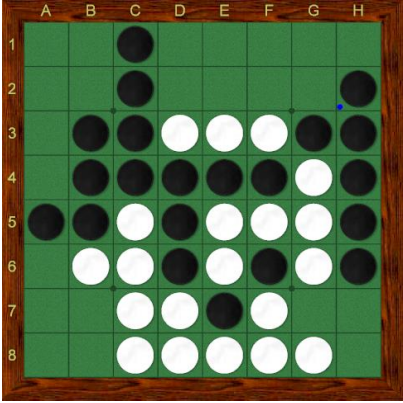


图 5-9
白先

图 5-8 轮到白先，和上边那个例子相比白棋如果在 H5 落子好像情况没那么好，它会斜向翻转 G6 和 F7，貌似可以让黑棋连下 H2 和 H7，但实际黑棋不能。看图 5-9，黑棋 H2 之后，白棋可以 G7 攻击不平衡边。记住这一点，**不平衡边一旦被攻击，通常对被攻击的一方都是不利的。**

这个例子中，关键在于 E7 的黑棋，使得白棋可以攻击不平衡边。如果第 7 行全白，白棋便不能再攻击了，白棋一开始也就不能走入 H5。

这两个例子中走入的子都是只有自己一方能走入，你可以选择走，也可以选择不走，它迟早是你的。

5.4.3 不平衡边之“双方走之必下”

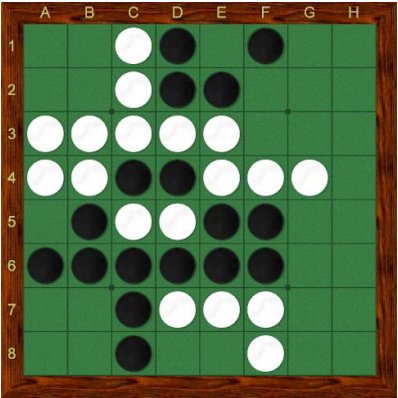


图 5-10
白先

图 5-10 轮到白先，A5 双方都可以走，白棋一定要抢先走入，逼黑棋形成一条不平衡边。如果让黑棋走入，白棋就会被逼成一条不平衡边。

5.4.4 不平衡边之“双方走之可下可不下”

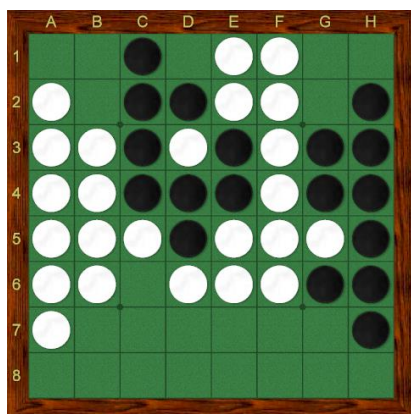


图 5-11
黑先

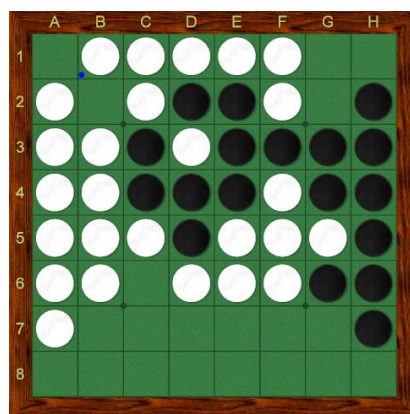


图 5-12
黑先

图 5-11 轮到黑先，D1 双方都可以下，而如果让白棋下的话等于是让黑棋拿到两个先手，所以黑棋可以把它留着，当然也可以下入逼白棋形成一条不平衡边。这个例子下入为佳，因为黑棋可以攻击白棋的不平衡边（图 5-12）。

对于这个例子，还有另外两种情况。一种情况是黑棋不能攻击白棋的不平衡边（G 列全黑），那么黑棋是否走入 D1 就要好好考虑一下了，或许黑棋可以考虑留着 D1，等白棋走入拿到两个先手。

另外一种情况是，白棋 D1，黑棋 G1 后，白棋可以 B2 攻击黑棋的不平衡边（本例中因为 B 列全白不行）。如果这种情况会发生，那么黑棋就一定要先走入 D1。

5.4.5 不平衡边之“双方走之必不可下”

实际上对于类似的情况，在绝大多数情况下你都可以选择走入中间的那个点，但也有个别例外。

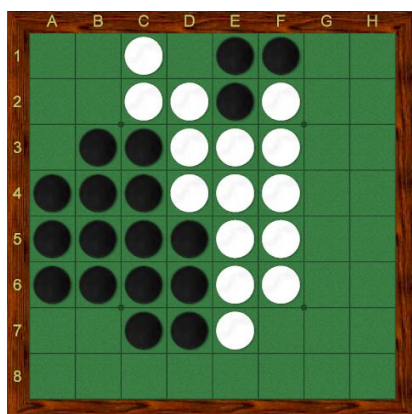


图 5-13
白先

图 5-13 轮到白先，很明显无论谁走了 D1，都会让对方拿到两个先手，将不平衡边过渡为平衡边。

看了这么多，你也许会犯晕了吧。不要紧，你实际根本不用记这么多棋型，你只要记住：不平衡边分为三种情况，肯定会被攻击的不平衡边、肯定不会被攻击的不平衡边、目前不会被攻击但将来不确定是否会被攻击的不平衡边。对于第一种，我们要引诱对方去占而自己不要占；对于第二种，只要能够通过占不平衡边拿到一个先手，我们可以放心地去占；至于第三种情况，则要综合考虑，你要看一下除去占不平衡边之外，你此刻是否还有其它的好棋，如果有的话最好还是先走其它的棋步。

让我们再来看一个例子，这是 2012 年世界黑白棋锦标赛决赛的一个局面。

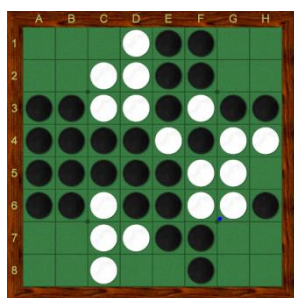


图 5-14
黑先

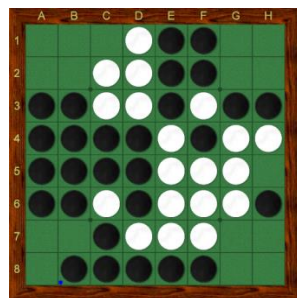


图 5-15
白先

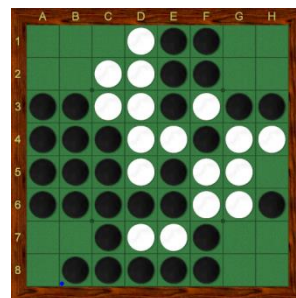


图 5-16
白先

图 5-14 轮到黑先，请你把我前面讲的几种棋型全都忘记，只看我的黑体字部分。黑棋要走 D8 还是 E8？看图 5-15，黑棋 D8 之后，如果白棋 E8，黑棋 B8 占据的就是一条肯定不会被攻击的不平衡边，黑棋可将其安全地过渡为平衡边，并拿到两个先手。再看图 5-16，黑棋走了 E8，白棋 D8 之后，黑棋 B8 占据的就是一条肯定会被攻击的不平衡边。所以黑棋一定要走 D8 而不是 E8。

5.5 不平衡边被攻击也无妨

不平衡边一旦被攻击一般都是不利的，但有时如果你的棋型够好也无妨。看下面这个例子，来自 2012 年世界黑白棋锦标赛决赛。

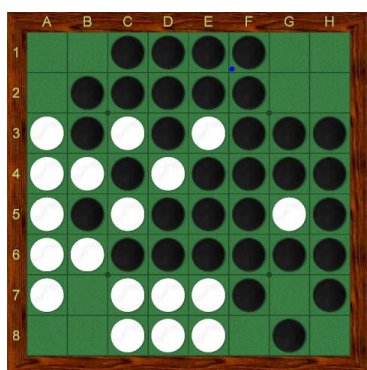


图 5-17
白先

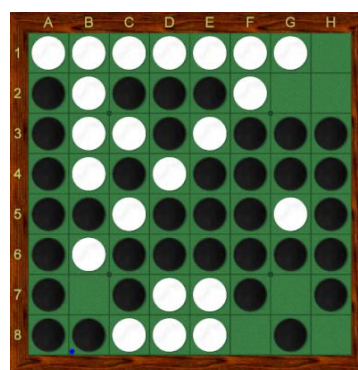


图 5-18
白先

图 5-17 轮到白先，它的不平衡边已被攻击，那么它能进 A1 吗？完全可以。让我们观察

一下下方的棋型，黑棋进 A8，再走 B8，白棋可嵌入 F8，再进 H8，丝毫不吃亏。有人会说白棋进不了 F8 呀，但它完全可以通过下 G1 做到。

看图 5-18，之后的几步过后，黑棋是占据了左边，但白棋占据了下边、右边和上边。

第六章 对角线

控制对角线实际上也属于控线，但这条线太特殊了，所以我把它单独列为一章。在尾盘，对角线往往决定着胜负，谁先控制了对角线，谁往往就会拿到最终的胜利。有关对角线的一个重要思想是：当你和对方都可以占据一条对角线并且在占据后不会被截断时，你一定要抢先占据。

6.1 抓住占据对角线的时机

当你发现你占据一条对角线之后，首尾之间的子都不会被翻转，那么你可以放心地去占。看下面这个例子。

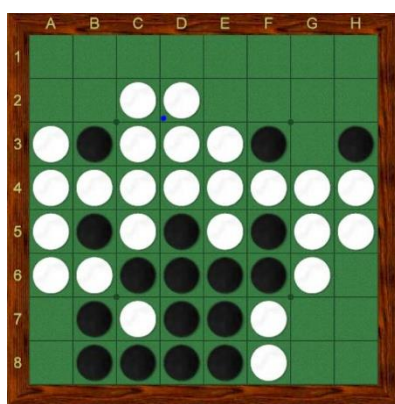


图 6-1
黑先

图 6-1 轮到黑先，黑棋可以放心地走 B2 占对角线。除去 B2 之外，另外的 4 子都被白棋“埋”在了中间，无法翻转。

当然，这个局面黑棋也可以选择不占，如果白棋去占的话黑棋有很多方法截断它。

上面的例子中，黑棋占据的对角线完全被埋在了当中，不会被截断。有时候，如果你占据的一条对角线上有子会被对方翻转，而你可以通过“再翻转”再次控制对角线，那么你可以放心地占据这条对角线。看下面这个例子。

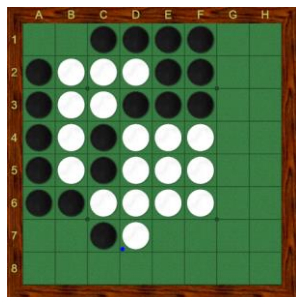


图 6-2
黑先

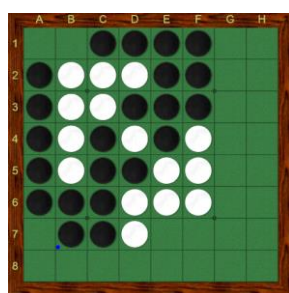


图 6-3
白先

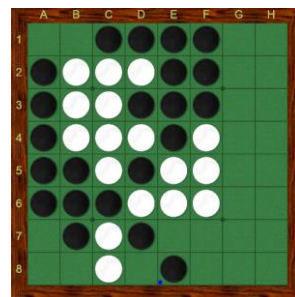


图 6-4
白先

图 6-2 轮到黑先，最佳步是 B7 占据对角线（图 6-3），之后白棋可下 C8 截断对角线，但之后黑棋可下 E8 再次控制对角线（图 6-4）。这回白棋无法将它截断了，对于白棋来说，更为严重的是它即将棋步耗尽了。

思考题：



白先



增图 1
黑先

答案：白棋的最佳步在 G2，之后虽然黑棋可 G3 截断对角线，但白棋可以 F1 再次控制（增图 1），之后黑棋已经棋步耗尽了。

知道了要自己抓住时机占据对角线，也就应该知道不要给对方占据对角线的机会，看下面这个例子。

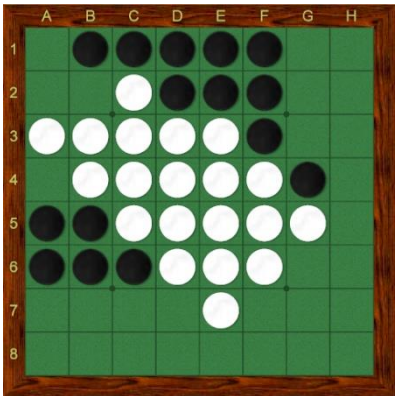


图 6-5
白先

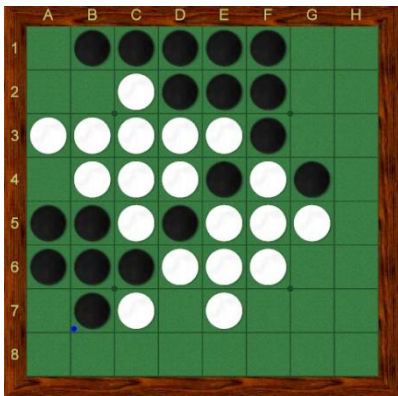


图 6-6
白先

图 6-5 轮到白先，C7 貌似不错，但实际绝不能走，因为会给黑棋 B7 占据对角线的机会（图 6-6）。

6.2 从两头控制对角线

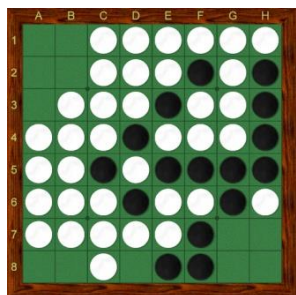


图 6-7
黑先

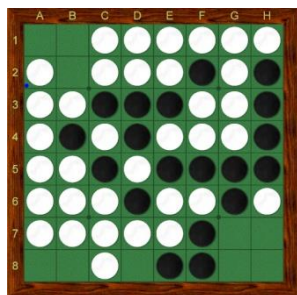


图 6-8
黑先

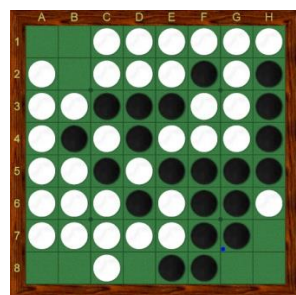


图 6-9
白先

图 6-7 轮到黑先，黑棋有很多获胜方法，最佳步在 A3，因为攻击了 A8 角，白棋必走 A2（图 6-8）。之后黑棋 G7 控制对角线，白棋已经棋步耗尽（图 6-9）。

再看下面这个例子：

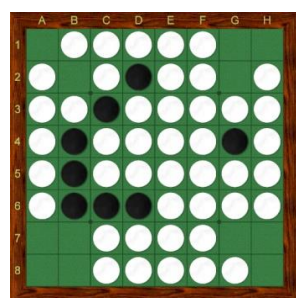


图 6-10
黑先

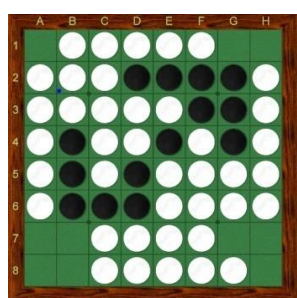


图 6-11
黑先

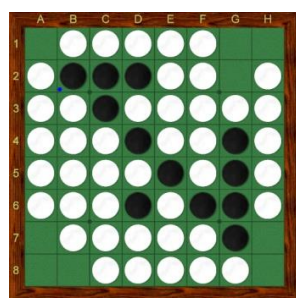


图 6-12
白先

图 6-10 轮到黑先，这个局面有意思的地方在于，两条对角线现在都处于可被控制的状态。黑棋只要控制其中一条，白棋就可以控制另外一条。那么黑棋应当先控制哪条？如果黑棋先走 G2 控制一条，那么白棋可走 B2 控制另外一条（图 6-11），黑棋棋步耗尽。正确的走法是黑棋 G7 控制一条，白棋 B7 控制另一条，之后黑棋还可走 B2 继续控制对角线（图 6-12），而白棋棋步耗尽。

这两个局面的关键在于黑棋要看出自己可以从两头控制对角线。

6.3 对角线被截断又何妨

大家可能会认为占据一条对角线的前提是它一定不会被截断，但在黑白棋里没有什么东西是“一定”的。看下面这个例子。



图 6-13
黑先



图 6-14
黑先

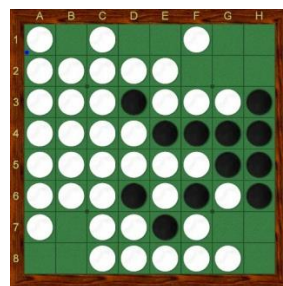
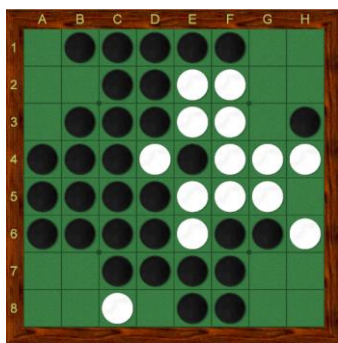


图 6-15
黑先

图 6-13 轮到黑先，如果黑棋走 B2 控制对角线，白棋是可以走 H5 将其截断的（图 6-14）。但注意在黑棋 H4 白棋 A1 之后（图 6-15），白棋的行动力已经没有了，而黑棋可连下 H7 和 H2 获得两个先手（注意必须先 H7 后 H2，否则白棋可以攻击黑棋的不平衡边）。

这个例子告诉我们，在黑白棋中，占角都是浮云，先手和行动力才是王道。

思考题：



白先



增图 1
白先

答案：白棋可下 B7 占据对角线，这是一条会被截断的对角线，黑棋可下 H5（增图 1），但这一步不但吞下的散度较大而且给了白棋 H2 和 H7 两个先手。黑棋虽然此后可进 A8，但相当于在左下角这个封闭偶数域内先落子，显然是不利的。

6.4 巧占对角线（不要让对方在你的对角线上安炸弹）

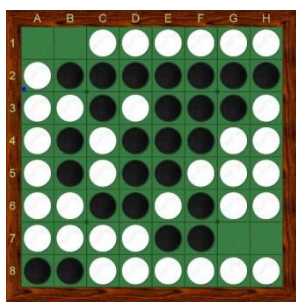


图 6-16
黑先

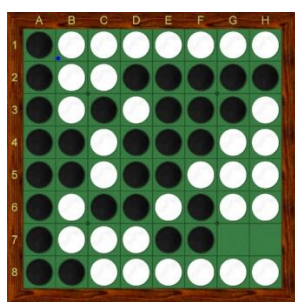


图 6-17
黑先

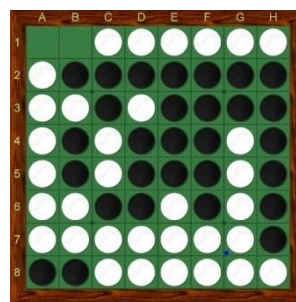


图 6-18
黑先

图 6-16 轮到黑先，这个局面目前唯一的变数是黑棋占据的这条对角线最终归谁，谁将取胜。黑棋是应当先走 A1 还是 H7 呢？先看黑棋 A1，白棋 B1（图 6-17），相当于白棋在黑棋的对角线上安了一个炸弹（B2），如果黑棋接下来 H7，白棋 G7 会占据对角线（黑棋先走 G7 也会输）。所以，正确的走法是黑棋先走 H7，白棋 G7（图 6-18），接下来黑棋 A1 可以占据对角线。

再看一个较为复杂的例子。

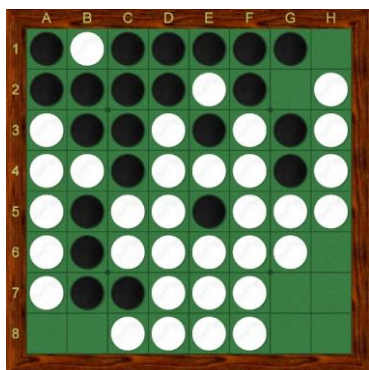


图 6-19
白先

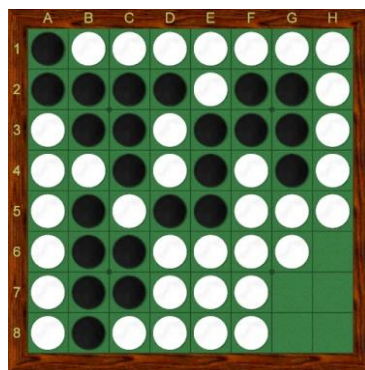


图 6-20
黑先

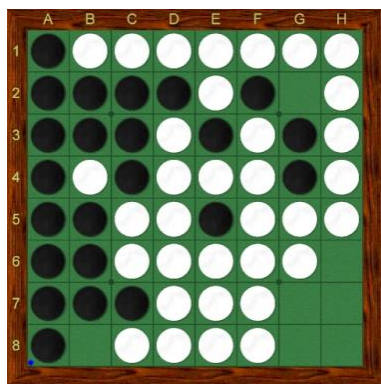


图 6-21
白先

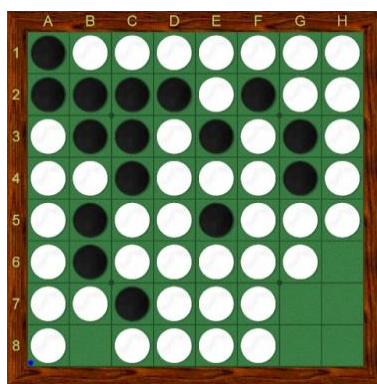


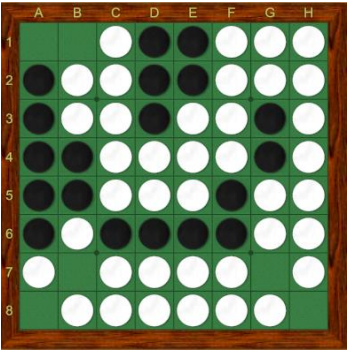
图 6-22
黑先

图 6-19 轮到白先，貌似白棋应抢先下 A8 保住左边，但这样会输 2 子，黑棋 B8（形成对角线上的炸弹），白棋 H1，黑棋的 G2 占据了对角线，接下来黑棋逆转了奇偶（图 6-20）。

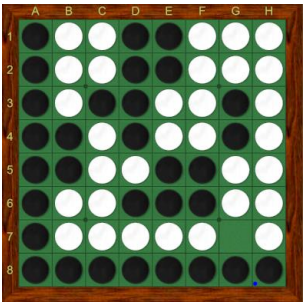
正确的走法是白棋 H1，根据偶数理论黑棋应走 G2。如果黑棋选择走 A8 占边它会输得更多，见图 6-21，B8 这个永久独立奇数域和右下角的永久独立奇数域做了一个抵消，黑棋失去了奇偶性。所以黑棋只能走 G2，接下来白棋 A8 占据了对角线，虽然黑棋还是占据了奇偶，但白棋最终会胜 4 子（图 6-22）。

让我们对比一下 6-20 和 6-22，双方的差别就在于对角线。

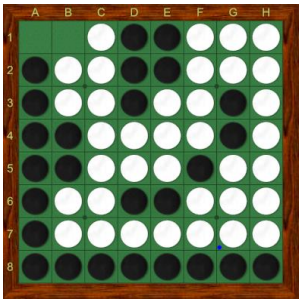
思考题：



黑先



增图 1 白先



增图 2
黑先

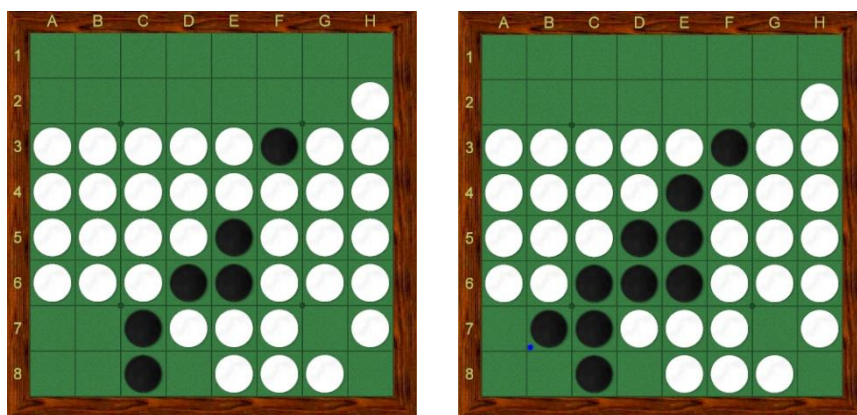
答案：白棋攻击了 A1 角，黑棋应当 A1 还是 A8。先看 A1，白棋可以 B1 形成对角线上的炸弹。在黑棋 A8，白棋 B7，黑棋 H8 之后（增图 1），白棋可以占据对角线。再看 A8，在白棋 B7，黑棋 H8，白棋 G7 之后（增图 2），黑棋可以占据对角线，白棋最后一步只翻 1 子。

第七章 四通陷阱

四通陷阱可以说是黑白棋中一个必杀技，如果你能够做成这个陷阱，几乎就等于拿到最终的胜利。

7.1 形成四通陷阱的条件

四通陷阱的棋型，《指南》中介绍得比较全面，不再重复。此处再重申一下形成四通陷阱的条件。看一下《指南》中的那个例子。



形成四通陷阱，必须具备四个条件：

- (1) 对方已占星位，本例中是G8。（这样才能去逼）
- (2) 可以占据对角线。（否则对方会直接进角）
- (3) 不会把自己所占的星位所在的一排全部变成己方颜色，本例中指B列不会全部变黑。（否则对方可连下）
- (4) 在占据对角线之后，对方切断对角线的同时不可把自己下“逼位子”的子翻掉。见右图，可以让黑棋下“逼位子D8”的子是D5和D6，也就是说切不可让白棋在切断对角线的同时翻转D5和D6。（这是最为重要也最容易被忽视的一个条件，很多四通陷阱的失败都是因为不具备这个条件。）

看下面这个例子：

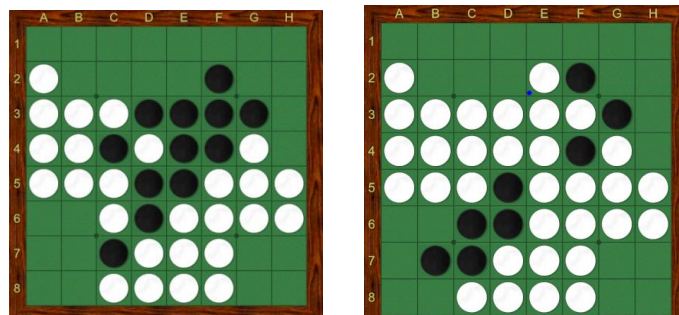


图 7-1
黑先

图 7-2
黑先

图 7-1 轮到黑先，左边并不是一个四通陷阱，黑棋 B7 之后，可以让黑棋下“逼位子” A6 的子是 C4 和 D3。白棋可通过下 E2，在切断对角线的同时翻转 C4 和 D3（图 7-2），现在黑棋不能下 A6 了，白棋可以直接进 A8 角。

7.2 佳四通陷阱和劣四通陷阱

四通陷阱分为佳四通陷阱和劣四通陷阱，这是《指南》中未涉及的一点。一般情况下四通陷阱都是劣四通，佳四通较难出现，但一旦出现，它的威力远大于劣四通。让我们来看一下什么是佳四通。

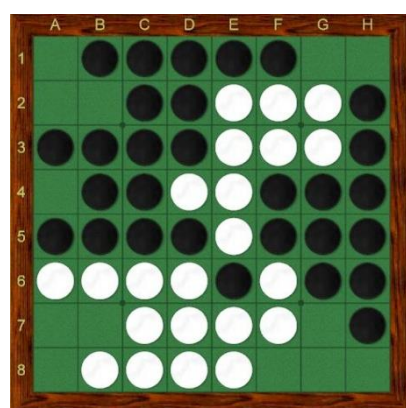


图 7-3
黑先

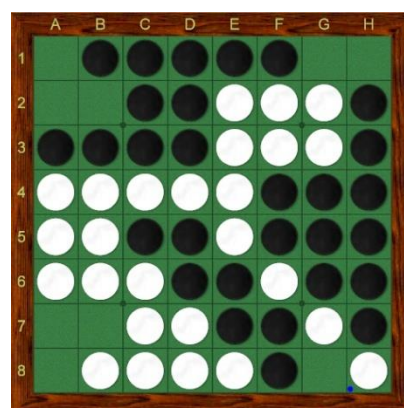


图 7-4
黑先

图 7-3 轮到黑先，黑棋 G7，白棋 A4 截断对角线，黑棋 F8，白棋 H8。注意看此时的图 7-4，黑棋可以下在 G8，这是因为上端还有 3 颗黑子，这就是佳四通。大多数的四通陷阱此时都是不能走入中间那个位置的，只能选择进角，让对方走中间，接下来还是要轮到自己落子，那就是劣四通。而佳四通可以走入中间，再去占角，等于是拿到两个先手。

有一点要说明的是，并不是说劣四通就不好，只是说它的威力要逊于佳四通。无论是佳四通还是劣四通，只要能够做成，你取胜的概率都会非常大。

第八章 数子

数子是所有棋手都应当具备的一项技能，数子数不清的话到手的胜利也会拱手相让。

8.1 数清盘面上的子

在网上下棋是不用去数盘面上的子的，但在实盘比赛中，必须要自己去数。每个人数子的习惯不同，从上至下，从下至上，从左至右，从右至左。在我看来，从多至少是最方便的。

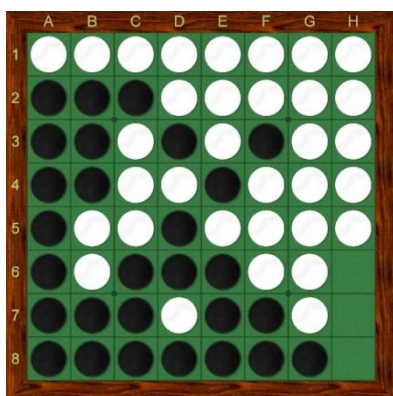


图 8-1

见图 8-1，这个局尾，黑棋从下至上数，而白棋从上至下数应当是最快也最不易数错的。数子时逢 10 归 0，只记个位，十位可在最后估算。一般需要用到数子的时候十位不是“2”就是“3”，个位如大一般为“2”，个位如小一般为“3”，这个例子中黑棋的个位是“8”，那么十位就是“2”；白棋的个位是“3”，那么十位就是“3”。

8.2 数子法与加减法

一般来说，当局面剩下 2 格空以上时候大家会用数子法，而当剩下 2 格空的时候会用加减法。我的经验是，当剩下 2 格空的时候，如果不考虑净胜子，还是先用数子法，再用加减法进行一次验算，这样可以降低出错的概率。下面我具体讲解一下。

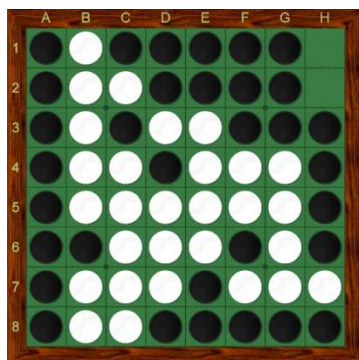


图 8-2

白先

图 8-2 轮到白先，正常情况下大家会在此刻用加减法，但问题在于白棋走 H1 尚且好算，但 H2 就比较难算了，涉及很多子和方向。那么这时我们可以先用数子法，先数出白棋此时有 29 子，走 H1 翻转 7 子，加上 H1 共 8 子，黑棋 H2 翻转 1 子， $8-1=7$ ，最终白棋为 $29+7=36$ 子，白棋胜。但这时并不算完，我们要想到万一数子数错了怎么办？也许这一步会输而另一步会赢，那岂非要追悔莫及了，保险起见这时可以考虑把另外一种走法也算一下。白棋 H2 翻转 9 子，加上 H2 共 10 子，黑棋 H1 翻转 7 子， $10-7=3$ ， $3<7$ ，刚才我们已经数出白棋 29 子，那么最终白棋为 $29+3=32$ 子，和局。H2 不如 H1，最终选择仍为 H1。

大家可能觉得这种方法很麻烦，直接用加减法不必数子不就完了吗，但它确实降低了你出错的概率。而且如果你对你的数子很自信的话，也就不必去算走 H2 的情况了。

再看一个例子。

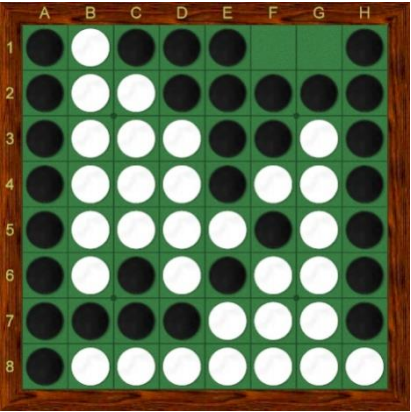
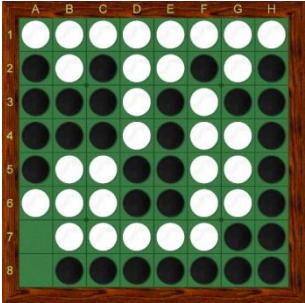


图 8-3
白先

图 8-3 轮到白先，显然 G1 要比 F1 好算一些，我们先数出白棋此时有 31 子，走 G1 翻转 3 子，加上 G1 共 4 子，黑棋 F1 翻转 3 子， $4-3=1$ ，最终白棋为 $31+1=32$ 子，是平局。这时必须要算一下 F1 了，翻转 6 子，加 F1 共 7 子，黑棋 G1 翻转 6 子， $7-6=1$ ，最终白棋为 $31+1=32$ 子，仍是平局。虽然走哪里都一样，但我们要考虑到 F1 涉及的子更多，算错的可能性更大，所以我们还是走入 G1 比较好。

思考题：



黑先

答案：A8 为+2，A7 为+4，但考虑到 A7 翻的子太多，容易算错，还是走 A8 好。但要注意的是你一定要保证你的数子正确，否则明明另一步可胜却走了这一步，就后

悔莫及了。

8.3 数子的错觉

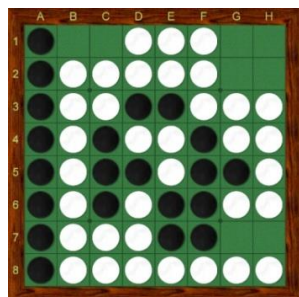


图 8-4
黑先

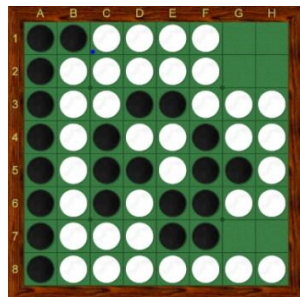


图 8-5
黑先

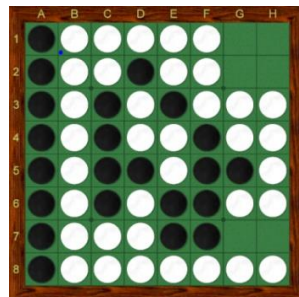


图 8-6
黑先

图 8-4 轮到黑先，很明显黑棋应当从 B1 或 C1 处进攻，那么该先走哪里？先看 B1，黑棋 B1 翻转 1 子，加上 B1 共 2 子，白棋 C1 翻转 1 子， $2-1=1$ ，黑棋目前 $21+1=22$ 子（图 8-5）。再看 C1，黑棋 C1 翻转 4 子，加上 C1 共 5 子，白棋 B1 翻转 4 子， $5-4=1$ ，黑棋目前 $21+1=22$ 子（图 8-6）。貌似结果是一样的，但实际上这是一种错觉。让我们对比一下 8-5 和 8-6，注意看 8-6，黑棋在 D2 多了一个子，而之所以它和 8-5 的黑子数相同是因为少了 B1 的黑子，而实际上 B1 是可以通过接下来走 G1 翻转的，也就是说它迟早是黑棋的。让我们把两张图都接着走 G1，8-5 只翻 5 子，而 8-6 翻掉 6 子，现在 8-6 比 8-5 要多出一个黑子了。

把 8-4 打一下谱，可以看到 B1 是平局，而 C1 会胜 2 子，这一子之差就是 D2。理解这个局面的关键在于你要明白 D2 是稳定子，而 B1 是不稳定子。

再看一个例子。

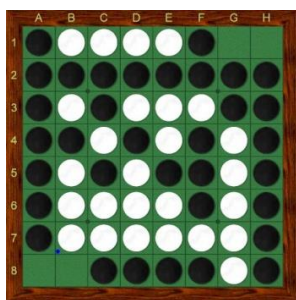


图 8-7
黑先

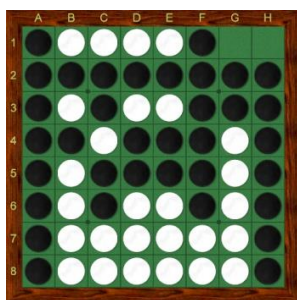


图 8-8
白先

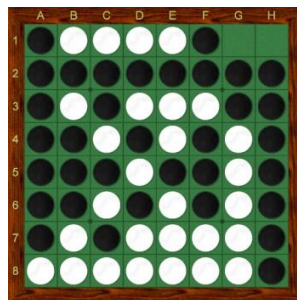


图 8-9
白先

图 8-7 轮到黑先，黑棋走 A8 还是 B8？让我们用一下加减法。先算 A8， $6-5=1$ 。再算 B8， $6-6=0$ 。貌似 A8 要好，但这还是错觉。对比一下 8-8 和 8-9，8-8 中的黑棋是比 8-9 中要多一个。但 8-8 中，白棋接下来的 H1 翻转了过多的子，可以拿到平局。而在 8-9 中，白棋无论走 G1 还是 H1，都不会翻转太多的子而最终输掉。

这个局面涉及的仍是稳定子和不稳定子，A8 虽然翻转了对角线上过多的子，但那都是

不稳定子，而 B8 翻转的稳定子较多。

通过这两个例子，我们要记住这一点，在局尾翻子中，要多翻稳定子，少翻不稳定子。

8.4 注意分隔区域之间的互相影响

尾盘阶段在多个分隔区域内的落子，有的是不会互相影响的，在哪个区域内先落子都一样。而有时候区域之间是会互相影响的。

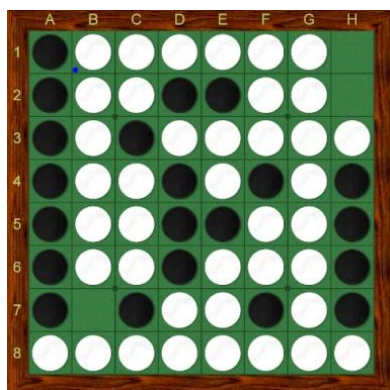


图 8-10

黑先

图 8-10 轮到黑先，根据偶数理论好像应该先走 B7，但这样是平局。黑棋当先走 H1，这一步影响到了黑棋在 B7 的落子（会翻更多的子），白棋为了少输只能抢先走 B7，黑棋 H2 胜 2 子。

对于这种互相影响的区域，我们不应该把它看成多个区域，而是看成一个区域，把偶数理论扩展到大偶数理论。

这个例子比较明显，再看一个不是很明显的。

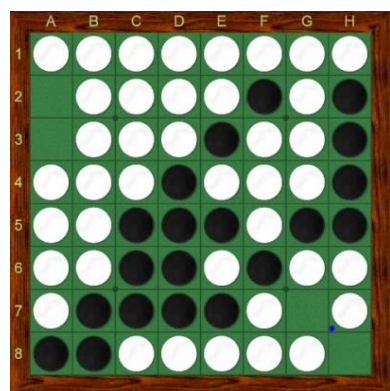


图 8-11

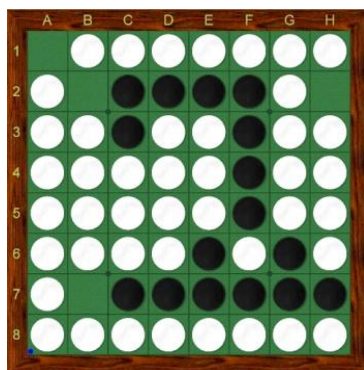
黑先

图 8-11 是第三届天津公开赛半决赛我的棋局的最后 4 步，我执黑，这两个区域是否会互相影响呢？如果我先走 A3，C3 变黑，白棋走 G7 的时候就会多翻一个 C3。而如果我先走

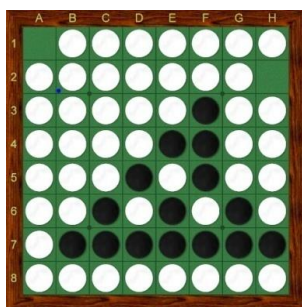
H8，白棋 G7，我再走 A3，C3 就是我的了。打谱显示 A3 是平局，而 H8 胜 2 子，这一子之差便是 C3。

在处理这种区域时，一般情况下我们要先走右下角这种斜向区域，再走左上角这种垂直或水平区域。

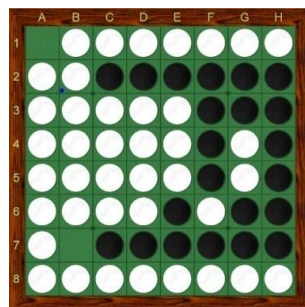
思考题 1：



黑先



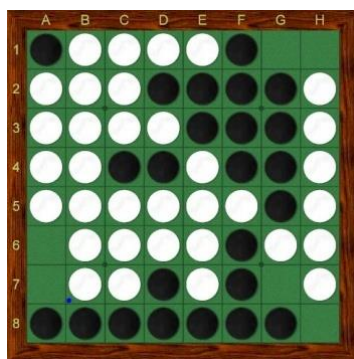
增图 1
黑先



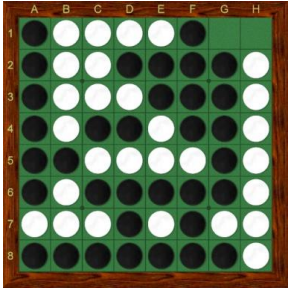
增图 2
黑先

答案：黑棋有 H2 和 B7 可走。如果先走 B7，白棋 B2，那么黑棋将丢掉 B3—B6 四个子。而如果先走 H2，白棋 B2，则可以保住这四个子。对比一下增图 1 和增图 2 你就明白了。

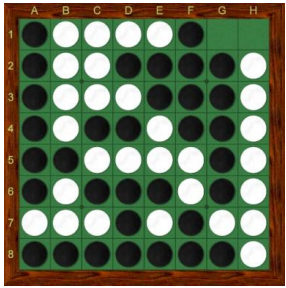
思考题 2：



黑先



增图 1
白先



增图 2
白先

答案：目前黑棋可以落子的区域是左下角和右下角，要观察一下这两个区域是否会互相影响。如果黑棋先走 G7，白棋 H8，黑棋在 A6 的落子就会把 F6 翻为黑色。而如果黑棋先走 A6，白棋 A7，黑棋 G7，白棋的 H8 就会把 F6 翻为白色。比较一下增图 1 和增图 2，一个黑棋胜两子，一个则是平局，这一子之差便是 F6。

8.5 三格区域内的数子

三格区域内的数子通常是指黑棋在逆转奇偶的情况下在局尾时面临一个三格永久独立奇数域时的数子，看下面这个例子。

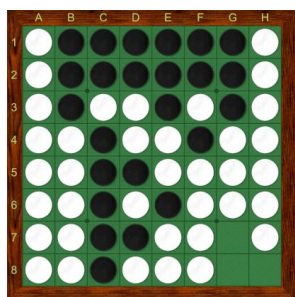


图 8-12
黑先

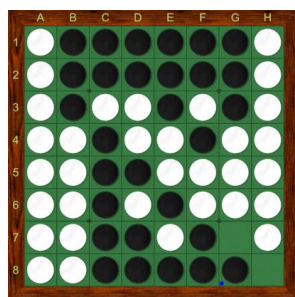


图 8-13
白先

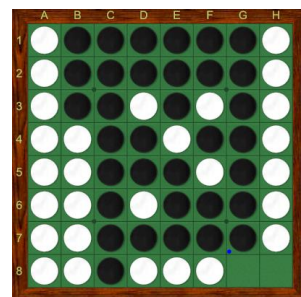


图 8-14
白先

图 8-12 轮到黑先，在这种区域内的落子有两种方法，一是“弃边取腹”，黑棋 G8，把底边给白棋，最后黑棋 G7 取腹。另一种是“弃腹取边”，黑棋 G7，白棋无论 G8 还是 H8，底边都几乎归了黑棋。怎样选择可以通过数子来计算，在数子时要注意先算“弃边取腹”，后算“弃腹取边”，这是因为前者更容易计算。如果我们在计算“弃边取腹”后发现可以获胜也就不再计算“弃腹取边”了，否则必须算一下“弃腹取边”。

图 8-13 就是“弃边取腹”，第一种数子情况为 $5-5+8=8$, $24+8=32$ ，和局。第二种数子情况为 $5-1+6=10$, $24+10=34$ ，黑胜。既然黑棋不能保证取胜，就必须耍算一下“弃腹取边”了。图 8-14 中，两种分支的数子情况为： $10-5+5=10$, $24+10=34$ ； $10-6+5=9$, $24+9=33$ 。两种分支都会取胜。

第九章 其它

这一章，我将不好归类的几种棋型总结在一起，这些棋型都是较为常见的。

9.1 落子要注意散度



图 9-1
白先

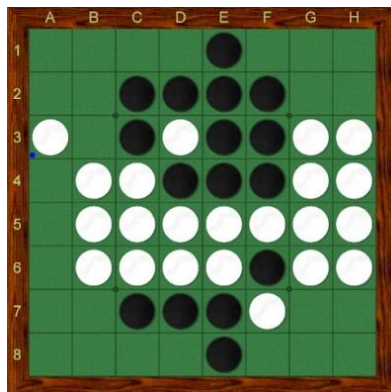


图 9-2
黑先

图 9-1 轮到白先，白棋如在左边落子，A3 和 A4 哪个好？一般人可能会选择 A4，在他们看来少翻一子是一子，但 A4 的问题是接下来会让黑棋走 A3。最佳步是 A3（图 9-2），黑棋接下来在左边任何一点落子都要翻转两个方向，吞下较大散度。

再看一个例子。



图 9-3
黑先



图 9-4
白先

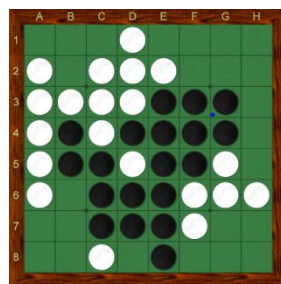
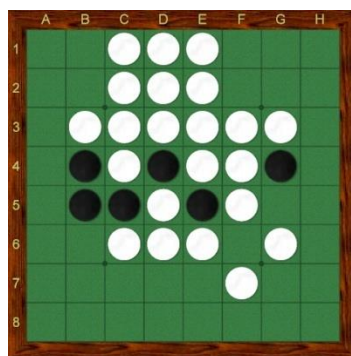


图 9-5
白先

图 9-3 轮到黑先，黑棋如果在右角落子，F2 和 G3 都会翻转相同的两个白子，哪个好？对比一下图 9-4 和 9-5，9-4 中白棋如果下 G3 会翻转两个方向，散度较大，而 9-5 中给白棋留下了 F2 这一步很不错的次佳凝聚手。所以黑棋走 F2 较好。

9.2 三三阵型

当一方在底边和内边各占 3 子的时候，另一方通常可以得先，看一个《指南》上的例子。



轮到黑先，黑棋 F1，白棋 G1，黑棋 F2 得一先。如果黑棋 F1，白棋 F2，黑棋 B1G1 得两先。

再看一个例子。

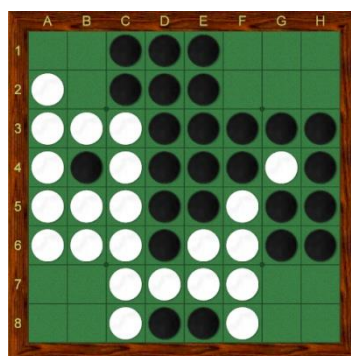
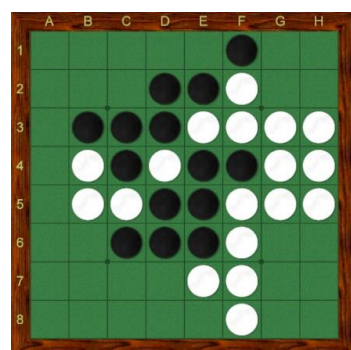


图 9-6
白先

图 9-6 轮到白先，和前面不同的是，白棋如果先走 F2，F 列会全部变白，黑棋无法 F1。这种情况下先走 F2 为好，之后再连下 F1，你可以把它看作是一个攻击黑棋劣控线的过程。

思考题：



黑先

答案：这是一个三三阵型，黑棋可连下 G6 和 H6，攻击白棋的劣控线。

9.3 三三错位

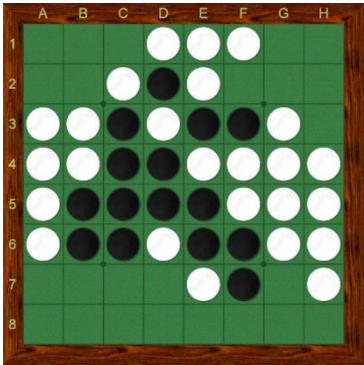


图 9-7
黑先

图 9-7 轮到黑先，白棋刚走了 F1，形成三三错位。这时黑棋且不可贪图 F2 的最佳凝聚手，那会让白棋连下 C1 和 G1。最佳步是 C1。

再看一个例子。



图 9-8
白先

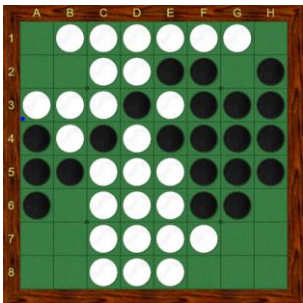


图 9-9
黑先

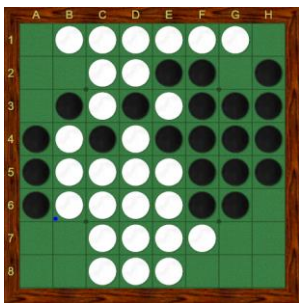


图 9-10
黑先

图 9-8 轮到白先，和上面相反，白棋在 A3 就不是好棋了，见图 9-9，左上角形成了一个黑棋的永久独立奇数域，这对白棋来说是大忌。白棋这回可以走 B6，见图 9-10，黑棋无法连下 A3 和 A7，黑棋只能先 A7，白棋可以 A3，黑棋再 A2。

思考题：



黑先

答案：这是一个三三错位，黑棋不可走 B3 的最佳凝聚手，会让白棋连下 A6 和 A2。黑棋当先走入 A6。

9.4 要炸弹还是要恶型

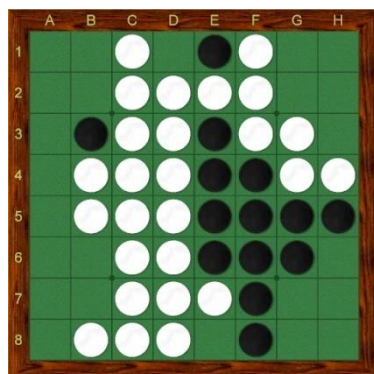


图 9-11
黑先

图 9-11 轮到黑先，黑棋要在上边落子，D1 还是 G1？D1 可以形成炸弹，貌似是一个好型，但它翻转了两个方向的棋子，尤其是翻转了 G4，给了白棋 H3 的好棋。G1 貌似是恶型，但吞下的散度很小，而且白棋无法走 D1。打谱显示 G1 是最佳步。在这个例子中，好型不好，恶型不恶。

9.5 拔刺

拔刺是黑白棋中一个常用的技术，指拔掉对方阻止自己走出好棋的棋子。



图 9-12
黑先

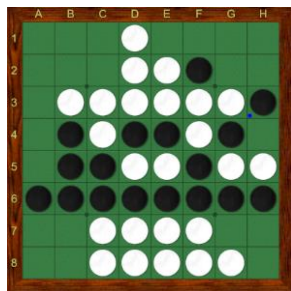


图 9-13
白先

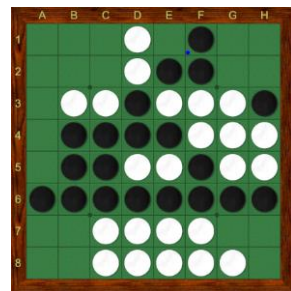


图 9-14
白先

图 9-12 轮到黑先，黑棋如果想在上方落子，F1 是可以接受的一步，但现在下 F1 的话会给白棋 C2 的最佳凝聚手，可以使白棋下 C2 的子是 F5，F5 对于黑棋来说就是“刺”。那么黑棋可以先下 H3 翻转 F5，一般人恐怕不会这样下，因为这样会给白棋 H4 的最佳凝聚手并形成炸弹（图 9-13），但这一步拔掉了刺，黑棋 F1 之后白棋在 C2 不能落子了（图 9-14）。

9.6 平内边

平内边是黑白棋中一个非常容易被很多人忽视的技巧，它是指将一条内边上中间四子变成同一种颜色，这样对方在边上的落子就会很容易翻转多个方向的棋子，从而吞下较大的散度。有时为了平内边，我们甚至可以以吞下较大散度为代价，看下面这个例子。

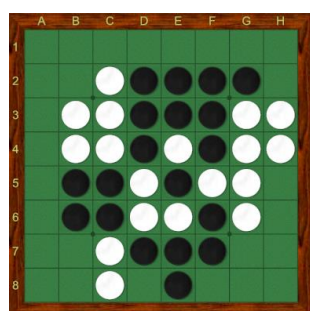


图 9-15
白先

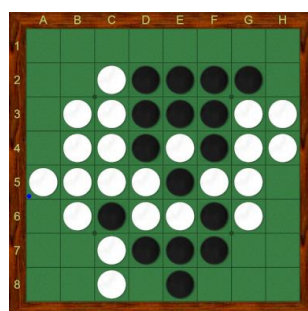


图 9-16
黑先

图 9-15 轮到白先，白棋的最佳步在 A5（图 9-16），这就是平内边，此后黑棋在 A3、A4、A6 的落子都会翻转两个方向的棋子。A5 还有另外一个好处，就是阻止黑棋下入 D8。

知道了平内边，也就应该知道要阻止对方平内边，看下面这个例子。

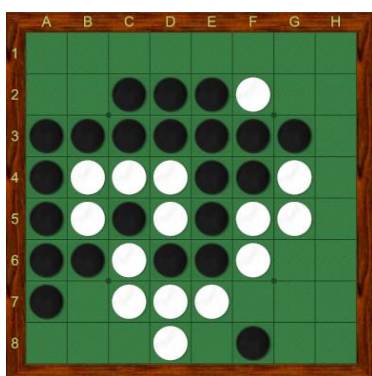


图 9-17
白先

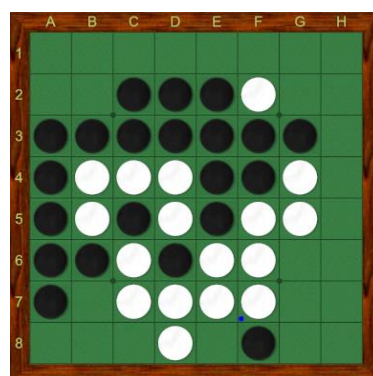


图 9-18
黑先

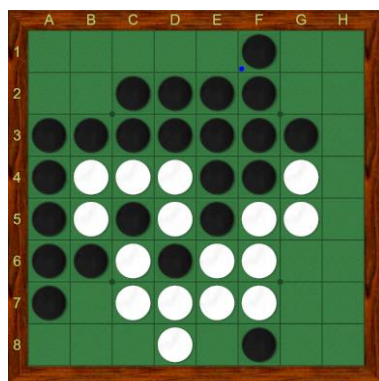


图 9-19
白先

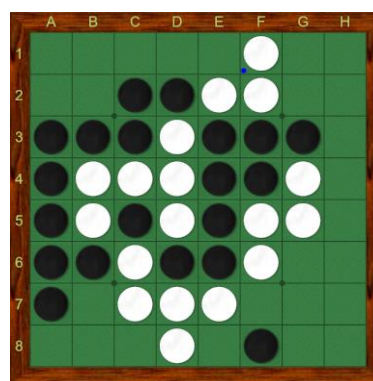


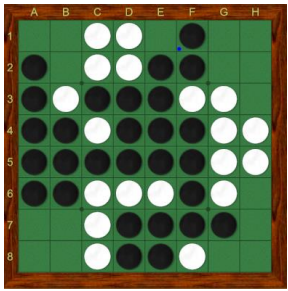
图 9-20
黑先

图 9-17 轮到白先，很多人会被 F7 的最佳凝聚手吸引，但这步很差。看图 9-18，首先黑棋接下来可以连下 C8 和 E8，其次黑棋在上边可以平内边（图 9-19）。白棋必须要阻止，抢先下入 F1（图 9-20）。

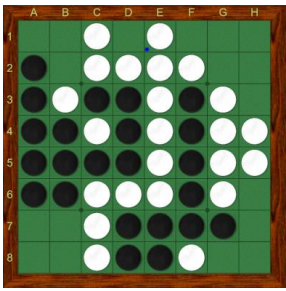
思考题：



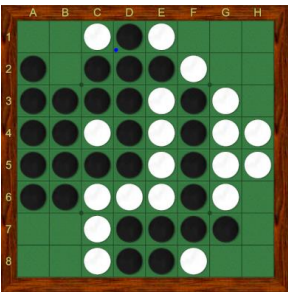
白先



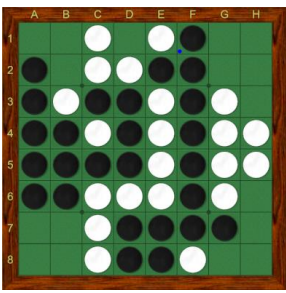
增图 1
白先



增图 2
黑先



增图 3
白先



增图 4
白先

答案：白棋要在第 1 行落子的话很多人会选择 D1，只翻转一个方向的棋子，E1 和 F1 都会翻转两个方向。可打谱显示 D1 是-22，而旁边的 E1 是-6。

先让我们来看一看 D1，黑棋之后可以 F1（增图 1），而之后如果白棋去走 E1 的话，黑棋可以连下 B1 和 G1。

再看白棋 E1（增图 2），这是一步平内边，黑棋接下来无论是在 D1 还是 F1 落子都会翻转至少两个方向的棋子。看增图 3 和增图 4，黑棋走 D1，F1 是白棋的好棋；黑棋走 F1，D1 是白棋的好棋。打谱显示黑棋这两种走法都是负值，应该说白棋的 E1 给黑棋设下了一个小陷阱。

第十章 黑白棋的最高境界——行动力

行动力是黑白棋的最高境界，通过增加自己的行动力，减少对方的行动力来达到耗尽对方棋步的目的。占边是一种消耗对方行动力的好方法，这也解释了为什么电脑通常喜欢占边。然而对于人类棋手来说，我们不可能总是像电脑那样去占边，那么我们要如何理解行动力呢？从宏观的角度来说，我们要优先走双方都有行动力的区域，后走只有自己有行动力的区域。从微观的角度来说，我们要优先走双方都可以走的棋步，后走只有自己可以走的棋步。

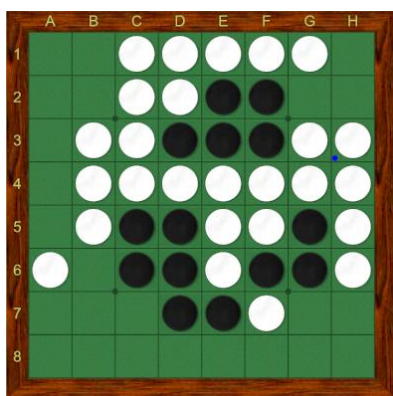


图 10-1

黑先

图 10-1 轮到黑先，黑棋走 A4 攻击白棋的劣控线是好棋吗？从宏观来讲，白棋在这个区域已经没有行动力了，黑棋首先在这里落子等于增加了白棋的行动力。黑棋应当走入下边或是右上角的区域，那里是双方都有行动力的区域。从微观来讲，A4 只有黑棋能下白棋不能下，而下面的 E8、F8 和右上角的 G2 是双方都可以下入的棋步。

再看一个例子，来自 2013 年世界黑白棋锦标赛决赛。

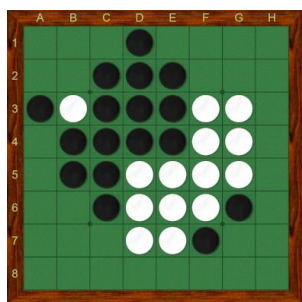


图 10-2

白先

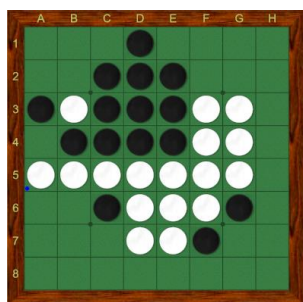


图 10-3

黑先

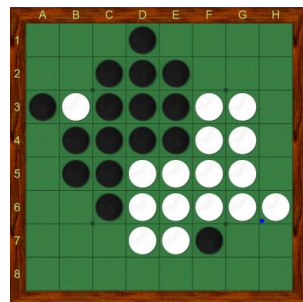


图 10-4

黑先

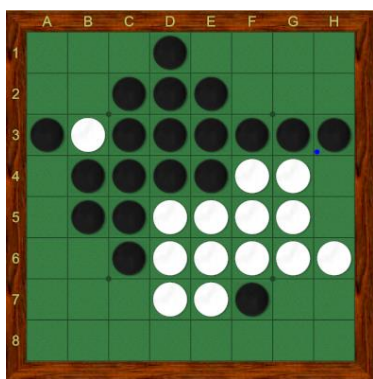


图 10-5
白先

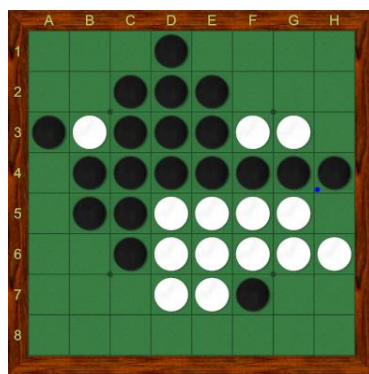


图 10-6
白先

图 10-2 轮到白先，白棋选择 A5 制造 F2 的最佳凝聚手，看似这步棋不错，但打谱显示是-2，最佳步是 H6（打谱值+4）。从行动力的角度讲，A5 是一个只有白棋能下黑棋不能下的点，而 H6 黑棋白棋都能下。从棋理上分析，看图 10-3，白棋制造的 F2 这个最佳凝聚手完全可以被黑棋用 F2 或 B6 轻易破解。而看图 10-4，白棋的 H6 是在“平内边”，黑棋接下来在 H3、H4、H5 的落子都是恶手。黑棋 H3，白棋有 F2 的次佳凝聚手（图 10-5）；黑棋 H4，H3 和 H5 都是白棋不错的选择（图 10-6）；黑棋 H5 会翻转三个方向的棋子更不必说。

还有一个问题就是图 10-2 里白棋为什么不能下 F8 呢？那也是一个双方都可以下的点。这是因为 F8 对于黑棋来说是一个恶手，一旦黑棋走上去，C7 就变成了白棋的最佳凝聚手。所以白棋不必抢先走入。

第十一章 如何练棋

11.1 背开局

背开局是一个很枯燥的工作，但它确实是任何人练棋都必须要做的一个工作。有人说黑白棋没有一条真理是绝对正确的，但“不背谱的棋手绝对下不过背谱的棋手”是一条绝对的真理。有人会说我就下一些偏、怪开局，把对方搅乱，然后乱中取胜。我要告诉你，你或许能赢对方一局，但不可能永远赢。如果你下的开局负值过大，你的开局必被压制，如果负值不大，高手们纵然第一次会吃亏，他会将你的开局添加到自己的开局库中，你再和他下时便占不到便宜了。与不背谱相比，另一个极端是背太多的谱，你一下背了一千个谱，不但容易背串，而且相当于你背着一千个包袱去练棋，还有多少时间去研究棋局呢？《指南》的作者提到他获得世界冠军时背了将近 300 个棋谱，我认为这就是极限了。

开局分为执黑开局和执白开局，执黑开局又分为垂直开局、对角开局和平行开局（可忽略不计）。对于初学者，每种开局掌握一套即可，但当你的水平逐渐提高，大家都开始研究你的开局之后，如果你每次的走法都一成不变，别人便很容易掌握对付你的办法。这时候，掌握两套甚至以上的开局就很重要了，可以把你的多套开局交替使用，让对手摸不到你的规律。此外有一些人喜欢使用陷阱开局（负开局但会让对方很容易犯错的开局），使用这种开局要谨慎，首先如果对方知道这个陷阱，你便一直负下去了。即使对方不知道，记住相同的开局只能对一个人使一次，因为他会在棋局后复盘，把这个开局添加到自己的开局库中。

最后再说一句，大家添加自己的开局库时最好用 NB，不要再用斑马了，NB 的棋力远在斑马之上，对一些关键棋步的估值双方差别很大。网上有一个 NB26 步的开局库，大约 100 多兆，大家可以下载使用。另外对于开局的选择，大家不要一味贪图正值大的开局，电脑的好棋不意味就是人类棋手的好棋。电脑经常喜欢占边，而且是很长的边，如果你总是在开局就占长边的话，你在后边的落子就会被束缚住手脚。我建议大家选择一些居中、凝聚的棋型作为开局，哪怕正值偏小一些也值得。

11.2 练局尾

对于大多数棋手来说，棋局的后 15 步往往是决定胜负的关键。我说这话是绝对有依据的，在我对我下过的棋局进行复盘后，我发现了一个惊讶的事实，那就是在大多数的棋局中，无论我或我的对手在中局占有多么大的优势（已经耗尽棋步的情况除外），在最后 15 步之内，都会走到一个负值上。也就是说对于中、初级棋手，前面的 45 步往往可以忽略不计，后 15 步才是决胜的关键。知道了这一点，如果你保证你的局尾很强，能够在最后 15 步（甚至 10 步、甚至更少）之内不犯错误，你可以战胜绝大多数的棋手。小乖虎是练习局尾一个很不错的软件，上面共有几千个残局，全部来自于真实棋局，如果你能够把那里面所有的题目做熟，局尾就是想出问题也难了。

11.3 少下棋，多复盘

这里说的少下棋不是说棋下得越少越好，而是说你不要把所有的时间都花在下棋上。在 QQ 里，一天下上 100 多盘，时间长了你的分数是很高，但水平没有什么提高就失去下棋的意义了。你一定要每天抽出一定的时间，从你下过的棋里面挑出一两盘（最好是输棋）进行复盘，看看自己输在了什么地方，犯了哪些错误，坚持这样做时间长了你犯的错误就会越来

越少。

对于你复盘过的棋局，你要统计两个数据，一是最佳步百分比，二是错棋个数。最佳步百分比从理论上来说当然是越高越好，但也不必要过于纠结这个数字，人类棋手不可能也没有必要永远走最佳步。另一个数据“错棋个数”就很重要了，什么是“错棋”呢？并不是所有打谱为负值的棋就是错棋，因为走打谱为负值的棋通常有以下几种情况：一是开局故意走负开局，二是当前所有合法棋步都是负值，这两种情况都不能称之为走错，所谓“错棋”是指第三种情况——在有正值棋步的情况下去走负值的棋，例如当前局面有+8, +4, +2, 0, -4, -10, -20 的棋步，你走+8, +4, +2, 0 都不能算走错，走-4, -10, -20 就算走错了。如果某盘棋你输了，那你必然会有至少一处“错棋”，否则你就赢了。即使是赢棋，其中也未必不会有“错棋”。你要通过复盘搞明白自己的“错棋”错在了什么地方，逐步减少“错棋个数”。如果一盘棋你从头至尾没有下出“错棋”，那么你走出的就是完美的一局，既没有给对方任何战胜你的机会。

另外一个要注意的问题是下棋对手的选择，有人过于看重分数和胜率，碰上新手会多下，碰上高手会躲开，这样做无益于棋力的增长，与高手过招才是提高自己的途径。如果你发现你的对手纯属乱下或使用大食，最好不要与之多下，对提高水平并无太大意义。

11.4 不下随手棋

你不能保证下的每一步棋都是好棋，但你能保证每一步棋都不是随手棋。所谓随手棋是指不经过考虑就下出的棋，很多人都有下随手棋的习惯，尤其是当对手较弱，局面又大优时。黑白棋每人只有短短的 30 步棋，一步随手棋就可能将大好局面毁于一旦，棋手必须自始至终保持精神的高度集中，每下一步棋之前都要深思熟虑。用时间来衡量，在网上下棋如果你不下随手棋的话，那么你的用时应该不小于 5 分钟。我强烈不建议你一上来就去下 playok 里面的 1 分钟快棋，那会让你养成下随手棋的坏习惯。也许你会说很多高手都在下呀，我想他们也不是通过下快棋成为高手的，相反是成为了高手之后才具备了下快棋的本领。对于一名棋手来说，一个非常好的习惯是，即使知道自己已经必胜或必败的情况下，依然在局尾不下随手棋，50:14 和 51:13 取胜的意义是不一样的，10:54 和 9:55 失利的意义也是不一样的。也许你会奇怪这有什么意义？让我们想一下在篮球 NBA 的比赛中，即使到了垃圾时间，也经常会看到教练叫暂停布置战术。在没有胜负的压力下，恰恰是我们练习数字和计算的大好时机，养成每子必算、每子必争的好习惯，你便很难再下出随手棋了。

11.5 养成条件反射的本领

前面的章节已经多次提到了条件反射，这里再着重讲解一下，这是棋手必须具备的一项本领。很多棋手在复盘的时候经常会惋惜道，“这个四通怎么没看见”、“那个燕子三抄水怎么没看见”，究其原因，是因为这些手筋你虽然知道，但它们在你的脑海里印象还不够深。你不能在每下一步之前都要把现在棋盘上的局面和自己掌握的所有手筋像检查作业似地逐个核对一遍，而是当手筋出现的时候，你可以条件反射般地反应出“这里是一个连下”、“那里是一个落四下三”。要想具备这种本领，就要依靠平时多看、多背、多复盘，不能满足于知道、记住，要把它们牢牢印在脑子里。

11.6 阅读杂志

目前国内唯一一本黑白棋电子杂志是我制作的《黑白棋月报》，每月初出版，主要内容

包括国内外黑白棋赛事介绍，精彩手筋、对局讲解等。欢迎大家加群 109214020 下载。

11.7 参加网赛

参加正式的比赛会让你接触到更多的高手，水平也会提高得更快。目前网上主要有协会、乐园等比赛，赛制为瑞士制 7 轮，时间一般为周六的晚上，前三名有时会获得实物奖励。

11.8 参加实盘

参加过实盘比赛的人会知道，实盘与网棋完全是两种氛围，它会让你更加体会到下棋的乐趣和魅力，会让你结识更多的棋友。但很多人不敢去参加实盘赛，“去了也是最后一名”这是我听到的最多的不去参加实盘的谦虚的理由，实际上实盘赛并不像你想象的那样强大，几乎每一次比赛都会有一些新人参加。如果你看过《指南》，我向你保证你不是最后一名，如果你看过我的书，我向你保证你可以获得一个中等偏上的成绩。实际上在我参加的比赛中我从来没有听有人抱怨过某人的水平低，我听到最多的抱怨是为什么很多报名的人都没有来，这会给比赛组织者的工作带来很大麻烦。

目前国内有广州、上海、北京、天津等地会不定期举办实盘赛，报名费用为成人 100 元，学生免费，赛制为瑞士制 7 轮加半决赛和决赛，获得前三名和女子组冠军的选手会获得奖杯或其它奖品。

相比网赛，实盘比赛有更多细节需要注意。首先是记谱问题，我的观点是，不管你的对手记不记谱或者有没有人帮你记谱，你都要坚持每盘自己记谱。初下实盘的人记起谱来可能会手忙脚乱，不仅耽误比赛时间还会打断思路，但当你习惯的时候，你会发现记谱反而有利于你集中注意力，凝聚思路。当然，如果你实在不愿意记谱也没有人会强迫你记，但如果你经常参加实盘比赛，你是不可能永远躲着记谱的，这也是一名棋手应当具备的一项技能。记谱的另外一个问题是，有人会在对方记谱的时候就去翻子，这样不利于对方监督翻子是否正确。所以如果是你的对手记谱，你一定要等对方记完谱后再去翻子。如果你是记谱一方，害怕会出现以上的情况，我教给你一个办法，你可以先记谱，再走子。具体来说，就是原本顺序是对方走子——我记谱——我走子——我记谱，可以改为对方走子——我记谱——我记谱——我走子，这样你就可以很清楚地看清对方的翻子了。记谱最后一个要注意的问题是—定要使用那个棋步确认功能，它可以让你避免在中途忘记自己记到哪一步了。

第二是翻错子问题，实盘比赛不可避免会遇到这个问题。黑白棋比赛的规则是对手翻错子时，你如果觉得局面对你有利可以不予纠正。但我强烈建议发现错误就要纠正，试想一盘翻错子的比赛还有什么意义呢？实际上在大多数情况下，翻错子都会对翻错的一方有利，因为通常人们都会少翻子，而不会多翻子，而少子通常是有利的。所以当你不能确定翻错子是否对自己有利时，还是纠正为好。翻子时大家要集中注意力，先看好要翻哪些方向再去翻子，而不是边翻边看。翻子最好按方向翻，有人习惯按行、按列翻，这样很容易把对方翻迷糊了，也把自己翻迷糊了。还有最基本的一点，就是你不要故意去翻错子，或许你能在一场比赛中得利，但当事后复盘的时候，大家发现你总是翻错子便会对你产生怀疑。

此外还有一些细节问题，诸如用同一只手翻子和按计时钟，棋子与棋盘接触后不可以再拿起，旁观他人棋局时不要支招，这些都是需要注意的问题。

最后再提一点，如果你想参加实盘比赛，我强烈建议你去买一副棋盘，在平时多练习一下自我对局、记谱和翻子，否则到正式比赛时你会很不适应。淘宝上那种磁性棋盘的价格在二三十元左右，但它的手感很不好，翻子很不便。如果你想练习翻子的话，可以在易趣上进入美国馆搜索“othello”，那种棋盘中间带格子，翻起来手感很好，棋盘、运费和代购的价

格加在一起大约 200-300 元。大家不要小看翻子速度，翻子快了可以为你节省几分钟的比赛时间，这几分钟可能会影响最终的胜负。

11.9 编写书籍

把你掌握的内容像我这样编撰成书是一个很好的提高别人、也是提高自己的方法，有人觉得写书太耽误时间，既然自己已经会了干嘛还要写出来。实际上你写书的过程也是一个强化自己记忆的过程，原本你可能只是简单地记住它们，但写完书之后，你会发现它们深深地印在了你的大脑里，想忘也很困难了，这本书中的内容相信我是很难忘记了。