



目 录

第一部分

择谱悟弈理·····(1 ~ 84)

第二部分

百局“反”定式·····(85 ~ 125)

第三部分

实用排局 50 例 ····· (126 ~ 187)

附 录

连珠五子棋基本知识 ·····(188 ~ 201)

第一部分

择 谱 悟 弈 理

五子棋有定式，但与象棋的开局、残局，以及围棋的定式不同。象棋的开局，偏重于保持和争夺优势；围棋的定式，有的也还是局部的争斗；而五子棋定式中，许多都可以直接发展到最后的胜负，如已经基本定型的“浦”、“花月”定式和其他尚未完全定型的定式。

目前对五子棋的各种开局，尚未完全研究透彻，棋手们也不大可能把每一种变化都记得丝毫不差，再加上即便你背熟了定式，在实战对局中对方也大有可能下出不同的变化，虽然不一定是上佳的变化，但在限定的时间内你也不一定能按定式着法去应战。因此，高手们都认为定式要学，但要领会，要灵活运用，而不是死记硬背。

学定式的精髓，也就是一局棋输在哪里胜在何处的关键，要把握住这个关键去落子，就是有道理的落子，这就是弈理。

初学棋友总免不了要以冲冲杀杀为主，一味进攻，直到头碰南墙，但胜者却往往是防守得力的一方。这里蕴藏着五子连珠的奥妙，一着做棋，深谋远虑，常常形成双方斗智的焦点。一着之差往往痛失一局。

当然，棋局的变化也是由量变到质变的过程，双方必须在攻防中实施抢先反先等手段，才能争取有利的形势。

通过后面介绍的各局例，就可使我们更深刻地理解如何看待定式。(图3)局例黑方稍有改变，白方便趁势抢攻，也就是人们常说的“防守反先”。当脱离了定式的战斗时，就要看双方实力了，大部分对局就是这样的。

定式是前辈高手呕心沥血研究的结晶，大多通过了实战的检验。然而事物是不断发展的，过去的定式不可能永远正确，高手们也有“智者千虑尚有一失”。因此要尊重定式而不是迷信定式，更要有魄力地去创新。(图4)局例就说明了这一点。棋谱认为黑⑬在15连三，黑方将陷入苦战，但如图所示并不太“苦”。而白⑭落点的改变，却又引出了不同变化，黑方走出了VCF。这说明观察全面、算度精深、提高实力才是上策。

(图3、4)两局，还说明了遇变不惊，即所谓“丢本还要心定”。冷静沉着，常会迎来柳暗花明。

为了公平竞赛，连珠规则给黑方设了禁手，这是双方都要掌握的。执白棋一方时刻不要忘记设禁，即使抓不住禁手也可借此扩大优势。黑方当然也可以利用白方抓禁手的心理“请君入瓮”。

(图6)局是个变化多端的棋例。其实按编译者的低水平，就要黑⑬冲四，然后⑭双叫四三，这样可能一下便消灭了白方煞费苦心的经营。这是“愚者千虑尚有一得”吗？还要棋友的审定。

下五子棋在“前进无路”时，常可用“跳”来打开局面。(图8、9)局就是“跳”出来的。连珠格言中也有“跳

三、跳四出妙手”之说，但(图9)局的黑①就不可跳。看来用格言也要灵活，一般规律不能套用于特殊情况。格言也有“不可盲目冲四”之说，但只是说不能“盲目”，其实该冲时还要冲，如(图10)局例的黑①。

平时对定式、棋例要多学习、多钻研，否则遇到复杂局面时，如(图10)局例的白⑭，在时间限制下可能会不知所措。

弈棋要先后有序，稍有不慎，即会发生形势逆转。(图11-3)是黑⑤失先之后的应变图例。这是摆了改，改了摆，反复多次拼凑成的，不但麻烦，而且难免有误，因此变着必须做到心中有数。弈棋既要胆大也要心细，时机不到，不可莽攻。(图12)黑①抢先却抢出了输棋，不过白方②⑥的落点也使水平不高的编译者大伤脑筋。处在优势时，更要多想想对方可能拿出什么杀手锏，不可一厢情愿地草率落子。对于偶然出现的大好局面，如不熟悉，就更要谨慎，不可盲目乐观。

习解 VCF，掌握这一五子棋特有的妙争的确可提高棋力。实战中的 VCF 更是横扫千军，所向披靡。如下出这一手，你会意气风发，领会到五子棋的独特韵味。(图13)局例是人所共知的。(图14)局黑①巧叫 VCF 和白④的欲擒故纵，可见双方在斗智斗勇，局面扑朔迷离，使人眼花缭乱、目不暇接。

(图15)局例说明：“条条大路通罗马”，但黑①之外也别有蹊径。(图17)局例更是别有奇趣，黑①一个方向不对，竟引出了许多复杂的变化。我见到一位五级棋友在实战中也下出了同样的棋局，真是难能可贵。

日本九段高手三森政男在来信中提到，5年左右中国棋手可以达到世界先进水平，他对那、彭二位先生的努力倍加赞扬。感谢先生的美德，但是我们是否真的要等5年?!

劣势下的防守不能随便大意。下棋要气胜，要坚持到底，最好是防中有攻或使局面复杂化，给对方多出点难题。(图18)局例只是白⑩变方向的一挡，局面就复杂了，增加了黑方的难度。(图19)局例白⑩反挡后的变化，原谱5步胜，但坂田先生新谱两步胜，足以证明了他的推陈出新。(图24-1)局例是自找麻烦，如此下法，起初还自以为是。(图28)局例黑●是好着，好是好，但●即可以如(图28-1)变化，这个●就该轮不到了。(图29-1)局例证明了积极进攻的重要性。

(图31)局例黑●的停着，也叫“做棋”，它不同于连三、冲四、叫四三、叫冲四等攻着。表面看来平淡无奇，但却是外弛内张，其中蕴藏着深奥的杀着。它难度大，初学的棋友很难掌握，但往往是决定胜负的关键一招。

(图32)局例是名人名谱，证明了事物是不断发展的，后来居上，今必胜昔。也告诉了我们打谱要抱什么样的态度。

(图33)局例告诉我们，只要势成，就要一气呵成。

(图35)局例的VCF虽然有板有眼，但白方⑩还有16连的一变，万万不可忽视。

(图36)局例的边角厮杀，也是常用围棋盘下五子棋的棋友要借鉴的。

(图37)局例白⑩只不过是一个反方向挡，就使棋局发生大变样，这也是通过防守变化给对方出难题的一例。

(图 38)局例黑⊙停着，好！难！

从(图 39)局例中应该记住的是跳和双叫。

(图 40)局例说明黑方知道白方要抓 F8 四四禁手，有备而来，知己知彼。

(图 42)局例是说对方双叫也会有巧防。能早有准备更好，如临时应变也要心平气和地找出路，不要轻易投子。

(图 46)局例黑⊙一着，多方叫杀，好看！但与立即 VCF 相比，可就非常逊色了。

(图 47)局例告戒棋友，不可被胜利冲昏头脑。双三也怕冲四。处在胜势时，也要想到防守。攻不忘防，以攻为防，防中有攻，以防代攻，都是要时刻切记的。

以下不再一一赘述，谄几句顺口溜，愿它能对初学棋友有所帮助：

定式必学，格言要记；(图 1、2、10、17、56、63)

推陈出新，打谱勿迷；(图 6、28、32、60)

洞察局势，客观具体；(图 58)

算度精确，知己知彼；(图 54、60、64)

争先取势，胸怀全局；

优势不骄，劣势莫急；(图 3、4、42、62、67—1)

冲四连叫，大显威力；(图 46)

禁手问题，双方留意；(图 65、50、51)

跳三跳四，常出奇迹；(图 8、9、39、45、53)

停着深奥，巧妙做棋；(图 31、38、)

胜利在望，要防奇袭；(图 5、12、47、50、55、58、

67)

防中有攻，不可消极；(图 18、37)

切忌随手，先后有序。(图 11、12、35、52、57、61)

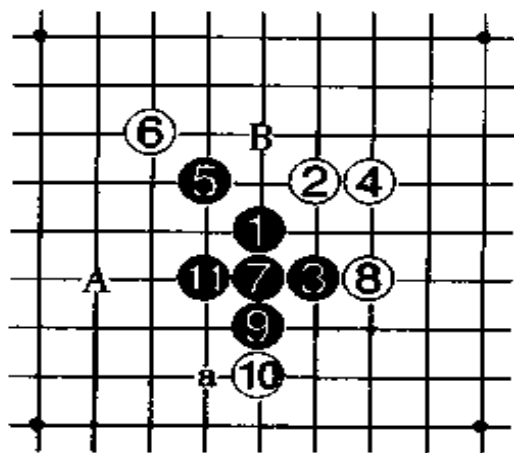
此部分是在择选坂田先生原著图例及新寄来的补充谱基础上，添加了编译者的学习心得。主图之外的附图，除注明坂田先生补充者之外，其余都是编译者杜撰。限于水平，错解或去简求繁之误可能不少，请读者明察。

第 1 图例

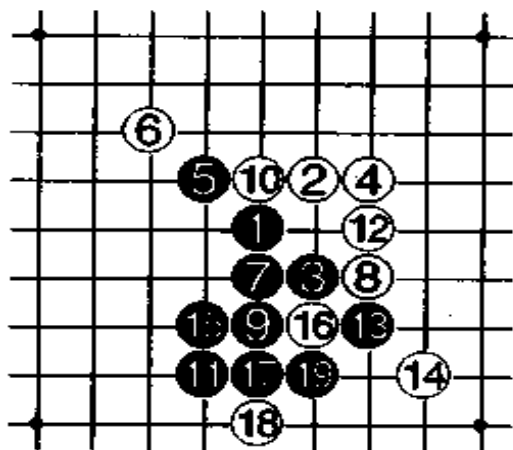
白④软，⑧稍好，黑①后，有 A、B、VCF。白⑩必防在 7、H 两线上，以后黑 G6 跳三，J6 四三。

白⑩ H9 上挡时，见(附图)，黑⑪在 a 位连三。

白方如防在 AB 斜线，结果亦相同。



第 1 图



附图

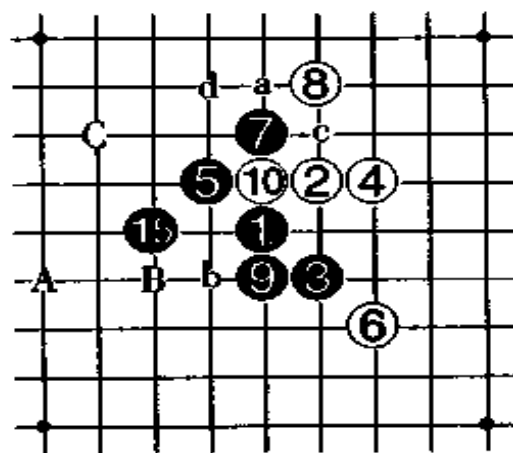
见(附图)，黑⑪连三，
⑫冲四，⑬跳三，⑭冲四，
⑮双叫四三。

第 2 图例

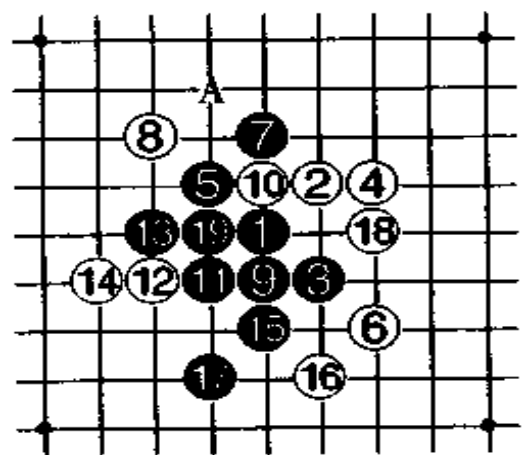
白⑥反方向防，黑⑦定式。白⑧后黑⑨跳三，白⑩叫 A、B、C、VCF。

白⑧如落 a 位，黑落①位，白落⑧位，黑落 b 位。

白⑧如落 C 位，黑在③位连三，白在①位防，黑落 d 位。白⑧落 C 位，见(附图)。



第 2 图



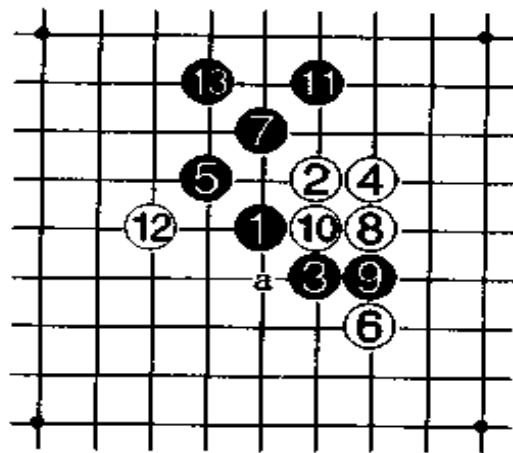
附图

黑①叫四三，白⑩必防。⑭⑮⑯改变防点，后果一样。

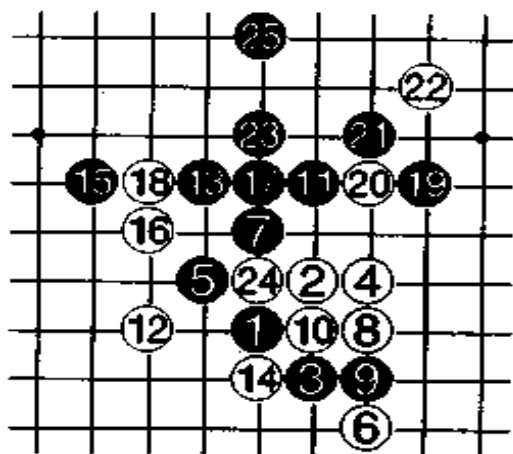
白⑩如在①位防，则黑①在②位连三，白⑩必落在⑭位，黑①在③位连三，黑①在 A 点跳三后 VCF。

第3图例

白⑧跳三，迫使黑⑨防，白⑩抓 a 位三三禁手。黑⑪、⑫以后，上边有叫冲四胜棋，见(附图1)。



第3图

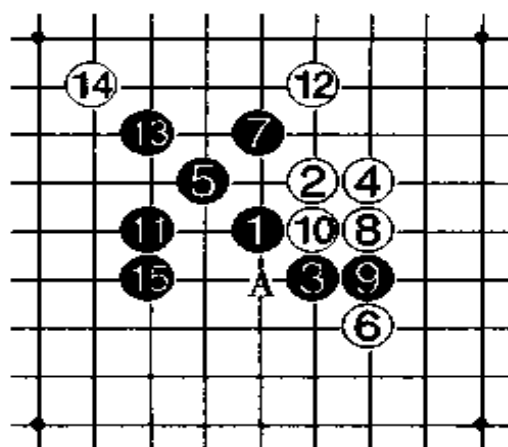


附图1

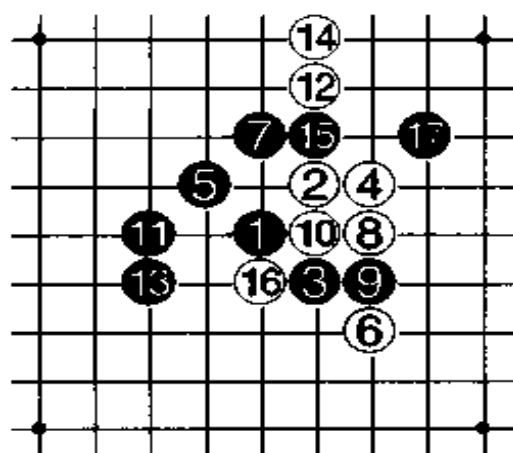
白⑭在 a 位连三，黑如图 VCF。

白⑭如改防在他处(如 F10)时，黑⑬在 G10 连三叫四三。

坂田先生在补充稿中有黑①向左下连三的变化，不论白⑫如何防，黑⑬、⑮以后在 A 位四三(附图 2)。



附图 2



附图 3

又如(附图 3)提出了黑方省去⑬冲四，而是直接在⑮位叫四三。白方有无如图白⑯的反先呢？

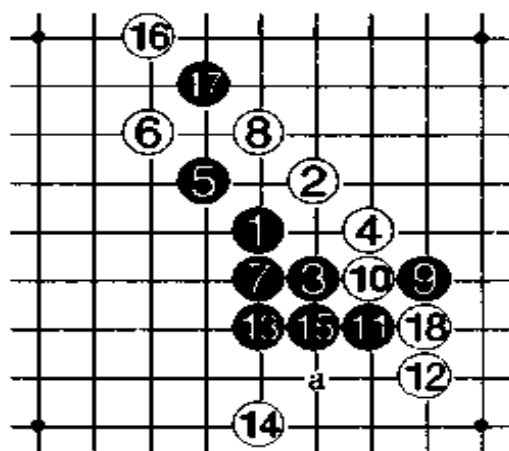
因黑方有①的妙手防守反先，有惊无险。

坂田先生同意此解。对弈中，双方都争抢先手，而防守反先更是五子棋的常用手段，要提高警惕。

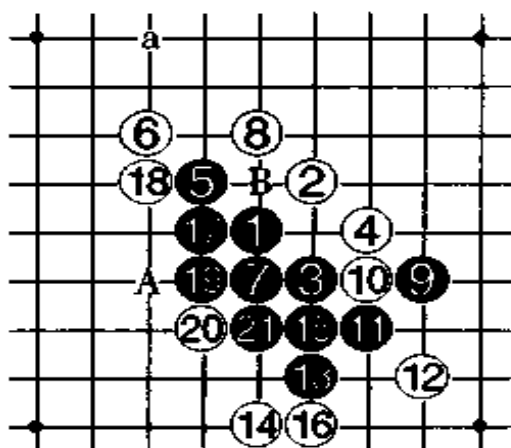
第4图例

白④变着。黑⑦结组是定式，白⑧有力。黑⑨、⑪、⑬、⑮都是正着。白⑯强防，防止了(附图1)的胜法。

白⑱如反方向防时，黑则J5、I4、K6胜。



第4图



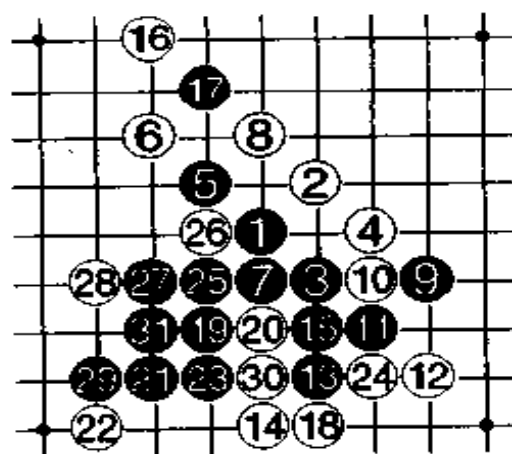
附图1

原著认为，黑●如随手落a(I5)位，白⑭防后，黑将陷入苦战。坂田先生另有新招，见(附图1)。

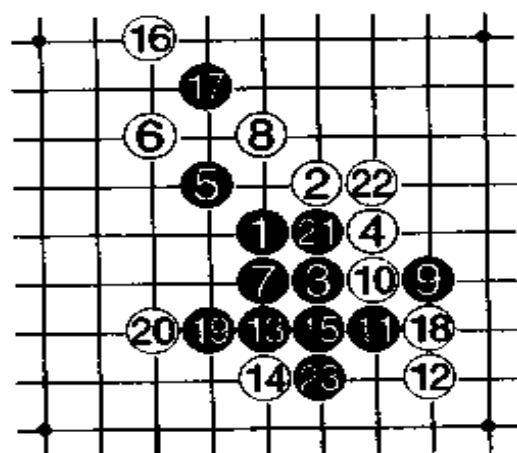
黑⑬叫四三，同时防住了白方a位的叫四三反先。黑⑭以后A、B胜。●上下有白方“夏止”(两端一间夹)，是三三禁点。

白⑩如抢先落子 a(F12) 位，见(附图 2)白⑩反方向防时，黑⑪跳三，然后⑫在⑬位双叫四三。

白⑭如改落在 F6 时，黑⑮落在⑯(G7)位，双叫四三。白⑰必防，因黑有⑱位四三。



附图 2



附图 3

原图白⑭防在 H5 时，黑可速胜，见(附图 3)。

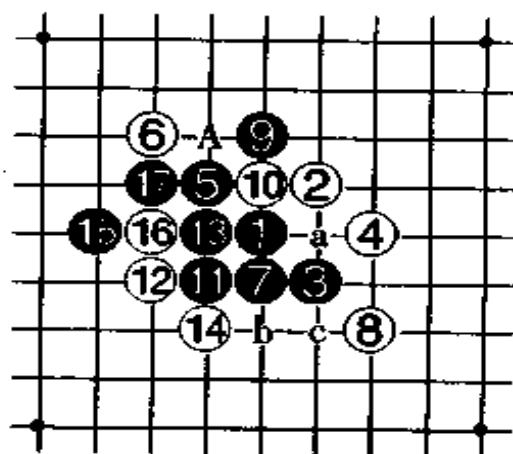
按原图，白⑭防在 H4，黑如还按图进攻，即⑮以后，在⑯位连三叫四三时，虽然仍胜，但会遭到白方冲四、抓禁的顽抗。当然⑰可以跳四，再在 H5 四三。

第5图例

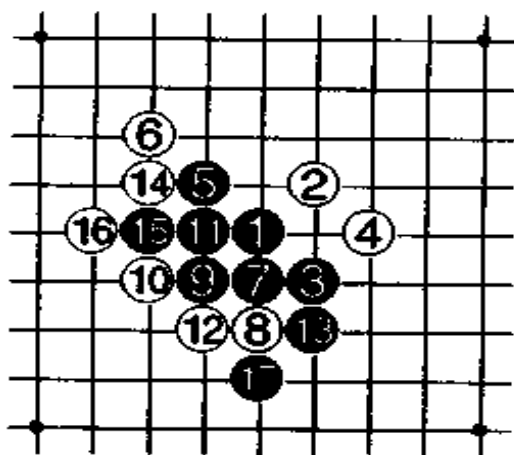
白⑧变着。黑⑨跳三，
⑪连三，好！白⑫必防，因
黑方⑬有 E7 的四三。

白⑭如防在 A 位，黑⑮
在 a 位双叫四三。

白⑧如防在 b 位，见(附
图)。



第5图



附图

注意！黑⑮必防，如急于在右侧抢走 VCF，则正中白方下怀，白有成四反先胜棋。

黑⑮双叫四三。

连珠(五子)往往一着失误就要输棋，昏着的来源常常是由于胜利冲昏头脑，一厢情愿地去下棋。

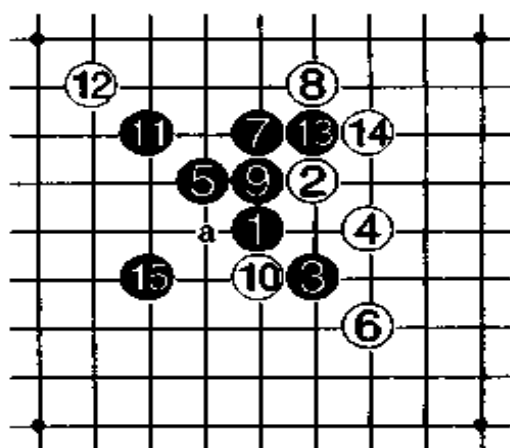
第6图例

白⑥反方向防守，黑⑦防二并与⑤、①结组。白⑧防时，如(图6)。

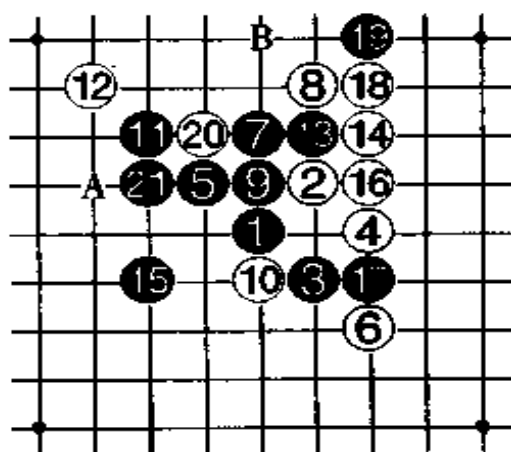
白⑩如 H11 反挡，见(附图2)。

白⑭如改变防点时，黑方 F7 跳三，F9 跳三，E9、H12，VCF。

白⑭如图落位后，黑如误走 a 位连三叫四三，将陷入禁手，见(附图3)。



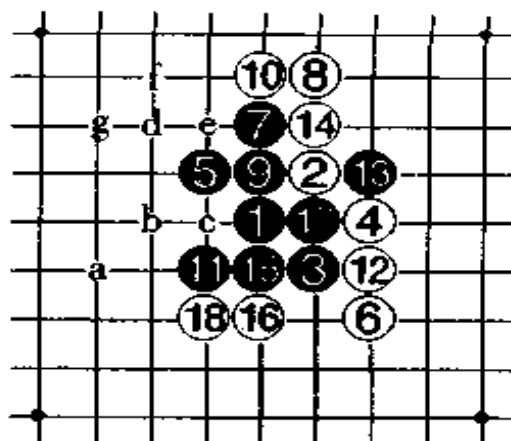
第6图



附图1

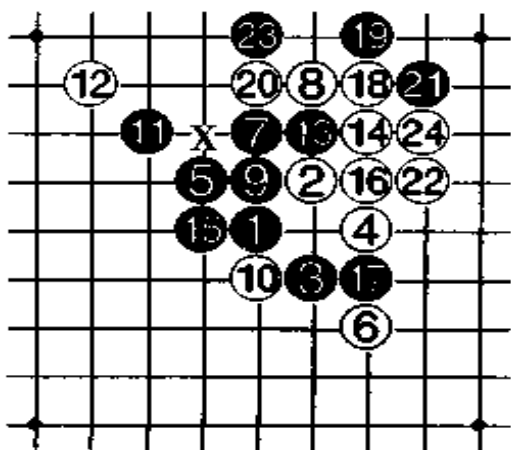
接上图，白方虽有冲四防守，但因又出现了黑方在⑳位的四三(附图1)，白方再无冲四手段，只好在横9线或⑨、⑪斜线防。黑方⑲后，A、B 四三。

白⑩反挡时，黑可如（附图2）取胜。白⑭如改在G11，黑⑮后，在本图d位冲四，f位防中有攻，白难防。



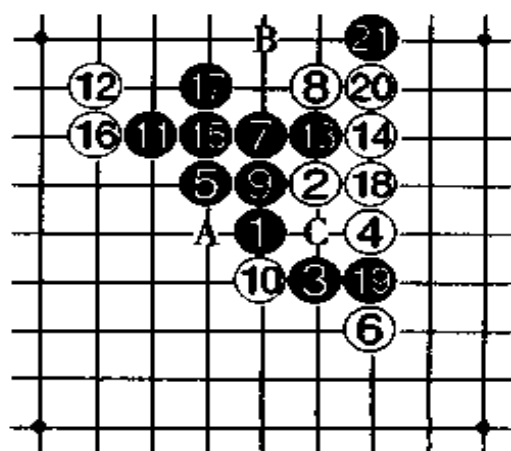
附图2

如（附图3），黑方⑮没看出白方在右侧冲四防守的强手，简单地走出连三叫四三的手段，白方趁制造X位四三三禁手之机，大举反攻。黑⑳如反方向防，白K9连三，黑L8则白K10，黑H12则白L8、L9、L11，VCF。



附图3

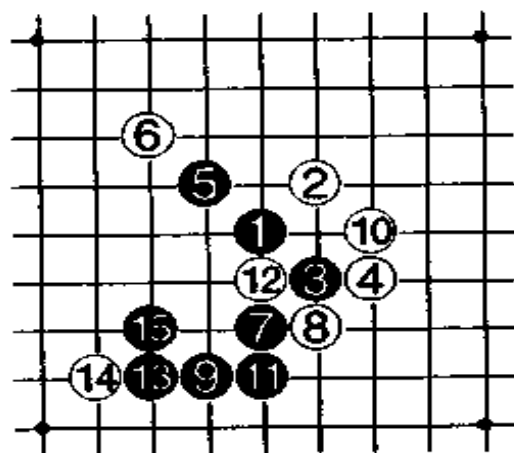
原图白⑩、⑫、⑭都是必防之着，黑⑮何不冲四再⑯连三双叫四三？如（附图4）白方难防，因为冲四防了一个四三，却又出了一个跳三。



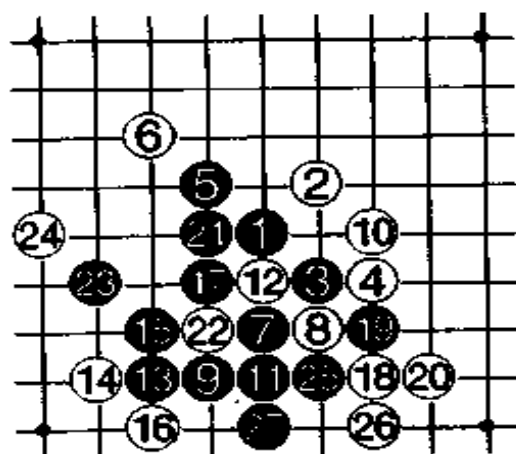
附图4

第7图例

白④、⑥变位，如图形势发展。白⑭如反方向防时，黑⑮也可按图叫四三，还可走 F7 叫四三。也可走 F4 冲四，其变化见(附图 4)。



第7图



附图 1

白⑮如(附图 1)防时，黑①叫四三，还有 G6、G4、E6VCF。

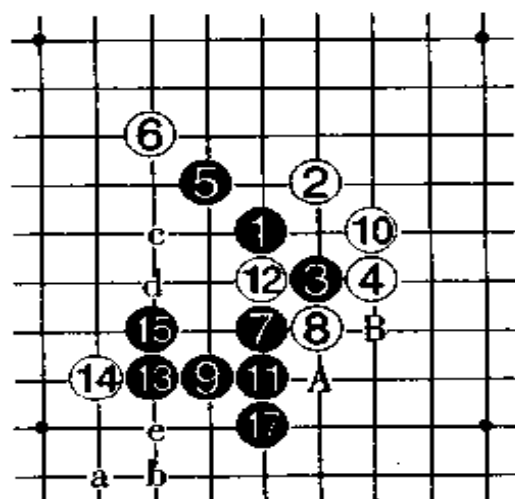
白⑮一子双防，还能制造双三，好棋！

黑①、③连打带消，⑤连三叫四三，⑦连三叫四三，看起来胜定，其实黑落子⑨时，白方可在⑩位防，黑难走(有禁点)。

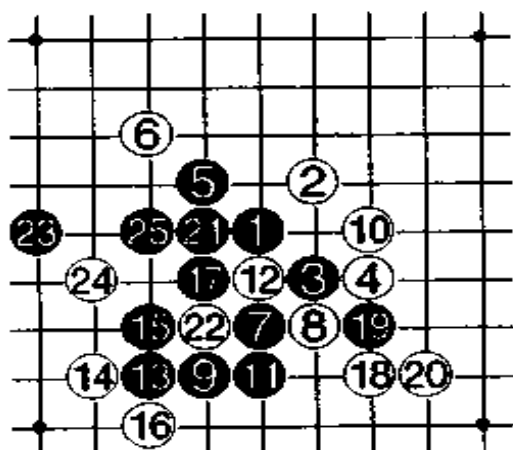
因此黑方如已走成⑪⑬，则⑭该在 D8 跳三，见(附图 3)。

(附图 2) 应该是黑方简单实惠的正解。

是当局者迷，还是棋力不够？笔者学棋过程中，常常犯去简求繁的错误，希望读者引以为戒。本书第 6 局不也有这种现象吗？白 16 无冲四，防在哪点都无济于事。



附图 2

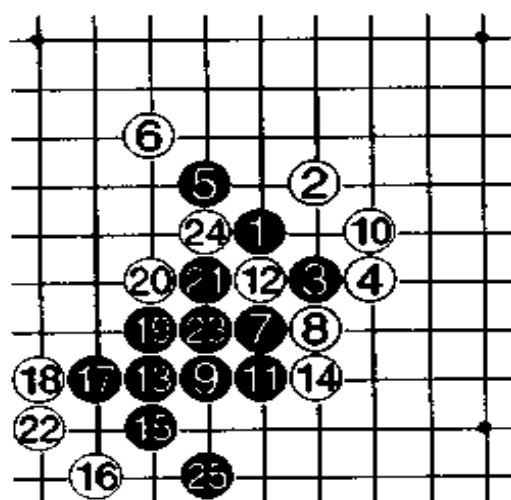


附图 3

(附图 3) 为(附图 1)的补充图，黑 2 改为跳三。与上图相比，倒也热闹，但要记住，评论棋局是步数越少越好的。

原图白 14 如反方向挡，黑方如(附图 4)取胜。

白 20 必防，因黑有 20 位、21、22 VCF。



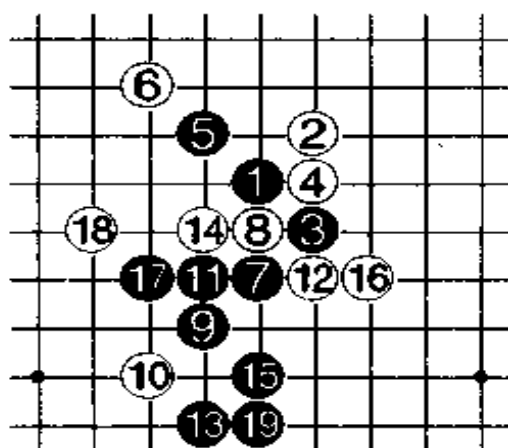
附图 4

第 8 图例

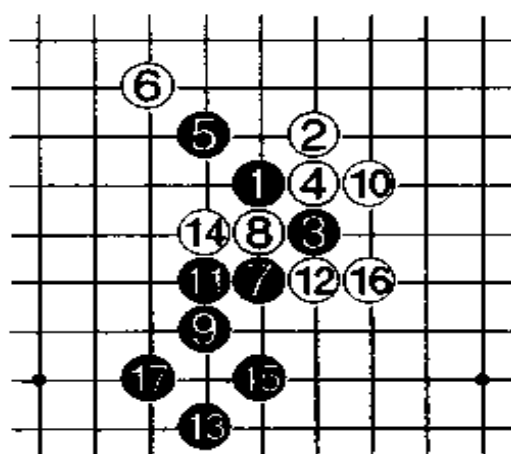
白⑧是稍好的防守，但黑方还有连叫胜棋。

白⑫如防在左侧，即⑮位(F6)，黑则 G7、I5、G3、J6。白⑫如在 J6 防，黑则 F6、G8、F7。黑⑬以后有 15 双叫四三，白⑭必防。

黑⑮伏有 VCF，白⑱必防。黑⑲双叫四三，白无法防御。要记住①、⑬、⑮的做棋佳着，它用途极广。



第 8 图



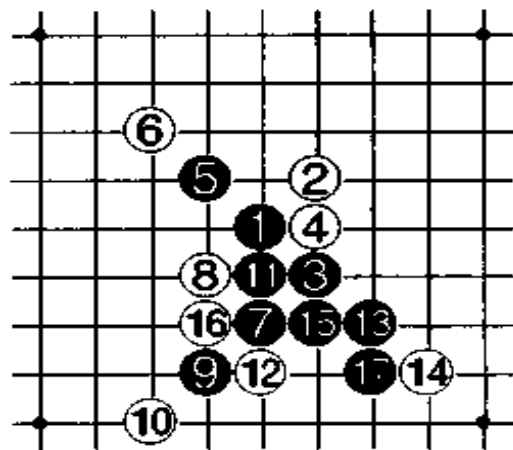
附图

白⑩如在反方向挡，如(附图)。白⑫ J6，黑 F6、H4、G7、G4、F3。

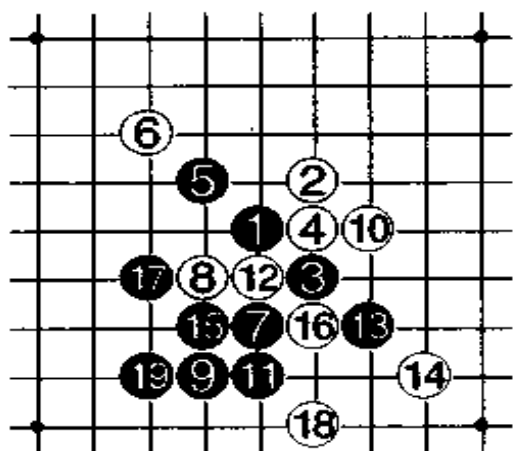
第9图例

白⑧变着。黑方⑨、⑪都是好着。白⑩如反方向防，则黑⑫在⑬位跳，见(附图1)。

原著提示，黑⑪切不可跳三，但并未解释，编译者认为其理由如(附图2、3)所示。



第9图

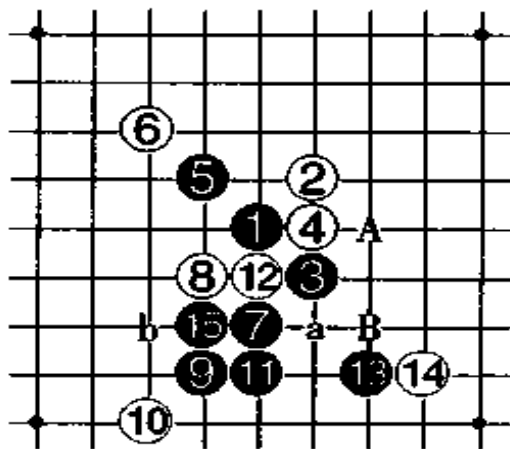


附图1

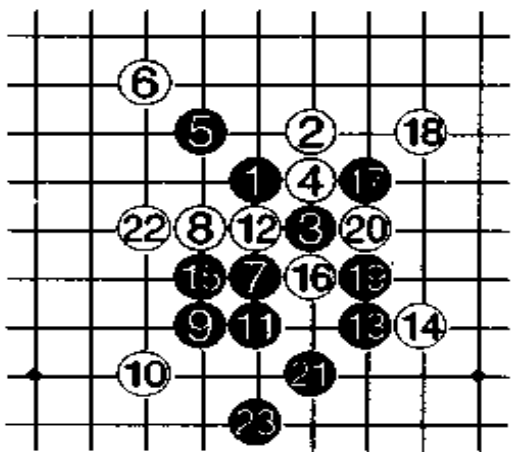
白⑩如反方向防守，其变化见(附图1)。白⑬如在外侧防，黑⑮在⑯位连三，⑰在⑱位冲四，再在其下(15)四三。

以下两图是编译者说明原图黑①跳三的变化。

(附图 2) 因有 A、B 四三，白⑭必防。黑⑮好着，右有 B 点跳三叫四三；左有 E6 跳三，F7 连三，F5、D5 四三。



附图 2



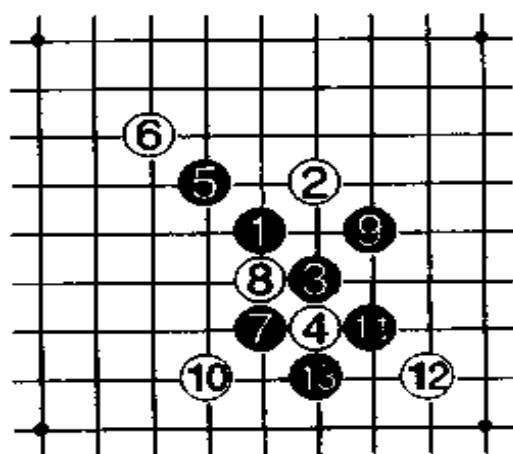
附图 3

黑⑮后，白有上图 a、b 两个防点。如在 a 防，如(附图 3)，黑方在 A、B 位 VCF。如在 b 防，也如图①⑮⑲后，⑳在 K6 位四三。

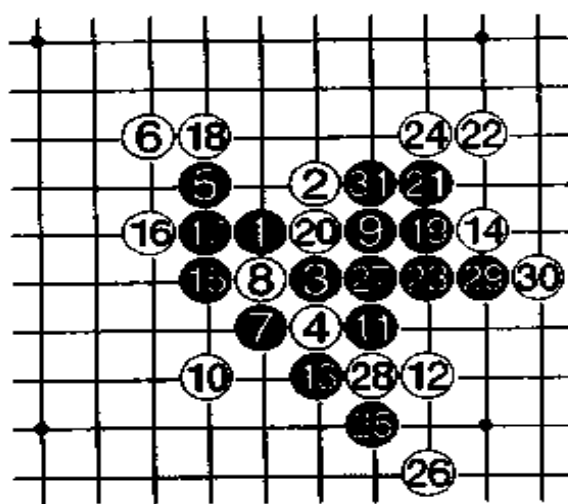
原著所谓黑①不可跳三，是因为攻着麻烦，而且浪费步数。

第 10 图例

白⑧是最有力的防守。
黑⑨起进攻。除本图外，也有后面参考图的连叫胜，但如图的黑①冲四，⑬结组，是最有实战价值的着法。



第 10 图



附图

(图 10)黑①以后，白方可考虑 4 种防守，现将其较强防守着法举例如(附图)。刘得新编《连珠五子棋快速入门》205 页第 6 题可供参考。

白⑬必防，因黑有⑬位冲四，●四三。

白⑮必防，因黑有 J4、J7、I8、G10，VCF。

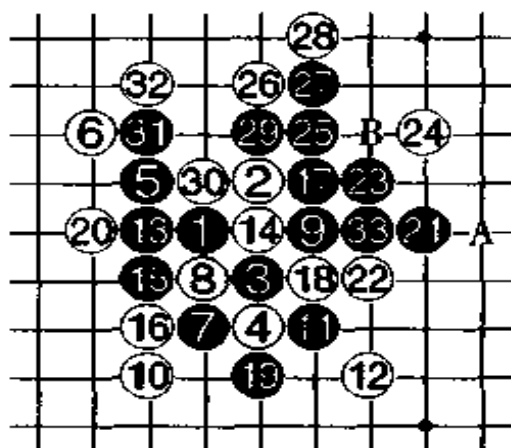
第 10 图例参考图是黑 13 改下 G8 时的情况，其进攻变化相当复杂，下列各图仅供参考。

如图黑●以后 A、B 四三胜。白⑭如防在 F8，则黑方 G10、J7 连三，I8 四三。白⑯如在●(G10)位反挡，见(参考图附 1)。

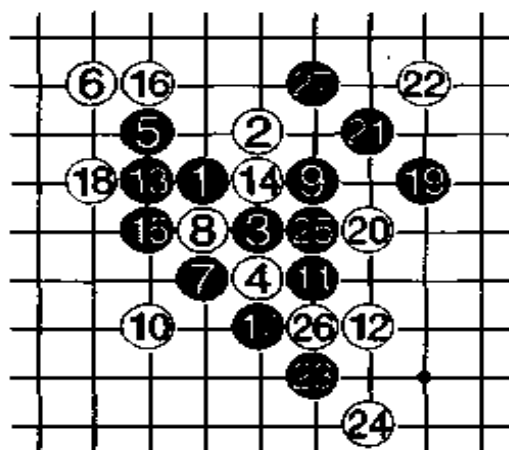
白⑱必防，如反方向防，黑方●跳三，●冲四，I11 跳三，⑳位四三。

白⑱如防在●(J10)位，见(参考图附 2)。

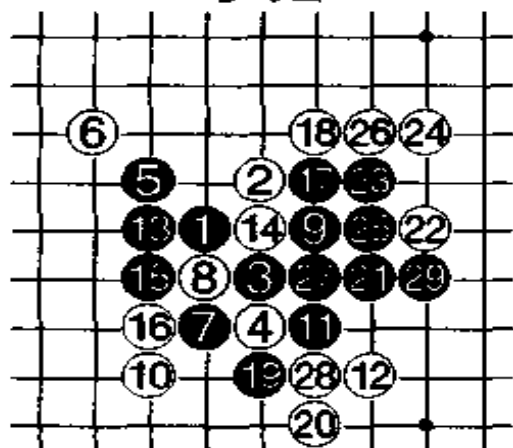
白⑳如改在 F7 防，见(参考图附 3)。



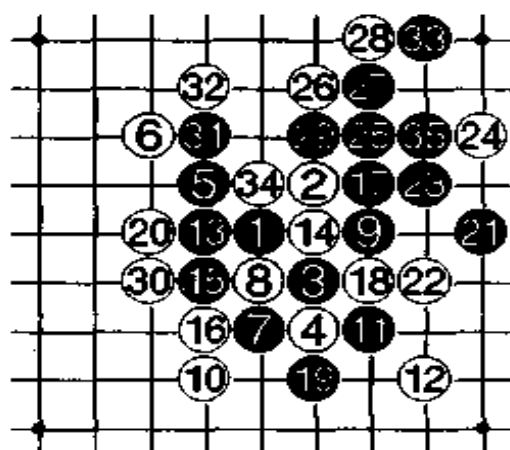
参考图



参考图附 1



参考图附 2

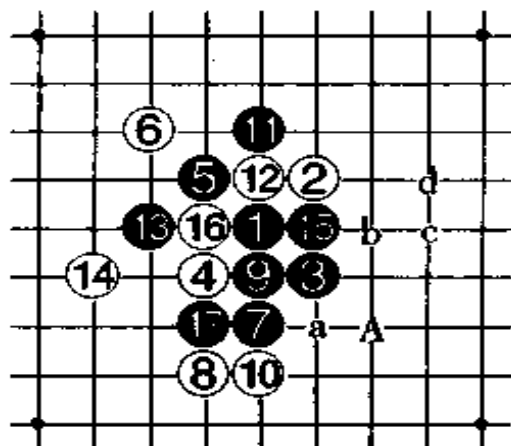


参考图附 3

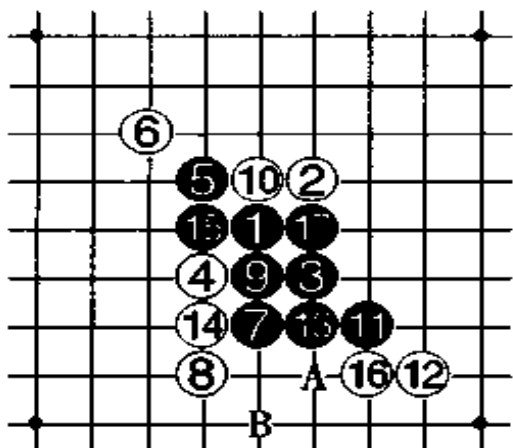
第 11 图例

此图例是一个新定式。如图，如⑬在⑮位，●在 a 位连三，再在 A 位四三，白方嵌五防，反先。

白⑧如在⑨位防，则黑⑨⑪在 A、b 连出后，白⑫在左下防则黑 c，白⑫在右上防则黑 a，都是黑胜。



第 11 图



附图 1

白⑩如在 H9 位反挡，其变化见（附图 1），黑方在 A、B 四三胜。但黑⑮如误在 A 位双叫四三，白⑮冲四后使 B 点成为黑方四四禁点，再在⑮位防。

看来很简单的棋局，要注意先后次序及可能出现的变化。棋谱不可不学，也不可死记硬背。

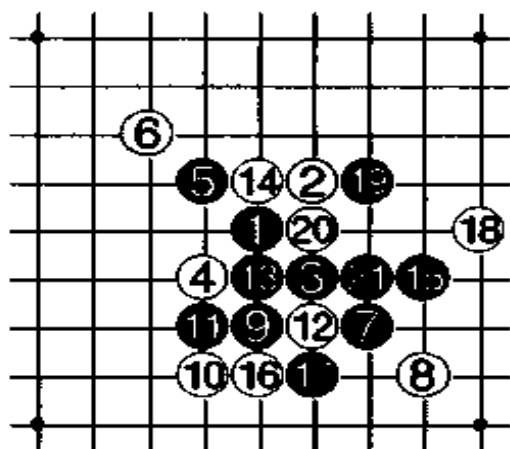
坂田先生来函补充黑方另一攻法，见(附图 2)。

白⑬如改在●位防，黑⑮可在⑯位冲四，再在●位跳三。

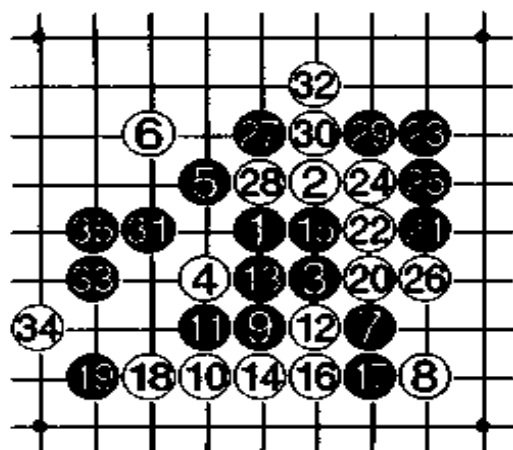
如图白⑭上防后，黑⑮叫四三，胜定。

但白⑭如下防，又将如何。名人名谱也应有变，见(附图 3)。

原图黑⑮后，白⑯在⑰位防，黑⑱落⑲(I5)位，黑胜。但曾注明白方如图跳四、冲四后，黑方难走。



附图 2



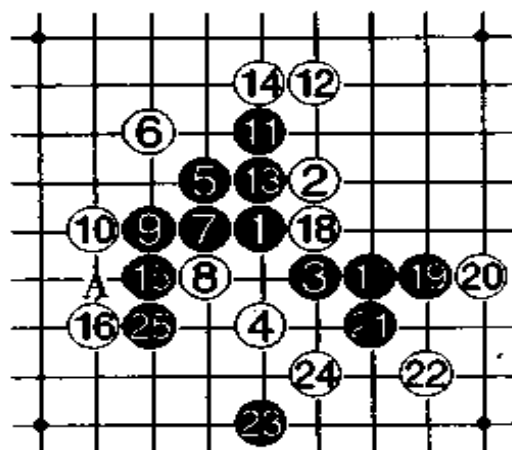
附图 3

白⑳败着，应落在 J8。

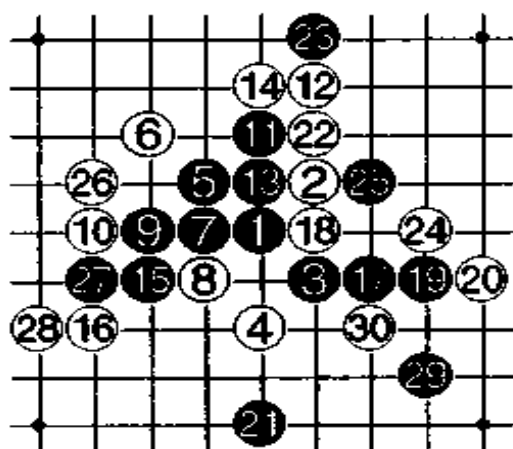
白㉔如改在●位冲四，黑●防后，有 M8 跳三、K6 四三，白㉖必在㉗位防。黑●在●位跳四，●在㉙位连三，再 K11 四三。

第 12 图例

此图例黑方①②③是一连串的好手，连叫至 A 位四三胜。但下一图（附图）却是摘自实战中黑方一着失误满盘皆空的败局。黑方①抢在②位，错。它提醒棋手不要被胜冲昏头脑，胆大还要心细，不可急于求成。



第 12 图



附图

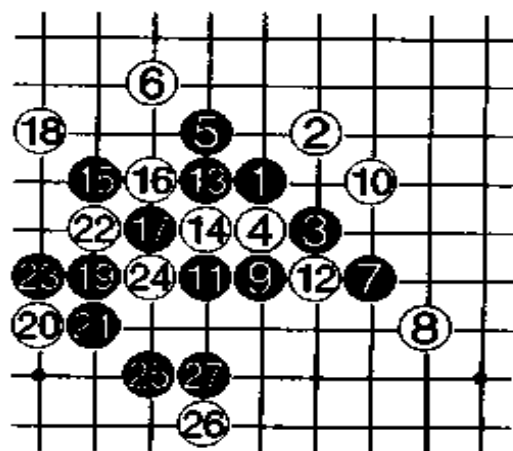
见（附图），黑方一着失误白方巧用抓禁妙着取胜。它告诉我们，执黑、执白都必须时刻不忘五子棋的特定规则。此局白方先抓四三三禁手，又巧用白方三三、黑方三三。

第 13 图例

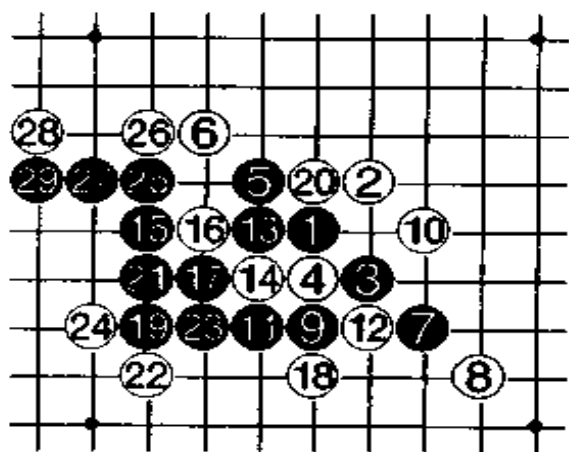
这是个易出现混战局面的开局。黑从 ① 起，连叫胜。

黑 ⑤ 以后，有 A 位四三及 a、b 或 c、d、e 连杀。

在坂田先生补充稿中有白 ⑱ 反挡时，黑 ⑳ 连三后的 VCF。白 b 防，黑 c、d、e 胜。



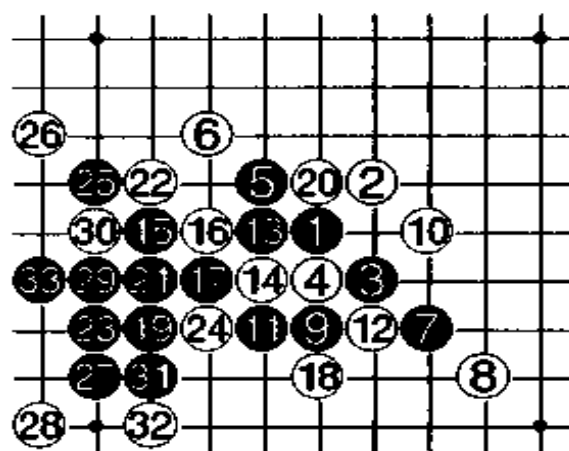
第 13 图



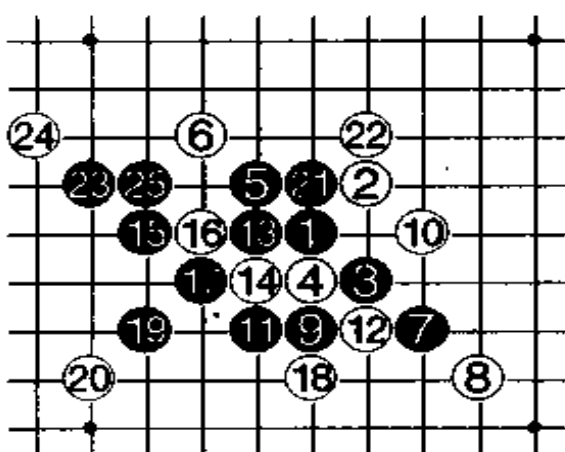
附图 1

棋谱中，对(附图 1)这类 VCF 多半不再列图，因有一定水平的棋手，只用提示就可以了解。列图是为了方便初学棋友析谱。对局中设计 VCF 是很重要的—种手段。

在(附图 2、3)中，可以看到黑方有力的几个跳三。五子棋的一跳，往往可以打开局面。



附图 2



附图 3

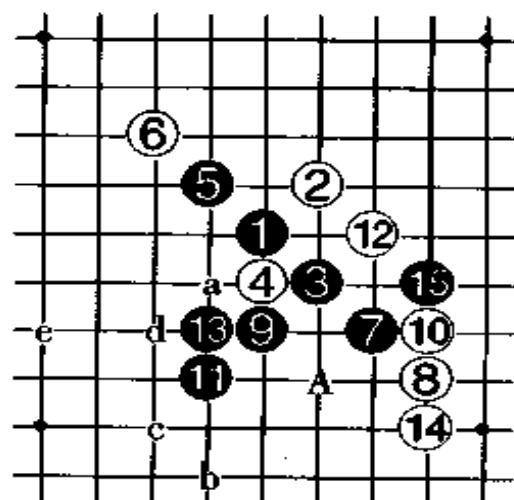
初学棋友无论执黑执白，都要想到跳着，在平淡无奇的形势下，一跳常可另辟蹊径。格言中也有“跳三跳四出妙手”之说。

第 14 图例

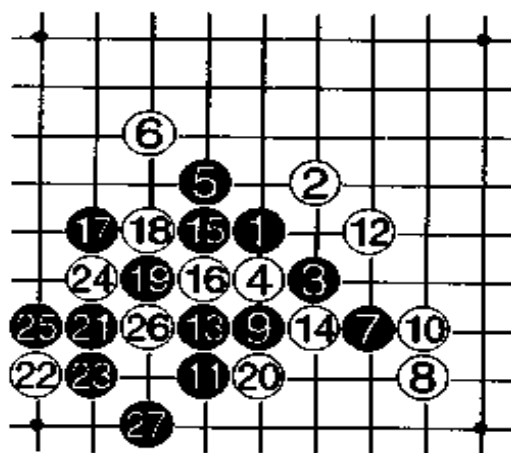
黑⑬以后，有 a、b、c、d、e VCF。

白⑭明叫四三，暗伏黑落子 d 时，白有成四反先。

黑⑮防后，又有 a、b、A 的 VCF。白⑭如防在他处，见（附图 1）。黑⑮以后见（附图 2、3）。



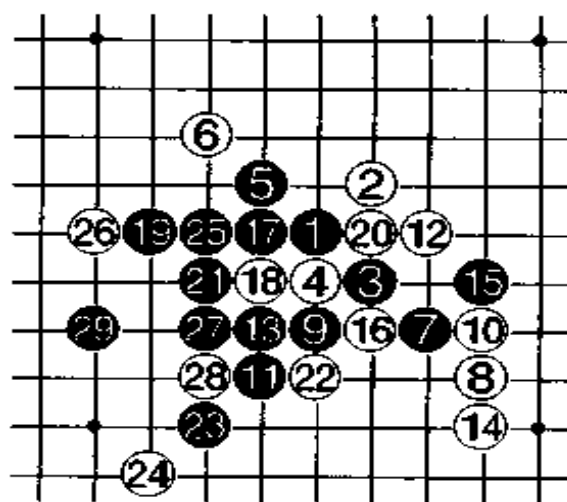
第 14 图



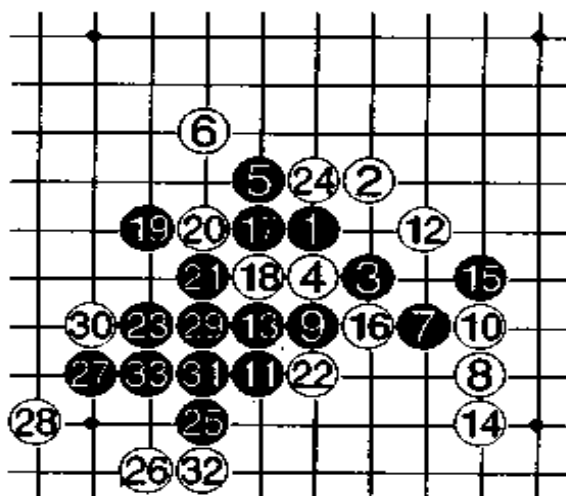
附图 1

（附图 1）中，白⑭如改在 G8 防，则黑 G4，白 G3，黑再 F4 冲四，H4 连三，F6 四三。

见（附图 2），白②③意在伺机反攻，但黑④以后，有 VCF。



附图 2



附图 3

见（附图 3），白②④如防在●位，黑●在●位跳三。

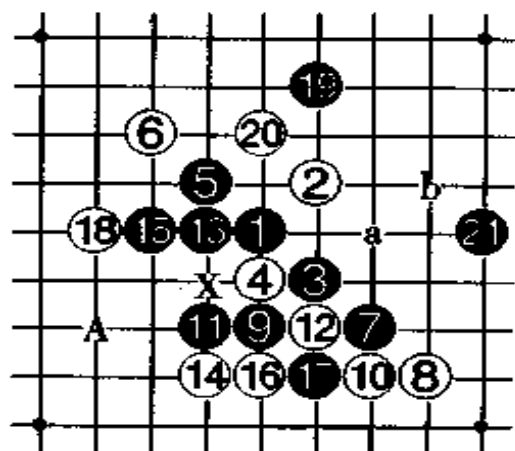
第 15 棋例

白⑩变着。这是一个别有奇趣连叫胜的局例。

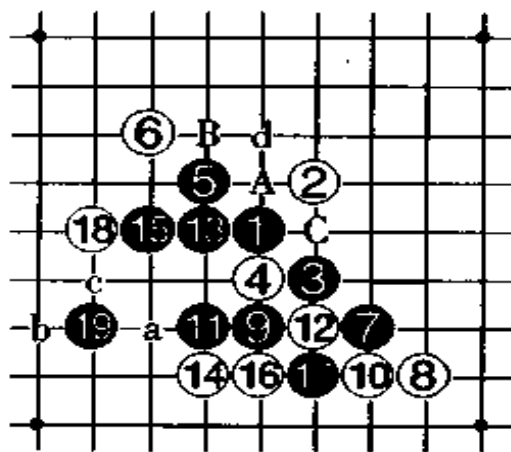
黑①出击，白方虽有抓四四禁点的着法，但黑④以后，还有 a、b 的 VCF。

白⑬如改在⑮位，则黑⑮落 A 位。

黑⑮当然也是妙手，很值得学习。



第 15 图



附图

但如原图，黑⑮也可落 A 点叫四三，见(附图)，白防后，黑方 A、B、C 胜。

本图黑叫四三后，白方防点有 a、b、c、d 4 处。

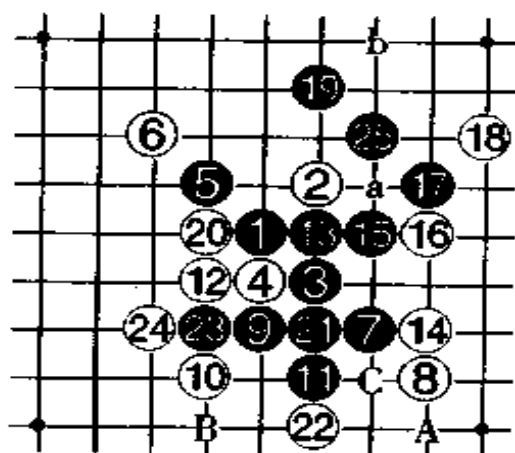
学谱要带问题有针对性的去学，这样才能学得踏实。

第 16 图例

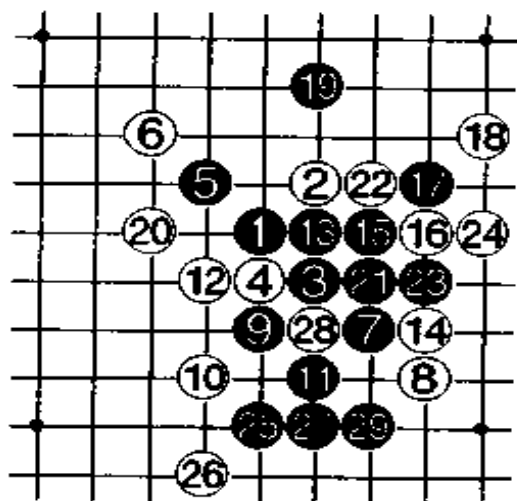
这一局白⑭是混水摸鱼的着法，黑●连三后，a、b四三胜。

黑●必走，否则白方有A、B、C冲四抓禁手胜着。

黑●如省去，白方虽有多次冲四，黑方也有惊无险。但何必自找麻烦，仍如图稳扎稳打较妥。



第 16 图



附图

上图黑●叫四三后，已成胜势。白⑳如改防他处，也是一样(见附图)。

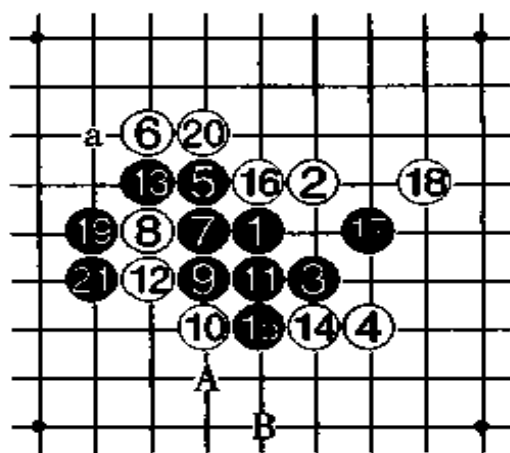
白㉒如先在 K7 冲四后，再在㉑位防，则黑方在●、●四三。

第 17 图例

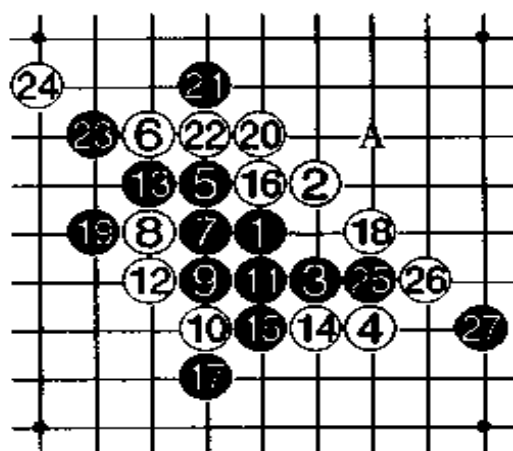
这一局看来很简单，黑 21 以后有 a 和 AB 双杀。

19 叫四三后，黑必胜。

但黑 17 如稍一不慎，误走反连三，就会引出一个极复杂的变局(附图 1)。



第 17 图

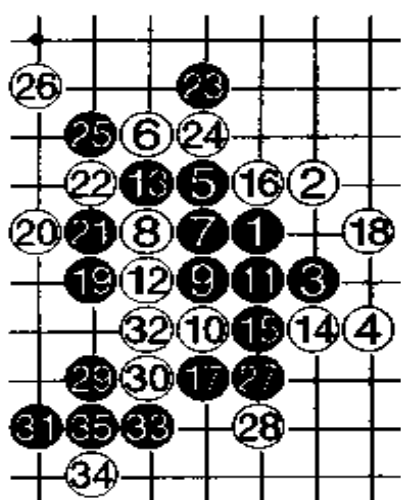


附图 1

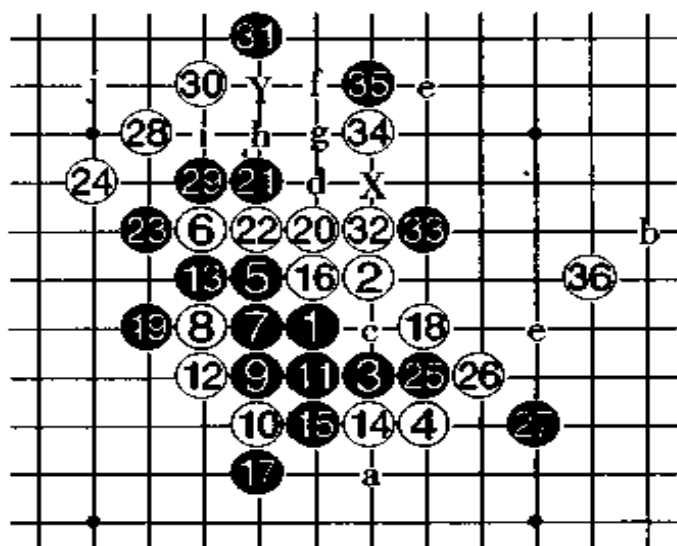
原以为 19 叫四三，白如上图 20 防，黑仍走 a 冲四，17 跳三，再落 B 位四三，没料到白如(附图 1) 20 连三妙防，24 后，白在右侧有冲四 A 位胜棋。

不过，事物总是变幻莫测的，黑 25、27 后手补防后，形成了(附图 1)的难题。白 26 起，如何下？黑 19 改 E7，见(附图 2)。

见(附图2),白⑳错了,应该在㉑位防。㉓要着,㉒妙防,㉔、㉕消除白方先手,以后连叫胜。



附图 2



附图 3

编译者提出,(附图2)的㉔、㉕被迫防守后,虽白方稳持先手,但如何取胜还是一个较难的问题。编译者百思莫解,求教于坂田先生,先生除来信解答外,还在《连珠世界》上发表了长篇解答文章,并允许在以后的《连珠世界》上以“征答”形式收集反馈。如(附图3),白㉖后,a、c或b、c胜。

黑㉑如改c位,白㉓、h后,由㉒或㉔位进攻。黑㉑如改防j位,则白㉖后,c、㉒、㉔,黑X三三禁负。

黑㉑如在C10反挡,则白方落㉒、㉔、d、f、㉓位,四三胜。

黑㉑如改c位,白则d位、㉓位、f四三胜。

黑㉑如改下X位,则白方d后,g、h或e、f、㉓位,抓Y四四禁手。

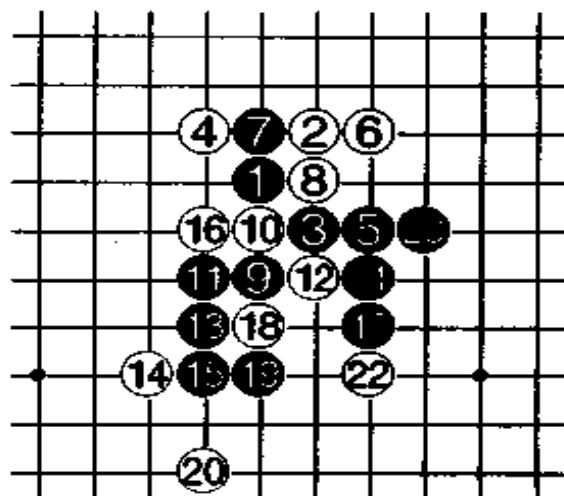
第 18 图例

黑①防白三三，同时叫冲四 (J8、J6、K5、I5、G3, VCF)。

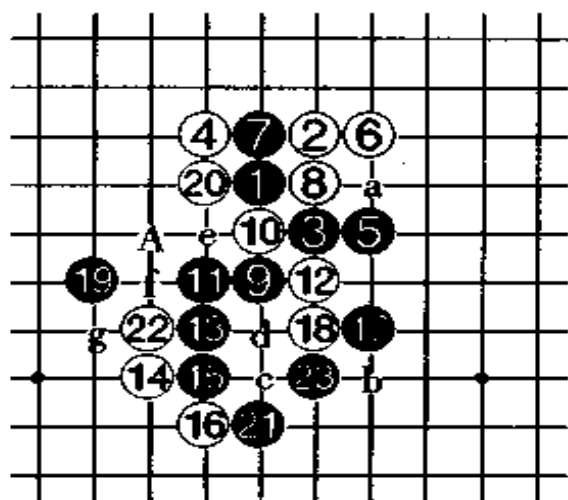
黑③后，有 J8、J6、G3, VCF。

黑⑤后，有 L7、K5、K9、K6, VCF。

白⑥如反挡，胜法较难，坂田先生补充稿如(附图 1)。



第 18 图



附图 1

白⑥反挡后，黑仍在⑦妙叫四三，白⑩强防，黑③叫四三后，在右下方出现胜势。

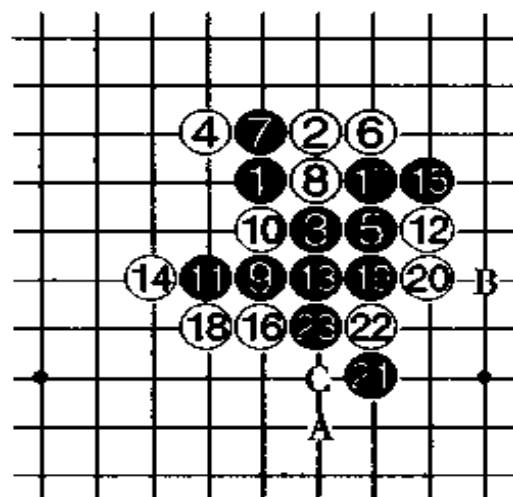
黑⑤以后，a、b、c、d VCF。

白②⑩如改在 A 防，黑在●位连三后，e、f、g, VCF。

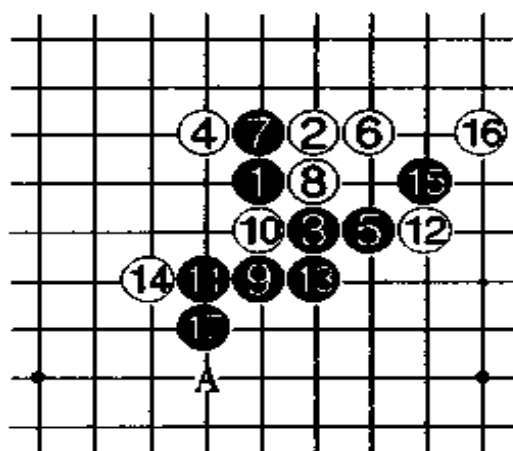
第 19 图例

自⑭必防。因黑有 E6、G8、G4(或 F7、G5)胜着。白⑮如反方向防时，原书有注解，即按图黑⑯在⑰位连三，再在⑱、B、⑲、⑳位 VCF。

没见到坂田先生补充稿以前，还以为以上注解为正解。



第 19 图



附图

(附图)是坂田先生的新稿。黑●连三叫四三，简洁明快。按日本棋规，原图介绍的繁琐着法是要减分的。

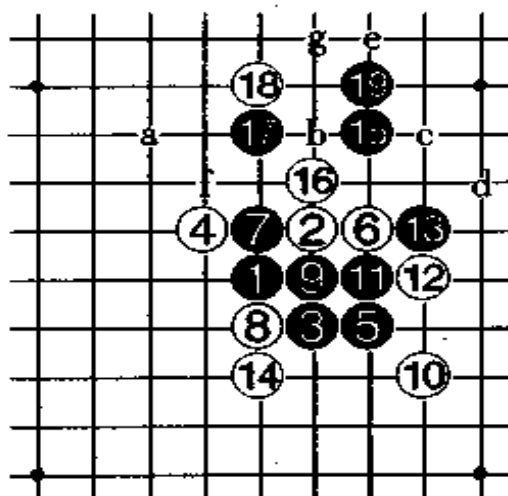
这一棋例也提醒我们，学五子棋时要多带问号去学。这是求知不是怀疑，也有推陈出新的含义。

第 20 图例

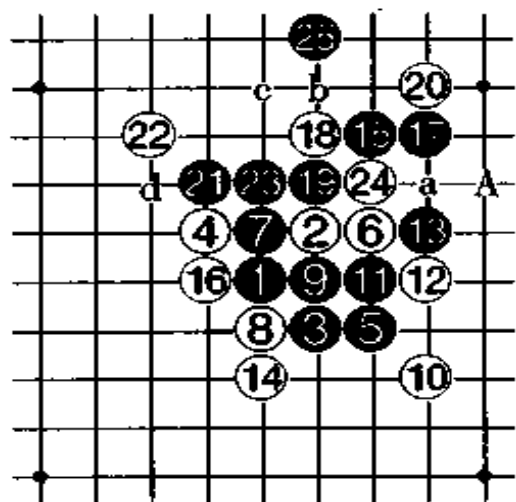
此图白⑭如反方向(d位)防, 见(附图 2)。

●叫四三, ●叫 a、b、⑮位四三, ●叫还有 e、f 和 c、d 攻势。黑●以后着法, 留给读者自行研究。

但白⑳如落 b 位, 黑 d、g、e 连三叫四三。



第 20 图

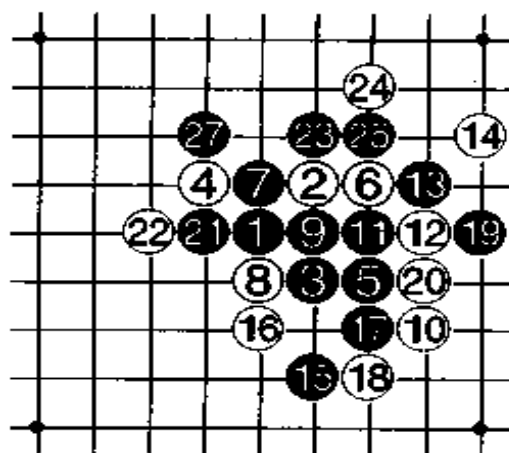


附图 1

见(附图 1), 白⑮防在 G8 位, 意在三三抢先。黑●叫四三, 我行我素。白⑮强防, 黑●叫四三。黑●连三后, 白⑳如落 d 位, 黑 a、b、H11 四三。黑●后, A 或 c、d 双杀。

见（附图 2），黑⑮叫 VCF，⑰叫 VCF，⑲为以后进攻作准备，次序不可错。

白⑮如改在⑳位防，则黑方在 I6 冲四后，J5! 白⑮如改在 K5，黑 K7 连出!

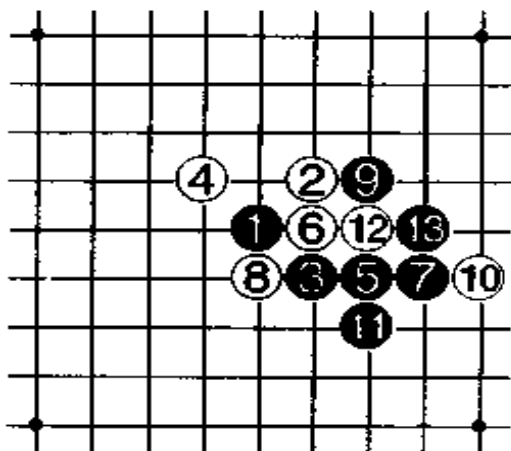


附图 2

第 21 图例

黑⑬布阵完毕。

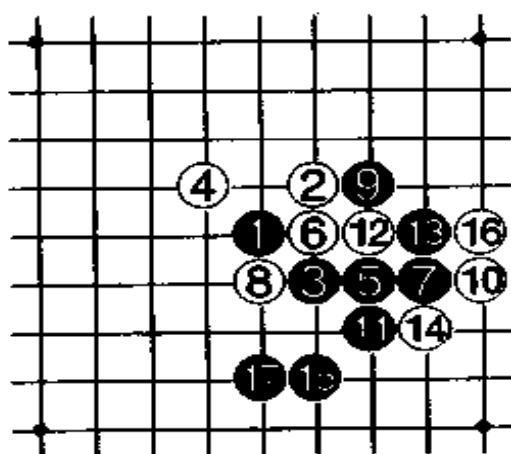
白⑧如改在⑩位，黑⑨落⑪位。



第 21 图

见(附图), 白⑭如防在 K9, 黑 I5、I6 连三, K5、K6 四三。

白⑭如防在 K5, 黑 L9 连三, M9 跳三, K9 四三。



附图

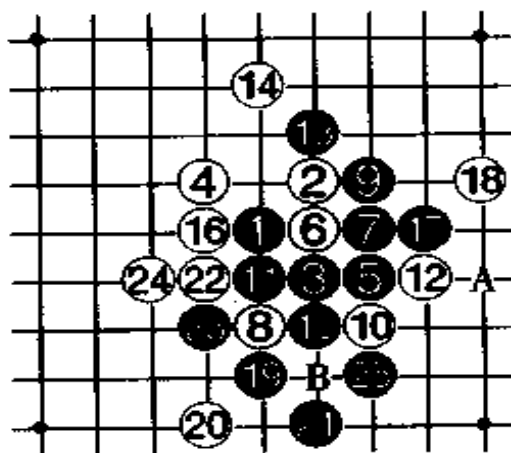
第 22 图例

此图例是坂田先生寄来的新谱。

黑①名谱, 妙叫四三。

白⑭有变, 见(附图)。

白⑯如 H9, 黑 K8、H5、I4、J5。白⑰如落 H5, 黑在⑱位冲四, L8 双叫。

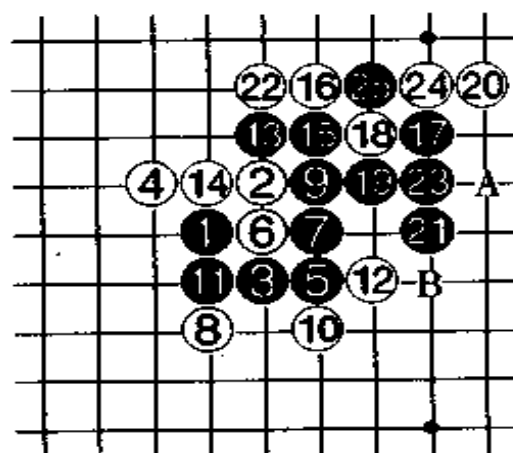


第 22 图

见(附图), 白⑭如改下 G6, 黑⑮下 I6, 白⑯落 H9 有力, 以后 F9G8, G7F7, H11 K8, G10 连三, J10 四三。

白⑱如改下 H10, 黑 K8, M10 四三。

白⑲如改下 M10, 黑 K7 跳三, L8 跳三, K9 四三。

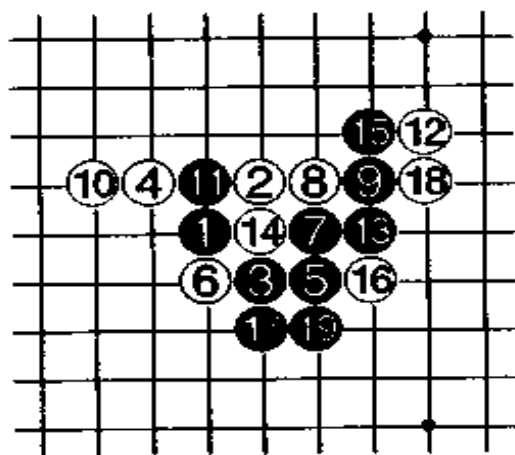


附图

第 23 图例

白⑯必防, 因黑有⑰位连三, 再 H6、K6 四三。

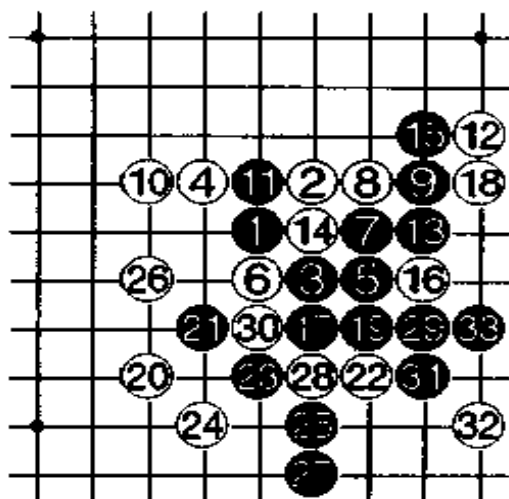
白⑱必防, 因黑有⑲位冲四, J11 连三, K12 四三。



第 23 图

见(附图), 黑⑬后有多方叫冲四。白⑳、㉒虽巧防, 但也防不胜防。

如图白巧黑也巧, 一环套一环, 有条不紊。

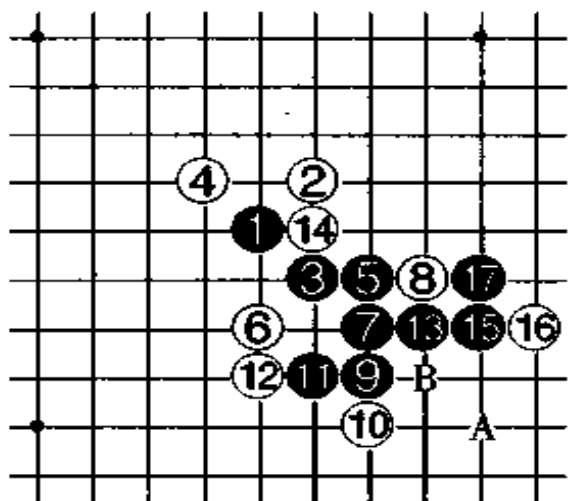


附图

第 24 图例

如图白⑩如上防, 黑子则落⑩位, 再落 B、⑬位反先连三, 此后白如在 M7 上防, 黑 I3 冲四, I5 连三, 白 H5 防, 黑 I6、L5、K6 VCF。白如下防(I3), 黑 M5、M6 跳三, M7 四三。

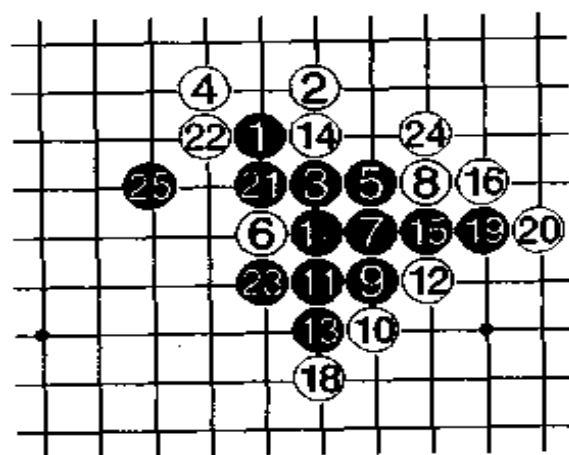
白⑭如防在 L5, 则黑⑮落⑭位, 双叫。



第 24 图

白⑫如反方向防，也多有变化，见(附图)。

白⑩如反挡，黑则 J4、K5 冲四，L6 连三！有连叫胜棋。

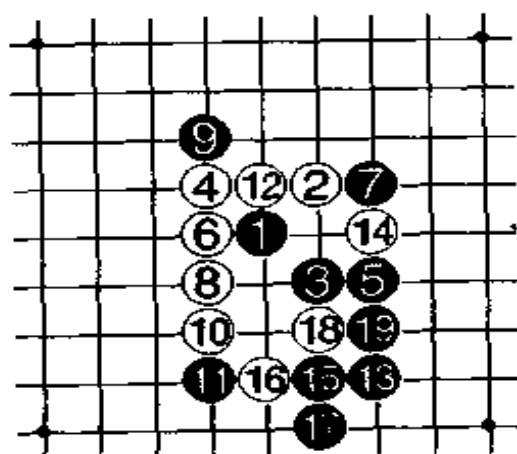


附图

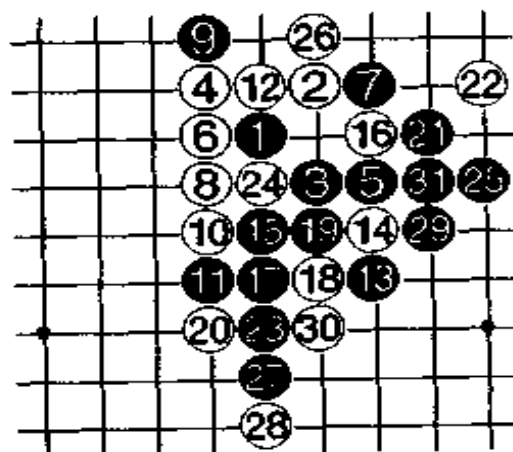
第 25 图例

黑⑬叫四三，好着！以下一路顺风。黑⑲以后，胜定。无论白方在何处防，黑方都是连三后冲四胜。

白⑭如改在⑮位，其变化见(附图)。



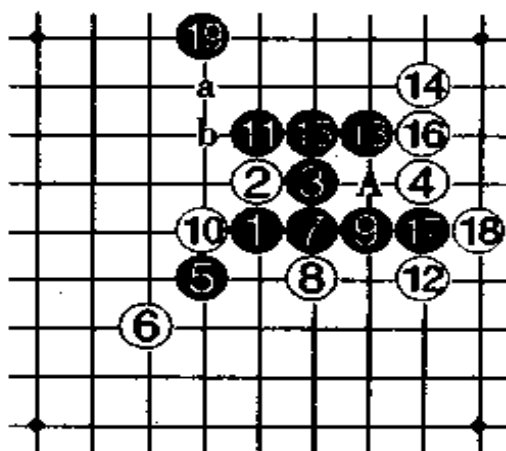
第 25 图



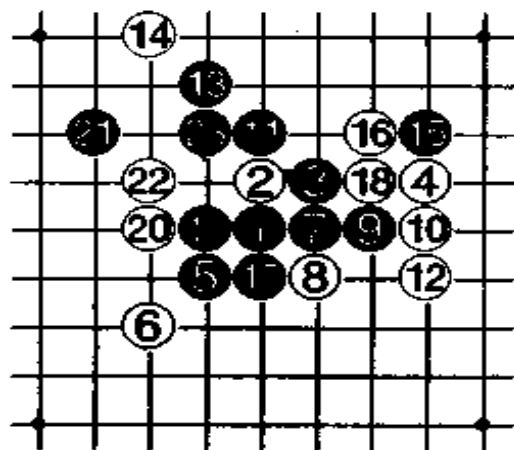
附图

第 26 图例

白⑫如反挡，则黑①、②、③后，④在 H11 位跳三。
 白⑬如反挡，则黑⑤落 A 位，双叫四三。
 黑⑥后，有 A 和 a、b 胜。



第 26 图



附图

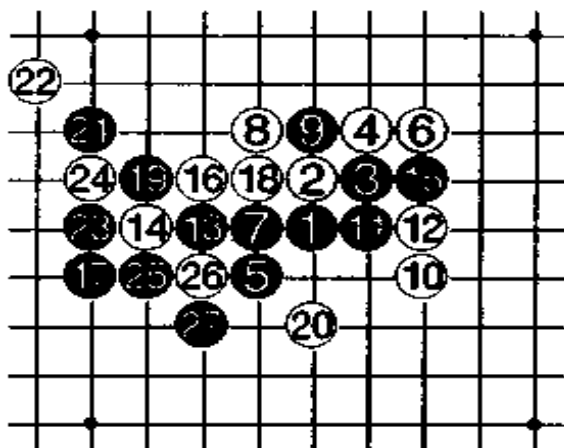
见(附图)，白⑫反挡，黑①在 I10 双叫四三。
 白⑬必防，因黑有 J9 连三叫四三。

第 27 图例

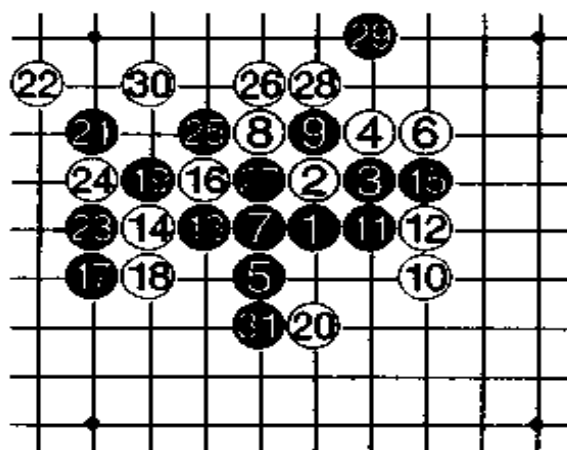
黑①冲四，好！

原图到①以后黑方有多种攻法。如：G9 连三，G6 四三；H7 连三，F7 连三，F6 四三……。

白①⑥如在 G9 防，黑 G6、H6、F6。白①⑥如改下 G6，黑 G9、I7、I5。



第 27 图



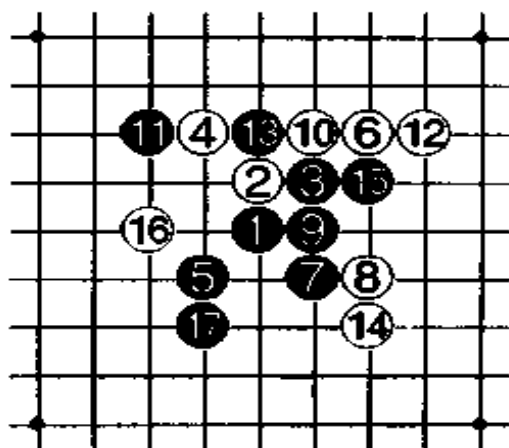
附图

右图及上图，白②⑥如改在 D10，则黑①如左图 G9、I5、I7，或上图 G6、H6、F6。

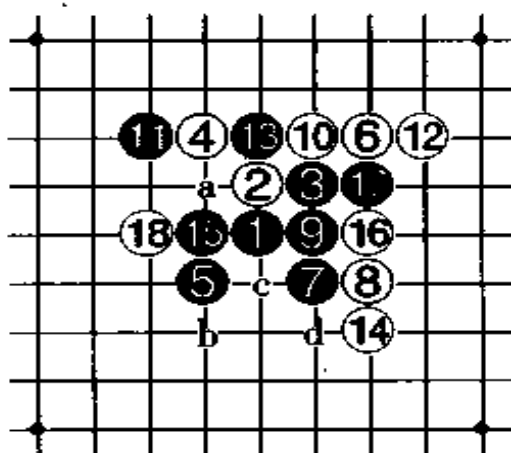
第 28 图例

此图例白方千方百计想抓黑方三三禁手。

黑●好着，如图黑必胜，但黑方必须能走出●的好着。白方还有⑱ M10 跳四，⑳ I6 防的惊人之笔，黑方虽然必胜，也要仔细运筹。



第 28 图



附图

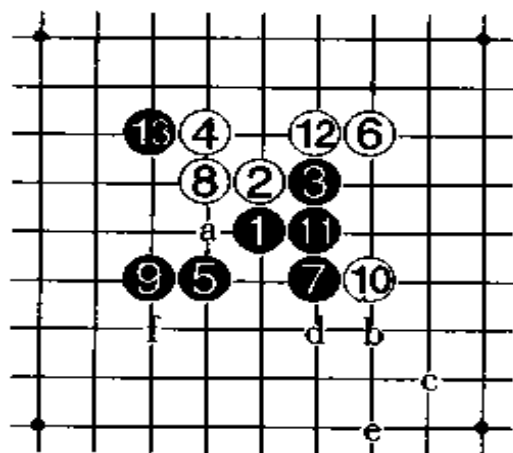
●如改落 G8 位，如(附图)，用叫四三防三三禁，白必防，黑●后，白只可⑱防，黑●起 VCF(a、b、c、d)。

这是编译者边译边求索的粗线设计，请读者指正。另外，黑●为何不可落 a 位冲四，再在●位双叫四三？

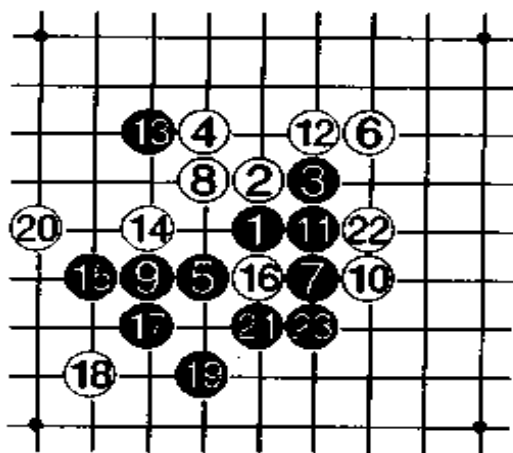
第 29 图例

白⑧这一着是很有趣的布局。如改在 a 位，则黑 b，白 c，黑 d，白①位，黑⑩位、e 跳三、F6、H6，VCF。

白⑥如反挡，黑⑦落⑪位。



第 29 图

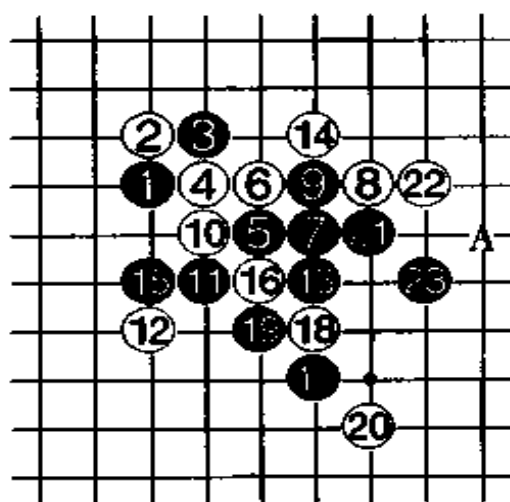


附图

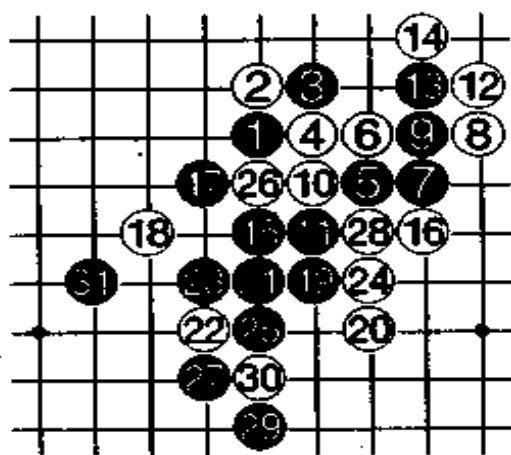
白⑭(F8)是稍好的防点。如(附图)，黑从⑮起积极进攻，正确。如由攻转防，就会坐失良机(如消极地去防四三)，白虽有冲四，但无关大局。

第 30 图例

针对这一白⑧，黑⑨从中间打入。白⑩是要点。黑●后，在 A 位四三胜。



第 30 图



附图

白⑫如反挡，见(附图)。黑⑬起连续进攻。

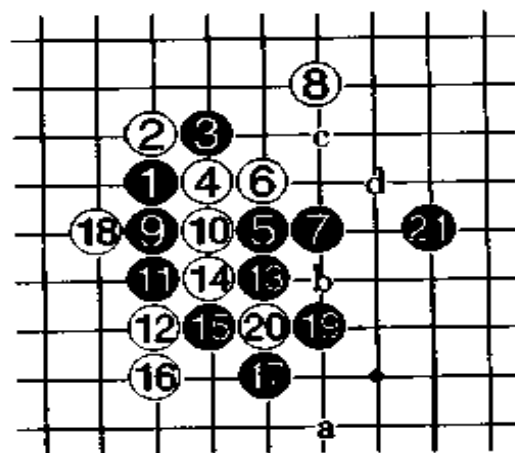
白⑮必防。如防在 6 路横线其他点上，黑则●、●、●后，K5 四三。

白⑮如改在 K5，则 J6G6，G7J10，H5、H7、J4 VCF。

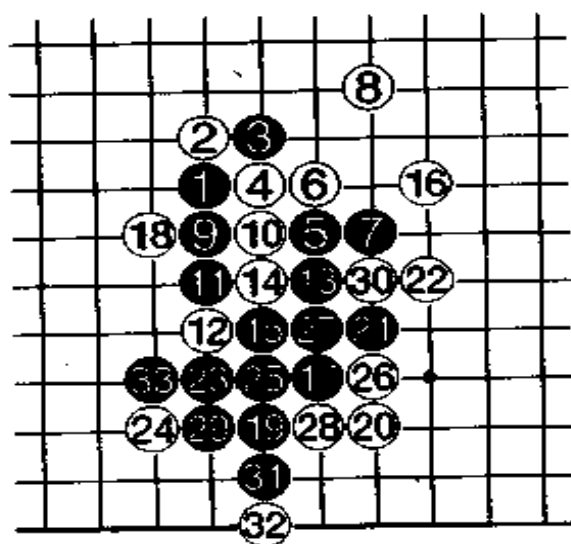
白⑲必防，因黑有⑲、⑳位四三胜棋。

第 31 图例

白⑧是强防，黑⑨跳三进攻再落子①，白⑫固防。黑⑬贮备力量，白⑭又是有力的防守，黑⑮、⑰连出后，⑱停着，●后 a、b、c、dVCF。



第 31 图



附图

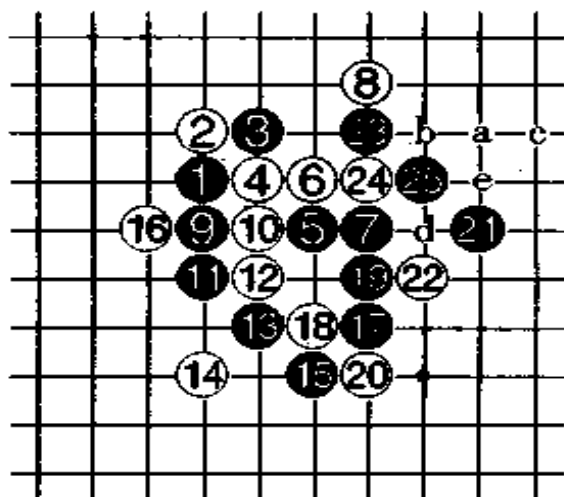
白⑮反方向防守时，如(附图)。

白⑲如先在 M8 跳四防黑⑱，再在⑳位防，黑则 K4 双叫四三。

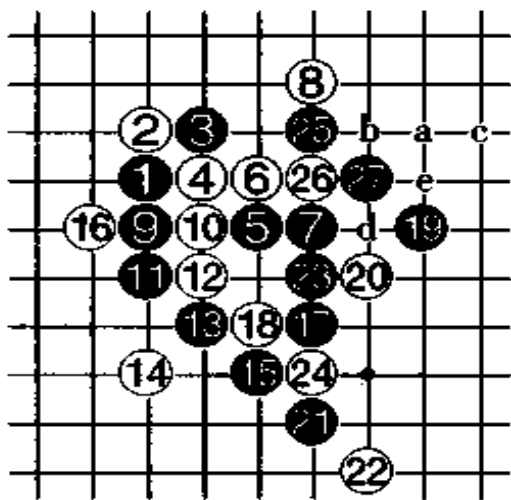
白⑳如挡在 G4，则黑 K4、J3、I2 VCF。

第32图例

这一图例，过去认为白⑮是有力的防点，黑⑮起，也是连叫胜。如图黑⑮后，a、b、c、d VCF。黑⑮其实是劣着，白⑮如在⑮位防，黑不能胜。这是坂田先生寄来新谱所指明的，并有新下法如(附图)。



第32图

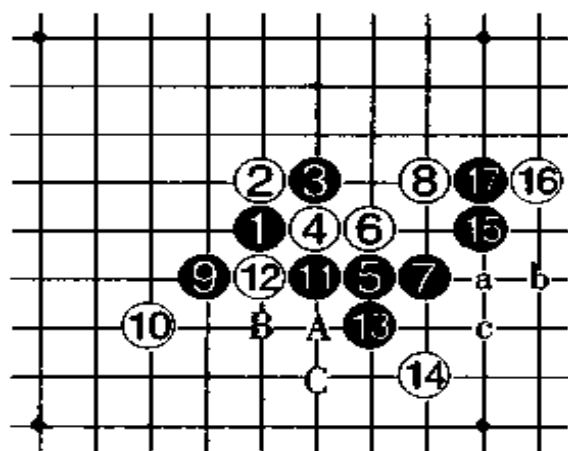


附图

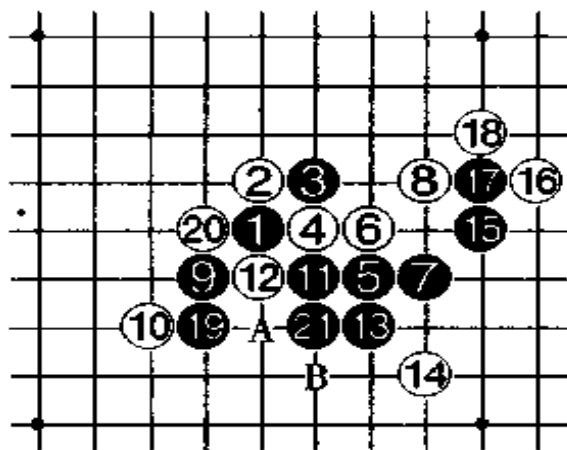
有趣的是两个谱的结尾都是在同一处 VCF，前图黑错白也跟着错了。棋谱当然是前辈高手呕心沥血之作，但也难免有千虑之一失。何况，事物总是发展的，后来者居上，今必胜昔。打谱要多问几个为什么。

第 33 图例

黑⑬叫四三，白防点有四处，即 L6、L7、M7 及 L10。前三点，即在 a、b、c 防时，黑 A 跳三，B 连三，C 四三。



第 33 图



附图

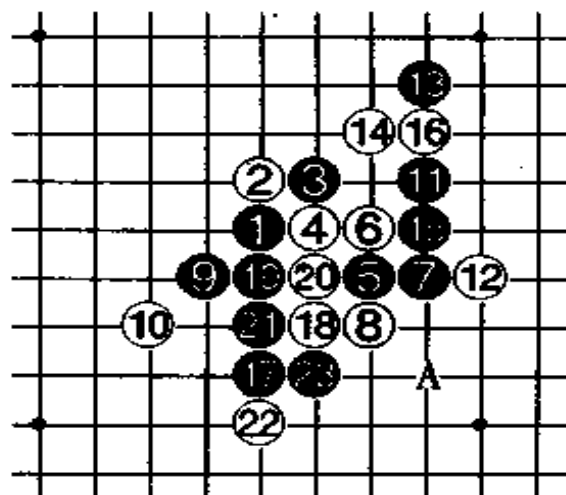
白⑱ L10 防点稍好。黑如先防后攻，将失去先手，也会转变成复杂局面。

如（附图）黑⑬叫四三，⑰连三叫四三，白方不得不防连三，以后黑 A、B 四三胜。

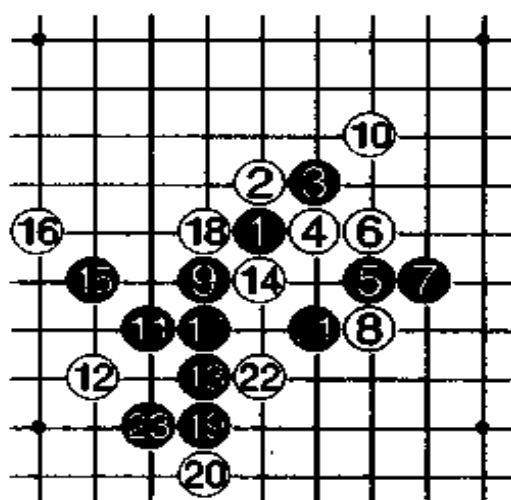
由此可见，有先手，切莫出缓着。

第 34 图例

黑①叫 VCF，白⑫防守恰当。黑①以后，步步紧逼，●连三叫四三，A 位四三胜。



第 34 图



附图

白⑩反挡时，有可能如(附图)变化。

除⑩以外，⑭以下都有变化，但都是黑胜。黑●双叫四三胜。

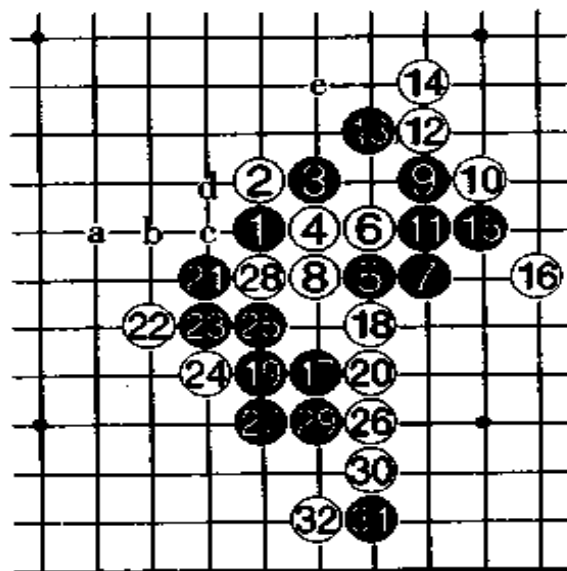
第 35 图例

白⑭以后，黑方虽有连叫胜，但落子顺序相当难。要学习这种有板有眼的下法。

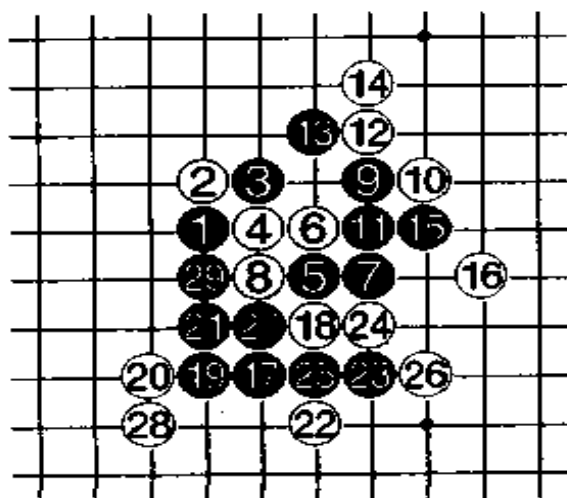
黑●以后，因为还有⑳位叫四三，白不得不防。

黑方五次冲四 VCF。

如图白方还有㉓落 I6 的一变。黑方可能在 I11 冲四后白 G8 防，产生复杂变化，这样比㉓落 I2 位坐以待毙好。



第 35 图



附图

白⑳反挡，如(附图)，也是黑胜。

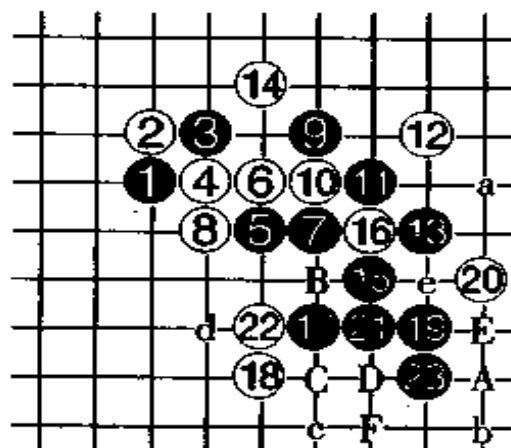
第 36 图例

这是一个在边角地区角斗的极佳棋例。

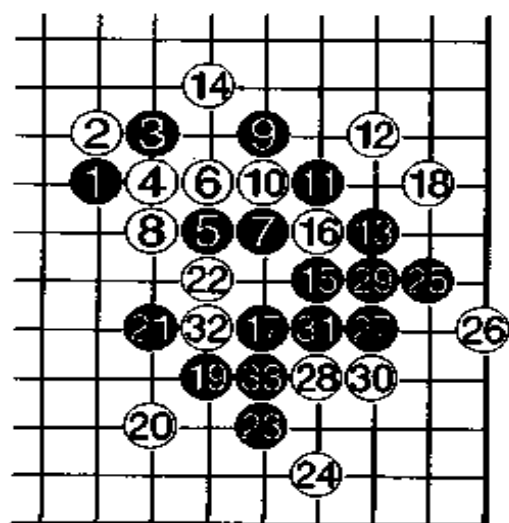
黑⑬、⑭的叫四三，⑮的叫冲四，都是好着。

白⑳如落子 e 位，黑方立即在 A、a、㉑、E、b、㉒、B、c 位 VCF。

黑㉓以后，在 A、B、C (k4)、D、E、F VCF。



第 36 图



附图

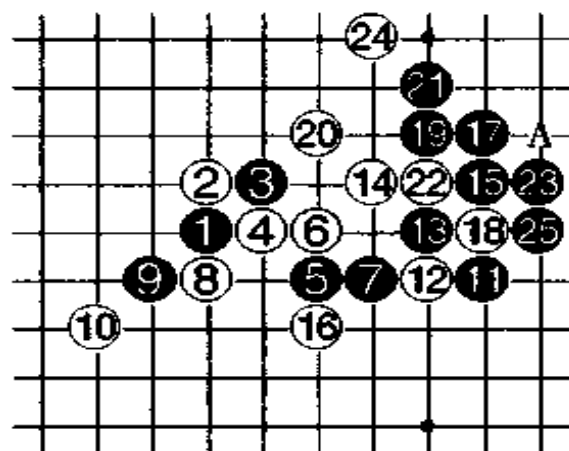
白⑱反挡变化，如（附图）。

原图精密计算的叫冲四及丝丝入扣的 VCF，是五子棋的魅力所在，棋友们要深刻体会。

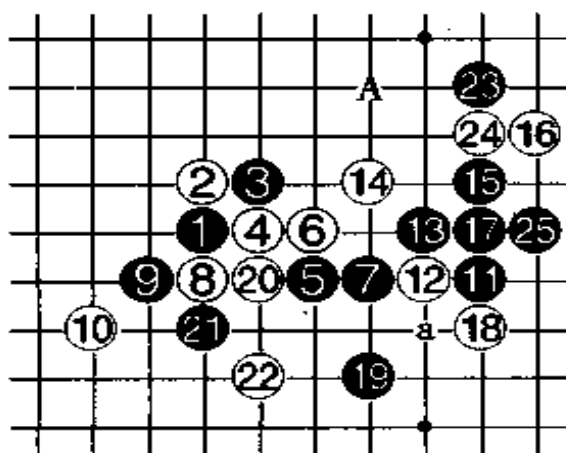
第 37 图例

黑方从①起连叫，⑬妙着，为⑮铺路。黑 A 时，横向的三因有⑳和盘边的两端一间夹(夏止)，不是四三三禁手。

白⑭如改在㉑，黑在⑯位连三(白如上防，黑 K5、K6、H6、I5；白如下防，黑 M6、N6、K5、L6)。



第 37 图



附图

白⑯如反方向防时，难度太大，编者试解不成。坂田先生特奇补充谱如(附图)。黑●后 A 位胜。

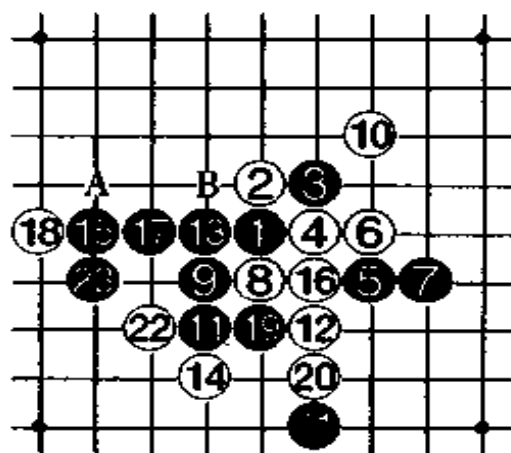
白⑯如改在㉑位，黑 a 位叫冲四，白防后，黑 N8、K11。

第 38 图例

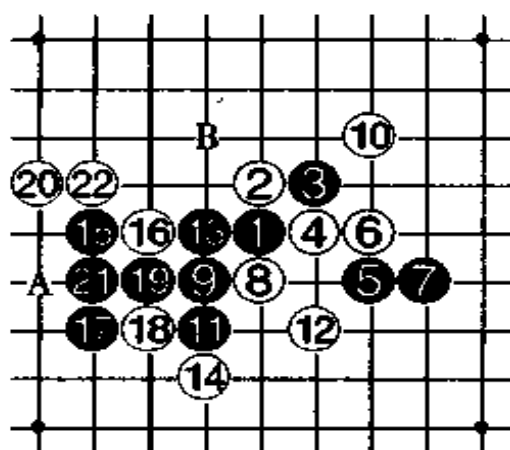
这是坂田先生寄来的新谱。

白⑫强防，黑方不急于进攻，而下⑬停着。

白⑩是尽最大努力的防守。白②②如在 H5 连三，黑方在②②位冲四，F5 跳三，E6、G9 胜。



第 38 图



附图

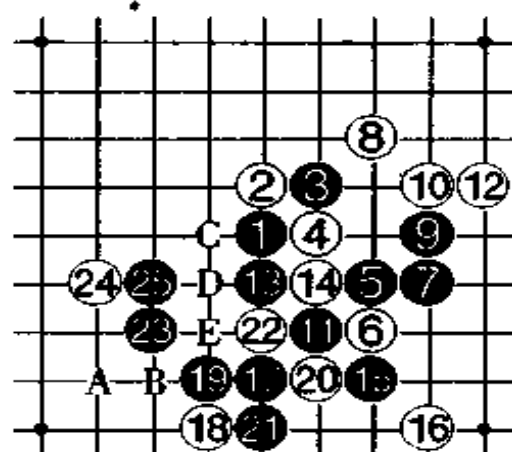
白⑩防在 F8 的变化，如（附图），黑●叫四三，●、●连三后 A、B 胜。

第 39 图例

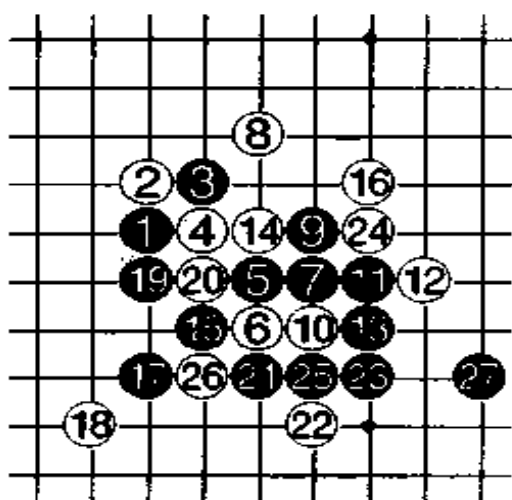
黑从①起，就连续用连三、跳三、冲四、跳四、叫四三等手段进攻。

②后，有 A、B 或 C、D、E 的 VCF。

白⑩如反挡，见(附图 1)。



第 39 图



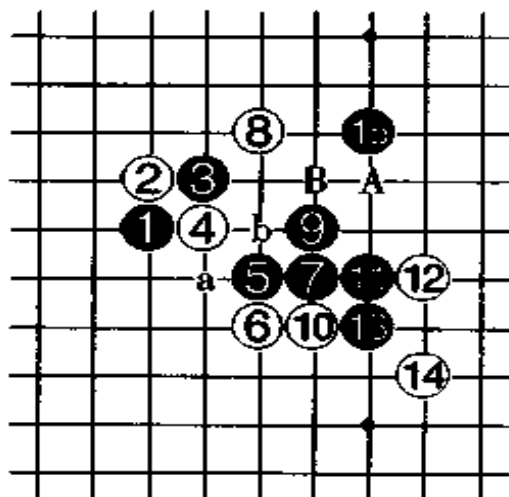
附图 1

白⑩如反挡，黑 L6 跳三，M6、L5 连三，N7 四三。

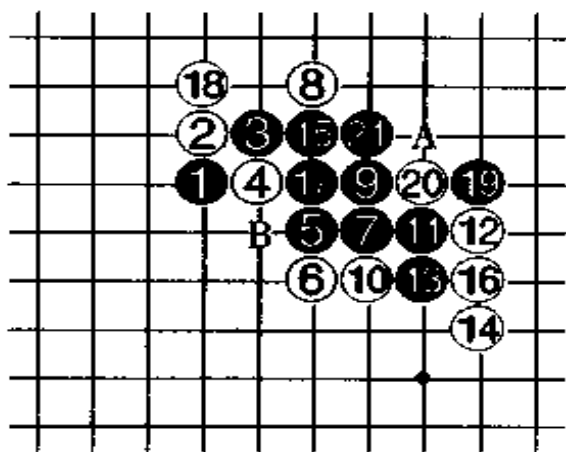
白⑭有变，如改在 M5 防，本图攻法就不能成立。其变化见(附图 2、3)两图。

见（附图 2），白⑭ M5 防。黑⑮双叫，伏 A 或 a、b 胜。

可惜，白 B 一子双防！像本图黑方胜利在望前功尽弃，这种头脑发昏的棋例也是有的。



附图 2



附图 3

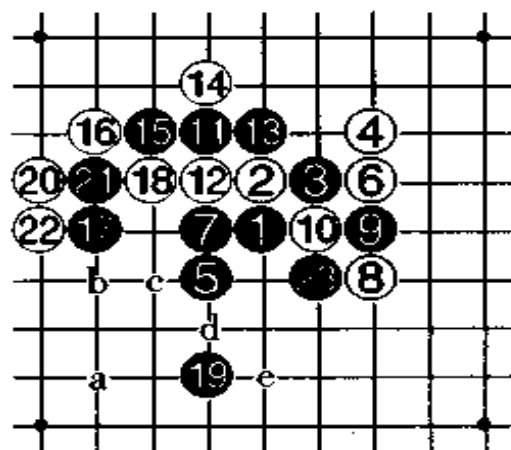
见（附图 3），白⑯随手应招，连三防三，确属常见。白⑱必防，⑳的防点无关大局了。黑㉑双叫四三。

用双叫结束一盘棋的棋例很多，请初学棋友不要忘记找这个机会。

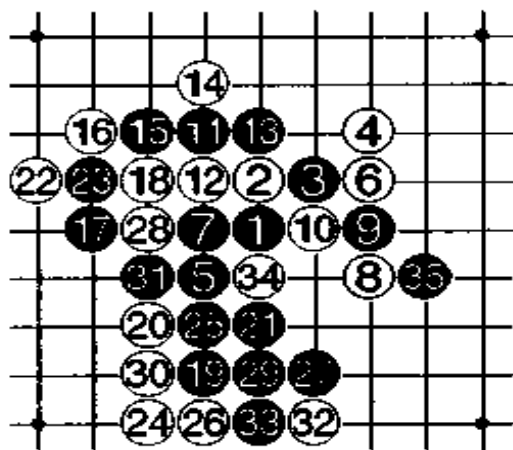
第 40 图例

白⑥弱防，如图黑从⑬起连叫，●后，a、b、c、d、e胜。

坂田先生来信，嘱编译者对这一局加以补充。正巧《中国连珠》第一期有同样一则考评题，现将习解稿列(附图)，供棋友参考。



第 40 图



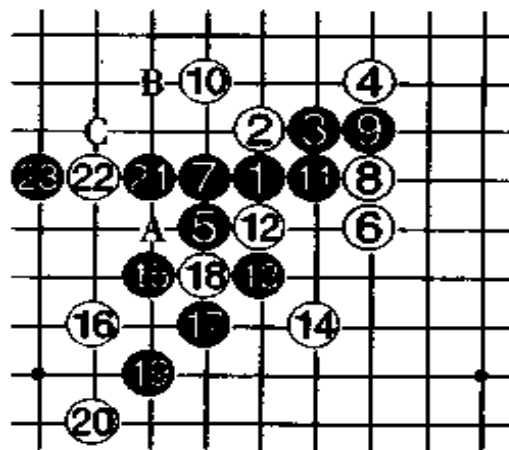
附图

原题到白⑳，针对●的连三叫四三，白方当然是有备而来。黑●也是明知白方要抓㉘(F8)位的四四禁，●、●都是必走着法。白㉙必防，虽有冲四造长连的下法，也无作用。黑●后 VCF。

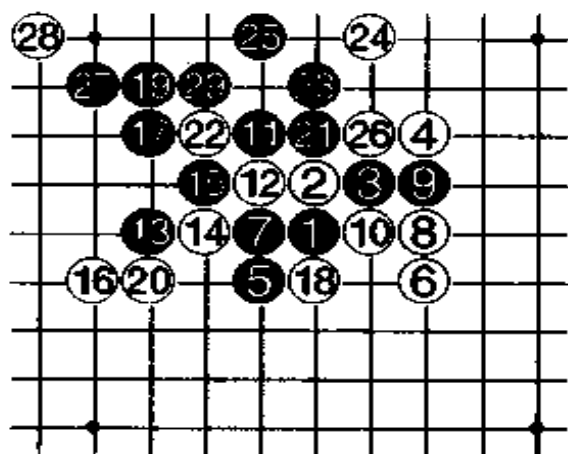
第 41 图例

白⑫强防，黑●后，
A、B、C，VCF。

白⑭如改在●位，黑 I6
跳三，F6 四三。白⑯如改在
G4，结果相同。



第 41 图



附图

白⑩变着，其变化如
(附图)。白⑭必防，因黑
有冲四后 E9 连三胜棋。

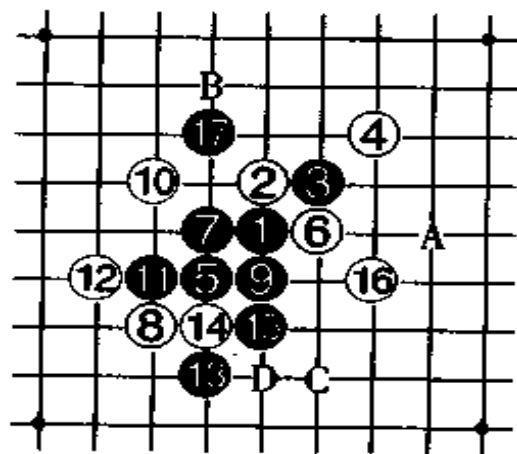
白⑯必防，因黑有 E7
双叫四三。

白⑰必防，因黑有 E7
连三，H7、H11 冲四，I10
连三，F6、F7、F10、C10
胜棋。

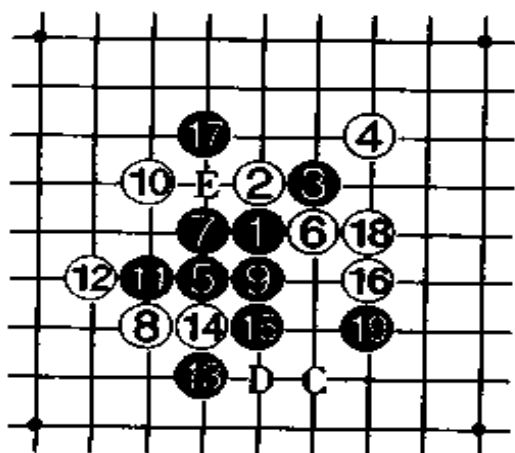
第 42 图例

白⑫如反挡，黑 G6 连三，白如上防，黑 H5 连三，G5 冲四，I5 连三叫四三；白如下防，黑 E8 连三后，(1) 白 D9，黑 H5、H6、F8 VCF，(2) 白 H5，黑 D7、D8、D9 VCF。

黑⑬以后，有 A、B 或 C、D 胜势，白如何防？



第 42 图



附图

如(附图)，白⑱既防了 A、B，又限制了 C、D。

黑如下 C 位，则白 J6、J4，形成 D 位四四禁点，黑不能胜。黑⑬好着！防了白方的跳三，既有 E 位四三，又保住了 C、D。

第 43 图例

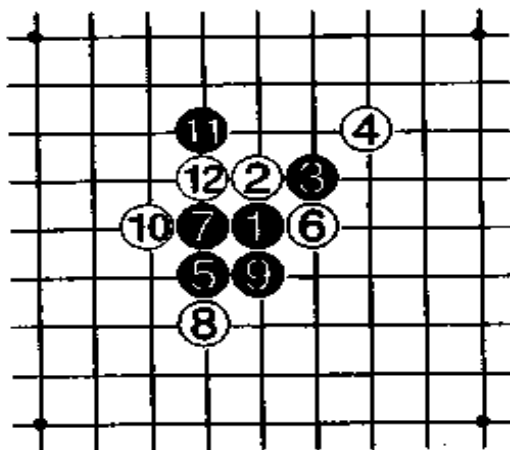
黑①停着，妙！白②必防。

白⑫如改为：

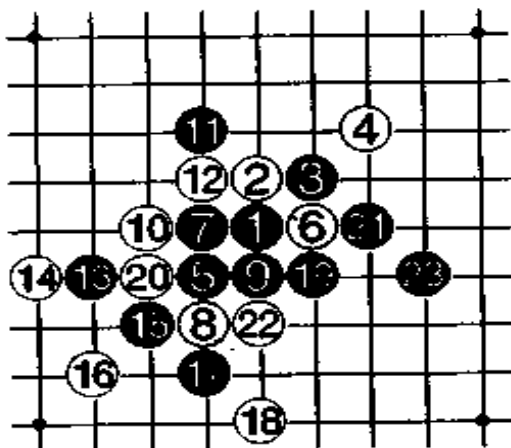
(1) F7，黑 E10、F10、G9 四三。

(2) I7，黑 E10、H10、G11 四三。

(3) G11，黑 I7 后，白如 J7，黑 F9、E8、E7、E5；白如 F7，黑 J6、J5、J7VCF。



第 43 图



附图

如(附图)，黑●跳三，白⑭必防，因黑有 F9、E8 连三，E5 四三。

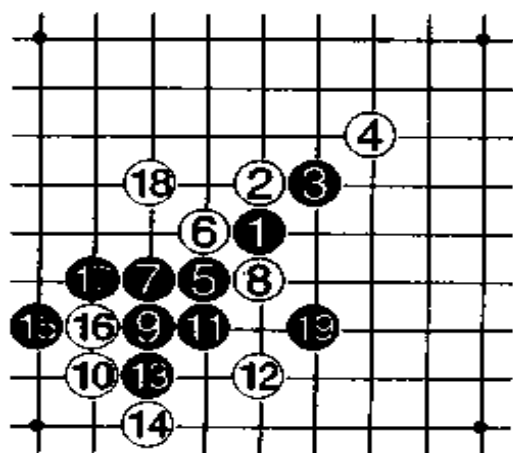
黑●四三胜。

第 44 图例

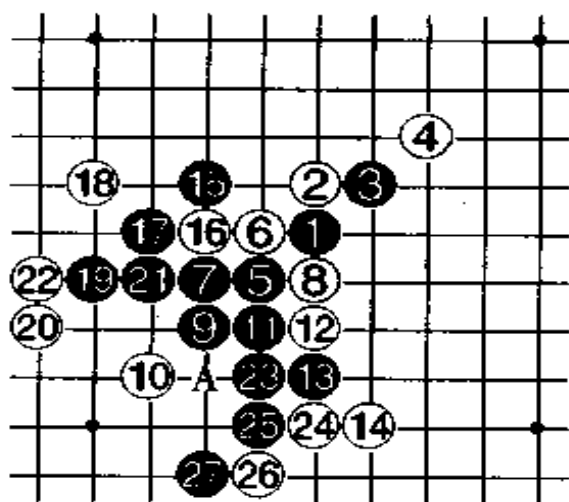
白⑭如反挡，黑⑮ E6、G4 两个连三，胜定。

黑①叫四三，白⑱如防在他处，黑②在 D8 连三叫四三，所以只好抢先防。

黑⑬好着，既防了白⑱的连三，又在右侧形成了胜势。



第 44 图



附图

白⑱变着后，如（附图）。

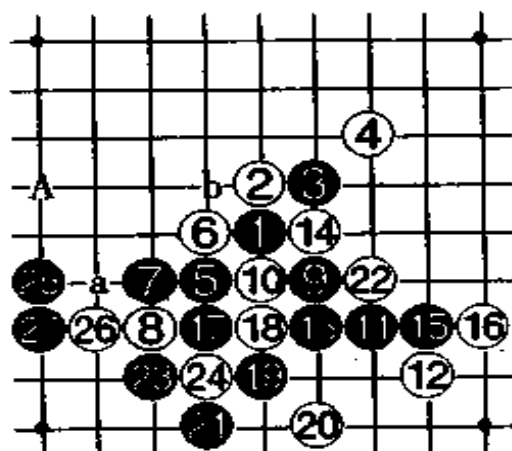
白⑭如反挡，黑 G4! 白 I6，则 F9F8，I4J3、H4、G5 胜；白 E7，则 E6 E3，I4 J3，H4 F4，F5 H3，G5 G3，I3 J2，I5!

这是较有趣的一则棋例。

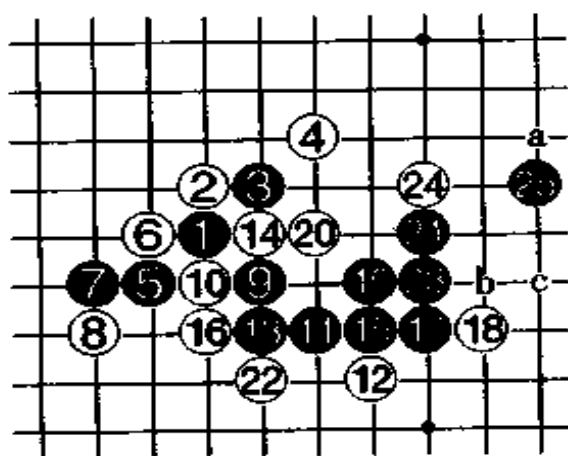
第 45 图例

黑●以后，有 A 位四三或 a、b 的 VCF。

白⑩在 H6 断时，黑棋有些难走，坂田先生补充稿如(附图)。



第 45 图



附图

白⑩如反挡，黑●后，I5、I4 VCF。

白⑩如反挡，黑 J5 连三以后，M9、L9、J9、J7、H5、I4 VCF。

黑●是个不易发现的妙跳。

第 46 图例

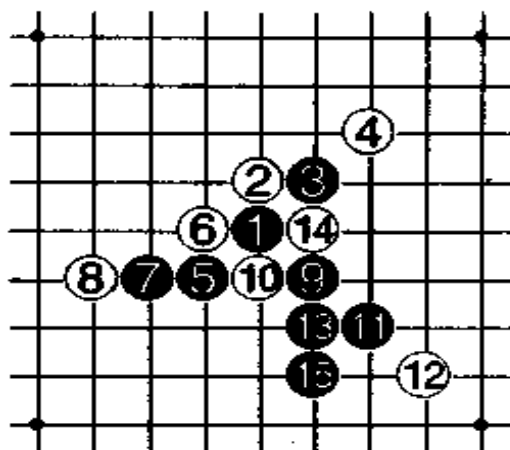
黑●后，白方难防：

(1) 白如 F6 防，黑 G6 双叫四三；

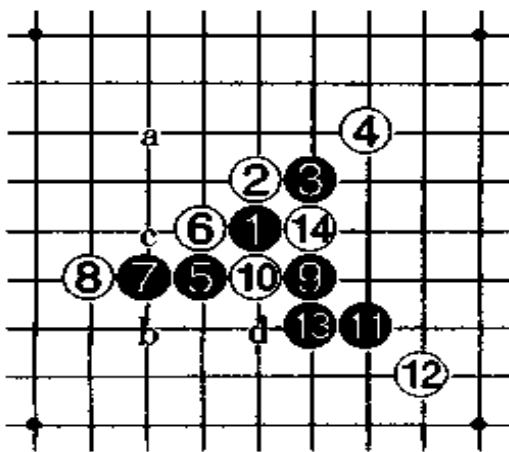
(2) 白如 G6 防，黑 F6 冲四，F5 连三叫 F8 位四三，H4 连三，F4、I4、VCF；

(3) 白如 H6 防，黑 I4、H5、F5，黑方还有 G6 跳三，I4 四三。

所以高手对局在黑方●后，白方就要投子了。



第 46 图



附图

黑●一着可算好棋，但却不是正解，坂田先生补充正解如(附图)。白⑭后，黑方如图有 a、b、c、d VCF。

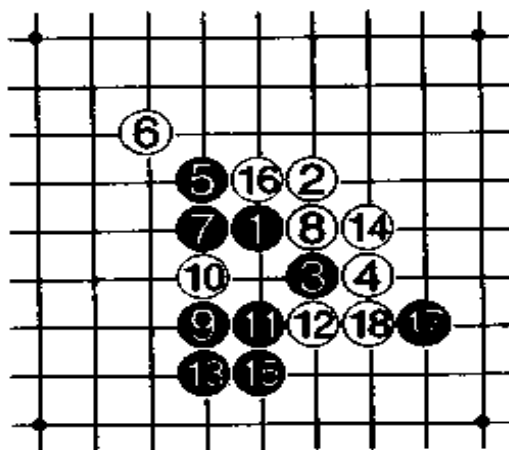
VCF 按一步棋计算，原图浪费了步数。

第 47 图例

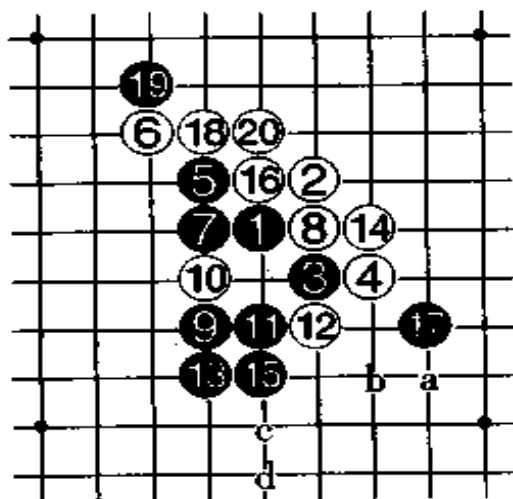
对黑⑦怪着，白⑧有力。

白⑫不能在●位反先，因为黑方⑬和⑮位反反先后，在6路横线有VCF。

白⑭要着，⑯后，白胜。



第 47 图



附图

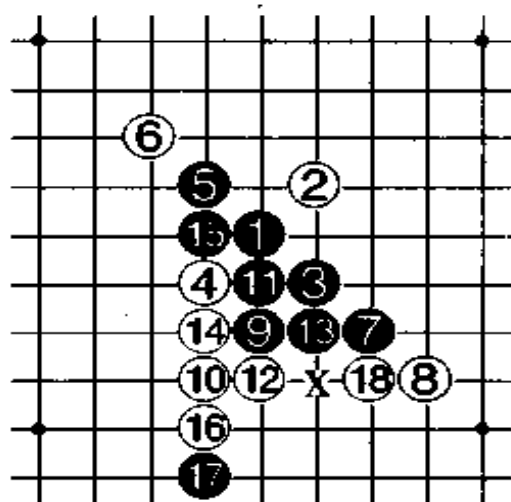
如(附图)，白方如以为⑱冲四，⑳双三就胜定，不认真审局度势，随手落子，反会输棋。

如图黑有 a、b、c、d VCF。双三虽往往是白方取胜手段，但攻势稍软，最怕对方冲四来防。

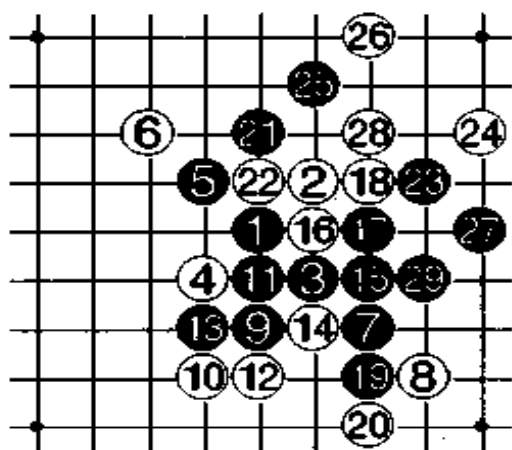
第 48 图例

黑 ⑤ 败着，该落 ⑭ 位，见(附图)。

黑 ⑤ 如改在 ⑮ 位防，白 ⑮ 在 I4 连三，逼黑方落子 J3，抓 ⑮ 位三三禁。



第 48 图



附图

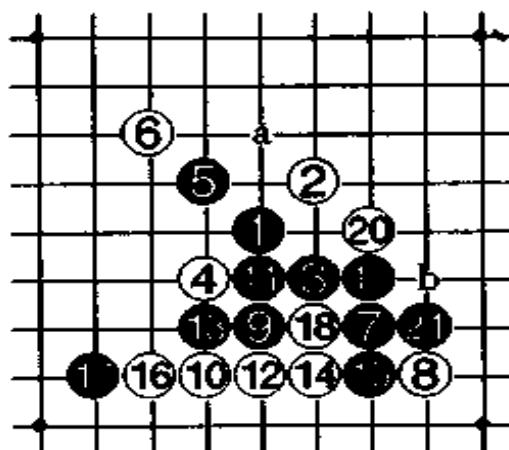
见(附图)，白 ⑮ 错了，该在 ⑮ 位冲四后，在 ⑤ 位防四三。黑 ⑤ 要着，去掉了 ⑤ 位四四禁点之忧。

白 ⑮ 如改防：

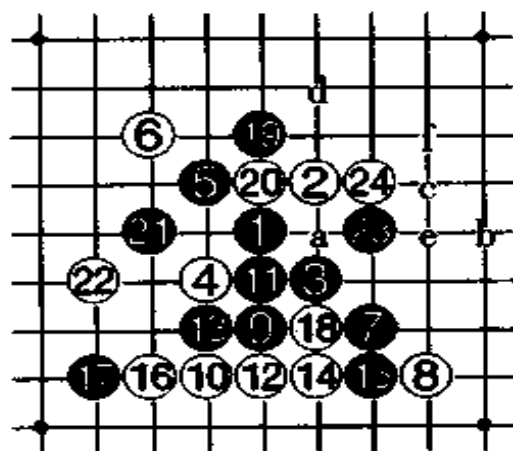
- (1) H9, J8 J5, I5、J9、K7 双杀；
- (2) J9, K9 K8；
- (3) J5, 黑 I5 叫四三，再 I8 连三叫四三；
- (4) J8, K7 冲四，I5 连三，I8 连三叫四三。

第 49 图例

黑①如图防守后，想在
①、②双叫，白方在 a 或 b
落子后，都可反先。



第 49 图



附图

见(附图)，黑●进攻，
妙!

白②必防，因黑方有 F8
跳三，F7 四三。

白②后，黑 a、b、c、d
VCF。

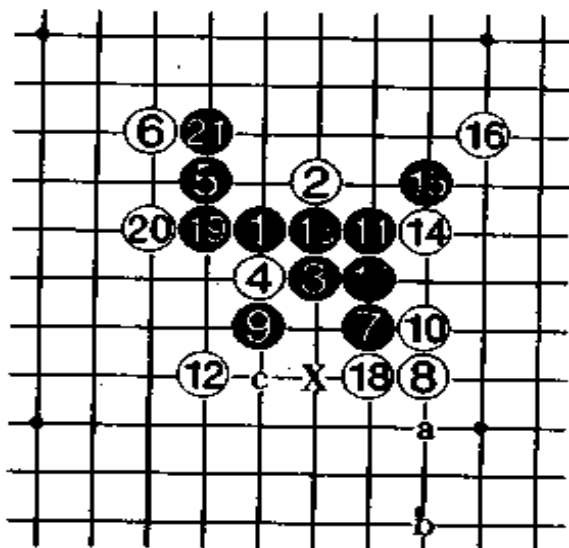
白②如改在 J7 连三防跳
三，黑方 a、e、c、f VCF。

第 50 图例

第 50 和 51 图例，是两个抓禁手的棋例。

黑①、②想向上发展，白如上防，黑③在 F11 冲四，将会破坏白方的大好形势；如在下防，黑方还有 J10 跳四，I11 连三，G11、F11 VCF。

下棋不是一厢情愿，白方立即 a、b、c 胜。

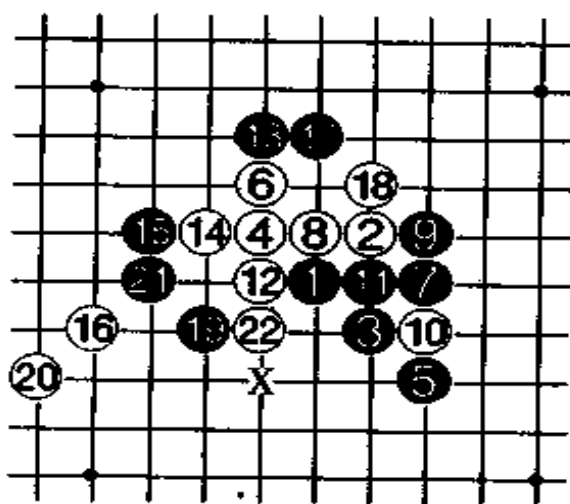


第 50 图

第 51 图例

黑⑤是败着。黑⑥如改在⑫位，白 F8 后，有连叫胜棋。

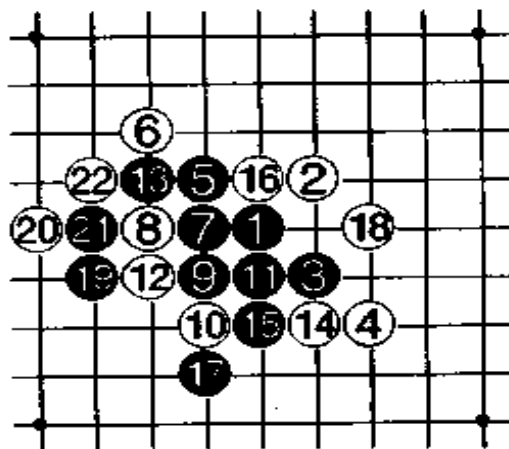
黑⑦如反挡，白方有 F9 冲四，H11 连三，J11 跳三，G12 四三。



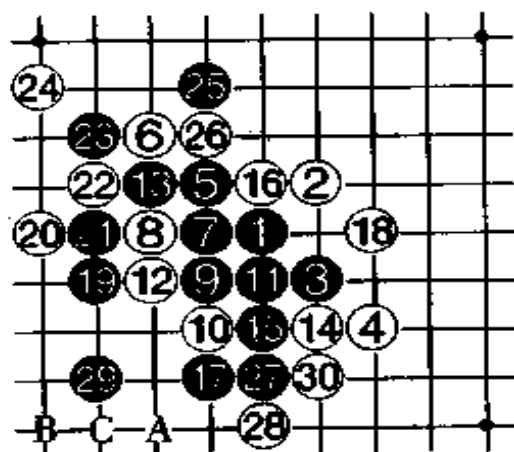
第 51 图

第 52 图例

这是司空见惯的棋例，黑方①、③并非好着，但白方也不可掉以轻心(参考第 17 图例)。如图白②④防，黑也有可能取胜。原谱认为黑可胜，但编译者没能解开。



第 52 图



附图

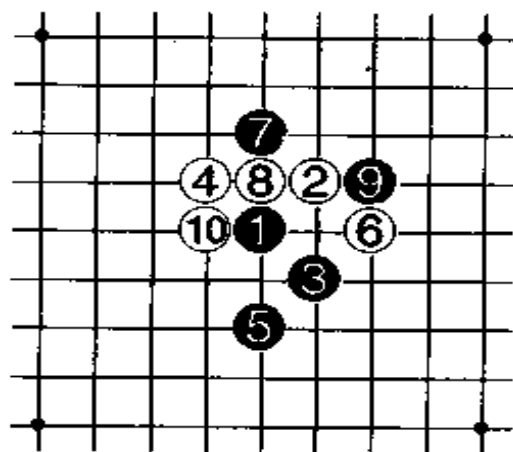
参考第 17 图例。黑①错了，该在⑮位连出。

白②错，该在③位防。

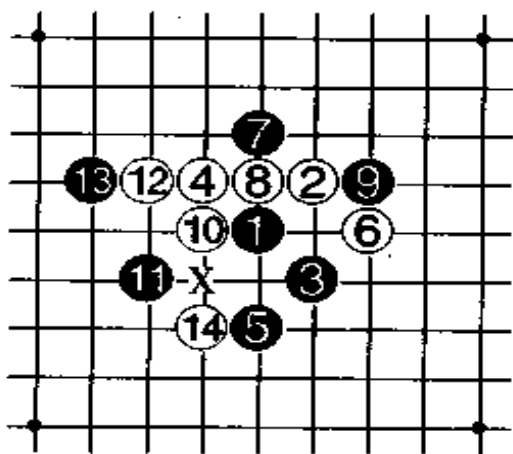
黑③要着，④、⑤冲掉白方先手。

第 53 图例

黑方变着如图时，白落子⑧、⑩，白胜（见附图）。



第 53 图



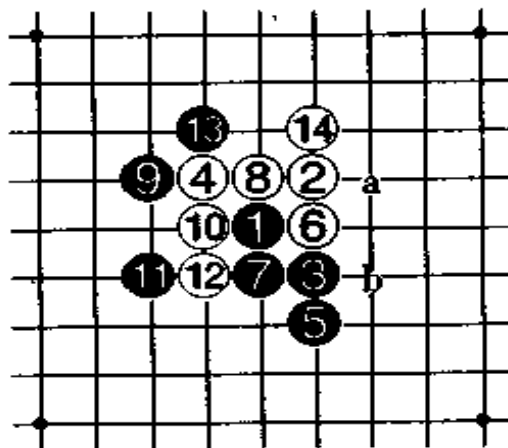
附图

初学连珠者，也有可能这样输棋。

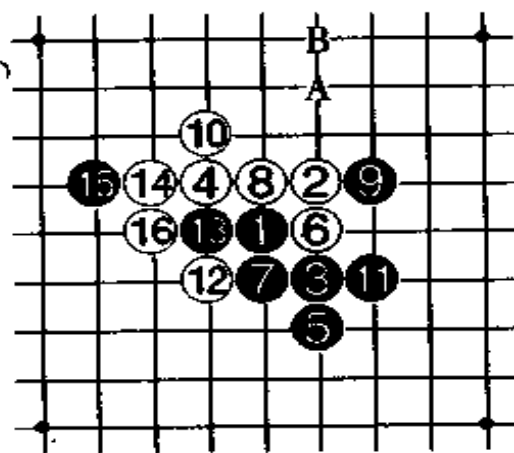
第 54 图例

对黑⑤的异着，白⑥是急所，以下到白⑭时，白方有利。

黑⑨如改在反方向 a 位，白有连叫胜，见(附图)。



第 54 图



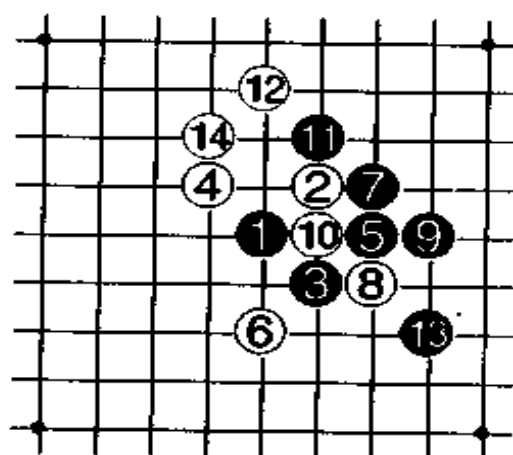
附图

白⑬叫四三，黑右侧虽有四次冲四，但不能成杀，也无助于防守。黑●防守后，白 A、B 胜。

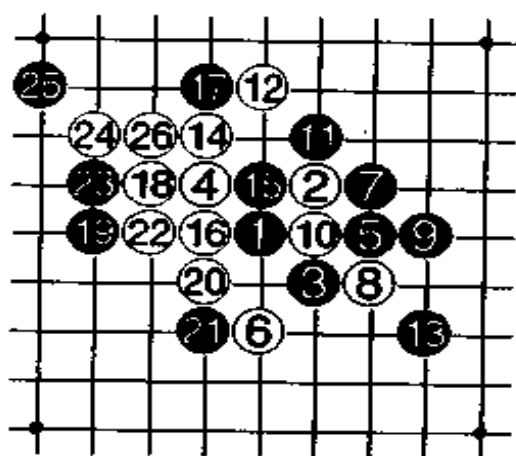
第 55 图例

黑落子①、②，并未对白方有所警惕，白④妙叫冲四后，白方后手胜定。

黑③如改落③位，黑仍占优。



第 55 图



附图

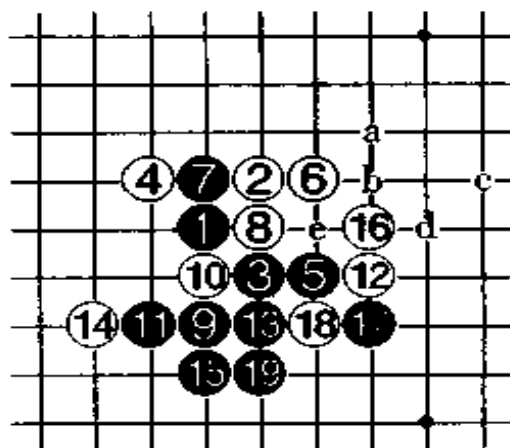
(附图)接上图，黑⑬防，白⑬连三，黑如在⑳(G7)挡，白⑱(G11)位冲四，F11连三(黑E11必防)，F9连三，F8跳三，I11四三。

其他变化，也是白胜。

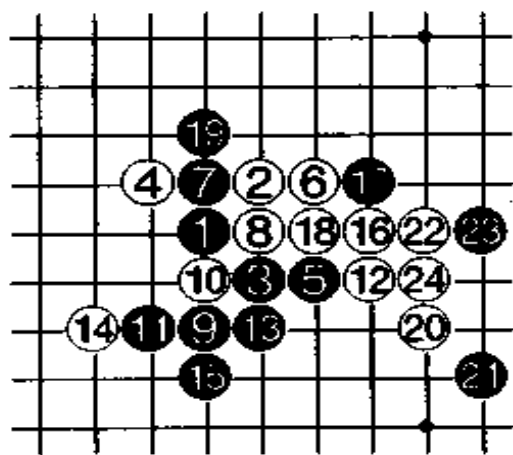
第 56 图例

黑⑮败着。白⑯后，是必胜之形。

如图黑⑰、⑱后，白 a、b、c、d、e VCF。



第 56 图



附图

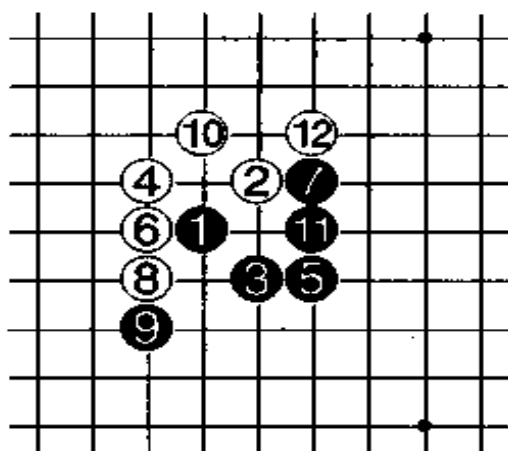
见(附图)，黑●改在上图 b 位之变化。

黑⑰如反挡在⑳位，白㉑在 I10 连三，再 H10、I11 四三胜。

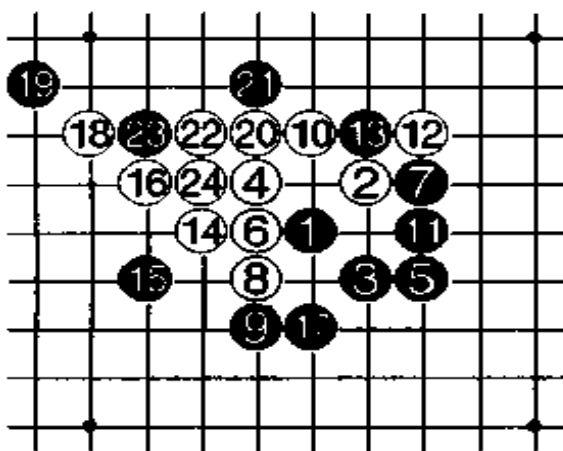
第 57 图例

黑⑨是随手落子的必败恶手。白⑩叫四三是佳着。

黑①反先后，⑫反反先，白易胜。



第 57 图



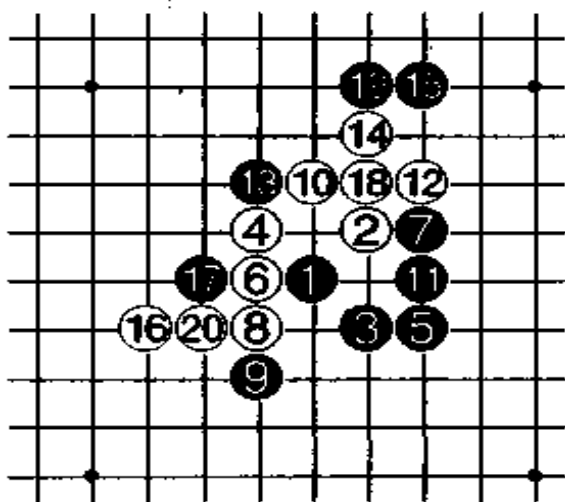
附图 1

黑① G10, 则白 I11, 以下: 如 F8I12, I10 H12! 如 J12E7, F8I10(白如 F7, 则黑 H7 反先! 但黑如走 D7 则 I10, H9L10!), I12 F7 白双三胜。

见(附图 1), 黑⑮反方向防, 白也⑯连三。

黑⑮在⑱位防时, 白在⑳位跳四, ㉑位连三, ㉒位四三。

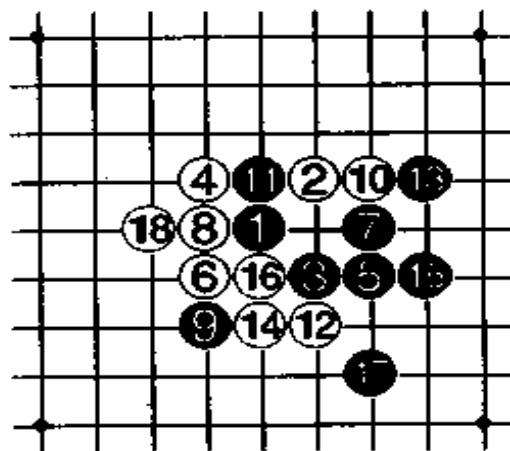
黑⑰有变, 见(附图 2)。



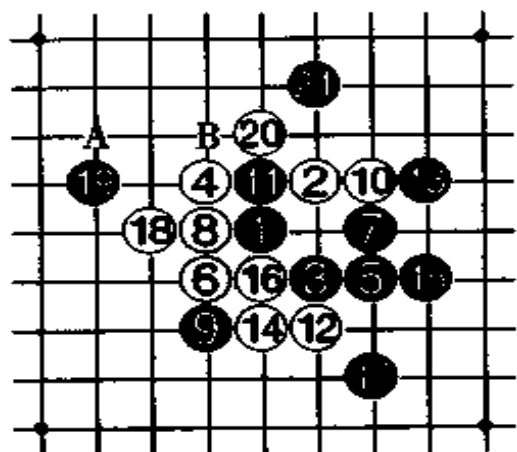
附图 2

第 58 图例

如果以为黑●连三，白⑬反先，黑①反反先叫冲四，就可大功告成，可就错了。



第 58 图



附图

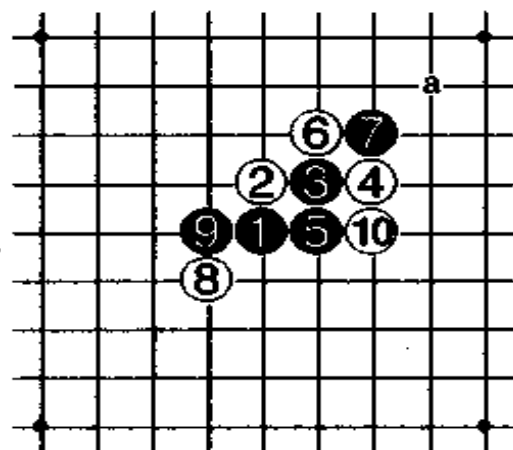
见(附图)白⑬远程发炮，暗防黑方冲四，明叫 VCF。

黑①必防，因为已无冲四，●也只好防三了。以后，白方 A、B 胜。

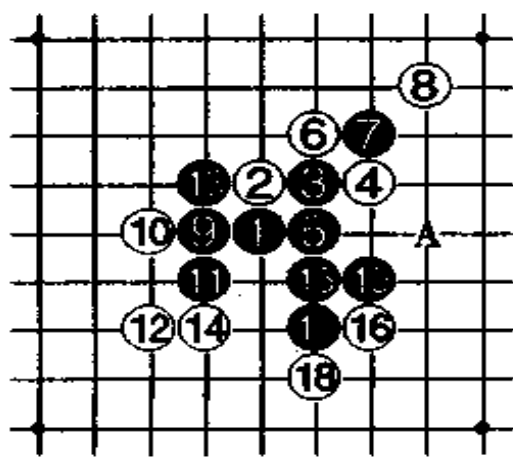
第 59 图例

黑⑤错误结组，白⑥强防。黑⑦白⑧黑⑨白⑩后，黑难下。

白⑧如改在 a 位，见(附图)。



第 59 图



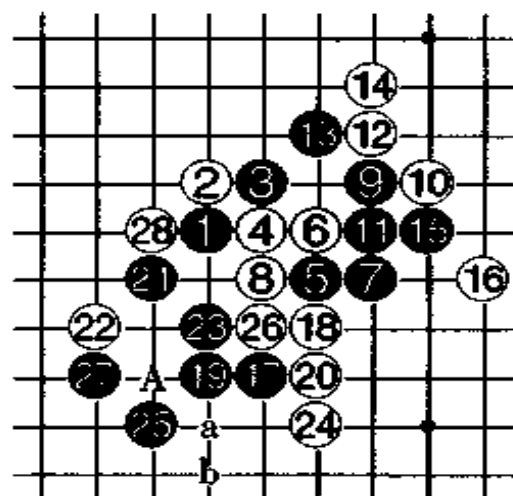
附图

白⑩如反挡，黑⑪、⑫后，在⑩位冲四，在⑬位连三叫四三。白⑭如反挡，黑⑮后 J8、G5!

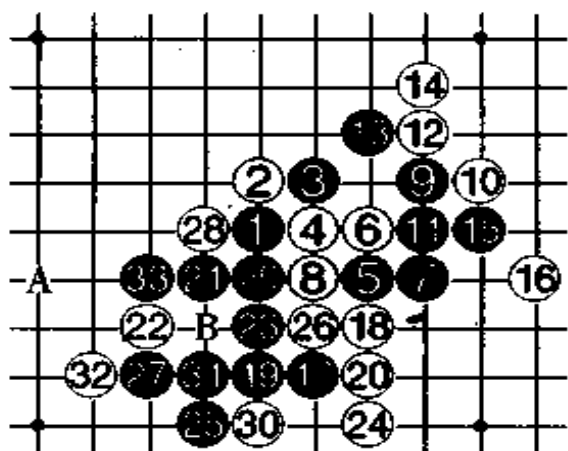
如图，黑⑮多余了，J8、G11 即可。如图，黑误走了⑮，白⑯如反挡时，也可 J8、G11。

第 60 图例

黑●以后，是“自我流派”的连叫，想在●以后 A 或 a、b 胜，但被白方⑳反先防守后，形势逆转（见附图）。



第 60 图



附图

编译者在学习中发现，黑●防白方的跳三而冲四，●再冲，●双四三，白方只有一个冲四，如何防御？

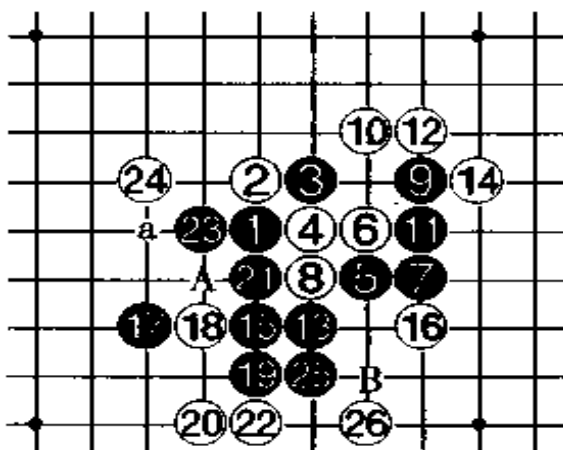
第 61 图例

黑●后，在 A 或 B 双叫四三。白●防守反先。

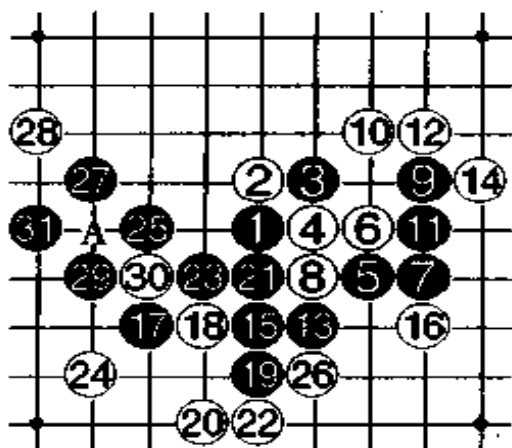
黑●如在●位跳，也不能胜，应该按 A、a 顺序落子。

黑●如落 A 位，●在●位连三，白仍●防。

白●如反挡，黑●在 J5 位双叫四三。



第 61 图



附图

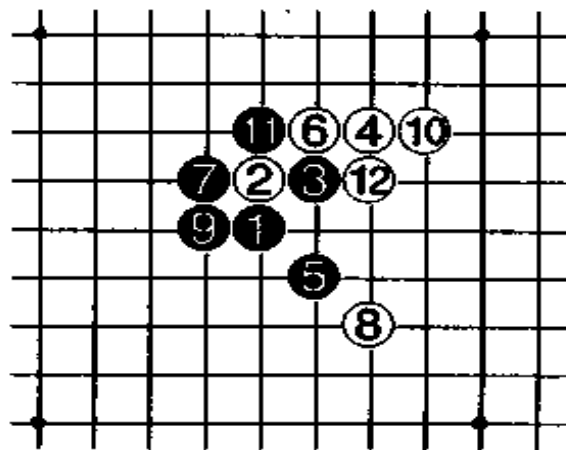
如(附图)黑●变着冲四，避开了白方的成四反先着法。

第 62 图例

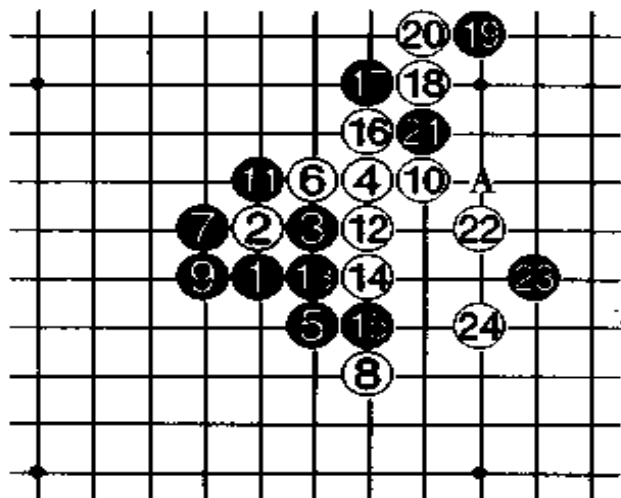
黑⑤是另一下法的定式。白⑥妙防。

黑如⑦、⑨进攻，白⑩、⑫，后手胜势。

黑⑦如改在⑧位，白⑩、⑫还是后手胜势。



第 62 图



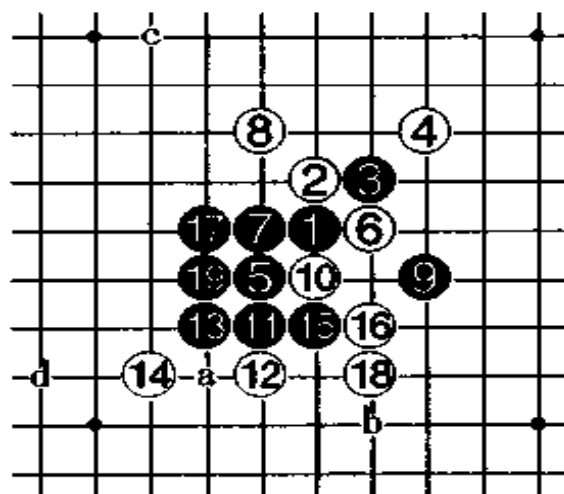
附图

(附图)接上图，黑⑬后，攻势咄咄逼人，⑮后有双叫。

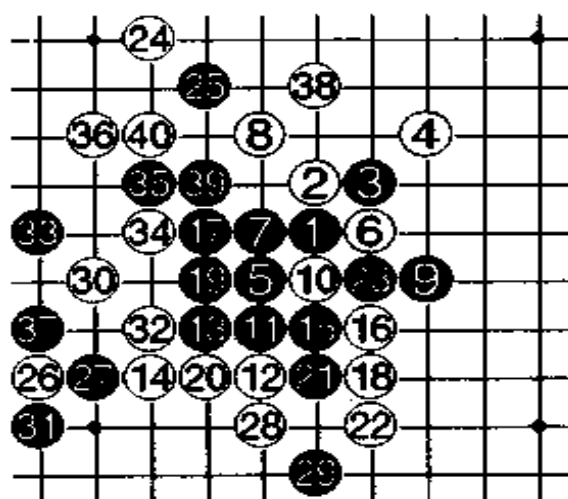
白不慌不忙，先制造一个四四禁点，抢先成杀。弈来井井有条。

第 63 图例

双方都想在●位落子，黑①却是败着。白⑱黑⑲后，表面看来似乎对黑方有利，但白方却有先手连叫胜。当然难度较大。



第 63 图

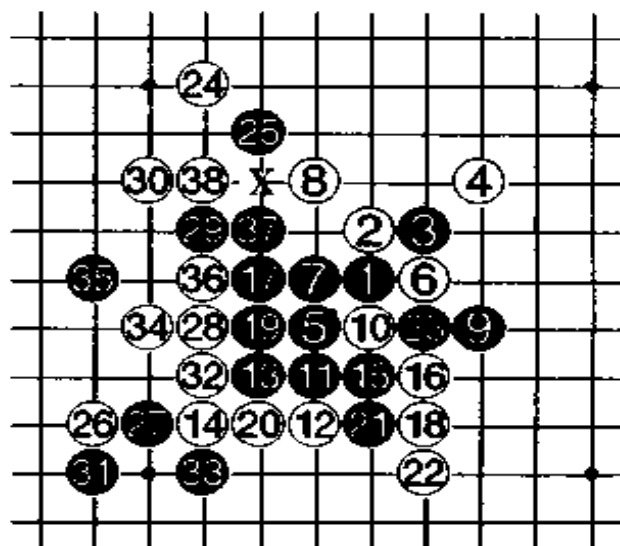


附图 1

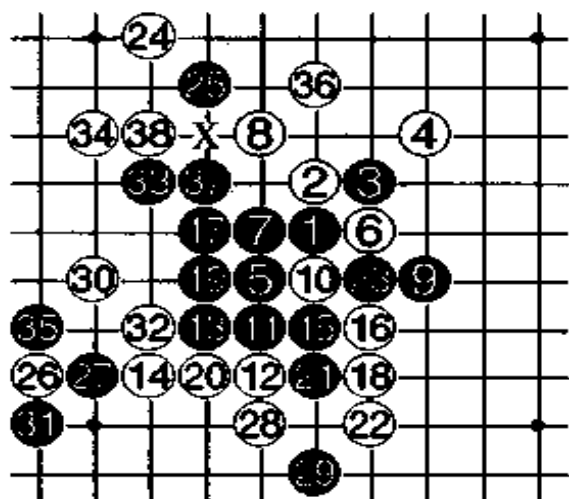
(附图 1) 接上图，白方如掉以轻心，从 E7 进攻，则黑方在 F10 跳三后，E9、D8 四三胜。

在黑方有两个四四禁点，还有长连的形势下，白如（附图 2）胜。

如图黑●也可改在●位。即形成两端一间夹防守，白●落 G4，H3D7，C8 E8，以后变化基本相同。



附图 2



附图 3

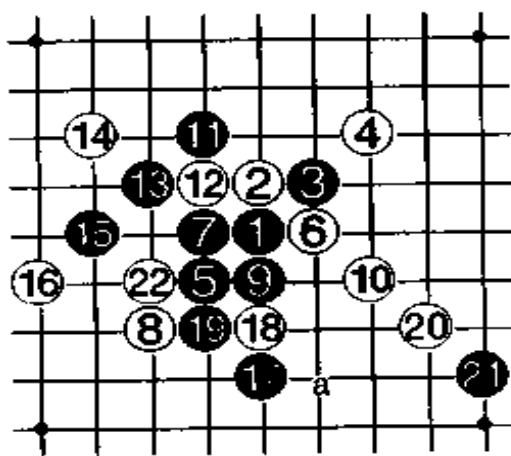
如（附图 3），白●从 G4 开始进攻，也是殊途同归。

第 64 图例

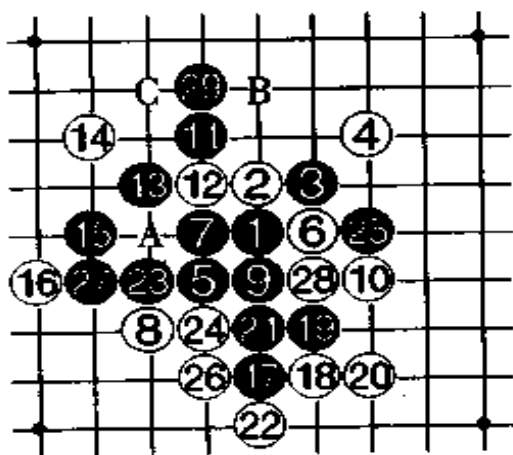
黑⑬后，白⑳、㉒妙防，
黑无胜机。

黑⑮时，白方如防在 a
位，看来像是手筋，黑却可
胜。

白⑱如改在 a 位防，见
(附图)，黑连叫胜。



第 64 图



附图

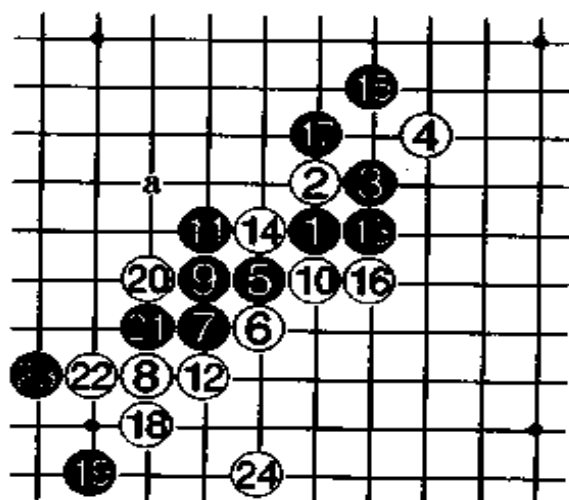
白⑳如改在●时，黑●
可改在㉒。

黑●跳三后，A、B、C
胜

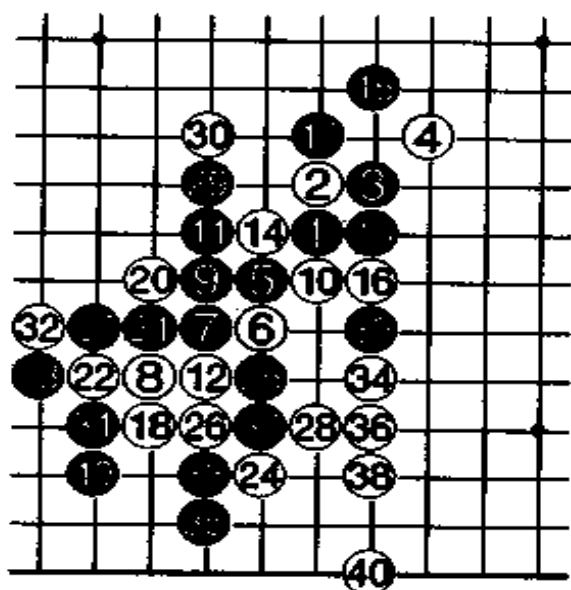
第 65 图例

这是黑⑨变着后的实战谱。白②④后，白胜，见(附图)。

黑●败着，该在 a 位连三后，再落●位。



第 65 图



附图

黑●如改在 F4，白 G2 跳三，G5 四四。

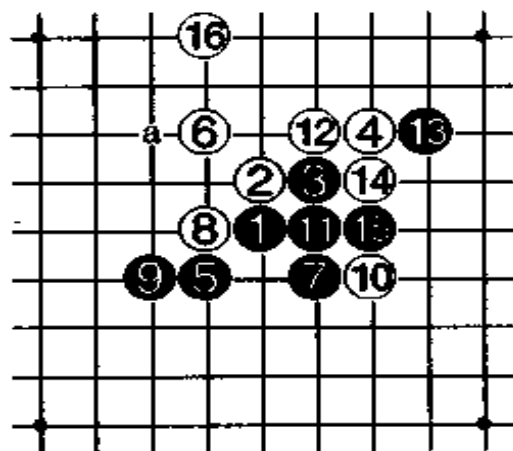
黑●如改在 H2，白 F3 连三，H4 跳三，F2 四三。

还有其他变化，也是白胜。

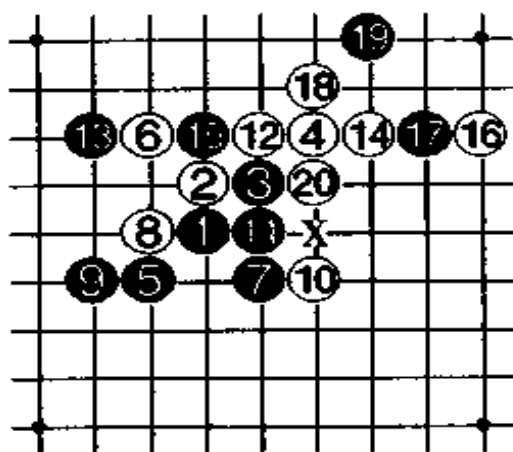
第 66 图例

黑⑨尚可。白⑫时，黑⑬防，白⑭、⑯后，后手必胜。

黑●如改在 a 位反先就更糟，白立即冲四，黑三三禁负。



第 66 图



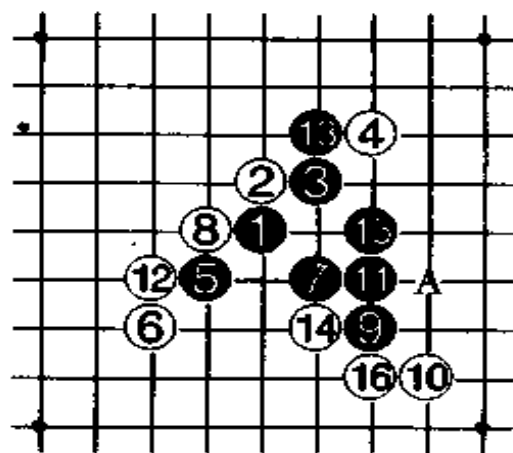
附图

上图黑●如防在 a 位，白在 X 位制造三三禁手胜（见附图）。

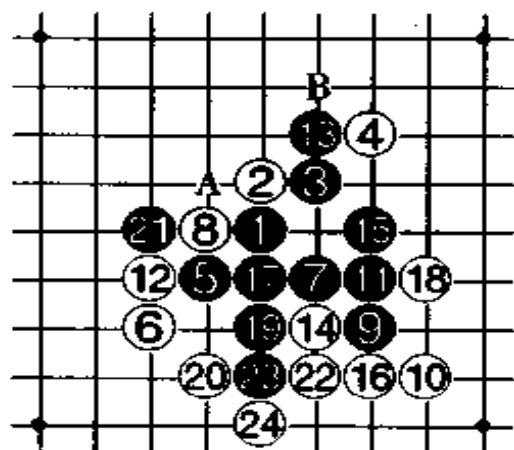
第 67 图例

对黑①的特殊着法，白⑫有力。

黑计划在⑬、⑮后 A 位四三胜，但白⑭、⑯伏兵反先，白胜。（原谱到此，未记胜法）



第 67 图



附图

（附图）接上图，黑方如图反击，有连叫胜棋。

白⑱必防，无冲四，⑳也要防三。㉑虽有冲四防，却又正在黑方阵内。黑㉒后，A、B 胜。

第二部分

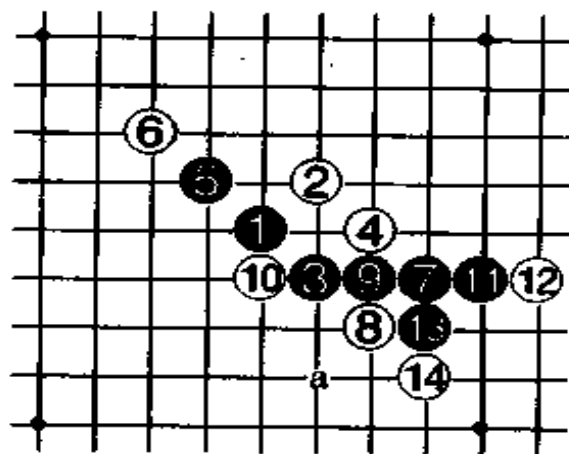
百局“反”定式

百局“反”定式，是坂田先生多年来选自千余白胜局的精华，如实翻译，不敢擅动。

原文为“裏定式”，“裏”字在日文中，有正反、表裏及反对对手意图等含意。要说明“反”定式，不是“反对”定式。定式是前辈棋手多年呕心沥血的结晶，学之唯恐不及，哪有反对这理。借用“反”字是指抓住一招一式之差进行反击之意，这也是执白棋者更要牢记的。

第 1 图例

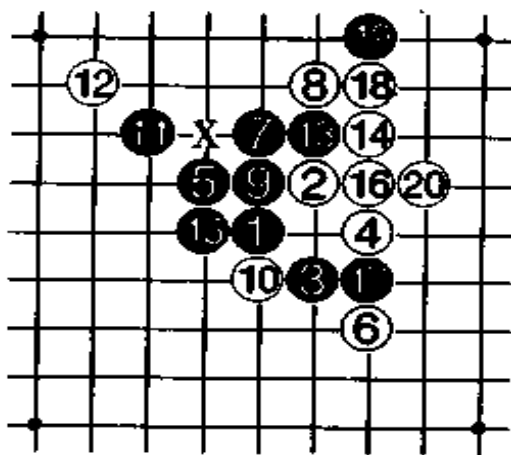
黑⑦败着，白⑭后黑方艰苦。白⑥后，黑如按⑦位、⑧位顺序落子，白方 a 位是急所。如图黑⑤如改落⑦位时，白⑧位也是强防。



第 2 图例

白⑥反方向防，至黑⑮是正着。但黑①是劣着。⑳后，白胜。

X 点是四三三禁点(黑⑮在 X 点冲四，再在其上连三，双叫四三! ——编译者注)。



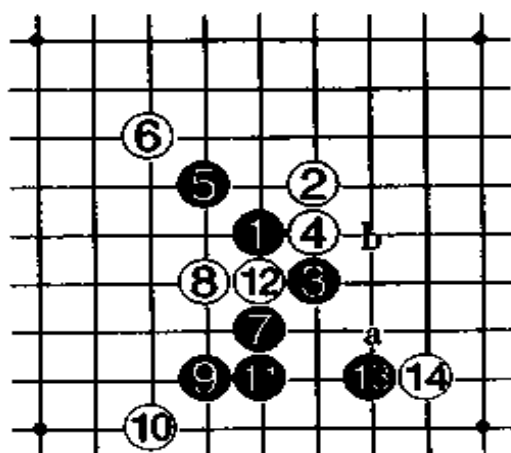
第 3 图例

见第一部分第 47 图例。

第4图例

黑①欠妥。本想走成⑬后，再 a、b 胜，但被白⑭防住，黑不能胜。

白⑩如在反方向 b 位防，黑①还可以。

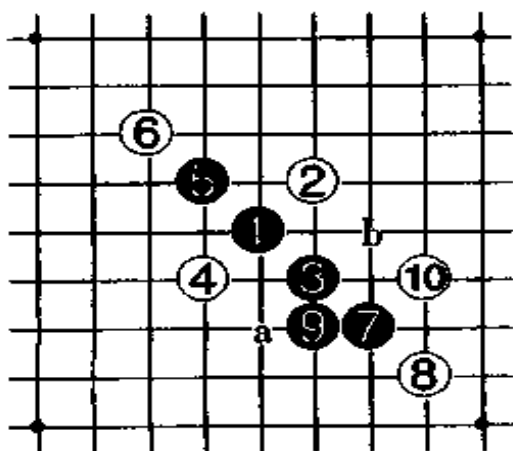


第5图例

黑⑦、⑨不是正常着法，白⑩防后，黑陷于苦战。

黑⑨如落 a 位，白在 b 点强防。

黑⑦冲四后，在 a 点结组，局势尚可。



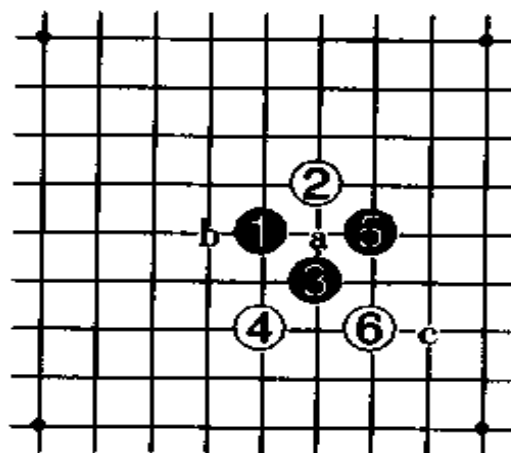
第6、7图例

见第一部分第48、49图例。

第8图例

对黑⑤变着，白⑥防后，黑将陷入苦战。

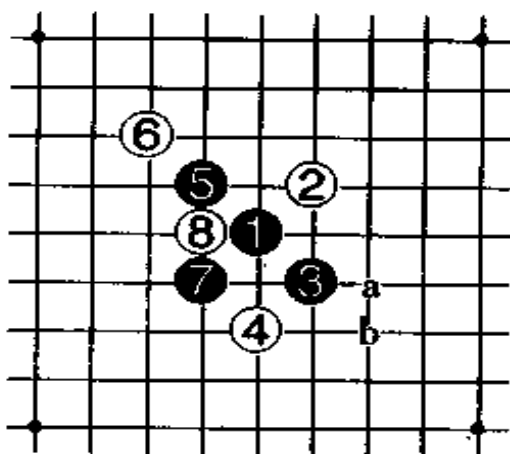
以下按黑 a 白 b 黑 c 走下去，虽然也并非不能一战，但极艰苦。



第9图例

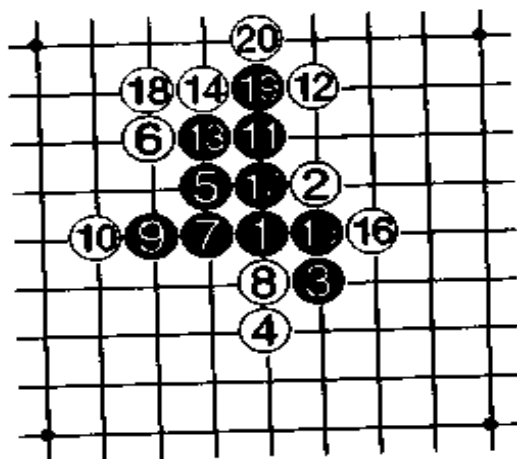
黑⑦变着，这样下棋的人较多。白⑧后，黑陷入白方马步防守网内，形势不利。

黑⑦如改在 a 位，白 b 强防。



第 10 图例

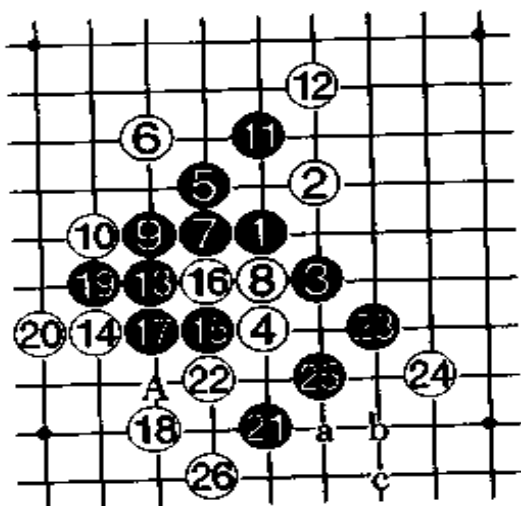
黑方因为不知道有●极好的停着，而随意连出。白⑳后，黑无出路，成了白优局面。



第 11 图例

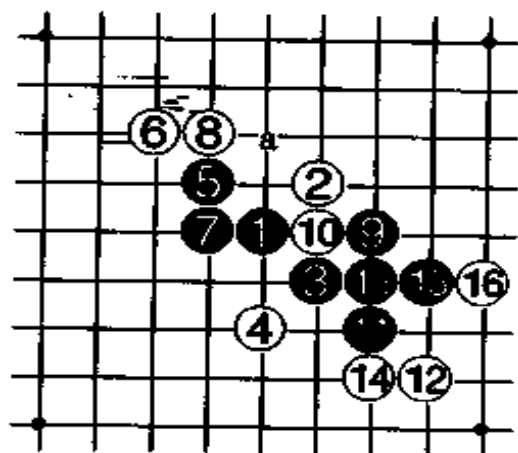
黑①、③、⑤是过去的下法。白⑩如落 a 位，则可以这样下。

黑方计划在●后，走 a、b、c，但被白方⑩反先。如图，白⑩颇有预见。



第 12 图例

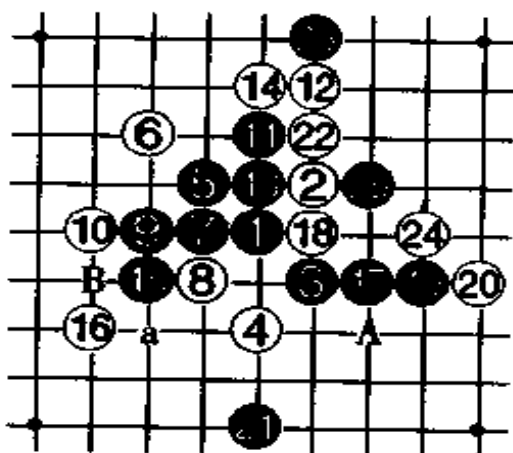
白⑧如落 a 位时，黑方可以如图下。白⑧如图，白⑩后，形成了黑方难胜的局面。



第 13 图例

黑●叫 A 位四三，企图以下 a、B 胜。但白②②、②④妙手，A 点成了四三三禁点。

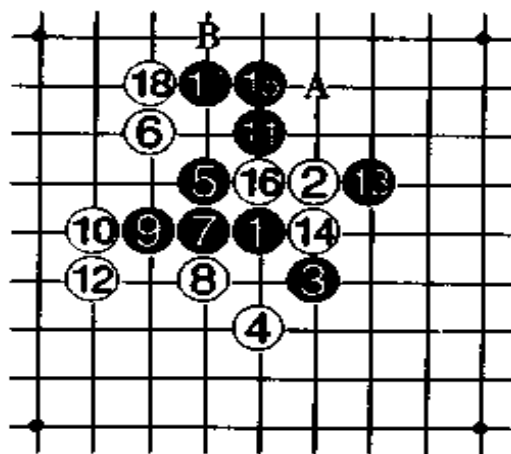
白⑥后，胜定。(见第一部分第 12 图例之附图)



第 14 图例

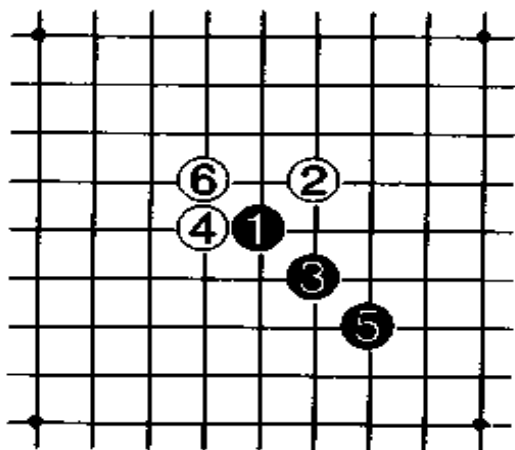
黑①后，有 A 或 B 位的双叫四三。但白⑱一子双防。

黑应先在 B 位跳三，然后①、A 或 A、①，VCF。(白浪费了⑬巧叫。——编译者注。)



第 15 图例

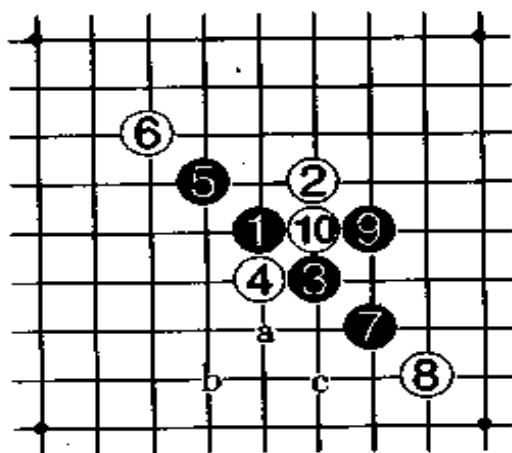
对这一白④，黑⑤如图连出，白⑥防后，对黑不利。黑方一定要向⑥位连出。



第 16 图例

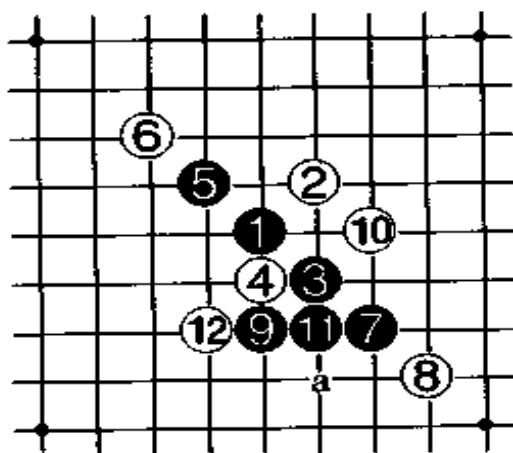
黑⑨不佳，被白⑩防在急所，陷入若战。

以下虽然也有沿黑 a 白 b 黑 c 走下去的黑胜棋……。



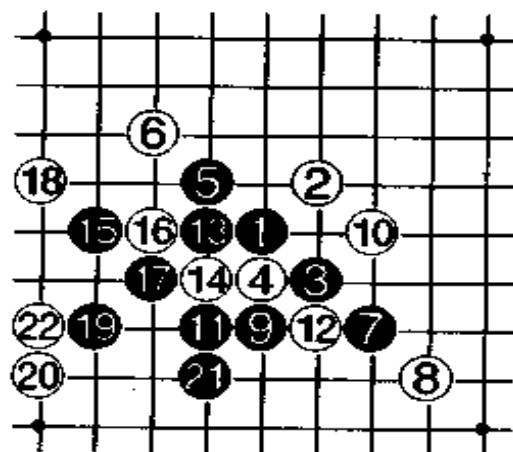
第 17 图例

针对白⑩防守，黑⑪连三，白⑫强防，黑无出路。以下，黑再从 a 位连出，更是死路一条。



第 18 图例

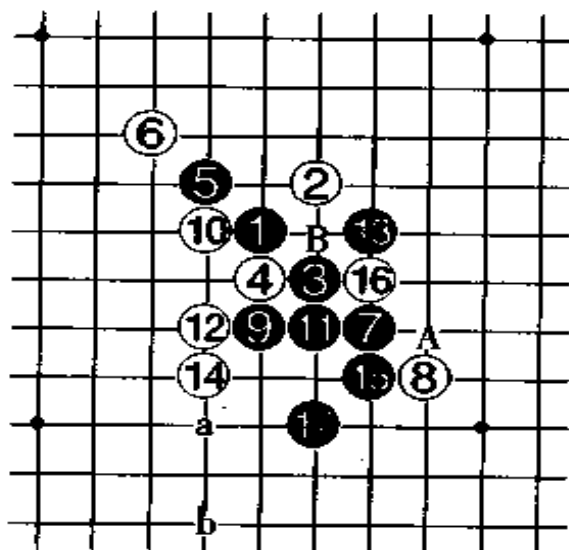
到黑⑬本是正常着法，
⑭却是追求形式的一着。以
后，黑方虽然还有胜算，但
白⑯防后，局面复杂



第 19 图例

白⑩奇防，黑方计划
在⑪后 A 胜，但被白方 a、
b 跳冲四后，A 位防。

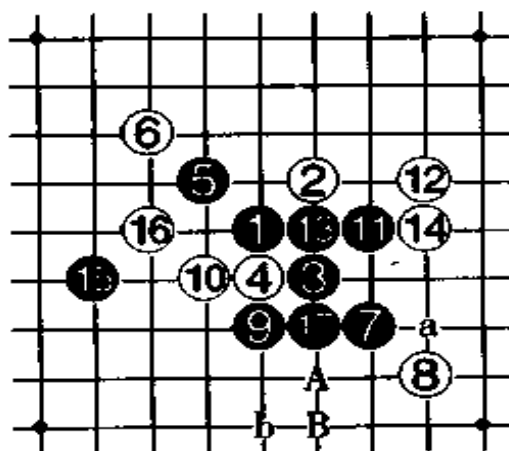
黑⑬随手了，该落子 B
位。



第 20 图例

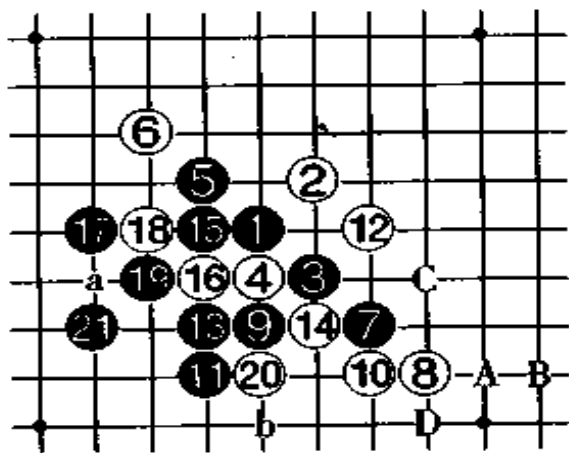
黑方预计在⑬连三后取胜，却被白方 a、b 妙防。

黑①败着，该在⑮位连三，白 a，黑 A，白 B，黑 b。



第 21 图例

见第一部分第 50 图例。



第 22 图例

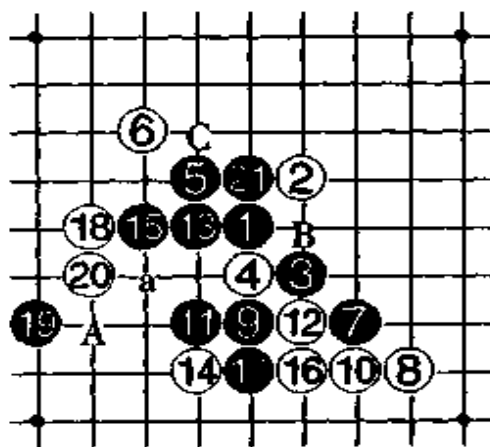
黑方原以为●后易胜，却被白走出 A、B、C、D VCF。

黑⑮应改在⑮位，以下按 a、b 顺序落子，形势极好。

第23图例

黑方想在①后，A或B、C双叫四三，却碰上了白a防守反先。

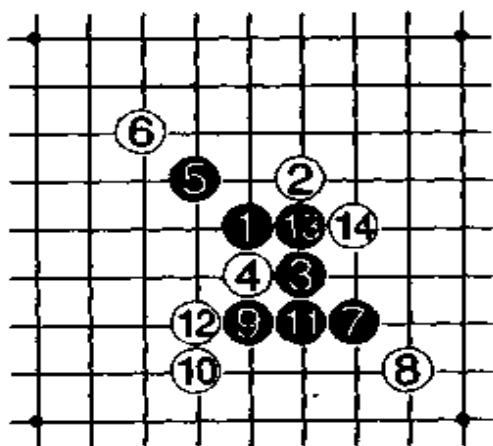
请记住，如图黑⑱有在A位妙叫四三的好棋。



第24图例

到黑⑨是正着，⑪连出后，白⑫防守有力。

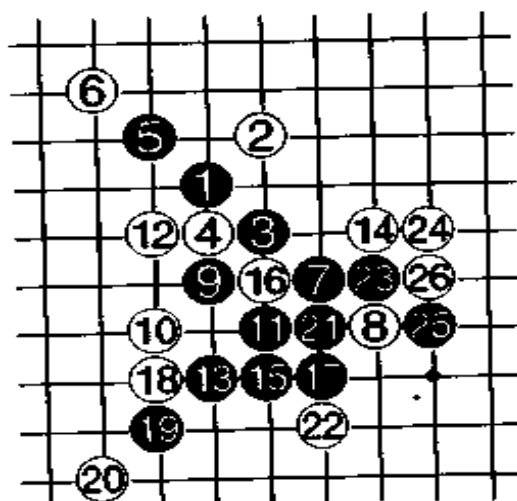
黑又落子⑬，被白⑭卡住，黑难下了。



第 25 图例

黑方①、③连出，似乎有轻松的连叫胜，但白②防守有力。⑤的双叫，也被⑥一子防守反先。

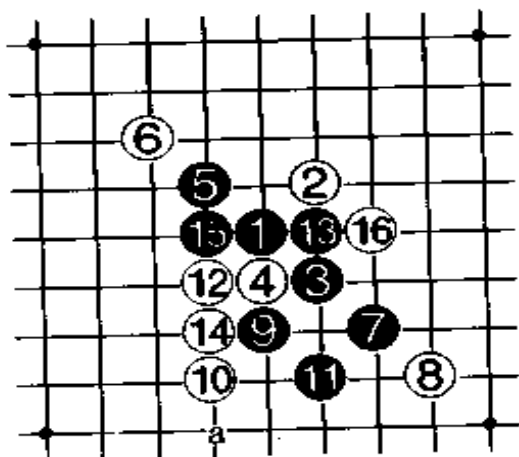
黑不能胜。



第 26 图例

黑⑬叫四三，被白⑭反先。黑⑮的反反先是败着，被白⑯防住，黑无出路。

黑⑰该老老实实地落子 a 位。



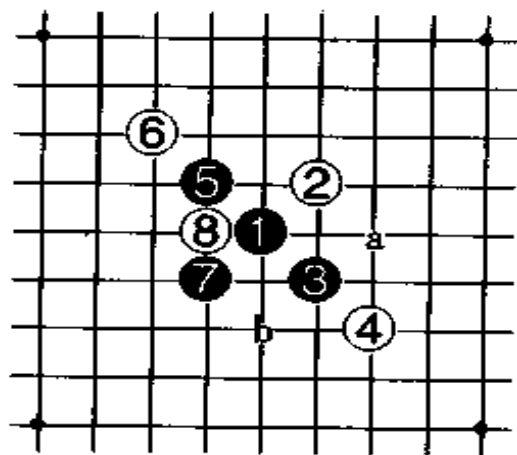
第 27 图例

黑⑤可以，但⑦是容易出错的落点。

白⑧是急所，黑艰苦。

黑⑦如落 a 位，白 b 位防后，形成混战局面。

黑⑦落⑧位是定式。

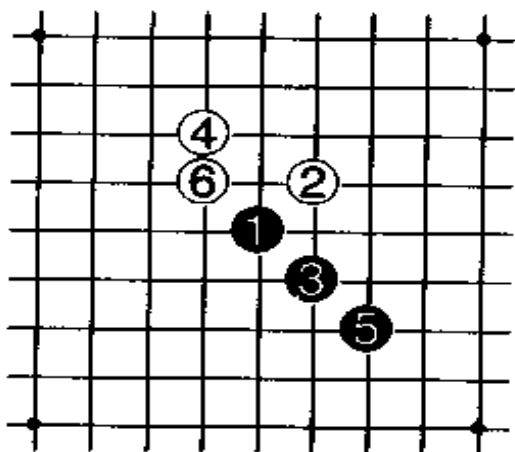


第 28、29 图例

见第一部分第 52、51 图例。

第 30 图例

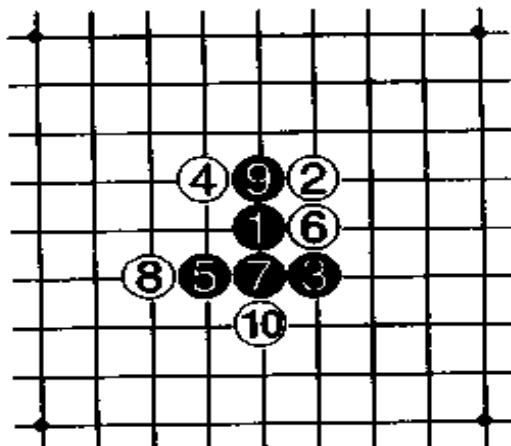
白④奇防，黑随手在⑤连出，白⑥后，同前局，是后手必胜阵形。



第 31 图例

针对黑⑤变着，白⑥防后，回到了“斜日”、“丘月”共同的难局。

到白⑩，黑方艰苦。

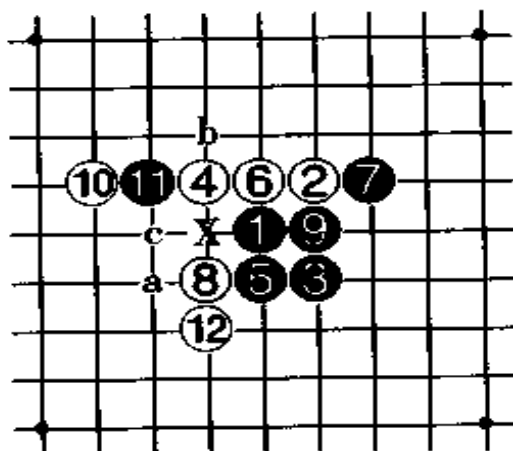


第 32 图例

白⑧止，为混战形势。黑如落子⑨位，则白方按⑩、⑫落子，白胜。

X点为三三禁点。

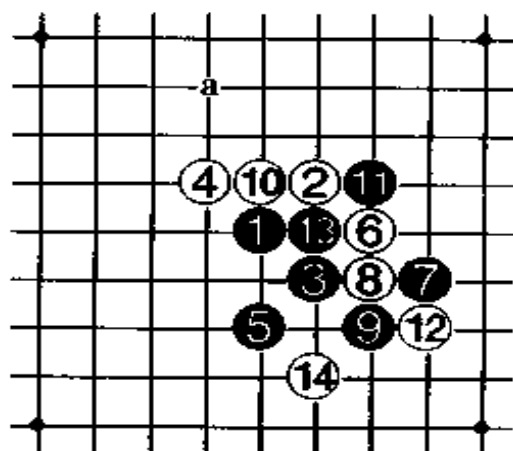
黑⑦如改落①位，白X，黑a，白8，黑b，白C。



第 33 图例

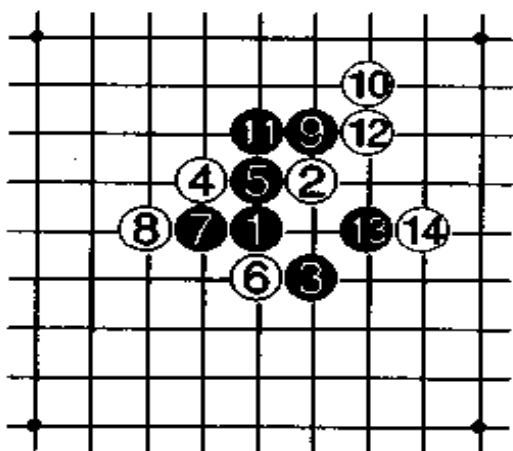
对这一黑⑤，白⑥是强防。以下到白⑭都是最坚固的防守。

白⑧如改落 a 位，也别有奇趣。



第 34 图例

见第一部分第 53 图例。



第 35 图例

黑⑤变着，白⑥强防，以下，介绍到白⑭的一例，黑将苦战。

如果黑⑦改在①位，白⑧改落⑦位是强防。

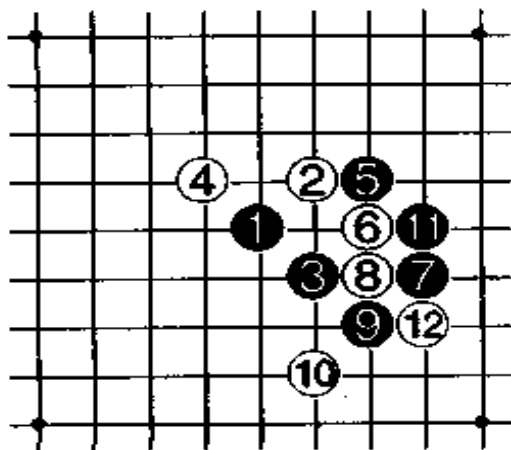
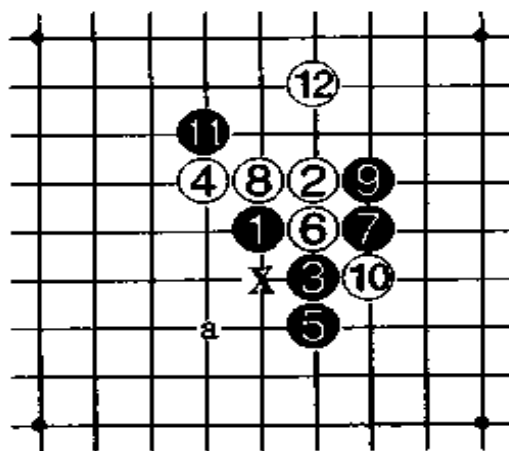
第 36 图例

见第一部分第 54 图例。

第 37 图例

黑⑦变着，到白⑩，白优。

黑⑦如改在⑩位，白在⑨位、a位跳三，X点三三禁，黑负。



第 38 图例

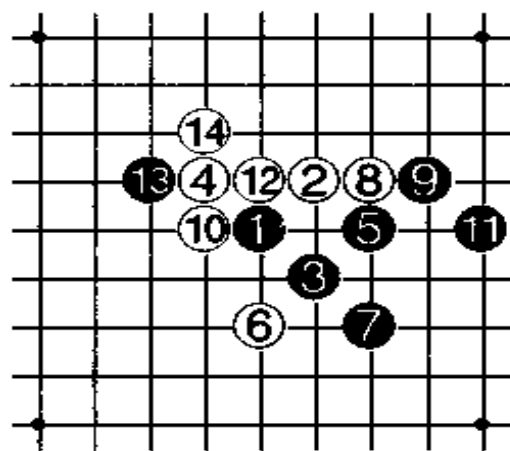
黑⑤变着，如图到白⑩，为白方最强防守，黑艰苦。

白⑥如改在⑧位干扰，黑也难下。

第 39 图例

黑⑦变着，白⑧、⑩强防。

黑①叫冲四，白⑫、⑭是绝妙的反先着法，白方胜得轻松痛快(黑如上防，白E6；黑如下防，白I10)。

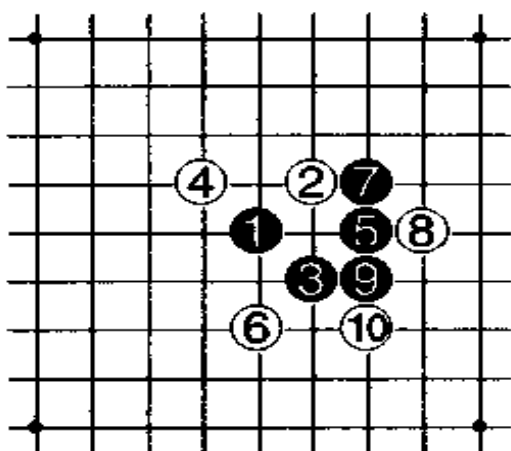


第 40 图例

见第一部分第 55 图例。

第 41 图例

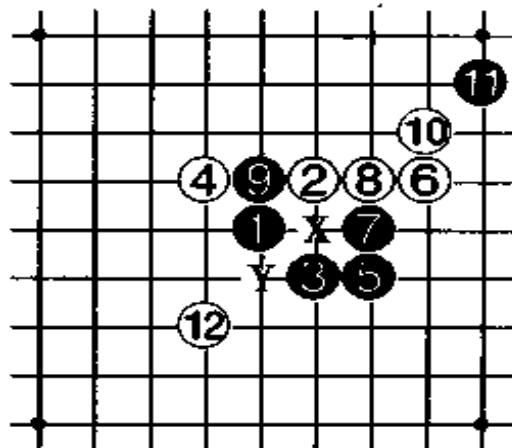
黑⑤是旧定式，白⑧、⑩防在了急所，对黑不利。以后，黑方越连下去越无出路。



第 42 图例

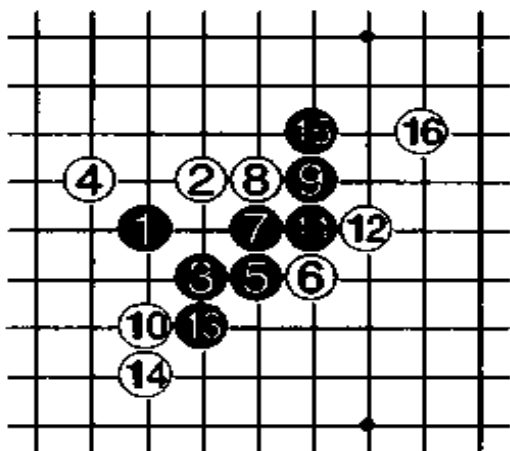
黑⑦败着，白⑧、⑩防后，黑陷入有名的双重禁手。

黑①防时，白落子⑫，X、Y 为三三禁点。



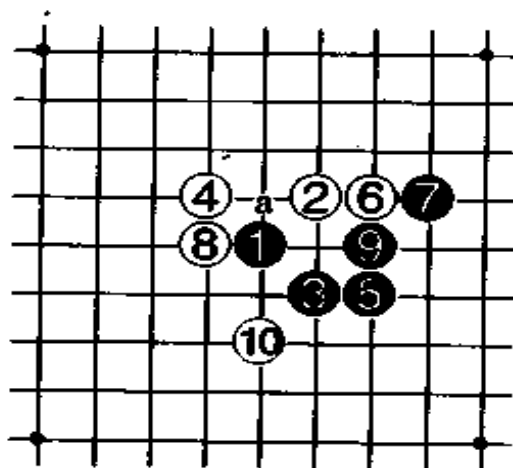
第 43 图例

黑⑦变着，虽然想出白⑧防后，可按①、②、③、④顺序的着法走，但白⑩防后，黑方稍难。



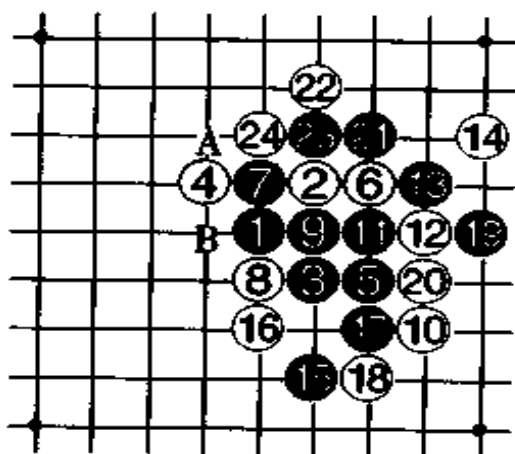
第 44 图例

黑●7是个诱人的落点，但不如稳妥地落子a位。白⑧是唯一的急所。以下，黑难胜。



第 45 图例

见第一部分第 56 图例。



第 46 图例

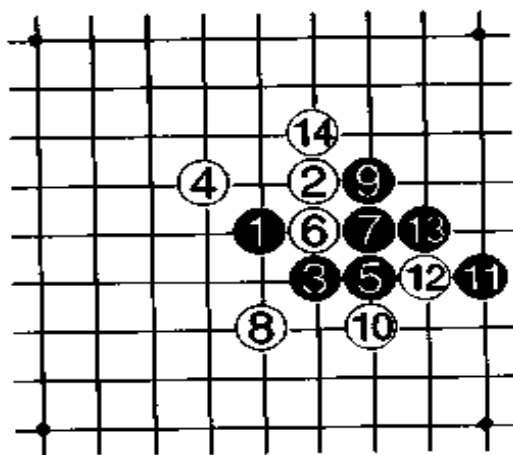
黑●以前虽是正着，●却是随手落子的败着。本计划在●后有 A 或 B 四三，但白②4一着即可反先。

黑●如改在●位，则白 B，黑也失败(正着为 B、●、●、A——编译者注)。

第 47 图例

黑⑦也是好着，白⑧强防。

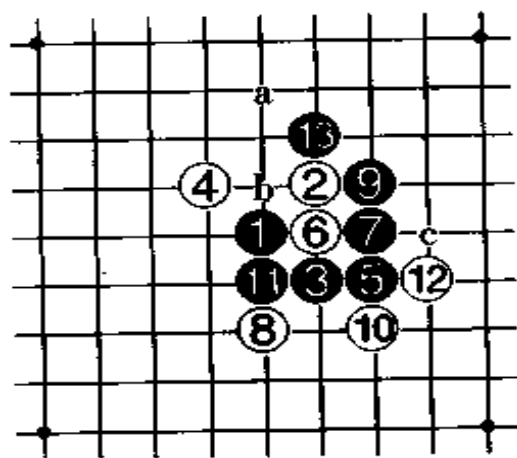
黑⑨白⑩后，黑方一般会在⑪跳出。其实这是劣着，到白⑬，白方有利。



第 48 图例

本局黑①反连是妙手，但如走不出下一步的②妙叫冲四，黑仍不能胜。

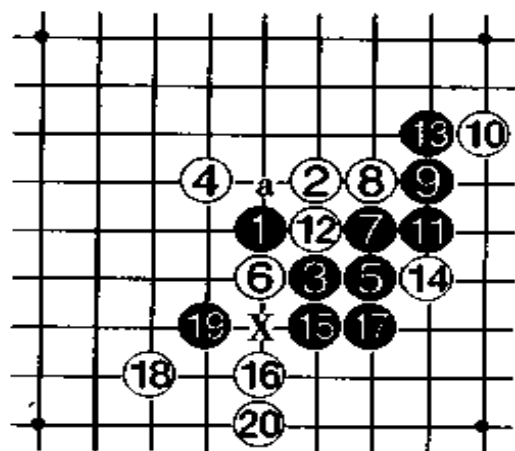
白⑬的有力防点是 a、b、c 等处。



第 49 图例

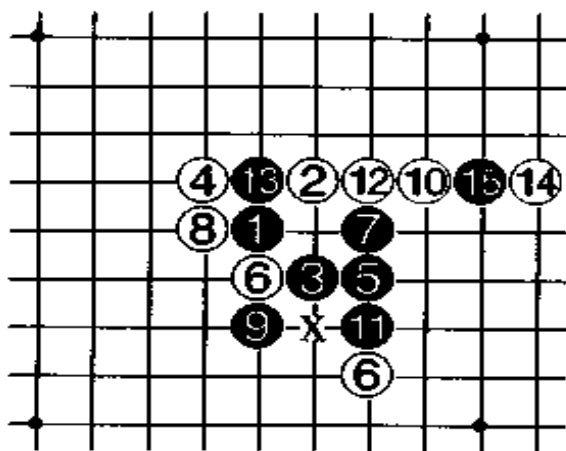
黑①是很想落子之点，到白②③，X点成了四四禁点，黑难下。

黑⑨如改在 a 位，白在⑩位跳，抓三三禁手。



第 50 图例

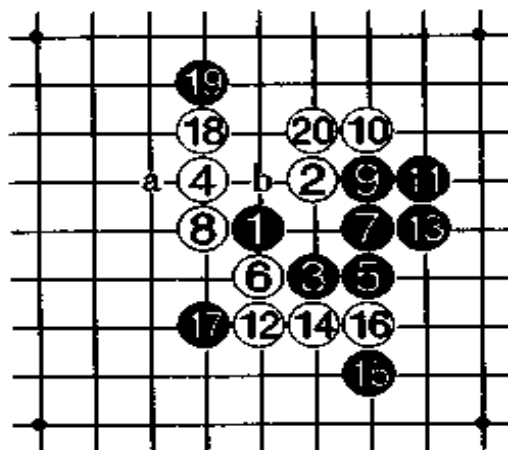
黑⑨败着，白⑩后伏叫冲四。黑⑪好似妙手反先，但到白⑬时 X 点成了三三禁点，黑负。



第 51 图例

黑⑨以前都是正着，但黑⑪失着，以为有四次冲四，以后好下。这是过于轻率的估计。

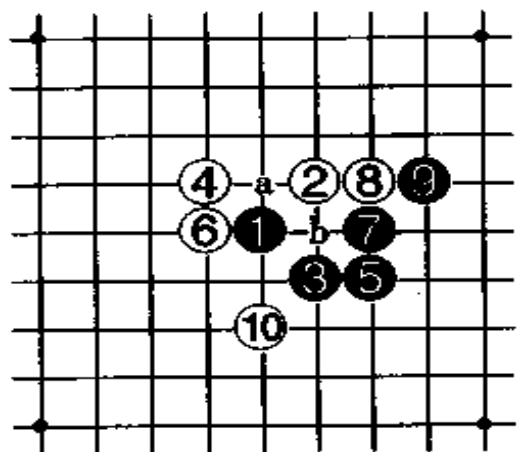
白⑭反先，白⑳后，a、b胜。



第 52 图例

黑⑦变着。白⑧、⑩防后，黑难施展。

黑⑨如改在 a 位，也并非不能一战，但白 b 防后，黑难下。



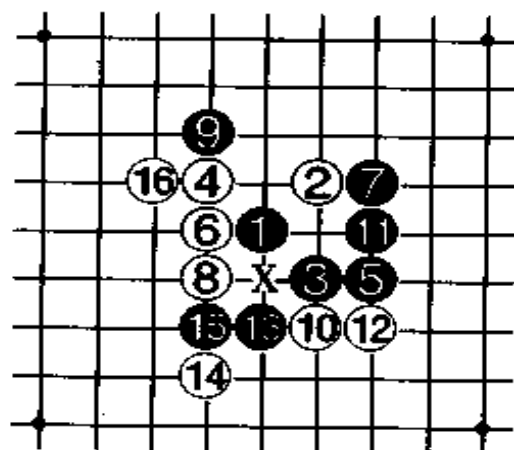
第 53 图例

见第一部分第 57 图例。

第 54 图例

黑①起，是自以为会有所获的下法。

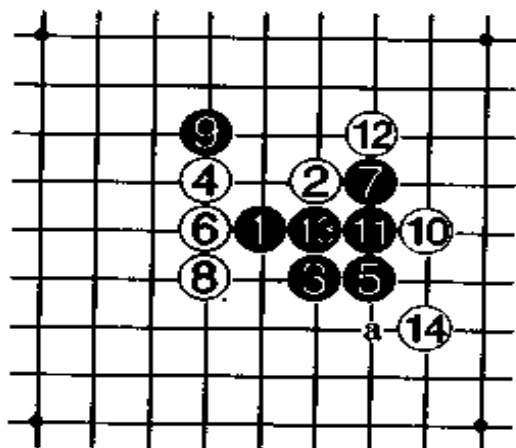
到白⑩，钻进了白方设好的圈套，黑三三禁手负。



第 55 图例

黑①、③后，乍一看，似乎黑方好下。但白⑩防后，黑陷入困境。

黑⑤的定式是在 a 位。

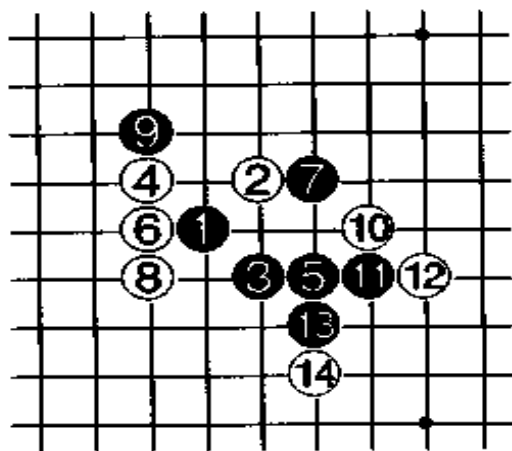


第 56 图例

黑方记反了定式的⑬和⑭的顺序。

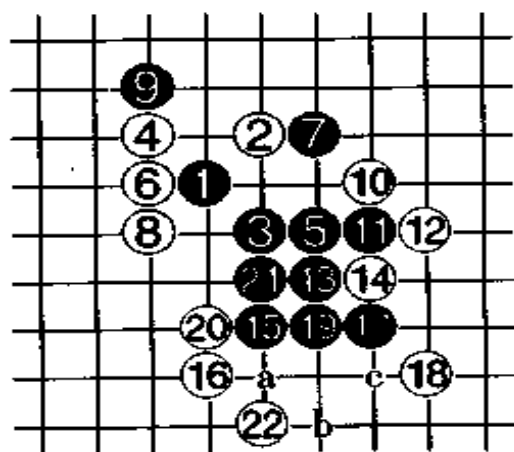
白⑭防后，进入混战。

黑①应先落②位。



第 57 图例

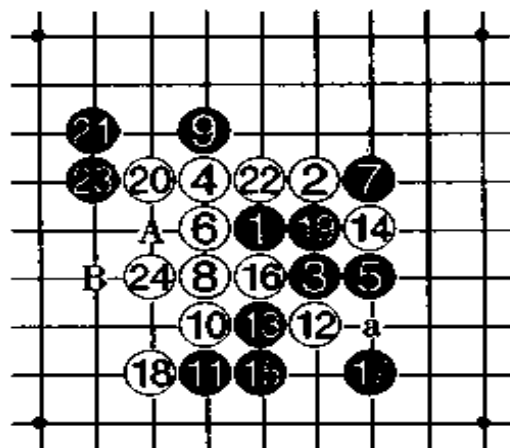
黑①败手。黑①时，白如在 a 位防，以下黑 b、c，当然正中下怀。但白②“夏止”（两端一间夹）防，却打中了黑方痛处。



第 58 图例

诱人的⑬，却是败手。
黑⑬以后，白从⑮起连叫。
白⑲后，A、B VCF。

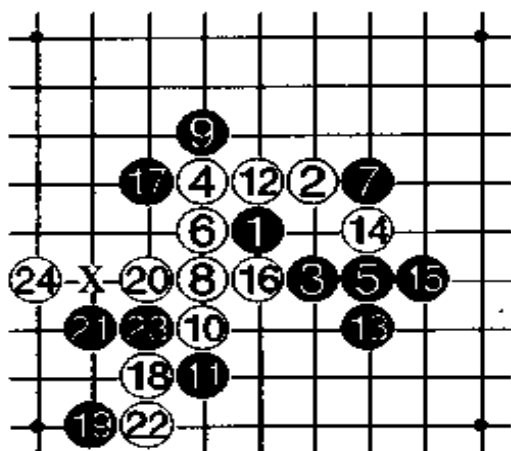
黑⑳在 a 位跳，才是正着。



第 59 图例

黑⑬很像另一种定式的落子顺序，是很想落子之点。但白⑮之后，黑难走。

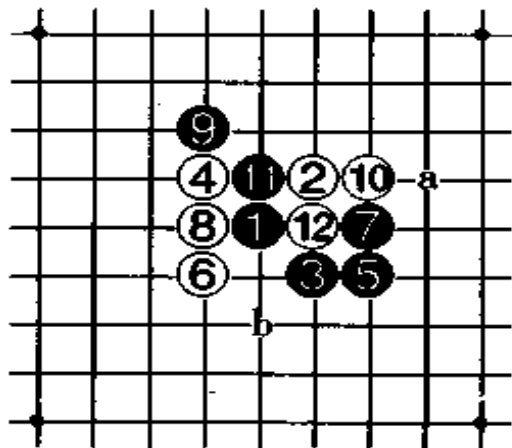
黑方匆忙去防，白⑲后抓三三禁，白胜。



第 60 图例

黑⑨是记错了定式。白⑩、⑫强防后，黑不利。

黑⑪如落 a 位，白可在 b 位防守。



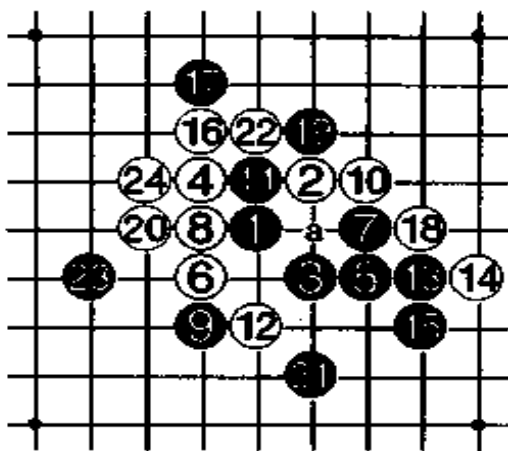
第 61 图例

对黑①变着，白⑬、⑮是急所。⑳后白胜。

黑②如反方向防，白也有连叫胜棋。

黑③如落 a 位，白⑬、⑮也是强防。

(如图，黑●如在 E10 防，又将如何?——编译者注)

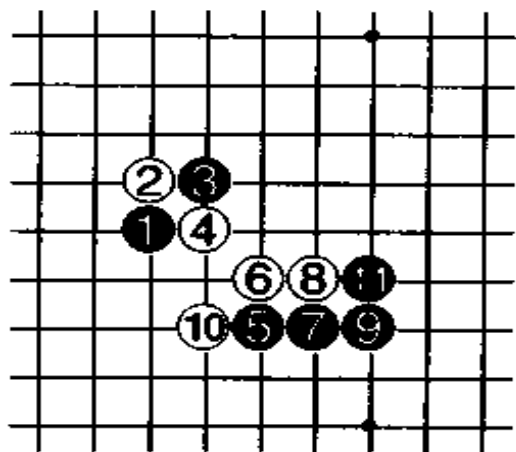
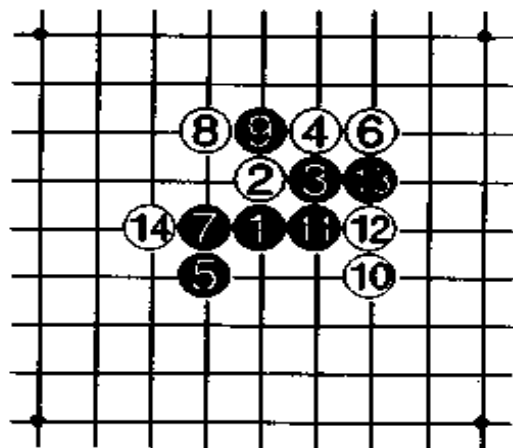


第 62、63 图例

见第一部分第 58、59 图例。

第 64 图例

在白⑧、⑩、⑫的连续冲击下，黑●粗心了。白⑭打中了黑方忘掉的冲四，黑艰苦。



第 65 图例

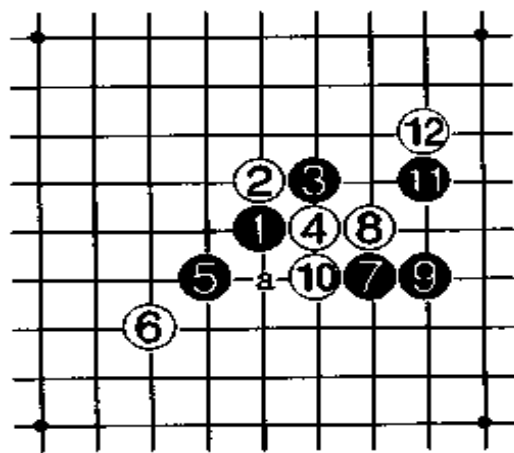
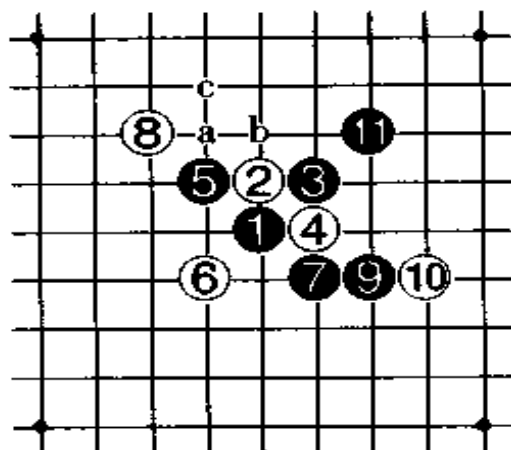
黑⑤是从来就有的一着。

白⑥、⑧是引人注目的急所。但以后黑⑨、⑪结组，只要留意盘边，仍可一战。

第 66 图例

黑⑤变着，白⑥强防，
以下到⑪是常见的下法。

黑⑦如落 a 位则白⑧，
如落 b 位则白 c，都是强防。



第 67 图例

黑⑤是谁都想下子的落
点，以下到白⑫都是强防。

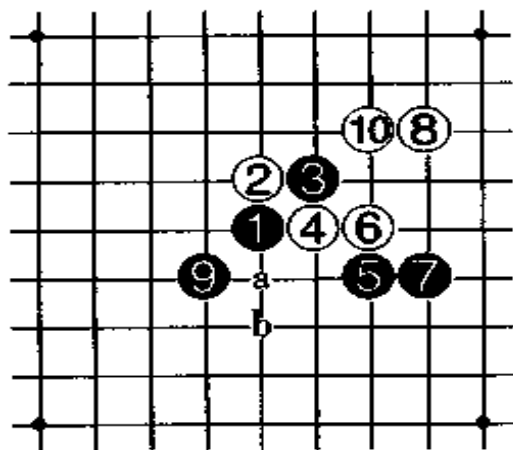
白⑧落 a 位也是强防。

黑⑦如落⑩位，白立即
在⑦位连三后再防。

第 68 图例

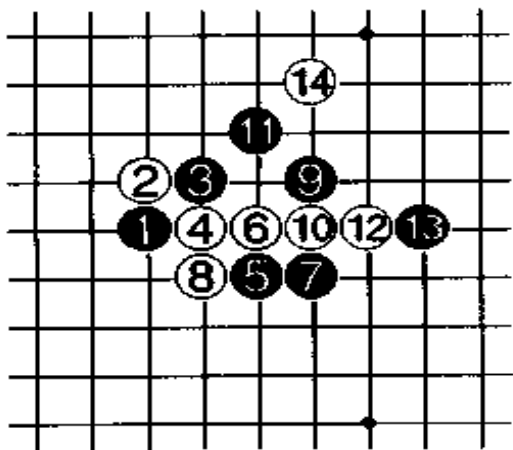
对如图的白⑧，黑⑨连出，被白抢占⑩位，黑不理想。

黑⑨该在 a 位跳后，再落子 b 位。



第 69 图例

见第一部分第 60 图例。



第 70 图例

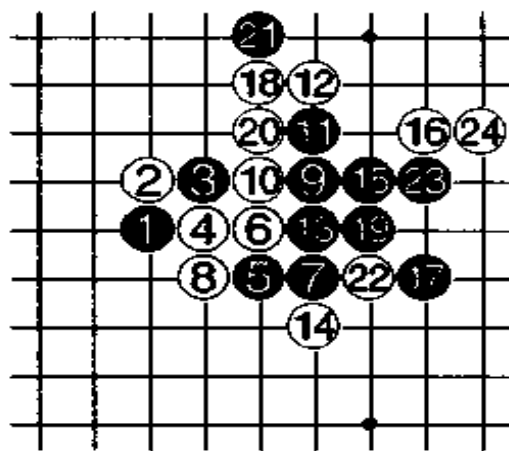
黑方本想在⑪、⑫位依次连三，被白方在⑫抢先了，黑不利。

黑⑪该直接落⑫位。

第 71 图例

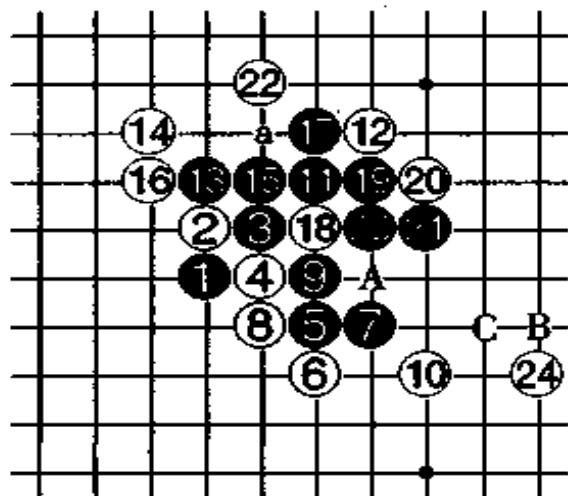
黑方轻率地认为白⑩后，黑⑪一跳，即可轻易取胜。但到白②④，黑攻势消失。

黑⑬该在①位或②⑥位下停着。



第 72 图例

见第一部分第 61 图例。



第 73 图例

对黑⑬后，A 或 B、C 的着法，白②④即可防守。

黑①该在 a 点叫冲四。

黑③可在 A 位下停着。

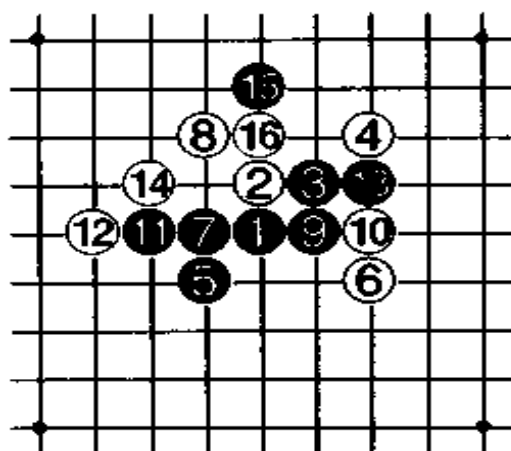
第 74 图例

见第一部分第 62 图例。

第 75 图例

白⑧、⑩怪防后，黑①冲四，●防，误以为是另一种定式。白⑬后，黑陷入了三三禁。

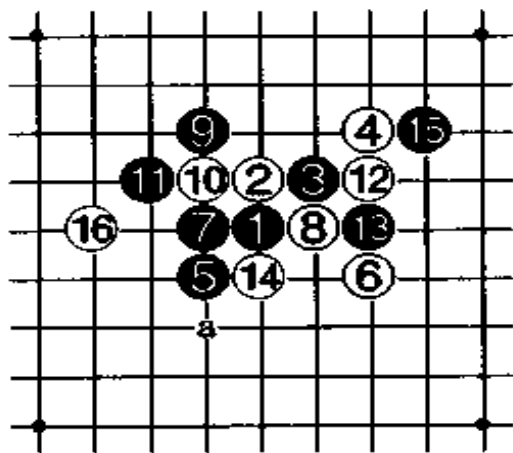
黑错在⑦。



第 76 图例

黑①是容易出错的落点。白⑫、⑭强攻，再在⑯防，形成混战形势。

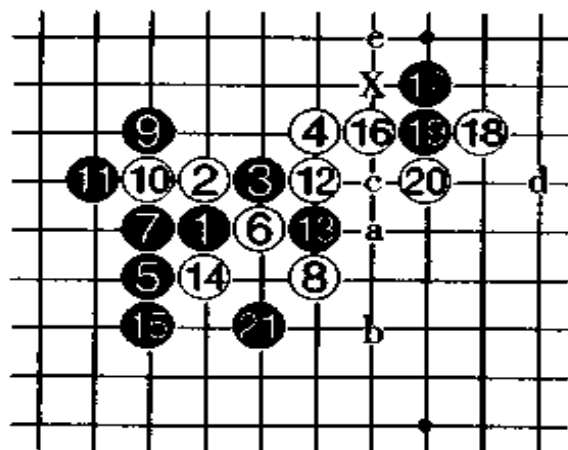
黑●如改防在 a 位，见第 77 图例。



第 77 图例

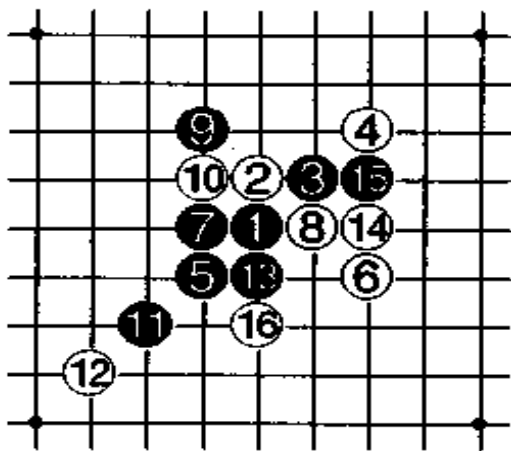
黑⑬后，白⑭开始进攻。

黑⑮后，虽然也有连三叫四三，但白方捷足先登，在 a、b、c、d、e 落子，抓黑三三禁手。



第 78 图例

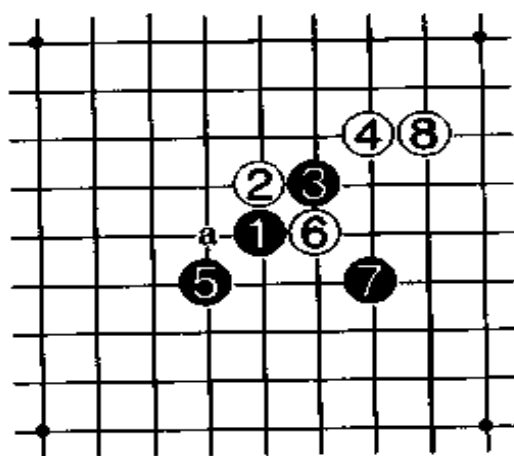
白⑭后，黑方一不留神防在中间，白⑮强有力的一子，立即将黑方拖进难战的局面。



第 79 图例

落子⑦位的人较多。白⑧是奇袭战术，黑方如不了解⑨的正着，白方将百分之百地获得成功。

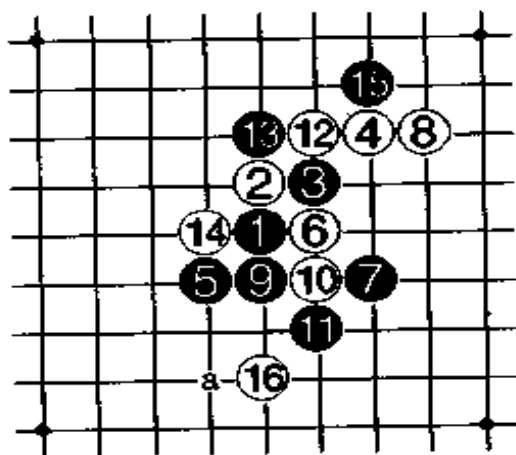
黑⑨的正着是 a 点。



第 80 图例

黑⑨、⑪结组时，白⑫、⑭连三后，再⑮防。这是一个难以处理的局面。

黑①如改在 a 位，尚可一试。

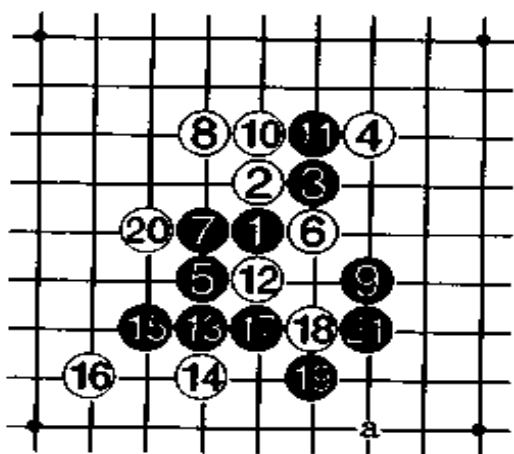
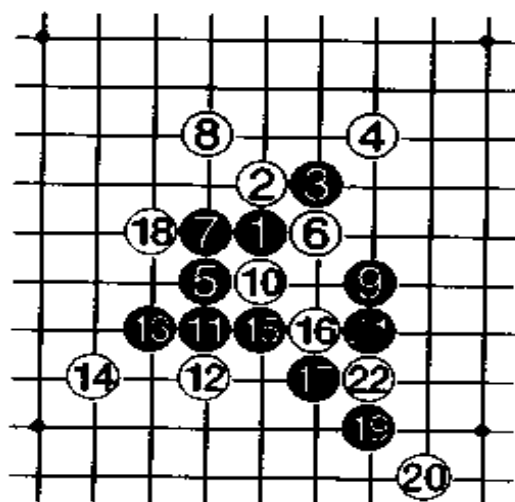


第 81 图例

见第一部分第 63 图例。

第 82 图例

黑●正着，●错了，应改在●位叫四三，以下易胜。
如图，黑无出路。



第 83 图例

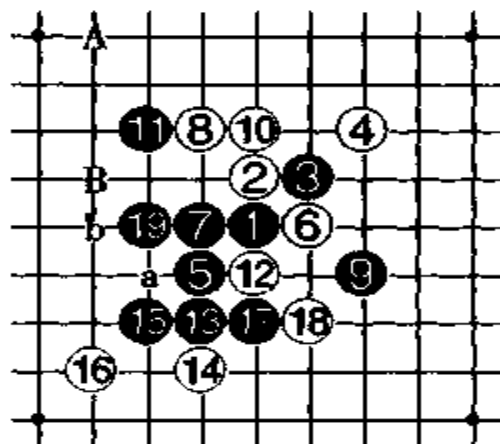
对白⑩的跳三，黑⑪误防。

以下按定式形式的落子到●，在白方的强防下，黑不能胜。

第 84 图例

黑方计划在●后，a、b 胜。但白方 A、B 后，出现长连，黑艰苦。

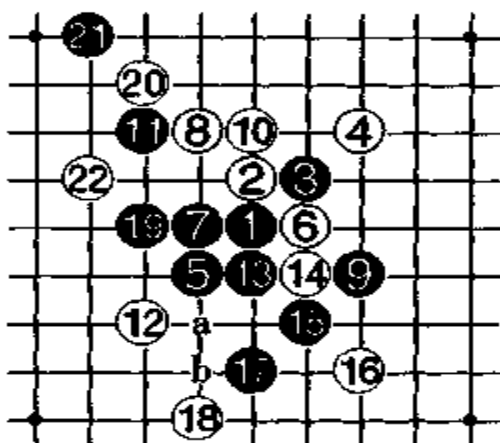
正解为●落●位。



第 85 图例

白⑫有趣。黑●起如果如图连叫，竖向出现两端一间夹（“夏止”）防守，黑艰苦。

黑●应改在 a 位，白落 b 位后，黑再走●、●位。

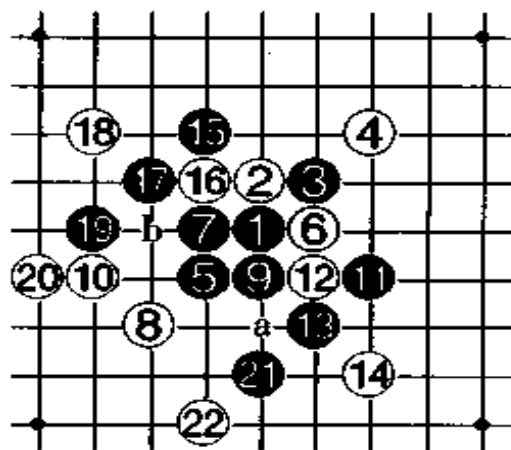


第 86 图例

见第一部分第 64 图例。

第 87 图例

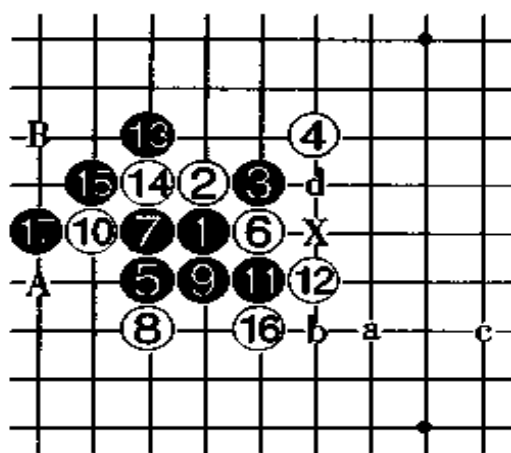
对白⑫的奇防，黑随手连出，以为⑬后有 a、b 的 VCF，却因白方有成四反先而失败。



第 88 图例

黑方想在⑬后，A、B 胜，却被白方 a、b、c、d VCF 胜。

黑⑬败手，该在⑬位下停着。

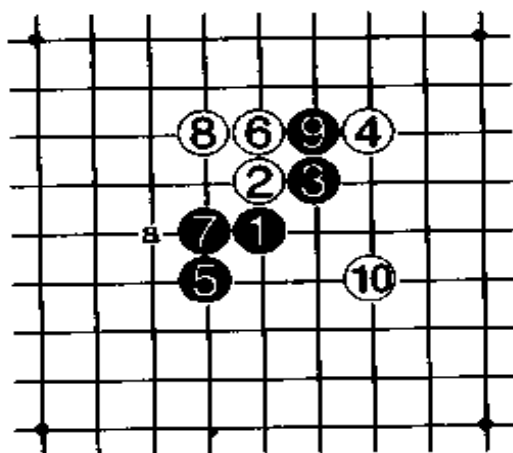


第 89 图例

对黑⑦的怪着，白⑧、⑩两跳，立即抓住了三三禁手。

黑⑦如改在 a 位，结果相同。

初学棋手似乎都有过这样的失败。

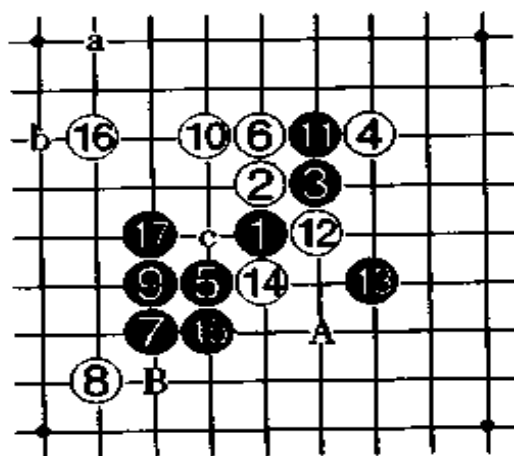


第 90 图例

白⑩是众所周知的抓禁手着法。

黑⑬连三是败着，以下白按 a、b、c 顺序落子，黑陷入长连。

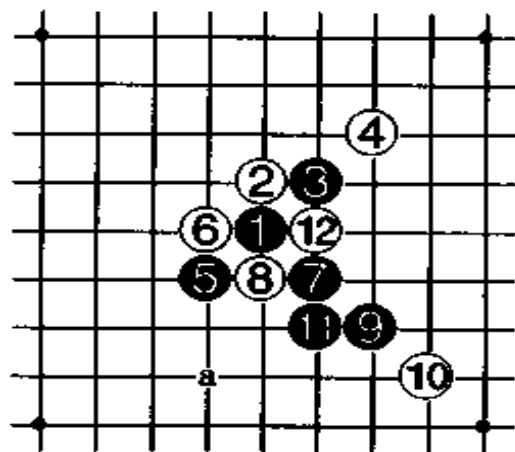
黑⑭该按 A、B 连出。



第 91 图例

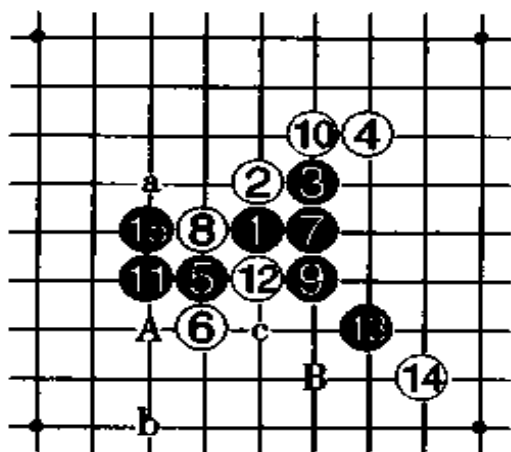
黑⑦是讲究形状的好着，白⑧防守，颇有新意。以下，黑⑨、⑩连出，可胜。

但如果下不出 a 点的妙叫冲四，这就难了。



第 92 图例

见第一部分第 65 图例。



第 93 图例

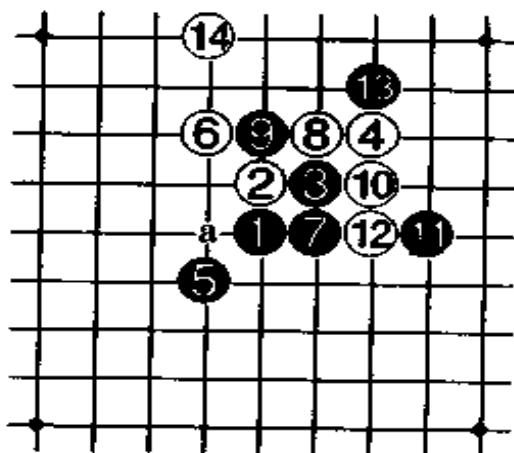
黑方想⑬后在 A 或 B 点四三，但 a 点是白方反先手筋。

黑⑬如改在 A，以后在 b、c 胜出，也因为黑 b 时白在⑬位防而不能胜。

第 94 图例

黑⑦是都想一试的变着。
白⑧、⑩后，虽非白方必胜，却是一个混战局面。

白⑩如改在 a 位连三，也是个难局。

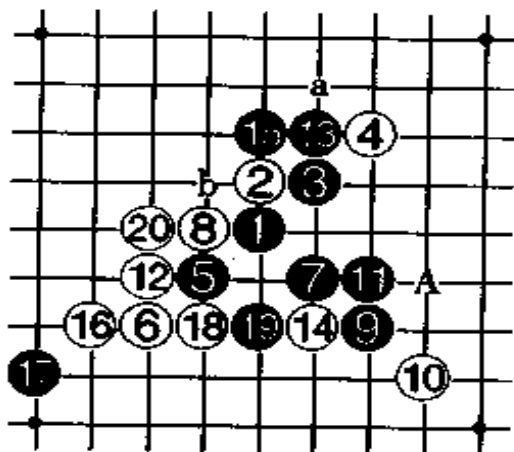


第 95、96 图例

见第一部分第 66、67 图例。

第 97 图例

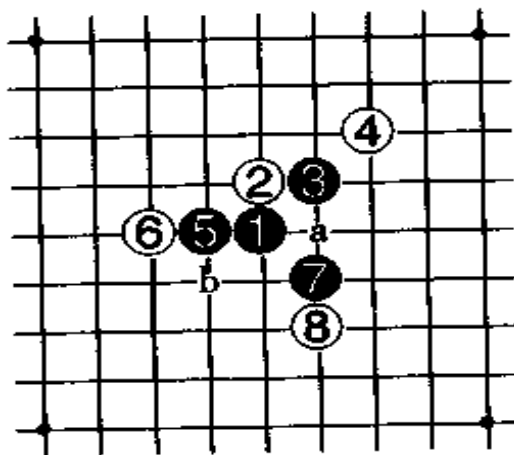
黑以为●后，有 a、b 或 A 的四三胜棋，但白⑩、⑫、⑭防守后，四三没有了。J8 又是禁点，⑮也是连三叫四三，黑将如何？



第 98 图例

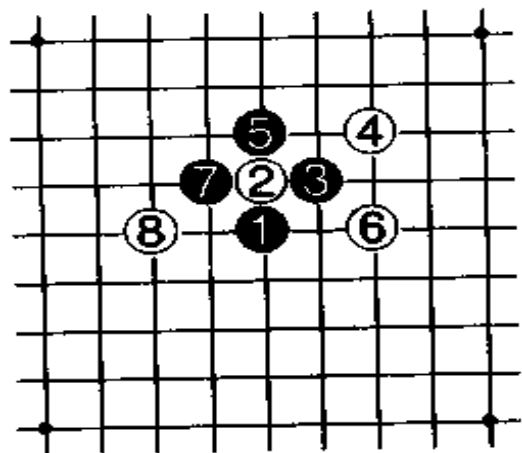
黑⑤是旧定式，白⑥有力。黑⑦则白⑧。

白⑥如防在 a 点，就是现在的定式了。



第 99 图例

如图黑⑤后，白⑥强防。下着如黑⑦，白⑧最佳。以下局面棘手，黑难应付。

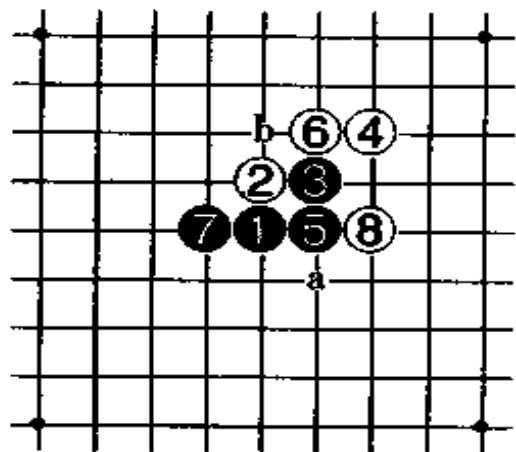


第 100 图例

对这一黑⑤，白⑥、⑧是急所。

黑⑦如落 a 位，则白在⑥和 b 位防。

黑⑤如落他处，将更难走。



第三部分

实用排局 50 例

坂田吾朗先生非常热爱连珠排局，在多年主编《连珠世界》时期，摘优收集连珠排局数以千计。

现从几本坂田先生大作中，摘排局 50 图例。编译者认为这些排局包括了双方取胜方法、先手的争夺以及设禁与反设禁着法。

在本书编排上，务求原图与析题图解不出现在同一版面，以便读者充分进行独力思考。

错解分析该一读，其中不乏下五子棋的道理。

正解中妙着迭出，有的真是匪夷所思，都又合情合理，使你拍案叫绝。读过之后，你如能领悟出“原来如此”，那就是你棋艺的进步。

一、原图题例

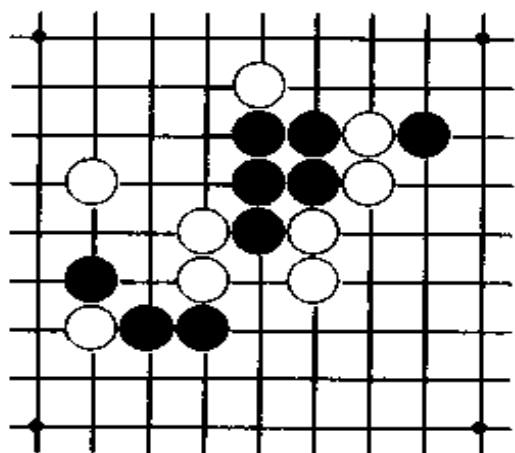


图 1

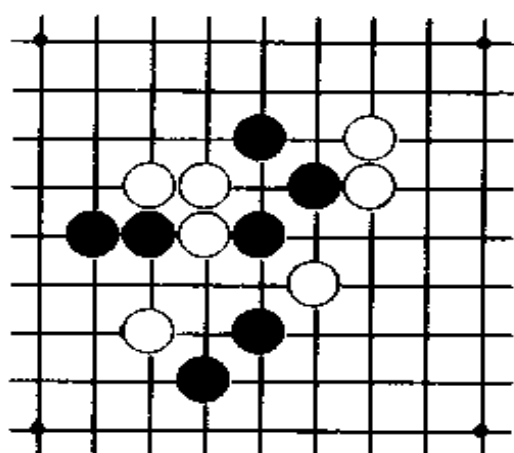


图 2

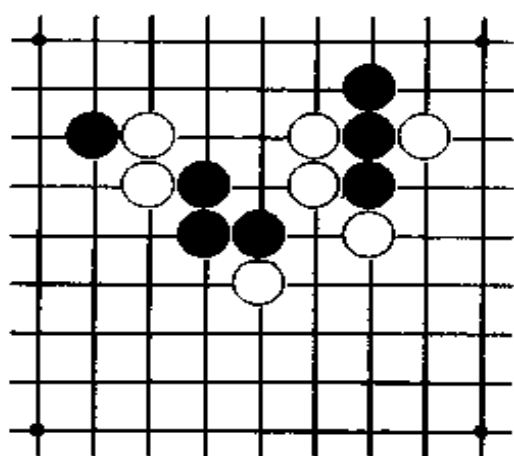


图 3

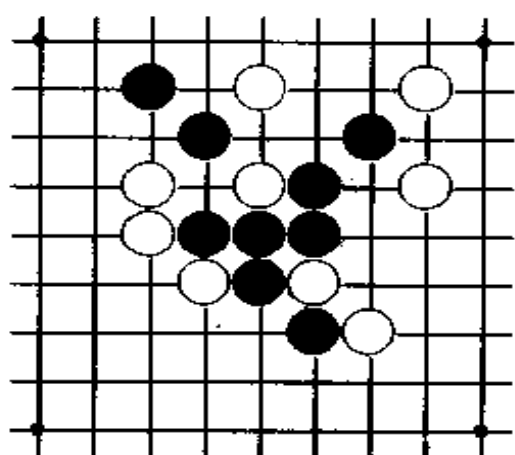


图 4

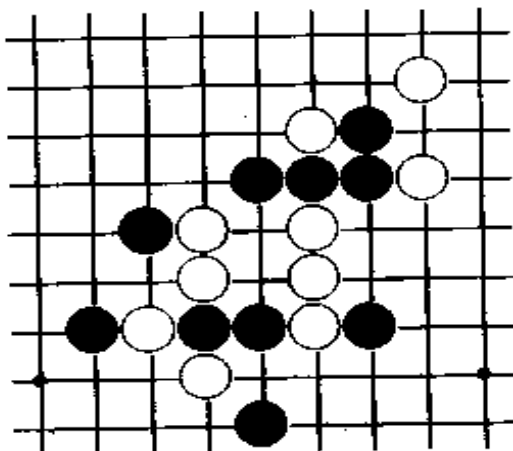


图 5

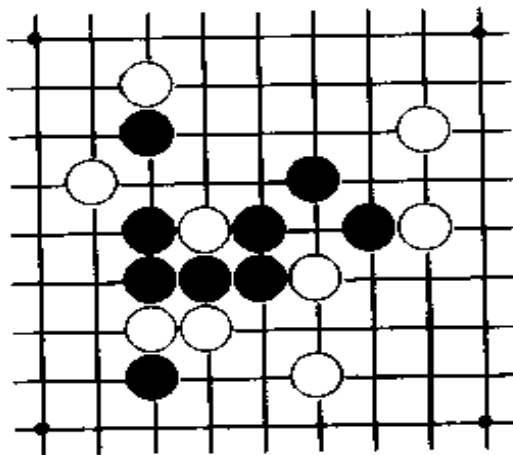


图 6

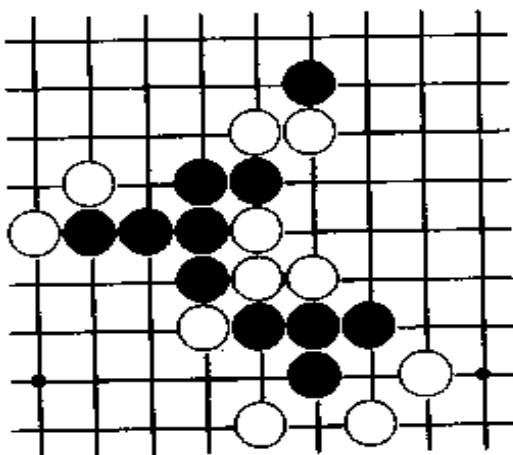


图 7

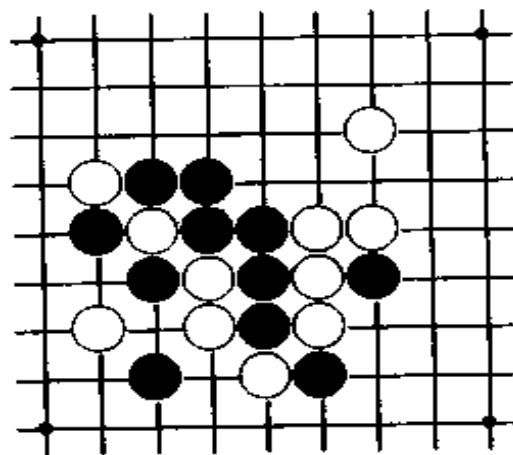


图 8

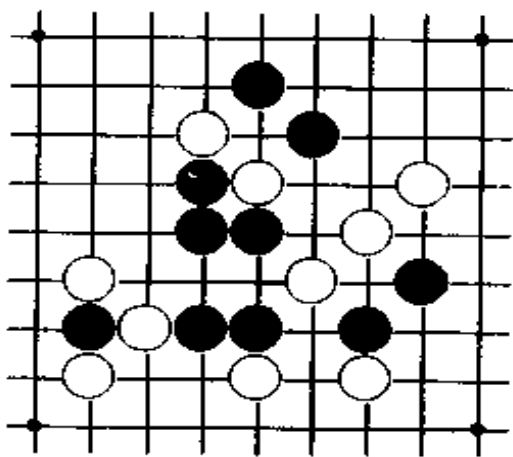


图 9

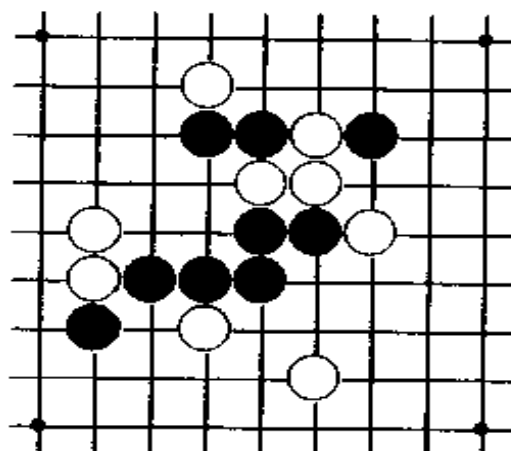


图 10

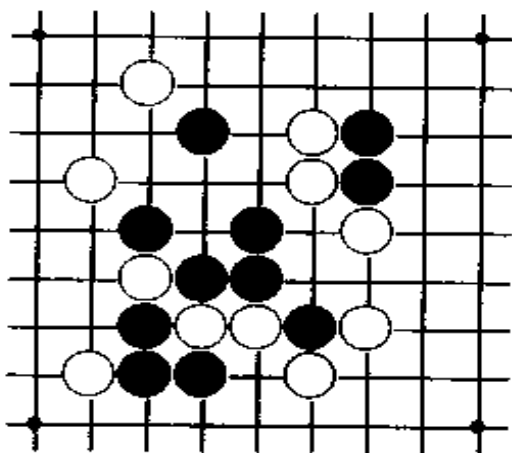


图 11

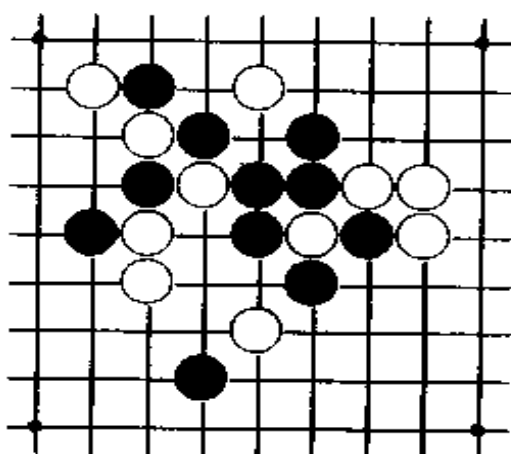


图 12

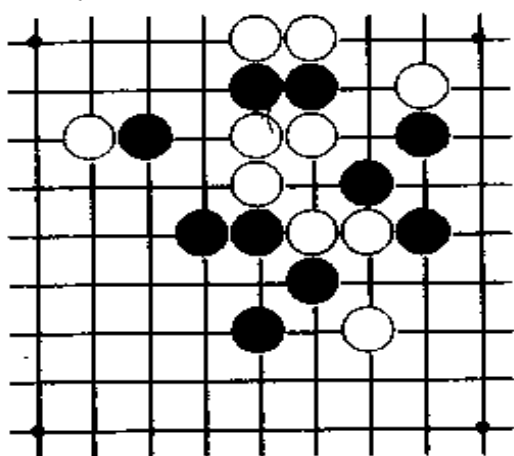


图 13

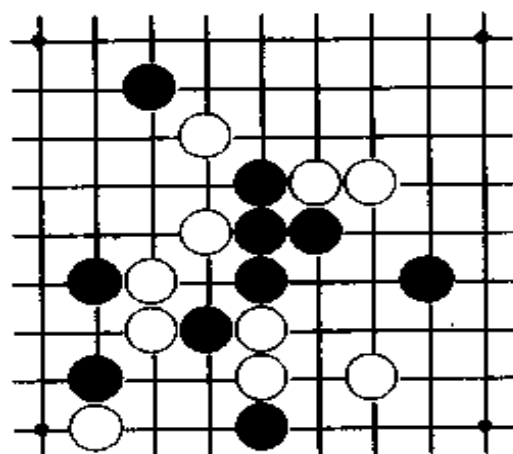


图 14

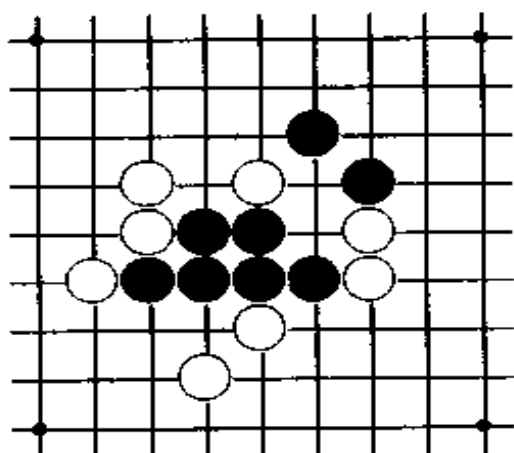


图 15

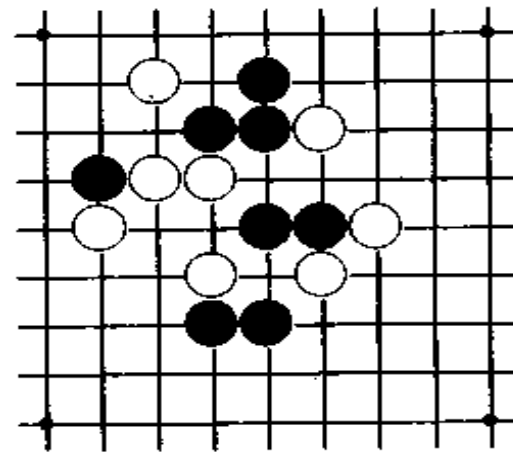


图 16

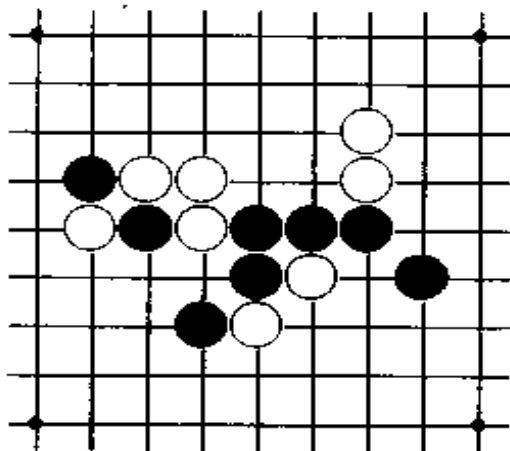


图 17

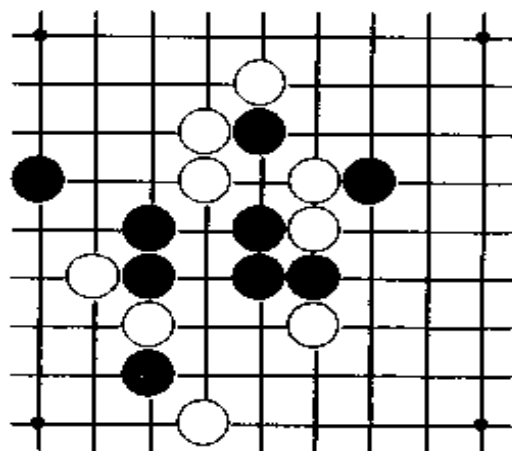


图 18

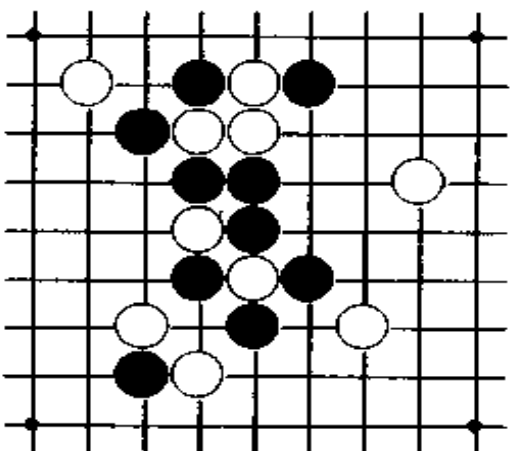


图 19

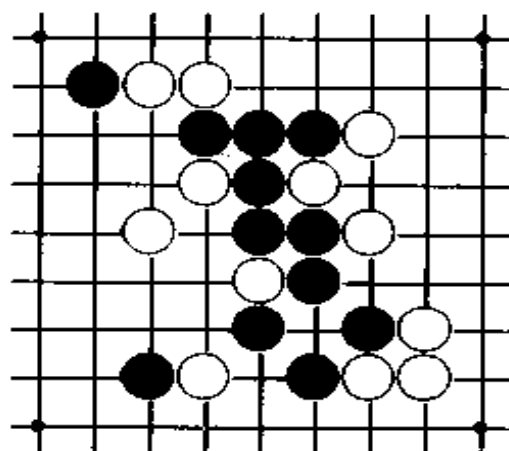


图 20

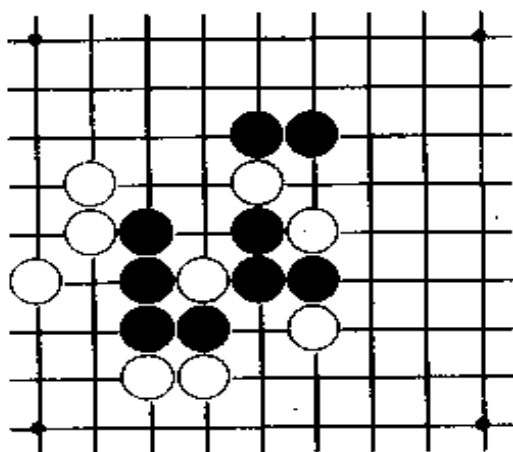


图 21

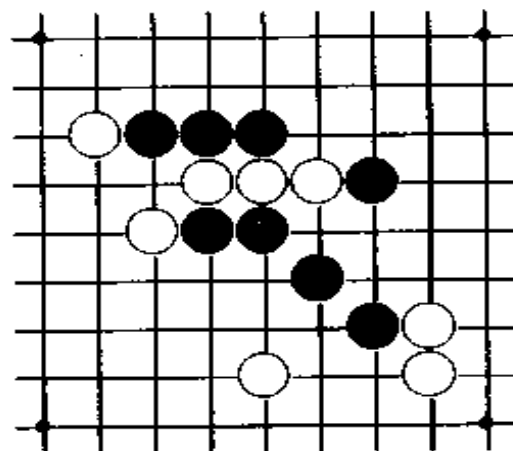


图 22

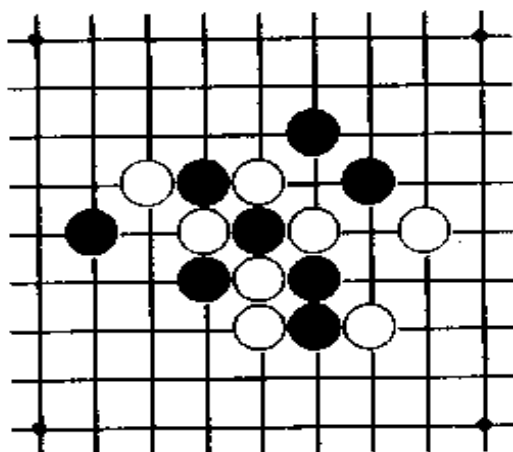


图 23

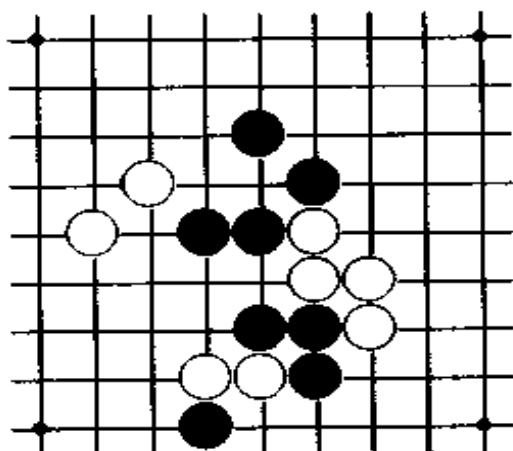


图 24

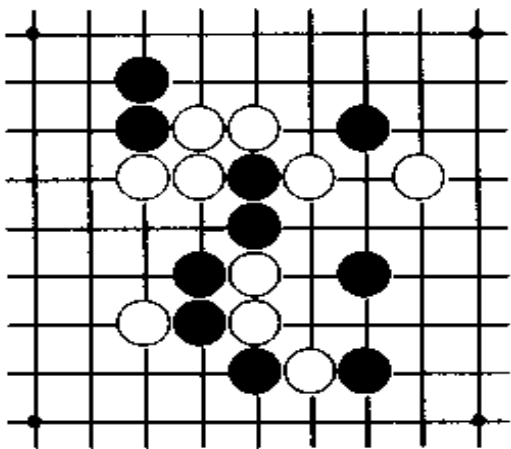


图 25

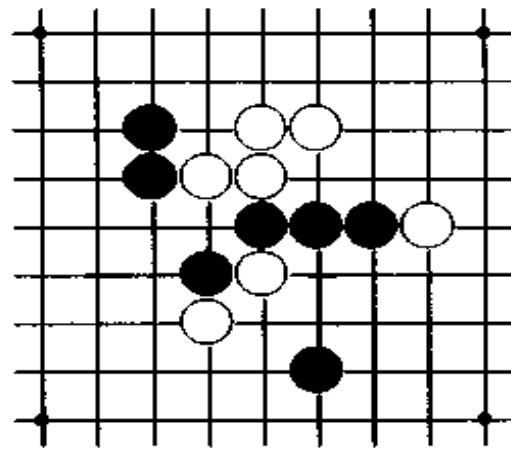


图 26

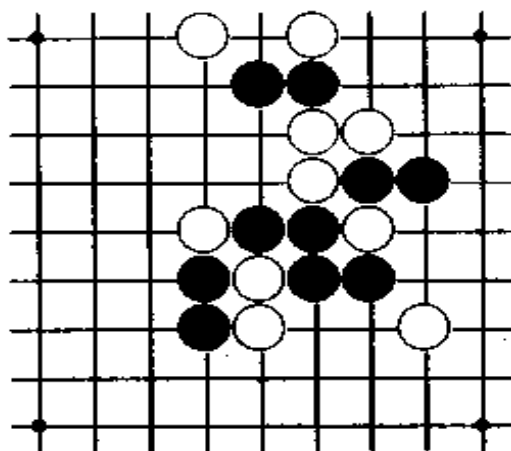


图 27

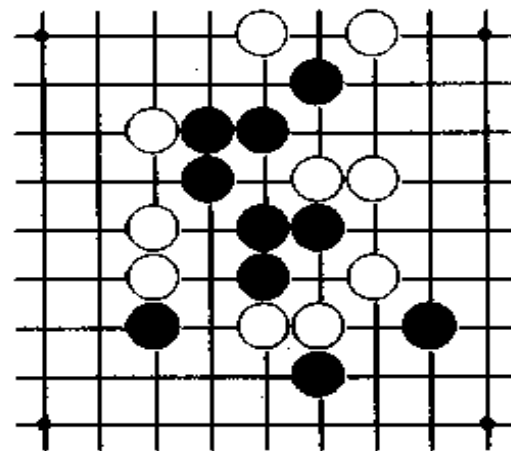


图 28

第 29 至 38 题原作未绘原图。

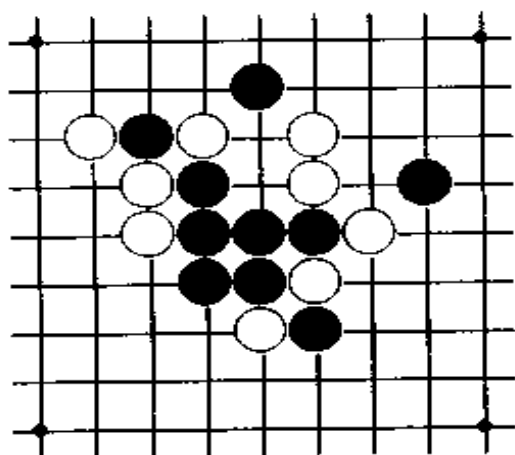


图 39

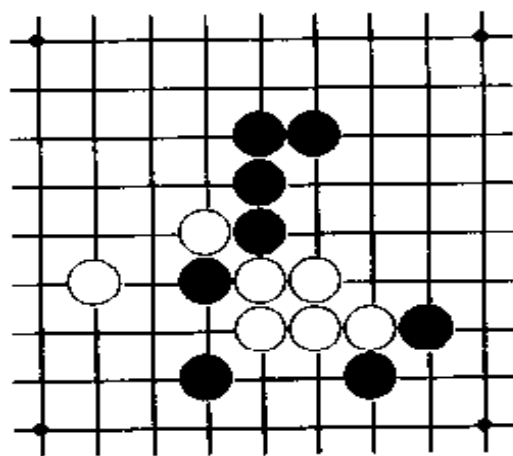


图 40

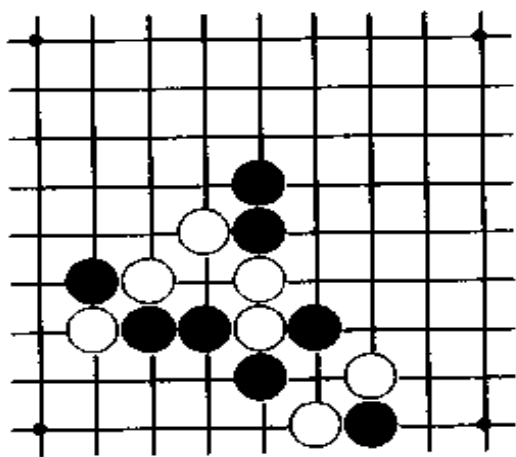


图 41

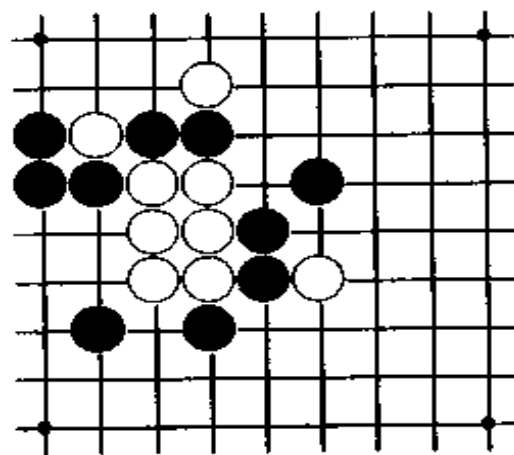


图 42

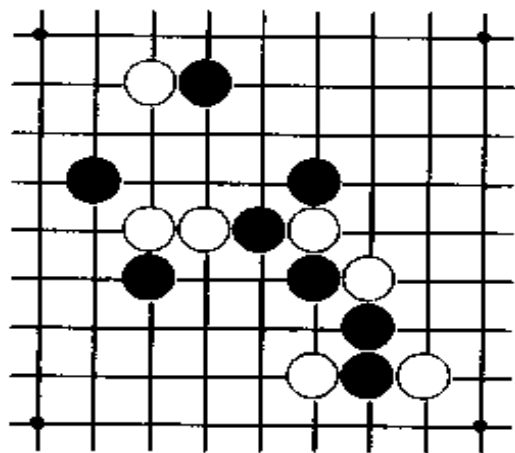


图 43

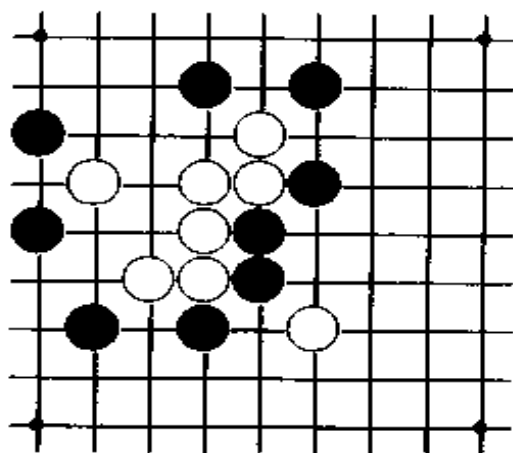


图 44

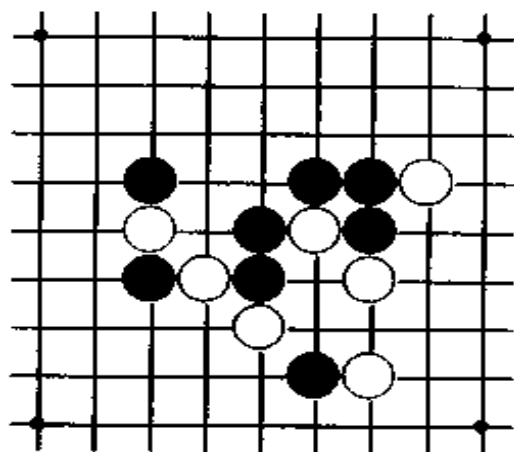


图 45

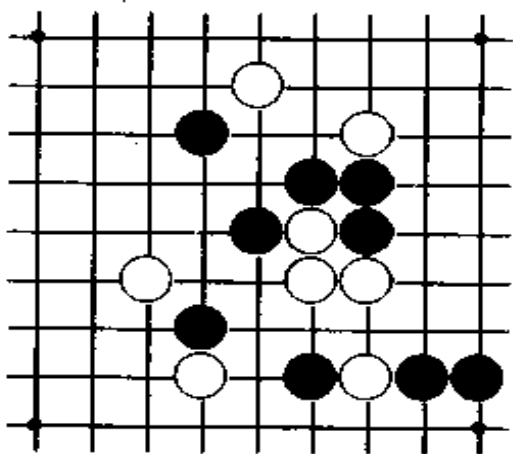


图 46

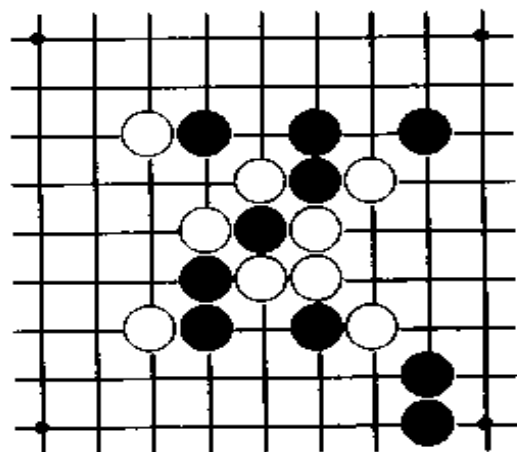


图 47

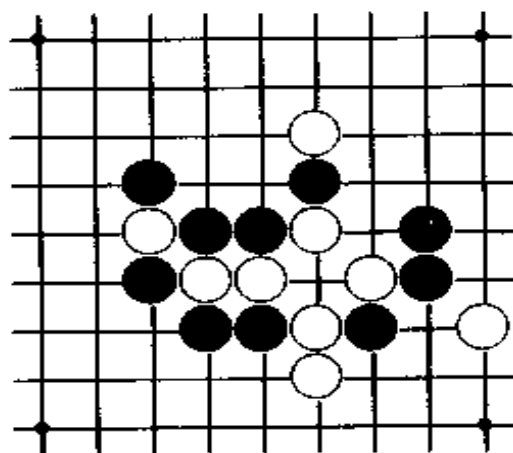


图 48

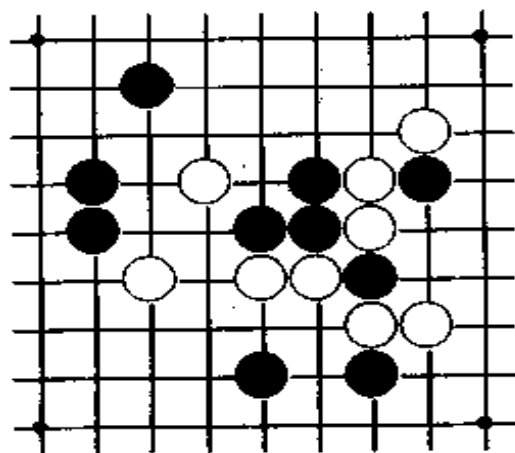


图 49

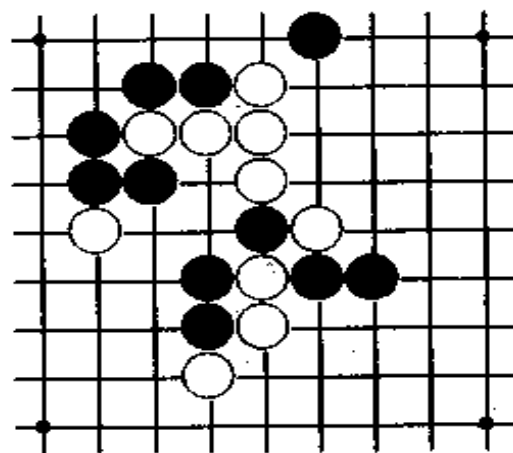


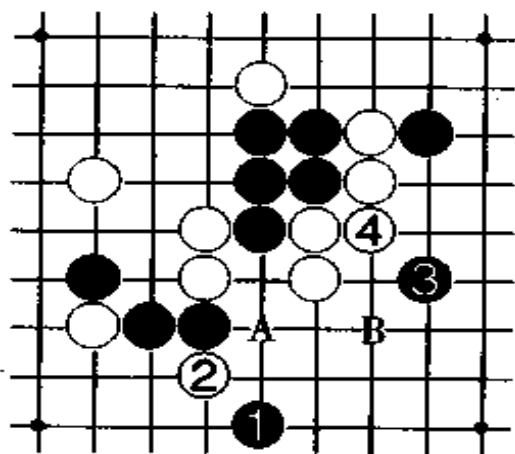
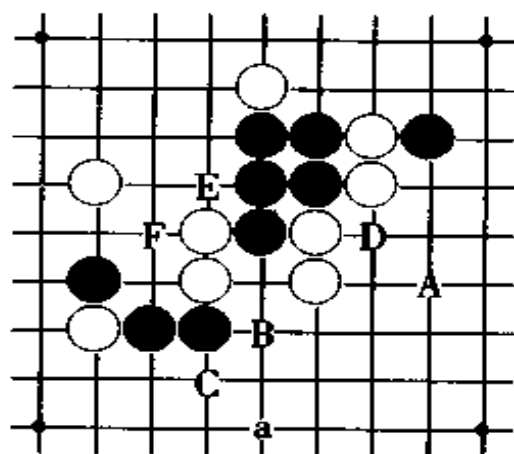
图 50

二、析题图解

第1图例

提示：跳三、跳四出妙手。

但黑如在 A 或 B 位跳，将失去先手，不能胜。如在 C 或 D 连三，白方 a 或 A 强防。如在 E、F 跳也是败着。



正解：

黑①③后 A、B。

这是简单题，只要能发现①③的两个跳和白④反先，也奈何不了 A、B 的 VCF。

第2图例

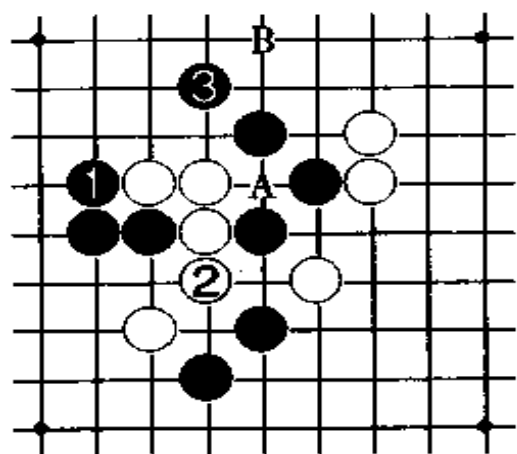
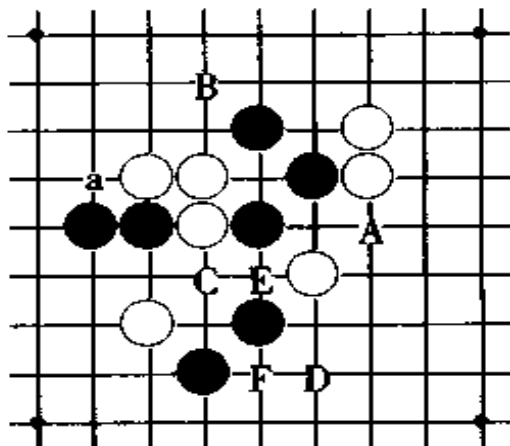
提示：何惧反先。

但黑如在 A 位连三，白 B，黑 C，则白 a。

黑若想落子 D、E、F，则白 a 也是反先强防。

黑 B 则白 A。

黑如 E、D 跳，叫 F 四三，则白 a 冲四后，F 防。



正解：

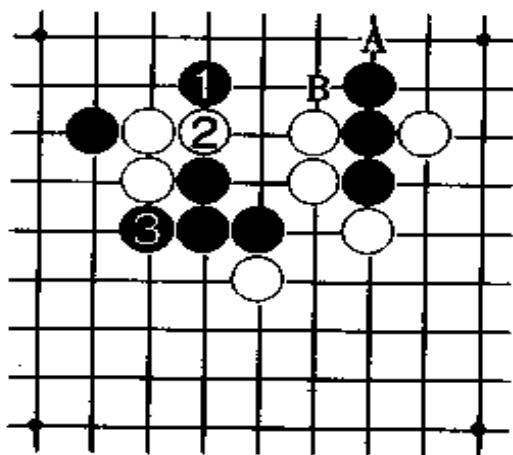
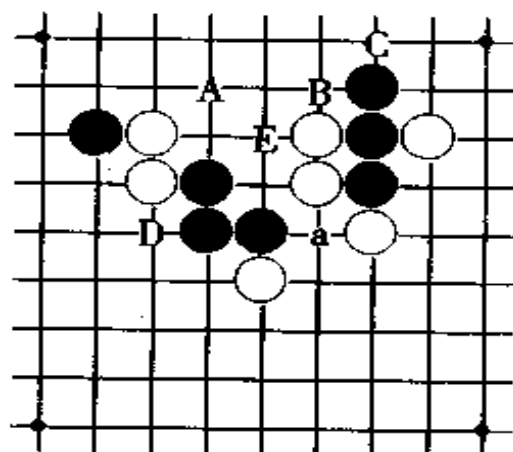
能看出白②反先后，黑③两端一间夹(夏止)的防中有攻，也可以说，棋力稍有进步了。

第3图例

提示：先后有序。

如估计以 A、B、C 顺序落子即可取胜，这就错了。黑 B 时，白防中间；黑 C 冲四时，白正好成四反先。先 E 则白 B 强防，先 D 则白 A。

落子先后次序的改变，往往可以决定一局棋的胜负。



正解：

黑①③后，A、B 胜。

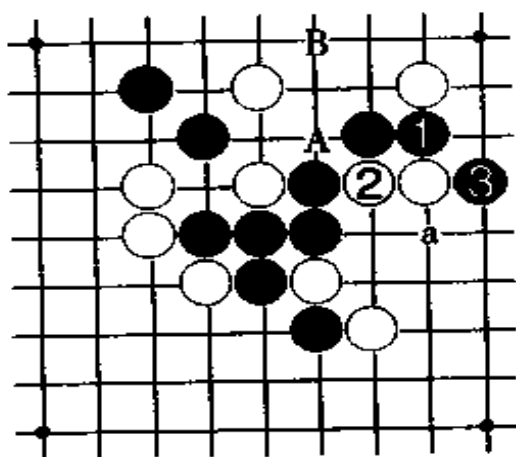
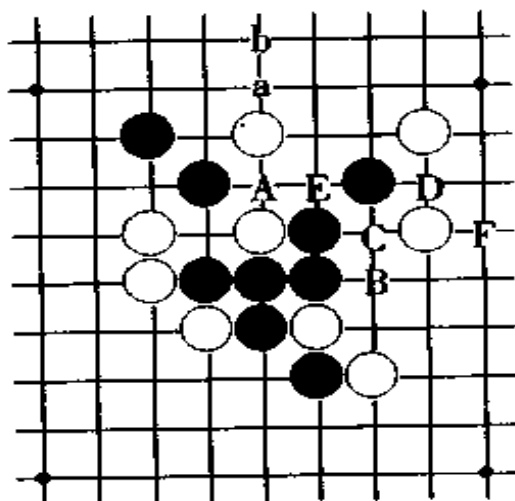
③和远方的 A 遥相呼应是妙手。

切不可先 A 后③。

第4图例

提示：叫四三常可导致胜利。

针对黑 A、B 或 C、B 的计划，白 D 即可扭转局势。白 D 跳三，以后 A、B，白也正好在 K8 成四反先。黑 D、E 后，F 双叫四三，白也有 a、B 防或 b、B 防。



正解：

黑 ①③ 后落 a 或 A、B 胜。

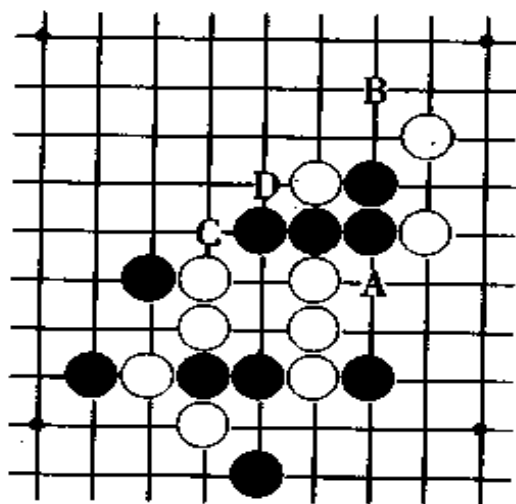
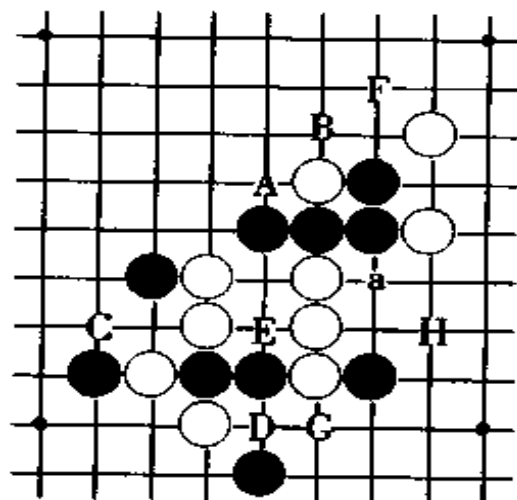
能下出 ① 大踏步跳出后的双叫，定有一定棋力。

第5图例

提示：仔细观察，看清局面后再落子。

黑方若在 A 双叫四三或从 B、C、D 开始进攻时，白方 E 子就能防住。

黑如 F 则白 a，黑 E 白 A 后，黑如 G 则白 H，如 H 则白方 G 冲四后 a 防。



正解：

黑方马上就走 A、B、C、D，VCF。

如果你没有看出有 VCF 就落子进攻，就胜不了。

也许这是个意外难题。

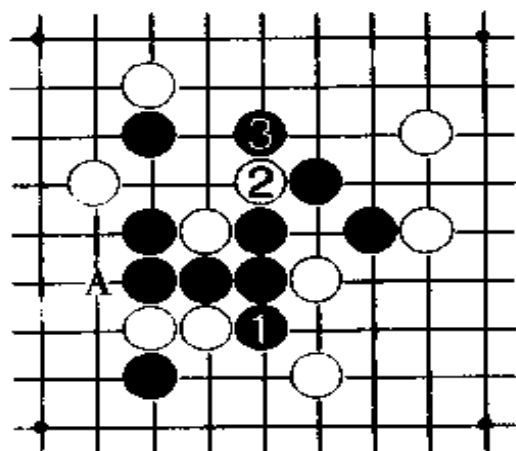
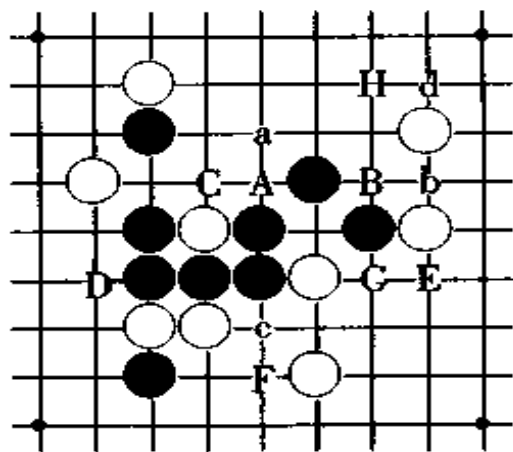
第6题例

想落子之点意是三三禁点。

黑 A 白 a，黑 B 连三叫四三时，白 b 反先强防。

黑如落子 C，计划下一着 D 或 E，但白 a 防。

黑第一着如落子 B 则白 b，如 F 则白 c, G 或 H 则白 d。



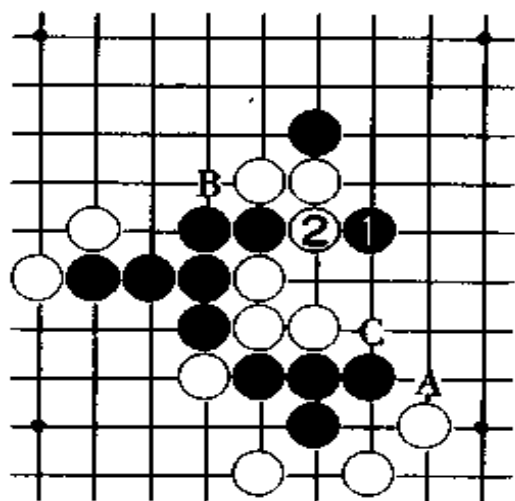
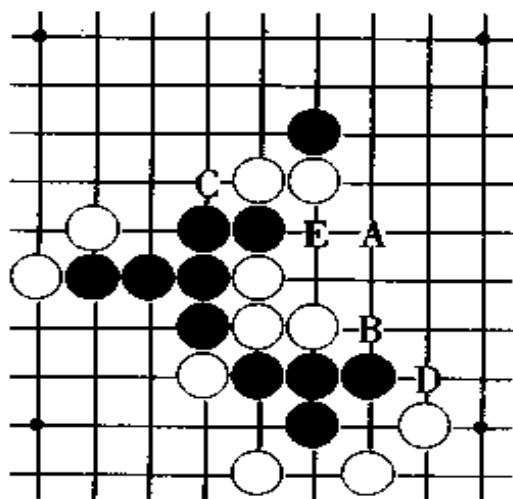
正解：

黑①③后 A 胜。

黑①是为落子③位铺路，白②必防。这也是解禁手法之一。

第7图例

黑方第一手如落子 A，再落子 B 叫 D 或 C 位四三时，白在 A、B 之间 (J7) 打入，成四反先。如黑 E 则白 A，黑 B 则白 C，冲四也是劣着。



正解：

黑 ① 以后，A、B、C VCF。

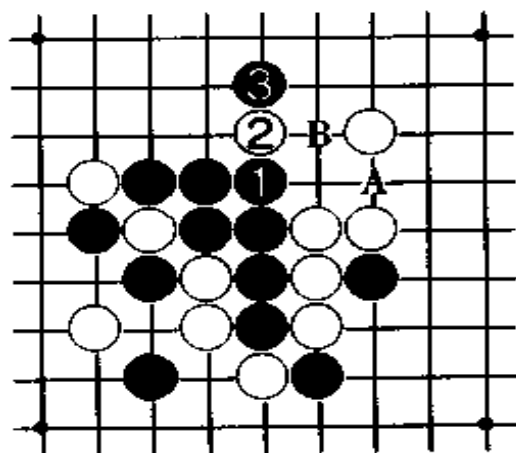
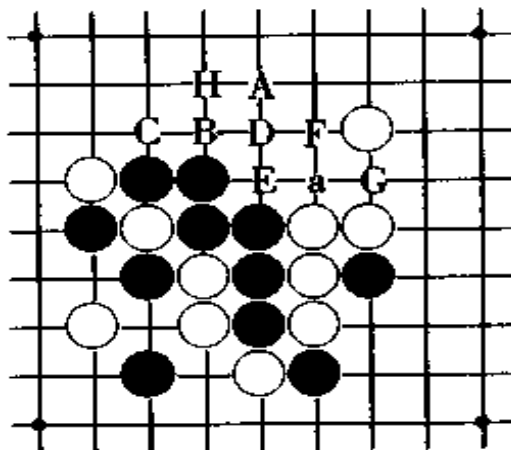
关键在于黑 ① 之后，如轻率地在 C 位一跳，就会跳丢了胜局。

第8图例

黑方第一着落 A 则白 B，落 B 则白 a 位冲四后 A 位防。

黑 C 则白 D 防。

黑如 E、F、A 或 D、B 或 E、F、G、H，白方都有强防。



正解：

黑①③后，A、B胜。

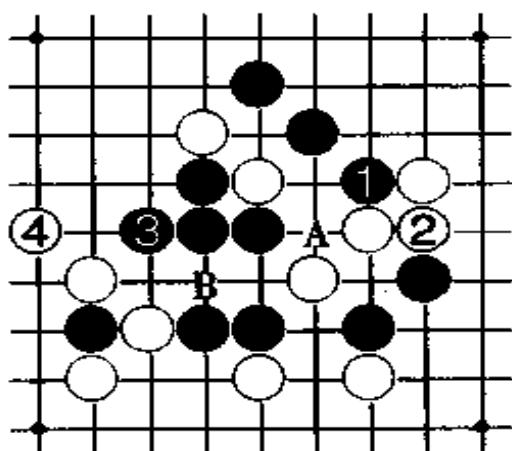
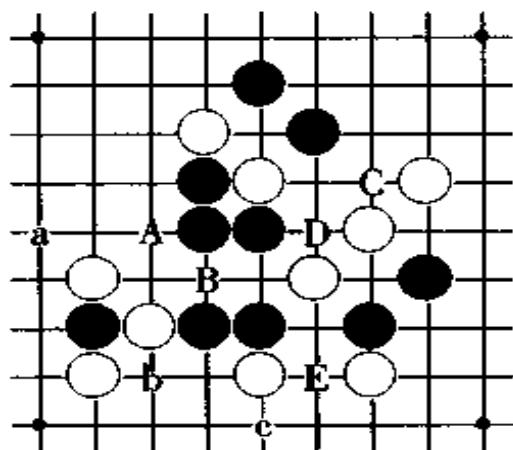
看来白方气势汹汹，却无从防御。

找出①③妙手，也不容易。

第9图例

黑如简单地认为在 A、B 落子就有四三胜，可就错了，白落 a 位就可反先。

如想 C、D 后 A、B，黑 D 则白 b；如想 E、B 胜，E 后则白 c 防。



正解：

黑●连三后，落子●，漂亮的双叫四三。

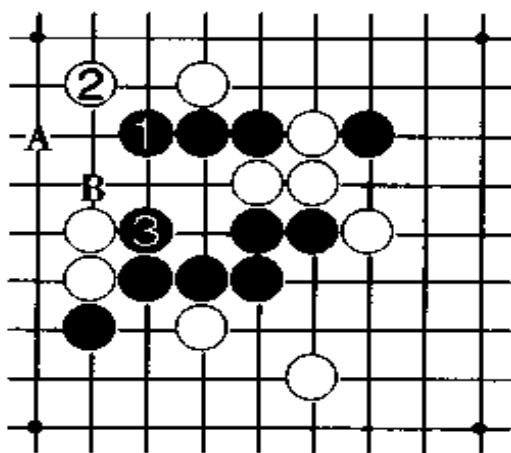
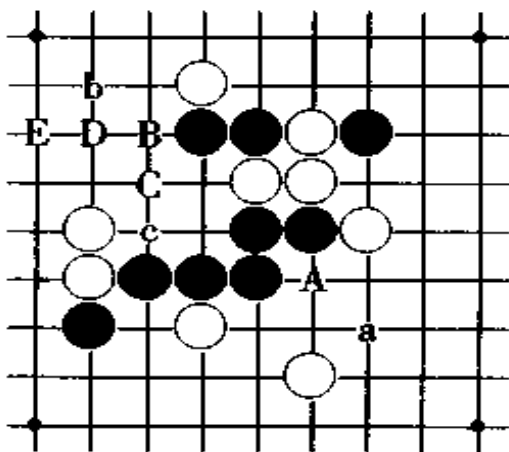
白④则黑 A 胜，白防在他处黑则 B 胜。

第 10 图例

黑 A、B 后，白 a 防。

黑 B 则白 b，黑 C 则白 D、c 强防。

黑 B 白 b 后，黑 D 或 E 冲四，也无希望。



正解：

黑①白②黑③后，A、B 四三胜。

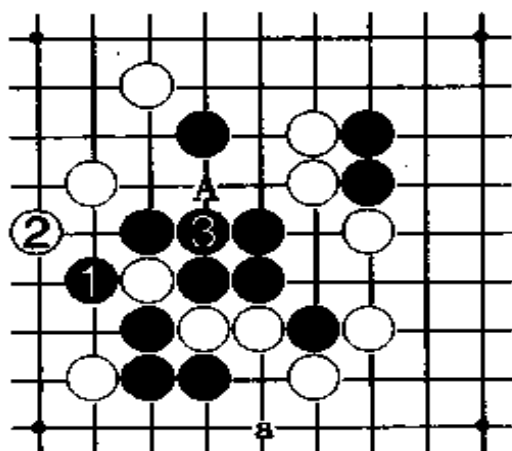
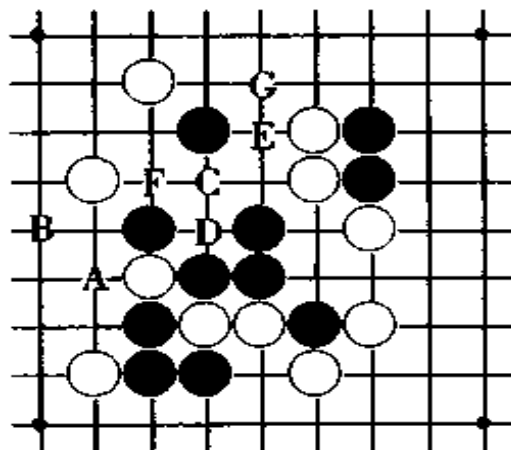
黑①双叫四三，好！白②必防，黑③不理白②有跳四的防守，而连三叫四三，也是好着，白跳四，黑也能成四反先。

第 11 图例

黑如希望以黑 A 白 B 顺序落子，再按 C、D 或 E、F、G 落子，白有成四反先机会。

黑如 B、D 四三，白也能成四反先。

黑如 F 则白 D 反先。



正解：

黑①白②黑③后，A点四三胜。

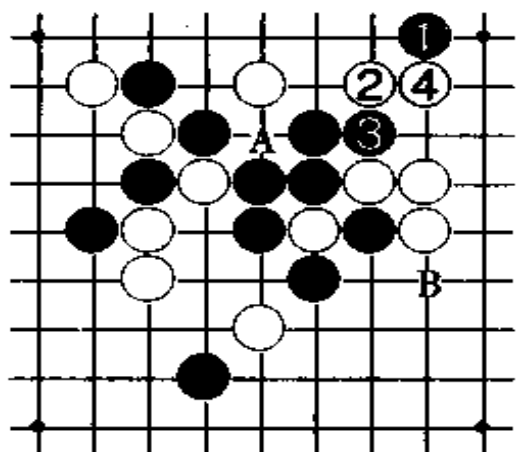
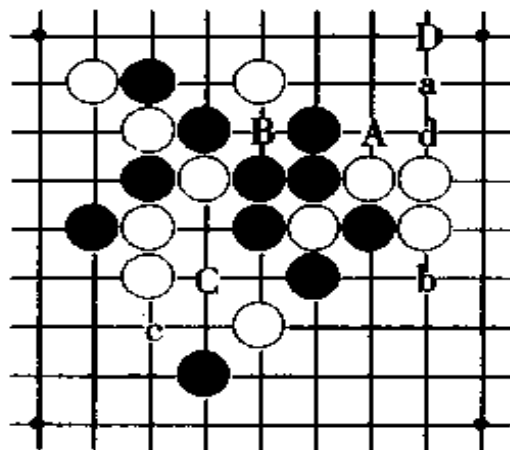
横向的连三，因有两端一间夹(夏止)，已解禁。

白②如改为a位防，黑可在②位冲四，再在③位四三胜。但如走C9跳四，迫使白在②位防，就失先了。

第 12 图例

黑首着如 A 则白 a，如 B 则白 a，如 C 则白 c(叫冲四)防，白方都有冲四反先，黑不能胜。

如黑 A 白 a 黑 D，则白 d 反先胜。



正解：

黑①白②黑③后，黑 A、B 成四封四胜。

黑①大踏步跳出是绝妙佳着，才有黑③后的冲四封四胜。

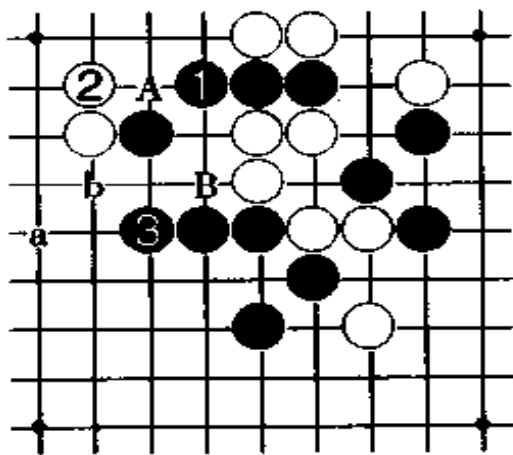
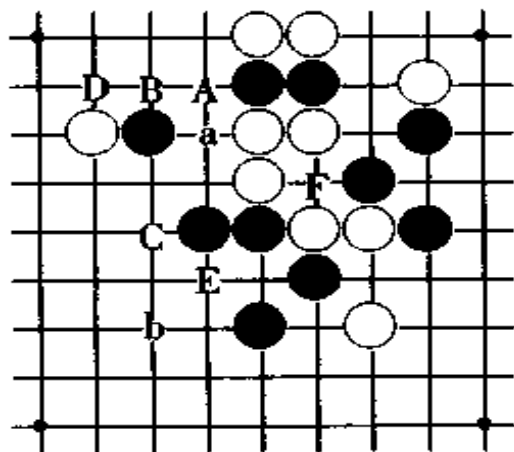
解开了，方知意外简单。

第 13 图例

黑方第一着如落 A 位，
则白 D 强防，以后黑如按
B、C 落子，白反先胜。

黑首着如落 B 则白 A，
如落 C 或 D、C，白也 A 防。

黑 E 白 a，黑 B 白 A，黑
F 白 b 强防，（编译者注）黑
J7 跳三有攻势。



正解：

黑①白②黑③后，A 或
a、b 双叫胜。

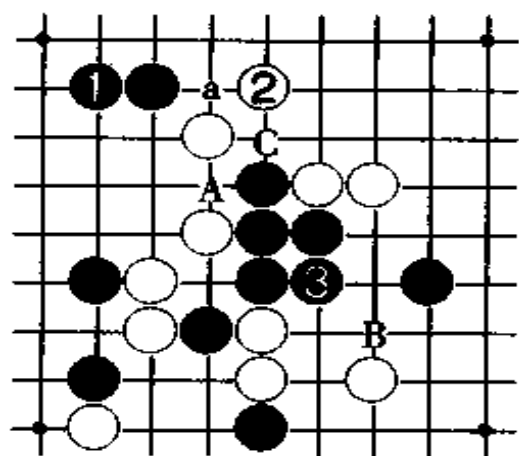
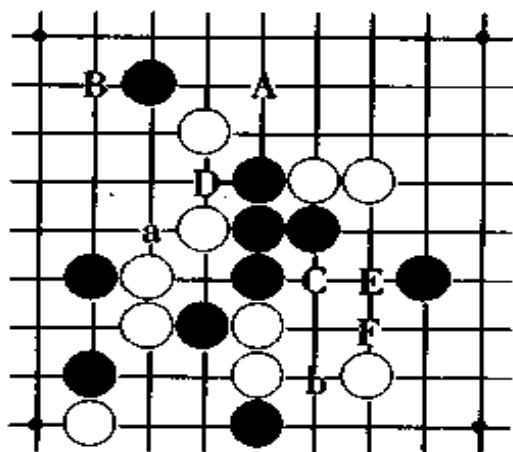
黑④连三同时，也是叫 B
点四三，白②必防。黑⑤双
叫，更是妙手。

第 14 图例

黑如 A 位跳四，再 B 位跳三，白 G11 双三。

黑首着如 D 则白 a，如 E 则白 C，如 F 则白 b。

黑首着 B 则白 A 强防。



正解：

黑 ①、③ 后，A、B VCF。

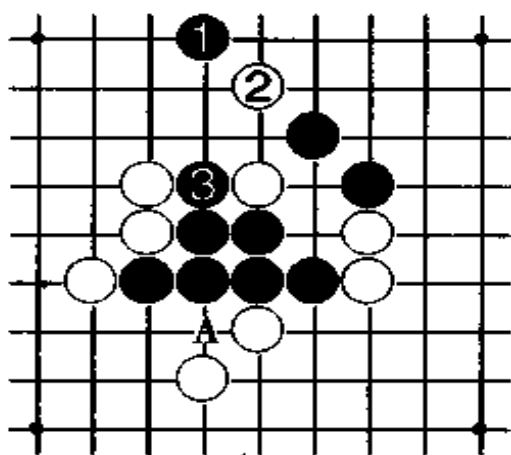
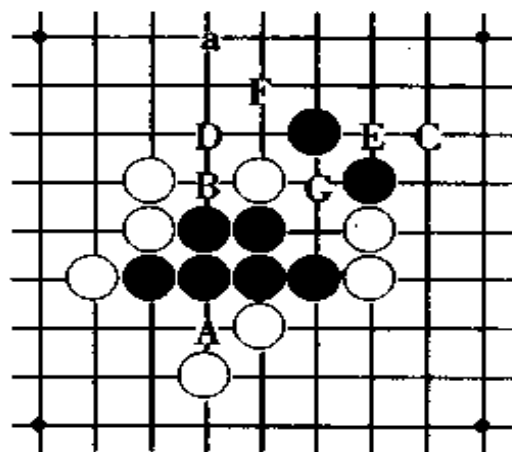
黑 ① 叫四三，黑 ③ 跳三，白都要防。白 ② 如改在 a 位防，黑 A、C 四三胜。

第 15 图例

黑如按 A、B 顺序子，白成四反先。

黑方 C、D、E 的四三，白也能成四反先。

黑第一着落 D、E 等处也不能胜。B、G 又是三三禁点，落 F 则白 a 强防。



正解：

黑①、③(已解禁)后，A位四三。

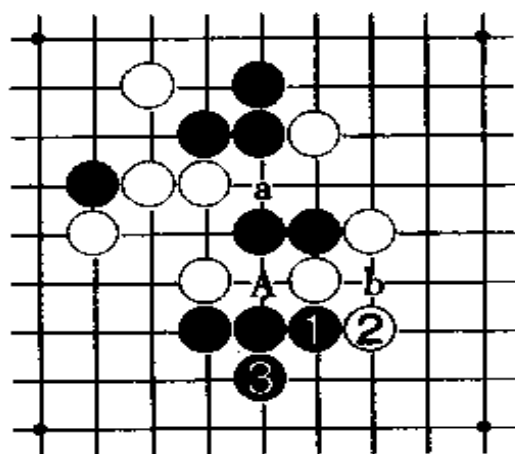
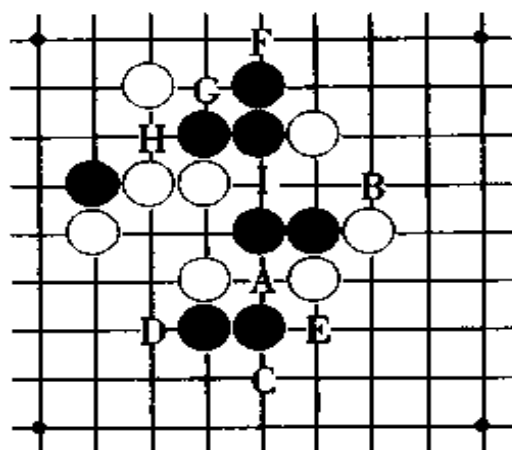
黑①妙跳，有此一子，在竖向形成对③的两端一间夹(夏止)长连，就不是三三禁了。

第 16 图例

黑首着如 A 则白 B，
如 B 或 C 则白 A，如 D 则
白 E。

黑如落子 F、G、H、I
等处也不能胜。

黑 E、A 时，则白 B
防。



正解：

黑 ① ③ 后，A 或 a、b
胜。

黑 ① 连三后，黑 ③ 是妙
手，这一子还充分利用了长连
的劣势。

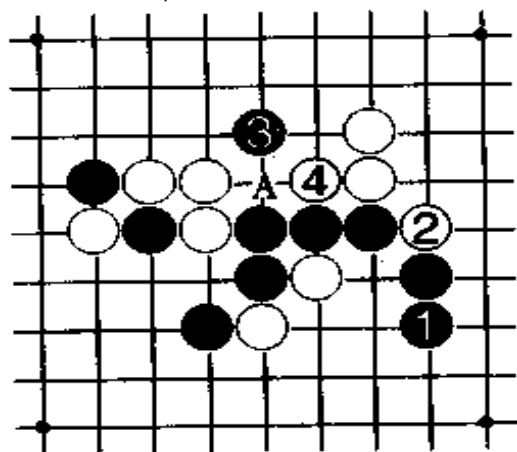
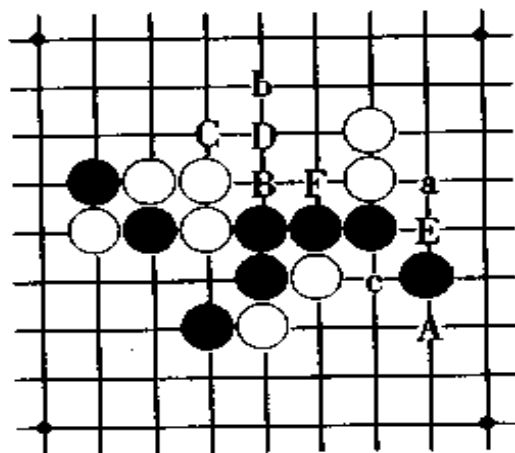
黑 ① 虽好，如下不出 ③ 也
会失败。

第 17 图例

黑如落 A 叫四三，以后走 B、D 四三，则白 C、b 成四反先。

黑如 F 则白 D。

黑 B 白 b 黑 C 时，白 c 防。



正解：

黑①、③后，A 位四三胜。

黑①先叫四三，接着在③位跳三都是妙着，而且步骤合理。如先落②位后再落①位，就会失先。

黑③也不能改在他处。

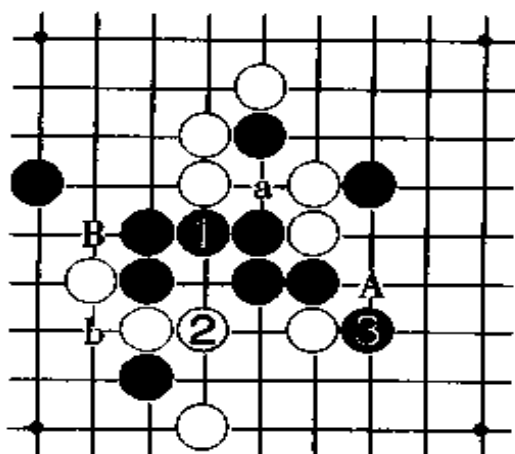
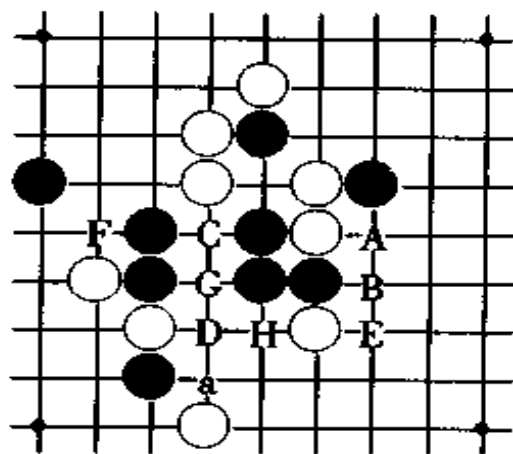
第 18 图例

黑如在 A 位双叫四三，
白 B 防。

如在 B、C 叫四三，白
D 黑 E，白 a 胜（白 D 后，
黑有 H、F、a 的变化，但白
也有 VCF）。

黑如 E 叫四三，则白
B。

黑 D 则白 F，黑 F 则白
D。黑 G、H 或 H、G 冲
四，白都有成四反先手段。



正解：

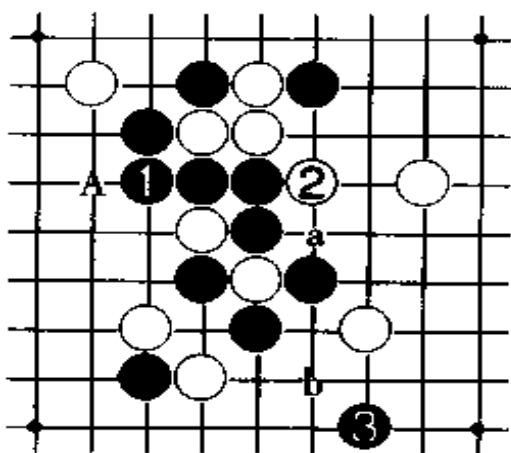
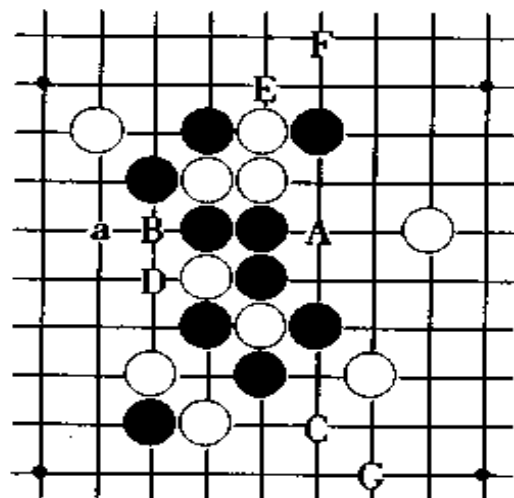
黑①白②黑③后，A 或
a、b 胜。

黑●叫 a 和 B 位四三，
白②虽反先妙防，但黑③反
先叫 A 位四三和 a、b 四三。

第 19 图例

黑第一着如 A 则白 B，
如 C 则白 D，如 D 或 E 或 F
则白 a 强防，黑都不能胜。

黑 G 白 C 黑 B 时，白也
a 防。



正解：

黑①白②黑③后，A 位四
三胜。

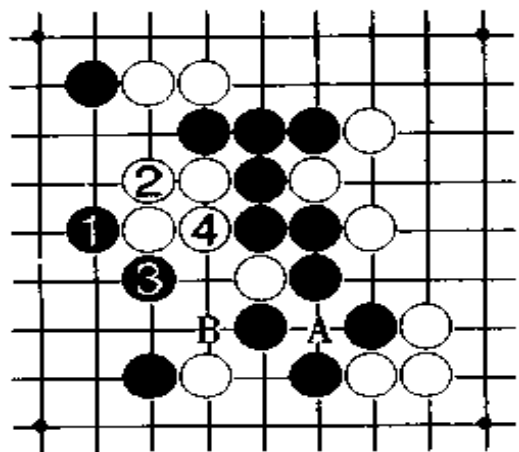
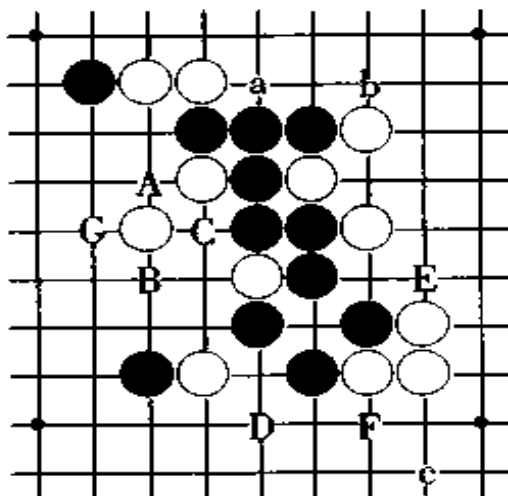
黑①连出是正解，因为有
②、a、b 位的 VCF，白②是
最佳防点。

黑③解除了 A 点的四三
三禁点。

第 20 图例

黑首着如 A 则白 a，
如 B 则白 C，如 C 则白 b，
如 D 则白 E，如 E 则白 D，
如 F 则白 c 防，以后黑不能胜。

黑首着如 G 则白 A。
这是个变化多端的排局。



正解：

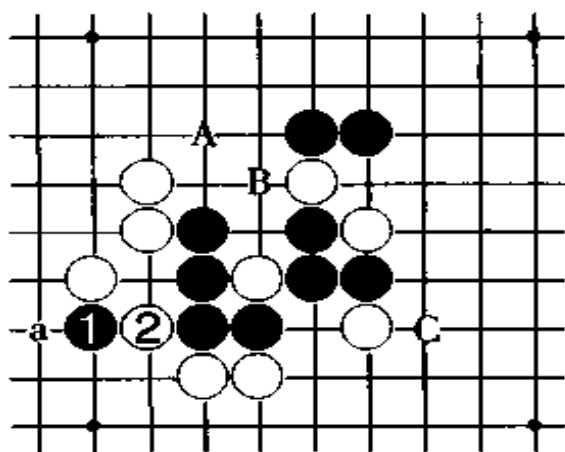
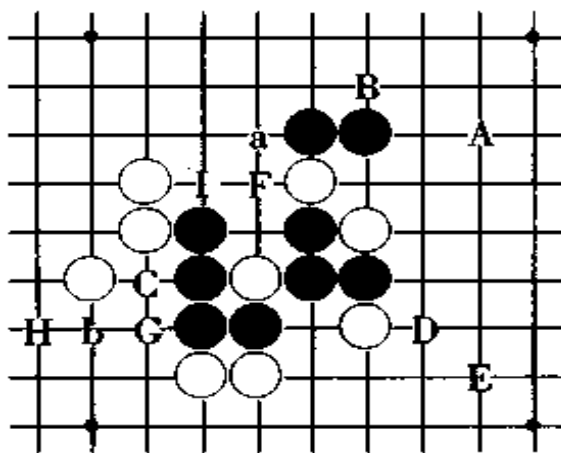
黑①白②黑③后，黑 A B 胜。

黑●双叫四三，白②必防。黑方看清了白方成四反先手段，在③位反先，这就有了 A、B VCF。

第 21 图例

黑如 A 则白 a, 如 B、C、D 或 E 则白 F, 如 G 则白 b, 如 H 则白 G, 都是强防。

黑 I 冲四, F 叫四三时, 白 C 防。



正解:

黑①后 A 位(已解禁)四三胜。

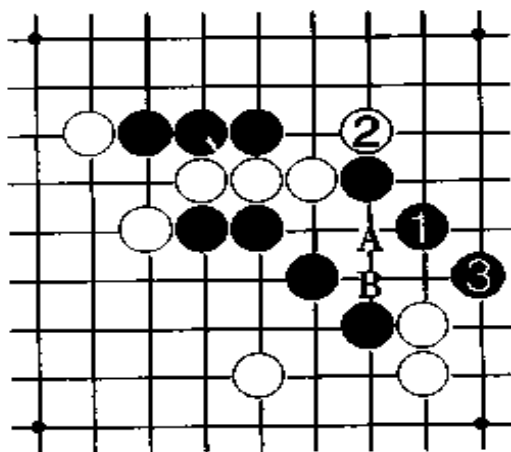
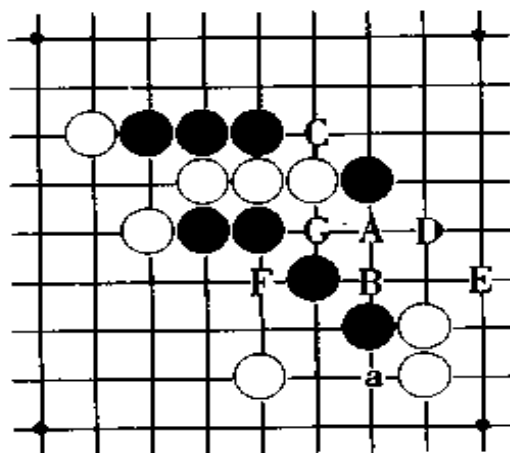
黑②后, 通过 A 点的斜三(因为 B 点是四四禁点)就解除了三三禁。

白②如改在 a 位, 黑在 B 位四三胜(最后落 C)。

第22图例

黑 A 白 B 后，黑 C 冲四
再 D 四三时，白 G 成四反
先。

此外，如黑 E 则白 C，黑
B 则白 a，黑 F 则白 A，黑 G
则白 A，都是妙防，黑不能
胜。



正解：

黑①、③后，A、B胜。

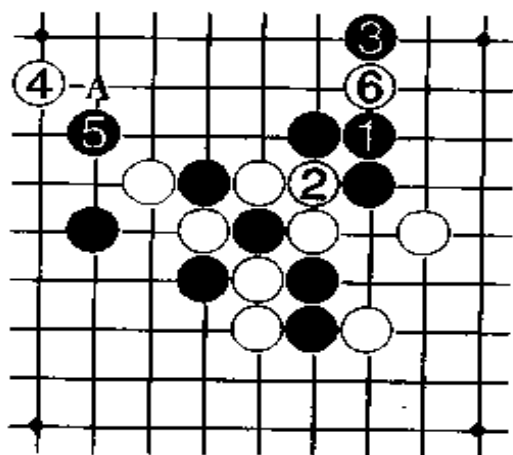
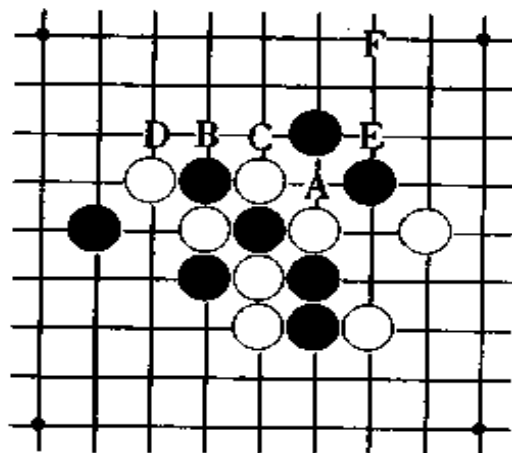
黑①双叫四三，好着！白
②必防，黑③以后，A、B
胜。

黑③之前不可先落子 A
位，因白可成四反先（即先 A
后③时）。

第 23 图例

黑第一着如 A 或 B 则白 E 防，如 C 则白 B 强防。

黑如在 D、E、F 或 E、D、F 落子，白都有佳防，黑不能胜。



正解：

黑①白②黑③白④黑⑤白⑥后，黑 A 位四三胜。

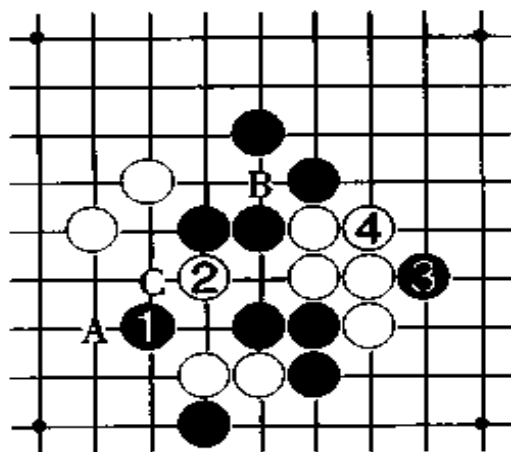
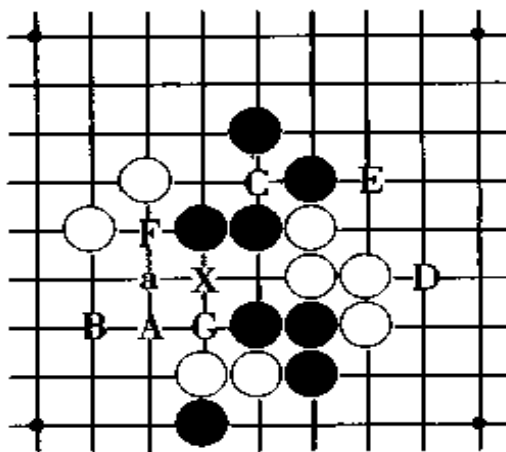
白④制造长连，防黑 F10、H10 VCF，但又出现新的 A 点四三，无耐投子。

第24图例

黑 A 以后 B、C 时，白成四反先胜。

黑如 D、E 则白 J8、C。黑 D、C、E 时，白 a 反先，黑 G7 三三禁负。

黑 B 双叫四三则白 a，黑 F 则白 G7，黑 G 则白 A。



正解：

黑①白②黑③后，黑 A、B、C 冲四防四胜。

白成四反先无作用。

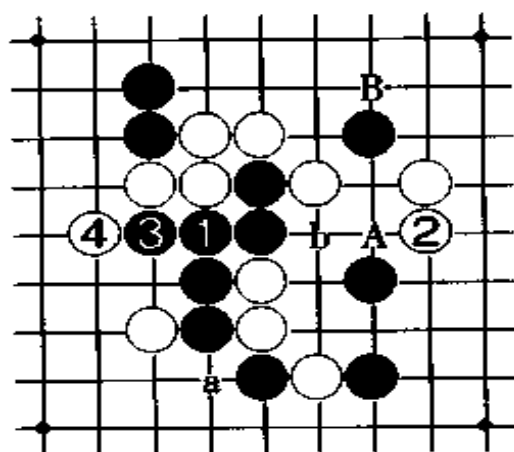
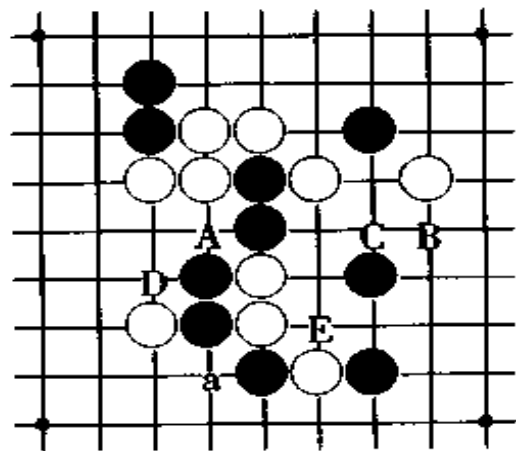
这是一个能否看出冲四反四的排局。落子次序不可错。

第 25 图例

黑首着如落 A 位，则白 B 也最佳，但也不可轻视 a 或 E 防。

黑 A 白 B 黑 C 时，白 D 强防。

黑首着如 B、D 或 E，也无胜算。



正解：

黑①白②黑③白④后，黑 A、B VCF。

白②如改在 a，黑立即 A、B 胜。

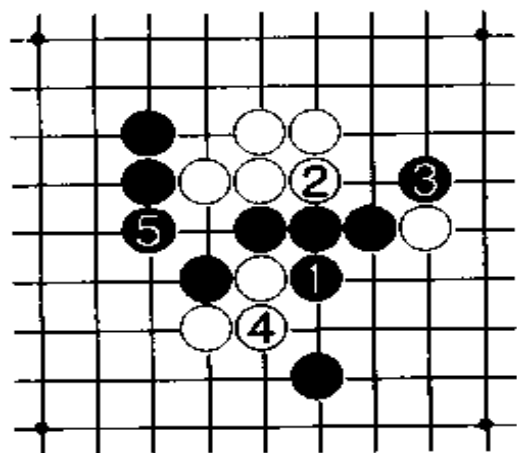
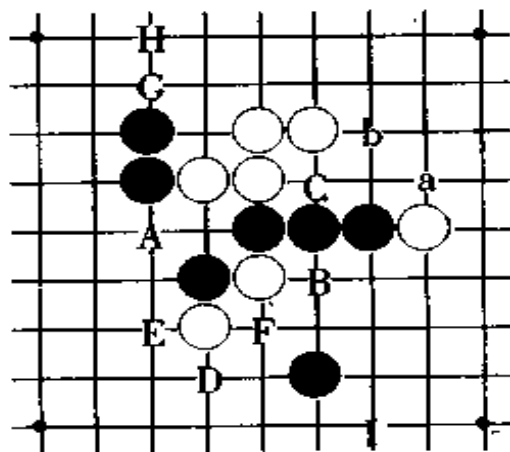
白④如改在 b 防，黑在④位四三。

第 26 图例

如何解 A 点禁手。

黑 B 白 C 黑 D，白 a 跳后，在 A 防。

黑 E 则白 C，黑 C 则白 b，黑 F、G、H、I 则白 A。



正解：

黑①白②黑③白④黑⑤四三胜。

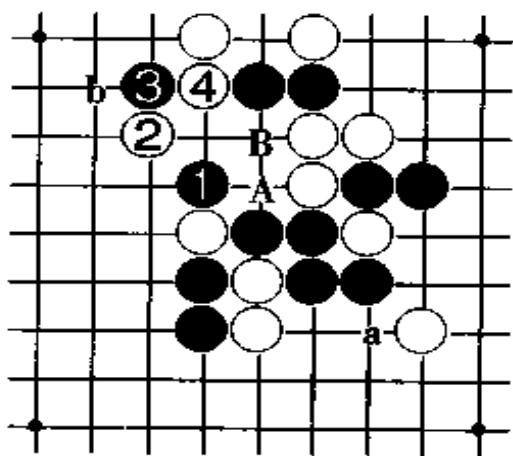
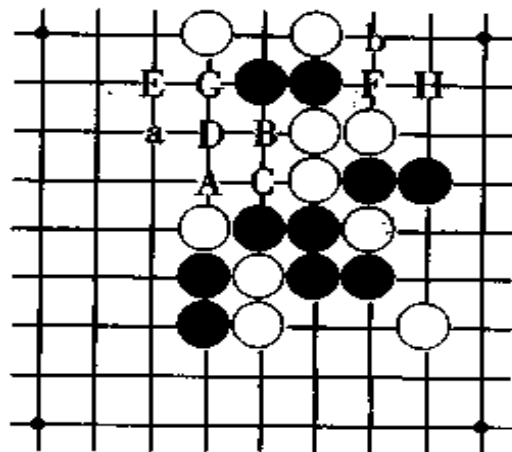
白②如改在他处，结果相同，白④必防。

借白④一子，黑⑤解除了四三三禁点。

第 27 图例

黑 A 白 a 之后，黑如 B 则白 b，黑如 C 则白 B，黑如 D 则白 E，黑如 D 则白 C 防，黑无胜着。

黑第一手如 B 则白 b，如 E 或 F 则白 G，如 G 或 H 则白 F 强防，黑不能胜。



正解：

黑 ① 白 ② 黑 ③ 后，黑 A、B VCF。白嵌五无作用。

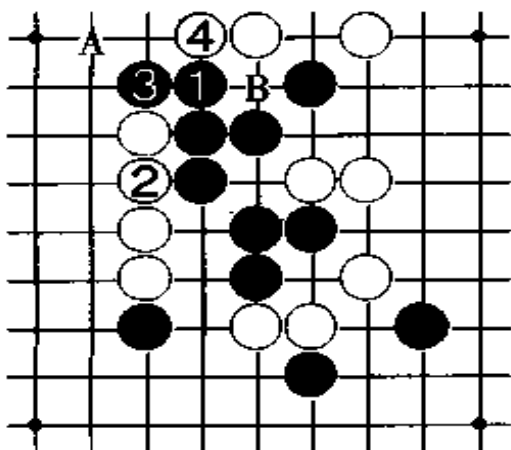
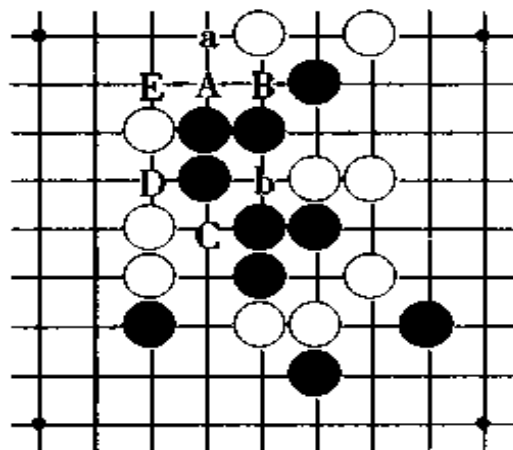
白 ② 如改在 a 防，则黑 b、③、A、B VCF。

黑 ③ 不顾白方五连的形势，勇于跳三是绝妙好手。

第 28 图例

黑 A 白 D 黑 E 白 a
后，黑 B 和 b 点四四禁。

黑首着 C 则白 A，D
或 E 则白 b 叫四三抢先防
守。黑失败。



正解：

黑①白②黑③白④后，
黑 A、B 胜。

白②如直接防在④或 a
位，黑 B 位四三。

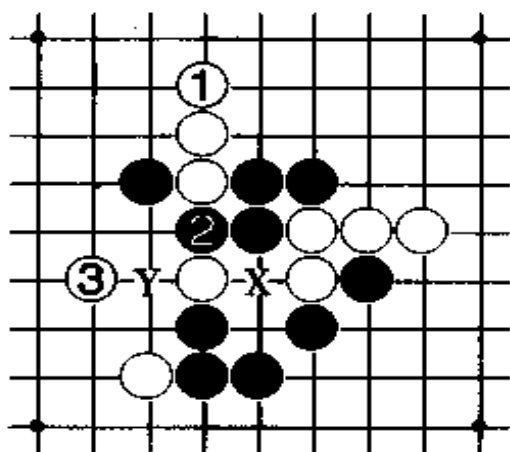
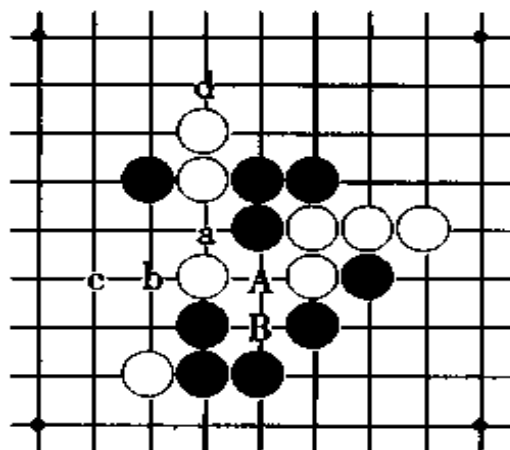
黑 A 跳四，迫使白方落
子使黑解禁，妙！妙！妙。

第 29 图例

白先。黑有 A 或 B 位四三，白防在 B 或 A 也难取胜。

白 a 冲四，再在 b 或 C 反先防守又如何？

白 d 跳四，迫黑在 a 位落子，白再落子 A 或 b，抓 b 点三三或 A 点四四禁手，黑也可在 c 防。



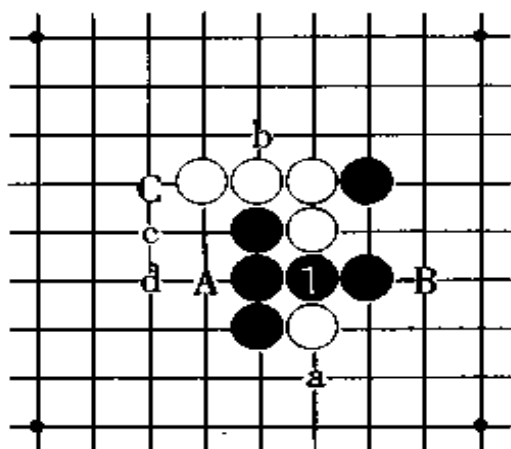
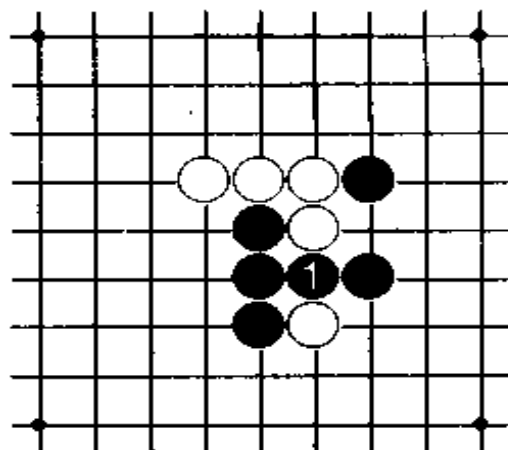
正解：

白①黑②后，白③抓双重禁手才是正解。

黑防不胜防，犯禁手负。

第 30 图例

黑①连三。白如在右侧防，黑 I5 叫四三、G5 连三、H5 胜。白如何防守，似乎都是黑胜。



正解：

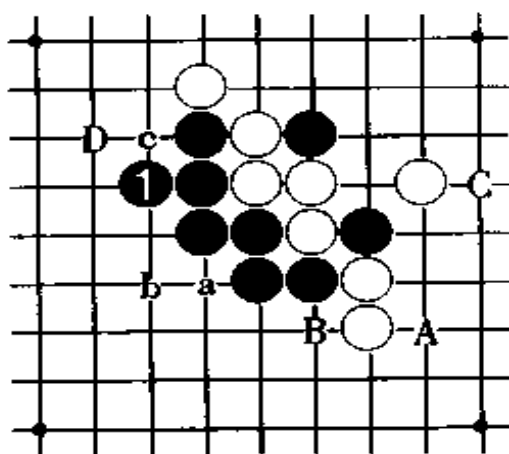
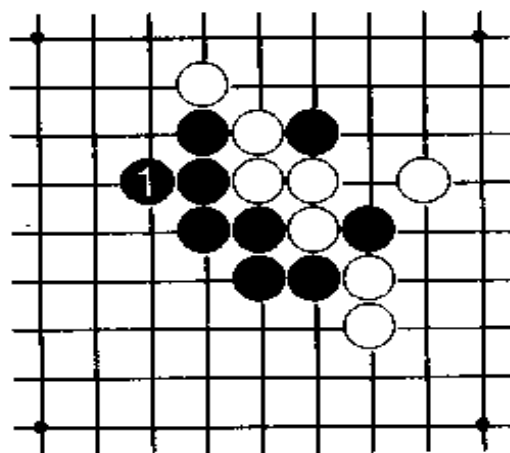
白最佳防点还是 B，即右防。

黑 a 时，白 C 冲四后在 b 防，白胜 (J8 三三禁)。

黑如 A、a，白 c 防并叫四三，黑防后，白还落 b 位成三三。但不可先冲四。

第 31 图例

黑①连三，白该如何防？
有无扭转局势之策？请看清
了再落子。



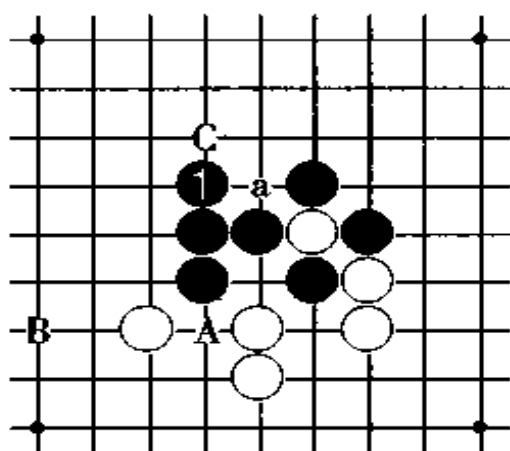
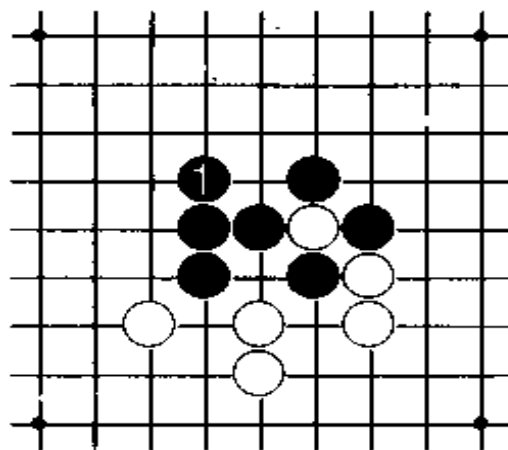
正解：

白 A 冲四后，B 防。如
仅在 D 防或先在 B 叫 A、C
位四三，则黑有 a、b、c，
VCF。

黑无先手，又无法兼防
白连三的冲四和 C 点四三，
在 a 点冲四正好碰上白成四
防守，黑负。

第 32 图例

白叫四三，黑●连三并可冲四防守反先。白该如何落子？



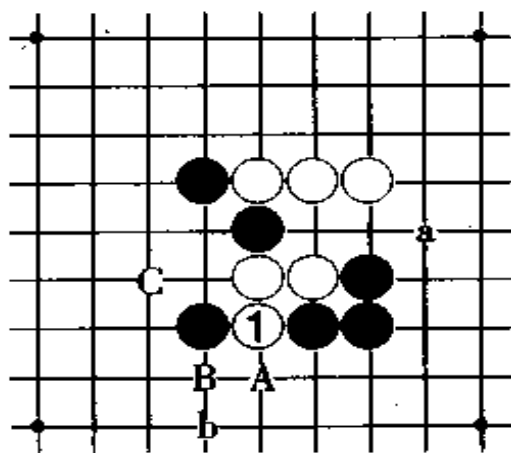
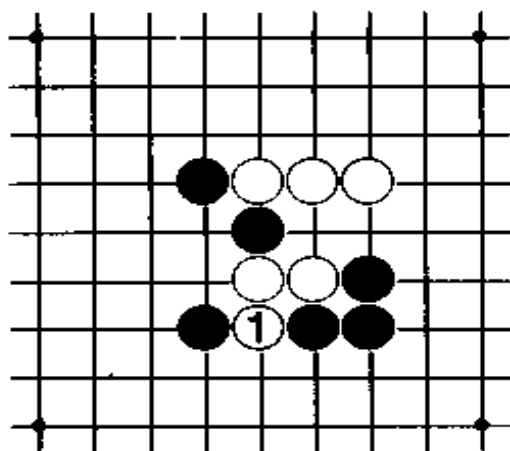
正解：

白该在 A、B 跳后在 C 位防。如开始在 C 防，则黑落 a 位反先。

白 A 跳四后立即在 C 位防也对黑方有利。白 A、B 跳后，在 C 防守的同时抓 a 点三三禁手。

第33图例

白①打入后，出现了叫四三的局面。但这是黑方计划好的。要充分利用先手，利用反先手段取得胜利。



正解：

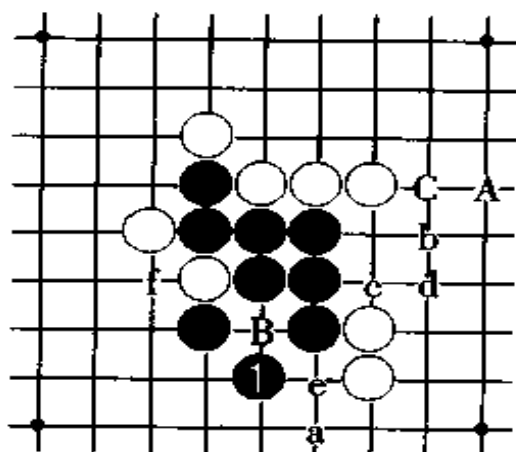
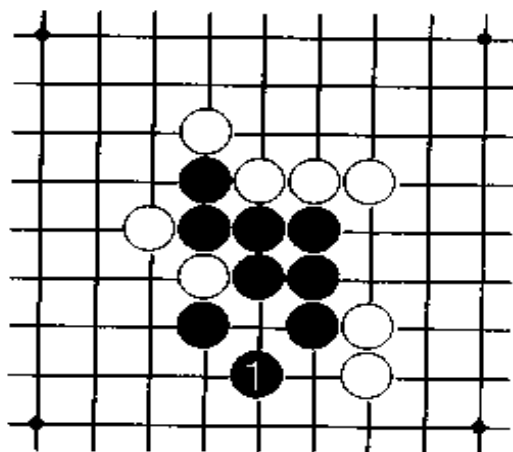
按黑 A 白 a 黑 B 顺序落子，黑胜。

黑 A 是防白四三的反先着法，妙手。白 a 防守中复活四三。黑 B 防白四三反叫四三。白 b 防时，黑 C 连三后，上下各有两次冲四胜。

第 34 图例

这是实战中常见的局势，也是应用范围最大的形状。

黑①双叫四三，白如何防？白是可以防住的。



正解：

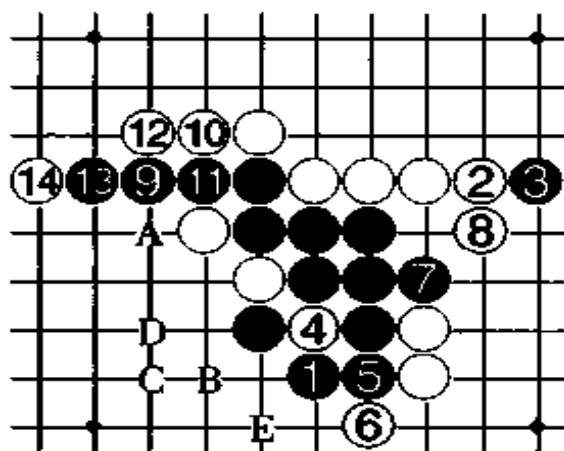
白 C 冲四后 B 防。白如在 A 跳再 B 防，黑 b、c、d 胜。

白 C 冲四后，b 为四四禁点。白如将 B 防改为 a、e、f 等处，黑有 5 次 VCF (J9、G4、F5、H6、E6)。

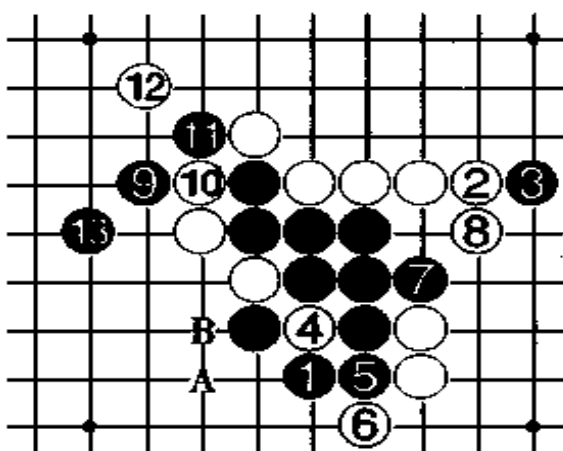
编译者试补图：

白 C 冲四 B 防后，可能出现以下两图变化。

(1) 黑 ⑨ 叫 E10、E11 四三，● 后，A、B、C、D、E，VCF。



补图 1



补图 2

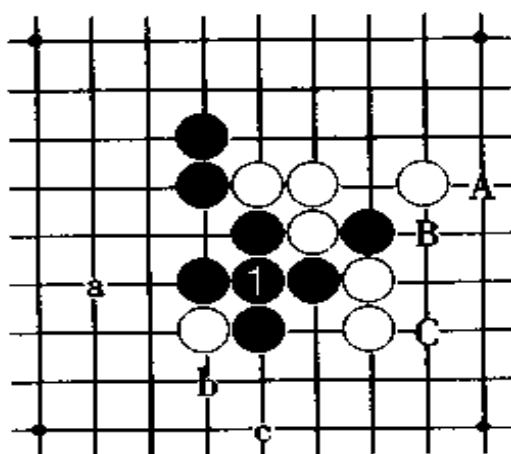
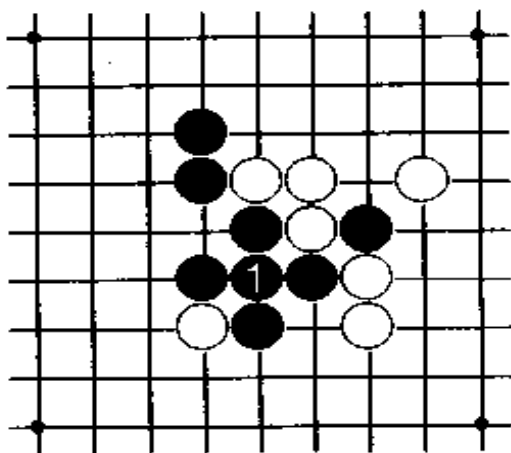
(2) 黑 ① 后，A 冲四，B 双叫四三。

第 35 图例

这也是实战中常见的黑叫冲四的形势。

请仔细观察后，找出白方的妙着。

请注意“连珠”的魅力是反先手段。



正解：

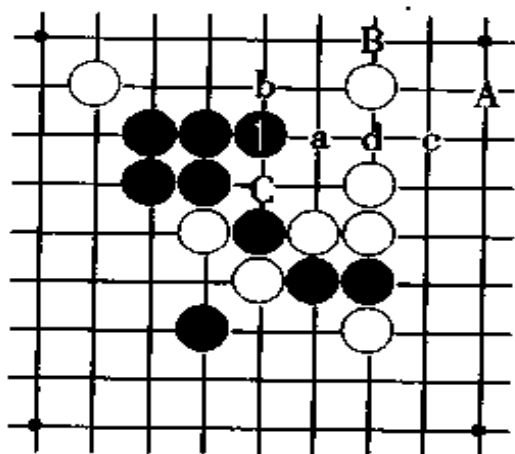
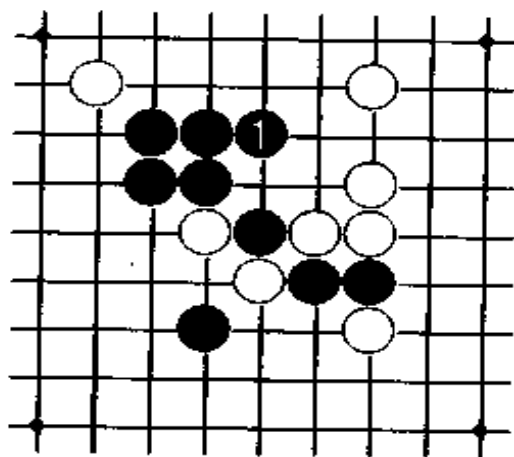
正解是 A 跳四后，落子 B，下一着 C 位四三，白胜定。

黑方有 a、b、c 冲四连叫，白如单纯防御，必将陷入圈套，A、B 反先防守才是正着。

第36图例

黑连三，是从定式中某一变化衍生的。

运用白方特权进攻定会有振奋人心的结果，愿与君分享。



正解：

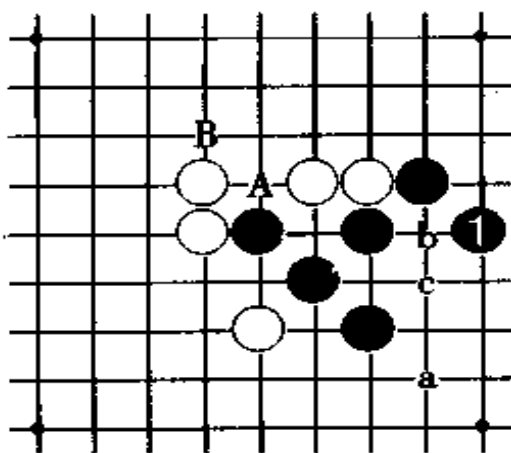
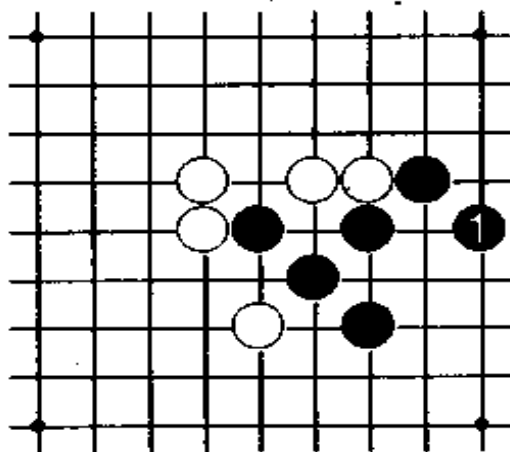
以 A、B、C 顺序落子，白胜。

如按 a、b 顺序落子，黑还有杀着(白 a 黑 C)。

白 A、B，黑 c、d(必防)后，白 C 抓长连，痛快！

第 37 图例

白方首先要看清黑方有何种杀着，如能找出最佳防点，也就能发现扭转形势的妙手，不要着急。



正解：

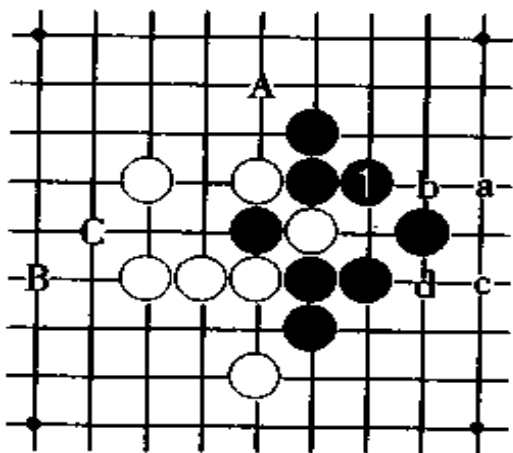
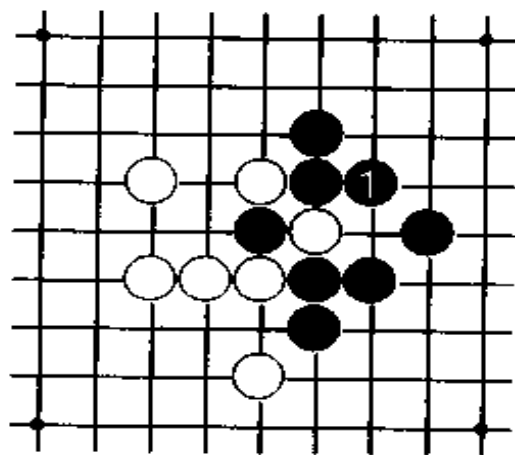
白 A 冲四后，落子 B 是正解。

黑●是叫 a、b、cVCF。按常规防守，黑方阵形仍在，攻势不减。

白 B 是为了冲四反先，以后白胜。

第 38 图例

黑连三，是否还有其他相关杀着！看准之后再决定如何防守。胜利是不会丢掉的，莫急。



正解：

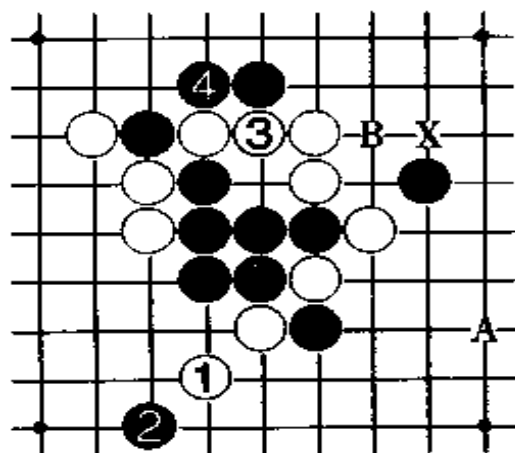
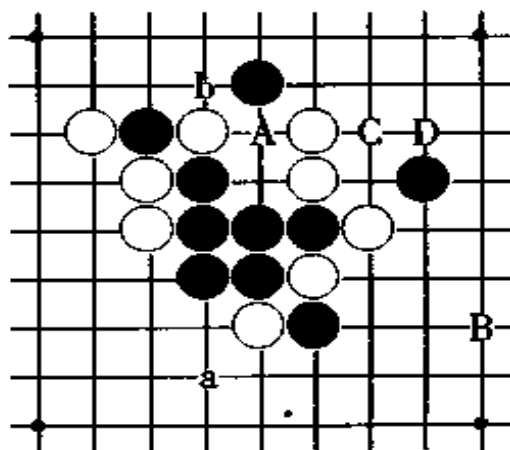
白 A 防是正解。

白 A 以后叫 B、C 冲四，白胜定。还有双三。

不是黑方还有 a、b、c、d 冲四吗？那就会出现白方梦幻般的成四反先。

第 39 图例

白如先在 A 位连三，被黑方 a 跳四后再 b 防（叫四三），形势逆转。B、C 冲四，D 点也就不是禁点了。



正解：

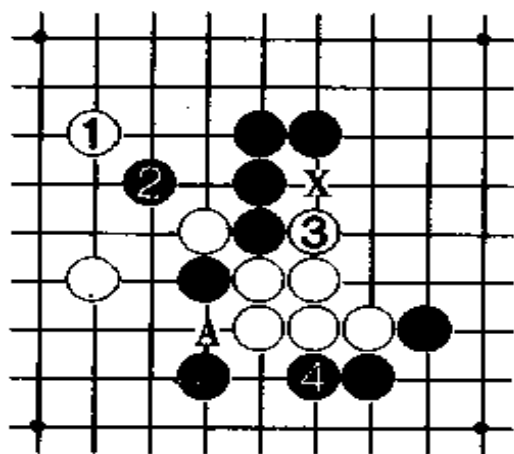
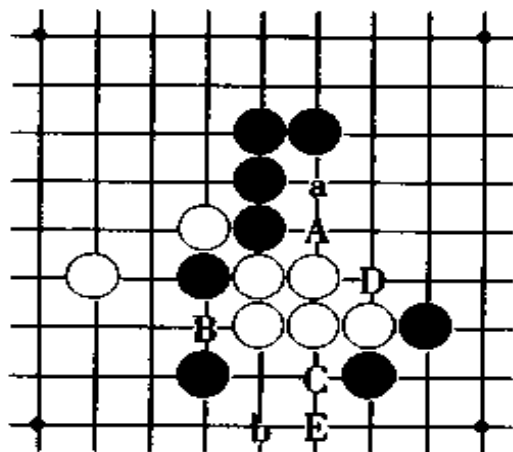
白①、③（黑④）后，白 A、B 跳四冲四，X 点三三禁，黑负。

白①冲四后，从容地找黑三三禁点，妙着。对黑④不顾虑。

第 40 图例

白方如只想走 A 连三
后 B 四三，则将被黑在 a
点反先。

白方首着如 C 则黑 A
反先，白接走 D 则黑 E，
白先 E 冲四再 D 则黑 b
防。



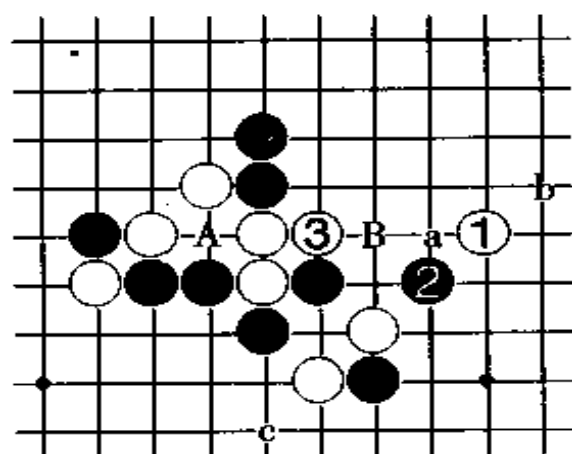
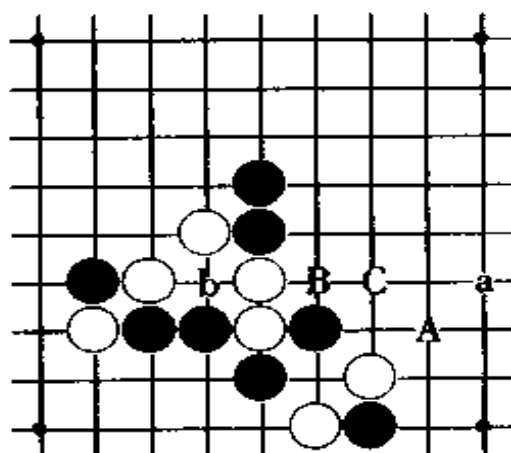
正解：

白①黑②白③后，白 A 四
三胜。

白①跳，迫使黑②落子，
制造了 a 点三三禁，白③连三
时，黑不能在 a 点防。

第 41 图例

白方首着如 A 则黑 a 强防。白 B 或 C 叫冲四，则黑 b 反先防。



正解：

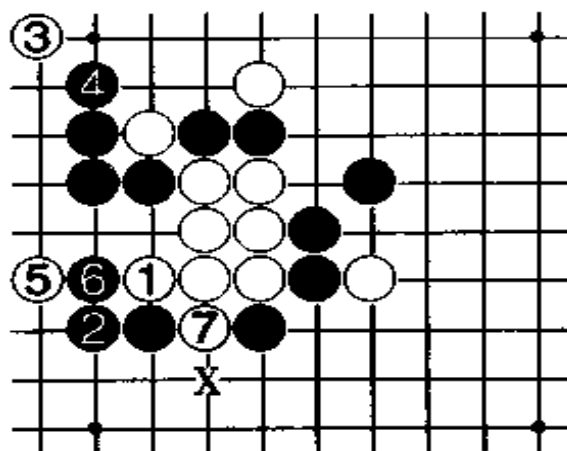
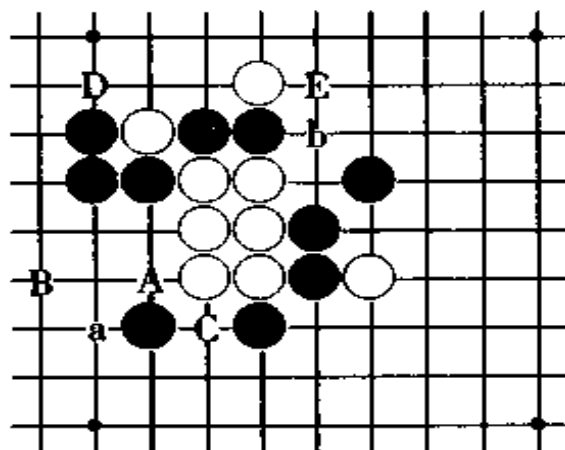
白①、③后，可落子 B 取得特有的四四胜。

黑②如防在他处，白可落 B 或 C 迫使黑在②位落子，再走白③，结果相同。黑④如落 A 位则白 a，如落 a 位则白 A，白胜。B 点为白方四四胜和黑方三三禁的焦点。

第42图例

白A黑a后，白B、C抓黑三三禁，但白B时黑嵌五反先。

白如D、E叫冲四，黑b强防。



正解：

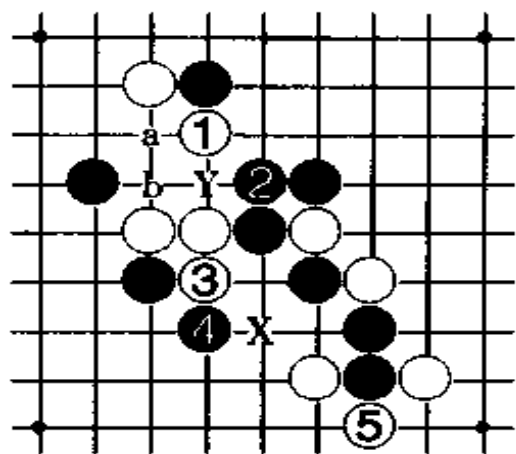
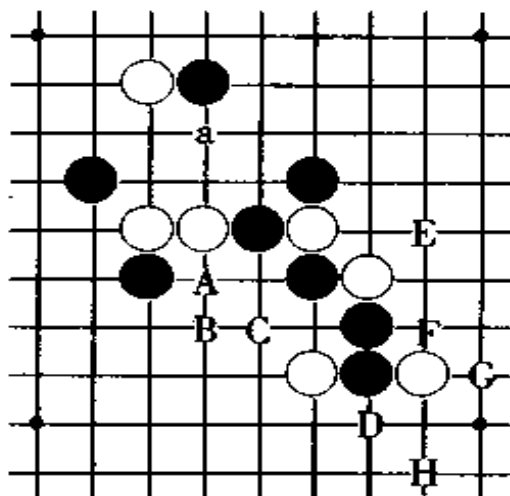
白①黑②白③制造长连后，⑤、⑦抓三三禁，白胜。

黑②如反方向防，白③、⑤改落⑤、⑦，立即抓禁手胜。

第 43 图例

黑叫四三，白无冲四，必防。白如 a、A，则黑 B 防。

A 到 H 各点都不可。



正解：

白①黑②白③黑④如图，白⑤抓禁手胜。

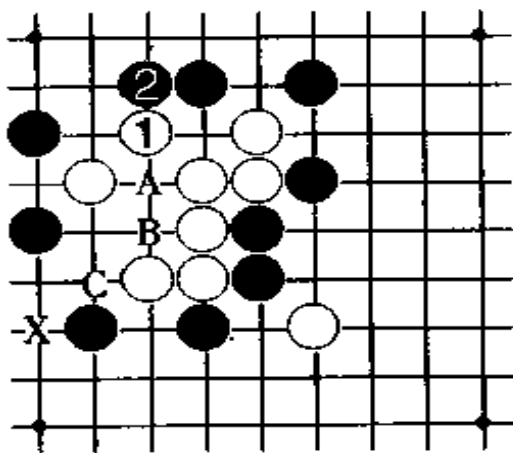
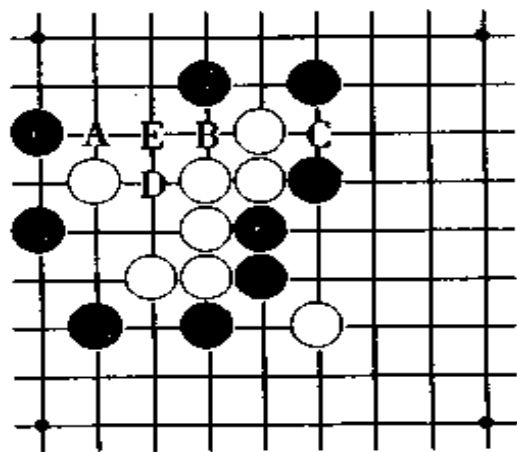
黑④如改在 a 或 b 解禁，白⑤则落 Y 点，黑⑥落④位，白⑦在⑤位抓三三同前，仍为白胜。

第44图例

白方首着如落 A 或 B，黑 C 强防，白无胜算。

此外，白在 C、D 落子也无前途。

白如 E 位双叫四三，黑 F11 防。



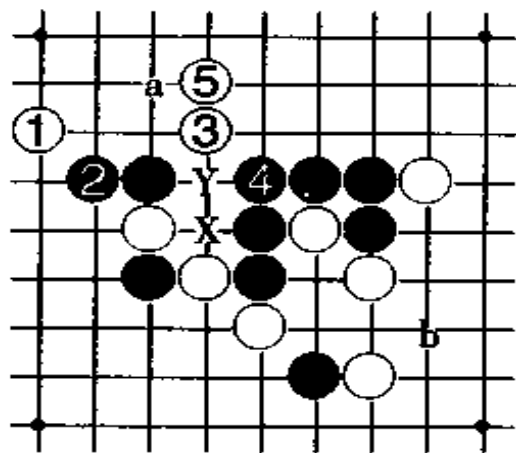
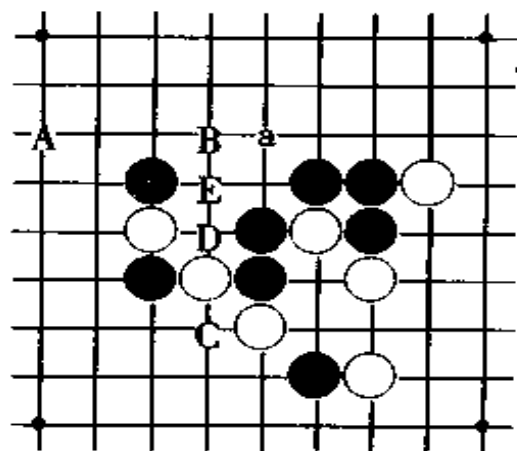
正解：

白①黑②后，白 A、B、C 冲四，抓四四禁胜。

白①双叫四三，黑②是运用反先手段的唯一防着，惜白方还有冲四抓禁的妙手。

第 45 图例

白 A 制造长连，B 计划抓禁，看来是正确的，但黑在中间防跳三，同时也是叫四三，白落 D、E 都晚一步。



正解：

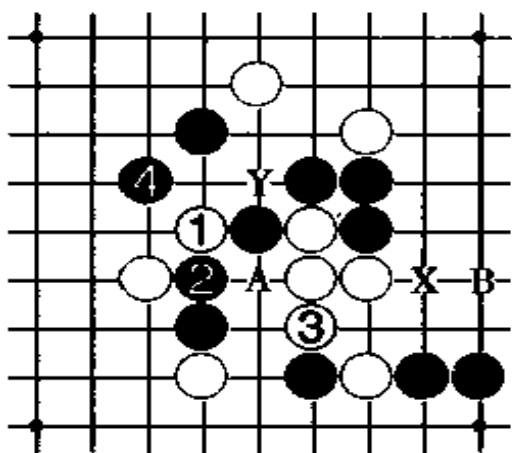
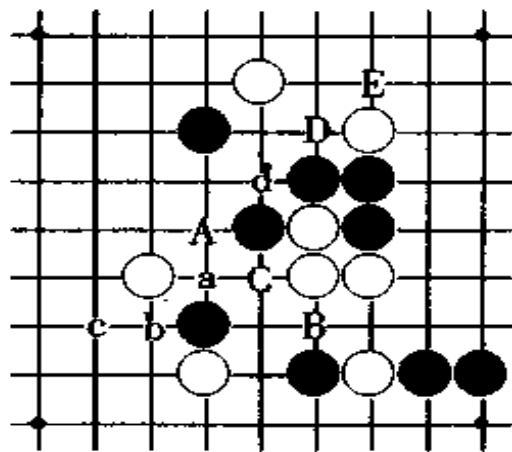
白①、③后，在⑤位防四三，同时抓 X、Y 双重禁手是正解。

黑④是防守叫四三的好着。如改在 a 或 b，则白方落子 b 或 a，逼黑在⑥位落子，结果相同。

第 46 图例

白 A 黑 a 白 B 黑 C 白 D 时，黑 b、c 解禁 (H9 后 H6 四四禁)。

白首着如落 C，也无出路。



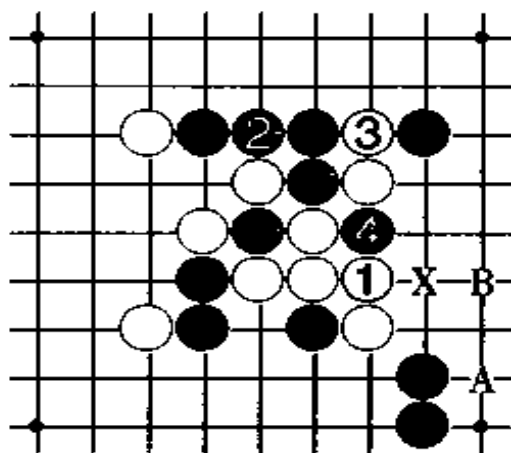
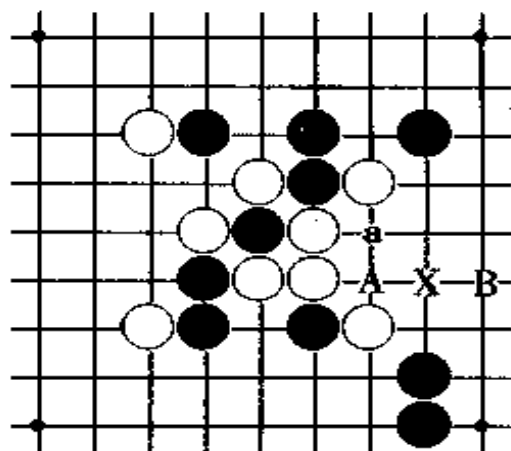
正解：

白①黑②白③黑④后 A、B 胜 (X 点三三禁)。

白①叫 A 点四三，黑 A 防时，H10 位成为三三禁点。黑②如改④位，白落子 A、③、B 位胜 (X 点三三禁)。黑④如改在 A 位，白 E6 连三，Y 点三三禁。

第 47 图例

简单地理解为白 A 黑 a 白 B 抓 X 点三三禁手是不够的，因为黑方没下出最佳防着。



正解：

白①黑②、④后，白 A、B 抓 X 点四四禁手胜。

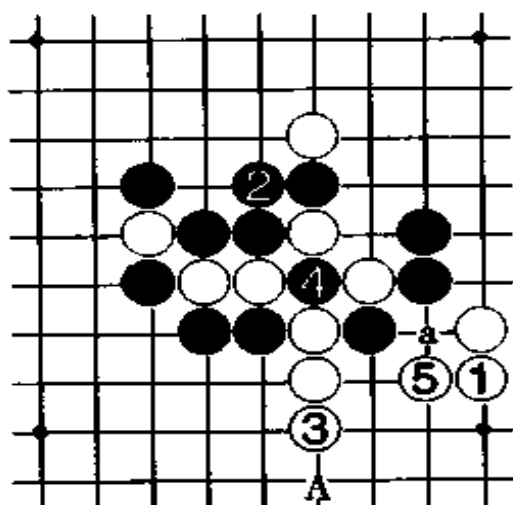
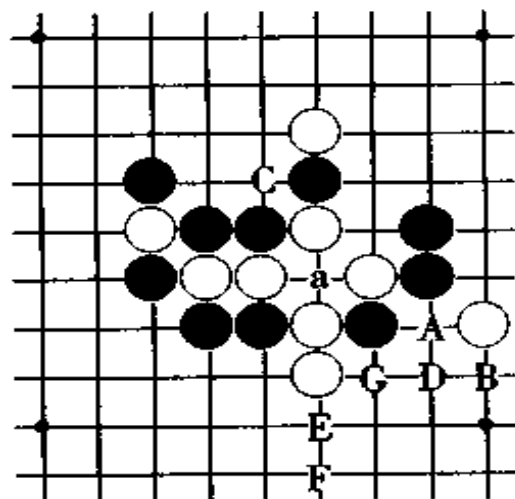
但黑②、④还是这个形势下的最好防着。

第 48 图例

白方首着如 A 则黑 B，如 C 则白 A。

白如 B、D 后 E、F，或白 B 黑 C 后白 G，白方都不利。

白如首着落 E 位，则黑 a，白 F 则黑 E。



正解：

白①黑②白③黑④白⑤后，白 A 四三胜。

对白①妙手，黑②最佳，但白③、⑤两子使黑方跳三失去作用。

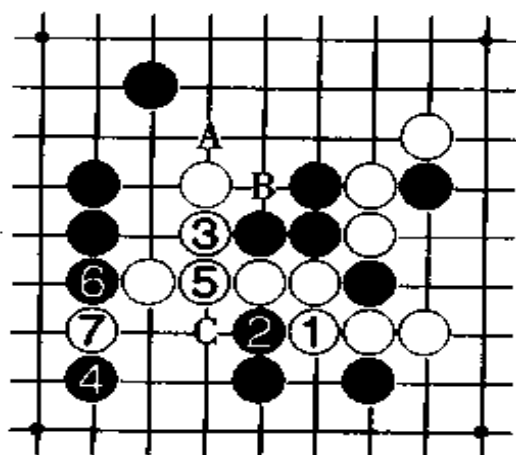
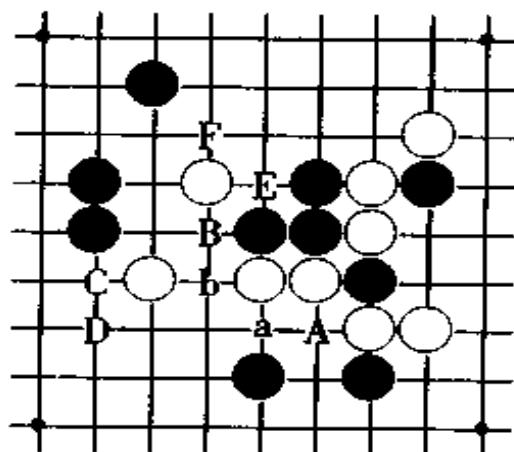
黑②如改防在 a 位，白③落⑤位，以后再落③位，A 位胜。

第49图例

白A黑a白B时，黑C、D、E、F等都是强防。

白A黑a白C时，黑b防守反先胜。

b点左上四四，右下三三，因而不是禁点。所以黑a后，不能立即在C点抓三三禁。



正解：

白①到⑦，取得了白方特有的三三胜。

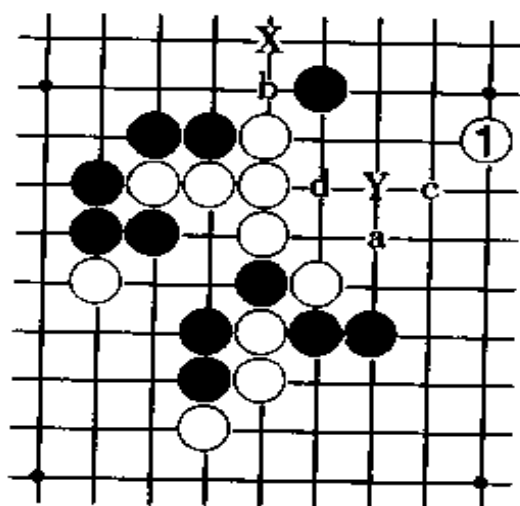
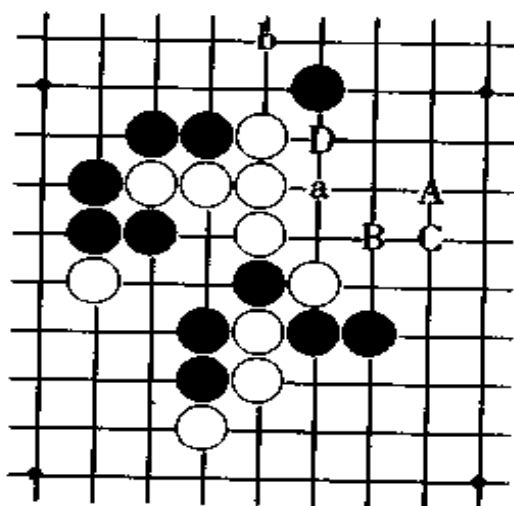
黑④必防。

• 黑②如反方向防，白在C、⑤位胜。

黑④如改在⑥位，在反先和反反先的争斗中，白仍可在⑤位抓黑三三禁。如黑④如落他处，白在⑤位胜。

第 50 图例

白首着如 A 或 B 则黑 a，如 C 或 D 则黑 b，以后白无连叫。



正解：

白①后，在 a、b 位落子抓 X 禁点，或 b、a、d 四三，或 c、d 抓 Y 禁点，或 d、a 四三胜。黑无从防御。

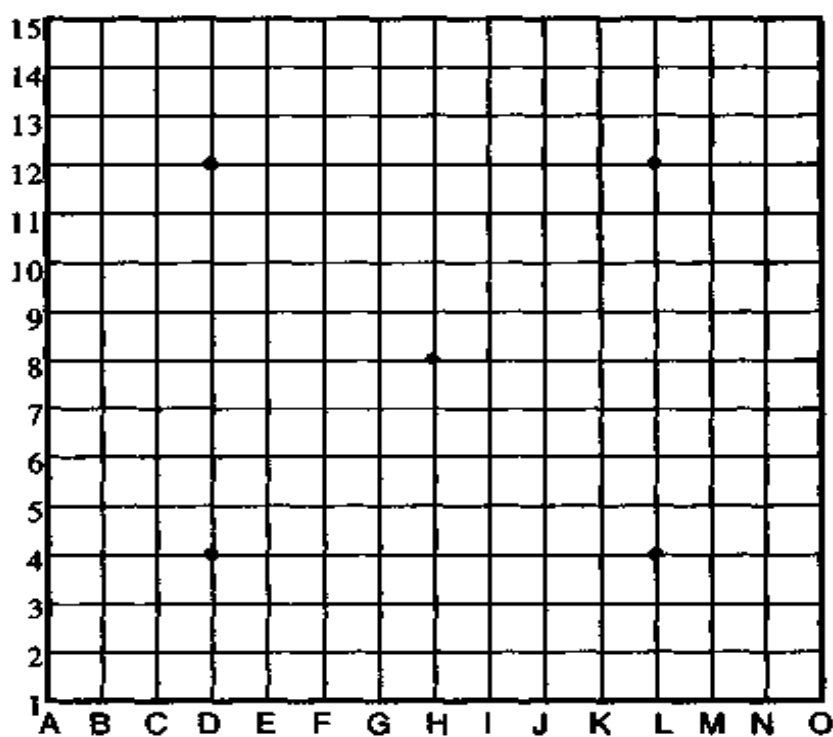
白方如此远远一跳竟是唯一胜点，抓禁有魅力。

附 录

连珠五子棋基本知识

一、棋盘、棋子和记谱法

连珠五子棋专用棋盘为纵横 15 条线的正方形(附图 1)。棋子为黑白两色,各持一方。弈棋时,落子必须在纵横线的交叉点上。

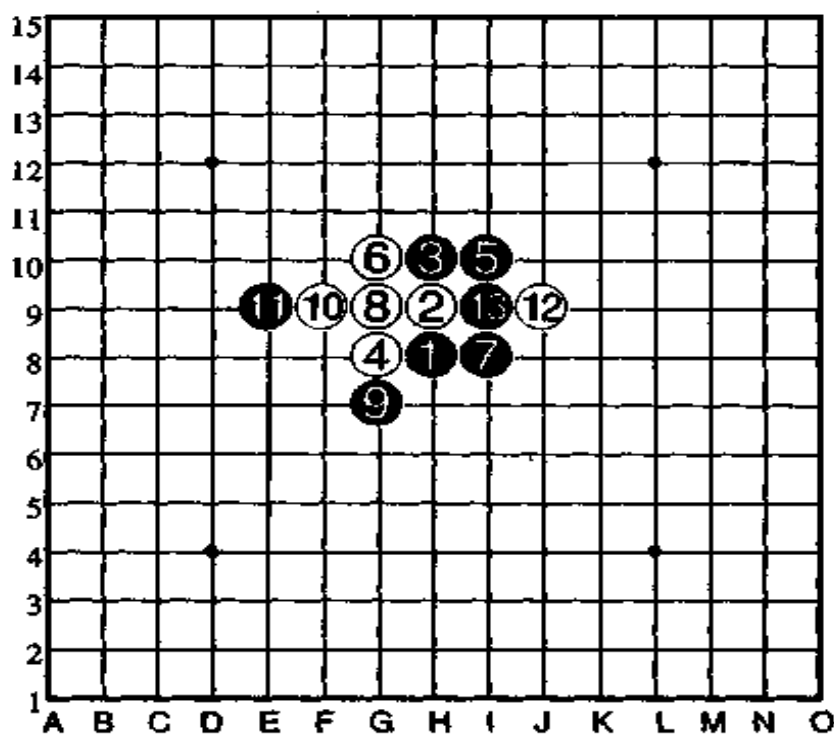


附图 1

为了便于记录或叙述对局的着法过程，一般采用以下两种记谱方式：

(一) 棋盘纸记点法

用专门印制的棋盘纸，直接标注弈棋过程。如(附图 2)所示，用单数 1、3、5……记录黑方走法；用双数 2、4、6……记录白方走法。



附图 2

(二) 座标记点法

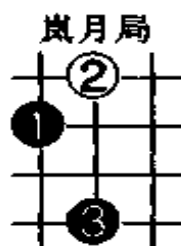
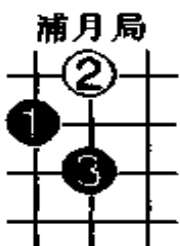
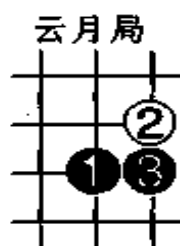
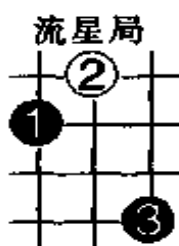
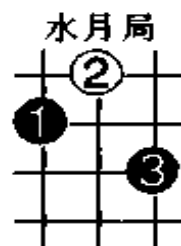
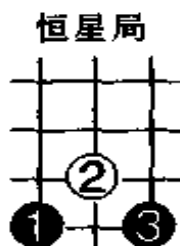
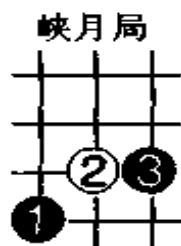
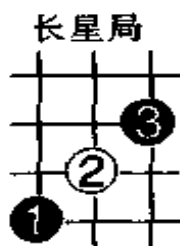
按(附图 1)所示，用 1~15 的数字表示 15 条横线；用 A~O 字母表示 15 条纵线。盘中各点位可用座标表示，如棋盘正中的“天元”点为 H8，边上的四个小星点分别为 D4、D12、L12、L4。在记录时，双方每一个回合用逗号间隔，

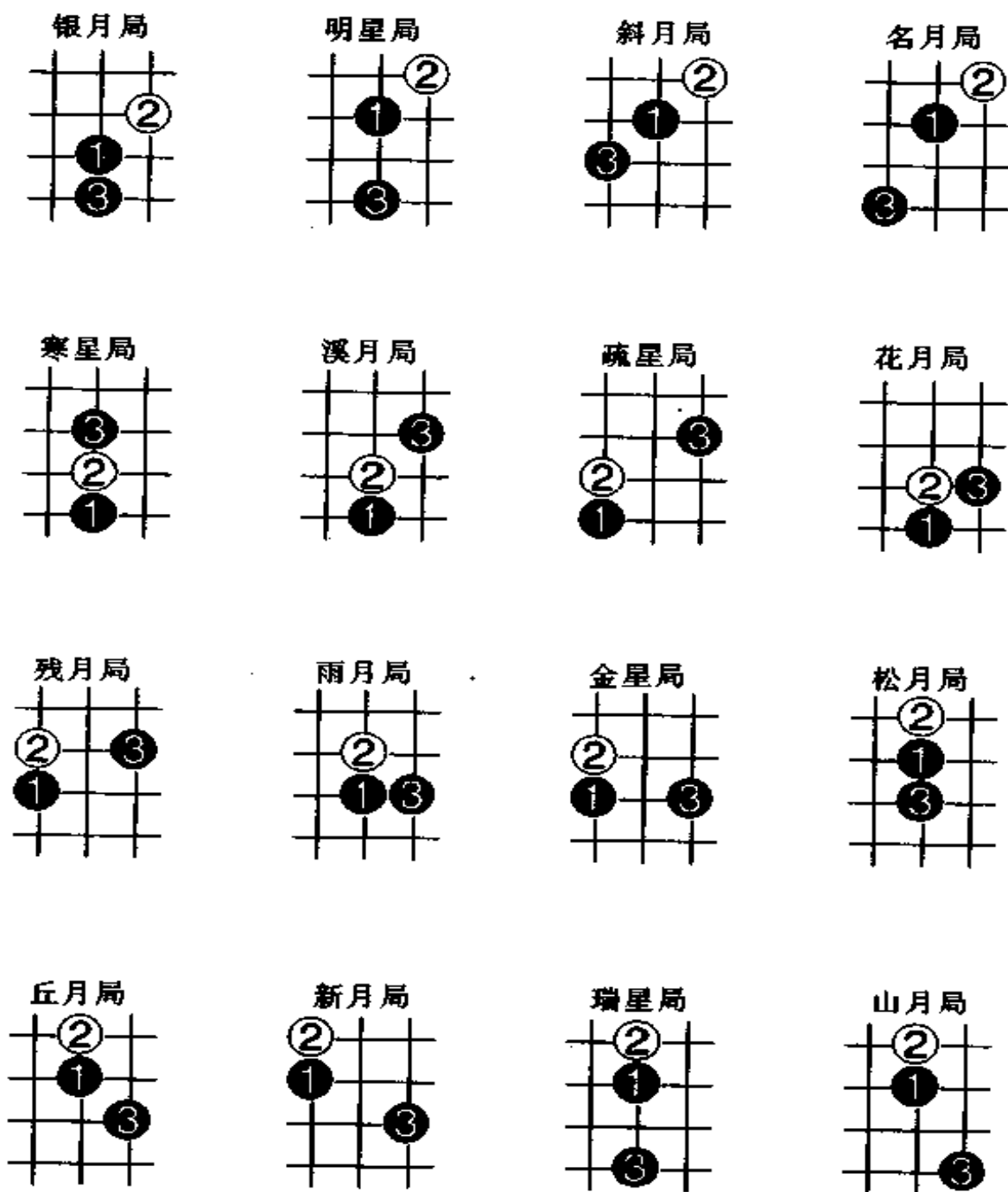
这样就很清楚了。如(附图 2)所示的棋局, 记法为 H8H9, H10G8, I10G10, I8G9, G7F9, E9J9, I9。

二、基本下子法

对局开始, 黑先白后。黑方第 1 着必须落在“天元”点; 白方第 2 着要紧挨着黑子落子, 直斜随意; 黑方第 3 着要落在以“天元”为中心的 25 个交叉点上。此后的各着棋没有限制, 双方轮流落子, 直到某一方首先在纵线、横线或斜线(暗线)连成五子或五子以上(只有白方可以连成五子以上), 则该方获胜。由于五子棋先行的一方(黑方)优势很大, 因此为了保证公平竞争, 规则对黑方作了种种限制(将在“基本规则和术语释解”中详述)。

对局开始的前三着棋, 为开局。各种开局阵型都有不同的名称, 有以下 24 种(附图 3)。





附图 3

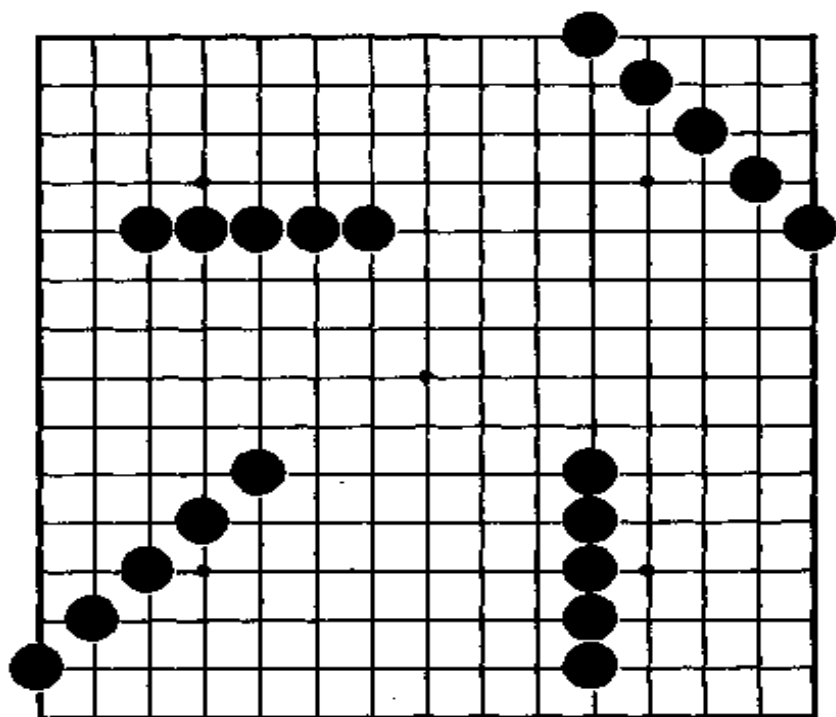
三、基本规则和术语释解

(一) “禁手”和“禁点”

“禁手”是规则对黑方规定的不许使用的行棋手段，如违背即判禁手负。禁手包括“三三”、“四四”、“四三三”、“四四三”、“长连”。黑方只能采用“四三”胜。白方无禁手。形成禁手的落子点为“禁点”。

(二) “五连”

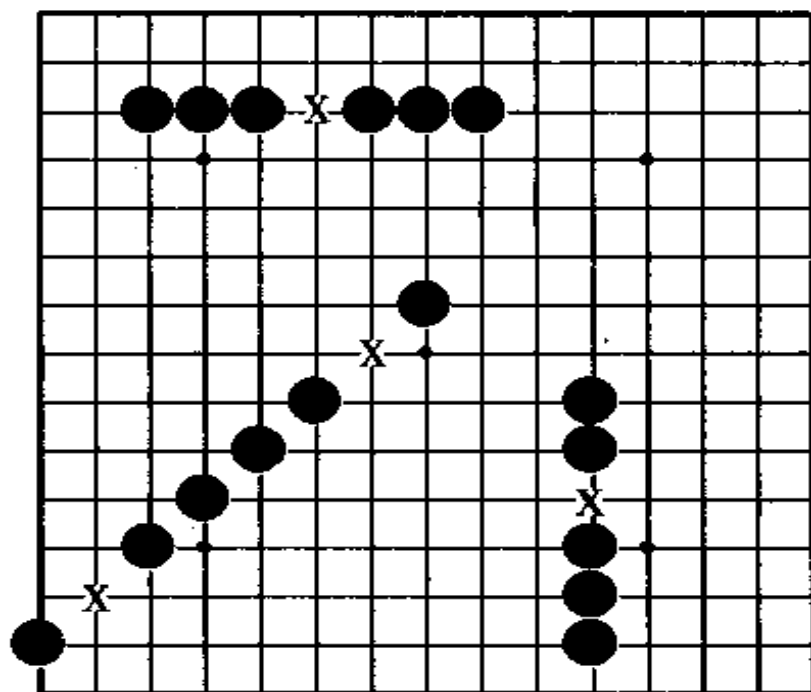
按(附图4)所示，同色五子相连即为“五连”，先下出者为胜。注意斜五是按正方形的对角线连成的，切不可下出“偏斜五”，初学者必须首先熟悉斜线(暗线)的连接形式。



附图4

(三) “长 连”

按(附图 5)所示, 落一字即成为五以上的连子为“长连”。X 点为黑方长连的禁点, 在此落子即负。

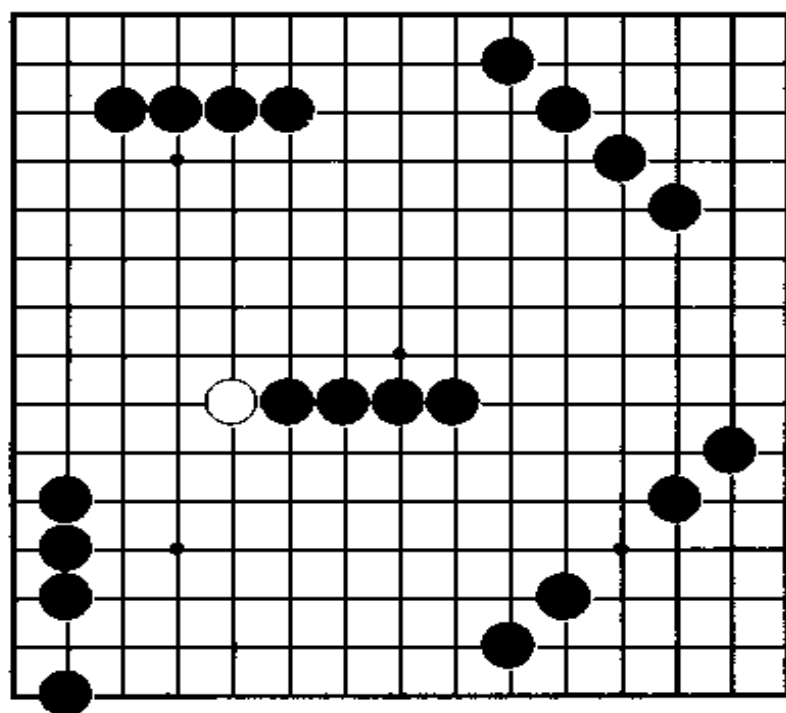


附图 5

(四) “四连”和“活四”

连四有能防的“四”和不能防的“四”两种。

按(附图 6)所示, 上边的两种连四叫“四连”, 也叫“棒四”, 因两端都空着, 接下一子即成五连胜, 无法防御。图下边的三种连四只有一处可以放子成五连, 可防, 称作“冲四”。其中中间有空的四叫“跳四”(或“嵌五”)。



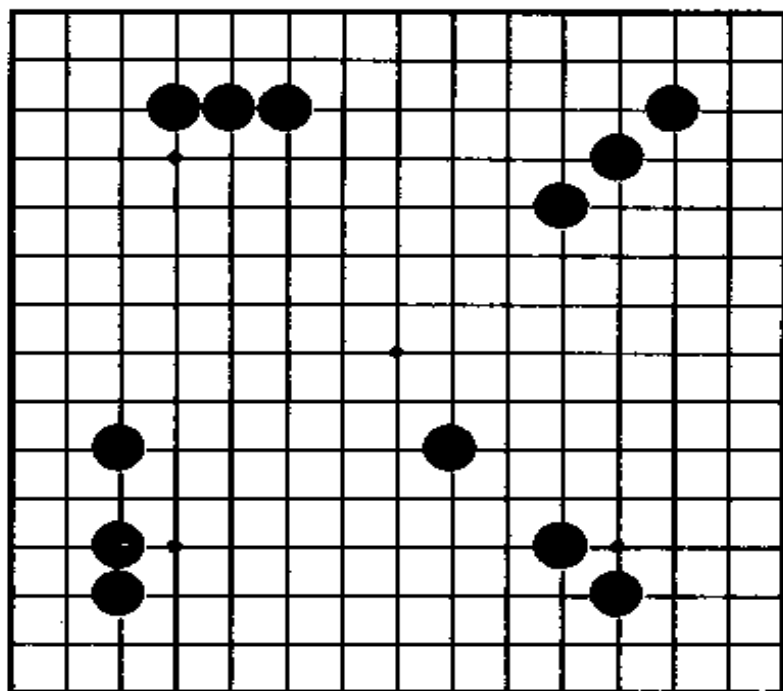
附图 6

(五) “连三” 和 “跳三”

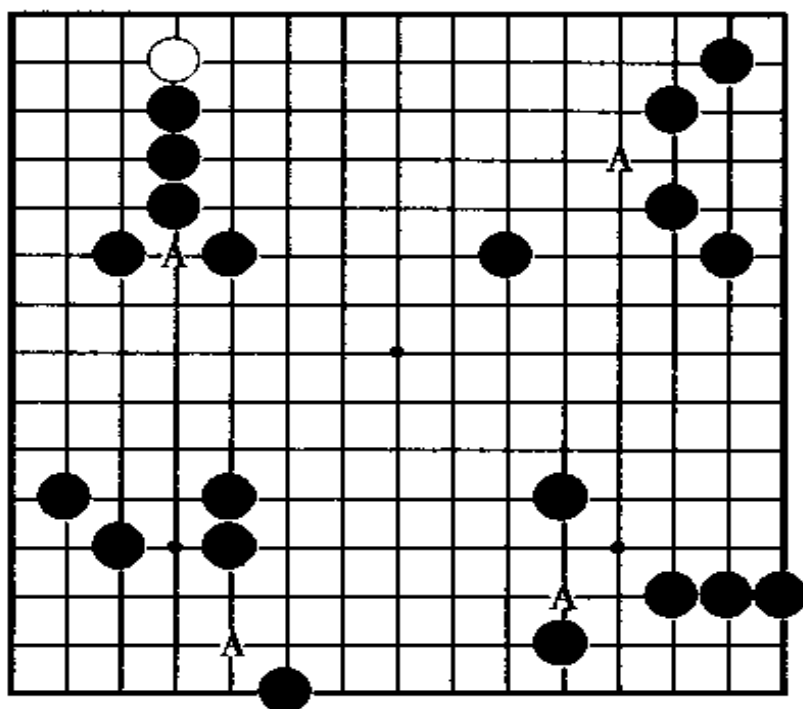
(附图 7)所示的三连子如不防御, 即可成四连。图上面的两种是“连三”, 有两个防点; 图下面的两种是“跳三”, 有三个防点。

(六) “四 三”

按(附图 8)所示, 黑落子 A 点即成“四三”。也就是说, 在 A 点上补一个子, 会同时形成四连(或跳四)和三连(或跳三)的阵势, 这时如果对方没有成四反先的棋, 则“四三”必胜。



附图 7

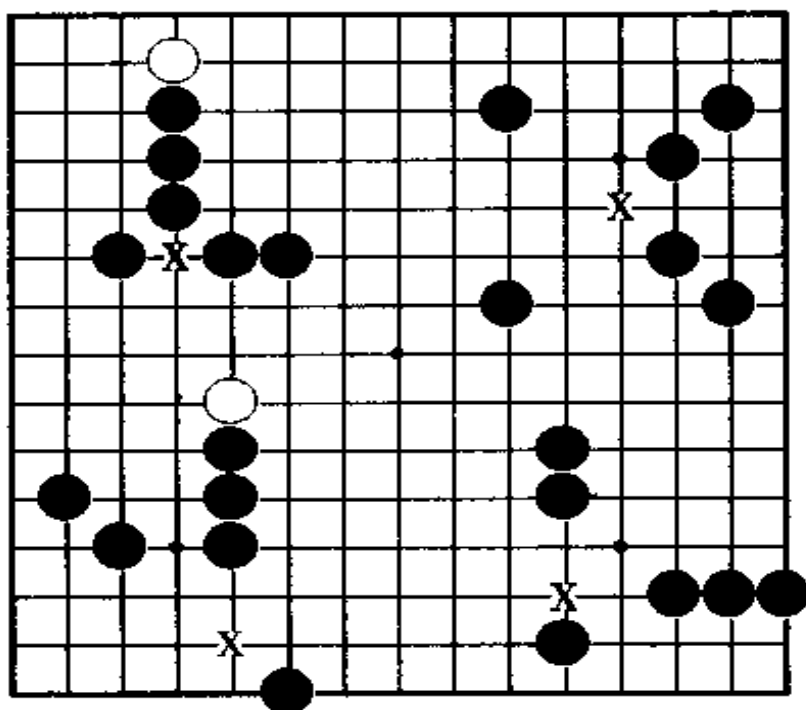


附图 8

(七) “四 四”

按(附图 9)所示, 在 X 点上落一子即成“四四”。这对黑方来说是不允许的, 所以 X 点是“四四禁点”。但如落子 X 点即成五连则为胜, 落子可成五连的点不是禁点。

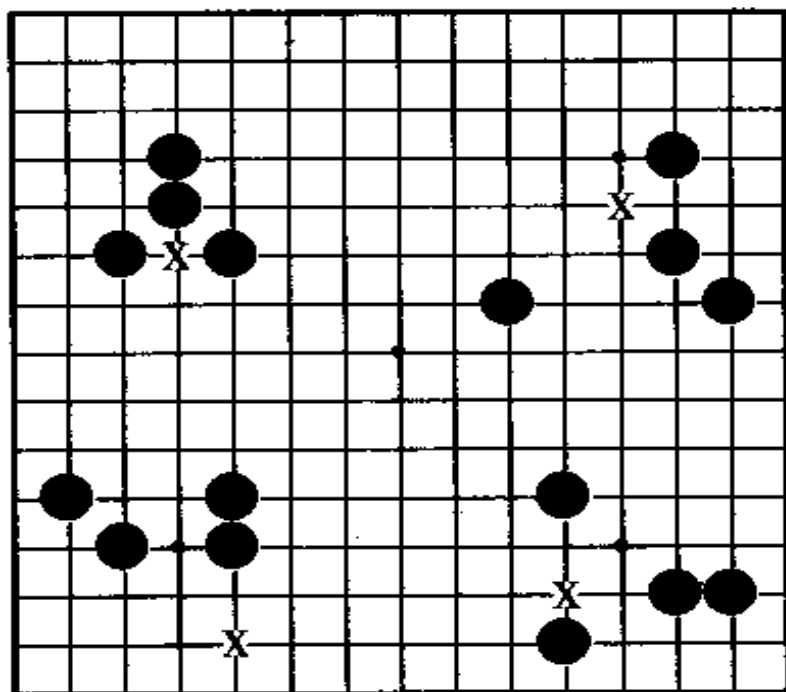
白方如下出四四, 则为最强手, 无解。



附图 9

(八) “三 三”

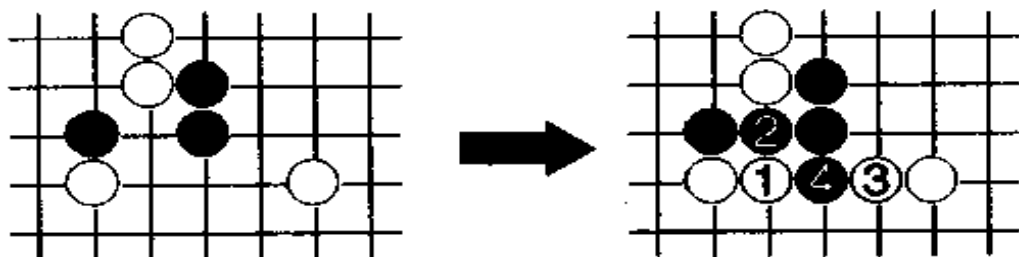
按(附图 10)所示, 落子 X 点, 即成“三三”。X 点为一手棋同时下出两个连三或跳三的点, 是黑方“三三禁点”。白方三三是好棋, 黑难防。



附图 10

(九)先后形成的“三三”不是禁手

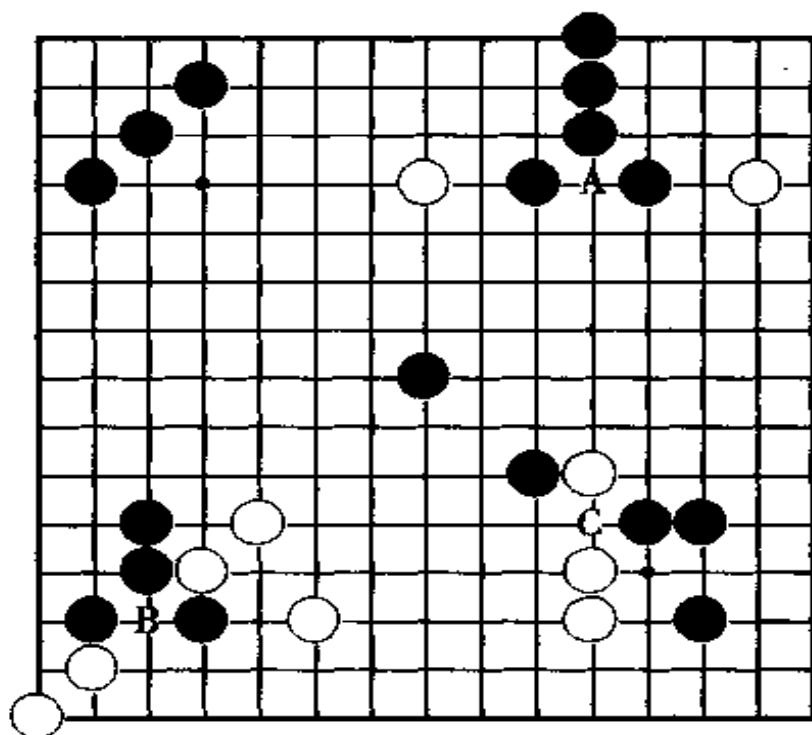
如(附图 11)所示,白①跳三,黑②防守并形成一
 个“连三”;白③跳四,黑④防守时又形成了一个“连
 三”。这两个“三”不是由一个落子同时形成的,所以不
 是禁手。同样,先后形成的“四四”也不是禁手。



附图 11

(十) “假三”和“假三三”

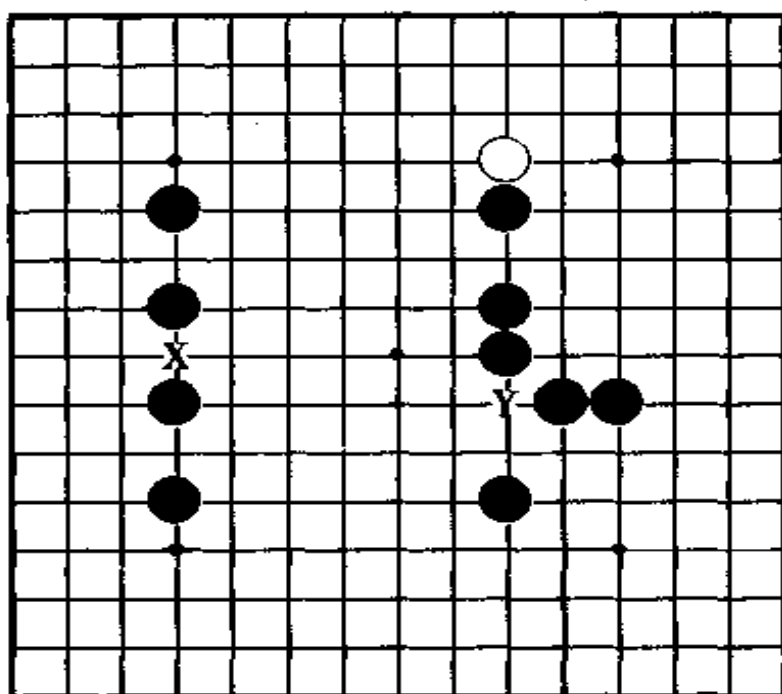
如(附图 12)所示,左上方的连三,两端各只有一空,是“假三”。右上方的连三,两端各间夹有白子封住,也是“假三”。左下方的连三虽是一间夹被封,也不是真三,所以 B 点不是三三禁点,黑方可以落子防守。右下方的连三,黑方有长连,故 C 点不是三三禁点,黑方可在 C 位落子防守。



附图 12

(十一) 一条直线上的“四四”

(附图 13)所示,黑方一着棋即下出两个四四,此着是禁手。左面四四禁点为 X;右面四四三禁点为 Y。

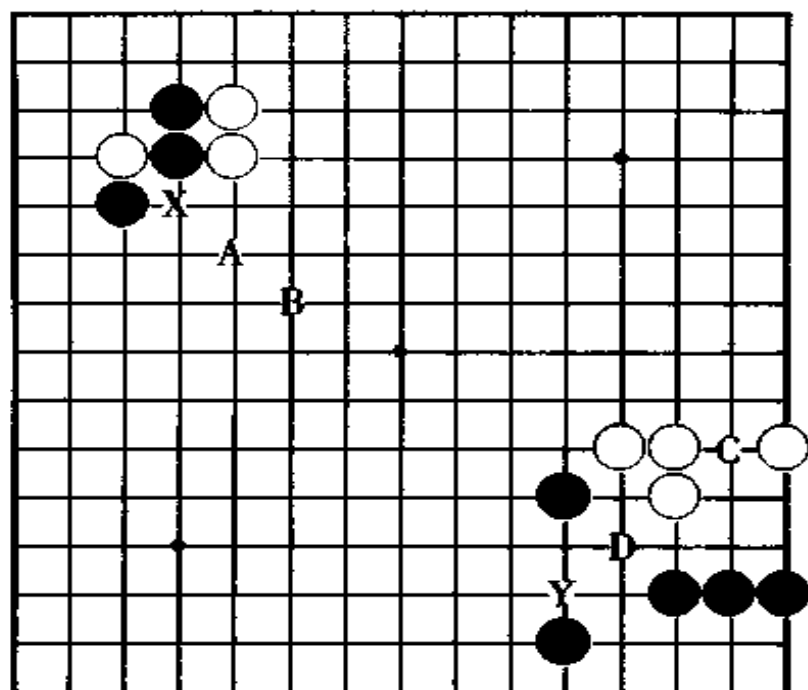


附图 13

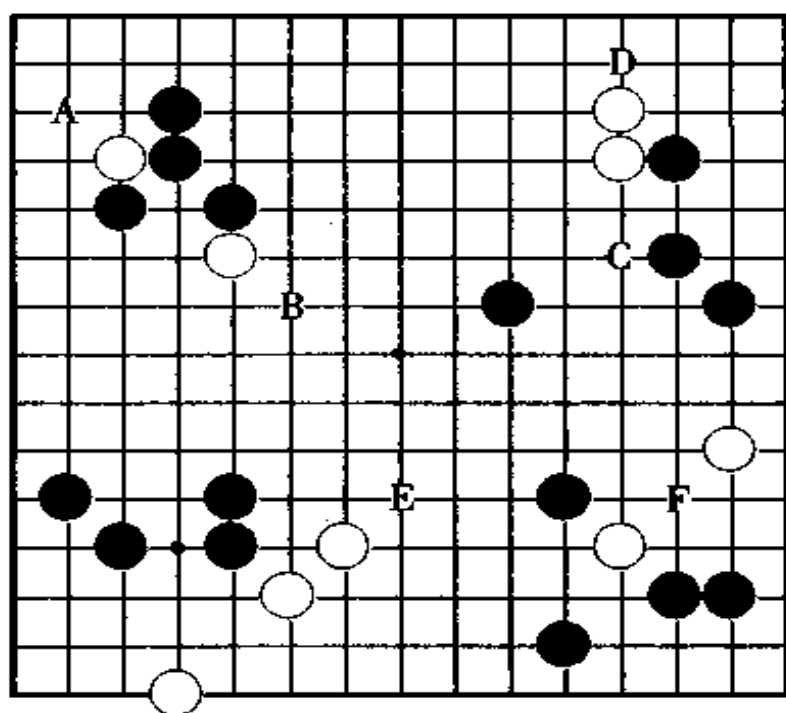
(十二)利用禁手制造陷阱

制造禁点，逼黑方入禁，是白方的重要战术之一。按(附图 14)所示，左上方的棋形，白 A 跳三，逼黑防，再落 B 即胜，因 X 点为三三禁点。右下方的棋形，白 C 冲四，黑防后再落子 D 连三胜，Y 点是四四禁点。

如(附图 15)所示，白方可利用三三禁点，落子 A、B、C、D、E、F 点均可胜。即逼黑方在禁点落子防守，防则负。



附图 14



附图 15