

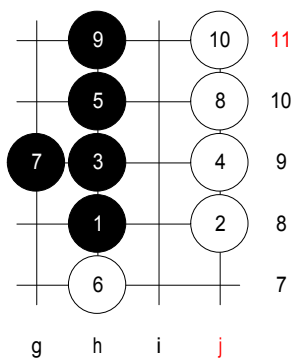
小天老师讲先手理念之一：先手与反先手的初步认知

先手的概念

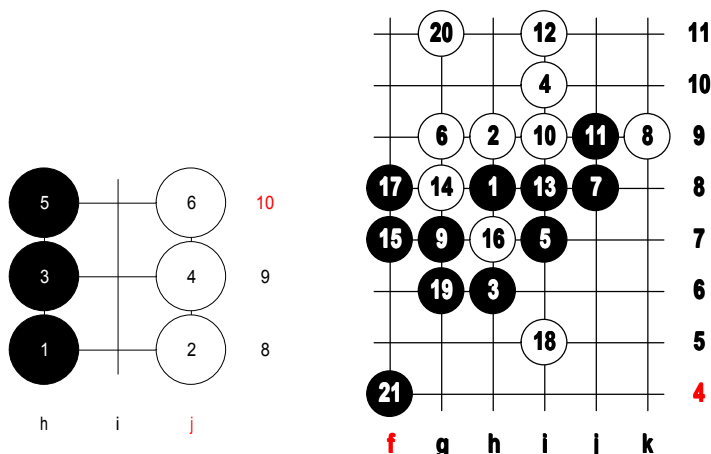
应该说“先手”这个概念运用范围很广，并不局限于五子棋，围棋象棋也有这样的说法。然而“先手”运用范围虽然广，却没有统一的定义，概念。很多人都自己对“先手”独特的理解，假如让 10 位老师分别来讲先手，恐怕 10 种说法不尽相同，但是大家又能发现他们都是在描述同样的东西。这里我不打算介绍我对“先手”的理解，只是希望能起一个引导的作用。

虽说“先手”的具体概念并不统一，但各种说法都包含同一个共性——认为有先手意味着“不得不管”。这样的理解也包括围棋象棋（比如围棋里的“打劫”，象棋的“将军”）。

那么什么是五子棋的“不得不管”呢？

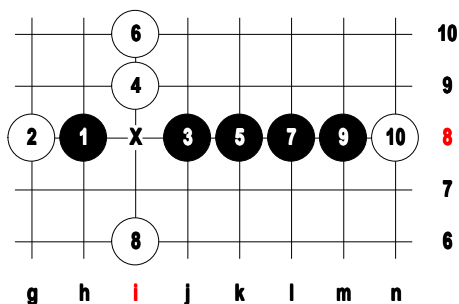


最简单直观的形式，就是冲 4 要拦，如左图，黑冲 4，白此时必须挡 9 上边，不能自己活 4，否则黑棋 5 连，这就是“不得不管”。

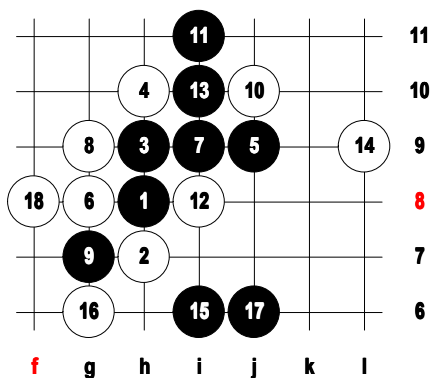
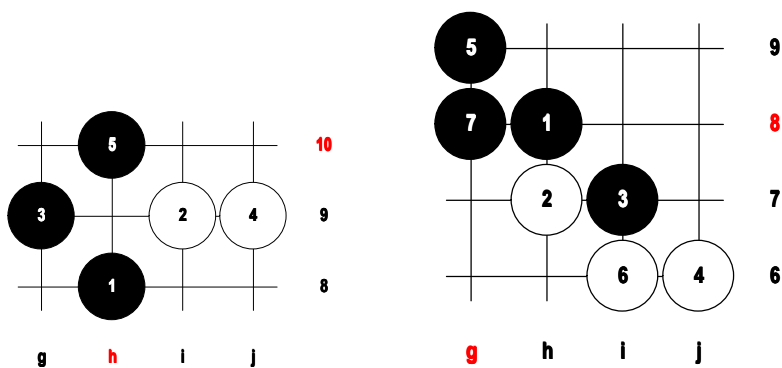


另一种简单直观的形式，就是活 3 要挡，如左图，黑活 3，此时白必须阻挡在黑棋活 3 的上下两端*之一，不能自己活 3，否则黑棋将活 4 取胜。

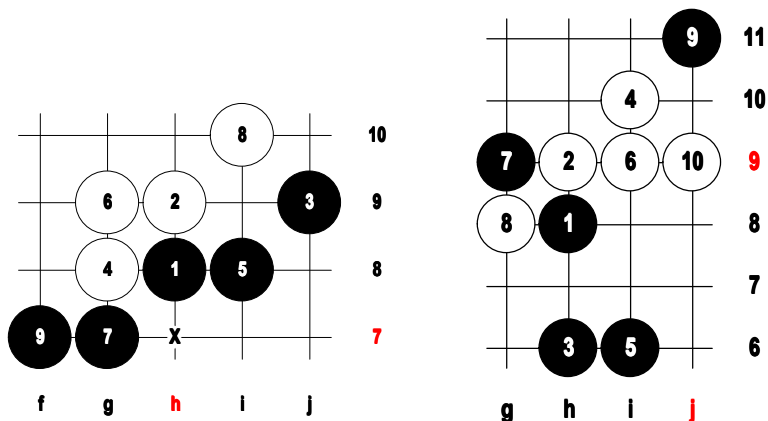
除此外白棋特有的抓禁也能实现“不得不管”的效果。



我以前读过些历史故事，曾看过一段介绍孙臆的话，我引用给大家：孙臆在作战中运用避实击虚、攻其必救的原则，创造了著名的“围魏救赵”战法，为古往今来兵家所效法。“避实击虚、攻其必救”这条原则非常重要，这条原则是实现“不得不管”效果的基础。围棋如此，象棋如此，五子棋也如此。试想如果你对对方的攻击不疼不痒，虚无缥缈，那换来的肯定是对方肆无忌惮的反击。（有兴趣的话可以自己搜索“攻其必救”这词）



什么叫不痛不痒，虚无缥缈的攻击呢？举例如上面左图白棋第4手的进攻，后面无法保持连续攻击，伤不着黑棋分毫，黑棋就可以直接“不管”。

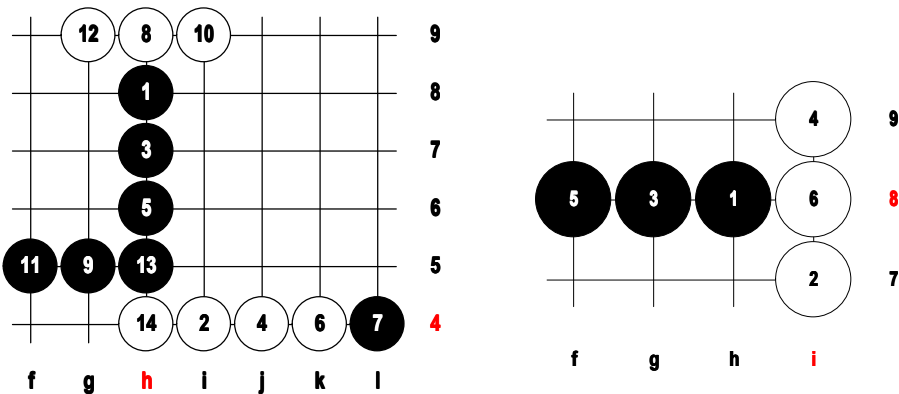


现在我们讲一个非常常见且非常基本的进攻模式。如上面左图，当黑棋有多个活2时，白棋经常不能自己做棋反击(除非能形成VCF或牵制住黑棋所有VCT线路)，如果白棋走类似右图这样的10，那么黑棋往往简单必胜。大家可以把这个结论当成种普遍现象，它就是上文所述内容的简单衍生，改进。这点对于新手来说很重要，希望记住。

反先手

与先手相对应的，就是“反先手”。其实反先手这个概念非常简单直观，但随着五子棋技术的进步，对“反先手”的概念观点也出现比较大的分歧。跟先手类似，不同人谈反先手内容都不大一样，但大家依然能发现他们其实都在描述相同的东西。

其实呢，反先手的最初含义非常非常简单。

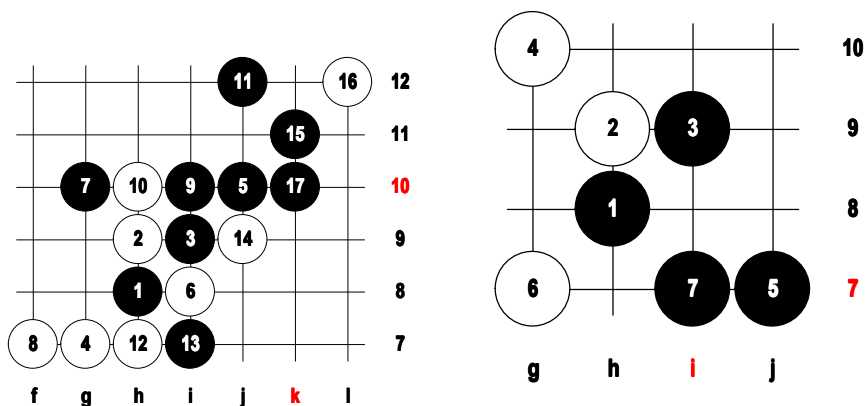


上文的“先手”提到，黑冲4时候一般白棋是不能跟着冲4（或活4）的，但也有例外，比如上面的左图，黑冲4时候白也跟着冲4，这就是反先手。

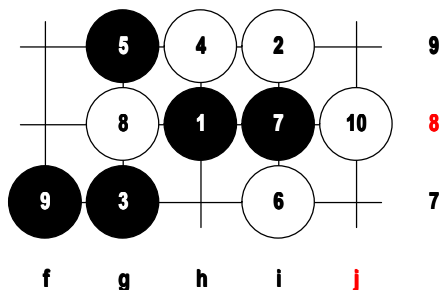
同理，黑活3时候一般白棋是不能跟着活3的，但同样有例外，比如上面的右图，黑活3时候白也跟着活3，这也是反先手。

特殊的白棋可以利用抓禁来反先手，但总体而言，反先手最初的意思主要指反冲4及反活3（不能局限于这两种反先方式）。

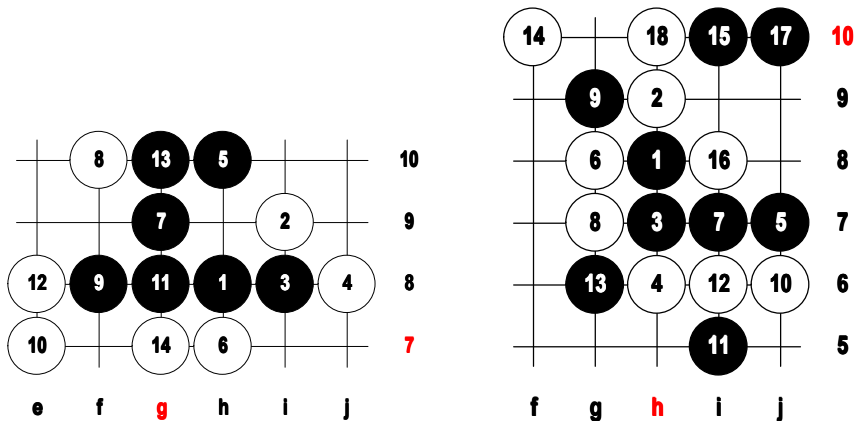
那么，既然反先手含义这么简单，为什么会出现分歧呢？我举几个例子，希望大家细心体会其中区别。



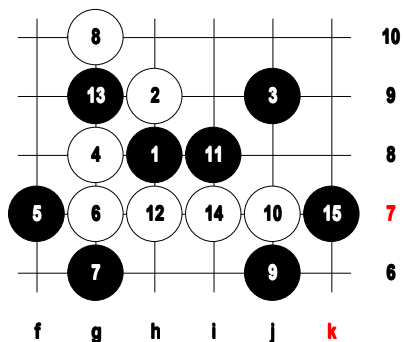
有时候反先可以必胜的，即便白换其他走法，黑依然必胜，这时几乎所有观点都同意称之为牵制。



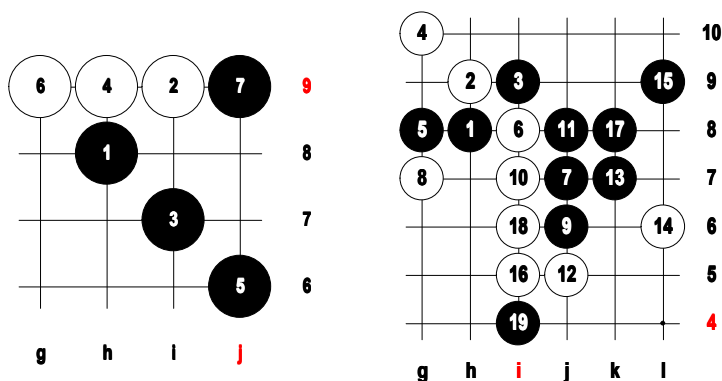
特殊的黑进攻时被白牵制通常称为反杀。



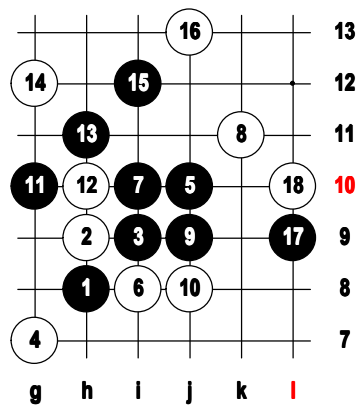
有时候反先自己无法必胜，但对方也因此必胜不了，这时不少人称之为纠缠。



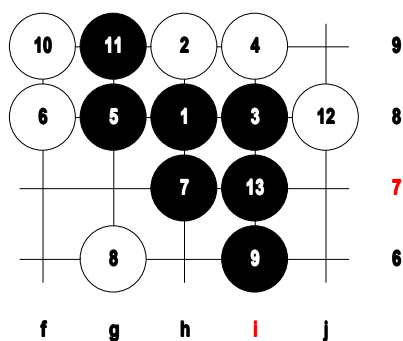
上图：有时候并不会出现反先过程，但同样出现“对方必胜不了，自己也无必胜”的效果，这时不少人也称之为纠缠，更有不少说法称之为先手交换



上图：有时候反先之后依然必败，可惜它并不受关注，所以它甚至没有个名字说法。



上图：有些时候无法直观看到反，但若黑按一般思路进攻，就会发现白形成反。不少人称之为自然反。



有些时候因为 VCF 关系，白棋根本无法反活 3，如上图。

以上都直接或间接出现了“反先手”，但结果截然不同，为了合理解释以上出现的各种现象也就形成了不同的观点看法，比如图 5 有人称为后中先，有人则认为本质上根本没有实现反先，这就是个典型例子。

总之，无论先手还是反先手，它们本意其实都非常简单，但随着五子棋技术发展，各种观点理论都以它们为基础发生衍变与改进，并具有更深刻的含义。因此对先手与反先手本意的把握程度，将直接影响对各种深入复杂理论的理解认识。

先手认知的衍变改进过程

五子棋的理论是如何产生的呢？俗话说：理论源于实践。五子棋亦如此，在软件参与高效解决课题后，大量软件无法解决的可题逐渐浮出水面，解决它们变成一种需求。研究棋手在不断解决它们的同时，逐渐尝试寻找各种方法来解决，并尝试使用新方法来解决未知的难题。在成功的不断积累与失败的不断抛弃过程中，方法逐渐积淀成理论。五子棋理论源于对课题的解决，并用来解决新的课题。

关于“先手”的理论大致经历 3 个阶段，这是我个人认为划分的，并非公认说法。

大家先看这段小幽默

tempo 买盘子

一天，tempo 去集市买了 1 个漂亮的盘子，回家路上不小心把硬币掉地上，他一只手抓盘子，一个手轻松的捡起硬币继续赶路；

第二天，tempo 买了 10 个盘子，回家路上不小心掉了张大钞，他小心翼翼地扶着盘子，勉强捡起大钞继续赶路；

第三天，tempo 买了 100 个盘子，回家路上不小心掉了钱包，这次，他怎么也腾不出手捡钱包，但又不能丢下钱包不管，端着 100 个盘子盯着地上的钱包急得满脸通红，尴尬之极。

tempo 这个词我最早是在 ANDO 讲课时候接触，tempo 意思为节奏（也有解释成进攻节奏或攻防节奏），在五子棋里边就是先手的意思。先手往往要兼顾两个方面，一是维持先手（扶盘子，不能砸了）；二是展开进攻（捡钱包）。

近几年来对“先手”理解认知突飞猛进，得益于两点：1、软件技术的进步与普及；2、研究棋的普遍，研究难题解决的需要。这势必需要引入新的理论来解决难题，进而促使各种理论观点的产生，先手就是其中一个突出例子，比如已经有人尝试严格定义先手的不同等级，定义 VCF，VCT，VC2 这样的概念。

补充下五子棋最常引用的 2 个概念，VCF，VCT。

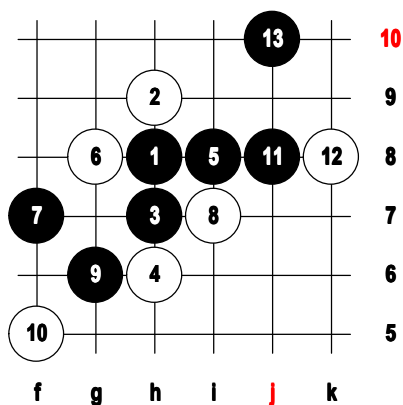
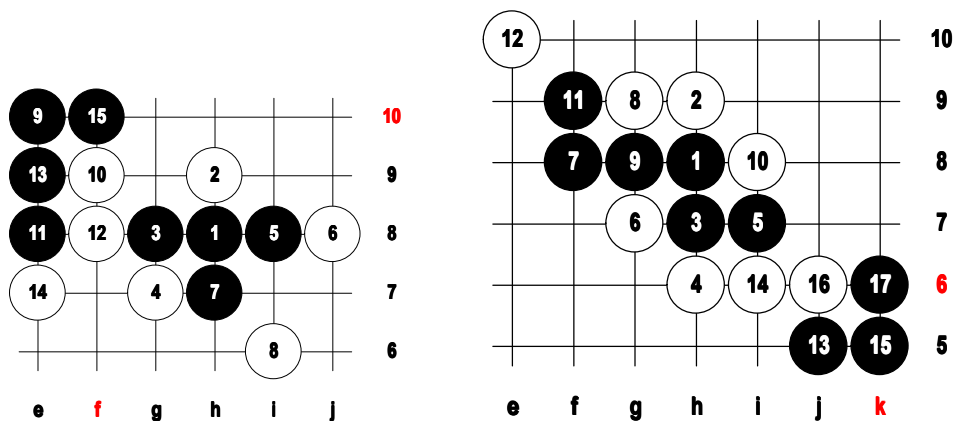
VCF 指连续不断冲 4 直到最终 43 取胜（白棋含抓禁）；

VCT 指通过活 3 冲 4 及做 VCF 直到最终 43 取胜。

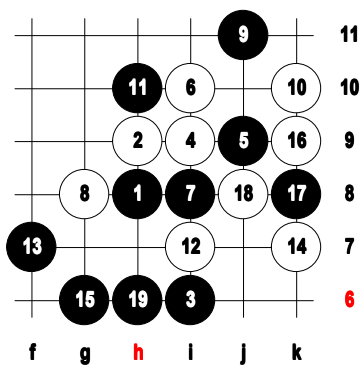
先手认知衍变的一般过程（声明：这是个人人为的划分，不是公认的观点；演变过程并不是严格递进的连续过程，一些人以标志性的难题被解决为标志）。

早期阶段：强硬的先手攻击，简单的牵制。大量黑优分支被解决。

看一个例子



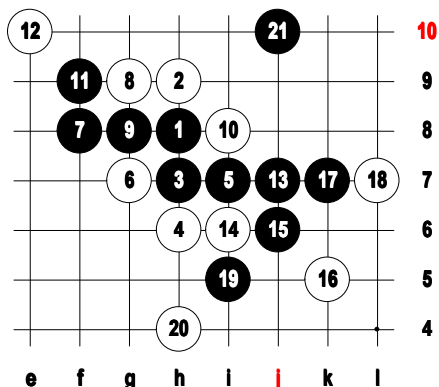
这个例子是一些先前的下法，强硬的先手攻击。



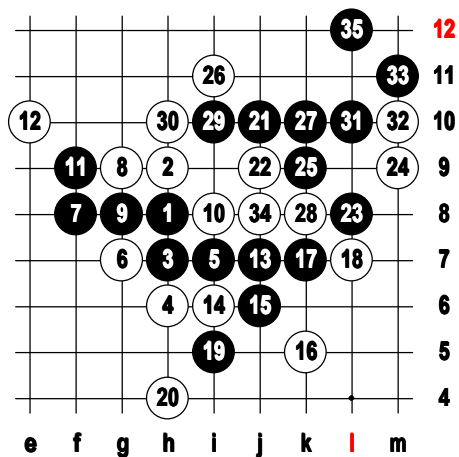
这个 15 手也是一种比较强的进攻方式，但是因为容易被白棋抓禁而宣告失败。

中期阶段：较恰当的把握先手攻击，复杂的牵制。更复杂的研究难题被解决。

再看这个松月一打，黑棋始终控制着进攻节奏。

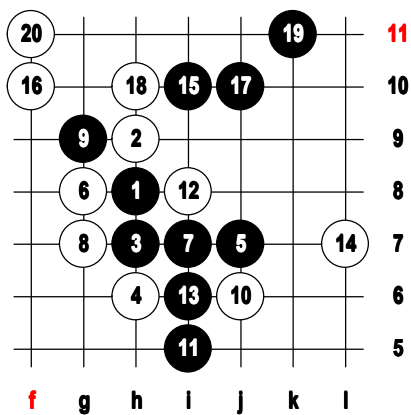


21 手连接左右的好点。

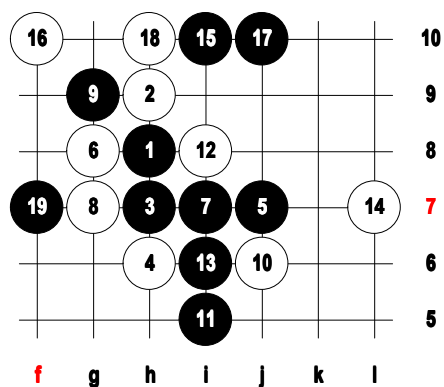


通过一系列的交换和进攻后，现在黑棋有一个漂亮的进攻形状。

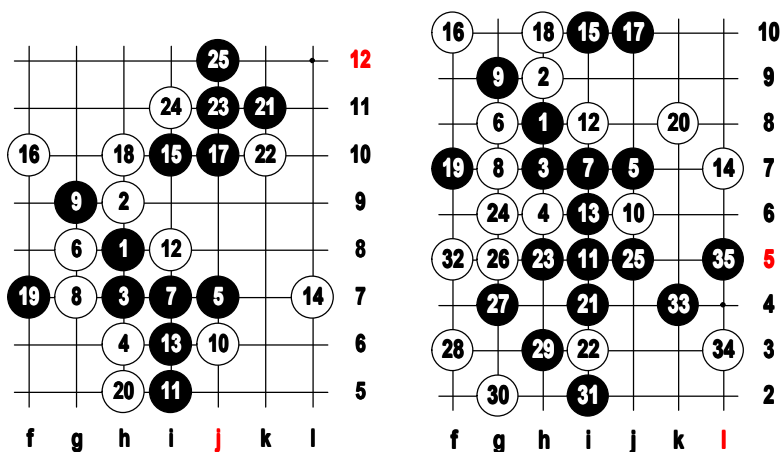
再看一个经典的先手例子：



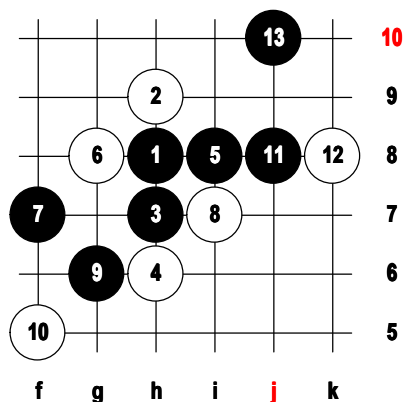
看这个例子，黑 19 手强形在左上拓展，白棋有妙防，反 V，从而黑棋陷入困境。换一种思路：



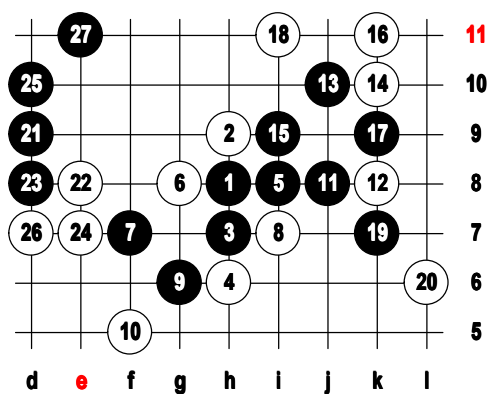
19手先在这里防住了白棋的连攻的一个点，又与13-5的活二有连接。不管白棋防上防下都能取胜。



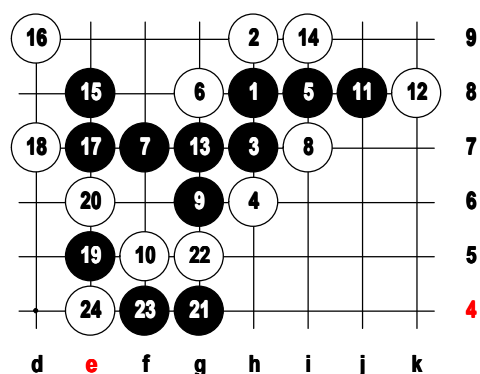
再看一个例子，银月一打



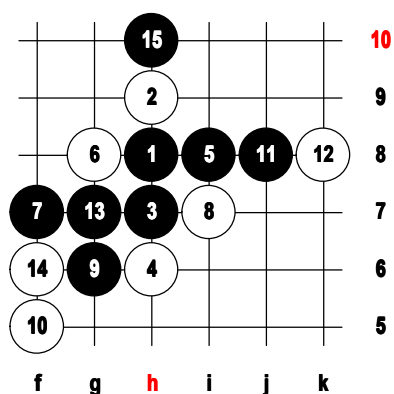
这个13手是早期的进攻思路，比较粗暴的进攻方式，我们来看是怎么取胜的：



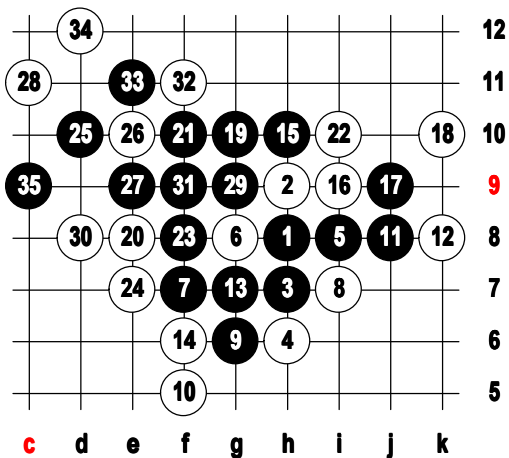
15 手活三后，白棋挡在上面强防，十七手组成一个漂亮的棋形。18 强防，19 活三后。20 手委屈的防在下面。21 手跳活三，与潜在的 11-15-19 手眠三连接。23 手做 V，25 手活三，26 只能防在下面，27 又是一个做 V 杀，后白无防。



这个 13 手是比较柔和的取胜方式，14 手防上是弱防，黑棋通过 VCT 取得胜利。



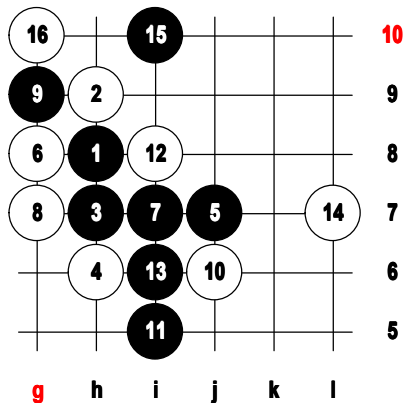
14 防下是强防，但是防的比较委屈。黑棋继续在上面做棋。这手棋与 11 手活二，又与 3-5-9 眠三呼应，又与 3-13-7 手眠三相连应。左右连接的好点。很多时候需要这样的行棋思路。



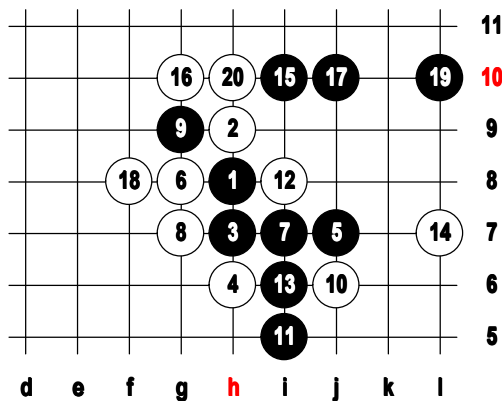
上面黑棋 17 手拓展。制造出 17-11 的活二，为将来的棋做准备。19 手与 7-9 活二接应。20 强防，21 手活三后白棋只能防在 I6，23 手后连攻取胜。

现阶段：更精细更理性的先手控制。超复杂难题被解决。

再来看先手的例子。

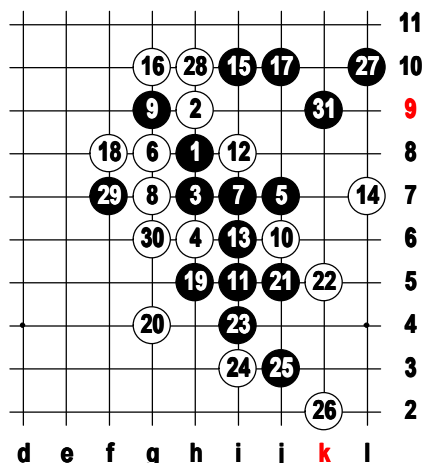


松三，16 手传统松三最强防



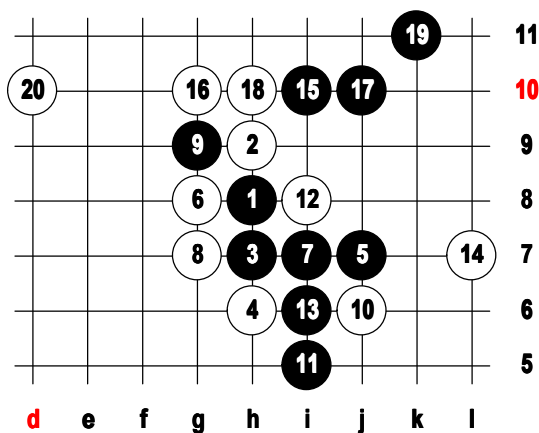
18 手最强防是因为 19 手在右路进攻，20 手有妙防，如上图，白棋在左边杀。怎么解决

这个问题呢？首先通过一个很巧妙的牵制。

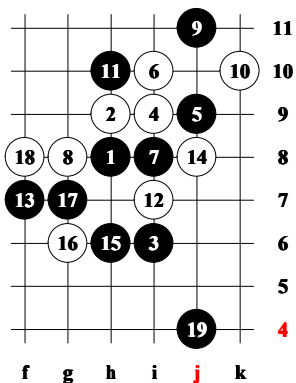


通过左下一系列的进攻，白棋最强防后，交换到现在这个局面。现在黑棋可以做 V 进攻了。28 手如刚才走在 H10 点，黑棋可以在 F7 点破坏白棋的 V。黑棋用这样巧妙的手法保持了先手和又拓展了棋形，下面简单杀。

再看一个例子：

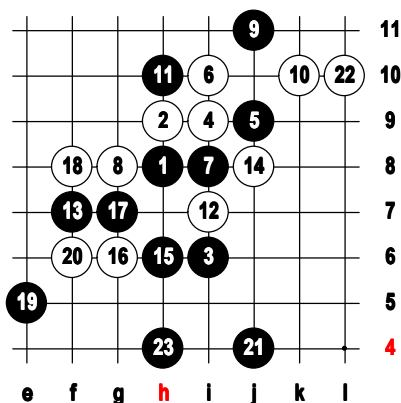


这个十八是最强防，但是防在内线，所以很委屈。上图 19 手在空地跳眠三，看起来不错，但白棋在左边有强 V，黑棋在左边无法连攻。

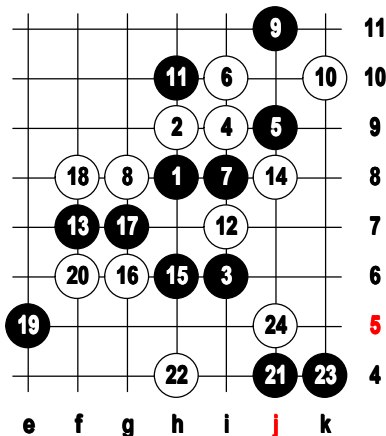


再看一个例子岁月，如果黑棋 19 下在 H5 强防是在 H4 ，如果下在 H4 强防在 H5。如

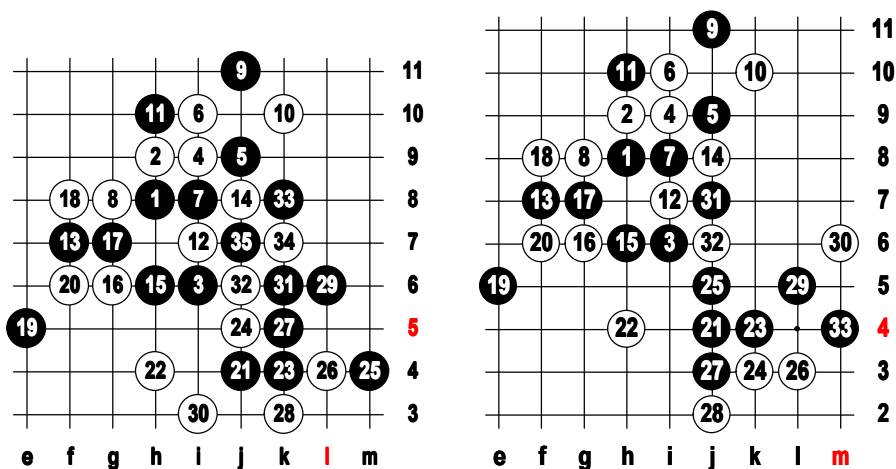
果直接跳眠三，如上图，也不能取胜。白棋 20 手在 10 右边做 V，黑棋因为没有连续的进攻，从而失去了先手。后来有人想到了一个巧妙的争压先手的好点。先在 E5 跳眠三。然后继续在走在这里。



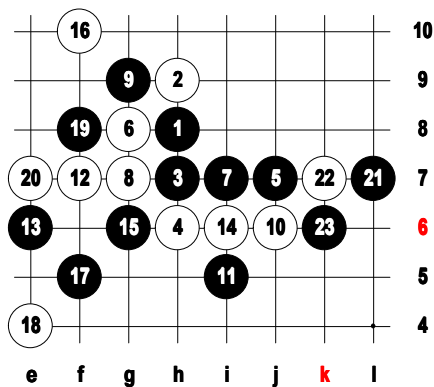
如果 22 在左上的话。黑棋在下面有 VCF 取胜。所以 22 必须勉强的防到下面



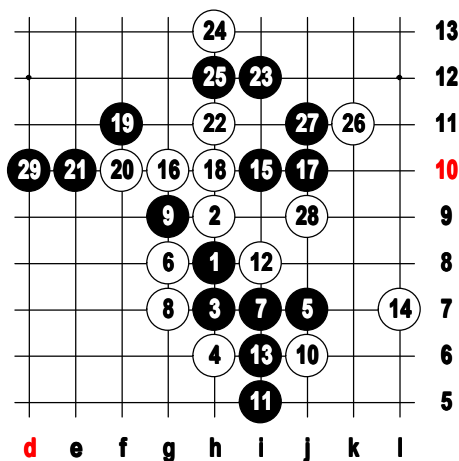
23 手连续做棋后必胜了。下面就不拆解了。正是这个不起眼的十九手，才使下面做成了 VCF 的好点。



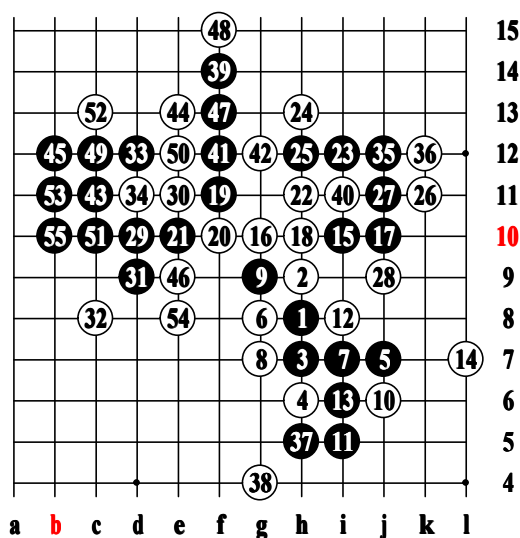
再来看下面一个例子



松三变化最早认为白棋这样进攻后白棋最强，后来发现了这个 21 手后，这个 14 手被否认了。



上面是松三一些最强的下法，现在这个六手都被攻克了。只有六手在八手的地方还没有终结。看上面基本白棋都是最强防，十八手白棋委屈的防在了里面后，通过一系列的做棋交换后，29 手在这里做棋胜。这手棋很诡异，但确实是必胜的点。如果你能理这手棋，也能理解先手的含义了。下图是一个最终的胜利图。



第一堂课先手的理念结束了，讲了先手认知过程的演变、最早的棋理。有留三不冲，变化无穷，是从实战情况在总结的。17手和29手都是一些很新的先手观念。

越来越难杀得研究课题被解决，技术上进步其一体现在先手被越来越精巧的运用。就像小笑话里的 tempo，必须巧妙地扶好越来越多地盘子来捡东西。但不能简单认为越精巧的先手控制就是越强的走法。

在技术进步的今天，各种理论观点林立，虽不兼容，但普遍包含先手的掌控技巧与目的：1、控制节奏（扶盘子）；2、组织良好的进攻形状（捡钱包）。这也前文提到先手必须兼顾的两方面。

小天老师讲先手理念之二-先手需要做到的

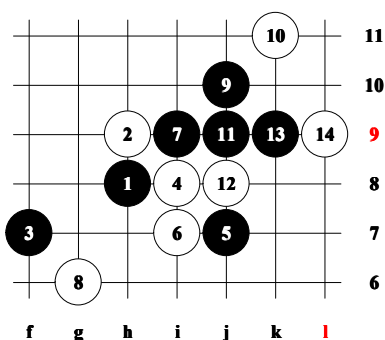
1、对方的反击：有时候没有或者无用，或作用可以忍受，这些是最容易处理的；有时候是不法忽略，甚至致命的，这时，有些稍微限制即可，有些需要速度提升保障，有的需要提前绕道或压制。

2、实现一个好的形状还是比较容易做到的，选点范围会比较广。

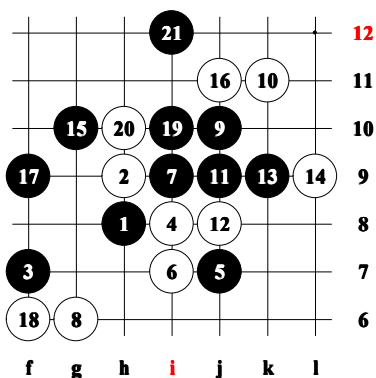
但符合2同时符合1的点，就不见得那么多了。

根据不同的对手反击程度，大致分9种方式：

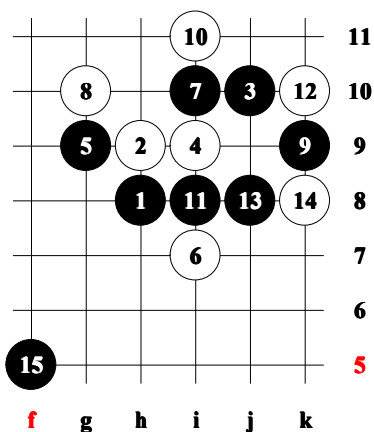
(1) 乘机做棋，无视反击做棋



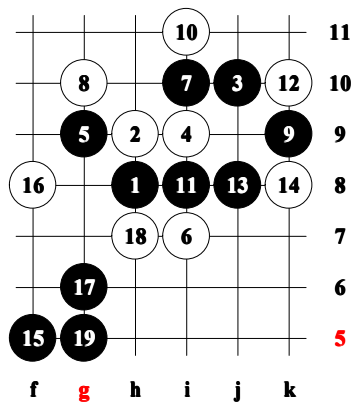
8手是一个强防，L9是局部的强防，但是白棋没有太多反击的东东。现在这个情况黑棋的先手很好的掌控，G10是很积极进攻点，如果16防在J11做一子三通，黑棋可以连攻胜。



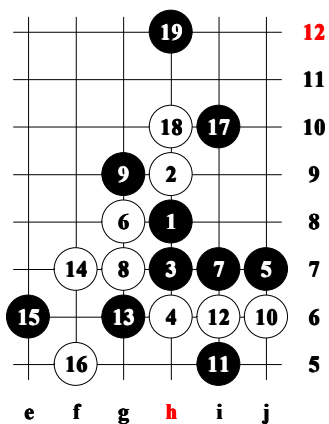
这是第一种情况当白棋没有反击的时候，黑棋的先手可以简单的做棋进攻。



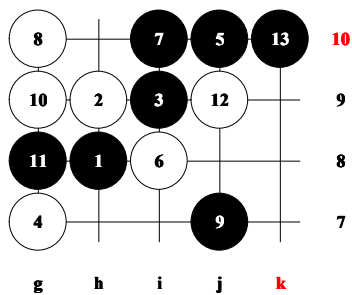
空恨大师发现在经典的做棋。黑棋利用白棋没有反击能力，拓展的妙手。



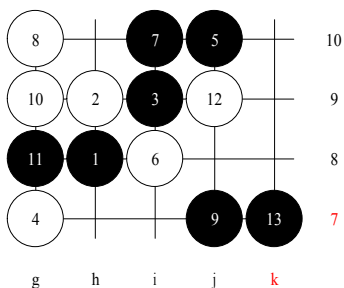
上图 15 手连接 1-11-13，又与 11 手连接的好点，这样交换后黑棋有一个非常漂亮的进攻形状。



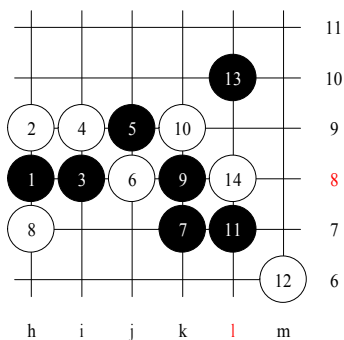
(2) 简单干扰



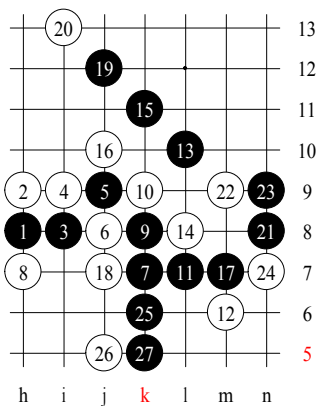
花月的骗招。如果黑棋这手棋直接挡他的活二，虽然可以在下面取胜，但是比较麻烦，现在黑棋可以有更好的走法。



因为白棋没有连攻，所以可以不用理会白棋，自己做棋就行



现在这个例子，白棋有一个活二。黑棋怎么样能控制先手和保持良好的进攻形状呢？白棋虽然是活二，但是干扰性不大。如果黑 J10 资源浪费。可以可以走在 L11 或者这个 K11

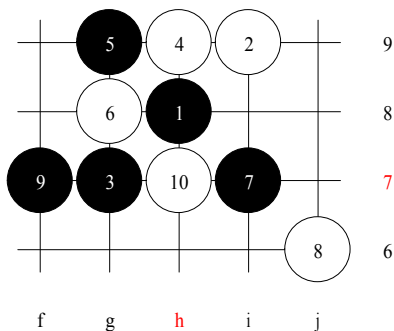


这个 15 手，可以自己试着摆一下，在局部做一个漂亮的棋形，象锐角等角三角形，很多时候都会有这样的做棋。15 手又与 1 手形成跳二，又与 5-9-11 手有潜在的连接，17 手连攻后取胜。见上图。

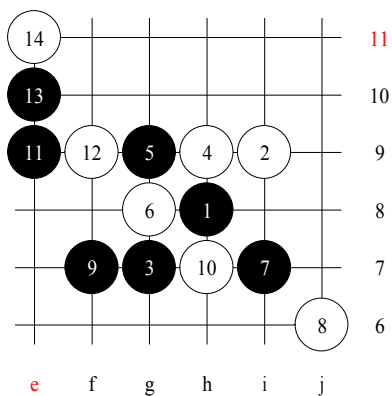
这是第二种情况白棋有一点小反击的时候。因为没有连攻黑棋可以继续做棋。

(3) 因势利导

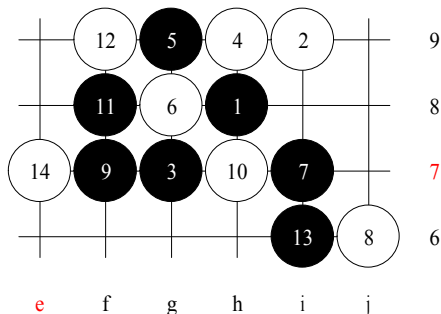
再看一个例子。斜月弱六的一个变化



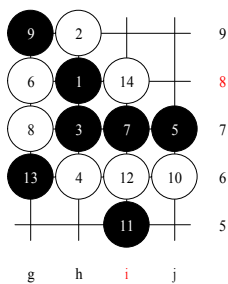
11 手如果下在 9 手或者 5 手的右两格牵制的走法，但是不是很好。看下图



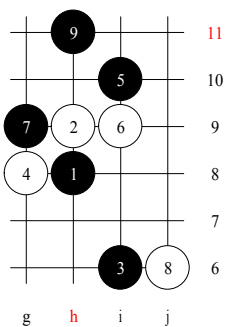
如果黑棋走在 E9，表面上不错，这个情况白棋强防后，黑棋陷入一个尴尬的局面，白棋有反牵制。可以想一下有更好的走法。



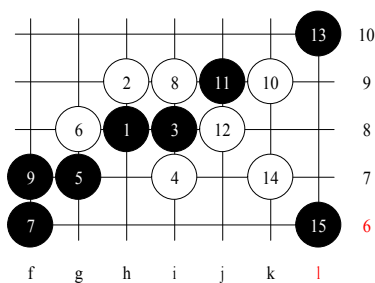
现在这个十一手才是最有效的掌控先手的棋，上面已经是必胜形了，经常会遇到这样的行棋手法。记住这样的行棋思路。再看一个例子。



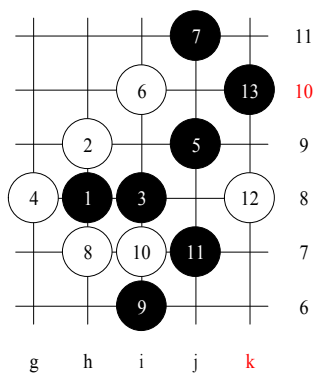
黑 11 手为什么不下在 I6 而下在 I5 呢，是因为 4 与 10 的活二，黑棋可以顺势挡在外围，从而达到了对先手的掌控目的。



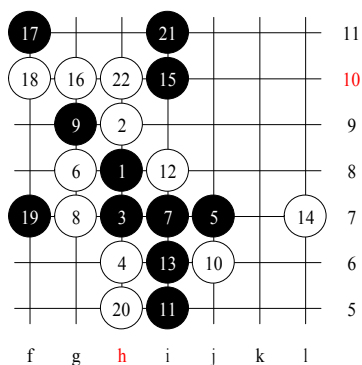
现在这个 8 手也可以说是一个强防，9 手可以说是一个掌控先手的一个妙手，最简洁的必胜走法。同刚才的一个十五手。



先手的另外一种思路，这个 9 手欺负白棋攻不下来。相当于等招的手法。

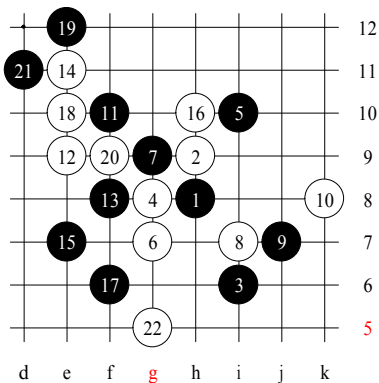


同样的必胜方法，欺负白棋攻不下去，在局部做一些漂亮的形状。再看另外一种方法

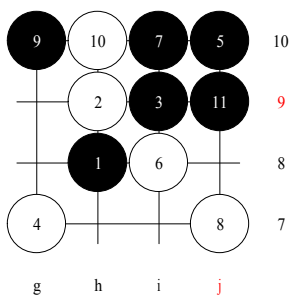


这里讲的是白棋的反击和纠缠不可忽略，17手如果下这里，18手是最强防，不管只接在 I5 做棋，还是先在 F7 挡，白棋都能很破坏掉黑棋的形状。所以这个十七手无法摆脱白棋的纠缠。17手换在 J10 才是正确的。

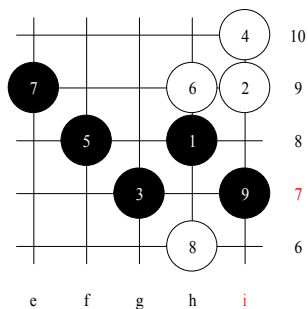
再讲一个白棋反击不可忽略的例子



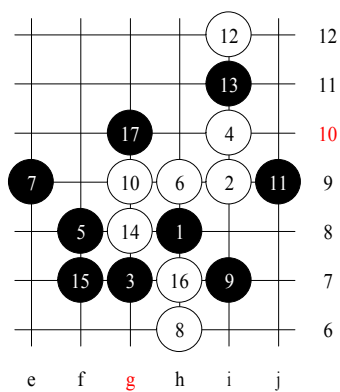
(4) 牵制



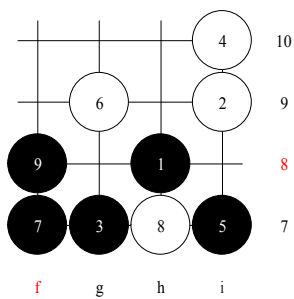
7手和11手都是先手牵制的走法，等招



上面这手 9-17 也是



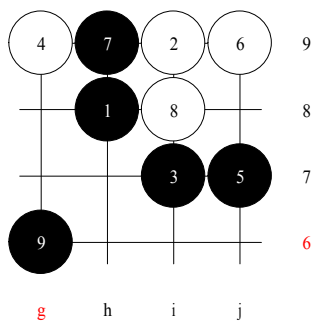
黑棋有趣的必胜点。八卦点。。。。。



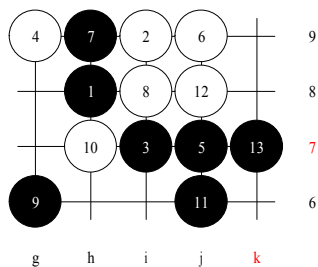
9 手同样牵制的走法

(5) 提前压制

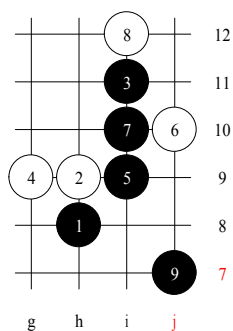
对于白棋的反击黑棋可以用牵制或者压制的方法。



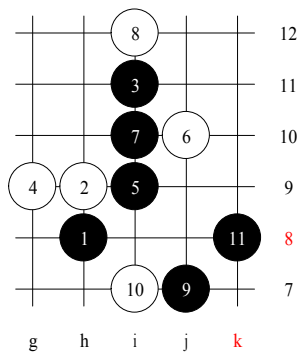
浦月老定式黑棋九手走在一手下两格的 h6，跳活三。现在的棋手认为这个 9-g6 更好。走在 h6 那属于资源浪费。通过压制白棋和一些潜在的连接选择更好的点。



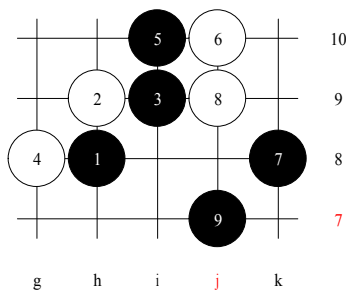
通过压制白棋和一些潜在的连接选择更好的点，上面的棋形已经必胜了。再看一个例子



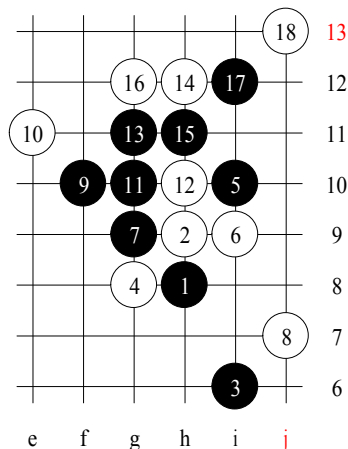
再看一个妖刀的开局，现在这个理论必胜。在这个九手也是象刚才一样，通过压制手段，破坏白棋潜在的纠缠，限制手段。破坏掉白棋的关键点。



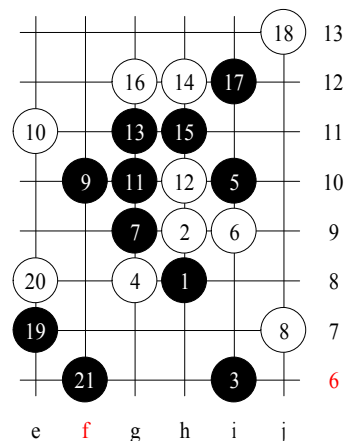
黑棋现在一子三通，现在通过这个九手和十一手，从而达到了必胜棋形的目的。



再看这个例子，黑棋没有走在 J8 而是走在了 J7 限制住了白棋潜在的连接，同样通过压制白棋的方式，同时形成自己更多的连接。再看一个复杂的压制。



如果黑棋走在 F7，白棋 E8 唯一防，现在找一下必胜点，利用先手的压制的手法。如果黑棋下在 F7 白棋 E8 强防，不好。

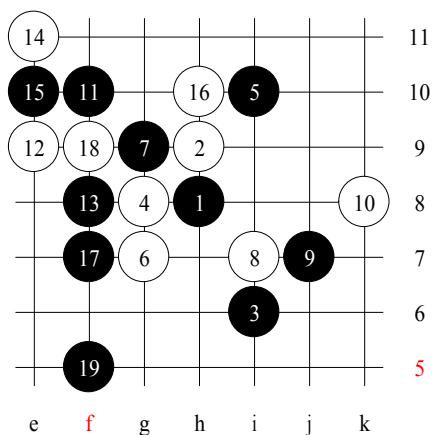


这个十九手 E7 最简洁的必胜。为什么下在这里？因为如果在 F7 点做杀，白棋有 E8 这个唯一的最强防，E8 与 10 手是一个大跳活二，可以在 E10 反击取胜。如果下在其他地方会面临白棋的纠缠，所以 19 手提早在 E7 破坏，同时自己又在局部可以做一些潜在连接的好点。

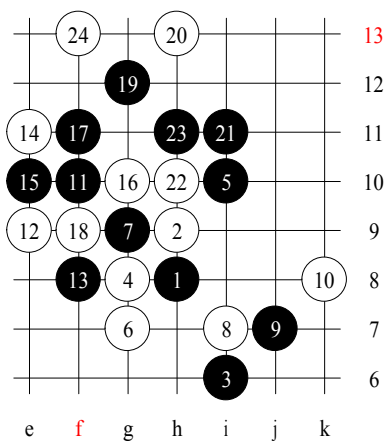
这是第三种情况：通过潜在的压制，从而达到先手的控制。

(6) 直接处理反击

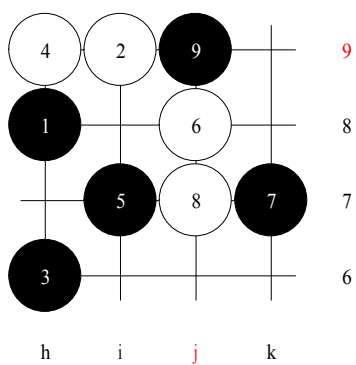
现在黑有漂亮的进攻形状，但是白棋通过交换后破坏黑棋的先手。所以十七手这样强暴的方式不可取，可以采用柔和的取胜方式。如下图。



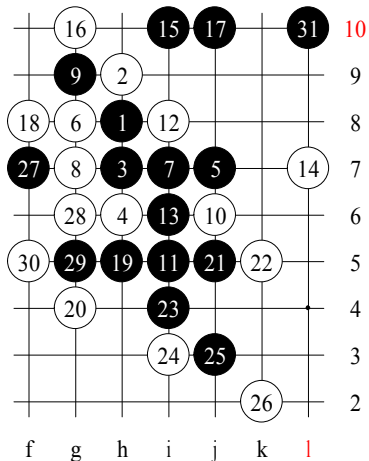
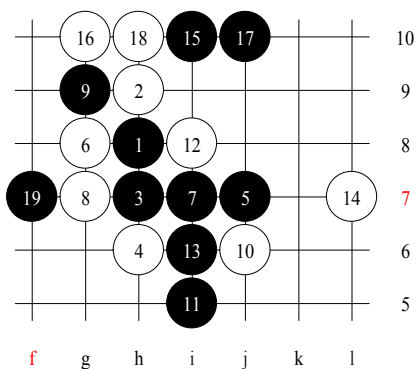
16手防在这里黑在下面做棋必胜。再看最强防



同样取胜。过程就不一一详述了



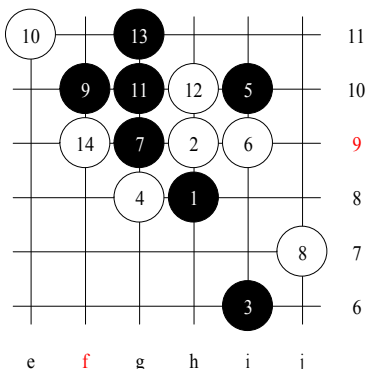
(7) 要害掩护思想（后勤掩护，拓展掩护，左右联系掩护等）



19 牵制比较特殊，一般牵制是牵制白棋的 VCT，但是这个没有给做什么连接，也没有挡白棋的连接，但是这手棋是最好的一个牵制的点。20 手不管防在 g4、K8 都能取胜。上堂课讲过了。

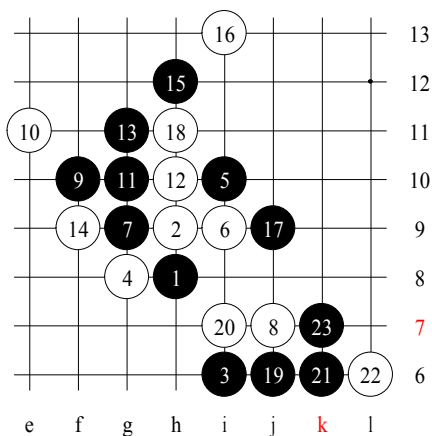
再来看一个特殊的牵制。

(8) 利用必然变化先手构造形状 (多种技巧的混合运用)，比如：vc3 对付 vc2，vcf 对付 vc3 或冲 4 干扰，构造形状后牵制做棋拓展等。

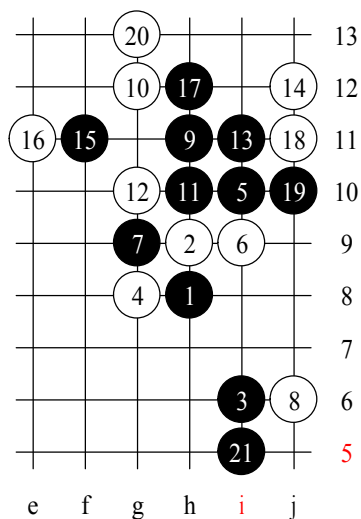


这种情况下处理方式会比较奇特。

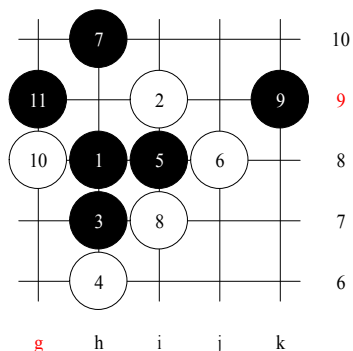
有时候需要利用先手交换，冲出一些形状后，再进行牵制。见下图



15手不好用直接用压制，等招也不好，直接挡E9也不好。现在发现4和14这个活二会因为H7这个点的牵制而反不了。现在黑棋可以在右边必胜了。

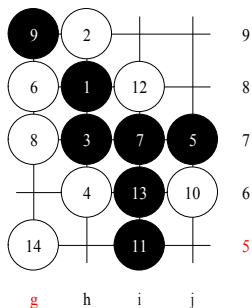


这是通过先手的另外一种掌控方法，通过先手交换（活三冲四等），从而达到漂亮的棋形，在局部强攻后取胜。其代表人物棋情。

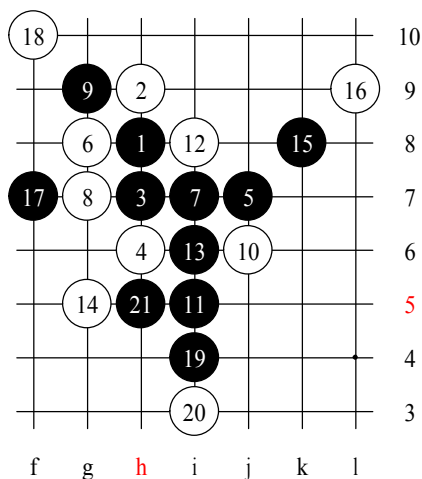


再讲一个特殊的牵制，银月，这是新的走法牵制的妙手，以前的走法是先冲四，然后在K10跳活三，I10活三，然后在右上做棋取胜，虽然可以胜但是比较麻烦。新的先手理念出来后，缩短了黑棋进攻的手数。

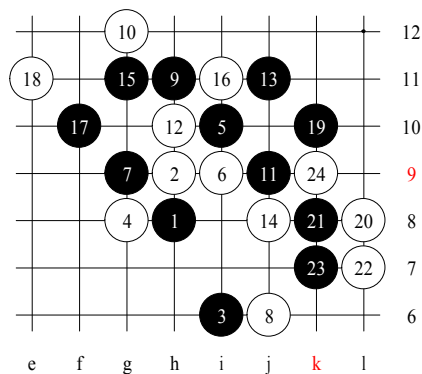
再看一个新的先手控制技巧



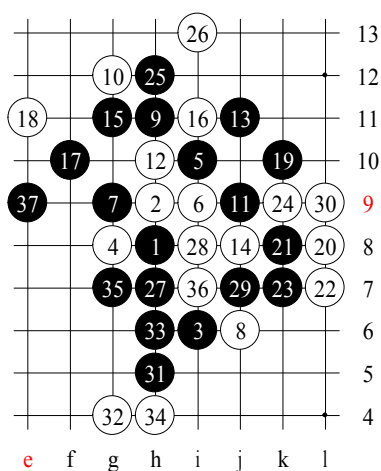
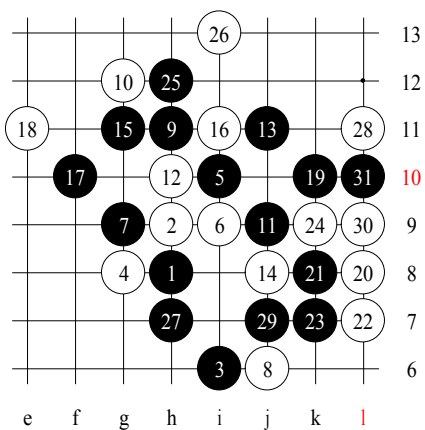
松月的弱防 欺骗的一个走法



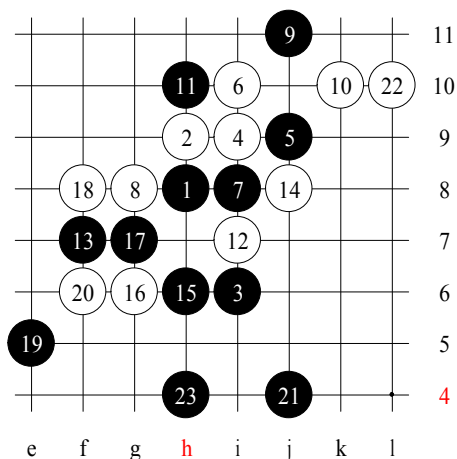
为什么黑棋 17-F7? 虽然白棋有个反三，但是黑棋可以通过 5-13-15 这个眠三来化解。如上图可以用这种巧妙的方式来躲过这样一个反。



有些时候白棋的反击没有办法控制，可以用直接 VCF 的技巧取胜。这时白棋反三，黑棋没有办法处理，直接用粗鲁的方式进攻。

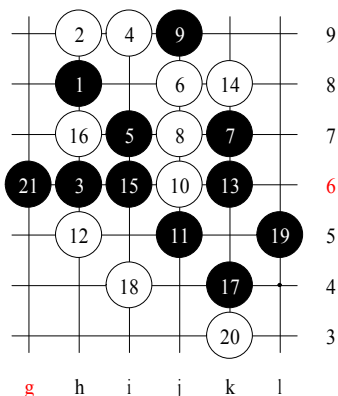


再讲一个利用构造一个潜在的 VCF 来破坏白棋的进攻。

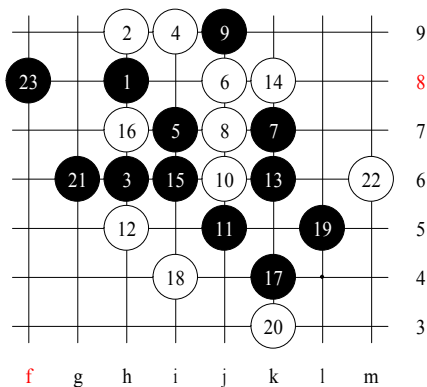


如果 19 手直接 J4 跳眠三，白棋上面 22 这手棋使黑棋无法连攻取胜；如果 19 手先在 E5 手跳眠三。使黑棋为将来做一个 VCF 打下基础。先手另外一种方式，就是制造出一个潜在的 VCF 帮助 21 手进攻。

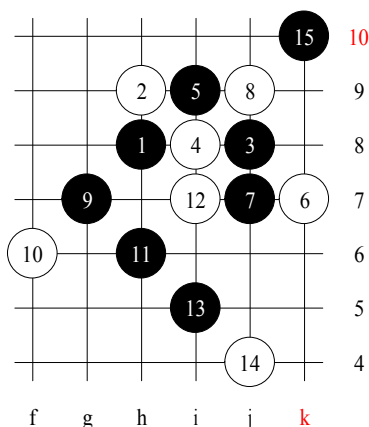
(9) 远挡后中先



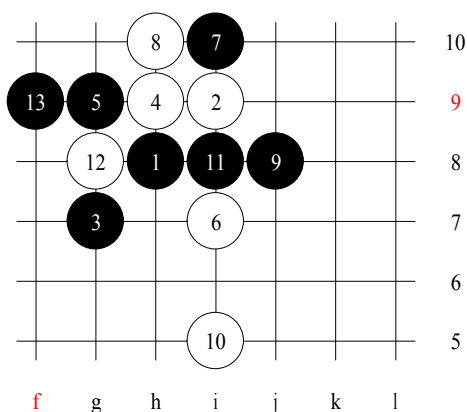
一个诡异的先手的牵制。黑棋的左边有一个 VCT。但是被 12 和 18 手这个活二牵制住了，导致左边无法取胜。



通过 21 手形成左右各一路杀。黑棋在右下角的 13-15-17 都是为 23 做铺垫的，通过 21 手的限制形成的两路杀。



最后一个经典的例子



黑棋 13 直接进攻将无法取胜。如果走 L11 是好点，但是也不好胜。真正最简单的必胜点，为什么选择这里呢？形成一个眠二，又与斜线上的眠二有潜在的连接，对十二手又有干扰。如果白棋走在 K2，黑 F10 手有好的做棋进攻点。

总结一下：

- 一、如果果白棋没有反击的时候可以直接的做棋进攻；
 - 二、白棋的反击可以忽略的时候，也可以选择一些直接的进攻方式；
 - 三、白棋有简单干扰的时候，用简单的处理情况；
 - 四、借白棋的反击来做棋的或者牵制；
 - 五、构造 **VCF** 来对付反三；
 - 六、构造造好的材料进行反先，或者 **VCT**，或者后中先。
- 这些都是保持先手的技巧。

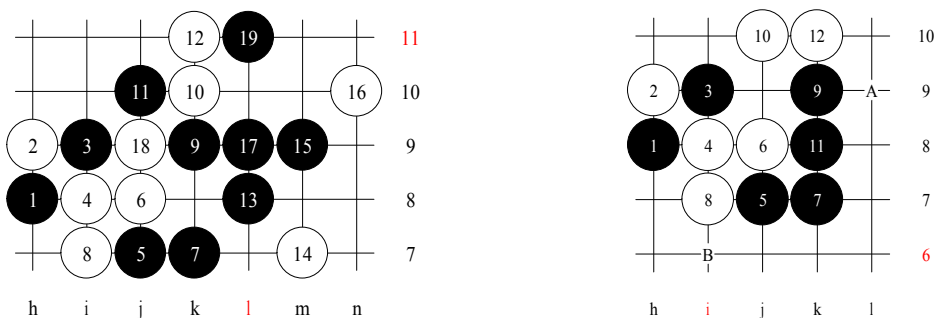
小天老师讲先手理念三：时下流行的反先手思想

通过例子介绍时下流行的反先手思想（简单复习最初反先手的内容）

最早的反先手只是单纯的反活 3，反冲 4，然而伴随着研究过程中不断深入，反先手的

观念思想也开始衍变发展进步，并与先手思想相互补充融合。

为什么反先手会发生衍变呢？



先手方会有意识的对付反先手，所以实际操作中反先手很难真正实现它原本的作用。

如 2 图，反先手实际上起到限制对方走 A 点的作用而不是起反先作用。

现代反先手：跟先手一样，反先手技术并没有统一公认的观点，总体上说反先手思想不再是单纯的反先，而是利用潜在的反先手作用逼迫先手方放弃一些选点。

反先手的实际能发挥什么作用通常依赖先手的选择。前文提到，先手的理论流派很多，但总体上都兼顾 2 方面，一是保持先手；二是组织棋形。然而反先手的参与给先手的控制造成一定麻烦，使两方面的不容易兼顾，在实际操作中容易出现倾斜。

当具备一定反先手能力时，反先手的作用在实战中随先手策略一般有 2 种具体表现：

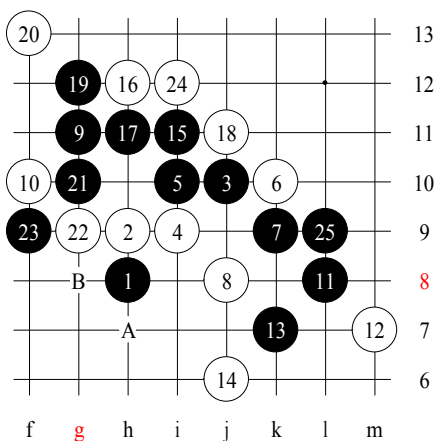
- 1、当先手方侧重于组织棋形、放松先手保持时，利用反击破坏形状；
- 2、当先手方侧重于保持先手、放松棋形组织时，它本身已经迫使先手方放弃一些良好的形状，退而求其次。

注意，强调：

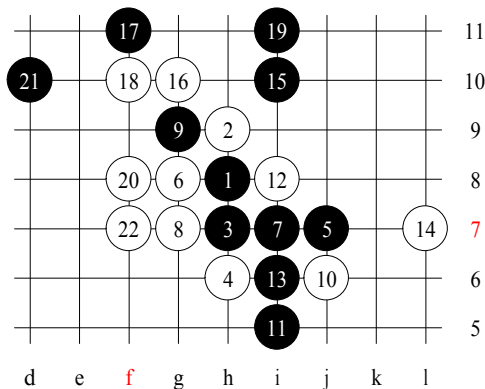
1、先手与反先手没有孰优孰劣的说法，实战中哪方能获胜由局面客观决定，跟人提出的理论无关；

2、这里分析是比较常见的 2 种表现，有时候会遇到比较难分析的反先作用，不好分析反先到底发挥什么作用，但能发现先手方不好受；

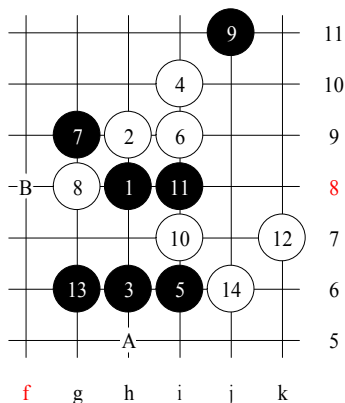
3、拆棋时候其实还是更注重先手，反先手相对并没有获得太多的关注。



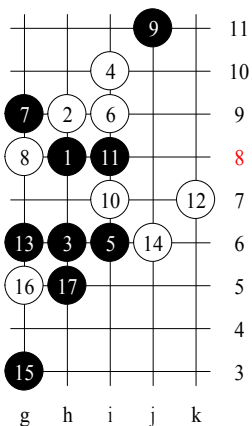
对比 26 手在 A、B 的区别，虽然 26A 不可能起到真正意义上的反先作用，但它对右边黑棋进攻带来不可忽略的麻烦。



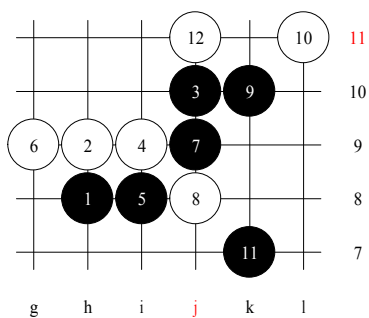
19 手追求形状，放松先手。大家有兴趣可以分析看看白棋能在左下做些什么？



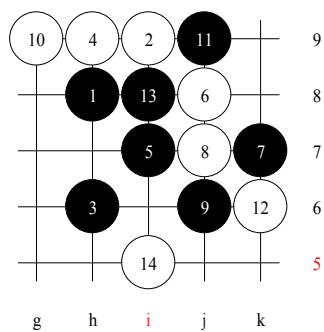
单纯从进攻角度，其实 A 点进攻性状比 B 点好得多，但为什么定式只能选择 B 点不能选择 A 点呢？这就是反先手作用的第 2 种表现——迫使对方退而求其次。当然 B 点其实也挺追求棋形的，这又出现反先手作用的第 1 种表现。



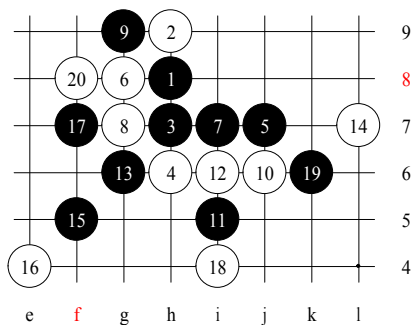
打个不是很恰当的比方，假设这边多了这样的 15、16 手，使该 17 后白反先手不成立，将发现黑棋速胜。



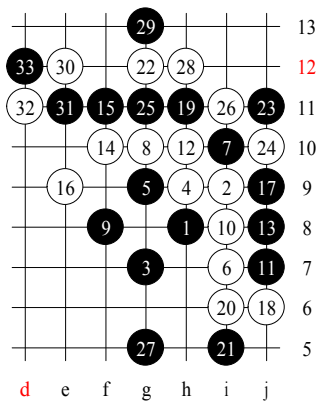
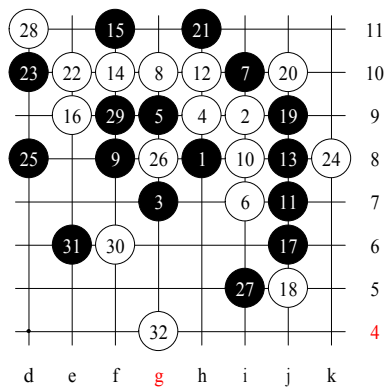
进攻时叫牵制，防守时叫纠缠，有时也叫先手交换。



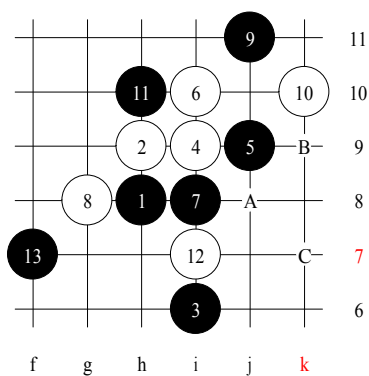
上图 9 手过于追求形状，放松先手。反先手作用表现。



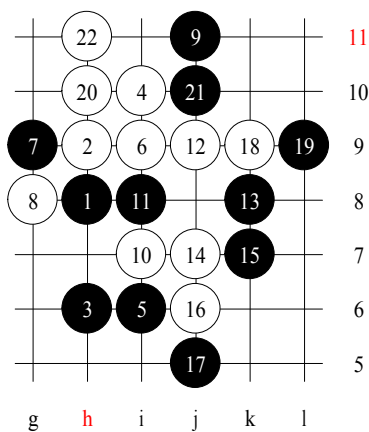
上图，另一种形式的反先作用表现



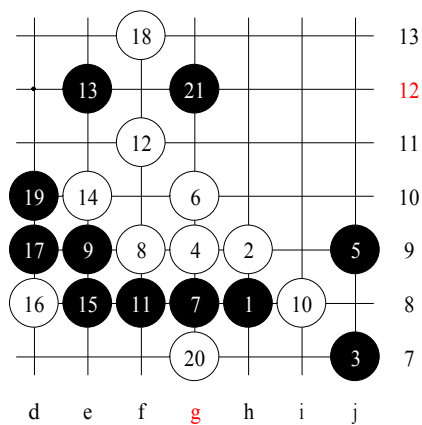
上两图，斜月定式 2 个经典的先手防。



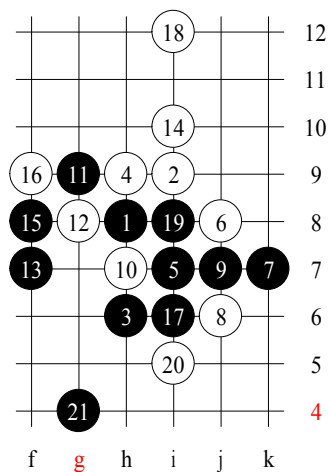
上图，山岚的经典 3 大强防 14，无论哪一个，都能迫使黑棋放弃 13 右下 g6 那一子通 3 路的好点。



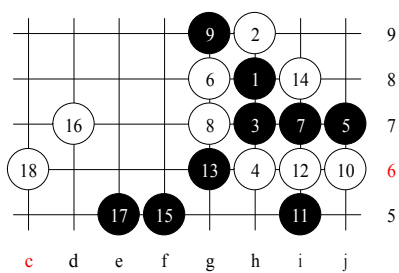
上图，暴力反先手方式，是复杂表现方式 1，逼迫黑棋自毁形状---下边唯一



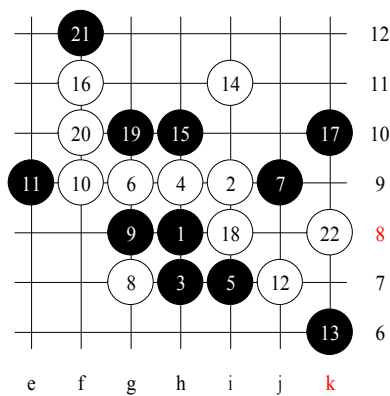
上图，新经典唯一防 18



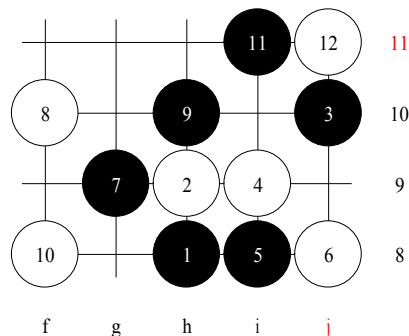
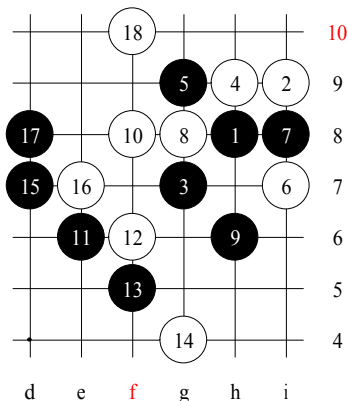
上图，暴力的反先手方式。比较难分析



上图，怪异的反先手干扰，黑棋意外的尴尬的不好攻

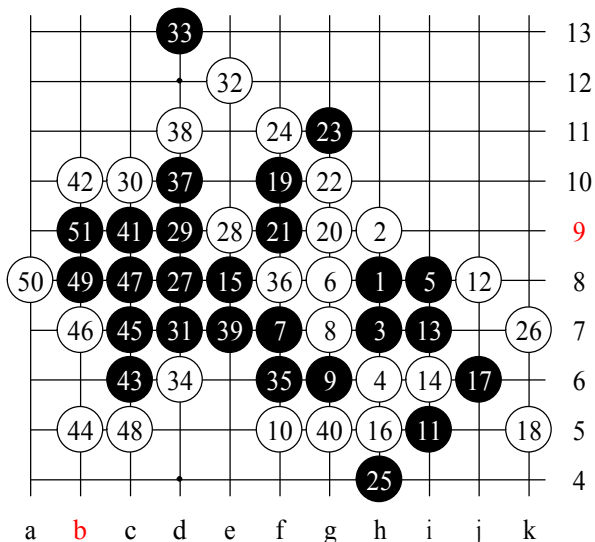
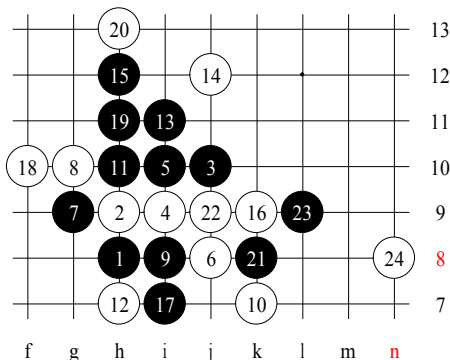


上图，银月定式，利用抓禁搞得先手方形状难受。



上图，不好分析的反先手现象之一。或许可以归为自然反，这个形状 11 手本来应该是很正常的选择，但这个形状经常在这个 12 位置出现诡异强防。我们发现在 12、2 这条线常出现难以忽略的反先。

另一类特殊的反先手：自然反。它通常不具备与先手方争夺先手的能力，只具有破坏进攻形状的能力，在某些时候破坏能力还特强。

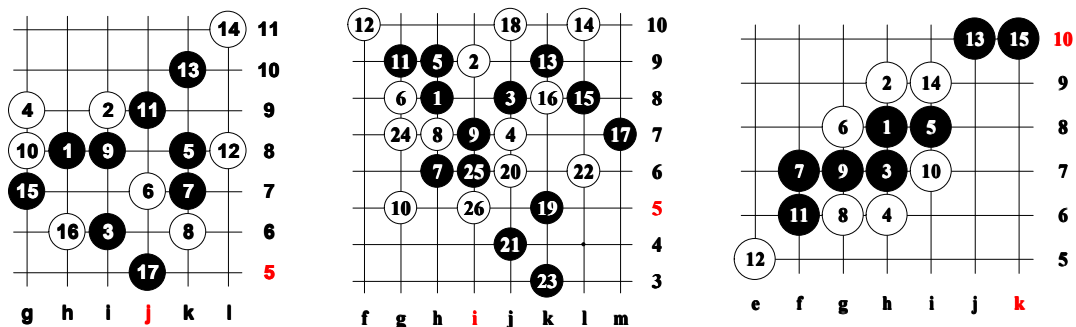


上两图，自然反

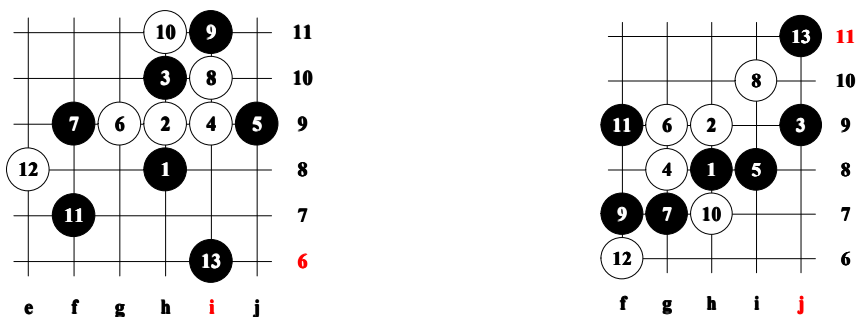
从统计学上讲，反先手的威胁程度与先手方的发觉时机有关，越晚发现威胁往往越大，反之亦然。拆棋的过程，往往是反先手段不断沦陷的过程。酷妞说过：白棋的最高境界就是让黑先手拿着难受。

先手的严格定义实验科学意义，要求，观察。在假定防守方没有反先手或假定先行方没有先手情况下，对局的变化，与旧规则棋谱的参照，论证先手在进攻防守中的作用及实验条件下选择分布如何规律化。

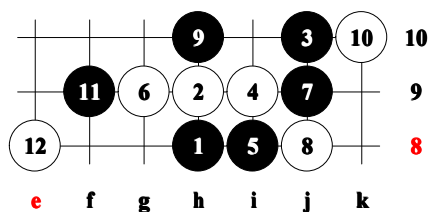
实战中先手的掌控



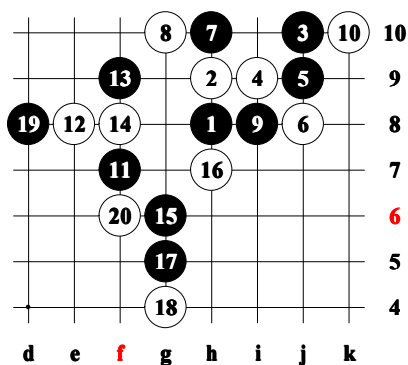
以上三个图：有些先手，攻了之后很难回头。要么不走，要么一路走到黑。所以需要慎重考虑争取这个先手，还是变招。这些也是比赛经常出现的经典骗招，男子组不多见，女子组开始出现。



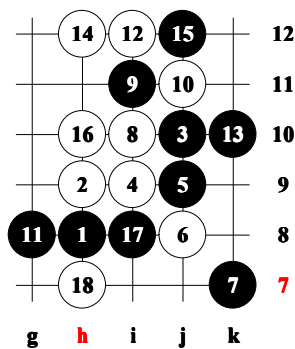
以上两个图：而有些先手，即便没有必胜、包括不会，也很难投入实战应用。因为先手的掌控过于容易，很轻松就能组织出难以防守的形状。



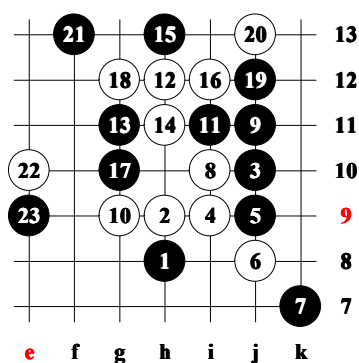
上图，有时候拿着先手也会很郁闷



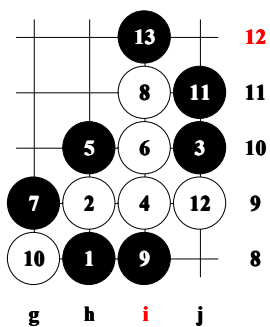
上图，疏星不少变化黑棋都有些尴尬，有先手，但却不好走。



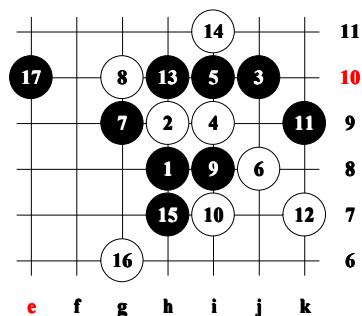
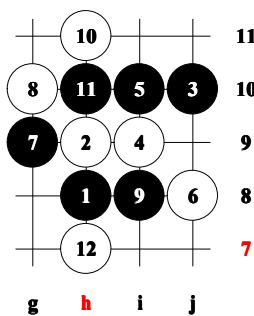
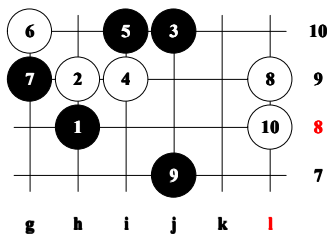
上图，虽然黑必败，但至少逼着白先手攻，从这个角度还是有利用价值。比如对付喜欢拿白死防的棋手。



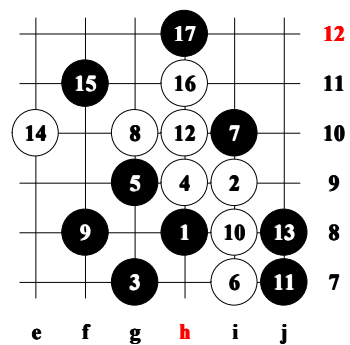
上图，白大优甚至号称必胜，但同样也是逼着白攻的



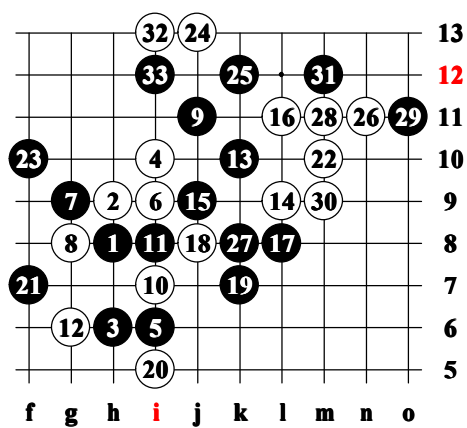
上图，黑必败，但若不会攻，黑反而有机会



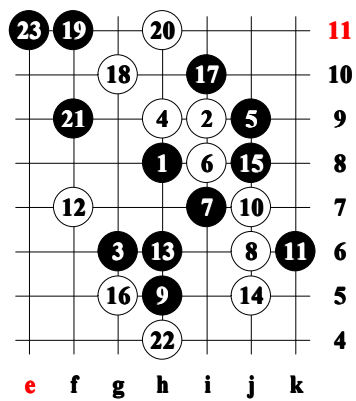
上图，疏星的变招还是相当多的



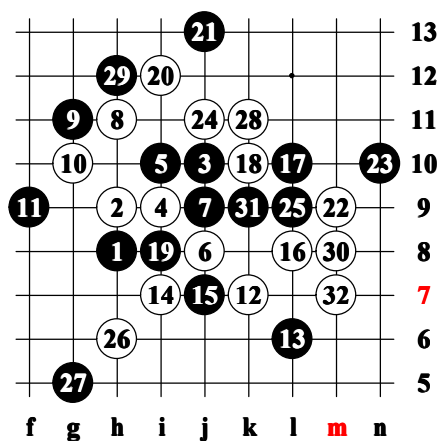
上图，有时候，则利用容易和的变化，逼比较强势的一方变招



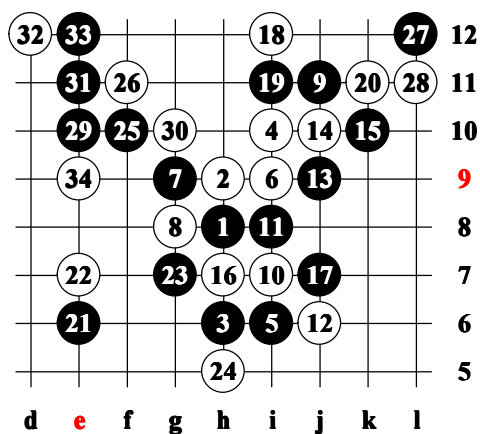
上图，李磊对仇云飞，吓唬



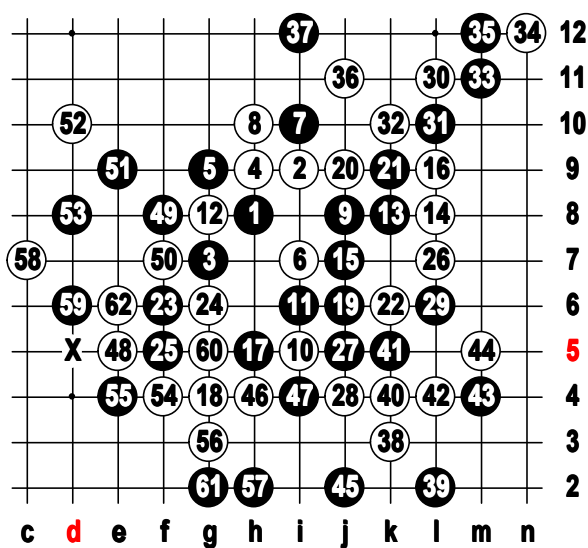
上图，对仇云飞，吓唬



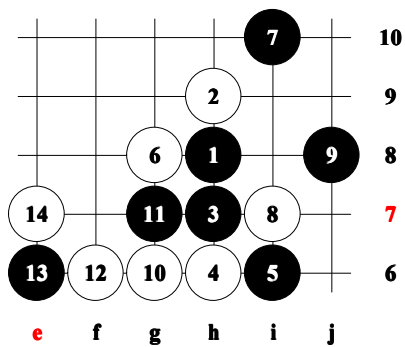
上图，猪猪对非鸟。出于猪猪没有研究，主动变招，逼白进攻



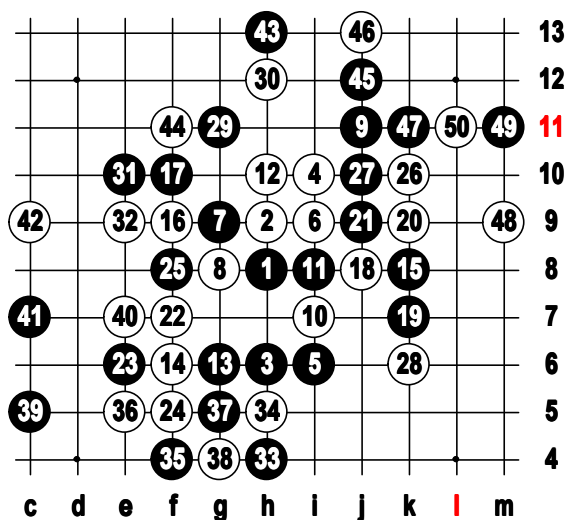
上图，大鱼对江齐文。把进攻型吓成防守型



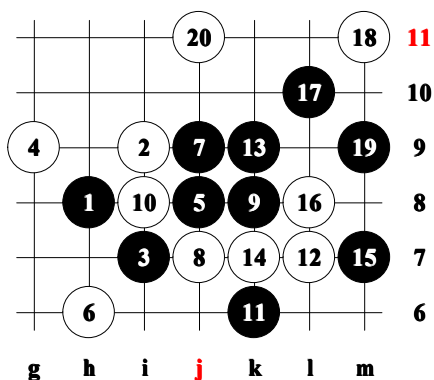
上图，许斌对黄荟文，变化足够古老



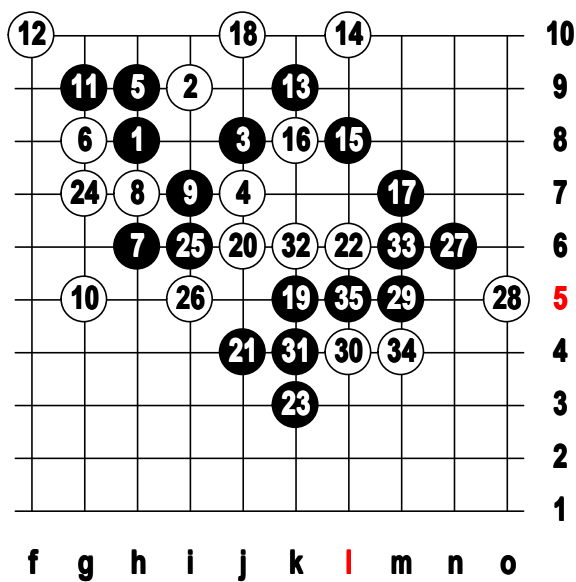
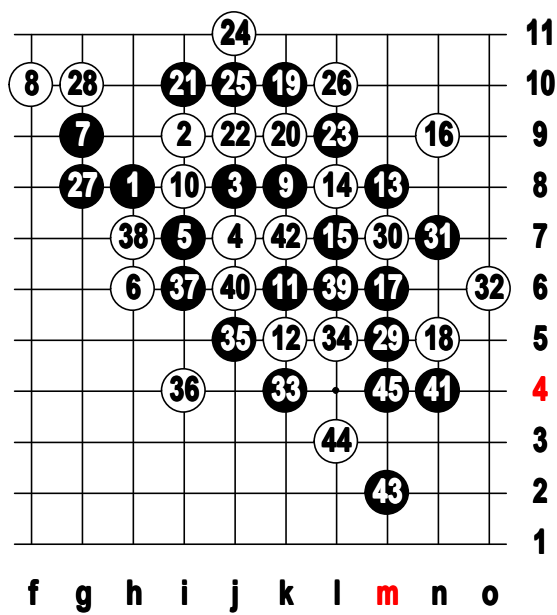
上图，小典故，浙江赛对道道，然后改进。松月2打强防，所以找了一个黑逼白进攻的变化。



上图，我跟米兰都不能和，所以按逻辑米兰给他黑复杂杀考我应该很正常，但结果他拿大定式求和逼我攻，崩溃。



上图，第2届团体赛，段然对吴镝，另类的对生僻的理解



两个足够