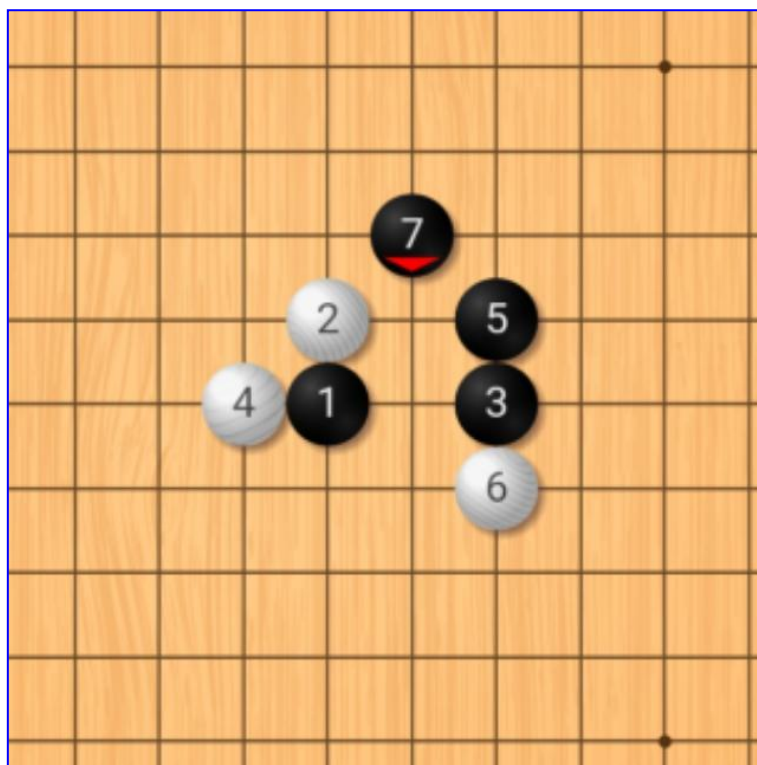


山东省临沂第一中学校本课程

山口金星记

(1)



山东省临沂第一中学五子棋（RIF）社团

山东省临沂第一中学特色校本课程-山口金星记（1）

字数：18 千字

页数：75

主编：潘冠臣

协编：

校对：

封面设计：

2022 年 9 月第 1 版

2022 年 9 月第 1 次印刷

前言

一直想开一个册子，记录下社团建立以来的研究成果。现在它来了。

在我生日前夕，也就是4月10日那天，灵光一现，决定举办第一次山东临沂一中交流赛时。紧接着就向上海弈客提出了申请，这个过程十分顺利，想象中的困难大多都没有遇到。这次交流赛也十分精彩，虽然对局质量暂时还只是爱好者当中的一般水平。这届交流赛过后，我们建立了山东省临沂第一中学五子棋（RIF）社团，可能在形式上只是一个群，但至少算是存在了。只不过各项工作还在起步，下一步怎么走，谁也没有想好。直到5月份，一次偶然的机会，省棋协的主任发现了我们举办的网络赛，社团开始由存在走向正规。学校的学生会的积极工作，年级管委会的大胆尝试，以及连珠界各位老师提供的各种支持，这个社团最终成为了山东临沂一中的正式社团。

虽然社团正式存在了，但是和五子棋相关的各种材料我们依然缺失。当时我们从各种群里找资料，断奶班，天狗道场，漱星阁，一切可以用到的资料，我们通通下载了下来。包括现在也是一样。还是很钦佩我们在基础知识还有很大缺失，坂田三手胜也未曾涉猎的情况下，就敢于直接做天狗道场习题的那份勇气。我们依然想指点江山，期待在连珠史中留下我们的一笔。至少我们要迈出第一步。让我们继续创造，把努力填补连珠在临沂的空白作为起点。

在这个共同创造的过程中，有很多研究成果值得记录下来。就比如现在的山口金星篇。不得不说，这个社团还是和金星开局有缘分的。

金星旧谱中称晨星，实际上也确实是这样，清晨出现，渺小但明亮。从最开始的流浪者的梦，到后来的和棋定式，相比其它开局，金星开局无疑是我们目前为止研究最为深入的。我们也像这流浪者一样，没有什么很好的材料，也没有什么老师专门指导，只好搜寻一切可以使用的资源，慢慢地流浪。我们有梦，希望能够取得里程碑式的进步，事实上我们也在不断地靠近那个梦。就像金星第二打流浪者的梦定式那样，黑棋通向必胜的道路是漫长的，曲折的。虽然我们研究后知道黑棋可以在第 11 手时选择更好的控盘招数，更快的取胜，但在只看过流浪者的梦定式，而且基础还不稳固的前提下，走出变招，十分困难。

于是便成为了流浪者，流浪者，寻找着那梦。

但是现在，我们敢在遇到金星 2 打的时候，不用流浪者的梦，而是直接选择在第 11 手堵住那眠三，一步控盘，不再流浪。

什么是热爱？有个晚上，交流银月，从晚上十一点到凌晨两点。我们对一路变化进行了全方位的演算。最终，也算是拆解成了一个小分支的必胜变化。依稀记得当时的演算方法是纯脑算。这无疑是一种“流浪”的方法。后来有了 katago，有了打谱软件，我们的拆算过程变得更为简洁。慢慢的，从流浪到和平，发现和平来之不易后，又尝试其它对自己劣势的局面。

开启金星之旅吧！初次编写，水平相当有限，书中一定有许多错误，恳请各位老师批评指正。时间仓促，部分研究成果来不及编写入本书，故此版完结后，会抽时间再版进行补充工作。就从金星开始，

一步步地发展壮大，让这金星照明前行的方向。每个人的光都会如同金星一般闪闪发亮。

潘冠臣 三级

目录

一、山口金星基本情况及金星第一打.....	1 -
1.1 山口金星的基本情况.....	1 -
1.2 金星第一打.....	7 -
章末问题.....	13 -
二、金星第二打.....	14 -
2.1 流浪者的梦.....	15 -
2.2 不再流浪.....	23 -
章末问题.....	25 -
三、金星第三打.....	26 -
3.1 和棋定式.....	29 -
3.2 进取之路.....	39 -
3.3 勇敢之路.....	41 -
3.4 危险之路.....	45 -
3.5 金星第三打的其它弱 6.....	48 -
章末问题.....	49 -
四、金星第四打.....	51 -
4.1 金星第四打主要分支.....	52 -
4.2 金星第四打一个弱 6.....	54 -
章末问题.....	57 -
五、金星第五打.....	58 -
六、金星第六打.....	60 -
6.1 令飞的路.....	61 -
6.2 令飞的另一条路.....	64 -
章末问题.....	64 -
七、金星局的其它离手.....	65 -
7.1 金星第七打：凌晨的太阳.....	65 -
7.2 金星第八打：月亮.....	67 -
7.3 新的开始?.....	68 -
章末问题.....	68 -
后记.....	69 -

➤ 一、山口金星基本情况及金星第一打

❖ 1.1 山口金星的基本情况

● 山口金星的研究情况

金星开局是五子棋 26 种开局中的直止开局，因形得名（见图 1-1）。本书侧重于探索山口规则下的金星情况，如无特殊情形，后续只讨论山口规则下金星白 4 最强防下的变化（即白 4 落于图 1-1 中 a 点的后续变化）。

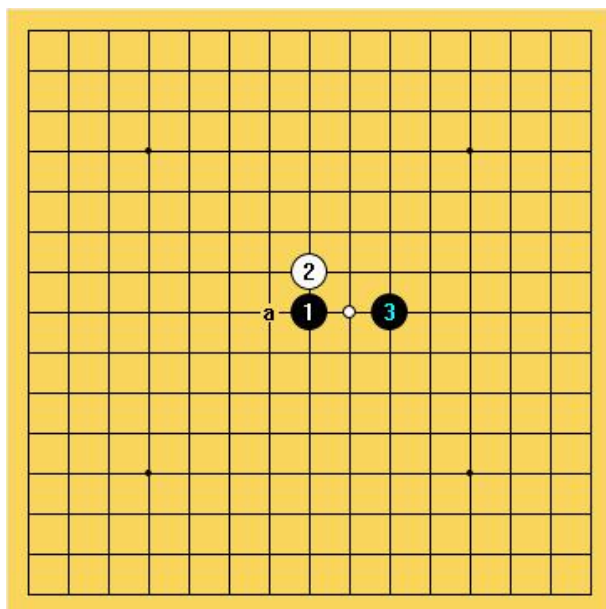


图 1-1 金星开局

山口规则下，目前金星适合提 3 打。金星 3 打一般和瑞星 2 打一道被视为最平衡的两种开局。就目前的研究情况来看，白 4 最强防下，金星开局 2 打必胜，3 打非常平衡，4 打白大优，5，6 打白复杂近胜（见图 1-2）。

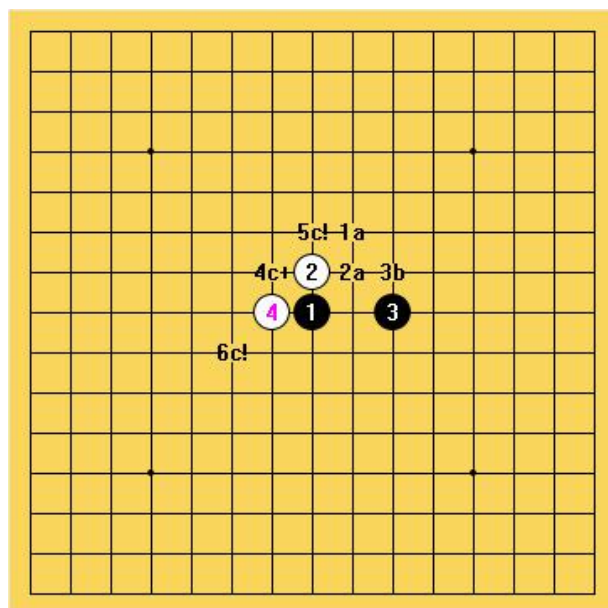


图 1-2 山口金星开局各打点情况

为了叙述方便，以下讲解金星开局各打点时，会用到我们独创的名称：把黑 1 及黑 3 看作地平线，白 2 及白 4 看作云朵，看黑 5 的位置，以此起了六个名字。分别是：启明星（金星第一打），清晨的太阳（金星第二打），如日中天（金星第三打），下午的太阳（金星第四打），阴天的太阳（金星第五打），落山的太阳（金星第六打）。

这里参考了漱星阁打点指南的最新结论，后续会在各章节内具体拆解验证该结论。截止本册发布前，漱星阁发布了 1.4 版本的开局指南（见图 1-3），其中山口金星开局中第五打及第六打已从打点库中删除。据当前的研究分析，金星的第五打及第六打已非常接近白必胜。但相较于常规的明星二打，瑞星一打等必胜，这类必胜并没有完整的谱记录，在实战中暂时还不会被“谱杀”，因此即便是接近必胜，实战中完全可一战。这也提醒我们，正确处理理论与实战的关系，万变不离其宗，强行背谱或迷信结论都不可取，计算力依然是首要。

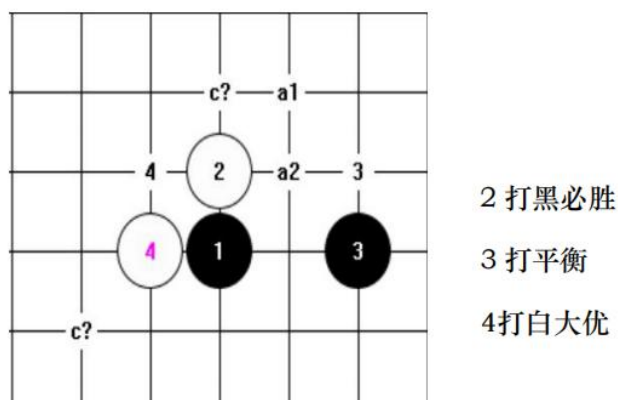


图 1-3 漱星阁 1.4 版本打点指南中给出的山口金星打点情况

在之前，也有认为 4 到 6 打均为白大优的情况（见图 1-4），根据具体拆解来看，如果开 4 到 6 打尤其是 5 到 6 打，白和棋难度不大，如果提前拆解过这几打的变化，是有机会取胜的。如果没有提前拆解过，单纯靠现场计算，计算力需要足够强，因为前几步比较唯一。除此之外，即便是在黑不失误的前提下，白也有机会做到控盘，不断接近胜利，当然人难以做到步步都是软件的最佳选点，胜利道路还是漫长的。考虑到用拆棋软件计算，后续强弱分支繁多还来不及地毯的情况，当前的结论依然是白复杂近胜。或许在将来有人可以完整地地毯出金星 4 到 6 打的必胜变化，供参考学习。

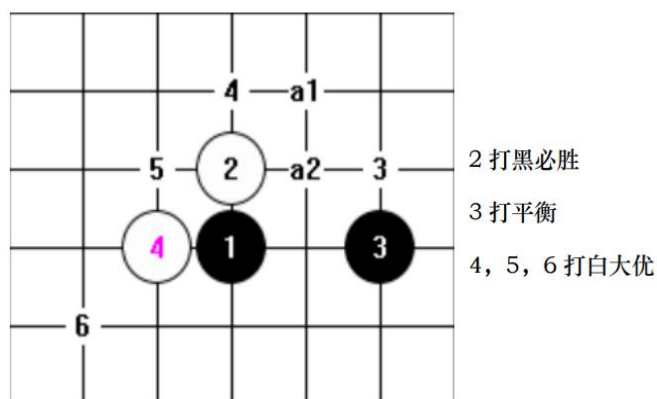


图 1-4 漱星阁 1.2 版本打点指南中给出的山口金星打点情况

● 山口金星的使用情况

目前实战中山口金星一般提三打，近几年极少见提四打的情况。由于金星开局三打比较常见，而四至六打对黑方非常不利，全国锦标赛等使用山口规则的全国 A 类赛事中较少使用金星开局。在近几年的全国五子棋锦标赛中，金星第三打，第四打，第六打都有出现过，甚至出现了一盘留下金星第二打的对局，当时的局面是白考了一个弱 6，没有通流浪者的梦定式，这个后续在金星二打那章会提到。我认为在高段位棋手中，金星 3 打大多已熟悉，而开 4 到 6 打会让自己开局就处于不利局面，而且前几步的变化比较单一，所以见的比较少。毕竟根据目前的研究情况，以金星第 6 打为例，前 11 步双方都下出狗一点后（注：katago 软件认为的最佳选点，狗二即 katago 软件认为的第二选点，与评估的胜率及计算量有关），黑棋的胜率在 1M 计算量下不足 20%，在人类实战中也明显能感察到白存在较大优势。

但是在全国五子棋网络公开赛等赛事中，金星开局是热门的。在 2022 年全国五子棋网络公开赛中，金星局共出现 5 次，由陈冬青，史玉彤等老师发起的 A 圈循环联赛中也经常可以见到。至少在民间，山口金星相当流行，我认为金星第三打的和棋定式难度不高，对爱好者来说比较友好，是民间对局中金星比较流行的一个原因。

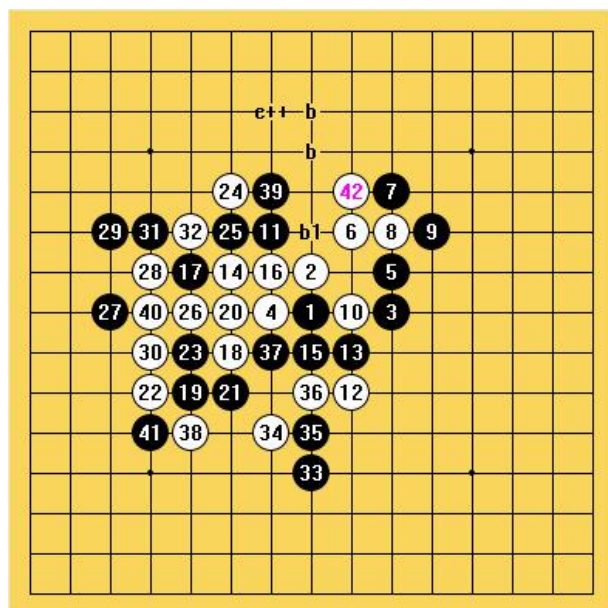


图 1-5 金星三打和棋定式谱（至第 42 手）

在实战对局中，打点选择金星第三打最为常见。金星第三打通和棋定式，也有许多强点可战，是目前金星开局中最为流行的选点。除此之外，金星第六打是目前第二常见的选点。考虑到部分人选择开金星三打是为了走和棋定式，尽量走和的情况，部分人会选择打些相对较弱的点，尝试一战。金星第六打也是金星的特型局面，相较于金星第四打通花星变化，金星第五打通寒星变化的情况，金星第六打具有特点，且不熟悉可能会被开局杀，很多人会选择金星第六打作为考验。

除此之外，金星第四打（通花月变化）也时常有人选点。金星第五打（通寒星变化）较为少见，目前研究也是十分有限，后续将作为重点研究对象。这样还剩下最不常见的两个选点，金星第一打和金星第二打。这两个打点也一般只作为金星 3 打的前两个打点，极少有人会选这两个打点进行对局，因为这两个打点都是比较容易必胜的打点。偶尔也会见考金星第二打的局面，毕竟对于初学者而言，掌握金星第二打的流浪者的梦定式还是有一定难度的，在他们还不敢尝试金

星第二打的其它变化时，考他们金星第二打或许也是一种选择。

这也便是目前金星开局的情况了：选择第三打作为实战的最多，其次是第六打和第四打，其余打点较少。

基于金星第三打和棋定式的特性，金星开局的交换率比瑞星2打等开局的交换率要高。很多交换的原因是不想对方打第三打走和棋定式，事实上，即便对方打第三打也完全可下，在第六手时就变着，这样就不会走成和棋定式了。变着的那步，事实上也是白也是强防，黑白可战，这个在后续金星三打那章会开一整节详细拆解。毕竟纯为不走和棋定式而选择交换过来开四到六打，开局就送给对方大优甚至近胜的局面，实际上吃亏很多。

● 关于初学者学习

相信初学者们都看过一个经典定式，叫流浪者的梦。这个定式也是个老定式了，十多年前就已经存在，该定式黑白攻防复杂，利用了五子棋组合防御，以禁解禁等多种做棋方法，对于初学者来说一定是震撼的。具体的定式分析，可以去B站搜索六段兰志仁老师的讲解。后续本册也会涉及部分该定式的主要分支拆解。

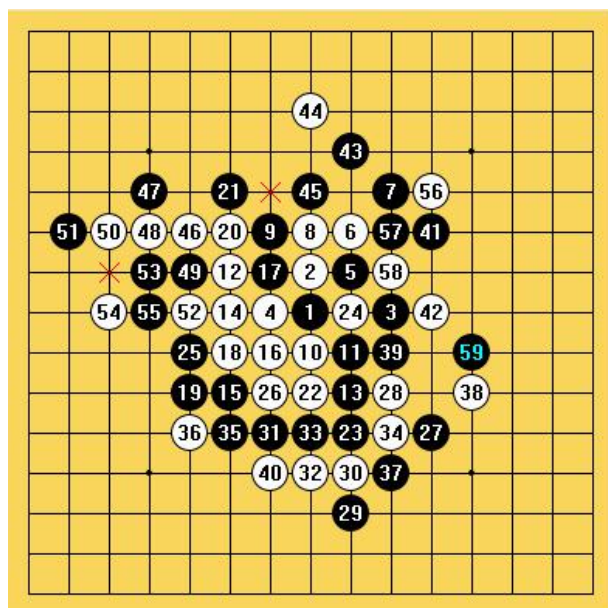


图 1-6 金星二打“流浪者的梦”定式谱（至 59 手）

但是对于初学者来说，如果刚刚接触专业禁手规则，我不会建议他们上来就去看流浪者的梦。可以尝试先从斜月和丘月开始学习，或者训练云月和雨月，这些开局比较综合，实战价值也相当高，金星开局流浪者的梦虽步步犀利，但实战很难遇到，且难度不低，更适合在有一定基础后再尝试学习。

❖ 1.2 金星第一打

“我要让这世界为你点亮。”

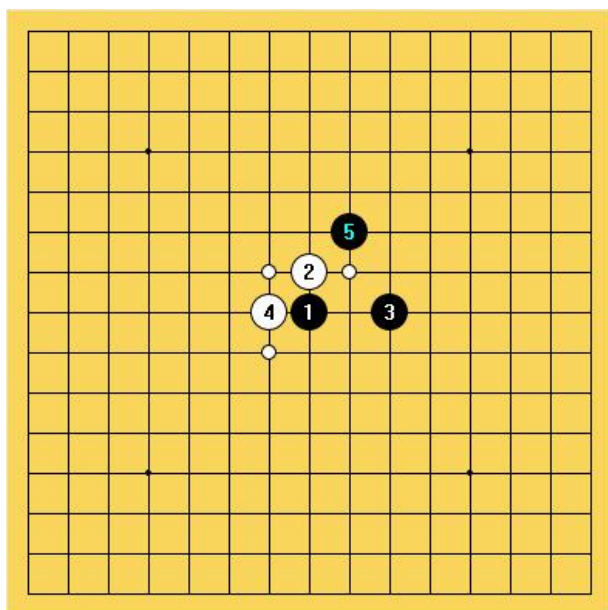


图 1-7 金星第一打

● 金星第一打的基本情况

金星第一打是黑必胜的打点，必胜难度较低。在 RIF 规则及山口规则中一般都作为提打点出现，极少见选金星第一打作最终打点进行对局。偶在民间对局及初学者练习中见此打点，因此了解部分金星第一打的知识仍是必要的。

虽然金星第一打的黑必胜比较容易，但白棋仍有几个比较强的防点可以考验黑棋，如果黑棋失误，那么局势会骤然从黑必胜转为白必胜。

所以我们社团将金星第一打开局称作启明星。出生在一片黑暗当中。前景像初生的太阳那样，富有生机。将这层黑暗打破，走对前几步唯一或唯二后，天就完全亮了。

● 金星第一打的简单必胜

这里先从白棋的最强 6 开始，概述黑棋的必胜。其余下一版讲解。

白 6 选择团角，最强防。黑有两个必胜点（图 1-8）：

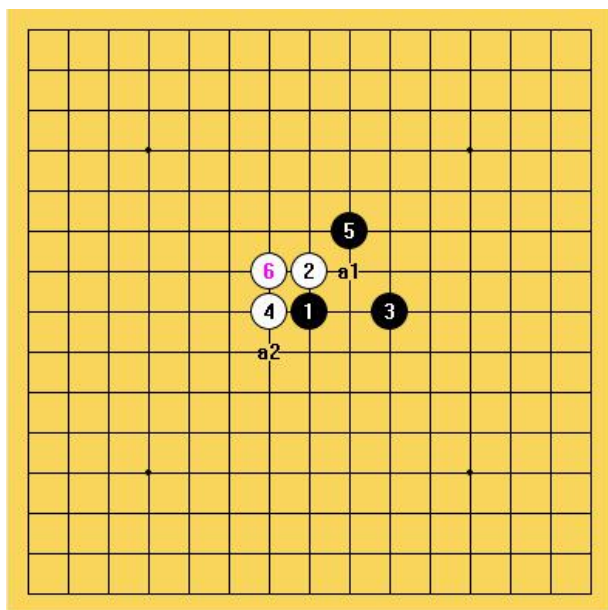


图 1-8 金星第一打最强白 6 的必胜

以下简单拆解这两个必胜点，重点拆解 a1 点。

必胜点 a1 点变化：

黑 7 落于 a1 点后，形成一子通三路。白最强 8 在下方活三，黑 9 最强挡下。（见图 1-9）

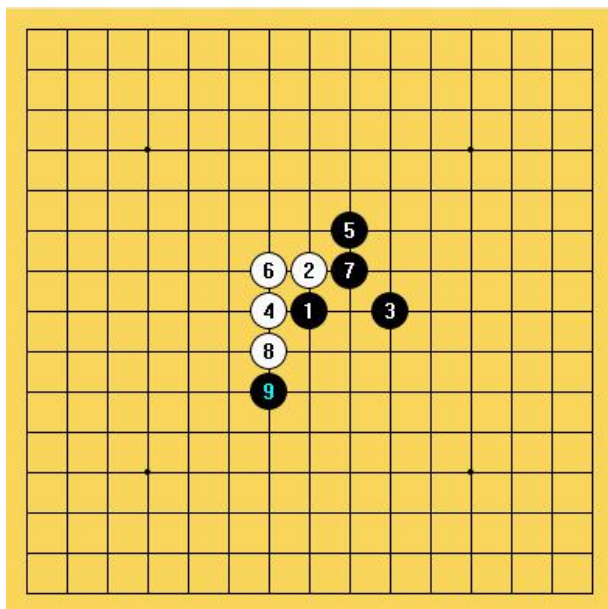


图 1-9 金星第一打的必胜变化（7 至 9）

如果黑 9 挡在白活三上面，盘面上将出现一个三三禁手点，后续

白可利用该禁手点做棋，进入中盘搏斗，虽然仍为黑棋必胜，但难度较大。（见图 1-10）

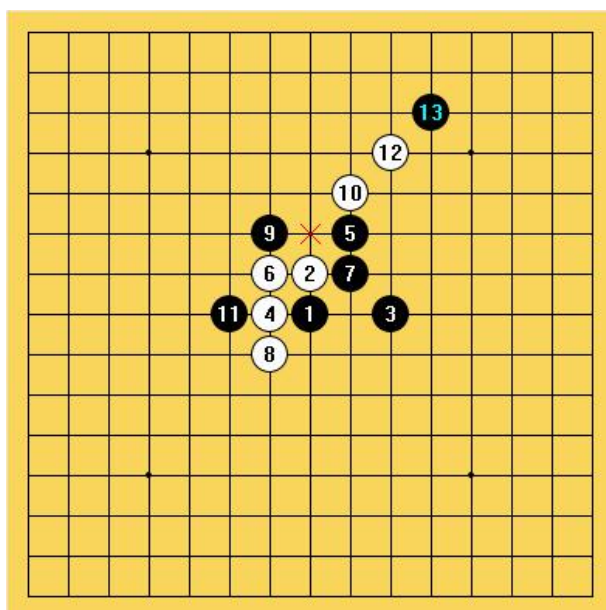


图 1-10 金星第一打次强 9 的变化

回到最强黑 9 的变化。此时白 10 只能选择在上方做二挡二，限制黑棋发展。黑 11 的必胜变化为在上方活三，同时堵住白棋的活二，继续发展。（图 1-11）

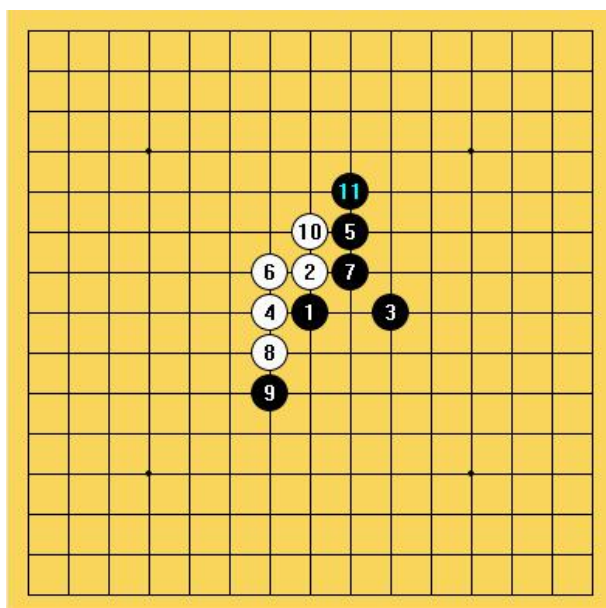


图 1-11 金星第一打的一路必胜变化（10 至 11）

此时白 12 堵在黑活三上面黑有简单的一子双杀，所以只能选择堵在黑棋活三的下面，同时自己做了个 VCF。黑 13 只能选择在下方堵住白棋斜线上的活二。（图 1-12）如果黑直接堵在白的四三点，白将获得先手，白 14 眠三做材料后黑将必败。（图 1-13）

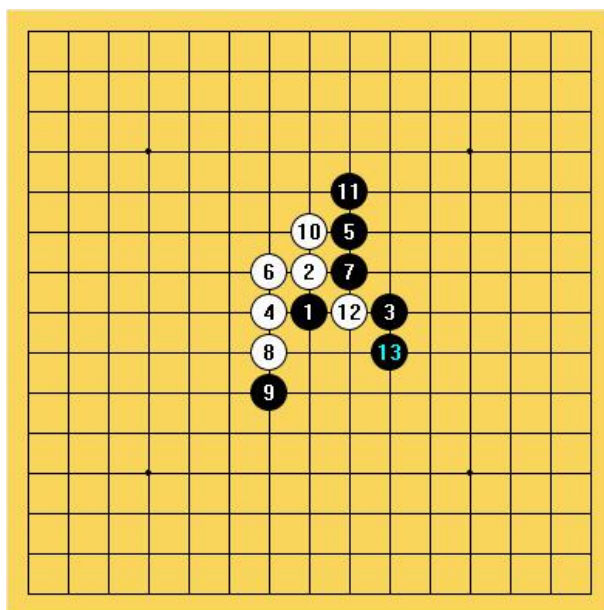


图 1-12 金星第一打的一路必胜变化（12 至 13）

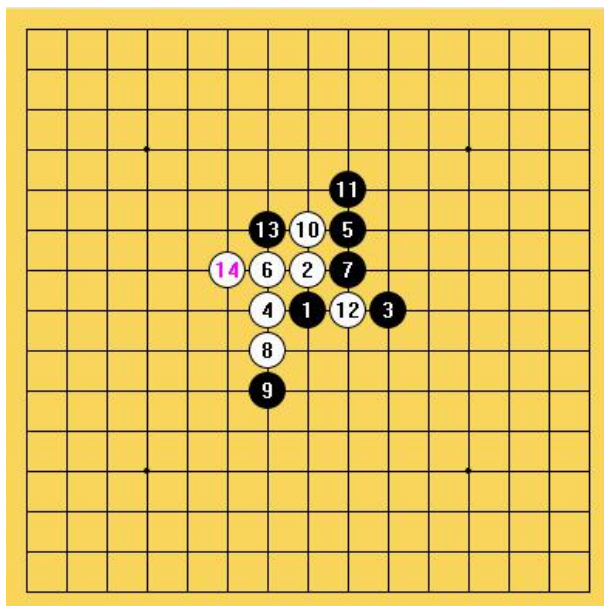


图 1-13 金星第一打的一路弱变化（12 至 14）

黑 13 最强后，竖线上黑形成了一个活二。白 14 最强防为堵在该

活二的上边。以下黑必胜容易，在右方简单做出能够进攻的材料，不给白做材料的机会，始终获得先手，即可取胜。这里分享几个此时黑比较好的必胜点。（图 1-14）如果白 14 选择在左边自己做材料或其它变化则更弱，黑只需要在右方 VCT 进攻即可取胜。

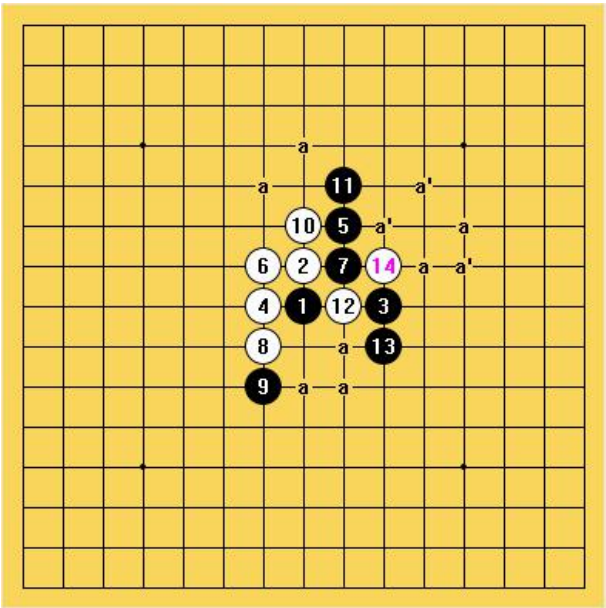


图 1-14 (a' 点必胜未经验证，比其它必胜复杂，不建议使用)

此外最强白 6 下的第二个黑 7 必胜点必胜难度也不大。时间原因，这里不再拆解，下一版本中再具体提。感兴趣的同学可以先自行拆解。

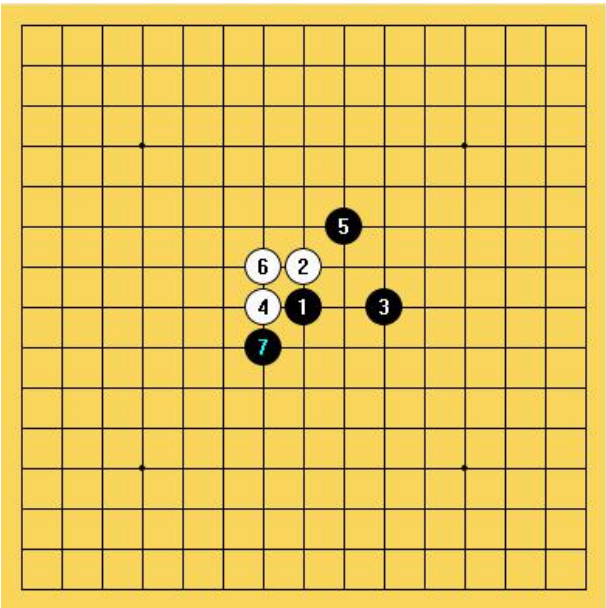


图 1-15 金星第一打最强白 6 下的第二个必胜点

✧ 章末问题

- ✓ 你认为金星开局的发展前景如何？
- ✓ 相较于瑞星二打等平衡开局，金星三打有什么特点？
- ✓ 了解山口金星开局打点的意义是什么？如果遇到不在开局指南里的打点，应该如何应对？
- ✓ 五子棋圈里有两段常见的话，第一段是“某些开局打点虽然可能是‘简单必胜’的，但是想要真正做到完全的必胜也需要足够的棋力。如果自己棋力不够，即便开局打点是必胜打点，最终也走不成必胜”，第二段是“部分宣称的必胜局面是依靠软件拆算出来的，有的可能都还没有完全地毯，难度非常大，如果是人类实战，除非背谱，否则很难做到必胜”。请认真阅读这两段文字，思考如何正确认识所谓的“必胜”。
- ✓ *连珠的研究是不断发展的。励精连珠教室中这样描述金星局：金星局是直止打法中的七号间（从黑 1 天元看黑 3 的位置为马步的棋型为“桂”，一间飞的位置称为“间”）。金星的一部分内容较难，但总的来说是黑有利的。“金星”在旧定式书中被称作“晨星”。金星开局后，山口开局规则通常题三打或四打。对照本书中有关金星的介绍，比较其中的差异。

➤ 二、金星第二打

“我和你迷路在人海，也看不清未来。曾经爱到心碎，伤口依然，痛到现在。”

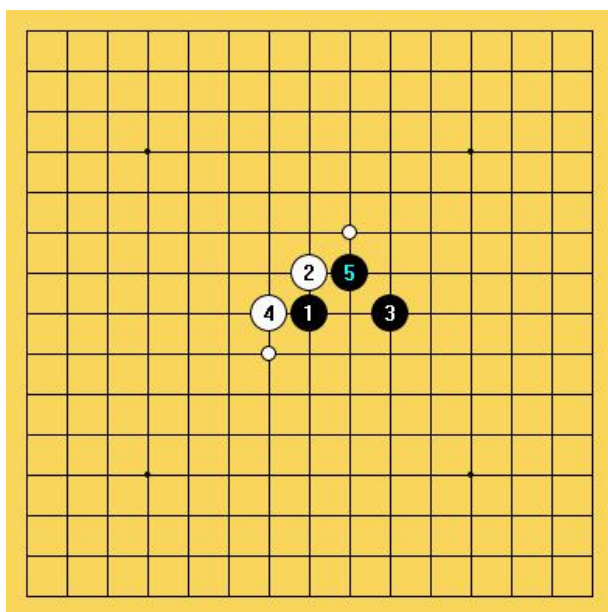


图 2-1 金星第二打

● 金星第二打基本情况

金星第二打依然是黑必胜的打点。难度较金星第一打相比有所提升，变化也比较多。金星第二打一般都作为提打点出现。RIF 开局中倘若开出金星局，多选此打点作为开局进行搏斗。山口开局中则较少见选择此打点的情况。

最近几年的全国锦标赛中出现过选择金星第二打作最终打点的情况，但总体出现的次数不多。民间对局中有时可见该局面，无论走不走“流浪者的梦”定式的情况下，黑通向必胜的道路都比较漫长，

谱杀的可能性存在，但脱谱以后必胜并不简单，还是需要独立思考，走出许多步妙棋。

这里我们把金星第二打称作清晨的太阳。相较于启明星来说，金星第二打总体上也是光芒四射的，只不过出生的时候天空已然亮了。踏着清晨的脚步，可以更加坚定的追梦吧。

❖ 2.1 流浪者的梦

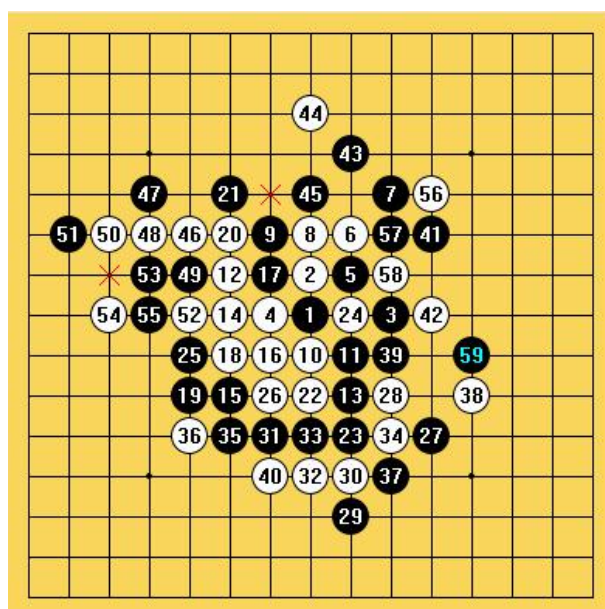


图 2-2 “流浪者的梦”主要定式谱（至 69 手）

● “流浪者的梦”定式基本情况

“流浪者的梦”定式可以说是连珠中最经典的定式之一了。五子棋的爱好者们接触专业禁手规则后，“流浪者的梦”定式基本上都会有所涉猎。这个经典定式黑白对攻激烈，虽然结果依然是黑必胜，但是白方可以利用造 VCT，造长连等多种手段考验黑方。黑方需要走对许多唯一防，组合防，还需要遇到特殊的以禁解禁等多种应对方法，才能够通向胜利之路。

“流浪者的梦”定式许多步都是唯一的，如果不了解或者不够熟悉，在实战中暴力拆算也是可以实现的。当然需要强大的计算力。部分走法对于大部分五子棋爱好者来说，还是很难想到的，我认为还是先了解一定的其它开局的知识后再尝试攻读“流浪者的梦”定式。关于“流浪者的梦”定式的主要分支解析，前人之述备矣，后续遇到常见分支时解析择重从简。如果完全不了解“流浪者的梦”定式，建议可以先行搜索六段兰志仁的讲解视频进行学习。

因为“流浪者的梦”定式过于常见，除了青少年比赛偶见外，实战很难见到完整走流梦定式的情况。换言之，即便走上了“流浪者的梦”这条路，大概率还是会变招。实战中，留下了金星第二打后走其它“不流浪”的路也很常见。毕竟留下金星第二打的情况就已经很少见了，为了考验对方，流浪者的梦实在不是一个很好的选择。但是“流浪者的梦”定式从学习层面来看，价值是不言而喻的。

● “流浪者的梦”定式分支详解

令飞的路确乎是流浪着的，从留下了那个金星第二打的点之后，一切都开始绚烂了起来。

白6选择向上活三，白8佯抓三三禁手，至黑11选择双活二，正式进入流浪者的梦中。

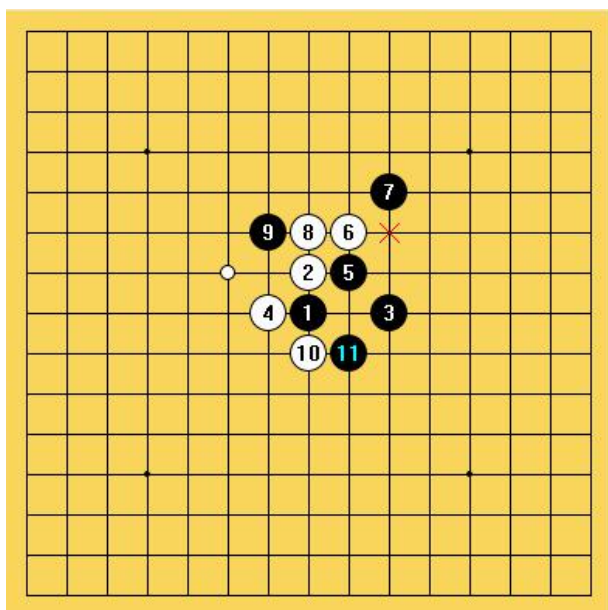


图 2-3 “流浪者的梦”主要分支谱（至黑 11）

白 12 向上活三，黑 13 堵下。白 14 做 VCF，此时黑 15 不可以直接堵在四三点上，否则白在上方有多路 VCT。（见图 2-4）此时黑 15 只能选择在下方反活三挡。（见图 2-5）

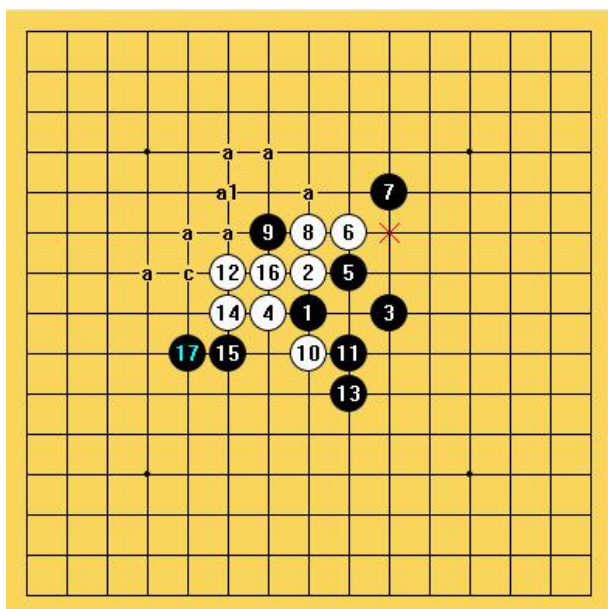


图 2-4 “流浪者的梦”定式败 15 后的分支（a 点均为白必胜点）

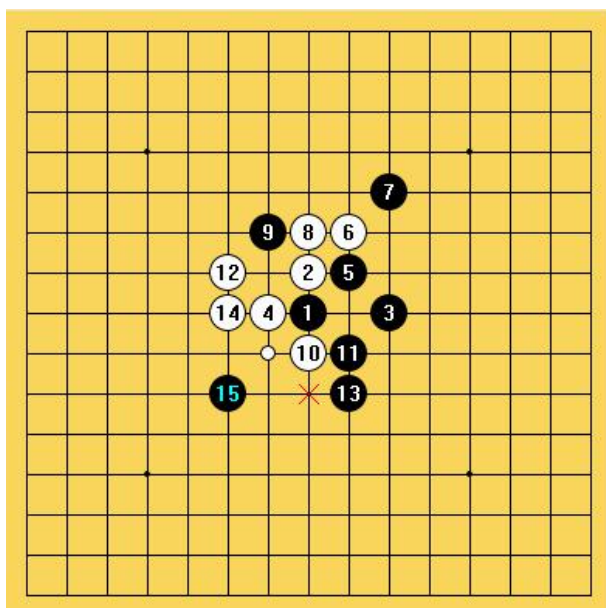


图 2-5 “流浪者的梦”定式主要分支谱（至黑 15）

白 16 挡在黑棋中间后黑 17 向上活三。此时白 18 只能选择通过不断冲四组合防后再堵住黑的四三点，如果白 18 选择直接反活三防住，黑在下面有两步的 VCF 白棋无防。（见图 2-6，图 2-7）

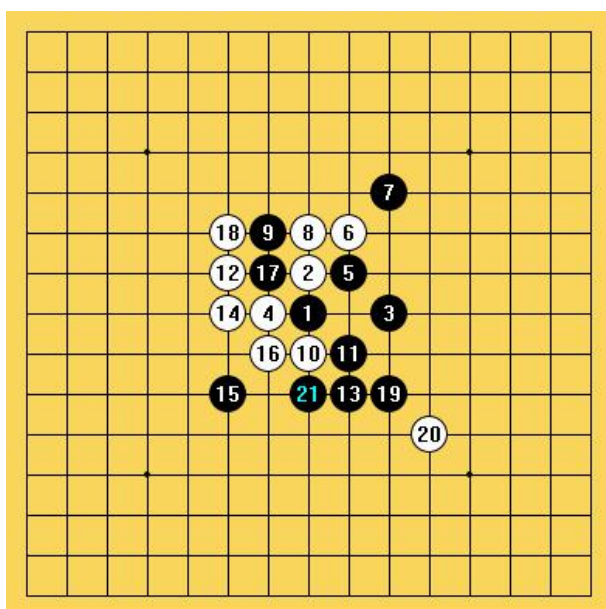


图 2-6 “流浪者的梦”定式败 18 后的分支

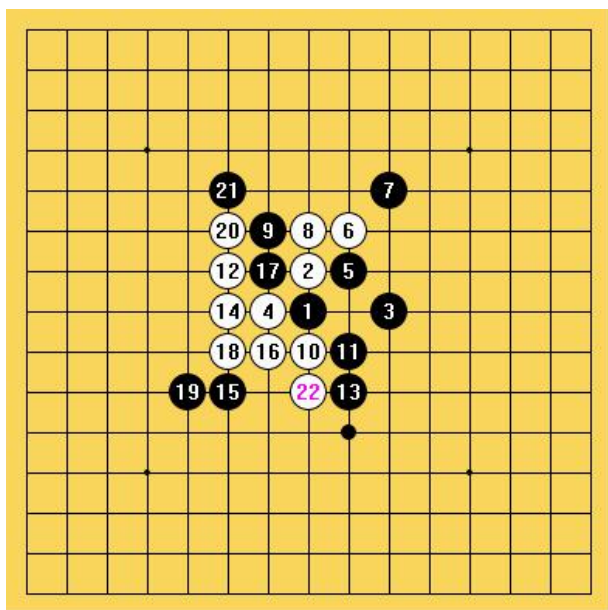


图 2-7 “流浪者的梦”定式主要分支（至白 22）

白 23 和黑 24 是当然之着。黑 25 在左边做双活二是唯一，其余必败。白 26 选择向下活三，此时黑也是一套组合冲四防，直接防会被速抓禁手。（见图 2-8，图 2-9）

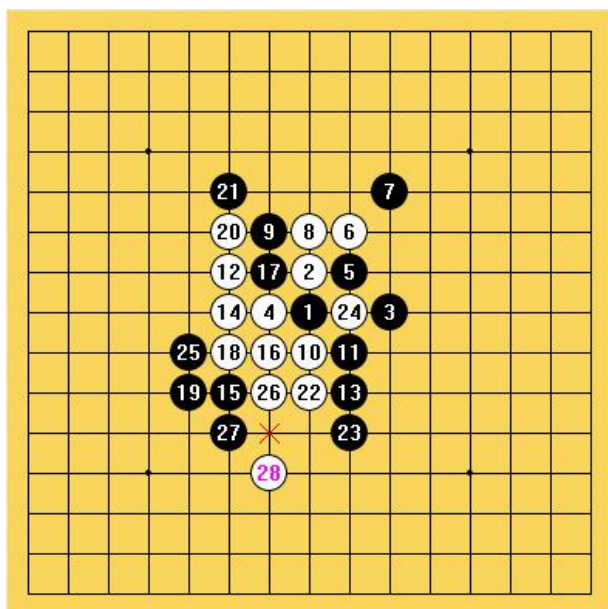


图 2-8 “流浪者的梦”定式败 27 的分支

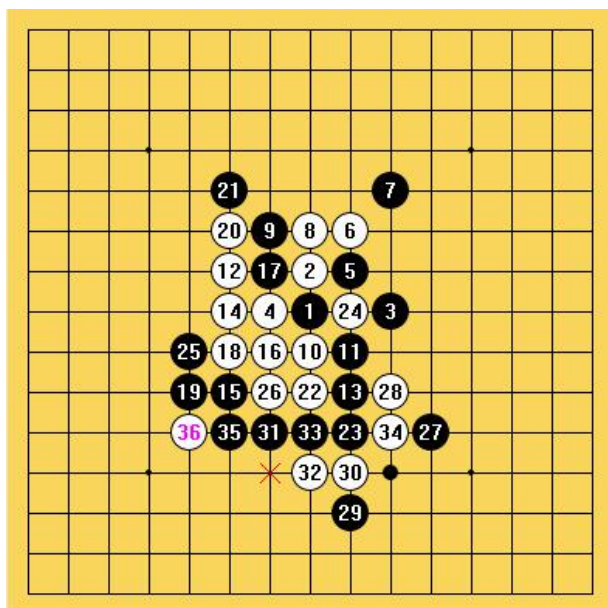


图 2-9 “流浪者的梦”定式主要分支（至白 36）

此时盘面上白有一个三三点，黑 37 需要堵住反活三。白 38 最强挡上，挡下黑有简单 VCT。黑 39 选择向上活三解掉下方的三三禁手。白 40 唯一挡下。（黑 37 和黑 39 可调换顺序）（见图 2-10）

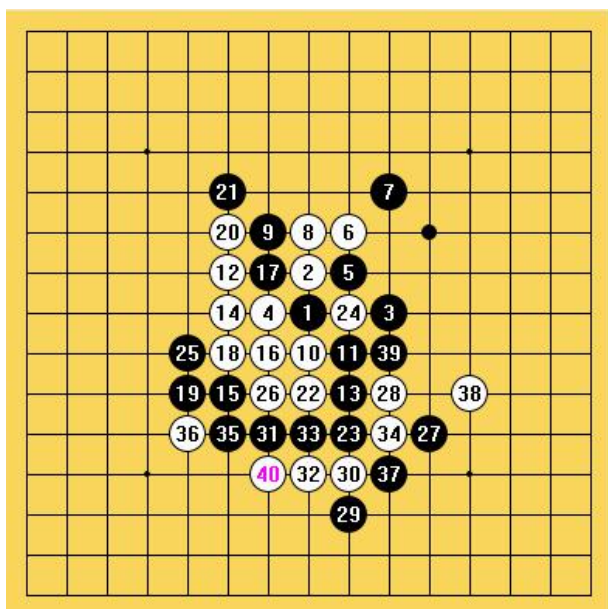


图 2-10 “流浪者的梦”定式主要分支谱（至白 40）

黑 41 选择在上方做 VCF，白 42 不能直接堵在四三点上，只能选择堵在黑眠三处，这样一来黑的那套 VCT 白可反，不再成立。（见图 2-11，

图 2-12)

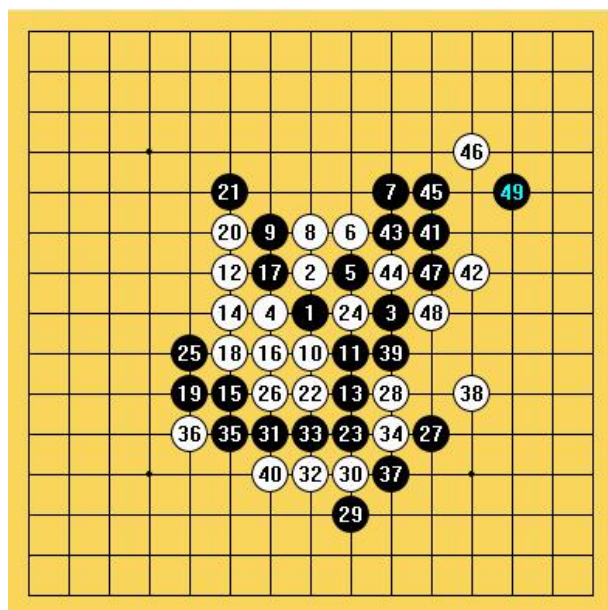


图 2-11 “流浪者的梦”定式败 42 的分支

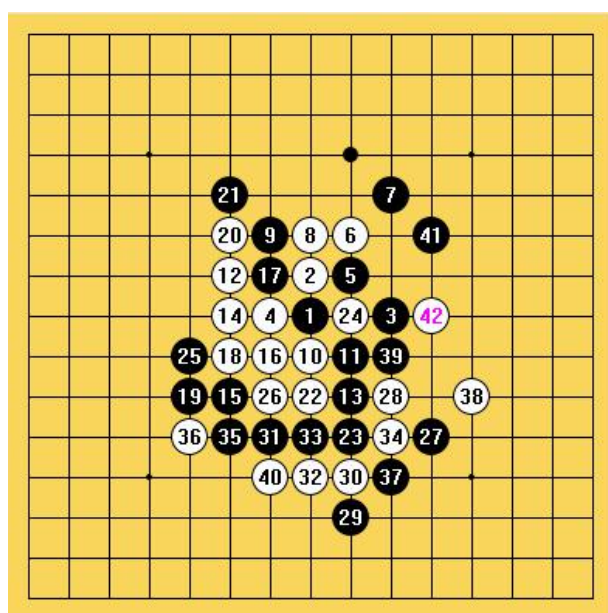


图 2-12 “流浪者的梦”定式主要分支谱（至白 42）

走到这，应该说令飞竭尽全力了。没有想到，虽然流浪者的梦是黑必胜的，但是黑必胜之路如此漫长。其实还没结束。还有 30 多步。

黑 43 向上活三继续做棋，白 44 最强挡上。黑 45 做双眠三，继续进攻。白岌岌可危。但是白在左方又出现了一套连续冲四造四四禁

手及长连筋的棋。（见图 2-13）

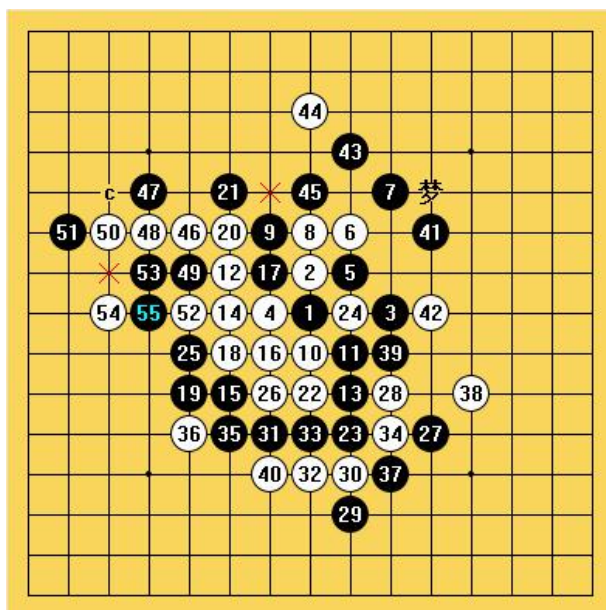


图 2-13 “流浪者的梦”定式主要分支谱（至黑 55）

走到这里，令飞一度认为自己危险了。看似下一步白在左边活三就可轻松抓到黑的长连禁手取胜。但白最终却没有那么走，而是选择在右边防了一手。令飞惊讶极了。实际上，如果白 56 真的在左边活三抓黑棋长连禁手的话，黑可以利用以禁解禁的方法 VCF 取胜。（见图 2-14）

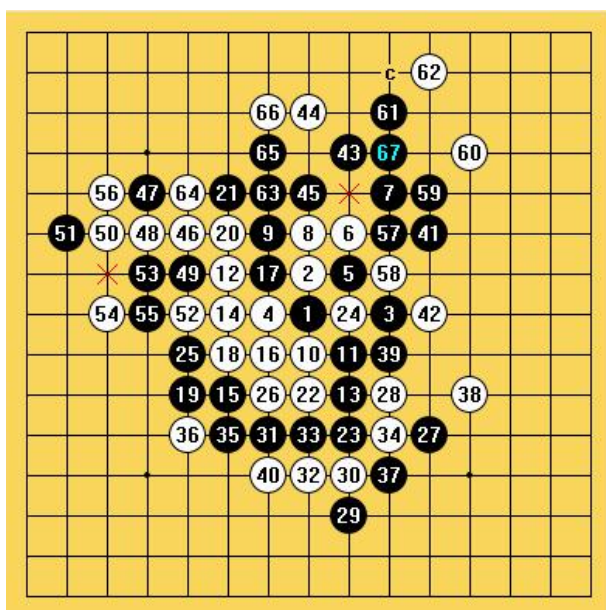


图 2-14 “流浪者的梦”定式败 56 的分支

注意看，当黑 59 落下以后，原本的四四禁手点由于右侧原本的 21-45-7 冲四筋变成了 21-45-7-59 长连筋，此时再落于原本的禁手点后，不会出现双冲四，因而禁手不再成立，可以落子。这便是以解禁的思想。

所以白 56 还是只能选择在右侧防一手，这时黑 57 跳四，黑 59 做棋，盘面上出线了许多 VCT，白无防。（此处黑顺序不能错，如果黑 57 先做棋，那么白 58 堵住黑的跳四点后黑就没杀了）（见图 2-15）

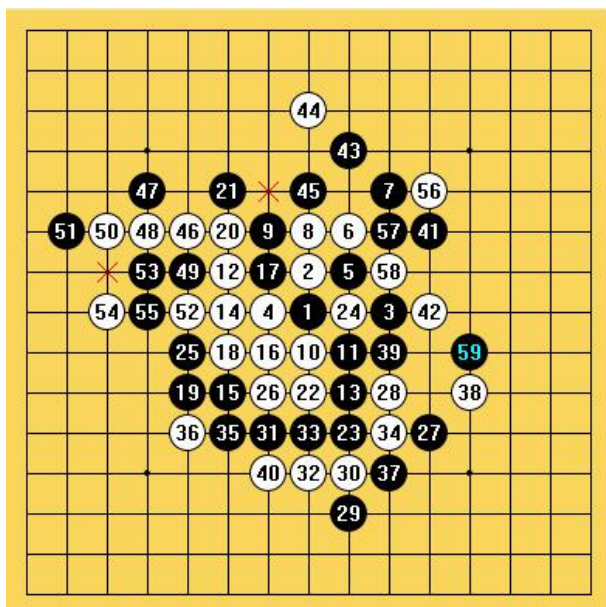


图 2-13 “流浪者的梦”定式主要分支谱（至黑 59）

这里后续黑 VCT 的方法比较简单，不再赘述，前人的讲解更为详细。

令飞的流浪之路，漫长而精彩。幸运的是，成功的追到了梦。

❖ 2.2 不再流浪

令飞独自走在那条路上，开始流浪。

周遭被迷茫环绕。数不清多少人，旁观着。然后又讥笑着离开。剩下的，远远地看，看到这个令飞被石头绊倒，看到这个令飞被泥土污蚀，只是沉默。那个孩子问她们，该如何做。得到的回答，永远是不痛不痒。

于是那个令飞继续地走着。没有方向的，晃荡。她一直在找方向，可总是没有结果。她畏惧，她怯弱，似乎要被困难吓倒。但她，并没有放弃。

终有一天，那个令飞走出了那条路。那些恐惧，那些危险，终被克服。尽管大多数人把那个令飞忽视了，但那个令飞不会因为他人的忽视选择放弃自己。至少有我们相信她可以。她也一定可以。

流浪的路难走，但也一定能走完。你别怕。

流浪的路固然漫长。令飞不想再流浪了。她想真正地，踏实地走一次路。她变了道。走向了一条更为平坦的路。虽然这条路上石子更多，但她坚信自己一定可以走完。事实上她也是可以走完的。的确有两条无需流浪的路。这两条路比流浪者的梦必胜还要简洁。可以尝试一下。第二版时详解。（见图 2-14，图 2-15）

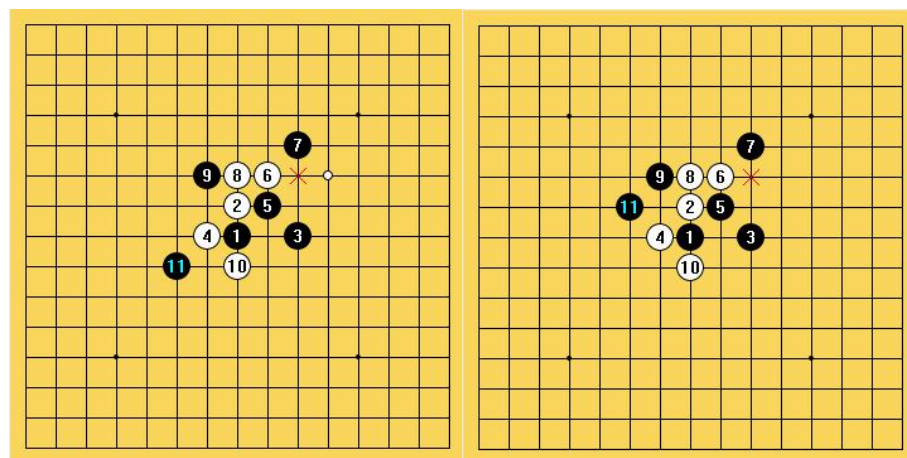
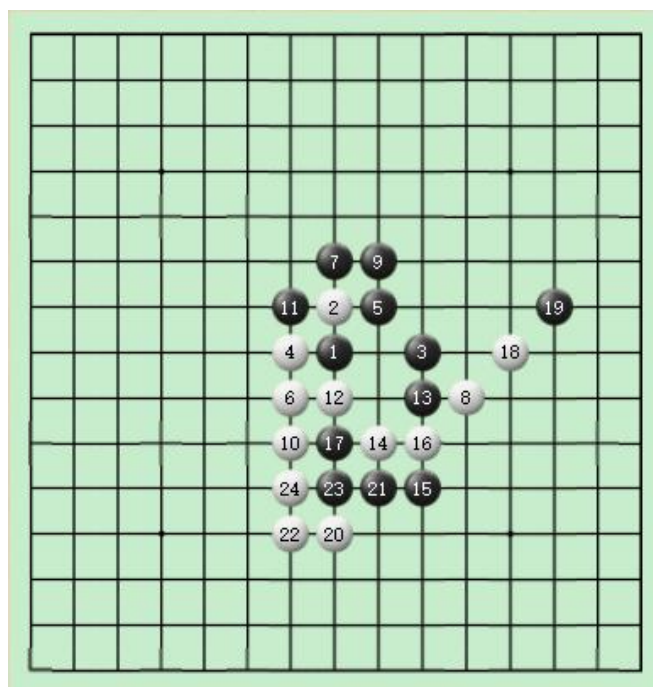


图 2-14 图 2-15 金星第二打的两个必胜 11（控盘必胜）

◇ 章末问题

- ✓ 金星第二打的“流浪者的梦”定式中，黑 11 是最佳吗？
- ✓ *在 2021 年全国五子棋锦标赛中，曾出现过金星第二打的局面。

但是当时的对局中，黑并没有“流浪者的梦”定式。甚至没有走最强白 6，而是选择了次强白 6。最终白取得了胜利。观察下图全谱，思考全盘中黑白双方的思路。（出自 2021 年全国五子棋锦标赛第一轮，黑：肖伊康 白：陈新 结果白胜）



➤ 三、金星第三打

“说你在爱里跋涉，滂沱大雨里找方舟。”

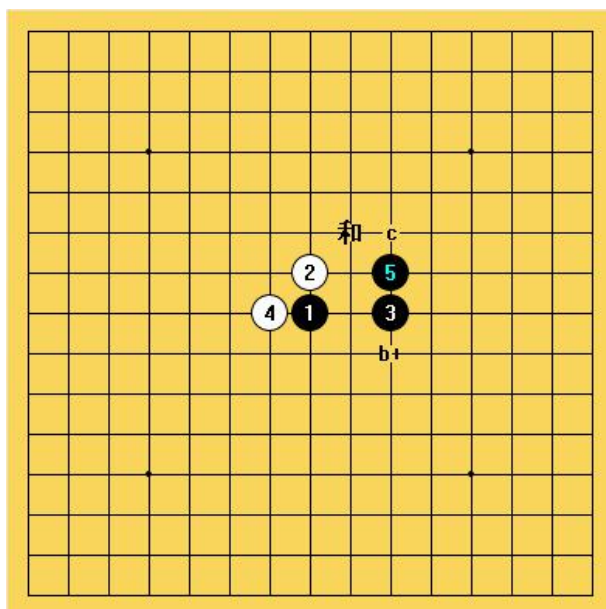


图 3-1 金星第三打

● 金星第三打基本情况

金星第三打是黑白非常平衡的开局。连珠界常把金星第三打和瑞星第二打并称为山口规则下最平衡的两种开局。把天元和黑 3 所在的线看作地平线，黑 5 恰好处于地平线上方，因而我们社团将金星第三打称为是“如日中天”。在山口金星开局中，金星三打非常普遍。大部分开金星的局面中，一半以上都会以金星第三打作为最终打点进行对局。可以说，想要在金星局中不吃大亏，金星第三打是必须了解一二的。在残月局中，也有见提打时打出这个点通金星第三打的情况。掌握了金星第三打，在残月开局中也能将该打点作为提打点拓展，知一通二。

早期金星第三打的研究与现在差异较大。早期金星第三打后白6多防于其它点，而不是现在认为的最强活三或者次强的挡黑活二。现在来看，白6其它走法都是必败的。这个后续会详谈。

全国锦标赛等比赛中也常见金星第三打。选和棋定式的居多，也有相当一部分局面走了勇敢白6或者另一个平衡白12。可以说，山口金星第三打是金星的灵魂。

地平线上，如日中天。一切搏斗，从平衡开始。

金星第三打常见的分支有四种。第一种，白6就变着，积极搏杀，不走和棋之路。虽然上来就让黑接近大优，但白不害怕。这是勇敢的一路。这里推荐在开金星第三打时尝试这一路。（见图3-2）

第二种，佯走和棋之路，至白12变着，虽然局面上还是大致平衡，但是后续的和平道路没有太多人完全走对过。这是进取的一路。（见图3-3）

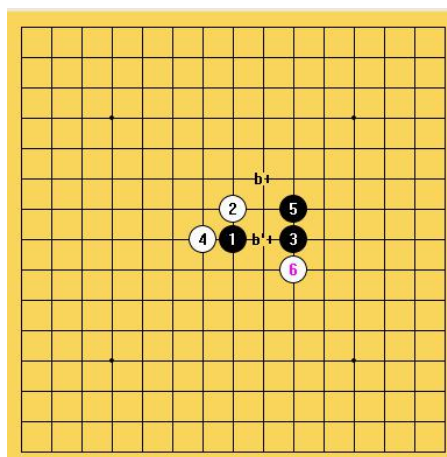


图 3-2 勇敢之路

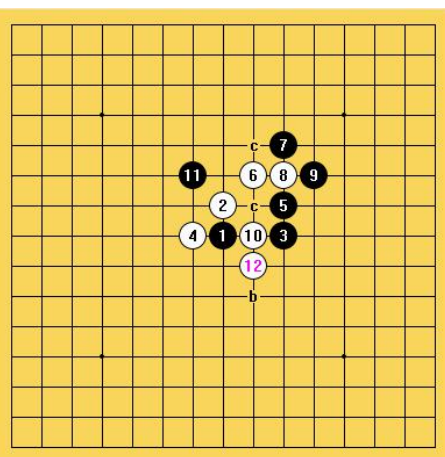


图 3-3 进取之路

剩下就是第三种，走一套和棋大定式。这套和棋定式很常见，但是完全走完后，并不一定就是真正的和棋。和平来之不易。实际上，

走上了这条和棋之路后，和棋率并没有我们预想的那么高。这是中庸的一路。（见图 3-4）

还有第四种，貌似走上了和棋定式的道路，但是开了骗招。瞬间不再和平，局势直接变为黑必胜，但黑的必胜难度不低，一着不慎，前功尽弃。这是危险的一路。（见图 3-5）

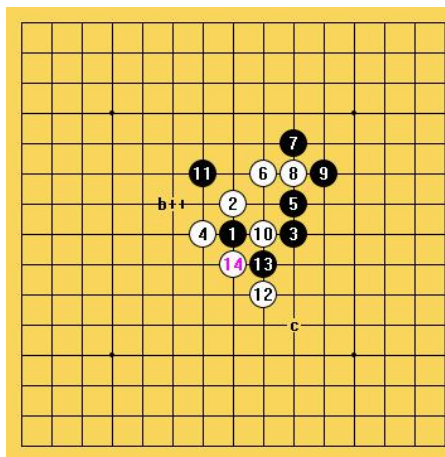


图 3-4 和棋定式

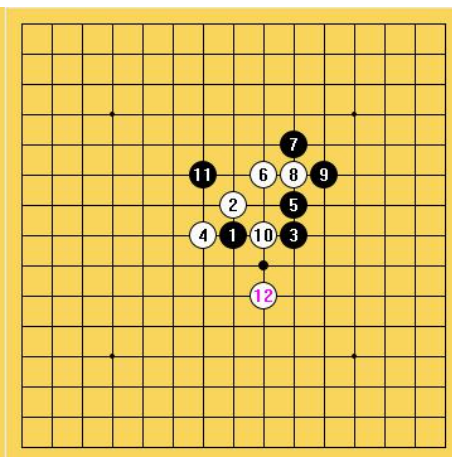


图 3-5 危险之路

流浪的路走过。不流浪的梦也看过。转遍了崎岖，终归还是渴望着稳定。也罢，来到了这个岔路口。

你会走上哪条道路呢？

● 和棋定式/进取之路/危险之路同型详解

除勇敢之路外，和棋定式，进取之路，危险之路的前 11 步都是一致的。为行文方便，这里从简解析一下。

白 6 向上活三。黑 7 堵上反三必然，不堵上白可做材料很多，黑必败。白 8 堵在黑跳三中间必然。黑 9 只能堵在白活二右面同时自己做双活二，走在其它地方白材料依然很多，黑必败。白 10 需要抢黑斜活二下方的材料点，否则黑材料过多白必败。黑 11 不能贸然进攻，

也需要抢白斜活二上方的材料点，否则白材料过多黑必败。（见图 3-6）

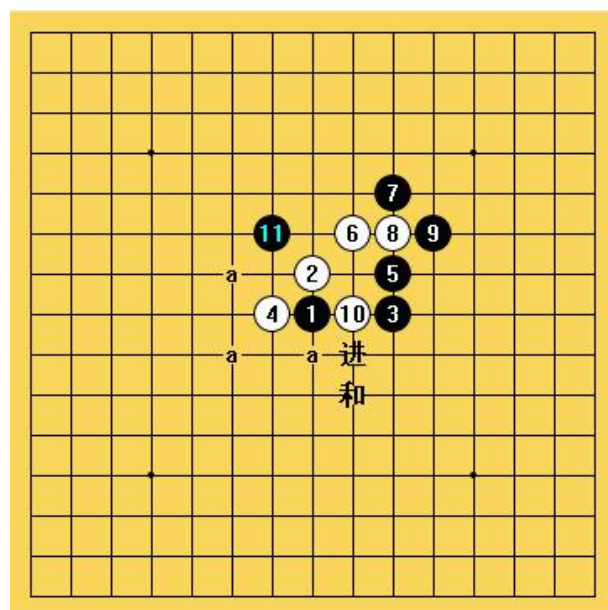


图 3-6 金星第三打三条道路的同型

走到这里，黑白依然相当平衡。短短 7 到 11，每一步都是唯一的。黑 12 分叉出两条道路，事实上其余的黑 12 也全部是必败的。虽然说金星第三打非常平衡，但平衡实属不易。故事的一切才刚刚开始。未来会选择哪条道路呢？

❖ 3.1 和棋定式

令飞生性温和，不愿冲突。这样想着。白 12 跳眠三，走上了和棋之路。

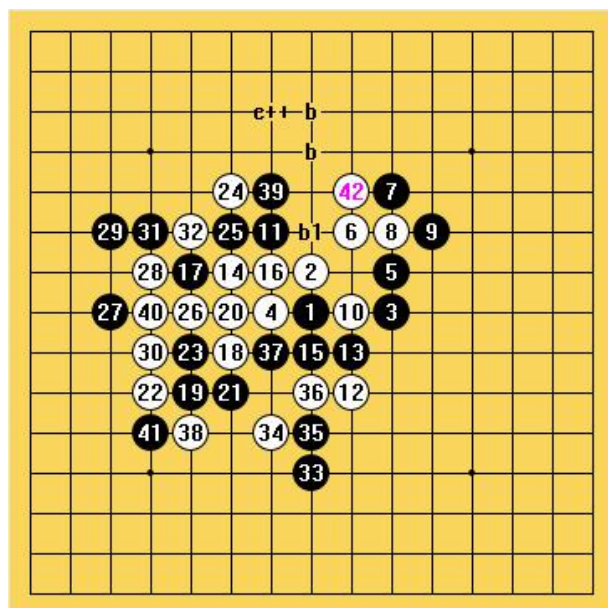


图 3-7 金星三打和棋定式谱（至白 42）

黑 13 堵在跳眠三靠下的位置是当然。白 14 向上跳活三，黑 15 挡中必然。白 16 横活三，黑 17 挡左必然，挡右白有简单 VCT。（见图 3-8，图 3-9）

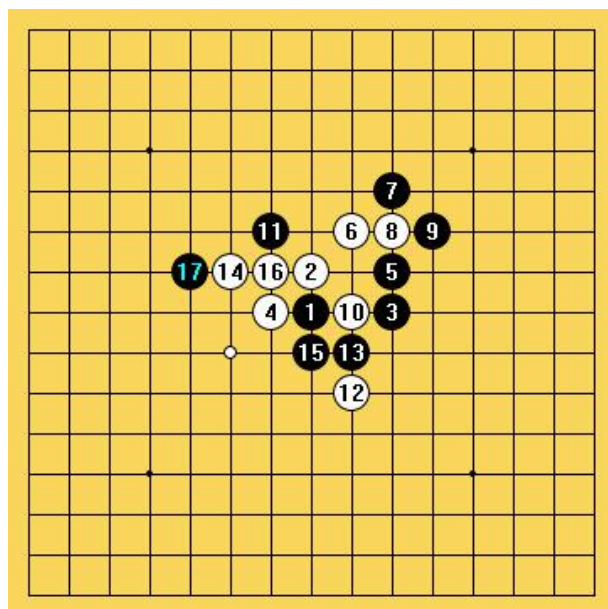


图 3-8 金星第三打和棋定式谱主要分支（至黑 17）

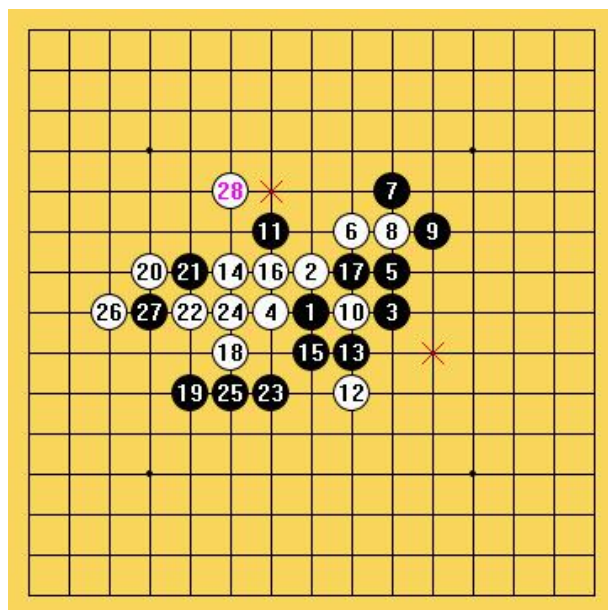


图 3-9 金星第三打和棋定式谱败 17 分支

白 18 冲四，黑 19 挡冲四。（白 16 和白 18 可调换顺序）白 20 竖活三，黑 21 只能挡下，如果黑 21 挡上，白有 VCT 抓三三禁手。（见图 3-10，图 3-11）

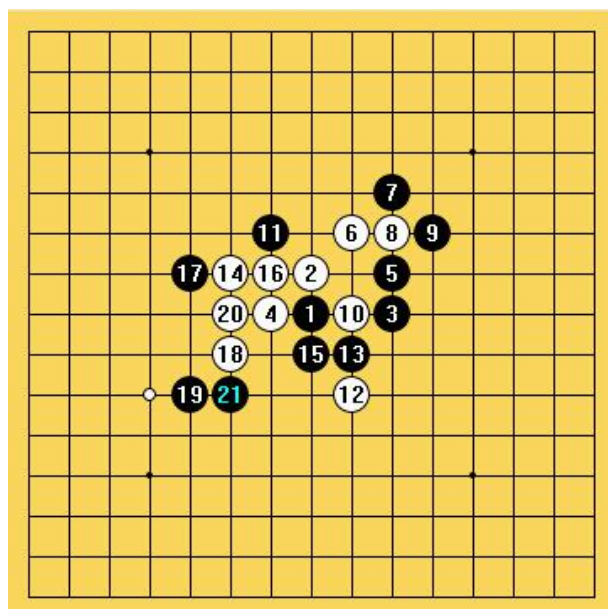


图 3-10 金星第三打和棋定式谱主要分支（至黑 21）

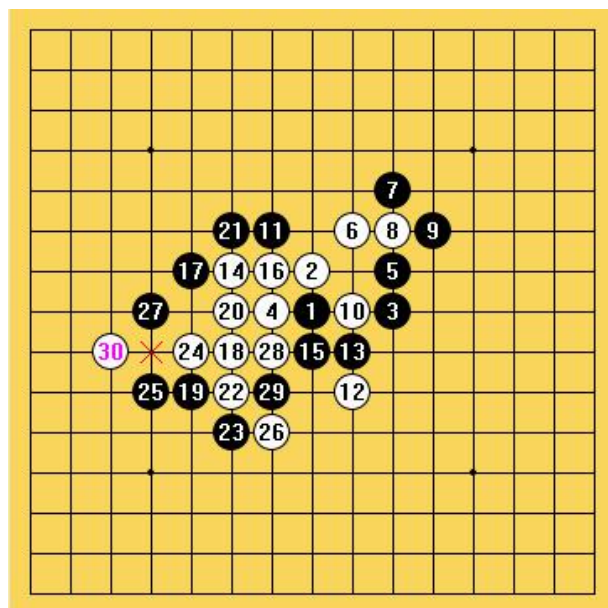


图 3-11 金星第三打和棋定式谱败 21 分支

白 22 跳活三，堵住黑下方的活二。黑 23 堵在活三中间，反活三。
 白 24 必须先向上跳冲四，造出三三禁手点，否则后续黑有简单 VCT。
 （见图 3-12，图 3-13）

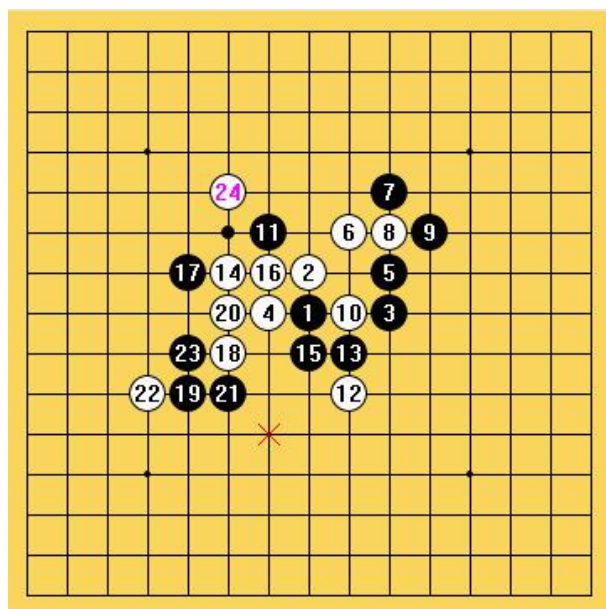


图 3-12 金星第三打和棋定式谱主要分支（至白 24）

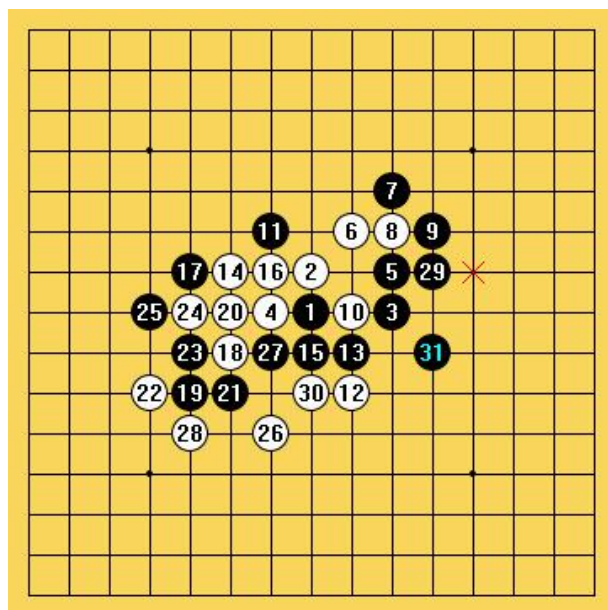
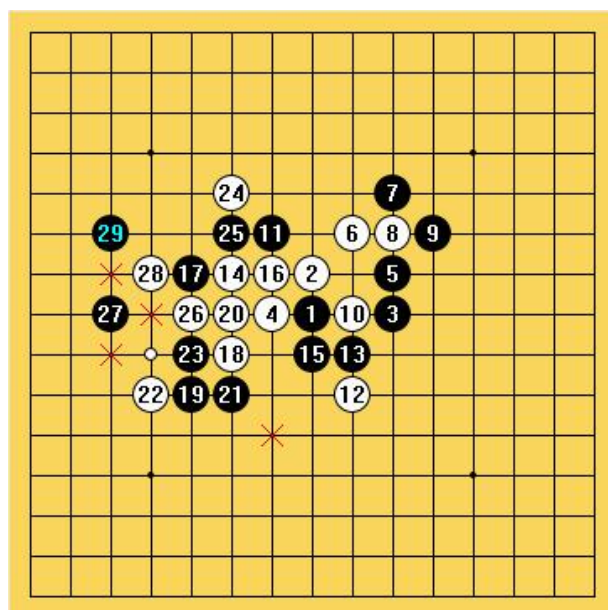


图 3-13 金星第三打和棋定式谱败 24 的一路 VCT 分支

黑 25 挡冲四。白 26 堵在黑跳活三中间，同时佯抓黑的三三禁手。
黑 27 为了不被抓禁，只能选择堵在白的跳冲四点进行防守。白 28 继续向上斜活三进攻，黑 29 只能挡上做出出大跳眠三，否则后续还是难逃被抓三三禁手的命运。此时盘面上黑出现了许多禁手。（见图 3-14）



白 30 竖跳活三，继续尝试抓黑的三三禁手。黑 31 只能挡上反四。白 32 堵跳四，此时黑 33 唯一一着，只能向下跳活三，同时解除三个三三禁手。如果黑 33 选择直接堵住白的眠三来避免抓禁，是必败的。白只需要简单应对后，在上方做两个眠三，后续有四三杀+抓禁的手段，黑无防。（见图 3-15，图 3-16）

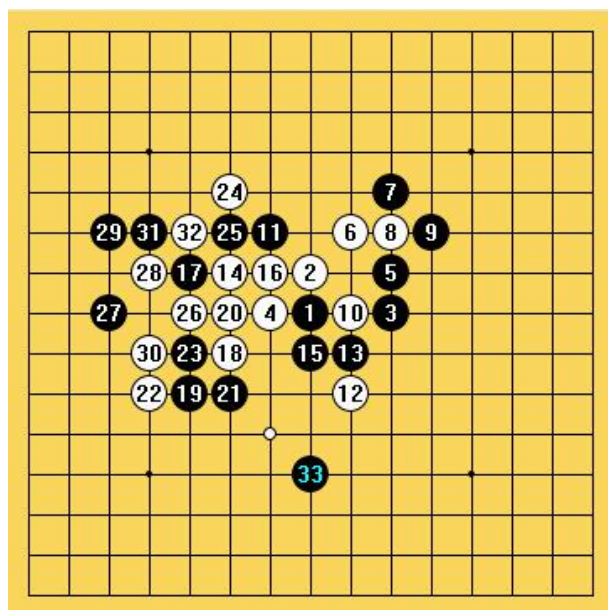


图 3-15 金星第三打和棋定式谱主要分支（至黑 33）

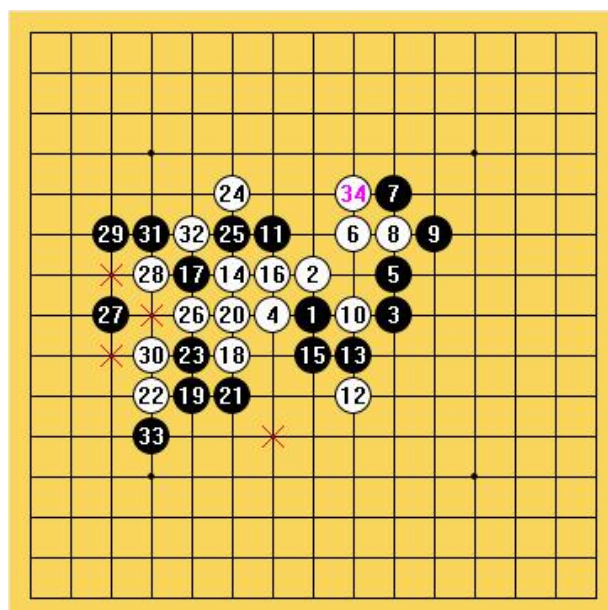


图 3-16 金星第三打和棋定式谱败 33 分支

回到正着。黑 33 向下跳活三后，白 34 堵中间必然。如果白 34 选择反冲四防，结果是黑堵住冲四后白什么也没有，还需要回来防黑的四三点，之后黑有大量材料，白必败。黑 35 跳四，同时占到对白有利的材料点。白 36 堵跳四必然。此时白下方材料还比较多，黑 37 必须在下方活三补一手。白 38 只能挡下，同时自己造出一套 VCF。如果白 38 挡上，黑在上面的材料足够杀，白必败。

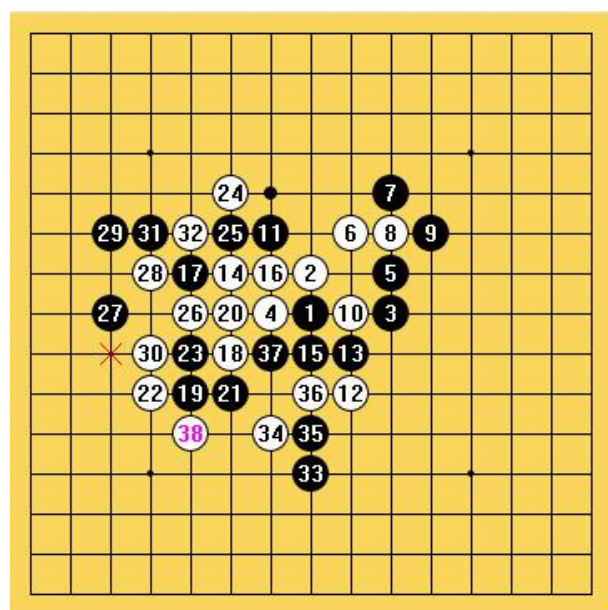


图 3-17 金星第三打和棋定式谱主要分支（至白 38）

黑 39 针对白在下方斜跳冲四接竖跳冲四的两步 VCF 杀时，唯一正解是向上斜活三。这样白再走这套杀的时候，竖跳冲四时会被黑反活四，不成立。白 40 堵下同时反冲四必然。倘若堵上，黑上方材料比较多，目前研究看白接近必败。（见图 3-17，图 3-18）

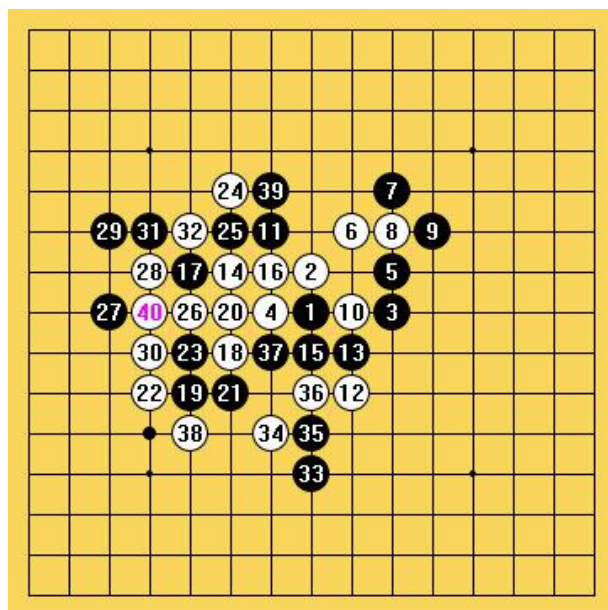


图 3-17 金星第三打和棋定式谱主要分支（至白 40）

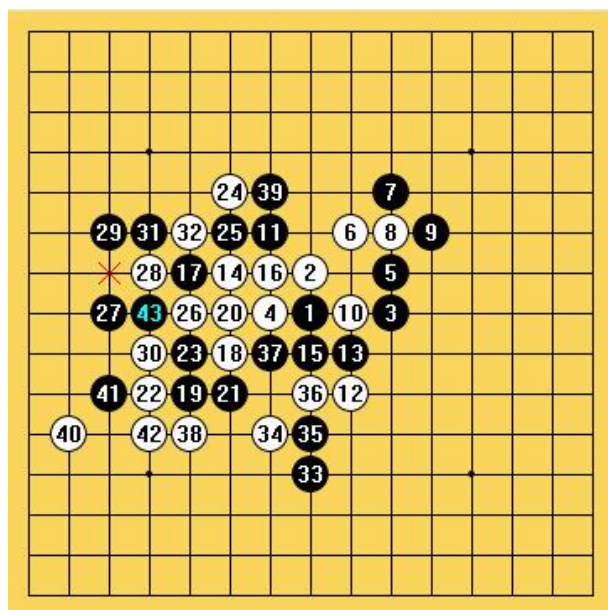


图 3-18 金星第三打和棋定式谱黑 39 后白的 VCF 不成立

黑 41 堵冲四。白 42 建议在上方做双眠三和一个活二。其它地方黑比较优。到这里以后，Katago 认为黑的胜率在 52%左右。到现在，黑 43 有很多比较平衡的点，局势已经无限接近和棋。（见图 3-19）

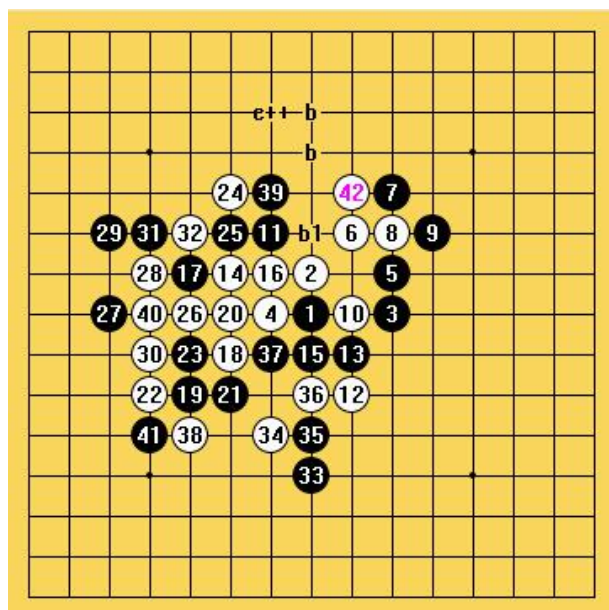


图 3-19 金星第三打和棋定式谱主要分支（至白 42）

实在艰难。这套定式的每一步几乎都是唯一的。令飞长舒一口气，准备提和。

结果被拒绝了。令飞疑惑不解。她不明白为什么到这还不选择和棋。继续吗？别无选择，只能继续。

图 3-19 列举了可选的黑 43 的点。这里推荐走跳活三的一路。白 44 唯一堵上，倘若白 44 堵中反冲四，黑 45 堵冲四反活三后黑有充足的材料走 VCT。

白 44 堵上后，黑有大概 7 个平衡点。这里建议黑先处理掉右下方存在的一个四四禁手，防止白后续在右下方不断造禁。（见图 3-20）

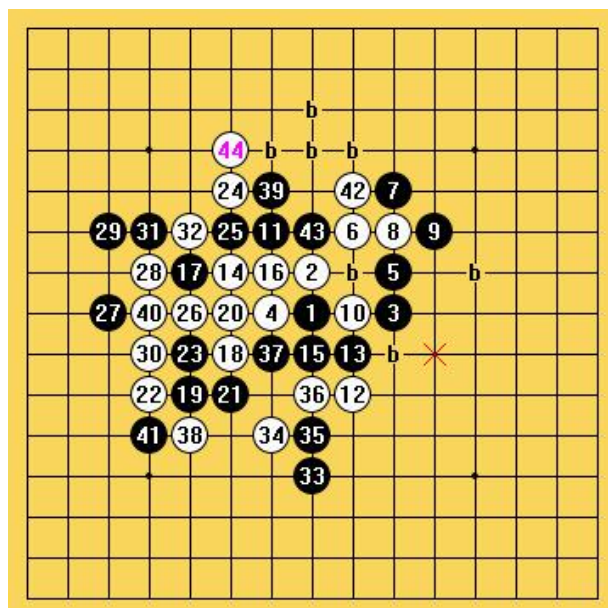


图 3-20 金星第三打和棋定式谱白 44 后的选择

又走了数步后，终于议和。令飞长舒一口气。回想 2022 全国五子棋网络公开赛，当时也是季军决赛盘也是有人完全走了一套和棋定式，但是黑没处理好下方的禁手，最后被抓禁，憾负。（见图 3-21）

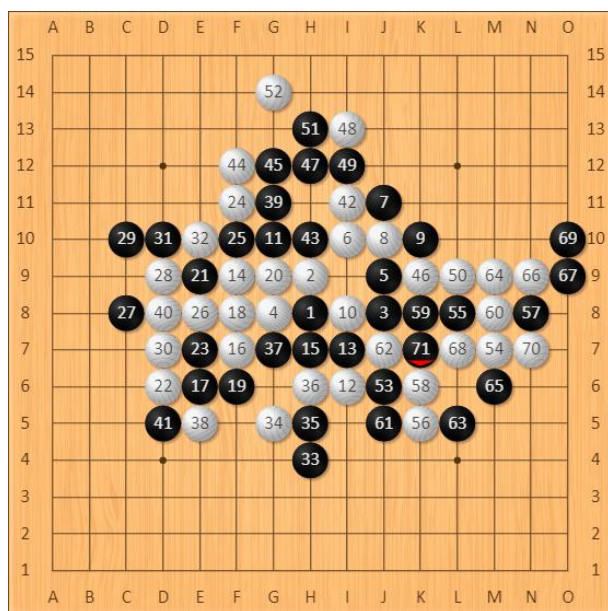


图 3-21 2022 全国五子棋网络公开赛季军决赛谱

黑：临沂一中孔令飞 白：哈尔滨工业大学范家豪

结果：黑方禁手负

历经险阻，令飞总算找到了方舟。和平来之不易。当双方都强求和平或不愿平庸时，走其它道路，或许会有意外之喜。

❖ 3.2 进取之路

又是崭新的。许多人都熟知了那和棋定式，一切的战斗仿佛从第45手才刚刚开始。已然厌倦了。

令飞也感到了乏力。有一天，她走到白12的时候，不小心手抖，没有跳眠三，而是走了个跳活三。

事实上，这是积极的一步。我们将它称作“进取之路”。这路分支比较多，以下拆解从简。如果黑完全不了解，13手随手堵在跳活三中间，或者贪图自己上方材料的丰富选择堵上。白就直接必胜了。白在下方的材料相当多，足够取胜。黑后续弱防分支多，但总体是白必胜，这里演示几路必胜。尤其是图3-24的变化，白30需要妙手，此后黑无论如何落子都难逃VCF抓禁的命运，比较精彩。所以黑13只能堵下。（见图3-22，图3-23，图3-24，图3-25）

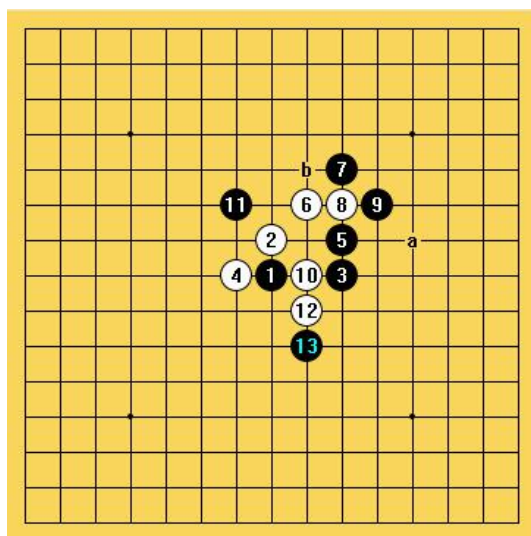


图 3-22 金星第三打“进取之路”主要分支（至黑13）

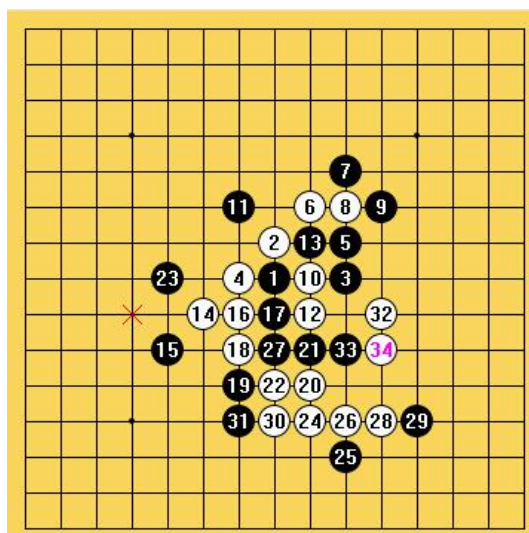


图 3-23 金星第三打“进取之路”败 13 后强 21 的一路变化

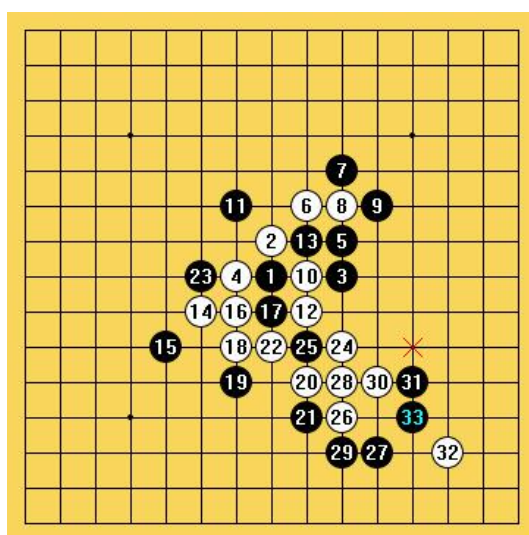


图 3-24 金星第三打“进取之路”败 13 后第二个强 21 的一路变化

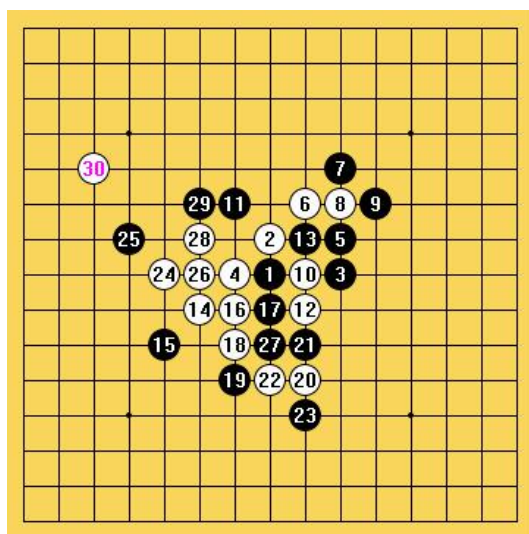


图 3-24 金星第三打“进取之路”败 13 后第二个强 21 的另一路变化

令飞此时也看到了黑上方材料多的情况，于是白 14 唯一向上跳冲四。黑 15 堵跳冲四必然。这样黑右下侧材料仍然比较多，白 16 唯一堵黑右侧下活二。

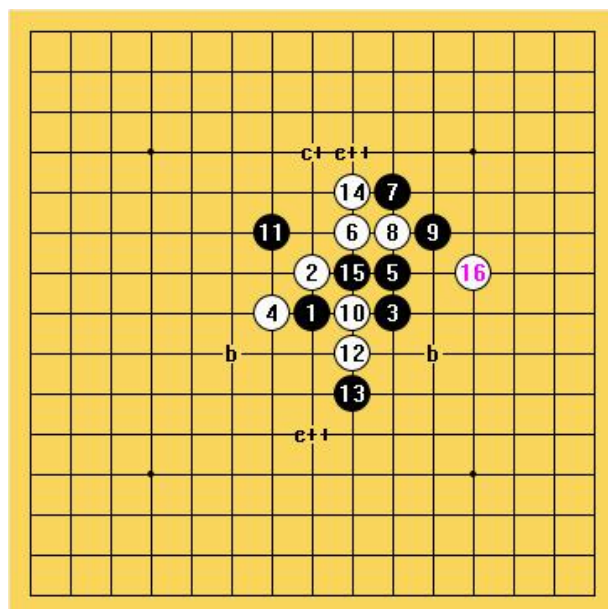


图 3-26 金星第三打“进取之路”主要分支（至白 16）

走到这里以后黑的变化比较多。这里推荐黑 17 走右侧活三发展。如果黑 17 选择堵左活三，白 18 可以选择堵黑右侧活三，以下黑白仍平衡。其余黑 17 点比较弱。走到这里后，后续容错率比较高，双方可一战，这里不再赘述。

❖ 3.3 勇敢之路

长期唯一的白 6 到黑 11 让令飞感到些许无聊。有一次，她想尝试点别的。于是选择了这个白 6。

这个白 6 是开拓创新的，它打破了目前金星第三打白 6 多向上斜活三的情况。目前 katago 认为黑胜率约 70%(100k 以上的计算量下)，黑白是可战的。而且这条道路，后续的分支非常多，变化无穷，局面

会比之前我们所描述的那些有趣。受水平限制，尚不能够将所有分支详解，后续讲解从简从简。

常见的黑 7 有两种，一种是直接堵白的活二自己做活二（黑胜率约 70%），另一种是自己做一个眠三和一个活二（黑胜率约 60%），其余黑 7 必败。这是从 katago 视角下的结论，人类实战有所差异，仅供参考。

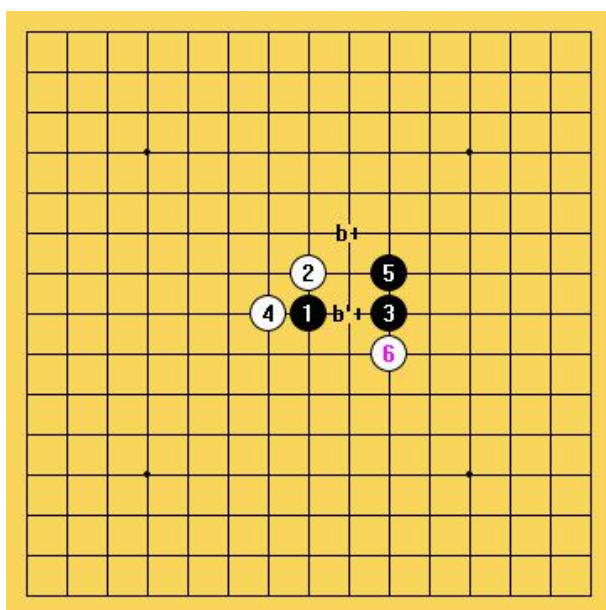


图 3-26 金星第三打“勇敢之路”的两个强黑 7

首先先谈这个黑 7 胜率大概在 70%的点的后续。黑 7 堵白活二，白 8 唯一在下方堵住黑的活二及眠三点。黑 9 唯一堵在白活二的下方，控制白的发展。白 10 最强走下方活二，同时抢到黑棋的好点。黑 11 最强在左边堵住白的活二，同时自己做了一个跳活二。

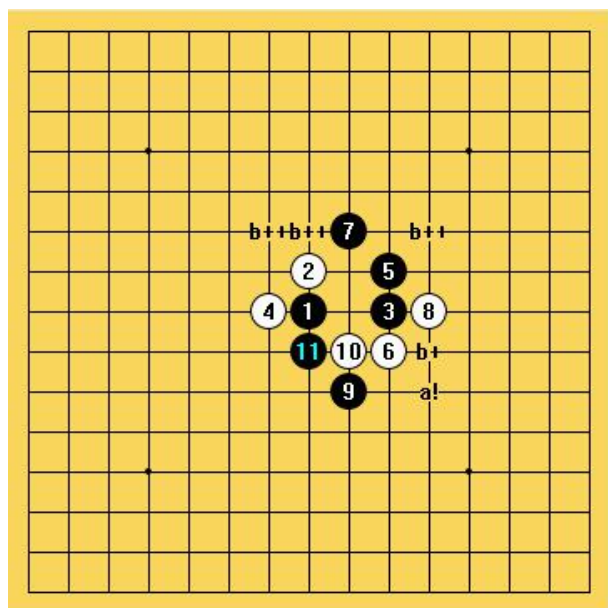


图 3-27 金星第三打“勇敢之路”主要分支（至黑 11）

走到这里，白后续有几个点可选。我建议白 12 走在下方做三三点，将局面控制在黑接近大优的状况，不会吃亏太多。根据我们研究来看，其余似乎可行的点，比如强行抢上方黑的跳活三点，或者在左上方抢点等走法都疑似黑复杂必胜，至少是黑大优。谨慎选择。

这里黑 13 可选的点也比较多。一般人可能会选择直接堵在白的三三点上，这实际上是一步俗手，走完后黑的优势不再，后续白 14 抢点，黑 15，白 16 自然应对，局面比较平衡。（见图 3-28）

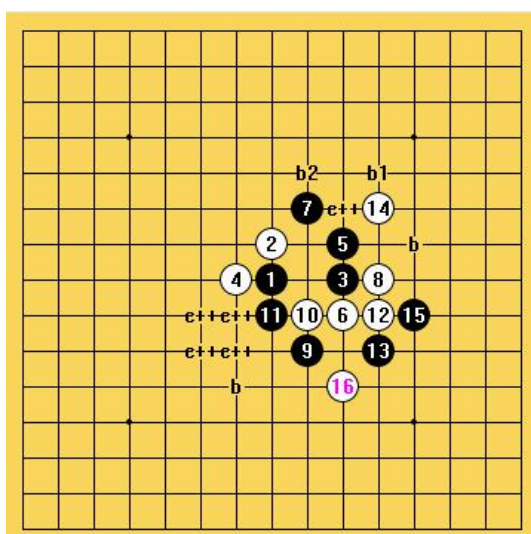


图 3-28 金星第三打“勇敢之路”一个 13 的后续分支（至白 16）

这里黑 13 最佳是向上跳活三，这样白 14 过来防黑跳活三后反活三时，黑 15 再堵在三三点上，交换下来黑 13 抢到了上方的跳活三点，保持了先手优势。

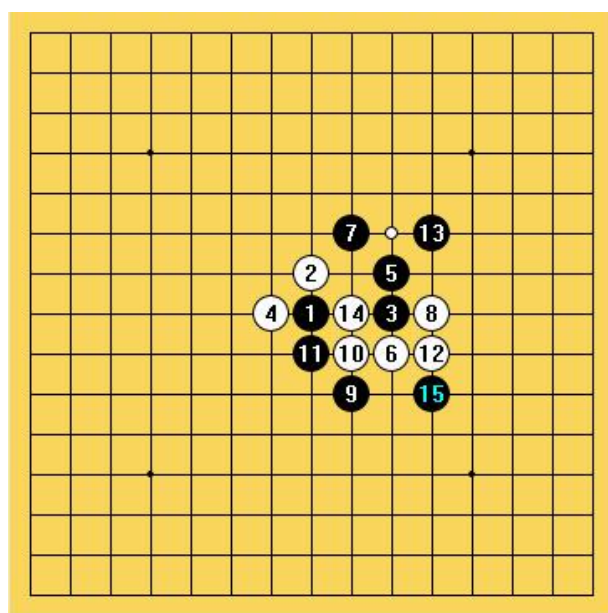


图 3-28 金星第三打“勇敢之路”主要分支（至黑 15）

之后白 16 只能堵在黑上方活二的中间。走到这里后黑 17 的胜率大致在 70%，可选点较多。这里推荐黑 17 走右方挡住白的眠三，后续白 18 堵在黑右侧斜活二下方，后续可选择的分支很多，下一版会详述。（见图 3-29）

另一个胜率约在 60%的黑 7 的变化和这个黑 7 的变化有相似处。如果白 8 至白 10 走法与上述一致，尤其黑 9 都选择堵白斜活二下方时，局面是大致平衡。如果黑 9 变着，选择堵白斜活二上方，局面是黑小优。有兴趣的话可以私下先行拆解，这一路变化下一版会详解。

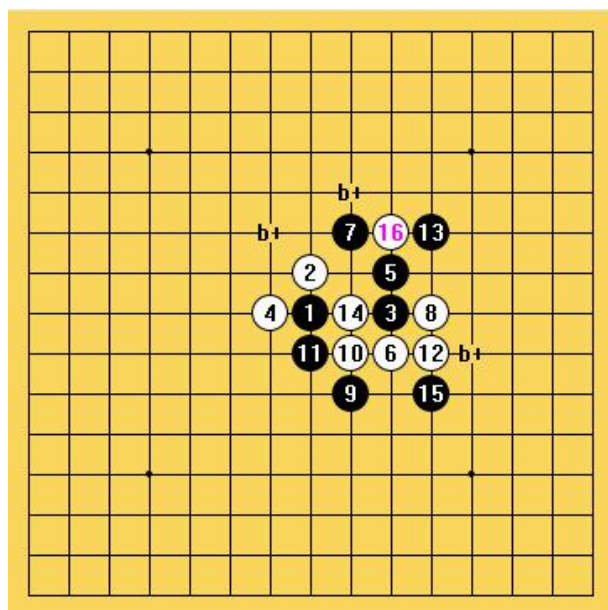


图 3-29 金星第三打“勇敢之路”主要分支（至白 16）

❖ 3.4 危险之路

又是一场和棋定式之路。但是走着这着，令飞打了一激灵。她看到白 14 走的是直接活三，而不是跳活三。这是一个强骗。但实际上，黑现在已经接近大优了，只不过离通向胜利的道路还比较漫长。但是如果贪图四三，黑 15 选择了堵下，那黑棋就会被白抓禁。（见图 3-30）

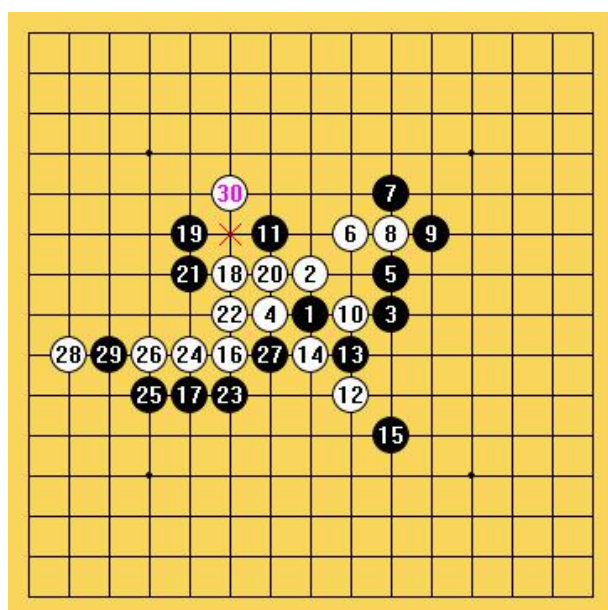


图 3-30 金星第三打“危险之路”败 15 分支

所以黑 15 只能堵上。白 16 唯一向下做两个眠三及一个活二。黑 17 先向上活三，白 18 只能堵上，黑 19 再横线活三，白 20 只能堵右。此时比较强的黑 21 有两种。一种是在上方做四三点进攻，黑小优，后续容错率高，实战中我习惯这么走。另一种是向下挡住白一个活二的同时做一个活三和眠三。黑接近大优，但后续容错率低。（见图 3-30）

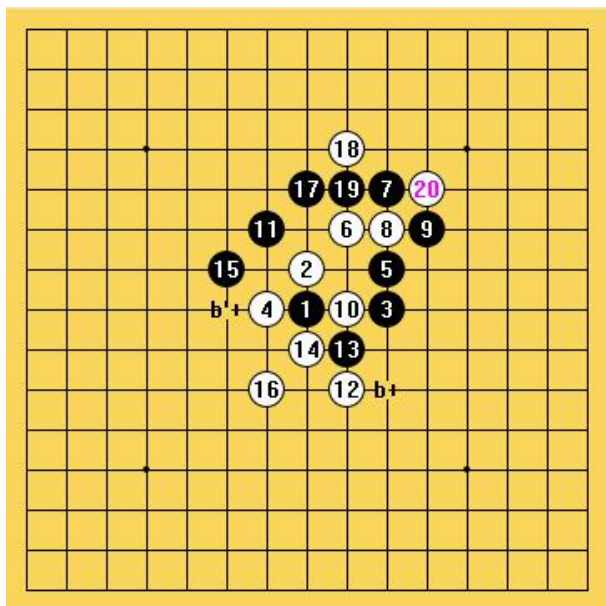


图 3-31 金星第三打“危险之路”主要分支（至白 20）

这里继续拆解这个更强的黑 21 的后续。白 22 最强是直接堵在黑活三的上方，先冲四再堵比较弱。黑 23 最强堵在白眠三下面，同时跳活三。白 24 正常堵在黑跳活三中间。黑 25 直接堵在白的四四点上。此时白 26 向下做眠三和两个活二，同时造了一个四三点。黑 27 应冲四虚挡住。白 28 挡住黑的冲四。（见图 3-32）

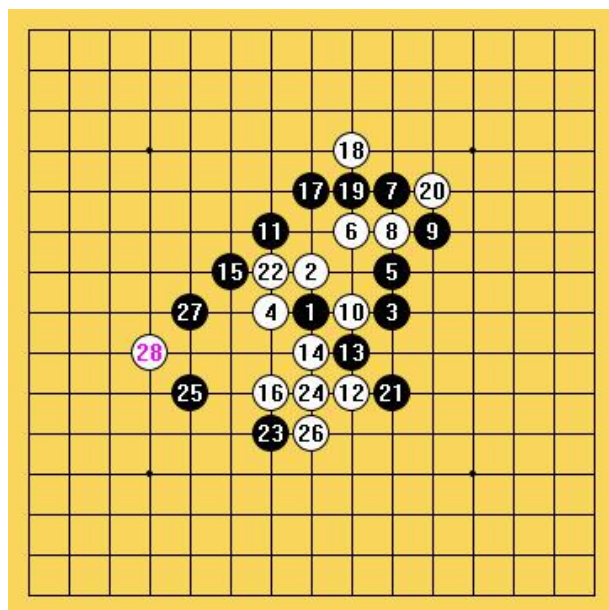


图 3-32 金星第三打“危险之路”主要分支（至白 28）

此时黑 29 最强是在左侧活三。白 30 不能直接挡活三，需要先在下方冲四后再堵在黑活三的上方，否则黑有全盘 VCT。（见图 3-32）

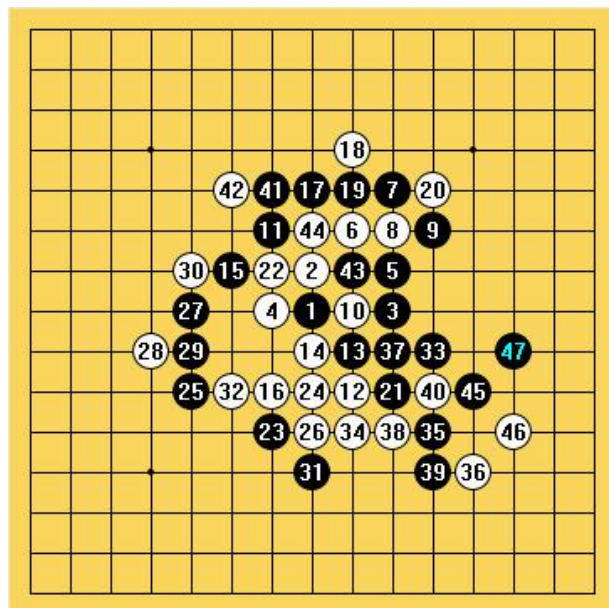


图 3-33 金星第三打“危险之路”败 30 的后续变化

回到正着。黑 33 最佳是在下方做眠三的同时堵住白的活二。后续变化繁多，黑保持优势但暂时没有必胜，看后续的棋力了。（见图 3-32）

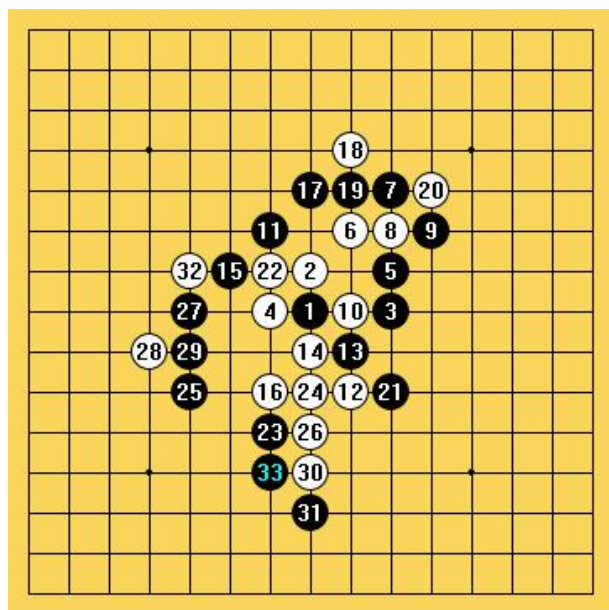


图 3-34 金星第三打“危险之路”主要分支（至黑 33）

所以说这条路对令飞来说，看似危机四伏，实际上还是能够化险为夷。一路上我们会遇到很多新鲜的事物。没有关系，这些让我们新鲜的，就是最好的。

❖ 3.5 金星第三打的其它弱 6

特别是在早期对局中，研究并不深入，能见到许开局中的许多白 6。事实上现在来看，除了向上活三和堵黑活二的两个白 6 以外，其它都是必败的。这里简单列举一下常见的败白 6 及必胜手順。

白 6 团角，必败，以下简单必胜。（见图 3-35）

白 6 向下活二，必败，以下必胜复杂，只列举常见的前 17 步手順。

（见图 3-36）

白 6 向左上做双活二，必败。以下简单必胜。（见图 3-37）

白 6 向上做双活二，必败。以下简单必胜。（见图 3-38）

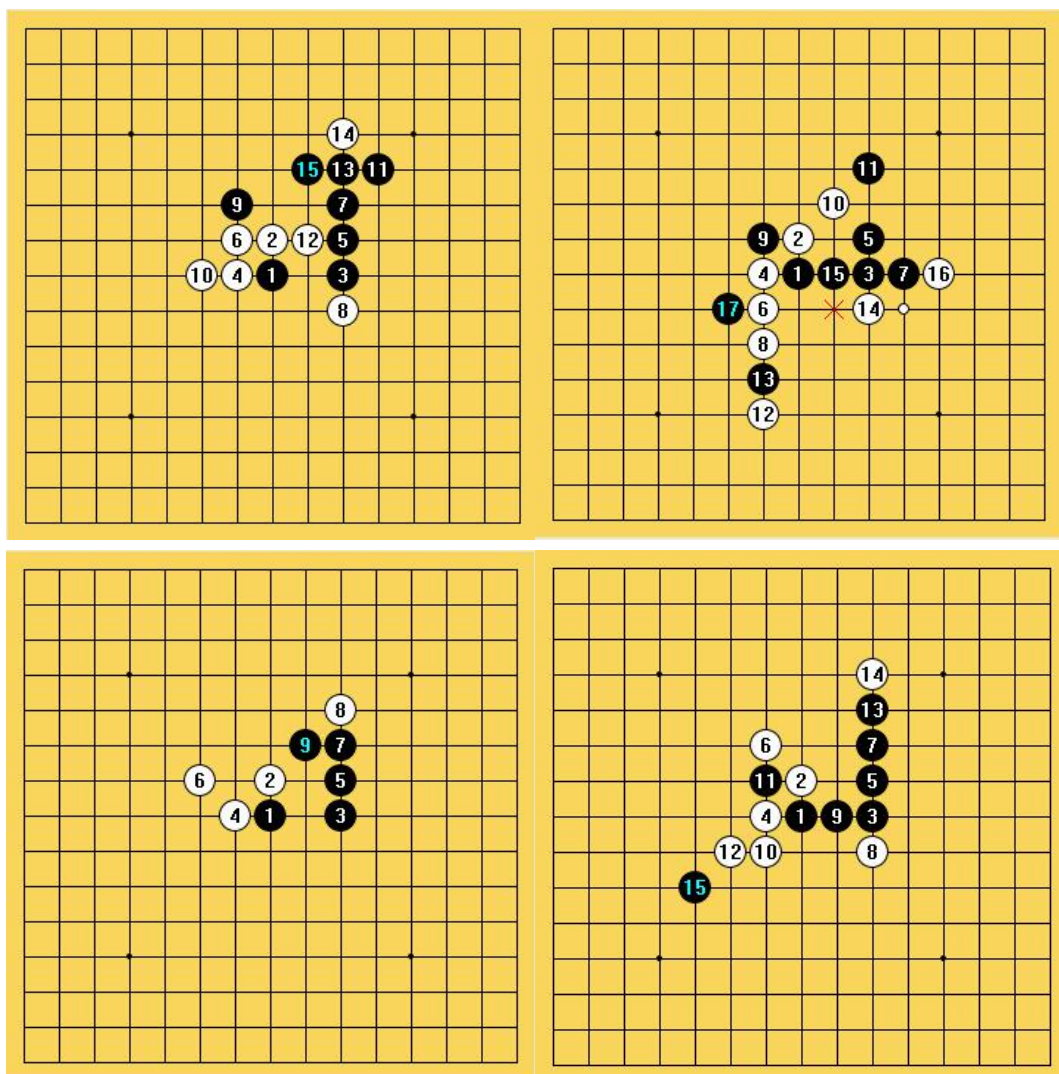


图 3-35 至图 3-38 金星第三打几个弱白 6 的必胜变化

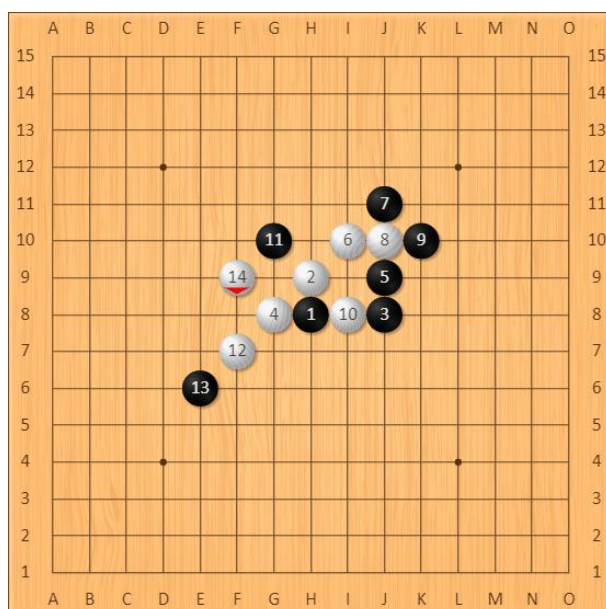
金星第三打，如日中天，相信在未来，金星第三打也能始终充满活力，光芒撒在大地上，照得闪闪发亮。

◇ 章末问题

- ✓ 你如何看待金星第三打的和棋定式？
- ✓ 金星第三打的和棋定式走完主要分支后，一定和棋吗？如果提和遭到拒绝，应该如何应对？
- ✓ 倘若在实战中，对方开出了金星第三打，你有几种可行的应

对策略？

- ✓ 金星第三打白 6 选择活三的一路变化后可行的白 12 只有两种，其余都是必败的。在 2022 全国五子棋网络公开赛上，就曾出现过一例弱 12 的考验。虽然这个 12 很弱，但是黑必须连续走对两步唯一的 15 和 17 才可以靠 VCT 必胜。观察下图，找到黑的必胜道路。（出自 2022 全国五子棋网络公开赛 16 强决赛，黑：临沂一中潘冠臣 白：哈尔滨工业大学范家豪）



- ✓ *如果对方开出金星三打后，你不希望对手提打时提出金星第三打，你应该如何应对？

➤ 四、金星第四打

“迷雾的前方，我只能一步步越爱越强。”

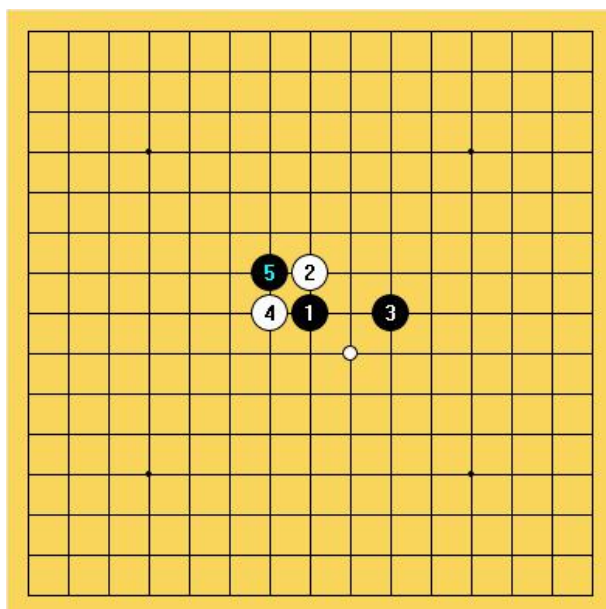
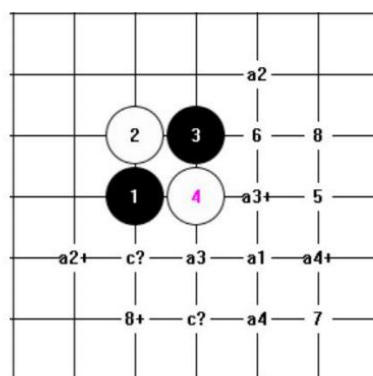


图 4-2 金星第四打

● 金星第四打的基本情况

金星第四打属于花月同型局面，在山口花月局中也常见到，但需注意盘端差异。金星第四打目前认为是白大优的局面。现有研究下并未拆到白必胜或者复杂近胜，实战完全可以开。（见图 4-2）

4. 花月



- 4 打黑必胜
- 5 打黑即将必胜
- 6 打偏白
- 7, 8 白小优
- 8 打对称白大优

图 4-2 漱星阁 1.4 版本打点指南中给出的花月开局打点

(与 8 打对称打点同型)

许多人不愿意开金星第三打。这种情况下，金星第四打是比较合适的选择。金星第四打虽然白有较大优势，这仅限于在 katago 的视角下，人类实战中还是可以尝试。不熟悉金星局，但对花月局比较熟悉时，金星第四打也是一种很好的选择。

目前实战中金星第四打偶尔可见。凡是不走金星局不走第三打时，多见走该打或第六打的情况，因此需要了解。当前我们研究较少，本册简单拆解，下一版会详细。

金星第四打，太阳已经偏向。因此我们将它称作下午的太阳。它的光芒或许已然没有以前那么明亮，但是余光也会给人带来希望吧。

❖ 4.1 金星第四打主要分支

由于目前研究不够，只列举前几步的常见分支。这一路变化与花月同型，进行研究时完全可以参考花月的知识。

白 6 唯一挡黑活二下面。其余必败黑 7 分支多，最强在下方活二，其余稍弱，疑似白必胜。（见图 4-3）

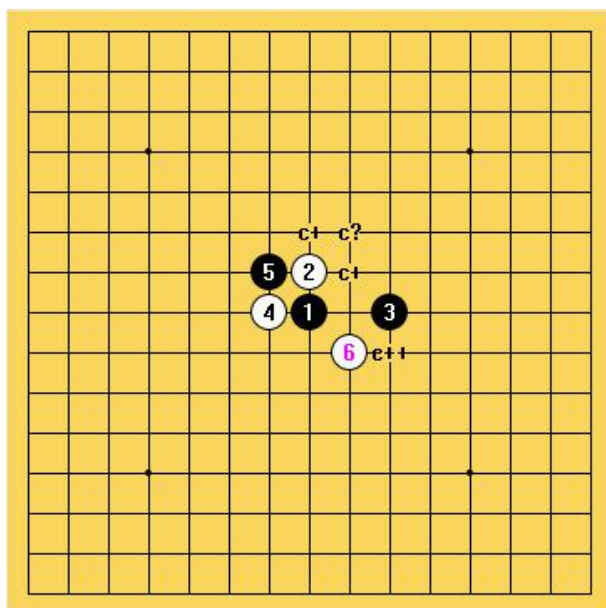


图 4-3 金星第四打主要分支（至白 6）

白 8 最强向上活三，保持优势。如果白 8 堵在黑竖线活二上方，局面大致平衡。最强白 8 后黑 9 唯一挡上，白 10 最强做活二同时抢占到黑的好点。（见图 4-4）

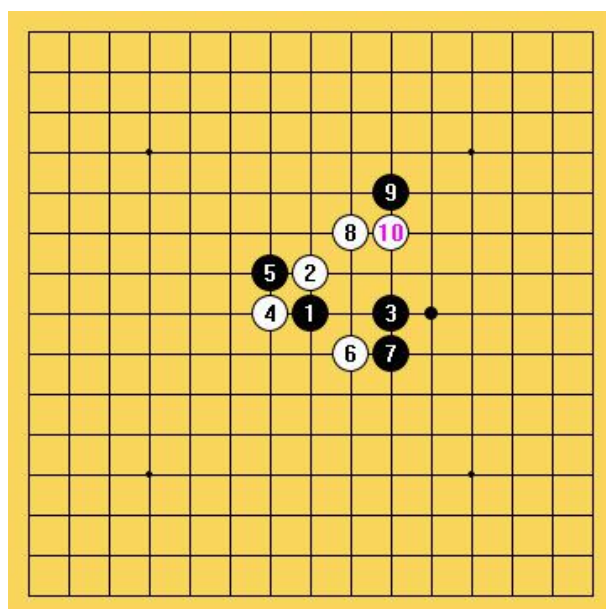


图 4-4 金星第四打主要分支（至白 10）

黑 11 最强在下方做眠三和活二。白 12 最强挡活二上面。（见图 4-4）

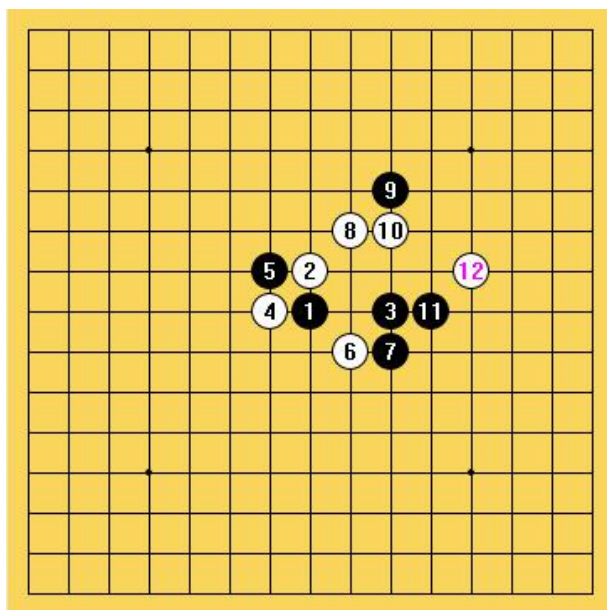


图 4-5 金星第四打主要分支（至白 12）

后续我们还在研究。本版暂且到这里。这下午的太阳，还在发挥着它的光。

❖ 4.2 金星第四打一个弱 6

我们常说花月局如果前几步唯一没有走对，会立刻必败。相较于蒲月局等，花月局的前几步考验性更大。作为与花月 8+打同型的金星第四打，自然也具备这种特性。这里拆一个弱白 6 的后续必胜。

白 6 倘若记错顺序，先行在上方活三，结论是黑必胜。（图 4-6）

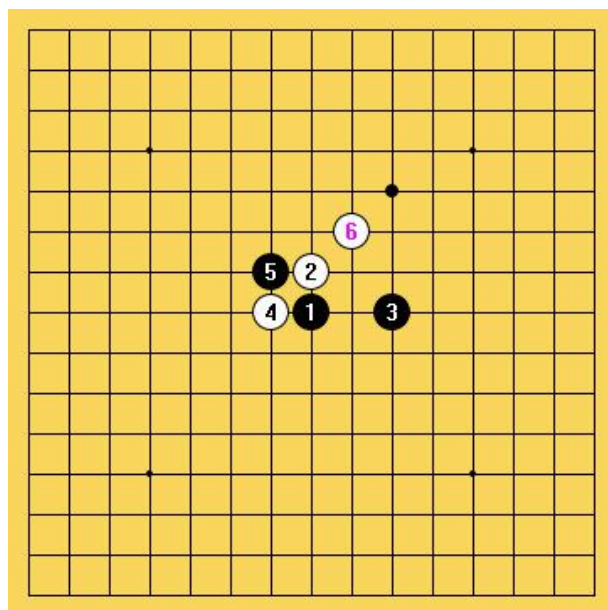


图 4-6 金星第四打的一个败 6

黑 7 必胜应堵在白斜活三的上方。白 8 再反过来堵黑下方活二。看似与原主要分支手順一致，但实际上原手順中白 10 占到了黑的关键点，而这里白没能占到，导致必败。黑 9 跳活三占点必然。白 10 堵中，黑 11 继续斜线活三进攻。白 12 最强堵下，同时造了一个四三点。（见图 4-7）

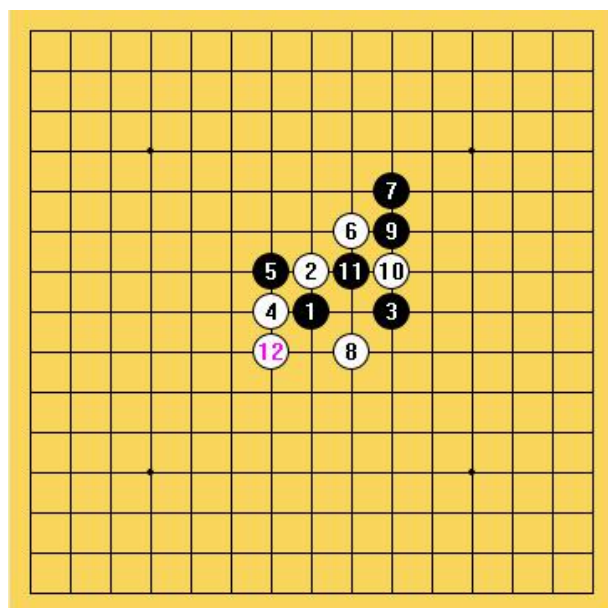


图 4-7 金星第四打的一个败 6 分支（至白 12）

黑 13 应先向上冲四，白 14 挡冲四后，黑 15 再落于下方白跳活二中间。后续黑在上方，右方的材料都足够杀，白无法兼顾，黑必胜。
(见图 4-8)

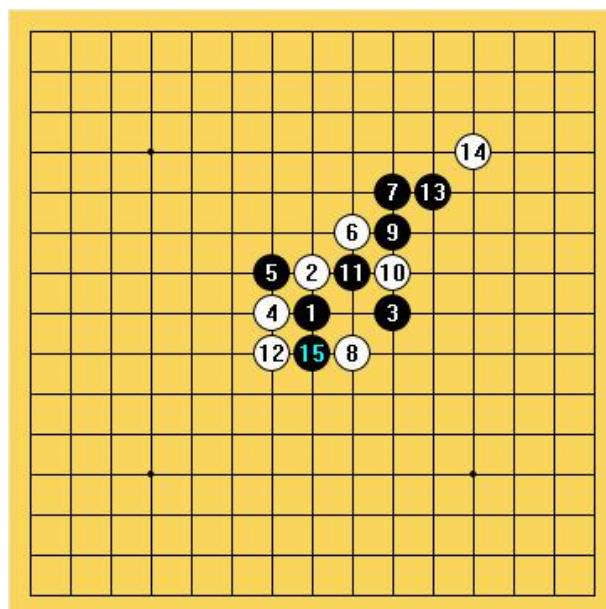
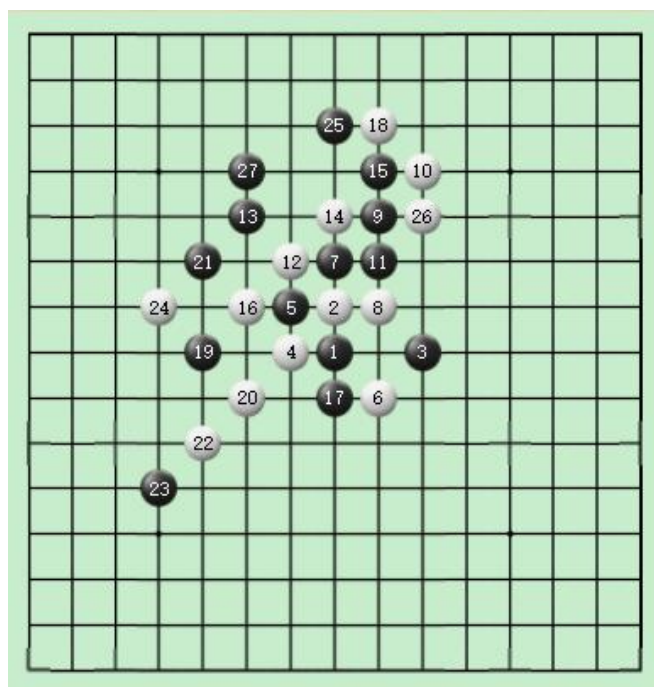


图 4-7 金星第四打的一个败 6 分支 (至黑 15)

◇ 章末问题

- ✓ 金星第四打在什么时候适合作为山口金星局的提打点？
- ✓ 你如何看待不同局面的同型关系？
- ✓ *在 2021 年全国五子棋锦标赛中，曾出现过金星第四打的局面。

当时的对局中，黑并没有走最强黑 7。观察下图全谱，思考全盘中黑白双方的思路。（出自 2021 年全国五子棋锦标赛第二轮，黑：贺启发 白：江齐文 结果：黑胜）



➤ 五、金星第五打

“已不仰望，略显孤独。从始至终履行安忍的自我。”

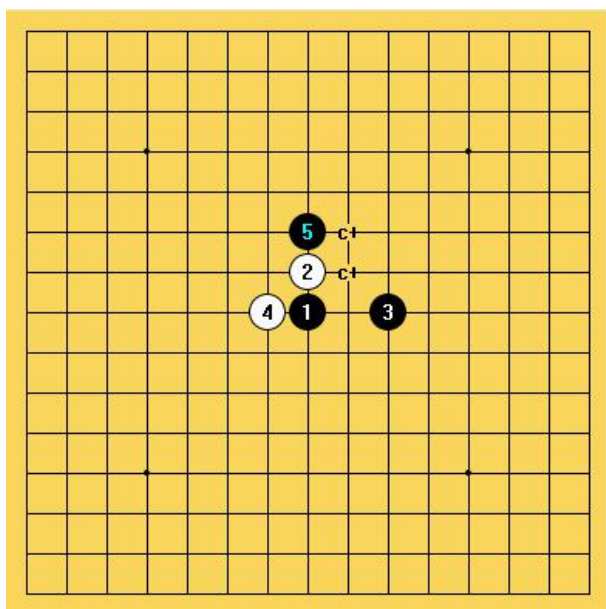


图 5-1 金星第五打

● 金星第五打的基本情况介绍

金星第五打属于寒星同型局面。（见图 5-1）但是该打在山口寒星局中也不常见，比较冷门。目前的研究认为，金星第五打是白复杂近胜的局面，暂未拆解到完整的必胜谱。实战中很难找到金星第五打的对局。事实上金星第五打也很少作为提打点出现。金星第五打后续白的可选性很大，对黑是不小的考验。

由于金星第五打从目前的研究来看已经近胜，最新版的漱星阁开局打点指南中已经删除该打点。

虽然金星第五打是白复杂近胜，但是该结论是在 katago 软件下电脑大量拆谱计算后才得出来的。人类实战中，最多也只能感觉白有

较大优势，还不能做到必胜。因此实战中也可提金星第五打这个打点一战。

不过论实战的考验价值，目前金星第四打和金星第六打会更流行。不过术业有专攻，研究研究金星第五打，或许实战开出以后会给对手一个惊喜。由于金星第五打太过少见，目前的研究十分有限，这里不再详细拆解，后续变化将在下一版更新。

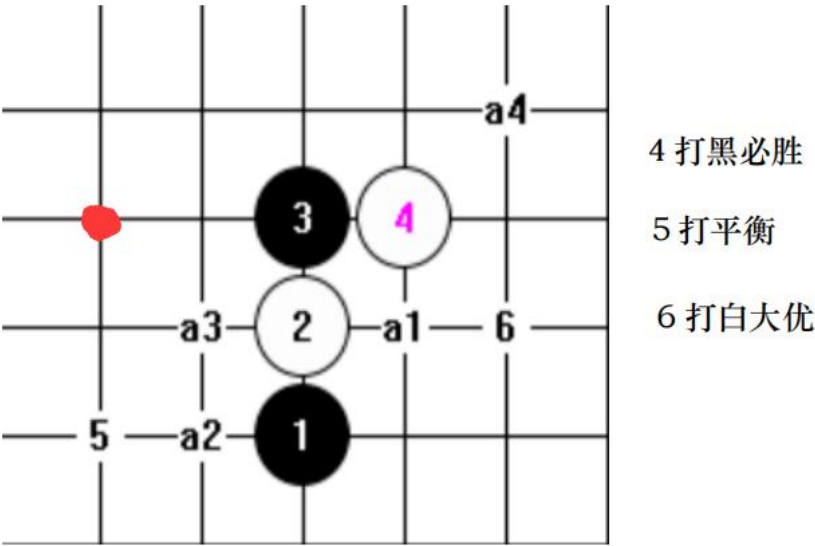


图 5-2 漱星阁 1.4 版本打点指南中给出的寒星开局的打点（位于图中红点，由于该打已经近胜，打点库中已经删除）

➤ 六、金星第六打

“就像坎坷的路，不断被摧毁。命运像只雕手，精打细磨。哦我的轮廓，早已写满难过，还在硬撑什么？这生活的残酷，已大概如此。当爱进入了漩涡，变得腐朽。当我越靠近，却越离越远，为什么？”

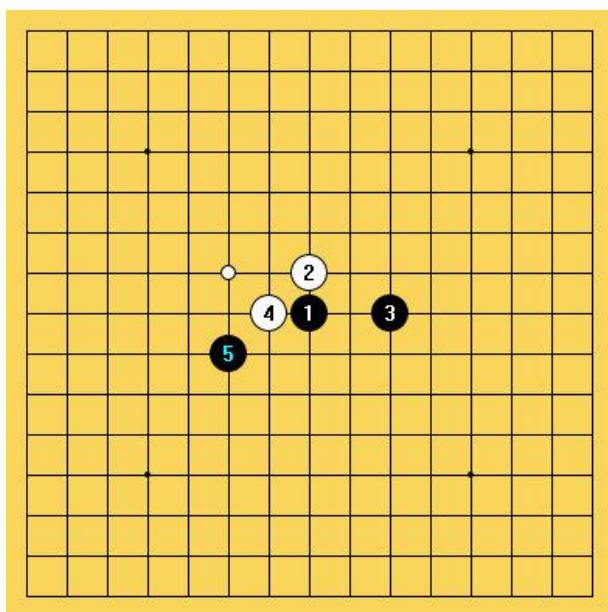


图 6-1 金星第六打

● 金星第六打的基本情况介绍

金星第六打目前研究来看大致是白复杂近胜的。最新版的漱星阁打点指南中已把此打点删除。该局面一般只在金星局中出现，山口不提金星第三打打点时多提金星第六打。虽然白已复杂近胜，实战中黑也能明显感到有较大劣势，但是白暂时没有必胜，黑白后续对攻激烈。该打点在金星局中比较常见。这里简单拆解一下后续变化。

金星第六打的黑5直接堵在白活二的下方，形状上看，宛如落山的太阳。余光还在影响世界。

❖ 6.1 令飞的路

这是令飞的路。这条道路充满艰辛。希望能走过去吧。

白6唯一向上做双活二。黑7唯一堵住一个白一个活二的同时反做双活二。白8唯一向上活三。黑9不能贪图右侧材料的丰厚而选择堵下，只能堵上，否则必败。（见图6-2，图6-3）

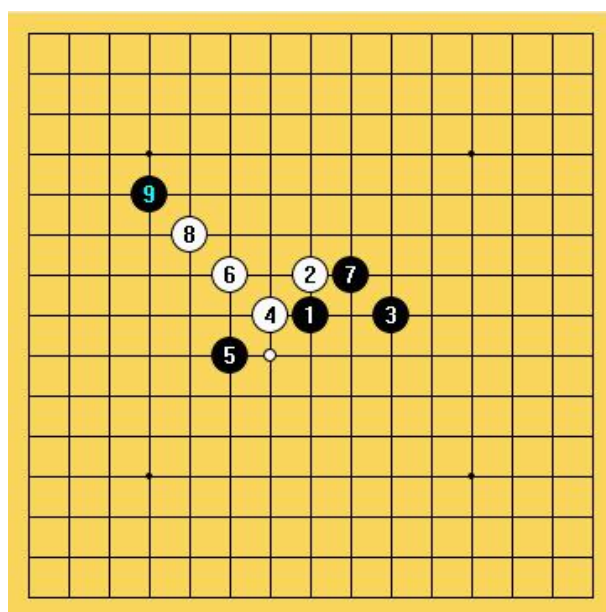


图 6-2 金星第六打“令飞的路”主要分支（至黑9）

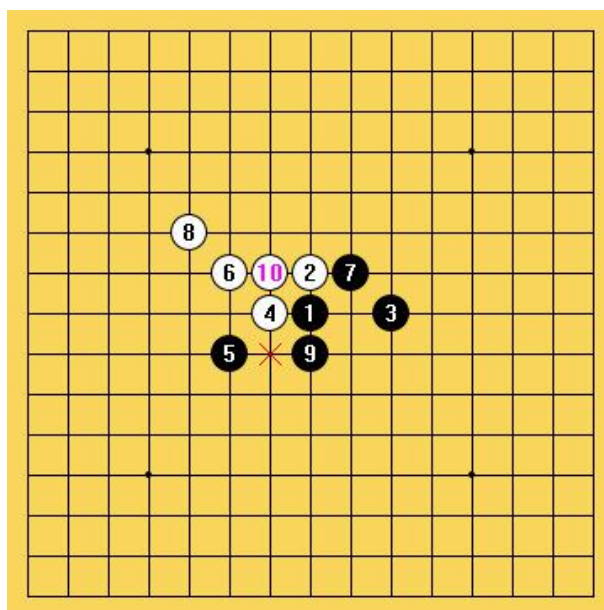


图 6-3 金星第六打“令飞的路”败9后的必胜

“我感到了不适。”

回到正着。白 10 推荐向下做活二。白 10 也可跳冲四佯抓黑棋三三禁手，全国五子棋锦标赛等赛事中也有这么下的，但是后续黑应对得当的话局势会变为黑优。白 10 向下做活二后，黑 11 唯一挡在白活二上方。白 12 唯一堵在黑右侧斜活二上方。这时黑 13 分叉处两条路，留给令飞抉择。（见图 6-4）

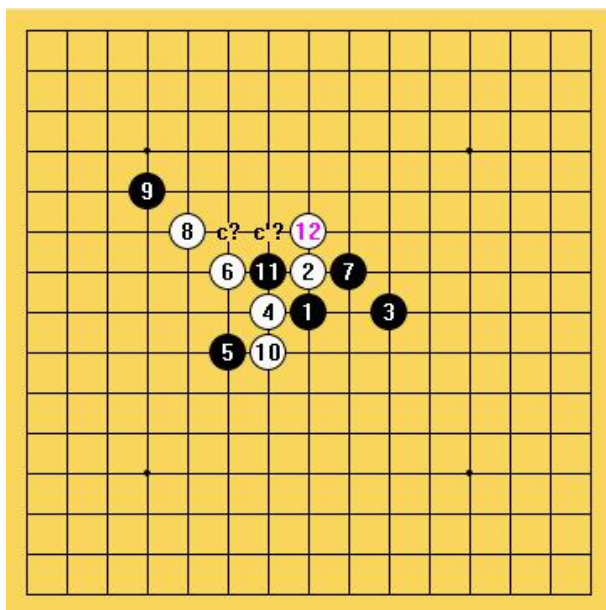


图 6-4 金星第六打“令飞的路”主要分支（至白 12）

“走哪条路？”

或往左走，向上斜活三，或往右走，单做一个眠二堵住白的好点。令飞首先踏上了右边的路。

事实上，这条路黑已经必败了。黑 13 过后，白 14 在左侧团角，同时堵住黑的一个活二。黑 15 又出现了两条路。

“多歧路，今安在？”

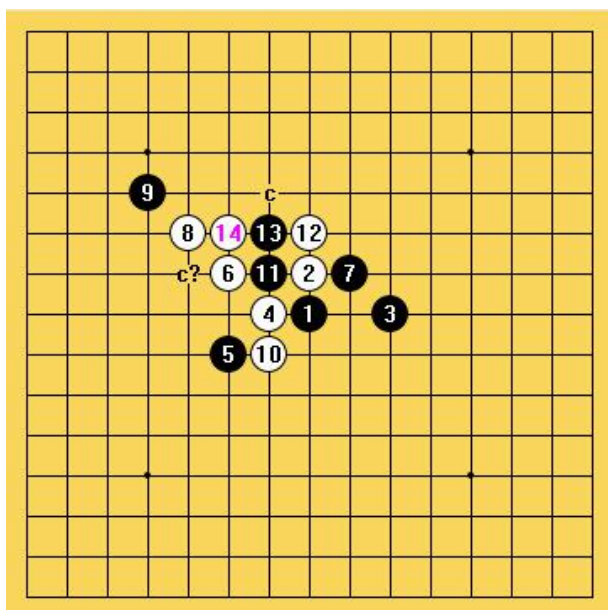


图 6-5 金星第六打“令飞的路”主要分支（至白 14）

这里有一个很有意思的地方。KATAGO 给的狗一点是黑 15 直接向上眠三。实际上这是必败的。后续白 16 外挡眠三，黑必败。以下是一路必胜变化。

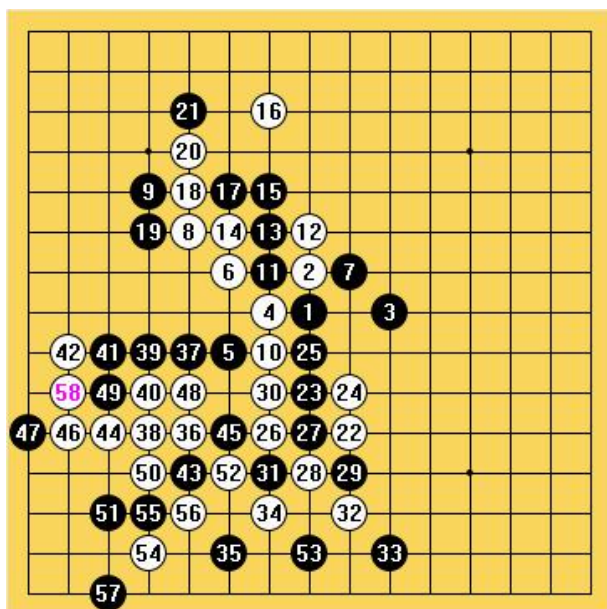


图 6-6 金星第六打“令飞的路”败 15 分支（白 20--24 可调换顺序）

确实这必胜相当吓人。实际上另一个 15 大同小异，白也是在下方连续做棋取胜。

❖ 6.2 令飞的另一条路

回到正常的黑 13。黑 13 如果选择向上活三，局势是白大优，但离必胜还有一段距离。白后续在上方造材料，继续展开搏斗。下一版详解。

◇ 章末问题

- ✓ 金星第六打目前研究已经是白近胜了，为什么实战还可以开？
- ✓ 相比于金星第四打，为什么说金星第六打更具有特色？
- ✓ *在 2022 年全国五子棋网络公开赛中，曾出现过金星第六打的局面。课下有兴趣你可以寻找当时的棋谱，进行学习。

➤ 七、金星局的其它离手

目前常见的山口金星局里，最强白 4 后，比较强的六个黑 5 前边都已提到。其余黑 5 目前认为都是黑必败的。我们把这类弱黑 5 称为离手。这里简单说下常见的两个离手。

❖ 7.1 金星第七打：凌晨的太阳

“给我翅膀，让我可以翱翔。”

凌晨的太阳，黑暗至极，离日出还远。但时机一旦成熟，太阳就会忽地出现，必胜的果实撒落各地。（见图 7-1）

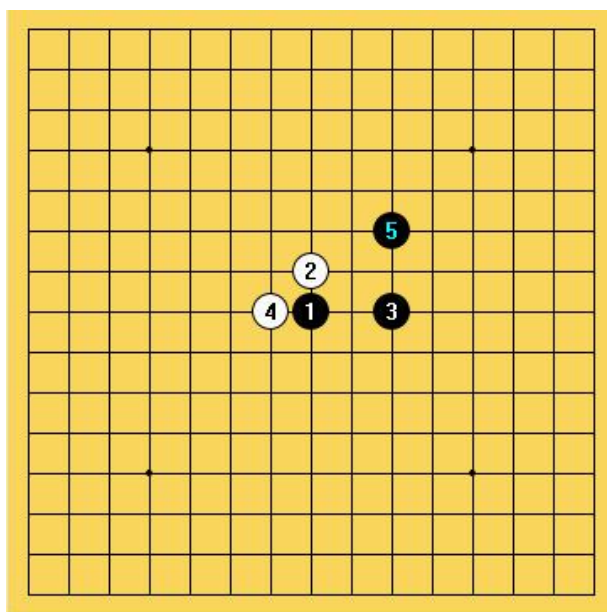


图 7-1 凌晨的太阳

白 6 若团角，白必败，黑在右侧活三即可必胜。此型与金星第三打必败白 6 同型，引用图同金星第三打必败白 6 图。（见图 7-2）

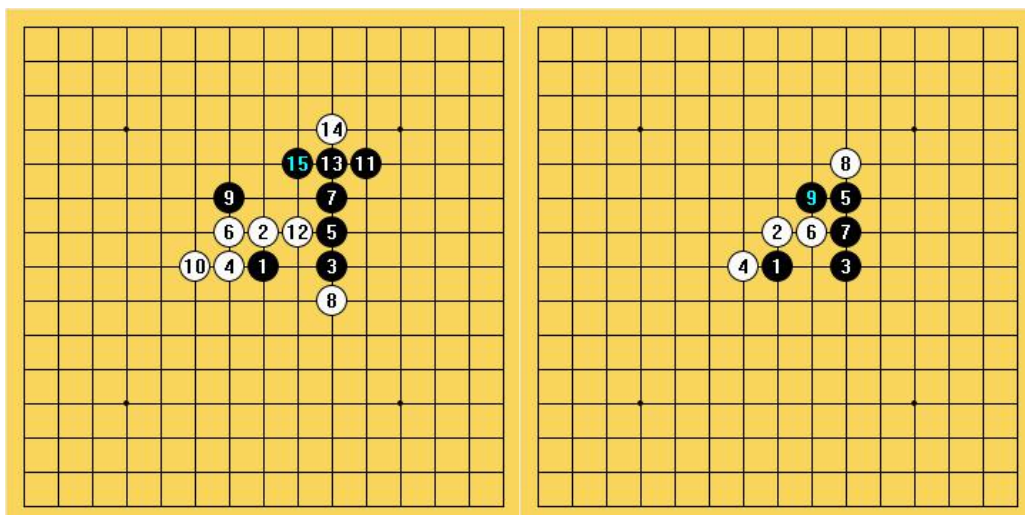


图 7-2 图 7-3 “凌晨的太阳”白 6 的两个必败

白 6 若堵住黑斜跳活二中间，白必败，黑依然在右侧活三即可必胜。（见图 7-3）

白 6 唯一必胜是在下方活二，后续必胜容易，以下是必胜手順。（见图 7-4）

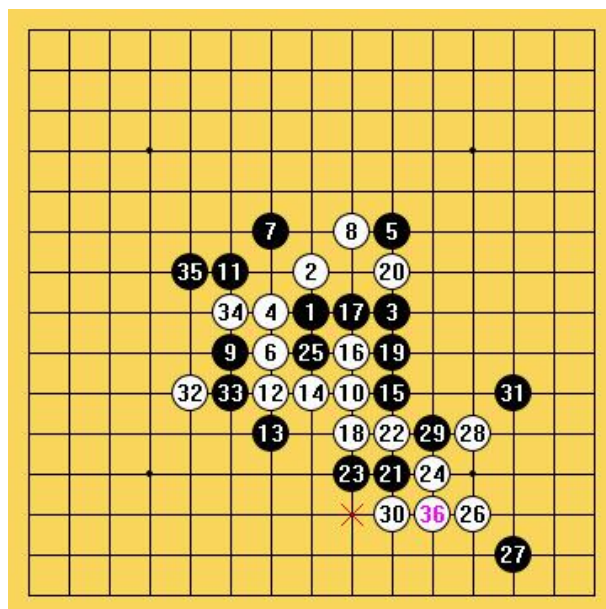


图 7-4 “凌晨的太阳”白 6 后必胜手順

❖ 7.2 金星第八打：月亮

“月亮下的对白，单纯的像小孩。”

晚上，太阳退去，把光反射给了月亮。然而四周是一片漆黑。没有合适的时机，也是看不到任何希望。

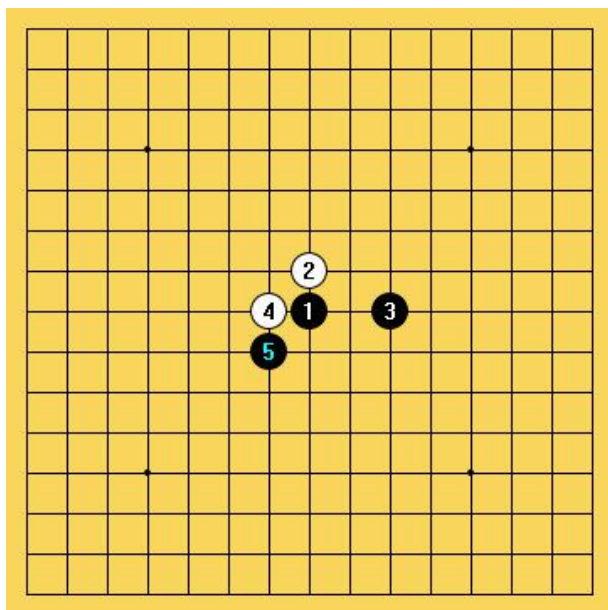


图 7-5 月亮

该打白必胜较易，白 6 向下活三后开始必胜即可。（见图 7-6）

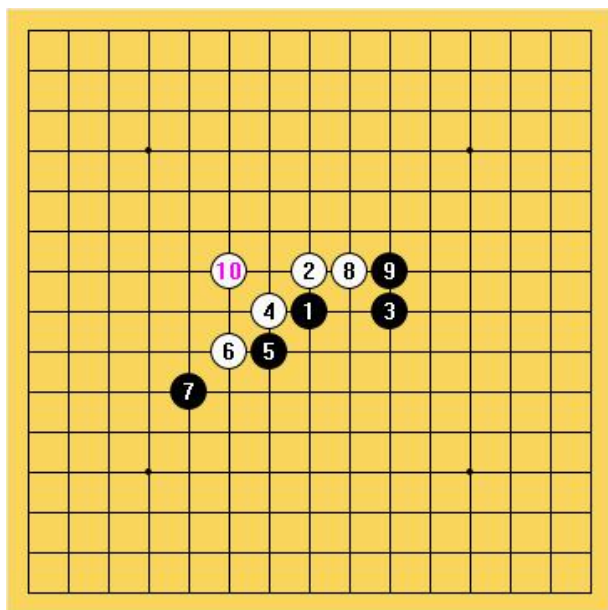


图 7-6 “月亮”的必胜手顺（至白 10）

❖ 7.3 新的开始?

又是正常的摆出金星局。待着对手走出最强白 4。

然而并没有。眼前的黑 4 下去，局面变得完全陌生了起来。（见图 7-7）

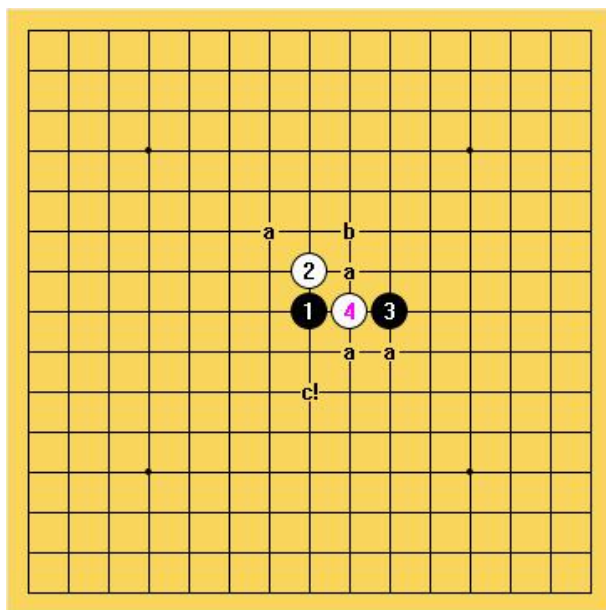


图 7-8 金星局白 4 非最强（通寒星）

新的开始?

（敬请期待山口篇：寒星）

✧ 章末问题

- ✓ 一般来说，黑 5 离手后，白 6 必胜一般是团角，或向下活二，或向上活三。课下可以搜索其它离手，分析必胜白 6 位置。
- ✓ *在索索夫等规则中，一般还常见金星局的另一个白 4。该白 4 目前认为是黑五打必胜。课下可自行搜索相关知识了解。

后记

这是一次尝试。到这里，我们第一次的尝试即将结束。效果怎么样，等待着评判。

在本书编写过程中，许多同学及连珠界的各位朋友提供了很大的支持，在这里感谢。

时间仓促，暂时只初步编写出了第一版，金星第四打，金星第五打等方面的研究成果还来不及写进本书中，这里致歉。我们会在再版时补齐。

现在，通过整个社团成员的不懈努力，全社共有 18 位社员拥有了中国棋院认证的五子棋级位证书，其中 3 级及以上 3 人，5 级及以上 9 人。眼下济南即将举行省全民健身运动会，共同期待全社再创佳绩，向学校支持项目，省特色五子棋学校等梦想推进。

飞吧！

附：鸣谢名单

山东省临沂第一中学：赵修喜 周建国 孔令飞 刘曜阁 李依婷 蒋镇泽 席熔萼 王毅 赵梦晴 卢瑾 吴昊 李佳恒 张紫檬 刘飞宏 曹天润 杜雨润 陈学勇等山东省临沂第一中学五子棋（RIF）社团的全体朋友们

连珠界：刘洋 范家豪 刘郑贺（不全）