

围棋骗着入门

[日]坂田荣男 著
刘庆华 杨 真 编译

北京体育学院出版社

前 言

有许多人讲“使用骗着是邪恶之道”，我想请诸位考虑到“骗着也包括在围棋之中”。职业棋手姑且不论，业余棋手若具有高明的棋艺，亦可以围棋为乐。

对骗着一言以概之，也是有好有坏。坏的一方是，对手一走正着，自己的棋形就崩溃了，此时“所谓的骗着”就单纯以骗为目的了；好的一方是，即使不上当，也是对等的两分，在实战性的构想上，亦可确立根据。

其中，也有走几着就宣告结束的初步的骗着，同时也含有使用数十着也分不出高低的严厉的骗着，不应对此有所轻视，看成是“黑道”。在接近战上，为了使自身强大起来，这是必由之路。借此机会，我想使大家充分理解其中的奥妙。

坂田荣男

目 录

第一章 星的骗着

第 1 型	恶手.....	(2)
第 2 型	引诱的机会.....	(6)
第 3 型	讨厌的靠.....	(10)
第 4 型	扰乱战法.....	(14)
第 5 型	对等分占.....	(18)
第 6 型	漏洞.....	(22)
第 7 型	凝形.....	(26)
第 8 型	厚脸皮.....	(30)
第 9 型	余味不好.....	(34)
第10型	一间跳.....	(38)
第11型	手筋.....	(42)
第12型	必须注意.....	(46)
第13型	下端挂角.....	(48)
第14型	不触犯神.....	(52)
第15型	封锁.....	(56)
第16型	效果.....	(60)
第17型	常用手段.....	(64)
第18型	曲者.....	(66)
第19型	高手.....	(68)
第20型	征子.....	(72)
第21型	让上手哭泣.....	(78)

第22型	不安·····	(82)
第23型	这之后·····	(86)
第24型	强制·····	(90)
第25型	变化·····	(94)

第二章 小目的骗着

第1型	职业棋手用·····	(97)
第2型	拍板·····	(105)
第3型	代表·····	(109)
第4型	有名·····	(113)
第5型	介于·····之间·····	(117)
第6型	实战性的·····	(121)
第7型	草率从事·····	(125)
第8型	复杂·····	(129)
第9型	简单·····	(135)
第10型	体验·····	(139)
第11型	初步的·····	(145)
第12型	妖刀·····	(149)
第13型	二间高挂·····	(153)
第14型	麻烦·····	(157)

第三章 目外的骗着

第1型	一连串的必然着法·····	(162)
第2型	大斜百变·····	(166)
第3型	左思右想·····	(168)
第4型	后退两步·····	(170)

第 5 型	对等.....	(174)
第 6 型	天狗.....	(180)
第 7 型	高压.....	(184)
第 8 型	入套手段.....	(186)
第 9 型	圈套.....	(190)

第四章 离目的骗着

第 1 型	扳出.....	(195)
第 2 型	初学者用.....	(199)
第 3 型	省略.....	(201)
第 4 型	薄弱环节.....	(205)
第 5 型	布阵.....	(209)

第一章 星的骗着

如星的定式又称让子棋定式一样，星的骗着在让子棋中似乎常被运用。

力量接近的情况下姑且不论，一旦有了差距，头脑里就会想到要骗一骗对手。与职业棋手不同，业余棋手没有必要如此拘泥于胜负，因此，骗与被骗，可做为一种娱乐。



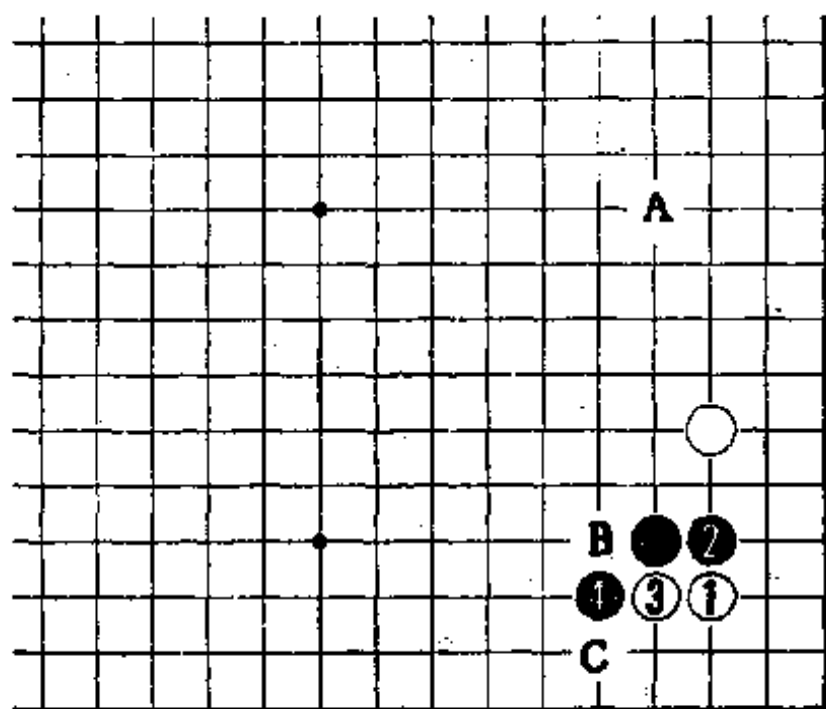
● 第1型

恶手

对于白的小飞挂，在黑草率从事的情况下，是A打吃夹场合下的普通型，黑4扳是恶手，具有骗着的意味。于黑4 B位长是定式……。指责黑4的好手是……。

启示

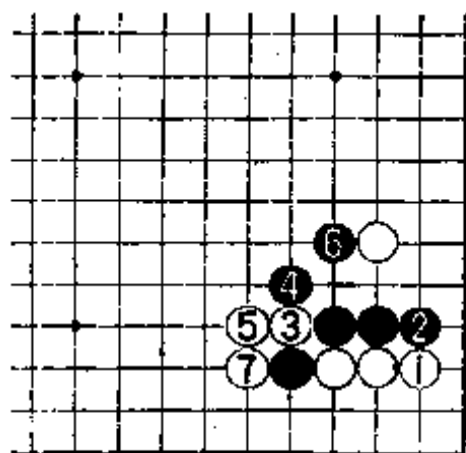
白C应是入套形。侧面看B的断点，请巧妙地腾挪。



问题图

正解图1（立下）

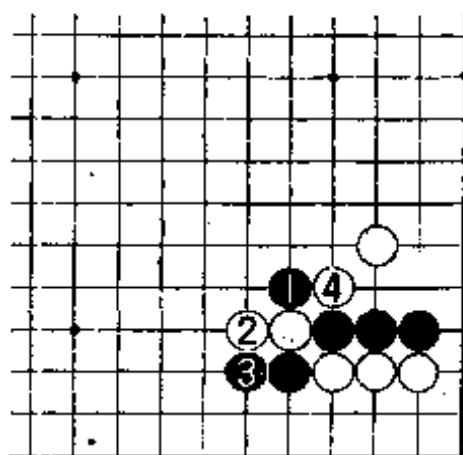
白1的立下依据情况成为好手。被黑2挡，则白3断严厉，以下至白7的叫吃，白获利不小。



正解图1

1图（黑崩溃）

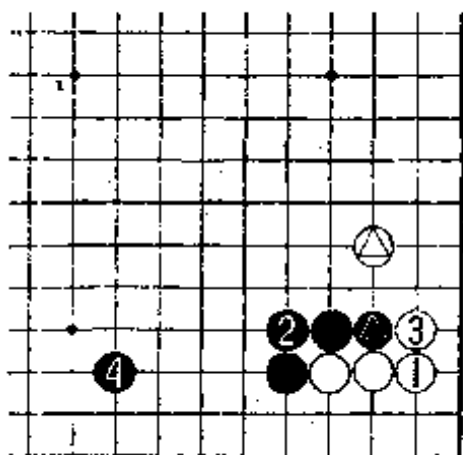
即使黑1、3等伺机征子，白4断，一瞬间，黑也成崩溃形。右方的黑三子不能脱逃。



1图

2图（常例）

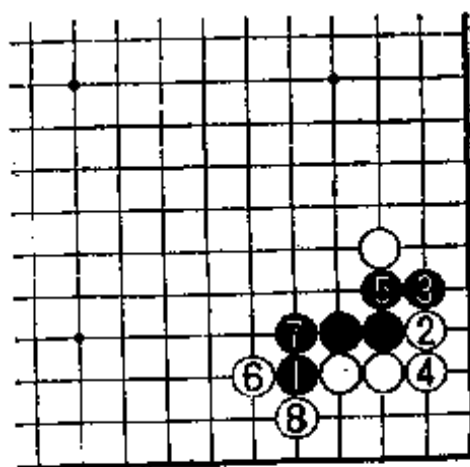
不得已，黑只好2位粘，4位拆。黑△挡，使白孤立的作战失败，白没有什么不满。



2图

正解图2（夹靠）

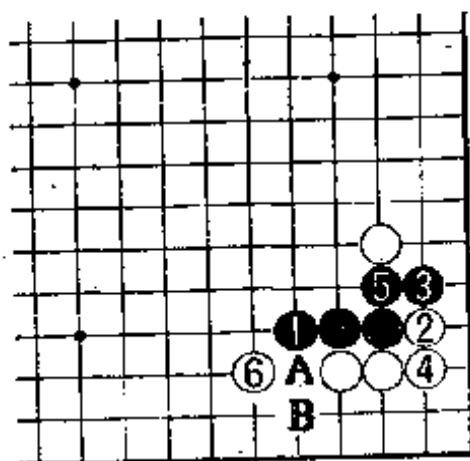
有白2、4扳粘和6夹靠的好手筋。以下至白8，黑1的冲击成恶手。



正解图2

3图（定式）

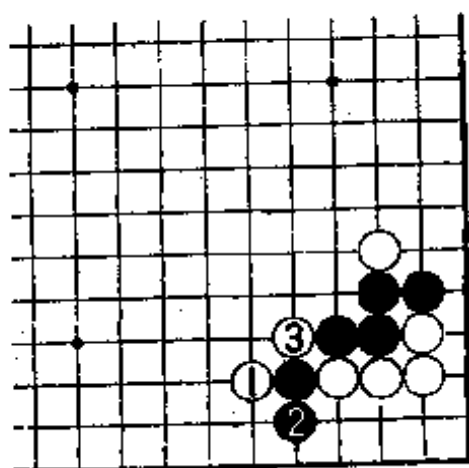
黑1长是正着，至白6成为定式。这之后，交换不急需的黑A、白B自然是正解图2。



3图

4图（勉强）

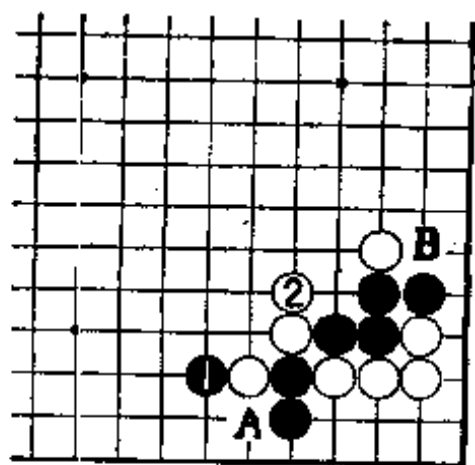
对做为好手筋的白1的夹靠，黑2立下勉强，被白3断，黑无法收拾，因此是好手筋。



4图

5图（手筋）

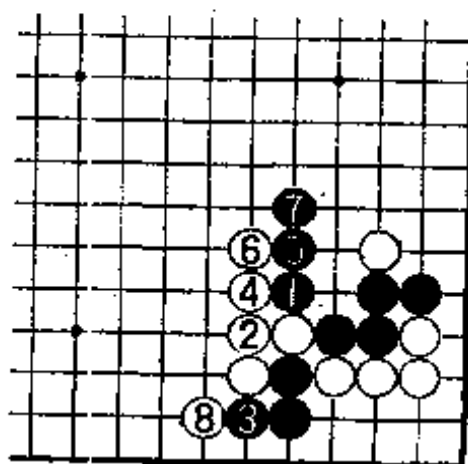
对这样的棋形，黑1靠是手筋，这种情况下进展不太顺利。白2长，A和B对等分占。



5图

6图（送吃）

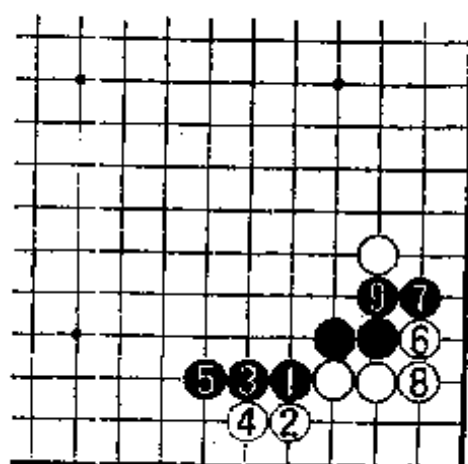
黑1碰，3爬，以下至白8的挡，，黑三子送吃，很明显，双方安孤很困难。



6图

7图（入套形）

白2从下方应，至黑9的粘，如所见，白被压迫至低位，完全成为入套形。



7图

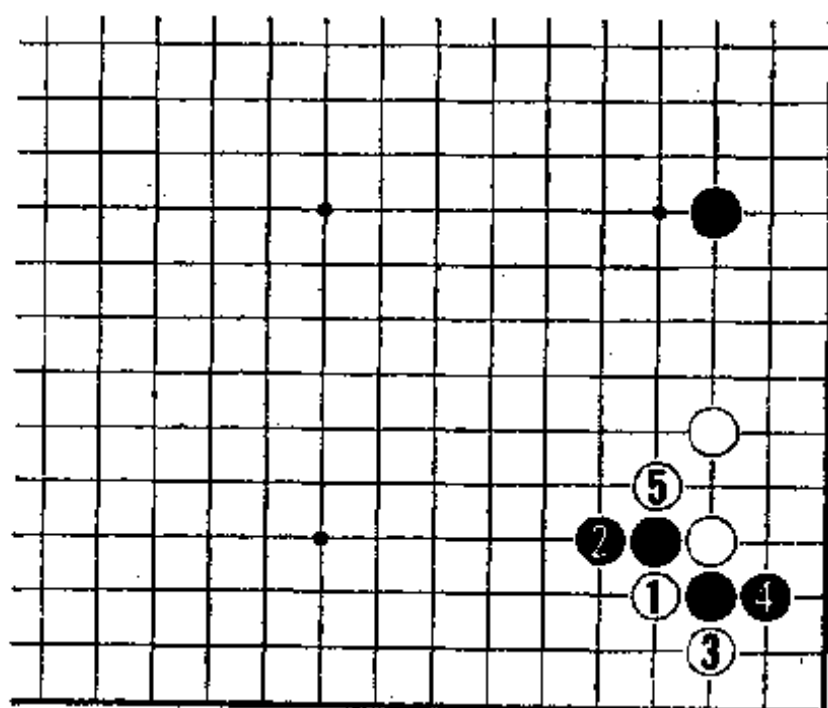
● 第2型

引诱的机会

白1的互断也是常出现的棋形。在这里，有黑2长易懂的定式，白3、5走是骗着，要注意利用漏洞的引诱的机会。盲目地走就会上当。

启示

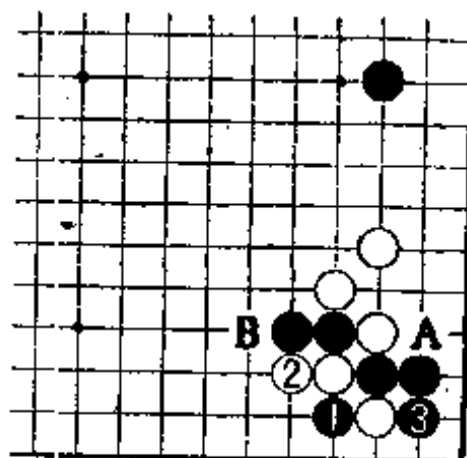
缓走想碰的地方，是击破骗着的绝佳手段。



问题图

正解图（征子）

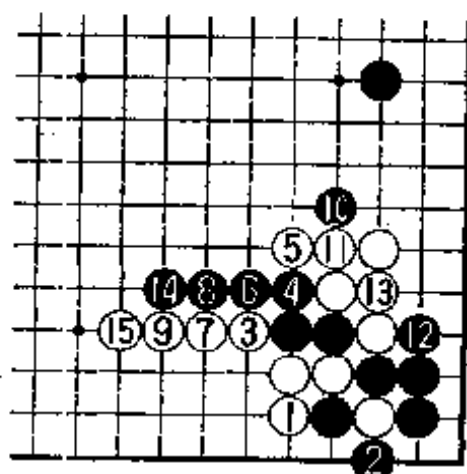
因为让A碰是白的引诱机会，不予理睬，单黑1、3在角上做活是正解。白B的征子自然是不成立的附加条件……。



正解图

续正解图（愚形）

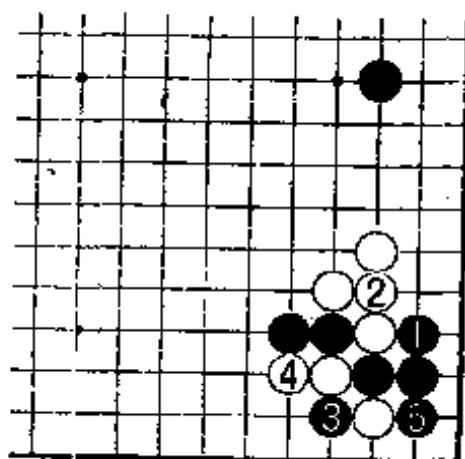
白1、3以下至15，受到黑10刺、12碰，白的愚形很坏，是黑的有趣的两分。



续正解图

1图（入套形）

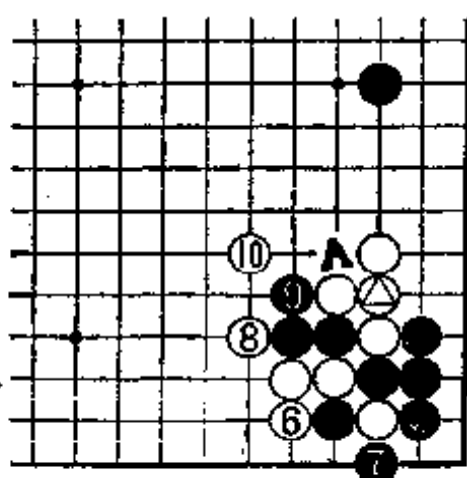
由黑1碰，3、5做活是入套形，正中白的下怀。



1图

2图 (棋筋)

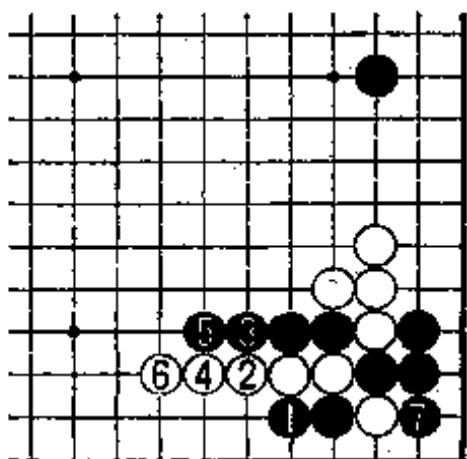
有白6碰、8、10提黑三子的棋筋的手段。至此，可以明白黑△和白△的交换是恶手吧。若没有白△，则有黑A碰脱逃的手段。



2图

3图 (击破骗着)

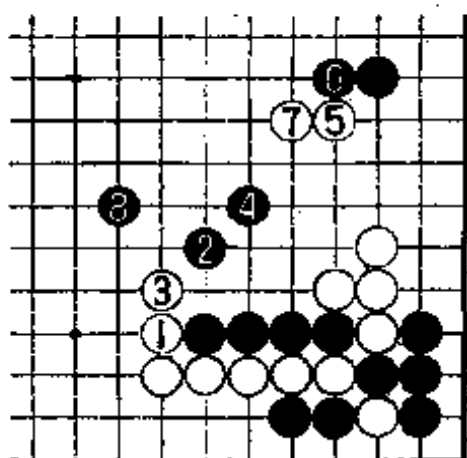
由黑1碰，先手利用3、5的压，若7重新安排，则以不会上当告结束。



3图

4图 (对等)

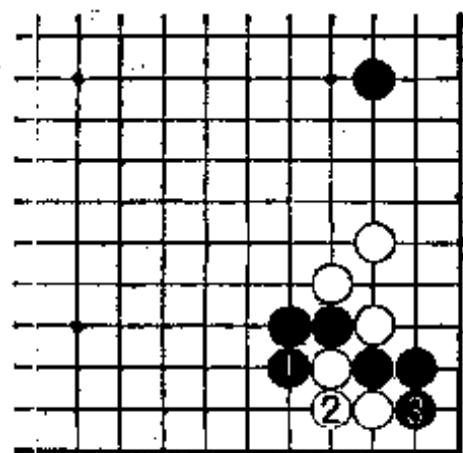
白1的曲，以下至黑8的飞，是一连串的必然着法，可以说是对等的两分吧。



4图

5图（碰挡）

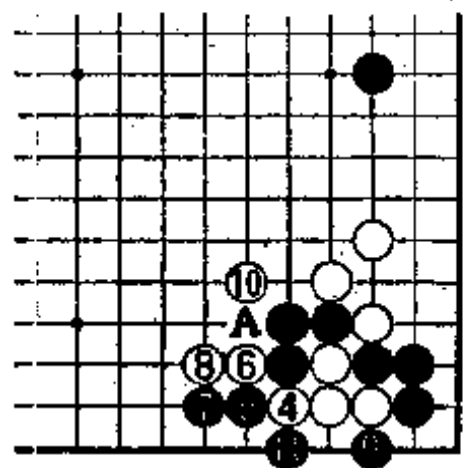
也有由黑1碰、3挡提白三子的走法。可是，征子关系与此相联系。



5图

6图（征子）

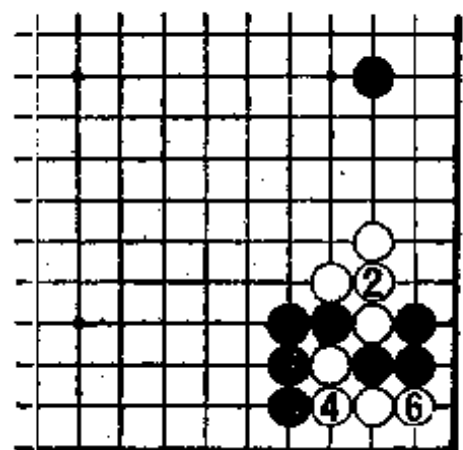
对白4，黑5挡，对白6，黑7长，至黑11，对黑来说，是没有什么不满的两分。于白8，A的征子成立。8如改走对10虎、滚吃是手筋，仍然黑好。



6图

7图（入套形）

黑1、3入完全是入套形。



7图

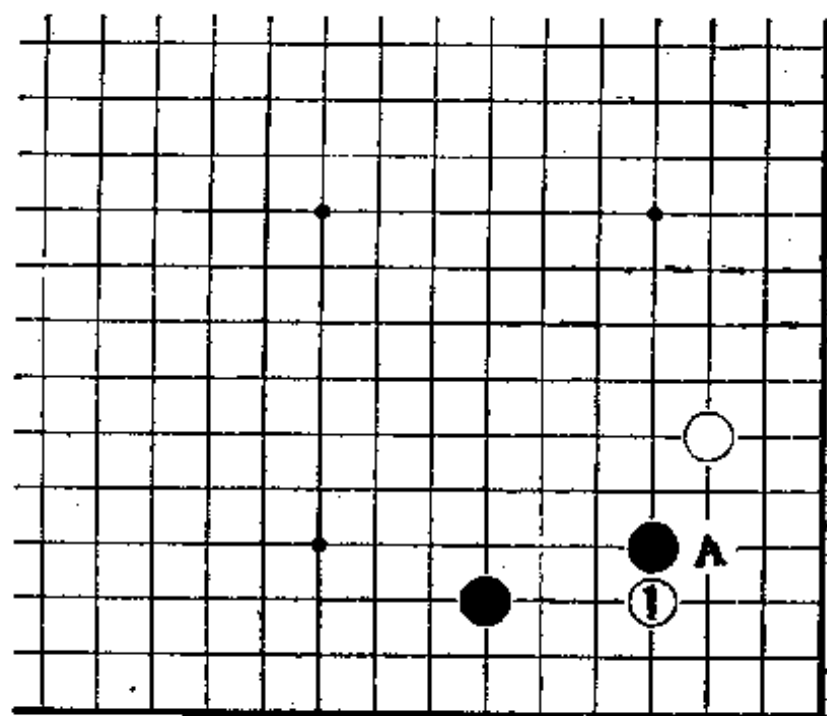
● 第3型

讨厌的靠

对大飞应的黑，有白1靠的骗着。若A靠，则很普通，白1对下手来说，是让人感到讨厌的靠。白想扰乱黑的意图暴露无遗。

启示

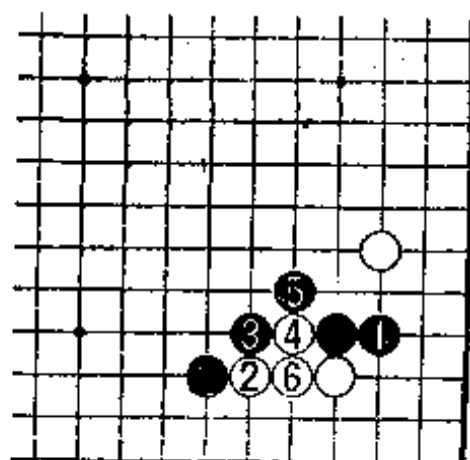
注意不要返回定式，请考虑第一着。可是，问题是那以后……



问题图

正解图（分断）

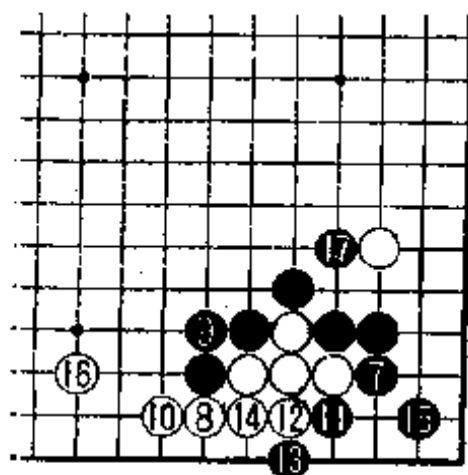
黑1立下，没有分断上下的白，因此，不能指责骗着。若白4、6，则下面黑的一手很重要。



正解图

续正解图（挡）

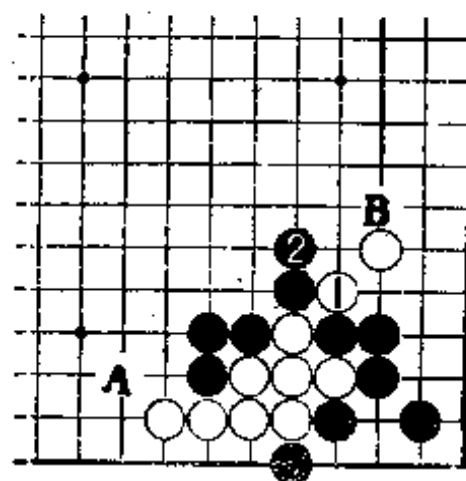
黑7挡是关键。白8、10位走。黑11以下至17的虎，显然，黑有利。



续正解图

1图（勉强）

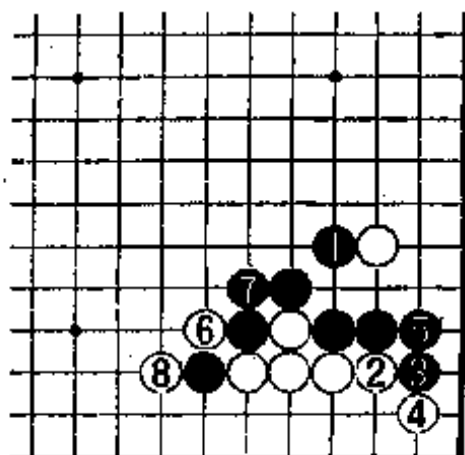
白1断勉强，加之被黑2位长，A的虎和B的靠对等分占。显然白不利。



1图

2图 (入套形1)

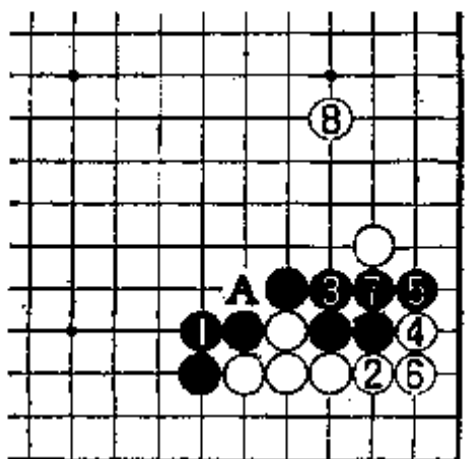
不挡三·三，黑1虎，则成入套形。白2爬是强大的手段，至白8，是白没有不满的两分。



2图

3图 (入套形2)

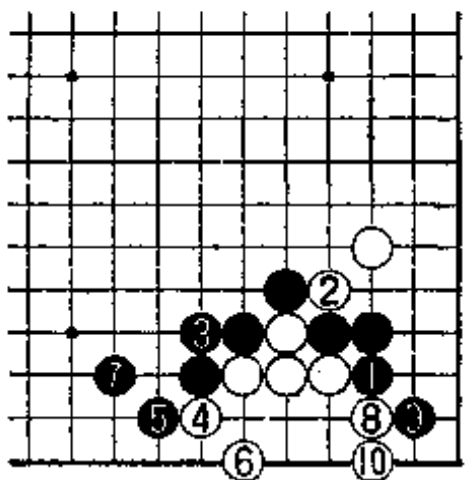
对黑1粘，则黑的棋形愈加坏。白2以下至8，非但黑的厚味消失，A断的味道也产生了。



3图

4图 (断)

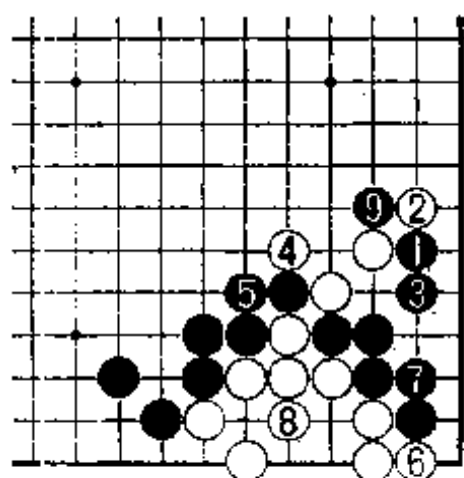
也可考虑对黑1挡白2断场合下的应对。黑3粘理所当然。



4图

5图（黑好）

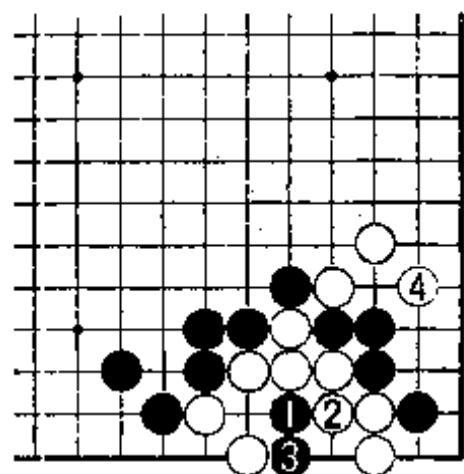
夺白的眼位危险，1、3托退。若白8做活，则着手黑9断，黑得优势。



5图

6图（黑对气输）

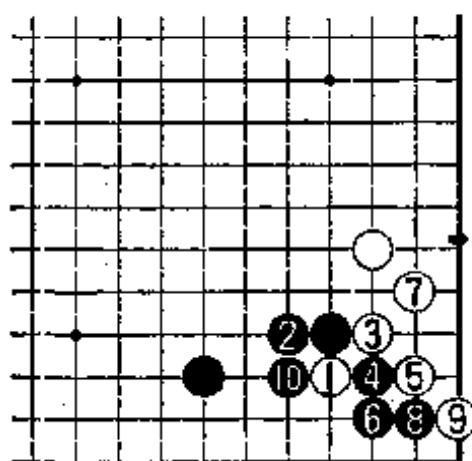
黑1夺眼位勉强。被白4尖，对气黑输。弄确切！



6图

7图（定式）

若黑2退，从白3至黑10，回到定式。这样，不能指责白1的骗着，留存不满。



7图

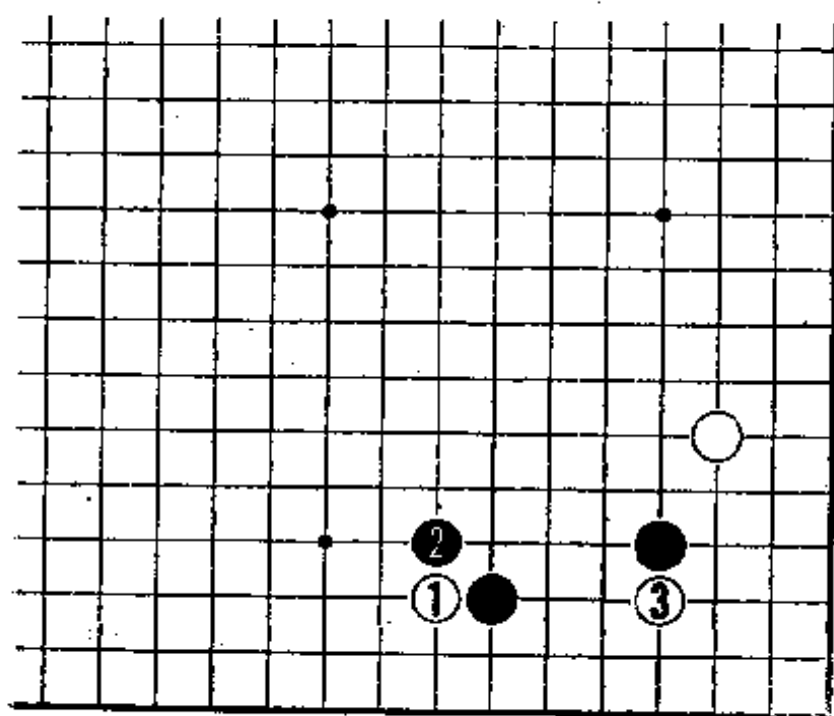
● 第4型

扰乱战法

围绕着大飞的骗着相当多。其一是对白1的靠，黑2扳时，这次白3靠向星。为阻止白的扰乱战法，黑的第一着是问题。

启示

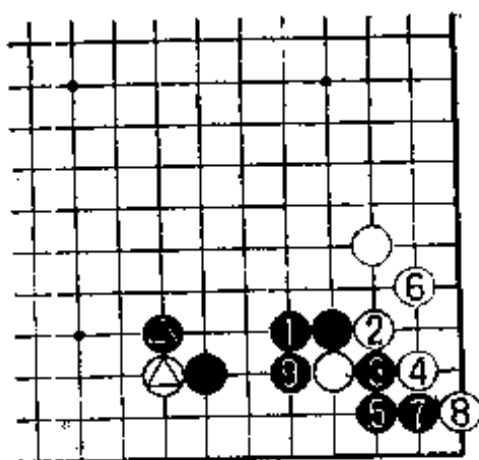
白1、黑2没有交换的场合，分断上下的白，这次，封住了左右白的联络。



问题图

正解图（退）

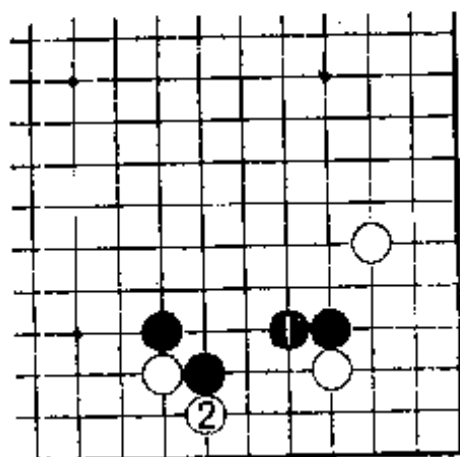
封骗着的第一着是黑1的托退。白2，则黑3断，以下至9走定式型。靠向坚实的黑的白△和黑△的交换成为恶手。



正解图

1图（扳）

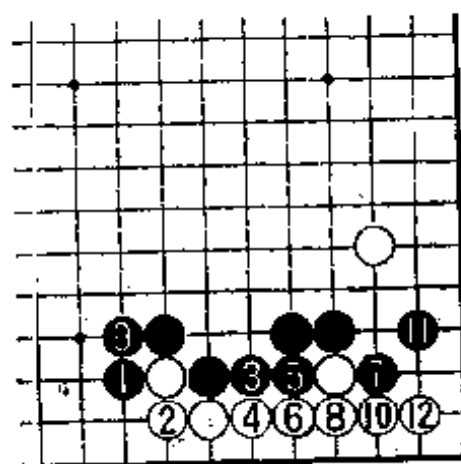
对黑1的退，白2扳也是一种骗着，黑必须注意不要形成凝形。



1图

2图（第2线）

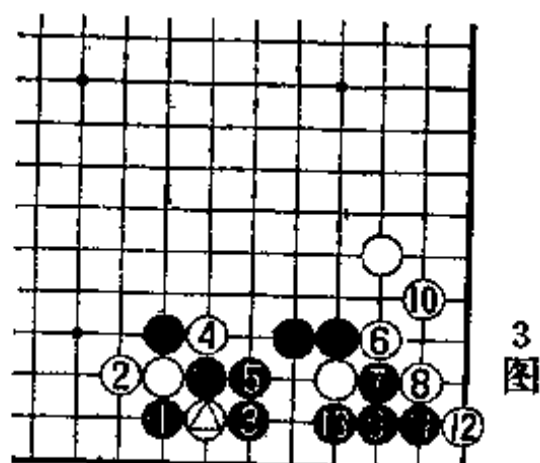
黑1碰，退向3是击破骗着的好次序，白4至12，不得已爬第2线。黑极好。



2图

3图（凝形）

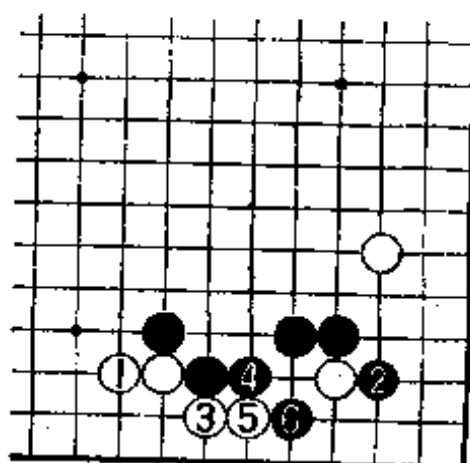
对白△的扳，黑1、3吃住白一子不妙。被先手利用白4断之后，被6、8走，至黑13，黑成凝形。



3图

4图（黑好）

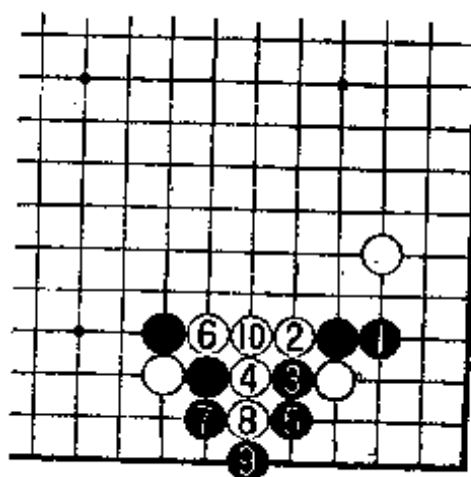
对白1的长，黑2封角上白一子的移动，是沉着的好手，白3以下至黑6的挡，成为黑坚实的两分。



4图

5图（入套形）

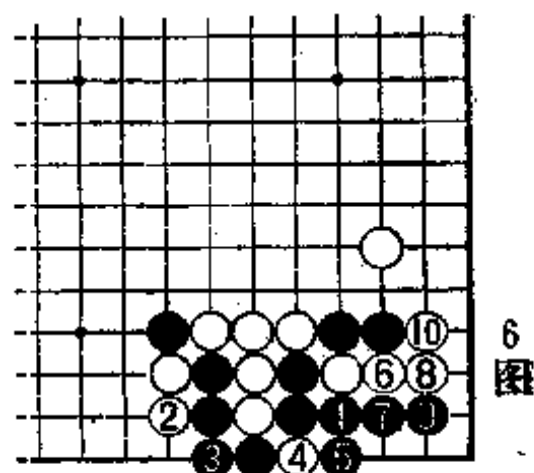
黑1立下，这种场合不行。白2是做为手筋的扳，黑3，则白4以下至10，陷入白的圈套。



5图

6图（崩溃形）

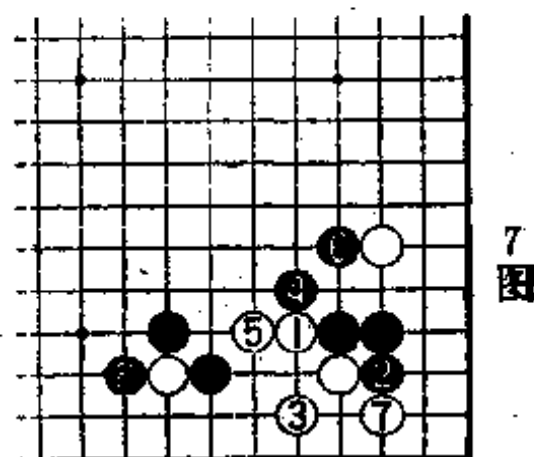
对黑1的吃住，有白2碰、6挺的手段。至白10，左方白二子仍留存活力，黑为崩溃形。



6图

7图（挡）

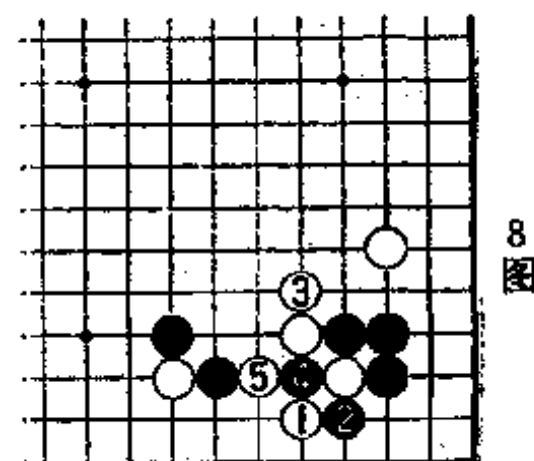
针对白1扳，若黑2挡，以下至黑8，成黑可走的棋形。



7图

8图（劫）

对白1的虎，黑2碰行不通。白3挺是好手，对黑4，白3用劫顽强抵抗。



8图

● 第5型

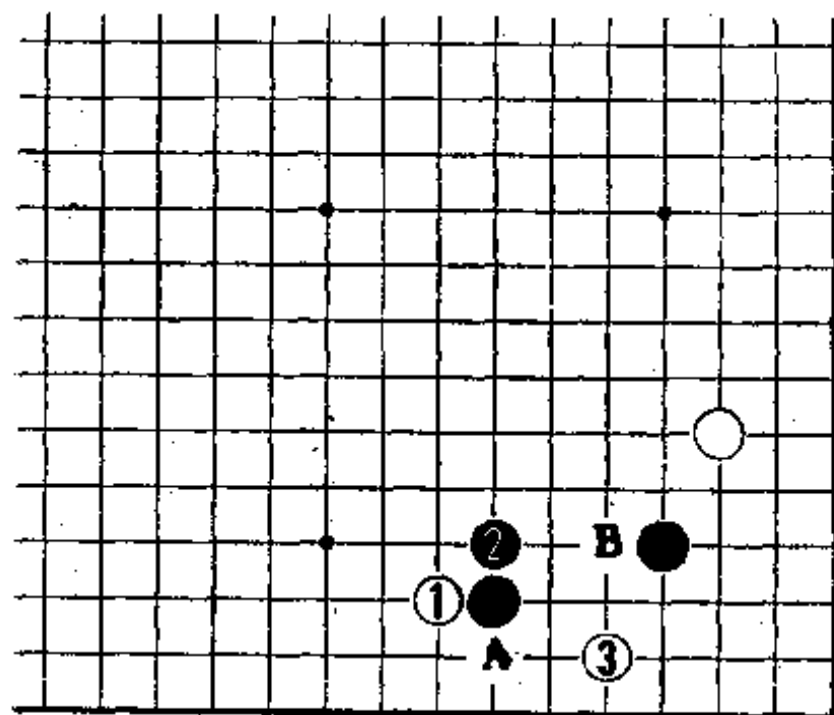
对等分占

对白1的靠，也有黑2上长的走法。此棋形中，有使A渡和B靠对等分占、白3走的骗着。

大飞守备的场合，是应戒备的手筋。

启示

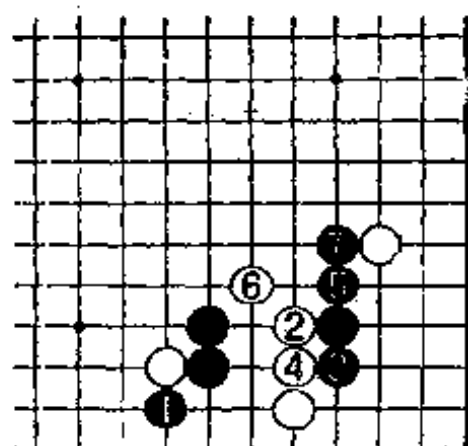
正解有二个，不管采取哪一个，都应注意不能让黑成为凝形。



问题图

正解图1 (扳)

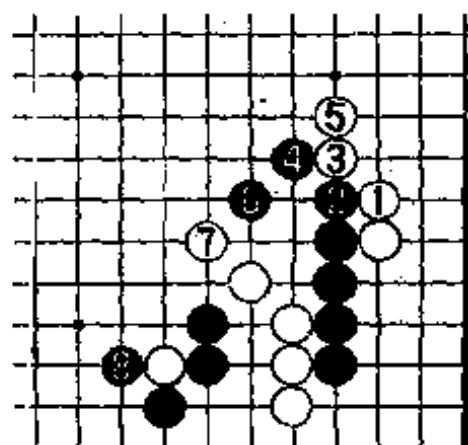
黑1扳的有力的走法也成立。对白2的靠，先手利用黑3刺之后，5、7分断左右白是关键。



正解图

续正解图 1 (黑容易走)

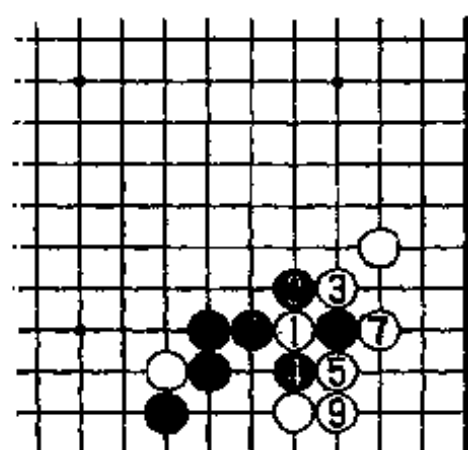
若白1长，则黑2压，4、6坚实地虎。同时，对白7，若黑8吃住，则不能否定白棋形薄。



续正解图

1图 (入套形)

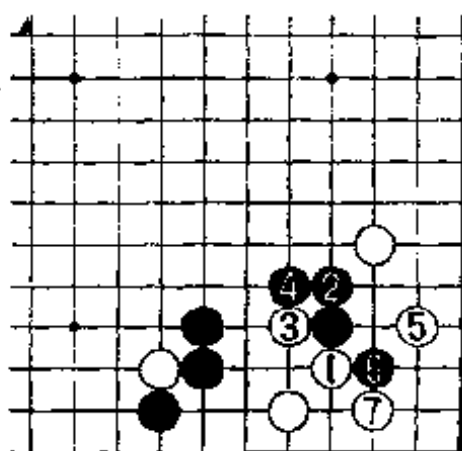
对白1的靠，黑2危险。白3断以下至9的粘是黑的凝形。又因黑8的粘，准备劫勉强。



1图

2图（尖靠）

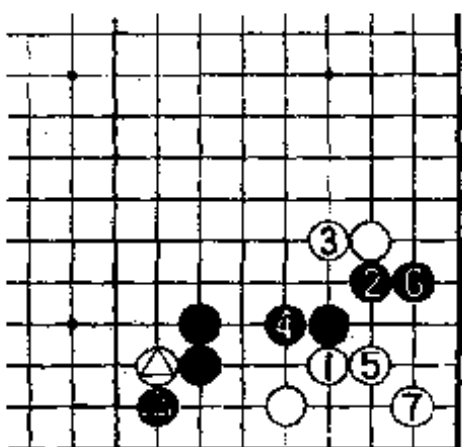
针对白1尖靠的手段，黑2不能并。因为有先手利用白3扳、被5渡的好手筋。



2图

3图（手筋）

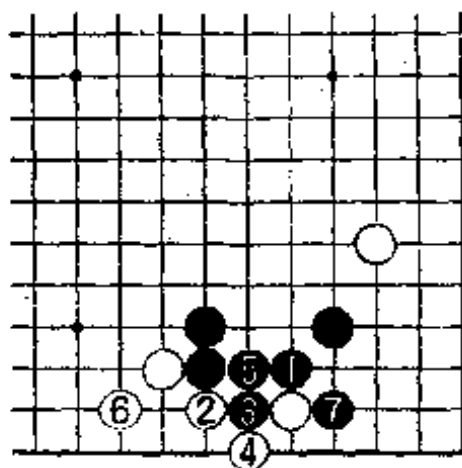
对白1，有黑2尖靠的好手筋。白3，则黑4，白5，则黑6，白△和黑△的交换成为白的恶手。



3图

正解图2（坚实）

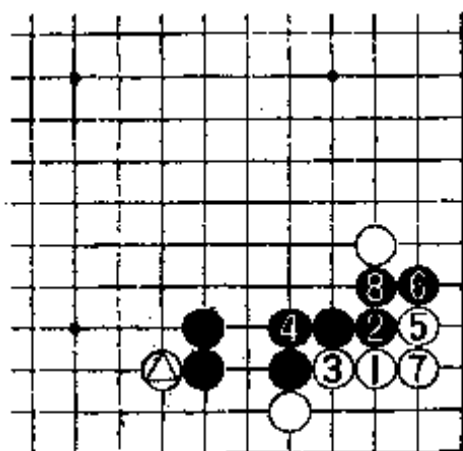
也有黑1尖靠的坚实的击破骗着的好手。白2，则黑3、5扳粘，至黑7，是黑坚实的两分。



正解图2

4图 (三·三)

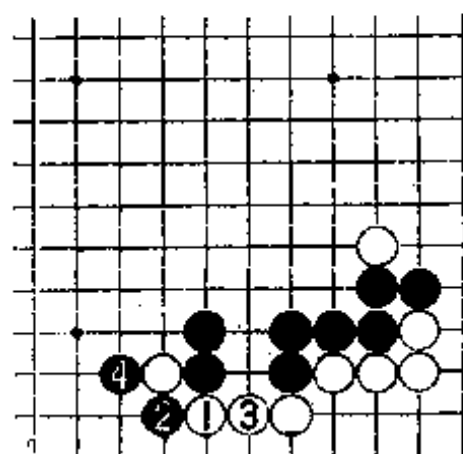
若白1进三·三，则黑2挡，白3以下至黑8的粘，这也是黑坚实的两分。白⊗过于接近坚实的黑。



4图

5图 (征子)

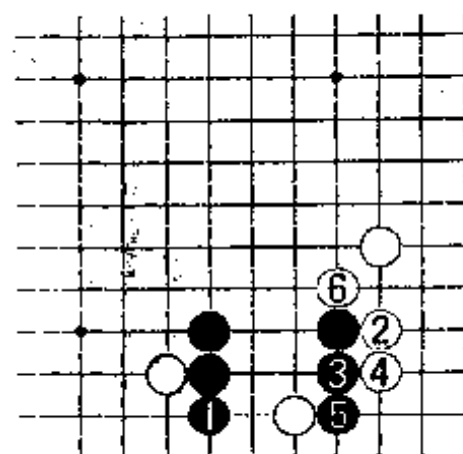
请记住对白1的渡、黑2入断的手段。若黑4征吃，黑更加坚实。



5图

6图 (被先手利用)

对黑1立下被先手利用的意味，即被白2、4从右方先利用，黑不满。



6图

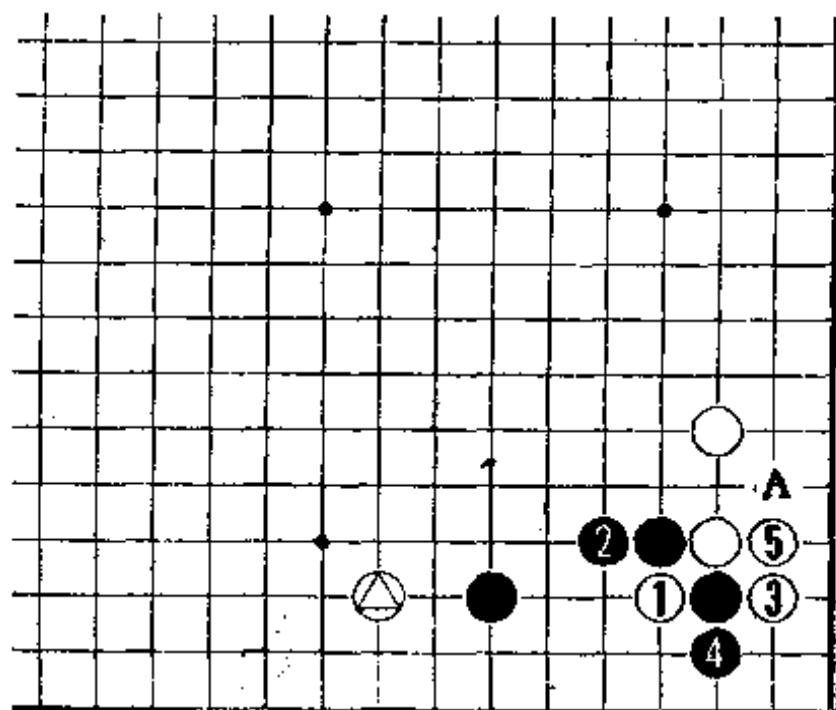
● 第6型

漏洞

有白△拦的场合，白1互断。对黑2，白3碰之后，有5硬粘的骗着。A虎，则为定式。在5走的地方，被设置了带有漏洞的圈套。

启示

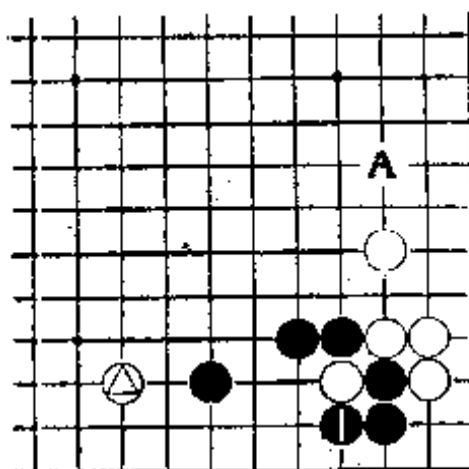
于白5。按照定式，A虎的情况是相当于不得的。使白△成为恶手，则很成功。



问题图

正解图（吃住）

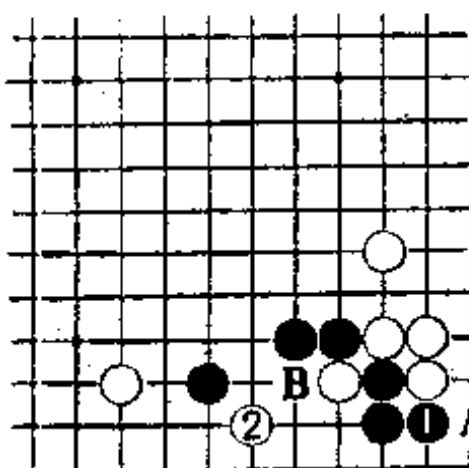
击破骗着的好手是黑1的吃住。若坚实地走，则过于靠近坚实的黑，同时对右方的白，有黑A夹击的手段。



正解图

1图（入套形）

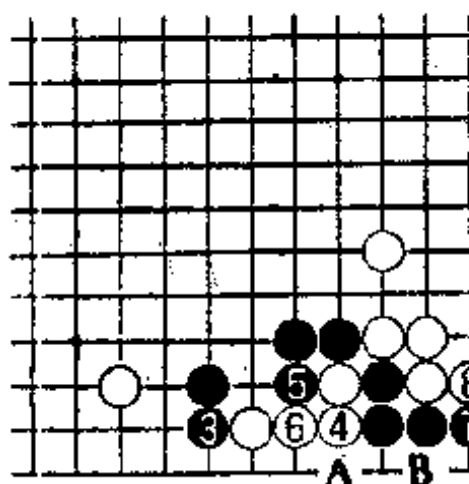
黑1想走是人之常情。白A，则考虑黑B是漏洞，被白2走，黑愕然。



1图

2图（对气输）

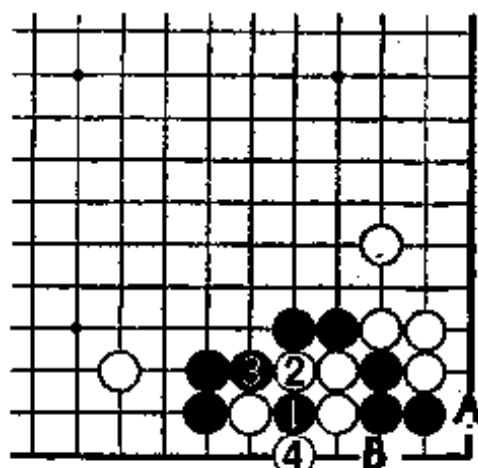
黑3停止渡，则被白4走，至白8，黑多一气。这之后，对黑A的扳，白B。



2图

3图（手筋）

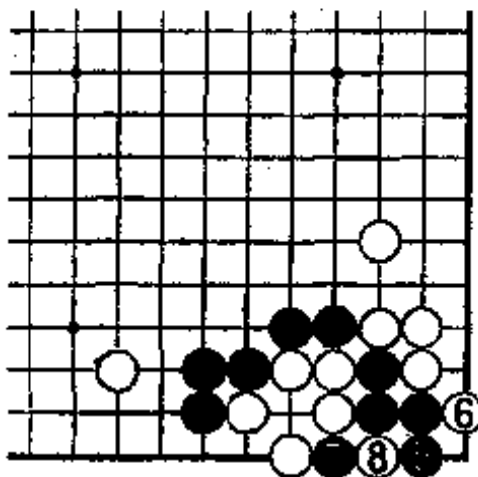
这样的棋形，黑1挖，白2，黑3走是收白气的常用手段。黑A立下，白B对气，黑输。



3图

4图（劫）

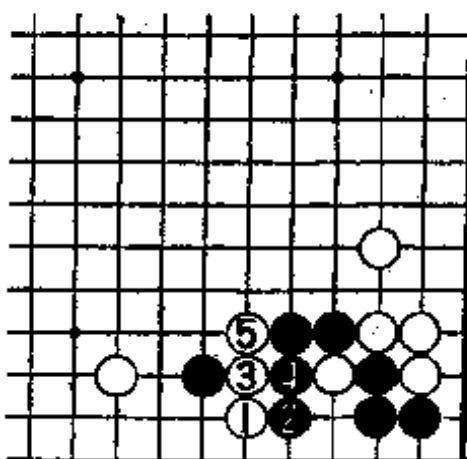
黑5的装肩是好手，可做为劫，是轮到白方提的劫，在序盘战寻求适应的劫材是很难的。



4图

5图（穿通）

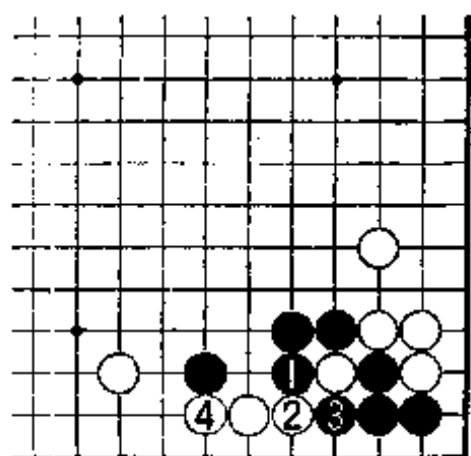
对白1，若黑2走，则角上可做活，被白3、5穿通，黑不会好。



5图

6图（白满足）

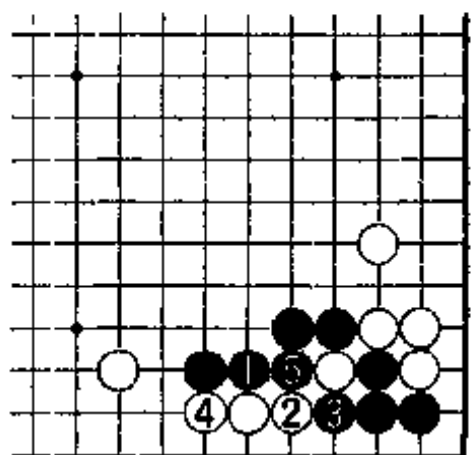
在以上的解说中，如知晓的那样，黑只有1位吃住，至白4，黑眼形也靠不住。骗着成功，白满足。



6图

7图（长）

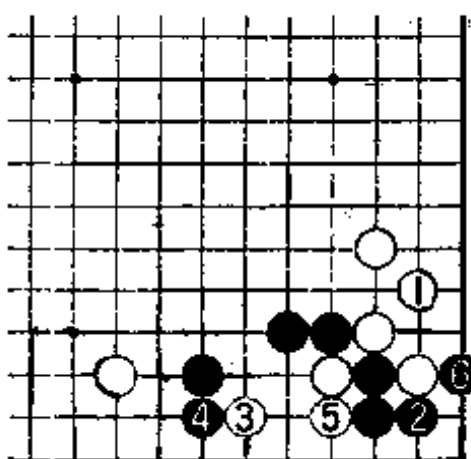
黑1长更坏。至黑5，对白先手渡。对白2，黑4挡，白3，则对气黑输。



7图

8图（虎）

白1虎的场合，没有白3。即白5之后，若黑6碰先手得便宜，则对气黑胜。



8图

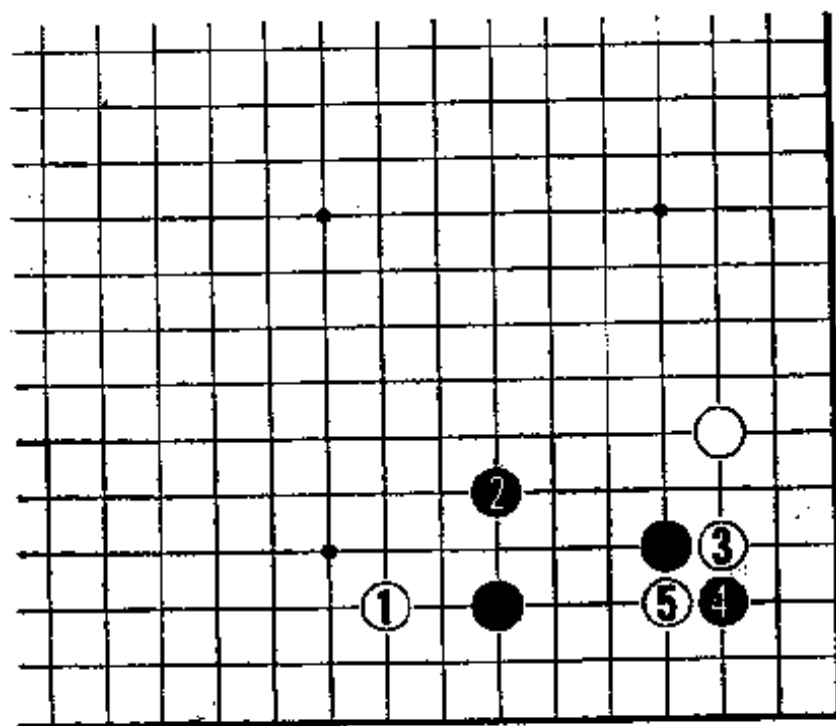
● 第7型

凝形

白1拦，黑2一间跳交换之后，是白3、5组断的常用手段。不是积极的骗着，一弄错应法，则成入套形。自然，白的目标是黑的凝形。

启示

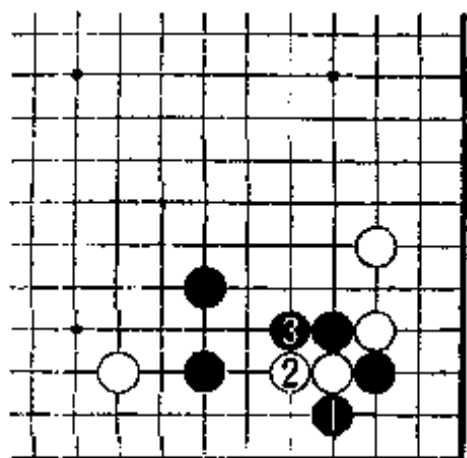
使一间跳的黑2成为凝形是白的目标，因此，一般地应会入套。



问题图

正解图1（碰）

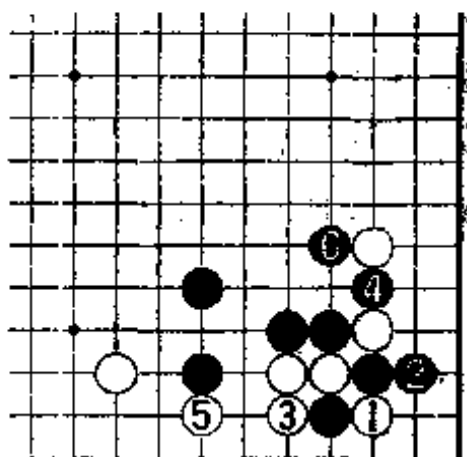
黑1碰，对白2，黑3挡是击破骗着的常道。因此，白想使之成为凝形的阴谋破产。



正解图1

1图（黑有利）

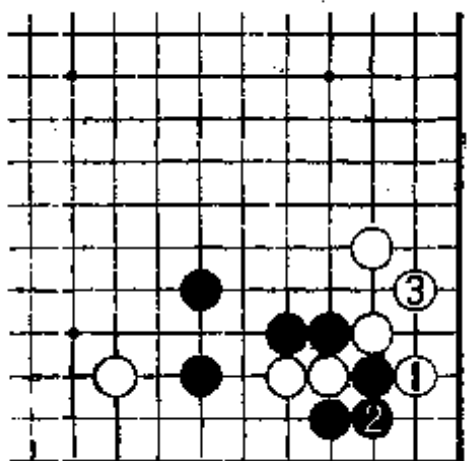
白1、3吃住一子，被5渡，则黑4、6。与低位的白比较，黑外势充分，是黑有利的两分。



1图

2图（黑先手）

白1、3位重新安排吧。可是，这种场合，留心黑先手迂回。

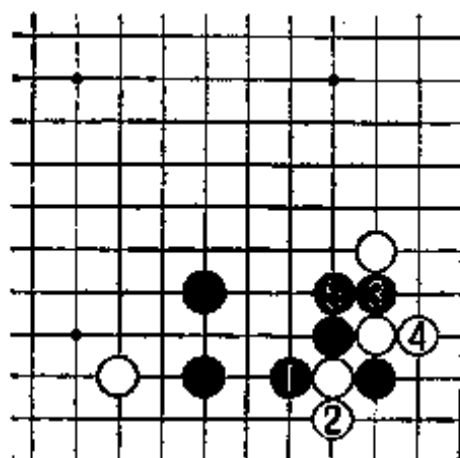


2图

正解图2（碰粘）

黑1、3碰、5粘的手法也是正解。

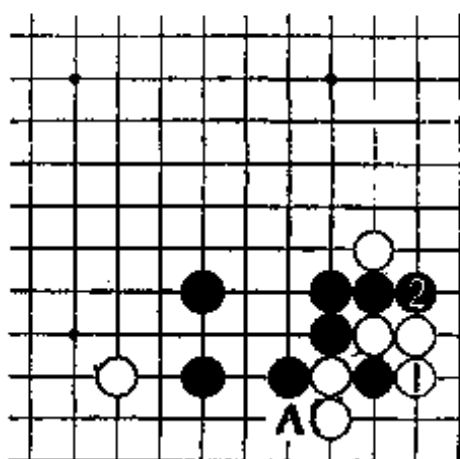
正解1和2，请依据周围情况选择。



正解图2

3图（外势充分）

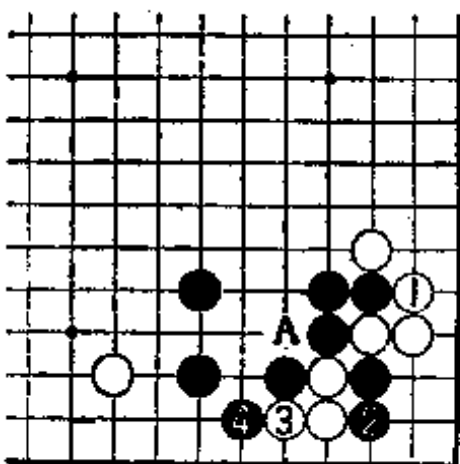
白1，则黑2位挡，成为白实地对黑外势的两分。黑A挡也先手得便宜，黑势态充分。



3图

4图（挡）

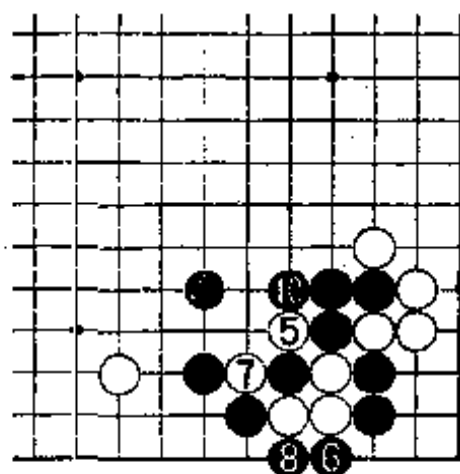
若白1渡，则黑2从内侧挡。而且，对白3，不惧怕A的断，毅然黑4挡。



4图

5图 (滚吃)

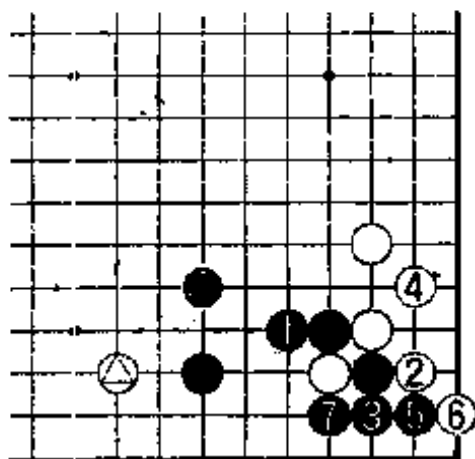
对白5的断，有黑6、8滚吃的手段，至黑10，白没有脱逃的余地。黑▲也发挥作用，黑充分。



5图

6图 (入套形)

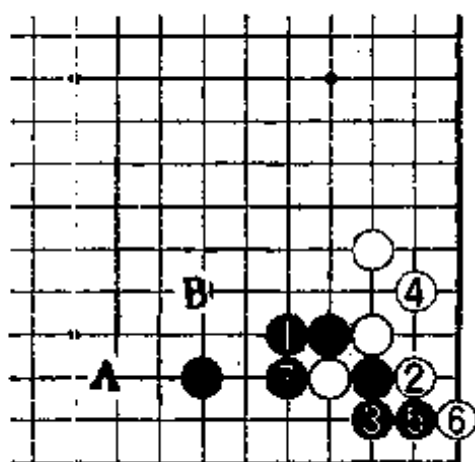
黑1通常地应，则成人套形。白2碰，以下请看黑7吃住的棋形。白▲和黑▲的交换，对白起作用。即黑▲是不必要的一手，黑是凝形。



6图

7图 (定式)

至黑7的定式之后，对白A，黑B跳是6图。



7图

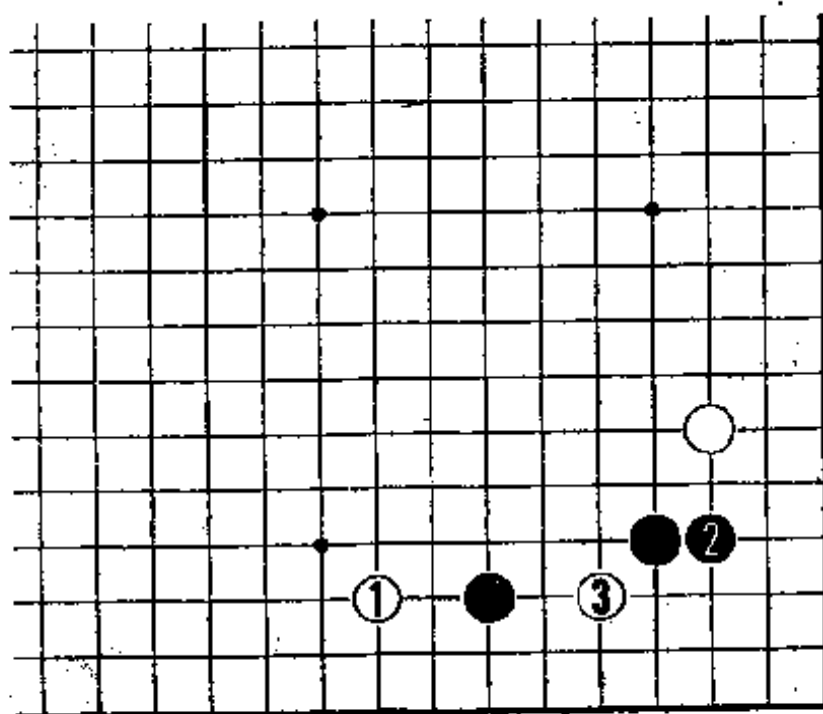
● 第8型

厚脸皮

尽管黑2坚实地缔角，白3仍打入，对白的如此厚脸皮，只好对不起了，可是，一弄错应法，就会树立出乎意料的人套形的典型。

启示

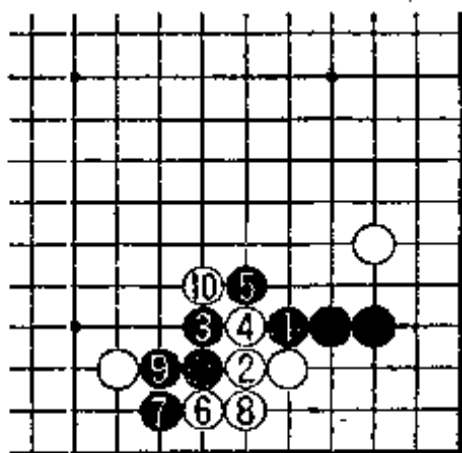
让白3和1联系无趣。若硬走，同时要考虑避免成为人套形的次序。



问题图

正解图（立上）

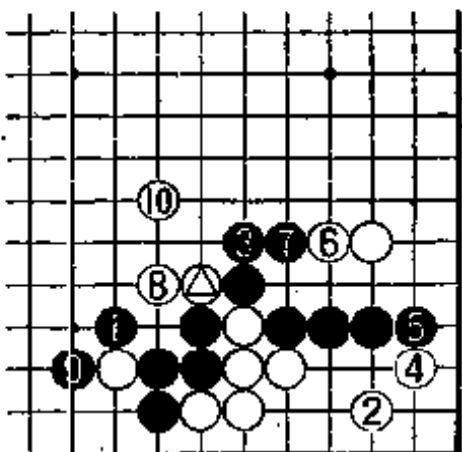
对白2的顶，黑3毅然立上，不让左右的白联系的有力走法很重要。白10断之后是问题。



正解图

续正解图（黑有利）

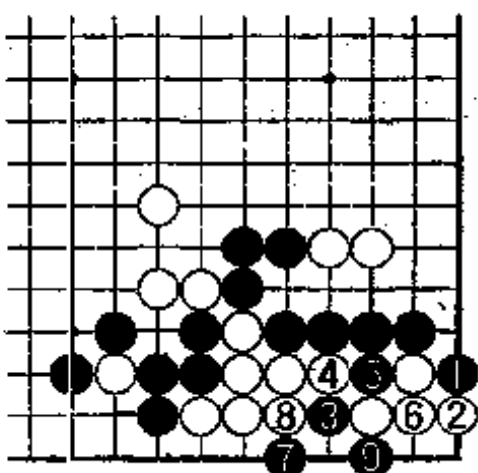
白△断原封不动，黑1扳成好手。白2飞以下至10的一间跳，是坚实的两分。



续正解图

1图（劫）

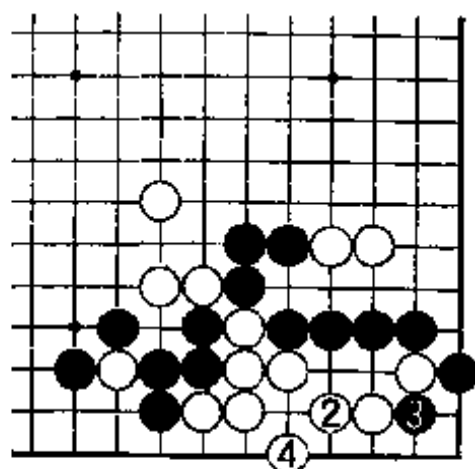
对角上的白，留存黑1扳的手段。白2挡勉强，黑3以下9成劫。这样，白成崩溃形。



1图

2图 (常例)

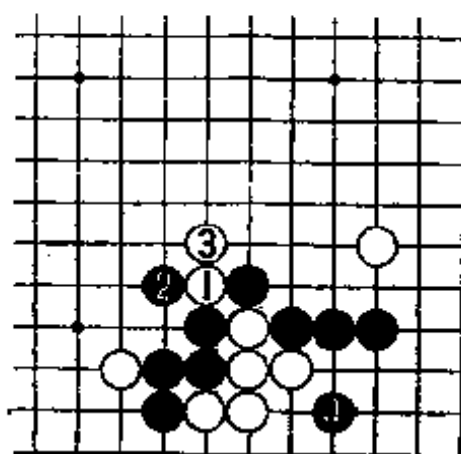
因1图对黑1的扳，白退，
对黑3，白4谋求做活是常例。
黑1、3走，黑得便宜。



2图

3图 (入套形)

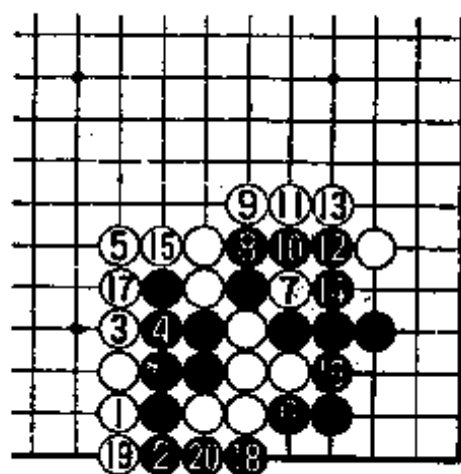
对白1的断，黑2碰，4走完全入套。可是，黑2碰，是想见到的棋形。



3图

4图 (凝形)

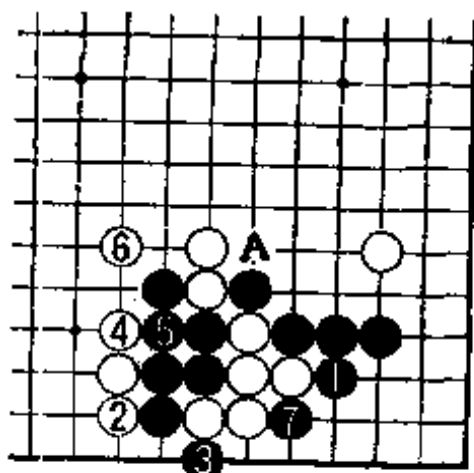
虽然麻烦，却是一连串的必然着法。白1至黑20，请看先手封紧外面的白的外势的妙处。黑成凝形。



4图

5图 (收气)

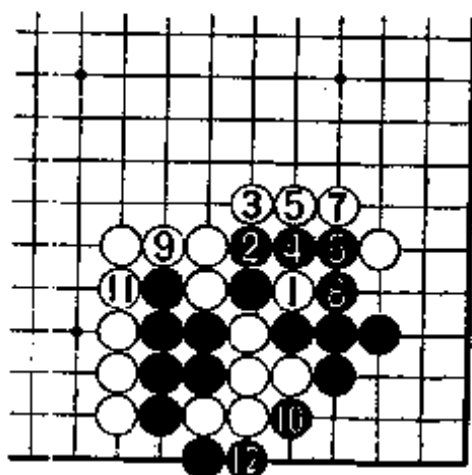
此棋形，黑1只有收白气。
与4图相比，一着有所不同，保留白A的碰，白6虎，是含有骗因素的手段。



5图

6图 (入套形)

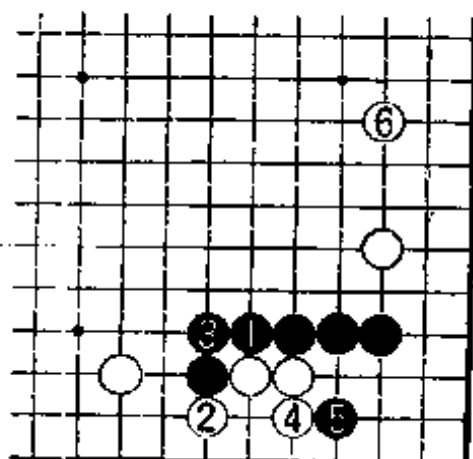
白1的断，以下至黑12的提，手法虽不同，但近乎4图的黑的凝形再现。



6图

7图 (定式)

黑1、3、5走的定式成白6，是黑充分的两分。



7图

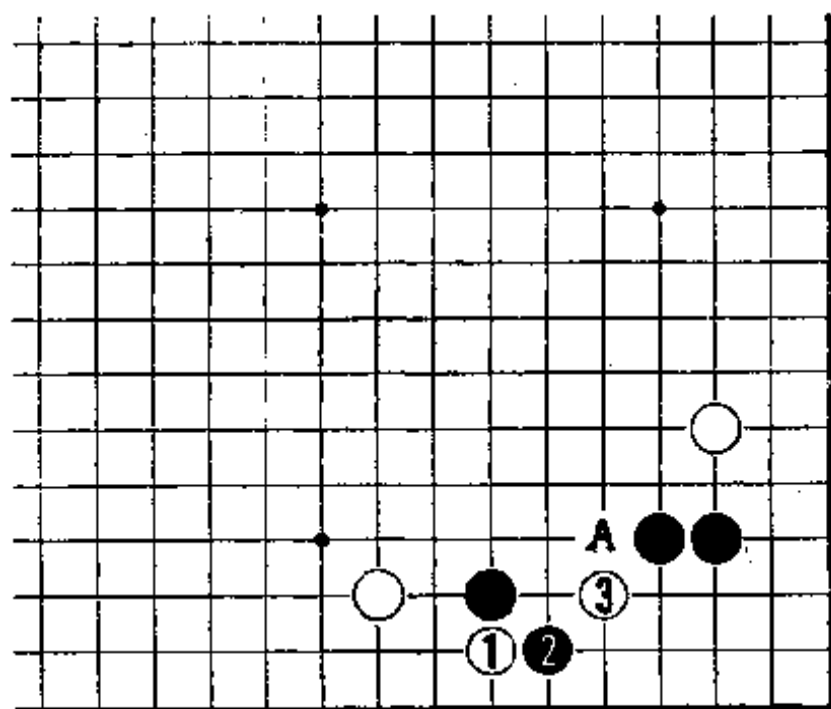
●第9型

余味不好

对白1的靠，黑2挡，有余味稍差的意味。要说“余味不好”，白3点入是骗着。若正确地应接，则什么事也没有，下手的力量不足，给白以可乘之机。

启示

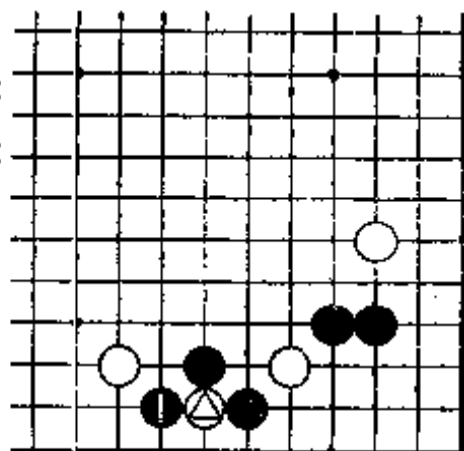
黑想走A位，如走这里，则入套。可把A位让给白，此对策很有必要。



问题图

正解图（吃住）

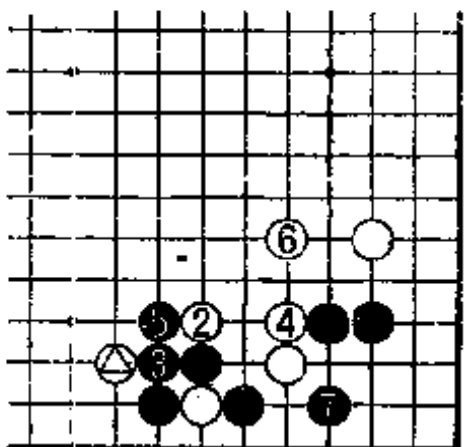
黑1吃住，封白△的策动是沉着的妙手，白想使黑成为凝形的阴谋破产。



正解图

续正解图（渡）

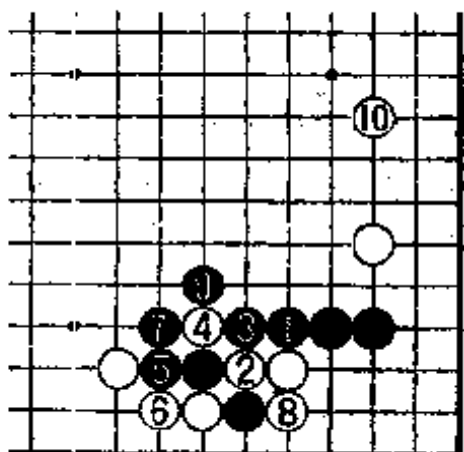
白2位靠腾挪吧。至黑7的渡，角被废弃，白△失去价值，黑有利。



续正解图

1图（入套形）

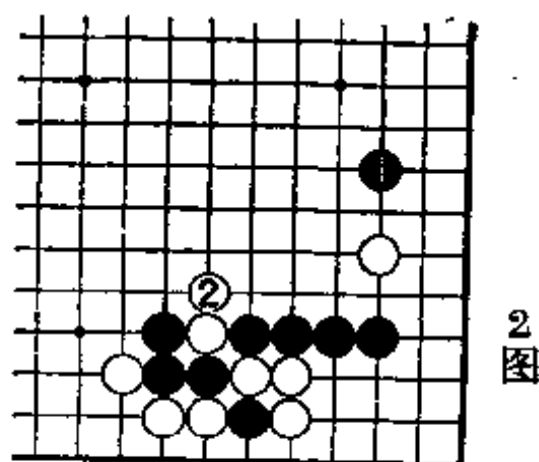
黑1、3封锁，成入套形。白4以下至10的拆，黑的厚味根本不起作用。是凝形。



1图

2图（勉强）

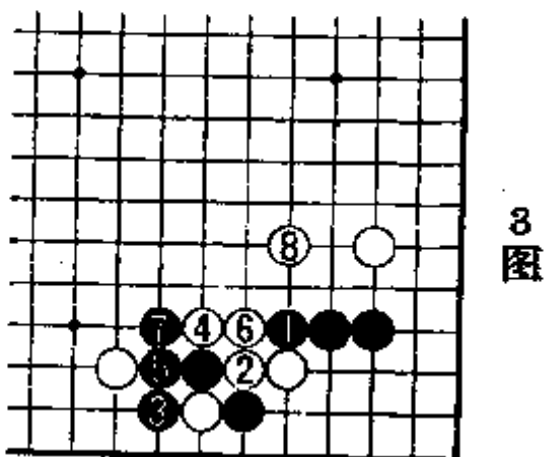
想使厚味起作用，黑1夹勉强，允许白2长出，黑不行。



2图

3图（势头）

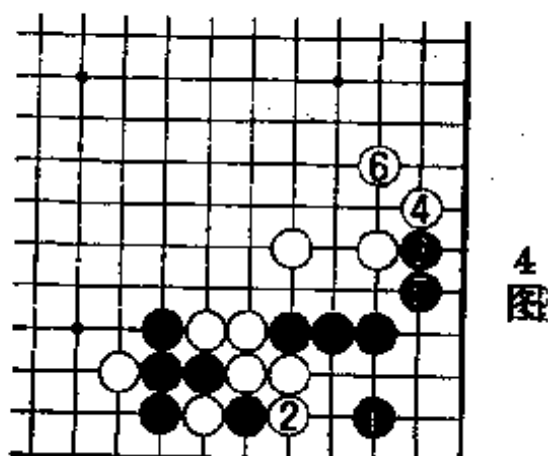
黑1压之后，3吃住，由于白2断，白有了腾挪的势头。



3图

4图（黑不满）

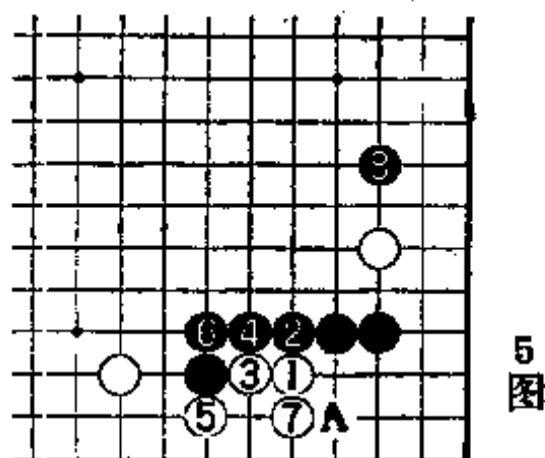
黑1位保角，以3、5的托退谋求做活吧。中央的白厚实，黑不满。



4图

5图（定式）

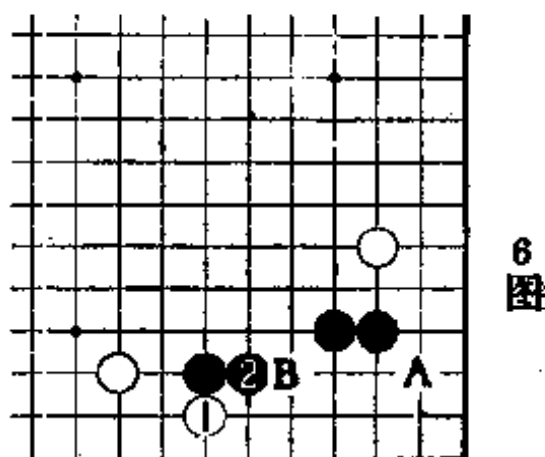
这样布子的场合，对白1的打入，至白7成为定式。黑8也可改走A位，棋子的倾向体现了8想夹的情绪。把这个与2图试着比较一下，显然，2图的黑不利。



5图

6图（好手）

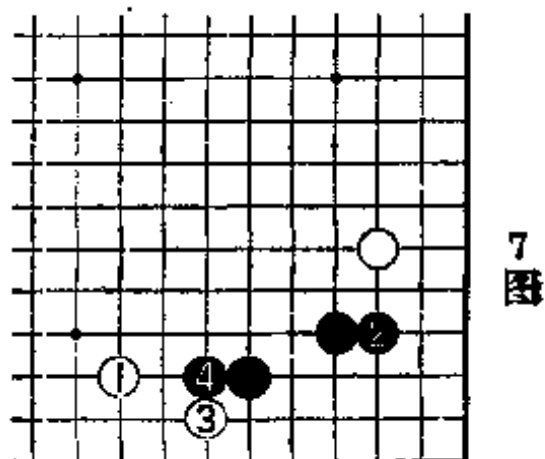
回到前面，对白1的靠，黑2退是沉着的好手，白方A、B的余味消失。



6图

7图（压）

小飞拆的场合，对白3，黑4压的棋形成前图。



7图

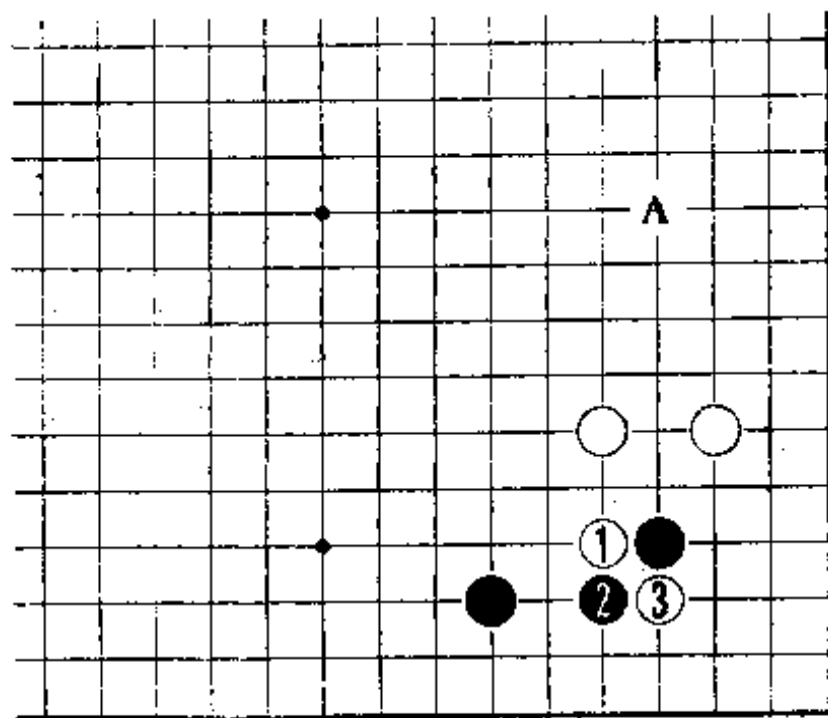
●第10型

一间跳

白一间跳情况下的骗着。由于白一间跳，A周围有黑的夹的场合很常见。这种场合，因无关系而省略。白1、3组断是令下手头疼的骗着。

启示

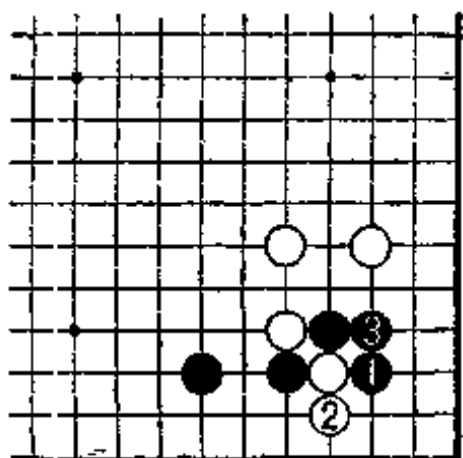
有句格言“一方长”，也有例外。注意不要成为凝形。



问题图

正解图（碰粘）

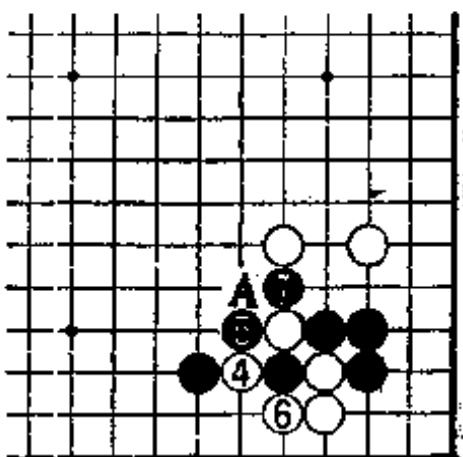
黑1、3的碰粘是正解。此棋形常出现在让子棋中，因此，请记住并活用。



正解图

1图（手筋）

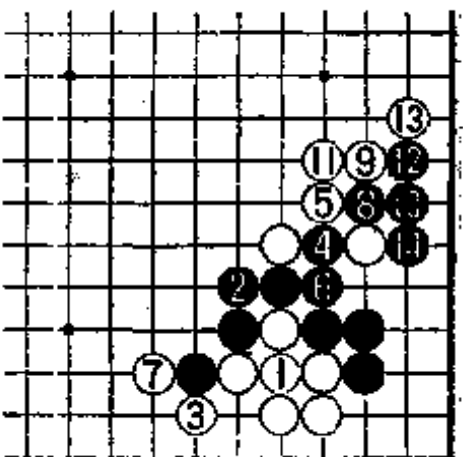
对白4的吃住，有黑5、7走的手筋。这之后，似乎不能惧怕白A的劫。不得天下，只要走到底也是好的。



1图

2图（坚实）

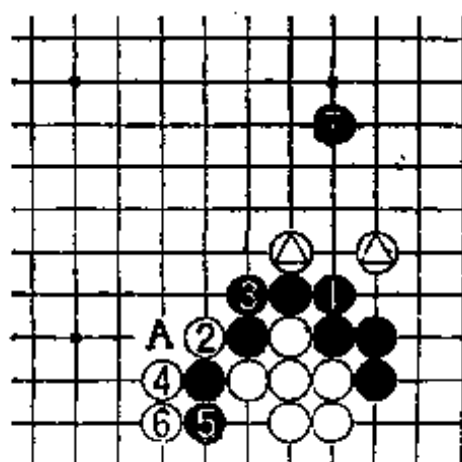
对白1，黑2粘，白3的扳以下至黑14的碰，是黑坚实的两分。



2图

3图（积极的）

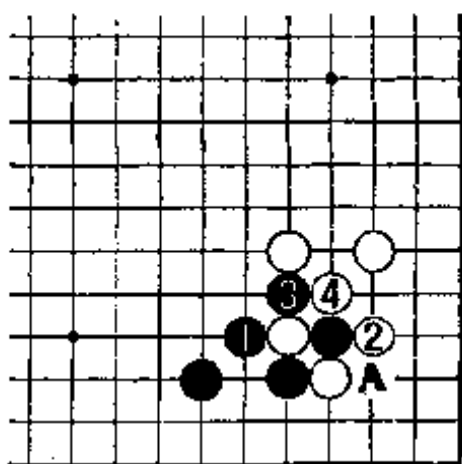
若粘黑1，则2、4吃住，黑观察A的余味，黑7猛攻白△二子的积极走法也成为可能。



3图

4图（入套形）

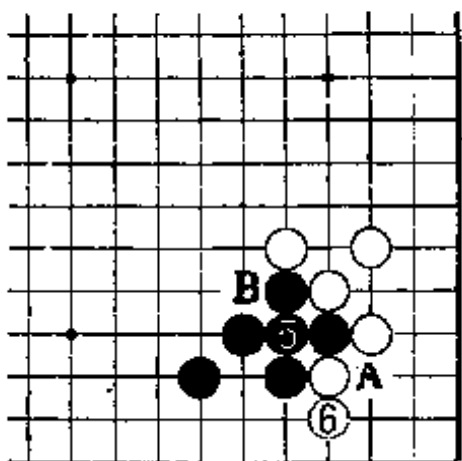
黑1碰时，白3若考虑黑A，成入套形。黑1时，被白反方向袭击，对黑3，白4碰。



4图

5图（凝形）

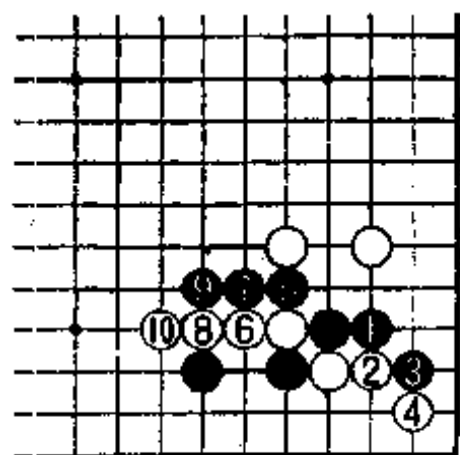
黑A断，准备劫勉强，若被白5“开花”，则棋局结束。黑5粘不得已，黑是凝形。



5图

6图 (长)

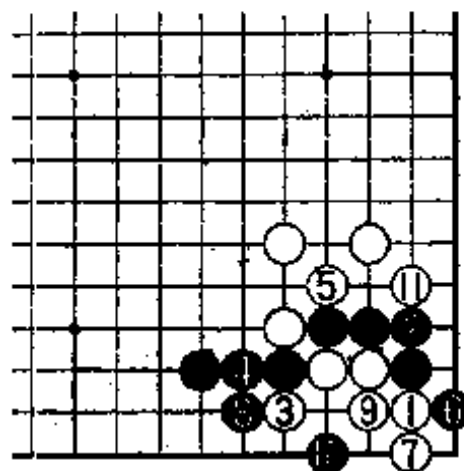
即使黑1长也可走，后面有些难。黑3扳，5、7、9走失败，下方白地过大。



6图

7图 (白多一气)

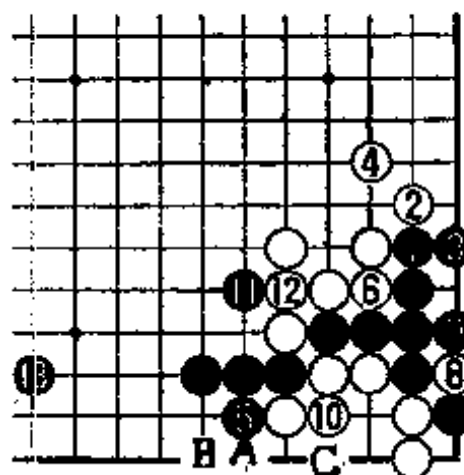
对白1的挡，只有黑2粘。对黑6，白7立下是好手，黑8、10对气，则至白11，白多一气。



7图

8图 (劫味)

黑1、3若做眼，白4以下至黑13，是一连串的必然着法，角上留存白A、黑B、白C的的宽气劫的余味，黑不满。



8图

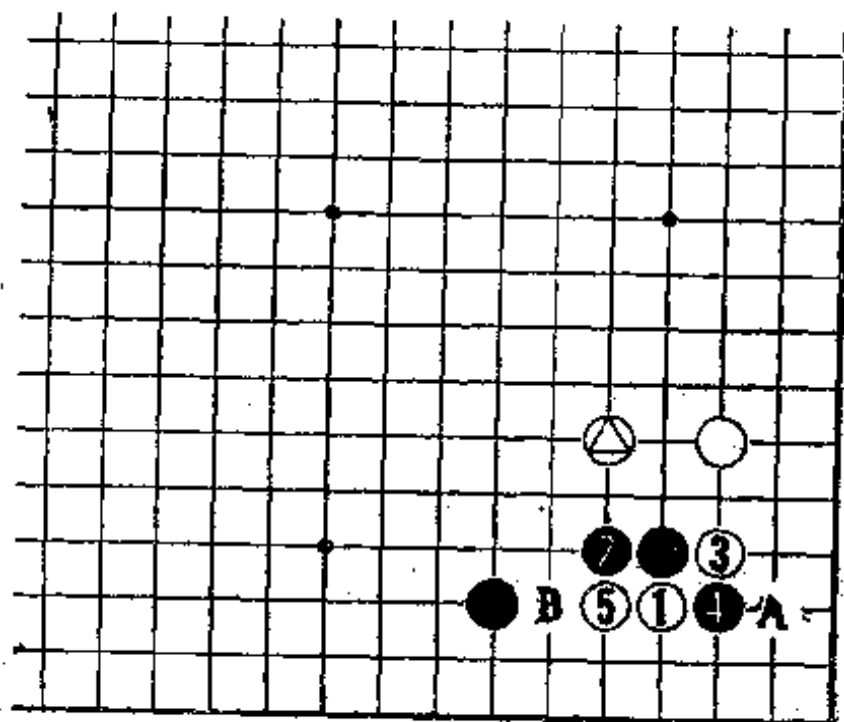
● 第11型

手筋

这样布子的场合，白1靠也是手筋，不仅限于进展顺利的情况。对黑2的退，白3。黑4入断期待碰，白5是骗着，有反击的手段。

启示

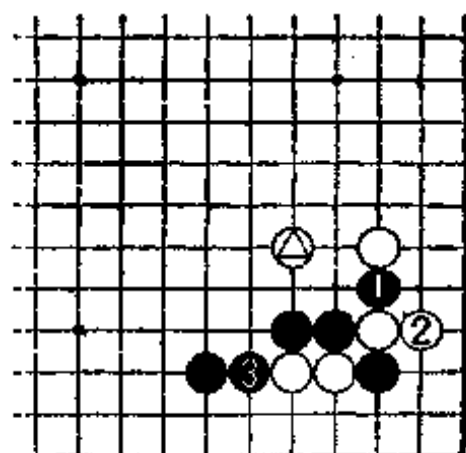
请注意一间跳的白△的位置。在黑B挡之前，有必要加一手。



问题图

正解图（次序）

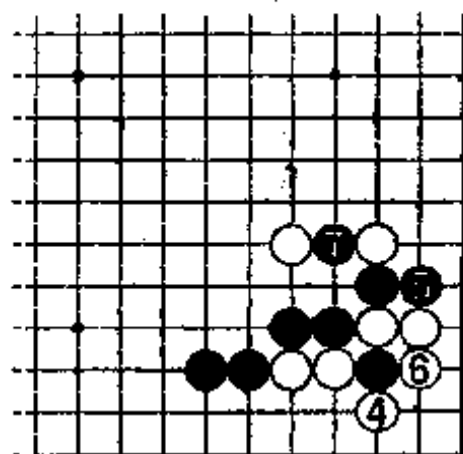
先手利用黑1碰之后，3挡的次序很重要。由于有白△，有在后面不能得便宜的意味。



正解图

续正解图（充分的外势）

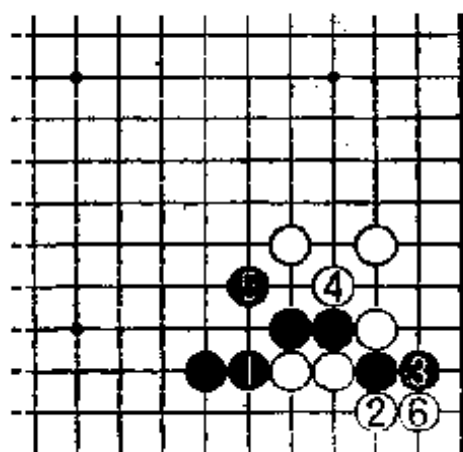
白4，则先手利用黑5，7挖。如所见，是白取实地、黑得外势的两分，棋势对黑来说，可说是充分。



续正解图

1图（入套形）

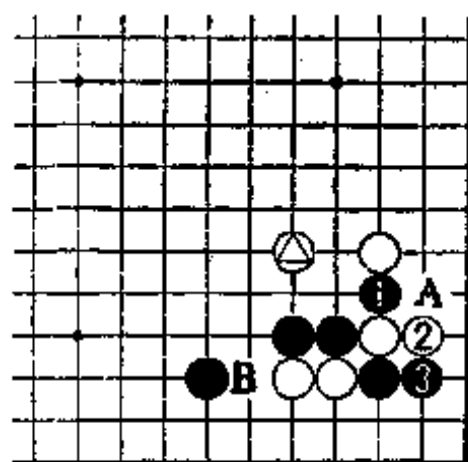
单黑1挡是失败，由于白4先手得便宜，至白6，骗着大获全胜。黑1之前，自然有必要碰。



1图

2图（失败）

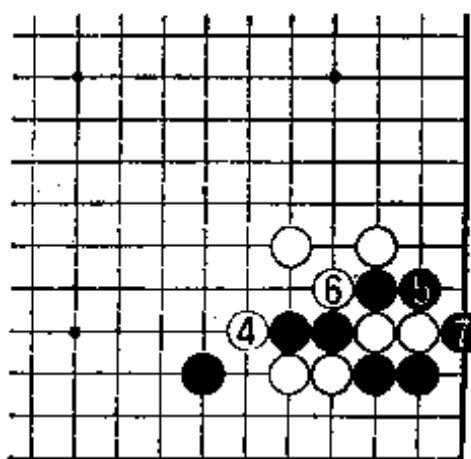
黑1碰，3位挡，使A和B对等分占是好目标，虽说如此，有白△的场合，进展不顺利。



2图

3图（滚吃）

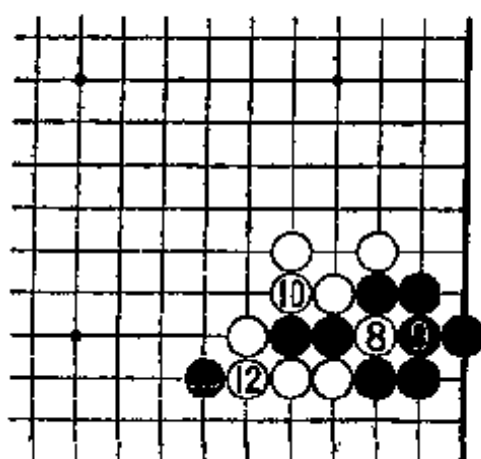
白4扳出的手段严厉，黑没有漂亮的应着。黑5，则白6滚吃，白棋子运行顺畅。



3图

4图（“团子”棋）

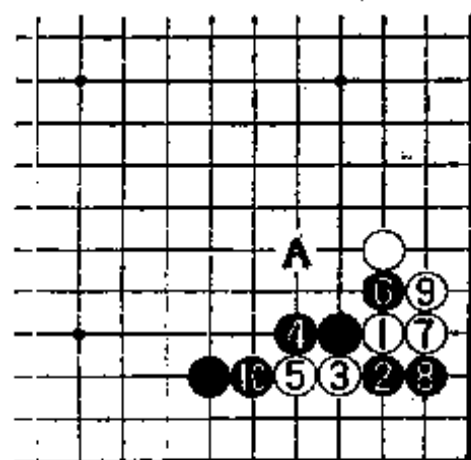
被白8扑，至黑11的粘，黑非但被弄成“团子”棋，由于白12的粘，黑△也失去价值。



4图

5图（区别）

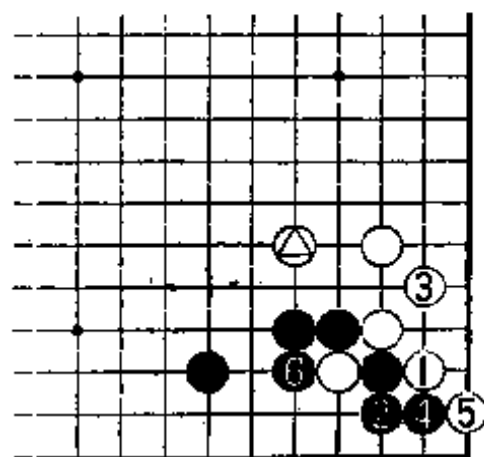
没有白A一间跳的场合，黑6碰、8位挡的手段成立。因此，有白A的情况和没有的情况的区别必须弄清楚。



5图

6图（方向）

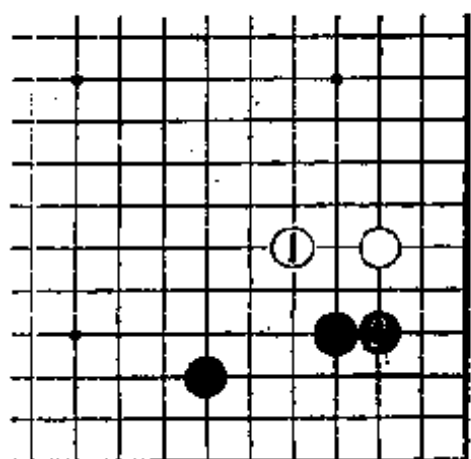
白1碰，3虎，无可非难。这种场合，白④的位置是方向性的错误，向右边展开可起作用，请立即改正。



6图

7图（坚实）

回到前面，对白1，黑2缩角是坚实的着法。



7图

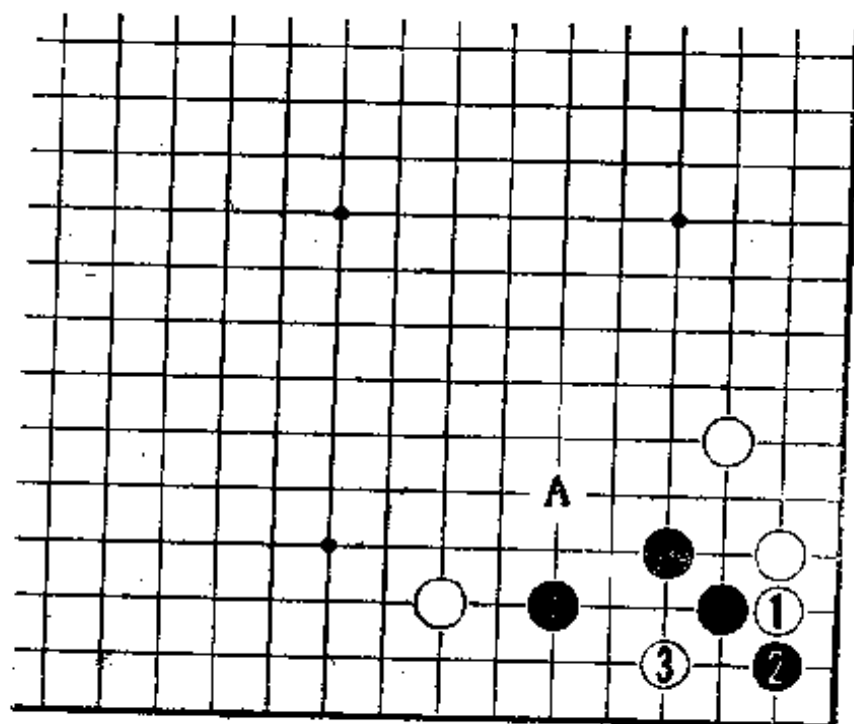
● 第12型

必须注意

是大家熟知的布子。对白1的爬入，黑2应，有稍稍严厉的意味。白3的刺是严厉的目标。按照定式应接就可以——如此简单地考虑很危险。白1和3是必须注意的手筋。

启示

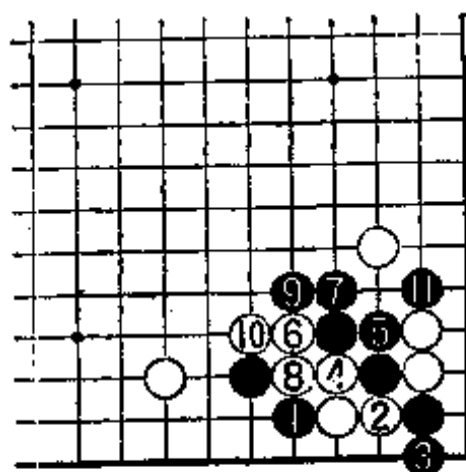
您知道征子关系着什么吗？征子对黑不利的场合，黑2必须A位一间跳。



问题图

正解图（尖靠）

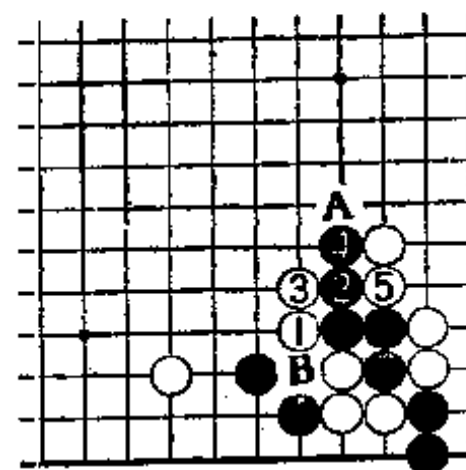
征子对黑有利的场合，黑1的尖靠是正解。黑3立下是好手，至黑11，转换对黑有利。



正解图

1图（黑崩溃）

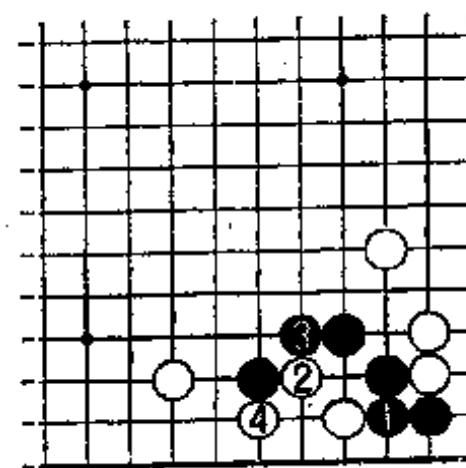
征子关系对黑不利的场合，白1、3、5走，必须承认有使A的征子和B的粘对等分占的手段。是黑的崩溃形。



1图

2图（入套形）

黑1粘，被白2、4渡，黑全部的眼形靠不住了。黑完完全全成为入套形。



2图

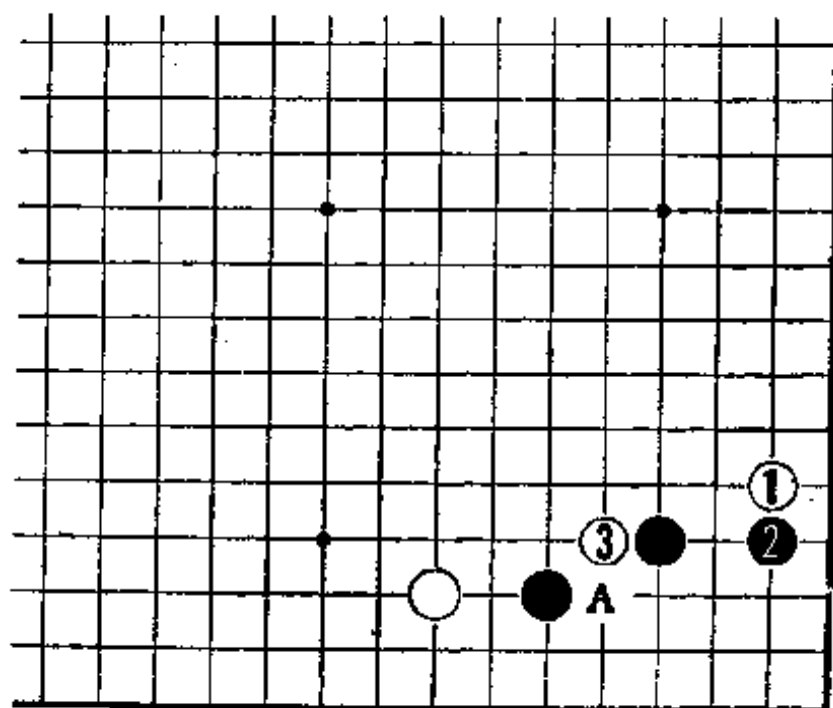
● 第13型

下端挂角

有对白1的下部挂角，黑2靠是保角的定式，在这里，白3靠是骗着，目标是想使黑成为凝形。有软硬两种应法，若可以，则想严厉地运行。

启示

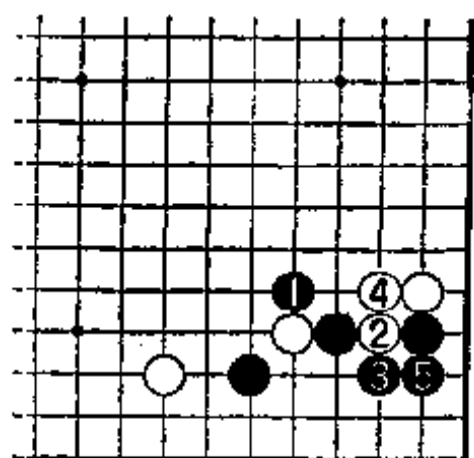
黑A应，有被先手利用的意味。可是，若注意后面，就有可能回避入套形。



问题图

正解图（扳）

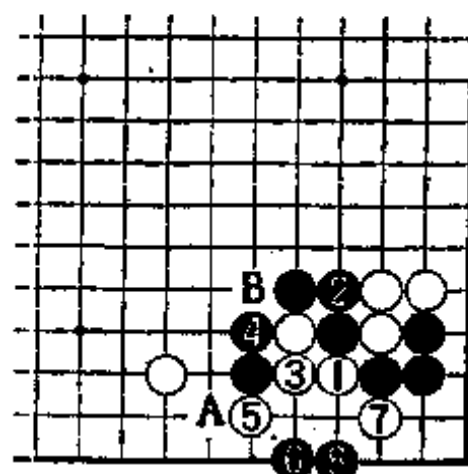
期待黑1有从外扳的积极性。针对白2的挖，黑3、5坚实地应，也不会有别的危险。



正解图

1图（手筋）

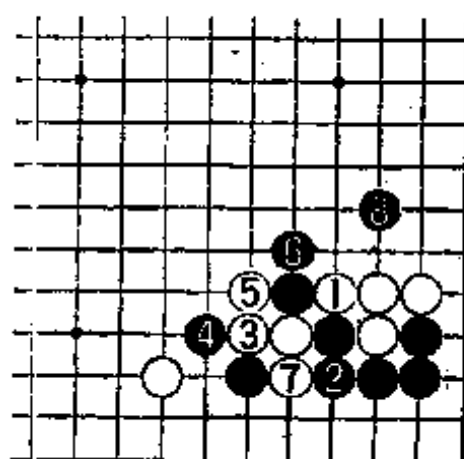
白1、3的碰粘是严厉的手段，对白5、7，以黑6、8应对，若知道此手筋，就什么都不用怕了。A应接黑6，则必须注意白7扳，被伺机B的断。



1图

2图（黑有利）

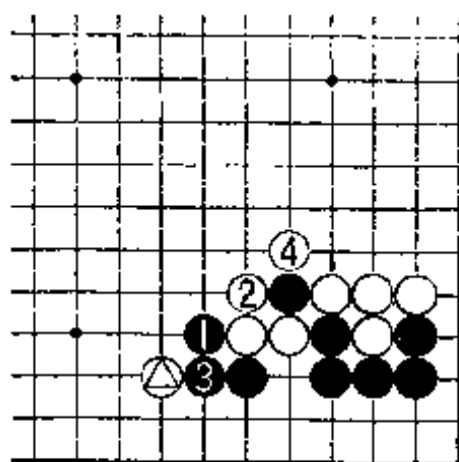
白1碰，3挺，黑8是好手，是黑有利的两分。



2图

3图（对等）

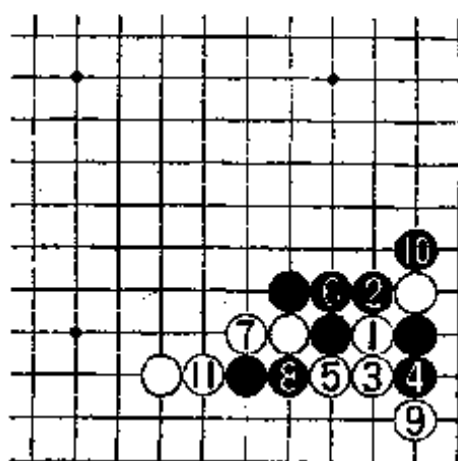
对白2，黑3粘应对的手段也成立。白4，中央白的厚味相当大，白△失去价值，因此，黑也可以走。



3图

4图（白有利）

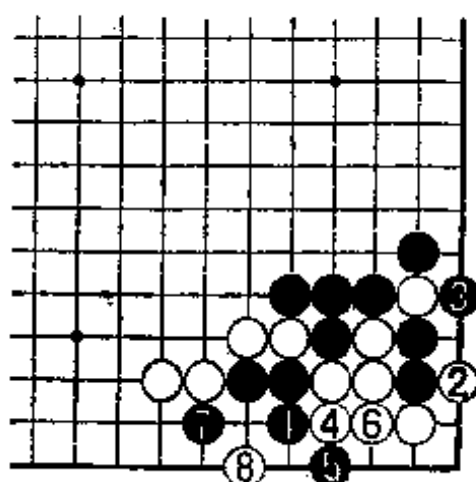
对白1的挖，黑2从外断很危险，至白11，白实地充分。



4图

5图（对气）

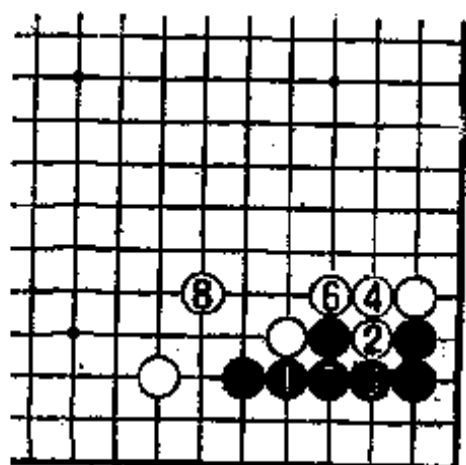
涉及一下角上对气的趋势。即使黑1立下，因为白2的扳得便宜，至白8，不成其为手段。



5图

6图 (入套形)

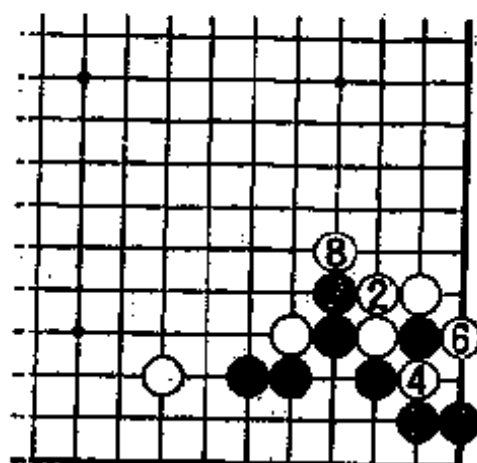
黑1应，被先手利用，接着，对白2，黑3、5应，至白8，角上的黑成凝形。



6图

7图 (开花)

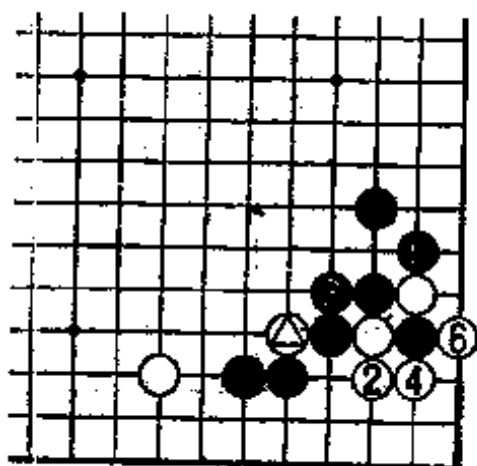
对白2的粘，黑3向外冲也不如意。白4、6“开花”成先手，白8扳，白有利。



7图

8图 (外势)

黑1从外断，若3粘，可避开入套形。黑的外势充分，白△和黑△交换也成为恶手。



8图

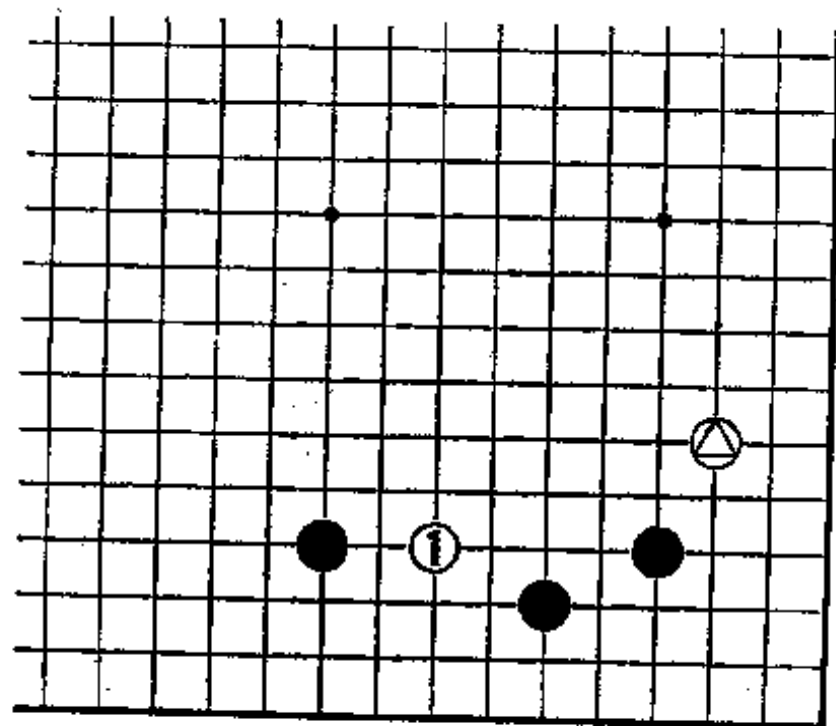
● 第14型

不触犯神

这一棋形常出现在让子棋中。白1的打入隐藏着骗着的目标。打入如此狭窄的地方并不好，下手似乎容易入套。正是“自己给自己找麻烦”。

启示

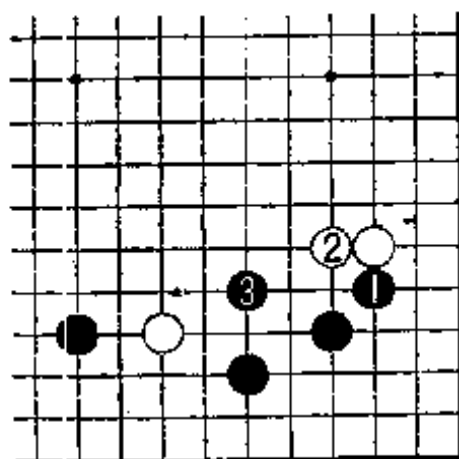
直接法是入套的根本。请采取分断白1和白⊙，进行攻击的方法。



问题图

正解图（一间跳）

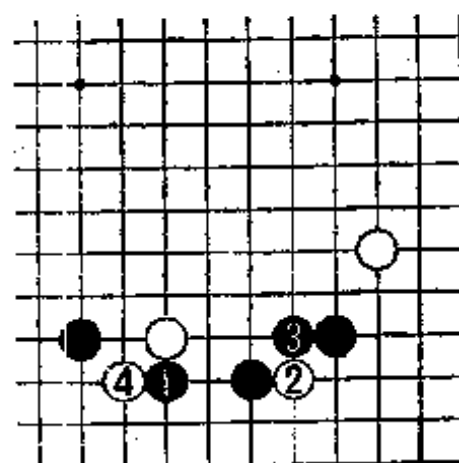
黑1尖靠，3一间跳，是黑采取的正确态度。左右的白被分断，棋势对白来说很痛苦。



正解图

1图（手筋）

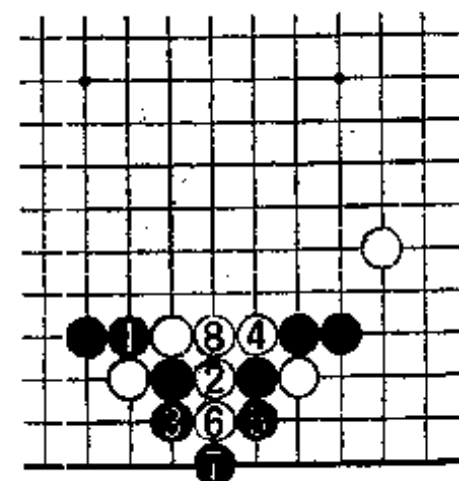
黑1应，想占下边为黑地，白方生出2、4的手筋，好歹成为黑是入套形的布子。



1图

2图（入套形）

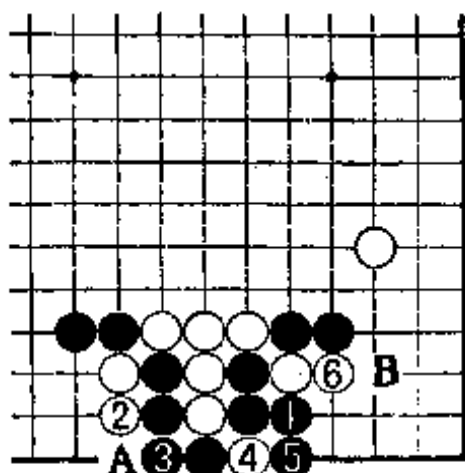
若黑1断，先手利用白2、4的碰之后，6冲击的手段产生，至白8的粘，黑完全成入套形。



2图

3图 (扑)

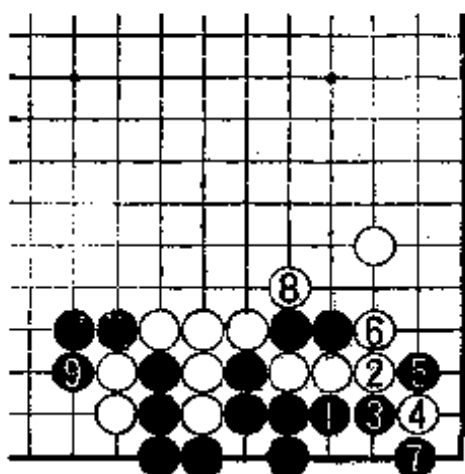
对黑1，有白2碰、4扑、6挺的常用手段，白A碰得便宜，因此，有黑B走的手段。



8图

4图 (第2线)

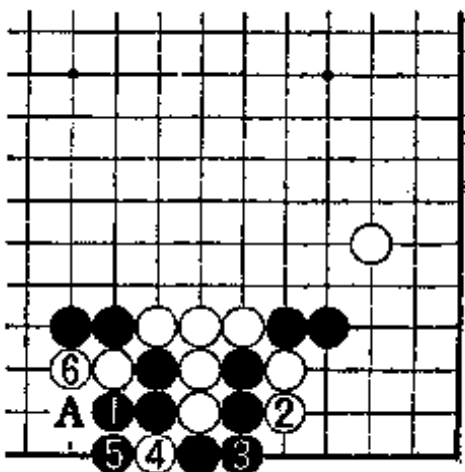
不得已，黑1、3爬第2线，自然黑不会好。以下至黑9，白的厚味相当大。



4图

5图 (左右同型)

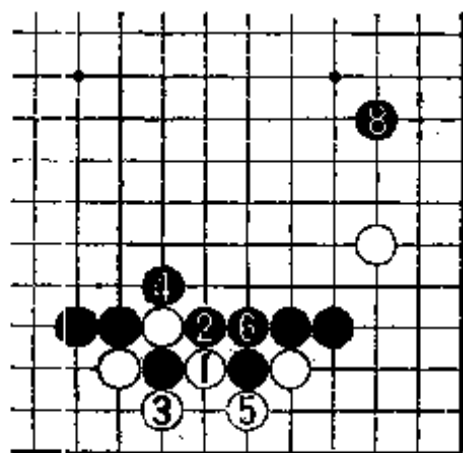
此棋形因为左右同型，即使黑1走，仍有于白2、6走的手段，因此，黑A只好爬第2线。黑失败。



5图

6图 (击破骗着)

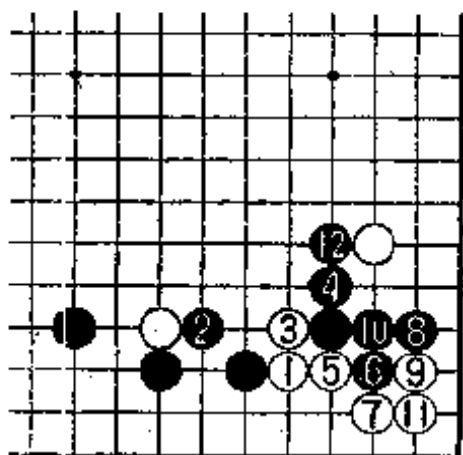
黑按对手要求的应，自然成入套形，于是，对白1，若黑2、4走，则至黑8的夹，黑成大体可走的两分。



6图

7图 (黑充分)

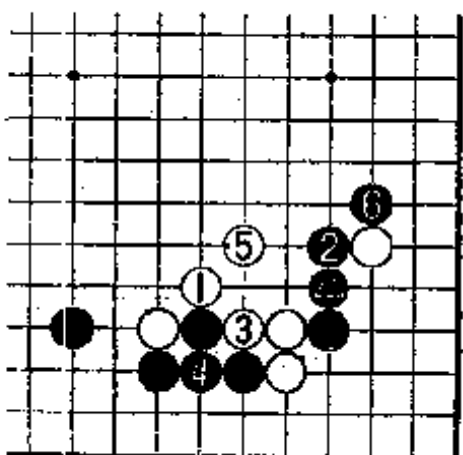
回到前面，对白1的靠，若黑2应，可避开骗着。对白3，黑4长，以下至黑12，黑形势充分。



7图

8图 (手筋)

对黑▲的长，有白1扳、腾挪的手筋，至黑6的扳，也是黑充分。



8图

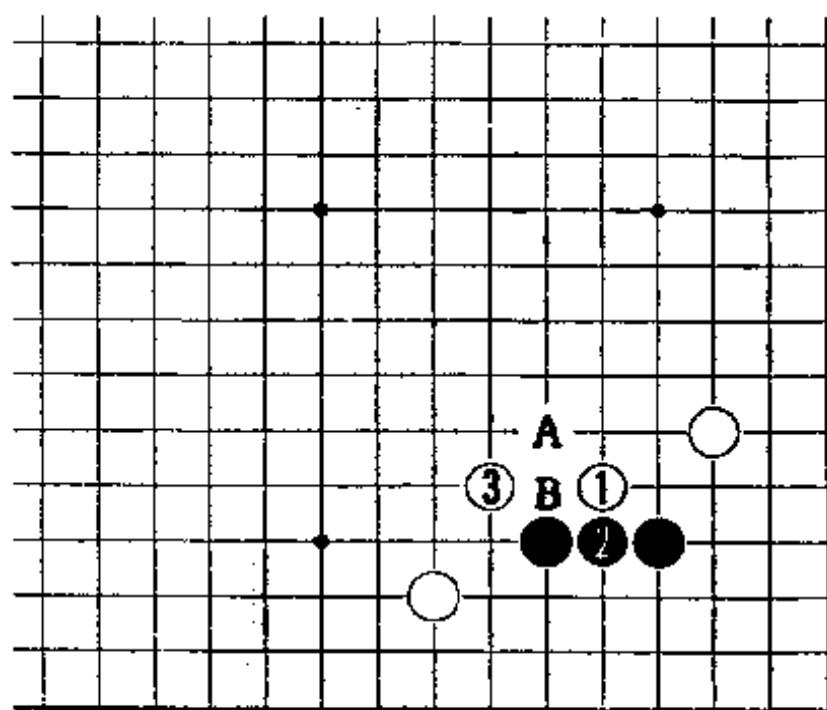
●第15型

封锁

白1从外刺，有3虎、伺机封锁的骗着。白的姿态非常薄味，因此，感觉有些勉强，按通常做法则会入套。这是纯粹的骗着，一被击破，白崩溃。

启示

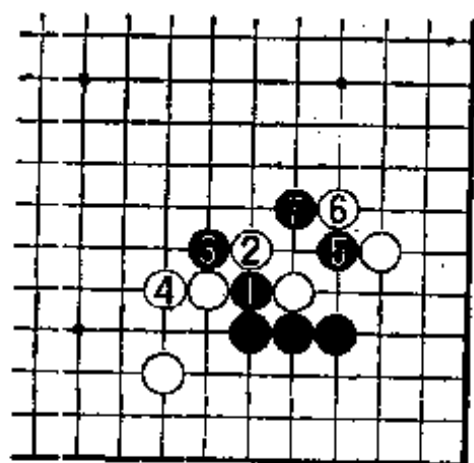
黑A、白B理所当然。下三手是问题，可考虑一边分断左右的白，一边向中央进入的手筋。



问题图

正解图 (跨断)

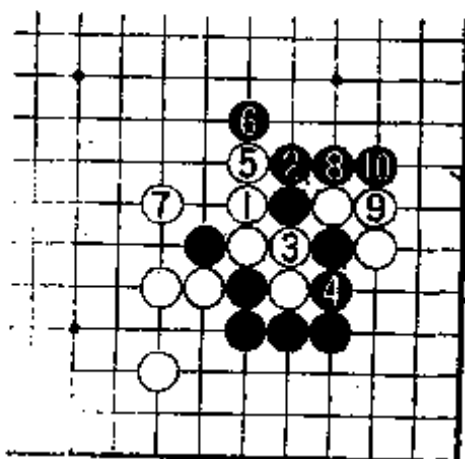
白2时，单黑3断，白4，则黑5跨断成为击破骗着的好手。对白6，要领是黑7扳出。



正解图

1图 (分断)

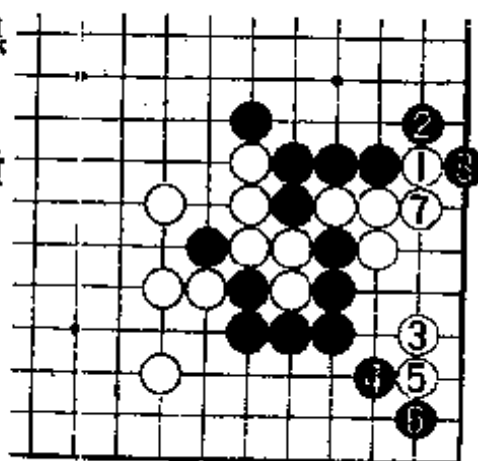
对白1，黑2长战斗。只要分断左右的白，黑理应好。黑10挡，黑顺畅。



1图

2图 (白崩溃)

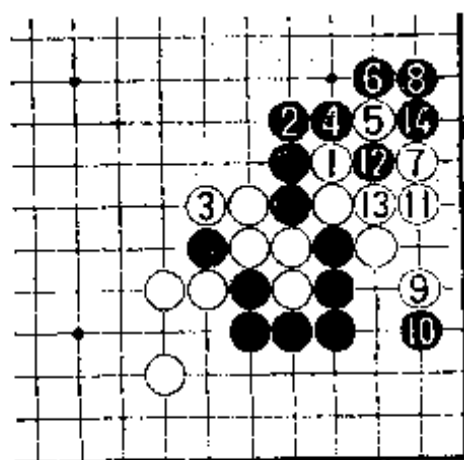
白1、3即使谋求做活，黑的尖也是好手，至黑8的扳，白两眼没有做成，白是崩溃形。



2图

3图（猝死）

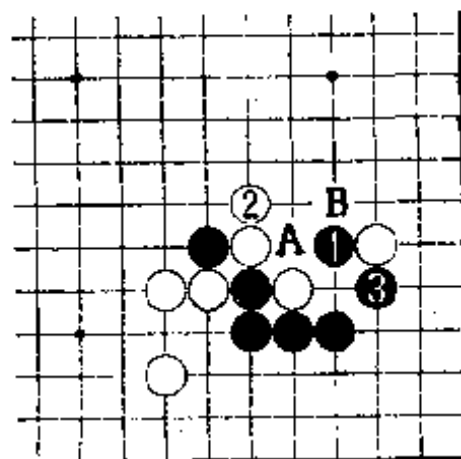
白1爬，因为黑2长成为先手，被黑4挡，仍然白苦。白5至黑14，右边的白猝死。



3图

4图（挡）

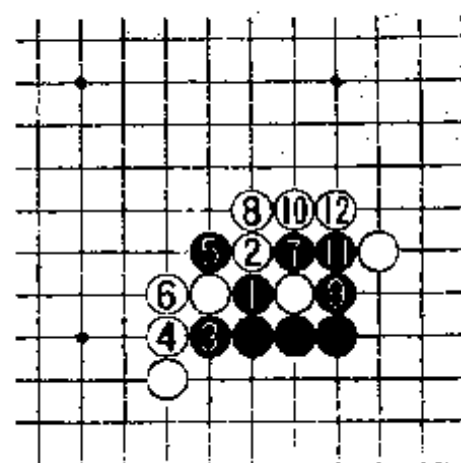
针对黑1，白2长，则黑3从角上挡是坚实的手段。若让黑3模糊不清地走A位，则因白B成入套形，请注意。



4图

5图（入套形）

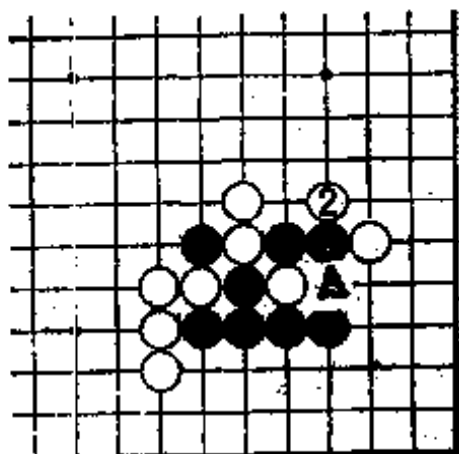
黑3、5、7走的庸俗着自然不行。至白12，形成典型的入套形。



5图

6图（放不进）

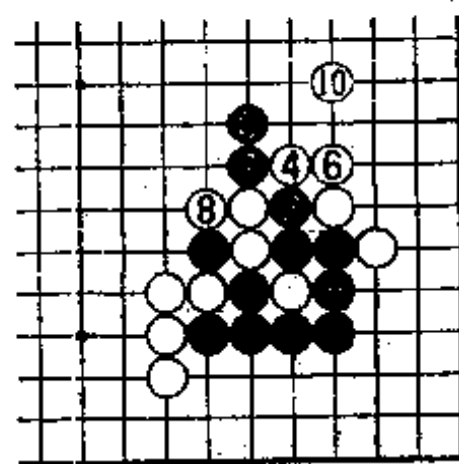
黑A不提，走1位也是一样的，白2扳，收黑气成为好手，黑仍不能顺利进展。



6图

7图（白充分）

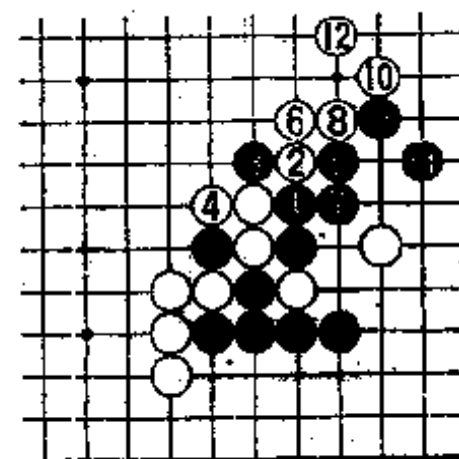
黑3向外冲，白即使留存断的余味，因为黑5补回，至白10的一间跳，显然，中央的黑二子薄味。



7图

8图（外势）

黑1长，3、5确保右边也不能顺利进展。至白12的虎，中腹的白的厚味占绝对优势。



8图

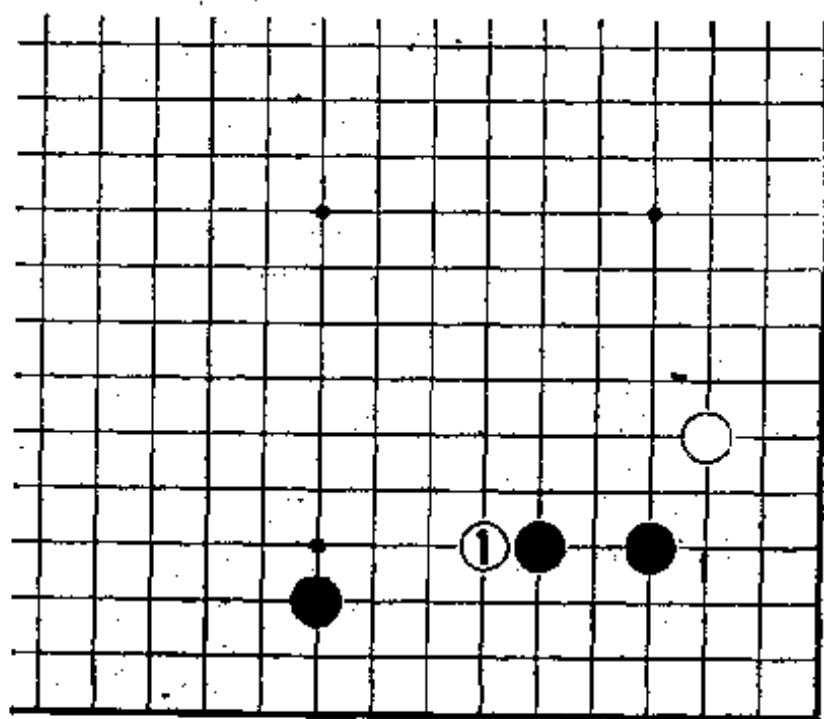
● 第16型

效果

白1靠未必是骗着，黑如弄错应法，则可发挥骗着的效果，所以，作为一型举例说明，这是常出现在四子让子棋中的手段。积极型和坚实型，以哪方解答都可以。

启示

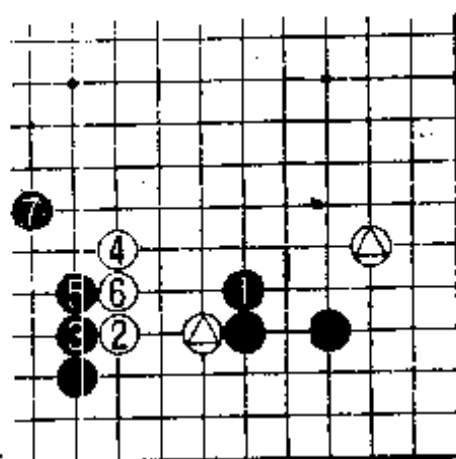
积极型是分断左右白的手段。坚实型是占下边为黑地的走法。



问题图

正解图1 (积极型)

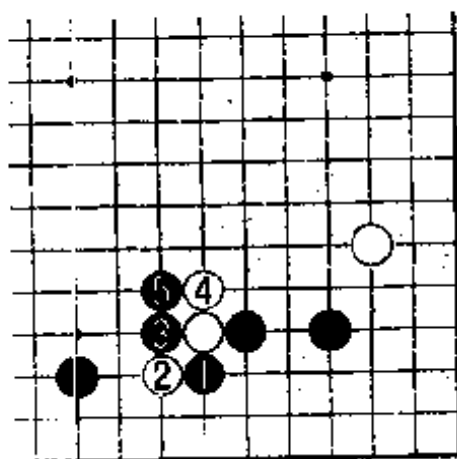
简单。黑1长,若断了左右白△的联系就好了。至黑7,黑在左方能够充分得利。



正解图1

正解图2 (坚实型)

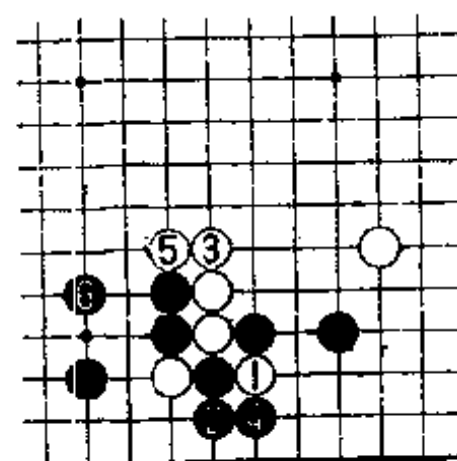
黑1从下边应,如果考虑占下边为实地则好。对白2,黑3、5是关键次序,因此,请注意。



正解图2

续正解图2 (实地对外势)

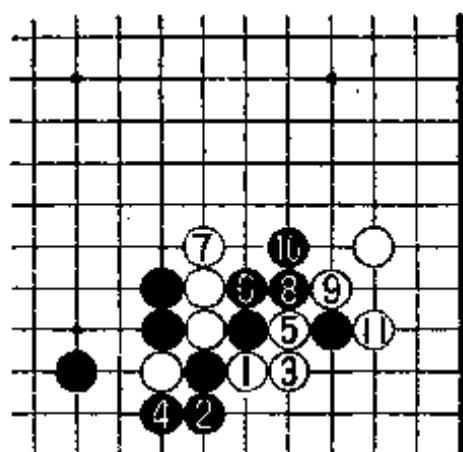
白1断,若3长,黑4确保下边。至黑6,是黑取实地、白得外势的两分。



续正解图2

1图 (骗着)

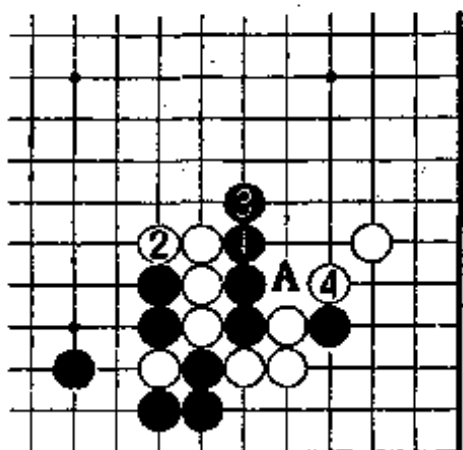
对黑2, 白3长是骗着, 使提4处的二子和5的向外冲对等分占。黑4是骗着, 至白11, 黑成入套形。



1图

2图 (入套形)

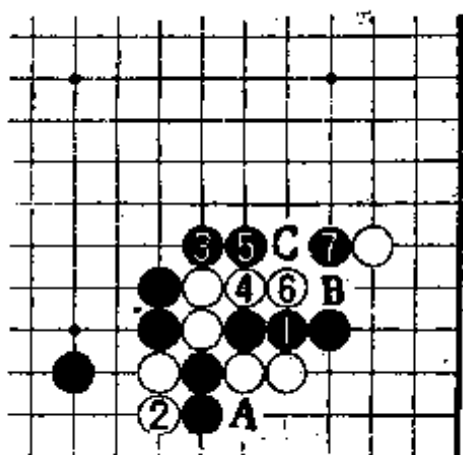
黑A不挡, 即使1长也同样, 白2至4, 黑仍被设圈套, 成为白易走的两分。



2图

3图 (击破骗着)

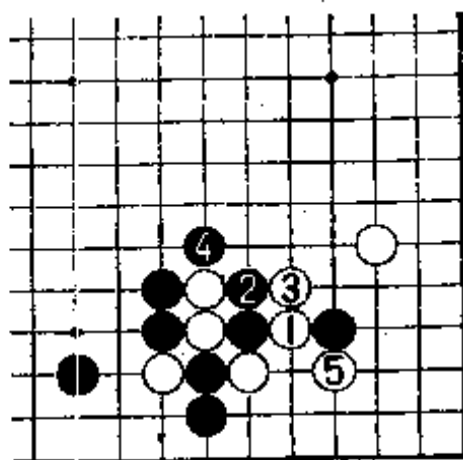
黑1粘是击破骗着的好手, 白2, 则黑3、5走周围, 7虎, 白A, 则黑B、C滚吃。



3图

4图 (螃蟹爪)

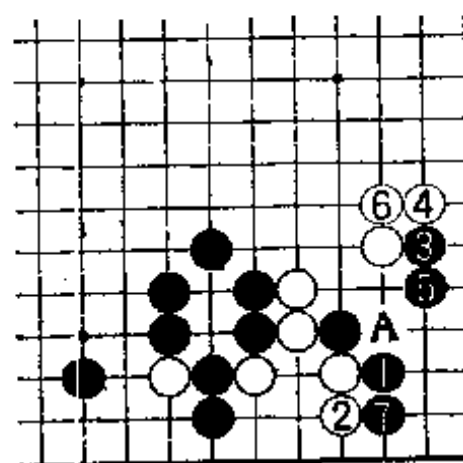
白痛苦不堪，即使1、3、5走，黑4也形成螃蟹爪，形势对黑极有利。而且，角上也留存手段。



4图

5图 (手筋)

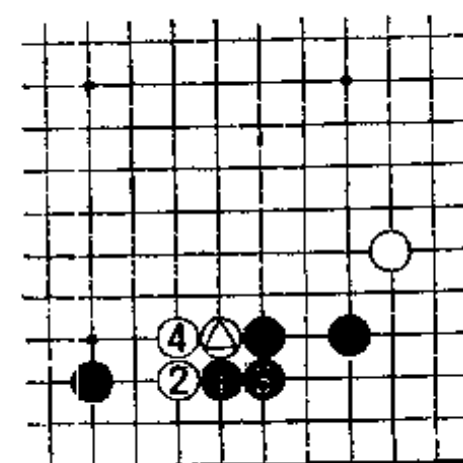
黑1扳成为腾挪的急所。又，黑3靠是有联系的好手筋，至黑7，是活形。白2如走A位，被黑2碰，在角上能简单做活。



5图

6图 (入套形)

对白△的靠，黑1、3至白4，完全是入套形。



6图

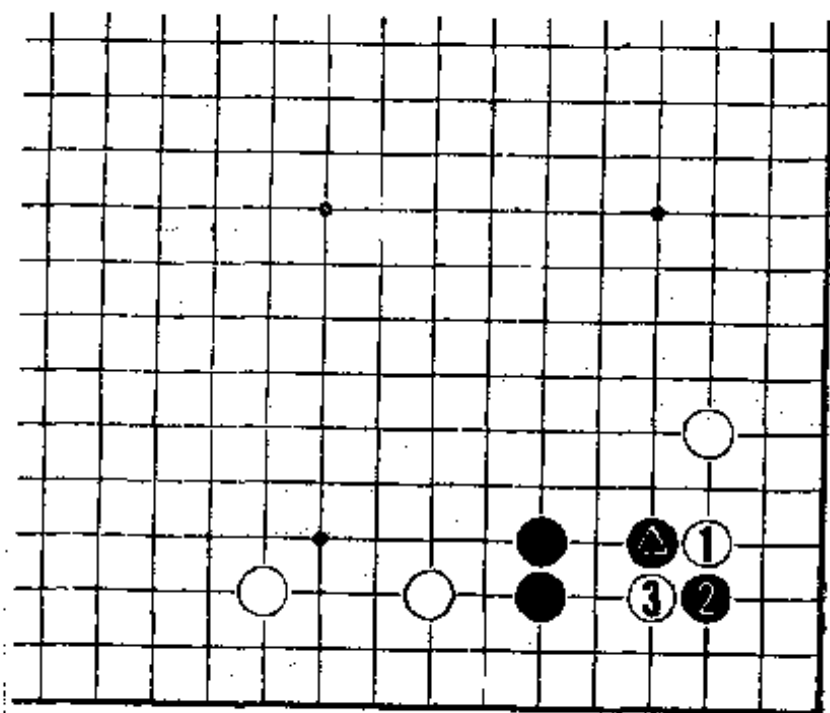
● 第17型

常用手段

角上的黑三子姿态坚定。这种场合，有白1、3碰断的常用手段。当然，因为是使坚实的黑更加坚实的手段，所以，必须注意不要让黑成为凝形。

启示

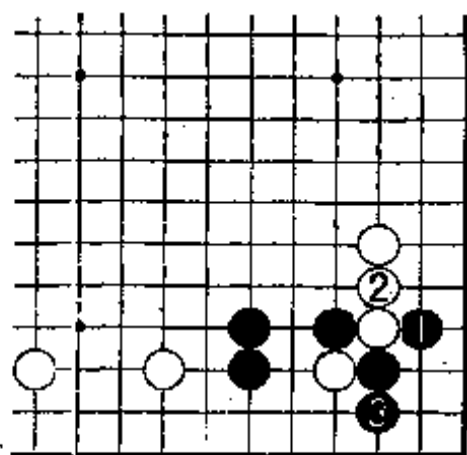
吃住白3，被先手利用，因此，请考虑舍弃黑▲，占角为实地的手段。



问题图

正解图（定式）

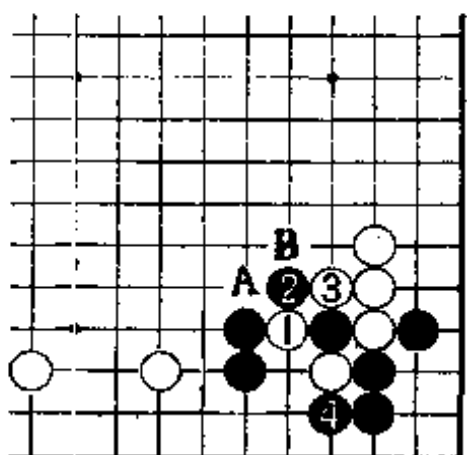
这种布子场合的定式，是黑1、3碰、立下。请牢记。如果这样走，不会成为凝形。



正解图

续正解图（弃子）

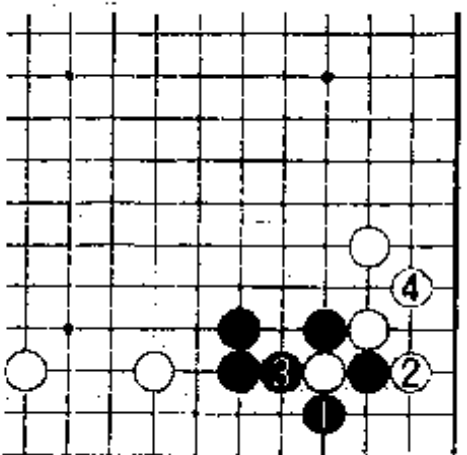
对白1，黑2碰、4渡。请看，黑的棋形不是都很整齐吗？白A，则自然是黑B长作战。



续正解图

1图（入套形）

黑1吃住，这种场合不行，因为被白2碰，黑成凝形。



1图

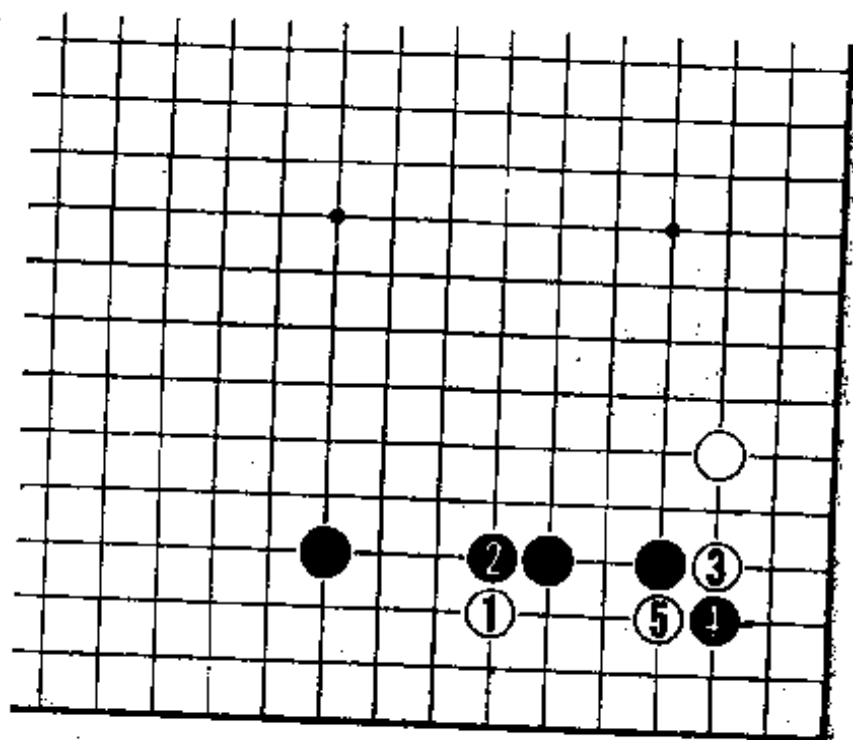
● 第18型

曲者

这也是纯粹的骗着，有时被用于力量有差别的情况。白1是曲者，如拘泥于此一子，则成凝形。因为是纯粹的骗着，所以，一旦失败，则白成崩溃形。

启示

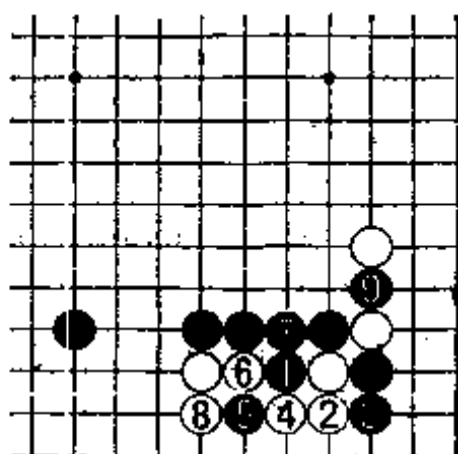
结论是把下边给白，黑确保右边和角，以前的次序续完。



问题图

正解图（转换）

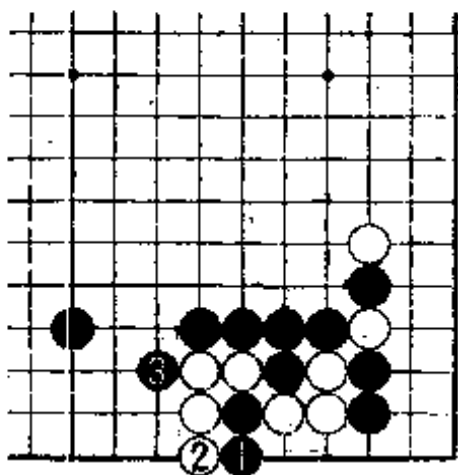
黑1碰、3挡之后，对白4，黑5扳出的次序是关键。以下至黑9的转换对黑有利。



正解图

1图（留存手段）

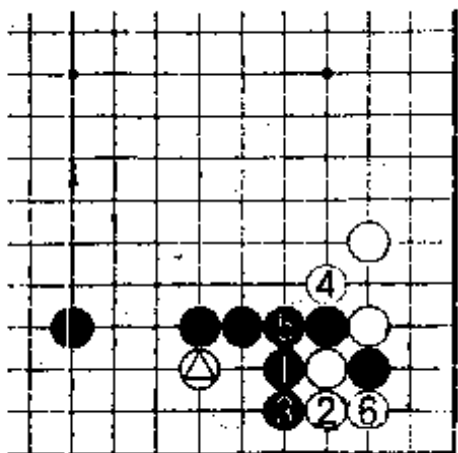
下边的白因为断了外气，所以留存黑1长的手段。这之后，白2，则因黑3的扳，猝死。



1图

2图（入套形）

黑1、3走，一拘泥于提白△，则成白4、6，角上大块地成为白地。这明显是黑的入套形。



2图

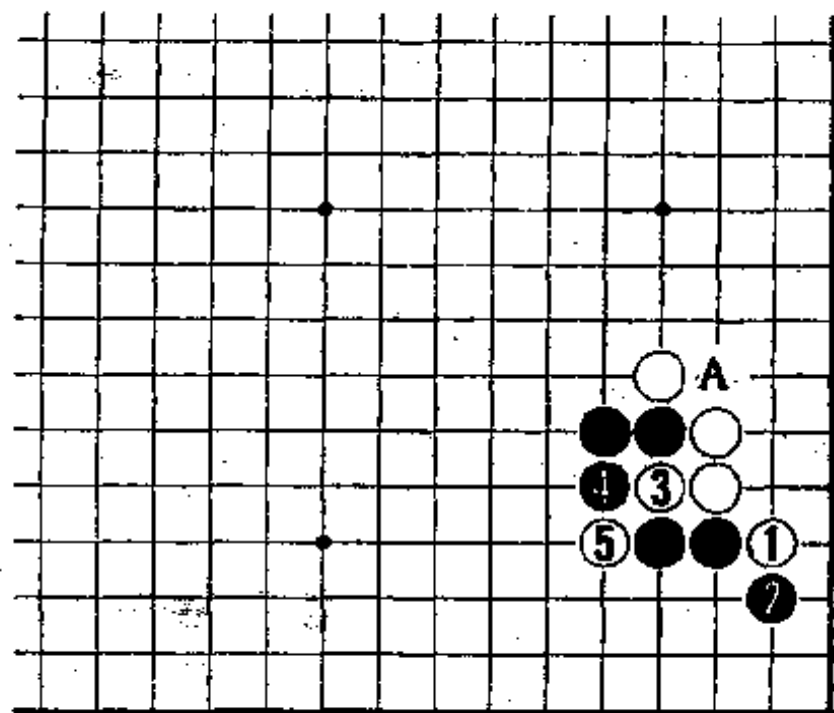
●第19型

高手

是一位走下手的高手常用的骗着。不把A断的味道当作一回事，白1、3、5断。此强硬行为是利用下手对上手持有一种恐惧感。不能否定，具有一种勉强的感觉。

启示

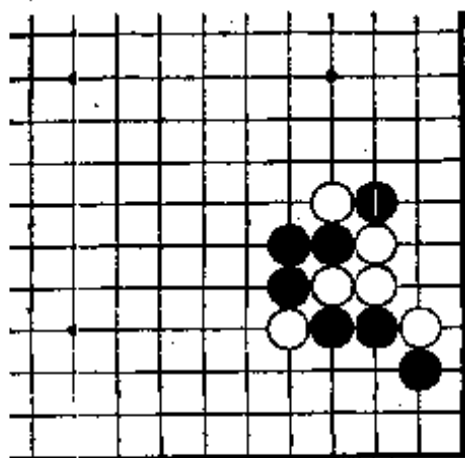
由于过分恐惧，一想使角上的黑快些做活，则容易入套。请抓住白的弱点，反击。



问题图

正解图（断）

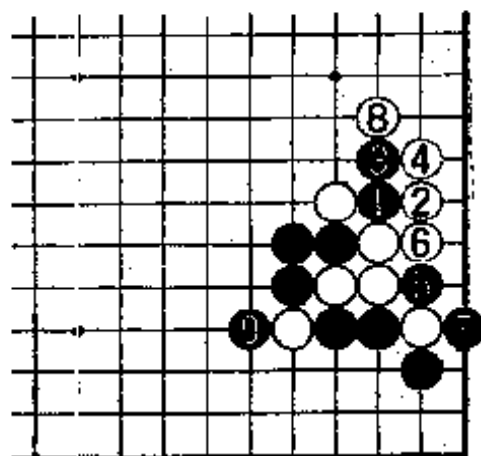
白的弱点，是黑1的断。黑也是薄形，对黑1断，则白棋形变薄。棋子的强弱依据黑白的相对关系而定。



正解图

续正解图（转换）

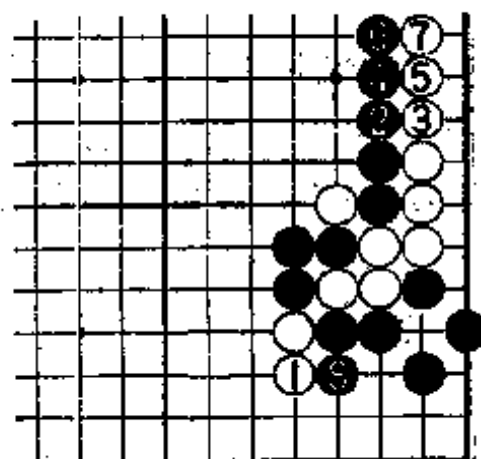
白2、4，则满足于爬第2线，黑5、7余味好地“开花”。白8，则黑9吃住白一子，转换对黑有利。



续正解图

1图（勉强）

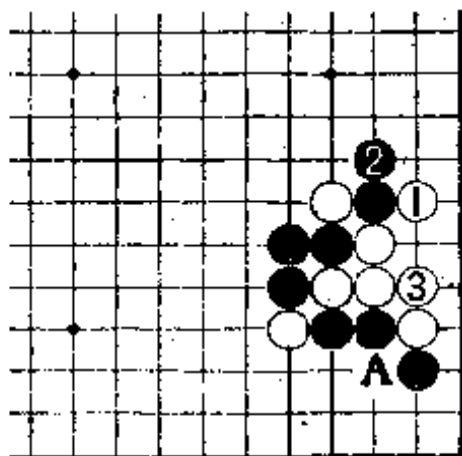
白1立下勉强，3、5爬第2线，白不好。



1图

2图（碰粘）

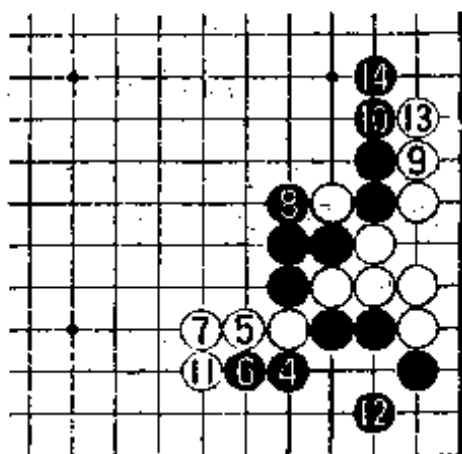
对白1、3的碰粘，黑怎样应好呢？依据白3的粘，角上A-的断味产生。



2图

3图（黑充分）

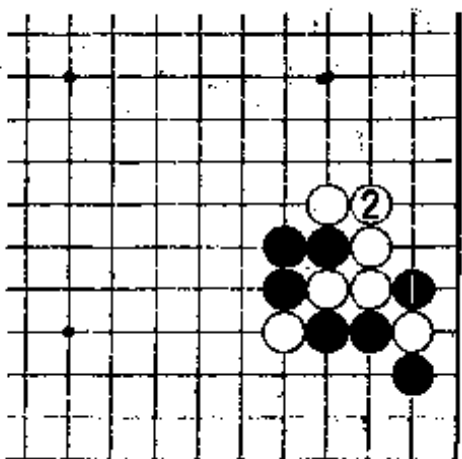
黑4位碰之后，先手利用6的爬，重新安排8。于是，白9至黑14，成为黑充分的两分。



3图

4图（入套形）

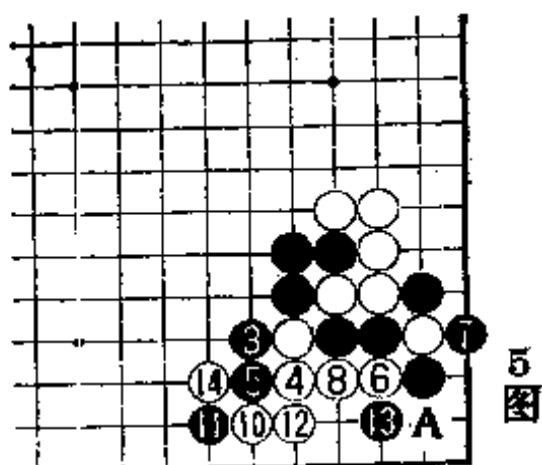
黑1慌慌张张欲在角上做活失败，依据白2的硬粘，黑成入套形。总之，此棋形的急所是2。



4图

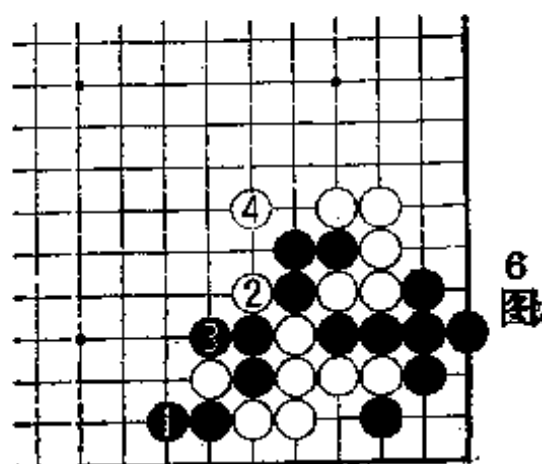
5图（对等分占）

黑3、5想强行走，白6、8滚吃的手筋严厉，10、12扳结之后，A扳和14断对等分占，黑是崩溃形。



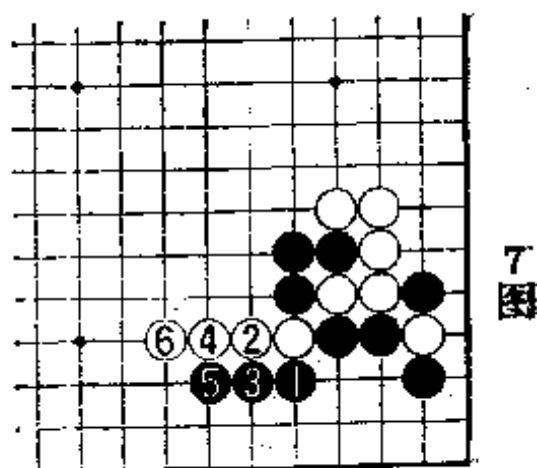
6图（棋筋）

针对黑1，有白2、4走的手筋，做为棋筋的黑三子被提。



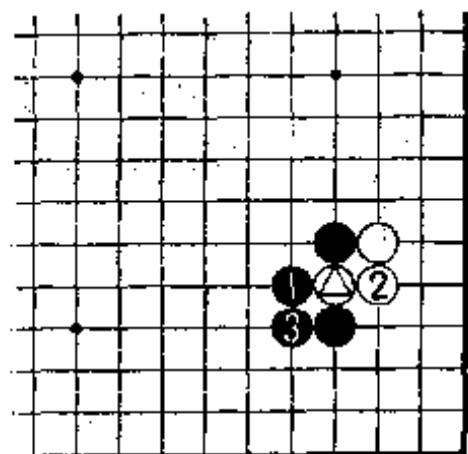
7图（白充分的厚味）

因此说，在这里黑1碰，3、5争地，则中央白的厚味更加厚壮。



正解图（碰粘）

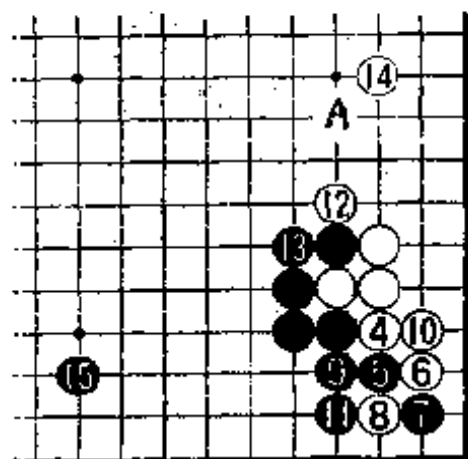
黑1从外碰，3粘可说是坚定的态度。因此，做为白△的骗着，失去策动的余地。



正解图

续正解图（对等）

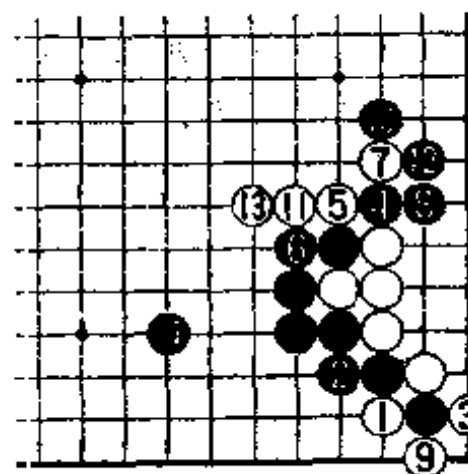
对白4、6，黑以5、7连扳应对。至黑15，因白是先手，所以可说是对等的两分。草率走白14，则黑A夹击的手段严厉。



续正解图

1图（一连串的必然着法）

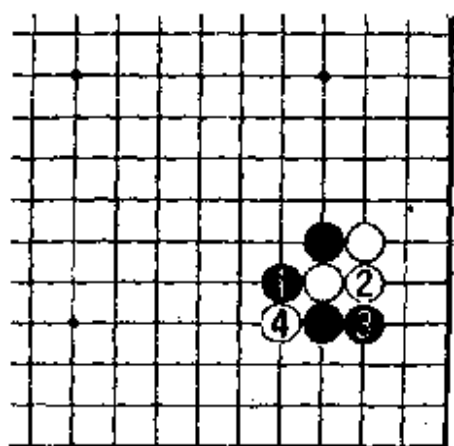
白1、3争角，从黑4的连扳至14拆，是一连串的必然着法。黑10是手筋。



1图

2图（入套形）

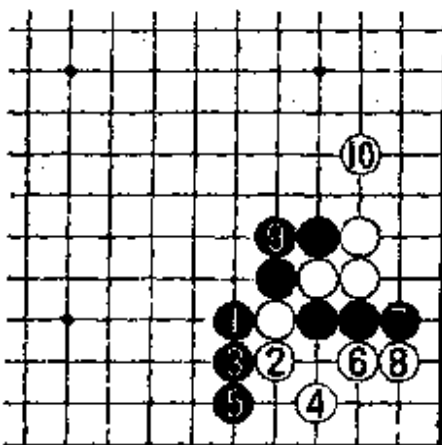
黑1碰，3挡，欲确保角，
则似乎在等待的白4严厉的断，
黑成入套形。



2图

3图（尖）

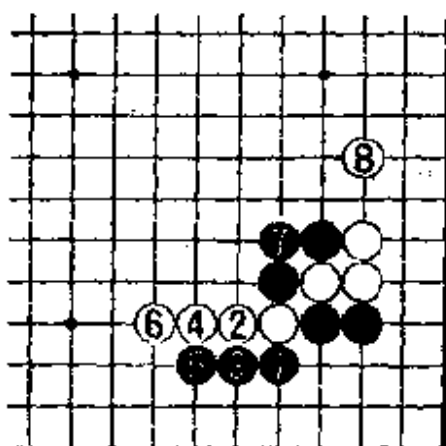
对黑1、3，白4尖是好手，
黑5立下至白10一间跳，白的
实地远远超过黑的外势。



3图

4图（勉强）

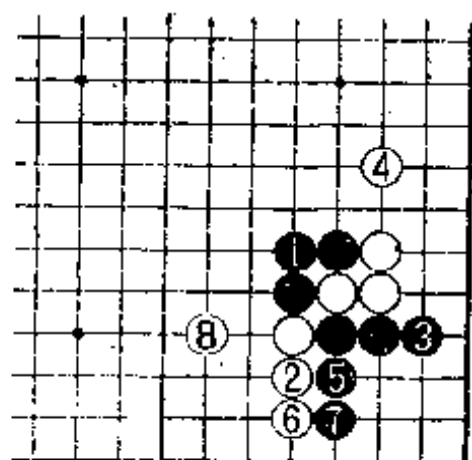
黑1、3、5争得角之后，黑
7粘也是勉强的手段，至白8，
显然，中腹的黑是薄味。



4图

5图（单粘）

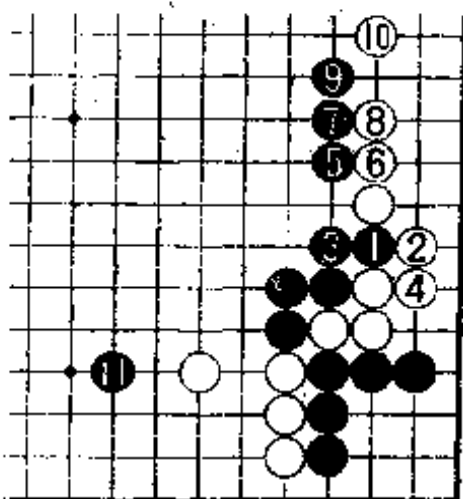
这种场合，黑1的单粘似乎有趣。白2，则黑3。以下至白8的一间跳，可说是必然的次序。



5图

6图（对等）

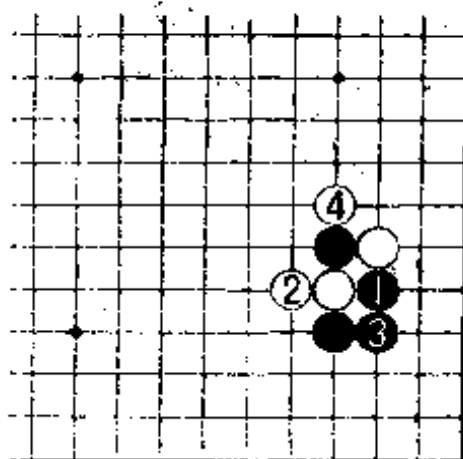
黑1挖、3粘之后，有对5虎的手筋。同时，先手利用至黑9，若于11位拦，黑也呈战斗姿态。



6图

7图（征子）

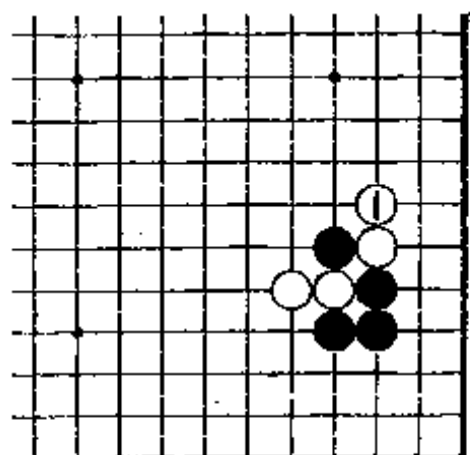
如前所述，对黑1、3，白4征吃成为问题。征子对白不利的场合，黑1、3是正解。



7图

8图 (长)

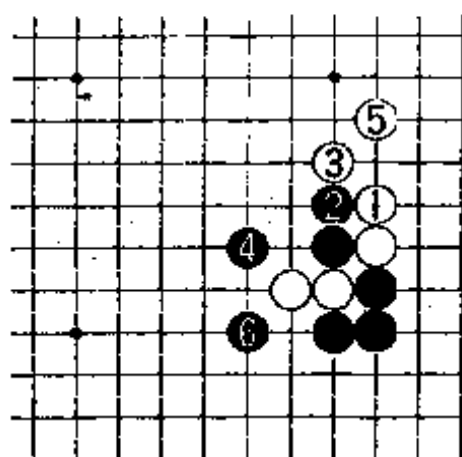
考虑一下征子不利场合。显然白不利……。总之，白1位长。



8图

9图 (虎)

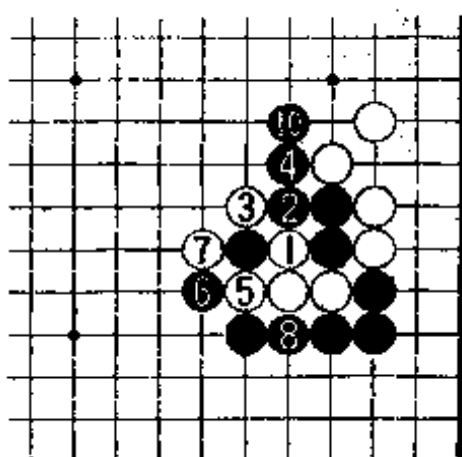
对白的长，黑2压之后，于4位跳的手段很好。白5，则6虎，有封白二子活动的手段。



9图

10图 (滚吃)

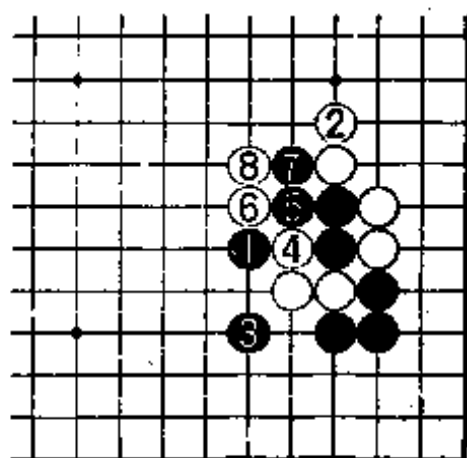
白1、3、5勉强有脱出的手段，黑6、8滚吃的手段严厉，至黑10，显然白不利。



10图

11图（骗着）

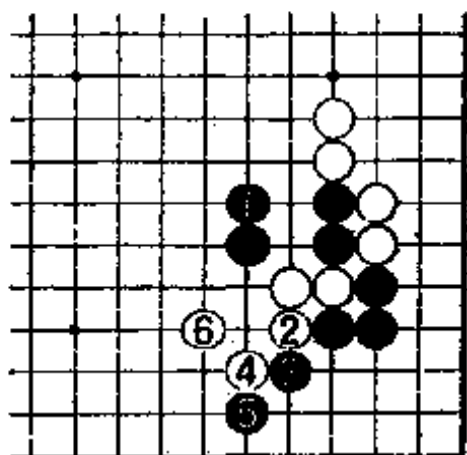
对黑1，因为有白2并的骗着，因此请注意。在这里，黑3虎，则白6、8的征子成立。



11图

12图（双关）

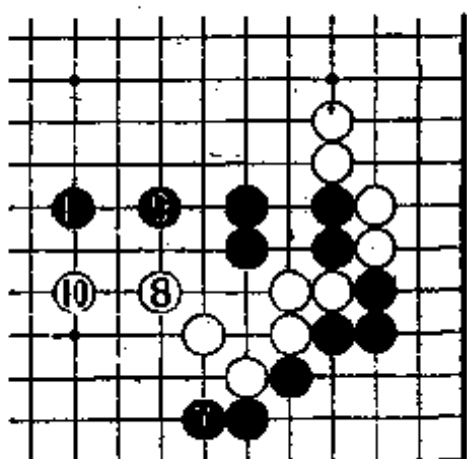
这种场合，黑1粘双关是正着。对白2、4，黑3、5向下连扳，是棋形。对白6的虎……



12图

13图（作战）

黑7挺，白8的尖以下至黑11的一间跳，呈现战斗姿态，对黑来说，是容易作战棋势。



13图

●第21型

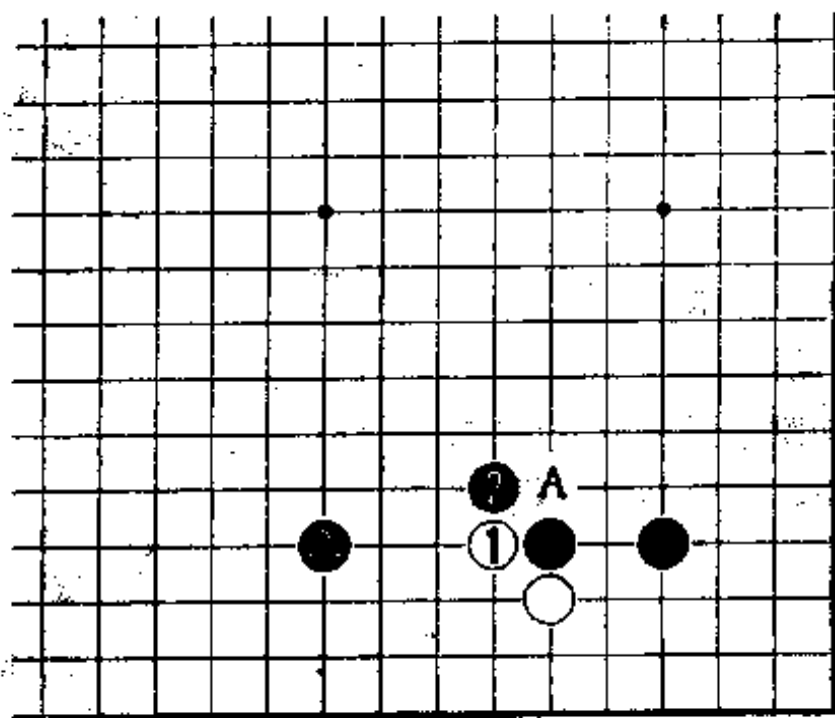
让上手哭泣

这次，介绍让上手哭泣的强手。

对白的扳，A长，则很常见，有黑2反扳的严厉手段。可以说，这是下手专用的骗着。

启示

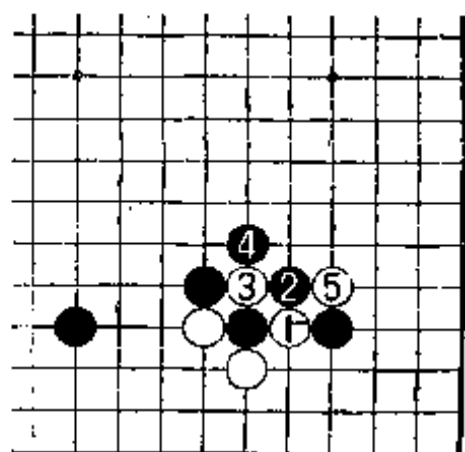
注意黑▲的存在。因为欲向中腹冲，则入套，所以，请考虑确保角的转换。



问题图

正解图（“开花”）

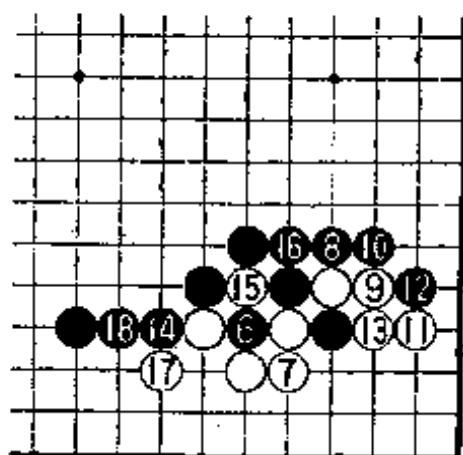
白1、3“开花”，对黑4的碰，白5断。让黑5位粘，则白变得痛苦。



正解图

续正解图（对等）

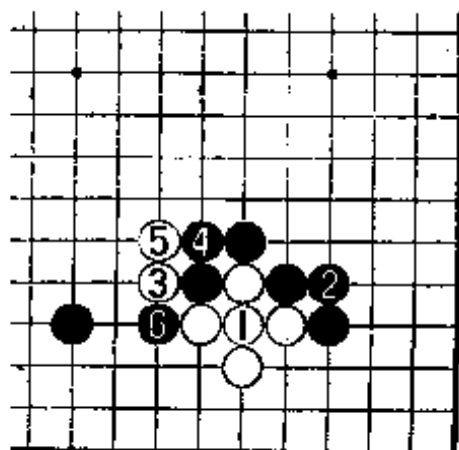
对黑6、若白7粘，则黑8的碰以下至黑18的粘，是一连串的必然着法。白的实地相当大，黑的外势也不是可舍弃的，可看成是大致对等的两分。



续正解图

1图（入套形）

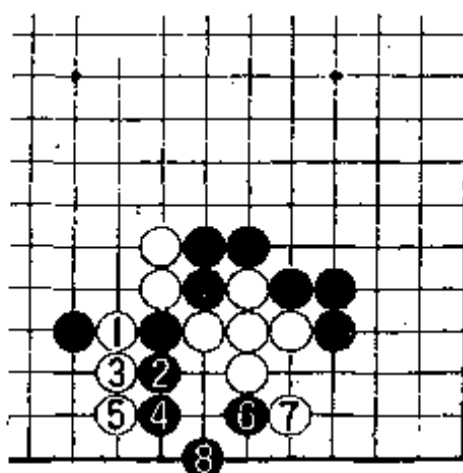
白1的粘，黑2，这样，不可避免成入套形。



1图

2图（压低）

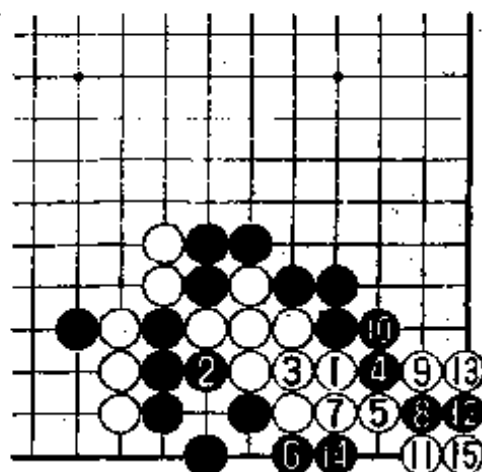
白1、3、5位对气，对白7，黑8压低是好手，白对气很痛苦。



2图

3图（常用手段）

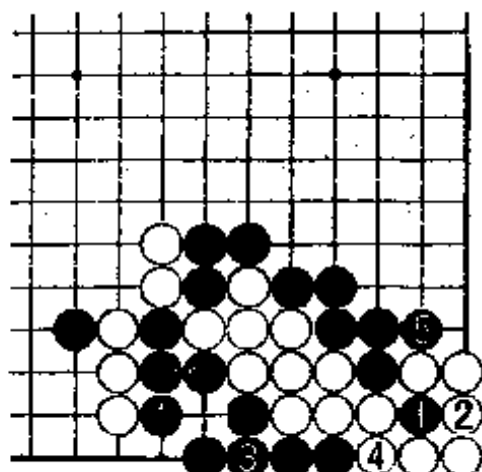
针对白1，有由黑2的碰，舍弃8、12二子的常用手段，此两省对气，黑多一气。



3图

4图（白崩溃）

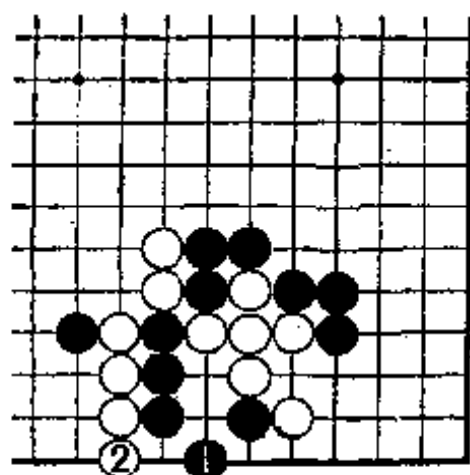
因为是一连串的必然着法，所以请牢记。至黑5，白崩溃。



4图

5图（反击）

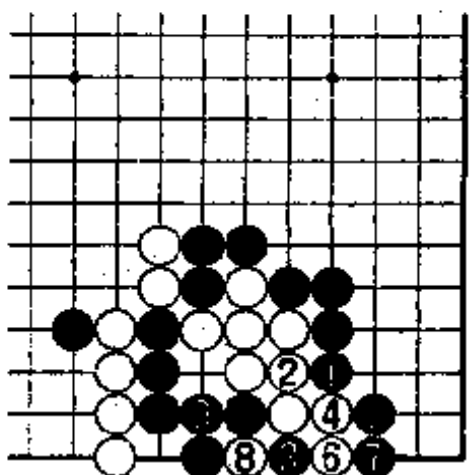
对黑1的压低，用白2的立下应对是最有力的反击手段。考虑一下，此对气将会怎样呢？



5图

6图（劫）

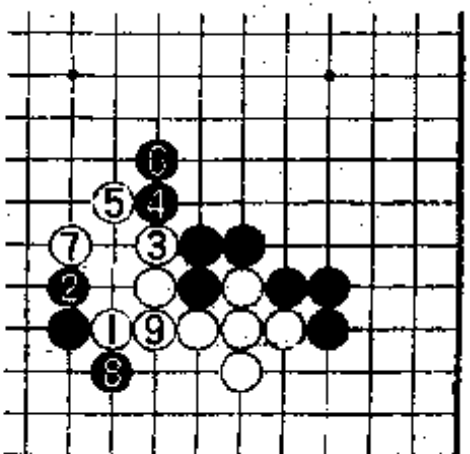
黑1、白2之后，黑3扳是好手，至黑9的粘，轮到黑提劫。序盘时，因为没有劫材，所以黑获优势。



6图

7图（急所）

白1、3进入中央，黑8严厉，黑棋势充分。



7图

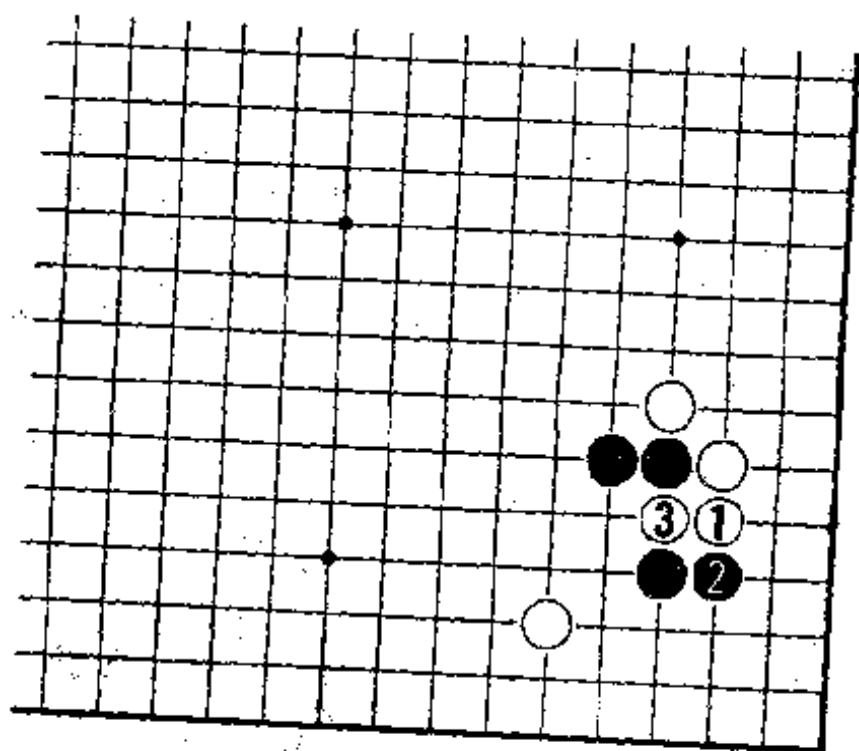
● 第22型

不安

对白1，黑2挡。可是，初学者对如何应付白3的向外冲产生不安，显然白3是骗着。那么，应如何击破骗着呢？

启示

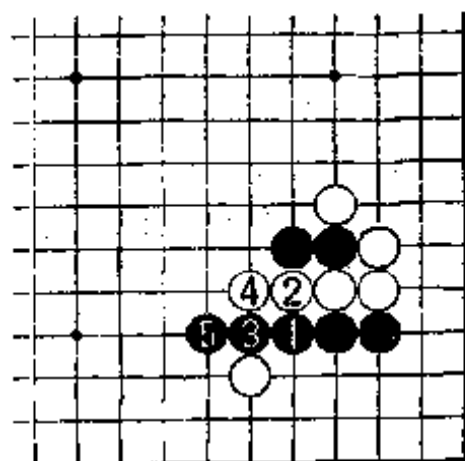
如果进行弃子作战就好了。与其使中腹厚实，不如爬第4线牢牢地确保实地。



问题图

正解图（转换）

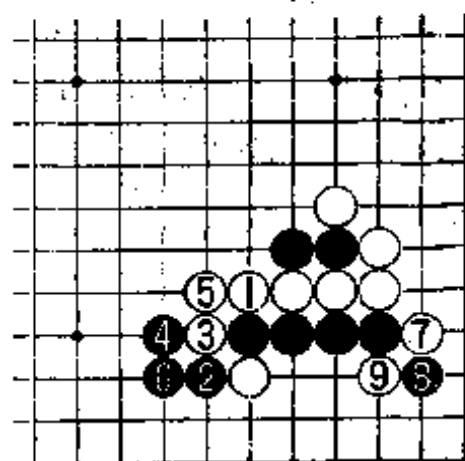
黑1脱卸是这种场合下的正着。这之后，没有相当难的变化。黑的实地优于白的外势。



正解图

1图（入套形）

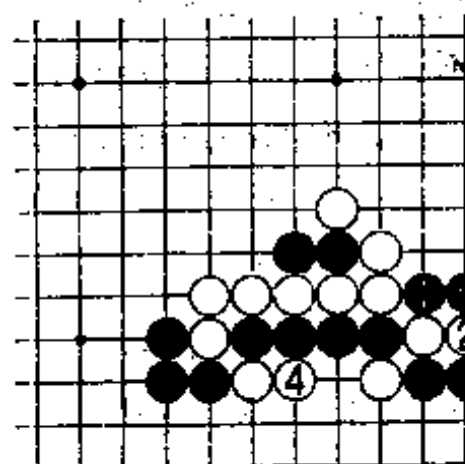
针对白1，黑2扳是恶手，被先手利用白3，白7、9，黑已完全成入套形。



1图

2图（棋塔滚吃）

对黑1，白2长，黑3以下，通常的“棋塔滚吃”的手筋成立。因为是重要的应接，请记住。

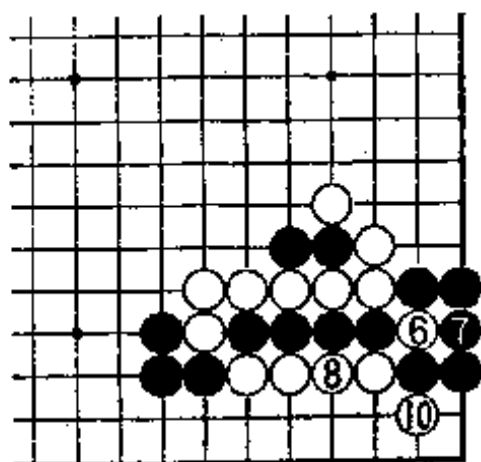


2图

3图（崩溃）

白6扑、8碰，至10的挡，则黑后崩溃形。

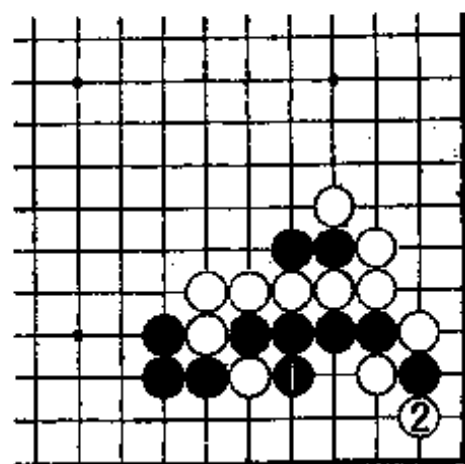
应明白，必须余味好地走才行。



8图

4图（不满）

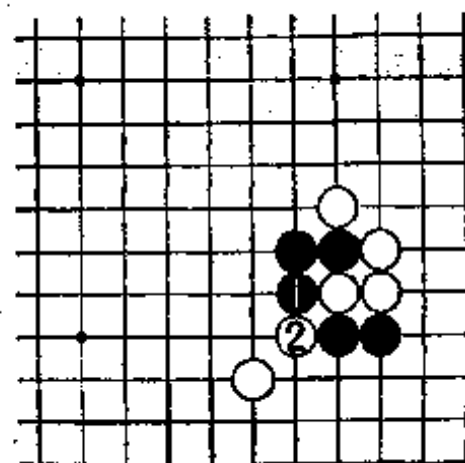
若黑1走，可救黑四子，允许白2，不知黑走了什么。黑很不满。



4图

5图（入套形）

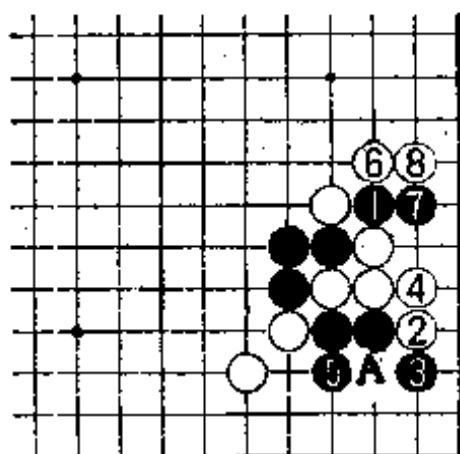
黑1挡，被白2断是入套形，不管怎样，黑也没有好结果。自然，有必要进行弃子作战。



5图

6图（扳粘）

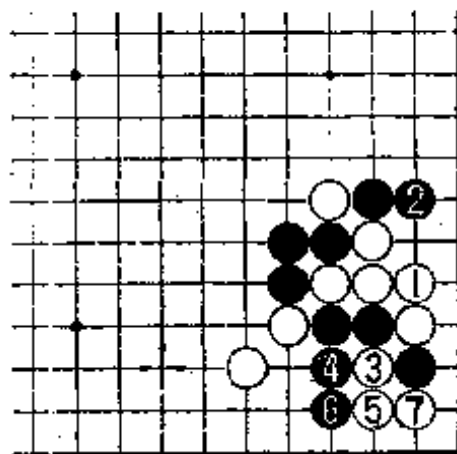
对黑1的断，白2、4扳粘是好手，A的断和白6的吃住见合。黑5，则至白8，黑不满。



6图

7图（黑的崩溃形）

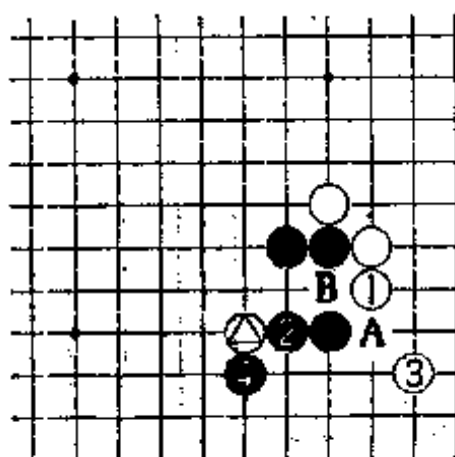
针对白1的粘，黑2立下，则这次白3断严厉，至白7提一子，黑成崩溃形。



7图

8图（一间）

如本图，白△一间夹的场合，黑2、4是定式。若黑2走A位，则白B，黑变坏。请牢记和第22型的差异。



8图

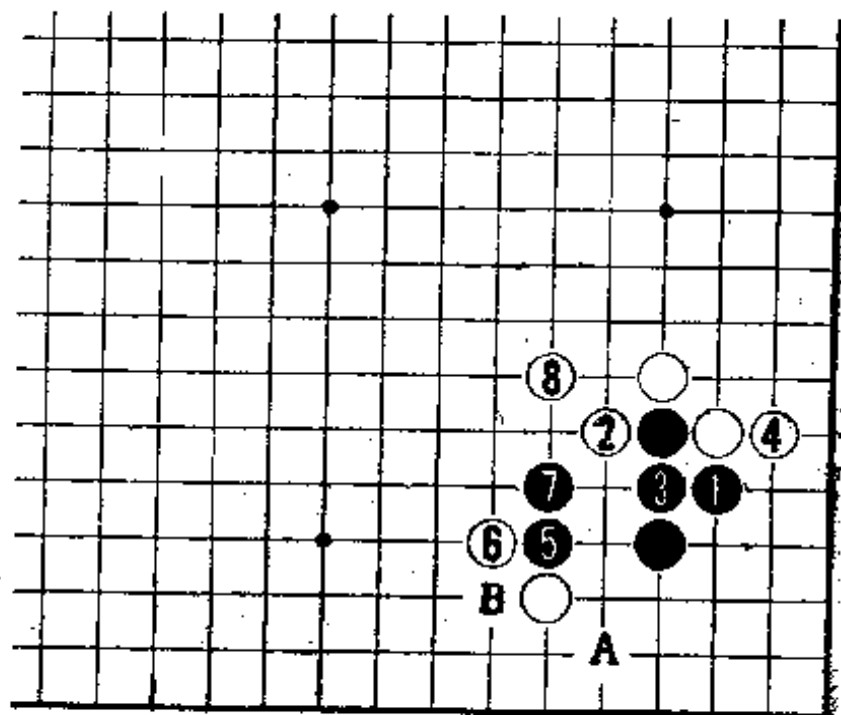
● 第23型

这之后

针对白的小飞双挂，也有黑1挡的定式。白8如改走A位尖是定式，有于白8位虎的骗着。黑B断理所当然，这之后的应对成问题。

启示

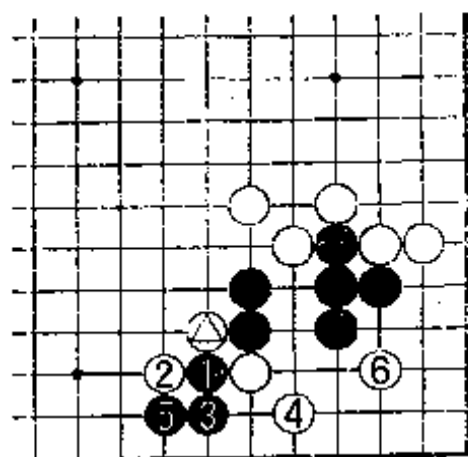
白在角上做活，黑若提白6棋筋则会成功。其提法成为焦点。



问题图

正解图（尖）

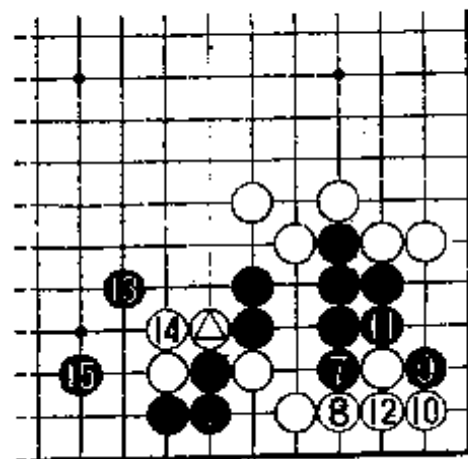
要想不使白△因征子被提，白2碰，于4位尖是强手。黑5爬，则白6飞保角。



正解图

续正解图（双重打击）

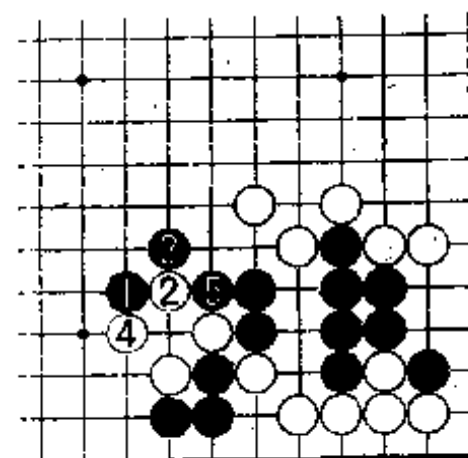
先手利用由黑7的向外冲，至11的碰之后，其后，黑13、15的虎成为双重的打击，白不能救白△棋筋。黑13、15二手是关键。



续正解图

1图（征子）

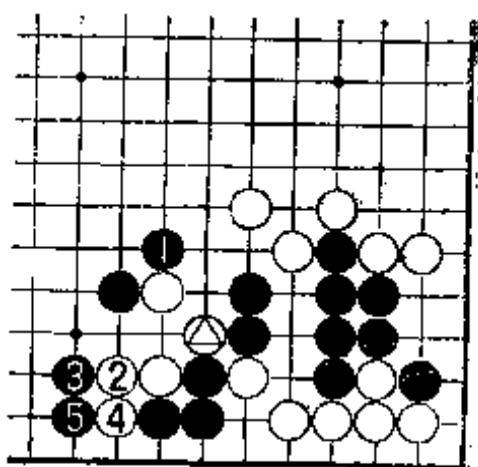
针对黑1的虎，白2、4因黑5成为征子。



1图

2图（长）

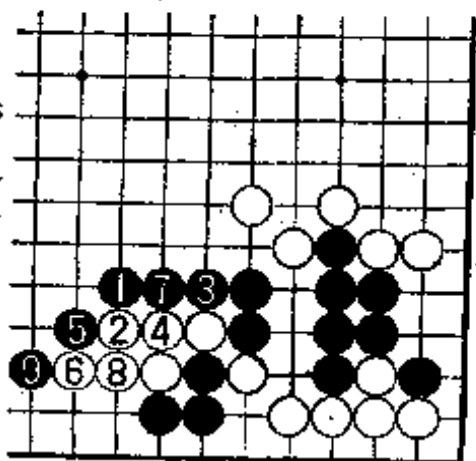
对黑1的挡，白2长挺也有黑3、5的靠，无论如何白不能错过白△。



2图

3图（连扳）

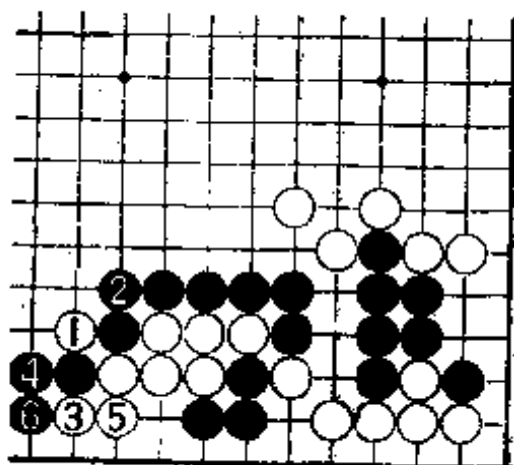
对白2的尖，先手利用黑3碰之后，5挡。以下黑9连扳是严厉的手段，白放不进很痛苦。



3图

4图（对气）

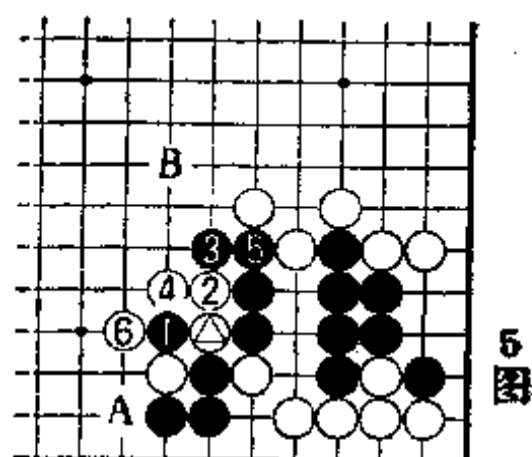
即使白1、3走，至黑6，对气黑胜。



4图

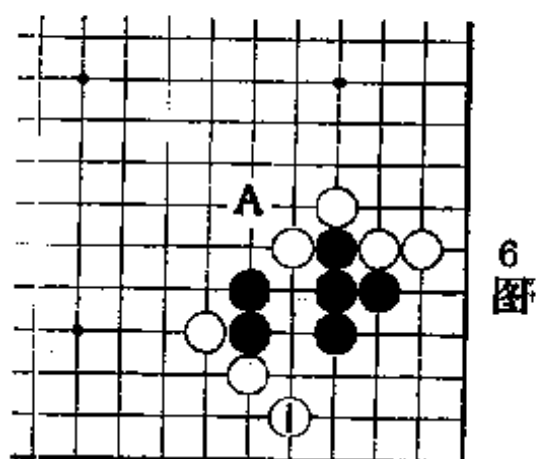
5图（人套形）

黑1断，不能提白△。至白6的提，其后，A和B对等分占，黑为崩溃形。



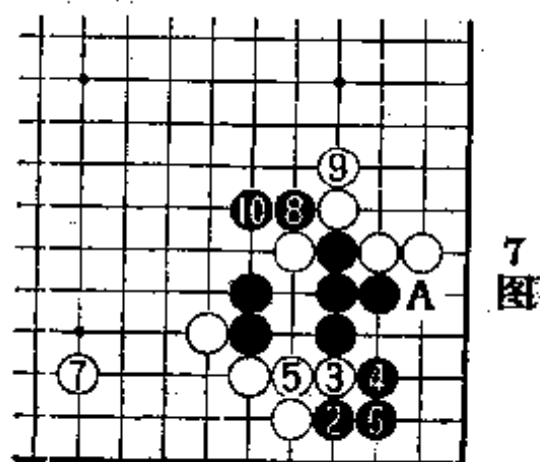
6图（尖）

如正解图，因为被提棋筋，白变坏，所以，在A的虎上，按定式白1仍应尖。



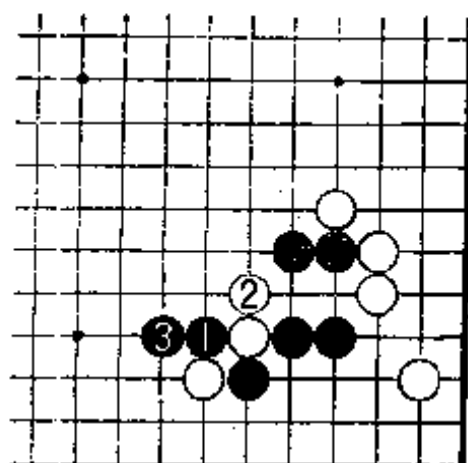
7图（定式）

黑2靠，若保角，白于3、7位拆，按常例，黑8、10位进展。也有黑8改走A位挡的走法。



正解图（长）

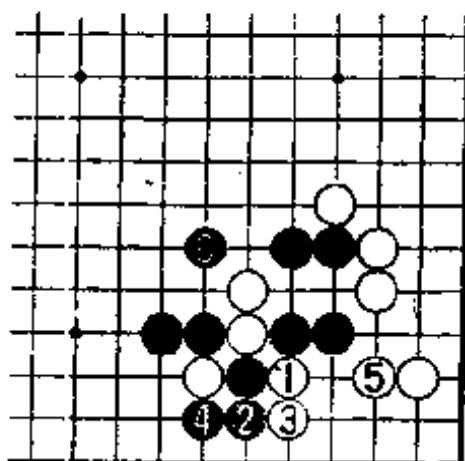
黑1断、3横长是好手。这之后，不管白怎样走，都是黑有利的两分。请记住黑3的长。



正解图

1图（黑有利）

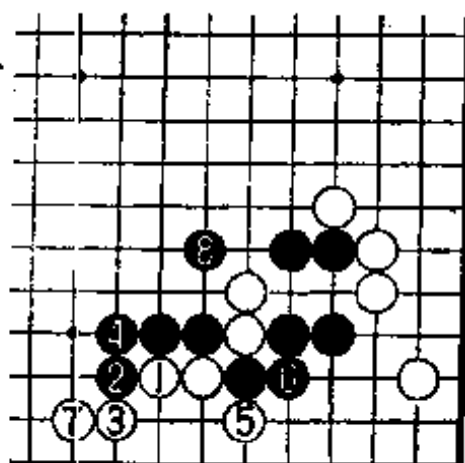
有先手利用白1、3、5保角的走法，至黑6，则提白二子，黑成为厚实的两分。



1图

2图（白低位）

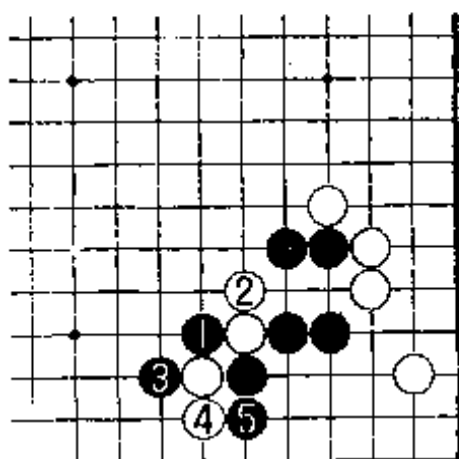
白1爬，黑2，则先手利用白5碰，7可做活，因此始终对黑有利。



2图

3图（入套形）

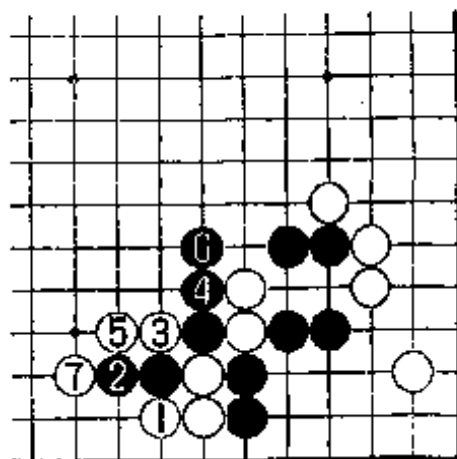
黑1断，待白2长之后，3碰有于5位挡的手筋，这种场合不恰当，成为入套形。



3图

4图（白有利）

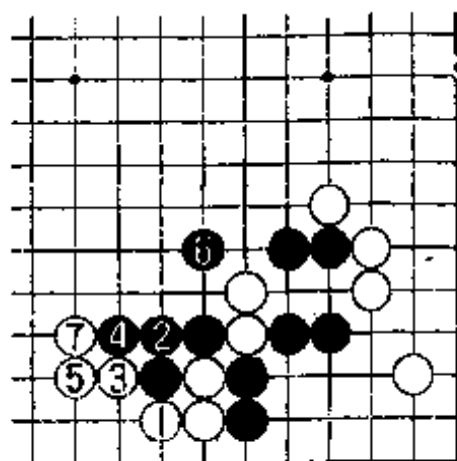
针对白1的爬，黑2长，则白3、5的手筋，7提二子，白有利。又，——省略黑6，则白6的征子成立。



4图

5图（腾挪形）

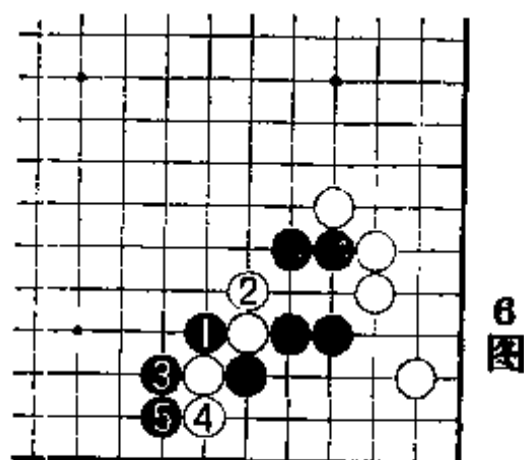
对白1，黑2粘很好。可是，这之后，白3以下至7的曲，白成腾挪形。



5图

6图（外挡）

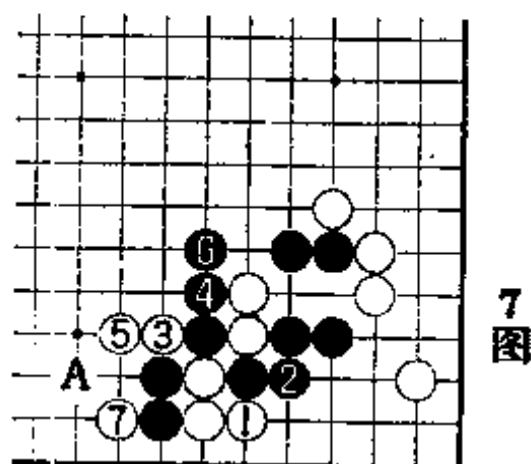
对白4的长，黑5从外挡的变化也请弄清楚，可是，这对黑来说也成为不利的两分。



6图

7图（入套形）

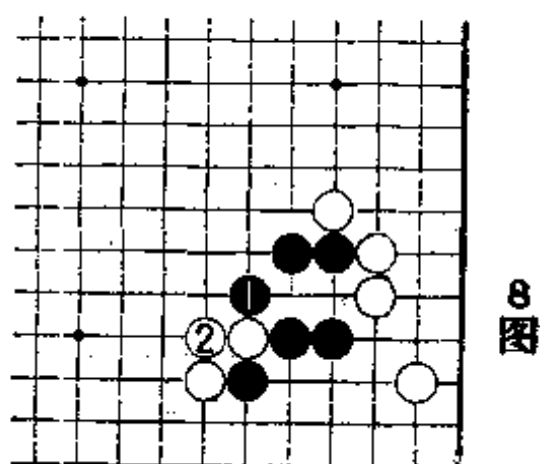
先手利用白1碰之后，有3、5走的手筋。6和7对等分占的场合，如所见，黑成入套形。征子对黑若有利，则黑6走A位，是黑有趣的两分。



7图

8图（帮忙）

黑1从这边碰是帮忙。



8图

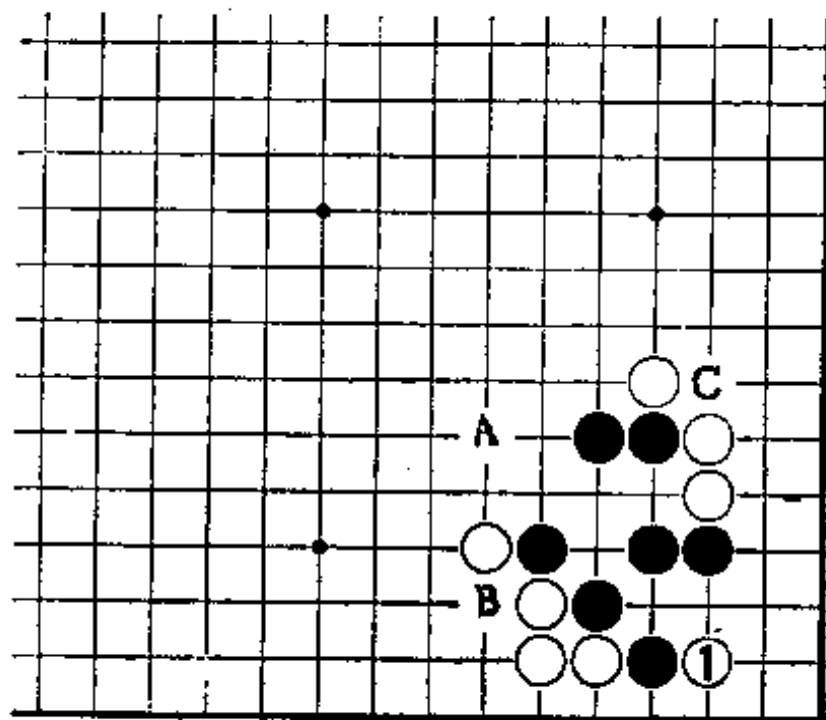
● 第25型

变化

白1夹靠并不是骗着，但凭借黑的对策，也可变化为骗着，这对下手来说是最头疼的定式之一。白1若改走A位一间跳，则很常见。

启示

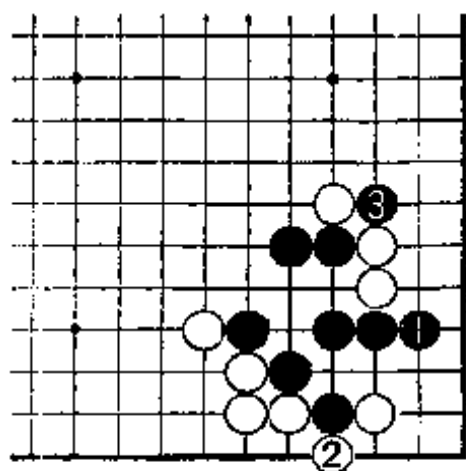
白有B和C二处断的余味。应该瞄准哪一个呢？转换时，请注意不要入套。



问题图

正解图（立下）

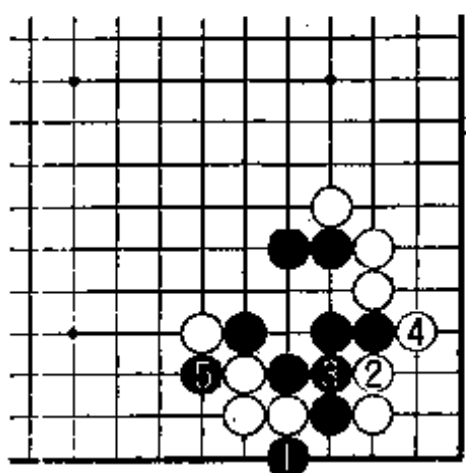
黑1立下是正解。白2渡，则黑3断。如果知道此种转换，就不会入套。



正解图

1图（入套形）

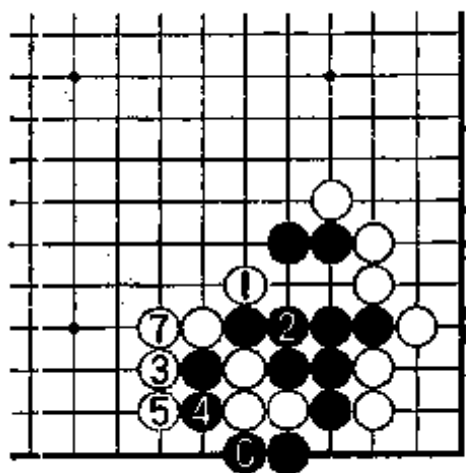
黑1扳大体是手筋，这种场合，是受损的手段，白2、4把右边着实占为白地。



1图

2图（凝形）

白三子被提，白于1、3、5位封紧外面，至白7的粘，黑成凝形。是白有利的两分。

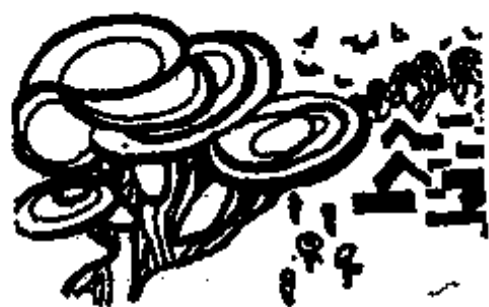


2图

第二章 小目的骗着

所谓小目，若比之为刀剑，则恰似“把刀尖对准对方眼睛”，因此，在分先的对局中使用最多。与之成比例，骗着的数量自然很多，其中有许多从古沿用至今的有名的骗着。

骗时的快感自不必说，不过，被骗时的懊丧劲儿不免使自己想到“哪有两次就掌握了让子棋的”，这也是那些对围棋忽冷忽热的爱好者常有的事。



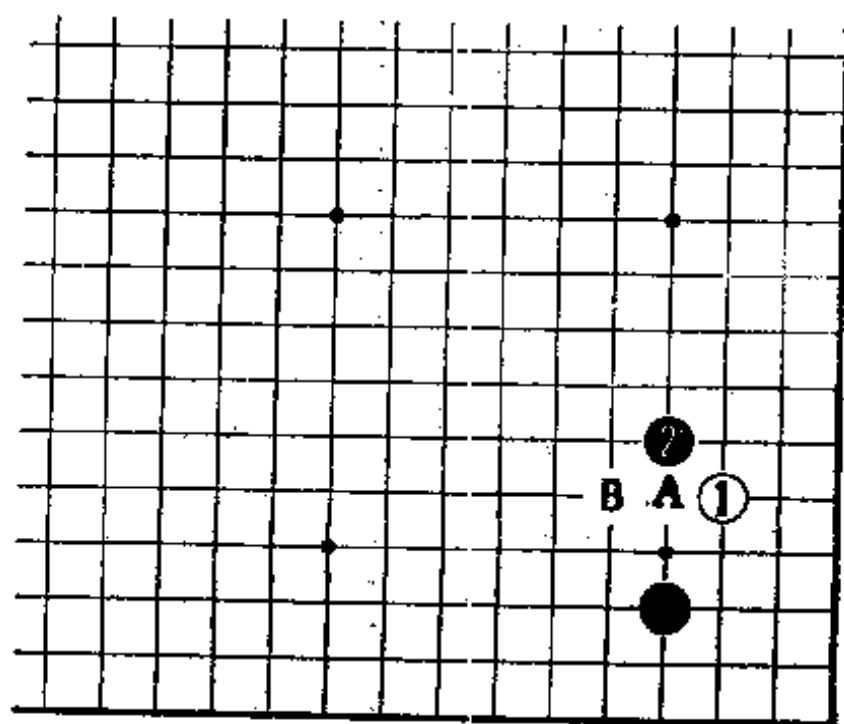
● 第1型

职业棋手用

对白1，有黑2虎的手段。一般地不太走，依据周围情况职业棋手有时也使用，是局部略微受损的手段，一弄错应着，则能达到超过定式的效果。

启示

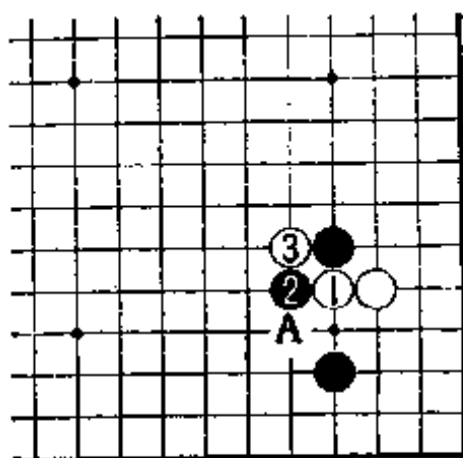
白A，则黑B挡理所当然，但其下一手是问题。走时注意黑2不被提是为了不入套。



问题图

正解图（冲断）

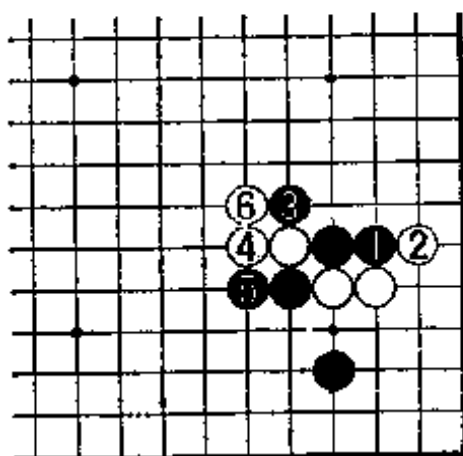
白1、3的冲断是正解。单3入断是好手，使之A位扳出，则成入套形。



正解图

1图（征子）

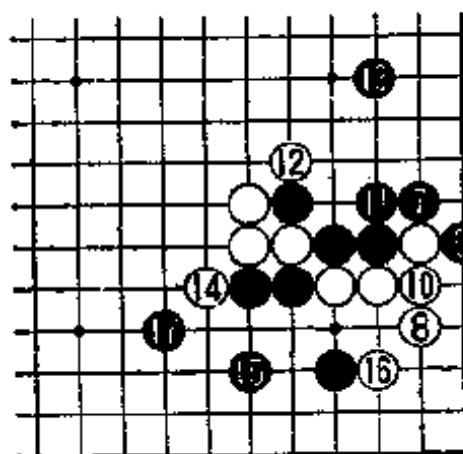
对黑1的挡，白2扳，则可考虑用黑3、5伺机征子的常用手段反击。白6曲……。



1图

2图（白充分）

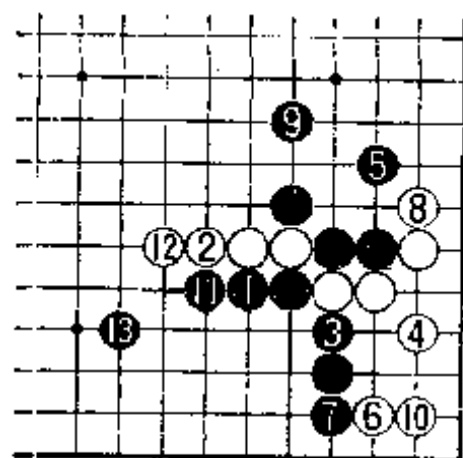
黑7挡理所当然。对黑7，白8虎最佳，先手利用白12、14双扳的同时，着手白16尖，是白充分的两分。



2图

3图（黑好）

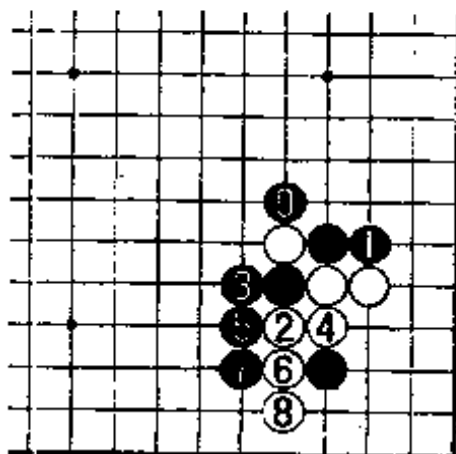
对黑1，白2长不太好。黑3是好手，白4虎以下至13是必然，是黑有趣的两分。



3图

4图（实地对外势）

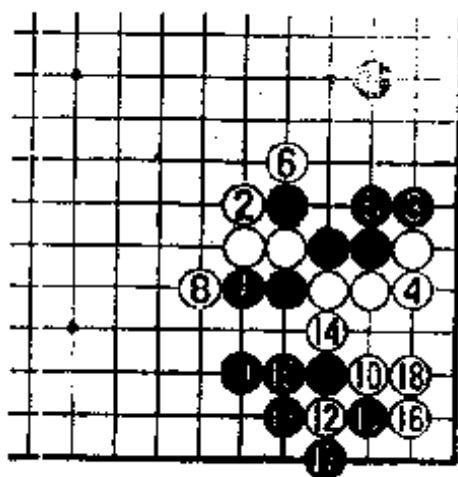
对黑1的挡，白2、4碰粘，则白3以下至9的吃住，成实地对外势的两分，形势对等。在黑9的征子不成立的情况下，黑不充分。



4图

5图（硬粘）

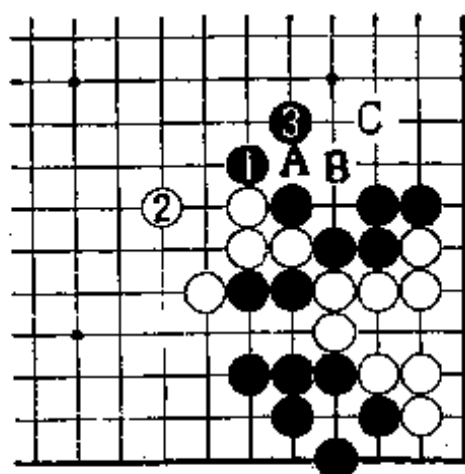
黑3的挡，也可考虑白4硬粘，不过，不如2图的尖。白12断是手筋，14、16从两方先手利用是可能的。



5图

6图（白不充分）

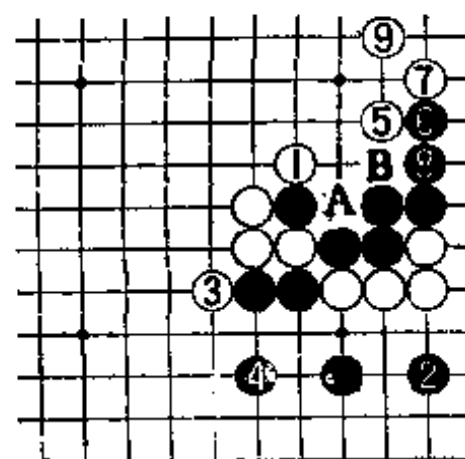
黑1、3，白不满。白2改走A位断，成黑3、白B、黑C，白成入套形。



6图

7图（外势充分）

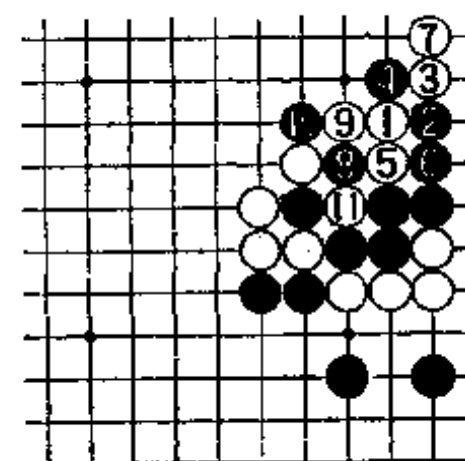
对白1的碰，黑2的挡稍稍受损。至白9的虎，白的外势变得充分。白A、B先手便宜。——省略白3的扳……。



7图

8图（入套）

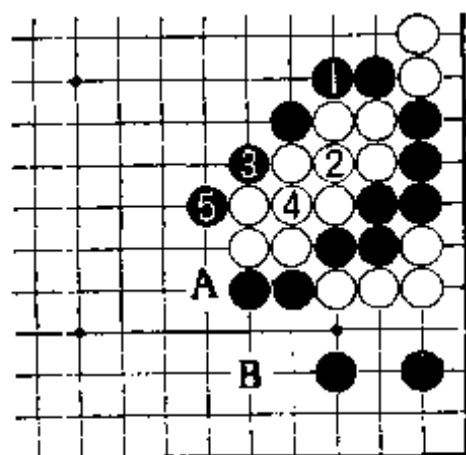
对黑4的断，白9退则好，白5走，则成入套形。



8图

9图（征子）

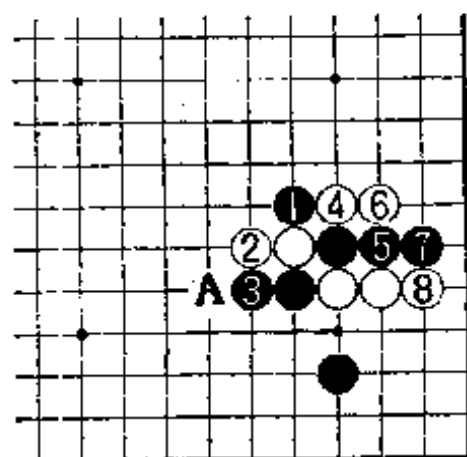
黑1碰至5，征子成立。自然需要白A、黑B的交换。



9图

10图（勉强）

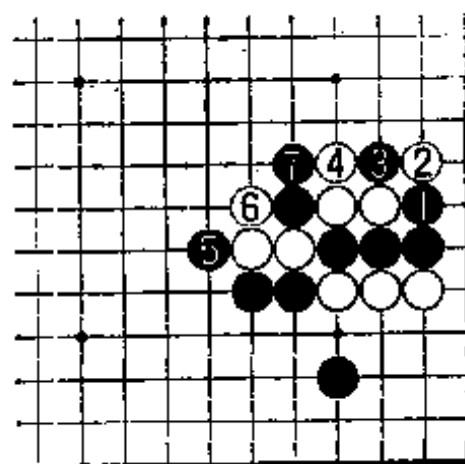
针对黑1、3，白4、6提，黑的棋筋勉强取，因此，请充分注意。白4之前，关键是先手利用A扳。



10图

11图（征子）

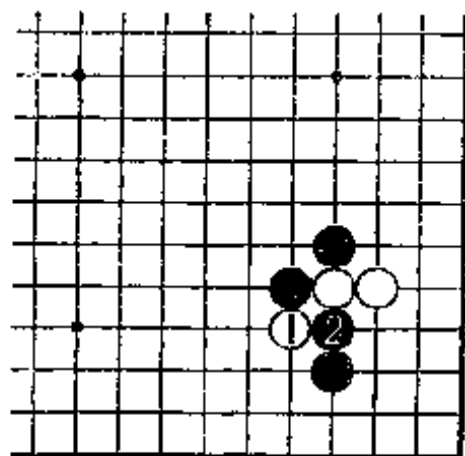
白2挡黑1，则黑3以下至7，作为手筋的征子成立，这样，白成崩溃形。



11图

12图（入套形）

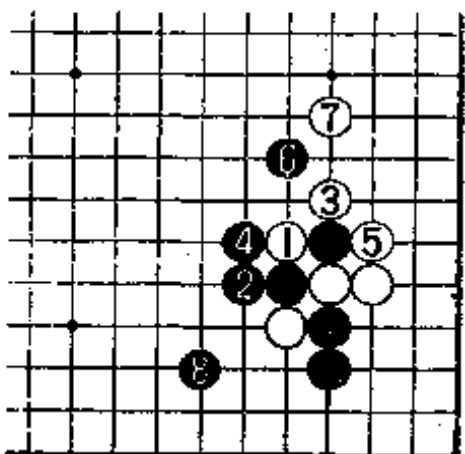
回到前面，白1扳出，则黑2断，白成入套形。其理由13图以下很明白。



12图

13图（黑好）

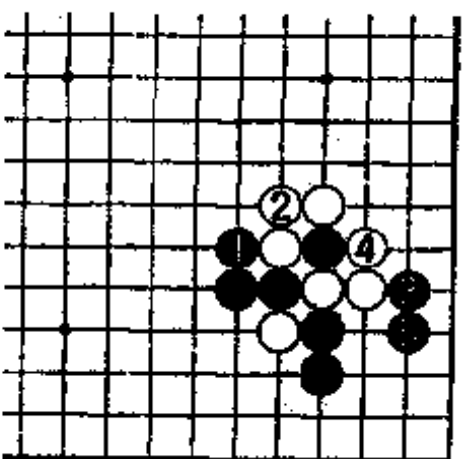
白1、3吃住，由黑4的碰，先手利用6虎至8，则黑成充分的两分。



13图

14图（被先手利用）

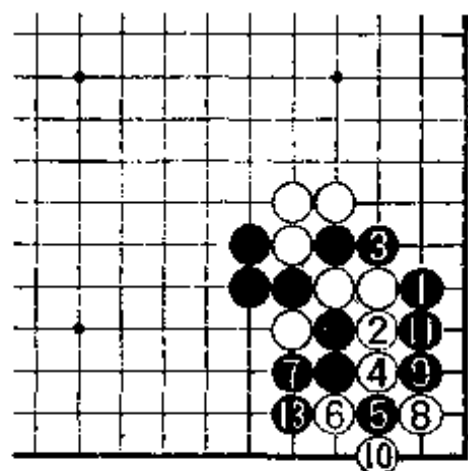
针对黑1的碰，白2粘，黑3靠成好手，至5退，是被从两方先手利用棋形，白不满。



14图

15图（勉强）

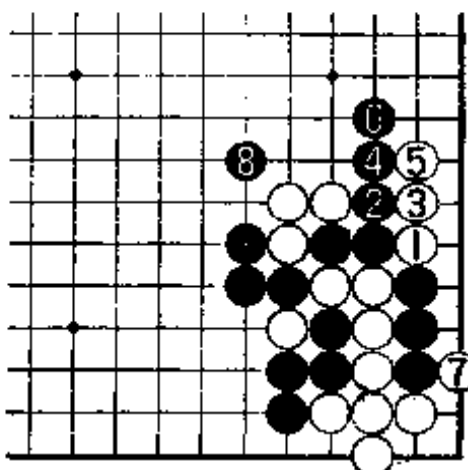
对黑1的靠，白2反击勉强，不管怎样，变化相当复杂，所以请弄仔细。



15图

16图（黑好）

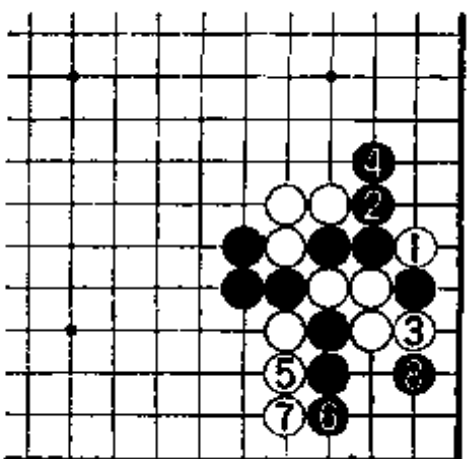
先手利用白1、3、5之后，成白7扳的一手，至黑8的虎，如所见，黑成为具有优势的两分。



16图

17图（挺）

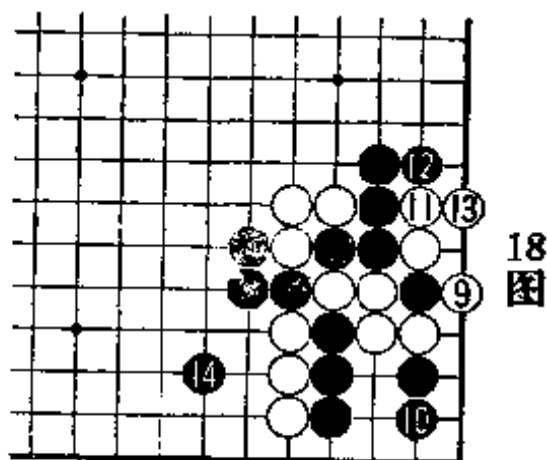
针对白1、3，黑4挺是 hands。对白5、7，8黑跳压是关键，可以说白仍很痛苦。



17图

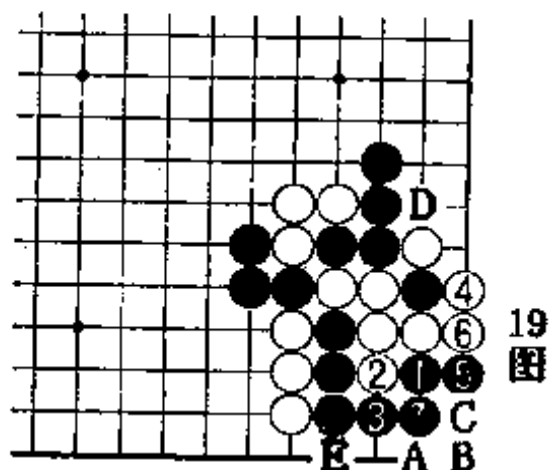
18图（白崩溃形）

白9，则黑10走。黑若于11、13位做眼，则黑14虎，黑相当有利。白成崩溃形。



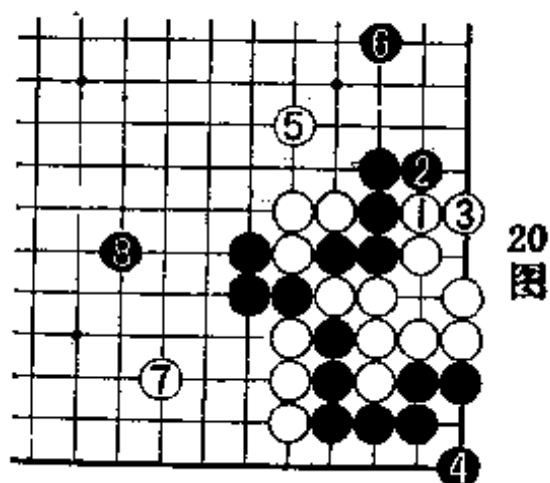
19图（劫味）

对黑1的靠，有白2向外冲、4提的手段。对此，以黑5立下应对，以下至黑7的粘，是一连串的必然着法。这之后，要伺机白A的劫，黑B、白C时，黑D挡充分。白E的劫争，白没有劫材。



20图（常例）

黑有趣的两分。



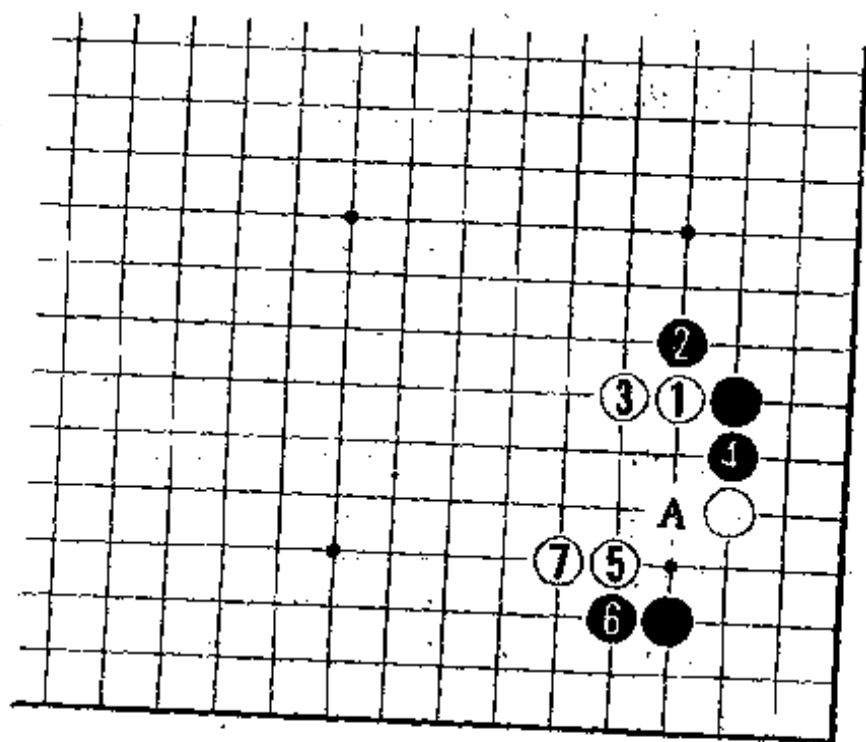
● 第2型

拍扳

在白1、3压长定式中有变种。对黑4，白5飞压带有骗着意味的手法即是。若使白5走A位，则是通常走法，请注意白5、7。黑拍板成入套的根源。

启示

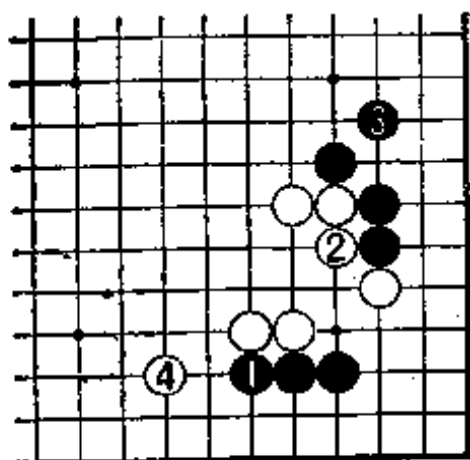
使上下黑的断点对等分占是白的计谋。请注意断点，接应下边。



问题图

正解图（草率从事）

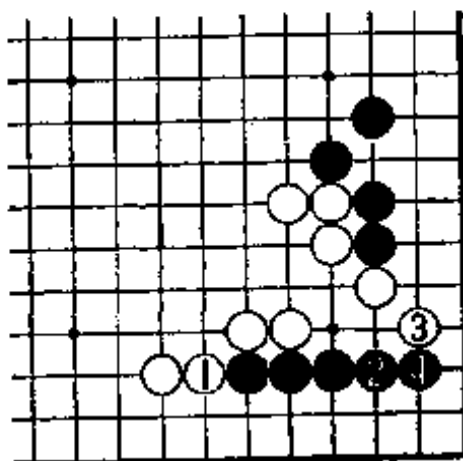
黑1爬成为正着。白先手利用2，于4位拦，黑这里草率从事，可围绕其它大场。



正解图

1图（常例）

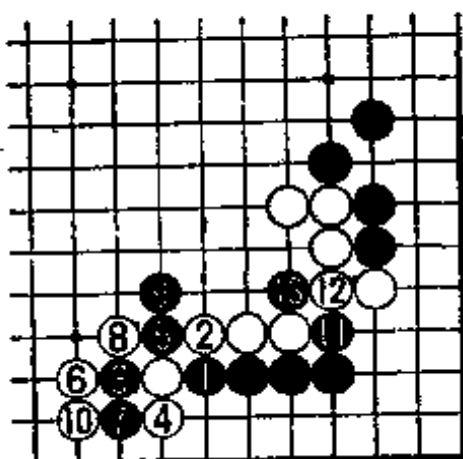
对白1的挡，黑2、4坚实地保角充分。单看这里，白看上去似乎很好，黑草率从事，先行到其它大场，因此毫无办法。



1图

2图（手筋）

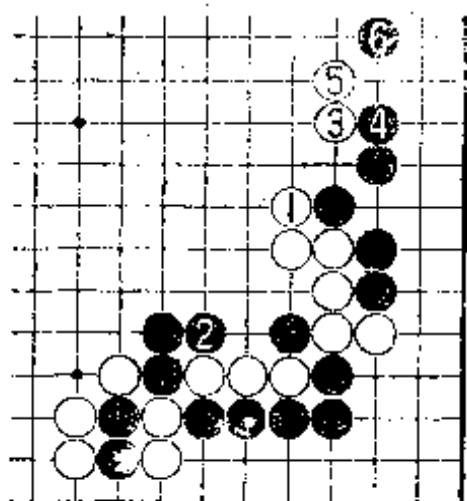
不草率从事，也有黑1走的方法。对白2，黑3夹靠成手筋，以下至黑13的断，是一连串的必然着法。使黑3于4位应，被先手利用。



2图

3图（对等）

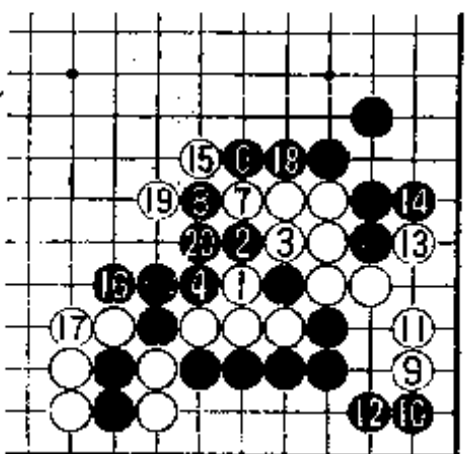
白1以下至黑6，是对等的两分。



3图

4图（白溃崩）

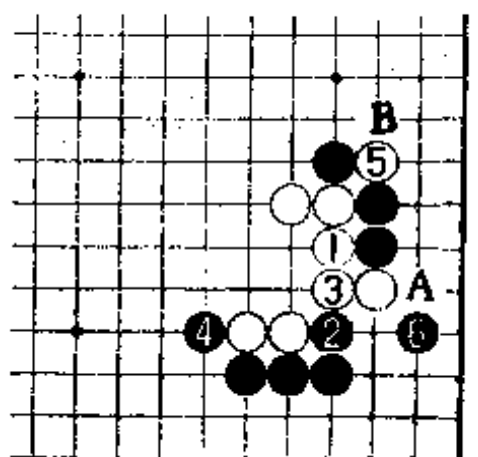
白1救三子勉强，黑6虎是强手。以下至黑20的粘，16碰先手得便宜，因此，不能提吃中腹的黑七子。



4图

5图（转换）

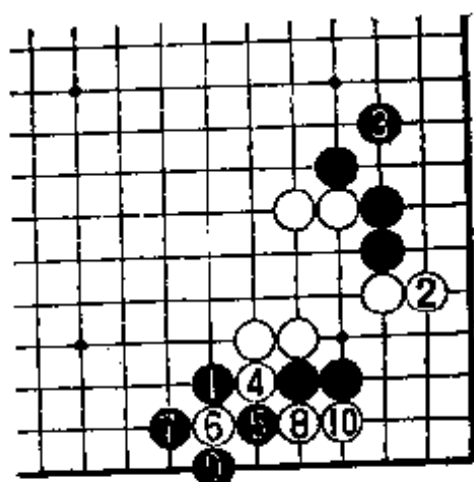
对白1，也可考虑黑2、4转换的方法。对白5的断，黑6走是极妙的手段，巧妙的次序是让白A应之后，先手利用B碰。



5图

6图（入套形）

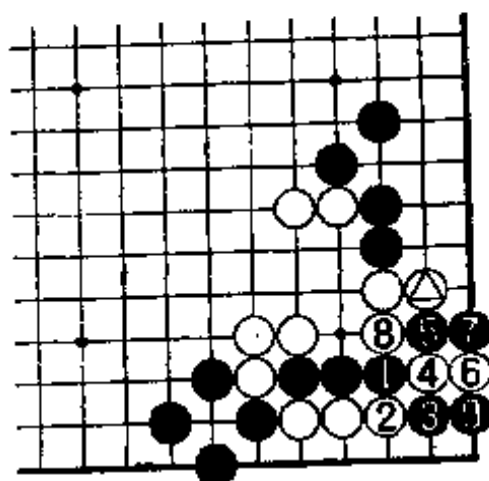
黑1一间跳，成入套形。即，白2立下是漂亮的手段，8、10可占角上大块地盘。



3图

7图（棋塔滚吃）

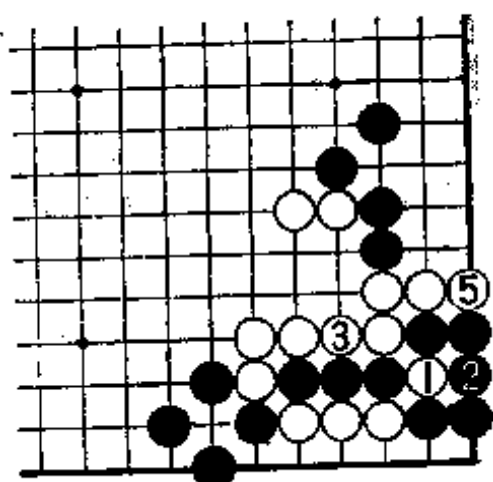
黑1逃出勉强，白△起作用，白4、6做为手筋的棋塔滚吃，因为收气的手段成立。



7图

8图（对气白胜）

白1以下至5，白多一气。



8图

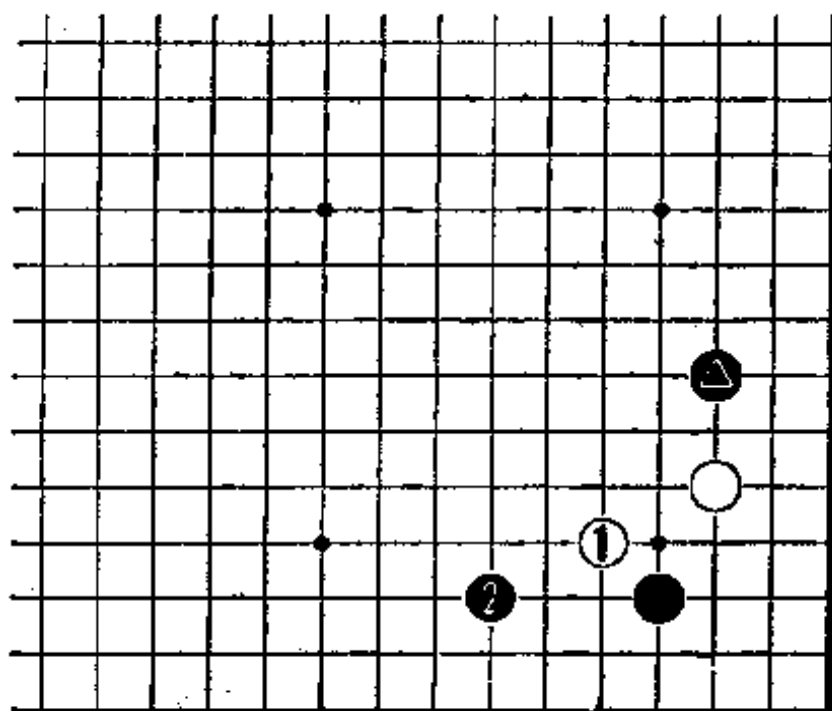
● 第3型

代表

是从黑的一间夹产生的骗着。对白1，黑2使用巧妙的应法是骗着，模糊不清地入套也没什么了不起的，此骗着代表着黑的骗着一旦被击破，则将完全变坏。

启示

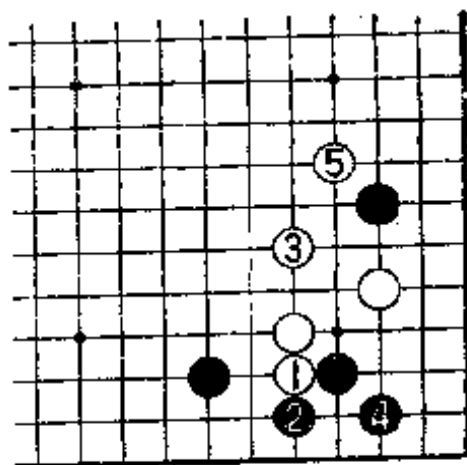
直接提小目上的黑一子是很难的，向黑▲靠压是击破骗着的窍门。



问题图

正解图1 (简明)

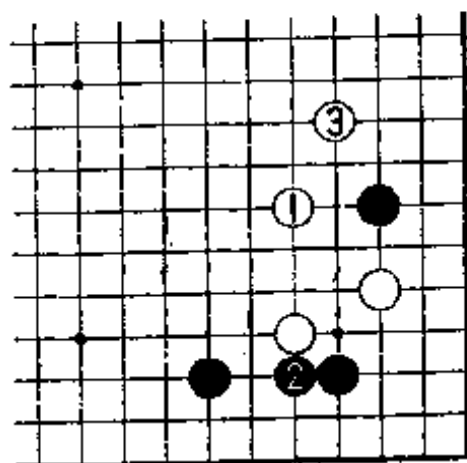
先手利用白1的挡，补强白3断的余味是漂亮的手段，至白5，简单讲，白是充分的两分。



正解图1

正解图2 (镇)

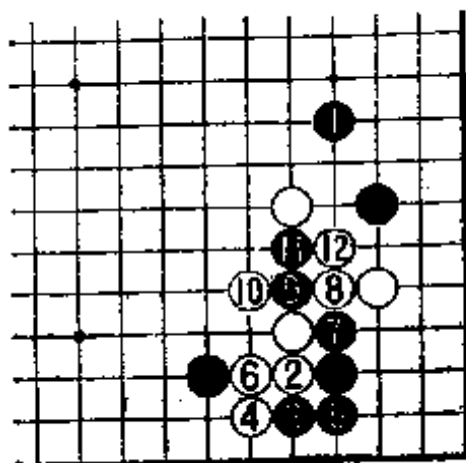
也有白1镇的漂亮走法。至白3，这也可评价说是白可走的两分。



正解图2

1图 (征子)

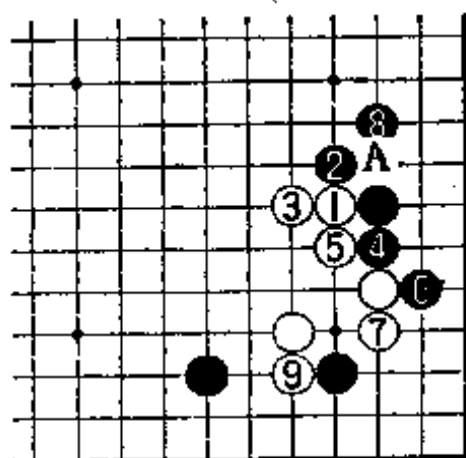
针对镇，黑1飞应，则白2挡有力。黑7、9冲断，白10、12成为征子。



1图

正解图3（压长）

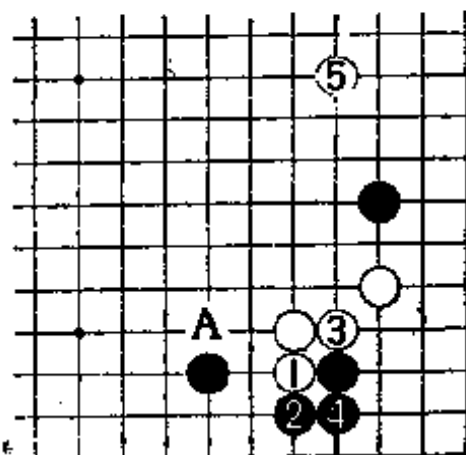
最有代表性的击破骗着的好手是白1、3的压长。黑4以下至白9走，白是充分的两分。若黑8改走9位，则白A断严厉，黑变坏。



正解图3

正解图4（曲）

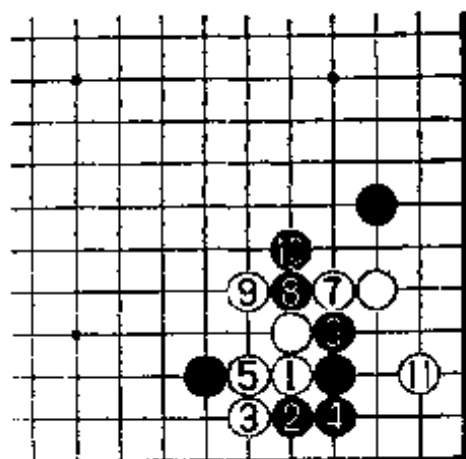
先手利用白1之后，即使3曲，白也是有趣的两分。这之后，观察A靠的余味，白5走大场夹击黑。



正解图4

2图（入套形）

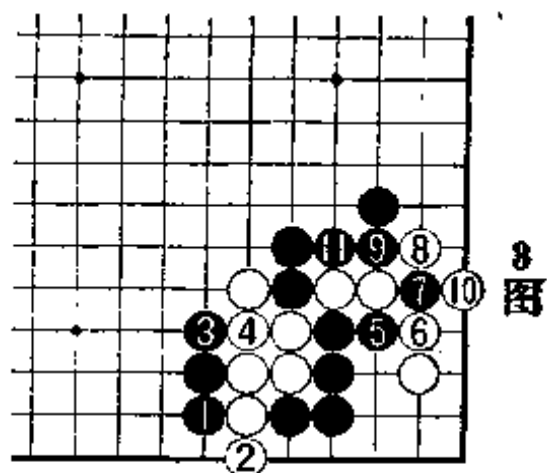
白1、3直接攻角，则形成典型的入套形。至白11，是一连串的必然着法。



2图

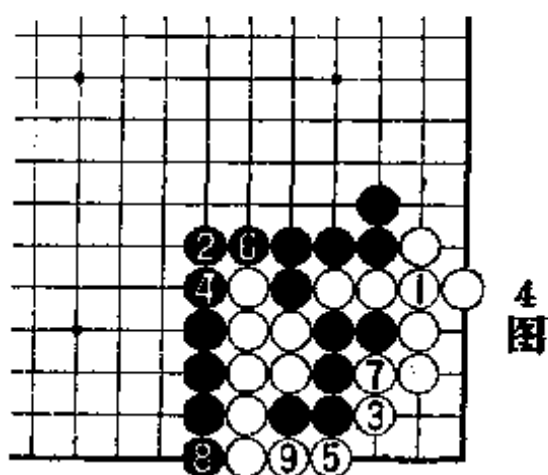
3图（滚吃）

先手利用黑1、3之后，是5、7走的滚吃的手筋。万无一失的弃子作战即将开始。



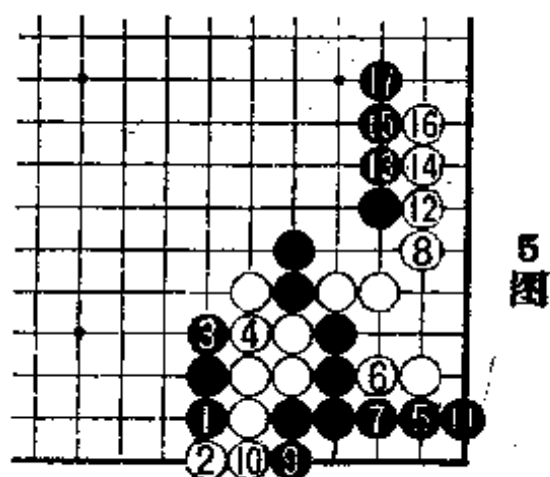
4图（铜墙铁壁）

让白1粘之后，黑2虎，以下至白9，依据更加坚实的封紧外面，如所见的铜墙铁壁般的外势构筑成功。同时，黑是先手。



5图（变化）

对黑1，白2扳场合下的变化图。白12、14、16爬第2线，可以说，白很痛苦。



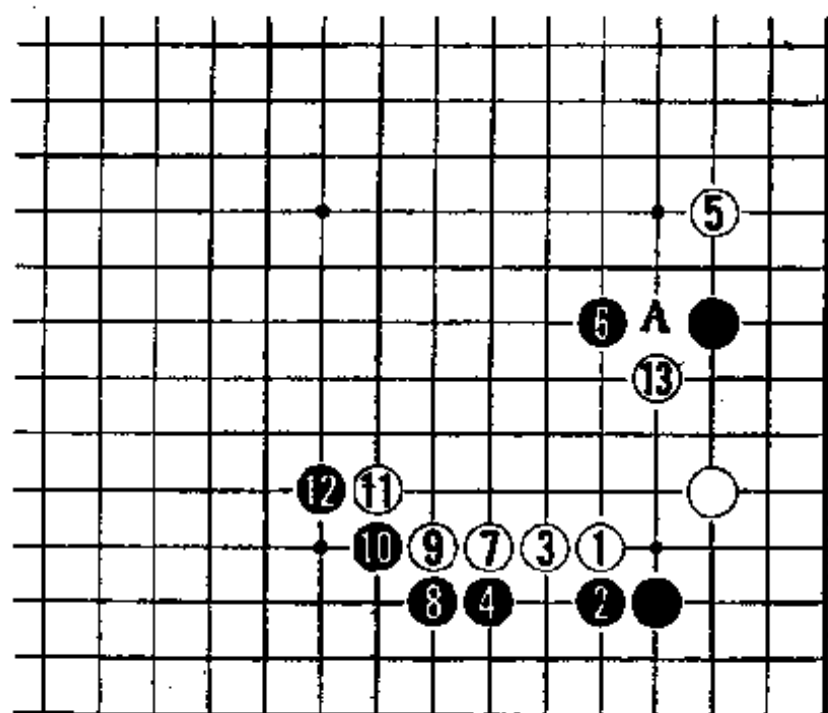
●第4型

有名

对黑的二间夹，先手利用白1、3之后，有5夹的走法。于是，在白7以下黑12连扳经过的一点上，白7刺，是早就有的有名的骗着。黑A粘理所当然，其后是问题。

启示

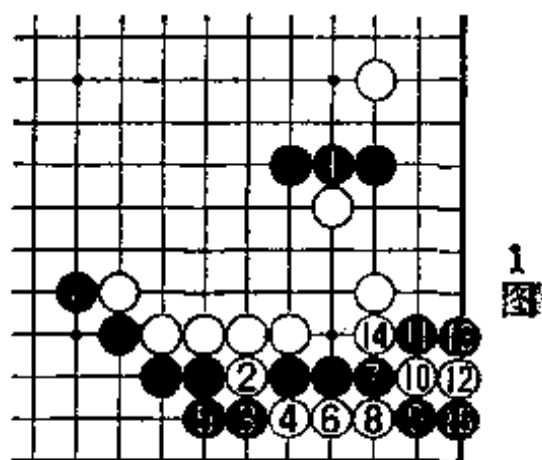
由下边冲断的手筋，角上的对气成为焦点，实际上，黑有妙手，黑多一气。



问题图

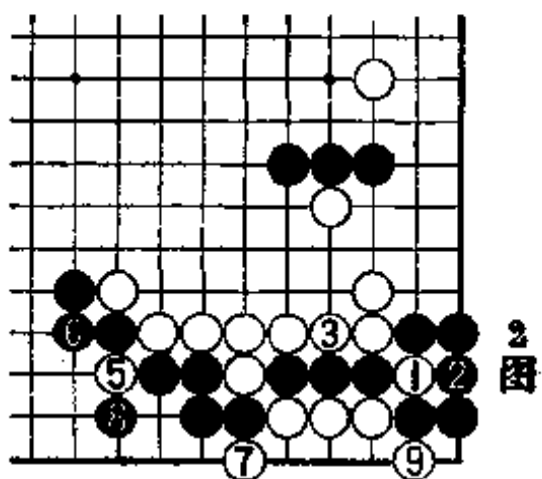
1图（棋塔滚吃）

白2、4冲断，以下10、12形成二目，有棋塔滚吃的手筋。此对气的结局是问题。请考虑。



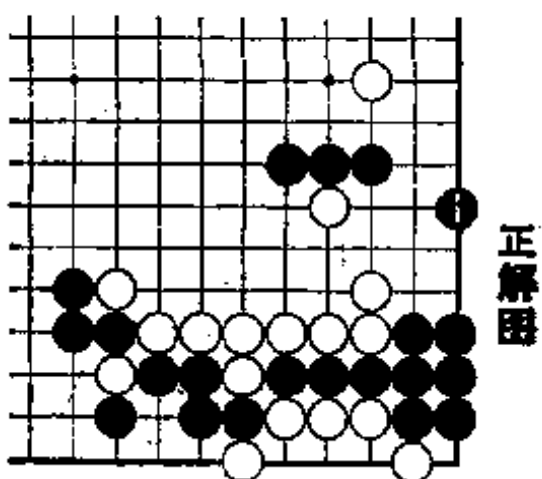
2图（三气对四气）

至黑4的粘，是一连串的必然着法。于是，白5断，先手利用7扳，9扳是对气的手筋。黑三气、白四气。那么黑起死回生的妙手是……



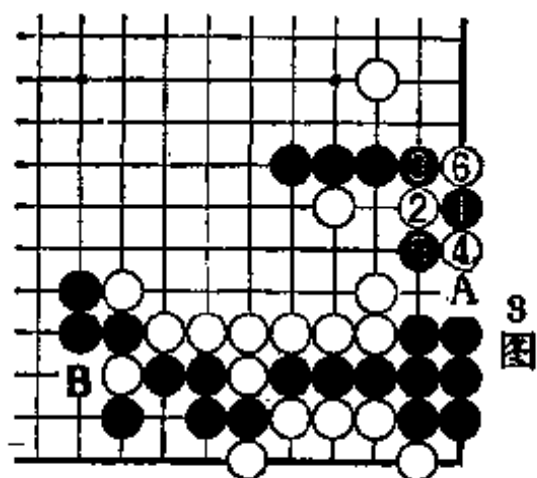
正解图（渡的手筋）

黑1是击破骗着的妙着，黑多一气。



3图（遮断）

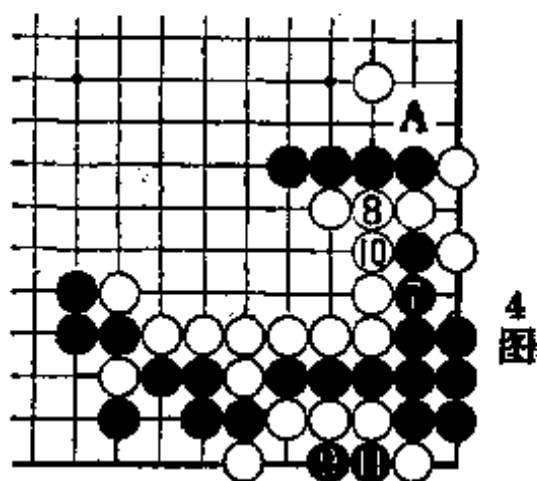
对黑1，有白2、4遮断的手段。这之后，A成劫，因为有白B的劫材，所以黑不行。



3图

4图（粘）

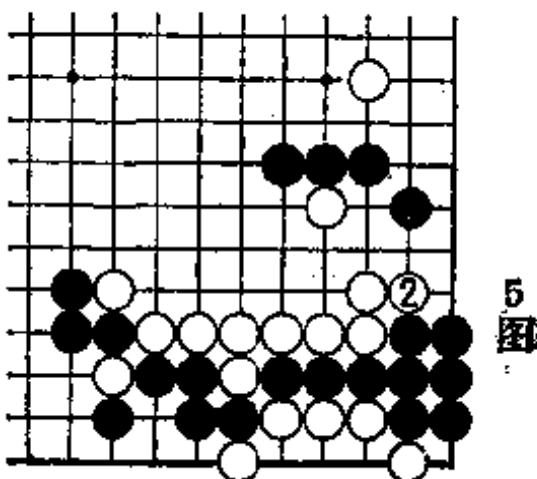
黑7粘是漂亮的手段，可使对气变得繁锁。对白8、10，黑9、11收气，黑多一气。又，若白8改走10位，黑8、白A、黑9，仍然黑胜。



4图

5图（尖）

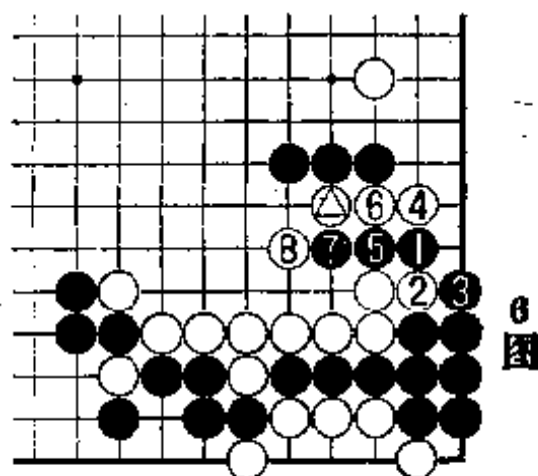
由于角上的黑放不进，黑1尖不成立。



5图

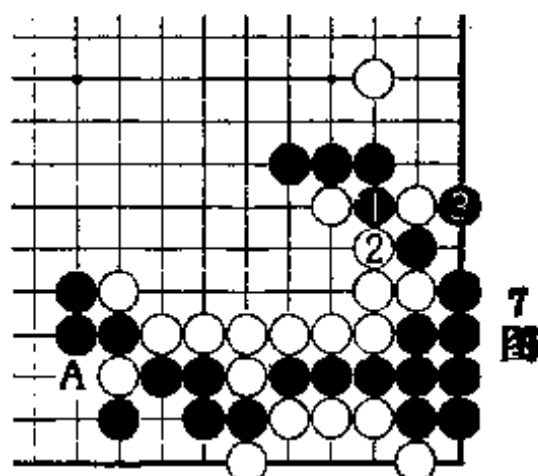
6图（入套手段）

黑1一间跳是入套手段，白2、4严厉，以下至白8，是黑入套的图形。明白白△做为骗着的理由吧。



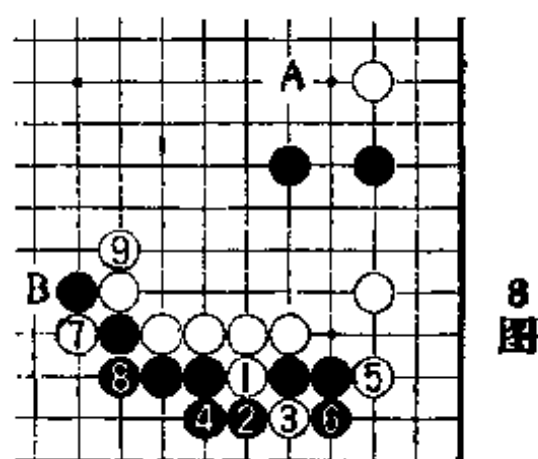
7图（劫）

若黑1、3走，可成劫，这无论如何是令对手痛苦不堪的手段，白有A的劫材，所以黑勉强。



8图（定式）

白仍按定式走无可非难。白1以下至9长，白A一间跳和B的征子对等分占。



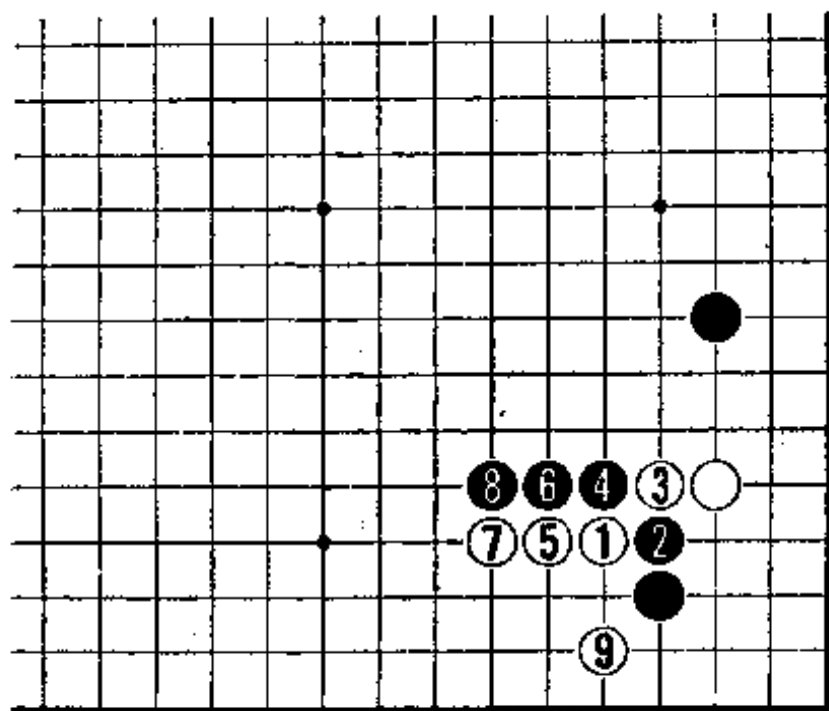
● 第5型

介于……之间

对黑的二间夹，白1虎的场合，有黑2、4冲断的走法，这是非常难懂的定式之一，仅此，介于具有骗着意味的着手之间的机会增多。白9即是。

启示

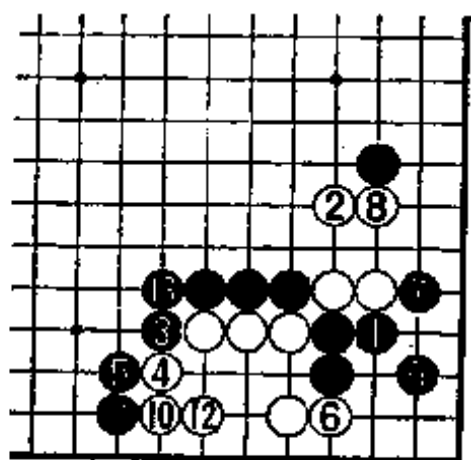
针对白9，黑实施想走的手段则入套。那里是带有漏洞的骗着的严厉所在。



问题图

正解图（长）

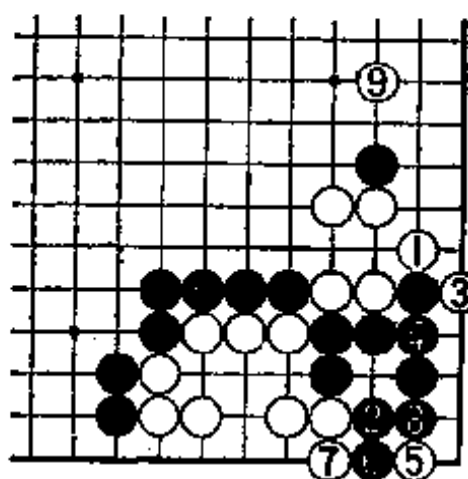
是稍稍难走的手段，黑1长，收白二子气，依据场合，可成为好手。对白2，黑3、5连扳严厉。



正解图

续正解图（对等）

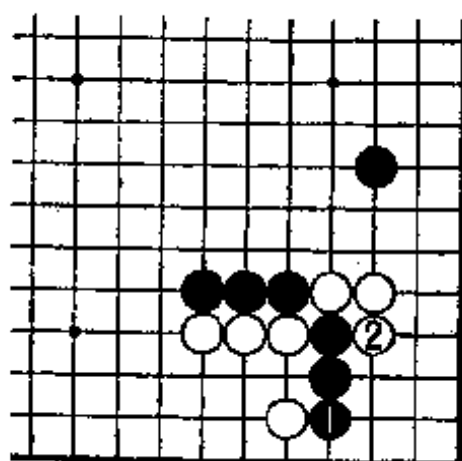
对白1的挡，黑2做活。于是，白5点入是漂亮的手段，先手利用7，着手9，是对等的两分。



续正解图

1图（曲）

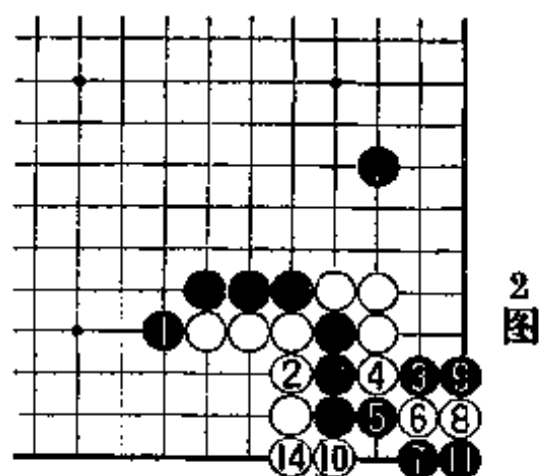
是想挡黑1的棋形，这样一来，白2曲是严厉的手段，恐怕会成入套形。



1图

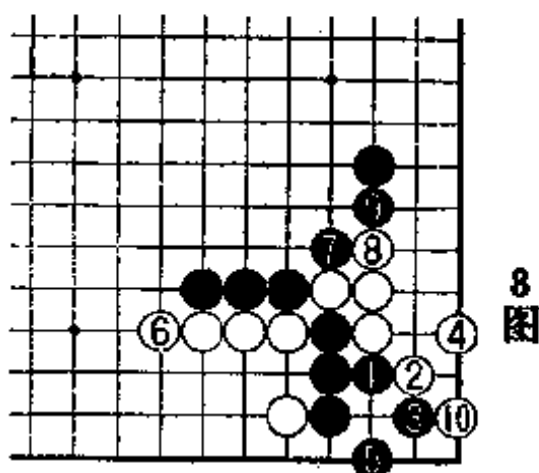
2图（手筋）

黑1扳是令人愉快的手段，被白2收气。针对黑3，白4以下至14的粘，依据常用手筋，黑成崩溃形。



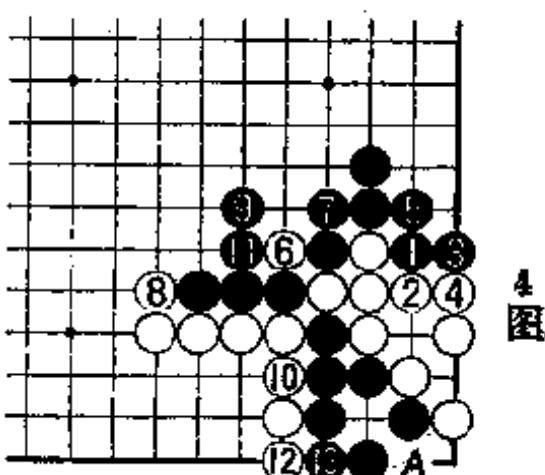
3图（是棋形？）

对白2、4飞压粘，如何应付呢？这是个问题。黑5大体是棋形，疑问很大，被白6长，成入套形。



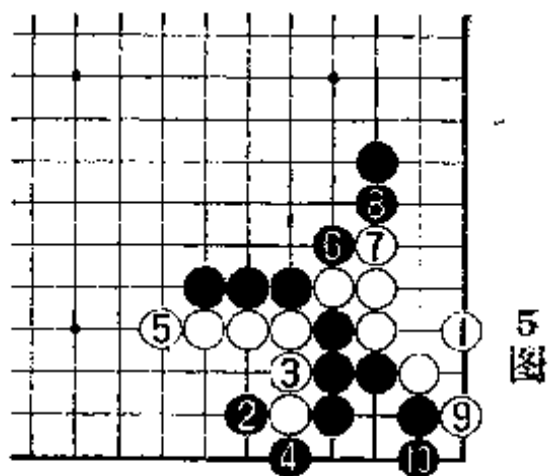
4图（二手劫）

黑1、3扳、立下，以下至13的粘，角上留存白A位二手劫的手段，黑不满。



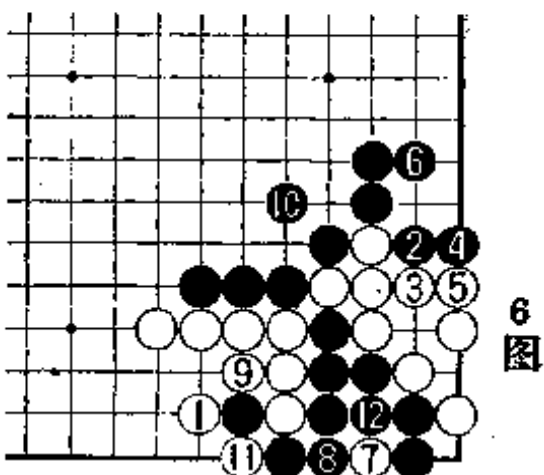
5图（尖靠）

对白1的虎，黑2夹靠是好手，白3以下至9的扳，黑10立下，成为定式。



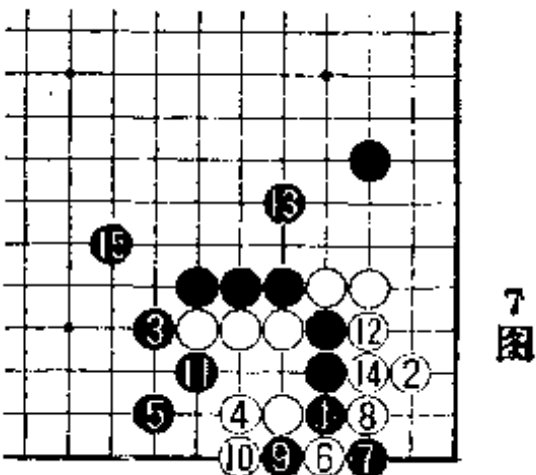
6图（对等）

若白1靠，黑2、4位扳、立下，以下至黑12的粘，是一连串的必然着法，角上因为是公活，所以大体是对等的两分。



7图（白入套形）

对套1的挡，白2飞，去提吃是恶手，黑3扳以下至15，黑外势充分，白是入套形。



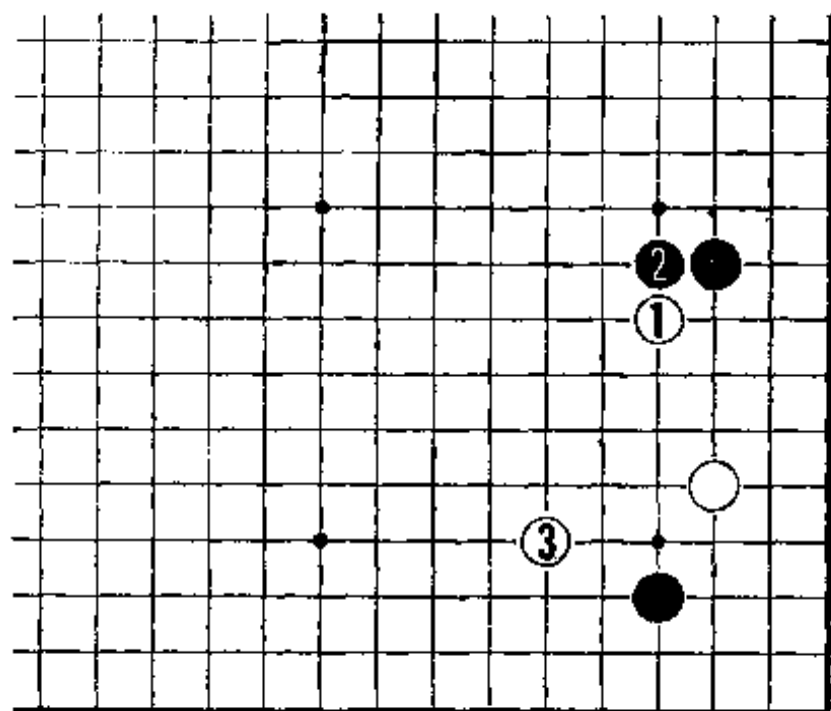
● 第6型

实战性的

黑的三间夹，白1冲肩，黑2交换之后，有白3大斜飞压的骗着。黑即使不入套，白也不会变坏，所以，不能不说是实战性的手法。

启示

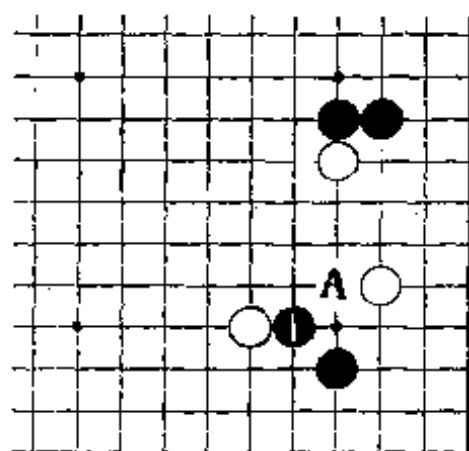
想突破中央，则白1的埋伏起作用，因此，以下边为重点，请考虑使白1、黑2交换变为恶手的方法。



问题图

正解图（尖靠）

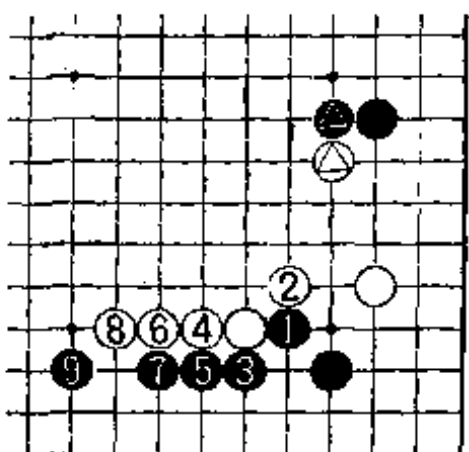
在此情形下，于A位靠恐怕会入套，因此请注意。在这里，击破骗着的手法是黑1尖靠。



正解图

1图（恶手化）

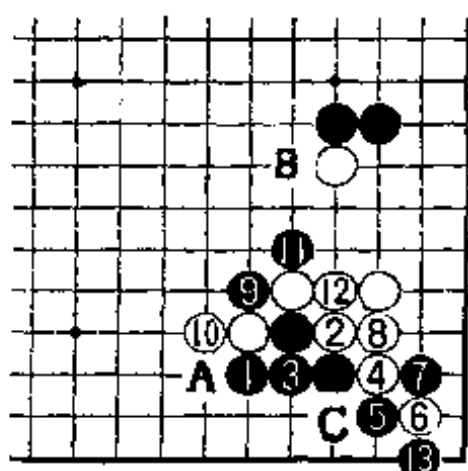
白2，则黑3、5、7三线爬，9跳，占下边为实地是最佳的。这样一来，白△和黑△的交换变为恶手。



1图

2图（变化）

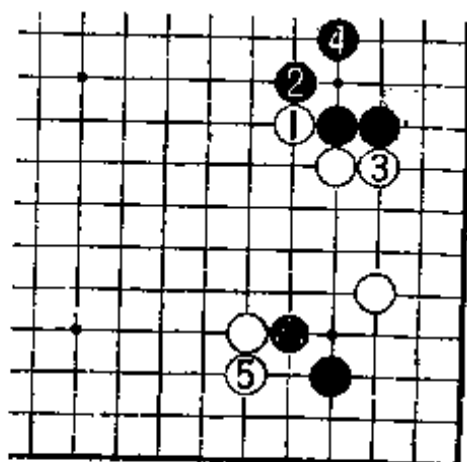
1图白不好，因此，白2、4变化理所当然，至黑13是一种趋势。这之后，白先手利用A挡，B挺，开始作战。又，黑9如果先手利用10碰，若于C位靠，成为易懂的两分。



2图

3图（入套形）

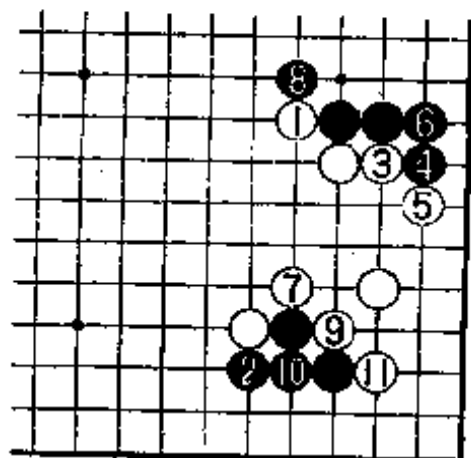
对黑▲的夹靠，先手利用白1、3，请注意于5位立下的严厉走法。黑是入套形。



3图

4图（击破骗着）

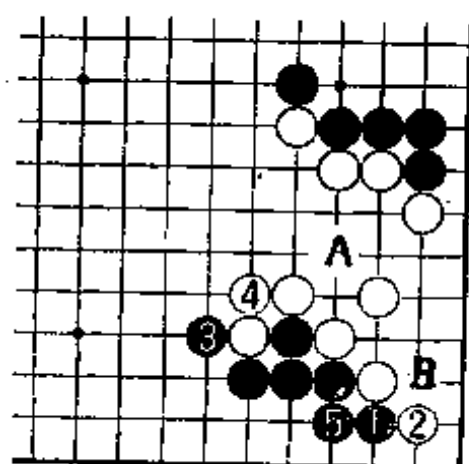
针对白1，黑2应是好手，白3以下至11的扳，是一连串的必然着法。



4图

5图（余味）

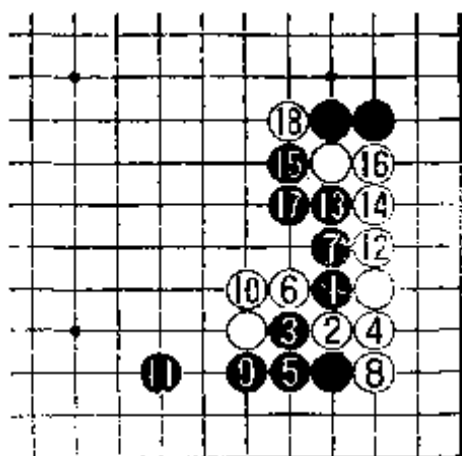
黑1至5粘的两分，黑留存A和B的余味，所以，黑是有趣的两分。



5图

6图（入套形）

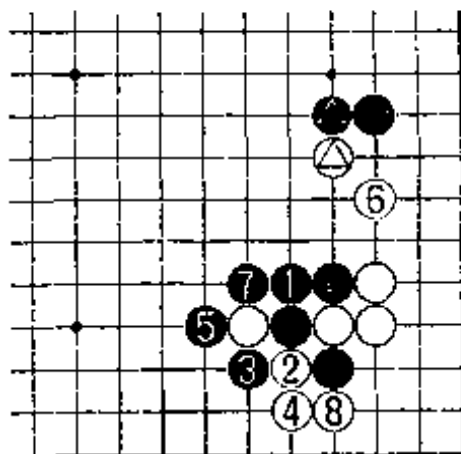
对黑1靠，则被白2挖，黑3以下至17的粘之后，白18断绝妙，黑完全成入套形。



6图

7图（上粘）

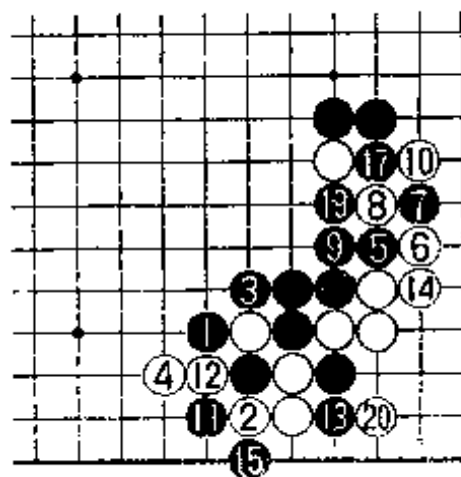
若黑1粘上，可避开入套形。白2以下至8，白△和黑△的交换成为恶手。



7图

8图（对等）

白2、4走的手段很妥当。以上至白20靠，可考虑是对等的两分。



8图

● 第7型

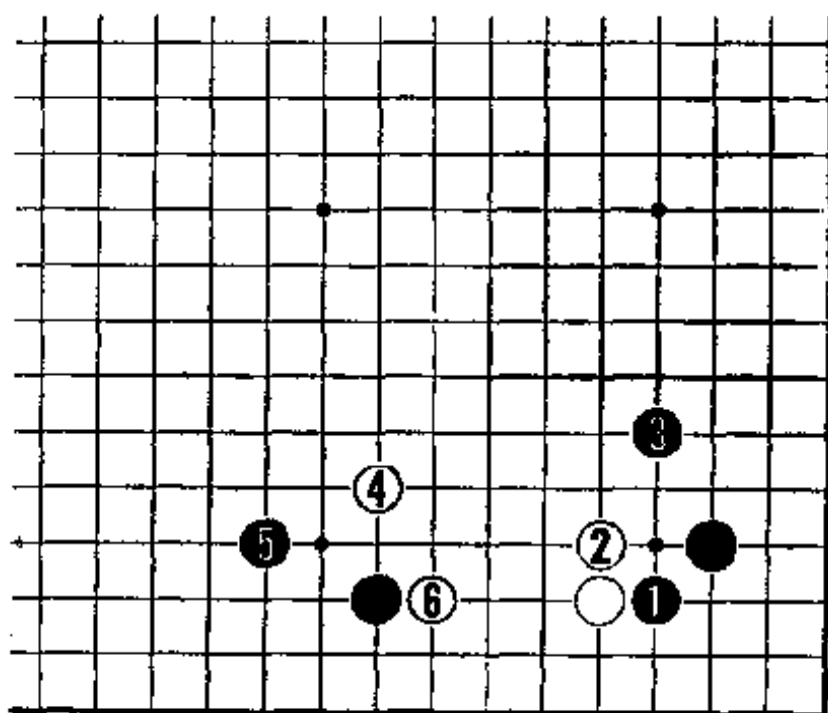
草率从事

白对黑三间草率应接。若黑1、3攻击，有以白4、6作答的定式，因为白靠含有骗着的因素，因此，请特别注意。

黑应如何呢？

启示

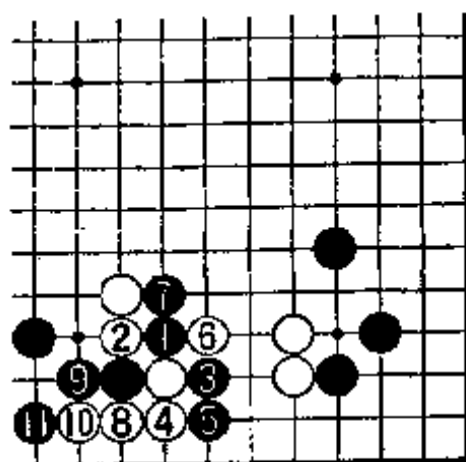
对白6的靠，一般地有定式型的应法。这种场合，因和右方布子的关系可成入套手段，请小心。



问题图

正解图（扳出）

于黑1扳出之后，3、5走成正解。对此，白6断，先手利用8、10。

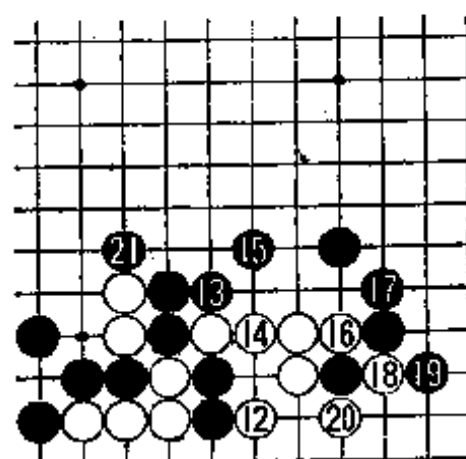


正解图

续正解图（定式）

白12，则黑13碰，15转向外势。以下至黑21的扳，黑的外势充分，黑方好。因为白草率从事，所以理所当然。

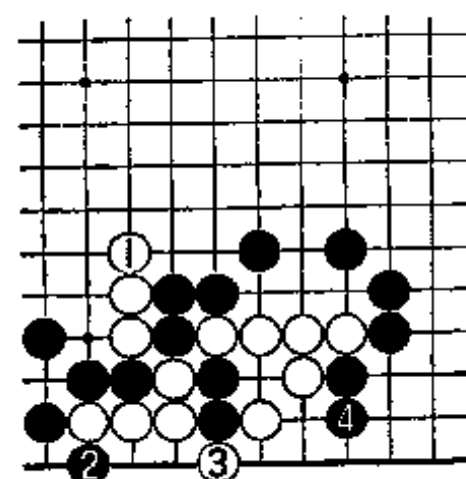
白18如果……



续正解图

1图（白猝死）

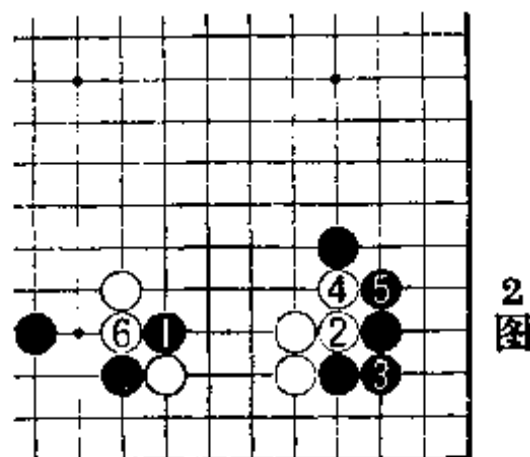
白1长，则被黑2、4破眼，此图白猝死。



1 断

2图（骗着）

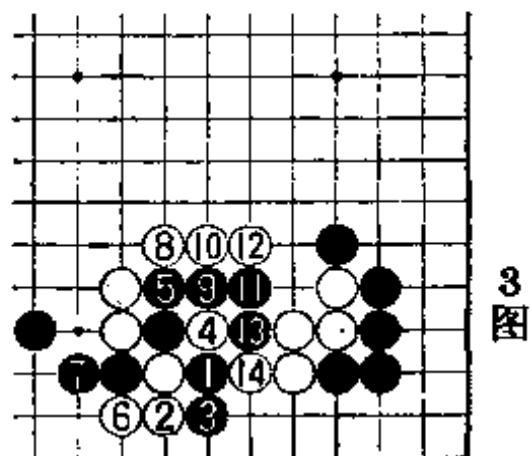
针对黑1扳出，是难走的手段，先手利用白2、4之后，其后，有6断的骗着，请注意。



2图

3图（入套形）

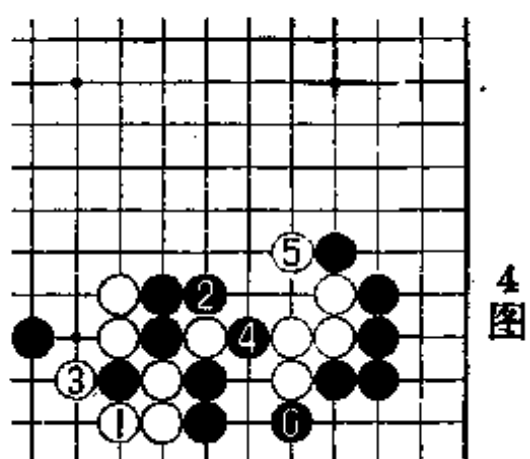
和定式场合一样，对白6的碰，黑7长，则入套。白8碰至14，黑成崩溃形。



3图

4图（击破骗着）

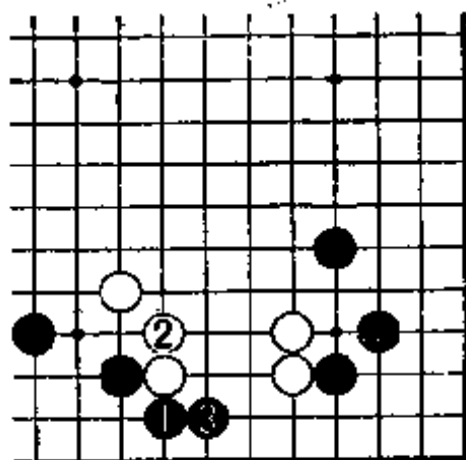
对白1的碰，以黑2应对是击破骗着的好手。至黑6的渡，右方白因为放不进，所以，黑成有趣的两分。



4图

5图（入套形）

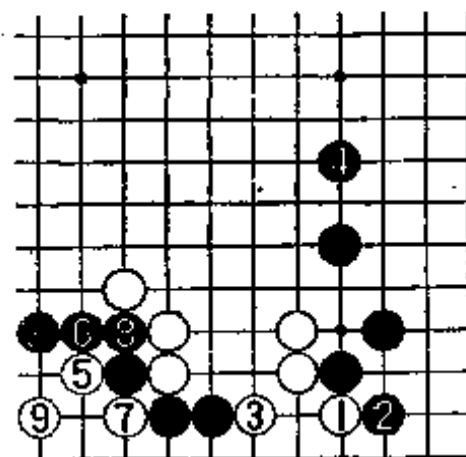
回到前面，黑1、3应是定式型，这种场合是入套形。



5图

6图（虎）

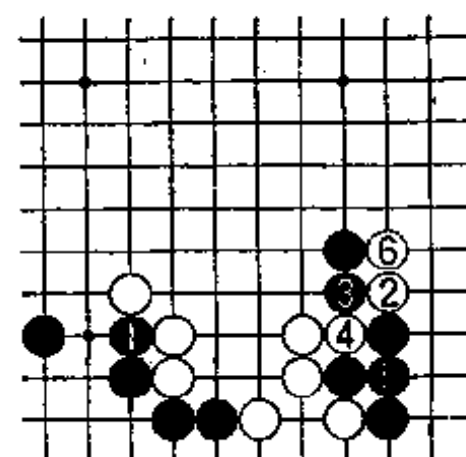
白1扳，3虎是漂亮的手段。若黑4整顿右边，则白5夹靠严厉起来。



6图

7图（对等分占）

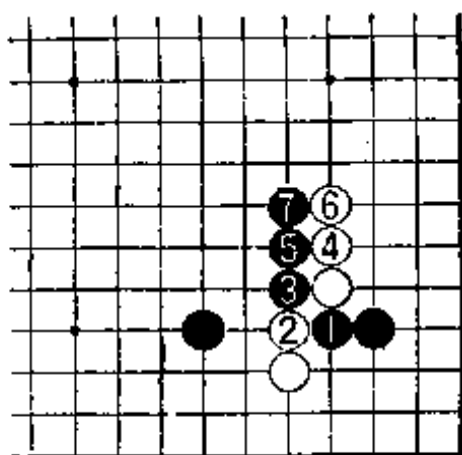
若黑1补强左边，则右边白2跨断对等分占，黑3以下至白6爬，黑是入套形。



7图

正解图（连压）

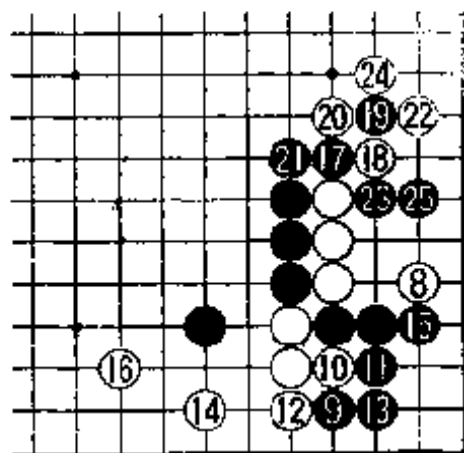
黑1、3冲断严厉，白棋形很痛苦。对白4的长，先手利用黑5、7连压是关键。



正解图

续正解图（黑充分的实地）

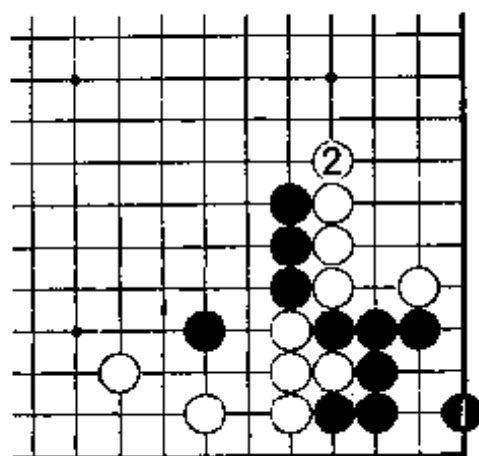
白8，则于黑9位跳。以下黑17、19连扳是强手，至黑25的立下，黑的实地充分。



续正解图

1图（缓着）

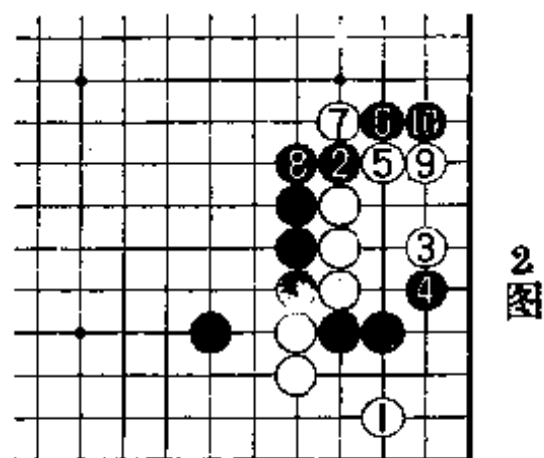
黑1在角上做活是缓着，允许白2拦，黑不行。因这一手，棋势逆转。



1图

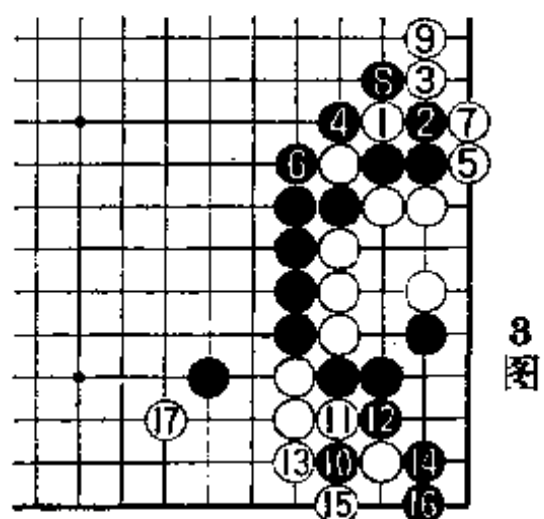
2图（飞）

针对连压，以白1飞应对是恶手，黑2扳，4尖靠严厉，白成痛苦的两分。



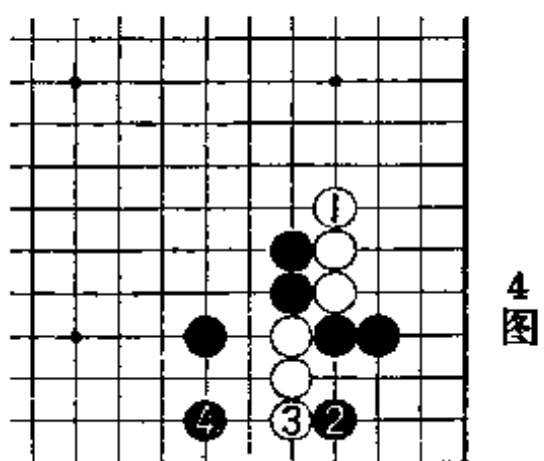
3图（充分的外势）

白只好于1、3至9长，谋求痛苦的脱逃。角上的黑因10跨断可安孤，所以，至17的应接，黑的外势充分，白成为不利的两分。



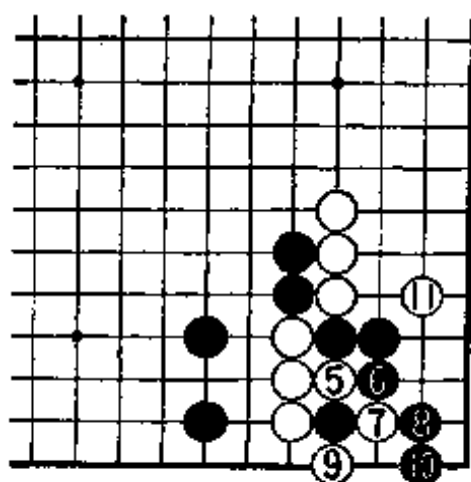
4图（入套形）

白1位长时，黑2、4走成入套形。



5图 (对气)

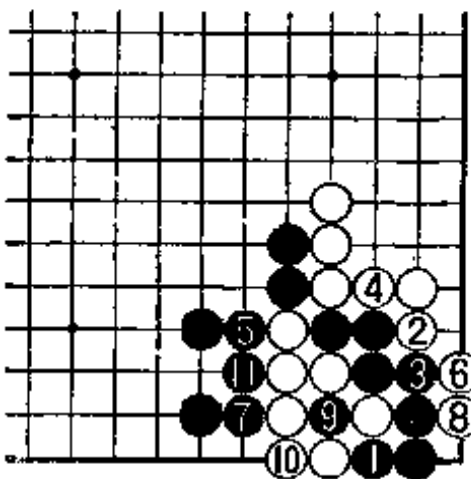
白5、7位提吃一子。黑10立下，则白11是理所当然的手段。那么，此两者对气会怎样呢？



5图

6图 (劫)

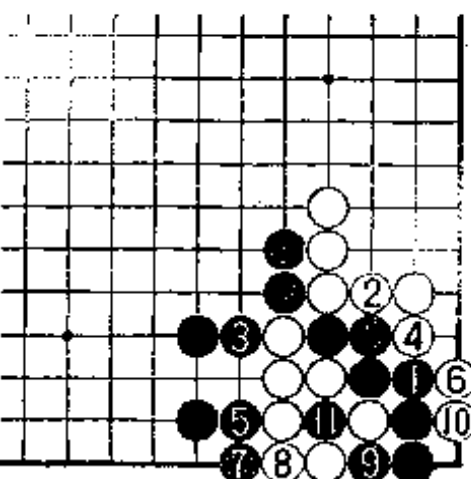
黑1碰是恶手，白2以下至黑11成劫，因为是轮到白提劫，所以序盘时，因劫材关系，白有利。



6图

7图 (轮到黑提)

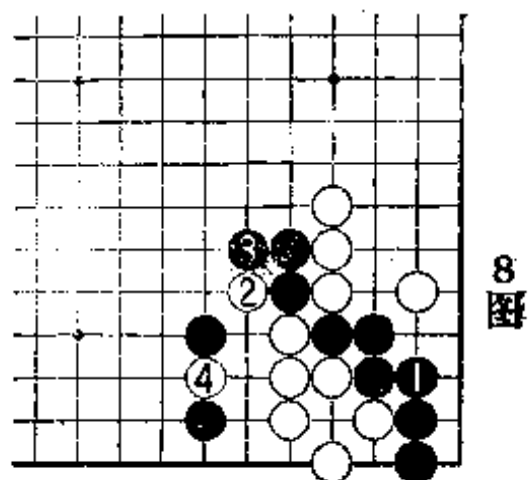
黑1的单粘是好手，白2以下至黑11，这次是轮到黑提的劫，黑相当有利。



7图

8图（手筋的反击）

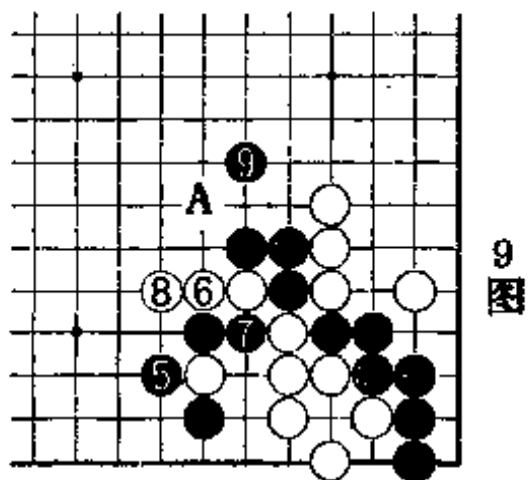
对黑1的粘，白有漂亮的反击手段。白2扳，于4位挖即是，成为安孤的妙手。



8图

9图（挺）

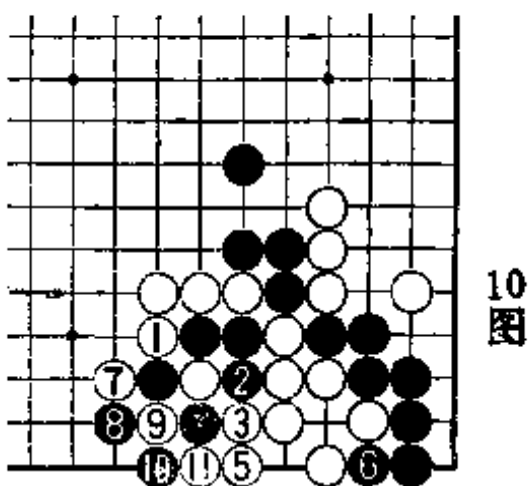
黑5位应。于是，白6、黑7之后，白8挺是漂亮的手段，使A的枷和下方的余味对等。



9图

10图（一连串的必然着法）

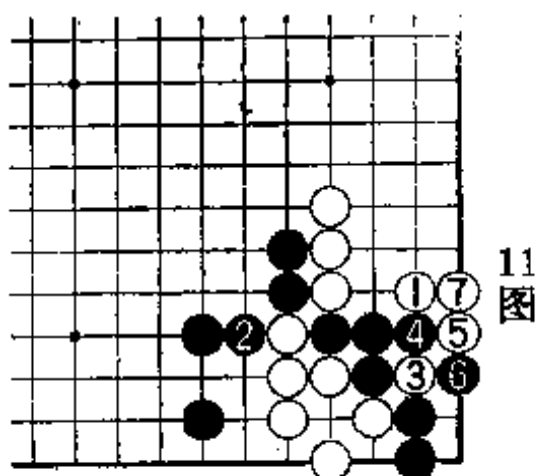
白1碰以下至11，是一连串的必然着法，其结果黑成崩溃形。这样，黑又完全成入套形。



10图

11图 (挡)

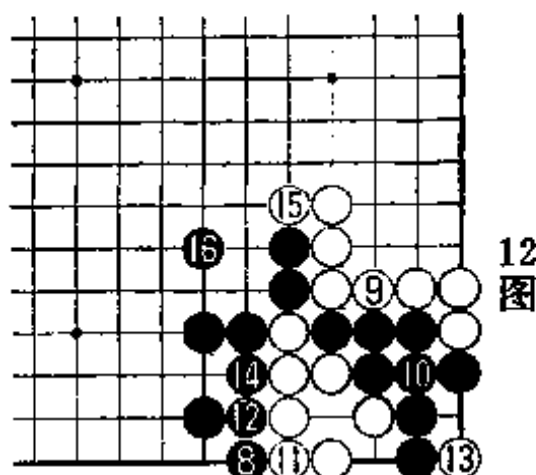
为了避开前图的手筋，只有黑2挡。这之后，白3以下至7的粘。针对此黑的收气……。



11图

12图 (常例)

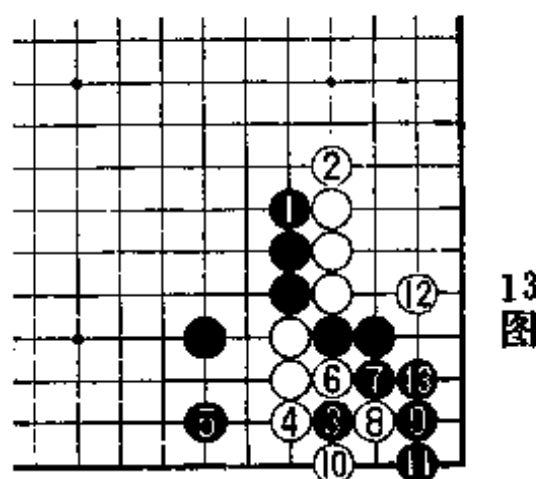
黑8尖是好手，白9以下至黑14，角上公活成正解的应接。白15占先手便宜，因此可以说白有利，黑仍不免感到要成入套形。



12图

13图 (黑有利)

白2长是缓着。至黑13，黑有利。



13图

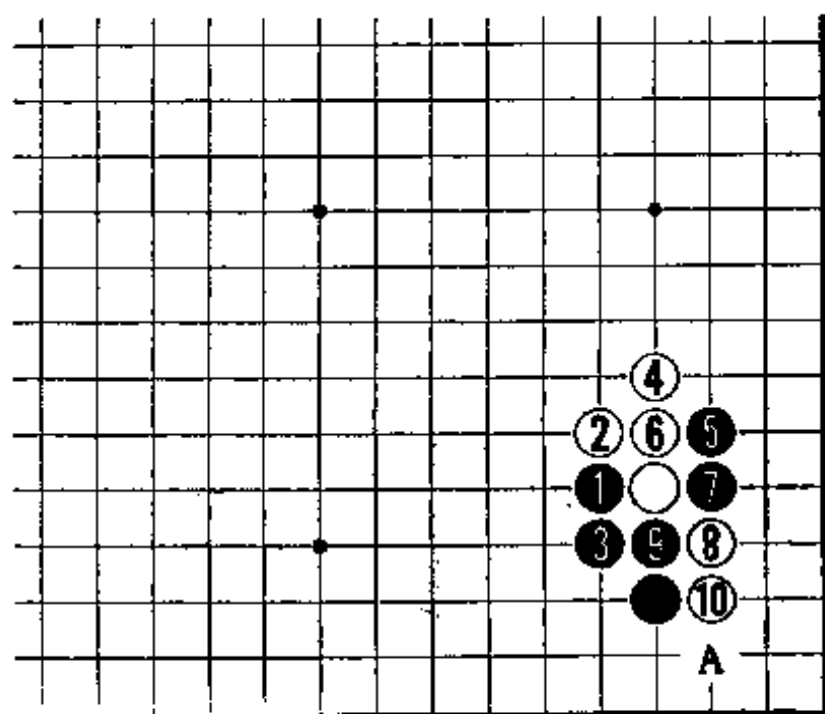
● 第9型

简单

对于高目挂角的白，有黑1、3托退的定式。其后，对黑5、7，白8扳出，10爬是骗着，如想简单处理，则对手会把右边着实占为实地，因此必须注意。

启示

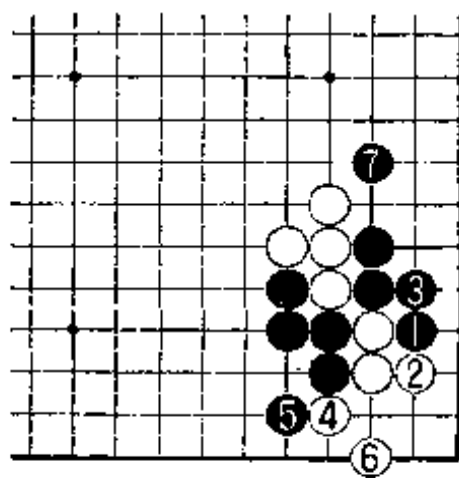
注意不要被提右方黑二子很重要。即，于A位扳，则被挡，黑二子被提。



问题图

正解图1（扳粘）

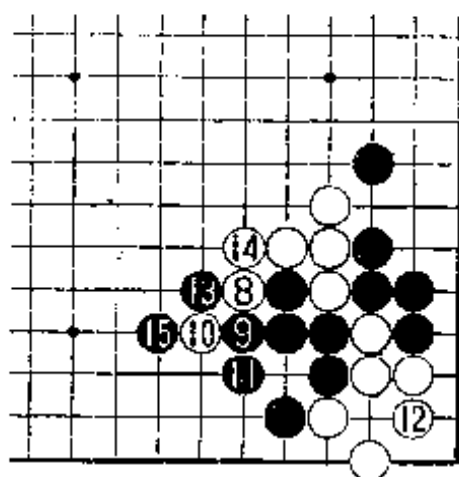
有两种方法，其一是黑1、3的扳粘。这之后，对白4、6，黑7跳出。



正解图 1

续正解图1（黑充分）

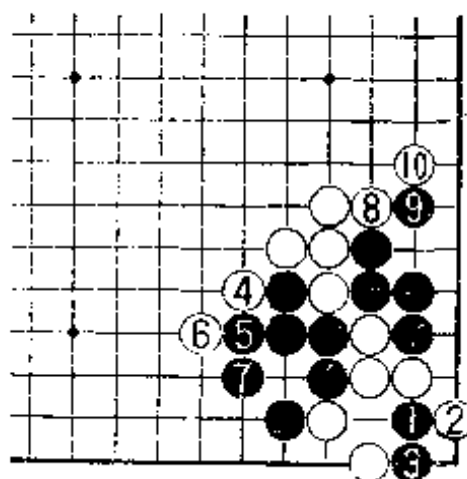
对白8、10的连扳，黑11忍耐，这之后，白12，则黑13、15吃住。中央的白变薄，可说棋势对黑很充分。



续正解图 1

1图（勉强）

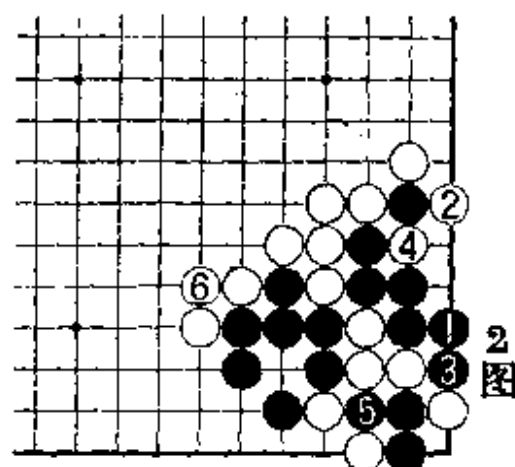
对白的扳粘，黑1马上提略勉强。白先手利用4、6之后，8、10弃子作战即将开始。



1图

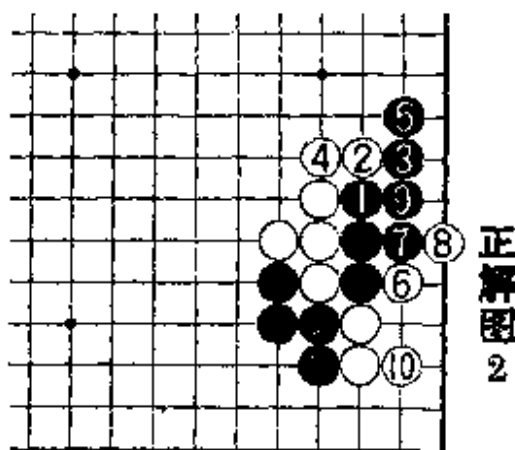
2图（转换）

黑1、3位夺角期间，白由2、4的“开花”着手6粘，因为可得充分的外势，所以说黑成入套形。



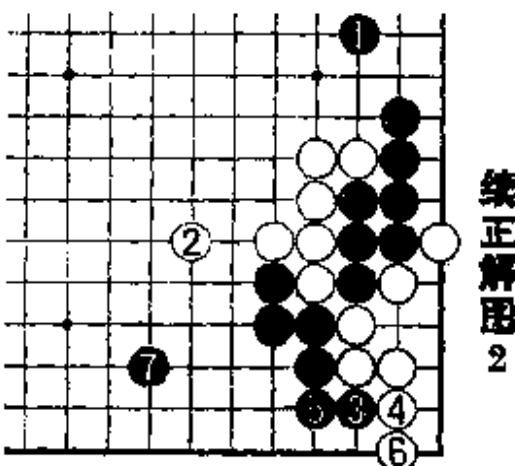
正解图2（爬）

黑1爬也是好手段，这之后，白2以下至10的虎，是一连串的必然着法。



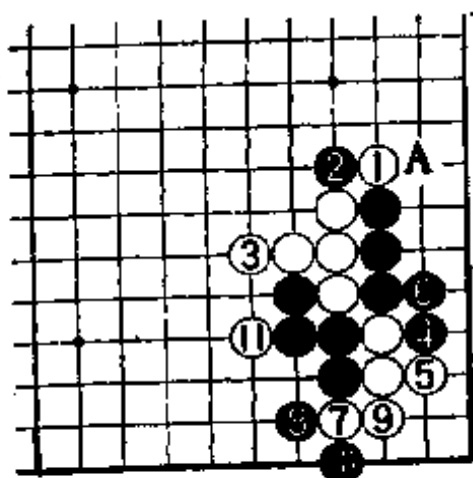
续正解图2（常例）

黑1飞，则白2一间跳。于是，黑3、5扳粘，至7拆，应接按常例，黑稍有利。



3图（挺）

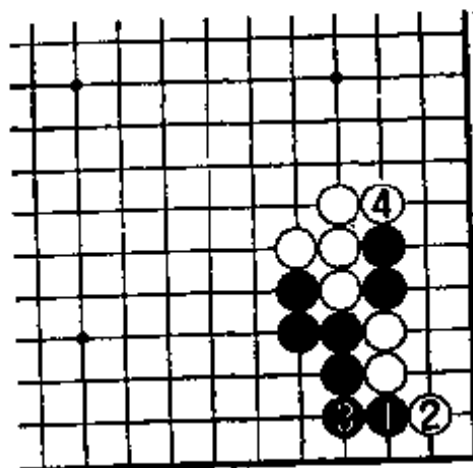
对白1的扳，黑2断危险。
白3挺是沉着的好手，至白11
的靠，夺角也被彻底封紧外
面，黑不利。又，右边留存白
A立下的手段。



3图

4图（入套形）

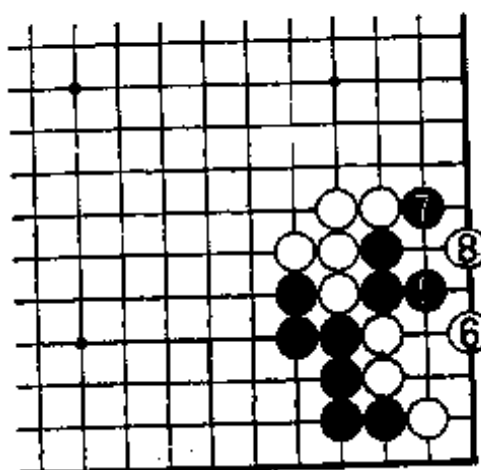
黑1、3扳粘，至白4的挡，
就在此棋形上，黑二子被提。



4图

5图（对气）

对黑5，白6。对黑7，白8
的点入是好手，对气白胜。



5图

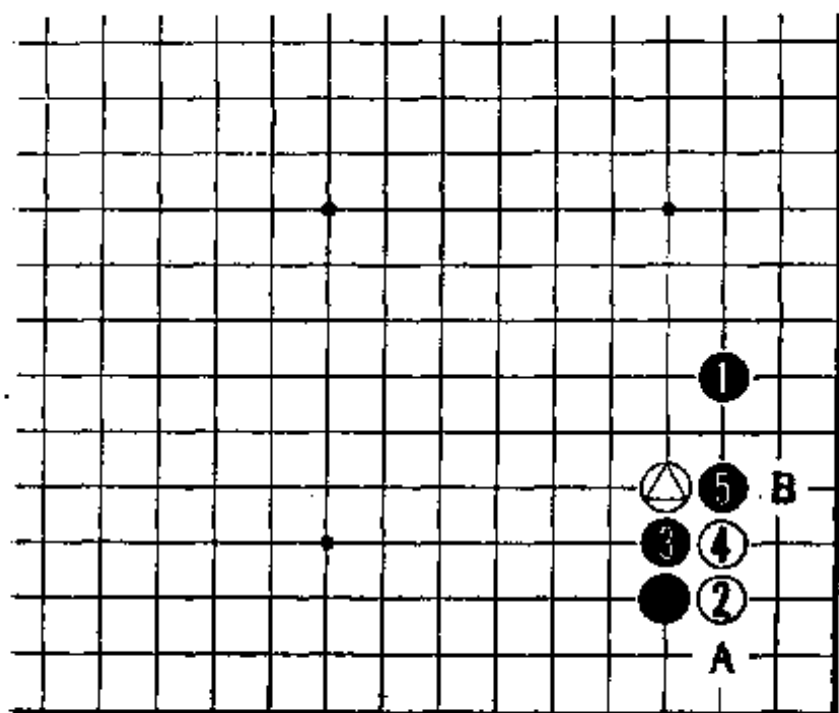
●第10型

体验

众所周知，对黑1的一间夹，有白2靠的常用手段。在这里，若黑A或4应，则按定式型进展，有黑3、5走的严厉的骗着。在这里，请体验其变化的全部。

启示

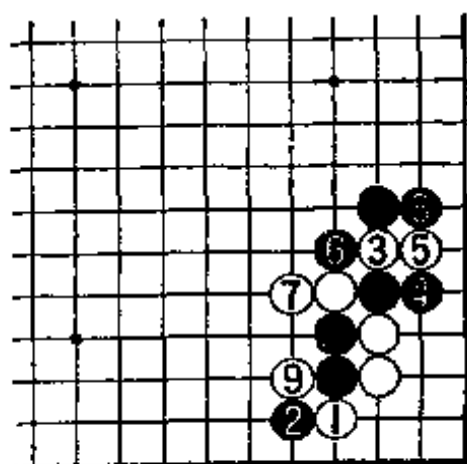
白B碰，保角是入套形。期待充分活用白⊗一子的漂亮对策。



问题图

正解图（单扳）

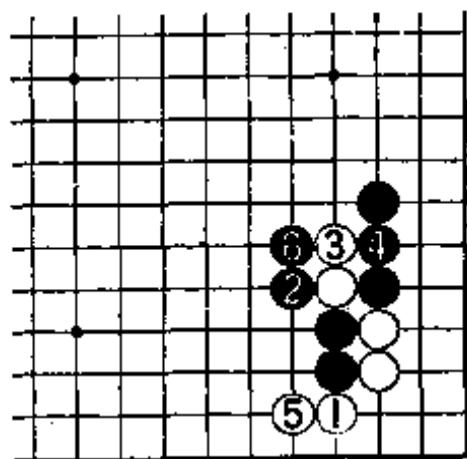
无需进行准备工作，单白1扳是漂亮的手段。黑2挡，则至白9，白成有趣的两分。



正解图

1图（征子）

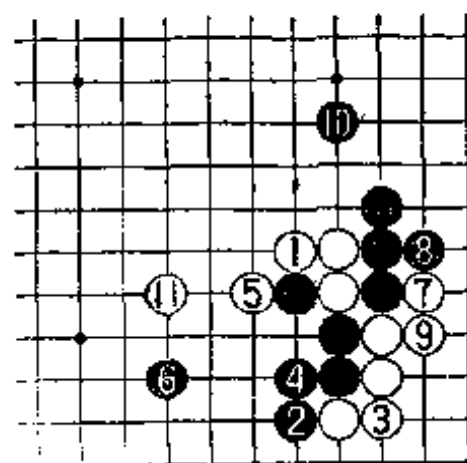
征子关系对黑有利的场合，也有黑2、4走的方法，白5挺极佳，因此白也可充分走。此棋形在后面，伺机有力的征子打吃。



1图

2图（对等）

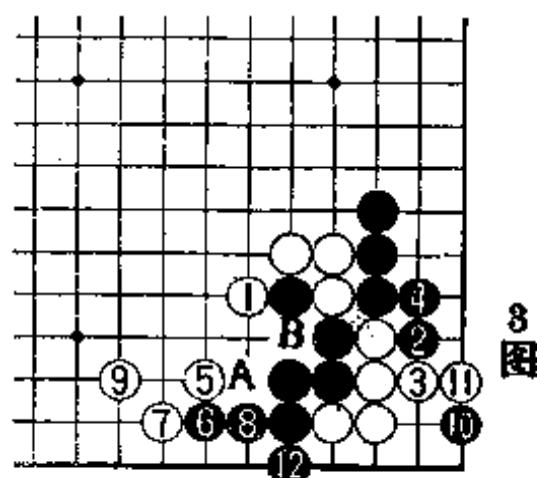
白1曲，至白11是对等的两分。



2图

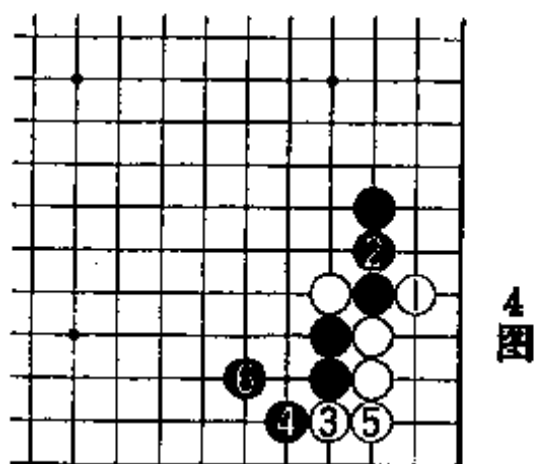
3图（外势对实地）

对白1的碰，黑2、4扳粘，有提角上白的手段，至黑12，白A和B封紧外面先手得便宜，所以，白的外势能充分对抗黑的实地。



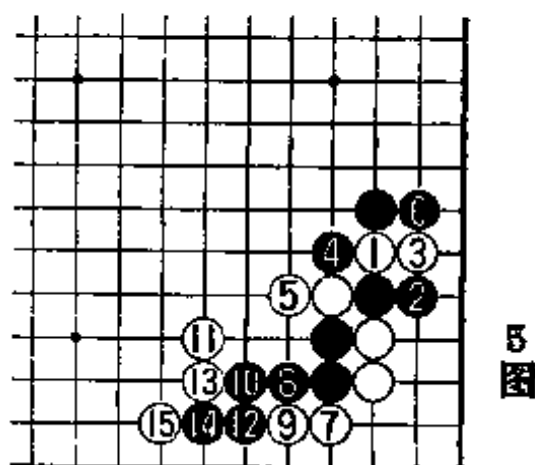
4图（入套形）

白1碰，让黑2粘，3、5扳粘是入套形。



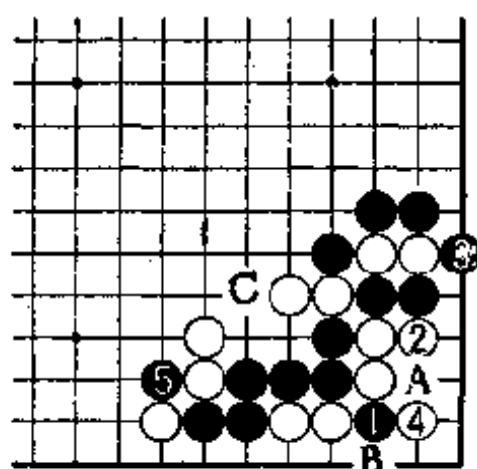
5图（装肩）

单白1、3走，对白7的扳，黑8装肩的手段成好手，白进展不顺。



6图（断）

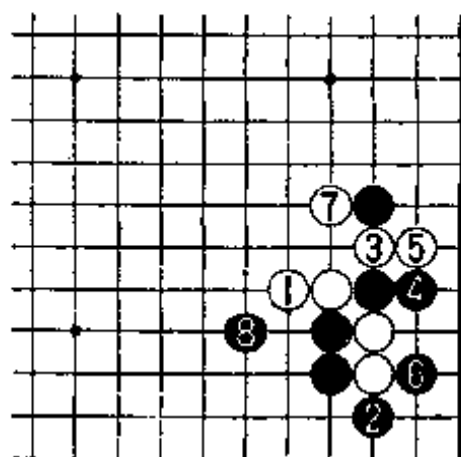
黑1断是好手，不得已白2碰，观察C的靠，黑5断的手段产生。又，单4碰白2，观察A滚吃的余味，有黑8长的手段，因此，白无论如何不能省略2。



6图

7图（长）

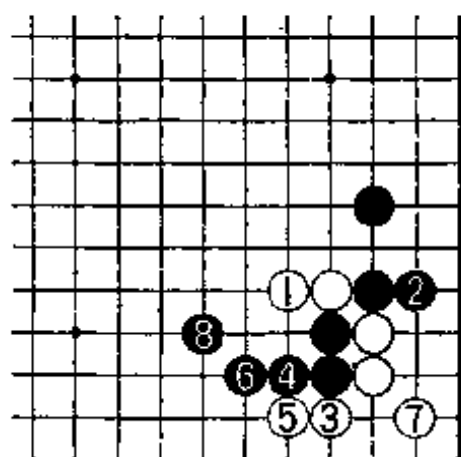
单白1长的手段也有力。黑2，则黑3以下至黑8，白也成可充分走的两分。



7

8图（立下）

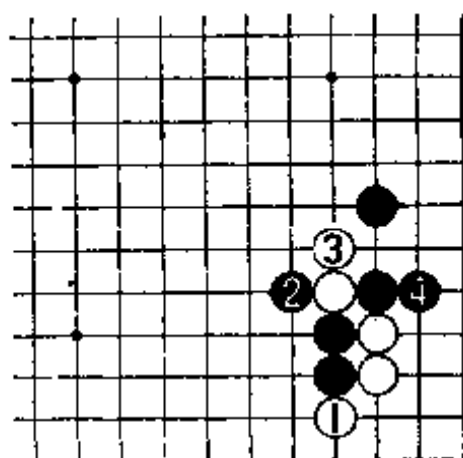
可是，对白1，有黑2立下的强手。这之后，至黑8的尖，这也成黑有利的两分。



8图

9图（骗着）

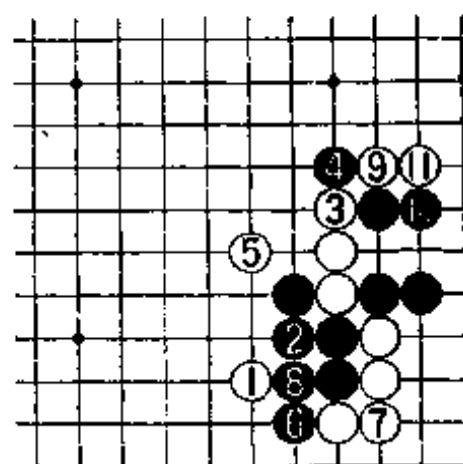
对白1的扳，有黑2、4走的难懂的骗着，因此必须注意。这是置下手于死地的严厉手段。



9图

10图（正解）

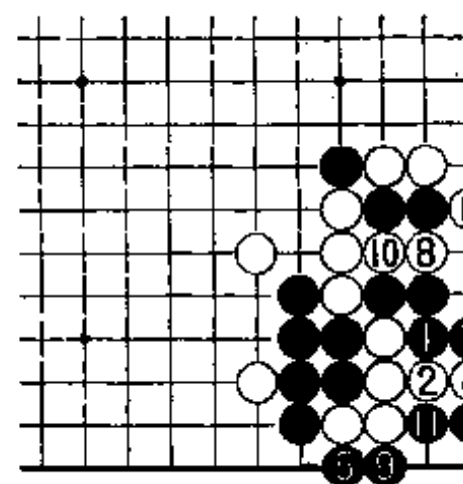
白1飞有趣。让黑2粘，白1压，黑4扳以下，白11挡。



10图

11图（转换）

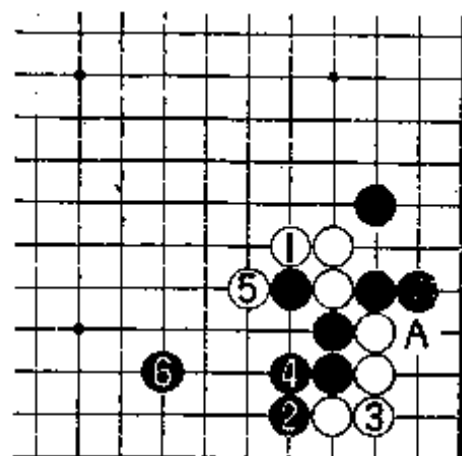
对黑1的爬，白2挡，角上黑对气胜，白先手8、10“开花”，白稍有利。



11图

12图 (入套形)

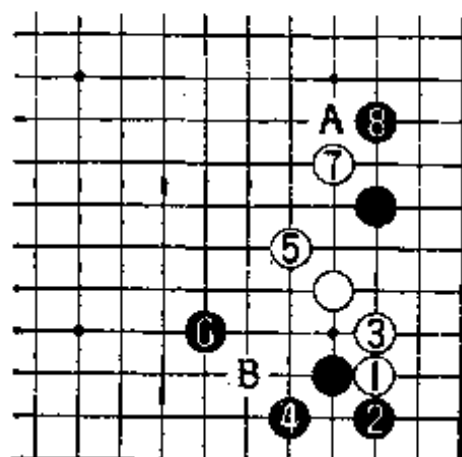
白1曲是棋形，这种场合变为恶手。黑2以下至6的拆，角上白A即使挡，也不可能做活。



12图

13图 (定式1)

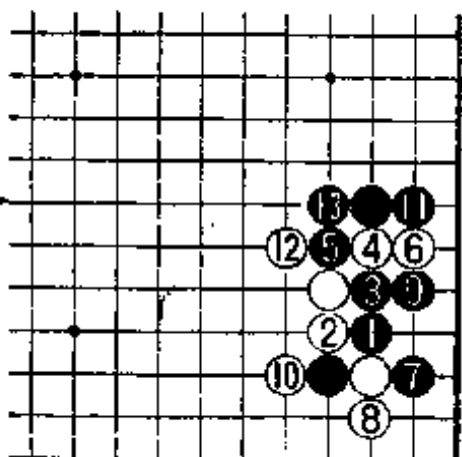
回到前面，对白1的靠，有黑2、4虎的定式。黑6，则白7。若使黑6 A位应，则白B成为急所。



13图

14图 (定式2)

这也是有代表性的定式之一。黑1扳出以下至黑13的粘告一段落，可考虑是黑稍有利。



14图

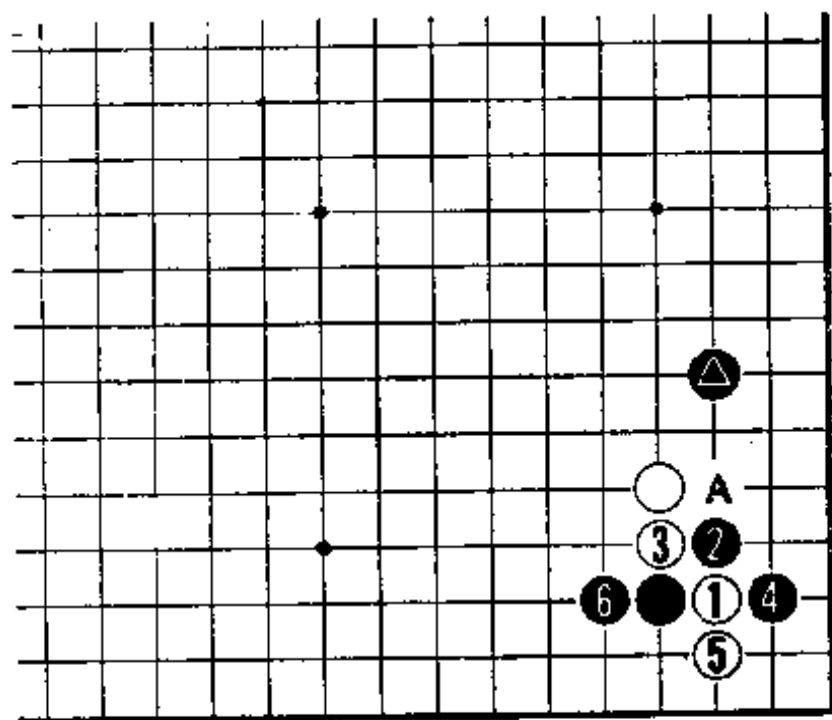
● 第11型

初步的

由白1至3的断，按定式，在这里有黑4、6走的初步的骗着。如所知，若使黑4走A位则是定式，所以，当然有严厉的反击手段。

启示

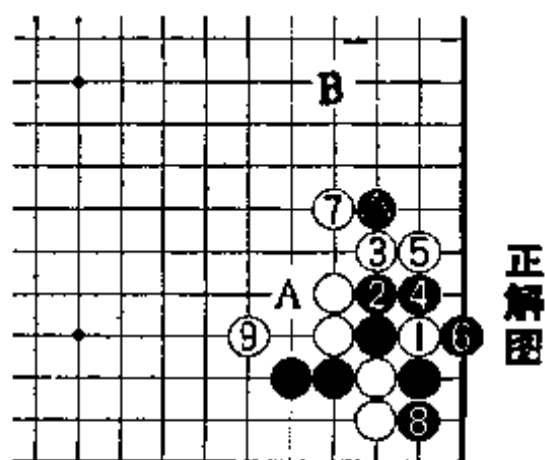
在此问题上，棋子的作用有一、二、三。利用弃子，请考虑使黑⊙失去价值的手段。



问题图

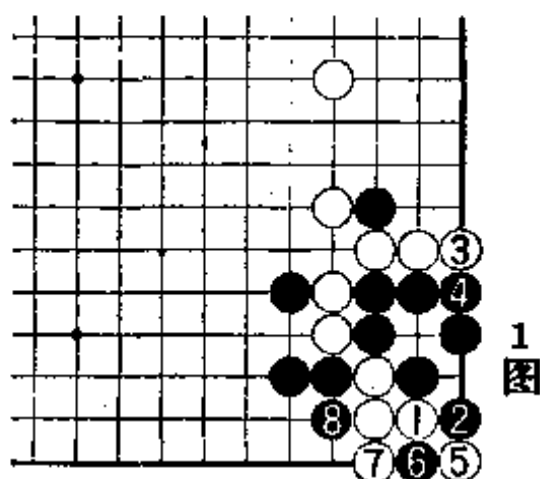
正解图（手筋）

白1断，有寻求腾挪的手筋的好手段。由白3、5的冲击至7的虎，黑▲失去价值，因此白成功。若使黑8走A位，则白B。角上留存手段。



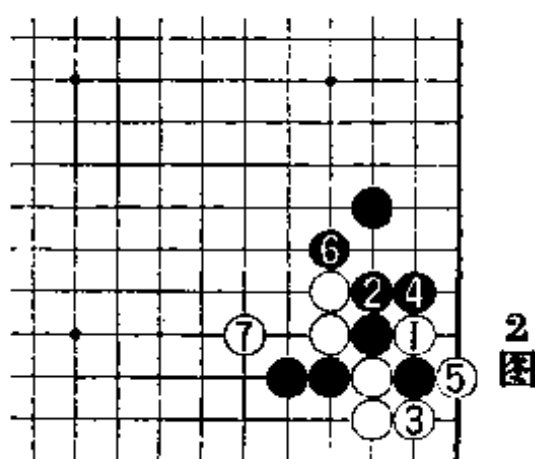
1图（二手劫）

白1以下，5是漂亮的手段，至黑8成二手劫。即使说二手劫，也是白的观赏劫，因此，可说白有利。



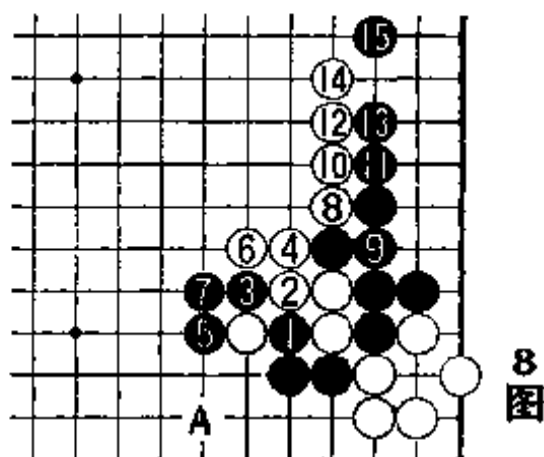
2图（黑有利）

白1、3在角上做活，是对黑有利的两分。



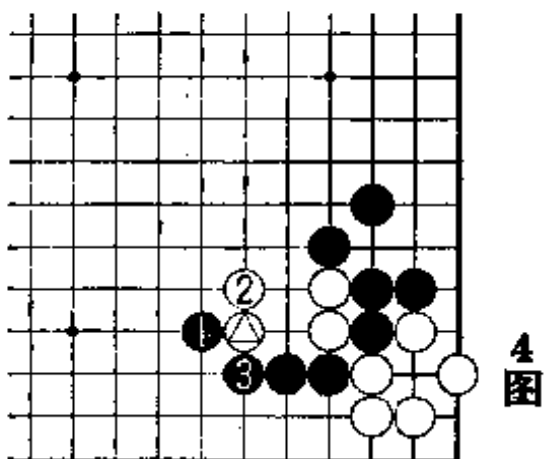
3图（对策）

黑1、3、5走是庸俗着，至黑15，下边留存白A的目标，所以，成为对等的两分。



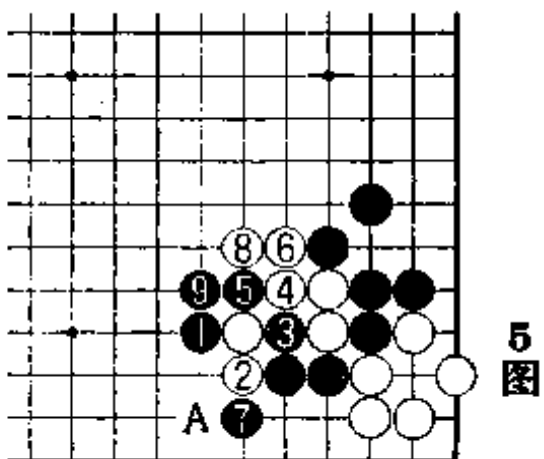
4图（手筋）

对白△的虎，有黑1靠重要的手筋。白2，则黑3，这是黑充分的两分。



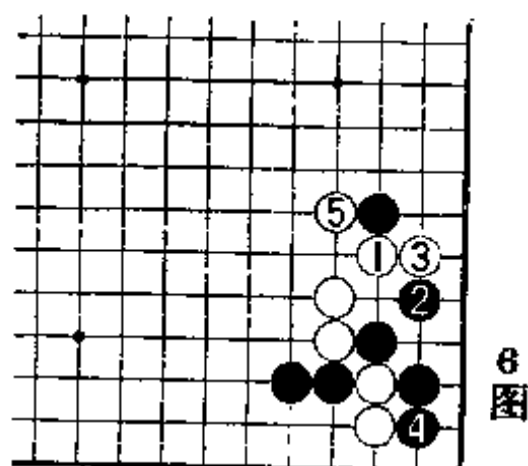
5图（黑好）

白2向外冲，则黑3、5、7提二子，因此，白A的目标失去，黑成为有趣的两分。参看3图。



6图（手筋）

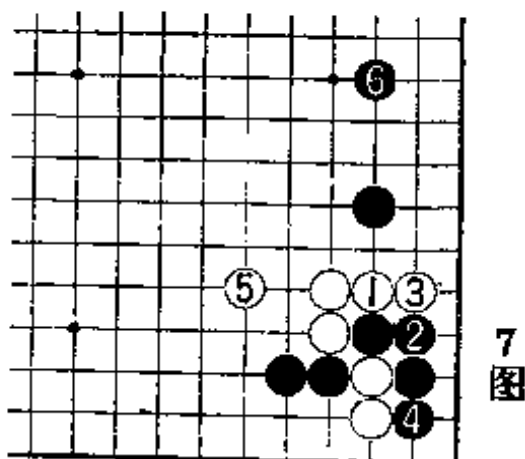
有白1尖靠的手筋，黑2虎，以下有白5扳的两分，与正解图比较，白略逊一筹。



6图

7图（入套形）

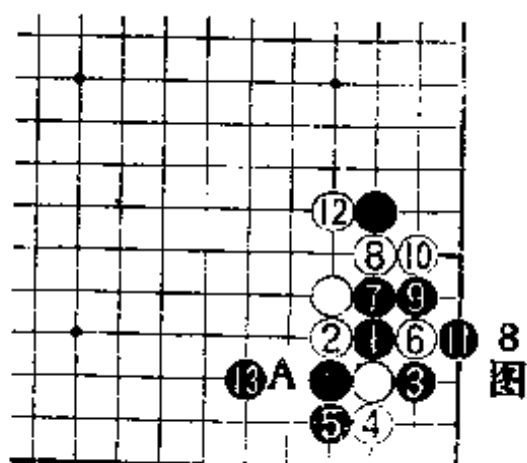
白1、3走，把角留有余味给黑，完全是入套形，黑6，不知白走了什么。



7图

8图（骗着）

对白2的断，也有黑3、5走的骗着，至白12仍是正解。省略黑13，白A变得严厉。



8图

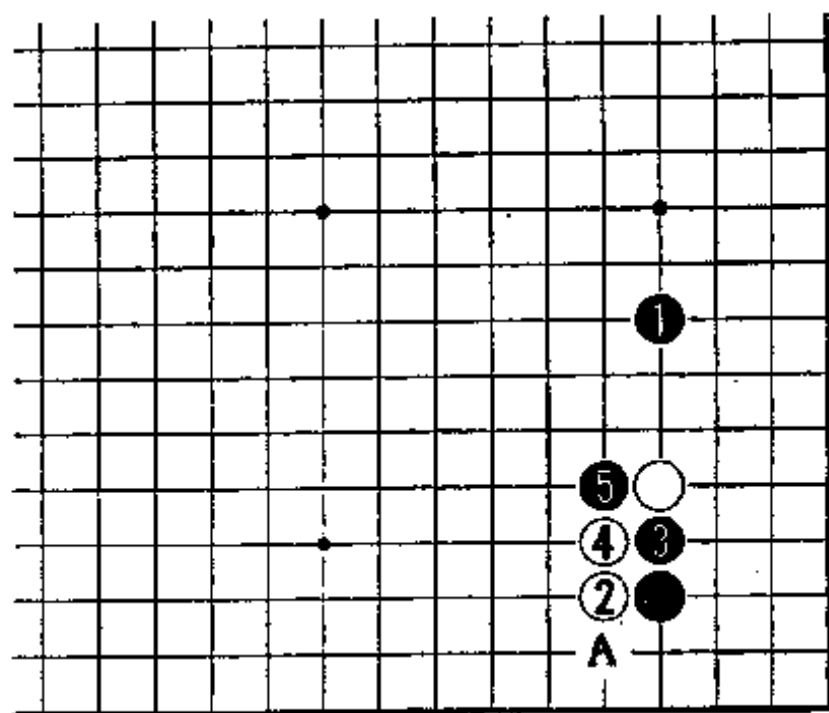
● 第12型

妖刀

黑1的二间高夹，人称“村正的妖刀”。因有许多不难置对手于死地的严厉变化，故这样称之。期待黑A的应，白2靠时，黑3、5反击。此二手是骗着。

启示

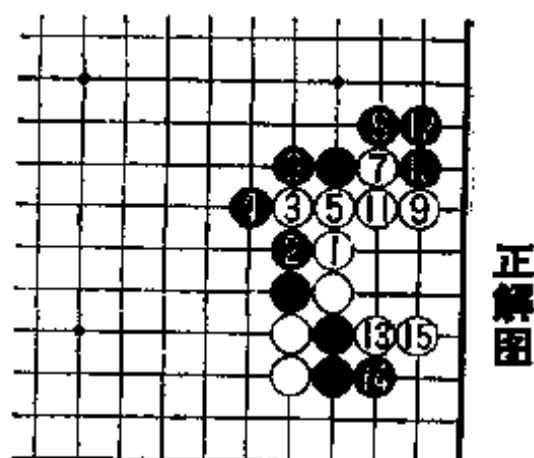
必须注意黑1的存在。给黑形划为段是腾挪的窍门。所谓段即断点。



问题图

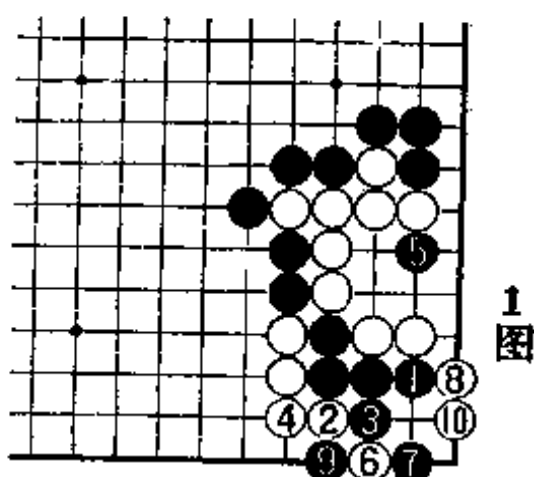
正解图（扳粘）

对黑2的压，白3扳出，5粘是腾挪的次序。白7、9的虎，13、15的扳、立下是正解。



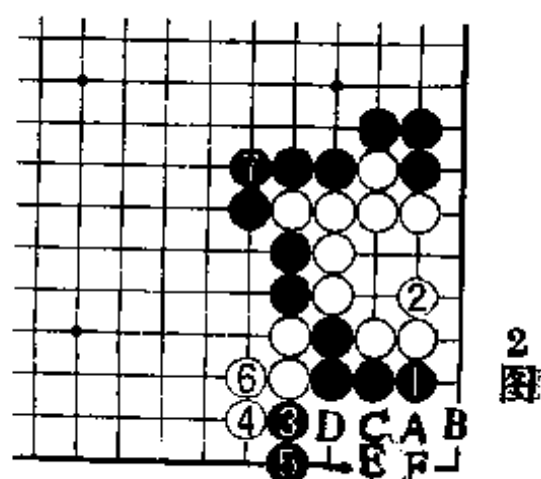
1图（对气）

于黑1位挡勉强，若是白2、4的扳粘，对气黑输。白6、8、10是漂亮的次序。



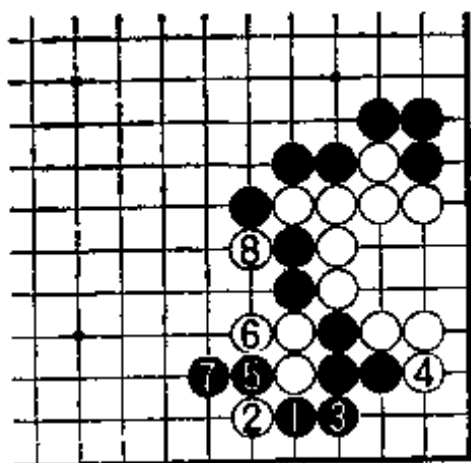
2图（后手做活）

对黑1的挡，白2走，黑3、5位立、扳下，厚实地粘中央。角上从白走，则是所谓的A、B、C、D、E、F劫。



3图（白充分）

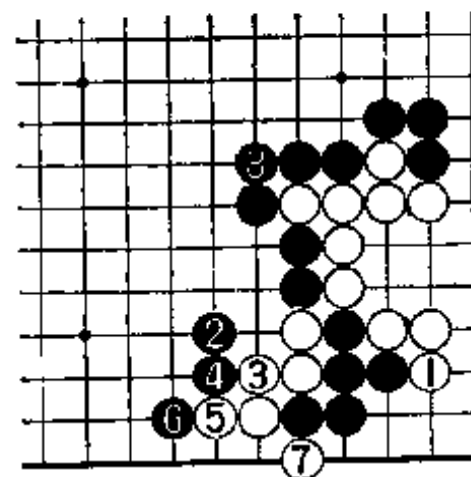
因以上的理由，黑1、3扳粘理所当然。于是，白4是好手，至白8，提棋筋黑二子，白充分。



8图

4图（手筋）

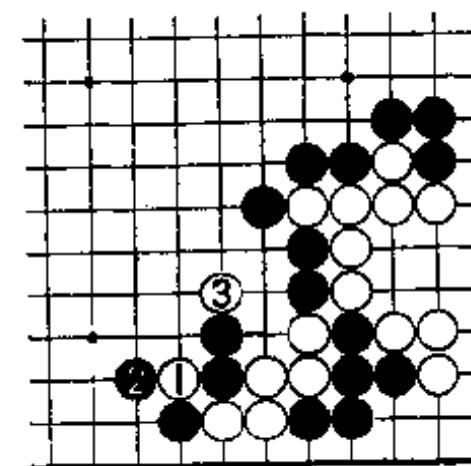
对白1，黑2虎是手筋，白3粘以下至白7，则着手黑8的要点。



4图

5图（手筋）

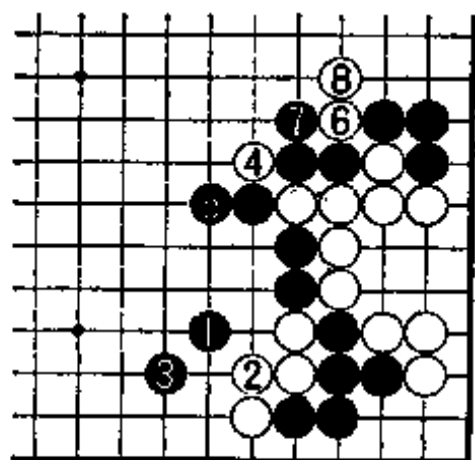
白有漂亮的手筋。白1断、3靠的手筋新颖。这样，黑被白提哪方的二子呢？



5图

6图（断）

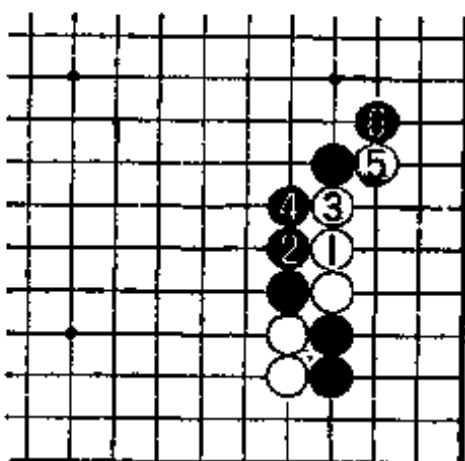
对黑1、3，白4断严厉。黑5，则有白6断、8长出的手段。战斗对黑来说很痛苦。



6图

7图（入套形）

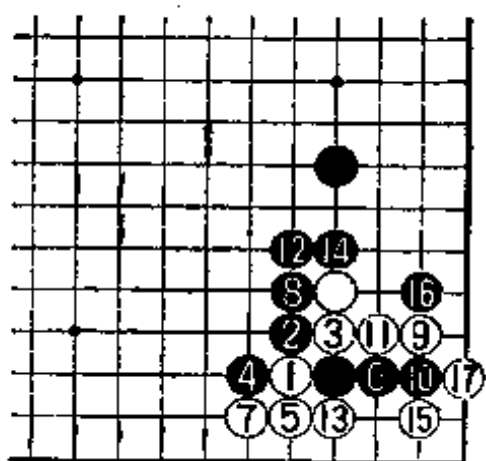
对黑2的压，白3、5走完全成入套形。黑6连扳是严厉的手段，白是崩溃形。



7图

8图（实地对外势）

对白1的靠，有黑2、4、6走的反击手段。白7以下至17，黑的外势也超过白的实地。



8图

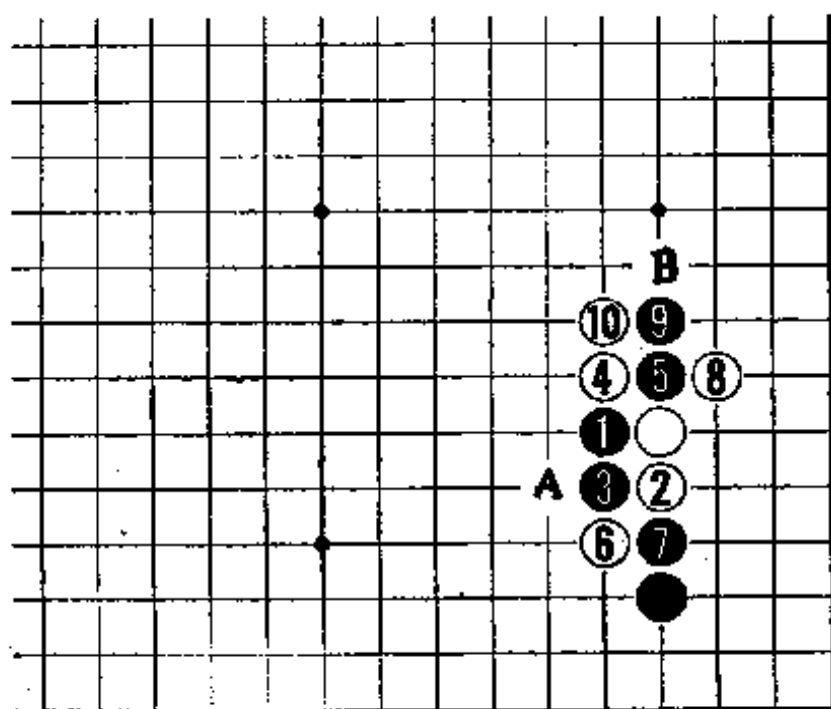
●第13型

二间高挂

对二间高挂的白，有黑1外靠的手段。白4则很常见，白2以下至8、10走是骗着，弄错一步应法则恐怕足以成崩溃形。白A和B的征子对等分占。

启示

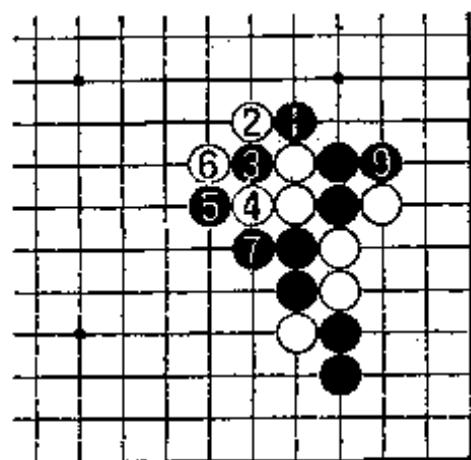
如何防范对等分占的征子是关键。只是，劫材丰富的场合，白也可对等作战。



问题图

正解图（滚吃）

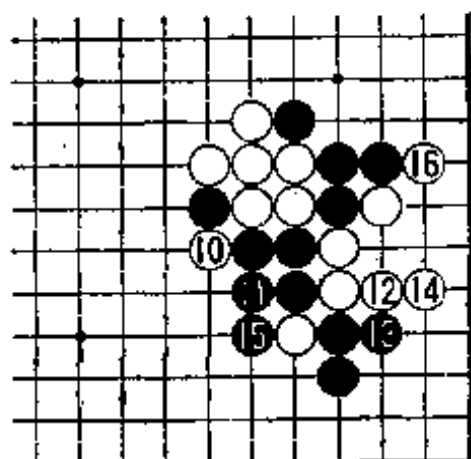
黑1扳，首先防范右边的征子之后，依据黑3、5、7滚吃，再防备左边的征子。



正解图

正解图续1（扳）

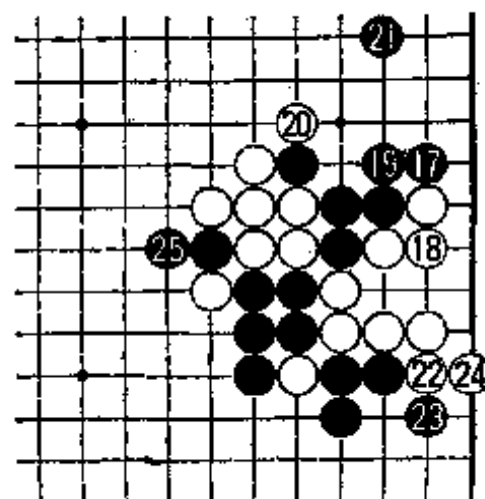
先手利用白10碰之后，12装肩理所当然。黑先手利用13、15吃住。于是，白16扳成为手筋。



正解图续1

正解图续2（黑好）

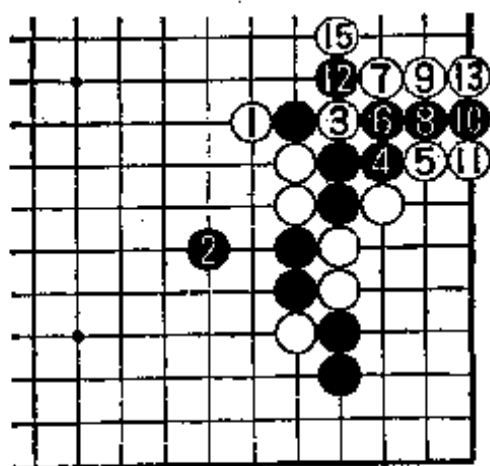
黑17挡，则18粘。先手利用白20，只得22、24做活，所以，着手黑25长，黑获优势。



正解图续2

1图 (征子1)

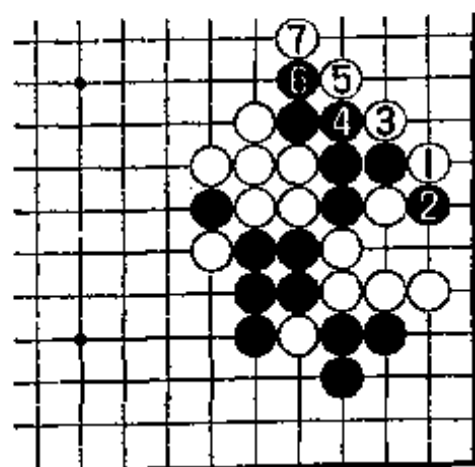
对白1的挡，黑2等走，因征子棋筋被提，则由白3的打入至15。因为是重要的手筋，请记住。



1图

2图 (征子2)

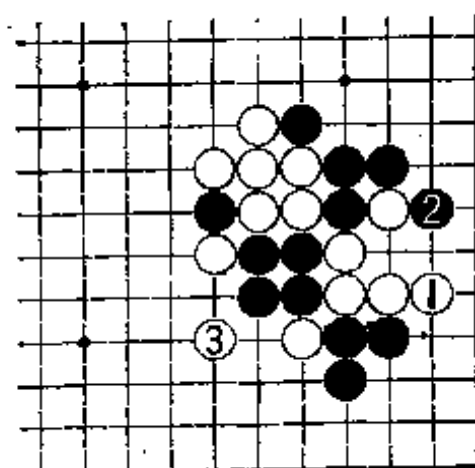
白1扳叫做手筋的理由是黑2等模糊不清地入断，白3碰以下至7的征子成立。



2图

3图 (入套形)

对白1的立下，黑2夺眼，则成入套形。白3虎绝好，右方白被舍弃。

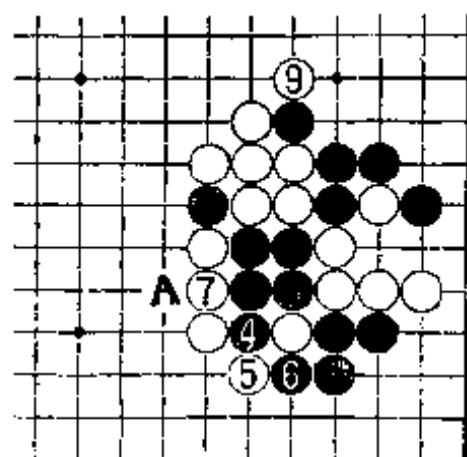


3图

4图（续入套形）

黑4，则白5、7滚吃，着手白9的扳。白的外势可充分对抗黑的实地。

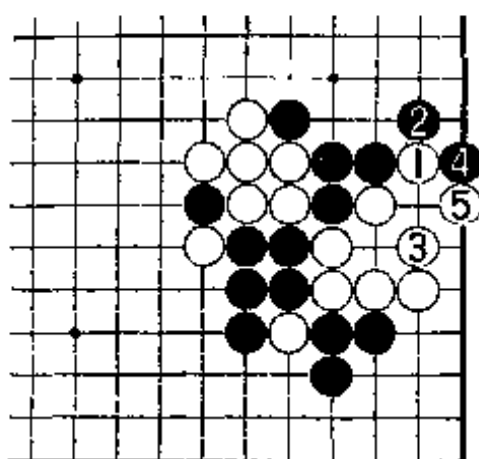
又，若黑4改走7位，则被白A滚吃成为征子。



4图

5图（劫争）

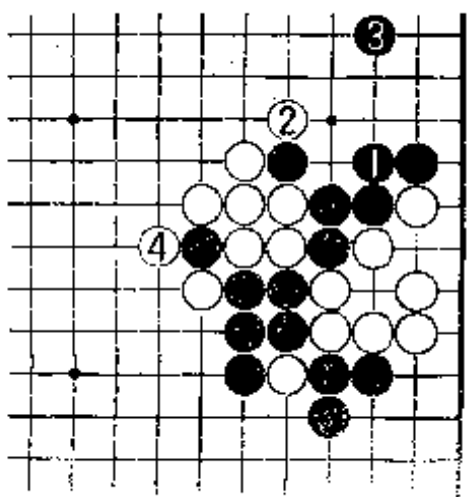
对黑2的挡，白3虎，可争劫的场合，成为对等的两分。



5图

6图（“开花”）

劫材不足，则黑1必须粘，着手白4“开花”，形势完全对等。



6图

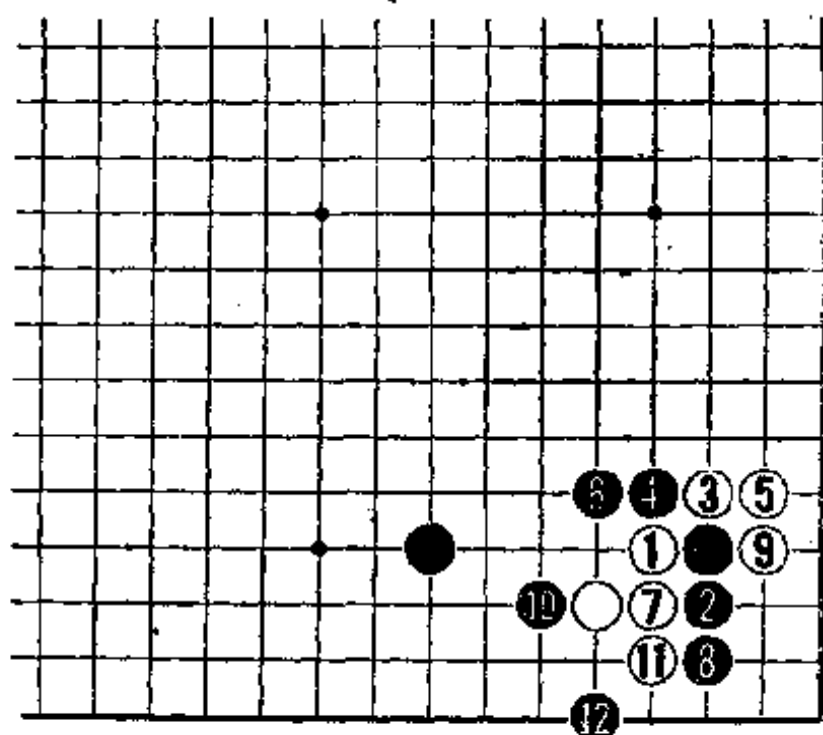
● 第14型

麻烦

对黑的二间高夹，有白1尖靠的手段。对黑2的立下，白3扳时，有黑4断等麻烦的定式。对白11，黑12点入具有骗着的效用，稍不注意则会成崩溃形。

启示

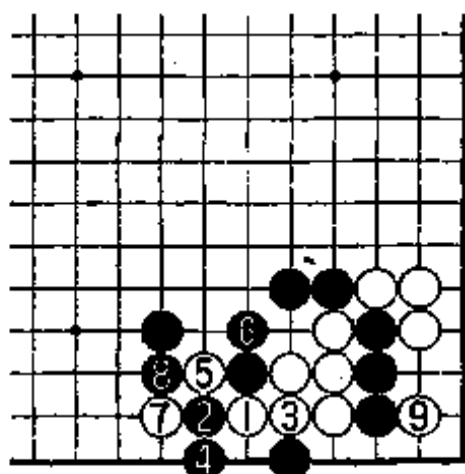
把具有一定程度的厚味给白是不得已。征子对哪方有利是胜败的关键。



问题图

正解图（对气）

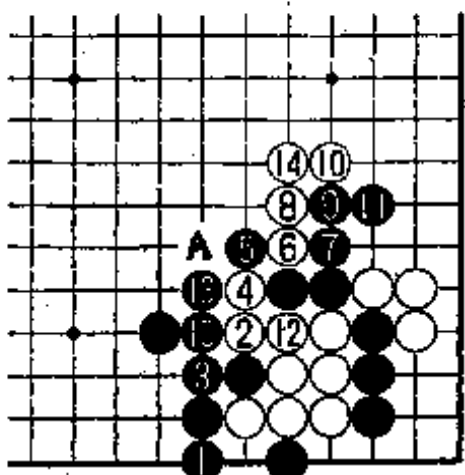
对白1的扳，黑2挡。对白3，黑4的立下成好手。由于胜过白对气，黑厚味充分，是白稍稍受损的两分。



正解图

1图（征子）

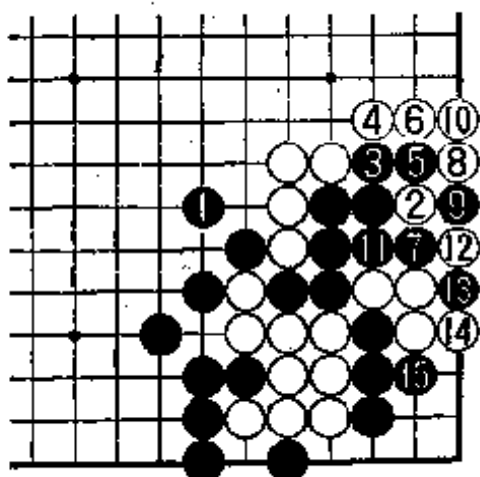
对黑1的立下，有白2碰、4向外冲的手段。白4粘之后，白A的征子对黑有利的场合，15走的手段成立。白崩溃。



1图

2图（黑崩溃）

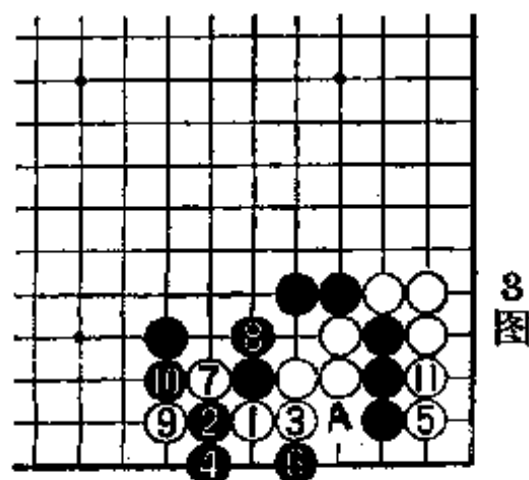
征子对黑不利的场合，黑1必须粘，因此，白2以下至黑15成劫，因为黑没有劫材，这次黑崩溃。



2图

3图（扳）

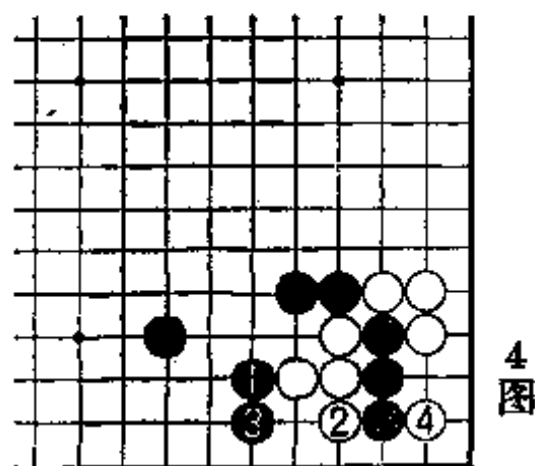
即使把白A的挡改为了白1位扳，黑2挡以下至白11粘，也是同样的结果。



3图

4图（立下）

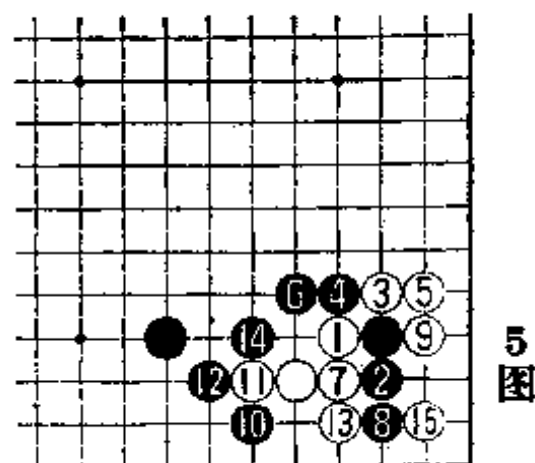
于白2位被黑3立下，至白4，成为对等的两分。



4图

5图（定式）

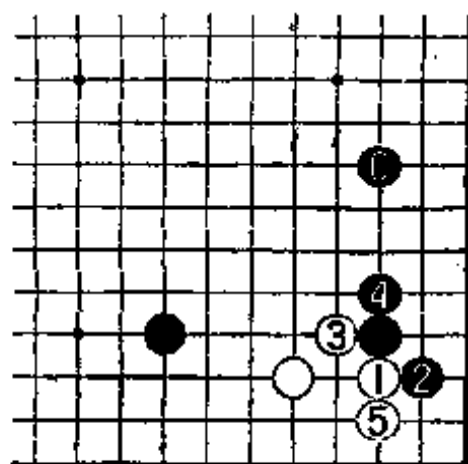
也有黑10走的定式。白11以下至15，这也可称对等的两分。



5图

6图 (定式)

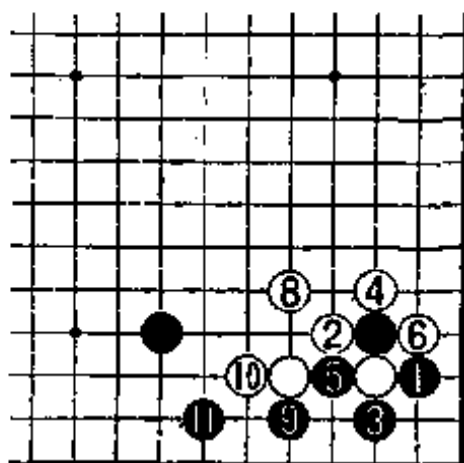
是对黑的二间高夹、白1靠的场合下形成的棋形，由黑2的挡至6的拆，是以前就常走的定式。



6图

7图 (吴清源流)

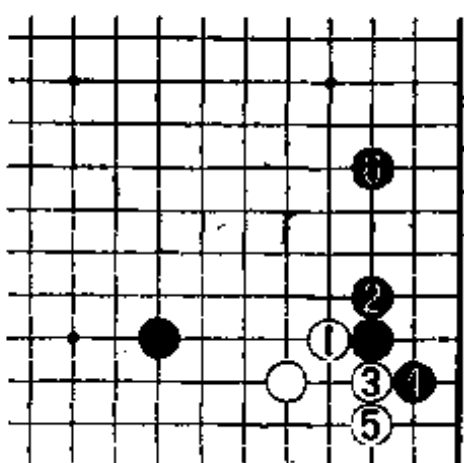
对白2的膨胀，黑3拼命扳是好手，至黑11，黑是有趣的两分。此手是吴清源九段走出的。



7图

8图 (尖靠)

避开7图，考虑白走1尖靠，黑2则返回6图的定式，若黑2走3位，则成第14型。



8图

第三章 目外的骗着

提到目外，总让人感到似乎是骗着的同类，似乎其中包含着什么……。模糊不清地挂角等等，似乎会倒霉……。

骗着的存在，如同寄生在各种定式背后的栖木，因此，一点也没必要一味地厌恶。若完全掌握在自己手中，可任意使用，对定式的理解会更深一层。



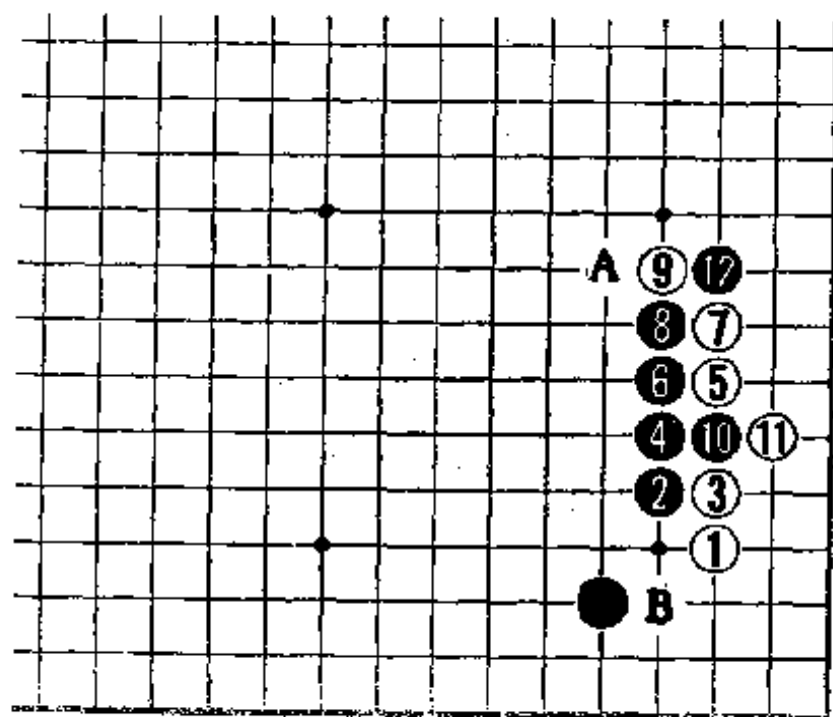
●第1型

一连串的必然着法

对白1的小目挂角，黑2直接虎。白3以下至9的扳，是一连串的必然着法。在这里，若于黑A位扳，则是定式形，有黑10、12走的严厉骗着。因为麻烦，走错一步，则会成崩溃形。

启示

若白B尖靠，则成简单的两分，白稍消极。后面只有依靠复杂的判断。



问题图

正解图（4线）

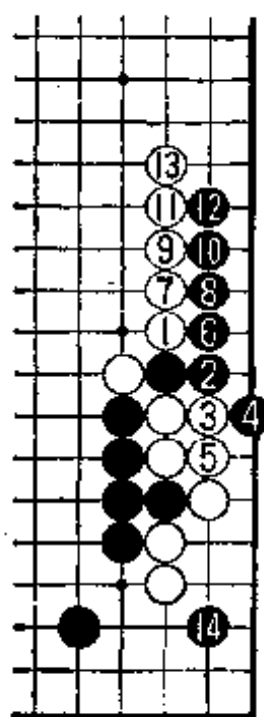
白1、3走，则黑由6至12连爬4线，于14位跳进的手段严厉。

续正解图1（扳出）

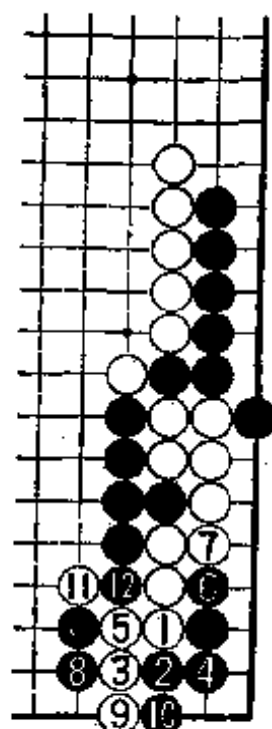
对白1，黑2、4扳结，8毫不迟疑地长靠。在这里，白11位扳出是漂亮的手段。

续正解图2（44手）

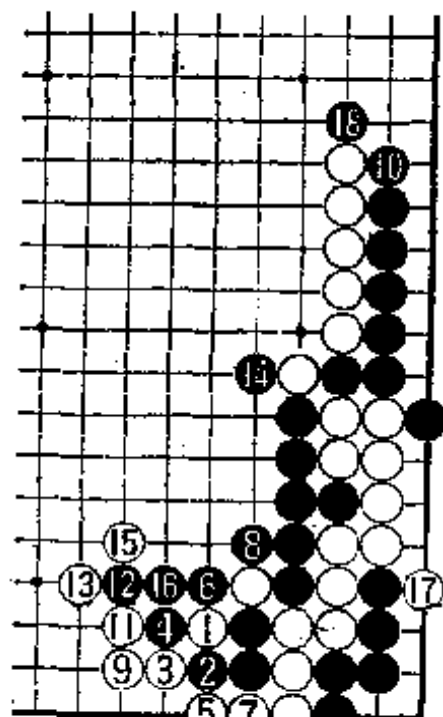
于白1、3、5、7滚吃，9逃出。黑10以下至18，成对等的两分。因为保右下角，白也可战斗。从一开始数，黑18相当于第44手。



正解图



续正解图1



续正解图2

1图（入套形）

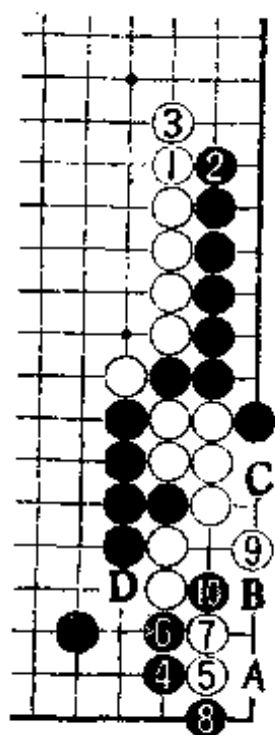
对白1的长，黑2爬，于白3位应，则成入套形。黑4以下至10的断，是一连串的必然着法。这之后，白A因黑B、白C、黑D没有粘的手段。

2图（对气黑胜）

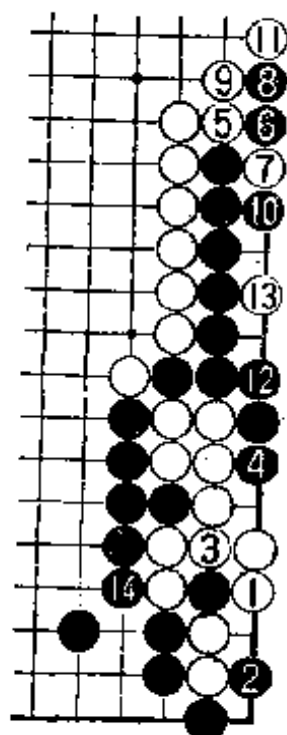
对白1，黑2、4。对白5，黑6、8是好手，至黑14，这样一来，白是崩溃形。

3图（对等）

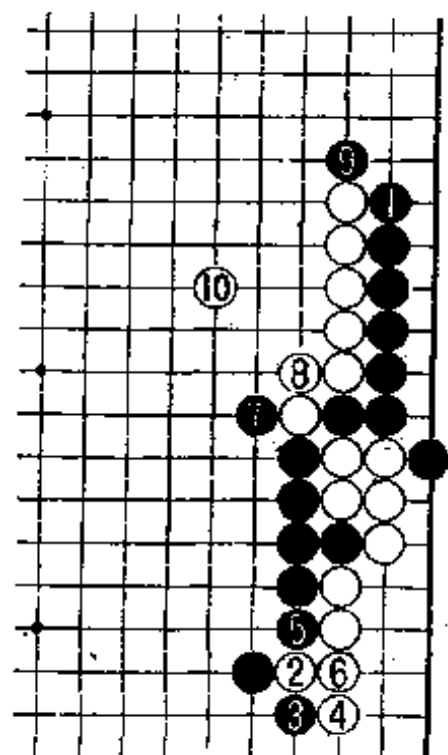
对黑1，以白2尖靠应对。黑3以下至白10，是对等的两分。



1图



2图



3图

4图（白崩溃）

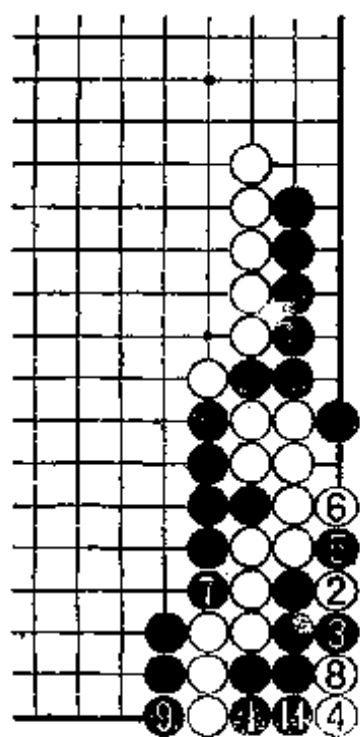
回到前面，于黑1位被白2扳，则角上成劫，因为是轮到黑提的劫，所以白是崩溃形。

5图（征子）

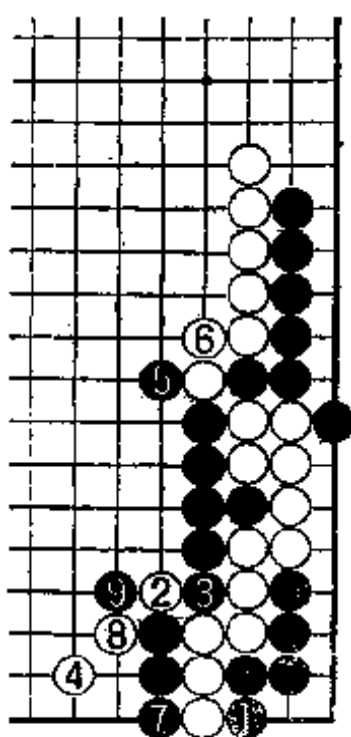
白2、黑3时，于白4位点入也是棋形，黑5碰先手得便宜，则黑9的征子成立，白崩溃。

6图（白入套形）

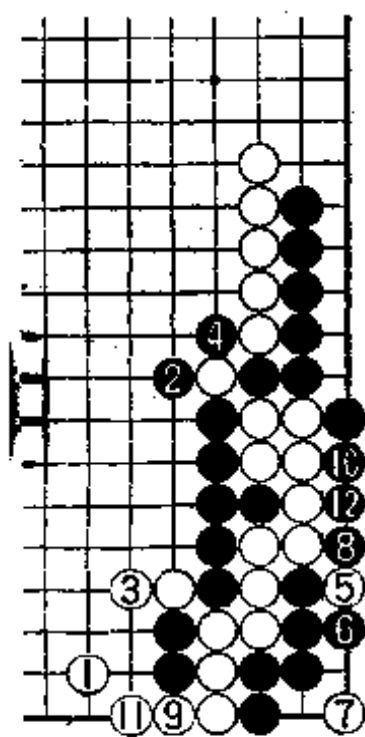
对黑2的碰，只好白3长，白5夺角由于放不进，在白9、11后退期间，被黑10、12渡，白失败。



4图



5图



6图

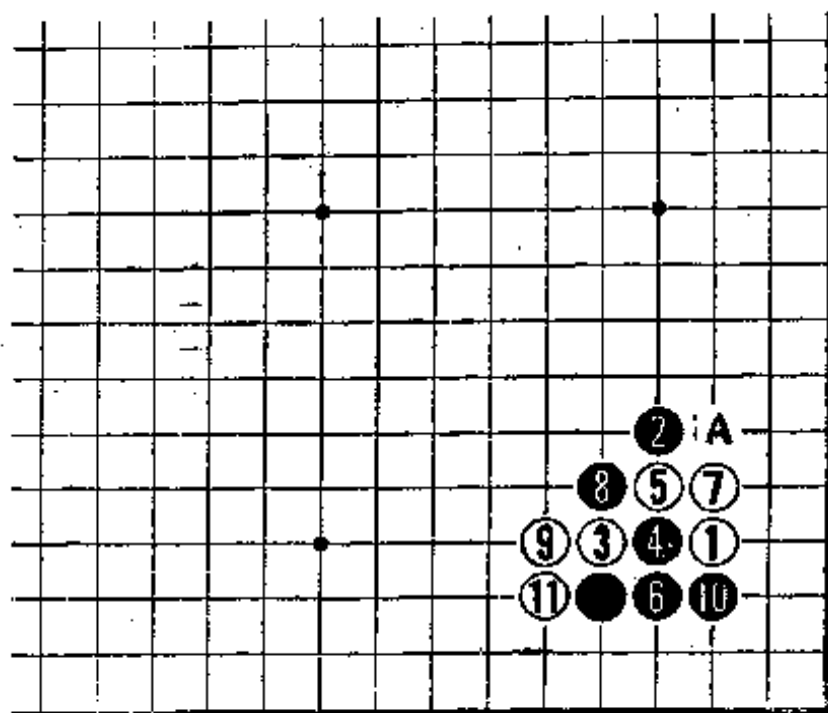
● 第2型

大斜百变

黑2渐渐大斜。如被称为百变一样，是变化非常多的定式，是处处存在具有骗着一样效果的冷着。首先，最初是下图白11的挡。

启示

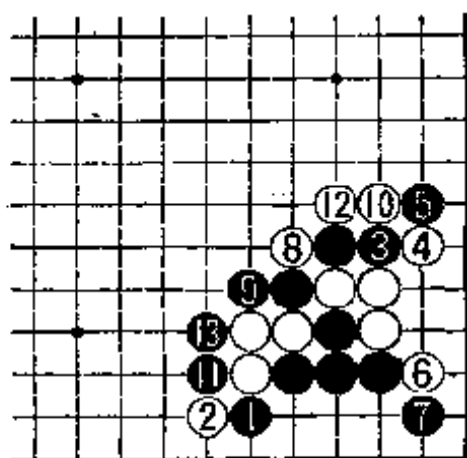
注意征子关系，转换时留心不要受损。黑A挡之前，需要念一下咒语。



问题图

正解图（扳）

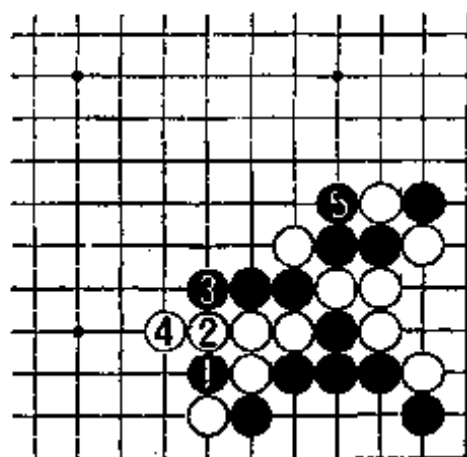
黑1扳是关键。让白2挡之后，于黑3挡，则白4以下至黑13，黑成充分的两分。



正解图

1图（白崩溃）

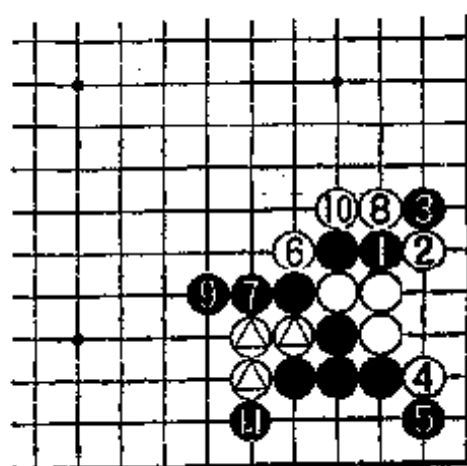
对黑1的断，白2应，则黑3、5，右边的白陷落。这样一来，白是崩溃形。



1图

2图（入套形）

单于黑1位挡，则由白2扳至黑11的应对理所当然，白△三子仍留有一劫，黑不充分。



2图

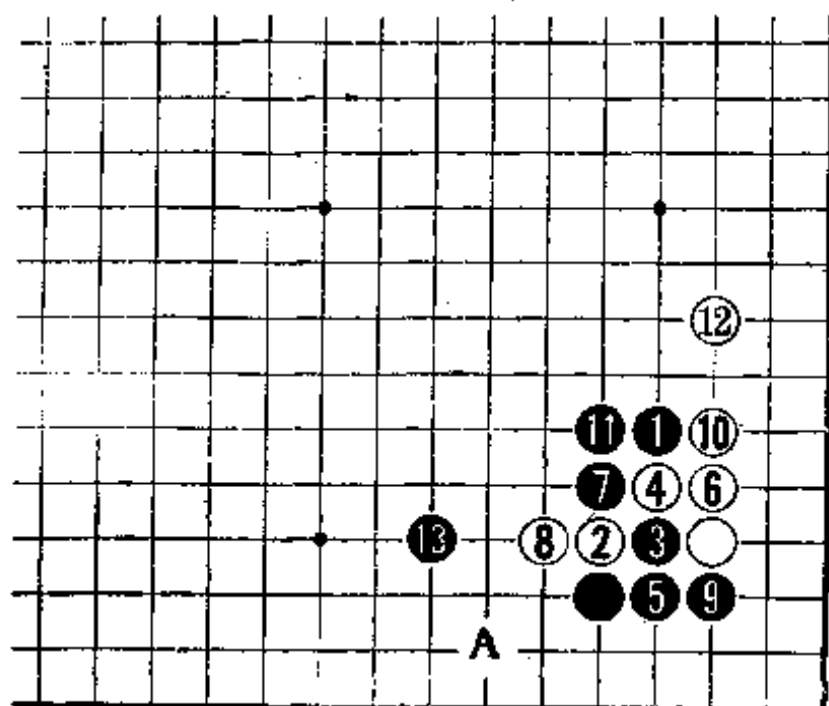
● 第3型

左思右想

由黑1的大斜，至白12的一间跳，成为最有代表性的大斜定式之一。在这里，黑A飞，则通常的进展是白13，左思右想，有黑13拦的骗着。

启示

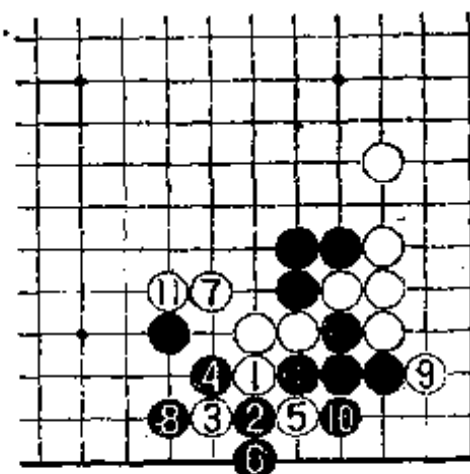
盲目突进是入套的根源。宗旨是前进一步，后退两步。



问题图

正解图（白充分）

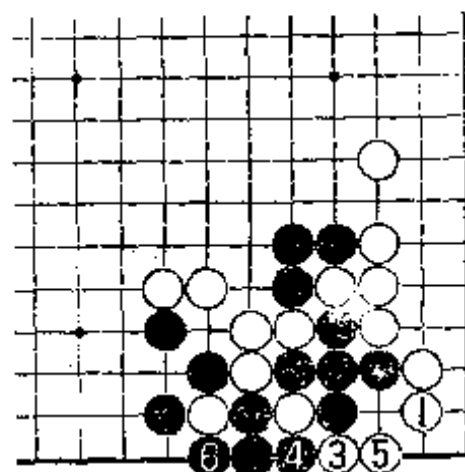
首先白1挡，先手利用3、5之后，白7重新安排可说是漂亮的次序。至白11，是白厚实的两分。



正解图

1图（官子余味）

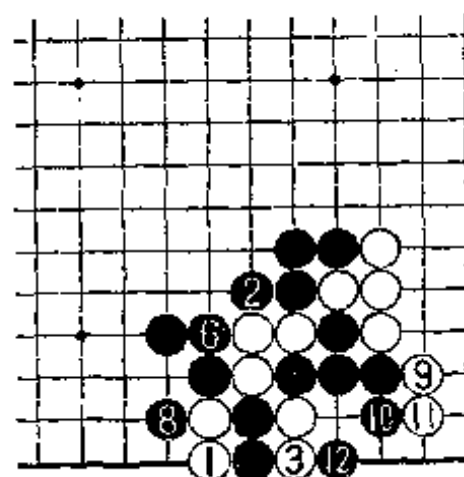
正解图中，留存白1位挺的大官子。这之后，若黑草率从事，则有白3、5之类的先手官子。



1图

2图（入套形）

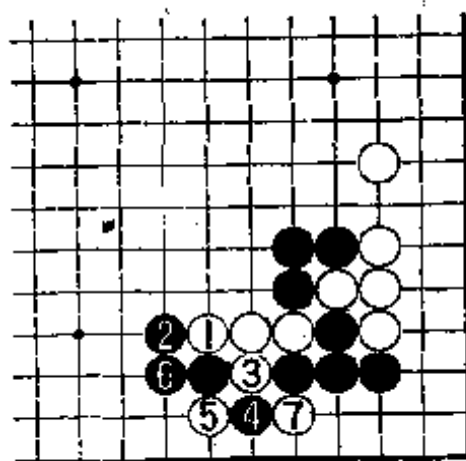
白1提黑二子，则被黑2至6滚吃，成人套形。对白9、11，黑10、12走是好手。



2图

正解图（一连串的必然着法）

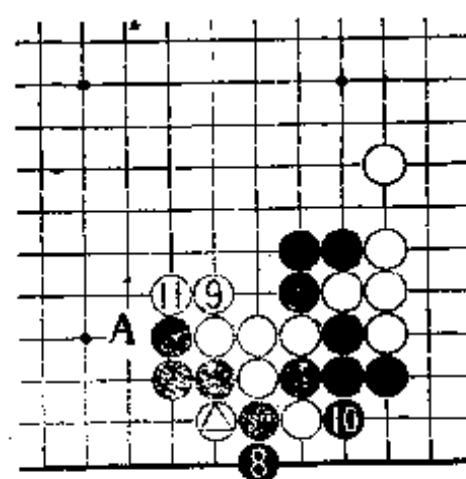
对白1，黑2扳是黑欲瞒骗白的目标。白3以下至7，是一连串的必然着法。首先前进一步。



正解图

续正解图（后退两步）

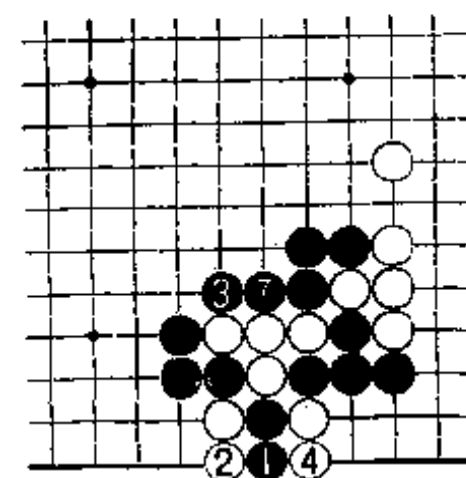
黑8长始终是曲者，可以说骗着的焦点在这里。在这里，“只强大，不是真正的男子汉”。白9、11后退两步是漂亮的手段，留存利用白△的A扳的余味，白成厚实两分。



续正解图 1

1图（入套形）

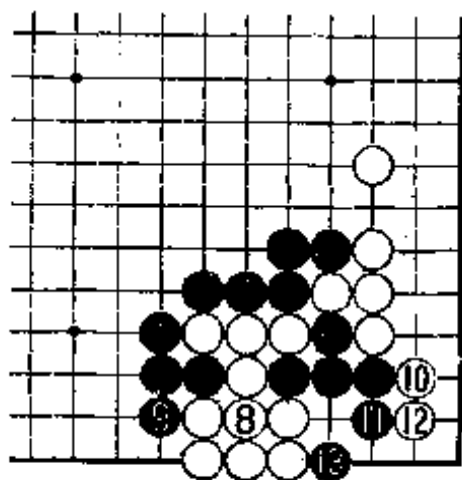
对黑1的长，白2走，成入套形。依据实例，黑3以下是常用的棋塔滚吃。



1图

2图（白崩溃）

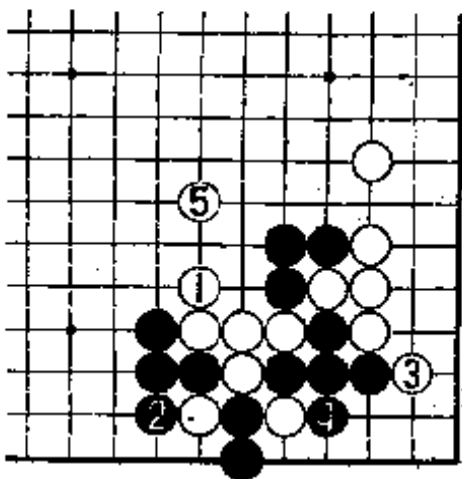
白8粘，因黑11、13的手筋，白崩溃。



2图

3图（续正解）

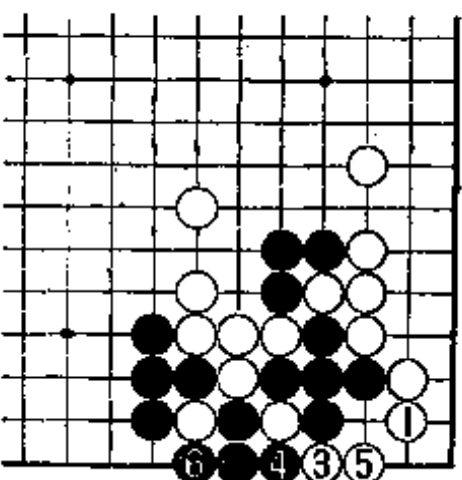
对白1后退一步，若黑2吃住外边，则先手利用白3的扳，白5一间跳。这也是白有趣的两分。



3图

4图（官子余味）

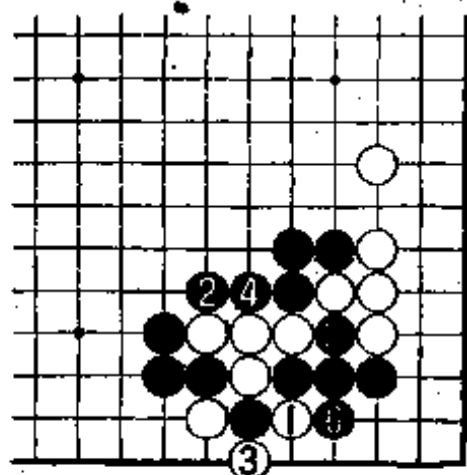
前图的两分留存白1挺的大官子余味。这之后，若黑草率从事，则白3、5成先手。



4图

5图（勉强）

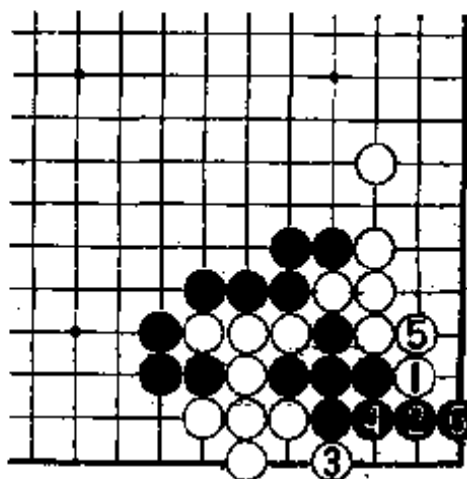
考虑一下对白1的断、黑2、4滚吃场合下的变化。至黑6的挡，是一连串的必然着法，这是黑的勉强的形。



5图

6图（对气）

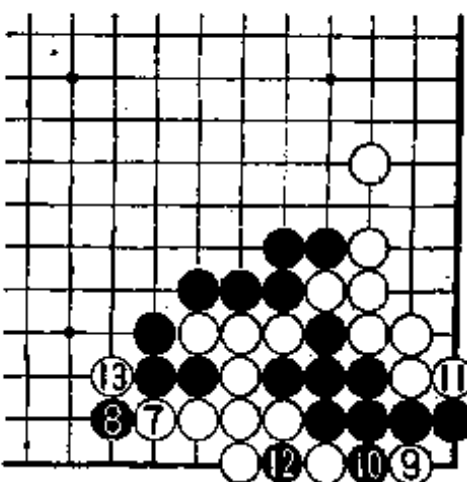
白1扳，对黑2的挡，先手利用白3碰、5粘，黑6理所当然。角上的对气会怎样呢？



6图

7图（劫）

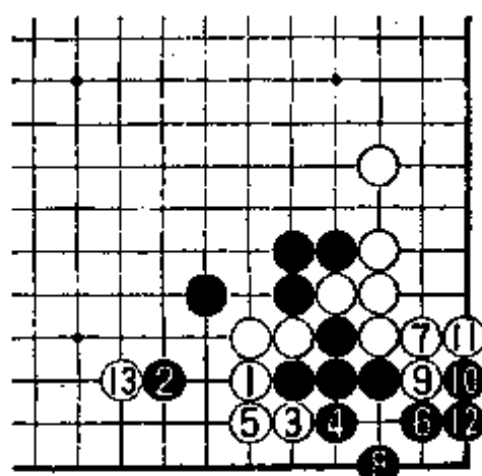
走白7爬之后，白9做劫是漂亮的手段。白有13这样绝好的本身劫，结果黑崩溃。



7图

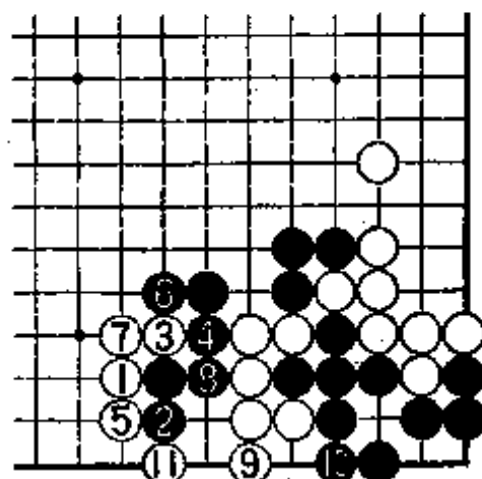
正解图1 (手筋的靠)

白3、5扳结的场合，黑6在角上做活不得已。于是，白7至11使角定形。其后，于13位靠是漂亮的腾挪手筋。



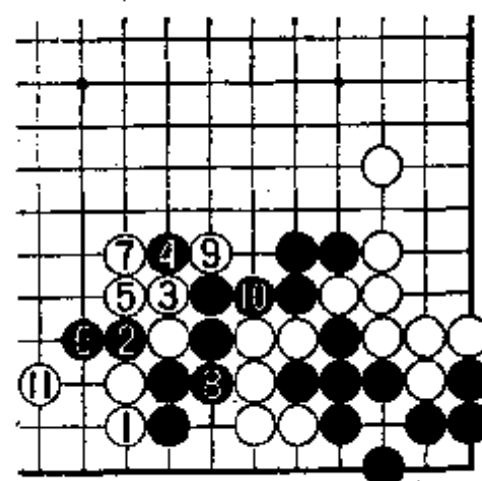
续正解图1 (渡)

对黑2的立下，先手利用白3的扳之后，于5位挡可说是漂亮的次序。白9、11的渡成立，白是略有趣的两分。



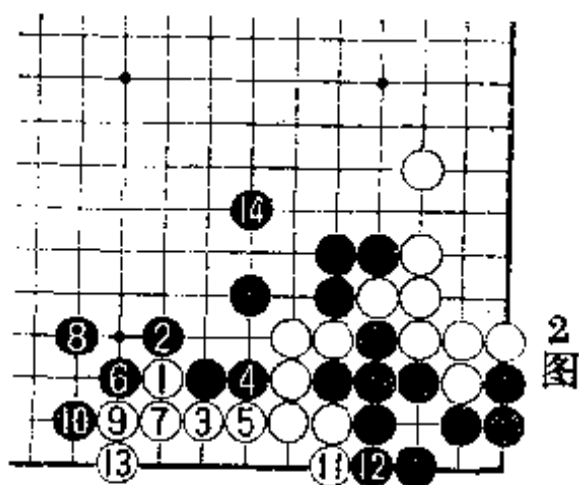
1图 (转换)

对白1的挡，也可考虑黑2、4反击的手段。这种场合，至白11，弃白五子转换。



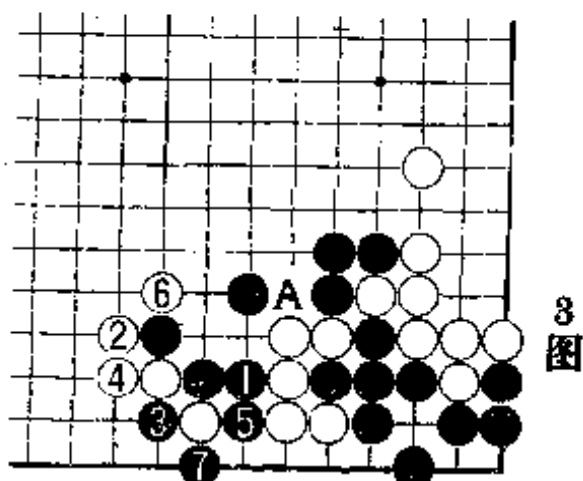
2图 (扳)

对白1的靠，有黑2扳的强手。白3以下至黑14，白是入套形。



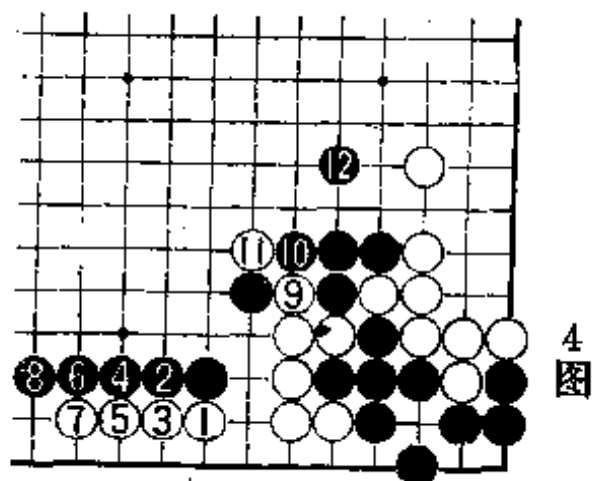
3图 (留有一劫)

于是，对黑1，也可考虑白2扳的手段。至黑7，告一段落。白A留存余味，所以白也是可走的棋形。



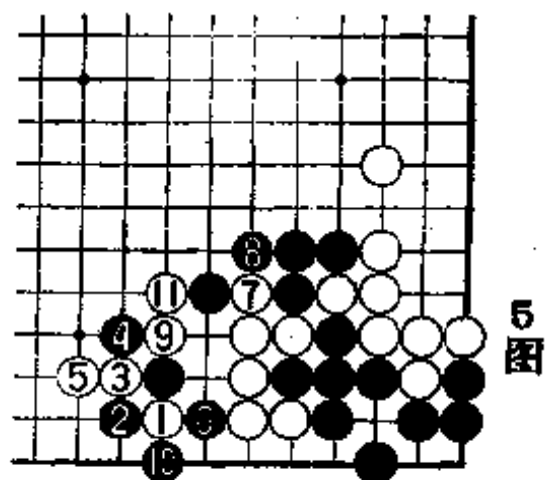
4图 (不满)

对白1的下托，至黑12成常形，白3至7爬第2线，白稍不满。



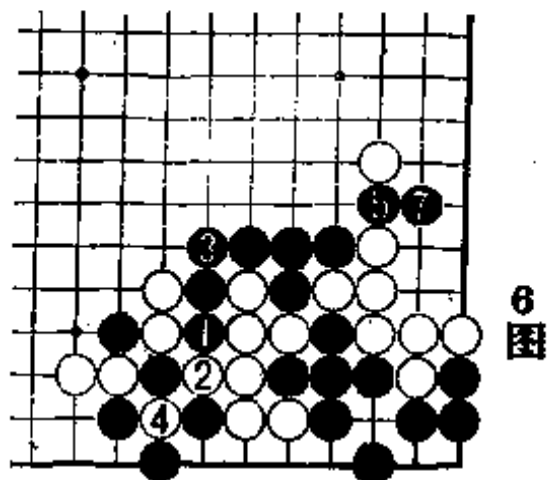
5图（挡）

对白1的下托，也可考虑黑2挡场合下的应接。由白3互断，9、11向外冲。



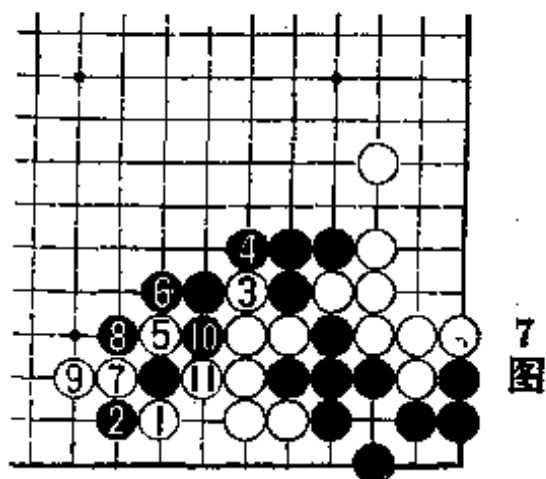
6图（转换）

黑1以下，成白4，这样的大劫，由劫材关系，黑5、7穿通，不能否定黑有利。



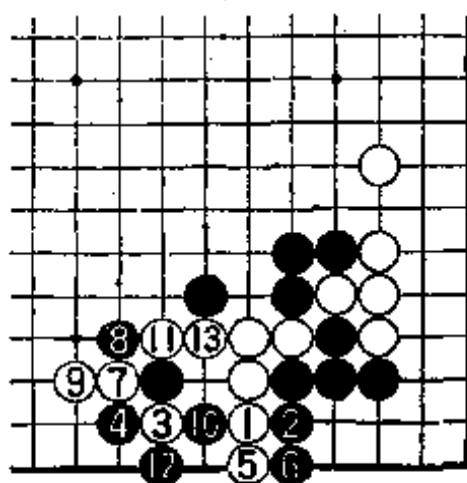
7图（夹靠）

对黑2的挡，于白3、5夹靠至白11。这是白也可走的两分。



正解图2 (立下)

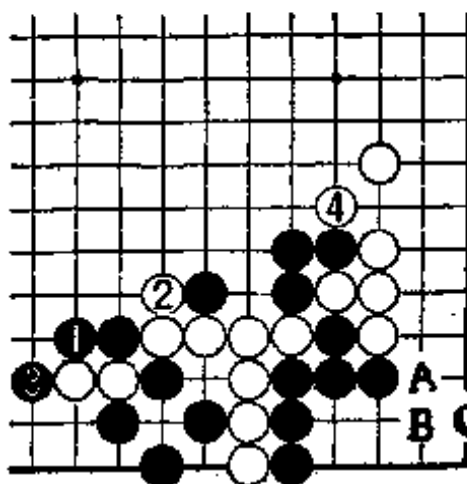
白1立下也有力。对白3，黑4理所当然。角上黑留存死的余味，因此，在黑4上边，白7长成为缓着。先手利用白5，7互断，以下至13的粘，是一连串的必然着法。



正解图2

续正解图2 (对等)

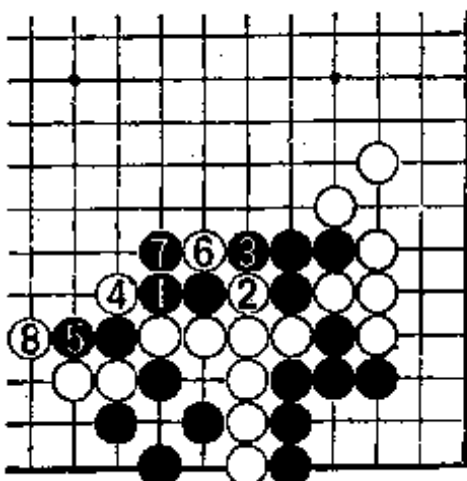
由黑1至白4的膨胀，角上留存白A、黑B、白C的劫味，因此是对等的两分。



续正解图2

8图 (征子)

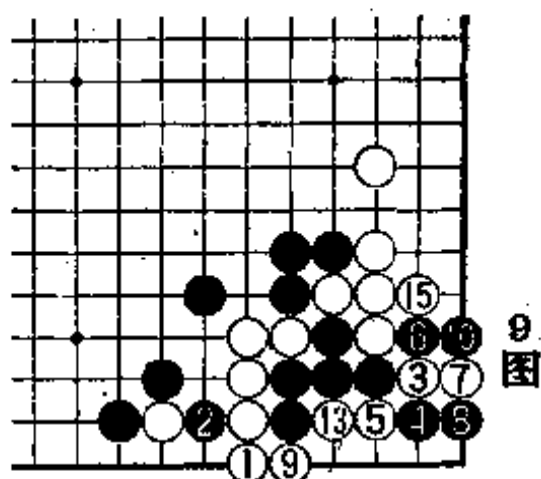
于此黑1位挡勉强。白2至8，征子成立。



8图

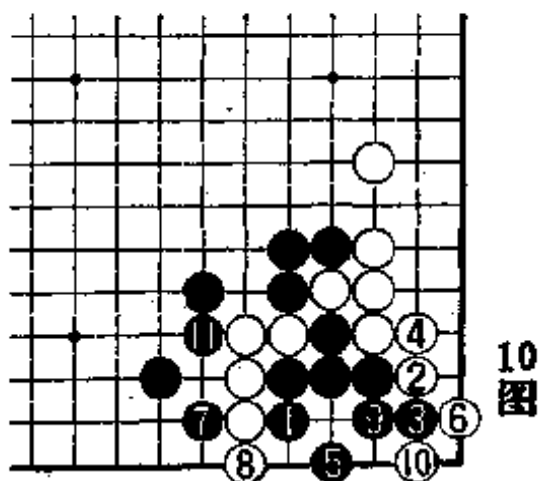
9图 (滚吃)

对白1的立下，黑2吃住勉强，由白3、5以下至15的挡，黑是崩溃形。白3、5是重要的手筋。



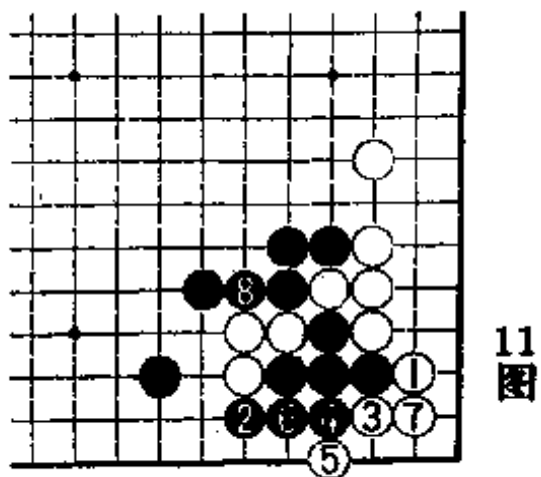
10图 (对气)

对黑1的挡，白2、4扳粘，黑5尖是好手，白6以下至黑11对气，结果似乎有眼又似乎无眼。



11图 (坚实)

是稍稍消极的走法，白1的扳，3、5扳以下至黑8，弃白三子也有坚实的两分。



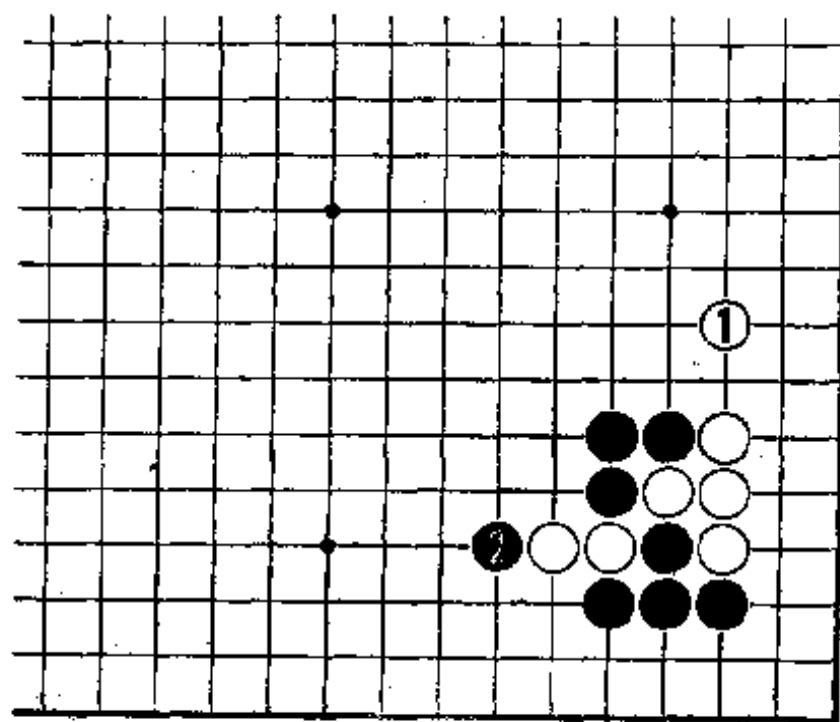
● 第6型

天狗

至白1的一间跳进展很常见，在这里，有黑2走的骗着，即所说的“天狗也厌烦”的手段。对不知道应法的人，真正能发挥有效的威力。那么，你如何击破骗着呢？

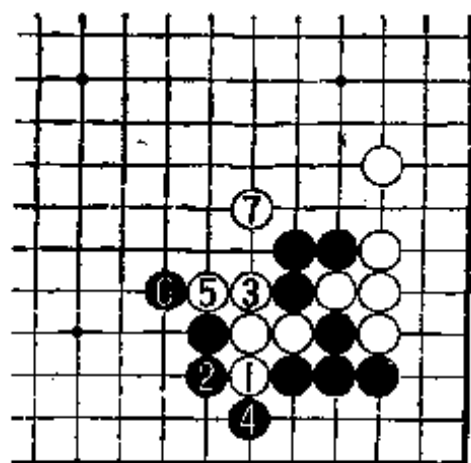
启示

依据分别使用适当的进展和后退，可击破黑的意图。请注意不要被封锁。



正解图（断味）

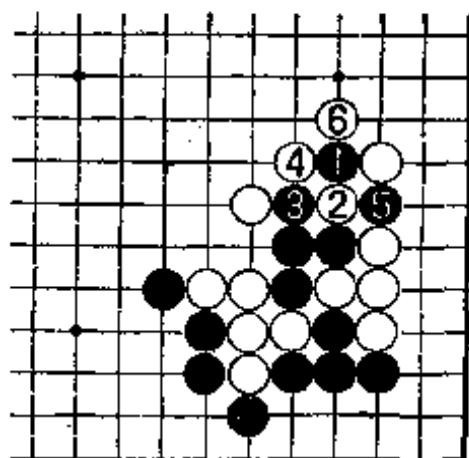
首先白1向外冲，黑形留存断味之后，3如重新安排为好。至白7，很明显黑余味坏。



正解图

1图（劫）

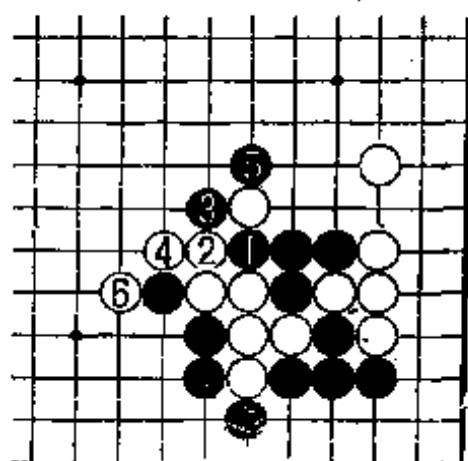
黑1靠，谋求逃出，没有劫材的场合勉强。白2以下有6碰的手段。



1图

2图（白充分）

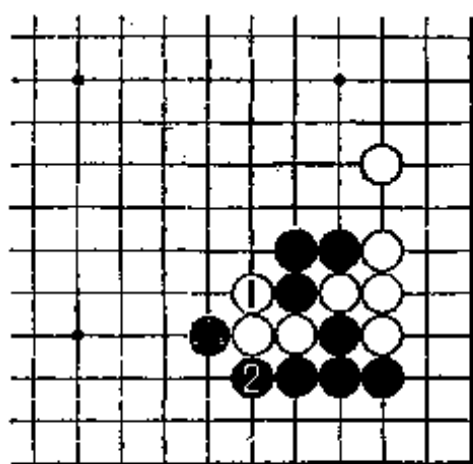
黑1向外冲，3断、5吃住感觉有些勉强，允许白6这样的绝好的爬，不能否定黑感觉不充分。



2图

3图（入套形）

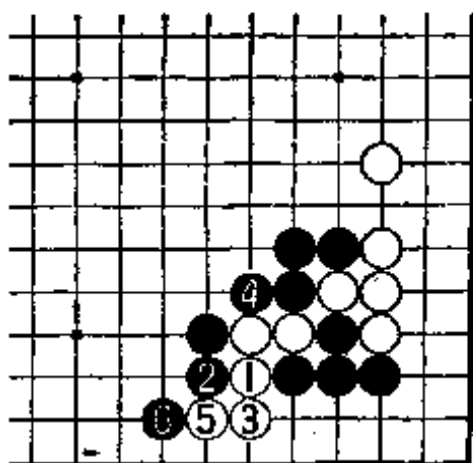
白1曲，允许黑2可说完全是入套形。做为骗着的黑▲会充分发挥其威力。



3图

4图（封锁）

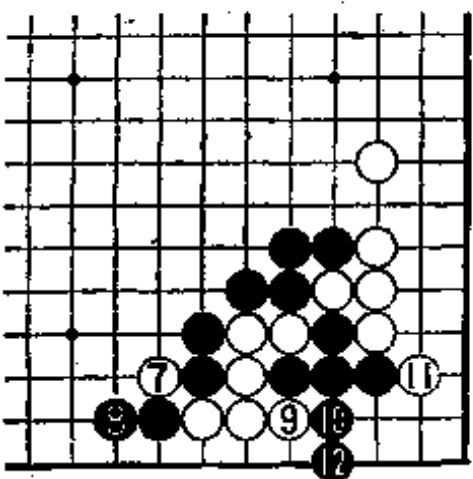
白1、3向外冲，允许黑4的封锁也是入套形。至黑6的挡，是一连串的必然着法，白子放不进，很痛苦。



4图

5图（立下）

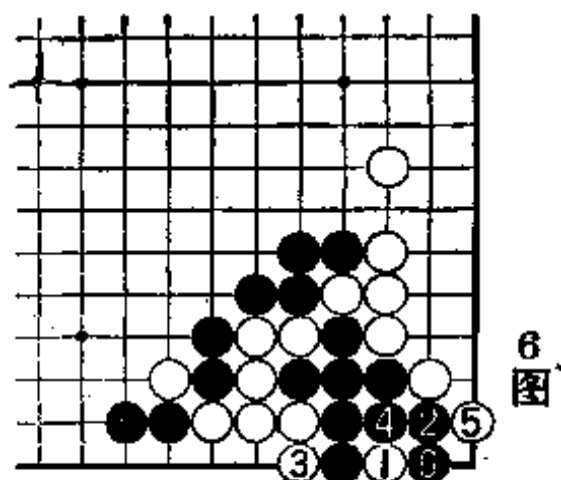
对白7的断，黑8长充分。对白11的扳，黑12立下，黑多一气。



5图

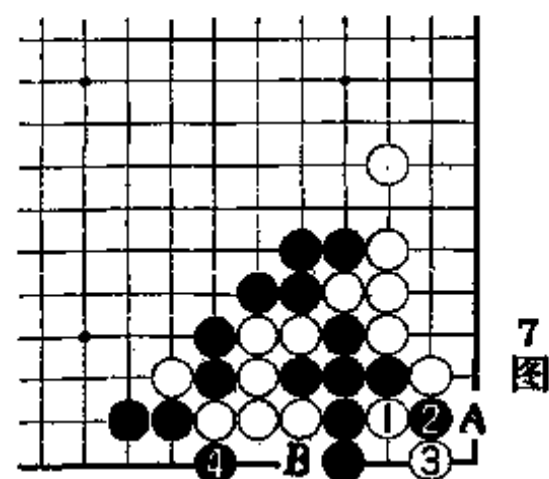
6图 (角的魔力)

角的魔力关系着此对气。
白1是对气的急所，这之后，黑2以下至6，对气黑胜。



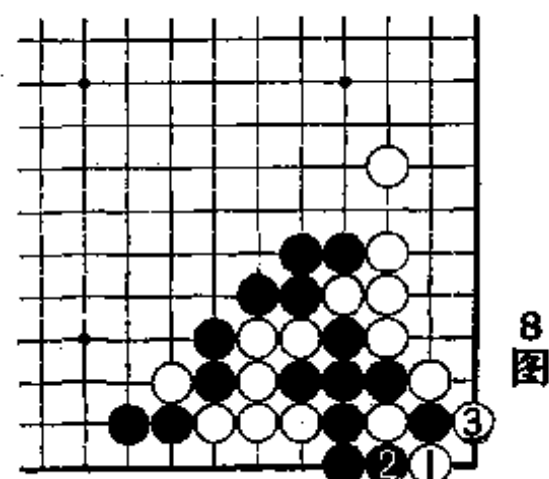
7图 (劫味)

这种场合，白1挤卡的手筋严厉。对黑2，白3准备做成劫，若黑4走，则对气黑胜。黑4如改走A位，则白B，必须注意倒扑。



8图 (劫)

针对白1，黑2提，则白3成劫。



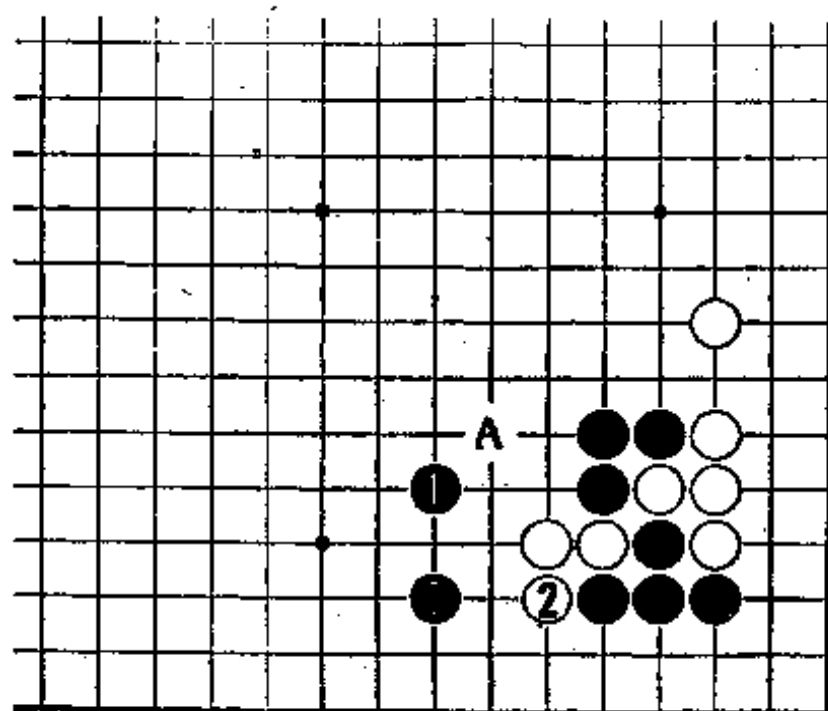
● 第7型

高压

如所见，也有黑1实行高压的骗着。白2，则黑3。注意到A周围的薄味，参考以前的大斜骗着，探求击破骗着的突破。

启示

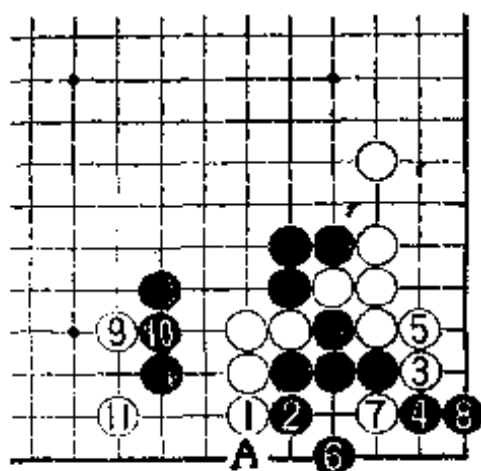
A的薄味原封不动，请考虑逃脱到下边的方法。结果A做为黑的薄味留存。



问题图

正解图（立下）

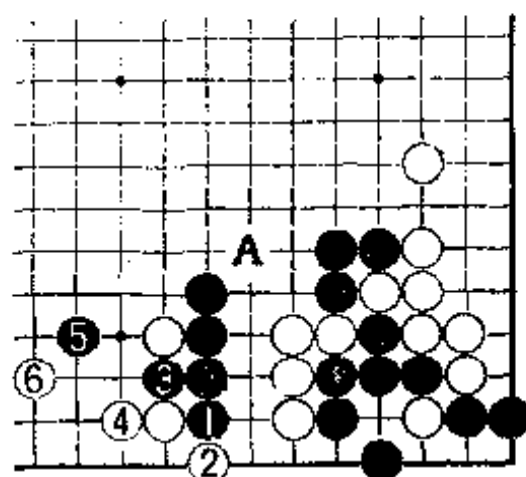
白1立下是正解。对黑6的尖，白7入断，观察A立下的余味，白9、11逃脱至下边。



正解图

续正解图（薄味）

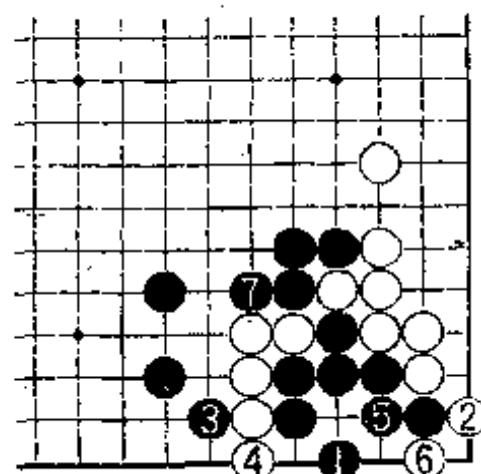
对黑1、3，若白4、6逃脱至左边，则A的薄味留存，所以，白是可走的两分。



续正解图

1图（入套形）

对黑1的尖，白2扳夺角，则成入套形。黑3、5是漂亮的次序，至黑7，白崩溃。



1图

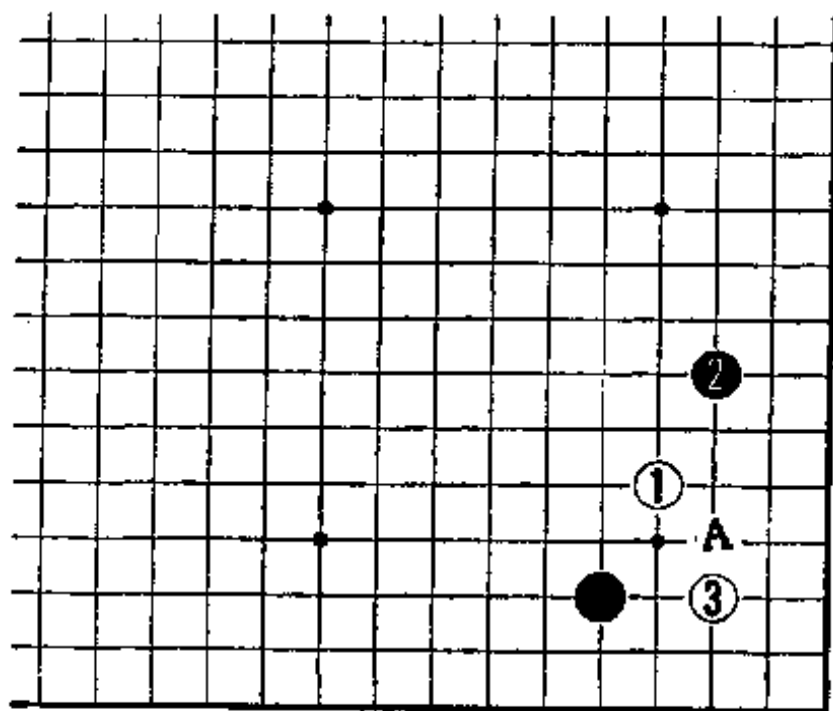
● 第8型

人套手段

白7高目挂角的场合，有黑2夹的手段。白A尖则常见，也可考虑白3以实地为重点的手段。可是，此白3有人套手段的意味。

启示

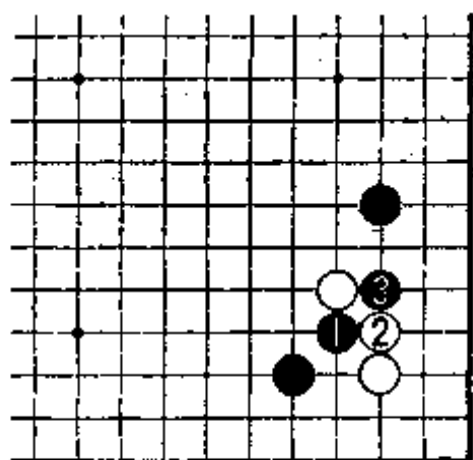
瞒骗白3的手段是与上下黑有联系的手段。



问题图

正解图（毫不客气）

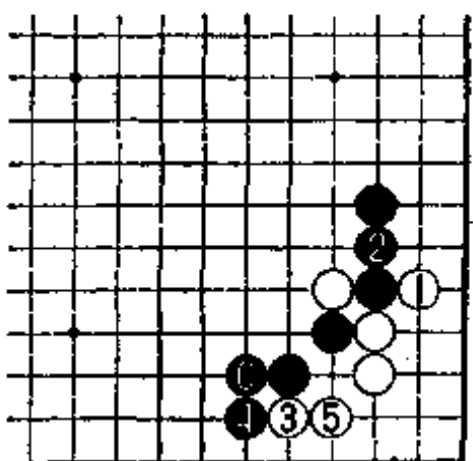
感到是略庸俗着，黑1尖靠，其后，白2，则黑3入断，毫不客气地进行分断作战。



正解图

1图（入套形）

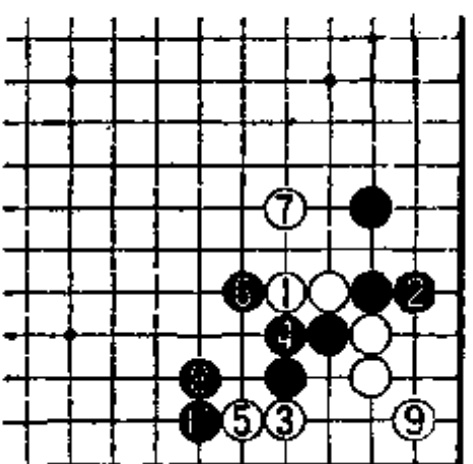
白1碰，3、5托退，白完全成入套形。中央作战对黑来说很容易。



1图

2图（黑充分）

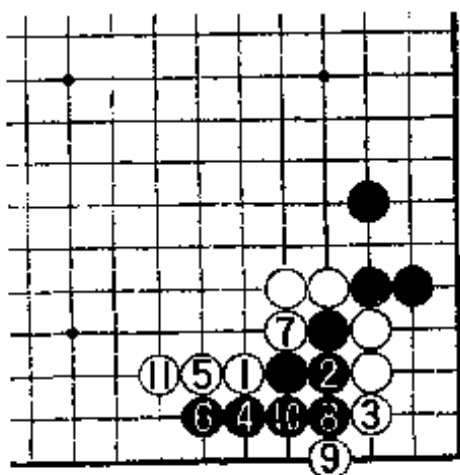
对白1的长，黑2立下。对白3的靠，黑4是好手，着手黑10的挡，黑是充分的两分。



2图

3图 (装肩)

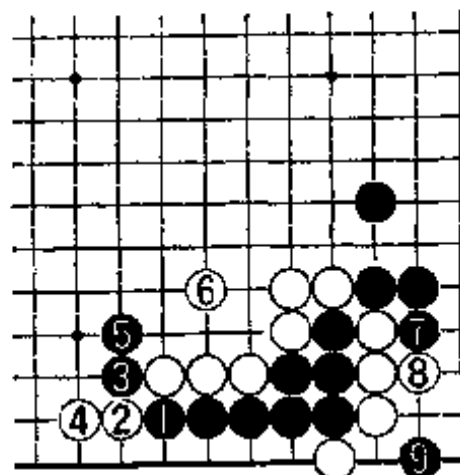
对白1的靠，黑2装肩成好手。白3立下，则黑4扳以下至白11的长，是对气形。



3图

4图 (实地)

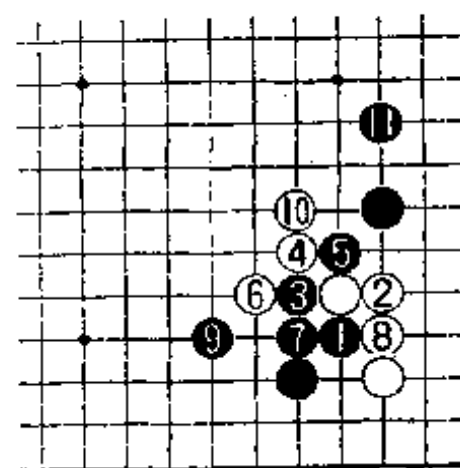
对黑1，白2挡，则黑3入断。白4长以下至黑9的点入，关于黑的实地的形势产生异议。



4图

5图 (立下)

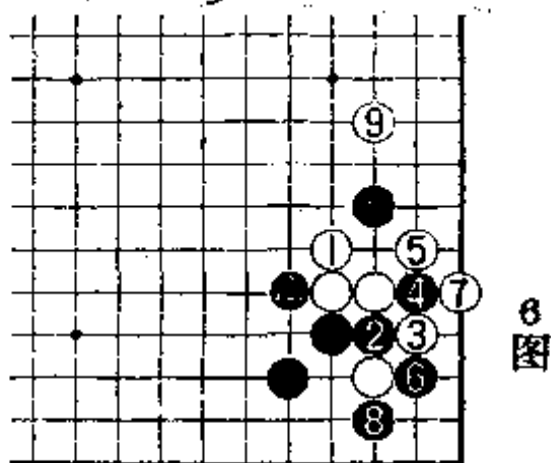
回到前面，对黑1的尖靠，白2立下似乎很好。可是，对黑3，白4应，则至黑11，黑仍有利。



5图

6图 (曲)

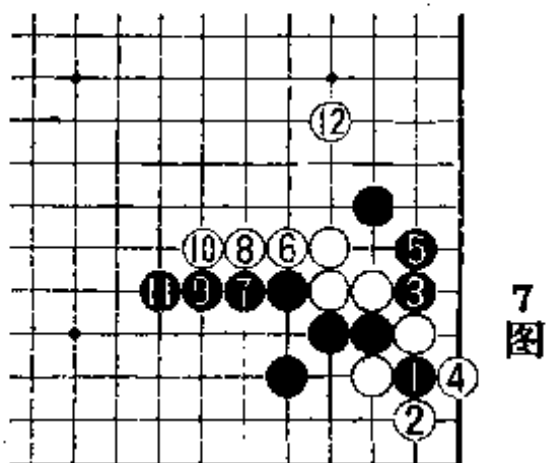
对黑▲的扳，白1曲是好手。黑2向外冲，若4断，由白5至9的拆，大体成为近乎对等的两分。



6图

7图 (内断)

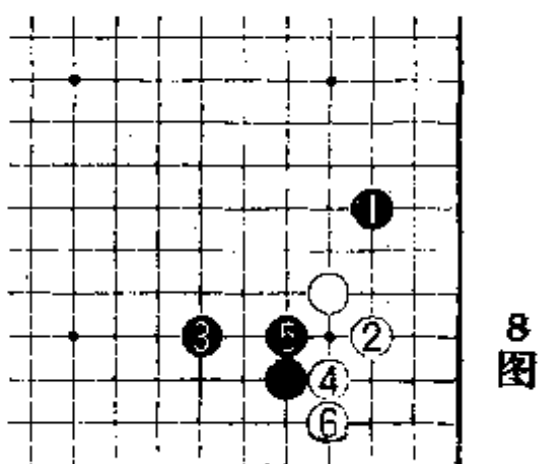
黑1内断，则白2、4在角上做活，然后，先手利用白6、8、10，可绕到12这一好点上，白充分。



7图

8图 (定式)

因6图的曲，大体从入套手段中被解放出来。回到前面，对黑1的夹、白应的场合的定式进行揭示。



8图

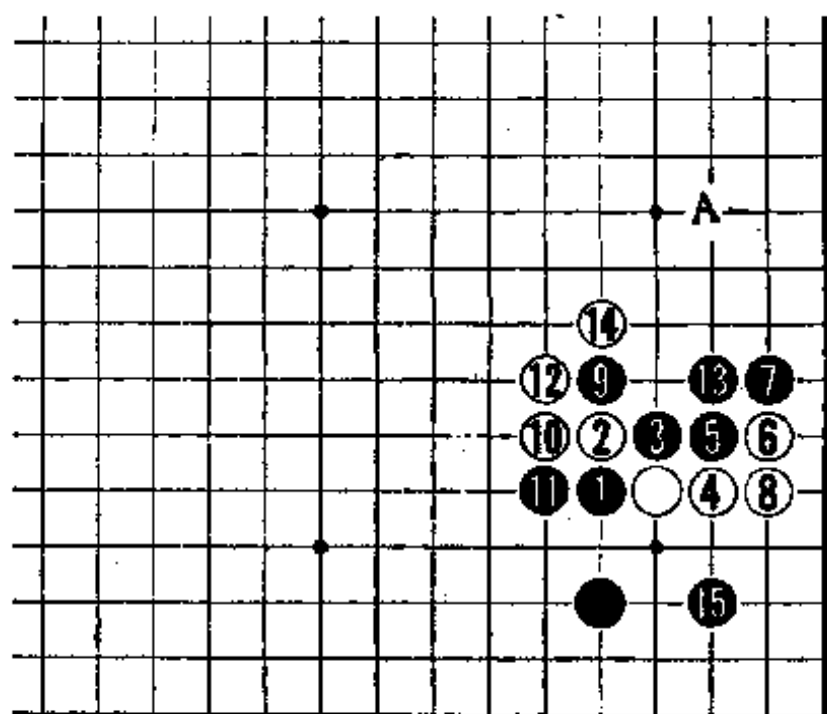
● 第9型

圈套

有黑1、3组断的常用手段，白4以下14扳时，黑A则是定式，有黑15夺角的手段。这之后，白如何走模糊不清，则恐怕会入套。

启示

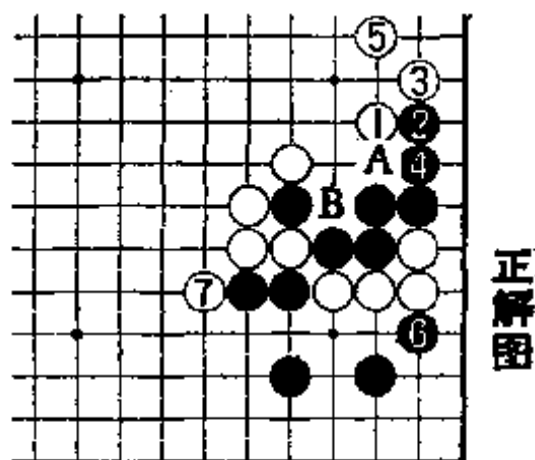
即使把实地给黑，白也可以充分的外势对抗，其过程中，请注意征子的圈套。



问题图

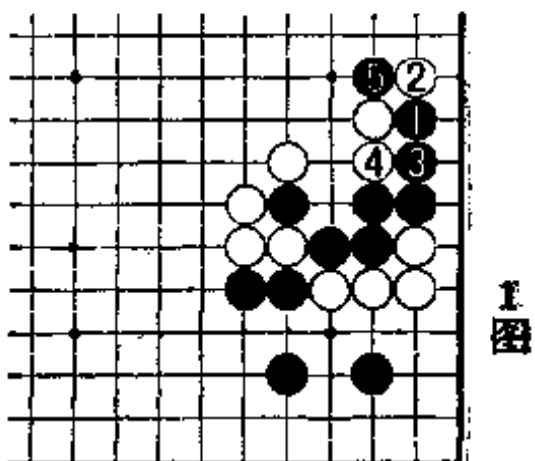
正解图（实地对外）

白1虎，对黑2、4，白3、5虎，对黑6，白7扳是关键。白A、B先手得便宜，因此，白的外势超过黑的实地。



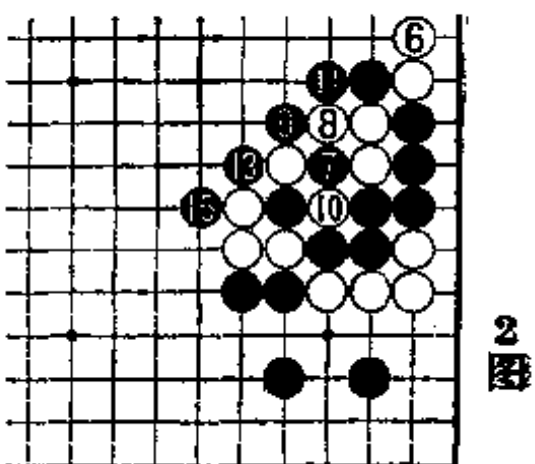
1图（入套形）

针对黑3的粘，白4收黑气，则成入套形。其后，对黑5的断……



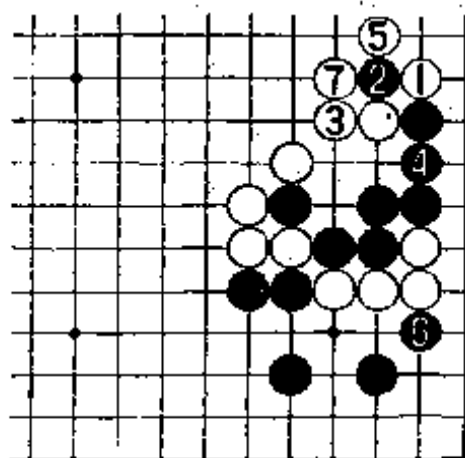
2图（征子）

白6长，有黑7、9、11走的强手。以下至15，征子成立。



3图（退）

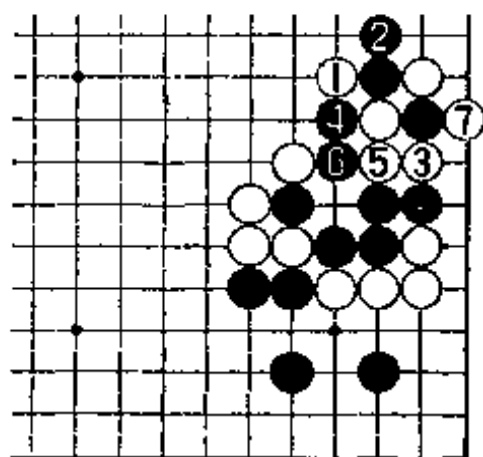
对白1的挡，考虑黑2断将怎样呢？于白3位退，则黑4的粘至白7提一目，黑可先手断。



3图

4图（强手）

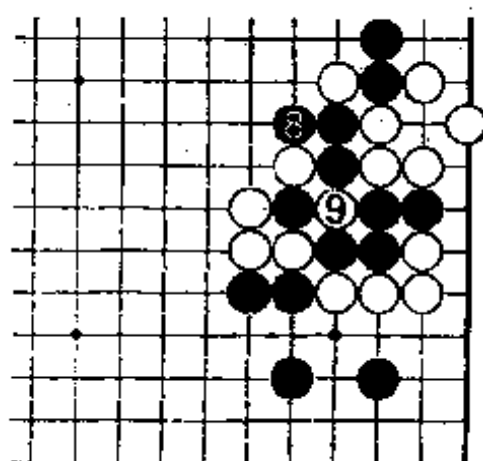
对黑4的断，有以白1、3对应的强手。黑4的碰至白7的断。以一连串的必然着法……



4图

5图（劫）

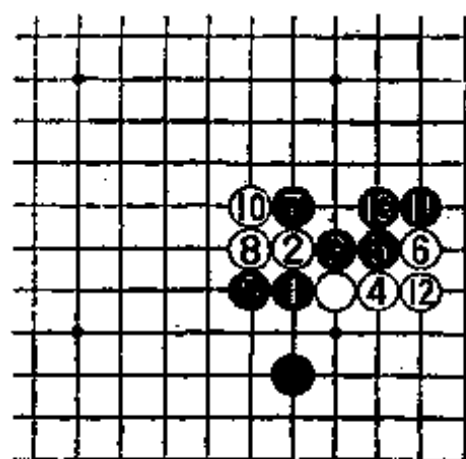
对黑8，成白9这个劫，因劫材关系，很明显黑成崩溃形。



5图

6图 (次序)

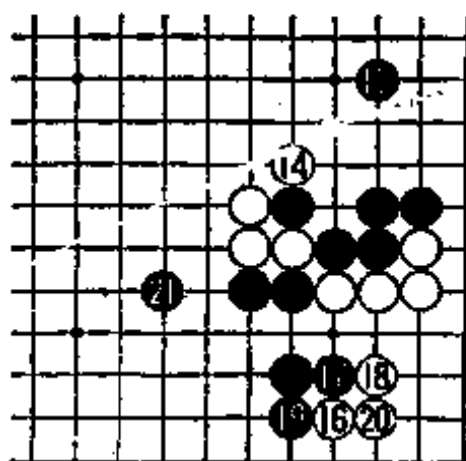
回到前面，考虑一下次序。对白6的扳，也有黑7、9走的场合。白10，则黑11挡。



6图

7图 (定式)

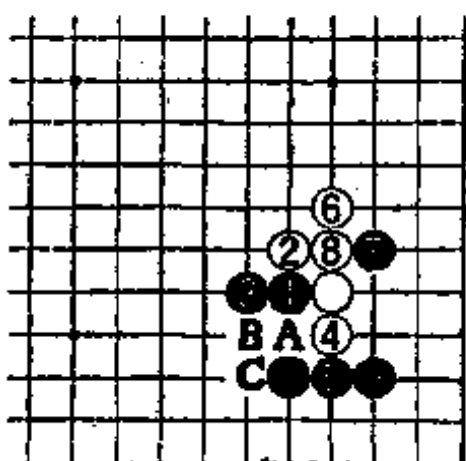
对白14的扳，黑15应很常见，若白16在角上做活，则至黑21的一间跳，成常用的两分。



7图

8图 (压长)

也有黑1、3压长的定式，至黑9告一段落。白6如改走A位，则也有黑B、白C断的定式。



8图

第四章 高目的骗着

熟悉骗着，不能不说是围棋上取得进步的条件之一。若能敏锐地体味到棋子的好坏，则自然就打通了通向正着的道路。格言道：“以毒攻毒”。请欣赏短兵相接的争斗。

解说可以简单明了，但有时并不能省略复杂的变化图形，因此，请理解。



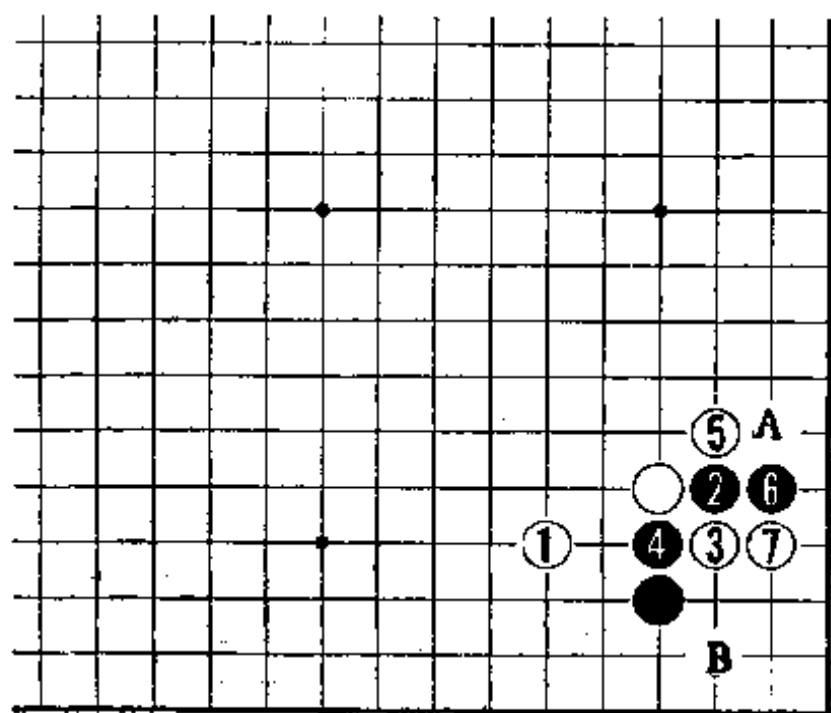
● 第1型

扳出

对白1的虎，黑2下托，是常用的手段。在这里，有白3扳出、5碰、7挡的骗着。黑A曲，白B一间跳理所当然，其后是问题。

启示

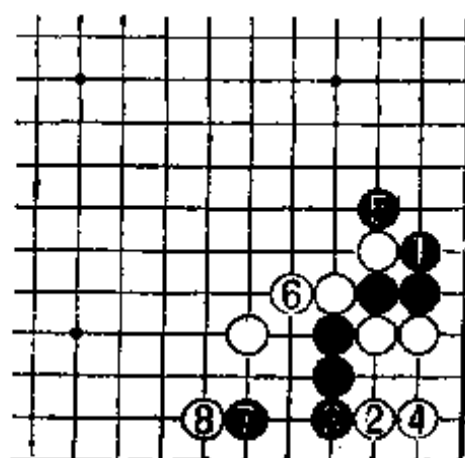
有攻击角上白的手段。



问题图

正解图1（单挡）

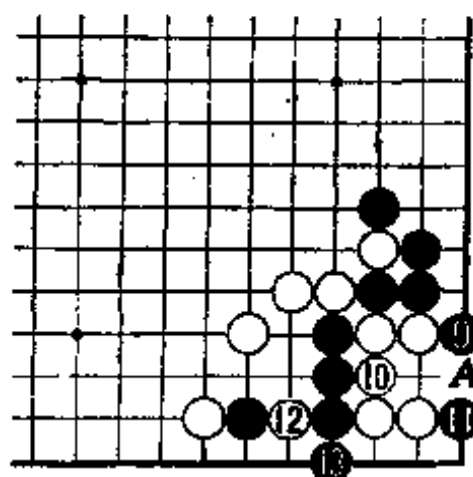
对白2的跳，黑3单挡最强有力。这之后，对白4的并，先手利用黑5的碰，7跳的要领很重要。



正解图1

续正解图1（劫）

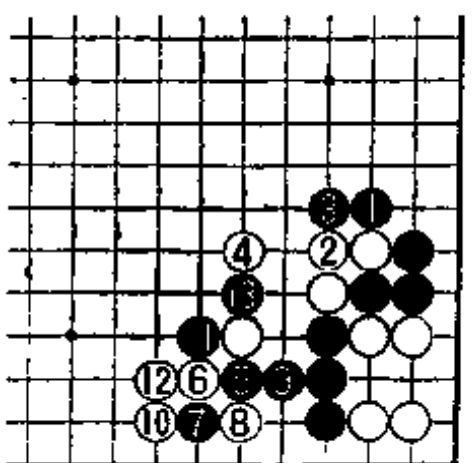
黑9扳，11靠是收白气的好手，对白12，黑13立下。白A的劫因劫材的关系，白勉强。黑对气胜。



续正解图1

1图（粘）

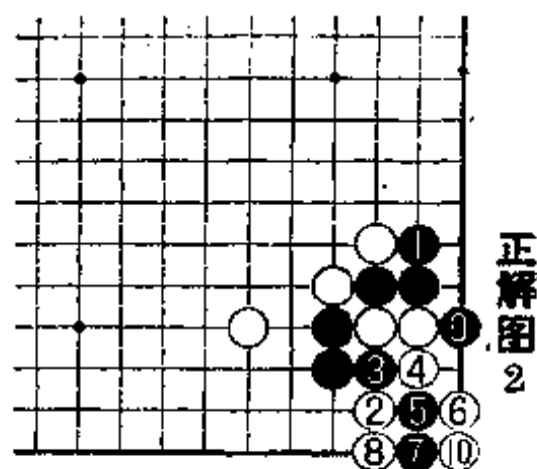
对黑1的碰，白2粘，则先手利用黑3的压，5、7走，以下至黑13，角上的白枯萎。



1图

正解图2（常用手段）

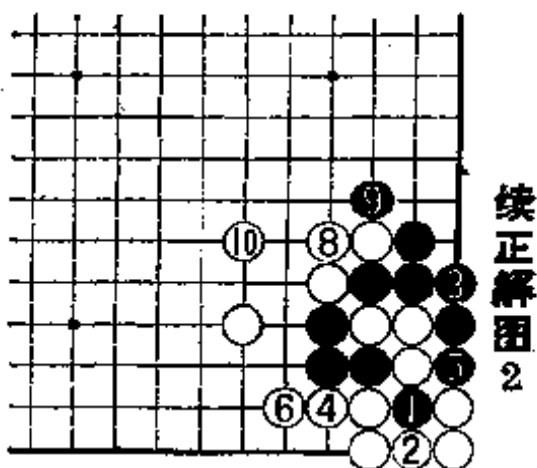
对白2的跳，也有黑3、5冲断的常用手段。其后，至白10是一连串的必然着法。



正解图2

续正解图2（白充分）

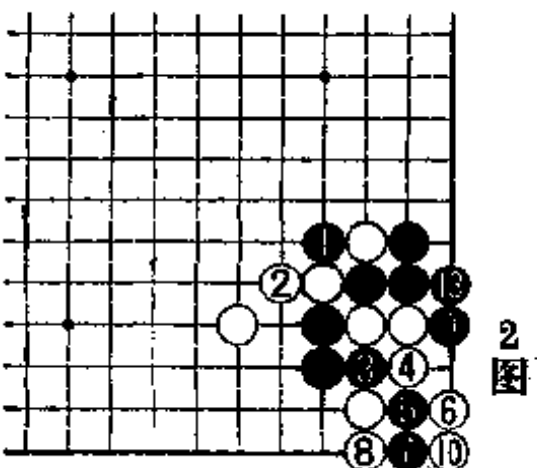
黑1扑以下至黑7提三目理所当然。于是，着手白8的粘，至10的整形告一段落，白是稍有利的两分。



续正解图2

2图（入套形）

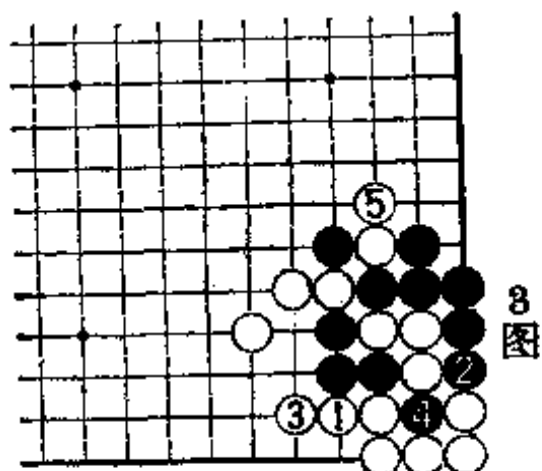
走黑1断之后，黑3、5走是入套形，因此，请充分注意。



2图

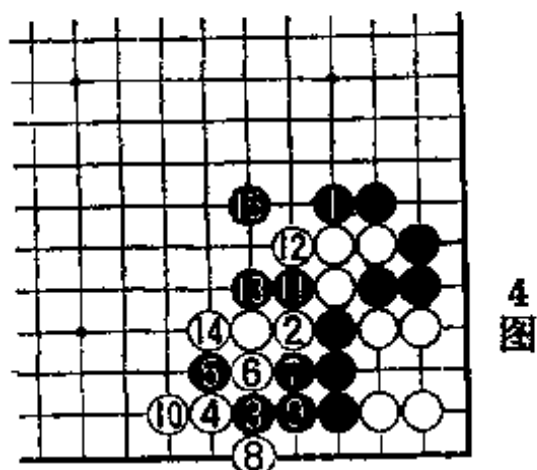
3图 (挺)

由白1至黑4提3目理所当然。于是，白5的挺极好，被毫不客气地爬第2线，黑苦战。



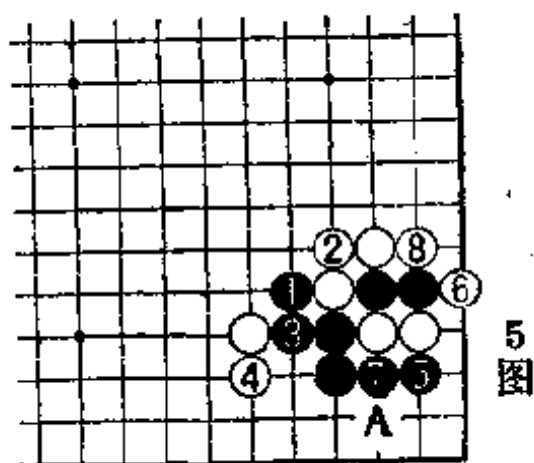
4图 (勉强)

对黑1的压，白2收气，4在激烈的对气上向外冲勉强，黑5以下至15的虎，白成崩溃形。



5图 (入套形)

黑1碰、3粘是入套形。白4以下至8，黑眼形不安。白4如改走A位保角，也充分。



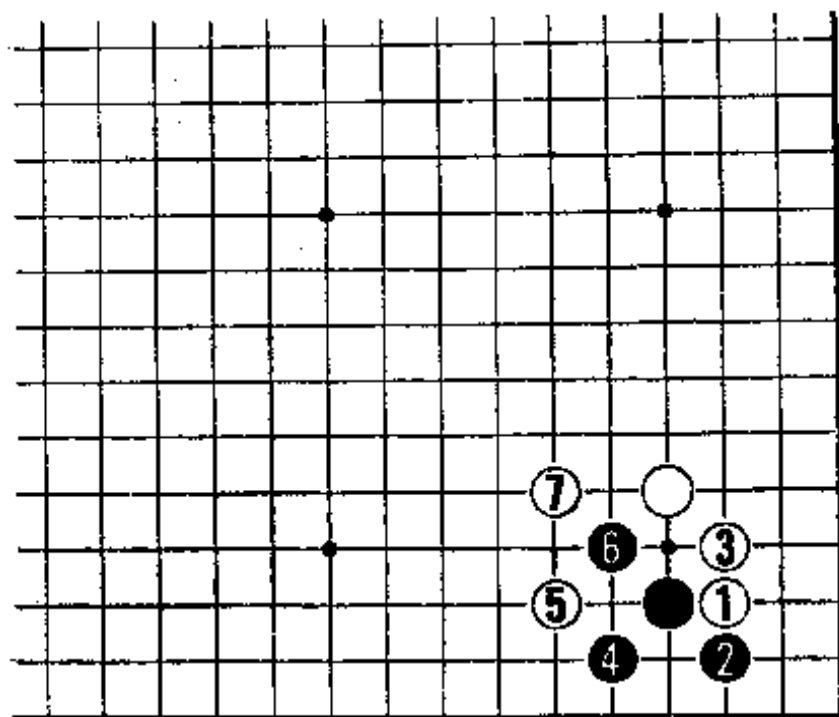
● 第2型

初学者用

由白1、3的托退至黑4的虎是常形。在这里，白5、7走是骗着，是初学者专用的简单手段。一旦入套也没什么了不起的。

启示

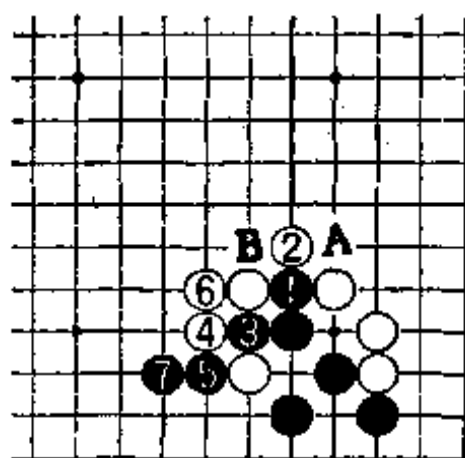
使白形崩溃是先决问题。请特别留心放不进。



问题图

正解图（单断）

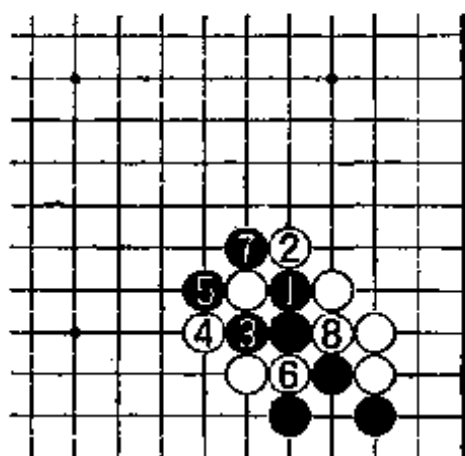
黑1、3向外冲，白形留存断味之后，单5断是击破骗着的次序。至黑7，留存在A、B的断点，白不充分。



正解图

1图（入套形）

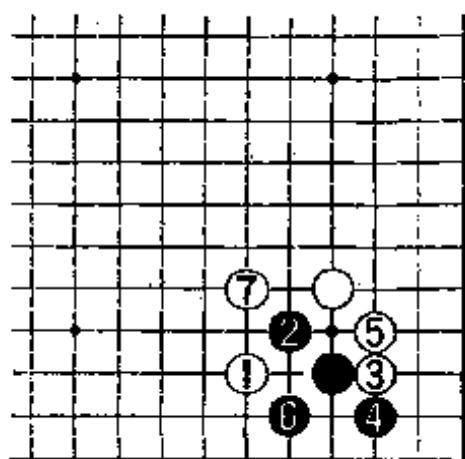
由黑1、3顺应形势，5断是入套形。指责白6、8的放不进的反击严厉，黑崩溃。



1图

2图（次序）

由白1一间夹的棋形，此骗着产生。这之后，白3、5的托退至白7，回到第2型。



2图

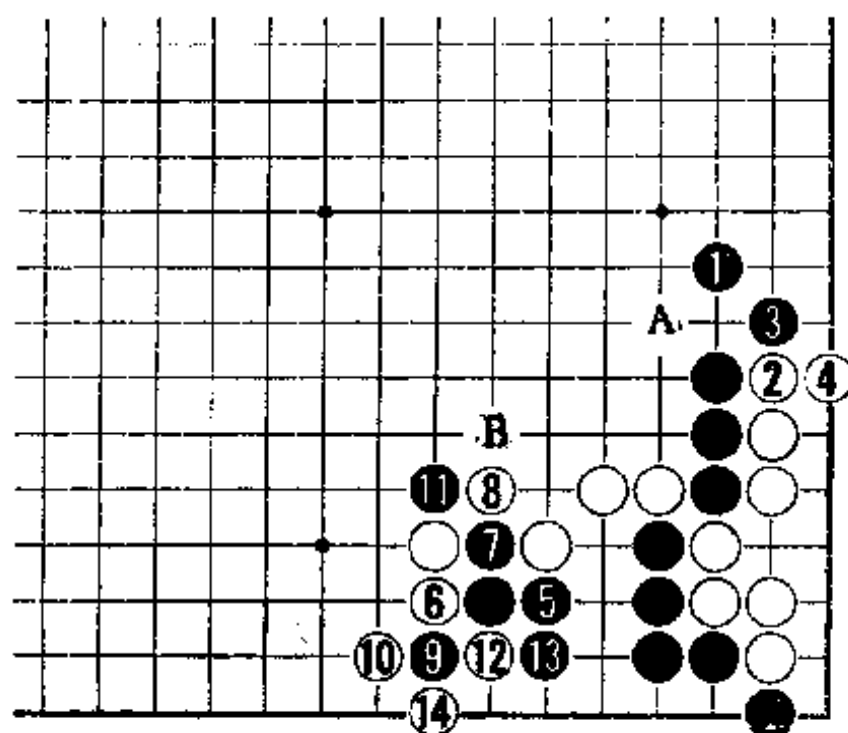
●第3型

省略

是大家熟知的高目定式。于黑1位省略A的刺，4做活是曲者，对黑11的断，白12、14“开花”，夺取黑下方一段。省略A成为骗着。

启示

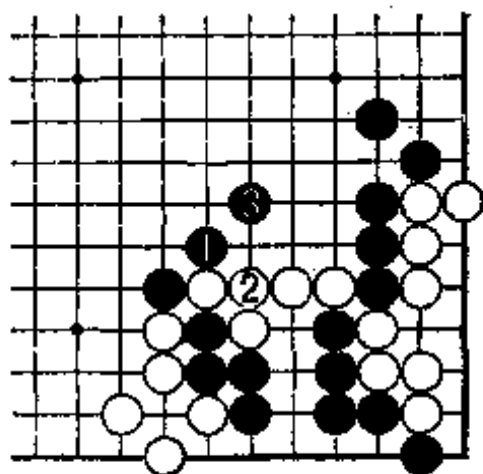
黑B的碰理所当然，下一手是问题。请发现防范白脱逃的妙手。



问题图

正解图（尖）

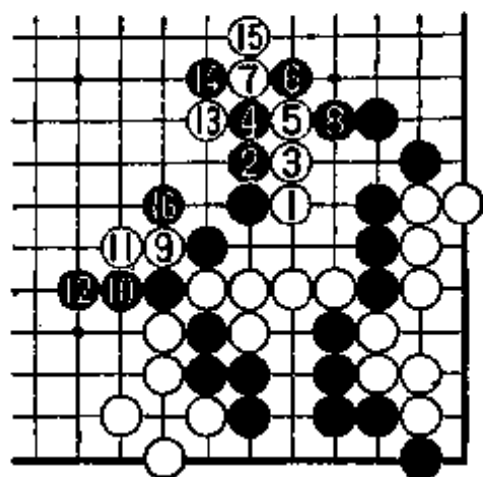
黑1，白2理所当然。于是，黑3尖依据场合是妙手，可阻止白脱逃。请一定记住。



正解图

续正解图（16手）

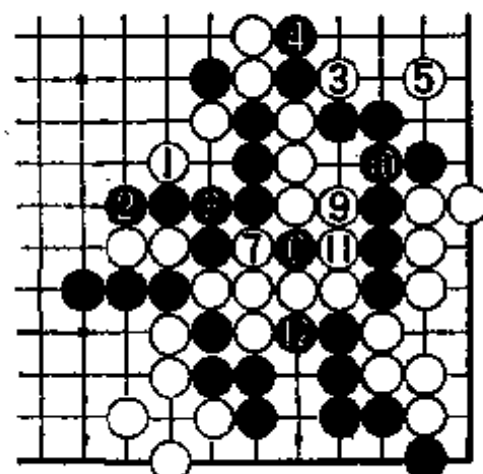
对白1、3，黑放松，白5时，黑6、8封锁的次序很重要。以下至黑16，对气是黑胜的两分。



续正解图

1图（对气）

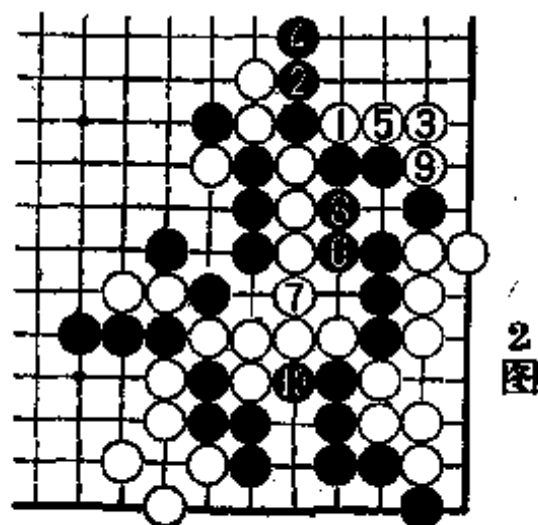
由白1的尖靠，3、5走伺机与右边的黑对气的漂亮的次序，黑6至12对气，黑多一气。



1图

2图 (挺)

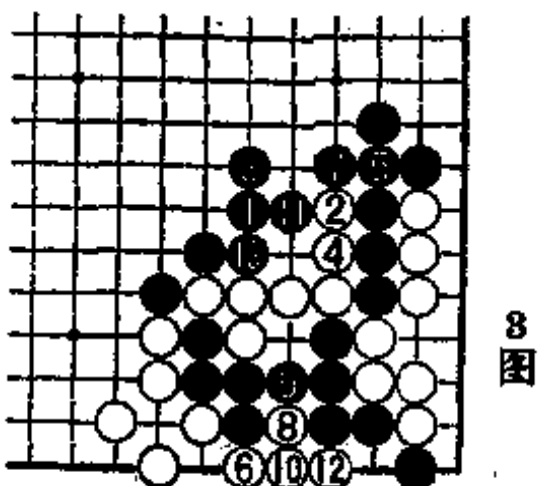
单白1、3走的场合，可黑4挺。对白5的粘，黑6、8是漂亮的次序，至黑10，黑多一气。



2图

3图 (并)

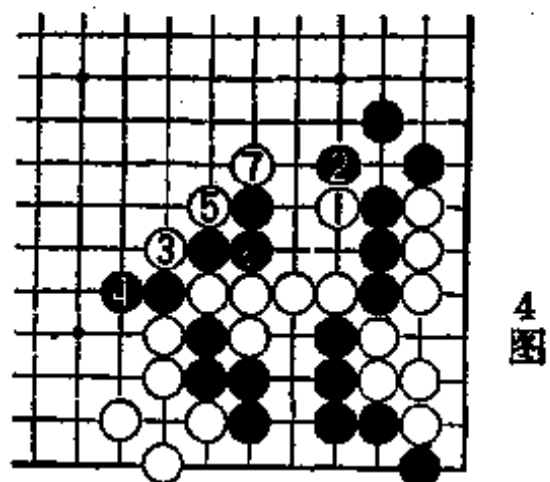
对白2的靠，请记住黑3并的应着。对气的结果，如所见，至黑13，黑多一气。



3图

4图 (入套形)

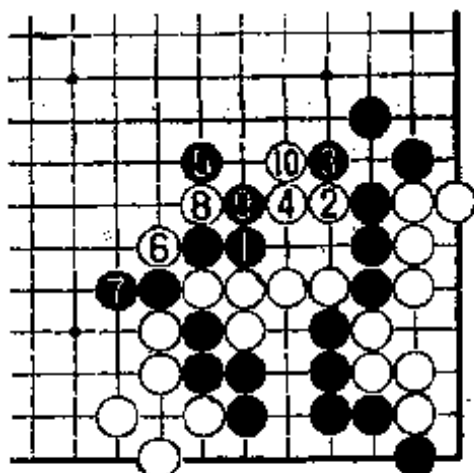
对白1的靠，黑2应是入套形。这之后，白3的碰，有5、7连扳的漂亮的安孤手段。



4图

5图（失败）

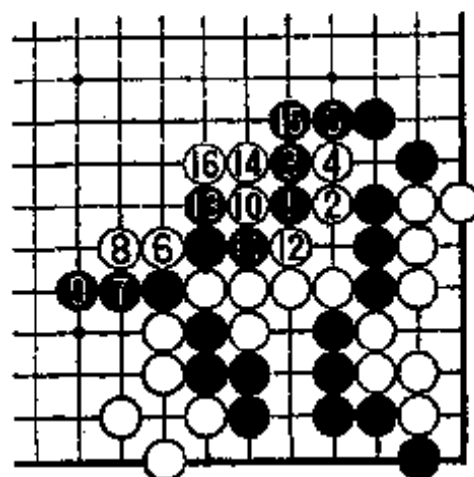
黑1突然提失败，白2至10巧妙地脱逃。省略3的刺的意味在此。



5图

6图（征子）

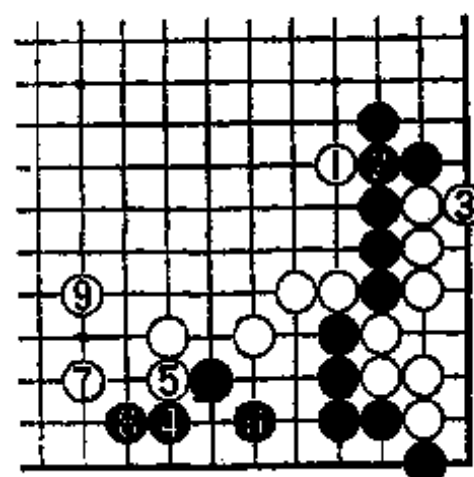
针对黑1的封锁，有白2挖的刺的手筋。黑3至白16，有如走刀刃的征子的手筋。



6图

7图（现代定式）

先手利用白1，若3做活，单黑4尖成现代定式。白5至9的一间跳，对是等的两分。



7图

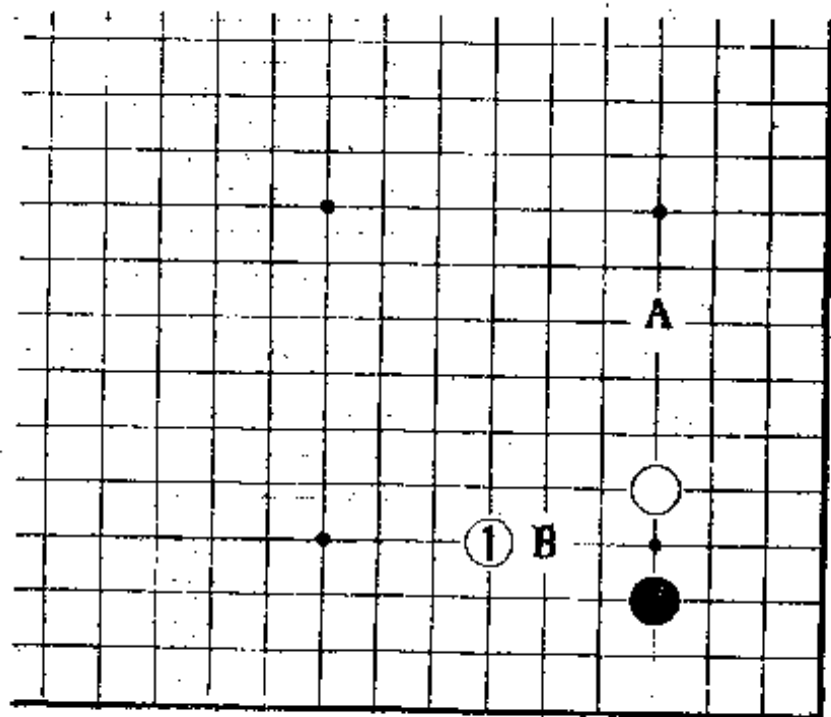
● 第4型

薄弱环节

有黑A二间高夹的场合，白1大飞压成定式，单1走是少见的着手。实际上，这是骗着，一不小心应接，则恐怕会成崩溃形。

启示

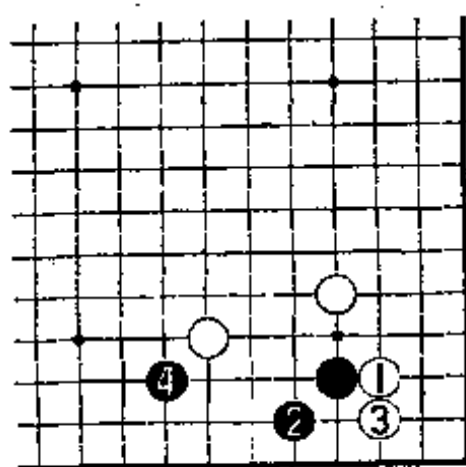
与B的小飞比较，白1有缓解的意味。那里是白的薄弱环节？



问题图

正解图（草率从事）

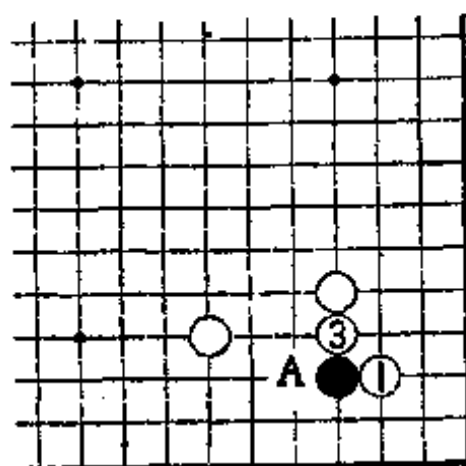
正解意外又意外，草率从事。由于是大飞，即便草率从事，也设有严厉的两个楔子。对白1的靠，黑2尖，使3和4对等分占。



正解图

1图（再次草率从事）

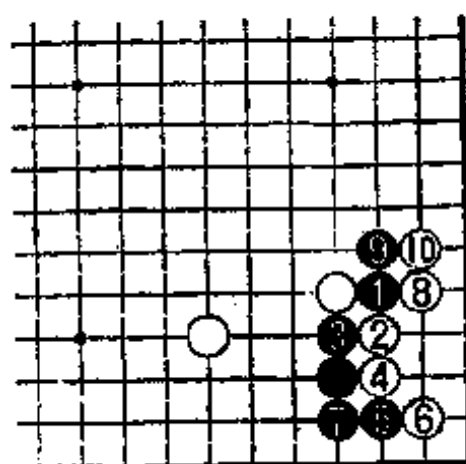
对白1的靠，再次草率从事，白3，则留存黑A挺的余味。正是大飞的薄弱环节。



1图

2图（下托）

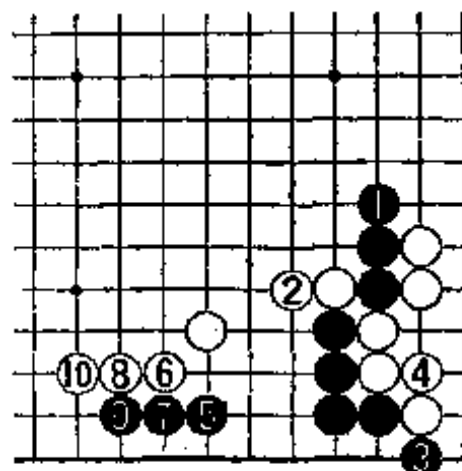
以黑1的下托应对，应对相当麻烦，黑始终没有得到好结果。



2图

3图（低位）

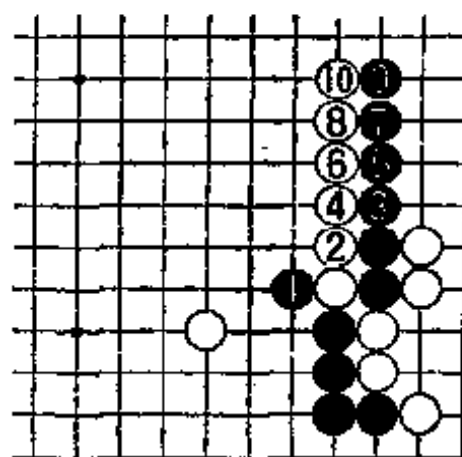
于黑1位长，黑5位走。7、9爬第2线，不得不说已成入套形。



3图

4图（碰长）

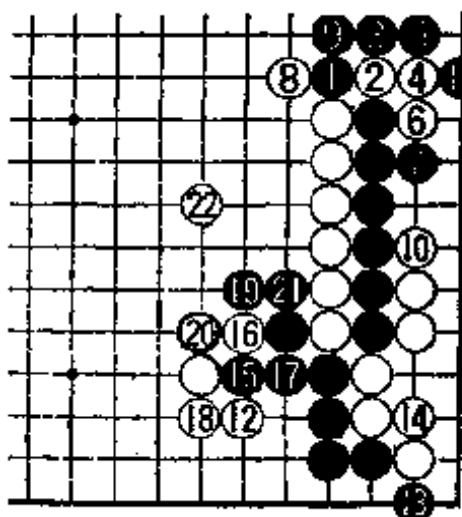
这样情形，黑1、3碰长似乎妥当。这之后，白4以下至10的压，理所当然是一连串的必然着法。



4图

5图（入套形）

在这里，于黑1位扳，则成入套形。白2断是好手，黑3的碰以下至22的虎，黑成崩崩形。



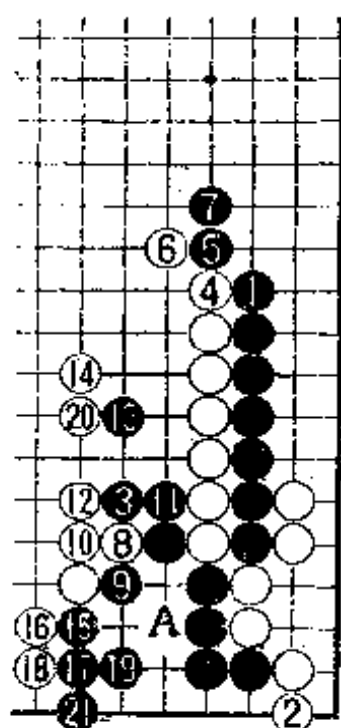
5图

6图（黑稍不满）

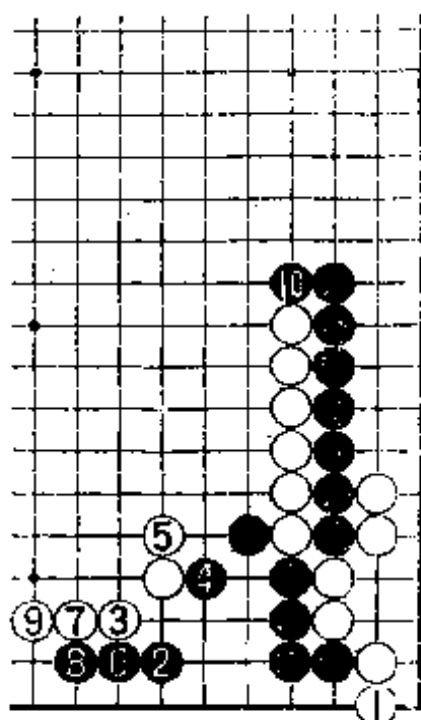
若黑1长，白2位做活。黑3尖至21告一段落。黑也是可走的棋形，稍不满。省略黑21，则因白A，黑猝死。

7图（对等）

对白1，黑2是好手，白3以下9先手做活，若着手黑10的曲，则是对等的两分吧。



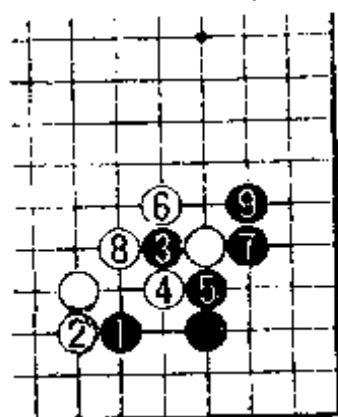
6图



7图

8图（黑不充分）

由1至9，黑1、白2的交换成恶手。



8图

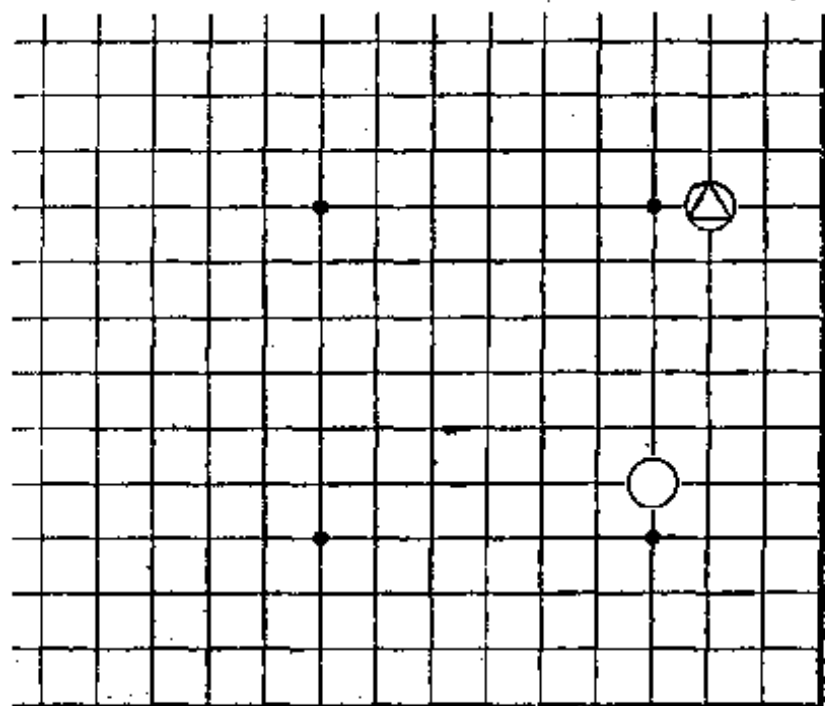
●第5型

布阵

是右边星，有白⊕场合下的高目布阵。黑进入右下的场合，怎样的进法是正着呢？若随随便便地进入，则恐怕会入套。请算一算有白⊕的场合和没有的场合的差别。

启示

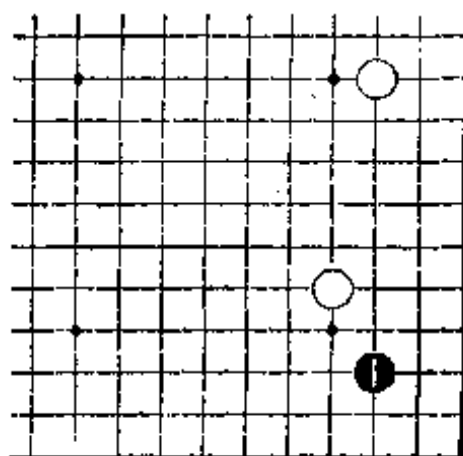
请考虑使白⊕的威力不能充分发挥的进法。



问题图

正解图（三·三）

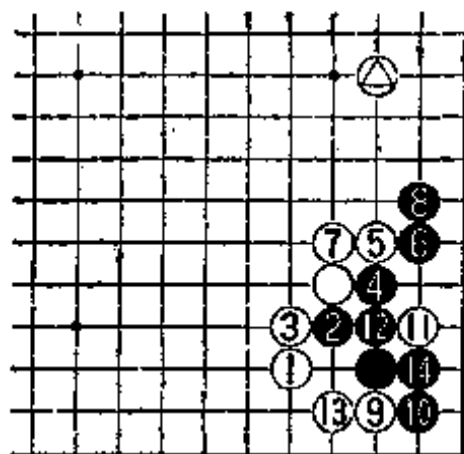
进入这样的布阵时，黑1的三·三成为常识。因为是常出现在实战中的棋形，请记住。



正解图

1图（成功）

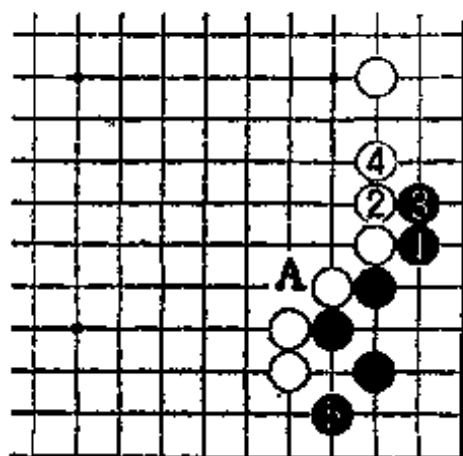
白1，则黑2、4保角。对白5，以黑6应对，以下至黑14成定式。此结果，黑8长的黑的剑锋削弱了白⊙的威力，因此，可以说黑获成功。



1图

2图（断味）

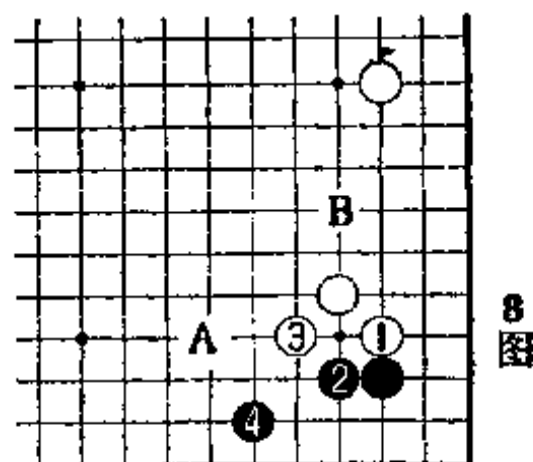
对黑1，白2应，这之后，则留存A的断味。



2图

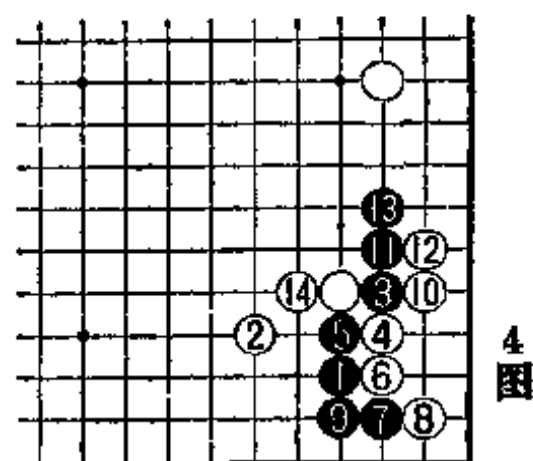
3图（尖靠）

白1位尖靠很常见，同时，至黑4成为定式。这之后，黑A的飞是好点，伺机B的打入。



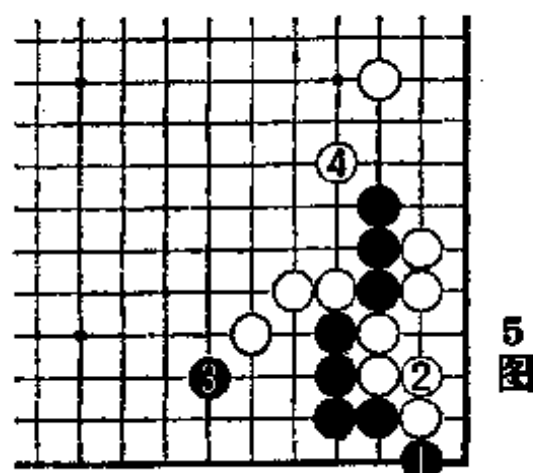
4图（入套形）

黑1小目挂，则恐怕会入套。于黑3位靠很危险，这之后，白4至14是一连串的必然着法。



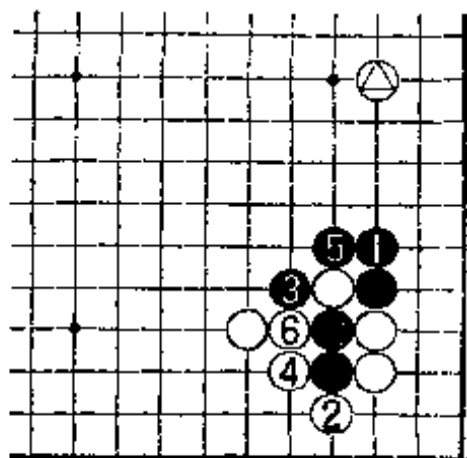
5图（飞压）

黑1、3按定式走，白4虎成好手，黑三子不能动弹。



6图 (征子)

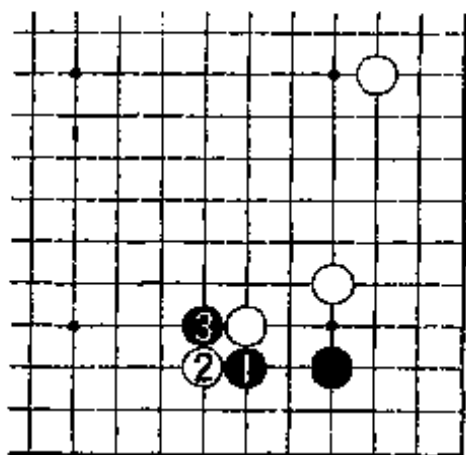
征子关系对黑有利的场合，也可考虑黑1长的手段，试考虑至白6的两者的两分，则黑的厚味因白△一子转瞬消失，白仍有利。



6图

7图 (纽断)

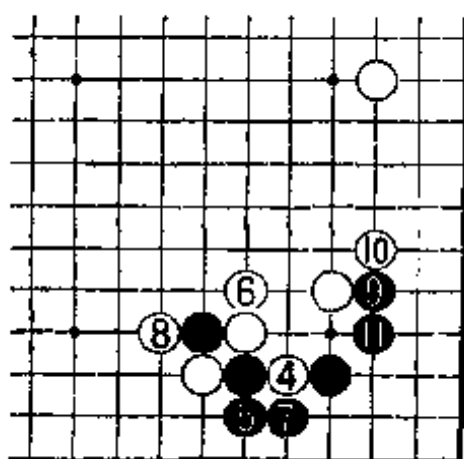
这样的场合，黑只有黑1、3断碰。



7图

8图 (征子)

用白4、6的常用手段，白8若征吃，则黑9、11托退，黑也是可作战的两分。



8图

I LOVE GO GAME

围棋骗着入门

〔日〕坂田荣男 著
刘庆华 杨 真 编译

北京体育学院出版社出版发行
(北京西郊圆明园东路)

新华书店总店北京发行所经销
北京语言学院出版社印刷厂印刷

开本：787×1092毫米 1/32

印张：6.875

定价：2.80元

1991年7月第1版

1991年7月第1次印刷

印数：10100册

ISBN7—81003—494—4/G·371

(凡购买本版图书因装订质量不合格，本社发行部负责调换)