Weiqisihuotijijin

（日）关山利夫九段
（本）关山利一九段 著

围棋死活题集锦

—死活与手筋

人民体育出版社

围棋死活题集锦

——死活与手筋

〔日本〕关山利夫九段
关山利一九段 著
天一译　马忠志校

人民体育出版社

2 041 1845 4

围棋死活题集锦

——死活与手筋

〔日本〕 关山利夫九段
关山利一九段 著
天一 译 马忠志 校

人民体育出版社出版
天津新华印刷一厂印刷 新华书店北京发行所发行

787×1092毫米1/32 200千字 13印张
1980年11月第1版 1980年11月第1次印刷
印数，1—15,500册
统一书号：7015·1850 定价1.35元
封面设计：悦湘、齐欣 责任编辑：承志宇

序

我的父亲和老师关山利一（第一期本因坊），生前因病不得已退出了弈坛第一线之后，在指导后进的同时，勤奋致力于棋道的研究和创作等，以终其生。其活动，以解说弈棋和发表创作等为主，涉及范围非常广泛。在死活问题和手筋方面，著述了何止千百题，但大半迄今仍然未经发表。兹将其一部分汇编成围棋辞典的一辑而出版。

当收录时，通观全部遗著，选定了手筋和死活研究，是有独特和深厚的意义的；这些都是初中级棋手容易明白的、必需的基本知识。本书分死活、手筋两部分，各就其难易，分成四个等级，顺序排列，逐级提高。但分类只能大体罗列，势难十分严密。同时，我自己也加入了若干作品。

解题力图准确无误，每一题都经过仔细研究。但这类著作，自古以来难臻完善之境，其中存在的缺点，请大家指教，不胜荣幸。

倘读者能从本书感受到围棋的奥妙和魅力，棋艺经此磨练，多少有些增进，则著者幸甚。

关山利夫

1975年春

目　录

死活部分之一

第 1 图　虎……1
第 2 图　逼应……2
第 3 图　俗手的鬼手……4
第 4 图　这里一击……6
第 5 图　眼形虽丰富……7
第 6 图　摇晃……9
第 7 图　隐忍……11
第 8 图　轻骑……12
第 9 图　常识……14
第10图　保存……16
第11图　妙趣……17
第12图　就是有棋……19
第13图　一目了然……21
第14图　冷静处置……23
第15图　两种意义……25
第16图　意外性……26
第17图　击中要害……28
第18图　心情……30
第19图　有名的格言……31
第20图　常用的出发点…33
第21图　战斗……35
第22图　拚命干……36
第23图　正攻法……37
第24图　死子活用……39
第25图　最小限度……40
第26图　角的常识……41
第27图　次序好……42
第28图　常识问题……44
第29图　第五手妙……45
第30图　常用的手筋……47
第31图　痛快……49
第32图　攻的一筋……50
第33图　关连……52
第34图　边的要点……54
第35图　由滚打开始……55
第36图　锐利的攻击……57
第37图　钻进缺陷……59
第38图　要点的打入……60
第39图　攻击的成果……61
第40图　巧妙的次序……62

第41图　小魔术……64
第42图　惊叫……65
第43图　突入……66
第44图　夺眼的窍门……67
第45图　感性……69
第46图　明快……70
第47图　基本功……72

死活部分之二

第 1 图　最初是佳着……74
第 2 图　危机……75
第 3 图　白也有弹力……77
第 4 图　想些办法……79
第 5 图　两者必得其一
……80
第 6 图　疏忽大意是大敌
……82
第 7 图　一条直线……84
第 8 图　角的魔术……85
第 9 图　以后一眼……87
第10图　从中崩溃……89
第11图　平凡的真理……90
第12图　盲点……92
第13图　角的要害……94
第14图　有利的态势……96
第15图　巧妙……98
第16图　顽强的攻击……99
第17图　猛打猛攻 ……101
第18图　冲击缺陷 ……103
第19图　佳技 ……104
第20图　角的条件 ……106
第21图　“以后”……108
第22图　周围坚固 ……110
第23图　精巧 ……112
第24图　向要害一击 …113
第25图　应变 ……115
第26图　痛快 ……117
第27图　有缝可钻 ……118
第28图　事前工作 ……120
第29图　细心 ……122
第30图　实战的 ……123
第31图　巧妙利落 ……125
第32图　漂亮 ……127
第33图　两面脱险 ……128
第34图　一连串的狙击
……130
第35图　一点不完备
……132
第36图　冷静的手段 …133

第37图 大利 ……135
第38图 带着惊险 ……137
第39图 观察情况 ……138
第40图 干脆利落 ……140
第41图 发现要点 ……142
第42图 角的韧劲 ……143
第43图 直感 ……145
第44图 不能松弛 ……147
第45图 极力 ……148
第46图 半眼纠缠 ……150
第47图 沉着 ……152
第48图 妙技连发 ……153
第49图 角是坚固的 …155
第50图 弃子纵横 ……157
第51图 逆白愿望 ……158
第52图 导致同型 ……160
第53图 已活的样子 …162
第54图 仔细计算 ……163
第55图 徒有其名 ……165
第56图 舍身的战法 …166
第57图 劫还是净杀 …167
第58图 滚打之妙 ……169
第59图 议论还不如感觉
……170
第60图 眼力 ……172
第61图 回天之策 ……174
第62图 体验 ……175
第63图 柔软性 ……177
第64图 爽快 ……179
第65图 迫力 ……180
第66图 突破关口 ……182

死活部分之三

第 1 图 常有之筋 ……184
第 2 图 哼哈二将 ……185
第 3 图 腰板硬 ……187
第 4 图 策略 ……189
第 5 图 迂回之计 ……190
第 6 图 俗筋 ……192
第 7 图 强袭 ……194
第 8 图 点眼狙击 ……195
第 9 图 这一手 ……197
第10图 漂亮 ……199
第11图 有意思的着想
……200
第12图 活则胜 ……202
第13图 白也强攻 ……204
第14图 薄形 ……205
第15图 一打就响 ……207

第16图　古今的妙着 …209
第17图　应战 ……210
第18图　苛刻 ……212
第19图　有技 ……214
第20图　抓线索 ……215
第21图　试探 ……217
第22图　伏有鬼手 ……219
第23图　外或内 ……220
第24图　诱导 ……222
第25图　柔软的妙手 …224
第26图　攻击的目标 …225
第27图　飞燕之技 ……227
第28图　内部宽广 ……229
第29图　不让施展 ……230
第30图　强有力 ……232
第31图　连系的妙技 …234
第32图　滋味 ……236
第33图　第一感 ……238
第34图　友军 ……239
第35图　变化多歧 ……241
第36图　角的情况 ……243
第37图　煞车 ……244
第38图　肺腑 ……245
第39图　接法 ……247
第40图　必争点 ……249
第41图　连走要点 ……251
第42图　势所必然 ……253
第43图　不要失望 ……254
第44图　要害之地 ……255
第45图　顽强 ……257
第46图　有山有谷 ……259
第47图　看来宽广 ……262
第48图　顽抗 ……263
第49图　精确的根据 …264
第50图　探讨 ……266
第51图　好手 ……268

死活部分之四

第 1 图　默考 ……270
第 2 图　敢斗精神 ……271
第 3 图　两者择一 ……273
第 4 图　连贯的工作 …275
第 5 图　全灭之曲 ……276
第 6 图　二重奏 ……278
第 7 图　紧要关头的妙技 ……280
第 8 图　魔术 ……281
第 9 图　“花六”之卷…283
第10图　攻防兼备 ……285
第11图　微笑 ……286

第12图　炸弹 ……288
第13图　玄妙 ……290
第14图　攻防的节奏 …291
第15图　大团圆 ……293

手筋部分之一

第 1 图　复活 ……296
第 2 图　节奏 ……297
第 3 图　下部有棋 ……299
第 4 图　生还 ……301
第 5 图　风趣 ……302
第 6 图　谴责不完备 …305
第 7 图　主意 ……306
第 8 图　拧掉 ……308
第 9 图　那末？ ……310

手筋部分之二

第 1 图　命根子 ……312
第 2 图　单纯的想法 …313
第 3 图　次序的窍门 …315
第 4 图　储备力量 ……316
第 5 图　不满于紧气劫
……318
第 6 图　双方不松懈 …320
第 7 图　交换 ……321
第 8 图　寻找弱点 ……323
第 9 图　大利 ……324
第10图　贴目的一半 …326
第11图　明星之艺 ……328
第12图　白地零 ……329
第13图　打吃的窍门 …331
第14图　埋伏多 ……333
第15图　顽强的 ……334
第16图　一路的顽强 …336
第17图　攻守之局 ……338
第18图　逃出 ……340
第19图　最强的抵抗 …342
第20图　事件 ……343
第21图　有棋 ……345
第22图　注视 ……347
第23图　左右的关键 …348
第24图　相接 ……349

手筋部分之三

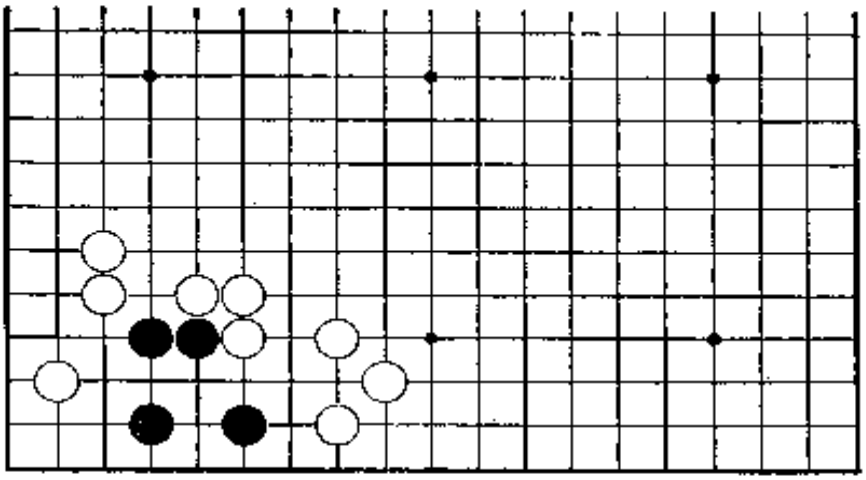
第 1 图　连贯技术 ……351
第 2 图　常例 ……352
第 3 图　两渡 ……354
第 4 图　两个眼 ……356
第 5 图　激烈 ……357
第 6 图　先手的收获 …359
第 7 图　巧妙的应对 …361
第 8 图　多作思考 ……362
第 9 图　劫味 ……364
第10图　绝妙 ……366
第11图　味道不好 ……367
第12图　闪现 ……369
第13图　轻快 ……371
第14图　棋的作用 ……372
第15图　攻守的秘术 …374
第16图　不让喘气 ……376
第17图　机微 ……377
第18图　不着慌 ……379
第19图　断点 ……381
第20图　交叉点 ……382
第21图　新奇 ……384
第22图　打开 ……386
第23图　死中有活路 …387
第24图　混沌 ……389
第25图　把握 ……391
第26图　角的活力 ……392

手筋部分之四

第 1 图　焦点在以后 …395
第 2 图　纠缠 ……396
第 3 图　妙机 ……398
第 4 图　攻防自在 ……400
第 5 图　棋的计算 ……401
第 6 图　筋的精华 ……403

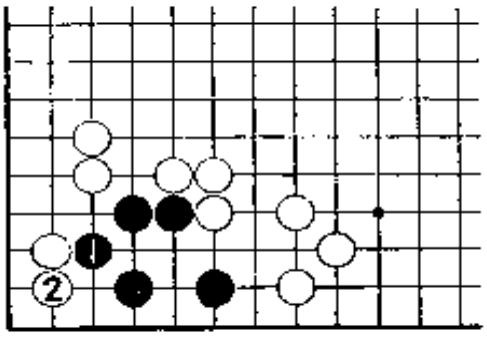
死活部分之一

第1图 （虎） 黑先活



棋形的好坏，在死活问题上，也起很大的作用。

虎和弹力是防守的重要因素。

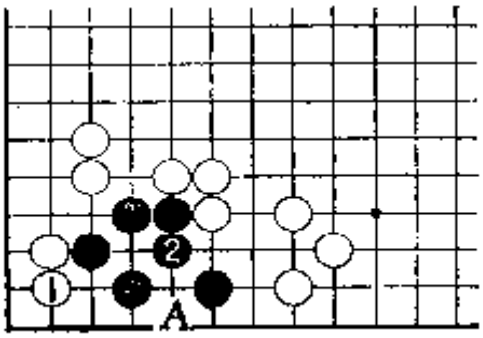


正解图 1

黑1所谓是虎的好着，由棋形来说，也感到只有这一手。

但只有感觉还不行。白当然走2位，这时，计算的根据怎么样呢？

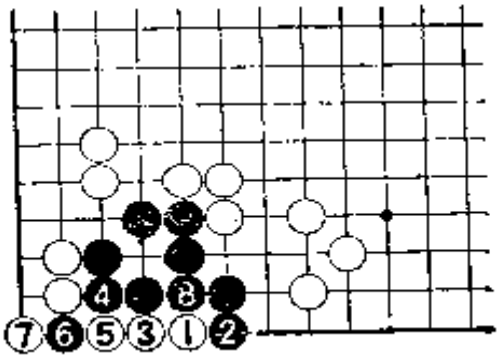
下一手也非常有趣味。



正解图 2

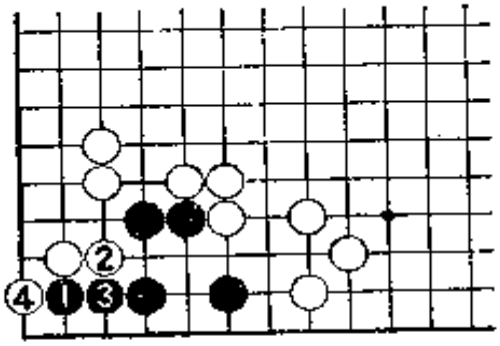
黑2是起作用的好手。除此以外都不能活。

之后，如白走A位，怎样初学者也会计算到的。



参考图

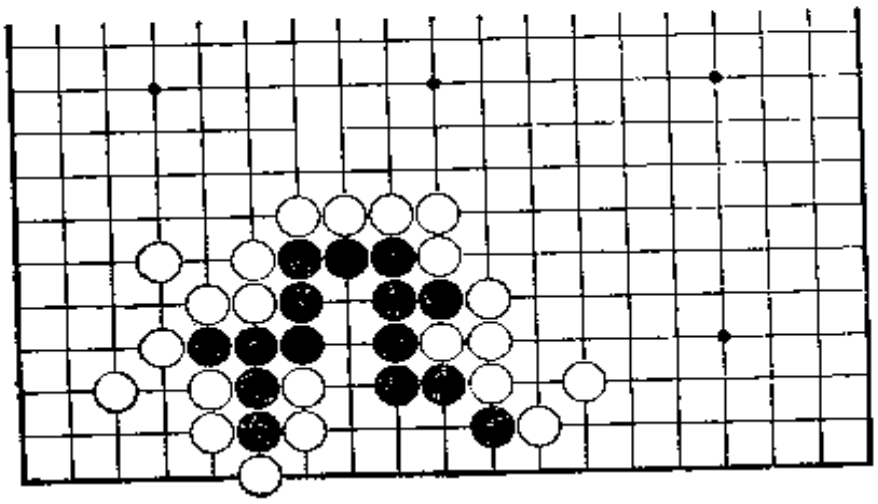
对白 1 的点，走至白 5 时，黑走 6 、 8 是好的次序，因白在 6 位不能粘。



失败图

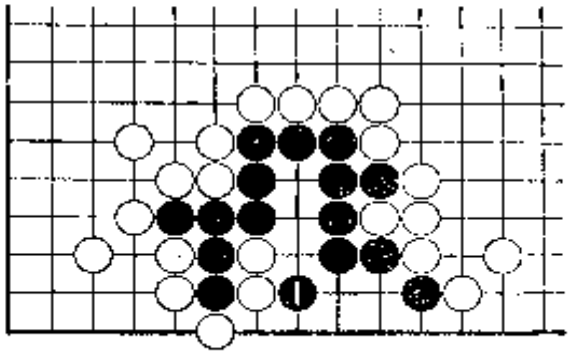
第一感，黑 1 靠怎样？好象成为问题。由于白 2 的确是要点，黑 3 时，白 4 扳黑眼位被缩小，不值一谈。显而易见，白 2 是双方必争的要点。

第 2 图 （逼应） 黑先活



黑棋含有种种逼应之筋。

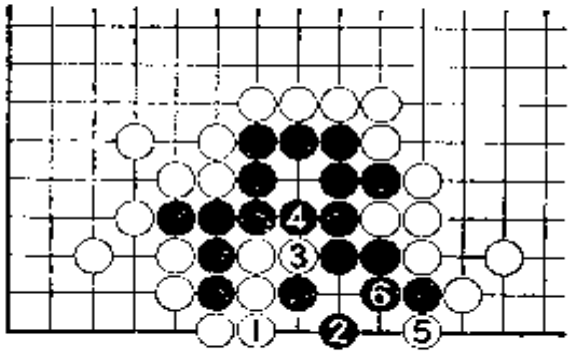
本图，乍一看好象平凡，但含有逼应的佳着。



正解图　1

虽极平凡，但此际，这个尖顶是好的。

撞紧白的气，在各种逼应的地方，确有妙趣。

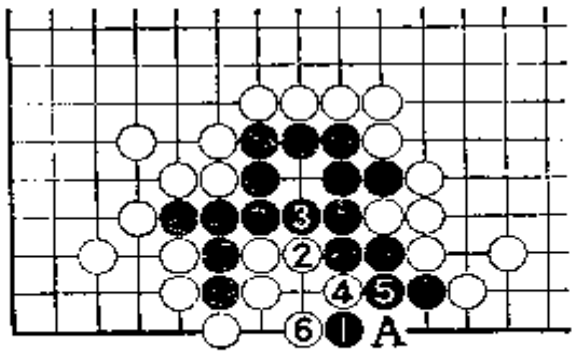


正解图　2

接着，白 1 接，大致有制住逼应的意义，可以说是攻法的一种常理。

对此，黑 2 是富于弹力的好着。至黑 6，黑棋确保成活。

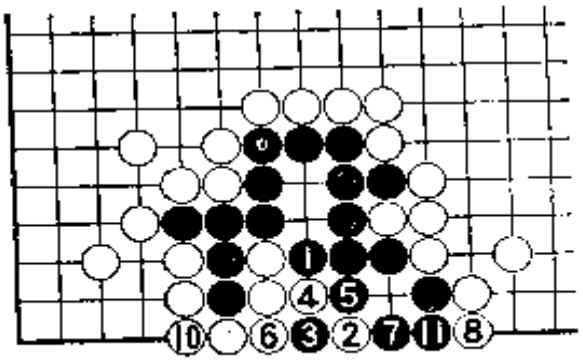
白 1 如在 6 位断，则黑 2 尖，不用说是觑视着左右两面。



失败图　1

开始走黑 1，好象也是筋，但被白 2、4 强攻，走至白 6 止成为劫。

又黑 1 如走 A 位虎，则被白 6 尖或被在 4 位点碰都是死棋，请判断一下。

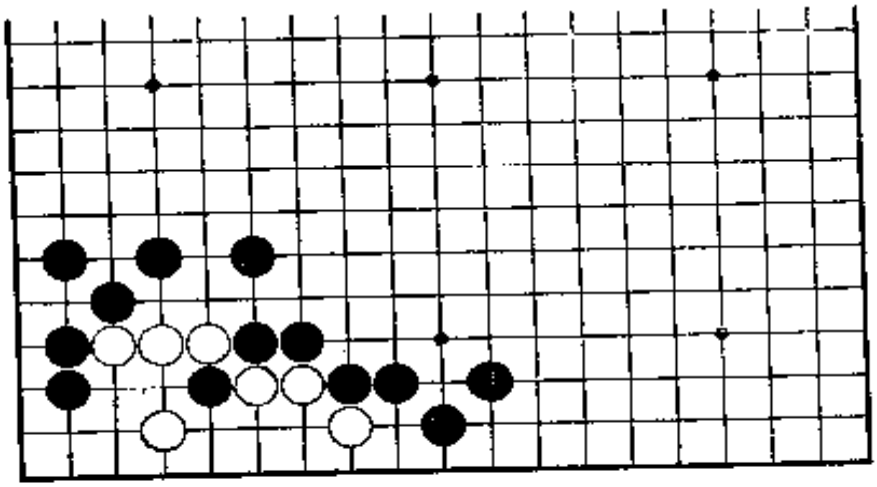


⑨提劫③

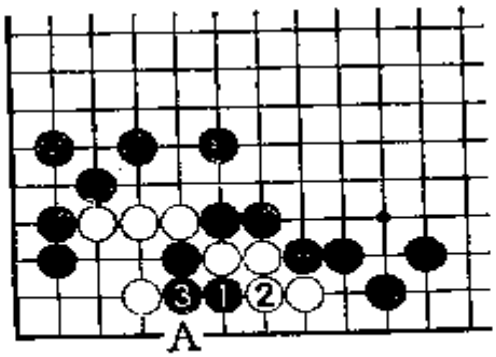
失败图　2

黑1也是有意义的一手，但受到白2以下的攻击，免不了成劫。和前图相比，此劫对黑方明显不利。又白2如走6位，则黑7，白2，黑3，白4，以下相同。

第3图　（俗手的鬼手）　黑先白死



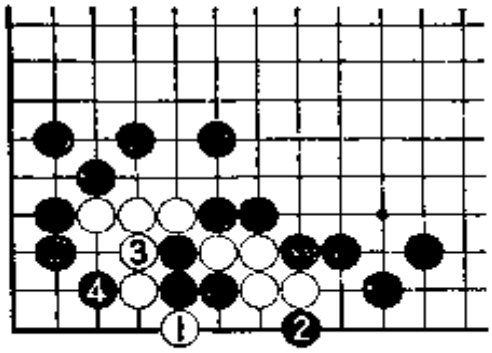
使对方意想不到的冲击手段，称为鬼手。在有些场合，俗手也可成为鬼手，本形就是一个很好的例子。



正解图　1

黑1的扳，稍有俗手之嫌，但在点眼的关系上，这时，只有此手。

白2绝对，于是黑3接。其次白走A位攻击，虽胜黑一气，但见下图：

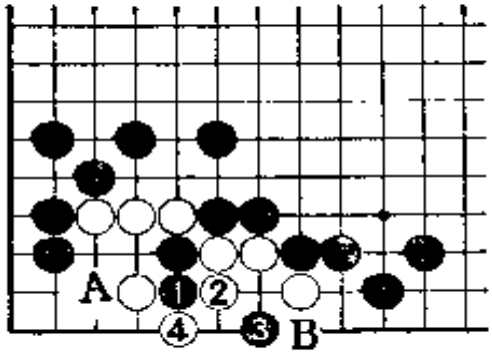


正解图　2

对白 1，黑 2 是好手。

使白只能走 3 位，而黑 4 是最后的一击。

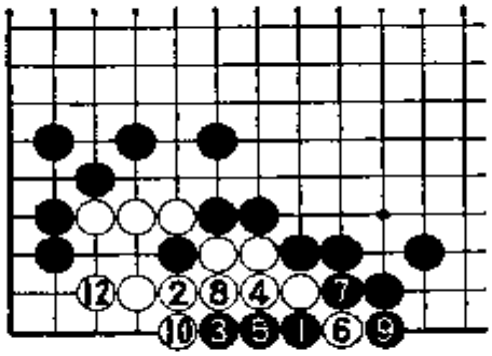
很明显，黑 2 确实占着有效果的位置。



失败图　1

黑 1 沉着，看来有攻的意图，但被白 2 挡，就成为不好走的形状。

黑 3 的点，好象是有道理的攻击，但白方由于白 4 及 A、B 两处，必得其一，就活净了。



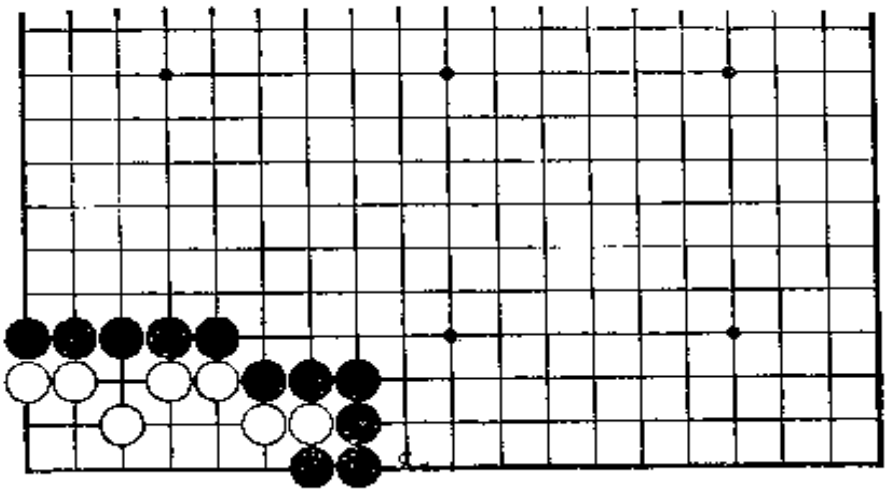
⑪粘

失败图　2

黑 1 的单夹也是一个筋，很有力，白 2 应，是冷静的一手，对黑 3 的跳，白走 4 位，以下走至12止，白活净。

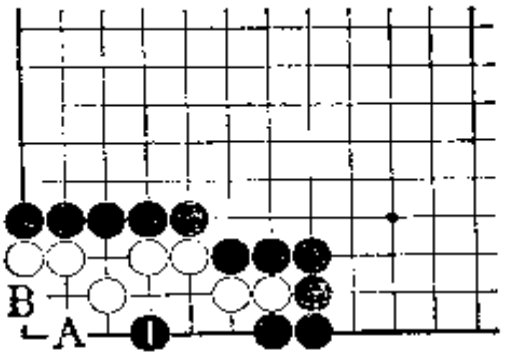
又黑 3 如走 7 位，则白 4 尖，成形。

第 4 图　（这里一击）　黑先白死



白形恰好撞紧气，而且没有弹力性。

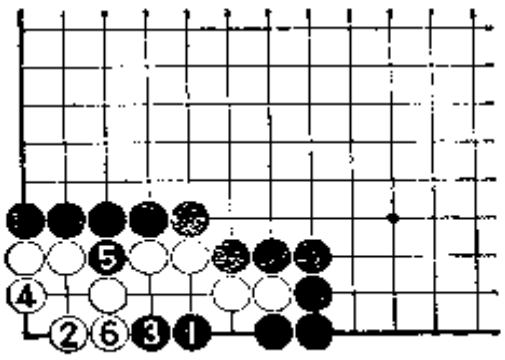
请找出这里一击的要害。



正解图

黑 1 是绝对要点，只有在这里。

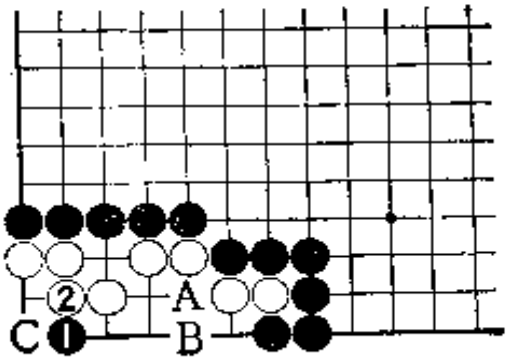
白没有好的应手。这样撞紧气，白完全无抵抗力。其次，白 A 则黑 B，白 B 则黑 A。无论如何，白别无他法。请判断一下。



失败图　1

形状尽管这样简单，如离开攻击要点，怎么也走不好。请看以下逐一研究。

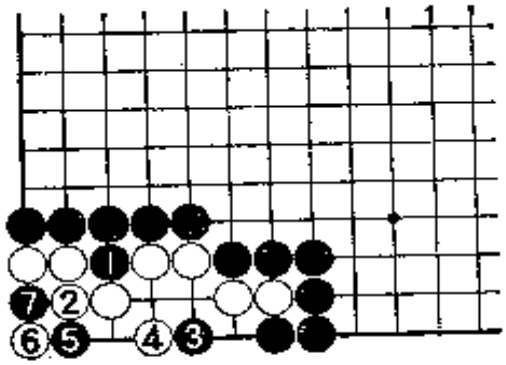
黑 1 由于未走要点，则白 2 应。以后 3 位和 4 位，白必得其一。至白 6 止，黑便不行。



失败图　2

若突然走黑1冲击2位要点，以后就不堪设想。

白2接后，黑如走A位或B位，就可看到白C成了胀死牛。

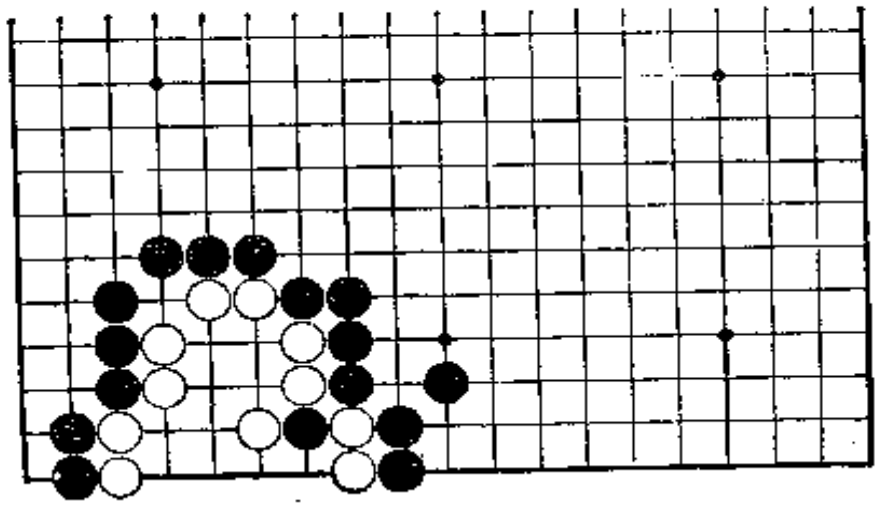


失败图　3

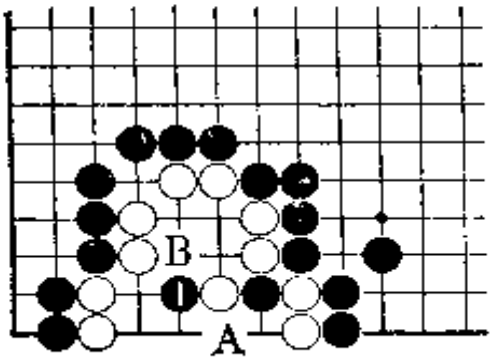
黑1从外面攻击也是应考虑的着点，白2接，以下走至黑7，成劫。

但白2如走5位，则黑走7位。白2，黑4而白净死。

第5图　（眼形虽丰富）黑先白死

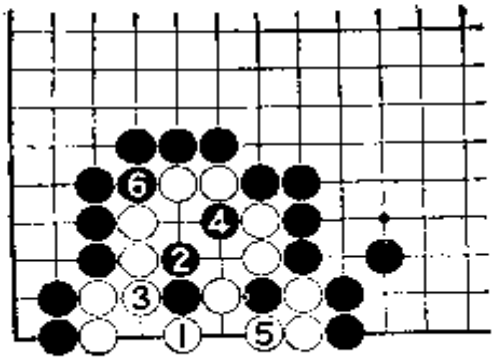


乍一看，白的眼形丰富，但仔细看看，却有必杀的一击。



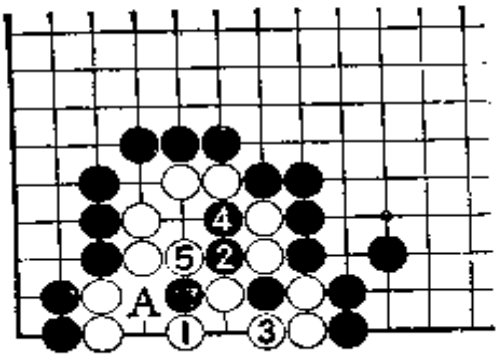
正解图　1

黑1在要点紧夹。除此以外，没有其它给白以决定性打击的手段。可以看出，黑A位渡和黑B位冲出，这两手必得其一，其它着点就不必说了。1位如被白方占有，白即成活形。



正解图　2

白1好象是最强的抵抗。在这里，黑2冲是好着。白只有走3位。以下走至黑6止，白尝到撞紧气的苦味。

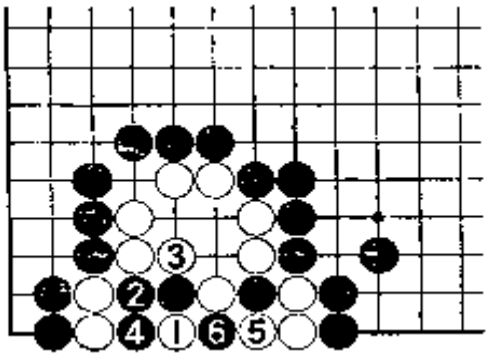


失败图　1

对白1，黑2若急忙断，轻率。白3、黑4后，白5回打逼应，白活。

黑4如走5位，之后，由于黑成撞紧了气，白走A位即成立。

黑 2 的断也是急于求成的轻率之手。

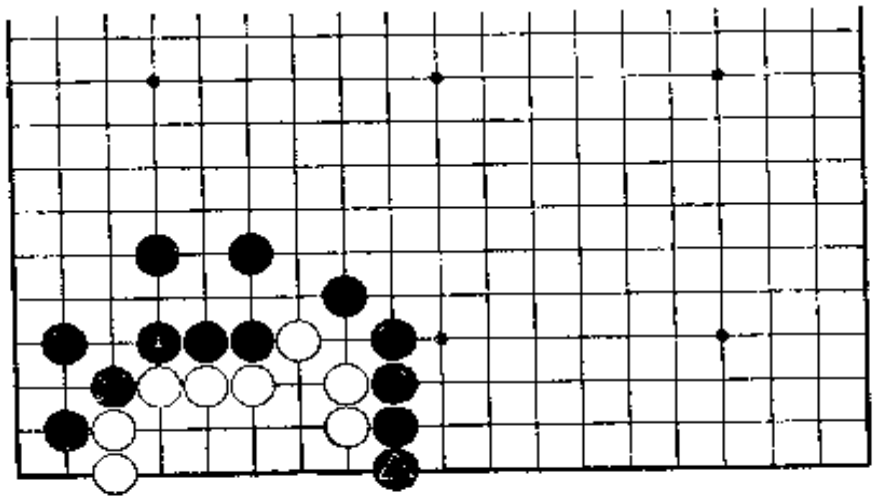


失败图　2

但黑 6 比前图好些，白 3 以下至黑 6 止成劫。

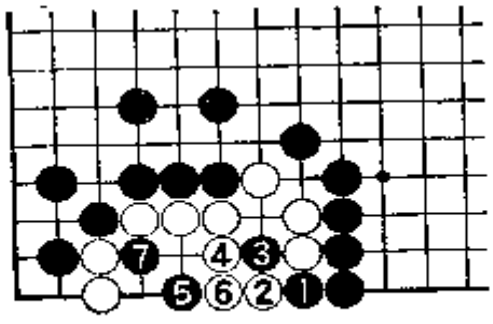
似乎有棋可走，就喜欢立即行动。应当深思一下，有没有更有利的手段呢？

第 6 图　（摇晃）　黑先白死



黑△的硬腿发挥作用，但太多考虑易入迷途。

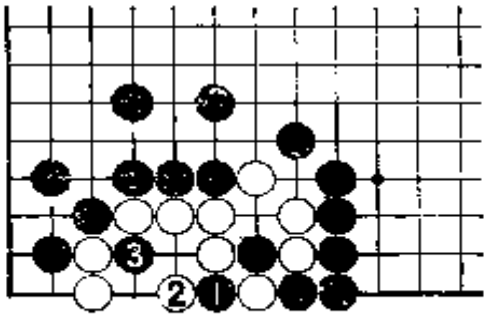
第五手是好手。



正解图

利用硬腿，黑 1 的曲是好手。

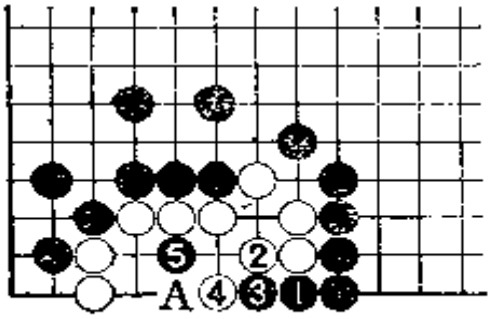
白 2 是最强的应手，在这里，黑 3 断，对白 4、黑 5 成为要点。至黑 7，白死。请体会用里外“摇晃”的办法促使白棋撞紧气的手段。



失败图　1

对正解图的白 4，黑 1 提，正中白意。白 2 挡，成劫。

白 2 是必争的要点。

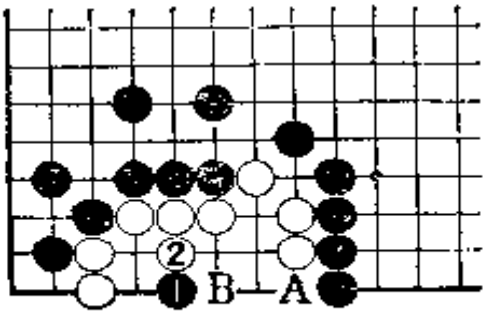


参考图

对黑 1，白 2 退，好象也有道理。但对此，黑 3 成为冷静的好着。

对白 4，黑 5 点，白仍净死。

又白 2 如走 A 位，黑也同样走 3 位，缩小了白的活路。

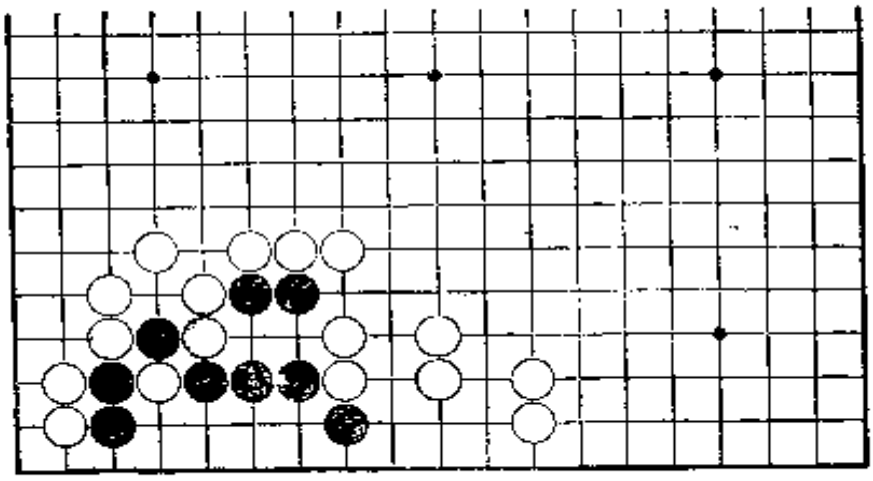


失败图　2

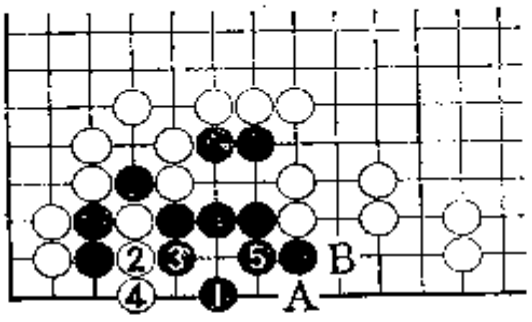
直接从里面攻，走不好。

例如，对黑 1，白 2 应；于是黑走 A 位，白走 B 位，到此为止。请体会这种冷静的手段。

第7图　（隐忍）　黑先活



太奢望，则全部危险。须占形的要点，只图保身。

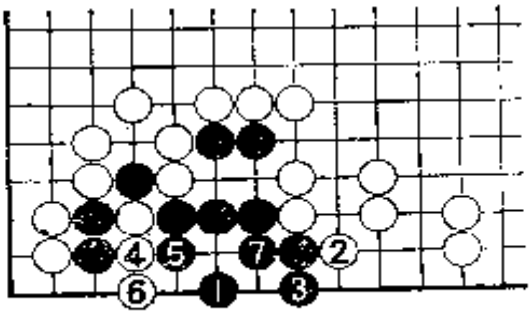


正解图

不拘泥于左方之子，黑1落在下部的要点防守，是很好的着想。

白2、4当然，因而黑5也更“隐忍”。

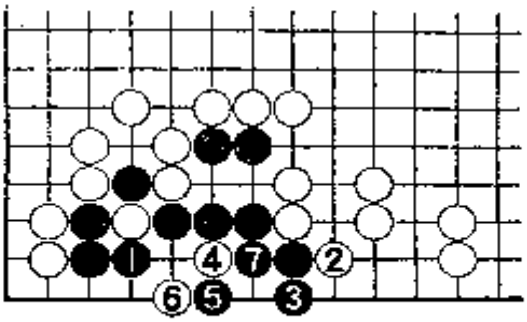
看来很屈服，但其他手段都不得活。又，黑5之后，白A，则当然黑B。白B则黑A。



参考图

对黑1，白2虽挡，黑也仍忍耐而非走3位不可。

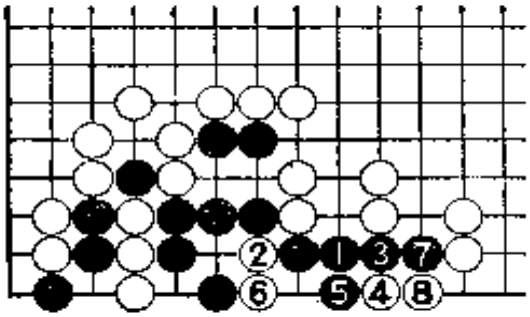
这样，白走4、6希望从这方面有所得，即就回到前图的白B、黑A了。



失败图　1

黑 1 贪婪是人之常情，白走 2 位，则不能净活了。

对黑 3，白走 4 位，黑 5、7 挣扎，成劫。



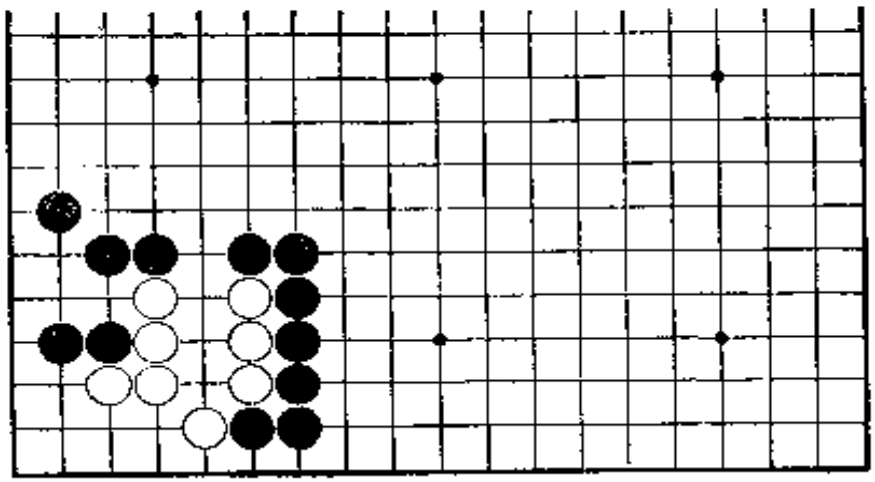
失败图　2

正解图的黑 5，如本图那样向右方扩展，但因白非常坚固，这是鬼门关。

就是说，白 2 断，以后黑怎样走也不能脱险。

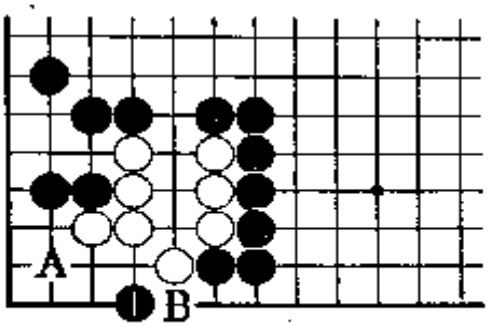
如在正解图中当初就走黑 B，也被白 2 冲，就与本图相同意味了。

第 8 图　（轻骑）　黑先白死



用平凡的想法，攻白却难。

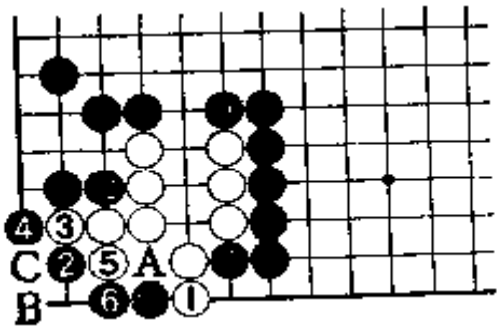
请放开“轻骑”杀白。



正解图　1

在敌阵中，单骑突入那样勇猛者虽没有，但发现这个黑1走离自己之子，也许要有相当飞跃的着想。

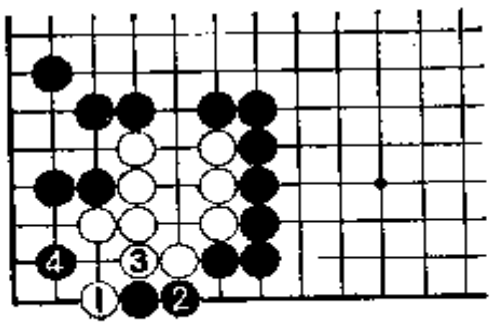
要有以A或B为后盾的构思。



正解图　2

如白1遮断，则黑2跳入，由此得到后盾。白3、5也只是徒劳而已。

之后，如白走A位，则黑B或C都行，白死。

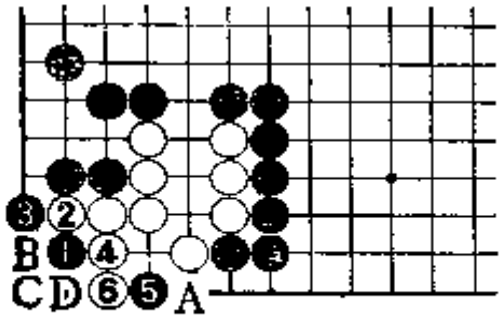


参考图

白如走1位碰，则黑2退。

接着，白如走3位，黑4在这里跳入。

从左右缩小白路，确实痛快。



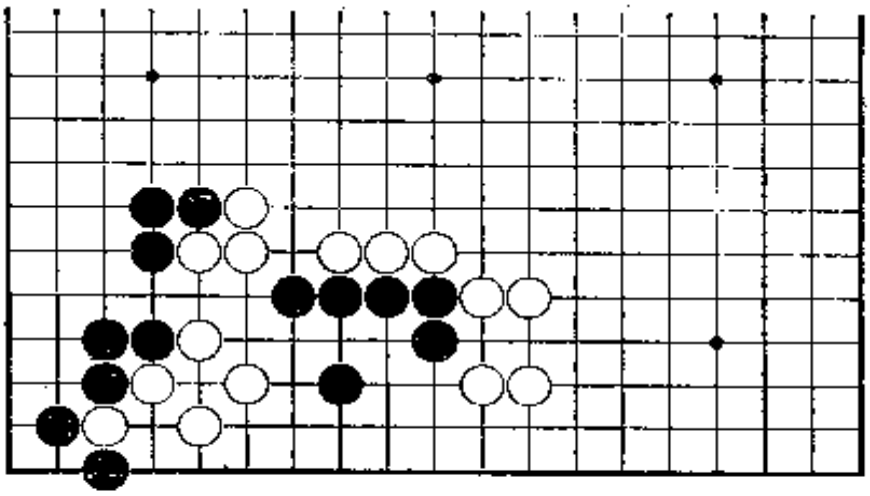
失败图

棋，特别在死活问题上，次序是生命。

对黑的急走1位，白2、4阻拦，黑不行。

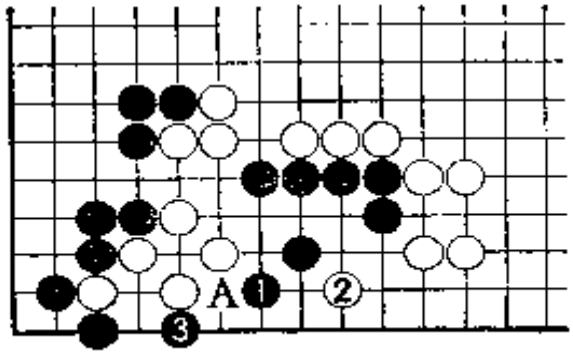
黑5，白6后，接着白A或白B，黑C，白D，两者白必得其一，白有了活路。

第9图　（常识）　黑先劫



中间的黑棋只有依靠和左角的本队黑子取得联络。

极常识的一着，只有这一着。

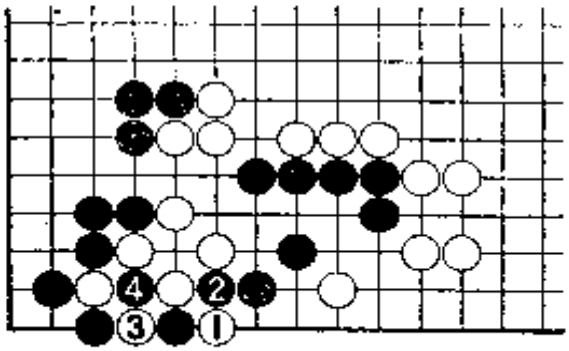


正解图　1

从黑1的尖开始。为了破眼，白只有走2位。

因此，黑3托是和1相关连的要点。

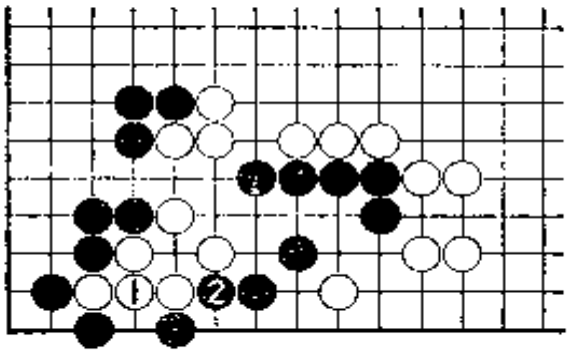
又白2如走A位，则黑2简单活了，这是不用说的。



正解图　2

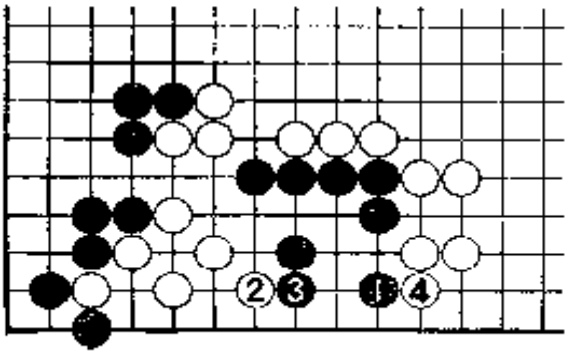
续前图，白 1 扳。

黑 2 断，白 3，黑 4 提，结果成劫。



参考图

对黑的托，白 1 接，则黑棋不费劲地向左渡了。



失败图

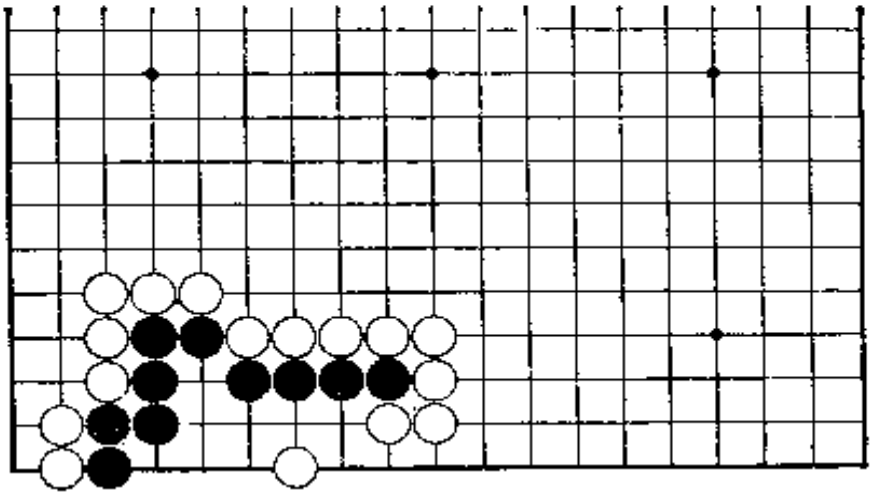
黑 1 注意右侧，则不行。

立即被白 2 占要点，黑 3、白 4 后，黑净死。

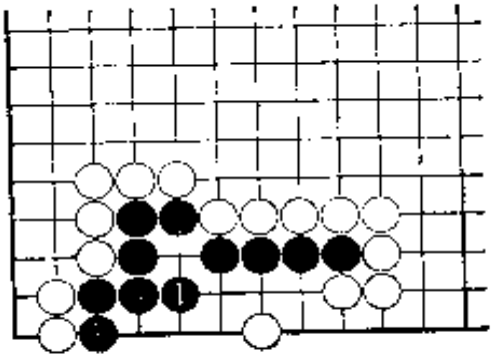
于是，黑△煞费苦心的扳不起作用了。

对棋的死活，外部的关系也极发挥作用，须要注意。

第10图　（保存）　黑先劫



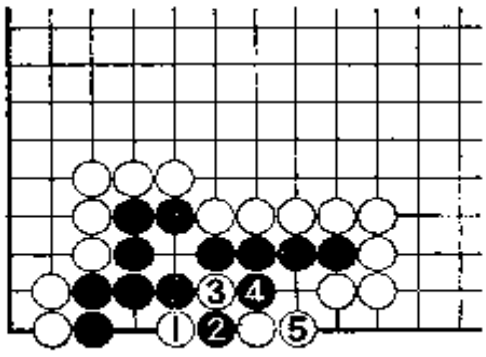
棋的魅力不是都能突然出现漂亮的手筋的。手中沉着地保存力量是必要的。



正解图　1

黑 1 稍有奇异感的一手，却是沉着地手中保存力量的一手。

如用其它着手，黑棋都是无条件死。

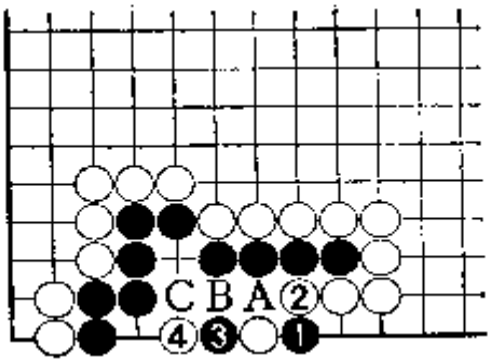


正解图　2

续前图。

白 1 是当然的攻击。接着，黑 2 送吃，黑 4 次序好。白 5 退，黑 6 提，成为这样的劫争。请注意双方有钻劲的攻防。

黑1跨断；白2，黑3紧夹也是筋。

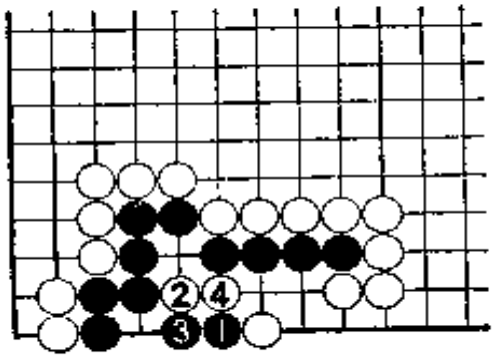


失败图　1

接着，如白A，则黑B，黑就好了。所以此际，白4碰，黑就不好走了。

黑走C位，白走B位吃，由于黑撞紧气而不能走A位。

黑3如走A位断，则白4跳，黑死。

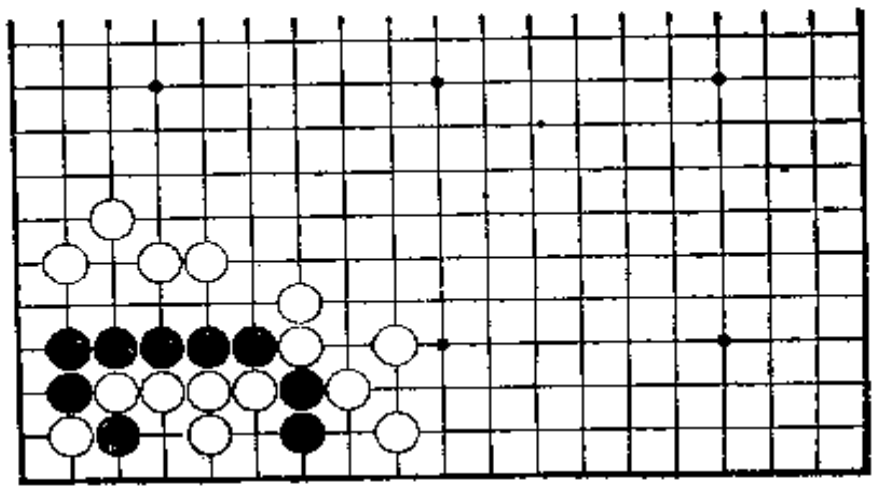


失败图　2

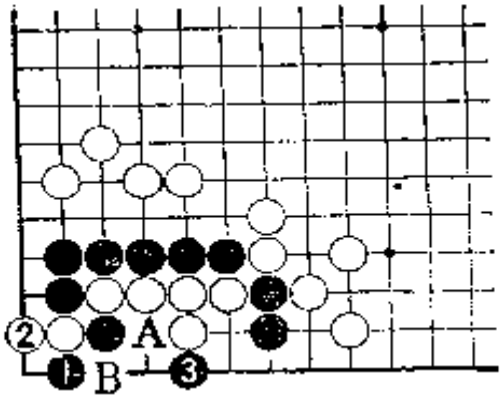
黑1单碰，白2成为要点。

黑3，则白4，黑无后续手段。

第11图　（妙趣）　黑先活



也可称角上的魔术，第三手怎样也是好手。这是死活问题的妙味。

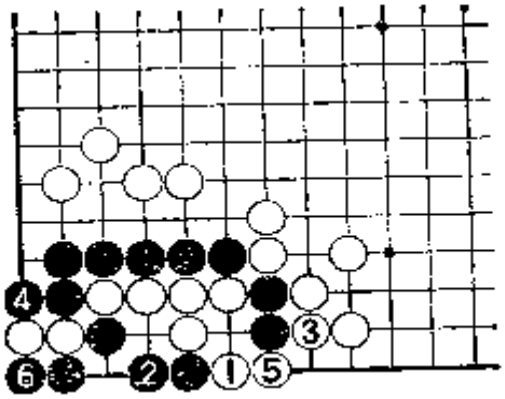


正解图　1

首先，黑 1 、白 2 交换。

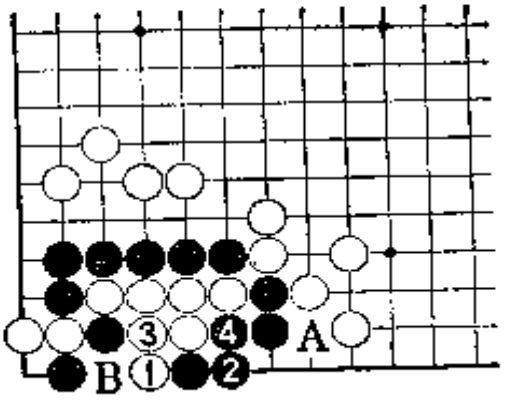
接着，黑 3 也可说是绝妙的碰。

对此，白 A 位打吃，由于黑 B 位接，中间白棋被吃，白方的应手必须小心思考。



正解图　2

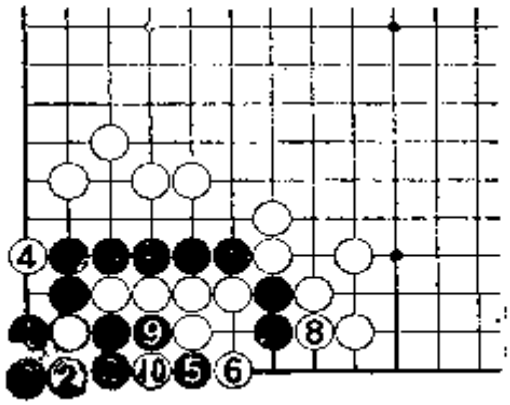
白走 1 、 3 ，在右侧做这样的工作。黑 4 打吃二子，因白撞紧气，黑就活了。



参考图

对黑的碰，白 1 无谋。黑 2 退，白毫无对策。

白 3 则黑 4 ，又白 3 如走 A 位，则黑走 B 位。

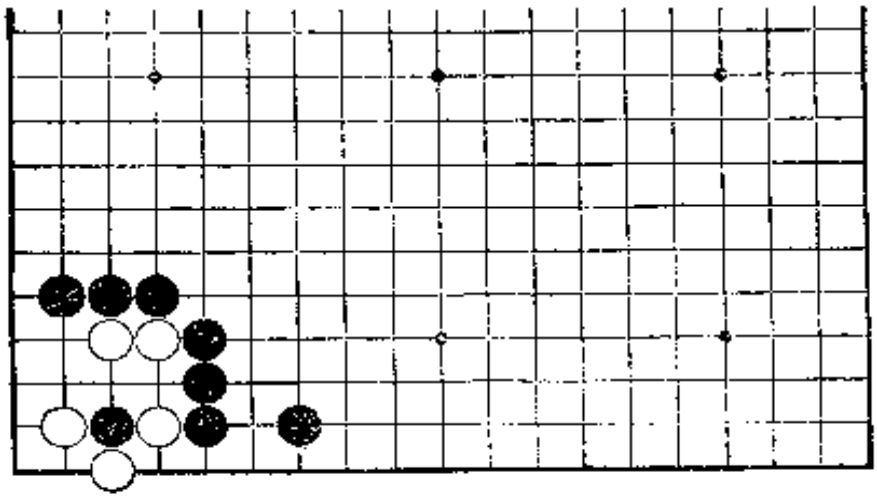


失败图

黑1反扳，白2以下至4时，也考虑到黑5碰，但应接至白6以下，只能成劫。

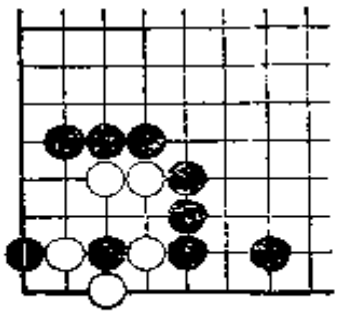
白6如走9位，则黑7；又白8如走10位提，则黑9，白8，黑5提，成为黑提的先手劫。所以白棋也以本图的次序为最好。

第12图　（就是有棋）　黑先劫



此形看来好象已攻死。

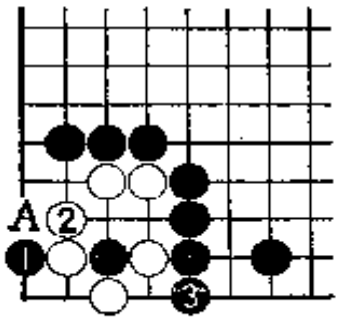
这在实战也常出现，是应用范围极广的问题。



正解图　1

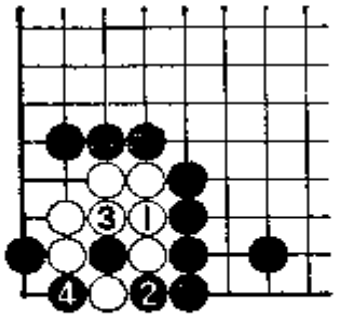
黑1是唯一的手段，是极好的对手。

用这样的紧夹试看白的应手。



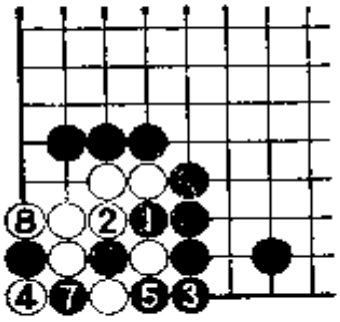
正解图　2

白的应法，总之只有这一手。这手如走A位，则黑2断，白成简单的死形。在这里，黑3下立是沉着冷静的好手。



正解图　3

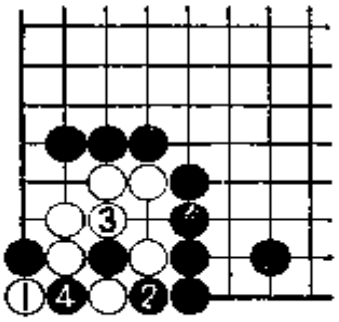
接着，白走1至3是好的，黑走4位，成劫，这是正解。虽是二手劫，毕竟有棋。



6 = 2位下

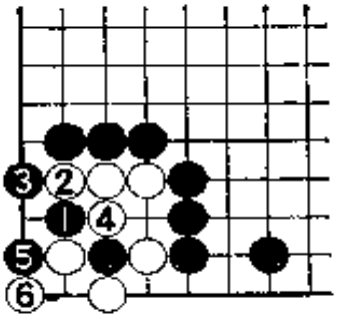
失败图　1

正解图2的黑3如错走本图的黑1，和白2交换，再走黑3是不行的。白4后，至白8，是胀死牛的手筋，白活净。



参考图

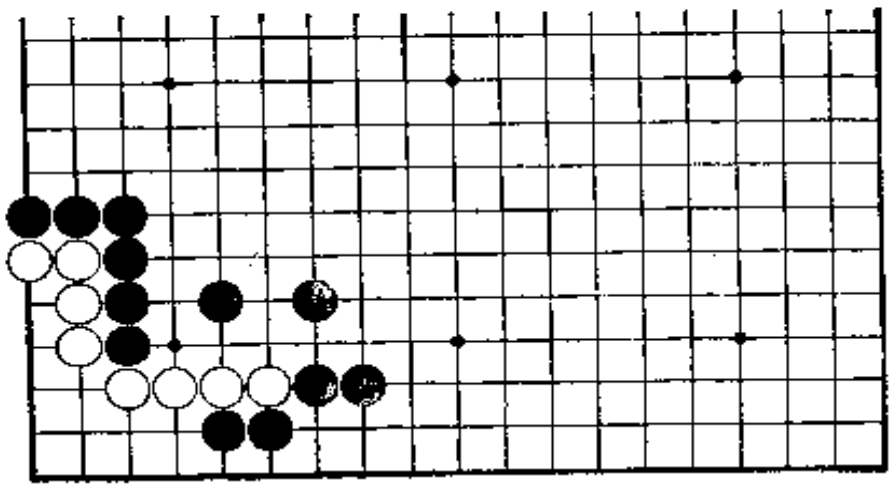
那么，在正解图 2，如白走 1 位，怎样呢？这次，黑走 2、4，成为黑的先手劫。



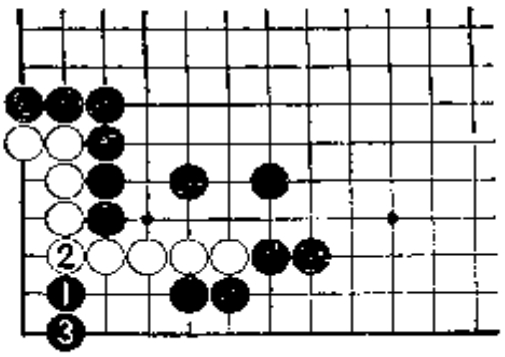
失败图　2

认为走黑 1、3、5 扳成劫的想法，多少有些武断。那样解决不了问题，至白 6，成两劫而活。

第13图　（一目了然）　黑先白死

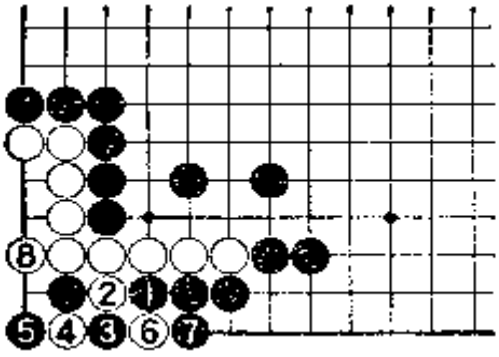


第一着是一目了然的，但下一手是关键。重要的是须注意不要成劫。



正解图

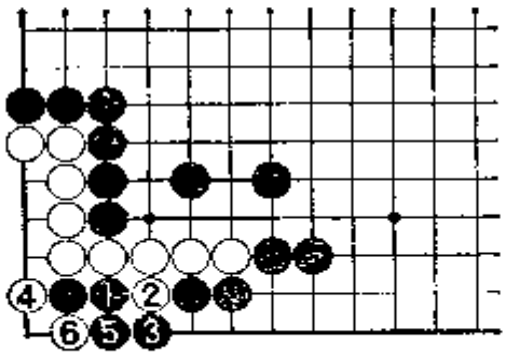
黑1是绝对的要点，不必考虑其它。白2时，黑3是好着。之后，无论白怎样，黑也完全能向后方渡过。只要能渡，白自然就死了。



失败图　1

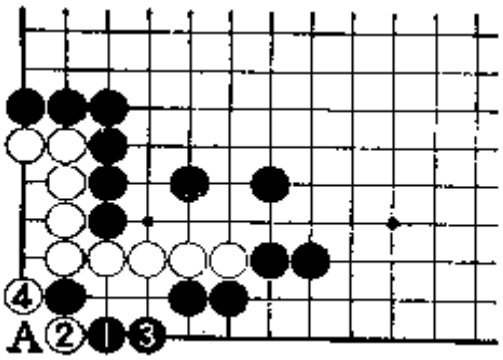
黑走1位，则白2冲出。黑要渡过，的确感到软弱。以下，首先白4扑，黑5时，白再走6扑的次序，黑便成接不归。

的确，黑7走8位也是有的，那也只是困苦而混淆不清的的松气劫而已。



失败图　2

如从左边渡，则白走2、4，黑5、白6而成劫。



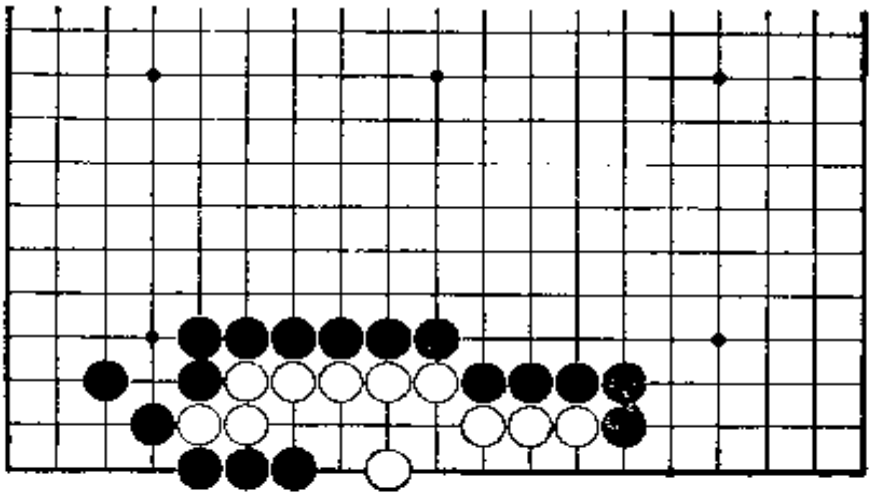
失败图　3

和前二图相比，黑 1 尖似好手的感觉，但白 2 是实际的妙手，黑不能无条件渡过。

黑若走 3 位，则白 4 仍是劫。

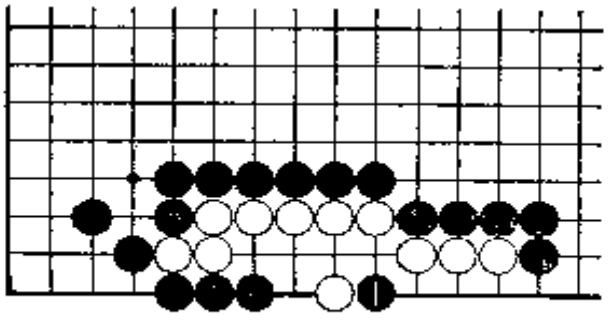
黑 3 如走 A 位提，则白走 3 位，便回到失败图 1 的经过了。

第14图　（冷静处置）　黑先白死



这是白有韧性的形状。黑是否有鬼手呢？

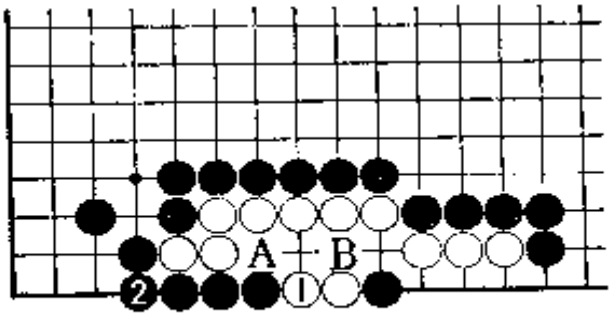
首先要击中要点，以后冷静处置。



正解图　1

黑 1 碰是攻击的要点。

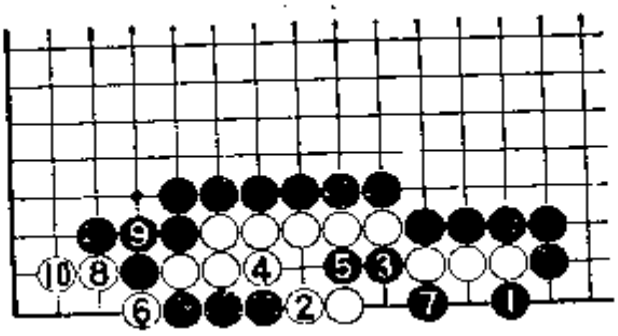
这里同时也是攻防的要点。



正解图　2

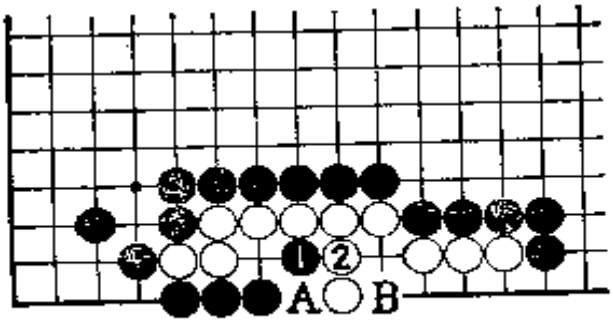
其次，白 1 的顶住，看来是逼应宽广的一手，好象能做活。可是，黑 2 逼应反击是撞紧气的鬼手。

之后，白 A 则黑 B，制止了白的行动。请判断一下，白无其它手段做活。只有走黑 2 才能成功，其它直接行动都要失败。



失败图　1

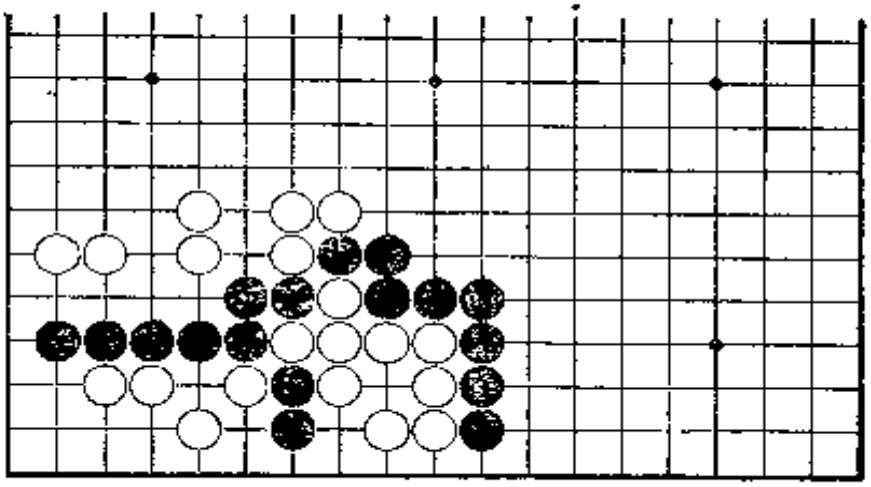
黑 1 扳是普通的攻击。白 2 时，黑 3 的断也是相当的手筋，但白 4 以下走至黑 7 时，白 8、10从这方面保持一眼。



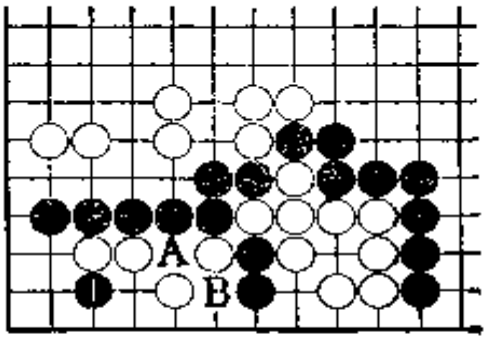
失败图　2

着慌走黑 1 破眼，则白 2 应，到此为止。黑 A 顶往，则白 B 占领。攻防的要点，使白就简单地活了。

第15图　（两种意义）　黑先劫



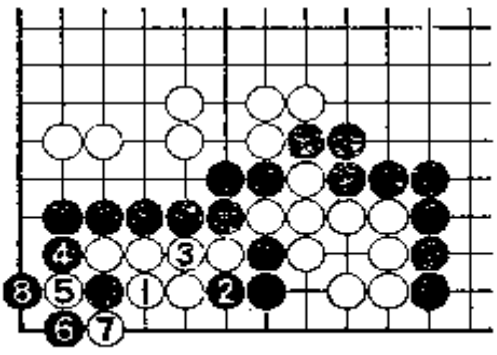
用第一感即可看出要点。以后比较简单，是成劫。



正解图　1

黑 1 紧夹是有妙味的好着。

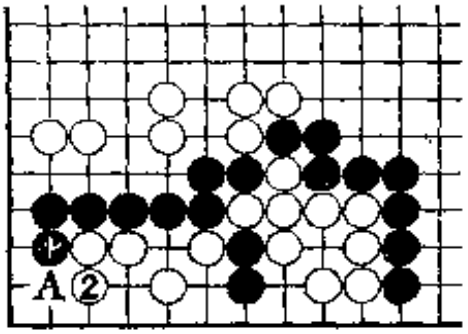
根据对方的应手，看到黑有 A、B 两点的意味。



正解图　2

白只有走 1 位。因此，黑 2 之后，4 渡。白 5 断绝对。黑 6、8 是常有之筋，结局劫是正解。

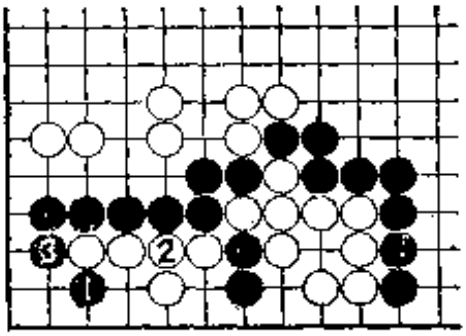
这是二手劫，但白劫负则全部被吃，所以对白来说，是非常严厉的劫。



失败图

黑1单曲，则白2冷静应，黑失掉了应手。

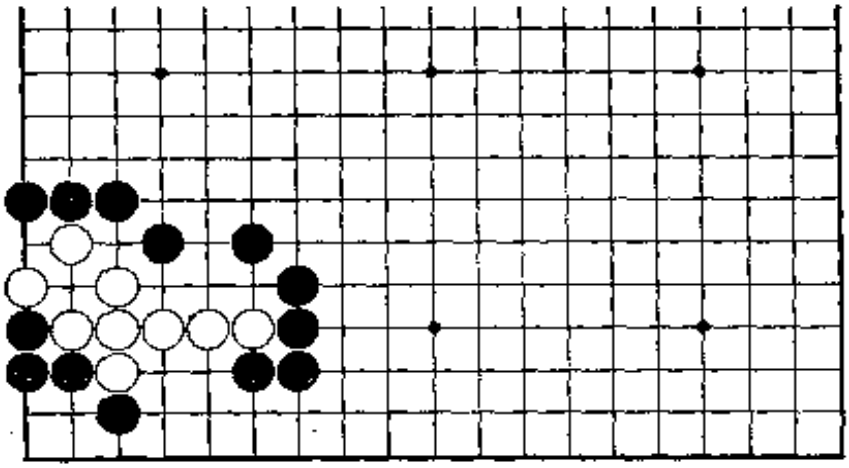
但白2如走A位挡，则黑2切入，和正解图相同。白2这个点是双方的要点。



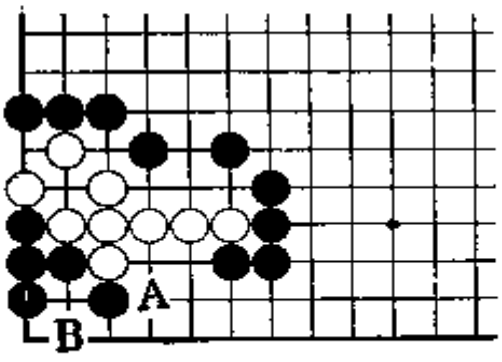
参考图

对黑1的紧夹，白2应，封黑的逼应也是可以考虑的。但对黑3渡后所成之形，白无论怎样走，黑都能活，请判断一下。

第16图　（意外性）　黑先白死



稍不易理会到的着想可能有棋，可以说，棋会有意外性。最初的着想是有意思的。

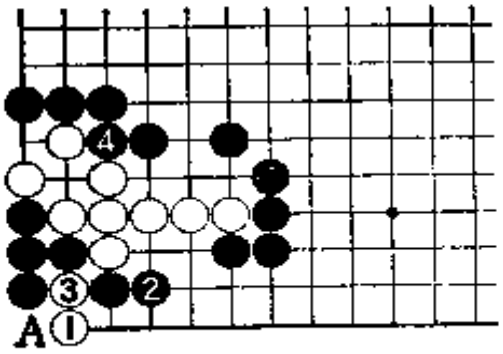


正解图　1

黑走 1 位是有意思的妙着。

对于死活问题不熟练者，也许是不易注意到的着想；但精通于此道者，这样的走法是能看出来的。

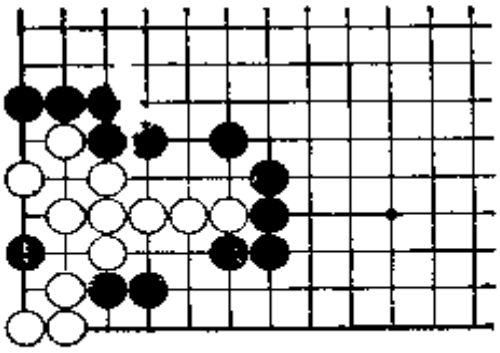
接着，白 A 则黑 B，白就自然死了。



正解图　2

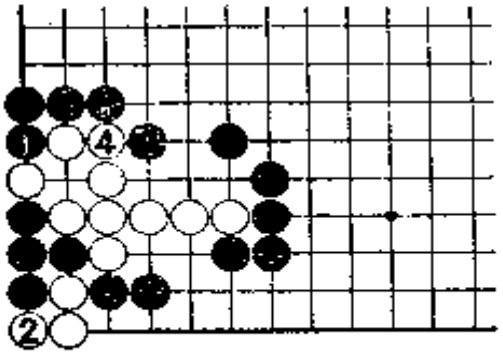
白 1 只有点，黑 2 退；白 3 时，黑 4 紧气是冷静的好着，白成死形。

之后，白如走，只能在 A 位吃黑四子，但见下图：



正解图　3

白提吃，则黑 1 点，白怎样也不行。这是常有之形。



3 = ㊀　5 = ㊀

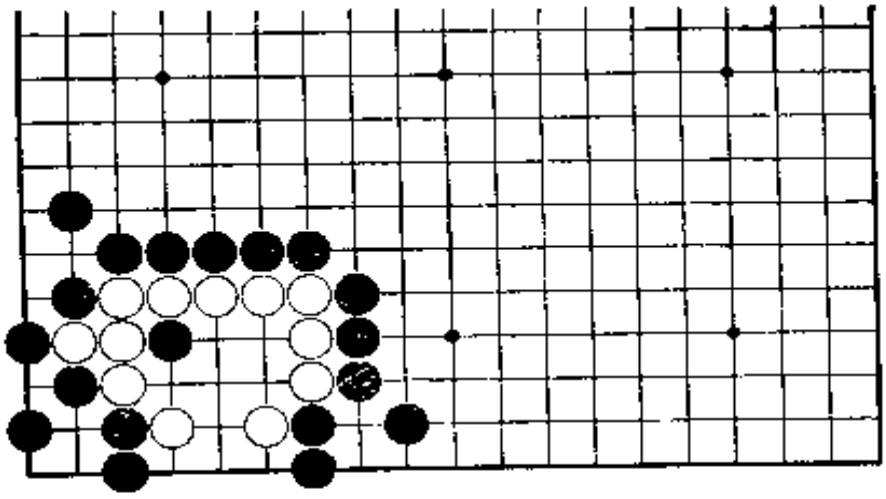
失败图

此图是正解图 2 的黑 4 的变化。

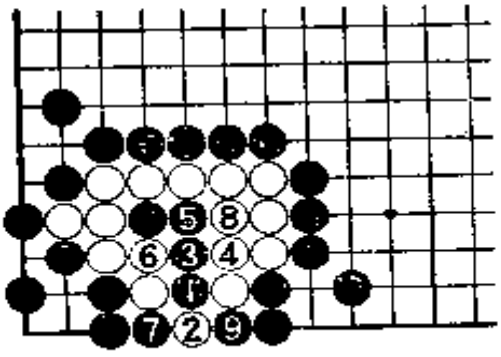
初学者往往走黑 1 打吃，但这是俗手，不好。

对白 2，黑 3 点时，出现白走 4 位的差别。那就是，4 位点是形的要点，成劫了。正解图黑 4 所以是冷静的好着。

第17图　（击中要害）　黑先白死



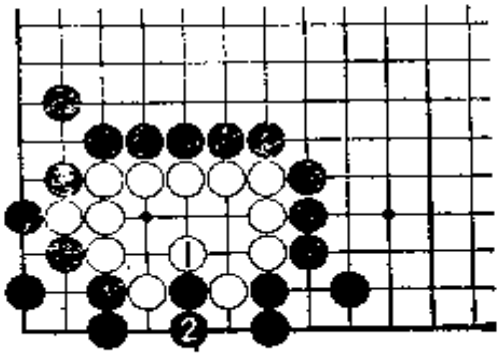
有的手段是难以想到的。你的第一感怎样？击中要害的是哪一着？



正解图　1

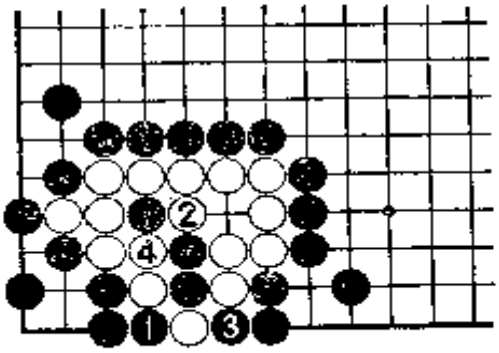
可以说是左右同型。首先，黑 1 是注意到的地方。

白 2 至 4 时，黑 5 接；走成更大而作弃子，却看到白撞紧气。走至黑 9 止。白 6 如走 7 位显然也成“刀板五”。



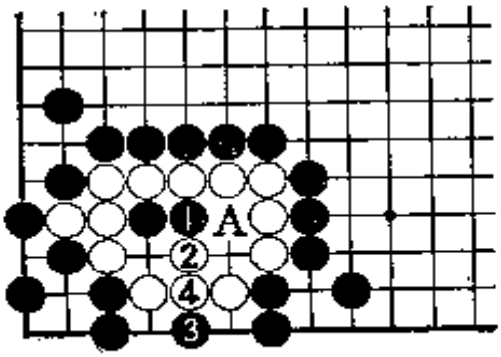
参考图

白1，则黑2止，成为白怎样也不行的形状。这样，白死的结果也是相同的，但白没有显示出最强的对策，不能说是正解。



失败图　1

正解图黑5的变化，以为黑1也行，那是轻率的。白走2、4就有两眼。白2的位置又是一个要点。

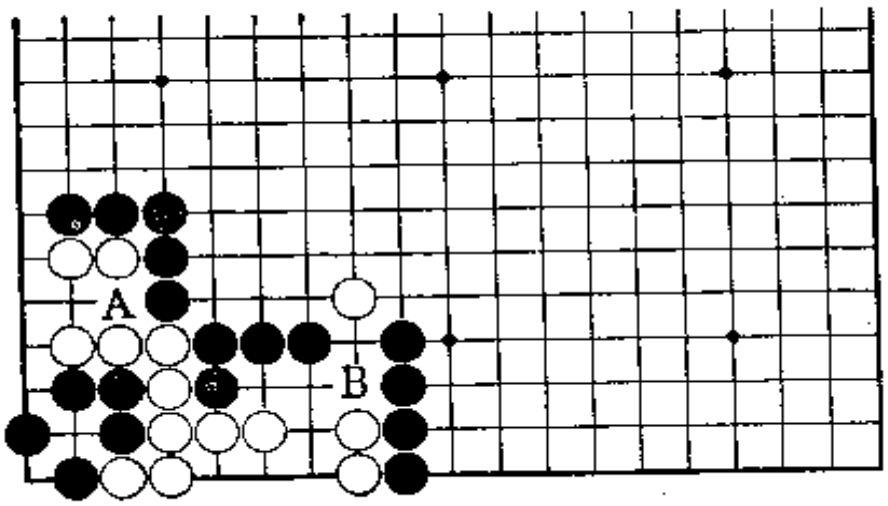


失败图　2

第一手马上走黑1点眼是不成功的。白2尖顶是很好的策，对黑3，白4接，不能搧动。以后黑虽走A位也成双活。

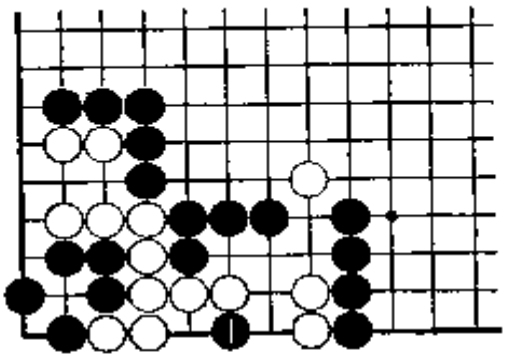
在死活问题中，计算最强最善的攻防对策是条件。

第18图　（心情）　黑先白死



黑A在这方面夺眼，则白B逼应，在下面成眼。真奇怪！

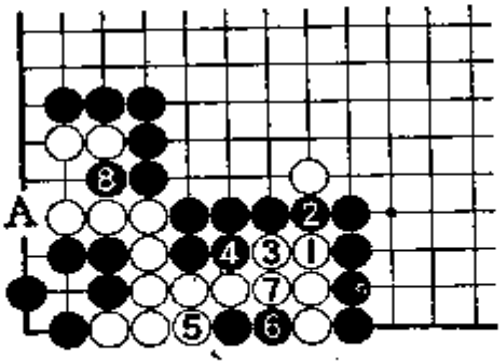
那么，什么是必杀的手筋呢？



正解图　1

黑1顶是必杀的手筋。

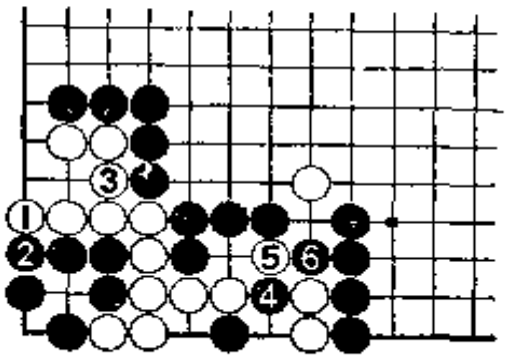
其它手段，不可能无条件杀白。



正解图　2

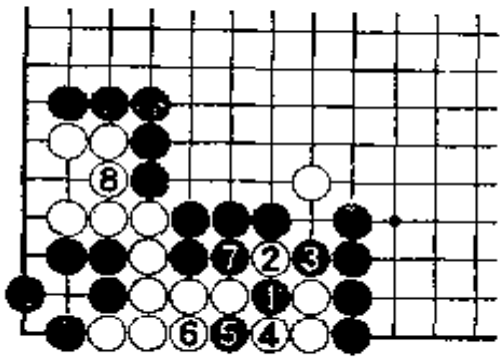
其次，白1至3扩展，可以说是最强的防守。但在这里，黑4从外面紧气是好手。走至黑8，白死。

白3如走A位逼应，白8从这方面确保一眼，则黑7、白3、黑4止，黑准备了这样的手筋。



参考图

当初，对黑的碰，白向外边走1、3成眼，但由于黑走4、6，白仍不行。对黑来说，实在是痛快的问题。



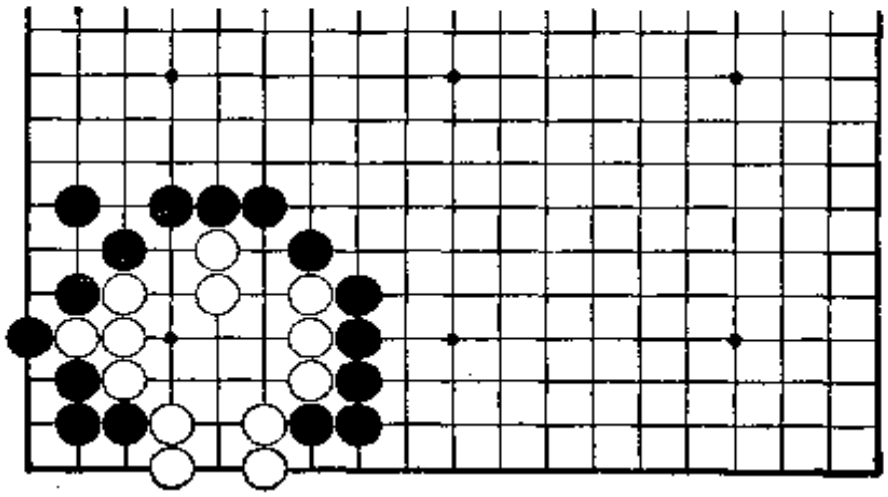
失败图

作为第一感，想走黑1挖的人也多吧。

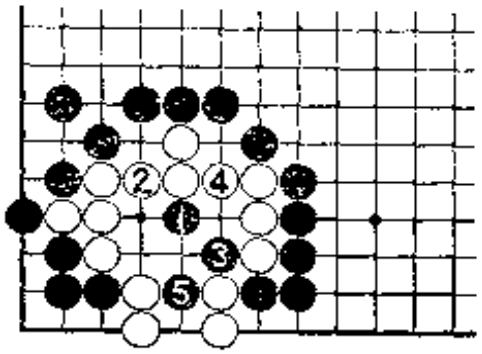
对白2，黑走3、5，这也是相当好的攻击，但走至白6以下，结局只能成劫。

也许只有能发现手段的人才想得出这样的变化，但成劫是失败的。

第19图　（有名的格言）　黑先白死

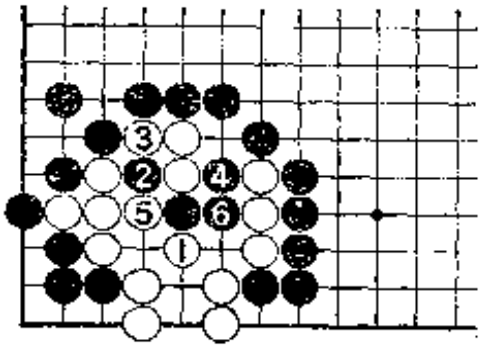


因为是左右同型，请想出有名的格言。有一击就发麻的要点。



正解图

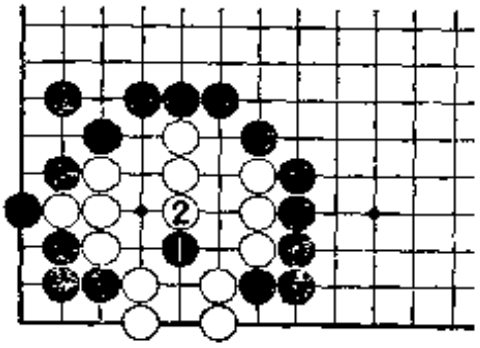
黑 1 是要点的碰，是容易看到的手筋。白 2 则黑 3 断。对白 4 防守时，黑 5 挖，由此成为聚眼的死形。



参考图

白 1 如从中间应，则碰的黑子不被吃就可以。黑连走 2 、 4 挖，达到目的。

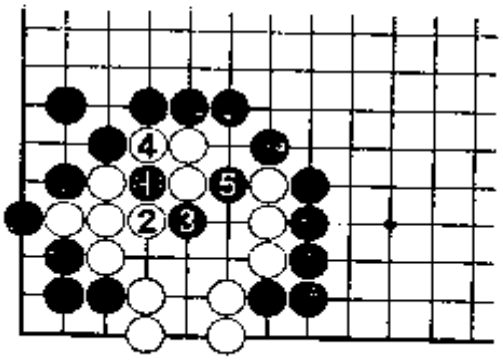
在实践中，很少能看到这样的形，但这是应用范围极广的手筋。



失败图 1

格言虽说：“左右同型中央有棋”，但这个黑 1 不对头。

被白占到 2 位的要点，眼看着逃掉了大鱼。



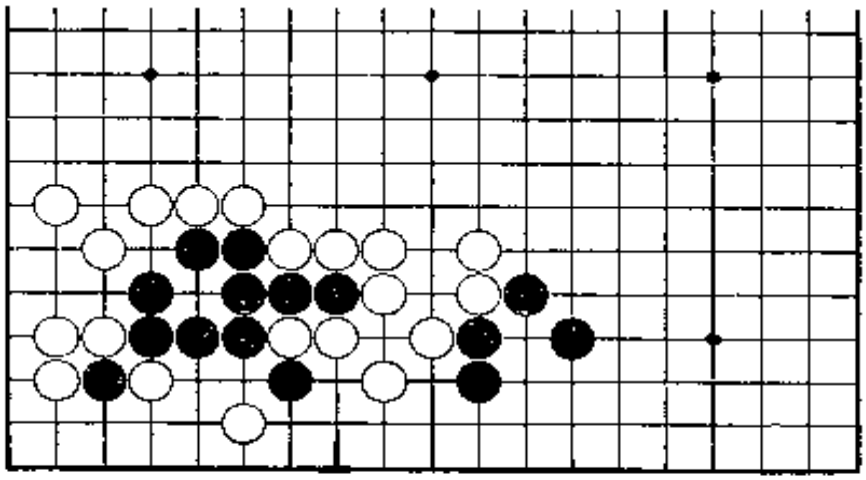
失败图　2

黑 1 挖，白 2 挡，黑 3 断以下走至黑 5，白死，这可谓马虎的算路。

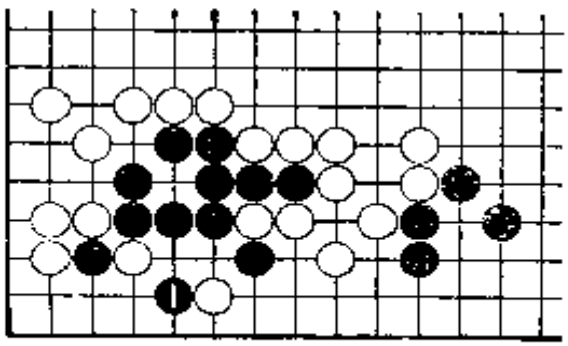
白 2 如在 3 位应，则到此为止，因黑没有提吃的时间。

这个形中，3 位是攻防的要点。

第20图　（常用的出发点）　黑先活

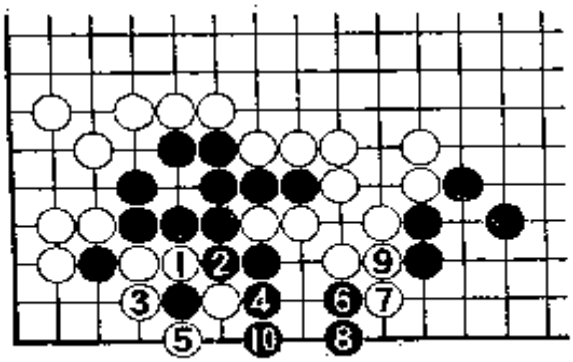


首先以格言那样的常用手筋为出发点，希望至最后不出差错。



正解图　1

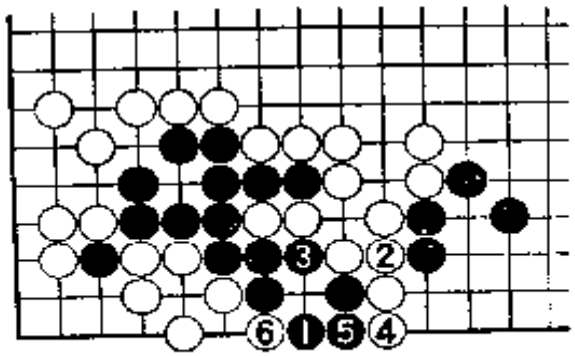
黑 1 是跨断的手筋，此际，只有这一手。也有“跨有妙手”的格言，大致可以说是常用的着想。



正解图　2

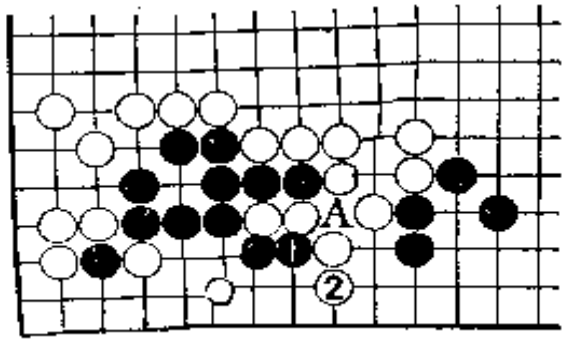
其次，白 1 绝对，以下走至黑 4 的次序，黑 6 碰、8 下立是关键。白只能走 9 位，黑10即活净。

又白 9 如走10位扳，则黑在 9 位断，什么问题也没有了。



失败图　1

前图的黑 8，有时也有非走本图黑 1 尖不可的场合，但这个场合则不可，因留有白 2 至 6 止的劫。所以前图的黑 6、8 是要点。

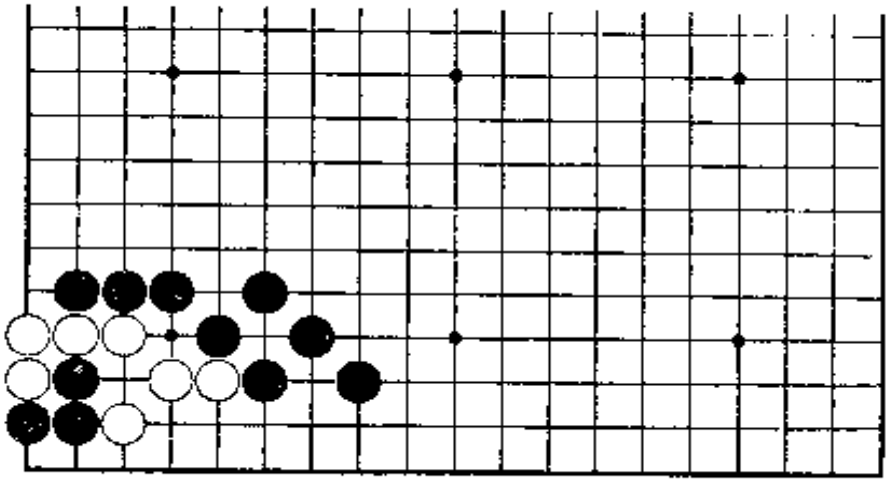


失败图　2

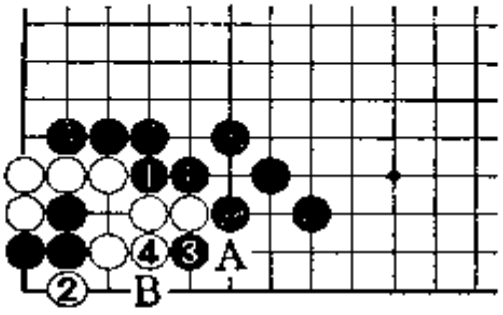
开始走黑 1 打吃是有害无益的绕道，白 2 下立，煞费苦心的活筋没有了。

黑 A 位提二子，白反提一子，不能成眼。初学者须注意。

第21图　（战斗）　黑先白死



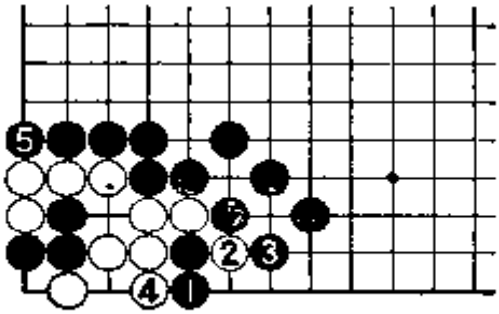
第一感似乎怎样也吃不掉的形状。但这种想法太早了。阻击撞紧气，要采取始终不放松的作战手段。



正解图　1

不必用种种小权术，黑1从外面紧气是此际的好手。

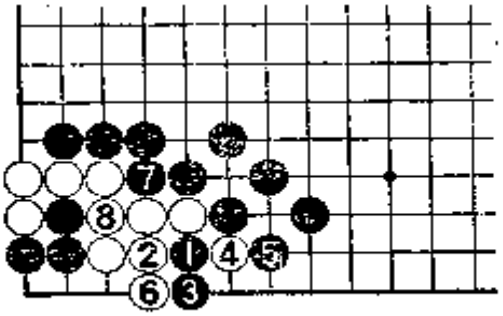
白2是当然的一手。看来，好象白是活形；但黑3扳，白4挡时，下一手是关键。黑如于A位接，则白B就简单地活了。但见下图：



正解图　2

黑1下立是好手。

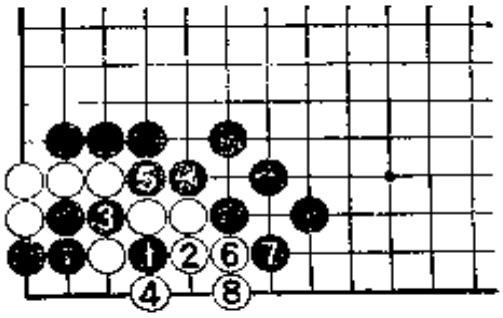
白2断，然后走4位，是这个场合恰当的应接。但由于黑5，白仍束手无策。



失败图　1

黑1先扳也同样走成白6止。但由于次序颠倒，就不能挽回，对黑7、白走8位，到此为止。

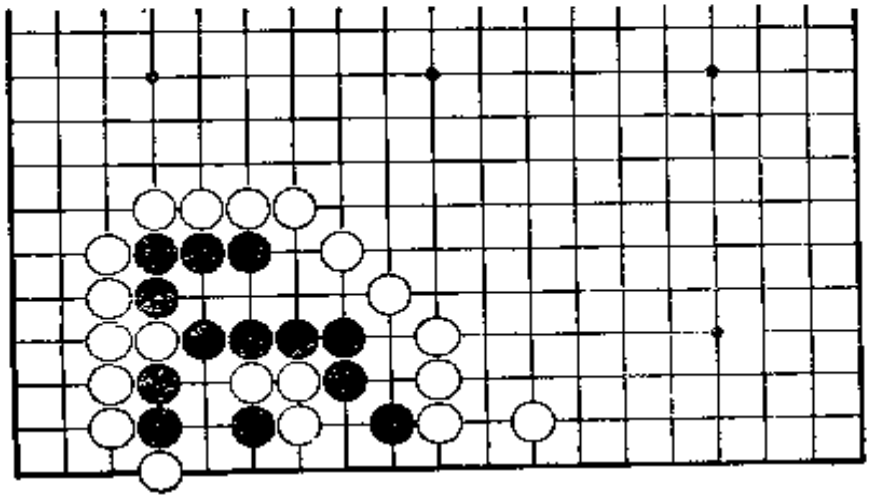
如当初黑走7位时，白走8位，则黑1、白2、黑4就可以了。



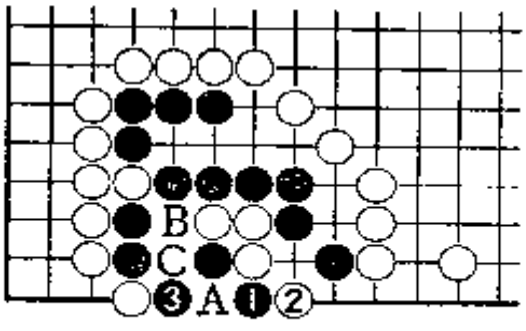
失败图　2

强者也许忽然想到黑1的手筋。但这是过分的考虑。白2以下至8止，一半被活，黑只得小利。

第22图　（拚命干）　黑先劫



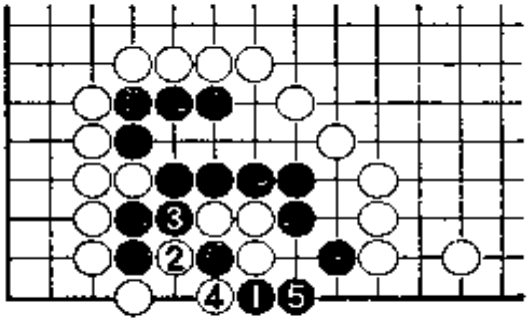
按普通走法怎样也不成。请发挥顽强的拚命干劲。



正解图

黑1扳，只有这一手。

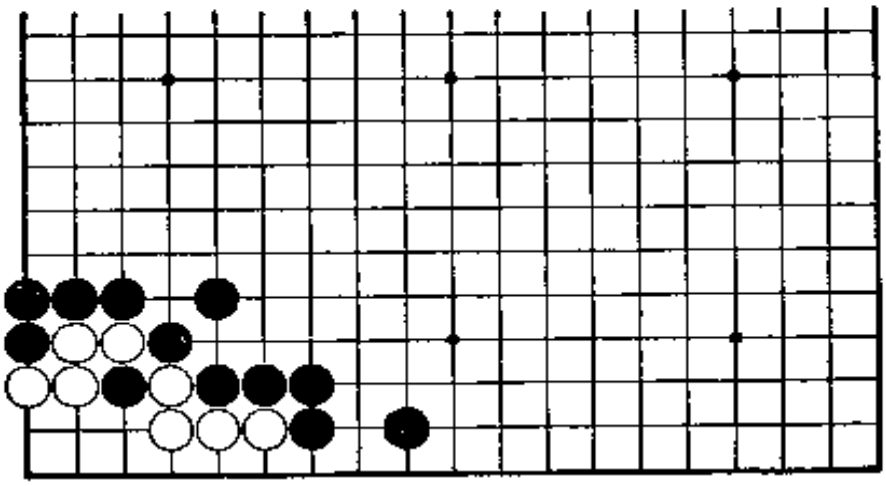
可以说，这是不能考虑其它走法的形状。白2挡，黑走3位，白A位提，成紧劫是正解。又黑若解消这个劫，则走成黑B接、白A、黑C。



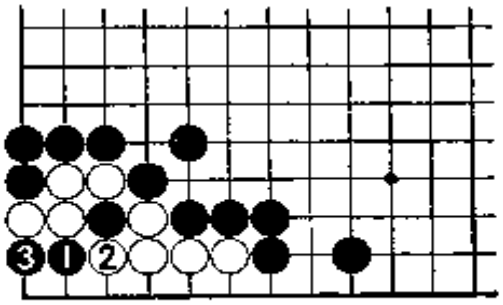
参考图

对黑1扳，白走2位，只能让黑高兴。黑5止，白接不归。

第23图　（正攻法）　黑先白死

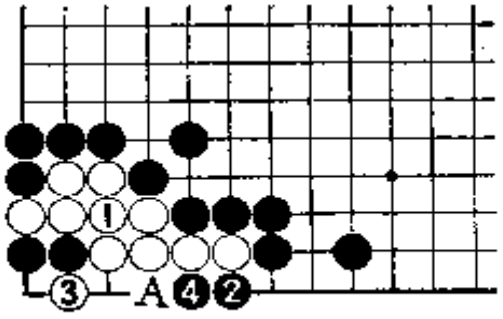


不须麻烦的考虑。请用正攻法，顺顺当当地攻取。



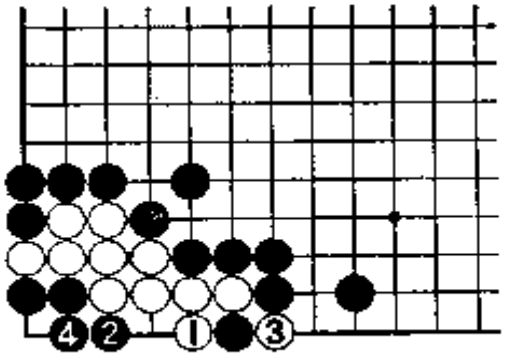
正解图　1

由黑1开始的滚打是众目注视的地方。用不着其它的考虑。白2、黑3之后，续下图。



正解图　2

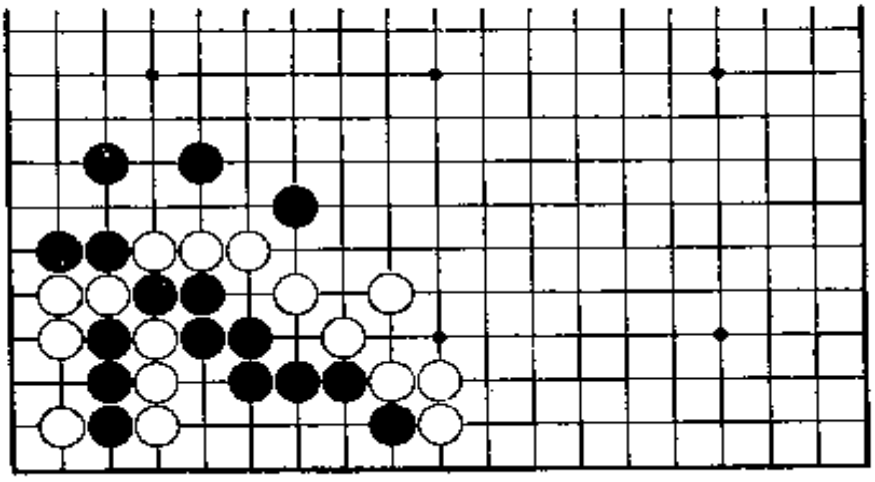
白1接绝对。于是黑2扳，冲击白棋撞紧气。那就是：白3时，黑走4位，白不能走A位。请记住：前图的黑1、3滚打夺眼的手段，在实战中是常用的。



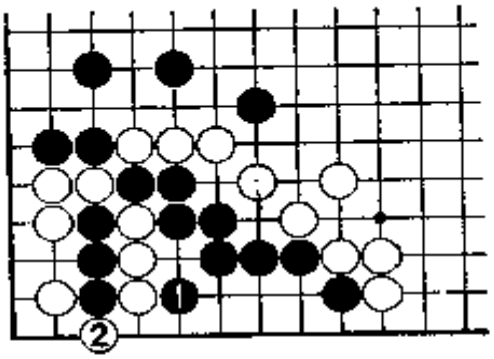
参考图

前图的白3如走本图白1挡，则黑走2、4，这也是明快的一例。好象极简单的问题，在实战中，却很可能被轻易疏忽了。

第24图　（死子活用）　黑先活

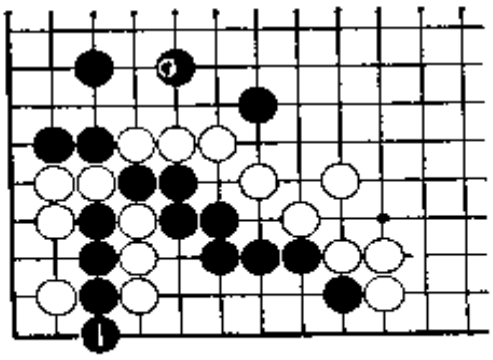


黑除利用被吃的三子外别无他法。但开动脑筋，却能漂亮地做活。



失败图

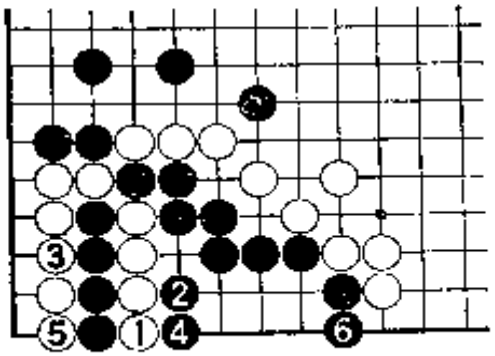
着慌走黑1紧夹，则白2吃，活的手段没有了。这个形，以后怎样走也不能成劫，请判断研究一下。



正解图　1

对“懂的人”来说，走法是什么问题也没有的。黑1作为弃子，在这样的场合，是常用之筋。

在实战中，也可以说是经常出现的，具有百分之百效果的弃子法。



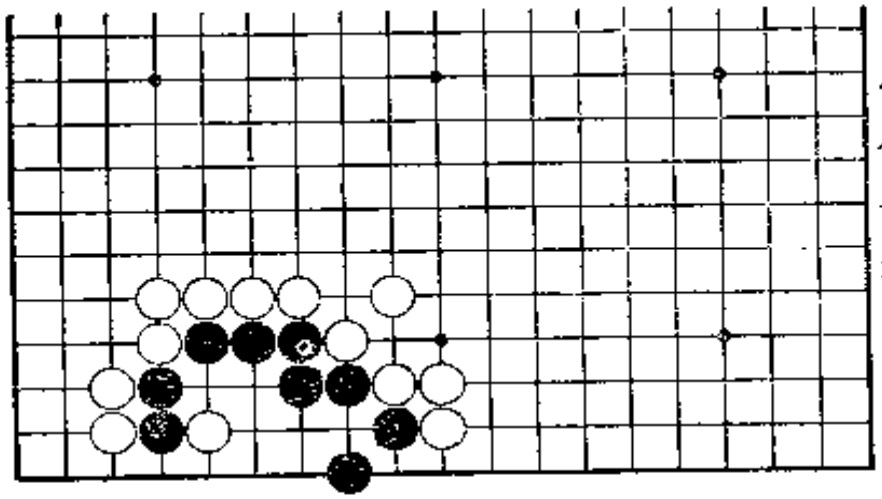
正解图　2

白除走 1 位外，别无他法。

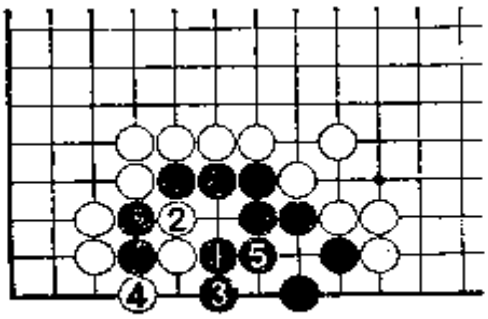
之后，黑走 2 、 4 逼应是得意之处。白 5 后，黑 6 就漂亮地活了。

怎样达到了弃子的效果，请好好体会一下。

第25图　（最小限度）　黑先活

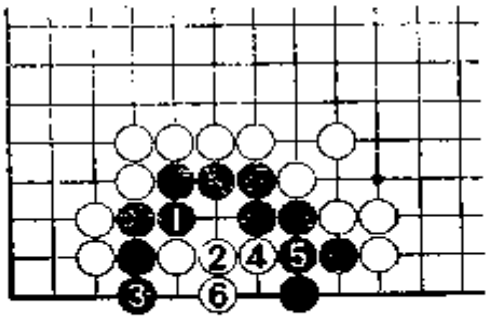


贪则危险。总之，须设法最小限度地保全自身，但用怎样的着想解决问题呢？



正解图

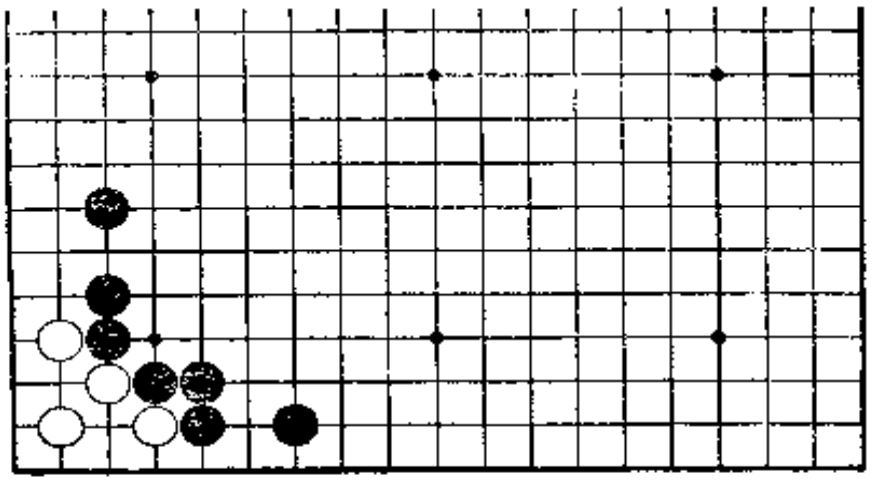
这是黑非走 1 位不可的形状。白 2 绝对。这时，黑 3 下立这个逼应是足以自豪的，白 4 不能省略（白 4 如走 5 位，则黑 4 是成立的）。结果，黑走 5 位做活。



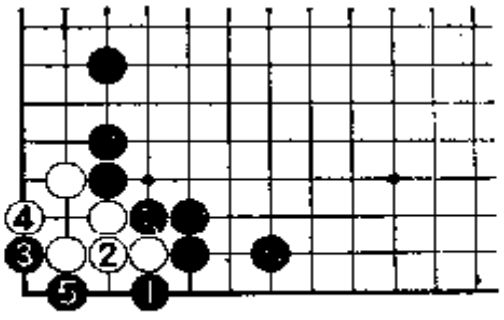
失败图

虽小而是整齐的地域，但黑也不能有超越以上限度的设想。黑 1 接是希望活得大些。白走 2 位，黑 3 绝对；接着，白走 4、6。这个形最终成“花六”的死形。

第26图　（角的常识）　黑先劫



这是实战常出现的形状。懂得手筋的人，可以看作是常识。

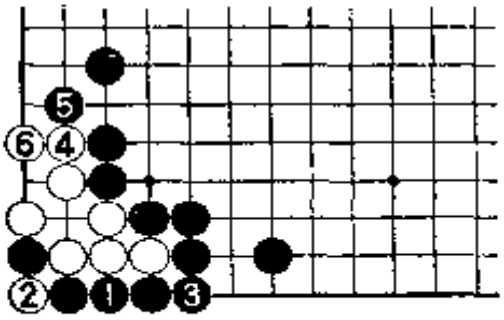


正解图

从黑 1 扳开始着手是当然的。

白 2 后，黑 3 碰是常用的手筋，走成白 4、黑 5 是正解。

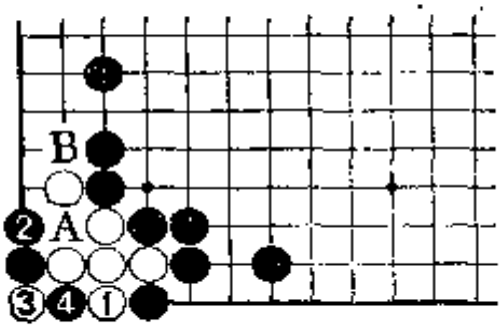
虽是松一气劫，但很好地利用了角部的特殊性，是非常痛快的着法。



⑦提劫

参考图　1

前图之后，黑看有机会就走1接，成为白2以下至黑7提劫，从此开始打紧气劫。但黑没有负担，是舒适的形状。

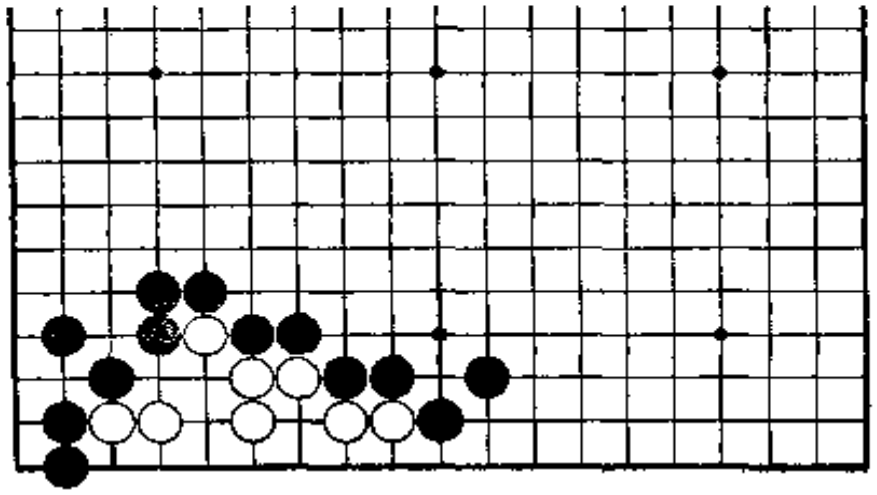


参考图　2

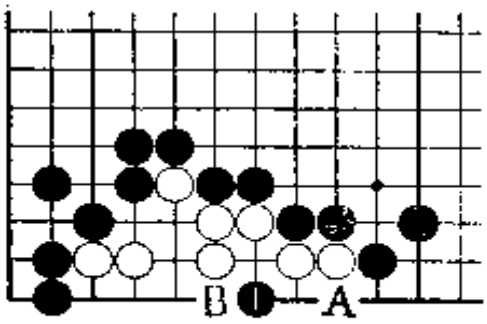
黑在“二、1”路碰时，白1挡是拙笨的。对黑2，白3非在这方面扑不可。其次，白A则黑B，成紧气劫。

白3如走A位，则黑3，这是大家知道的盘角曲四，成为更坏的结果了。

第27图　（次序好）　黑先白死



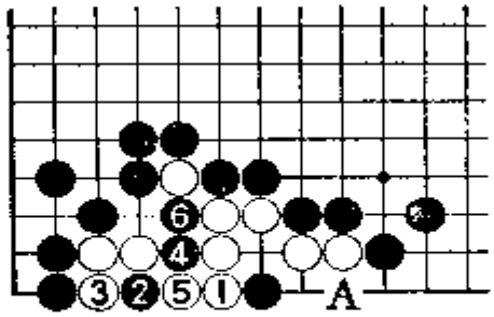
首先，有众目所视的要点。然后走好次序，冲击白的缺陷。



正解图　1

黑 1 是众目注视的地方，可以说是绝对的要点。

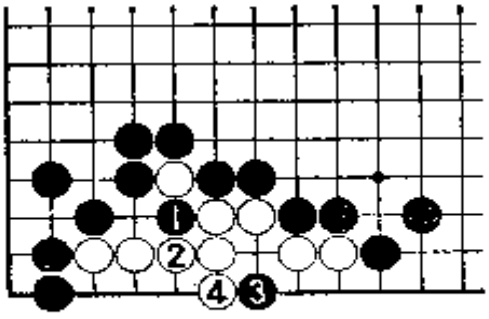
看到黑A可渡，白如允许渡，则无成眼的余地，所以白B是当然的，续见下图：



正解图　2

白 1 时，黑 2 的碰是攻击的第二弹。使白走 3 位而撞紧气，黑 4 、 6 便成功。

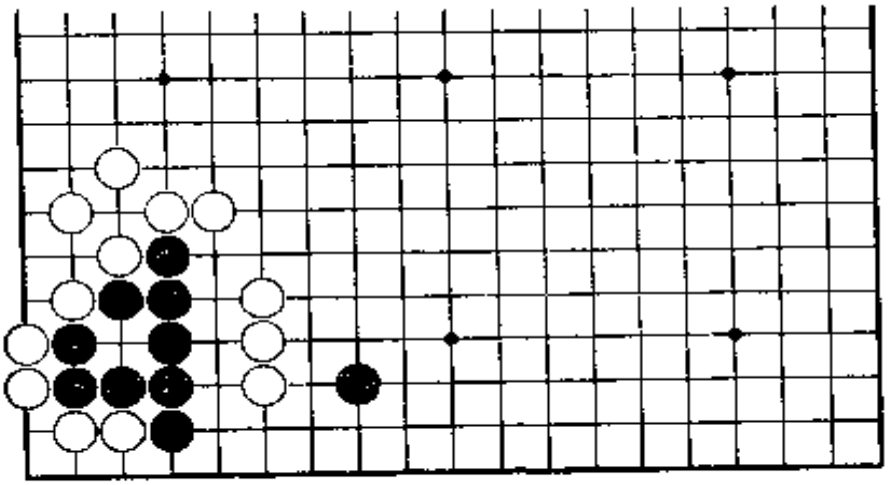
白 1 如走 3 位或 6 位，则黑A即可，这是不用说的。



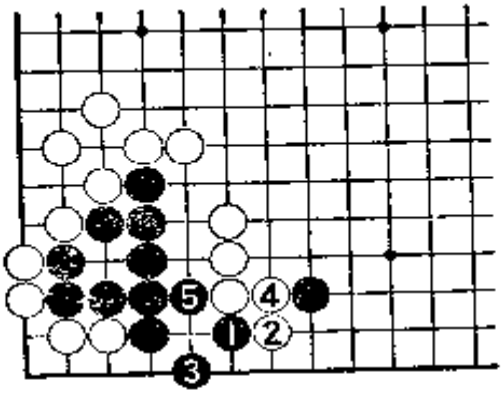
失败图

黑 1 是极坏之手。和白 2 交换，然后走黑 3 ，则白 4 ，味好而成活。次序的效果是可怕的。

第28图　（常识问题）　黑先活



这也是实战中常出现的形状。应用范围极广，可以说是死活问题中的常识问题。

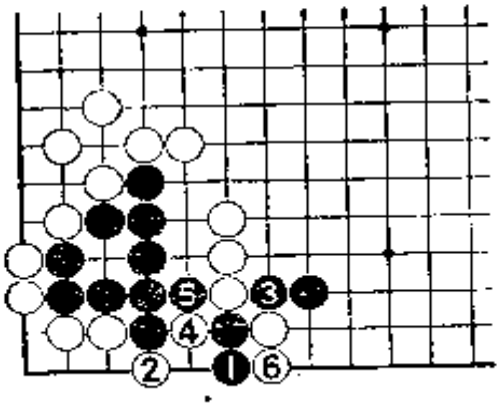


正解图

黑1除托以外，无其它手段。

白2挡时，黑3倒虎是此际的轻妙好手，以下走至白4、黑5止，黑无难处而脱险。

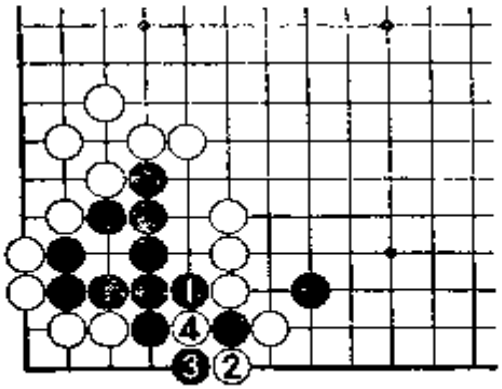
这在实战中也常出现，要记住，这是有用的手筋。



失败图　1

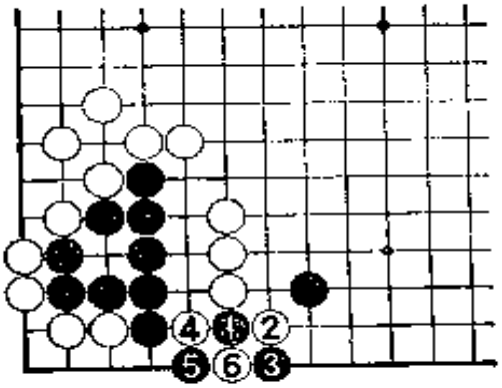
黑1下立则白2扳，黑感困难。

黑3断，由于白4、6之筋，黑不行。



失败图　2

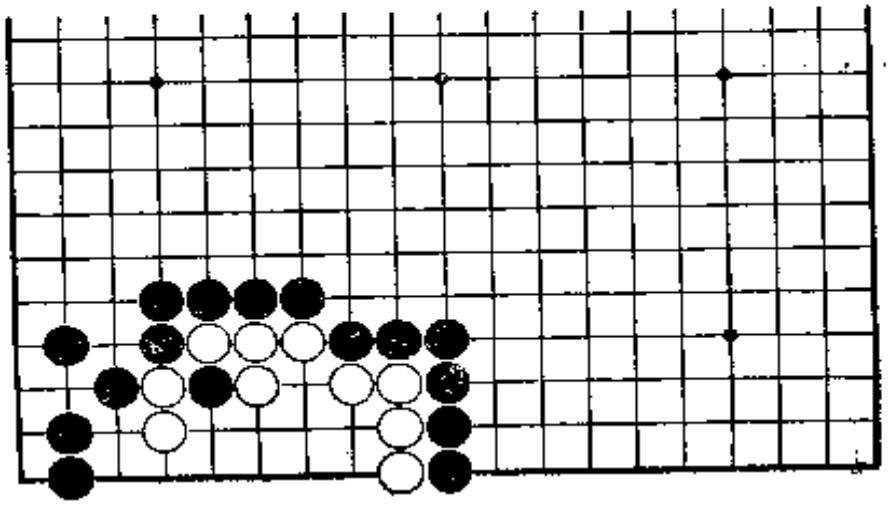
黑走1位，则白2，黑走3位，则成劫。这是没有考虑而走的坏着，黑的计算无柔软性。正解图的黑3是第一感，应注意这一点。



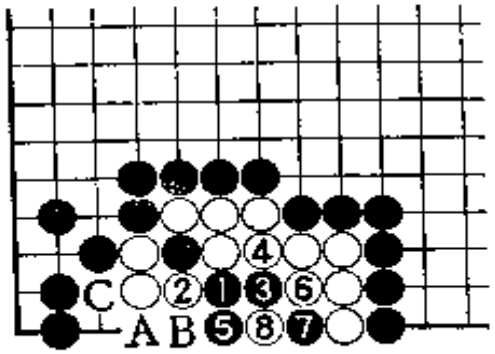
失败图　3

初学者走黑1至3扳，这样挣扎是不行的。正解图是无弊病的好手，请体会一下。

第29图　（第五手妙）　黑先劫



对富于眼形的白形，可以常用手筋攻击。第五手妙，成为解决本题的关键。



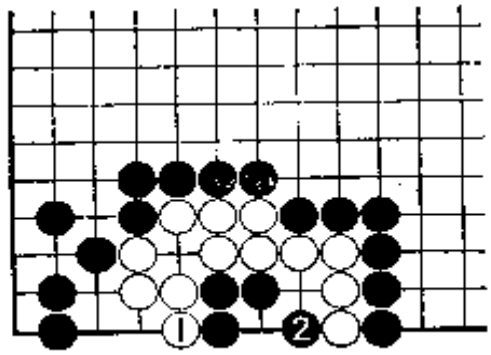
正解图

黑 1 扳以外，不必考虑其它。

白 2 绝对。黑 3、白 4 的交换也是必然的。之后，黑 5 是无可争辩的好着。发现这手，是这个问题的关键。

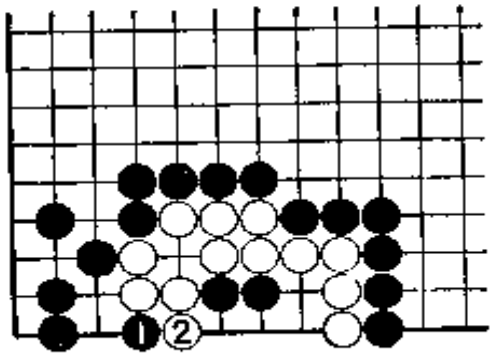
白 6 是不得已的，以下走至白 8 成劫，是正解。

白 6 如走 7 位的变化，则黑 A、白 B、黑 C 成劫。



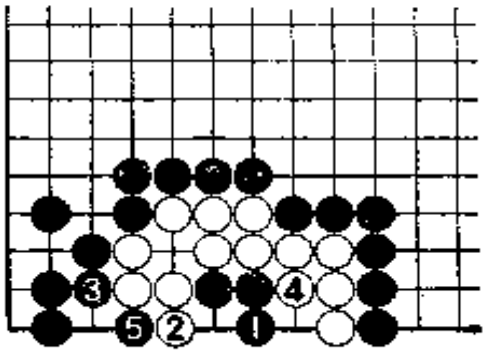
参考图

前图白 6 如走本图白 1，则 2 位的要点被黑所占，由于有眼杀无眼，白死。



失败图 1

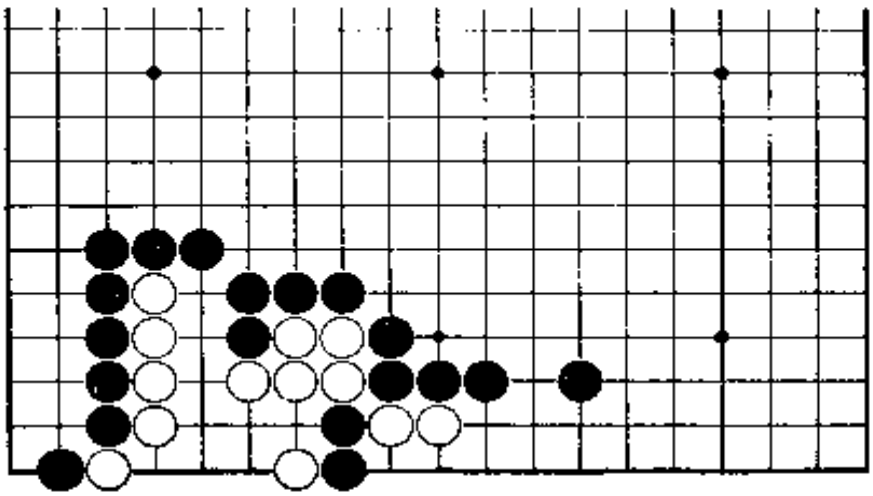
这是黑的错误。没有注意到正解图的黑 5，单走黑 1 碰，则白走普通的 2 位，黑便无计可施。重要的是次序。



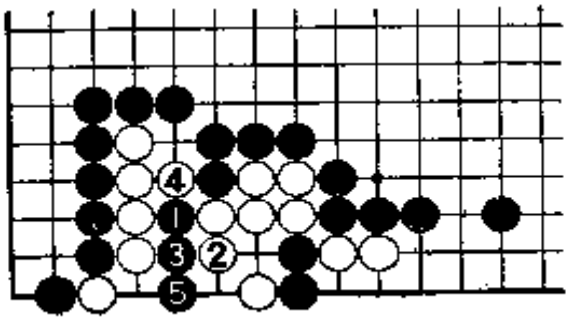
失败图　2

又黑 1 在一路右下立，也是思考不周到。走成白 2 以下至 5 止的形状，即所谓劫的双活。即就是，白劫负也保证双活。

第30图　（常用的手筋）　黑先白死



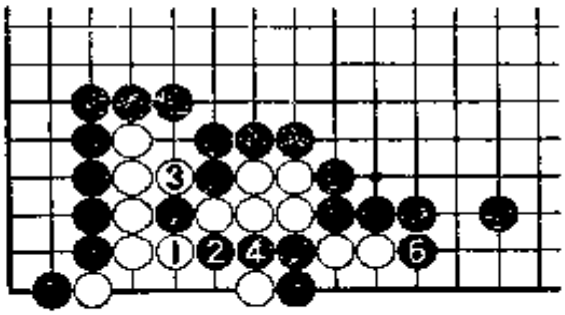
在实战中能攻下来就太好了。设法使白撞紧气是有常用的手筋。



正解图

黑 1 挖是冲击白撞紧气的要点。

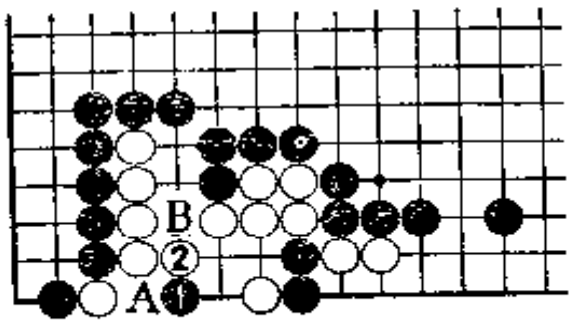
如白 2 应，则黑 3 冲。走成白 4、黑 5 时，白成“不入气”之形。



5 = 3 位下
参考图

计算到白 1 挡的情况，也当然必要。

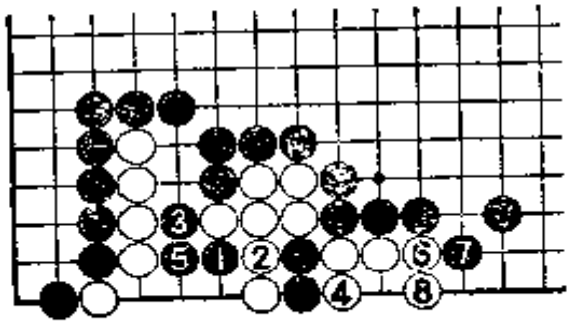
黑 2 断只有这一手，以下滚打至白 5 。至黑 6 止，白形撞紧气，意味和前图极相似。这是比较易懂的手筋。



失败图　1

黑 1 也是有意思的着想。但白 2 应后，无后续手段了。

白只能走 2 位，若 A 位应，则黑 B 位挖是成立的。

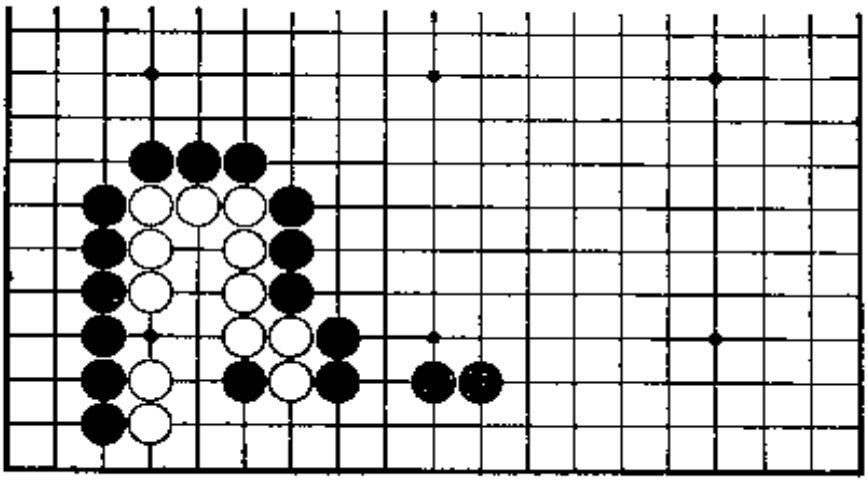


失败图　2

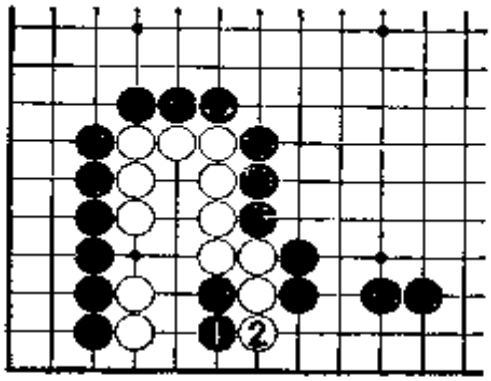
黑 1 是典型的俗手。

对白 2，黑 3 虽逼应，黑 5 也不能省略。白走 6、8 位活了一半。须注意，白 2 如贪婪，则失败。

第31图　（痛快）黑先白死

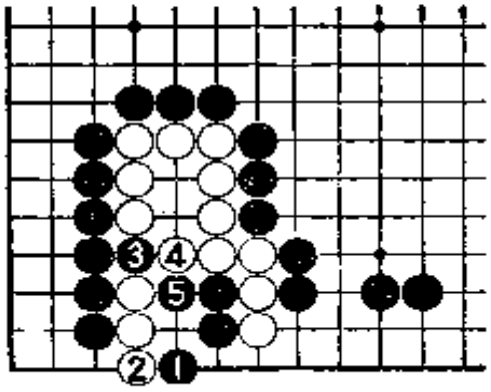


请用痛快的手筋攻杀。这是应用范围很广的一种手筋。



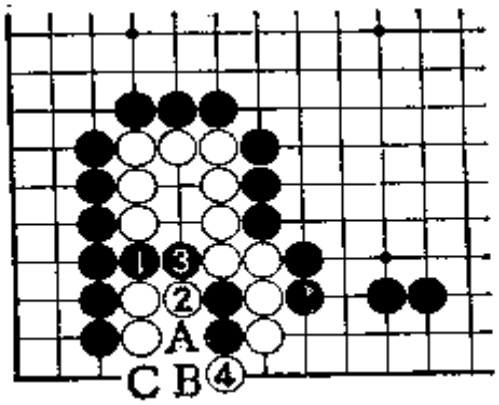
正图解　1

首先是黑走1位攻这块白棋，没有其他的考虑。白2当然，但在这里黑有好手。



正解图　2

续前图，黑1尖是这个问题的关键。待白2挡后，黑3才冲。白4、黑5止，痛快地杀死了白棋。黑1、3的次序很重要。

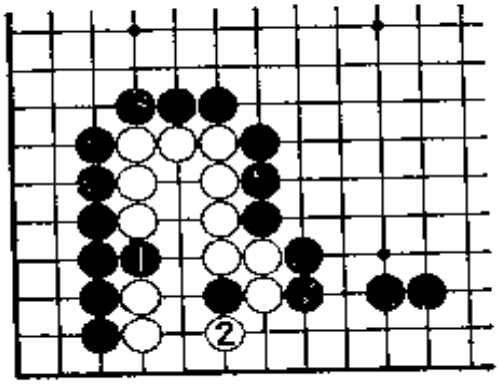


失败图　1

先走黑1冲就失败。白2应，黑3、白4后，白恰好活了。

白4也紧要，如不留神走A位，则黑4三子下立，白死。

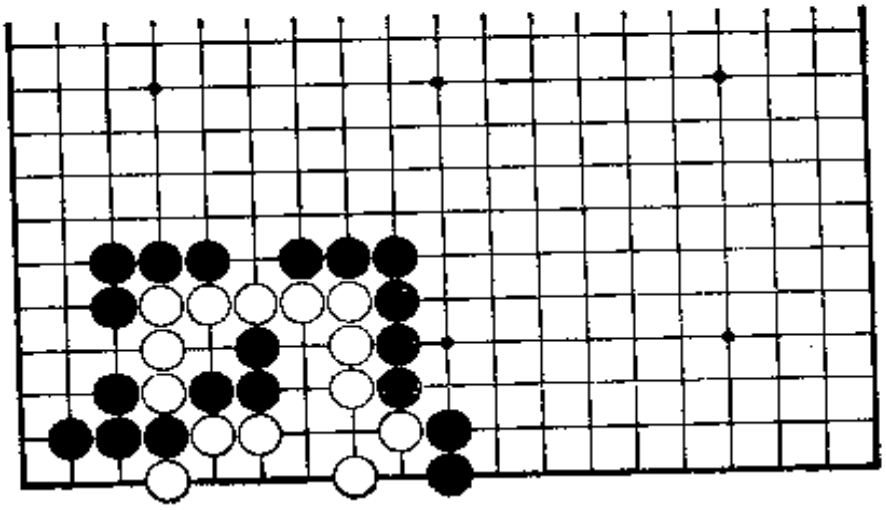
又黑3若走B位，则白走A位叫吃。不用说，白也不会走C位应。这是次序的重要性。



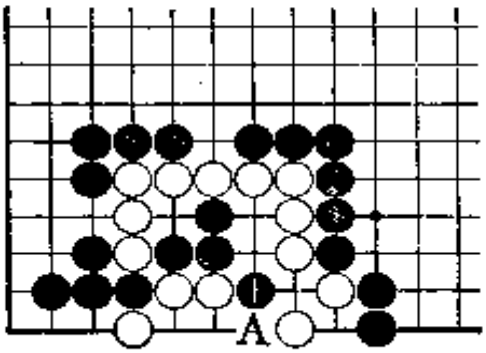
失败图　2

当初走黑1，则白2。使对手这样痛快是不行的。

第32图　（攻的一筋）　黑先白死

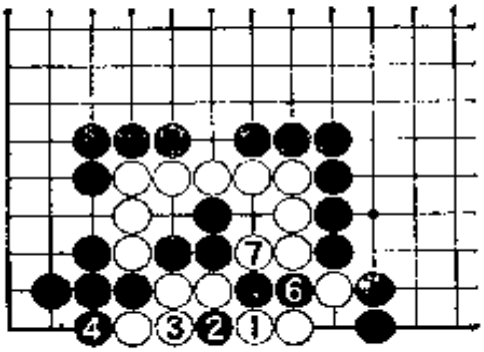


乍一看，白是活形，但有盲点。请用正攻法逐渐攻杀。



正解图　1

攻击要有形的要点，黑 1 若不从这里紧攻，则不能置白于死地。白当然在A位防守，但以后怎样呢？

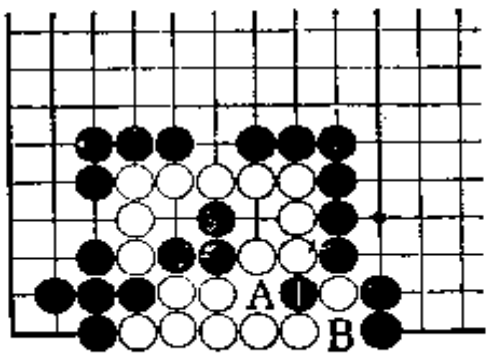


5 = 2

正解图　2

对白 1，黑 2、4 是常用手筋，使白撞紧气。

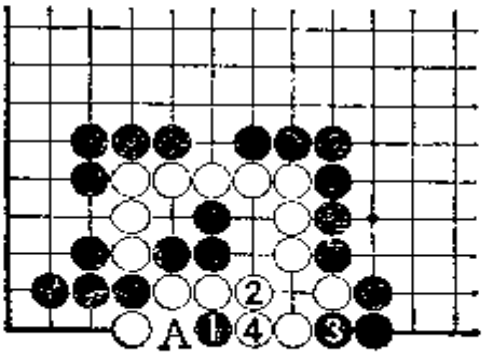
白 5 粘后，黑 6 彻底追击，不让白喘息。走成白 7 提后，见下图：



正解图　3

黑 1 的扑成为最好的一着。对白 A，则黑 B。

这时，黑三子还空二气，是幸运的。在实战中，能正确计算到就太好了。

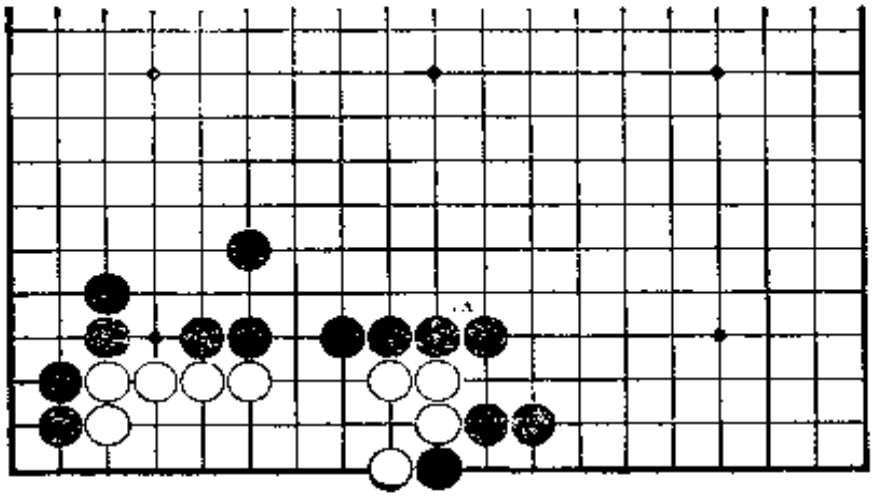


失败图

过于从难处着想，也有想到走黑 1 碰的情形。白 2 应，黑 3、白 4 后，逐渐使大块白棋活了。

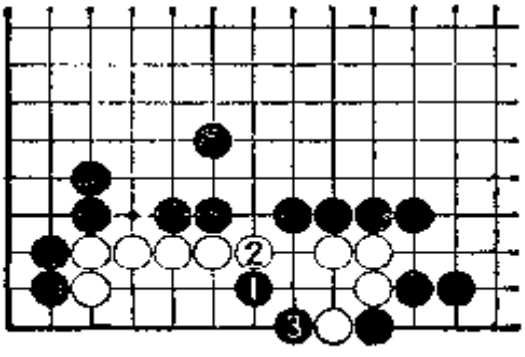
白 2 如走 A 位，则黑 2 回到了正解图，白也要注意。

第33图　（关连）　黑先劫



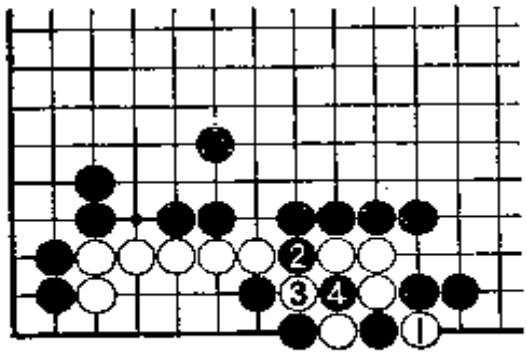
眼位不小，但薄弱是不能掩盖的。

黑 1、3 是相关连的手筋，但其结果怎样呢？



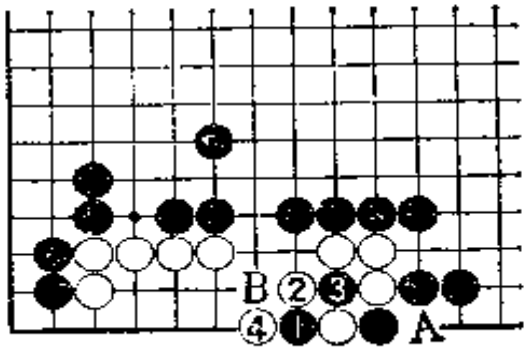
正解图　1

黑 1 跳入，白 2 时，黑 3 的紧夹是和黑 1 相关连的手筋。看到这个黑 3，才能勇敢地跳入黑 1。



正解图　2

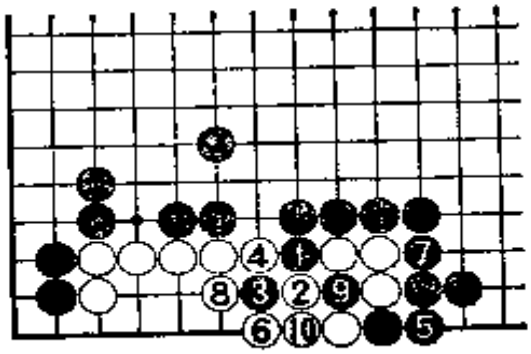
接着，白1是不得已的。黑2冲，白3、黑4成劫是正解。白1如走3位也成劫，反正成劫的话，就应按本图走。这是瞄着白形的薄弱处进行猛扑。



失败图　1

用黑1碰的走法是白所期待的，白走2、4就做活，黑失败。

但白2如走A位提，则黑B位尖，回到正解图，白也要注意。

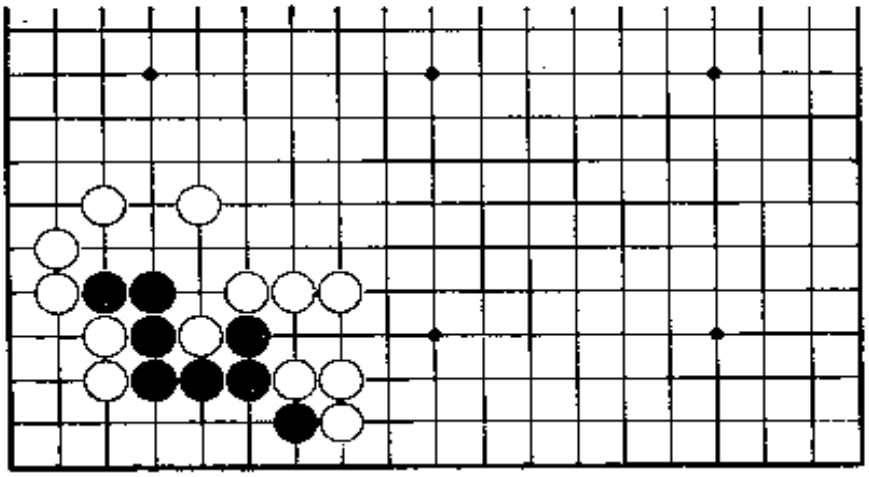


失败图　2

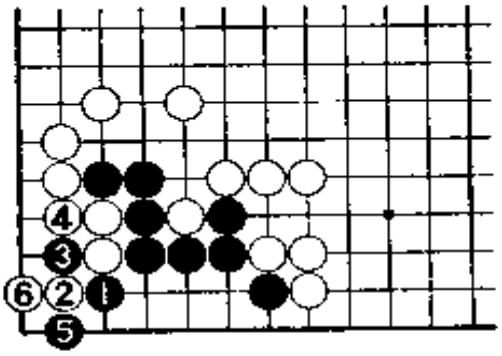
黑1、3而后5接，即是没有技巧的攻法。

白2以下的普通应接，走至白10，则不成劫，什么也不成。黑只得小利而已。

第34图　（边的要点）　黑先活

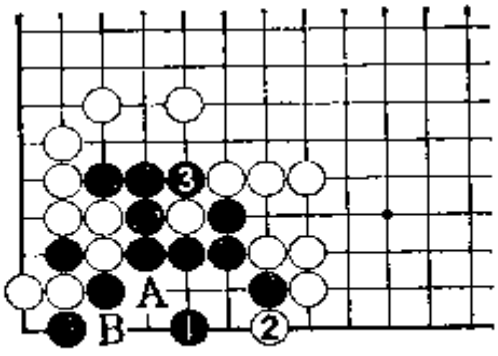


要确实保持二眼，则非占边的要点不可。这是一个基本问题。



正解图　1

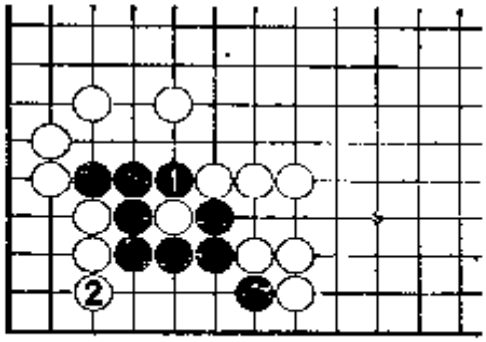
首先是黑 1 拔，白 2 挡是绝对的。其次黑 3 断，白 4，黑 5 逼应，不是徒劳的走法。在这里，确实保持二眼，非占边的要点不可。续见下图：



正解图　2

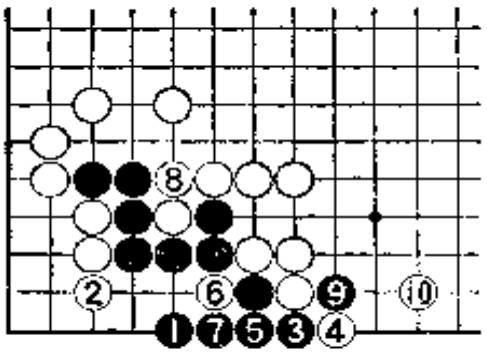
黑 1 是关键的一着。白 2，则黑 3，确保这方面的眼位，就做活了。以后，对白 A，则黑 B 接。

白 2 如走 3 位，则黑 2 便漂亮地活了。除了黑 1 的接法，怎样走也成劫，或者死。



失败图　1

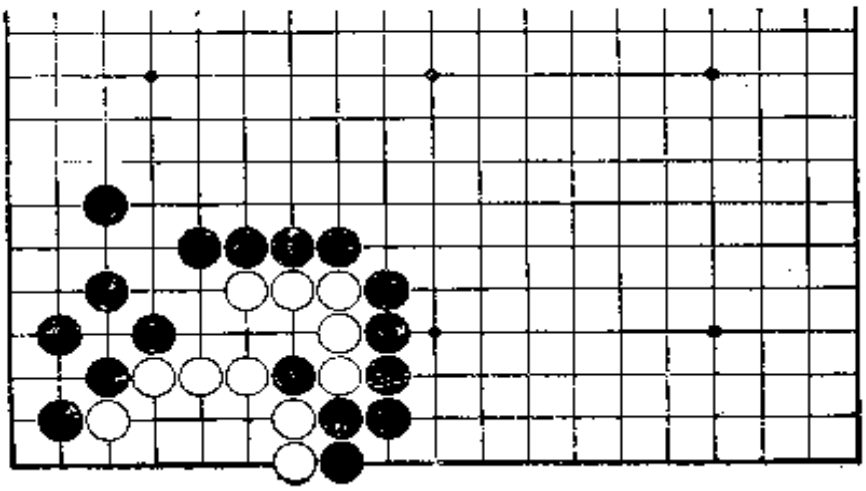
当初，走黑1提，白2是轻松的好手，黑便穷于应付。请研究一下。



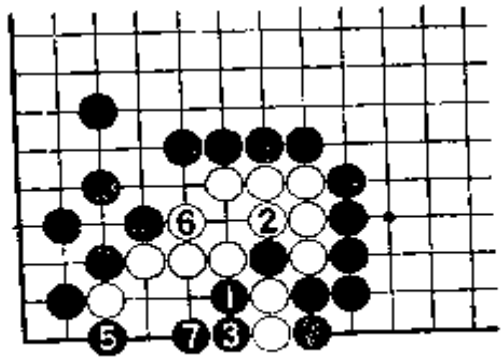
失败图　2

又黑1单跳，白也仍走2位。黑3扳5接，这方面虽确保一眼；但白6后白8接，黑9时，白10是好手，黑怎样也不行。本论添加的白10一手是必须理解的手筋。

第35图　（由滚打开始）　黑先白死



乍一看是活形的白棋，请考虑夺眼的方法。滚打攻击，大致是常道。



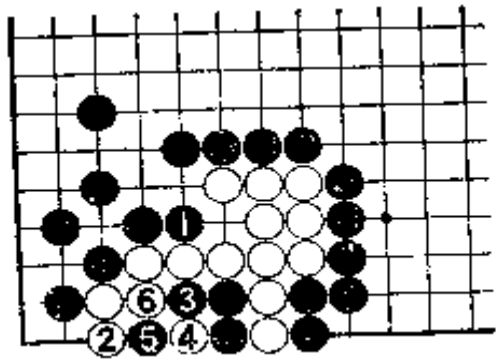
4 = 2 位下

正解图

黑 1 、 3 的逼应，大体是绝对的。

其次黑 5 下扳是很好的攻击。白 6 时，看到有黑 7 渡。

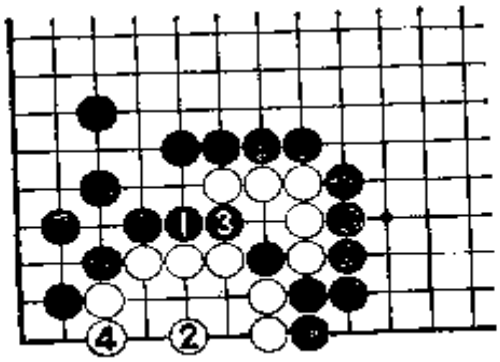
黑 5 、 7 是关键。



失败图 1

以为正解图中黑 5 走本图的黑 1 从这方面破眼也是好的，那未免轻率。产生白 2 下立的好手。

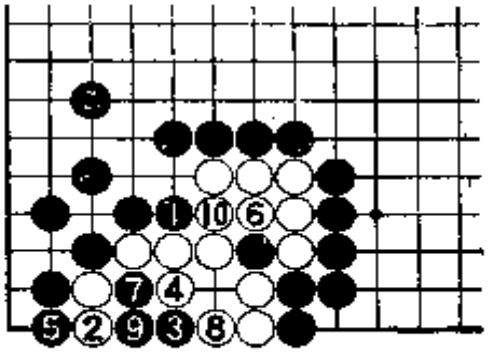
对黑 3 ，由于白 4 、 6 的手筋，黑成胀死牛，白活净。



失败图 2

当初，对黑 1 ，白不在 3 位应。

立即走 2 位的要点，黑 3 则白 4 做活。显而易见，黑 3 走其它地方，已经迟了。

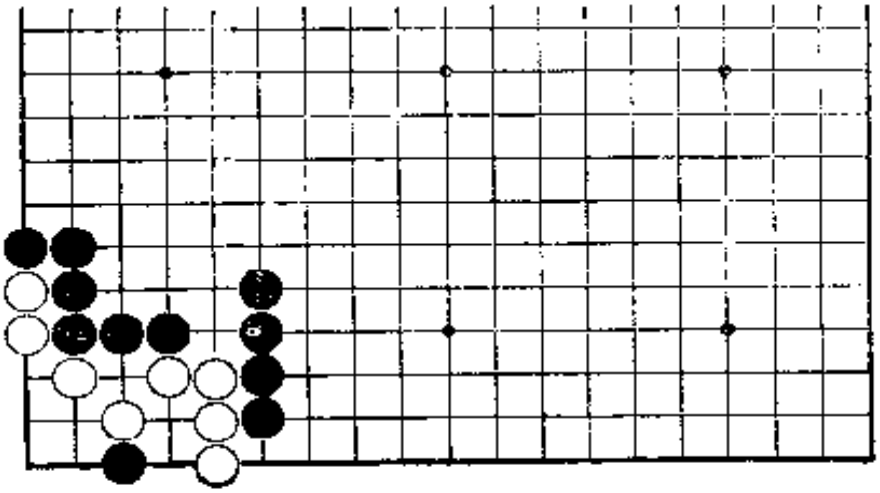


失败图　3

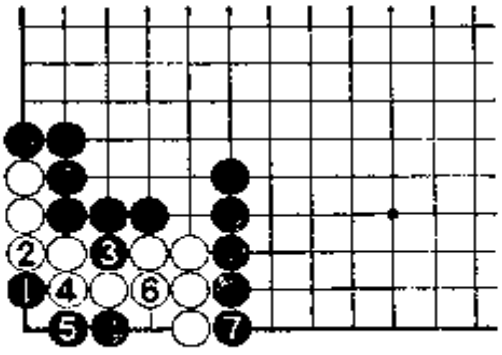
黑 1 时，本图白 2 也是好着。

黑 3 至 5 虽是有力的攻击，但白 6 冷静提，便什么问题也没有了。白10止，无事而活。

第36图　（锐利的攻击）　黑先劫



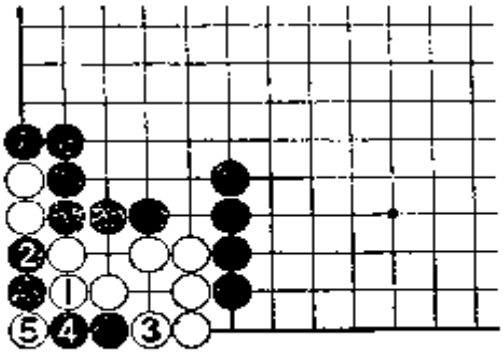
在实战中如能不走错而解决问题，则了不起。要紧的是要用锐利的进攻，使白棋撞紧气，其要点在哪里？



正解图

从黑 1 点开始锐利的攻击，其它着手都不是击中要点的好手。白 2 绝对。黑 3 后黑 5 成劫。

白 6 、黑 7 之形是黑的松一气劫，这是正解。

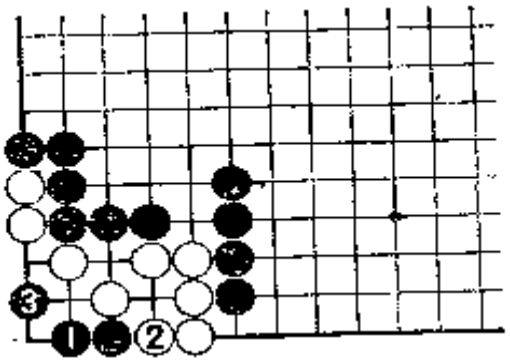


⑥提同④之处

参考图　1

对黑㊀的点，白若1位应，黑便得意外的结果。

黑2提二子，成为白3、黑4，这是白净死的形状。白5，则黑6，白死。为了慎重，加以说明。

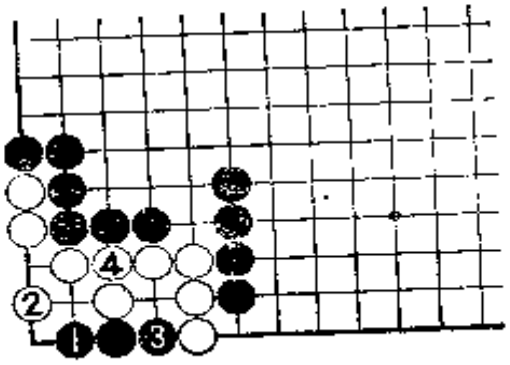


参考图　2

当初，也有从黑1开始行动的一手。

接着，白2则黑3，正中黑意。

黑1本是败着，但对此，白也是败着。

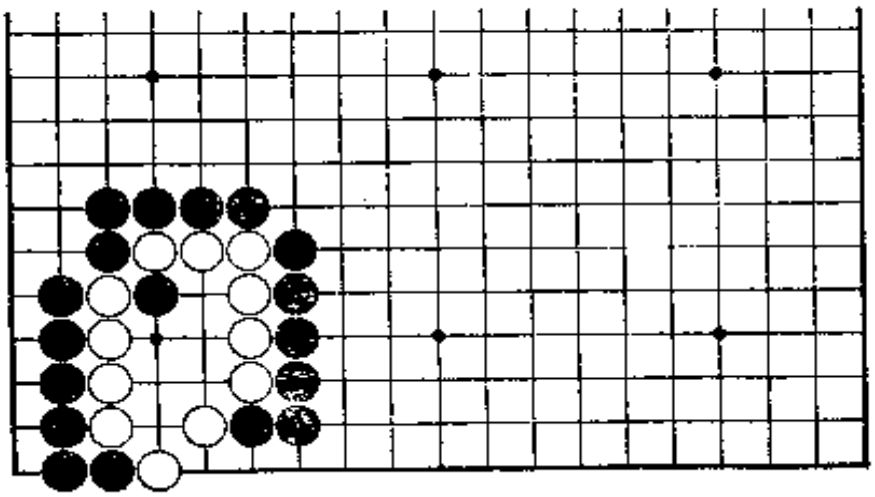


失败图

对黑1，白2的确是要点之一。

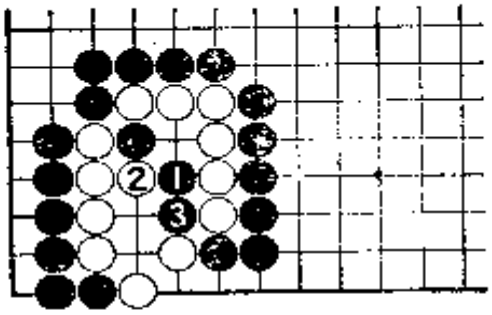
被白2占了攻防的要点，黑就没有手段了。黑3，则白4，当然双活。

第37图　（钻进缺陷）　黑先白死



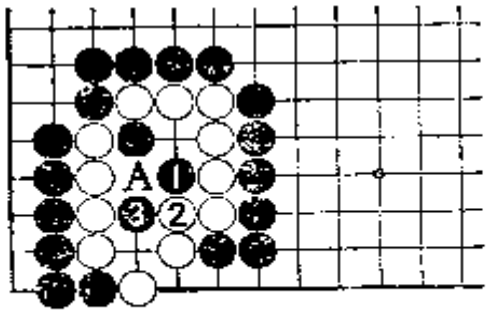
这是实战中不留神就要忽略的棋形。

请钻进白的缺陷，巧妙地点眼。



正解图　1

黑 1，只能如此。可以说是“尖有妙手”的一例，冲击白撞紧气。白 2 则黑 3，成倒扑，那是当然的。

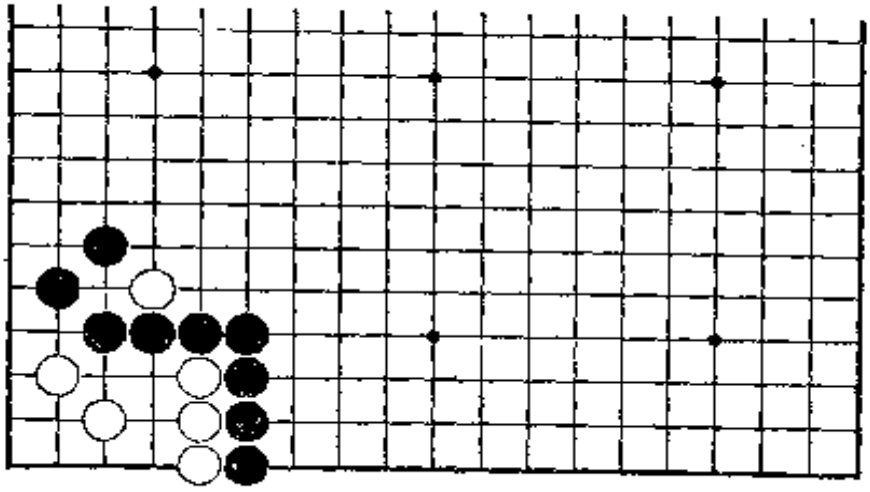


正解图　2

白 2 接则黑 3 挖，白不能走 A 位，漂亮地成为聚四的死形。这是黑 1 巧妙地冲击白形缺陷的结果。

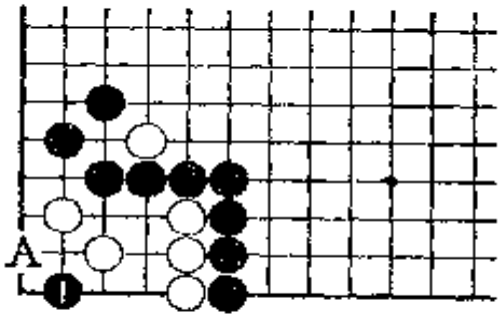
除黑 1 以外，其它着手都不能成功，实战成为盲点。

第38图　（要点的打入）　黑先白死



白所讨厌的是撞紧气，不能从外面攻击。

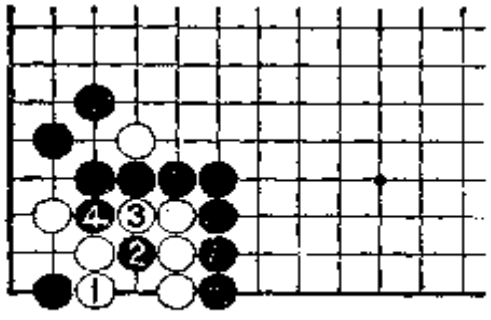
不论哪条道路，如不打入要点，则不能解决。



正解图　1

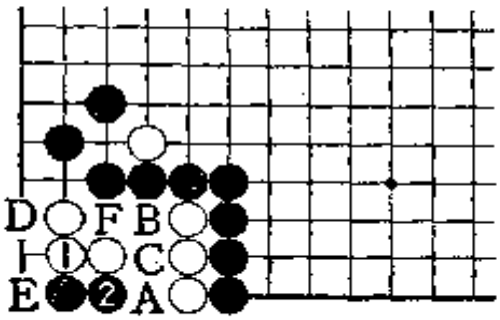
黑1点是要点。所谓“二、1路有妙手”的典型。

虽说同样是“二、1”路，但走A位则不对头，不走黑1是不行的。敏感到对方形状的缺陷，这样的一手也就直觉地想出来了。



正解图　2

接着，白1，则黑2挖是有准备的好手筋。白3，则黑4，白束手无策。这和前图黑1巧妙地关联着，痛快地杀死了白棋。请体会下子的次序。

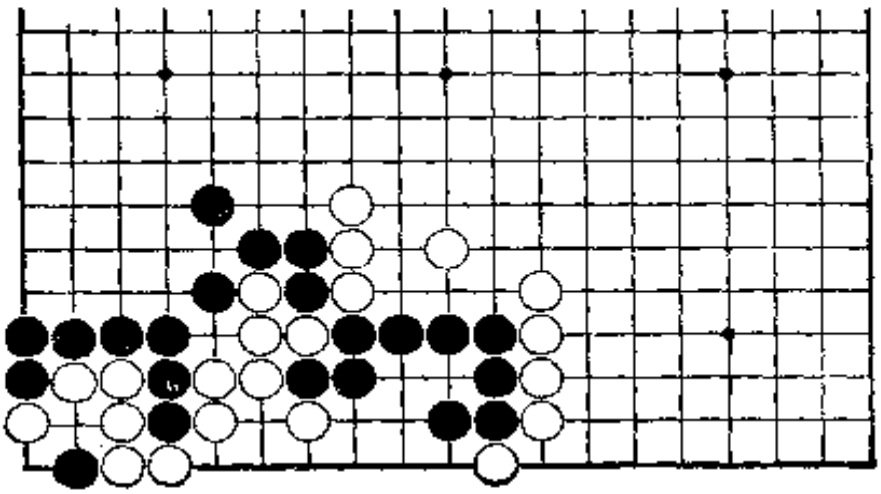


参考图

白对黑㊀一子也可考虑走白1的应手。但黑单走2位即可。之后，白A则黑B、白C、黑D止。

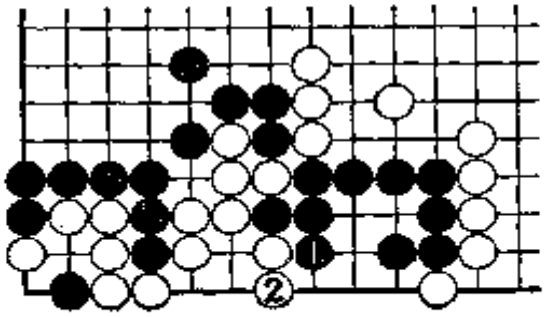
又对黑2，白如走E位，则黑B、白C、黑D而止。如白走B位，则黑走F位，都是白方徒劳。

第39图　（攻击的成果）　黑先活



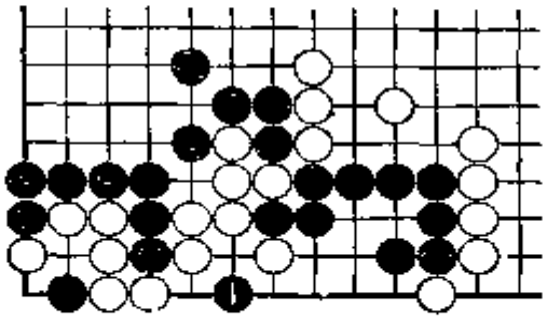
为了巧妙地做活，必须开动脑筋。

这是常有的应用范围极广的一种手筋。



失败图

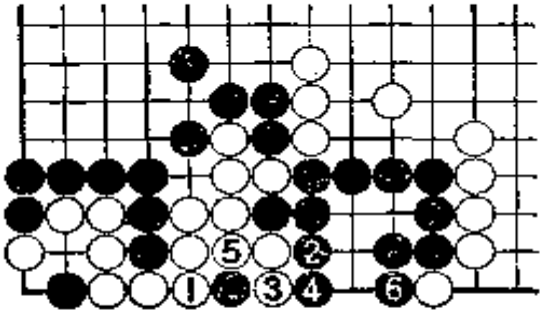
平凡走黑1挡，则白2下立，这就完了，的确黑没有成二眼的余地。但以图为前提，黑确有理想的场面。



正解图　1

攻击可以说是最强大的防御。

黑1点，当然不能吃白，但由于这个点的一击，黑确可做活了。



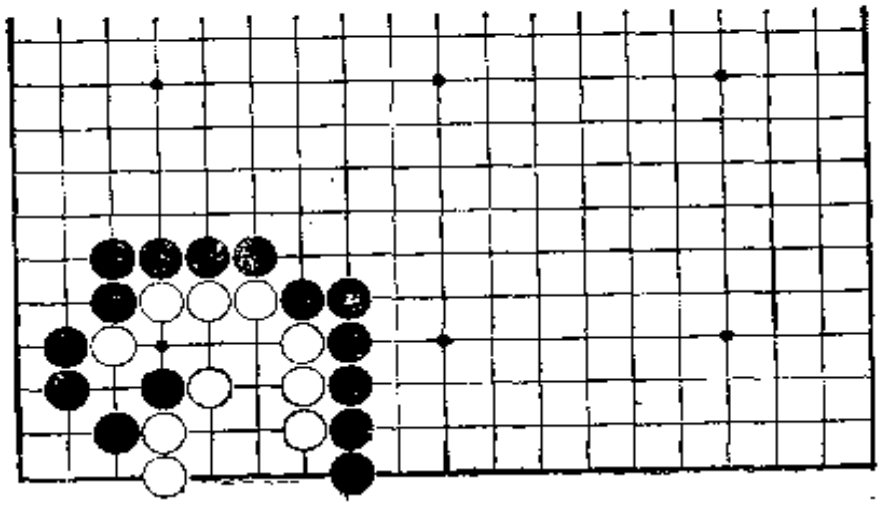
正解图　2

其次，白1绝对，之后是黑2、4的逼应。至黑6止，黑棋巧妙地成功了。可以说是弃子的绝大效果。

白1若走3位，不值一谈。由于黑1，白全部毁灭了。

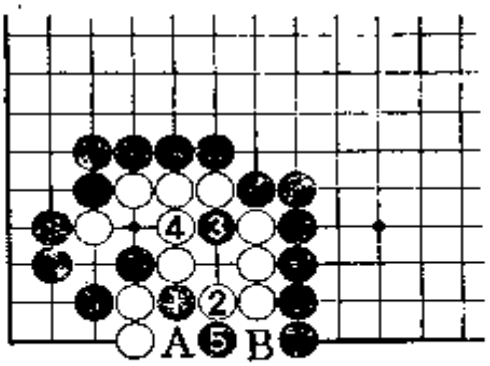
请体会黑△一子的含蓄手法。

第40图　（巧妙的次序）　黑先白死



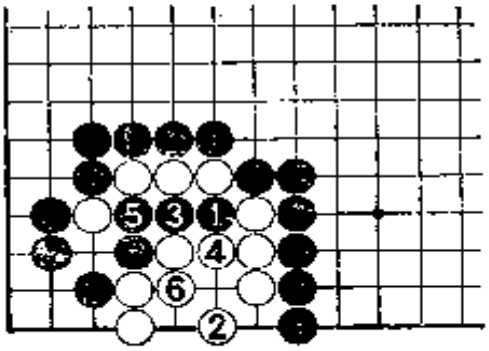
瞄着撞紧气，但哪里是要点呢？

请用巧妙的次序，漂亮地解决问题。



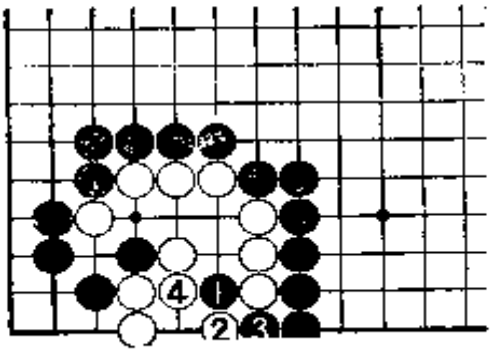
正解图

首先黑 1 断，白 2 时，黑 3 断入是这里很好的配合，巧妙的次序。白 4，则黑 5 撞紧了白的气。白 4 如走A位，则黑B；又白 4 如走B位，则黑A、白 5、黑 4 止。



失败图　1

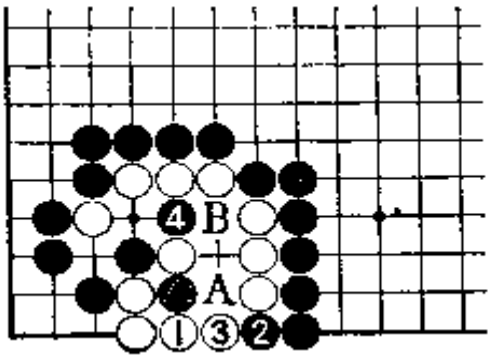
单走黑 1 断，看来也象白死，但白 2 尖是好手，只此一手。黑只有走 3 位，以下至白 6 止，白大半活了。



失败图　2

黑 1 碰也象是强手的样子，但由于白 2 是有韧性的应手，至白 4，成劫。

黑 1 如走 3 位，也由于白 2、黑 1、白 4，结果相同。

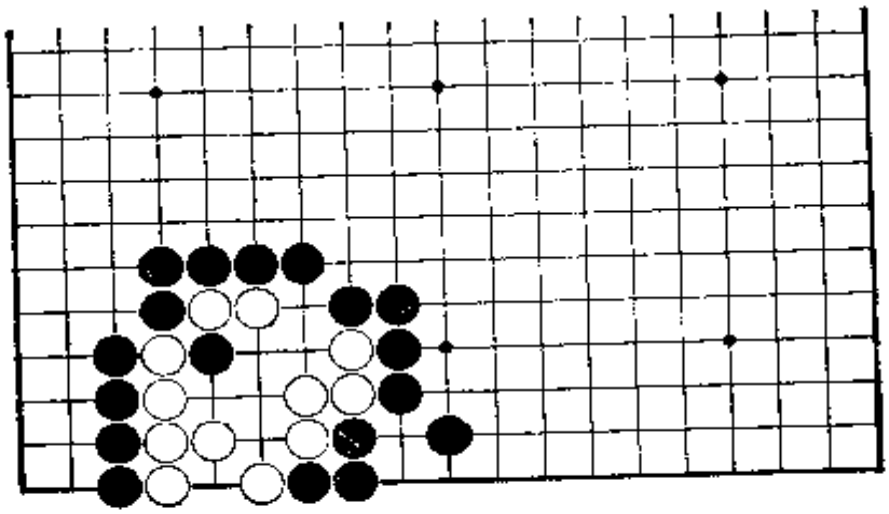


参考图

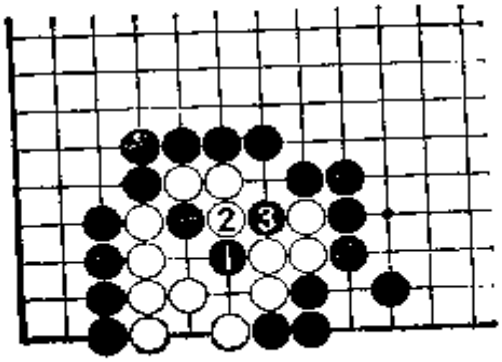
正解图中当初对黑㊀的断，白 1 若从下应是不能疏忽大意的一手。黑 2 是冷静的好着。至黑 4 止。

黑 2 如走 4 位，则白 A，黑若于 B 位断，则白 2，都是白活。在这细小的地方也要小心注意。

第41图　（小魔术）　黑先白死



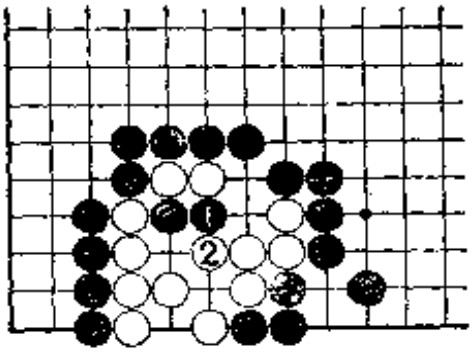
若明白了，则是简单的问题。结果图好象演魔术那样有意思。



正解图

总之黑 1 绝对，也没有其它的考虑。

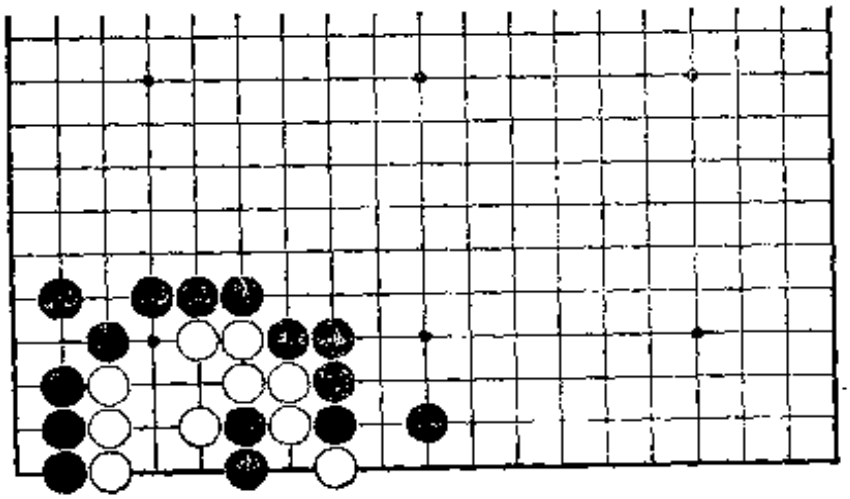
白只有走 2 位，黑走 3 位，到此结束，是双倒扑。白怎样也不行了。



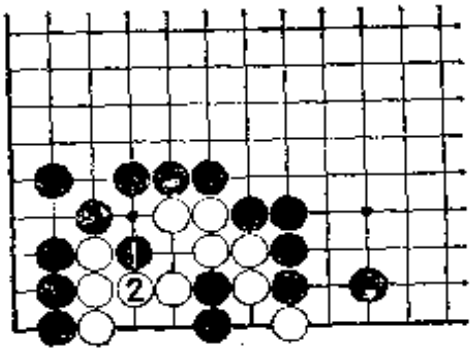
失败图

如不作为问题提出，而在实战偶然遇见，似乎很容易走黑1白2妥协。不论什么场合，深思熟虑的习惯是重要的。

第42图　（惊叫）　黑先白死



续前题，这也是怎样冲击撞紧气的问题。要使白“惊叫”。

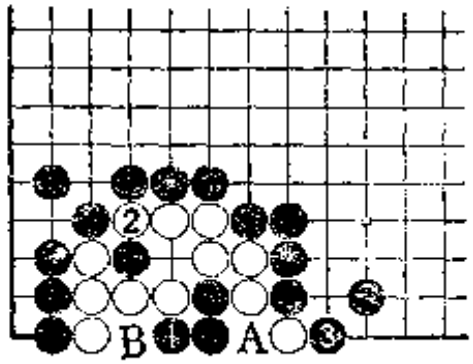


正解图　1

黑1，谁看也是绝对的要点。

首先，从必要的地方顺序进行攻击，那是有道理的。

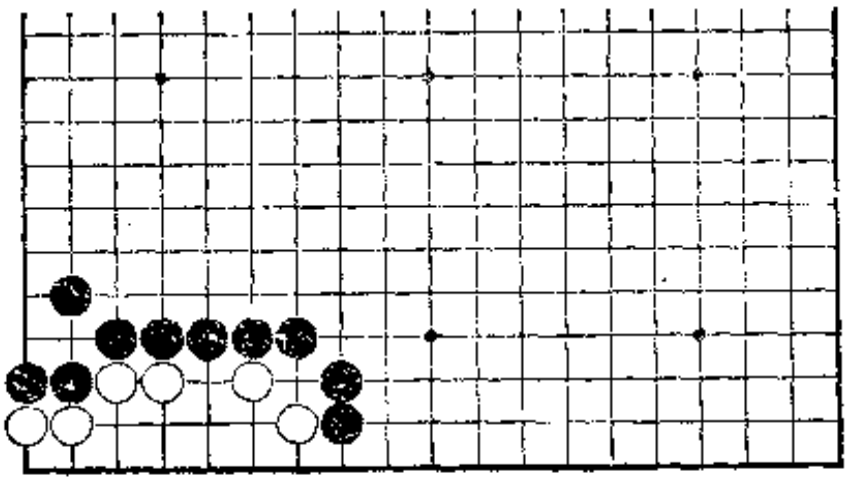
白2是当然的应手，请用小魔术来冲击撞紧气。



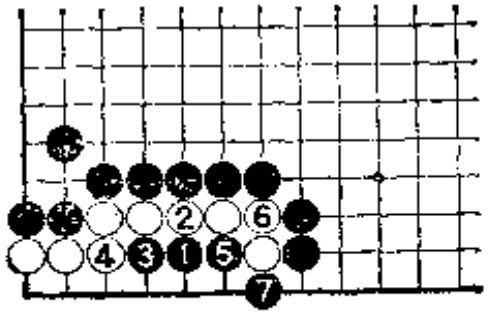
正解图　2

其次，黑1曲是使白啼笑皆非的一手。白2断，就能迫使白撞紧气而亡，何等痛快！黑走3位，白在A、B两处都不能进子。

第43图　（突入）　黑先白死

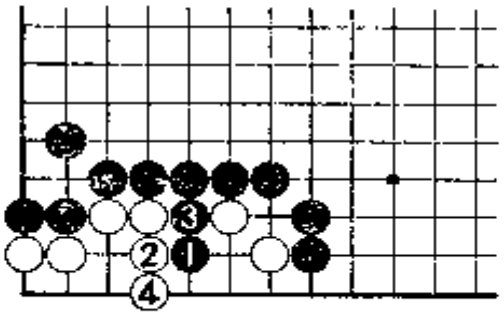


无论如何没有比随手棋更可怕的了。要养成先想好再下子的习惯。



参考图

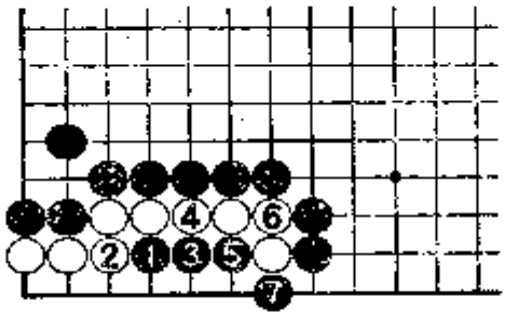
也许总要想走黑1点。白2后黑走3位，再走5、7渡，以为如此白就死，则可说是马虎的算路。这个图，可以说双方都是失败的。



失败图

对黑1，白有走2位让步之手。

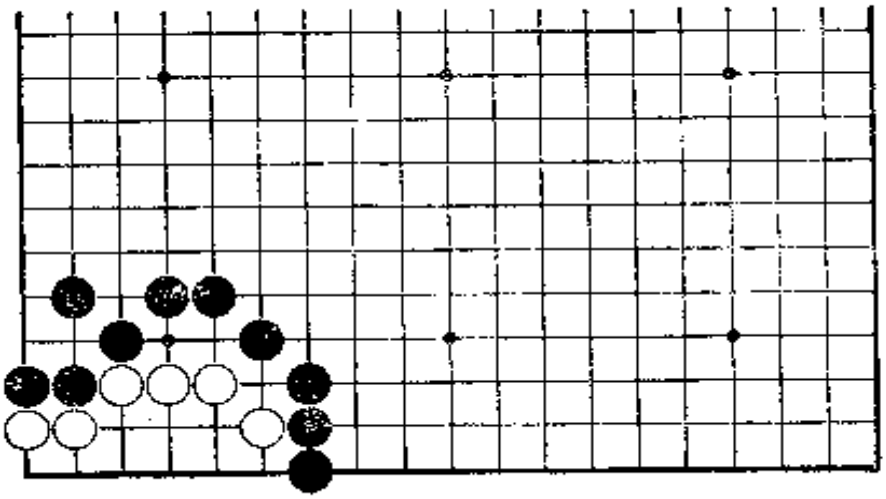
黑3不得已，白4止，黑得小利而已。就是说黑1不成其为要点。须杀白全部。



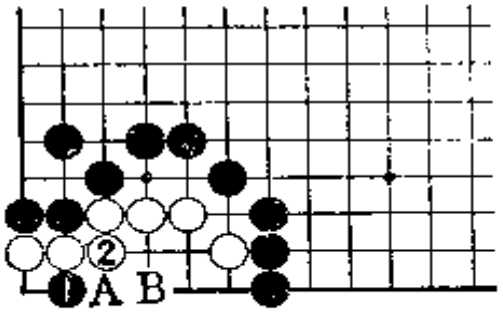
正解图

虽好象是俗手，黑1再深一步突入，却是冲击白弱点的鬼手。在这个场合，只有此手。白2接后，黑3、5、7向右渡，这就回到当初的参考图了。本图才是正确的攻击。

第44图　（夺眼的窍门）　黑先劫

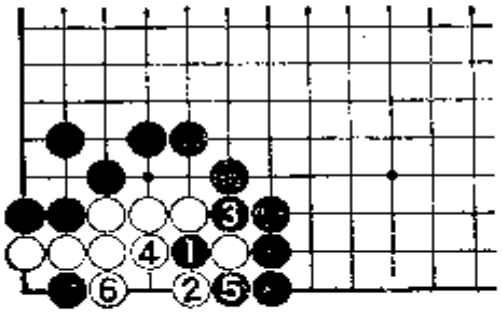


这是有韧性的形状。那么，黑也要有锐利的突入。



正解图　1

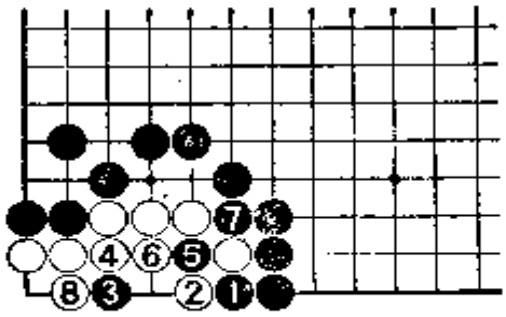
黑 1 碰是要点。其次，白 A 则黑 B，成劫，现在白 2 顽抗则复杂，黑也要考虑后续的攻击。



7 = 1

正解图　2

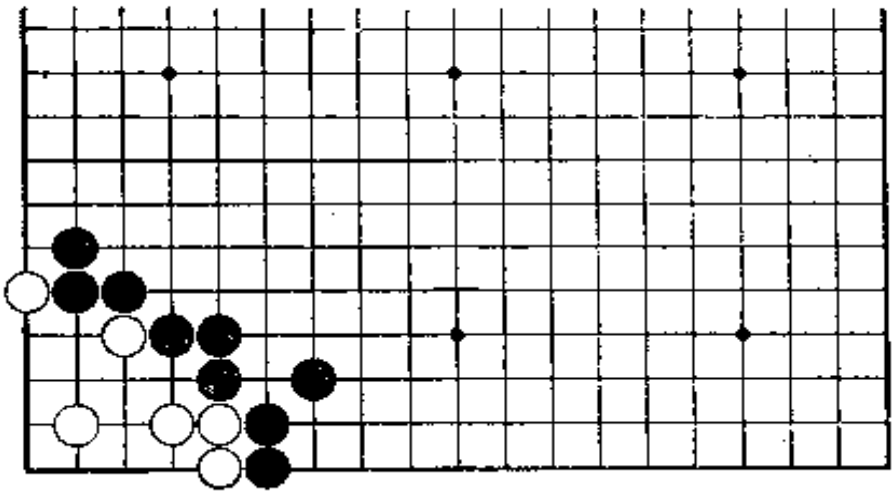
黑 1 是一点漏洞都没有的锐利突入。因不能被黑渡过，白 2 只此一手。于是黑走 3 、5 ，白只有走 6 位后退应成劫。黑 1 如走 5 位曲，则白走 1 位，成双活之形。



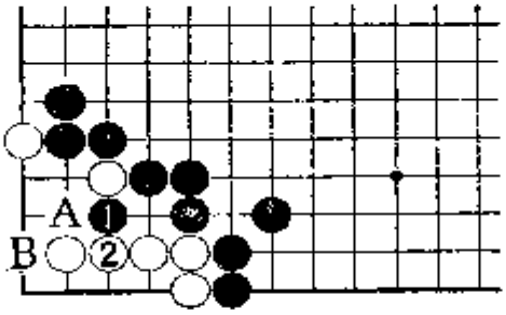
失败图

黑 1 、白 2 交换后黑再走 3 位点，乍一看好象是筋，但白 4 一接，黑就走不好了。至白 8 ，白棋活了。请注意和前图的差别。

第45图　（感性）　黑先白死

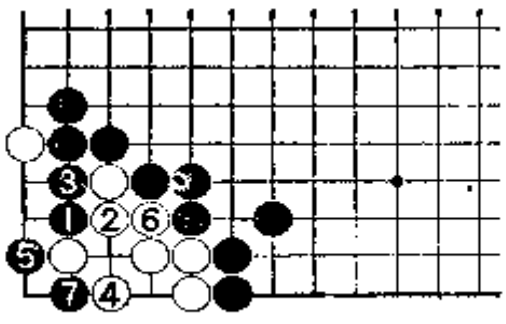


乍一看，白形薄弱，但用平淡的着想是不能成功的。要点在哪里呢？重要的是攻击次序。



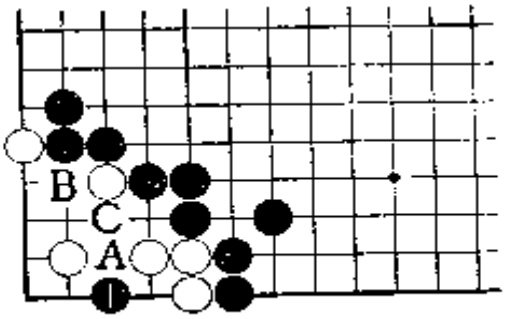
失败图　1

平凡地走黑1，则白2接，那样不成其为攻，什么也不行了。以后，黑A则白B，黑B则白A。必须进一步思考着点。



失败图　2

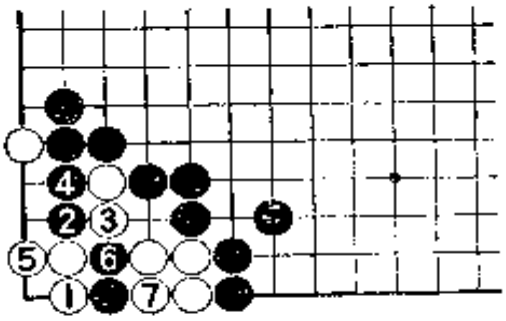
黑1碰和前图相比，确有相当逼近之感，但被白走了2、4的要点，黑5时，白6作了眼形。黑走7位成劫，但白是有弹力的二手劫。虽说比前图好，但这也是黑的不足。



正解图　1

黑1点，的确是要点的一击。由于这一着，以后，白怎样应战也不行，那是计算清楚了的。

接着，白A则黑B，简单地白死，白C则黑B止。又如白B，则黑走C位。



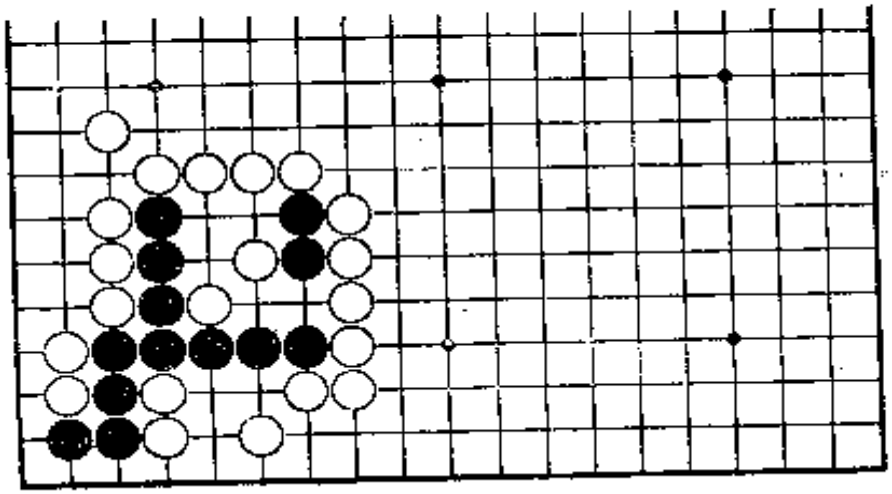
3 = 6

正解图　2

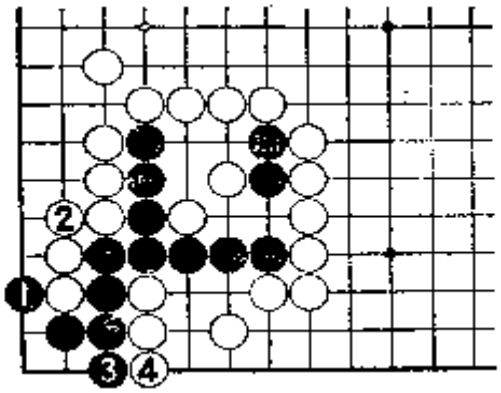
白走1位防守是最强的抵抗，于是黑2碰成为好筋。

白只有走3、5，但黑6让吃二子，然后走8位，那是前面讲到过的手筋。

第46图　（明快）　黑先活

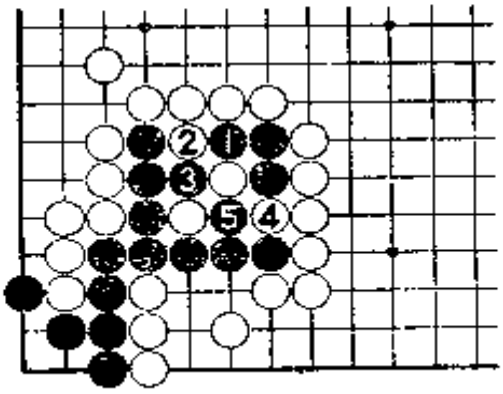


这是用基本手筋组合起来的问题，所以手筋清楚的人能立即明白。请走好次序做活。



正解图　1

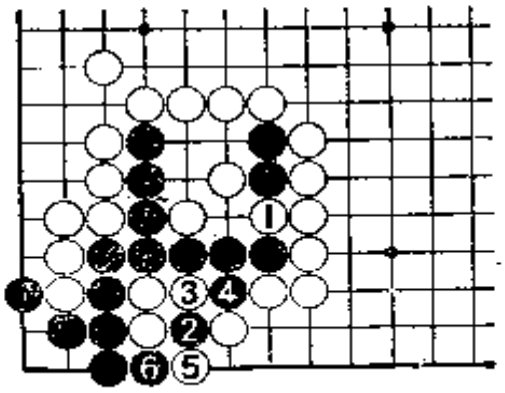
必须确保角的一眼，黑 1 扳和白 2 的交换是当然的次序。黑 3 下立，白 4 是不得已的。其次就是上面做成一眼的问题。但不懂得手筋，也许就想不出办法了。



正解图　2

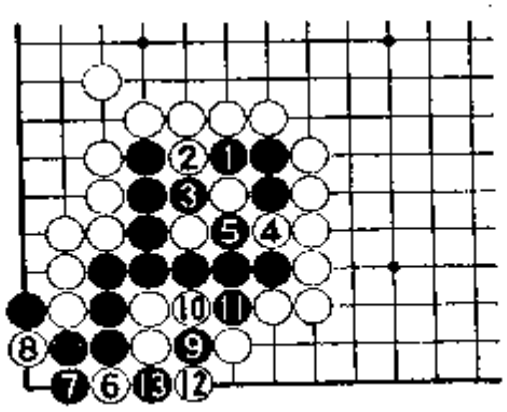
黑 1 走成三子，冲是好的着想，确是有理的手筋。

只要发现这个，以后就简单，白 2 则黑 3、5 止。白 2 如走 4 位，则黑 5 当然是好的，都是弃三子而可捕获白一子。



参考图

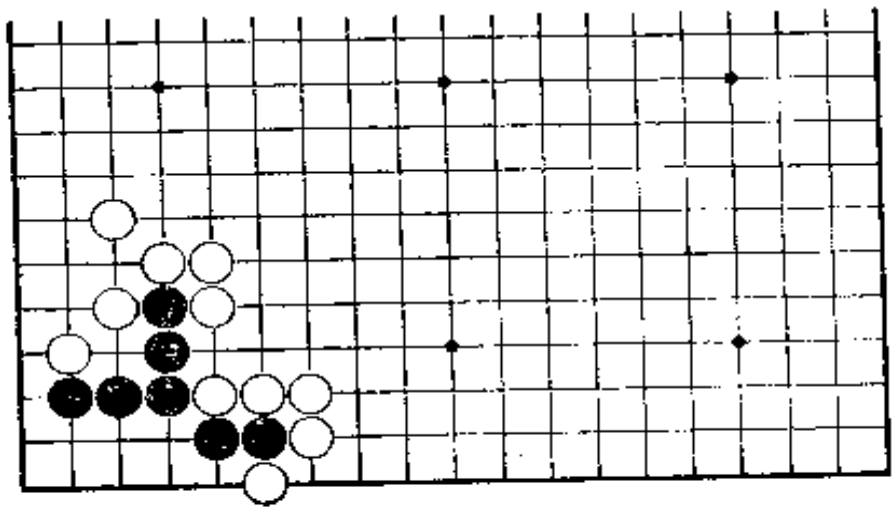
正解图 1 的白 4 如走白 1 破上面的眼，则黑 2 以下至 6 止，使用常有的接不归手筋。这是为初学者讲的。



失败图

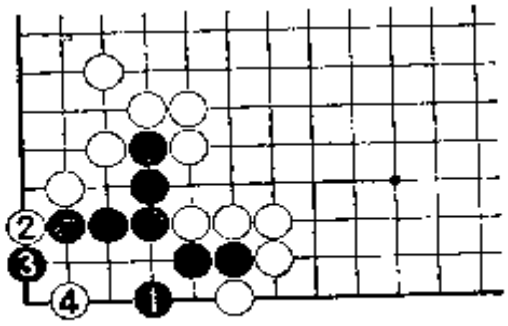
正解图的黑 3，若立即确保上面的眼，则次序过早。黑 5 之后，则含有白 6、8 的次序，黑 9 以下成劫。

第47图　（基本功）　黑先活



这是常产生的形，也是常用的筋。

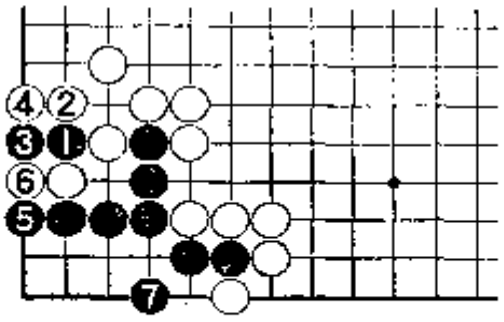
此际，请扎扎实实练就基本功。



失败图

单走黑 1 虎，则白 2 至 4，这是大家知道的角部扳点杀。

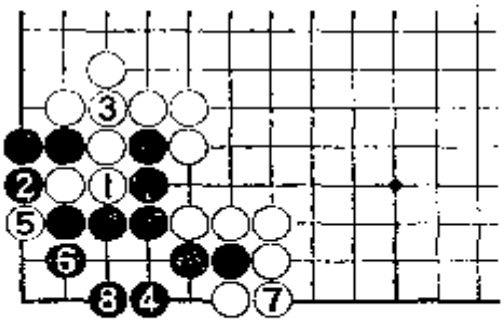
必须防止白 2 扳的袭击。首先，非考虑冲击白的缺陷不可。



正解图　1

知道黑 1 这一手筋的人是常识问题，但这是有道理的妙着。除此以外，都不能脱险。

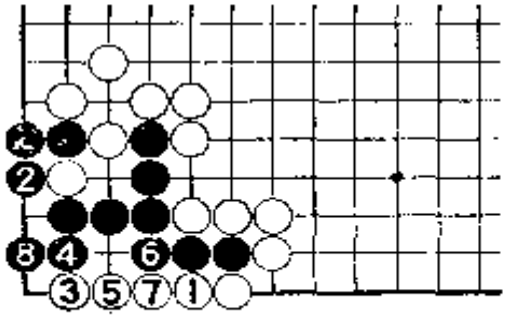
白 2 则黑 3 下立，白 4 则黑 5 逼应，然后走 7 位，这样就可以做活。



正解图　2

前图白 4 如走本图白 1 接，则黑 2 是先手，然后走 4 位虎。

这个形状，如果从问题图来看，先手走了黑 2 扳，即就是，破坏了白扳的效果，白 5 来攻时，黑走 6 位，就能成限。

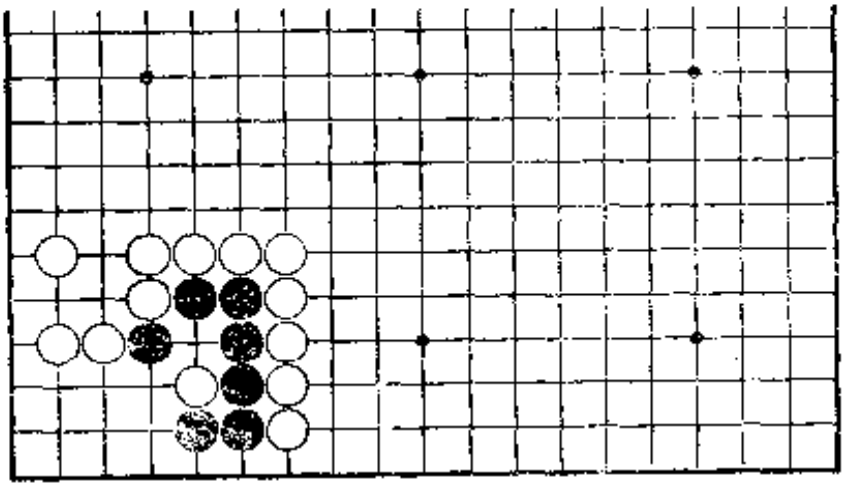


参考图

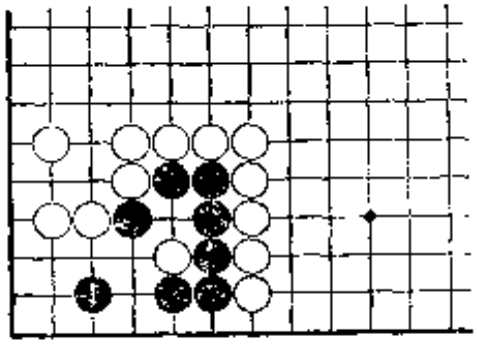
白 1 行，在实战姑且不论，作为死活问题是有意思的一手，黑也不能疏忽大意。黑走 2 位是冷静的，其它走法是危险的，请判断确定。

死活部分之二

第1图　（最初是佳着）　黑先活



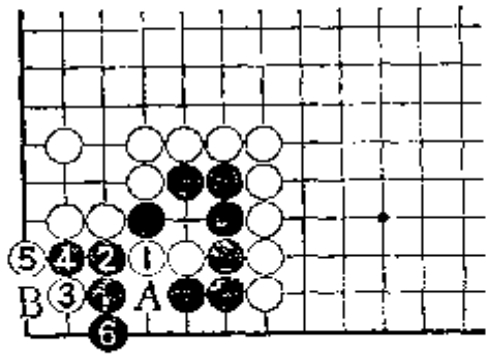
只是扩展眼位，还是走不好的。最初有佳着。白也有最强的攻击。



正解图　1

黑1的确是轻松的一着，只有此手。

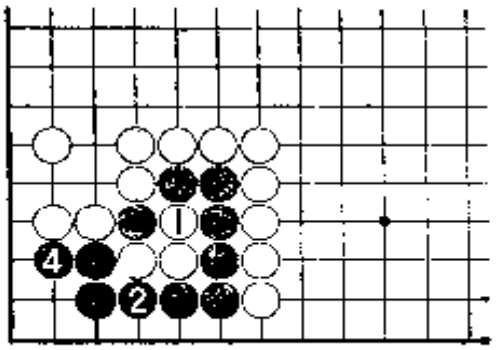
对此，白怎样攻才是最强手呢？



正解图　2

白1、黑2交换后，白3碰是强攻手段，黑4、白5交换后，黑6下立是紧要的一着，由此而成漂亮的活形。

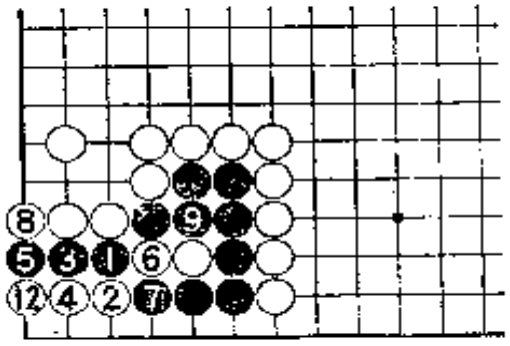
黑6如走A位，则白6扳，不免成劫。又黑6如走B位，那是多余的，立即白走A位。



3 = 星位

参考图

前图白 3 如走白 1 提，则黑 2 逼应，走至黑 4，因角宽广，白怎样也不行。



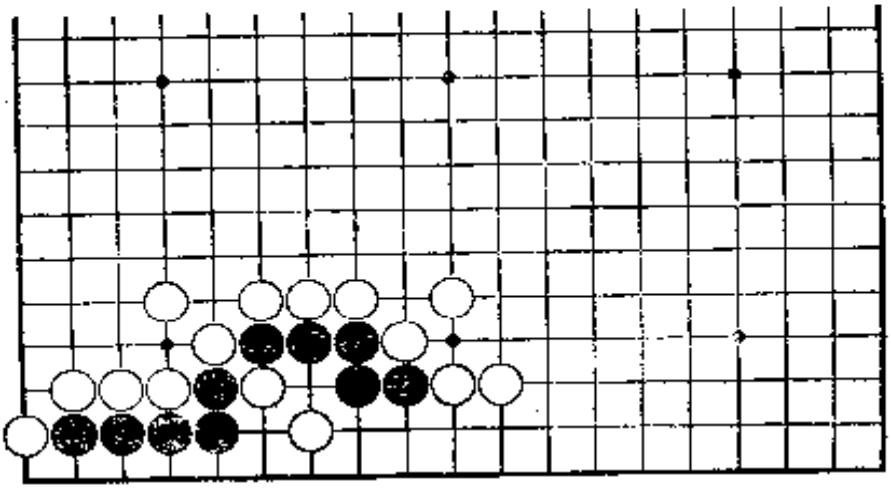
10 = 6　11 = 10位右

失败图

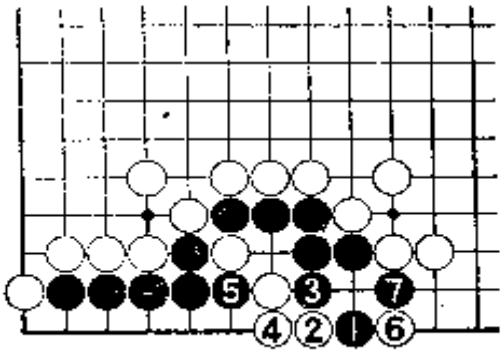
黑 1 好象是扩展眼位的强手，但白 2 仍是要点，黑只有走 3、5，但白 6 至12滚打黑全灭。

白 2 如走 3 位，则黑走 2 位即可。黑 1 可以说是简单的着想。应该知道棋形是重要的。

第 2 图　（危机）　黑先劫



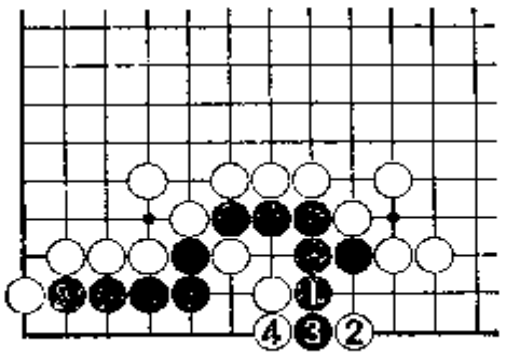
从形上来说，黑相当危险。不管怎样，总想免于被吃净。



正解图

黑 1 跳，看来大意，但此际只有此手。

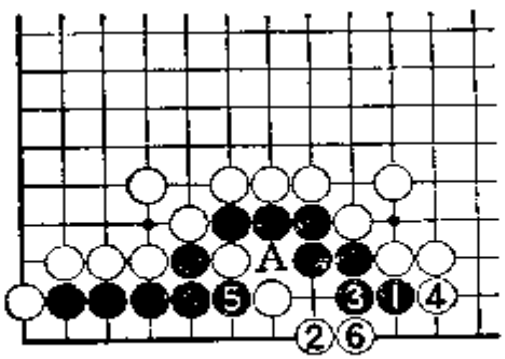
接着，白 2 也是好手，走成黑 3、5 时，白 6 追击黑 7 挑起垂死的反击。结局，劫是正解。



失败图　1

单走黑 1 挡，白 2（即正解图黑 1）仍是要点。

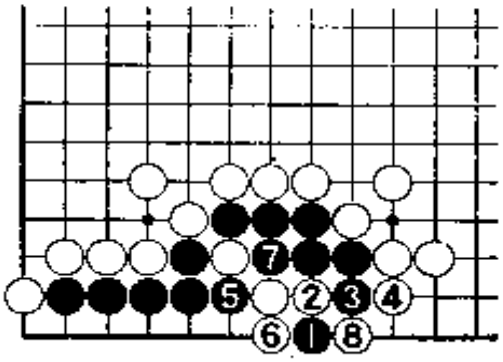
对黑 3，白 4 紧气，黑没棋可走。



失败图　2

黑 1 扳也是强硬态度，是有力的，但这白 2 是所谓斜刺断点的要点。黑 5 时，白 6 行，因为撞紧气，黑怎样也不行了。

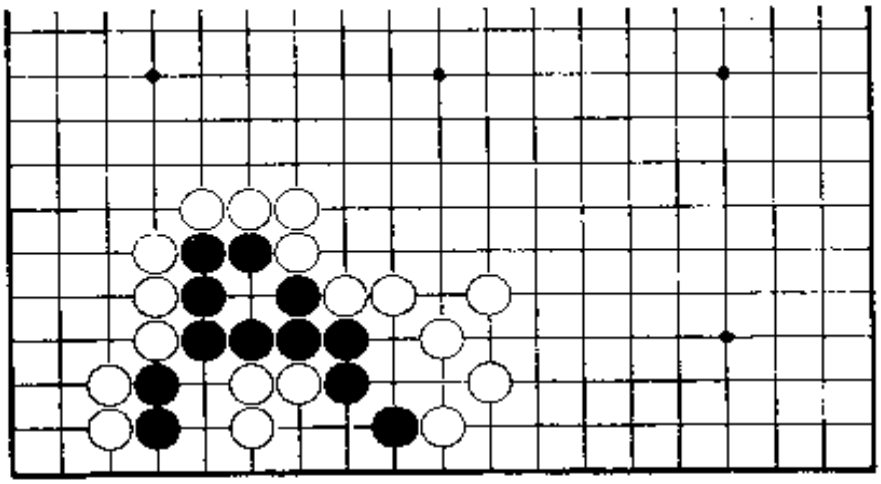
黑 3 如走 6 位虎，则成白 A、黑 3、白 4 止。



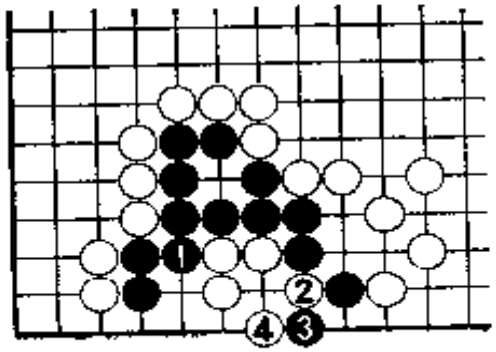
失败图　3

黑 1 跳也是一个筋，但被白 2、4 紧逼，走至白 8 止，黑仍成撞紧气，净死。

第 3 图　（白也有弹力）　黑先活

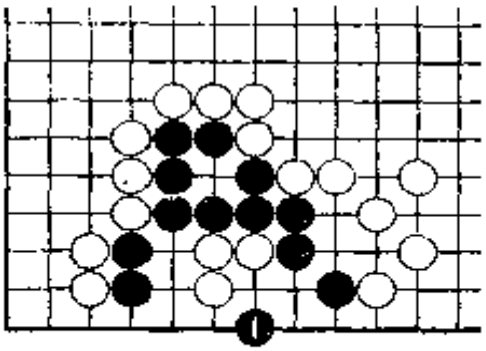


因白也是富于弹力之形，简单考虑是走不好的。注意，不要使之成劫。



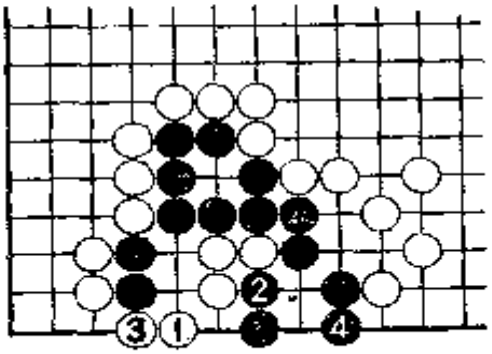
失败图　1

总想看一看黑 1 接，但这太老实了。当然白 2 挤。对黑 3，白 4 成劫。不管怎样，希黑走出好手。



正解图　1

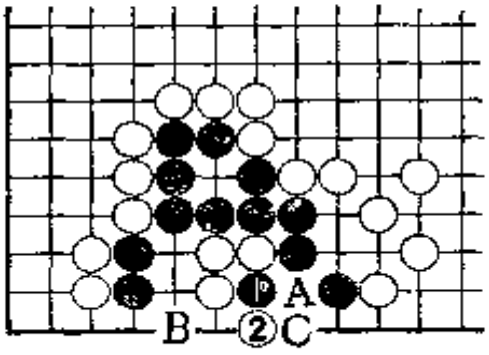
黑 1 是这个形的要点，是筋。望用感觉马上就能发现这样的手段。对此，请考虑白的应手。走得不好，白三子就要被吃了。



正解图　2

白 1 又是相当的妙着，是双方显示手筋的地方。如走它处，则白 1 的地点被占，白三子就被吃了。

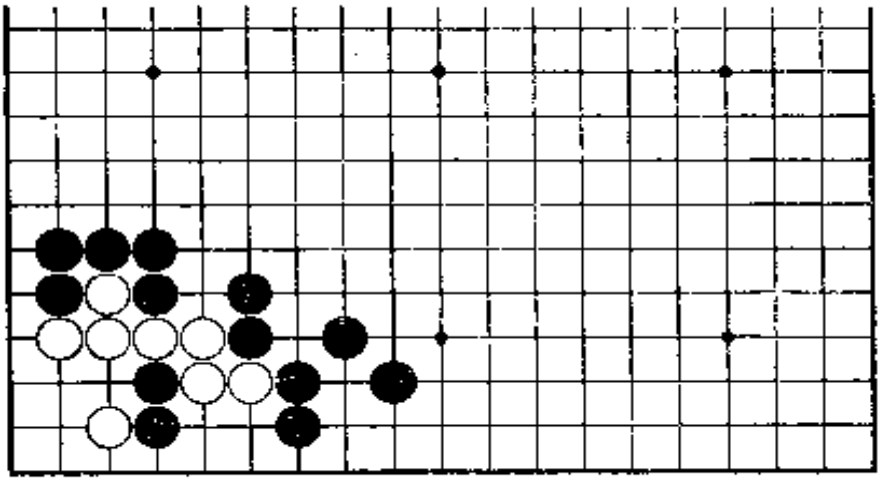
其次，黑走 2 位，白 3 是不得已的。结局走至黑 4 止，能漂亮地做活。



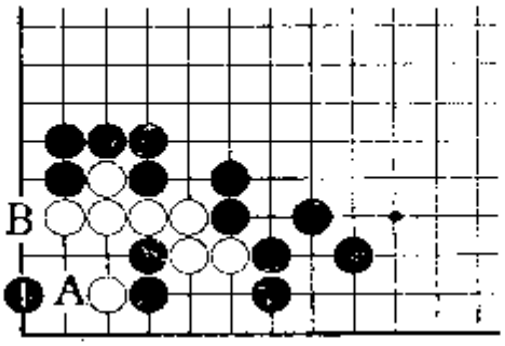
失败图　2

黑 1 好象也是紧逼的态度，但白向 2 的要点拔，接着黑 A 则白 B，黑死，对白 2，如黑走 C 位，则做劫顽抗。

第 4 图　（想些办法）　黑先白死



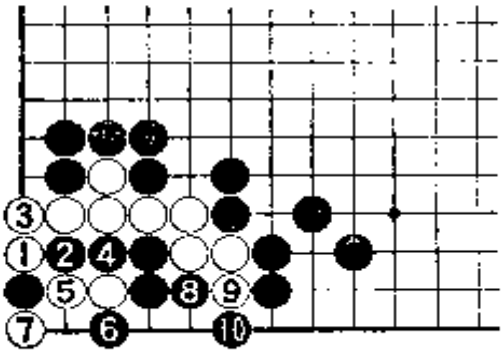
平凡地救黑二子，将导致白成活形。因此，先得想些办法。



正解图　1

黑 1 点是“二、1”路的妙手。

接着，白 A 则黑 B，白就简单成死形。总之，白非阻渡不可。

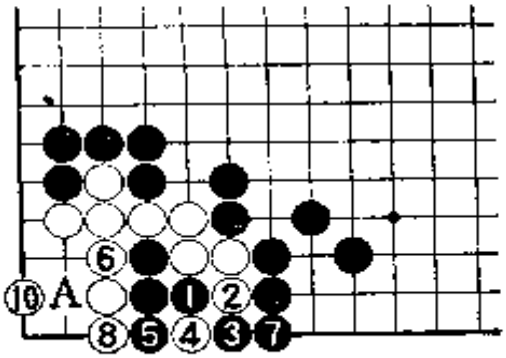


正解图　2

白 1 尖是最强的应手。

在这里，黑走 2、4，白 5 只有断；黑走 6 位逼应，而后 8、10向右渡，避免了接不归，白自然就死了。

反复计算确能在死活问题上发挥作用。

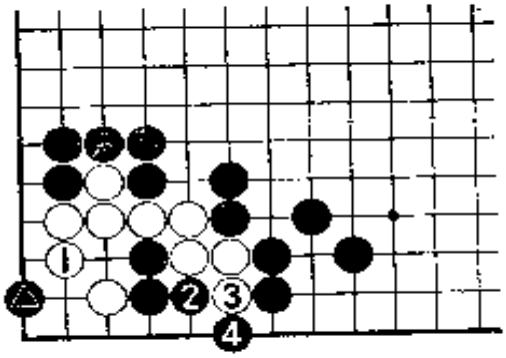


9 = 4

失败图

平凡走黑1、3渡，则白4至8滚打，白10便活。

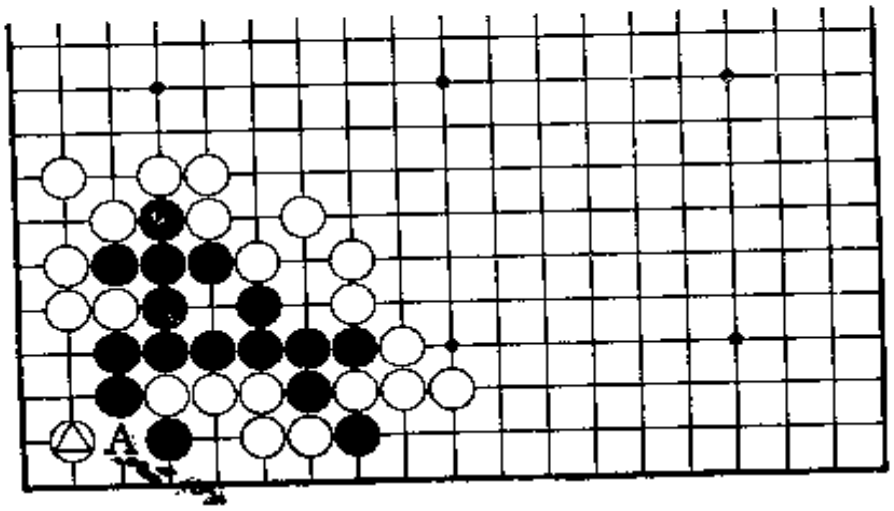
黑3走6位冲，则白松一步走A位，白仍活，请判断确定。



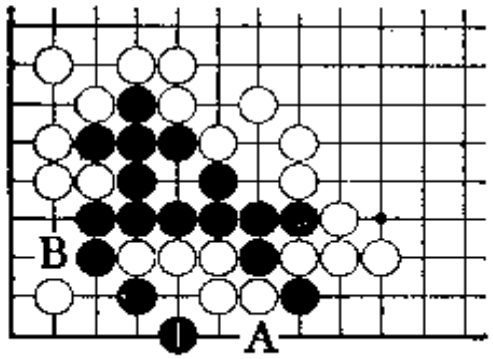
参考图

对黑△的点，如白1应，则平凡走黑2、4渡即可。最初冲击眼形的要点，黑△点这着棋的效用是明显的。

第5图　（两者必得其一）　黑先活

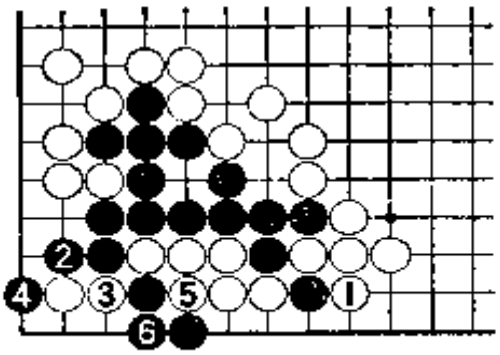


现在白△觑。黑A接，则被吃，须想些办法。



正解图　1

斜尖之手是常有妙着。这也是一例。那就是，黑 1 尖含有 A、B 两点必得其一的意味。

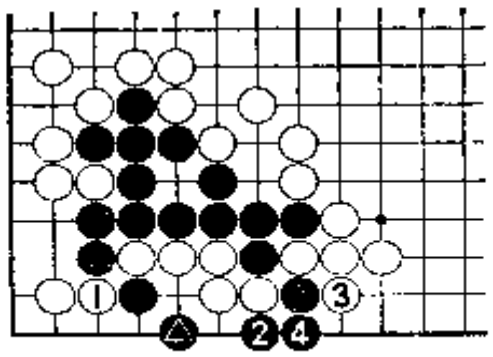


正解图　2

白 1 打吃是不得已的。因此，黑可走 2 位。

白 3 虽断，而黑 4 至 6 止，白两面都不能进子，黑就活了。

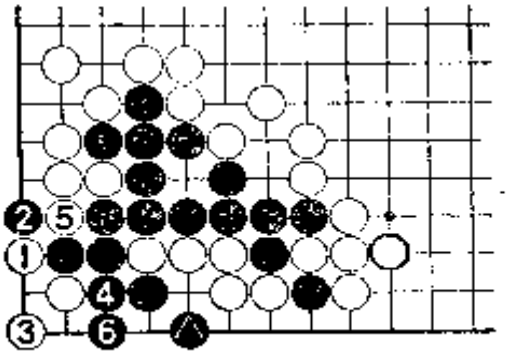
由此可见最初尖的极大效果。



参考图　1

对黑△的尖，白 1 如从这面断，则黑 2 扳就可吃白五子。

白 3、黑 4 止，较正解图得利更多。



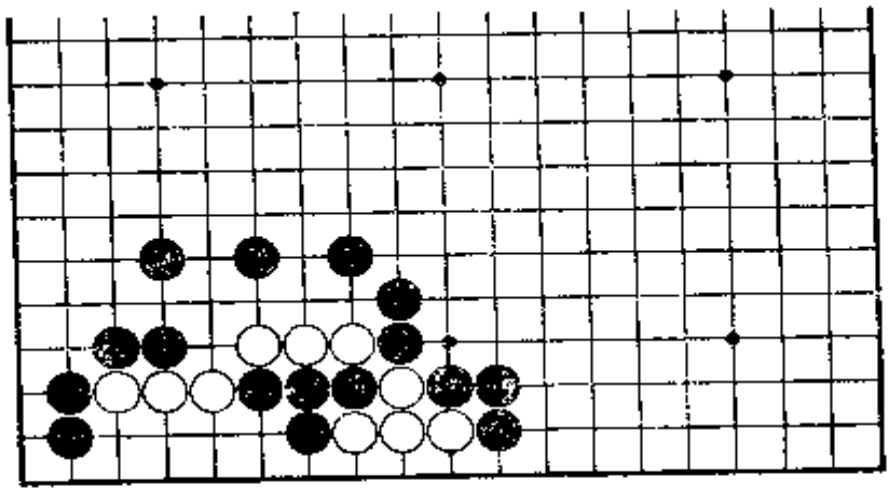
参考图　2

白1扳、3虎，有时也能成劫，但黑4应冷静。

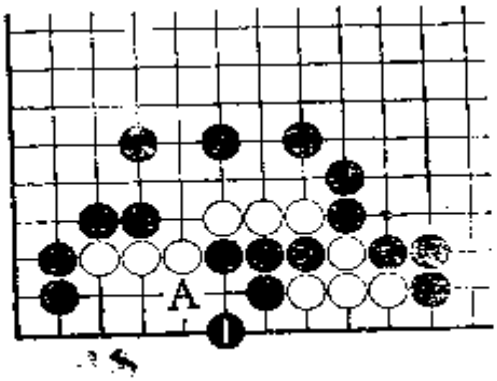
黑6止，什么问题也没有了。

这都是黑㊇尖之筋在起作用。

第6图　（疏忽大意是大敌）　黑先劫



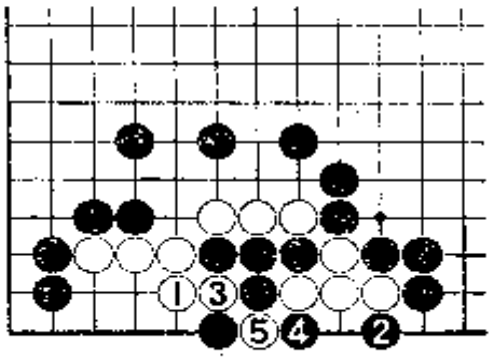
起手是妙着，是凭韧劲进行的问题。这是常能形成的形状，必须记住的手法。



正解图　1

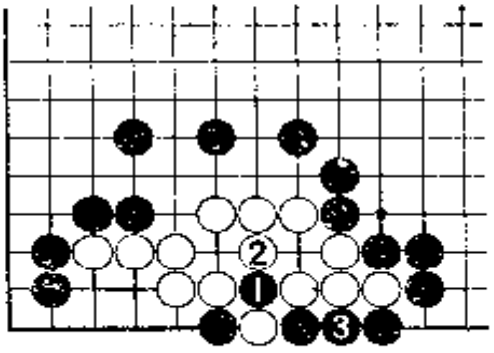
这样的形也是常能形成的，极易记住。

黑1，可以说是“尖有妙”的代表之一。白只能走A位，以后怎样走是本题的要点。



正解图　2

白 1 后，黑 2 扳。当然白走 3 位，黑 4 再扳，以下请看下图所示的应接。

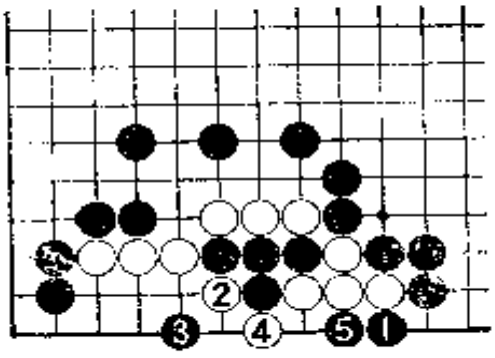


正解图　3

接着黑 1 回提，白 2 后，黑走 3 位，成劫。

应接至此是正解图黑 1 尖的目的。

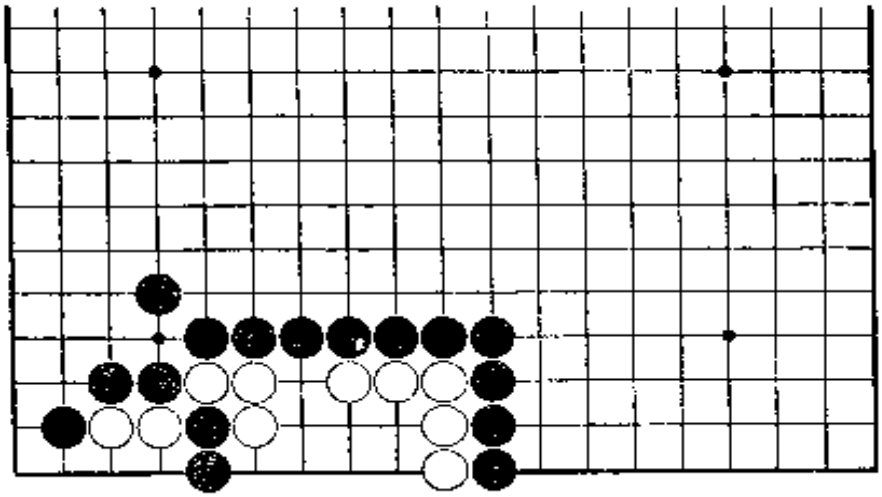
棋是在考虑中产生手段的。切忌疏忽大意！必须细心注意。



6 = 4 位上二路
失败图

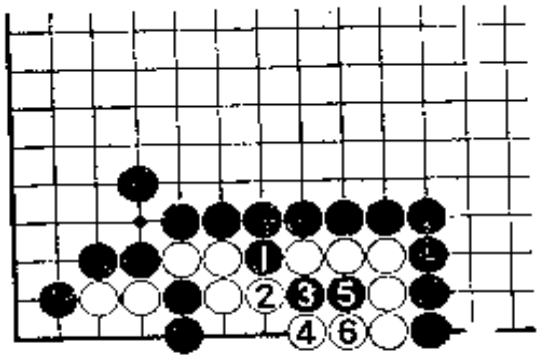
起初走黑 1 扳，则什么手段也没有了。白 2 以下老老实实应，至白 6，做活。

第7图　（一条直线）　黑先白死



此类棋形是常常形成的，相当难。

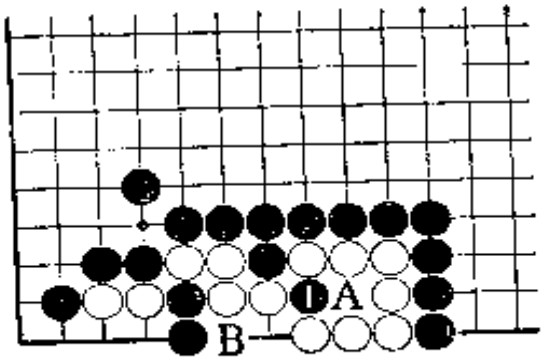
冲击白撞紧气，顽抗到最后就可吃掉它。



正解图　1

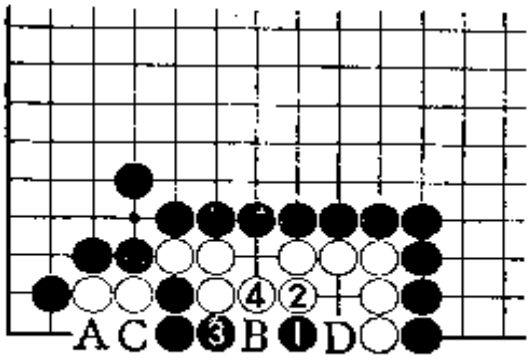
黑1、3冲断是连续不断对白撞紧气的锐利攻击。

对白4，强走黑5，使白非走6位不可。至此，初级者也可明白了。



正解图　2

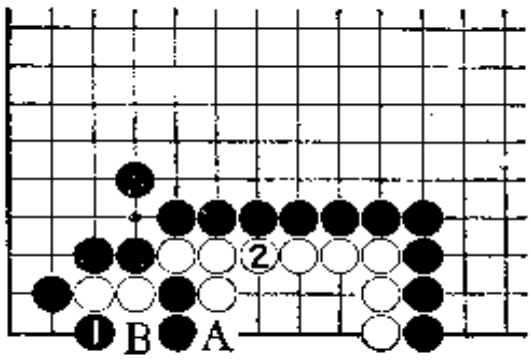
接着，黑1扑是最后的一击。不用说，白只能走A位提，不能在黑B紧气。白注定失败。



失败图　1

作为第一感，把黑1点看做要点的人也许很多。但是，白2应，对黑3，白4是冷静好手，黑以失败告终。

以后，黑A不得不走在背部，成为白B、黑C、白D。

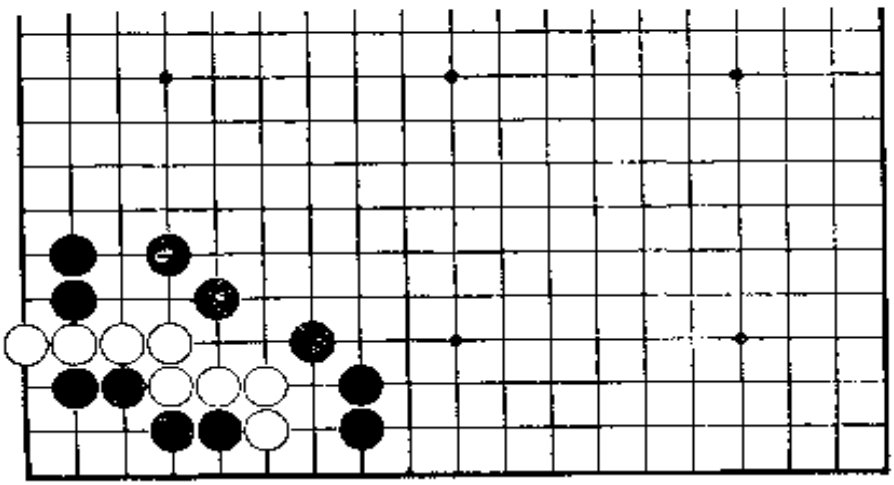


失败图　2

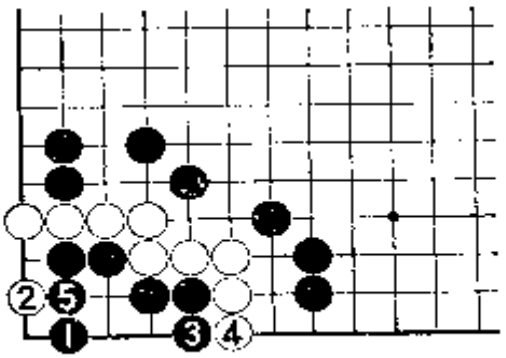
黑1也失败，由于白2成活形。

白2如不留神走A位，则不行。黑不走B位提，而走2位，白就不行了。这是切忌随手棋的一例。

第8图　（角的魔术）　黑先白死

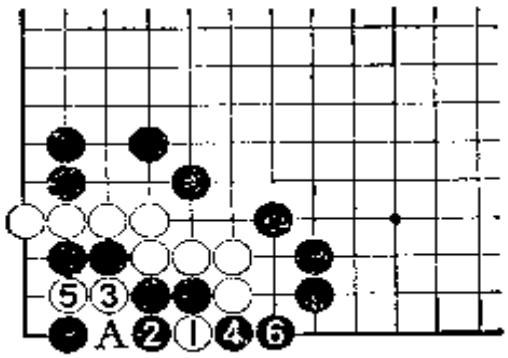


不用说，要杀死全部白棋，应按什么次序着子？如果黑角成劫，则失败。



正解图

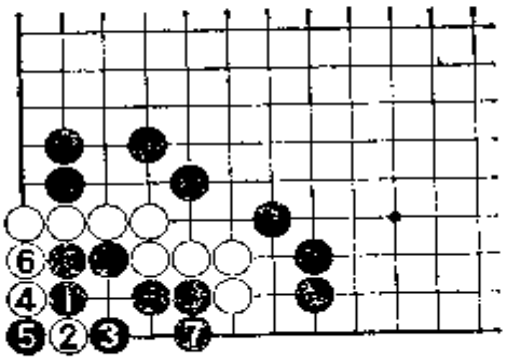
黑 1 是巧妙的一手，是此际的佳着。对此，白只有走 2 位攻，但在这里，黑 3 是含有渡和活的好次序，白 4 则黑 5 做活，可自动地把白的一块捏在掌中。黑 3 走 5 位不好，被白扳，不免成劫。



参考图

前图白 2 如走本图白 1 扳时，应采取什么对策？

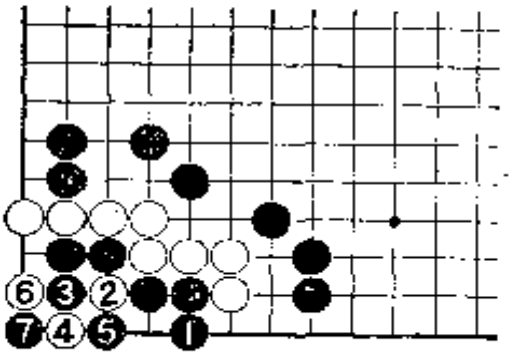
黑就走 2 、 4 。对白 5 ，黑 6 渡过。白在 A 位不能进子。



8 = 2

失败图　1

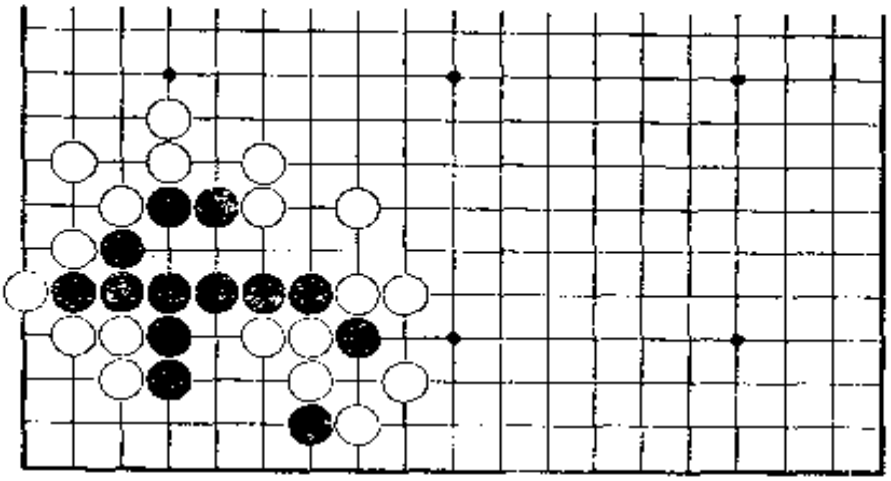
不错，走黑 1 也是一个形，是可以想到的，但白 2 立即顶，按以下的次序进行便成劫。



失败图　2

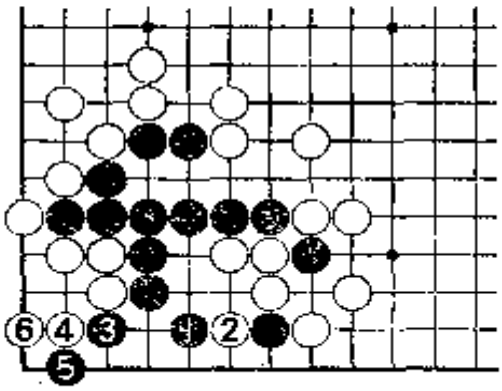
虽同样也是失败，但这样黑较优。白用2断的手段，至黑7止，是白的松一气劫。因为是劫，远不如正解图巧妙。

第9图　（以后一眼）　黑先劫



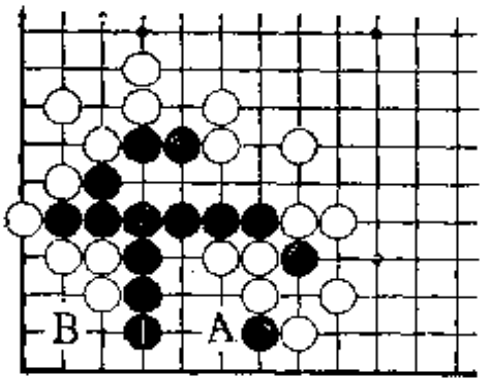
黑遇到了危机，但断念尚早。

有必要以冷静的态度，努力求得以后的一眼。



失败图

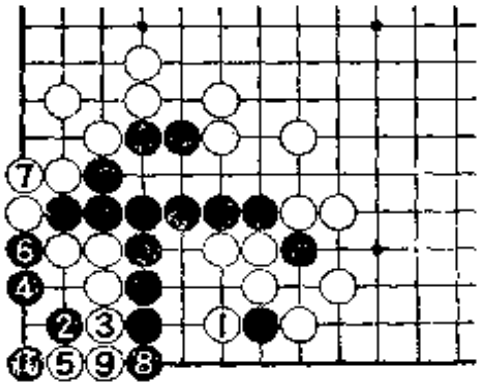
就左右的关系乍一看，黑1尖好象也是好的，但被白2打吃，接着，黑3扳，白4、6应，那就什么也不成了。有进一步开动脑筋的必要。



正解图　1

黑 1 下立是冷静的态度，因 A、B 两处必得其一。

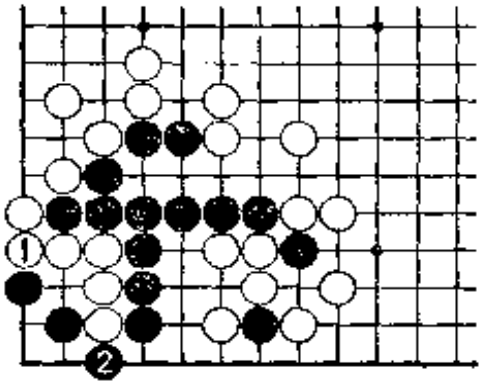
由于允许黑走 A 位就容易活，所以白当然走 A 位，黑走 B 位。问题在于以下的应手。



正解图　2

黑 2、白 3 当然，但在这里，黑 4 尖是好手。因这一手，黑看到光明。但白 5 又是强手，经以下必然的应接，走至黑10成劫是正解。

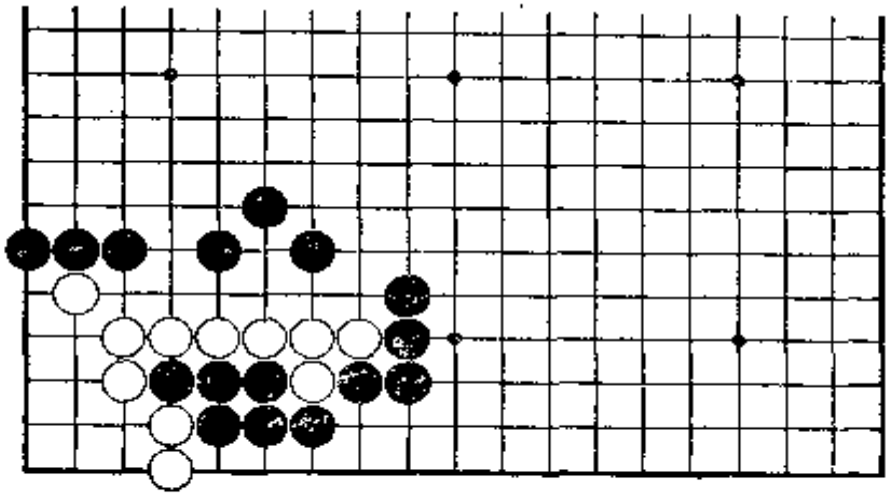
黑 4 如走 9 位渡，则白 5、黑10时，白 4 尖，黑被净吃。



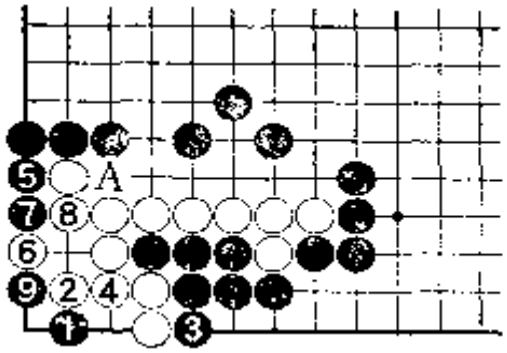
参考图

白 1 老实接是预想到的，由于黑 2 就漂亮地活了。所以前图的白 5 是强手。

第10图　（从中崩溃）　黑先劫



乍一看，四周被包围的白棋，眼位很大，但黑方可从里面着手，使白形崩溃，然后逐渐攻克。

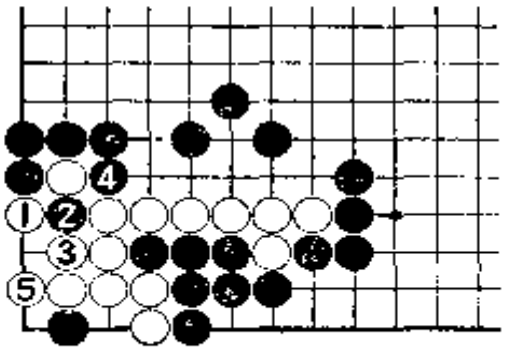


正解图

黑1点是要点。对白2，黑3逼应。白4时，黑5在此缩小白的眼位是好着。

白走6位尖是好手。结果至黑9成为这样的劫，是双方最好的走法。

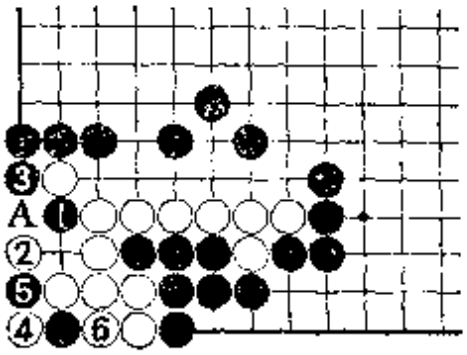
又白2如走4位，则黑5、白7时，黑9是好手，白穷于应付，被做成了松一气劫。请判断研究。



参考图

这是前图白6的失败例。

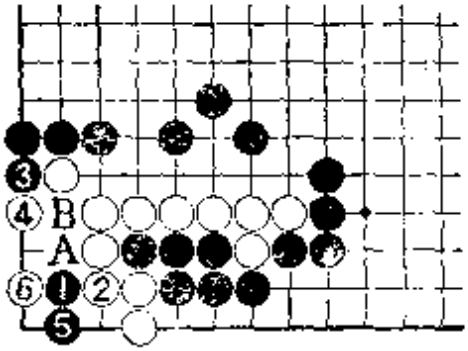
白1挡扩展活路，则黑2送吃是好手，以下走至白6，和前图相比，成为对白相当不利的劫。



失败图　1

正解图的黑5，如走这个黑1，就形来说，也是很想走的，但白2后，3和4两处必得其一，黑不行。

至白6，黑成胀死牛，白活。黑1应走A位才行。

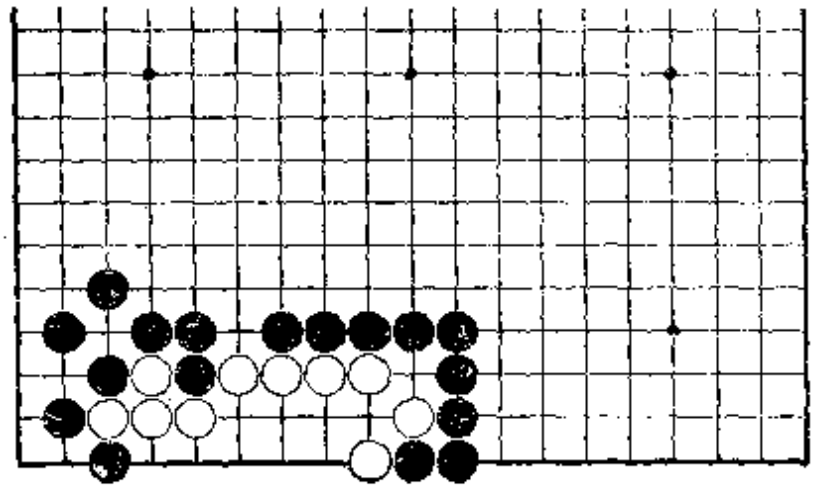


失败图　2

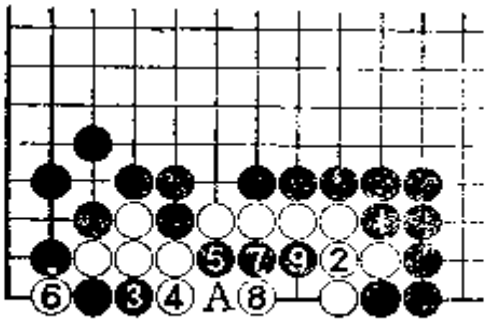
黑1直接觑，则白2接，没有施展手段的余地了。

黑走3、5，至白6止，黑A、白B，便成双活。

第11图　（平凡的真理）　黑先白死



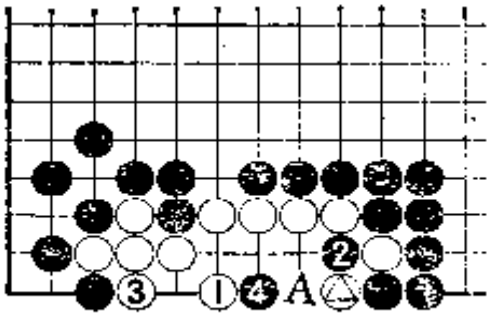
所谓真理，有时也意外地寓于平凡之中。本题就是其中一例，也有精彩的攻击方法。



正解图

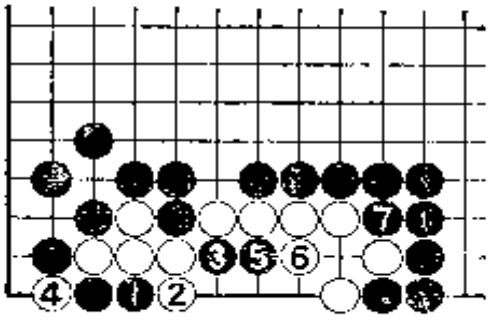
黑1，不用说是讽刺的好着。使白非走2位不可，走成这样的形是有道理的。

黑3以下不断攻击，至黑9，白死。以后，白A，则黑在黑3的左面扑。



参考图

白1虎应，似乎也是有深意的一手，但黑2不予理睬而提。对于白3，黑4碰成为决定胜利的一手。因有白㊂的存在，白不能走A位，这是痛苦的。

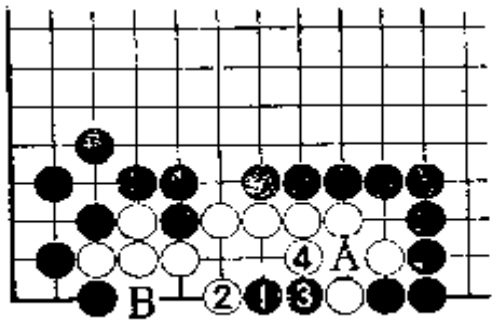


8 = 4位左

失败图　1

正解图不作黑1、白2的交换而马上就攻是不行的。

白6挡，黑7打吃，也被白8成一眼，怎样也不行。

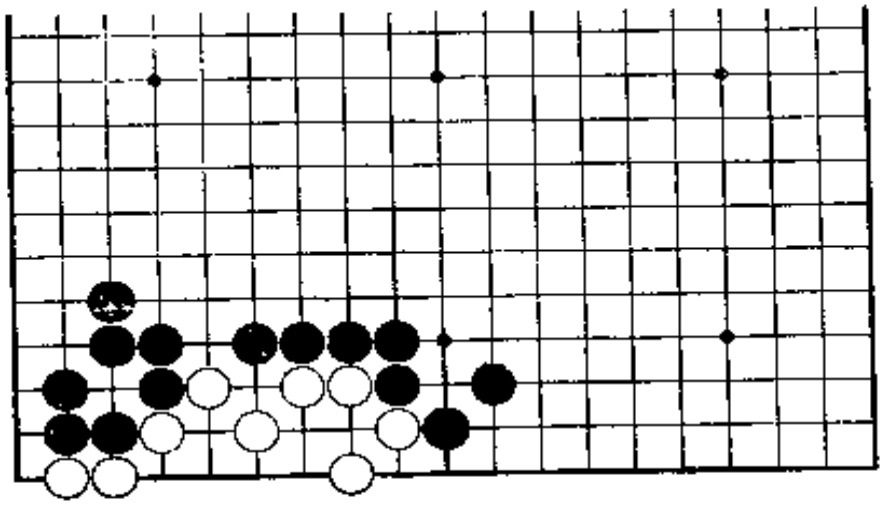


失败图　2

黑1点也是一个要点，被白2应，则不能无条件吃白棋。黑3、白4成劫。但白4如在A位接，则黑B，白死。

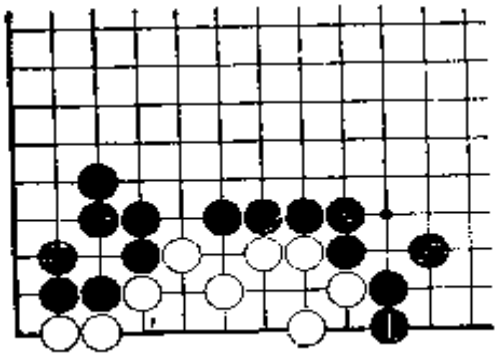
黑1以外，在里面攻也有种种手段，但充其量都成劫。

第12图　（盲点）　黑先白死



这个白形看来是薄的，但怎样攻击是个问题。

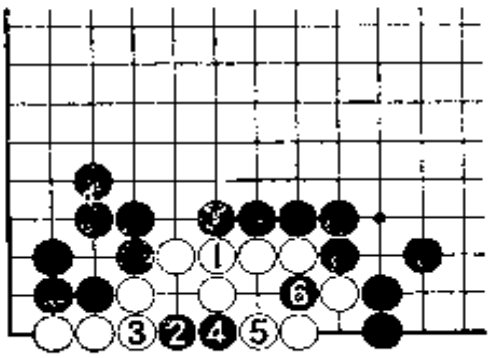
到底是从内攻还是从外攻呢？



正解图　1

黑1下立好象没有什么作用，却是此际的强烈攻击。

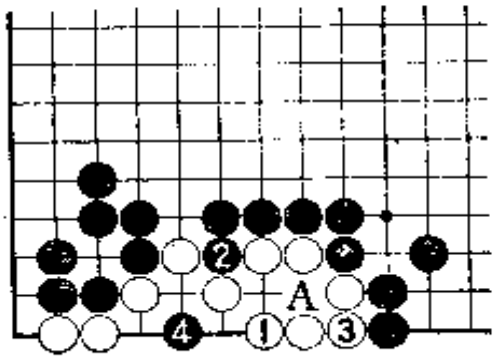
乍一看形状，好象应从里面直接攻击。从这个意义来说，黑1可以说是“盲点”。



正解图　2

接着，白 1 扩展眼位是最强的应手。

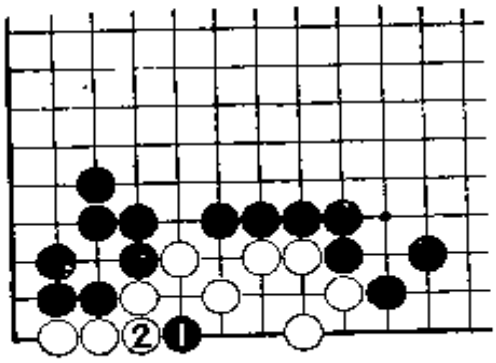
对此，黑 2 点是要点，白 3 后，黑 4 行是冲击白撞紧气的必要之手。黑 6 止，白死。



参考图

白 1 并而应，则简单，黑 2 挤入，就可解决。

白 3 则黑 4。白 3 如走 4 位，则黑 A，白形怎么也不会如意的。

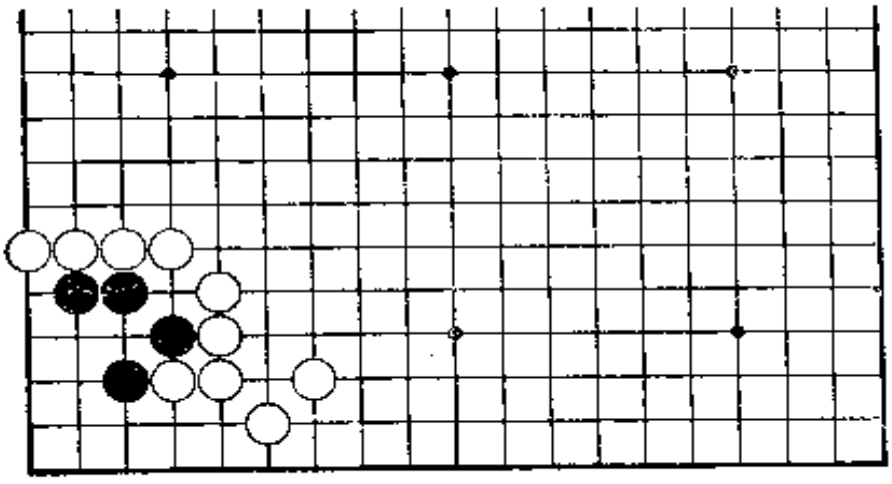


失败图

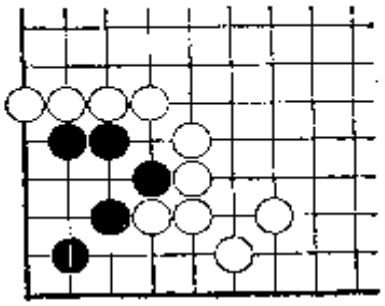
由于冲动立即走黑 1 点，则白 2 接，做劫也不成，什么也不成了，请判断确定。

谚语说：不要性急地点眼。这个图也是一个失败的例子。

第13图　（角的要害）　黑先劫

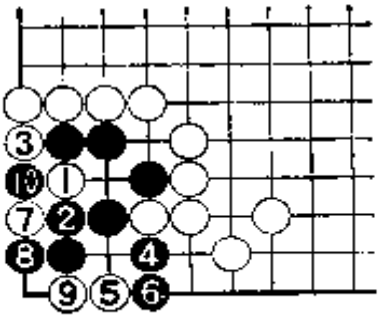


黑占角的要点而等待白的攻击。黑、白富于弹力的攻防是焦点，但其结果如何呢？



正解图　1

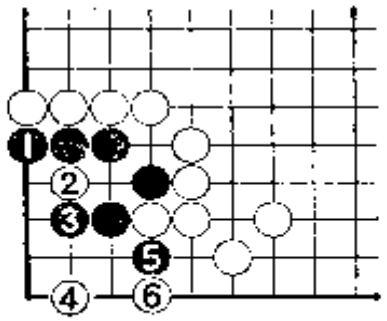
黑 1 是富于弹力的好着，要出棋只有这样。“二、2”路成为要点的场合是很多的。



正解图　2

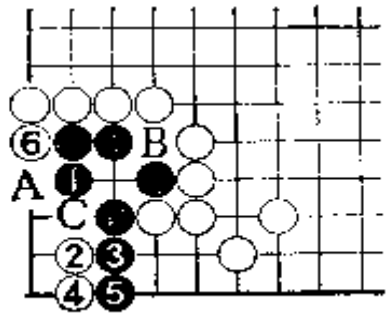
接着，白 1 以下的攻击也是当然的。

白 5 点，黑 6 后，白走 7、9 的次序，至黑10止成劫，是双方作了最善的应接。



失败图　1

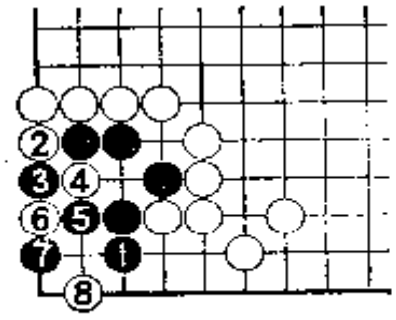
以下是第一手的失败例。黑1好象是扩展活路，但反而缺少韧劲。因白走2、4、6位，黑死。白2单走4位也可。



失败图　2

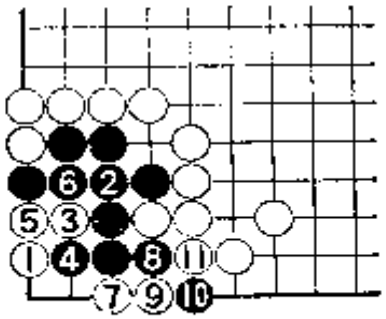
黑1也是一个着想，但被白2占了要点就不行。

白6之后，黑A则白B，黑B则白C，黑死。



参考图　1

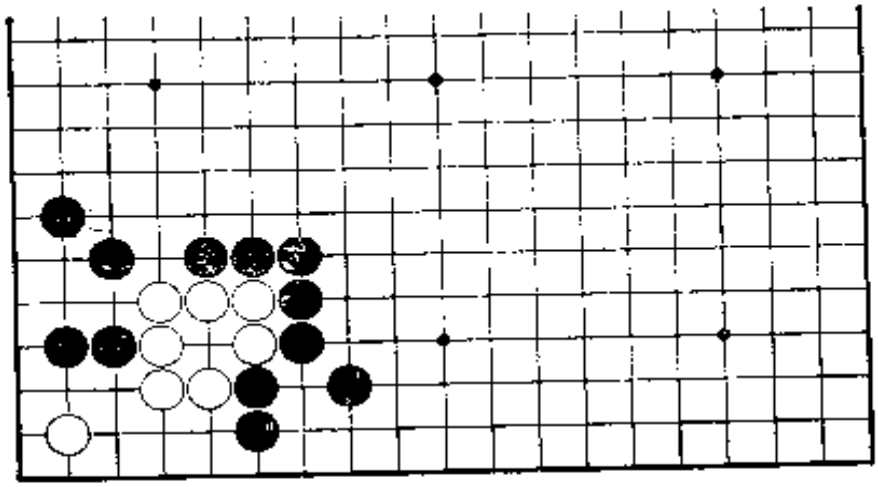
黑1下立，对白2，黑3挡，这当然也是黑失败。但在这里，白4断，则迎合黑的意图。白应考虑采取不让黑成劫的手段。



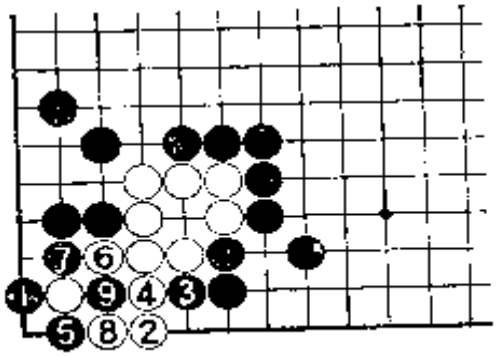
参考图　2

前图白 4 走“二、2”位是妙手。黑虽顽强走 2 位，由于白 3 是更加顽强的攻击，黑死。

第14图　（有利的态势）　黑先劫

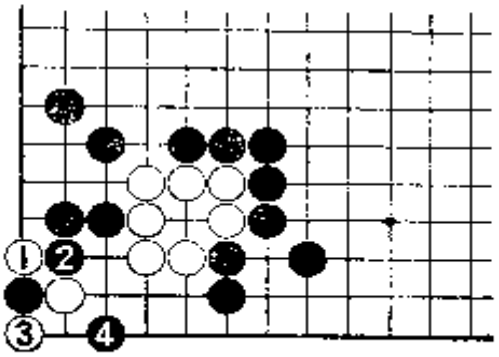


如能以第一感发现要点，成劫是简单的。因此，黑应导致最有利的状态。



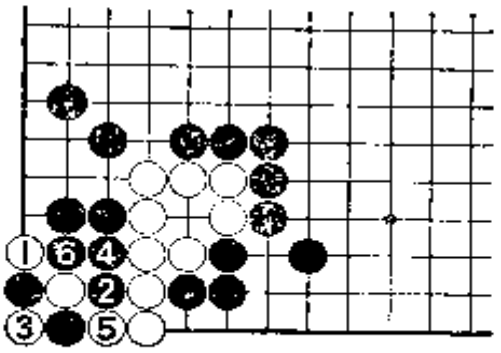
正解图

黑 1 走“二、1”路碰，是妙着。白 2 是好手，其它走法就要无条件死。其次，黑 3 后，黑 5 扳是第二弹，白只能走 6 位。结局，走至黑 9 止，黑成为有利的二手劫。



参考图　1

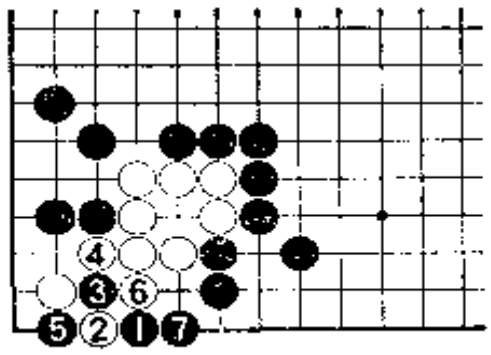
起初，对黑的碰，如白 1 来遮断，则得喜出望外的结果。黑 2 断，白 3，黑 4 大伸腿，那就劫也打不成了。



参考图　2

正解图白 6 如走白 1 挡断，也是白失败。黑 2 扳，以下至黑 6 止，白提的二子都是假眼。

白 1 如走 5 位，则黑走 4 位，也很简单，不行的。

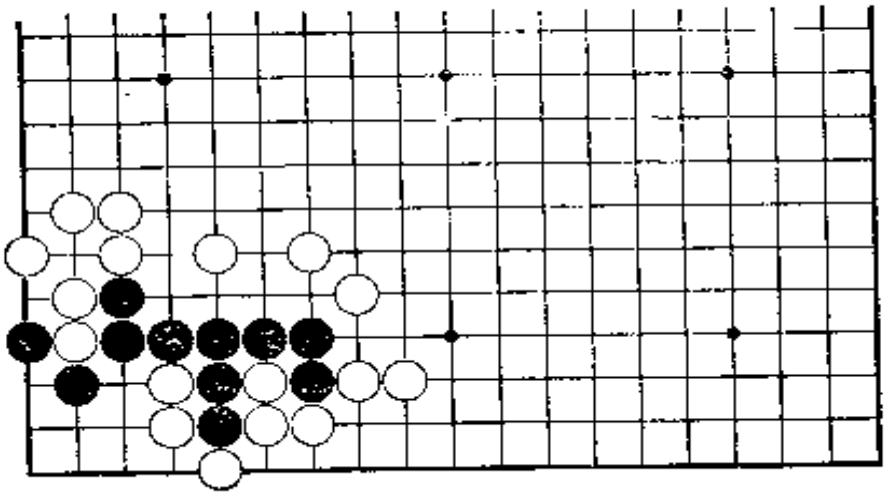


失败图

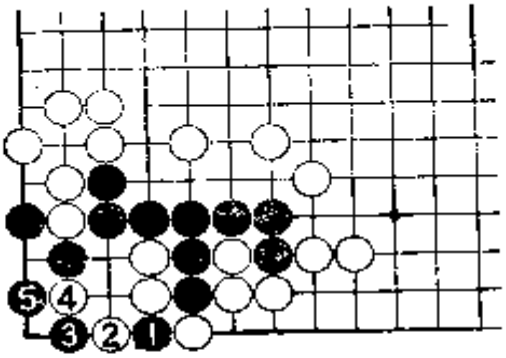
当初走白 1 小飞也有棋。

白 2 尖顶，则黑 3、5 提，以下成劫，但和正解图的二手劫相比，本图是紧气劫，黑失败。

第15图　（巧妙）　黑先劫



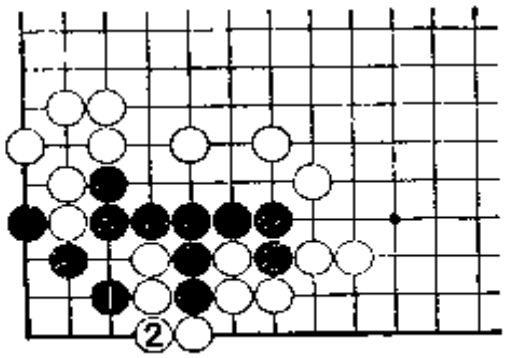
凭普通着想的走法是没有希望的。要瞄着接不归的情况，考虑巧妙地脱险。



正解图

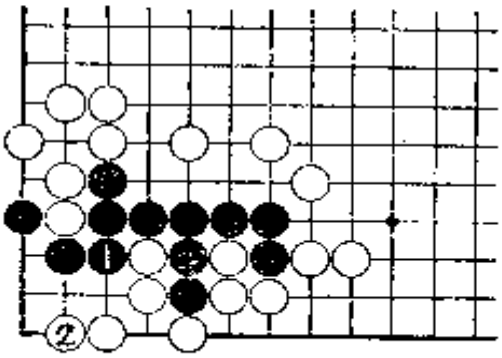
从黑 1 扑进行。白 2 绝对，因此，黑 3 是“二、1”路要点的碰，是唯一的脱险筋。

对白 4，黑 5 挣扎成劫是正解。充分利用角的特殊性的同时，巧妙地利用了白接不归的缺陷。



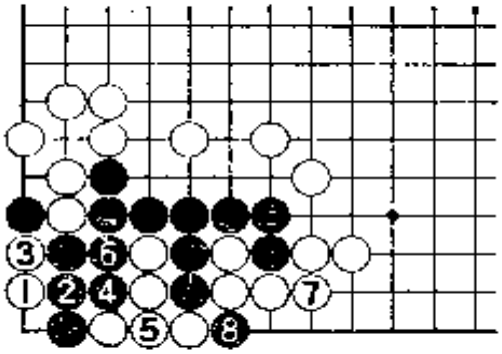
失败图　1

黑 1 等的走法也可以说是俗筋的典型，白 2 接就没棋走了。



失败图　2

止解图中黑1、白2交换后，继续走本图黑1，所谓是虎头蛇尾。白2并是妙着。因此，黑净死。正解图黑3和本图白2，是同一个要点。



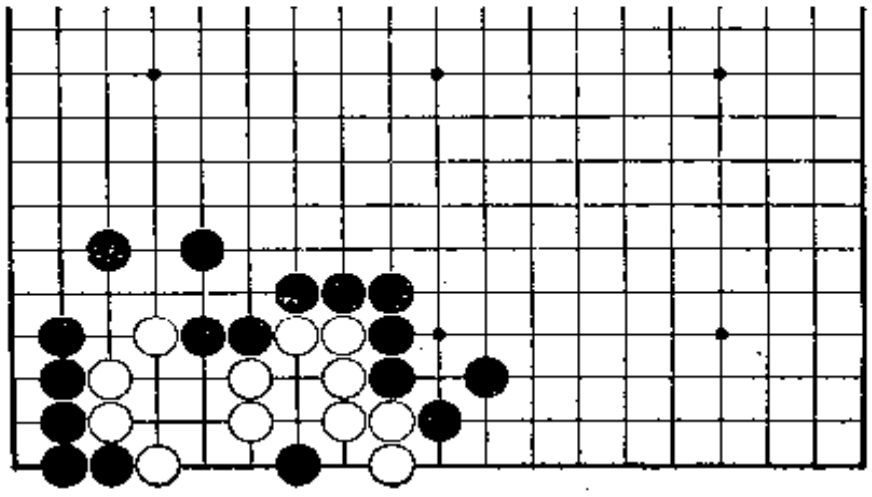
9 = 5

参考图

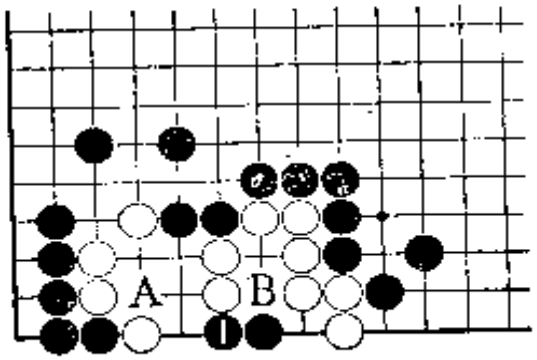
正解图白4如走1位点，黑2以下至白9，黑死，这样走未免轻率。

黑2如走4位或6位，都是黑活。本图是所谓失败的失败图。

第16图　（顽强的攻击）　黑先白死

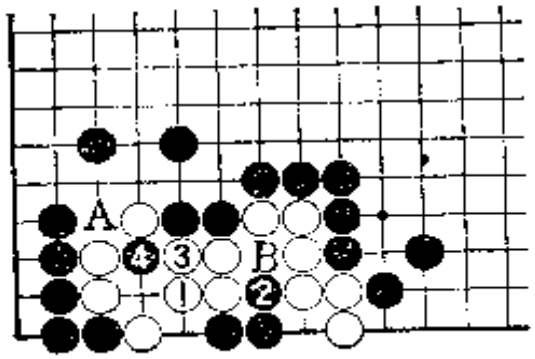


白形有韧劲，只用一种手筋是不行的。重要的是要撞紧白气，顽强攻击。



正解图　1

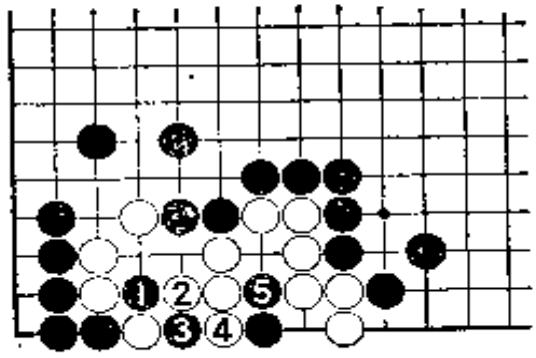
黑 1 是这个形的要点。是使白失去韧劲的强手，除此以外都不行。A 位断，B 位破眼，两者必得其一。



正解图　2

白 1 是最好的应手，但黑 2 冲，白 3 时，黑 4 倒扑是好手，冲击白撞紧气。

以后，白 A 则黑 B 断。至此成为两面都不能进子的形状。请体会一下具有迫力的黑方的攻击手筋。



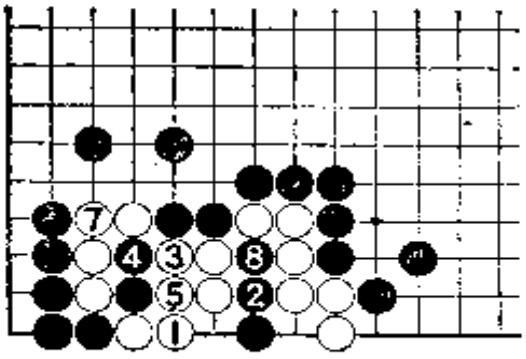
6 提劫（3 位左）

失败图

黑 1 断虽也是一个冲击手筋，但白于 2 位抵抗。

黑 3 提后，被白走了要点 4 位，至 6，成劫。

白 2 单走 4 位，也由于黑 5、白 2、黑 3 成劫，但白以本图为优。



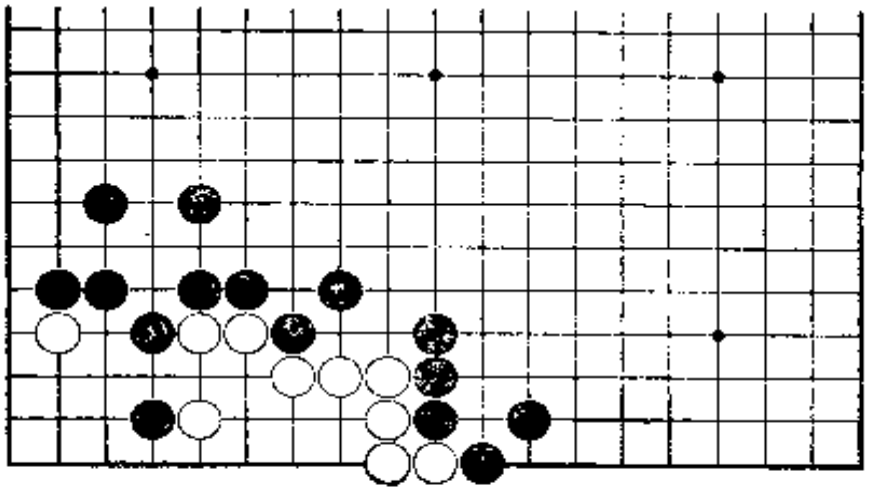
6 = 4

参考图

前图白 2 如走 1 位退，正中黑计。

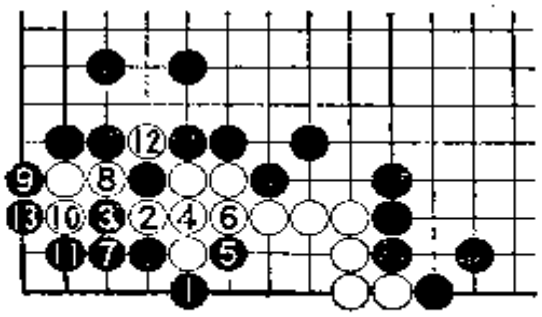
黑 2 冲后，4、6 是好的，结局和正解图同样意味，是白死。

第17图　（猛打猛攻）　黑先白死



就凭猛打猛攻，对方也不一定吃不消。

要有巧妙的强手。

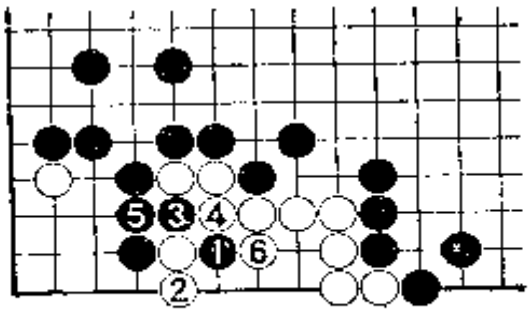


正解图

黑 1 扳是扎实而又轻松的攻击手段。

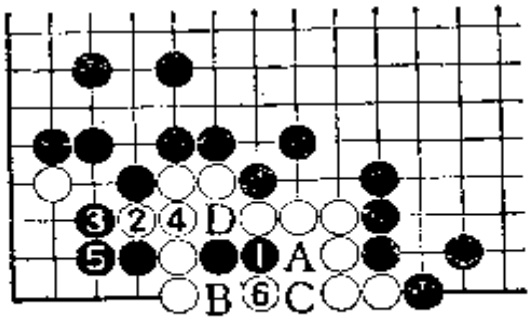
对白 2、4 的防守，黑 5 打吃，7 接是成立的。

对白 8 的断，黑从 9 位应接而放弃黑一子是要领。走至黑13，成为痛快的结果。



失败图　1

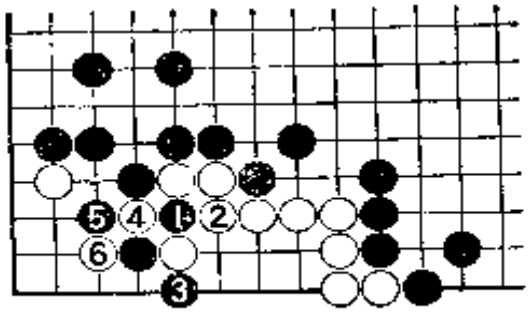
黑1紧夹也是普通的筋，在这个场合，也有首先考虑的价值。但白2下立，黑3挖，白4、6就不费劲地做活。



失败图　2

前图黑3，如以点眼攻击，也可考虑走本图黑1，但白2、4后，再白6夹，到此为止。

以后，黑A就成双活，黑B则白A、黑C、白D，黑成为账死牛，白活。

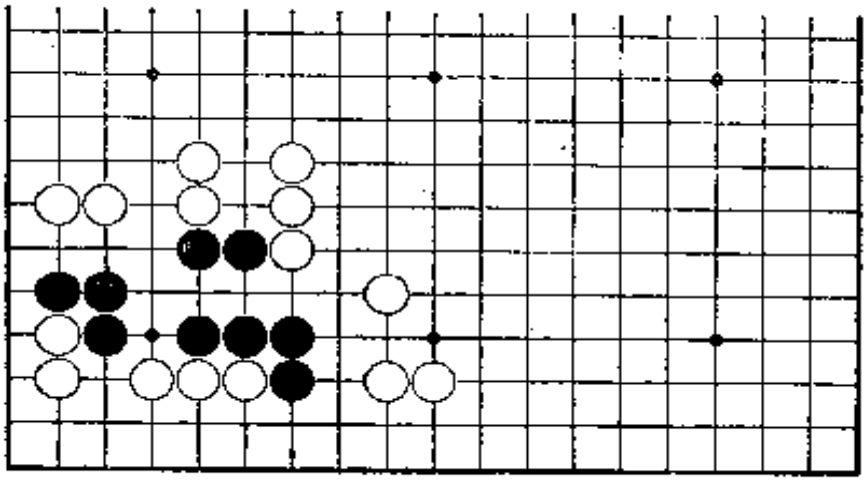


失败图　3

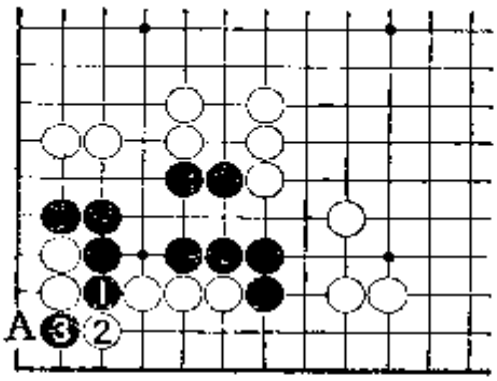
其它也有先走黑1挖，白2后，黑3扳那样的着想，但由于白4、6成劫而失败。

和正解图相比，黑1和白2的交换是大恶手，须注意。

第18图　（冲击缺陷）　黑先活



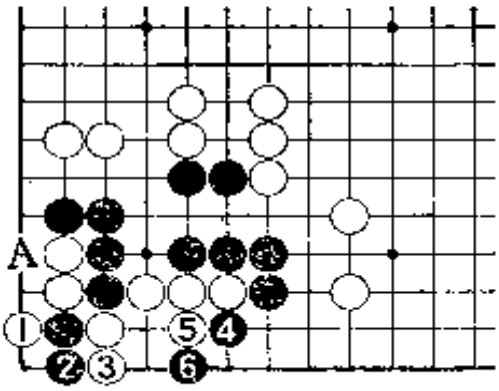
在实战中黑棋好象是难以挽救的姿态。白的缺陷在哪里？考虑顺序攻击白棋而做活。



正解图　1

在这样的形状中，黑1冲，白2时，可以说，只有考虑走黑3断，无其它想法。

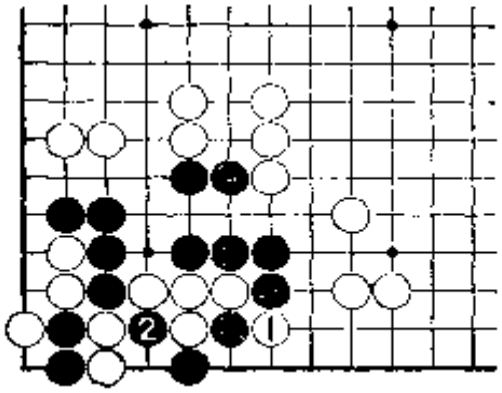
白当然走A位，那么，黑下一步如何攻击呢？



正解图　2

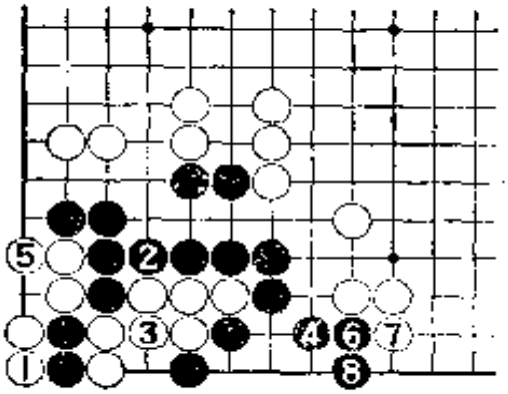
白3必然，因此，黑4扳，白5，黑6再扳，这是无可非议的好着。

如果错误地先走黑A，这个问题是不能解决的。



参考图

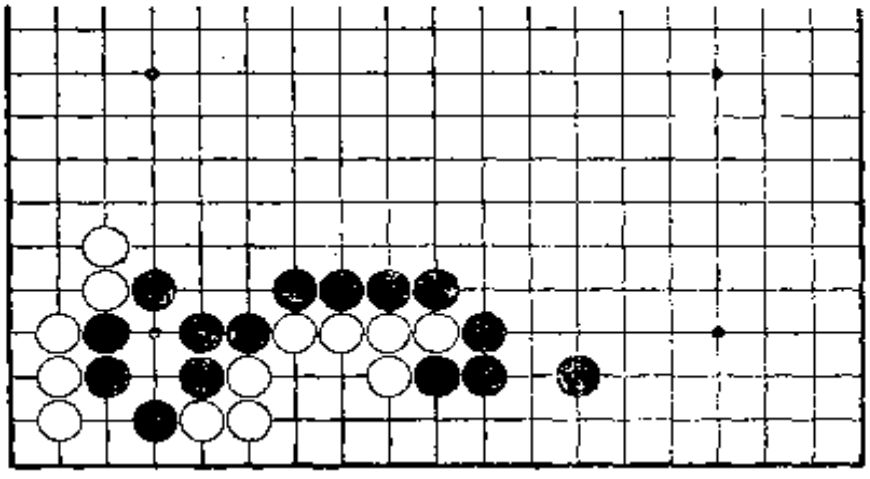
接着，白 1 断，立即遭到黑 2 的痛击，白只是困苦而已。这在初学者的实战中是常有的事。



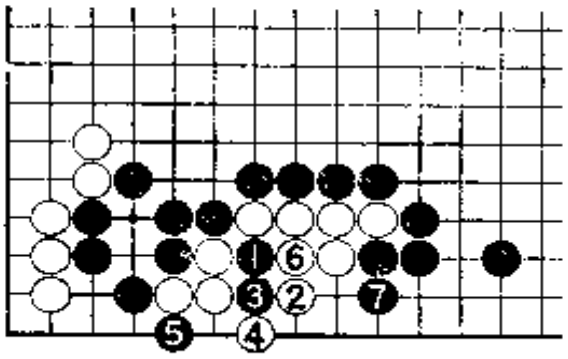
正解图　3

所以，白只有走 1 位提，黑不能错过走 2 位逼应，黑 4 虎后，白 5 就不能省。以下走至黑 8 止，漂亮地活了。手筋的效果实在大。

第19图　（佳技）　黑先白死



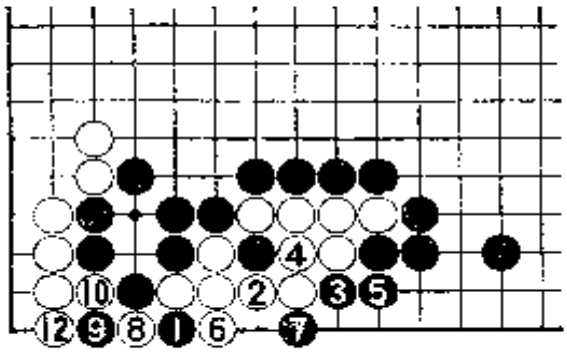
角上有白棋援军，贸然断定是犯忌的。须以巧妙的技巧来解决。



正解图

黑 1 断是巧妙的好着。白 2 尖时，黑 3 冲又是不给白以韧劲的妙着，以下走至黑 7 止，漂亮地收拾了难局。

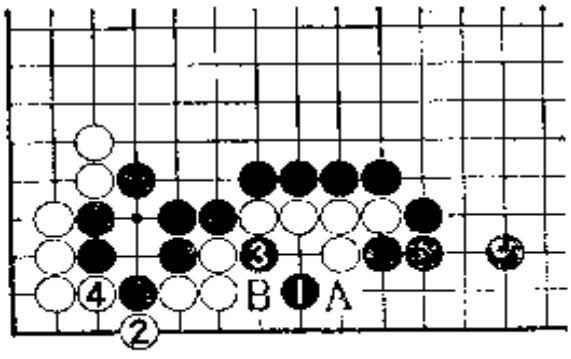
白 2 如走 3 位，黑于 7 位左一路扳打即可。



11 = 1

失败图　1

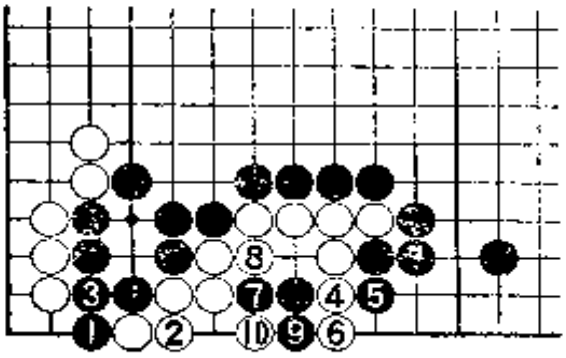
白尖时，以为黑 1 扳，白就死了，那是轻率的。白 2 以下至黑 7 时，白 8、10、12就从这面提吃黑子。



失败图　2

黑 1 点也是一个要点，足以令白胆寒。

在这里，白 A 则黑 B，成为严厉的攻击。但此际白 2 扳，黑 3 断而吃白五子，白 4 就逃出了一半。

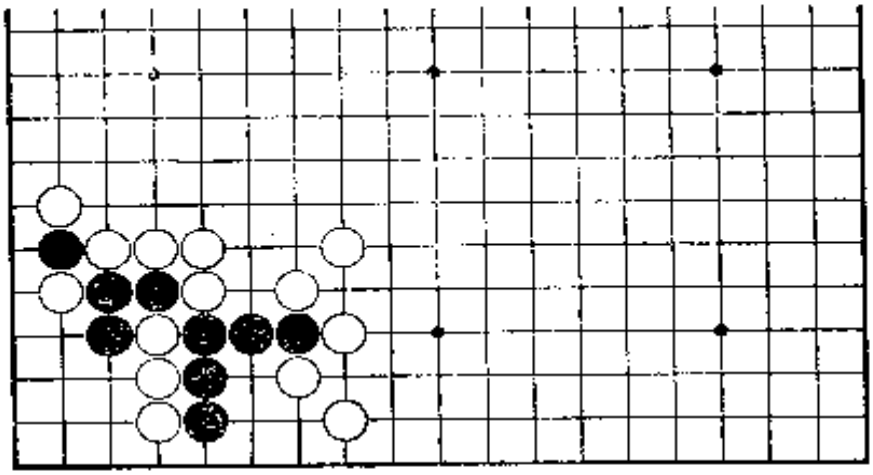


失败图　3

对前图白 2 扳，如黑 3 挡，就走成以下次序，成劫。

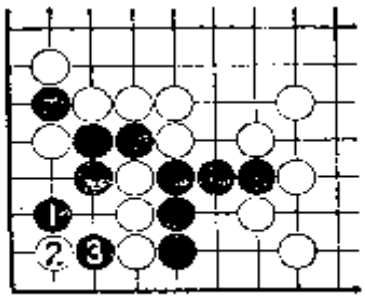
总之，正解图的黑 1、3 能巧妙地杀白，过分考虑却要进入迷途。

第20图　（角的条件）　黑先劫



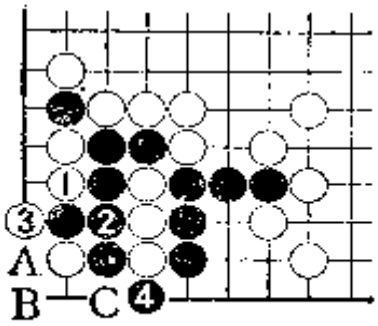
角的条件是复杂而有纠缠性的，必须作出难解的计算。

请考虑成劫的正确次序。



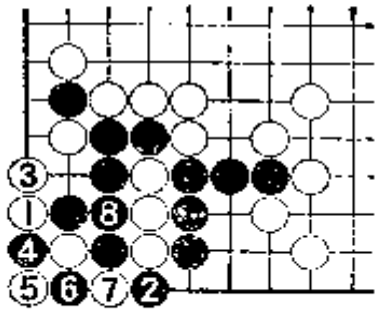
正解图　1

黑 1 尖是要点，白 2 也是最强的应手。看来黑 3 挖好象可以决定胜负，但白有顽强的手段。



参考图　1

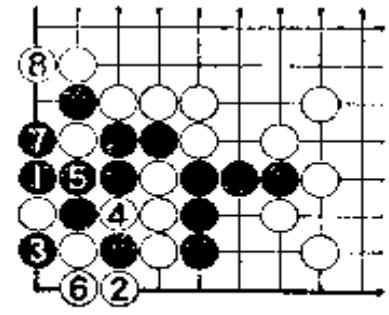
其次，白1、3平凡地攻，则黑4提就留有黑A、白B、黑C的接不归之筋，可无条件活。



9点眼　10＝6

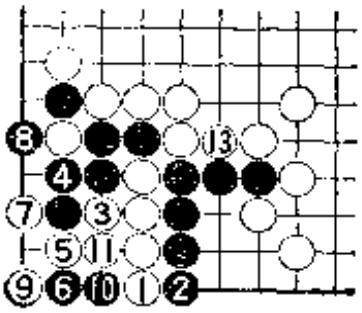
正解图　2

继正解图1，白1扳是有意思的手筋，黑2是不得已的。虽让白走3位，但在这里有黑4以下的顽强手筋，结局成劫。



失败图

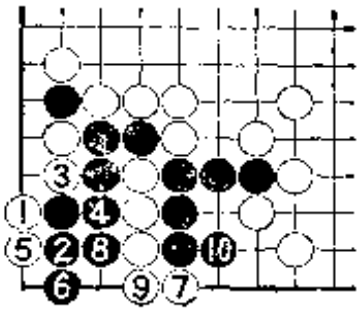
黑1挡，正中白意。白8止是必然的应接，表面看是双活的棋形，但最终却是黑的死形。



12 = 6

参考图　2

正解图 1 中白 2 如走这个白 1 也是有力的手段，走成以下的次序，白成松一气劫。

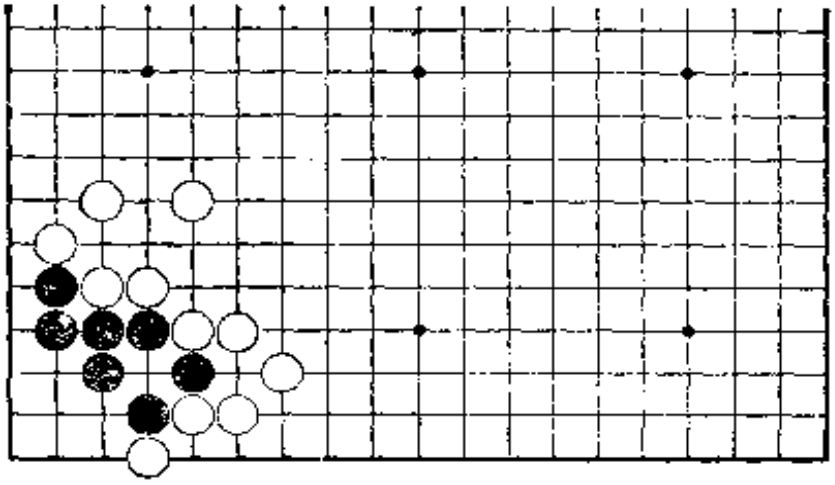


参考图　3

又白 1 在这样的地方碰也是有力的，但黑10止而活。

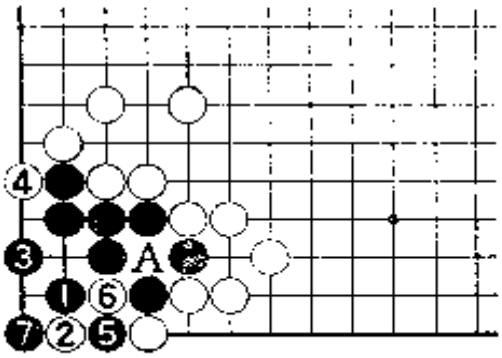
以上二图虽难解，须好好体会着法。

第21图　“以后”黑先活



在这种场合，被包围的黑棋即使扩大眼位，也不好走。

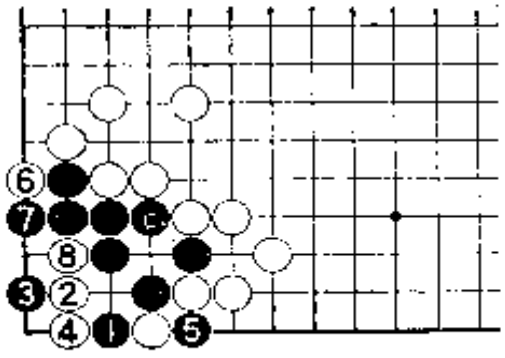
先占眼位的要点，以后还有问题。



正解图

黑 1 是要点，也是富于弹力的好着。

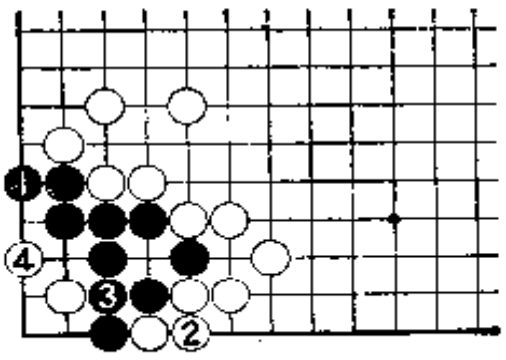
白 2 总之只有这一手。因此，黑走 3 位倒虎，白 4 后，黑 5、7 成两劫。以下如白位提，则黑 5 位反提即可。



失败图　1

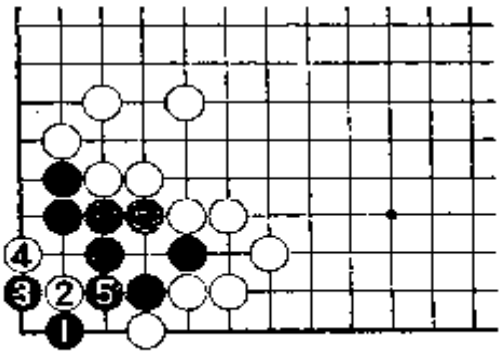
虽不是初学者也往往想走黑 1 挡的，但反而被白 2 占要点，黑脱险的机会就没有了。

黑 3 碰大体是手筋，但按白走 4 至 8 的次序，就不成为双活。须注意。



失败图　2

从前图黑 3 如走黑 1 下立来看，但白 2、黑 3 时，被白 4 尖就成聚五的死形。



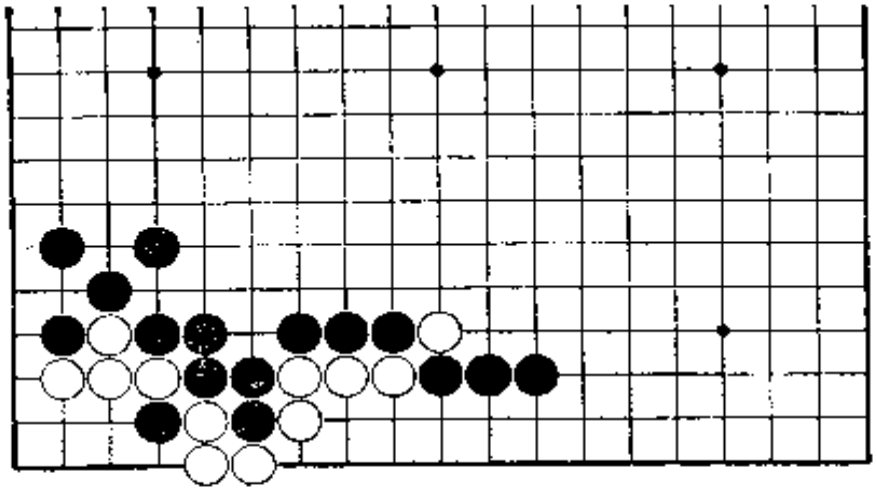
失败图　3

不挡，闪开一路向左走也失败，虽失败，却是一个筋。

所谓“二、1”路的要点，这样不是净死。

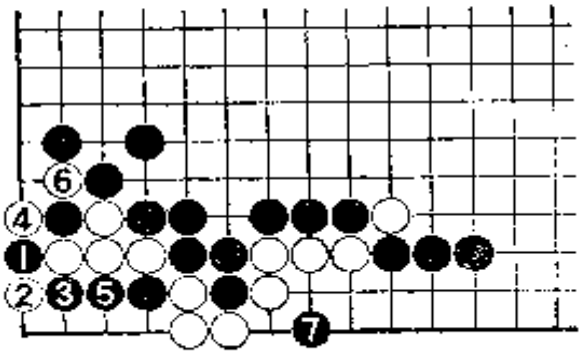
对白2碰，黑走3、5成劫。

第22图　（周围坚固）　黑先白死



难以相信白形会因黑的强攻而死。关键是周围坚固。

由黑1扳的应接是正解。

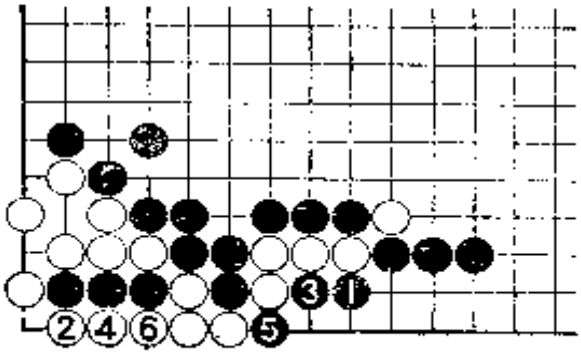


正解图

白2时，黑3、5滚打，白6时，由于黑7的妙着而可杀全部白棋。

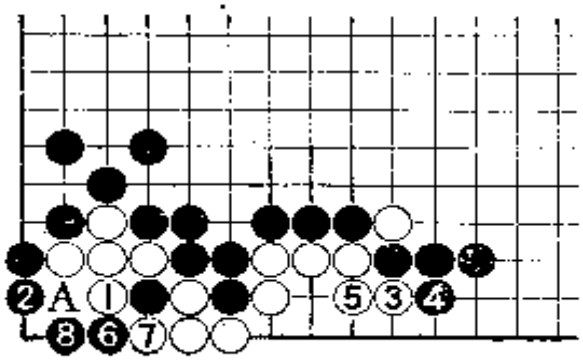
这个黑7是决定的一手。

由于这一手可吃白七子，左方白棋也随之而死。



失败图　1

前图的黑 7 象本图那样一般地攻，则白 2 以下黑差一气。黑只吃到白四子而已。

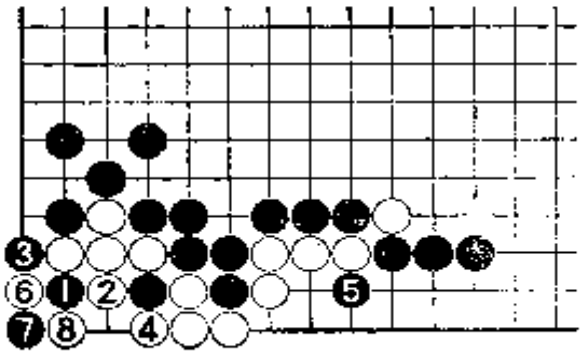


参考图

最初黑扳时，如白 1 应，则黑 2 单长是冷静的好着。

白 3、5 只能在这方面勉保一眼，但由于黑 6、8，白仍死。

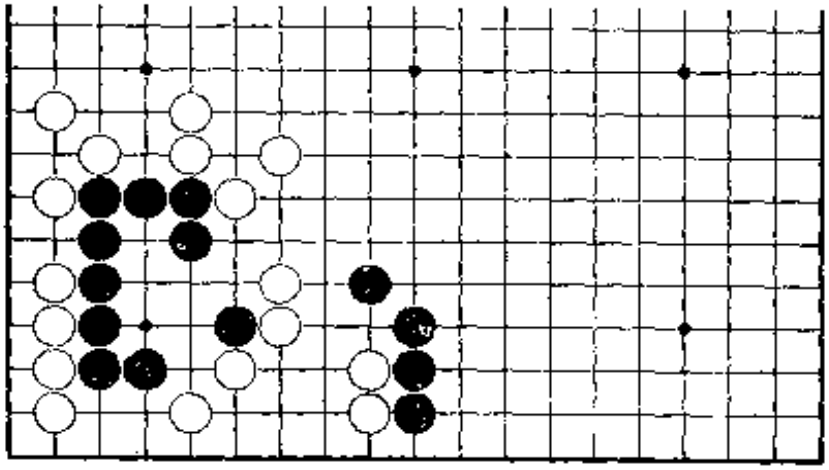
黑 2 如不留神走 A 位打吃则成劫（参照下图）。



失败图　2

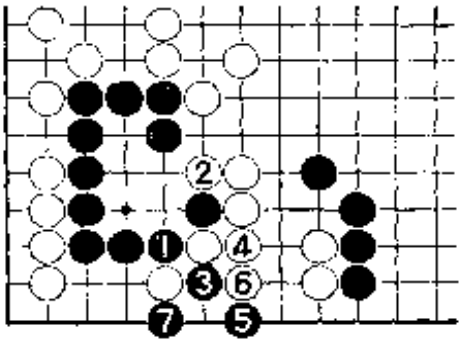
黑 1 可以说是最普通的攻击，被白 2、4 提一子，就走不好了。黑 5 时，由于白 6、8 的手筋而成劫。

第23图　（精巧）　黑先劫



因黑不安定，首先只有冲击白的弱点。

以精巧的一着，巧妙地进行。

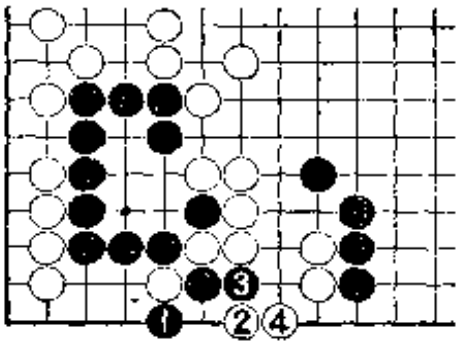


正解图

黑1，除此以外不必考虑。其次，白2、4是必然的。

在这里，黑5尖是妙着，是唯一的有韧劲的一手。

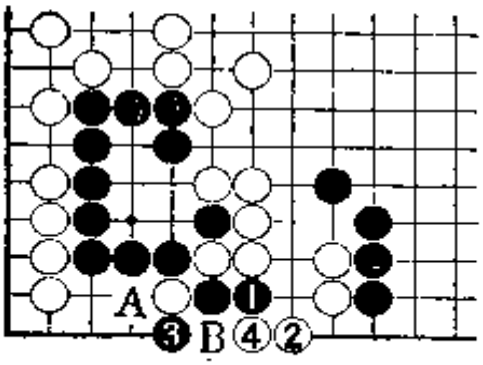
由于白6、黑7，结局成劫是正解。



失败图　1

正解图黑5如走1打吃，便立即被白走2位。

走成这样，黑在这里怎样也不能成眼了。对黑3，白4退，到此为止。2位是要点。

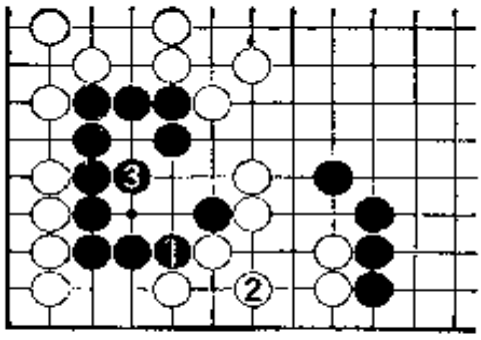


失败图　2

对黑1，白2尖是妙着，以后，怎样走，黑也不能成眼，请判断确定。

例如，黑3，白4，就回到前图了。

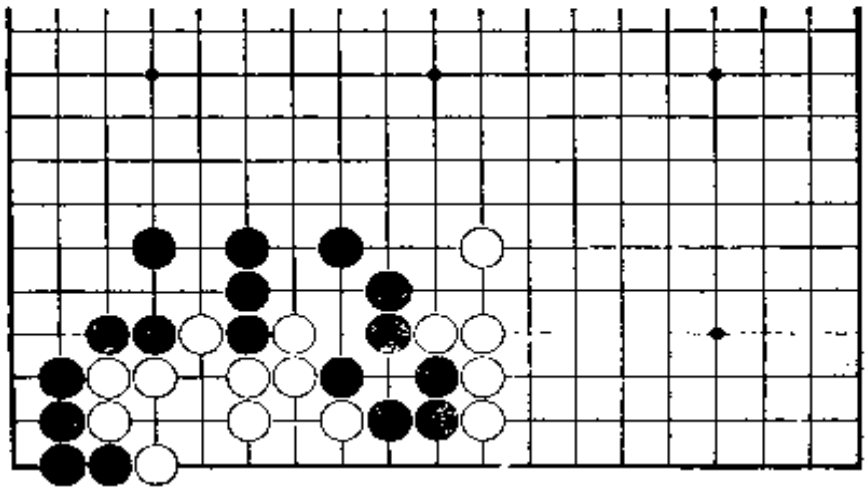
又黑1如走A位，白2就B位扳打，成为黑3、白4。



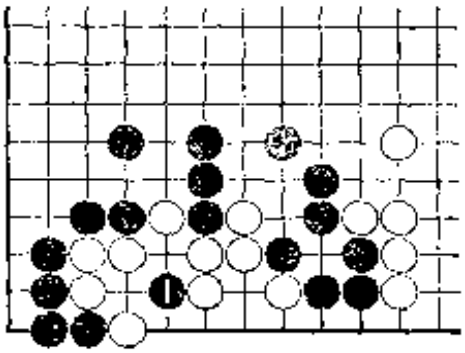
参考图

为了初学者，加以说明。对黑1，白如走2位，黑3就巧妙地活净了。这个黑3不能贪婪。

第24图　（向要害一击）　黑先白死

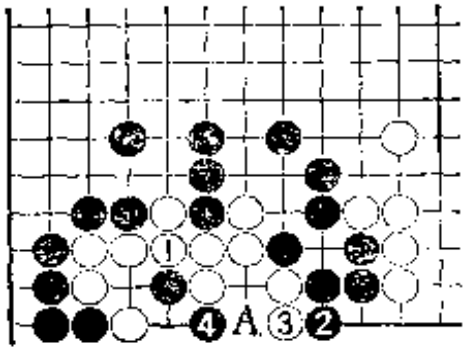


以啼笑皆非的一着制白于死地。首先，向要害一击，下一手是关键。



正解图　1

黑1首先也是要害的一击，也是为了不让成劫的一手。

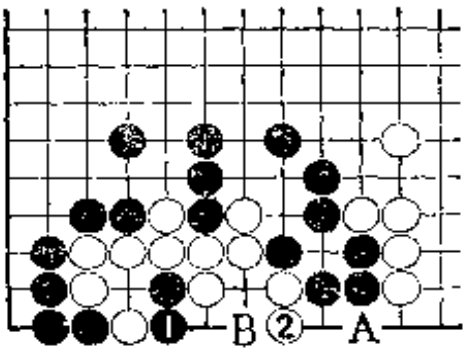


正解图　2

白1接，始终想以成劫为目标。

乍一看，黑好象怎样攻也不能无条件吃，但黑2下立，真是啼笑皆非的一手，对白3，黑4扳，白死。次序好，导致白撞紧气。

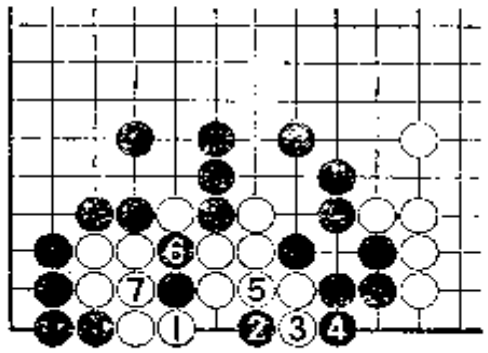
请注意白不能行动的形状。



失败图

前图黑2如走1打吃，不好，被白2下立而失败。其次，A位渡和吃黑二子，两者必得其一。

又黑1如走2位扳，则被白走B位成劫，是不用说的。

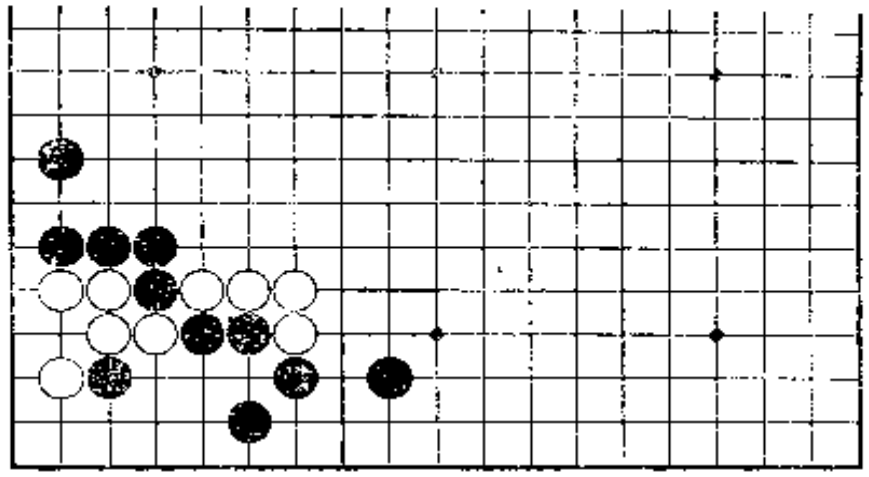


参考图

对白 1 的应手，黑由 2 点的次序和白 5 止交换，则黑 6 在这里使白成为假眼了。

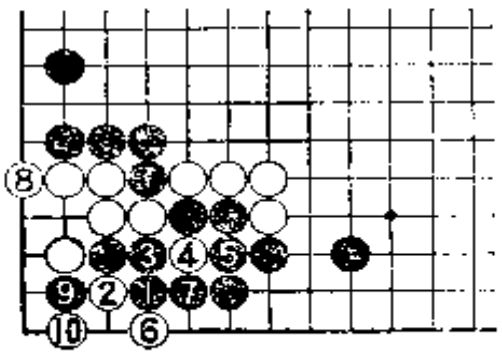
所有这样的形，须注意不要让白成劫。

第25图　（应变）　黑先劫



需要随机应变的思考。

只是严格地进行，不一定好，这是棋有意思的地方。

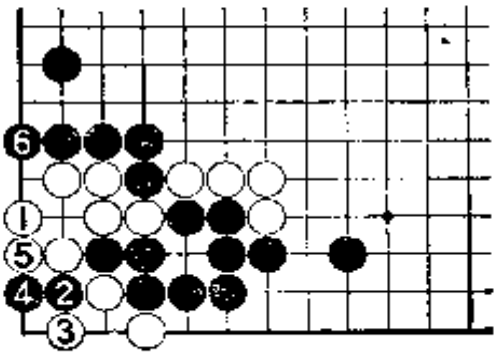


正解图

黑 1 好象缓，却是此际的好手。

白从 2 走至 8，对黑 9 断，白只有走10位做劫。

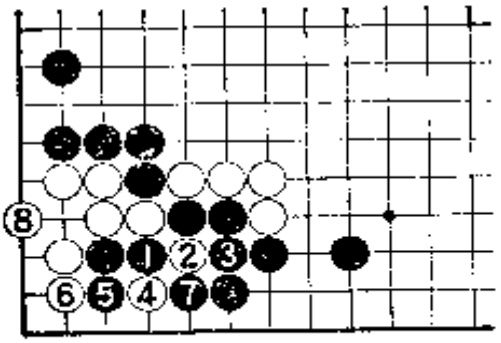
白 2 如走 9 位，黑就走 8 位扳，由于撞紧气，白死。又白 8 是紧要的一着，这着见下图：



参考图

白 1 倒虎便成无条件死。

黑由 2、4 至 6，由于白撞紧气，没棋可走。

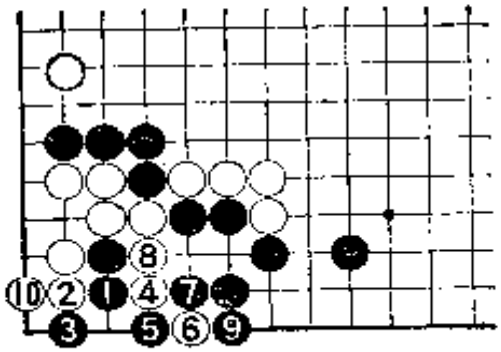


失败图　1

黑 1 好象紧凑，反而给白以腾挪的机会。

白 2 至 4 的好手筋是成立的，至白 8，做活。

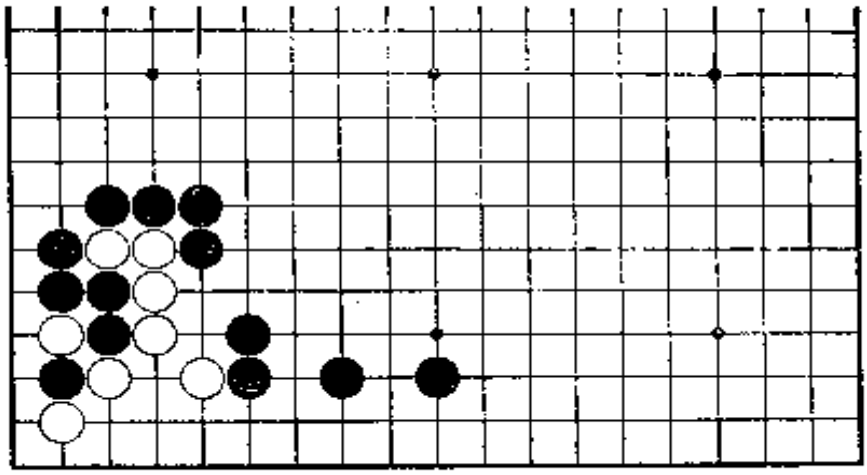
白 4 如走 5 位扳，则被黑 4 应，回到正解图，是失败……那就是白失去了净活的机会。



失败图　2

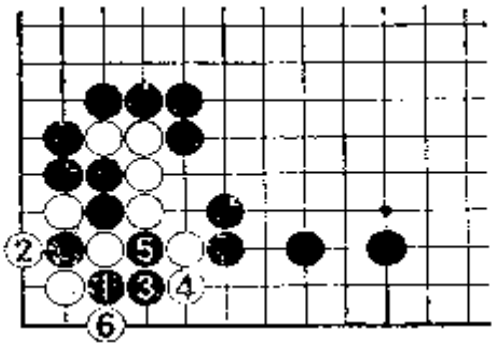
黑 1、3 也是有力之筋，对白 4，黑走 5、7，看来好象成劫，但白 6、8 至10曲，成接不归，不行。

第26图　（痛快）　黑先劫



棋里竟有如此锐利的手段，使人感到惊吓与恐惧。

请痛快地发挥技能。

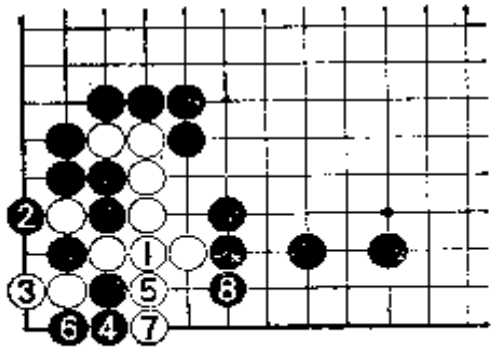


7 = 2 位右

正解图

黑 1 是向对手心脏单刀直入的锐利着想。

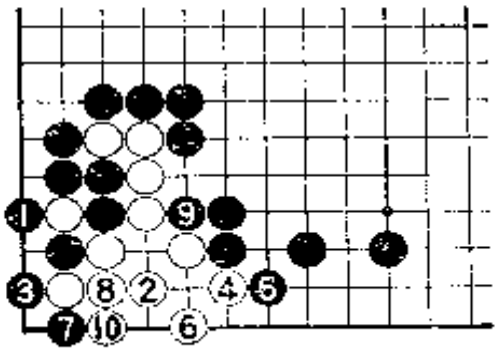
白 2 当然提，于是，黑 3 长，走至黑 7，劫是正解。黑也不能抱更大的希望。



参考图

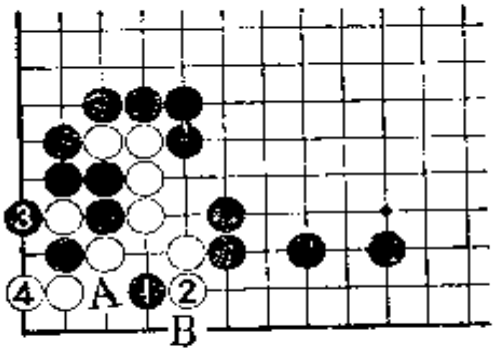
对黑的断，白 1 接则正中黑意。

黑 2 提，对白 3，黑 4 下立好，至黑 8 止，导致曲三的死形。这是白的失败。



失败图　1

单走黑1提是最普通的着想，这样，白就简单地做活。那也不行。被白2成形，对黑3攻，白4、6保眼，黑已没有对策了。

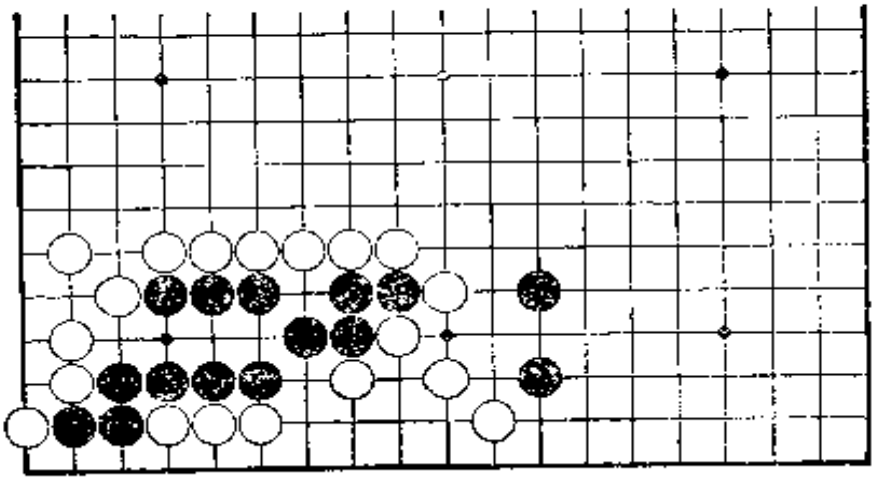


失败图　2

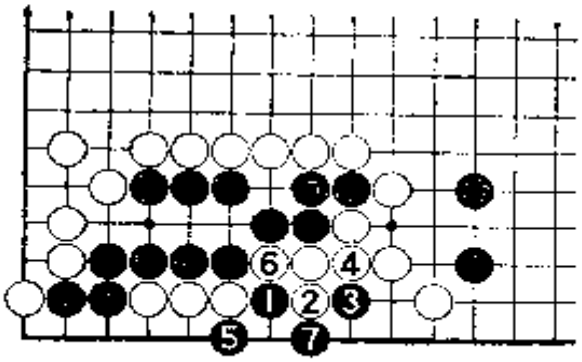
黑1点在要点和白2交换，而后走黑3提的次序也有思考的价值，但由于白4下立是好手，白活。

但白4如走A位则黑B扳，白死。这是有意思的地方，请研究1

第27图　（有缝可钻）　黑先劫

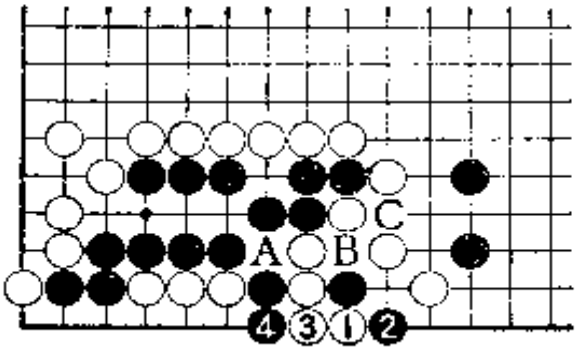


乍一看来好象无隙可乘，其实有缝可钻。



正解图

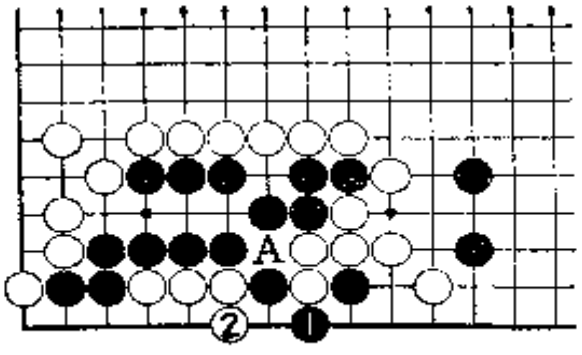
黑 1 扳，大致就是这个地方。白 2 绝对。从此，黑好象穷于应付了，但黑 3 碰试白应手，是巧手。白 4 是好的，以下黑走 5 、 7 次序可顽抗成劫。



参考图

白 1 扳也有思考的价值，但由于黑 2 、 4 ，白成撞紧气。黑无条件活。

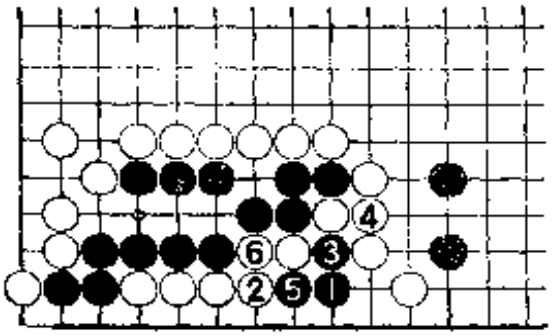
白 1 如走A位，则黑从B至C提，便向右侧联络了。



失收图　1

黑 1 马上渡轻率。白 2 也可说是盲点，黑的煞费苦心却成为泡影。

白 2 如走 A 位， 因黑 2 ，便回到正解图，那是马虎的计算。

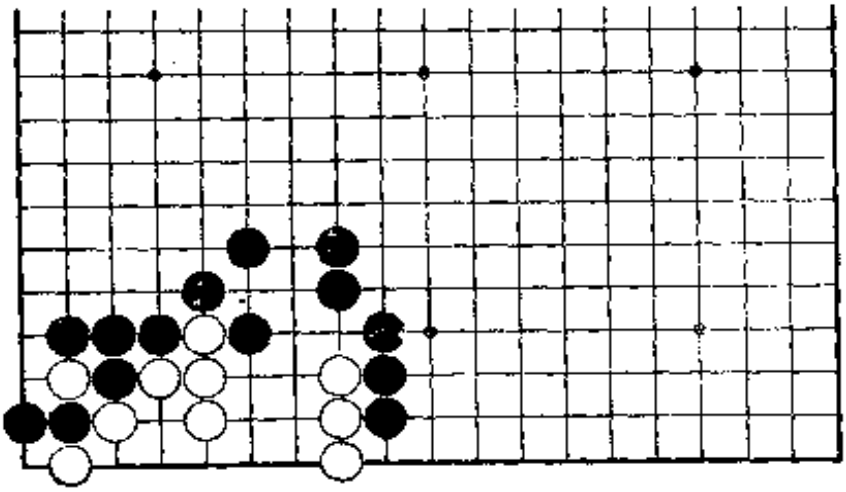


失败图　2

马上就走黑1的靓，考虑这样走的人也可能不少。

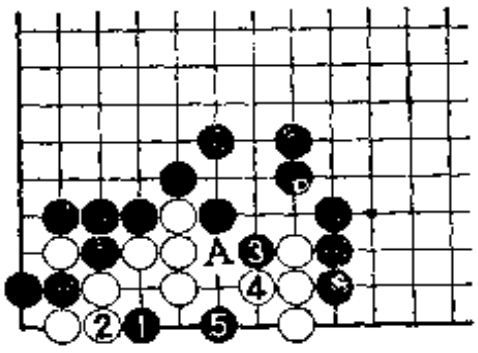
对此，白2退以断祸根是好的，对黑3、5，白4，6跟着应，什么事也没有。

第28图　（事前工作）　黑先白死



不能有一点间隙，方能攻克。

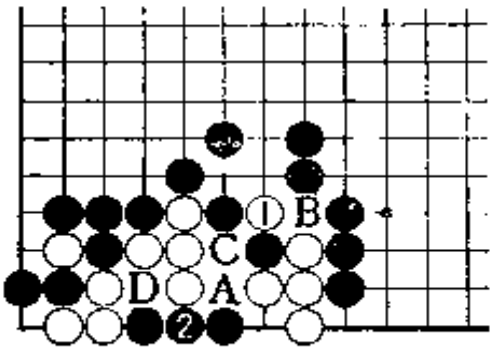
霹雳般的手筋成为必杀的一手。



正解图　1

从黑1点进行是正确的次序。白2是不得已的，对黑3，白4也当然。以上是事前工作，黑5是必杀的一手，到此结束。

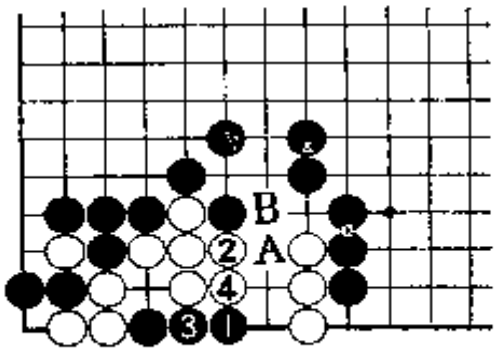
白4如走A位，则黑走4位，至此完结。



正解图　2

续前图，白 1 则黑 2，白不能活。

其次，白 A 则黑 B，成为直三，如白 C 则黑 D 断，至此结束。白 1 如走 2 位，则黑 A 位冲，至此结束。

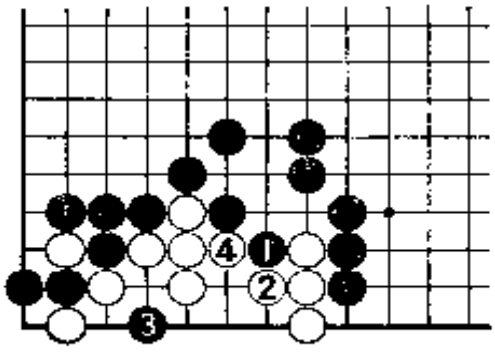


失败图　1

前图黑 1、3、5 的次序是重要的，如忽略就走不好。

例如，先走黑 1，则白 2 应，不行。对黑 3，白 4 做活。

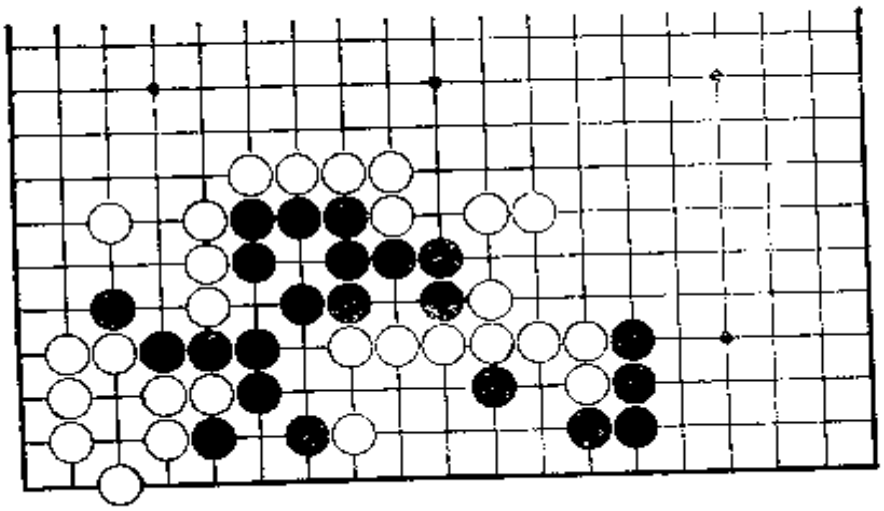
黑 3 如走 A 位，则白走 B 位。



失败图　2

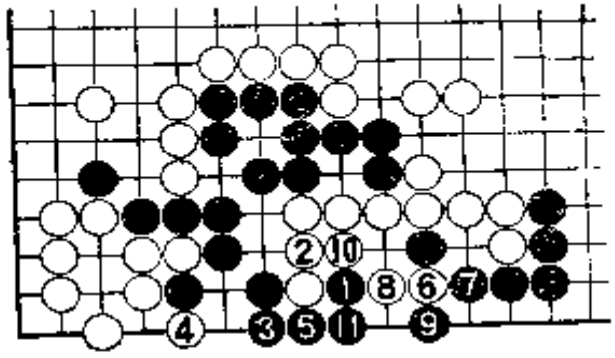
又当初黑走 1 尖顶，白 2 后，黑 3 点，白 4 也从这方面应，黑怎样也不行。痛感次序是重要的问题。

第29图　（细心）　黑先活



第一手是谁都能想出来的。

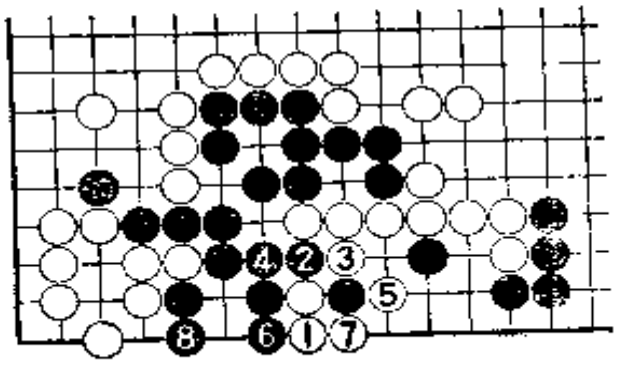
但在问题解决之前，必须细心沉着。



正解图

黑1紧夹是次序。对白2，黑3下立是沉着的好手，白4后，黑5曲，向右方渡。

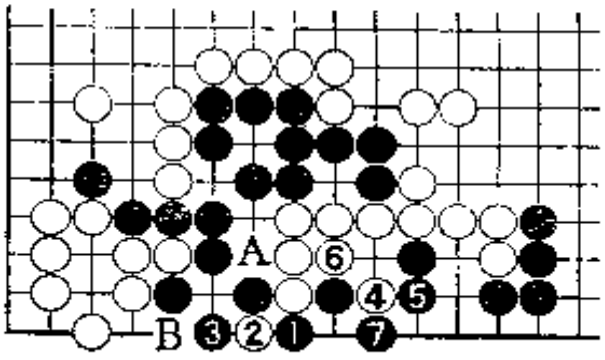
白6夹虽是强手，黑7以下至11止，太平无事。白6如走8位，黑就走6位。



参考图

对黑的紧夹，如白1下立，黑2就挖，至黑8，便容易活了。

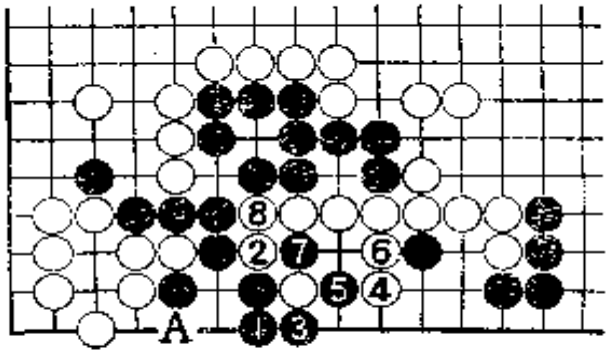
其它，白1如走4位，当然黑走1位就行，请判断确定。



失败图　1

正解图黑 3 如先走黑 1 渡是不行的。白可在 2 位扑，白 4 以下成劫。

估计走成黑 A、白 B，乍一看，好象是连环劫，其实不然。

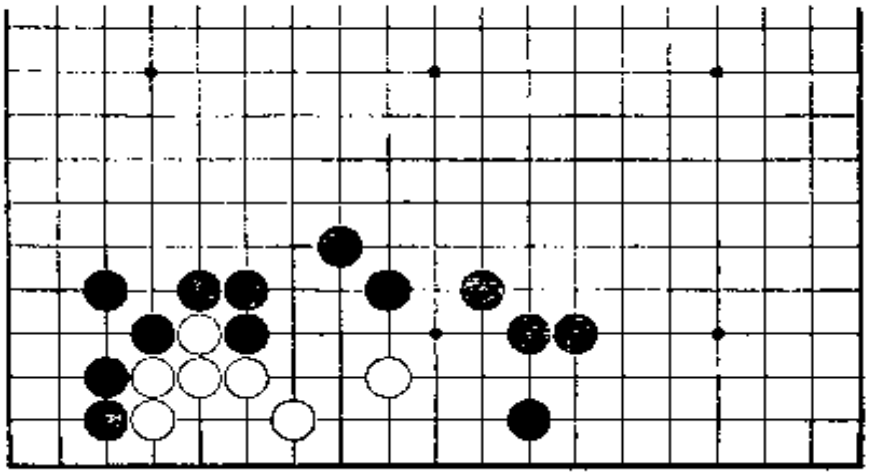


失败图　2

当初，对黑 1 下立，白不走 A 位而走 2 位挤。

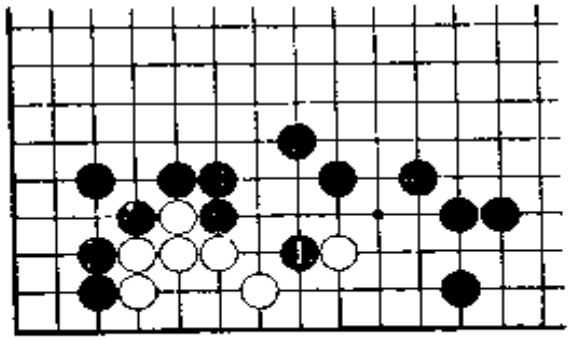
对黑 3，白 4 避开是好的，以下走至白 8，黑失败是明显的。

第30图　（实战的）　黑先白死



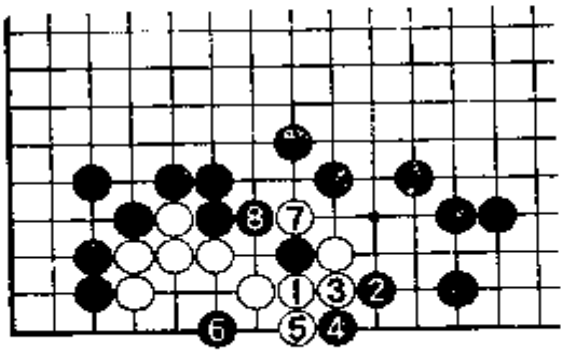
很有实战意味的问题。

锐攻并刺眼形的要点，但第一感在哪里呢？



正解图　1

黑 1 碰是手筋。跳入白的怀中，是先手破一眼的锐利攻击。

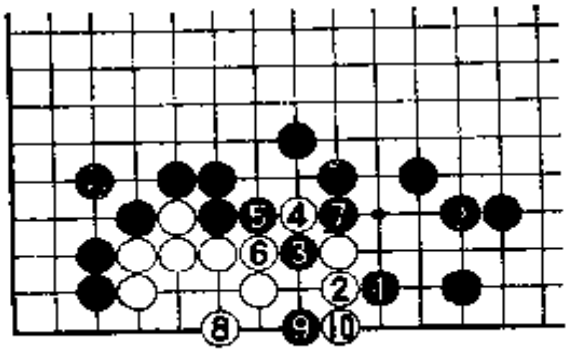


正解图　2

白只有在 1 位应。

之后，黑走 2 位要点而缩小白活路。白 3 时，黑 4、6 成为最后的一击。

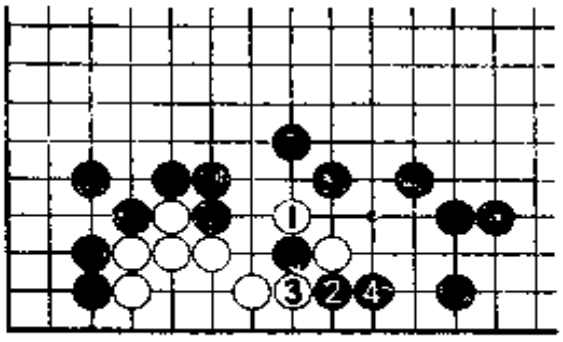
对白 7 则黑 8 ……至此，当初碰的效果，历历在目。又黑 2 走 4 位也同样是白死。



失败图

第一着由黑 1 开始是次序错误。

继白 2，黑 3 虽碰，这次白 4 从上面应，以下白可平易做活。白 8 走 10 也可以。

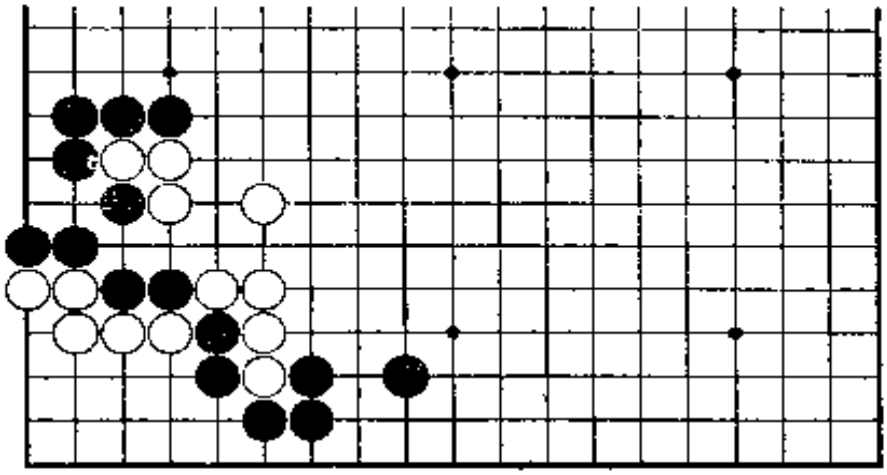


参考图

对正确图黑的碰，如白1由上面应，当然黑改变攻击方法。

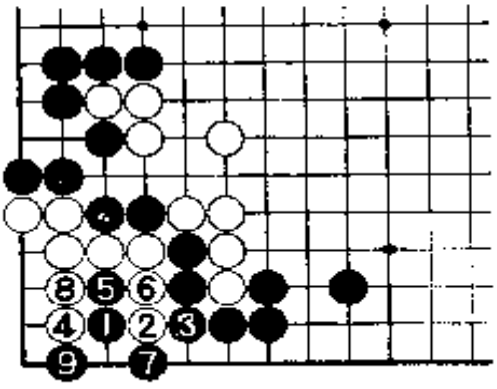
那就是，黑2扳是好手，对白3，黑4退。注意和前图的差别。

第31图　（巧妙利落）　黑先白死



白的缺点是形成了撞紧气。

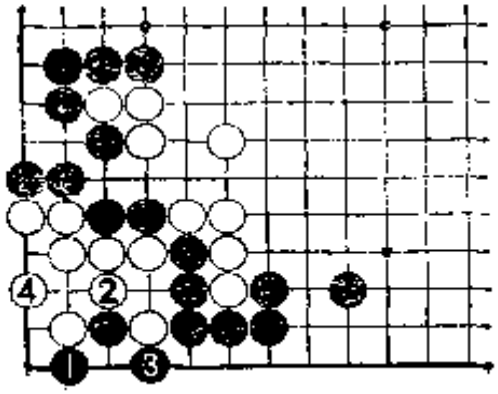
有巧妙利落的攻法。



正解图

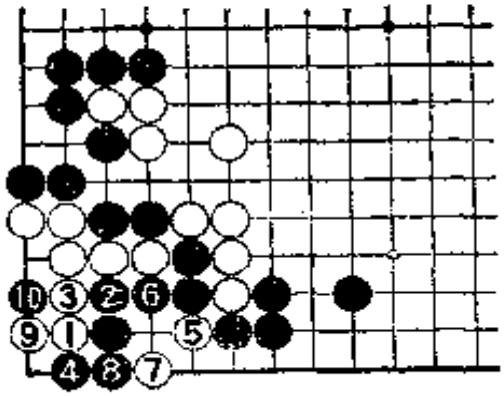
黑1是攻击白撞紧气的妙着，只有此手。

对白2跨断，黑3接，对白4，黑5冲撞是决定胜负的一手。虽似俗手，但这是关键。以下计算到黑9止，白死。黑3如走6位冲则白5以下就简单地活了，这是不用说的。



失败图　1

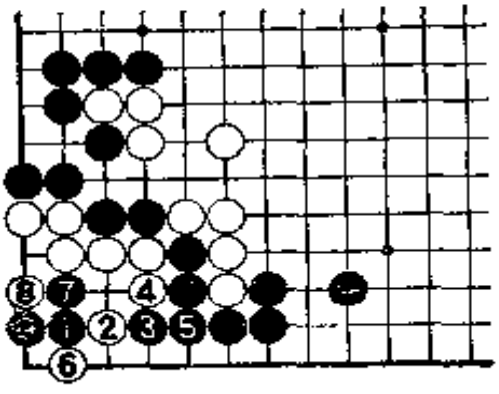
不注意前图的黑5，而走黑1、3以为成劫……这样贸然断定的人可能很多，但被白4倒虎，成连环劫，白活。



参考图

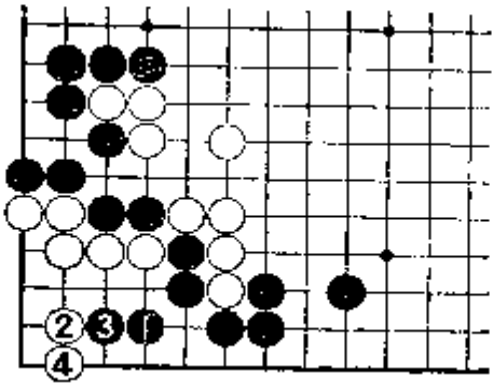
从白走1位靠来看，黑2仍是强手，白3，黑4扳，对白5以下的攻击，至黑10，白徒劳而已。

次序中，白5如走6位，则黑5接，回到正解图。



失败图　2

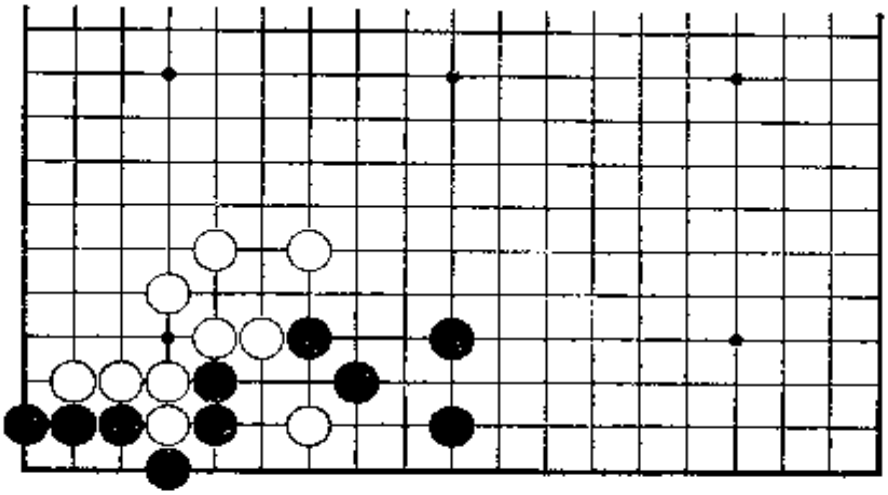
作为正解图以外之手，黑1是要点。白2以下至黑9止，成劫，但远不及正解图的解决办法好。



失败图　3

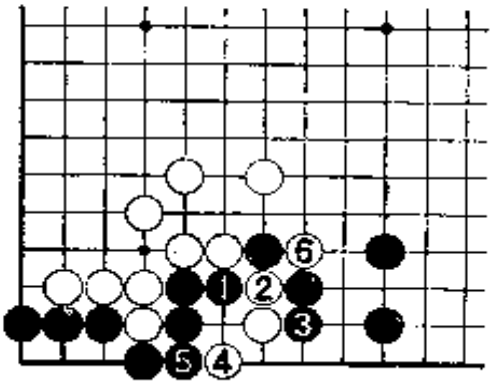
黑 1 虎，如白在 3 位碰，则黑走 2 位做劫，所以此际的白 2 是好手，白 4 止，无条件活了。

第32图　（漂亮）　黑先活



这样的形，在实战中也许就死心了。

希能漂亮地从容不迫地脱险。

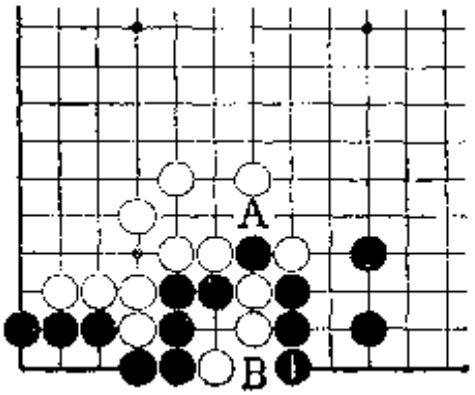


正解图　1

总之，黑 1 只有遮断。

白 2 、黑 3 都是必须走的地方，但在这里，白 4 尖是手筋，黑 5 是不得已的。

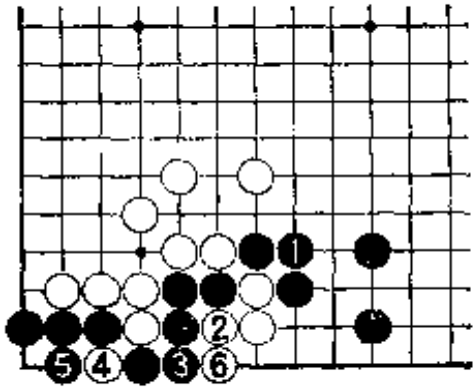
结局，白 6 止，以为黑就这样被吃，那是轻率的。



正解图　2

在这里，黑1下立，虽说是起初就计算到的筋，实在是冷静的好着。白只有在A位提，而黑B可渡。

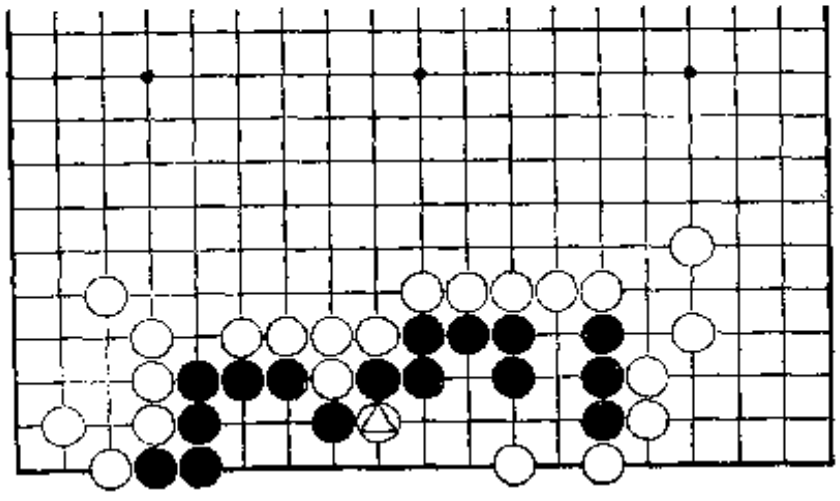
这个黑1成为意外的盲点。



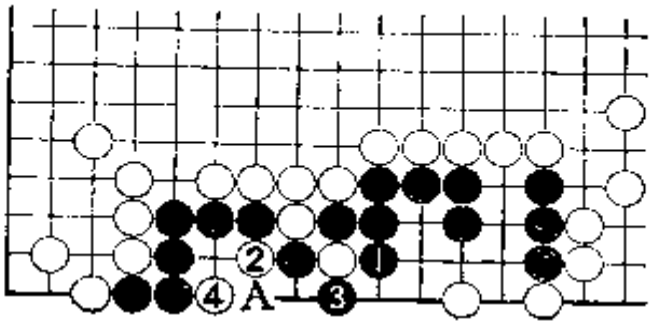
失败图

虽是画蛇添足，但为了初学者仍须说明。黑1接无谋，白2以下至6止，黑被吃。

第33图　（两面脱险）　黑先活



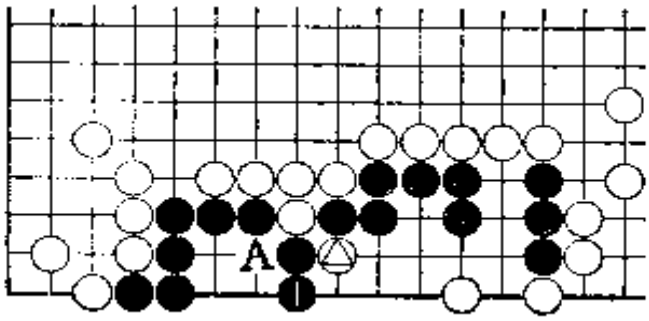
现在白刚走了△的断。在这里，不研究出妙手来就要遭到严重的损害。



失败图　1

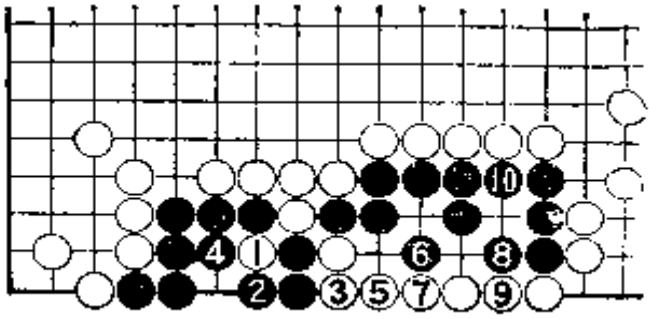
单走黑1打吃，则白走2、4。于是，左面的黑六子被吃，右面的大块还有成劫的威胁。

白4之后，黑走A位扑就形成关系到全局生死的劫，这样的劫是不能开的。



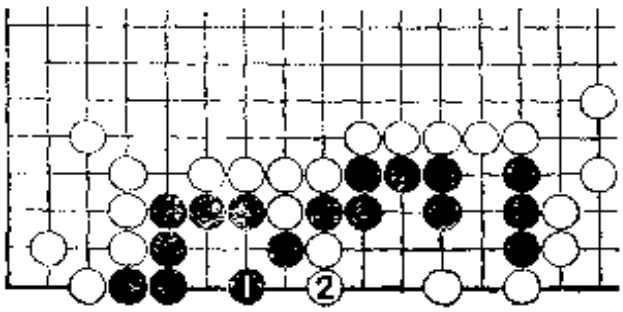
正解图　1

黑1下立是此际的妙手。由此制住了白△的渡，确保了左右的安全。其次如白A断……见下图：



正解图　2

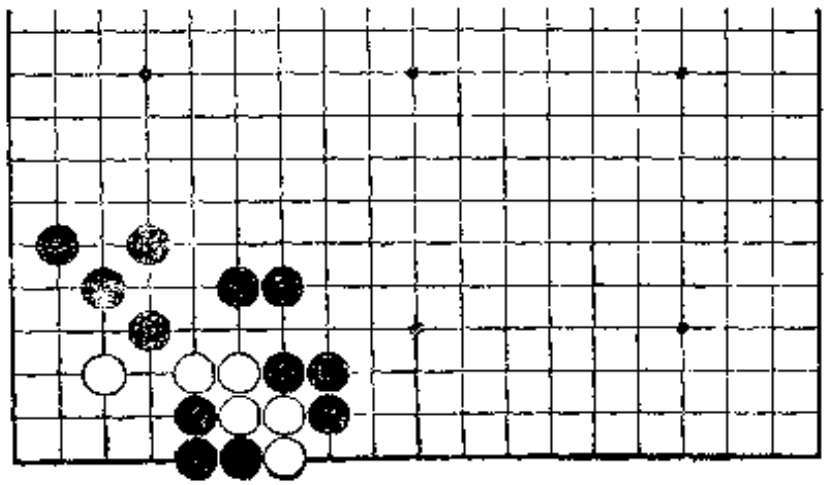
如白怎样也要向右面渡，则只有走白1断，而后走3、5，但到黑4，左面就自然做活。接着，黑6以下至10止，右方的一块也逃出了灾难。



失败图　2

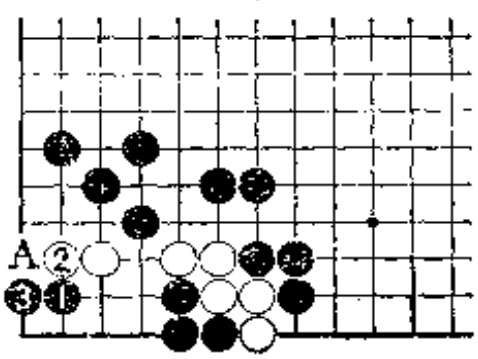
黑1虎也是失败。由白2就可向右渡，黑棋左右两面总有一面棋要被吃，是显见的。

第34图　（一连串的狙击）　黑先白死



轻快的着想是起作用的。

第一着是立即可以看出来的，但以后须用一连串的冲击，漂亮地杀死白棋。

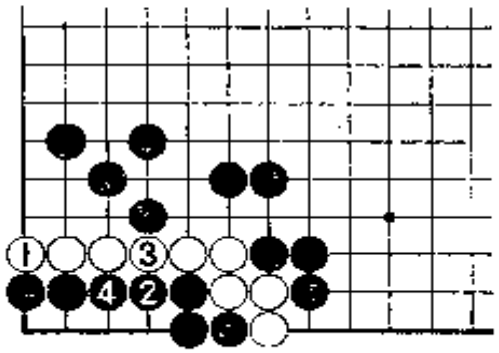


正解图　1

首先黑1的“二、2”路的点是要点，也是众目注视的地方。

白2只有这一手，那时，黑3下立是冷静的，也是有意思的着想。

白继续当然在A位遮拦……见下图：

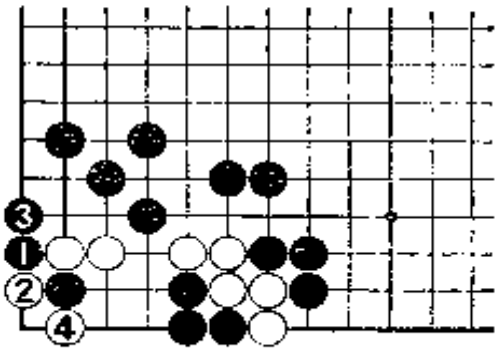


正解图　2

白 1 时，黑 2、4 在角内活了。

因而白全灭，犹如晴空霹雳。

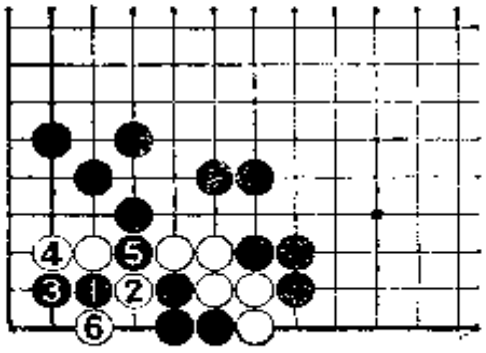
说起来简单，立即能做到也许是问题。



失败图　1

正解图 1 黑 3，说来是有意思的着想，而黑 1 先扳，是引诱白 2 的好手。

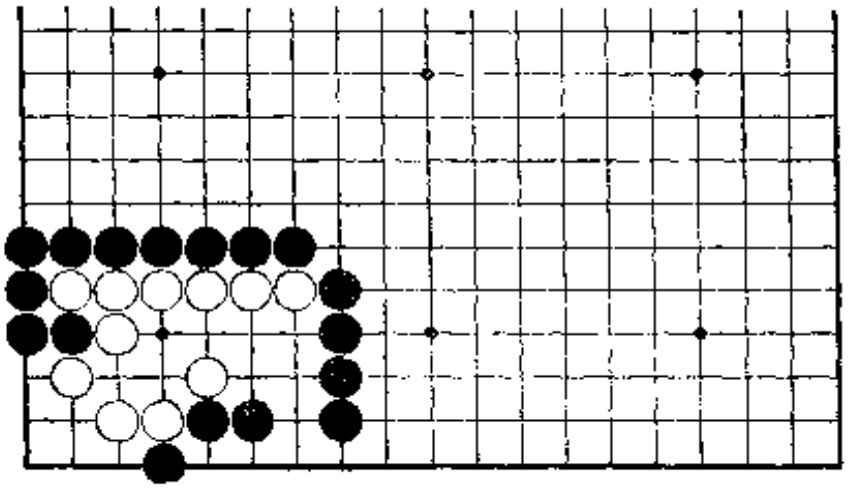
黑只有走 3 位，白 4 后，白顽抗，成紧气劫。



失败图　2

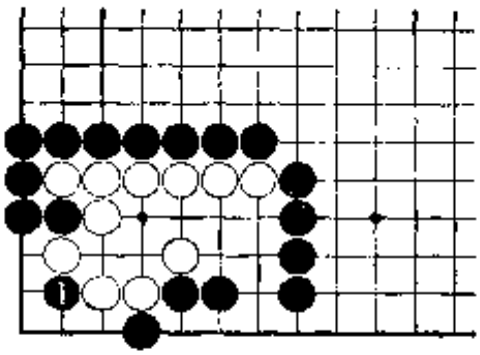
黑 1 碰颇似手筋，但白 2 应。黑 3，则白 4；黑 5 白 6 追击，成为倒扑，黑完全失败。

第35图　（一点不完备）　黑先白死



冲击白仅，有的一点不完备之处。

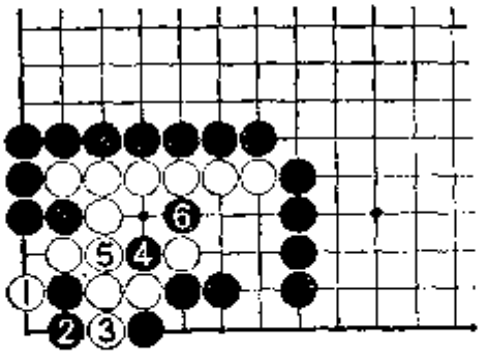
通过本题可以认识到次序错误的可怕。



正解图　1

黑1冲击白仅有的一点不完备之处，真是锐利。

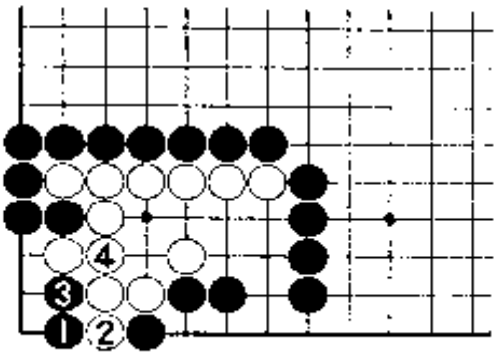
它占据角的要冲，使白胆战心惊。这也可以说是发挥了次序的锐利的一着。



正解图　2

白只有以1、3来防，于是，黑4断，白5时，黑6挖而夺上面的眼。

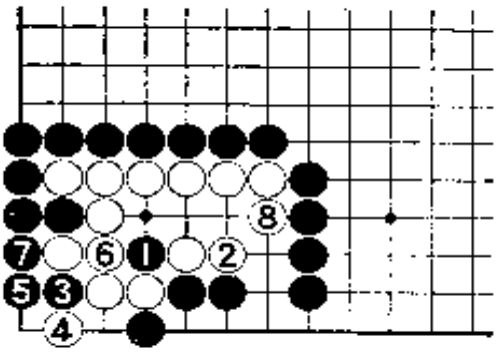
黑4、6导致白撞紧气，是早先的攻击。



失败图　1

黑 1 次序错误。白 2 遮断，黑 3，白 4 可接，黑一事无成。

4 位是关键。



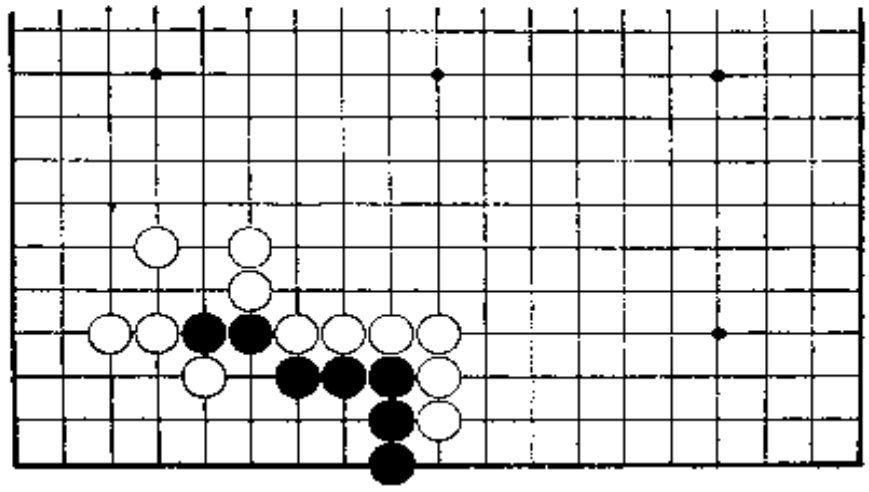
失败图　2

又起初走黑 1 从上面断，白便 2 位应。

这样交换后，黑再走 3 位，白就走 4 至 8，便容易活了。

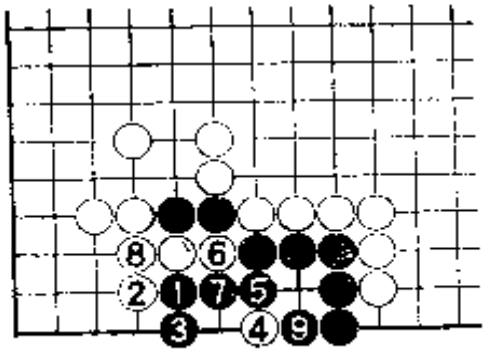
须充分明白次序的重要。

第36图　（冷静的手段）　黑先活



简单考虑是要失败的。

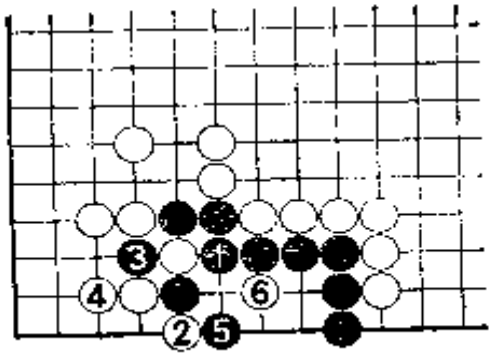
第一着谁都会走，但第三手是关键。冷静的好手在哪里？



正解图

黑1紧夹只此一手。

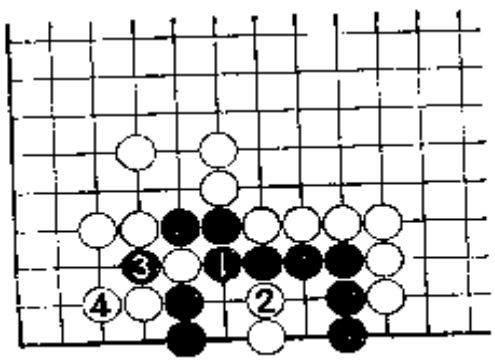
白2当然，在这里，黑3下立是紧要的一着，接着，白4点眼时，黑5也是重要的一手。由此，小规模地活了出来。二子被白6、8断掉是不得已的，黑9为止的活法还算雅致。



失败图 1

前图白2时，黑1打吃是功亏一篑。

白走了2位要点，以下至白6止，黑死。

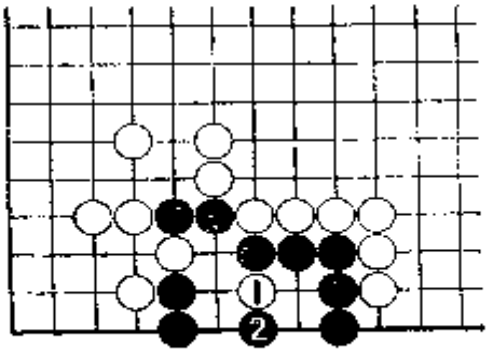


失败图 2

又白点眼时，黑走1位也是失败。

对手的要点就是我的要点，2位仍被白所占。白4止，黑完全不行。

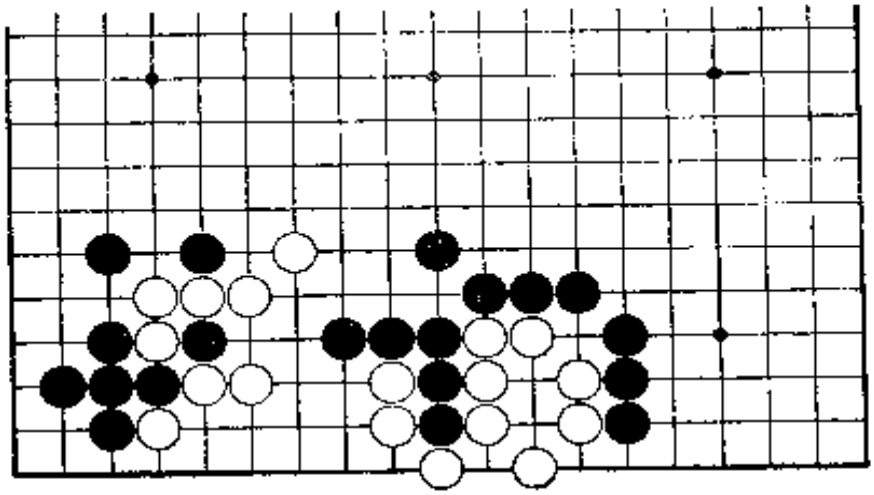
须很好地体会正解的黑3和黑5。



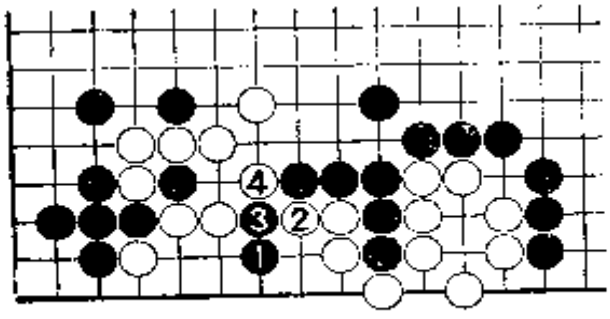
参考图

白1碰虽也是一个筋，但黑2反夹就无事了。

第37图　（大利）　黑先大利



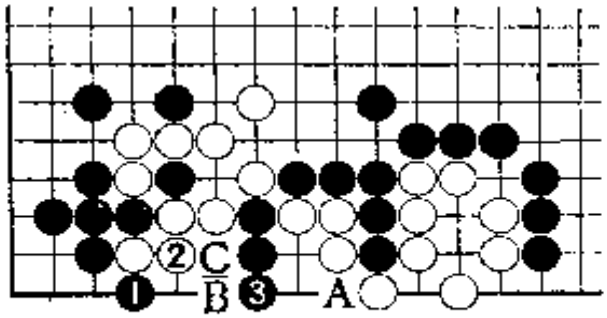
在实战中，稍不留神就要错过机会。能否吃到右侧的十个白子呢？



正解图　1

黑1小飞跳入，大致只有这一手，是众目注视的要点。

白势必走2、4，那么，在这里黑怎样走呢？

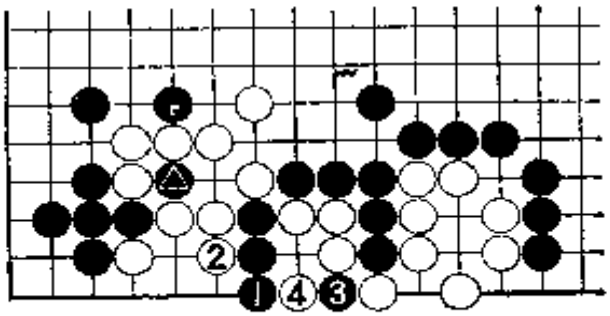


正解图　2

接着，黑 1 下扳是好手筋。

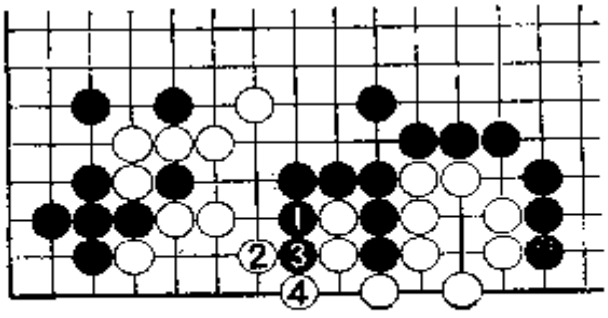
白只有走 2 位接，不能有其它抵抗。于是，黑 3 下立后，渡和走 A 位吃，两者必得其一。

之后，对白 B，不用说走黑 C 即可。



失败图　1

如没有看到前图的下扳而单走黑 1，则白 2 紧气，那就已经无计可施了。在这里，利用不到黑△一子了。



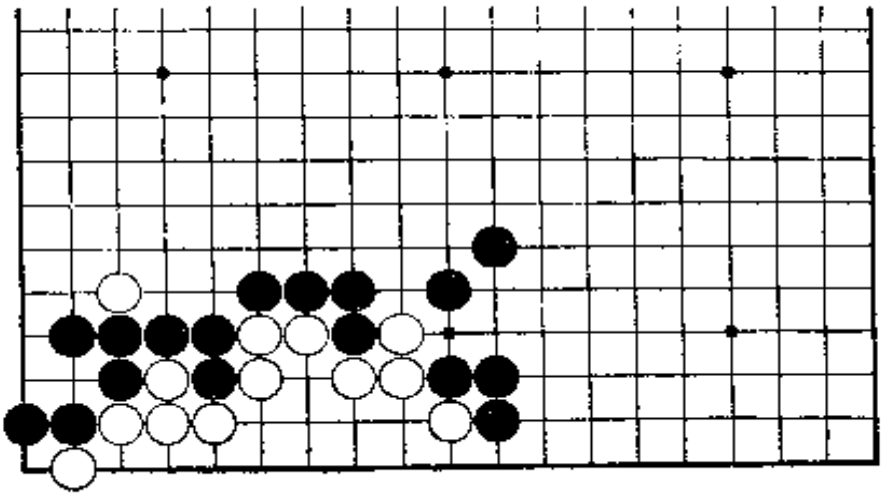
失败图　2

黑 1 曲，则白在 2 位要点尖。

白 4 止，眼看着失去了大利。

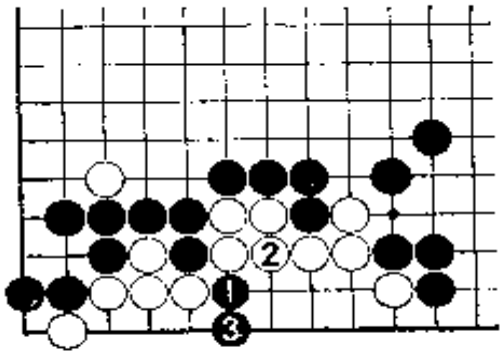
死活问题是手筋起作用，而计算清楚也是重要的条件。本例是这个问题的示范。

第38图　（带着惊险）　黑先劫



不要为白形宽广所迷惑。

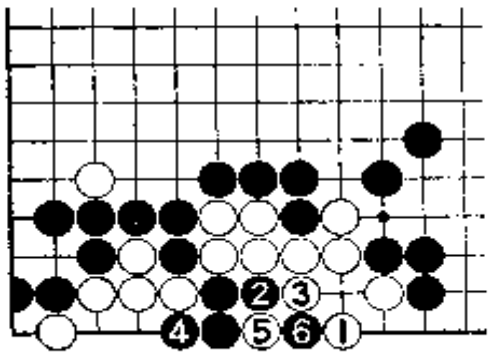
首先可以说是一般的攻法，但第三手是关键。



正解图　1

黑 1 的断，首先是这一手，不要考虑其它。

白 2 接绝对，黑 3 下立是带有惊险的好着，是这个问题的关键。

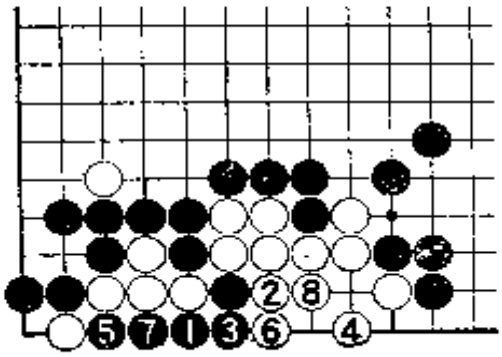


正解图　2

白 1 只有虎。

因此，黑 2 冲以缩小白的活路。白 3 后，黑走 4 位，白只有走 5 位打劫。

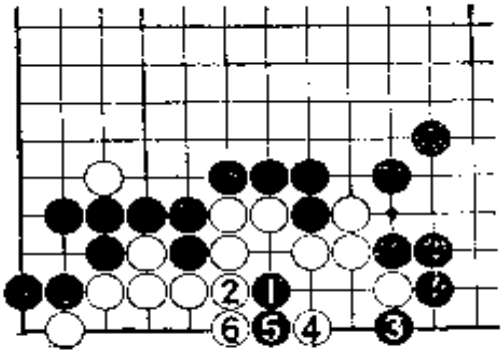
白 1 如走 2 位，则黑在 3 位右面断，白净死，这是不用说的。



失败图　1

正解图 1 黑 3 下立如改走本图黑 1 扳，则不能成功。

白 2 逼应，黑 3 时，白 4 虎。以下至白 8，大半部白棋活了。

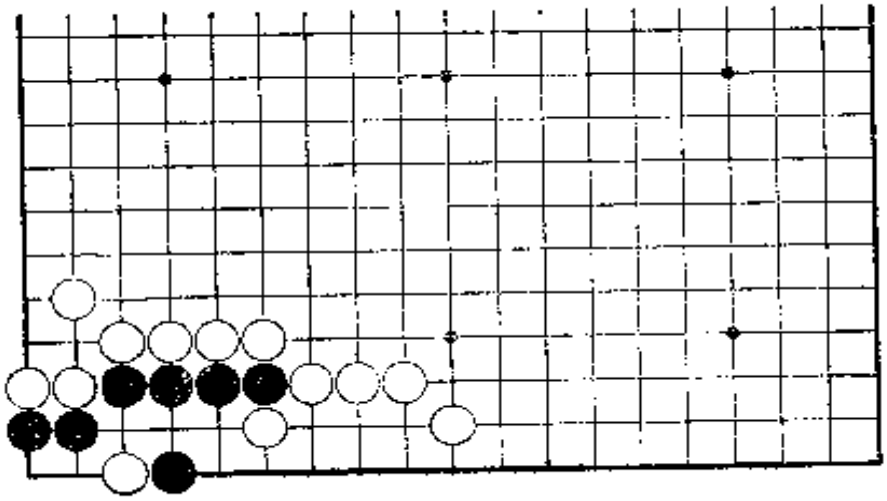


失败图　2

黑 1 跳入，乍一看好象锐利，但此际不对头。

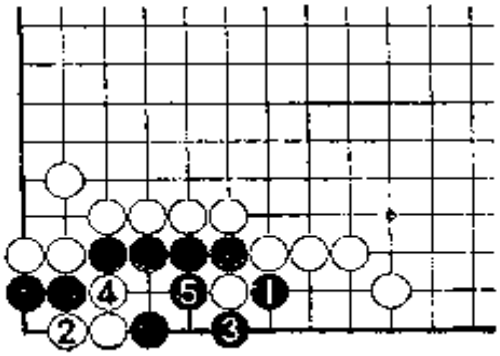
被白走 2 位断了祸根。黑 3 则白 4；黑 5 则白 6 应，那就什么也不成了。

第39图　（观察情况）　黑先活



似乎是实战会出现的形状，切忌贸然断定。

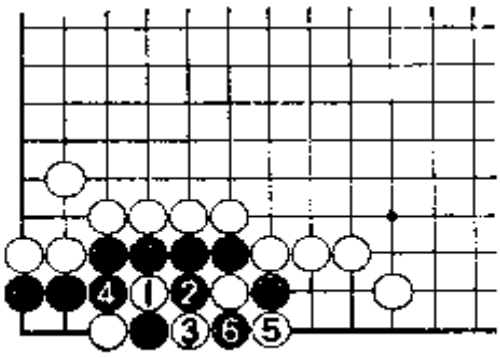
首先考虑左方，走不好时须着眼右方。



正解图

黑 1 断是此际脱险的好手，是唯一的手段。

对此，白 2 强攻，黑不着慌走 3 位扳即可，白 4 则黑 5 弃二子救出本队成功。

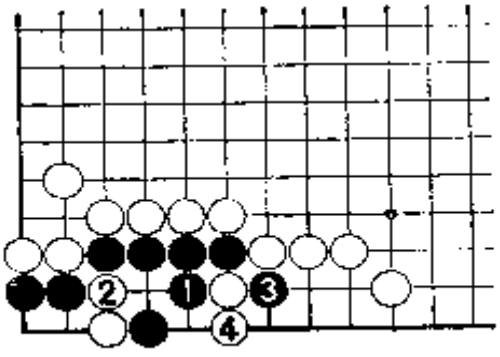


参考图

对黑的断，白走 1 位攻也不要恐惧。

黑 2 挣扎，对白 3，黑 4、6 止，成两劫，黑活。

黑 2 如走 4 位，也成同样结果。

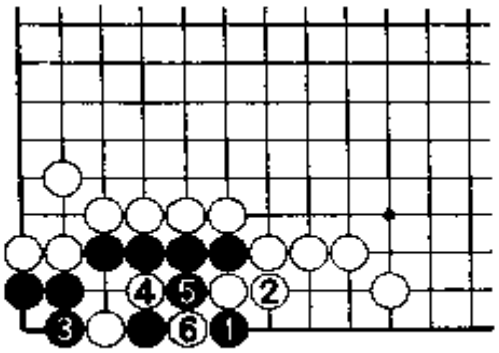


失败图 1

黑 1 挡是筹划不周。

由于白 2 断，黑即死。黑 3 则白 4 下立，黑不能紧气。

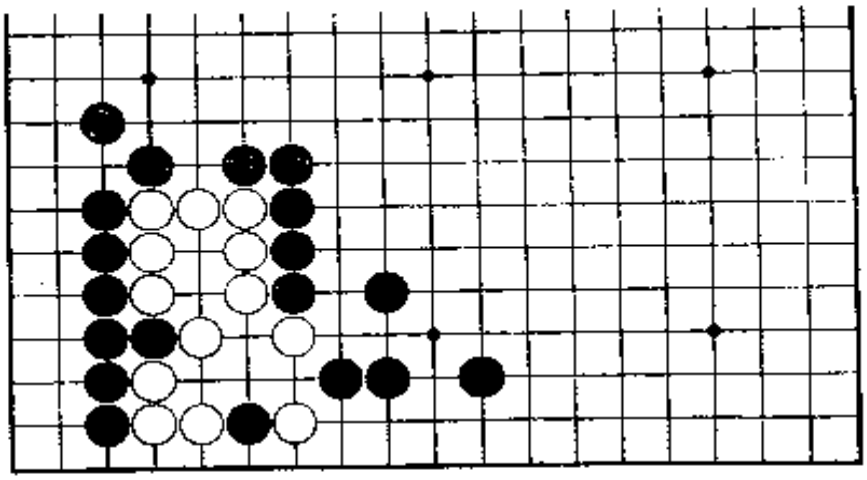
黑 1 走 3 位断时，如白走 4 位，则黑 2 位，这就是黑 1 断试白应手的必要性。



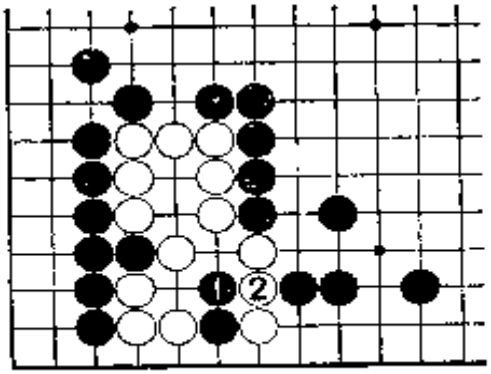
失败图　2

黑 1 夹，看来好象是精巧之筋，但被白 2 应在要点而失败。由于撞紧气，不免成劫。

第40图　（千脆利落）　黑先白死

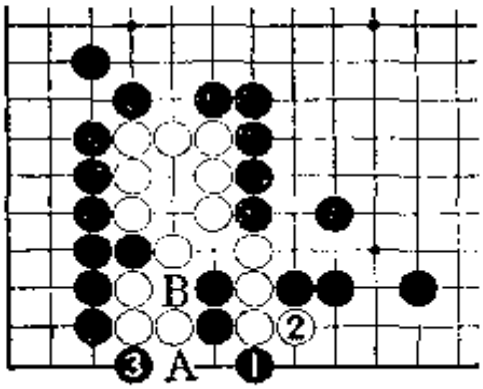


乍看好象活的样子，但用一连串的攻击便可使白陷落。考虑干脆利落的手筋。



正解图　1

一切不管，首先黑1和白2是绝对的交换。问题是在之后……见下图：



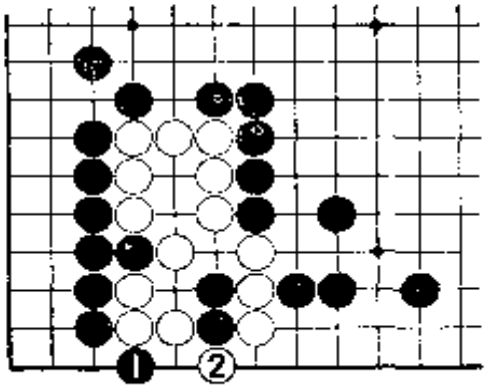
正解图　2

黑 1 扳是准备工作。

白 2 时，黑走 3 位再扳。白便成无条件死。

很平常的手法，但容易忽略。

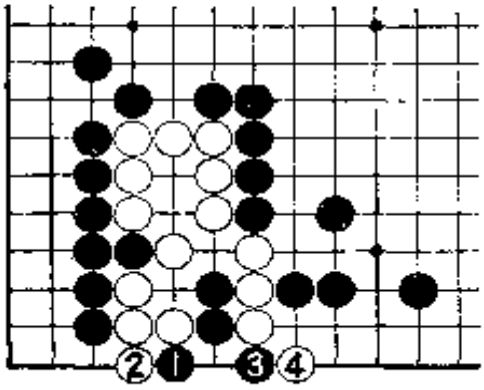
之后，白 A 则黑 B，黑 1 是起到作用的。


失败图　1

想不到前图的手筋而考虑其它走法，则易入迷宫。

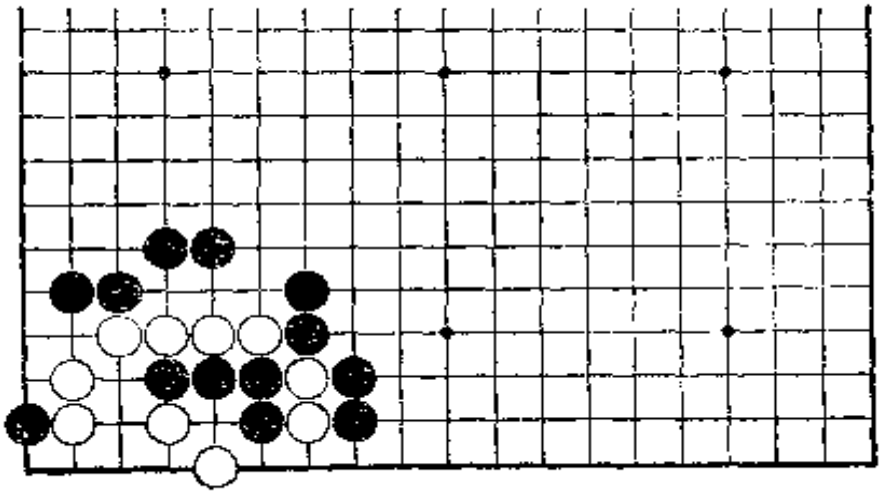
例如，单走黑 1 扳，白 2 后就没法走了。

周到的准备，那是计算的力量。


失败图　2

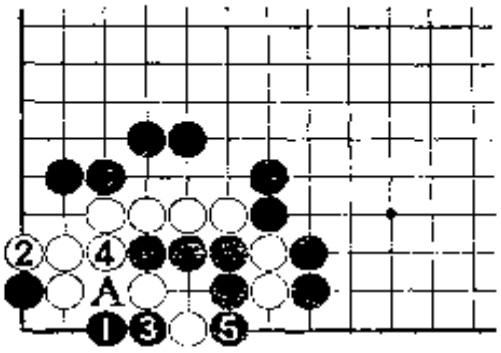
又黑 1、3 胡乱扳，则被白 2、4 老实应，就怎样也不成了。只有用正图那样干脆利落的手筋。

第41图　（发现要点）　黑先白死



这个形，有一个一眼就看出的要点。

之后，要紧的是冷静的攻击。

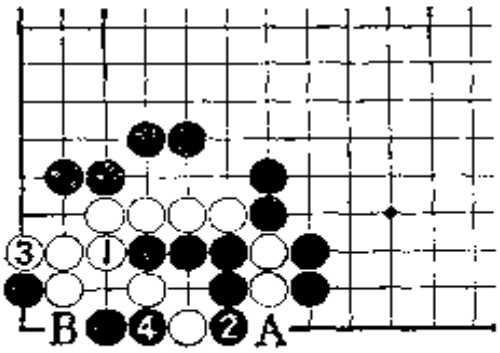


正解图

1是不能漏掉的要点。让白占去此点，大致不行。

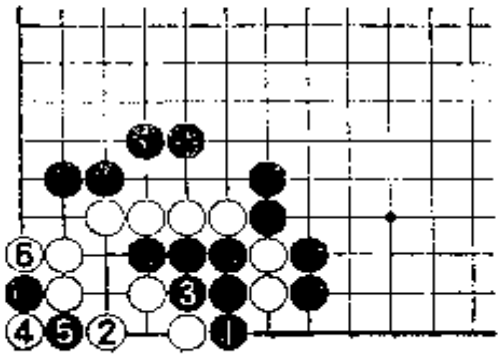
白2最强，其次黑3从里面攻是此际的强手。因此，白不行了。白4则黑5，至此完结。

白2如走A位，则黑走2位，简单解决。



参考图

含有A位之味，如白1紧气，则黑2也紧气是重要的。白3则黑4，白仍不行。白3如走B位，则黑3，至此完结。

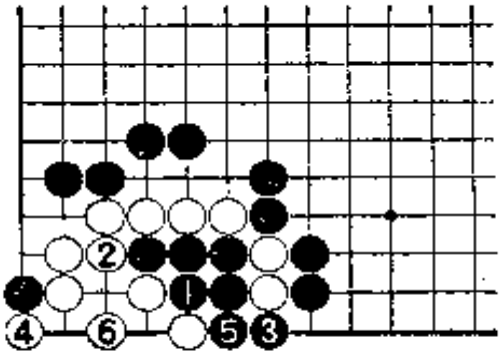


失败图　1

单走黑 1 则白 2 倒虎。

如正解图所述，这里走了白子，黑就无后续手段。

例如，黑 3 白 4 就走成胀死牛，白活。



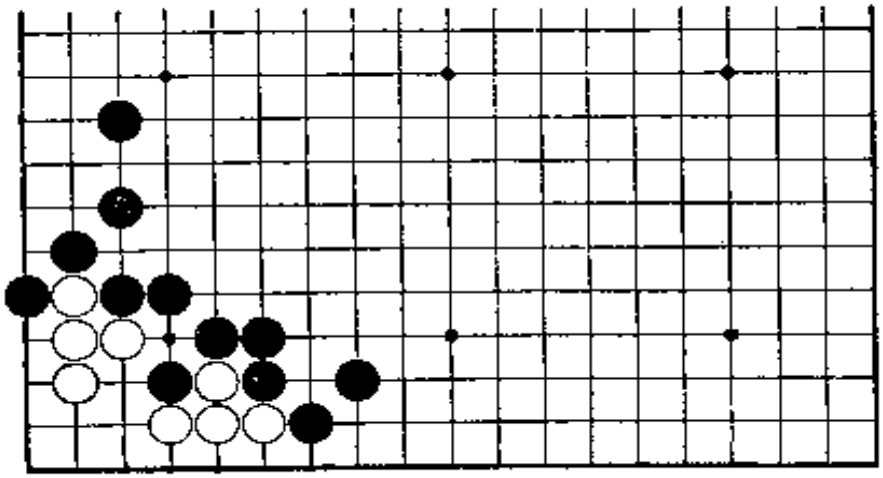
失败图　2

黑 1、3 走俗手，当然走不好。

白走 4 至 6 即可，走 4、6 也活。

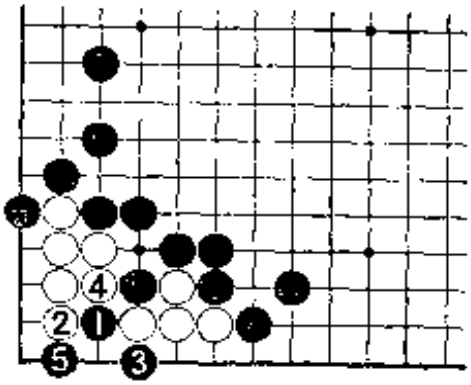
这个形，6 位成为要点。

第42图　（角的韧劲）　黑先劫



使白撞紧气而攻之。

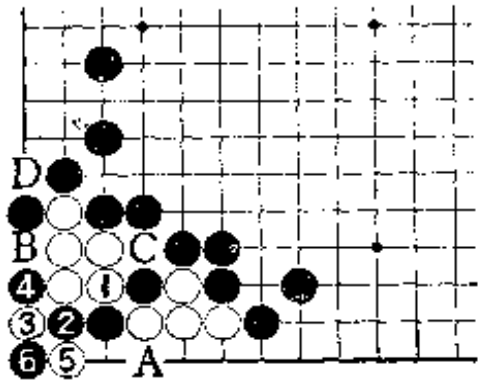
平凡的着想是走不好的。角的韧劲是关键。



正解图

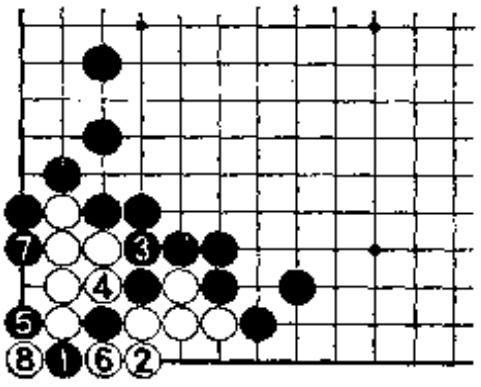
黑1只能扳。

白2好，其次黑3扳是巧妙的，对白4，黑5占“二、1”路的要点，结局成为紧气劫。这是双方最好的走法。



参考图

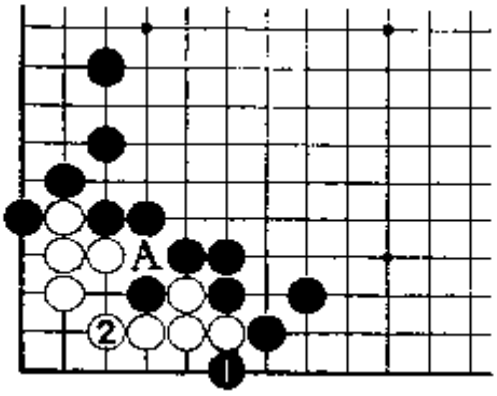
白1走来时，黑走A位就还原成前图，但黑走2、4是上策。黑6止，较前图，白稍不利是可以明白的。白5如走B位，则由于黑C、白D、黑5，白不行。



失败图　1

继正解图白2，认为黑1先走“二、1”路也一样，其实不然。

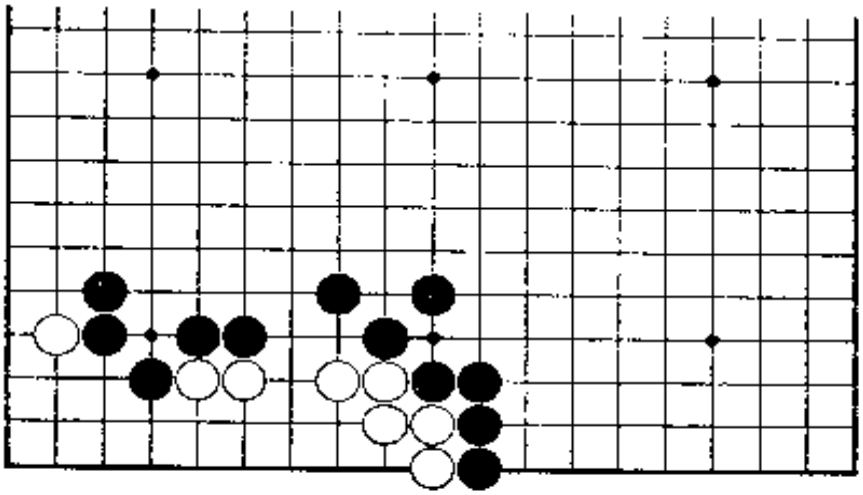
白2是不易注意的好手，黑3以下走至白8，成为黑的松一气劫。



失败图　2

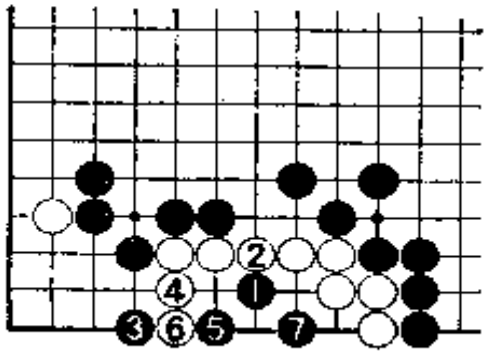
“死在于扳”是死活问题的第一课，但这个场合，白 2 耐心占要点，黑就没有第二支箭了。黑 1 如走 A 位，白仍走 2 位。

第43图　（直感）　黑先白死



这是实战常能形成之形。

攻击方法也是有一个形的，就这个意义而言，应用范围很广。



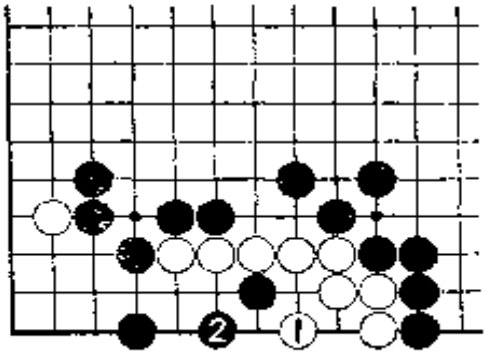
正解图

黑 1 首先是要点的一击。

白 2 时，黑 3 是关键，看到有渡和点眼两种作用。

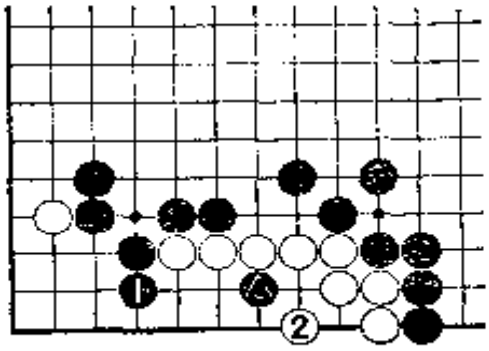
白 4 则黑 5 、 7 ，白平凡地死。

黑 5 单走 7 位，则白 5 而成双活。须注意。



参考图

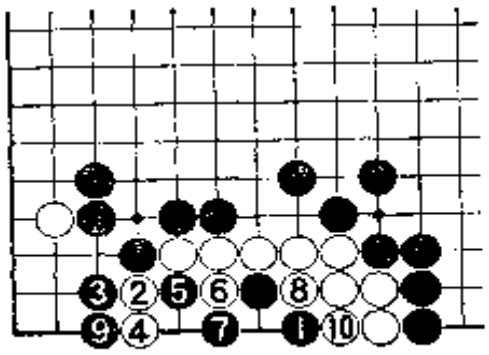
前图的白 4 如走本图的白 1 尖应，则黑 2 是形。因此，可平安地向左边渡。其它手法则走不好。



失败图　1

正解图黑 3 跳如走 1 位，则谈不上棋艺了。这样白来得及走 2 位尖。

显然，黑△一子无法向左侧接回。

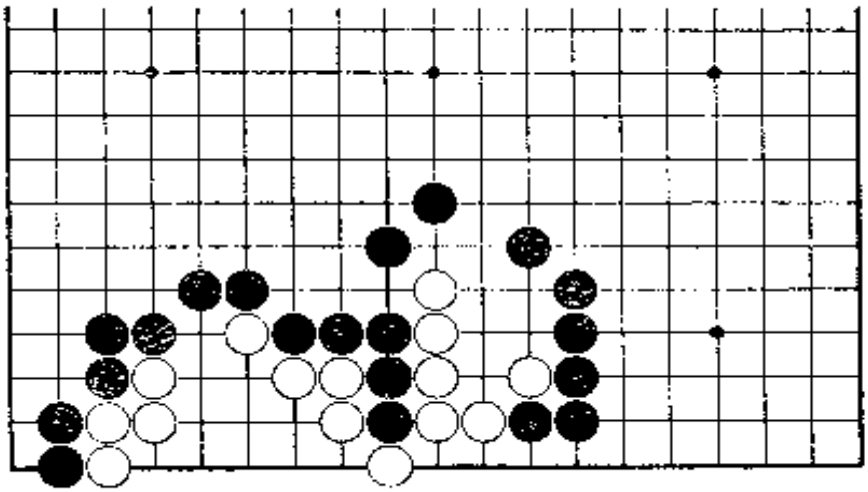


失败图　2

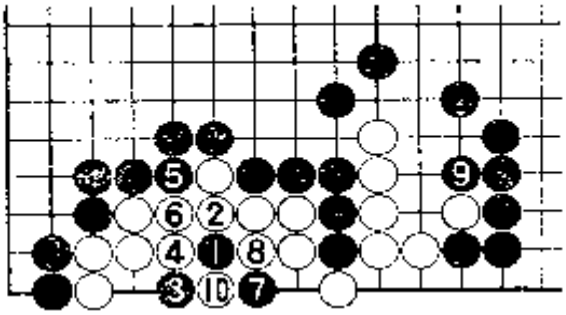
黑 1 尖也是有可能的着想，但这也很难。白 2、4 尽量扩展内部是好判断。这是必须体会的手法。

接着，必须看到，黑 5、7 的攻击是锐利的。但被白 8、10 沉着应接，打劫也不成了。

第44图　（不能松弛）　黑先劫



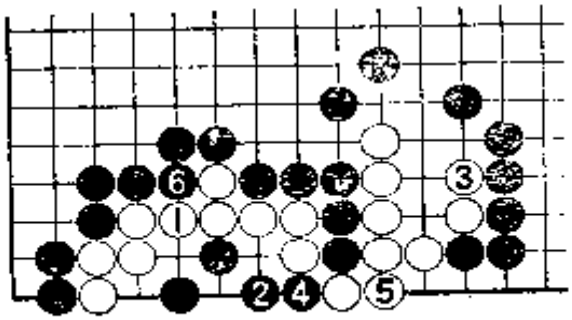
白在右方有半眼。那么，是用先手怎样破左下领域的眼的问题。结果如何？



正解图

黑1是要点的闯入。白2绝对，接着，是否能发现黑3尖是解决这个问题的关键。

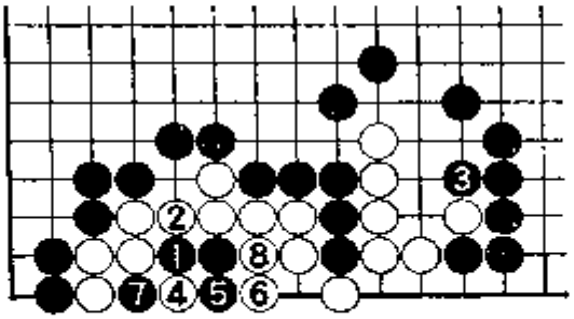
白4是最善的，于是，黑5、7继续顽强攻击，白8时，黑9从这面夺眼，结果，劫是正解。



参考图

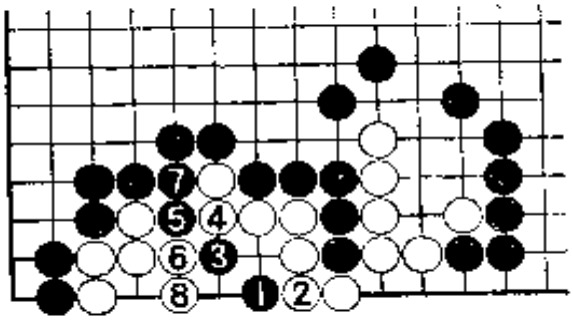
前图白4如走本图的白1，则太松弛，从黑2开始，经白3走至黑6，是双活崩溃，白死。

白3如走4位，则黑走3位，至此完结。



失败图　1

若不能发现正解图的尖，而坚持走黑1闯入，至黑3的想法，则白4以下便成典型的胀死牛。

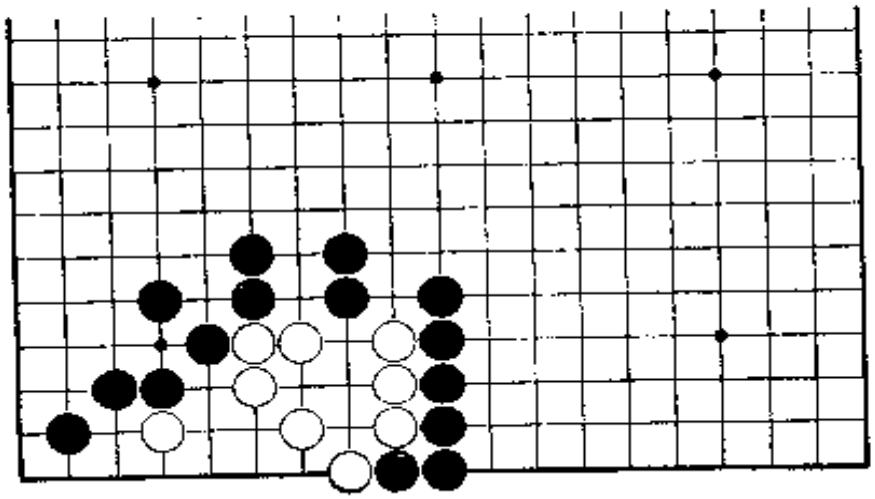


失败图　2

黑走1、3而后5挖，看来也象有力攻击的手筋，但白6、黑7时，白有8的好手，黑就没棋可走了。

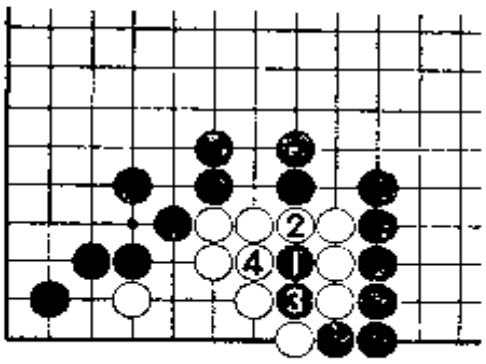
正解图以黑3之手很快占领本图白8，须注意。

第45图　（极力）　黑先劫



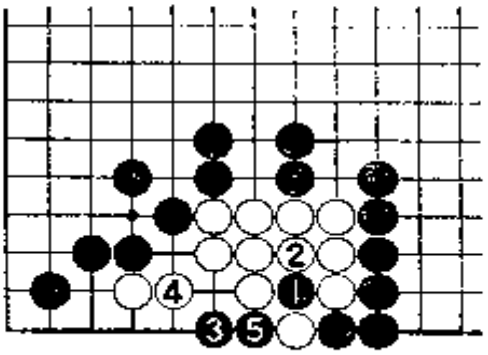
万万想不到白的眼形，眼看着就要被夺了。

这个场合确有用强硬手段很快地攻陷的感觉。



正解图　1

黑 1 应当毫不留情地破眼。白 2 后，黑 3 作为弃子。白 4 是不得已的。



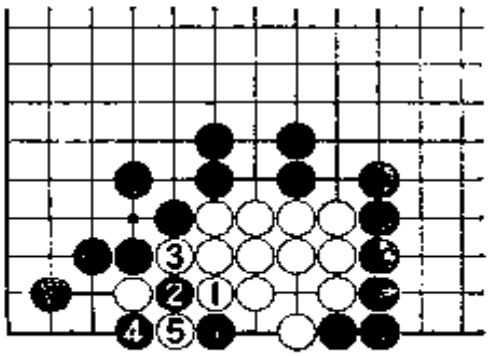
正解图　2

接着，黑 1 强攻。

白 2 如走 5 位，由于黑占 4 位白就平凡地死，所以白 2 只能提。

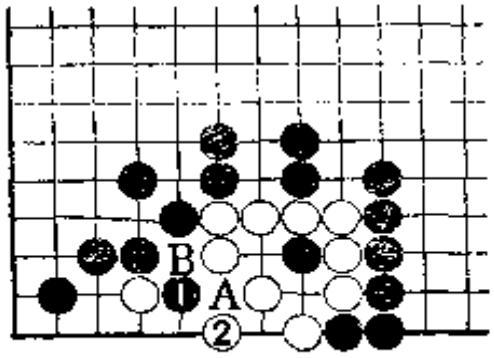
至此，以下的工作是黑 3 点，这成决定胜负之手。

白 4 、黑 5 成劫是正解。黑棋要采取强硬攻击的手筋，体现充沛的攻击力量。



参考图

前图白 4 如走本图 1 位，则黑有 2 至 4 的顽抗，仍成劫。

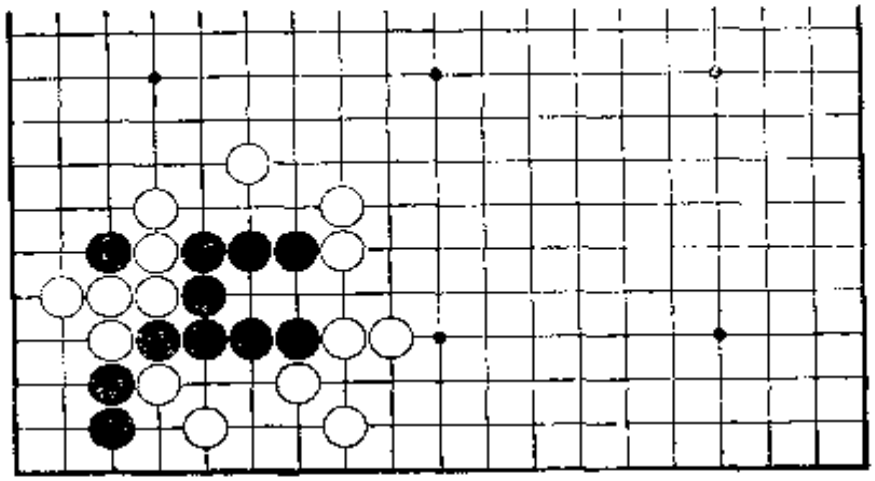


失败图

正解图1黑3如走本图黑1，乍看好象也有棋，但由于白2是漂亮的一手，黑终于失败。

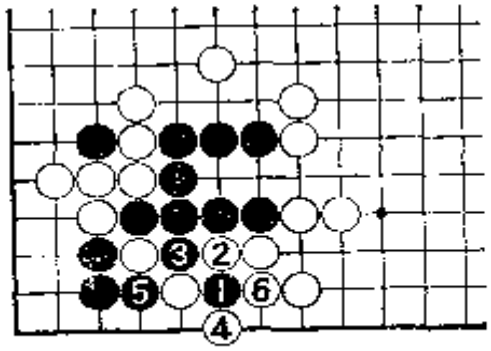
白2如走A位或B位，则黑走2位成劫，所以白也应细心注意。

第46图　（半眼纠缠）　黑先劫



首先经过常识的次序，而后进入重要的攻防。

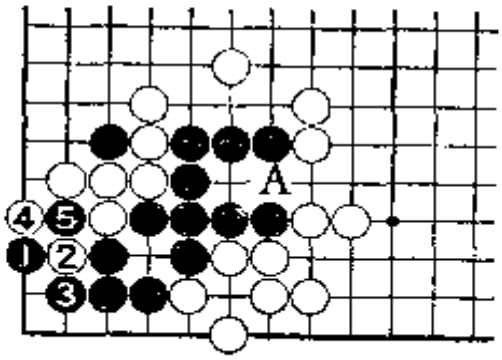
纠缠中间的半眼。



正解图　1

黑1跨断是常用的手筋，这种场合经常是这样走的。

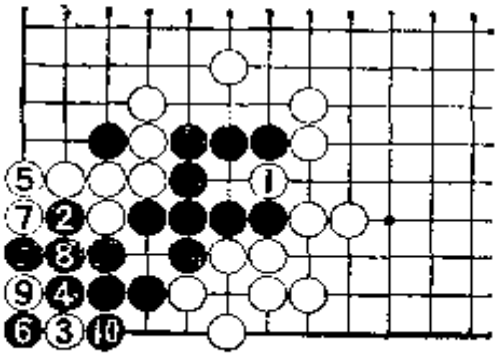
黑5提止，走成先手是黑1的效果。那么，下一步黑怎样走是本题的重点。



正解图　2

接着，黑1跳是好手，此际，只有这一手。

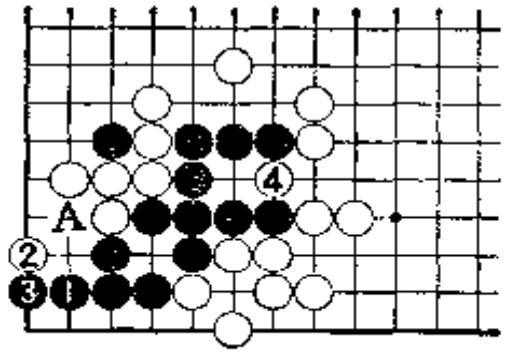
白2、4挑劫是最强的走法，黑5提劫止，是双方最善的应接。白4如走5位，则黑走A位而活。



参考图

前图白挑劫之手如走白1夺这方面的眼，则黑2是顽强的一手，黑仍成活形。

以下白3、5可以说是常用的攻击，但黑也走4、6，至10止，成胀死牛而得活。

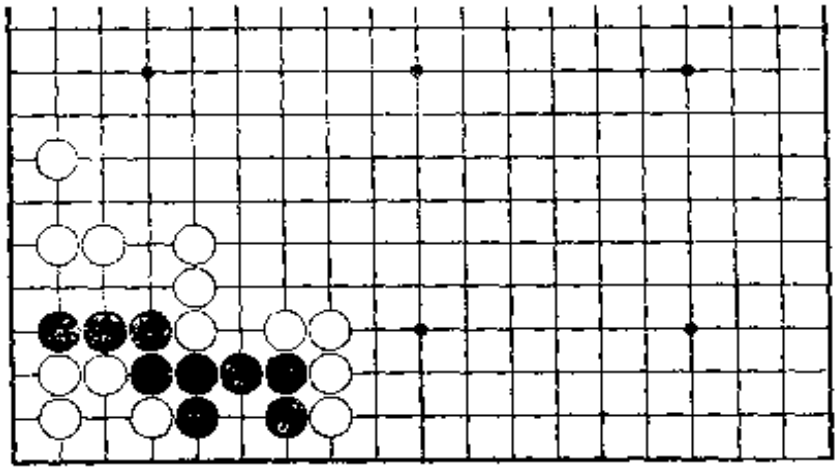


失败图

黑奇怪地走1位，则白走2位小飞，先手破眼，白4止，黑终于失败。

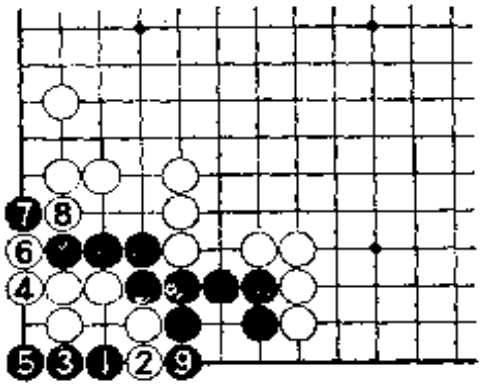
不走白2而单走4位，则黑A顽抗成劫。

第47图　（沉着）　黑先活



要正确解决，须冷静沉着地计算手筋，若用俗手的判断使之成劫，则失败。

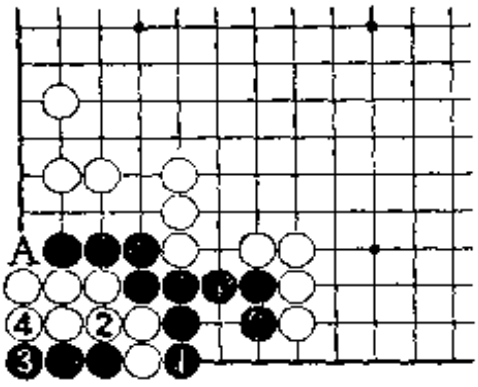
要使白的韧劲不得施展。



正解图

为了做活，只有走黑1威胁白的眼形。白2则黑3；白4则黑5，都是冷静沉着的好手，请注视不给白施展韧劲的着点。

白只有走6、8渡，至黑9，巧妙地结束了。

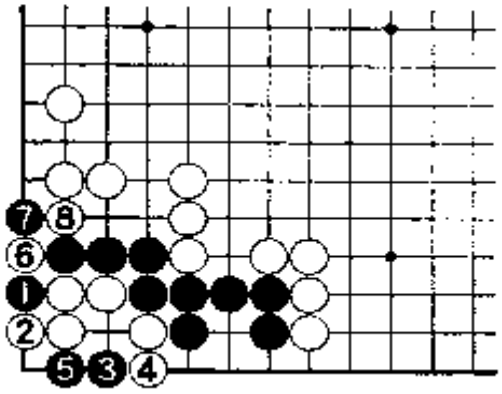


失败图　1

前图黑5如走黑1打吃是急于短兵相接。

白4止，保眼位和A位的渡，两者必得其一，黑自然死了。

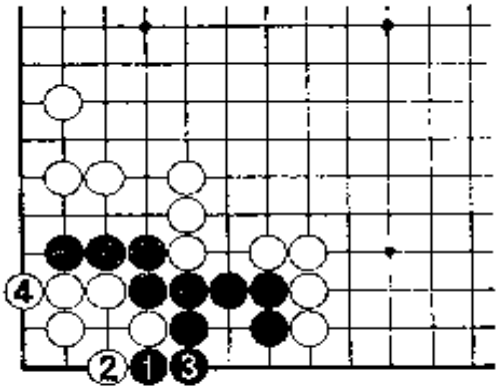
可以说，这是不懂得次序先后的例子。



失败图　2

黑1扳也是一个次序，但以下走至白8，成劫。

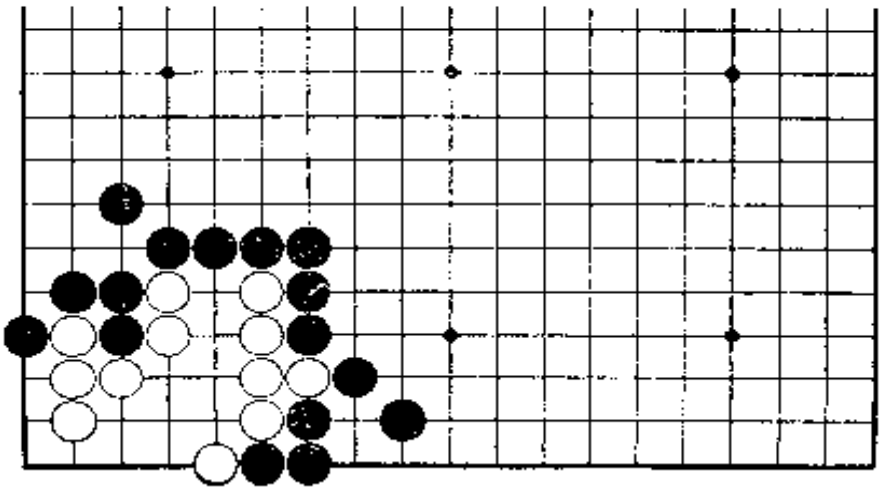
必须如正解图那样巧妙地导致白撞紧气，那是要领。



失败图　3

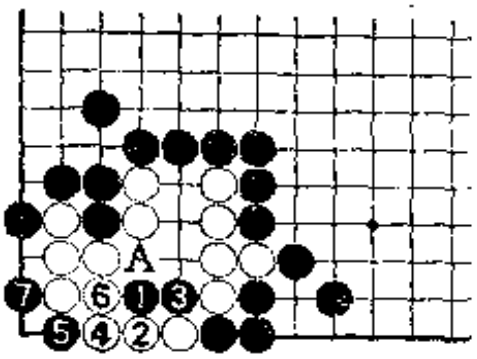
黑1扳虽也有棋。但都是劫形。

第48图　（妙技连发）　黑先劫



在实战中如能轻松愉快地计算出来，则有相当的程度了。

黑1、5的着手成为解决问题的关键。

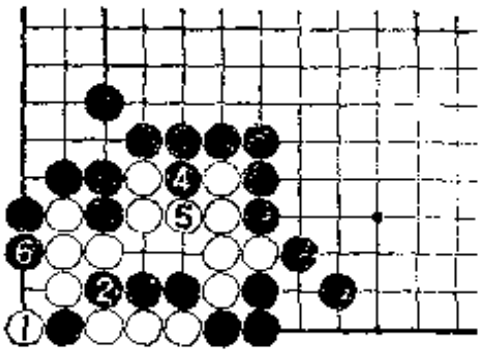


正解图

黑 1 的确是锐利的攻击。白只有走 2 位，于是，黑走 3 位。白 2 如走 3 位，则黑断，至此完结。

白 4 时，黑 5 的扑又是妙着，白 6 是不得已的。

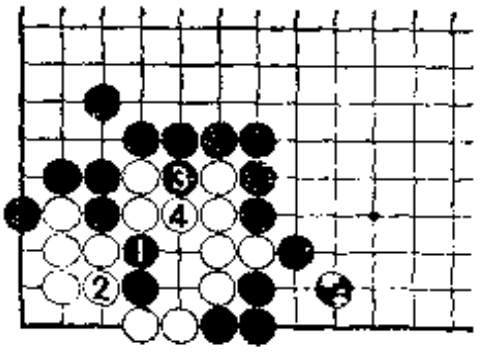
结局，黑 7 止，利用白撞紧气做劫成功。



③粘

参考图

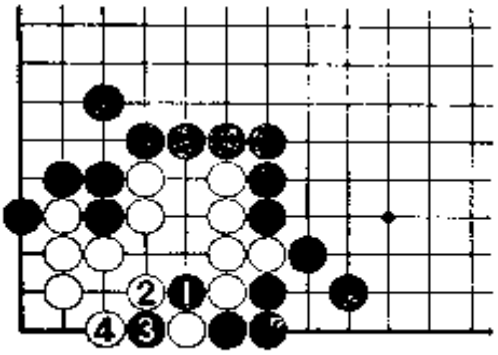
前图黑 5 时，白 1 提一子是不行的。由于黑 4、6，白净死。



失败图 1

以为正解图黑 3 如走本图黑 1 断也好，即是错觉，不会成功的。

白 2 从这面紧气是好手，黑无后续手段。



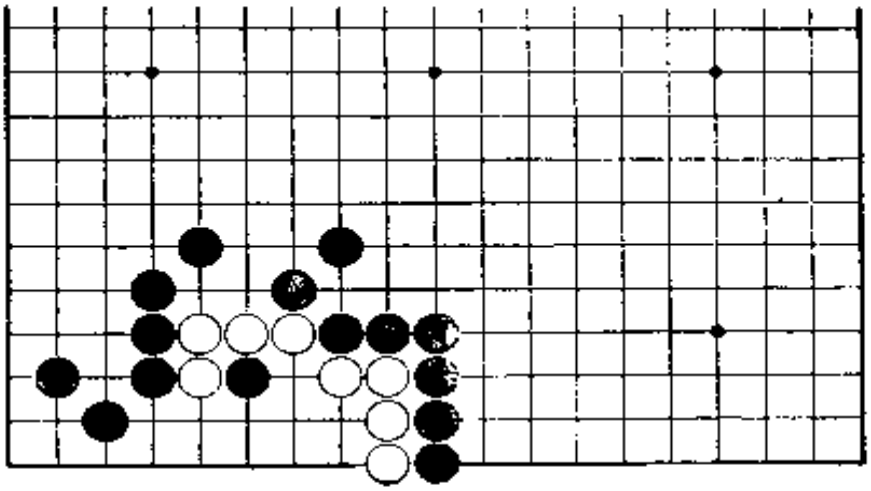
失败图　2

黑 1 的断……是简单的失败。被白走 2 位，就活得味道很好。

白 2 如走 3 位，则回到正解图，但期待那样是如意算盘。

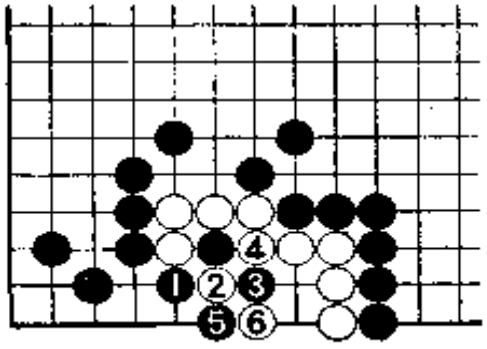
实战如能走对，就出色了。

第49图　（角是坚固的）　黑先白死



用单纯的着想成劫就失败。

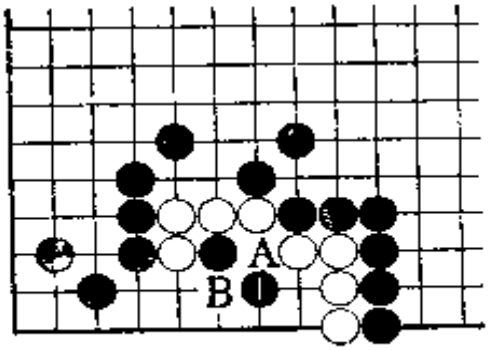
须利用角的坚固考虑最强的攻击。



失败图　1

黑 1 渡，白 2 时，3 从上打吃是最普通的着想，但这只能成为白 4 、 6 止的劫。

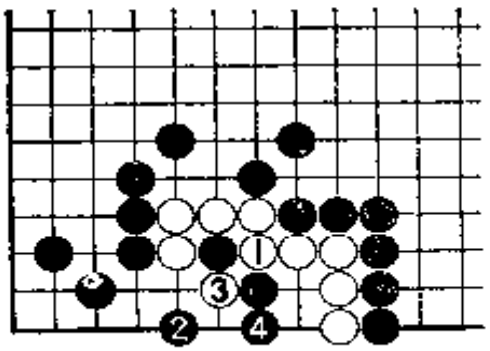
须利用角的坚固设法净吃。请研究出妙手。



正解图　1

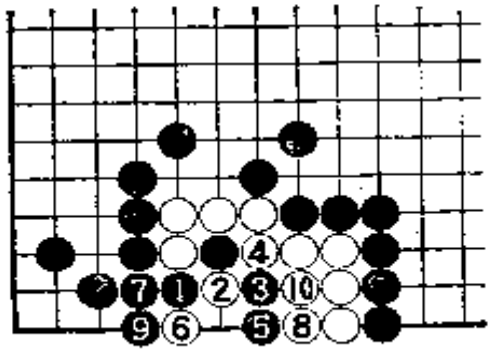
黑 1 尖是无可非议的，是此际的妙手。

接着，白只有走A或B，但黑准备了好手筋。



正解图　2

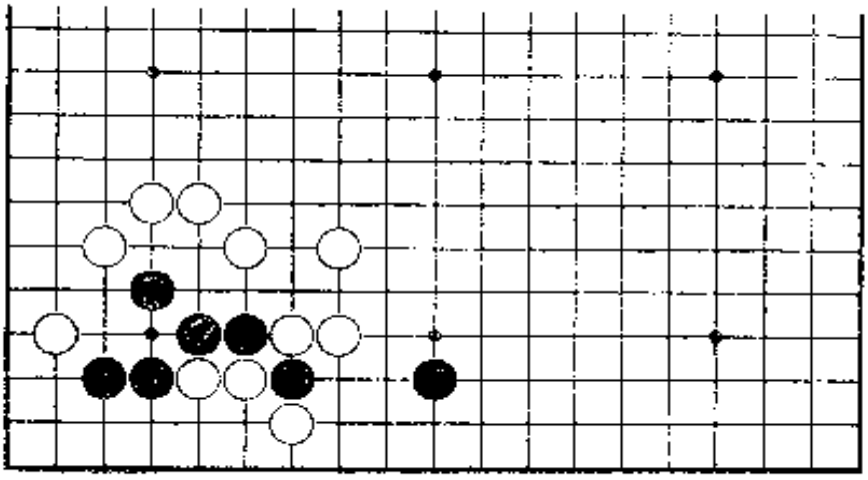
白 1 应是深沉的，但在这里，黑 2 是巧妙的好手，对白 3，黑 4 又是自豪的一手。至此，白怎样也不行了。白 1 如走 3 位，黑仍走 4 位，1 位断和 2 位点，两者必得其一。



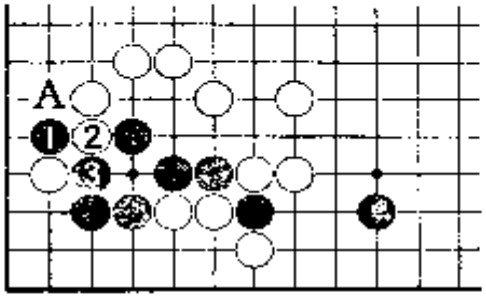
失败图　2

由黑 1 至 3、5 也有人以为是可以的，但白 6 扳很起作用。那就是，以白 8、10 从后面紧气，就可以脱险。

第50图　（弃子纵横）　黑先活



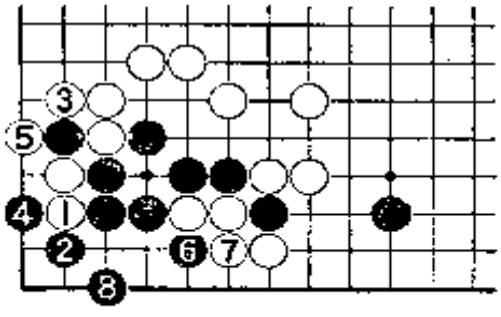
黑形令人担心，但只要左右弃子作战，可以巧妙地做活。这里有起死回生的妙手。



正解图　1

最初应着眼于黑 1 的跨断。白 2、黑 3 是当然的应接。

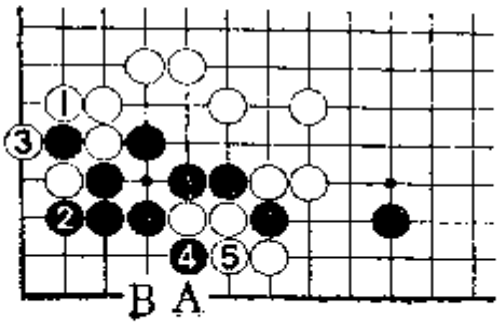
黑如不这样走，被白走到 3 位是不行的。黑 3 后，接着白走 A 位……。



参考图

如白最大限度地走 1、3，则黑 2 至 8 止，不费力气地做活。

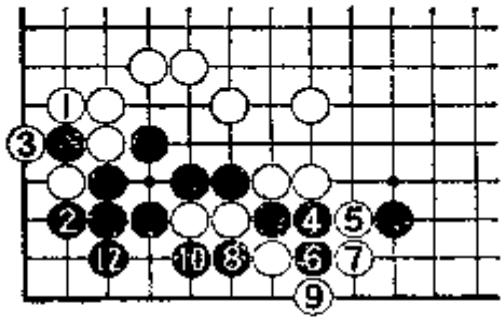
白 1，如已经说过的那样应，单走 3 位，那时黑的对策如何是本题的重点。



失败图

白 1 单打吃时，黑 2、白 3 没有问题，其次走黑 4 是不行的。

白 5 时，黑走 A 或 B 都是不免成劫。那是须开动脑筋的地方。



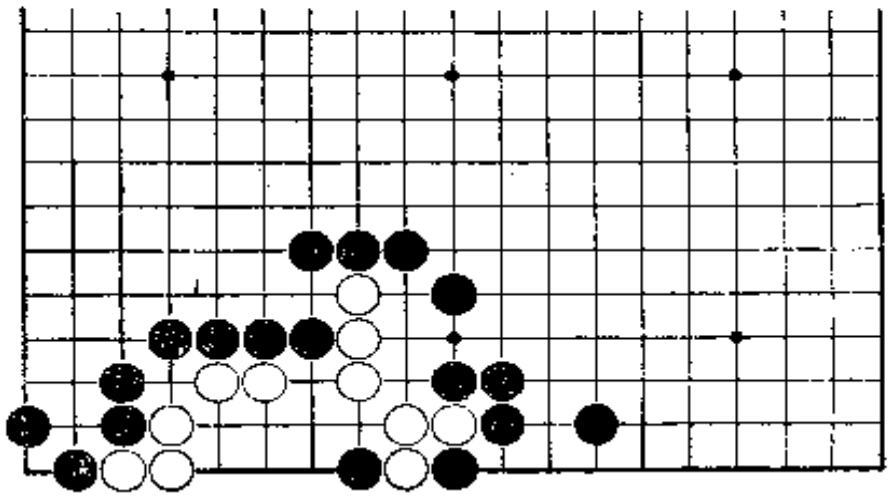
⑪ 4 之左

正解图 2

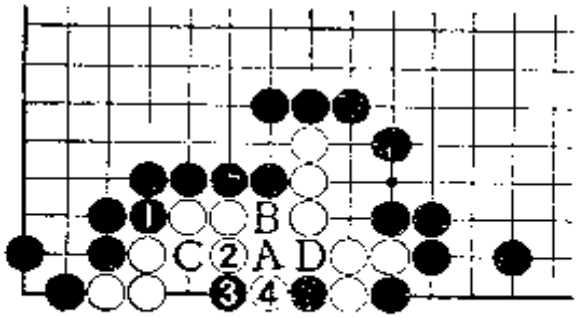
黑 4 逃出是使本队安全的起死回生的妙手。对白 5，黑再走 6 位，然后放弃。结局走 8、10，成功，至12，做活。

这个筋，在死活、官子等的实战中也会出现，记住很有用。

第51图 （逆白愿望） 黑先白死



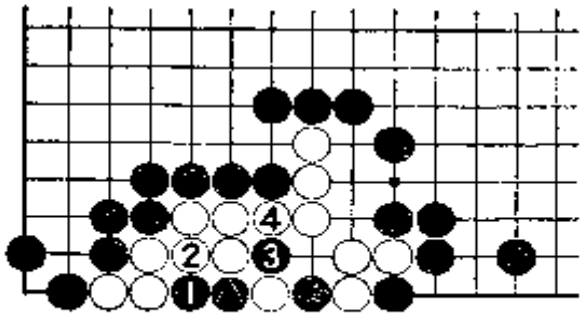
白也采取手筋的防守。在应接过程中，黑有不易注意的妙手杀白。



正解图　1

黑 1 挤是要点，白 2 后，黑 3 顶是常识的攻击。对此，白 4 也是常看到的手筋。

如在通常的场合，至此白好象能活（那就是接着黑 A 提，白 B、黑 C、白 D，则白无事），但黑有破白愿望的鬼手。

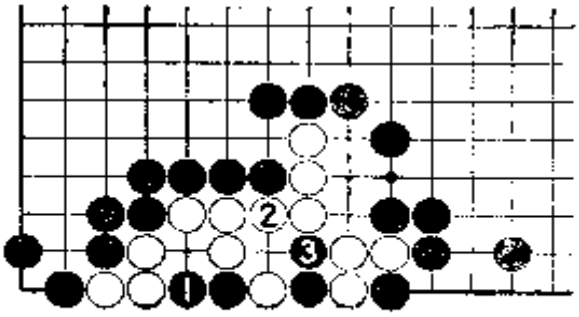


⑤提回（㊀）处

正解图　2

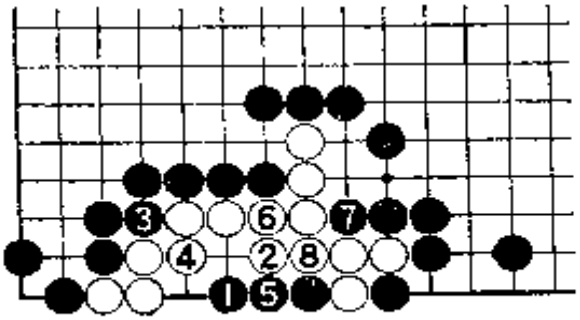
黑 1 碰打吃，所谓是啼笑皆非的鬼手，就是这样的手段。

对白 2，黑 3 打吃，白 4 则黑 5 提回，成为聚四。



参考图

黑 1 时，白如能走 2 位就好了，但黑走 3 位，就能吃到左右的一边，白仍死。白 2 如走 3 位，当然黑 2 冲即可。

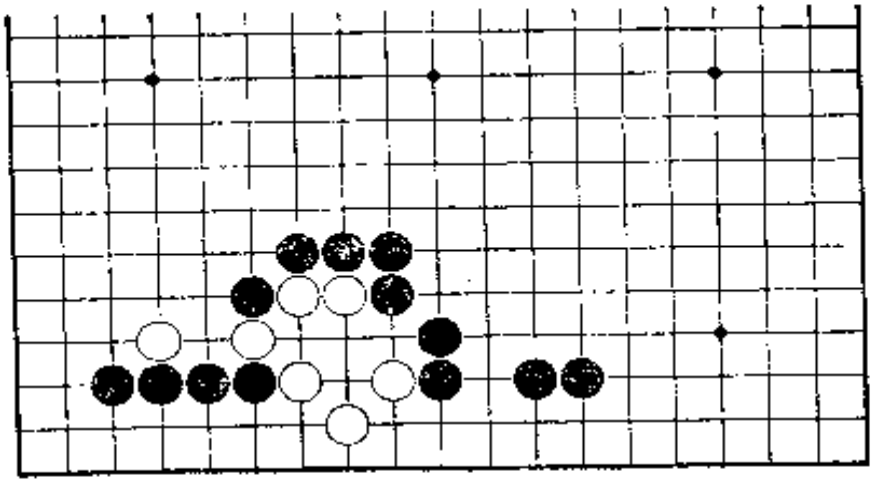


失败图

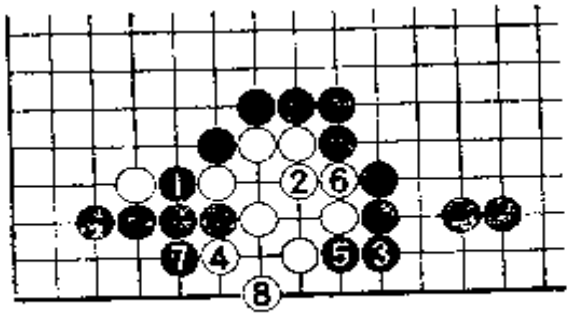
以为单走黑1也一样，是不行的。由于白2是好手，至白8，成双活形。

同到正解图1，白2如走C位，则黑A、白B、黑3止。

第52图　（导致同型）　黑先白死



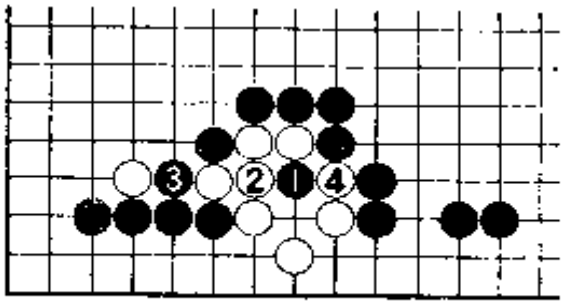
平凡的着想是走不好的，必须注意次序。应当开动脑筋，导致左右同型。



失败图　1

不管走哪条路，黑1非遮断不可是明显的，但单走黑1，则白走2位，以下白虽苦，然至白8，可成劫。

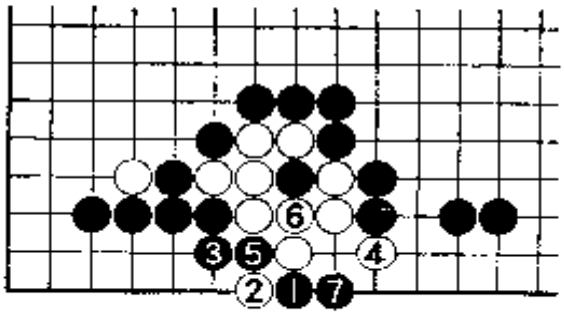
黑须再考虑次序，很好计算。



正解图　1

黑 1 和白 2 交换，而后 3 遮断是次序。

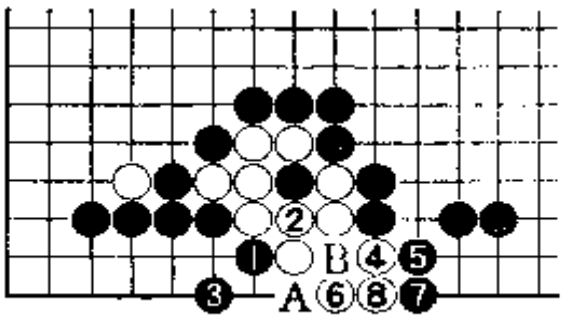
白 4 当然，在这里，黑怎样攻呢，用平凡的走法是不易吃白的。须走出妙手来。



正解图　2

黑 1 顶，可以说是左右同型中央有棋，但这的确是漂亮的一着。

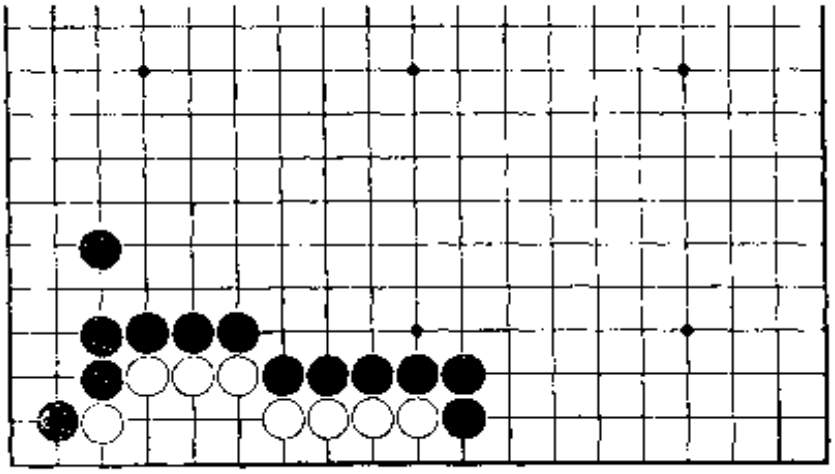
白 2，则冷静走黑 3 曲，以下至 7 止（白 2 如走 7 位，则黑 4），又白 2 如走 4 位，则走成黑 5、白 6、黑 7，都是白死。



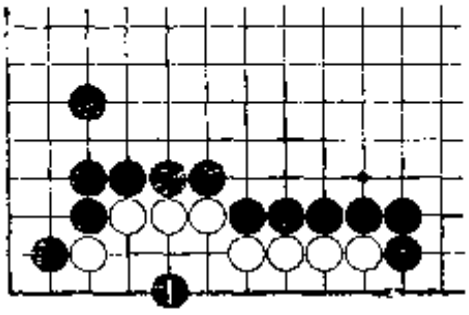
失败图　2

走黑 1 就不能净吃。黑 3 虽称棘手，白 8 后，走 A 位成劫是失败图。关键是两个打吃（黑 1、B）应保留。

第53图　（已活的样子）　黑先白死



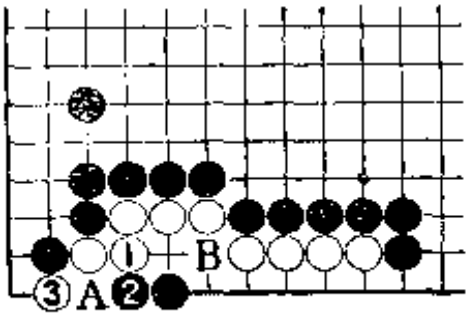
这样白是已活的样子，但在要点一击，便使白方发愣。不能松劲。



正解图　1

黑1是格言所说的“三子中央的要点”。

遇到这样的形时，不论成功与否，首先从走黑1出发，是思考的次序。

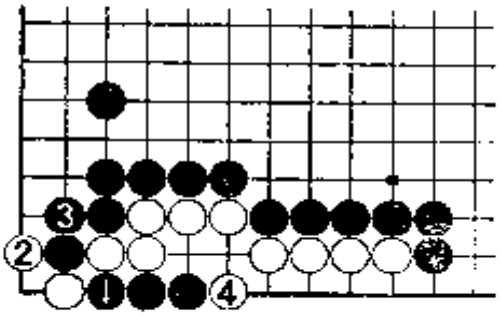


正解图　2

白1是最强的抵抗。请判断走其它应手都是不行的。

其次黑2又是唯一的攻击，白3是设有圈套的舍身防御。请计算以后变化。

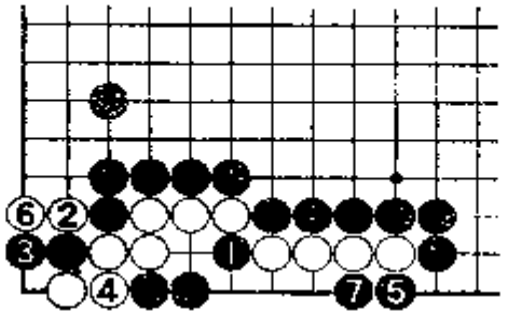
（白3如走A位则黑B断）



失败图

续前图，也许黑立即走1位断，但这就中了白的圈套。

白2至4表现了拼命的顽强精神，成劫。



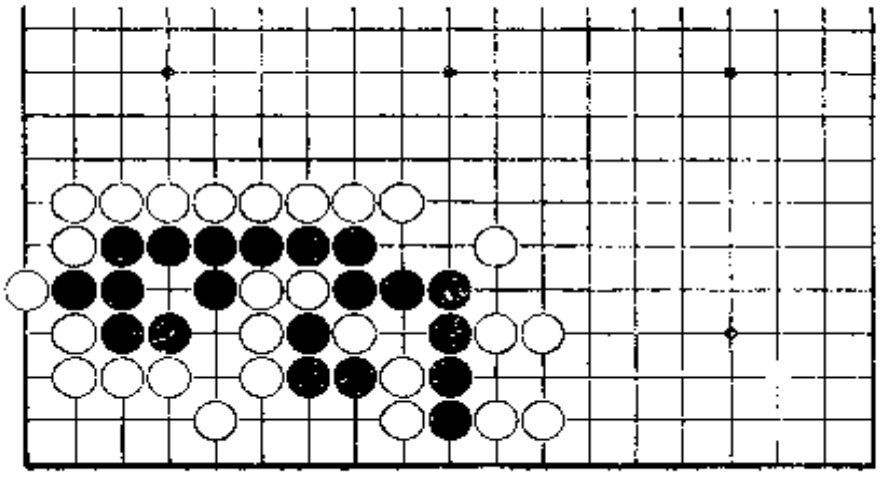
正解图 3

黑1从这面断是正确的攻击，白2则黑3，至黑7止，对攻黑胜。

白4如走6位，则黑4，白提二子，黑走3位后扑（于“二、2”位），就可简单处理。

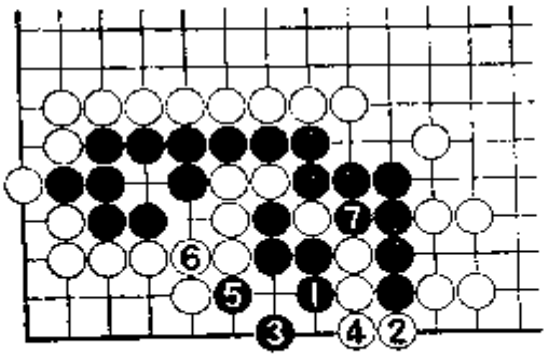
又正解图2中白3如走A位，则黑B、白3，和本图也是相同的意味。

第54图 （仔细计算） 黑先活



这是常走成的形状。

谋求中间黑棋脱险，须用冷静的态度计算到活的次序。

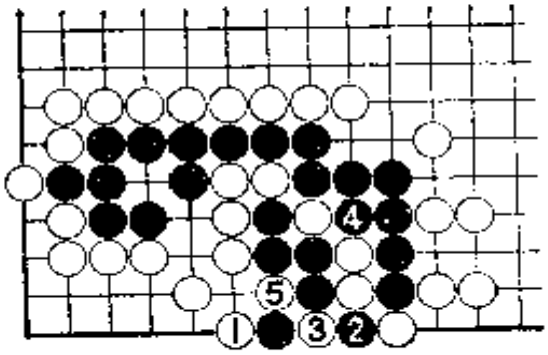


正解图

黑 1 默默地紧气是冷静的态度。

白 2 时，黑 3 尖是本题的关键，是瞄着左右的。

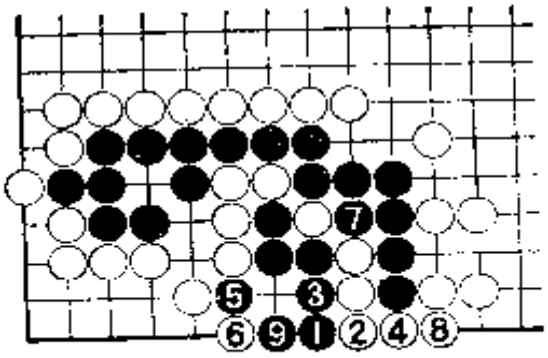
白 4 则黑 5 逼应，在这里确保一眼，黑 7 止，顺利做活。



6 = 2

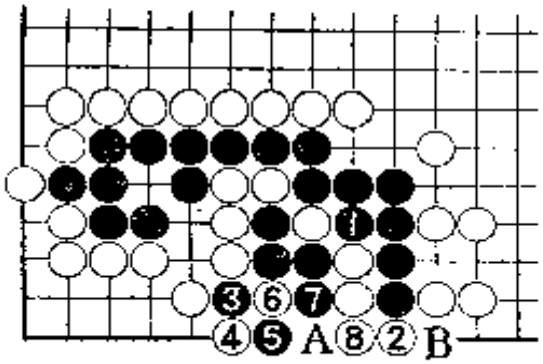
参考图

前图白 4 如在左方走白 1 尖顶，则黑 2 至 4 是谨慎的手筋。白 5 是不得已的，黑 6 提便平安解决。



失败图　1

黑 1 跳也是相当的手筋，形或筋虽好，但如结果不好，那是徒劳的。白 2、4 应，黑 5 时，白 6 强扳，成劫。



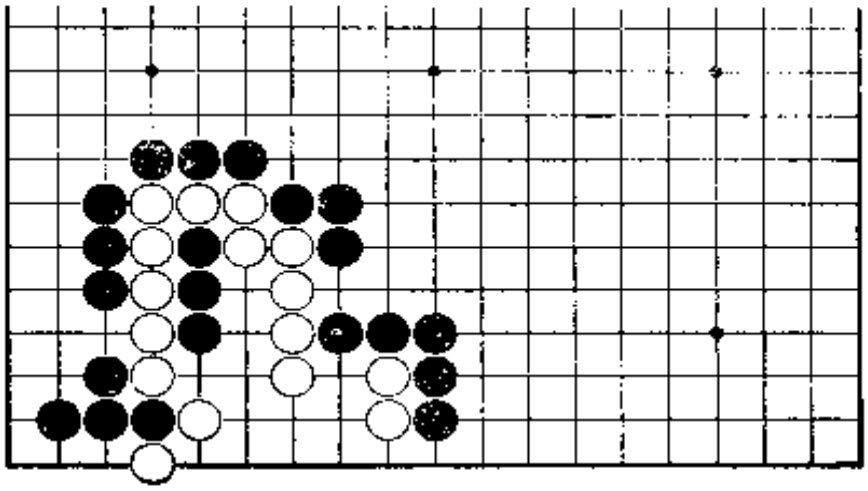
失败图　2

起初单走黑1提，白2时，黑3虽挤，白4以下便和前图相同。

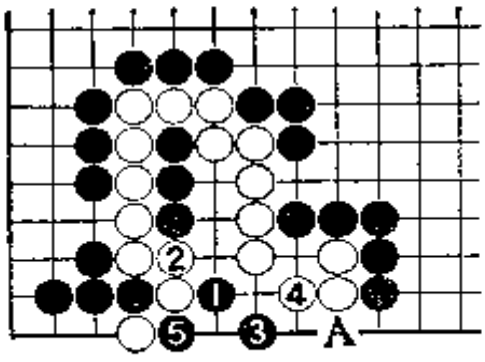
在没有黑A和白B的交换这一点讲，较前图稍优。

对死活，必须有仔细计算的根据。

第55图　（徒有其名）　黑先劫



看来被包围的白棋好象有相当大的眼位，但若攻击其要点，白则徒有其名。

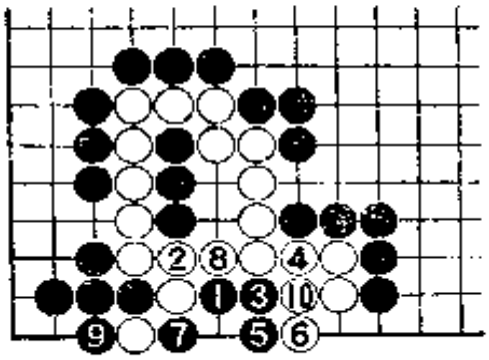


正解图

黑1，谁看都是当然的夹，白2也是当然的。

这时，黑3是有弹力性的好手。

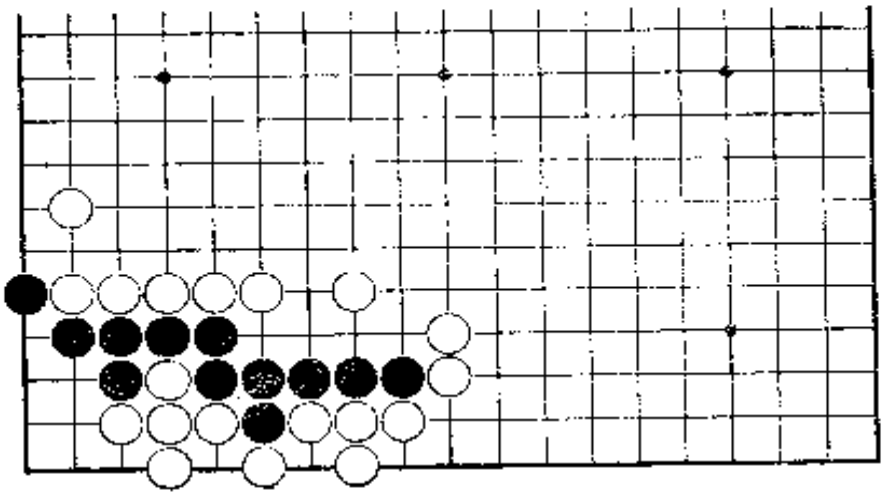
防黑A位的渡，白走4位，但黑5扑入，成为关系到白棋全部生死的劫。



失败图

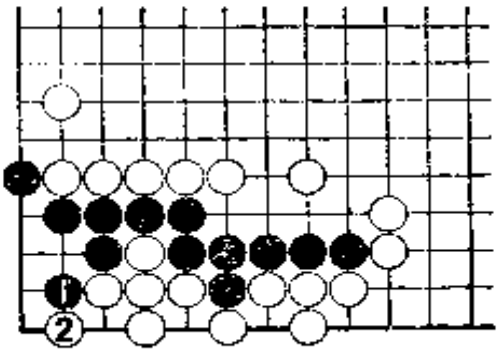
白 2 接时，黑 3 是生硬的着想。黑 5 后好象左右都有棋，但由于白 8 、10，不得不低头。

第56图　（舍身的战法）　黑先劫



利用角的特殊性，只有走出舍身战法，确实没有其它回生之道。

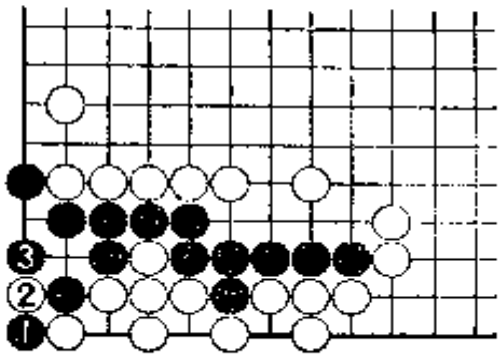
瞄准对方接不归……



正解图　1

总之，不走黑 1 就不能开场。

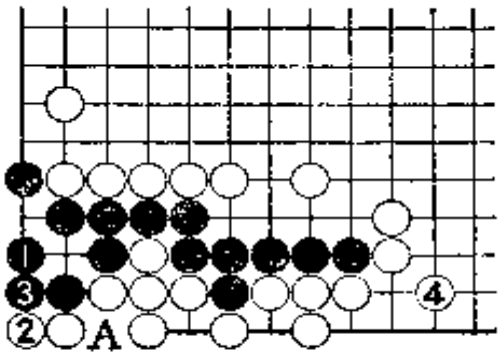
对此，白 2 扳只此一手，问题是在这以后。黑棋起死回生的妙着在哪里呢？



正解图　2

黑1是死里逃生的舍身之策。只有用接不归的手段，除此以外，找不出求生之道。

白2当然，黑3成劫。总之，反正是劫活。

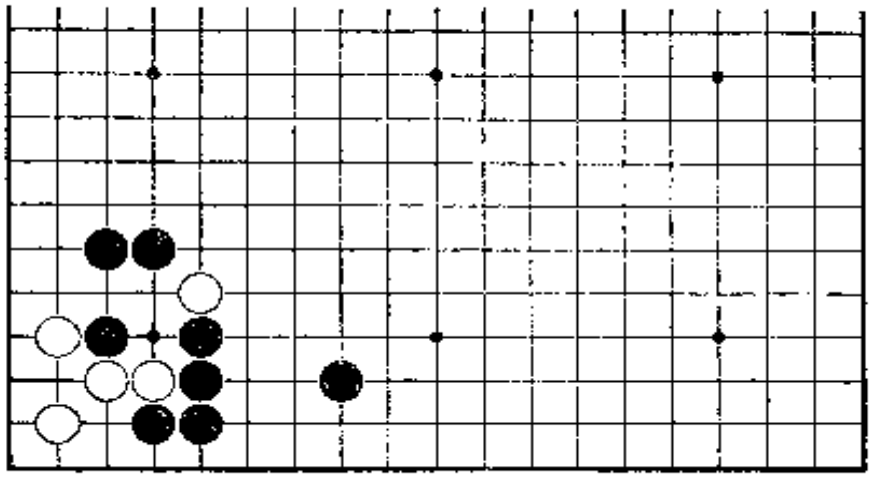


失败图

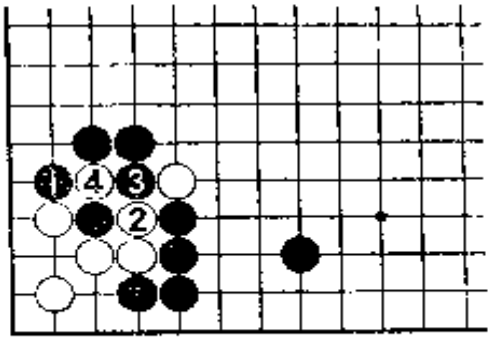
只走黑1倒虎，看来也象好的，但被白走2、4，则万事皆休。

之后，黑A提，则被反提，请判断只差一气。

第57图　（劫还是净杀）　黑先白死

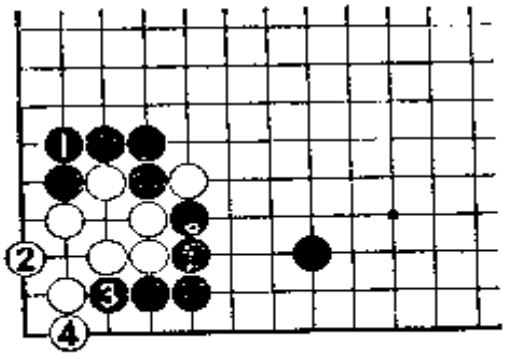


白是有坚韧性的形状，但黑可以坚韧性对付。是成劫还是净杀呢？



正解图　1

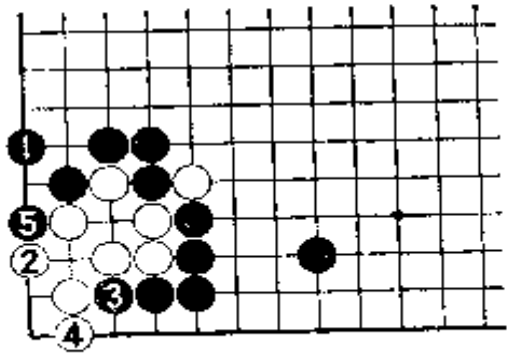
只有立即走黑 1 挡。白 2、4 提劫。白的心情是，只要成劫就算幸运了。但是，没有人会上当。



失败图

黑 1 接，则白 2、黑 3、白 4，正中白的下怀，只能成为普通的劫。

可已明白，黑非做成两个劫不可。

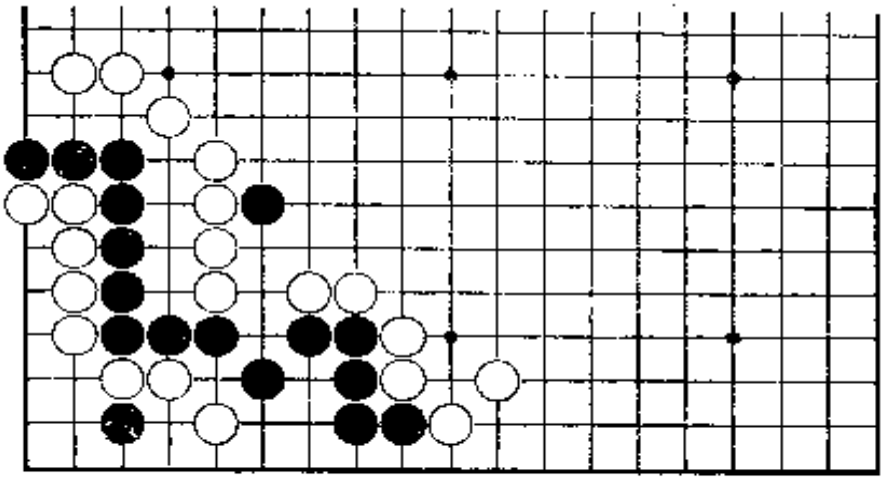


正解图　2

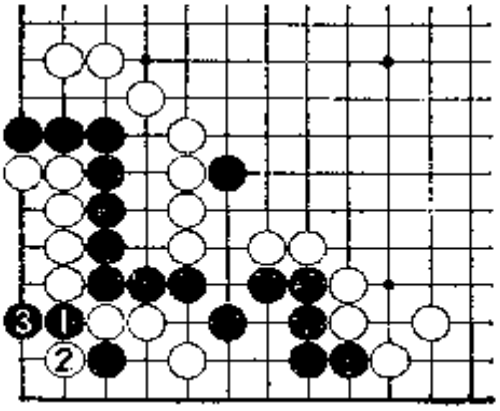
黑 1 虎是此际的巧手。白仍走 2 位，黑 3、白 4 是一定的应接，但结局成为黑 5 止的形状，不说也知道是两劫的死形。

黑 1 是本题的重点，但这个筋容易忽略。

第58图　（滚打之妙）　黑先活



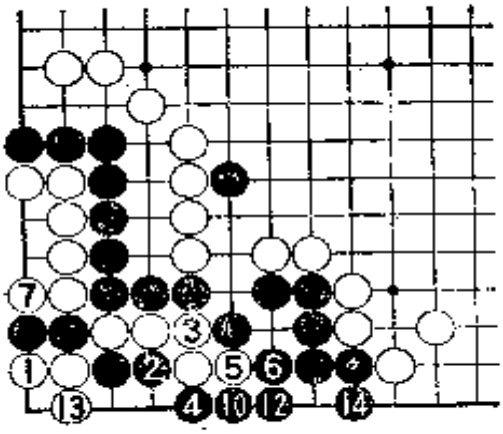
用常有的手段，但在进程中，却有开动脑筋的必要。对白方来说，应避免打劫。



正解图　1

黑 1 若不首先在这里断，戏就唱不成了。

白 2 也当然。这时黑 3 下立也是重要的一着，是唯一的脱险的手筋。



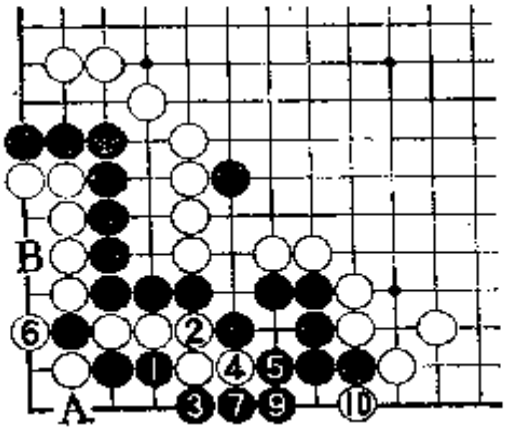
⑧扑　⑨提　⑪粘

正解图　2

接着，白 1 时，黑 2 以下滚打是预计好的冲击。

黑12接成为先手，白13、黑14便可活。

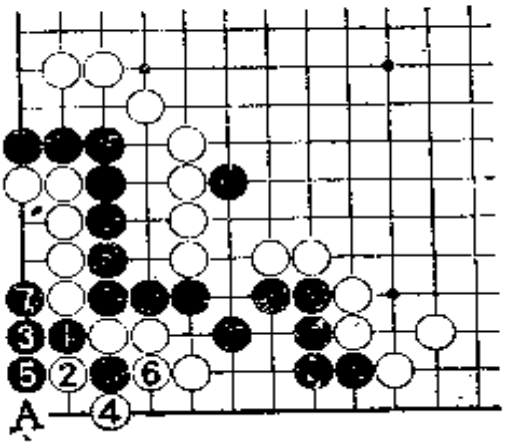
次序中，黑 4 如走 5 位挡，虽然活了（成为白 4 、黑10、白 7 、黑14），但较图黑损三目半。



⑧粘

失败图

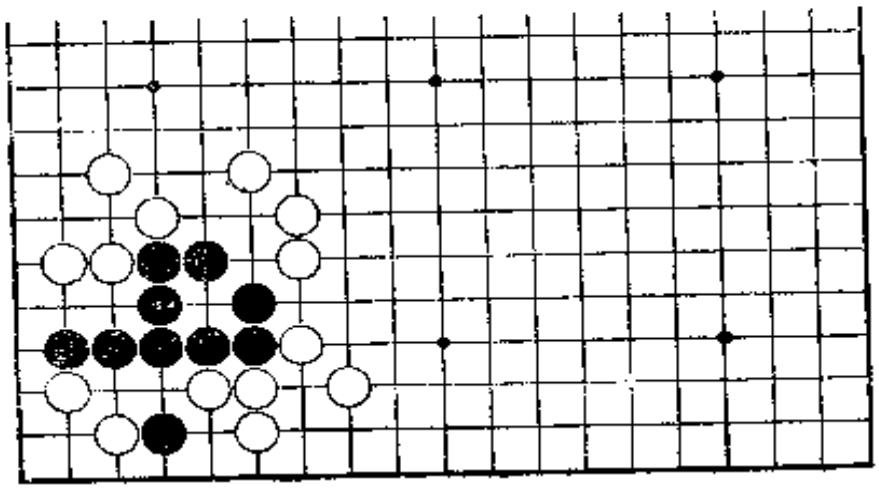
立即走黑1、3滚打、至黑9时被白走10位；接着，黑A则白B，白活，就是说，黑不能活了。



参考图

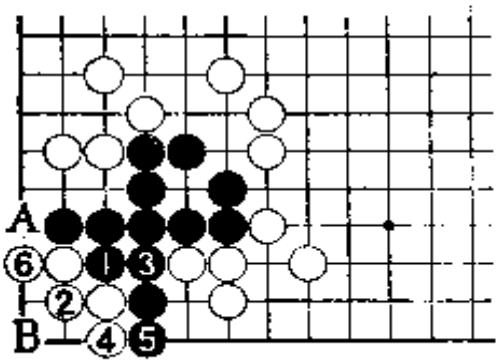
也可走白4这一手，走成黑7止。接着白走A位成紧气劫。白也是相当顽强的形状。白如劫材有利，可以这样走。

第59图　（议论还不如感觉）　黑先活



由于是常出现的形状，记住手筋是可贵的。

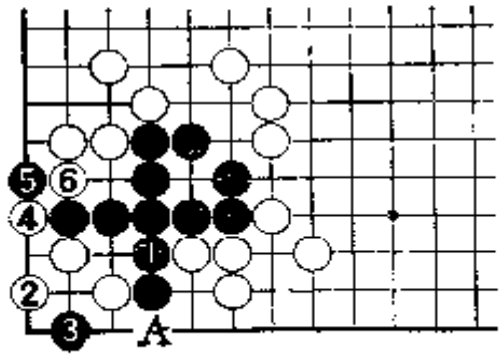
要以锐利的手筋解决问题，成劫算失败。



失败图　1

黑 1 是没有考虑前后的轻率的一手。

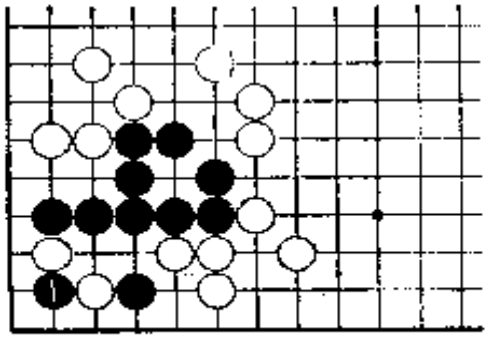
对白 2，黑 3 只有接；其次，白 4、6 后，A 位的渡和 B 位做活，两者必得其一，黑无条件被吃。



失败图　2

黑 1 接较前图稍有进步。白 2，黑 3 点，以下至白 6 成劫，这也是黑棋失败。

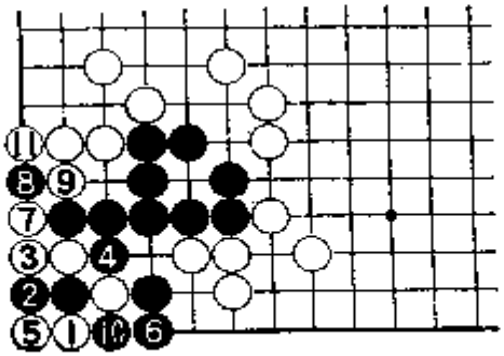
白 2 如走 3 位，黑于 2 位时，白 A 扳也是同样意味。



正解图　1

黑 1 挤是此际锐利的脱险之筋。走成了“两边同型中央有棋”的一手。

可以认为能用感觉想出这一手的人也不少，那么，希望计算到最终的结果。



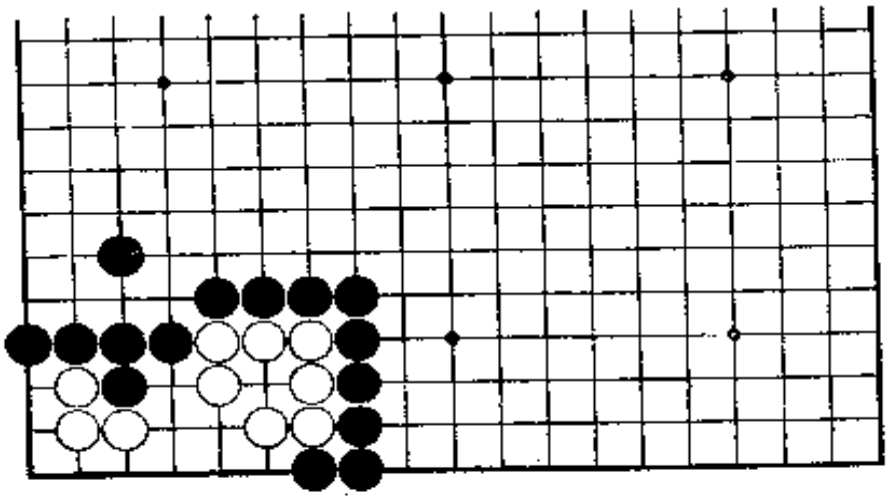
⑫1之上

正解图　2

就白来说只有走1、3，于是，黑4断、黑6下立是好手。

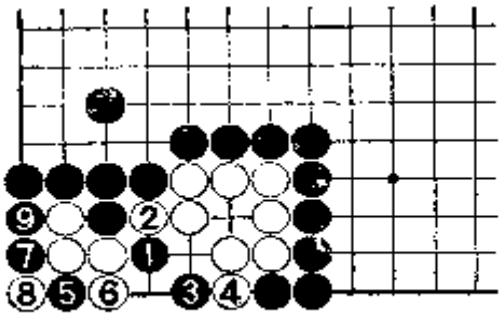
白7时，黑8扳出也重要，以下至黑12，用接不归吃白角，黑可活。

第60图　（眼力）　黑先劫



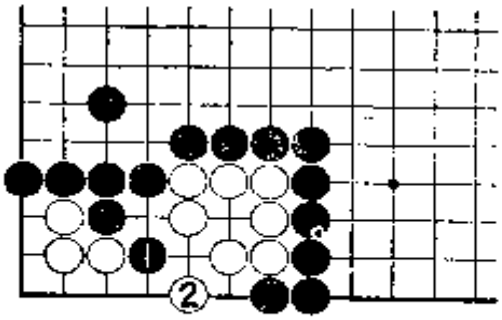
白周围完全堵住，还有一路硬腿，白形相当危险。双方最善的结果如何？

黑1扳，是首先的一手，无论从哪里攻击，如被白棋占有这个点，则白做活没有问题。



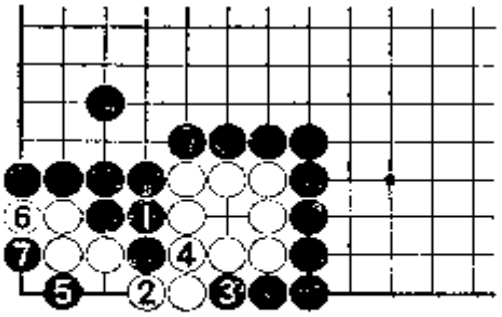
参考图　1

于是，白2普通断，黑3尖，白4时，黑5碰是妙手，以下至黑9，成两面不能紧气之形，白死。这个图不是正解图的原因是……。



正解图　1

黑 1 时，白有 2 尖的妙手。白的态度非常柔软。之后比较简单。成为怎样的结果呢？

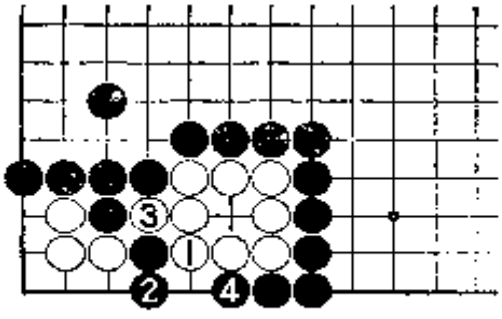


正解图　2

黑 1、白 2 当然，其次黑 3、白 4 交换，而后黑 5 攻。

白 6 也是顽强之手，黑 7 止成劫，是双方最善的归结。

请确定白 6 误走其它就不行。又黑 5 走 7 位也是同样结果。

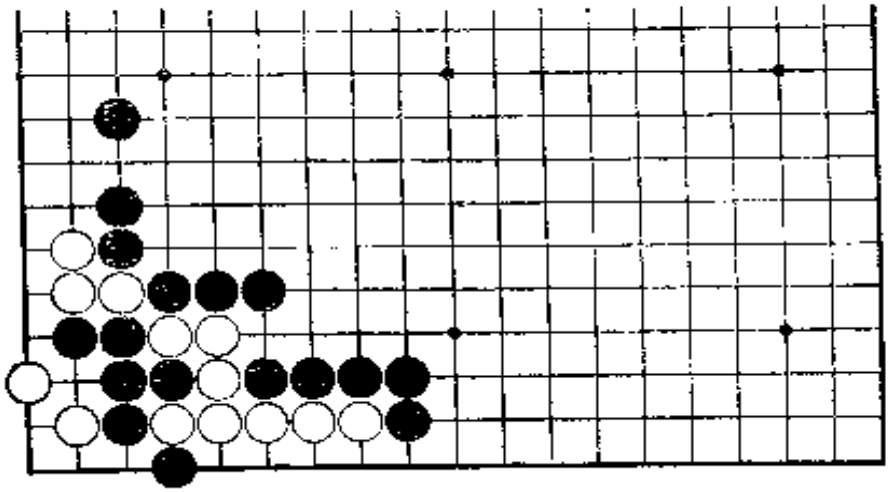


参考图　2

黑扳出时，白 1 应，则黑得意外的结果。黑 4 止，白撞紧气。

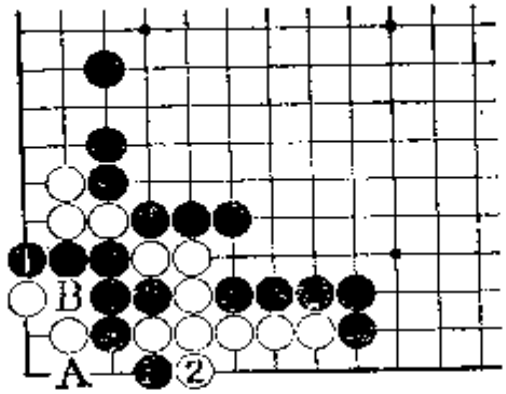
黑 2 如走 3 位，则白 2 位，便回到正解图。

第61图　（回天之策）　黑先白死



虽是狭小的范图，由于次序的好坏，可能活，可能死，可能成劫。

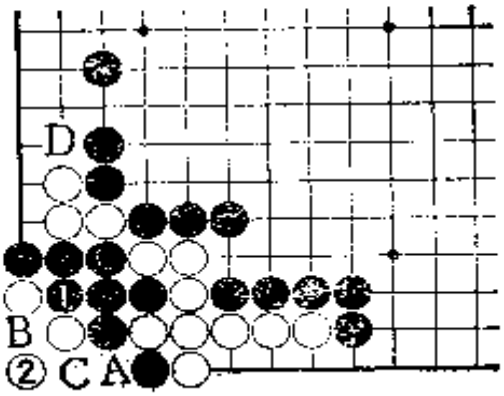
有变戏法那样的趣味。



正解图　1

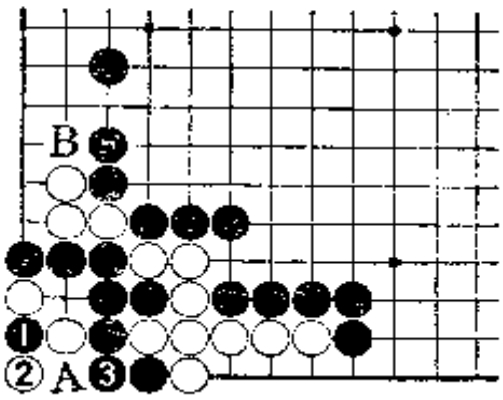
总之，只有黑 1 遮断。其次，白走A位，则黑走B位，这是比较简单而可解决的。

那么，白在 2 位挡。这手是有意思的，而且变化也是多的。之后，要致白于死地必须细心注意。



失败图　1

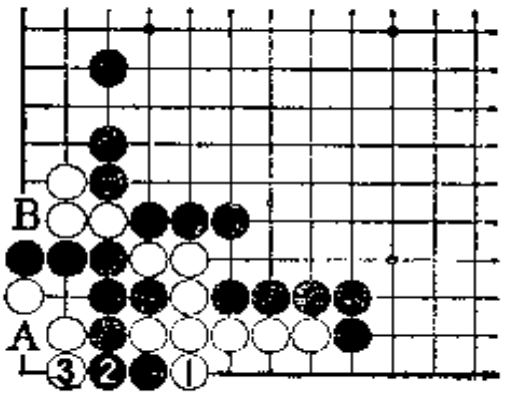
接着，走黑 1，则白准备了 2 的妙手。然白 2 如走A位，则黑B、白C、黑D，到此为止。



正解图　2

考察种种情况，突然想到的是，不是能走黑 1 么。的确是此际的妙手。

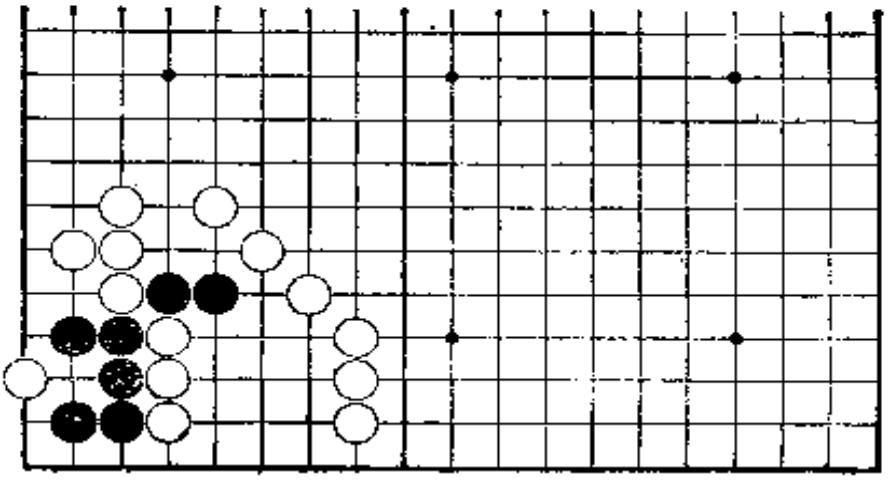
白 2 后，黑 3 接，白 A 则黑 B，白两面紧不住气，可以漂亮地吃全部白子。



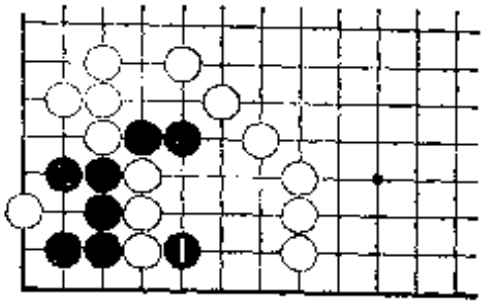
失败图　2

回到白 1 时，黑 2 接则正中白意，被白走 3 位，黑就不行了。黑 A 则白 B，到此为止。应体会到次序的可怕。

第62图　（体验）　黑先活



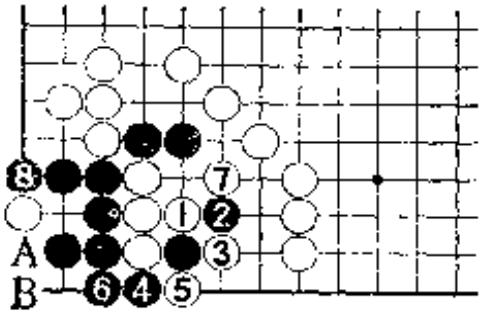
首先非找到活筋的手段不可，最后妙策从哪里出现呢？——次序是重要的。



正解图　1

黑 1 夹，从这里开始是此际最好的。只限于此。可以说是尽了次序之妙。

当然不是想吃白三子，但……。

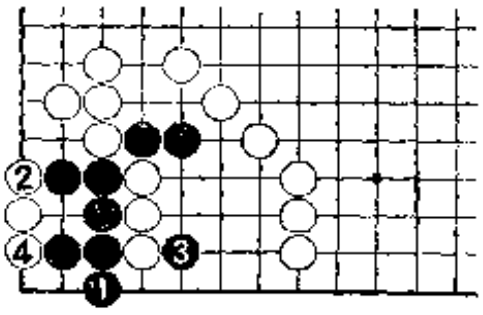


正解图　2

白 1 则黑 2 挡，白 3 断时，黑先手走到 4 、 6 。

白 7 后，黑回到 8 位，以后，白 A 则黑 B，以下是众所周知的“胀死牛”活。

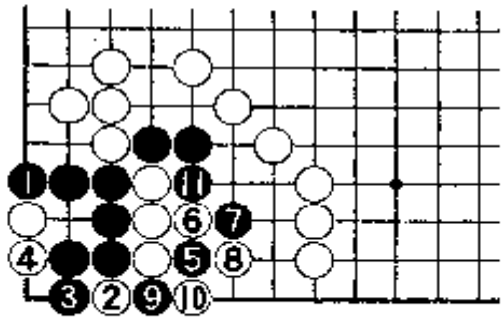
在实战，白 1 走 4 位下立较为有利，总之，黑 6 成为逼应而活。



失败图　1

虽说看到正解图之筋，最初走黑 1 则白 2 渡，接着走黑 3 则白 4 破眼，这明显是直三的死形。

所谓次序之妙的理由明白了吧。



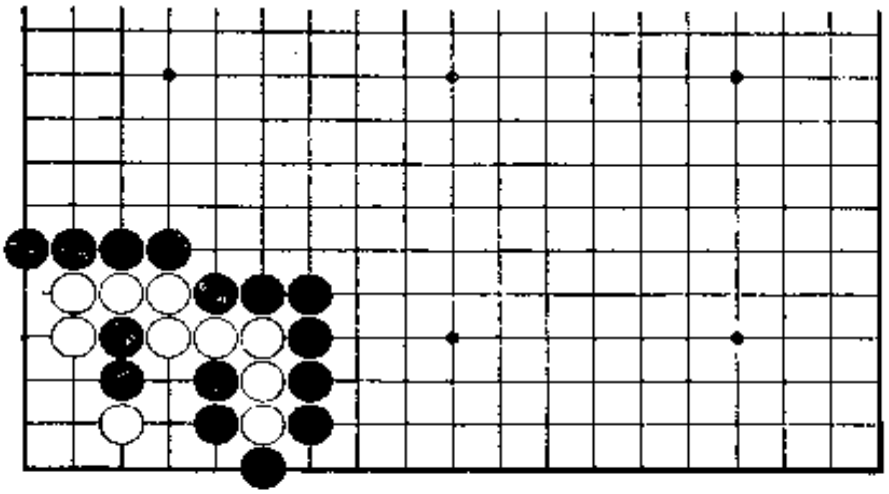
⑫提劫（2）

失败图　2

又黑 1 遮断则白 2、 4 来攻。

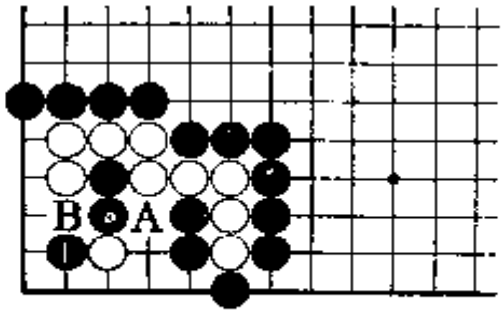
虽仍成为黑 5 者，但以下至白12，不能成为净活了。

第63图　（柔软性）　黑先劫



有种种走法，不是简单的。

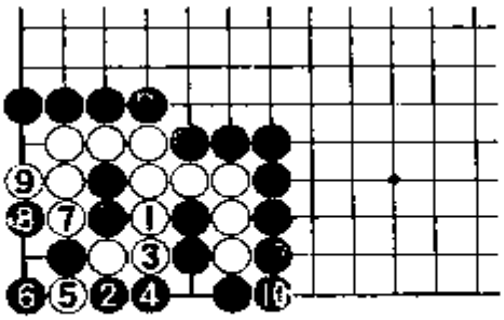
从轻快的想法出发。白也须作最善的防御。



正解图　1

黑 1 扳是手筋，是柔软的想法。

在此，黑 A 救二子，则白走 B 位，以后就不好攻了，请研究。

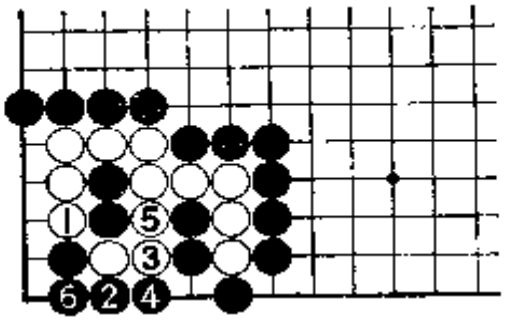


正解图　2

白 1 是好的，黑 4 止时，白 5 送吃也是重要的次序，白 7 吃二子。

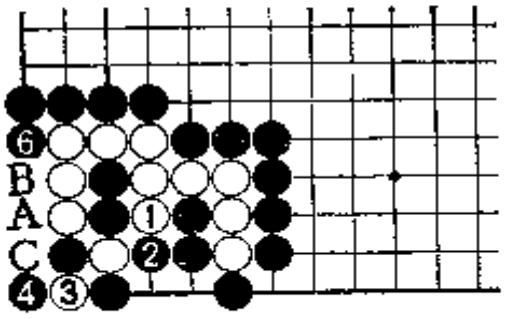
于是黑 8 、白 9 交换，而黑 10接在根部成劫是正解。

也许是多谈，接要接在根部，黑10接在别处也是成劫，但以后有招损之虞，须小心谨慎。



参考图　1

白 1 断这面是白的失败。成为黑 2 以下至 6 止，白没有走到 6 位的次序。白死。



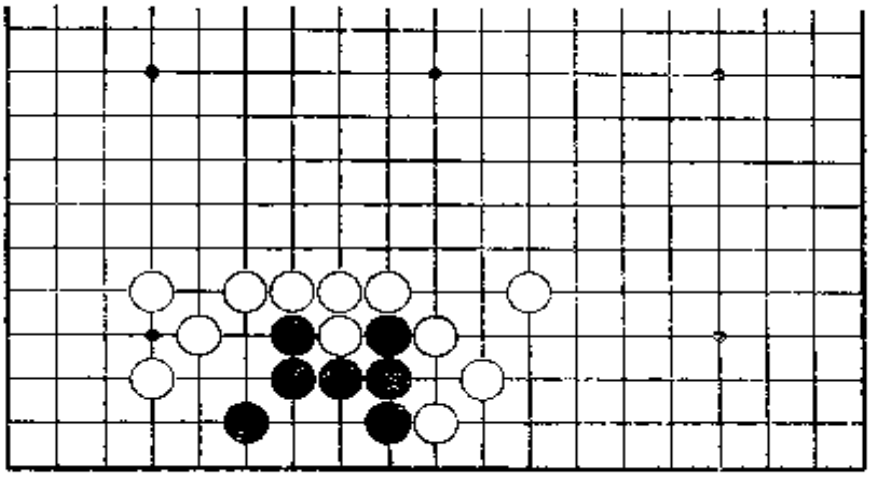
5 = 1 位左

参考图　2

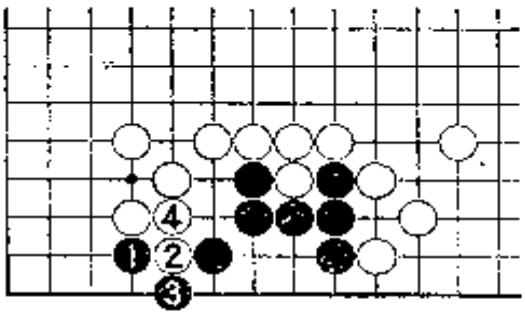
前图的变化。白没有走 2 位顶而单走白 1 吃二子是有意思的。

黑 2 时，白 3 是苦肉计，但黑 4 、白 5 时，被黑走 6 位，到此为止。以后，白 A 则黑 B，白 B 则黑 C，白穷于应付。

第64图　（爽快）　黑先劫



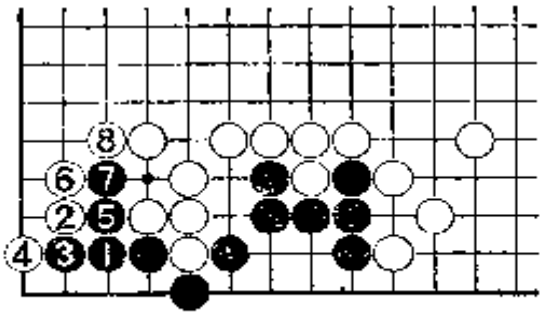
第一着是立即明白的，但其后若无轻妙的着想，则被净吃。



正解图　1

黑 1 托，只有这一手，白 2 挖也是对的。

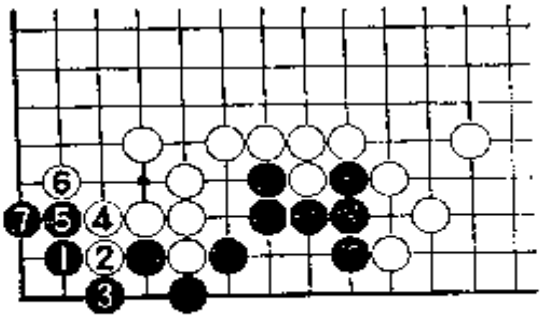
白 4 止是必然的应接，但在这里黑怎样走呢？总得设法不被无条件吃掉。



失败图

黑 1 长如能成眼，那就无可非议，但白 2 刺入。黑 3 则白 4，黑 5 则白 6 退，黑被净吃。

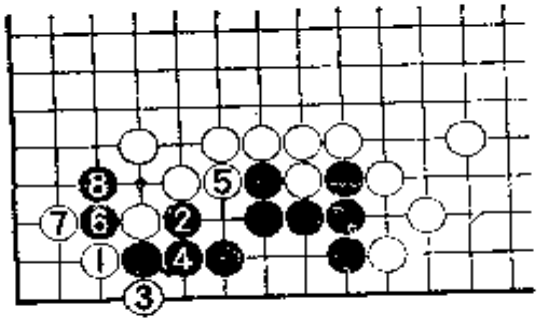
希望有着想的进一步飞跃。



正解图　2

黑 1 跳进角里是多么洒落的一着！以下看到可以打劫求活。

白 2 如走 5 位跳，则黑 4 挖，和前图不同。



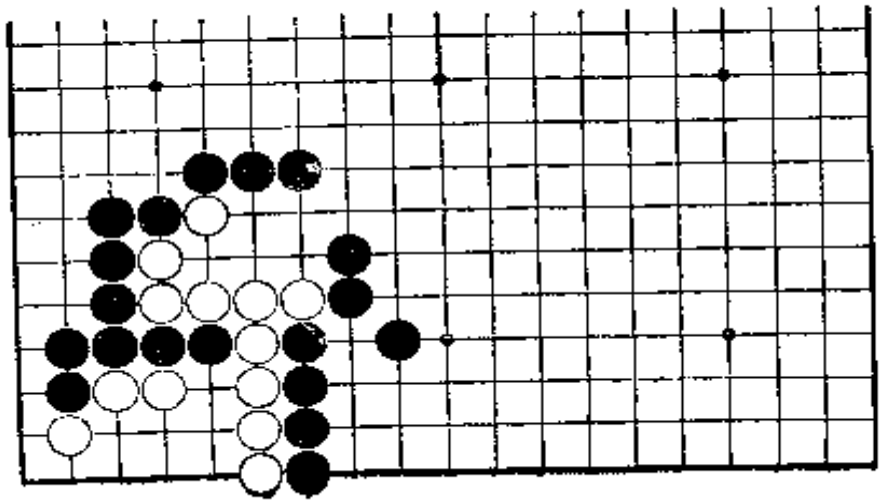
参考图

黑最初托时，如白 1 挡，当然黑走 2 位。

对白 3 扳，黑在其右挡也是劫，但此际，4 接就没有问题。

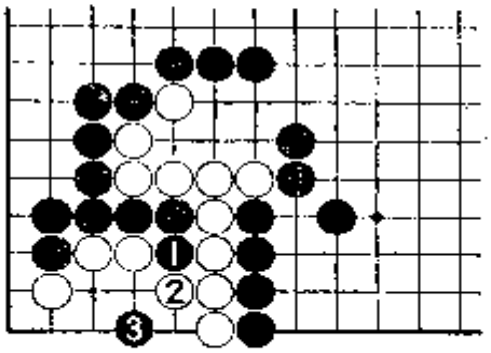
又白 5 则黑 6 断，白 7 时，由于黑 8 而白困难。

第65图　（迫力）　黑先劫



利用白撞紧气的机会，无论到哪里都咬住不松。

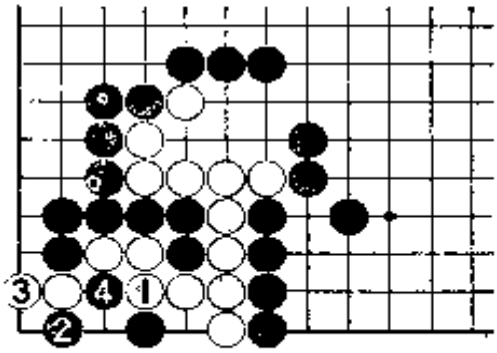
要有甲鱼的迫力。



正解图　1

黑1冲、3点是计算好的锐利攻击。

这样走是一直咬住白撞紧气。

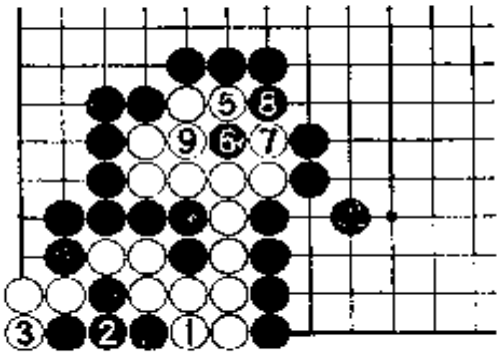


正解图　2

接着，如白1接则黑2夹、白3则黑4，宛如斗犬或甲鱼那样咬住不松口。

这个形，请注意是紧气劫。这样成为劫争。

白1如走3位，则黑4、白1、黑2，成为同样结果。



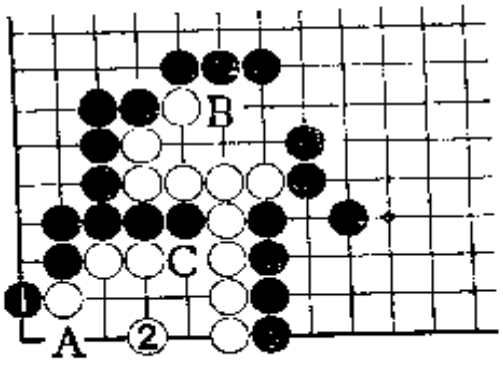
4 = 2　10 = 2位上

参考图

由前图，白避劫而走1位，则正中黑下怀。

白3时，黑4点，以下至黑10止，由于撞紧气而白死。

由此，可以明白前图是紧气劫的原因了吧。

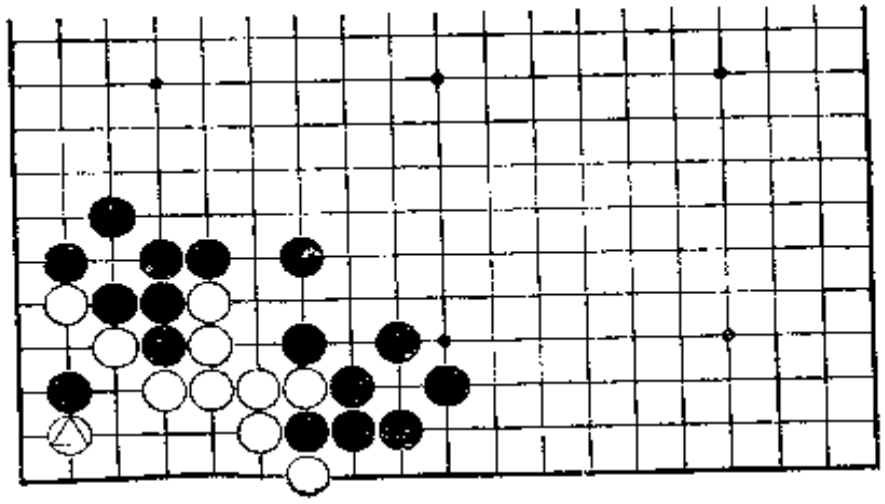


失败图

其它攻击方法。黑1扳，则白2是好手。A、B必得其一而活。黑A也同样，白2冷静地应。

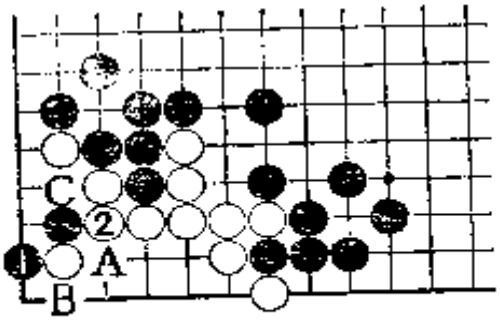
又黑1单在2位点，则白C接而活。请研究。

第66图　（突破关口）　黑先白死



现在白在△托以作殊死的防守。

请以巧妙的攻击方法突破B级最后的关口。

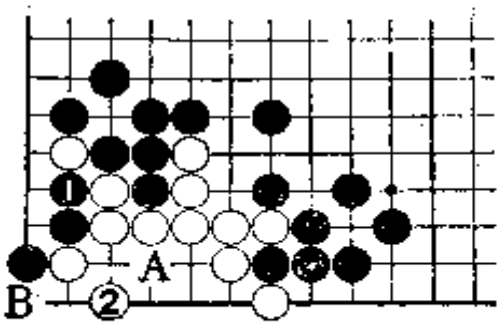


正解图　1

黑1扳是轻快的走法，这是最强的攻击方法。断或扳出则正中白意。

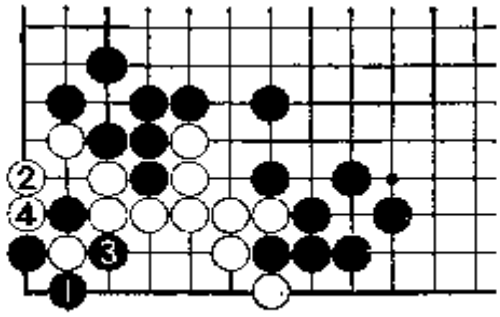
白2接最强的。若走A或B位，则黑C断就完了。

那么，白2后黑的攻击和白的防守也是精彩的。



失败图

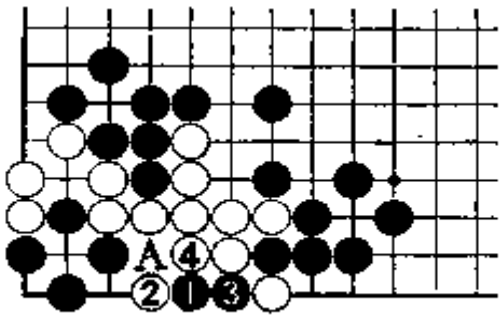
以为黑 1 断就行了，那是贸然断定。白有走 2 位的韧劲，其次，黑 A 则白 B，成劫。应当如何使白不得施展呢？



正解图　2

黑 1 扳又是轻快强烈的攻击——那就是，断和提总能走到一处。

乍一看来白不行了，但白 2 尖是有味之筋，这一带的应对诚然精彩。看黑 3、白 4 当然进行之后……



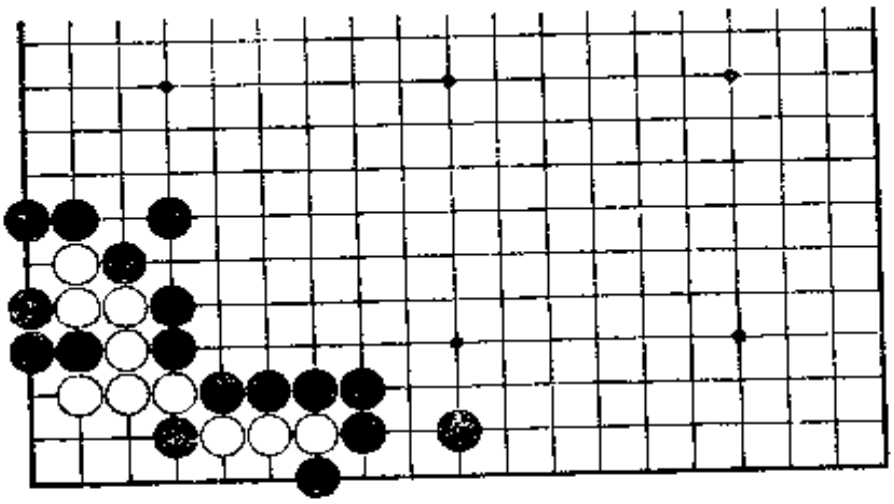
正解图　3

黑 1 觑是最后妙策。

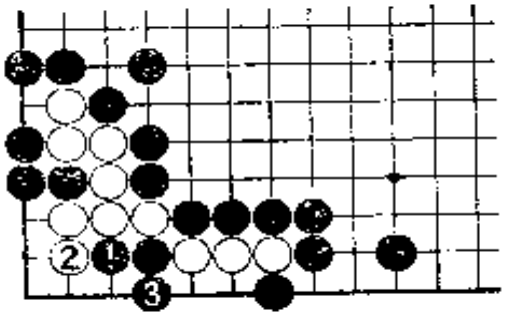
其次，白 3 接则黑 A 成眼。那么，白 2 继续防守，但至黑 3—5，而结束。这个形，白只能成梅花图的死形。

死活部分之三

第1图　（常有之筋）　黑先劫



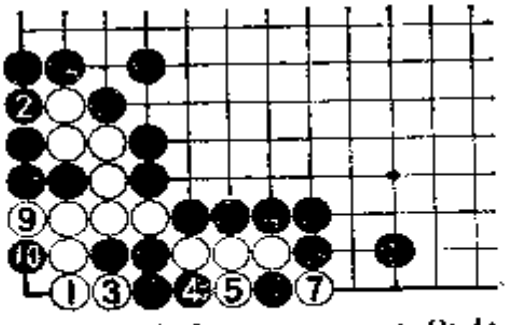
这是常用的筋，但重要的练习是要在不移动棋子的情况下，心算到底。



正解图　1

黑1行，是首先不能漏掉的地方，白当然在2位挡。

在这里，黑走3位是相当有意思的一手，这个问题的要点就是这一手。



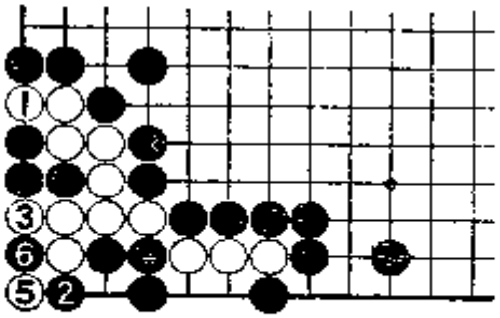
6 = 3位右上　8 = 3位右

参考图

接着白1，黑2，对白3，看到有黑4以下的倒脱靴之筋。

至黑10，因撞紧气，白无紧气之手。

白9若走3位上一路，则黑走9位。

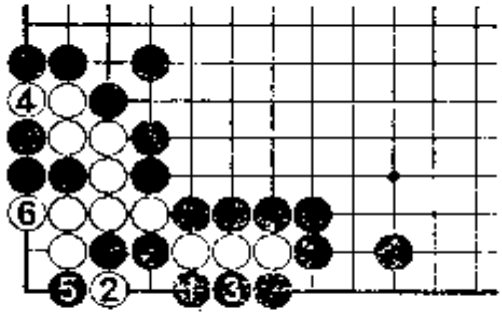


④（点眼）

正解图　2

所以在正解图黑1之后，白只有走白1、3提三黑子。

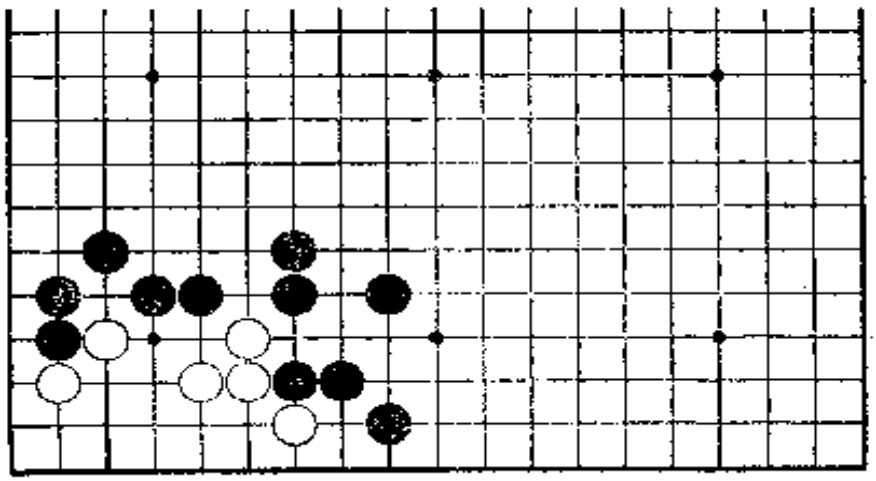
黑2扳，至黑6成劫，白是不得已的。这是双方最好的攻防战。



失败图

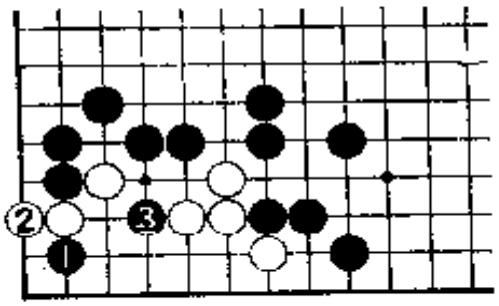
若没有考虑到以上的计算之筋，黑1、3贪小利而吃白三子，则黑5虽扑，但由于白6，显然黑失败。请体会不单调的有韧劲的攻击方法。

第2图　（哼哈二将）　黑先劫



第一感是可以明白的。

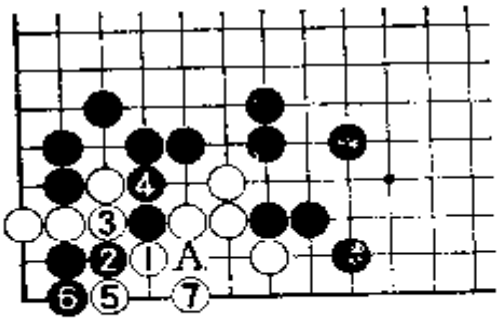
精通手筋的人，也许不是那么难的问题。



正解图　1

不管怎样，第一感应走黑 1 夹的地方。

对此，白 2 虽是最强的抵抗，但接着，黑 3 靠又是精巧的筋，请领会黑 1、3 的配合。

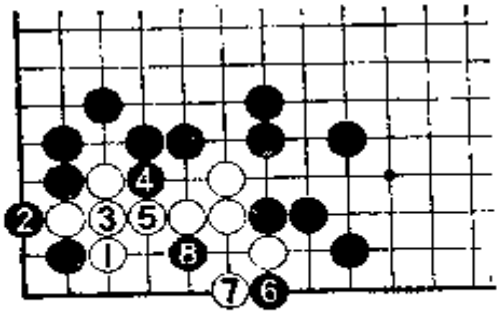


正解图　2

其次，白 1 只能扳，但从黑 2 至 4 是一连串的计算之筋。

在这里，白也发挥了韧劲，5 至 7 虎——白成松一气劫。

黑 6 如草率走 A 位断，则由于白 7 而成紧气劫。

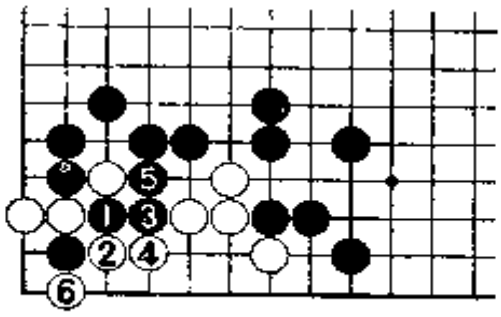


参考图

白 1、3 的妥协对策是净死的过程。

黑 4、白 5 的交换是缩小对方领域的基本手法。

以下从黑 6 顶至 8，使出破眼的工夫，即先结束。



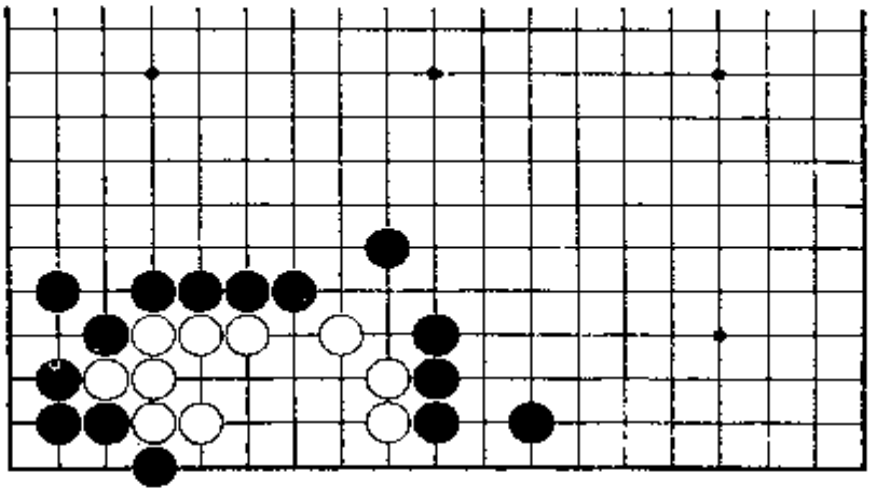
失败图

对白下立，黑1断根本不行。

被白2、4、6连续打吃而做活，的确是可以生气的，毫无妙趣。

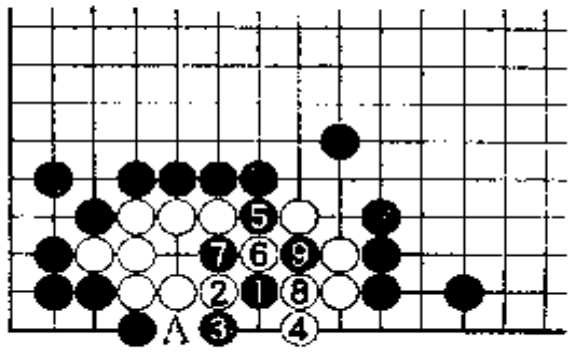
看不出正解图黑3靠，是很难解决问题的。

第3图　（腰板硬）　黑先劫



第一着是打入白的心脏。

重点是以后的攻防，由于双方的韧劲，成为一个难题。

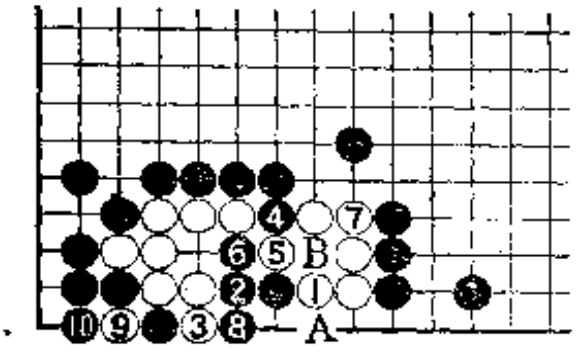


正解图

黑1是打入要点，对此，白2是最好的应法。

在这里，黑3扳以观察情况是好的，狙击白撞紧气。

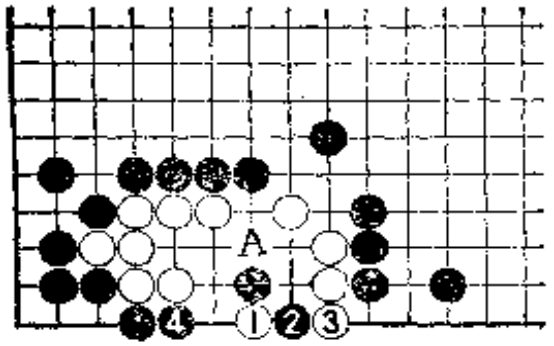
接着，白从4尖至6、8顽抗，是巧妙的，结局成劫。白4如走A位，则由于黑5、白6、黑7反提而白不行。



参考图　1

白 1 从左面应，则 2 位的要点被黑占，白走 3 至 7 顽抗，黑走 8 、10，白死。

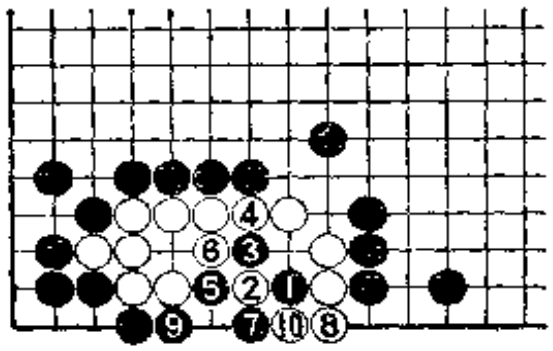
其次，白可考虑走A或B二点，A位是两劫的死形，B位则是聚眼被杀。请判断一下。



参考图　2

白 1 顶的应手，也由于黑走 2 至 4 ，白失败。

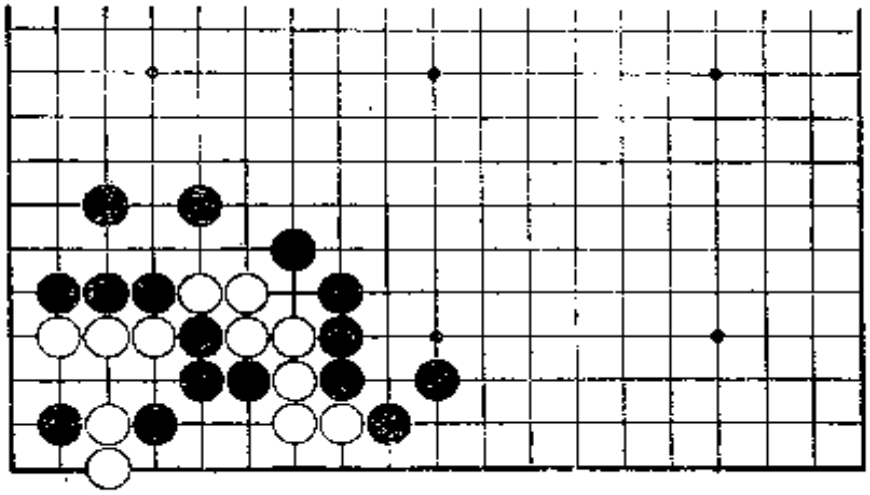
白 1 如走A位，则黑走 1 位，左右的渡必得其一。



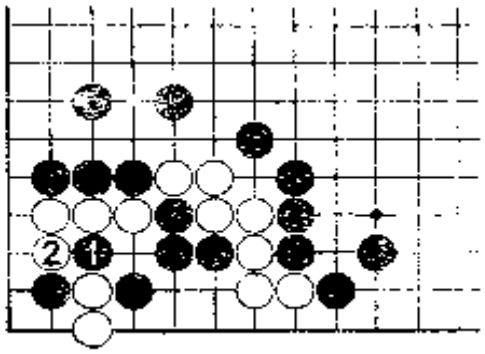
失败图

黑 1 夹是黑的败着。白仍占 2 位的要点，黑 3 至 7 ，虽提一下，而被白走 8 、10，黑接不归。

第 4 图　（策略）　黑先劫



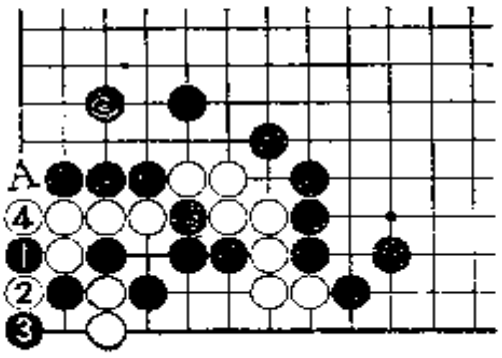
角有特殊性，可发生种种有意思的现象。重点是双方在紧要关头的策略。



正解图　1

黑 1 挖是众目注视的地方，谁都想这样走的。

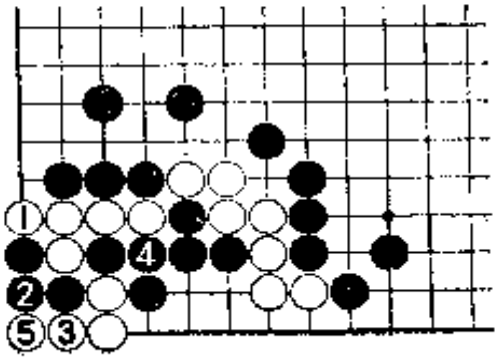
白 2 绝对，在这里，黑有不易注意的好手筋。用普通的着想是走不好的。



正解图　2

阻击撞紧气是黑 1 扳，于是白穷于应付了。

白以 2 让吃是好的，白 4 止成劫。但黑A位挡当然成紧气劫。



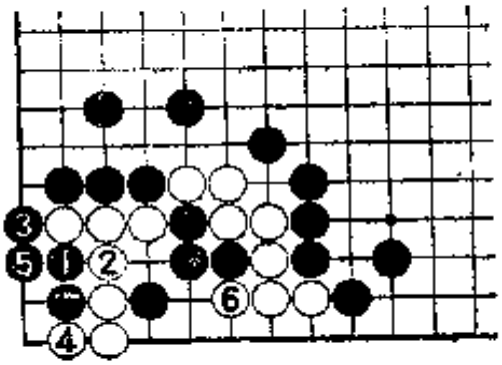
6 = 2

参考图

白 1 正面挡，由于黑 2 粘，白不行。

白只有走 3 、 5 提三子，但黑 6 止，黑多一气而胜。

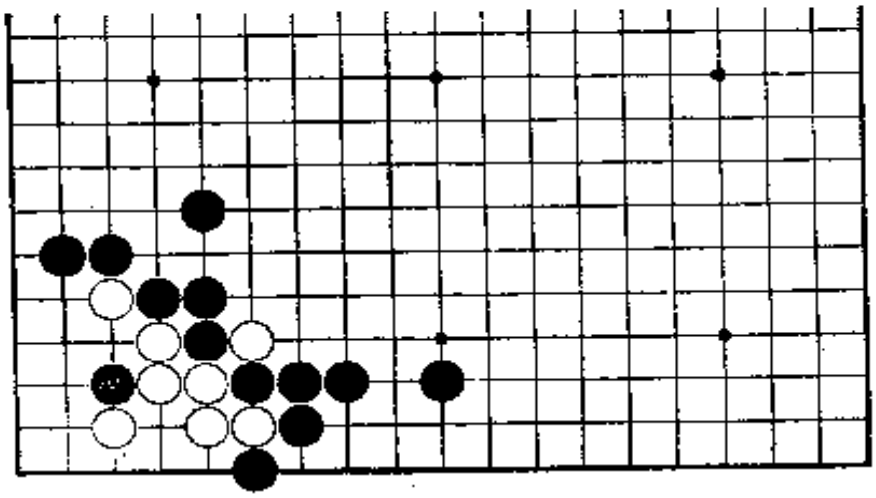
白 1 如走 3 位，黑 2 也粘，是同样结果。白 3 不能走 4 位提，那是明白的。



失败图

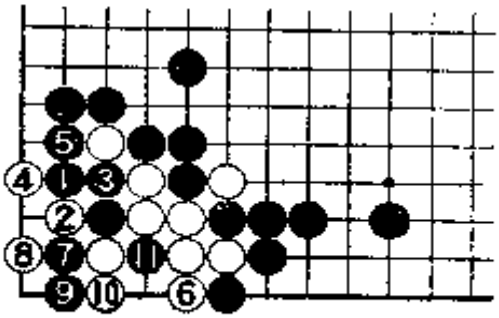
最初不挖而走黑 1 、 3 渡是俗筋，被白走至 6 位，怎样也不行了。

第 5 图　（迂回之计）　黑先白死



常有乍一看来好象迟实际却是快的手段。

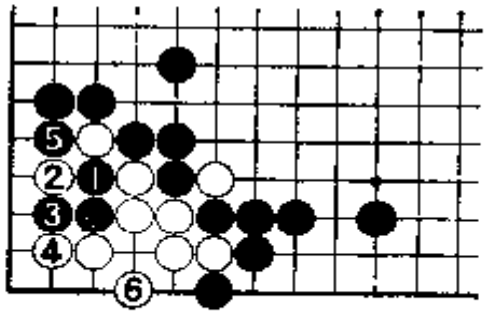
那是孙子兵法所说的“迂回之计”吧。



正解图

黑 1 尖乍一看来好象松弛，但此际只有这一手。

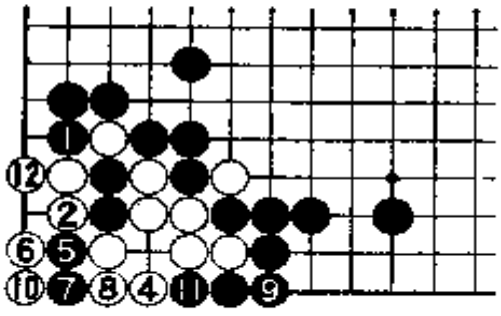
白由 2 至 6 尽量扩展内部是最强的走法，但黑 7 、 9 引导白成撞紧气，黑11扑，白完全死了。又白 2 如走 7 位，则黑走 6 位即可解决。



失败图　1

黑 1 紧气好象有迫力，但白 2 成为这样场合的手筋。

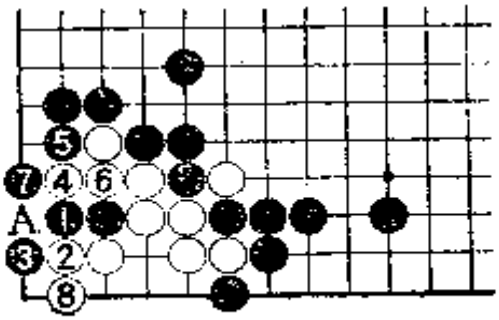
黑 3 则白 4 逼应，至 6 止，简单活了。



3 = 1 位右

失败图　2

前图的黑 3 如走本图那样提白一子就复杂了，白 2 逼应后，仍走 4 位要点。其次，黑 5 、 7 断下立，阻击撞紧气，但至白12止，白平安无事。

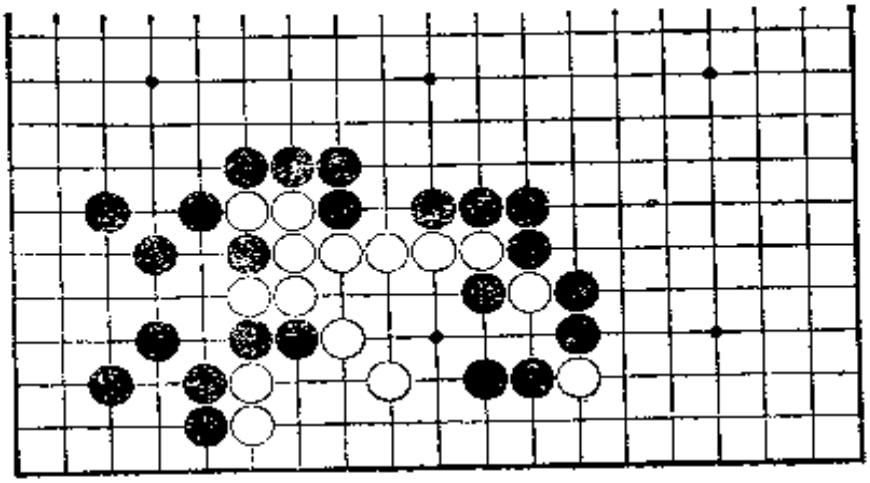


失败图　3

黑由1至3扳好象也是有力的攻击，但白4以下至黑7时，白8曲是冷静的好着。由此，白活了。

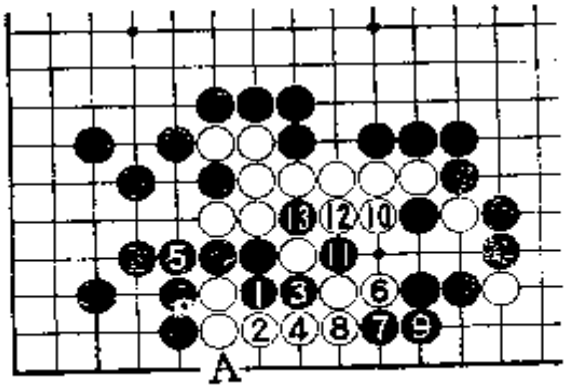
白8如走A位提，当然是不行的。

第6图　（俗筋）　黑先劫



也许稍微有些形的盲点，但不要迷惑。

意外的是俗筋也有成功之时。

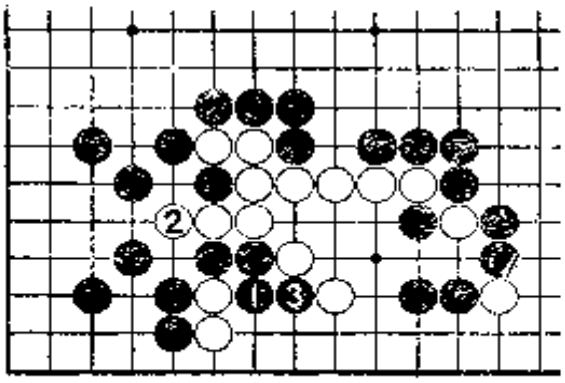


正解图

黑1、3是俗筋的样子，但只限于此。

白6顶住是好的，其次黑7、9仍是普通的攻击，至黑13成劫是当然的。

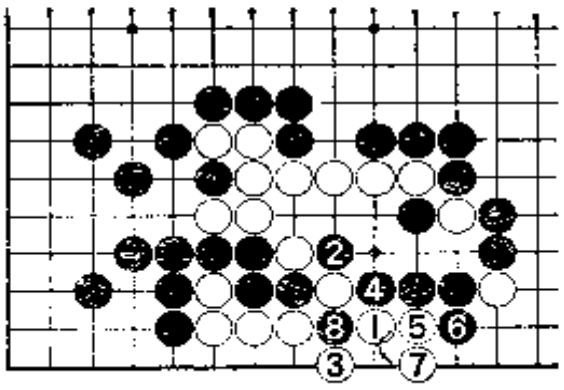
黑11如走A位，则白走12，成活。



参考图　1

白 2 是稍稍迷惑对方的下法。

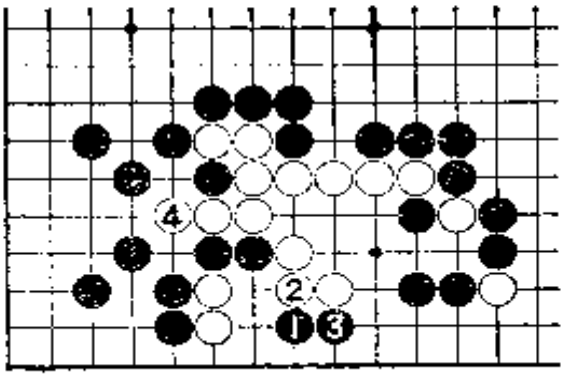
对此，不要考虑得太复杂，黑 3 挤，白就净死了，请判断一下。但白 2 是有意思的一手。



参考图　2

正解图的白 6 似乎也有走白 1 的，但结果不好。

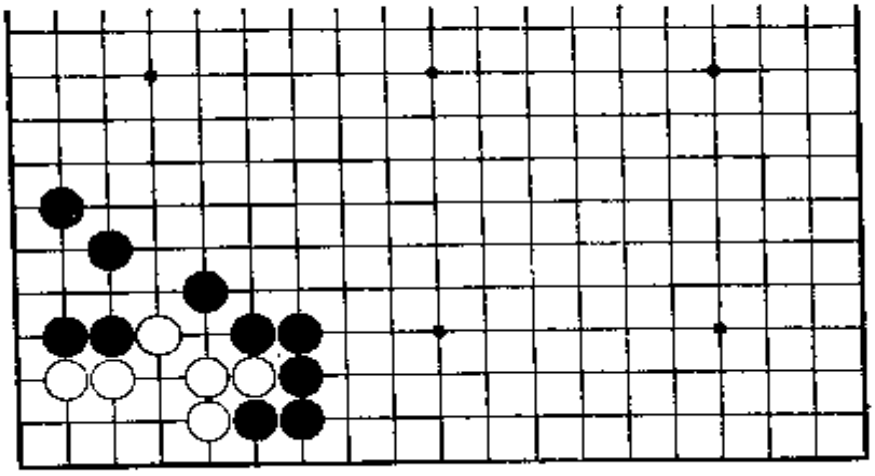
黑 2 断，白 3 应，以下仍成劫，但由于黑 2 断，白明显是一半被吃之劫，显然不如正解图好。



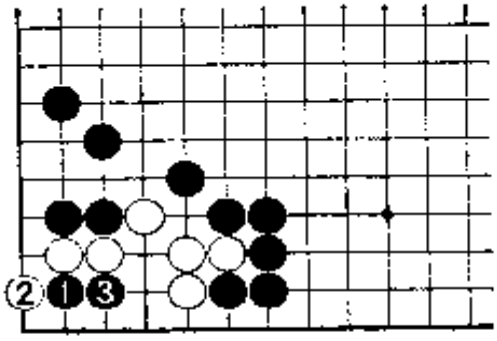
失败图

黑 1 似乎是筋，其实不然，白 2、黑 3 之后，白 4 的好手大显神通。白无条件活。

第7图　（强袭）　黑先劫



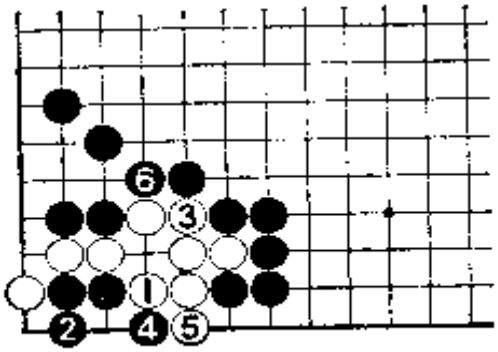
从外面缩小眼位的攻法好象不行，应该试用掏白肺腑般的强袭。



正解图　1

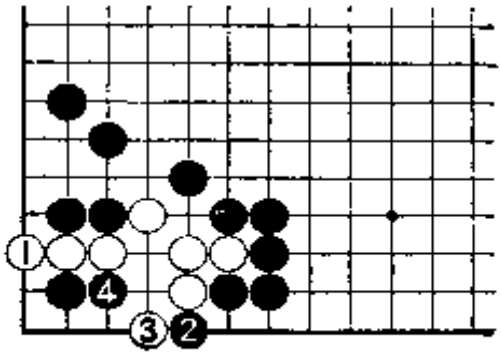
类似的形在实战中是常能形成的。

黑1、3是掏白肺腑般的强袭。对此，白也不得不考虑最有利的对策。



正解图　2

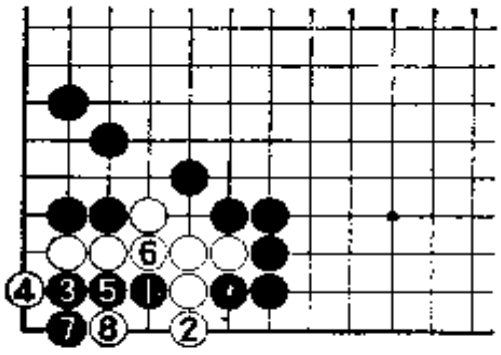
白1最善。其次，黑2是顽强的攻击，经白3以下的必然次序，走至黑6。是黑的松一气劫，但黑6是拦外部有效的着点，就黑来说，是心情愉快的松气劫。



参考图

白1防守也可一考，但黑2、4后，白不免成死形。

之后，白怎样走也无条件被吃，请判断一下，

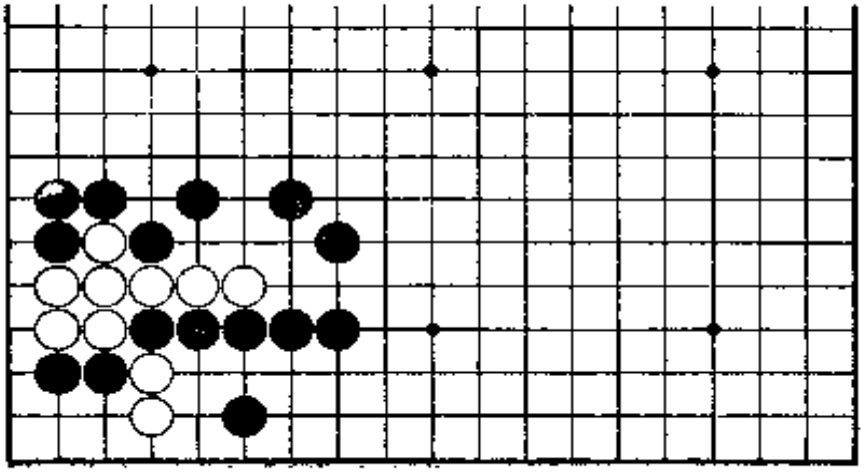


失败图

黑1从这方面攻也是一个思考方法，但白2应，就走不好了。

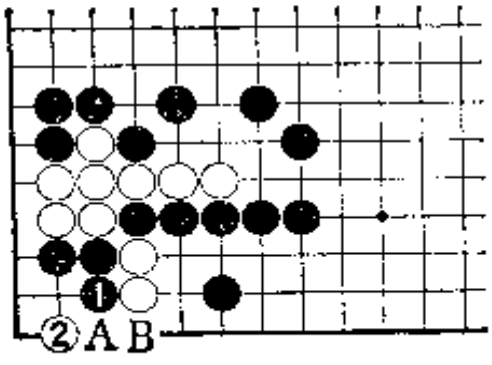
黑虽走3、5、7，也由于白8是要点而白活。请注意白8一手。

第8图　（点眼狙击）　黑先白死



和白二子对攻不利时，开动脑筋巧妙地点眼是重要的。

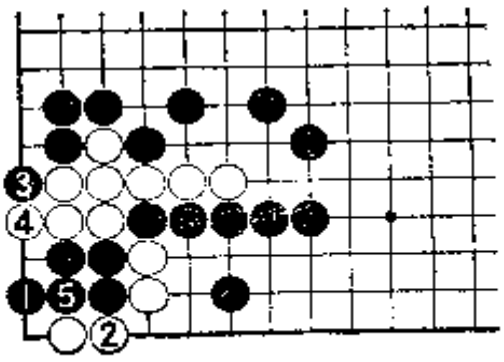
痛快的好手段在哪里？



正解图

只有立即走黑 1 挡的一手。白 2 也绝对，其它下法在角的对攻是不能胜的。

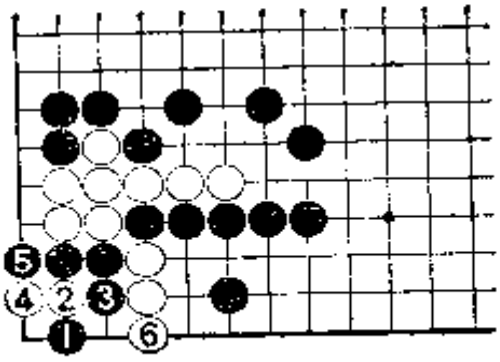
因此，角上对攻是黑负，但不能用巧妙的点眼手段吗？黑A则白 B，不值一谈。



正解图　2

黑 1 尖是巧手，白只有走 2 位。

其次，黑 3 扳重要，等到白 4 时，黑 5 即告结束。这是痛快的聚眼的形态。

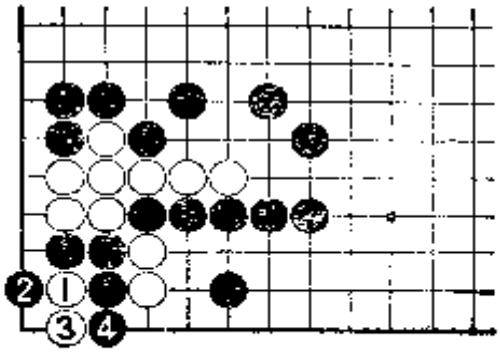


失败图

黑 1 在“二、1”跳好象是手筋，但白立即走 2 位好手，黑就走不好了。

黑走 3 至 5，则白 6，对攻失败。

结局，黑 5 只有走 6 位扳成劫。因黑可无条件地吃白子，走成劫当然不满。

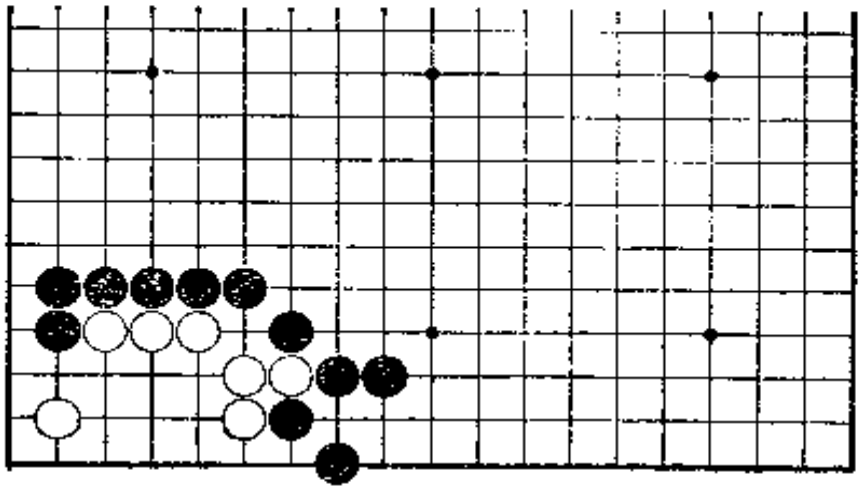


参考图

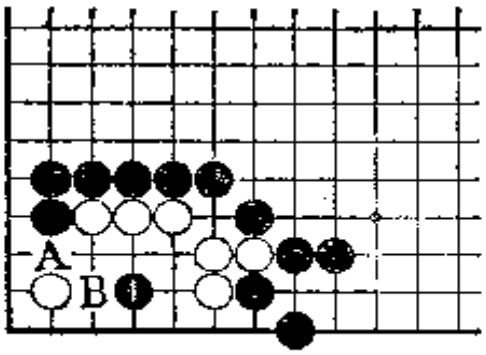
在正解图中，白若走1位，则黑走2位，由于黑4、对攻黑胜。请注意和前图的差别。

黑2如走3位，则还原成前图。

第9图　（这一手）　黑先白死



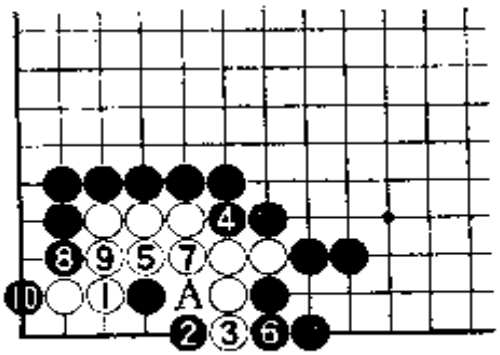
这样的问题，如果能算清每一个变化是了不得的。脑子里出现第一感的要点之后，再考虑双方的应对。



正解图　1

黑A，则白B退，显然不行。

因此，黑1精细地观察到要从内部着手。的确象是对准要害投下了炸弹。

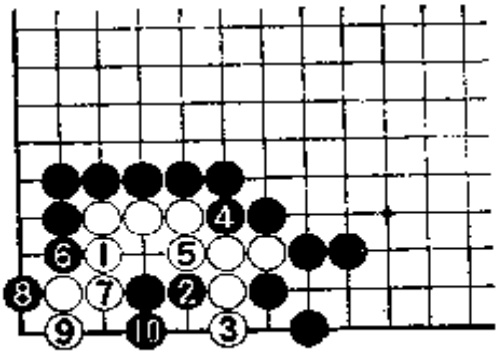


正解图　2

白 1 是顽强的应手，但由于“尖有妙手”，在这里，黑 2 是好手。

白 3 是不得已的，黑按 4 以下至10的次序进行攻击，白成死形。

白 5 如走A 位，则黑 9 挖。

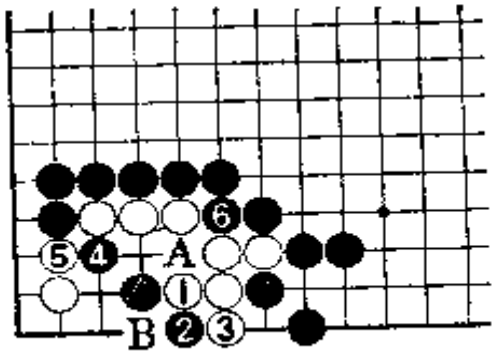


参考图　1

白 1 扩大眼位来顽抗，但这一次黑 2 成为要点。

由于黑 4 也是次序，以下黑 6 、 8 顺次从外收气活路狭窄。

黑10止而白死。



参考图　2

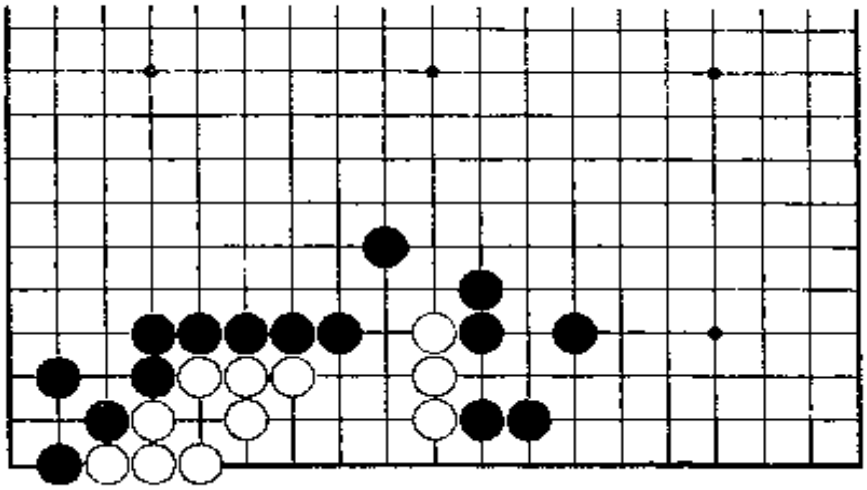
对于白 1 并，黑 2 扳是紧要的一手。

白 3 后，黑走 4 、 6 ，白撞紧气很明显。

其次，白A则黑 B接。 白B则黑A而白死。

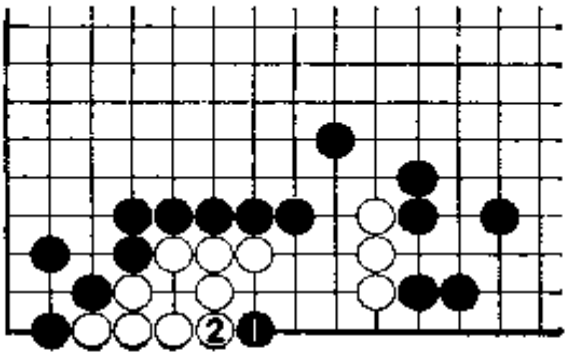
请注视形的要点黑△。

第10图　（漂亮）　黑先白死



常走成之形。

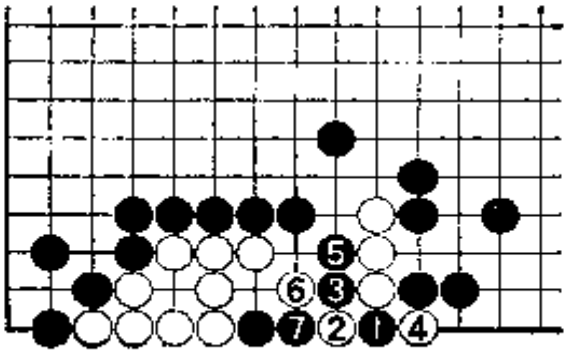
首先，第一手最好走在要点上，但其后也是有意思的。



正解图　1

黑1必须突然闯入要点，其它不必考虑。

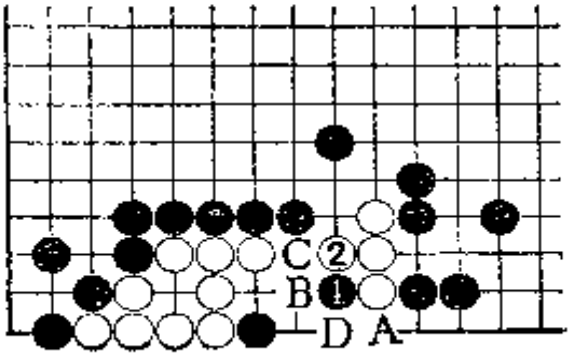
白2是最顽强之手，但在这里，黑准备了轻妙的好着。



正解图　2

接着，黑1在这面扳是没法形容的好手。

白2只此一手，于是黑3断。白4时，黑5联络便漂亮地杀白了。请体验和前图黑1的配合，

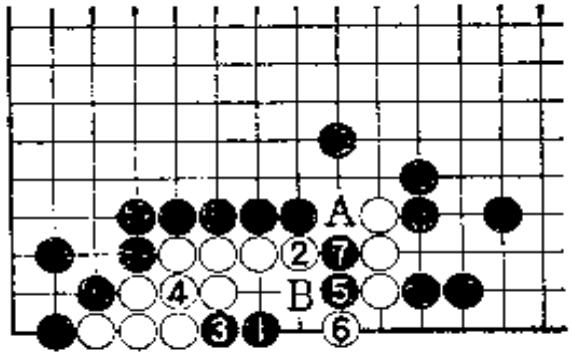


失败图

也有走黑1夹顶之形的，但被白2普通地应，黑就走不好。

其次，黑A则白B，又黑B、白C、黑A则白D而黑接不归。

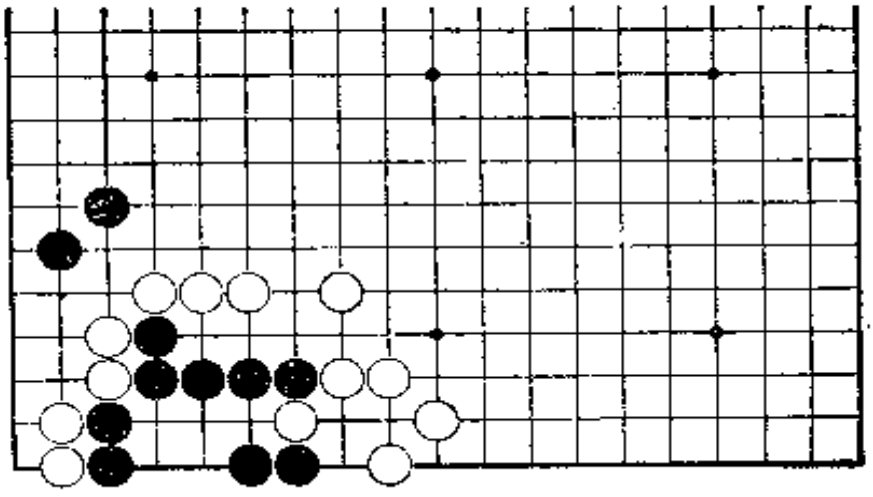
黑1是此际的俗手。



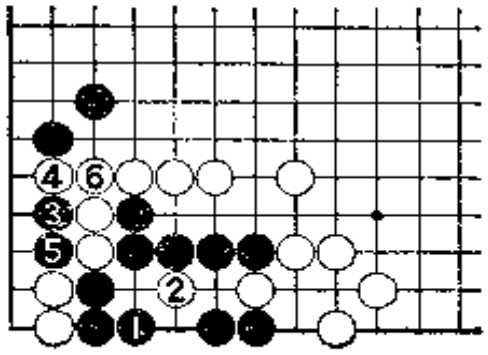
参考图

起初对黑1如白2防战，则黑3、白4后，其次黑5成妙着。黑7时，白A则黑B。前图俗筋的地点变成要点。

第11图　（有意思的着想）　黑先活



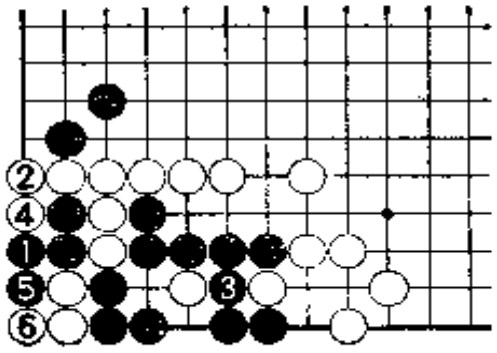
当前的问题是连接二子的方法，其次是左方的手段。是有意思的着想。



正解图　1

黑 1 是有意思的着想，此际只限于此。

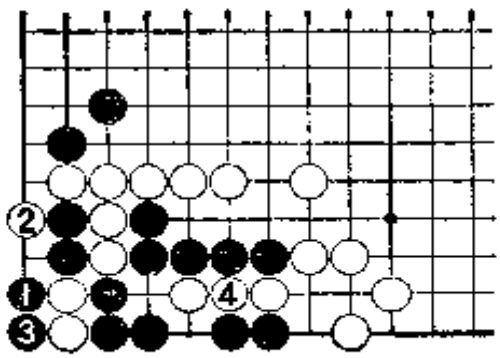
白 2 点眼时，接着黑 3 靠又是好手筋，白 4 挖进一步追击。但黑 5 白 6 时，黑准备了最后的妙策。



正解图　2

黑 1 是经过一连串计算后采取的决定胜负的一手。

白 2 如阻渡，则黑 3 在这方面确保一眼，对白 4、黑 5 以下，成倒脱靴之筋。请体会黑脱险的巧妙手法。

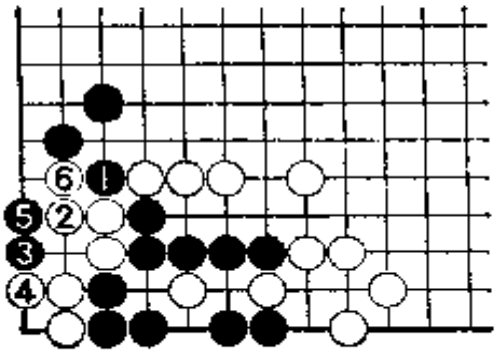


失败图　1

前图黑 1 若匆忙地走本图的黑 1 提，则失败。

白由 2 扳至 4，黑遭全灭境迁。

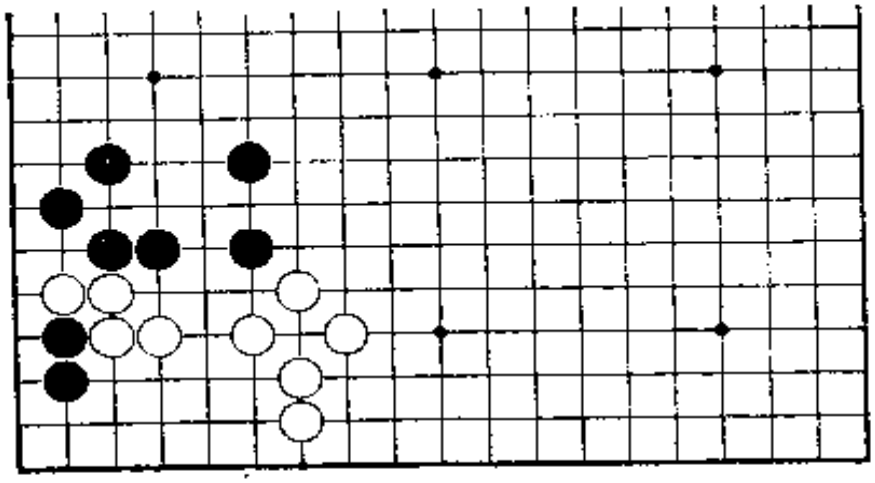
如不发现前图的黑 1，则对此问题就会茫然不清。



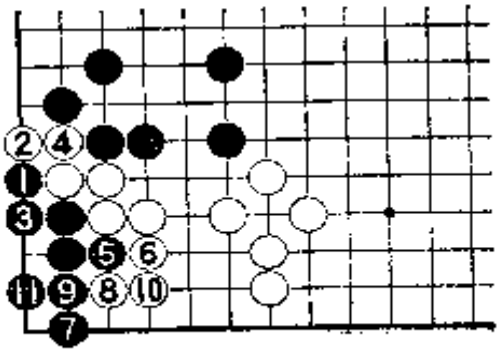
失败图　2

正解图 1 的黑 3 走本图的黑 1 断，如能成功，则没有问题，但被白走 2 以下至 6，黑的失败是明显的。请注意，稍微的轻率就要丧命。

第12图　（活则胜）　黑先活

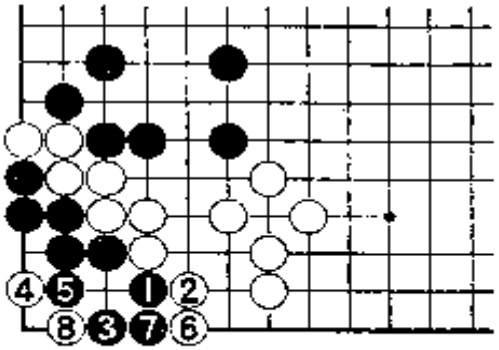


这是实战的终盘所走成的棋形，在这里，怎样使角部二黑子脱险，是有关一局胜负的地方。



正解图

黑 1、3 扳、接是坚实的走法。和白 4 交换后，黑 5 曲，白只有在 6 位挡，以下走至黑11而活。又黑 7 若走11，也成同样结果。

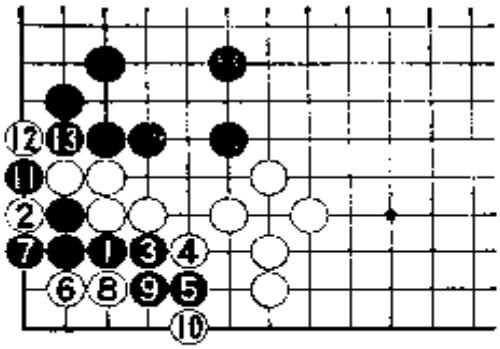


失败图　1

不满足前图而走黑 1、3 虎，则太贪。

由于撞紧气，白 4 以下至 8 的攻击是成立的，这是常能走成之形。

但黑 3 走 4 或 8，就大致回到正解图了。



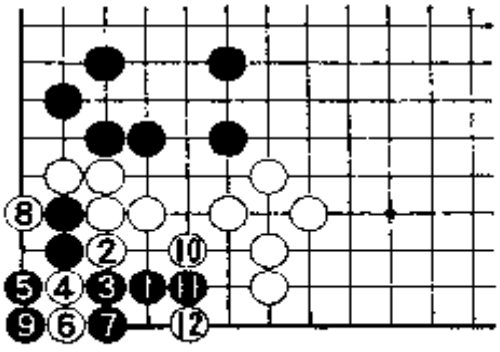
14 = 2

失败图　2

也有想走黑 1 的，但被白走 2 位，有危险。

经黑 3 以下的攻防，结局成劫。

白 2 如走 3 位挡，和正解相比，黑有稍好的意味。

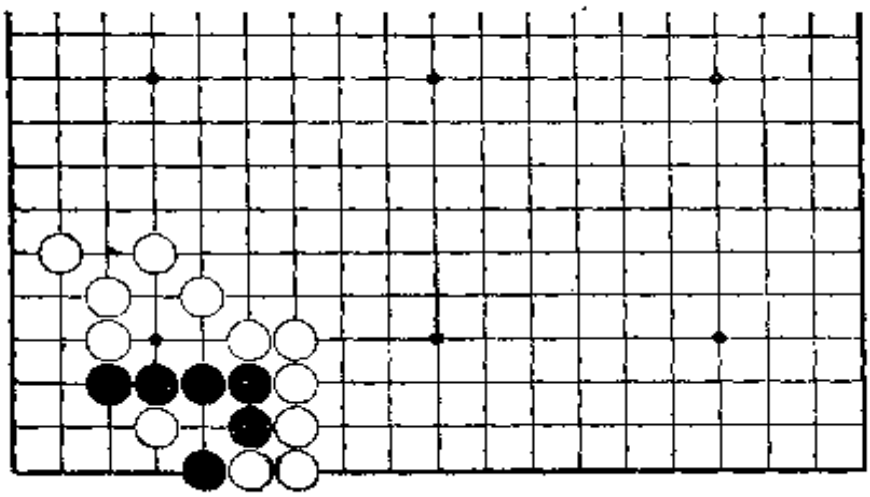


失败图　3

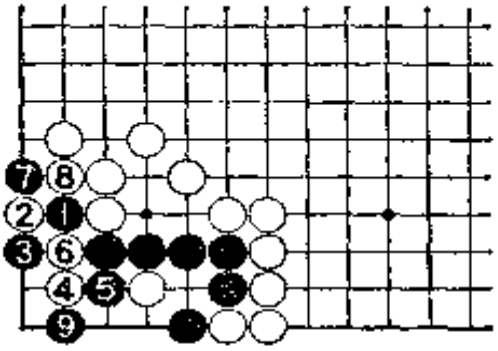
黑 1 小飞是漂亮的，看来好象是“形”，但白 2、4 冲断，就不行了。到白12，黑死。

这是把事情想得太容易的例子。

第13图　（白也强攻）　黑先劫



在死活问题上，决不允许只为一方独断计算。经常需要的态度是：探究对方的最强最善的应手。



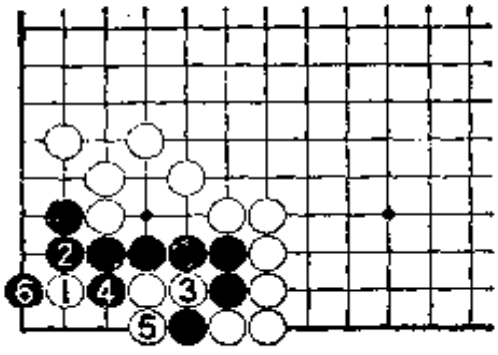
正解图

黑 1 只有扳。

对此，白 2 夹是手筋，黑 3 是不得已的。

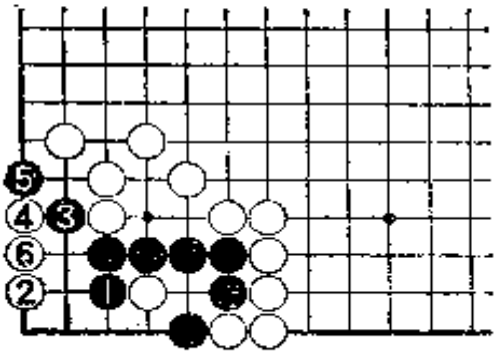
接着，白 4 是要点，以下是必然的应接，走至黑 9 止而成劫。

白 2 、 4 的次序也是重要的。见下图：



参考图

白 1 先走要点，则黑 2 接，其次，白 3 只有断，而黑 4 、 6 恰好活了。

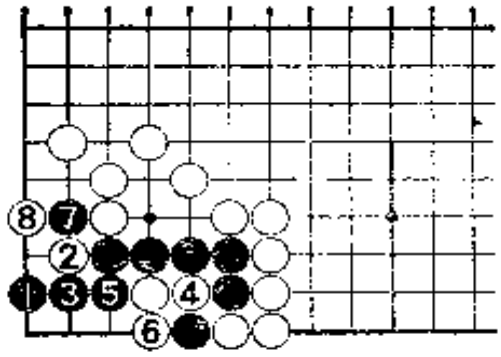


失败图　1

黑走 1 位如能成劫就好了，但没有人上你的当。

白决不疏忽而进入 2 的要点。

对黑 3，白 4 是手筋，黑 5、白 6 后，白渡过。因此黑死。

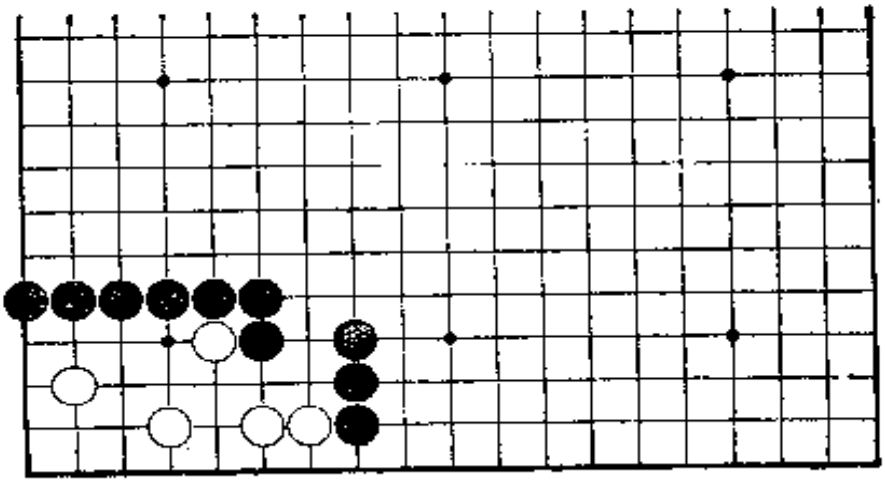


失败图　2

前图白 2 位为什么是要点？走本图的黑 1 来看。

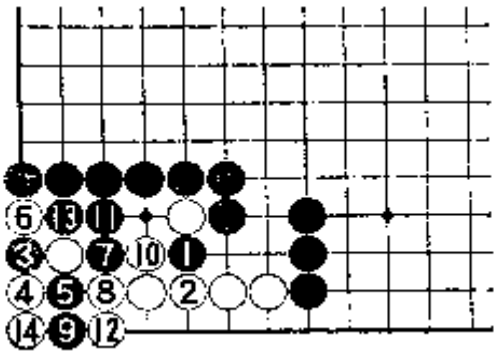
被白走了 2、4 的次序，对黑 7，白有 8 位的好手，黑终于失败。

第14图　（薄形）　黑先劫



乍一看来白是薄形。

首先缩小白的范围，尽量从外侧攻。



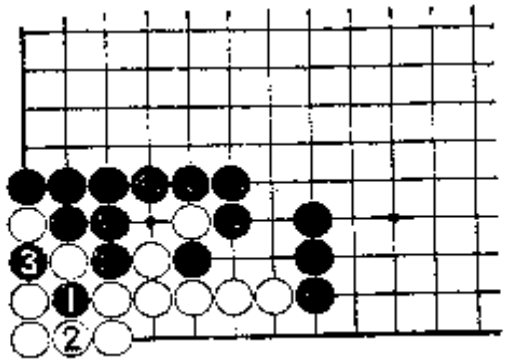
正解图　1

首先不能错过黑 1 、白 2 的交换。

在这里，黑 3 托是威胁白眼形的唯一的要点。

对白 4 ，黑 5 断是强手，对白 6 ，黑 7 扳是一连串的计算之筋。

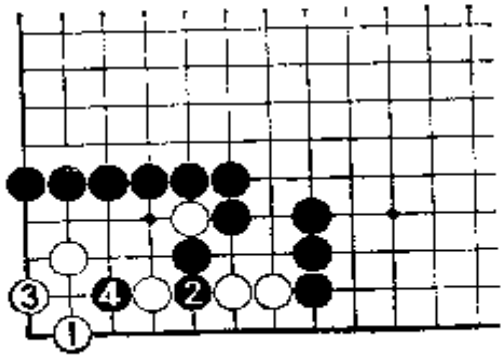
对白 8 ，黑 9 走成二子而弃，是要领。以下必然走至白14止。



正解图　2

其次，黑 1 扑，成为白 2 、黑 3 之劫。

也许是看惯了的筋，但能把它计算到这里是了不起的。

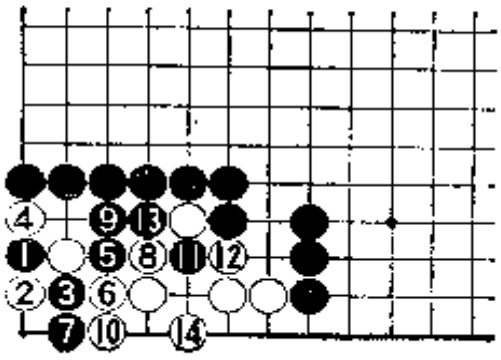


参考图

正解图 1 的白 2 ，如走本图的白 1 ，怎样呢？

黑毫不介意地走 2 位冲。白 3 ，则黑 4 ，白死。

所以白按正解图走也是不得已的。

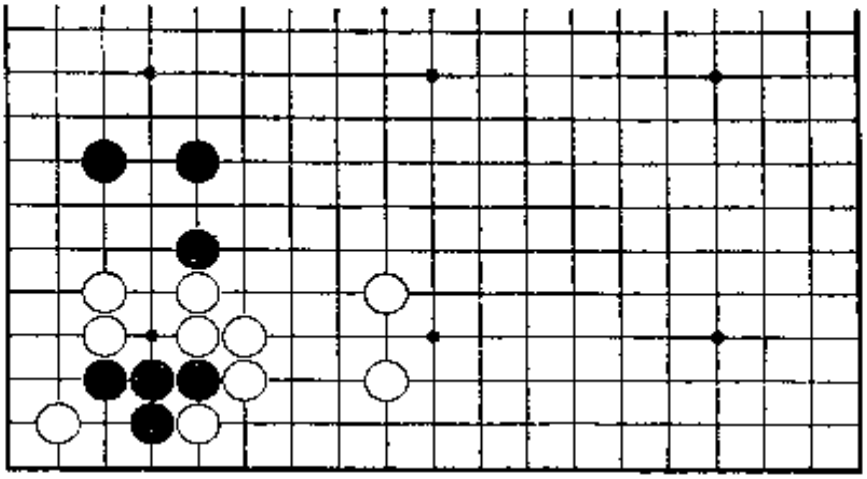


失败图

起初黑单走1、3托、断，事情就不一样了。

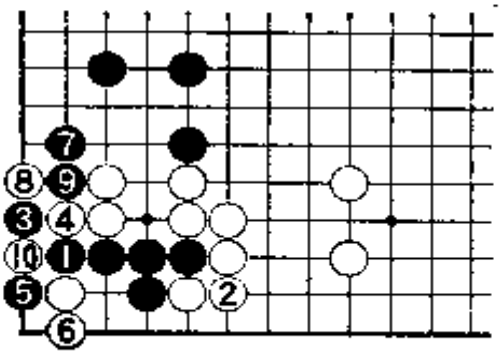
黑9止的应接虽一样，但黑11攻时，白12、黑13之后，由于白14是妙着，次序颠倒的差别是很明显的。

第15图　（一打就响）　黑先劫



角内黑四子，单独不能活。

要用巧妙的手段和上方三黑子取得联络。

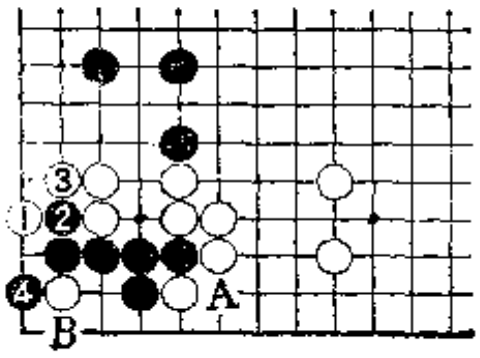


正解图

首先，起点是黑1和白2交换。

其次，黑3尖是妙手，这是关键。白4也是重要的一手，以下黑5至7成劫。

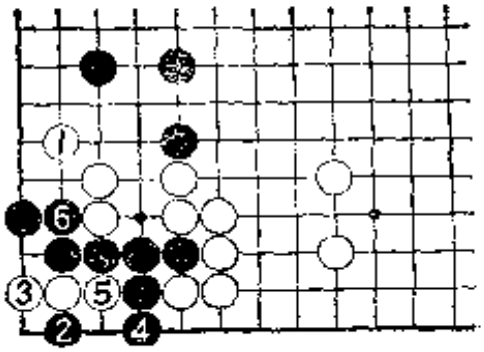
黑3、5的次序也是重要的。



参考图　1

不接A位而白1先占唯一的要点，则是黑所喜欢的。

黑走2、4，则A、B两处必得其一，黑棋可以做活。

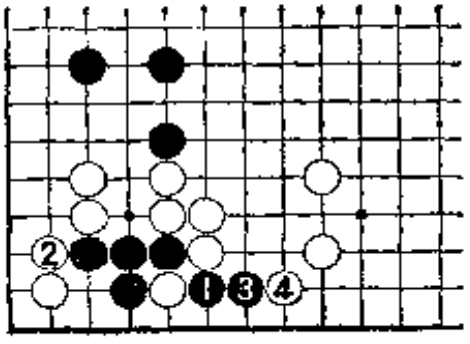


参考图　2

黑尖时，白1松气是不行的。

黑2、白3时，黑有走4位的余地，可活，结局，黑6成双活。

白1走6位——这个点也成一个要点。



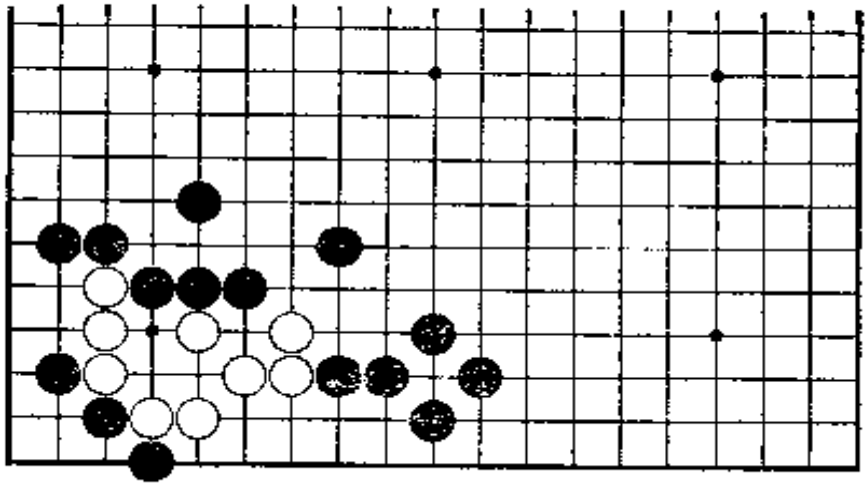
失败图

黑1断，若能活，则什么困难也没有了，但被白走2位，就到此为止。

由于黑3，白4也没有什么味。

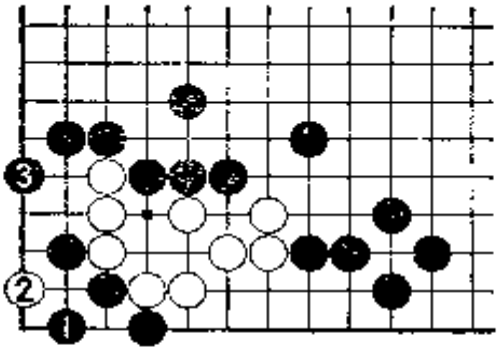
是实战应用范围广的死活问题。

第16图　（古今的妙着）　黑先劫



这是明治时代高手的实战之形，产生了妙手。

通过白的压力，用妙手同外部黑棋取得联络。

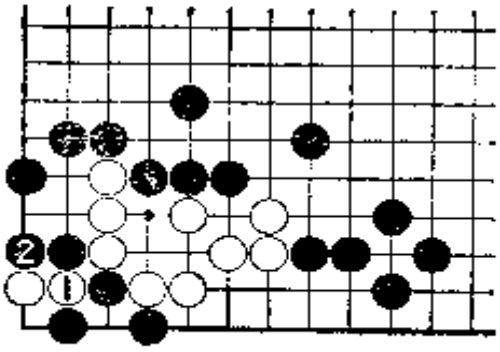


正解图　1

首先，黑 1、白 2 交换。

其次，黑 3 尖实在是富于趣味的好手筋。可以说黑 1、3 是相关连的妙着。

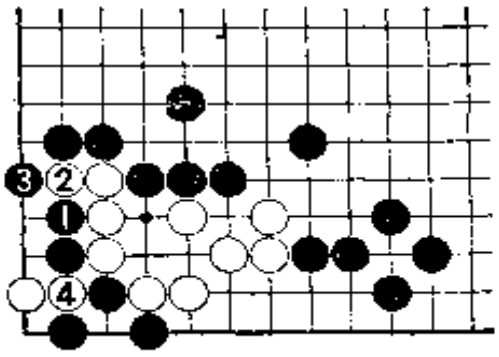
这是在明治时代高手的实战中所出现的，被列为古今妙着之一。



正解图　2

之后，白只有走 1 位。黑 2 后，显然是劫。

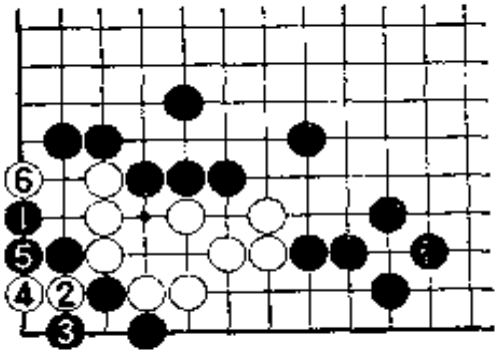
因和白的全部死活有关，所以是重大的。



失败图　1

正解图中尖这一手，如走本图黑1，是俗手的典型，白2至4，黑怎样也不行。

请弄清楚黑1先走3尖的轻妙。

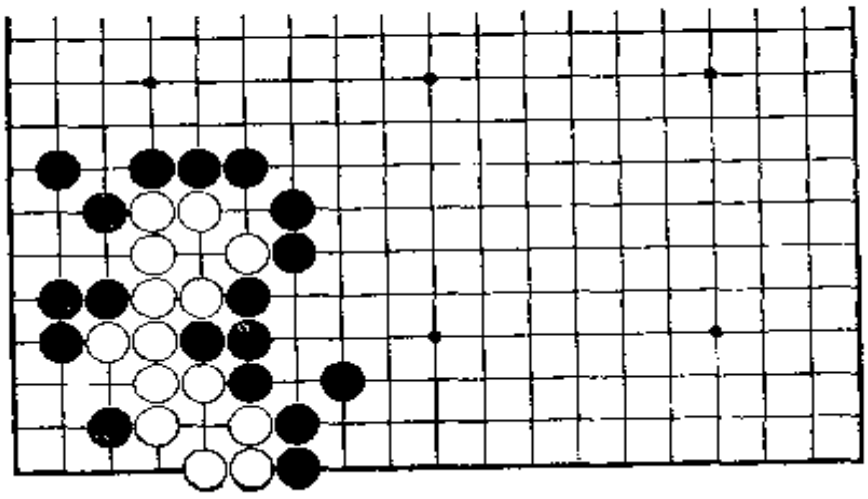


失败图　2

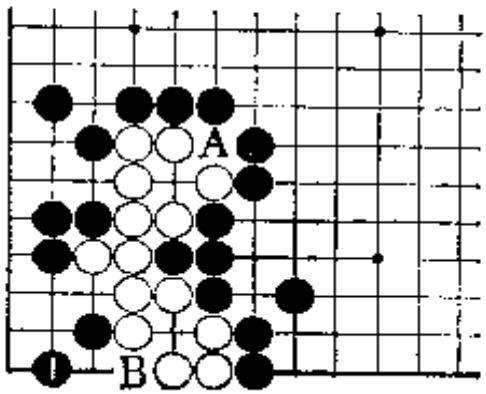
又起初黑若走1位尖，则白2断，不行。

若想走黑3成劫，则白4下立，黑5时，由于白6，不能渡，被吃。

第17图　（应战）　黑先劫



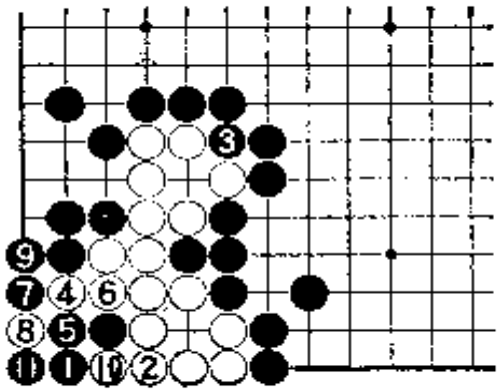
白瞄着角上和上边，好象能活，但还有顽强的攻击。



正解图　1

黑 1 尖是严厉的攻击手段。

白 A 则黑 B，就这样以为是劫，当然不是正解。请发现白也有最强硬的解决办法。

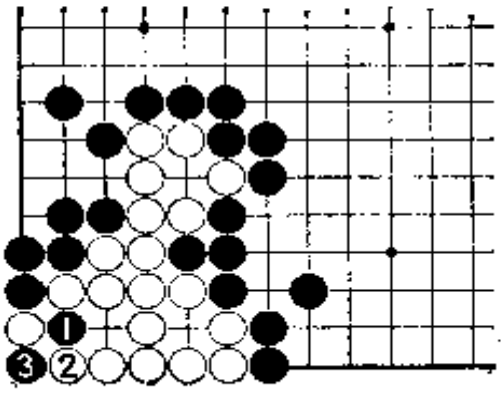


12 = 8

正解图　2

白当然走 2 接至 4 扳。

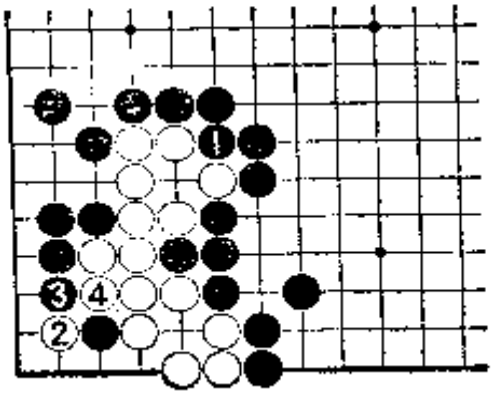
黑 5、7 渡时，白 8 扑，不能躲避接不归，黑好象要死心，但至白12之后，见下图：



正解图　3

黑 1 倒脱靴是成立的，白也再在 2 位扳，结局成劫是正解。

能计算到一连串的次序是了不起的，计算后非常痛快。切忌死心，

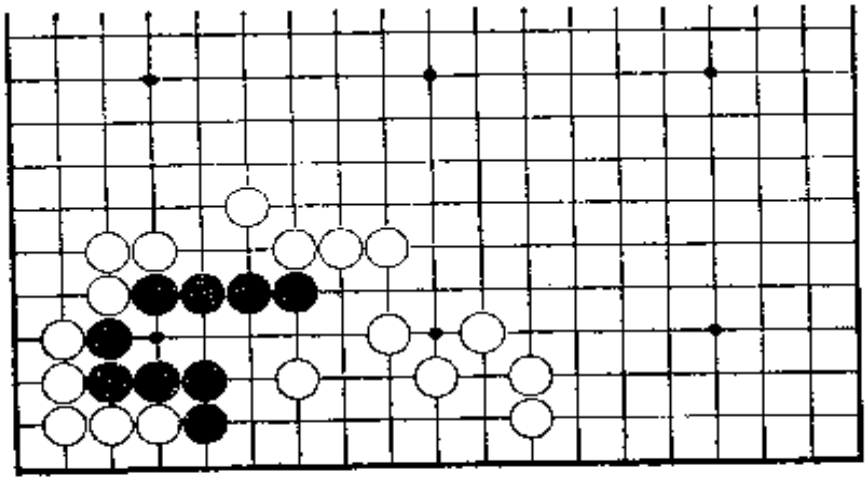


失败图

认为黑 1 可以，那就简单了，由于白 2 紧夹的一击，便轻松地得活。

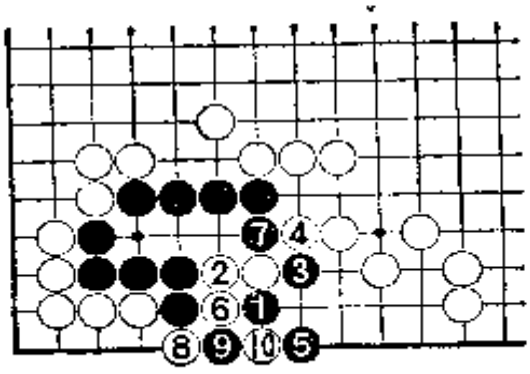
黑 3 、白 4 止。

第18图　（苛刻）　黑先劫



黑走，大概只有一、二个地方。

对黑的顽强奋战，白进行抵抗。结果如何呢？

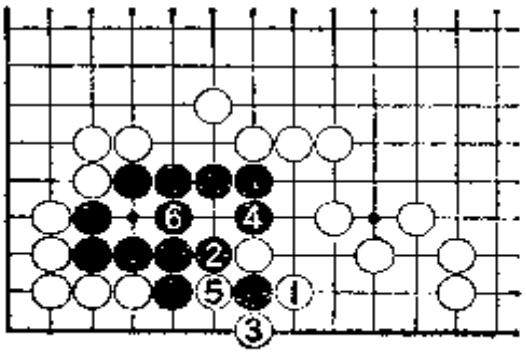


正解图

的确，只有黑 1 这一手。

白 2 也绝对，在这里，黑 3 至 5 是顽强的奋战。白 6 后，黑 7 断。

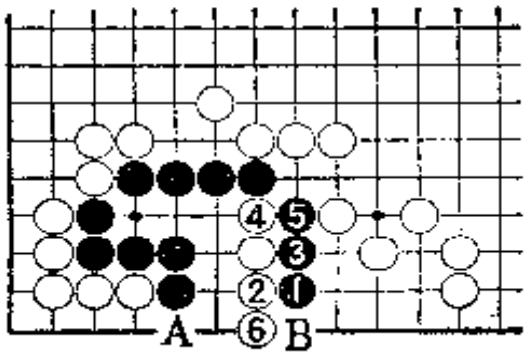
结局，对白 8 的渡，黑 9 扑，成劫。白 4 如走 6 位，黑仍走 5 位。



参考图

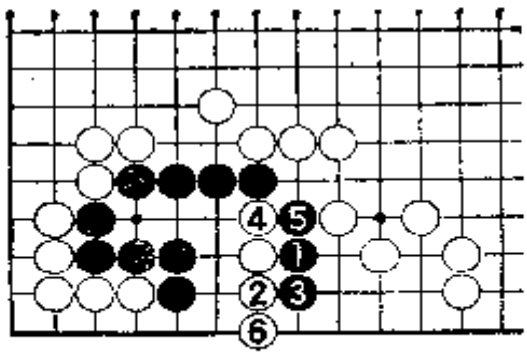
白 1 挡，正中黑意，白失败。

黑由 2 的次序走至 4 逼应，黑 6 止净活了。



失败图　1

也许认为黑 1 是好的，但白 2 强应，黑 3 、白 4 、黑 5 时，白 6 下立，则 A 、 B 两点必得其一，黑不行。这是小小的盲点。

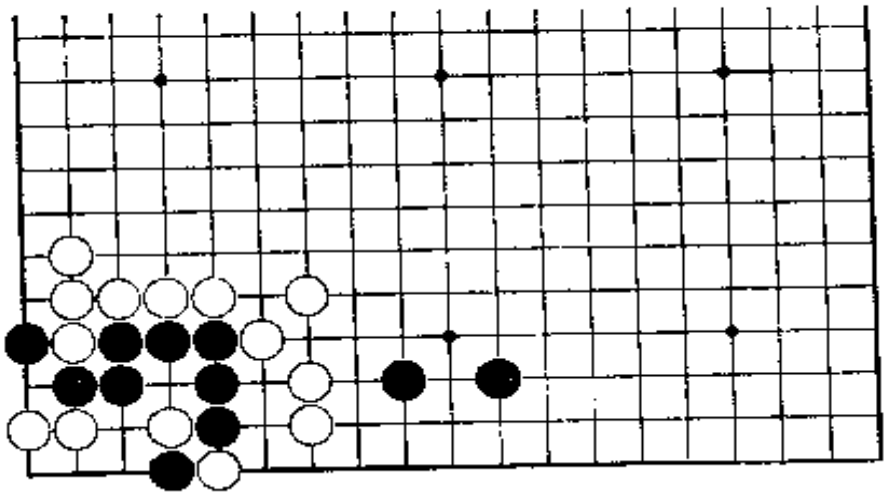


失败图　2

对黑 1 靠，白 2 也是不给对方步调的好手。

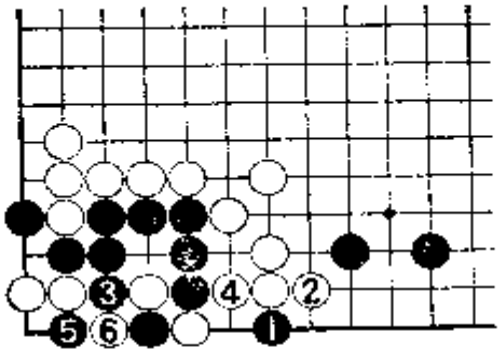
黑 3 至白 6 止回到前图了。白 2 之点是双方的要点。

第19图　（有技）　黑先劫



平凡的着想是不行的。

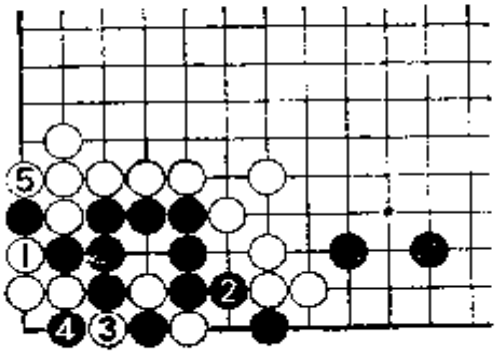
第一着包含着向右侧联络，的确是技术高明的手筋。



正解图

黑1实在巧妙，是非常富于含蓄的顶。白2好象松弛，但这是最强的。

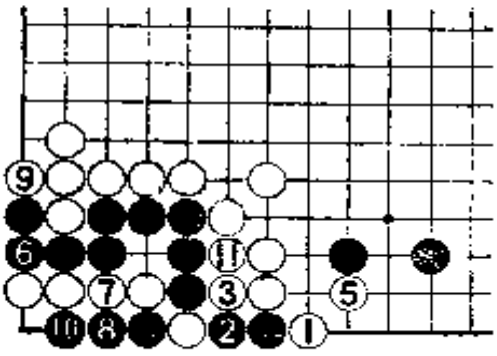
接着，对黑3，白4是这个形的要点，结局，黑5，白6成劫是双方最好的走法。



⑥提劫

参考图　1

对前图的黑3，本图的白1是急于求成，被黑2走了要点，白3以下虽仍成劫，但和正解图的差别是明白的。那就是，这次轮黑提，黑则较前图为有利。



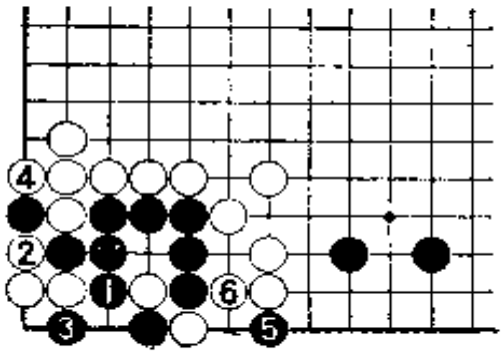
4 = 2 位左

参考图　2

白 1 挡，正中黑意。

黑 2 提成先手，黑 6 接是成立的。

白 7 以下是一定的走法，白 11止，黑先手解决成双活。



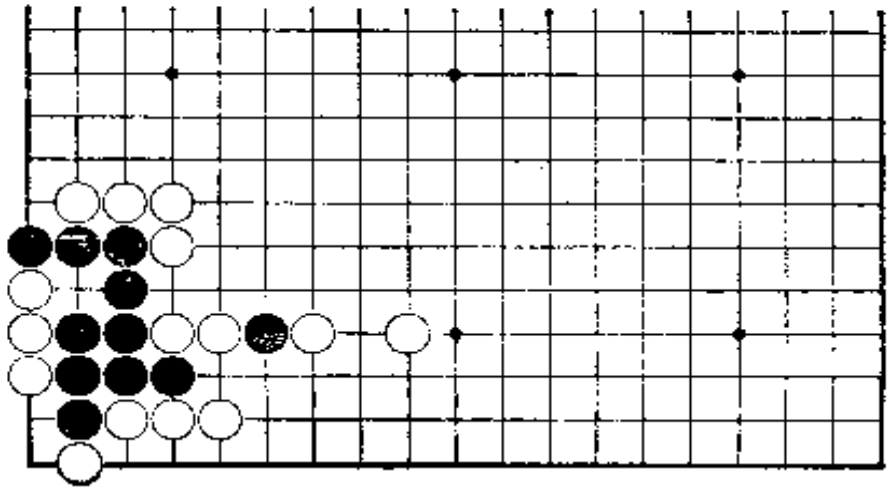
失败图

黑 1 与白 2 交换完全失去了余味。

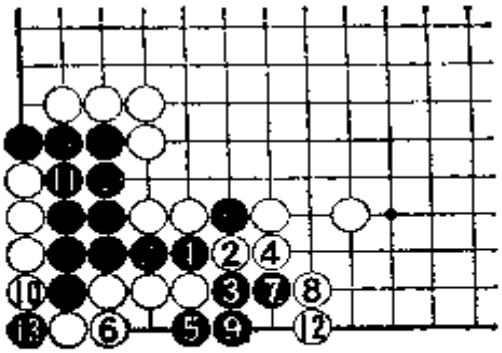
黑由 3 至 5 顶也是次序颠倒的过错，被白 6 应，就此为止。

已经不能如前图那样有黑 2 接的含蓄，怎样也不行了。

第20图　（抓线索）　黑先劫



只有从外部求线索的形状。先冲一下，之后就成了问题。

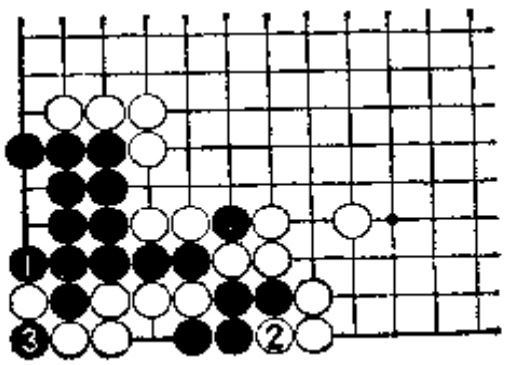


⑭提回（⑩之处）

正解图　1

黑1、3绝对。白4时，黑5扳逼应，而后黑7、9走成“倒脱靴”之形（白6如走7位，则黑由6至13提而成双活）。

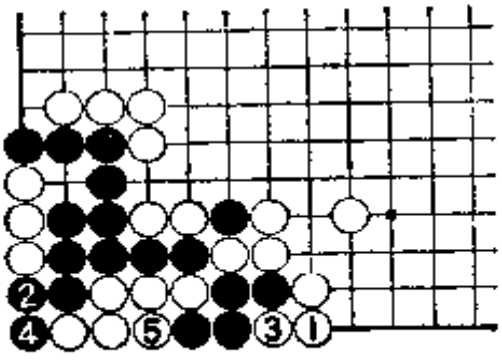
白10和黑11交换是巧妙的，以下至白14反提后见下图：



正解图　2

黑1、白2、黑3成紧气劫。

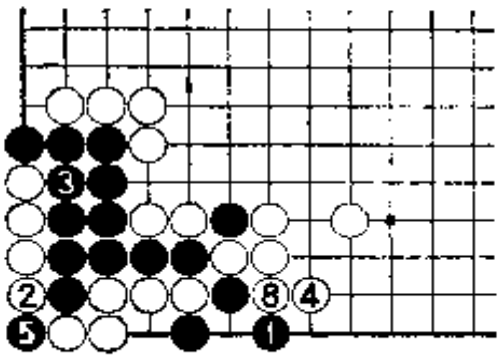
着数虽长，却是势所必然的，应当能算到底。次序中，前图白10也许是盲点。



参考图

继正解图1的黑9，先走白1，则黑2以下恰好陷入了倒脱靴之筋。

黑方安闲地期待这个图也是不行的。



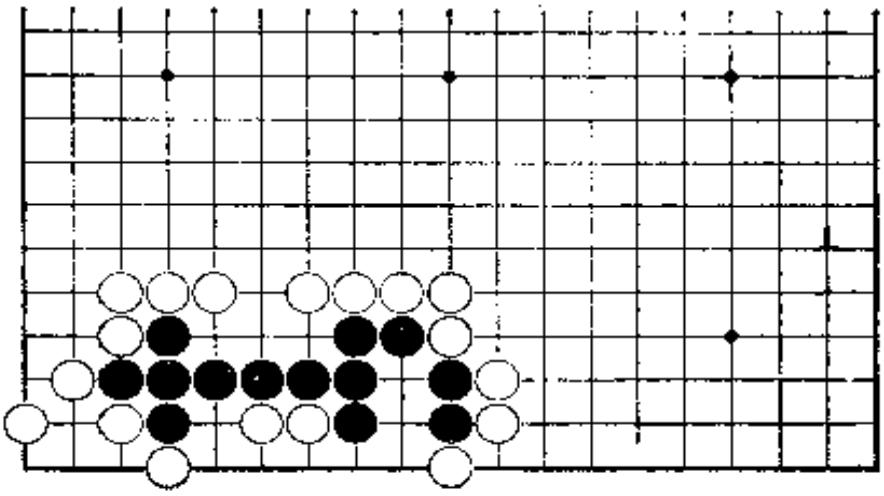
6 = 2　7 = 2 位上

失败图

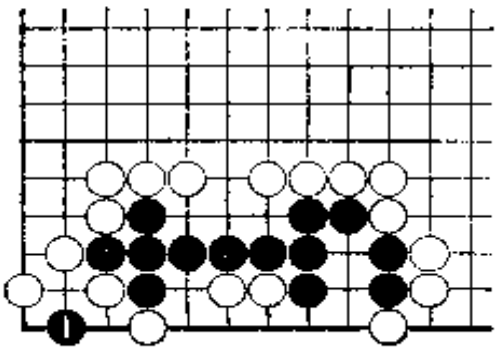
想不到倒脱靴的筋时，常常会考虑黑 1 尖这样的走法。

这也是有意思的着想，但按白 2 以下的次序，结局导致连环劫，黑被吃。通过本题可以明白，手段是多种多样的。

第21图　（试探）　黑先活

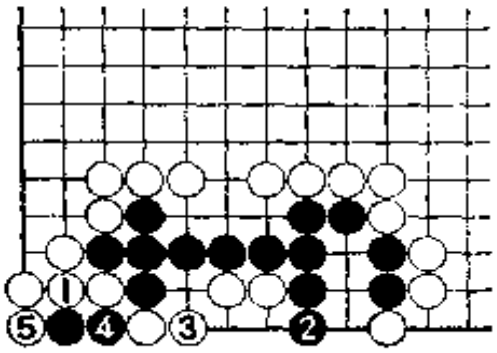


不清楚怎样走时，应走试探对方的应手，从而决定自己的方针，是下棋的一种重要战术。



正解图　1

黑 1 从这里问讯是很妙的。这样的走法，如能感觉出来，说他已成为精通的棋士，并不夸张。这是探问对方应手的一手。



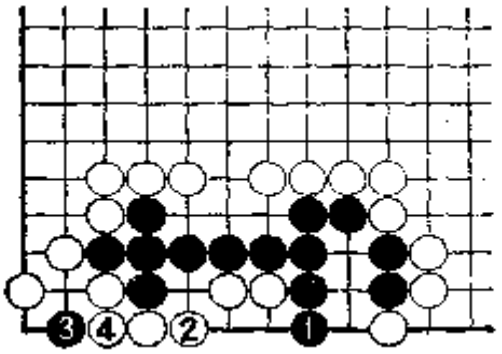
6 = 4

正解图　2

大概白 1 接，黑 2 下立是和起手相关连的妙着，确保右方一眼的同时看着左方的接不归。

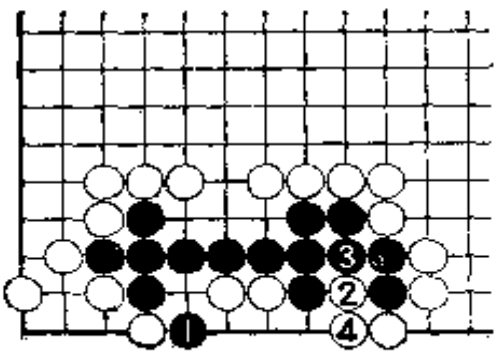
对白 3，黑走 4、6，白就不能逃出接不归是明显的。

又白 1 走 3 位，也由于黑 4、白 1、黑 2，成同样意味。白 1 走 4 位，则黑 3 逼应。



失败图　1

先走黑 1，则白走 2 位，而后再走黑 3，白 4，怎样也不行了，出现了次序颠倒的错误。

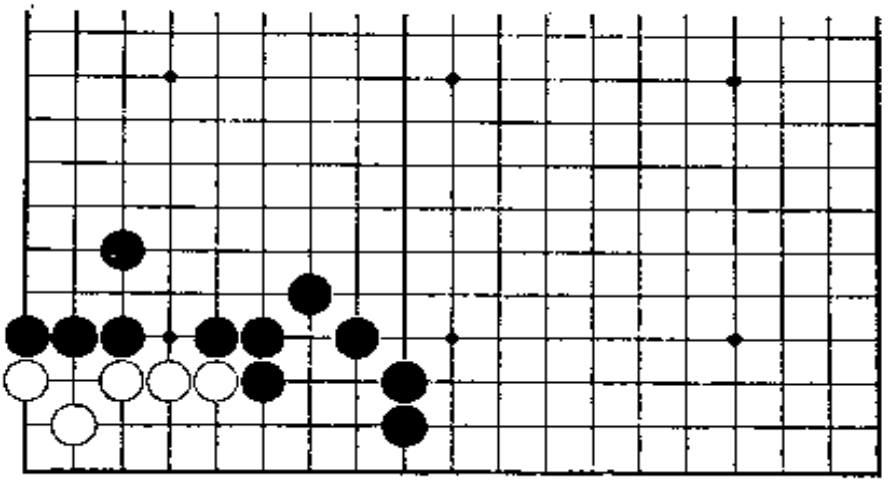


失败图　2

又黑走 1 位，白简明地走 2、4，黑即死。

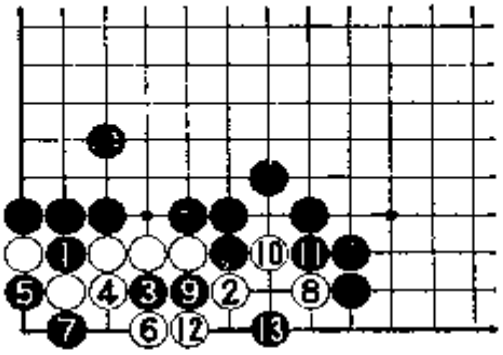
这样的问题，先试探对方应手而后决定走法，在实战中也经常出现。

第22图　（伏有鬼手）　黑先白死



由外面攻，还是由内部攻呢？没有计算根据，不能着手。

使白难于反抗的手段在哪里？

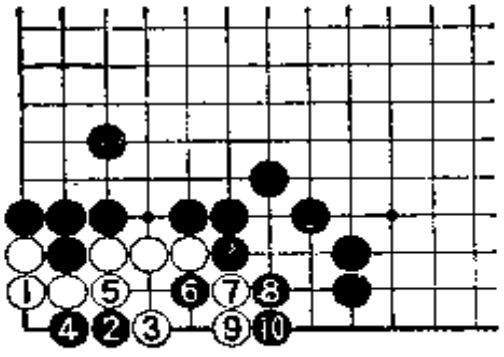


正解图

黑1从外面平凡攻击是好手。

白2扳时，黑3碰是不让成劫的鬼手。白4后，黑5提。

黑9也是好的攻击，结局，黑13止，白无活路。

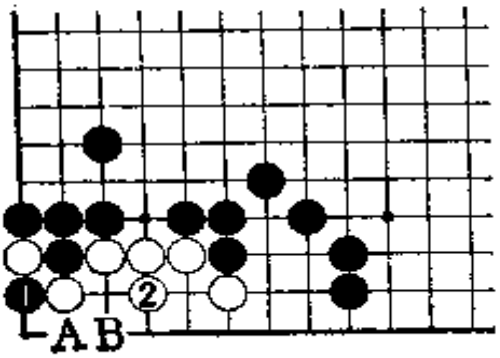


参考图

白1如接，则黑2是必杀的点。

黑6扳，白7虽断，至黑10止，白是撞紧气。

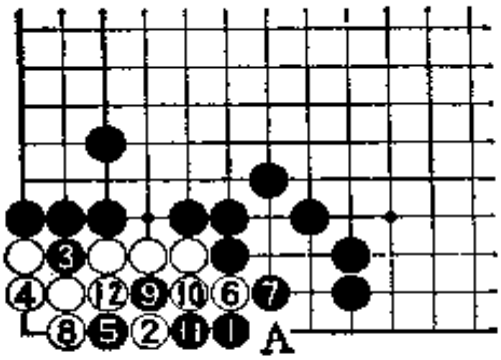
又白3如走5位，则黑6扳。



失败图　1

正解图的黑 3 如先走黑 1 提，反被白占 2 位的要点而失败。

这个形，只有黑 A 打吃，白 B 成劫。

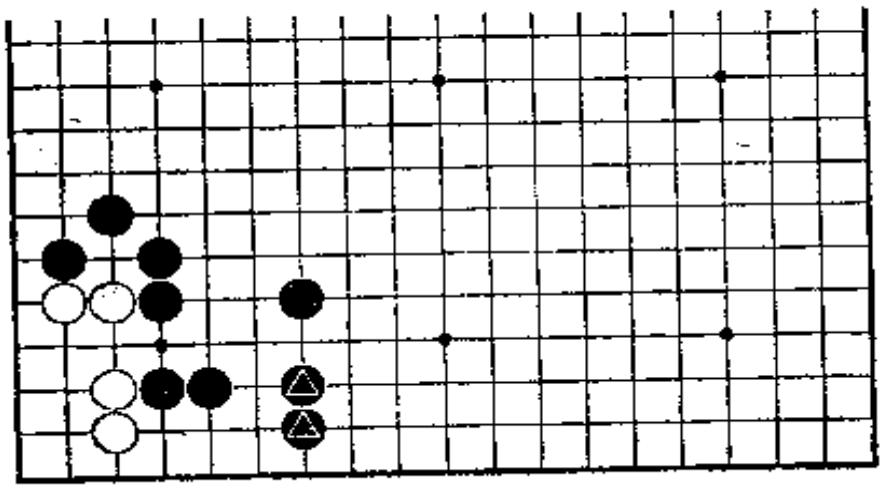


失败图　2

起初走黑 1 跳也是筋，非常有力，但白有好手而终于不行。

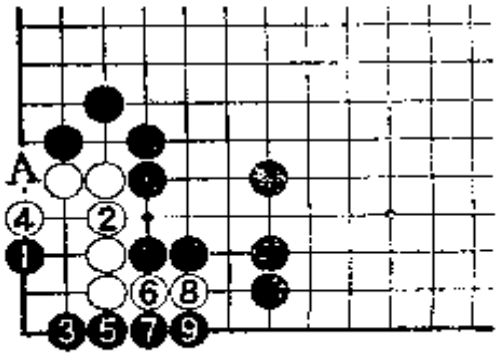
对白 2 的应，黑由 3 至 5 靠虽是阻击，但白 6 挖试应手是巧妙的，黑 7 则白 8 至12活，黑 7 如走 A 位，则白12而活。

第23图　（外或内）　黑先白死



进入白的内部呢，还是从外部攻，却是难的地方。

最后使黑△二子起作用。



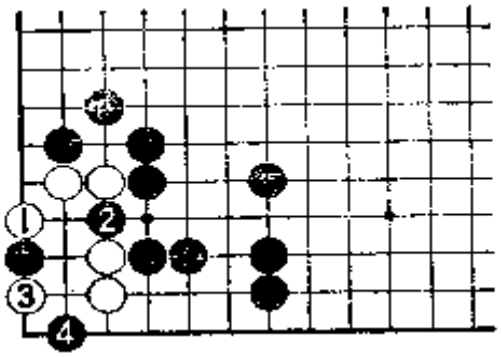
正解图

黑 1 进入白的内部是正解。

白 2 沉着接是强手，但其次，黑 3 更深入了。

白 4，则黑 5 以下向右渡，白就死了。白 4 如走 5 位，则黑 A 渡。

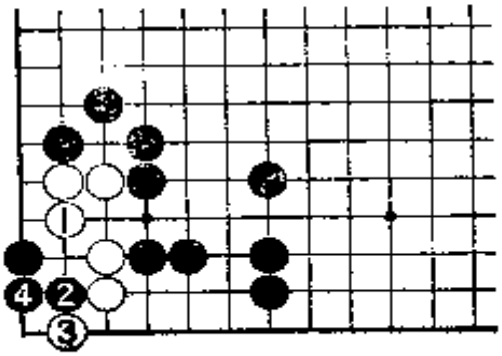
黑 3 先走 A 位渡，则有接不归的意味而白活，请判断一下。



参考图　1

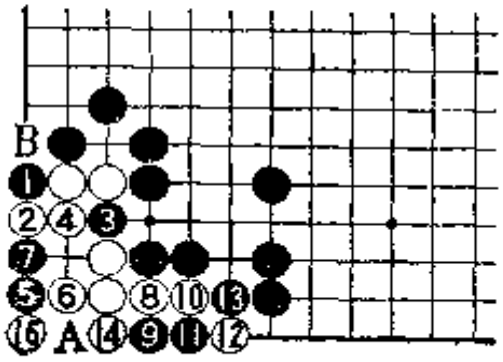
白 1 尖顶应也是一法，但由于黑 2、4，白仍不行。

黑 2 先走 4 位也是白死。



参考图　2

又白 1 应，也有黑 2、4 的手段，白不免成为聚眼。

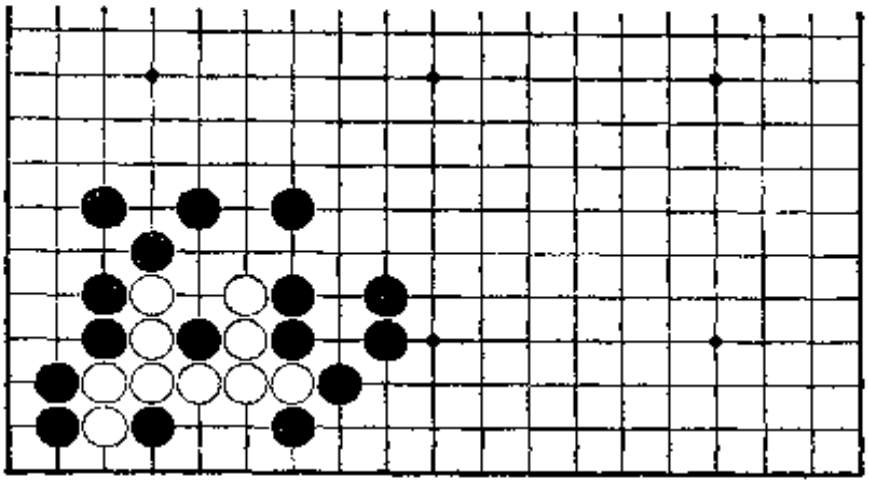


失败图　1

黑走1、3逐渐缩小白的活路也是一个常法，但黑5以下至白16止成“胀死牛”之形，白活。

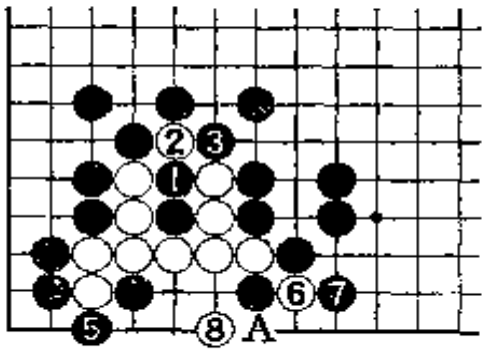
黑3如走A位，则由于白B而成为麻烦的事，虽狭小也是变化很多之形。须好好研究。

第24图　（诱导）　黑先劫



实战中如能正确地计算到最后，则可以说是有相当棋力的了。

导致白撞紧气之后，黑有强手。

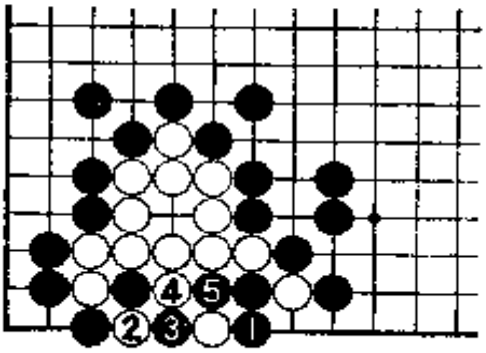


4 = 1

正解图　1

黑1作弃子，对白2，黑3打吃，首先实践白4止的程序，导致白撞紧气是巧妙的，然后黑5渡以观白的走法。

白6断，黑7，白8是瞄着左右两面的巧手，但在这里，黑有强手。

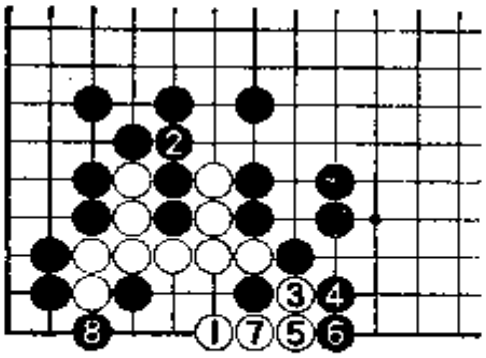


6 = 2

正解图　2

黑 1 是不易注意的强手。其它走法都被白净活。

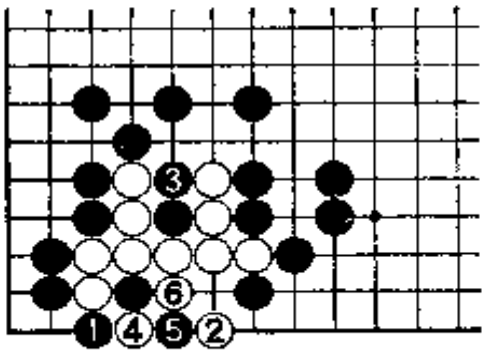
白 2 以下至黑 5 止，结局成为这样形的劫是正解。又前图白 6 先走 8 位，同样黑走 A 位。



参考图

黑走出弃子作战时，假装不知而走白 1，则黑走 2 位，白以后就不好走了。

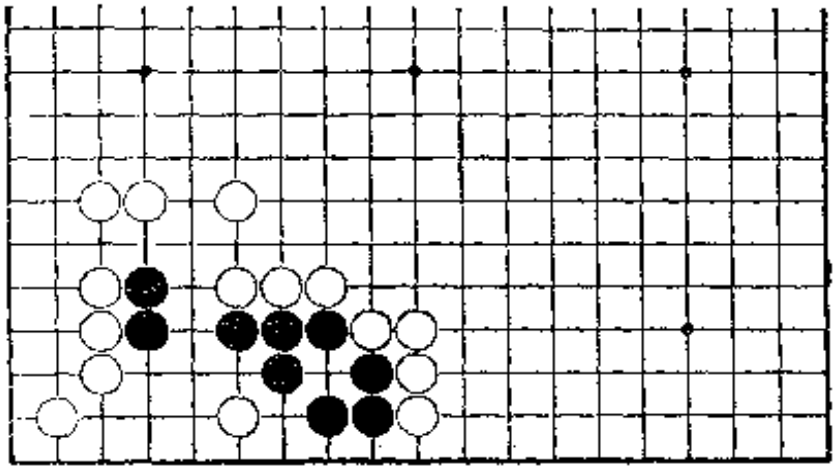
白 3 断虽可吃到黑一子，但至黑 8 止，就此为止。是撞紧气的悲剧。



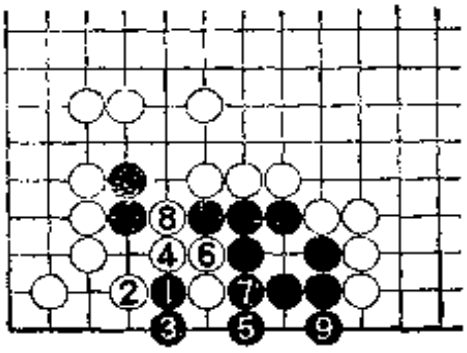
失败图

这次是黑的错误。最初黑 1 和白 2 交换掉，已经不行。白 6 止就活。

第25图　（柔软的妙手）　黑先活



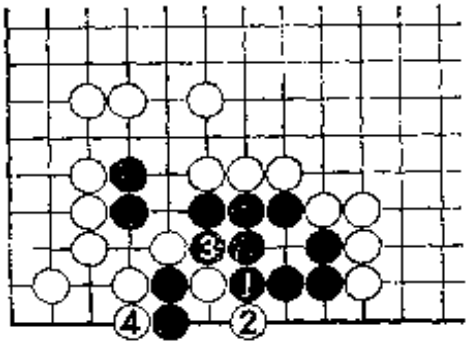
黑首先从常用的手筋出发之后，黑白都施展相似的柔软的妙手，这是值得一看的。



正解图

黑1靠是唯一的脱险之筋。

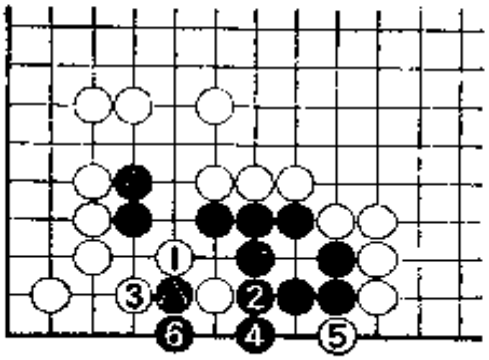
白2最强，但黑3是好手，对白4，黑5尖也是重要的关键，的确是好手连发。黑二子虽被吃，但黑9止，主要部分平安了。



失败图　1

前图的黑5若走本图的黑1，就失败，反而产生白2的好手。

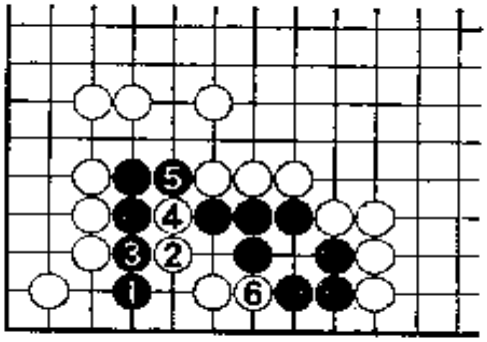
对黑3，由于白4，成倒扑之筋。好不容易的黑的苦心，终成泡影。



参考图

对黑㊃的靠，如白走1位，则黑2、4应，便窥视着左右两方。

白5，则黑6下立，白一子被吃。请注意，左方的黑二子直到最后都在起作用。

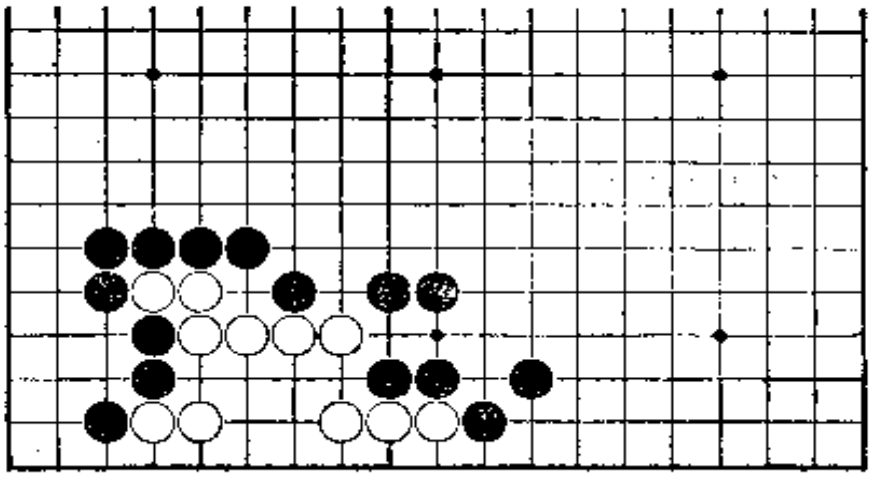


失败图 2

黑1点，看来象要点，但被白由2、4至6挤，这面的对攻黑是不行的。

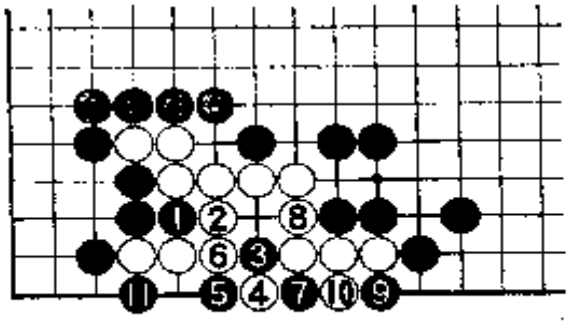
要求确实计算的根据。

第26图 （攻击的目标） 黑先劫



白的左右之形极相似。

从哪里集中攻击之目标才好呢？

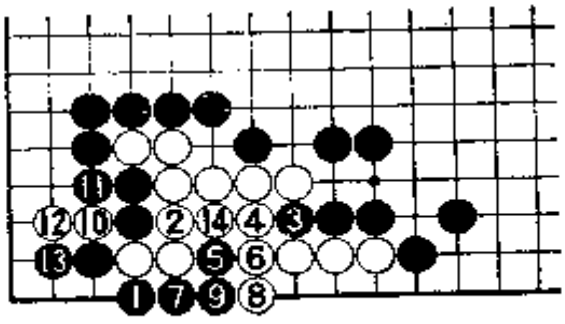


正解图

黑由1冲以缩小白的活路。白2不得已，其次，黑3是要点的靠。

白4、6、8也是紧要的走法，结局，黑9、11两面扳成劫是正解。

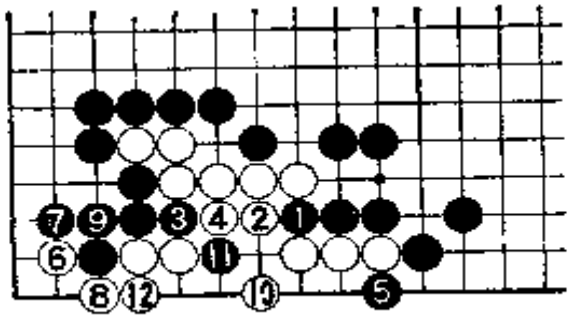
白4如走6位，则由于黑8，白净死。



失败图　1

黑1早扳则失败。白2接后，怎样走也是白活。

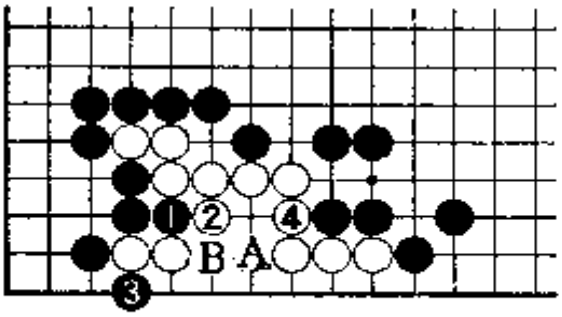
接着，黑由3至5靠是筋，但白6以下，角的黑有断点，白活了。



失败图　2

同样缩小白的活路，黑1从右侧走是不能成功的。

黑大致只有走3至5扳的手段，但白6、8的工作是巧妙的，白10虎就不是死形。

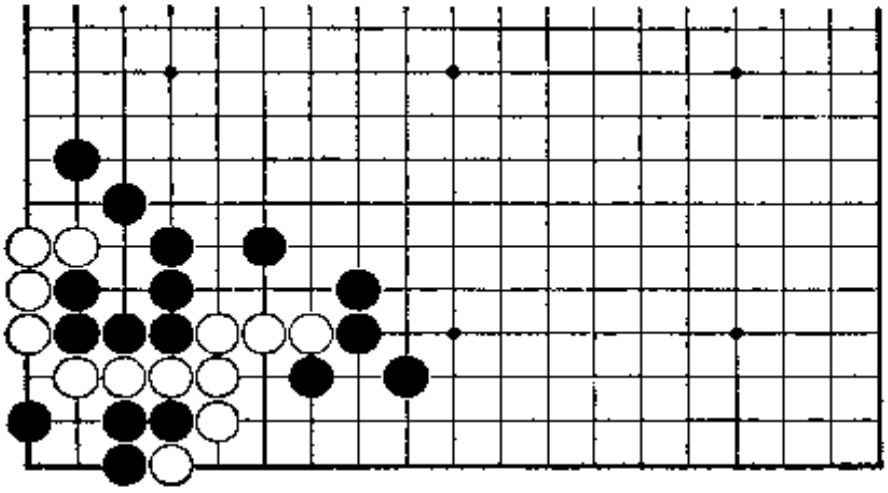


失败图　3

又黑1、白2后，黑3扳，白4躲闪而弃左面二子。

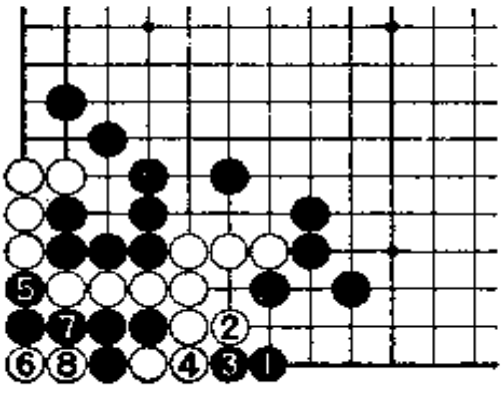
白4之后，黑A靠，白B接，只能成双活，请判断一下。

第27图　（飞燕之技）　黑先白死



这个白形，用俗手攻是不能成功的。

右面是微妙的，其次问题移向角部。

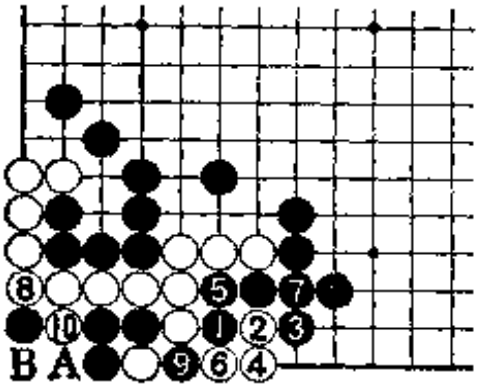


9 = ㊀

正解图

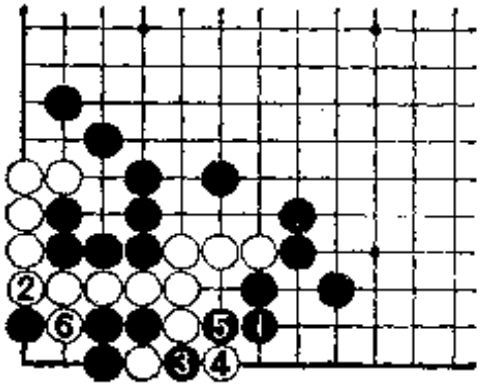
黑1好着。白只有走2位，黑走3、5而白死。

虽走白6，由于黑7以下，也死。但黑7可以脱先，白8时，黑7提即可。图的次序是示范作参考。



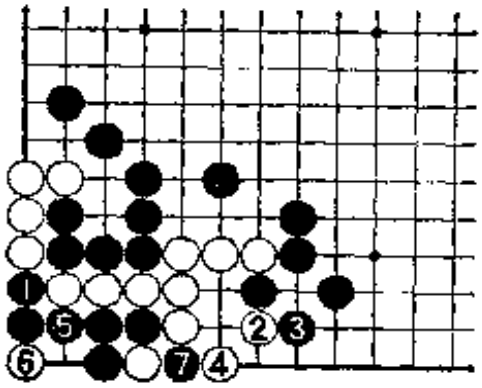
失败图　1

对黑 1 尖顶，白 2 是脱险的妙着，黑只有走 3 、 5 ，但白 6 以下至10而活。接着，黑A则白B提，成连环劫活。



失败图　2

黑 1 立，同样白 2 应，黑 3 至白 6 ，显然是前图连环劫的同形。

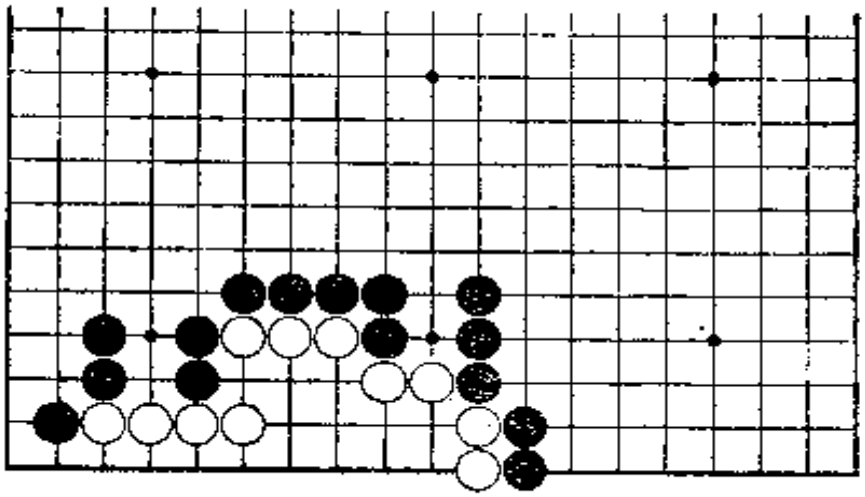


失败图　3

最后，黑 1 的攻为什么不行呢？这个计算当然须从最初开始，但白有 2 至 4 的韧劲。

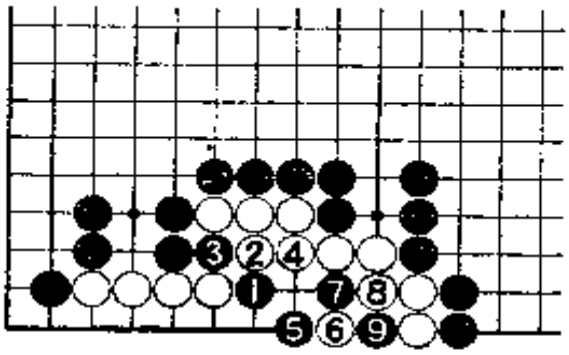
这样走，黑 5 充其量成松一气劫。

第28图　（内部宽广）黑先劫



白是内部宽广之形。

用手筋攻击，但在进行中，要以不易注意的妙手来出棋。

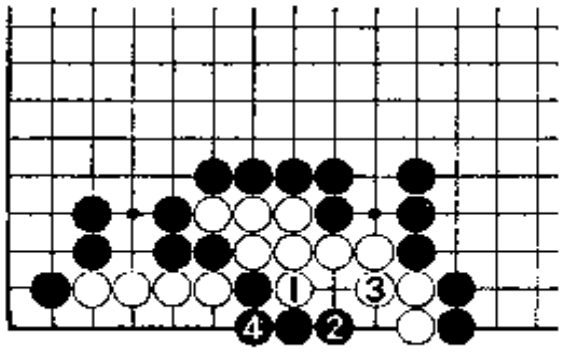


正解图

黑 1 靠是锐利的攻击。对此，白 2 是最强的抵抗。

白 4 时，黑 5 尖是不易注意的一手，白 6 以下的防御是不得已的，黑 9 提劫是正解。

黑 5 走 6 位好象是手筋，但由于白 5 跨断是好手，白活。

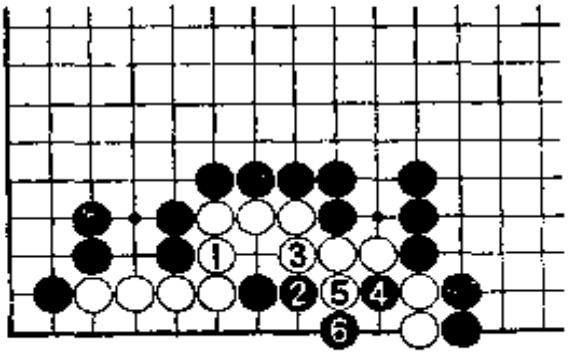


参考图　1

没有对付白 1 的办法就不能走前图的黑 5 尖。

对白 1，黑有冷静地 2 长的一手。

白 3，黑 4 接，这是双活崩溃形，白死。

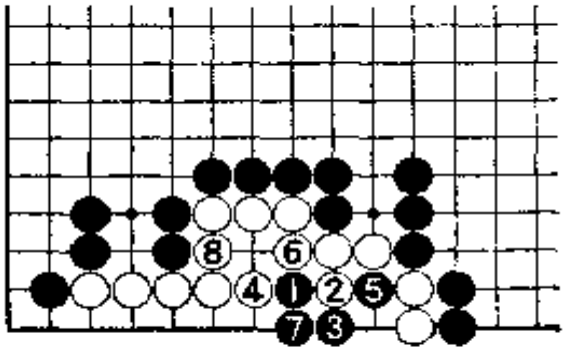


参考图　2

白 1 接反而不好。

黑 2 是好手，白 3 则黑 4、6 渡，又白 3 走 5 位，则由于黑 6，3 和 4 两者中黑方必得其一。

此外，白 1 如走 3 位接，则从黑 1 便回到正解图。

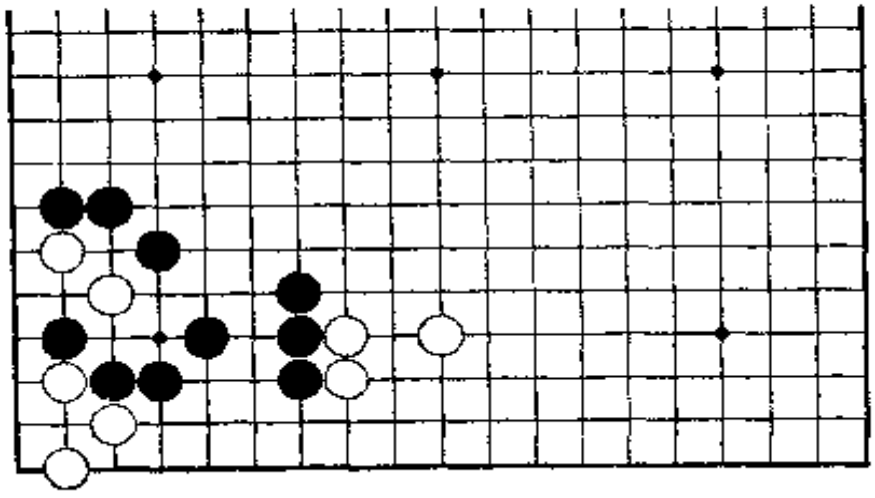


失败图

黑 1 觑的攻太露骨了。

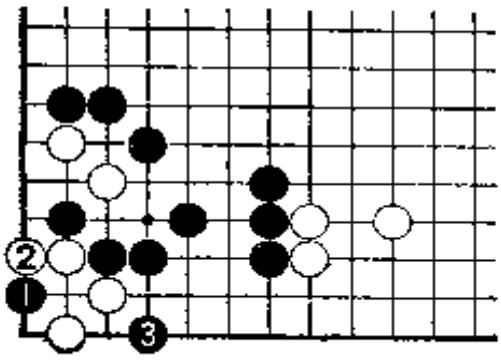
白走 2 位，黑 3 扳，白 4 以下至 8，白而活。

第29图　（不让施展）　黑先白死



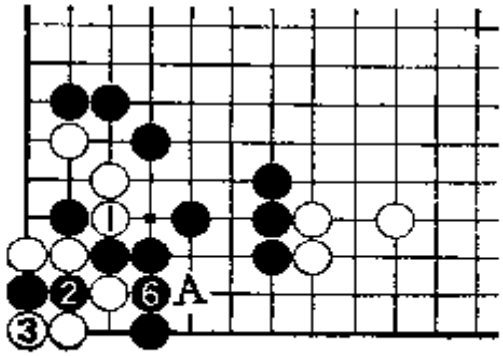
角部白棋是有韧劲的形状。但单纯成劫是失败的。

希望用强有力的攻击。



正解图　1

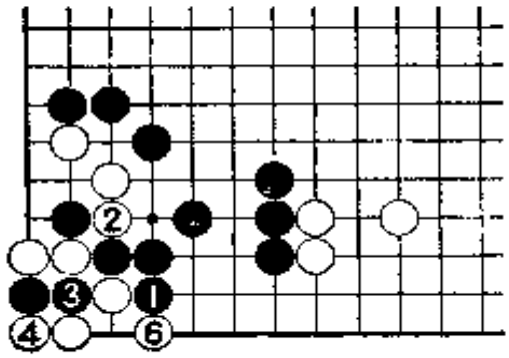
黑 1 大致是不能漏掉的要点，白 2 后，接着，黑 3 是此际的妙着，由此，不让白发挥韧劲之后更有意思。



正解图　2

白 1 当然，于是黑 2、白 3、黑 4 扑以威胁白撞紧气，那是继承了前图黑 3 意志的暗伏的妙手，黑 6 止白死。

白 1 如走 6 位冲，由于黑 A，当然什么关系也没有。



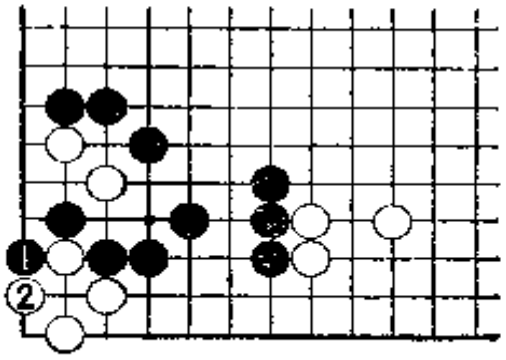
5 = 3

失败图　1

黑 1 挡看来也象好的，但黑 5 扑时出现了差别。

由于白 6 是顽强之手，虽说松气劫，却有讨厌之感。

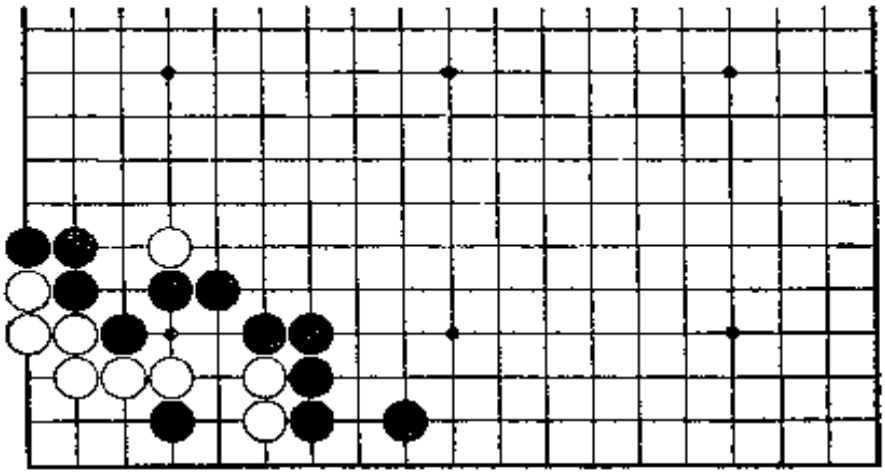
这个白 6 之点是双方必争的要点。



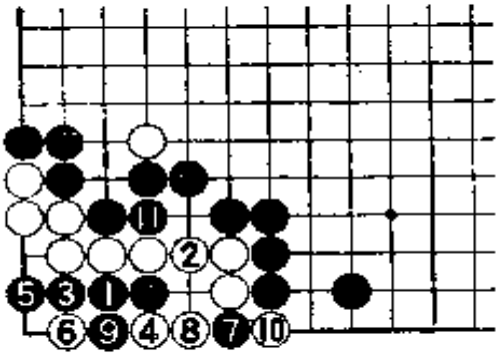
失败图　2

如果不是出题而是在实战中，想来会有很多时候成为黑 1 扳打、白 2 反打的劫。

第30图　（强有力）　黑先白死



是否能强攻这块白棋，是计算的问题。惊叹这个形会有棋！



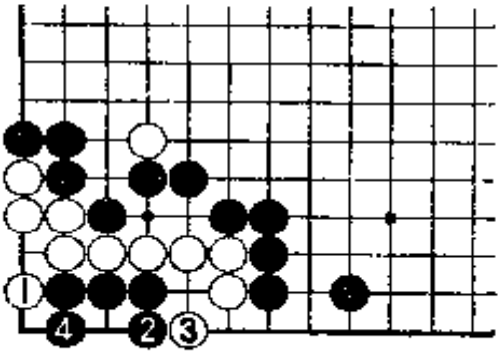
正解图

黑 1 不走这里就不能吃白棋。

白 2 点空是变化较多的一手，但由于黑 3，成有眼杀无眼。

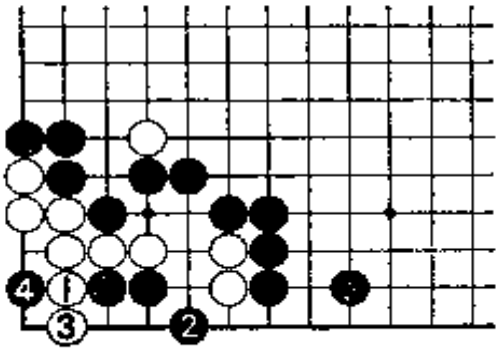
白 4 也是一个要点，对此，黑走 5 位便成有眼杀无眼之形。对白 6，黑 7 至11是好次序。

黑 7 走 9 位，则正中白意。由于白 7 成劫。



参考图　1

前图白 4 走角部白 1 扳，则黑 2 成要点，由于白 3 、黑 4 ，仍成有眼杀无眼之形。

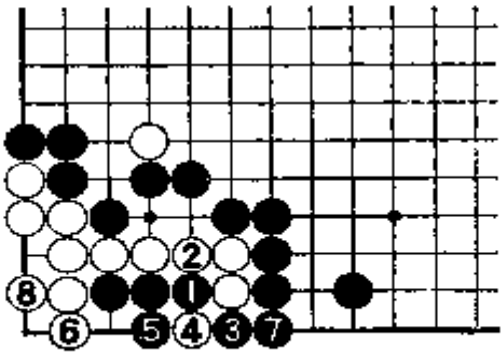


参考图　2

在这之前，对黑△，白 1 挡，但黑 2 尖是漂亮的。

白 3 ，则黑 4 ，白死。

请注意，无论怎样变化白也是走不好的形状。

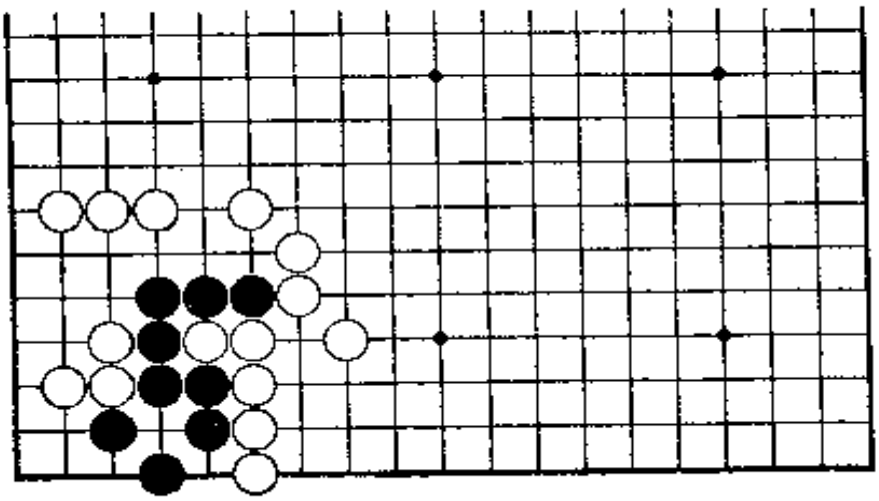


失败图

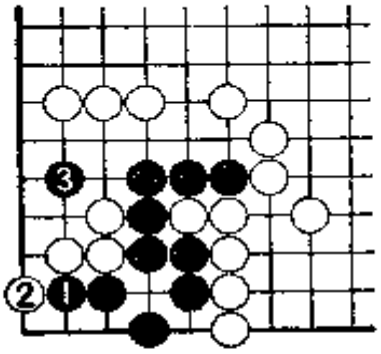
前图黑 2 尖，走本图的黑 1 、 3 渡，的确是俗筋。

由于白 4 至 6 的下立，是先手逼应，白活了。

第31图　（连系的妙技）　黑先活

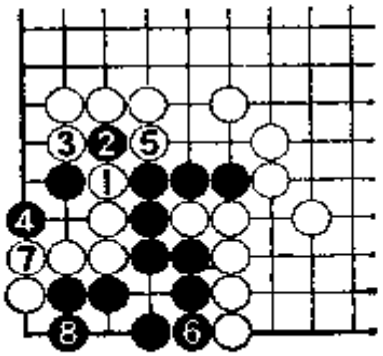


黑的第一手是当然的，接着，三手的连系情况是有意思的。请为黑棋考虑做活的妙手。



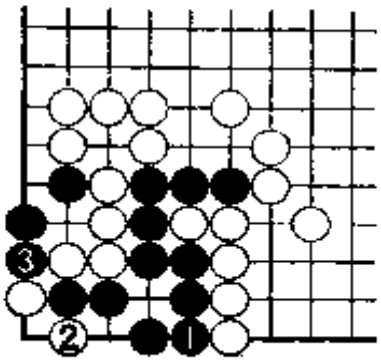
正解图　1

首先，黑走1位，白2后，黑3是好次序。



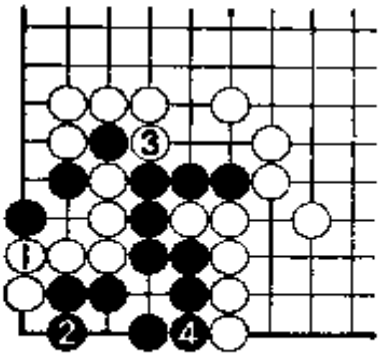
正解图　2

白走1、3当然。但在这里，黑4尖是妙手，白只有走5的手，以下至黑8，极痛快地弃黑三子。



参考图　1

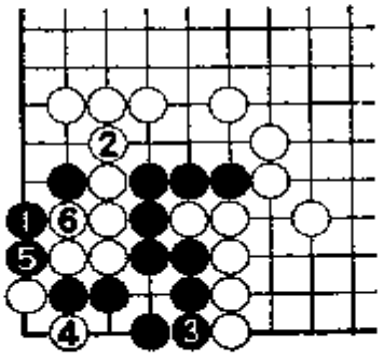
前图白 7 走白 2 夺眼是不成立的。黑 3 断好象是劫，其实不然。



参考图　2

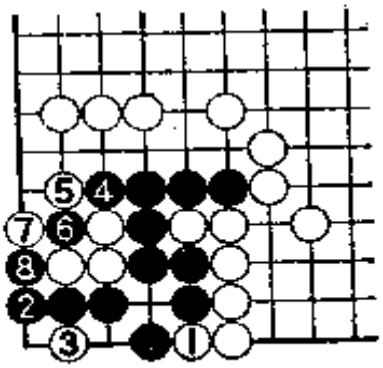
又对黑的尖，白 1 接时，黑 2 是重要的一手，白 3 、黑 4 回到正解图。

黑 2 如误走 4 位，则白 2 是成立的。



失败图

黑 1 先尖则白 2 冷静接，以下成劫。

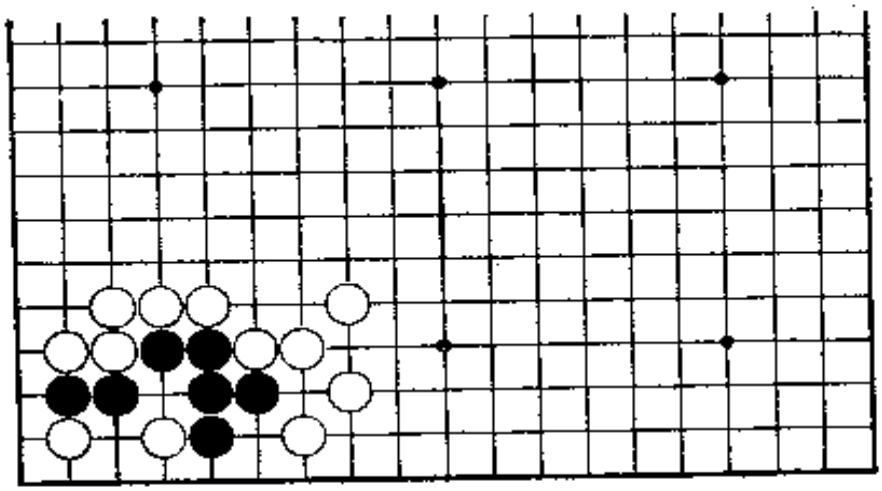


参考图　3

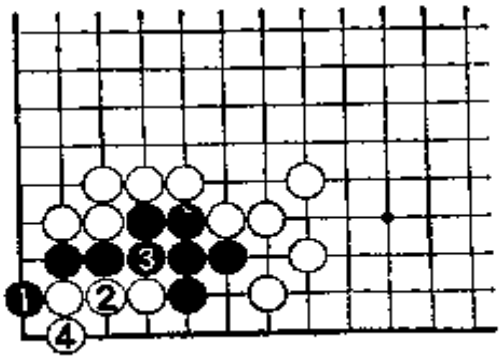
这个图正如“参考图”这几个字那样，是供参考的。

由于含有黑 4 以下的筋，正解图的黑 1 、 3 是好次序。

第32图　（滋味）　黑先活



这是很有意思的问题，真正能理解这样的问题，棋力就会提高。怎样解决呢？

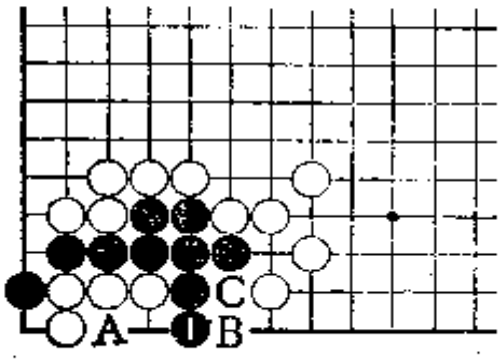


正解图　1

黑 1 扳是当然的，白 2 至 4 进行攻击。

在这里，黑 1 不谨慎而着慌，则可能出现聚五被吃的悲惨场面。

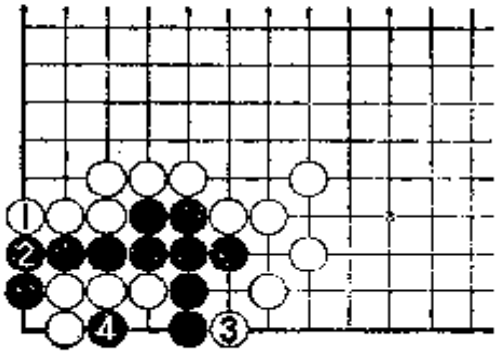
沉着的一手，见下图：



正解图　2

黑 1 是扩展内部的好着，是唯一的活棋的筋。向左一路扳，当然成聚五的死形。

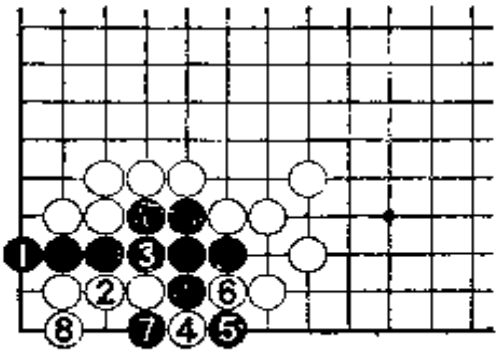
又黑 1 走A位，则由于白 1、黑B、白C，仍成聚五。



正解图　3

之后，白 1、3 来攻，黑走 4 位是要点，不但对攻得胜，而且免于成聚眼。

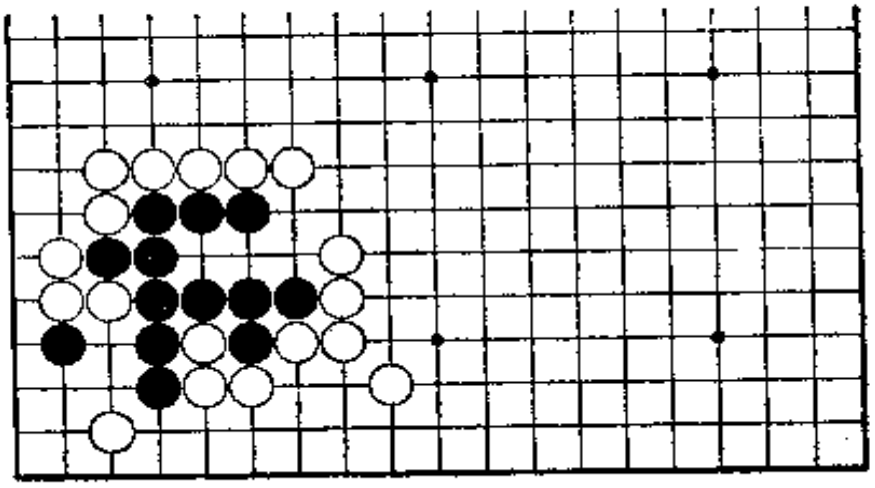
又白 3 走 4 位是双活，但因白后手双活，于黑无关痛痒。



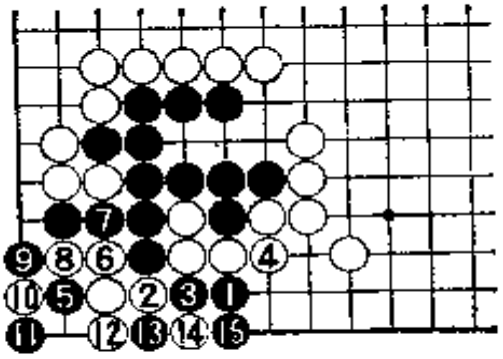
失败图

黑 1 下立，白 2、黑 3 时，由于白 4 扳至 8 是巧妙攻击，黑不能活，请判断一下。希望在此机会领会死活的基本问题。

第33图　（第一感）　黑先劫



就棋形来看，大致只有这黑是手筋。

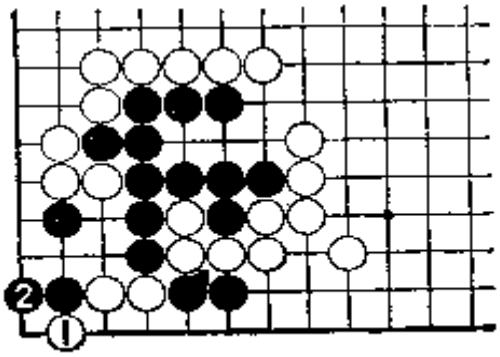


正解图

黑1夹，这是手筋。是常有的实例。

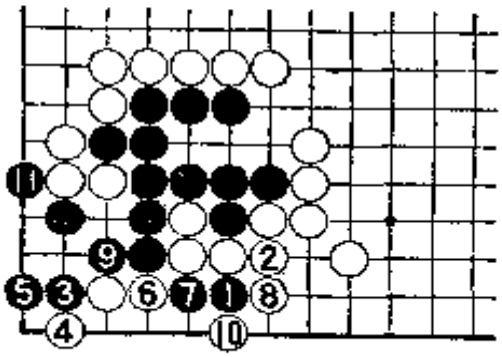
白2是最强的抵抗，以下至黑5是必然的。在这里白6、8冲出似乎是俗手，但白10让吃；12下立，是顽强之手。结局，黑13、15只有做劫。

黑13、15是常用的手筋。



参考图　1

正解图的白6如走白1扳，由于黑2是好手，黑无条件活。白失败。

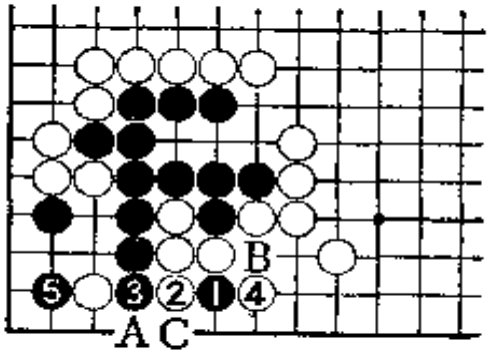


参考图　2

也有走白 2 的，这样，黑 3 靠也是当然。

白 4 是有意思的扳，但黑 5 冷静，其次白 6 、黑 7 就回到前图了。

又白 4 如走 9 位冲，便和正解图有微妙的不同，请研究一下。

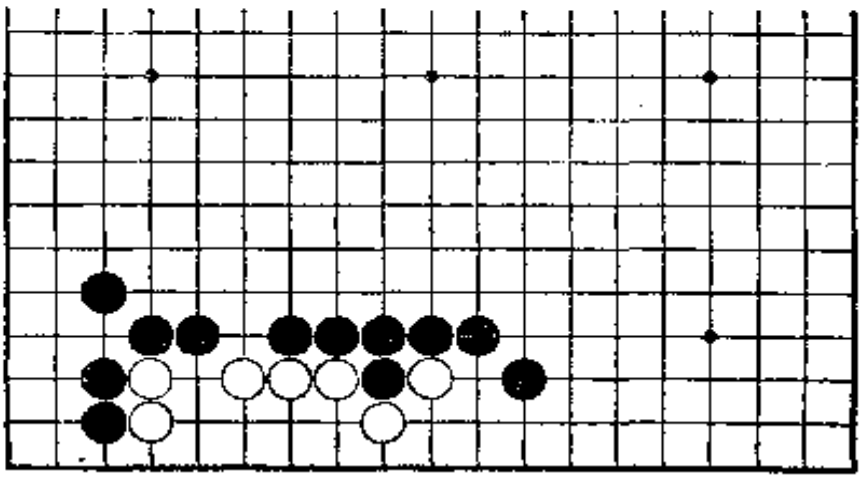


参考图　3

白 2 冲，正中黑意，不值得赞赏。由于黑 3 、 5 ，白无后续手段。

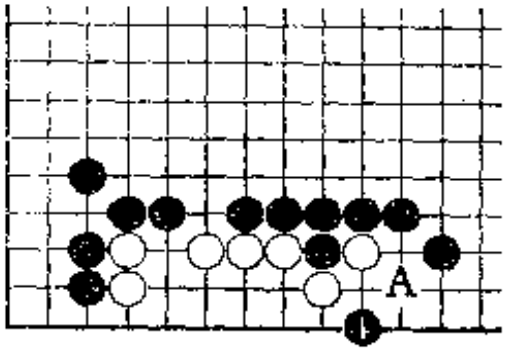
白 4 走A，则黑B、白C、黑 5 止。

第34图　（友军）　黑先白死



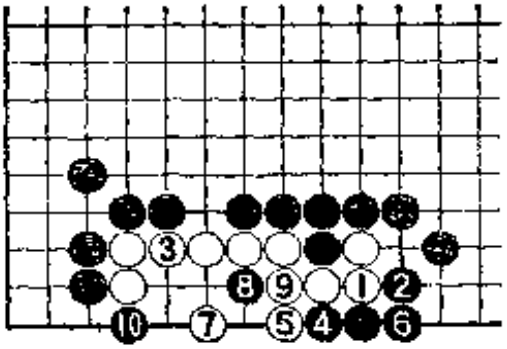
面临的问题是锐利构思的飞跃。

周围坚固，可走强手。



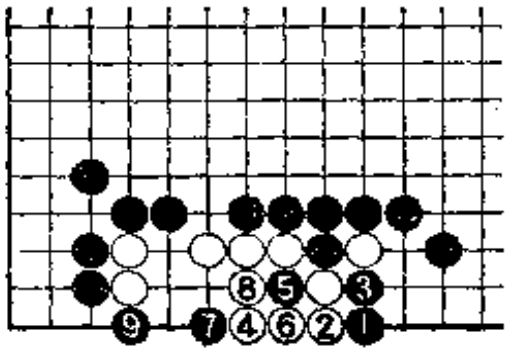
正解图　1

依赖右方有友军，黑1勇跃深入是锐利的构思。一发呆，或是从左面发起进攻之类，被白A位一尖，那就很难对付了。



正解图　2

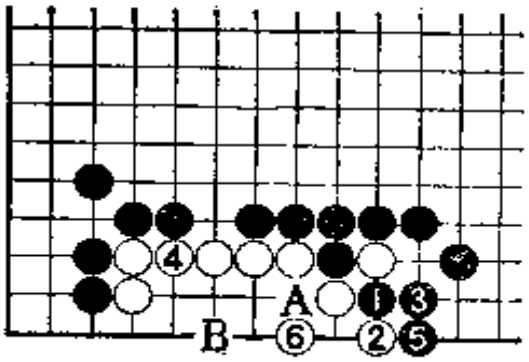
白1接当然。黑2回走时，白3尽量扩展内部，其次，黑走4、6是平凡而冷静的好着，以下走至黑10，白成简单死形。



参考图

对黑1如白2应，则黑3断，就什么事也没有了。

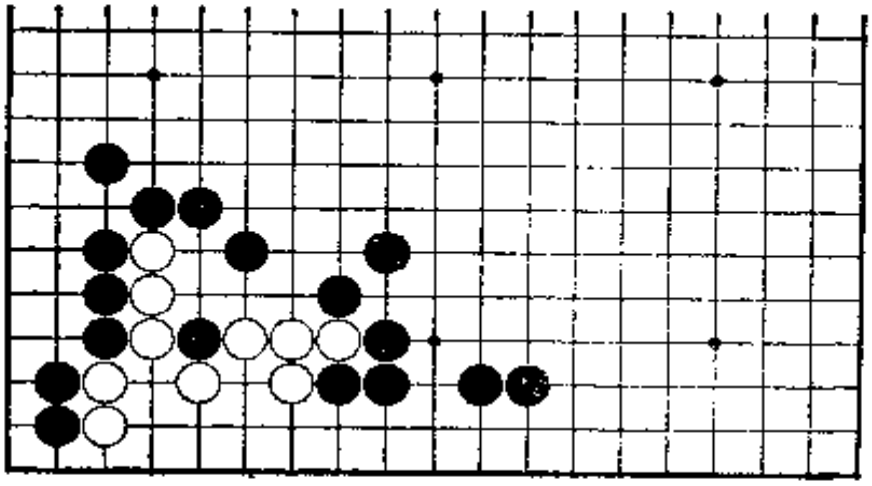
白4则黑5至9，明快地结束。



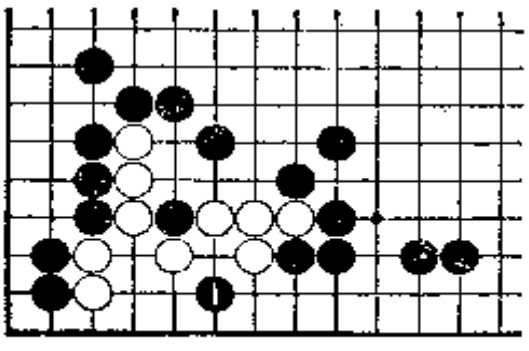
失败图

黑1断是普通着想，但白走2扳至4，就不能净吃了。对黑5，白6应成劫。黑5走A位，当然白6成劫。走至白6之后，白解消劫则走B位。

第35图　（变化多歧）　黑先白死



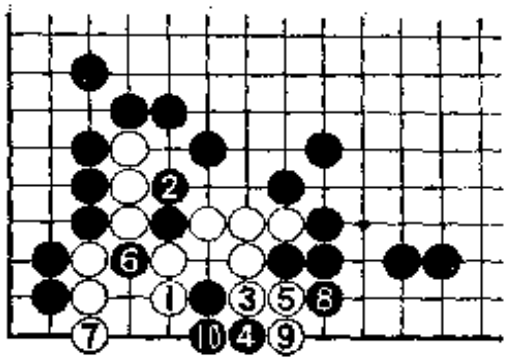
首先，一眼就能看出第一着是要点的一击，这是变化多歧的问题。



正解图　1

黑1的确是要点的一击。

否则，这个地点被白守住，白就活了，请判断一下。



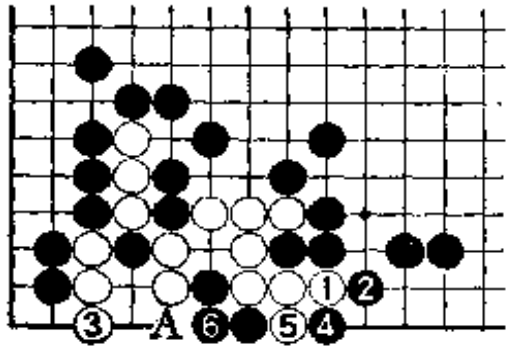
正解图　2

接着，白 1 应是变化多端的走法。

黑 2 、白 3 当然，这里黑 4 扳也可以说是鬼手。

白 5 后，黑 6 的扑是最后的一击。

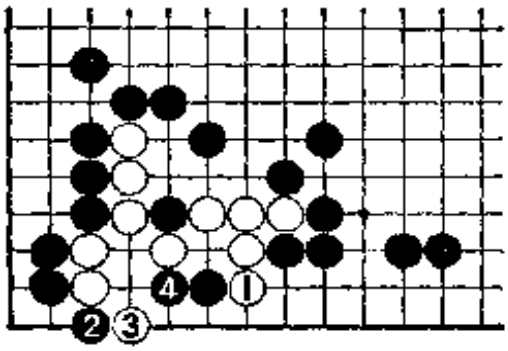
对白 7 ，黑走 8 至10就完了。



参考图　1

前图白 7 如走本图由白 1 至 3 下立，则黑 4 扳至黑 6 的次序重要，仍是同样结果。

黑 4 走 A 位扳而急于求成，则被白走 4 位，白就不能净死。成劫乃至双活。请研究。

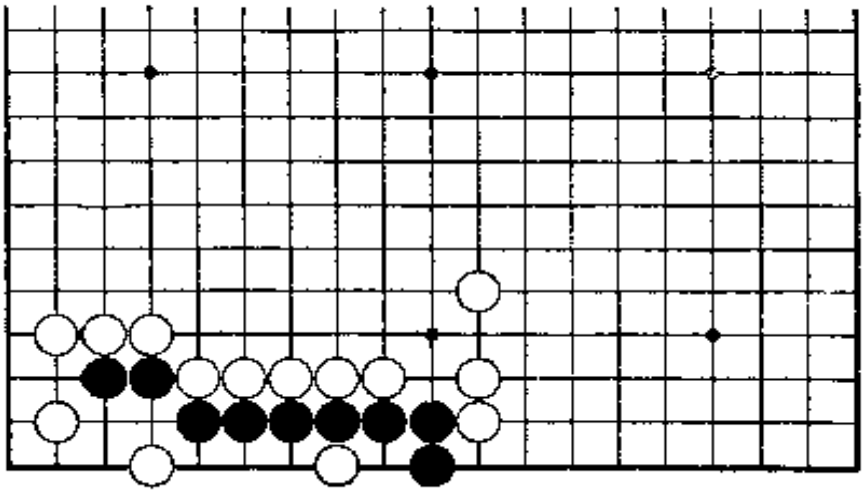


参考图　2

对黑的要点的点，直接白 1 遮断，和正解图相比，白是脆弱的。

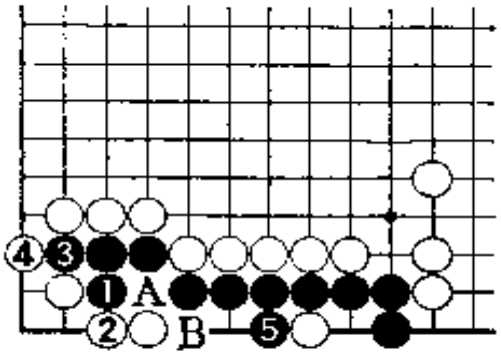
黑 2 、白 3 、黑 4 ，是简单的死形。

第36图　（角的情况）　黑先活



在次序上开动脑筋，做到死里求生。

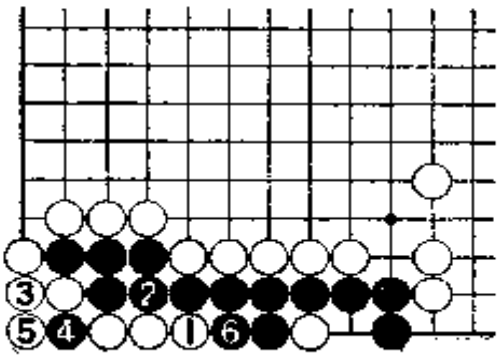
注意角部情况，但轻率考虑是要失败的。



正解图　1

首先黑 1 冲。这是次序好的一着，白 2 后，黑 3 再冲是死里求生的妙着，白 4 时，黑走 5 位。

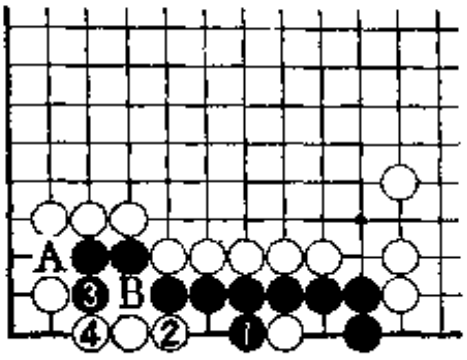
白 4 如走 A 位，则黑 B 逼应就简单活了。



正解图　2

续前图，如白 1 追击，则黑 2 接，就能看到白以下的接不归。

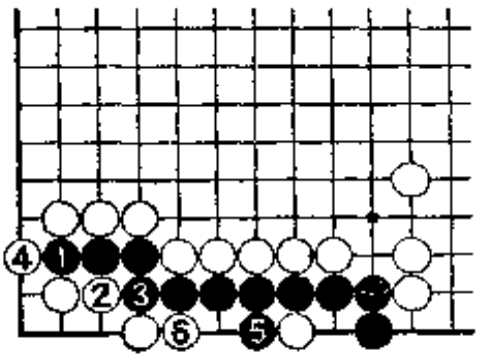
白 3 在其它地方怎样走也不免接不归。所以在实战中，白 1 走 2 位提，黑 1 挡而活。



失败图　1

起初走黑1已经不行。

白2当然，可是，黑3、白4虽交换，以后也无棋可走。黑A则白B，黑B则白A止。

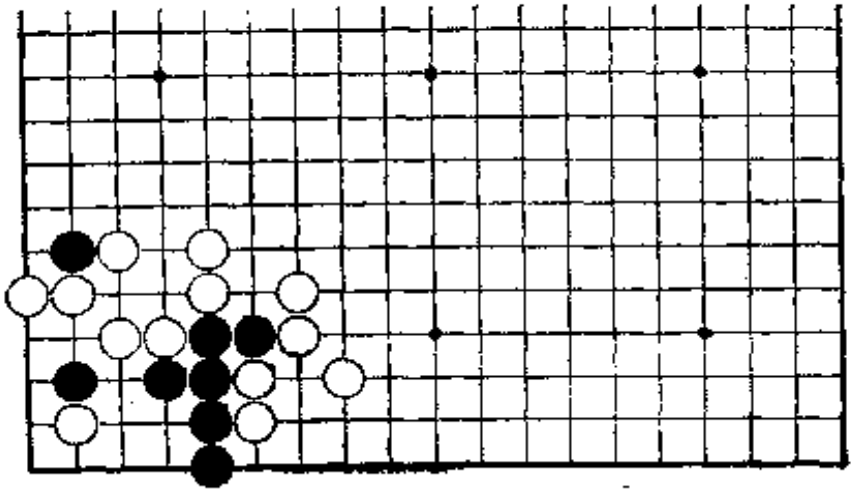


失败图　2

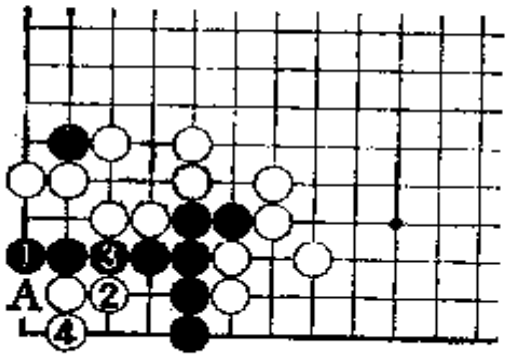
又起初由黑1方面冲也失败。

白走到2位要点，的确怎样也不行了。这是痛感次序重要的问题。

第37图　（煞车）　黑先劫



渡和点眼，两者必得其一，看来好象已被置于死地，但紧要关头还有顽强的妙手。

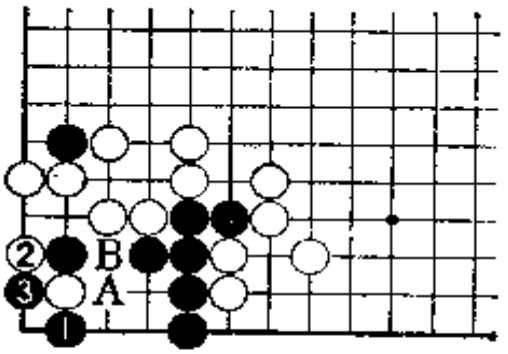


失败图

黑 1 如老实止渡，则由于白 2、4 便成简单死形。

白 2 如走 3 位冲，由于黑 2 而成劫，但没有人上你的当。

黑 1 走 A 位也是同样意味。

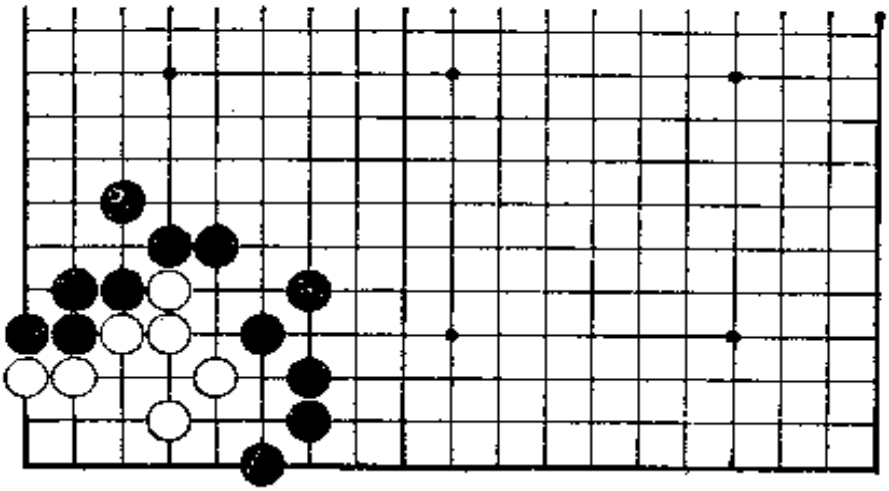


正解图

黑 1 夹是妙手。防点眼且煞车阻渡。黑 3 止成紧气劫。

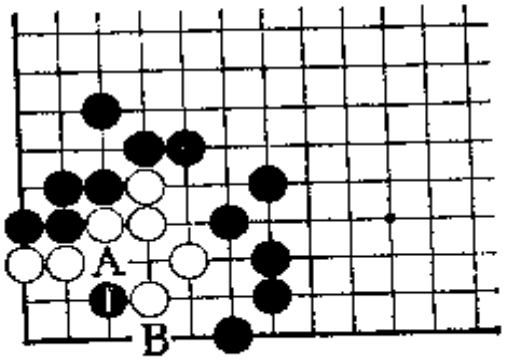
之后，白 A 长也由于黑 B，仍成紧气劫。

第38图　（肺腑）　黑先劫



请注视黑△。

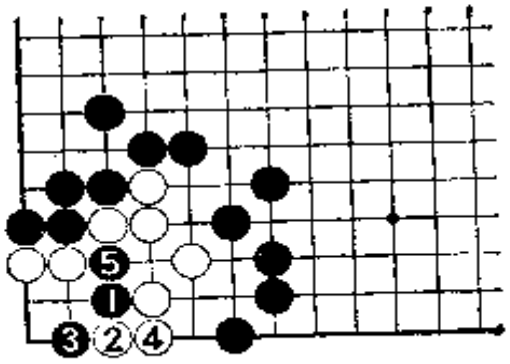
使这个子起最大限度的作用，请走出直刺白棋肺腑的强手。



正解图　1

黑 1 靠是强烈无比的攻击的筋。渡和断，有两者必得其一的意味，对此，白 A 平凡接，则黑 B 渡，就此为止。

也请考虑白脱险的好手。

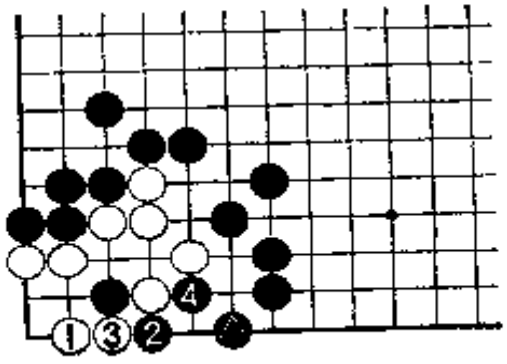


参考图

白走 2 位虽能止渡，但不能阻断。

黑 3 、5 止，白无条件被吃。

总之，不考虑活用角的特殊性的手段，则没有意味。

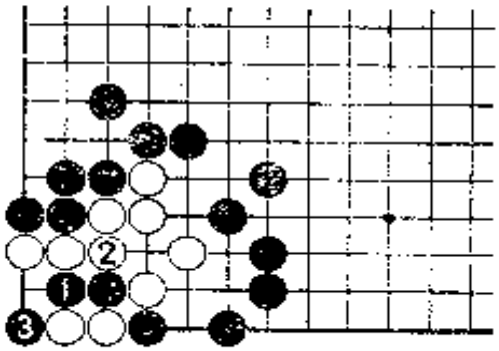


正解图　2

白 1 跳，的确是高超之筋。是双方尽了攻防秘术的好场面。

黑只有走 2 位，对白 3 断，黑走 4 位成劫是结果。㊀一子是起着作用。

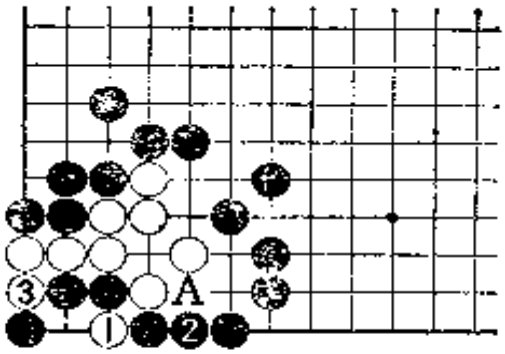
白 1 是兼顾渡和断的手段。



失败图　1

前图黑 4 走本图的黑 1 好象是好的。

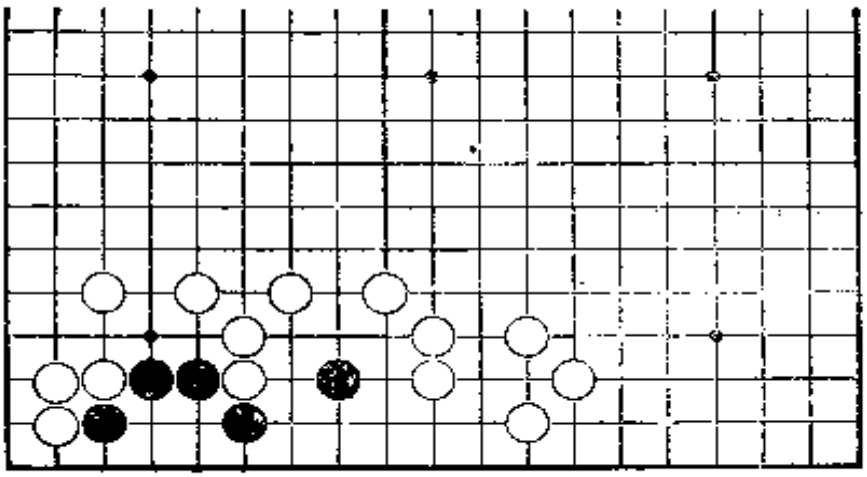
使白一瞬间吃了一惊，但白沉着走 2 位接，黑 3 提时，见下图：



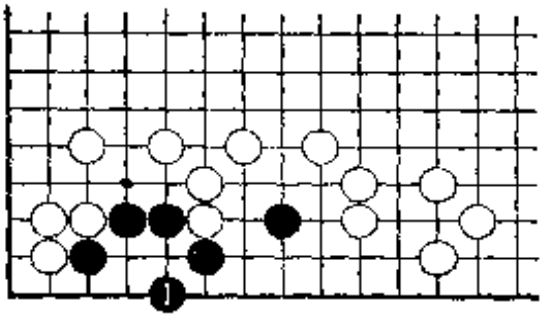
失败图　2

白 1 扑。如黑 2 接，白 3 就活净，黑 2 走 A 位仍成劫形，但这个劫是白顽强的二手劫，和正解图的紧气劫相比，明显黑不好。

第39图　（接法）　黑先劫



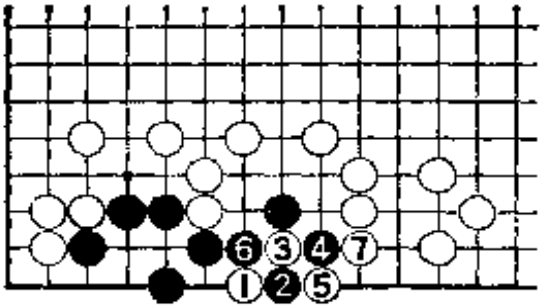
这是有种种接法的地方。怎样接才好呢？白的攻法也有种种考虑的必要。



正解图　1

此际，黑 1 是最顽强的接法。

对此，白的攻击也须作种种考虑，要依靠周围坚固想出最强的手段。



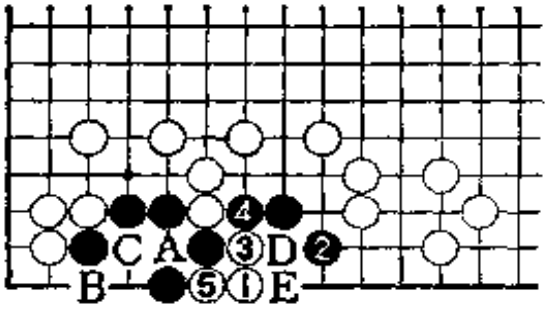
8 = 2

正解图　2

白 1 长驱跳入是锐利的着想，右方的援军起着作用。

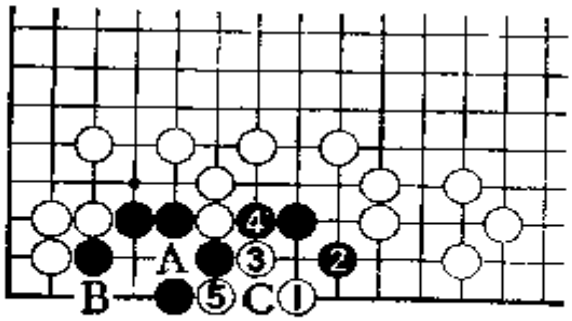
黑走 2 位是好的，对白 3，黑 4 顽抗成劫。

白 1 不深入，如走白 4 尖等应法，则由于黑 3 而漂亮地活是当然的。



失败图　1

白 1，黑 2，白 3、5，其次，黑 A 则白 B，全灭，所以只有走 C 位，但这是黑不利的松一气劫。又黑 2 如走 D 位，则白 E。

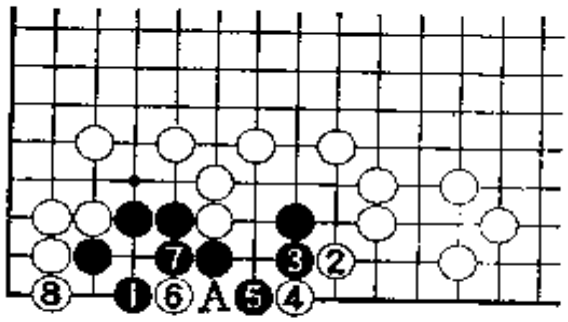


参考图

白 1 退一路走也可以。到白 5 为止，也能成这样的劫。

之后，黑 A 则白 B，仍争位的劫。

又黑 2 如走 C 位，也由于白 3、黑 4，同样是劫。

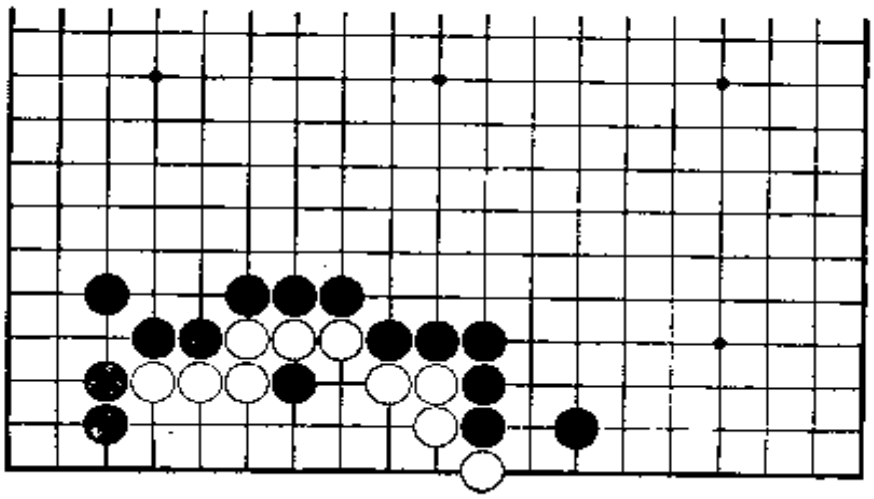


失败图　2

回到最初，黑 1，乍一看来也象好手，但被白走 2、4、6 的次序攻，至 8 止，黑是死形。

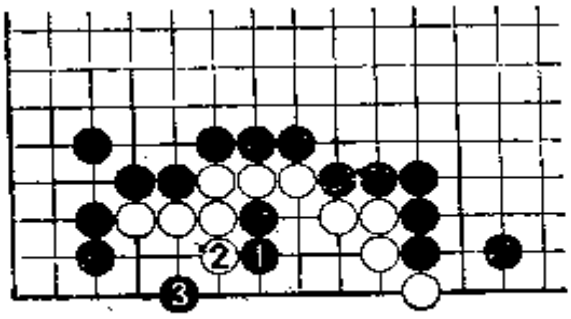
又黑 3 如走 7 位时，白可在 A 位搭。

第40图　（必争点）　黑先白死



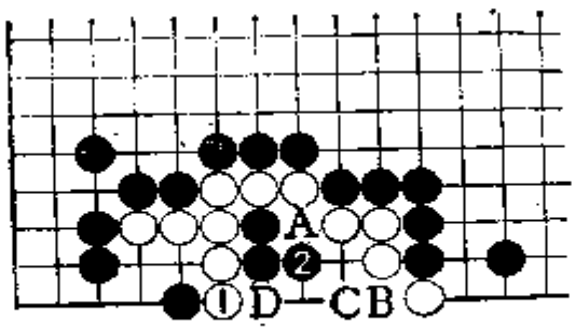
常有那样的要点，那点如果被占，以后怎样攻也不行。

首先占取那点，下一步又怎样走呢？



正解图　1

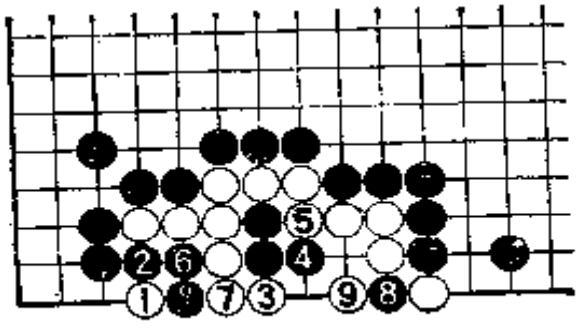
黑1，总之只有走下立的一手。如被白走了1位，大致成为不怕受攻之形，所以是当然的。接着，白只有2位的一手，黑3夺左眼是常见的手筋。



参考图

那么，如白1平凡遮断，则黑2曲．白进退维谷。

白A，则黑B、白C、黑D是聚五，白B则黑A断，也是同样。

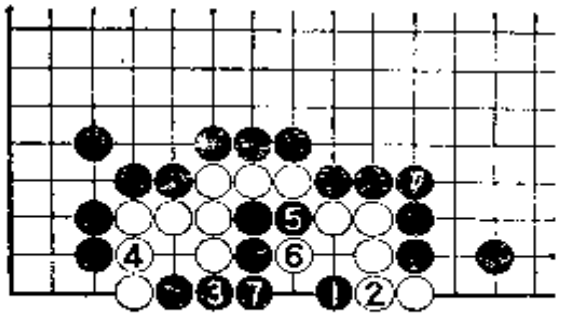


失败图

白1是开动脑筋的，极有策略之手，黑也要注意。

黑2马虎地一冲，则被白3扳至5，怎样也成双活形。

这是黑被一跨而迷惑的图。

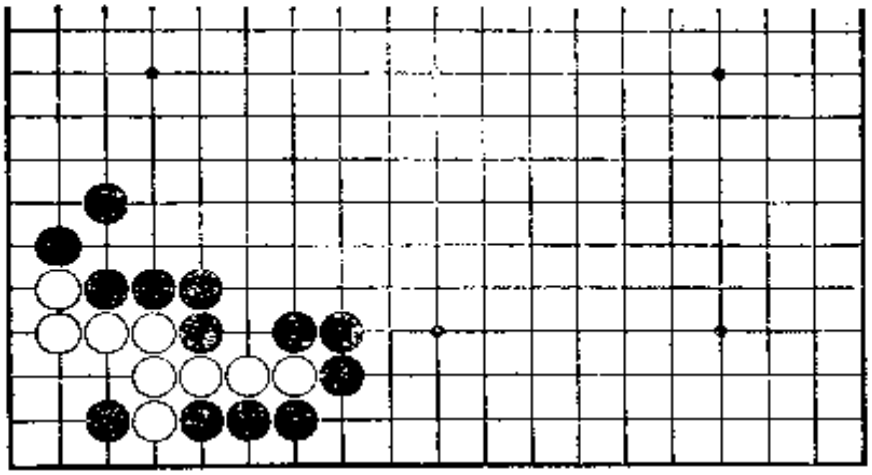


正解图　2

不为白所诱，黑1着眼于这里。这是最终使白成撞紧气的鬼手。

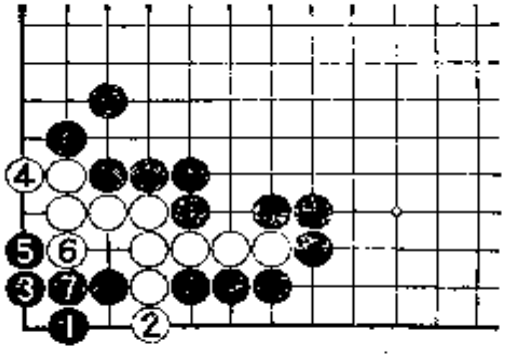
白2是不得已的，黑3、5断而结束。白为撞紧气而悲哀。

第41图　（连走要点）　黑先白死



由于白有韧劲，简单地攻是不能成功的。

控制要点，可杀白。

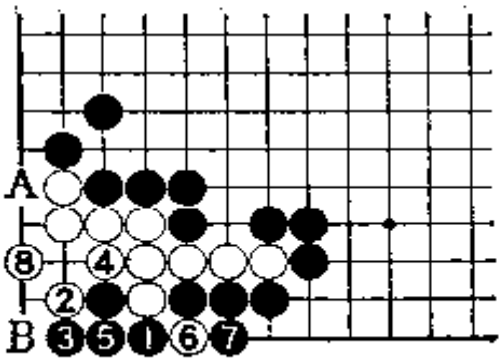


正解图

常说“尖有妙手”，“二、1有妙手”，黑1是兼有这两种妙的妙手。

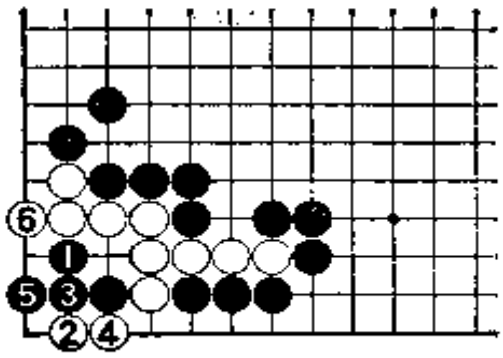
白2时，黑3再占“二、1”的要点。

白4扩展内部，接着，黑5冷静，至7止，成为有眼杀无眼，白被吃。白4如走6位也由于黑7，成聚四乃至有眼杀无眼之形。



失败图　1

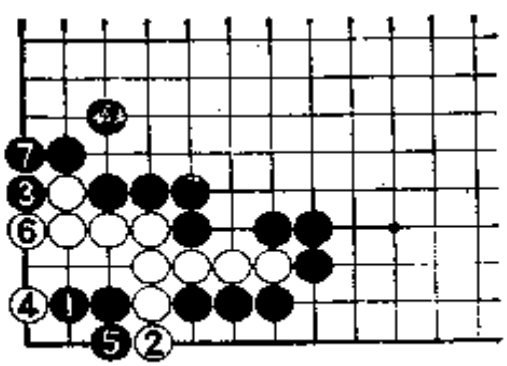
黑走 1 位立即想渡也是合情理的，但白 2 以下走至 8，便不免成劫。其次，黑 A 则白 B。



失败图　2

研究其它变化。

黑 1 尖顶是俗筋，白 2 以下至 6 只能成双活。双活当然也是活。

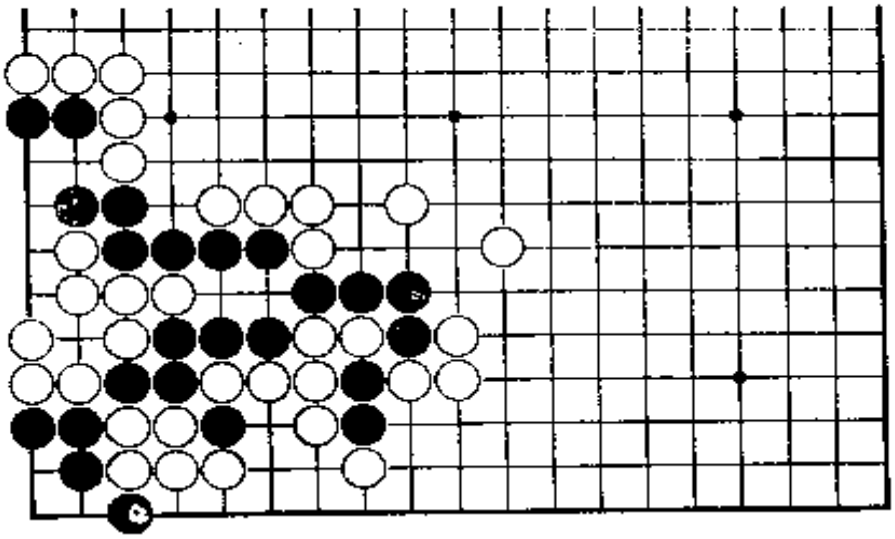


失败图　3

黑 1 并，多少有些难解。

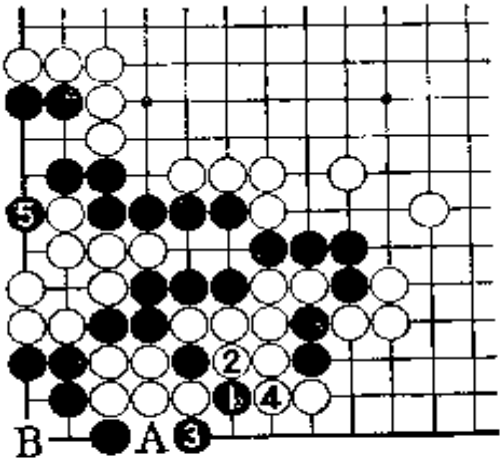
白 2 当然，以下至黑 7，成劫，但由黑攻的场合也不能轻易解决，是气很长的劫。

第42图　（势所必然）　黑先劫



双方都有攻防要点是主要课题。

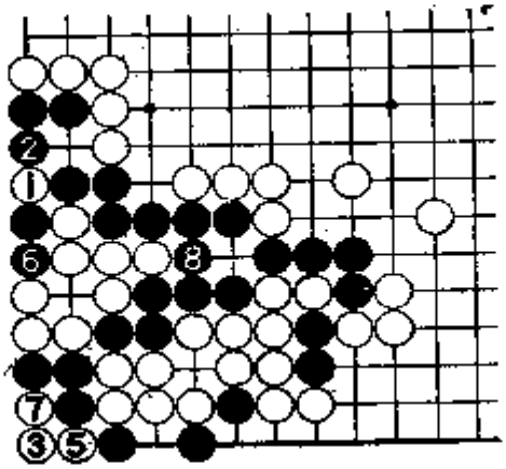
着数较多却是势所必然的。



正解图　1

最初黑1扳以作白2、黑3白4的交换，使白不能在A位紧气是巧妙的，又是常用的手筋。

至此作为事前准备，而后黑5扳。

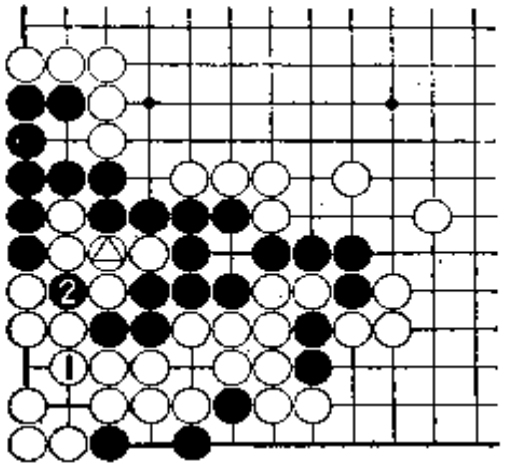


4 = 1

正解图　2

接着，白1扑是本题的一个要点。

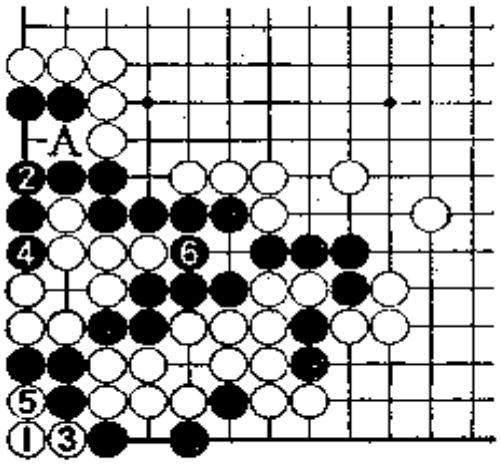
黑2后，白3点当然，以下互相紧气至黑8止，续见下图：



正解图　3

白看到倒脱靴之筋，五子不能粘，乍一看来好象黑活，但其次，白 1 接以断祸根，黑 2 虽提，白 3 断，结局成劫。

3 = 2 位上
4 = ㊃（3 右）

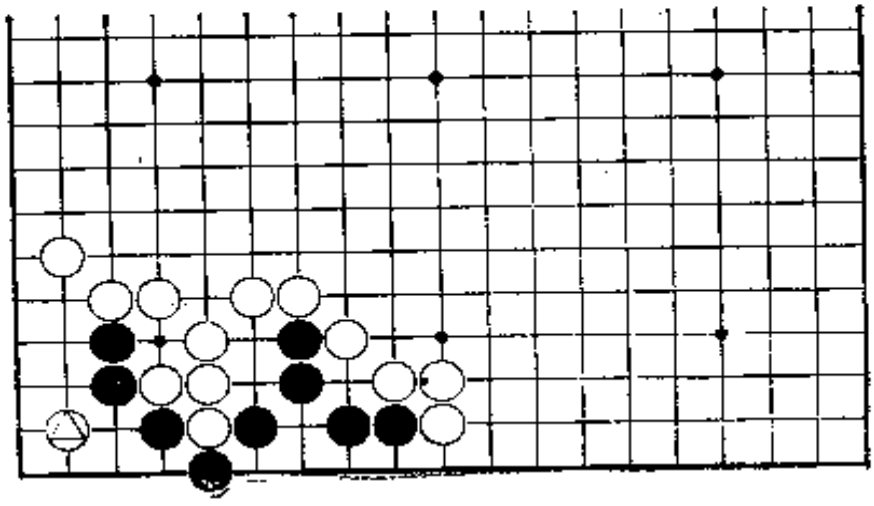


参考图

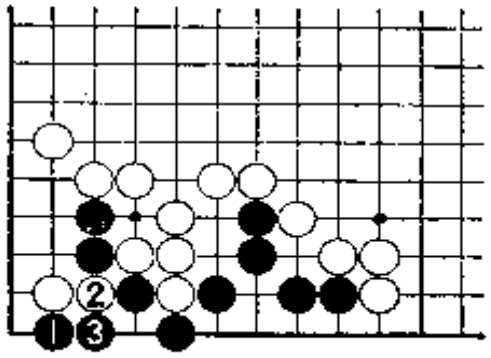
正解图 2 的白 1 如先走本图的白 1 点，同样走成黑 6 止时，因有 A 位半眼，黑活是明显的。

又正解图 1 起初若走黑 5 则白 A、黑 B，成松一气劫。

第43图　（不要失望）　黑先劫。



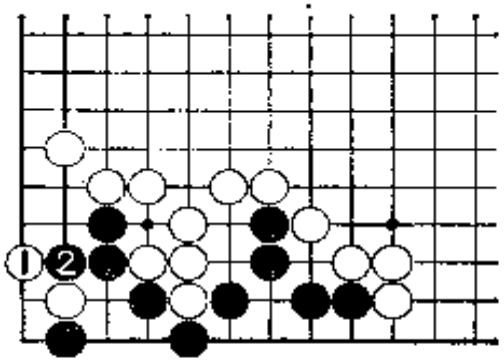
现在被白走在㊃处，断和渡两者必得其一，好象已万事大吉，但还不应失望。



正解图

黑1“二、1”的托绝妙，阻住白渡，同时看到有利用角部的特殊性成劫的挣扎。

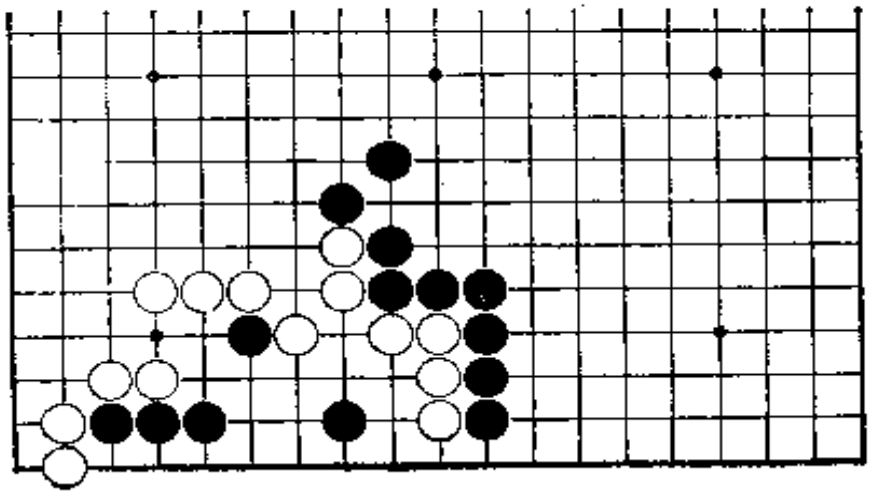
对白2，黑走3位，成漂亮的紧气劫。



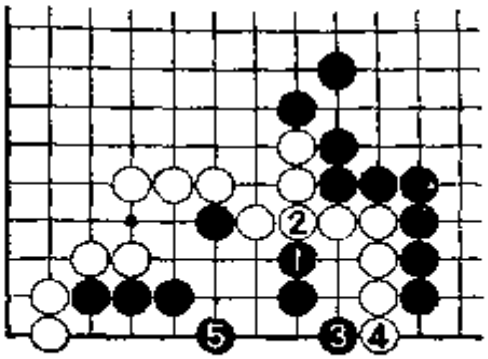
参考图

白1尖虽然也是好手，但对此，黑2恰好定型，这也明显是劫，请判断一下。

第44图（要害之地）黑先活



黑形虽然什么依靠也没有的，但按程序进行之后，占领要害之地，可以做活形。

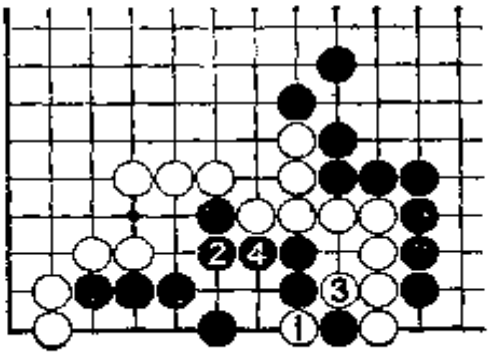


正解图

黑 1、白 2 的交换不是徒劳的逼应，也是必要的进行程序。

其次，黑 3、白 4 时，黑 5 是眼形的要点，这是本题的重点。

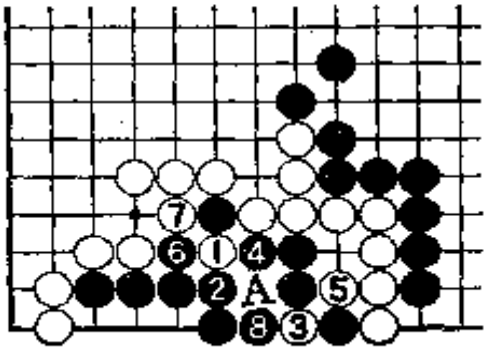
以上，作成了活形，研究一下以后白的攻击和黑的防守。



参考图　1

白 1 是锐利攻击的手筋，但黑 2 也是沉着的好着，黑 4 止确保了眼形。

黑 2 如误走 3 位接，则被白走 2 位而不行。



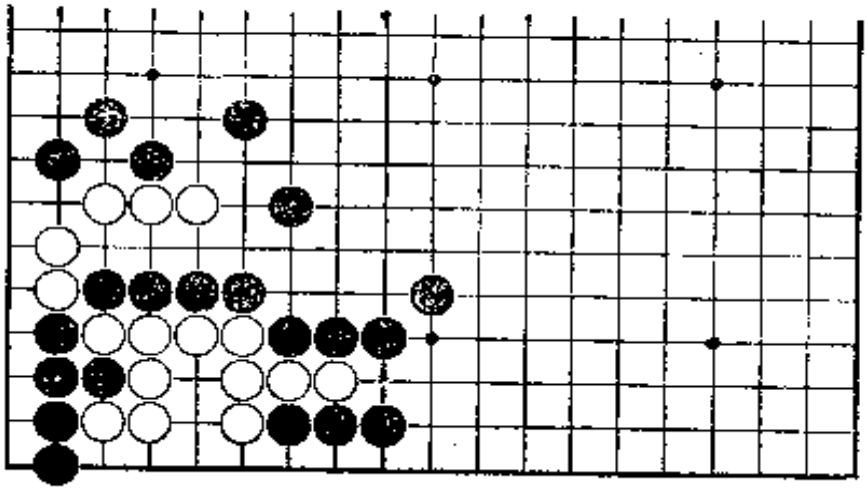
参考图　2

又白从 1 的方面攻也是有力的，但黑 2 应就无意外。

对白 3，黑 4 断以下至 8，次序成连环劫之形。

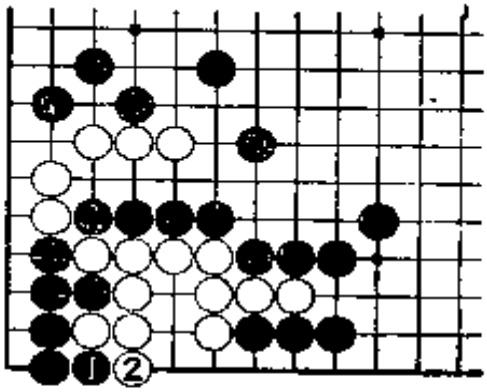
所以在实践中，白 3 走 4 位，黑走 A 位。

第45图　（顽强）黑先劫



对攻看来怎样也是差一气负，但认输是不行的。

有顽强的韧劲。

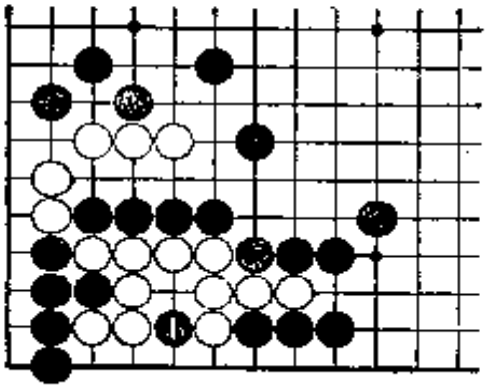


失败图　1

黑平凡走1位是自杀行为。

被白2应，四气、五气的对攻负是明显的。

要求再作进一步构想。

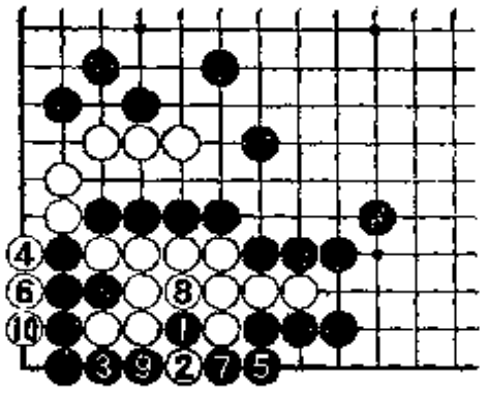


正解图　1

黑1断然打入白的腹中。

以后的变化也复杂多端。

请对白的种种应手，彻底计算黑的对策，作出正解图。

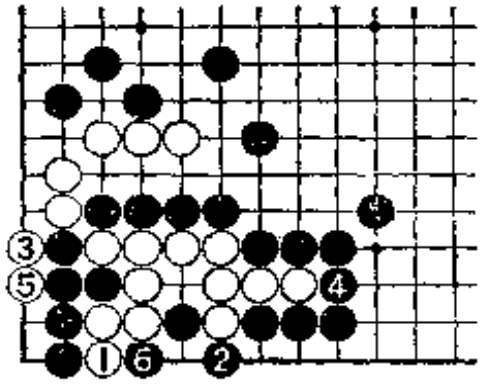


11 = 1

参考图　1

白走 2 位也是一法，但这次黑平凡走 3 位，而黑 1 和白 2 的交换，在撞紧气的关系上，成为黑的有利攻防。

至黑11提劫的图，对白不利。

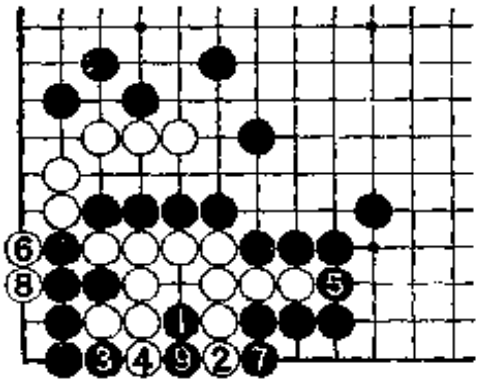


正解图　2

白不在 1 位不松劲地紧气是不行的。

成为黑 2、白 3、黑 4、白 5 的竞争，结局，黑 6 扑入的紧气劫是正解。

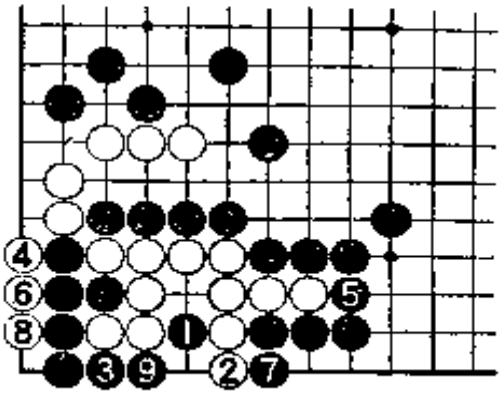
白也作了最好的走法，请注意和前图的差别。



参考图　2

白 2 阻渡好象是冷静之手，但黑 3 仍来攻击。

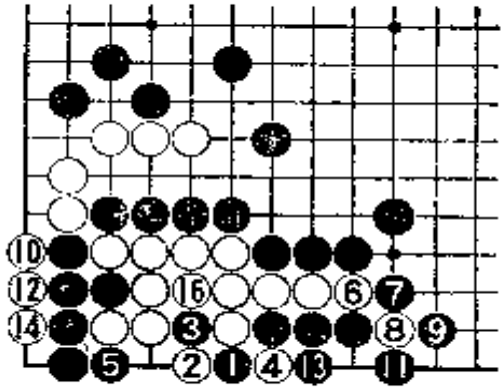
白 4，则黑 5、7 顺次紧气而止。



参考图　3

如果对黑3，白回到4位扳，白也走不好。

以下同样成擒紧气，黑9止白成啼笑皆非的结果。

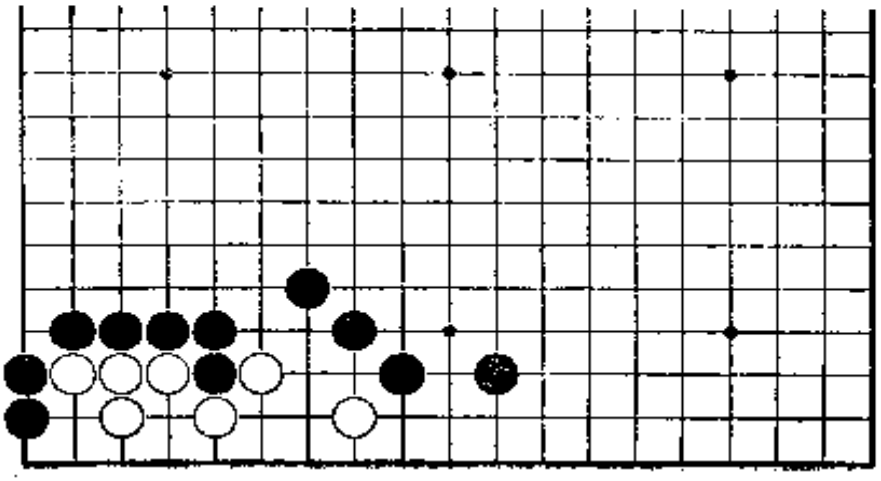


15＝1

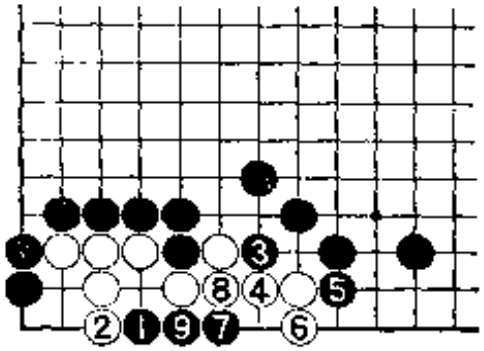
失败图　2

另外，黑1扳，白2，黑3那样开动脑筋的手段，也有考虑的价值，但白16止，成有眼杀无眼，黑终于失败。

第46图　（有山有谷）　黑先劫



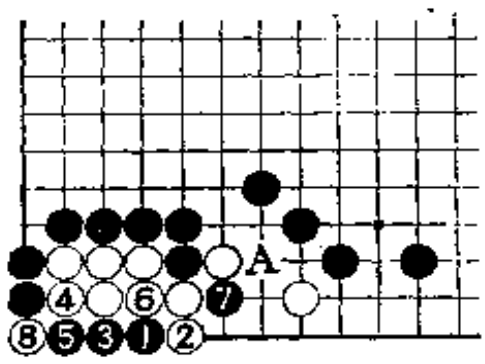
起手是众所注目的地方，但其后有曲折，一条路是不行的。能看到有意思的攻防。



参考图　1

黑 1 点是众所注目的要点。

对此，白 2 遮断，而黑 3 以下至 9 止，白平易死掉。

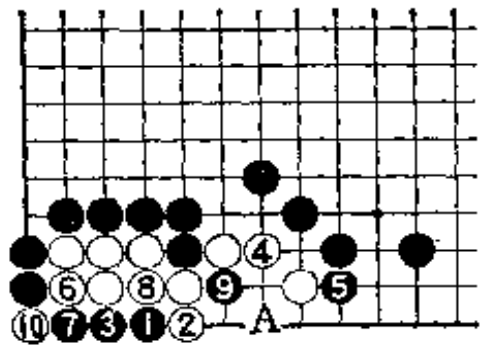


参考图　2

白必须在 2 位挡。

黑当然走 3 位，其次，白走 4 、 6 是黑所喜欢的。黑 7 断，白 8 提，黑 9 回提，白不能活。

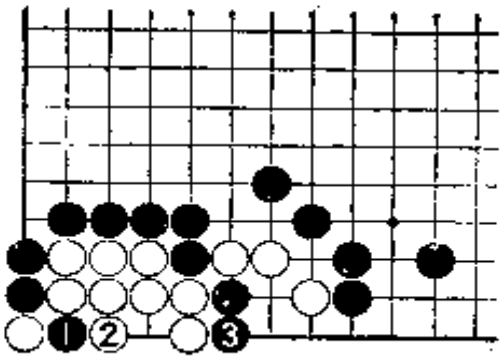
在白 4 这一手，须动脑筋。以上二图是白的失败图。



正解图　1

黑 3 时，白 4 长是不易注意的好手，下一步可走 A 位或 6 以下走法，两者必得其一。但黑 5 也冷静，只能这样走。

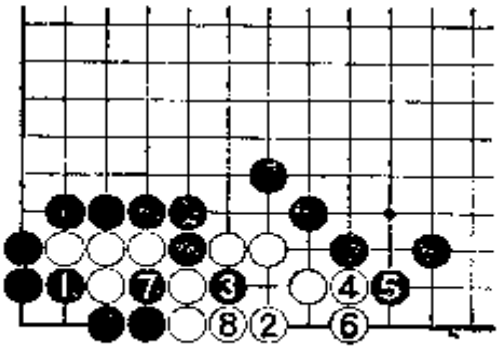
白当然走 6 、 8 追成接不归，但黑也在 9 位断，续见下图：



正解图　2

黑 1 回提，白 2、黑 3 后，结局成劫是正解。

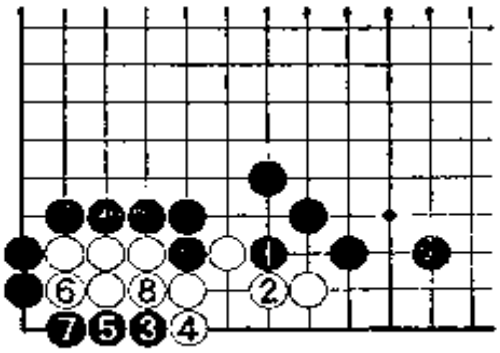
黑的攻击和白的防御都有值得看的地方。



参考图　3

正解图 1 中白走 4 位时，黑 1 打吃，但由于白 2 便做成活棋，以下黑 7 先手吃四子。

在实战中，虽不能成劫，这也是痛快的走法。

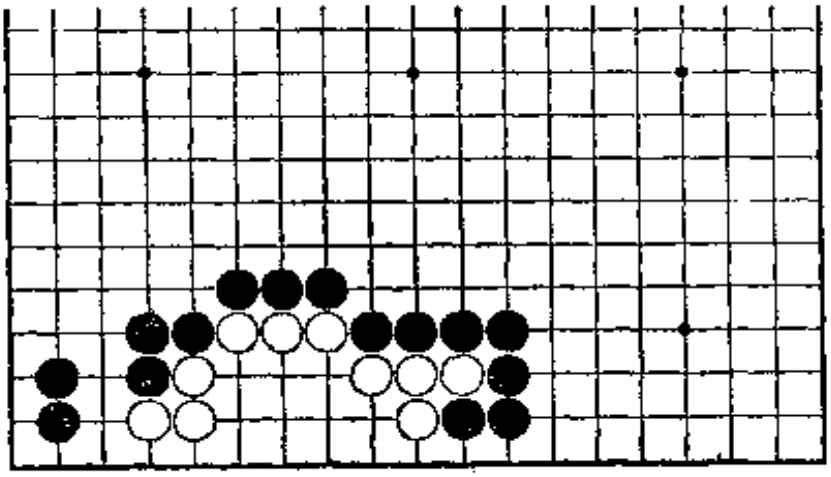


失败图

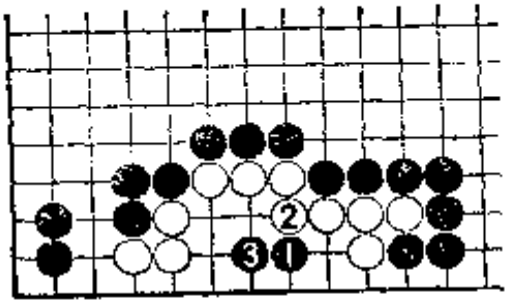
黑 1 虽说是要点，但最初走这里是次序错误。

和白 2 交换，黑 3 虽点，但白 4 以下至 8 止，左右各得一眼了。

第47图　（看来宽广）　黑先劫



看来宽广的白棋，但要点在于次序，攻要点也许意外有收获。进行中，白的应法也要考虑。

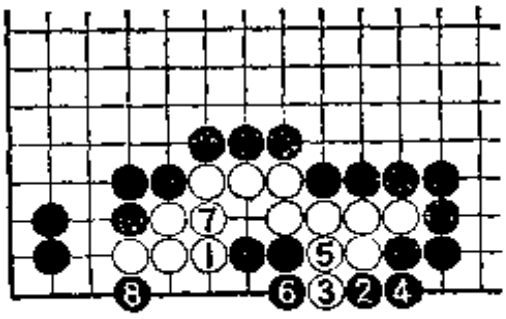


正解图　1

黑 1 觑、3 长是严厉的攻击。

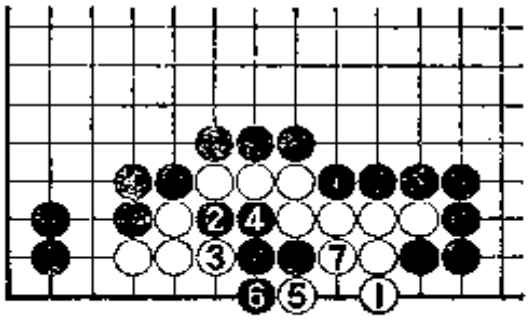
这个形，1、3 虽都是要紧的地方，但次序颠倒则不行。黑走 3 位，则白走 1 位要点，黑失败是明显的。

那么，以后怎样看结果呢？



参考图

其次，白也有想在 1 位接之感，但黑走 2、4、6 的次序，而后 8 顶，白负。白不能被净吃，总得想法成劫。

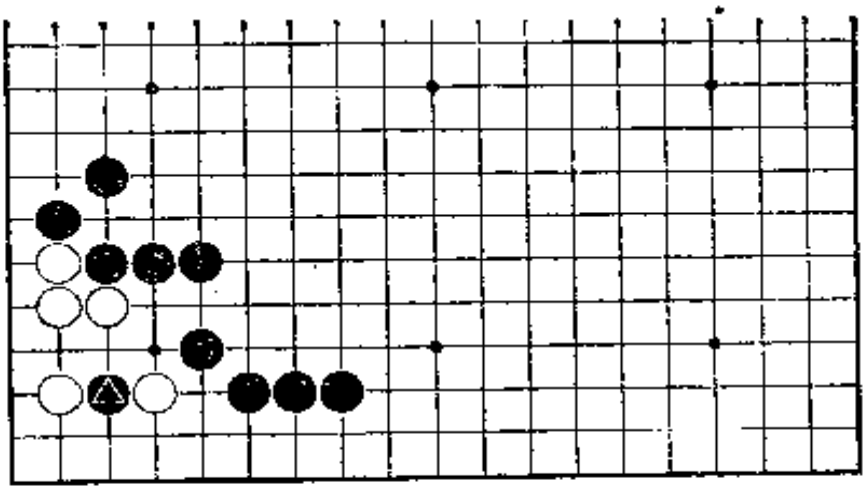


正解图　2

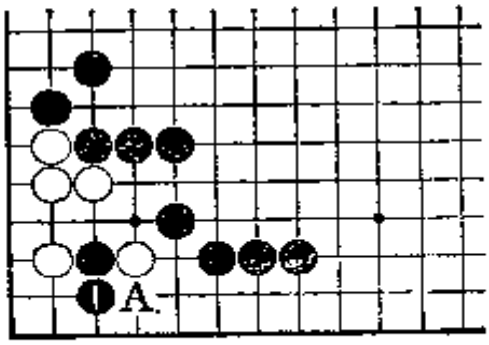
白 1 扩展内部，是所谓穷途一策。

黑 2 断当然，于是白 3 至 5 顶。黑 6，白 7 顽抗成劫是正解。又白 1 如走 2 位接，则黑 1 扳接定型便成为和前图同样意思的死形。

第48图　（顽抗）　黑先劫



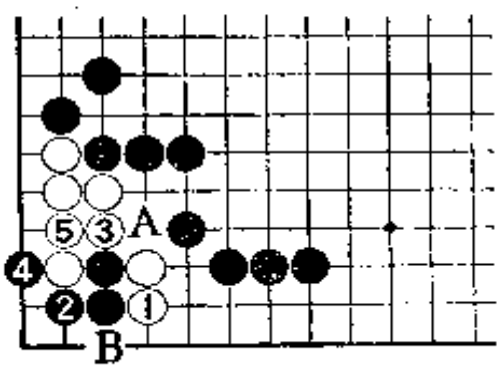
总之，黑应活用㊀一子，不断地奋战。最后以百折不挠的韧劲搞出棋来。



正解图　1

总之，黑 1 以外没有考虑的余地。

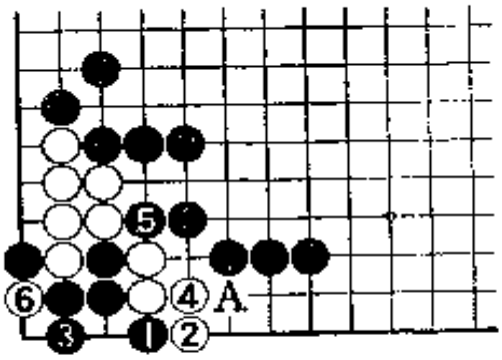
白不在A位顽抗，则不能活，问题在于以后。



正解图　2

对白1，黑2曲是强攻之手。

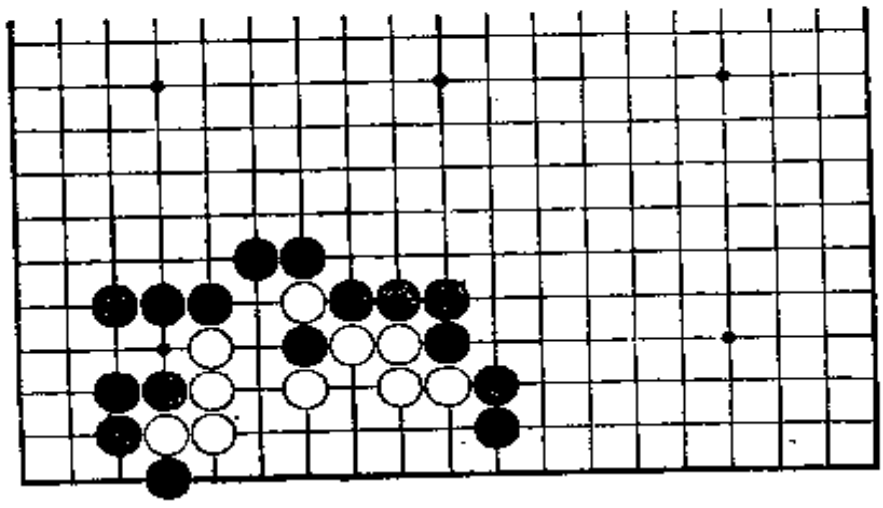
白3也是最强的抵抗，其次，黑A断，由于白B扳，对攻负是明显的。黑4和白5交换，在这里，希望研究出巧妙的方案。



正解图　3

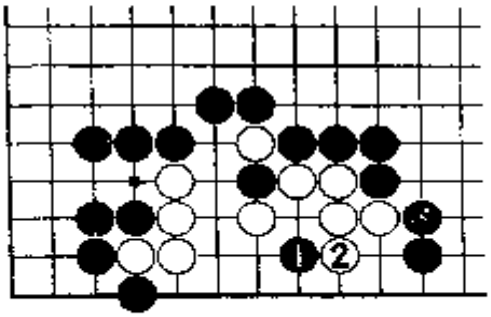
黑1扳至3是富于弹力的妙着。白虽可提劫，结局总走成4接，以下至白6止，之后黑A紧气是松一气劫。虽称松气劫，但不得不说是白不舒畅的形。

第49图　（精确的根据）　黑先白死



第一着手是立即看得出来的，以后便成计算的问题。

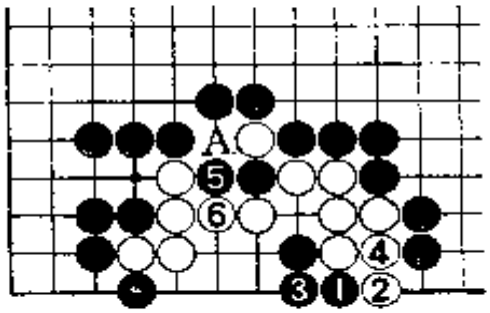
最终导致撞紧气。



正解图　1

黑 1 是眼形的要点，只有这一手。白当然走 2 位遮断，以后成计算的问题。

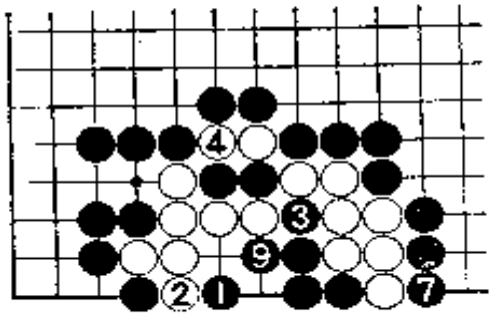
最终成撞紧气的有眼、无眼形状，请计算到底。



正解图　2

黑 1 、 3 扳接定型，黑 5 是有计算到底的根据的一连串的作战。

看到白走 6 时，黑准备好了最后解决问题的办法。如果平凡走 A 位是明显失败的话，就…。

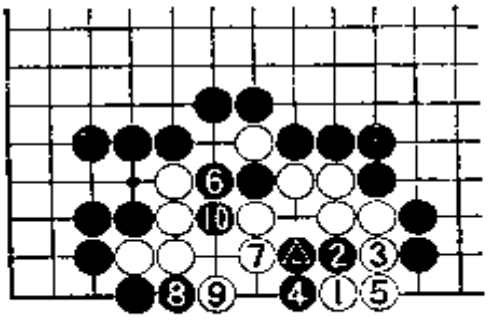


⑤扑　⑥提　⑧粘

正解图　3

接着，黑 1 跳入是次序之妙。

白只有走 2 位，之后，黑 3 断，以下滚打至 9 止，由于有眼之中无眼，白全灭了。这是在白阵中巧妙的攻击。

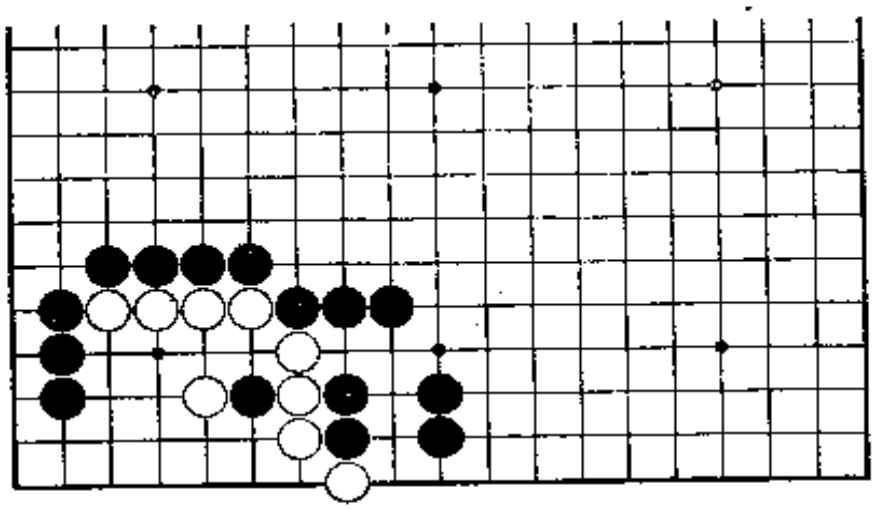


参考图

黑置△一子于要点时，白1跳的应战也是好筋，但黑走2、4、6同样的次序。对白7，黑有走8、10之手，仍白死不变。

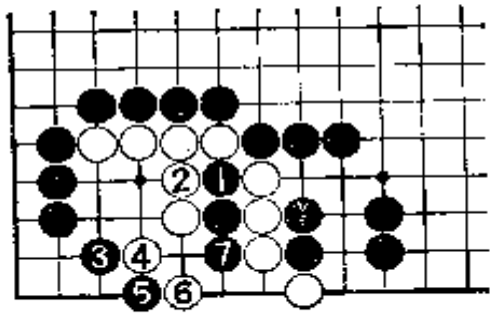
白7如走10位，黑走9位，和正解图同样的要领来完成。

第50图　（探讨）　黑先白死



这是多变之形，但不让白发挥韧劲的要点是哪里呢？

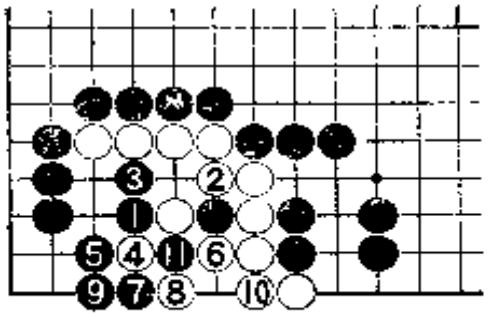
第一手的发现是关键，但次序也重要。



正解图

黑1断是此际的要点。白2是多变的应战（2如走7位，则黑4，最简单），但其次，黑3攻是妙着。白4时，黑5、7的次序也重要，可巧妙地杀白。

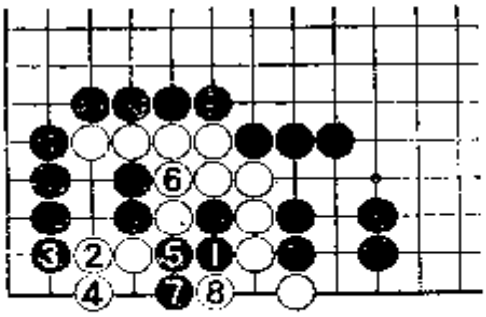
黑3如走4位，则白在4位上一路贴加而活。请领会黑3、5、7的次序。



失败图　1

黑 1 则白 2，在这里接上，白就有韧劲。

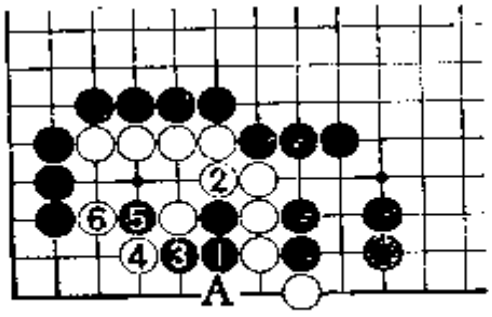
黑只有 3 位攻，但至10止成劫。



失败图　2

又前图的黑 5 如走本图的 1 位冲，则白 2、4 扩展内部。

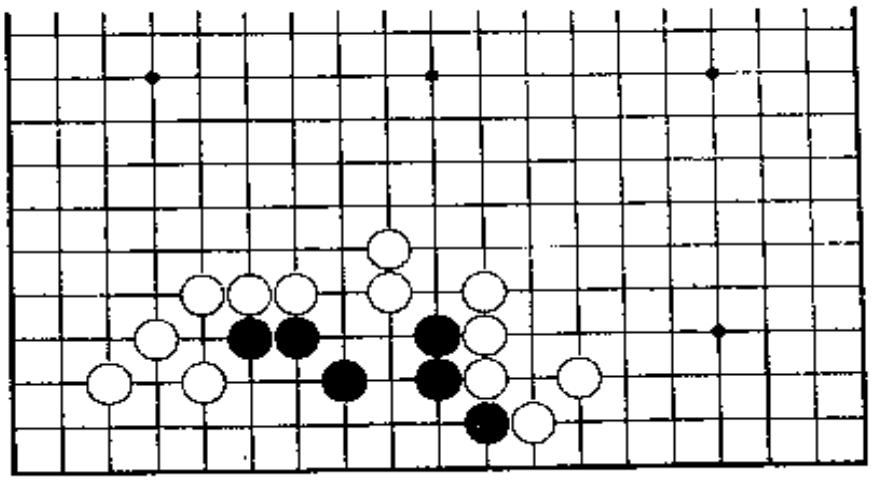
黑 5、7 追击，结局，白走 8 位成劫。较前图，结果，黑棋更不妙。



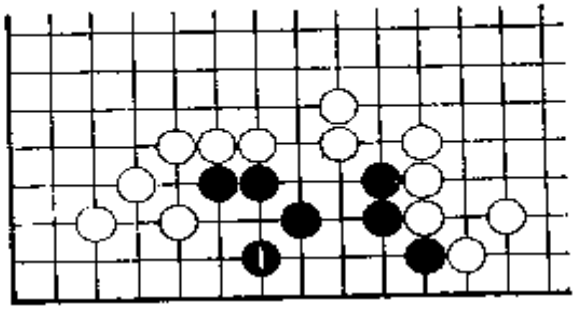
失败图　3

最初走黑 1，白还是走 2 位接。以下至白 6 止，可以说黑大坏。但白 6 如走 A 位滚打则成花六的死形，须注意。黑 3 如走 5 位靠，则回到了前图。又黑 1 如走 3 位扳，则白 1 断而活，请判断一下。

第51图　（好手）　黑先活



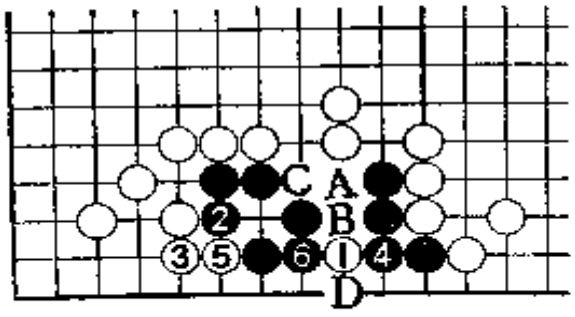
黑有含有丰富眼形的好手。白也有强攻之手，但第一着手如正确，则不后退。



正解图　1

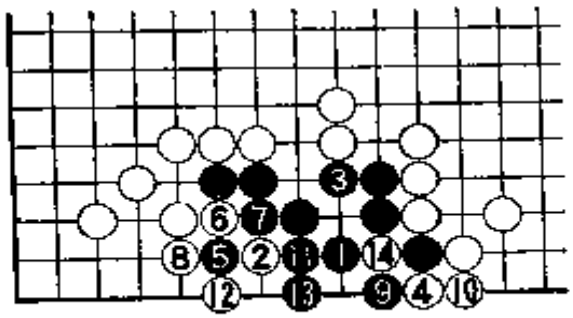
有“妙在于尖”的说法，而尖于第二线之手常常是作眼形的好手。

可以说各处都有贮备眼形的一着。



正解图　2

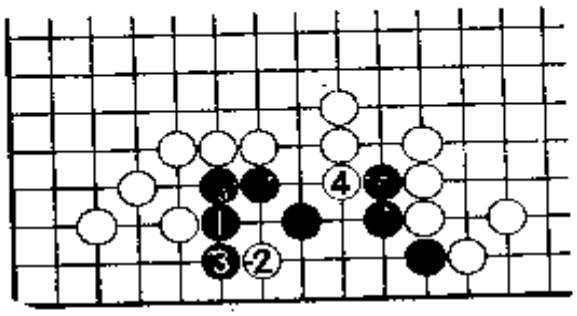
白1是当然的攻击，在此，黑走2位，而3和4两者必得其一。又白虽3、5来攻，但至黑6，黑也不后退。以后是白A、黑B、白C、黑D的活形。在实战中，白3走4位断，黑在3的方向活。白1如走2位，黑走1位活。



失败图　1

起初走黑 1，则白 2 是恰到好处的要点。

对黑 3，白 4 扳，以下如看到的那样是劫。



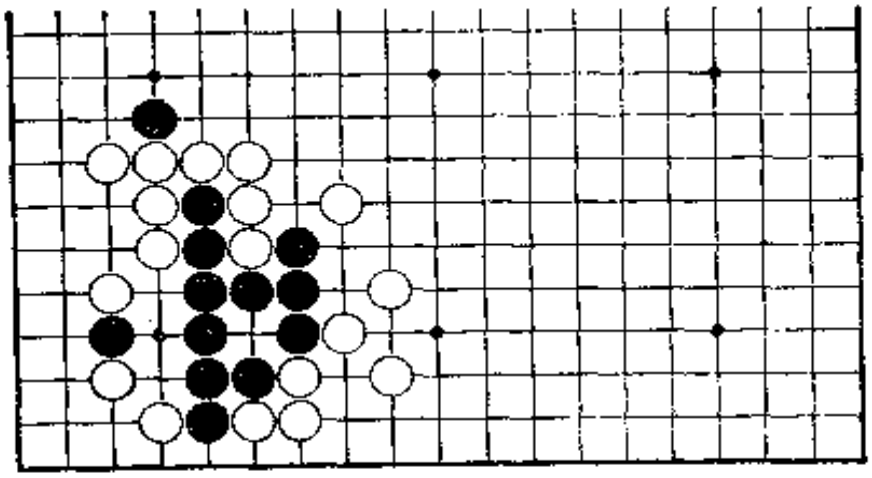
失败图　2

黑 1 也象是顽强扩展内部之手，但白 2 走在要点上。黑 3、白 4 后，净活是没有希望的。

又黑 1 如走 3 位，白也走 1 位，没有净活。

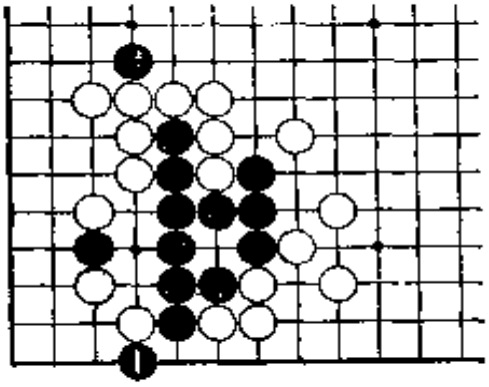
死活部分之四

第1图　（默考）　黑先劫



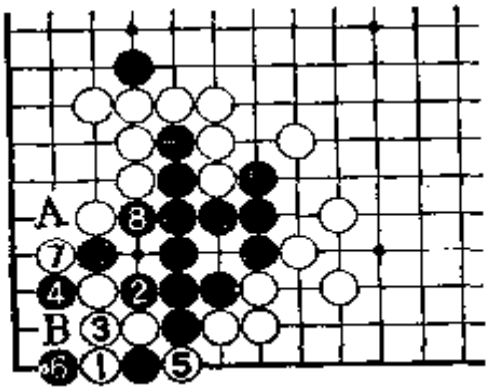
第一着是解决问题的关键，不慌不乱，冷静的精神力量是起作用的。

以后要进行锐利的肉搏。



正解图　1

黑1扳是没法说的好手，只有此手。在实战中，迂到这样的局面，如果能发现这样的走法，可以说是思考相当冷静的人或者是精通死活问题的人。

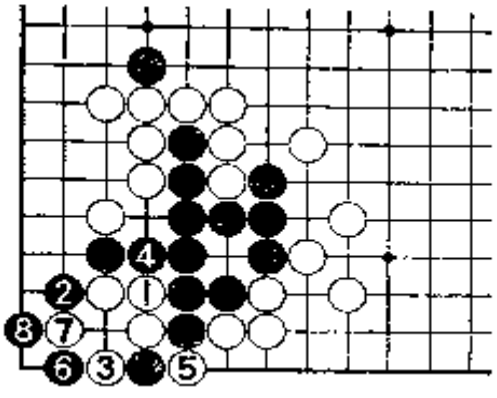


正解图　2

白1挡时，黑2打吃，白3后，黑4扳，始终作锐利的肉搏。

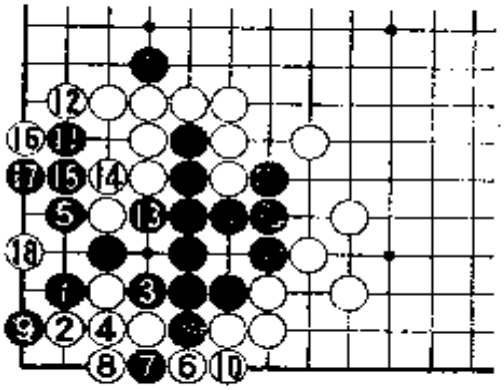
以下白5，黑6靠，白7断，黑8挤，便瞄着A位断和B位两方面而成劫。

次序中，白5如走7位断，则黑8成同样意义，又白7如走B位，黑也走左一路挡而成劫。



参考图

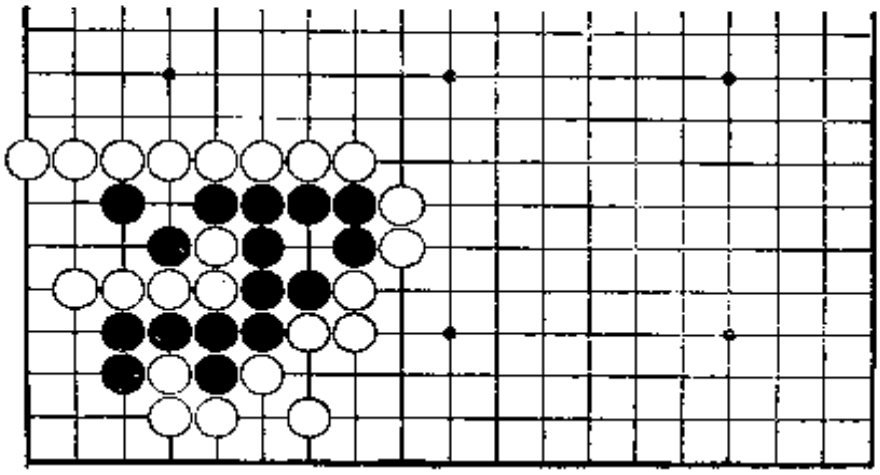
对黑的扳，白1团是经过相当考虑的走法，走成黑2至白5时，但黑6的靠是顽强之手，仍成劫。



失败图

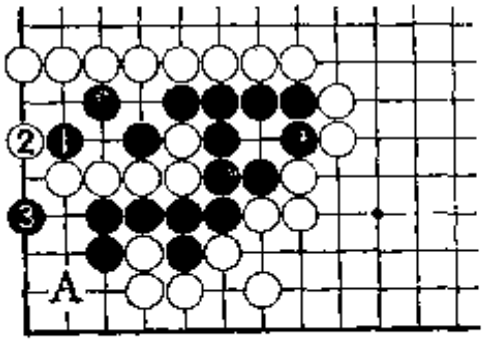
黑1、3、5是平凡的构想，以下黑11极力扩展内部，但至白18止失败了。

第2图　（敢斗精神）　黑先劫



棋，切忌肯定认输。

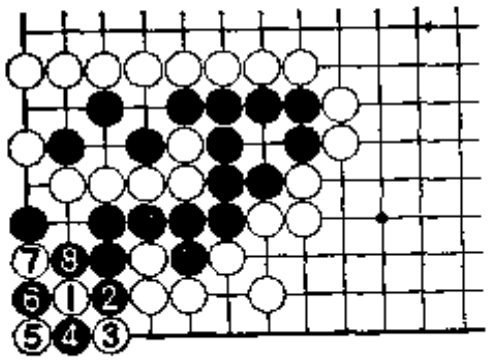
必须以明察秋毫的眼力和咬住不放的敢斗精神来打开局面。



正解图　1

黑 1 尖顶，总之，必须和白肉搏。根据对方的走法，含有倒扑之意。

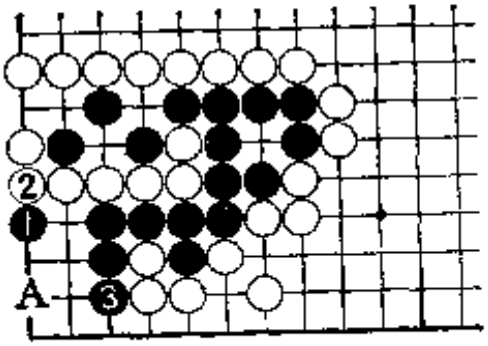
白 2 最善，接着，黑 3 跳又是和黑 1 相关连的好手。在这里，白当然走A位来攻……。



正解图　2

白 1 跳入，黑 2 冲，而黑 4、6 让吃是好的，作成黑 8 止的次序成劫。

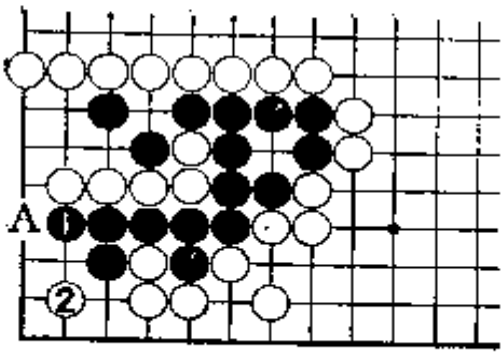
虽是小事，黑 6 是重要的一着，这着走 8 位虽也是劫，但产生先提后提的差别。请注意。



参考图

如白 2 应，黑走 3 位就活净。没有黑 1 和白 2 交换，单走黑 3，则白A而死。

以上就是围绕着这一点而展开的攻防战。

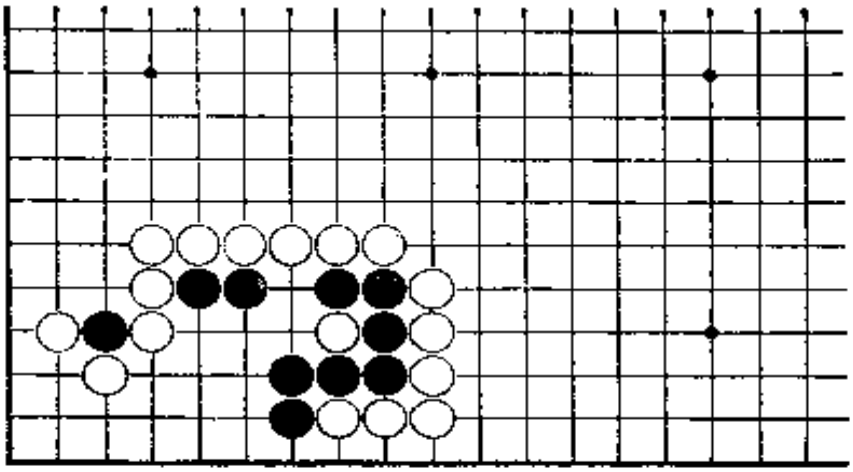


失败图

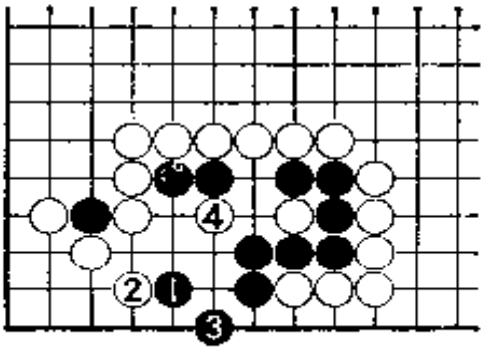
起初若走黑 1 或A，显然，白 2 跳入，就毫无办法。

请思考次序的重要性。

第 3 图　（两者择一）　黑先活



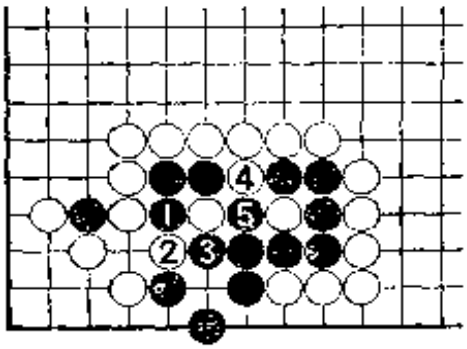
焦点在于：扩展内部好呢，还是在小地方坚实地做眼。这是有趣的问题。



正解图　1

对黑 1，白 2 是当然的攻，因此，黑 3 倒虎是唯一的脱险。

但没有计算到白 4 追击的场合，就不能走这个黑 1、3。

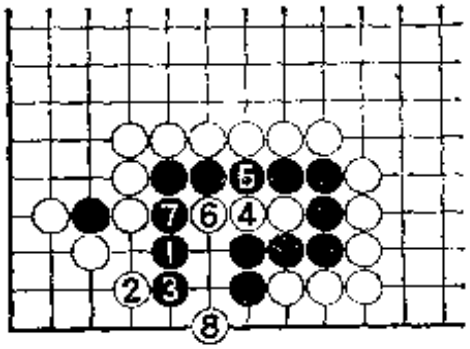


正解图　2

正因为黑 1 冲的时候，白 2 就成了打吃，有些难于下手，但这是此际有价值的弃子法。

以下走黑 3 、 5 的次序确保了各一眼，平安救了本队。

白 2 走 4 位，黑 5 以下也是同样结果。

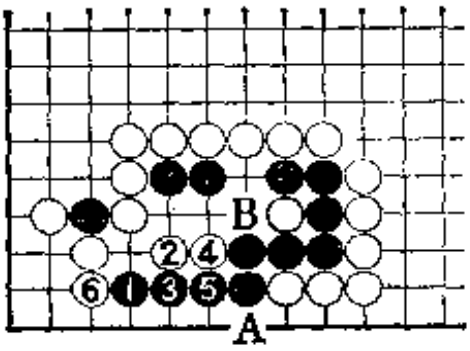


失败图　1

黑 1 大致也是形，但只是形好却死掉，那就什么也不成。

由于白 2 以下至 8 的次序，黑全灭。

和正解图相反，白 4 、 6 走大而弃之（？），却是啼笑皆非的手段。

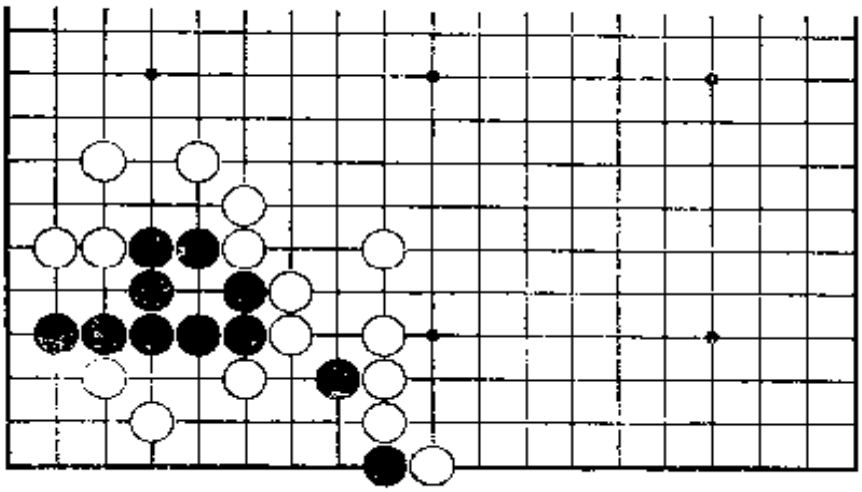


失败图　2

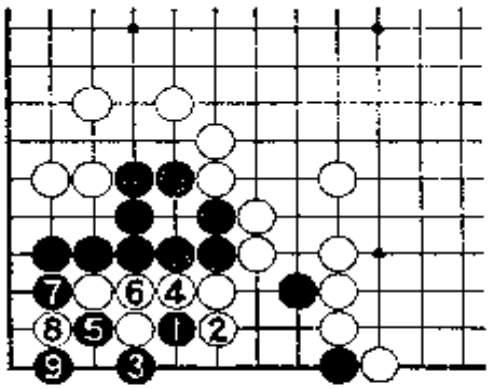
黑 1 这次不是形，大致是扩展活路的精神。

由于白 2 、 4 、 6 的攻击，这也不行。白 A 、 B 两者必得其一。

第 4 图　（连贯的工作）　黑先劫



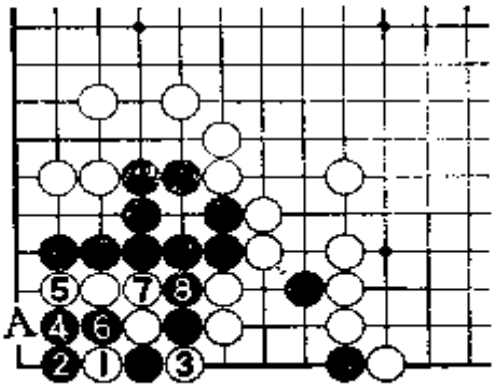
在角上求线索，但没有相当巧妙的连贯工作，就不象有棋之形。



正解图

黑 1 跨断是众所注目的地方。白 2 也是好手。在这里，想不到黑 3 扳，这个问题就不能解决。

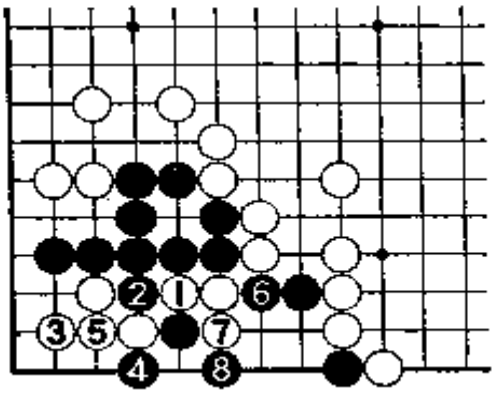
白 4 的退却是最善的，以下对白 8，黑 9 扳成劫。



参考图　1

计算正解图白 4 走 1 位挡，当然也是必要的。

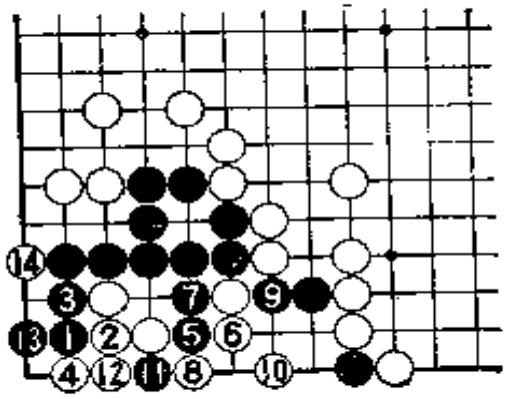
黑 2 是第二弹的强手，黑 8 后，成为白 A 扳的劫，这和正解图相比，显然白的负担很重。白应采用前图。



参考图　2

对黑的跨断，白 1 直接遮断也不好。对白 3 的虎，黑 4 以下同样成劫，但白的负担越来越大。

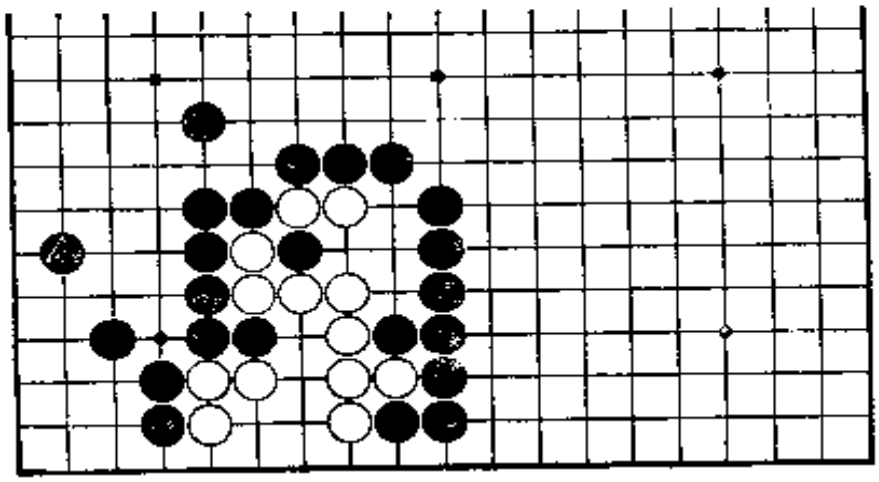
又白 3 如走 5 位，则走成黑 7、白 6、黑 3。



失败图

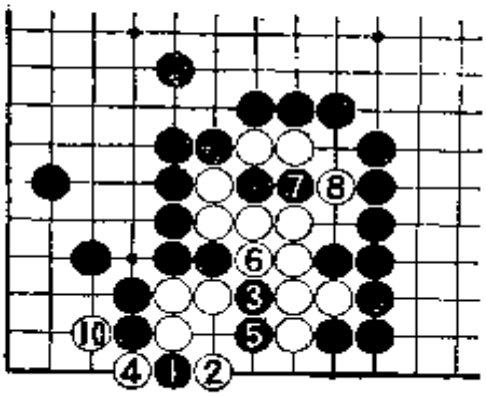
由黑 1 进行，白的攻手相当难解，但白14止，黑不行。黑△一子的存在是灾难。

第 5 图　（全灭之曲）　黑先白死



导白撞紧气，请设策使之全灭。

在角上留下问题有待解决，但黑△一子起着作用。

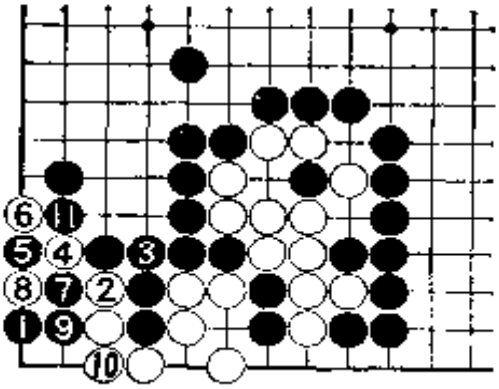


9 = 7

正解图　1

由黑 1 扳开始、 3 、 5 紧攻。

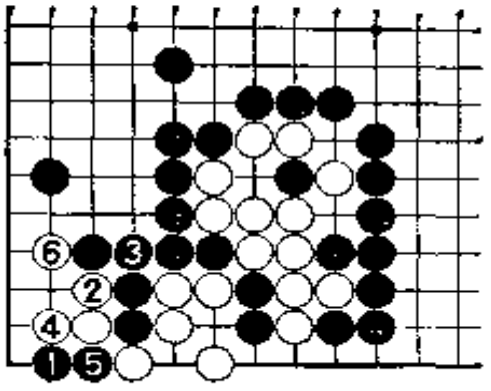
对白 6，由于黑 7 、 9 之筋始终不允许成两眼。不得已白10向角求活路，但在这里，黑方准备了妙手。



正解图　2

黑 1 的确是精巧的一手，白 2 、 4 想阻渡时，黑 5 顶又是好手。对白 6 ，黑 7 断是要领。以下至黑11，可漂亮地杀白。

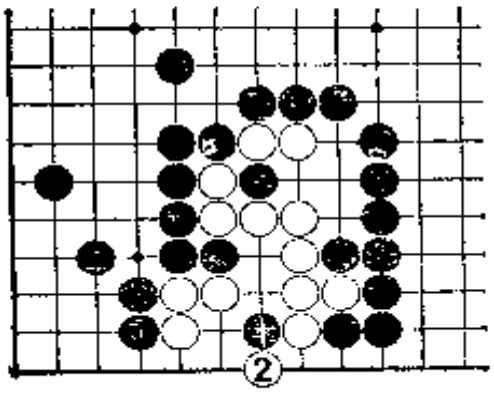
竟有这样的手段，使人痛感围棋的可怕。



失败图　1

这个黑 1 也是锐利的构想，但白 2 以下至 6 止，成劫。

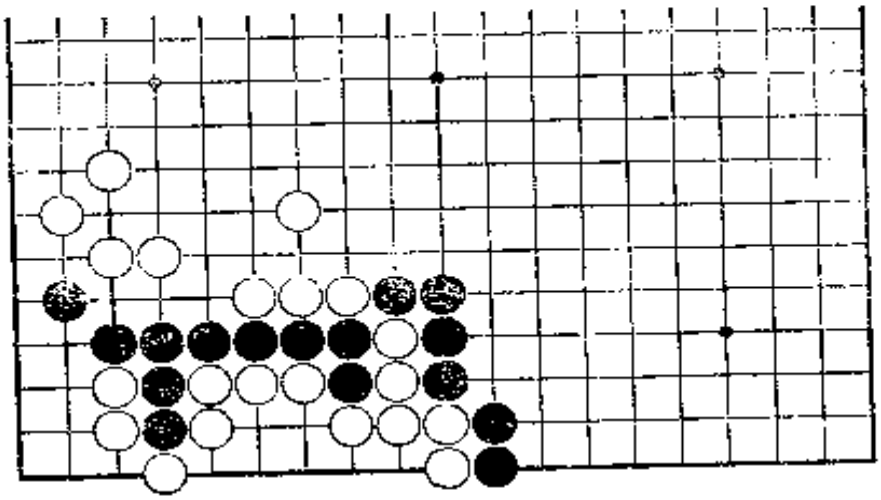
没有想出正解图，很有可能满足于本图。



失败图　2

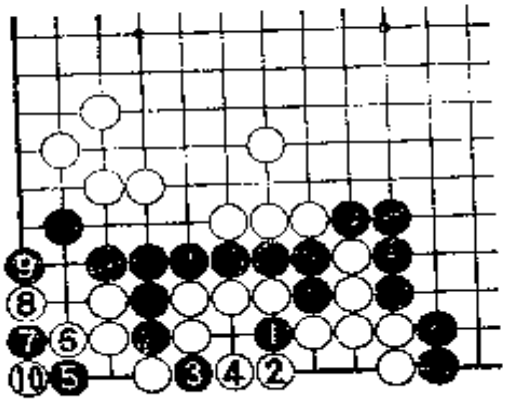
起初走黑1，好象紧夹在要点上，但白2应，劫做不成，什么也不成了。

第6图　（二重奏）　黑先劫



在实战中就要认输了，但由于有双倒扑，可成劫。

重要的是次序。

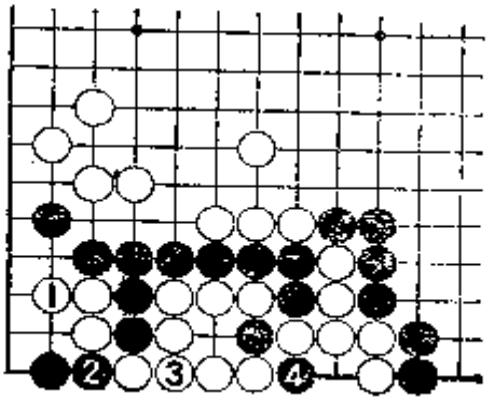


正解图

首先走黑1断，白2时，黑3扑是重要的次序。

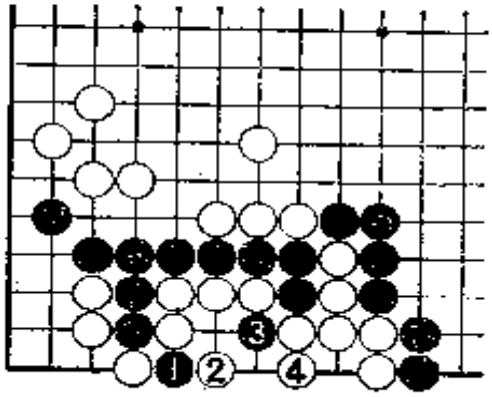
和白4交换后，黑5是“二、1”的要点，由于这一手，以下的劫是一定的。

黑1若单走5位，白3接，怎样也不行了。



参考图

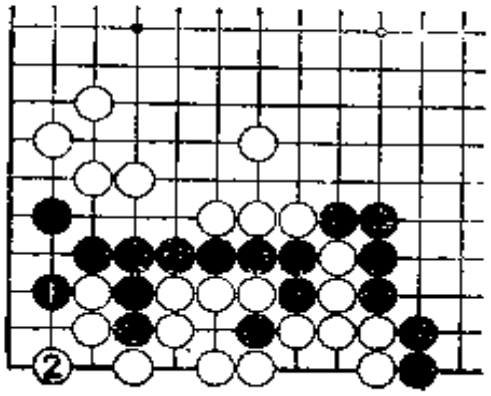
前图的白 6 如走 1 位遮断，则黑 2 断；白 3，黑 4 成双倒扑。黑看到有这层意味，所以白做劫也是不得已的。



失败图　1

黑 1 由扑进行，事情就不同了。白走 2 位，黑 3，白 4 下立是好手，黑就没有利用手段的余地了。

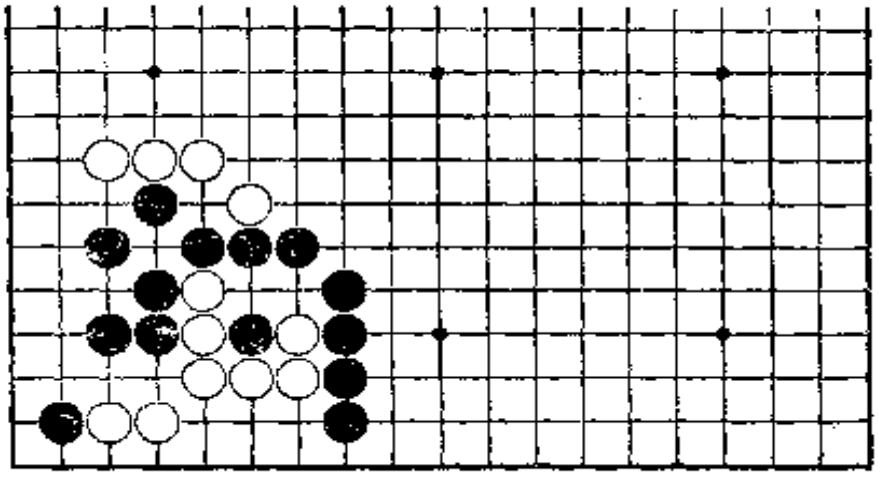
重要的问题是次序。



失败图　2

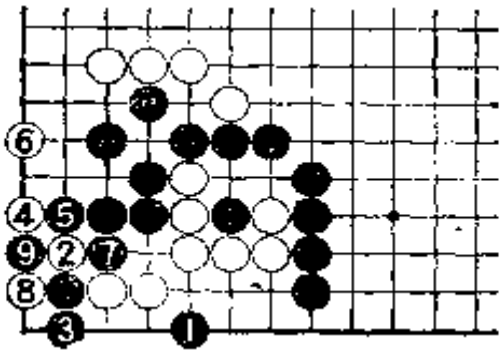
又正解图的黑 5，若走黑 1 扳，好象也有考虑的价值，但白准备了 2 应的妙手。

第 7 图　（紧要关头的妙技）　黑先劫



白是富于弹力之形。

黑的精巧攻击，和白在紧要关头上的妙技是值得注意的。

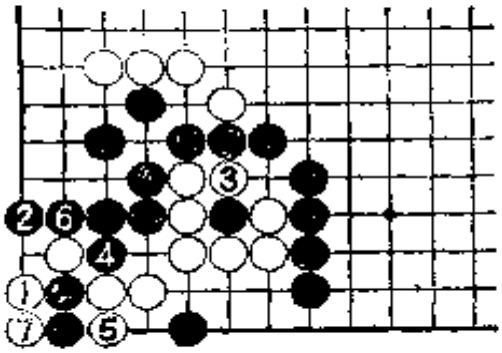


正解图

黑 1 首先是众所瞩目的地方。

对白 2 的扳，黑 3 是好手。看来白好象不行，但白 4 尖是顽强的妙着，黑 5 以下成劫。

这是相应的攻防战，请认真领会其妙味。黑 3 如走 5 位，则白 3 而活。

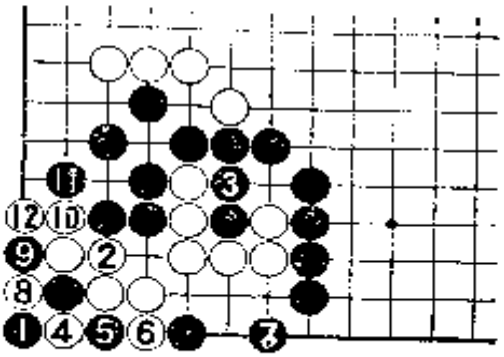


8 = 1 位右

参考图

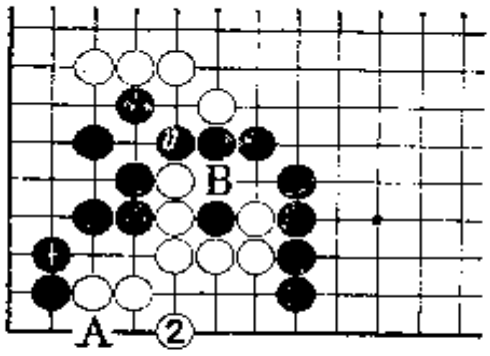
对前图的黑 3，白若走 1 位吃黑二子，则黑 2 成要点，白不好走了。

白 3 立即确保一眼，黑 4、6 挤，而后黑 8 扑，白死。



失败图　1

黑1走“一、1”也是非常有意思的一手，但白2是沉着的应手，对黑3，白走4以下的次序，成连环劫而活。

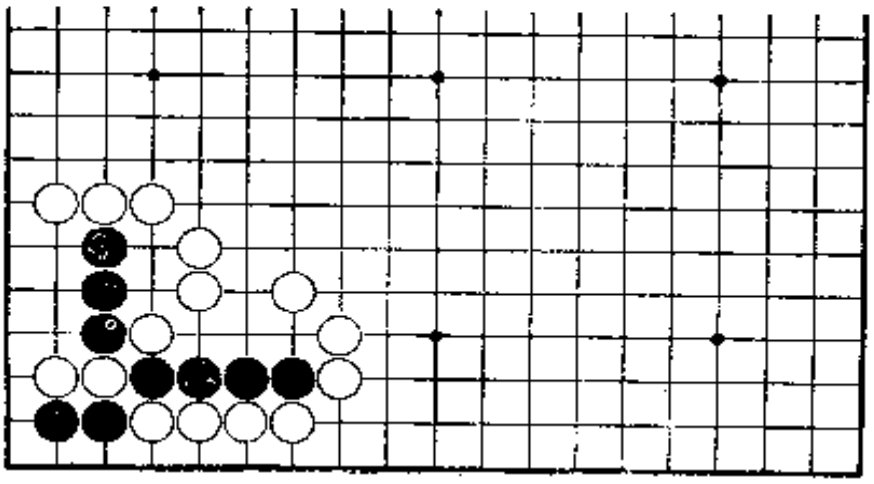


失败图　2

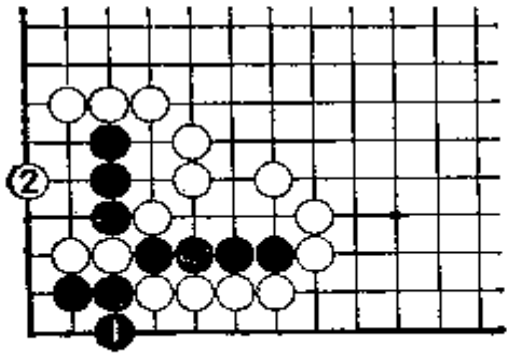
黑1退完全不行。

白2尖1在这里确保一眼，以后A、B两者必得其一而平凡活。

第8图　（魔术）　黑先劫



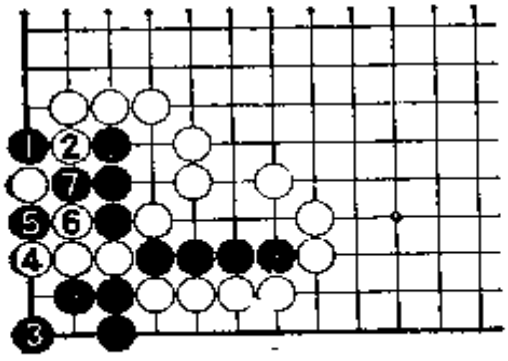
黑用意外地脱险的妙手顽强奋战。足以充分领会其构思的有趣。



正解图　1

黑 1 扩展角的内部是正解。除此以外无棋可走。

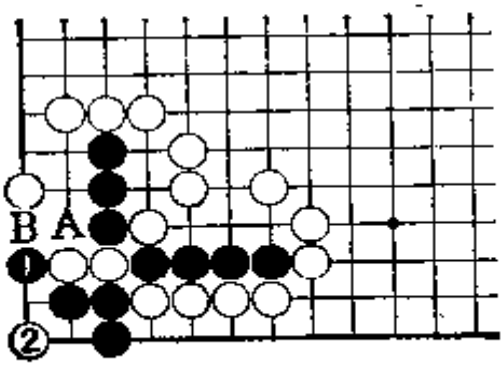
白 2 压缩黑棋领域，但黑准备了好手。



正解图　2

首先黑 1 跨，白 2 时，必须确保角的眼形，所以黑 3 尖是拼命的顽抗，是本题的要点。以下至黑 7 可成劫。

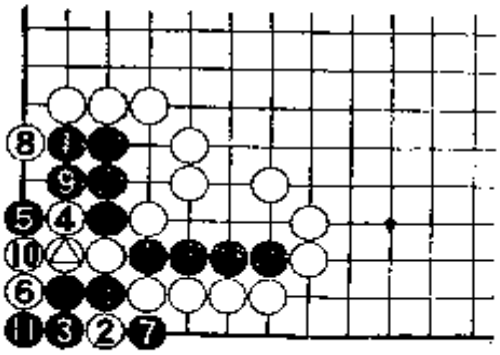
黑 1 跨断而后走黑 3 是次序之妙。



失败图　1

黑走 1 位明显可吃白二子，但白立即走 2 位，则万事俱休。

不管黑 1 走 A 还是 B，白都走 2 位，反正黑不行。



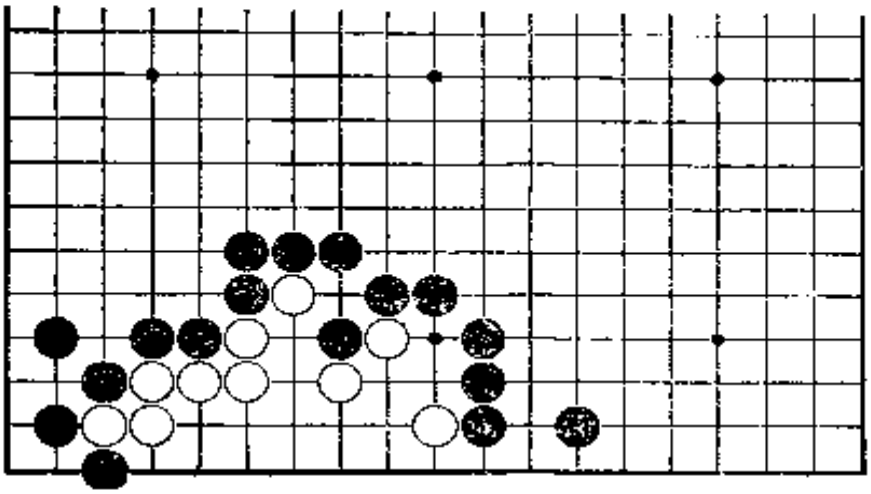
12＝㊀

失败图　2

黑1扩展这面也是顽强应手，但白2扳以下至白12止，黑死。次序中，白2走4位曲，也是同样结果。

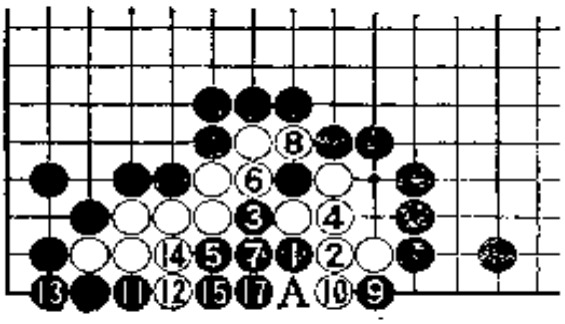
又黑5若走9位，由于白6、黑7、白8，也成聚眼的死形。

第9图　（“花六”之卷）　黑先白死



黑只有把聚眼作目标，结果是“花六”。

深入考虑手筋以后是计算问题。

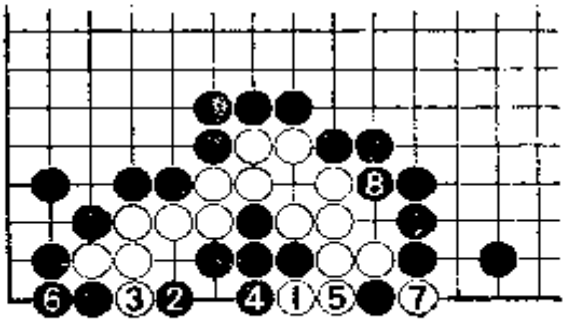


⑯粘

正解图

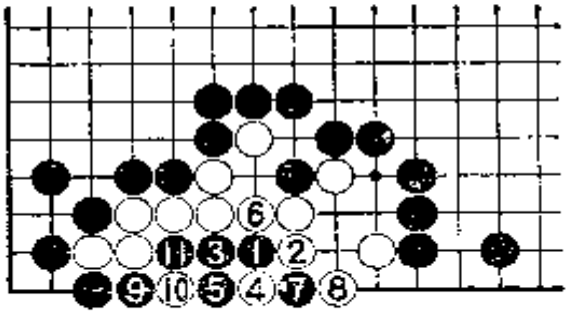
黑1紧夹是要点，白2绝对。黑3以下至白8是势所必然，但黑9扳是好手，是试探白的走法。如白走10位，至黑17止，则成花六，白死。

黑9如变更走黑11，至白14，而后再走黑9扳，则白A应，但不行。



参考图

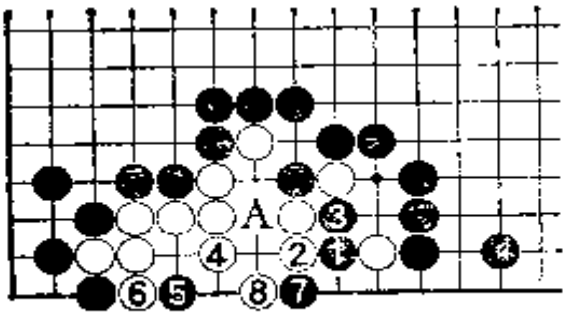
那么，对前图的黑 9 扳，如白 1 应，当然黑的攻击手段也不同。黑 2 尖是顽强之手，对白 3，黑 4 做眼，虽只有一眼，但成为有眼杀无眼的格局。



12 = 4

失败图　1

黑 1 点，大致也是注目的要点，但迂到白 2 以下的巧妙防守，成劫。

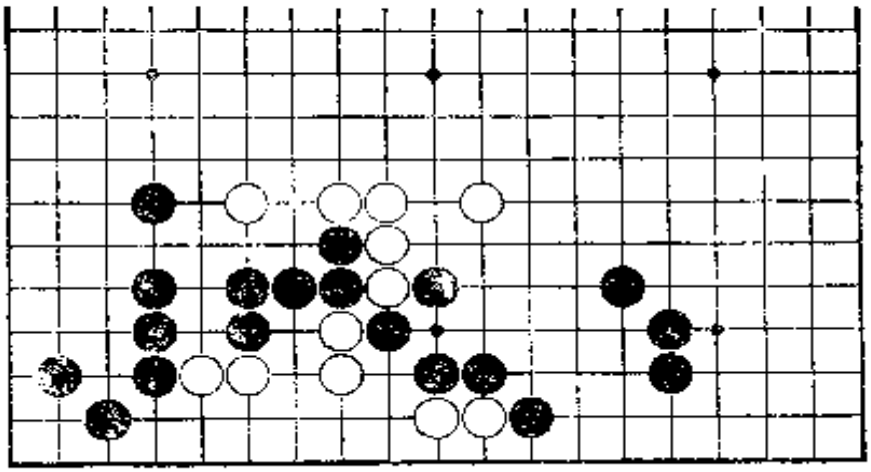


失败图　2

黑 1 紧夹不够深入。白走到 2 位的要点，便不是死形。

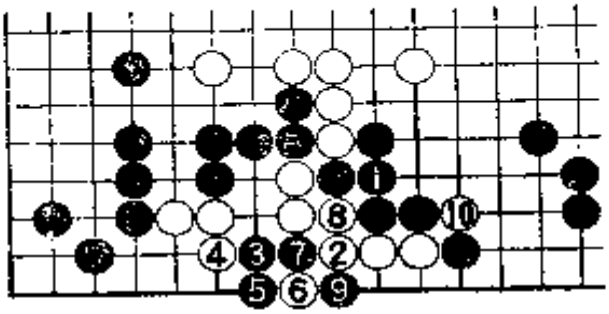
白 8 止，由于撞紧气，黑当然不能走 A 位，黑满足于小利。

第10图　（攻防兼备）　黑先白死



棋有意外盲点，能使你吃惊。

那么，防止白的伏击手段和种种逼应和攻防兼备的一手在哪里？

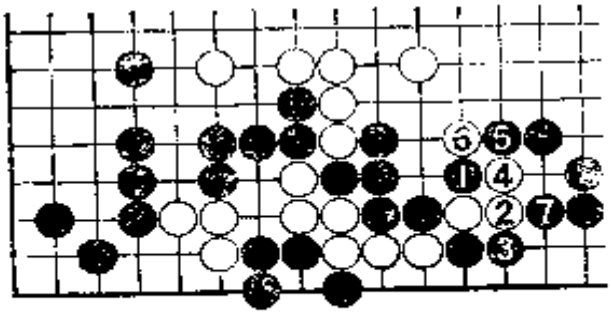


正解图　1

黑1接既是盲点，又是使人极为啼笑皆非的一着。

白2是最善的顽抗，黑3的点，只有这一手。对白4，黑5又是冷静的好着。

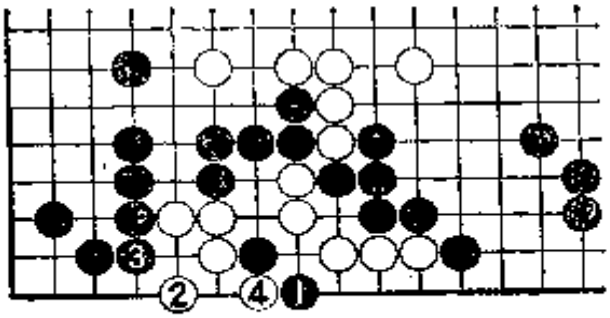
白由6尖的次序走至8后，瞄着10位断……，续见下图：



正解图　2

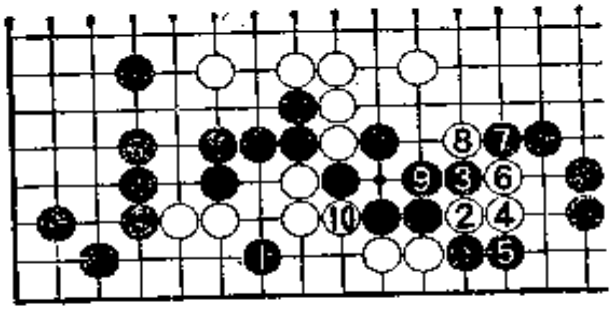
黑1以下至7止，白的断终于不起作用，同时全部白棋也成聚五形而被吃。

前图黑1既防止了白的逼应，又看到了本图的1、3。



失败图　1

称正解图1的黑5是冷静的好着，这着如走本图的黑1尖，则被白2尖、4扑而成劫。所以要细心注意。

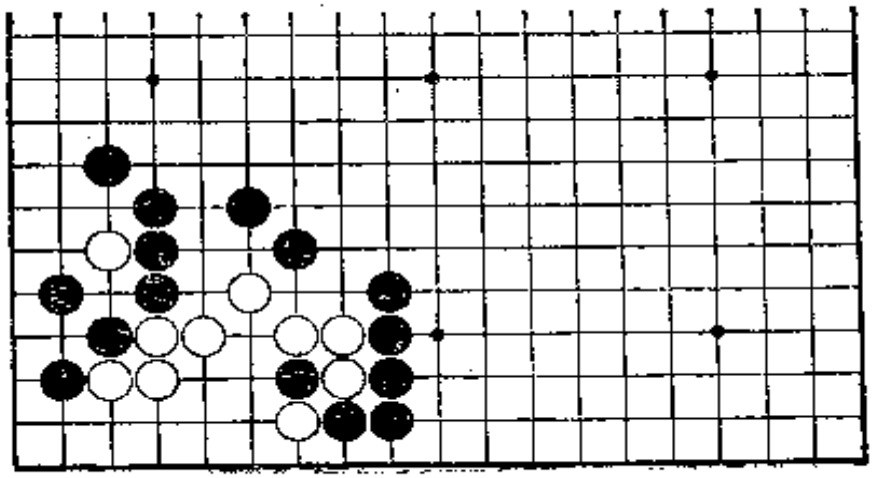


失败图　2

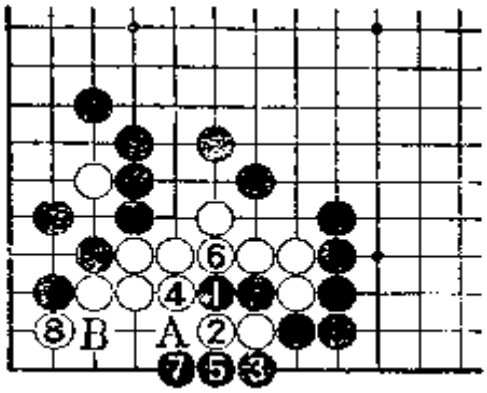
如果单走黑1点就行，那倒简单，但立即白2断。

和正解图同样只有走黑3、5，但黑9时，白10打吃是啼笑皆非的次序，明显是黑失败。

第11图　（微笑）　黑先白死



首先抓住的走法是以长成二子而弃之的次序，但问题在于以后怎样攻。

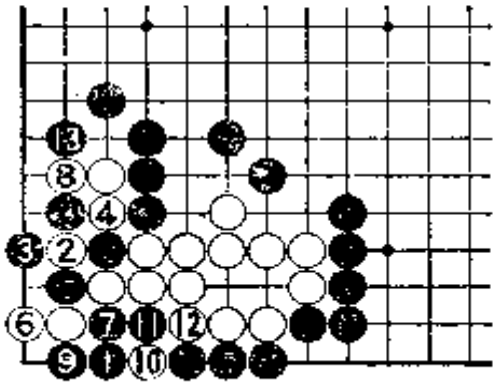


正解图　1

黑 1 不长出便摸不到头绪。

白 2 时，黑 3 扳是很好的攻击。白 4 时，黑 5、7 再从下攻。白 8 是唯一的顽抗，那么，以后怎办呢？

又白 4 如走A位，由于黑B扳，成平凡的死形。

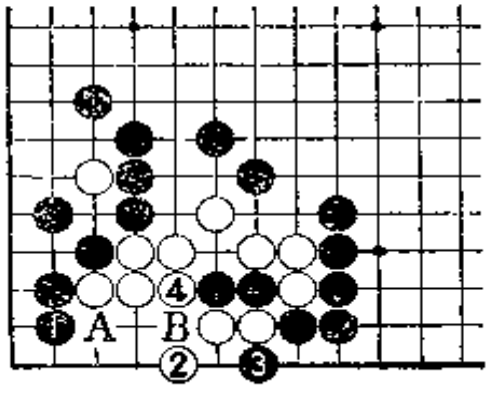


5 = 2

正解图　2

续前图，黑 1 是绝对的要点。这个点如让白占，不免成劫。

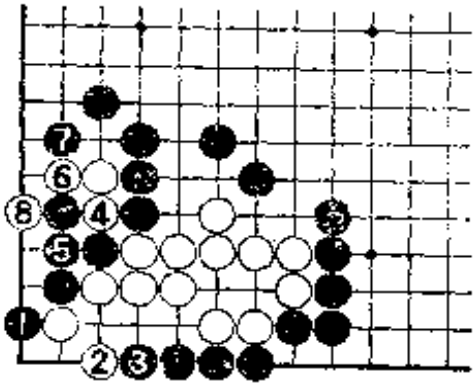
以下白 2、4 是必死的防守，至黑13，白成为不能紧气的死形。



失败图　1

正解图 1 的黑 3，也有想走本图黑 1 攻之感，但由于白 2 是绝妙的应手，白不是死形。

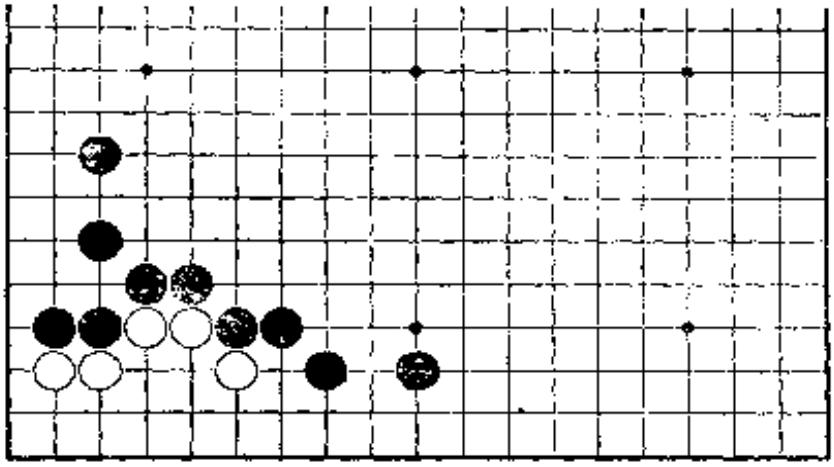
白 2 以外之手，例如白A则黑B，不行。



失败图　2

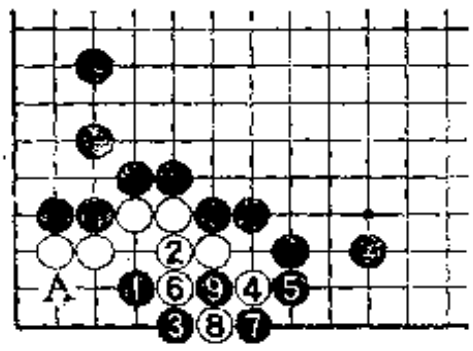
正解图 1 之后，黑 1 随手扳，则白 2 占要点，白 8 止成劫或净活。

第12图　（炸弹）　黑先劫



攻击的第一弹是落在形的要点上。

白也进行最强的抵抗，以后是问题。

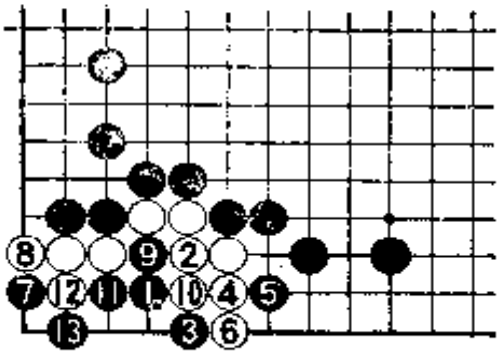


正解图　1

黑 1 点首先是绝对的要点。

白 2 接是顽强的防守，在这里，黑 3 尖是关键，由此可成劫。白 4 以下至黑 9 是一型。

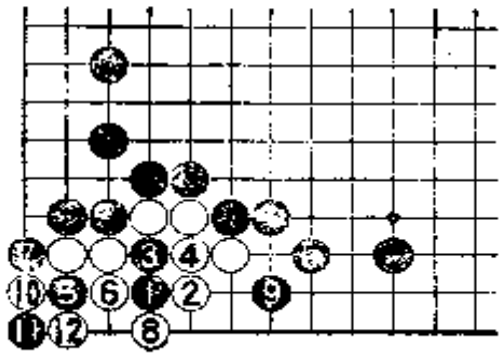
白 6 如走 8 位，则黑 6、白 9、黑 A，白被净吃。



正解图　2

也有走白 4 应的。那时，由于黑 5 至 7 是妙着，仍是劫。

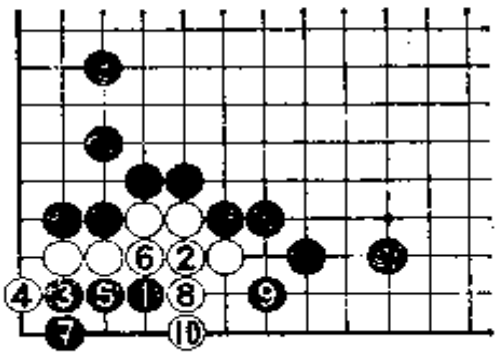
白 2 如走 9 位接，其次走成白10、黑 3 、白 5 成劫的方案太简单，变化少，这样的走法应该减少分数。



参考图

如白 2 尖顶，黑 3 断是必然的次序，白12止同样成劫，但仍缺乏变化，更要减少分数的。

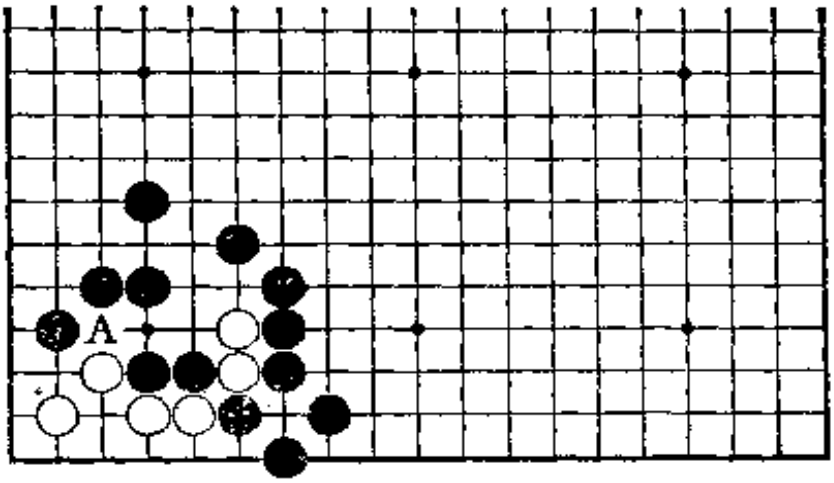
在死活问题上，应方也要走出最强的应手，所谓作成精采场面是必要的。



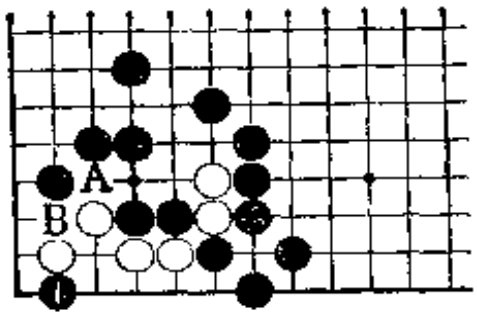
失败图

没有想到正解图的尖，而考虑走黑 3 紧夹，但至黑 9 时，由于白10是妙着而活。

第13图　（玄妙）黑先劫



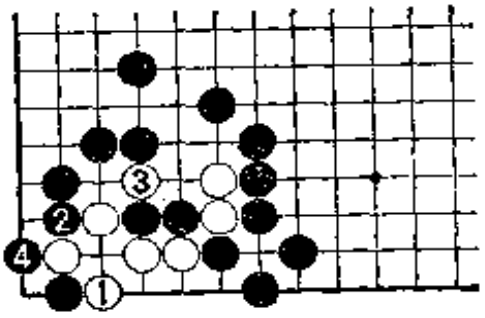
无论怎样，专门家也往往走A位定型，以吃白二子而满足，但好好考虑却有妙手。



正解图　1

黑1顶是锐利的着想。这样顶，白不能净活。“二、1”有棋的格言，好象正是因为有本图才产生似的。

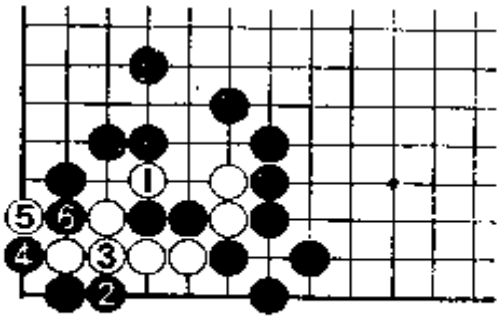
漫不经心地走，往往走成黑A、白B，但再一想，有棋。



正解图　2

白的应手以1挡为正着。

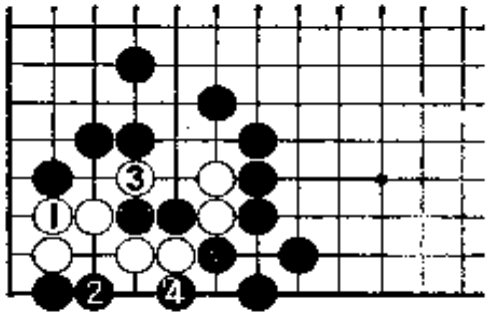
因此黑2则白3打吃，黑4做劫则成功。



参考图　1

如白 1 先打吃，黑 2 长即可，以下成 6 断止的劫，但这个劫和正解图相比，白不利是可以明白的。

无论怎样，最大限度活用角的特殊性，黑的手段确实痛快。

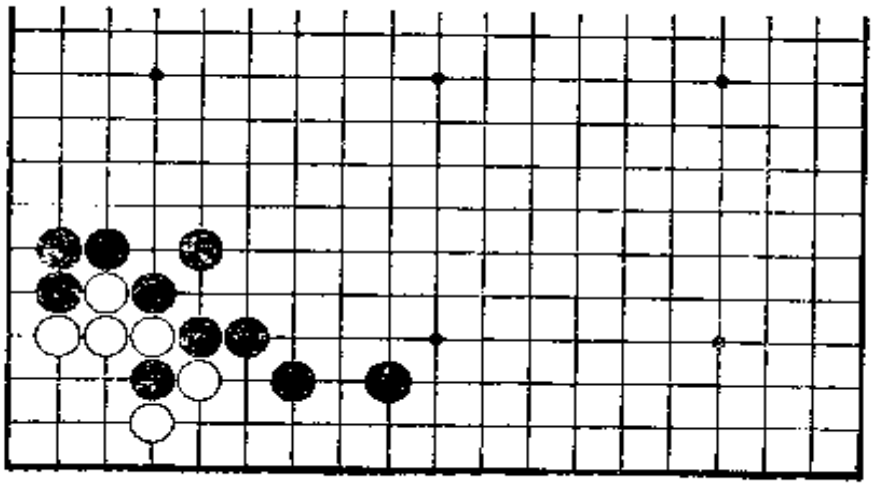


参考图　2

白 1 应怎样呢？乍一看来好象在奋战，其实是最坏的。

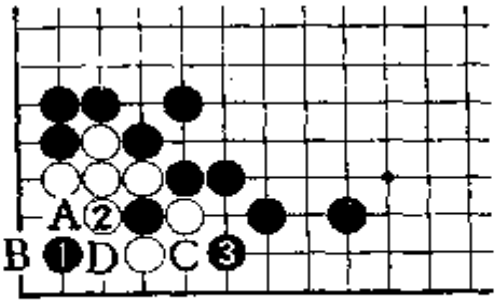
黑走 2 位，白便无抵抗力。白 3 黑 4 而白死。

第14图　（攻防的节奏）　黑先劫



此类棋，实战中也是常见的。

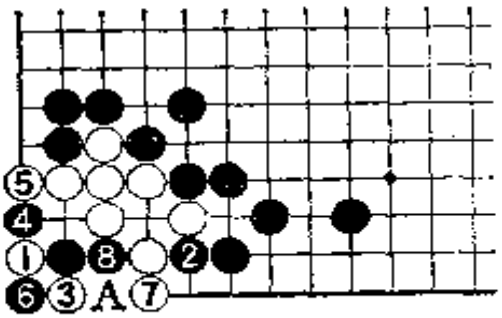
请体会黑白攻防的节奏和筋。



正解图　1

黑 1 点是众所瞩目的地方。白 2 提最善。

白 2 如走 A 位，则黑走 B 或 C 均可。又对黑 1，白 D 并，则由于黑 C 断，请研究白不行。那么，对白 2，黑走 3 位，白的防守又是关键。

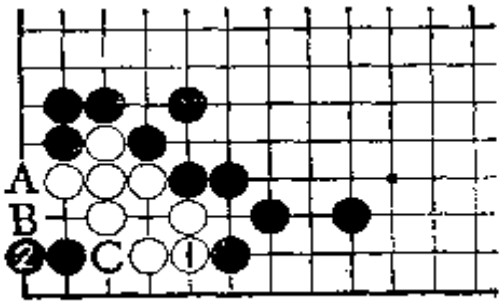


正解图　2

白 1 顶是守的要点，以下是双方最善的应接。

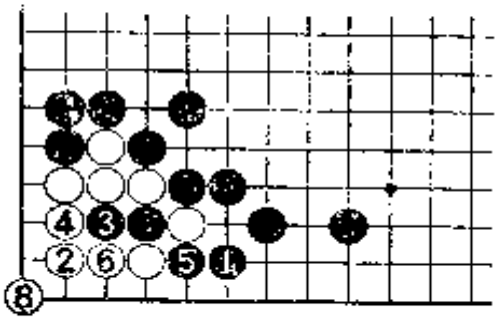
白 7 时，由于黑 8 是要点，成松一气劫。黑 8 如走 A 位提，由于白 8 就成松二气劫，须注意。

白 1 如走 3 位顶，由于黑 5 扳，请研究白不妙。



参考图

如白 1 应，黑 2 是计算清了的筋。其次，无论白走 A 或 B，黑走 C 位就成聚眼乃至有眼杀无眼，白成净死的格局。



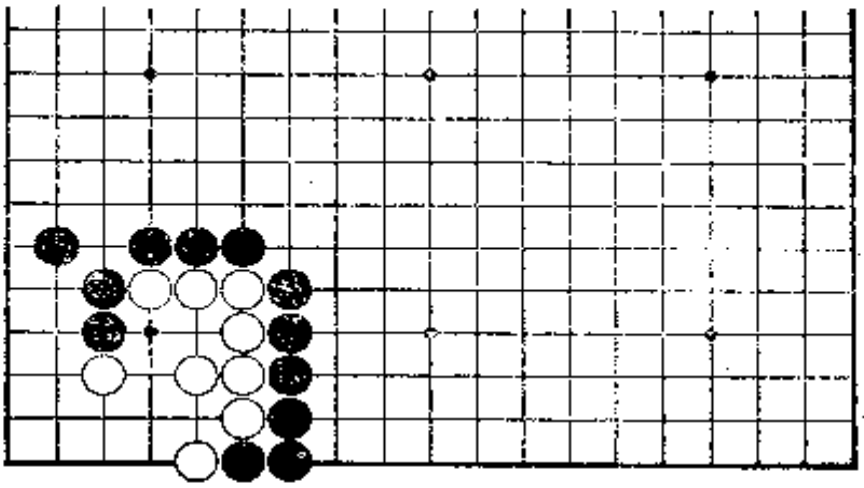
7 = 3 位右

失败图

对于黑 1 单尖不能疏忽大意，白先占 2 位要点即可，以下看到，至白 8，做活。

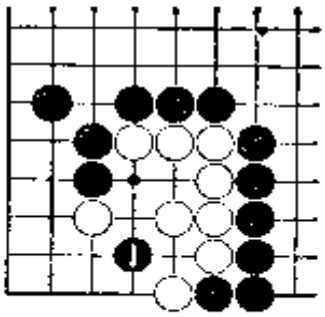
白 2 如走 3 或 5，就回到了前图。

第15图　（大团圆）　黑先白死



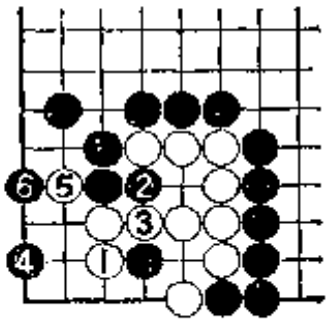
这是死活问题中最后一个有深度的问题。

请多花些时间沉着解答。



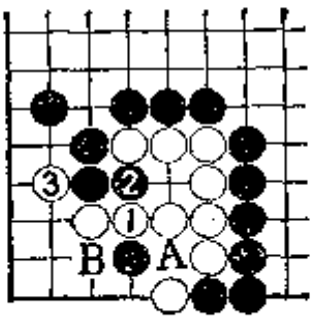
正解图　1

总之，黑 1 不侵入白棋眼形的要点，问题就不能产生，但之后有必要采取巧妙的后续手段。



参考图

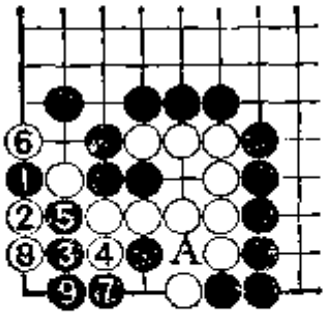
如白 1 应，以下比较易懂，黑 6 止可简单处理。尤其黑 4 是好手。



正解图　2

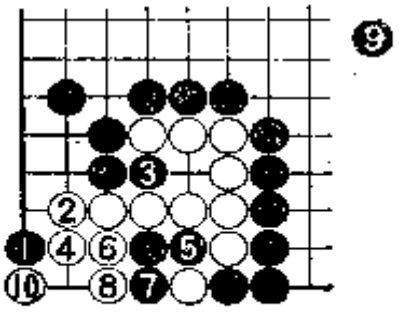
白 1 接是有深度的防守，以后比较难解。

从结论来说，黑 2 是好手，白 3 顽抗。在这里，黑想出了妙手。若A位断，则白 B 以下逼应，白简单做活。



正解图　3

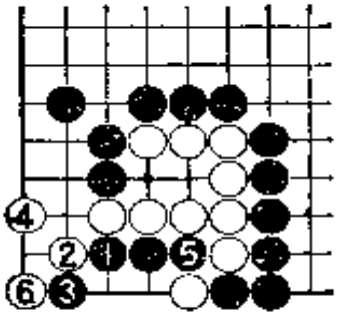
黑 1 是绝妙的夹。白 2 时，黑 3 觑，以下至 9 止，白成两面都不能紧气的结局。白 4 如走 5 位，则黑A位断。



9 = 7 位右

失败图　1

正解图 2 的黑 2，如走本图 1 位也是有研究价值的手筋，但白 2、黑 3 时，白 4 是啼笑皆非的妙着。以下成“胀死牛”活。

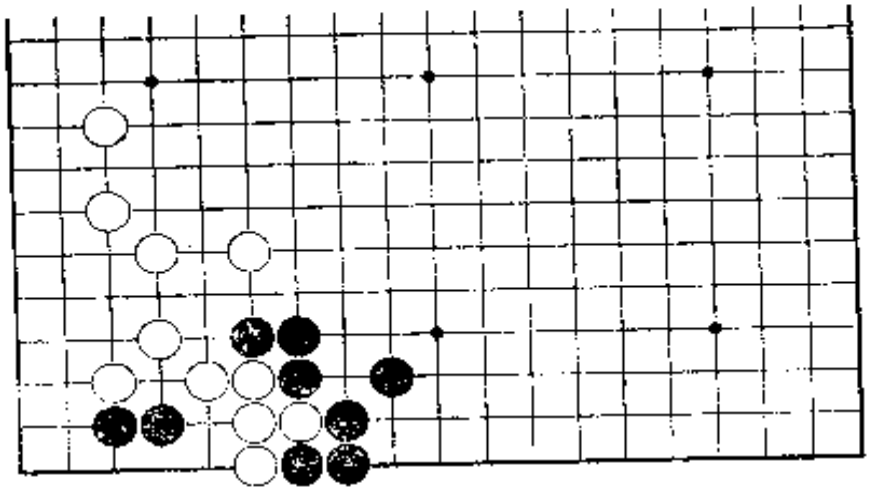


失败图　2

又黑 1、3 攻也是有力的手筋，但白 4 是极好的不屈不挠的一手，对黑 5，白 6 成劫。

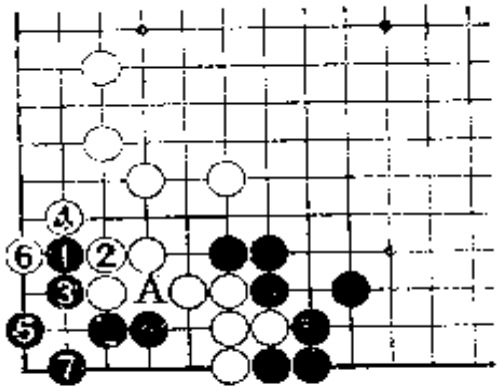
手筋部分之一

第1图　（复活）　黑先活



角部两黑子处在假死状态。

以常用的手筋使之复活，但第一感是哪里呢？

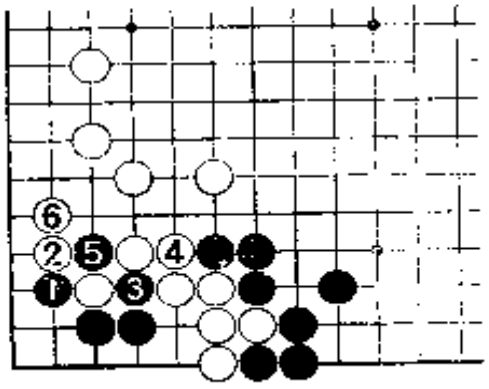


正解图

黑1点是瞄着A位拐角的逼应的好手筋。

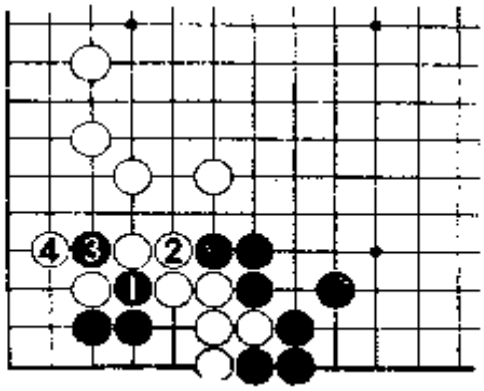
白只有走2位，于是黑3渡，可得活形。

白4时，黑5是紧要之手，这着如走7的方面虎，则产生白5的点。



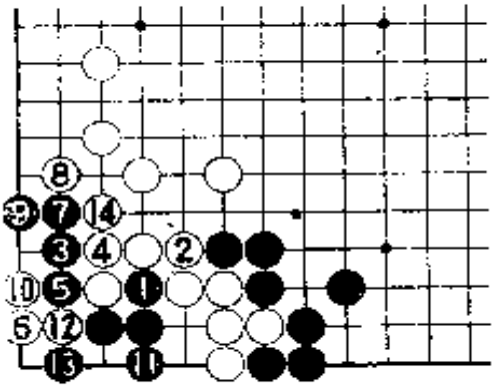
失败图　1

黑1扳就不行了。白2挡，黑3、5虽吃一子，白6退而黑死。白2的地方是要点。



失败图　2

黑1、白2交换后，黑3虽断，白4扳应，就此为止。周围的白强时，白这样走也是成立的。

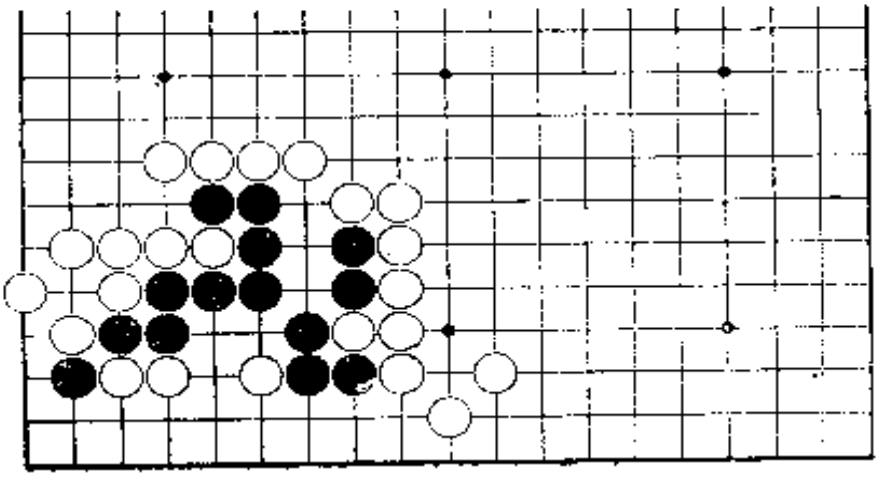


失败图　3

黑走1位而后3点是俗手的走法，很不好。

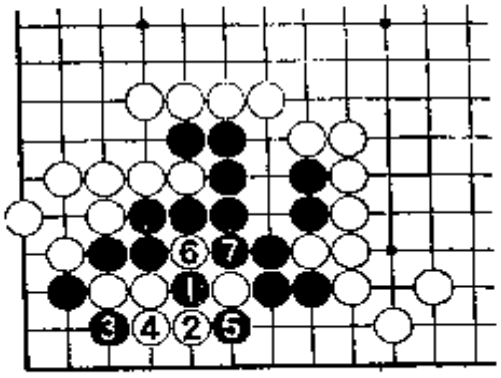
黑既撞紧气，又有缩小活路的意味，这次白4至6点的手段是成立的。以下走至白14，黑死。黑11如走12，则白走11顶，成盘角曲四而死。黑7如走8位，走至白12，也完了。

第2图　（节奏）　黑先活



使对方之形崩溃也有一个节奏。

如能抓住这个节奏以后的进行意外顺利。

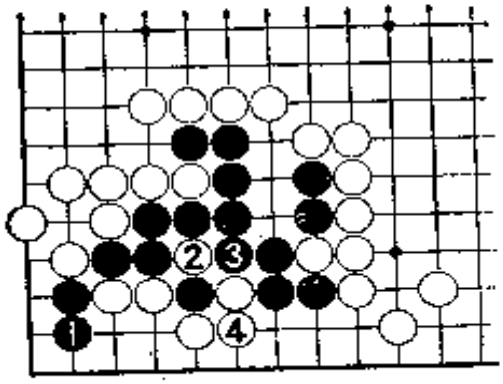


正解图

应当抓住黑 1 挖的头绪。

白 2 时，黑 3 单扳是轻妙之手，白 4 接是不得已的。

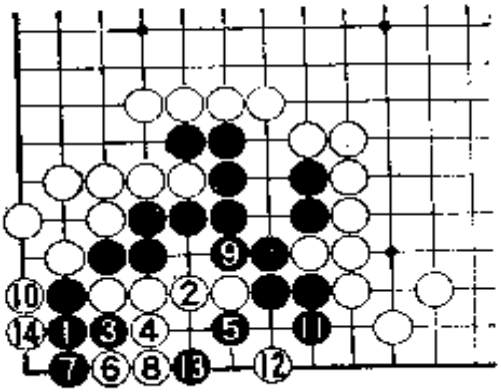
接着，由于黑 5 、 7 ，漂亮地脱险了。黑 3 是这个问题的重点。



失败图　1

前图黑 3 若走本图黑 1 ，危险。

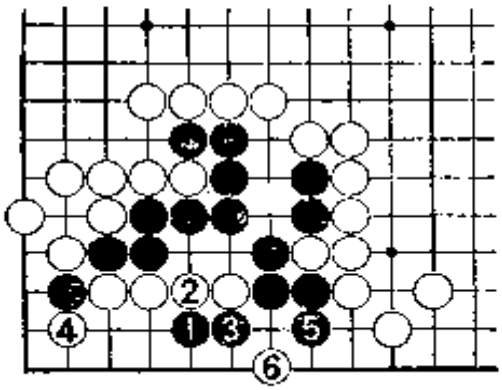
白 2 、 4 即可，之后是黑提一子的劫，但此劫关系到全部的生死。



失败图　2

对攻时单走黑 1 也有力，但白准备了 2 位的好手。

黑 5 、 9 一面紧气一面企图确保眼形，但走至白14，黑是死形。

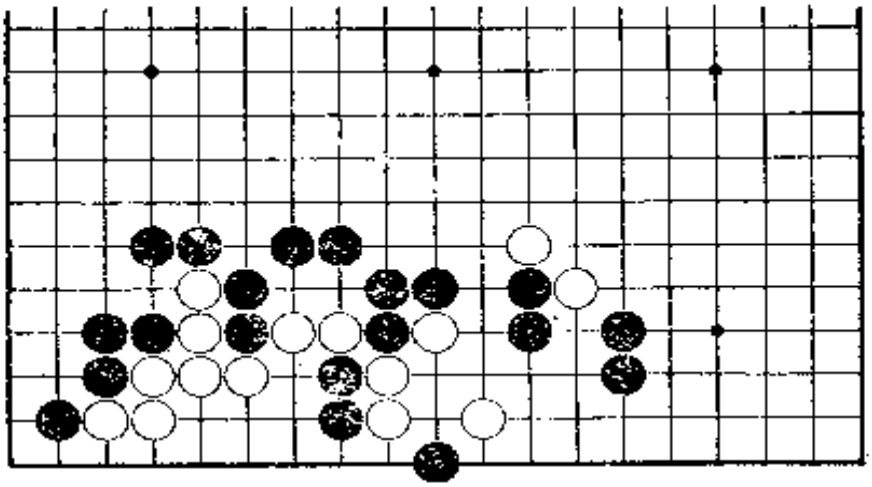


失败图　3

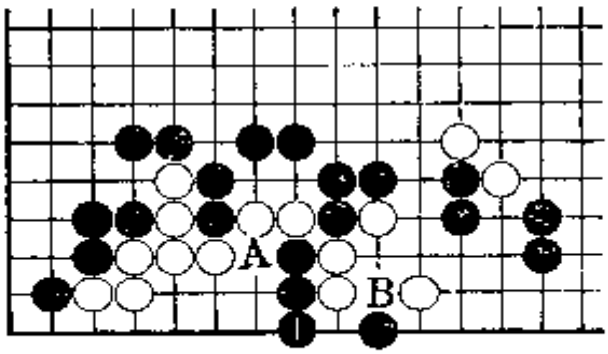
黑1、3也不充分。

白4、黑5时，由于白6的点，黑怎样也不成。

第3图　（下部有棋）　黑先有利



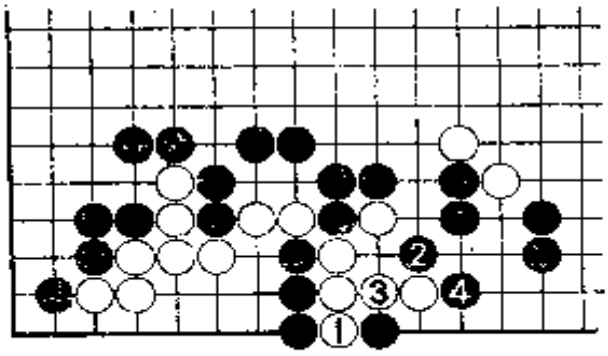
这是下部有棋的例子。但须目不转睛地窥视着白的缺陷。起着是关键。你的第一感是哪里呢？



正解图　1

黑1立到底是好手。

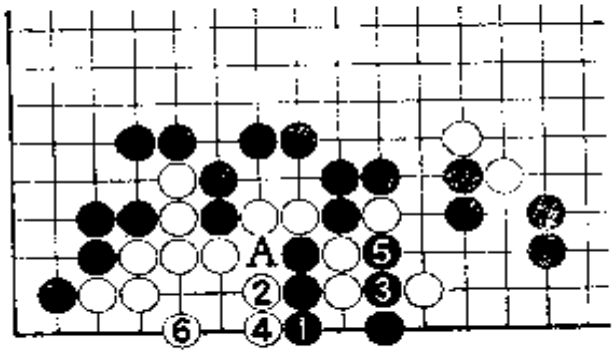
因黑不能直接断A位，这样下立，一面瞄着A位的断，一面包含着B位的冲出。



正解图　2

接着，白 1 遮断虽有兼护前图黑 A、B 的意味，但黑 2 尖顶，即可挑剔白的缺陷。

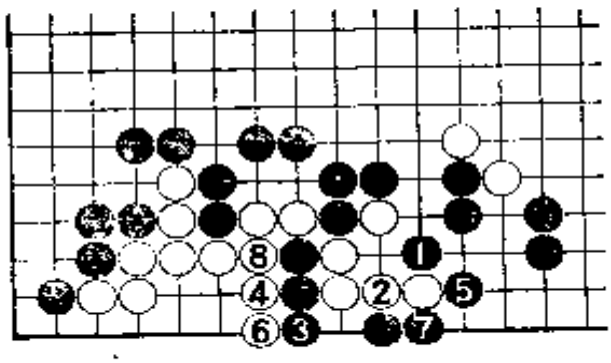
白 3 则黑 4，不管怎样走，白也只有二气。



正解图　3

所以白 2 尖顶，右方必须让黑，白 4、6 图活。

这是双方最善的应对。黑满足于先手之利。

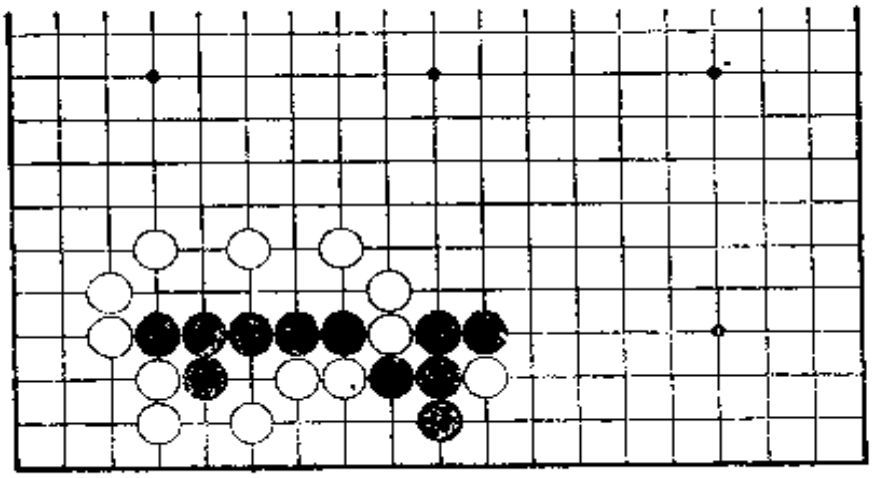


失败图

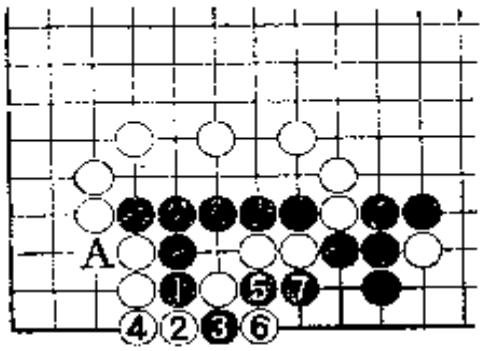
若立刻走黑 1 尖顶的筋，则白 2 接，以后虽走黑 3，也因黑 1 白 2 的交换成为恶手，走不好。

白 4、6、8 顺次紧气，黑三子被吃。前图的白 2 如走 3 位，则黑 A 断，所以本图当然是不合理的。

第4图　（生还）　黑先复活



在白包围中的黑六子，看来被吃的样子，但冲击白的缺陷吃二子，可望生还。

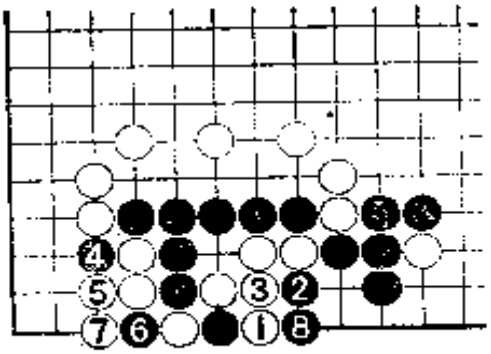


正解图

黑1、白2的交换是没有问题的，只是必要的手续而已。

其次，黑3扑是重要之手，白4接是好的，以下黑5、7吃二子就平安脱险了。

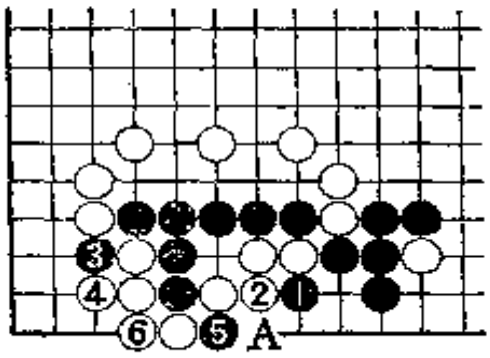
由于白有A位的缺陷，不可能在这以前进行抵抗。



参考图

例如白1提，黑准备了2、4、6的次序。

黑8止，白不能免于接不归。是黑自家的次序。

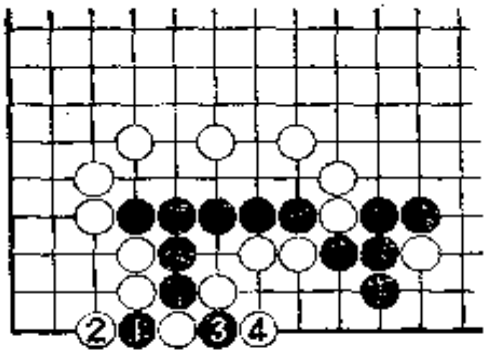


失败图　1

以下是黑的失败图。

认为扑是随时可走的，黑 1 扳、3 断也就不行了。

黑 5 则白 6，又黑 6 则白 5 接，黑成自掘坟墓的结果。白 6 如在 A 位提，就和参考图同样了，但那是没有人上你的当的。

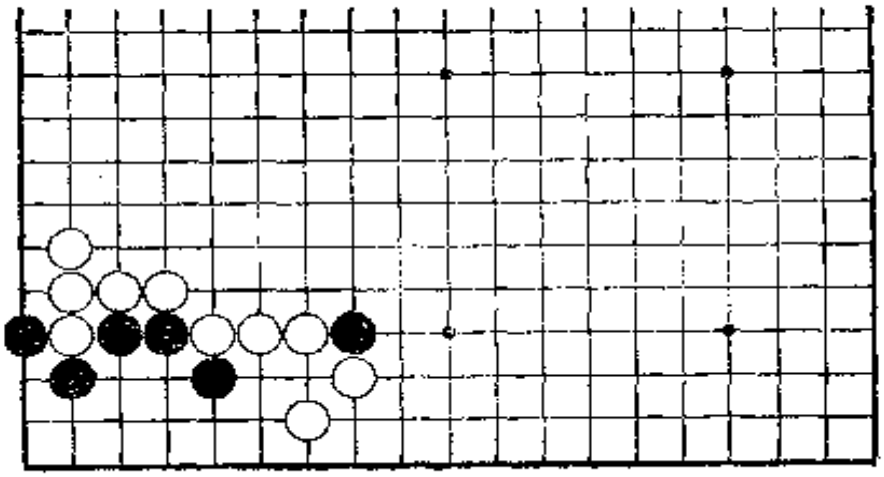


失败图　2

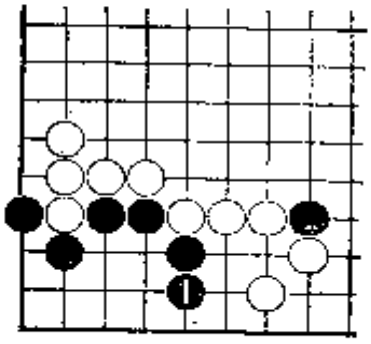
同样是扑，由这方面走就不行。

被白 2、4 提，就什么也不成了。

第 5 图　（风趣）黑先活

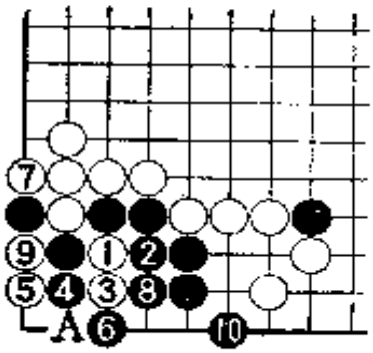


黑谋活，扩展内部好，还是坚守好呢？是采取哪个方法的问题。



正解图　1

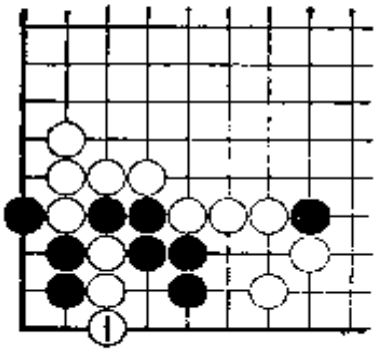
黑 1 下立是沉着的好手。因而可万无一失地做活。



正解图　2

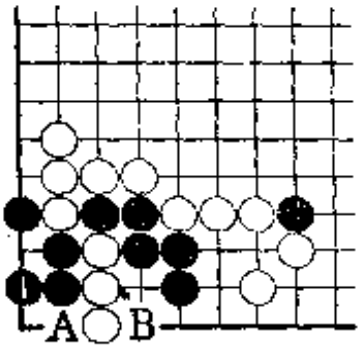
接着，白 1 断、3 下立是锐利的官子手段，看到有白 5 要点靠的手筋。对此，若黑走 9 位则白 A 成劫。所以黑走 6 、8 提，10后手活。

应该忍受白 9 止的官子。



参考图　1

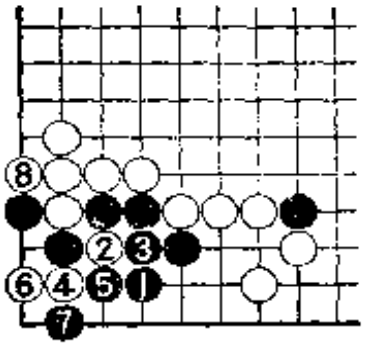
前图的白 5 如这样下立，黑怎样呢？



参考图　2

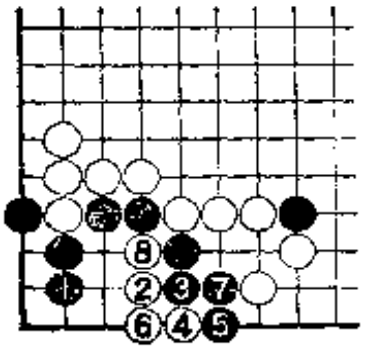
黑 1 是愚形的妙手，因而，黑可净活。和正解的白 5 一样，无论哪方占，这里都成要点。

黑 1 如走 A 位就净死，走 B 位，则白 1 成劫。



失败图　1

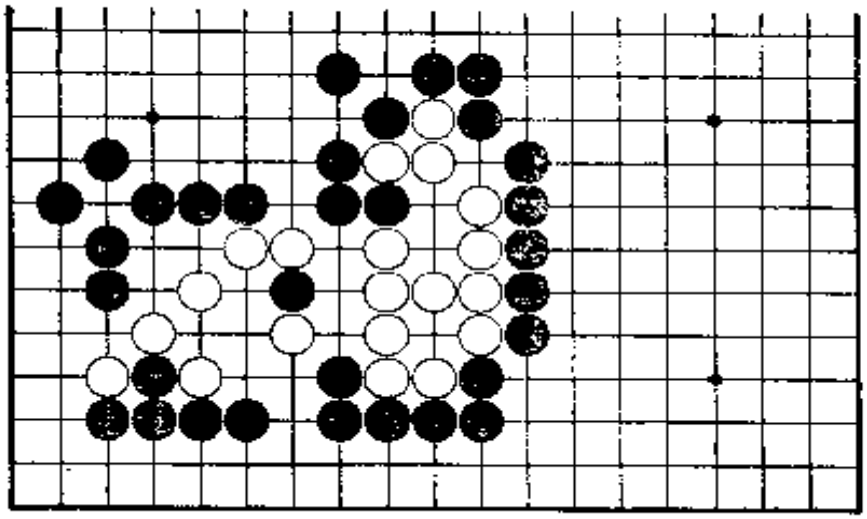
黑 1 虎好象富于眼形，其实不然。对白 2 、 4 ，黑 5 提，走至白 8 而黑死。黑 5 如走 6 位扳，则白有顽抗成劫的手段。



失败图　2

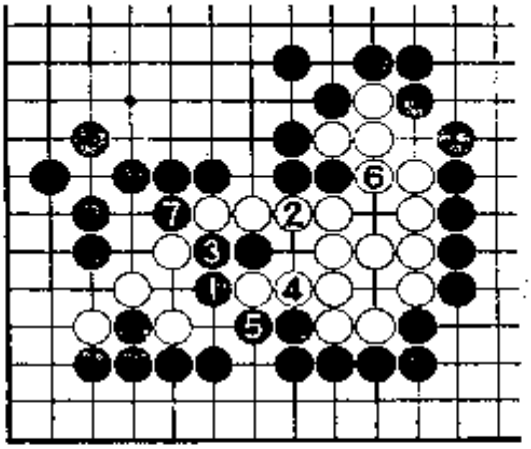
贪筋而走“二、 2”位，则白 2 点，黑死。

第6图　（谴责不完备）　黑先有利



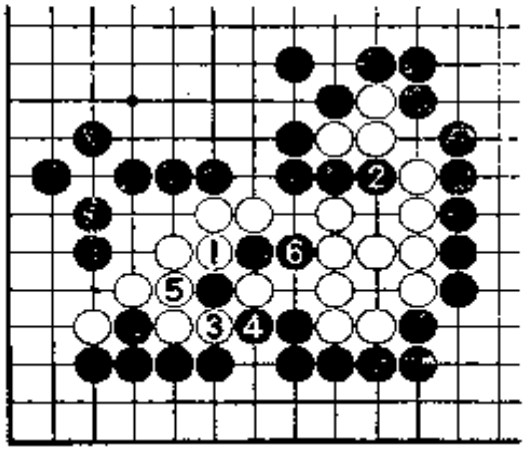
谴责白的不完备以求所得。

不是那么难的走法。



正解图

黑1是目标之筋。对此，白2好，黑3以下走至7。这样，黑可吃到四子，但白也以此为最善。

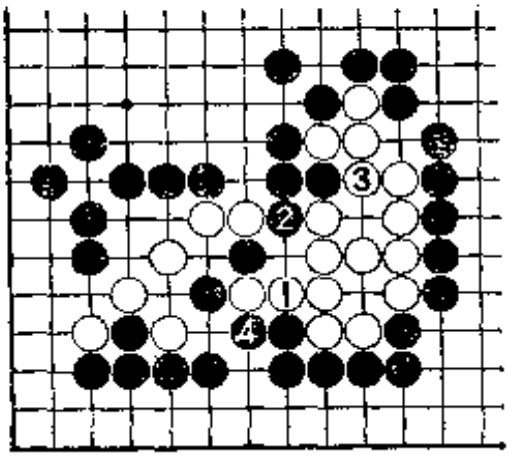


参考图　1

白1应，立即黑2破眼。

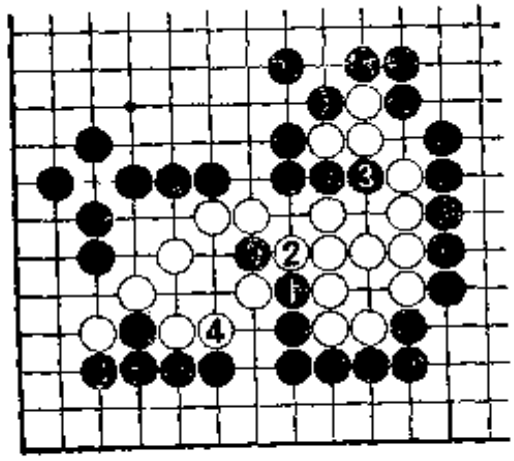
白3则至黑6止，全部白被吃。白3走其它任何地方，白也不能活，请判断。

这是棋的可怕之处。



参考图　2

白 1 从这面接也不行。对黑 2，白 3 保眼绝对，黑吃到大部分。是白的失败。

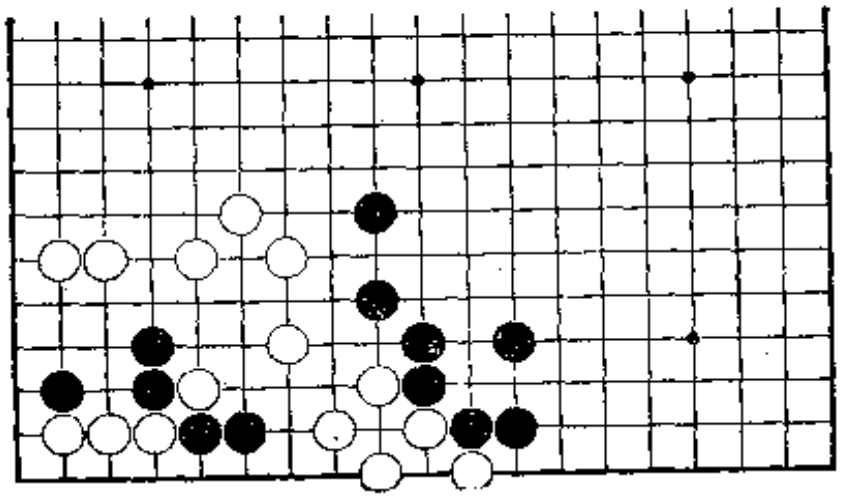


失败图

黑 1、白 2 的交换极大地失去余味，对黑 3，白 4 是好手，白活。

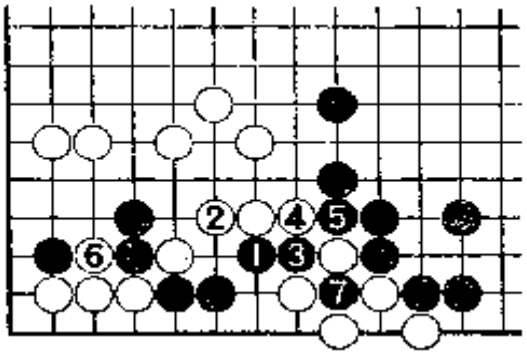
又黑 1 单走 3 位，则白走 1 位也活。

第 7 图　（主意）　黑先劫



全部徒然死去是不行的。

须想些主意，因黑形是能顽抗的，可报白一箭之仇。

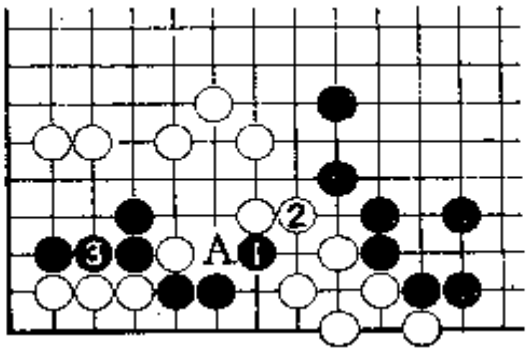


正解图

黑1尖顶试应手，是漂亮之筋。

白也大概走2位，以下走至黑5时，白6立即采取能吃就吃的方针，以后再打劫作较小的争夺。

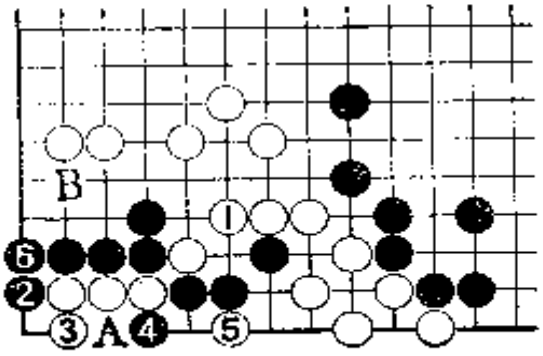
但就黑来说是有利的松一气劫，大致可得满足的结果。



参考图　1

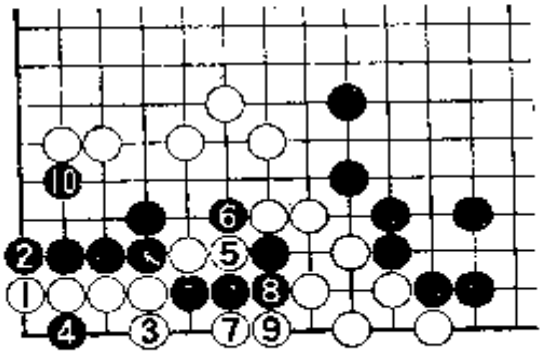
对黑1，白2顽抗，这次，黑3是成立的，吃角的三子可活。

由于黑1、白2交换而白不能走A位了。



参考图　2

接着，白1则黑2扳。白走3、5是以白A的聚五为目标，但由于黑6接，看到B顶可成一眼而平安。



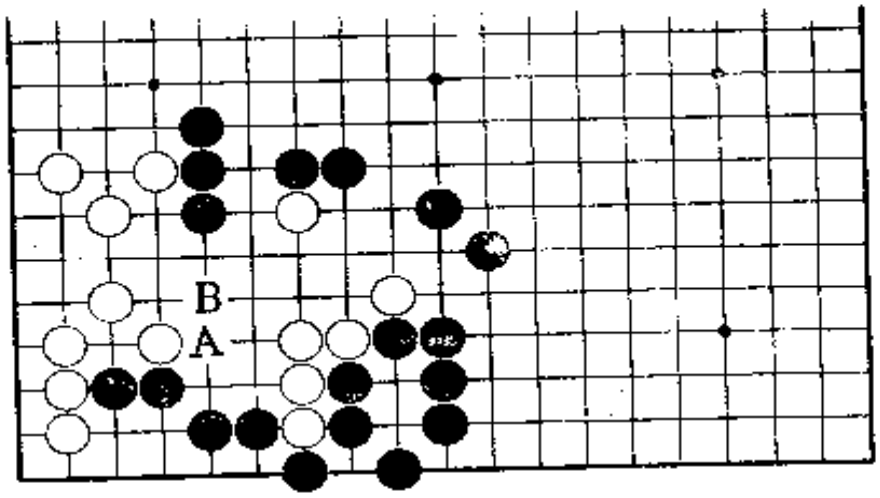
参考图　3

前图白 1 若走本图的白 1、3 顽抗是有力的。

白 3、黑 4 交换，白 5 是厉害之手。

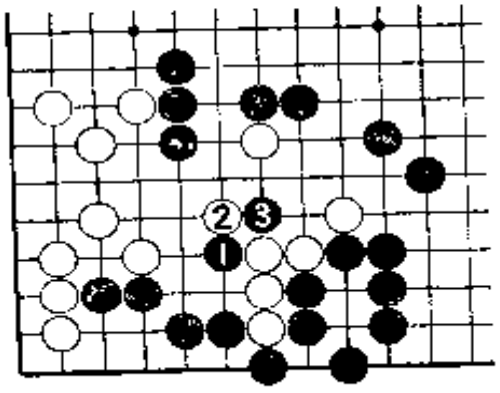
看到白 7 顶可渡，但黑 8、10冷静应，就没有什么了。白 5 是应该学习之筋。

第 8 图　（拧掉）　黑先有利



极常识的是黑 A 扳，则白 B 扳就此联络。

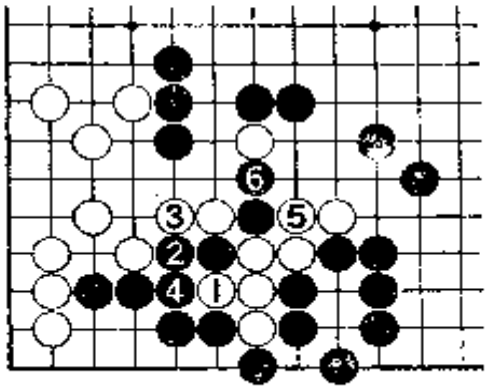
走出强手不能把白的几子拧掉吗？



正解图　1

黑 1 靠是此际的强手，是手筋。也可以说是鬼手。

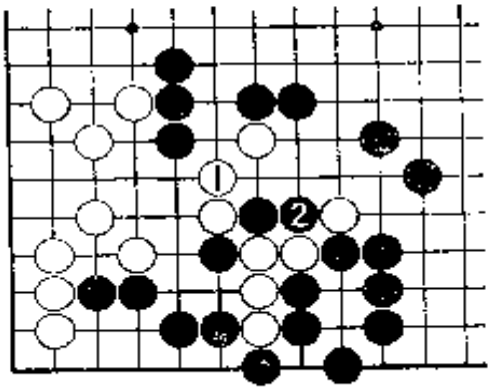
白 2 绝对，这时黑 3 的断又是强手，从此，白穷于应付。



参考图　1

其次，如白 1、 3、 5 成立，则黑的强手就不起作用而告终，但由于黑 6，白怎样也不行了。

又前图的黑 3 还有其它走法。那也请一起考虑。

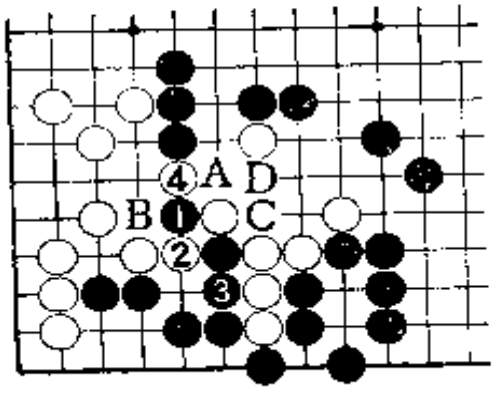


正解图　2

正解图 1 的黑 3 之后，白 1 大致应当退。

由于黑 2 达到了预期的目的。

白虽难受，但此际也没有办法。

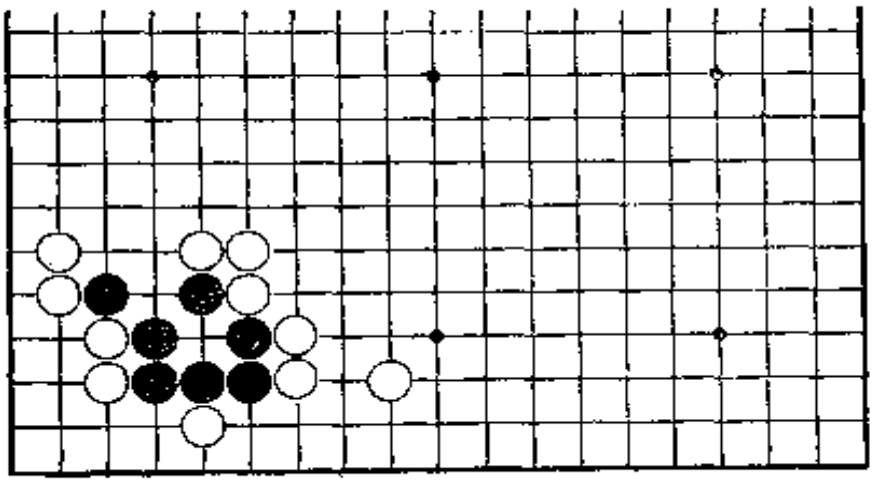


参考图　2

所谓其它办法就是本图的黑 1。

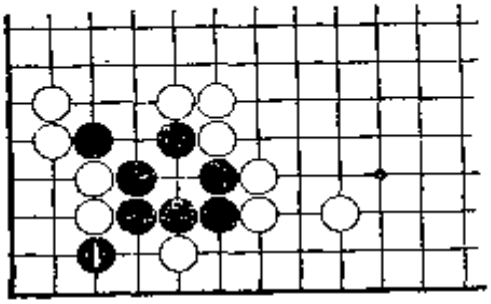
白 4 之后，如能顽抗成黑 A、白 B、黑 C 的劫，这是最高明的，但认为走成劫不行，则黑 C、白 A 时，也有黑 D 之手，那可以说是正解以外的问题。

第 9 图　（那末？）　黑先劫



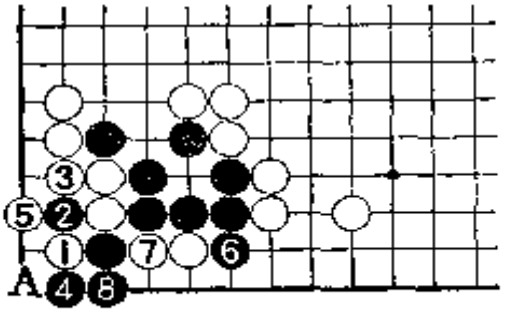
大体是不行之形，就这样完全被吃也太可惜。

那末，总得开动脑筋想些办法。



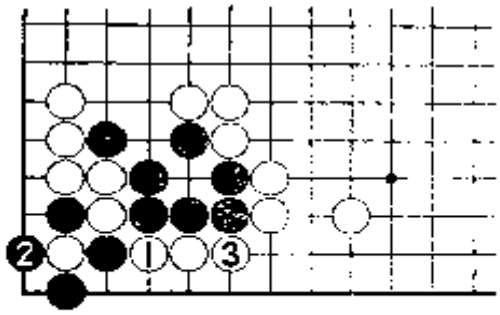
正解图　1

下边顶着的白一子如顺利向左角渡过，则什么走法也没有了。因此，黑 1 扳是众所注目的地方。这是吹毛求疵的一弹。



参考图　1

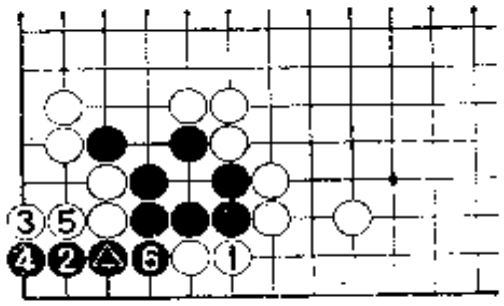
白 1 只有这一手，因此，黑 2 断、4 扳是黑的目标。白 5 则黑 6、8，以后白 A 扑成劫。但这白也不得了。成为利用角部特殊性的漂亮的手段。



正解图　2

如白不采取前图，则前图的白5走本图的白1、3也是常例。

在角上，黑得三目之地，但回到问题图，想到白加一手就可吃黑棋，则黑先手得到十五目的官子可以充分满足。

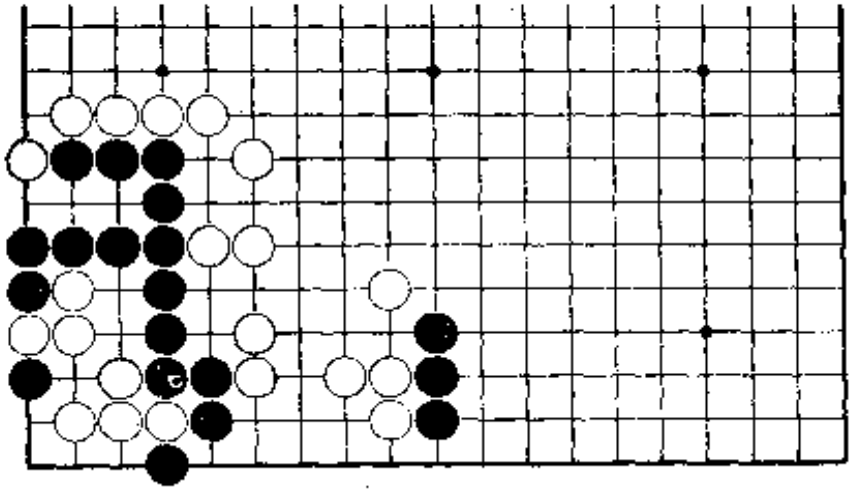


参考图　2

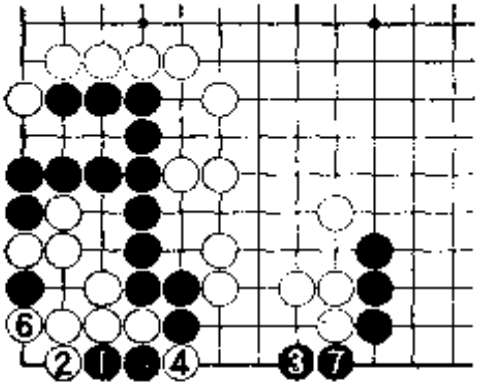
起初，黑在△板时，白早在右方退，则黑2以下至6，什么辛苦也不用了。黑全部活得很大，那是白的失败。

手筋部分之二

第1图　（命根子）　黑先联络



大块黑棋想单独做活是没有法子的。只有把角部白棋逼至绝境，同时向外部过渡，采取两者必得其一的手筋。



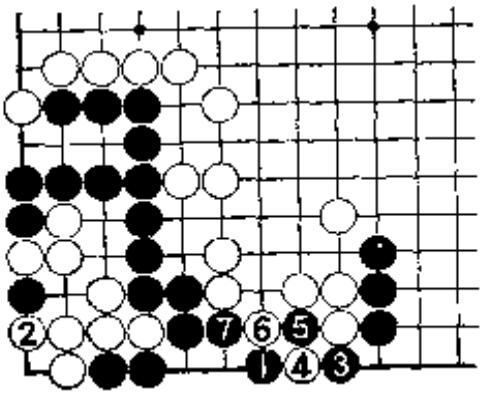
5 = 4位左

正解图

黑1行，白2后，黑3实在是精巧之筋。

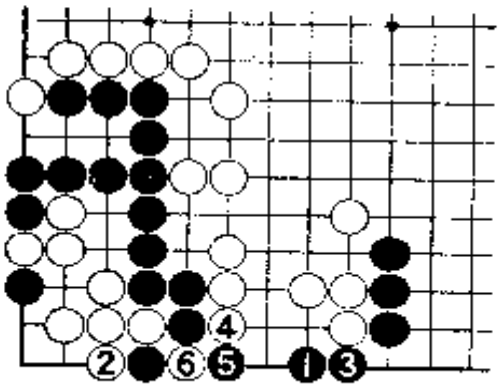
白4提，黑5扑，白6不得已，于是黑7渡。白C如走7位，则黑6，黑对攻断然胜。

除黑1、3以外，其他着手是走不好的。



失败图　1

认为黑1退让一路也同样，但对黑3，留有白4、6做劫的余地。这是黑突击不充分。

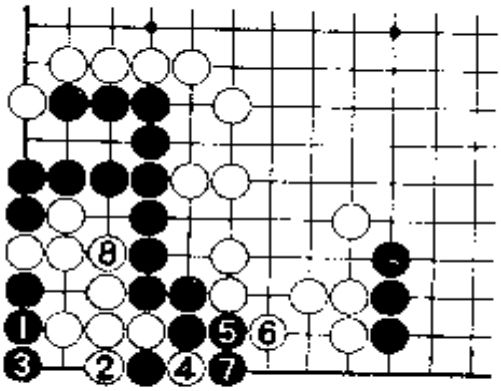


失败图　2

单走黑 1，当然这也是筋，但白走 2 位，请注意角部的白子正好做活。

黑 3 虽渡，由于白 4、6 仍成劫。

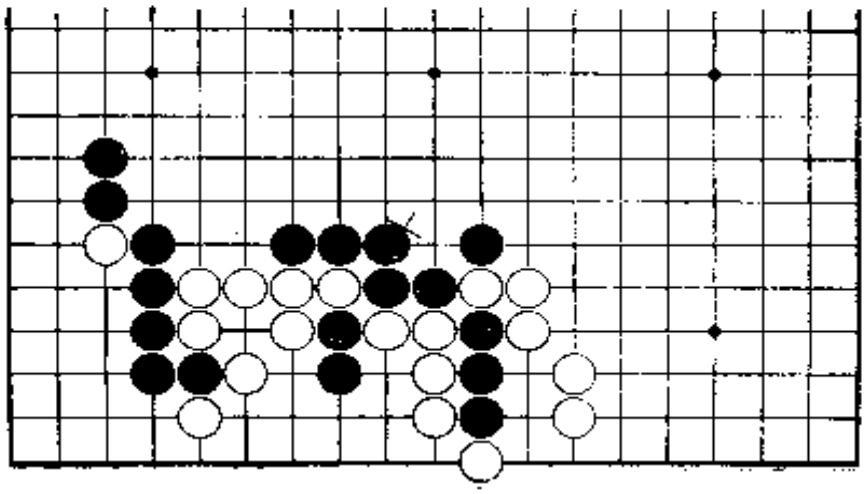
正解图的黑 1 是确保反提而渡过的命根子。



失败图　3

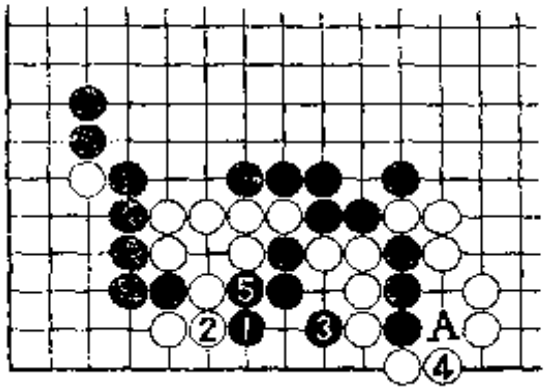
黑1、3 从中间攻也失败。白 4 以下至 8 止，普通盘角曲四是白死，因周围的黑棋无眼，结局也成劫。

第 2 图　（单纯的想法）黑先胜



向白地之中施加手段。

不须多考虑，只要用单纯的想法，就是这个场合的好手。

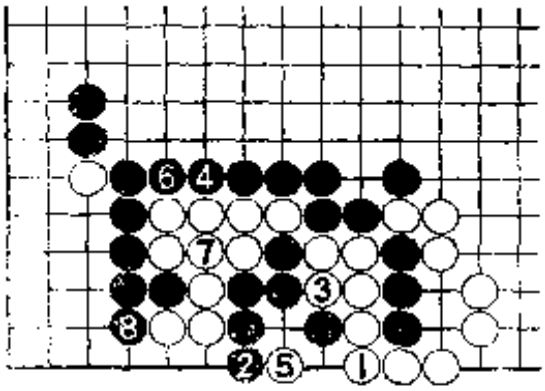


正解图　1

黑 1 、 3 逼应，而 5 成要点。

互相紧气，以后也相当难解，那么，怎样才能解决呢？

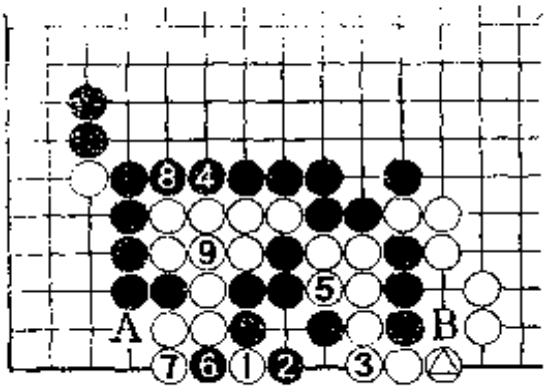
又白 4 也有想走 A 位的，但这个 4 是正确的。



参考图

其次，白 1 接不好，由于黑 2 ，对攻黑胜。

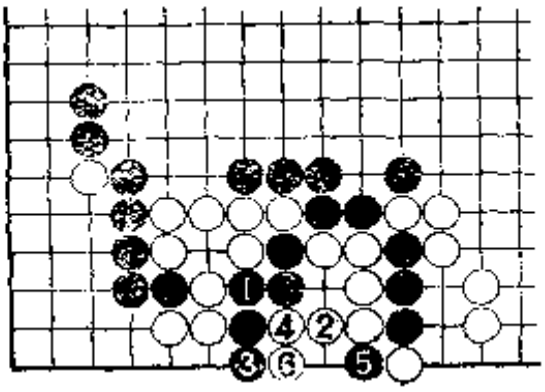
黑 8 止，白不能紧气。



正解图　2

白 1 扳，黑 2 后，白 3 接才是好次序。

以下黑 4 、白 5 互相紧气，至白 9 ，接着黑 A 是紧气劫，放下不管则成松一气劫。请注意，白△如在 B 位，便产生一气之差，

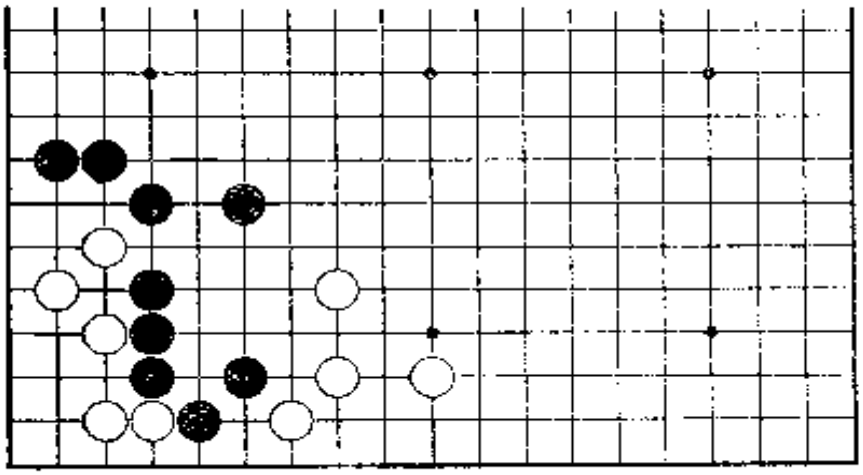


失败图

急走黑 1 则不行。

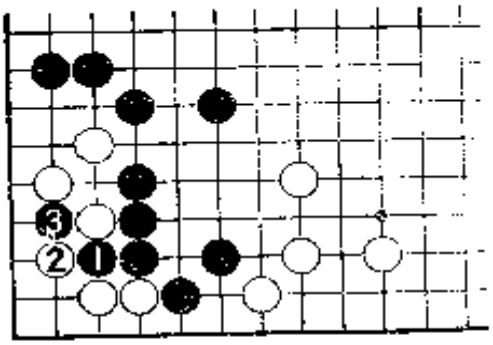
由于白 2 之处是黑形的好手，这样黑无后续手段了。对黑 3 、 5 ，白 6 是啼笑皆非之手。

第3图　（次序的窍门）　黑先有利



先手夺取角部的二白子。

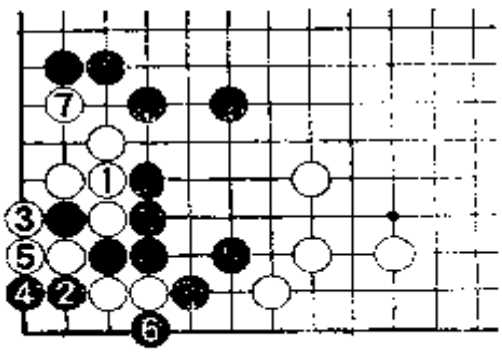
在实路计算上，次序的窍门常常是重要的。



正解图　1

黑1冲，白2挡时，黑3扑是好手。

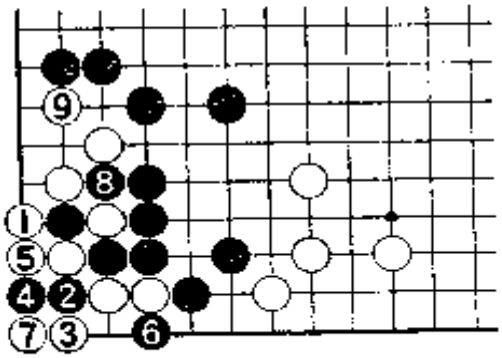
之后，白如不慎重应付，则于生死有关。



正解图　2

白1接好。接着，黑2断、4逼应，6扳吃住二白子是先手，白7不能省。

白二子被吃掉，而且是后手活。如白认为难受，则有下图的劫。

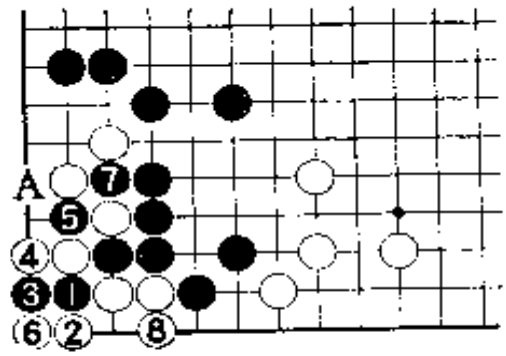


参考图

对黑的扑，白 1 提，对黑 2 以下的攻，白 7 如想救全部，结局是全部成劫。

在实战中，根据局面，白也有这样顽抗的场合的。

当然，白 5 如走 8 位，便回到正解图。

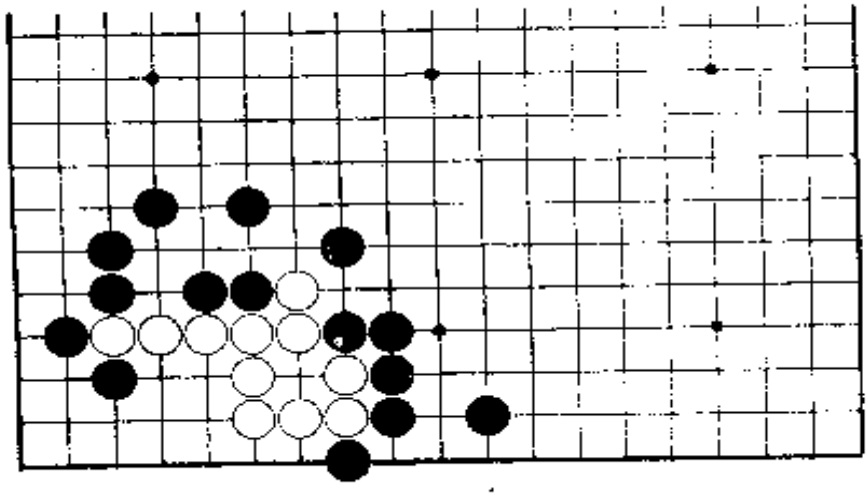


失败图

黑 1 单断，则不合适。白 4 时，黑 5 同样成扑之筋，但接着白 8 时，以后留有白 A。

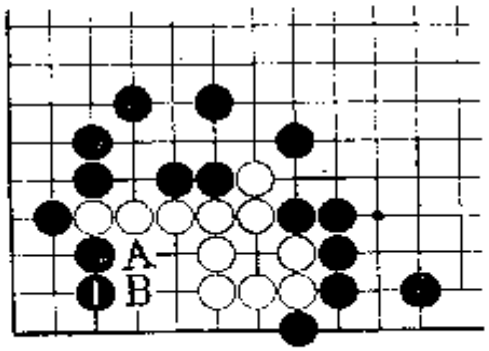
和正解图的黑先手有很大差别。

第 4 图　（储备力量）　黑先劫



打算急于守眼是走不好的。

要紧的是使劲储备力量，考虑以后强攻。

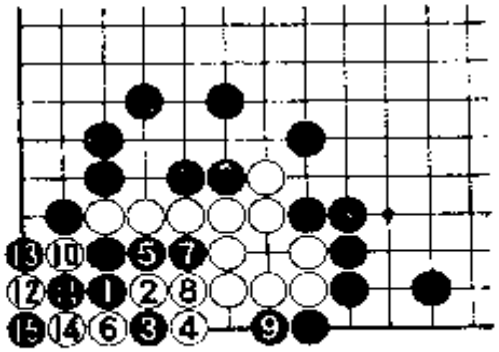


正解图　1

黑 1 是冷静的好着，其它之一手，便使白无条件活。

例如，黑A，则由于白B顶之筋而活了。

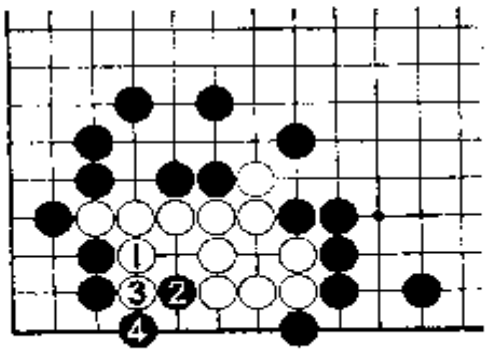
那末，黑 1 之后是麻烦的。



正解图　2

白 2 只有这一手。黑 3 以下的攻也是当然的。

黑 9 时，白有10断利用绝角特殊性的顽抗。结局，白可走成劫。双方应对精采。

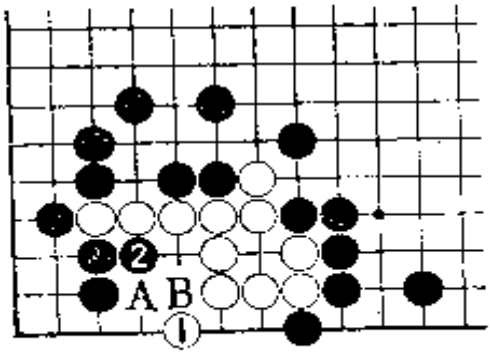


参考图　1

白 1 防守，黑 2 跳。

白 3，黑 4 渡，白简单净死。

正解图的黑 1 是暂时储备力量，以后就可这样强攻。

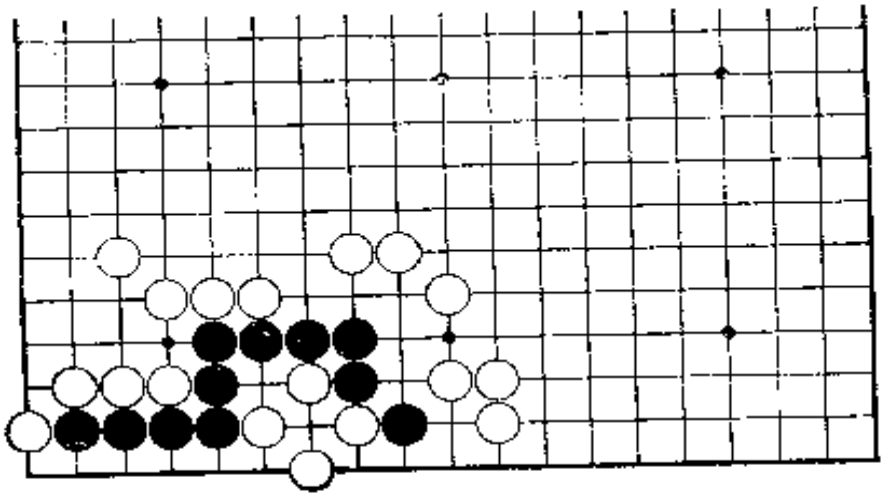


参考图　2

白 1 是容易混淆之手，但被这样的棋欺骗是不行的。由于黑 2，就此完结。

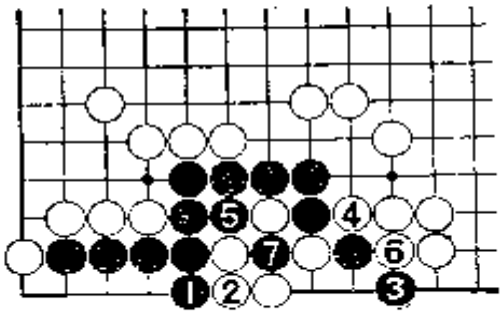
黑 2 如不留神走黑 A，则由于白 B，简单地使白 1 的骗着成功。

第 5 图　（不满于紧气劫）　黑先劫



如成紧气劫，则怎样走也成，但缺乏妙味。

以巧妙的次序做成黑有利的松一气劫。

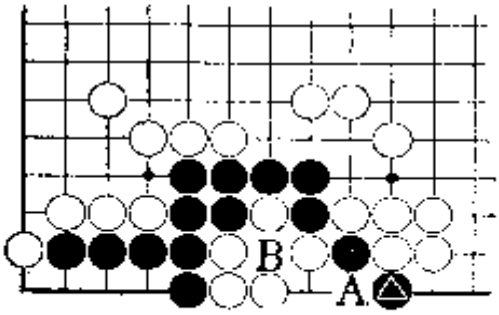


正解图　1

首先，黑 1、白 2 的交换重要。其次，黑 3 尖是妙着，这是关键。

白 4 断以下走成黑 7 提的劫，但细看，这是黑的松一气劫，是黑的大成功。

黑 3 如走 5 位，则白走 3 位绝妙。

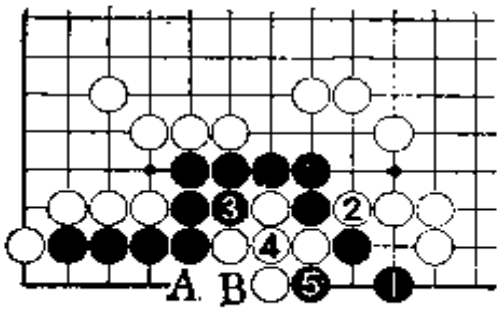


正解图　2

前图之后，是白反提劫的图。

接着，白如在这个部分走，则在A位提一子，但黑再B位提，仍是劫。

请注视黑△一子的作用。

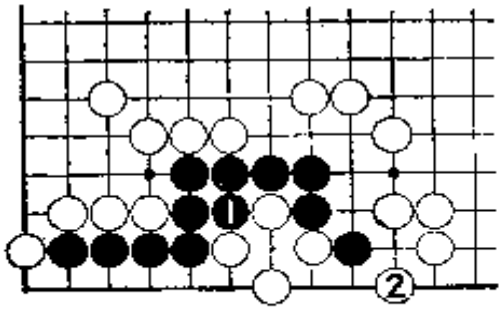


失败图　1

单黑1尖，和白2断交换是笨拙的。

黑3如走A位，但白不走B位而走4位，黑净死。

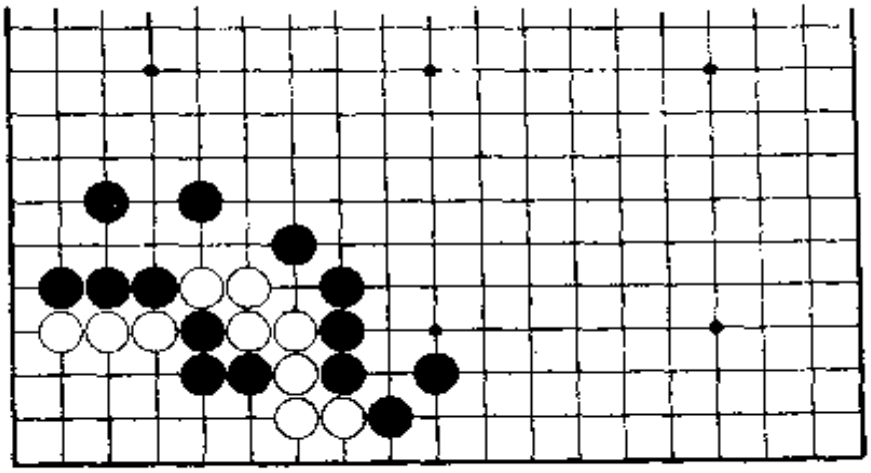
那么，黑3打吃，白4接，黑只有在5位抛劫，但这明显是紧气劫，和正解图差一手棋。



失败图　2

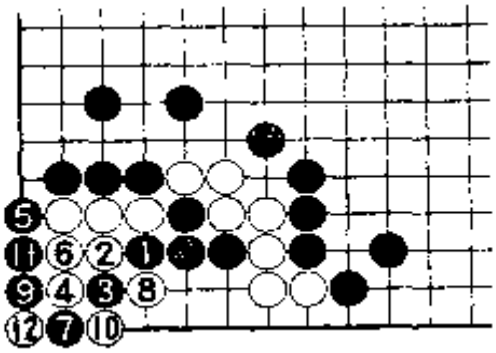
黑由1打吃开始虽也有棋，白2尖仍是妙手。这也是紧气劫。是次序难的问题。

第 6 图　（双方不松懈）　黑先劫



在白围中，危险的是白刃搏斗。

双方一步也不能松懈。

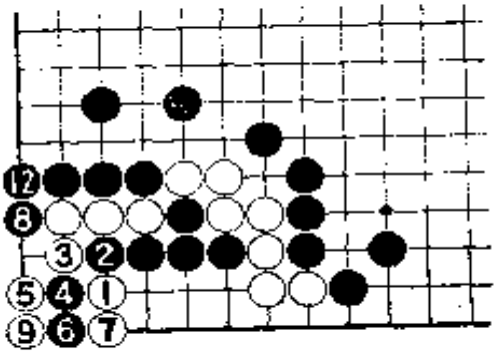


正解图

黑 1 、白 2 双方都不松懈紧气。

接着，黑 3 以下白 6 止是必然的进行，黑 7 的连扳是关键。

对白 8 ，黑转到 9 位，结局，白12止的大劫是正解。黑 7 如走 8 位接，由于白 7 、黑对攻负。

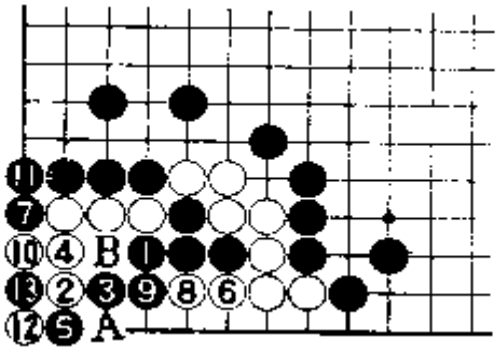


10 = 4　11 = 6

参考图　1

白 1 好象是形，其实不然，由于黑 2 、 4 是扭断之筋，白全部被吃。

白 2 跳延气，可是意外走不好。

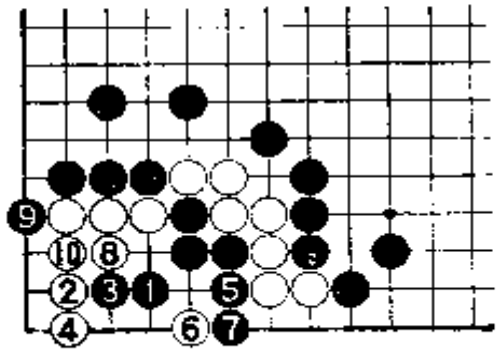


参考图　2

黑 3 的尖顶，白 4 则黑 5 扳，以下如看到的那样，白成松一气劫。

白10如走13，则由于黑 A，角是双活，那也是最后双活崩溃的白死。

不过，白 4 如走 B 位，则回到正解图了。

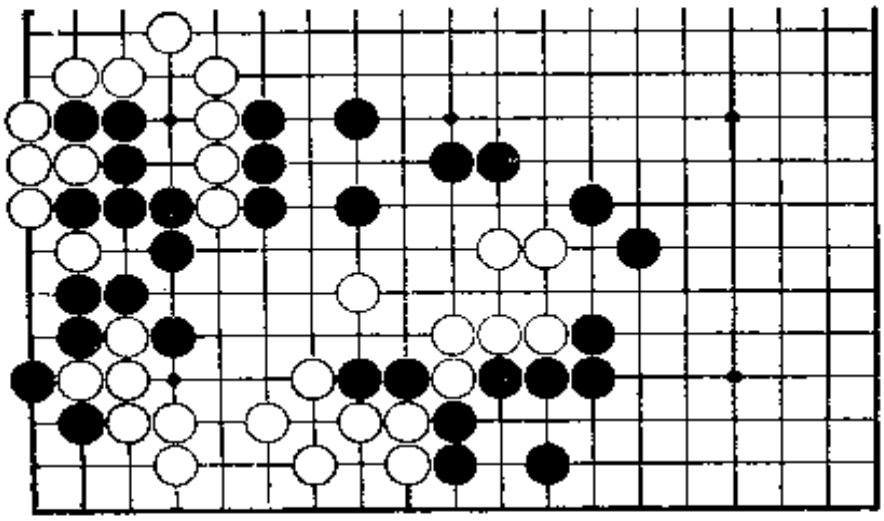


失败图

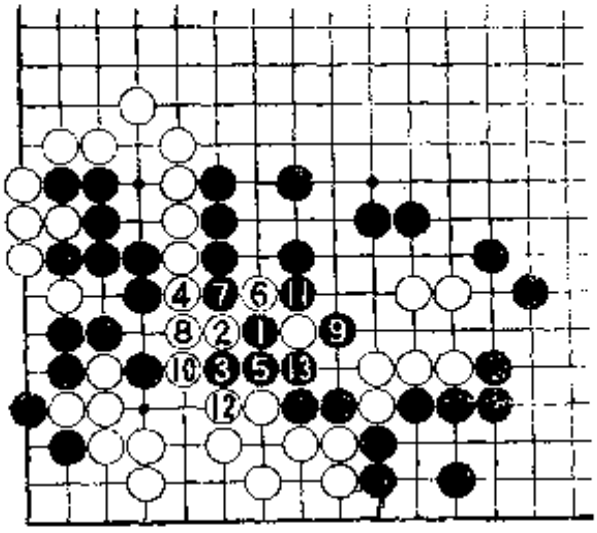
黑 1 松懈是不行的。

白 2 跳即可，其次，黑 3 、 5 虽顽抗，白 6 点，白10止，黑负。

第 7 图　（交换）　黑先有利



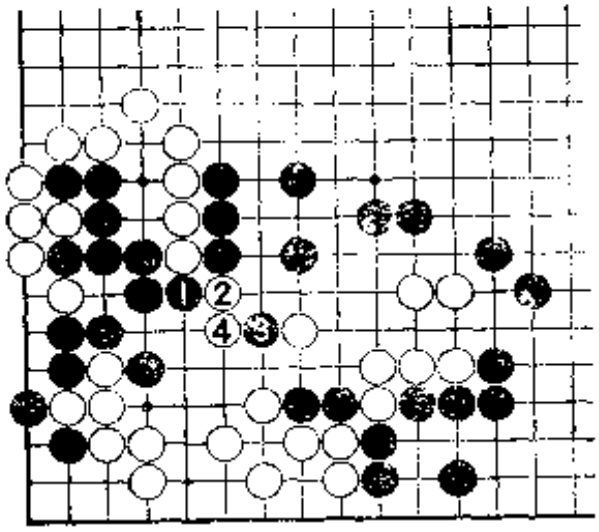
左边被分断着的一块黑棋，不象能得救，但冲击白的薄味，次序走好可求交换。



正解图

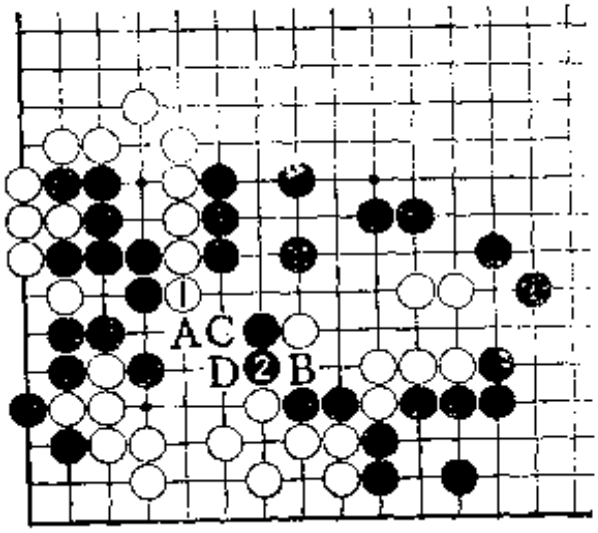
黑1的靠是狙击之筋。

白2最强，黑3扳是一个关键。白回走4、6以观应手，但黑由7至9的夹顶是第二关键，白10、12是不得已的。黑13止，吃到白的几个子。是交换成功之图。



失败图

最初黑1冲和白2断作交换，则已不行。黑3虽靠，由于白4，怎样走也不行。

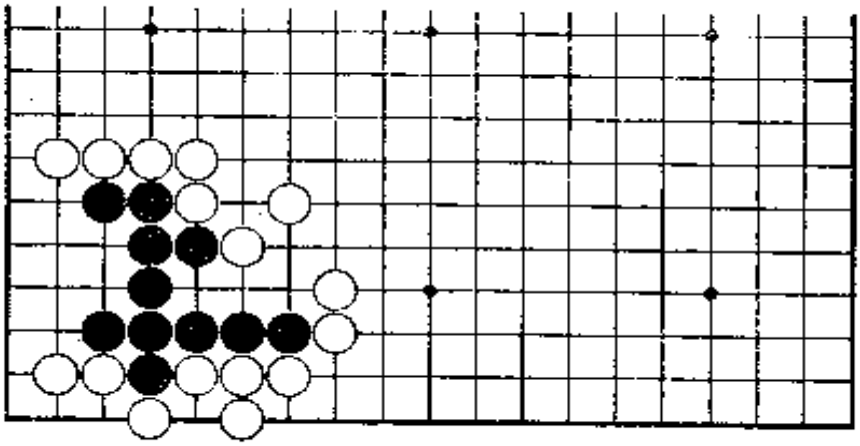


参考图

正解图的白2如走1位冲出，则黑2并，其次，黑A联络和黑B位接，必得其一。

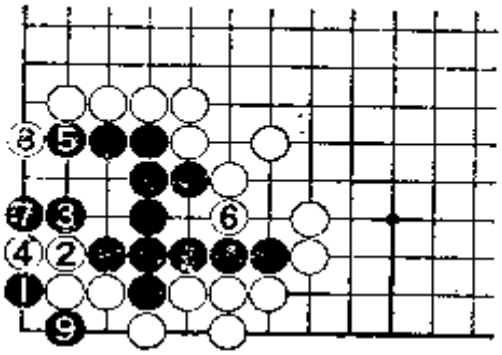
但继黑2之后，如白C，黑D曲便回到正解图。

第 8 图　（寻找弱点）　黑先劫



用常识的着想决不能达到目的。

抓住白的弱点，必须毫不放松。

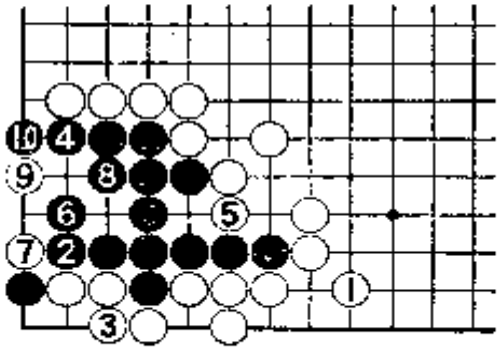


正解图

黑 1 顶在“二、1”是抓住白棋弱点的锐利着想。

白 2 冲出时，黑 3 挡，结局，白 8 破眼时，黑 9 抛劫成功。

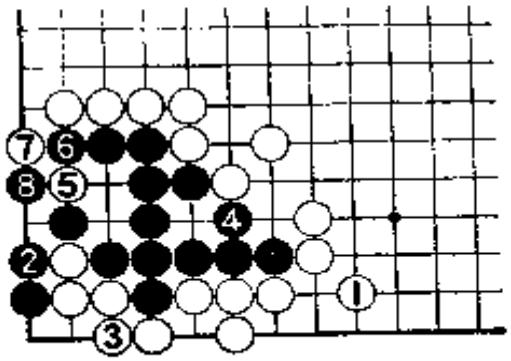
请注意黑 1 的作用。



参考图　1

对黑“二、1”的顶，白 1 防断点，当然黑 2 逼应、4 挡。

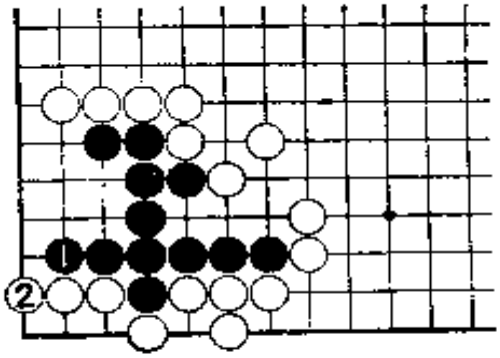
对白 5，由于黑 6 以下的手筋而活。



参考图　2

正解图的白 4 也有如本图白 1 、 3 后退的走法。

那时，黑 4 确保一眼，对白 5 的跳，黑走 6 、 8 成劫。



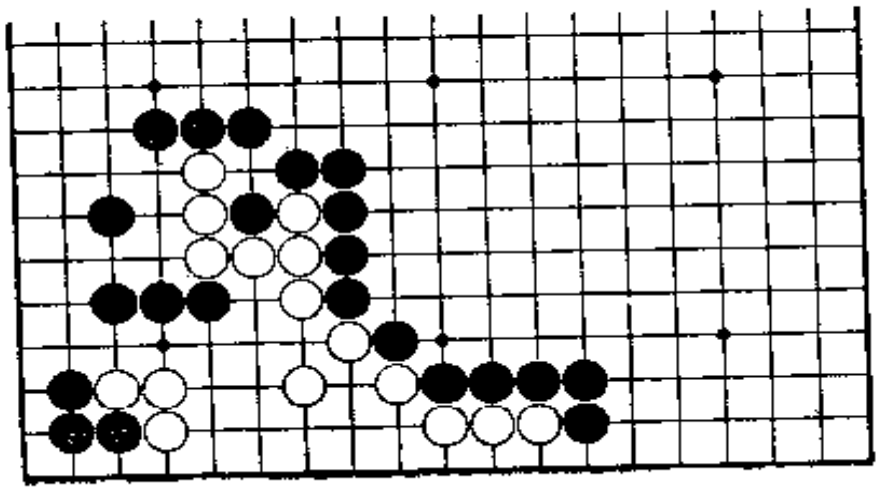
失败图

起初，平凡走黑 1 ，则白 2 下立，黑什么走法也没有，死了。

这种状态用术语可以称为“断气”。

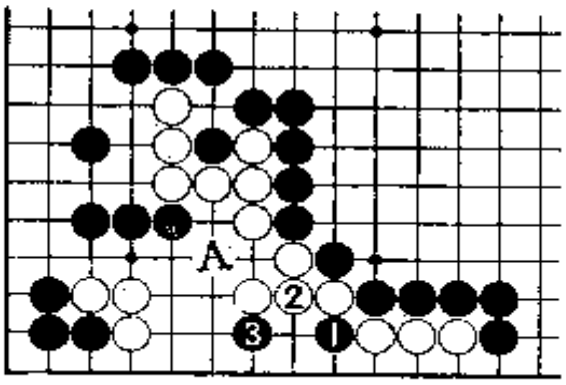
这个形，2 位是要点。

第 9 图　（大利）　黑先有利



乍一看来下边的白是薄形。

走好次序可收大利。

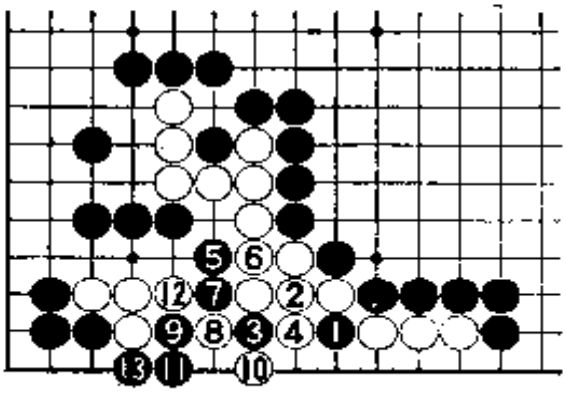


正解图　1

首先，黑 1 的断是次序。

白 2 后，黑 3 顶是攻击白形不完备的妙着。因而白陷于困境。

保留黑 A 的逼应是得意之处。

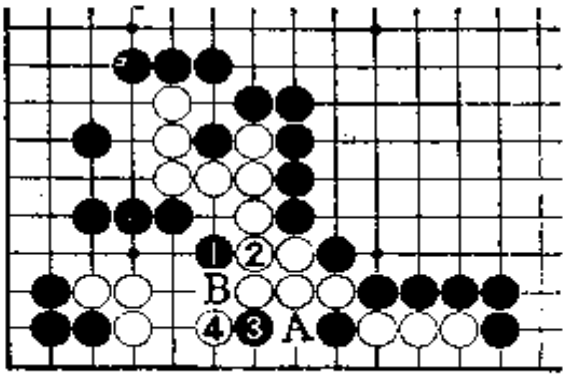


正解图　2

白 4 是不得已的。在这里，黑 5 觑逼应是要领。

以下必然走至黑13止而收大利。

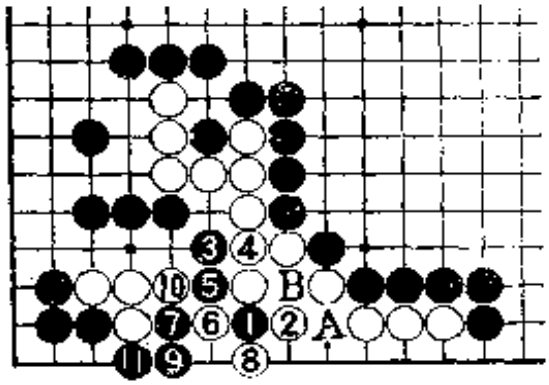
黑11如立刻走13渡，将来就有白11的劫。



失败图

黑 1、白 2 交换掉，则黑 3 顶已无用而终。由于白 4 挡，黑无后续手段。

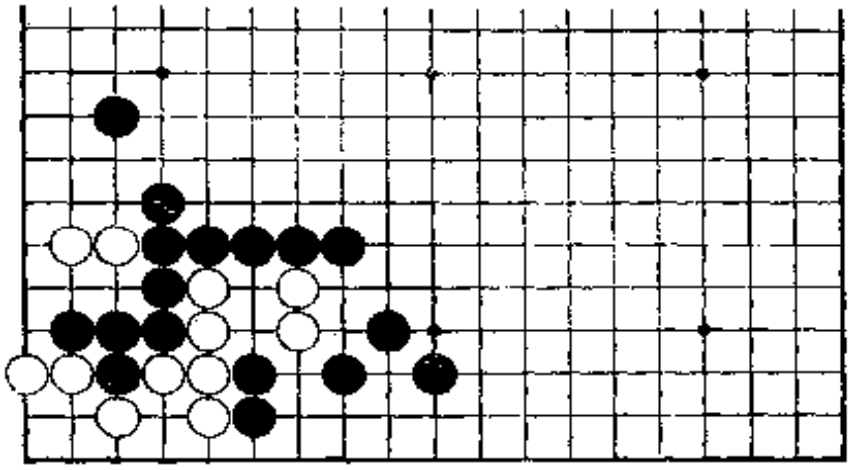
如没有走觑，对白 4，黑 A 应就产生黑 B 的断。



参考图

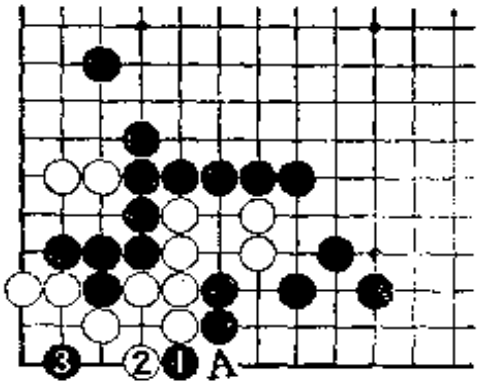
单走黑1顶也能夺取左面白棋，但比正解图，有黑A、白B的交换，要损一目强，可以说是准正解图。

第10图　（贴目的一半）　黑先有利



怎样收束呢？

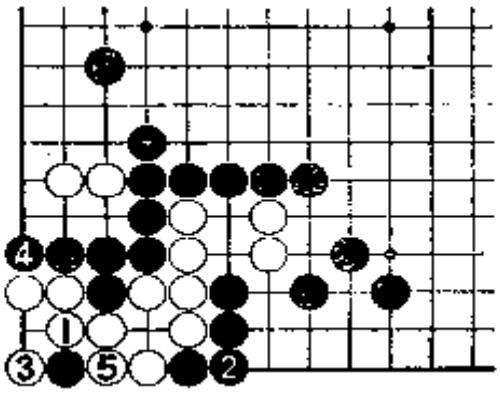
因为只要稍动脑筋，就能得到贴目半数的便宜，所以一步也不能疏忽。



正解图　1

从黑1扳开始。白2当然，于是，黑3点是次序。

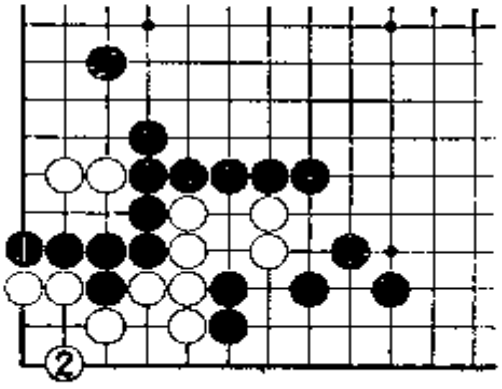
对黑3，不用说，白不能走A位提。须看清其后。



正解图　2

白 1，是当然的。

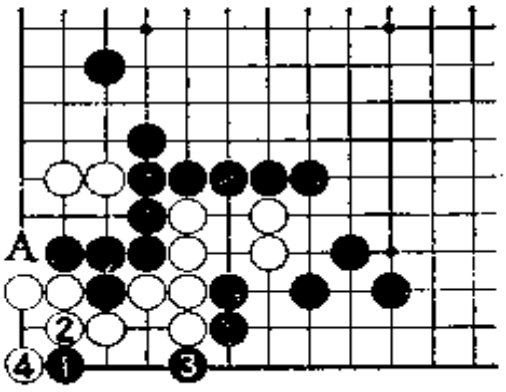
对黑 2 接，白由 3 开始可走成“胀死牛”活，但由于撞紧气的关系，黑 4 逼应，白 5 止。



失败图　1

黑 1 则白 2，这里是要点。

正解图角部白地不过三目，可是这个图明显白有利，黑约损三目。

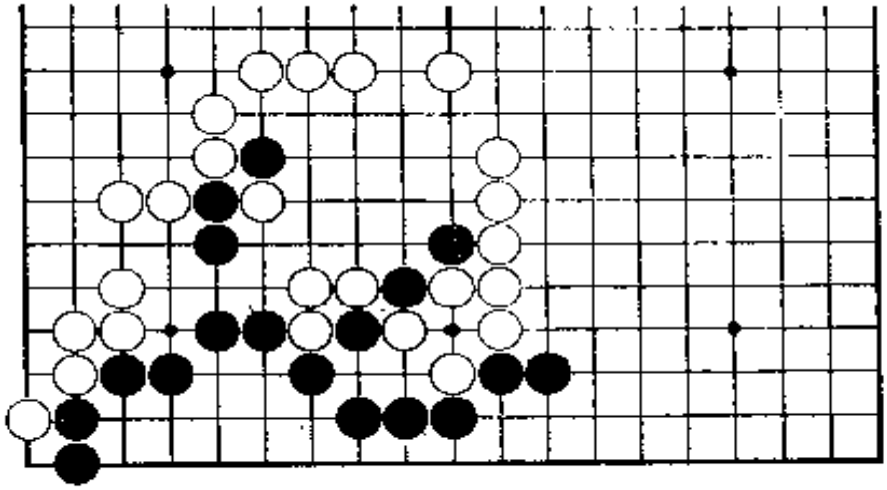


失败图　2

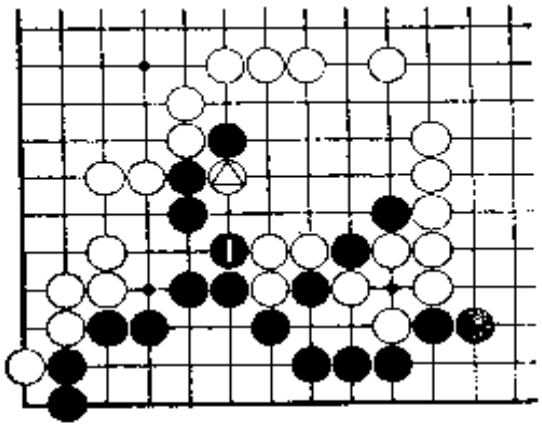
单走黑 1，不错，是要点，但成为白 2、黑 3、白 4，则显然是次序颠倒的过错。

黑 A 挡已不成逼应——那就是留有白渡。

第11图　（明星之艺）　黑先有利



以高超的手筋发挥攻防的手腕当然痛快，但屏息演剧也是明星之艺。

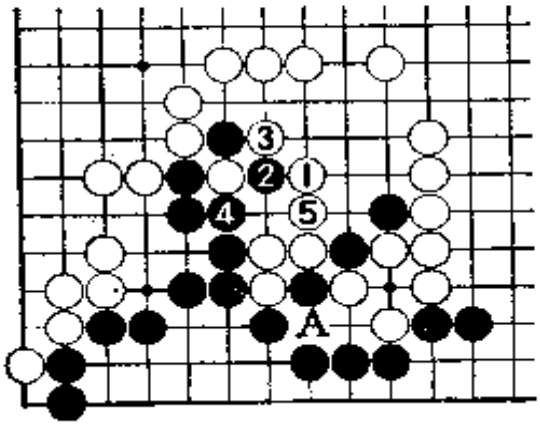


正解图　1

黑1，的确是啼笑皆非的一着，只限于此。

可以吃白㊀的同时，紧着白三子的气。

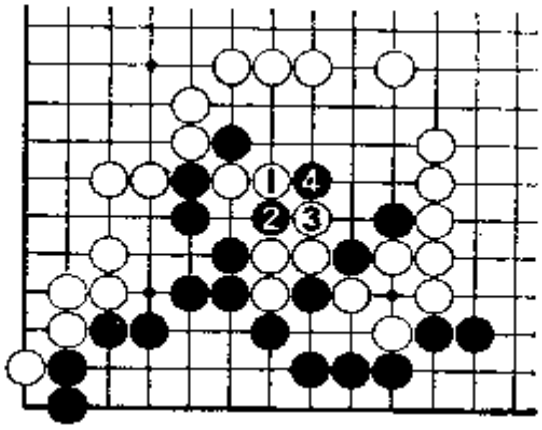
白的应法也不可欠考虑。



正解图　2

白1躲闪着应是正确的。对黑2，白3反断。成为白5止。

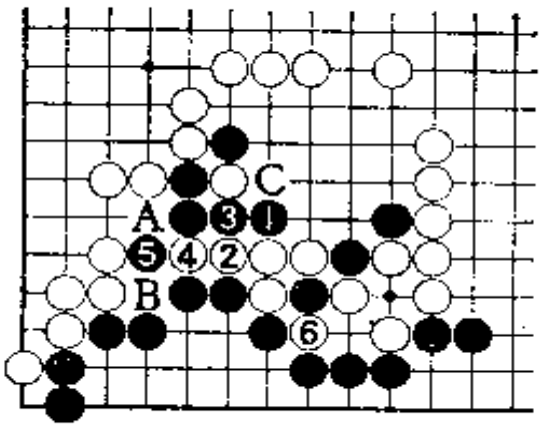
白5不能贪走A位是明显的。



参考图

白1好象是顽强的应手，其实不然。

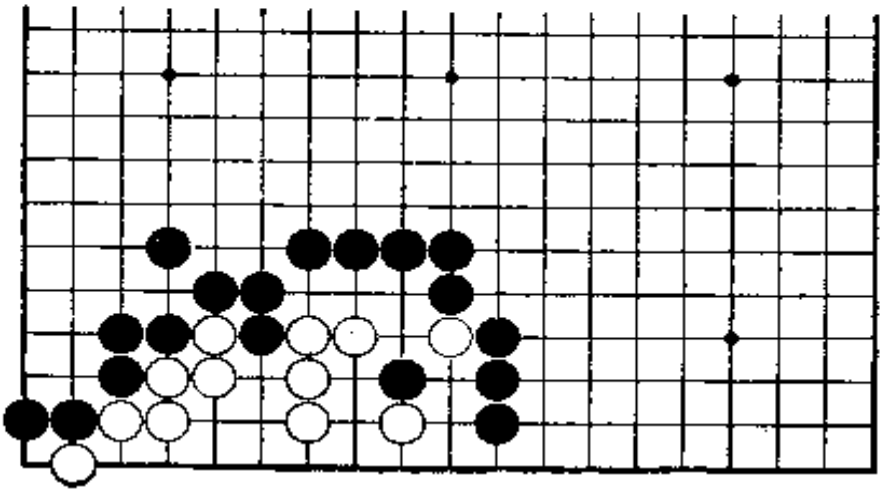
黑2至4是自豪之筋，白穷于应付。黑得想不到的大利。



失败图

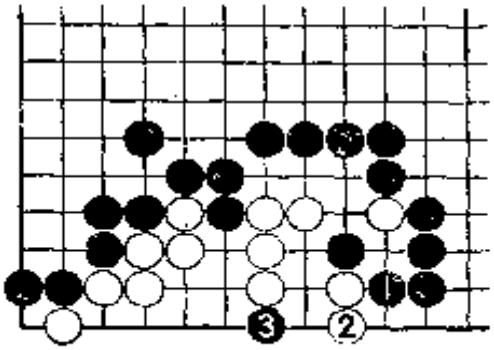
第一感大多数人想到走黑1碰。确是一个筋，但白走2至6，就留有A、B两个断点，黑非常不好。又黑1如走C位，白也走B位。这个问题，白2之处是双方的要点。

第12图　（白地零）　黑先双活



棋虽一目有利，也要放在心上，巧妙地攻，使白地成为零。

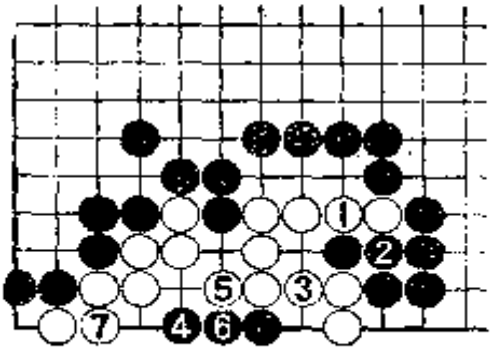
白的应手也要考虑。



正解图　1

首先，黑 1、白 2 交换，黑 3 是要点的顶。

之后，也要考虑白的应法。必须把“一目也要争”的念头放在心上。

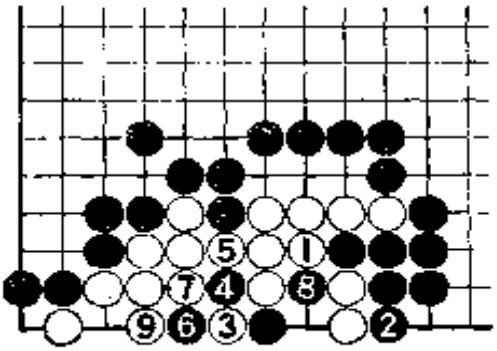


正解图　2

白 1、3 接是适当的对应。

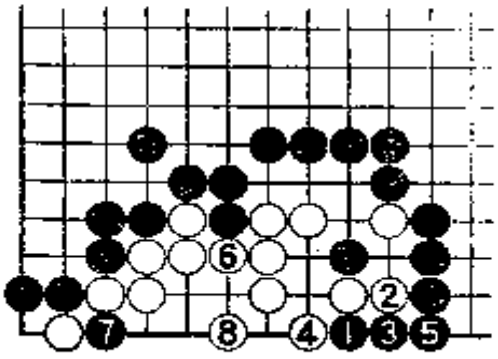
接着，黑 4 以下可成双活。白 7 止，黑先手成双活。

黑 4 如走 7 位，是黑的错误。白 5、黑 4、白 6 而做活。



参考图

前图的白 3 如走 1 位，虽也无事。对黑 2，白 3 挡，以下经危险万分的应接，白 9 止吃黑二子而活，但因黑也吃白二子，相抵黑得一目。

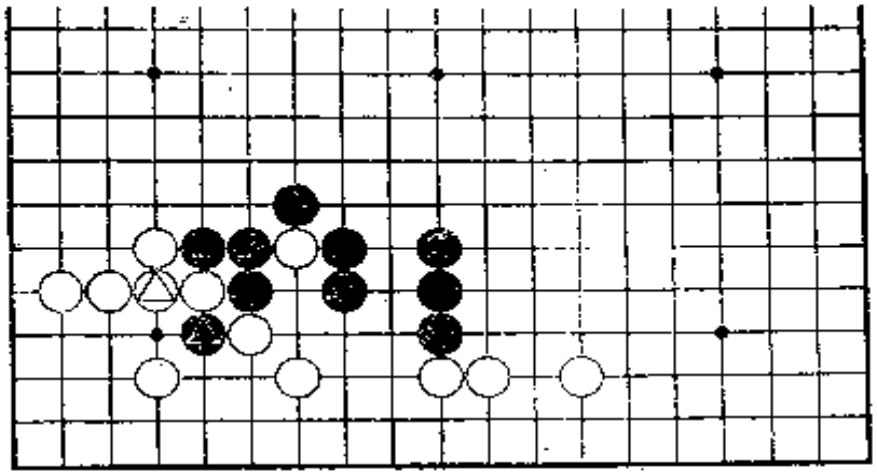


失败图

最初，黑 1 顶也是有力的手段，但白 2 以下至 8 的正确应对和正解图的差则很明显。

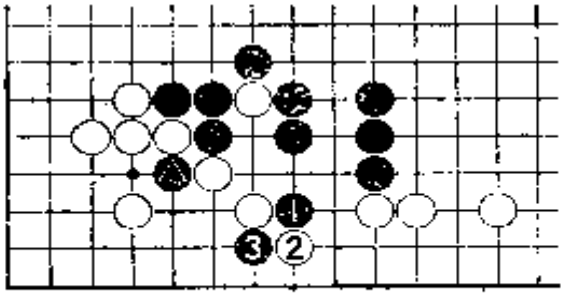
可以说，黑不够刁难。

第13图　（打吃的窍门）　黑先有利



黑△和白△交换的地方，产生常用之筋。

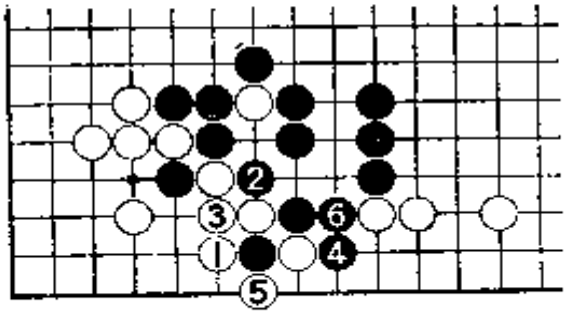
不要错过稍微的间隙而穿破白。



正解图　1

黑 1、3 扭断是正解。比较易懂之筋。

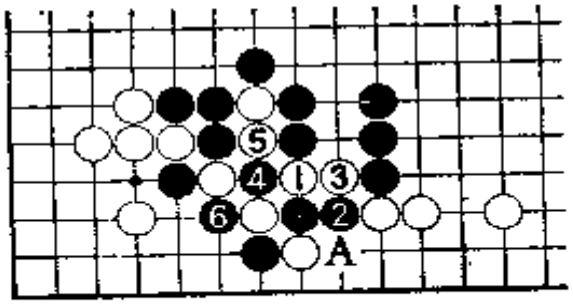
对此，就白的立场来看，怎样应才好呢？由于有黑△一子，白也不能强烈抵抗。



正解图　2

白 1 打吃，黑 2，白 3，黑 4，白 5 须全部应也是讨厌的，但此际是不得已的。成为黑 6 止。

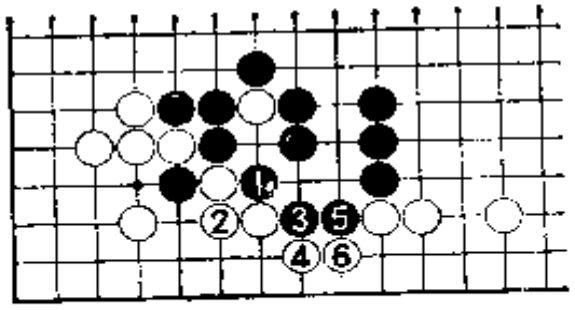
白 1 打吃以后，黑 2 才打吃的窍门是重要的。



参考图

白抵抗之图。

对白 1、3，黑 4 的倒扑很好，对黑 6，白不能接。黑 6 走 A 位也成立。又，白 3 如走 A 位，由于黑 6；白仍不能接。



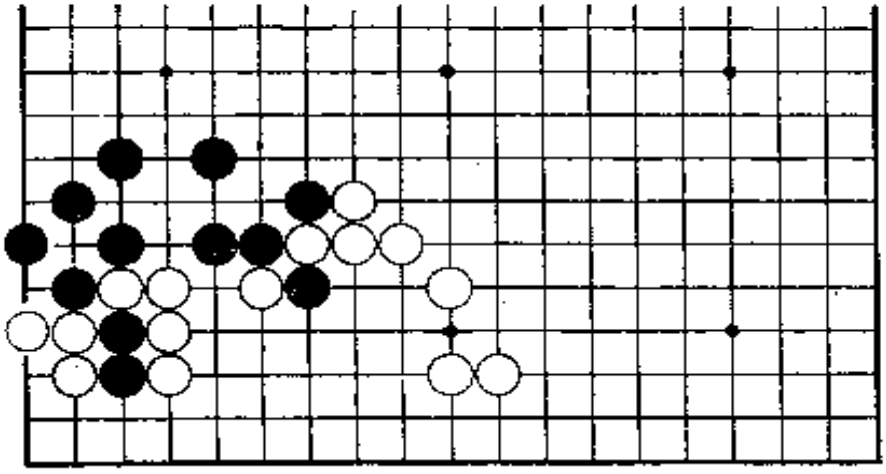
失败图

黑 1 打吃——称谓典型的俗筋也不过言。

白 2 接，以后黑只能走 3、5。

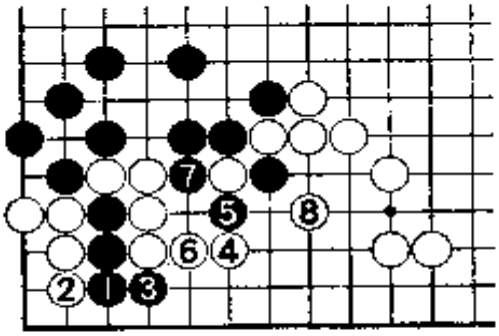
徒使白坚固而终。

第14图　（埋伏多）　黑先有利



黑在㊀断着，但这是起作用的。

请发现破白地的次序。

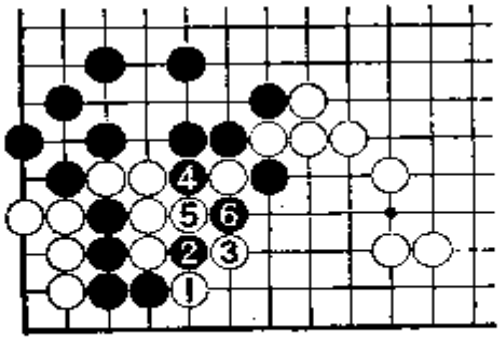


正解图

首先，黑 1 下立，对白 2 黑 3 曲和白 4 止作交换的次序是重要的。

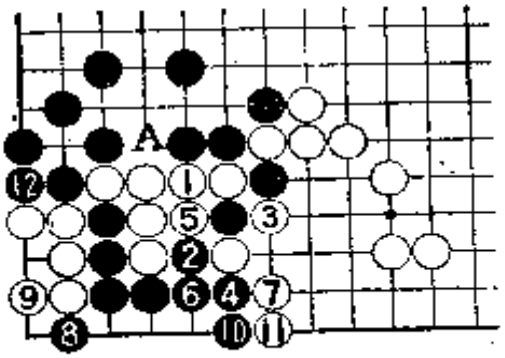
白 4 跳很好，其次，走成黑 5 至白 8 是正常的。

黑先走出弃子，而后得先手收官，但成为埋伏的变化是相当多的。



参考图　1

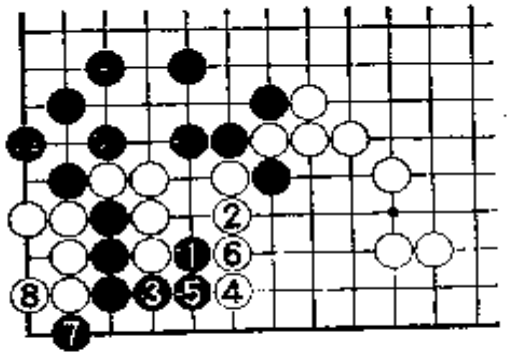
对黑的曲，如白 1 挡，则黑 2 是锐利的断，以下黑 6 止必然。黑 4 冲是得意之处。



参考图　2

对正解图黑 5 的打吃，白 1 接怎样呢？乍一看来，好象是成立的，但黑 2 扳是为联白棋的撞紧气。

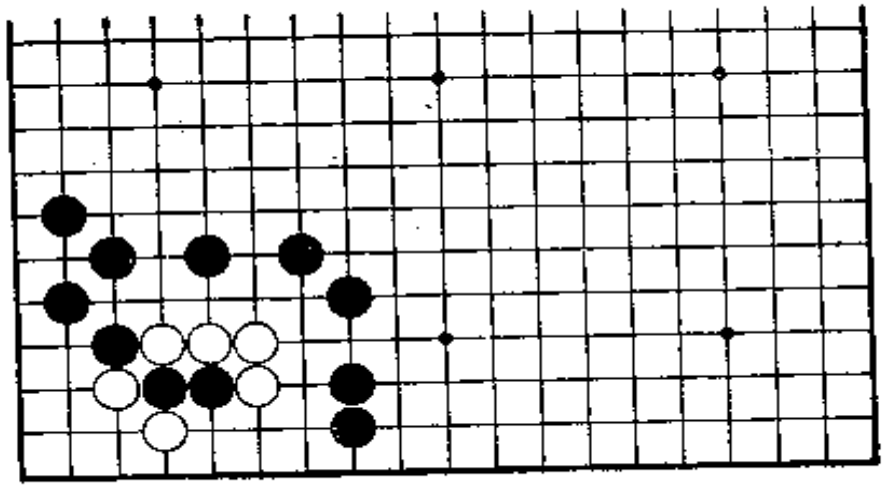
白 3 如走 6 位，则由于黑 A，则白就被破。结局，成为图中黑12止的双活。不用说，较之正解图，白不好。



失败图

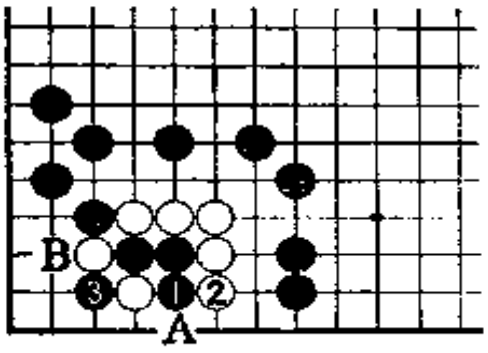
正解图的黑 1、白 2 之后，也有想走黑 1 靠的，但白 2 双关应就不行了。白 8 止是有眼杀无眼。

第15图　（顽强的）　黑先劫



第一着从哪里攻才好呢？

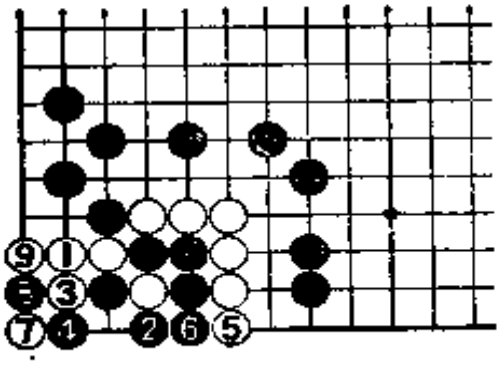
白也不是简单就糟糕的。



正解图　1

黑 1 冲紧要。白 2 绝对，于是黑 3 断。

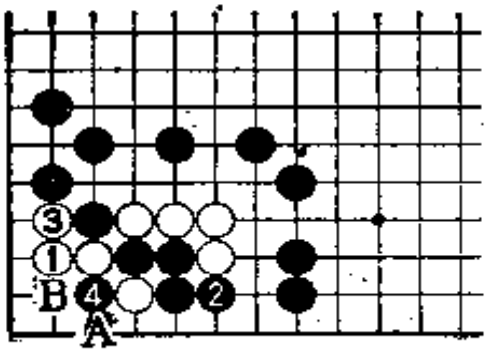
接着，白 A，黑 B，白不行。那么，当然白走 B 位，但最终怎样呢？见下图：



正解图　2

白 1 、黑 2 以下是必然的应对。

乍一看来，好象有眼杀无眼，但白有 7 至 9 的顽抗，成了二手劫。是双方最善的归结。

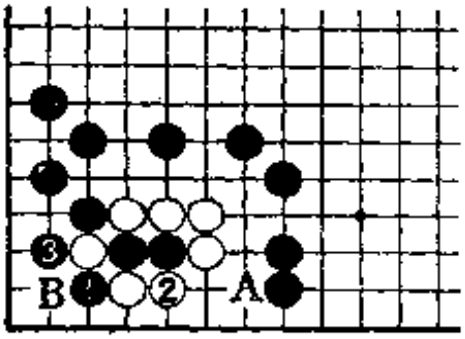


参考图

黑走冲时，白走 1 位则黑 2 渡过。

对白 3，黑不应，而走 4 位断，就此为止。

白 3 如走 A 位，由于黑 B，注意到白 3 仍起不到逼黑应的作用，白死是明显的。

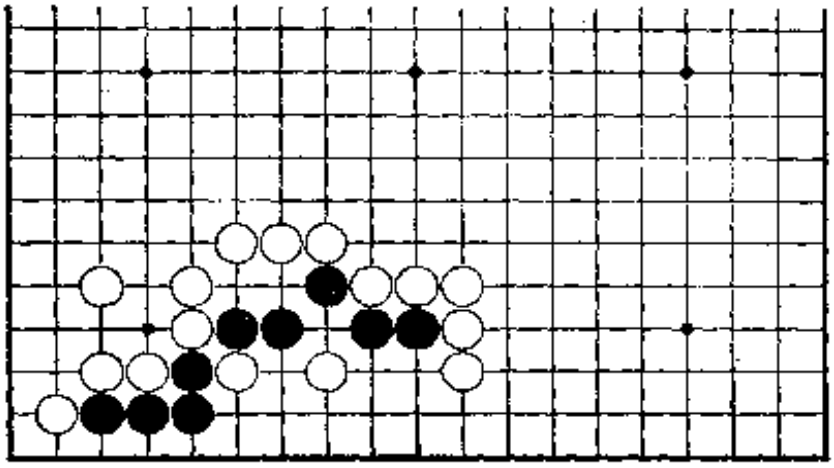


4 = 1 位右上
失败图

黑 1 断是败着。

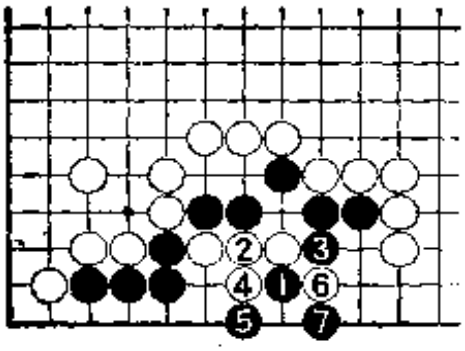
白 2 提，无后续手段，黑 3，则白 4 接，其次，A、B必得其一，白净活。

第16图　（一路的顽强）　黑先劫



黑形相当苦。

若平凡走法是怎样也不成，希望着想的飞跃。

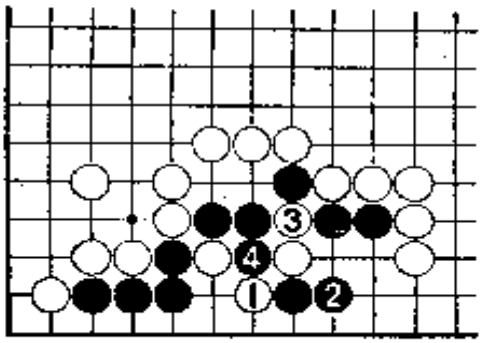


正解图

黑 1 的顶是这个形的要点。

白 2、黑 3 必然，白 4 是强手，但这时黑 5 扳是巧妙的结局，黑 7 顽强成劫。

好不容易才走到这样，黑也不能有更多的希望。

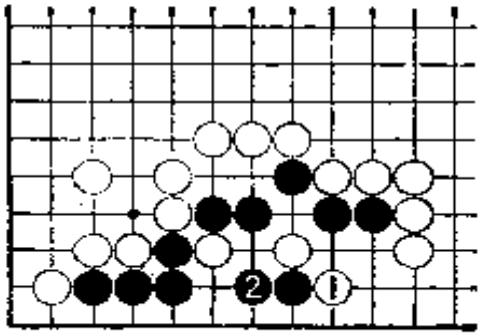


参考图　1

白 1 挡，正中黑意。

对黑 2 退，白 3 是不得已的。

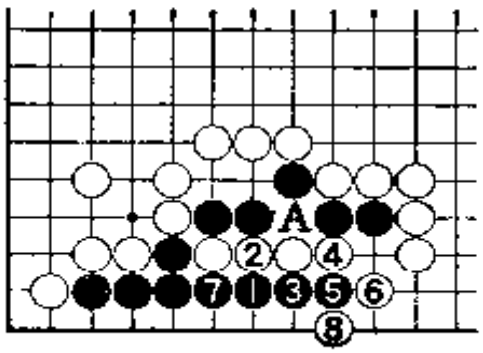
黑走 4 位，获得很好的地域。



参考图　2

又，白 1 从外挡，黑 2 退，这也是磐石般的活形。

白仍应走正解图的次序。

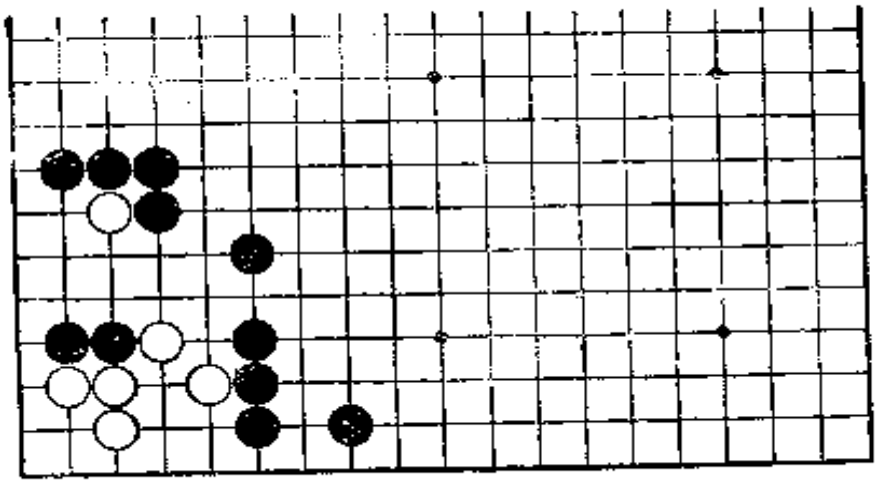


失败图

黑走 1 、 3 以图无条件活，对黑 5 ，白 6 挡之手是成立的，黑失败。

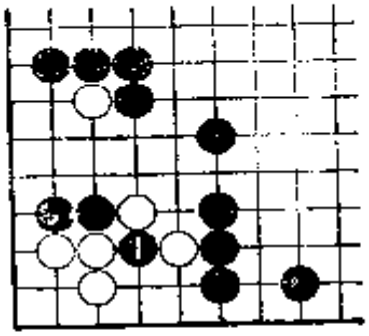
黑 3 如走 4 位，则白 3 冲。又黑 1 如走 A 位，也由于白 3 而简单死。

第17图　（攻守之局）　黑先劫



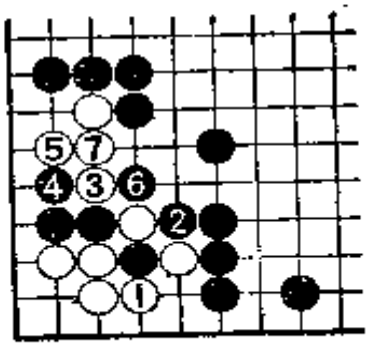
乍一看来，白是活形，但有攻防兼备的一着。

冲击白方的意料之外。



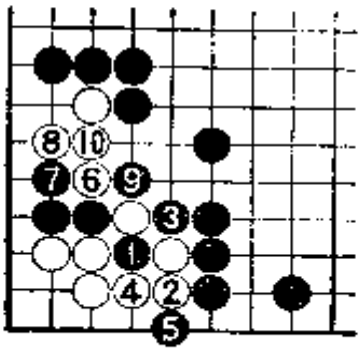
正解图　1

黑1是意想不到的、堪称“快哉”的扑。发现了么？有这样的走法。



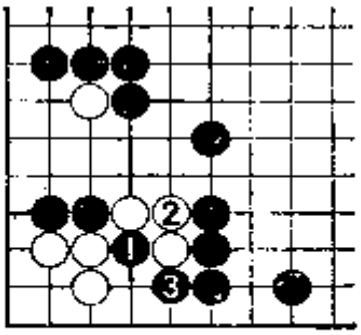
正解图　2

接着，如白1提，黑2紧要。接着，白只有走3、5，但黑6、白7，结局成劫。



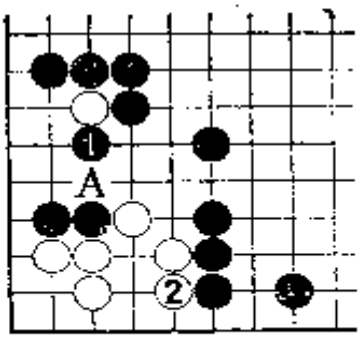
参考图　1

白走2位，黑同样走3位。白4以下是和正解图2成大同小异的结果，白怎样也免不了劫。



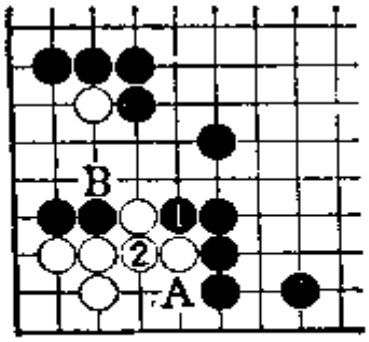
参考图　2

白2则黑3止。这是徒劳的抵抗。白无条件死。



失败图　1

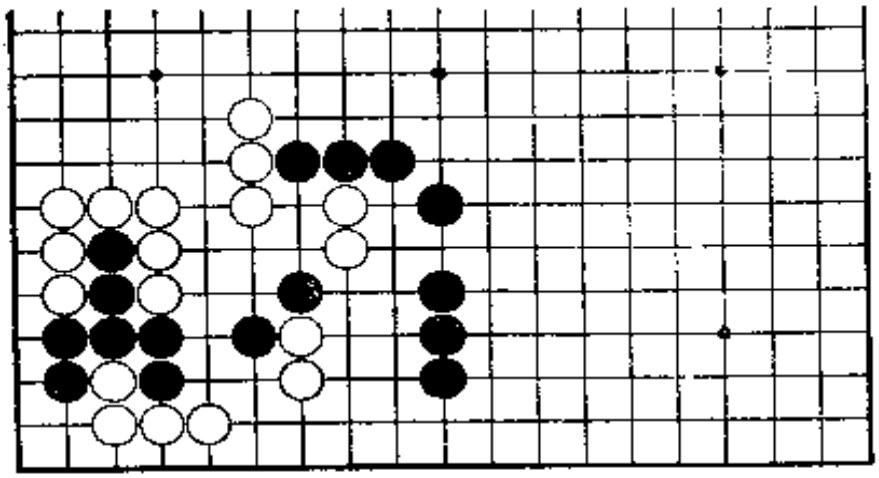
黑1救二子，则白2，易活。又黑1如走2位则白A。正是为了防止这个白2和白A才找到了正解图的扑。



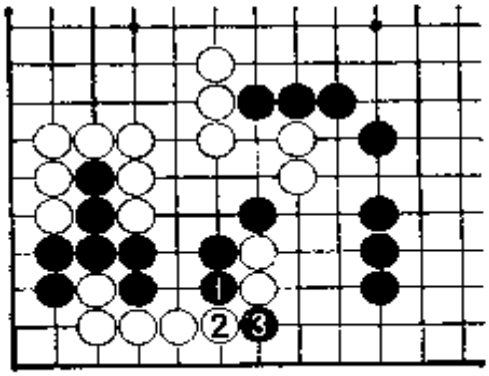
失败图　2

单走黑 1，白准备了 2 的好着。只有现在，没说的，白 A、B，必得其一。

第18图　（逃出）　黑先活



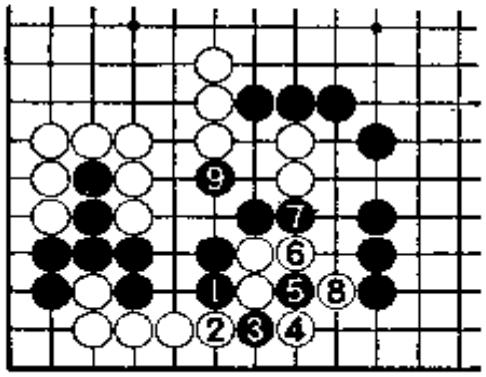
角部黑棋是危急的，但希望攻白的同时以图逃出。有锐利的手筋。



正解图　1

首先，黑 1、白 2 交换。

其次，黑 3 断是锐利的，不管白以后怎样应，黑的大块棋也可得救。

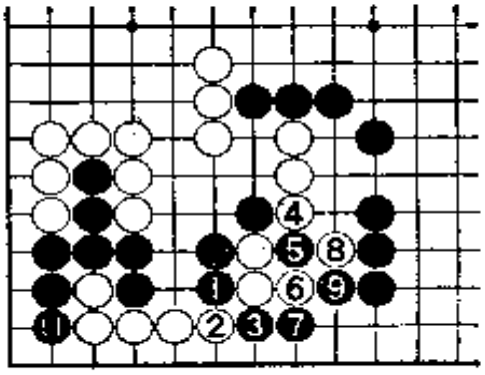


正解图　2

白大致在4位打吃。

接着，黑5是和3相关连的好手筋，以下黑9止，巧妙地脱险了。

白角也不是太自豪之形，不能进行更强的抵抗。



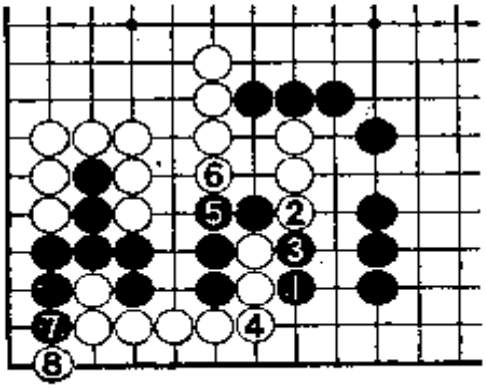
10＝5

参考图

例如，黑3断，白4遮断，现在黑5、7滚打，白痛苦。

白10粘，黑走11位，显然是黑对攻胜。

白也只有采用前图。

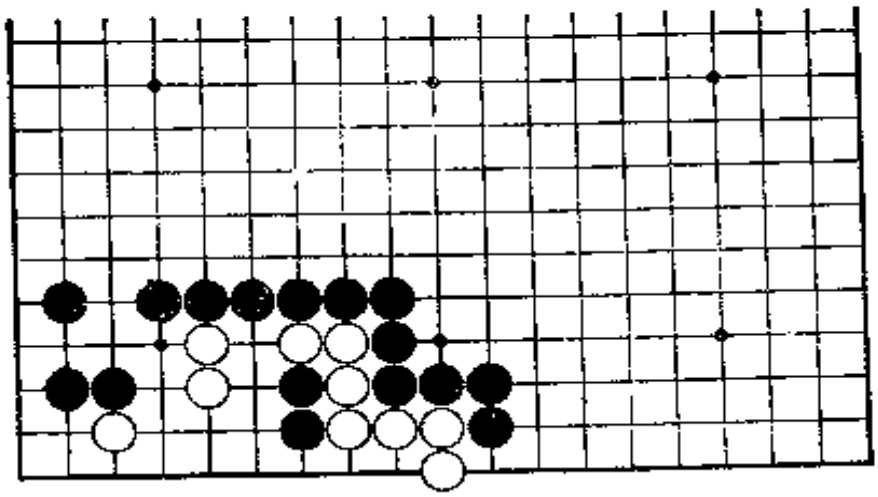


失败图

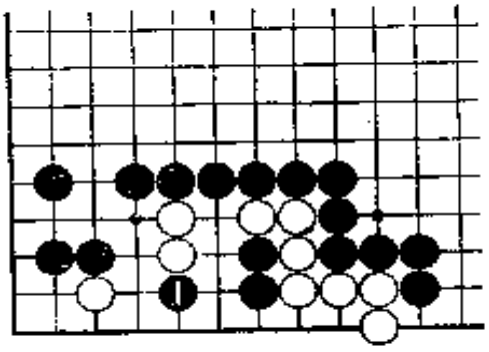
正解图黑3的断如走这个黑1靠，看来也似手筋，但对此，白2是成立的。

黑只有走3、5、7，由于白8，黑负。

第19图（最强的抵抗）　黑先劫



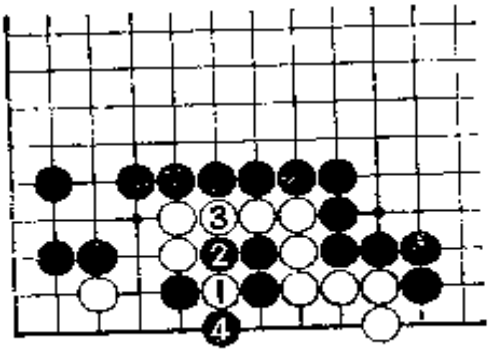
黑的第一手是立即能想出来的。对白的应战，也要完全搞清楚。



正解图　1

黑1顶，一看就是手筋，的确感到只有这一手。

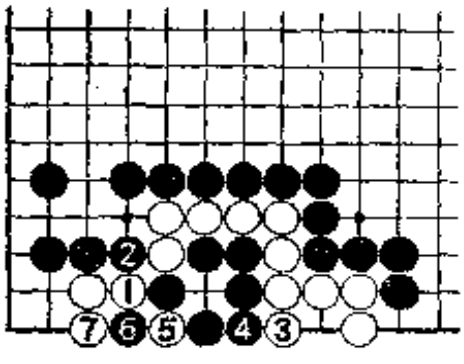
对此，白怎样走呢，就白来说，也不能就这样轻易使对手成功。希考虑对策。



正解图　2

白1挖是常用的手筋。

黑2后，白3、黑4，但以后也是常用的手筋，希望读者完全弄通。

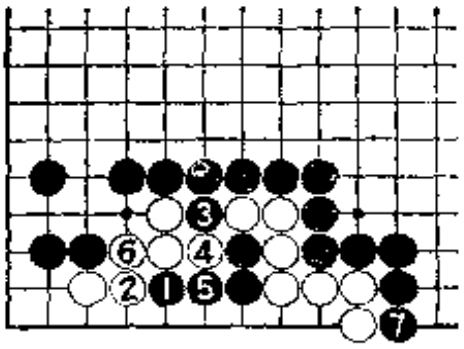


正解图　3

白1当然，黑2后，白必走3位，而后走5让吃。

以下白7止，成为这样次序的劫，在实战中也是家常便饭。

白5是关键，是应用广泛的手筋，希望在此场合记住。

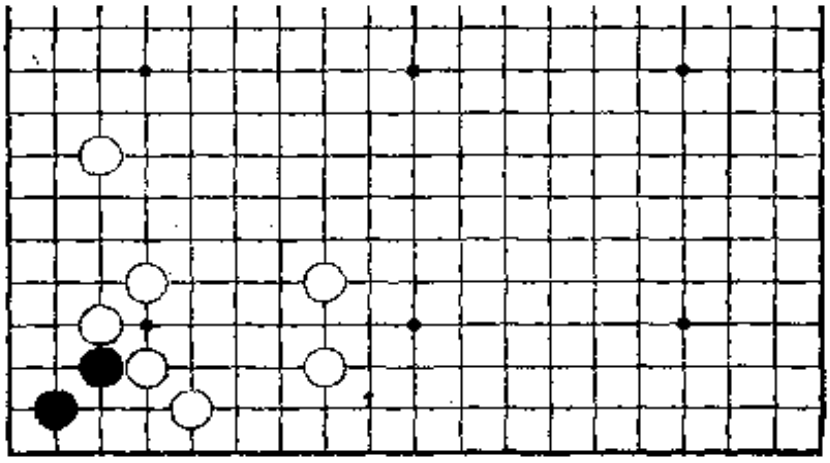


参考图

对黑1顶，白2顽抗当然不成立。

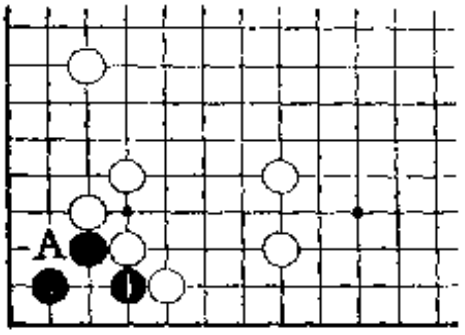
黑3冲，5接逼应而7止。

第20图　（事件）　黑先劫



这是在白阵中以“三、3”试应手之后形成的。

不能引起什么事件吗？

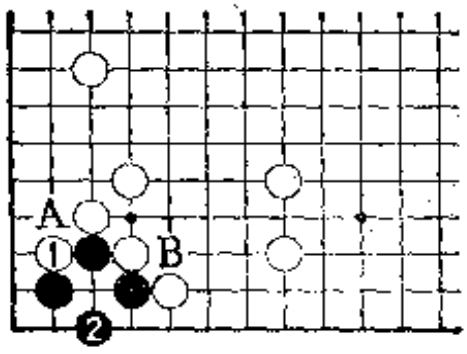


正解图 1

首先，只有黑 1 挤这一手，除此以外，无棋可走。

这个形是对白的一间缔，于“三、3”碰以求着手时所产生的。

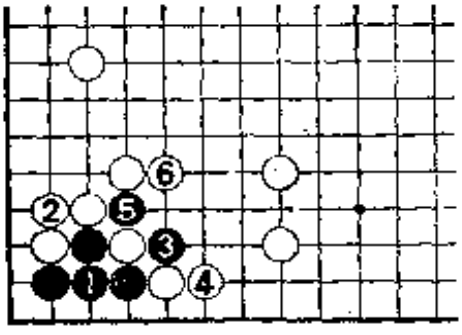
对黑 1，白走 A 位，见下图：



正解图 2

对白 1，黑 2 的倒虎富于弹力，的确是好手。

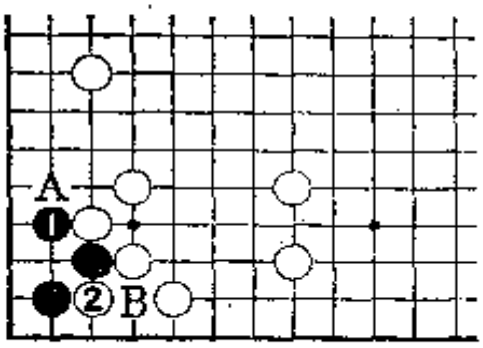
由此，A、B必得其一，在白阵中有棋可走了。就白来说，发生了极大事件。



失败图 1

黑 1 接，以为 2 和 3 必得其一，而有棋，这种想法是轻率的。

无奈白形坚固，白 2、黑 3 时，被白 4 退，看到麻烦的结束。



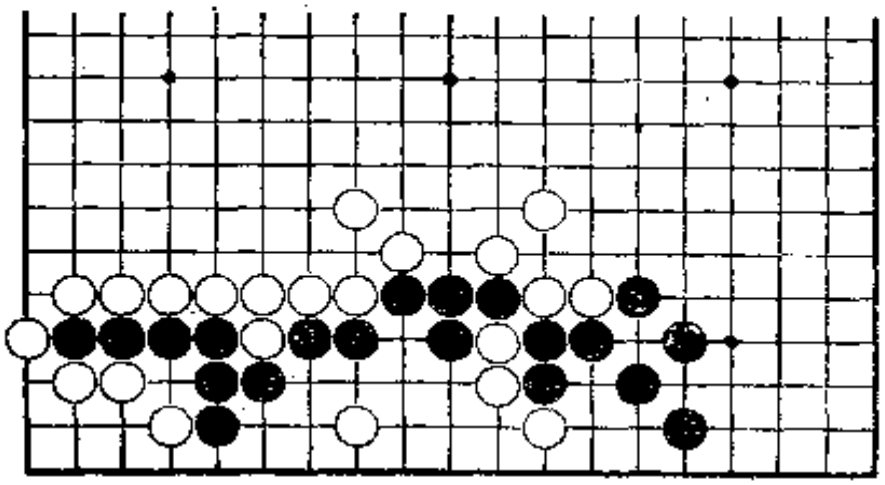
失败图　2

最初，黑1扳而期待白A挡是一厢情愿。

白立即走2位，黑就无棋可走。对黑1，如白走A位，则由于黑B，那就好了……。

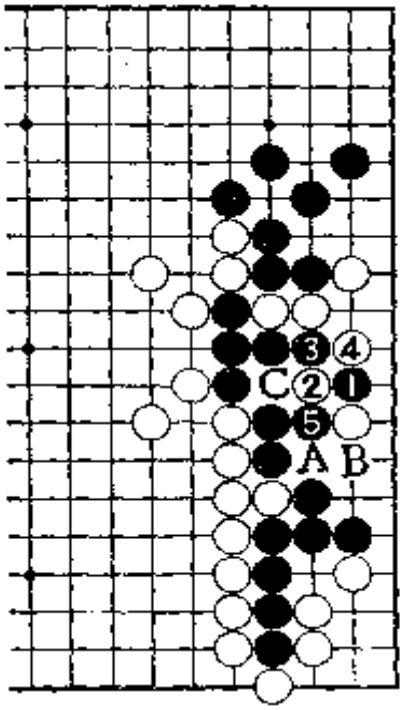
须体验正解图的轻妙的手法。

第21图（有棋）　黑先脱险



走法颇有研究的问题。

黑由于撞紧气，成危险之形，希发现脱险的好手。



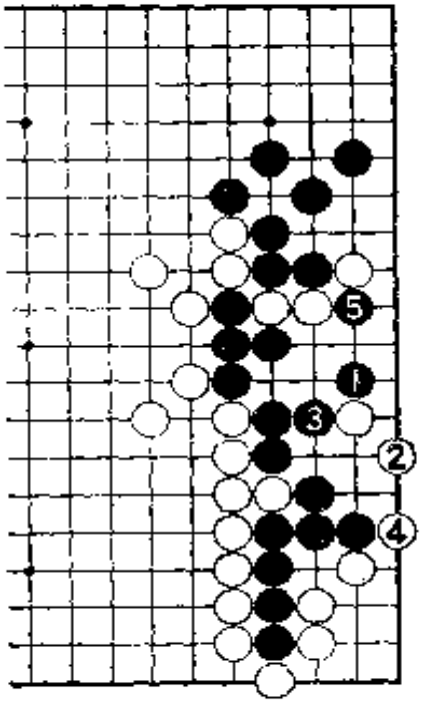
正解图

黑1靠是好手。白2则黑3、5，防白A断的同时，断白向右方的联络成功。

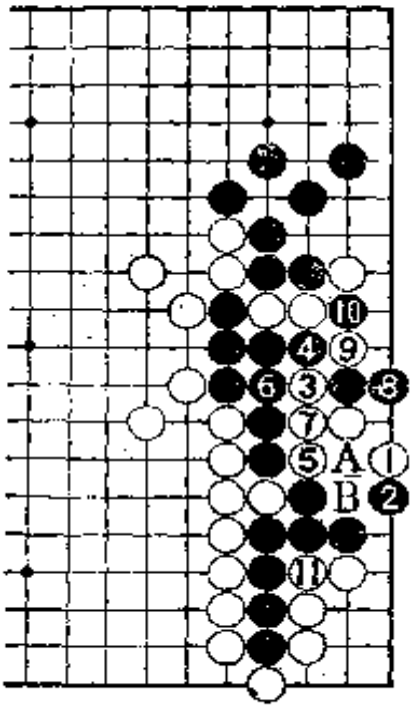
白2如走A位断，则黑B、白5，黑C即可，那是明显的。

黑1如走B位，则白2曲，由于撞紧气，黑难受。显然，黑1靠有两方面脱险的意味。

对黑1靠，白2尖是漂亮之筋。以下黑5止，大体就是如此。



参考图 1

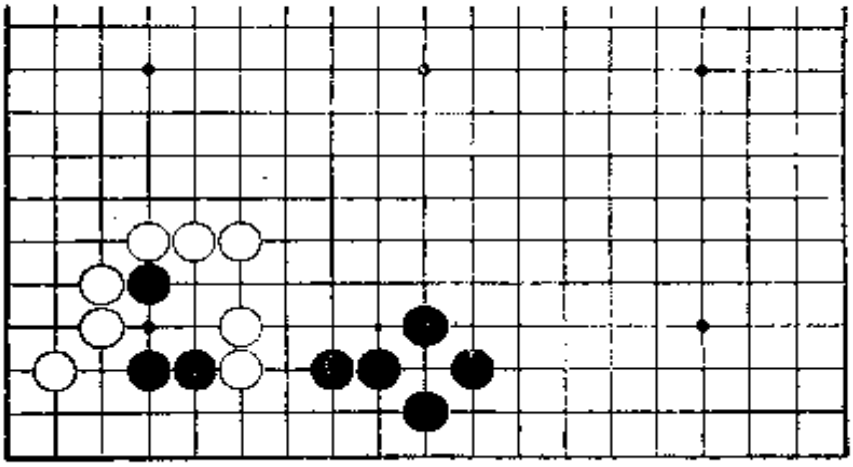


参考图 2

对白1尖，黑2阻渡危险。白3、5断，至白11止成劫形。

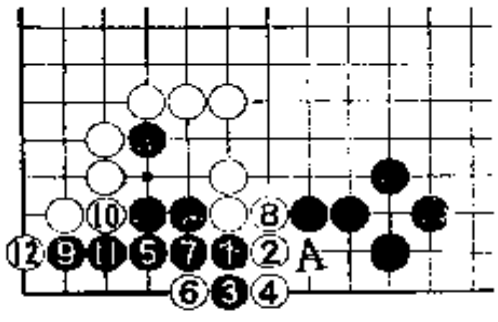
但这个劫，是黑走A位或白走B位，哪方先走都损的奇怪的劫。

第22图　（注视）　黑先劫



看来好象已被吃的黑三子，但还有顽抗的手段。

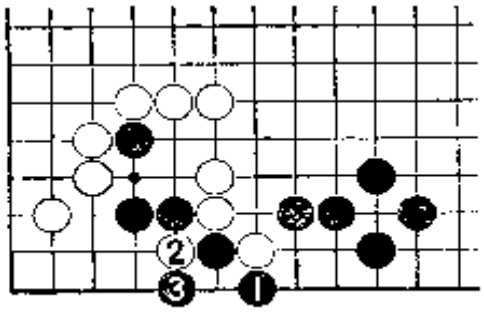
须注视外部黑棋。



失败图

黑1扳、3下立，则招白4以下的追击。12止，成为没有做活余地的形状。

在次序中，黑3如走6位虎，白8接时，黑4虽扳也被白A冲，到此为止。



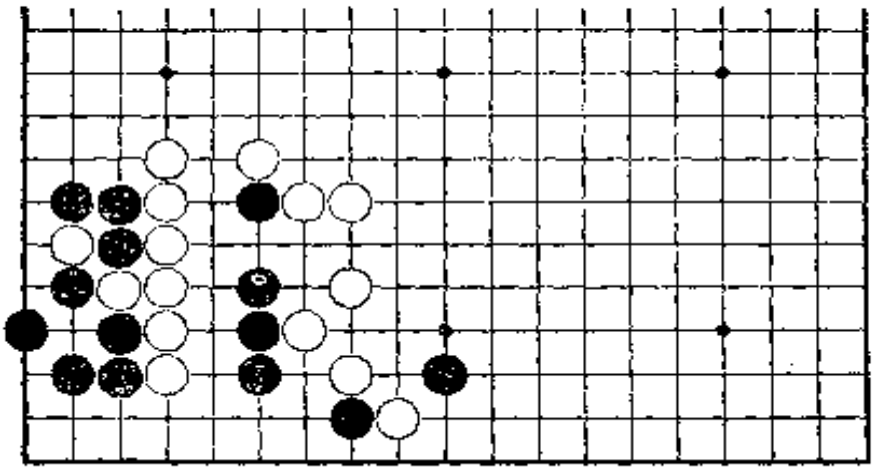
正解图

黑1的扳，无可非议的是顽强的抵抗。

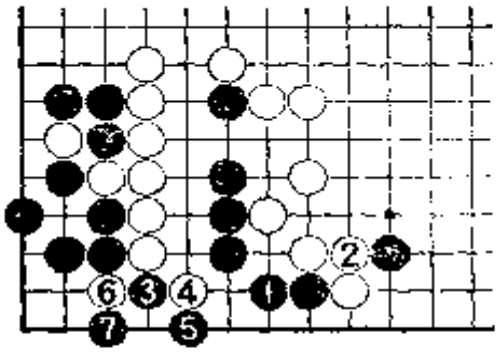
白只有2断，黑3成顽强而漂亮的紧气劫。

右方有援军的棋形，黑1扳拼命成劫，在实战经常出现。

第23图　（左右的关键）　黑先联络



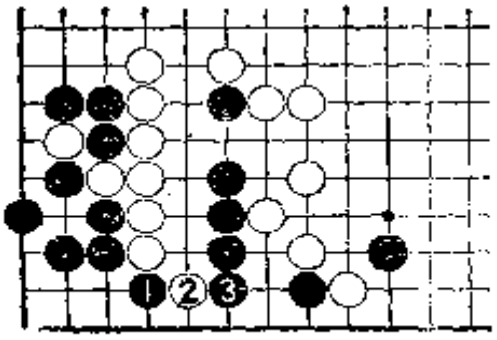
和前图的状况不同。就左右的关连，希考虑救出中间数子的手段。



失败图

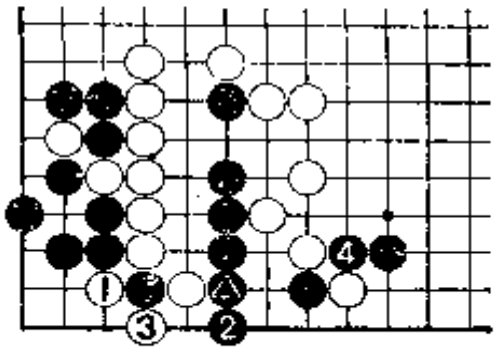
黑1、白2交换而后走3、5。白6断，黑7成劫——这是前题之筋，但这时失败。

左右关连，尤其应使右方黑一子成为巧妙之筋。



正解图　1

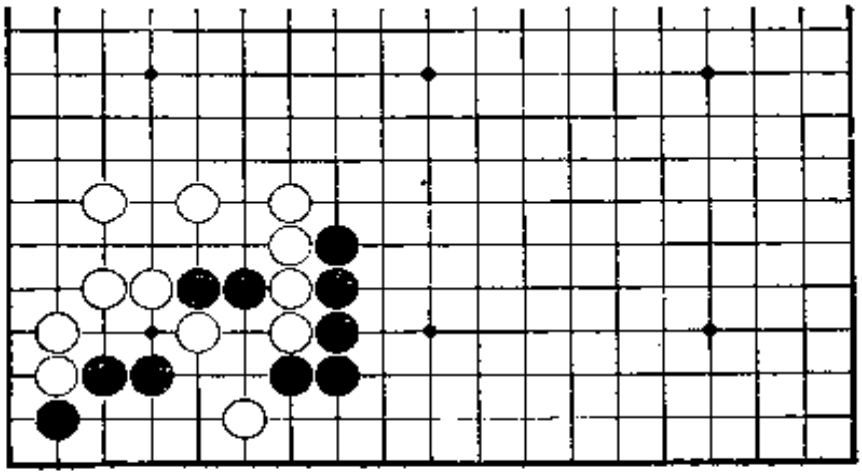
黑1扳进行试探，白2时，黑3挡是值得体会的手筋，也是常用的手筋，但比较隐蔽，在实战中也是常有的例子。那么，以下如何计算呢？



正解图　2

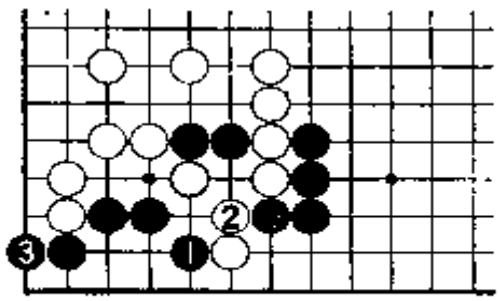
接着，白 1 断当然。黑 2 硬腿，一只脚踏两只船。至黑 4 和右方。取得了联络。黑㊀和 2 能连走两着是前图黑 1 牺牲的效果。

第24图　（相接）　黑先联络



只想活角部黑棋，未免太简单，那是不行的。

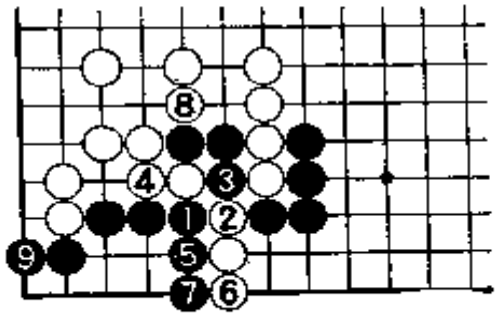
必须开动脑筋，活用全部黑棋。



失败图　1

黑走 1 位，白 2 应当然，于是回到 3 的要点可活——在角部活虽活了，但这也是失败。

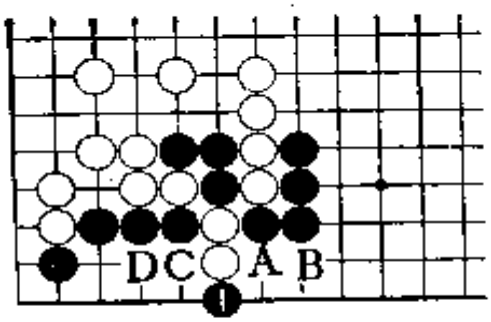
不轻易让切断右五子，总得把左右连接起来。



失败图　2

黑只有走1冲、3断之形。

现在这样虽也可以，白4接，黑走5位，白6下立，可以说黑较前图稍好，但仍活角而已。黑5应想别法。



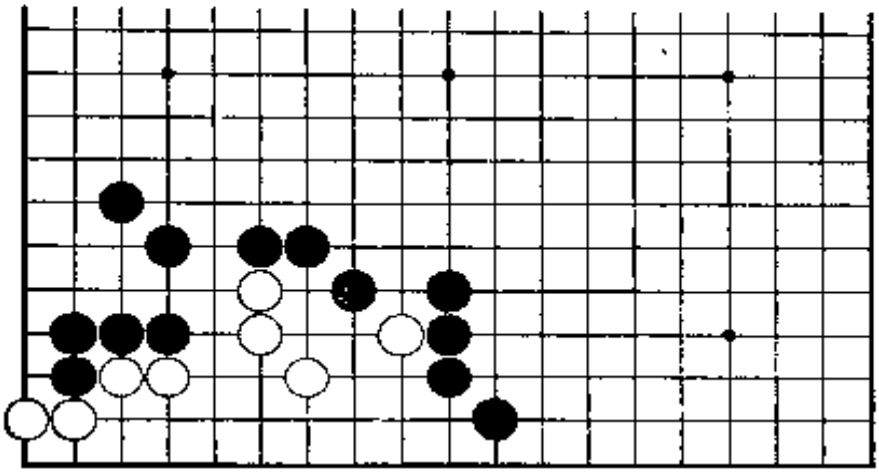
正解图

黑1顶的妙手是自豪的一击。由于这一手，白不能阻渡了。

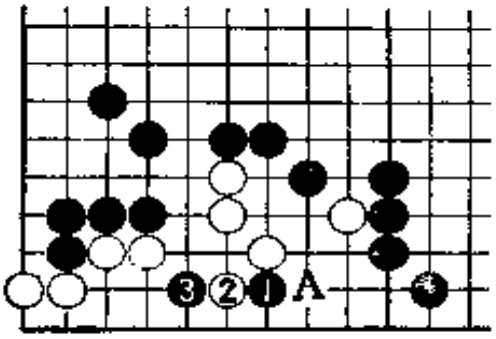
以后虽走成白A、黑B、白C、黑D，白不得不在上面后退，黑可滚打而渡。

手筋部分之三

第1图　（连贯技术）　黑先有利



对角部白棋，黑方以锐利的手筋可大获官子之利。连贯技术是决胜之手，假设黑劫材有利。

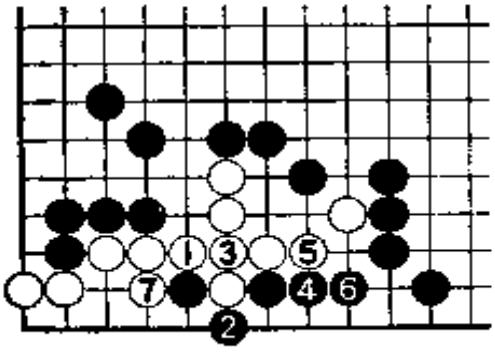


正解图　1

黑1犹如撒手剑的一闪之感，是锐利的收官手筋。

白2是不得已的，因此，黑3紧夹的连贯技术成决胜之手。

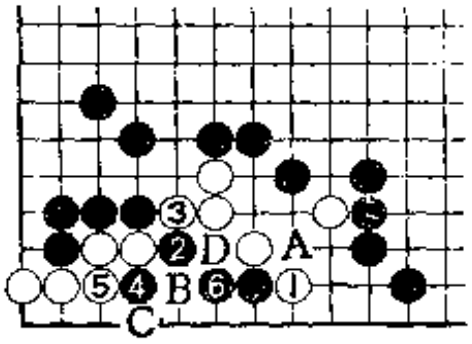
白2如走A位打吃，如参考图所示，那是无理的。



正解图　2

因为黑劫材有利，白不得不忍受3以下的妥协。

白7止，黑可先手大获官子。

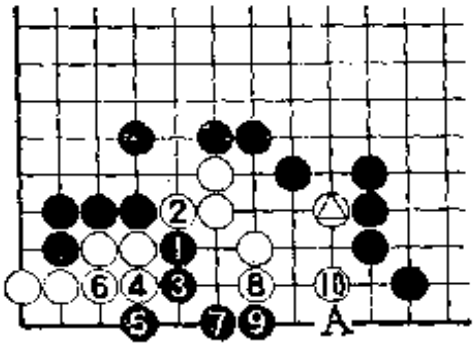


参考图

对白1挡，黑以2、4、6的次序成形。

由于留有A位的缺陷，对攻黑胜。

又，白3如走B位，则成黑4、白5、黑6、白C、黑D接止，黑得大利。

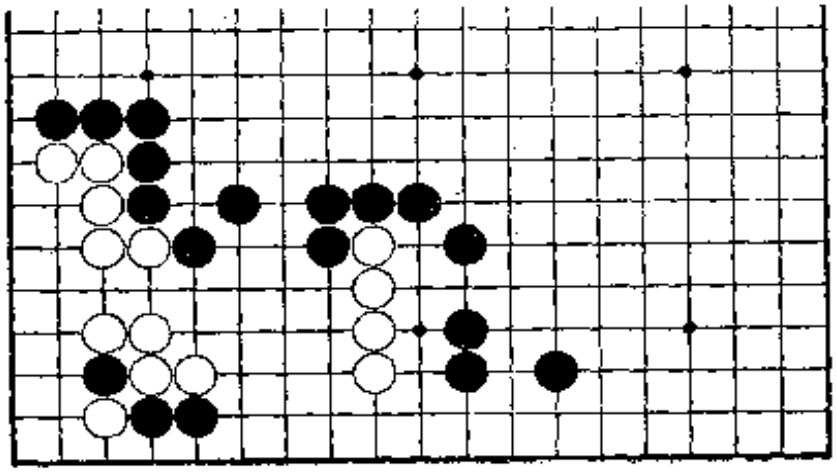


失败图

黑1、3直接是走不好的。

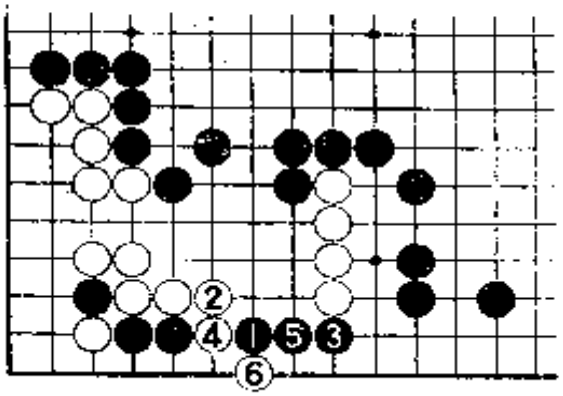
黑虽走5、7之筋，但白8、10阻止向右方渡。如没有白△一子，则黑用A项的手筋，可渡。

第2图　（常例）　黑先有利



窥视角味，怎样削减白地呢？

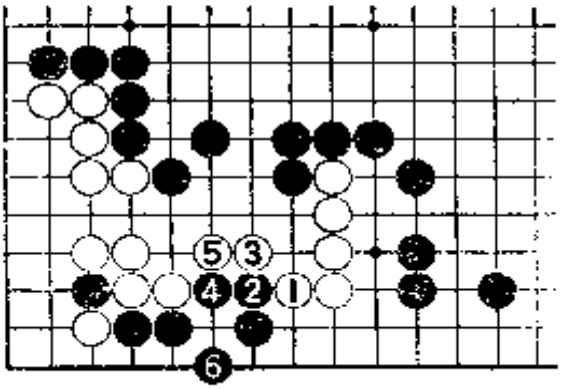
考虑常例的官子，但成劫，就是黑有利。



正解图

黑 1 是轻妙之筋，有 2 虎和 3 渡必得其一的意味。

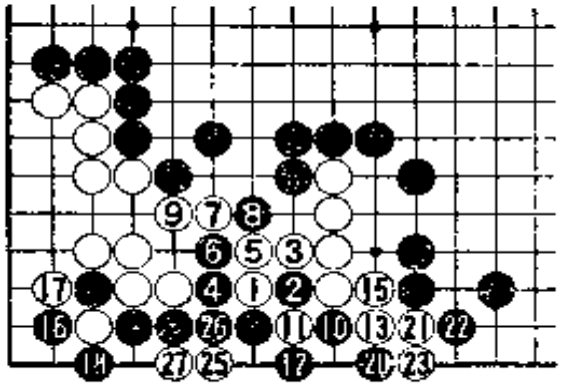
白 2 好，黑 3 渡以下至白 6 止，双方成平稳的结果是常例。



参考图　1

白 1 团看来也是强的应手，但黑走 2 、 4 、 6 的次序就了结。白 3 、 5 也不能抵抗。

又黑 2 从 4 开始也同样。

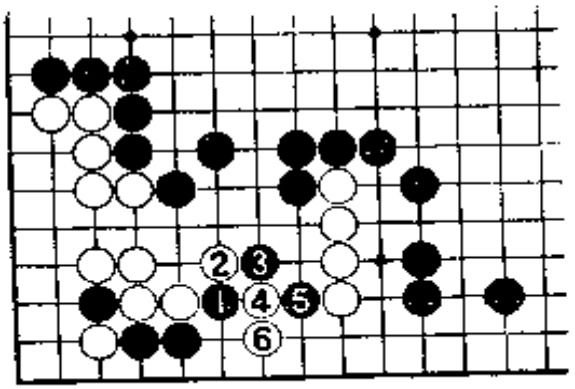


14 = 2　19 = 17右　24 = 11

参考图　2

对白 1 碰，黑准备了 2 以下的对策。

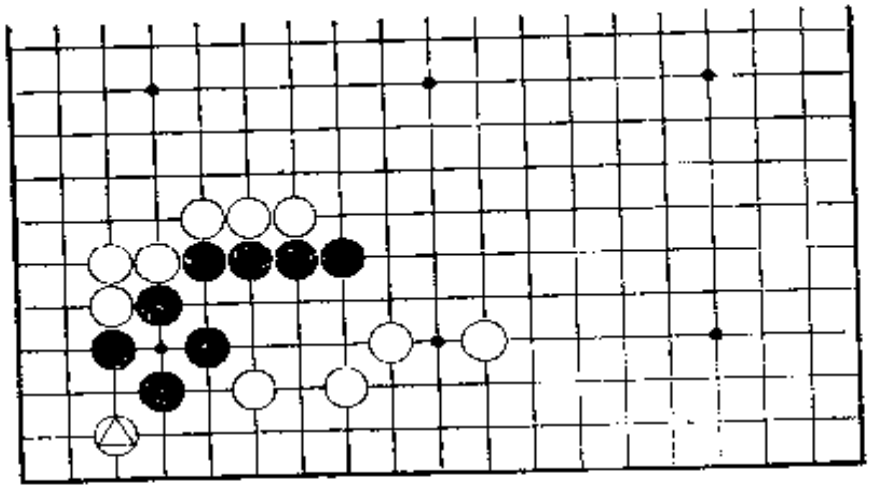
黑 8 先手断，接着，黑走10位扳。黑16、 18 延长气，以下很难解，但结局，白也不免成拼命的紧气劫。劫是黑所欢迎的。



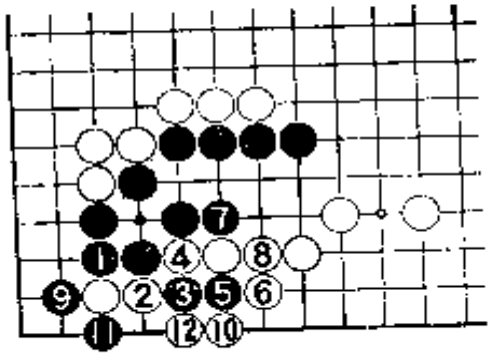
失败图

黑1、3连扳也是严厉的，但白冷静地4、6应，就完了。徒使白坚固而已。

第3图　（两渡）　黑先活



白现在把△点在这里。这是两面渡的手筋，但希望冷静地进行最善的处置。

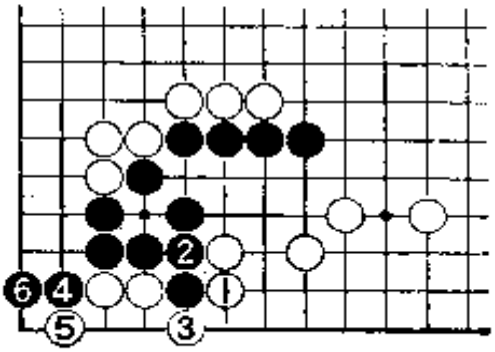


正解图

黑1团，看来好象迟钝，然是好手。但白2时，黑非看到3位扳不可。

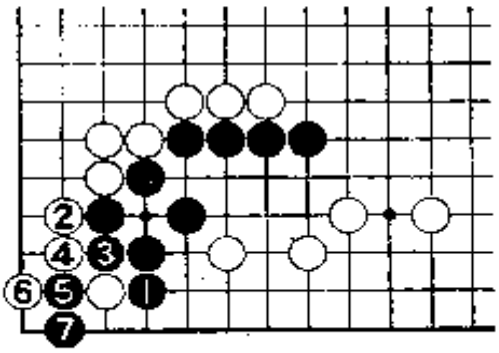
对白4的断，黑5走成二子而弃，是要领，黑7逼应是自豪的。

以下走至白12，黑局部就是活棋，而且是先手。



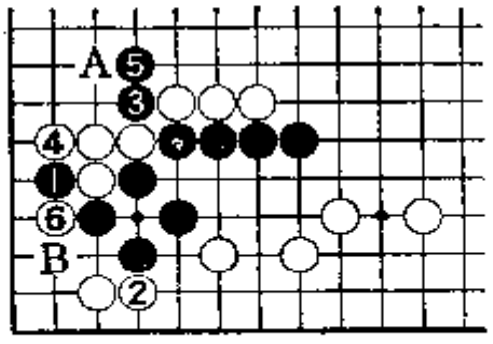
参考图

对前图的黑3，白也有1、3的走法，但黑6止，因白被压低，黑无不满。



失败图　1

黑如走1位，白2扳当然，接着，黑走3至7也可说坚实，但黑成后手，和正解图相比，不能令人满意。

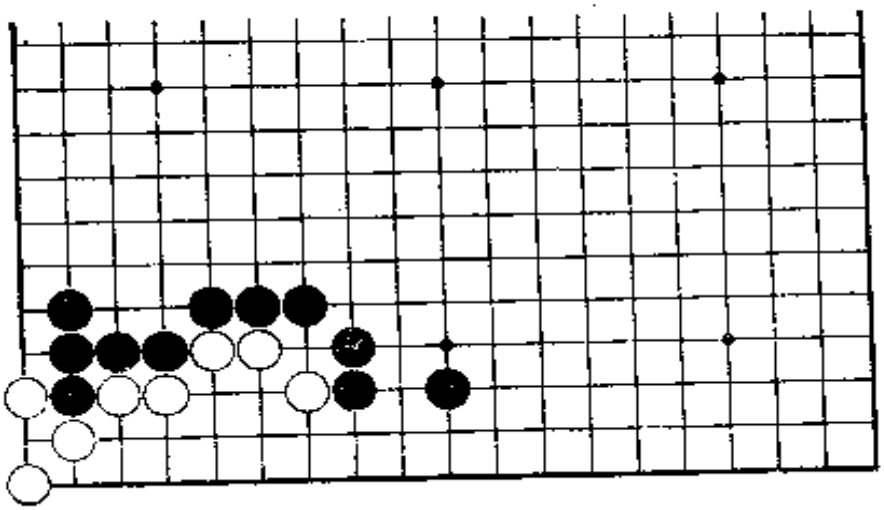


失败图　2

黑1从这方面阻渡，白2时，黑3断，在实战中也常见。但这个场合，白4、6应接，之后，黑的希望不大。

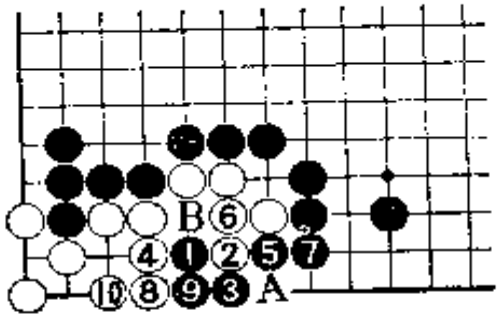
黑3如走4位，则白走A位，以后留有白B位觑，黑不便宜。

第 4 图　（两个眼）　黑先有利



估计有几目地的白棋，黑方可用妙手使它成两个眼。

重要的是锐利的感觉。

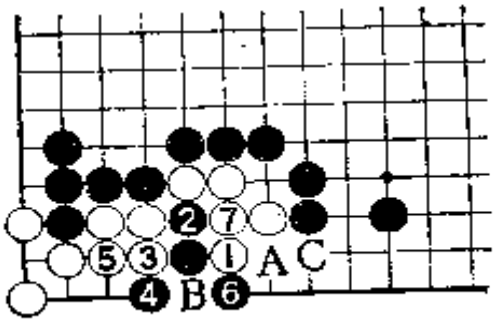


正解图

黑 1 点是要点。但白 2 尖顶时，黑非看到 3 扳之筋不可。

白 4 不得已，黑 5 、 7 大收官子。白10后手活。

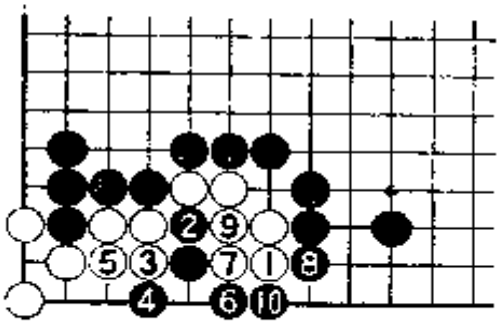
白 4 如走A位挡，黑有B位的断。



失败图　1

对白 1 尖顶，黑 2 断失败。白 3 至 7 止，黑困难了。

黑A则被白 B 提，黑虽反提，也留有白C位断。

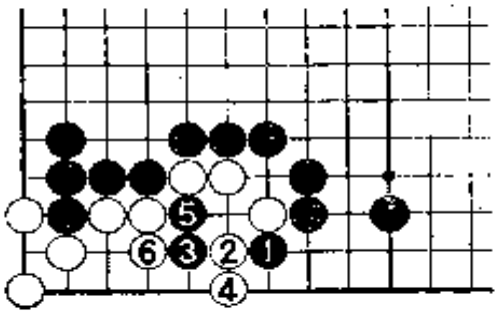


参考图

白 1 下立，乍一看来也是顽强之手，但黑有适当的反击，反而变成极坏的恶手。

那就是，黑 2 断、4 逼应后，由于黑 6 尖是妙着，白无防守办法。

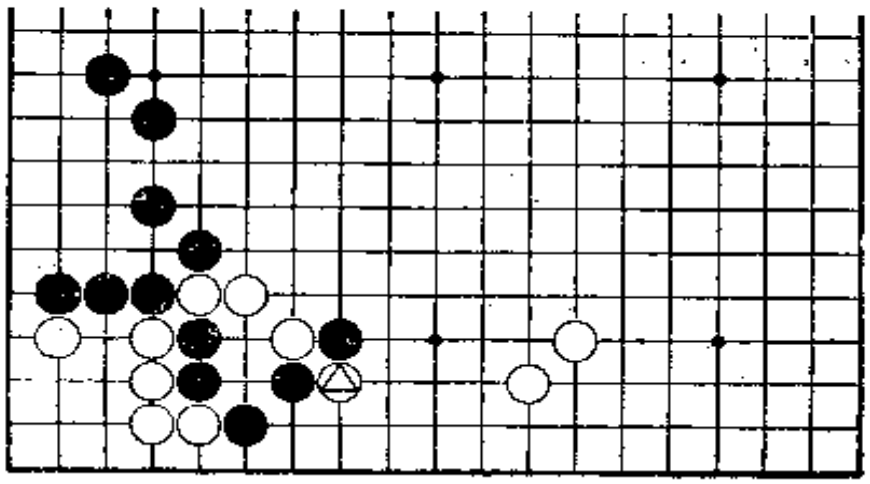
例如，对白 7、9，黑 8、10渡，这时很明显做劫也不成，什么也不成了。



失败图　2

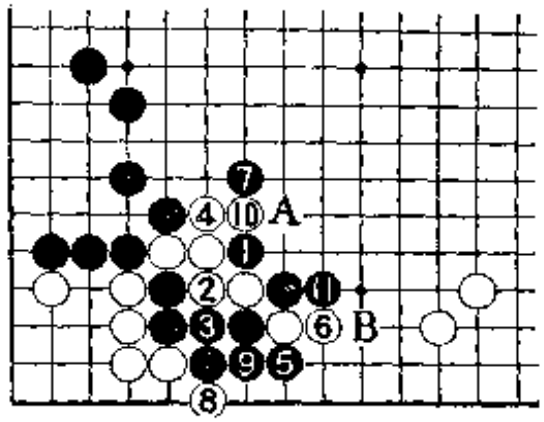
黑 1 扳，3 夹是常有之筋，但这个场合，被白 4 下立，则不行。官子的地方受损了。

第 5 图　（激烈）　黑先有利



白在△断，成为双方一步也不能退的攻守战。

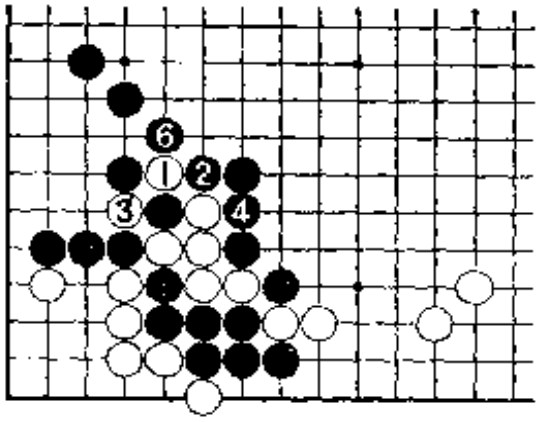
希望黑方思考激烈的脱险之道。



正解图

黑1、3、5不松劲地进行打吃，白6时，黑7枷是关键。

白走8、10。但由于黑11这个逼应是命根子，黑A、B必得其一。

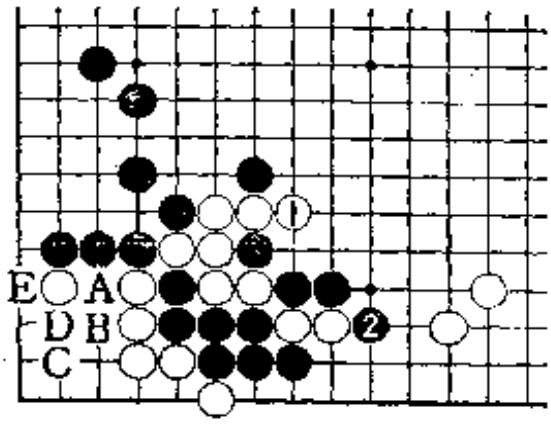


5 = 1位下

参考图 1

黑枷时，白1是预料到的。

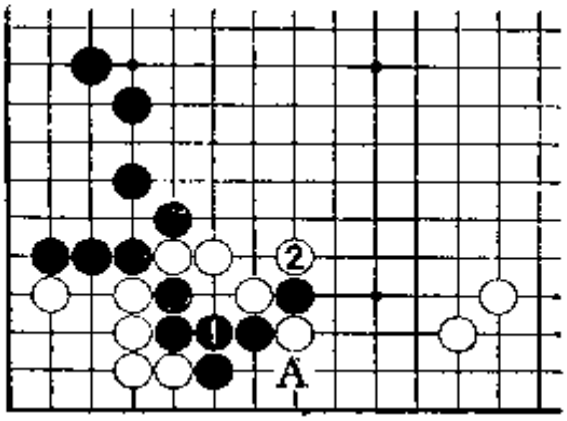
黑2、4是痛快的滚打，黑6止，全吃。这当然是白溃。



参考图 2

继正解图黑11，白走1位，则由于黑2，便是很大成功，而且还留有目标。

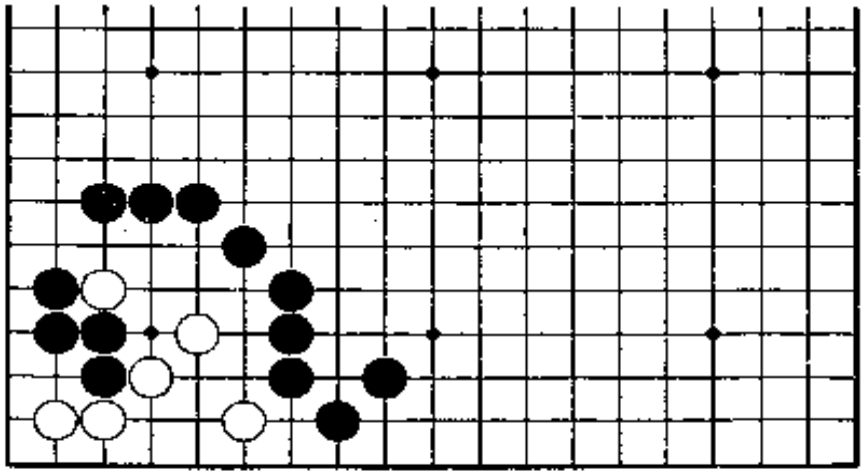
那就是，对角的白棋，由于黑A、白B、黑C、白D、黑E的次序而死。



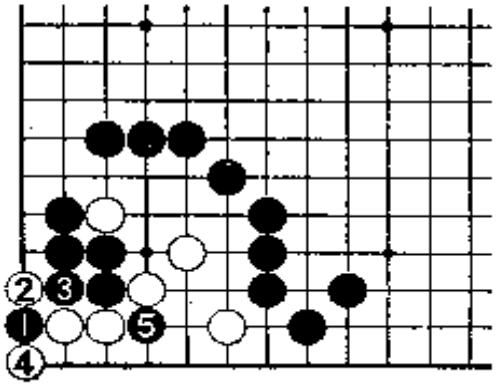
失败图

黑 1 则白 2，黑 1 如走 A位，则白 1，都不能同正解图的干脆利落相比。

第 6 图　（先手的收获）　黑先有利



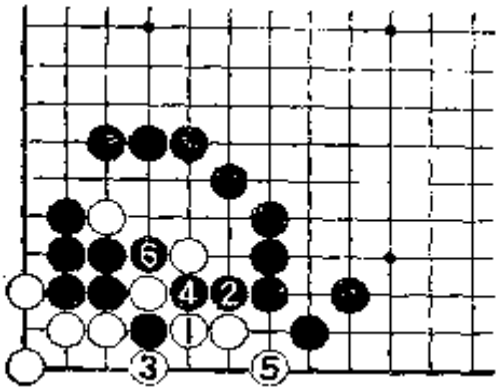
白似乎不象死形，但形的薄味在哪里呢，希望收获最大之利。有精巧的手筋。



正解图　1

黑 1 靠是好手筋。白 4 止当然，使白棋活路缩小了。

走至现在，黑 5 断。白走得不好，则全部死活就成问题。

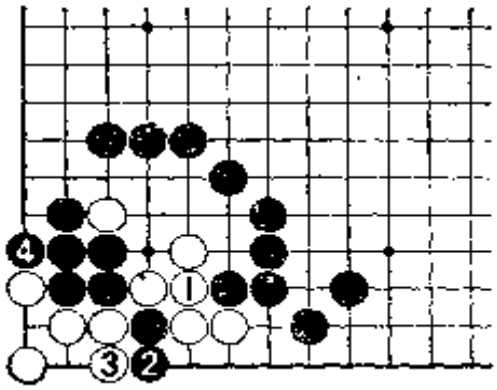


7 = 3位上

正解图　2

接着，白1则黑走2位以观情况。至白7粘止，白方也是不得已的。黑满足于先手的收获。

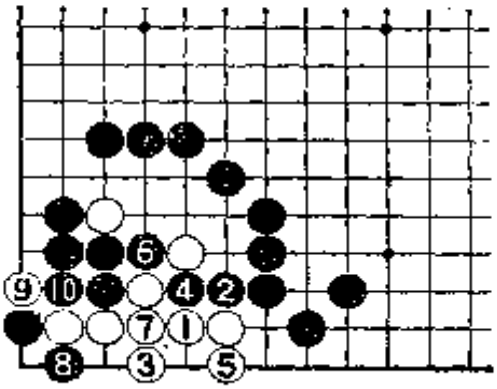
白1如走3位，由于黑4，以下成为同样结果。



参考图　1

前图黑2时，白1接，问题就大了。

当然黑2下立，对白3，黑走4位，由于撞紧气的关系，白棋全部成劫。白只有采取前图的走法。

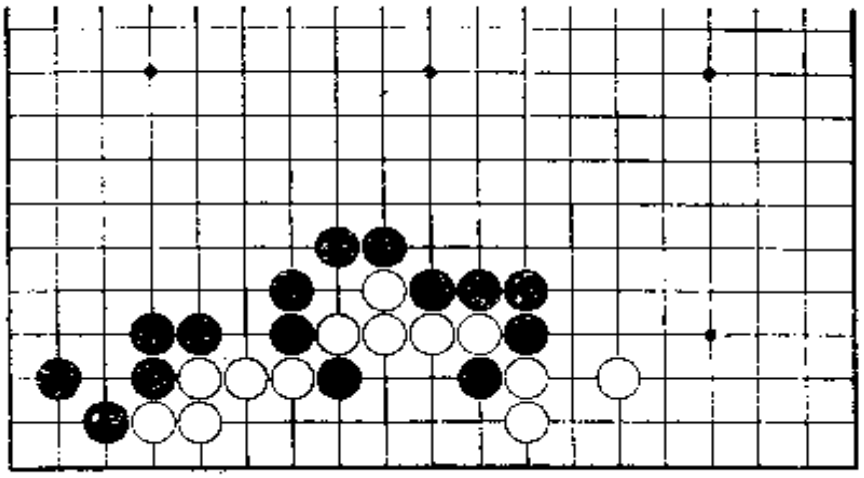


参考图　2

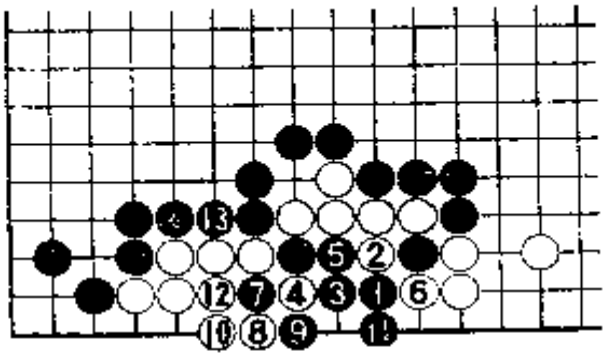
对起初黑的靠，白1图早活也非上策。

对黑2，白3以下虽拚命虚构一眼，也由于黑8、10在角方顽抗仍是劫。

第7图　（巧妙的应对）　黑先劫



在白围中，双方展开了巧妙的应对，黑的第一手的发现是关键。

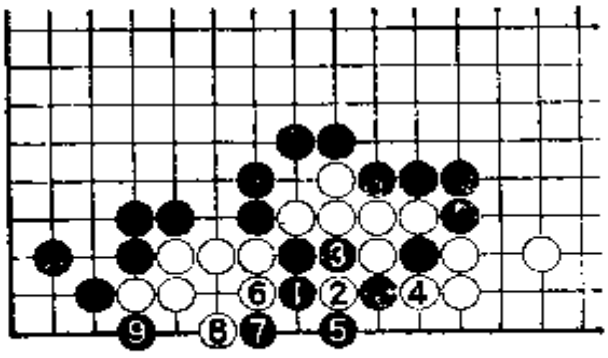


正解图

黑1尖是此际的妙着。

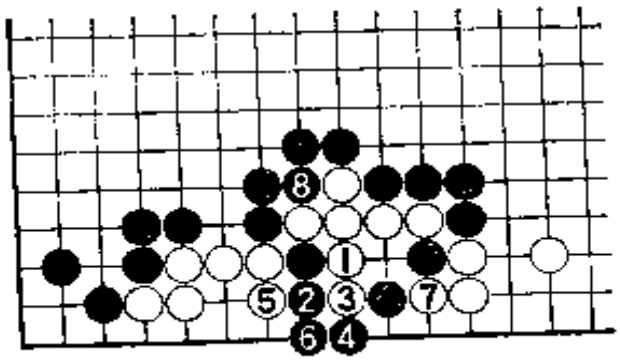
白2以下是极难的次序，希望好好体验双方巧妙的应对。

黑11做眼是好的，黑13止成二手劫的结果。



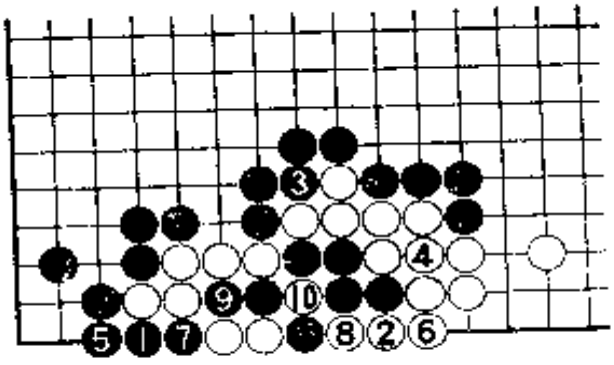
失败图　1

前图黑3如这样下立，则白2扳进是锐利之手。黑只有走3、5，但由白6至黑9止，这是黑的松二气劫。



参考图

对黑㊃尖，白1、3极坏。自己招致撞紧气的结果。

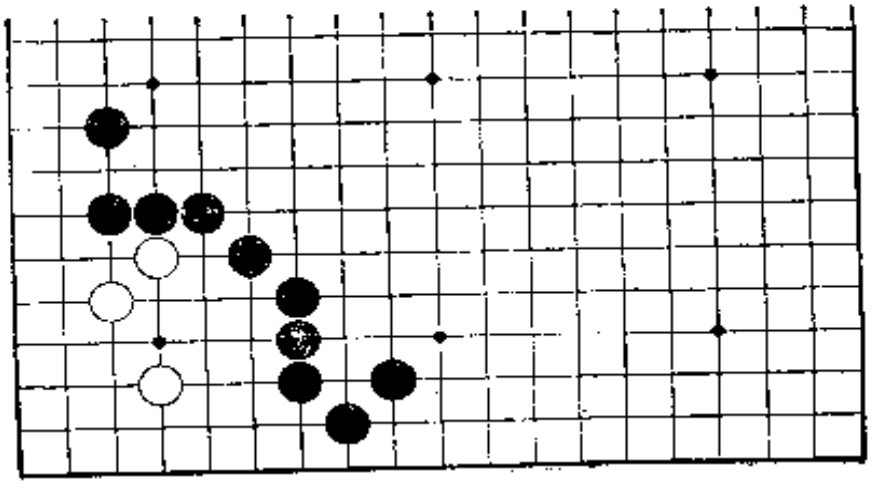


失败图 2

在正解图黑11做眼，走黑1直接攻击也是有力的，但白走2位，则差一气。

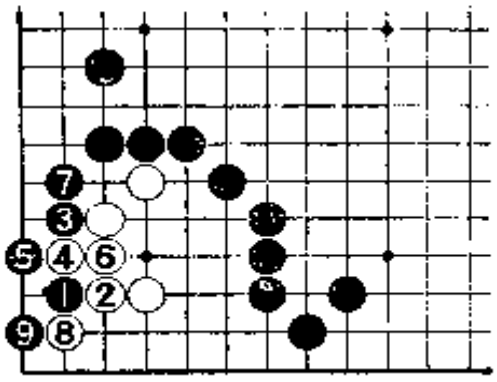
成为黑9、白10，这样黑虽也有相当的战果，但还留有9之下扑，和正解图相比，不能令人满意。

第8图 （多作思考） 黑先劫



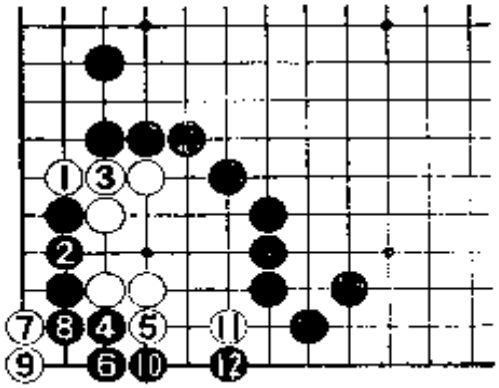
这是思考范围的宽广问题。

有攻击的要点，但希望作各种考虑，须用力量。



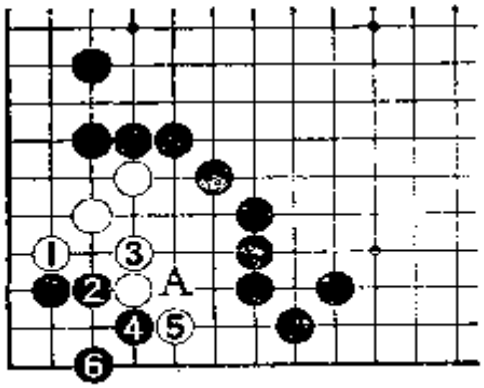
正解图

黑1深侵入。白2是最善的应手，但接着，黑3跳是漂亮的一手，以下黑9止，白不免于劫。即是有关白棋的全部死活。



参考图 1

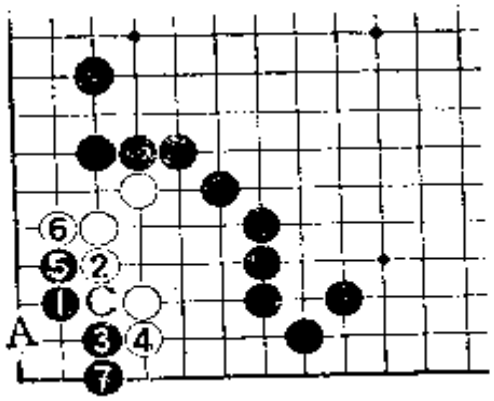
白1虽顽抗也不好。黑6止，为了破角部的眼位，白只有走7、9，但黑10不费劲就向右方渡过去了。



参考图 2

对黑的点，白1、3也有想一下的价值，但黑普通走4、6，就可瞄着A位的断点。

这也是白棋不好的结果。

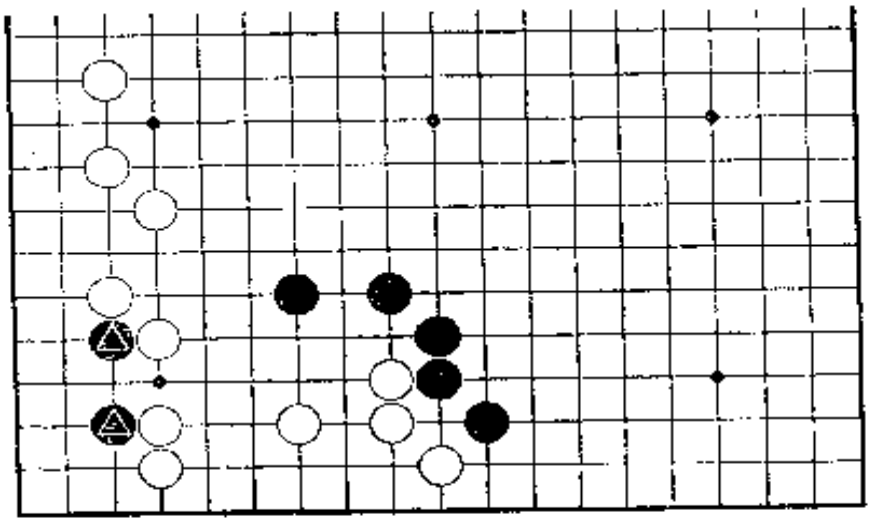


参考图　3

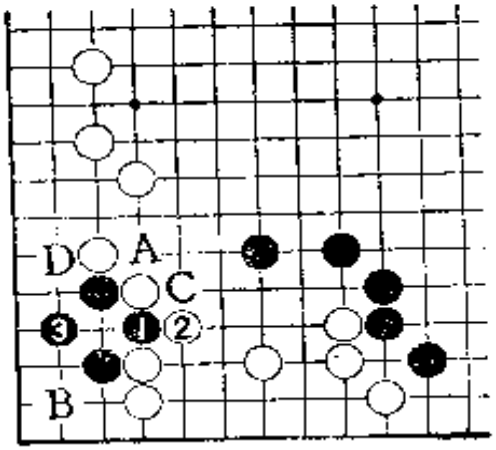
白 2 并也是有倔强之感的应战，但黑平易地走 3 、 5 、 7 ，A位活和 B 位渡，必得其一。

起初黑走 2 位顶也是一个筋，但白 C 应，则不能令人满意。

第 9 图　（劫味）　黑先劫



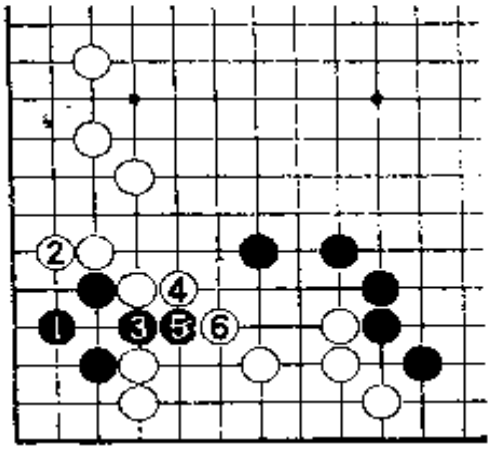
乍一看来，白有着强固之形，可是总得设法走出棋来。必须考虑活用富于弹力的黑△二子。



正解图

黑 1 挖，对白 2 ，黑 3 走倒虎形。

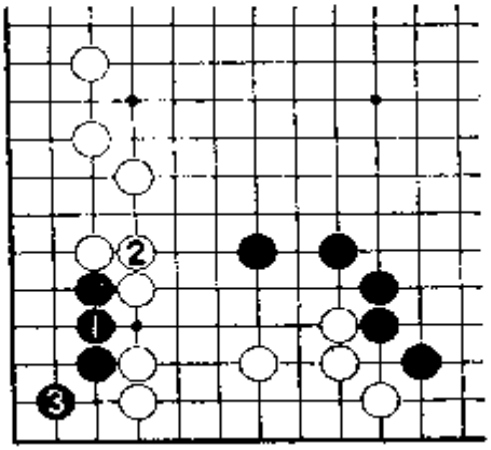
这个形，以后白怎样走也是劫。例如，白 A 则黑 B 应而争劫。



失败图

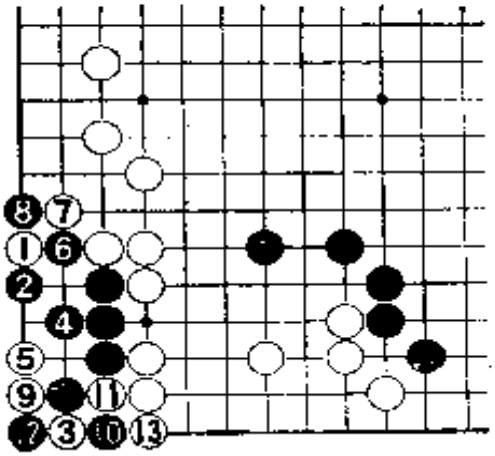
黑1的倒虎也是很想走的，但在这场合，白2可下立，黑3时，4放松走，黑就不行。

前图白2如走C时，则黑D。重点是次序。



参考图　1

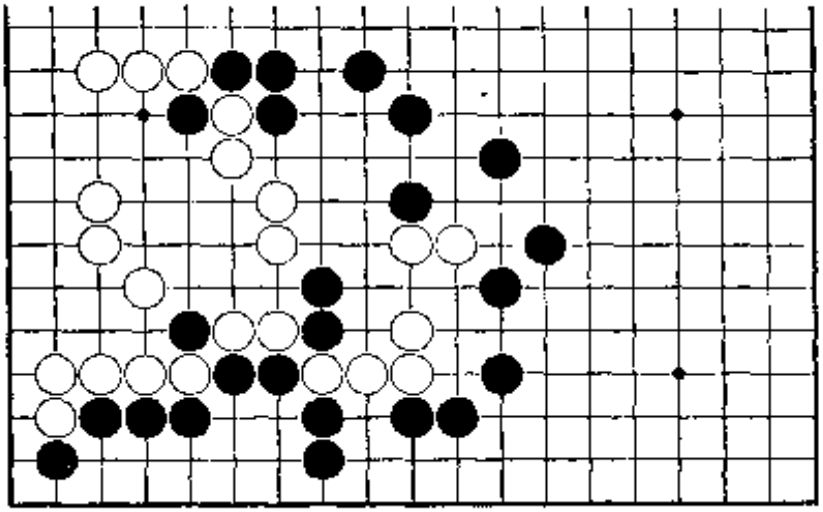
黑1接，则白2。因此，黑3尖也是有力的手筋，是非常讨厌的。但此际，由于上方白棋坚固，有无条件吃黑的手段。



参考图　2

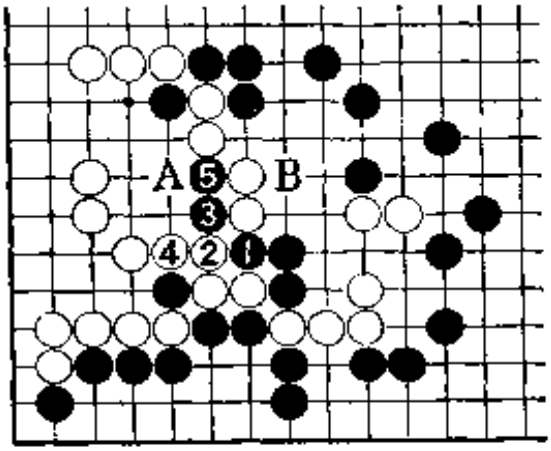
白1可说是攻击的手筋。对黑2的防守，白3顶是第二支箭。黑走6、8也只有一眼，这是白的自豪，结局，白9至13止，劫也不成了。

第10图　（绝妙）　黑先有利



用常识的想法是解决不了的。

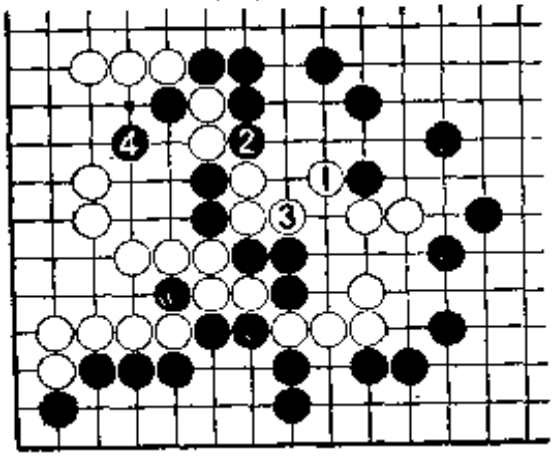
要冲击撞紧气，望体会棋的乐趣。



正解图　1

首先，黑由1冲至白4止交换，黑5的确绝妙，白受不了。

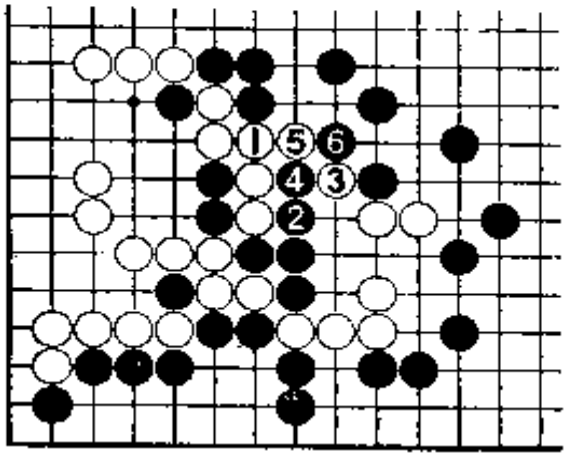
其次，白A则黑B靠。



正解图　2

白走1位救右方之子。

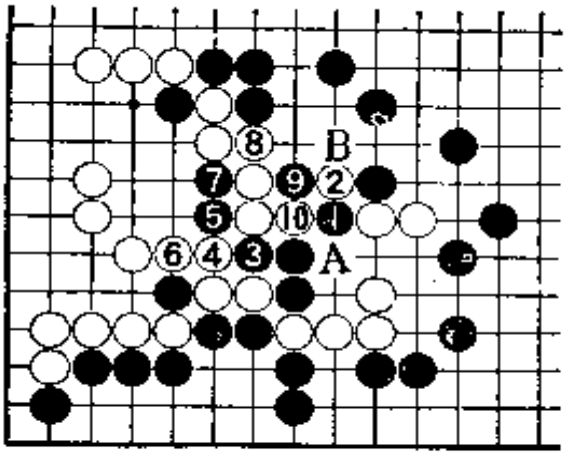
黑2逼应至4止，破了白棋一部分。这是了解撞紧气的可怕的好题材。



参考图

如有白1接的顽强之手就好了，黑走2位，白就没有联络手段。

对白3，黑6止，吃到右方的几个白子。

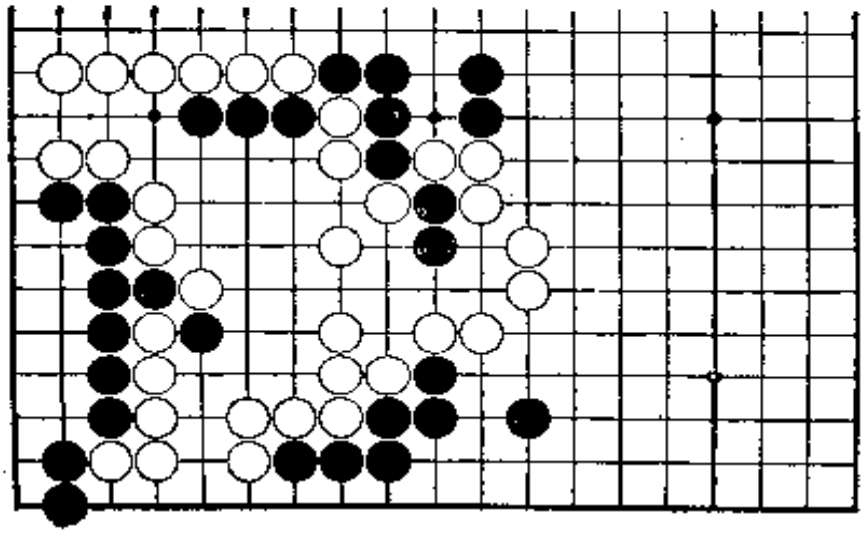


失败图

奇怪的是，黑1、白2交换就无棋可走了。

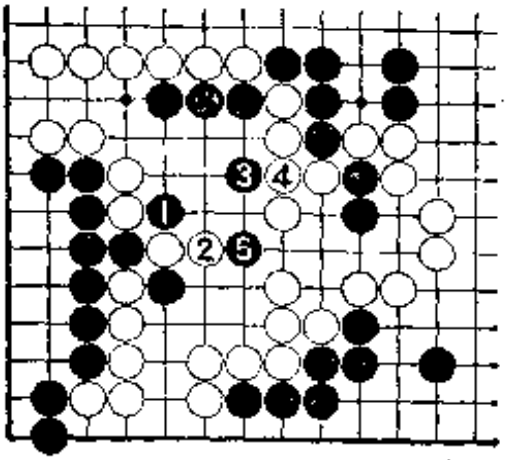
对黑5、7，白8接是成立的。白10止，黑A则当然白B。

第11图　（味道不好）　黑先有利



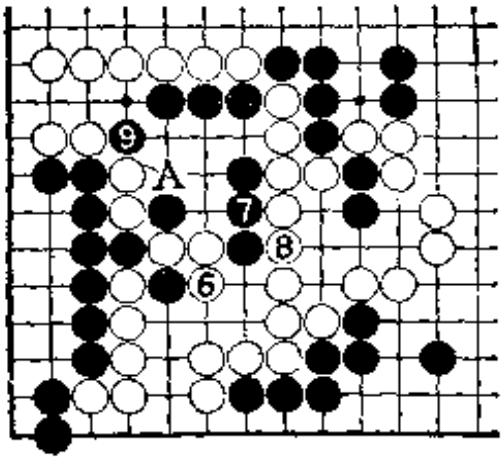
一看就是味道不好的白形。

活用中间的黑子，希望详细计算棋的次序。



正解图　1

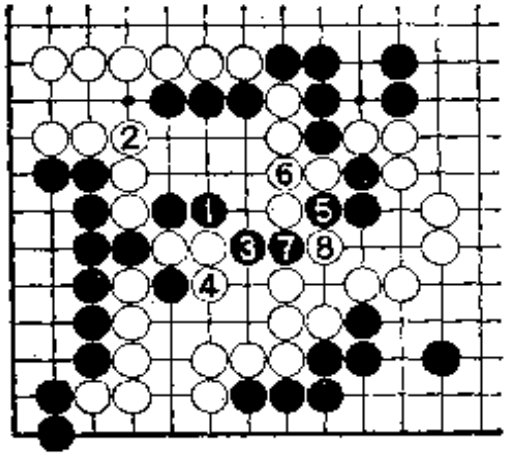
黑 1 断，黑 3 觑，首先以此作准备后，黑 5 靠是瞄着白的各个缺陷的好手筋。白穷于应付。



正解图　2

接着，白大概走 6 位。黑 7 逼应至 9 止，成为图画那样的美妙结果。

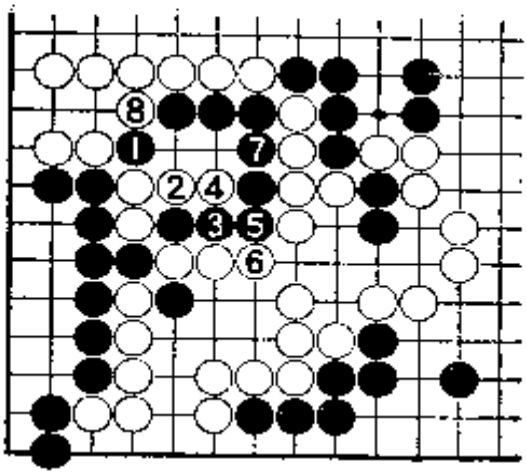
白 6 如走 A 位，则黑 7 后，6 和 8 必得其一。



失败图　1

虽说白的味道不好，但切忌安逸的手段。

例如正解图黑 3 如走 1 压，则白 2 从根上接。黑 3 以下只是徒劳而已。

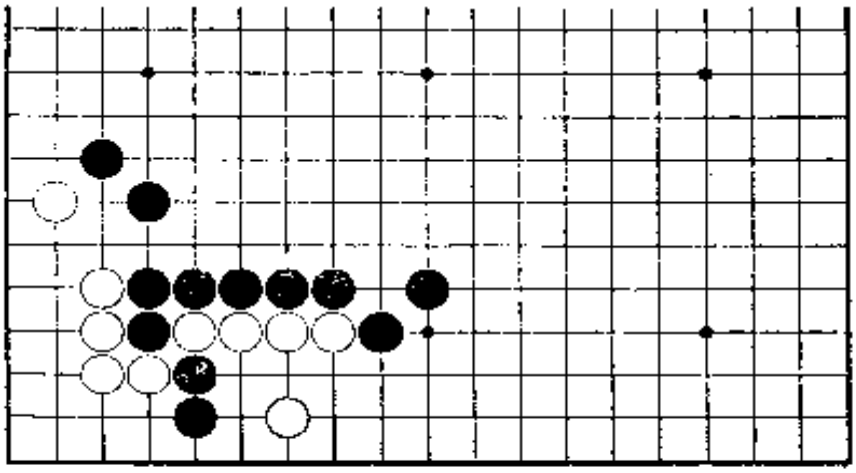


失败图　2

又正解图黑5靠，如走黑1断，则白由2至8一气呵成，黑方无棋可走了。

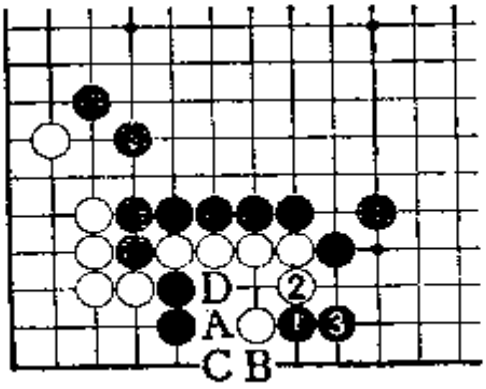
由于白棋尽是毛病，好象反而难走。

第12图　（闪现）　黑先劫



一望千里是做不到的，但第一感是哪里呢？

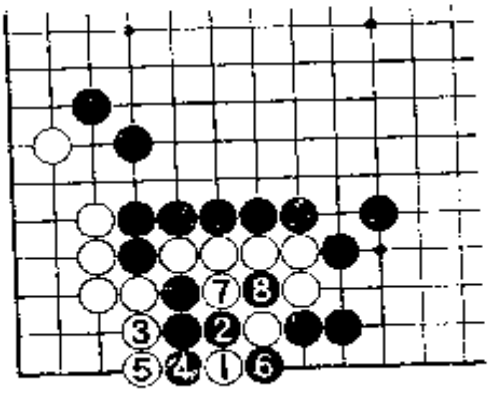
白也有粘劲，结果如何？



正解图　1

黑1的靠，这是要点。白走2位好，黑3退是好棋，但白的下一手也是关键之一。

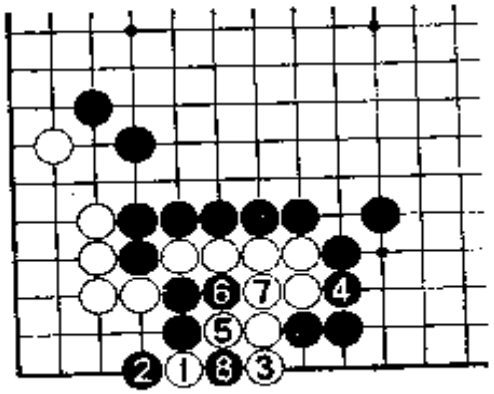
又白2如走A位则黑B、白C、黑D止。



正解图　2

白 1 是最善的韧劲。成为黑 2 以下至 8 止的劫，白方也是无损的处理方法。

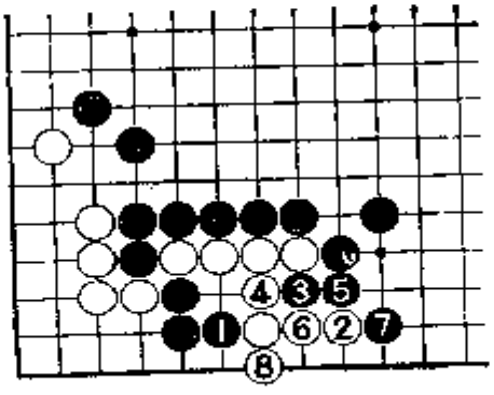
白 1 如走 3，反而被黑走 1 位的要点，由于白 6、黑 7，白就被吃。



参考图

白走 1、3 也成劫，而且成劫也不是好的。

由黑 8 开始劫争，考虑到白负时，和正解图的差别是明显的。

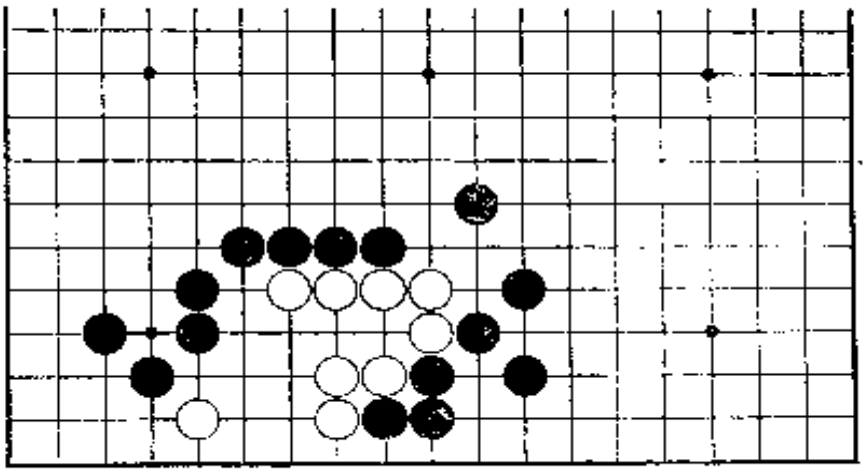


失败图

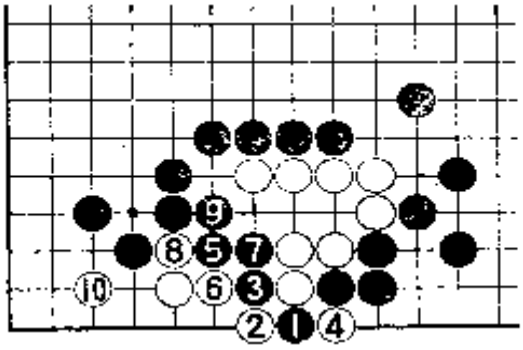
起初也想到黑 1 攻的一手，但白 2 应，失败。

黑 3 以下至 7 时，白 8 巧妙地吃黑而告终。白 2 走 5 扳也可。

第13图　（轻快）　黑先劫



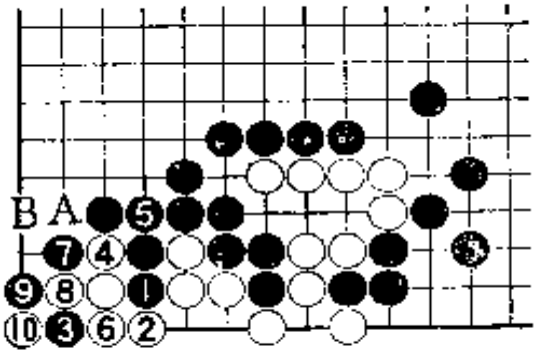
只是生硬地攻，不一定给对方威胁。有轻快锐利的着手。



正解图　1

首先，只有黑1扳。白2后，黑3断是常用的手筋。

黑5联络时，白6至10防守，那么，怎样追击呢？

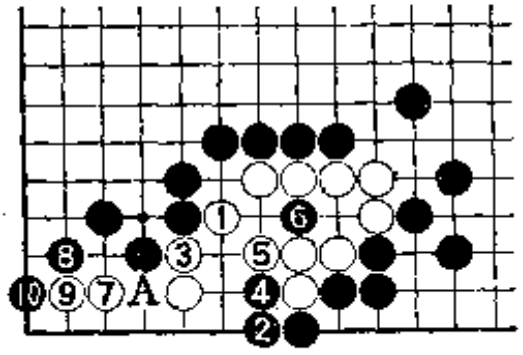


正解图　2

黑1冲、3点是锐利的攻击手段。

因白6不得已，结局，黑7、9角部挣扎成劫是正解。

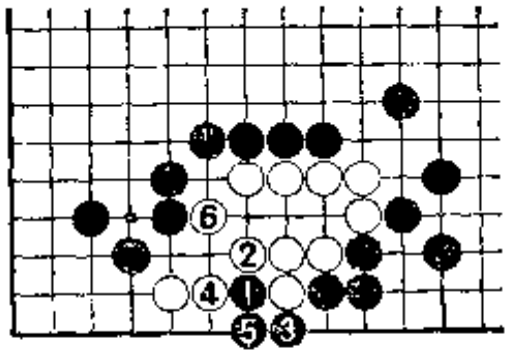
黑3的点如走7位，以下走成白8、黑9、白4、黑5、白A、黑B也成劫，但考虑黑劫负时，这个图显然较优。



参考图

对白 1，黑 2 长是好手。

以下至白 7 时，黑不走 A 位冲而走黑 8、10，然这不成劫，望判断。是白棋失败图。

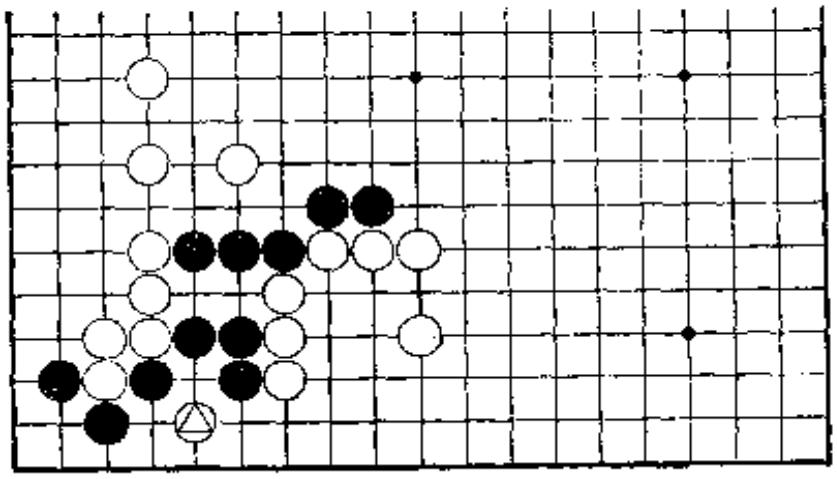


失败图

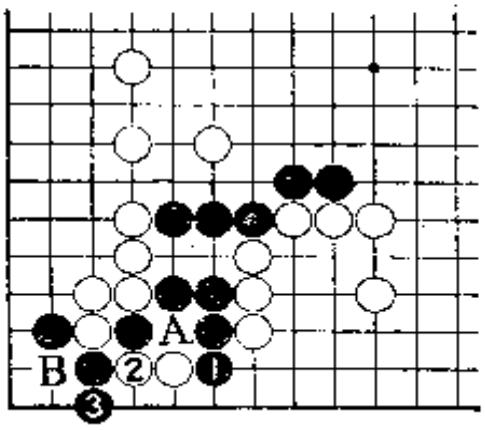
黑 1 的紧夹欠思虑。

白 2、4、6，漂亮地活了

第14图　（棋的作用）　黑先有利



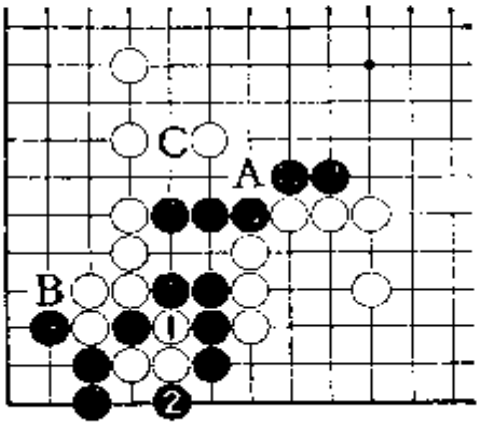
现在白△点攻，平凡的着想不行，希望考虑起作用的脱险之法。



正解图　1

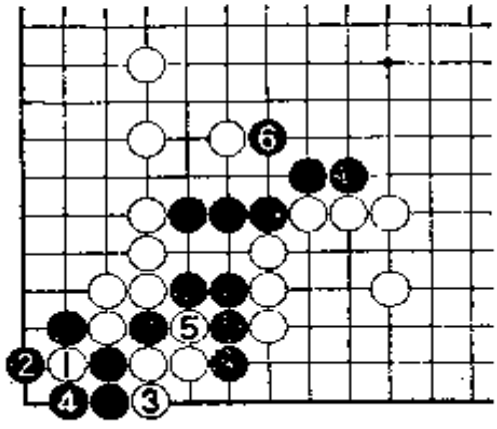
首先，黑 1 遮拦是绝对的。

白 2 断当然，在这里，黑 3 下立是高明的。仔细看来，这对白 A 提，白 B 断产生麻烦，很起作用。



参考图

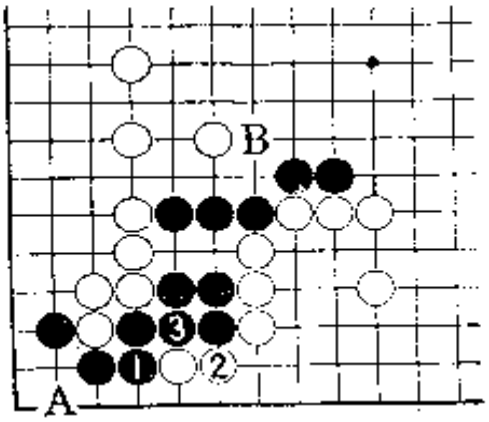
其次，白 1 提则黑 2 渡，这有使黑轻松的意味。对白 A 断，黑 B 行而活之后，C 位点，对白来说是有威胁的。



正解图　2

白 1 断是正解。黑 2 后，白 3 逼应，白 5 才提。结局，黑 6 接止。

就白来说，分断攻黑是愉快的。

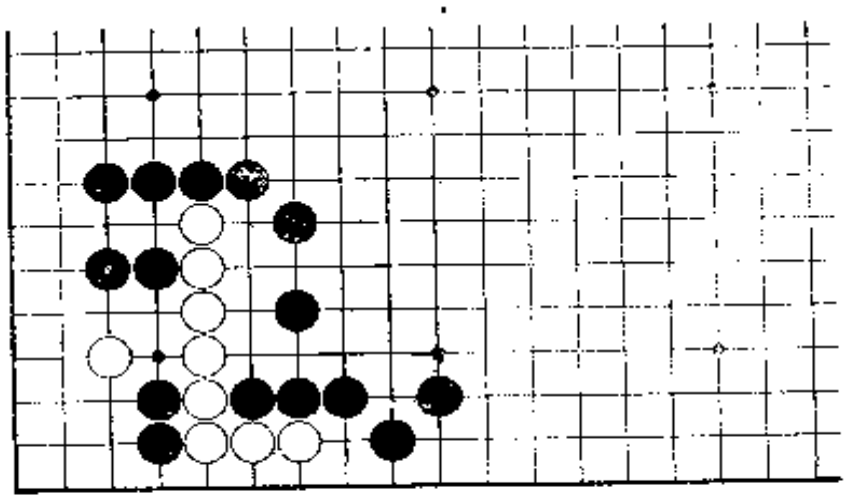


失败图

回到最初，黑 1 接，是不出白方预料的。

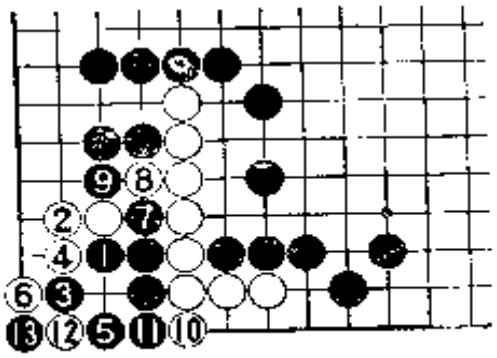
黑 3 之后，例如，对白 A，必须黑 B 应。

第15图　（攻守的秘术）　黑先劫



这是实战常能走成之形，双方尽力走出最善的应接，结果怎样呢？

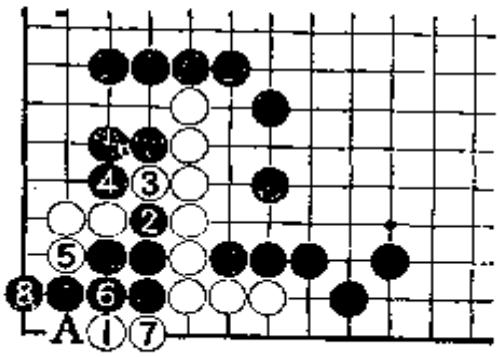
1、3 是关键。



正解图

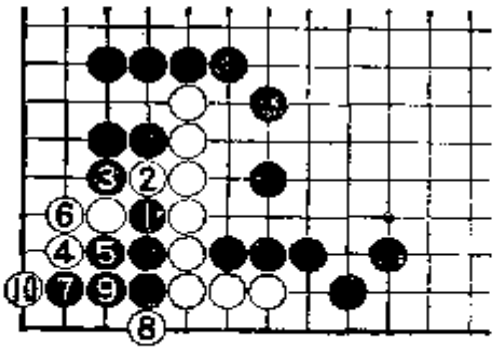
黑由 1 至 3 尖是富于韧劲的好着。

对白 4，黑 5 又是自豪的一手，白 6 不得不追击。至此交换后，黑 7、9 扭断，成为欢迎白挑劫的状态。双方尽力走出了最善的应接。



参考图

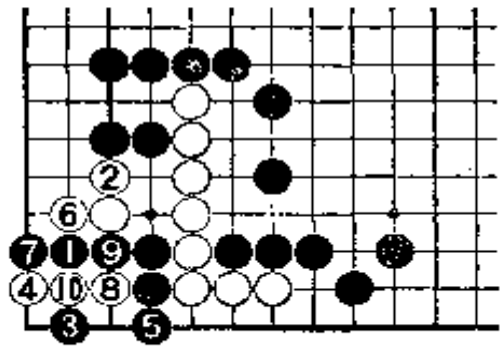
前图白 4 如走 1 位，点在要点，好象严厉，但只能使黑方高兴。黑方立即冲断，至黑 8 止，黑胜。但黑 6 如走 7 位，则由于白 A 而不行。



失败图　1

单走冲断，也有人认为有棋吧？但白方准备了 4 尖的妙着。白10止，黑怎样也不成。

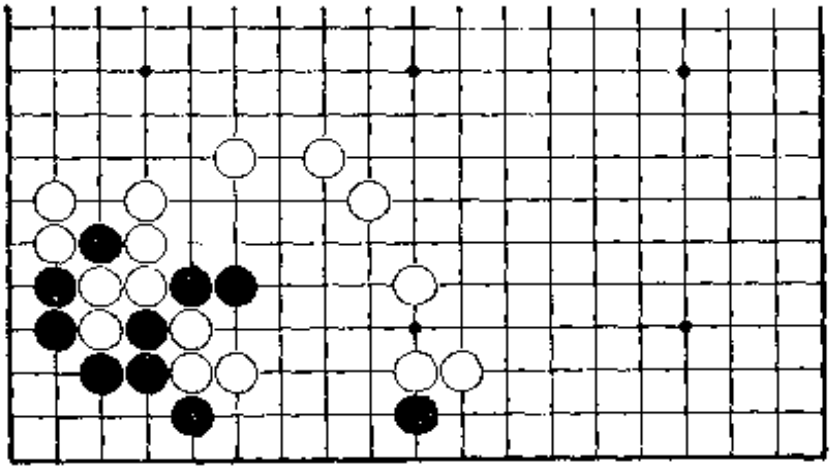
白 4 如走 5 位，则有黑 9 、白 7 、黑 4 、白 6 、黑10成劫的筋。



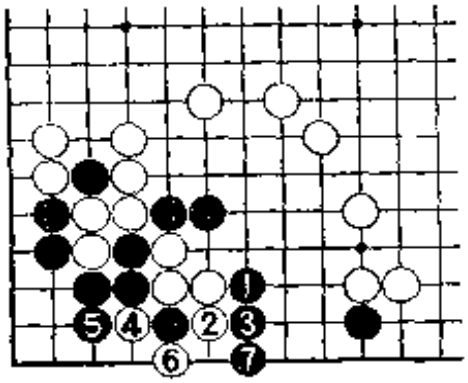
失败图　2

黑 1 至 3 ，棋只谋形好是不行的。白 4 点在要点，怎样也不能成眼了。白10止，虽然大致成对攻之形，但气不成问题。

第16图　（不让喘气）　黑先劫



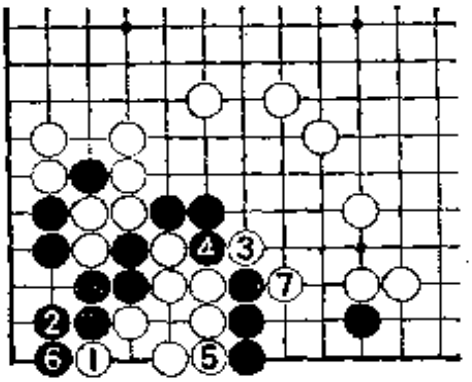
在这样的地方，一步也不能松。要不让喘气而穷追。白方顽抗，结果怎样呢？



正解图　1

黑1、3的强手是成立的。

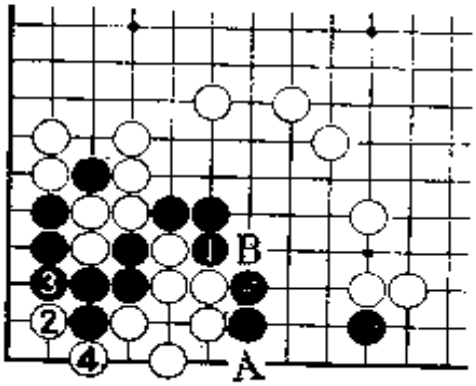
白4绝对，因此，黑5逼应，白6时，黑7下立是这个问题的关键。但之后也是极其难走的。



正解图　2

其次，白1是有韧劲之手。对此，黑大致走2位，以下白7止成劫是正解。

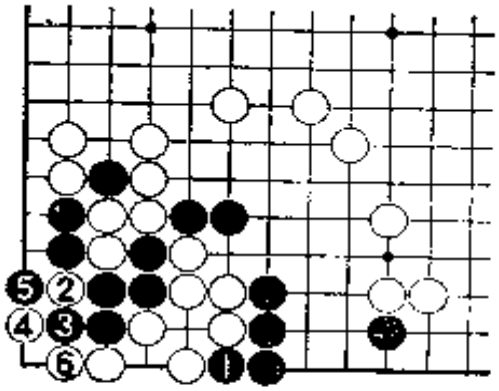
白1如单走5位，则黑走1位，就此为止。



失败图　1

正解图 1 的下立如走本图的黑 1，从外攻削是不行的。由于白 2、4，成简单的有眼杀无眼，黑方怎么也不行。

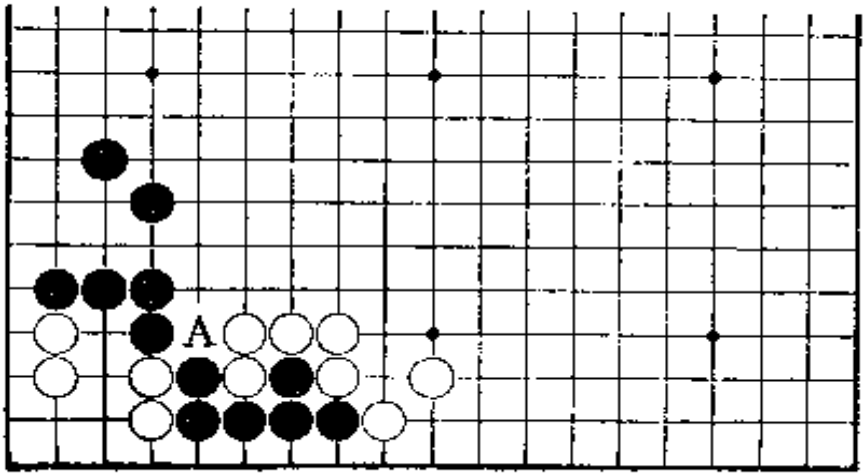
非走黑 A，牵制白 B 扳出不可。



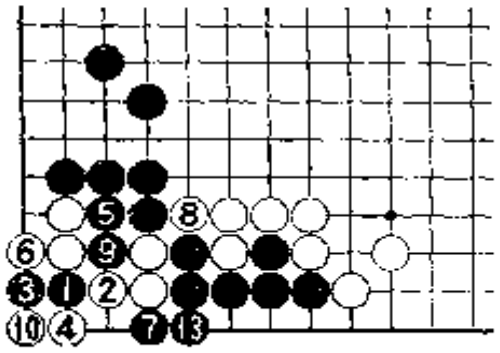
失败图　2

又正解图 2 的黑 2 如着慌走黑 1 也失败。由于白 2 以下的手筋，这也成劫，但黑陷于全部死活的劫争窘境。

第17图　（机微）　黑先白死



实战时总想走黑 A 接是合情理的，但在这以前，考虑角方是否有棋是必要的。



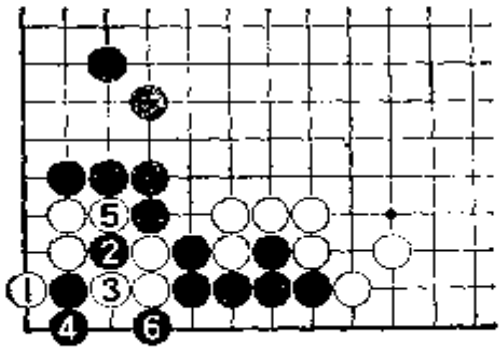
11 = 1　12 = 3

正解图

黑 1 在“二、 2”位顶是好手筋。

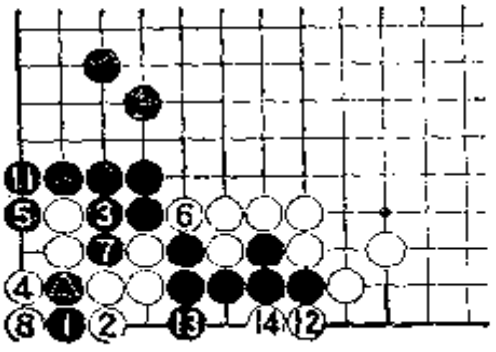
白 2 顶最善，其次，黑 3 在这面下立也重要。

白 4 以下是一定的应接，对白10，由于黑11扑，缩短了白棋的气。黑13止，黑胜。



参考图

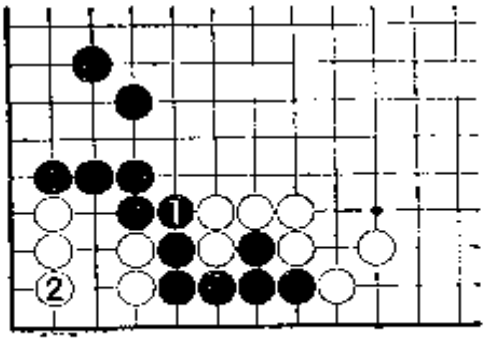
对黑的顶，如白 1 应，则黑 2 至 4 是好手，黑 6 止成舒畅形状，吃白。



失败图　1

黑 1 在正解图的反方向下立就失败，情况非常不同。

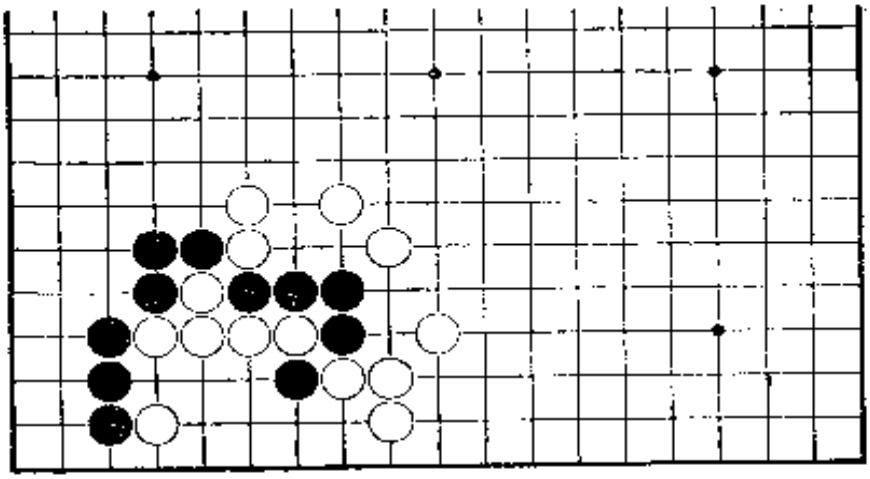
白 2 以下与正解图应接相似，但至白14，白达到目的。这是计算能力起作用的问题。



失败图　2

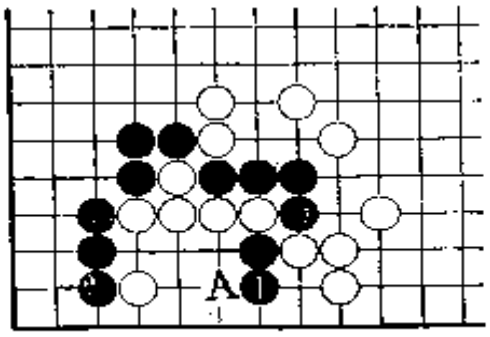
起初，黑1接，白2占去攻防要点，白方就建立了虽小却快乐的家。

第18图　（不着慌）　黑先白死



中腹的黑棋四子还有四气的余地。

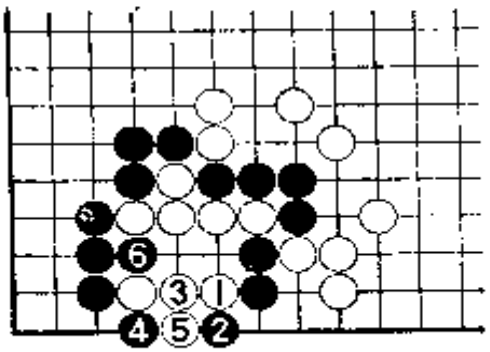
在下方对攻，不着慌是重要的。



正解图　1

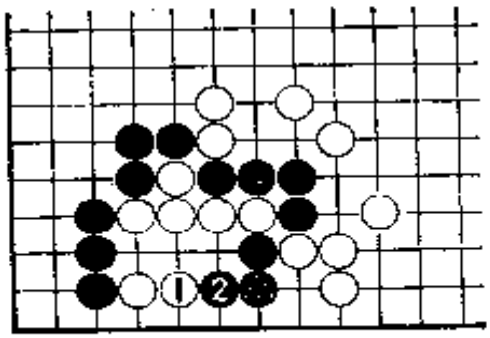
黑1，看来是装模作样，但此际只限于此。

接着，白A靠是强硬的防守，但黑也准备了好手筋。



正解图　2

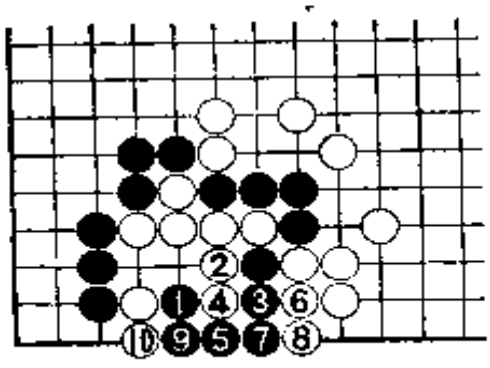
白1时，黑2、4左右扳是巧妙的，对白5，黑走6位，由于撞紧气，白五子丢掉了。尤其黑2扳是巧妙的。



参考图

对黑△，白1应，则黑2是形的要点，对攻黑胜。

请研究。



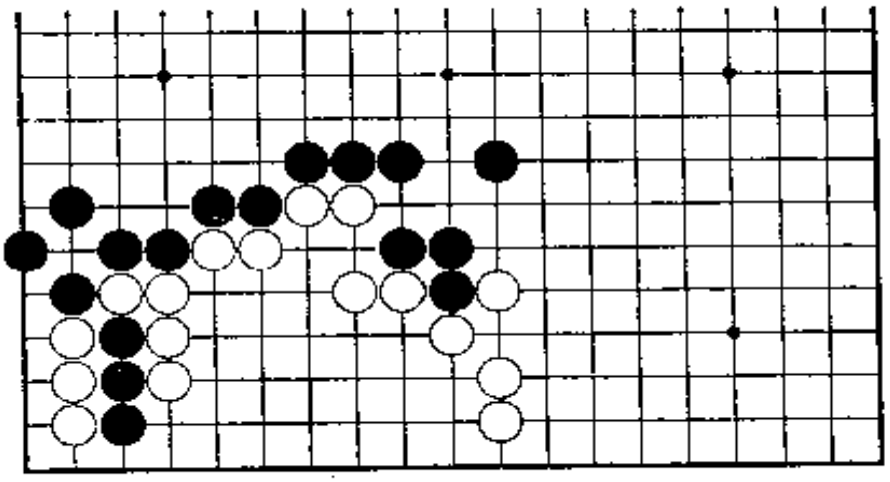
失败图

黑1紧夹也感到是筋，但被白走2、4而至10止，黑气不够。

又黑1如走4位尖，由于白3、黑2、白1而解决。黑1如走2位，则白1并，不好走。

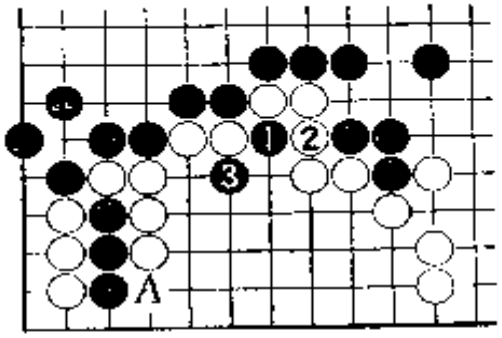
重要的是毫不松懈的计算。

第19图　（断点）　黑先有利



白也有断点，是味相当不好的形状。

巧妙地冲击白棋不完备之处，可得利益。

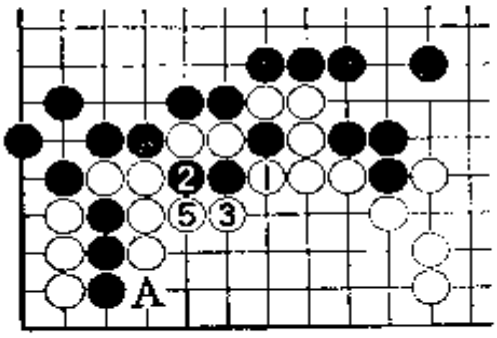


正解图　1

从黑 1 断着手是好次序。

白 2 时，黑 3 由这方面应是好手。

这个形，黑A随时成为目标，但此际，不急走A位是关键。

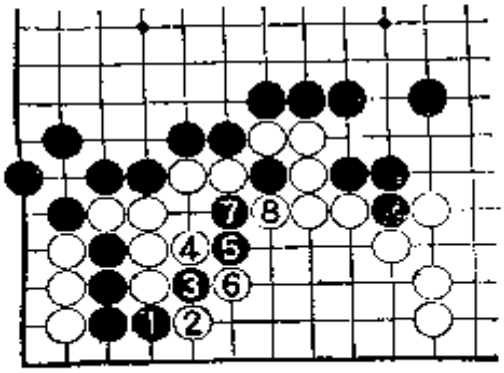


4 = 1 位上

正解图　2

接着，白 1 提是不得已的。白 1 如在 2 位接，此时黑 A 曲，白一定不行。

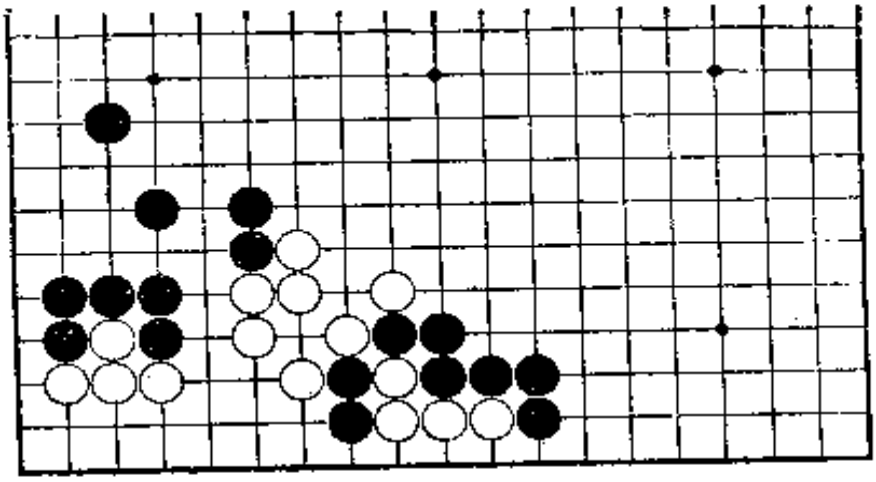
结局，白 5 止是正常分寸。



失败图

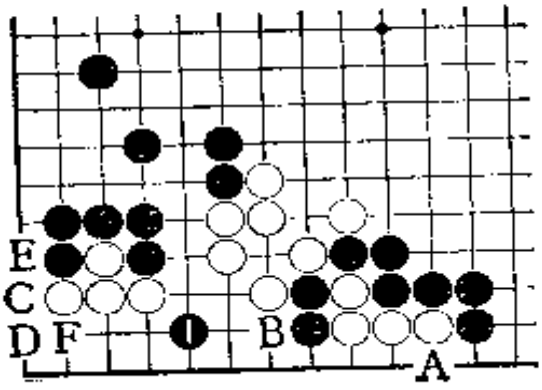
黑断，白接后，考虑用黑1、3的手段，这通常是筋，如能成立是惊人的，但这个场合，白4以下应，黑也陷于撞紧气而失败。

第20图　（交叉点）　黑先有利



这是官子的问题。

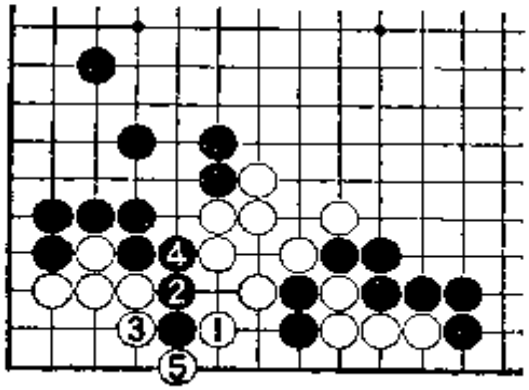
有锐利的手段冲击白棋薄弱环节，重要的是要作深入的思考。



正解图　1

黑1点是瞄着两方面的锐利着想，有恰好走在交叉点上之感。

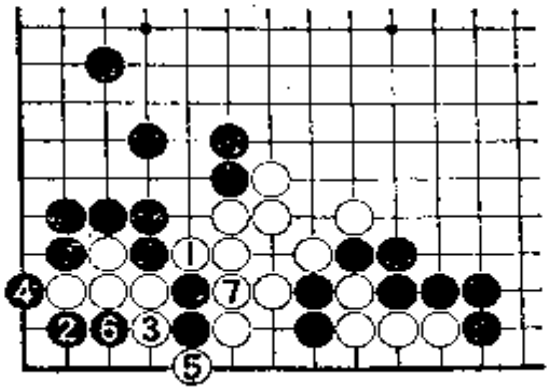
虽进入官子阶段，瞄着对方的缺陷，也须作深入考虑。



正解图　2

接着，白方大致走1位。以下走成白5止。

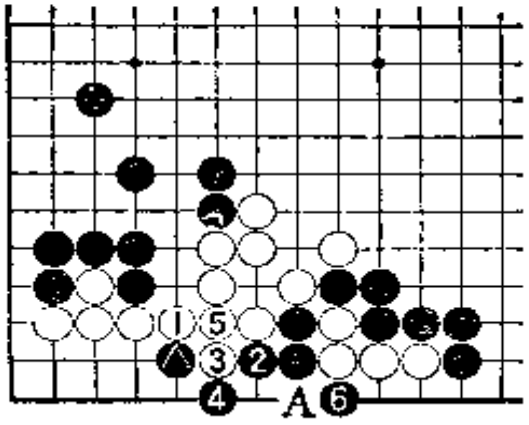
前图走黑A、白B、黑C、白D、黑E、白F的平易收官，和这相比，有五目之差，相当于贴目。



参考图　1

白1遮拦可吃黑二子，但黑2是好手，以下走至白7止，较前图，白更损三目。

白3如走4位，则由于黑3，白差一气负是明显的。

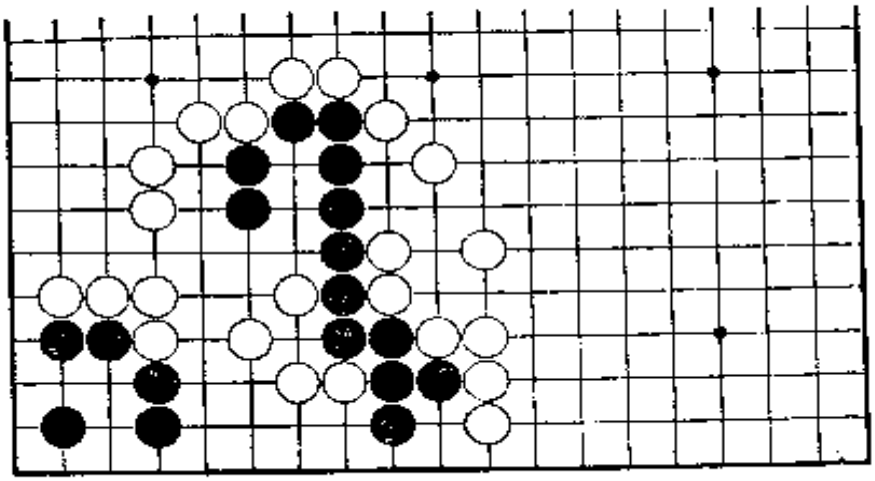


参考图　2

起初，对黑△的点，白1封头，则由于黑2、4、6而白不行。

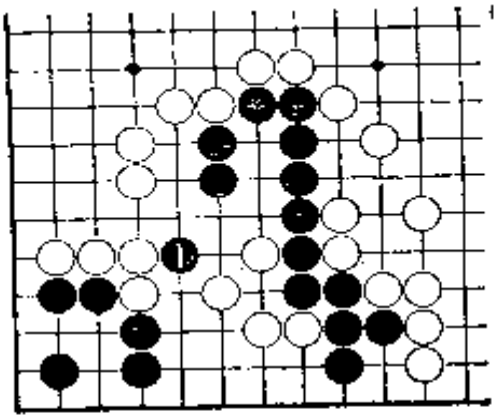
白5如走A位成劫，与其说是顽抗，还不如说是毫无道理。

第21图　（新奇）　黑先活



乍一看来新奇，然而是大有道理的手段。

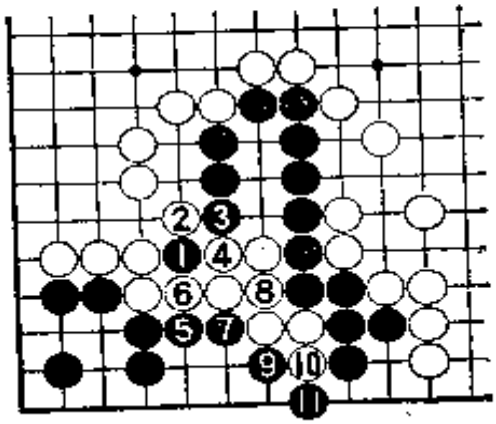
右方的黑棋，除此以外，无路可走。



正解图　1

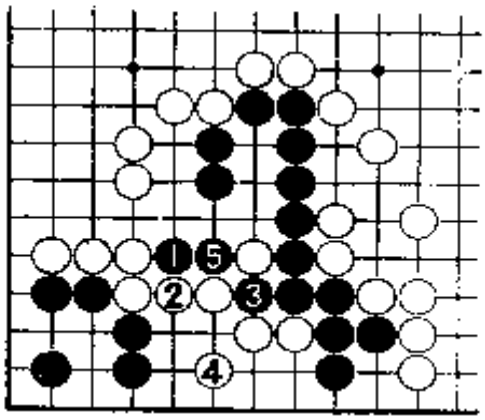
黑 1 靠有和普通常识相差很远的新奇之感，但在理论上却也是大有道理的一着。

其着想是看白方应手来决定自己的走法。



正解图　2

白如走 2 、 4 ，黑就走 5 、 7 的次序遁应，黑 9 平安可渡。

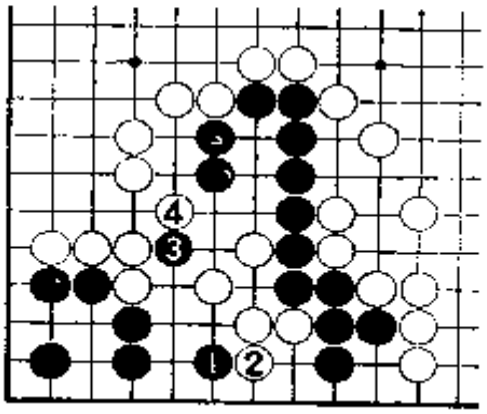


参考图

白如走 2 位，黑 3 逼应是有效的。

白 4 、黑 5 后，恰可活。

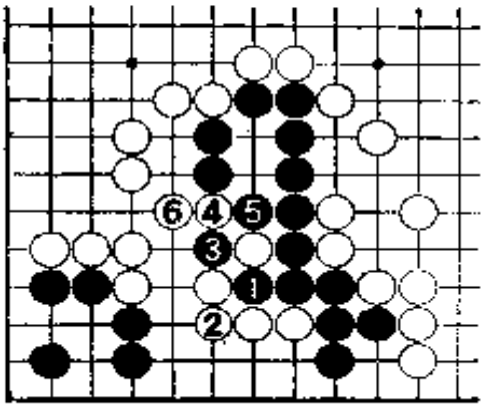
黑 1 的用意是保留二个以上的逼应之处，而后根据白方应法，决定行使哪种逼应。逐渐熟练后，这类手段就会看出来。



失败图　1

黑 1 是消味的极坏之手。和白 2 交换，已不行了。

黑 3 后，由于白 4 ，黑无后续的手段。

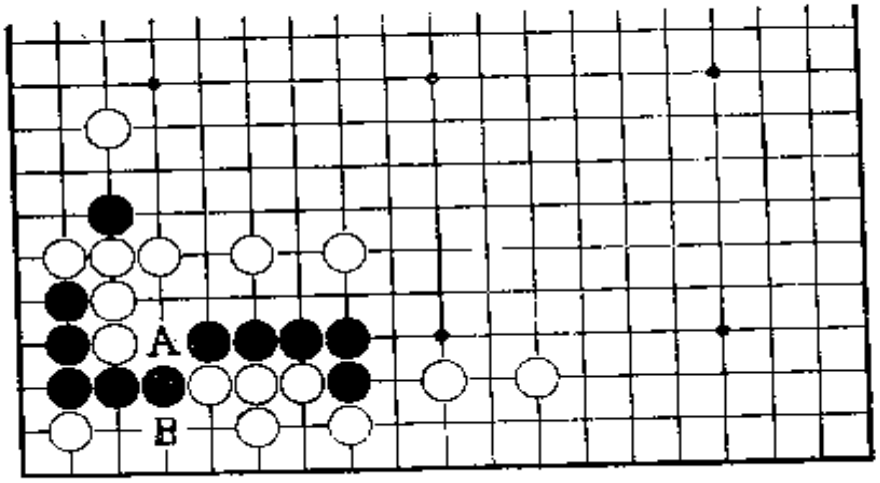


失败图　2

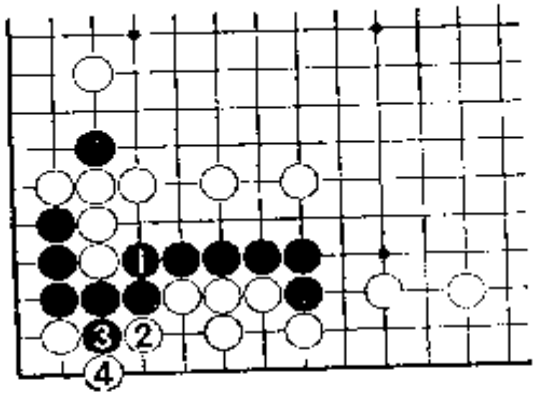
黑 1 、 3 是俗手，只能使白高兴。白走 4 、 6 ，大块黑棋死了。

请体会手筋的作用。

第22图　（打开）　黑先脱险



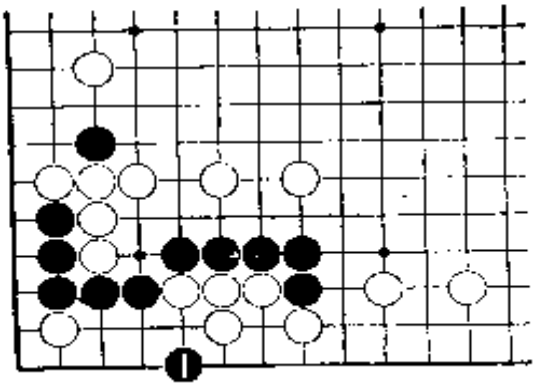
白A断和B渡，必得其一，是黑进退困窘之形，但有打开局面的好主意。



失败图

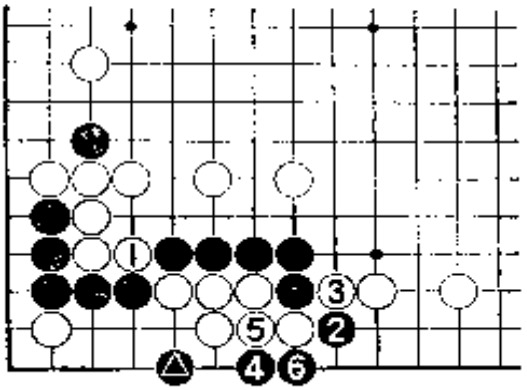
黑1安逸接则白2渡，白占实利大的同时，黑方被赶向外部，无可奈何地只身流浪。

应当开动脑筋想出好办法来。



正解图　1

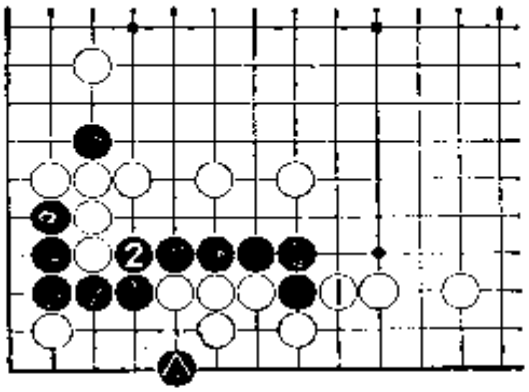
黑1是穷地脱险的锐利的着想。白形的不完全一目了然，这样的走法，可以觉察出来愈是处于危机的时候，愈应开动脑筋。



参考图

白 1 如强断，则准备了黑 2 扳、 4 点之筋。黑 6 止，黑㊀起作用，多一气而胜。

尤其，黑 4 点的手筋须铭记于心。



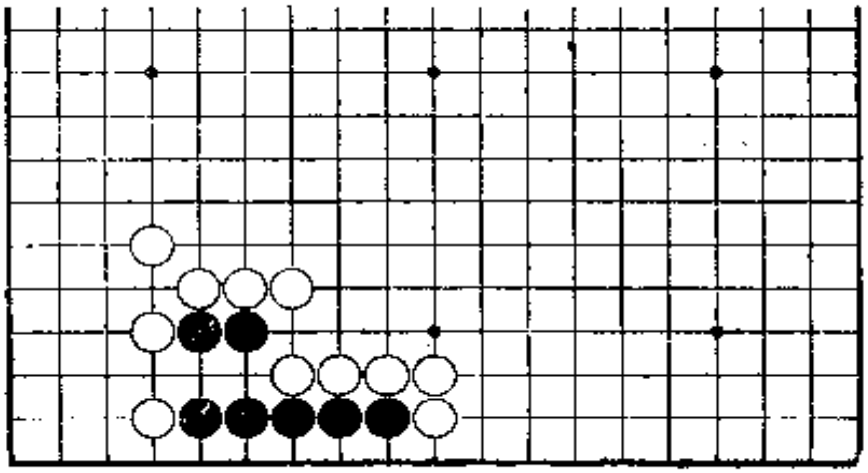
正解图 2

正解图 1 之后，白大致走 1 位。

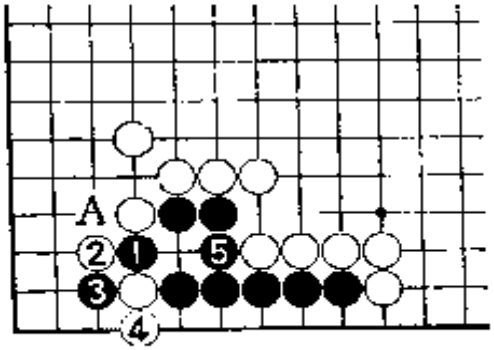
然以后黑 2 接，白怎样攻，黑做活不成问题。

黑㊀的效果很显著。

第23图 （死中有活路） 黑先劫



乍一看来，黑棋怎样也不行，但只要有锐利的着想，死中却能找出活路来。

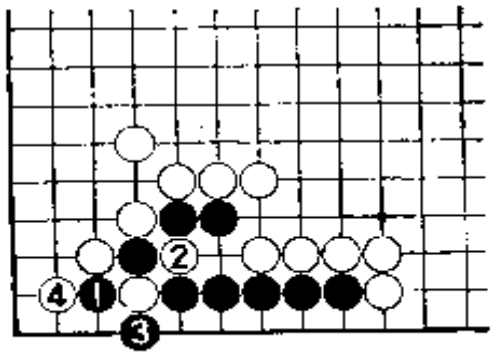


正解图

首先，黑 1 挖、3 断是锐利的着想。

白顽强走 4 位下立，但其次，黑 5 接是巧妙的，总想走出劫来。

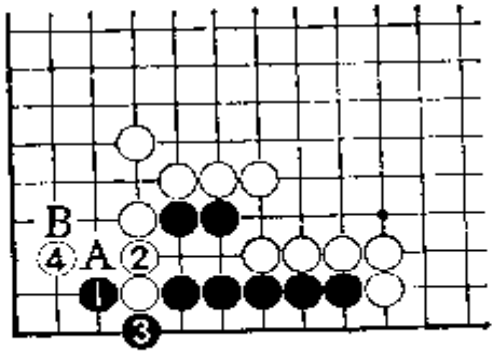
大致是松一气劫的形态，但其次黑 A 断便成紧气劫，就白来说，打击也是相当大的，也可以说是相当的劫形。



5 提劫

参考图

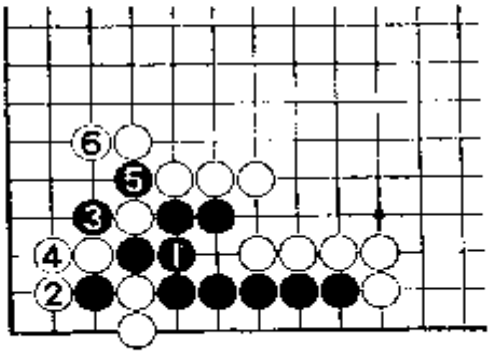
对黑的断，如白 2 提则黑 3，其次，白粘，则黑 4 可活，结局，成为白 4 扳的劫。



失败图　1

黑 1 紧夹似形而非——由于白 2，黑 3，白 4，黑死是明显的。

黑 A 冲也被白 B 退，到此为止。



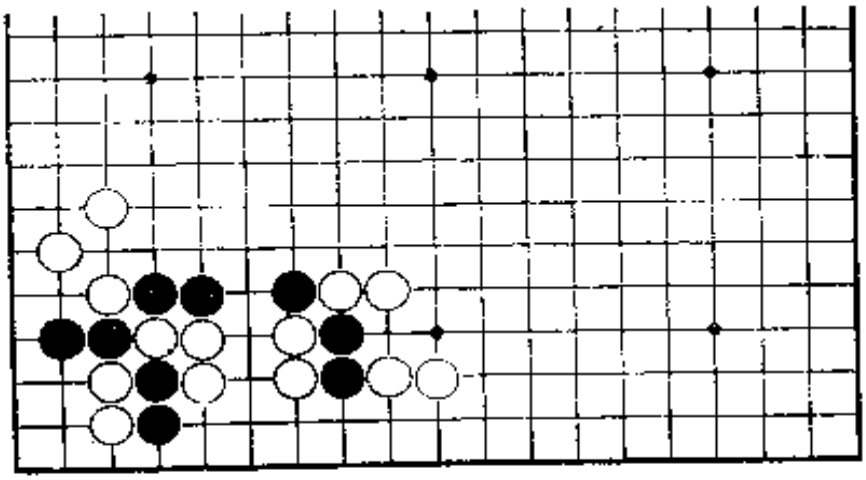
失败图　2

正解图黑 5 走黑 1 接，认为正中下怀，其次可瞄着双打吃，那是轻率的。

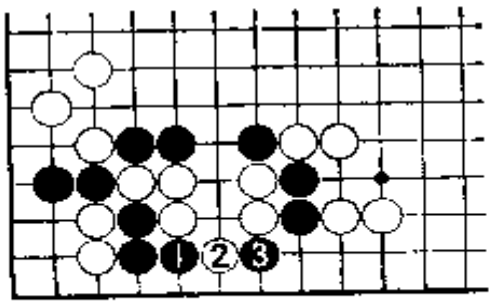
黑 3，固然是双打吃，但黑 5 虽提，白 6 止，陷入全灭的苦痛境地。

黑 1，结果是破白己的眼，须注意。

第24图　（混沌）　黑先复活



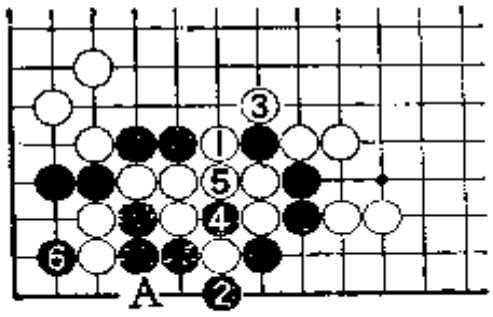
看来是混沌状态而抓不到要领的棋形，但仔细考虑却可把握问题的本质。第三手有妙手。



正解图　1

首先，只有黑 1 曲，白 2 挡时，黑 3 挤是早就准备着的妙不可言之手，也可以说是鬼手吧。

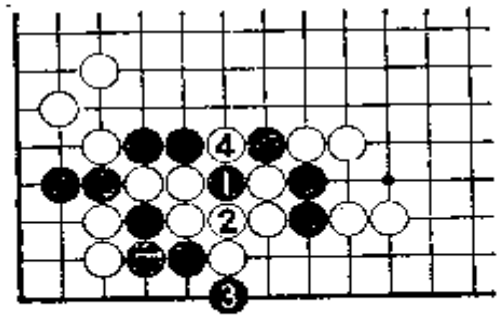
由此可见，白方困难是明白的。



正解图　2

大致白走1位，因此，黑走2、4，至黑6止，活角很大，得到成功。

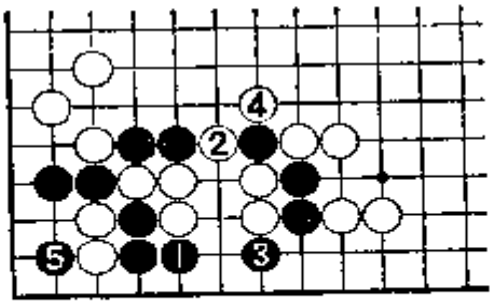
白1如走A打吃，则黑5提二子。总之，白怎样走，黑也有棋走。



失败图

正解图1，不走黑3挤，着慌走本图的1、3，则由于白4，怎样也不行了。

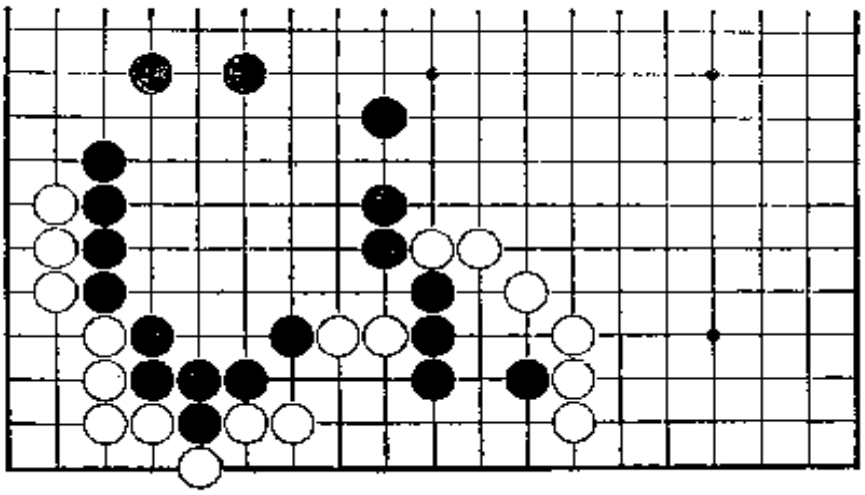
急于求成，不看前途，随手应付的情况，业余棋士在实战中是常有的。由于和正解图有天渊之别，再三嘱咐，须注意走法。



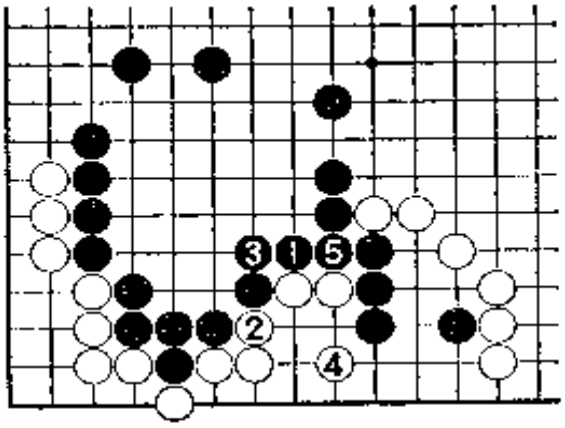
参考图

本题如在实战中，黑1曲时，白走2位应，以下成为5止是一般分寸。

第25图　（把握）　黑先起作用

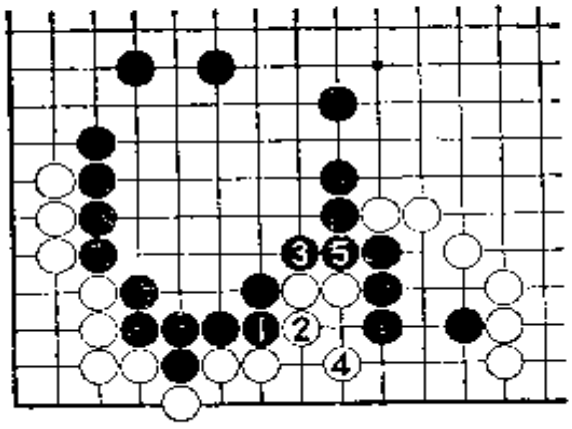


首先看清局面的状况是怎样着的。其次，考虑起作用的防守的方式是重点。



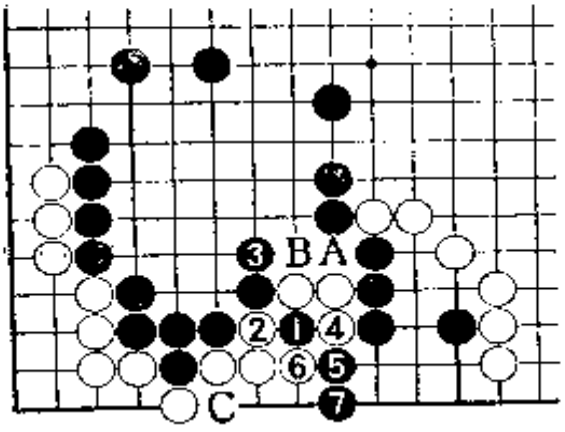
失败图　1

黑 1 是软弱的应。白 2 逼应至黑 5 止必然。这个结果是白地也很大，紧急的时候又可和右侧的一块联络，就白来说，成为极大的强味。



失败图　2

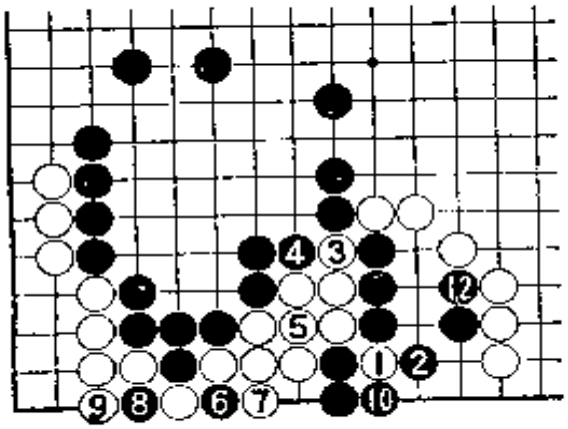
黑 1 是可消白的逼应，以下走至黑 5 止，和前图相比，可以说是稍起作用，可是还不满意。离本题的重点还很远。



正解图　1

黑1牺牲，白2后，黑3长以下至7止是非常起作用的走法。不给白方得地，而且阻渡，上面又完全收住。有一举两得的好处。

以后，对白A断，则看到有黑B、白粘、黑C的接不归。

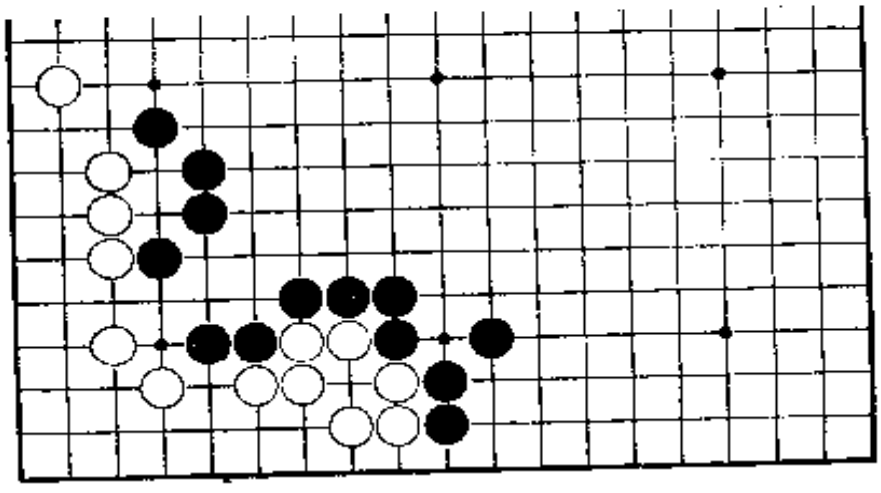


⑪粘

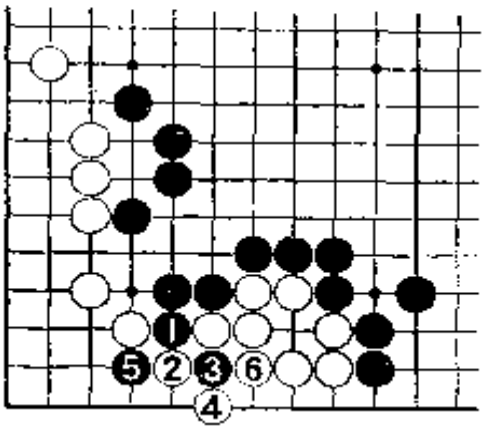
正解图　2

白走1至3是无理断，黑准备了至黑12为止的活路，也是计算到的手筋。

第26图（角的活力）黑先有棋



本题的重点是角内有棋。稍有微妙感觉的地方。

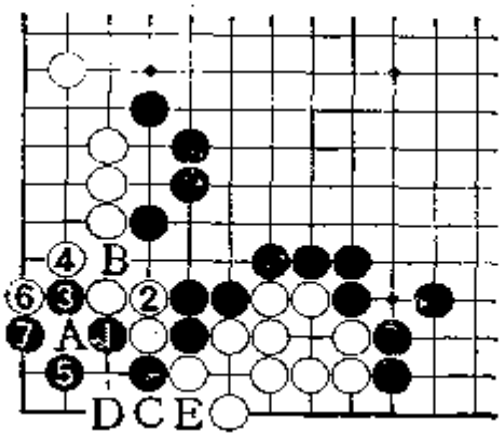


正解图　1

首先，黑1冲当然，白2时，黑3从这面断进是本题的关键。

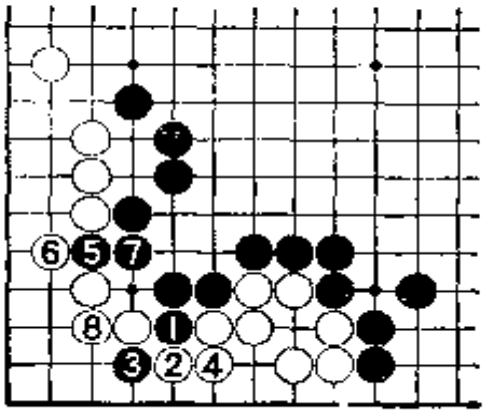
乍一看来，好象什么作用也没有，却是含有无微不至的照料的一着。

白6当然，走到这里以后，见下图：



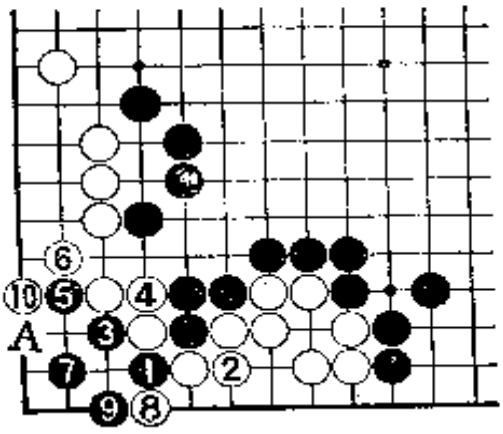
正解图　2

其次，走黑1以下至白4止的次序，而后黑5虎。对白6，黑7挣扎，由此成为漂亮的劫。（白4如走A位断，则黑B分断）。



失败图　1

黑3断，则白4接，以下只有走8止的官子。的确不满足。



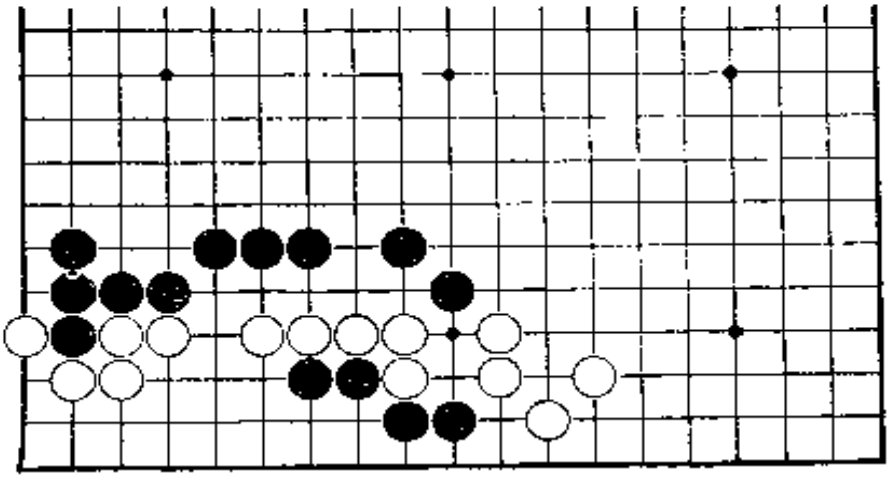
失败图　2

黑走1断至7止，由于白8、10，黑A挡也成连环劫，黑死。

可是在正解图2的形，如白C、黑D，则黑E提是先手，这和上图有天渊之别。

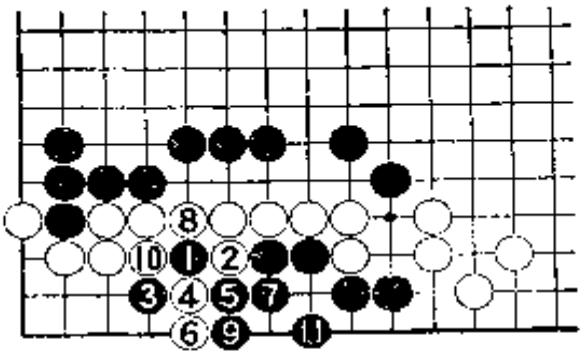
手筋部分之四

第1图　（焦点在以后）　黑先活



第一着立即就能想出来的，可是焦点在以后。

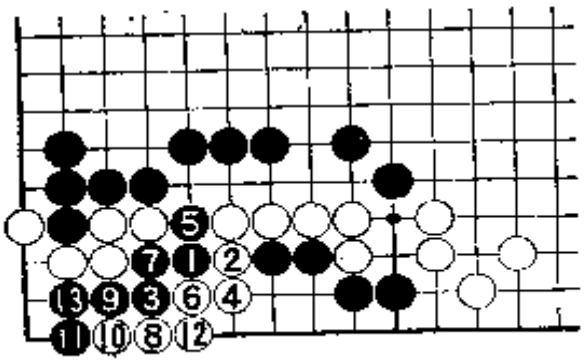
希望白、黑双方都尽最善的努力，并作出结果来。



正解图

应从黑1着手。白2是当然的应手。

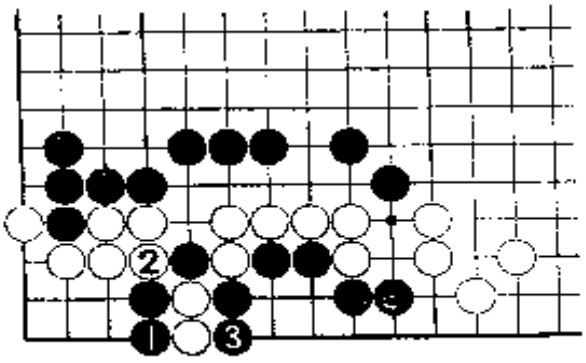
在这里，黑3尖是潇洒之手，接着，白4挤也是极好的强手。结局，成为黑由5至11止。黑3如走5位，则白走3位要点，4断和8接，必得其一，黑不行。



参考图

黑3尖时，白4冲出，当然黑走5位。白6、8时，黑9是重要之手，这手如走10位挡，则白9、黑12、白11而角部白棋活了。

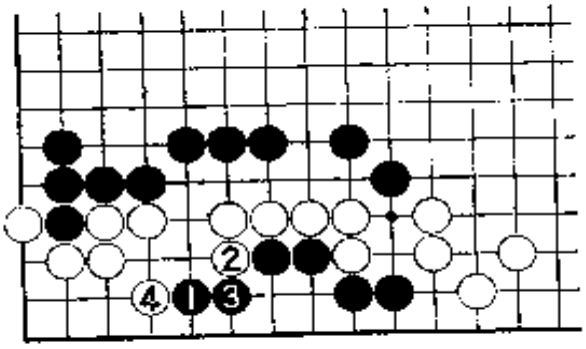
黑B止，这和正解图相比，白损11目强



4 = 2 位右下（扑）

失败图　1

正解图黑 7 如走本图黑 1、3 吃二子是大错。白 4 扑，黑即死。

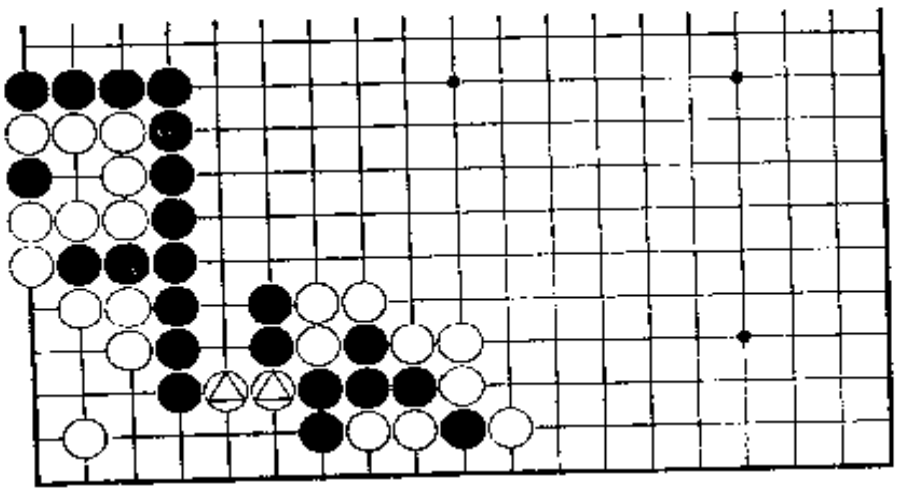


失败图　2

黑 1 似乎是形，其实不然。由于白 2、4，成平凡的死形。

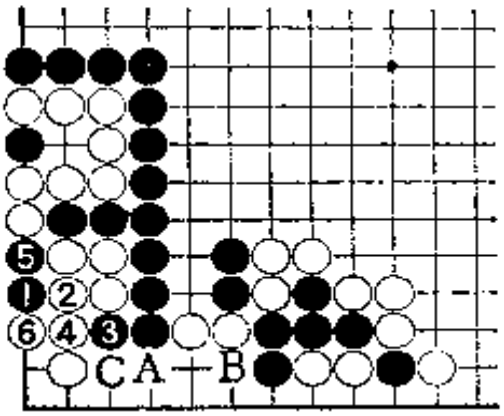
又正解图黑 3，如走 8 位，则白 4 扳渡是不用说的。请体会双方漂亮的攻防。

第 2 图　（纠缠）　黑先有利



这是吃中央白△两子，打算救出右方黑五子的问题。

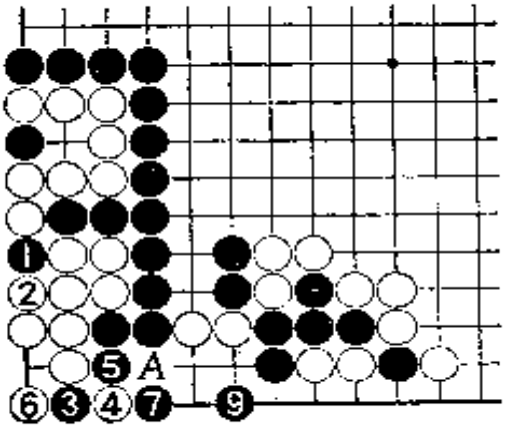
首先，纠缠左方的白棋。



正解图　1

黑 1 、 3 是好次序，只限于此。

白 2 如走 5 位，则黑 A 下立，而黑 B 和黑 4 、白 3 、黑 C，必得其一。那么，黑 5 、白 6 当然，续见下图：

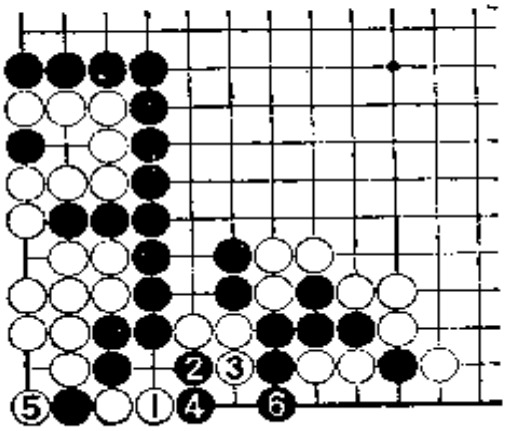


⑧粘

正解图　2

由黑 1 、白 2 开始，黑 3 顶是这个问题的焦点。由于黑 A 位随时都是先手，白走 5 位就不是筋，因此，白 4 拔出。

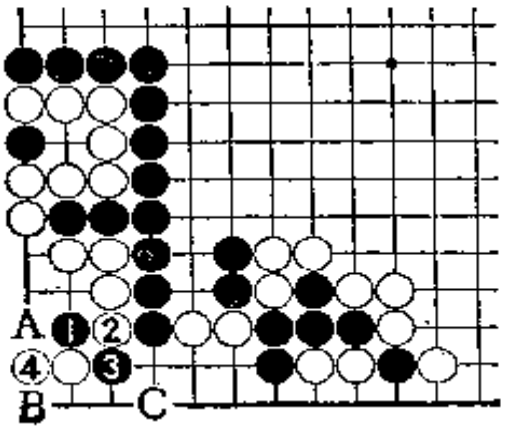
以下走至黑 9 止，黑子漂亮地渡了。



参考图

前图白 6 的变化。

对白 1 ，黑 2 是好手。以后如图所示，成为白 3 至黑 6 ，白棋成不能紧气的结果（又前图黑 3 如走 7 位，被白走 5 位，不好）。

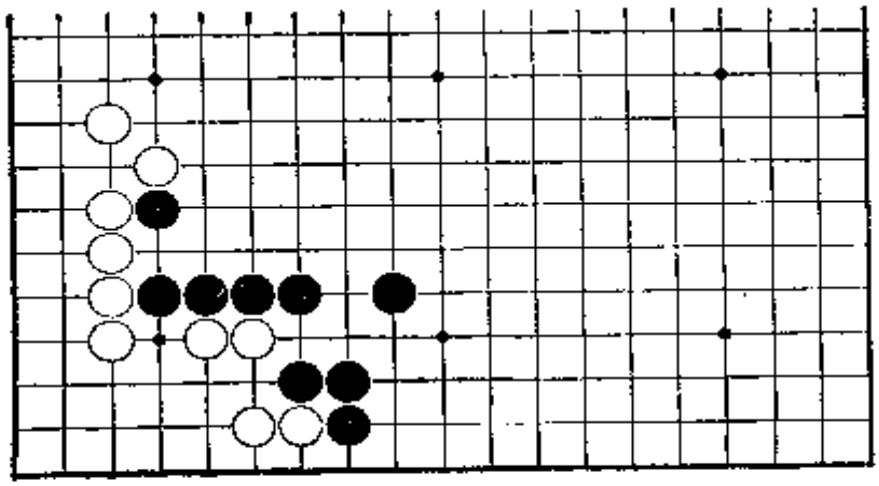


失败图

黑 1 跨断，白 2 时黑 3 好象也行，但白有 4 位冷静的好着，黑方达不到目的而告终。

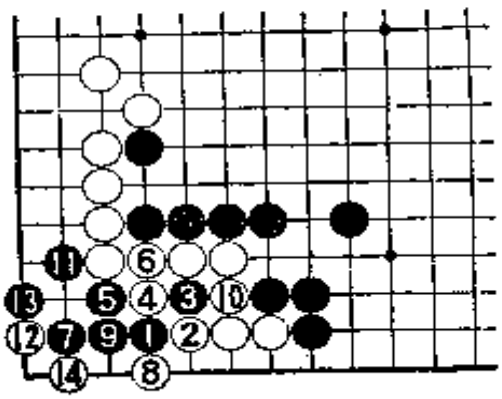
白 4 如走A位，由于黑 4 、白B、黑C，便回到正解图。

第 3 图　（妙机）　黑先劫



从要点的一击开始而后考虑角部的手段。

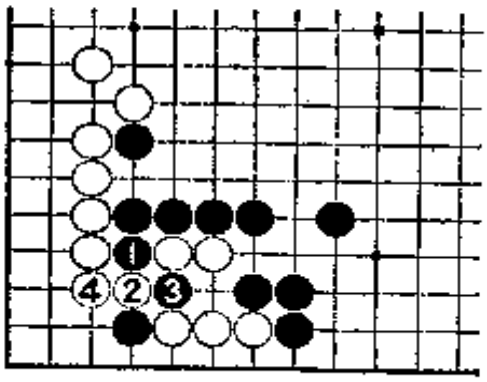
根据白的应法，准备各种极好的手筋。



正解图

黑 1 是要点的点。白 2 是妥当的应。接着，黑 3 、 5 是强硬手段。黑 7 虎又是重要之手。

结局，回到黑11，白方以12、14、追击，白棋松一气劫是正解。

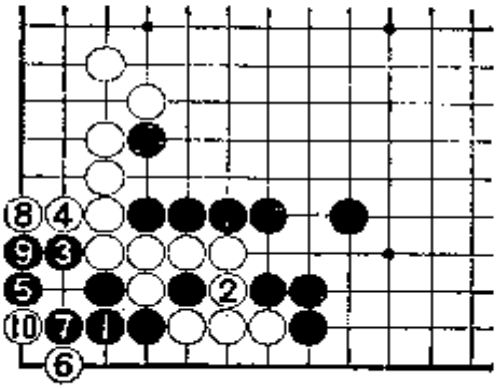


失败图

正解图黑 3 如走黑 1 冲是失败图。

白 2 当然，其次，对黑 3，白 4 接弃二子。

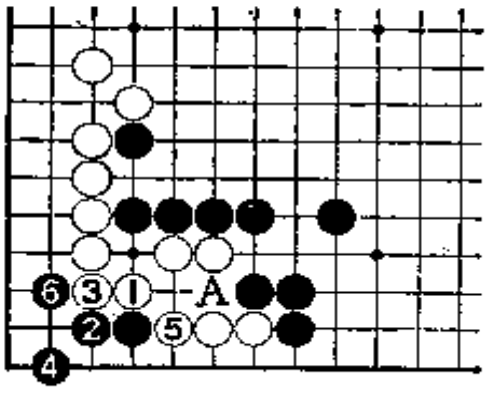
黑 3 如走 4 位，也由于白 3 而不行。



参考图　1

正解图黑 7 如走黑 1 实接稍有缺点。

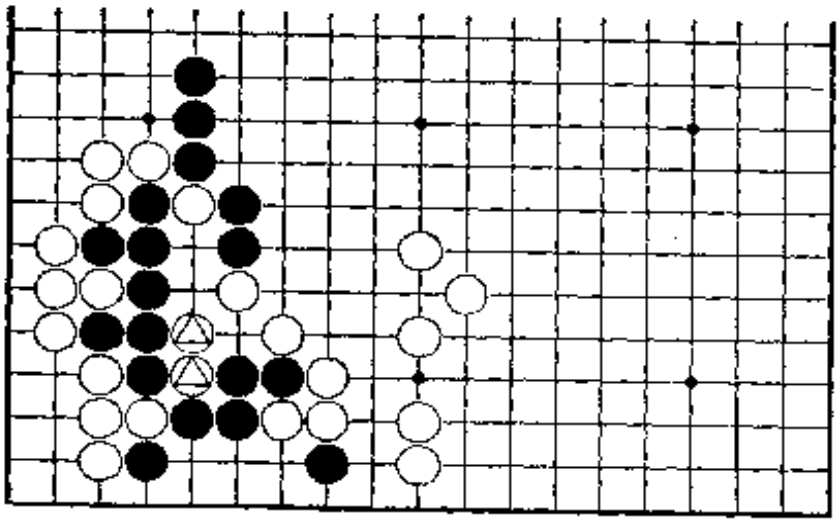
那就是，黑 3 、 5 成形时，白 6 以下攻击，如看到的那样，这是紧气劫。



参考图　2

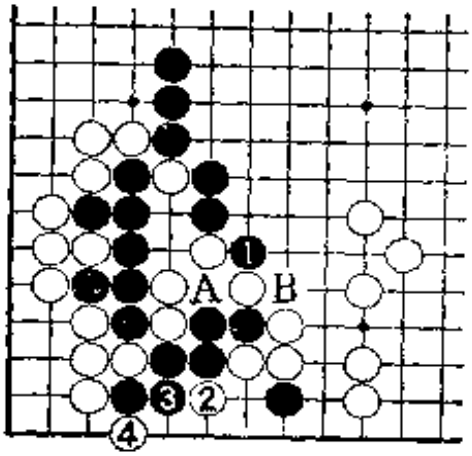
对黑的点，白 1 尖顶也是有力的手段。黑 2 、白 3 后，看来好象黑没有什么对策，可是黑 4 尖是妙手，可活角。白 5 如走 6 位，则黑 A 冲是成立的。

第 4 图　（攻防自在）　黑先活



下方的黑棋处于危险状态，一手也不能松弛。

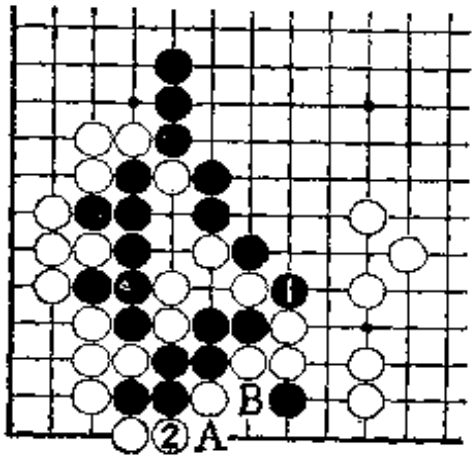
围绕白△二子的攻守，希望示范双方最善的结果。



正解图　1

黑 1，大致只有这一手，其它手段是走不好的。

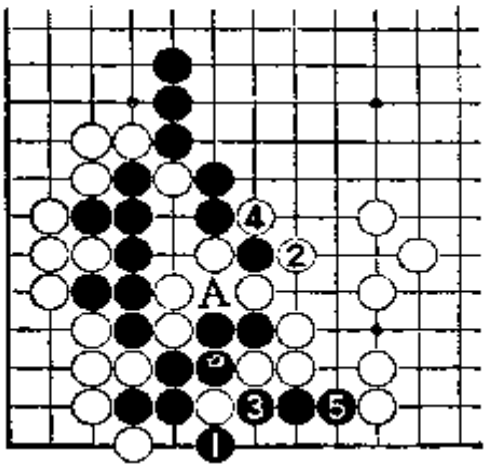
白直接应黑 1，则黑走 A 位。因此，白 2、4 是好手，不让黑走 A 位。



失败图　1

接着，黑 1 断，由于白 2 即成倒扑，这样才想到黑 A 拔的手段。

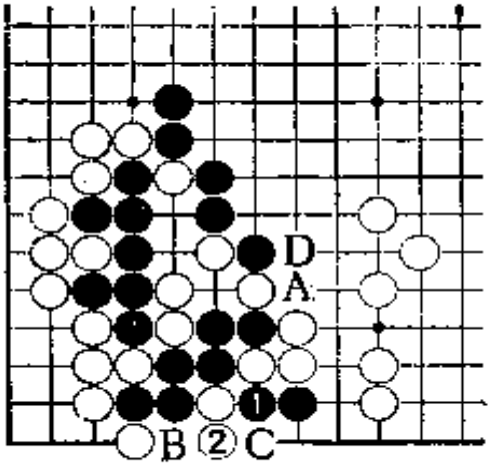
对黑 A，如白走 B 位，那时，黑 1 是成立的。



正解图　2

因此，对黑 1 扳，白 2 成为绝对。如黑 3 提就产生黑 A 之手，所以白不得不走 4 位。结局，黑 5 止做活成为结束。

互相尽了最大的努力。

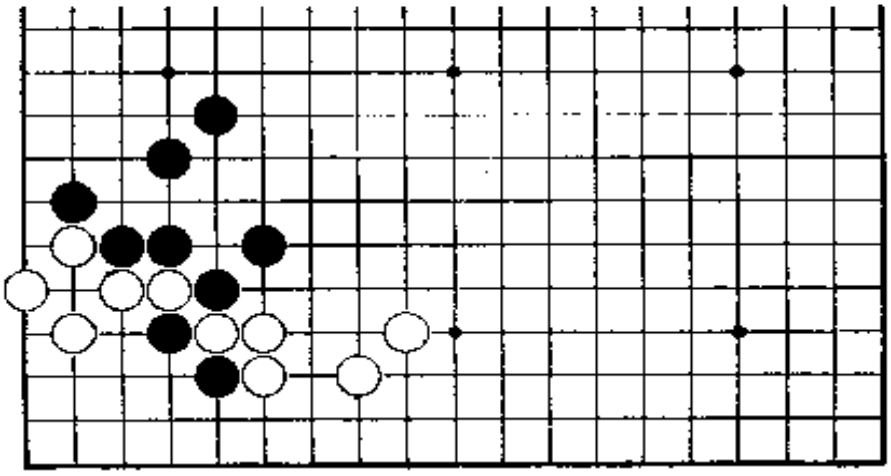


失败图　2

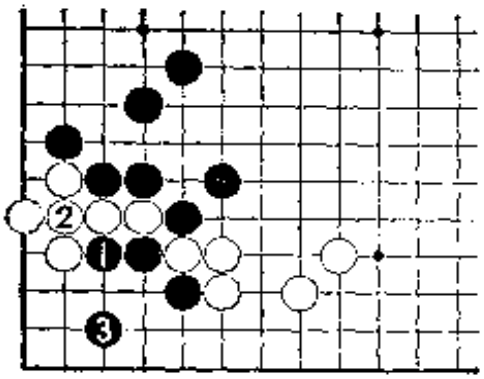
认为黑 1 也同样，就失败。白走 2 位，黑就无棋可走了（黑 A 则白 B，黑 C 则白 D）。

又正解图 1，起初走黑 B 则白 1，就此为止。

第 5 图　（棋的计算）　黑先劫



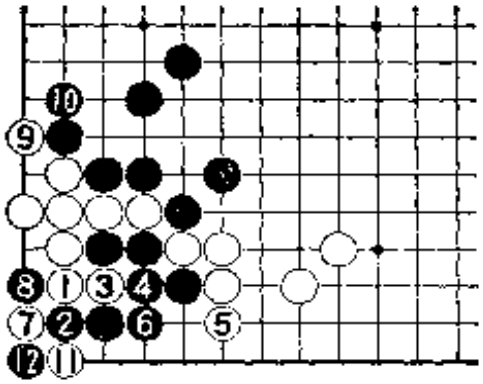
角的攻守要求有顽强的韧劲。这是实战常出现之形，是计算的问题。



正解图　1

黑 1、白 2 交换是当然的。

在这里，黑 3 跳是富于韧劲而轻快之手。对此，白怎样应接也非常有兴味。

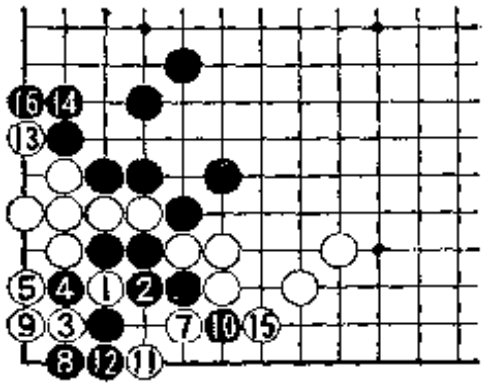


参考图

继前图，白 1 单长，却为黑所讥笑。

黑 2 挡，由于白 3 以下至黑 12的次序，是白方松二气劫。

白 1 可以说是非常松弛。



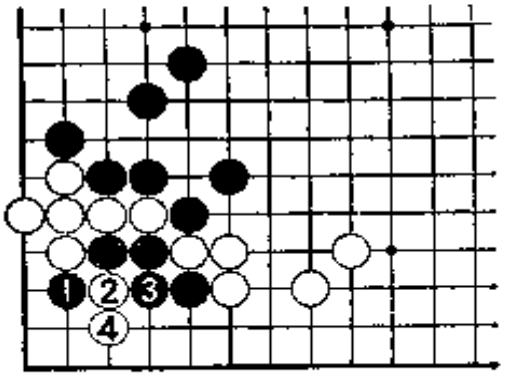
⑥粘

正解图　2

白 1、3，总之，不容分说，应不松弛地进行。

以下是必然的进行，双方最善的结果是紧气劫。次序中，黑10和白13都是有韧劲之手。

又白 1 如走 3 位，黑 4、白 1 也成同样结果。

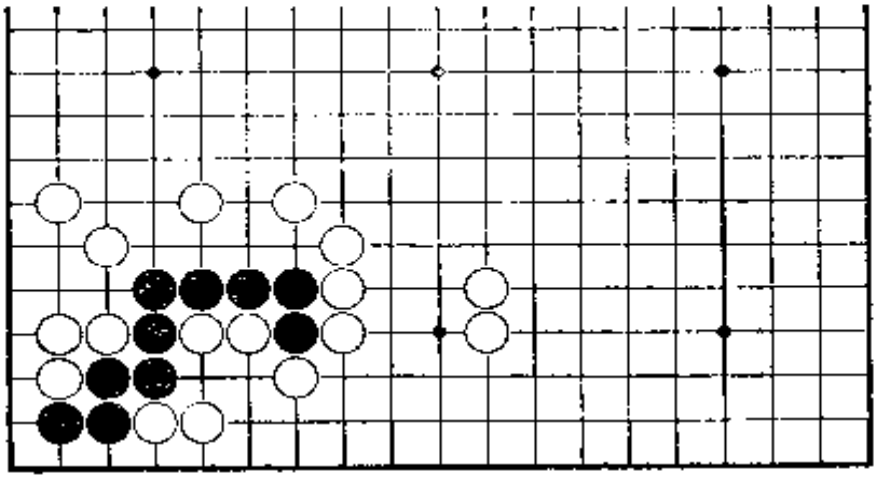


失败图

黑1立刻挡，则什么也不行。

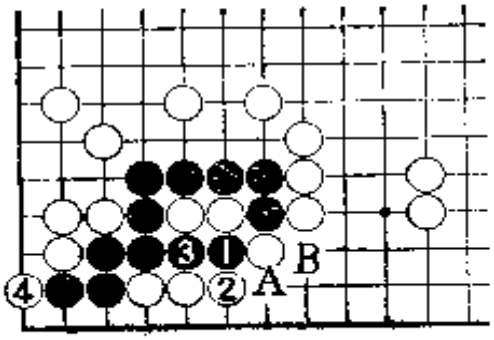
白2、4止，黑好不容易的机会失去了。

第6图　（筋的精华）　黑先活



第一着是关键。简单考虑是要失败的。

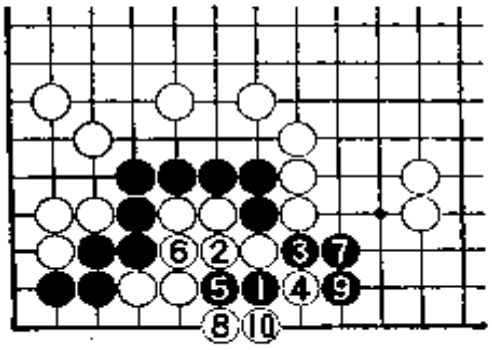
白也抵抗，结局怎样呢？



失败图

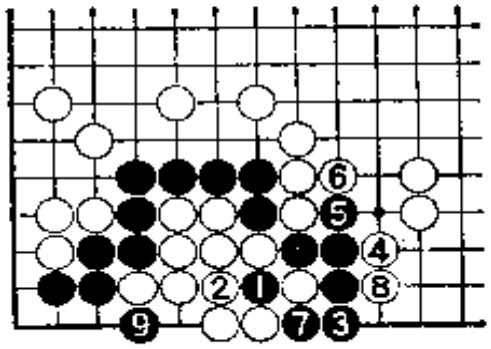
首先可看到黑1断之手，但白2应虽吃到二子，也由于白4，便不是活形。

又白2如走3位，则由于黑A、白2、黑B却是好手……。还须开动脑筋。



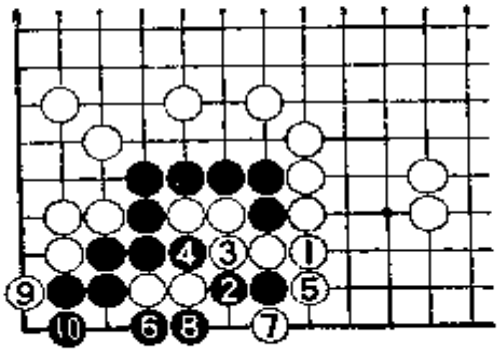
正解图　1

黑 1 夹是此际的妙手。白 2 只有这一手，因此，黑 3 断，以下走成白10止的形状。黑 3 先走 5 位也同样。



正解图　2

续前图，黑 1 追击是常用的手段。由黑 3 开始是必然的，结局成劫是正解。



参考图

起初，对黑的夹，白 1 应是黑所欢喜的。

但不走黑 2 并的巧手，则不能反击白 1 。黑10止而活。

黑 2 走 3 位则轻率，被白走 2 位，便回到起初的失败图了。