

# 目 录

## 上 篇

|      |     |       |      |
|------|-----|-------|------|
| 第一部分 | 做 活 | ..... | (3)  |
| 第二部分 | 破 眼 | ..... | (14) |
| 第三部分 | 眼 杀 | ..... | (18) |
| 第四部分 | 对 杀 | ..... | (25) |
| 第五部分 | 双 活 | ..... | (32) |
| 第六部分 | 要 点 | ..... | (38) |
| 第七部分 | 棋 理 | ..... | (45) |
| 第八部分 | 常 型 | ..... | (48) |
| 第九部分 | 打 劫 | ..... | (53) |
| 第十部分 | 趣 题 | ..... | (58) |

|      |     |       |       |
|------|-----|-------|-------|
| 第一部分 | 答 案 | ..... | (62)  |
| 第二部分 | 答 案 | ..... | (81)  |
| 第三部分 | 答 案 | ..... | (96)  |
| 第四部分 | 答 案 | ..... | (102) |
| 第五部分 | 答 案 | ..... | (126) |
| 第六部分 | 答 案 | ..... | (144) |
| 第七部分 | 答 案 | ..... | (151) |
| 第八部分 | 答 案 | ..... | (155) |
| 第九部分 | 答 案 | ..... | (164) |
| 第十部分 | 答 案 | ..... | (179) |

## 下 篇

|      |   |       |       |
|------|---|-------|-------|
| 第一部分 | 征 | ..... | (191) |
|------|---|-------|-------|

|       |      |       |       |
|-------|------|-------|-------|
| 第二部分  | 断    | ..... | (195) |
| 第三部分  | 枷    | ..... | (199) |
| 第四部分  | 扳    | ..... | (203) |
| 第五部分  | 挖    | ..... | (207) |
| 第六部分  | 尖    | ..... | (211) |
| 第七部分  | 渡    | ..... | (215) |
| 第八部分  | 跳    | ..... | (219) |
| 第九部分  | 夹    | ..... | (223) |
| 第十部分  | 立    | ..... | (227) |
| 第十一部分 | 点    | ..... | (231) |
| 第十二部分 | 扑    | ..... | (235) |
| 第十三部分 | 秤 砣  | ..... | (239) |
| 第十四部分 | 金鸡独立 | ..... | (243) |
| 第十五部分 | 倒脱靴  | ..... | (247) |

|       |     |       |       |
|-------|-----|-------|-------|
| 第一部分  | 答 案 | ..... | (251) |
| 第二部分  | 答 案 | ..... | (258) |
| 第三部分  | 答 案 | ..... | (268) |
| 第四部分  | 答 案 | ..... | (275) |
| 第五部分  | 答 案 | ..... | (285) |
| 第六部分  | 答 案 | ..... | (295) |
| 第七部分  | 答 案 | ..... | (305) |
| 第八部分  | 答 案 | ..... | (312) |
| 第九部分  | 答 案 | ..... | (322) |
| 第十部分  | 答 案 | ..... | (332) |
| 第十一部分 | 答 案 | ..... | (342) |
| 第十二部分 | 答 案 | ..... | (352) |
| 第十三部分 | 答 案 | ..... | (362) |
| 第十四部分 | 答 案 | ..... | (369) |
| 第十五部分 | 答 案 | ..... | (379) |

# 上篇



# 第 一 部 分

## 做 活

初学围棋的人，首先要学会吃子。这就好比新出生的婴儿，“吃”对他们来说是生存的本能。初学者在下棋时，每当他吃掉对方的棋子后，都会感到异常的兴奋和激动，好像他的本领很大，俨然以一名“得胜将军”而自居。而此时正是每个人兴趣形成的伊始，也是每位棋手成长过程的必由之路。

当我们学会吃子以后，第二步就要学习如何才能很好的保护自己的棋子，使对方无法吃掉己方的棋，这就需要掌握活棋的本领。这也如同我们人类一样，无论在任何艰苦的条件下，想方设法的谋求生存是人类的本能。同理，在下棋的时候，我们也要千方百计地使自己的棋子求得生存，这就要用到做活的基本技巧了。即：**首先要扩大眼位，增加做活的空间；其次是抢占要点，掌握做活的技巧；再次就是必须牢记“只有有效地保护自己，才能更好地消灭敌人”这句作战的至理名言，而活棋正是很好地保存自己的具体体现。**在做这部分习题前，请先复习活棋的方法和死活的基本形状。

第一部分共 117 道题，全部黑先。这些题都是角上常见的棋型，你能正确地做活吗？

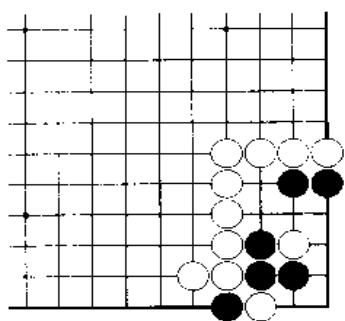


图 1

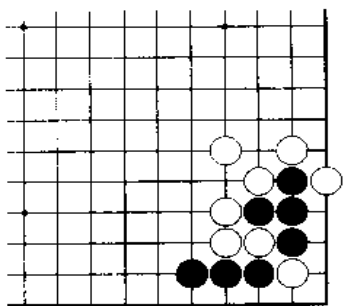


图 2

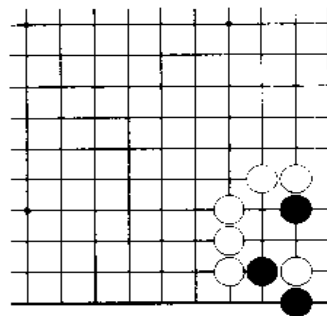


图 3

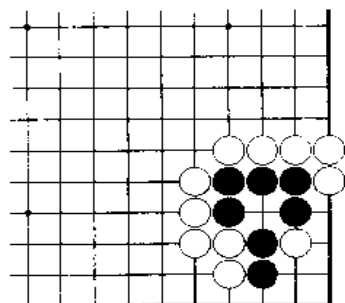


图 4

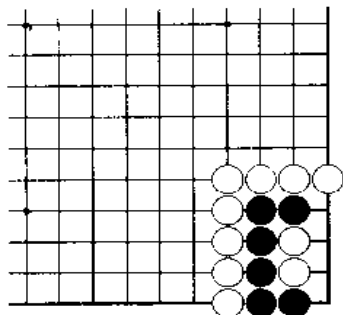


图 5

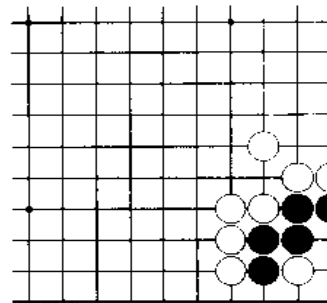


图 6

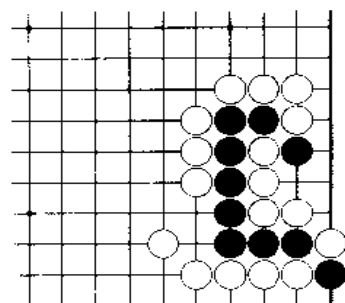


图 7

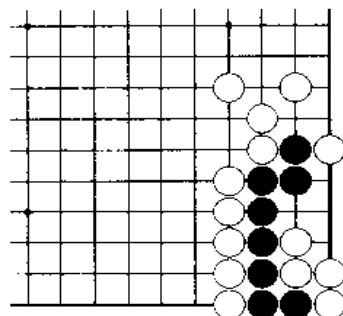


图 8

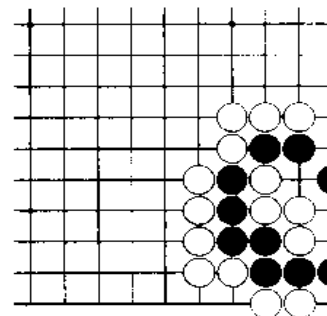


图 9

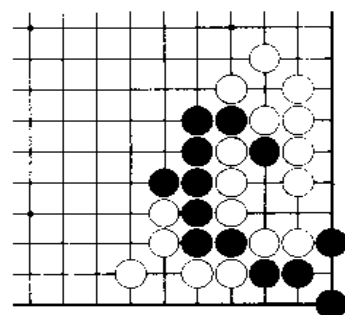


图 10

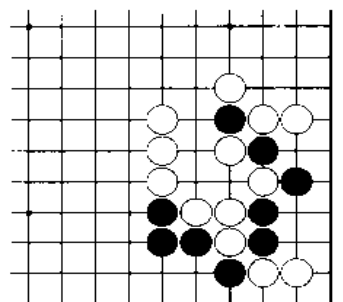


图 11

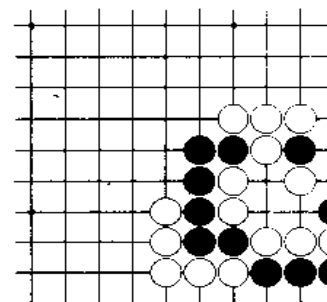


图 12

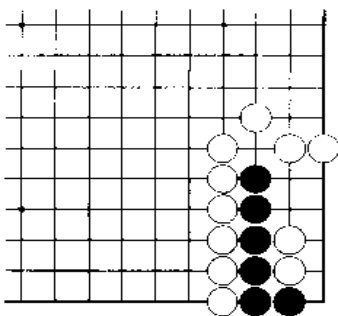


图 13

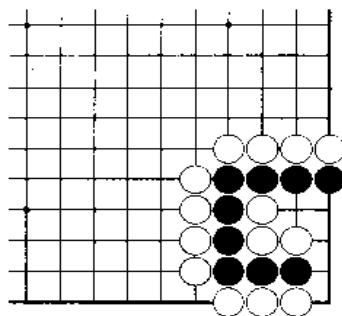


图 14

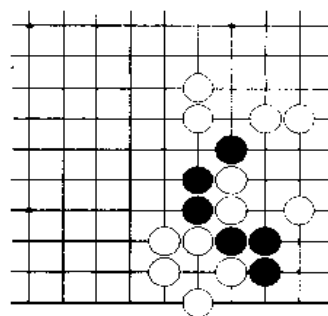


图 15

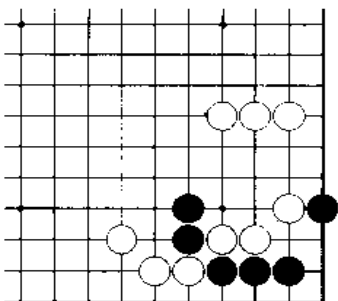


图 16

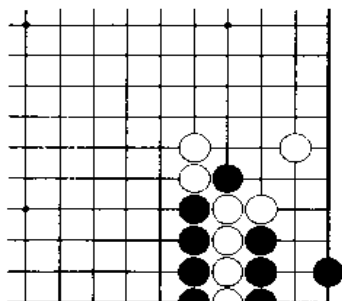


图 17

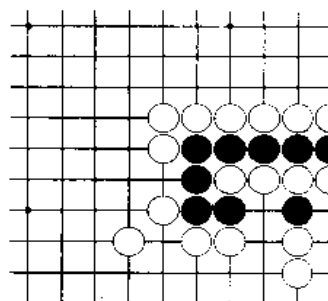


图 18

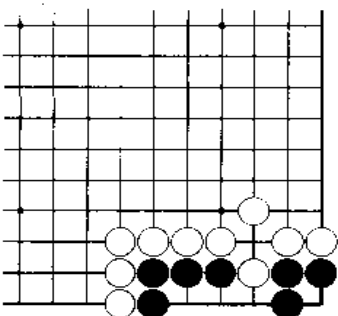


图 19

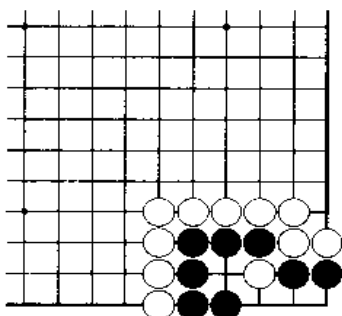


图 20

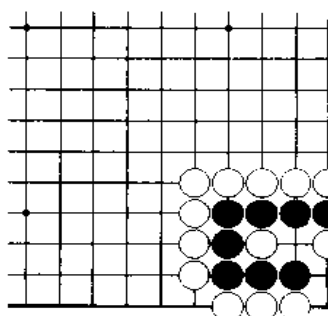


图 21

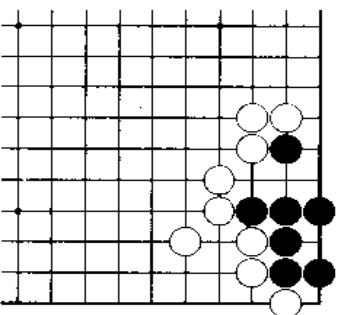


图 22

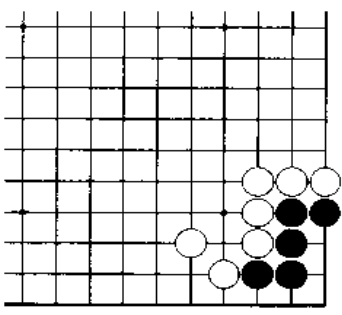


图 23

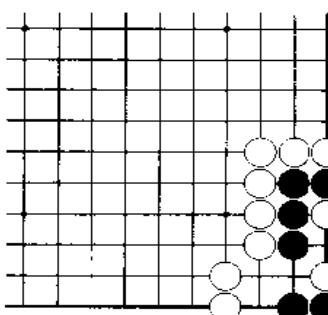


图 24



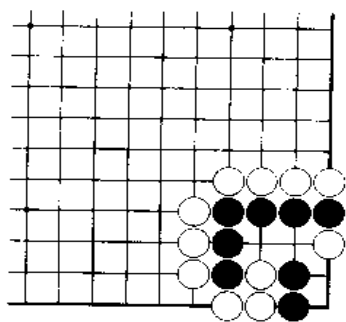


图 25

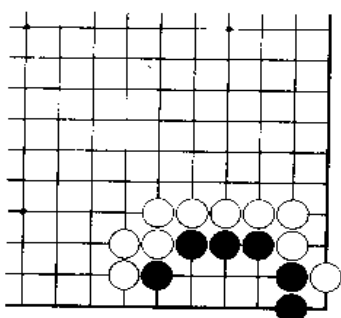


圖 26

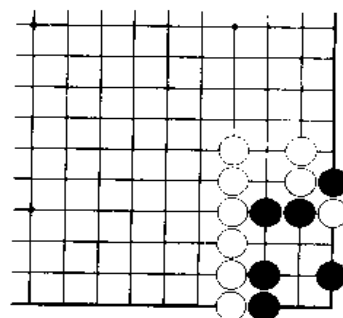


图 27

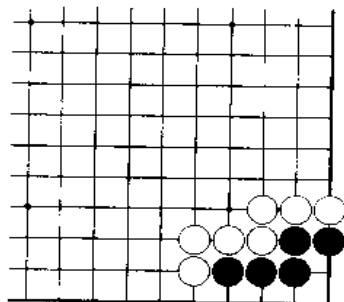


图 28

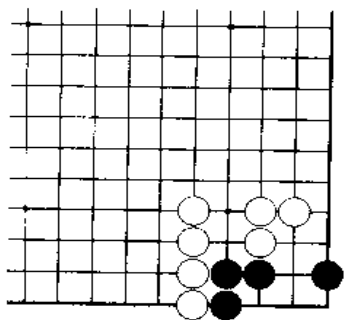


图 29

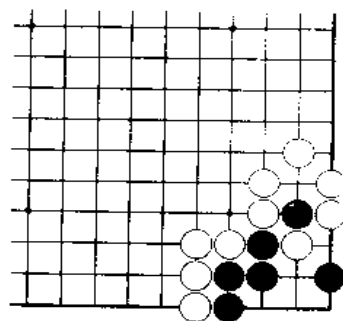


图 30

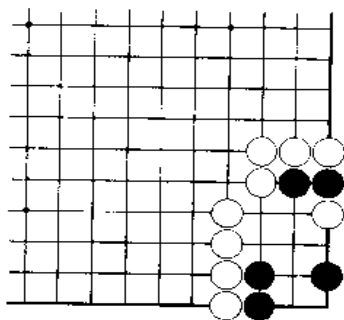


图 31

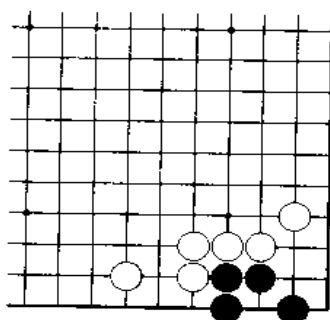


图 32

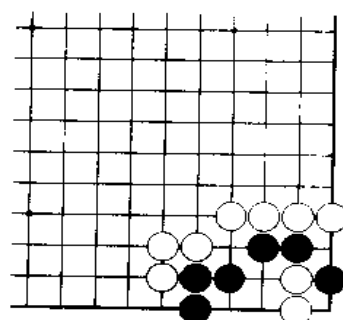


图 33

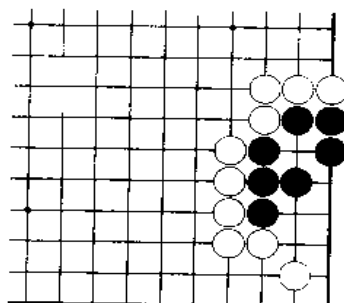


图 34

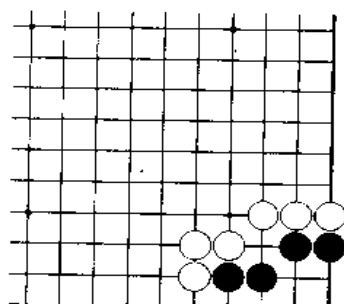


图 35

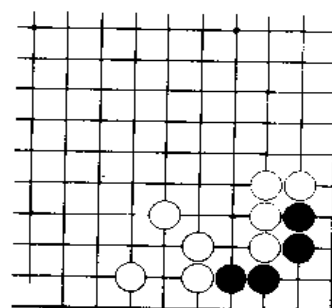


圖 36



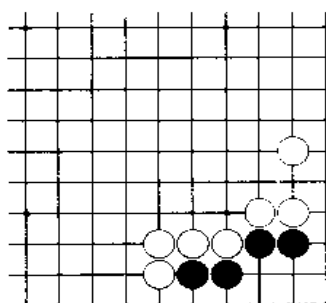


图 37

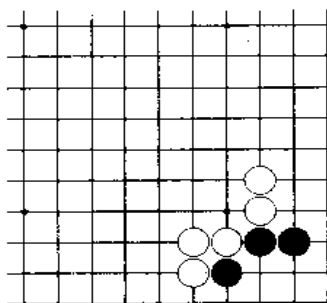


图 38

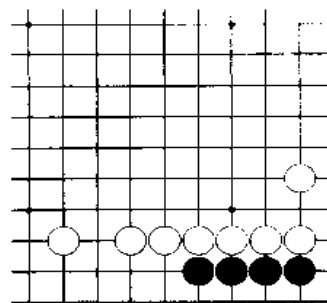


图 39

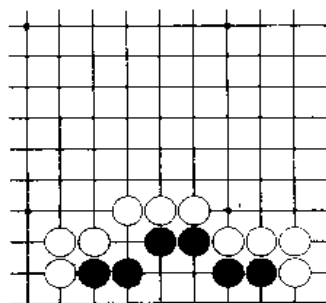


图 40

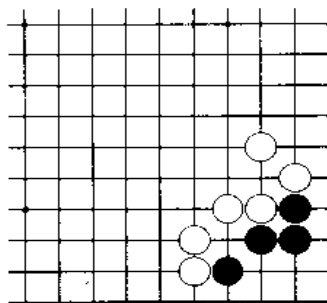


图 41

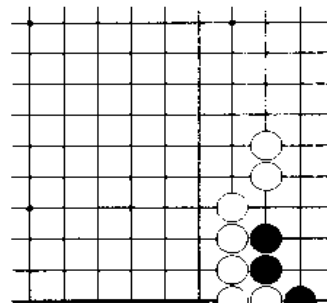


图 42

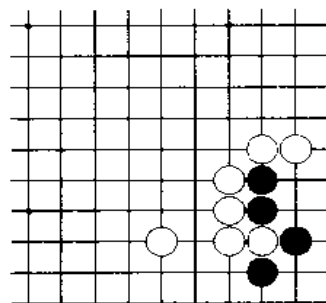


图 43

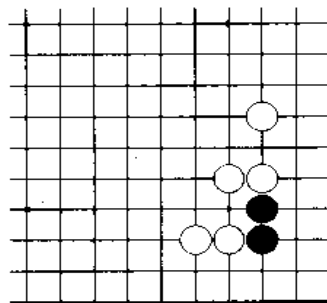


图 44

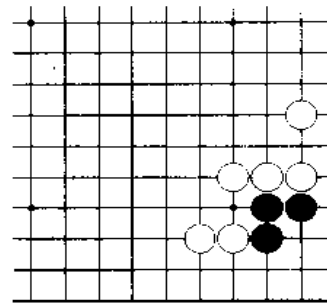


图 45

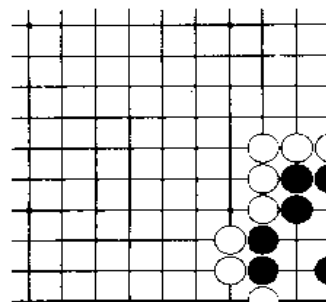


图 46

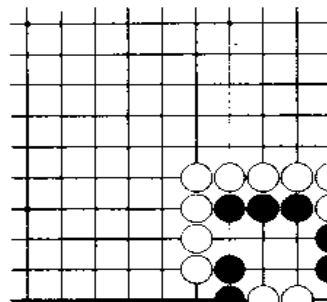


图 47

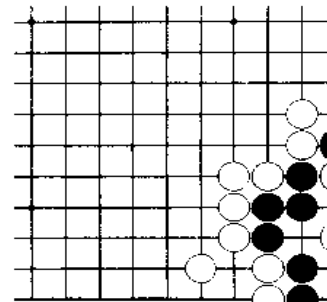


图 48

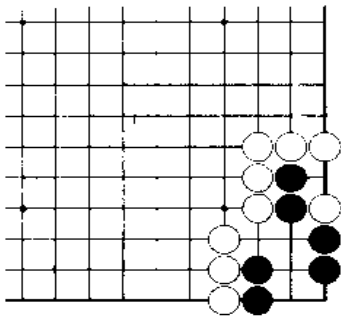


图 49

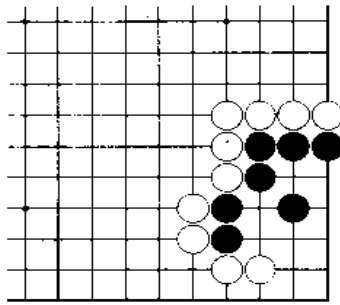


图 50

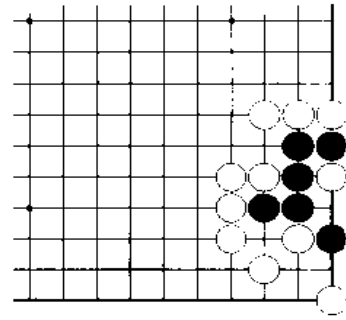


图 51

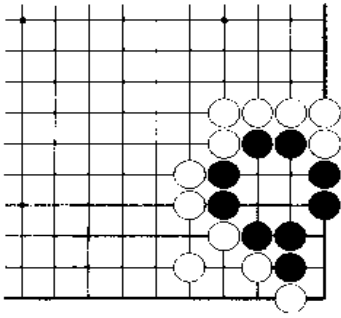


圖 52

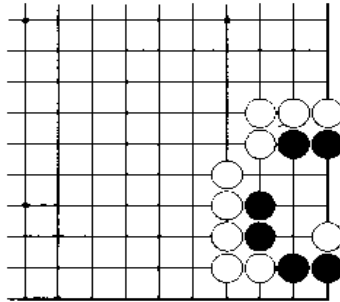


图 53

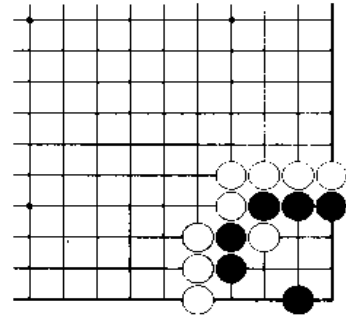


图 54

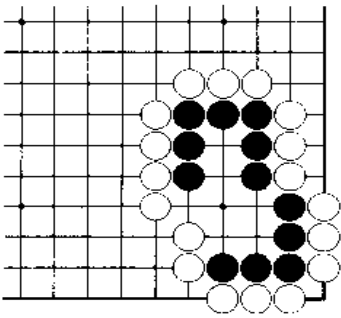


图 55

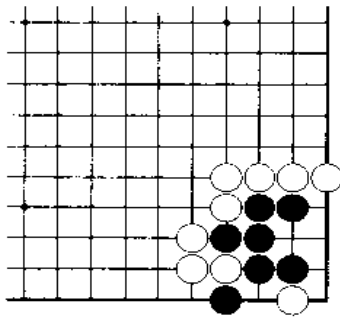


图 56

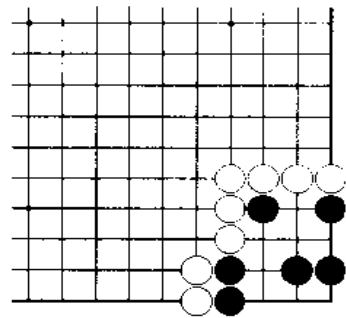


图 57

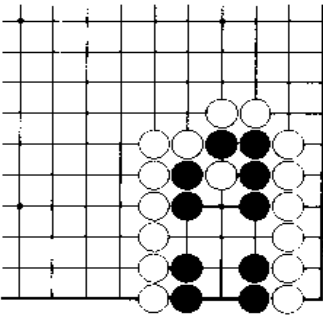


图 58

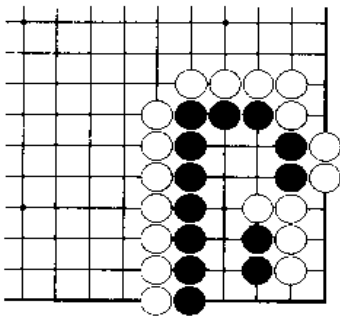


图 59

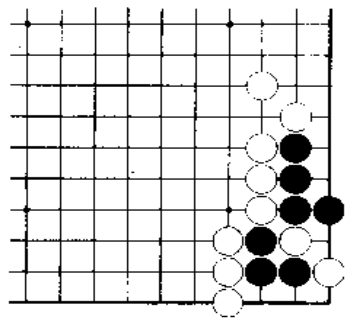


图 60



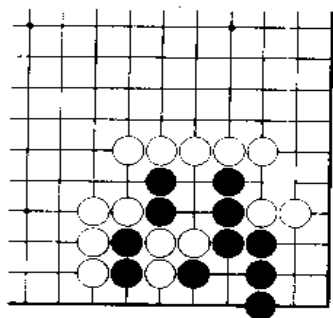


图 73

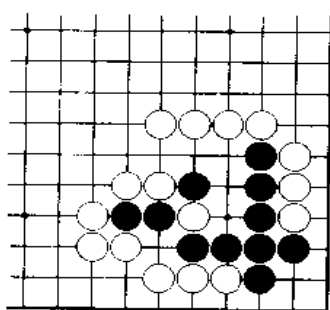


图 74

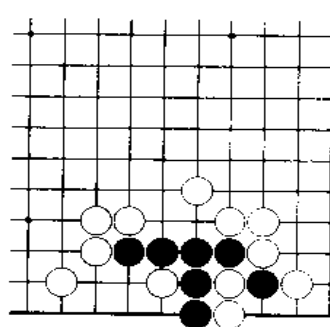


图 75

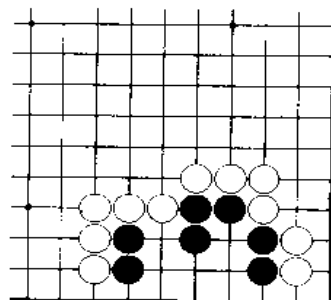


图 76

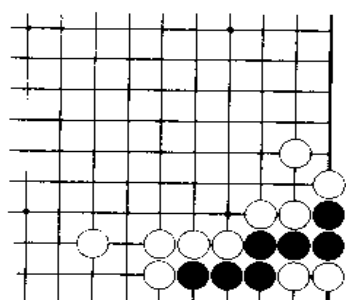


图 77

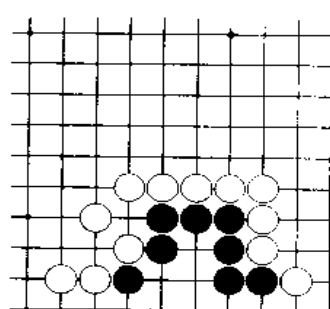
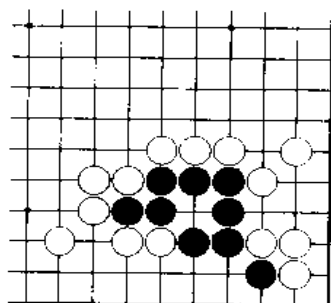


图 78



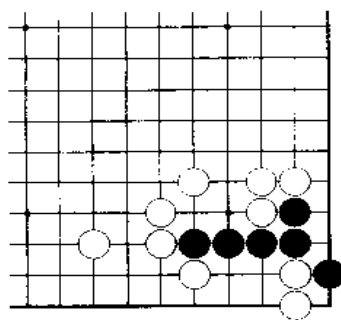


图 85

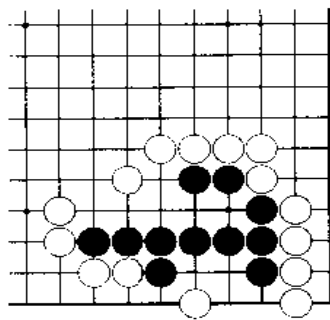


图 86

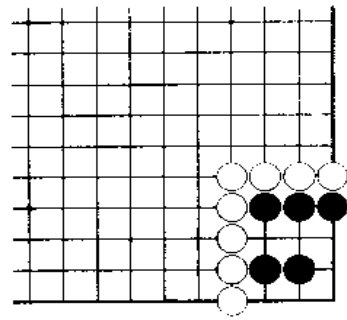


图 87

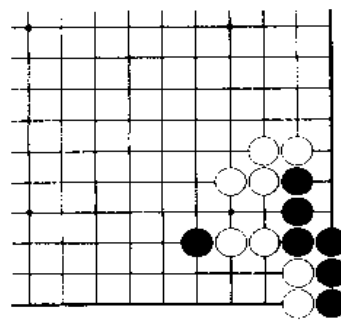


图 88

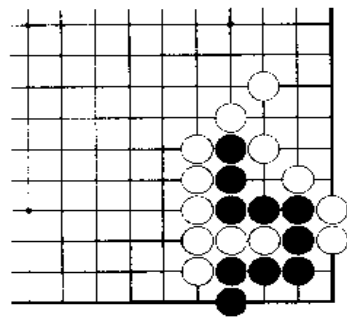


图 89

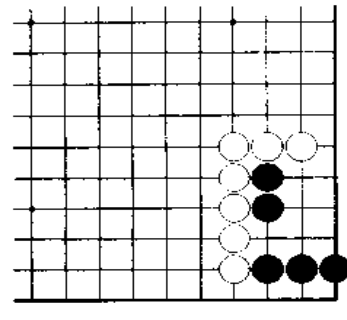


图 90

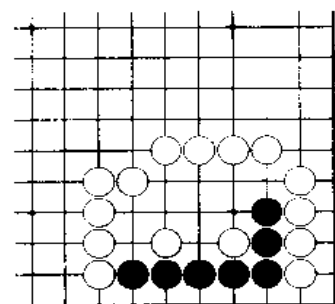


图 91

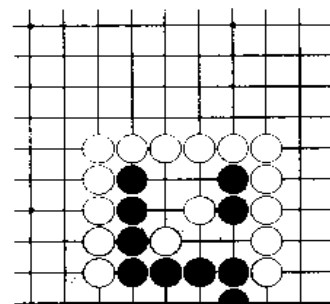


图 92

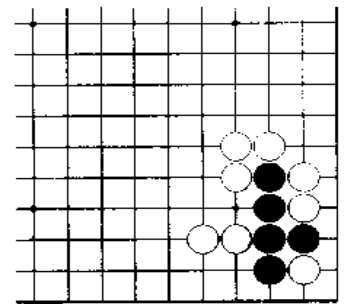


图 93

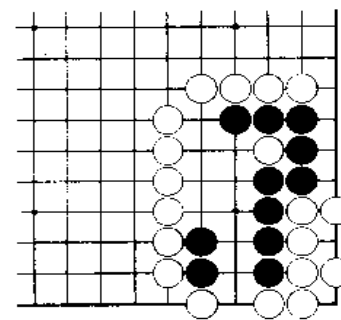


图 94

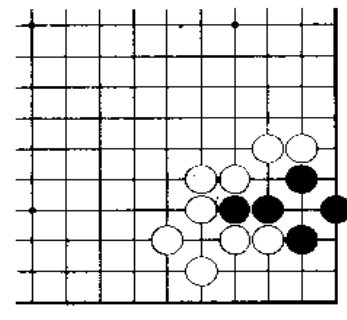


图 95

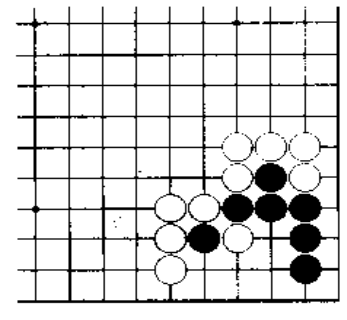


图 96



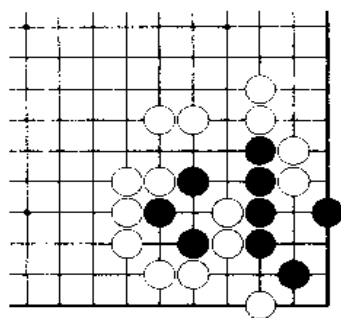


图 109

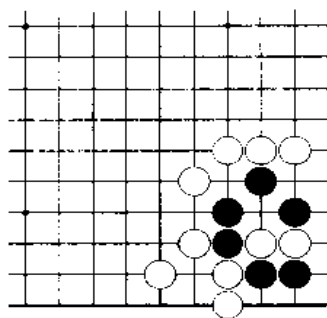


图 110

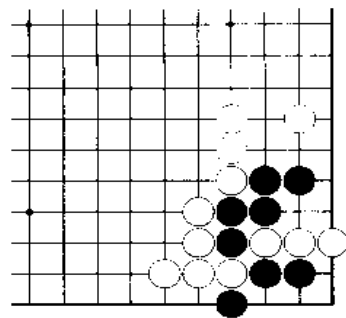


图 111

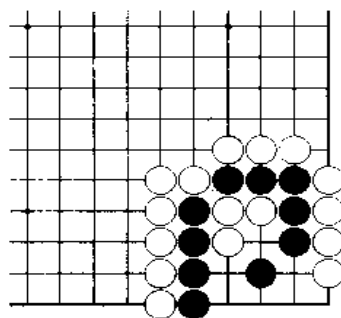


图 112

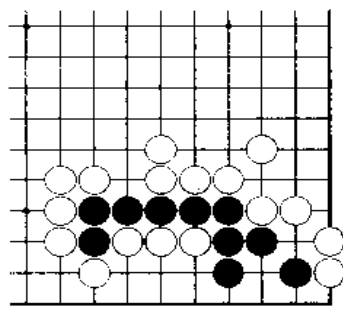


图 113

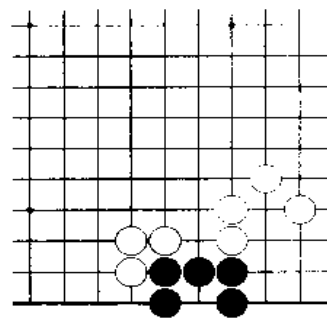


图 114

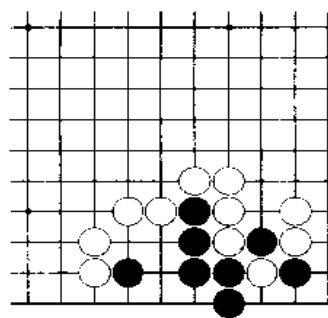


图 115

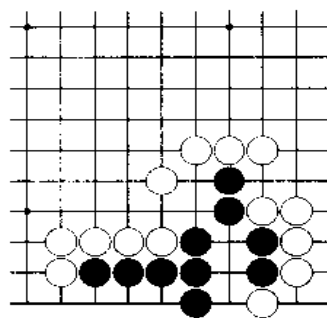


图 116

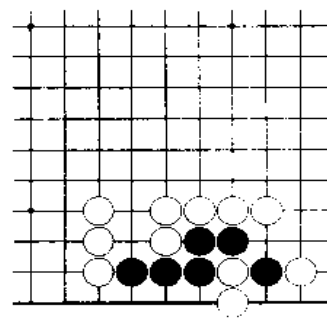


图 117

## 第 二 部 分

### 破 眼

破眼是围棋中重要的攻击方法之一，是取得胜利的关键所在。它是指破坏对方眼位的着法，从而使对方无法生存。

初学者在破眼攻杀时，往往找不到攻杀的要点，有时明知对方的棋形有缺陷，却又不知从何下手。更有甚者，由于破眼攻击不当，反而将对方尚未活净的棋轻易放掉，错过了进攻的宝贵机会，痛失好局，悔之晚矣。

为了使大家更好地掌握本部分的要点，请先复习破眼的基本方法，它与第一部分做活的方法正好相反。即：首先要缩小对方的眼位，减少其做活的空间；其次是要抢占要点，掌握破眼的技巧。

第二部分共 45 道题，全部黑先。通过本部分练习，能够培养我们对手筋敏锐性的感觉，从而提高观察能力和计算能力。希望能够及时抓住棋形的弱点，淋漓尽致地攻击对方。



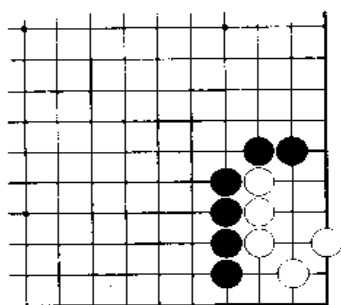


图 118

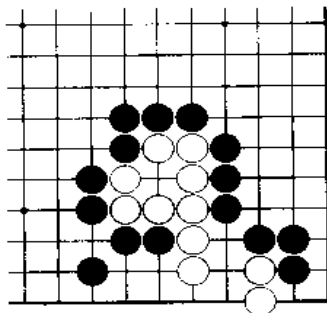


图 119

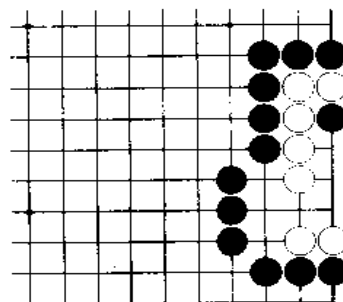


图 120

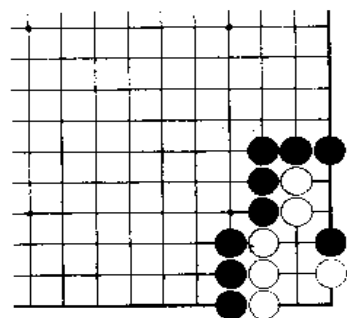


图 121

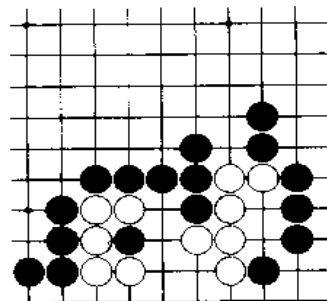


图 122

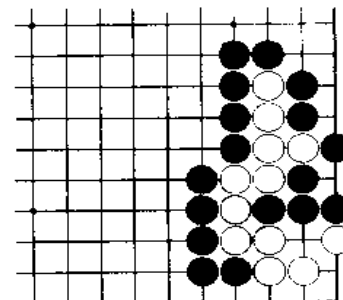


图 123

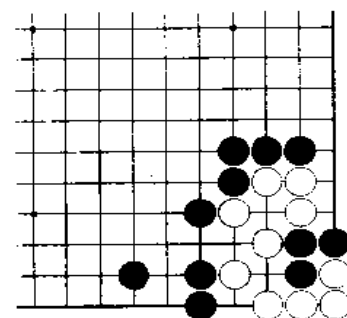


图 124

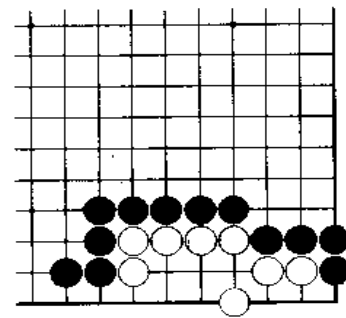


图 125

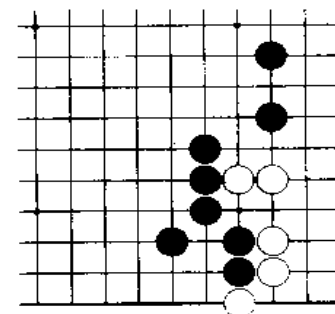


图 126

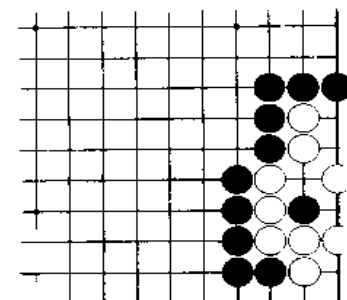


图 127

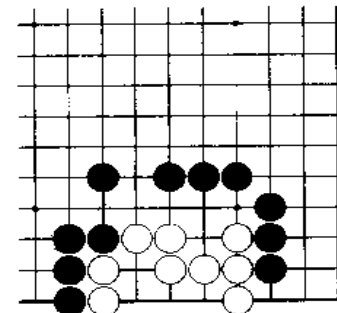


图 128

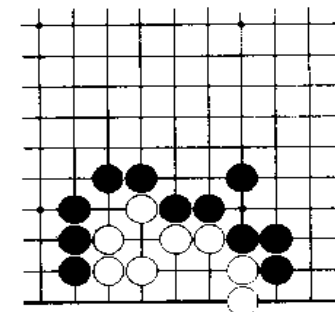


图 129

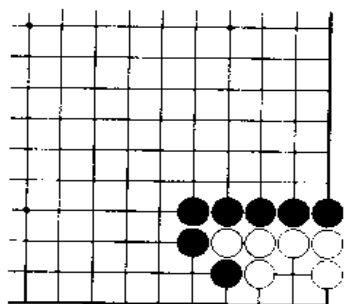


图 130

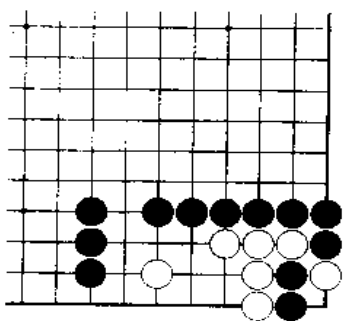


图 131

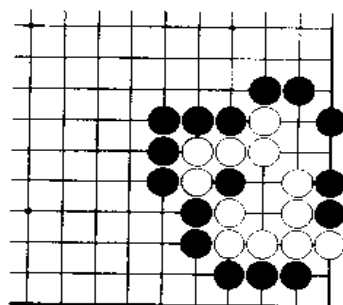


图 132

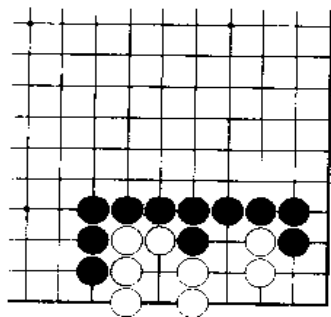


图 133

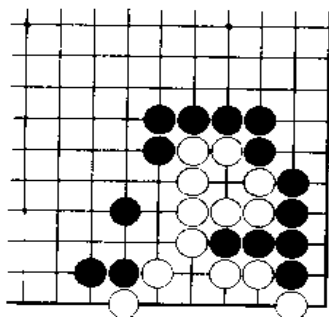


图 134

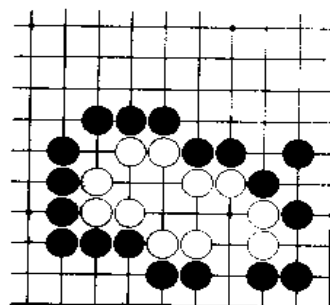


图 135

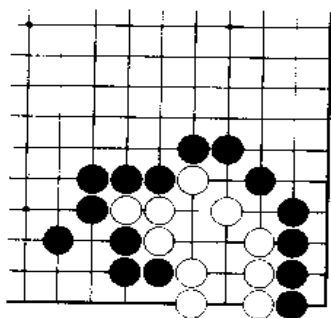


图 136

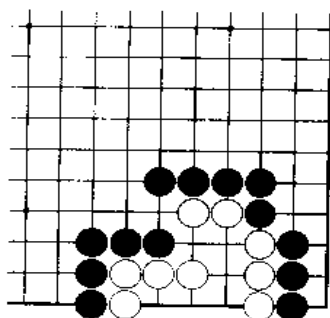


图 137

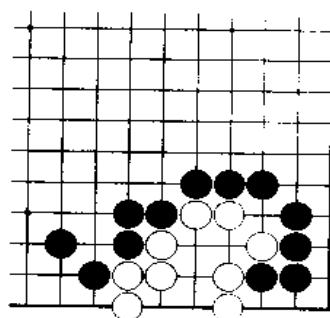


图 138

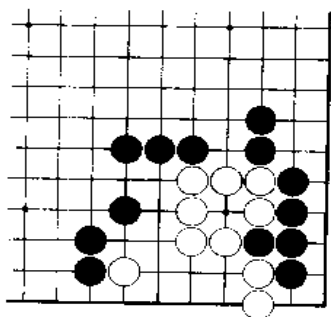


图 139

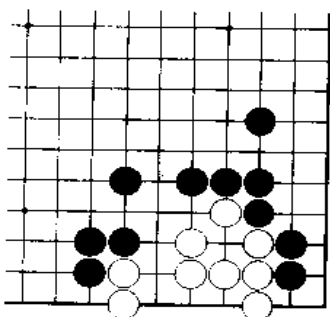


图 140

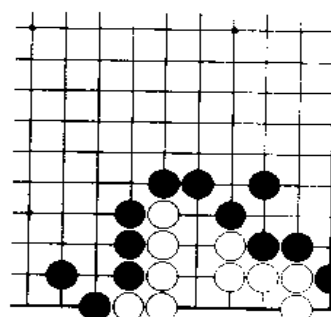


图 141

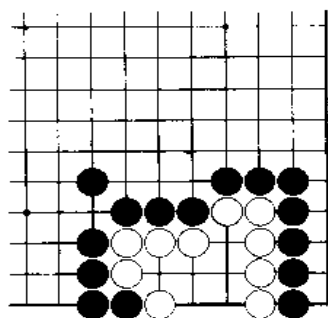


图 142

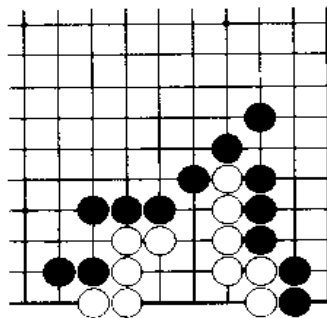


图 143

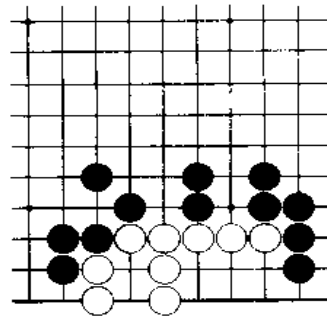


图 144

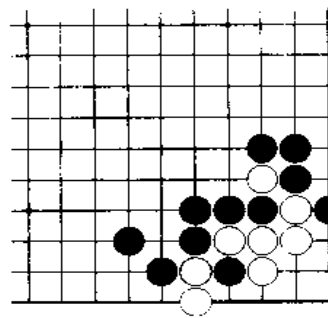


图 145

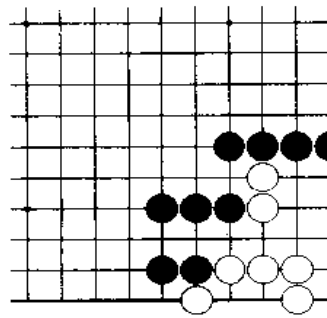


图 146

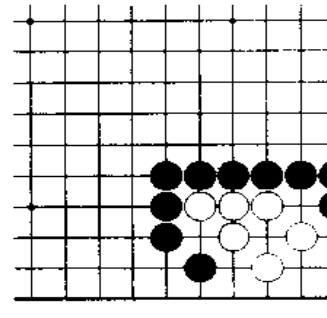
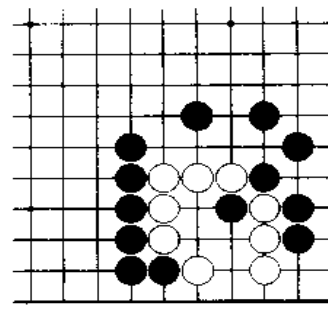


图 147





## 第 三 部 分

### 眼 杀

眼杀指的是用做眼来杀掉对方的棋，它是围棋对杀中比较常用的攻击方法之一。围棋谚语中的“有眼杀无眼”和“大眼杀小眼”已明确的指出了眼杀在攻击中的重要位置。

它与前一部分的破眼意义相反，破眼是要破坏对方的眼位，是指对方而言的；而眼杀是通过做眼来杀掉对方的棋，这是指本方而言的。因而，它们是一对对立的矛盾统一体。眼杀虽是攻杀的一种方式，但它含有防守的成份和以守为攻、后发制人的因素。比较单纯的破眼来说，它的涵义又深了一步，所以初学者要很好地学习和体会这种方法。在做这部分习题前请先复习：

(1) 大眼的气数（即：4目棋的大眼有五口气；5目棋的大眼有八口气；6目棋的大眼有十二口气）；

(2) 对杀紧气的方法（即：先紧外气、后紧内气）。

这部分习题共有 54 道题，全部黑先。怎样才能用做眼的方法杀掉对方的棋呢？别着急，试试看，只要你肯动脑筋，胜利即在向你招手。

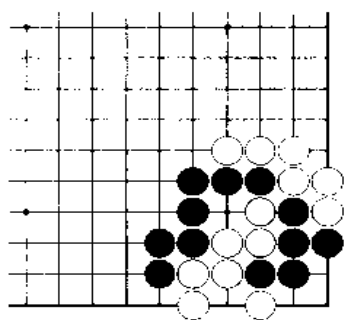


图 163

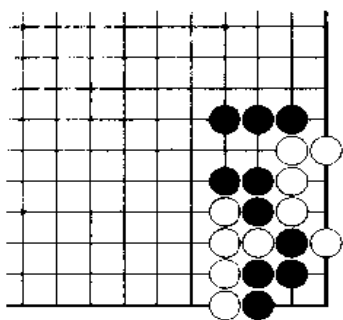


图 164

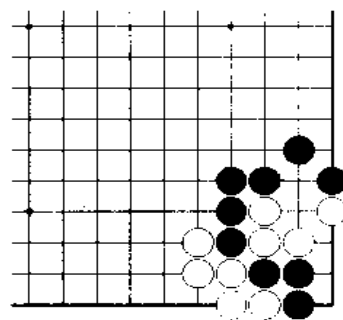


图 165

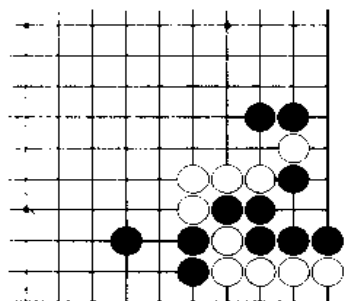


图 166

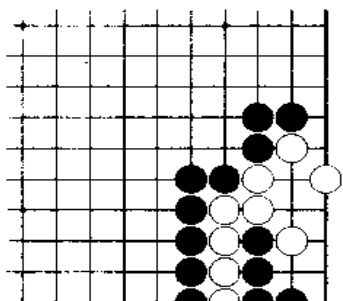


图 167

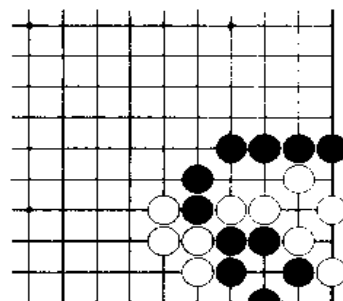


图 168

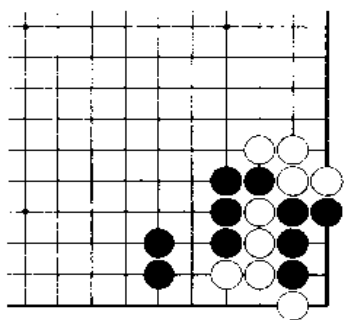


图 169

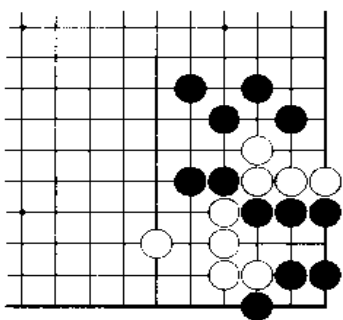


图 170

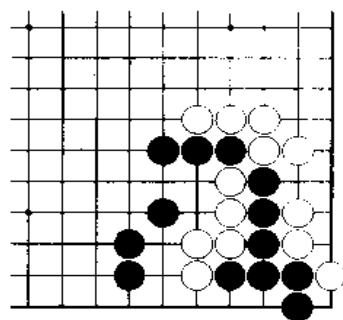


图 171

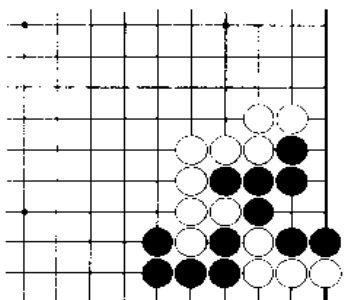


图 172

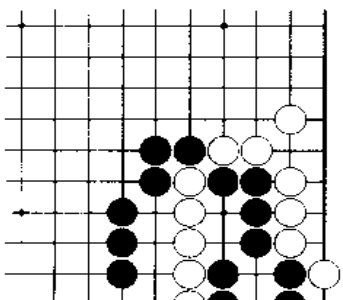


图 173

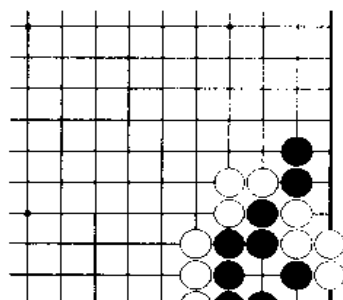


图 174

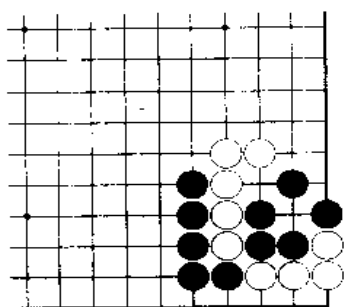


图 175

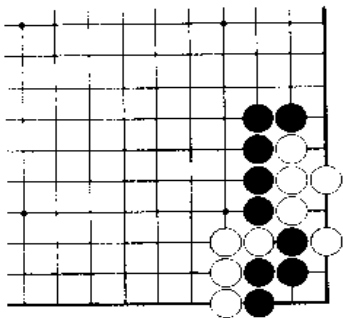


图 176

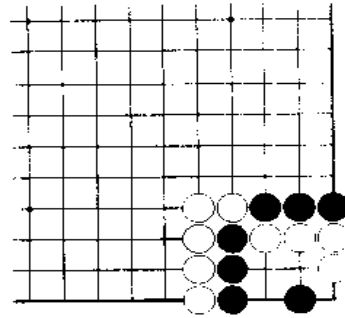


图 177

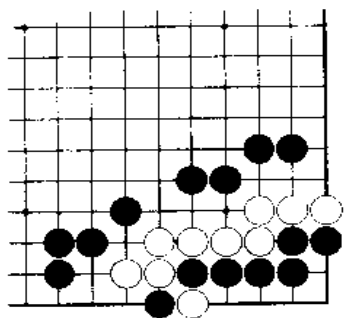


图 178

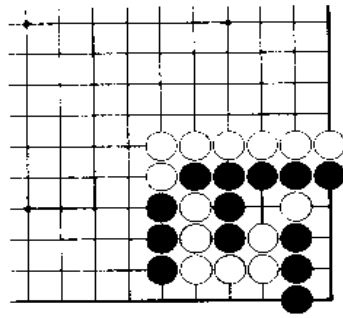


图 179

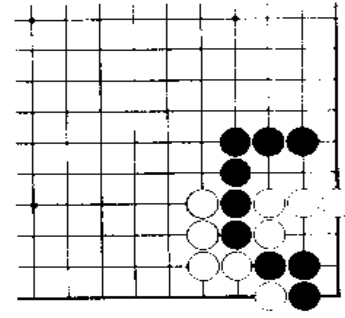


图 180

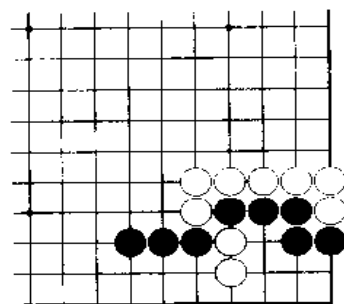


图 181

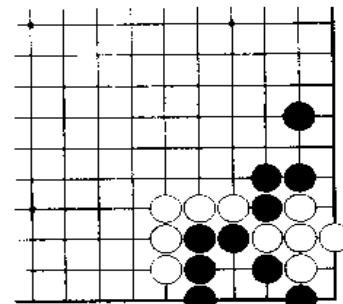


图 182

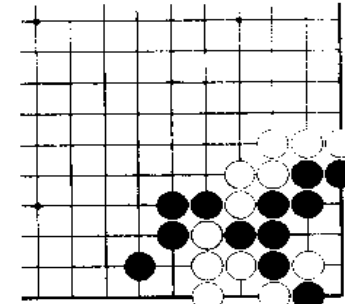


图 183

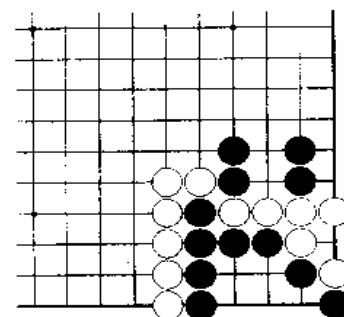


图 184

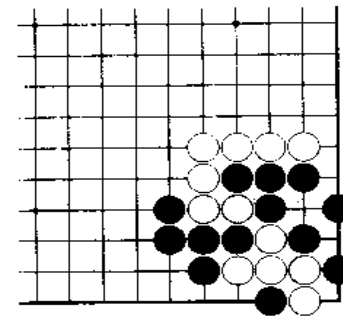


图 185

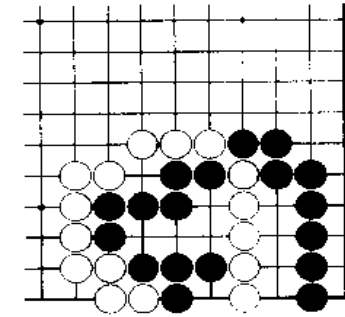


图 186

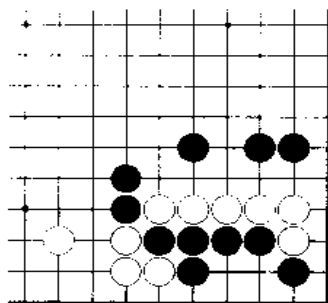


图 187

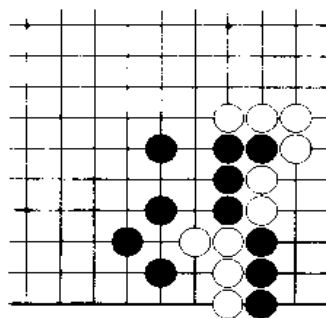
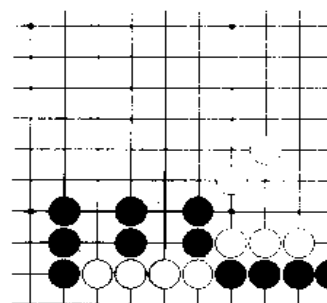


图 188



189

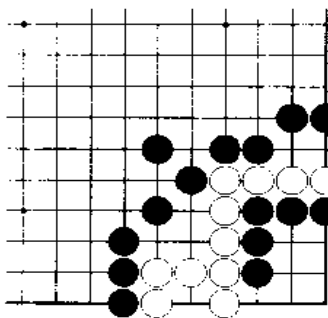
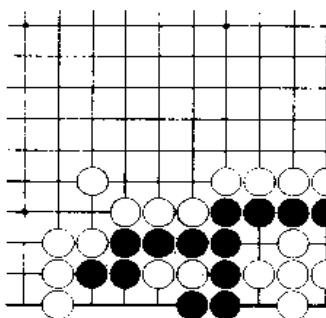


图 190



191

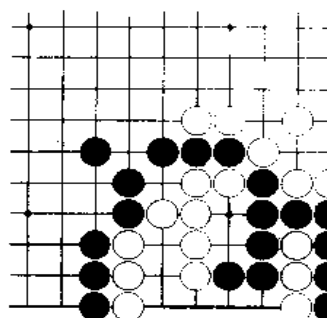
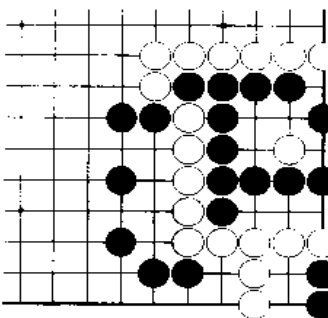


图 192



193

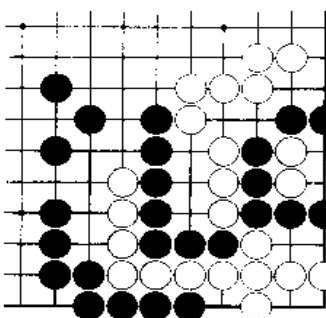


图 194

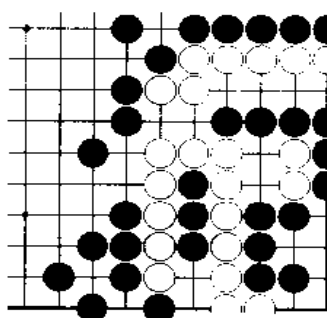


图 195

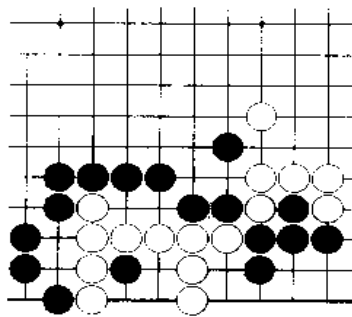


图 196

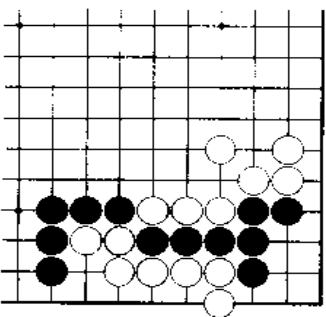


圖 197

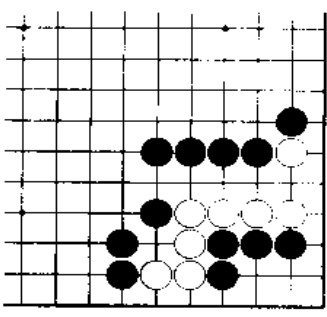


图 198



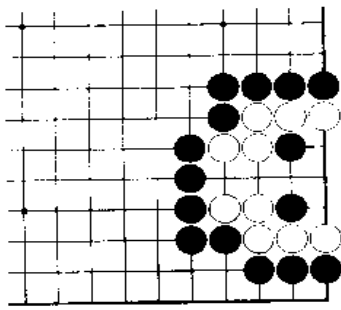


图 199

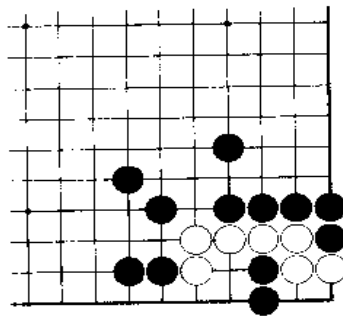
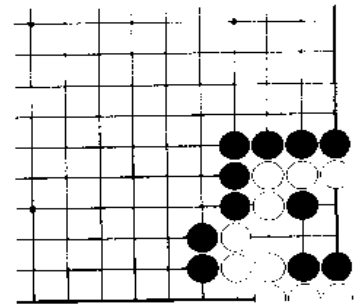


图 200



■ 201

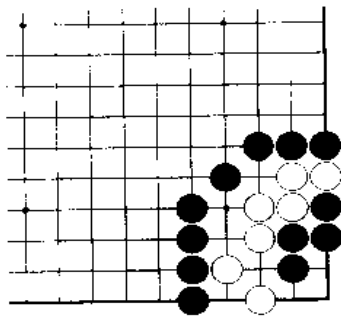


图 202

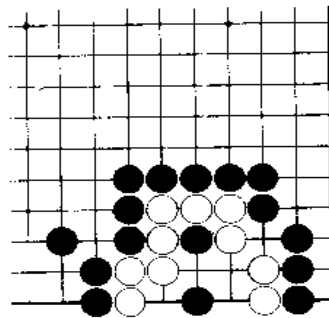


图 203

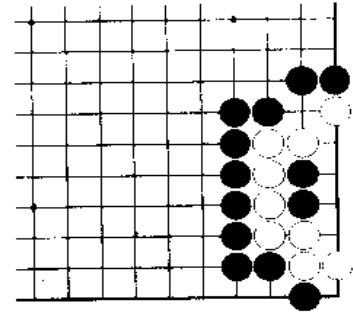


图 204

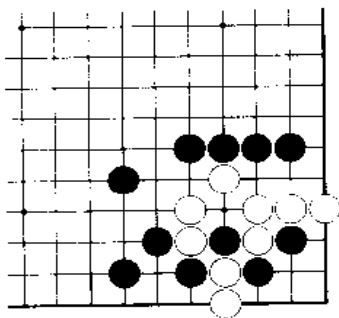


图 205

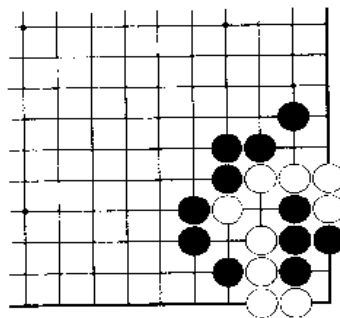


图 206

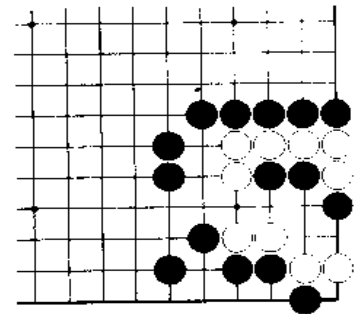
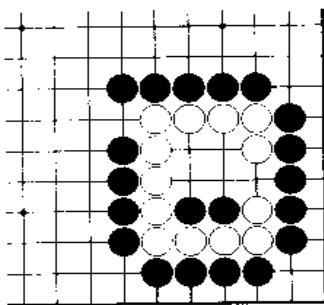


图 207



· 图 208

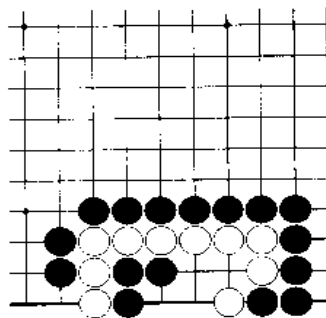


图 209

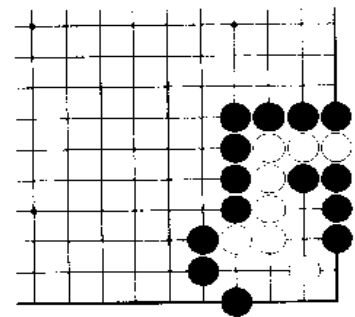


图 210

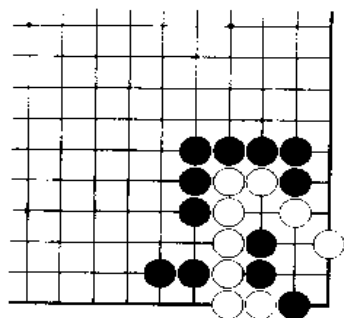


图 211

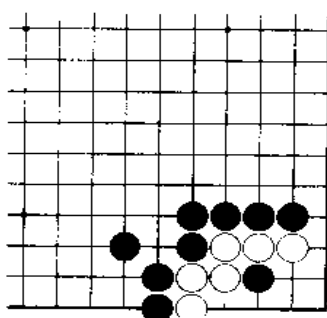


图 212

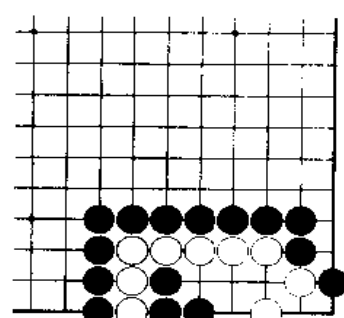


图 213

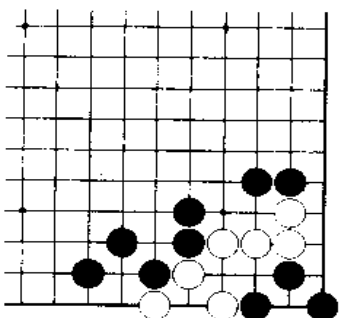
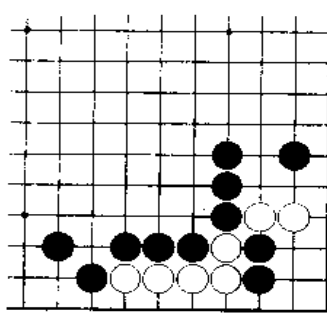
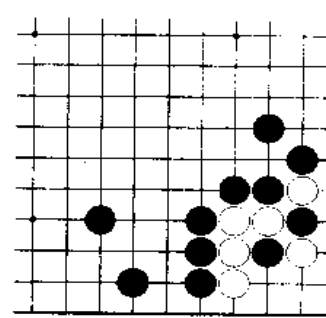


图 214



215



216

## 第 四 部 分

### 对 杀

围棋实战中的对杀，就其本身来讲具有两种涵义：一是双方通过激战才能决定死活的竞争过程；二是双方互相杀气的过程。无论是谁，对敌方的攻击都会采取积极应战的态度，而绝不会坐以待毙，这就必然的要形成对杀，这时就要用到作战中的各种方式方法了。而作战方法的选择，很重要的一条就是要具有针对性和灵活性。所谓“针对性”，就是要“有的放矢”，即不打无把握之仗；所谓“灵活性”，就是指战术要灵活多变，即不打无准备之仗。同时，还要切记“保存自己最有效的方法就是消灭敌人”这一出奇制胜的法宝，这样才能保证在对杀中以精确的算度出其不意、攻其不备、击其弱点、克敌制胜。另外，还要注意对各种攻击方法的综合运用，尤其要注意对杀中的“盲点”。所谓“盲点”，是指一种冷僻的好点，大致可以分为两种情况：

一是出乎常情忖度之外的被人忽视的要点，因其格外隐蔽，故称“盲点”；

二是着法并不十分巧妙，但因对局双方均未留意，亦称“盲点”。

在做本部分习题前请先复习：

(1) 对杀的种类；

(2) 对杀的条件及结果（如：对杀的条件是一方有眼，一方无眼，对杀的结果为“有眼杀无眼”或“长气杀有眼”）。

本部分共有 72 道习题，全部黑先。通过这些习题，能够培养棋手的作战能力，增强必胜信心，提高棋艺水平，祝你早日成为一名力战型棋手。

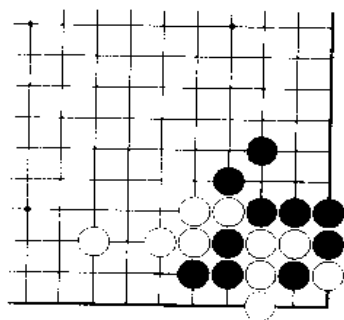


图 217

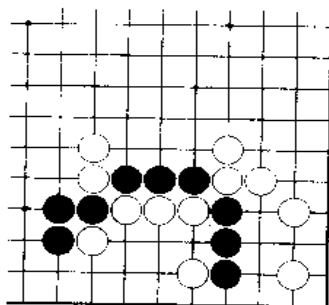


图 218

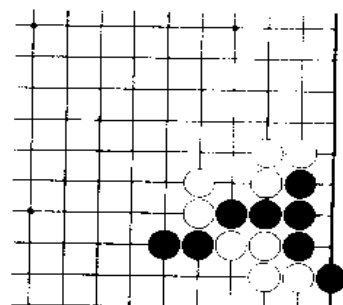


图 219

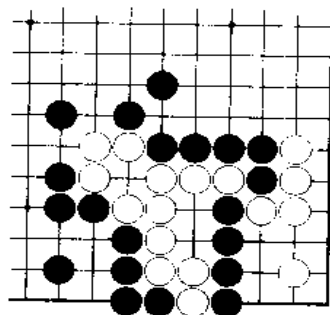


图 220

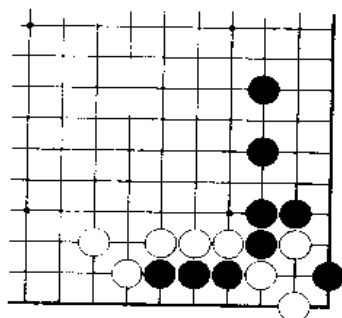


图 221

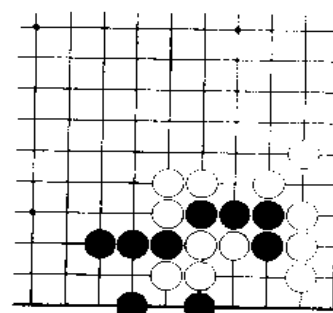


图 222

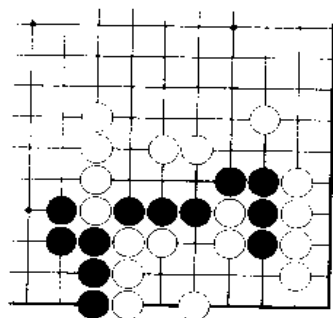


图 223

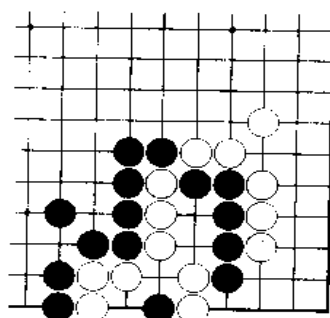


图 224

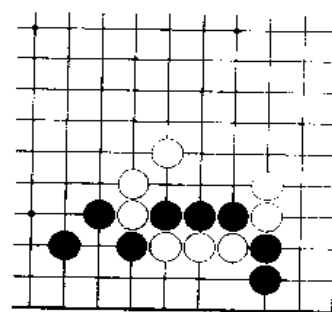


图 225

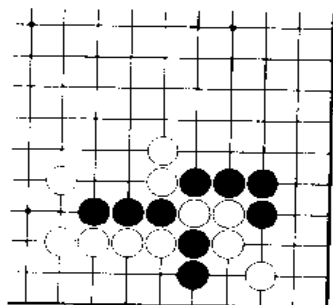


图 226

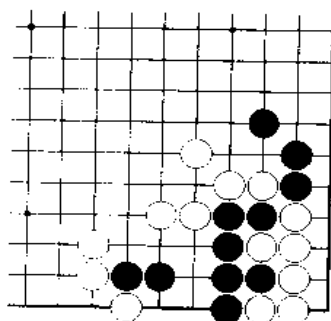


图 227

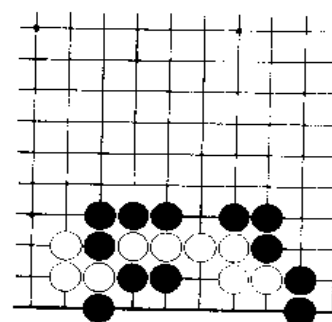


图 228

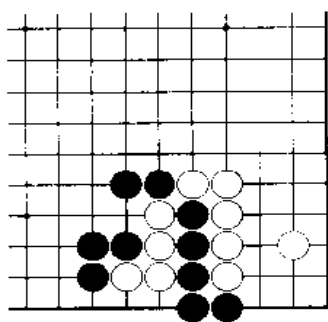


图 229

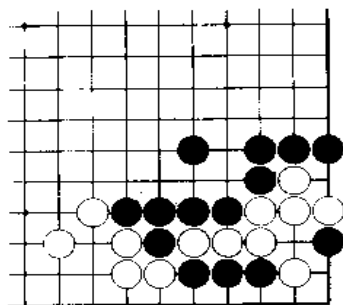


图 230

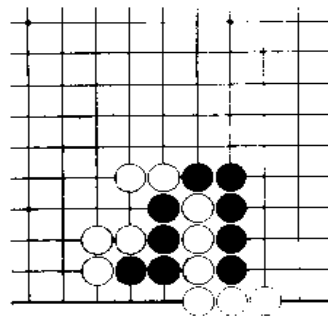


图 231

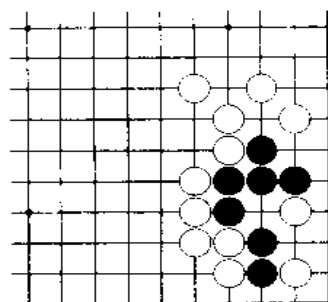


图 232

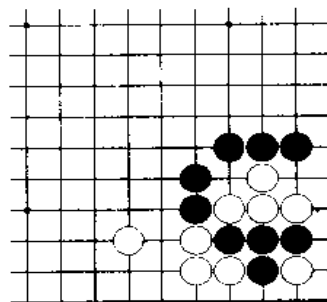


图 233

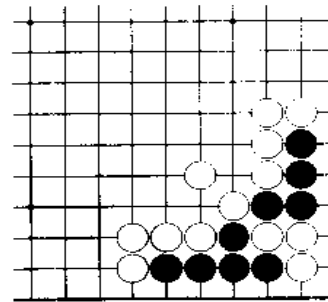


图 234

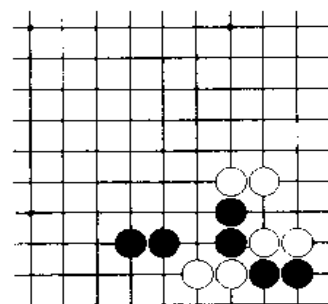


图 235

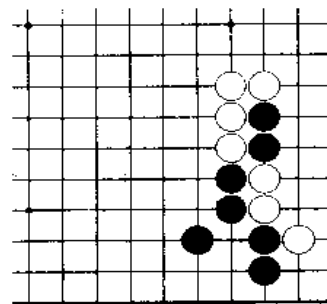
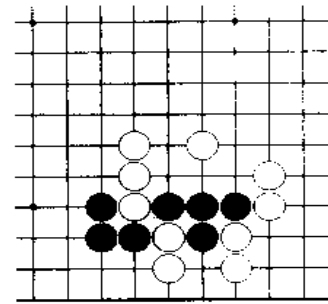


图 236



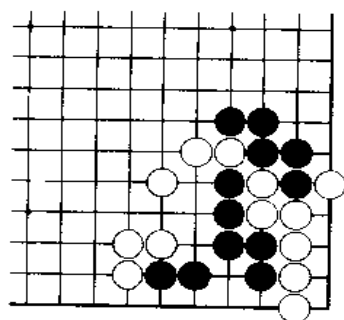


图 241

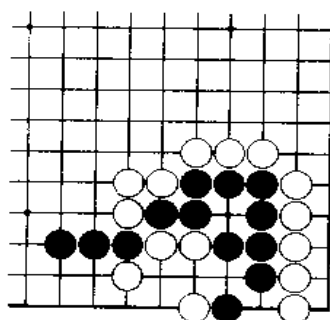


图 242

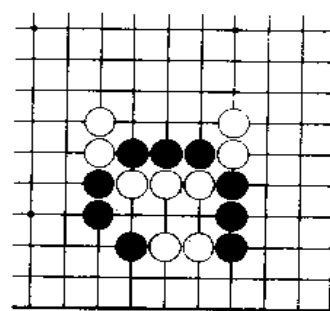


图 243

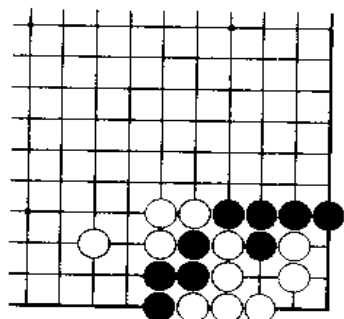


图 244

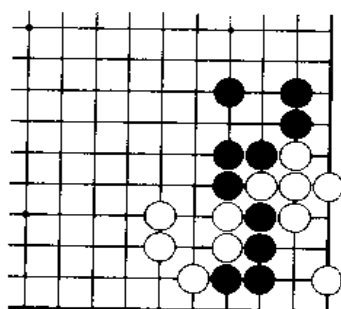


图 245

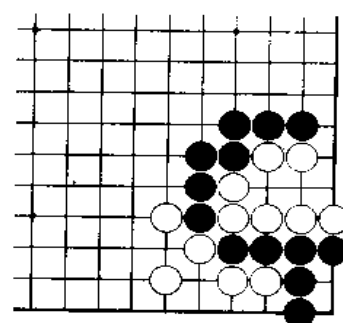


图 246

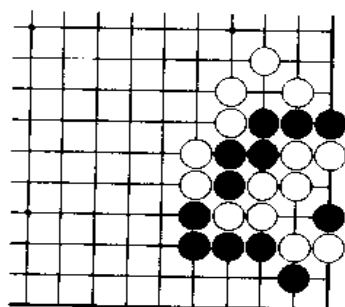


图 247

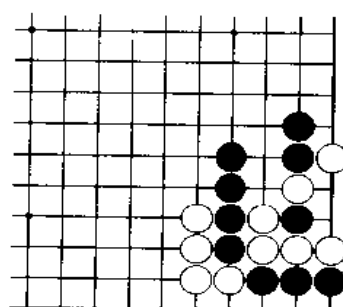


图 248

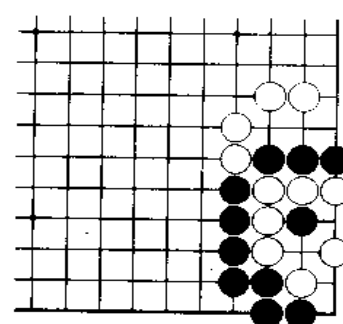


图 249

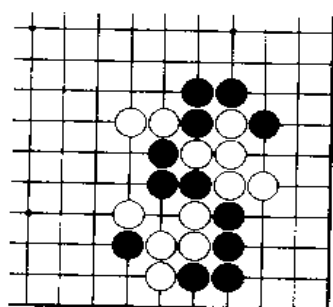


图 250

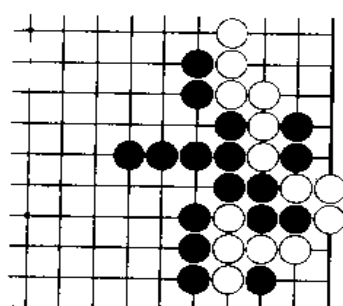


图 251

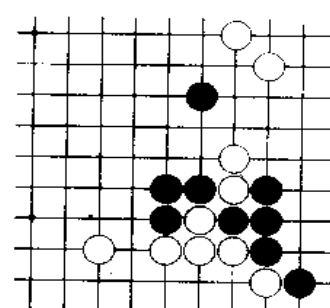


图 252

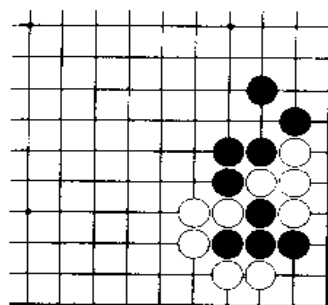


图 253

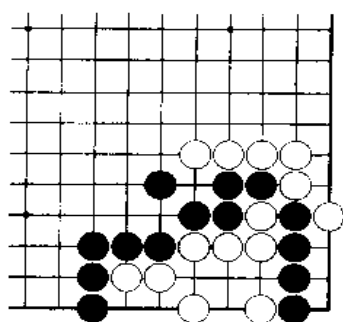


图 254

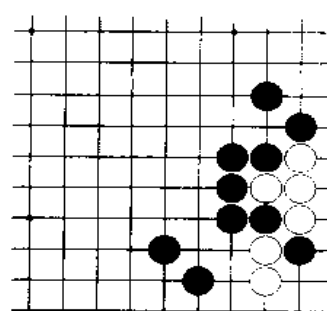


图 255

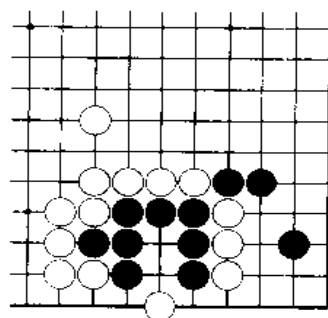


图 256

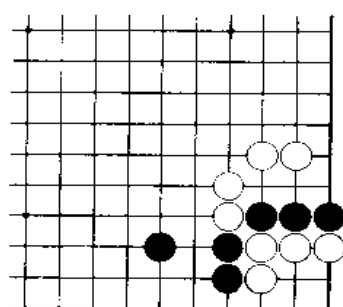


图 257

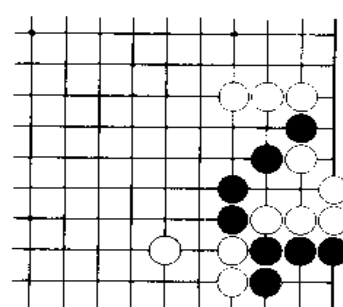


图 258

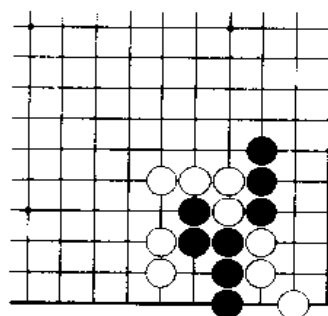


图 259

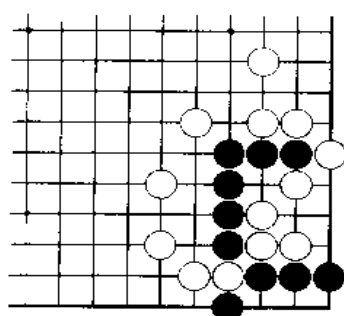


图 260

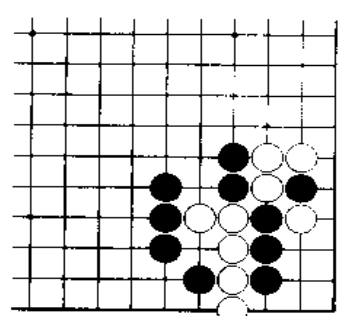


图 261

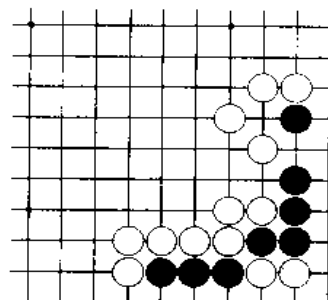


图 262

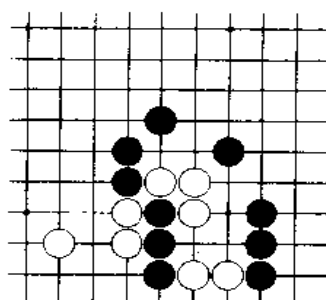


图 263

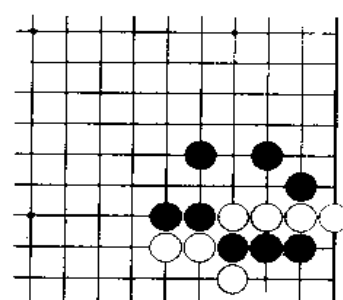


图 264

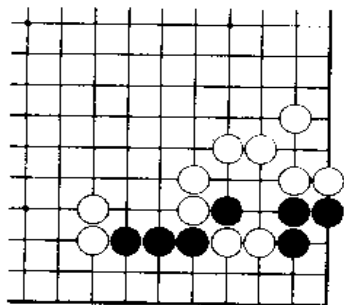


图 265

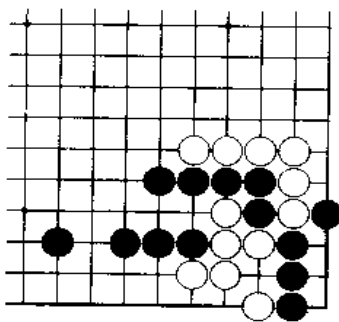


图 266

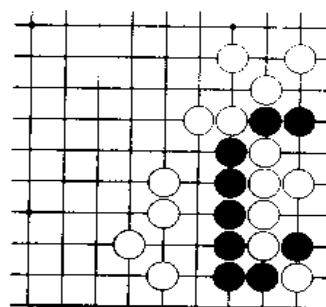


图 267

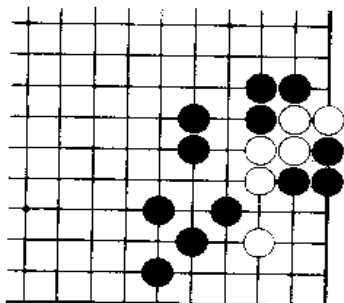


图 268

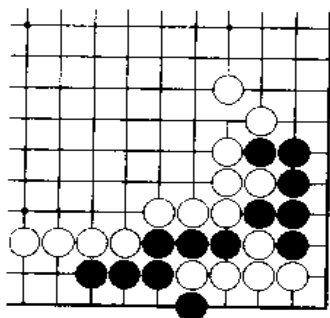
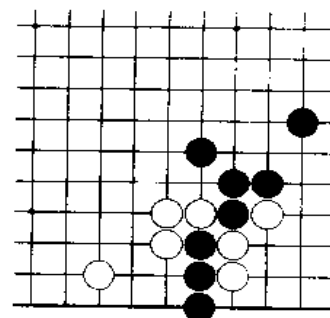


图 269





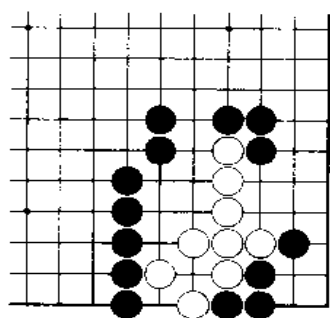


图 277

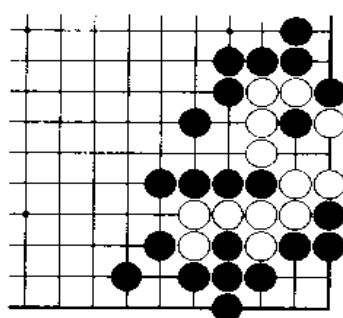


图 278

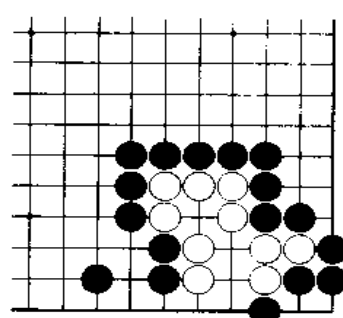


图 279

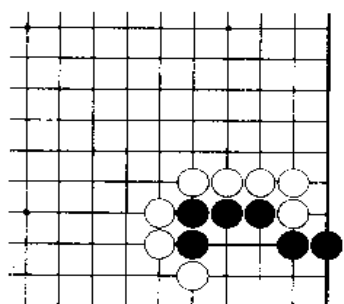


图 280

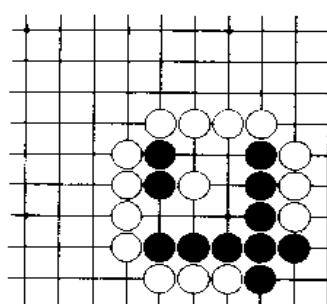


图 281

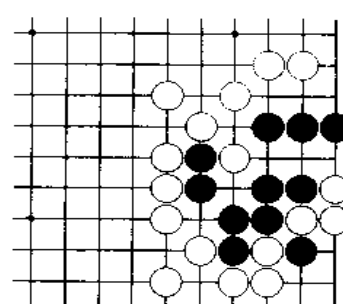


图 282

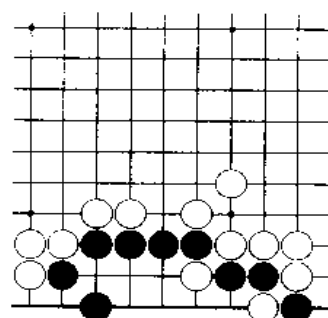


图 283

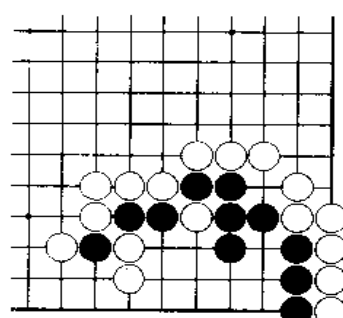


图 284

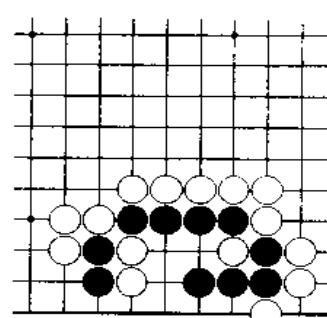


图 285

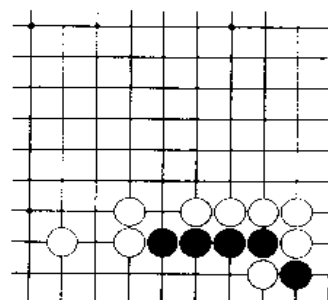


图 286

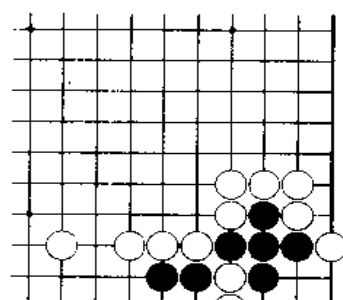


图 287

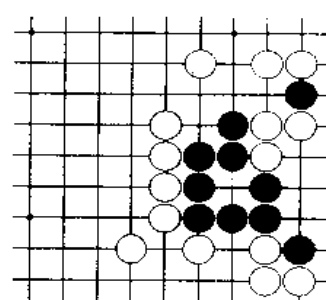


图 288

## 第 五 部 分

### 双 活

有人认为“围棋是你死我活的争斗”，这是不完全的。因为围棋还有一种有趣的活棋方法，这就是“双活”。所谓“双活”，就是指敌我双方在某一局部战斗中僵持不下，双方互围的棋子均无两个眼，作战结果势均力敌，形成彼此不能制杀对方的局面。其实，这与人类的生存方式也很相似，例如：生活中的好与坏、善与恶等矛盾，它们都是以对立统一的方式，彼此共存于生活的空间。围棋中的“双活”也可视为生活中的共存，即：以双方对立的方式形成统一的结果——双方活棋。在做这部分习题前请先复习：

- (1) 什么是无眼双活；
- (2) 双方各有一只眼的双活；
- (3) 双活形成的必要条件。

第五部分共 54 道题，全部黑先。请想想看，有什么妙手才能与对方共活呢？

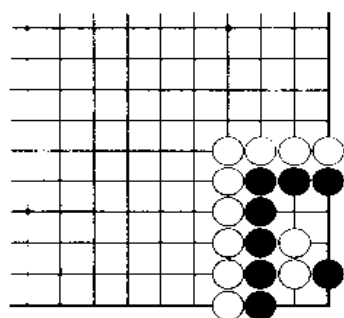


图 289

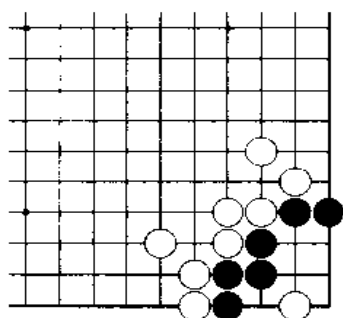


图 290

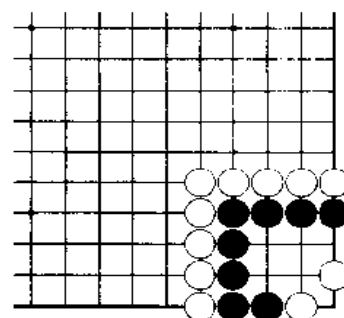


图 291

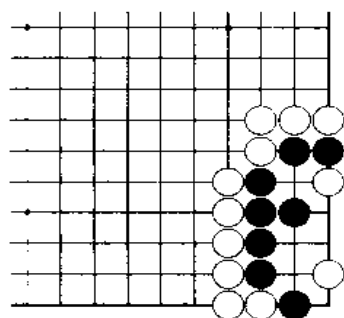


图 292

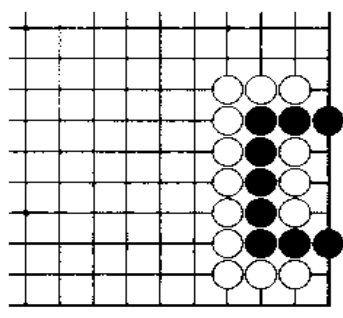


图 293

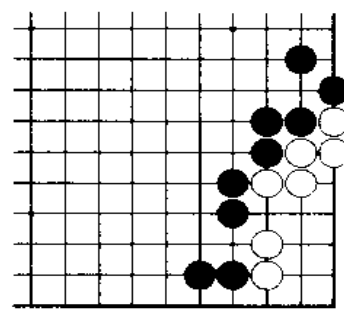


图 294

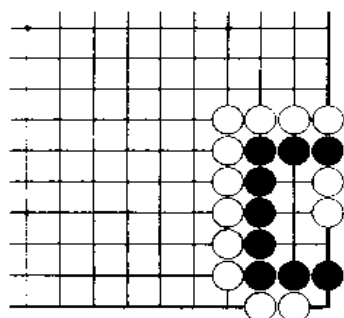


图 295

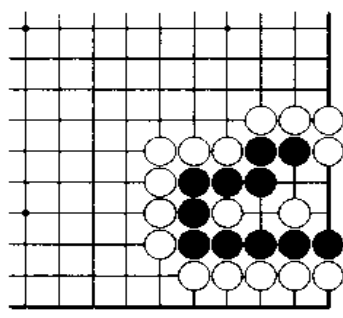


图 296

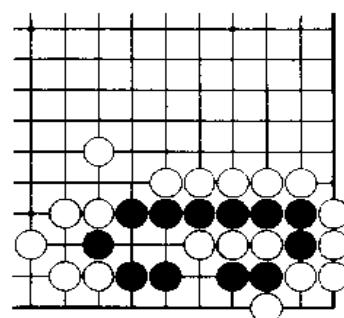


图 297

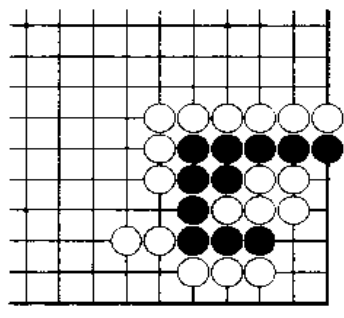


图 298

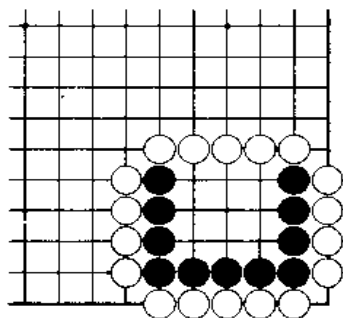


图 299

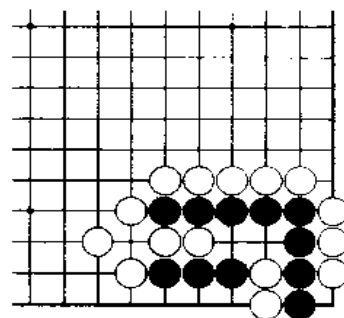


图 300

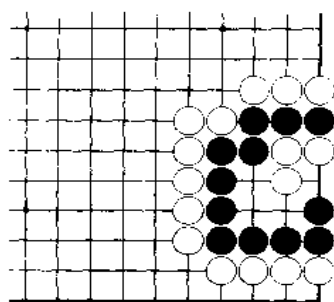


图 301

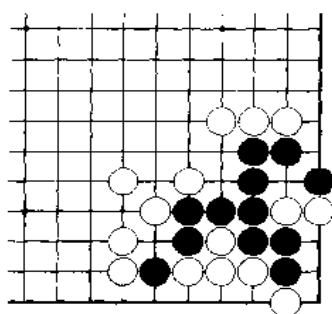


图 302

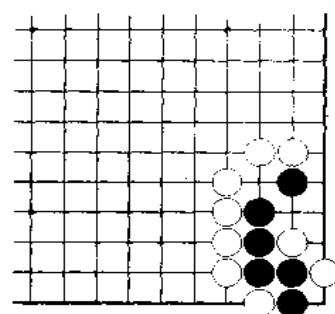


图 303

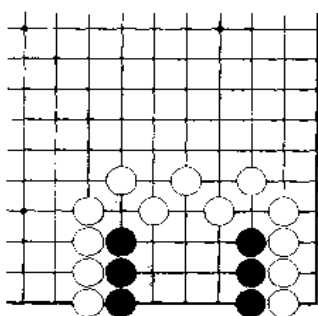


图 304

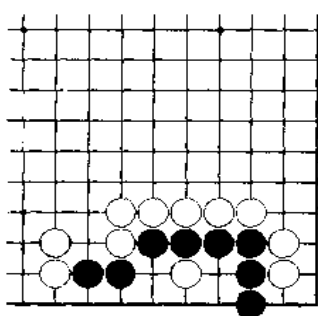


图 305

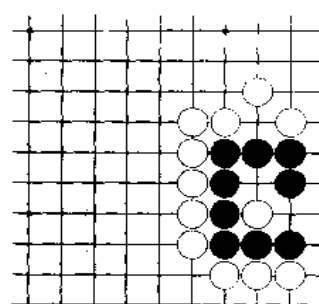


图 306

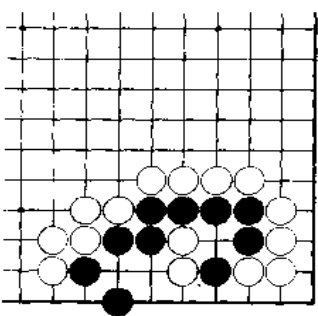


图 307

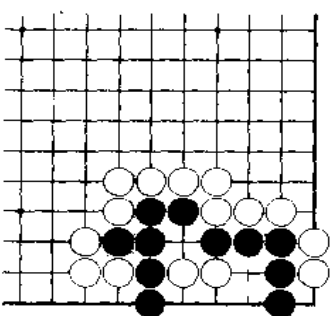


图 308

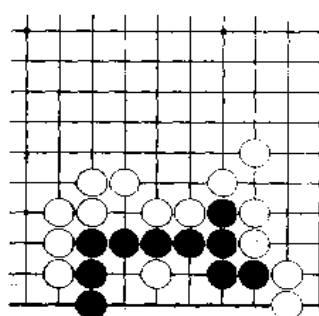


图 309

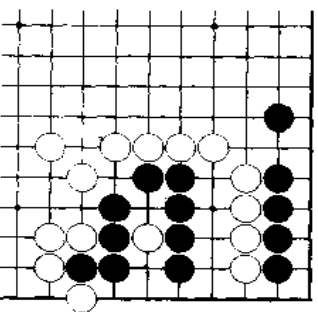


图 310

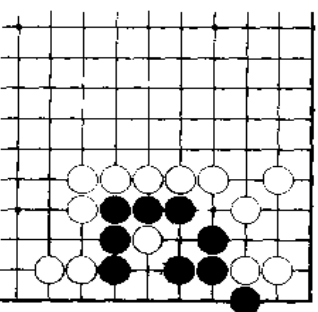


图 311

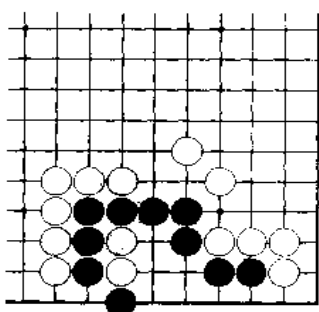


图 312

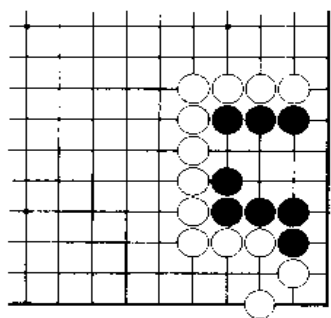


图 313

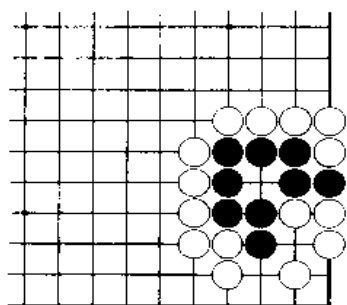


图 314

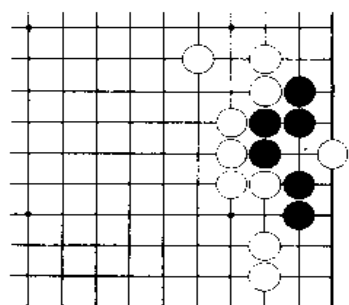


图 315

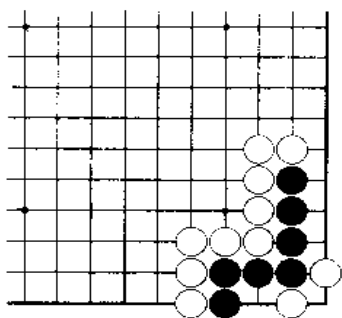


图 316

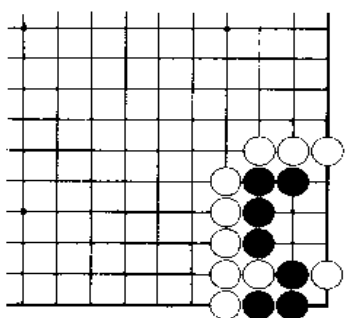


图 317

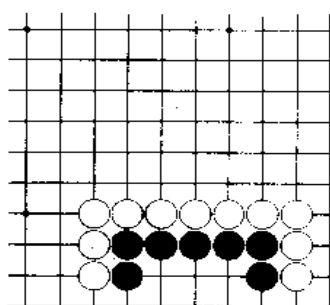


图 318

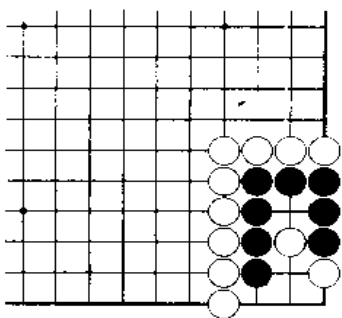


图 319

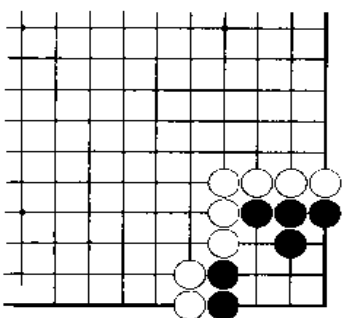


图 320

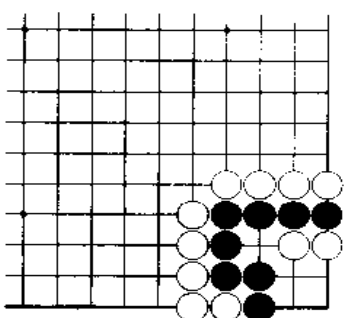


图 321

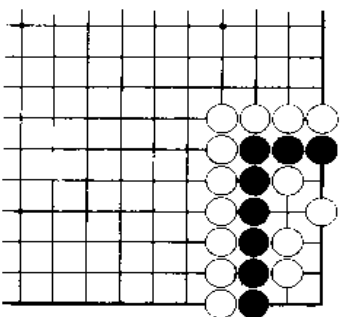


图 322

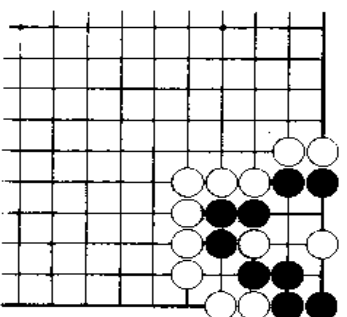


图 323

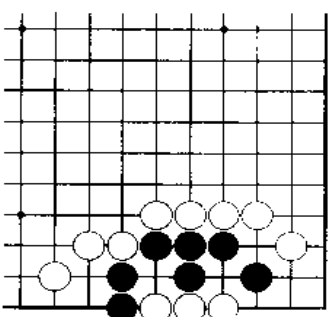


图 324

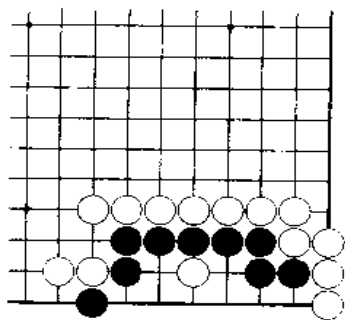


图 325

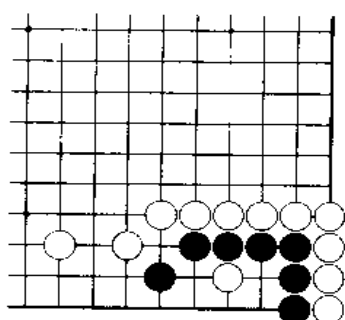


图 326

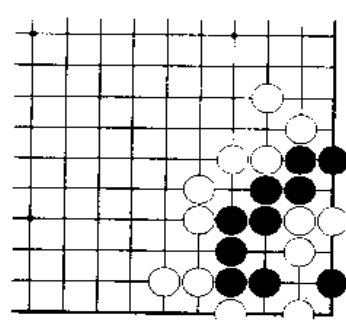


图 327

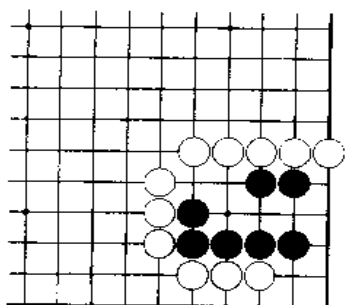


图 328

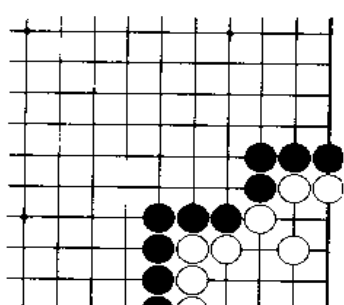


图 329

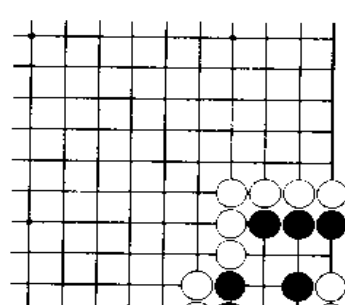


图 330

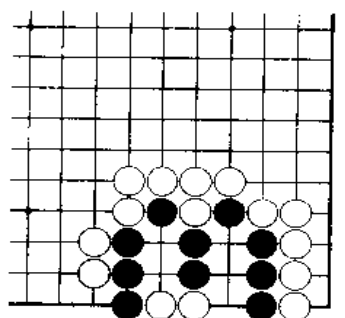


图 331

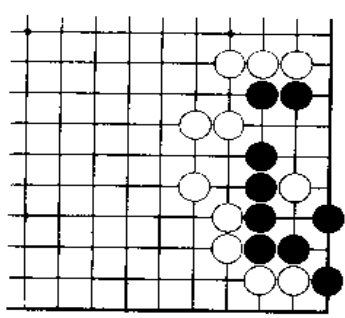


图 332

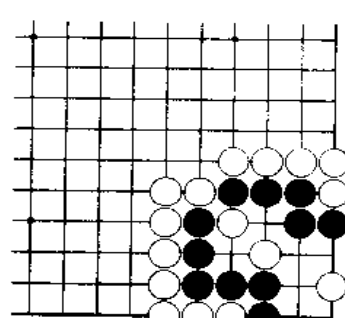


图 333

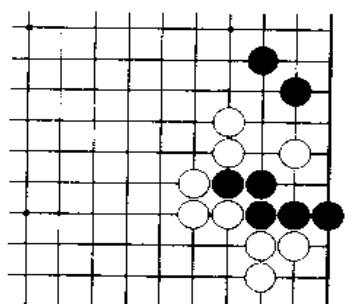


图 334

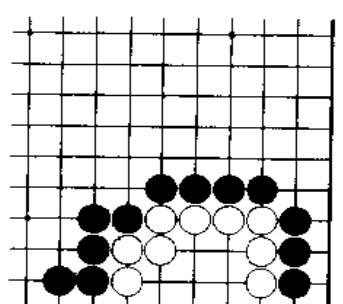


图 335

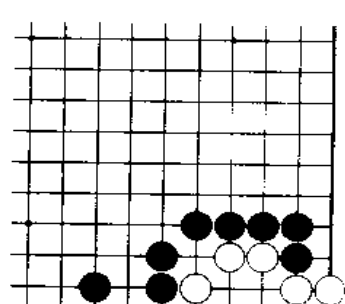


图 336

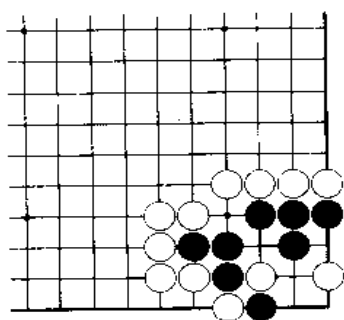


图 337

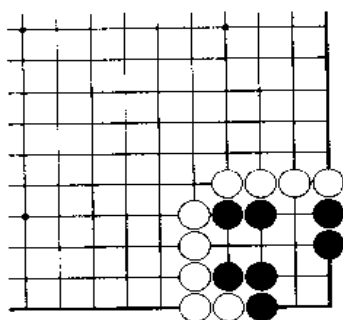


图 338

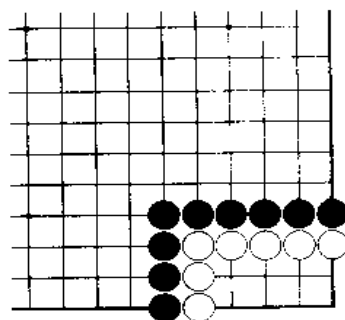


图 339

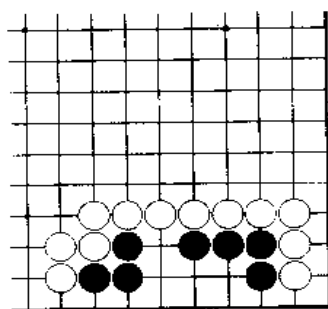
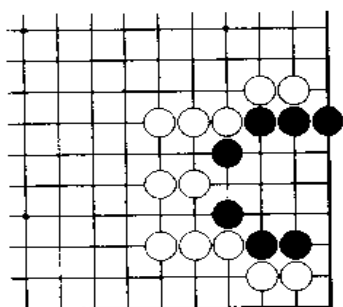
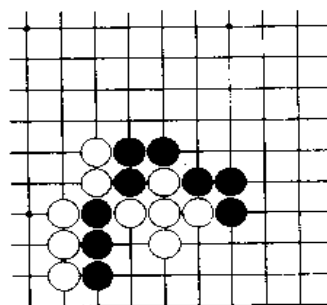


图 340



341



342

## 第 六 部 分

### 要 点

所谓要点，顾名思义就是对局中双方争夺的重要位置所在，这些地方在实战中是敌我双方都要全力争夺的。一般来讲，对局中只要争先抢占了要点，即可占据有利地形，掌握作战的主动权，逼迫对方处于被动的地位，从而使胜利的天平向我方倾斜。

总括地讲，要点大致可以分为三大类：

(1) 有关双方形势上的消涨点，这主要是检验我们是否具有良好的审时度势的大局观；

(2) 有关双方根据地的要点，这是对我们是否具有作战意识和作战能力的检验；

(3) 有关死活问题中的要点，它是考验我们是否具有敏锐的棋形感觉和发现手筋洞察力的能力。

而这些条件的具备，是与我们平时对一点一滴知识的积累分不开的。

第六部分共 63 道题，全部黑先。你能发现其要点所在吗？



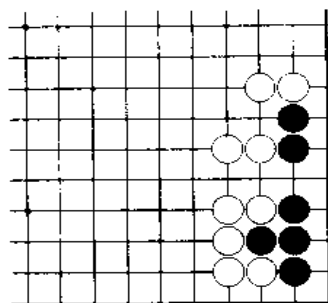


图 343

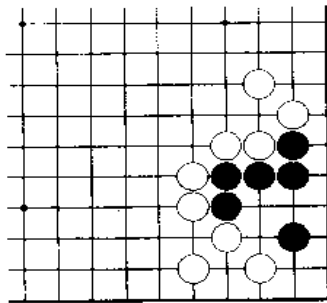


图 344

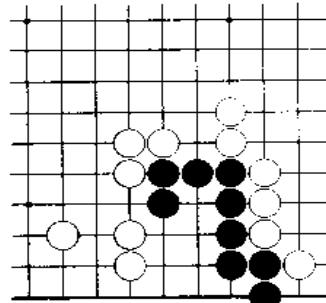


图 345

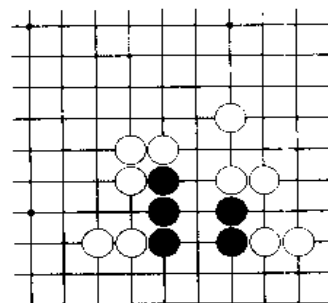


图 346

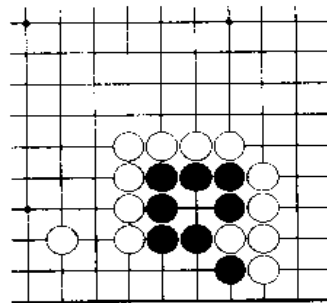


图 347

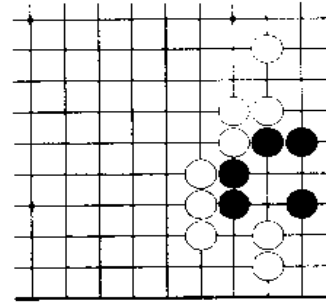


图 348

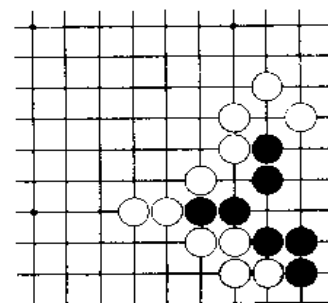


图 349

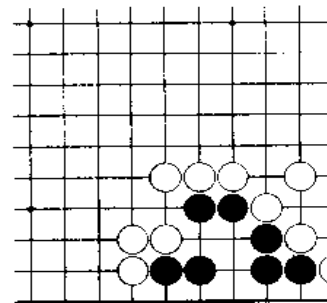


图 350

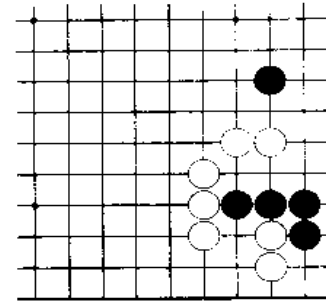


图 351

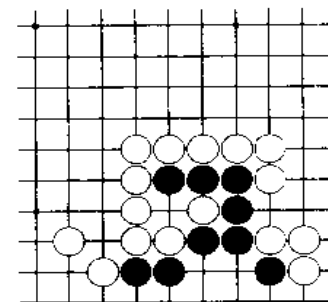


图 352

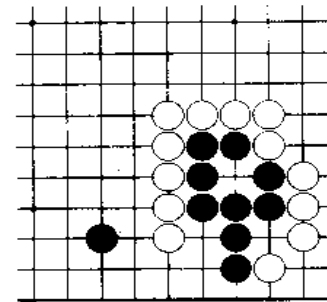


图 353

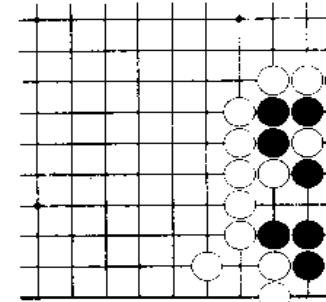


图 354

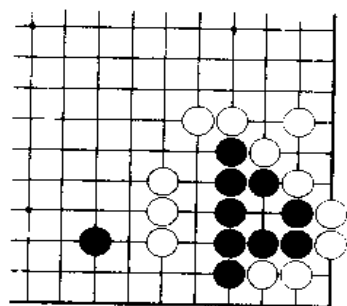


图 355

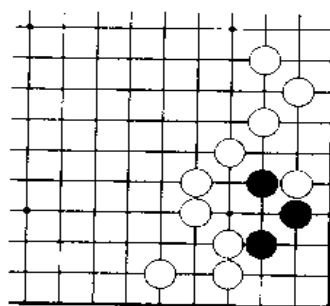


图 356

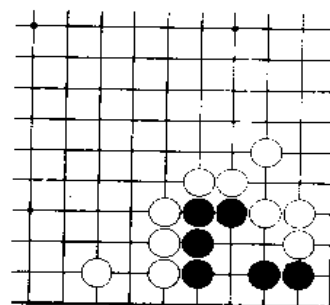


图 357

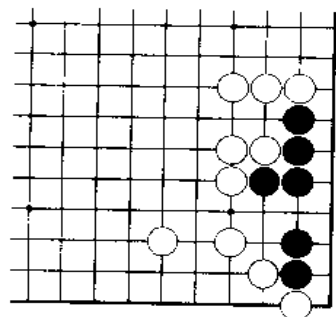


图 358

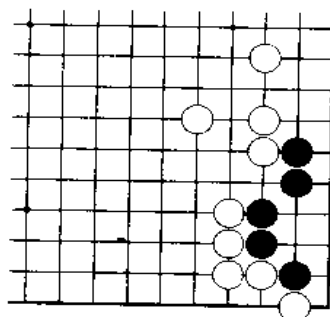


图 359

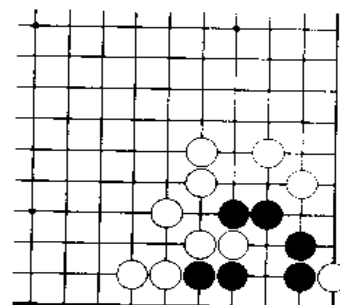


图 360

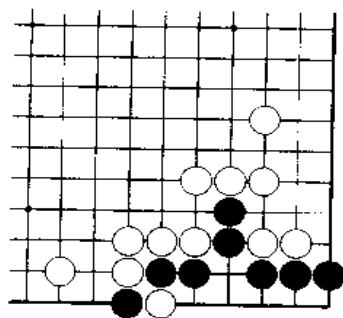


图 361

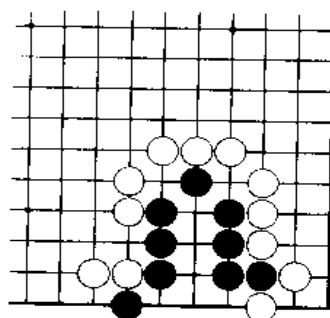


图 362

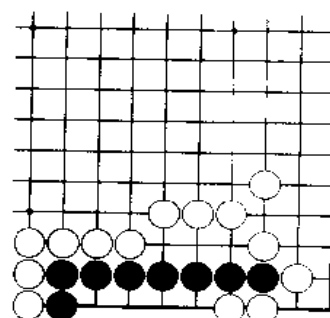


图 363

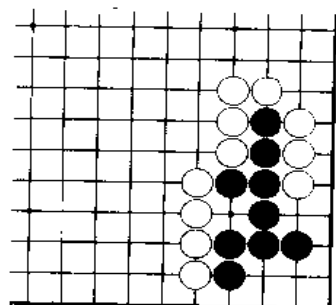


图 364

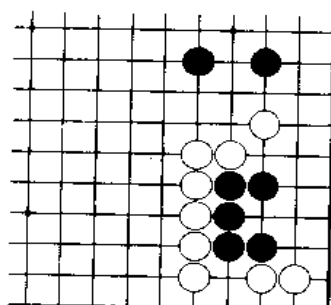


图 365

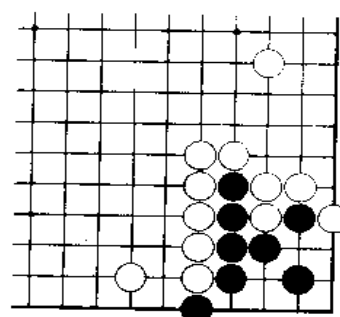


图 366

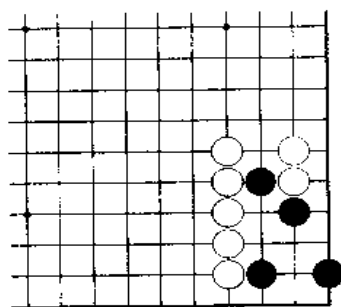


图 367

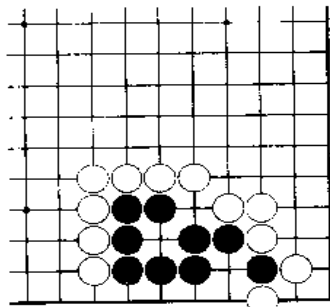


图 368

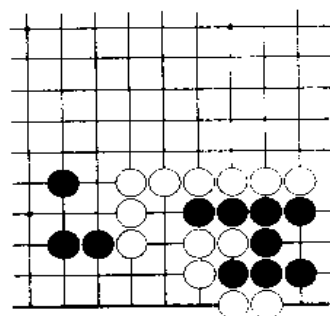


图 369

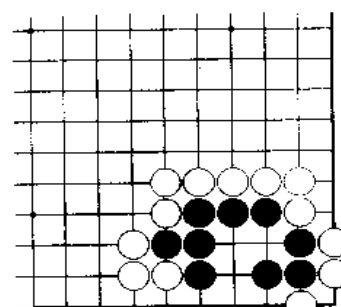


图 370

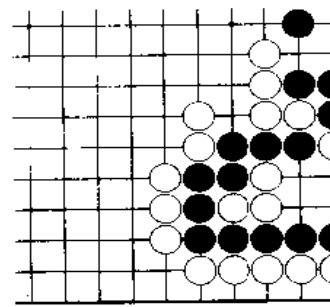


图 371

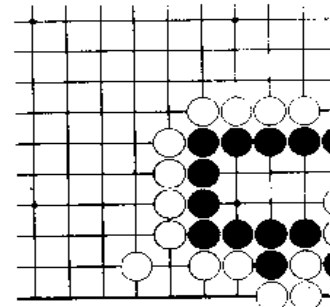


图 372

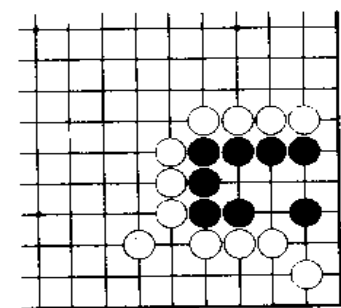


图 373

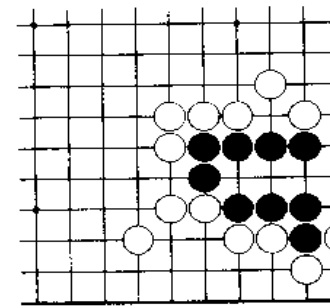


图 374

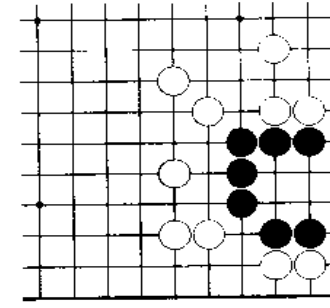


图 375

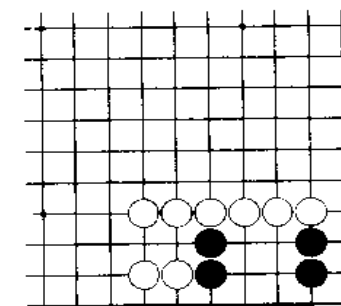


图 376

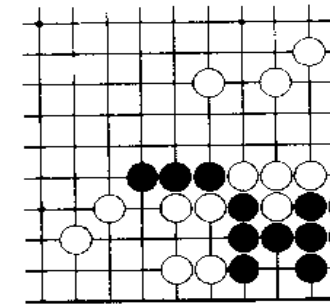


图 377

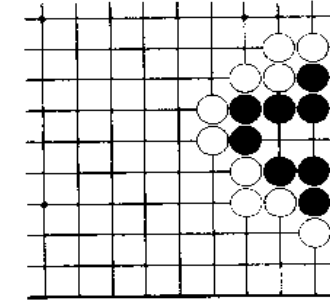


图 378

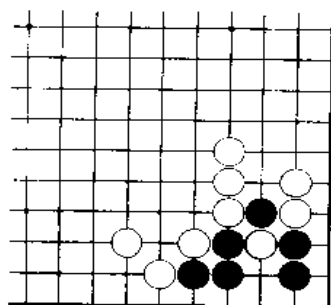


图 379

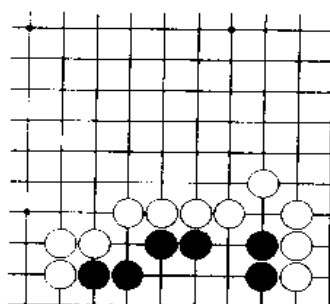


图 380

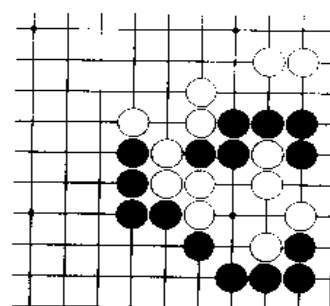


图 381

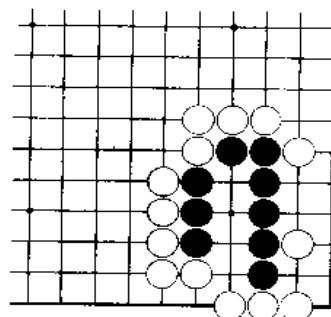


图 382

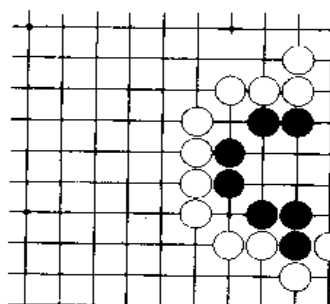


图 383

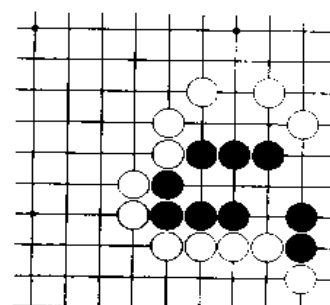


图 384

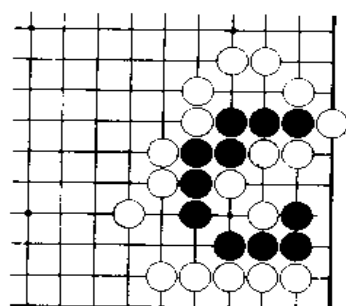


图 385

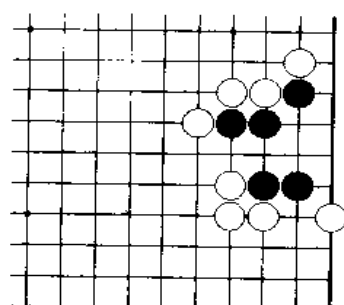


图 386

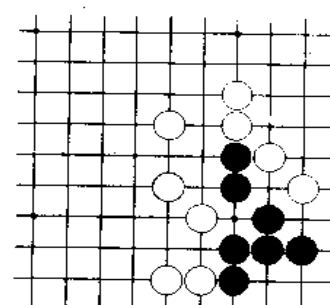


图 387

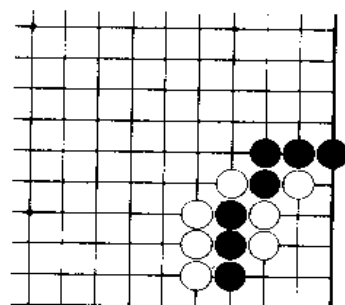


图 388

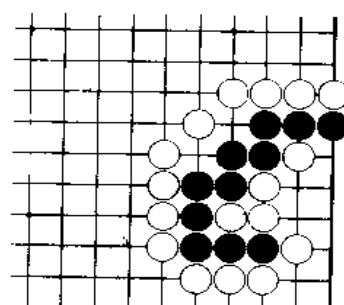


图 389

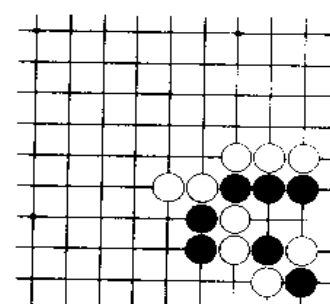


图 390

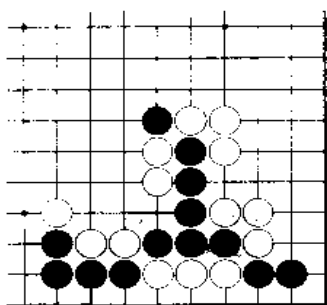


图 391

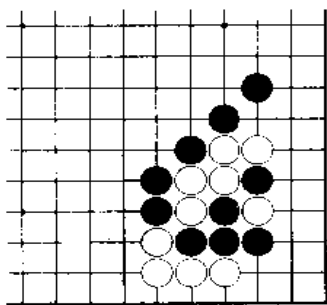


图 392

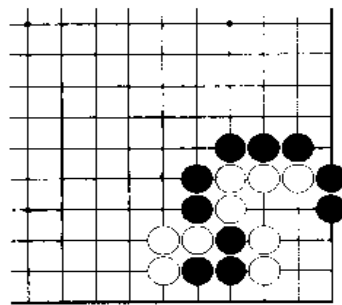


图 393

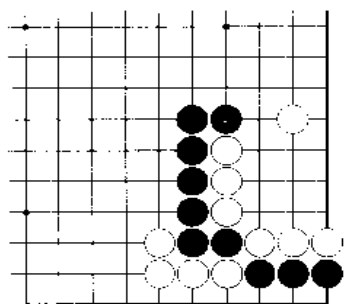


图 394

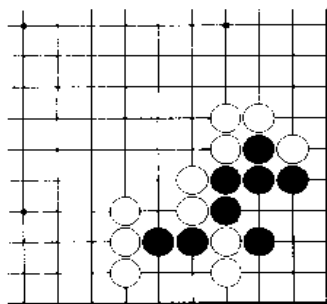


图 395

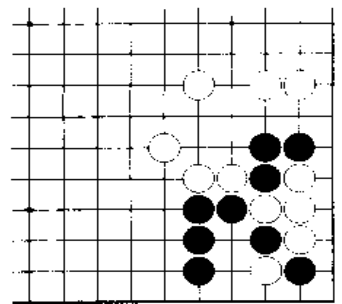


图 396

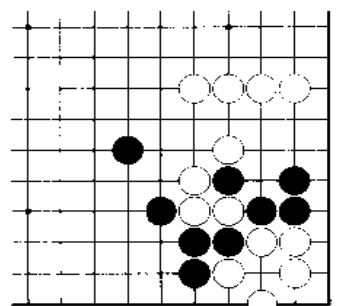


图 397

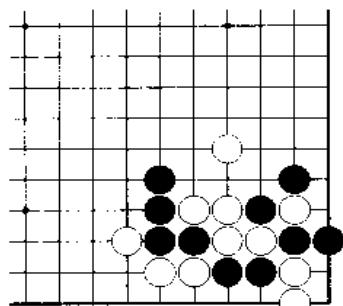


图 398

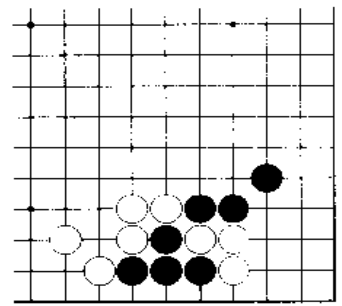


图 399

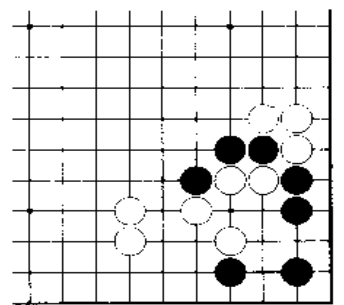


图 400

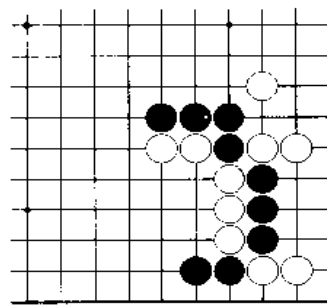


图 401

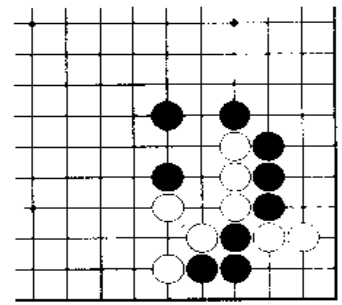


图 402

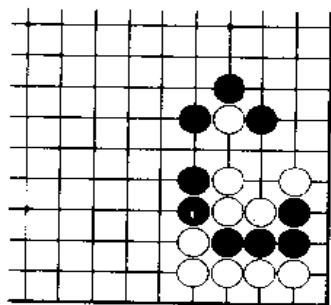


图 403

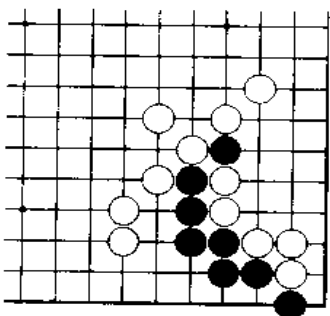


图 404

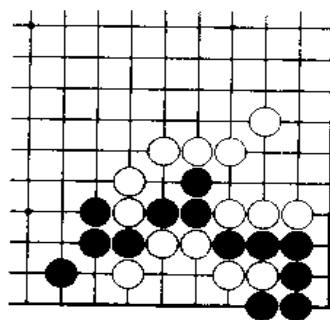


图 405

## 第七部分

### 棋理

生活中的许多谚语既形象又生动，它们是用通俗的语言，寓示了深刻的人生哲理。所以，多年来谚语一直被人们深深地喜爱。

围棋也有许多的谚语，在棋界广泛流传，它用通俗易懂的语言揭示了深刻的棋理，并含有劝诫的意义。如：“2·一路上多妙手”、“左右同形击其中”等等。

这些谚语是人们在长期的实践中总结出来的棋理，它的语言生动，寓意深刻，初学者一定要很好地掌握它们，并在实践中做到灵活运用。

第七部分共 36 道题，全部黑先。你如何才能正确地运用围棋谚语解答这些死活趣题呢？

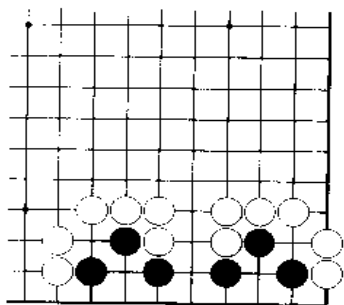


图 406

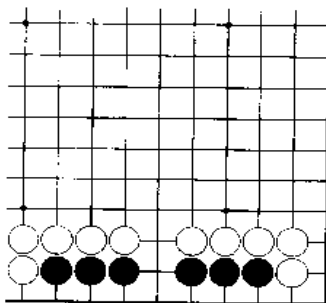


图 407

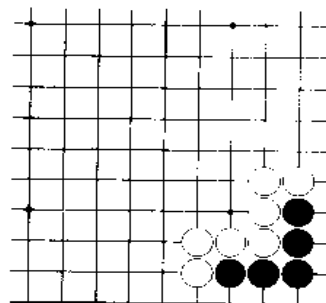


图 408

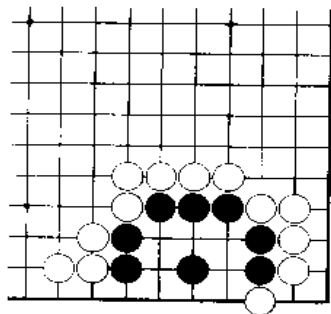


图 409

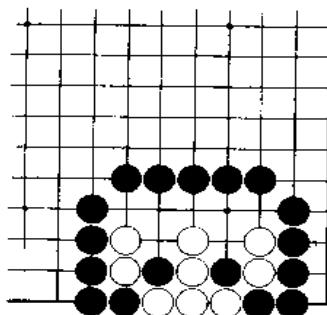


图 410

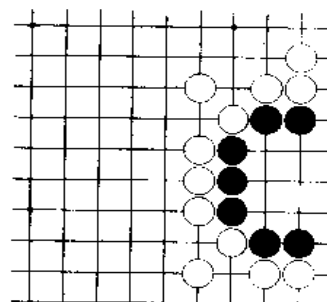


图 411

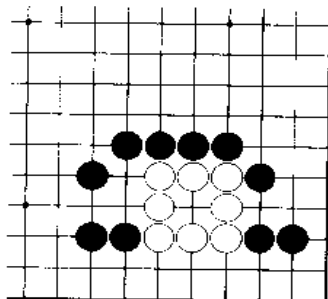


图 412

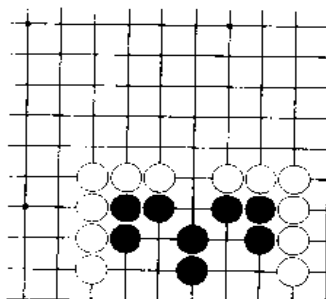


图 413

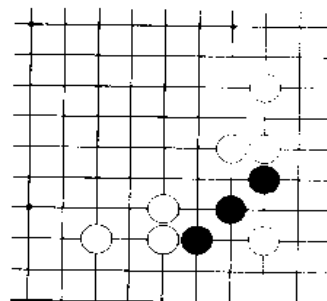


图 414

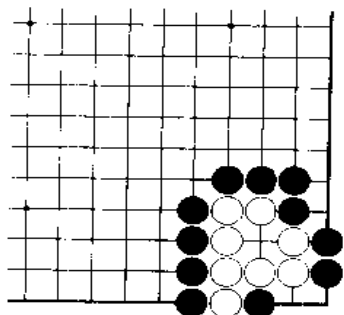


图 415

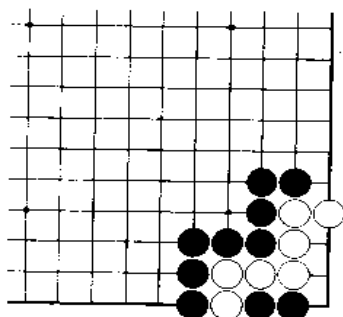


图 416

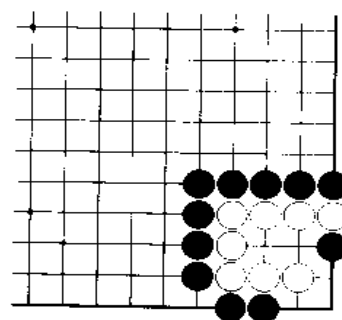


图 417



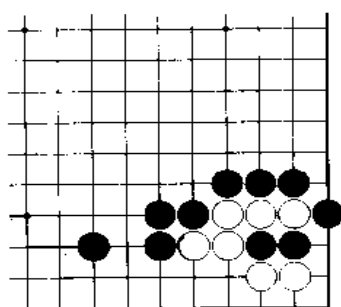


图 418

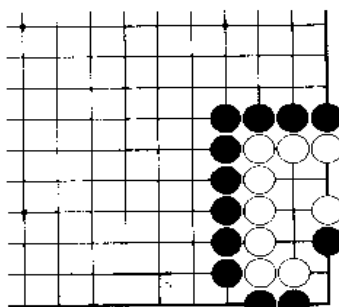


图 419

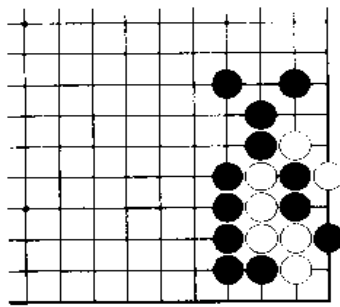


图 420

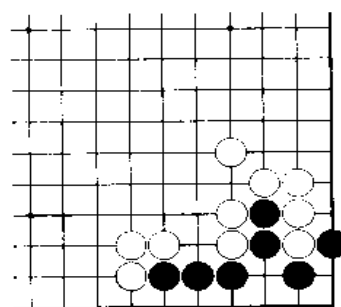


图 421

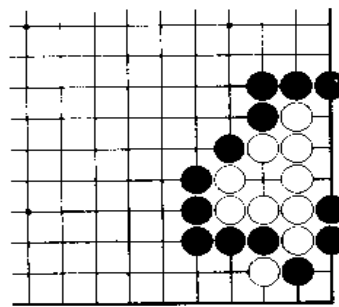


图 422

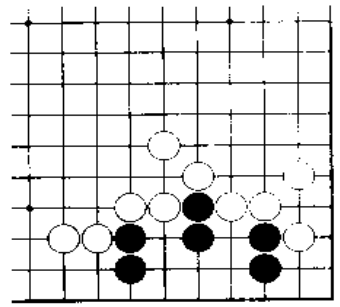


图 423

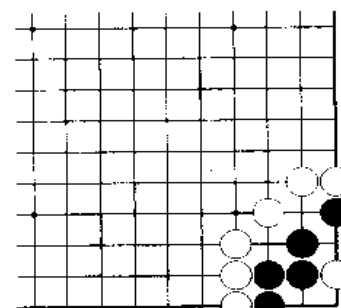


图 424

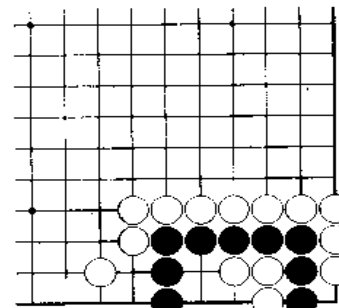


图 425

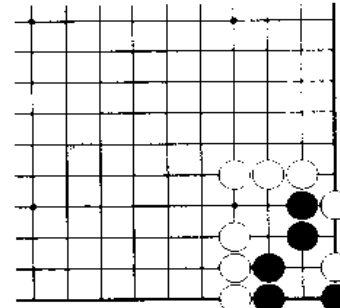


图 426

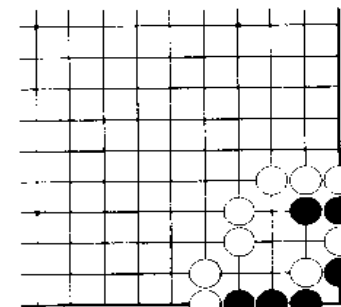


图 427

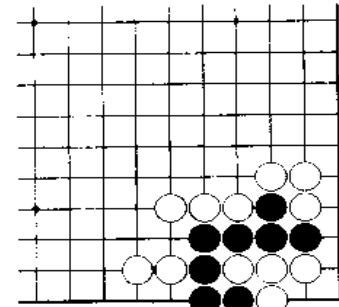


图 428

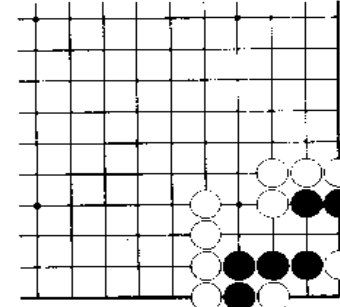


图 429

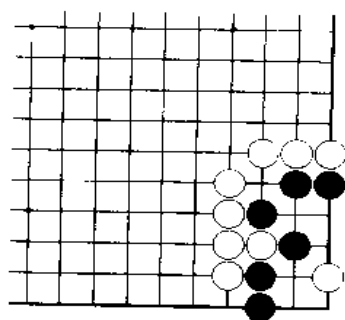


图 430

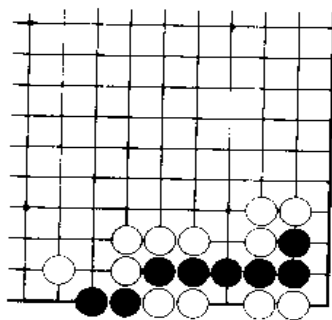


图 431

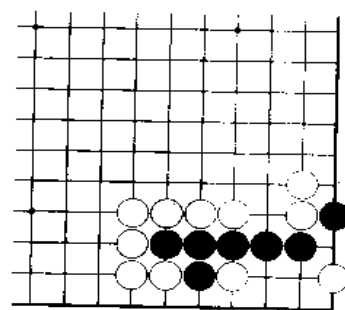


图 432

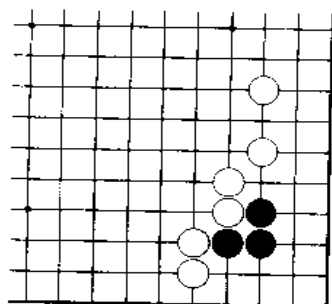


图 433

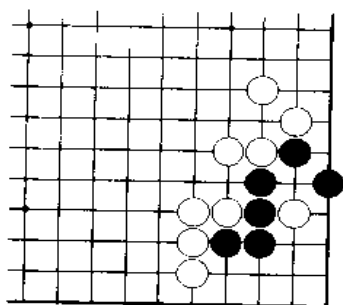


图 434

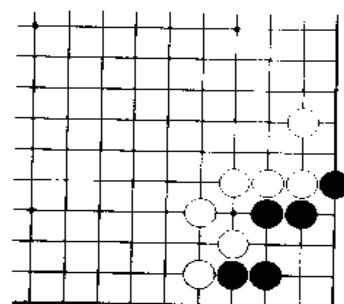


图 435

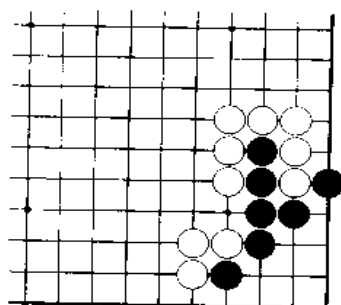


图 436

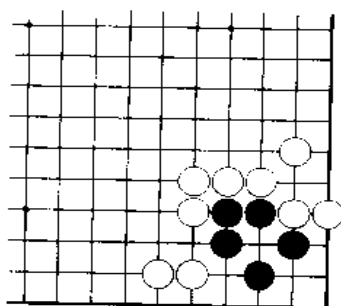


图 437

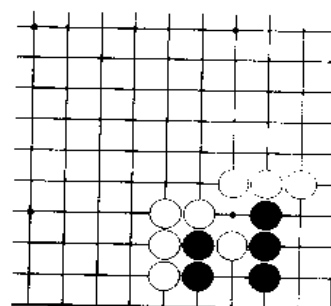


图 438

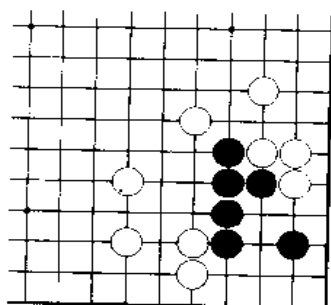


图 439

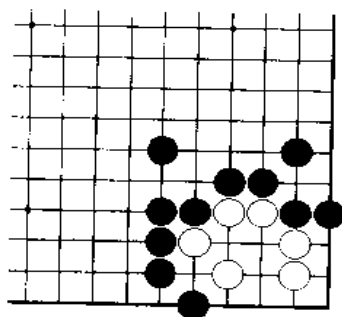


图 440

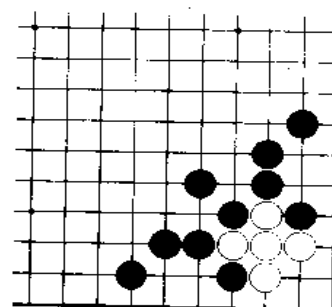


图 441

## 第 八 部 分

### 常 型

角部的死活图形是千变万化的，对杀的计算过程也是十分复杂的。凡是下棋的朋友大概都知道“一着不慎，满盘皆输”的格言吧，它清楚地告诉我们对于每一步棋都要反复推敲，对于每个变化都要仔细斟酌。同时棋经也告诫我们“随手而下者为无谋之人，不思而应者是取败之道”，由此可见基本功的练习是何等的重要了。

有的初学者，平时不大注意基本功的练习，认为只要是会下棋、能赢棋就可以了，何苦下功夫去研究死活呢。这种想法是错误的，基本功不好，棋艺水平是难以长进的。所以，只会下棋是不行的，必须要做好基础性训练，否则只能成为无源之水、无本之木。

为了加强基础训练，本部分选择了几种角部死活问题的基本常型，如：大猪嘴、小猪嘴、带钩型、曲尺型等等……希望通过这些练习，能够培养棋手敏锐的观察力和对棋形的良好感觉。如果你能做到举一反三，触类旁通的话，那么你对棋形的感觉是非常好的。

第八部分共 27 道题，全部黑先。你能正确地解答吗？

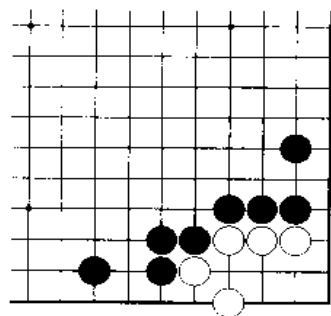


图 442

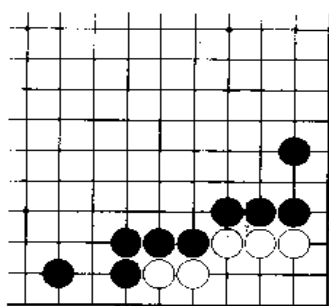


图 443

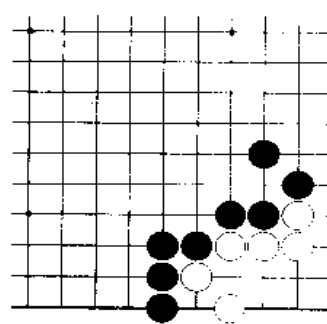


图 444

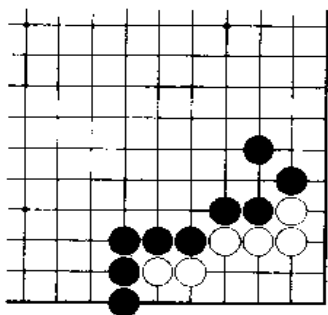


图 445

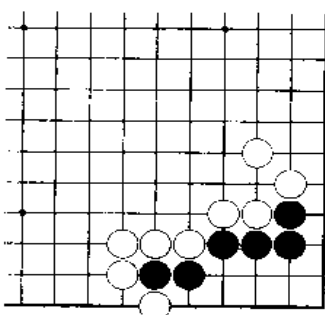


图 446

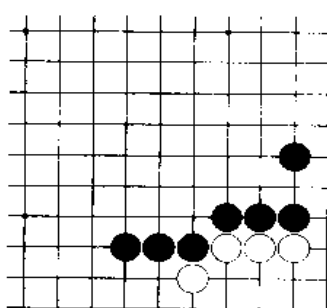


图 447

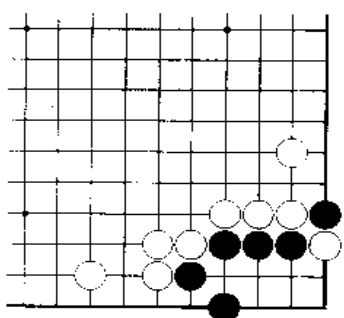


图 448

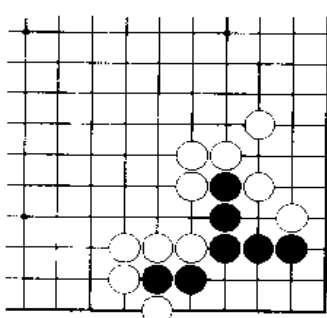


图 449

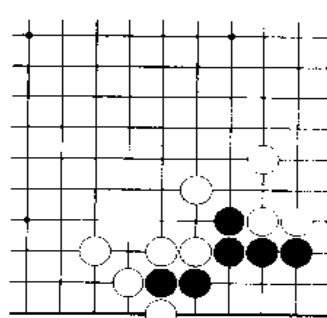


图 450

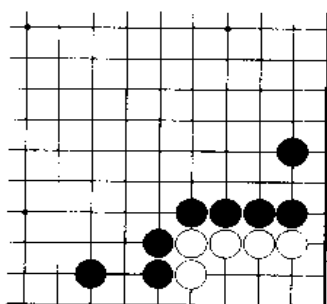


图 451

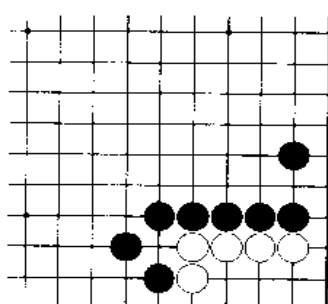


图 452

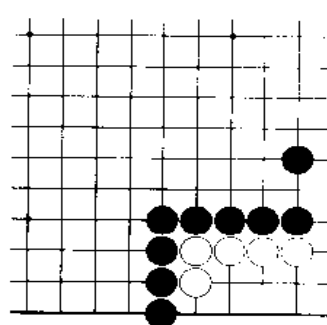


图 453

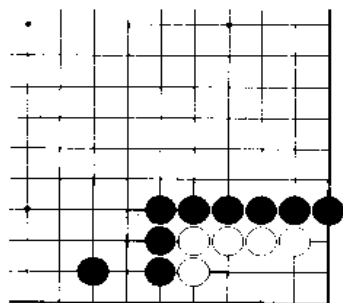


图 454

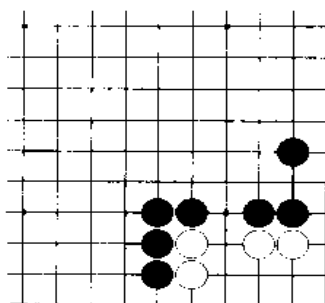


图 45.5

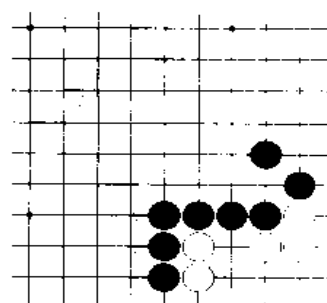


图 456

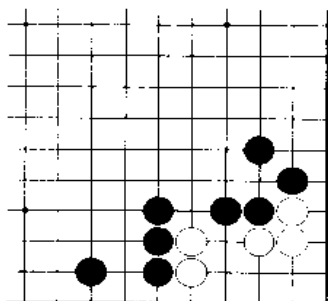


图 457

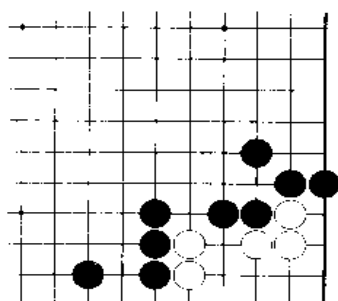


图 458

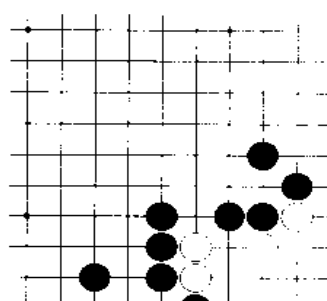


图 459

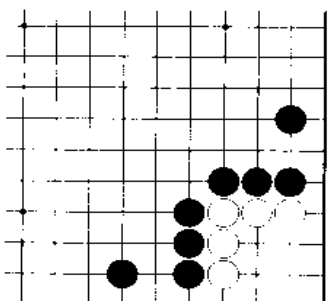


图 460

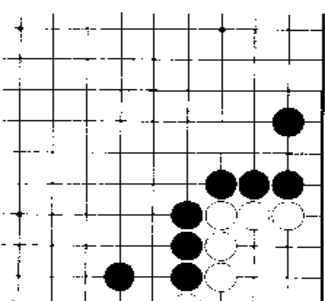


图 461

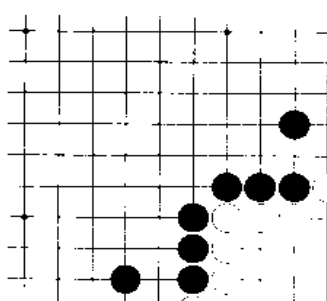


图 462

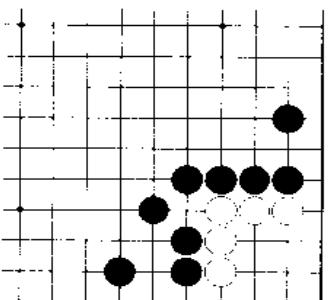


图 46.3

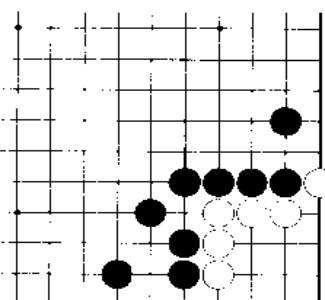


图 464

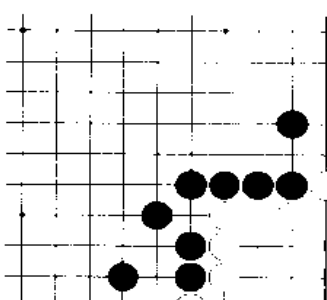


图 465



## 第 九 部 分

### 打 劫

打劫是对局中最常用的基本战术之一，它是指对局双方从开劫、提劫、找劫、应劫、再提劫，直至劫最后解消的整个过程。

打劫是围棋攻防中比较麻烦的一种战术，当然这只是相对其它战术而言的。因为只要对杀的双方一旦出现劫争，马上就会涉及到先手劫、后手劫、缓气劫、连环劫等一系列的问题，与此同时，还要考虑到本身劫材的情况或其它劫材与本劫的大小比较，以及双方劫材的多少等诸多因素。这些问题足以使初学者感到为难了。

所以，一般来讲初学者最怕打劫，只要出现劫争时心里就发慌；更有甚者是当遇到打劫的情况时绕着走，宁肯局部吃亏也不愿正面交锋，总觉得打起劫来心里没底；也有一些初学者觉得打劫很有意思，看见劫就想打，可是打着打着就会觉得打了半天劫，不但没有得到便宜，反而越打越吃亏，这说明还没有掌握打劫的技巧和计算其价值大小的方法。

为了使初学者更好地掌握打劫战术的基本要领，本部分我们共收集了 45 道习题，全部黑先。通过练习能够使大家熟练运用打劫战术，做到遇劫不慌、临危不乱、沉着冷静、随机应变。

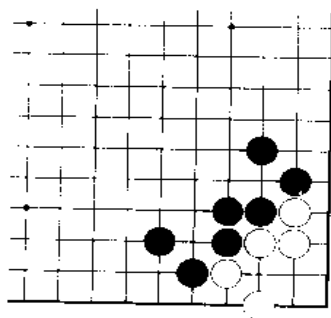


图 469

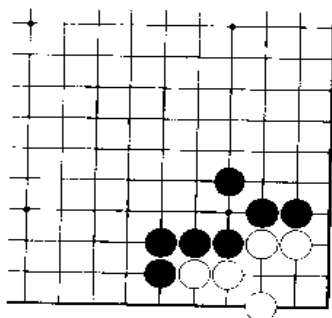


图 470

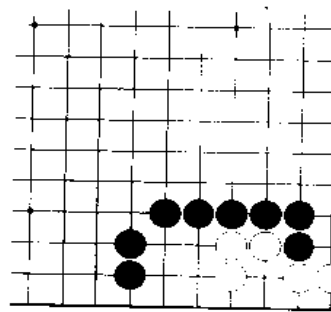


图 471

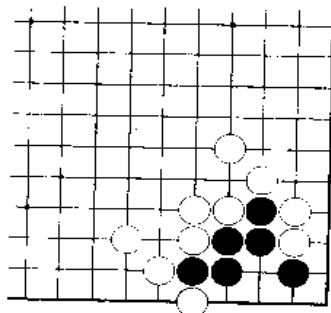


图 472

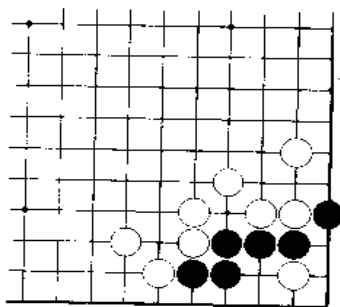


图 473

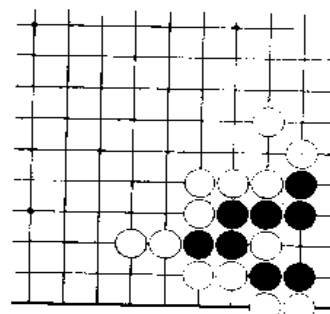


图 474

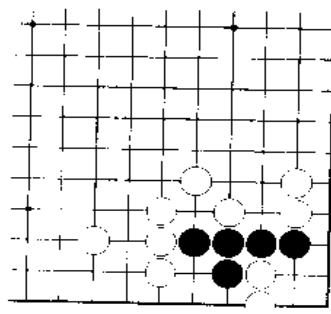


图 475

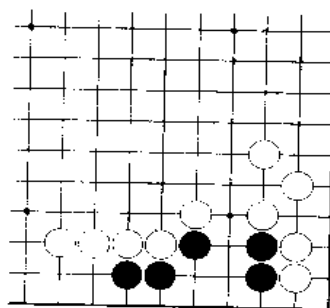


图 476

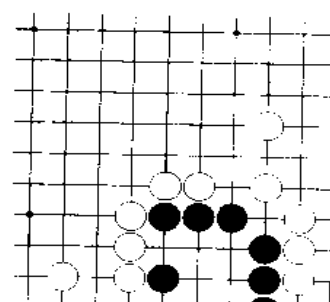


图 477

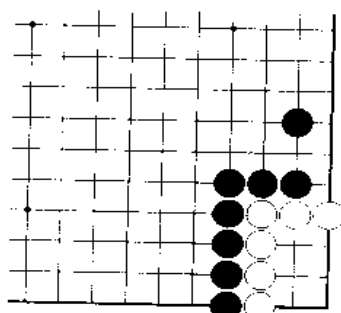


图 478

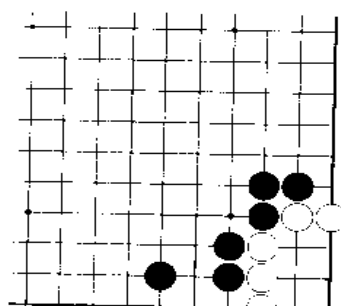


图 479

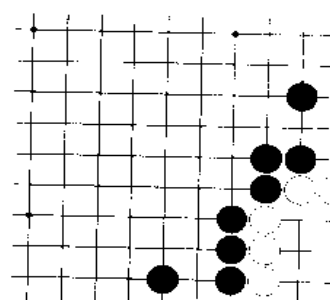


图 480





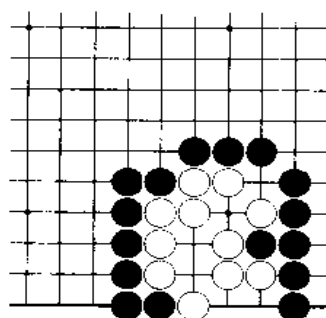


图 493

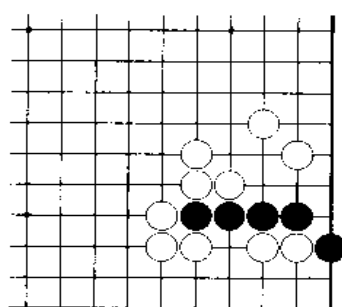


图 494

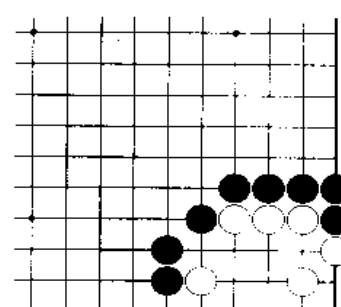


图 495

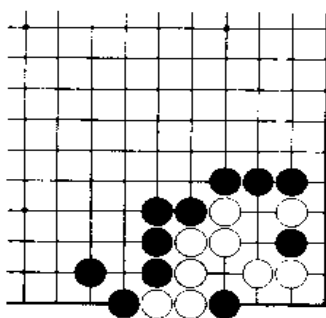
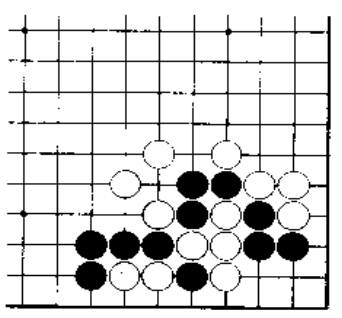


图 496



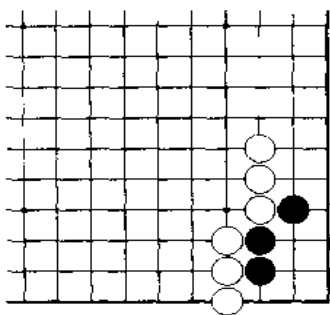


图 505

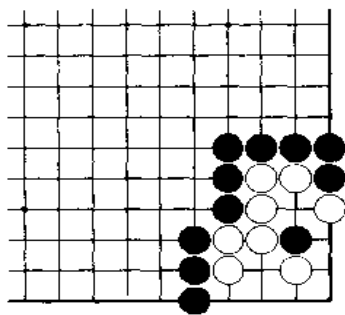


图 506

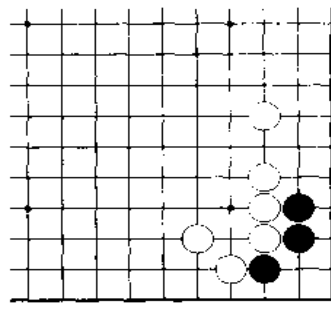


图 507

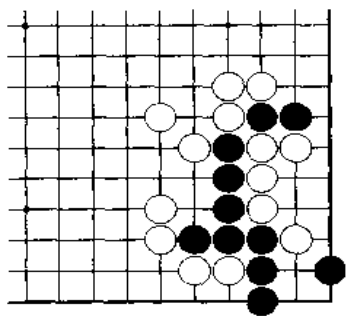


图 508

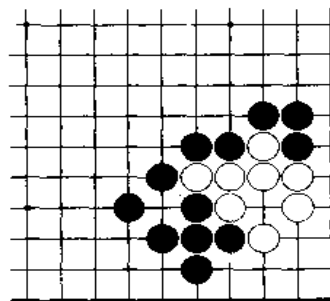


图 509

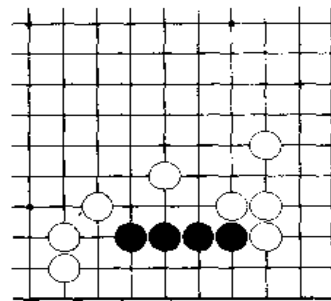


图 510

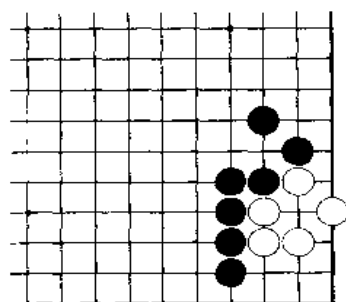


图 511

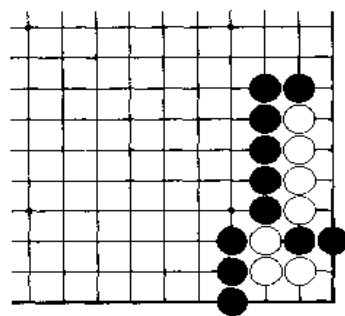


图 512

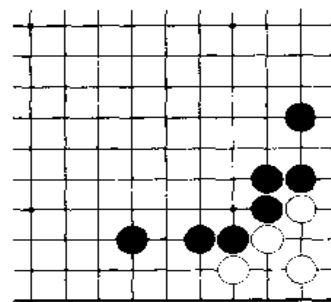


图 513

## 第十部分

### 趣 题

当你初步学会了打劫的基本战术以后，相信你对围棋的兴趣一定会越来越浓了，同时棋艺水平也一定有了很大的提高。

在上篇的最后部分，我们选择了 27 道趣味习题供大家练习。其中有一些题是在打劫的基础上又进一步引深的连环劫，其着法既暗藏玄机又趣味无穷，这就需要开动脑筋去寻找绝妙好点、选择最佳结果。

希望这些趣味习题能够激发你对围棋的兴趣，提高综合棋力，从而更好地在围棋知识的海洋中树起自信的风帆，驶向胜利的彼岸。

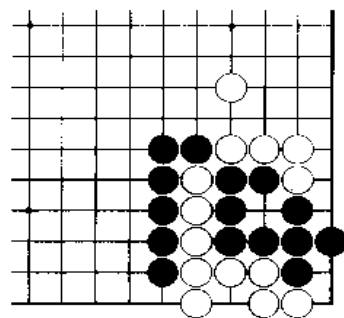


图 514

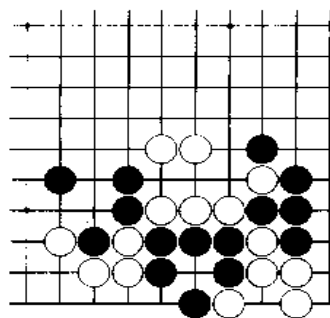


图 515

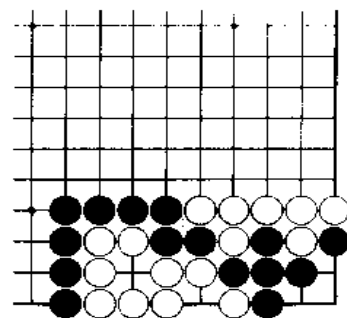


图 516

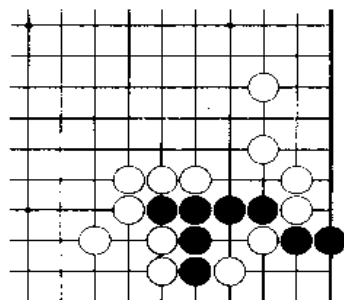
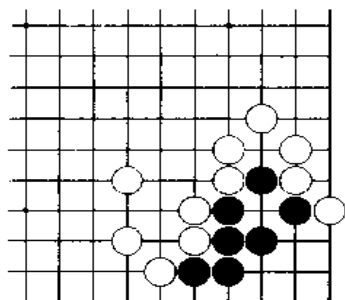


图 517





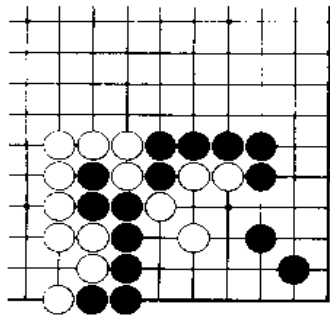


图 538

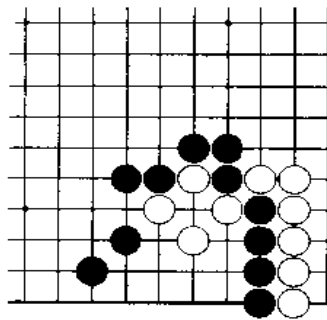


圖 539

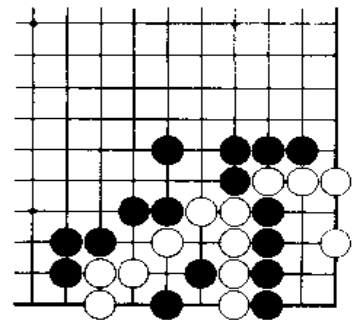
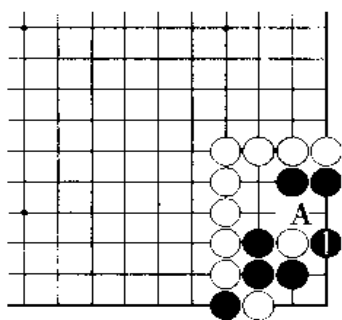


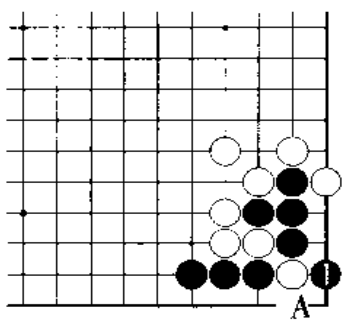
图 540

# 第一部分答案



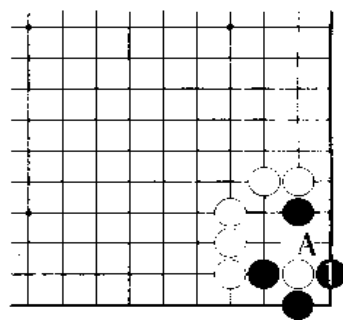
原图 1 正解图

黑①打正确。如在 A 位打，白①位立后黑棋不活。



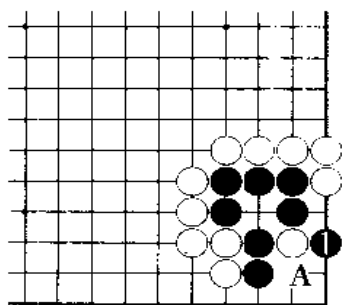
原图 2 正解图

黑①打正确。如于 A 位打，白①位立，黑四子则死。



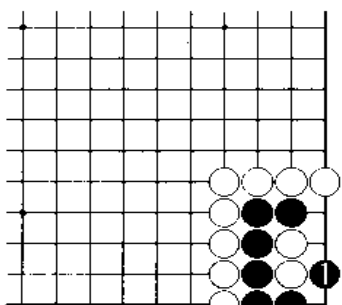
原图 3 正解图

黑①打正确。如于 A 位打，白①位立，黑角被杀。



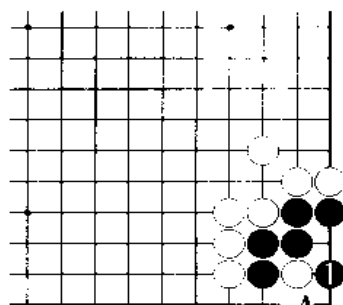
原图 4 正解图

黑①正确。如于 A 位打，白①位立，黑棋不活。



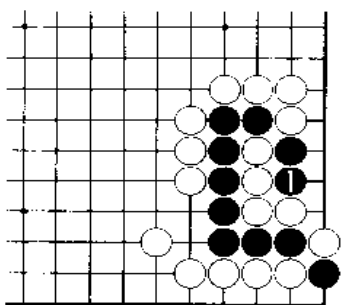
原图 5 正解图

黑①是活棋的要点。



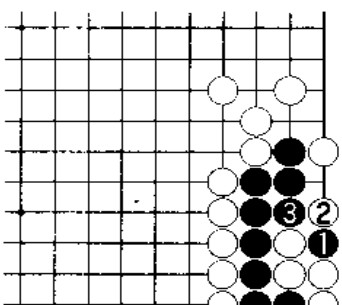
原图 6 正解图

黑①正确。如在 A 位打，白则①位立，黑角被杀。



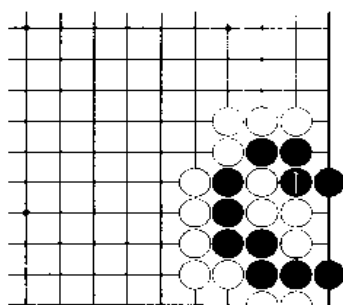
原图 7 正解图

只有于①位打吃，才能做成“曲四”活形。



原图 8 正解图

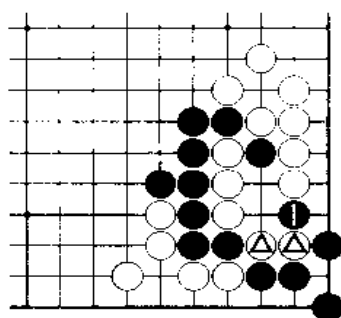
黑①扑正确。白②提，黑③打，形成“曲四”活形。



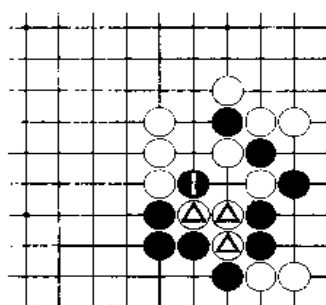
原图 9 正解图

黑①是活棋的好点。

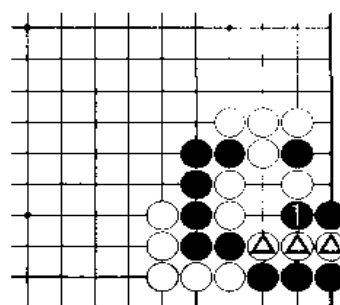




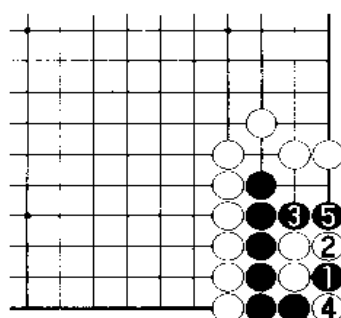
原图 10 正解图  
黑①打吃正确，白△二子被吃，黑角得救。



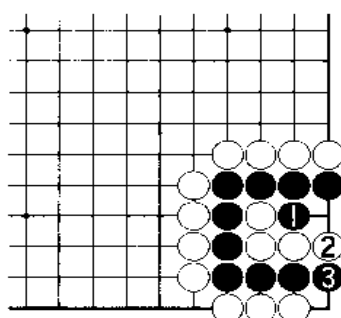
原图 11 正解图  
黑①正确，白△三子被吃。



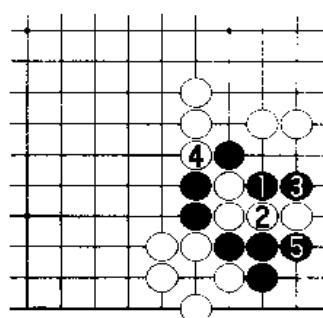
原图 12 正解图  
黑①正确。白△三个要子被吃。



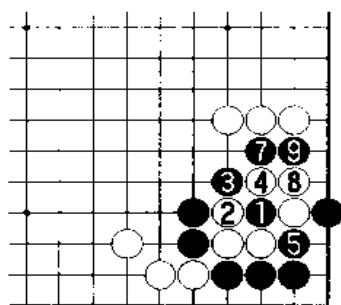
原图 13 正解图  
黑①后，白②如挡，黑③、⑤打吃，成为“胀死牛”，黑棋已活。



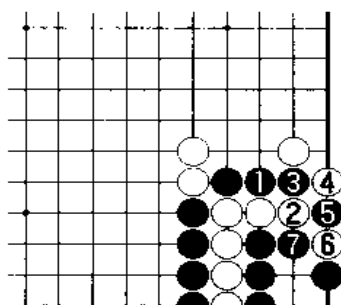
原图 14 正解图  
黑①打，白②立，黑③再打，成“曲四”活形。



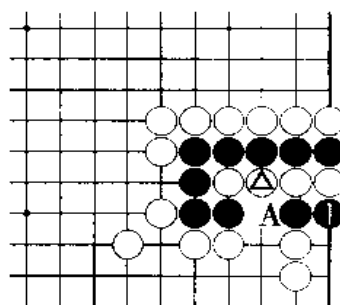
原图 15 正解图  
黑①打，白②吃，黑④挡，至黑⑤，白棋被吃。



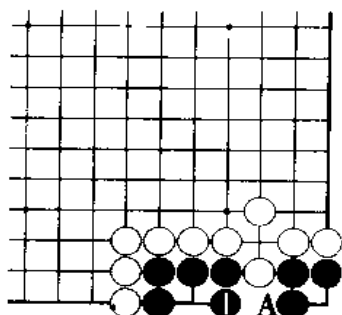
原图 16 正解图  
黑①妙，至黑⑨止，全歼白棋。⑥ = ①



原图 17 正解图  
黑①正确。黑⑨扑妙，至黑⑦止，白棋“接不归”。

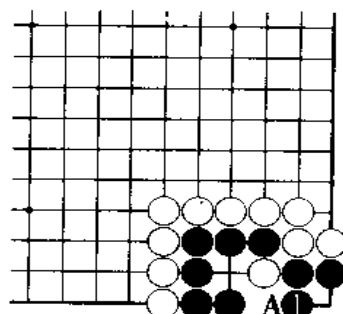


原图 18 正解图  
黑①正确，如走 A 位白则走①位，以后再于△位点，黑棋不活。



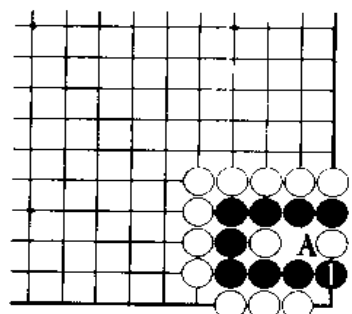
原图 19 正解图

黑①做眼正确。因白在 A 位不入气, 所以黑棋已活。



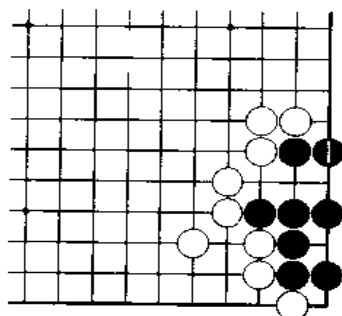
原图 20 正解图

黑①做眼正确。如走 A 位, 白则走①位成“双倒扑”, 黑棋不活。



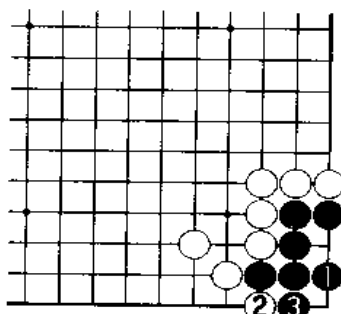
原图 21 正解图

黑①是活棋的要点, 如走 A 位, 被白①位退, 则成“打二还一”, 黑棋不活。



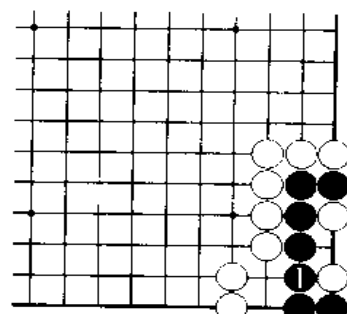
原图 22 正解图

黑①做眼正确, 如被白占到①位, 黑棋不活。



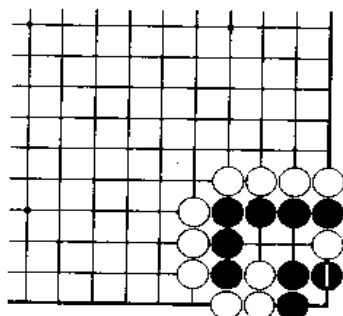
原图 23 正解图

黑①是做眼的要点, 黑①如走②位被白占到①位后成劫活。



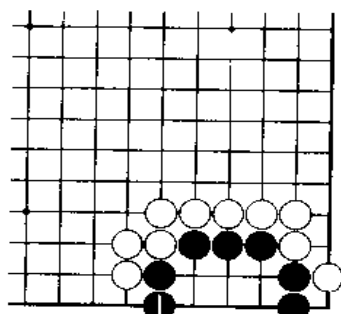
原图 24 正解图

黑①是活棋的要点, 如走其它位置则不活。



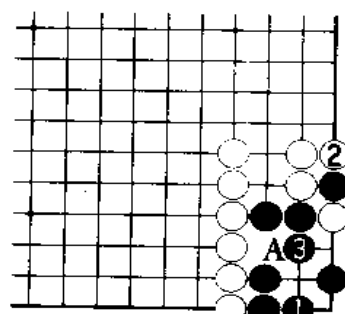
原图 25 正解图

黑①是活棋的正着。



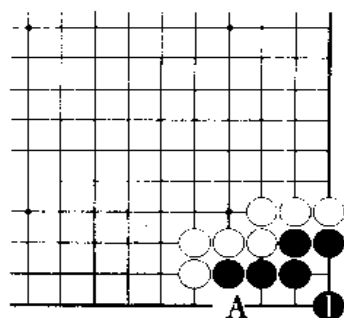
原图 26 正解图

黑①后成“板六”可活棋。

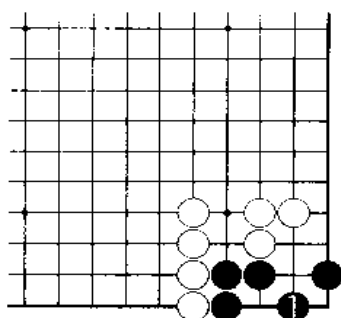


原图 27 正解图

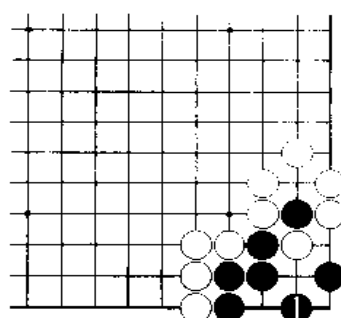
黑①妙手, 白②如走③位, 黑于 A 位同样活棋。



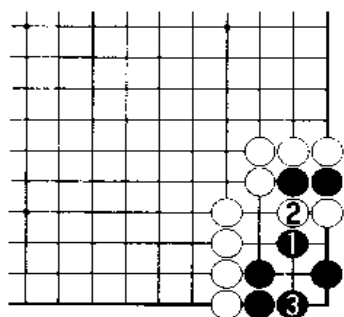
原图 28 正解图  
黑①是做活的唯一要点,如走 A 位则成打劫活



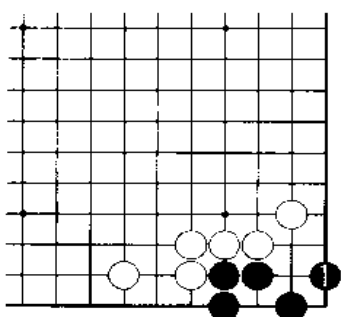
原图 29 正解图  
黑①正确。走其它位置都不能活。



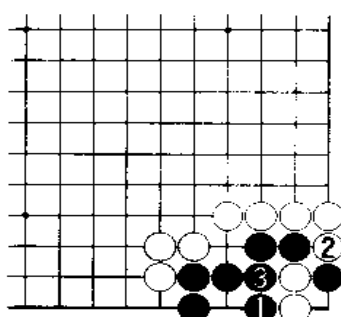
原图 30 正解图  
黑①是活棋的要点。



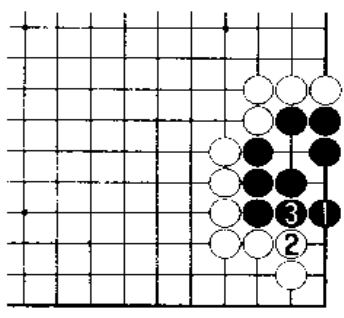
原图 31 正解图  
黑①弃掉二子,再走③位做眼活棋。



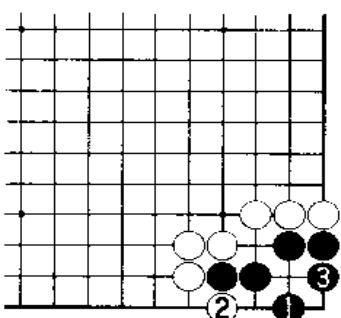
原图 32 正解图  
黑①是活棋的唯一要点。



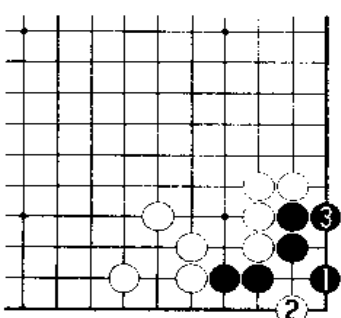
原图 33 正解图  
黑①尖正确,白②后黑③成倒扑,黑棋已活。



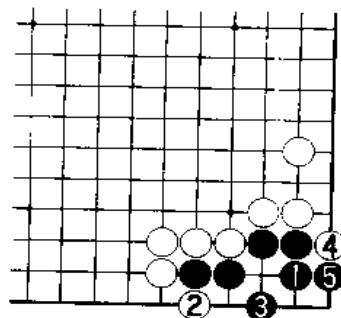
原图 34 正解图  
黑①做眼是好棋,白②后,黑③可活棋。



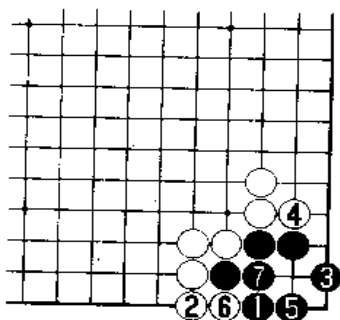
原图 35 正解图  
黑①、③做出两只眼,正确。



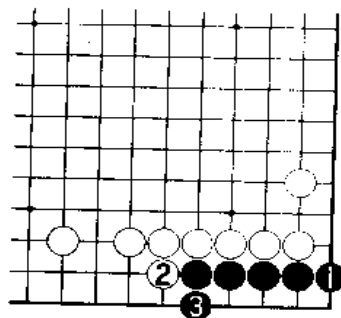
原图 36 正解图  
黑①虎正确,白②点时,黑③做眼活棋。



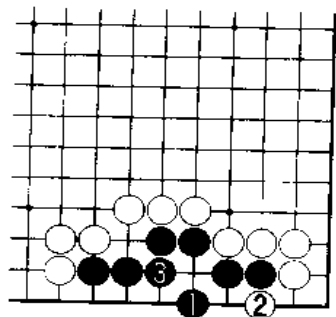
原图 37 正解图  
黑①是做活的唯一要点,如走③位,则成“小猪嘴”打劫活。



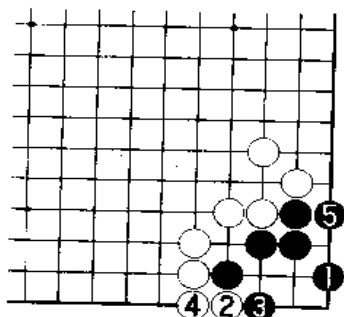
原图 38 正解图  
黑①、③、⑤必然之着,黑棋已活。



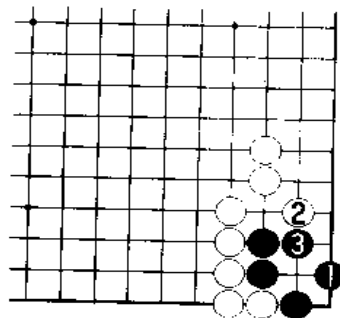
原图 39 正解图  
黑①、③成“直四”活棋。



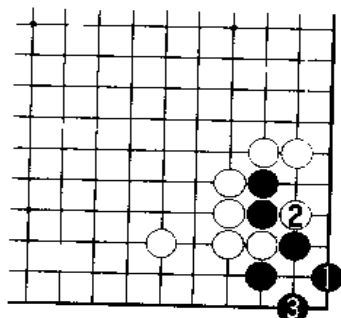
原图 40 正解图  
黑①虎正确,白②后,黑③活棋。



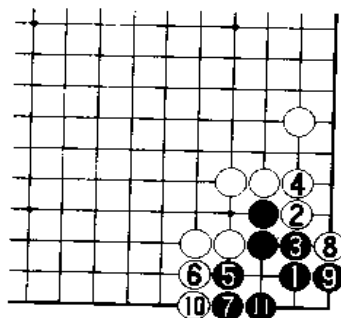
原图 41 正解图  
黑①妙,白②扳时黑③扳住,然后于⑤位做眼活棋。



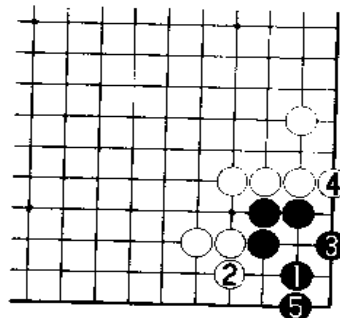
原图 42 正解图  
黑①好手,至黑⑤做出两只眼。



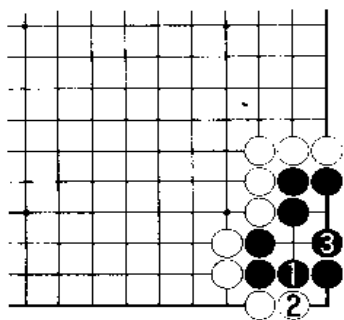
原图 43 正解图  
黑①是要点,白②吃黑二子时,黑③活棋。



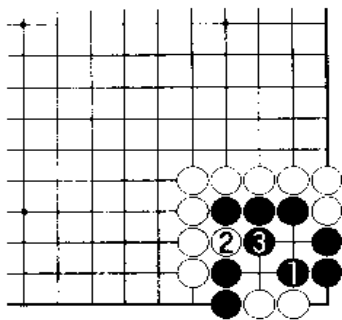
原图 44 正解图  
黑①妙手,至黑⑪止双方必然,黑棋已活。



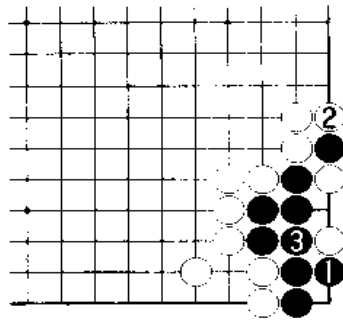
原图 45 正解图  
黑①妙手,至黑⑤活棋。



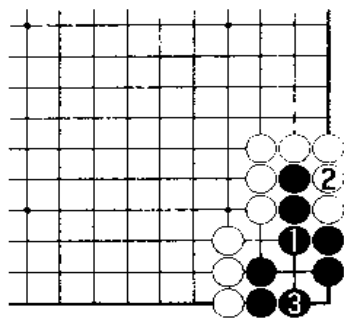
原图 46 正解图  
黑①、③正确，黑棋已活。



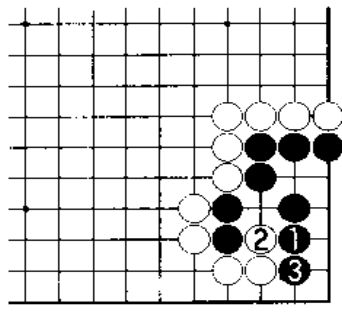
原图 47 正解图  
黑①正确，白②如走③位、黑走②位同样活棋。



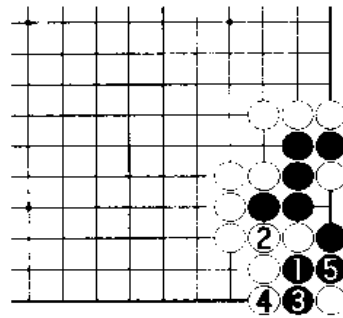
原图 48 正解图  
黑①正确，白②提后，黑③吃白“接不归”，黑棋已活。



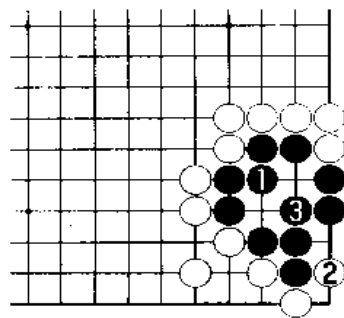
原图 49 正解图  
黑①正确，如走②位，白②于①位打吃，黑棋不活。



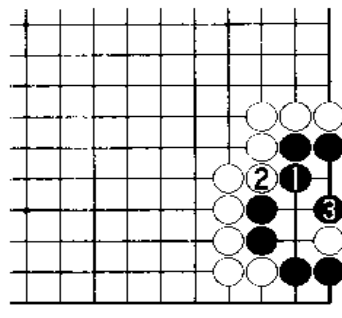
原图 50 正解图  
黑①、③只有弃掉二子才能活棋。



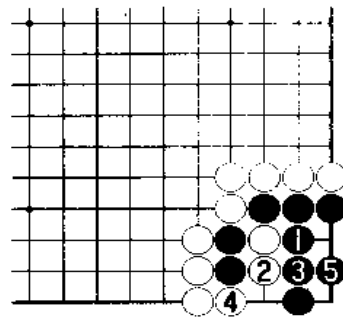
原图 51 正解图  
黑①打吃正确，至黑⑤止可活棋。



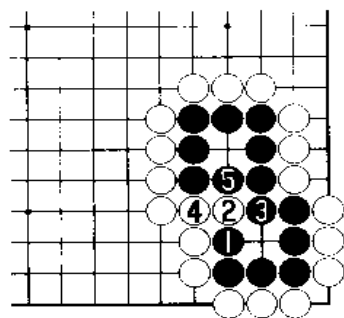
原图 52 正解图  
黑①、③正确，黑棋已活。



原图 53 正解图  
黑①、③做出两眼活棋。

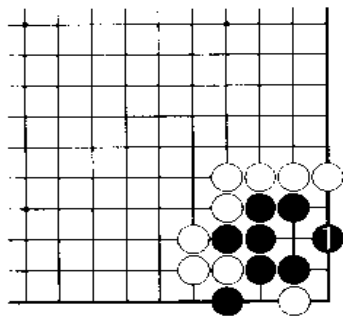


原图 54 正解图  
黑①打吃弃掉两子正确，至黑⑤止可活棋。



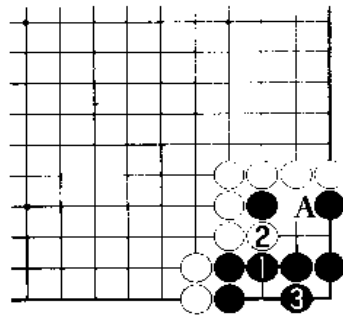
原图 55 正解图

黑①好棋,白②时,黑③做眼,至黑⑤止可活棋。



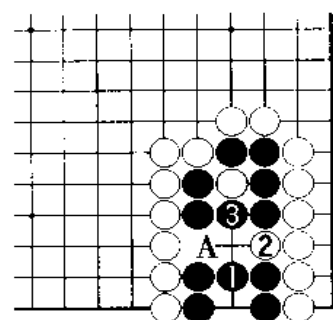
原图 56 正解图

黑①做眼后,白棋不论走哪也无法杀死黑棋。



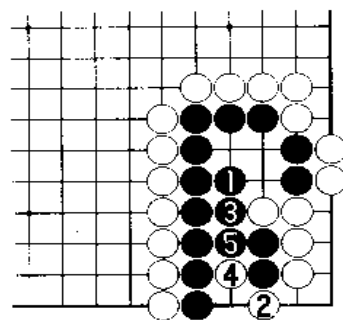
原图 57 正解图

黑①正确,白②如走③位,黑A位同样活棋。



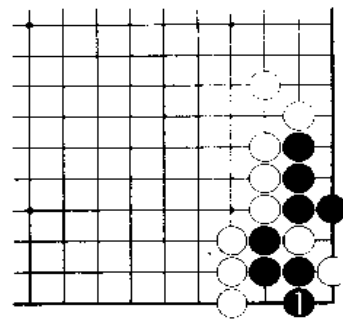
原图 58 正解图

黑①冷静地做眼正确,如走②位,被白棋A位打后,再走①位,黑棋不活。



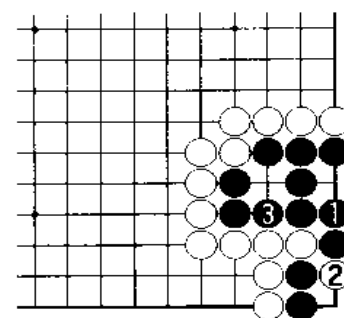
原图 59 正解图

黑①正确,至黑⑤止吃白“接不归”,黑棋已活。



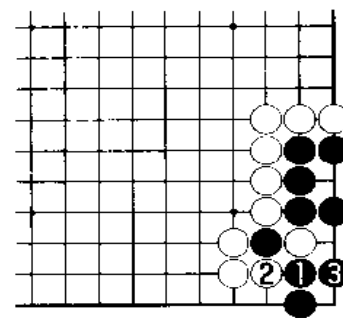
原图 60 正解图

黑①是要点,此点如被白棋抢占,则成功活。



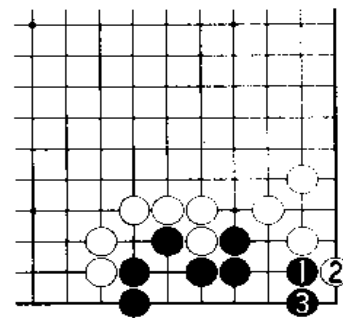
原图 61 正解图

黑①正确,白②如走③位,黑则走②位活棋。



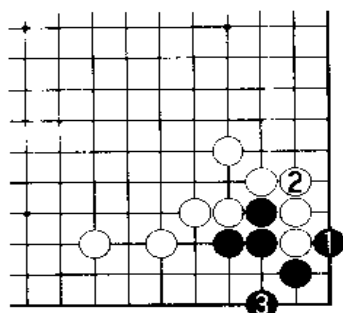
原图 62 正解图

黑①打、③立做成角眼可活棋。



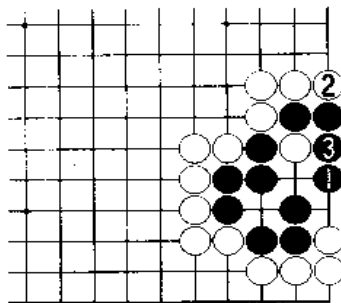
原图 63 正解图

黑①、③扩大眼位,白棋无法杀死黑棋。



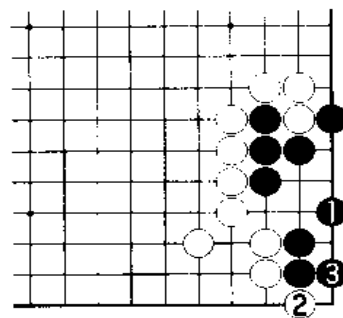
原图 64 正解图

黑①先扳,再于③位虎,次序正确,黑棋已活。



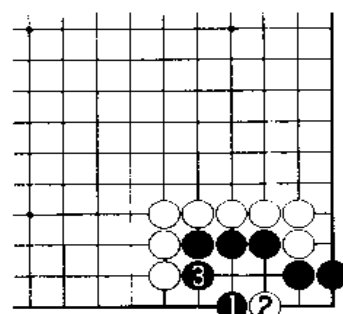
原图 65 正解图

黑①正确,黑①如在③位打被白棋抢占黑①位,黑棋不活。



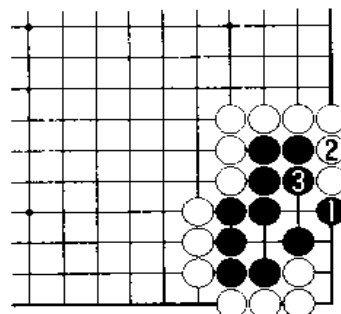
原图 66 正解图

黑①尖妙手,白②时,黑③做眼可活棋。



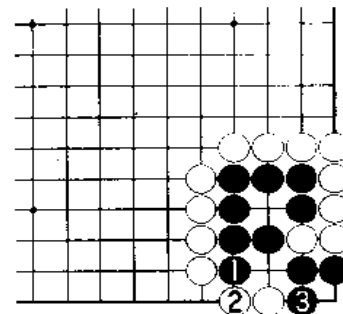
原图 67 正解图

黑①是要点,如走③位,白棋走②位成“老鼠偷油”之形,黑棋不活。



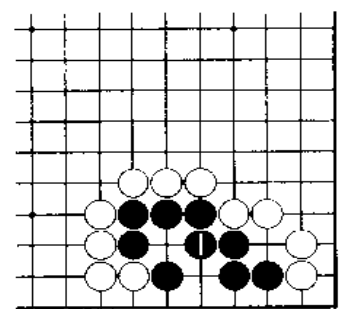
原图 68 正解图

黑①后,再于③位做眼可活棋。



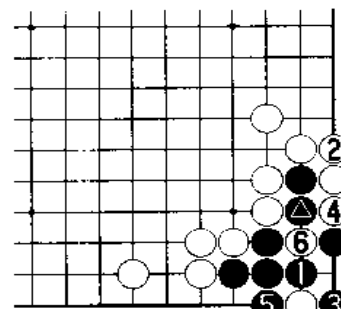
原图 69 正解图

黑①先冲,白②后,黑③做眼正确。



原图 70 正解图

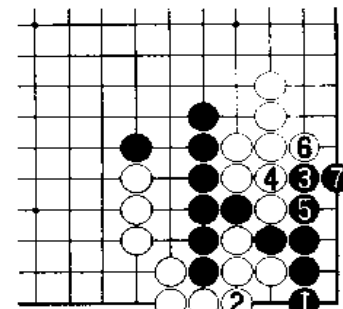
黑①是做活的唯一要点,此点如被白棋抢占,黑棋不活。



原图 71 正解图

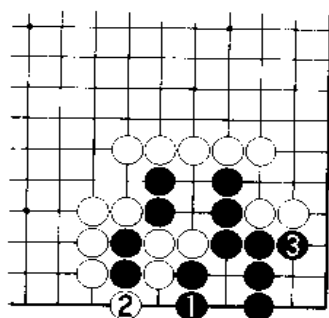
黑①做眼,白②接、黑③扑是妙手,至黑⑦“打二还一”,黑棋已活。

⑦ = △



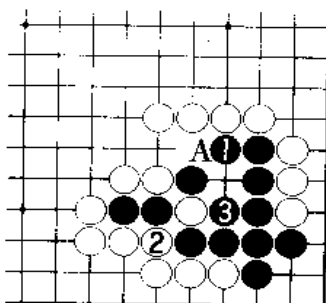
原图 72 正解图

黑①后,再于③位刺正确。黑①如走⑤位,白④走⑥位,成打劫活。



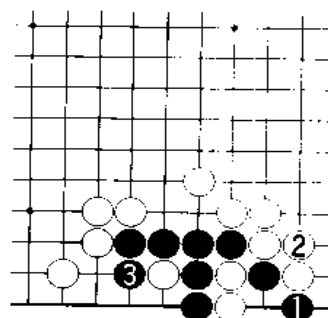
原图 73 正解图

黑①做眼,白②只得提,否则黑于②位立,白三子被吃。黑③再挡角活棋。



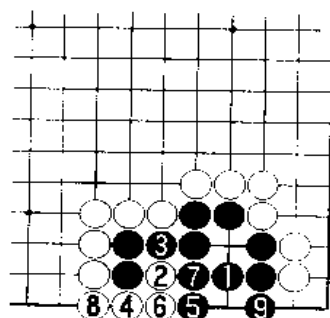
原图 74 正解图

黑①妙,白②提后黑③打吃,再走 A 位做眼活棋。



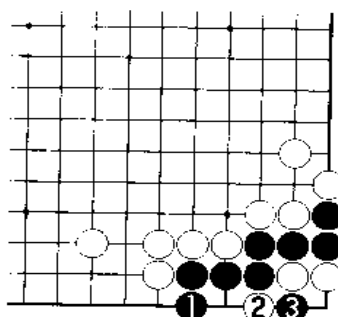
原图 75 正解图

黑①先扳次序正确,白②只得接,黑③可活棋。



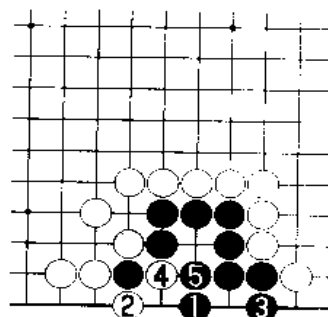
原图 76 正解图

黑①妙,至黑⑨止是双方必然的着法,黑棋已活。



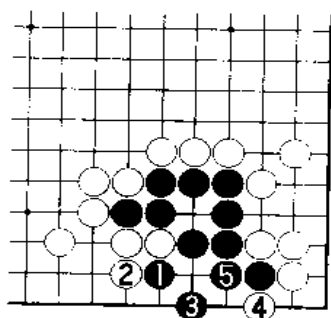
原图 77 正解图

黑①立正确,白②扳时黑③扑可活棋。黑①走③位打错误,白②于①位扳,黑棋不活。



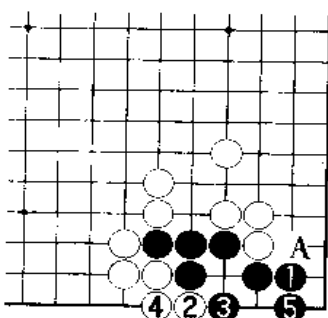
原图 78 正解图

黑①是活棋的要点,至黑⑤止,黑棋已活。



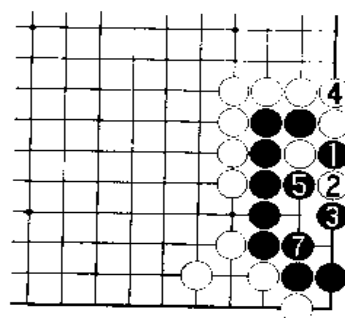
原图 79 正解图

黑②扳,③虎正确,至黑⑤止已活棋。



原图 80 正解图

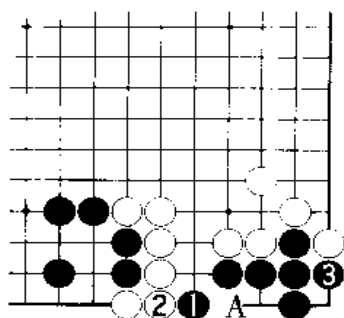
黑①长正确,白④时黑⑤是要点,黑⑤如走 A 位,被白占据⑤位,黑棋不活。



原图 81 正解图

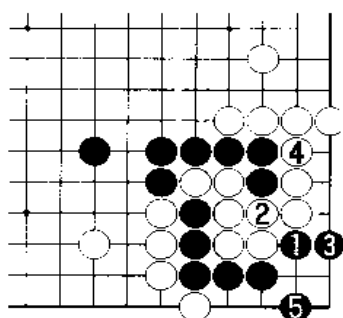
黑①扑,妙!至黑⑦止可活棋。⑥=①





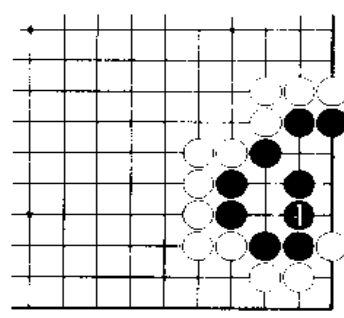
原图 82 正解图

黑①先手做眼正确，如先走③位，白于 A 位破眼，黑棋不活。



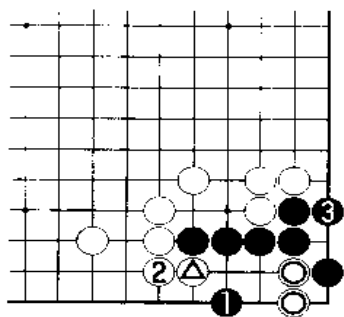
原图 83 正解图

黑①、③次序正确，白④只能接，至黑⑤止可活棋。



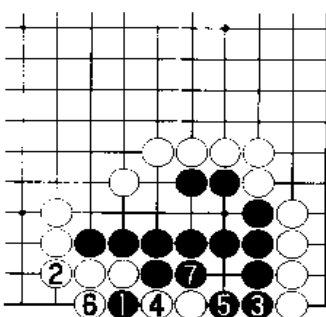
原图 84 正解图

黑①正确，白无法杀死黑棋。



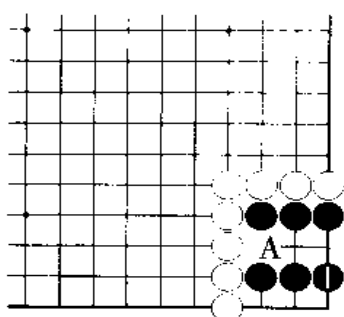
原图 85 正解图

黑①先手吃住白②二子，白②如不接，黑走②位吞子被吃。



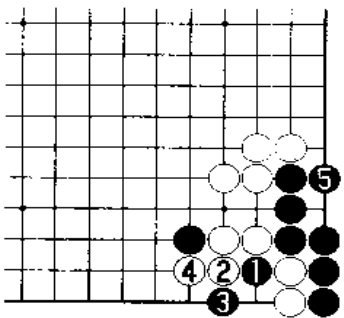
原图 86 正解图

黑①先扳，再于③位挡，次序正确，至黑⑦止可活棋。



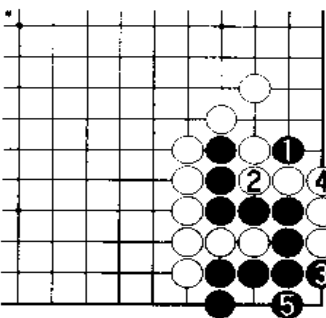
原图 87 正解图

黑①正确，如走 A 位，白则走①位成劫活，黑棋失败。



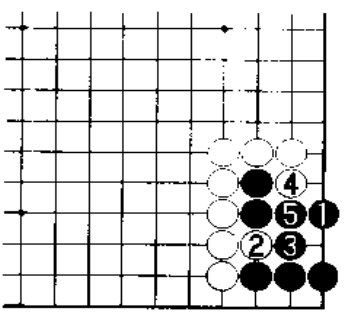
原图 88 正解图

黑①先断，白②时黑③正确，黑棋已活。



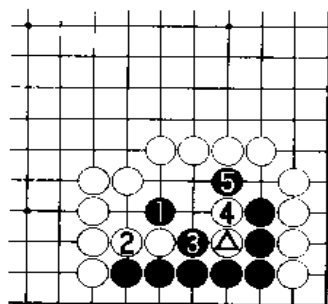
原图 89 正解图

黑①妙手，白②只能接，至黑⑤止可活棋。

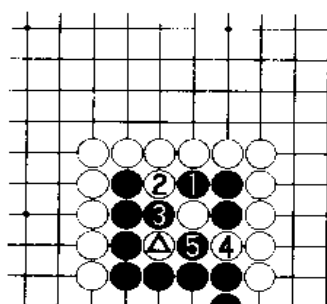


原图 90 正解图

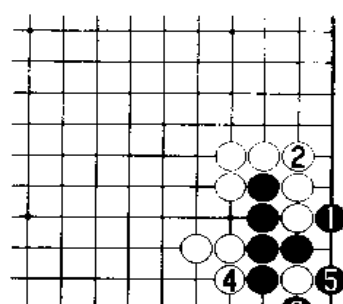
黑①是要点，此点如被白抢占，黑棋不活。



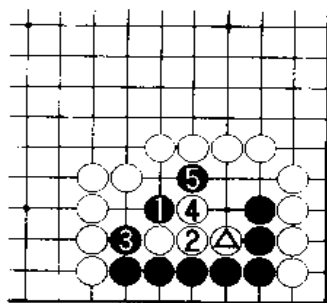
原图 91 正解图  
黑①妙手，白△子被吃，  
黑棋已活。



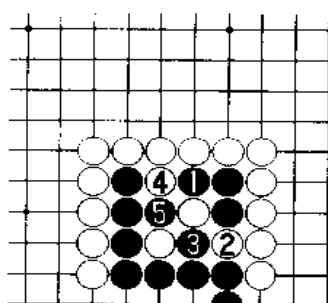
原图 92 正解图  
黑①弃掉三子正确，黑  
③后白△子被擒，黑棋  
已活。



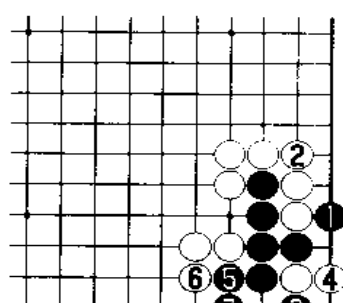
原图 93 正解图  
黑①扳，③打正确，白④  
只能挡，黑⑤提后可活  
棋。



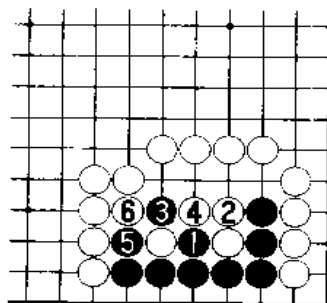
原图 91 变化图  
黑①后，白如走②位，黑  
③、⑤将白棋吃住。



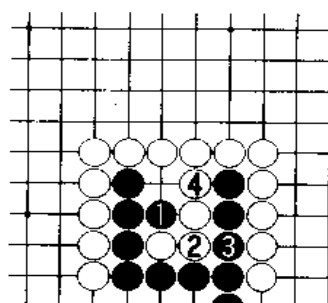
原图 92 变化图  
白如走②位，黑③、⑤同  
样活棋。



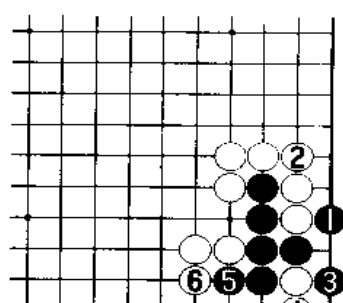
原图 93 变化图  
白④如下立，黑⑤、⑦做  
眼，也是活棋。



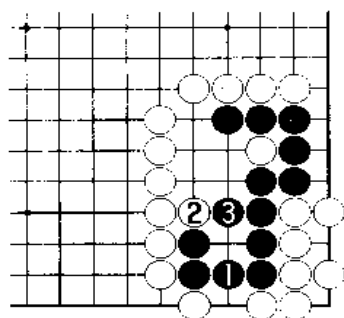
原图 91 失败图  
黑①先打吃错误，至白  
⑥止黑棋不活。



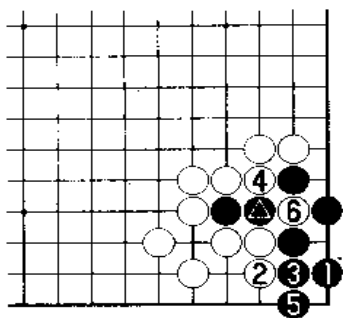
原图 92 失败图  
黑①打吃错误，白②后  
两边要接，黑棋不活。



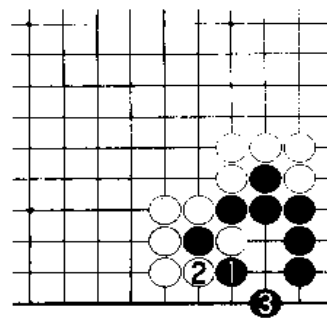
原图 93 失败图  
黑②打吃错误，白④后  
黑棋只有一只眼。



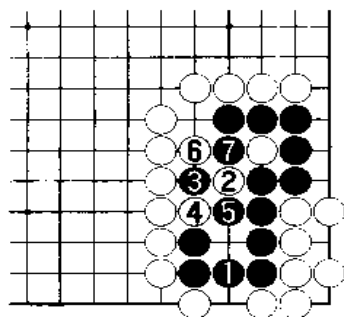
原图 94 正解图  
黑①正确，白②后黑③  
做眼可活棋。



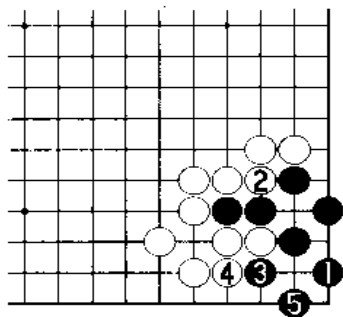
原图 95 正解图  
黑①好棋，黑⑤做眼正  
确，黑⑦“打二还一”活  
棋。⑦ = ⑥



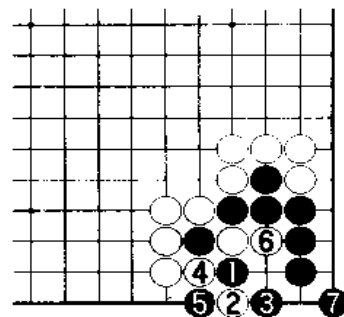
原图 96 正解图  
黑①打后，再于③位正  
确，黑棋已活。



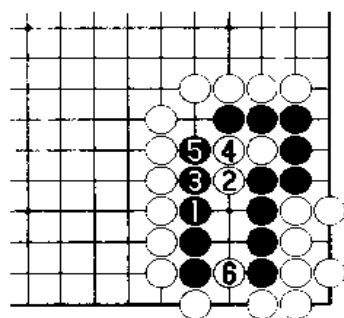
原图 94 变化图  
白如走②位，黑③挖巧  
妙！至黑⑦止，黑仍是  
活棋。



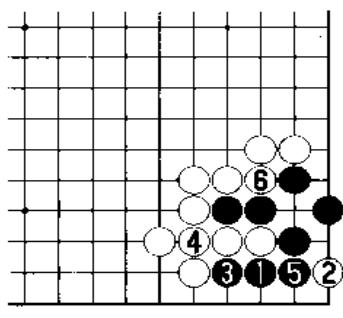
原图 95 变化图  
白②打吃，黑③扳、⑤做  
眼，也是活棋。



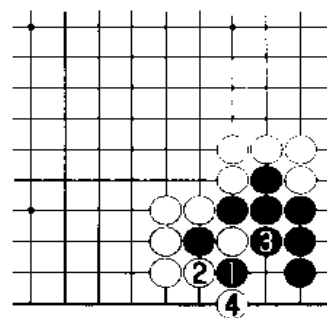
原图 96 变化图  
白②如托，黑③挡住。  
黑⑦是妙手，黑棋已活。



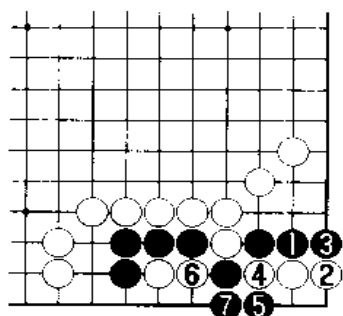
原图 94 失败图  
黑①长，失败。以下行  
至白⑥止黑棋不活。



原图 95 失败图  
黑①先扳，失败。白②  
点至白⑥，黑棋不活。

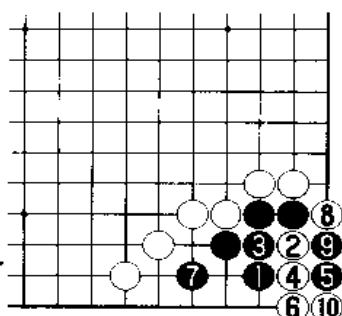


原图 96 失败图  
黑③失败，白④后，黑棋  
不能净活。



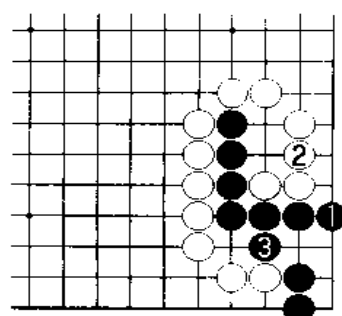
原图 97 正解图

黑①挡,白②立,黑③也立,至黑⑦成“金鸡独立”,黑棋已活。



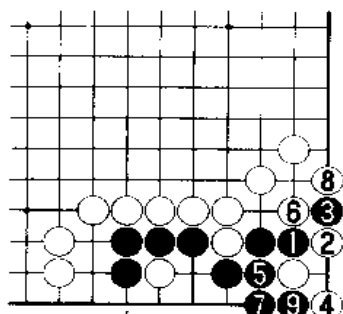
原图 98 正解图

黑①虎正确。黑③夹妙,至⑨止,白四子被吃。⑩ = ⑧



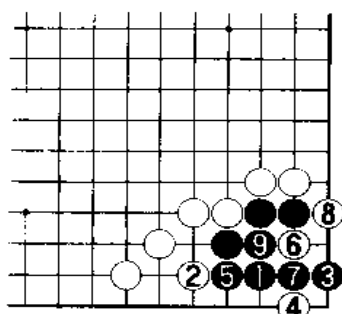
原图 99 正解图

黑①立,白②只能接,黑③可活棋。



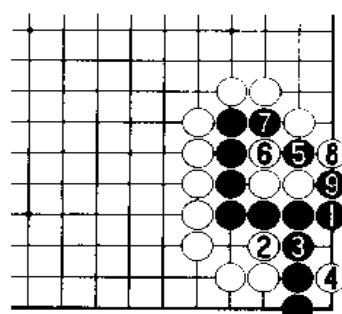
原图 97 变化图

白②如扳,黑③打,至黑⑨止,白棋“接不归”,黑棋已活。



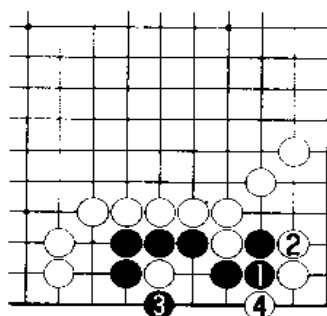
原图 98 变化图

白②如尖,黑③跳巧妙,白④点,黑⑦正确,至黑⑨止活棋。



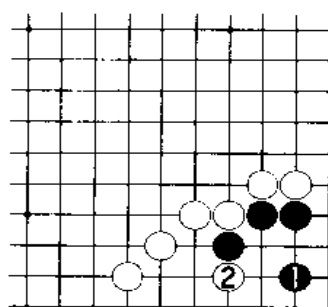
原图 99 变化图

上图白②如不接,至黑⑨止,白三子被杀。



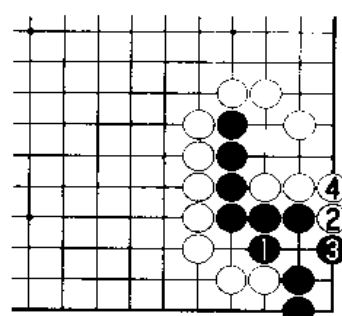
原图 97 失败图

黑①接错误,白②退,黑棋不活。



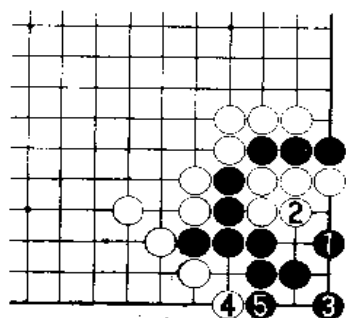
原图 98 失败图

黑①错误,白②击中要害,黑棋不活。



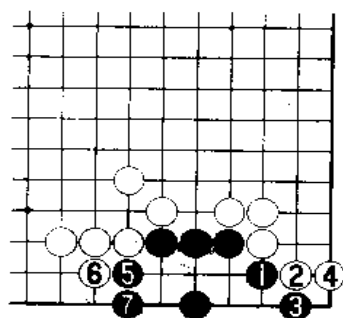
原图 99 失败图

黑①错误,白②扳、③接,黑棋不活。



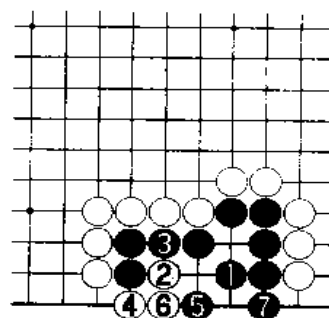
原图 100 正解图

黑①尖巧妙,白②破眼必然,黑③、④、⑤做成两眼活棋。



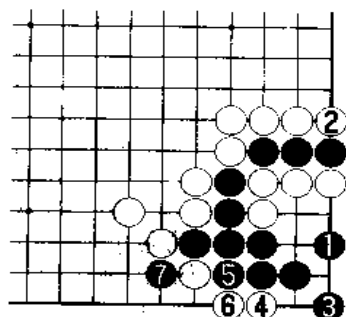
原图 101 正解图

黑①、③连扳是活棋的手筋,至黑⑦止已活棋。



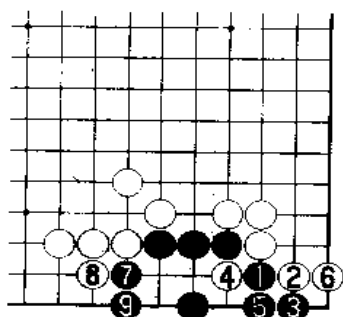
原图 102 正解图

黑①是做活的要点,至黑⑦止已活棋。



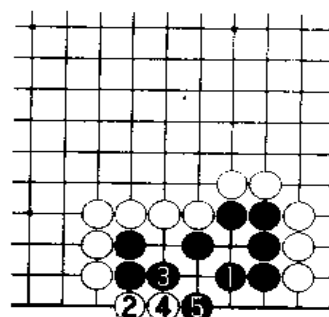
原图 100 变化图

白②如提,黑③同样走角上,白④破眼不成立,至黑⑦止,白棋损失很大



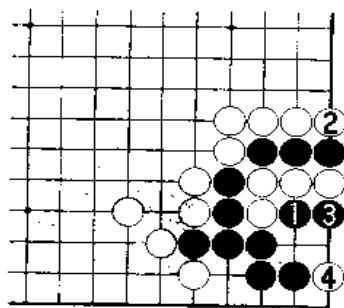
原图 101 变化图

白④如打吃,黑⑤接,至黑⑨也是活棋。



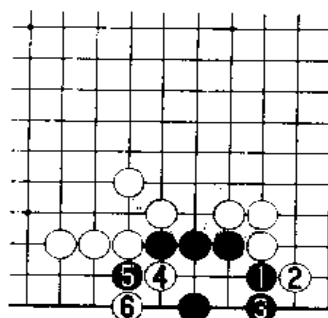
原图 102 变化图

白如②位扳,黑③退是好棋,至黑⑤止也是活棋。



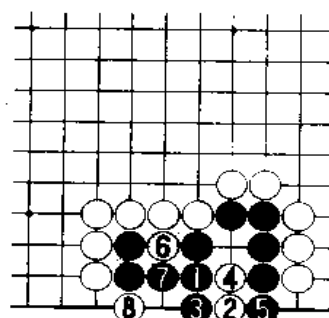
原图 100 失败图

黑①打错误,白④击中要害,黑角被杀。



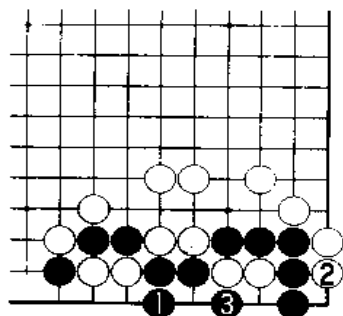
原图 101 失败图

黑③不扳而走立是错的,以下行至白⑤,黑棋不活。

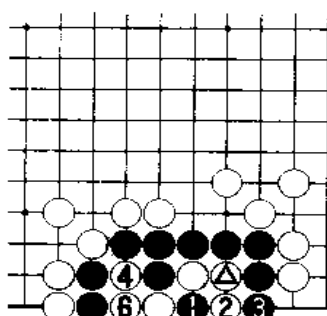


原图 102 失败图

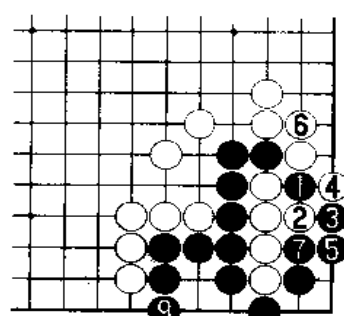
黑①错误,至白⑧止,黑无法做出两眼。



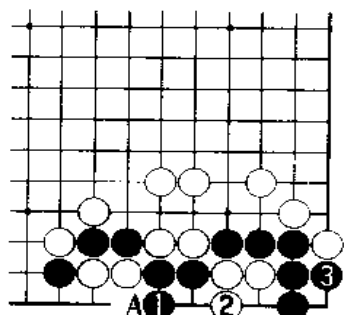
原图 103 正解图  
黑①好棋,白②黑③后,  
黑棋已活。



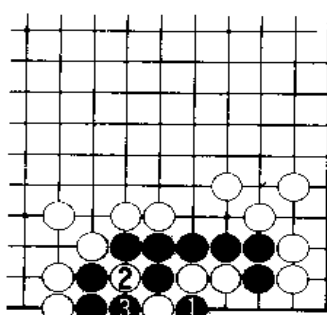
原图 104 正解图  
黑①扑正确,至黑⑦止  
黑弃掉二子而活棋。  
⑤ = ①      ⑦ = △



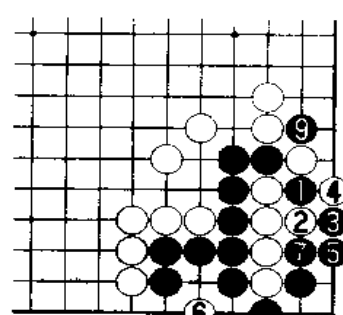
原图 105 正解图  
黑①断正确,白②后黑  
③是手筋,至黑⑦止,黑  
棋已活。⑧ = ①



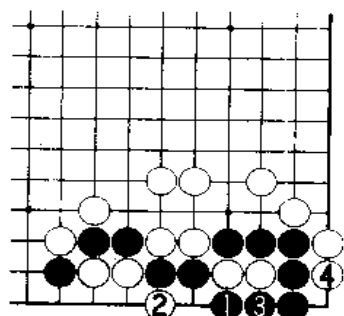
原图 103 变化图  
白②如立,黑①做眼,白  
无法在 A 位紧气,黑棋  
成功。



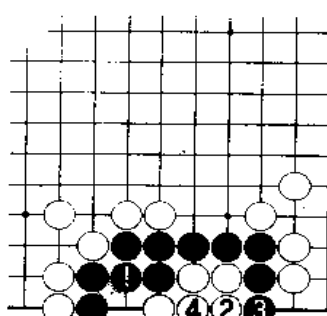
原图 104 变化图  
白②扑不成立,黑①提  
白二子已净活。



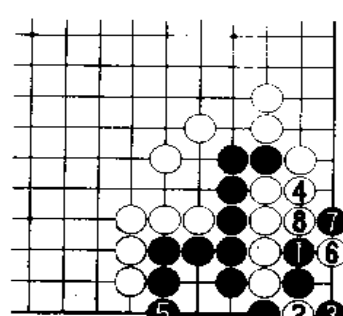
原图 105 变化图  
白⑥点眼不成立,至黑  
⑨白棋被杀。⑧ = ③



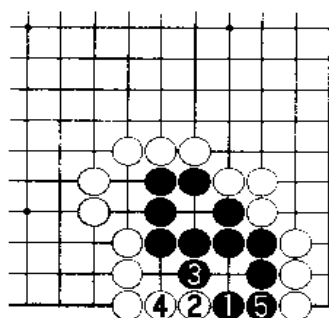
原图 103 失败图  
黑③打错误,白④后黑  
棋不活。



原图 104 失败图  
黑①接失败,白②、④做  
成“刀五”黑棋不活。

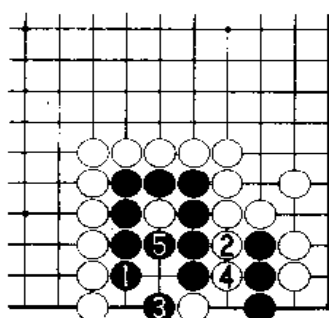


原图 105 失败图  
黑①长错误,白②先扑  
再于⑥位破眼是手筋,  
黑棋被杀。



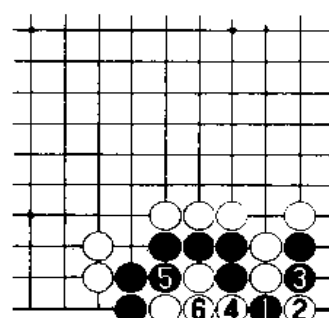
原图 106 正解图

黑①是活棋的唯一要点,至黑⑤止黑棋已活。



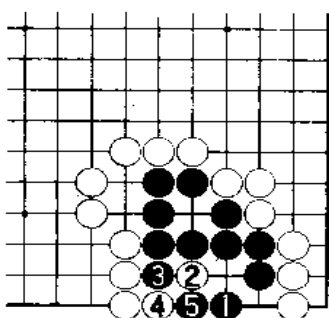
原图 107 正解图

黑①正确,白②冲,黑③、⑤弃掉三子可活棋。



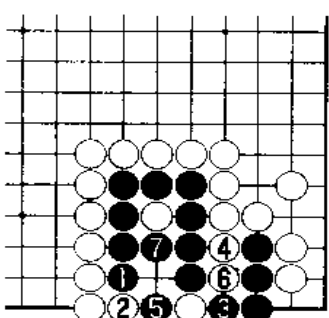
原图 108 正解图

黑①扳妙手,白②扳,黑③正确,至黑①止可活棋。  
⑦ = ① ⑧ = ④  
⑨ = ⑥



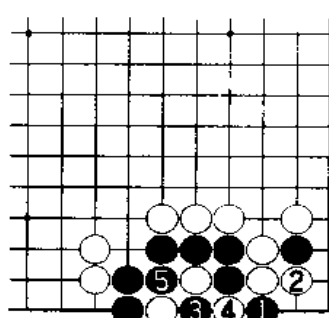
原图 106 变化图

白②破眼不成立,黑③断吃同样是活棋。



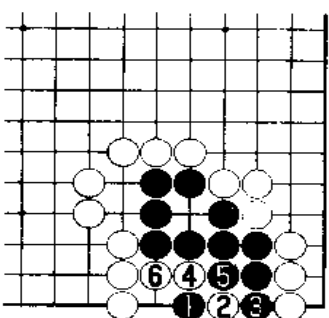
原图 107 变化图

白②冲不成立,至黑⑦止也是活棋。



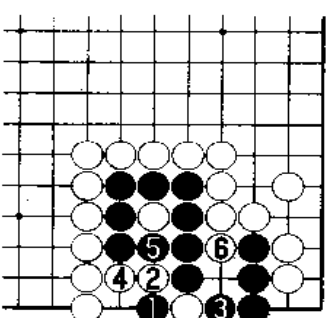
原图 108 变化图

白②如曲,黑③扑是妙手,黑⑦打吃白二了可活棋。



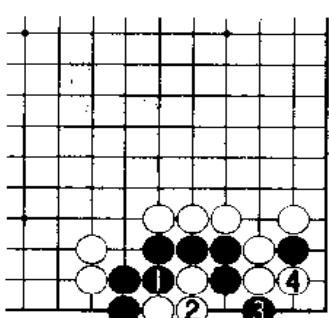
原图 106 失败图

黑①失败,白②、④是破眼的手筋,黑棋被杀。



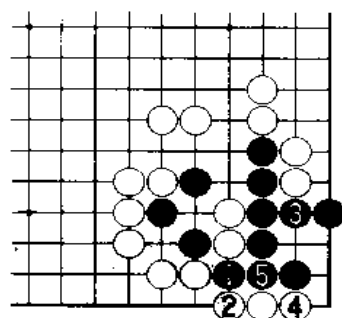
原图 107 失败图

黑①错误,白②妙,以下行至白⑥黑棋被杀。



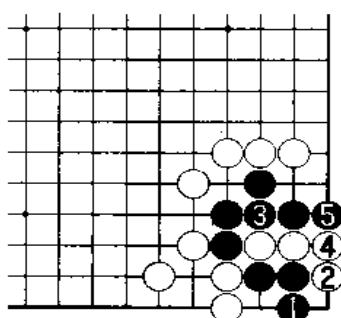
原图 108 失败图

黑①打错误,白②接,黑因无法做出两只眼而失败。



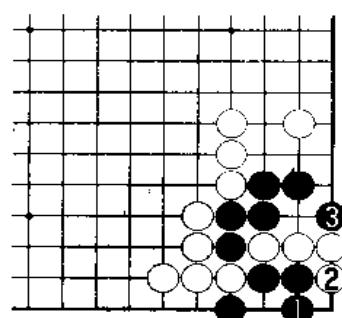
原图 109 正解图

黑①断是好棋，白②退时黑③、⑤接即可活棋。



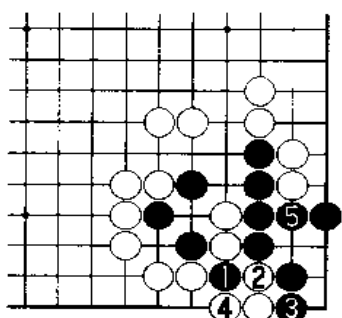
原图 110 正解图

黑①妙，至黑⑤止，白棋成“曲四”，黑棋已活。



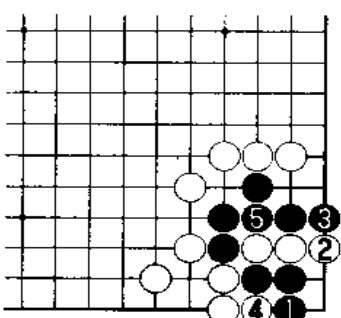
原图 111 正解图

黑①与前图一样，是活棋的要点。



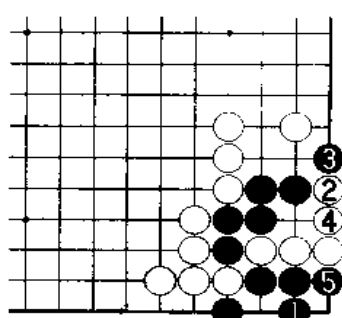
原图 109 变化图

白②如断吃黑①之子，黑③打、⑤接，成为“曲四”图形，可以活角。



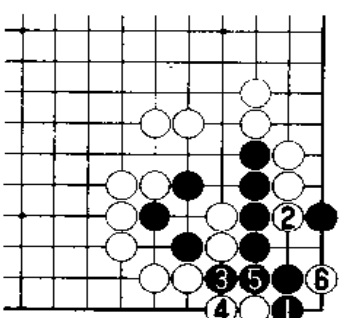
原图 110 变化图

对白②位立，黑③、⑤后同样是活棋。



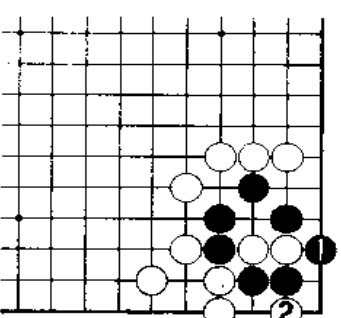
原图 111 变化图

白②如托也不行，以下行至黑⑤还是活棋。



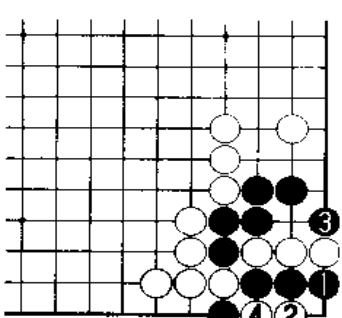
原图 109 失败图

黑①先挡错误，白②冲、④打、⑥破眼，黑棋被杀。



原图 110 失败图

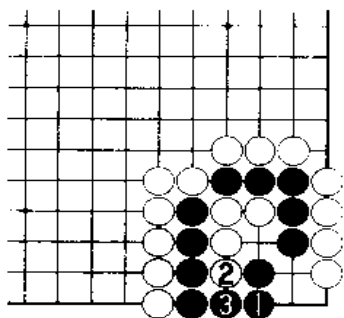
黑①打吃错误，白②是破眼的妙手，黑棋不活。



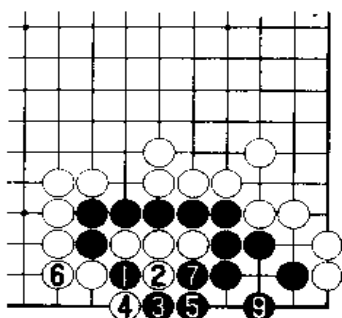
原图 111 失败图

黑③错误，白②点、④扑，黑棋无法做成两眼。

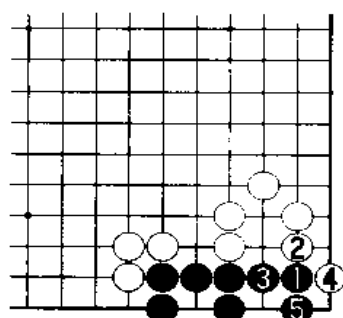




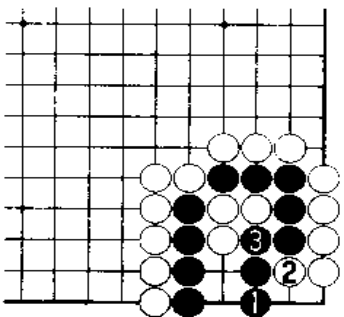
原图 112 正解图  
黑①正确,白无法杀死黑棋。



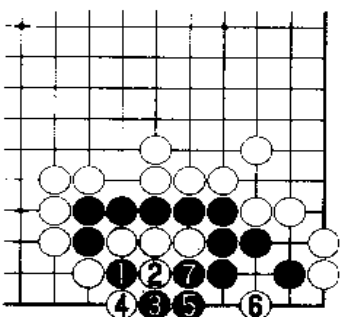
原图 113 正解图  
黑①断、②打是好棋,以下行至黑⑨止,黑棋已活。⑧=①



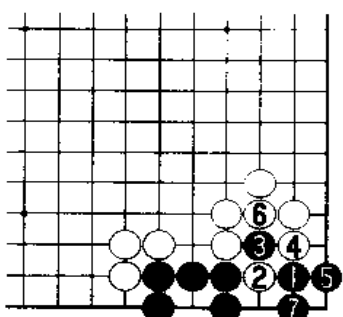
原图 114 正解图  
黑①扩大眼位,以下行至黑⑤止可活棋。



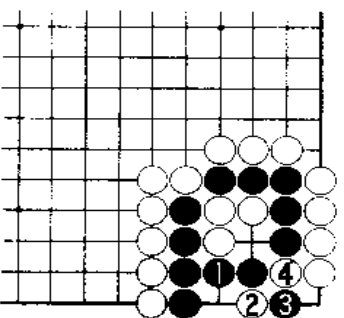
原图 112 变化图  
白②如打吃,黑③接,也是活棋。



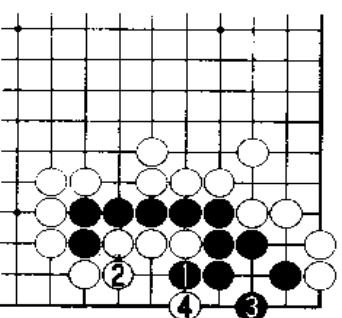
原图 113 变化图  
白⑥如点眼不行,黑⑦打吃,白棋四子被杀。



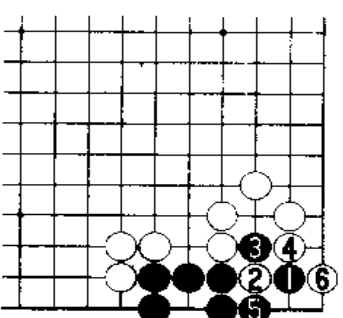
原图 114 变化图  
白②如挖,黑③打,再于⑤、⑦位做眼,巧妙活棋。



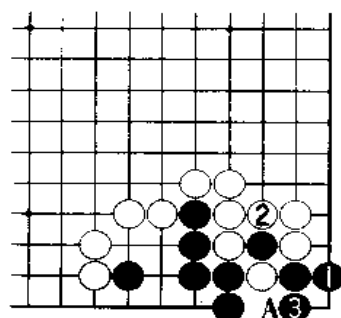
原图 112 失败图  
黑①错误,白②是破眼的手筋,黑棋被杀。



原图 113 失败图  
黑①失败,白②接,然后于④位破眼,黑棋被杀。

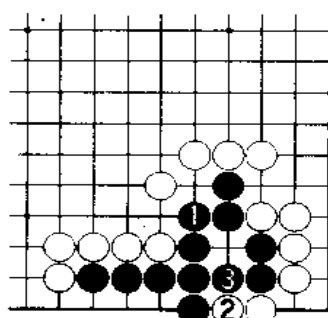


原图 114 失败图  
黑③打吃错误,白⑥扳,黑棋无法做成两只眼。



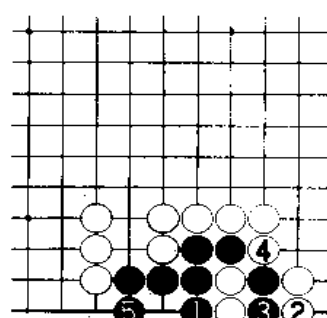
原图 115 正解图

黑①正确,白②提,黑③做眼活棋。黑③如走 A 位错误,白④于③位扑,黑棋成为打劫活。



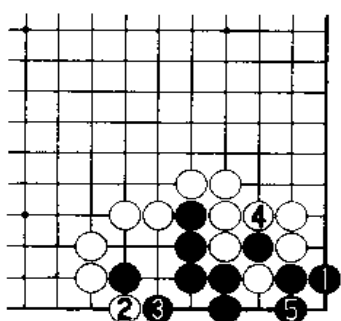
原图 116 正解图

黑①正确、③做眼,黑棋已活。



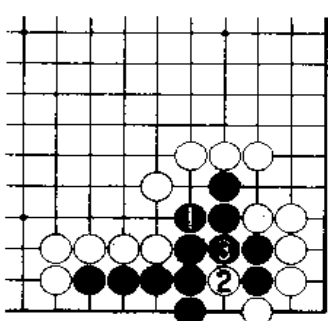
原图 117 正解图

黑①打正确,白②只能立,行至黑⑤做眼活棋。



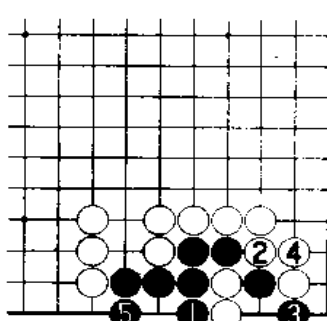
原图 115 变化图

白②如扳,黑③挡、⑤做眼同样是活棋。



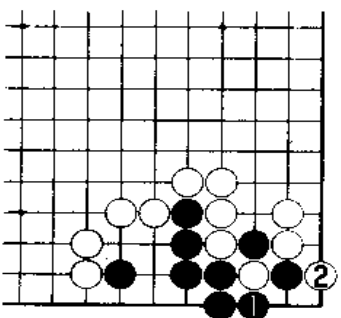
原图 116 变化图

白②如打吃,黑③接,白②一子被吃,黑棋已活。



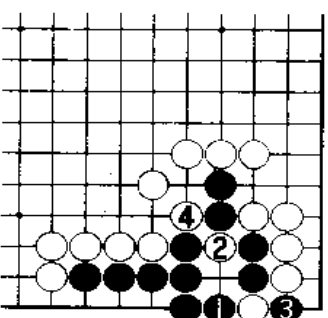
原图 117 变化图

白②如打,黑⑤先手扳正确,再于③位做眼,黑棋仍活。



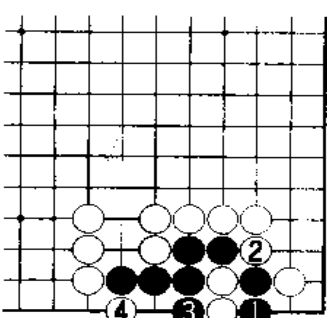
原图 115 失败图

黑①提错误,白②扳,黑棋无法做成两眼。



原图 116 失败图

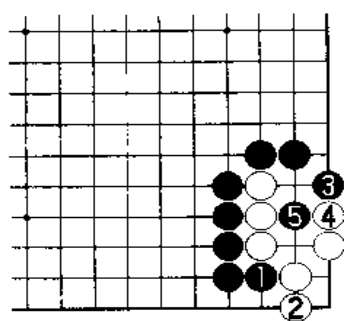
黑①做大眼错误,白②扑、④破眼,黑棋被杀



原图 117 失败图

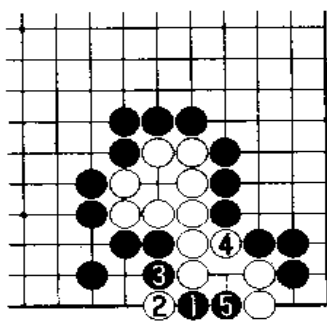
黑①打错误,白②、④后黑棋被杀。

## 第二部分 答案



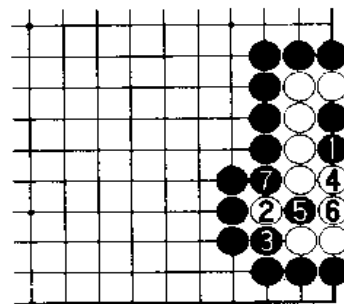
原图 118 正解图

黑①正确,白②做眼,黑③尖是要点,黑⑤挖后白棋被杀。



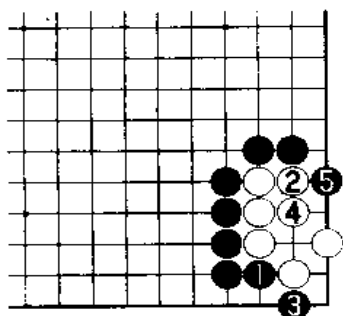
原图 119 正解图

黑①巧妙,白④时黑⑤长是破眼的手筋,白棋被杀。



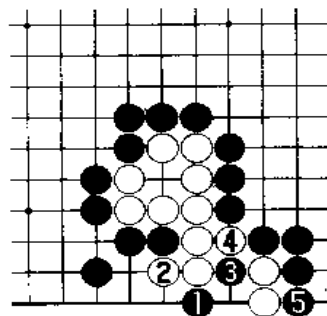
原图 120 正解图

黑①先长破其眼位正确,以下行至黑⑦止,白棋不活。



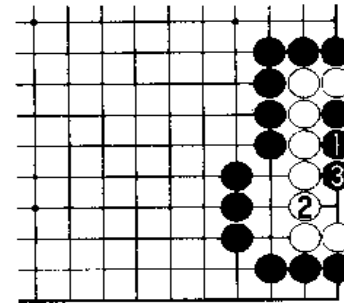
原图 118 变化图

白②如挡,黑④、⑥扳,白棋不活。



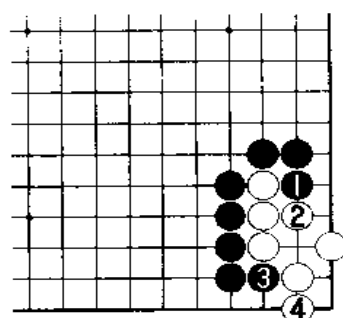
原图 119 变化图

白②如曲,黑③挖、⑤打吃,白棋仍不活。



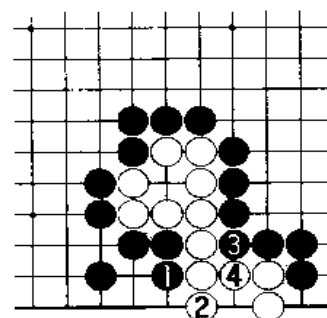
原图 120 变化图

白②如接,黑④长,白棋同样是死棋。



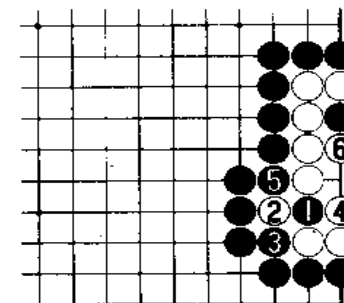
原图 118 失败图

黑①错误,白②做眼,黑棋无法杀白。



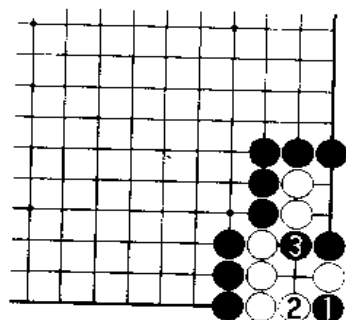
原图 119 失败图

黑①错误,白②立后已做成眼,黑棋失败。



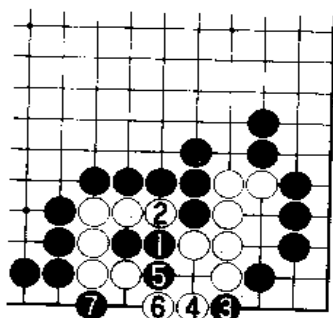
原图 120 失败图

黑①先挖次序错误,以下行至黑⑦提后成劫杀。⑦=①



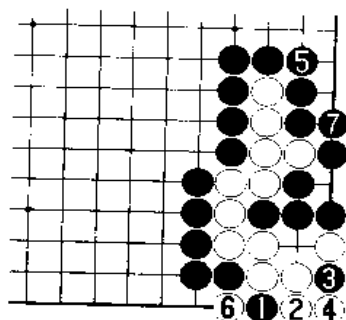
原图 121 正解图

黑①妙，白②提，黑③断后呈“金鸡独立”之形，白棋两边不入气，黑胜。



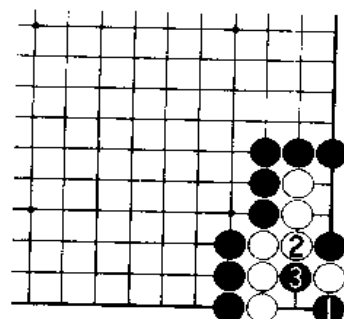
原图 122 正解图

黑①长正确，白②打时，黑③次序不好。至黑⑦止白棋不活。



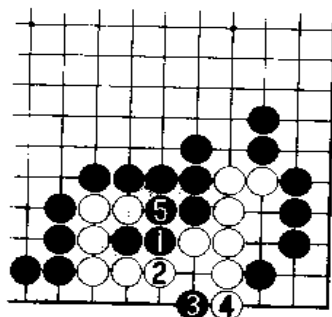
原图 123 正解图

黑①扳，白②挡，黑③巧妙，至黑⑦止，白棋不活。



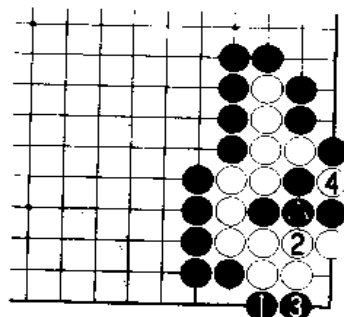
原图 121 变化图

白②如接，黑③提，白棋因无法做出两只眼而被杀。



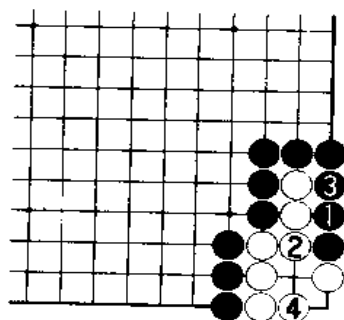
原图 122 变化图

白②如从下面打，黑③先点正确，黑⑤接后白棋不活。



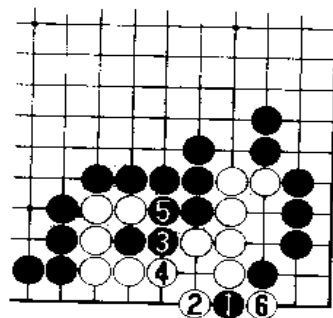
原图 123 变化图

白②如打，黑③破眼后，⑤再打于④位点，白棋不活。⑤ = ▲



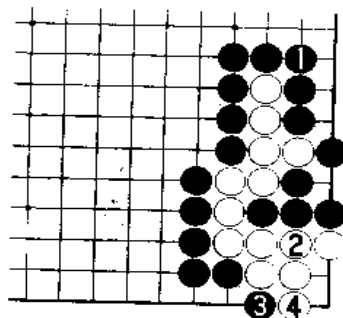
原图 121 失败图

黑①失败，白②接，黑③只得如此，白④做眼活棋。



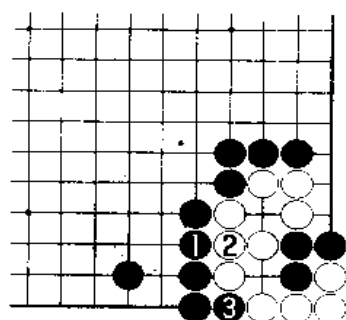
原图 122 失败图

黑①先扳次序错误，黑③长时，白④打后再于⑥位提，黑棋失败。



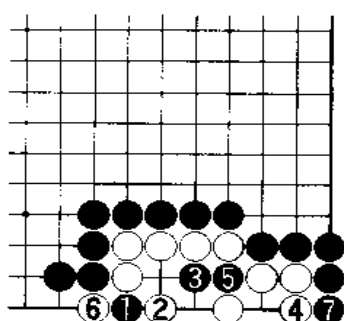
原图 123 失败图

黑①接失败，白②打，再于④位做眼，白棋可活。



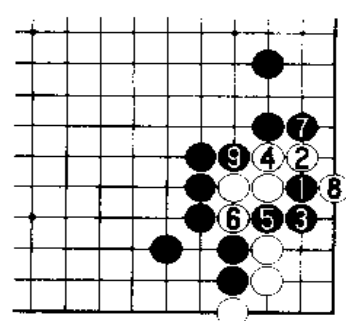
原图 124 正解图

黑①接正确,白②后,黑③打,白棋因“接不归”而被杀。



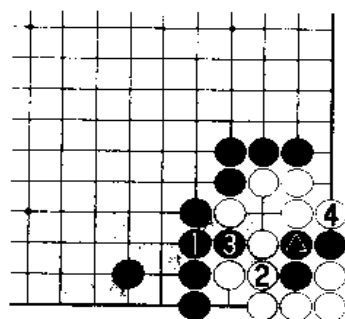
原图 125 正解图

黑①扳正确,白②挡,黑③点、⑤打,白棋被杀。



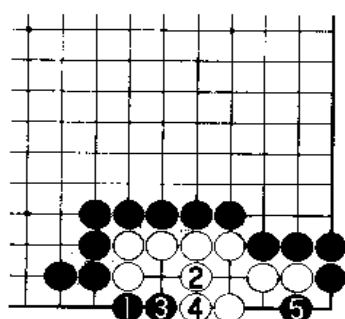
原图 126 正解图

黑①击中要害,至黑⑧止,白棋被全歼。



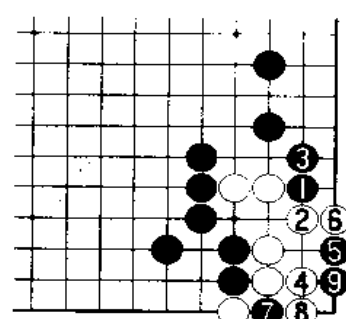
原图 124 变化图

白②如打吃,黑③破眼,白①提,黑⑤于④位点,白棋不活。⑤ = ④



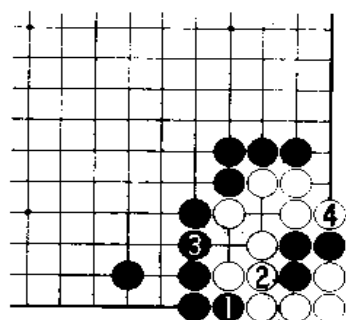
原图 125 变化图

白②如做眼,黑①长,至黑③扳,白棋不活。



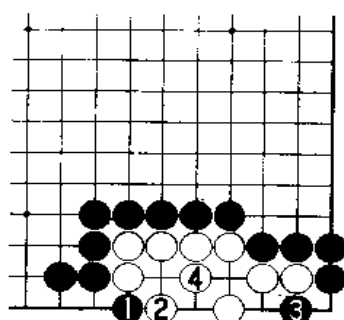
原图 126 变化图

白②如挡不成立,以下行至黑⑧止,白棋同样不活。



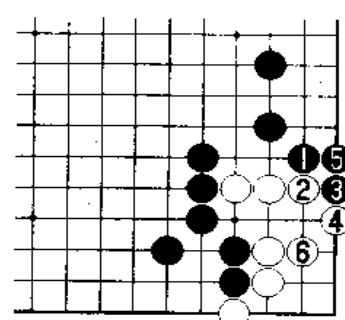
原图 124 失败图

黑①先打错误,白④提后,黑不能杀白,黑棋失败。



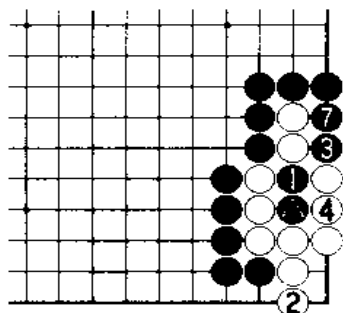
原图 125 失败图

黑①扳错误,白④做眼活棋,黑棋失败。



原图 126 失败图

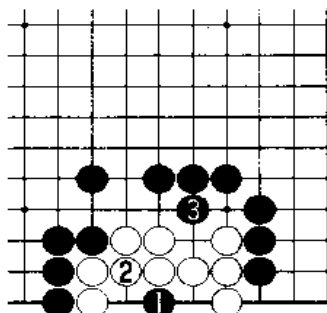
黑①错误,白②挡,黑因不能杀白而失败。



原图 127 正解图

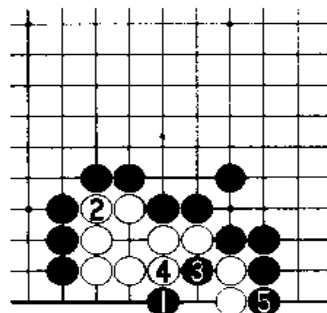
黑①多送一子，妙！白②做眼，黑③扑正确，至黑⑦，白棋不活。

⑤ = ① ⑥ = △



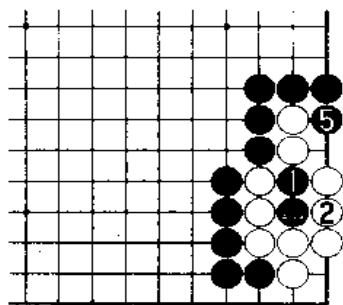
原图 128 正解图

黑①先手破眼，再走③位，白棋不活。



原图 129 正解图

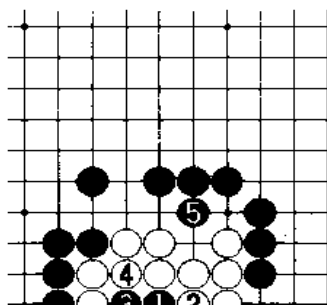
黑①点正确，白②如做眼，黑③断、⑤打，白棋不活。



原图 127 变化图

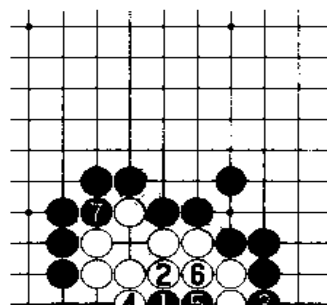
白②如提，黑③先扑，再于⑤位破眼，白棋不活。

④ = ① ⑥ = △



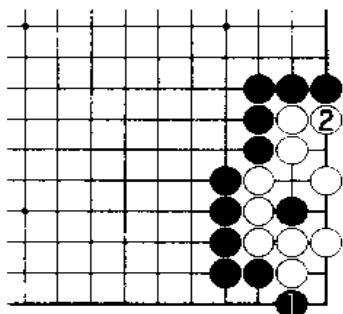
原图 128 变化图

白②如打，黑③长再于⑤位破眼，白棋同样不活。



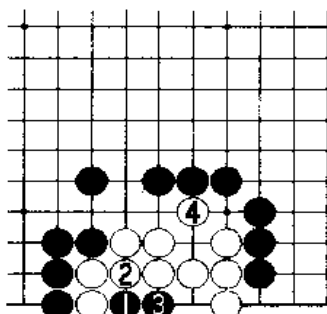
原图 129 变化图

白②如接，黑③正确，以下行至黑⑦止，还是杀白棋。



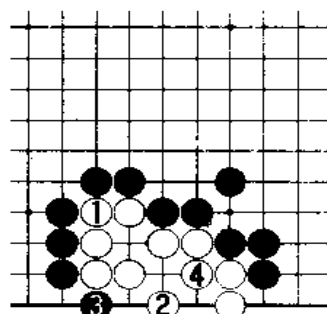
原图 127 失败图

黑①先扳错误，白②做眼可以活棋。



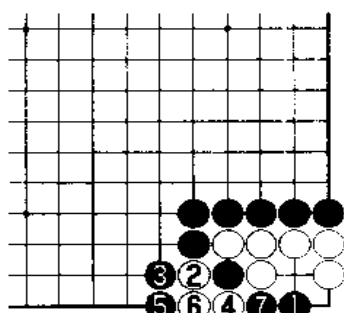
原图 128 失败图

黑①打错误，白④做眼活棋，黑棋失败。



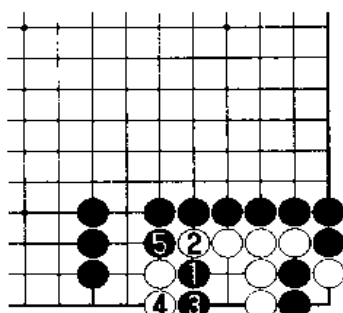
原图 129 失败图

黑①先破眼错误，白②、④做眼已活棋，黑棋失败。



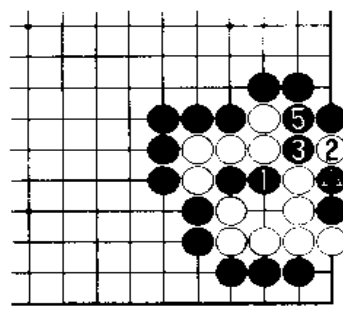
原图 130 正解图

黑①点正确,白②打,黑③打、⑤立至黑⑦止,白棋不活。



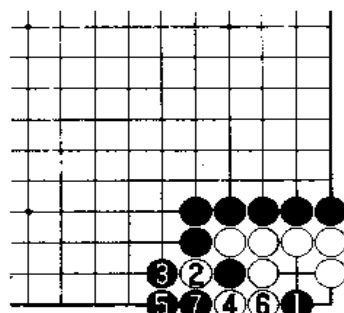
原图 131 正解图

黑①妙,白②挡时黑③立、⑤断,白棋不活。



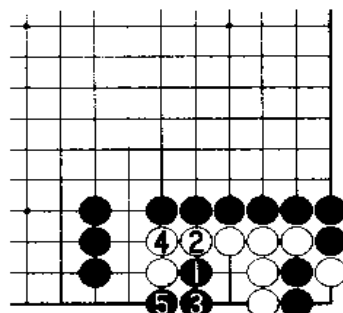
原图 132 正解图

黑①长是手筋,白②提,黑③“双倒扑”妙!白棋被杀。④ = △



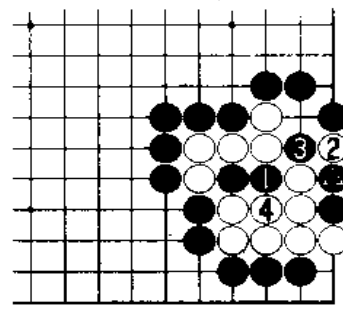
原图 130 变化图

白⑥接时,黑⑦破眼白棋仍不活。



原图 131 变化图

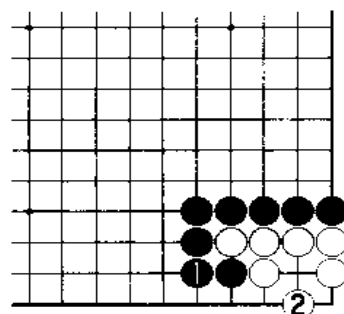
白④如接,黑⑤曲可渡过,白棋仍不活。



原图 132 变化图

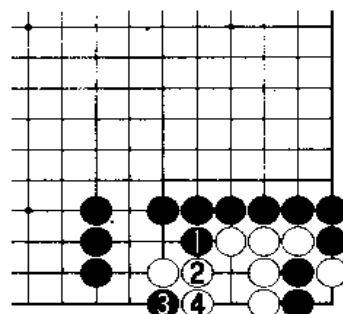
白④提不成立,黑⑤提白一子,白棋不活。

⑥ = △



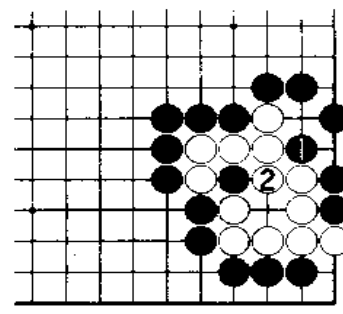
原图 130 失败图

黑①接错误,白②做眼活棋。



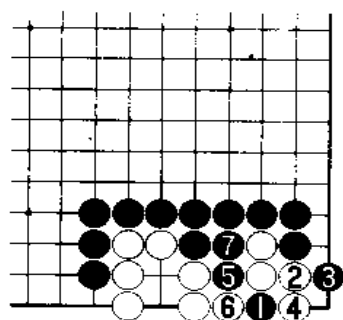
原图 131 失败图

黑①先冲是俗手,白②、④可做眼活棋,黑棋失败。

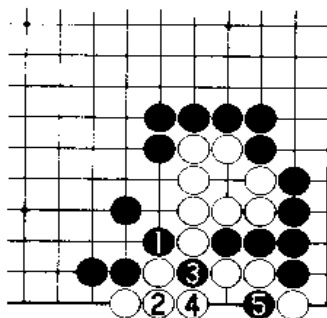


原图 132 失败图

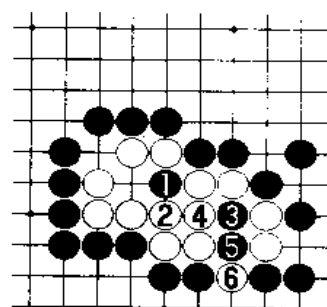
黑①失败,白②提一子可活棋。



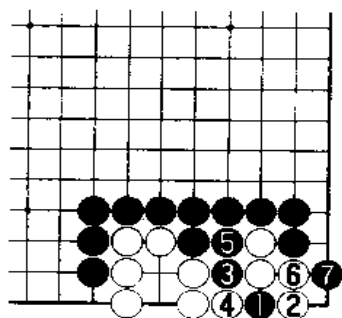
原图 133 正解图  
黑①是破眼的手筋，黑③挖⑤接，白棋被杀。



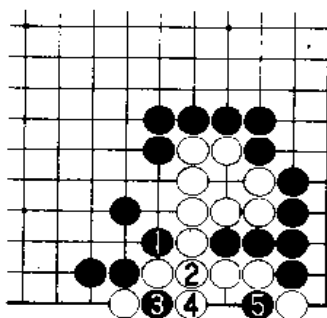
原图 134 正解图  
黑①破眼正确，白②接黑③、⑤扑，白棋不活。



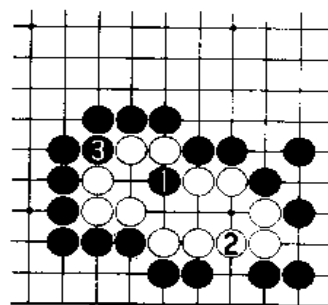
原图 135 正解图  
黑①正确，白②接，黑③打⑤长是妙手，再于⑦位扑，白棋被杀。  
⑦ = ⑤



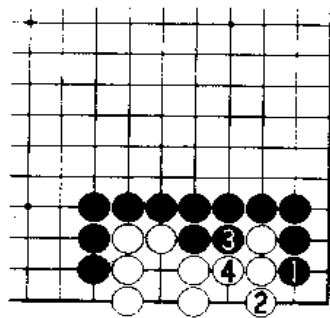
原图 133 变化图  
白②如扳，黑③挖至黑⑦止，白棋仍不活。



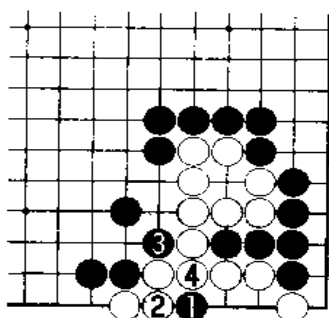
原图 134 变化图  
白②如于此位接，黑③、⑤两扑，白棋仍不活。



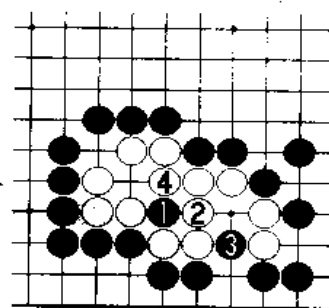
原图 135 变化图  
白②如接不成立，黑③打，白棋仍不活。



原图 133 失败图  
黑①是俗手，白②立可活棋，黑棋攻击失败。

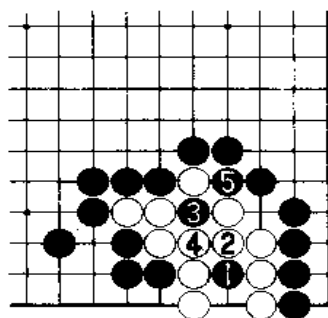


原图 134 失败图  
黑①点错误，白②、④接后可活棋，黑棋攻击失败。

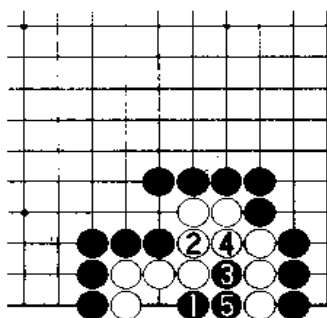


原图 135 失败图  
黑①打错误，白④提后可活棋。

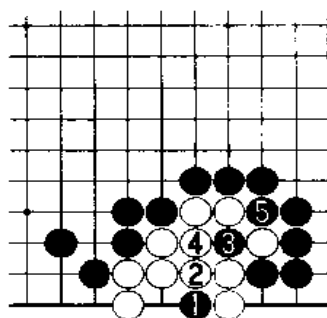




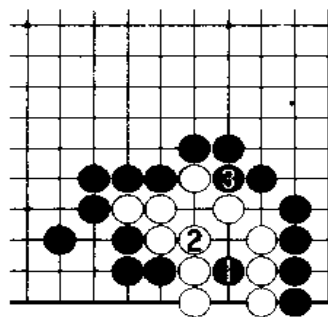
原图 136 正解图  
黑①巧妙,白②后,黑③扑、⑤破眼,白棋不活。



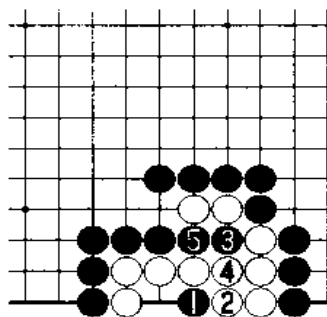
原图 137 正解图  
黑①是破眼的手筋,以下行至黑⑤止,白棋被杀。



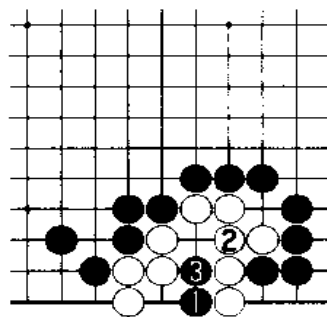
原图 138 正解图  
黑①点正确,黑③扑、⑤破眼,白棋不活。



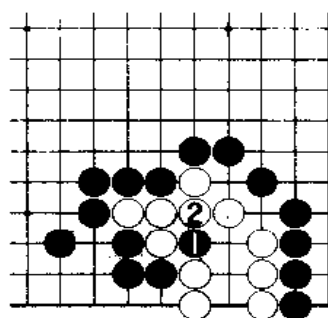
原图 136 变化图  
白②如接,黑⑤破眼,白棋仍不活。



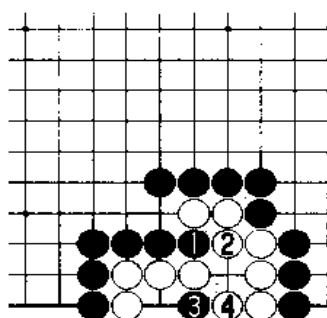
原图 137 变化图  
白②如打不成立,黑③打、⑤接,白棋不活。



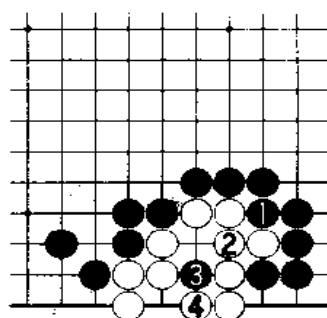
原图 138 变化图  
白②如接,黑③长,白棋仍不活。



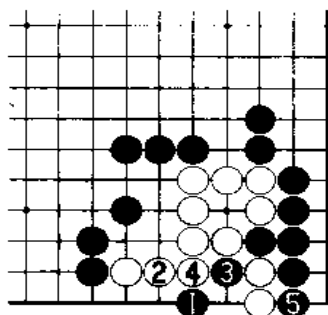
原图 136 失败图  
黑①打错误,白②接可活棋,黑棋攻击失败。



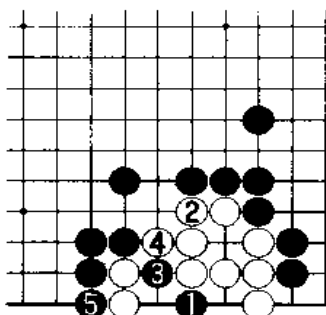
原图 137 失败图  
黑①冲是俗手,至白④止已净活,黑棋攻击失败。



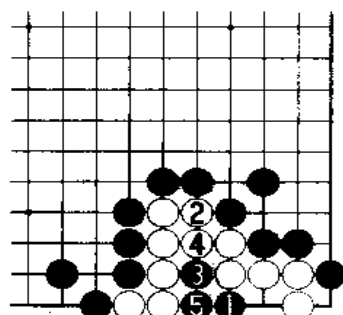
原图 138 失败图  
黑①打错误,至白④止白棋已活,黑棋攻击失败。



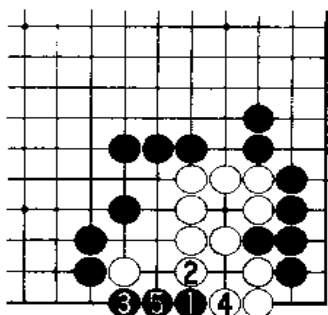
原图 139 正解图  
黑①击中要害,至黑⑤  
形成“倒扑”黑胜。



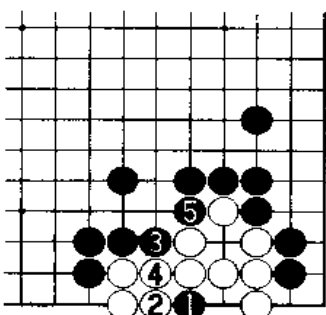
原图 140 正解图  
黑①妙,白②做眼,黑③  
挖、⑤打,白棋被杀。



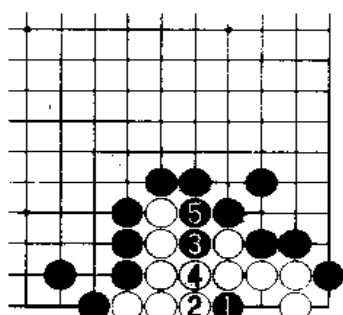
原图 141 正解图  
黑①妙,白②挡,黑③  
挖、⑤接,白棋不活。



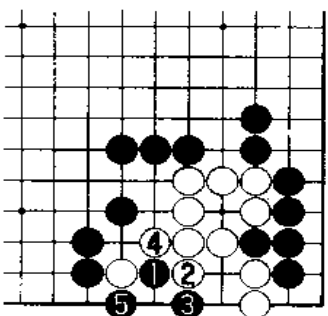
原图 139 变化图  
白②如顶,黑③安全渡  
过,白棋无法做活。



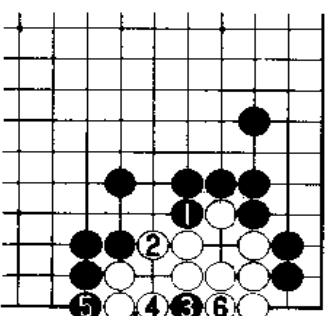
原图 140 变化图  
白②如打,黑③、⑤破  
眼,白棋仍不活。



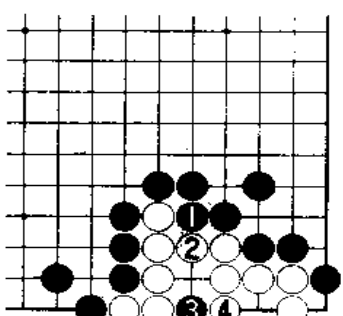
原图 141 变化图  
白②如打,黑③挖、⑤  
接,白棋仍不活。



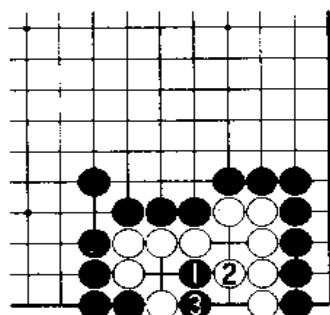
原图 139 失败图  
黑①夹错误,至黑③止,  
双方形成劫争。



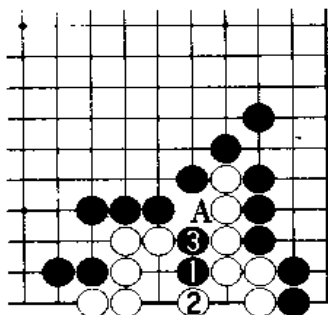
原图 140 失败图  
黑①破眼错误。白⑥提  
后可活棋。



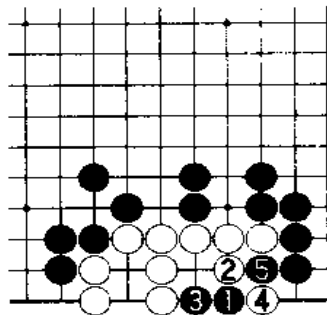
原图 141 失败图  
黑①俗手,白④做眼活  
棋。



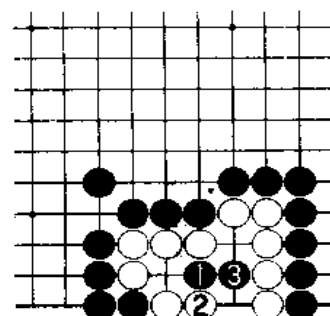
原图 142 正解图  
黑①点正确,白②后,黑③立,白棋被杀。



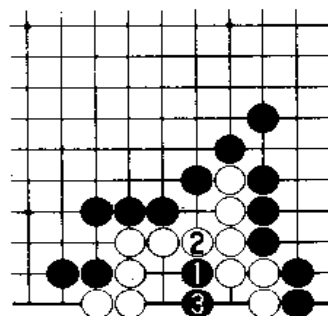
原图 143 正解图  
黑①点、③退,白棋因无法于 A 位紧气而被杀。



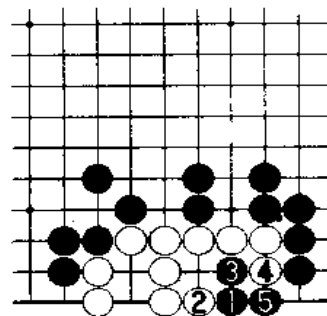
原图 144 正解图  
黑①飞是破眼的手筋,白②则黑③至黑⑤破眼,白棋不活。



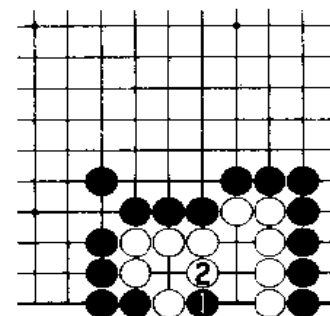
原图 142 变化图  
白②如长,黑③也长,白棋仍不活。



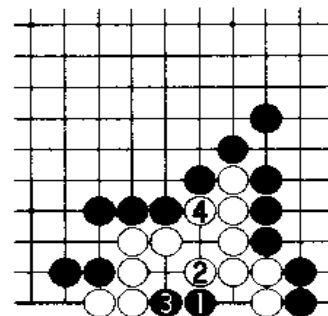
原图 143 变化图  
白②如挡,黑③立,白棋仍不活。



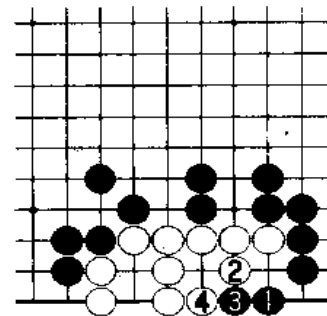
原图 144 变化图  
白②挡,黑③长,白棋仍不活。



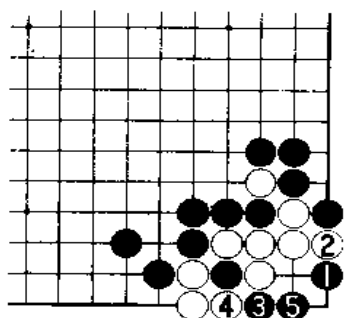
原图 142 失败图  
黑①错误,白②后成劫活。



原图 143 失败图  
黑①错误,至白④止白棋已活,黑棋攻击失败。

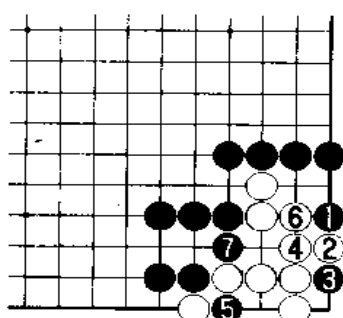


原图 144 失败图  
黑①尖错误,白②、④做眼可活棋。



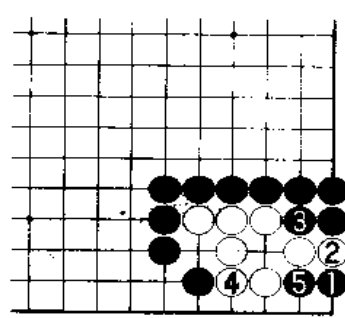
原图 145 正解图

黑①点正确,白②挡时黑③扳是妙手,至黑⑤成“有眼杀无眼”,白棋被杀。



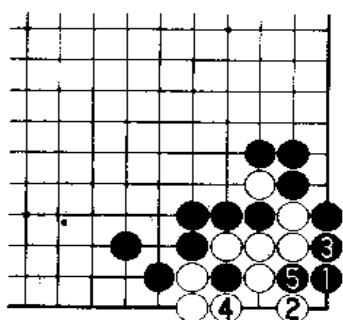
原图 146 正解图

黑①跳、③扑巧妙,再于⑤、⑦位破眼,白棋不活。



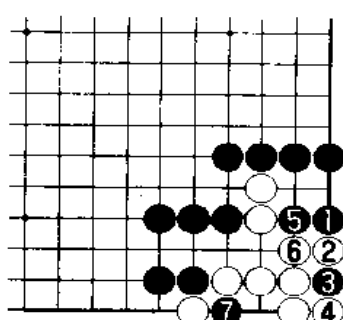
原图 147 正解图

黑①点、③挤次序正确,黑⑤打后,白棋不活。



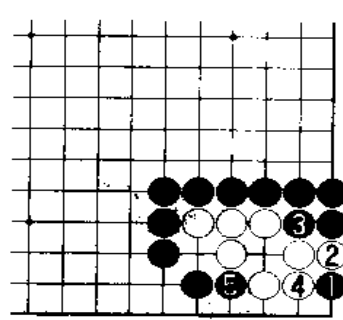
原图 145 变化图

白②如尖,黑③接,再于⑤位破眼,白棋仍不活。



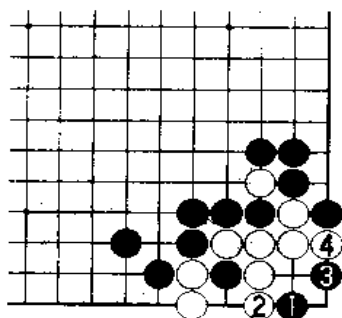
原图 146 变化图

白④如提,黑⑤破眼正确,至黑⑦止,白棋仍不活。



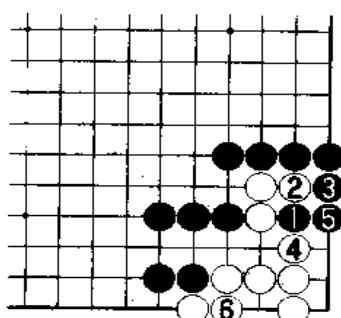
原图 147 变化图

白④如接,黑⑤破眼,白棋仍不活。



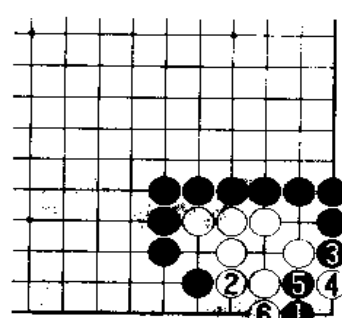
原图 145 失败图

黑①点错误,白②、④可活棋,黑棋攻击失败。



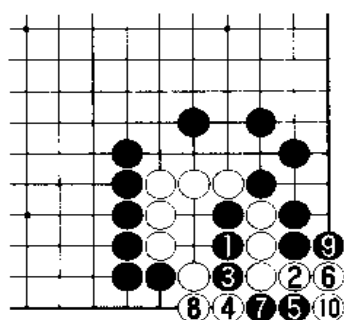
原图 146 失败图

黑①于此处跳错误,以下行至白⑥可活棋,黑棋攻击失败。



原图 147 失败图

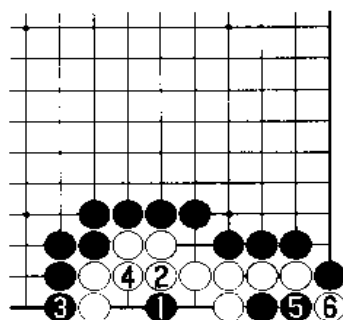
黑①点在此位错误,以下行至白⑥可活棋,黑棋攻击失败。



原图 148 正解图

黑①长先破眼,白②曲时,黑⑤夹妙,以下行至⑪扑,白棋不活。

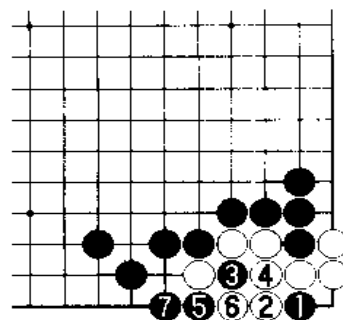
⑪ = ⑦



原图 149 正解图

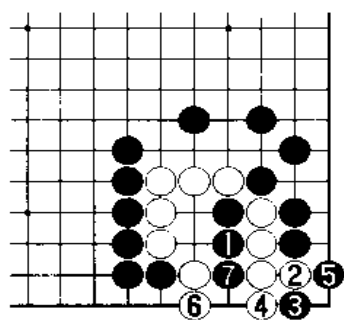
黑①点正确,白④接时,黑⑤多送一子,⑦位再回提是破眼的手筋。

⑦ = ⑤



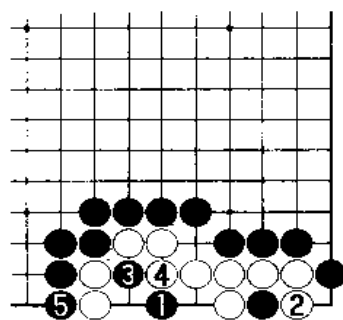
原图 150 正解图

黑①、③、⑤、⑦四手棋是杀死白棋的妙手。



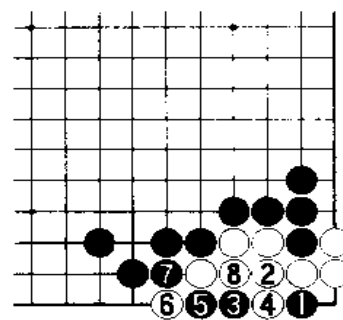
原图 148 变化图

白④如挡,黑⑤渡,⑦长,白棋仍不活。



原图 149 变化图

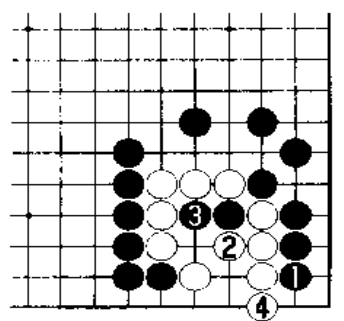
白②如先做眼,黑③断、⑤打吃,白棋仍不活。



原图 150 变化图

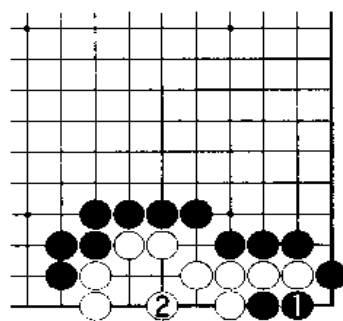
白②如接,黑①点至⑨扑,白棋仍不活。

⑨ = ⑤



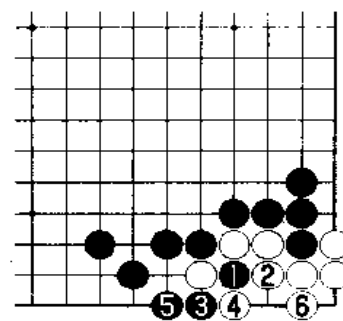
原图 148 失败图

黑①挡错误,白②打、④做眼,黑棋失败。



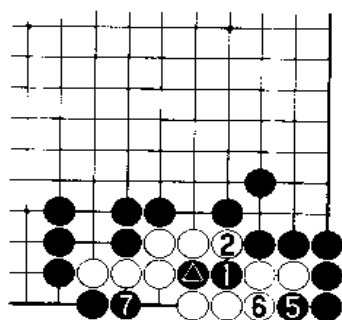
原图 149 失败图

黑①先破眼次序错误,白②做眼可活棋,黑棋失败。



原图 150 失败图

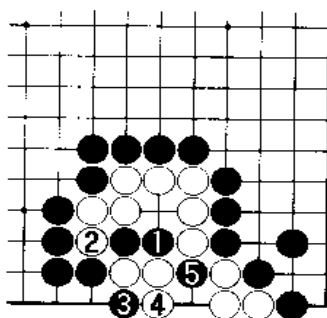
黑①先打错误,至白⑥止,白棋已活。



原图 151 正解图

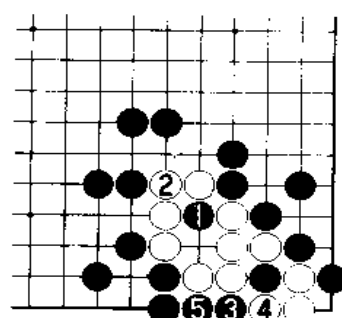
黑①长是破眼的手筋，  
③、⑤争得先手，再于⑦  
位长，白棋被杀。

③ = ① ④ = △



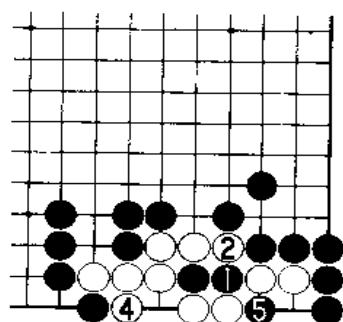
原图 152 正解图

黑①多送一子妙，黑③  
扳、⑤扑，白棋被杀。



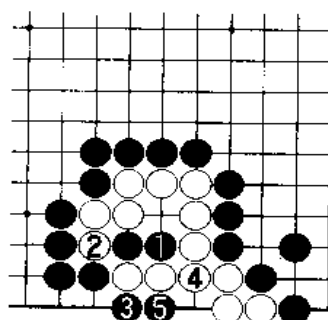
原图 153 正解图

黑①绝妙！在扑的同时  
又紧了对方的气，然后  
再于③扳、⑤接，白棋被  
杀。



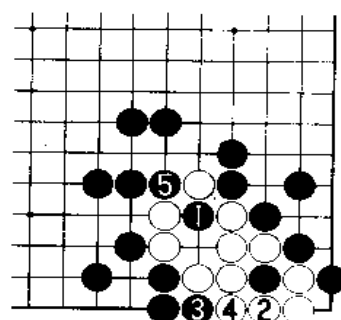
原图 151 变化图

白④如做眼，黑⑤扑妙，  
白棋仍不活。③ = ①



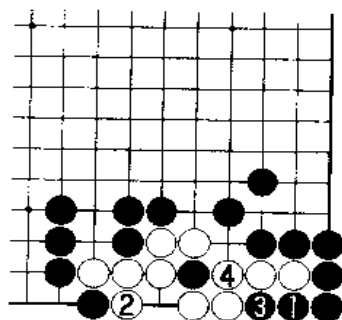
原图 152 变化图

白④如接，黑⑤长，白棋  
仍不活。



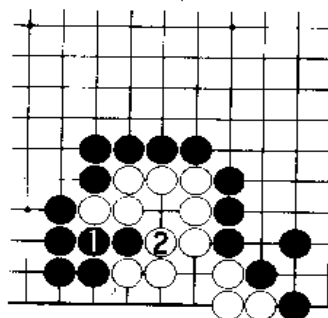
原图 153 变化图

白②如提不成立，黑③、  
⑤破眼，白棋仍不活。



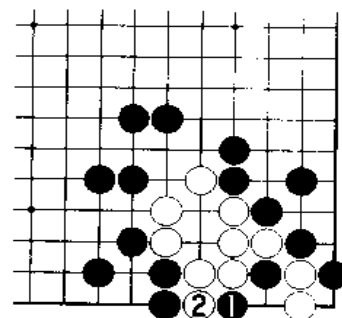
原图 151 失败图

黑①先长错误，白②、④  
做眼活棋，黑棋失败。



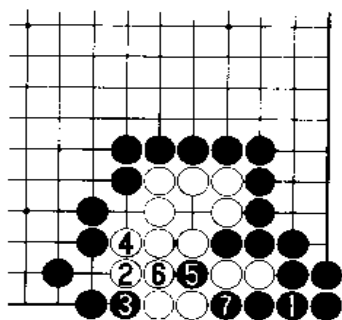
原图 152 失败图

黑①接错误，白②做眼  
可活棋。



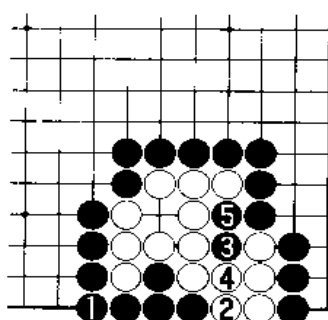
原图 153 失败图

黑①先扳错误，白②挡  
可活棋。



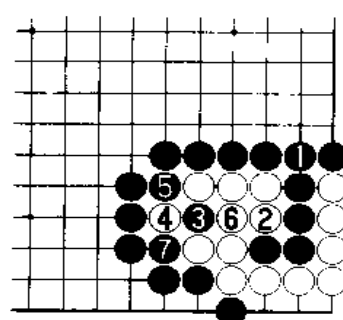
原图 154 正解图

黑①接冷静,白②要做眼,黑③挤正确,再走⑤、⑦位,白棋不活。



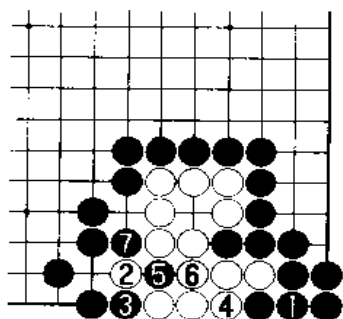
原图 155 正解图

黑①接正确,白无法做出另一只眼。



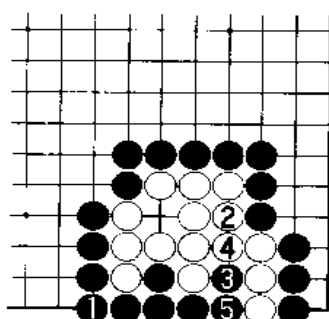
原图 156 正解图

黑①冷静地接正确,再于③位挖,以下行至黑⑦止,白棋被杀。



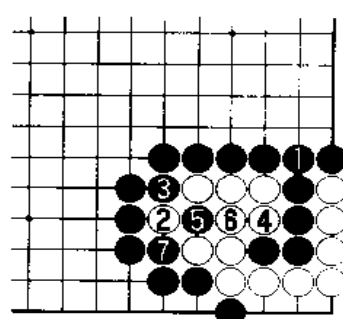
原图 154 变化图

白④如接不成立,黑⑤扑、⑦破眼,白棋仍不活。



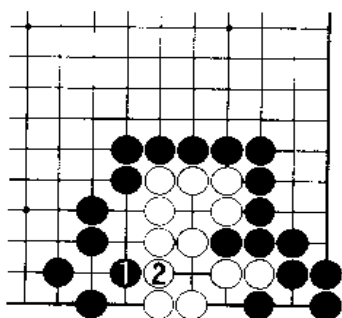
原图 155 变化图

白②后,黑③挖,白棋仍不活。



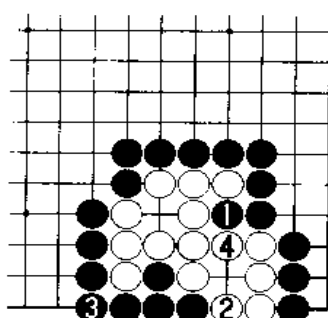
原图 156 变化图

白②如尖,黑③挤、⑤扑,至黑⑦止,白棋仍不活。



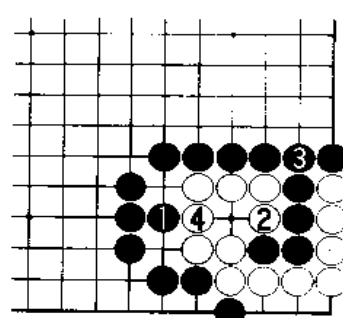
原图 154 失败图

黑①俗手,白②做眼已活棋,黑棋攻击失败。



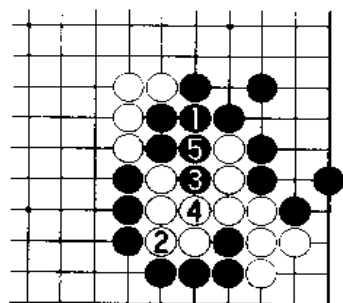
原图 155 失败图

黑①先破眼错误,白②打、④做眼活棋。



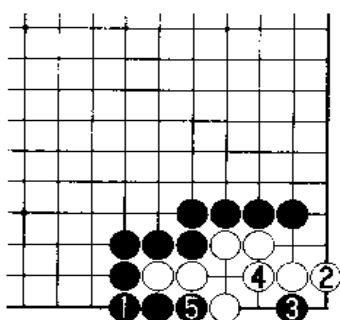
原图 156 失败图

黑①先破眼错误,白②打、④做眼活棋。



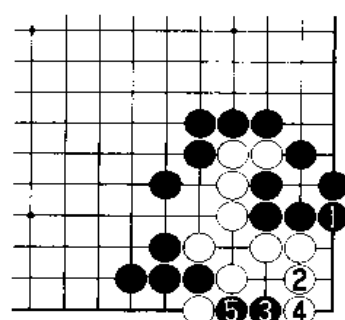
原图 157 正解图

黑①接是唯一杀白之着，至黑⑤止，白棋不活。



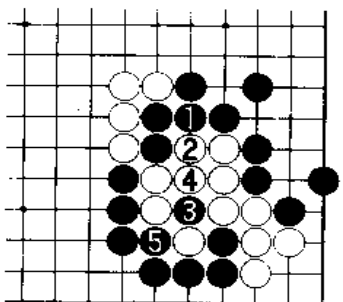
原图 158 正解图

黑①接冷静，白②如立，黑③点至黑⑤止，白棋不活。



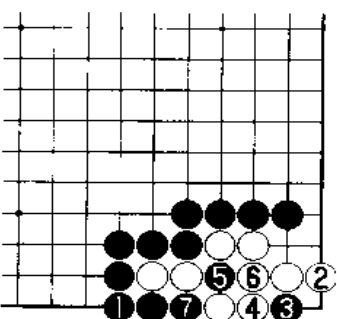
原图 159 正解图

黑①接正确，白②曲，黑③、⑤破眼，白棋不活。



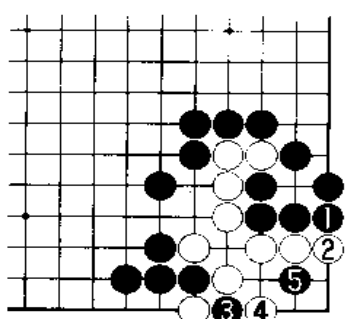
原图 157 变化图

白②如挡，黑③扑、⑤破眼，白棋仍不活。



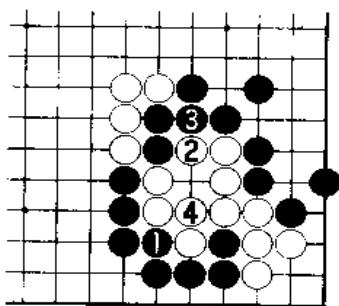
原图 158 变化图

白④如打，黑⑤扑、⑦破眼，白棋仍不活。



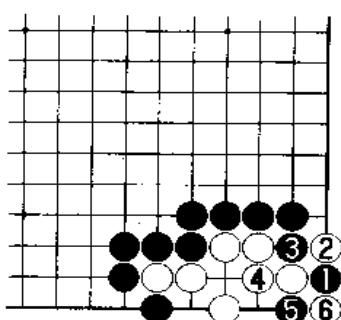
原图 159 变化图

白②如立，黑③扑好棋，再于⑤位点，白棋仍不活。



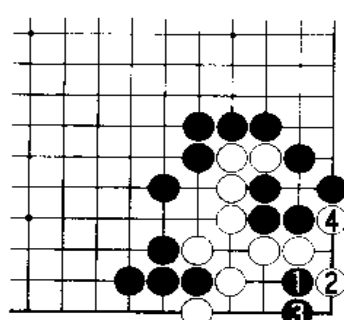
原图 157 失败图

黑①先打错误，白②打、④做眼可活棋。



原图 158 失败图

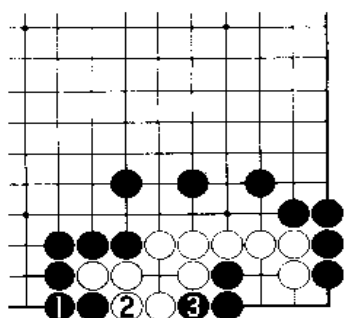
黑①错误，白②扳，至白⑥止，双方成劫争。



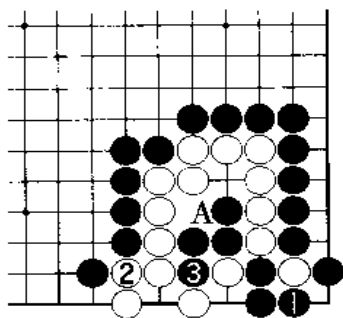
原图 159 失败图

黑①夹错误，白④抛劫，成打劫活。

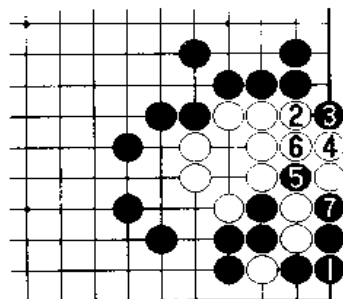




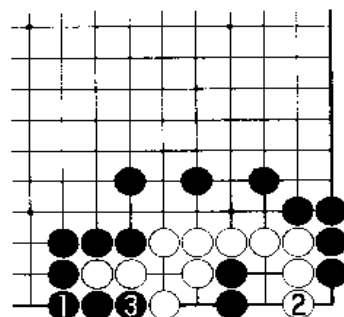
原图 160 正解图  
黑①接正确,白②则黑③,白棋不活。



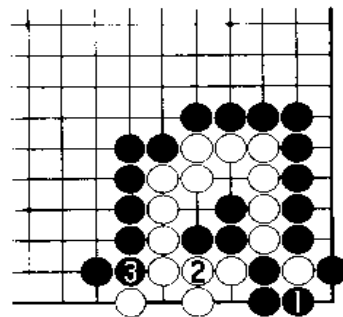
原图 161 正解图  
黑①提冷静,白②接,黑③吃白“接不归”,白棋被杀。



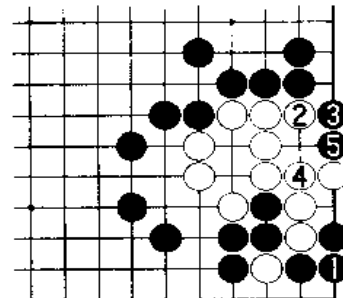
原图 162 正解图  
黑①接、③扳是破眼的手筋,至黑⑦止白棋被杀。



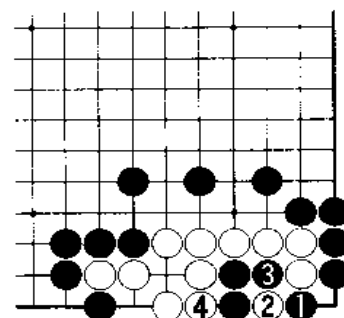
原图 160 变化图  
白②如立,黑③破眼,白棋仍不活。



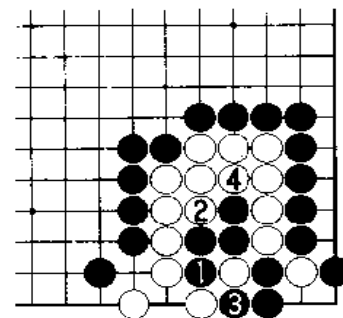
原图 161 变化图  
白②如接,黑③破眼,白棋仍不活。



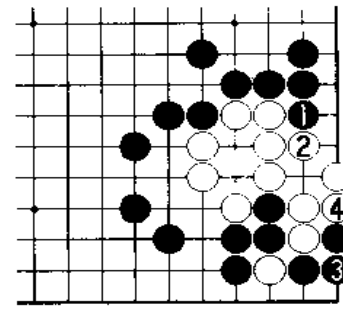
原图 162 变化图  
白④如接,黑⑤长,白棋仍不能活。



原图 160 失败图  
黑①扳错误,白②扑、④打吃黑“接不归”,黑棋失败。

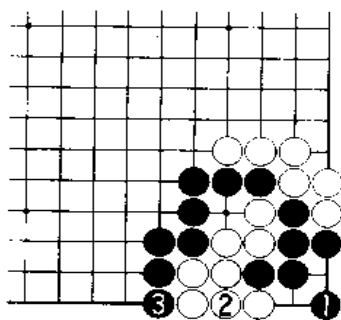


原图 161 失败图  
黑①打错误,白②、④打,成功活。

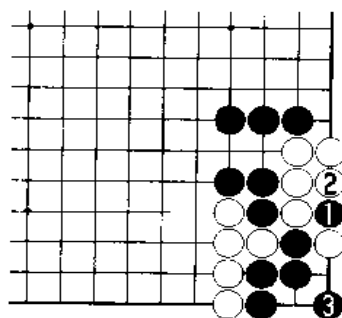


原图 162 失败图  
黑①破眼次序错误,至白④止,白棋已活。

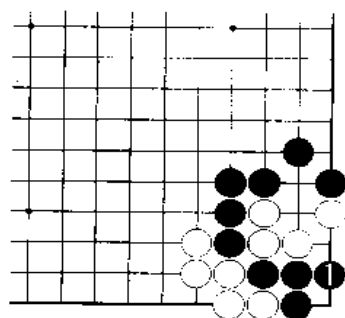
### 第三部分 答案



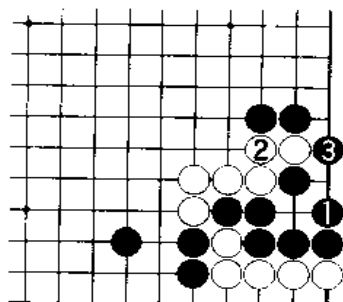
原图 163 正解图  
黑①尖正确,白②则黑③,形成“眼杀”,黑胜。



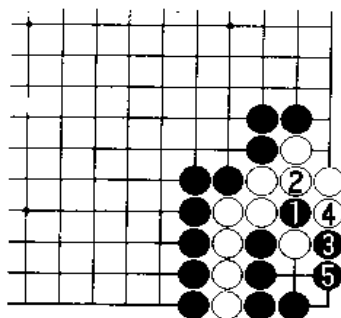
原图 164 正解图  
黑①扑先破眼,黑③再做眼可杀白棋。



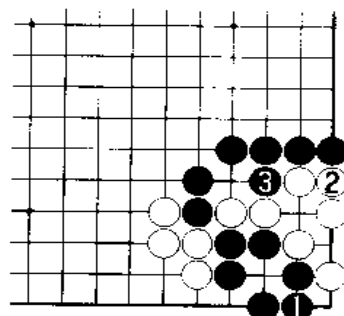
原图 165 正解图  
黑①做眼,形成“有眼杀无眼”,黑胜。



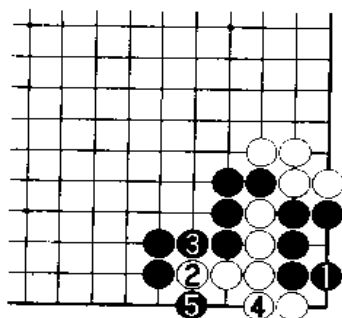
原图 166 正解图  
黑①正确。如走②位打白一子,白走③位可吃黑五子救出白角,黑棋失败。



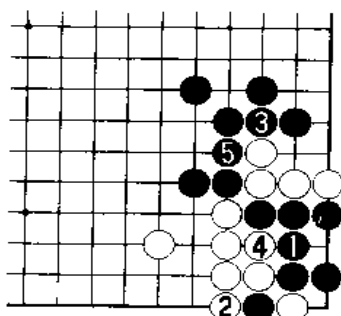
原图 167 正解图  
黑①打,③破眼至黑⑤止,成“有眼杀无眼”,黑胜。



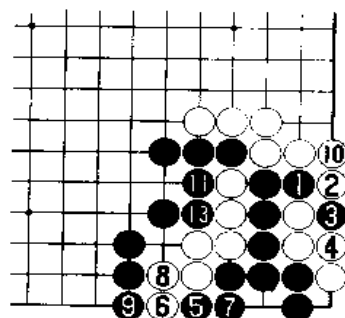
原图 168 正解图  
黑①做眼正确,白②如走③位,黑③则走②位,同样可以杀白棋。



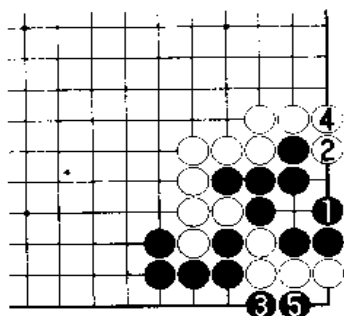
原图 169 正解图  
黑①做眼,至黑⑤止成“有眼杀无眼”,黑胜。



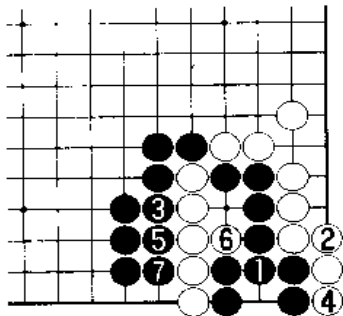
原图 170 正解图  
黑①做眼正确,对杀结果黑胜。



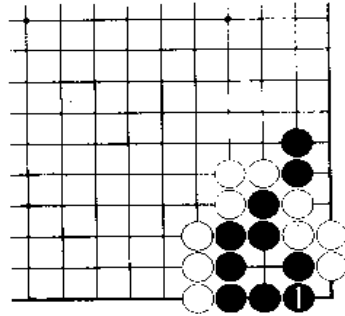
原图 171 正解图  
黑①先冲,然后③位再扑,以下行至黑⑪止,白棋被杀。⑫ = ③



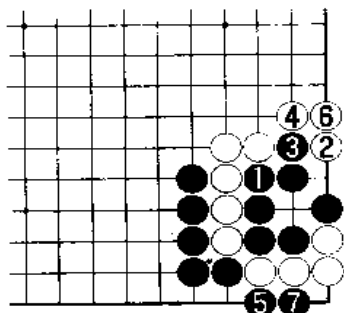
原图 172 正解图  
黑①做眼，成“有眼杀无眼”，黑胜。



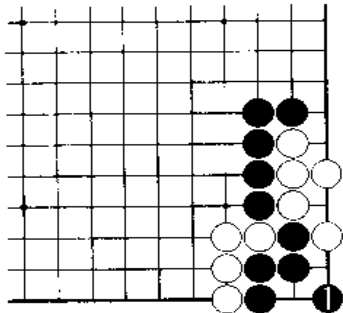
原图 173 正解图  
黑①做眼正确，对杀时公气计算在黑方，黑胜。



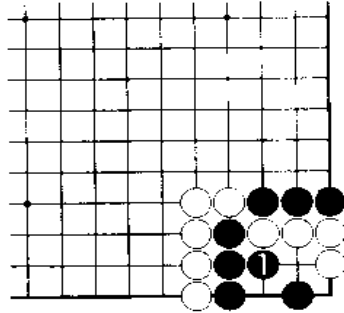
原图 174 正解图  
黑①做眼，白无法紧气，黑棋成功。



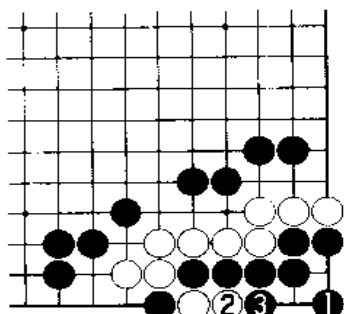
原图 175 正解图  
黑①做眼正确，对杀黑胜。



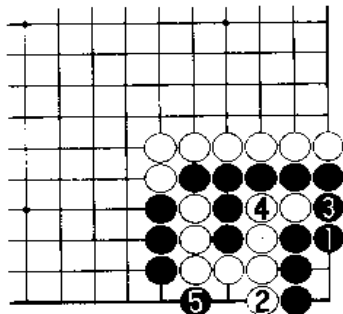
原图 176 正解图  
黑①尖妙，白棋因无法紧气而被杀。



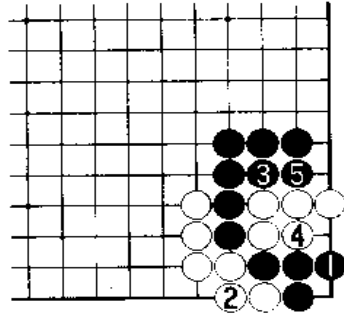
原图 177 正解图  
黑①做眼，可杀白棋。



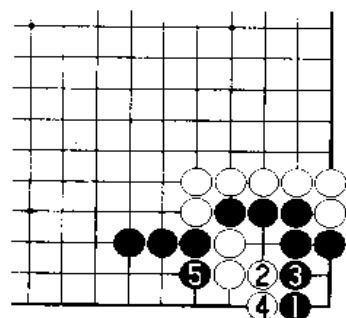
原图 178 正解图  
黑①妙，白棋被杀。



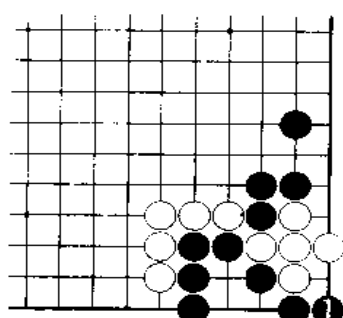
原图 179 正解图  
黑①正确，此着如走①位，白②则走①位扑，黑棋失败。



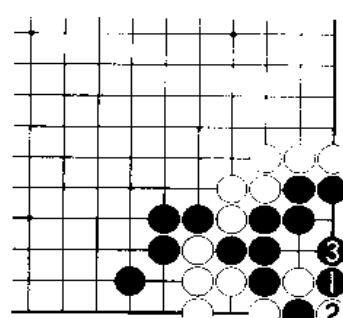
原图 180 正解图  
黑①做眼，对杀黑胜。



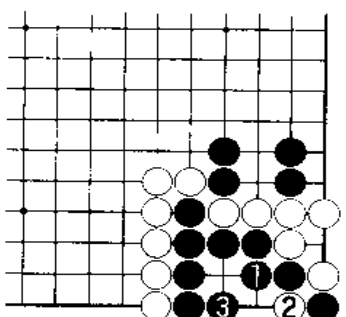
原图 181 正解图  
黑①正确,成“有眼杀无眼”,黑胜。



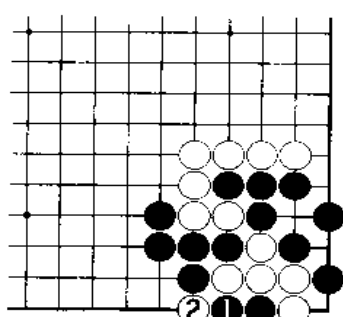
原图 182 正解图  
黑①长正确,白棋无法打劫,成“有眼杀无眼”,黑胜。



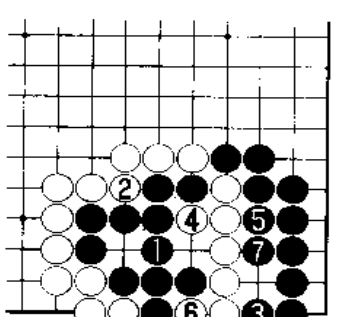
原图 183 正解图  
黑①打、③退,成“有眼杀无眼”,黑胜。



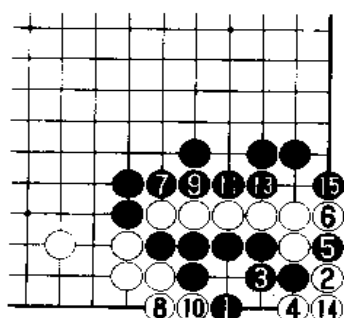
原图 184 正解图  
黑①、③正确,成“有眼杀无眼”。



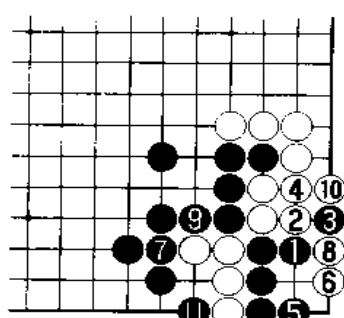
原图 185 正解图  
黑①长、③扑破掉对方眼位,白棋被杀。  
③ = ①



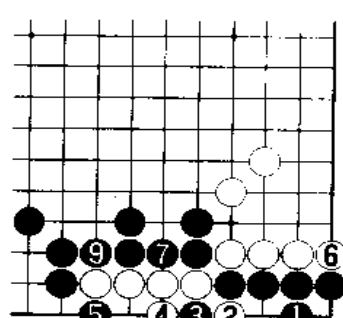
原图 186 正解图  
黑①做眼正确,(公气计算在有眼的一方),黑胜。



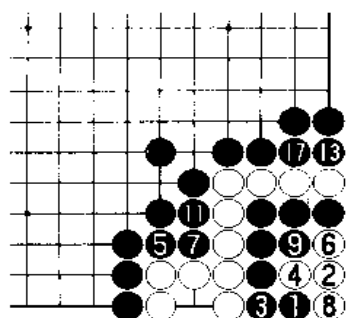
原图 187 正解图  
黑①、③做眼,以下行至黑⑮止,对杀黑胜。  
⑫ = ⑥



原图 188 正解图  
黑①、③巧妙,黑⑥是延气的好点,以下行至⑪止,对杀黑胜。

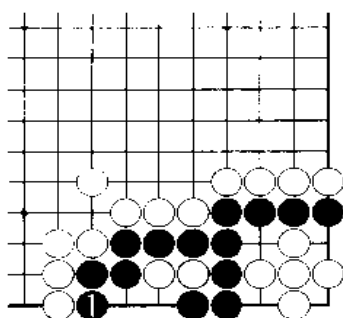


原图 189 正解图  
黑①做眼成“有眼杀无眼”,黑胜。⑧ = ③



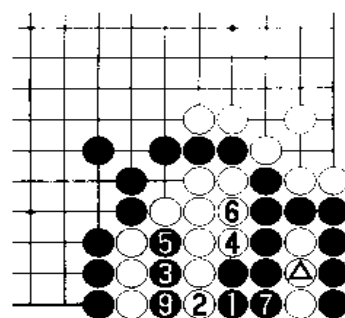
原图 190 正解图

黑①、③做成大眼,对杀  
黑胜。⑩ = ② ⑫ = ④  
⑭ = ⑥ ⑮ = ⑧  
⑯ = ⑨



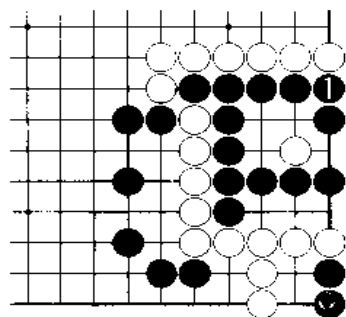
原图 191 正解图

黑①做眼成“大眼杀小  
眼”,黑胜。



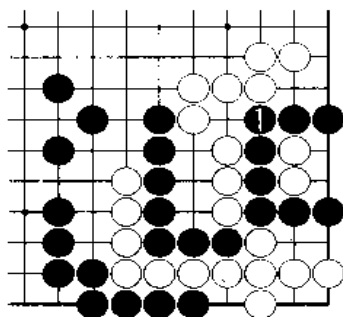
原图 192 正解图

黑①做成大眼,至黑⑨  
止可杀白棋。⑧ = △



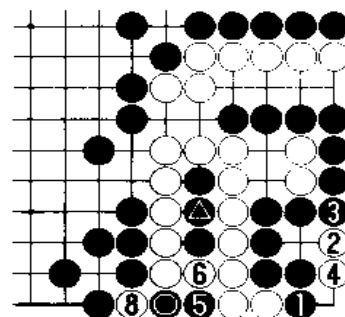
原图 193 正解图

黑①接做成大眼,黑棋  
十气,白棋九气,对杀黑  
胜



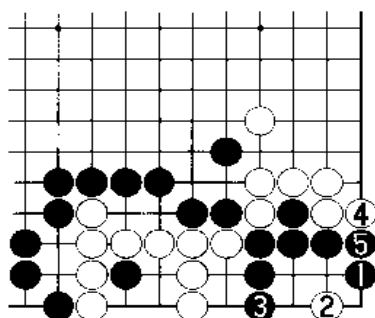
原图 194 正解图

黑①接做成大眼,黑棋  
八气,白棋七气,对杀黑  
胜。



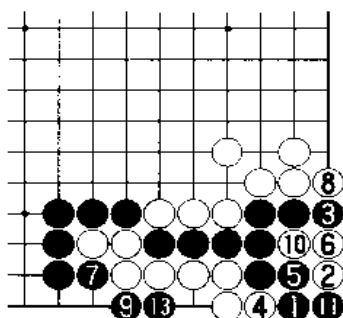
原图 195 正解图

黑①挡,做成人眼(公气  
计算在大眼方)对杀黑  
胜。⑦ = △ ⑨ = ●



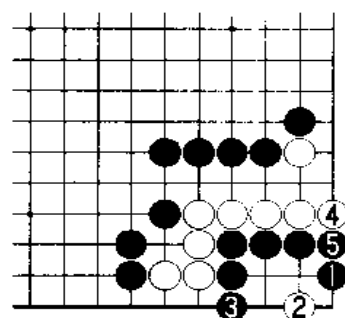
原图 196 正解图

黑①、③做成大眼(公气  
计算在大眼一方)黑棋  
九气,白棋八气,对杀黑  
胜。



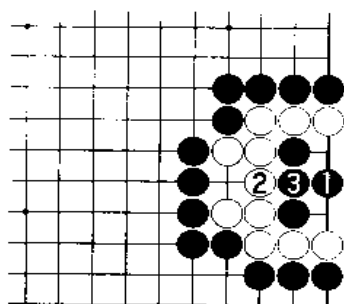
原图 197 正解图

黑①、③做成大眼,对杀  
黑胜。⑫ = ⑥

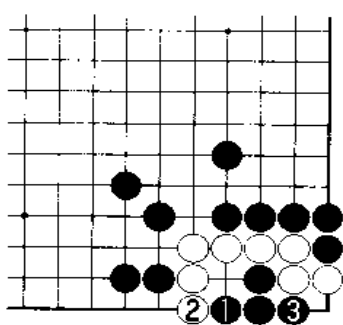


原图 198 正解图

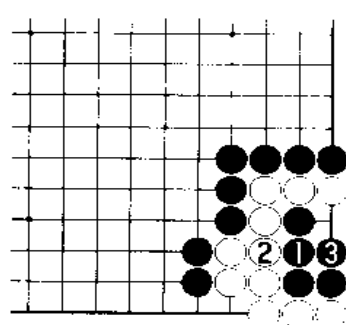
黑①、③、⑤做成大眼,  
对杀黑胜。



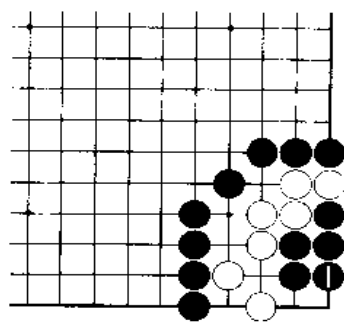
原图 199 正解图  
黑①尖妙！白②则黑③，白棋不活。



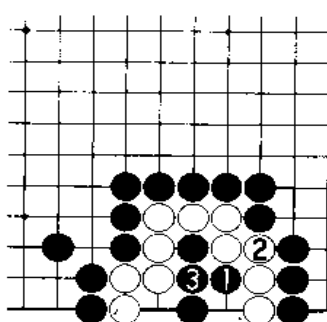
原图 200 正解图  
黑①要渡正确，白②挡、黑③长，成“刀五”形，白棋被杀。



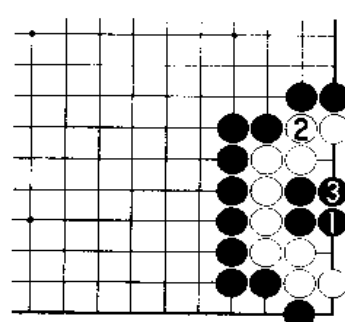
原图 201 正解图  
黑①、③正确，成“刀五”形，白棋被杀。



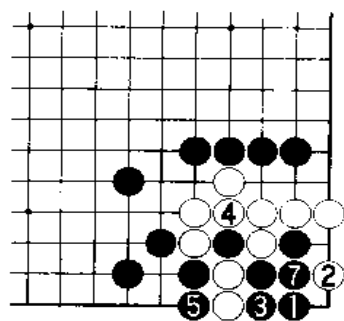
原图 202 正解图  
黑①做成“刀五”形，白棋被杀。



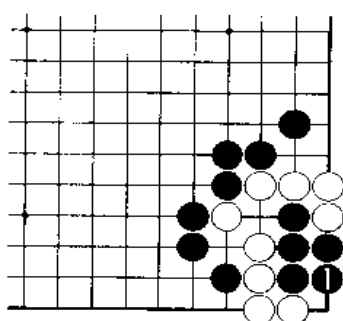
原图 203 正解图  
黑①挤正确，白②如走③位，黑③则走②位成“倒扑”，白棋不活。



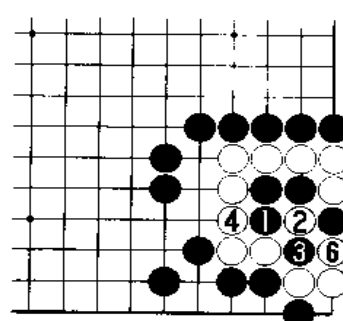
原图 204 正解图  
黑①正确，白②则黑③，成“刀五”形，白棋被杀。



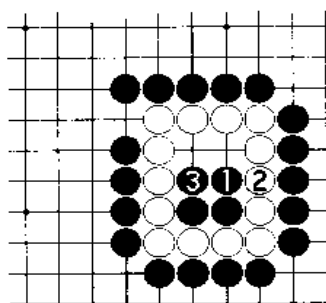
原图 205 正解图  
黑①虎是双方必争之要点，以下行至黑⑦止，成“刀五”棋形，白棋不活。  
⑥ = ④



原图 206 正解图  
黑①后，成“刀五”形，白棋不活。

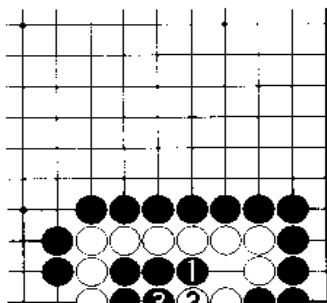


原图 207 正解图  
黑①是杀白棋的要点，以下行至黑⑦成“葡萄六”形，白棋被杀。  
⑤ = ② ⑦ = ②



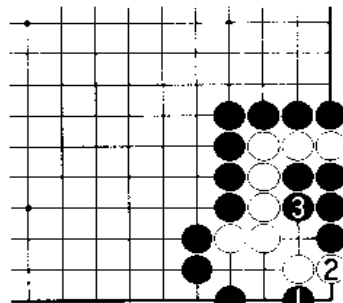
原图 208 正解图

黑①正确，白②接黑③  
团，白因无法做出两只  
眼而被杀。



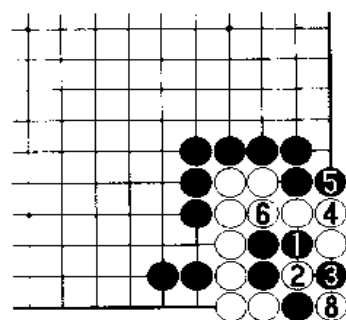
原图 209 正解图

黑①长、③团，成“刀五”  
形，白棋被杀。



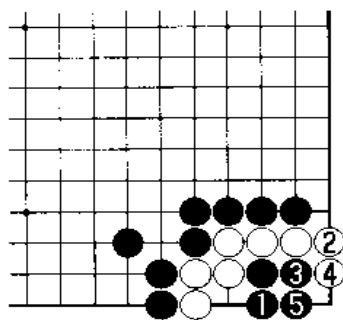
原图 210 正解图

黑①托是破眼的要点，  
黑③后，成“刀五”形，白  
棋不活。



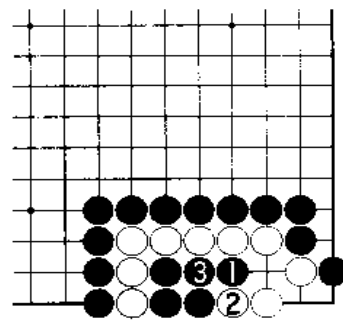
原图 211 正解图

黑①正确，以下至白⑧  
提，黑再于②位点，成  
“葡萄六”形，白棋仍不  
活。⑦ = ② ⑨ = ②



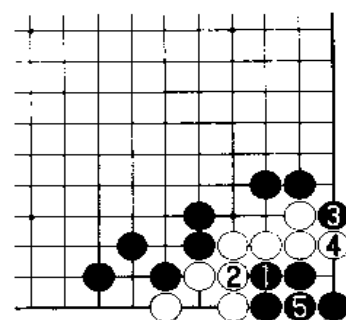
原图 212 正解图

黑①立正确，至黑⑤成  
“刀五”形，白棋不活。



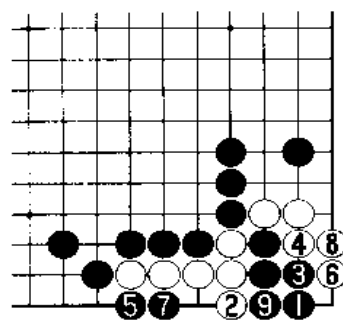
原图 213 正解图

黑①正确，白②后黑③  
接，成“刀五”形，白棋被  
杀。



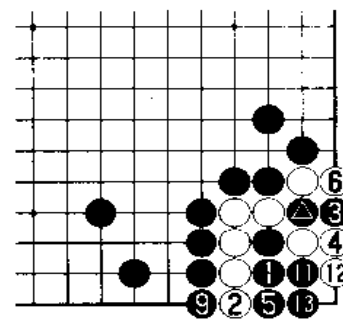
原图 214 正解图

黑①要断，白②接至黑  
⑤止，成“刀五”形，白棋  
被杀。



原图 215 正解图

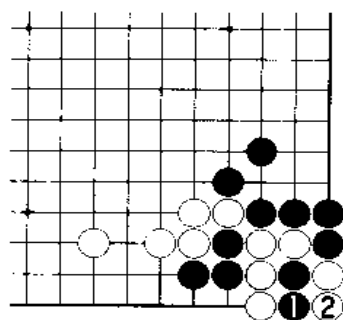
黑①尖妙，白②立，黑③  
是杀白棋的手筋，以下  
行至黑⑨止，成“刀五”  
形，黑棋成功。



原图 216 正解图

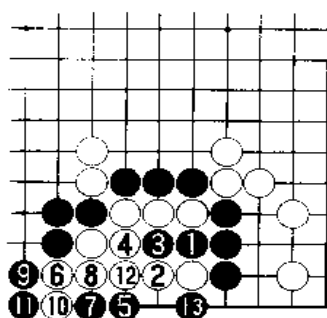
黑①立正确，至黑⑨成  
“刀五”形，黑胜。  
⑦ = △ ⑧ = ③  
⑩ = △

# 第四部分答案



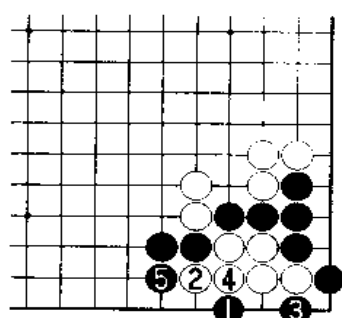
原图 217 正解图

黑①多送一子正确,白②提、黑③再打,白角被杀。③=①



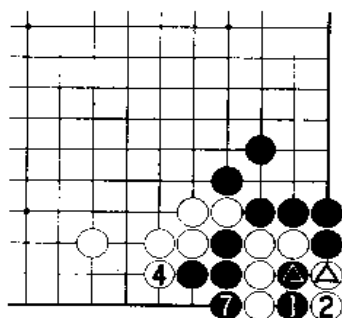
原图 218 正解图

黑①、③冲,⑤点妙!至黑⑬止,白棋被杀。



原图 219 正解图

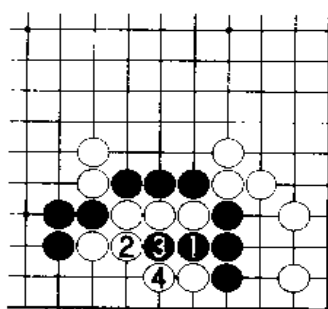
黑①巧妙,白②扳时黑③也扳,白棋因不入气而被杀。



原图 217 变化图

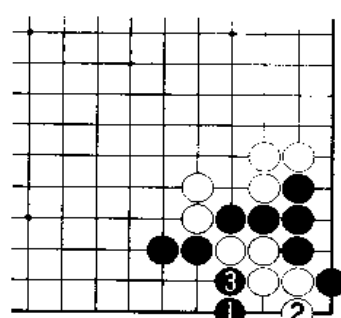
白⑥不成立,黑⑦提,白棋失败。③=①

⑤=△ ⑥=△



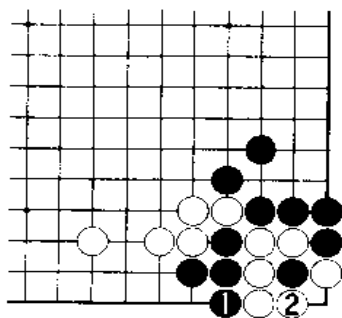
原图 218 变化图

白②接后,黑③紧气,白④如退则还原成正确图,白棋仍被杀。



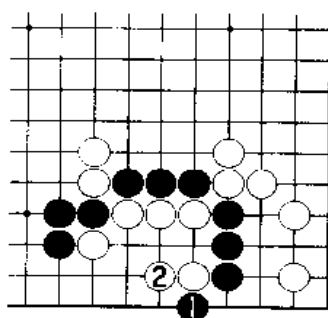
原图 219 变化图

白②如立,黑③紧气,白棋仍被杀。



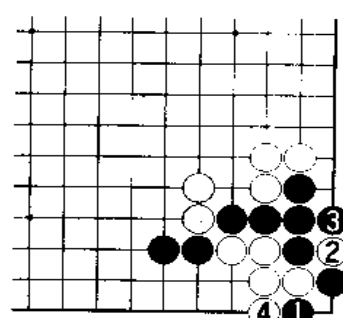
原图 217 失败图

黑①错误,白②提,黑棋失败。



原图 218 失败图

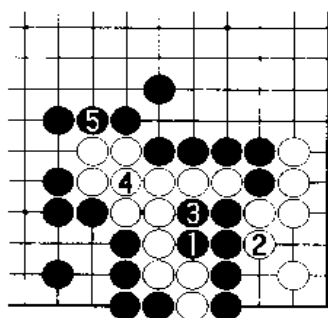
黑①扳错误,白②长后,对杀黑棋失败。



原图 219 失败图

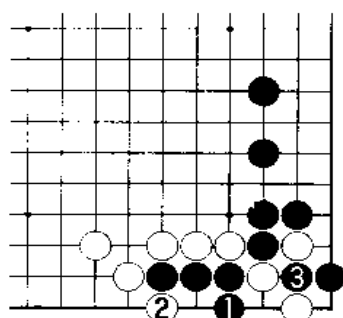
黑①扳错误,以下行至白④,成为劫杀。





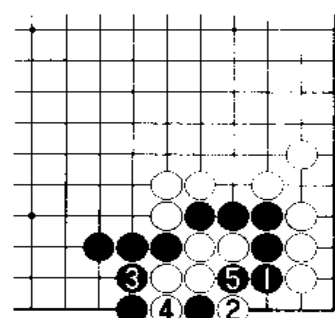
原图 220 正解图

黑①先紧公气,这是特殊情况下的正确着法。



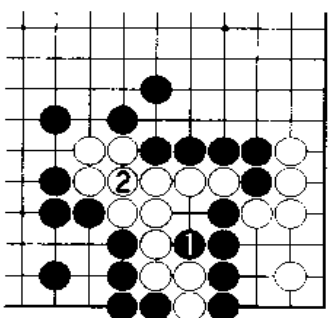
原图 221 正解图

黑①立是避免打劫的好手,白②扳,黑③打吃,黑胜。



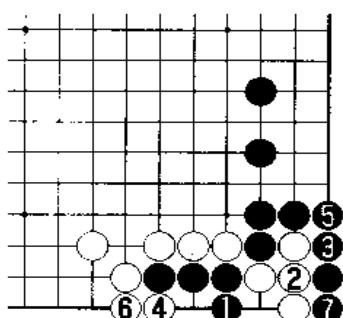
原图 222 正解图

黑①正确,白②扳,黑③紧气,黑⑤打吃,白棋被杀。



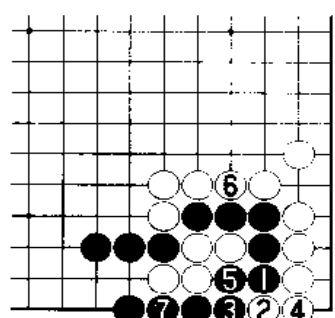
原图 220 变化图

白②接不成立,白棋仍被杀。



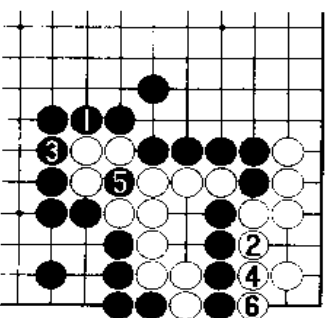
原图 221 变化图

白②如接,黑⑤退,至黑⑦止,白棋仍被杀。



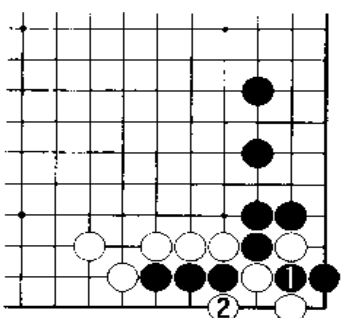
原图 222 变化图

白②如扳,黑③打,再于⑤、⑦位接,对杀黑胜。



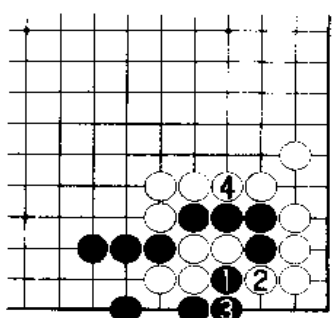
原图 220 失败图

黑①先紧外气错误,至白⑥止成双活,黑失败。



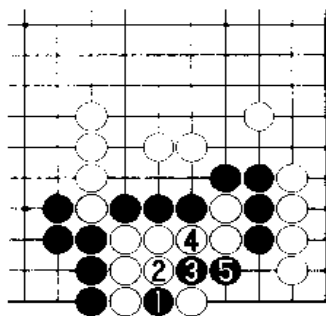
原图 221 失败图

黑①如断吃错误,白②扳,形成劫争。

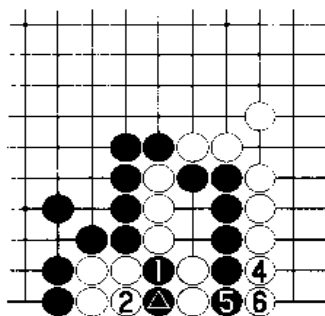


原图 222 失败图

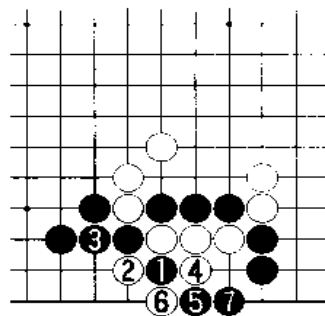
黑①扳错误,白②打、④提,黑棋失败。



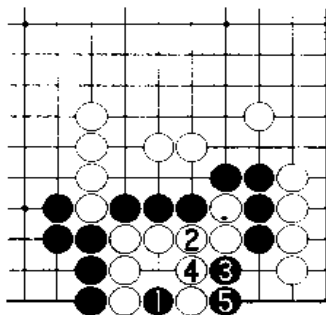
原图 223 正解图  
黑①妙！白②提时黑③好，至黑⑤可杀白棋。



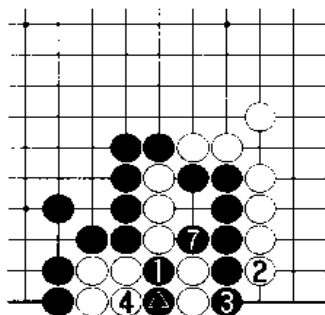
原图 224 正解图  
黑①先送一子，再于③位扑次序正确，至黑⑦止，黑胜。④ = ①  
⑦ = △



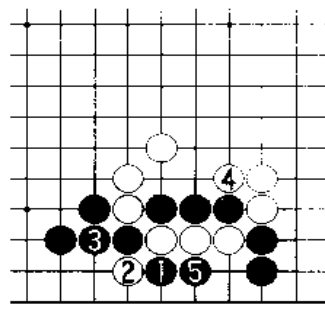
原图 225 正解图  
黑①扳正确，白④打时，黑⑤好，至黑⑦止，白棋被杀。



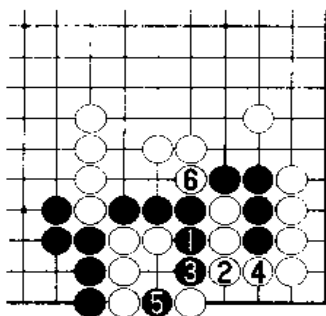
原图 223 变化图  
白②如接，黑③扳，⑤紧气，白棋仍被吃。



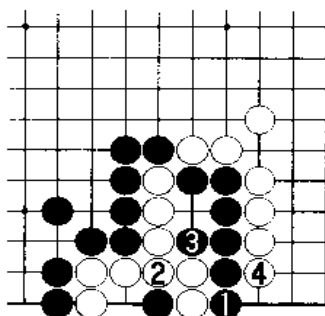
原图 224 变化图  
白②如挡，黑③紧气至黑⑦，同样可杀白棋。  
⑤ = ① ⑥ = △



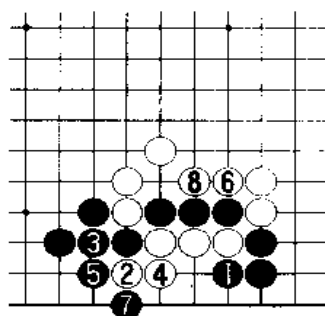
原图 225 变化图  
白④如紧气，黑③长，白棋仍被吃。



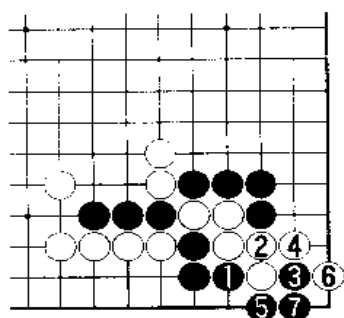
原图 223 失败图  
黑①冲错误，以下行至白⑥止，黑棋只活了一半，不能算成功。



原图 224 失败图  
黑①错误，至白④止，成“有眼杀无眼”黑棋被杀。

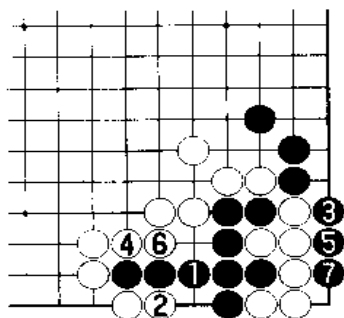


原图 225 失败图  
黑①错误，白②打、④接，至白⑧止，黑棋被杀。



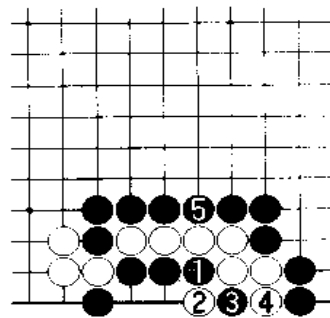
原图 226 正解图

黑①打,白②只能接。黑③夹绝妙!至黑⑦止,对杀黑胜。



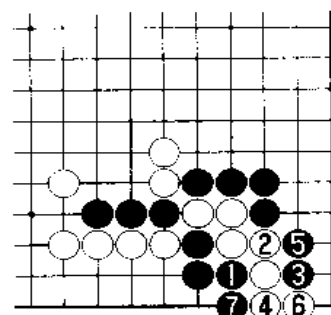
原图 227 正解图

黑①接正确,黑五气,白四气,白棋被杀。



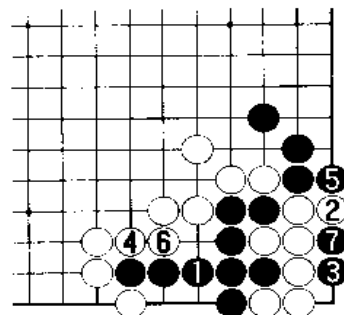
原图 228 正解图

黑①巧妙!白②则黑③扑至黑⑤止,白棋被杀。



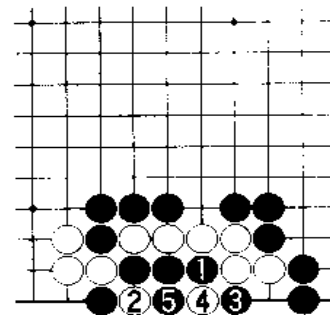
原图 226 变化图

白④如立,黑⑤退至黑⑦止,仍可杀白棋。



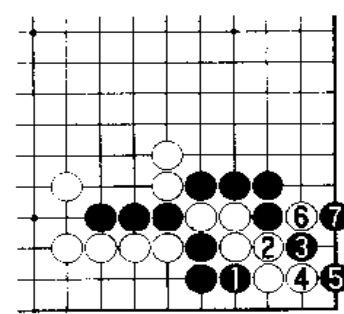
原图 227 变化图

白②立,黑③点,白棋仍少一气。



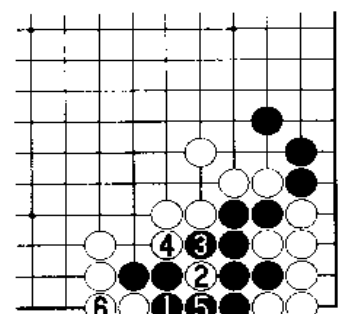
原图 228 变化图

白②如扑,黑③扳、⑤提,白棋仍被杀



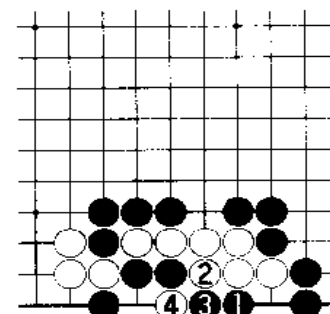
原图 226 失败图

黑③扳错误,至黑⑦止,成打劫。



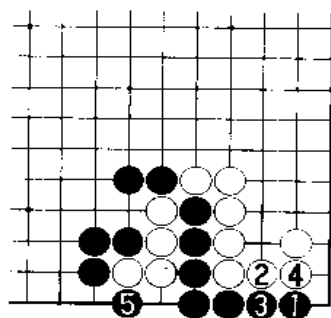
原图 227 失败图

黑①打吃错误,白②挖妙!至白⑥止,黑棋被杀。

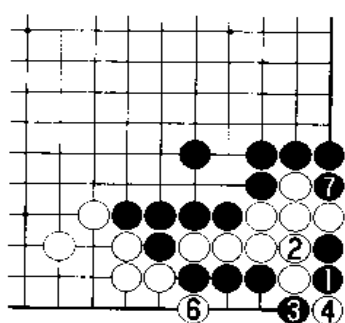


原图 228 失败图

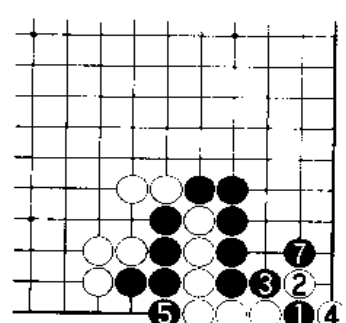
黑①错误,白④扑,黑棋因成“接不归”而被杀。



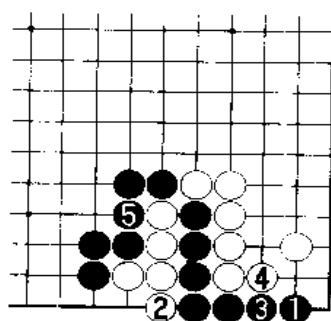
原图 229 正解图  
黑①跳是长气的手筋，  
至黑⑤扳，白棋被杀。



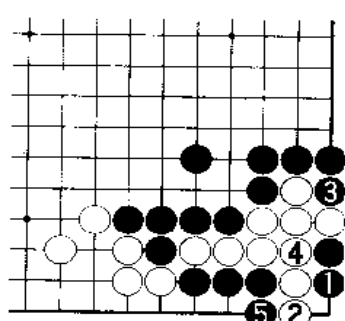
原图 230 正解图  
黑①长正确，黑⑤“打二  
还一”，至黑⑦止，对杀  
黑胜。⑤ = ①



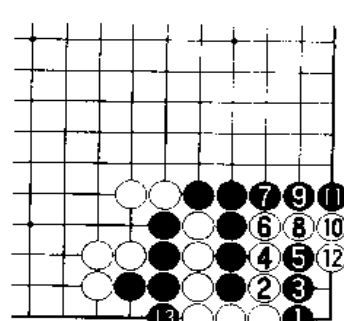
原图 231 正解图  
黑①紧气是好棋，以下  
行至黑⑦止，白棋被杀。  
⑥ = ①



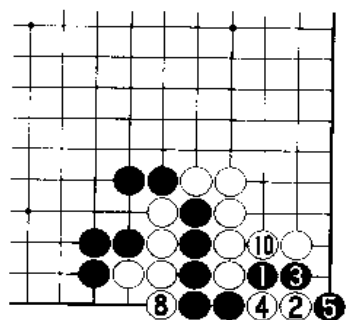
原图 229 变化图  
白②如紧气，黑③接、⑤  
紧气，白棋仍被杀。



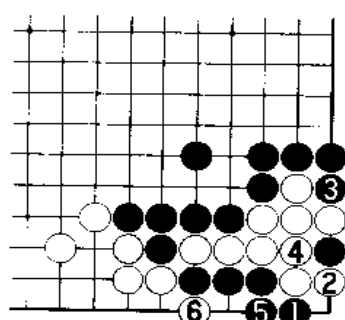
原图 230 变化图  
白②如立，黑③、⑤紧  
气，白棋因差一气而被  
杀。



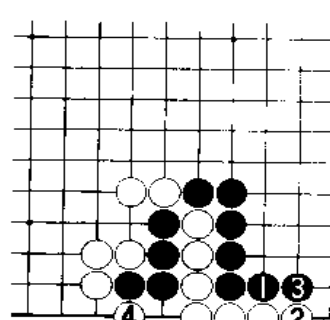
原图 231 变化图  
白②如长，黑③至⑪着  
法紧凑，白棋仍被杀。



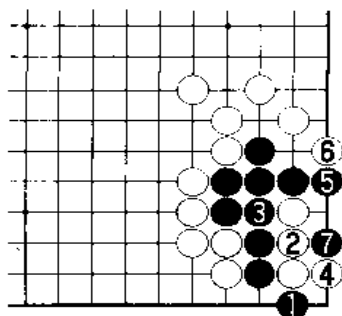
原图 229 失败图  
黑①扳错误，白②是好  
棋至白⑩止，黑棋被杀。  
⑥ = ④ ⑦ = ②  
⑨ = ④



原图 230 失败图  
黑①扳错误，至白⑥止，  
成“有眼杀无眼”，黑棋  
被杀。

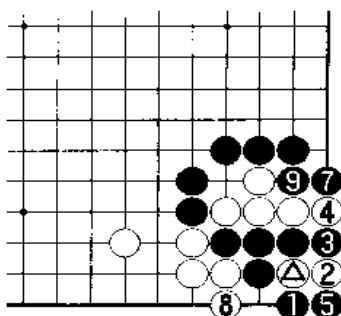


原图 231 失败图  
黑①从这边紧气是错  
的。白②长后延出一口  
气，至白④止，黑棋反而  
被杀。



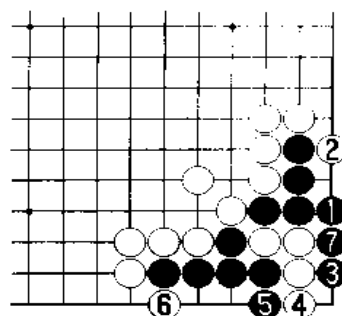
原图 232 正解图

黑①扳、③接、⑤立次序正确，黑⑦妙！黑棋已活。



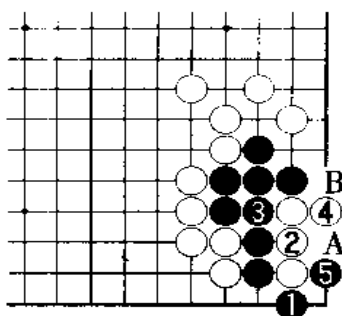
原图 233 正解图

黑①打正确，以下行至黑⑨止，白棋被杀。  
⑥ = △



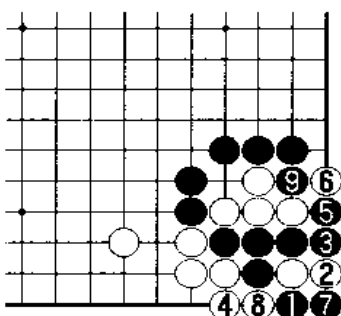
原图 234 正解图

黑①、③巧妙！以下行至黑⑦止，白棋被杀。



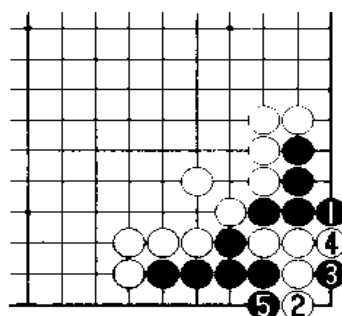
原图 232 变化图

白④如立，黑⑤扳活棋。  
白④如走 A 位黑 B 位，白走⑥位，形成双活。



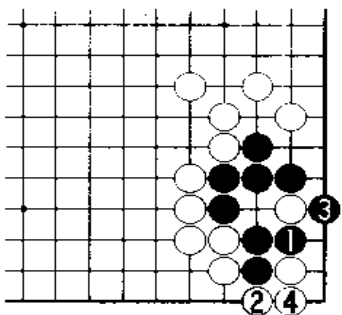
原图 233 变化图

白④如立，黑⑤曲、以下行至黑⑨止，白棋仍被杀。



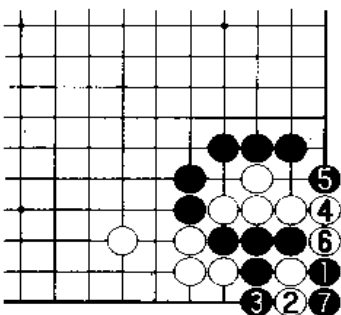
原图 234 变化图

白②如立，黑③正确，行至黑⑦，白棋仍被杀。



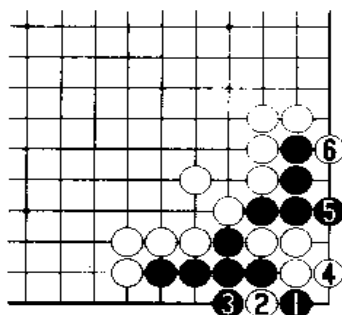
原图 232 失败图

黑①冲错误，以下行至白④接，黑棋不活。



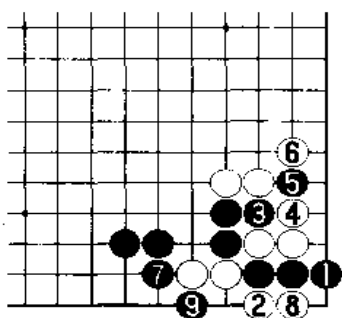
原图 233 失败图

黑①这边打错误，以下行至白⑧，黑棋反而被杀。⑧ = ②



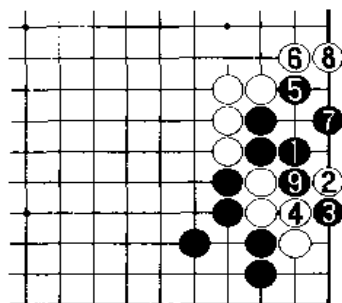
原图 234 失败图

黑①扳错误，白②扑是好棋，以下行至白⑥，黑棋被杀。黑③如走④位，则成劫争。



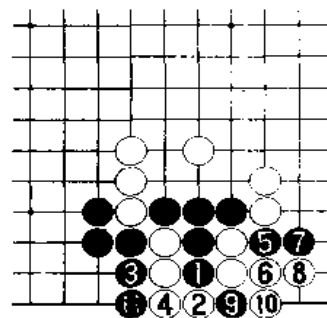
原图 235 正解图

黑①立正确,黑③断是延气的手筋,以下行至黑⑨止,白棋被杀。



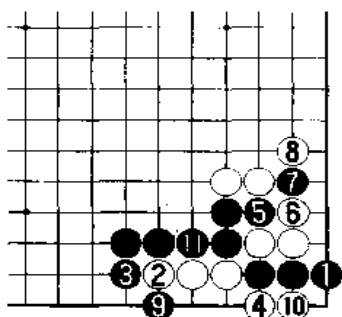
原图 236 正解图

黑①立、③点次序好,以下行至黑⑨止,可杀白棋。



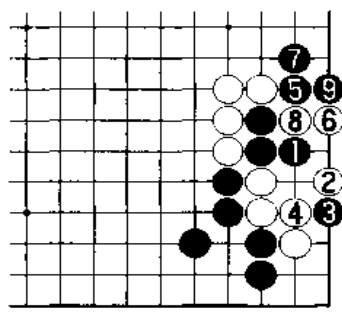
原图 237 正解图

黑①至⑨次序正确,一气呵成,白棋被杀。



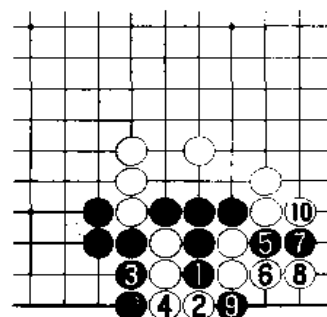
原图 235 变化图

白②如长,黑①挡,以下行至黑⑪止,白棋仍被杀。



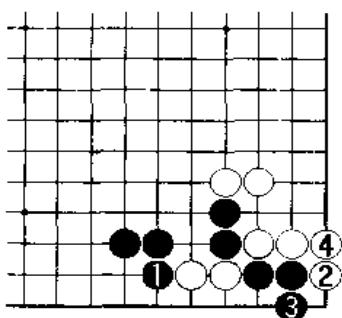
原图 236 变化图

白⑥如在本图点,黑⑦长、⑨打,白棋因“接不归”而失败。



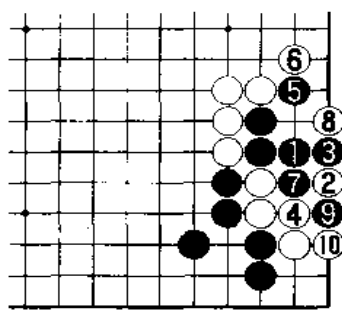
原图 237 变化图

白⑩如挡,黑⑨提,救出困子。



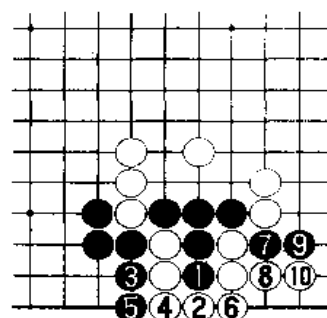
原图 235 失败图

黑①先挡错误,至白④止,黑棋被杀。



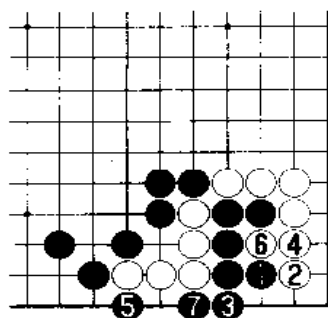
原图 236 失败图

黑②错误,以下行至白⑩止,双方成劫争。



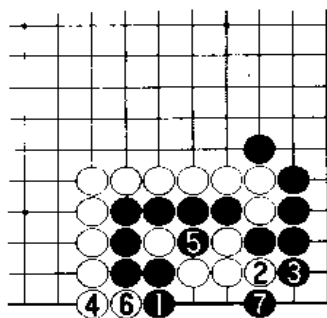
原图 237 失败图

黑⑤打错误,以下行至白⑩止,黑棋被吃。



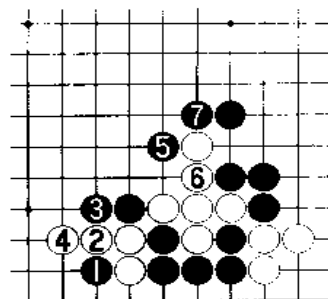
原图 238 正解图

黑①走凹形,是愚形妙手,以下行至黑⑦止,可杀白棋。



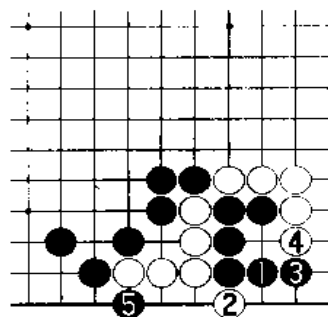
原图 239 正解图

黑①巧妙,以下行至黑⑦止,白棋被杀。



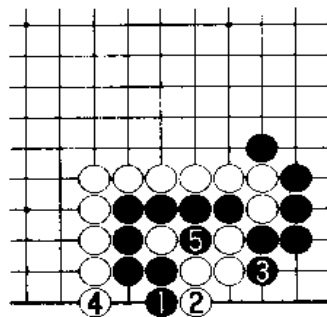
原图 240 正解图

黑①夹妙,白②后黑③先手,以下行至黑⑦止,白棋被杀。



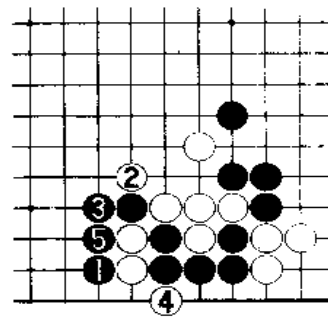
原图 238 变化图

白②如扳不成立,黑③延气后再于⑤位扳,对杀仍是黑胜。



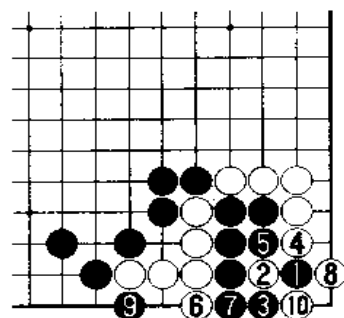
原图 239 变化图

白②如立,黑③紧气、⑤位再提,对杀黑胜。



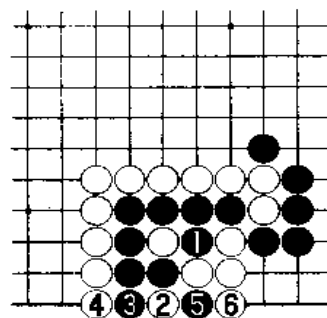
原图 240 变化图

白②如打,黑③长后,白棋仍被吃。



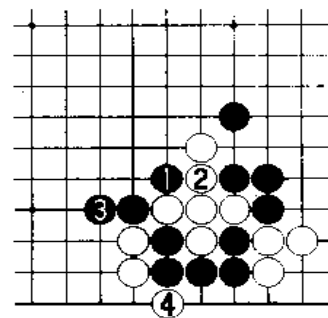
原图 238 失败图

黑①跳错误,以下行至白⑩抛劫,双方成劫争。



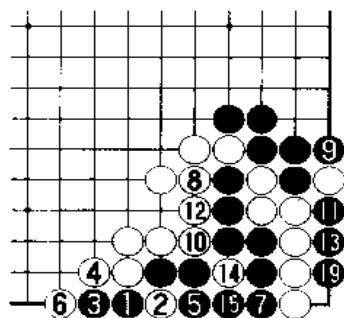
原图 239 失败图

黑①先提错误,以下行至白⑥止,双方成劫争。



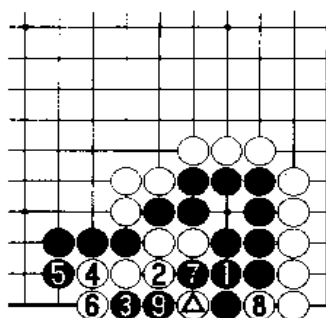
原图 240 失败图

黑①错误,白②接再于④位紧气,黑棋被杀。



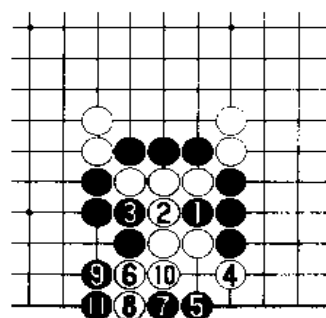
原图 241 正解图

黑①扳、③长巧妙！以下行至黑⑮止，白棋被杀。⑮ = ② ⑦ = ①  
⑮ = ③



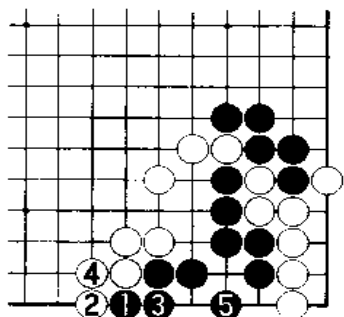
原图 242 正解图

黑①接正确，白②接时，黑③妙！至黑⑪“打二还一”，黑胜。⑩ = △  
⑪ = ⑨



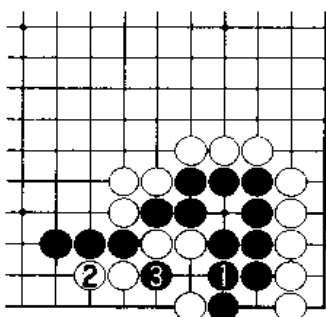
原图 243 正解图

黑①冲、③紧气，形成“黄鹰扑蝶”之形，对杀黑胜。



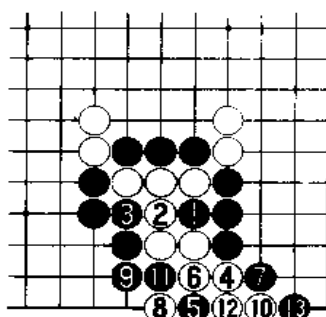
原图 241 变化图

白②如扳，黑③接时白④只能接，黑⑤活棋，白棋仍被杀。



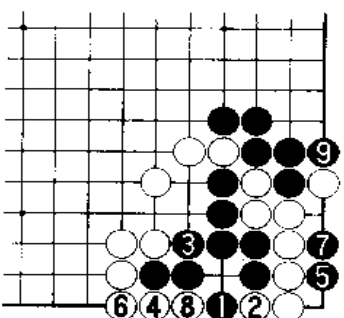
原图 242 变化图

白②如长，黑③打，白棋被杀。



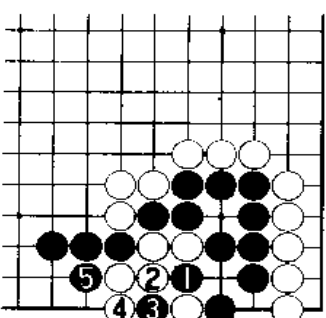
原图 243 变化图

黑⑤点后，白⑥接，黑⑦扳，以下行至⑮止，白棋仍被杀。



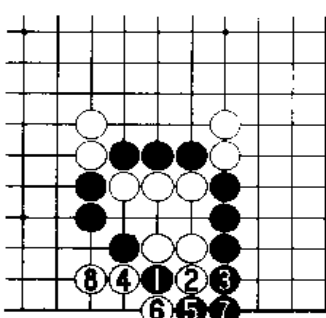
原图 241 失败图

黑①做眼错误。白②要破眼，黑③只能接，以下行至黑⑤止，形成劫杀，黑棋失败。



原图 242 失败图

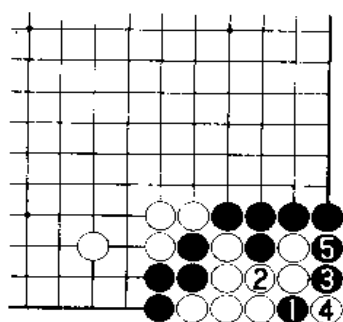
黑①打错误，白②接，黑③提，白④挡，双方打劫，黑棋失败。



原图 243 失败图

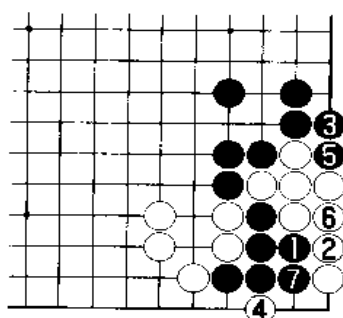
黑①扳错误，白②挡，④再打吃，黑棋失败。





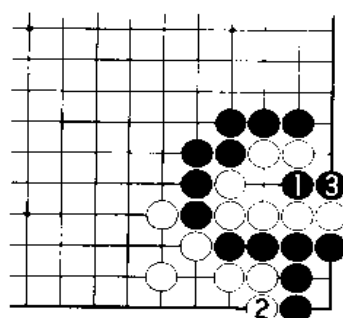
原图 244 正解图

黑①是紧气的手筋,白②接时黑③、⑤紧凑,白棋被杀。



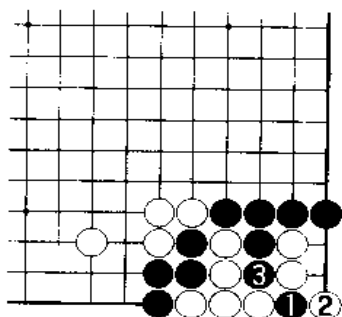
原图 245 正解图

黑①正确,白②挡,以下行至黑⑦止,对杀黑胜。



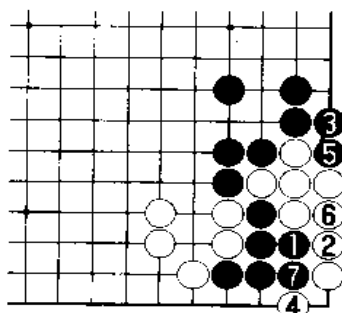
原图 246 正解图

黑①是紧气的要点,白棋被杀。



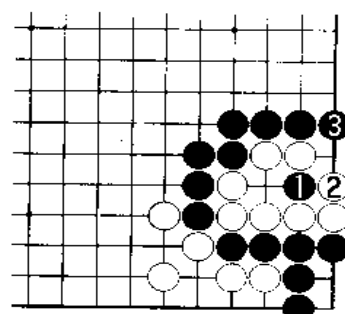
原图 244 变化图

白②如提,黑③打吃,白棋仍被吃。



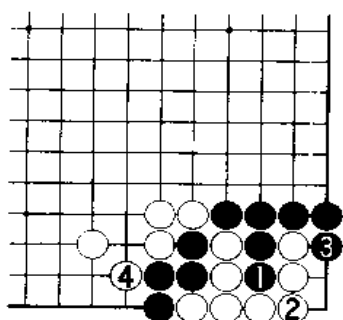
原图 245 变化图

白④尖不成立,以下行至黑⑦止,白棋仍被杀。



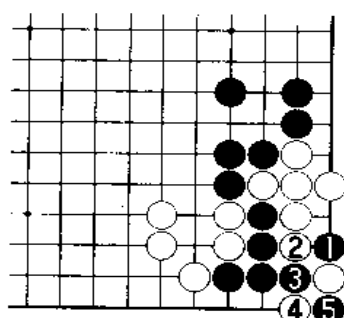
原图 246 变化图

白②如走此位,黑③立,还是被杀。



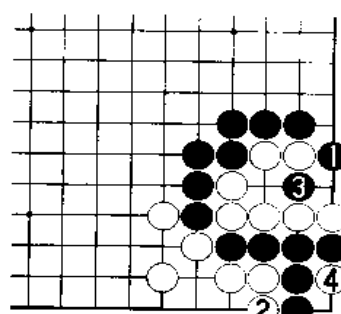
原图 244 失败图

黑①打吃错误,白②接、④紧气,黑棋被杀。



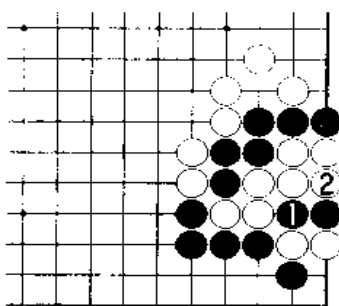
原图 245 失败图

黑①错误,白②冲、④做劫,形成劫争。

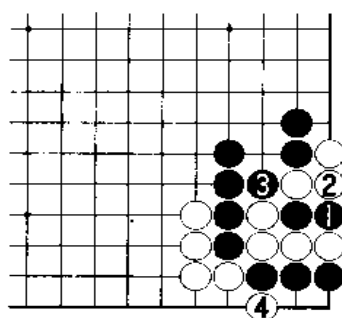


原图 246 失败图

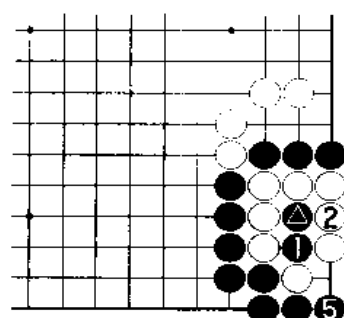
黑①扳错误,白②、④紧气,黑棋被杀。



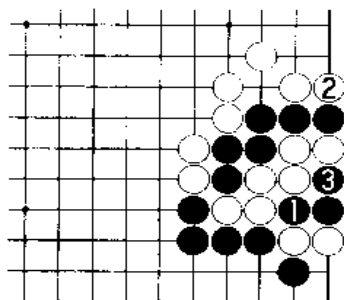
原图 247 正解图  
黑①先紧内气正确,对  
杀黑胜。③ = ①



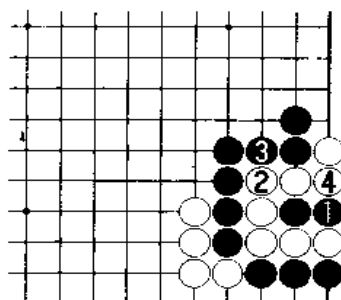
原图 248 正解图  
黑①紧内气正确,黑⑤  
后,白因差一气而被杀。  
⑤ = ①



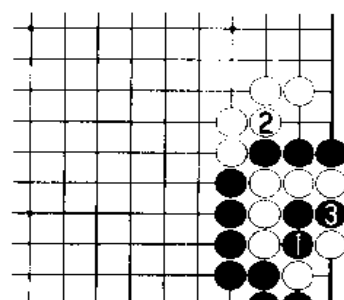
原图 249 正解图  
黑①紧内气正确,至黑  
⑤快一气杀白棋。  
③ = ① ④ = △



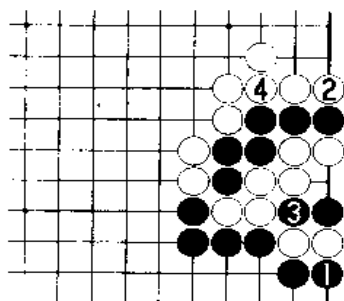
原图 247 变化图  
白②如紧气,黑③杀白  
棋。



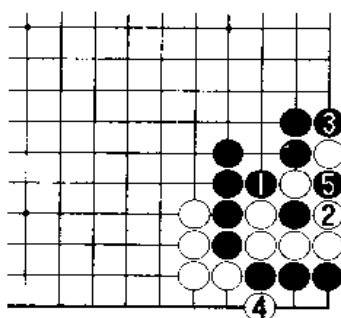
原图 248 变化图  
白②如接,黑③紧气至  
黑⑤,白棋仍被杀。  
⑤ = ①



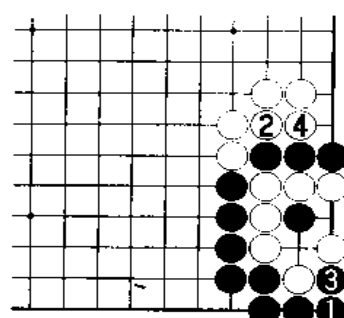
原图 249 变化图  
白②紧气,黑③提,白棋  
仍被杀。



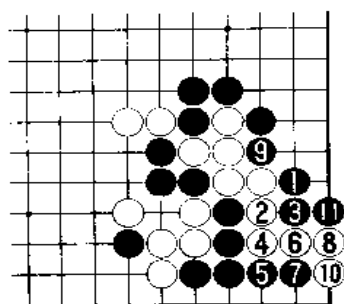
原图 247 失败图  
黑①先紧外气错误,白  
②、④紧气,黑棋被杀。



原图 248 失败图  
黑①紧外气是错的,以  
下行至黑⑤成劫争。

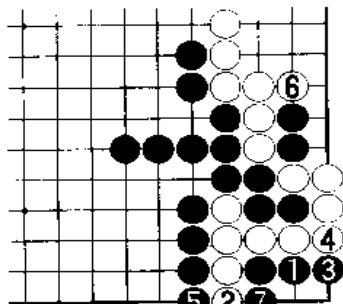


原图 249 失败图  
黑①错误,白②、④紧  
气,黑棋被杀。



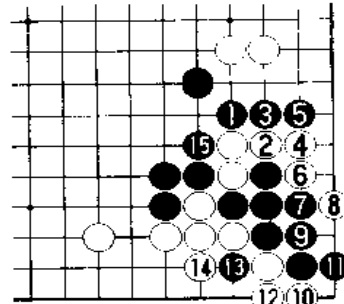
原图 250 正解图

黑①顶正确,白②长,黑③至⑨着法紧凑,白棋被杀。



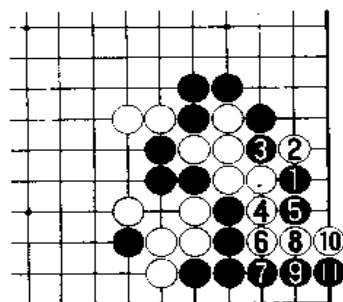
原图 251 正解图

黑①长正确,白②立,黑③好棋,至黑⑦止,白棋被杀。



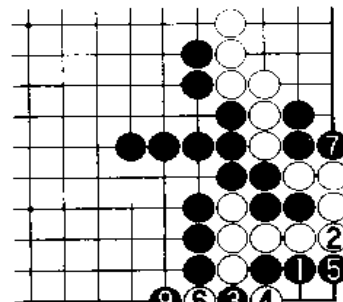
原图 252 正解图

黑①尖顶正确。黑③立、⑤断是宽气的常用手法,白棋被杀。



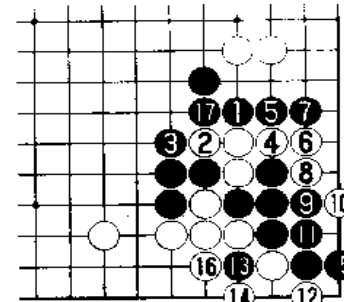
原图 250 变化图

白②如扳,黑③断,行至黑⑪止一气呵成,同样杀白棋。



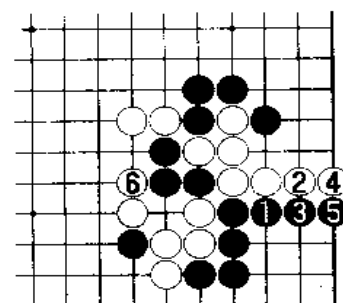
原图 251 变化图

白②如接,黑③渡,至黑⑨止,白棋仍被吃。  
⑧ = ③



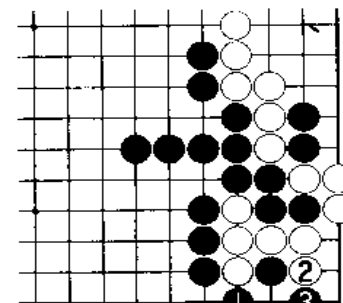
原图 252 变化图

白②曲仍不成立,以下行至黑⑮止,白棋仍被杀。



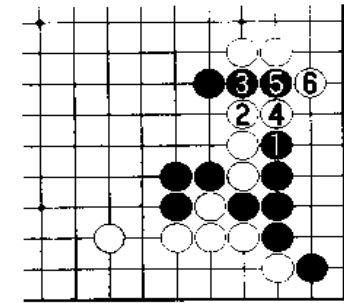
原图 250 失败图

黑①紧气是错的,白②、④延气后,黑三子被吃。



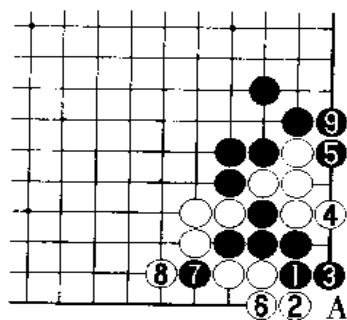
原图 251 失败图

黑①错误,白②打,黑③只得做劫。



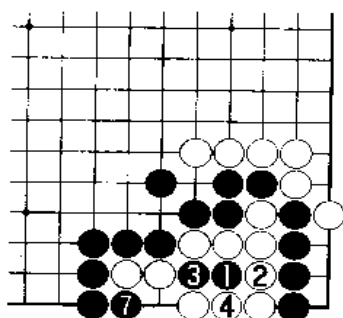
原图 252 失败图

黑①长错误,以下行至白⑥,白棋安全渡过,黑棋失败。



原图 253 正解图

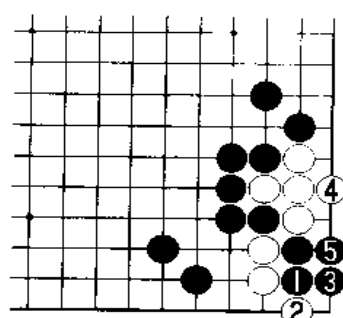
黑①曲、③立，妙！白⑥接时黑⑦断，白方因无法于A位紧气而被杀。



原图 254 正解图

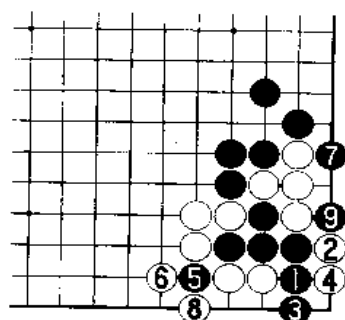
黑①、③是紧气破眼的手筋，以下行至黑⑦止，白棋被杀。⑤=③

⑥=①



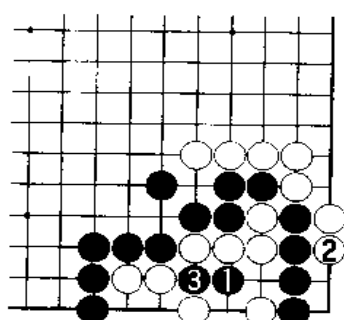
原图 255 正解图

黑①长、③立正确，再于⑤位团，白无法活棋。



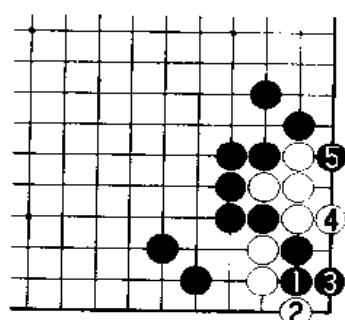
原图 253 变化图

白②如扳，黑③立、⑤断是好棋，以下行至黑⑨止，白棋被杀。



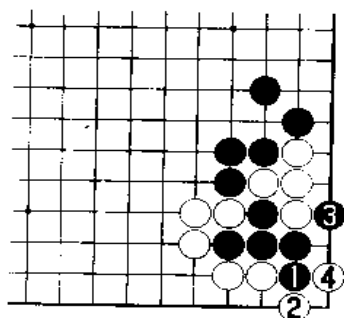
原图 254 变化图

白②如长，黑③断打，白棋仍然被杀。



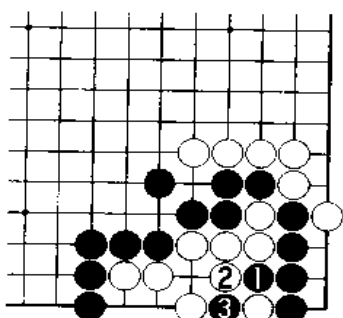
原图 255 变化图

白④如立，黑⑤扳，白棋仍然不活。



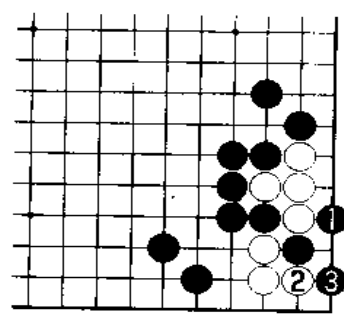
原图 253 失败图

黑③先紧气是错的，白④扳后，黑棋被吃。



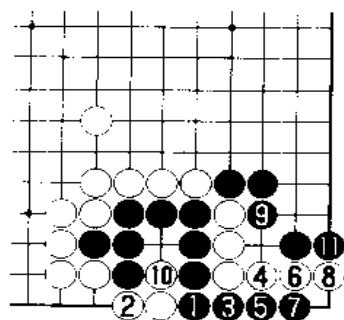
原图 254 失败图

黑①冲错误，白②挡，双方成劫争。



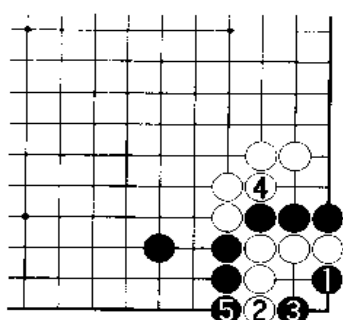
原图 255 失败图

黑①扳错误，白②、黑③，双方成劫争。



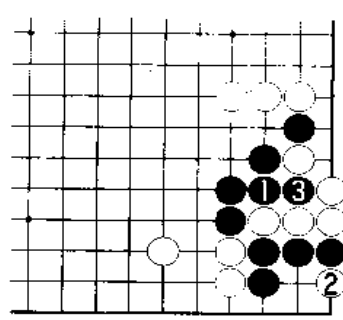
原图 256 正解图

黑①立正确,白②如退,黑利用角端特殊性,使白棋两边不能紧气,对杀黑胜。



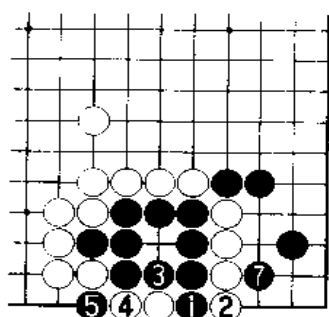
原图 257 正解图

黑①紧气好棋,白②则黑③、⑤紧气,白棋被杀。



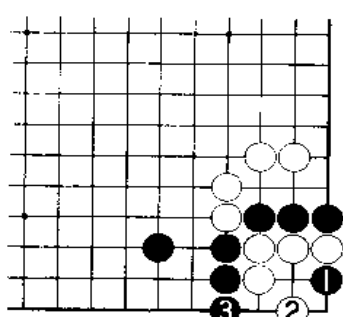
原图 258 正解图

黑①紧气是好棋。白②则黑③,白棋被吃。



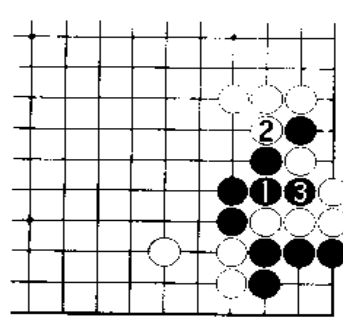
原图 256 变化图

白②如挡,黑③做眼,以下行至黑⑦止,白棋被杀。⑥=①



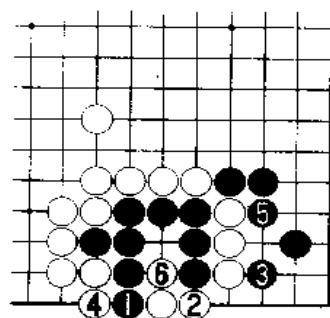
原图 257 变化图

白②尖不成立,黑③立,白棋仍被杀。



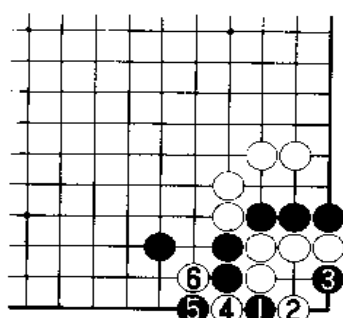
原图 258 变化图

白②如打吃黑一子,黑③同样紧气杀白棋。



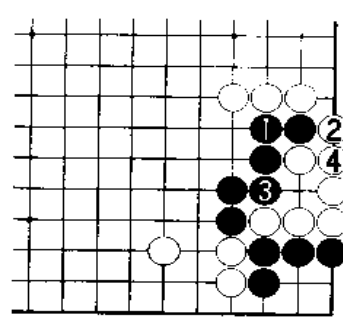
原图 256 失败图

黑①如于此位立错误,白②渡过,双方紧气至白⑥,黑棋被杀。



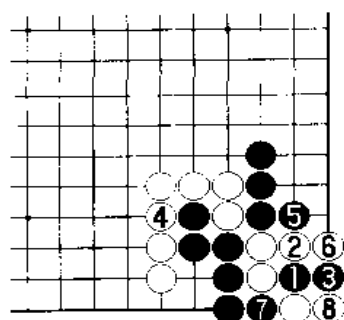
原图 257 失败图

黑①扳错误,以下行至白⑥止,双方形成劫争。



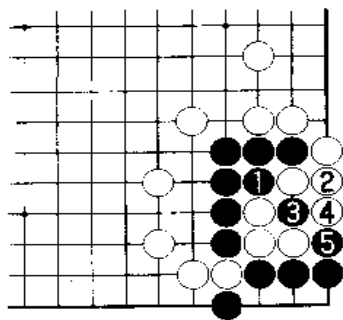
原图 258 失败图

黑①接错误,白②渡过,黑角不活。



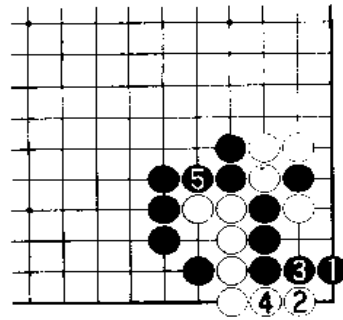
原图 259 正解图

黑①、③是杀棋的手筋，以下行至黑⑦止，对杀黑胜。⑨ = ①



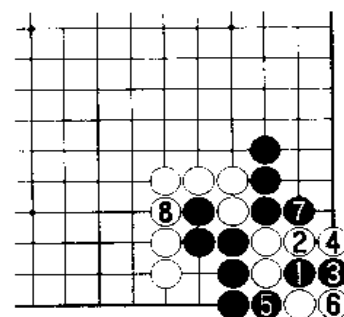
原图 260 正解图

黑①正确，白②接后，黑③扑、⑤打，白棋“接不归”



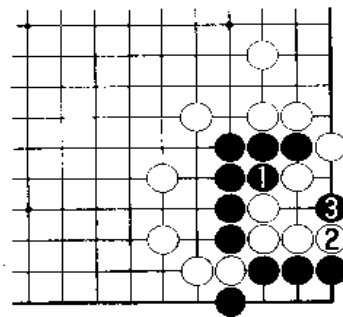
原图 261 正解图

黑①跳、③接，至黑⑤，白棋因差一气而被杀。



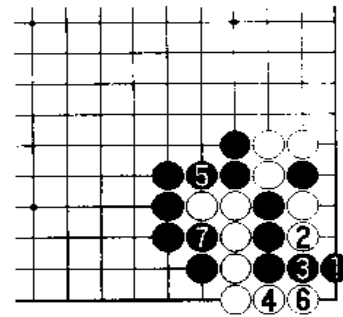
原图 259 变化图

白④如紧气，黑⑤正确。以下行至黑⑦止，白棋仍被吃。⑨ = ①



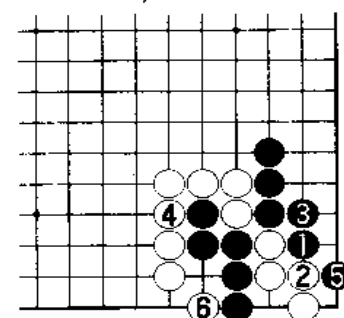
原图 260 变化图

白②如挡，黑③打，白棋仍被杀。



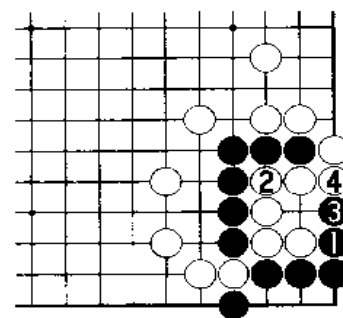
原图 261 变化图

白②如冲，黑③接后行至黑⑦，白棋仍失败。



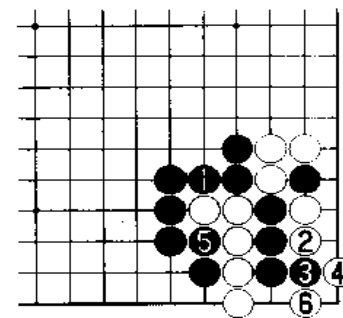
原图 259 失败图

黑①扳错误，以下行至白⑥止，黑棋被杀。



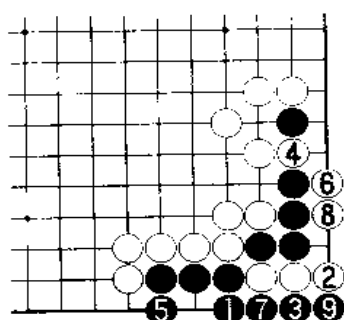
原图 260 失败图

黑①错误，白②、④接后，黑棋被杀。



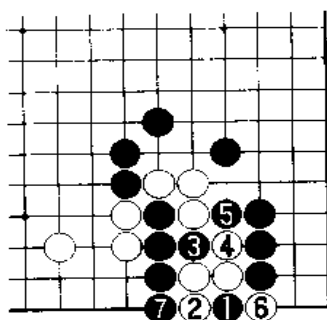
原图 261 失败图

黑①先紧气错误，白②长，以下行至白⑥止，黑棋被杀。



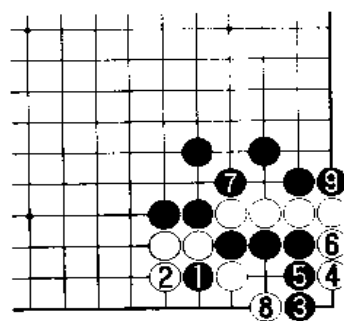
原图 262 正解图

黑①妙,白②如立,黑③夹、⑤做眼,对杀黑胜。



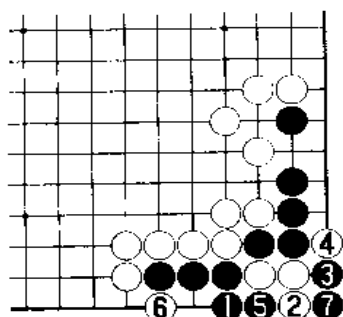
原图 263 正解图

黑①扳正确,白②挡,黑③冲、⑤断、⑦打,白棋被杀。



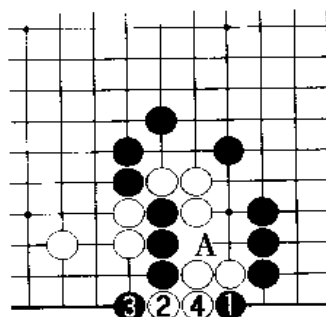
原图 264 正解图

黑①断是长气的手筋,③位跳是好棋,行至黑⑨止,白棋因两边不入气而被杀。



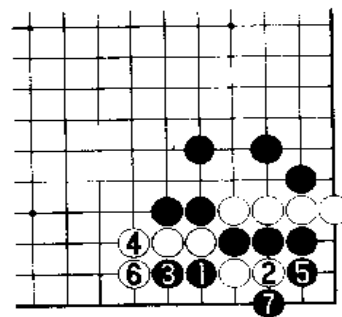
原图 262 变化图

白②如曲仍不成立,以下行至黑⑦止,黑棋已活。



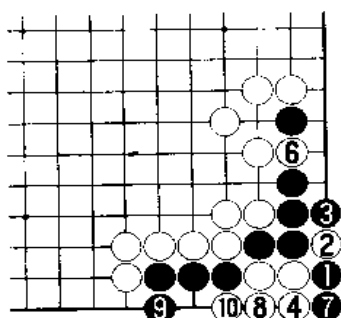
原图 263 变化图

白②如扳,黑③打,白棋仍不行。白④如走A位,黑⑤走④位渡过。



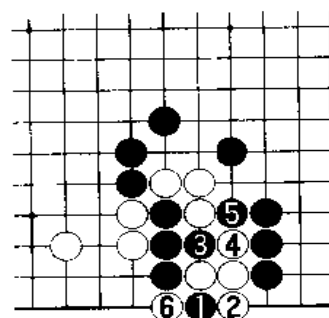
原图 264 变化图

白②如长,黑③先手打,再于③、⑦位吃二子,白棋损失更大。



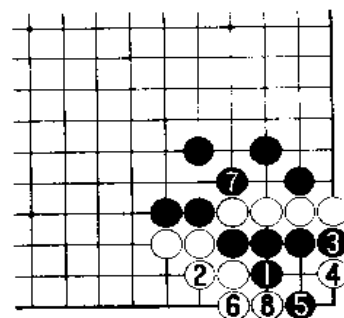
原图 262 失败图

黑①扳错误,行至白⑩止,黑成“刀五”棋形,黑棋不活。⑤ = ②



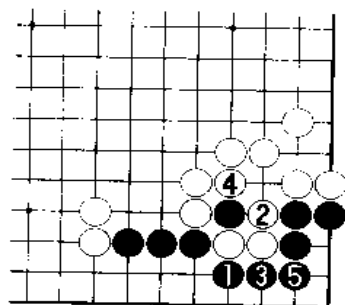
原图 263 失败图

黑①从这边扳是错的。行至白⑥止,黑棋被杀。



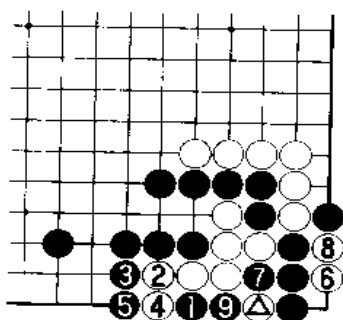
原图 264 失败图

黑①挡错误,以下行至白⑧止,黑棋被杀。



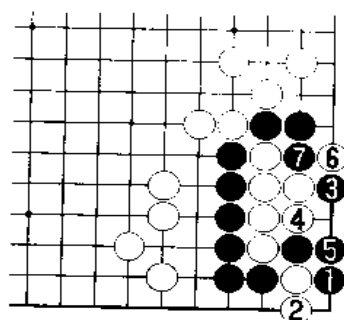
原图 265 正解图

黑①扳妙！白②则黑③打、⑤接，黑棋可活。



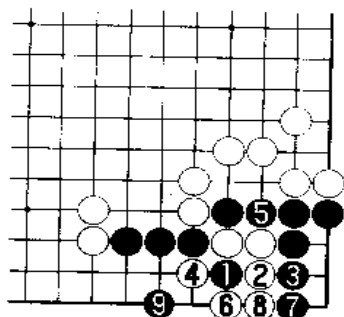
原图 266 正解图

黑①绝妙，白②冲时黑③挡，行至黑①“打二还一”，白棋被杀。⑩ = △  
⑪ = ⑨



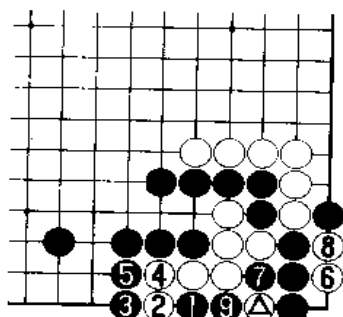
原图 267 正解图

黑①打、③托绝妙！以下行至黑⑦止，对杀黑胜。



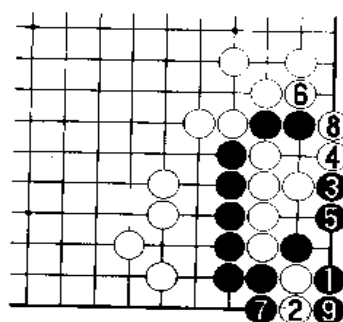
原图 265 变化图

白②如挡，黑③必然，白④打则黑⑤至黑⑩，白棋被杀。



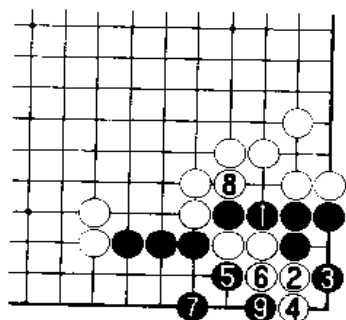
原图 266 变化图

白②如扳，黑③打，白④接，黑⑤也接，还原成正解图。⑩ = △  
⑪ = ⑨



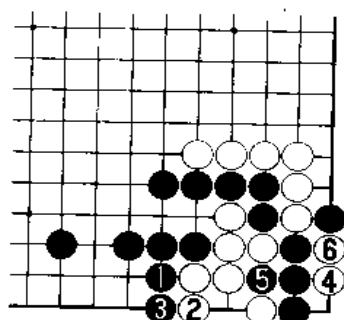
原图 267 变化图

白④如扳，黑⑤退，白⑥紧气，黑⑦打、⑨提，黑棋净活。



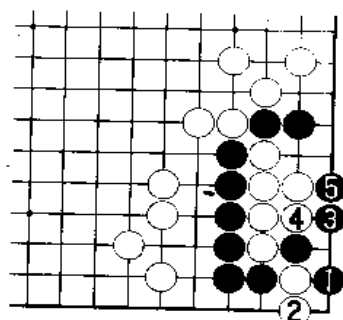
原图 265 失败图

黑①接错误，白②扳、④立，黑⑤打吃以后，只得于⑦、⑨位做劫，黑棋失败。



原图 266 失败图

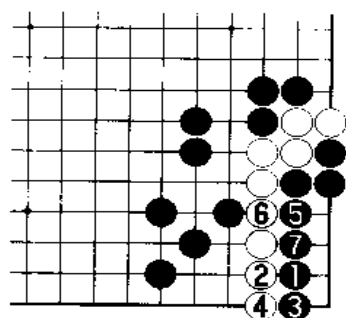
黑①错误，白②立至白⑥，成打劫活。



原图 267 失败图

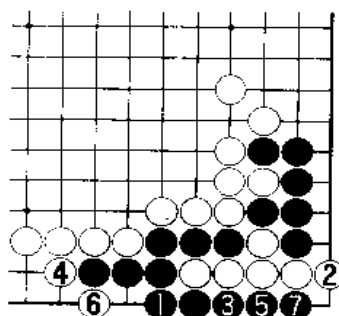
黑⑤尖错误，白④打，黑⑥只得打劫，黑棋失败。





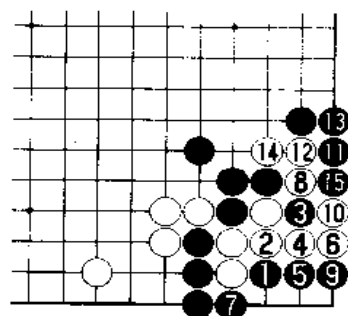
原图 268 正解图

黑①点妙！白②只得挡，以下行至黑⑦止，白棋被杀。



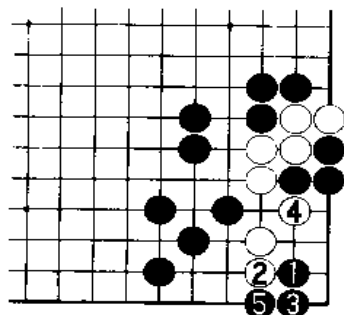
原图 269 正解图

黑①冷静地接正确。白②如立，黑③至⑦紧气，白棋被杀。



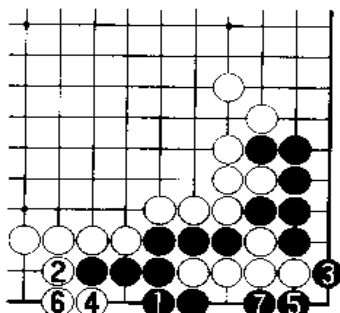
原图 270 正解图

黑①夹正确。白②接时黑③扳，至黑⑦一气呵成，白棋被杀。



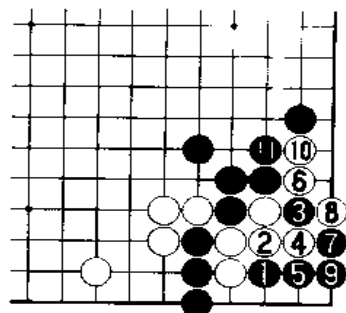
原图 268 变化图

白④如打吃，黑⑤渡过，白棋仍不能活。



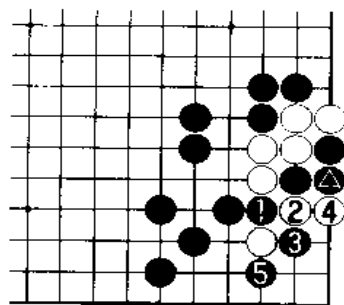
原图 269 变化图

白②如紧气，黑③扳，⑤、⑦紧气，白棋仍被杀。



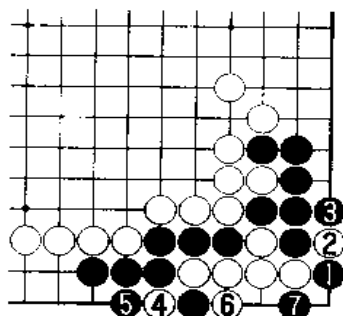
原图 270 变化图

白⑥如打吃，黑⑦扳至⑩止，白棋仍被杀。



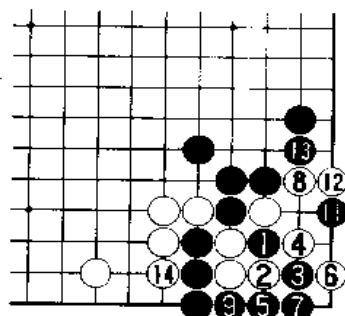
原图 268 失败图

黑①冲错误，黑③只能打吃，白⑥做眼可活棋。  
⑥ = ▲



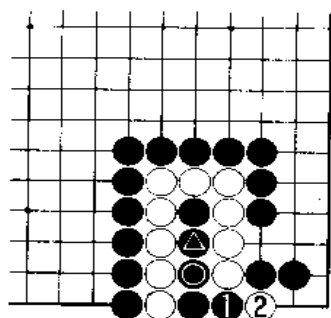
原图 269 失败图

黑①先扳错误，白②扑至白⑧止，双方形成劫争。⑧ = ▲



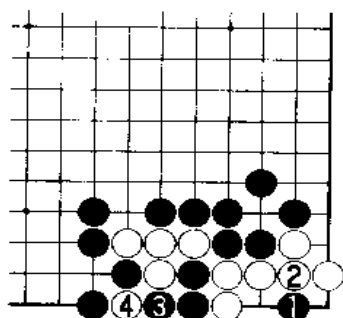
原图 270 失败图

黑①断错误，以下行至白⑭止，黑棋因气短而被杀。⑩ = ▲



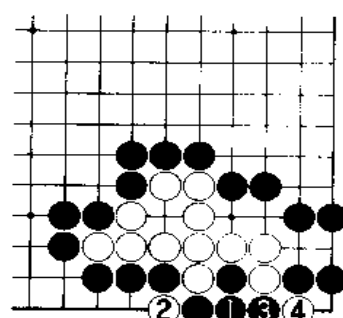
原图 271 正解图

黑①多弃一子正确。白②提时黑③点、⑤扑，白棋不活。③ = △  
④ = ● ⑤ = ①



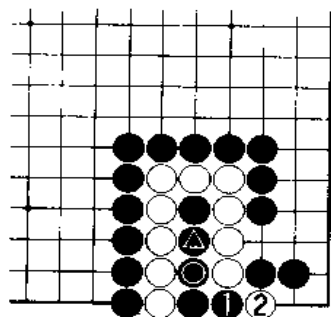
原图 272 正解图

黑①先点再于③位多弃一子，妙！黑⑤“打三还一”，白棋被杀。⑤ = ③



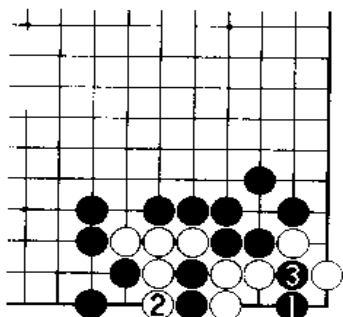
原图 273 正解图

黑①接是好棋，白②扑时黑③妙！然后再于①位点，白棋不活。⑤ = ①



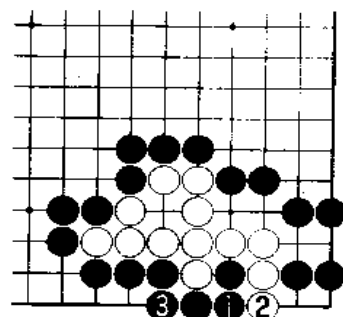
原图 271 变化图

白④如接，黑⑤于●位长，白棋仍不活。③ = △ ④ = ①  
⑤ = ●



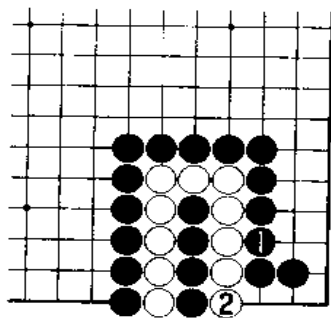
原图 272 变化图

白②如提，黑③打吃，白棋被杀。



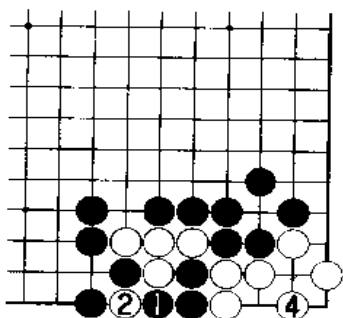
原图 273 变化图

白②如打，黑③接，白棋还是不活。



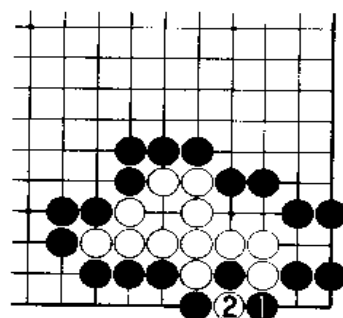
原图 271 失败图

黑①错误，白②提后成“直四”活棋。



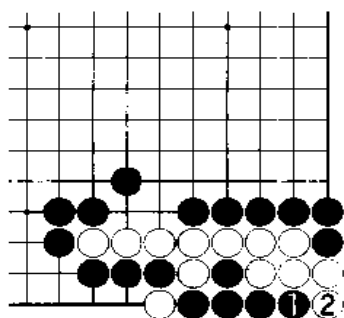
原图 272 失败图

黑①错误，白④可以做眼活棋。⑤ = ①



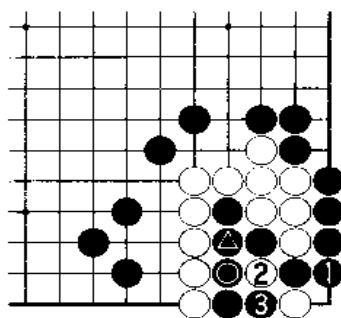
原图 273 失败图

黑①渡过错误，白②提，双方成劫争。



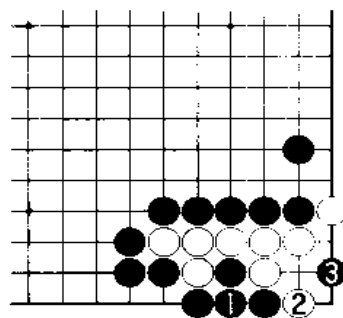
原图 274 正解图

黑①多送一子巧妙！白②只能提，以下请看变化图：



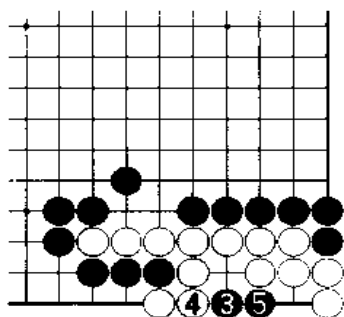
原图 275 正解图

黑①接正确，白②扑时黑③提再于△位点，白棋被杀。④ = ② ⑤ = △ ⑥ = ● ⑦ = ③



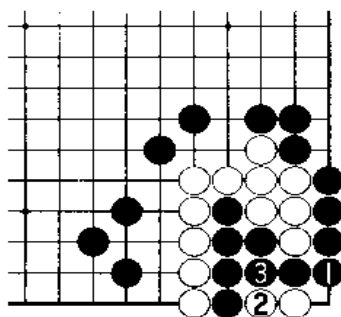
原图 276 正解图

黑①接正确，白②打，黑③点，白棋不活。以下请看变化图：



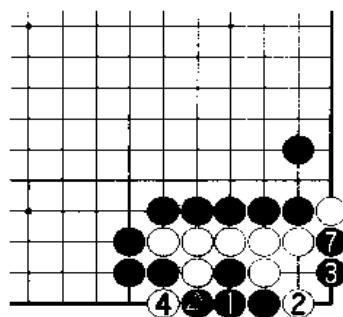
原图 274 变化图

黑●点、⑤长击中要害，白棋不活。白④如走⑥位，黑⑤走④位破眼，白棋仍不活。



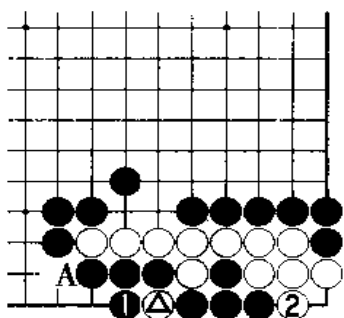
原图 275 变化图

黑①接，白②打失败，黑③接后，白棋仍不活。



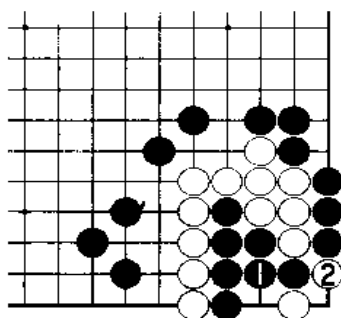
原图 276 变化图

白④如提，黑⑤于①位点，再于⑦位破眼，白棋仍不活。⑤ = △ ⑥ = △



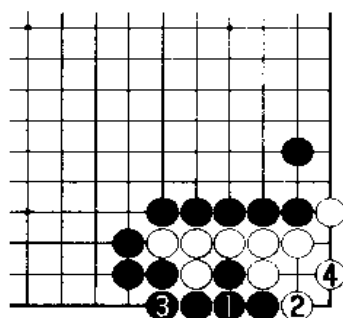
原图 274 失败图

黑①提错误，白②打时，黑③不能于△位接，否则白 A 位打，黑棋失败。



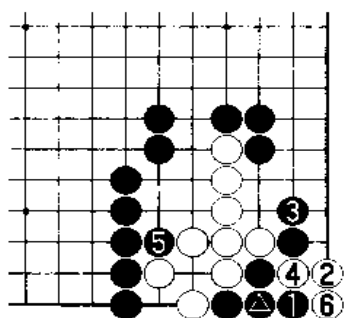
原图 275 失败图

黑③接错误，白②扑，双方劫争，黑棋失败。



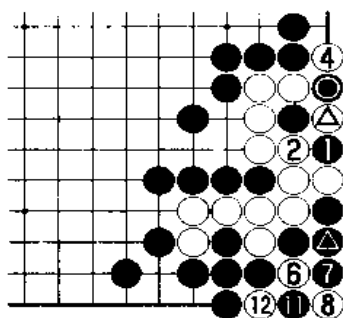
原图 276 失败图

对白②打吃，黑③接错误，白④做眼活棋，黑棋失败。



原图 277 正解图

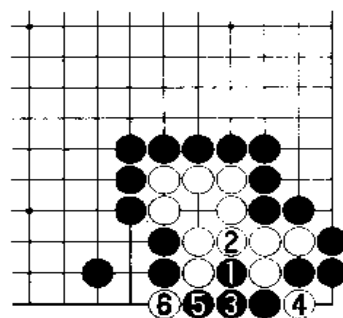
黑①妙！白②点、黑③长，以下行至白⑥提，黑⑦再于△位点，白棋被杀。⑦ = △



原图 278 正解图

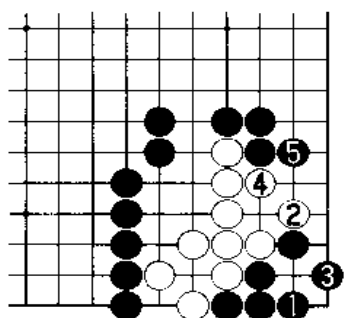
黑①正确。黑①扑妙！⑬打吃，白棋不活。

③ = △ ⑤ = △  
⑦ = △ ⑨ = ●  
⑬ = ⑦



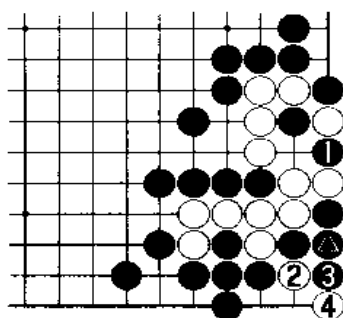
原图 279 正解图

黑①、③正确，白④扑时黑⑤多送一子，妙！黑⑦再于△位点，白棋不活。⑦ = ③



原图 277 变化图

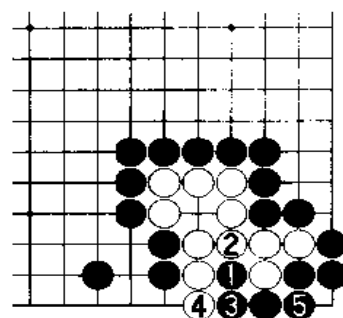
白②如扳，黑③活棋，至黑⑤，白棋仍不活。



原图 278 变化图

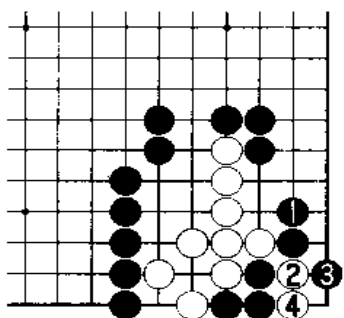
白②如打，黑⑤多弃一子，白④提，黑⑥再于△点，白棋仍不活。

⑥ = △



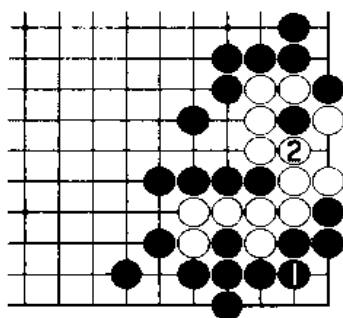
原图 279 变化图

白④如打，黑⑤接，白棋只有一只眼。



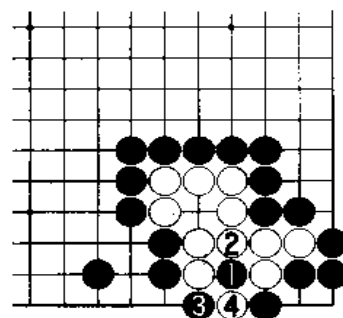
原图 277 失败图

黑①长错误，白④提，黑已无法杀白棋。



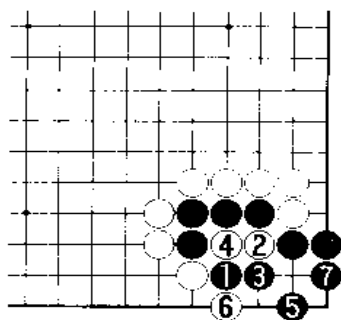
原图 278 失败图

黑①接错误，白②提可活棋。



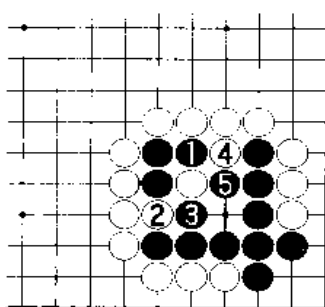
原图 279 失败图

黑⑤错误，白④提，双方形成劫争。



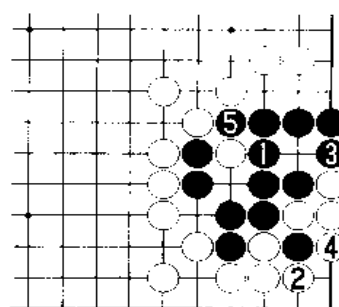
原图 280 正解图

黑①扳正确,白②打时黑③退,弃子活角,黑棋成功。



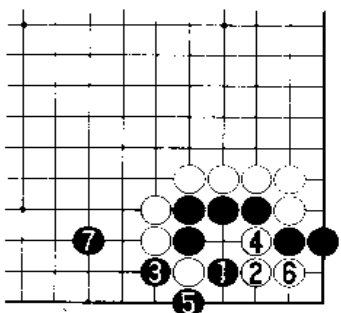
原图 281 正解图

黑①正确,白②冲、黑③挡,至黑⑤弃掉一子可活棋。



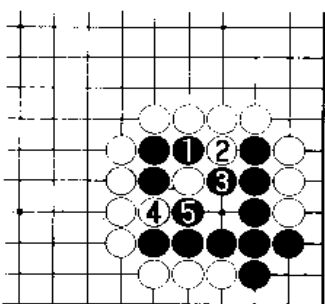
原图 282 正解图

黑①正确,白②打,黑③先手做眼再于⑤位断,黑棋净活。



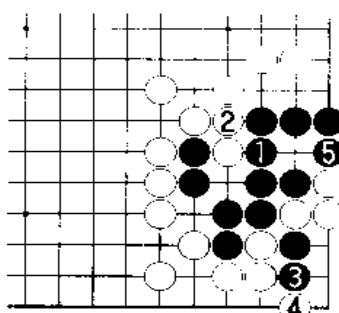
原图 280 变化图

白②如夹,黑③打吃至黑⑦止,黑棋顺利逃出。



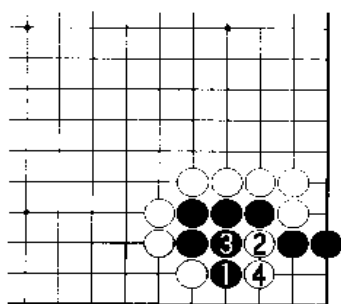
原图 281 变化图

白②如于此位冲,黑③挡至黑⑤,同样活棋。



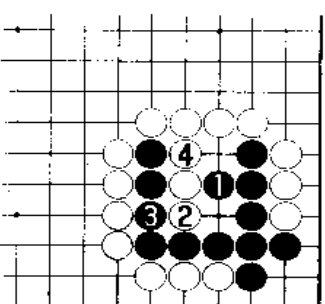
原图 282 变化图

白②如接,黑③、⑤吃掉白三子活棋。



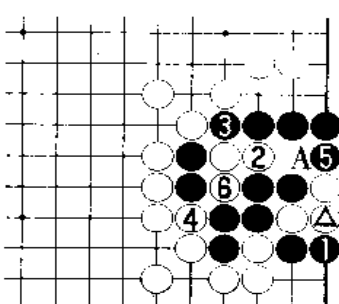
原图 280 失败图

白②打,黑③接错误,白④打吃,黑棋全部被歼。



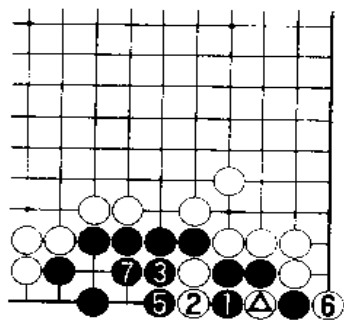
原图 281 失败图

黑①错误,白②长,两边要接,黑棋失败。



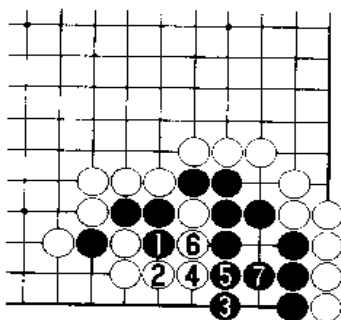
原图 282 失败图

黑①打错误,白②正确,以下行至白⑥后,黑如走△位,白走A位,黑棋不活。



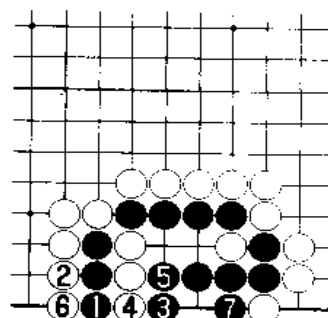
原图 283 正解图

黑①提正确,白②打时黑③也打,再于⑤、⑦做眼可活棋。④ = △



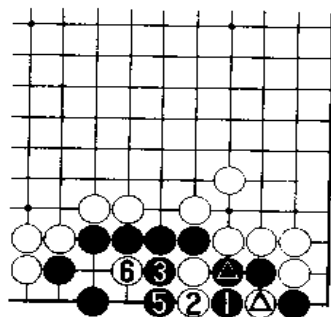
原图 284 正解图

黑①妙! 白②打时,黑③是好棋,以下行至黑⑦止,弃掉三子可活棋。



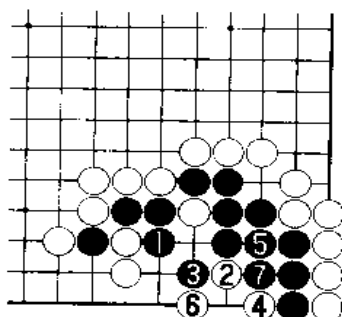
原图 285 正解图

黑①多弃一子正确,以下黑③、⑤、⑦先手做眼可活棋。



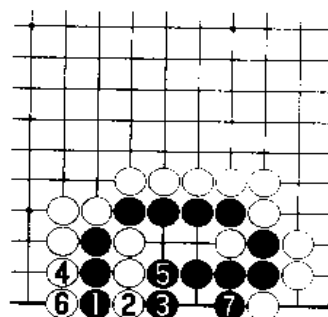
原图 283 变化图

白⑥点错误,黑⑦于△位打,吃白“接不归”。④ = △ ⑦ = △



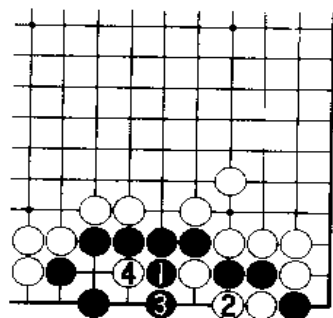
原图 284 变化图

白②则黑③,至黑⑦止,黑棋仍是活棋。



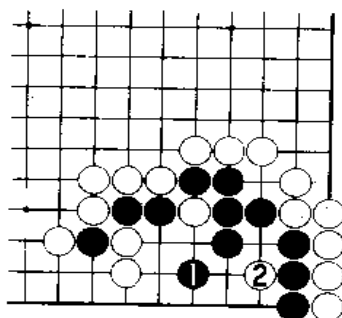
原图 285 变化图

白②如立,黑③、⑤同样是先手,黑棋仍是活棋。



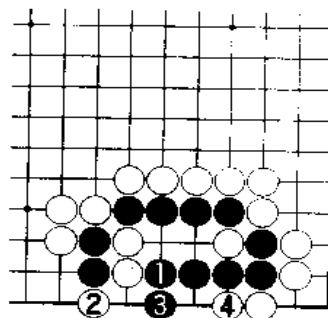
原图 283 失败图

黑①先打错误,白④点眼,黑棋不活。



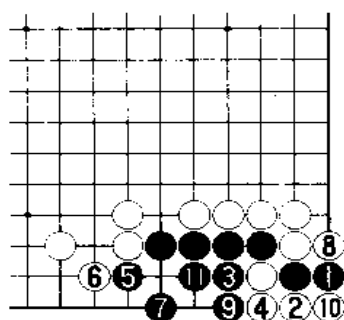
原图 284 失败图

黑①错误,白②点,黑棋不活。



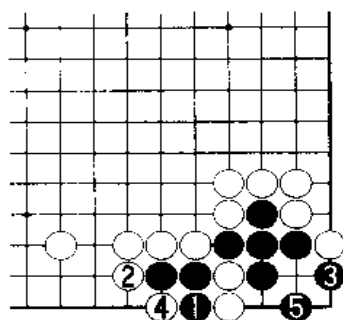
原图 285 失败图

黑①错误,白④破眼,黑棋被杀。



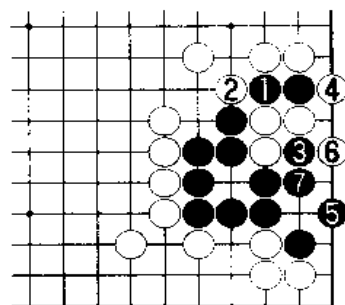
原图 286 正解图

黑①立正确，白②则黑③至⑩，黑弃掉二子而活棋。



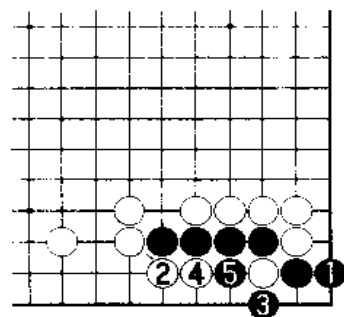
原图 287 正解图

黑①紧气，妙！白②打，黑③、⑤巧妙做活。



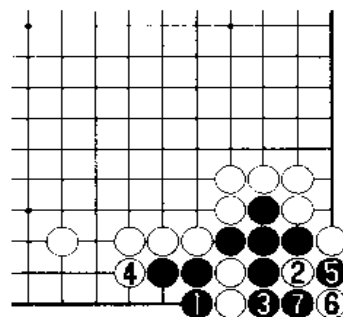
原图 288 正解图

黑①多弃一子妙，白②打则黑③打至黑⑦做眼可活棋。



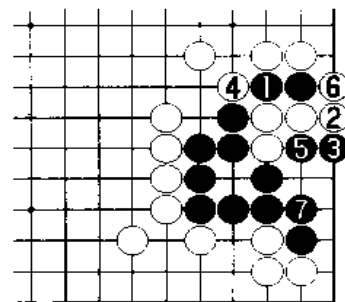
原图 286 变化图

白②如扳黑③打、⑤提同样活棋。



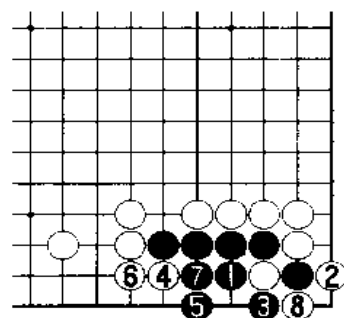
原图 287 变化图

白②如打吃，黑③提、⑤扑、⑦打可活棋。白④如走⑥位接，黑⑤则于④位长，仍可活棋。



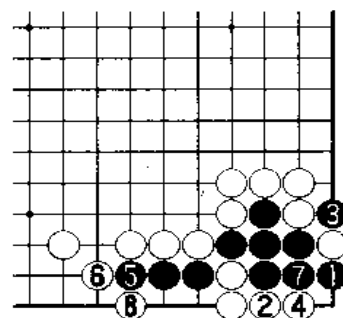
原图 288 变化图

白②如立，黑③紧气，白④打时黑⑤、⑦做眼，仍是活棋。



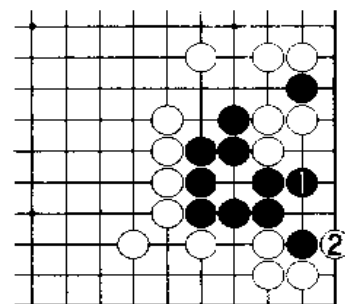
原图 286 失败图

黑①打错误，白⑧抛劫，黑棋不能净活。



原图 287 失败图

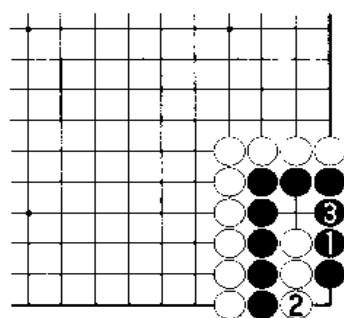
黑①扳错误，白②打、④长至白⑧，黑棋不活。



原图 288 失败图

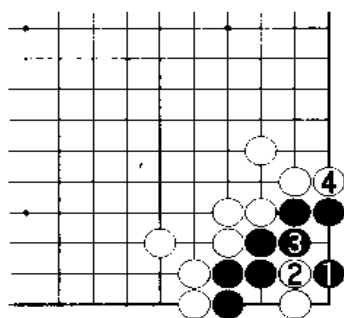
黑①错误，白②打后黑棋难活。

## 第五部分答案



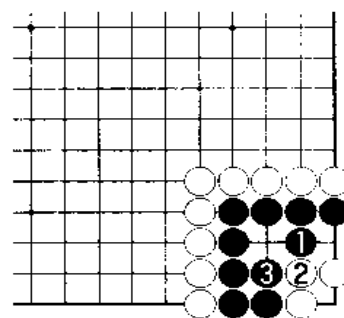
原图 289 正解图

黑①长、白②破角眼正确，黑③接形成双活。



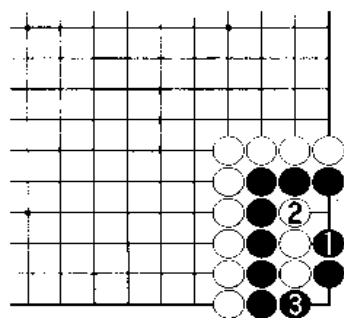
原图 290 正解图

黑①是活棋的要点，行至白④止，成为双活。



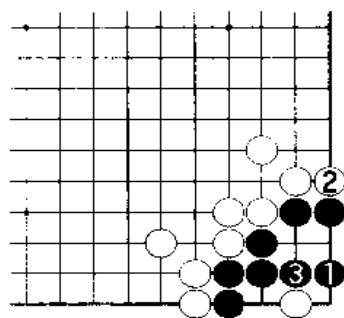
原图 291 正解图

黑①、③正确，成为双活。



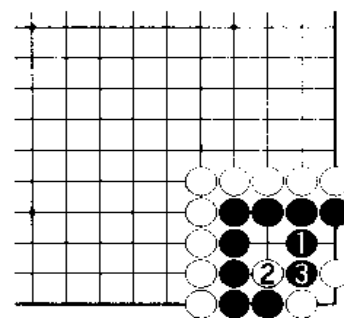
原图 289 变化图

白②如长，黑走③位，成为净活。



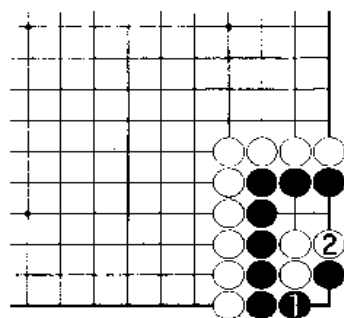
原图 290 变化图

白②如紧气，黑走③位成净活。



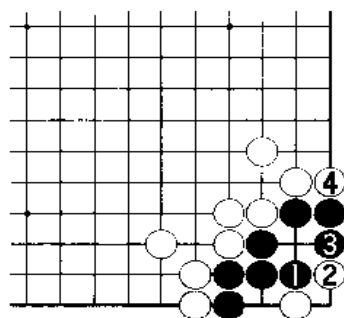
原图 291 变化图

白②不成立，黑③后变成净活。



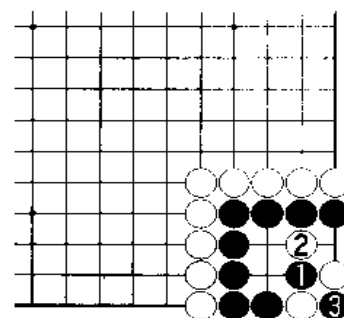
原图 289 失败图

黑走①位做角眼错误，白②位打吃成为“万年劫”。



原图 290 失败图

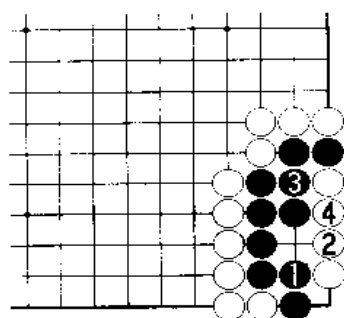
黑①错误，白②扳、④打，形成劫杀。



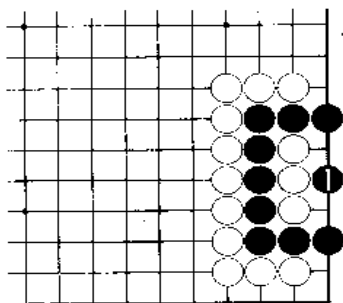
原图 291 失败图

黑①错误，白②打吃，形成劫杀。

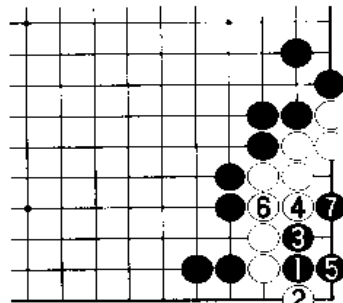




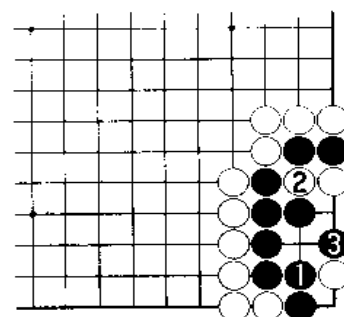
原图 292 正解图  
黑①接正确,白②长、④接成为双活。



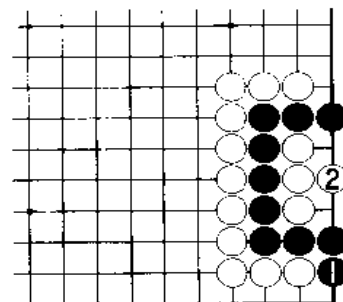
原图 293 正解图  
黑①是双活的要点。



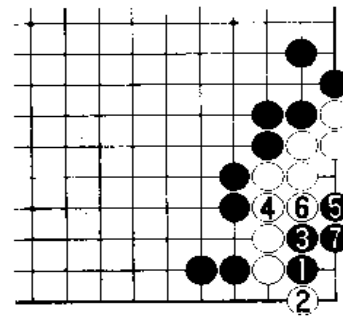
原图 294 正解图  
黑①夹正确,行至黑⑦止,成为双活。



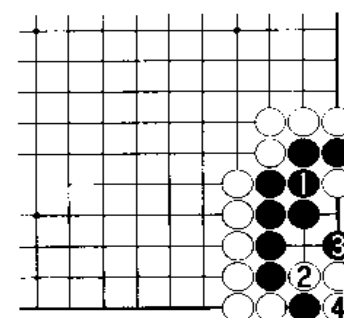
原图 292 变化图  
白②如提黑二子,黑③做眼成为净活。



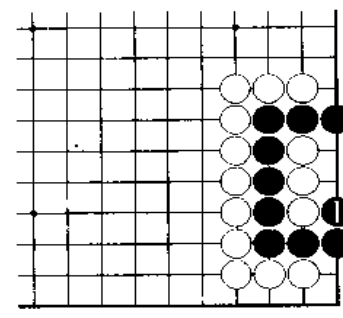
原图 293 变化图  
黑①错误,白②后,黑棋不活。



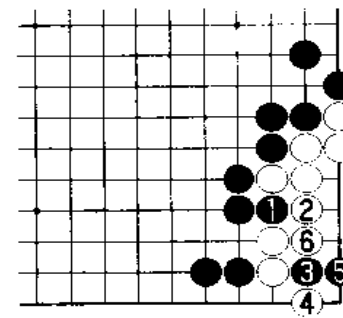
原图 294 变化图  
白④错误,黑⑦接,后角上留有打劫的手段。



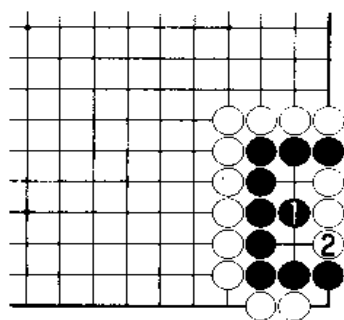
原图 292 失败图  
黑①错误,白②、④提,黑棋不活。



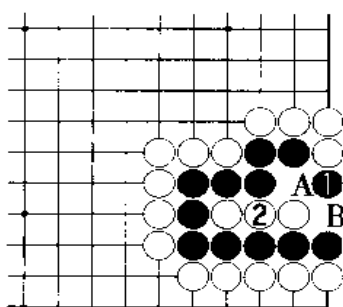
原图 293 失败图  
黑走①位是错误,黑棋无法做成双活。



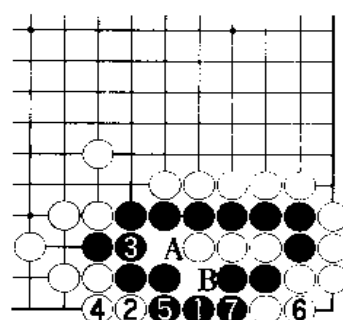
原图 294 失败图  
黑①先冲错误,黑⑤立,白⑥接已活,黑棋失败。



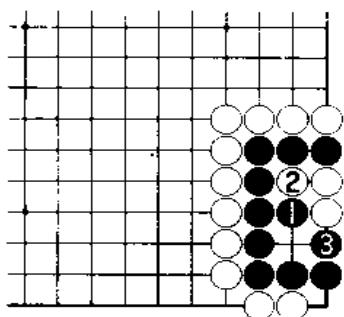
原图 295 正解图  
黑①是双活的要点。



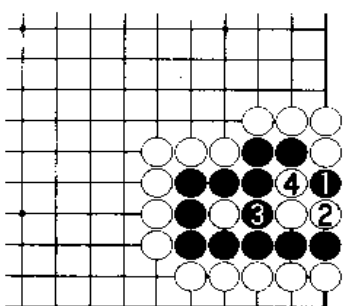
原图 296 正解图  
黑①扳,白②接 A、B 两点,双方无法走子,成为双活。



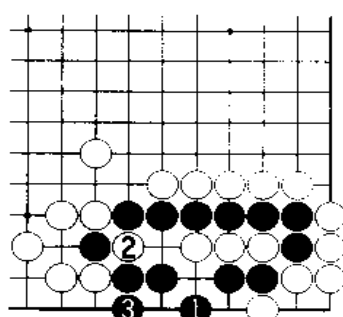
原图 297 正解图  
黑①妙,以下行至黑⑦止,A、B 两点双方无法紧气,成为双活。



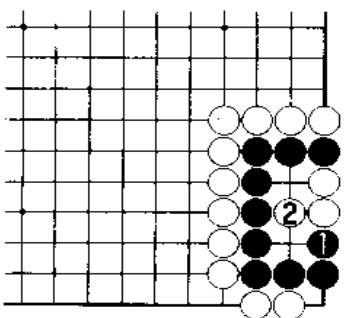
原图 295 变化图  
白②错误,黑③提成为净活。



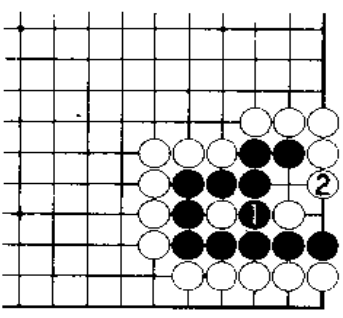
原图 296 变化图  
白②如打不成立,黑③提后成“倒扑”,黑棋净活。⑤ = ①



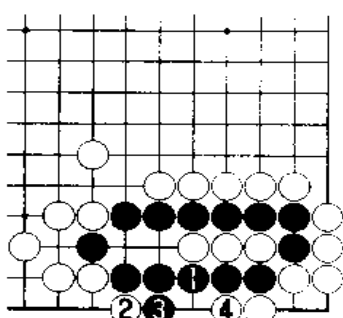
原图 297 变化图  
白②错误,黑③做眼可活棋。



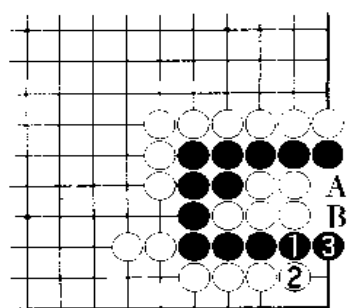
原图 295 失败图  
黑①错误,白②曲,黑棋被杀。



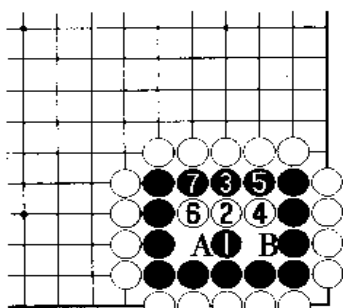
原图 296 失败图  
黑①错误,白②后黑无法活棋,黑棋失败。



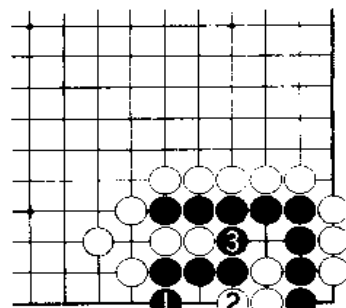
原图 297 失败图  
黑①错误,白②、④破眼,黑棋不活。



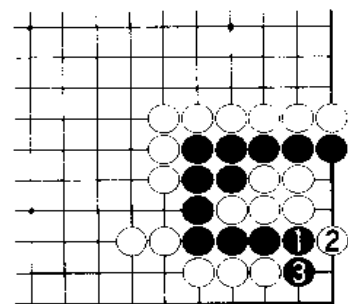
原图 298 正解图  
黑①、③正确，A、B 两点  
双方无法紧气，形成双  
活。



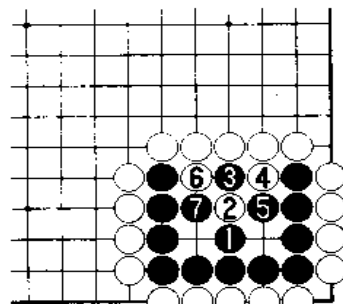
原图 299 正解图  
黑①正确，白②时黑③  
是妙手，以下行至黑⑦  
止，成为双活。



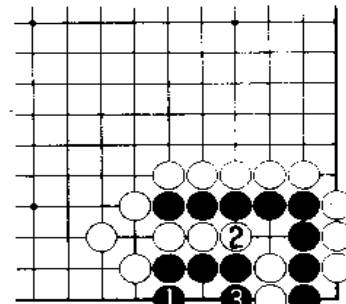
原图 300 正解图  
黑①正确，白②破眼，黑  
③打成为双活。



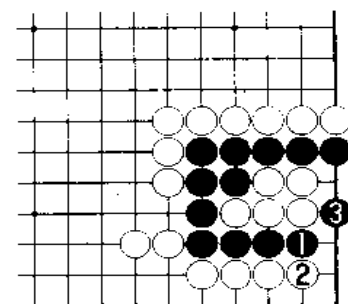
原图 298 变化图  
白②如扳，黑③曲后已  
活棋。



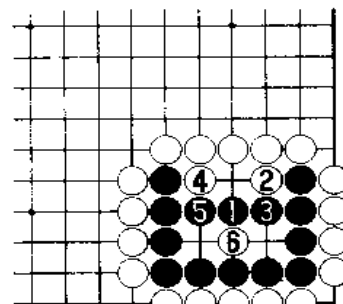
原图 299 变化图  
白④如打吃后，至黑⑦  
止，黑棋净活。



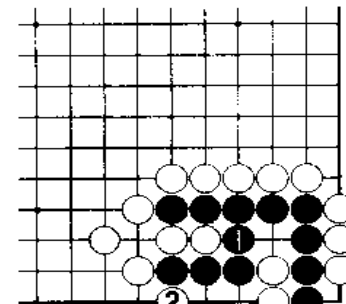
原图 300 变化图  
白②不成立，黑③打，白  
棋“接不归”，黑棋已活。



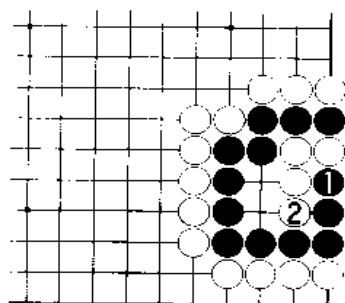
原图 298 失败图  
黑①错误，提白五子后  
成“刀五”，黑棋不活。



原图 299 失败图  
黑①错误，白②、④冲后  
再于⑥位点，黑棋被杀。

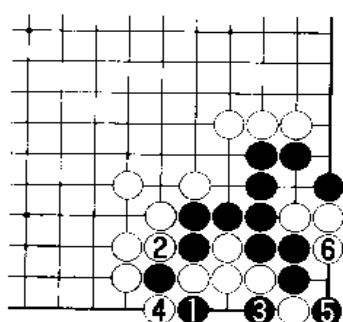


原图 300 失败图  
黑①错误，白②扳即可  
杀黑。



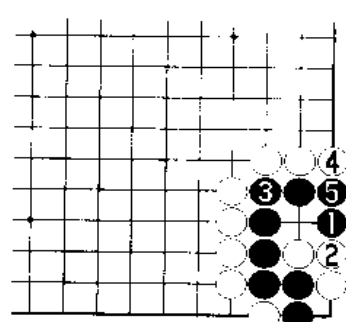
原图 301 正解图

黑①是要点,以后无论白棋怎样下,结果都是双活。



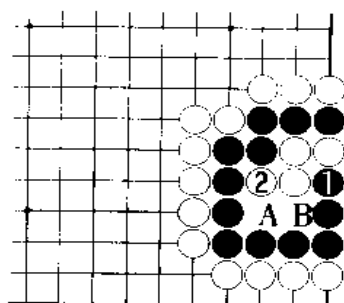
原图 302 正解图

黑①扳、③扑,次序正确,以下行至白⑥止,成为双活。



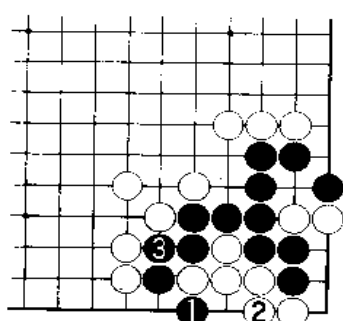
原图 303 正解图

黑①正确,白②接必然,黑③、⑤做成双活。



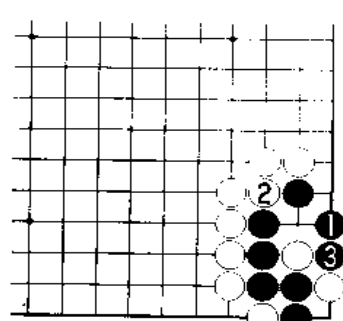
原图 301 变化图

白如走②位,A、B两点双方不入气,还是双活。



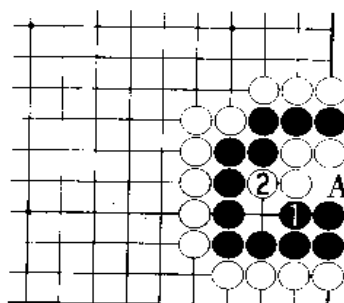
原图 302 变化图

白②接不成立,黑③接后白棋被吃。



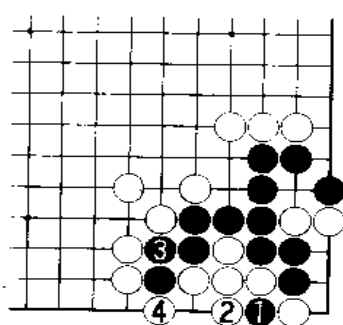
原图 303 变化图

白②不成立,黑③断吃可活棋。



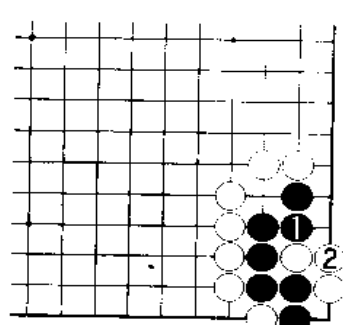
原图 301 失败图

黑①错误,白②破眼,以后再走A位成“刀五”,黑棋不活。



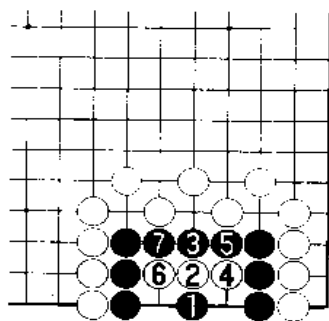
原图 302 失败图

黑①扑错误,白④后,黑棋不活。



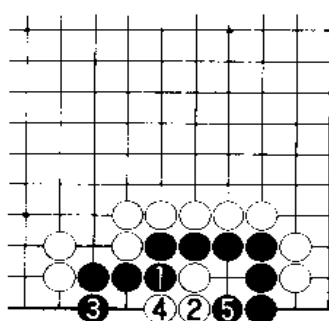
原图 303 失败图

黑①错误,白②接后黑棋不活。



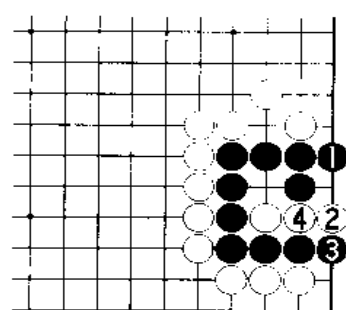
原图 304 正解图

黑①正确,白②时黑③夹妙,以下行至黑⑦止,成为双活。



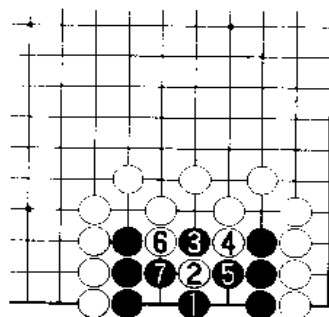
原图 305 正解图

黑①正确,黑③要做眼,白④只能长,黑⑤曲形成双活。



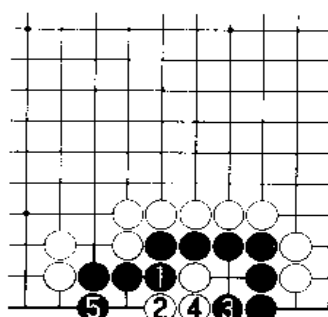
原图 306 正解图

黑①正确,白②点、④接,成为双活。



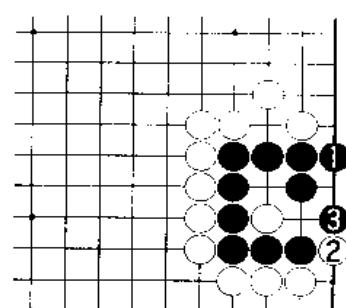
原图 304 变化图

白①如冲,黑⑤挡、⑦提,黑棋已活。



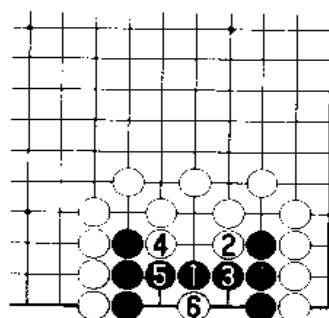
原图 305 变化图

白②如扳,黑③要断,白④接,黑⑤立还原成正解图,还是双活。



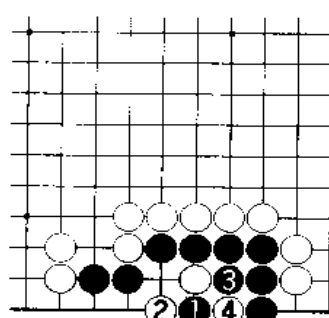
原图 306 变化图

白②如扳,黑④挡后成为净活。



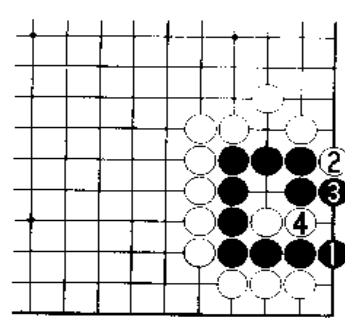
原图 304 失败图

黑①错误,以下行至白⑥点眼,黑棋不活。



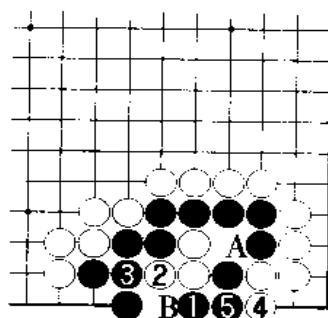
原图 305 失败图

黑①错误,白②扳、④提成为劫活,黑棋失败。



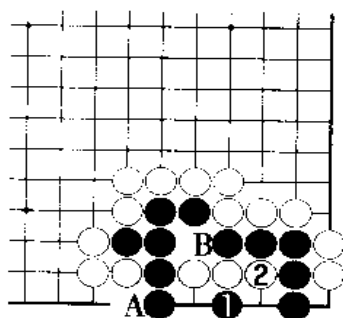
原图 306 失败图

黑①立错误,白②扳、④长,黑棋不活。



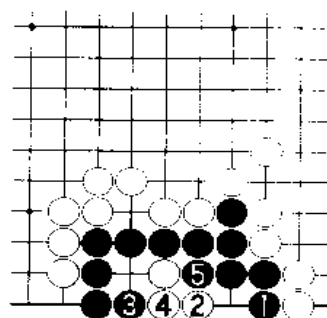
原图 307 正解图

黑①扳正确,白②破眼必然,以下行至黑⑤双方无法于A、B位紧气,成为双活。



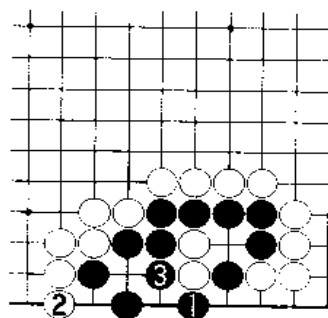
原图 308 正解图

黑走①位正确,白②长必然,以后白如A位紧气,黑B位接,成为双活。



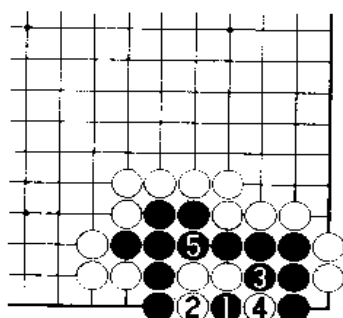
原图 309 正解图

黑①立正确,白②如尖,黑③、⑤可形成双活。白④如走⑥位,黑走④位也是双活。



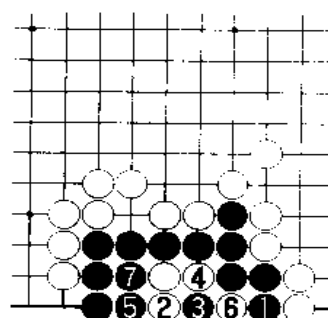
原图 307 变化图

白②如立,黑③打,成为净活。



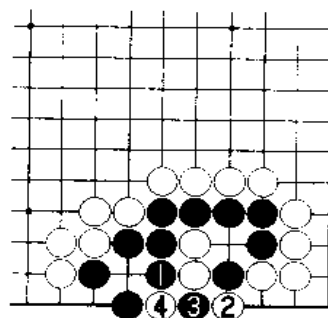
原图 308 变化图

白②不成立,黑③、⑤打吃,成“胀死牛”,黑棋净活。



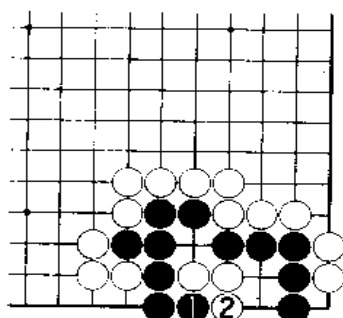
原图 309 变化图

白②如立,黑④尖行至黑⑦止,成为“胀死牛”,黑棋净活。



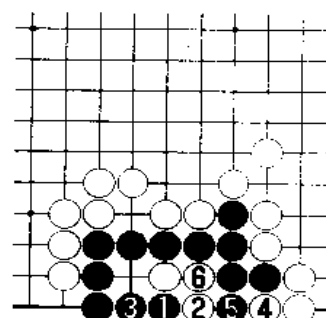
原图 307 失败图

黑①做眼错误,白②渡过黑③扑,白④提,成为劫杀。



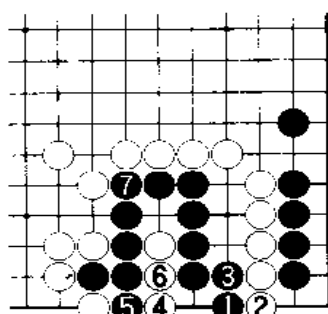
原图 308 失败图

黑①位长错误,白②曲,黑棋不活。



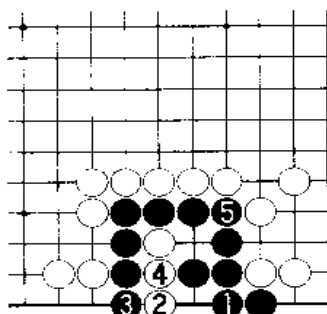
原图 309 失败图

黑①错误,行至白⑥止,黑棋不活。



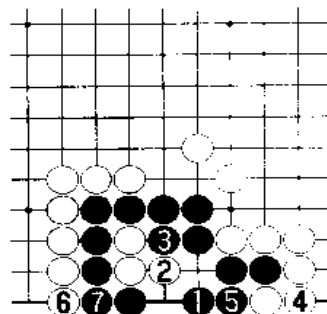
原图 310 正解图

黑①尖准备渡过，白②挡，黑③接，以下行至黑⑦止，成为双活。



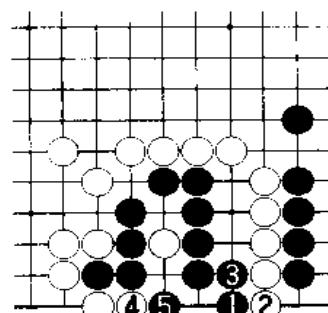
原图 311 正解图

黑①接正确，白②点、④接，至黑③形成双活。



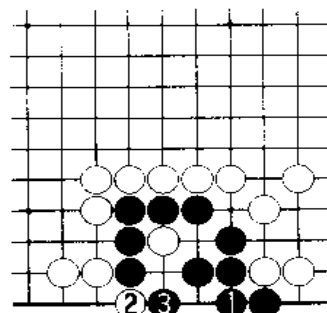
原图 312 正解图

黑①虎正确，白②时黑③妙，以下行至黑⑦止，成为双活。



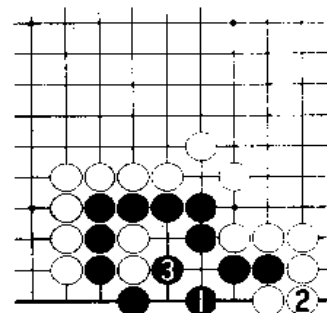
原图 310 变化图

白④长失败，黑走③位可活棋。



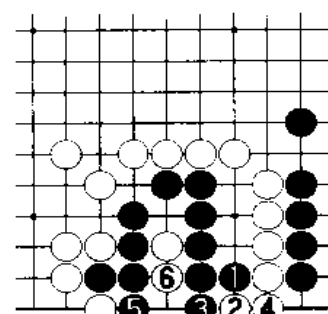
原图 311 变化图

白②扳失败，黑③挡后可活棋。



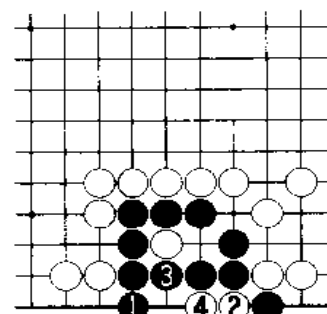
原图 312 变化图

白②接不成立，黑③做眼已净活。



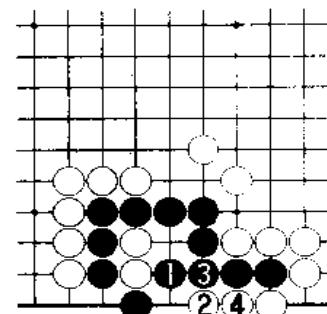
原图 310 失败图

黑①错误，白⑥长黑棋不活。



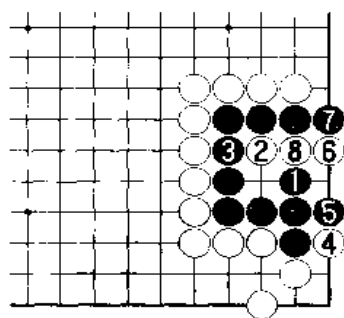
原图 311 失败图

黑③立错误，白②扑、④长，黑棋不活。



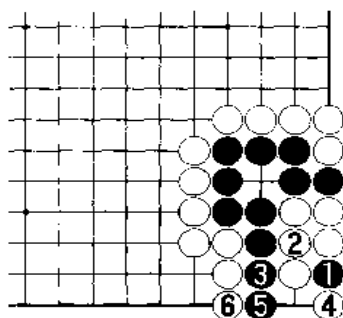
原图 312 失败图

黑①吃两子错误，白②跳是破眼的妙手！至白④止，黑棋不活。



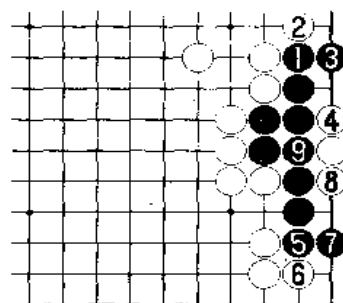
原图 313 正解图

黑①正确,白②妙!白④扳不可少,以下行至白⑧止,成为双活。



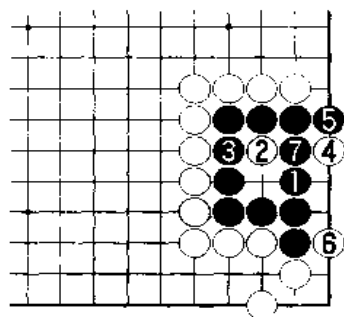
原图 314 正解图

黑①扑妙,白②接时黑③冲,以下行至白⑥止,成为“有眼双活”。



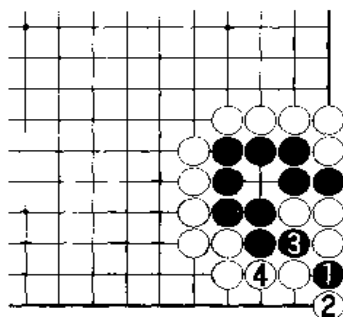
原图 315 正解图

黑①长、③立扩大眼位,白④破眼时,黑再于⑤长,⑦立,⑨接,成为双活。



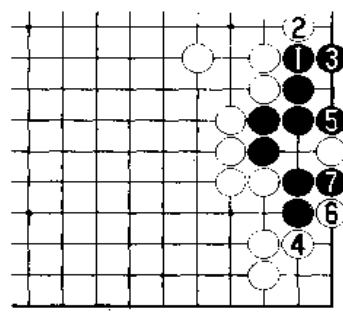
原图 313 变化图

白④先点错误,白⑥扳,黑⑦接,已成净活。



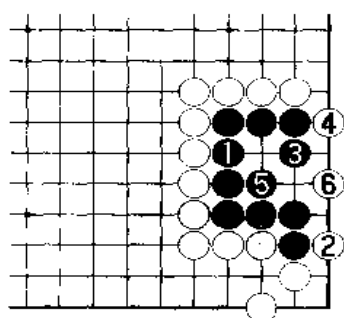
原图 314 变化图

白②如提,黑③打,白只能走④位接,黑⑤提三子活棋。⑤ = ①



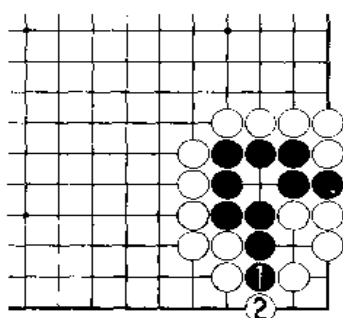
原图 315 变化图

黑③立后,白④如挡,黑⑤做眼,也是活棋。



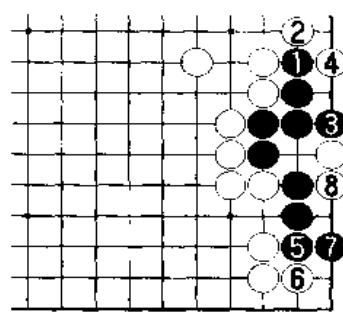
原图 313 失败图

黑①错误,白②扳至白⑥点,黑棋不活。



原图 314 失败图

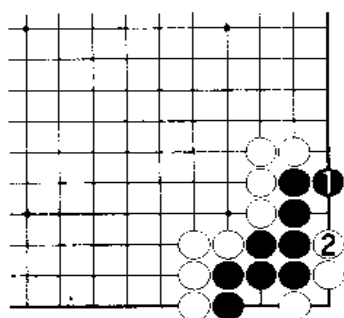
黑①冲错误,白②挡后,黑因无法紧气而被杀。



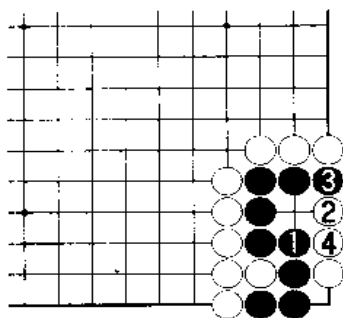
原图 315 失败图

黑③错误,白④破眼是必然的,以下行至白⑧长,黑棋不活。

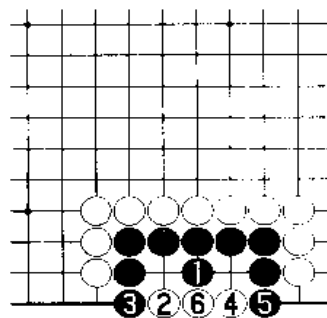




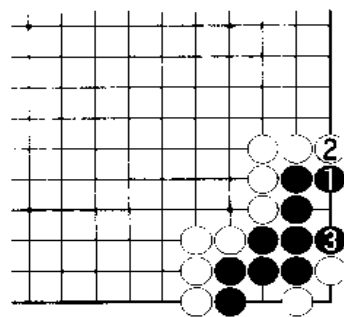
原图 316 正解图  
黑①扩大眼位,白②长成为双活。



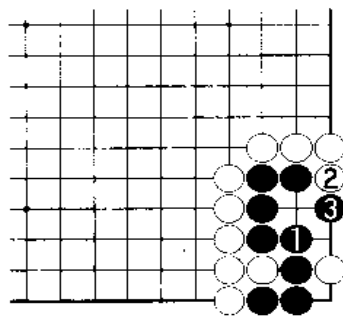
原图 317 正解图  
黑①正确,白②点时黑③挡,白④接成为双活。



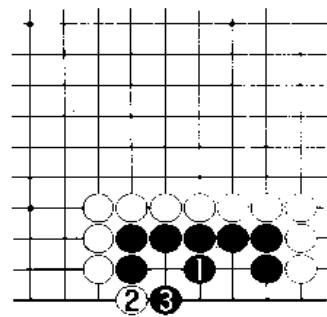
原图 318 正解图  
黑①正确,白②点黑③挡,至白⑥止成为双活。



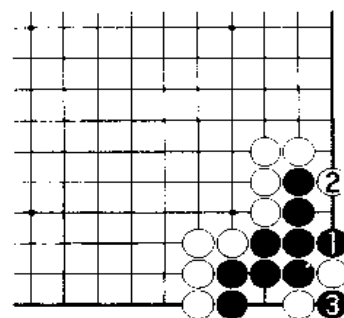
原图 316 变化图  
白②如挡,黑③做眼净活。



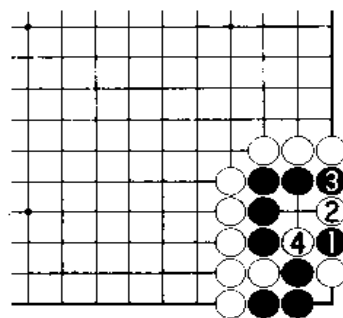
原图 317 变化图  
白②如冲,黑③挡,已成净活。



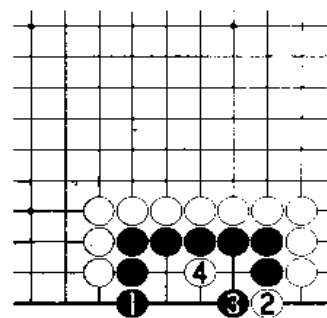
原图 318 变化图  
白②扳不成立,黑③做眼,已成净活。



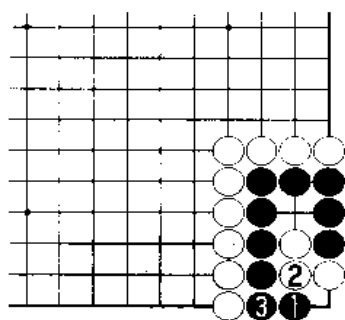
原图 316 失败图  
黑①打错误,白②扳,黑③提成打劫活。



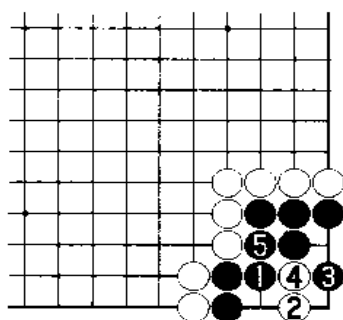
原图 317 失败图  
黑①扳,错着,白②打、④提,黑棋被杀。



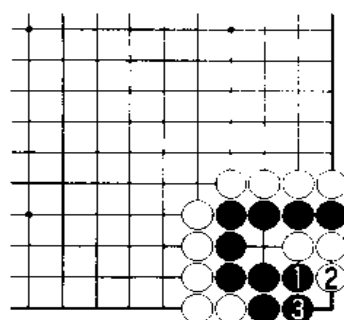
原图 318 失败图  
黑①立错误,白②扳、④点,黑棋不活。



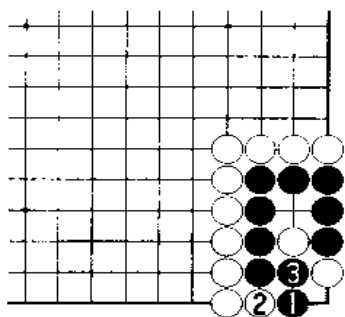
原图 319 正解图  
黑①尖正确,白②接,黑③也接,成为双活。



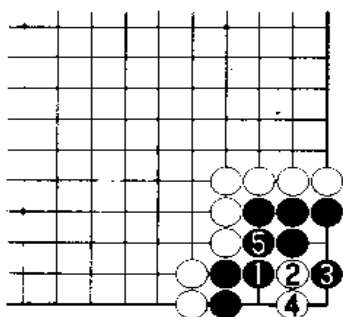
原图 320 正解图  
黑①位退正确,白②点,黑③好棋。白④挤、⑤接,成为双活。



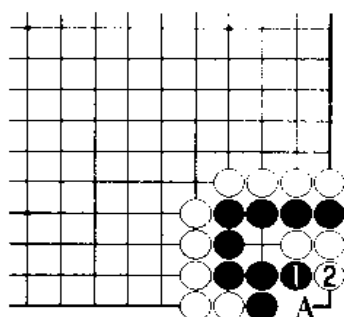
原图 321 正解图  
黑①正确,白②如长,黑③团,成为双活。



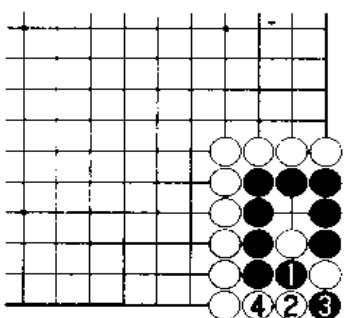
原图 319 变化图  
白②如挤,黑③接,变为净活。



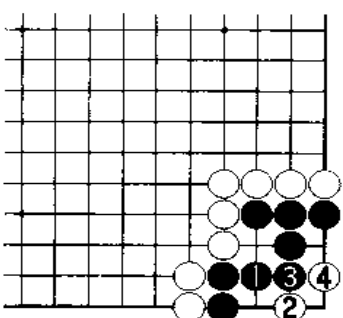
原图 320 变化图  
白②如挤,黑③打、⑤接,还原成正解图。



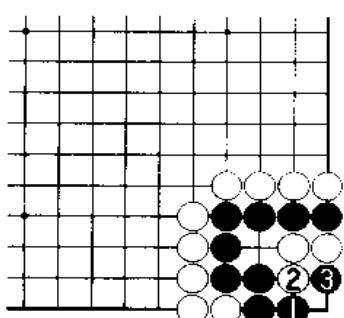
原图 321 变化图  
白走②位时,黑不能脱先,否则白于A位抛劫成打劫活。



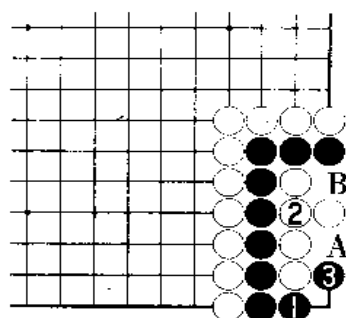
原图 319 失败图  
黑①打吃错误,白②扳、④接,黑棋不活。



原图 320 失败图  
白②点眼时,黑走③位错误,白④扳后成为“盘角曲四”,黑棋不活。

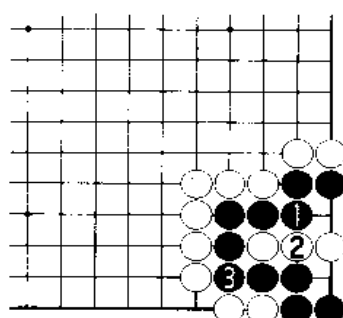


原图 321 失败图  
黑①错误,白②时黑③只能打劫。



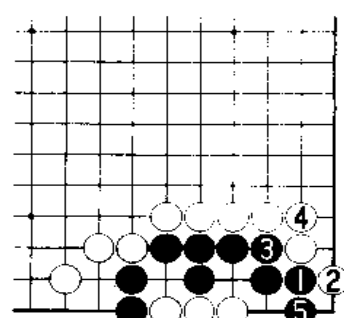
原图 322 正解图

黑①曲正确,白②接,黑③扳,A、B两点双方无法紧气,成为双活。



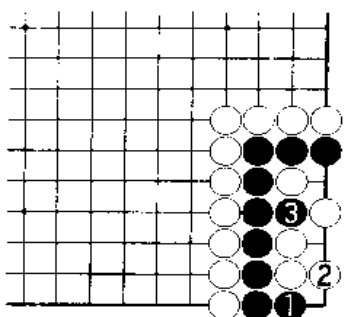
原图 323 正解图

黑①接正确,白②接,黑③也接,成为双活。



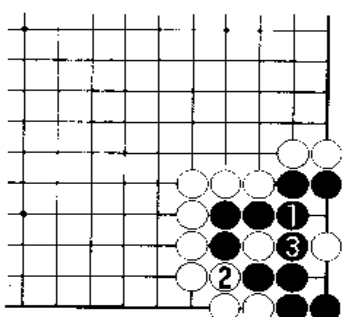
原图 324 正解图

黑①长、③挤,白④只能接,黑⑤立,成为双活。



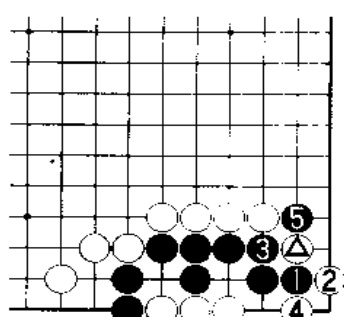
原图 322 变化图

白②如立,黑③打吃,成“有眼杀无眼”,黑棋净活。



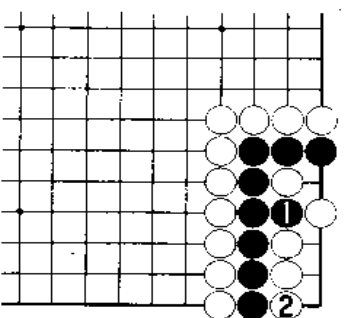
原图 323 变化图

白②错误,黑⑤提后活棋,白棋失败。



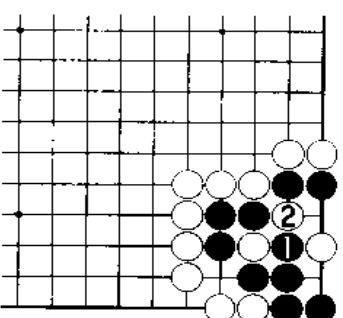
原图 324 变化图

黑③挤时白④如扳,黑⑤打吃△子,黑棋可活。



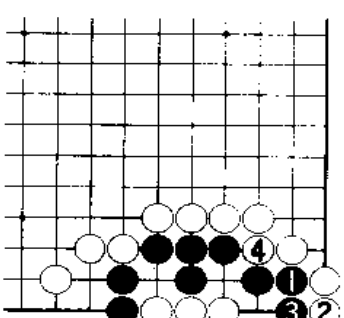
原图 322 失败图

黑①错误,白②打,黑棋不活。



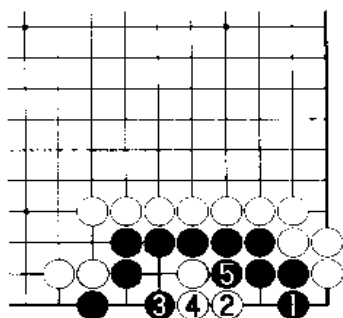
原图 323 失败图

黑①提错误,白②扑,黑棋不活。



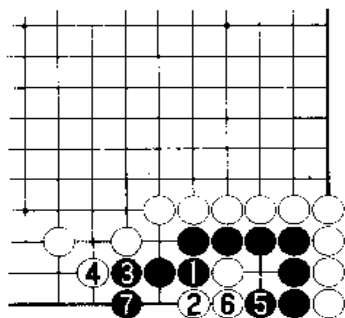
原图 324 失败图

黑③立错误,白④挤后,黑棋不活。



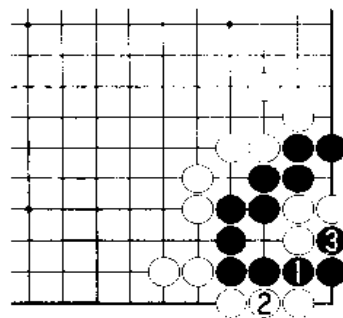
原图 325 正解图

黑①立正确,白②尖时,黑③也尖,黑⑤不可缺少,形成双活。



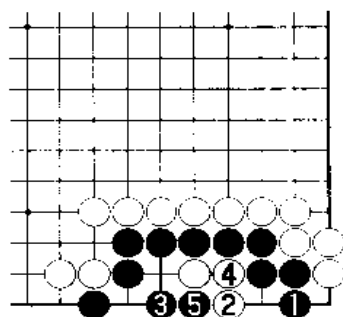
原图 326 正解图

黑①正确,白②扳,黑③、⑤、⑦次序正确,成为双活。



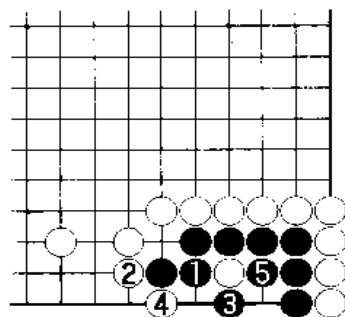
原图 327 正解图

黑①接正确,白②则黑③成为双活。



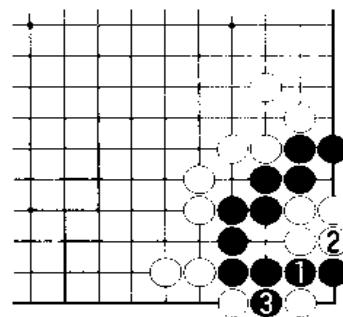
原图 325 变化图

白①于此位接,黑走⑤位还是双活。



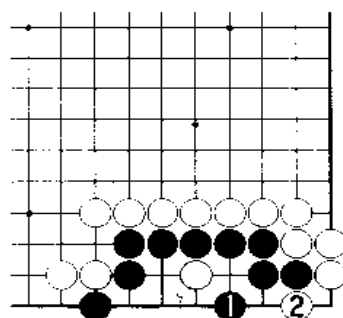
原图 326 变化图

白②如挡,黑③打、⑤提可活棋。



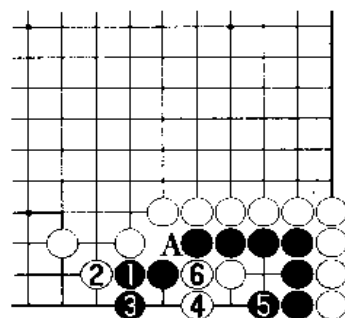
原图 327 变化图

白②如团,黑③则断,成为净活。



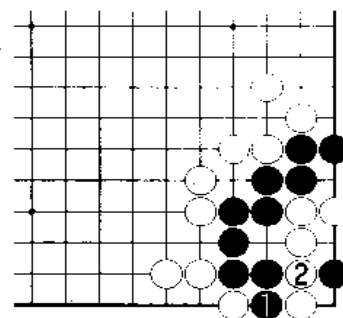
原图 325 失败图

黑①错误,白②扳,黑棋不活。



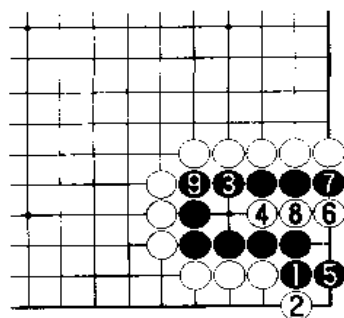
原图 326 失败图

黑③立错误,白⑥接形成 A 位断点,黑棋不活。



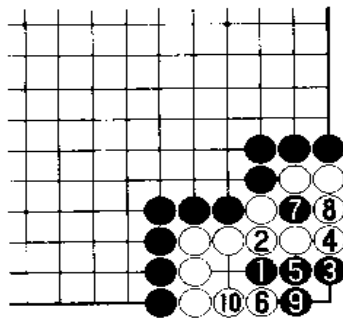
原图 327 失败图

黑①错误,白②接成为“有眼杀无眼”,黑棋被杀。



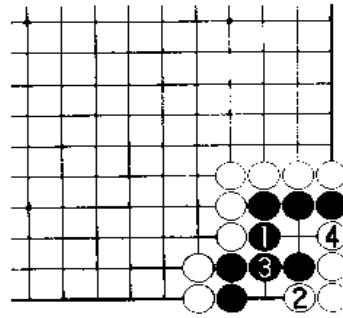
原图 328 正解图

黑①曲、③挡正确，以下行至黑⑨止，形成双活。



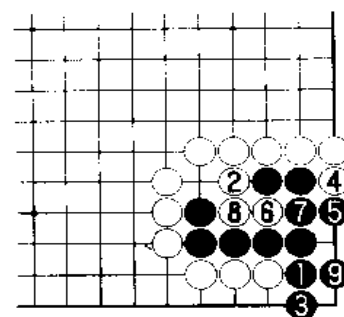
原图 329 正解图

黑①点、白②接，黑③跳是妙手，至白⑩止成有眼双活。



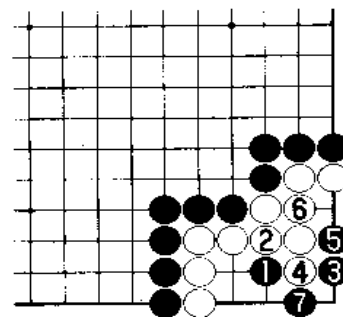
原图 330 正解图

黑①挡正确，白②曲黑③接，至白④止形成双活。



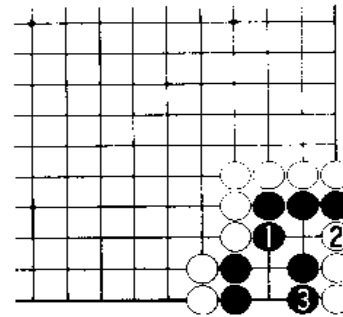
原图 328 变化图

白②如破眼，黑③立，以下行至黑⑨止，黑棋净活



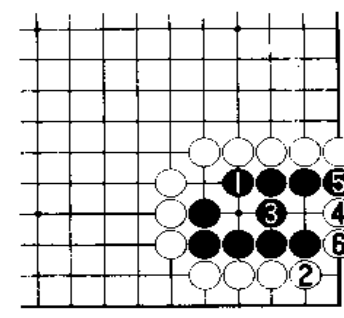
原图 329 变化图

白④如冲，黑⑤长正确，至黑⑦止，还是双活。



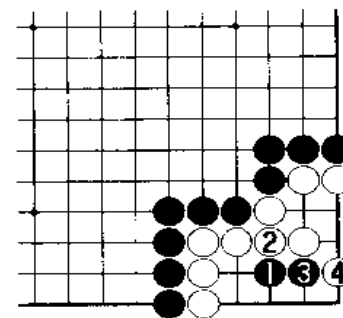
原图 330 变化图

白②长不成立，黑③打吃变成净活。



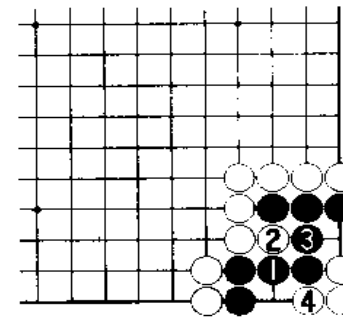
原图 328 失败图

黑①挡错误，以下行至白⑥止，黑棋被杀。



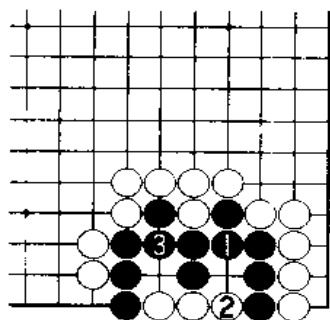
原图 329 失败图

黑③长错误，白④扳，黑棋失败。



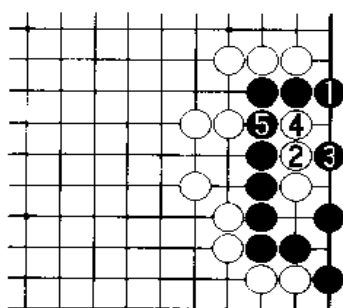
原图 330 失败图

黑①接错误，至白④止，成“盘角曲四”，黑死。



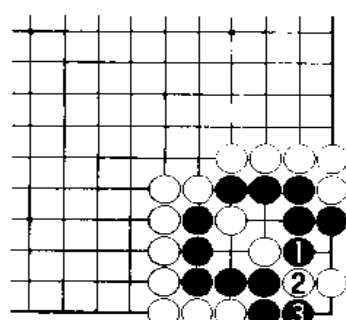
原图 331 正解图

黑①接正确，白②破眼时，黑③再接成为双活。



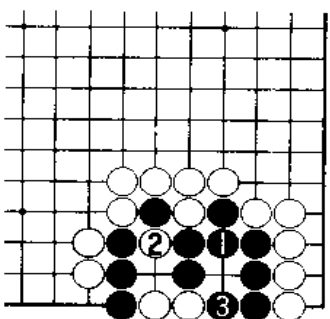
原图 332 正解图

黑①立正确，白②长时黑③夹是妙手，至黑⑦止成为双活。



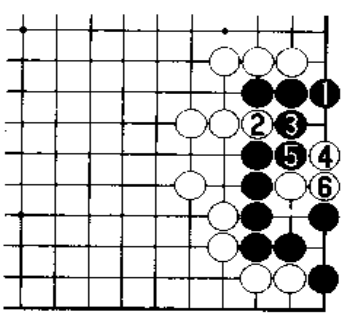
原图 333 正解图

黑①正确，白②断时黑③长，成为双活棋。



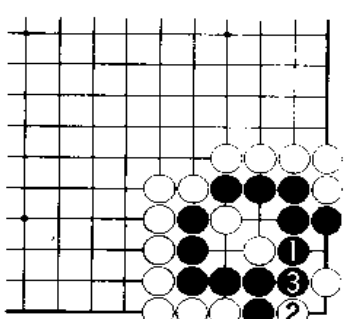
原图 331 变化图

白②如提不成立，黑③打吃，白棋“接不归”，黑棋净活。



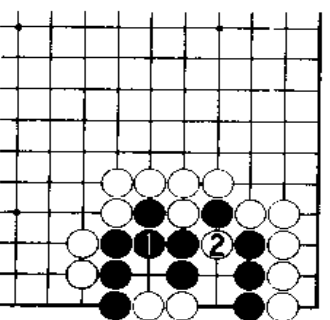
原图 332 变化图

白②如冲，黑③挡，至白⑥止，仍是双活。



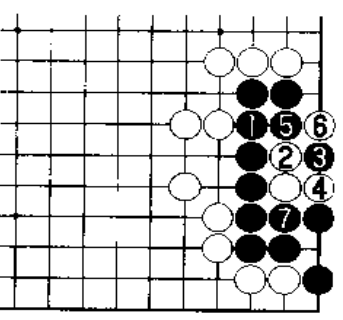
原图 333 变化图

白②不成立，黑①接上已净活。



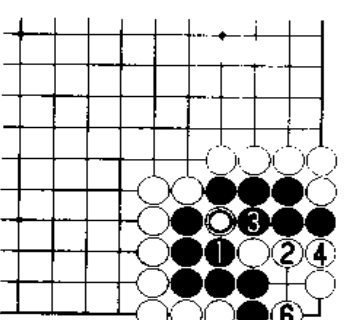
原图 331 失败图

黑①接错误，白②提后，黑棋不活。



原图 332 失败图

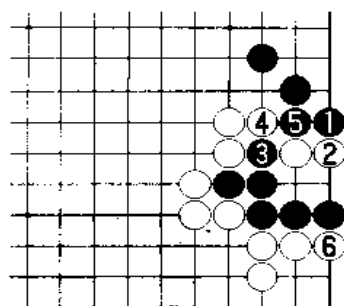
黑①接错误，白②长至白⑥止成“刀五”，黑棋被杀。③ = ④



原图 333 失败图

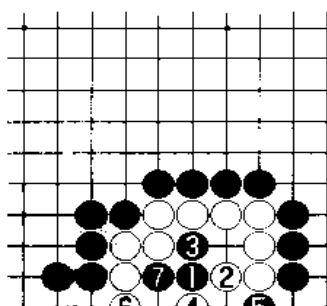
黑①错误，以下行至白⑥止，黑棋被杀。

⑤ = ⑥



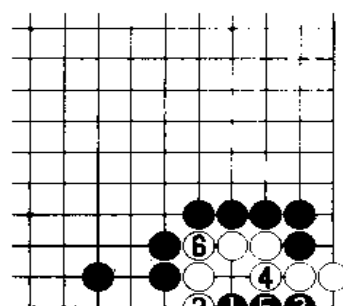
原图 334 正解图

黑①准备渡过正确,白②挡至白⑥止,黑方先手双活。



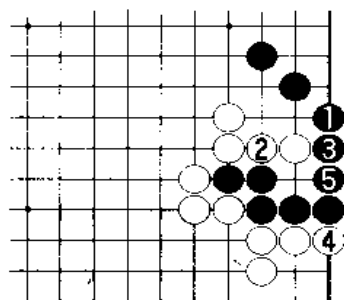
原图 335 正解图

黑①点、③破眼,白④只得扳,黑⑤正确,至黑⑦止,成为双活。



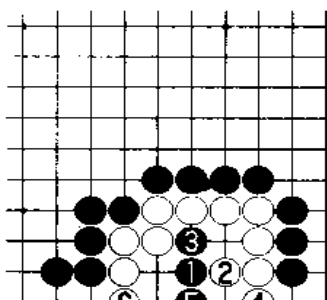
原图 336 正解图

黑①点正确,黑③跳是好棋,至白⑥止黑方先手双活。



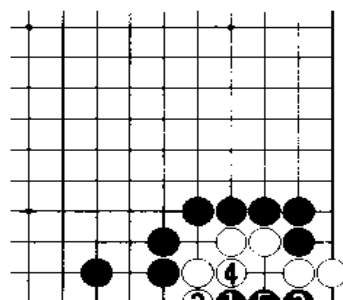
原图 334 变化图

白②如接,黑③、⑤渡过,成功逃出。



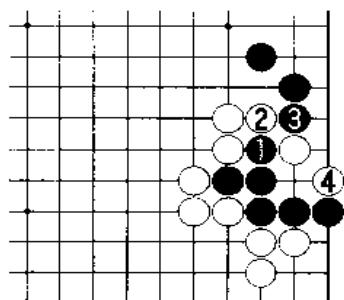
原图 335 变化图

白④如立,黑走⑤位,至白⑥止,仍是双活。



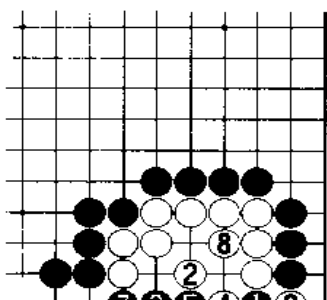
原图 336 变化图

白④打吃错误,黑⑤接,白棋不活。



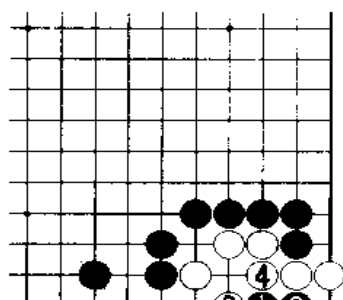
原图 334 失败图

黑①冲错误,黑③如断,白④尖后黑棋被杀。



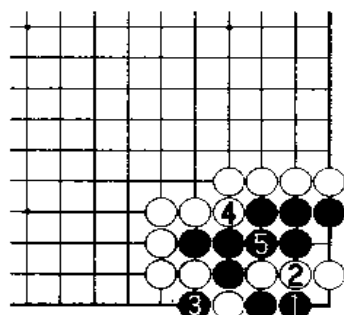
原图 335 失败图

黑①扳不成立,至白⑧止,白棋净活,黑棋失败。



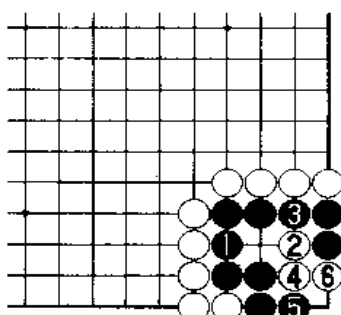
原图 336 失败图

黑①于此位点错误,至白④止,白已活棋。



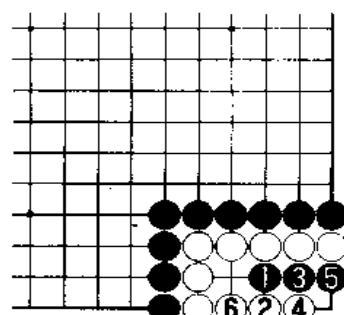
原图 337 正解图

黑①长正确，白②接，黑③提，至黑⑤接成为双活。



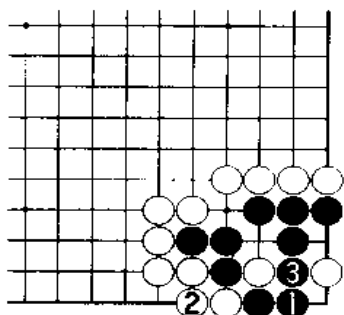
原图 338 正解图

黑①正确，以下行至白⑥止，黑棋先手双活。



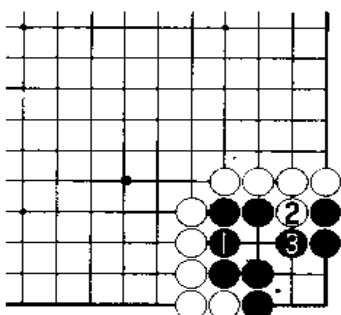
原图 339 正解图

黑①正确，以下行至白⑥止，黑棋先手双活。



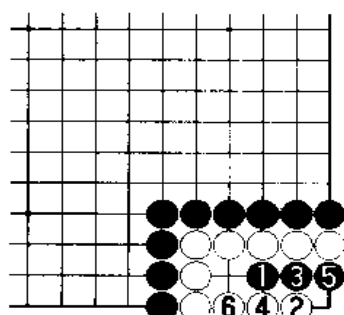
原图 337 变化图

白②如接，黑⑤可活棋。



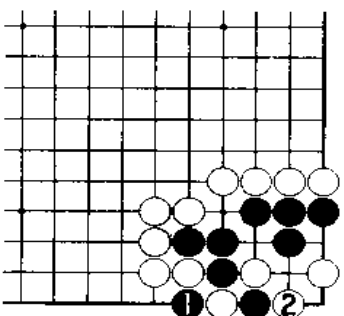
原图 338 变化图

白②冲失败，黑⑤挡已活棋。



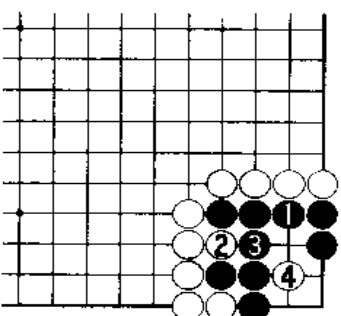
原图 339 变化图

白②如跳，黑③长。白④如走⑥位，黑走④位即成劫争。



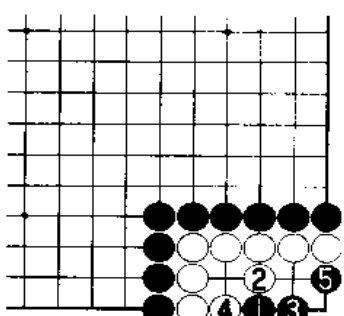
原图 337 失败图

黑①提错误，白②打，形成劫争。



原图 338 失败图

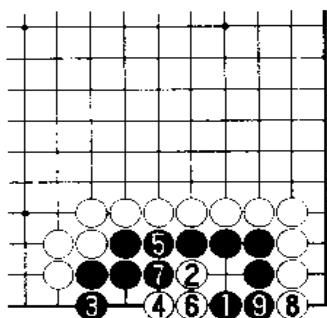
黑①挡错误，白②冲、④点，黑棋不活。



原图 339 失败图

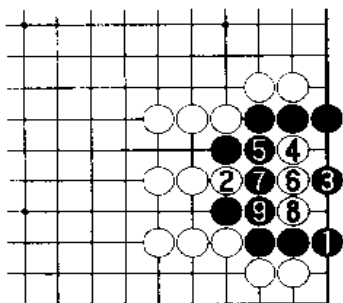
黑①点错误，虽也是双活，但黑方为后手双活。





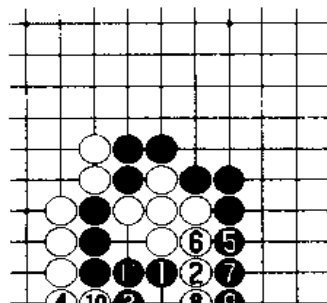
原图 340 正解图

黑①虎正确,白②夹时  
黑③立妙,以下行至黑  
⑨止,成为双活。



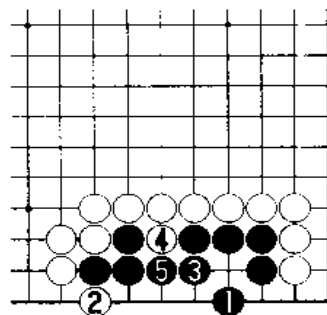
原图 341 正解图

黑①立正确,白②如冲,  
黑③跳是妙手,以下行  
至黑⑨止,成为双活。



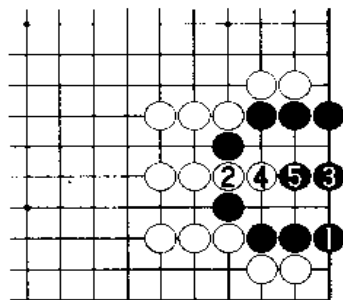
原图 342 正解图

黑①托,白②扳,黑③巧  
妙,以下行至黑⑨止,成  
为双活。



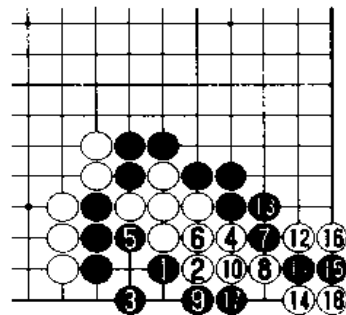
原图 340 变化图

白②扳错误,行至黑⑦  
止,黑棋净活。



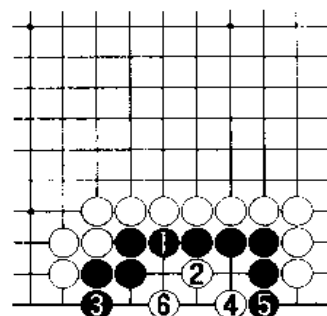
原图 341 变化图

白如④位冲,黑⑦顶,黑  
棋已活。



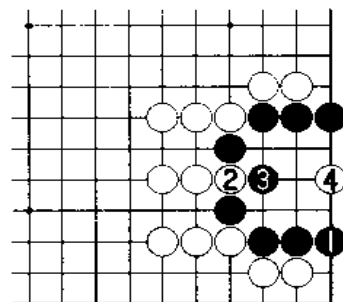
原图 342 变化图

白④错误,以下行至黑  
⑨,成为“拔钉子”棋形,  
白棋被杀。● = ●



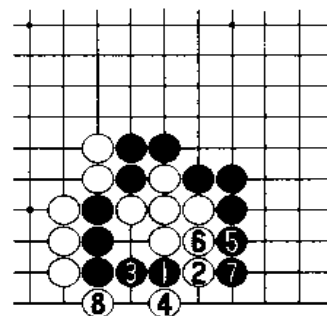
原图 340 失败图

黑①接错误,白②点至  
白⑥,黑棋不活。



原图 341 失败图

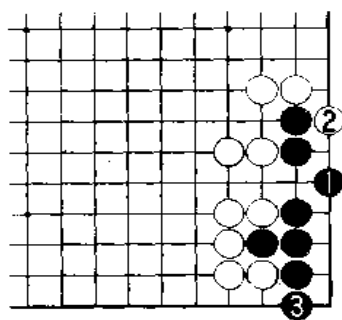
白②冲时,黑③挡错误,  
白④点,黑棋不活。



原图 342 失败图

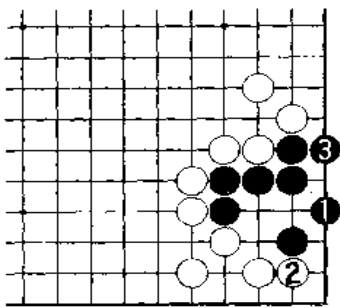
黑⑤接错误,以下行至  
白⑧扳,黑棋被杀。

## 第 六 部 分 答 案



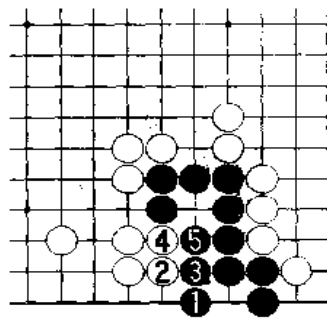
原图 343 正解图

黑①倒虎是唯一活棋的要点，走其它点都不能活。白②破眼时，黑③可做成“直四”活棋。



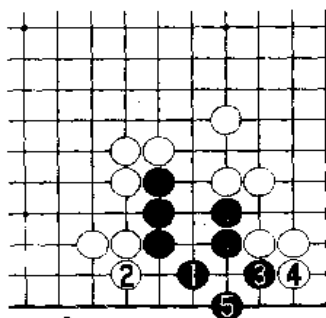
原图 344 正解图

黑①虎抢占要点，是活棋的手筋，白②挡后黑③做成两只眼。



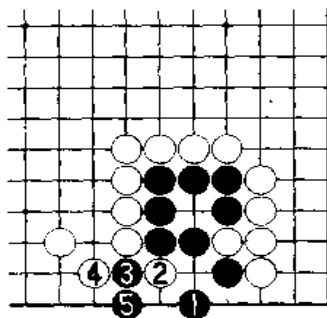
原图 345 正解图

黑①正确，白棋无论怎样走也无法杀死黑棋。



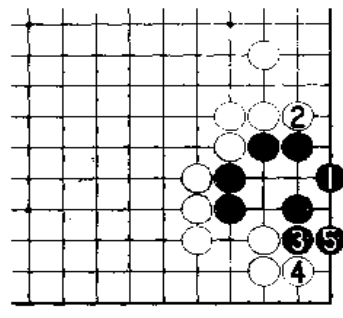
原图 346 正解图

黑①倒虎巧妙，以后②、③两点必得其一，行至黑⑤，黑棋净活。



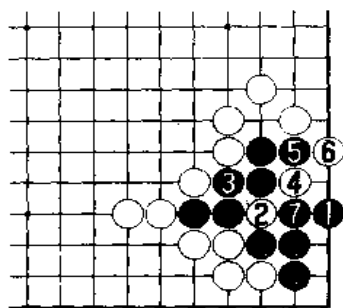
原图 347 正解图

黑①正确，白②扳破眼，黑③断、⑤立吃白一子而活棋。



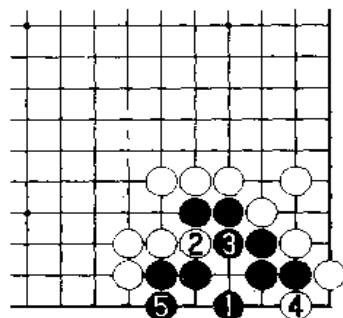
原图 348 正解图

黑①倒虎是活棋的要点，以下行至黑⑤止，黑棋已活。



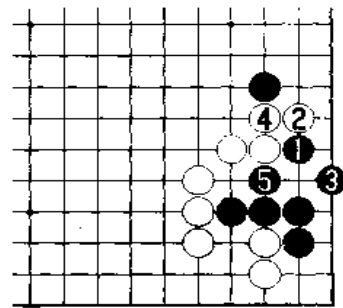
原图 349 正解图

黑①虎正确，白②扑时黑③接，以下行至黑⑦止，黑棋已活。



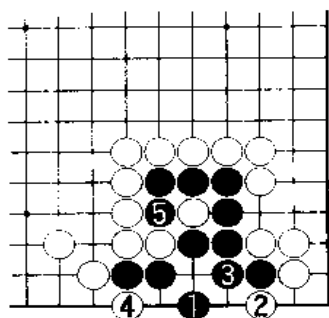
原图 350 正解图

只有①位才是活棋的手筋，以后无论白棋怎样走，也无法将黑棋杀死。



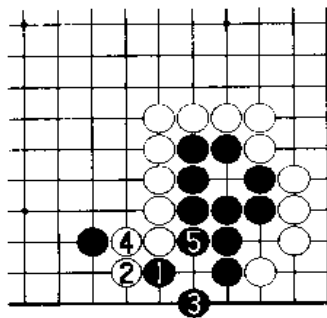
原图 351 正解图

黑①托，②虎正确，至黑⑤做眼，黑棋已活。



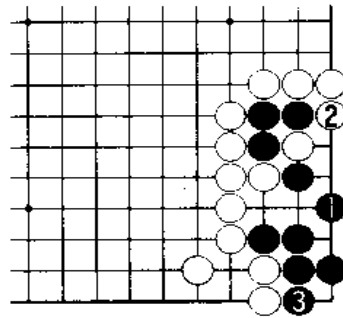
原图 352 正解图

黑①虎正确,白②如在④打黑③则于②位立,同样活棋。



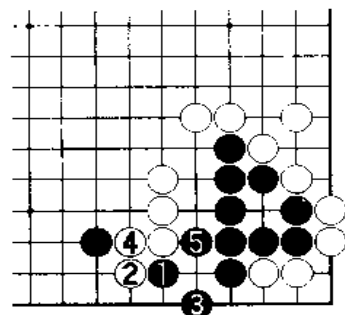
原图 353 正解图

黑①托、③倒虎是活棋的手筋,再于⑤位做眼可活棋。



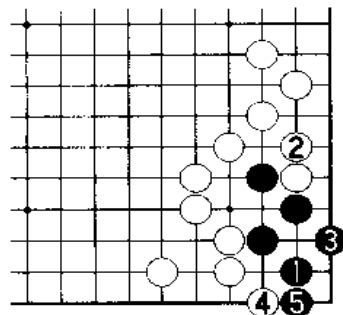
原图 354 正解图

黑①虎巧妙!白②则黑③活棋。



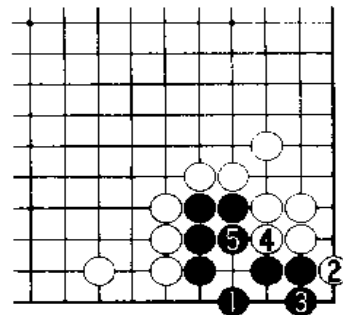
原图 355 正解图

黑①正确,至黑⑤活棋。



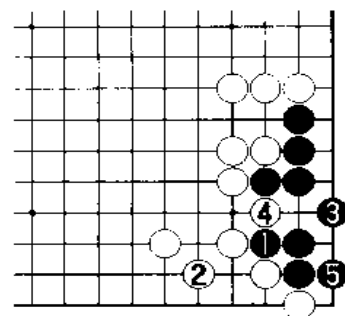
原图 356 正解图

黑①虎正确,白②只得退,黑③、⑤做眼可活棋。



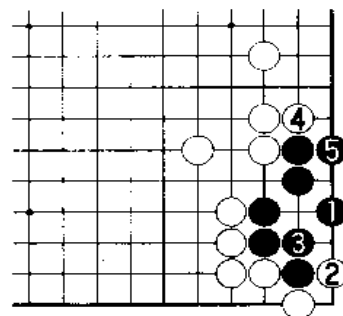
原图 357 正解图

黑③、④、⑤是唯一的活棋着法。



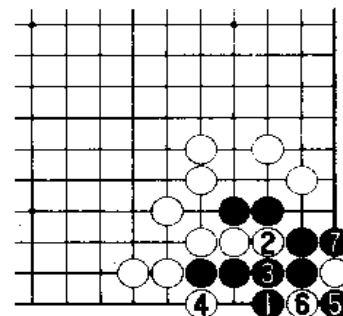
原图 358 正解图

黑①先手挤,再于③位倒虎是妙手,白④挖时黑⑤做眼可活棋。



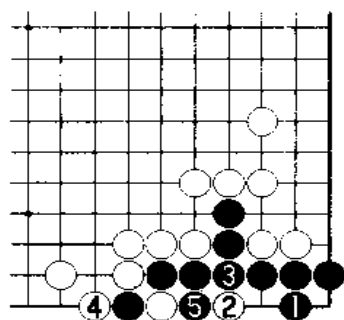
原图 359 正解图

黑③正确,白②如于⑤位打,黑⑤则于②位立,也是活棋。



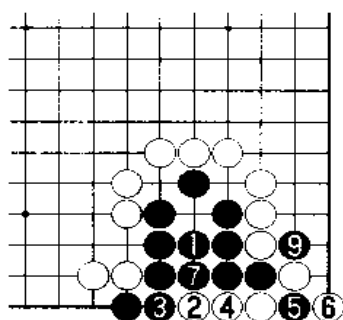
原图 360 正解图

黑①虎巧妙,白④破眼时黑③扑好,以下行至黑⑦成“胀死牛”,黑活。



原图 361 正解图

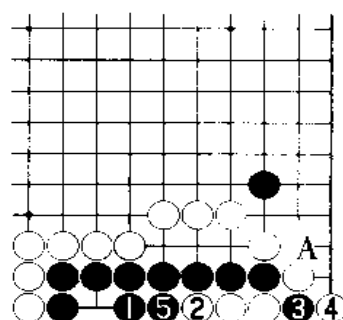
黑①做眼正确,白②点时黑③接,白④只能提,黑⑤可活棋。



原图 362 正解图

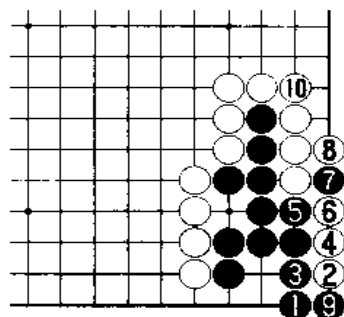
黑①做眼正确,白④接时黑⑤扑妙,以下行至黑⑨止,白棋被杀。

⑧ = ⑤



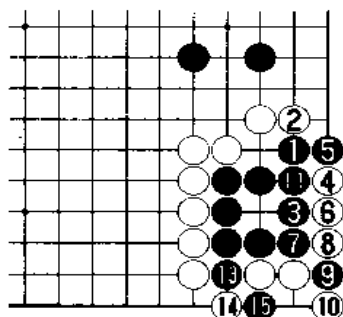
原图 363 正解图

黑①做眼正确,黑⑤打,白不得在⑦位接否则黑于A位全歼白棋。



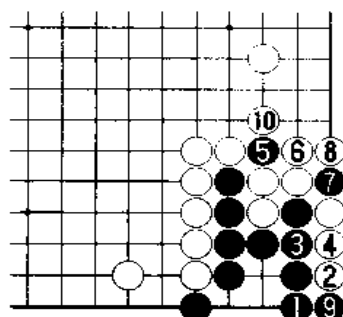
原图 364 正解图

黑①跳巧妙,白②点时黑③接,行至黑⑪打,白不能于⑦位接,黑棋已活。⑩ = ⑦



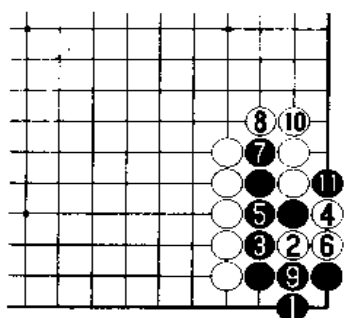
原图 365 正解图

黑①先要渡过,正确。以下行至黑⑮止,白棋被杀。⑫ = ⑨



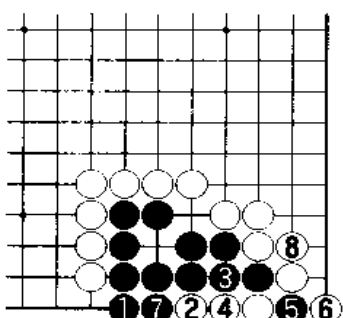
原图 366 正解图

黑①正确。黑⑪打时白⑩只能提,至黑⑮止已活棋。⑨ = ⑦



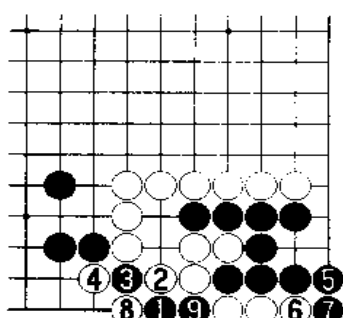
原图 367 正解图

黑①做眼正确,白②不成立,以下行至黑⑪止,黑棋已活。



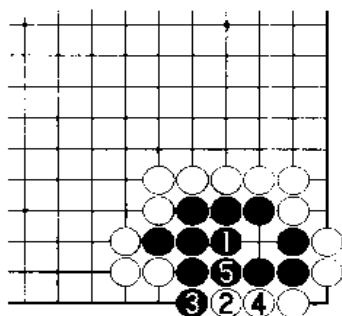
原图 368 正解图

黑①正确,黑⑦打吃,白⑧只能接,黑⑪提吃白三子而活棋。⑩ = ⑤



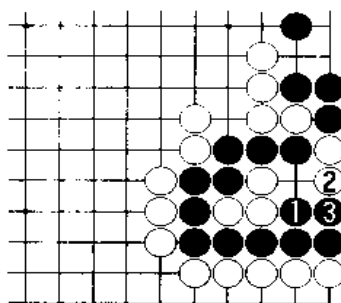
原图 369 正解图

黑①点、③挤是好次序,黑⑤正确,至黑⑪吃白三子活棋。白⑥如不长,黑走⑥位可活棋。



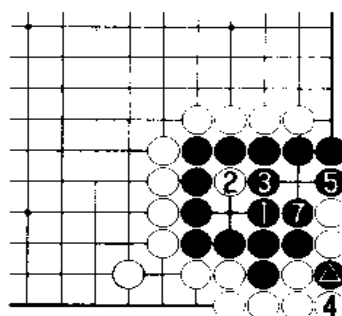
原图 370 正解图

黑①正确，白②点时黑③挡、⑤打，白棋接不归，黑棋已活。



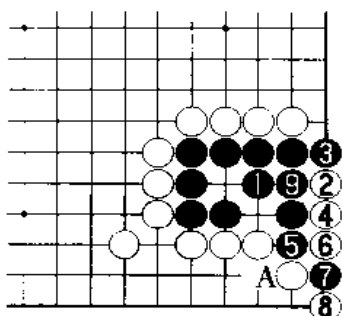
原图 371 正解图

黑①正确，白②长时黑③打，白棋不能接，黑棋已活。



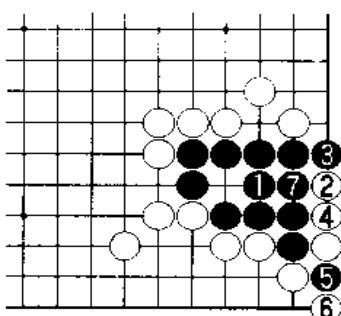
原图 372 正解图

黑①是活棋的要点，黑③妙，至黑⑦止可活棋。  
⑥ = △



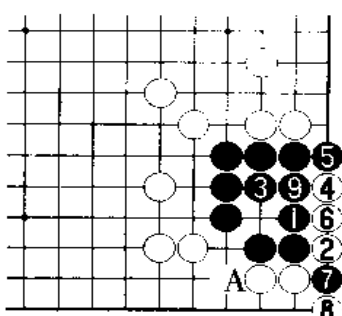
原图 373 正解图

黑①做眼正确，至黑⑨吃白三子活棋，白⑩不能于⑦位接，否则黑于A位全歼白棋。



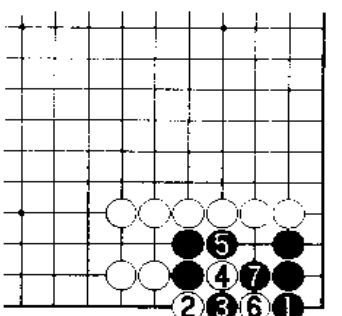
原图 374 正解图

黑①做眼正确，至黑⑦止与前图相似，黑棋已活。



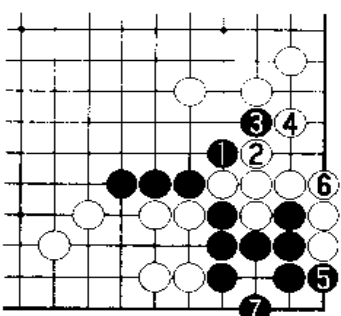
原图 375 正解图

黑①、③做眼是手筋。黑⑤打时白不能于⑦位接，否则黑于A位扳，可杀白棋。



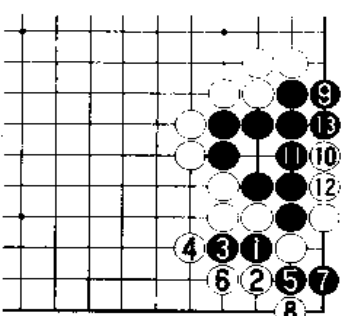
原图 376 正解图

黑①妙，白②扳时黑③是手筋，以下行至黑⑦止，白棋“接不归”。



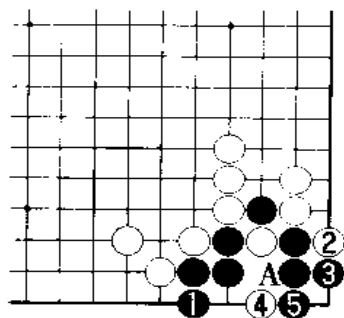
原图 377 正解图

黑①、③是弃子求活的手筋，以下行至黑⑦止，黑棋已活。



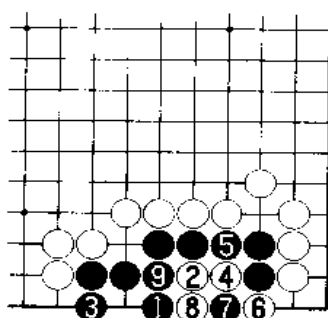
原图 378 正解图

黑①是弃子求活的手筋，黑③立是活棋的要点，行至黑⑩止，白棋“接不归”。



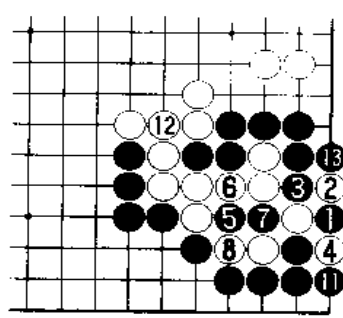
原图 379 正解图

黑①立重要,白②扳黑③挡,白④点时黑⑤做眼,白棋不得在A位接,黑棋已活。



原图 380 正解图

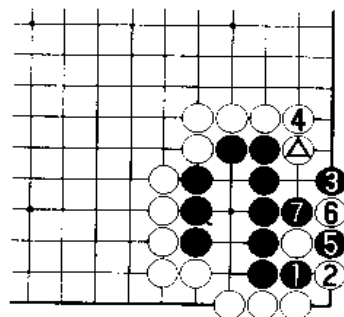
黑①虎正确,白⑥渡时,黑⑦扑、⑨打,白棋“接不归”。



原图 381 正解图

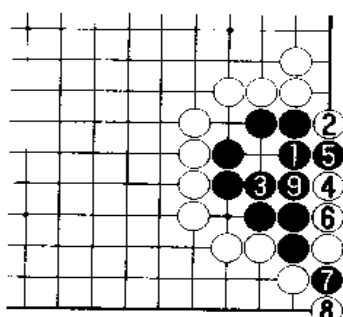
黑①扳正确,⑤、⑦是手筋,至黑⑬止,白棋“接不归”。⑨ = ⑦

⑩ = ⑤



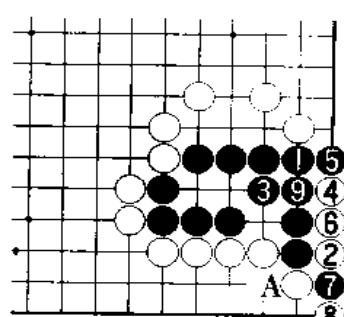
原图 382 正解图

黑①先冲、③再跳,白④如不接,黑于④位断,△子被吃,黑⑦打,白棋“接不归”。



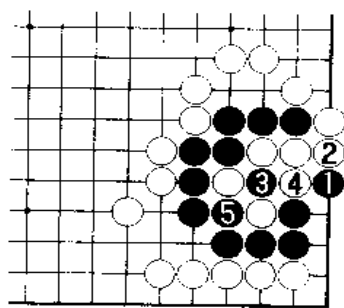
原图 383 正解图

黑①退,③做眼正确,黑⑨打,吃白三子可活棋。



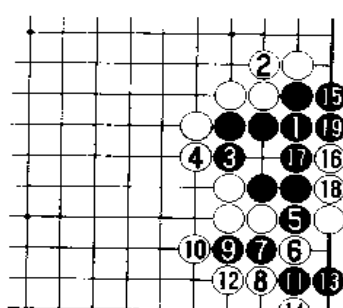
原图 384 正解图

黑①挡、③做眼,黑⑨打时白不得在⑦位接,否则黑于A位打吃,白棋被杀。



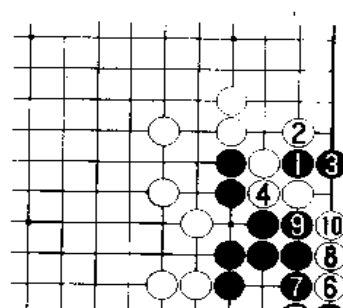
原图 385 正解图

黑①尖正确,③扑是手筋,⑤再打白棋“接不归”,黑棋可活。



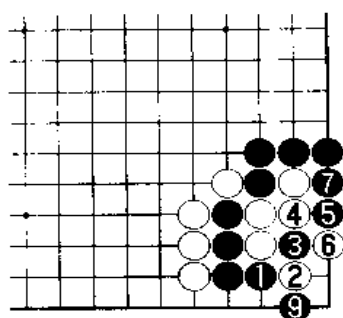
原图 386 正解图

黑①接白②补,黑⑤、⑦必然,至黑⑬止黑活。

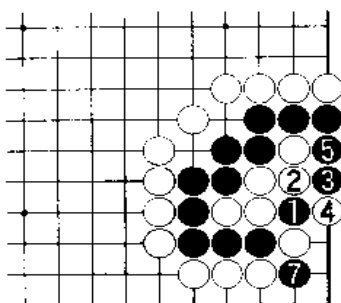


原图 387 正解图

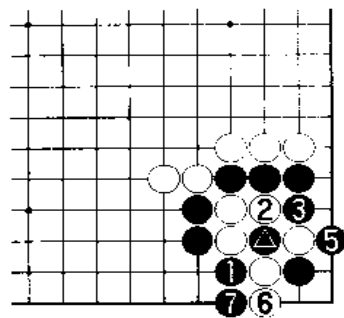
黑①巧妙,白④只能接,以下行至黑⑪止,白棋“接不归”。



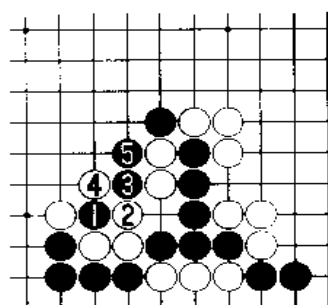
原图 388 正解图  
黑①曲,白②扳黑③至黑⑨滚打包收,一气呵成。⑧ = ③



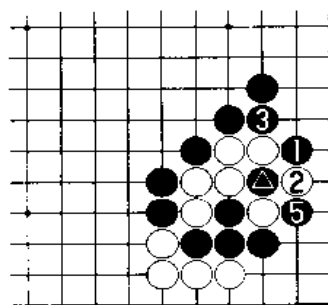
原图 389 正解图  
黑①、③、⑤、⑦连续滚打,对杀黑胜。⑥ = ①



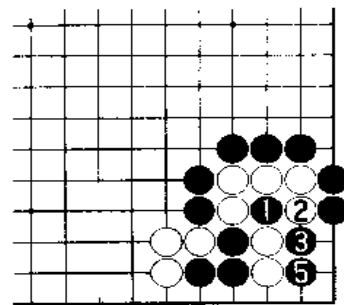
原图 390 正解图  
黑①至⑦滚打包收,白棋被吃。④ = △



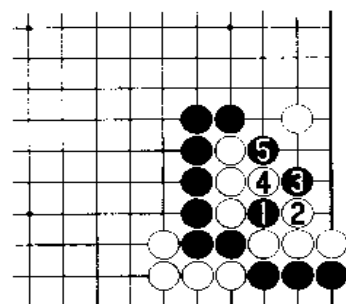
原图 391 正解图  
黑①打正确,白②打时,黑③、⑤反打,黑棋顺利逃出。



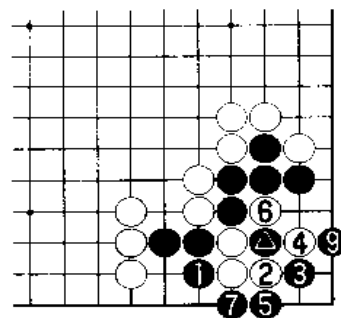
原图 392 正解图  
黑①打正确,至黑⑤止,全歼白棋。④ = △



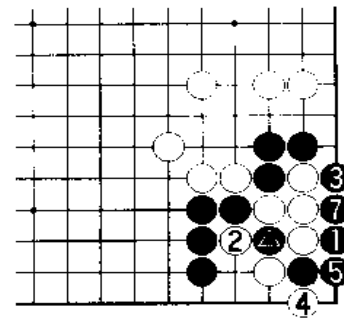
原图 393 正解图  
黑①扑是吃棋的手筋,行至黑⑤止,对杀黑胜。④ = ●



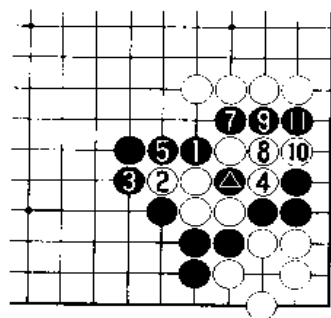
原图 394 正解图  
黑①断,好棋!白②打时黑③、⑤滚打,黑棋成功。



原图 395 正解图  
黑①正确,白②曲时黑③扳是手筋,以下行至黑⑨止,白棋被吃。⑧ = △



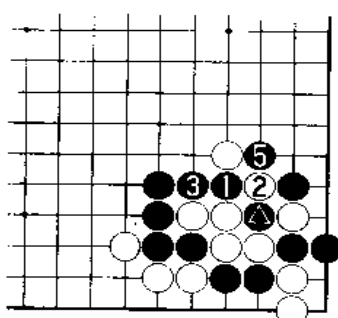
原图 396 正解图  
黑①扳,白②提至黑⑦止,白棋被杀。⑥ = △



原图 397 正解图

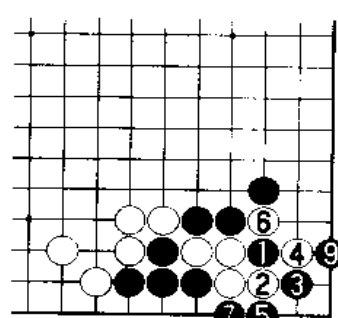
黑①打正确,以下行至黑⑪止,白棋被歼。

⑥ = △



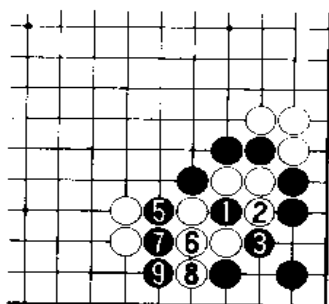
原图 398 正解图

黑①、③、⑤滚打包收,黑棋成功。④ = △



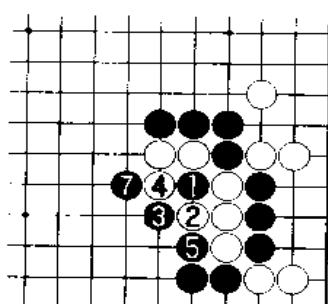
原图 399 正解图

黑①、③连扳,是滚打包收的手筋,以下行至黑⑨止,对杀黑胜。⑧ = ①



原图 400 正解图

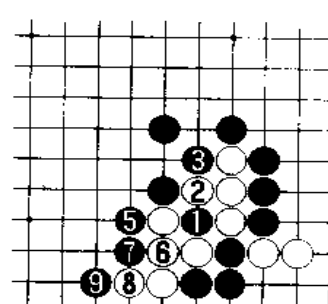
黑①扑正确,行至黑⑨,黑方一气呵成,全歼白棋。④ = ①



原图 401 正解图

黑①断正确,以下行至黑⑦止,白棋被“征吃”。

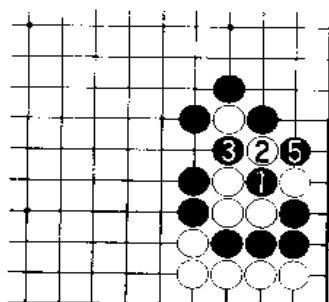
⑥ = ①



原图 402 正解图

黑①扑正确,以下行至黑⑨止,白棋被全歼。

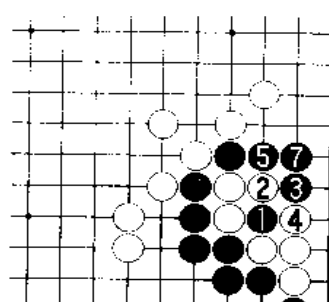
④ = ①



原图 403 正解图

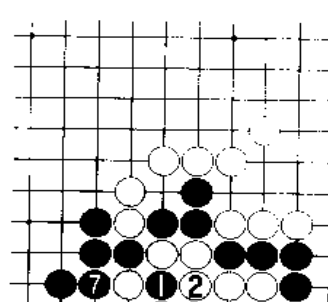
黑①扑正确,以下行至黑⑤止,对杀黑胜。

④ = ①



原图 404 正解图

黑①断,⑤扳妙,以下行至黑⑦接,白棋因差一气而被吃。⑥ = ①

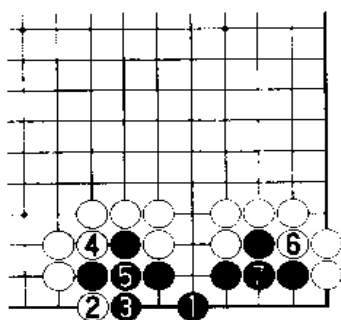


原图 405 正解图

黑①正确,行至黑⑦白棋被吃。黑①如走②位,白走①位,黑棋失败。⑥ = ①

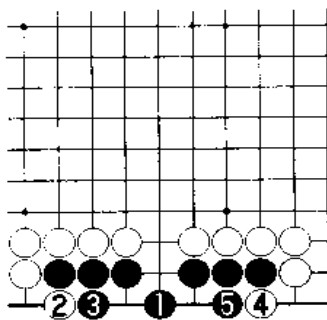


# 第七部分答案



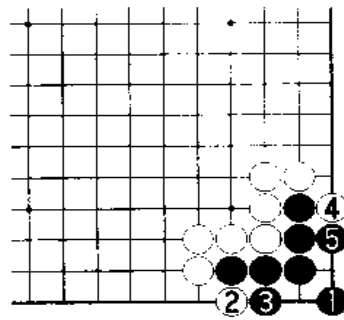
原图 406 正解图

黑①是做活的要点，至黑⑦止已净活。白④打吃时，黑⑤不能吃白②，否则就成打劫活了。



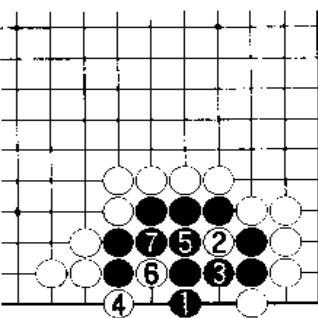
原图 407 正解图

黑①正确，左右同形走当中。



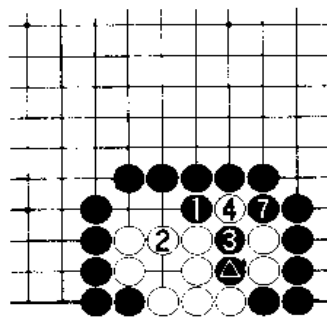
原图 408 正解图

黑①是唯一做活的要点，如走其它点都不能活。



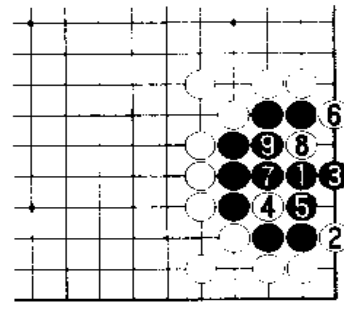
原图 409 正解图

黑①正确，白④扳、黑⑤接至黑⑦止，黑棋已活。



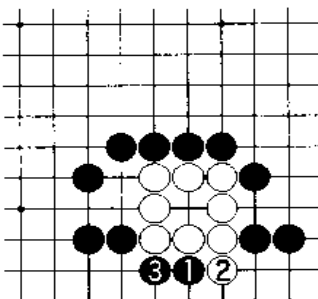
原图 410 正解图

黑①正确，“左右同形击其中”，黑③多送一子后再于⑤位扑是妙手，白棋被杀。⑤ = ③  
⑥ = △



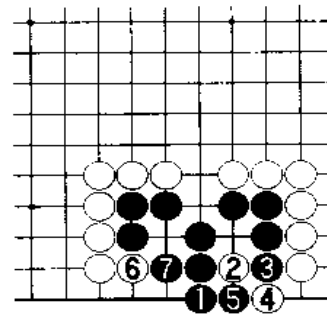
原图 411 正解图

黑①左右同形走当中，至黑⑨止活棋。



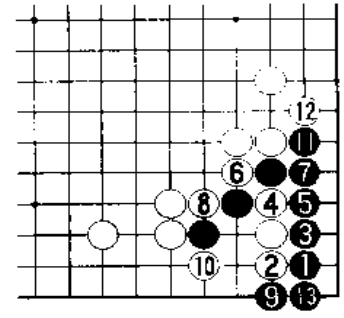
原图 412 正解图

黑①击中要害，白棋无法做活。



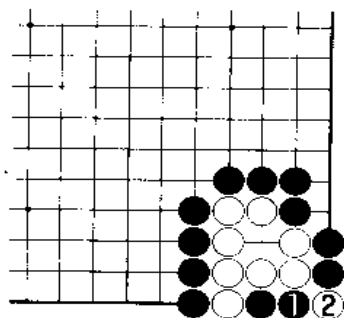
原图 413 正解图

黑①立正确，左右同形走当中，以下行至黑⑦止，黑棋已活。



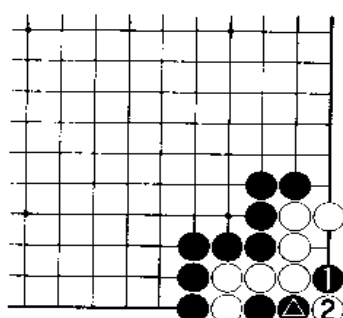
原图 414 正解图

黑①绝妙，以下行至黑⑬止，弃掉二子，巧妙活角。



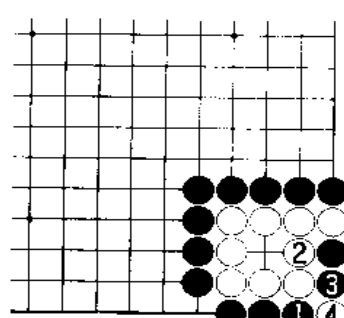
原图 415 正解图

黑①多弃一子是攻杀白棋的要点，白②提后黑③“打二还一”，白棋被杀。③ = ①



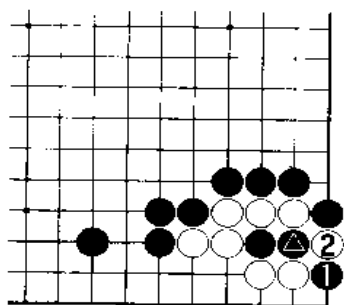
原图 416 正解图

黑①扳正确，白②提，黑③“打二还一”，白棋不活。③ = ④



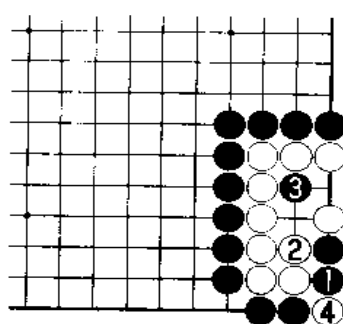
原图 417 正解图

黑①正确，白④提、黑⑤“打二还一”，白棋被杀。⑤ = ③



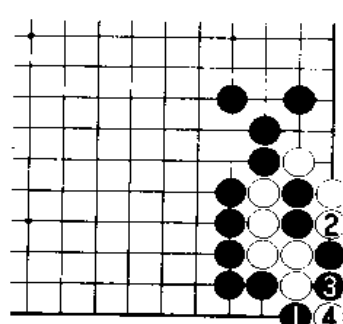
原图 418 正解图

黑①是角上的要点，白②提、黑③“打二还一”，白棋不活。③ = ④



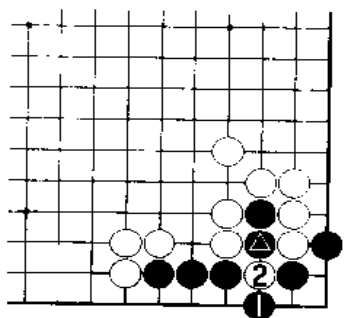
原图 419 正解图

黑①退正确，行至黑⑤“打二还一”，白棋不活。⑤ = ①



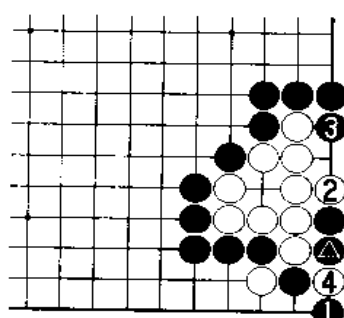
原图 420 正解图

黑①扳打，白②只得提，黑③退妙，行至黑⑤“打二还一”，黑棋成功。⑤ = ③



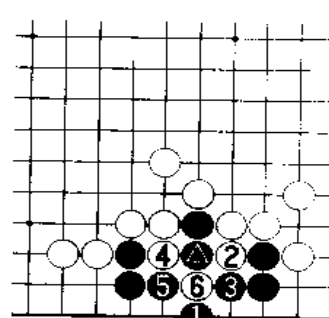
原图 421 正解图

黑①是活棋的手筋，白②提时黑⑤“打二还一”可活棋。⑤ = ④



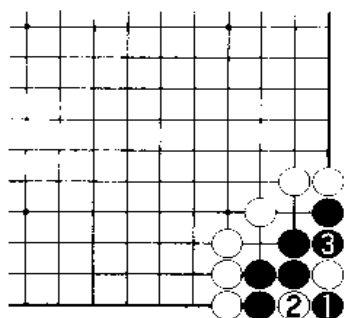
原图 422 正解图

黑①妙，白②打时黑③破眼，白④提、黑⑤“打二还一”，白棋不活。⑤ = ④

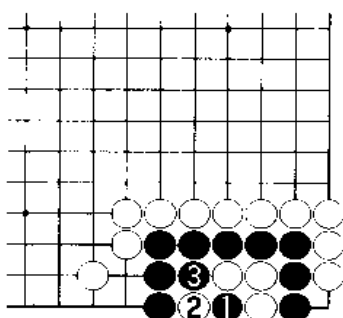


原图 423 正解图

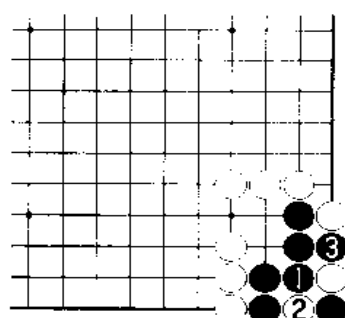
黑①妙，行至黑⑦“打二还一”，黑棋净活。⑦ = ④



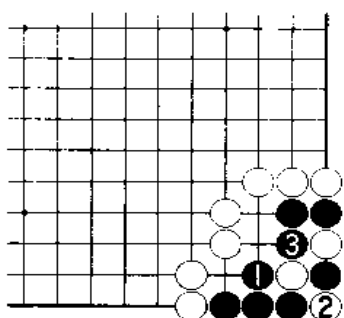
原图 424 正解图  
黑①扑,白②提,黑③打成“胀死牛”,黑棋净活。



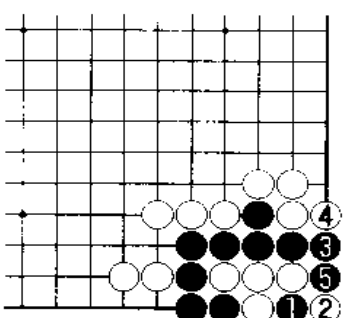
原图 425 正解图  
黑①扑、③打成“胀死牛”,黑棋已活。



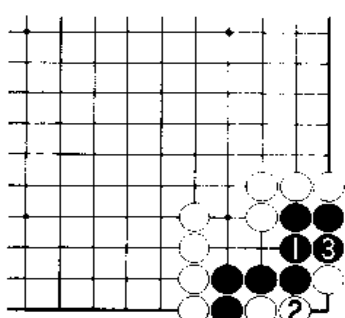
原图 426 正解图  
黑①打,白②只能提,黑③再打,成“胀死牛”,黑棋已活。



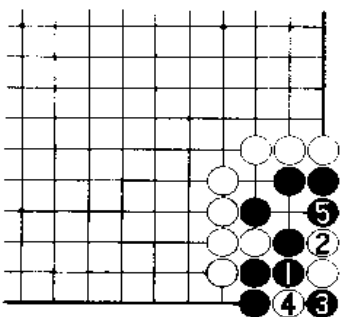
原图 427 正解图  
黑①打正确,白②只能提,黑③再打成“胀死牛”,黑棋已活。



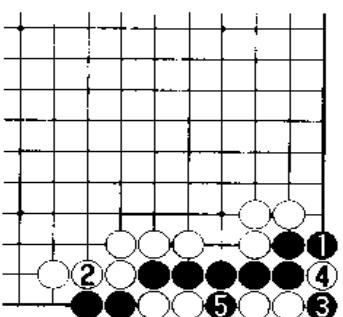
原图 428 正解图  
黑①扑正确,如在⑤位打,白走①位成“刀五”,黑棋不活。



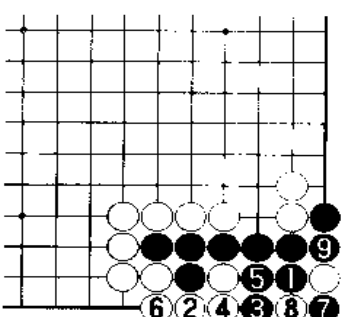
原图 429 正解图  
黑①正确,如走②位,白走①位,黑棋不活。



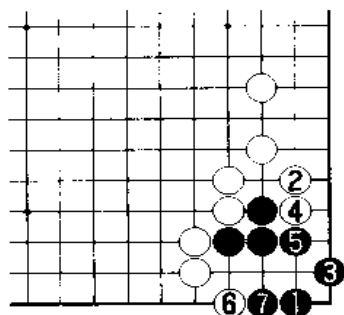
原图 430 正解图  
黑①正确,行至黑⑤成“胀死牛”,黑棋已活。



原图 431 正解图  
黑①正确,至黑⑤活棋。白②如走③位,黑④位打可活棋。

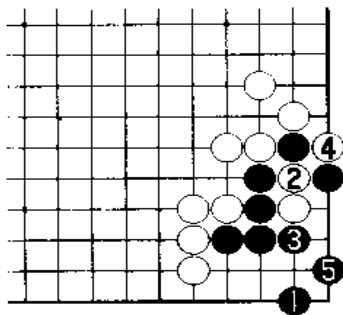


原图 432 正解图  
黑①正确,白②渡时黑③尖是手筋,行至黑⑤成“胀死牛”,黑棋已活。



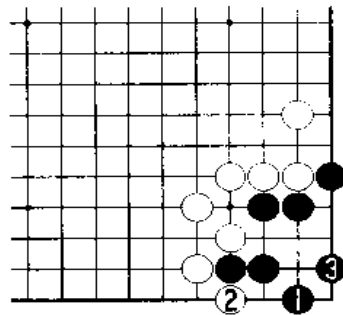
原图 433 正解图

黑①妙，白②尖，黑③于1、二路尖是手筋，行至黑⑦止，黑棋已活。



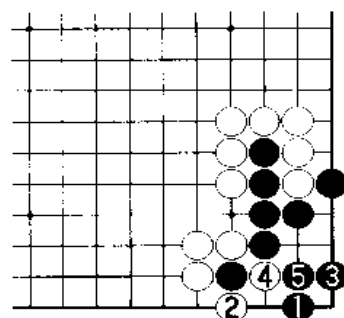
原图 434 正解图

黑①是做活的要点，如在②位挡，白于①位大飞，黑棋被杀。



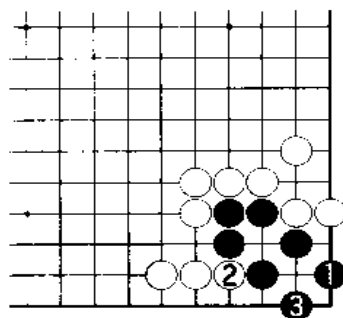
原图 435 正解图

黑①是活棋的手筋，白②破眼时，黑③做角眼可活棋。



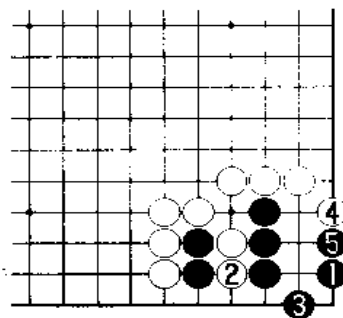
原图 436 正解图

黑①正确，行至黑⑤止，黑棋已活。



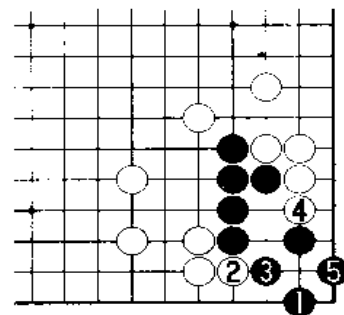
原图 437 正解图

黑①正确，白②破眼时，黑③可巧妙活棋。



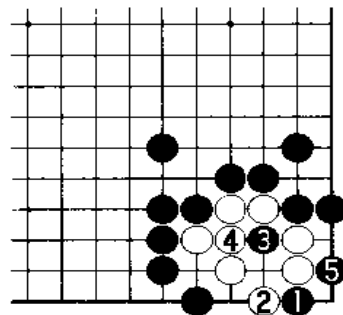
原图 438 正解图

黑①、③为“1、二路上多妙手”，行至黑⑤可活棋。



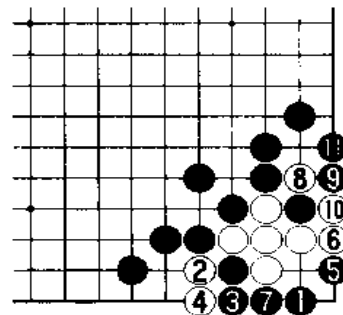
原图 439 正解图

黑①是活棋的要点，至黑⑤止，黑棋已活。



原图 440 正解图

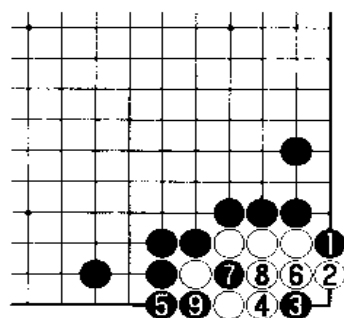
黑①巧妙，是杀死白棋的要点，白②挡时黑③断吃是重要的次序，黑⑤扳渡可杀白棋。



原图 441 正解图

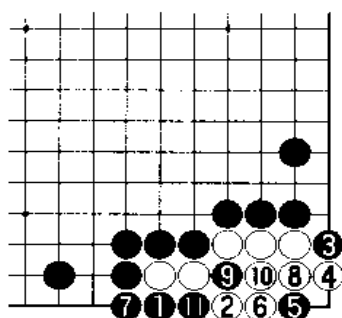
黑①点在1、二路妙！以下行至黑①止，白棋被杀。

# 第八部分 答案



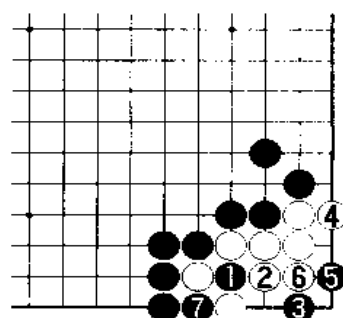
原图 442 正解图

此题名为“大猪嘴”黑棋走①、③、⑤“扳”“点”“立”三着棋，白棋不活。



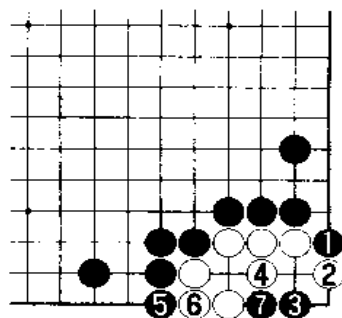
原图 443 正解图

此题也称“大猪嘴”黑棋①、③、⑤、⑦、⑨五着棋“扳”“扳”“点”“接”“扑”白棋被杀。



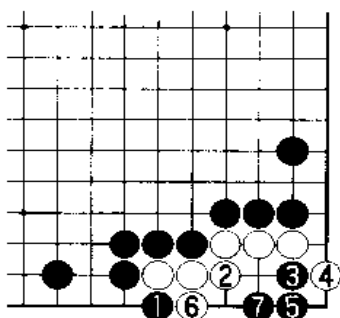
原图 444 正解图

黑①扑绝妙，白②提时黑③点，行至黑⑦，白棋不活。



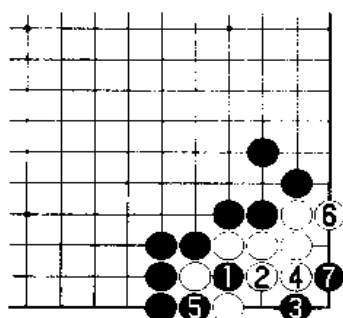
原图 442 变化图

白如走④位，仍不能活，黑⑤立、⑦打，白棋被杀。



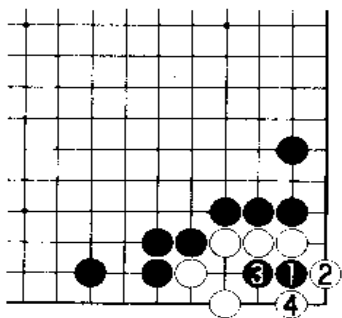
原图 443 变化图

白如②位接，黑③夹正确，行至黑⑦止，白棋仍不活。



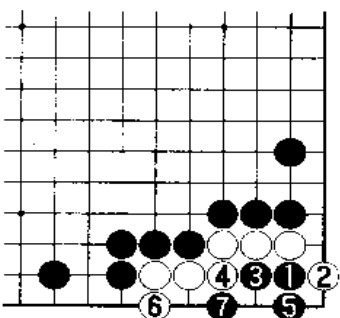
原图 444 变化图

白④如走此位，黑③破眼至黑⑦止，白棋仍不活。



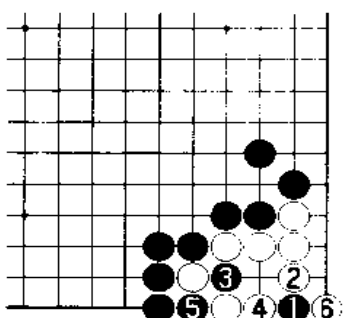
原图 442 失败图

黑①夹错误，白②扳，黑③如长、白④扳可活棋。



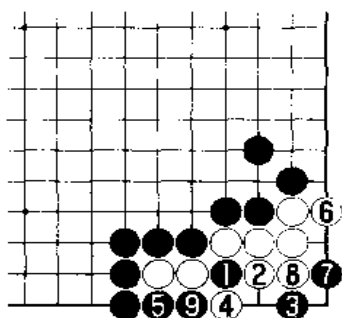
原图 443 失败图

黑①夹错误，白②扳，黑③长至黑⑦成为双活，黑棋失败。



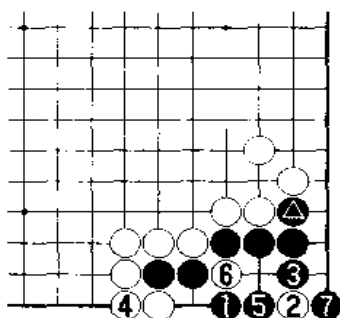
原图 444 失败图

黑①点错误，白②正确，至白⑥止，白棋已活。



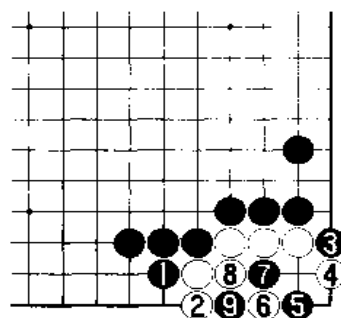
原图 445 正解图

黑①断是攻杀对方的唯一手筋。白②打时黑③点妙手,以下行至黑⑨止,白棋被杀。



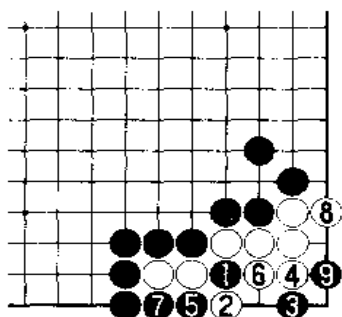
原图 446 正解图

黑①虎正确。由于多了△一子,结果与大猪嘴不同,以下行至黑⑦可活棋。



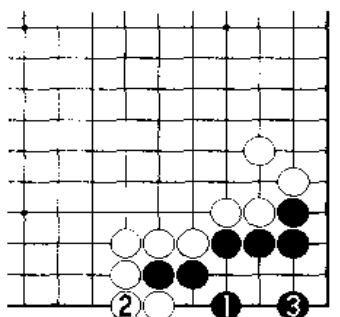
原图 447 正解图

黑①挡,白②立正确。黑③扳至黑⑨,双方成劫争。



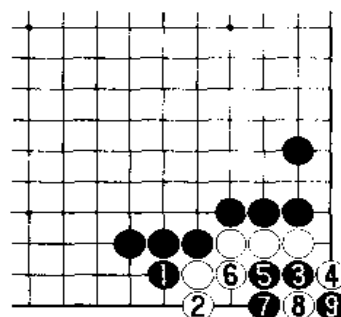
原图 445 变化图

白②如于此处打,黑③同样点,行至黑⑨白棋仍不活。



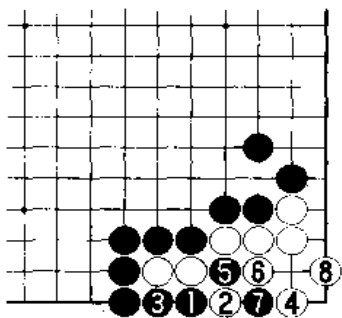
原图 446 变化图

白②如接,黑③正确,白棋无法杀黑。



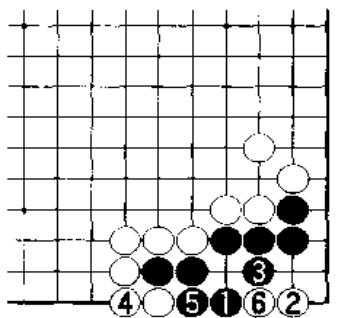
原图 447 变化图

黑③夹也是正着,至黑⑨双方仍是劫争。



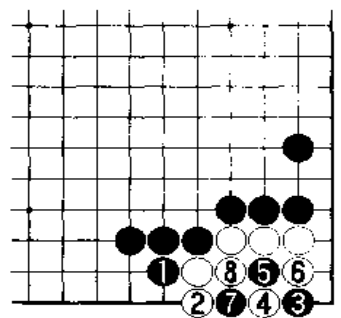
原图 445 失败图

黑①错误,白④正确,至白⑧止,白棋净活。



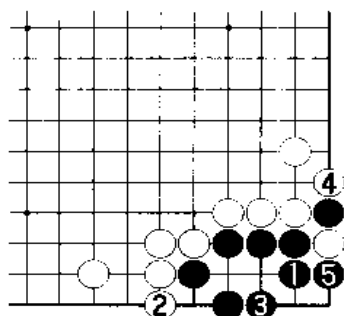
原图 446 失败图

黑③错误,白④接,黑棋不活。



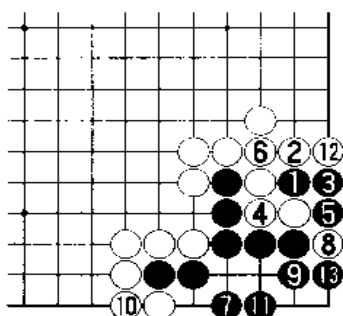
原图 447 失败图

黑③点错误,至白⑧止,黑棋“接不归”,白棋已活。



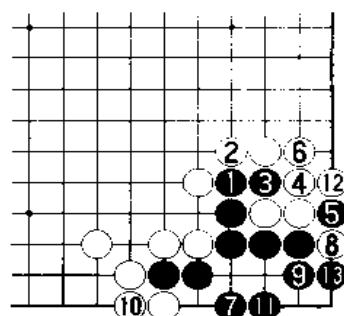
原图 448 正解图

黑①退是活棋的要点。  
白②立,黑③做眼活棋。



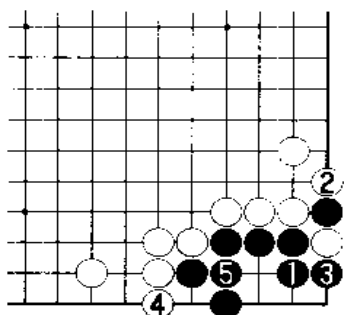
原图 449 正解图

黑①夹妙! 白②打、黑  
④立,以下行至黑⑬止  
已活棋。



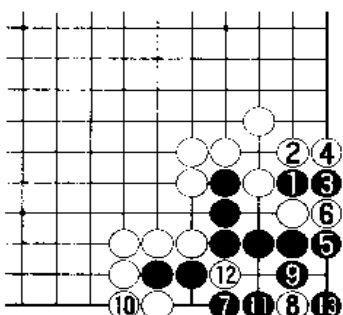
原图 450 正解图

黑①、③冲先手争得⑤  
位扳,再于⑦位虎,至⑬  
止黑棋净活。



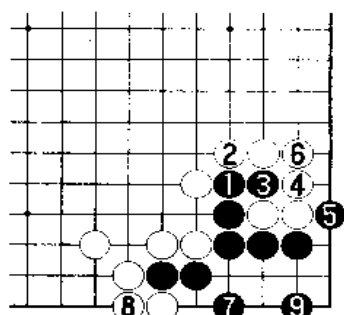
原图 448 变化图

白②如提,黑③挡、⑤  
接,成“曲四”活形。



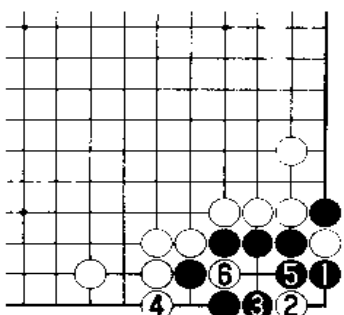
原图 449 变化图

白④如打,黑⑤立正确。  
行至黑⑬仍是活棋。



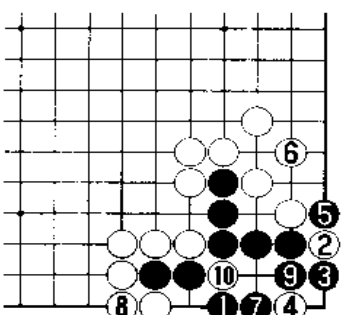
原图 450 变化图

白⑧如接,黑⑨是要点,  
黑棋净活。



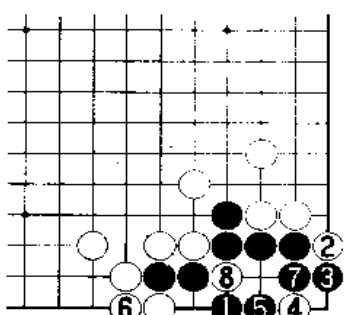
原图 448 失败图

黑①提错误,白②点、④  
立、⑥扑,黑棋不活。



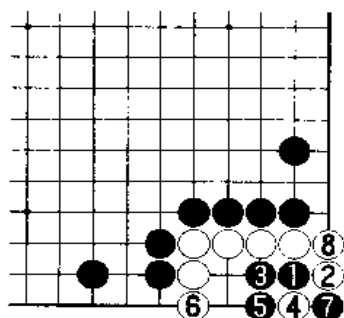
原图 449 失败图

黑①虎错误,白②扳、④  
点行至⑩扑,黑棋不活。

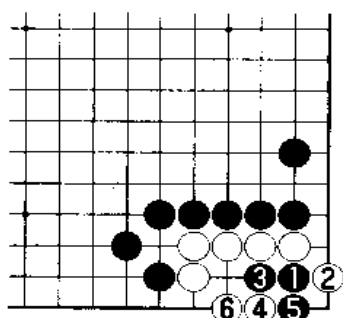


原图 450 失败图

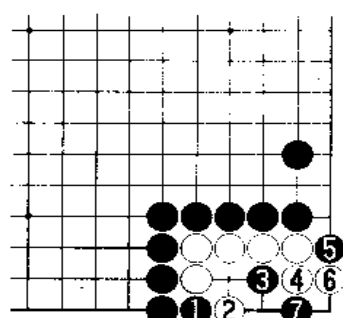
黑①虎错误,白②扳、④  
点,至白⑧扑,黑棋不  
活。



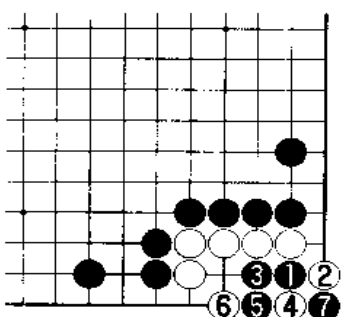
原图 451 正解图  
黑①正确,至白⑧止成  
“万年劫”。



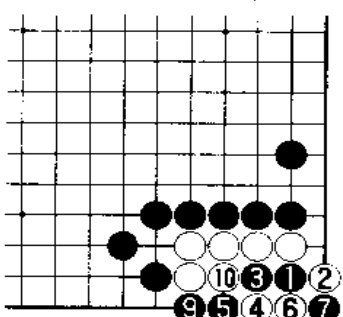
原图 452 正解图  
白棋与前图相比,多了  
一口外气,以下行至白  
⑥止,成为双活。



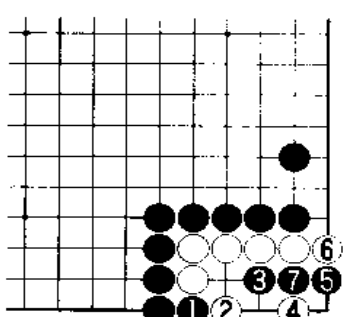
原图 453 正解图  
黑①曲正确,白②扳则  
黑③点,行至黑⑦止,白  
棋被杀。



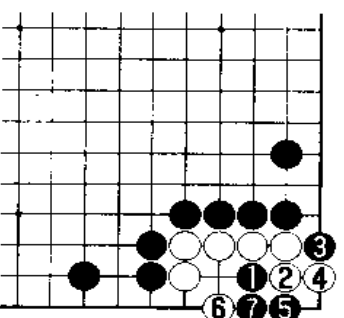
原图 451 变化图  
白⑥如尖,黑⑦提成打  
劫。黑如劫胜于④位  
接,成“刀五”杀白棋。



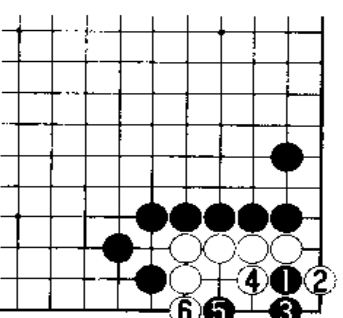
原图 452 变化图  
黑⑤如打,白⑥妙,行至  
白⑩止,黑因“接不归”  
而失败。⑧ = ⑥



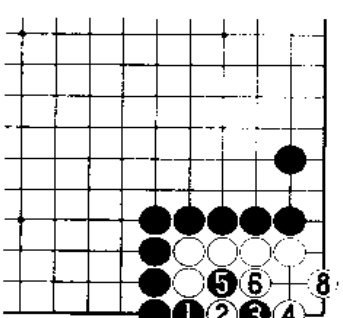
原图 453 变化图  
白④如跳,黑⑤点,再于  
⑦位接,白棋仍不活。



原图 451 失败图  
黑①错误,以下行至黑  
⑦止,成为双活。

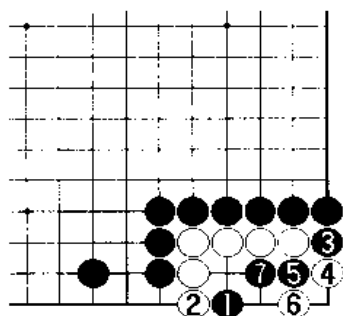


原图 452 失败图  
黑⑤错误,白④、⑥已活  
棋,黑棋失败。



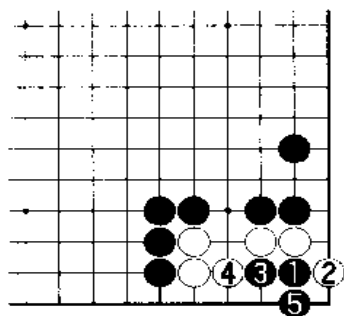
原图 453 失败图  
黑③打错误,白④反打,  
黑⑤提,白⑥打,⑧做眼  
活棋。⑦ = ②





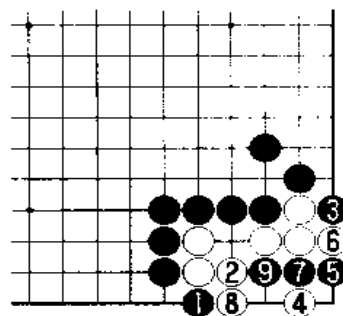
原图 454 正解图

黑①点正确,白②如挡,  
黑③曲至黑⑦止,白棋  
不活。



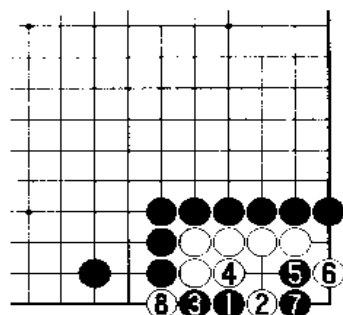
原图 455 正解图

黑①夹正确,白②扳则  
黑③长,再于⑤位立,白  
棋被杀。



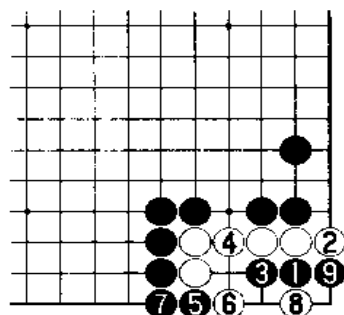
原图 456 正解图

此棋形黑①扳为正解,  
行至黑⑨止,白棋被杀。



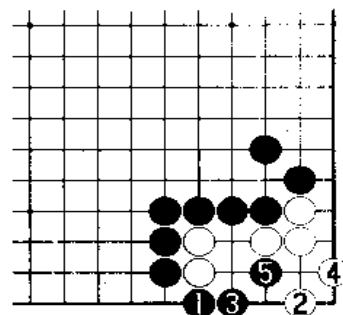
原图 454 变化图

白②如走此位,黑③退  
再于⑤位夹,至黑⑨止,  
白棋仍不活。⑨=③



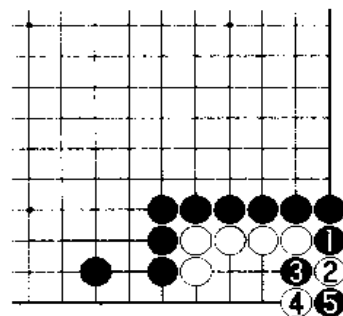
原图 455 变化图

白②如立,黑③长,行至  
黑⑨,白棋仍不活。



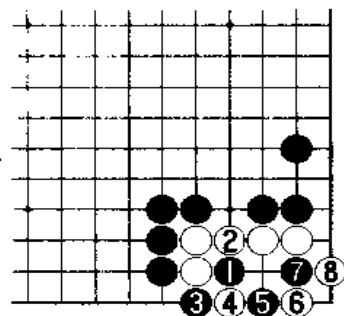
原图 456 变化图

白②如跳,黑③长、⑤  
尖,白棋仍不活。



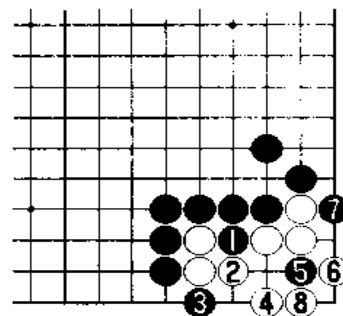
原图 454 失败图

黑①错误,白②扳,成打  
劫活。



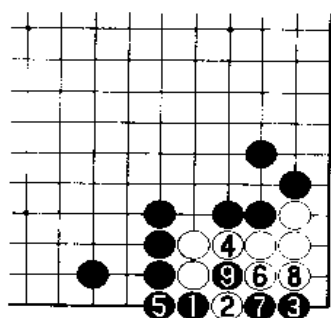
原图 455 失败图

黑①夹错误,白④扑妙,  
至白⑧成打劫活。



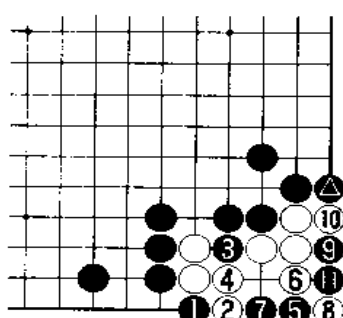
原图 456 失败图

黑①冲错误,行至白⑧  
止白棋已活,黑棋失败。



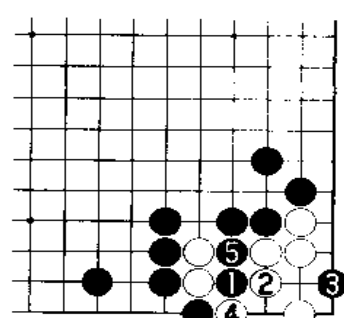
原图 457 正解图

黑①扳正确，白②扳时，黑③点好，行至黑⑨止，双方劫争。



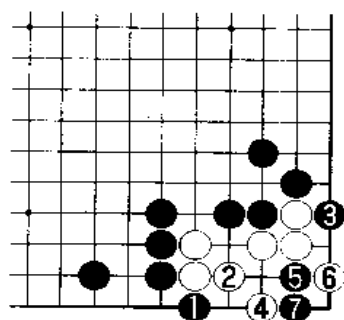
原图 458 正解图

此图与前图相比多了一子，白棋是死棋。黑⑩妙，以下行至黑⑪，黑胜。⑫ = ⑧ ⑬ = ①



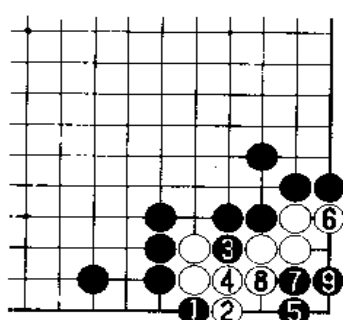
原图 459 正解图

黑①夹正确，白②挡时，黑③点好，白棋不能活。



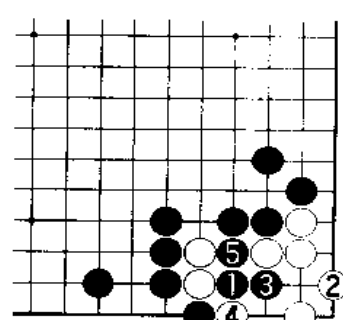
原图 457 变化图

白②如曲错误，黑③扳至黑⑦止，白棋不活。



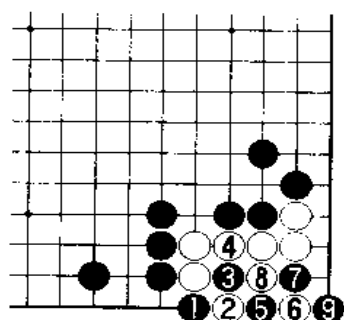
原图 458 变化图

白⑥如挡，黑⑦、⑨做眼，成“有眼杀无眼”，白棋被杀。



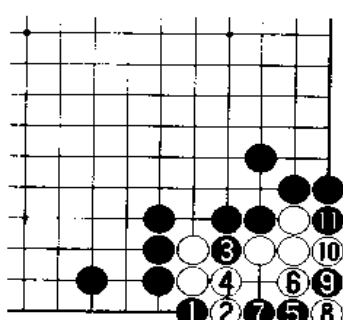
原图 459 变化图

白②如做眼，黑③长，白棋还是不活。



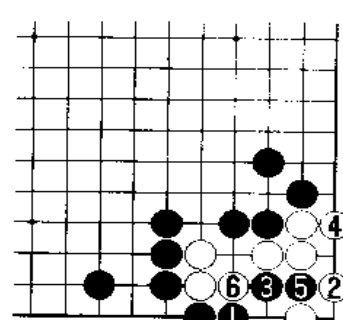
原图 457 失败图

黑①错误，白④打，黑⑤提，至白⑩止，黑成后手劫。⑩ = ②



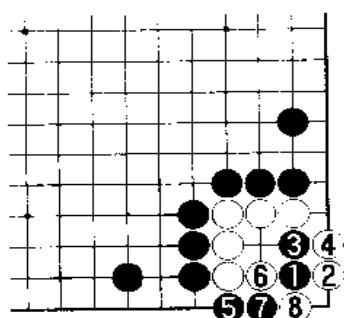
原图 458 失败图

黑①错误，白⑩打，双方成功杀。

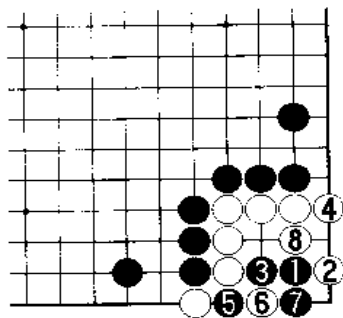


原图 459 失败图

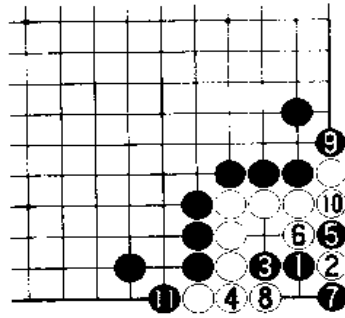
黑①长错误，白②做眼至⑥打，黑棋“接不归”，白棋净活。



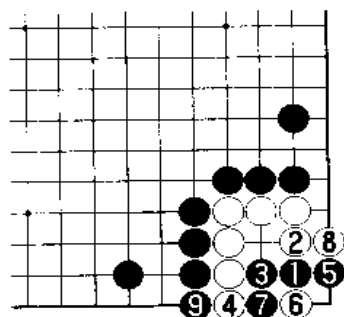
原图 460 正解图  
黑①点,白②、④是最佳  
应法,至白⑧成劫争。



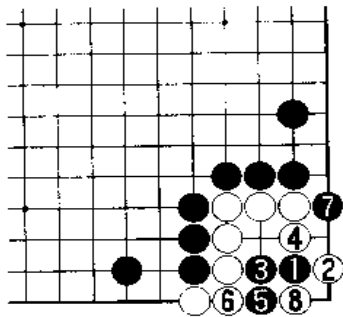
原图 461 正解图  
黑①点,白②于此位托  
正确,至白⑧止,双方劫  
争。



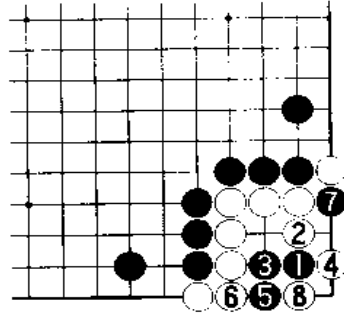
原图 462 正解图  
黑①点,白②托,以下黑  
③至⑪,成为黑缓一气的  
劫。



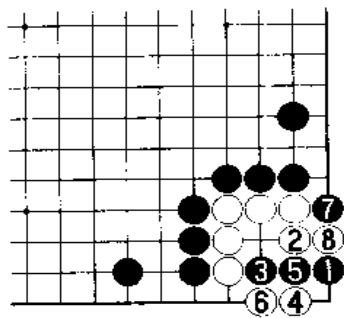
原图 460 变化图  
白②错误,黑③长时白  
①立,以下行至黑⑨,白  
棋不活。



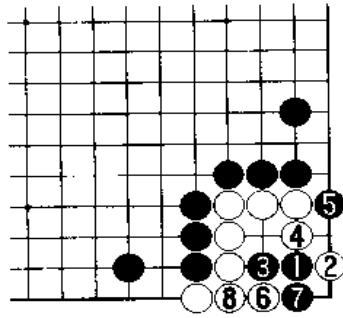
原图 461 变化图  
白④如曲,黑⑤立,行至  
白⑧仍然是劫争。



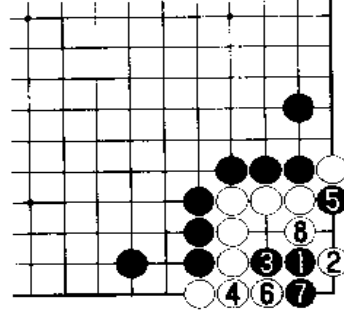
原图 462 变化图  
白②如曲,黑③长,至白  
⑧成紧气劫,白棋失败。



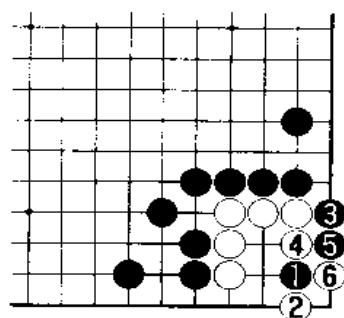
原图 460 失败图  
黑①错误,白④点好,至  
白⑧止,形成双活。



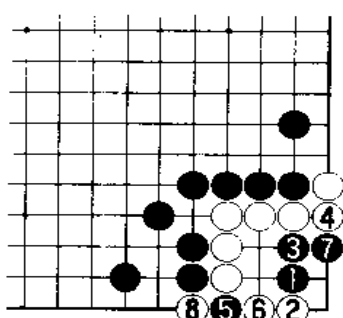
原图 461 失败图  
黑⑤扳错误,白⑥扳、⑧  
接,成为双活。



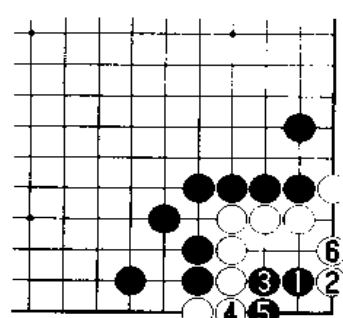
原图 462 失败图  
黑⑤如扑,白⑥长,至白  
⑧止,成为双活,黑棋失  
败。



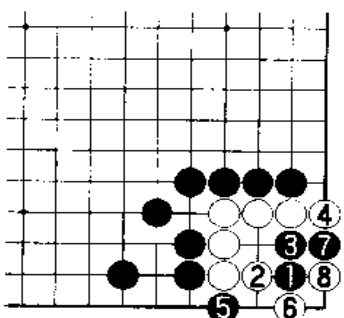
原图 463 正解图  
黑①点,白②托正确。  
至白⑥止,双方劫争。



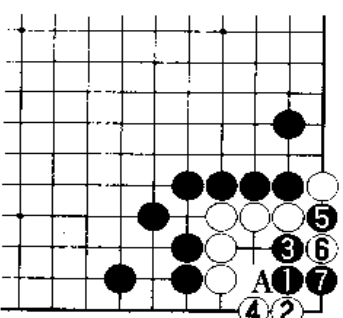
原图 464 正解图  
黑①点,白②托,至白⑧  
止成“万年劫”的棋型。



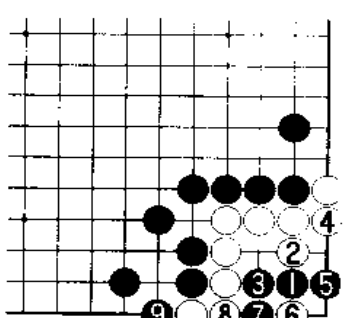
原图 465 正解图  
黑①点,白②托,是常用  
手段,至白⑥成“万年  
劫”。



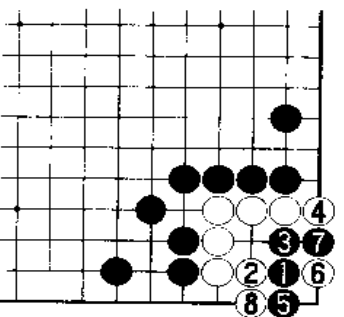
原图 463 变化图  
黑①长,⑤扳至白⑧止,  
仍然是劫争。



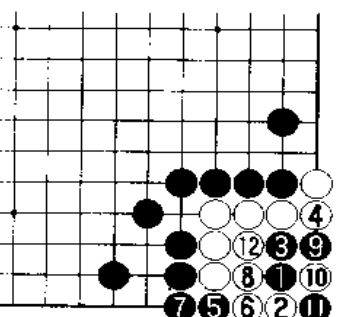
原图 464 变化图  
白④如退,黑⑤、⑦后,  
白⑧若走⑥位,黑走 A  
位成“刀五”,白棋被杀。



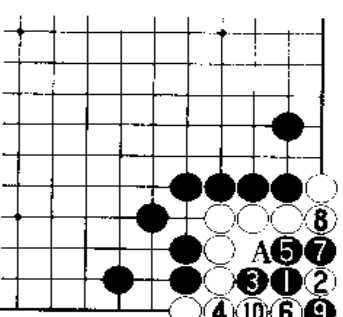
原图 465 变化图  
白②顶,黑③长,白④接  
错误,行至黑⑨止,白棋  
不活。



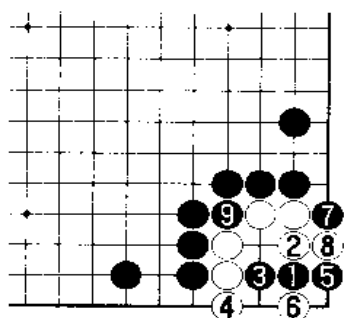
原图 463 失败图  
黑⑤立错误,白⑥妙,黑  
⑦则白⑧可活棋,黑棋  
失败。



原图 464 失败图  
黑⑦接错误,白⑩扑、⑫  
打,成“胀死牛”,黑棋失  
败。

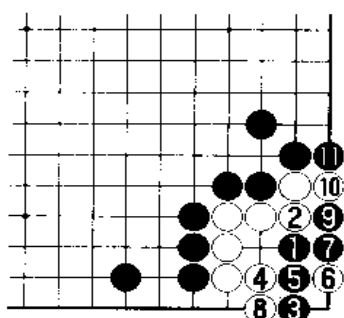


原图 465 失败图  
黑⑤曲错误,白⑥扳、⑧  
接,黑⑨提、白⑩接,以  
后于 A 位打,黑棋失  
败。



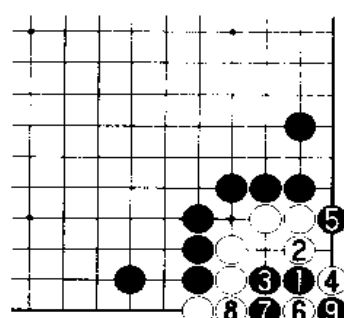
原图 466 正解图

黑①点,白②曲时黑③长、⑤立至⑨挤,白棋不活。



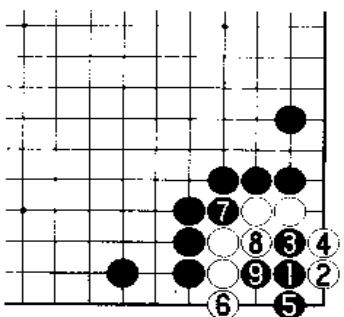
原图 467 正解图

黑①点正确,白②接,黑③跳至⑪止,白棋不活。



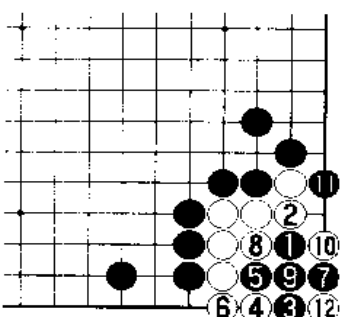
原图 468 正解图

黑①点时白②曲,以下行至黑⑨止,形成劫杀。



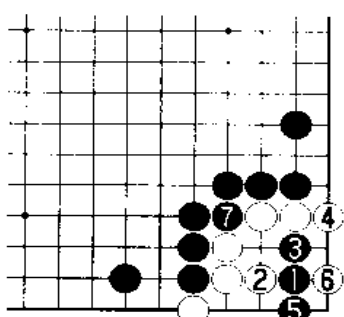
原图 466 变化图

白②如托,黑③长,至黑⑨止,白棋仍不活。



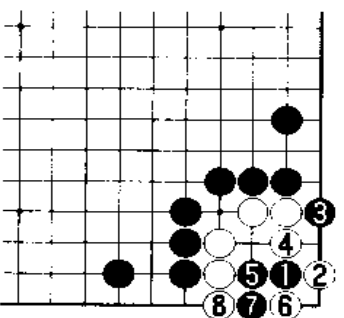
原图 467 变化图

白④如尖,黑⑤打,至白⑫提后,黑⑬于⑨位点,白棋仍死。⑬ = ⑨



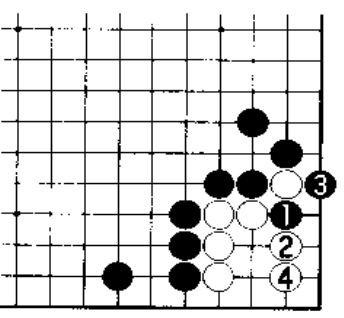
原图 468 变化图

黑①点,白②曲错误,黑③长、⑤立,再于⑦位挤,白棋不活。



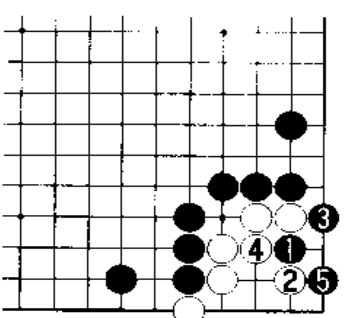
原图 466 失败图

白②托时,黑③扳错误。行至白⑧止,双方劫争。



原图 467 失败图

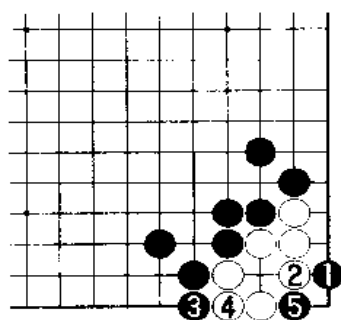
黑①打吃错误,白②打、④退可活棋,黑棋失败。



原图 468 失败图

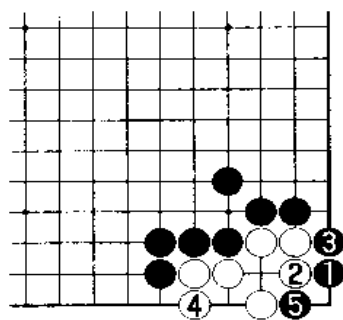
黑①夹错误,白②反夹、④打,黑⑤只得做劫(后手劫)。

## 第九部分 答案



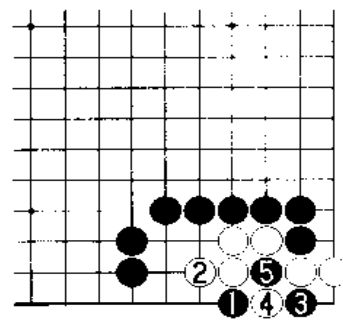
原图 469 正解图

此题为“小猪嘴”。黑①先点,再于⑤位扑,成为打劫活。



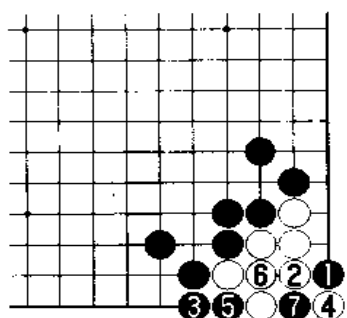
原图 470 正解图

此题为“小猪嘴”的变形。黑①点,白②做眼,黑③退至黑⑤成劫活。



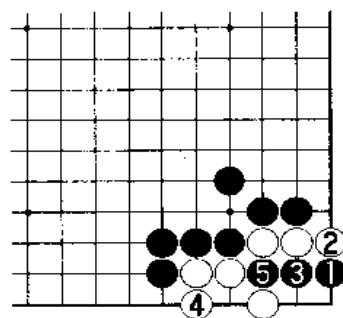
原图 471 正解图

黑①托,妙!白②则黑③,白④抛劫形成劫杀。



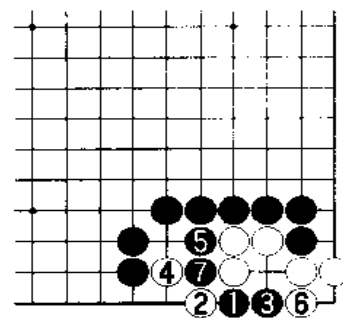
原图 469 变化图

白④抛劫错误,行至黑⑦,白棋成为后手劫。



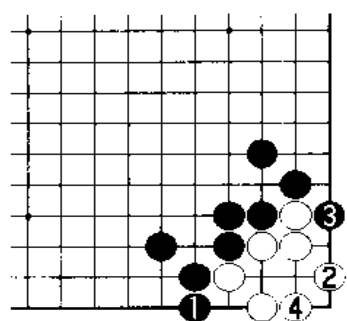
原图 470 变化图

白②如立失败,黑③长、⑤断,白棋不活。白④如走⑤位,黑走④位,同样可杀白棋。



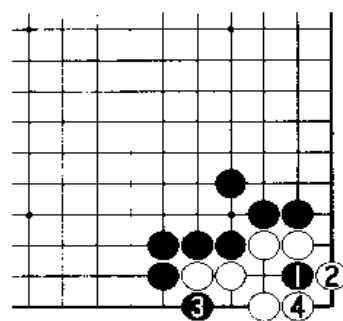
原图 471 变化图

白②扳错误,黑③长至黑⑦,白棋不活。



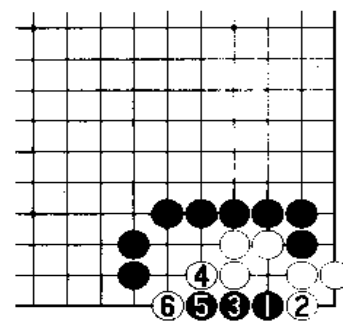
原图 469 失败图

黑①立错误,白②、④可活棋,黑棋失败。



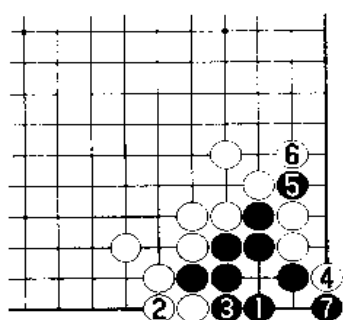
原图 470 失败图

黑①夹错误,至白④止,白棋净活。



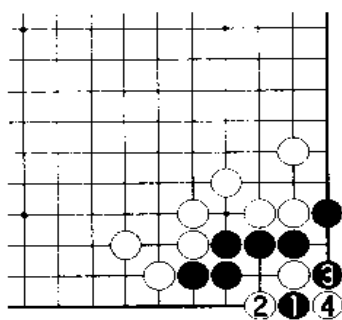
原图 471 失败图

黑①点错误,白②做眼至白⑥止,白棋净活。



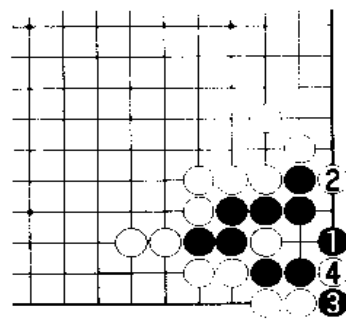
原图 472 正解图

黑①做眼正确,白④扳时黑⑤断是好棋,行至黑⑦抛劫,形成劫杀。



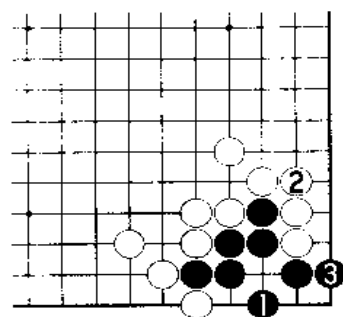
原图 473 正解图

黑①夹巧妙,白②打时黑③做劫,形成劫争。



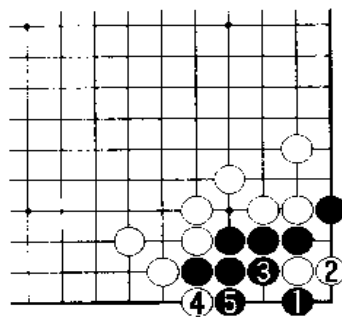
原图 474 正解图

黑①虎正确,白②扳、黑③抛劫,形成劫杀。



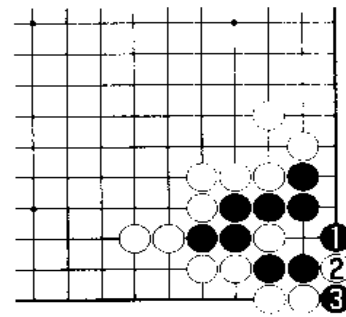
原图 472 变化图

白②如接这里错误,黑③立可活棋。



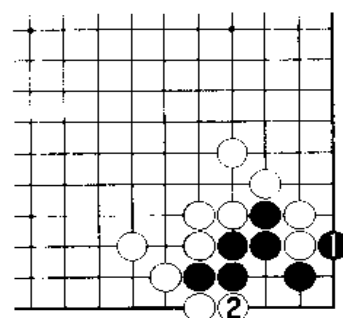
原图 473 变化图

白②如立,黑③、⑤可活棋,白棋失败。



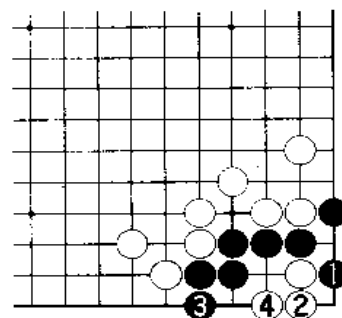
原图 474 变化图

黑①时,白②如抛劫,黑③提,白棋变成后手劫。



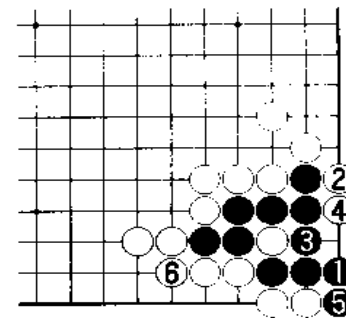
原图 472 失败图

黑①先扳错误,白②打,黑棋不活。



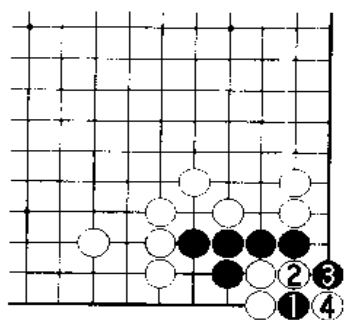
原图 473 失败图

黑①扳错误,白②立再于④位曲,黑棋不活。

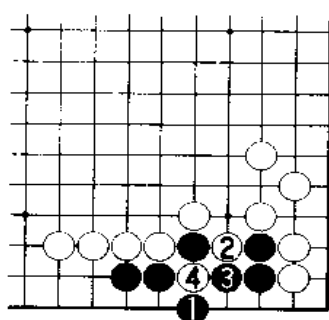


原图 474 失败图

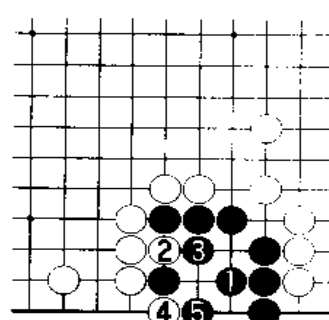
黑①立错误,白②扳、④长,黑棋不活。



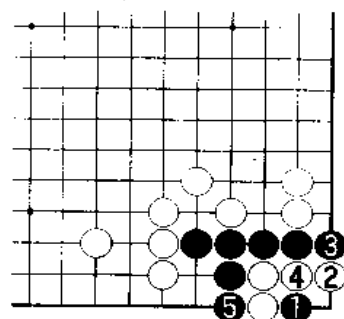
原图 475 正解图  
黑①妙,白②打时黑③  
做劫,形成劫争。



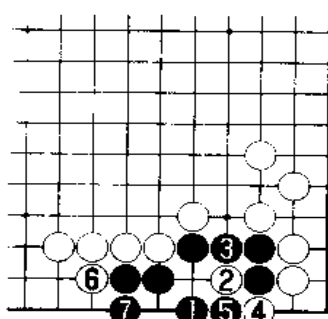
原图 476 正解图  
黑①是唯一做劫的着  
法;白④提后形成劫争。



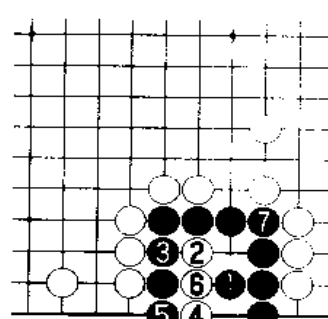
原图 477 正解图  
黑①巧妙,白②冲、黑③  
挡,至黑⑤做劫,形成劫  
争。



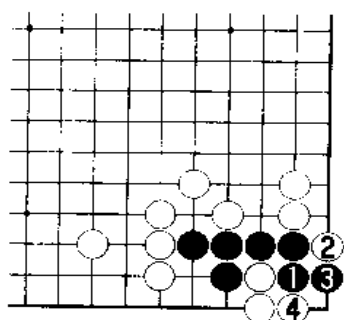
原图 475 变化图  
白②如跳,黑③挡、⑤打  
可活棋。



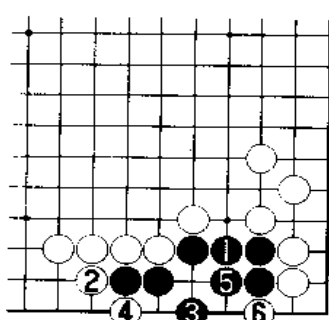
原图 476 变化图  
白②如夹不成立,行至  
黑⑦止,黑棋已活。



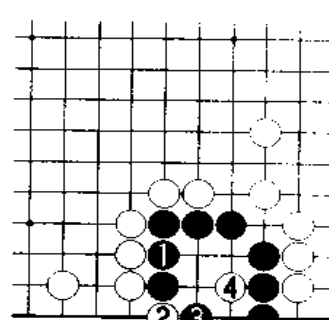
原图 477 变化图  
白②如点,黑③挡至黑  
⑦止,形成双活。



原图 475 失败图  
黑①曲错误,白②扳、④  
曲,黑棋被杀。

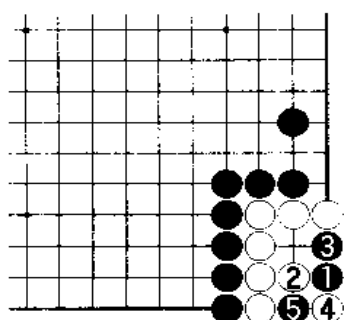


原图 476 失败图  
黑①错误,白②挡至白  
⑥扳,黑棋被杀。

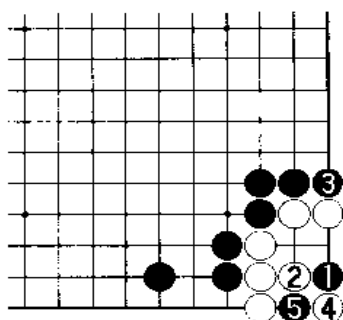


原图 477 失败图  
黑①挡错误,白②扳、④  
点黑棋不活。

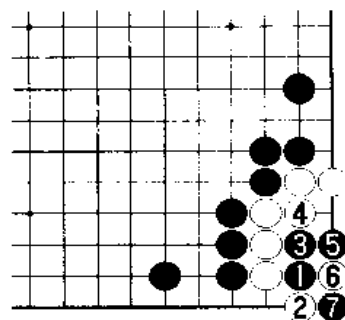




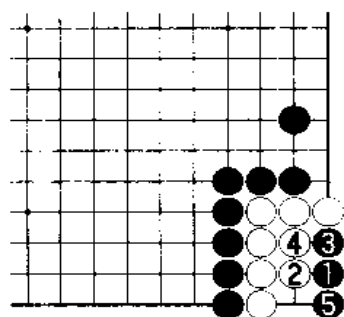
原图 478 正解图  
黑①点正确，以下行至黑⑤止，形成劫活。



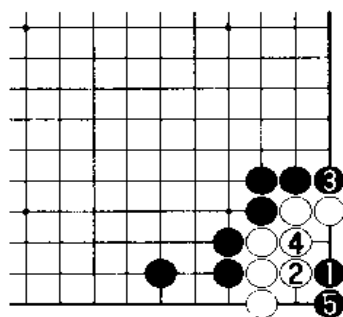
原图 479 正解图  
黑①点正确，至黑⑤止，形成打劫活。



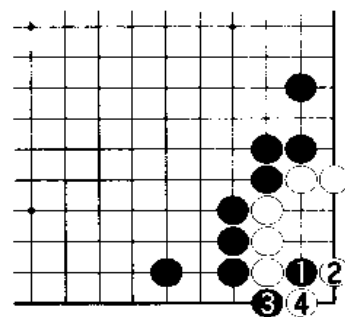
原图 480 正解图  
黑①夹正确，白②扳、黑③长至黑⑦止，形成劫杀。



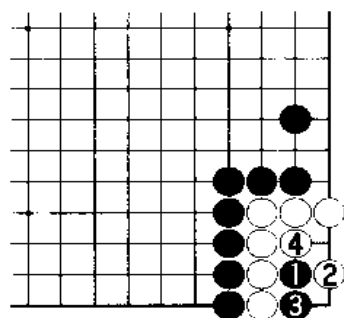
原图 478 变化图  
白④错误，黑⑤长后，白棋不活。



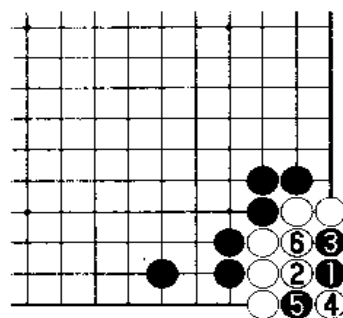
原图 479 变化图  
白④如接错误，黑⑤破眼，白棋不活。



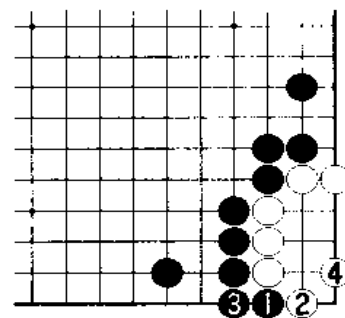
原图 480 变化图  
白②如夹，黑③渡、白④只能抛劫，形成劫杀。



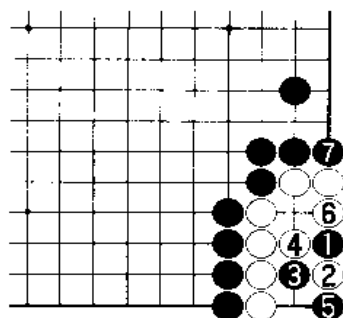
原图 478 失败图  
黑①点错误，白②托好，行至白④做眼，白棋可活。



原图 479 失败图  
黑③先长错误，白⑥打形成“胀死牛”，黑棋失败。

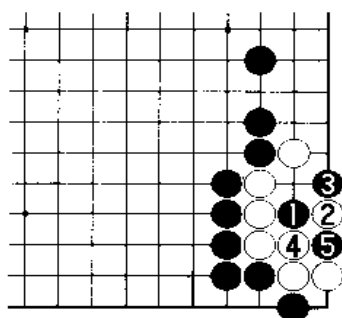


原图 480 失败图  
黑①扳、③接错误，白④可活棋，黑棋失败。



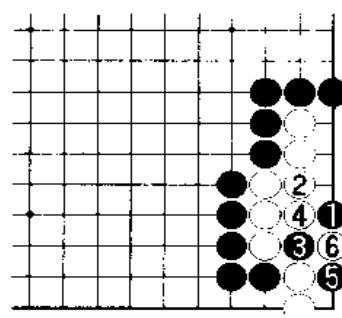
原图 481 正解图

黑①点是形的要点，白②则黑③打，至白⑧形成劫争。⑧ = ②



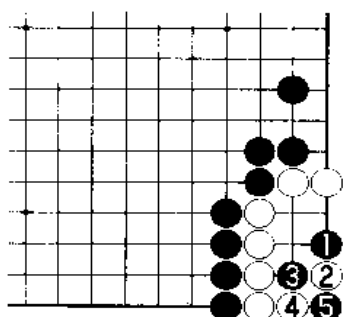
原图 482 正解图

黑①点正确，白②托妙，黑③打时白④做劫，形成劫争。



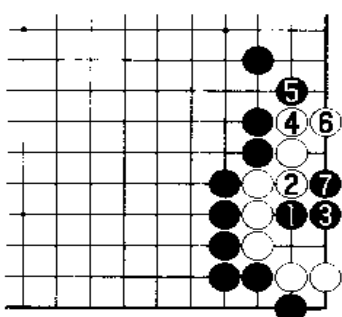
原图 483 正解图

黑①点正确，白②接时黑③断，以下行至白⑥止，形成劫争。



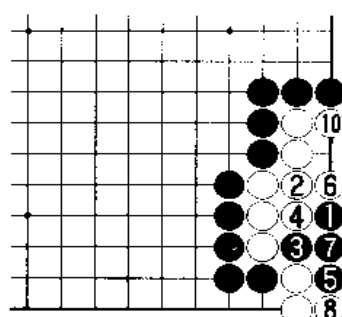
原图 481 变化图

白①如于此位打，黑⑤提，仍是劫争。



原图 482 变化图

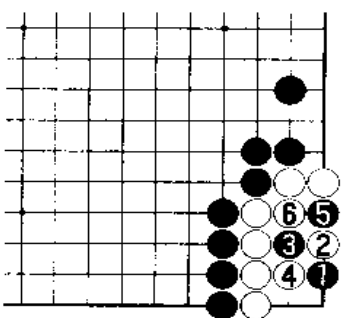
白②如接不成立，黑③位立至黑⑦破眼，白棋不活。



原图 483 变化图

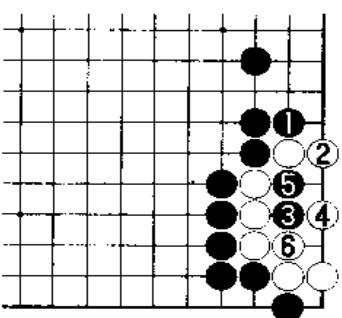
白⑥如打，黑⑦接，至黑⑪断，成为“金鸡独立”之形，白棋不活。

⑨ = ⑦ ⑪ = ③



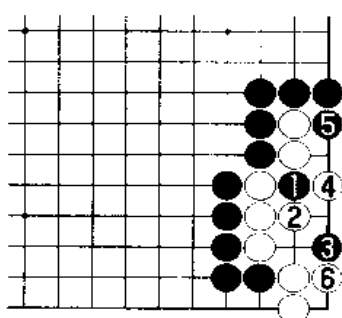
原图 481 失败图

黑①点错误，白②靠，行至白⑥，白棋净活。



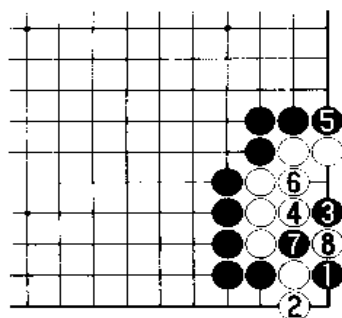
原图 482 失败图

黑①挡错误，白②立，形成“板六”棋形，白棋净活。



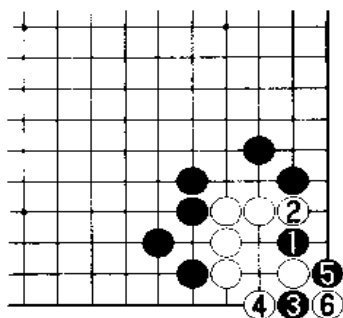
原图 483 失败图

黑①断错误，白②打、④提、⑥做眼，黑棋失败。



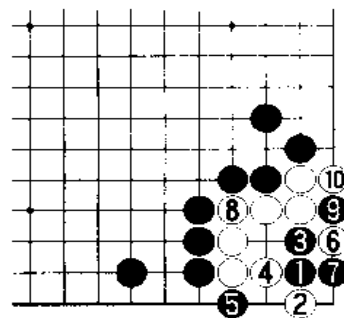
原图 484 正解图

黑①夹妙！白②立时黑③跳，以下行至白⑧止，形成劫杀。



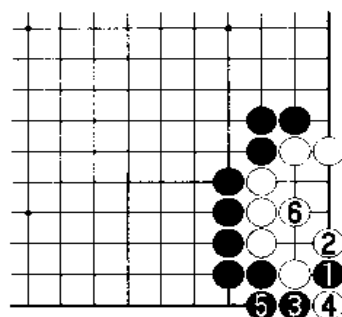
原图 485 正解图

黑①跳，白②冲，黑③夹是妙手，以下行至白⑥止，成打劫活。



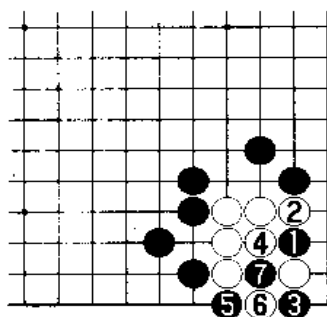
原图 486 正解图

黑①点正确，白②托至白⑩止，成为“缓气劫”。



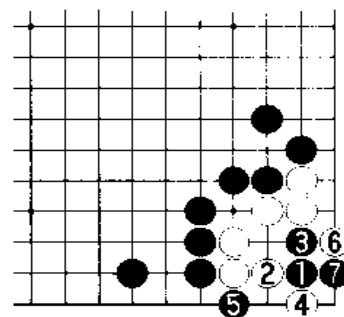
原图 484 变化图

白②如扳，黑③打，仍是打劫。⑦ = ①



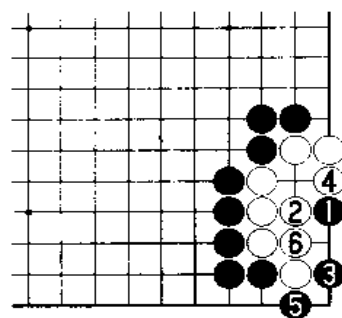
原图 485 变化图

白④如于此位打，黑⑤扳、⑦提，同样是打劫。



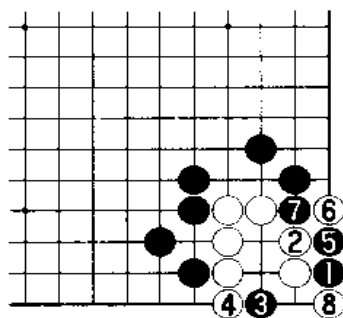
原图 486 变化图

白②如顶，黑③长，白④扳时黑⑤也扳，还原到正解图了。



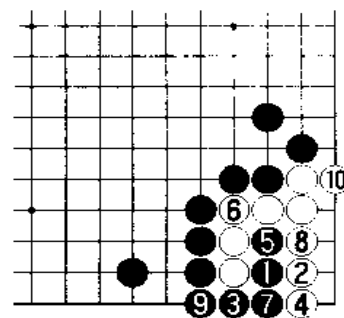
原图 484 失败图

黑①点错误，至白⑥黑棋成为“接不归”，白棋净活。



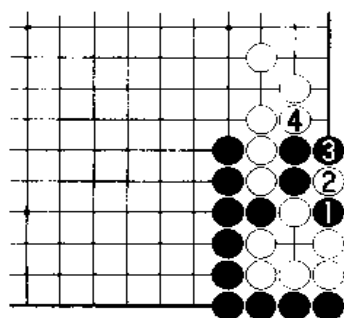
原图 485 失败图

黑①错误，白②时黑③点，白④挡至白⑧止，白棋净活。



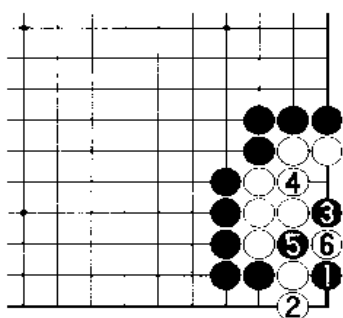
原图 486 失败图

黑①夹错误，白②夹，以下行至白⑩止，白棋净活。



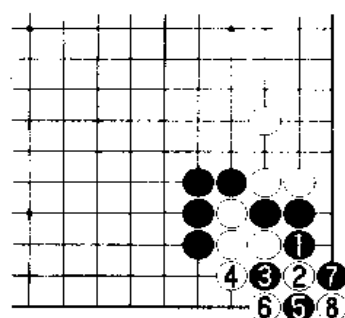
原图 487 正解图

黑①扑正确,白②只能提,黑③打,形成劫杀。  
⑤ = ①



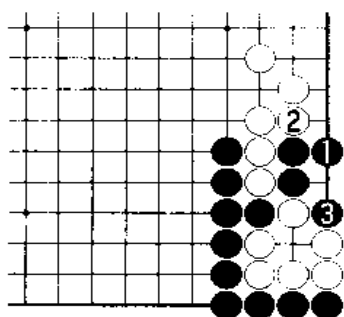
原图 488 正解图

黑①夹巧妙,白②立则黑③跳,以下行至白⑥止,形成劫争。



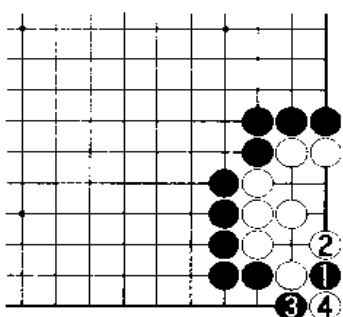
原图 489 正解图

黑①曲正确,白②扳,黑③、⑤巧妙,以下行至白⑧止,形成劫争



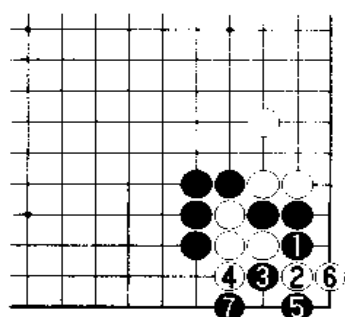
原图 487 变化图

黑①立,白②紧气,黑③扑,仍是劫争,但黑方是“后手劫”,故此图不为正解。



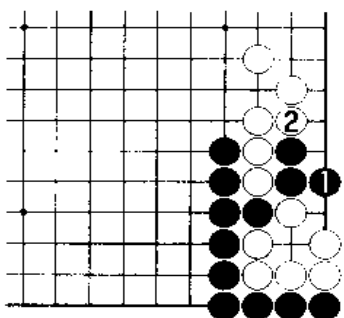
原图 488 变化图

白②如扳,黑③打同样是劫争。



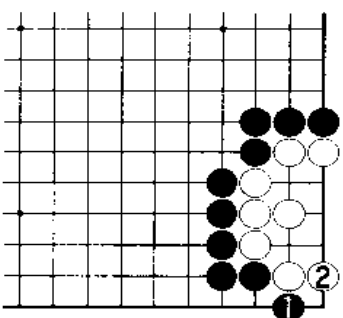
原图 489 变化图

白⑥如立,黑⑦扳仍是劫争。



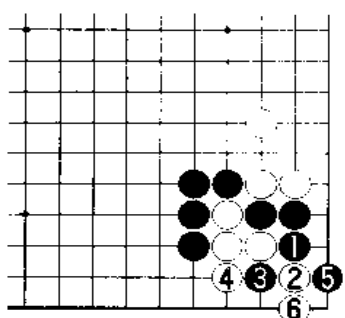
原图 487 失败图

黑①错误,白②紧气,成为“有眼杀无眼”,黑棋被杀。



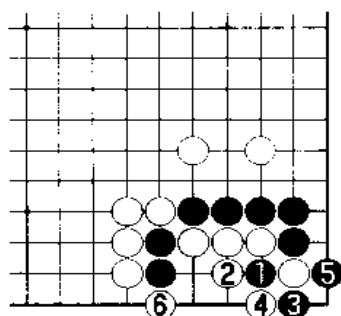
原图 488 失败图

黑①扳错误,白②立可活棋,黑棋失败。

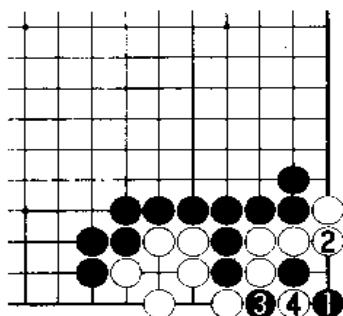


原图 489 失败图

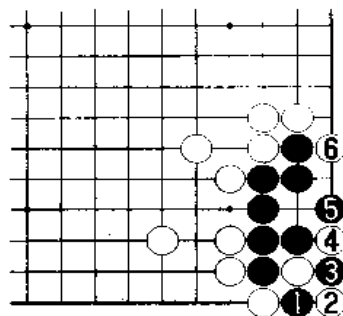
黑⑤错误,白⑥立,黑方失去劫争的机会。



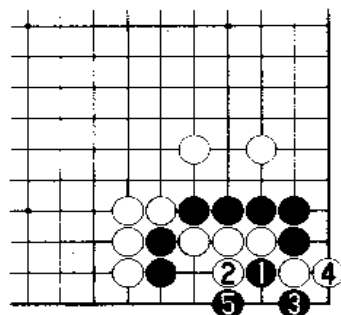
原图 490 正解图  
黑①断巧妙,白②打黑  
③、⑤做劫,形成劫争。  
⑦ = ①



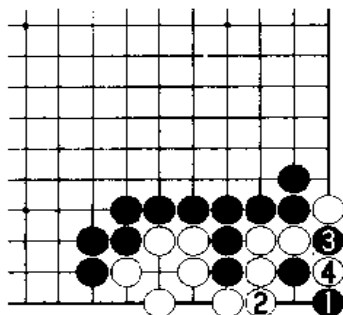
原图 491 正解图  
黑①正确,白②接时黑  
③抛劫,形成劫争。



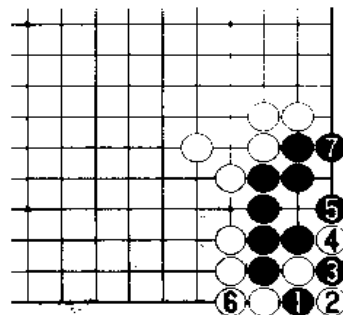
原图 492 正解图  
黑①正确,白②提,黑③  
再扑,以下行至黑⑦止,  
形成劫争。⑦ = ③



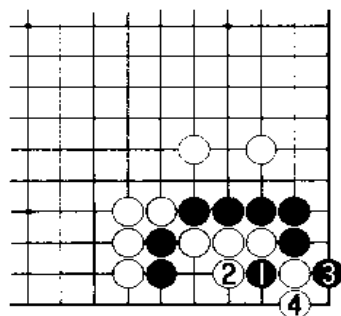
原图 490 变化图  
白④如立是错的,黑⑤  
扳,仍是劫杀。但与上  
图比较,白棋损失太大。



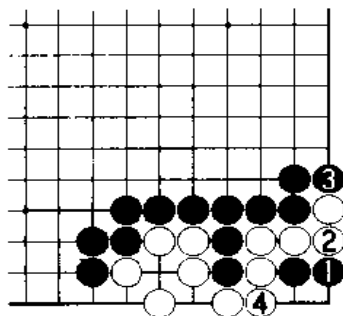
原图 491 变化图  
白②如于此位接,黑③  
扑,仍是劫争。



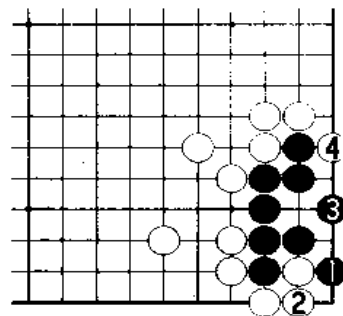
原图 492 变化图  
白⑥如接,黑⑦做眼可  
活棋。



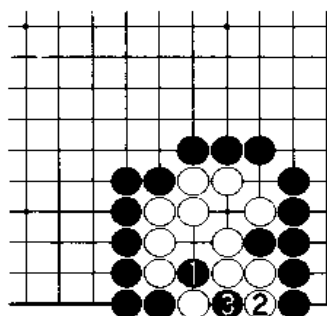
原图 490 失败图  
黑③错误,白④立,黑棋  
失败。



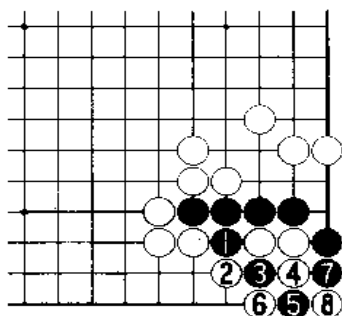
原图 491 失败图  
黑①立错误,白②、④接  
可活棋,黑棋失败。



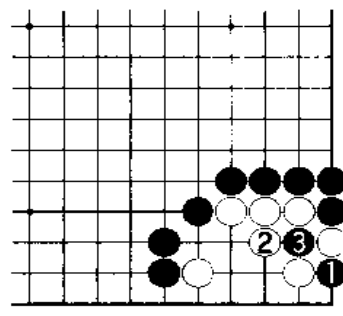
原图 492 失败图  
黑①打错误,白②接、④  
破眼,黑棋失败。



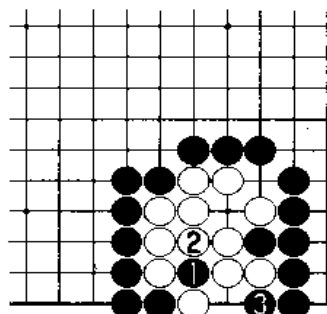
原图 493 正解图  
黑①扑正确,白②只能  
做劫,形成劫争。



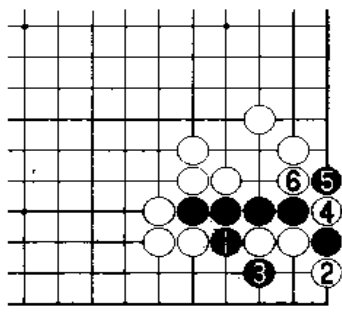
原图 494 正解图  
黑①先冲,白②挡,黑  
③、⑤巧妙做劫,形成劫  
争。



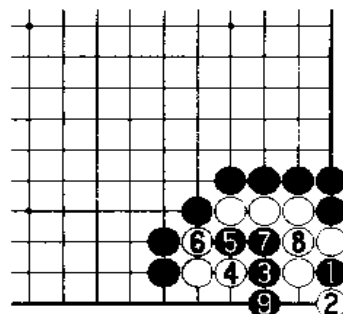
原图 495 正解图  
黑①扑,妙!白②只能  
做劫,形成劫争。



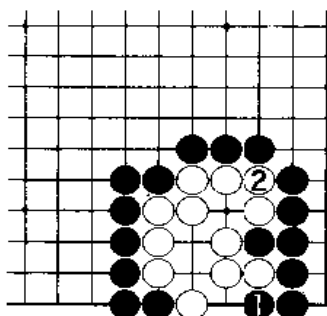
原图 493 变化图  
白②如提,黑③破眼,白  
棋不活。



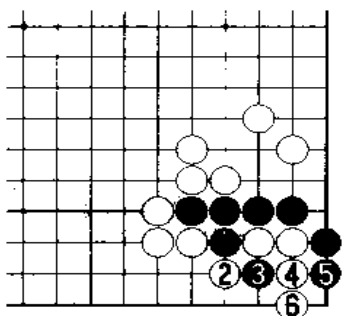
原图 494 变化图  
白②如扳不成立,以下  
行至黑⑦接,黑棋已活。  
⑦ = ④



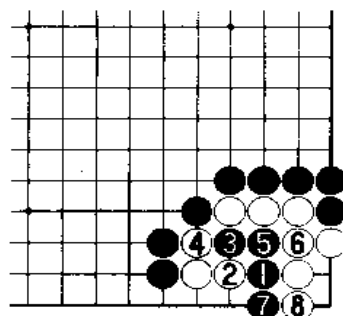
原图 495 变化图  
白②如提,黑①靠至黑  
⑨止,成“金鸡独立”之  
形,白棋被杀。



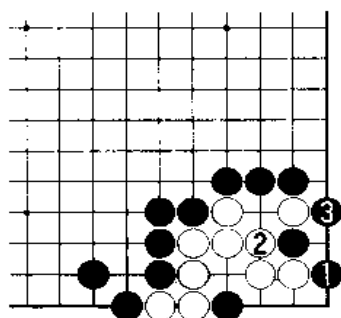
原图 493 失败图  
黑①错误,白②做眼,黑  
棋失败。



原图 494 失败图  
黑②错误,白⑥不提④  
一子是好棋,黑棋被杀。

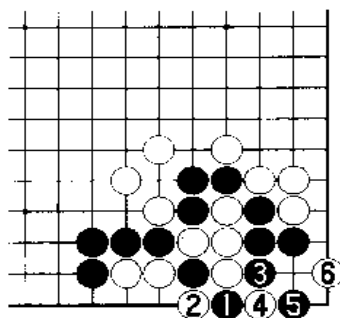


原图 495 失败图  
黑①错误,白②夹,黑③  
如挖,白④以下行至白  
⑧,黑棋被杀。



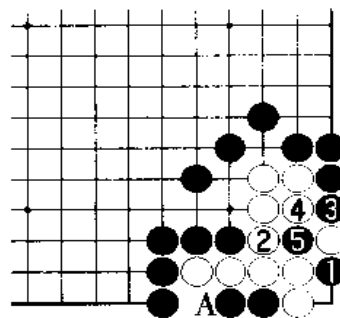
原图 496 正解图

黑①扳正确,白②打时黑③做劫,双方形成劫争。



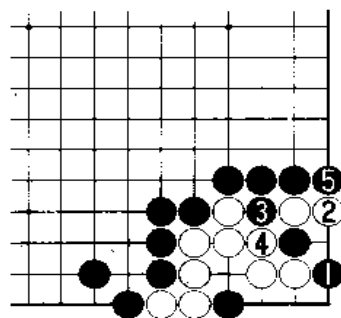
原图 497 正解图

黑①扳妙,白②提,黑③、⑤形成劫争。白⑥如不点而走①位接,黑走⑥位可活棋。⑦=①



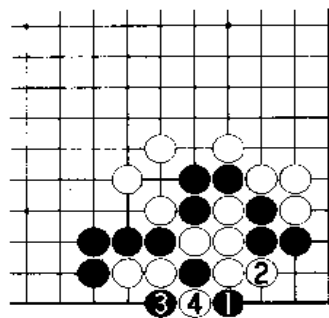
原图 498 正解图

黑①妙,白②接,黑③打,白④只能做劫。如果白④走⑤位,黑A位接,白棋不活。



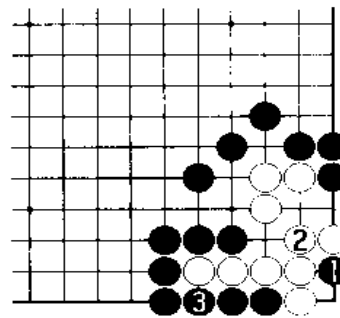
原图 496 变化图

白②如立,黑③冲、⑤打成“倒扑”之形,白棋不活。



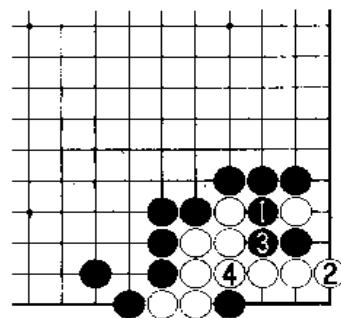
原图 497 变化图

白②如长,黑③扳,仍是劫争。



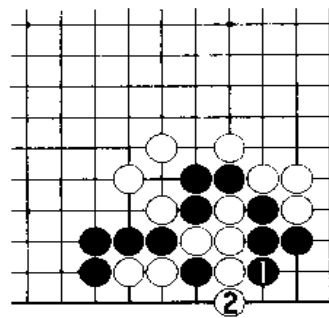
原图 498 变化图

白②如接,黑③也接,白棋不活。



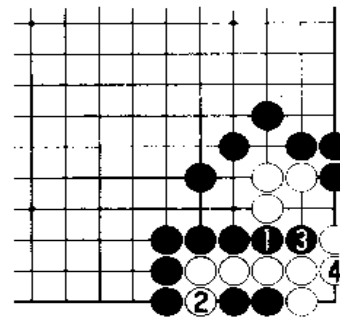
原图 496 失败图

黑①错误,白②立、④接可净活,黑棋失败。



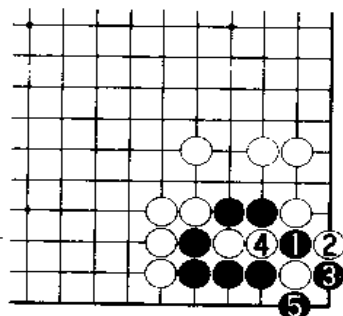
原图 497 失败图

黑①打错误,白②立,黑棋被杀。



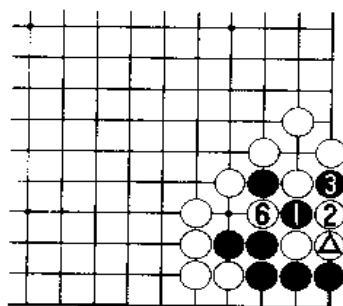
原图 498 失败图

黑①冲错误,白②提、④接,白棋净活。



原图 499 正解图

黑①挖正确,白②打,黑③扑妙,至黑⑤止,形成劫争。

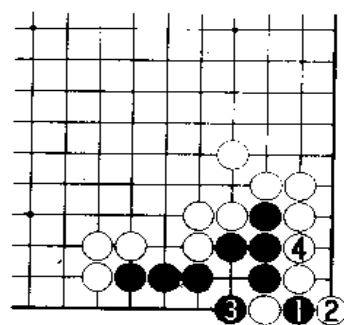


原图 500 正解图

黑①打正确,白②多弃一子妙!白④回提,黑⑤时白⑥提,形成打劫。

④ = ② ⑤ = △

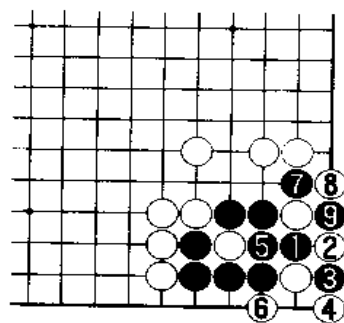
⑦ = ③



原图 501 正解图

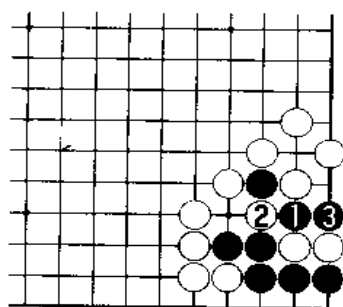
黑①扑、③打时,白④接、黑⑤提,形成劫争。

⑤ = ①



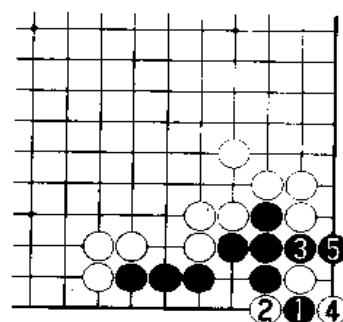
原图 499 变化图

白④如提,黑⑤接至黑⑦提,仍是劫活。



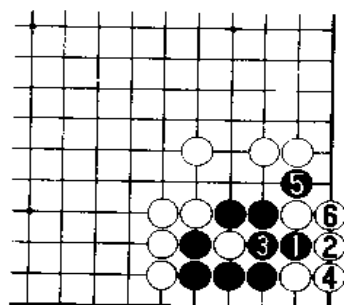
原图 500 变化图

白②提失败,黑③吃白两子已活棋。



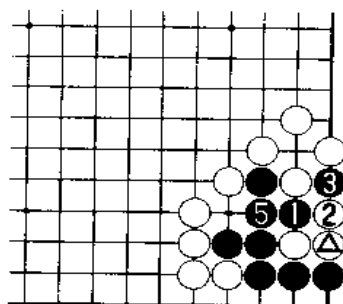
原图 501 变化图

白②如长不成立,黑③冲、⑤立,白棋失败。



原图 499 失败图

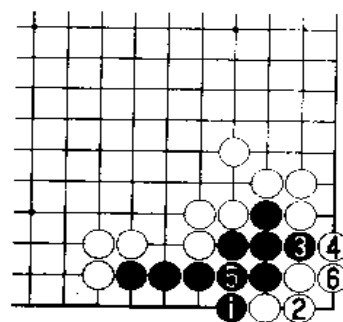
黑②接错误,白⑥接,黑棋不活。



原图 500 失败图

黑⑤接错误,白⑥长,黑棋不活。④ = ②

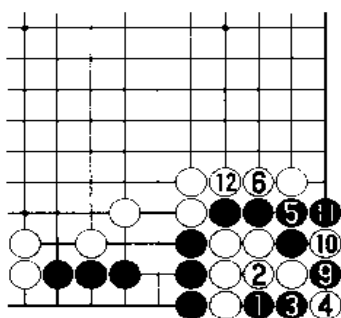
⑥ = △



原图 501 失败图

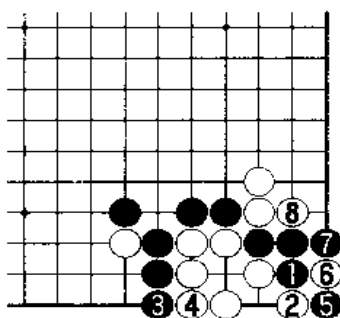
黑①先打错误,白②接,至白⑥止,黑棋失败。





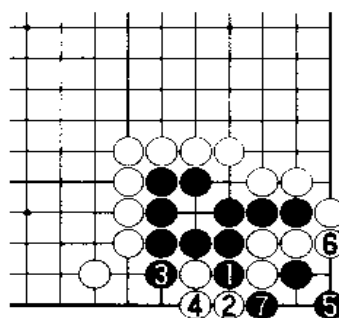
原图 502 正解图

黑①打、③长绝妙！以下行至黑⑪止，形成劫争。⑦ = ③ ⑧ = ①  
⑬ = ⑤



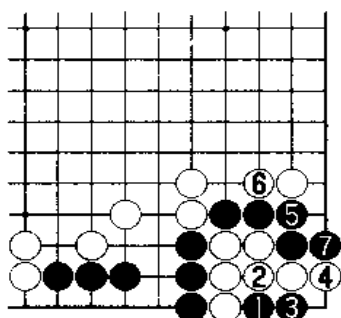
原图 503 正解图

黑①曲③立正确，以下行至黑⑨止，形成劫争。  
⑦ = ⑤



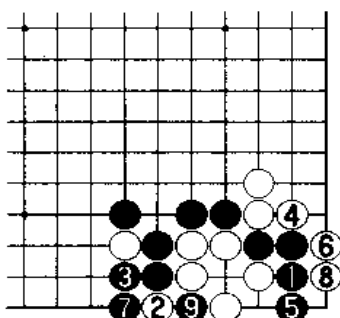
原图 504 正解图

黑①先冲再于③位打正确。黑⑤是做劫的妙着，双方只能劫争。



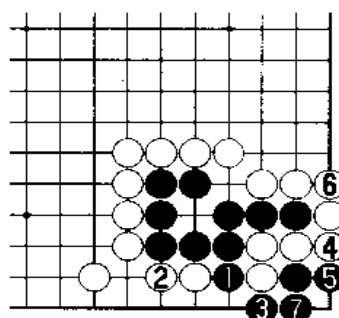
原图 502 变化图

白④如不提，黑⑦接至黑⑦，白棋被杀。



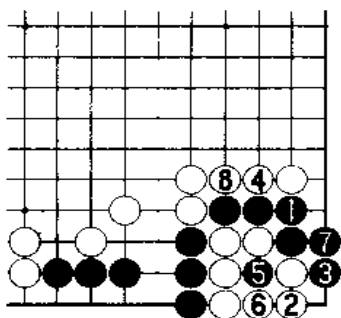
原图 503 变化图

白②如先扳，黑④退至黑④止，双方仍是劫争。



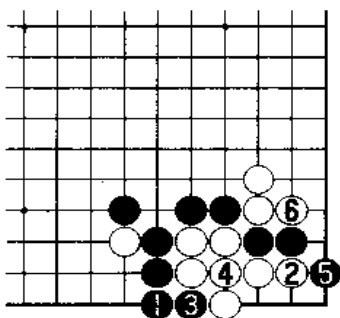
原图 504 变化图

白②如退，黑⑦打至黑⑦做眼，黑棋可活。



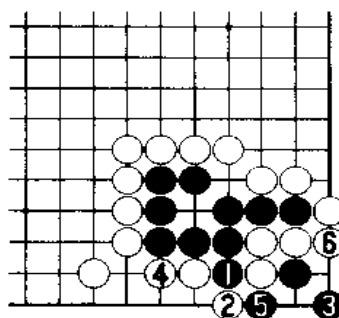
原图 502 失败图

黑①接错误，白②做眼至白⑧止，成“有眼杀无眼”，黑棋被全歼。



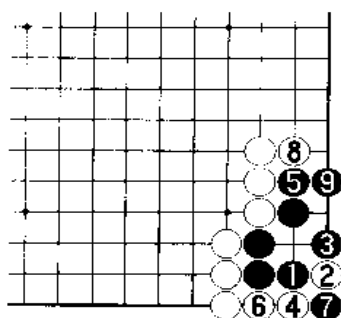
原图 503 失败图

黑①立错误，白②长正确，行至白⑥止，黑棋被杀。



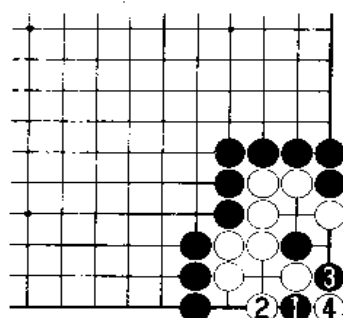
原图 504 失败图

黑③错误，白④退、黑⑦扑劫时白⑥接，黑棋无法做活。



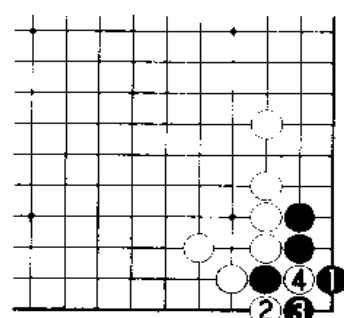
原图 505 正解图

黑①正确,白②妙!黑③做眼行至⑩提,形成劫争。⑩=②



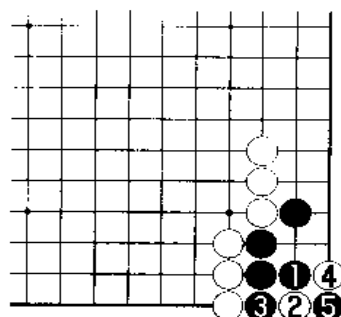
原图 506 正解图

黑①正确,白②则黑③,形成劫争。



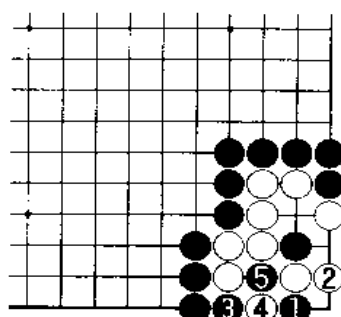
原图 507 正解图

黑①虎正确,白②打、黑③做劫,形成劫争。



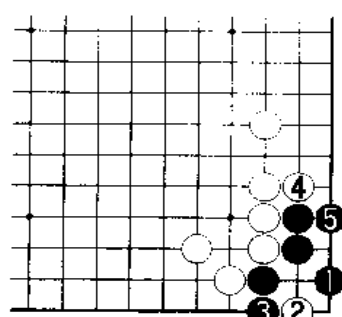
原图 505 变化图

白②托,至黑⑤仍是劫争,但白方为“后手劫”,故此题不为正解。



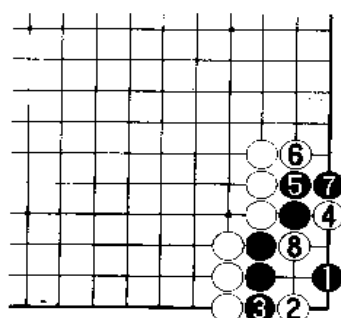
原图 506 变化图

白②如立,黑③、⑤仍是打劫,但白棋是“后手劫”,不能作为正解。



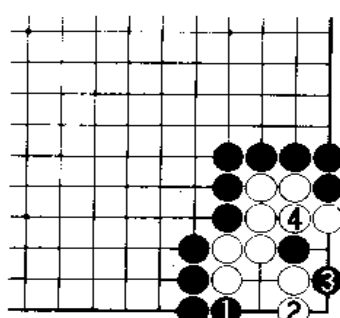
原图 507 变化图

白②如点失败,黑③立、⑤做眼已活棋。



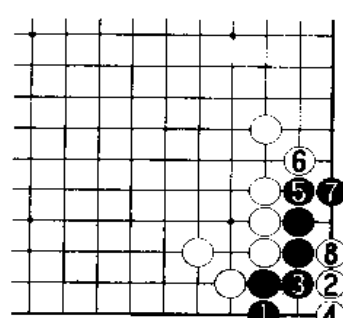
原图 505 失败图

黑①错误,白②点黑③挡,白④妙!行至白⑧成“双打吃”,黑棋不活。



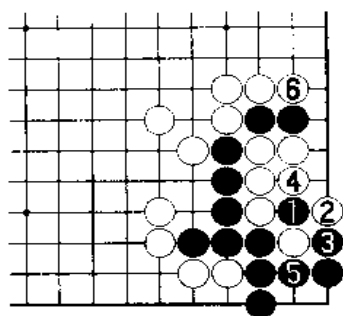
原图 506 失败图

黑①错误,白②立、④打已活棋。



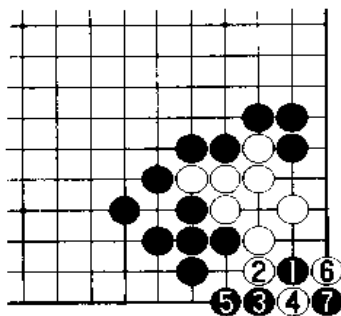
原图 507 失败图

黑①立错误,白②点至白⑧止,成“盘角曲四”图形,黑棋不活。



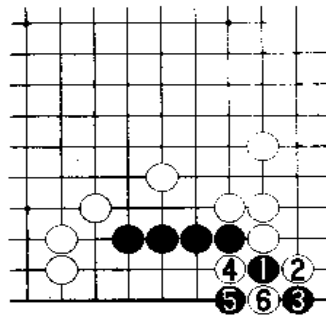
原图 508 正解图

黑①断妙！白②打时黑③、⑤打，至黑⑦止，形成劫争。⑦ = ①



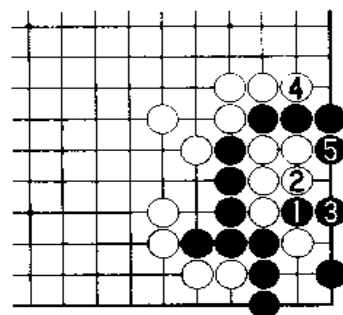
原图 509 正解图

黑①点好，白②挡时，黑③扳是要点，白④扑、⑥做劫，形成劫争。



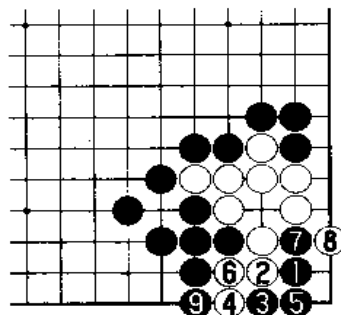
原图 510 正解图

黑①、③连扳正确，白④打时，黑⑦做劫，形成劫争。



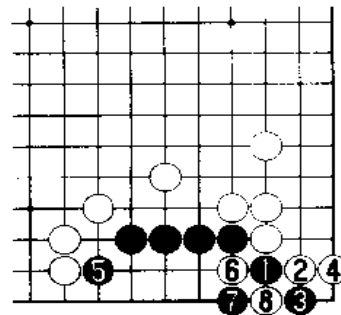
原图 508 变化图

黑①断，白②如打，黑③立，黑棋净活。



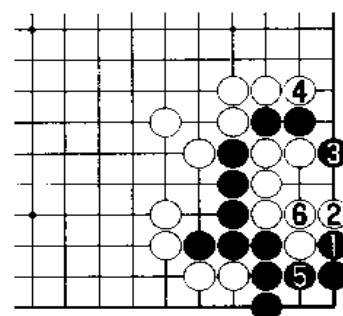
原图 509 变化图

白④错误，黑⑦接、⑦挤、⑨打，白棋因差一气而被杀。



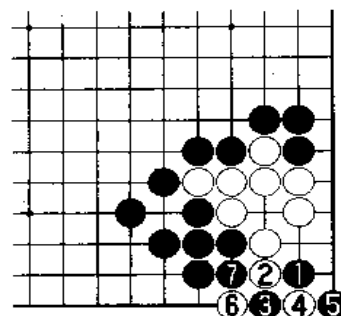
原图 510 变化图

白④如立，黑⑦尖至白⑧，仍是打劫。



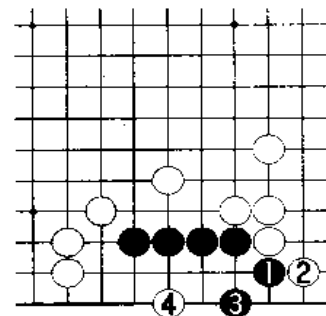
原图 508 失败图

黑①长错误，白②挡至白⑥接，黑棋不活。



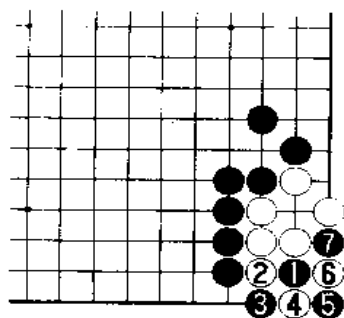
原图 509 失败图

黑⑦如提，白⑥打、⑧提还是劫争，但是白方先手劫，故此图不为正解。

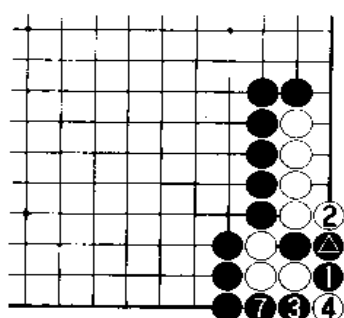


原图 510 失败图

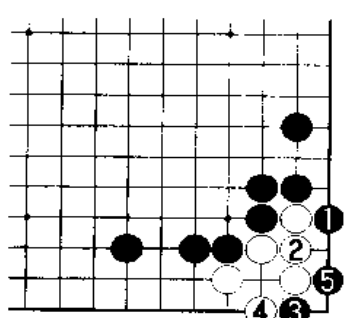
黑②虎错误，白④大飞，黑棋不活。



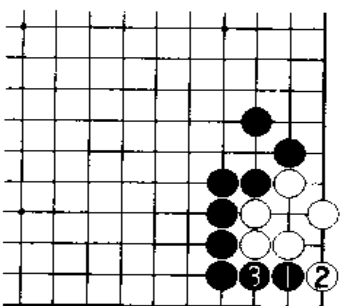
原图 511 正解图  
黑①靠正确,白②冲、④扑至黑⑦止,形成劫争。



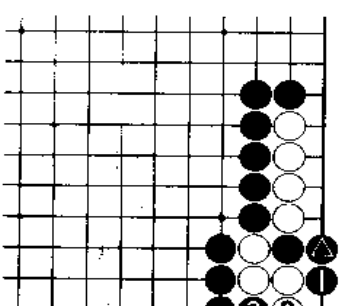
原图 512 正解图  
黑①曲正确,白②打时,黑③妙!至白⑧止成打劫活。⑤ = ①  
⑥ = △ ⑧ = ④



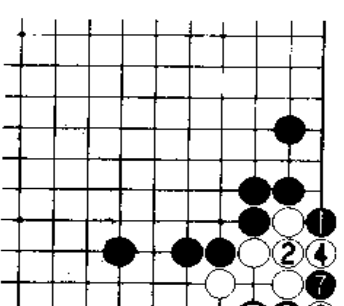
原图 513 正解图  
黑①打,白②接必然,黑③、⑤做劫,形成劫争。



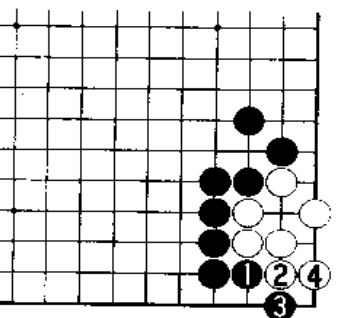
原图 511 变化图  
白②扳错误,黑③接,白棋不活。



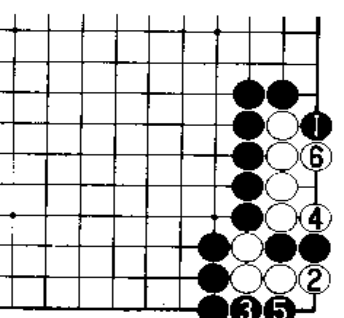
原图 512 变化图  
白②不成立,黑③打,白棋被杀。



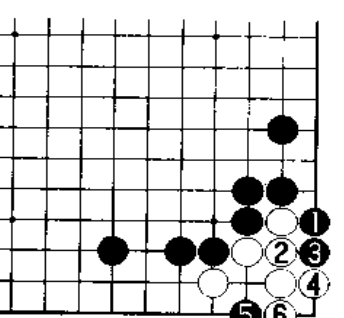
原图 513 变化图  
白④如挡,黑⑤长、白⑥只得扑劫,黑⑦提,白棋成为“后手劫”。



原图 511 失败图  
黑①曲错误,白②挡已活棋,黑棋失败。

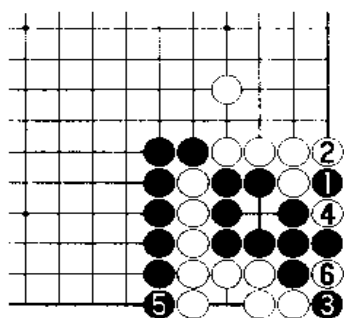


原图 512 失败图  
黑①错误,白②打吃,至白⑥做眼,白棋已活。

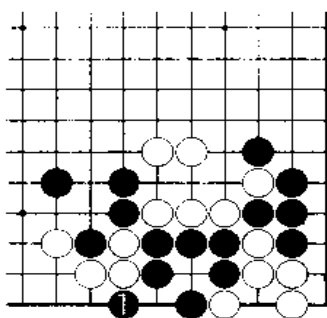


原图 513 失败图  
黑③长错误,白④挡、⑥做眼,白棋已活,黑棋失败。

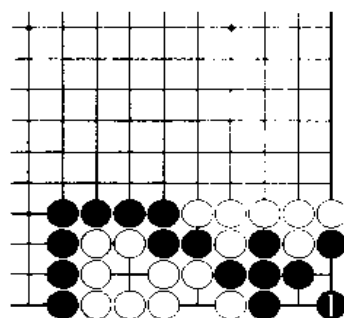
# 第十部分答案



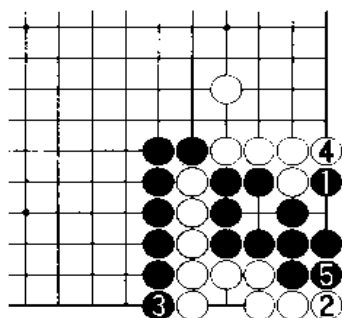
原图 514 正解图  
黑①扳正确,白②挡,黑③扑,做成“连环劫”,黑胜。⑦=①



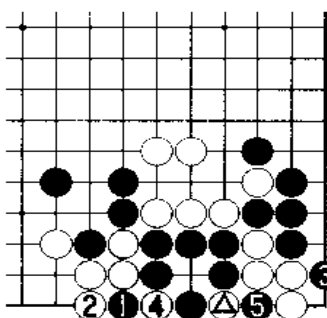
原图 515 正解图  
黑①扳,做成“连环劫”,对杀黑胜。其变化请见下图:



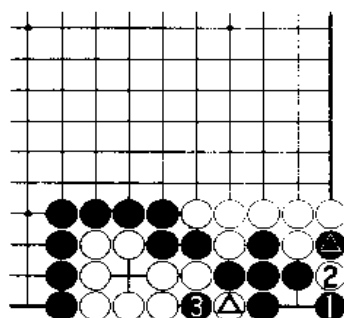
原图 516 正解图  
黑①再做一劫,是正解。俗称,“摇橹劫”(也叫“连环劫”),对杀黑胜。



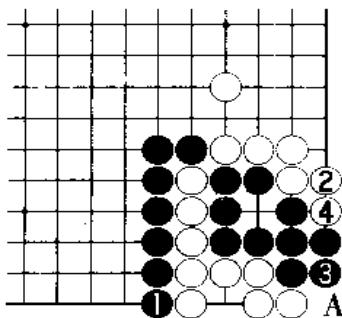
原图 514 变化图  
白②如长,不成立,至黑⑤紧气,白棋被杀。



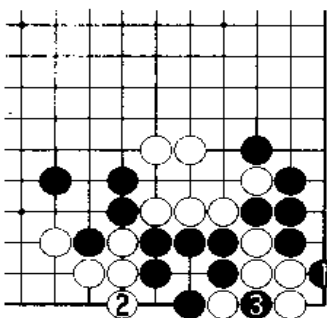
原图 515 变化图  
白②打时,黑③紧气,白④提、黑⑤则提,以后如△位提黑则①位提成“连环劫”。



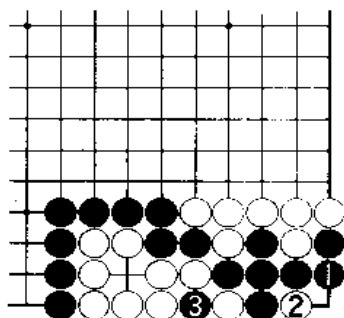
原图 516 变化图  
白②提劫,黑③则提。以后白如△位提,黑则△位提,黑胜。



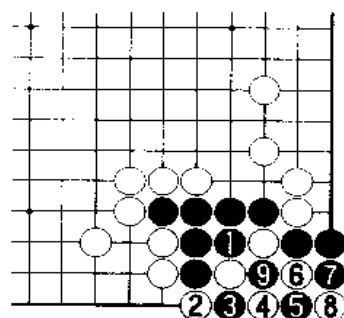
原图 514 失败图  
黑①先紧气错误,白②立,黑③则白④形成双活。黑③如走A位,白④位提,形成劫杀。



原图 515 失败图  
黑①错误,白②立,黑③提,双方成为劫争,黑棋失败。

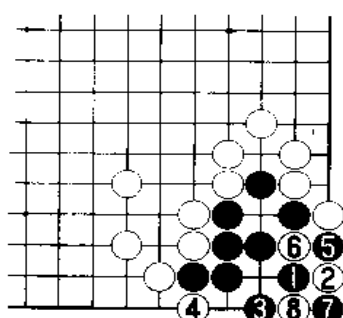


原图 516 失败图  
黑①接错误,白②紧气,黑③提,形成劫争,黑棋失败。



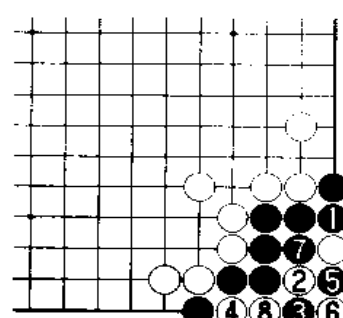
原图 517 正解图

黑①打、③扑是妙手，以下黑⑤、⑦打，至⑨提，成为“连环劫”黑棋可活。



原图 518 正解图

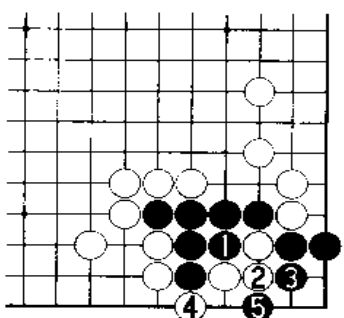
黑①正确，白②跳，黑③做眼，白④破眼，黑⑤扑妙，白⑥提，黑⑦再扑，成为“连环劫”，黑棋已活。⑨ = ⑤



原图 519 正解图

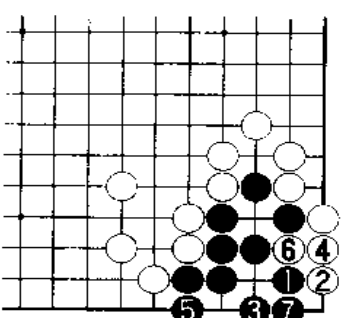
黑①接正确，③扳、⑤扑妙，至黑⑦接，成为“连环劫”，黑胜。

⑨ = ⑤ ⑩ = ⑧  
⑪ = ④



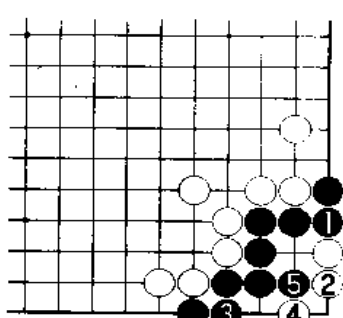
原图 517 变化图

白②如接，黑③紧气、⑤打吃，黑棋仍活。



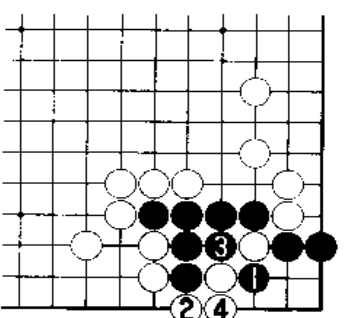
原图 518 变化图

白④如接，黑⑤、⑦做眼可以净活。



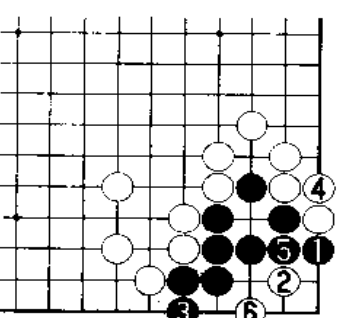
原图 519 变化图

白②如长，黑③接、⑤挤，形成双活。



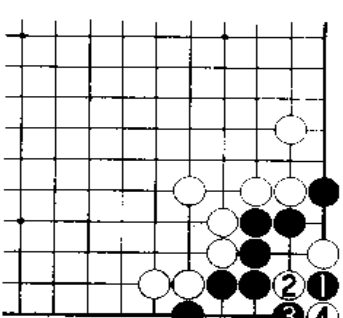
原图 517 失败图

黑①打错误，白②渡、④接，黑棋不活。



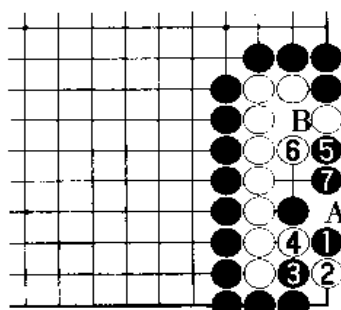
原图 518 失败图

黑①打错误，白②点至白⑥尖，黑棋不活。



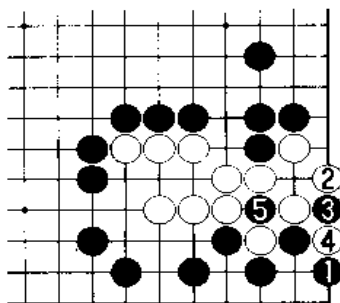
原图 519 失败图

黑①靠错误，白②打时黑③只能做劫，形成劫争，黑棋失败。



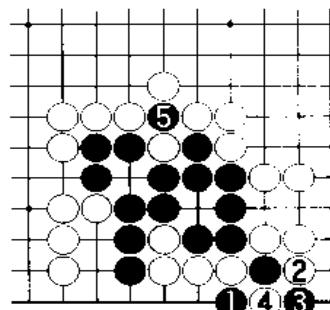
原图 520 正解图

黑①尖,白②跨,黑③冲、⑤打妙!至黑⑦止白A提时黑B提,成为“连环劫”,黑棋成功。



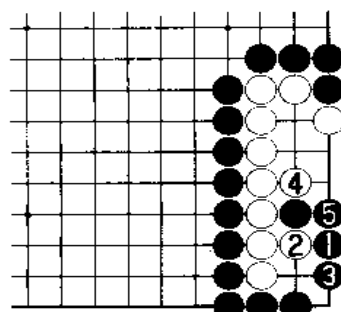
原图 521 正解图

黑①妙,白②做眼,黑③扑、⑤提,成为“连环劫”,黑棋成功。



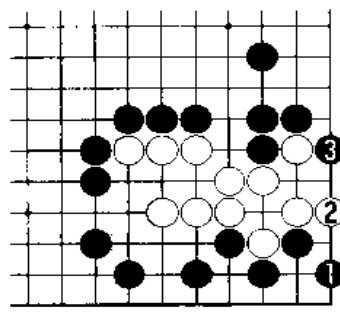
原图 522 正解图

黑①扳正确,白②打时,黑③做劫,巧妙!至此黑棋两劫必得其一,黑棋可活。



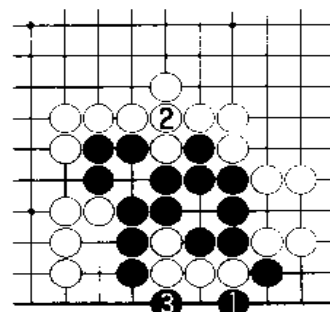
原图 520 变化图

白如②位冲,黑③退、⑤接,白棋不能活。



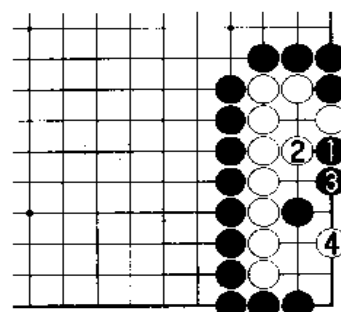
原图 521 变化图

白②如立,黑③打,白棋不活。



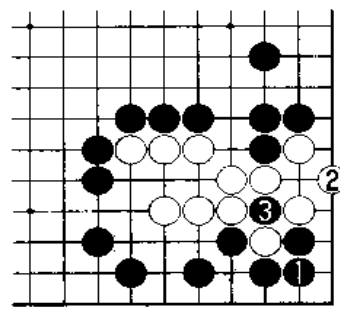
原图 522 变化图

白②如接错误,黑③打吃,白棋损失太大。



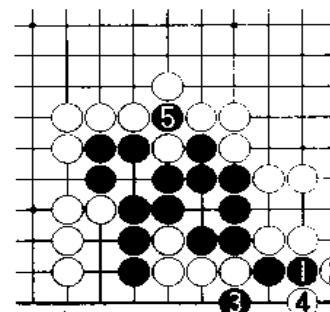
原图 520 失败图

黑①打错误,白②做劫,形成劫争,黑棋失败。



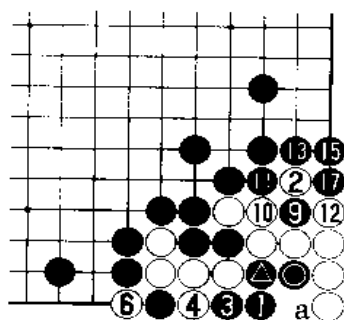
原图 521 失败图

黑①接错误,白②做眼,黑③只能打劫杀白棋。



原图 522 失败图

黑①长错误,白②扳、④打,黑棋只能打劫活了。

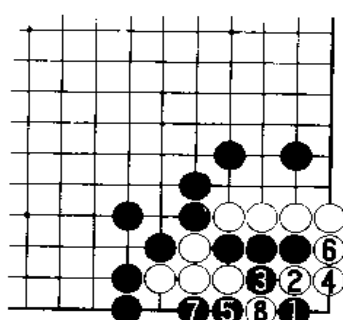


原图 523 正解图

黑①、③走成“刀五”形状正确，黑⑦再点，至黑⑮白棋不活。⑤ = ▲

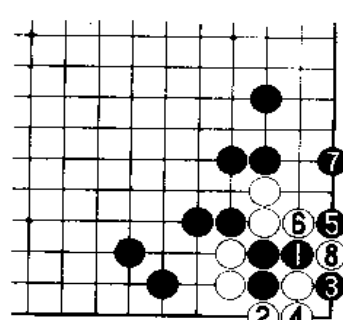
⑦ = ① ⑧ = ●

⑭ = a ⑮ = ③



原图 524 正解图

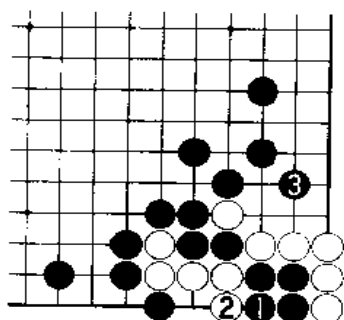
黑①跳巧妙，以下至白⑧提，黑⑨于③位反提，白棋不活。⑨ = ⑦



原图 525 正解图

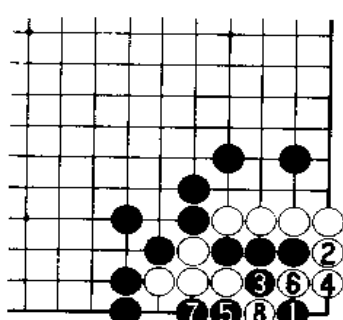
黑①、③正确，白④接时黑⑤是好棋，白⑥打黑⑦巧妙！黑⑧再于①位反提，白棋不活。

⑨ = ①



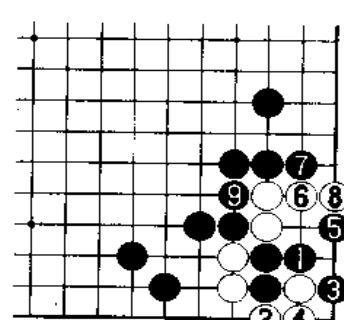
原图 523 变化图

黑①时，白②如提，黑③尖，白棋被杀。



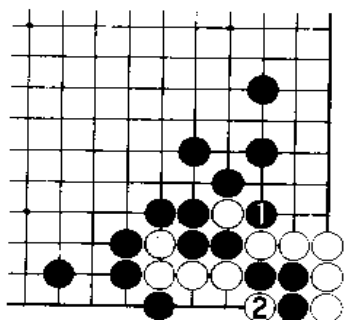
原图 524 变化图

白②如先在此处曲，黑③要做眼，至黑⑨与正解图相同。



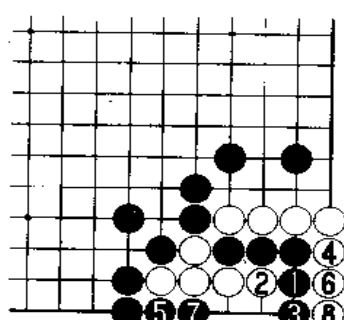
原图 525 变化图

白⑤如曲，黑⑦挡，再于⑨位紧气，白棋仍不活。



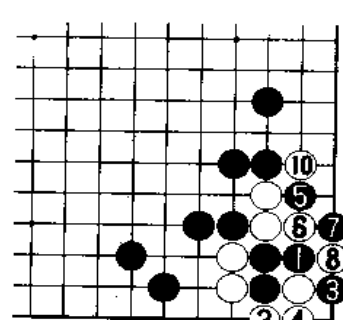
原图 523 失败图

黑①提错误，白②提黑三子可活棋，黑棋失败。



原图 524 失败图

黑①错误，白②紧气至白⑧，黑棋被杀。

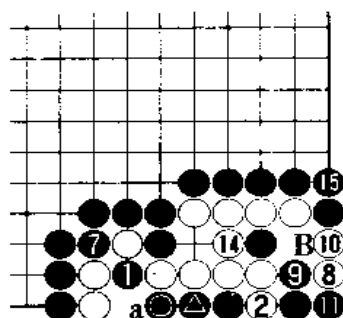


原图 525 失败图

黑⑤错误，黑⑦反提后，白⑩打，黑棋失败。

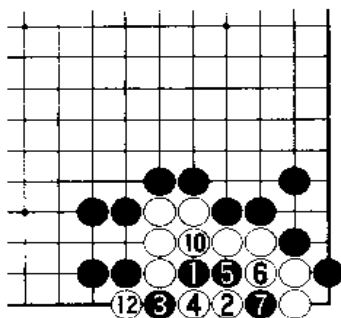
⑨ = ①





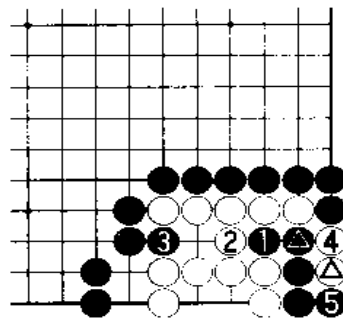
原图 526 正解图

黑①多送一子，妙！黑  
③于 B 位打，白棋不  
活。④ = ▲ ④ = ●  
⑤ = ① ⑥ = a  
⑫ = ⑩ ⑬ = ⑧  
⑮ = ⑪ ⑦ = B



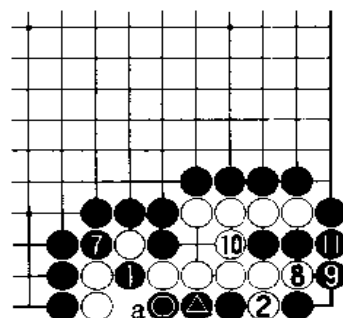
原图 527 正解图

黑①夹、③渡正确，白⑫  
提后，黑⑬再于②位点，  
白棋不活。⑧ = ④  
⑨ = ② ⑪ = ④  
⑬ = ②



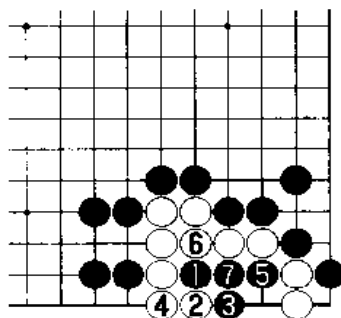
原图 528 正解图

黑①长多弃一子正确，  
白⑧提时，黑⑨再打吃，  
白棋不活。⑥ = ④  
⑦ = ▲ ⑧ = ④  
⑨ = ▲



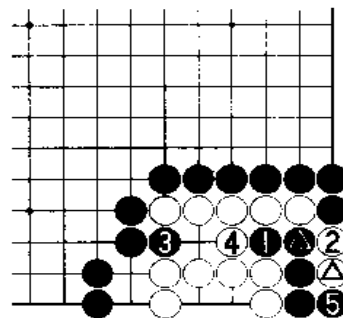
原图 526 变化图

白⑧如冲，黑⑨挡、⑪  
接，白棋仍不活。  
④ = ▲ ④ = ●  
⑤ = ① ⑥ = a



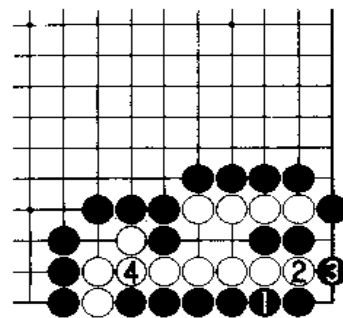
原图 527 变化图

白②如扳，黑④先打再  
于⑤位断、⑦位团，白棋  
仍不活。



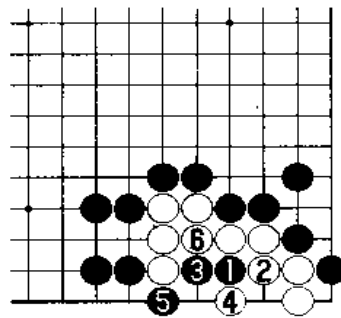
原图 528 变化图

白②先走此位，黑④破  
眼至黑⑨止，白棋仍不  
活。⑥ = ② ⑦ = ▲  
⑧ = ② ⑨ = ▲



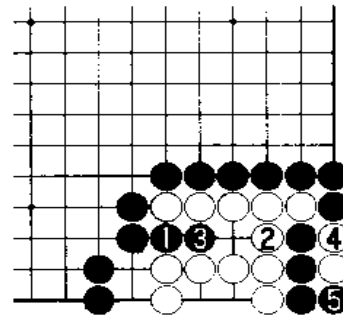
原图 526 失败图

黑①接错误，白②冲、④  
打，黑棋“接不归”，白棋  
可活。



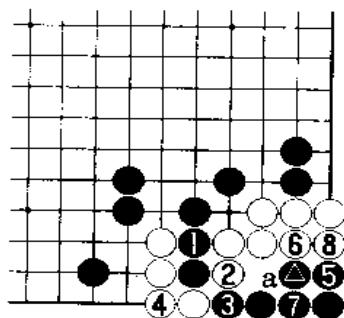
原图 527 失败图

黑①错误，白②接至白  
⑥打，黑棋“接不归”，白  
棋可活。



原图 528 失败图

黑①先破眼错误，白⑥  
于④位扑后，白棋已活。  
⑥ = ④

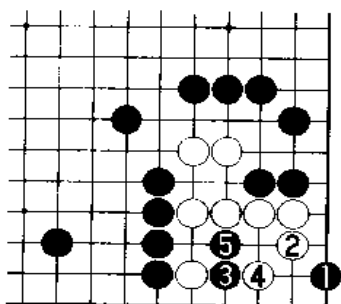


原图 529 正解图

黑①接正确,以下行至白⑧提,黑⑨于△位点至⑬止,白棋不活。⑨=△

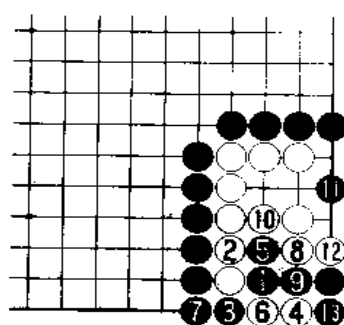
⑩=⑦ ⑪=⑤

⑫=③ ⑬=a



原图 530 正解图

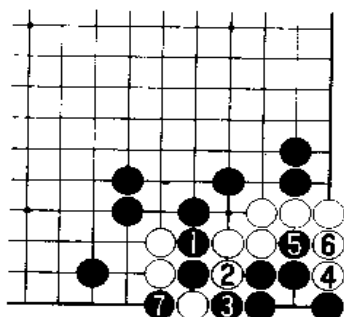
黑①绝妙,白②则黑③夹、再于⑤位长,白棋不活。



原图 531 正解图

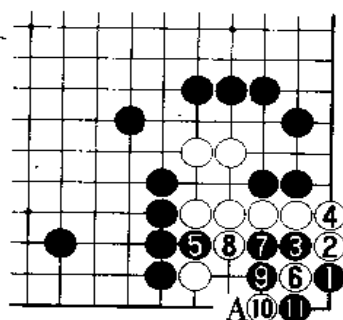
白④点时黑⑤长,绝妙!以下行至黑⑬打吃,白棋不活。⑭=⑥ ⑮=④

⑯=⑥ ⑰=①



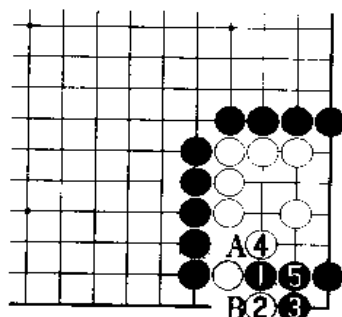
原图 529 变化图

白④如扑不成立,黑⑤长,至黑⑦白棋仍不活。



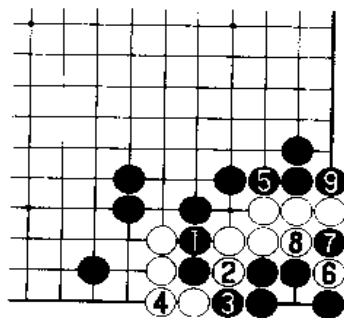
原图 530 变化图

白②如尖,黑③打、⑤冲,至⑦白死。白⑩如A位退,虽能吃黑棋,但成“花六”棋形,仍不能活。



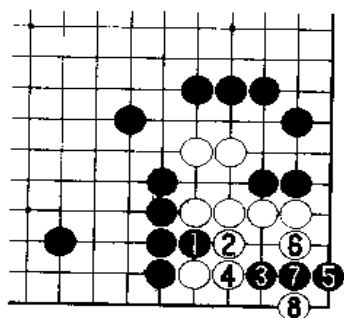
原图 531 变化图

白②如扳,黑③打、⑤接后,A、B两点必得其一,白棋仍不活。



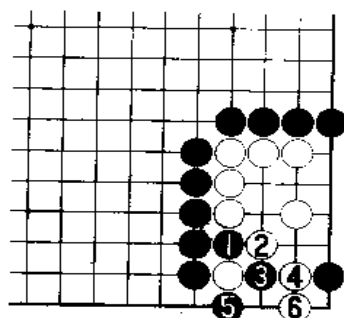
原图 529 失败图

黑⑤先紧气错误,白⑥扑后,双方形成劫争,黑棋失败。⑩=⑥



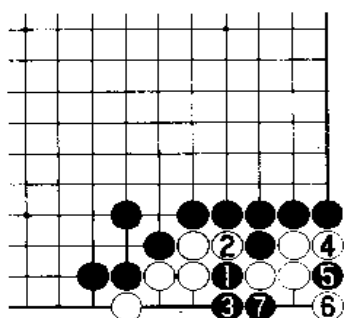
原图 530 失败图

黑①冲错误,白②挡至白⑧即可活棋,黑棋失败。



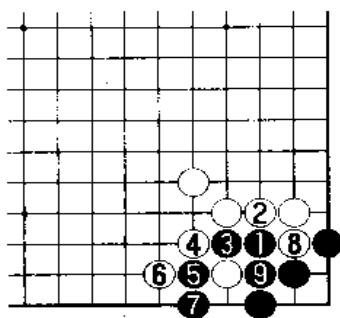
原图 531 失败图

黑①冲错误,白②挡、⑥立已活棋,黑棋失败。



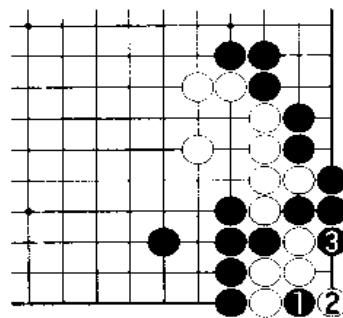
原图 532 正解图

黑①挖、③立正确。白④时，黑⑤扑妙！行至黑⑦，成为“金鸡独立”而杀白棋。



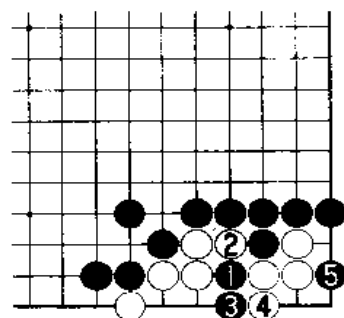
原图 533 正解图

黑①尖时白②挡，以下行至黑⑨止，黑棋已活。



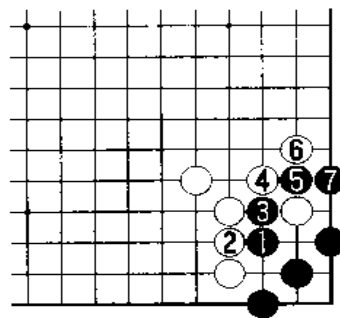
原图 534 正解图

黑①巧妙，白②提，黑③长，白棋无法紧气，对杀黑胜。



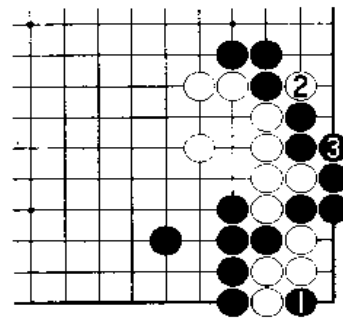
原图 532 变化图

白④如打吃，黑⑤是手筋，白棋仍不活。



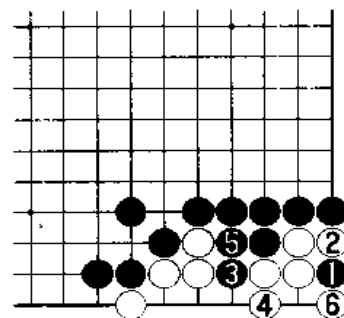
原图 533 变化图

白②如于此处挡，黑④冲至黑⑦同样活棋。



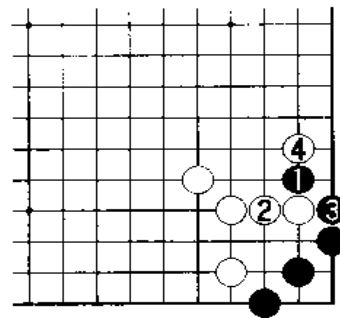
原图 534 变化图

白②如断，黑④接，白棋仍不活。



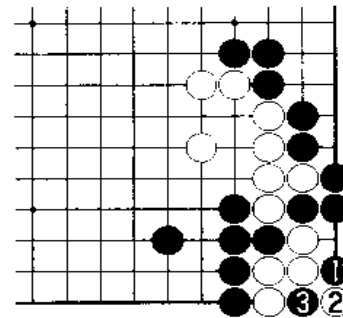
原图 532 失败图

黑①错误，以下行至白⑥止，白棋弃子而活角，黑棋失败。



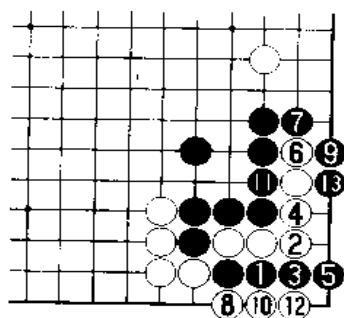
原图 533 失败图

黑①外逃错误，白②接、黑③渡，白④可夹死黑棋。



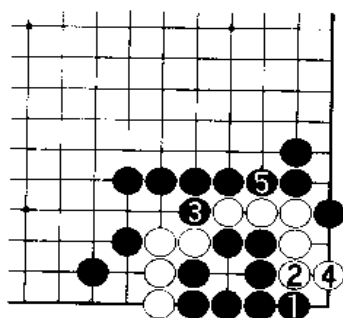
原图 534 失败图

黑①错误，白②抛劫，形成劫争，黑棋失败。



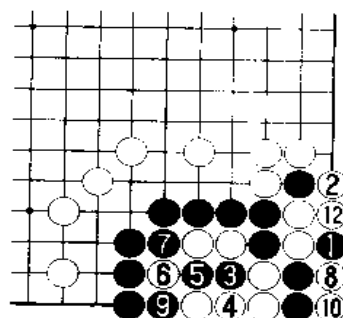
原图 535 正解图

黑①、③、⑤是长气的好棋,以下行至黑⑬止,成为“金鸡独立”而杀白棋。



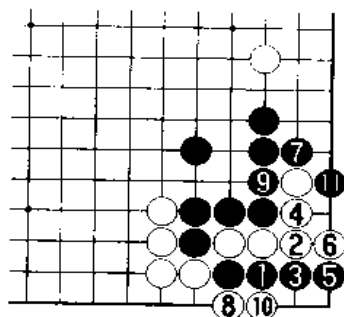
原图 536 正解图

黑①绝妙,白②紧气、黑③断至黑⑤,成“有眼杀无眼”而杀白棋。



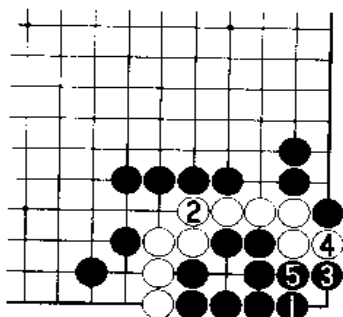
原图 537 正解图

黑①先打,再走③位,以下行至黑⑬止为双方必然,黑棋已活。⑬ = ⑤  
⑬ = ⑤



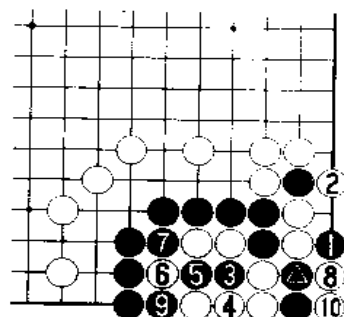
原图 535 变化图

白⑪如紧气,黑⑦挡至黑⑬止,白棋仍被杀。



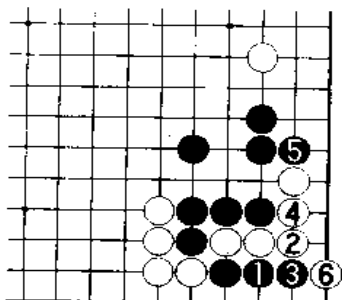
原图 536 变化图

白②如接,黑③尖要渡过,白④挡时,黑⑤做眼活棋,白棋仍被杀。



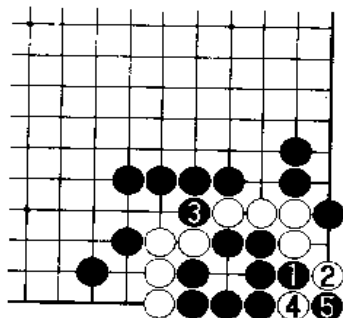
原图 537 变化图

白⑫接不成立,黑③于△位扑,白棋被杀。① = ⑤ ⑫ = ③ ⑬ = △



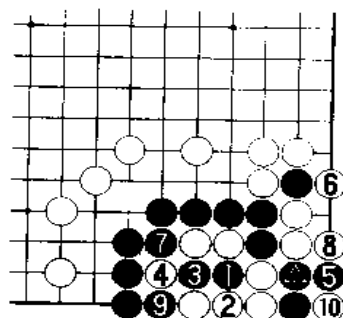
原图 535 失败图

黑⑤紧气是错的,白⑥扳后,黑棋因差一气而被杀。



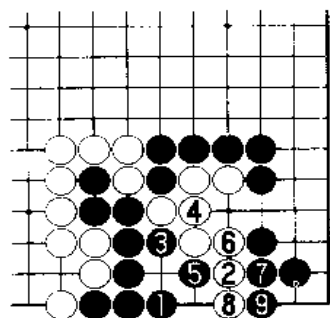
原图 536 失败图

黑①挡错误,白②扳再于④位抛劫,形成劫争,黑棋失败。



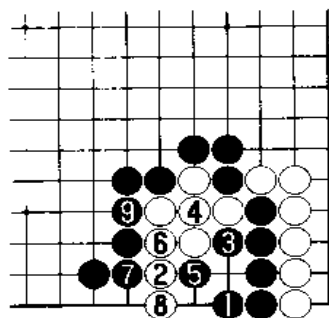
原图 537 失败图

黑③做眼错误,白⑥提至白⑭提劫,形成劫争,黑棋失败。① = ③ ⑫ = ① ⑬ = △ ⑭ = ④



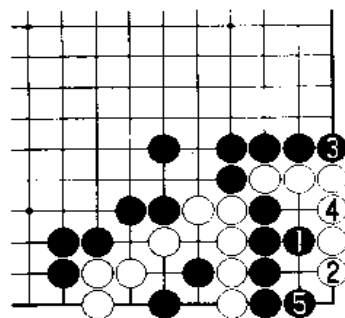
原图 538 正解图

黑①妙,白②尖时黑③打、⑤做眼,成“有眼杀无眼”,对杀黑胜。



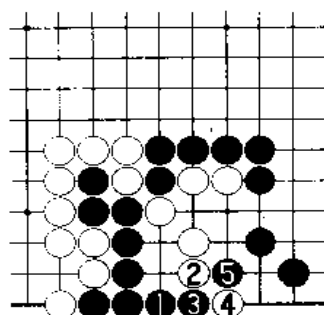
原图 539 正解图

黑①妙!白②时黑③先打、⑤再做眼,以下行至黑⑨止,白棋不活。



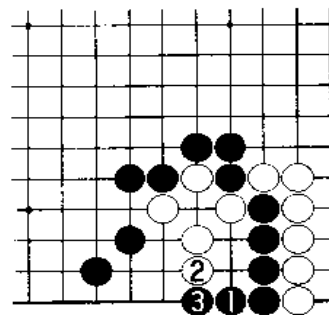
原图 540 正解图

黑①正确,白②、④只能如此,黑③曲后角部双活,但由于白棋左边是死棋,所以对杀黑胜。



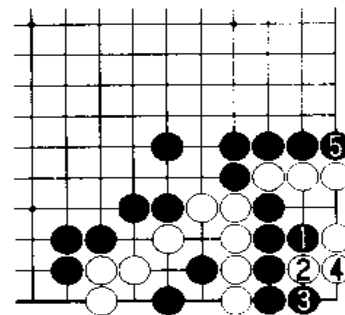
原图 538 变化图

白②如立,黑③、⑤渡过,白棋仍被杀。



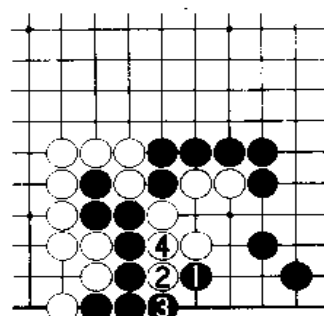
原图 539 变化图

白②时,黑③渡过,白棋仍被杀。



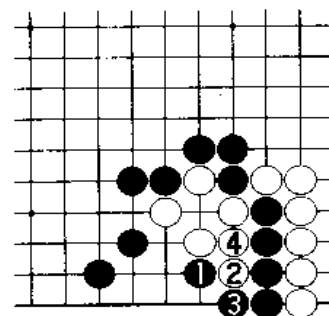
原图 540 变化图

白②如紧气,黑③打后再于⑤位紧气,对杀仍是黑胜。



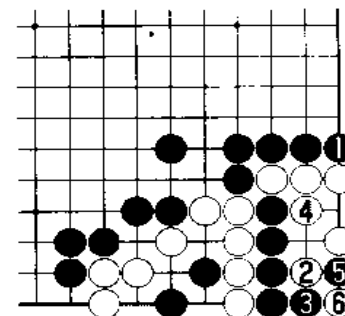
原图 538 失败图

黑①错误,白②挖、④打,黑棋被杀。



原图 539 失败图

黑①错误,白②挖、④打,黑棋被杀。



原图 540 失败图

黑①先紧气错误,白②尖,黑③长,白④做眼,黑⑤只能打劫,黑棋失败。



# 下 篇

## 编者续语

少年儿童小棋手们：当你做完上篇的 540 道死活题以后，相信你对围棋已经产生了浓厚的兴趣，棋艺水平也必定有所提高，也许你现在正处在对围棋由感性认识上升到理性认识的关键阶段。为了进一步巩固你所学过的围棋知识，系统地掌握攻防手筋，灵活地应用围棋战术，培养良好的棋形感觉和锻炼敏锐的思维方法，使你在今后学棋的道路上快速飞跃，那么就请你继续完成下篇的 495 道死活题吧！

本册选编的 495 道死活题，是根据“征”、“断”、“枷”、“扳”、“挖”、“尖”、“渡”、“跳”、“夹”、“立”、“点”、“扑”、“秤砣”、“金鸡独立”和“倒脱靴”等十五个围棋术语，分别编为十五个部分，每个部分同样可以做为独立的章节。这样编排的特点是，主题鲜明，针对性强，能使小棋手们在较短的时间内迅速掌握每一专题中带有规律性的东西，同时可以加深对围棋战术的进一步理解和对围棋手筋的灵活应用，并能开拓视野，掌握解题的技能技巧，增加实战中的应变能力。

为了方便不同水平的读者阅读本篇，我们在每道习题的上方标有一至三个★，一个★的习题简单一些，我们只给出了一个正解图；两个★的有一定的难度，三个★的难度较大，除了正解图外还附有一个变化图和失败图。这些标记所示的难易程度并不是绝对的标准，仅供读者参考而已。

《围棋死活 1000 题》是编者 20 年来在围棋教学过程中收集、总结、整理、编排的一部教材。其中部分习题选自我国古代围棋死活棋谱和国外围棋死活棋谱。习题多，文字少是本书的特点。正因如此，书中难免有不道之处，望广大读者予以指正。祝小棋手们在学棋的路上早日腾飞。



# 第一部分

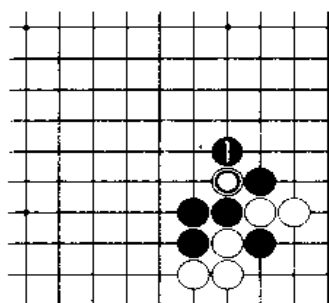
## 征

“征”也称为征子，俗称“扭羊头”，它是围吃棋子的一种方法。在追杀对方棋子时，一左一右地打吃对方，使其无法脱身，追至极边全数提取（图解黑①为“征”）。

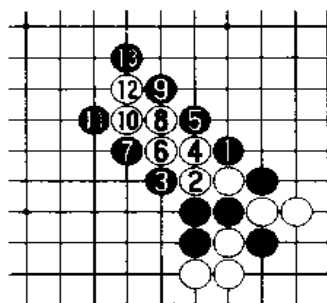
初学者对征子都非常感兴趣，因为它酷似我们平时玩的“逮人”游戏，一个人在前面跑，另一个人在后面追，不但要追上他，还要逮住他。

“征”另有一种征服的意义。我国围棋古谱中曾记载许多征子的棋局，如：“千层宝塔”、“一子解双征”等。在围棋对局的中盘阶段，即是一种短兵相接、你死我活的激烈争夺。当我们使用征吃的方法时，切忌盲目行棋，必须要注意：（1）要看清征途前方六条线上是否有对方救兵援助；（2）要算清是否能反征。这是能否取得成功的关键所在。我们常听到的“不懂征子就不会弈棋”的说法，这足以说明征子在对局当中的份量如何。征子问题弄明白了，我们就多具备了一个作战的本领，同时也在胜利的天平上加上了一个重要的砝码。

这一部分共 27 道题，全部黑先。你能正确运用征子的手段来解决实战中遇到的问题吗？祝你在学棋的征途上阔步前进！



图解 黑①“征”白◎子。



白②如逃出，黑③至⑬连打，以下顺序依次类推，逐杀白子。

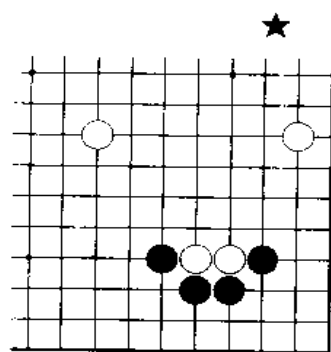


图 1

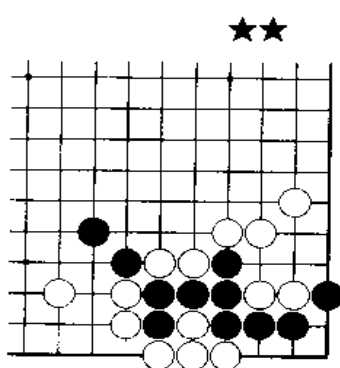


图 2

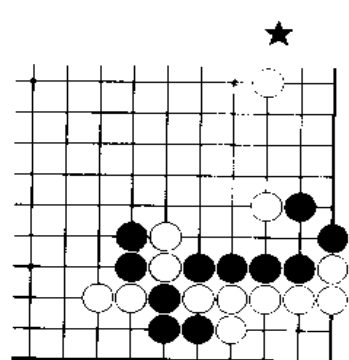


图 3

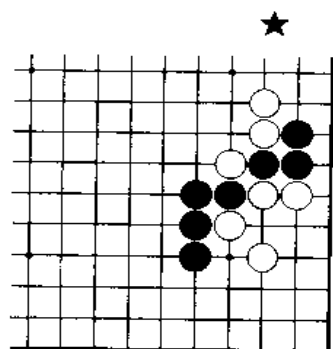


图 4

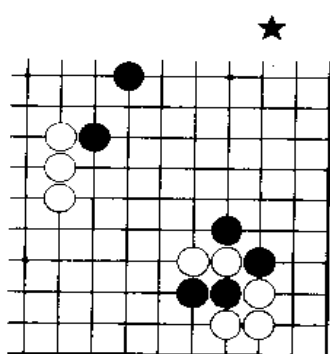


图 5

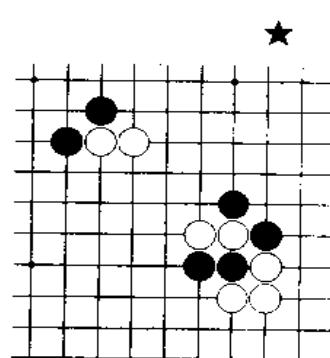


图 6

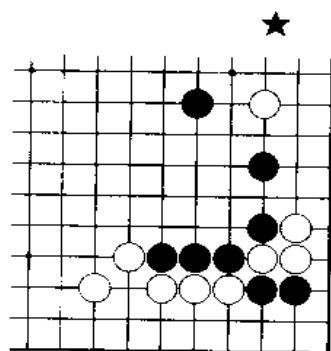


图 7

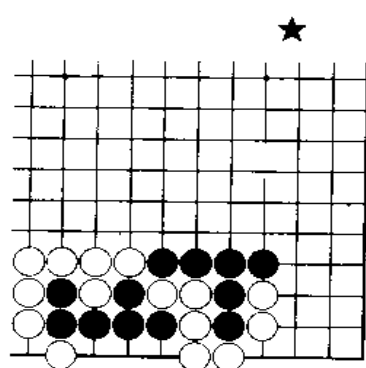


图 8

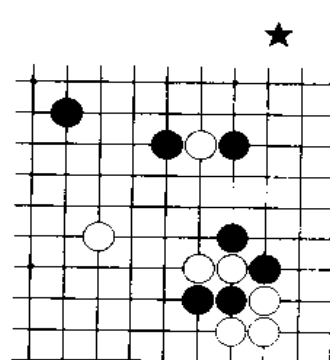


图 9

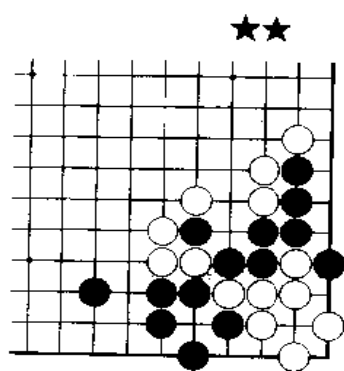


图 10

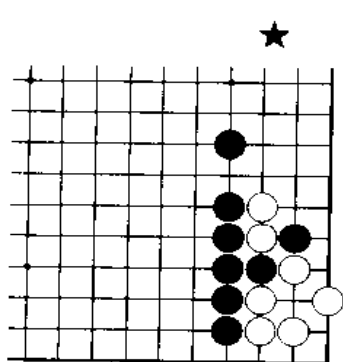


图 11

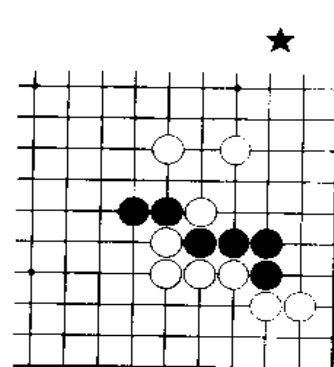
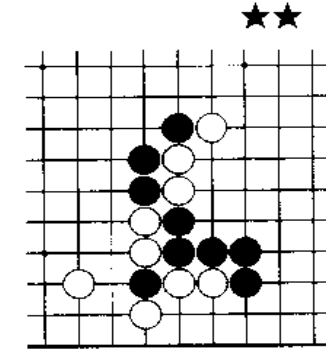
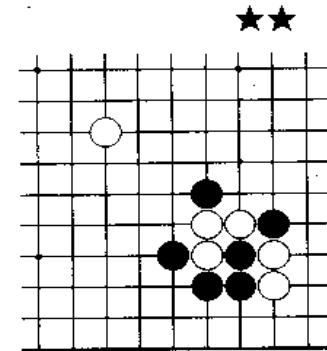
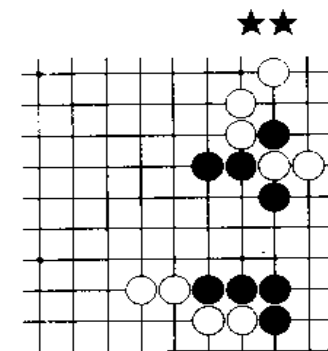
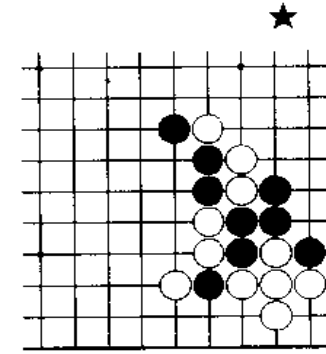
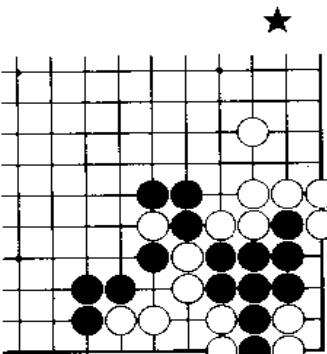
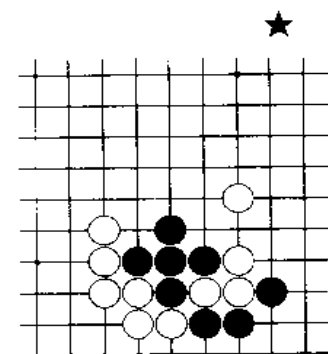
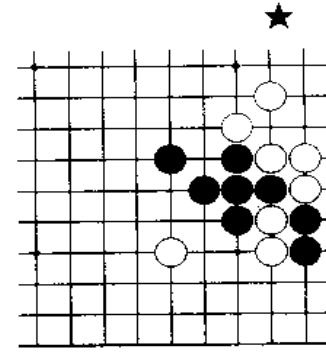
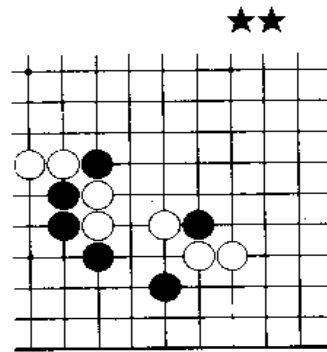
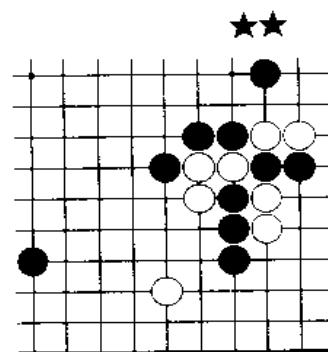
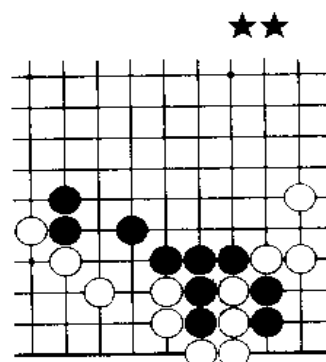
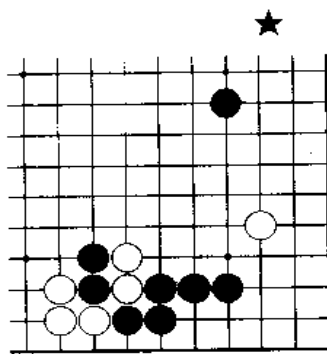
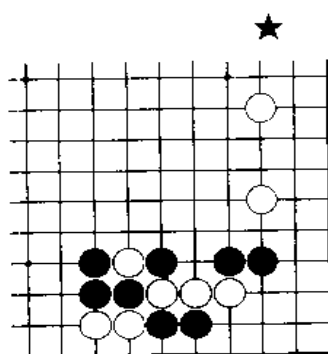


图 12



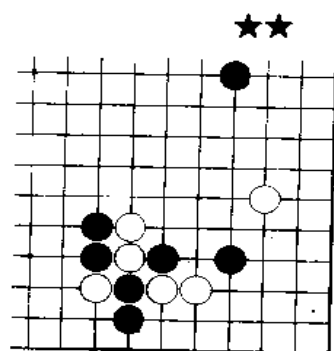


图 25

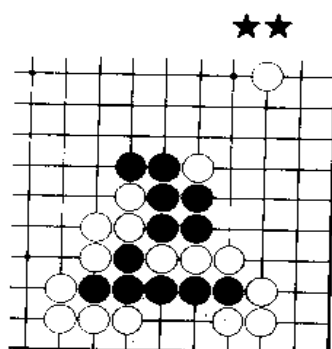


图 26

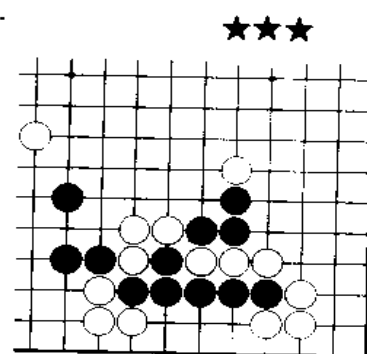


图 27

## 第 二 部 分

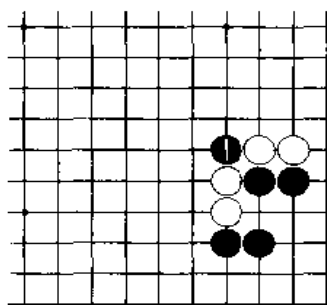
### 断

“断”也称“切断”，它是直接割断对方棋子联络的着法，也是围棋基本战术之一（图解黑①为“断”）。

“断”的具体着法是将对方分断以后，再对其进行攻击，从而达到各个击破的目的。围棋谚语“能打少打，能断则断”的意义就在于此。“断”在对杀中的作用主要有：（1）缩短对方的气数；（2）延长本方的气数，以达到消灭敌人，保存自己的目的。然而，保存自己最有效的手段就是消灭敌人，这就是“断”的最终目的。

在你做这部分习题前，请不要忘记“棋从断处生”这句围棋谚语，它是对切断及其意义所在的高度概括和总结，也是指导我们下棋的座右铭。

本部分共 36 道题，全部黑先。你将怎样利用切断战术来攻击对方呢？



图解 黑①为“断”

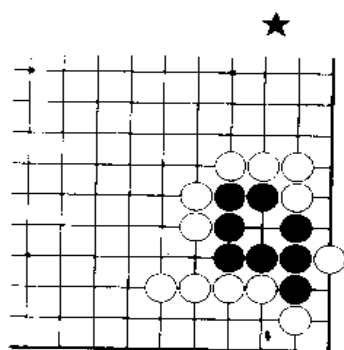


图 28

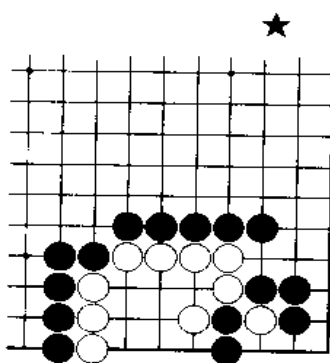


图 29

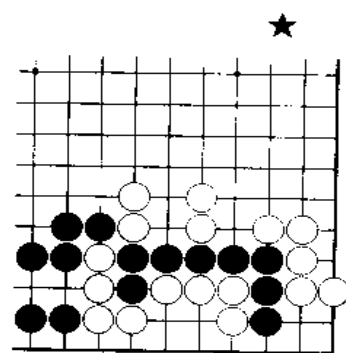


图 30

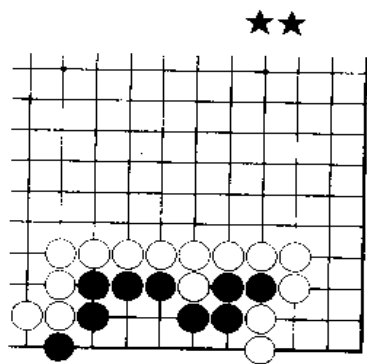


图 31

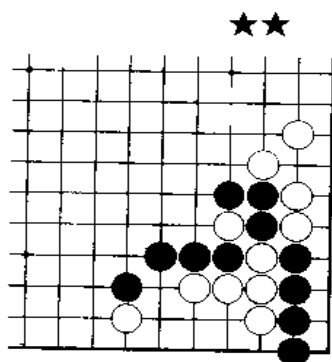


图 32

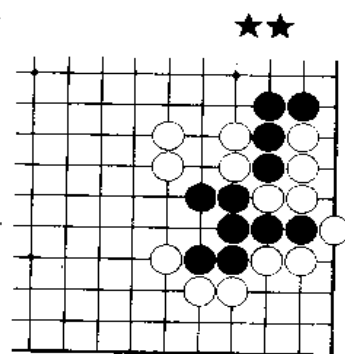


图 33

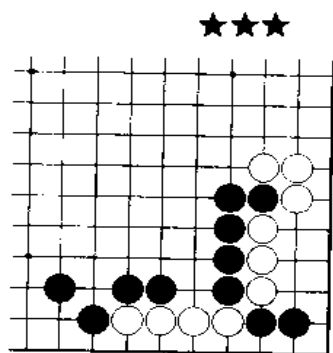


图 34

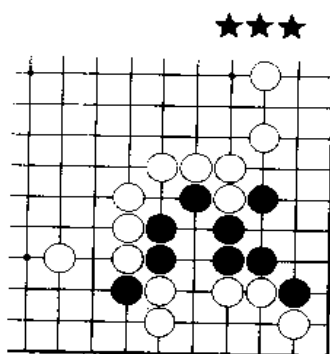


图 35

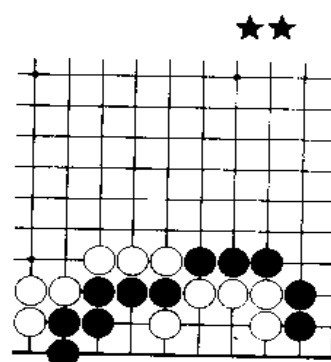


图 36

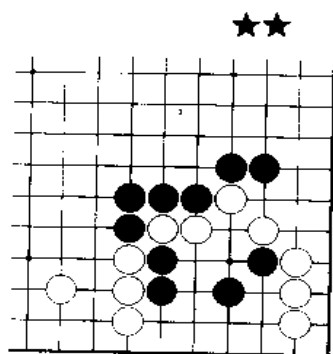


图 37

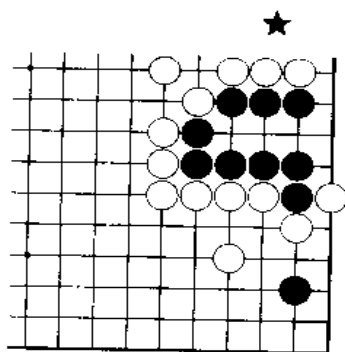


图 38

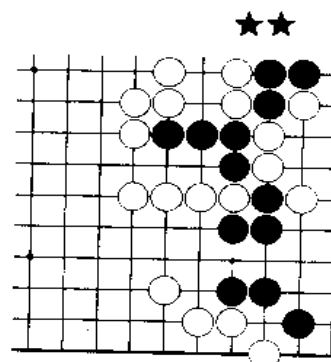


图 39

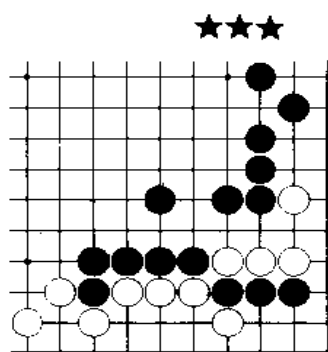


图 40

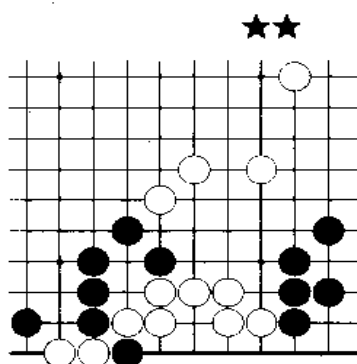


图 41

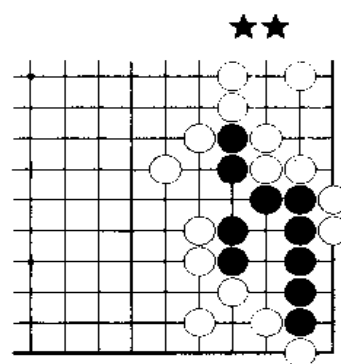
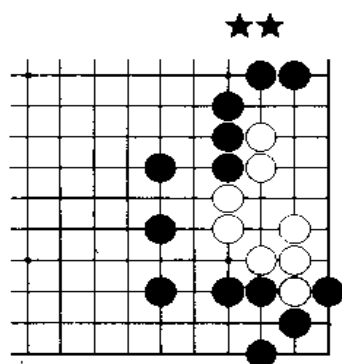
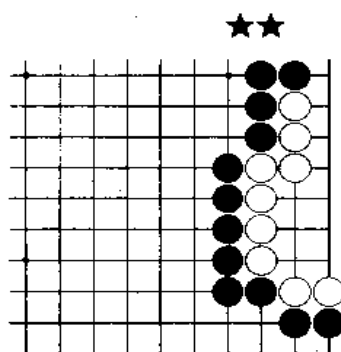


图 42



43



44

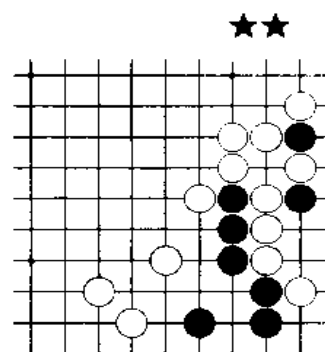


图 45

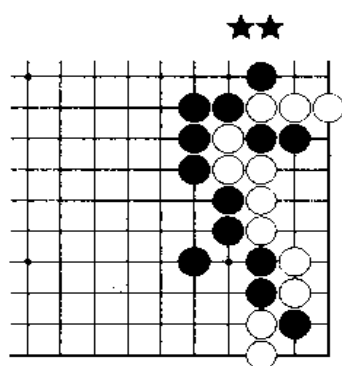


图 46

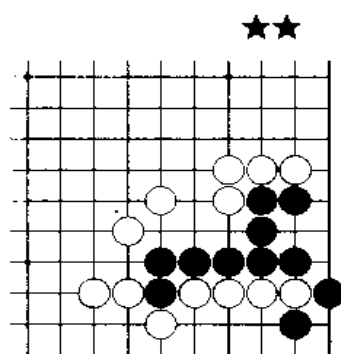


圖 47

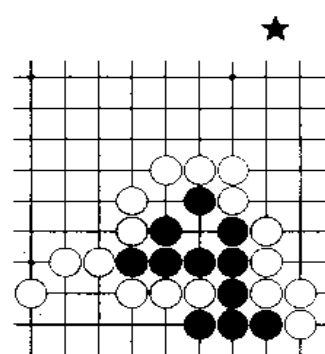


图 48

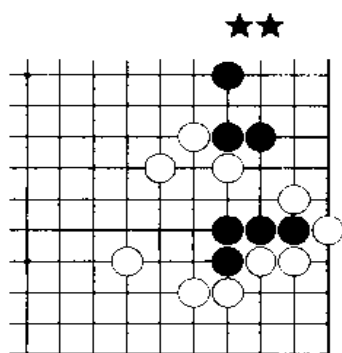


图 49

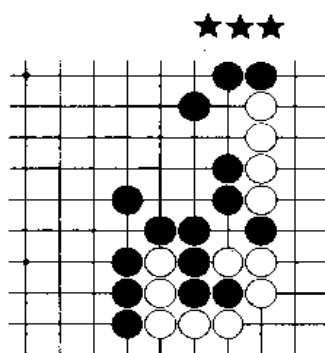


图 50

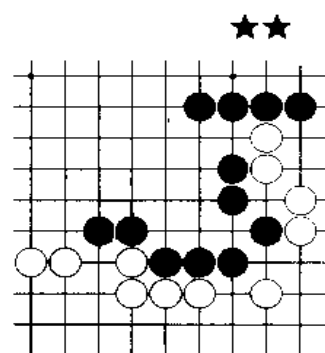


图 51

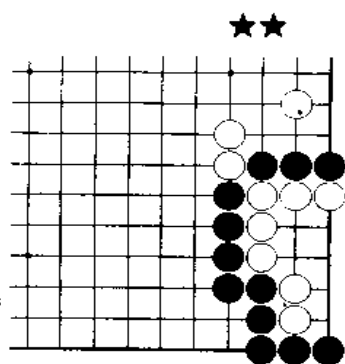


图 52

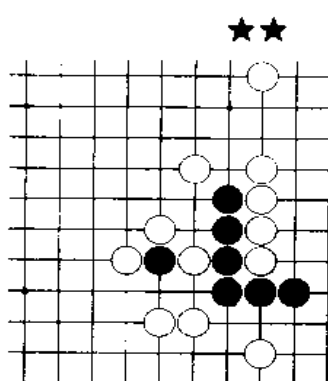


图 53

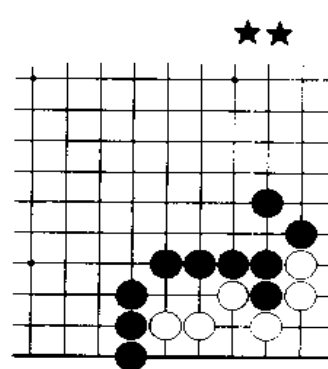


图 54

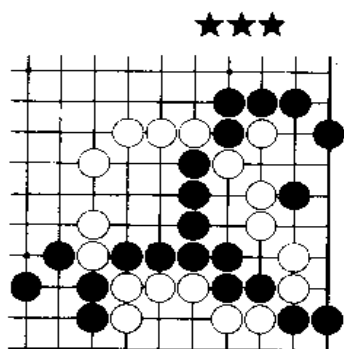


图 55

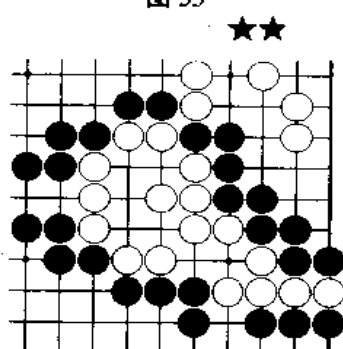


图 56

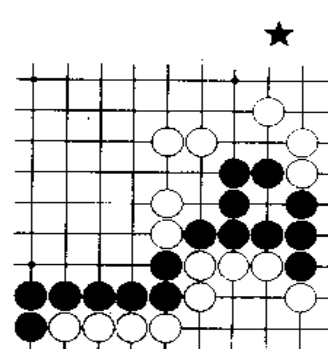


图 57

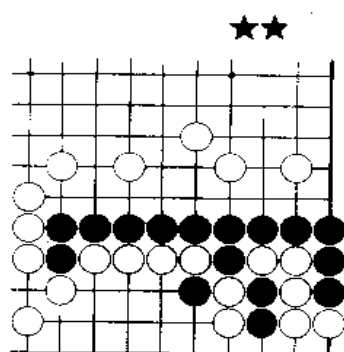


图 58

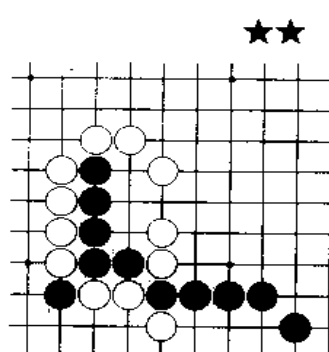


图 59

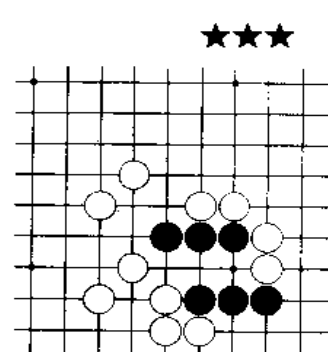


图 60

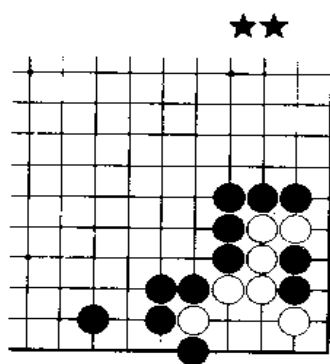
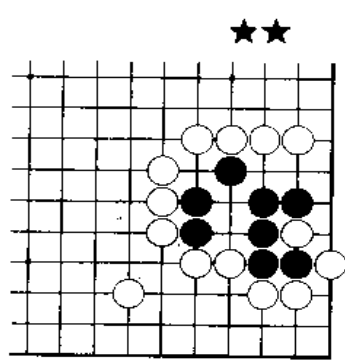


图 61





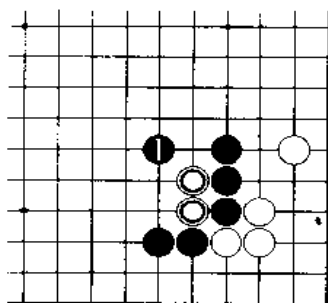
## 第三部分

### 枷

走一着棋将对方若干子封锁在里面，使其无法逃脱，称为“枷”（图解黑①为“枷”）。

“枷”是我国古代用来管制犯人的一种刑具。将其方法运用到围棋中，既形象又生动。它是实战中经常运用的战术手段之一，对局中以跳枷、飞枷最为常见。它是将对方封锁住，犹如关门一般，使其无法脱身，所以又有人称之为“门”。对杀中每当无法实施强硬地征吃方法时，那么运用“枷”的手段，必将起到以柔克刚的作用。一着巧妙的“枷”，往往会使对方成为笼中猛兽，无法施展它的本领，只得坐以待毙。

本部分共 27 道题，全部黑先。试试看你能否正确地运用“枷”的手段，将敌人尽收囊中。



图解 黑①“枷”，白◎  
二子被歼。

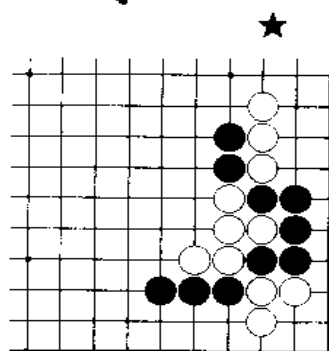


图 64

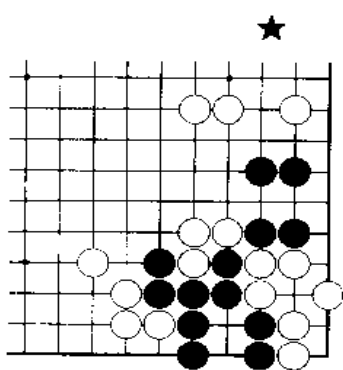


图 65

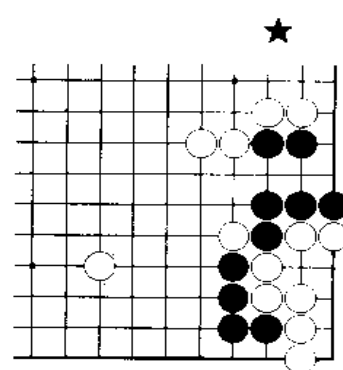


图 66

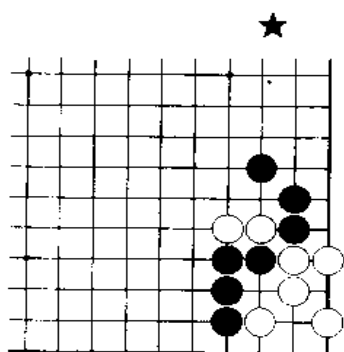


图 67

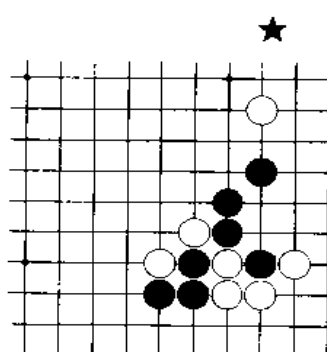


图 68

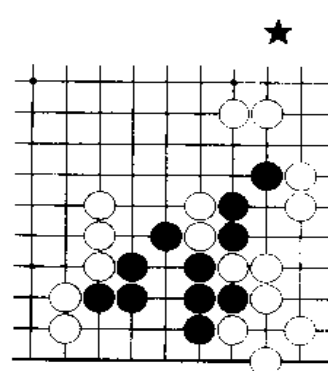


图 69

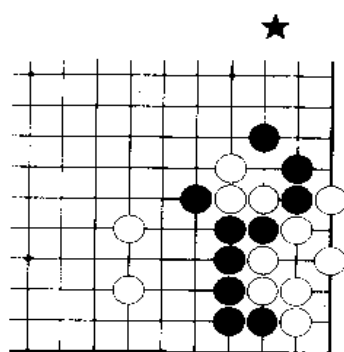


图 70

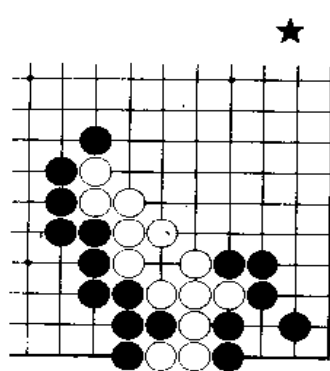


图 71

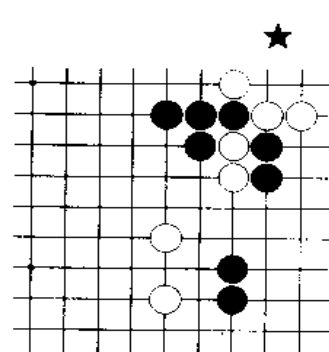


图 72

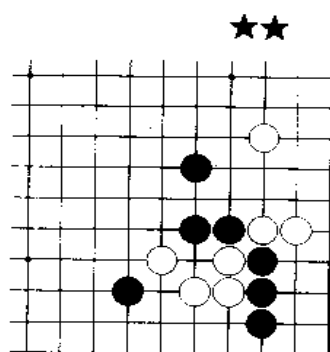


图 73

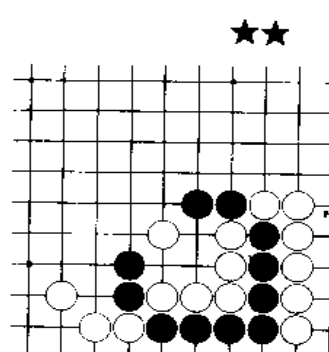


图 74

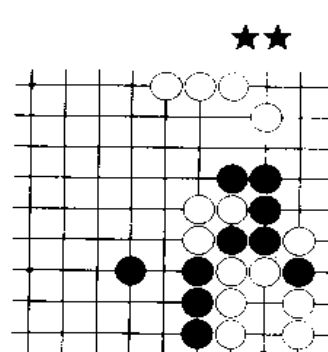
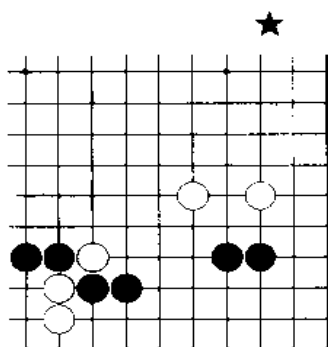


图 75



76

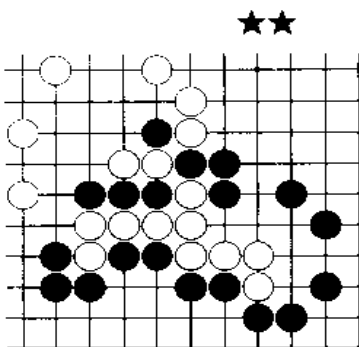


图 77

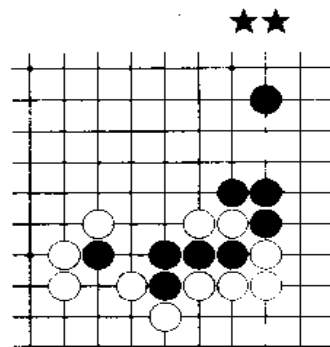


图 78

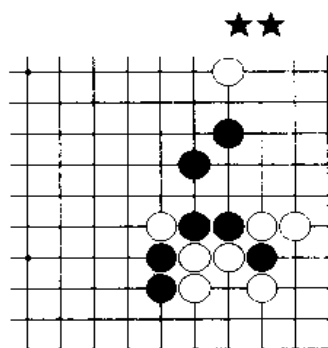


圖 79

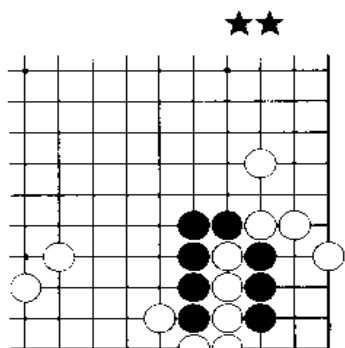
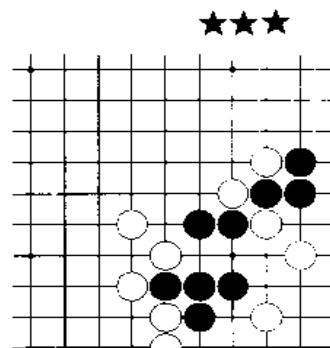
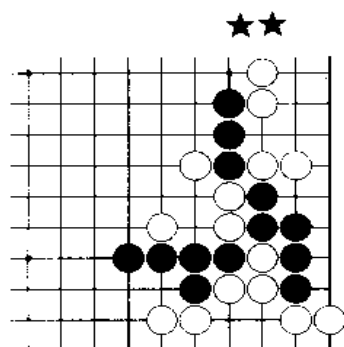


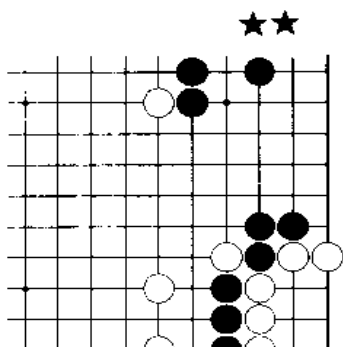
图 80



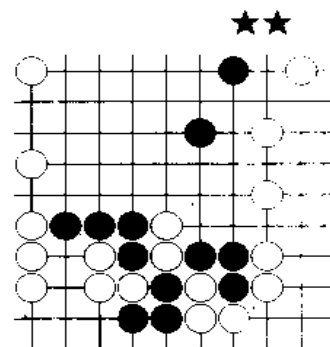
81



82



83



84

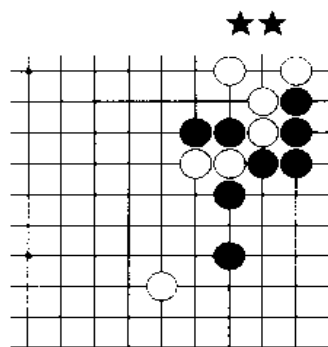
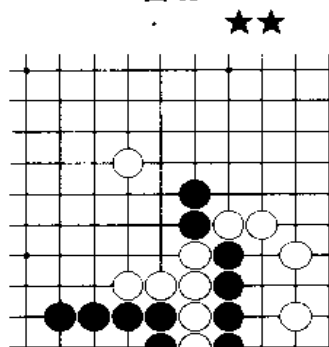


图 85



86

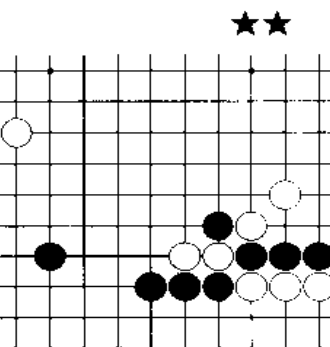


图 87

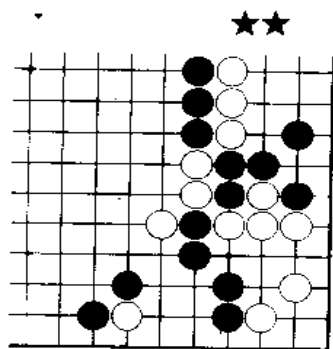


图 88

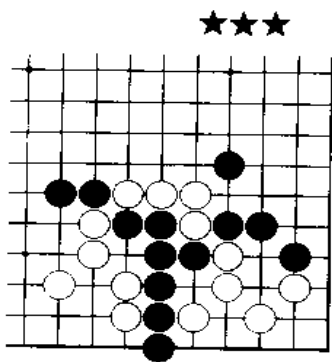


图 89

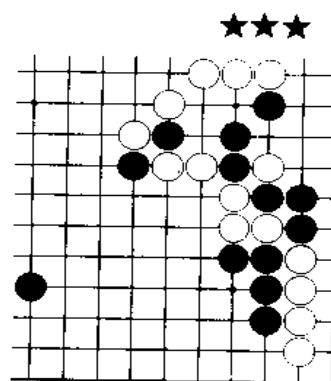


图 90

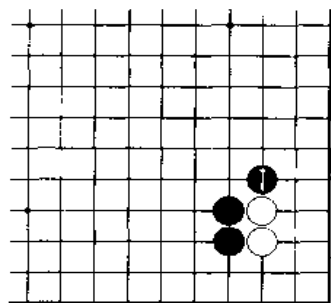
## 第 四 部 分

### 扳

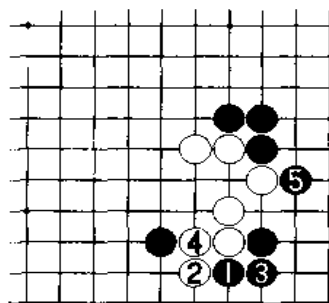
双方棋子相互紧靠时，在原有棋子斜对角交叉点处下一子，制止对方向前继续长出的着法称为“扳”，也称“扳头”（图解 1：黑①为“扳”）。

“扳”在实战运用中较为广泛。它不仅能阻止对方前进的步伐，而且行棋紧凑。“扳”大体可分为“扳渡”与“扳断”两种方式。“扳渡”是采用扳的着法，兼起渡过的作用（见图解 2）；“扳断”是采用扳的着法，兼起切断对方棋子的作用（见图解 3）。“连扳”的着法非常激烈，它往往能起到出奇制胜的效果，尤其是在边、角部的对杀中，如能正确运用“扳”的手段，必定会使对方束手无策。故尔，在围棋的谚语中有关于破坏对方棋形而言的“二子头必扳”和关于对杀而言的“两扳长一气”的格言。

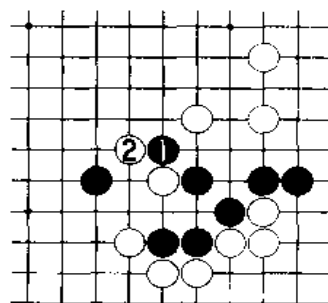
本部分共 26 道题，全部黑先。你将怎样利用“扳”的手筋来解决实战中的问题呢？



图解 1 黑①为“扳”



图解 2 黑①和黑⑤两着棋均为“扳渡”



图解 3 黑①扳时白②“扳断”截取黑子。

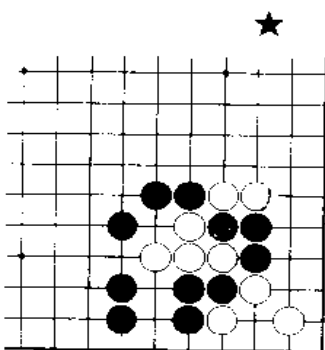


图 91

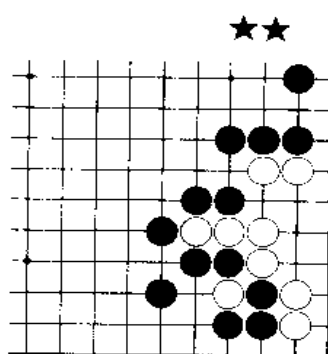


图 92

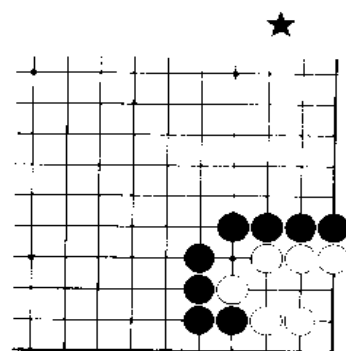


图 93

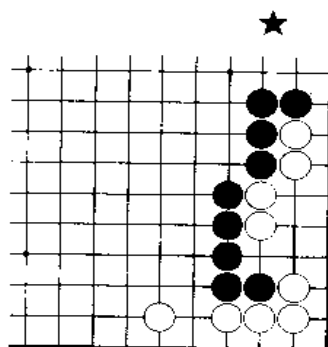


图 94

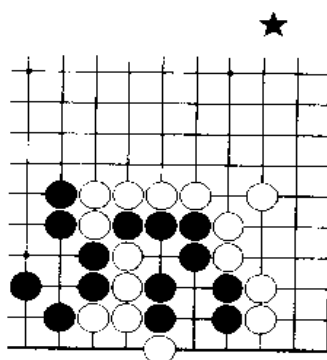
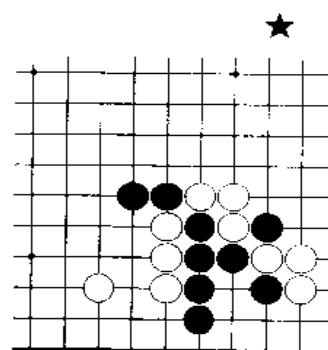


图 95



96

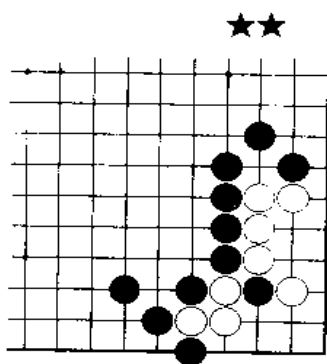


圖 97

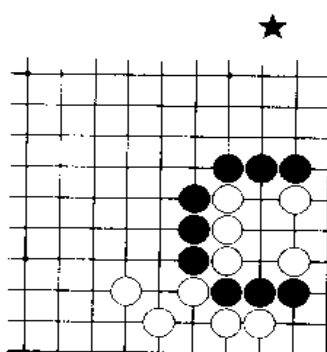


圖 98

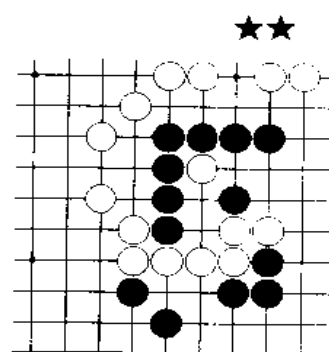


图 99

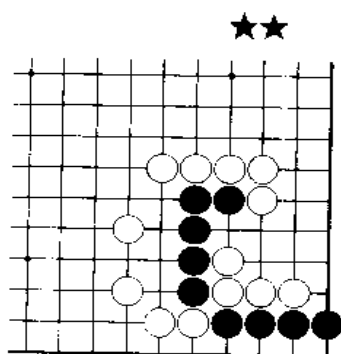
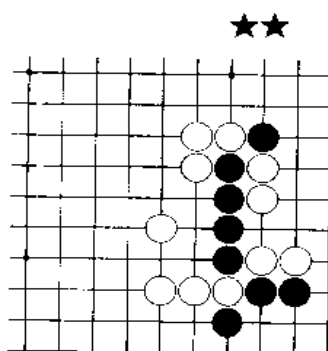
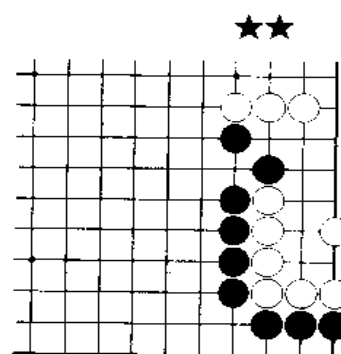


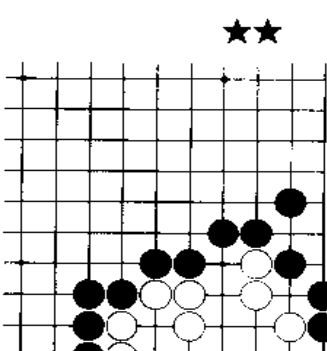
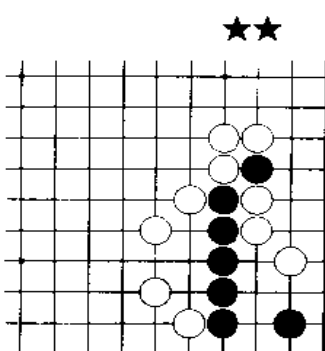
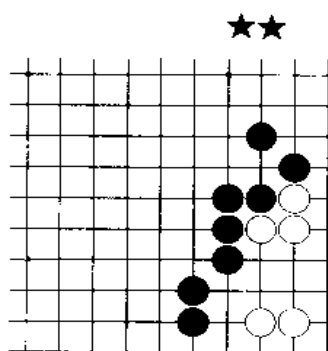
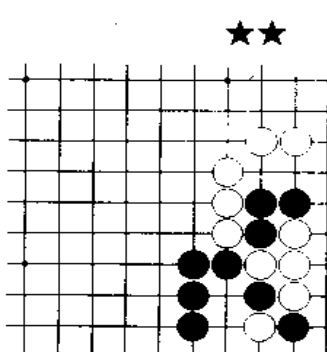
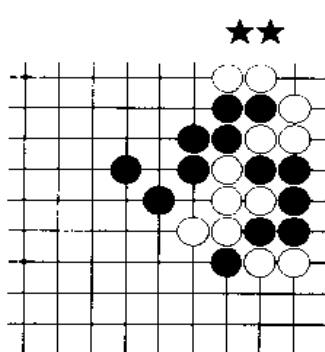
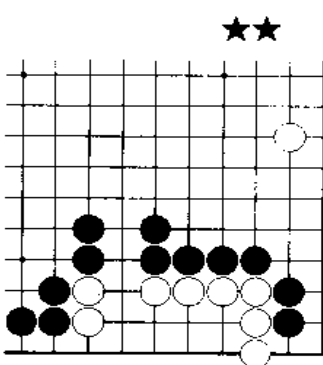
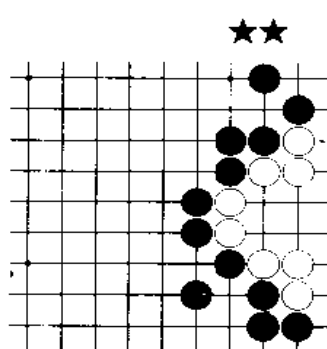
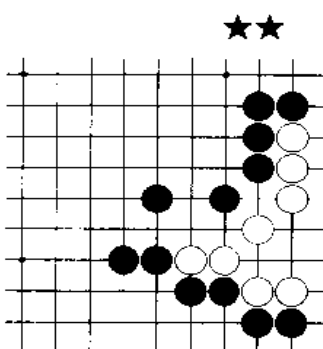
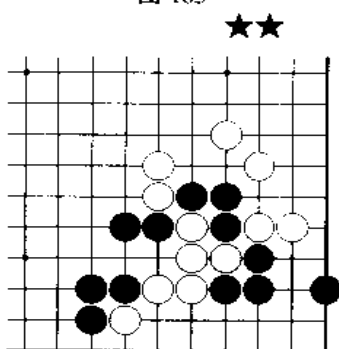
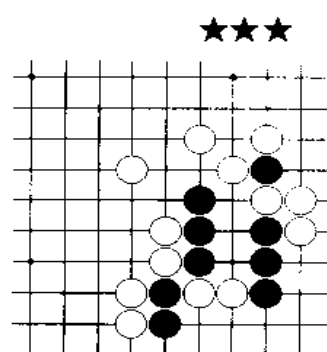
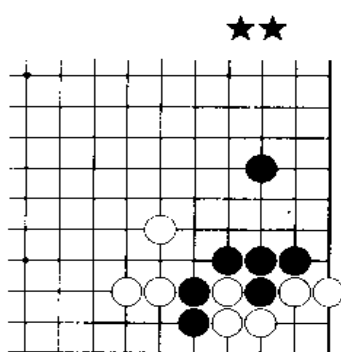
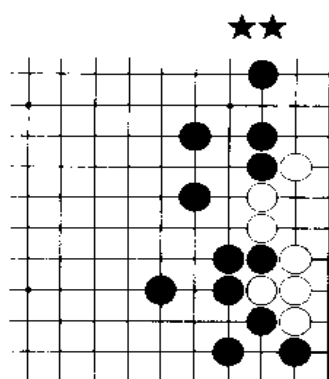
图 100

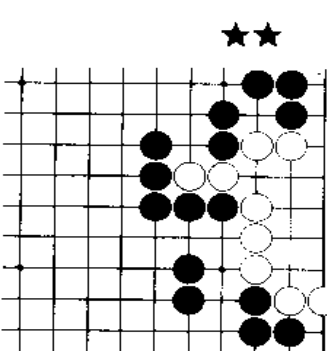
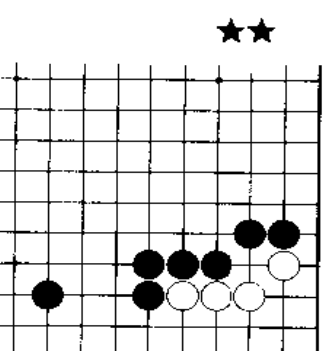
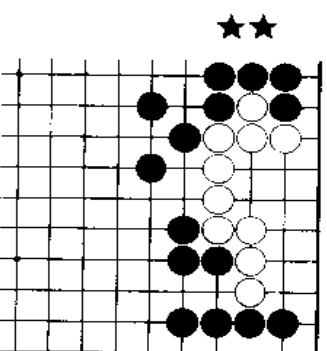
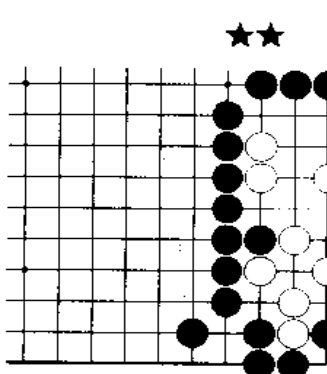
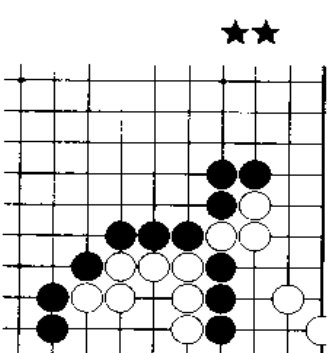
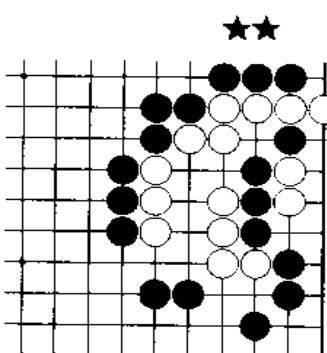
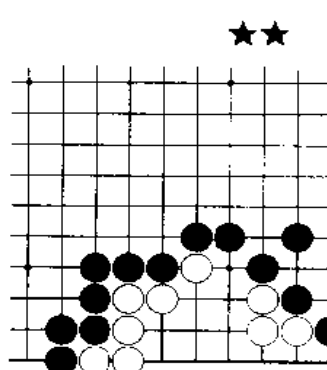
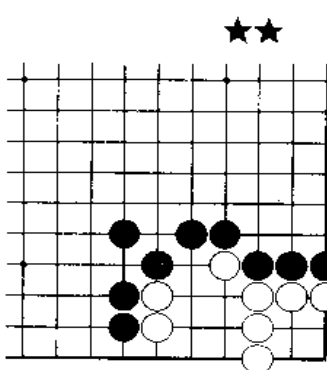
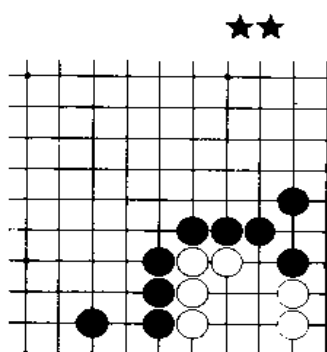
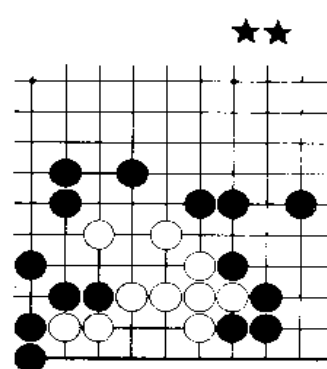
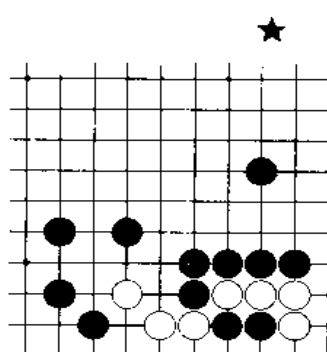
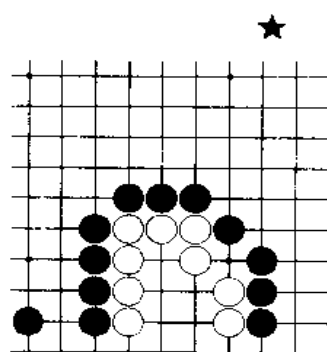


101



102





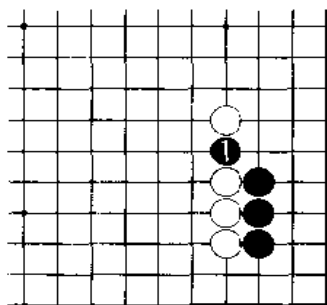


## 第五部分

### 挖

在对方间隔一路的棋子中间下一着，称为“挖”（图解黑①为“挖”）。它是对局中的基本战术手段之一，它的作用主要有三：（1）是利用挖的手段来分断对方，达到各个击破的目的；（2）是通过挖可以缩短对方的气数，达到置敌方于死地的目的；（3）是利用挖的方法，可以破坏对方的眼位，杀掉对方的弱棋。在激烈的对杀中，一着锐利的“挖”，好比一枚重磅炸弹，可为攻击与歼灭敌人创造有利的条件。

本部分共 36 道题，全部黑先。相信通过“挖”的练习，一定会使你能够在今后的对局中对“挖”的战术运用自如。



图解 黑①为“挖”

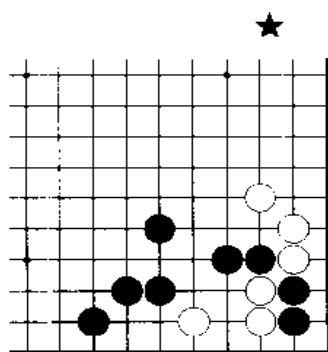


图 127

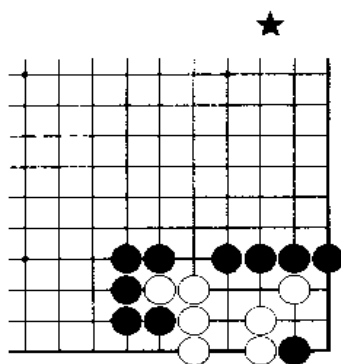


图 128

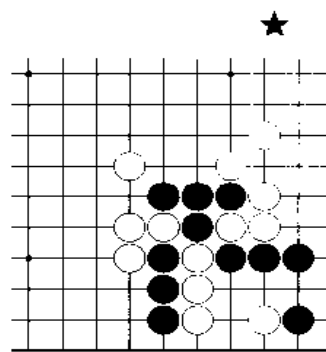


图 129

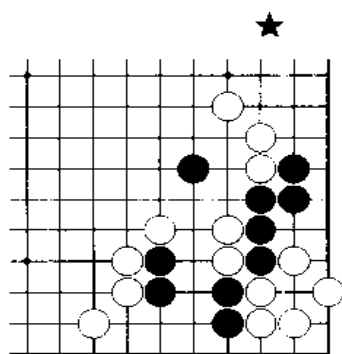


图 130

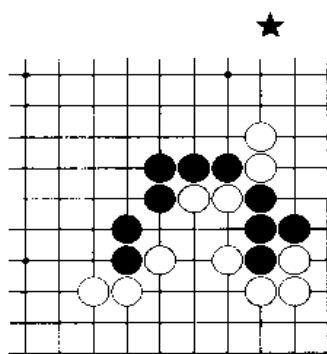


图 131

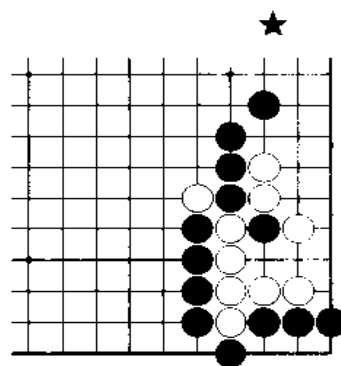


图 132

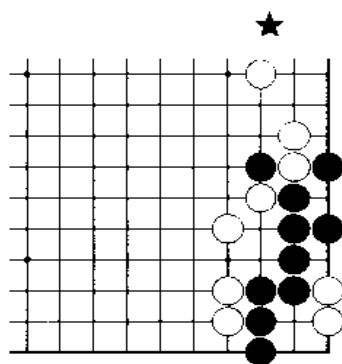


图 133

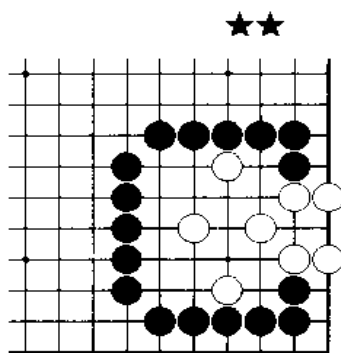


图 134

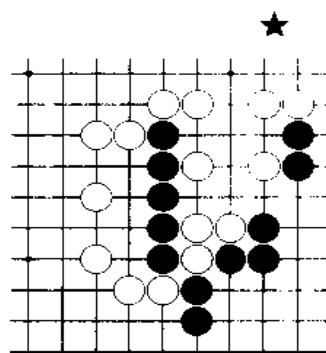


图 135

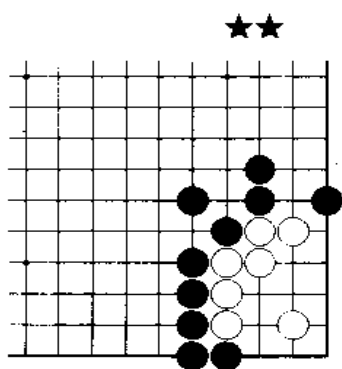


图 136

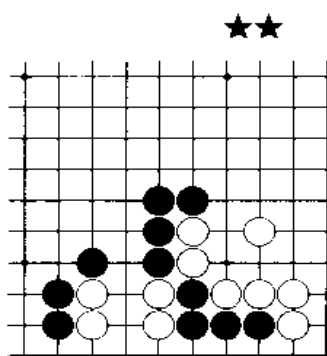


图 137

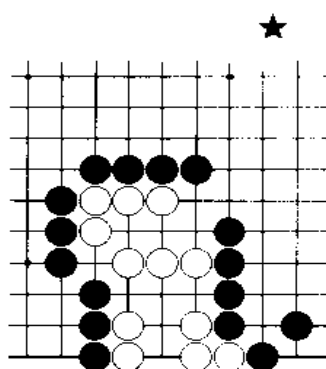
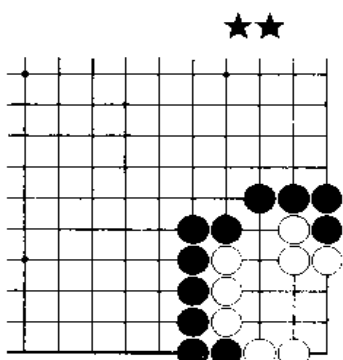
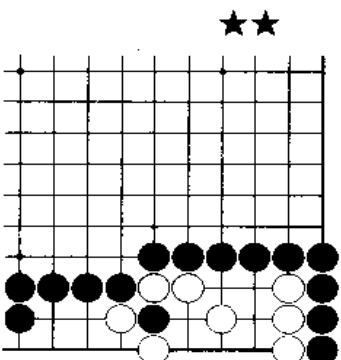
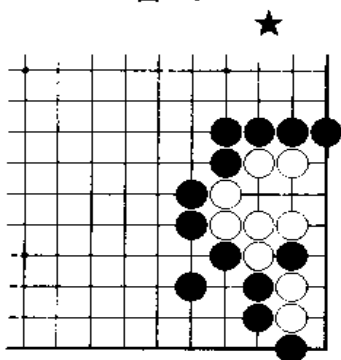
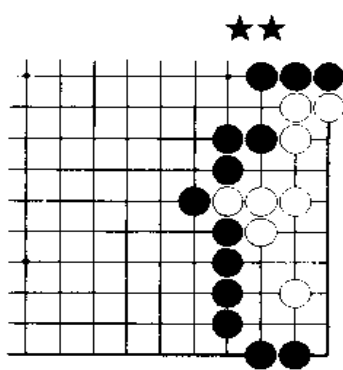
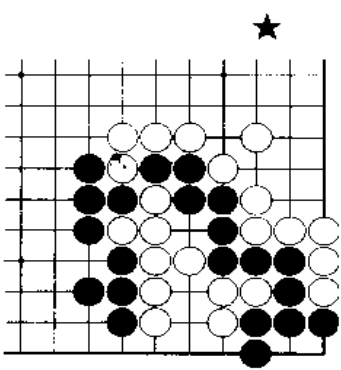
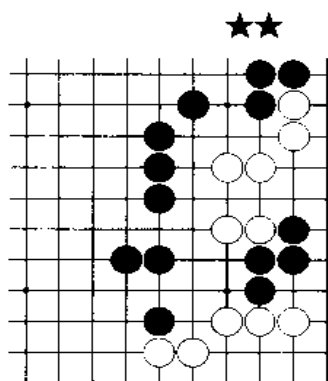
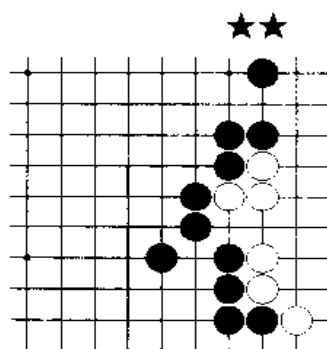
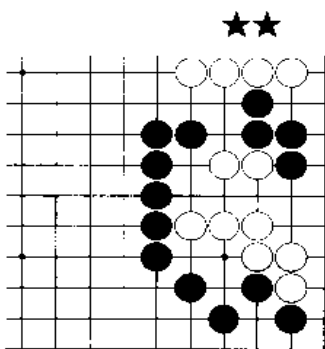
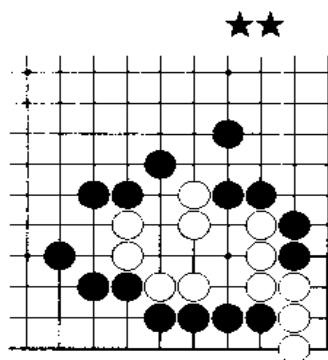
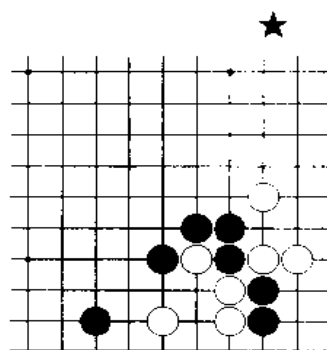
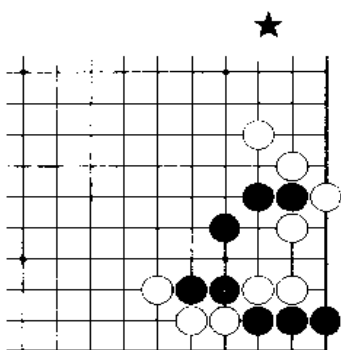
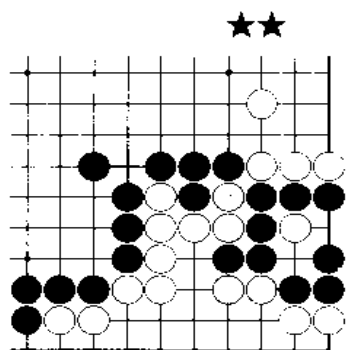


图 138



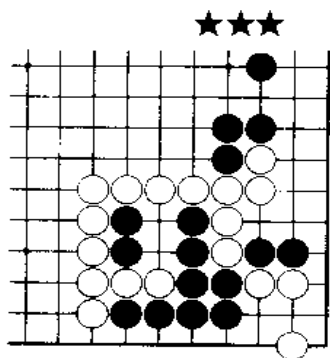


图 151

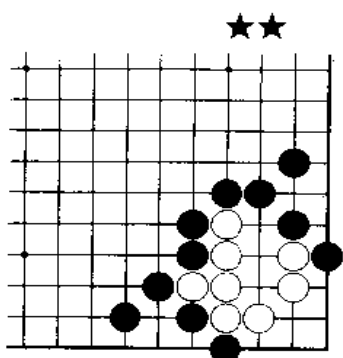


图 152

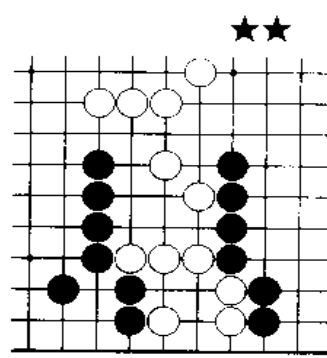


图 153

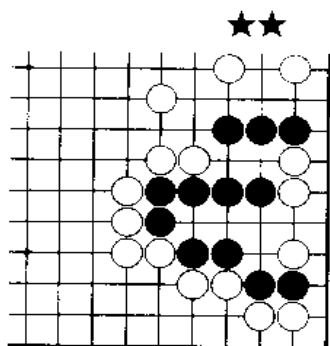


图 154

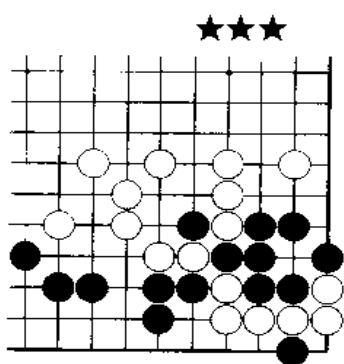


图 155

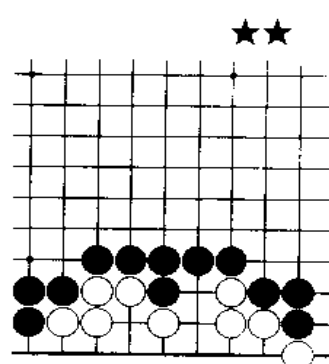


图 156

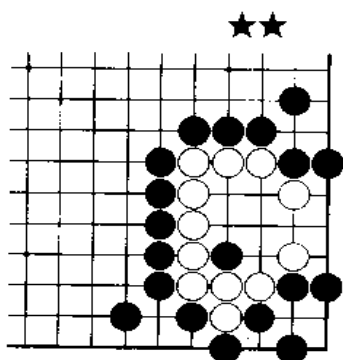


图 157

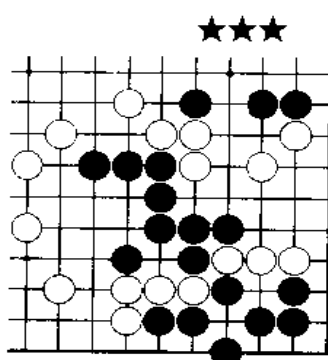


图 158

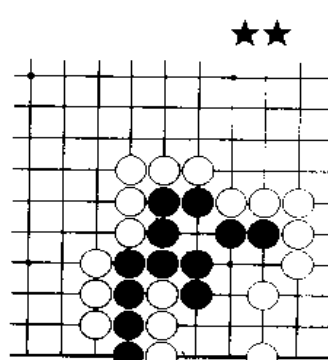


图 159

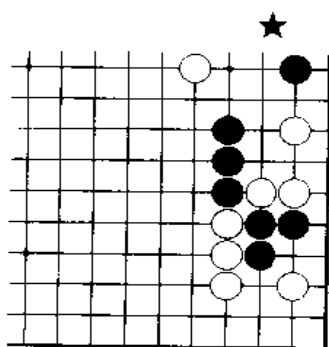


图 160

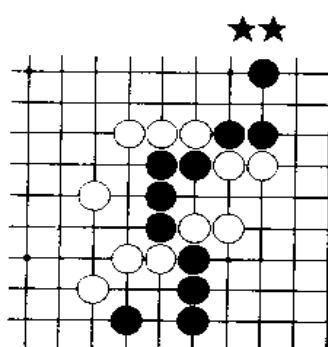


图 161

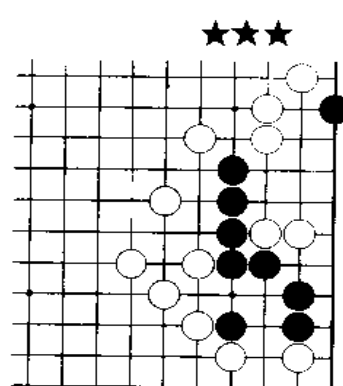


图 162

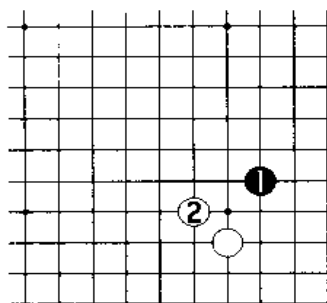
## 第 六 部 分

### 尖

从己方棋子出发斜格走一步，称为“尖”。

“尖”在围棋实战中使用频率极高，它与“长”、“接”相比较，展开的速度较快；与跳、飞相比较，自身的联络更为紧密，所以它兼有二者之优。围棋谚语“凡尖无恶手”，道出了“尖”在对局中的优势所在。但是应该注意的是，无恶手并非皆好棋，这只是相对而言，重要的是要选择好“尖”的时机。一般来讲，当己方正处于被敌方攻杀的紧要关头，求生的本能告诉我们要马上做活。那么，首当其冲的选择当然是要尖，因为它不但步伐坚实，而且有利于眼位的形成。一手轻盈的小尖，定能化冰雪为春雨，围棋谚语称之为“棋逢难处走小尖”。

本部分共 36 道题，全部黑先，你能正确运用“尖”的手段吗？



图解 黑①挂角，白②  
即为“尖”。

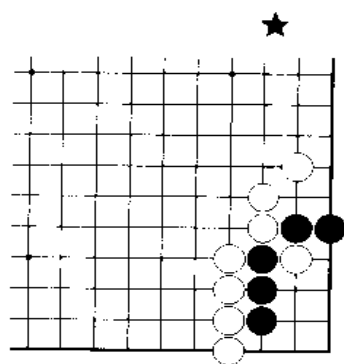


图 163

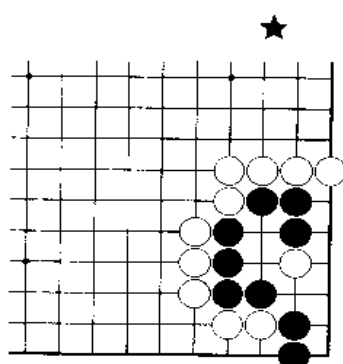


图 164

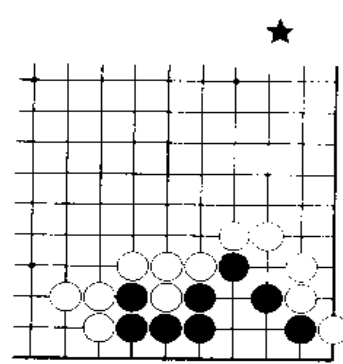


图 165

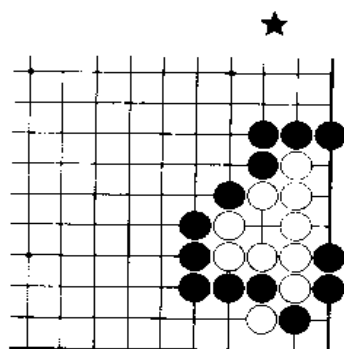


图 166

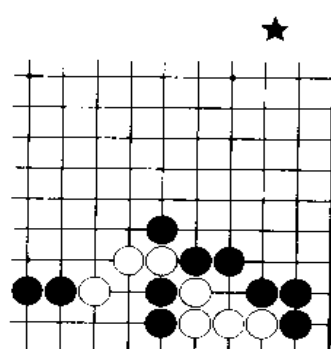


图 167

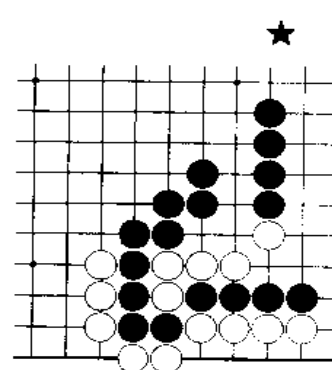


图 168

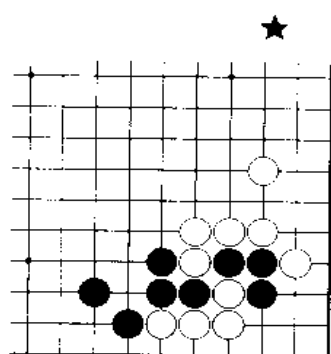


图 169

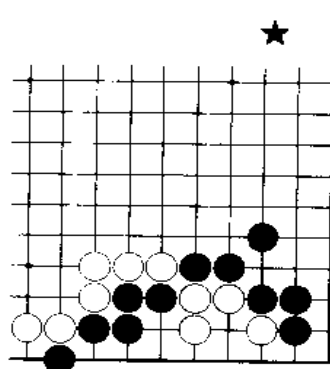


图 170

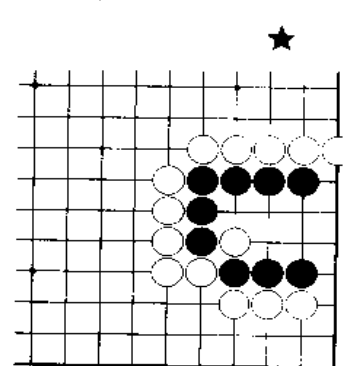


图 171

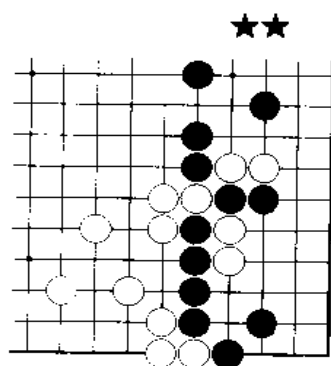
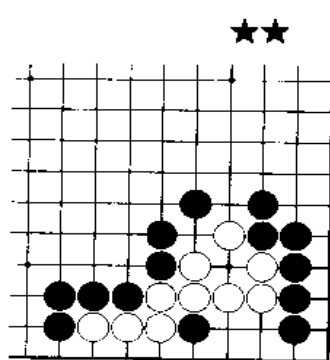


图 172



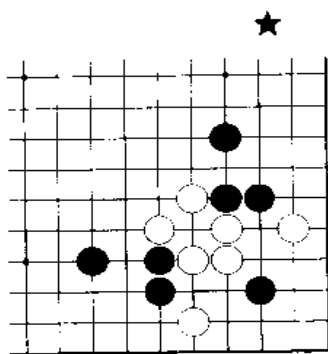


图 175

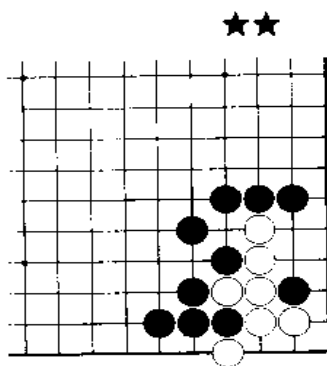


图 176

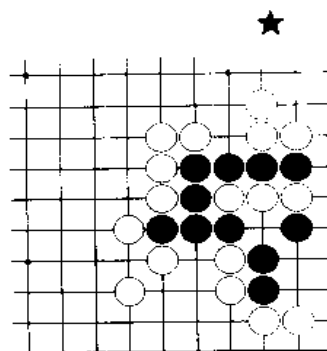


图 177

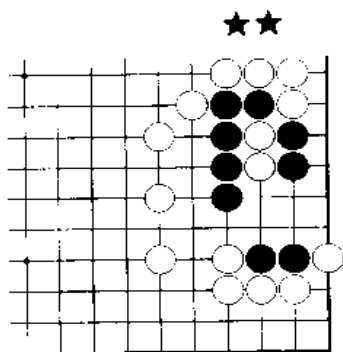


图 178

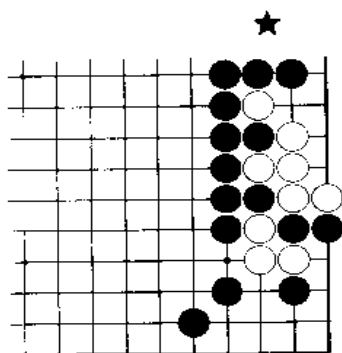


图 179

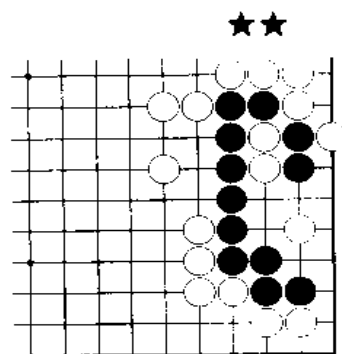


图 180

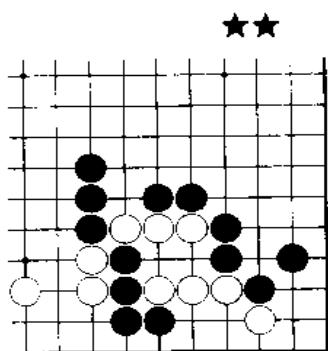


图 181

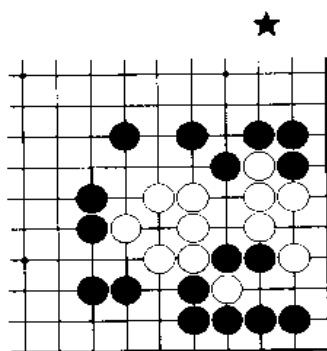


图 182

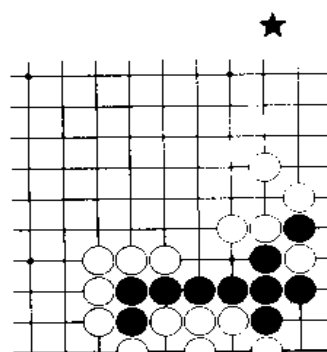


图 183

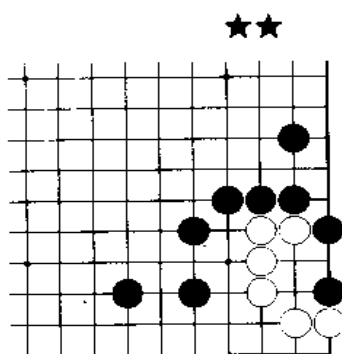


图 184

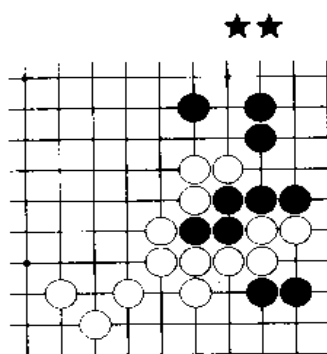


图 185

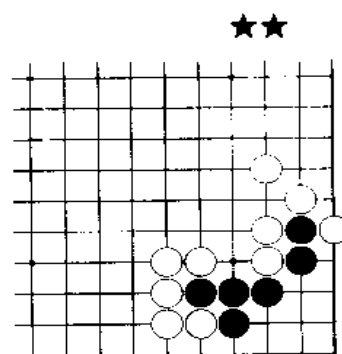


图 186

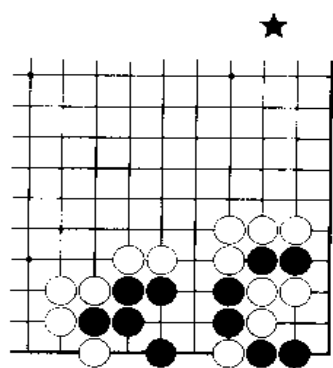


图 187

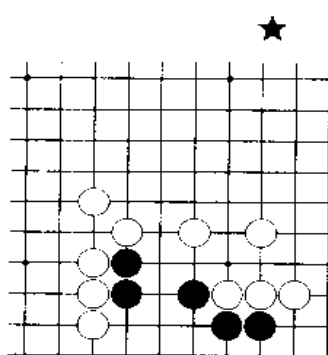


图 188

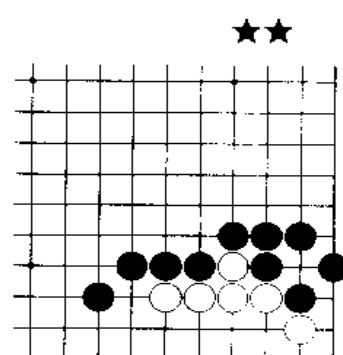


图 189

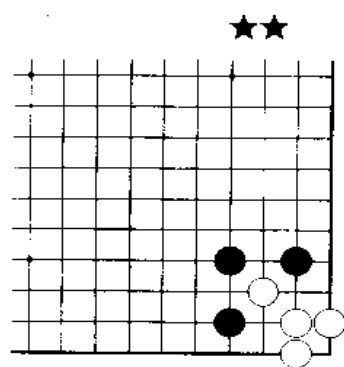


图 190

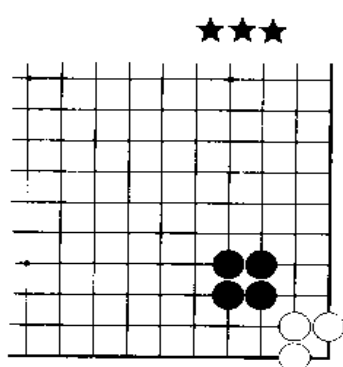


图 191

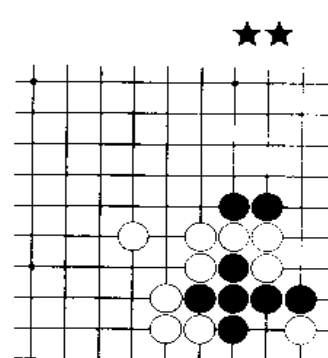


图 192

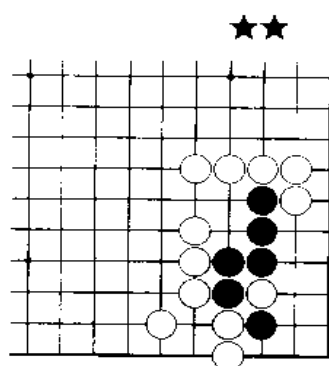


图 193

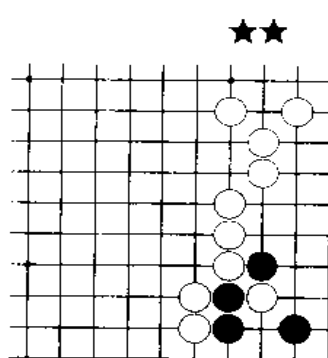


图 194

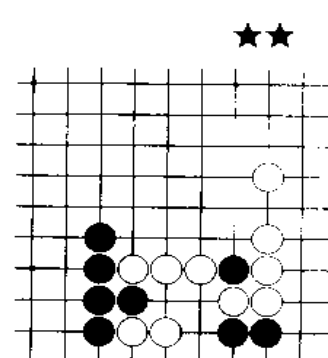


图 195

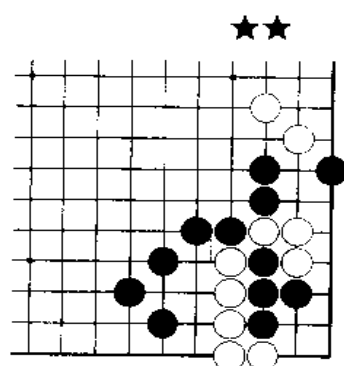


图 196

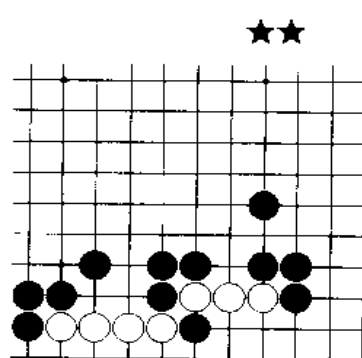


图 197

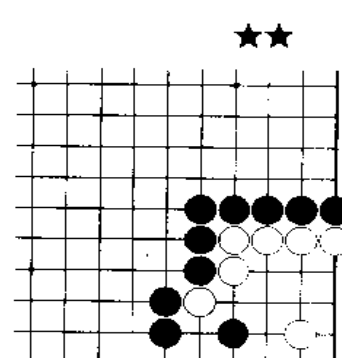


图 198



## 第七部分

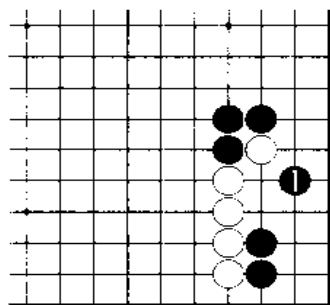
### 渡

在对方棋子的底部下一着，使己方两部分棋子从接近棋盘边线处（一般是指在三路以下）取得联络，称之为“渡”。它与“盘渡”略有差别，盘渡是使不相连续的棋从沿边一路或二路渡过，转危为安，这当然需要运用一定的技巧（图解 1 黑①为“渡”，图解 2 为“盘渡”）。

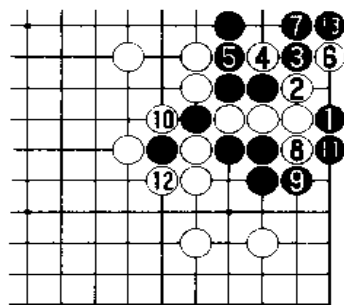
“渡”是对局中常用手段之一。对局时如本方的棋子已被对方包围，无法做活且又不能攻杀对方，那么此时利用渡过的手段即可转危为安，同时也会使对方前功尽弃，它对于奠定胜局将会起到重要的作用。这就如同军事战争中“打得赢就打，打不赢就走”的策略，它与“三十六计走为上”是同一个道理。

如果你想提高棋力，那么请你千万不要放过“渡”的机会，并在实战锻炼中掌握盘渡的技巧。

本部分共 27 道题，全部黑先。你能利用渡过的技巧来解决实战中的问题吗？



图解 1 黑①为“渡”，它使角部两个黑子与外面的黑子通连。



图解 2 黑①顶是巧着，至⑬打，黑方三子终于从一路“盘渡”连回。

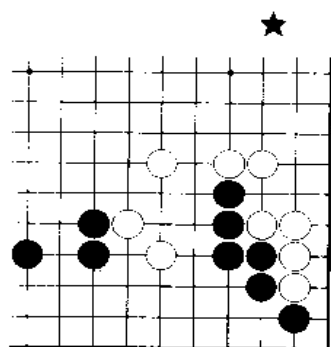


图 199

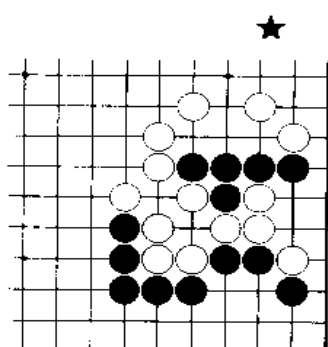


图 200

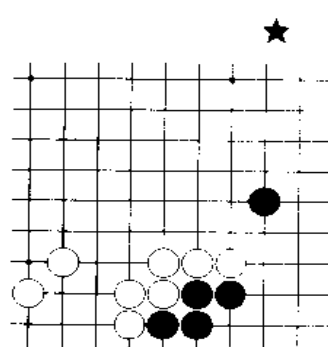


图 201

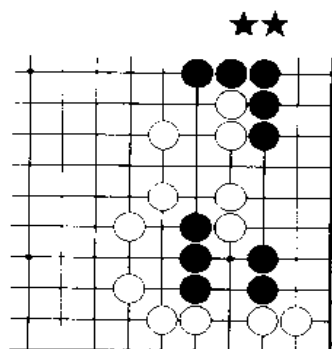


图 202

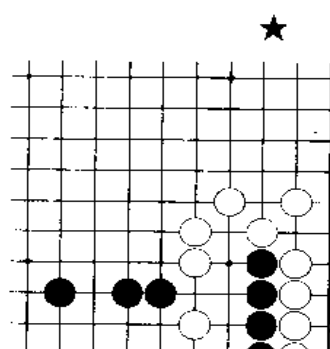


图 203

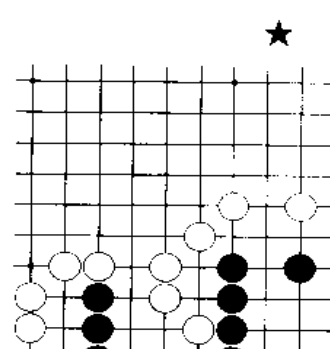


图 204

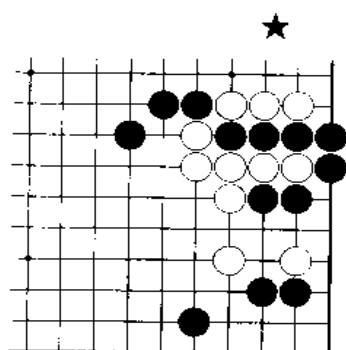


图 205

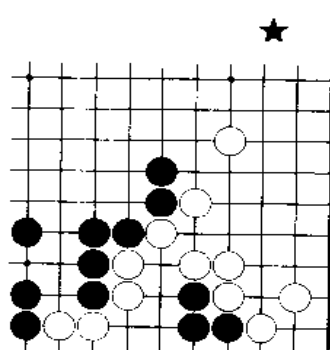


图 206

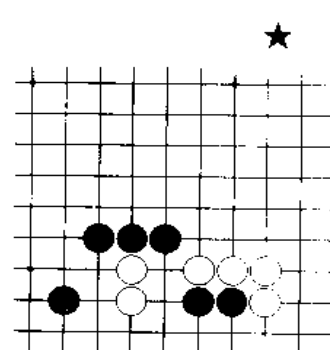


图 207

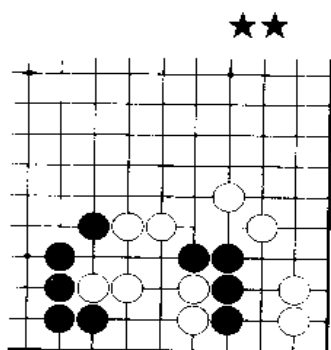


图 208

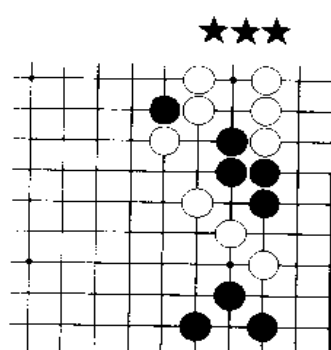


图 209

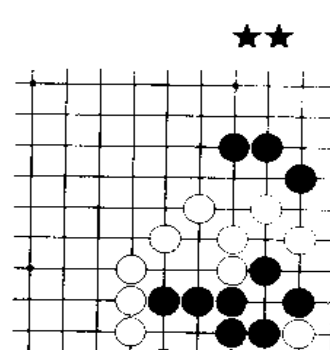


图 210

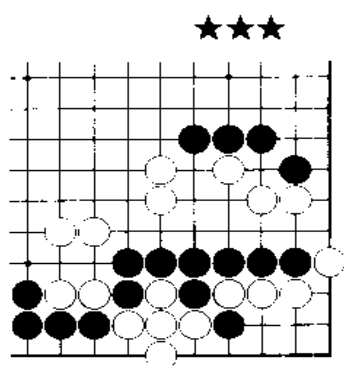


图 211

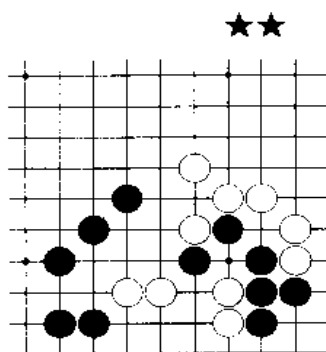


图 212

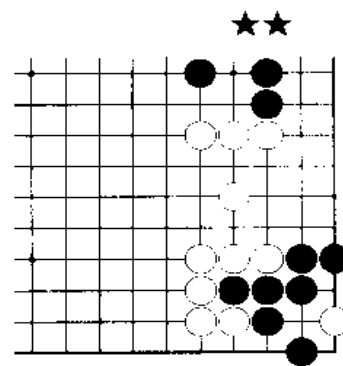


图 213

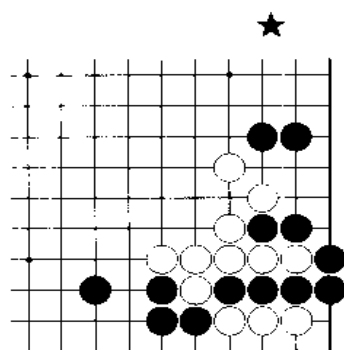


图 214

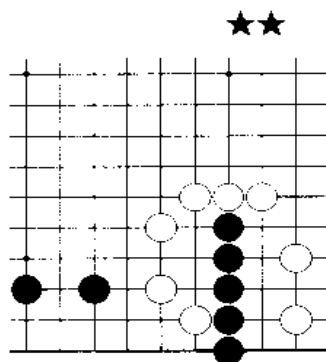


图 215

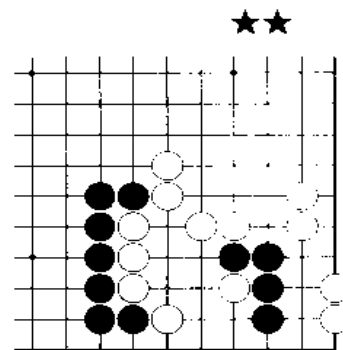


图 216

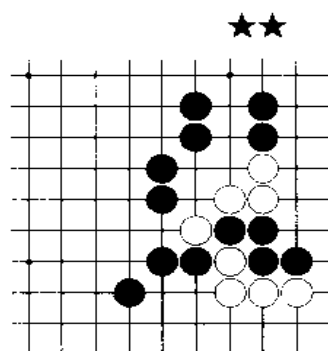


图 217

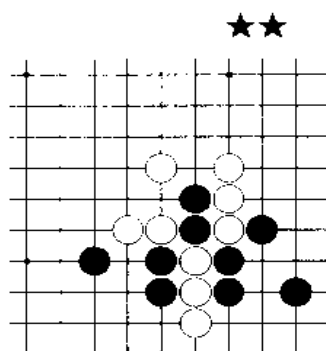


图 218

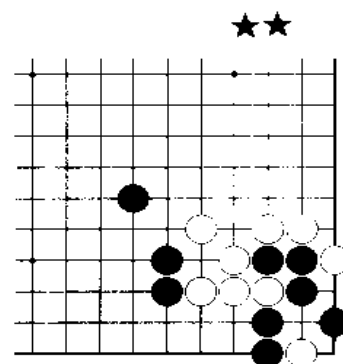


图 219

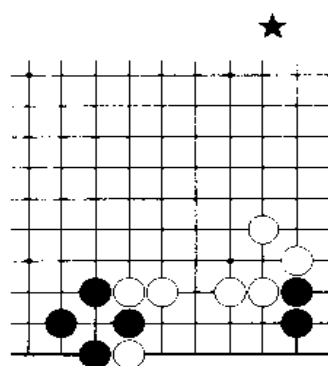


图 220

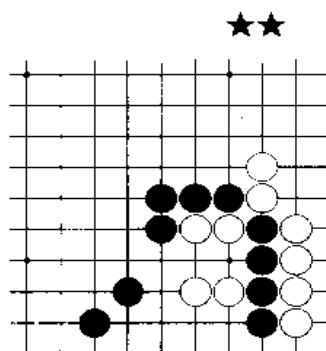


图 221

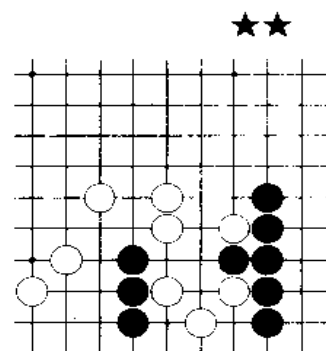


图 222

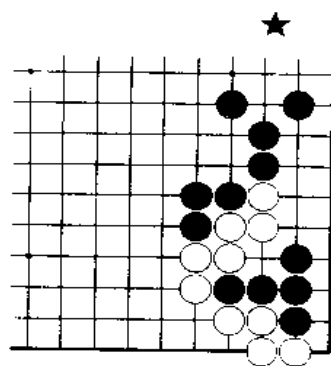


图 223

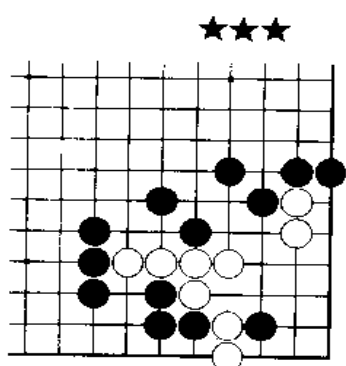


图 224

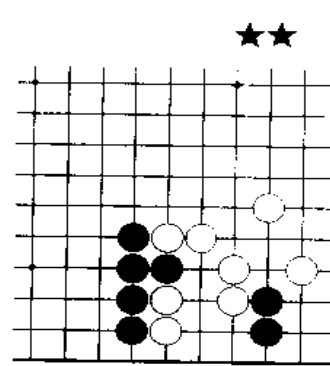


图 225

## 第 八 部 分

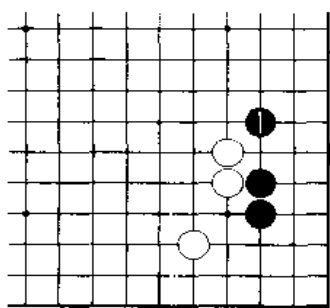
### 跳

在原有棋子的同一条横线或直线上间隔一路下子，称为“跳”（图解黑①为“跳”）。

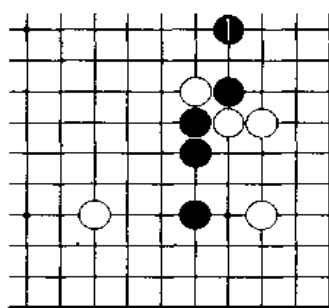
“跳”与“关”、“拆一”的着法相似，但“跳”多数指边、角一带或与敌子接近并周旋时的着法。“跳”的作用一般有：（1）走好己方的棋形或破坏对方的棋形；（2）争先入腹；（3）成地破地。对局时当本方棋子受到敌方左右夹击时，为了走畅弱棋，常常采用“跳”的方法逃出。围棋谚语“逃要跳，追要飞”，指的是逃跑时要用跳的方法，追击时要用飞的方法，这也是双方较量速度的着法。“跳”的速度虽然较快，但其缺点是容易被对方挖断，所以“跳”的步伐必须适度。

在边、角一带双方相互周旋对杀时，一着轻巧的“跳”，如同射向敌方的弓箭难以抵防。

本部分共 36 道题，全部黑先。相信通过“跳”的练习，你的棋艺水平必定有所提高。



图解 黑①为“跳”。



图解 黑①为“跳”。

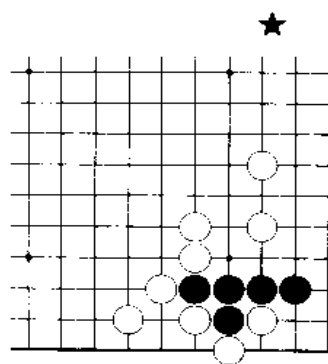


图 226

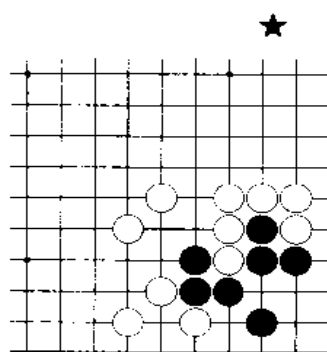


图 227

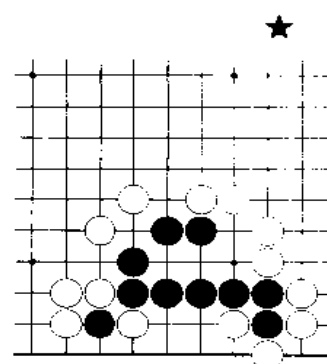


图 228

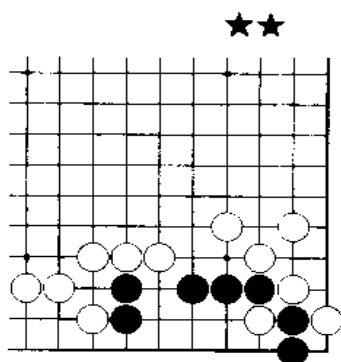


图 229

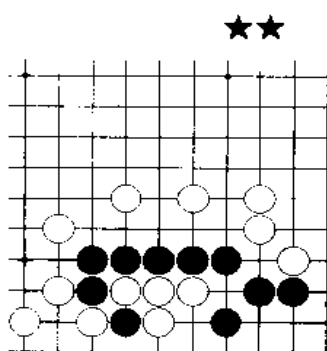


图 230

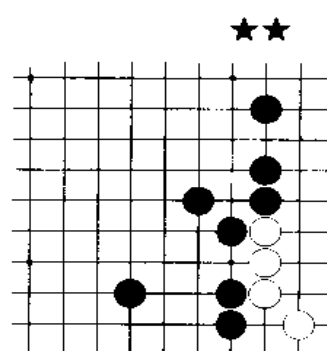


图 231

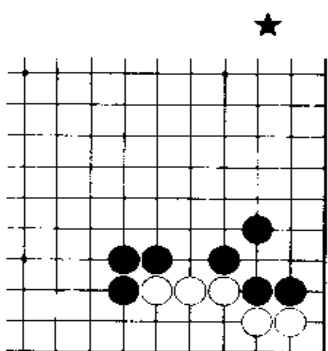


图 232

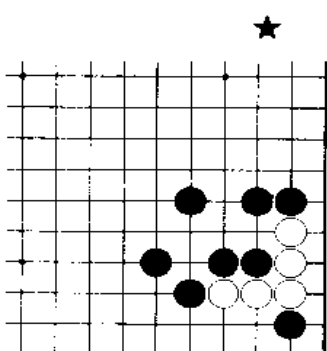


图 233

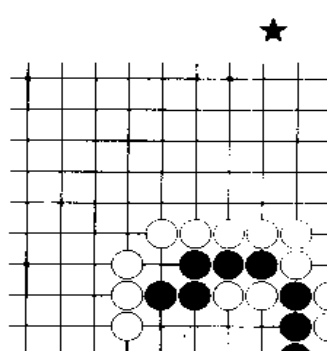


图 234

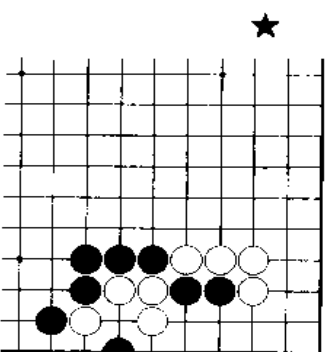


图 235

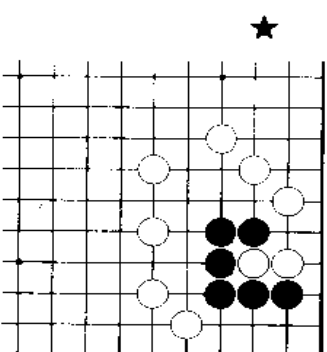


图 236

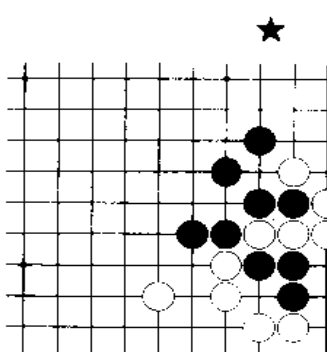


图 237

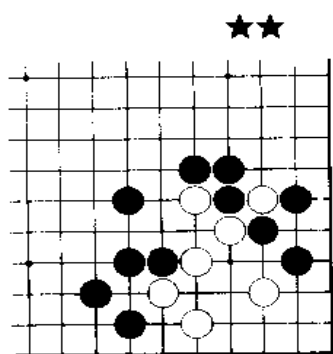


图 238

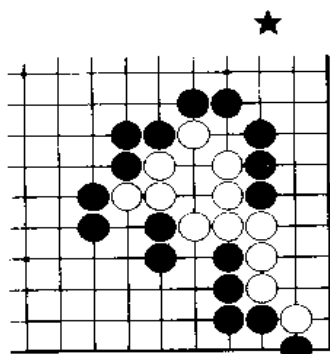


图 239

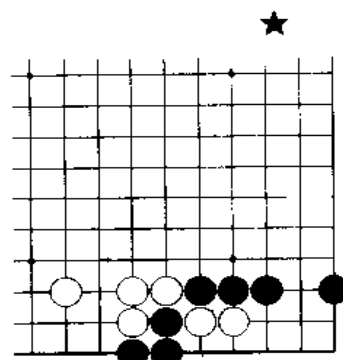


图 240

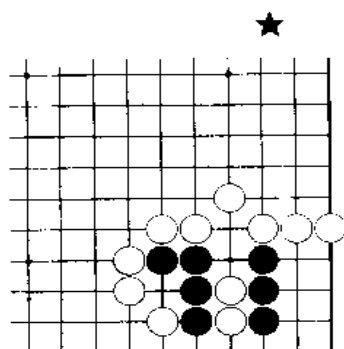


图 241

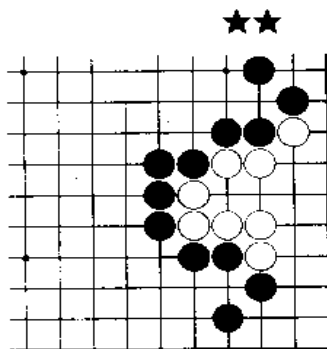


图 242

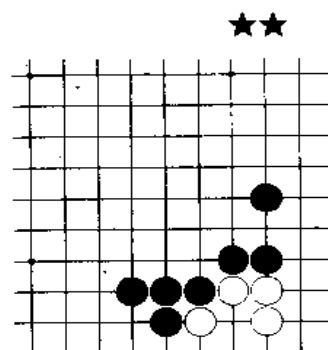


图 243

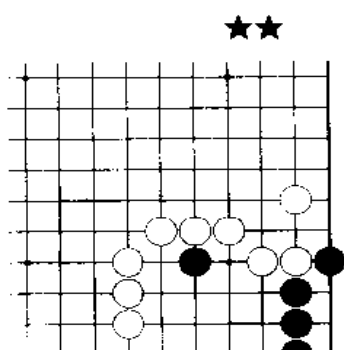


图 244

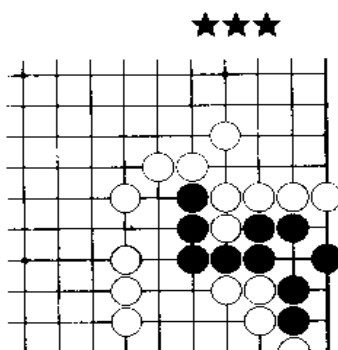


图 245

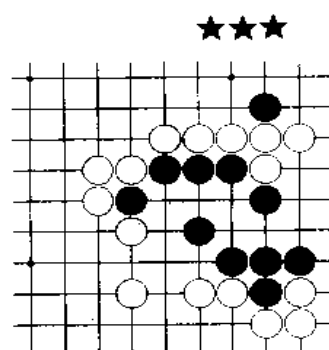


图 246

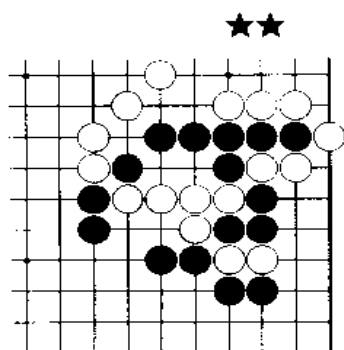


图 247

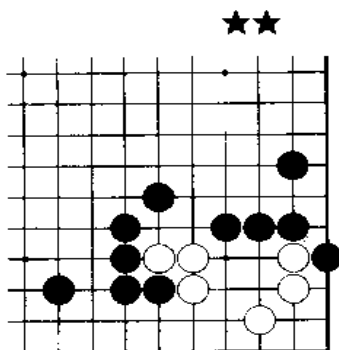


图 248

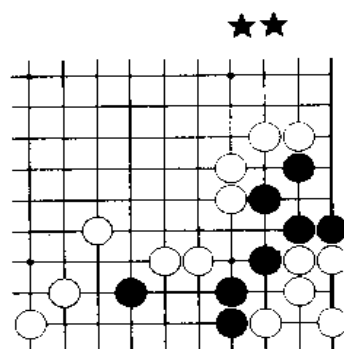


图 249

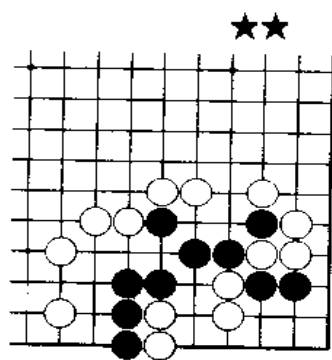


图 250

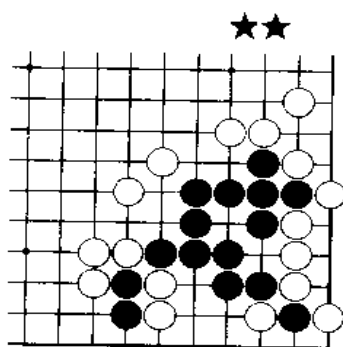


图 251

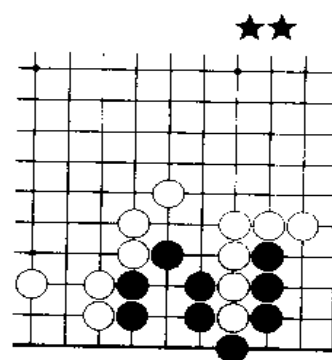


图 252

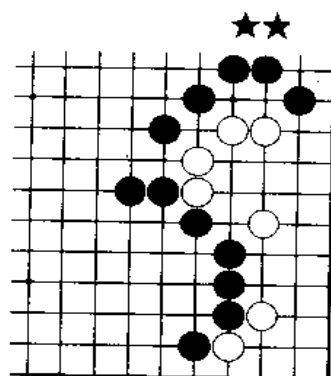


图 253

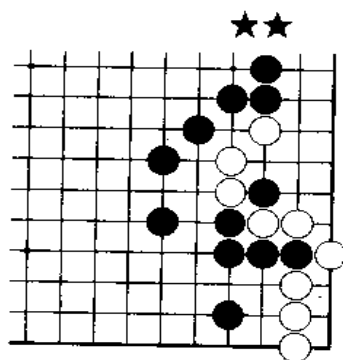


图 254

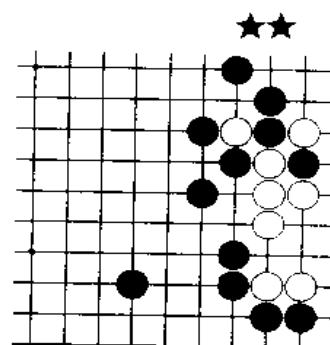


图 255

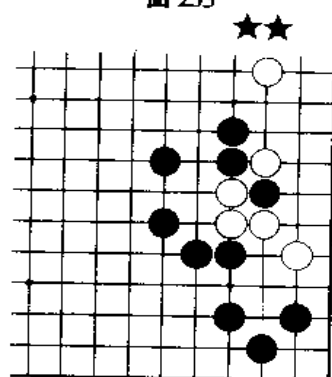


图 256

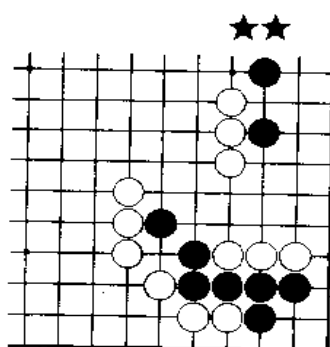


图 257

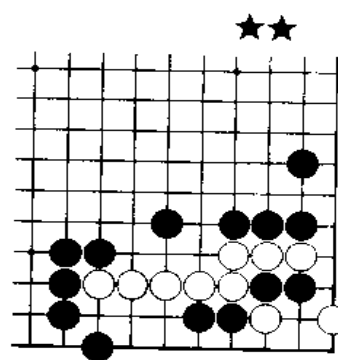


图 258

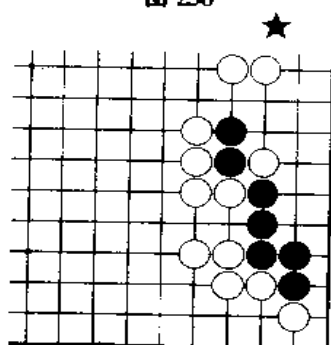


图 259

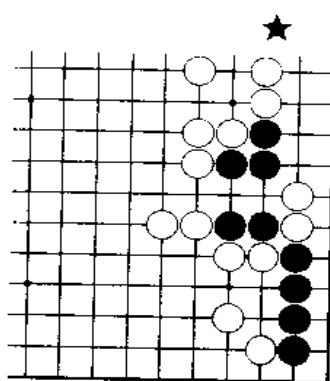


图 260

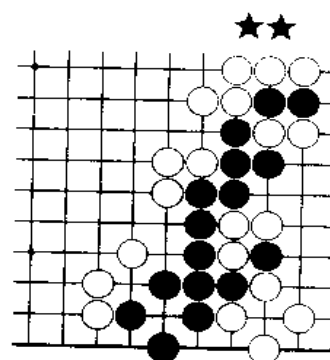


图 261



## 第九部分

### 夹

走一着棋将对方的一个子夹在本方两个棋子中间，称为“夹”（图解黑①为“夹”）。

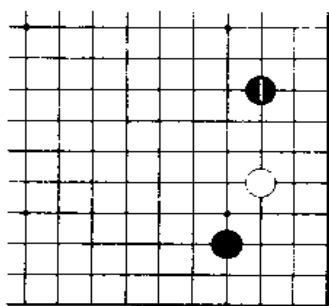
“夹”是围棋基本战术手段之一，主要用于攻击的场合，有“虚夹”与“紧夹”两种方式：“虚夹”是指对敌方棋子进行间隔几路的着法，这是古代的术语，它相当于现代的一间夹、二间夹等，它们均属于间接进攻的范畴；而对杀中的“紧夹”则与其不同，它最大的特点是在攻击时具有直接性，并且杀伤力较大，破坏性也较强。军事战争中的前后夹击，会使敌人首尾不能相及；而围棋对杀中的夹击，常使对方陷入被动局面，如在应对时稍有不慎，就会造成重大损失。故尔，棋经中有“击左则视右，攻后则瞻前”的警示，它告诫我们在硝烟弥漫的对杀战场，作为“指挥官”的棋手，要永远保持清醒的头脑和敏捷的思维。这就要求我们做到：

一、沉着冷静、临危不惧，随机应变、化险为夷；

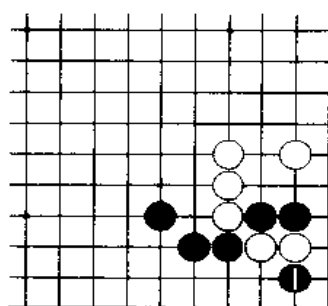
二、要有良好的大局观和灵活机动的战略战术。大局观的正确与否决定了行棋的方向，而战术是否运用得当决定了战役的成败；

三、要有扎实的基本功和过硬的手筋技巧。这是重中之重、万事之基。

本部分共 36 道题，全部黑先。你能运用“夹”的手段与敌方进行真刀真枪的对杀吗？



图解 黑①为“夹”（虚夹）



图解 黑①为“夹”（紧夹）

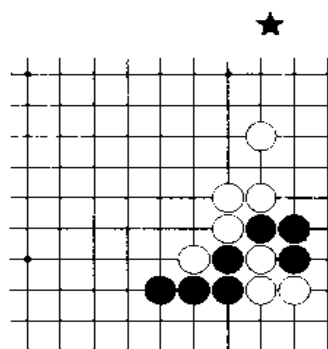


图 262

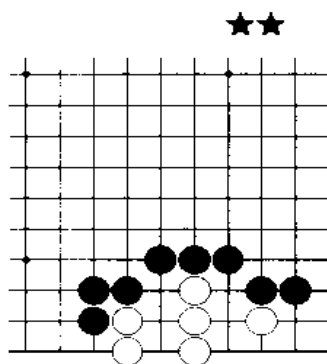


图 263

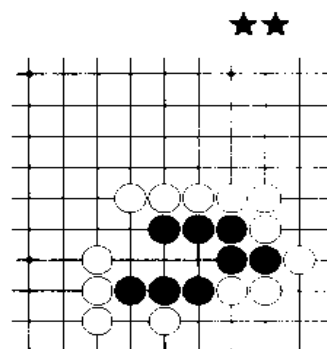


图 264

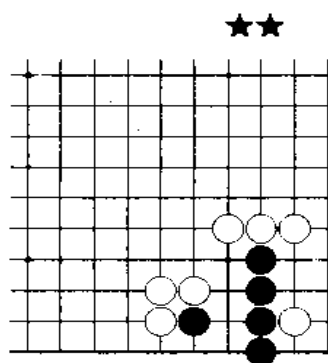


图 265

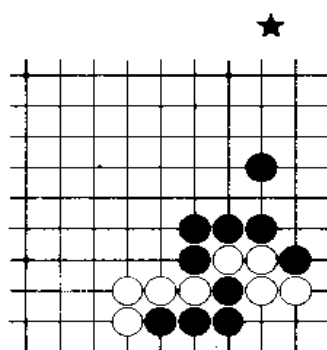


图 266

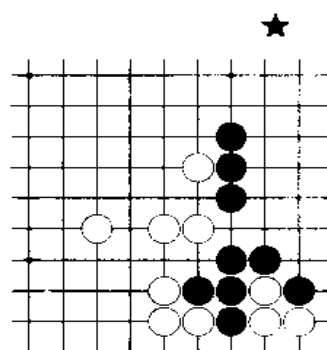


图 267

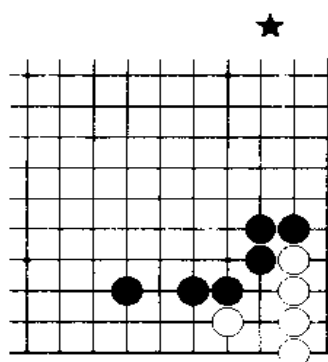


图 268

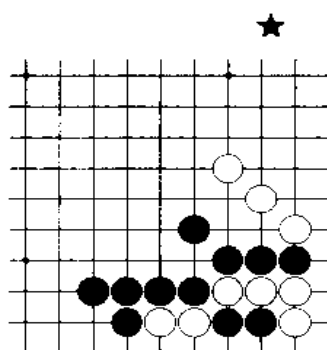


图 269

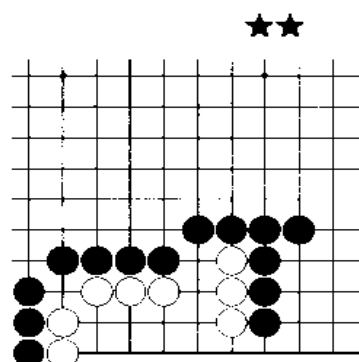


图 270

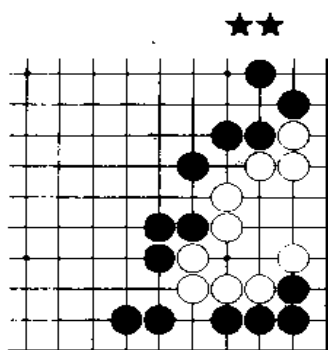


图 271

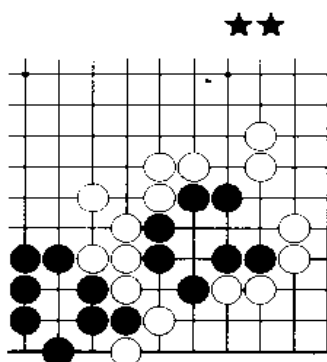


图 272

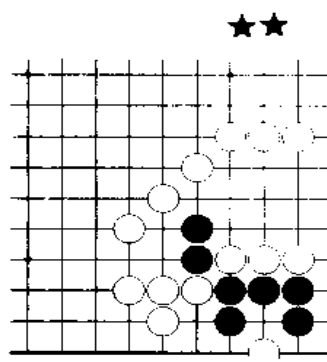


图 273

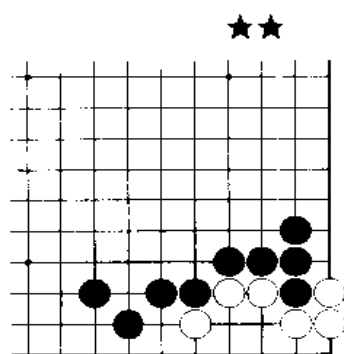


图 274

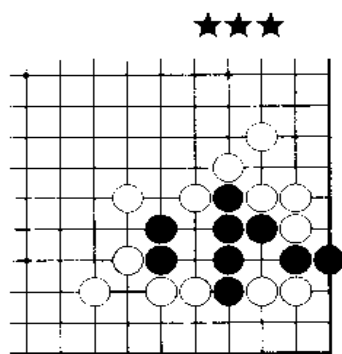


图 275

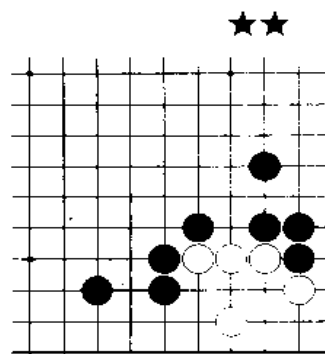


图 276

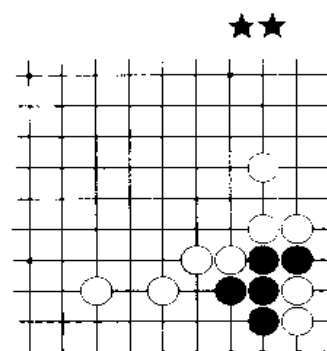


图 277

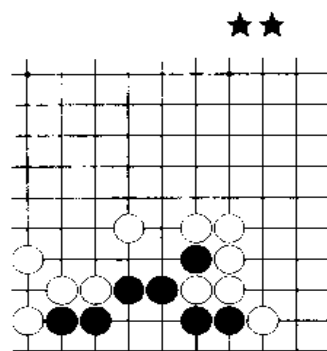


图 278

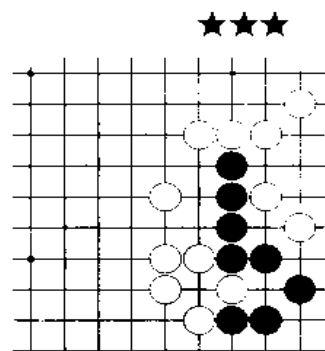


图 279

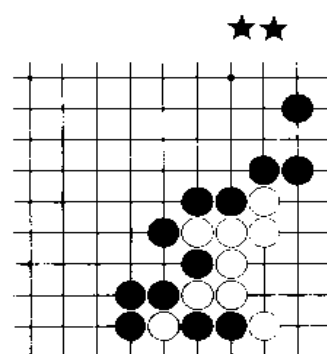


图 280

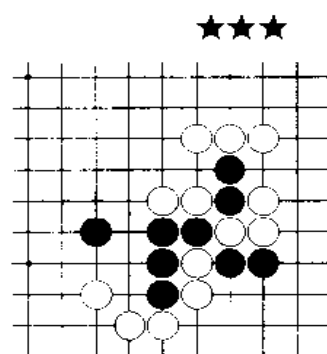


图 281

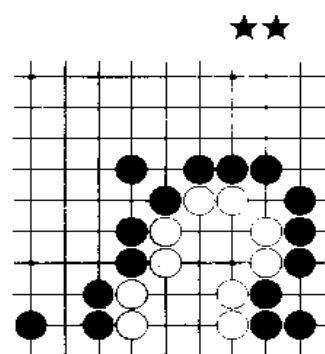


图 282

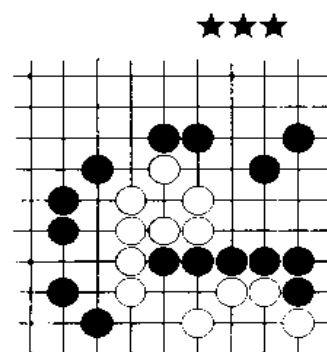


图 283

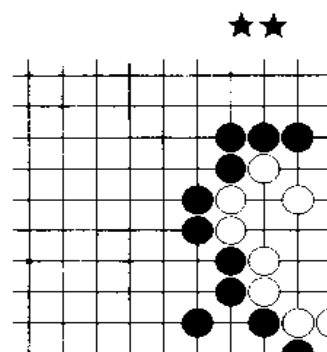


图 284

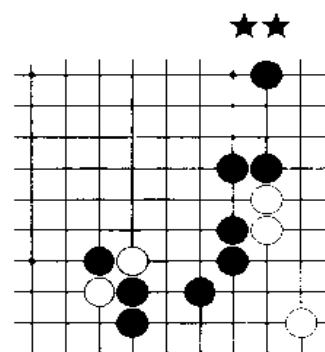


图 285

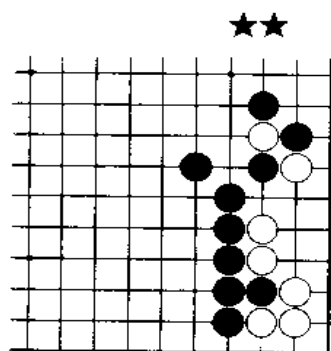


图 286

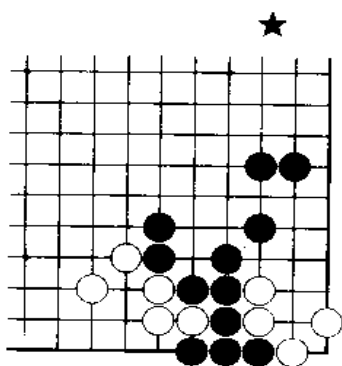


图 287

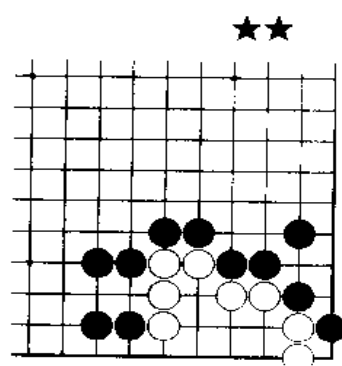


图 288

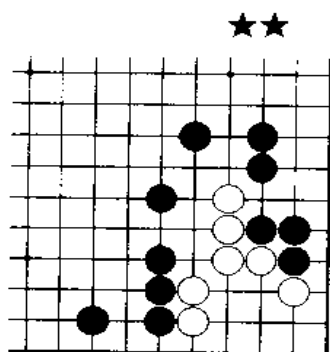


图 289

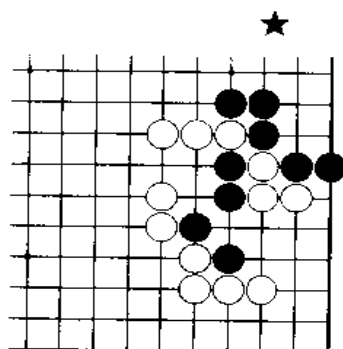


图 290

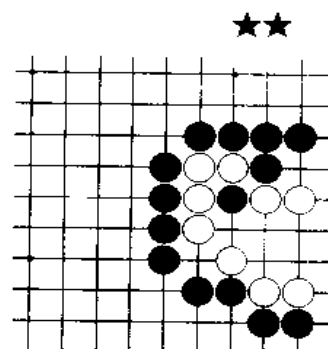


图 291

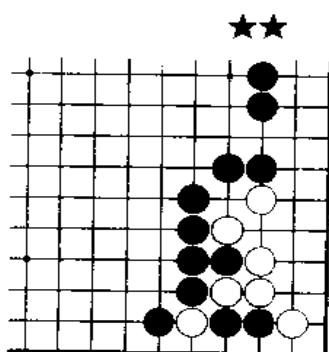


图 292

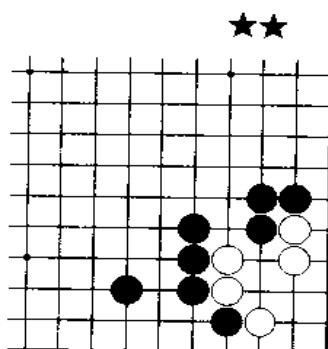


图 293

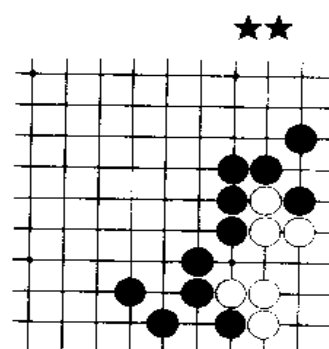


图 294

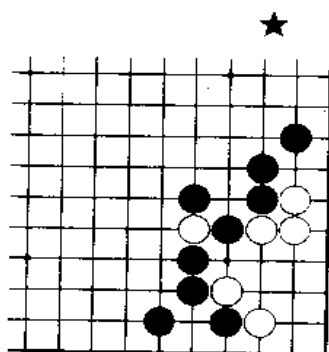


图 295

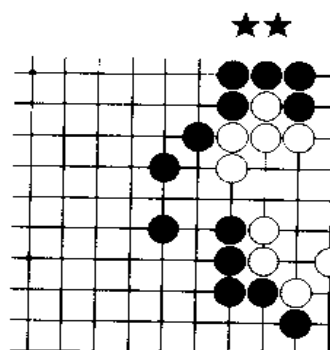


图 296

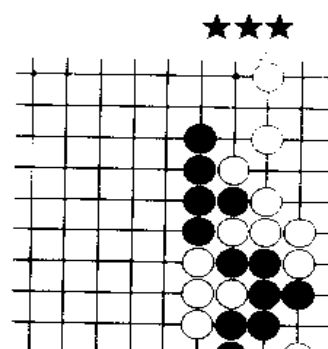


图 297

## 第十部分

### 立

棋子由三路线向二路线或由二路线向一路线，沿着己方棋子向边上走一着称为“立”（图解黑①为“立”）。

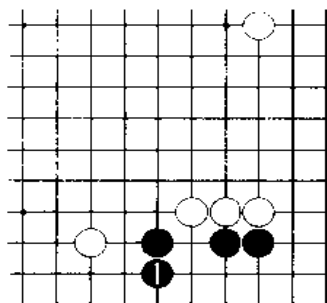
“立”是围棋对杀中常用的手段之一，其主要作用是：

- (1) 在对杀时“立”下一子可以延长己方的气数；
- (2) 通过“立”的方法，破坏对方的眼位，从而达到攻击对方的目的；

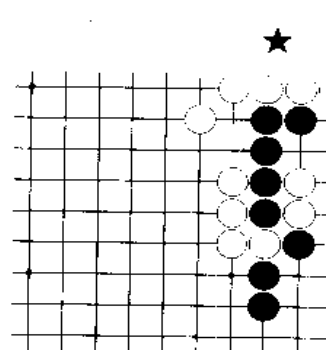
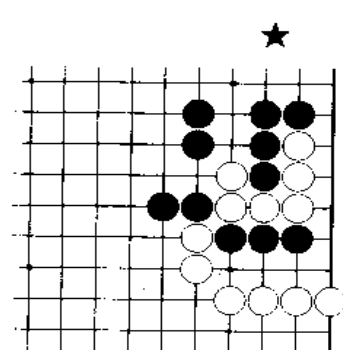
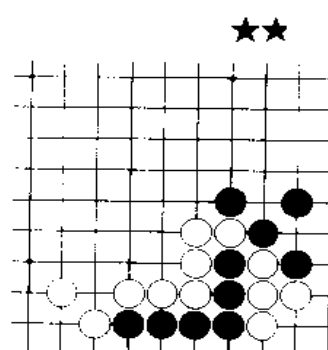
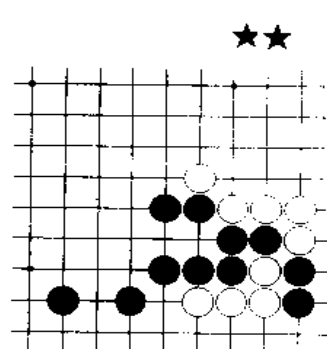
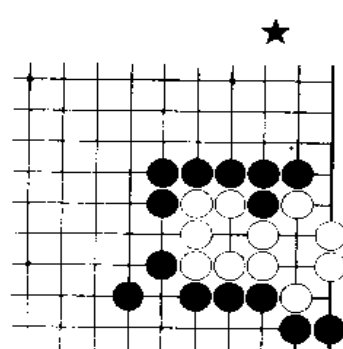
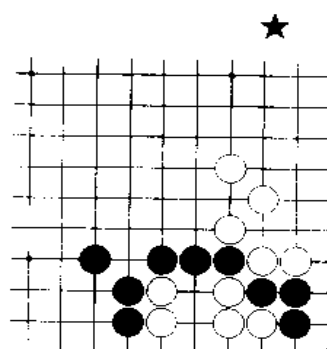
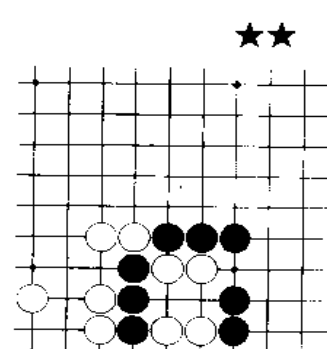
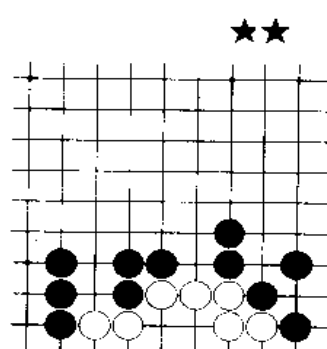
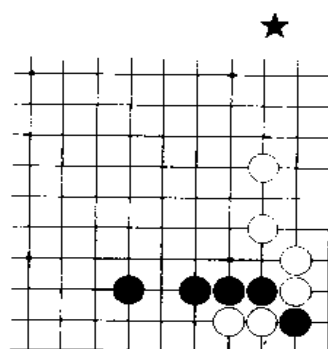
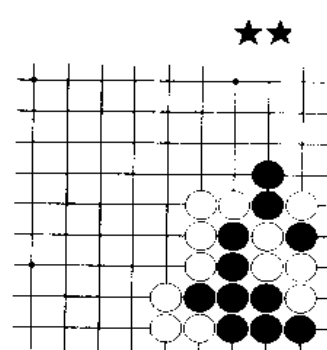
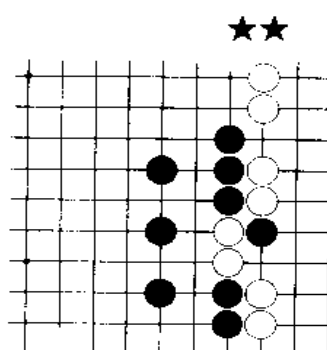
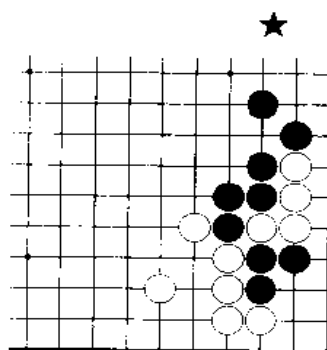
- (3) 通过“立”多弃一子，用来达到收气、整形或换外势的目的。

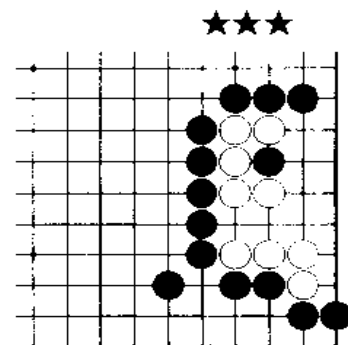
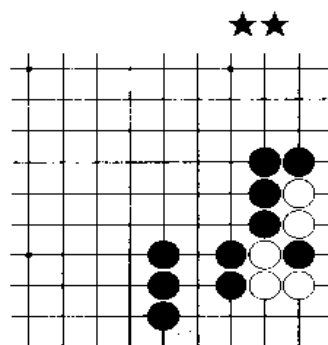
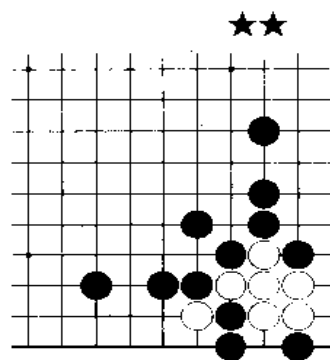
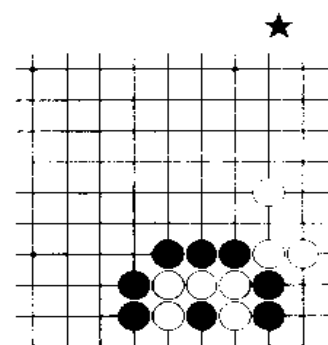
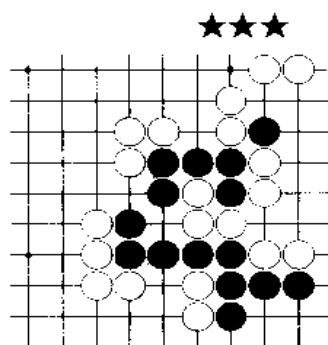
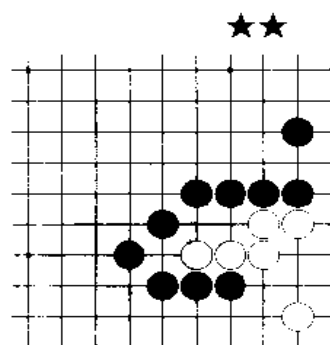
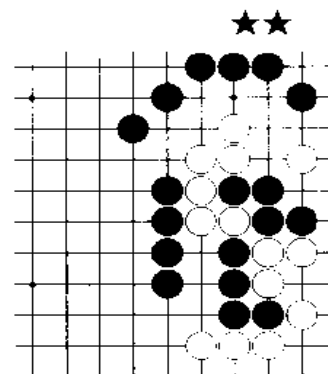
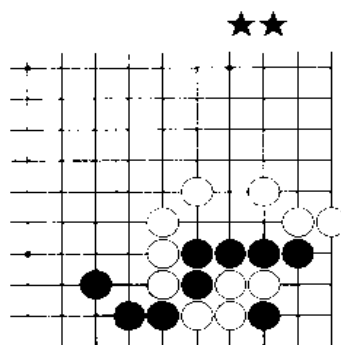
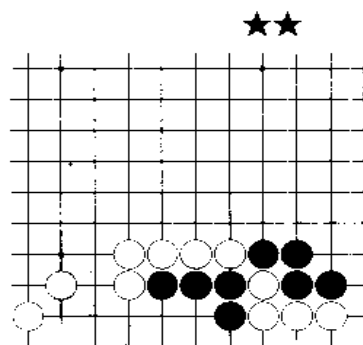
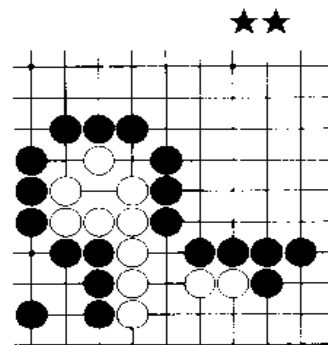
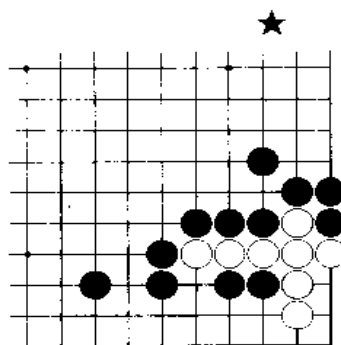
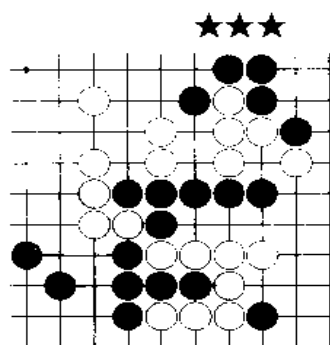
围棋十诀中的“弃子取势”即由此得来。另外，围棋谚语中的“能立则立，可曲则曲”、“多立一子才能弃”等等，这是指在对局中能立下的棋要尽量立下。尤其是在边、角对杀时，“立”一着棋使己方形成“硬腿”，更有利于攻击敌方。然而，对局中并不是所有二线或三线上的棋都要立下，这要根据当时的棋形来确定是否需要“立”，这里要强调的是时机问题，如果时机掌握得恰到好处，那就会收到事半功倍的效果；如果时机不当而盲目地一味去“立”，犯了教条主义的错误，往往会蒙受不必要的损失，这是初学者必须注意的。

本部分共 36 道题，全部黑先。你能正确利用“立”的手段吗？



图解 黑①为“立”。





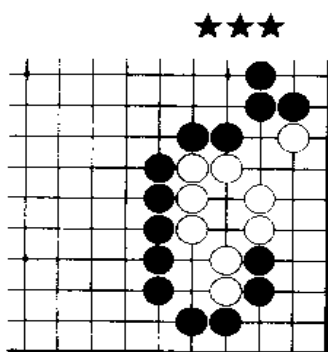


图 322

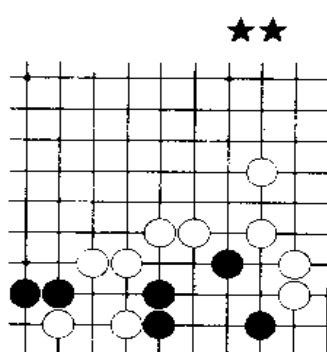


图 323

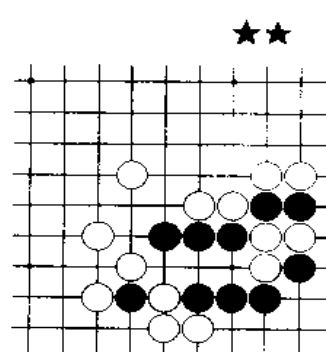


图 324

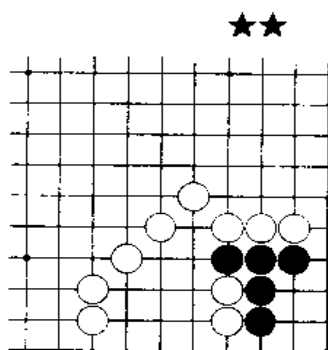


图 325

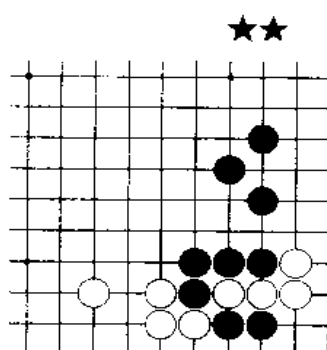


图 326

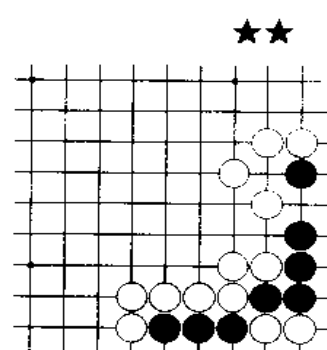


图 327

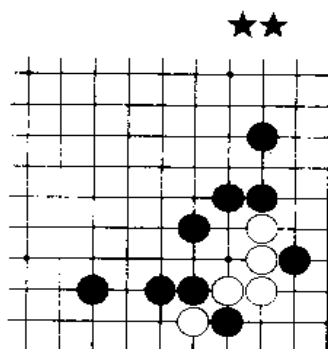


图 328

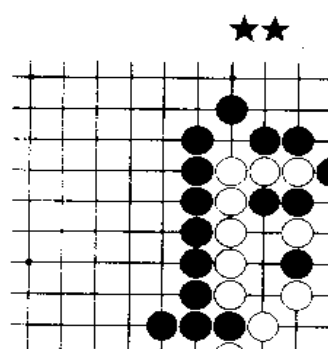


图 329

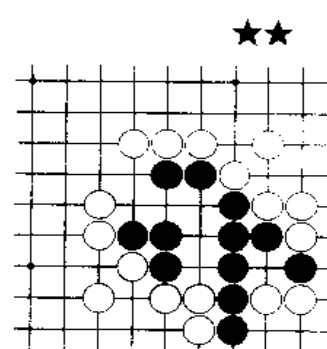


图 330

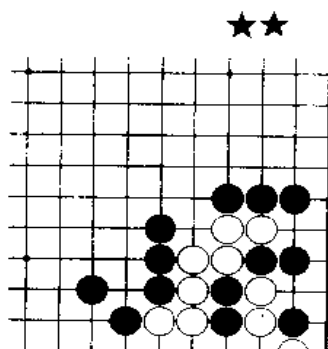


图 331

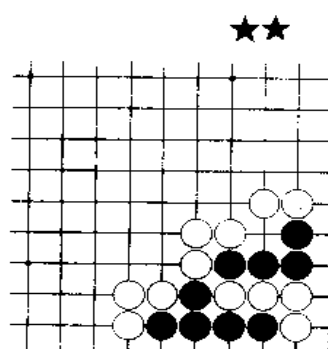


图 332

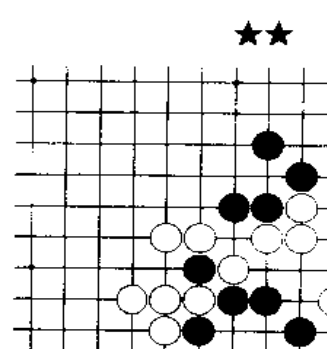


图 333



# 第十一部分

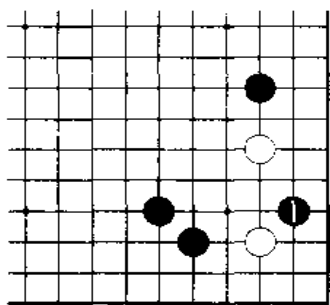
## 点

“点”是我们大家非常熟悉的围棋术语之一（图解黑①为“点”），其作用如下：

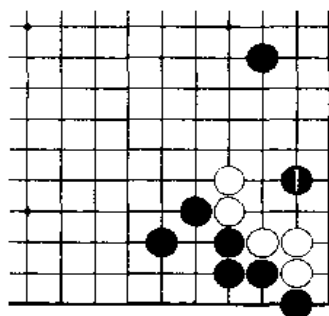
- (1) 窥伺对方的断点或薄弱环节；
- (2) 破坏对方的眼位；
- (3) 试探对方的应手；
- (4) 侵分对方的阵地。

围棋谚语“逢方必点”、“逢方不点三分罪”等，充分说明了“点”的战术在对局中的重要性。它与“扑”、“征”、“扳”等直接紧气的手段不同，一着轻盈的“点”，犹如蜻蜓点水和武术中的太极拳——柔中带刚，颇难应付。尤其是在边、角对杀中更能显示它的威力，轻轻一“点”，常常会使对方苦不堪言。我们在使用“点”时，要注意时机问题。有时点入过早，会事与愿违，前功尽弃；点得晚了，则会痛失良机，追悔莫及；只有当点入的时机选得恰到好处，才能起到画龙点睛、妙手生辉的作用。由此可见，“点”的时机选择，是我们必须具备的基本功之一。

本部分共 36 道题，全部黑先。你能正确运用“点”的手段来轻巧地征服对手吗？



图解 黑①为“点”。



图解 黑①为“点方”。

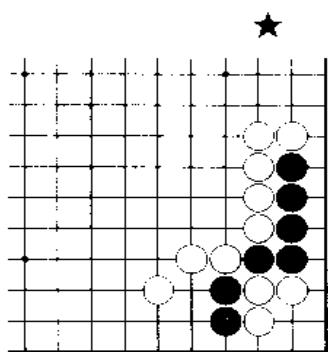


图 334

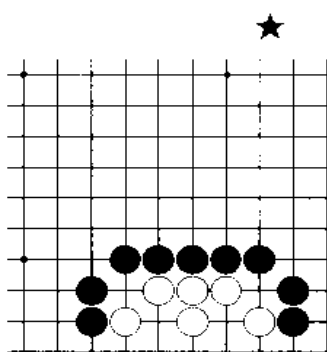
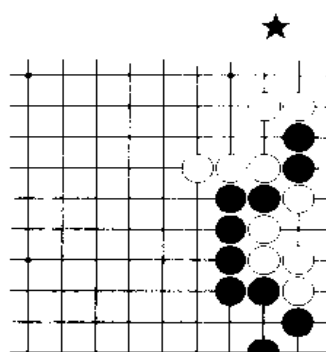


图 335



336

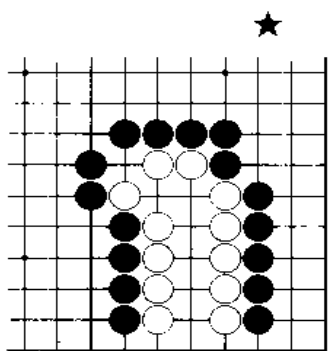


图 337

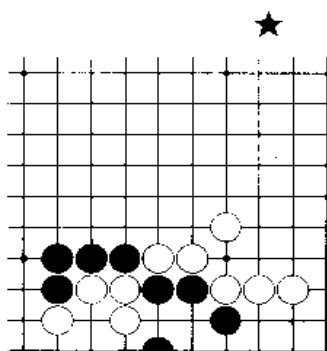


图 338

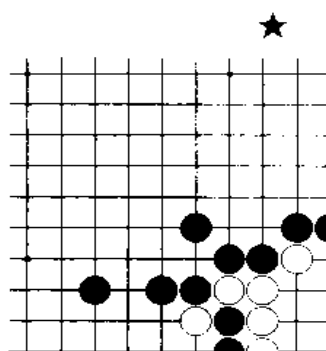


图 339

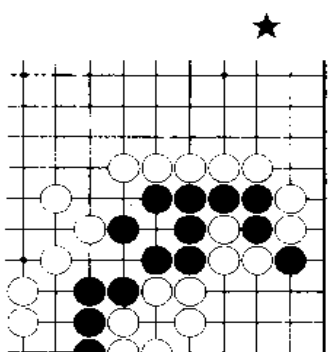


图 340

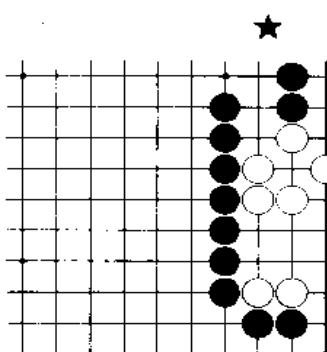


图 341

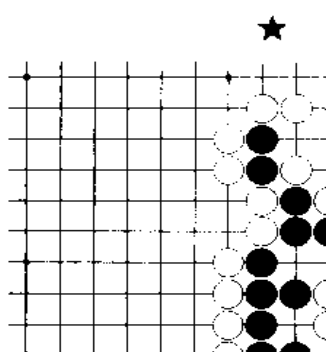


图 342

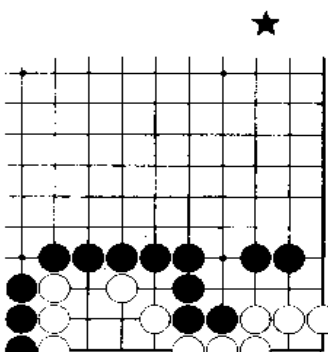


图 343

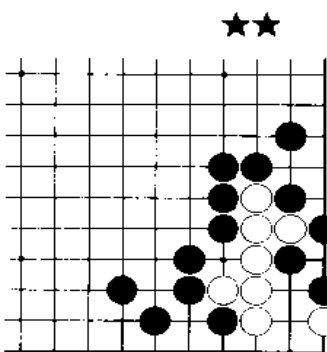


图 344

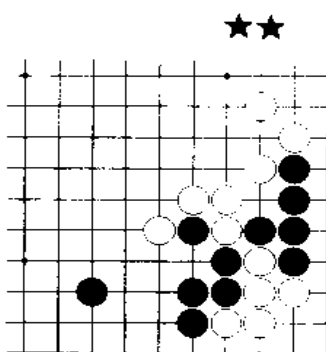


图 345

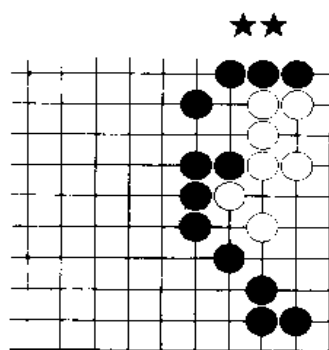


图 346

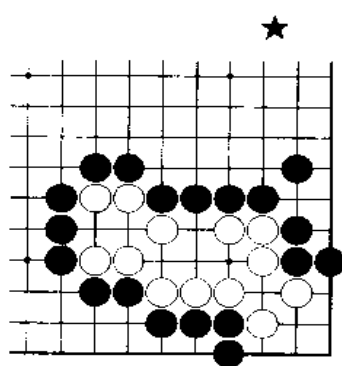


图 347

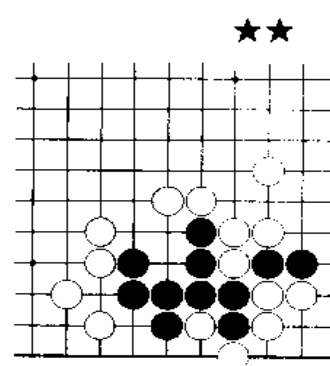


图 348

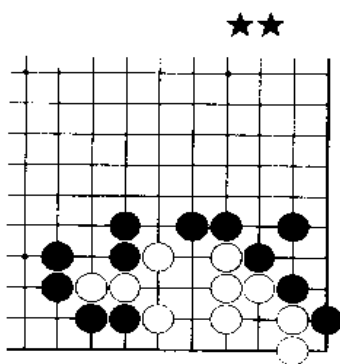


图 349

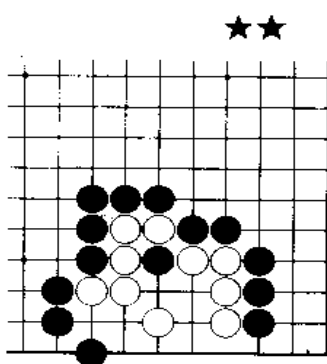


图 350

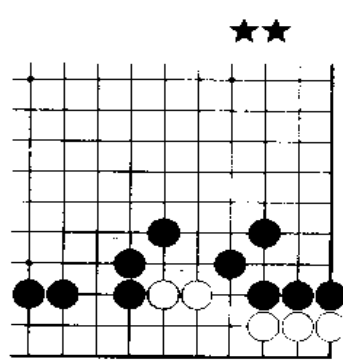


图 351

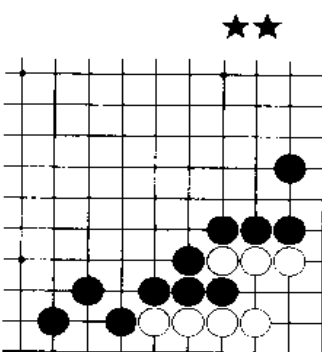


图 352

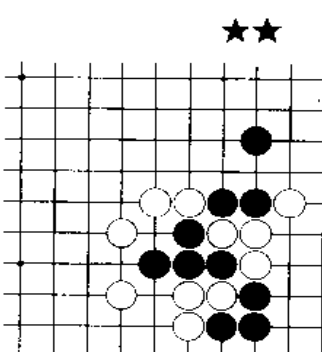


图 353

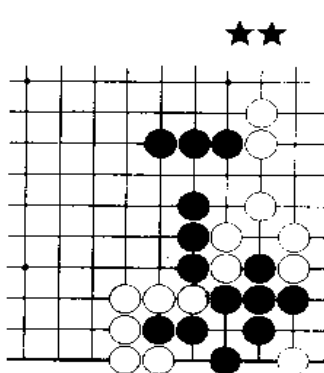


图 354

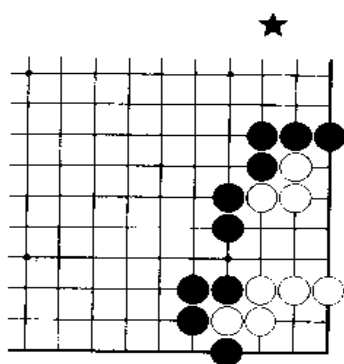


图 355

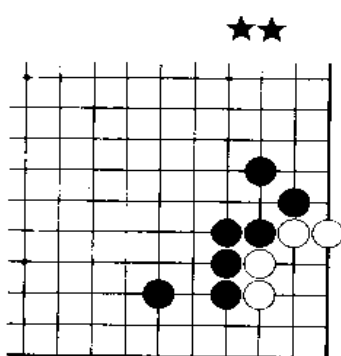


图 356

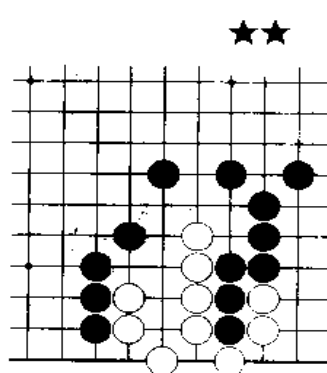
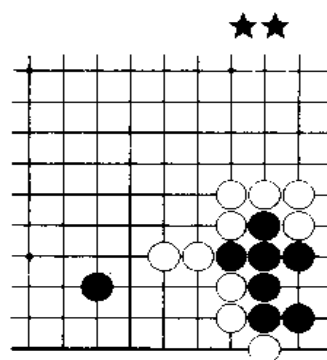
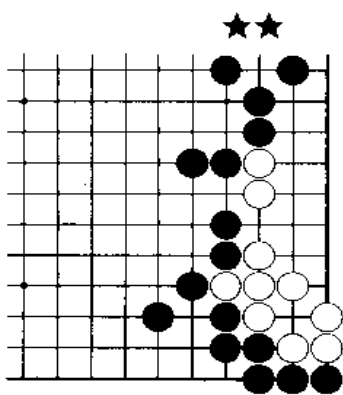
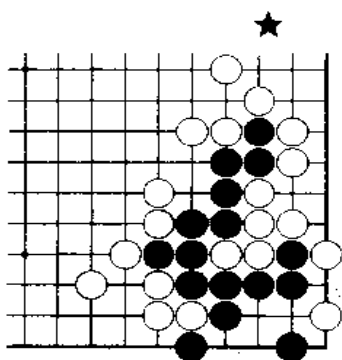
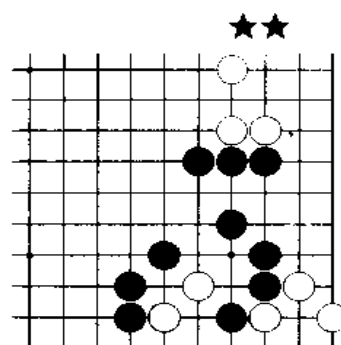
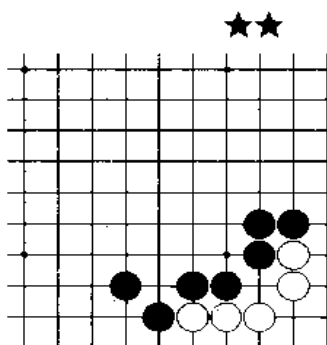
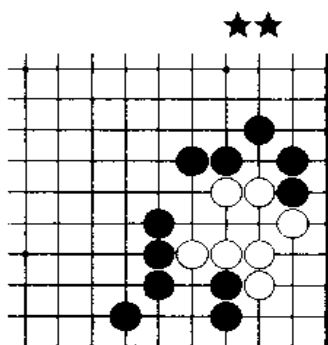
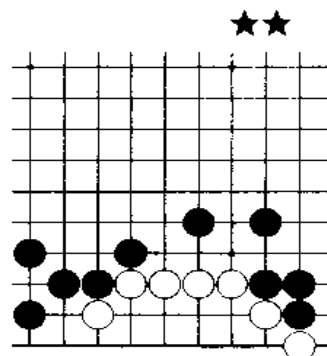
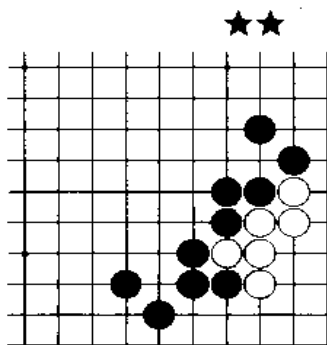
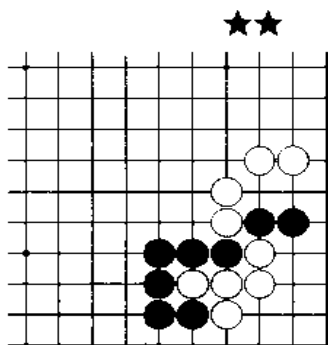
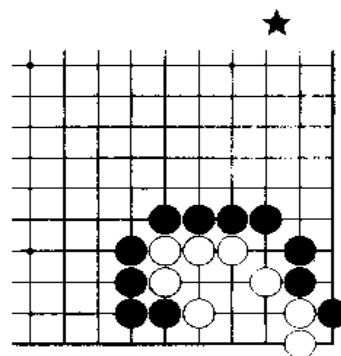
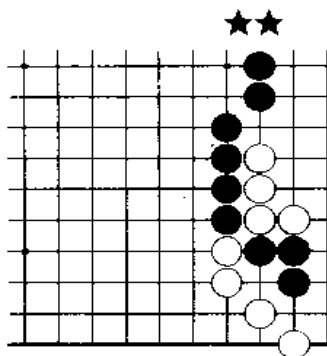
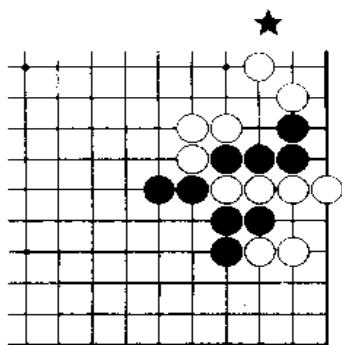


图 357



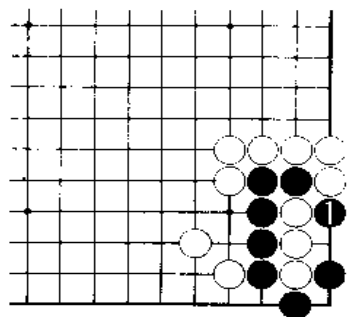
## 第十二部分

### 扑

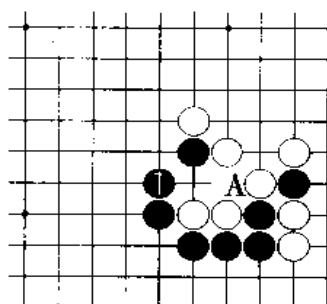
故意在对方虎口中投一子，逼迫对方急救的着法，称为“扑”。它大体可分为：倒扑、装倒扑、双倒扑三种形式。

“扑”是围棋中具有代表性的攻杀手段。对局中每当双方的棋子在短兵相接时，利用“扑”的手段往往能达到以下目的：(1) 缩短对方的气数；(2) 破坏对方的眼位；(3) 弃子整形。中国有句成语“不入虎穴焉得虎子”，“扑”就有“深入虎穴”的含义，其作用非比寻常。对局中如能正确运用“扑”这一“深入虎穴”的奇兵，一定能起到“出其不意，攻其不备”的效果，那么，作战的结果一定是“两军交战勇者胜”了。

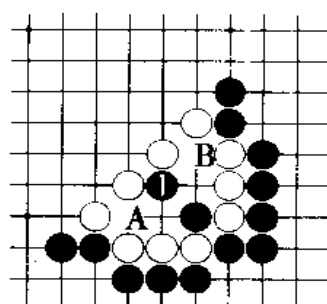
本部分共 36 道习题，全部黑先。通过这些习题，能够培养棋手勤于思考的良好习惯和智勇双全的过硬本领。试试看，你能否正确运用“扑”的手段来解答这些问题。



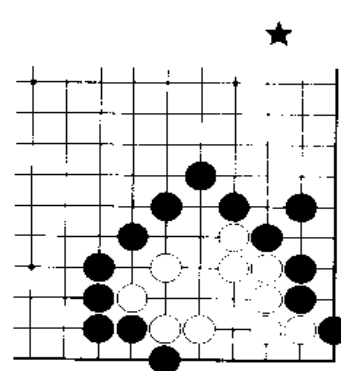
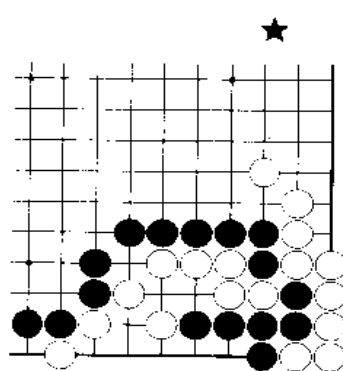
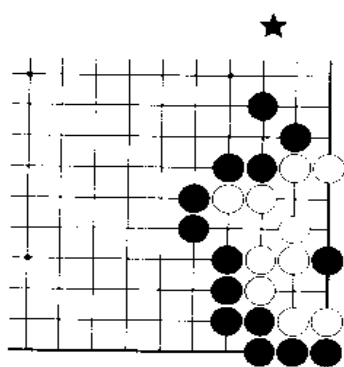
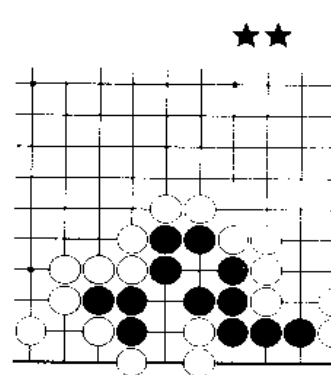
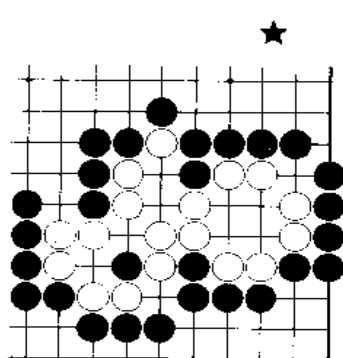
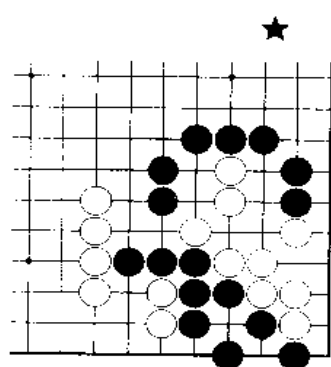
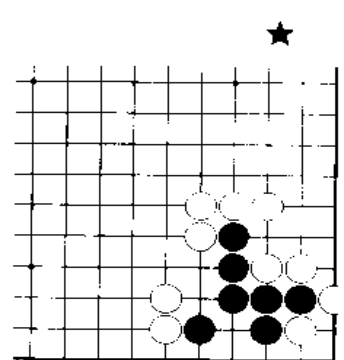
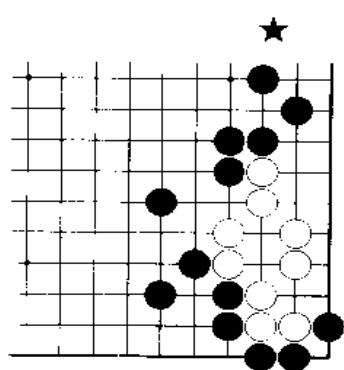
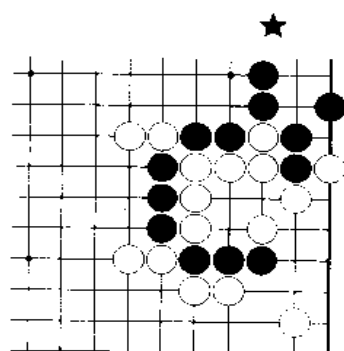
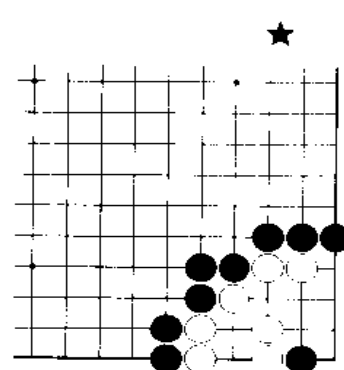
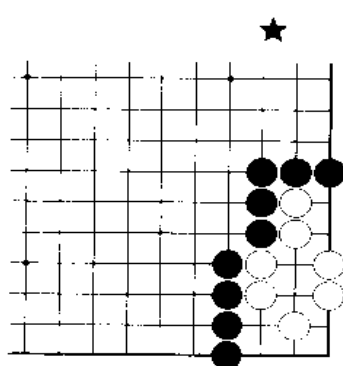
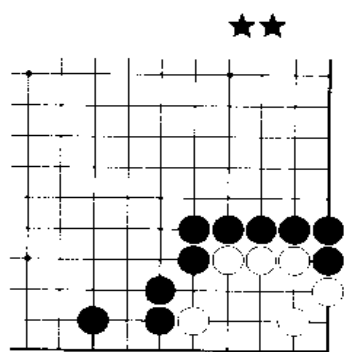
图解 1 黑①为“倒扑”。

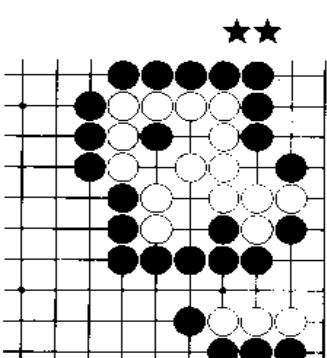
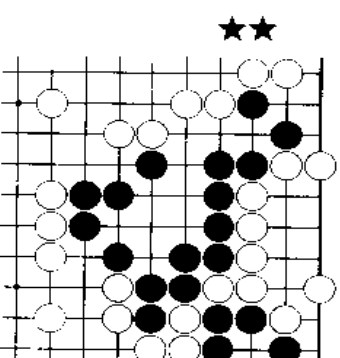
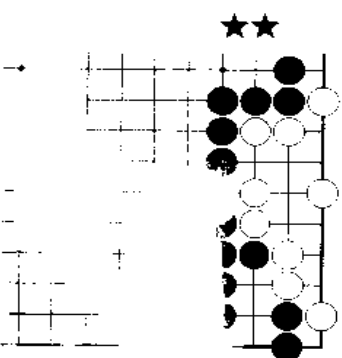
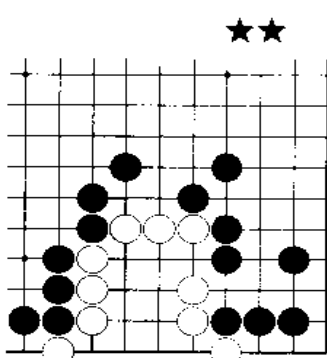
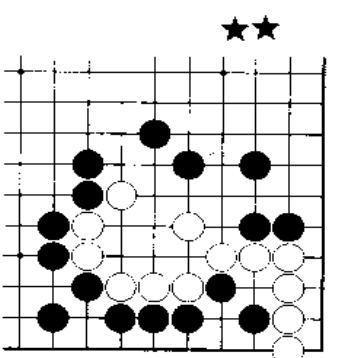
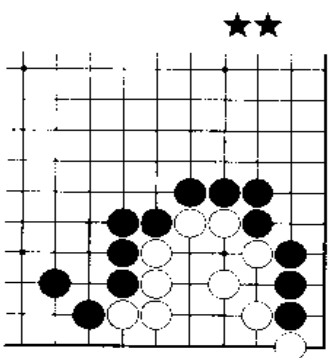
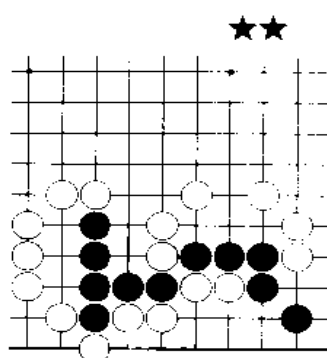
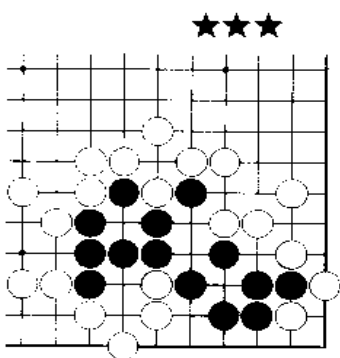
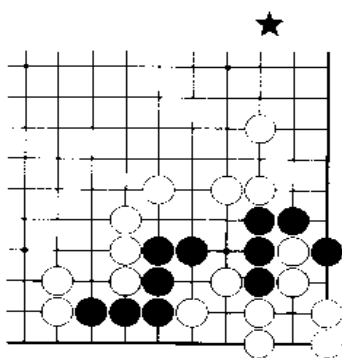
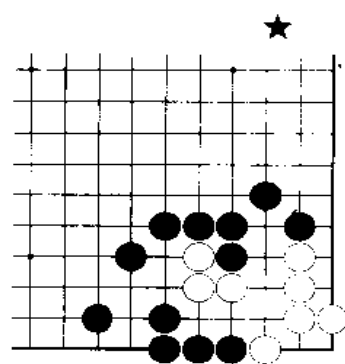
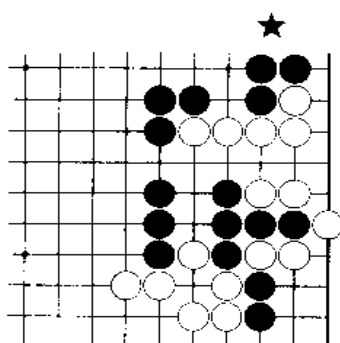
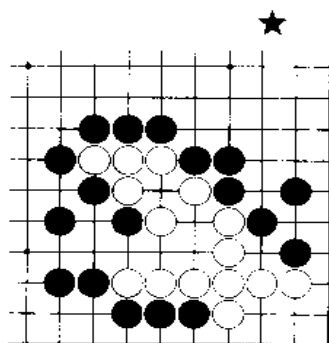


图解 2 黑①为“装倒扑”，白方如不应，黑方留有 A 位的“倒扑”，吃白二子的手段。



图解 3 黑①尖，产生 A、B 两处“倒扑”，白方无法两全。





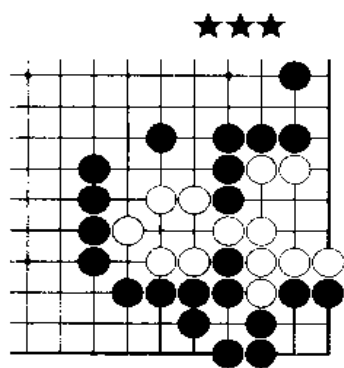


图 394

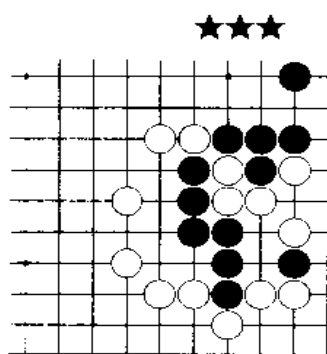


图 395

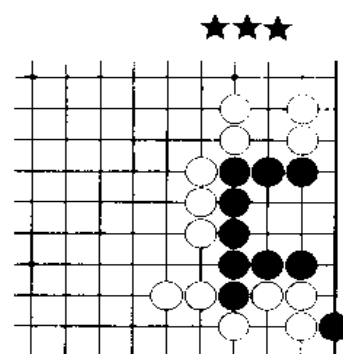


图 396

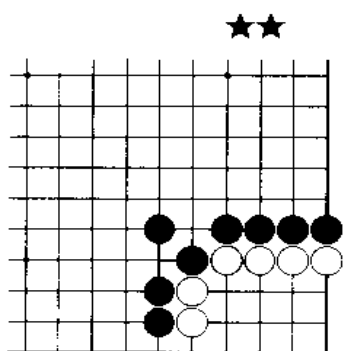


图 397

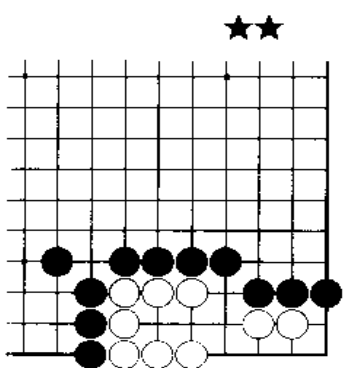


图 398

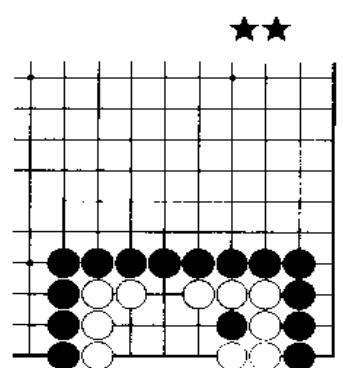


图 399

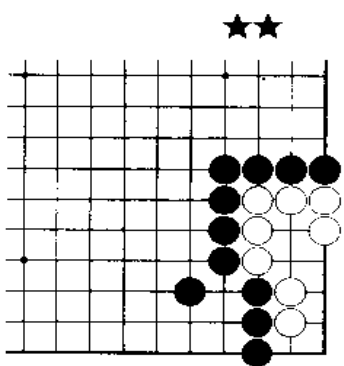


图 400

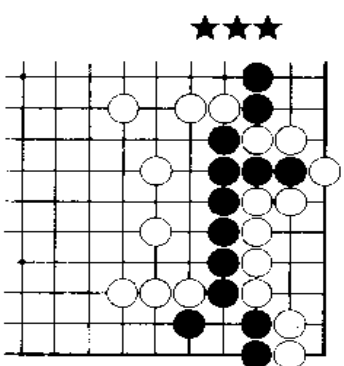


图 401

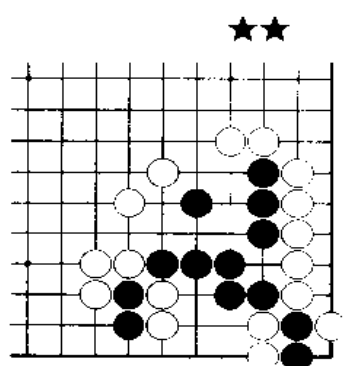


图 402

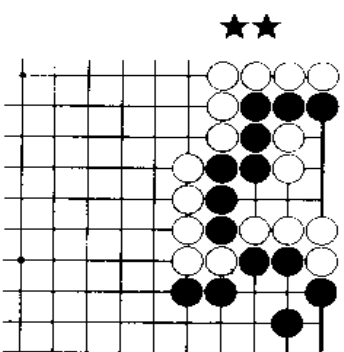


图 403

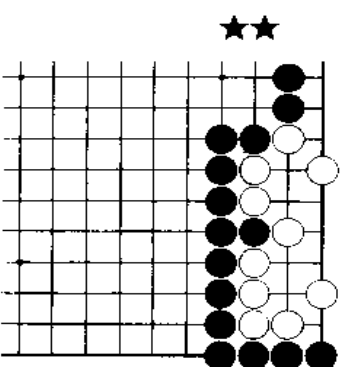


图 404

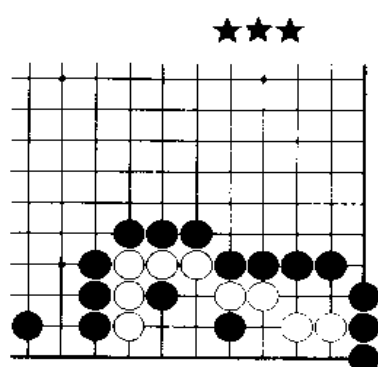


图 405



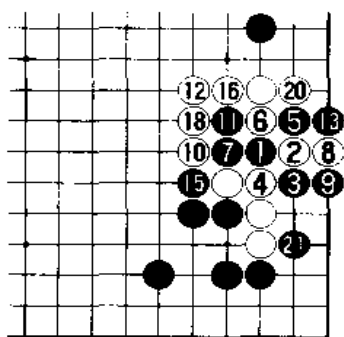
# 第十部分

## 秤砣

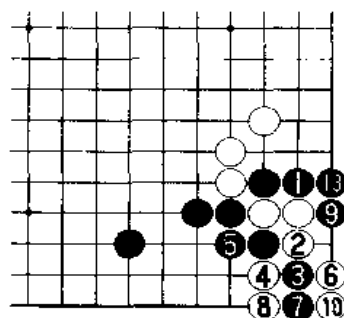
一种因吃对方二路棋子，结果走成与“秤锤”相似的棋形。因其形状与秤砣相似，故而得名。另有俗称“大头鬼”，它是一种特殊的秤砣，专指在角上追杀对方棋子的一种棋形，即：一方利用冲断、弃子的方法杀死对方的着法。另有“拔钉子”、“石塔”等称谓（图解为“秤砣”和“大头鬼”）。

这是一种初学者较难掌握的吃了方法，刚开始接触时，往往会令人感到茫然，不知从何下手才好。但是如果你掌握了它的规律，那么你的棋力定能达到一个飞跃。其具体步骤如下：（1）冲断（抓住对方的弱点先冲后断）；（2）弃子（多送一子给对方吃）；（3）扑杀（先用扑的方法减少对方的气，再紧气来杀掉对方）。

本部分共 27 道题，全部黑先。相信通过这些练习，你的棋艺水平必将迅速提高。



图解 黑①打入后，③、⑤吃白二路子，行至⑩，黑①、⑦、⑨等9子构成的特殊棋形为“秤砣”。  
⑭=② ⑮=⑧ ⑯=⑥



图解 黑①立即可杀死白二子，白②如强行曲出，行至⑩白方呈“大头鬼”图形被歼。  
⑪=③ ⑫=⑦

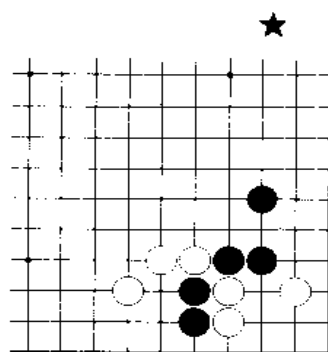


图 406

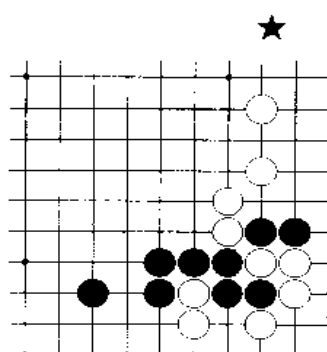


图 407

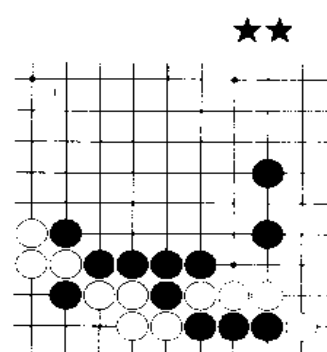


图 408

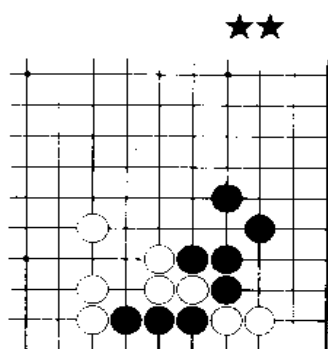


图 409

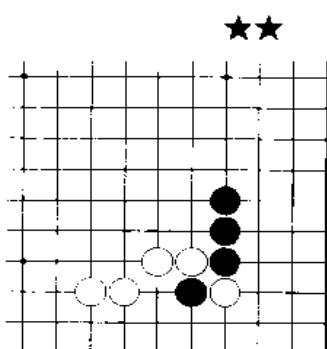


图 410

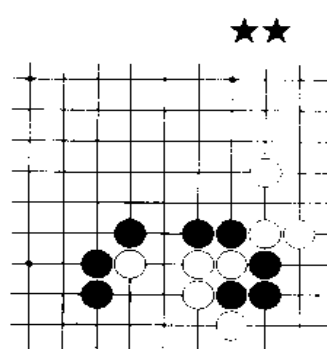


图 411

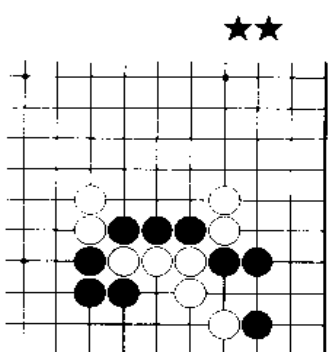


图 412

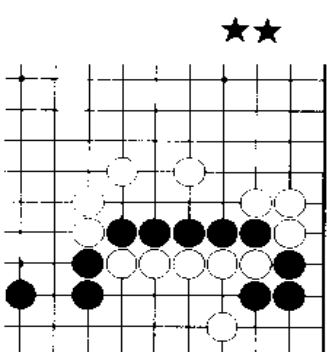


图 413

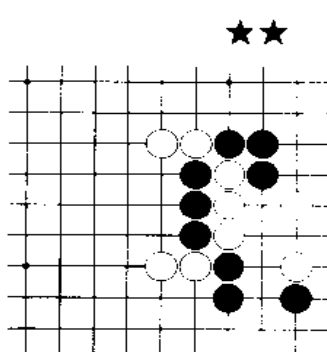


图 414

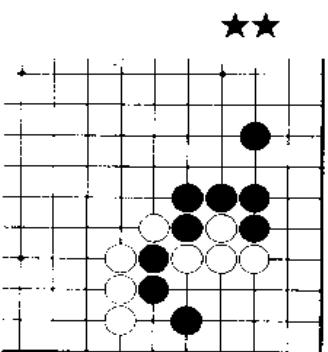


图 415

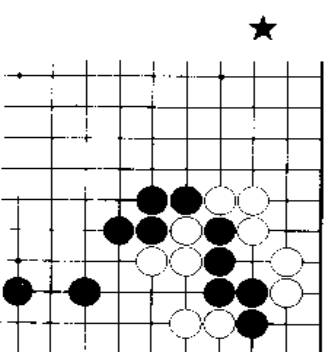


图 416

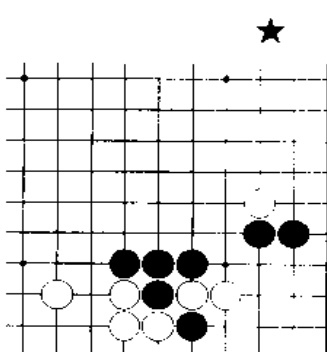


图 417

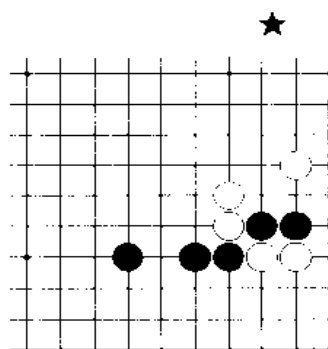


图 418

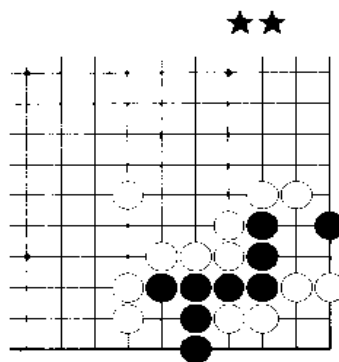


图 419

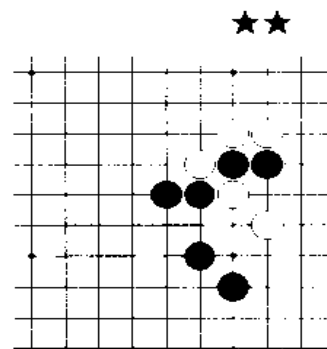


图 420

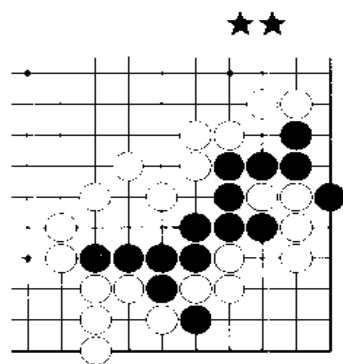


图 421

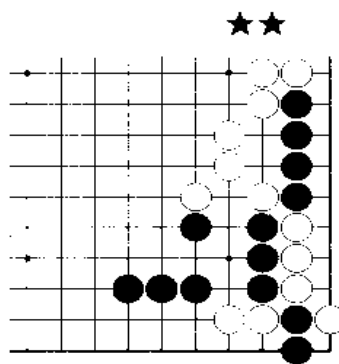


图 422

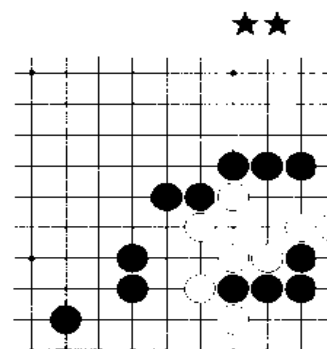


图 423

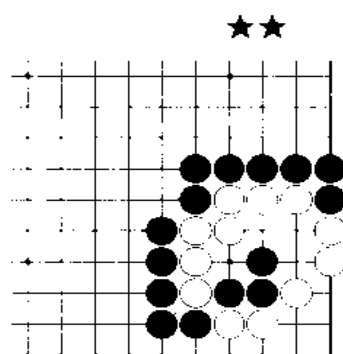


图 424

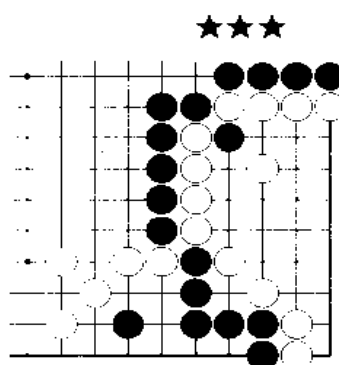


图 425

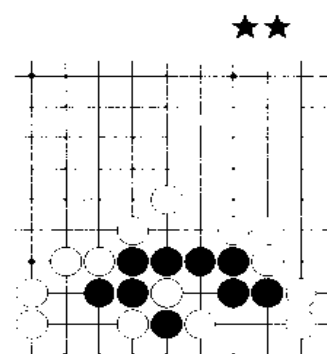


图 426

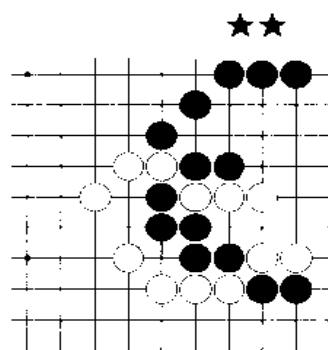


图 427

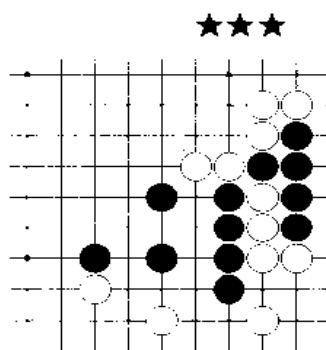


图 428

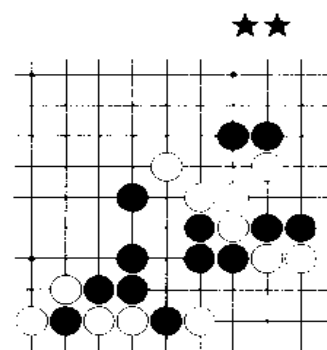


图 429

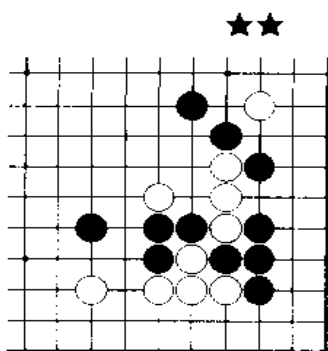


图 430

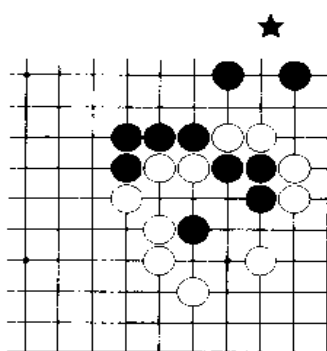


图 431

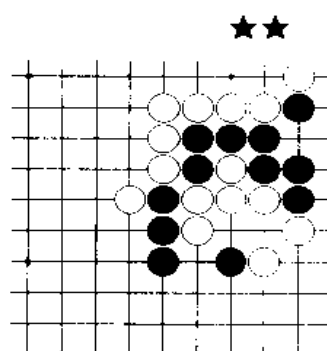


图 432

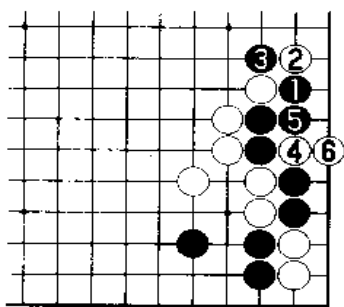
## 第十四部分

### 金鸡独立

一方的棋子“立”到一线边上，形成对方因左右两边气紧而不能入子，而已方却能围吃对方的结果，称为“金鸡独立”（图解为“金鸡独立”之形）。

“金鸡独立”其名既形象又生动，犹如战胜对手的雄鸡昂首阔步。“金鸡独立”的前提条件有两点：（1）己方的要子已将对方的棋子切断；（2）要将棋子“立”到一线边上，并使对方左右两边不能入气。二者缺一不可。

本部分共 36 道题，全部黑先。通过“金鸡独立”的练习，希望你早日成为围棋中的“雄鸡”。



图解 黑①打时，白④打，⑦立呈“金鸡独立”。

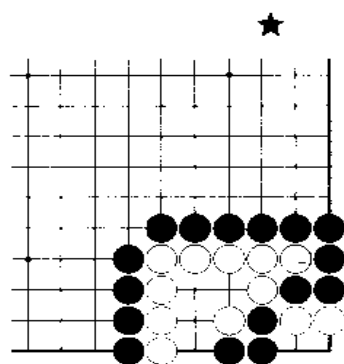


图 433

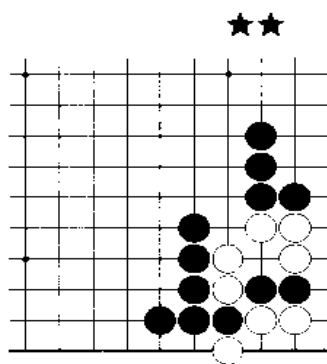


图 434

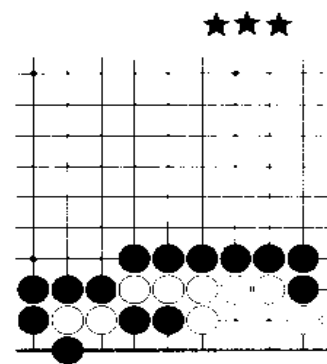


图 435

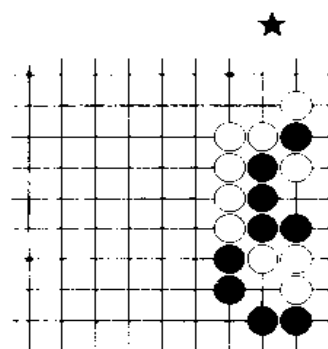


图 436

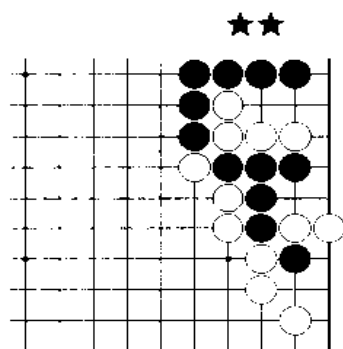
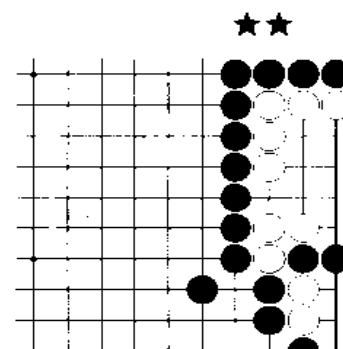


图 437



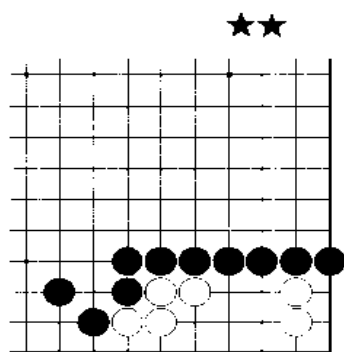


图 445

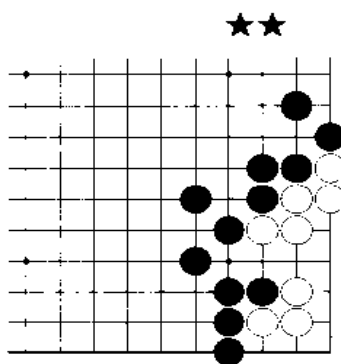


图 446

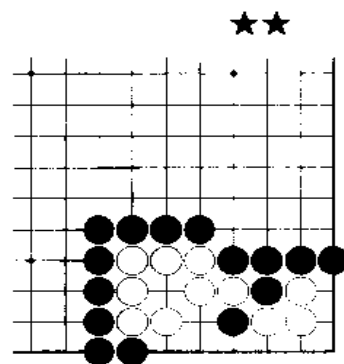


图 447

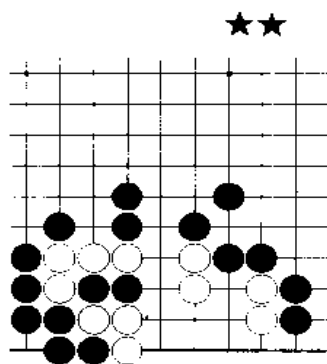


图 448

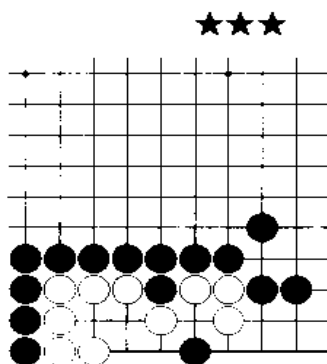


图 449

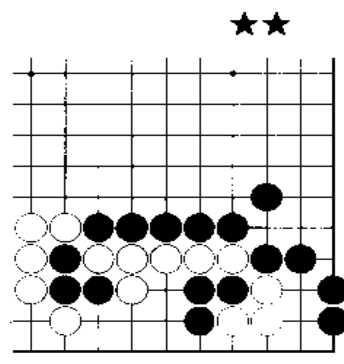


图 450

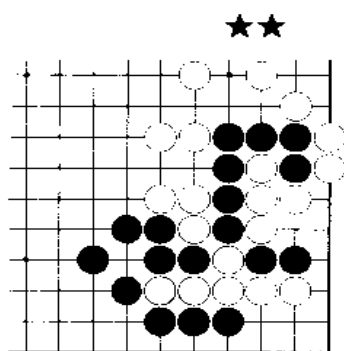


图 451

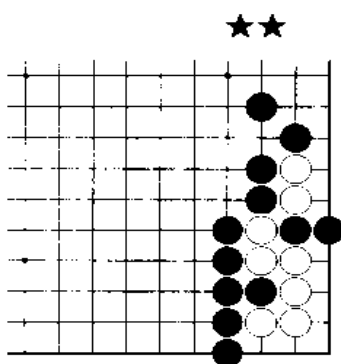


图 452

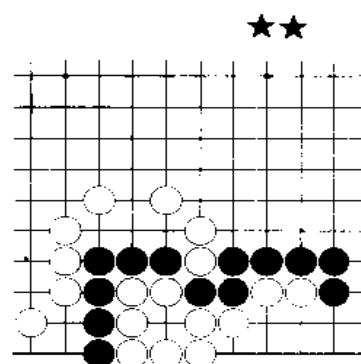


图 453

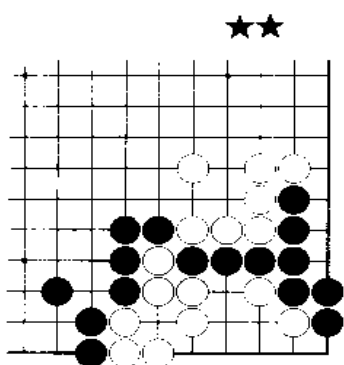


图 454

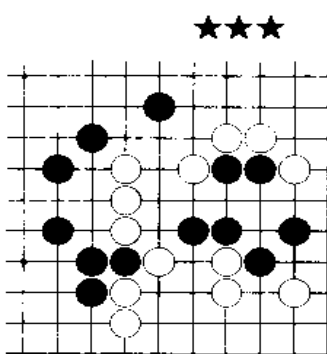


图 455

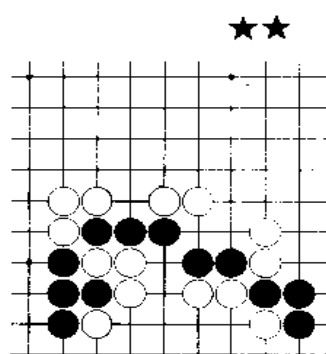


图 456

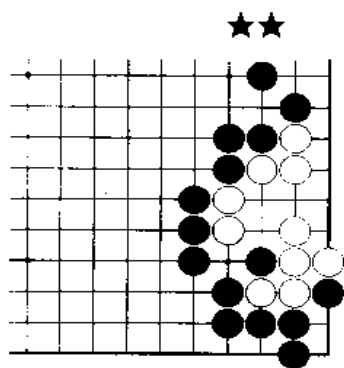


图 457

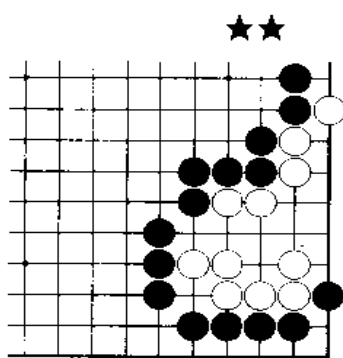


图 458

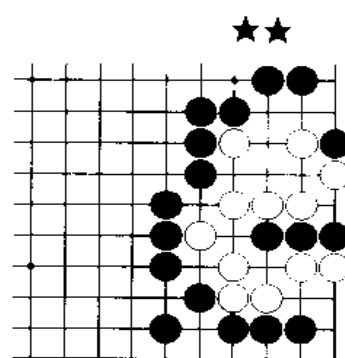


图 459

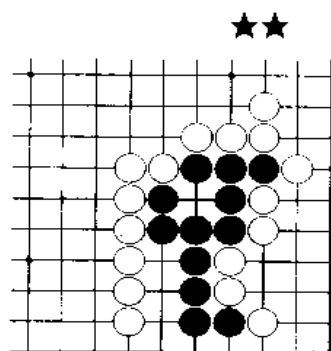


图 460

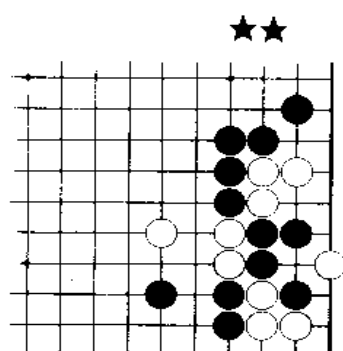


图 461

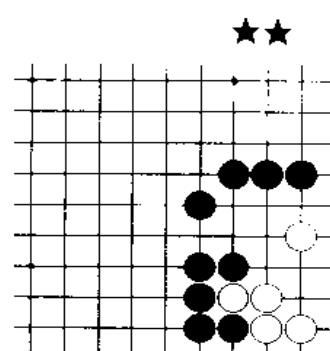


图 462

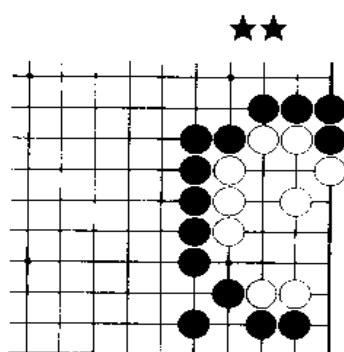


图 463

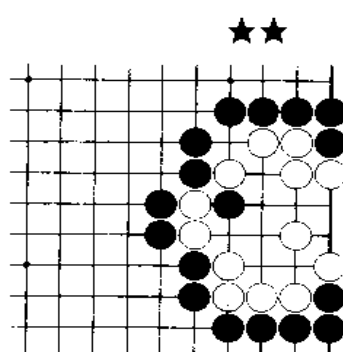


图 464

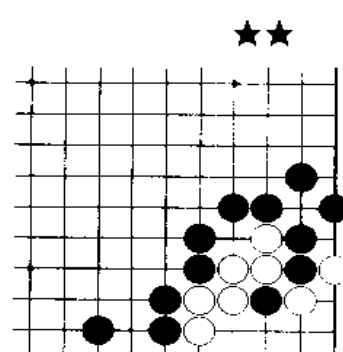


图 465

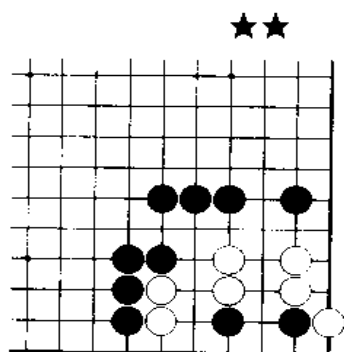


图 466

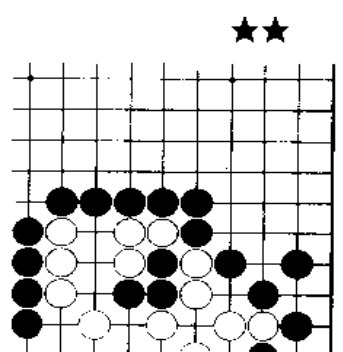


图 467

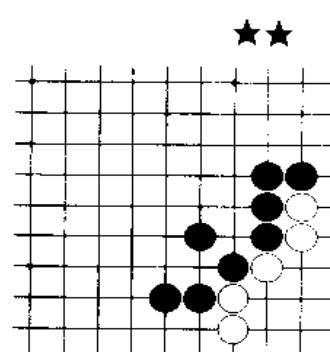


图 468



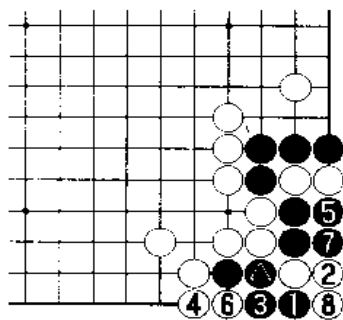
## 第十五部分

### 倒脱靴

主动送对方几个棋子吃，然后又在已被对方提子的空位下子，吃回对方的棋子的着法过程，称为“倒脱靴”。这是由日本传入中国的围棋术语，我国古代称之为“脱骨”，即脱胎换骨之意（图解为“倒脱靴”之形）。

“倒脱靴”是一种比较高级的战术之一，它的自身具有极强的隐蔽性，因而会使初学者在实战中很难弈出。但是当你了解了它的特点，掌握了它的技巧，运用起来也并非难事。一般来讲，弈出“倒脱靴”的前提条件是：要将己方的棋子走成“方四”或“曲四”的形状才行。有人将“倒脱靴”比喻成围棋盘上要杂技，这说明它是具有一定的高难度的技术。这种棋形虽然在对局中很少出现，然而一旦弈出却会令棋手终生难忘。

在本书的最后部分，我们选择了妙趣横生的“倒脱靴”习题，共 27 道题，全部黑先。希望通过这些习题的练习，使你在对局中对“倒脱靴”的战术有所认识，并能正确运用“倒脱靴”的技巧，当然它也一定会培养你神机妙算的超常本领，祝你成功！



图解 黑①打，③接先让白方吃黑四子，再于⑤位断吃回白方三子的过程即为“倒脱靴”。  
④ = ②

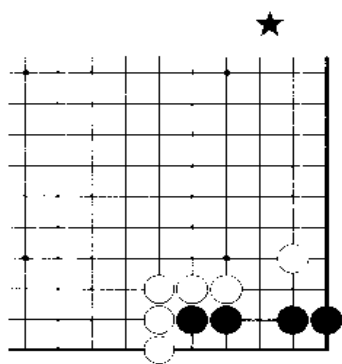


图 469

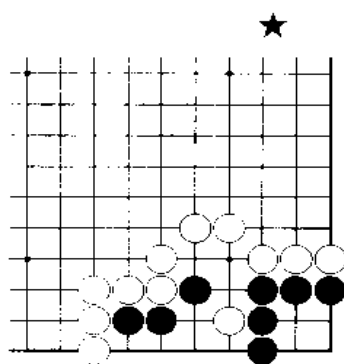


图 470

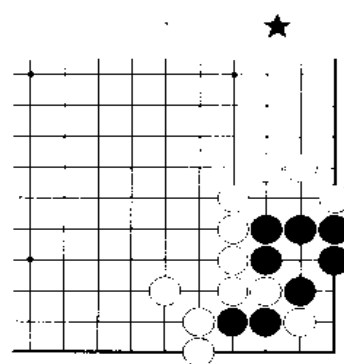


图 471

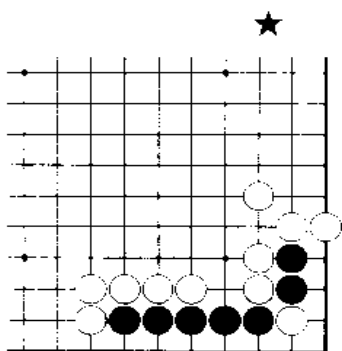


图 472

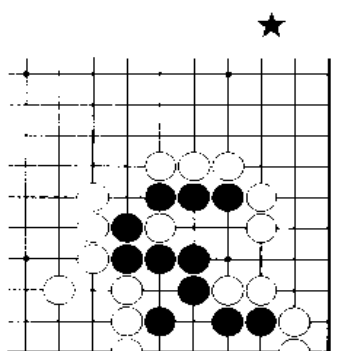


图 473

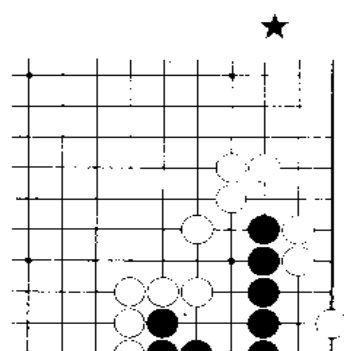


图 474

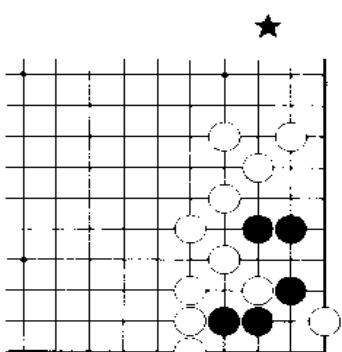


图 475

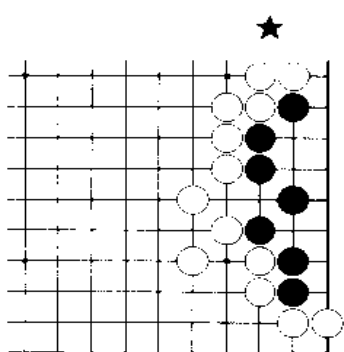


图 476

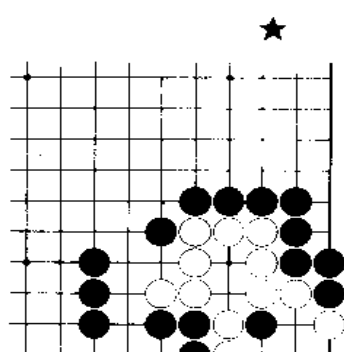


图 477

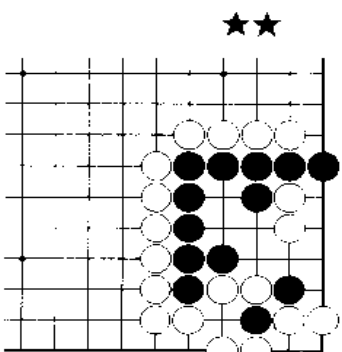


图 478

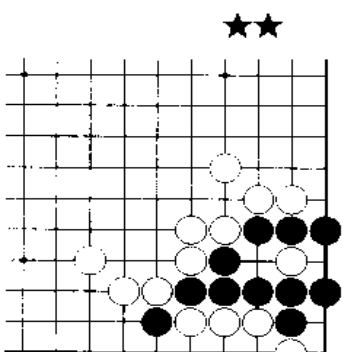


图 479

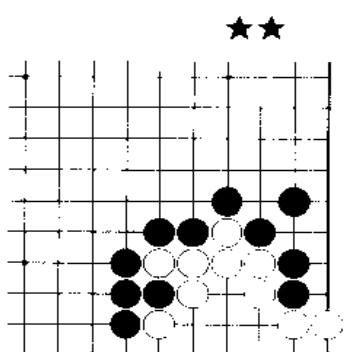


图 480

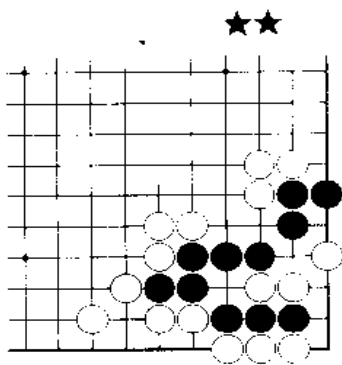


图 481

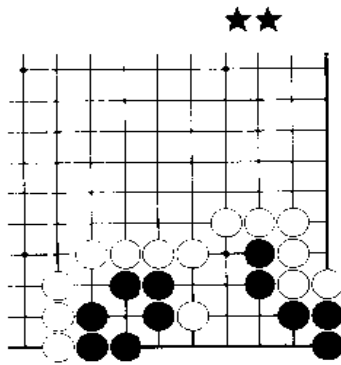


图 482

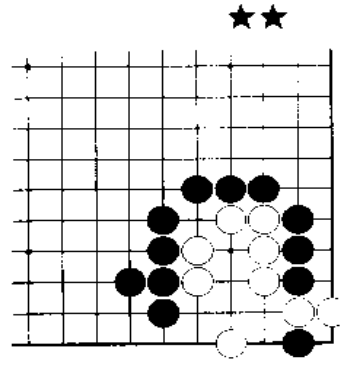


图 483

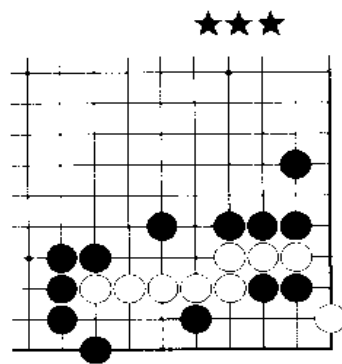


图 484

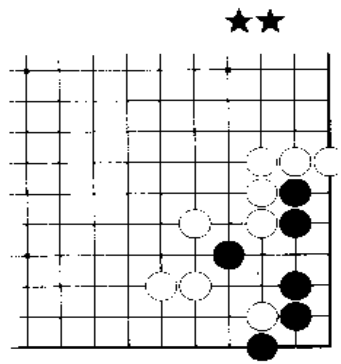


图 485

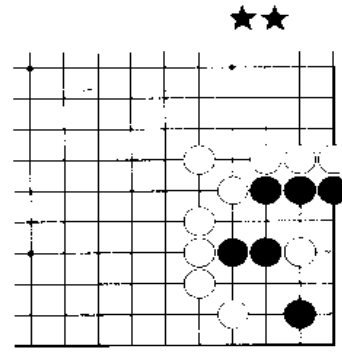


图 486

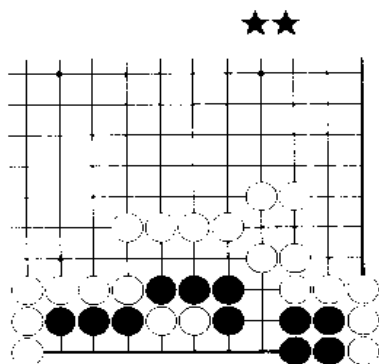


图 487

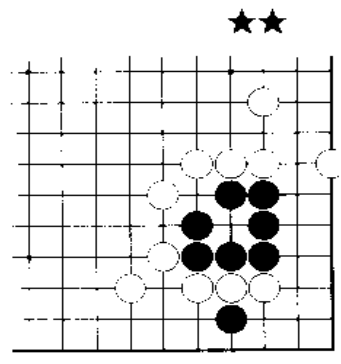


图 488

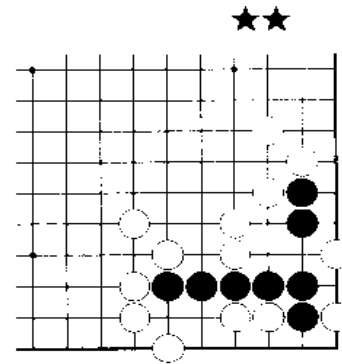


图 489

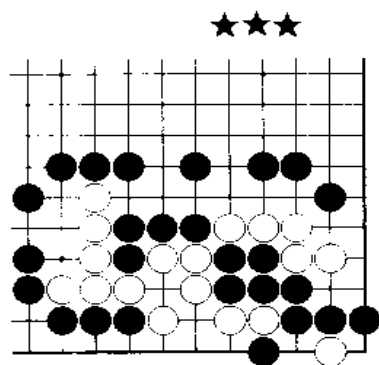


图 490

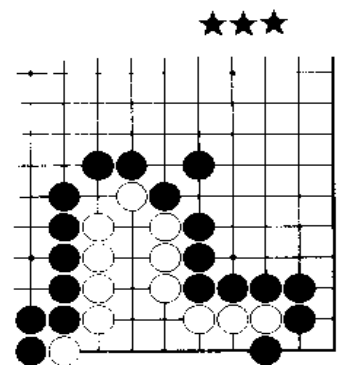


图 491

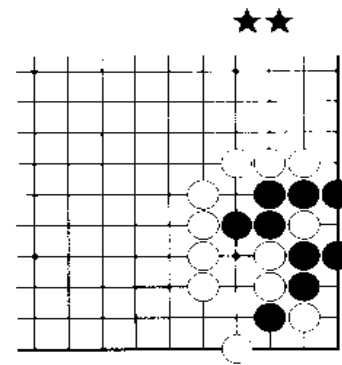
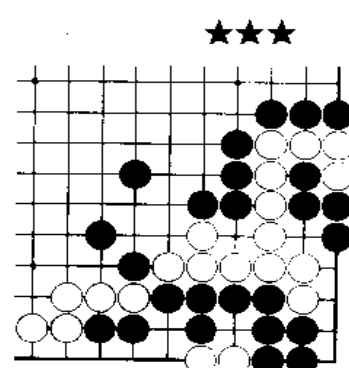
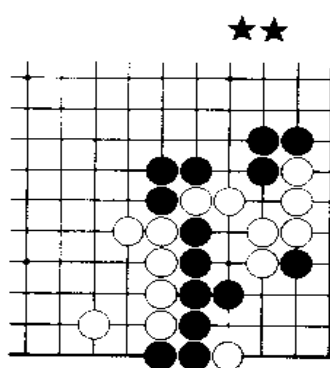
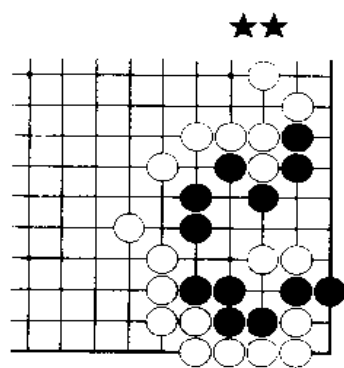
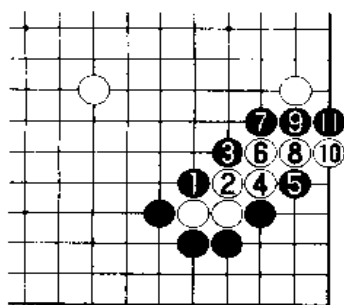


图 492

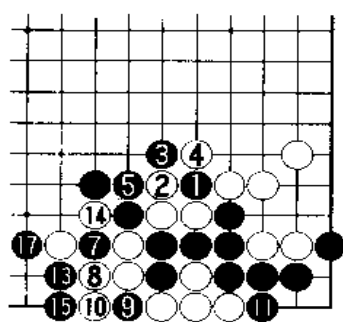


# 第一部分答案



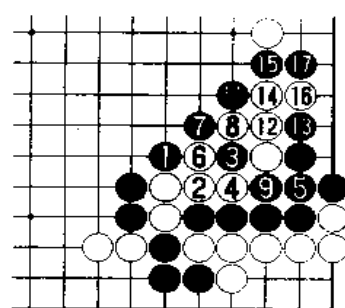
原图 1 正解图

黑①打方向正确。白②如逃,黑③至⑪可以征吃白子。



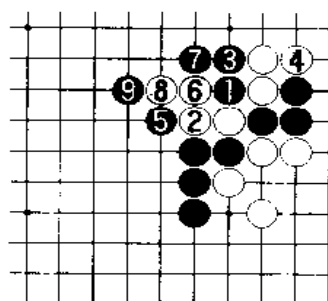
原图 2 正解图

黑①至⑥为双方必然之着,⑦挖、⑨扑次序好,行至⑪可吃征子。  
⑥ = ① ⑫ = ⑨ ⑬ = ⑦



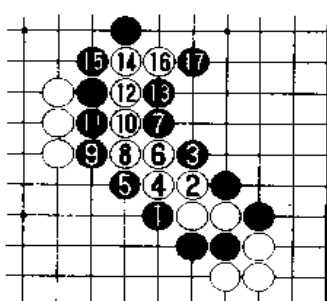
原图 3 正解图

黑①打、③枷是手筋,行至⑮白棋被杀。⑩ = ③



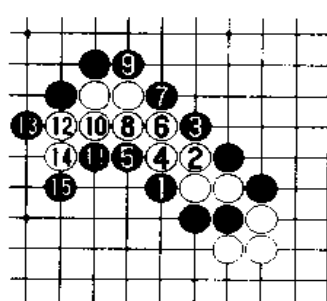
原图 4 正解图

黑①打、③长是手筋,白④如曲,黑⑤以下可吃征子。



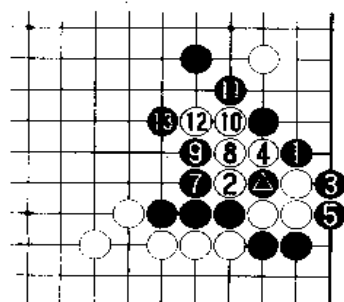
原图 5 正解图

黑①以下征吃白棋,⑬、⑮次序正确,⑮以后可继续征吃白棋。



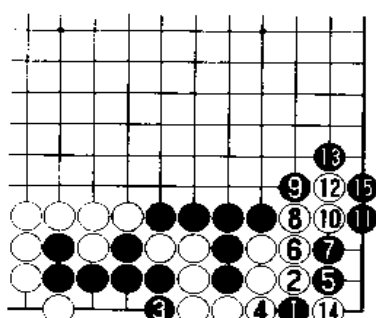
原图 6 正解图

此题与前图征子方法相似,过程中的⑨、⑪方向正确,⑮以下可继续征吃白棋。



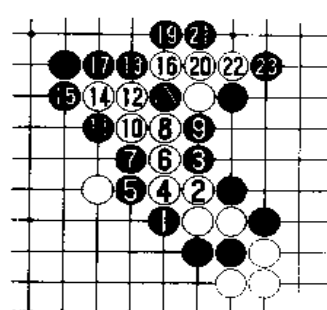
原图 7 正解图

黑①、③、⑤是滚打的手筋,⑦至⑮可征吃白棋。  
⑩ = ③



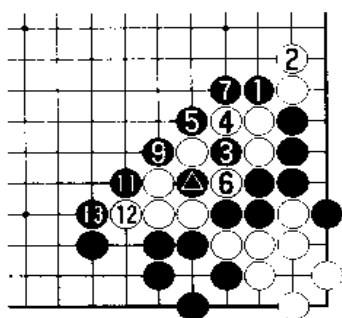
原图 8 正解图

黑①点是要点,③、⑤两打次序好,黑⑦以下白棋被征吃。



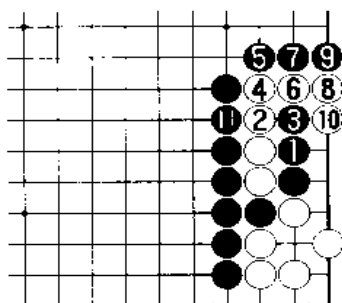
原图 9 正解图

黑①至⑤为必然之着,⑦长是好棋,⑮是要点,白棋被征吃。⑩ = ③



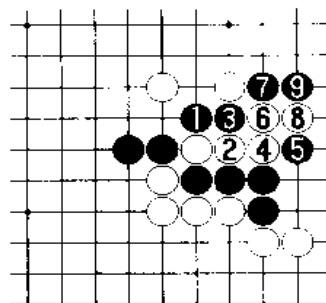
原图 10 正解图

黑①断是好棋,③挖,⑤断是手筋,黑⑦以后白棋被征吃。⑧=③ ⑩=△



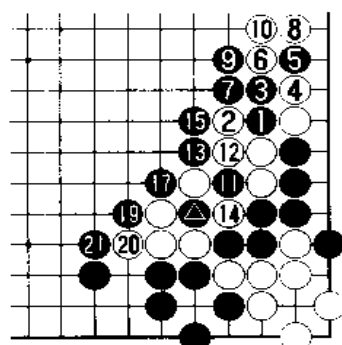
原图 11 正解图

黑①、③两长次序好,行至⑨止,白棋被杀。



原图 12 正解图

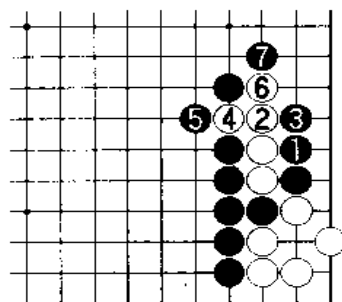
黑①、③打吃次序好,行至黑⑨白棋被杀



原图 10 变化图

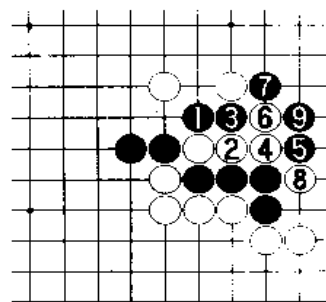
白②如打吃,黑③长,⑤扳着法紧凑,⑦是手筋,行至⑨白棋仍被征吃。

⑬=⑦ ⑮=△



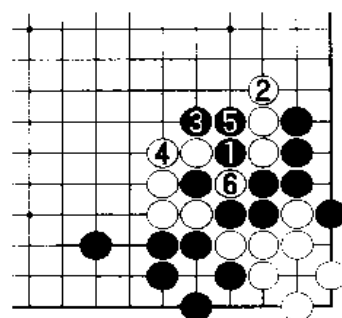
原图 11 变化图

白④如冲,黑⑤位挡,白棋仍不行。



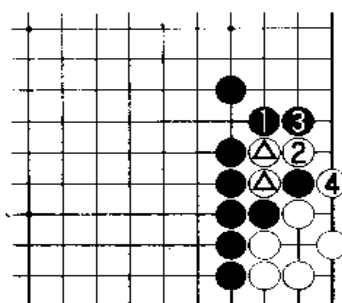
原图 12 变化图

白⑧如断打吃,黑⑨位提,白棋仍不行。



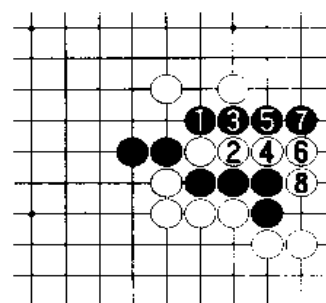
原图 10 失败图

黑①先挖次序错误,白②位接至⑥位提成打劫,黑棋失败。



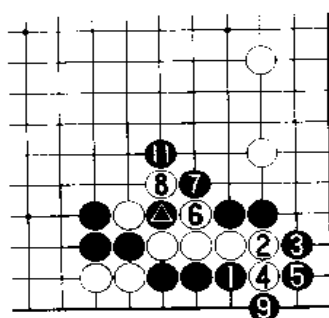
原图 11 失败图

黑①位打是错着,白②曲、④提,白△两子已逃出,黑棋失败。



原图 12 失败图

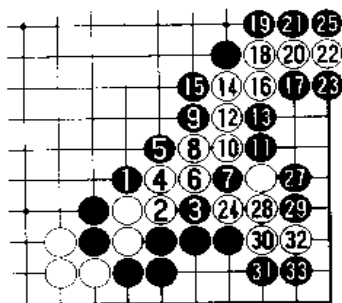
黑③位打吃是错着,白⑥位长出,黑棋反而被杀。



原图 13 正解图

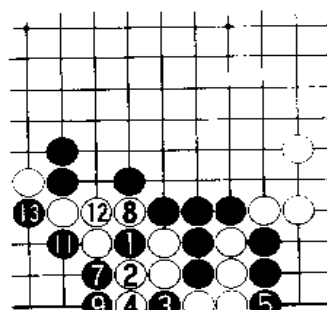
黑①长、③扳次序好，行至⑨，白棋被征吃。

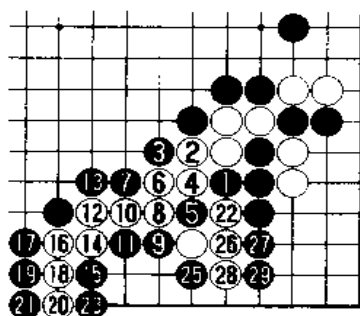
⑩ = ▲



原图 14 正解图

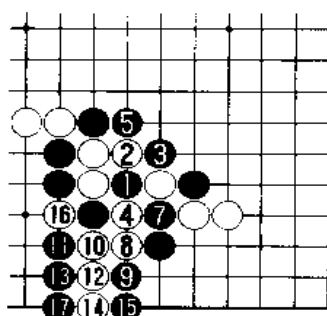
黑①以下征吃白棋，⑬、⑮次序好，行至⑳止，白棋被征吃。㉑ = ⑦





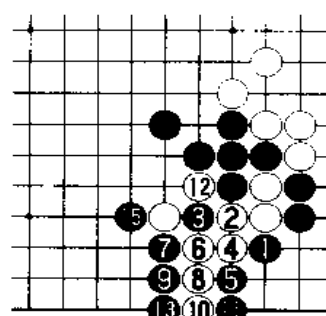
原图 16 正解图

黑①以下吃征子，●位打是手筋，白棋被征吃。  
② = ⑤



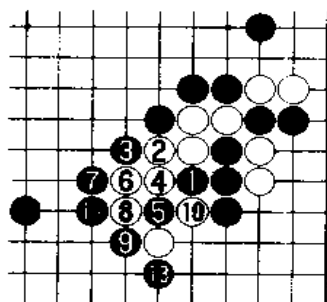
原图 17 正解图

黑①挖、②打次序好，⑦位断是手筋，行至⑮止白棋被杀。⑥ = ①



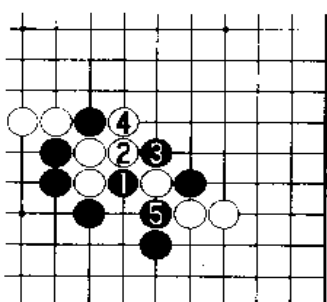
原图 18 正解图

黑①以下吃征子，⑦、⑨两打是手筋，行至⑮止白棋被杀。⑭ = ⑤



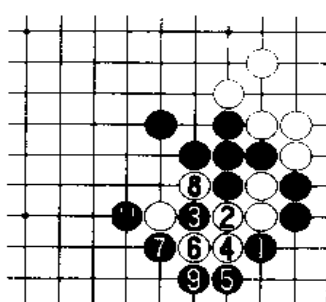
原图 16 变化图

白⑩如提，黑⑪、⑬仍吃征子。⑫ = ⑤



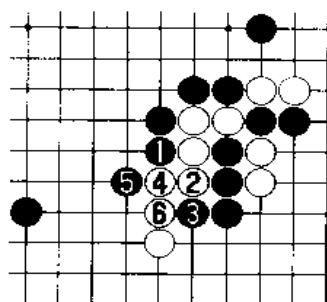
原图 17 变化图

白④如曲，黑⑤位提吃一子顺利突围。



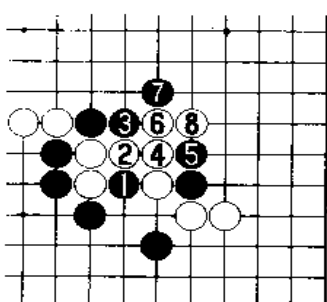
原图 18 变化图

白⑧如提，黑⑨位打，仍吃征子。⑩ = ⑤



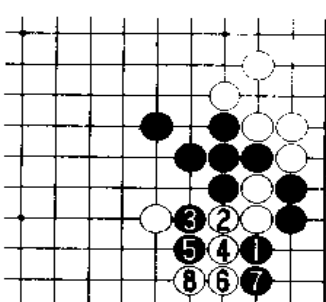
原图 16 失败图

黑①位打是错着，至白⑥位接，黑棋失败。



原图 17 失败图

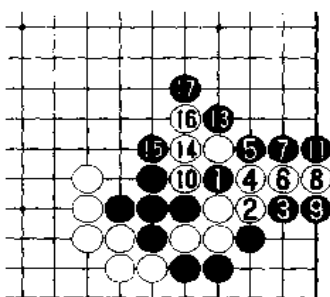
黑①位打是错着，白④位接，黑棋失败。



原图 18 失败图

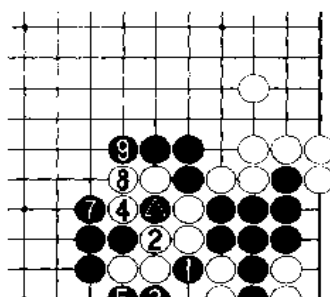
黑①位打是错着，白⑥长、⑧曲，黑棋失败。





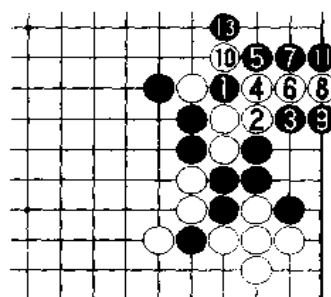
原图 19 正解图

黑①以下吃征子,行至  
⑫白棋被征吃。⑫ = ①



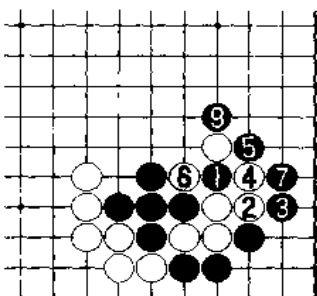
原图 20 正解图

黑①扑是妙手,③、⑤两  
打是手筋,行至黑⑨白  
棋被征吃。⑥ = △



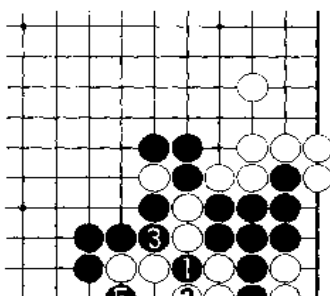
原图 21 正解图

黑①以下吃征子,行至  
⑬白棋被征吃。⑬ = ①



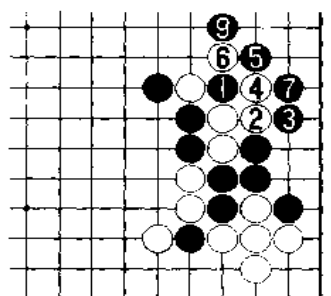
原图 19 变化图

白⑥如提,黑⑦、④两  
打,白棋仍被征吃。  
⑧ = ①



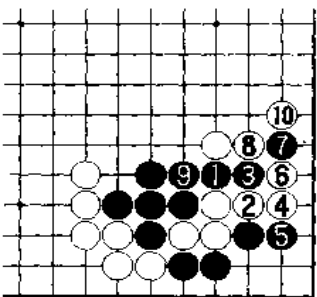
原图 20 变化图

白②如提,黑④、⑥两  
打,白棋仍被杀。  
④ = ①



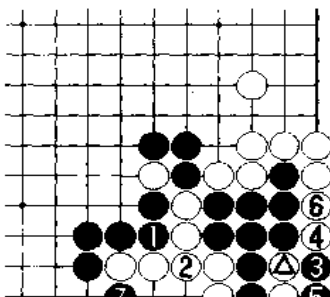
原图 21 变化图

白⑥如提,黑⑦、④两  
打,白棋仍被征吃。  
⑧ = ①



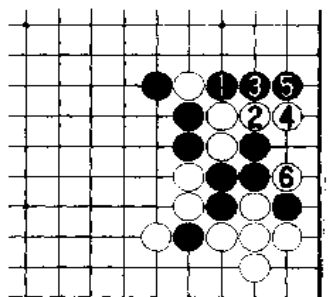
原图 19 失败图

黑④位打是错着,行至  
⑩止,黑棋失败。



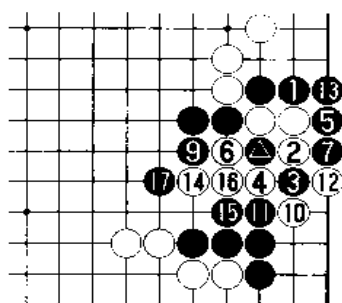
原图 20 失败图

黑①先打是错着,行至  
白⑧黑棋反而被杀。  
⑧ = △



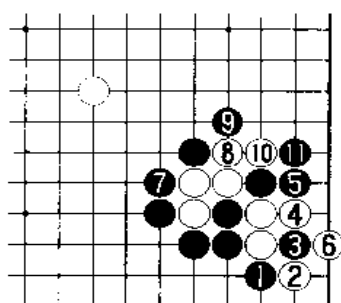
原图 21 失败图

黑④位打是错着,行至  
白⑥黑棋失败。



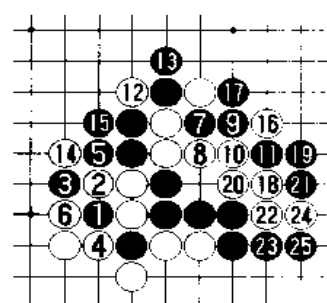
原图 22 正解图

黑①长、③扳次序好，  
⑤、⑦滚打吃征子，行至  
⑪白棋被杀。⑧=▲



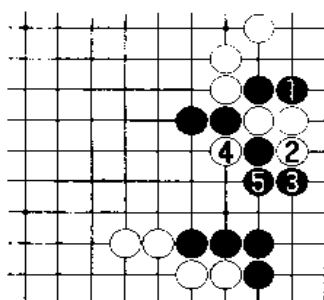
原图 23 正解图

黑①、③、⑤是为吃征子  
而做的准备工作，黑⑦  
以后白棋被征吃。



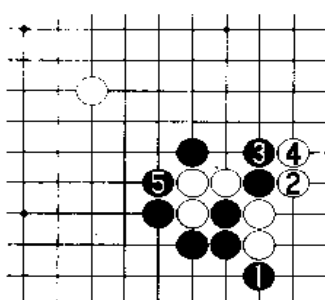
原图 24 正解图

黑①至⑤是为事前的准  
备工作，黑⑦以下至⑮  
止成功，杀白。



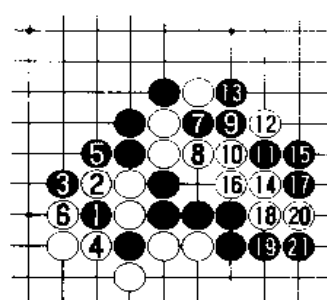
原图 22 变化图

白④如断上边，黑⑥位  
接，白棋仍不行。



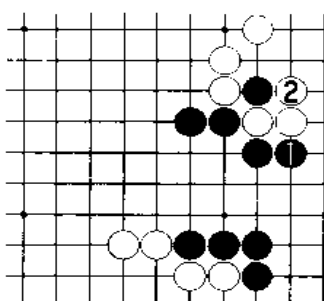
原图 23 变化图

白②如打，黑③长、⑤  
打，白棋仍被吃。



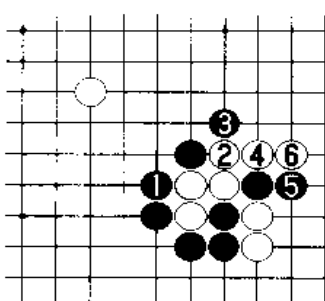
原图 24 变化图

白⑫如打，行至⑭止，白  
棋仍被杀。



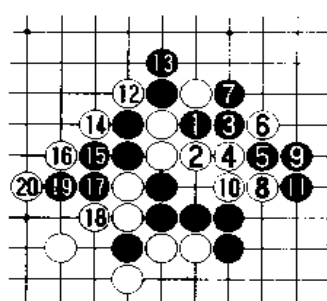
原图 22 失败图

黑①位挡是错着，白②  
位曲，黑棋失败。



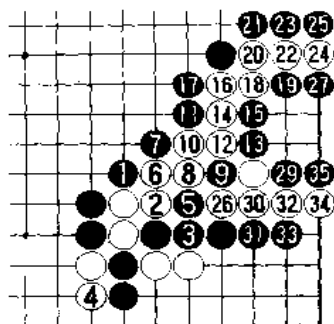
原图 23 失败图

黑①位打是错着，行至  
白⑥，黑棋失败。



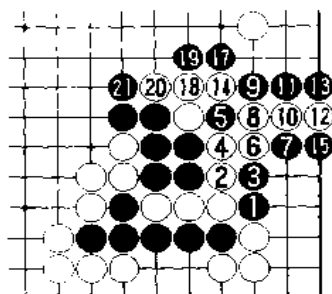
原图 24 失败图

黑①位打，因未做好准  
备工作，被白⑫至⑮反  
击成功，黑棋失败。



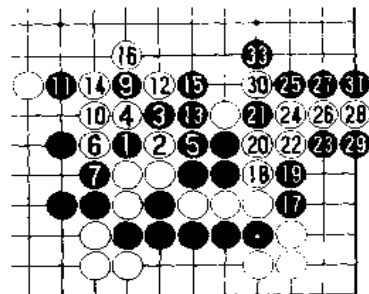
原图 25 正解图

黑①打、③接是相关的好棋，黑⑤以下征子，⑬是手筋，白棋被征吃。  
⑮ = ⑨



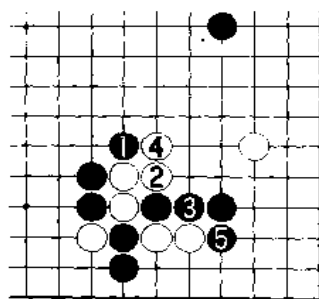
原图 26 正解图

黑①以下吃征子，⑬位打是好棋，行至⑮白棋被征吃。⑮ = ⑨



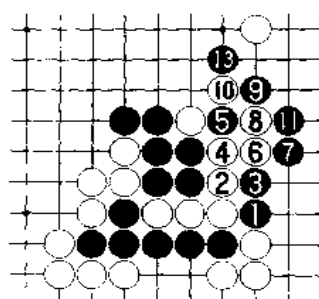
原图 27 正解图

黑①是要点，③、⑤是手筋，行至⑮做好准备，⑮以下吃征子成功。  
⑧ = ① ⑫ = ④



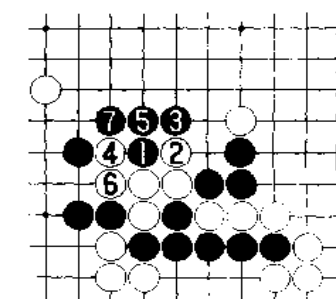
原图 25 变化图

白④如逃征子，黑棋⑤位拐，白棋二子被杀。



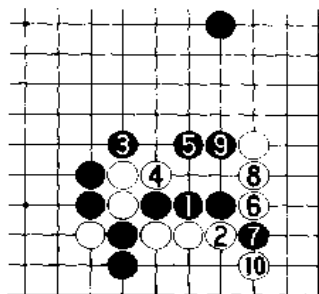
原图 26 变化图

白⑩如提，黑①以下仍可征吃白棋。⑫ = ⑤



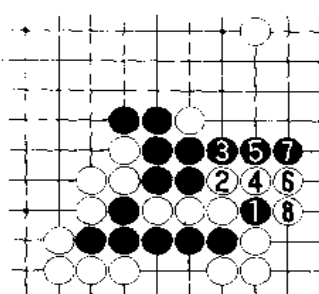
原图 27 变化图

白④如打，黑⑤接、⑦紧气，白棋仍被杀。



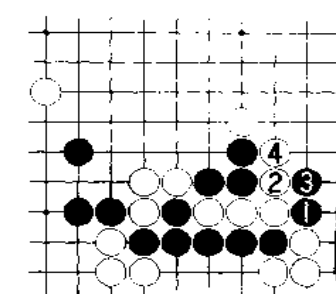
原图 25 失败图

黑①位接是错着，白②以下至⑩止，角部被白所得，黑棋失败。



原图 26 失败图

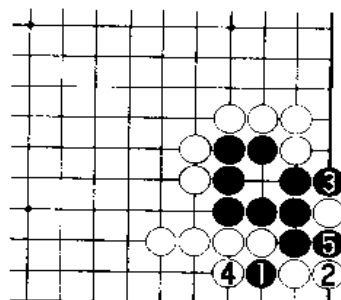
黑③位打是错着，行至白⑧提，黑棋失败。



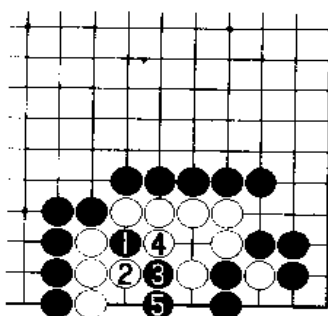
原图 27 失败图

黑①打吃是错着，白②长、④打黑棋失败。

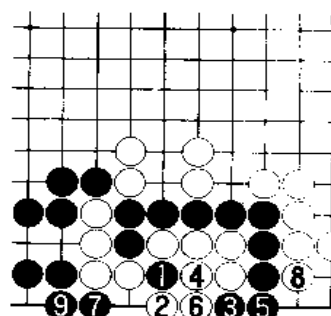
## 第二部分 答案



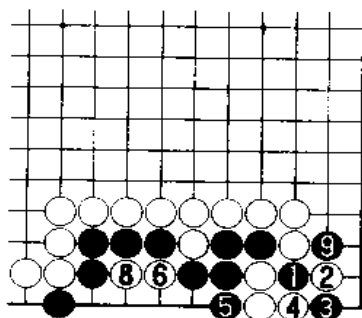
原图 28 正解图  
黑①断是活棋的妙手，白②立时，黑③打、⑤提已活棋。



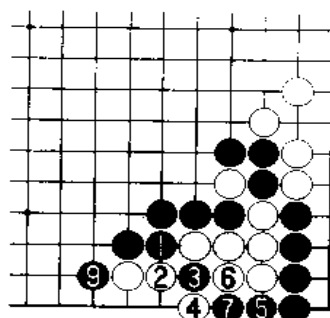
原图 29 正解图  
黑①先断，再于③挖、⑤立，成“金鸡独立”，白棋被杀。



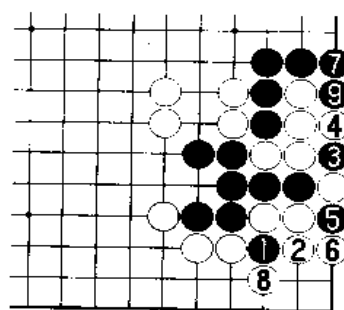
原图 30 正解图  
黑①断是紧气的妙手，以下行至黑⑨止，白棋因差一气而被杀。



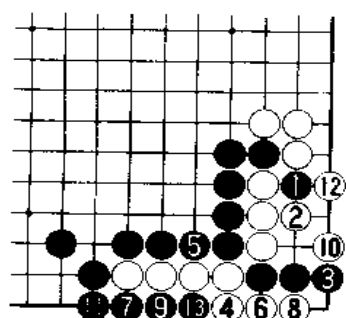
原图 31 正解图  
黑①断、③扳次序好，白⑥如断，黑⑦提、⑤断，弃四子可活角。⑦ = ①



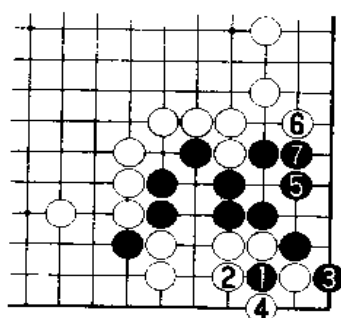
原图 32 正解图  
黑①、③是紧气的好手，以下行至黑⑨止，白棋被杀。⑧ = ②



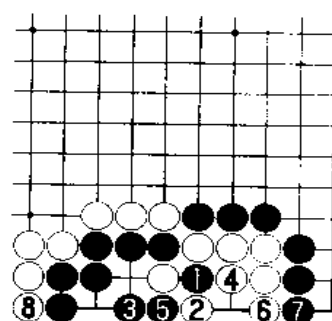
原图 33 正解图  
黑①断、③扑次序好，以下行至黑⑨止，可吃白棋“接不归”。



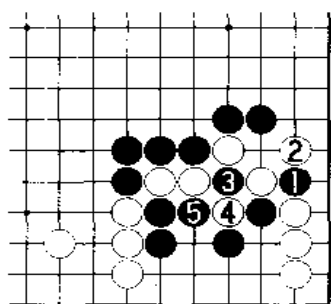
原图 34 正解图  
黑①断、③立是延气的妙手，以下行至黑⑪止，白棋因差一气而被杀。



原图 35 正解图  
黑①断、③打，再于⑤位做眼，黑棋已活。

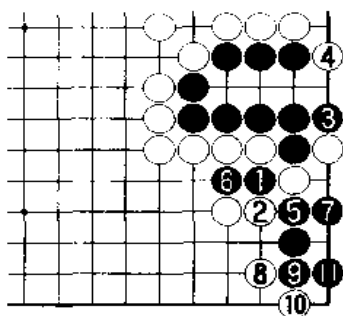


原图 36 正解图  
黑①断、③尖次序好，以下行至白⑧止，黑方先手“双活”。



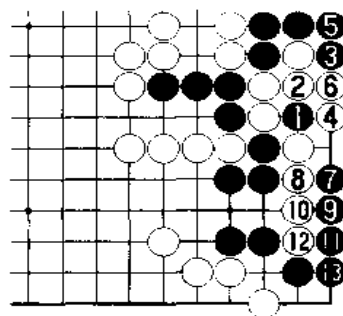
原图 37 正解图

黑①断、③扑非常巧妙，白②提时黑再于⑤位打，白二子棋筋被吃。



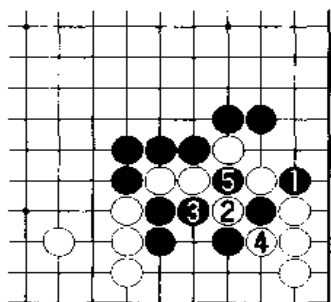
原图 38 正解图

黑①断是做活的妙手，黑⑦是好棋，行至⑪黑棋已活。



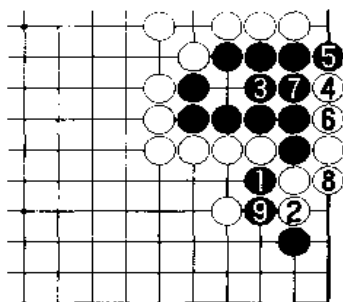
原图 39 正解图

黑①断、③打是紧气的好手，以下行至⑬止，白棋因差一气而被杀。



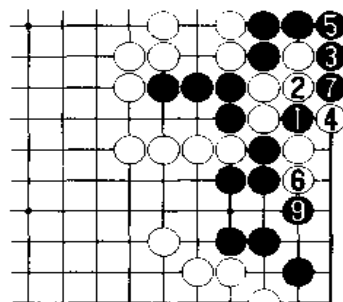
原图 37 变化图

白②如先打吃，黑⑤打、⑥提，还是吃掉棋筋。



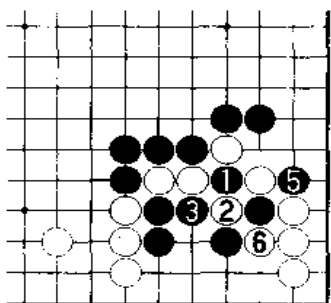
原图 38 变化图

白②如顶，黑⑦做眼，以下行至黑⑨，白棋被杀。



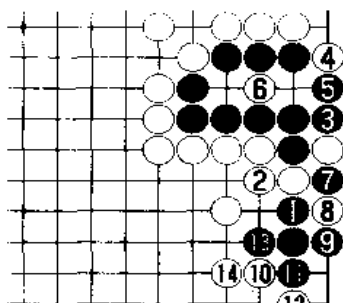
原图 39 变化图

白⑥如先长也不行，黑⑦打、⑨虎，白棋还是差气。⑧ = ①



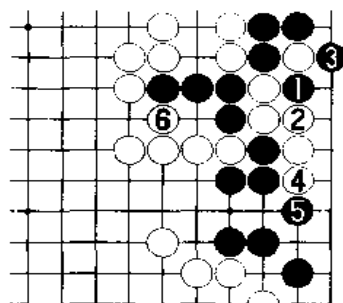
原图 37 失败图

黑①先扑次序错误，③位打时白④可接，黑棋失败。④ = ①



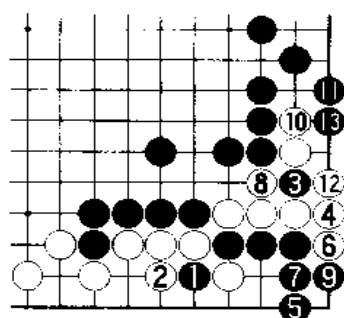
原图 38 失败图

黑①先夹是错着，白④、⑥强行破眼，行至⑭黑棋失败。



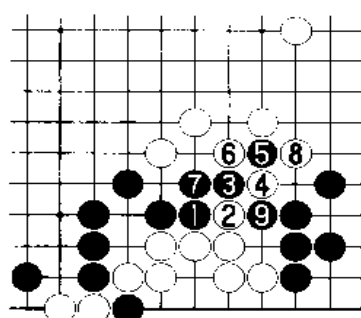
原图 39 失败图

黑①双打是错着，行至白⑥黑棋反而被杀。



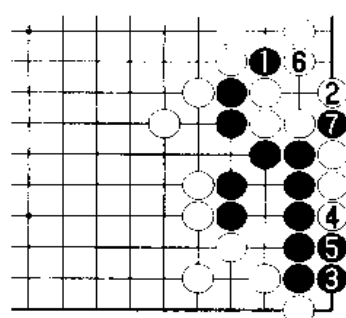
原图 40 正解图

黑①断是长气的好手，  
③挖是紧气的要点，行  
至⑬，白棋被杀。



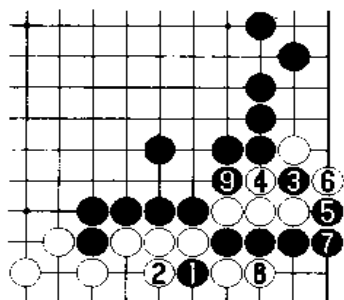
原图 41 正解图

黑①、③、⑤是相关的好  
手，白⑧提时黑⑨位断，  
白棋被杀。



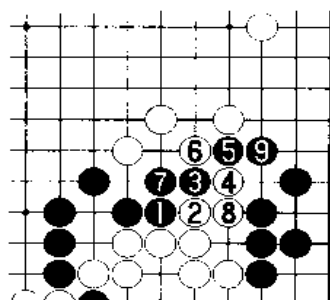
原图 42 正解图

黑①断是好棋，③位是  
做眼的要点。以下行至  
黑⑦止，黑棋已活。



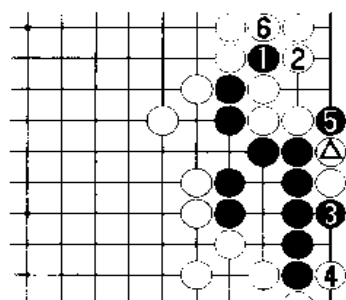
原图 40 变化图

白①如断打，黑⑤至⑨  
打吃，白棋仍不行。



原图 41 变化图

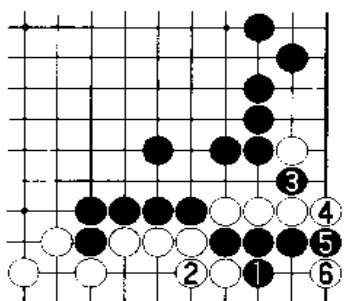
白⑧如接也不行，黑⑨  
长出，白棋仍不活。



原图 42 变化图

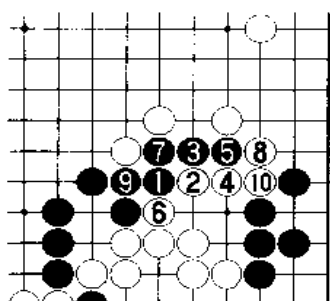
白②如打吃，黑④至⑦  
做眼，还是活棋。

⑦ = △



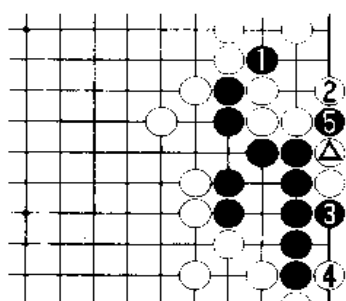
原图 40 失败图

黑①挡是错着，白②接、  
④立、⑥夹，黑棋反而被  
杀。



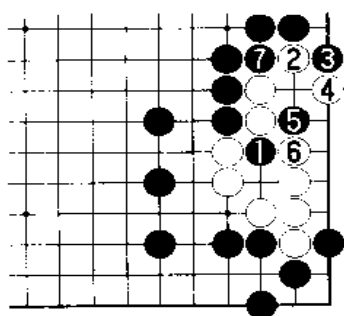
原图 41 失败图

黑①尖是错着，白②靠  
至白⑩止，白棋轻松逃  
出，黑棋失败。



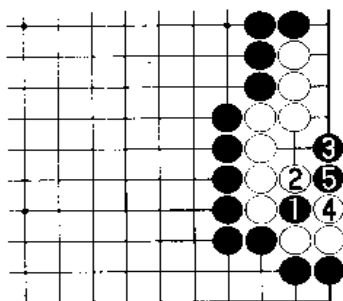
原图 42 失败图

黑①先打是错着，白④  
破眼，再于⑥位“打二还  
一”黑棋不活。⑥ = △



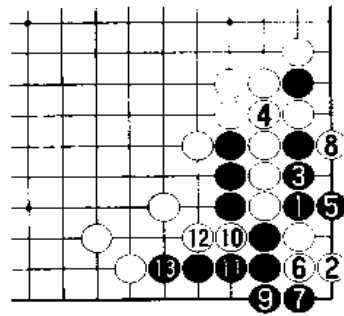
原图 43 正解图

黑①断、③扳次序好，⑤是手筋，⑦位再打，白棋被杀。



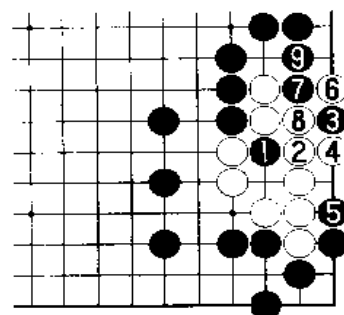
原图 44 正解图

黑①断、③点是好棋，白④提时黑⑤再打，白棋被杀。



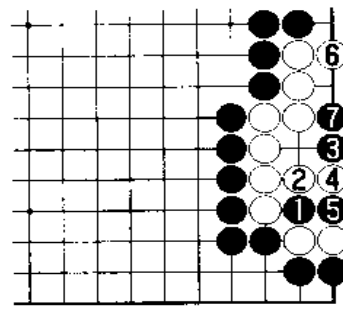
原图 45 正解图

黑①断是活棋的手筋，白②如强行破眼，行至⑩黑棋已活。



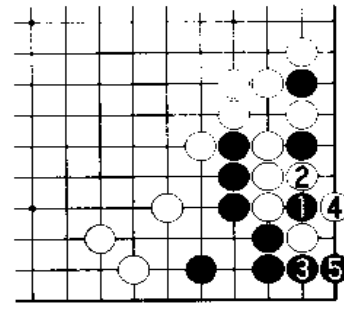
原图 43 变化图

白②如打吃，黑③大飞，行至黑⑨，白棋仍不活。



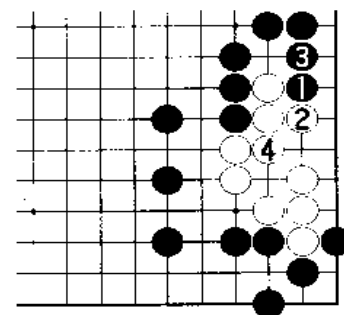
原图 44 变化图

白④如果弃掉两子，黑⑤提、⑦位再长，白棋仍不活。



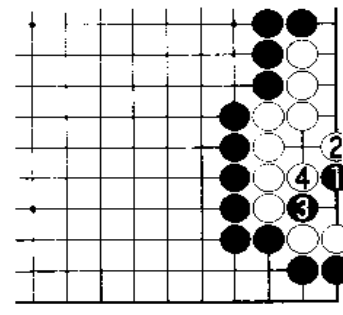
原图 45 变化图

白②如打吃，黑③、⑤后仍可活棋。



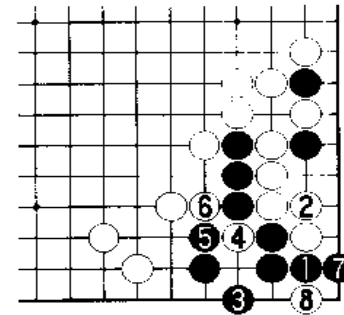
原图 43 失败图

黑①是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



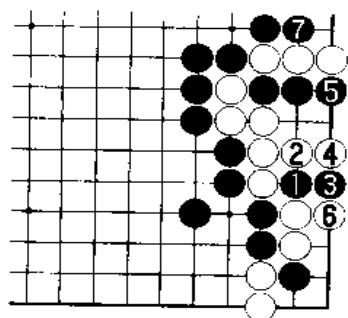
原图 44 失败图

黑①“点方”看似要点，实为错着，白②、④弃二子可活棋，黑棋失败。



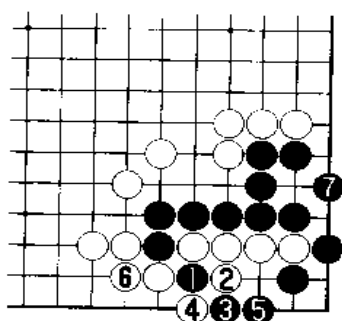
原图 45 失败图

黑③是错着，白④至⑧破眼，黑棋失败。



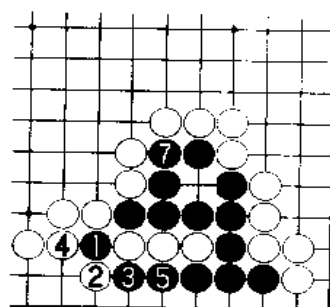
原图 46 正解图

黑①断,③立次序好,再走⑤、⑦位吃白三子而突围。



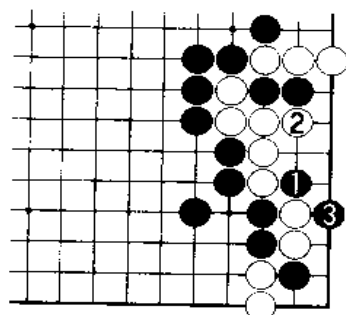
原图 47 正解图

黑①、③、⑤先手得眼,再走⑦位,黑棋已活。



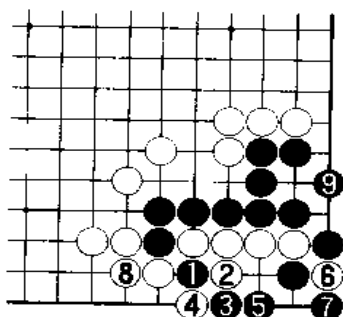
原图 48 正解图

黑①至⑦是急先手,再于⑦位做眼,黑棋已活。  
⑥ = ①



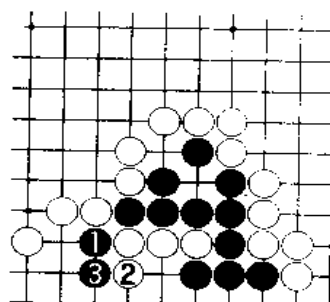
原图 46 变化图

白②如吃黑二子,黑①可吃白角,白棋损失更大。



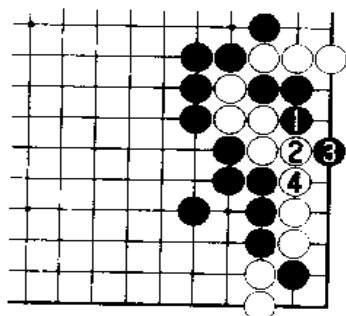
原图 47 变化图

白⑥如扑,黑棋⑦位提,仍是活棋。



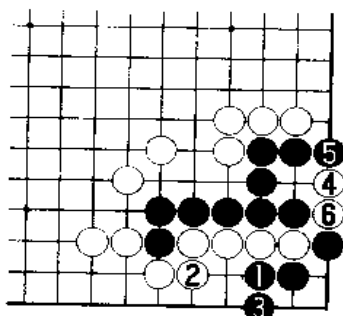
原图 48 变化图

白②如曲,黑①立后,白棋被杀。



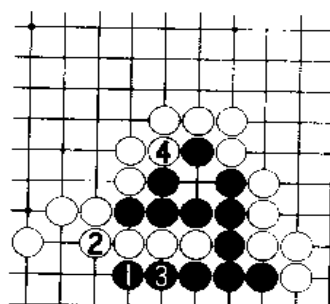
原图 46 失败图

黑①曲、③打是错着,白②、④后黑棋失败。



原图 47 失败图

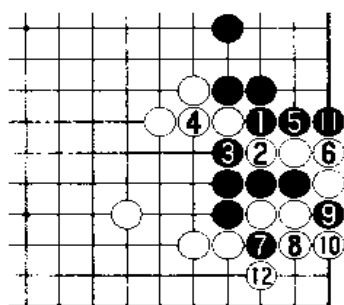
黑①、③落了后手,白④点、⑥扑,黑棋失败。



原图 48 失败图

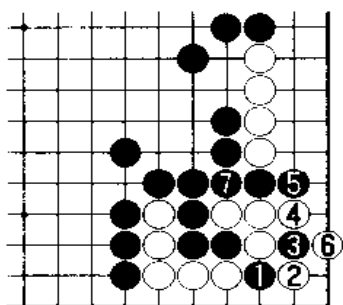
黑①夹是错着,③接是后手,白④破眼,黑棋失败。





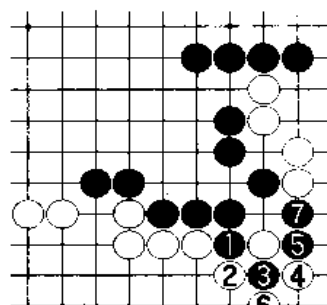
原图 49 正解图

黑①、③冲断正确。②位断的时机极好,此时不能先于⑨位扑。行至⑫白棋被杀。⑬ = ⑨



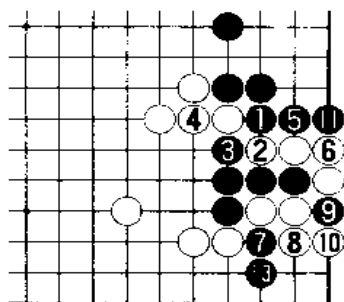
原图 50 正解图

黑①、③两断是相关的手筋,⑤、⑦的次序好,白棋被切断。



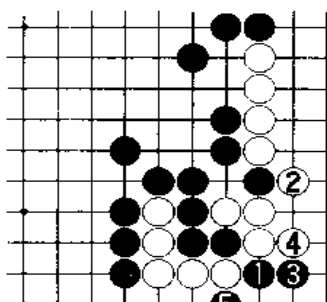
原图 51 正解图

黑①冲、③断次序好。白④打吃时,黑⑤打、⑦退是手筋,白棋被切断。



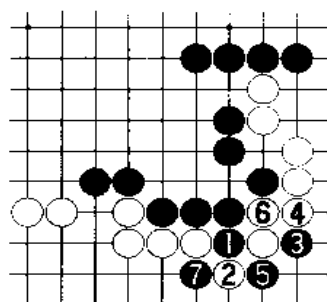
原图 49 变化图

白⑫如接,黑⑬可长出,白棋全军覆没。⑭ = ⑨



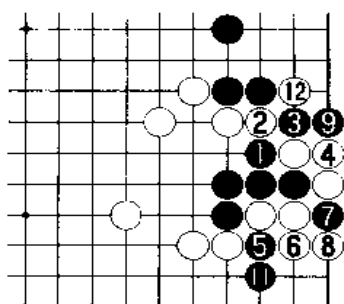
原图 50 变化图

白②如渡过,黑③先长气,再于⑤位扳,白棋五子被杀。



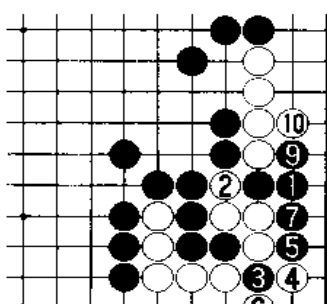
原图 51 变化图

白④如顶,黑①、⑦两打,白棋还是被分断。



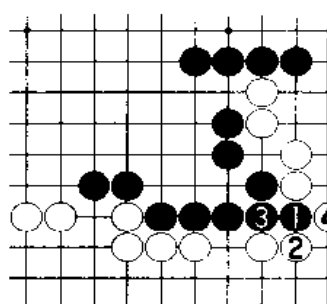
原图 49 失败图

黑①、③如此冲断是错着,以下行至⑪长出时,白⑫可断,黑棋失败。⑬ = ⑦



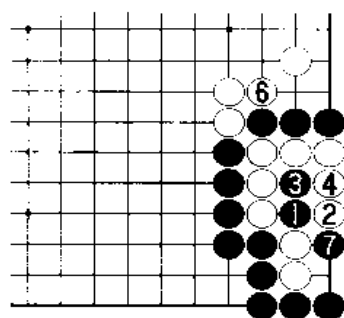
原图 50 失败图

黑①先立是错着,白②切断为必然;以下行至白⑩止,黑棋对杀失败。⑧ = ③



原图 51 失败图

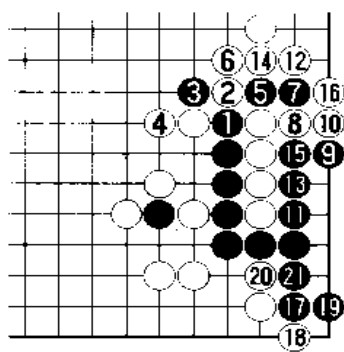
黑①扳断是错着,白②夹是好棋,再于④位渡过,黑棋失败。



原图 52 正解图

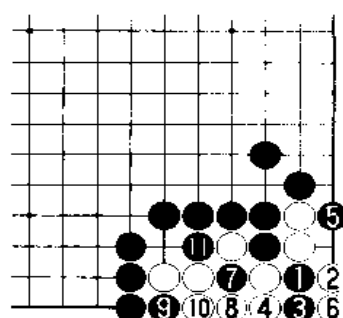
黑①、③的次序好,再于⑤、⑦位扑,白棋被杀。

⑤ = ①



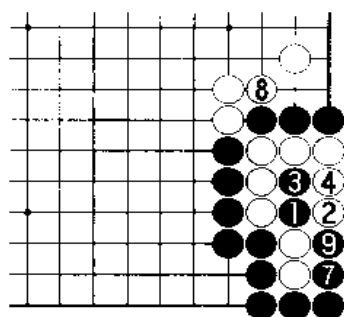
原图 53 正解图

黑①、③冲断,再于⑤打、⑦立是弃子求活的好次序,行至⑪黑棋已活。



原图 54 正解图

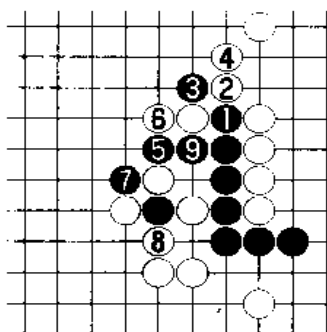
黑①、③、⑤是破眼的好棋,再于⑦位扑,白棋被杀。



原图 52 变化图

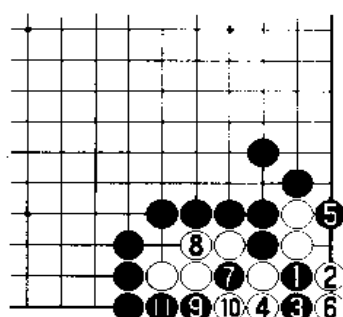
白⑥如提,黑⑦、⑨紧气,白棋仍被杀。

⑤ = ① ⑥ = ③



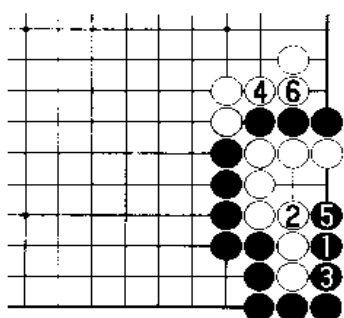
原图 53 变化图

白④如长,黑⑤跨是手筋,白⑥夹时,黑⑦打、⑨接,顺利突围。



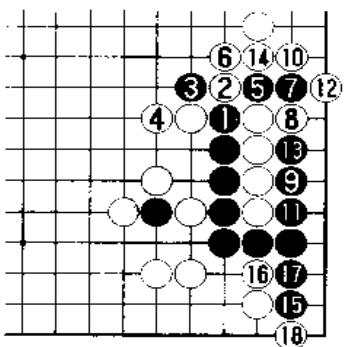
原图 54 变化图

白⑧如做眼,黑⑨是好棋,再于①位接,白棋仍不活。



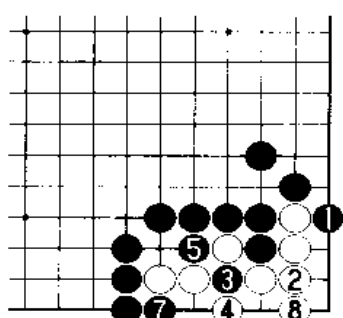
原图 52 失败图

黑①先夹是错着,白②接后可长气,对杀结果黑棋失败。



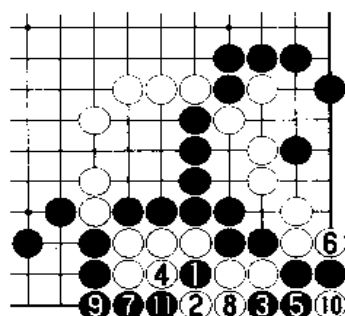
原图 53 失败图

黑⑨是错着,白⑫渡至⑬扳,黑因无法做活而失败。



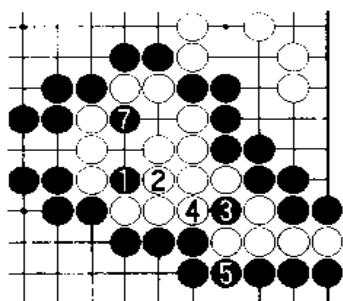
原图 54 失败图

黑①扳是错着,白②接至⑧位做眼已活棋,黑棋失败。⑥ = ③



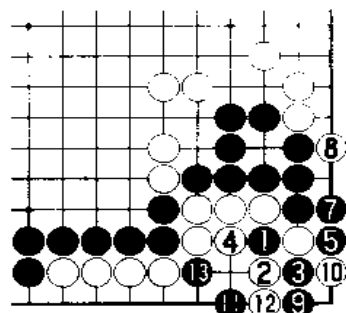
原图 55 正解图

黑①断、③打次序好，⑤接是妙手，以下行至⑪止，白棋五子被杀。



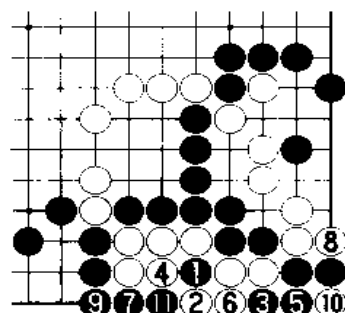
原图 56 正解图

黑①断、③扑次序好，白⑥接不成立，黑⑦位打，白棋被杀。⑥ = ③



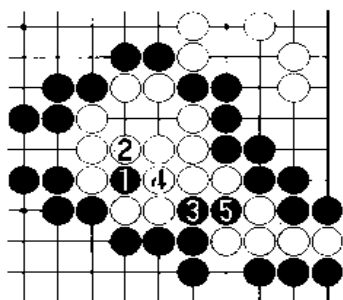
原图 57 正解图

黑①断、③打是活棋的手筋。白⑧如强行破眼，黑⑨至⑬巧妙杀白。⑥ = ①



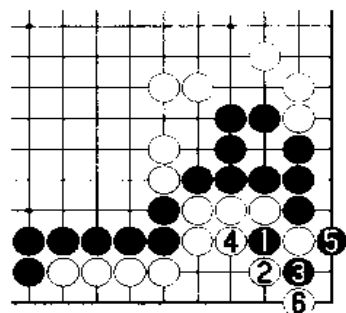
原图 55 变化图

白⑥如从这边紧气也不行，结果白棋仍被杀。



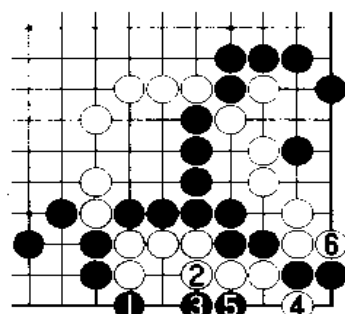
原图 56 变化图

白②如于此位打吃，黑③打、⑤断，吃白五子可活棋。



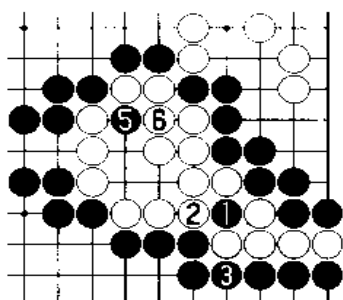
原图 57 变化图

白⑥如反打吃，黑⑦接上已活棋，白棋还要后手做活。⑦ = ①



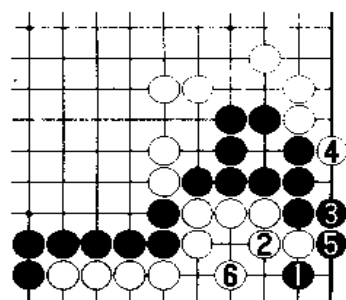
原图 55 失败图

黑①扳是错着，行至白⑥吃黑二子，黑棋失败。



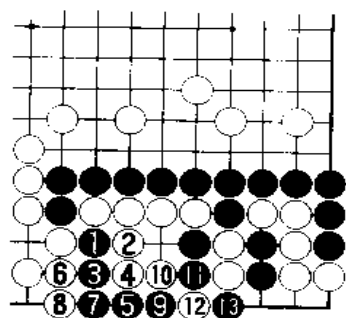
原图 56 失败图

黑①先扑次序错误。白⑥接已活棋，黑棋失败。④ = ①



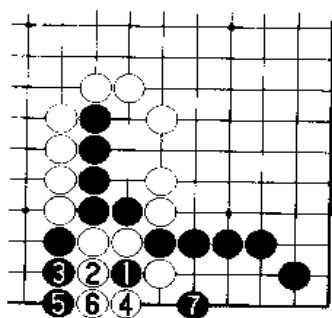
原图 57 失败图

黑①先夹是错着，白②接、④破眼，黑棋失败。



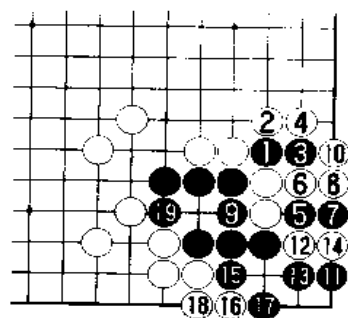
原图 58 正解图

黑①、③、⑤是相关的妙手,以下行至⑬止,白棋被杀。



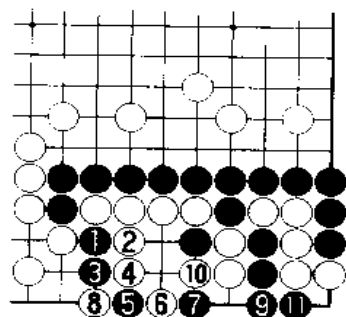
原图 59 正解图

黑①断正确,③、⑤是手筋,至黑⑦止,白棋被杀。



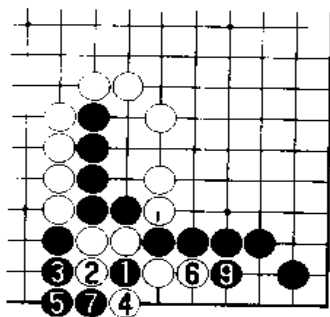
原图 60 正解图

黑①断、③立次序好,⑤是弃子求活的妙着,行至⑬黑棋已活。



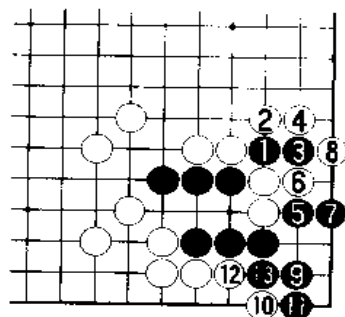
原图 58 变化图

白⑥如扳,黑⑦打正确。再于⑨立至⑪止,黑棋仍然活棋。



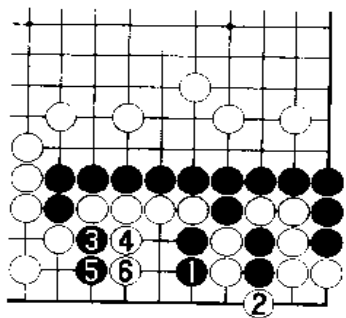
原图 59 变化图

白⑥如长,黑⑦打至黑⑨止,白棋仍被杀。  
⑧ = ①



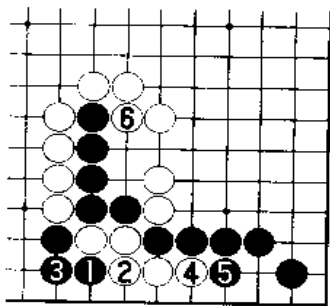
原图 60 变化图

白⑧如提,黑⑨位虎,再于⑬位做成“曲四”仍是活棋。



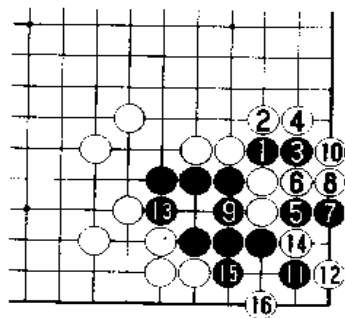
原图 58 失败图

黑①先打次序错误,再于③断、⑤立已无计可施,黑棋失败。



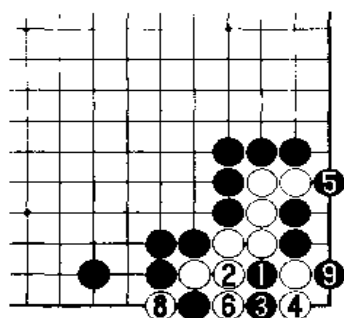
原图 59 失败图

黑①扳错误,白②位接可以延气,黑棋失败。



原图 60 失败图

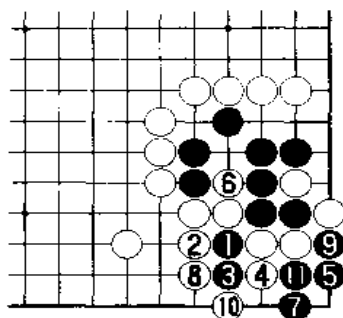
黑⑨虎错误,⑫是手筋,至⑬止,黑棋失败。



原图 61 正解图

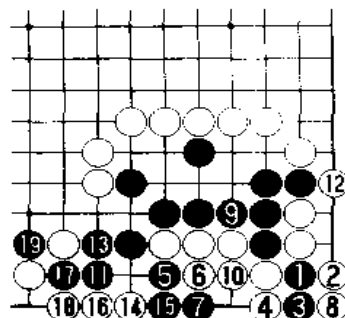
黑①断、③立是杀白角的手筋。⑦扑、⑨扳的次序好，白棋被杀。

⑦ = ①



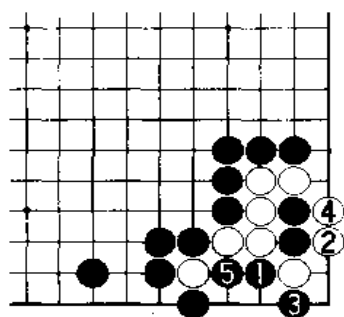
原图 62 正解图

黑①断、③立次序好，⑤点、⑦尖是手筋，行至⑪止黑棋已活。



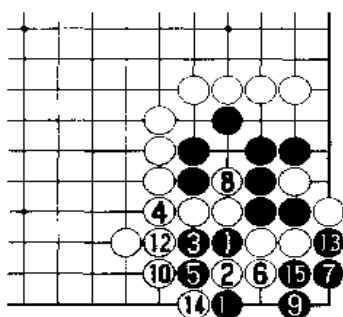
原图 63 正解图

黑①断、③立，再于⑤、⑦位扳次序正确。白⑧只能提，黑⑩做眼，至黑⑱止，黑棋成功。



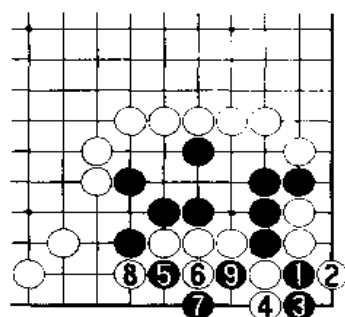
原图 61 变化图

白②如打吃，黑③反打，⑤位再吃，白棋还是不活。



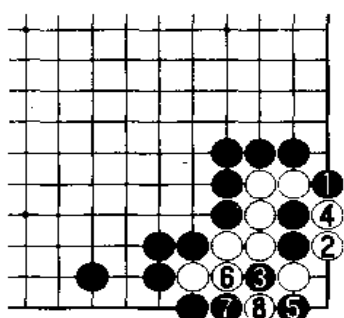
原图 62 变化图

白②如在下边打，黑④长、⑥曲，白⑧只能接，黑⑦点至⑪扳次序好，⑬做眼仍可活棋。



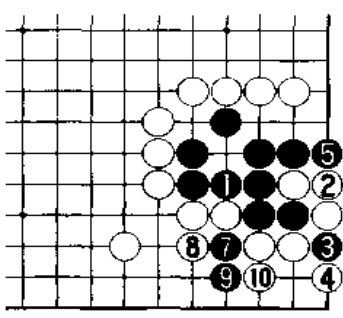
原图 63 变化图

白⑧如打吃，黑⑩扑是妙手，黑仍是活棋。



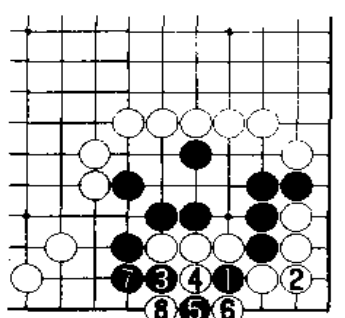
原图 61 失败图

黑①渡过是错着，以下行至白⑧提成劫，黑棋失败。



原图 62 失败图

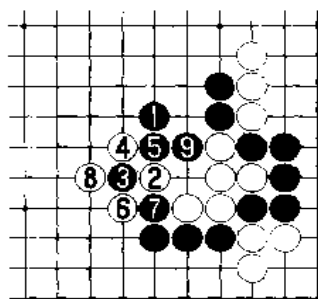
黑①先做眼是错着，白②接至白⑩止双方必然，黑棋失败。⑥ = ③



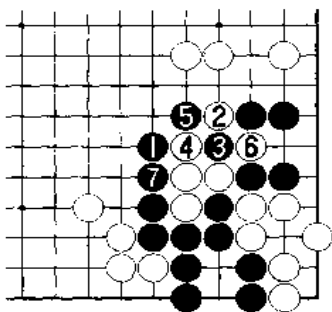
原图 63 失败图

黑①这边断次序错误，至白⑧止，黑因无法做出两只眼而失败。

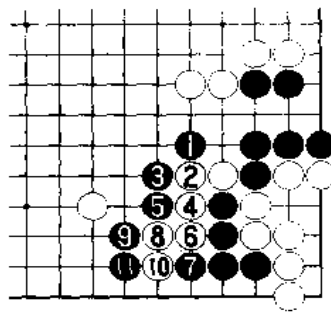
### 第三部分 答案



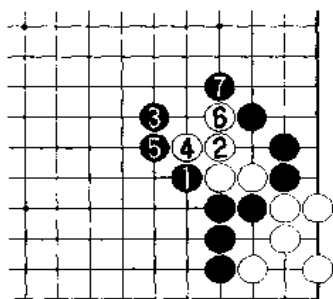
原图 64 正解图  
黑①枷是要点,白②尖时黑③靠,以下行至④止可吃白棋“接不归”。



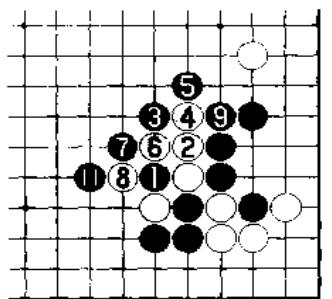
原图 65 正解图  
黑①枷、③挖次序好,⑥、⑦两打是手筋,白棋被杀。



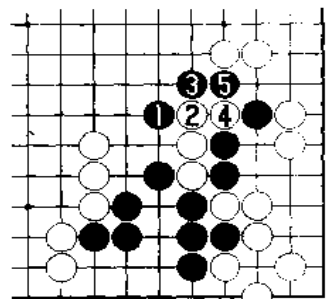
原图 66 正解图  
黑①枷是妙手,白②如逃,黑③位扳,行至⑪白棋被杀。



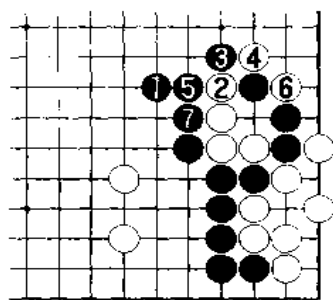
原图 67 正解图  
黑①扳再于③位飞枷次序好,行至黑⑦可杀白棋。



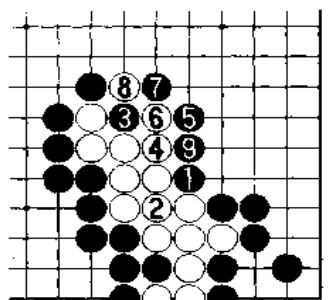
原图 68 正解图  
黑①断、③枷是相关的手筋,白④如逃,行至⑪止,白棋被征吃。  
⑩ = ①



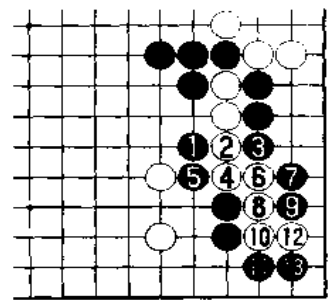
原图 69 正解图  
黑①枷是好棋,行至黑⑤白棋被杀。



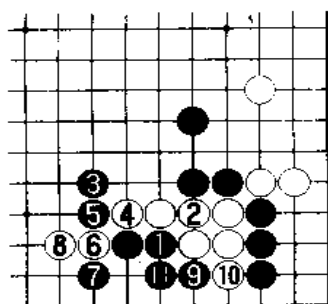
原图 70 正解图  
黑①飞枷是要点,白②如逃,黑③扳至⑦止可吃白棋“倒扑子”。



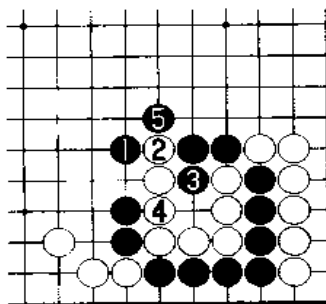
原图 71 正解图  
黑①、③两打次序好,⑤位再枷是手筋,白棋被杀。



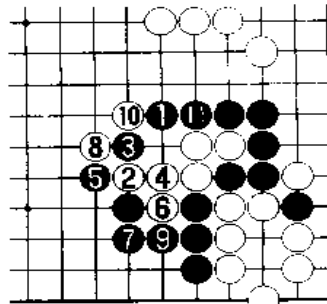
原图 72 正解图  
黑①枷是要点,③、⑤是手筋,行至⑬白棋被杀。



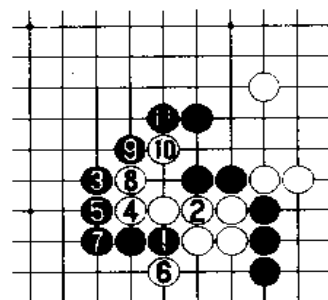
原图 73 正解图  
黑①位挤是妙手,③位再飞枷是手筋,行至⑪白棋被杀。



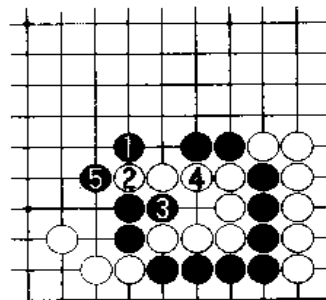
原图 74 正解图  
黑①枷,③冲是相关的妙手,白④接时黑③位挡,白棋被杀。



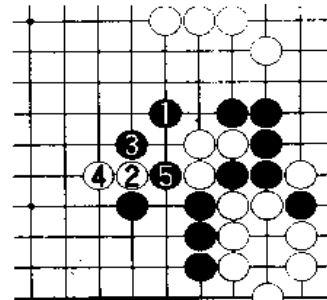
原图 75 正解图  
黑①枷是要点,白②靠时黑③位夹是手筋,行至⑨倒扑,白棋被杀。



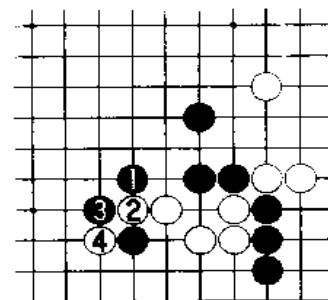
原图 73 变化图  
白⑥如扳,黑⑦位接至⑪止,白棋仍不行。



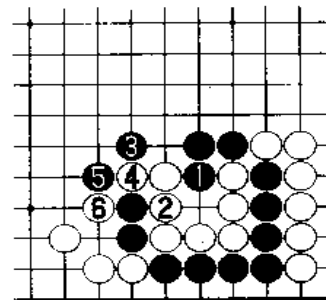
原图 74 变化图  
白②如这边冲,行至黑③白棋仍不行。



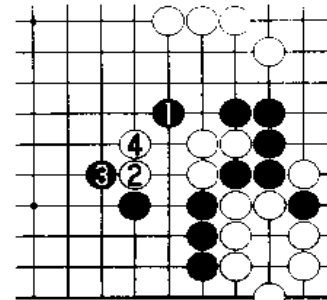
原图 75 变化图  
白④如长,黑⑤位挖仍杀白三子。



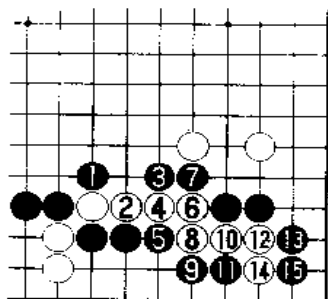
原图 73 失败图  
黑①位枷是错着,白②冲,④断黑棋失败。



原图 74 失败图  
黑①先冲次序错误,白②位接至⑥止,黑棋失败。

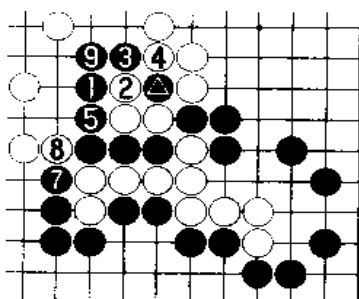


原图 75 失败图  
黑③位扳是错着,白④位双,左右黑棋难以两全,黑棋失败。



原图 76 正解图

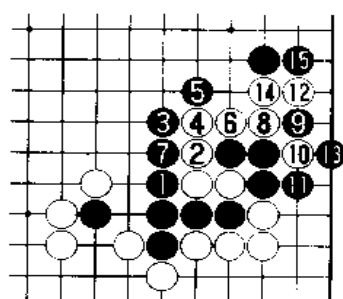
黑①打、③枷是相关的手筋，白④长时黑⑤、⑦两长次序好，行至⑮白棋被杀。



原图 77 正解图

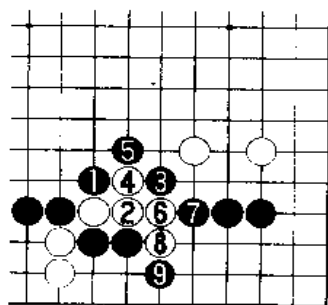
黑①位枷是要点，白②如冲，黑③、⑤滚打再于⑦位封，白棋全歼。

⑥ = ▲



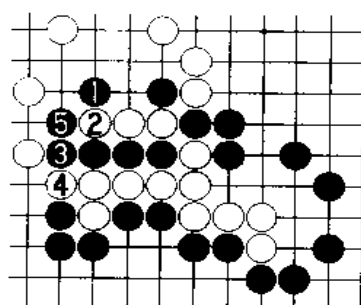
原图 78 正解图

黑①位打是好棋，③枷，⑤扳是手筋，行至⑮白棋被杀。



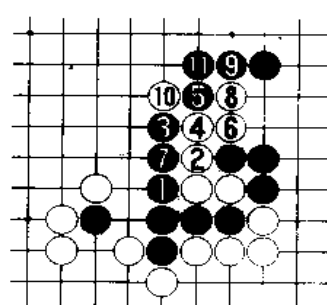
原图 76 变化图

白④如冲，黑⑤位打，白棋仍被杀。



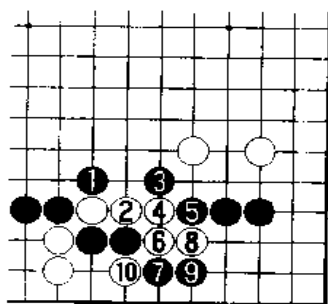
原图 77 变化图

白②这边冲，黑③长、⑤打，白棋仍不行。



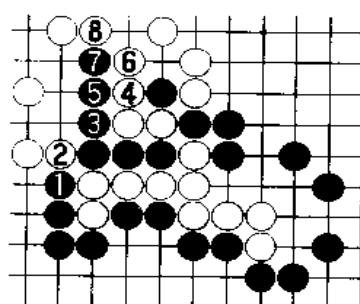
原图 78 变化图

白如⑧位曲，黑⑨挡、⑪接，白棋仍不行。



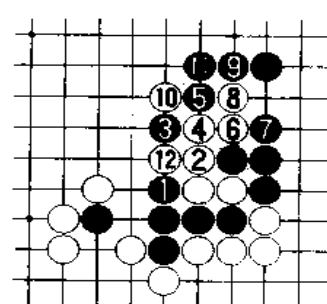
原图 76 失败图

黑⑤位顶是错着，行至白⑩位打，黑棋失败。



原图 77 失败图

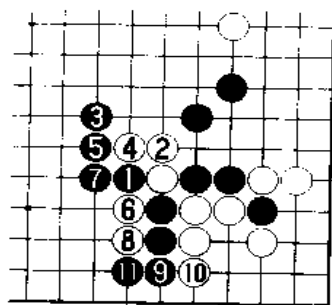
黑①先封是错着，白②打至⑧止，黑棋反而被杀。



原图 78 失败图

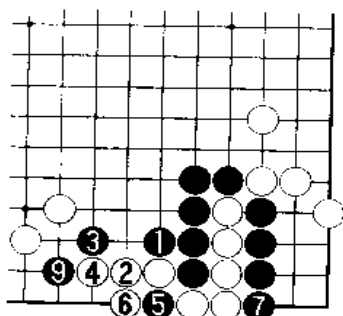
黑⑦位挡是错着，白⑧至⑫可以突围，黑棋失败。





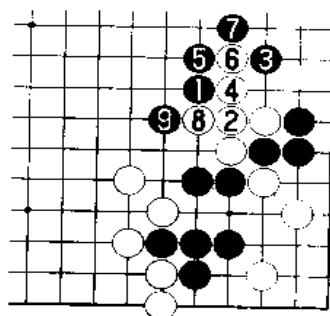
原图 79 正解图

黑①打再于③位飞枷次序好,以下行至⑪止,白棋被杀。



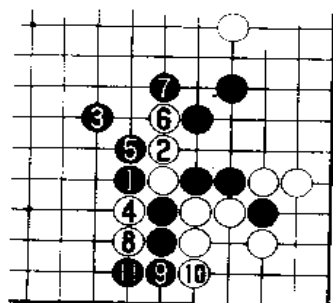
原图 80 正解图

黑①压是好棋,③位再枷是手筋,白④长时黑⑤扑、⑦打次序好,白棋被杀。⑧=⑤



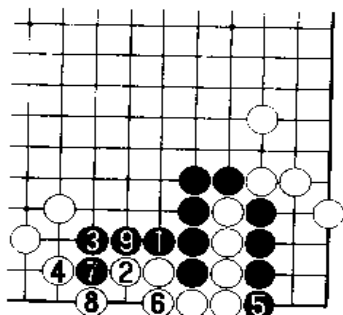
原图 81 正解图

黑①跳枷是要点,白②接时,黑③位飞是手筋,行至⑨白棋被杀。



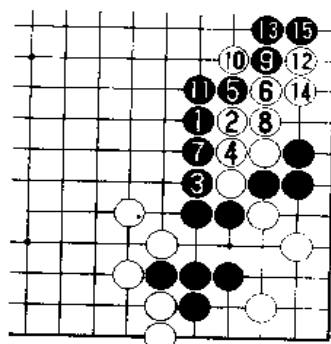
原图 79 变化图

白④如断,黑⑤长、⑦扳是手筋,白棋仍不行。



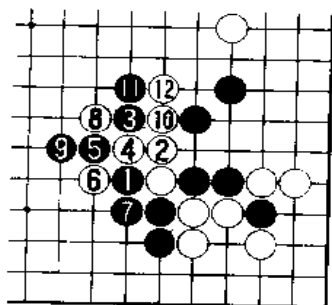
原图 80 变化图

白④如跳,黑⑤打、⑦冲次序好,可以吃白“接不归”。



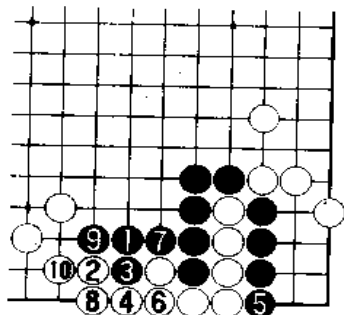
原图 81 变化图

白②如虎,黑③打、⑤扳着法紧凑,行至⑪白棋仍不行。



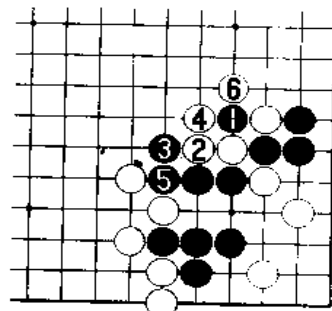
原图 79 失败图

黑①跳枷是错着,白④冲、⑥打至⑫已顺利突围。



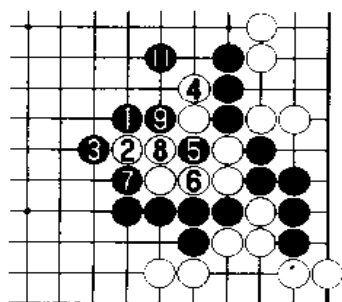
原图 80 失败图

黑①先枷次序错误,白②位跳是好棋,行至白⑩可渡过,黑棋失败。



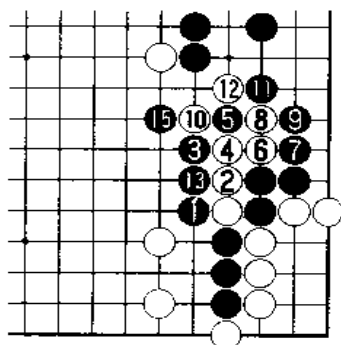
原图 81 失败图

黑①断打是错着,白②位长至⑥提,黑棋失败。



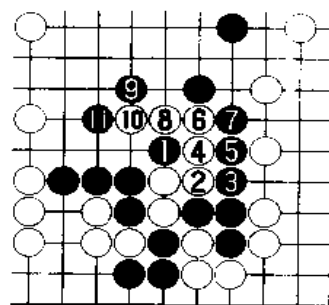
原图 82 正解图

黑①跳枷是要点,白②尖时黑③扳、⑤断是手筋,行至⑪白棋被杀。  
⑩ = ⑤



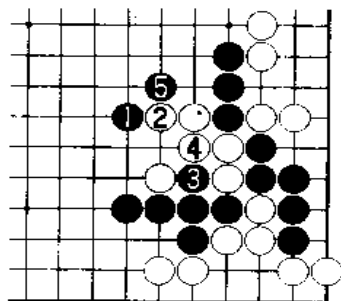
原图 83 正解图

黑①打、③枷次序好,白④如逃,行至⑮白棋被杀。⑭ = ⑤



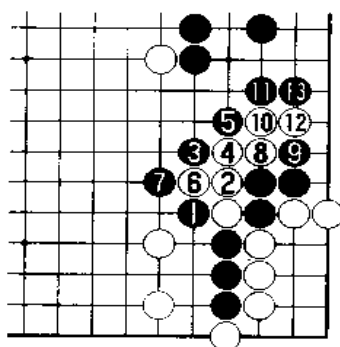
原图 84 正解图

黑①至⑦为必然之着,⑨位跳枷是好棋,白棋被杀。



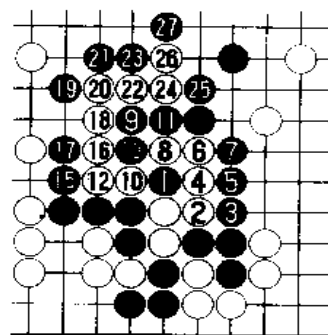
原图 82 变化图

白②如顶,黑③打、⑤扳,白棋仍不行。



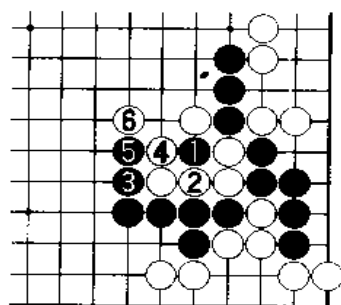
原图 83 变化图

白⑥如冲,黑⑦位挡,行至⑮白棋仍不行。



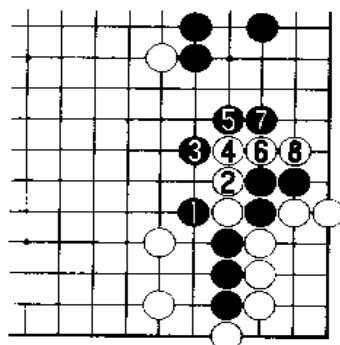
原图 84 变化图

白⑩如提,黑⑮位接是好棋,以下行至⑮位扳,白棋仍被全歼。⑭ = ①



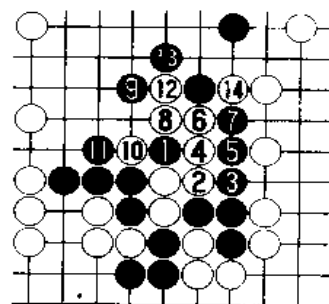
原图 82 失败图

黑①断打是错着,行至白⑥,黑棋失败。



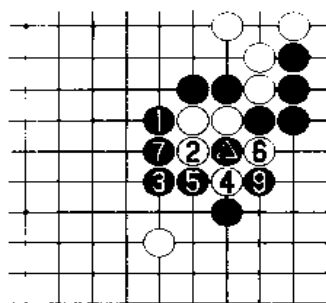
原图 83 失败图

黑⑦位长是错着,白⑧位可杀黑三子,黑棋失败。



原图 84 失败图

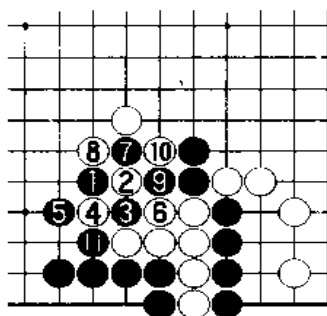
白⑩提时黑⑮位挡是错着,白⑮冲、⑮打顺利突围,黑棋失败。



原图 85 正解图

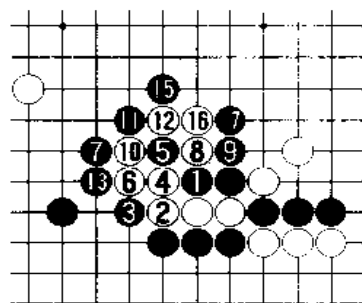
黑①打、③枷次序好，行至黑⑨白棋被杀。

⑧ = △



原图 86 正解图

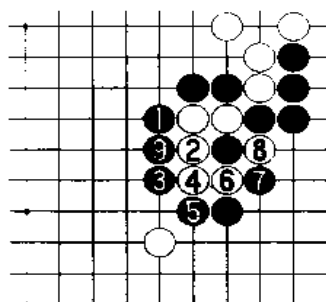
黑①跳枷是要点，③挖、⑤打次序好，⑦位再挖是手筋，行至⑪白棋被杀。



原图 87 正解图

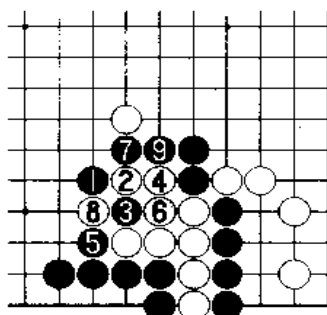
黑①至⑤先征白棋，再于⑦位枷，白⑧打吃必然，行至⑪白棋被征吃。

⑭ = ⑤



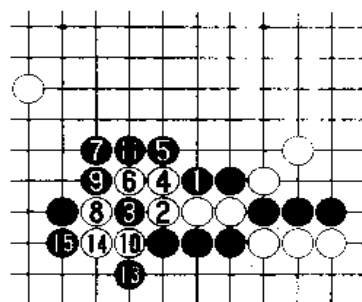
原图 85 变化图

白①如冲，黑③位挡至⑤打，白棋仍不行。



原图 86 变化图

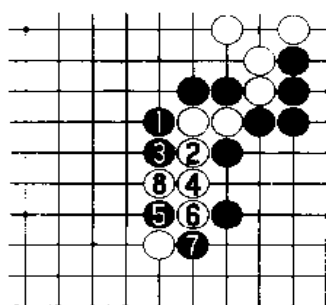
白①如并，黑③、⑤、⑦滚打一气呵成，白棋仍被杀。



原图 87 变化图

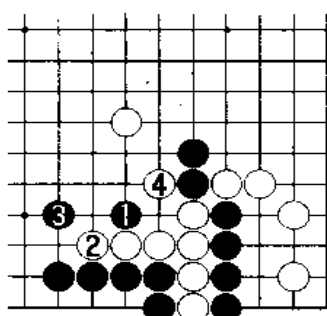
白⑧如打一子，黑⑨滚打至⑪，白棋仍被杀。

⑫ = ③



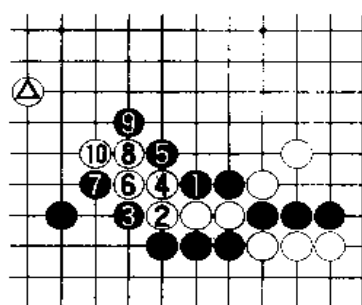
原图 85 失败图

黑③位打是错着，行至白⑧可突围，黑棋失败。



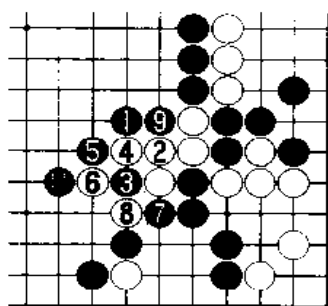
原图 86 失败图

黑①位夹是错着，白②长、④扳顺利突围，黑棋失败。



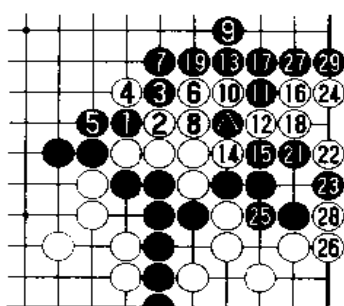
原图 87 失败图

黑⑦位征是错着，因前方有△一子，黑棋失败。



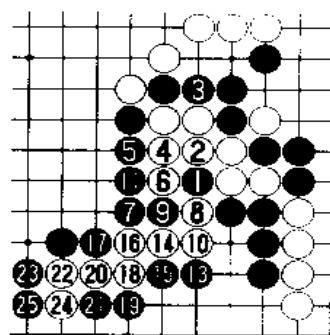
原图 88 正解图

黑①飞是要点，③位夹是手筋，行至⑤白棋被杀。⑩ = ①



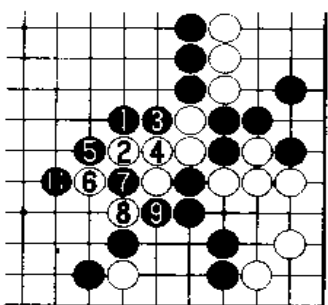
原图 89 正解图

黑①、③连扳着法紧凑，⑤位飞枷是手筋，行至⑦白棋被全歼。⑪ = ③



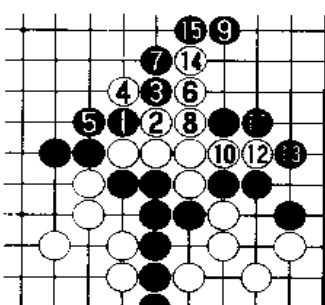
原图 90 正解图

黑①至⑦打是必然之着，⑨位枷是手筋，行至⑪白棋被杀。⑬ = ①



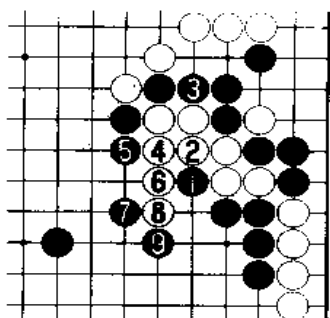
原图 88 变化图

白②如虎，黑③打、⑤扳次序好，⑦位扑是手筋，白棋仍被杀。⑩ = ⑦



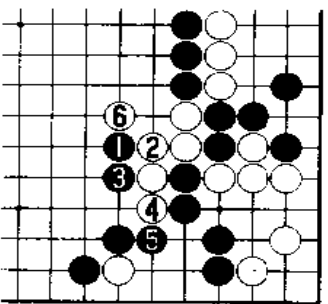
原图 89 变化图

白如⑩位冲，黑⑪位退至⑬挡，白棋仍被杀。



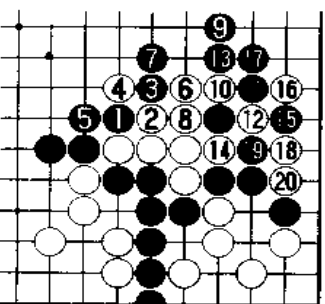
原图 90 变化图

白⑧如冲，黑⑦位扳，白棋仍不行。



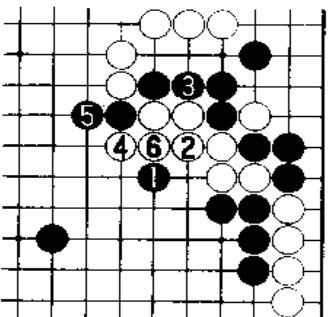
原图 88 失败图

黑①是错着，白②至⑥可突围，黑棋失败。



原图 89 失败图

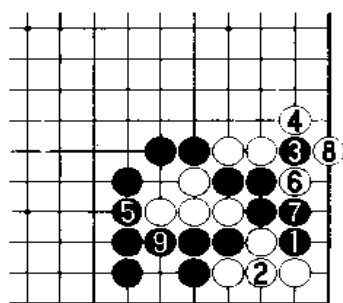
黑①扳是错着，白⑬、⑮两打必然，⑯再打是手筋，形成打劫，黑棋失败。



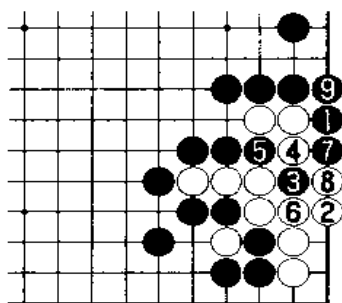
原图 90 失败图

黑①点方是错着，行至白⑥位接已突围，黑棋失败。

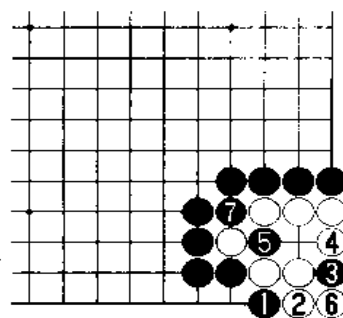
## 第四部分答案



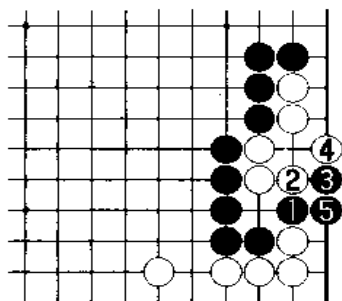
原图 91 正解图  
黑①、③是“两扳长……气”，再于⑤位紧气至⑨打，白棋被杀。



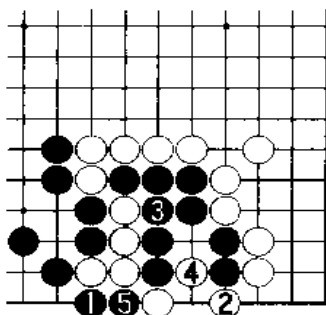
原图 92 正解图  
黑①扳是好棋，③位破眼是手筋，行至黑⑨白棋被杀。



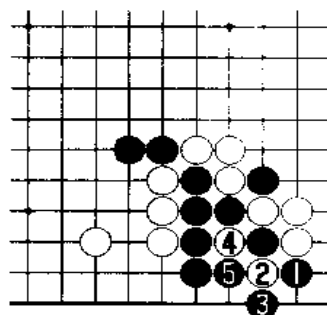
原图 93 正解图  
黑①扳、③点是手筋，⑤位再扑，白棋被杀。



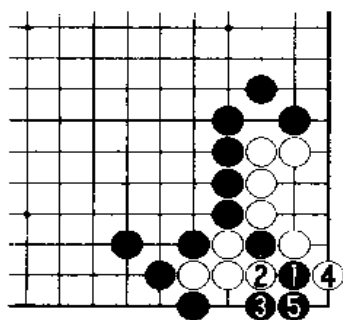
原图 94 正解图  
黑①、③连扳是妙手，再于⑤位接，白棋被杀。



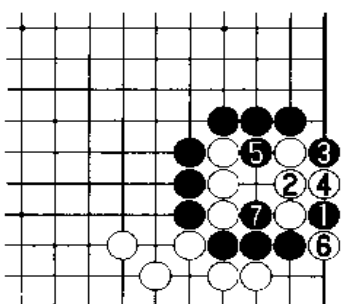
原图 95 正解图  
黑①扳是好棋，白②位渡时，黑③位再打，白棋“接不归”。



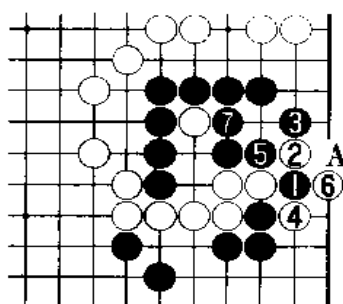
原图 96 正解图  
黑①、③、⑤手筋连发可以活棋。



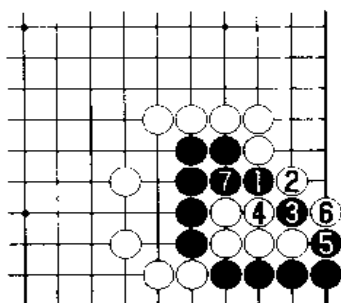
原图 97 正解图  
黑①、③两扳是手筋，白④打时黑⑤位接，白棋被杀。



原图 98 正解图  
黑①、③两扳次序好，⑤、⑦两冲可杀白。

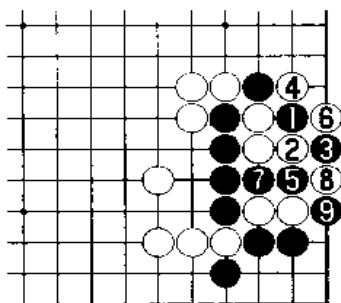


原图 99 正解图  
黑①扳、③夹是做活的手筋，行至黑⑦已活棋。白④如于⑤位接，黑于A位可渡过。



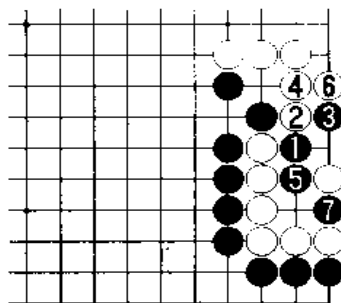
原图 100 正解图

黑①扳、③挖是妙手，再于⑤、⑦两打，白棋被杀。



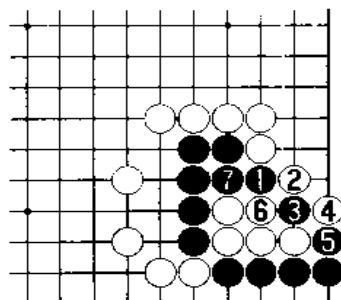
原图 101 正解图

黑①、③两扳是要点，⑤位挖打是手筋，行至黑⑨杀出重围。



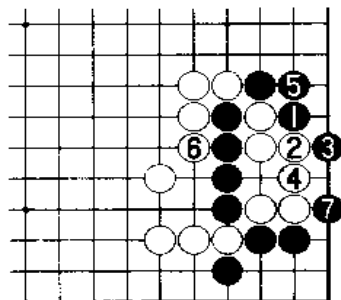
原图 102 正解图

黑①扳是好棋，③位反打是手筋，行至黑⑦扑，白棋被杀。



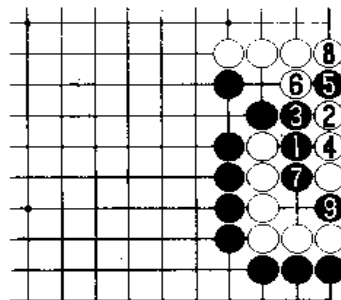
原图 100 变化图

白④下边打，黑⑥断打是好棋，白棋仍被杀。



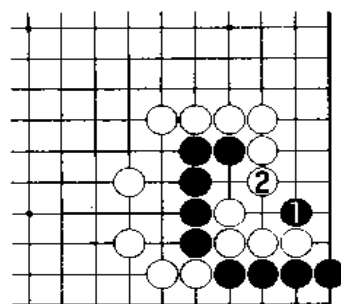
原图 101 变化图

白④如接，黑⑥接、⑦渡，白棋反而被全歼。



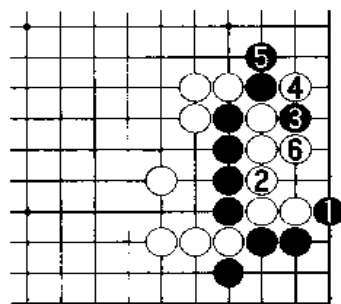
原图 102 变化图

白②跳，黑③位接至⑨位扑，白棋仍被杀。



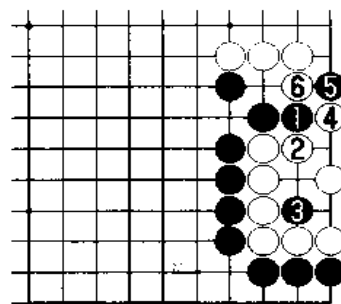
原图 100 失败图

黑①位夹是错着，白②位补棋，黑棋失败。



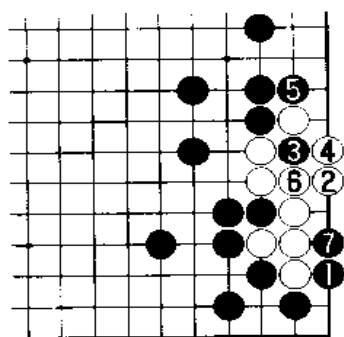
原图 101 失败图

黑①这边扳，方向错了，行至白⑥黑棋失败。



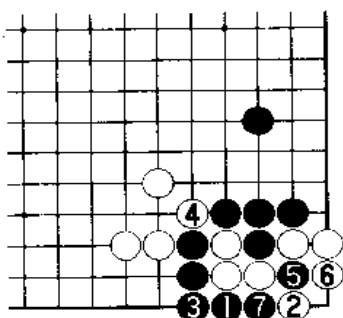
原图 102 失败图

黑①立是错着，③位点时白④、⑥可做劫，黑棋失败。



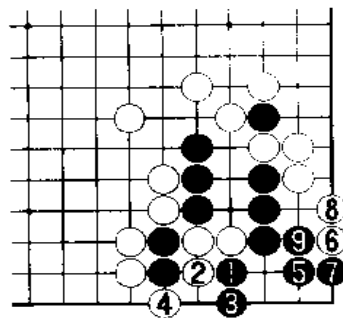
原图 103 正解图

黑①扳是杀白棋的要点，③位断是手筋，行至黑⑦白棋被杀。



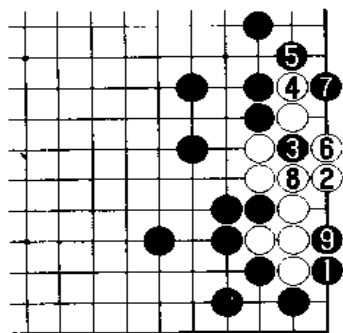
原图 104 正解图

黑①扳是要点，⑤位扑是手筋，⑦位再打白棋被杀。



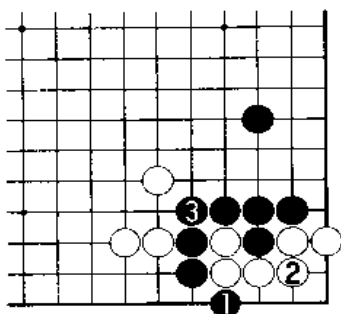
原图 105 正解图

黑①扳、③立次序好，再于⑤位做眼，行至黑⑦已活棋。



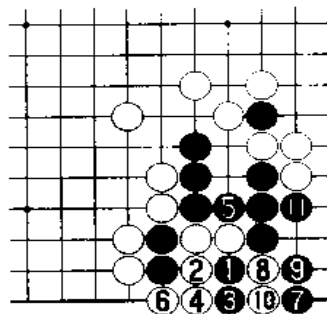
原图 103 变化图

白④如长，黑③虎、⑦打，再于①位破眼，白棋仍不活。



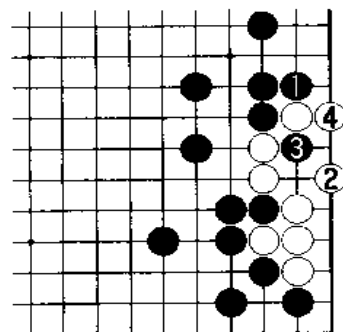
原图 104 变化图

白②如接，黑③接在上面，白棋仍不活。



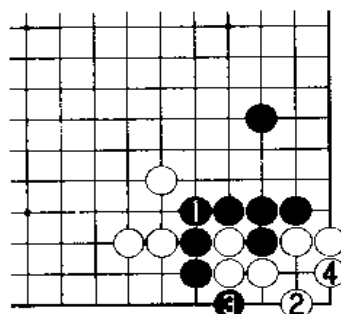
原图 105 变化图

白④如立，黑⑤打、⑦跳是手筋，白⑧断时黑①弃子可以活棋。



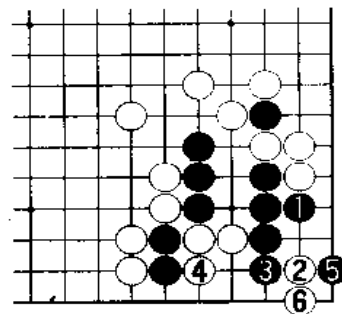
原图 103 失败图

黑①是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



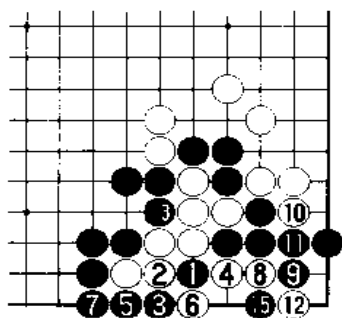
原图 104 失败图

黑①先接是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



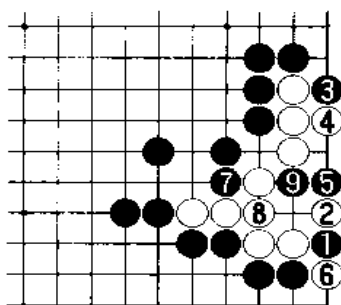
原图 105 失败图

黑①先挡是错着，白②点眼，黑棋失败。



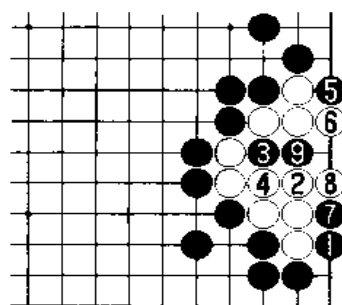
原图 106 正解图

黑①、③、⑤妙手连发，  
行至黑⑬白棋被全歼。  
⑬ = ①



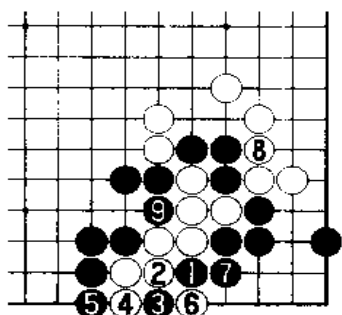
原图 107 正解图

黑①、⑤两扳先缩其眼  
位再于③位点，行至黑  
⑨白棋被杀。



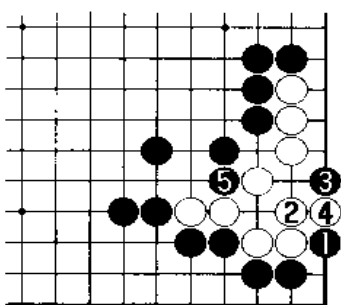
原图 108 正解图

黑①扳、③打次序好，  
⑤、⑦两边缩其眼位，⑨  
位再长白棋被杀。



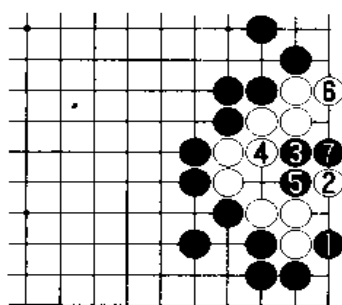
原图 106 变化图

白④如在下面打，黑⑤  
打、⑦接，白棋仍被杀。



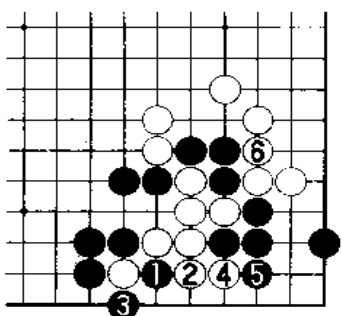
原图 107 变化图

白②如做眼，黑④先点  
再于⑤位破眼，白棋仍  
不活。



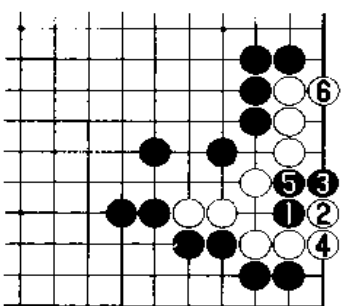
原图 108 变化图

白②如尖，黑④位点是  
手筋，行至⑦打白棋仍  
不活。



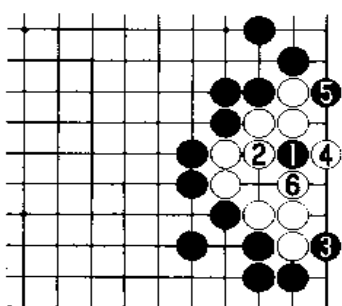
原图 106 失败图

黑①打吃是错着，行至  
白⑥，黑棋失败。



原图 107 失败图

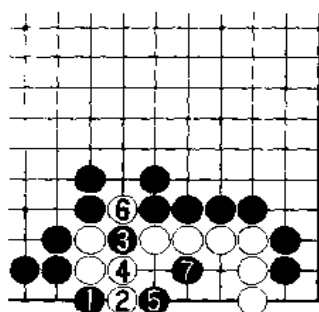
黑①夹是错着，行至白  
⑥已活棋，黑棋失败。



原图 108 失败图

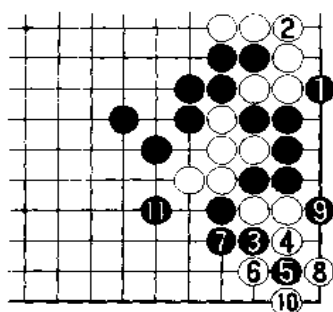
黑①先点再于③位扳次  
序错误，白④打、⑥提可  
活棋，黑棋失败。





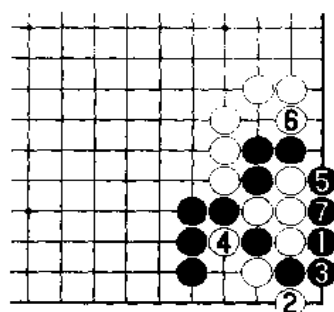
原图 109 正解图

黑①扳、③挖次序好，⑤打、⑦尖是手筋，白棋被杀。



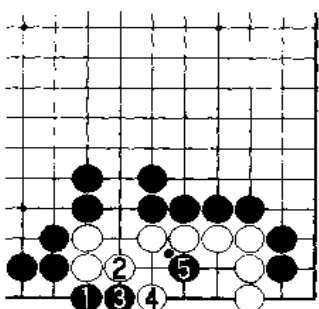
原图 110 正解图

黑①、③、⑤连扳着法紧凑，行至⑪位枷，白棋被杀。



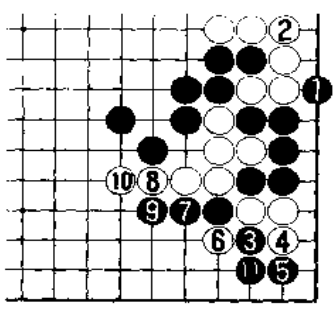
原图 111 正解图

黑①扳是好棋，③位再扳是手筋，白棋被杀。



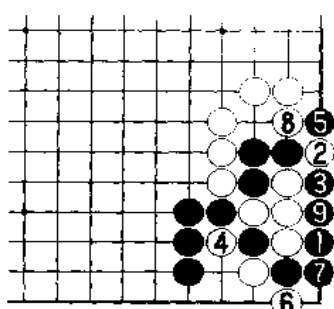
原图 109 变化图

白②如曲，黑③长，⑤点白棋仍不活。



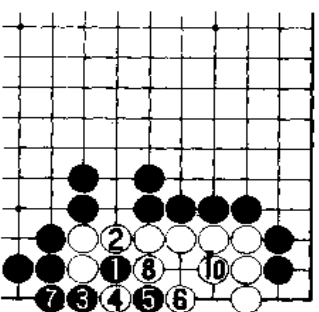
原图 110 变化图

白⑥如双打吃，黑⑦、⑨两长再于⑪位接可杀白角。



原图 111 变化图

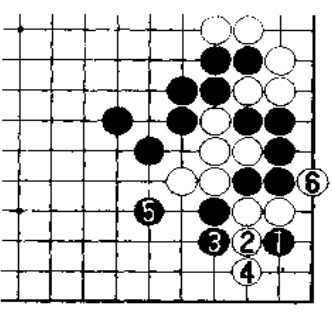
白②如扳，黑③扑是妙手，行至黑⑨止，白棋仍被杀。



原图 109 失败图

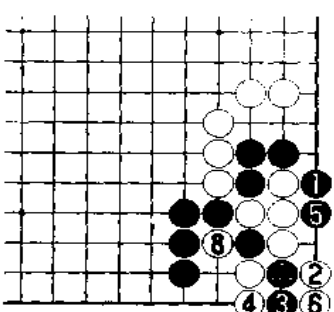
黑①夹是错着，白④位扑是手筋，行至白⑩可活棋，黑棋失败。

⑨ = ④



原图 110 失败图

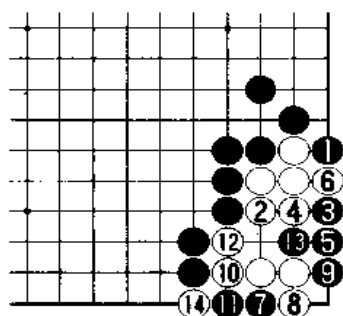
黑①夹是错着，行至白⑥，黑棋失败。



原图 111 失败图

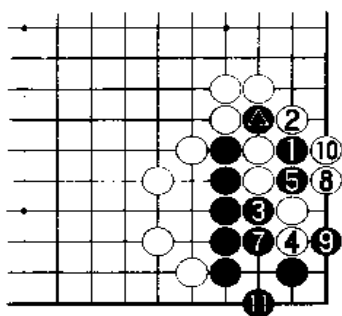
黑①扳的方向错误，白②打、④提，黑棋失败。

⑦ = ②



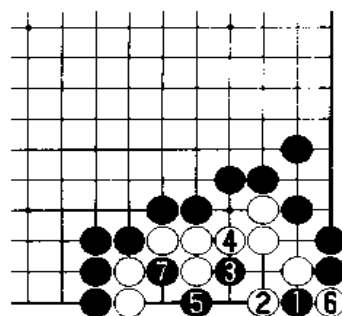
原图 112 正解图

黑①扳、③点是手筋，⑤位再长至⑦扑，白棋被杀。⑨ = ①



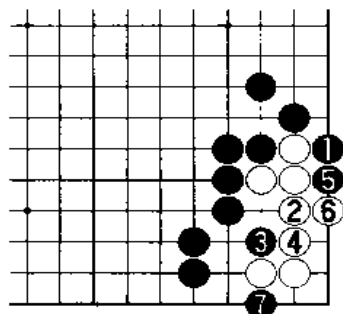
原图 113 正解图

黑①扳是好棋，③、⑤是手筋，行至⑦做眼，白棋被杀。⑨ = ▲



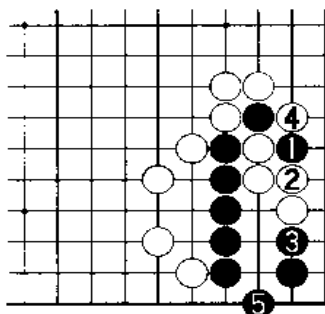
原图 114 正解图

黑①扳缩白眼位，③位是要点，行至⑦扑，白棋被杀。



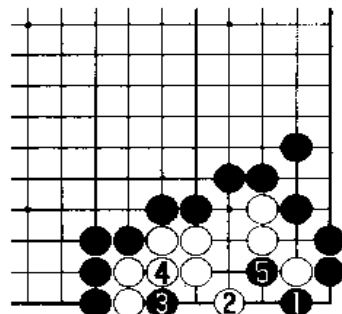
原图 112 变化图

白②如退，黑③、⑤、⑦缩其眼位，白棋仍不活。



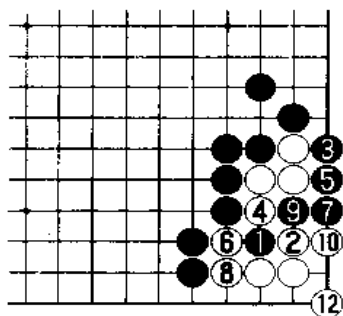
原图 113 变化图

白②如团，黑④位顶再于⑥位做眼仍是活棋。



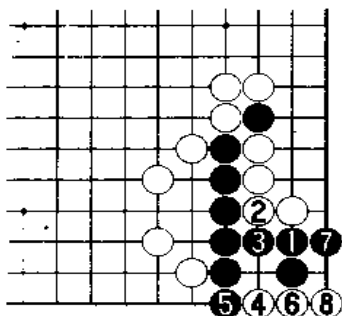
原图 114 变化图

白②如尖，黑③、⑤两打，白棋仍不活。



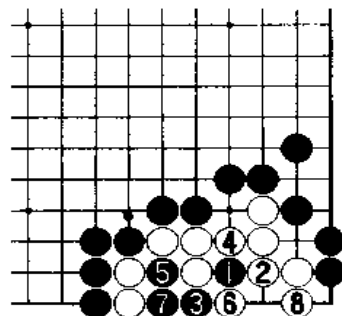
原图 112 失败图

黑①尖是错着，⑦位长时白⑧至⑫可弃子活角，黑棋失败。● = ①



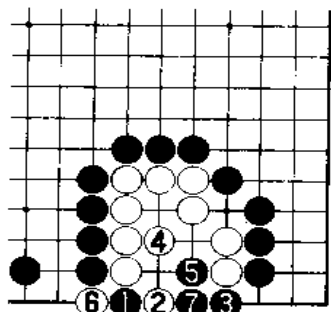
原图 113 失败图

黑①先顶是错着，以下行至白⑧成“盘角曲四”，黑棋失败。



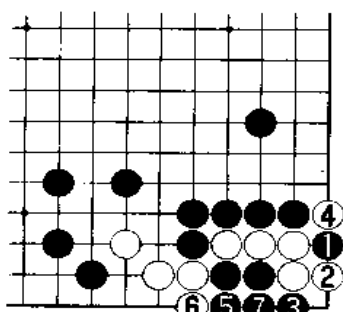
原图 114 失败图

黑①点是错着，白②、④打吃再于⑧位弃子成活，黑棋失败。



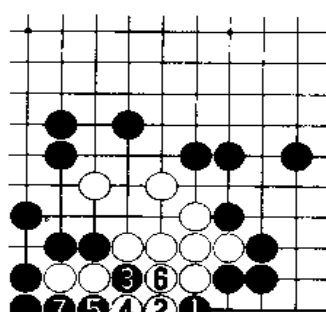
原图 115 正解图

黑①、③两扳缩白眼位，再于⑤位点，白棋被杀。



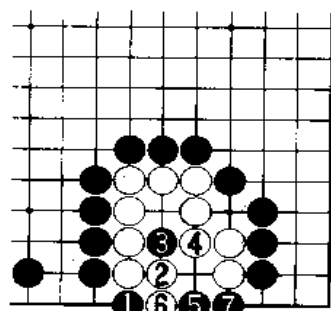
原图 116 正解图

黑①、③两扳次序好，行至⑦成“刀五”，可杀白棋。



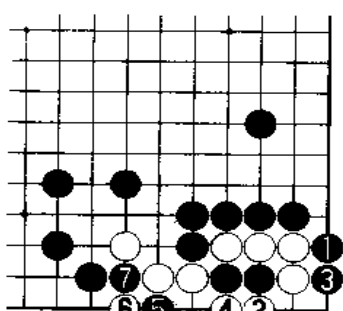
原图 117 正解图

黑①扳是要点，①断、③扑是相关的手筋，⑦位再接白棋被杀。



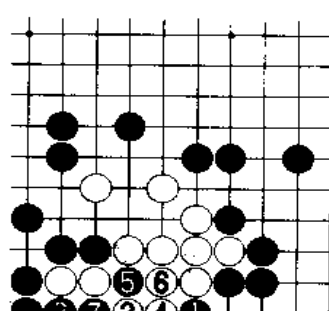
原图 115 变化图

白②如退，黑③、⑤两点，白棋仍不活。



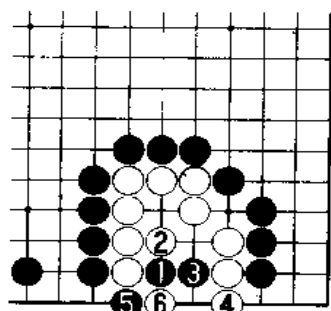
原图 116 变化图

白②如打吃，黑③位打再于⑤位破眼，白棋仍不活。



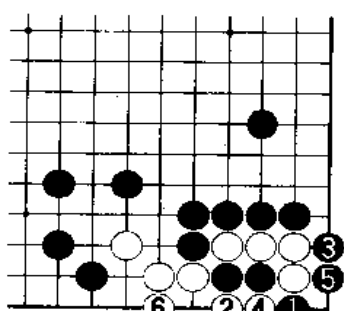
原图 117 变化图

白②如反虎，黑③冲，⑤扑次序好，再于⑦位破眼，白棋仍不活。



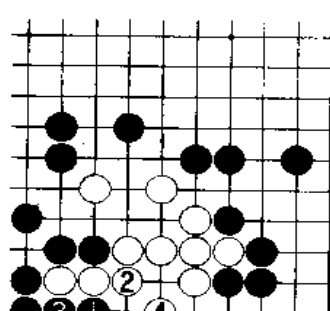
原图 115 失败图

黑①夹是错着，白④位立，再于⑥位扑可以活棋，黑棋失败。



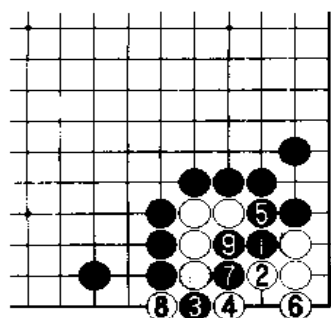
原图 116 失败图

黑①扳是错着，白④、⑥做眼可活棋，黑棋失败。



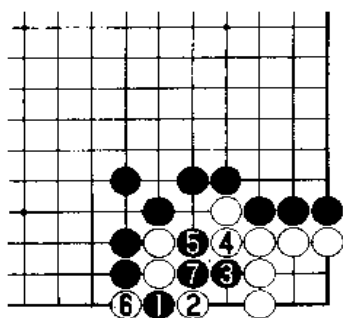
原图 117 失败图

黑①夹是错着，白②、④做眼可活棋，黑棋失败。



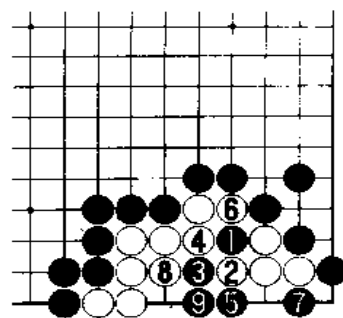
原图 118 正解图

黑①扳是要点，③扳、⑤接次序好，再于⑦位扑，白棋被杀。



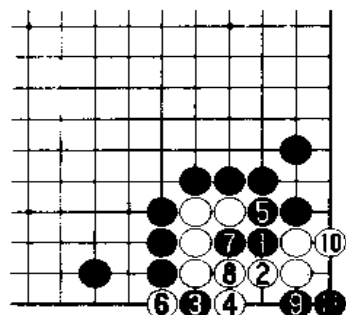
原图 119 正解图

黑①扳、③点次序好，再于⑤位打吃，白棋被杀。



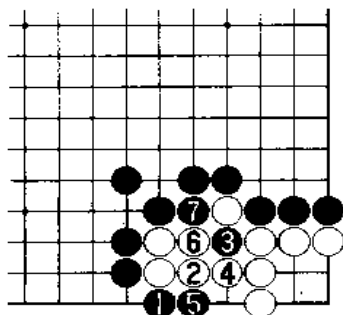
原图 120 正解图

黑①、③两扳是手筋，白④打时⑤、⑦连扳着法紧凑，白棋被杀。



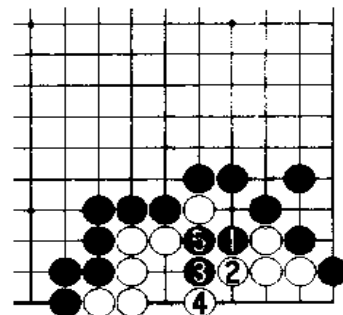
原图 118 变化图

白⑥如提，黑⑦破眼再于⑨位点，白棋仍不活。



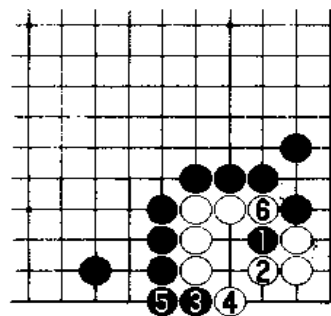
原图 119 变化图

白②如曲，黑③断、⑤长，白棋仍不活。



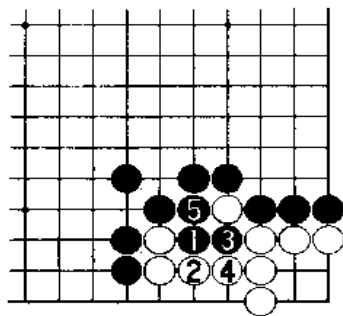
原图 120 变化图

白④如扳，黑③接，白棋仍不活。



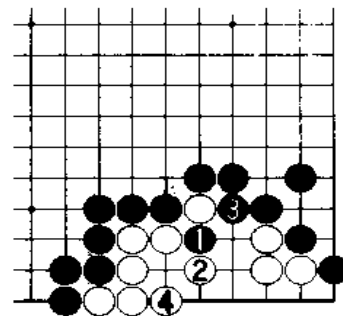
原图 118 失败图

黑③位接是错着，白⑥位断可以活棋，黑棋失败。



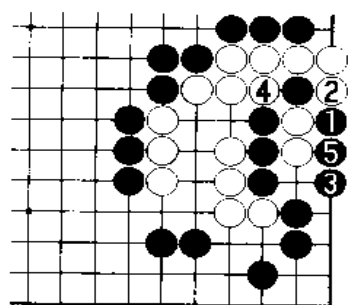
原图 119 失败图

黑①扳是错着，白②、④已活棋，黑棋失败。



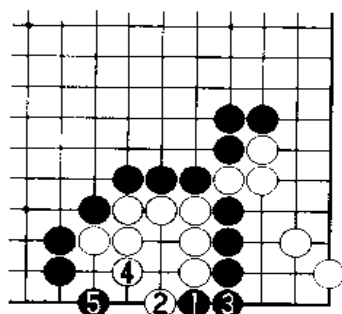
原图 120 失败图

黑①断是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



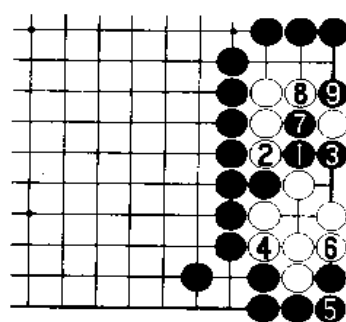
原图 121 正解图

黑①扳是要点,③位尖是手筋,⑤位再接,白棋被杀。



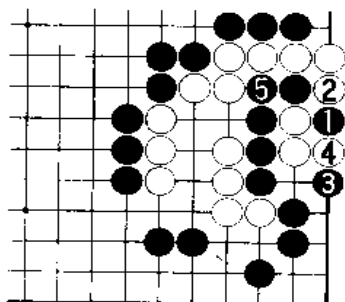
原图 122 正解图

黑①扳、③接次序好,⑤位再尖,白棋被杀。



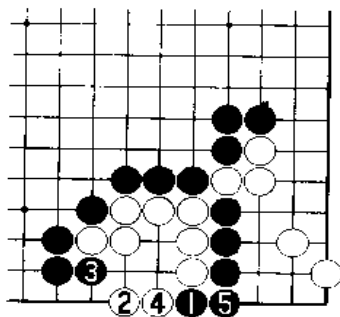
原图 123 正解图

黑①扳是好棋,③位再立是手筋,行至黑⑨白棋被杀。



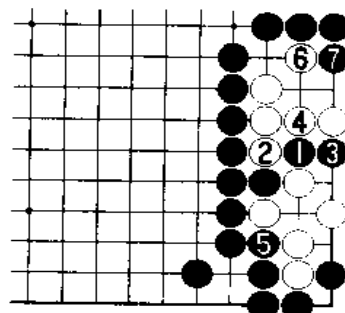
原图 121 变化图

白①如吃,黑③接,白棋仍不活。



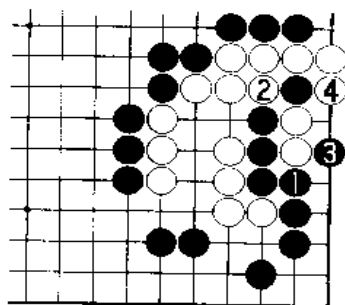
原图 122 变化图

白②如跳,黑④曲⑤接,白棋仍被杀。



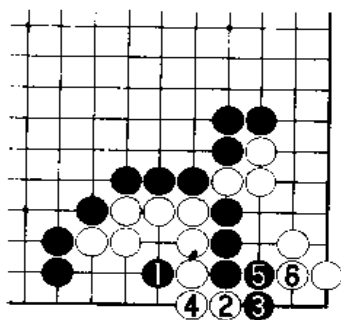
原图 123 变化图

白④如打,黑⑤位破眼,白⑥则黑⑦,白棋仍不活。



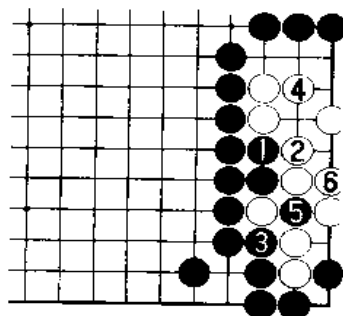
原图 121 失败图

黑①先接是错着,白②、④做眼可以活棋,黑棋失败。



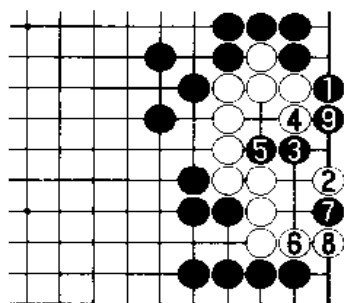
原图 122 失败图

黑①夹是错着,白②至⑥位紧气,黑棋反而被杀。



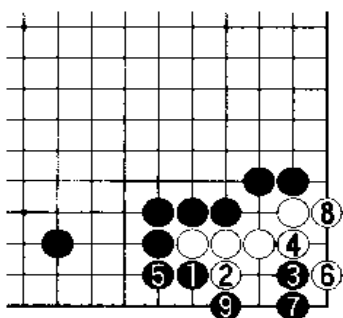
原图 123 失败图

黑①是错着,白②至⑥可以活棋,黑棋失败。



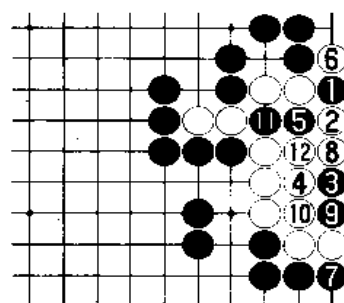
原图 124 正解图

黑①扳、②点是要点，⑦位靠是手筋，再于⑨位渡过，白棋被杀。



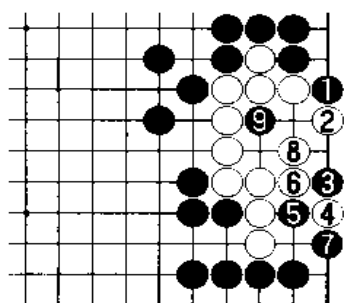
原图 125 正解图

黑①扳、③点次序好，行至⑨位渡，白棋被杀。



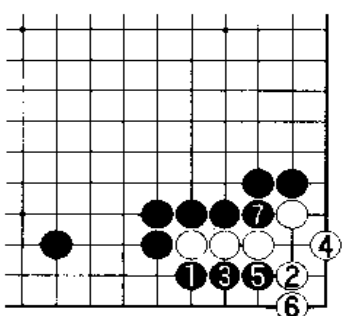
原图 126 正解图

黑①扳正确，③、⑤两点是相关的妙手，行至⑮止，白棋被杀。⑮ = ⑪



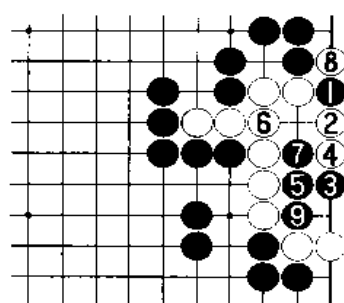
原图 124 变化图

白②如挡，黑③大飞再于⑨位点眼，白棋仍不活。



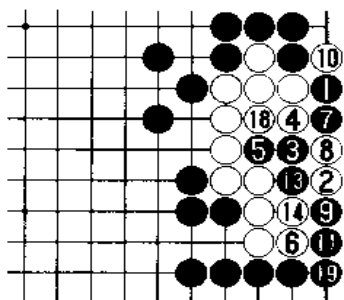
原图 125 变化图

白②如虎，黑③、⑤两长再于⑦位破眼，白棋仍不活。



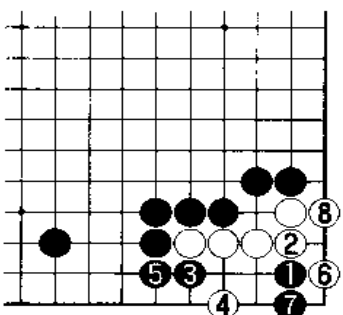
原图 126 变化图

白④如顶，黑⑤位长至⑨止，白棋仍不活。



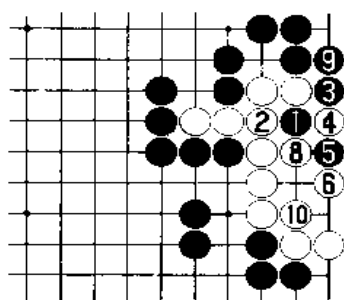
原图 124 失败图

黑⑦是错着，现被白⑧断打，行至②成劫，黑棋失败。⑫ = ① ⑨ = ①  
⑮ ②① = ② ⑮ ②② = ⑧  
② = ③



原图 125 失败图

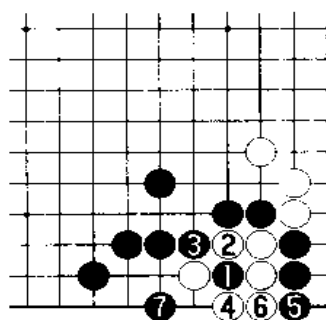
黑①先点是错着，白②至⑧做眼可以活棋，黑棋失败。



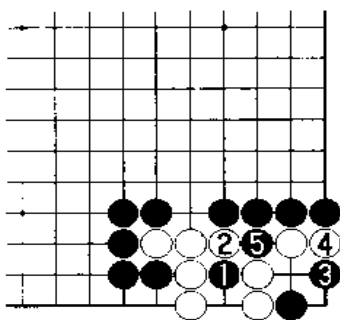
原图 126 失败图

黑①夹是错着，白④扑⑥靠是手筋，⑩位做眼可活棋，黑棋失败。  
① = ④

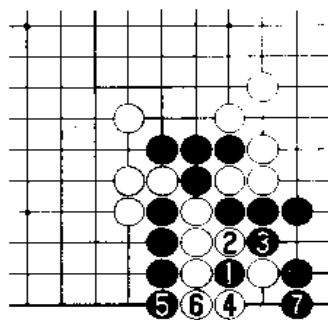
## 第 五 部 分 答 案



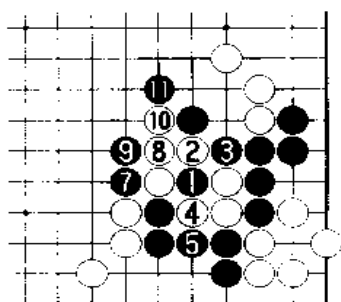
原图 127 正解图  
黑①挖、③打是好棋，再于⑤立、⑦跳，白棋因差一气而被杀。



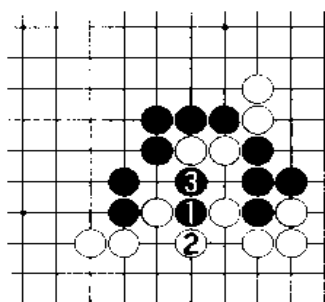
原图 128 正解图  
黑①挖、③尖次序好，再于⑤位打吃，白棋因“接不归”而被杀。



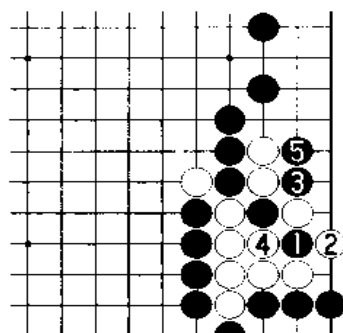
原图 129 正解图  
黑①挖、③打是紧气的好次序，再于⑤、⑦位紧气，白棋被杀。



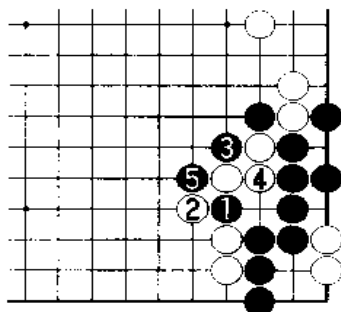
原图 130 正解图  
黑①挖正确，白②打时黑③是好棋，行至黑⑪止，白棋被征吃。  
⑩ = ①



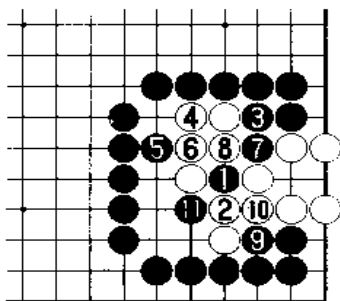
原图 131 正解图  
黑①挖妙极，白②打时黑③长，白棋二子棋筋被杀。



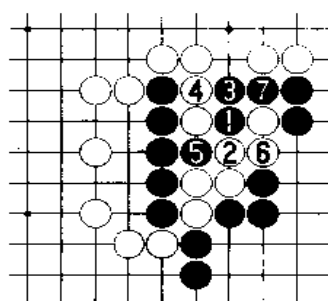
原图 132 正解图  
黑①挖、③打是相关的手筋，白④提时黑⑤位退，白棋被杀。



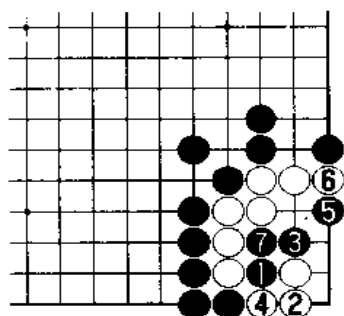
原图 133 正解图  
黑①挖、③打次序好，白④如接，黑⑤再打，成“倒扑子”形，黑棋顺利突围。



原图 134 正解图  
黑①挖是符合“两边同形击其中”的棋理，以下行至黑⑪，白棋被杀。

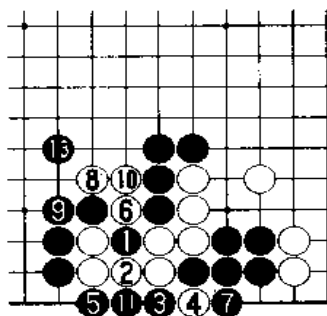


原图 135 正解图  
黑①挖是救出被围五子的妙手，以下行至黑⑦止，黑棋顺利突围。



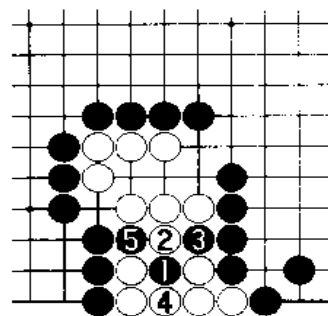
原图 136 正解图

黑①挖、③扳次序好，⑤位尖是妙手，再于⑦接，白角被杀。



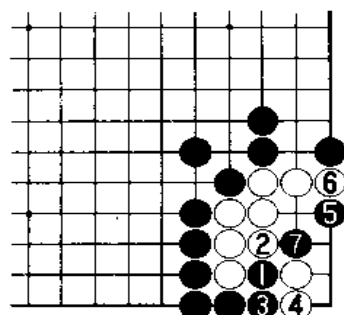
原图 137 正解图

黑①挖正确，③、⑤连扳是妙手，至⑬止，白棋被枷吃。⑬ = ①



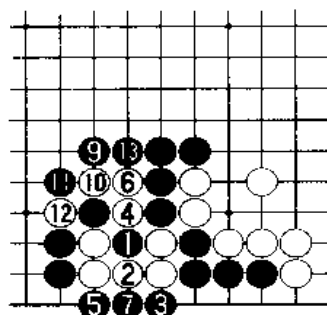
原图 138 正解图

黑①挖是好棋，白②打时黑③、⑤也打吃，白棋被杀。



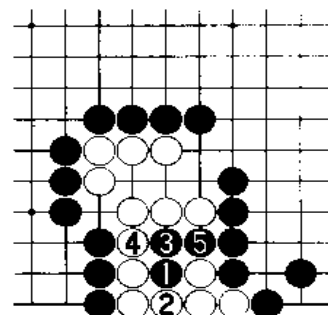
原图 136 变化图

白②如打吃，黑③接，再于⑤位点，⑦位断，白棋仍被杀。



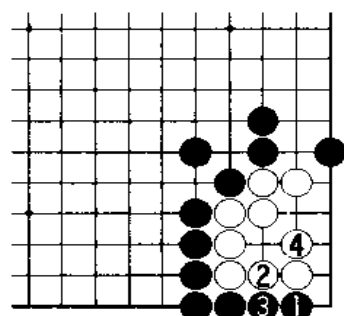
原图 137 变化图

白④如提，黑⑤同样扳，至黑⑬止，白棋仍被杀。⑬ = ①



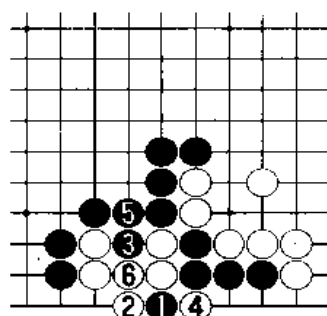
原图 138 变化图

白②如从下边打，黑③、⑤可以逃出，白棋仍不活。



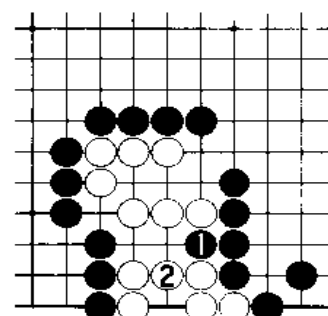
原图 136 失败图

黑①位托是错着，白②、④做眼可活棋，黑棋失败。



原图 137 失败图

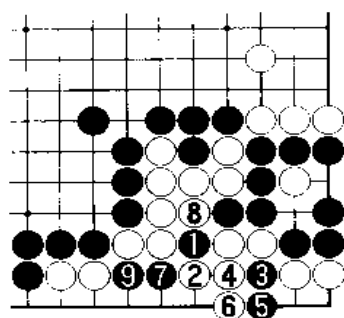
黑①位扳是错着，白②打，至白⑥止，黑棋失败。



原图 138 失败图

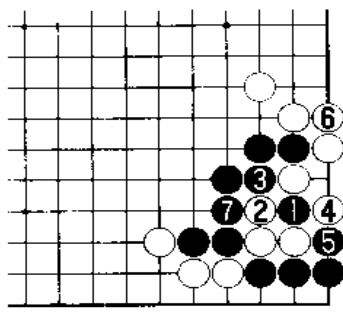
黑①先冲是错着，白②做眼已活棋，黑棋失败。





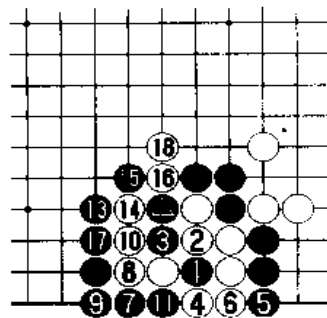
原图 139 正解图

黑①挖正确,③断、⑤立是手筋,至黑⑨打吃,白棋被全歼。



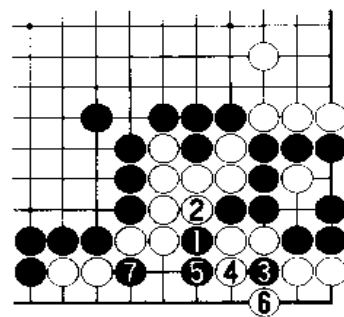
原图 140 正解图

黑①挖是解救角上三子的好棋,白②打必然,以下行至黑⑦止,白棋“接不归”。



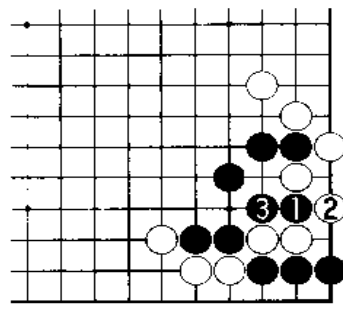
原图 141 正解图

黑①挖、③打次序好,黑⑦尖时,白⑧如强行逃出,行至黑⑯扑,白棋被杀。⑫ = ① ⑮ = ④



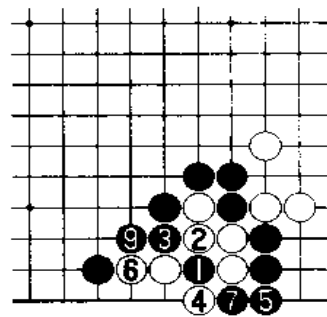
原图 139 变化图

白②如于上边打,黑③先断,⑤再立,至黑⑦,白棋仍然被杀。



原图 140 变化图

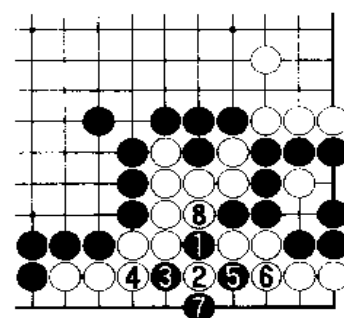
白②如从下边打,黑③后仍吃白棋“接不归”。



原图 141 变化图

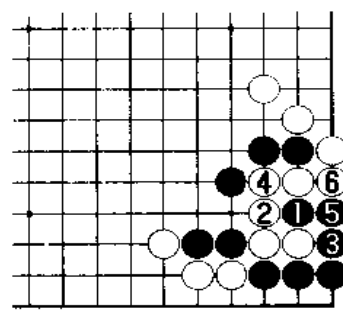
白⑥如顶,黑⑦打、⑨紧气白棋还是不行。

⑧ = ①



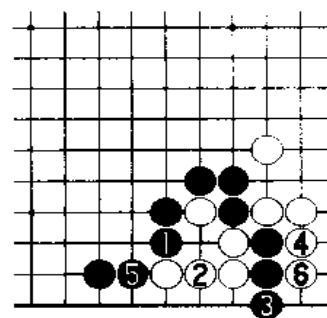
原图 139 失败图

黑③断是错着,至白⑧止,黑棋失败。



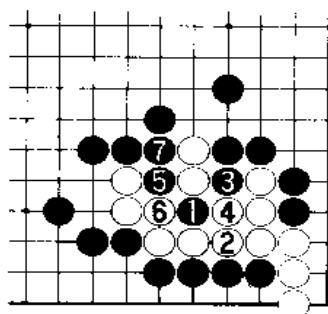
原图 140 失败图

白②打时,黑③是错着,白④、⑥顺利连回,黑棋失败。



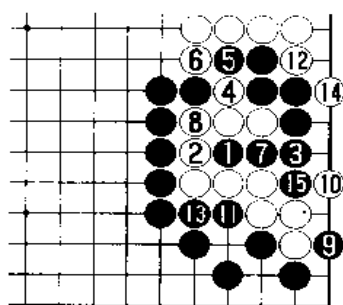
原图 141 失败图

黑①先顶是错着,白②接可延气,黑棋反而被杀。



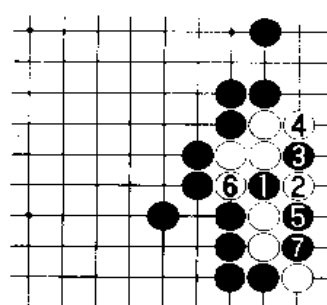
原图 142 正解图

黑①挖是妙手,白②如接,黑③先冲,⑤再挖,白棋被杀。



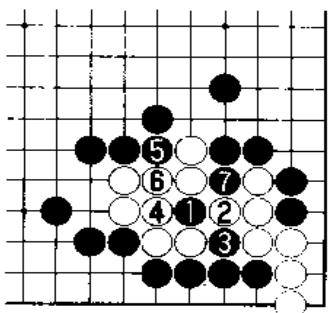
原图 143 正解图

黑①挖是妙手,白②打时黑③破眼好,以下行至⑮止,白棋因差一气而被杀。



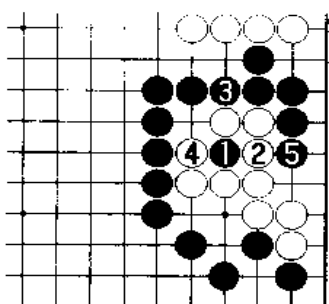
原图 144 正解图

黑①挖、③断是相关的妙手,白④打必然,黑再⑤断、⑦打,白棋被杀。



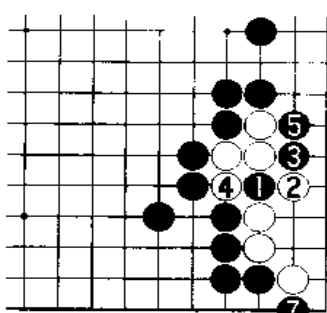
原图 142 变化图

白②如打吃,黑③位断打,再于⑤、⑦位破眼,白棋仍不活。



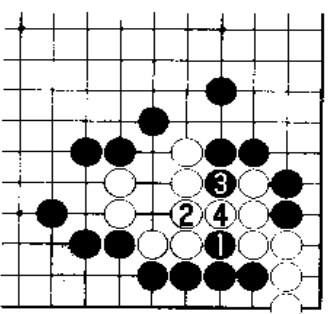
原图 143 变化图

白②如从下边打,黑③先接,⑤位再长,白棋仍不活。



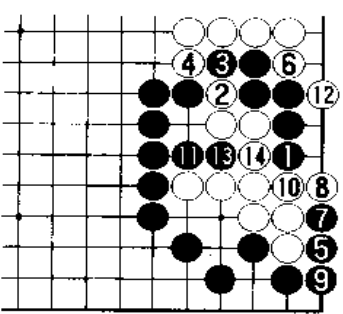
原图 144 变化图

白④如提,黑⑤打、⑦扳,白棋仍不活。  
⑥ = ①



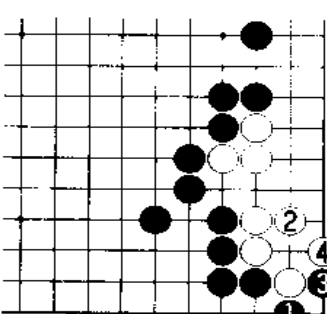
原图 142 失败图

黑①先冲是错着,白②位接可以活棋,黑棋失败。



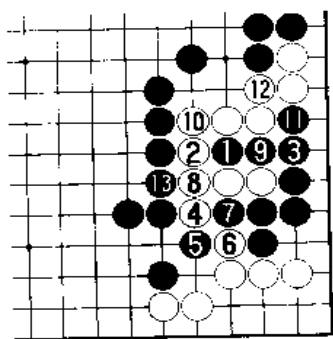
原图 143 失败图

黑①先破眼是错着,被白②、④冲断,对杀因差一气而失败。

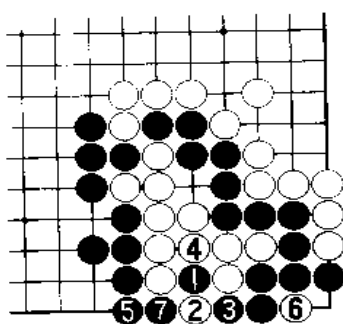


原图 144 失败图

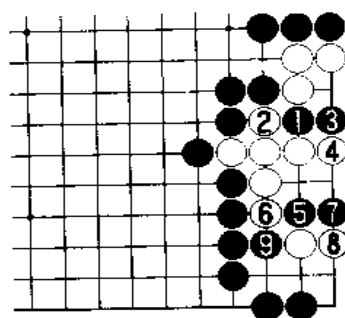
黑①先扳是错着,白②、④可成“打劫活”,黑棋失败。



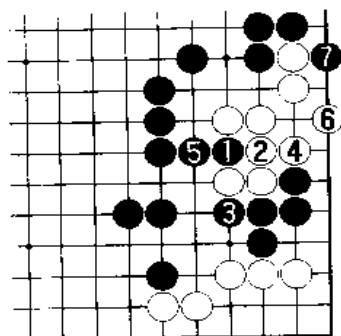
原图 145 正解图  
黑①挖妙极,白②打时,黑③破眼,再于⑤、⑦切断,白棋因差一气而被杀。



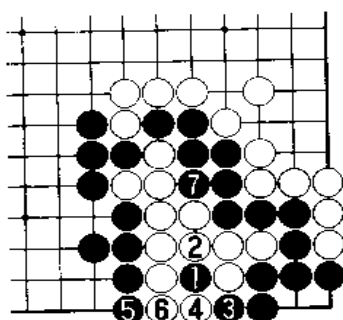
原图 146 正解图  
黑①挖、③打是紧气的好手,以下行至黑⑦,白棋被杀。



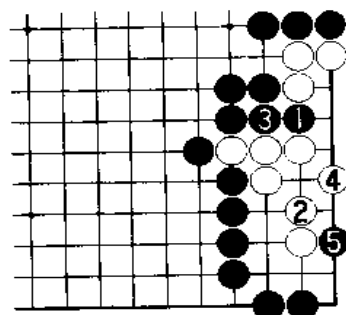
原图 147 正解图  
黑①挖、③立次序好,⑤跨是手筋,⑦位再断,白棋被杀。



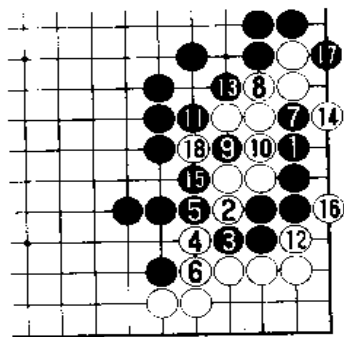
原图 145 变化图  
白②下边打不成立,黑③必然,行至黑⑦止,白棋仍不活。



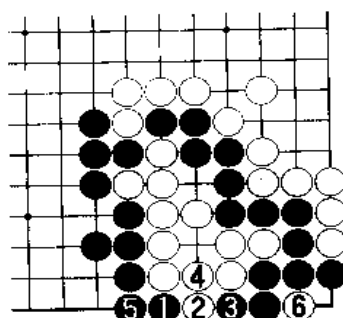
原图 146 变化图  
白②如从上边打,黑棋还是紧气杀,白棋仍不行。



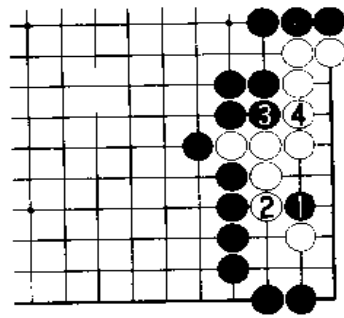
原图 147 变化图  
白②如做眼,黑③先接,再于⑤位破眼,白棋仍不活。



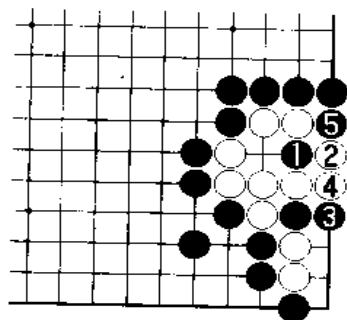
原图 145 失败图  
黑①先长是错着,③、⑤断,至白⑩提劫,形成劫杀,黑棋失败。



原图 146 失败图  
黑①先扳是错着,以下行至白⑥成“双活”,黑棋失败。

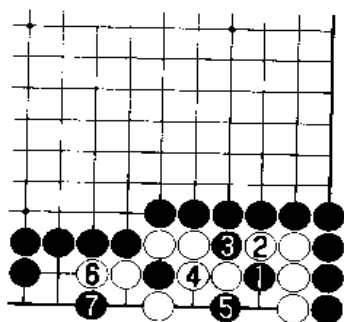


原图 147 失败图  
黑①先跨次序错,白②、④可以活棋,黑棋失败。



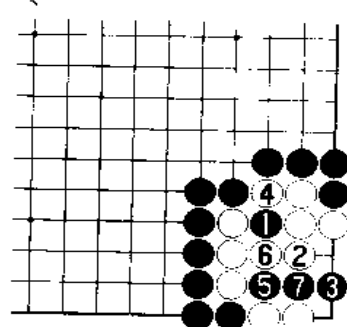
原图 148 正解图

黑①挖、③立次序好，白④打时⑤也打，白棋被杀。



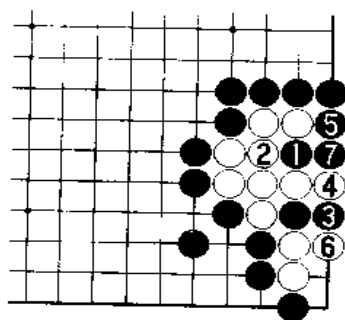
原图 149 正解图

黑①挖、③双打，白④提时，黑⑤、⑦位破眼，白棋被杀。



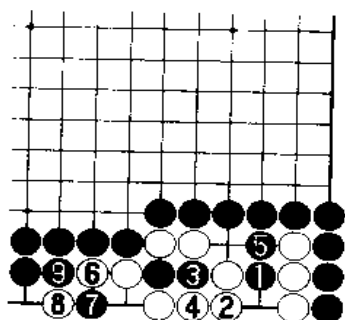
原图 150 正解图

黑①挖、③点是漂亮的手筋，白④断吃，黑⑤打、⑦接，白棋被杀。



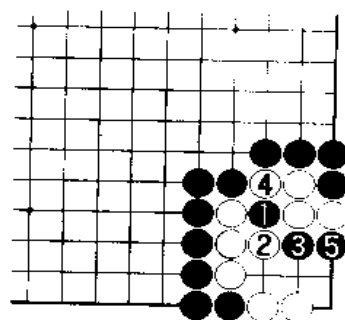
原图 148 变化图

白②如从上边打，黑③先立，再于⑤位打，⑦位破眼，白棋仍不活。



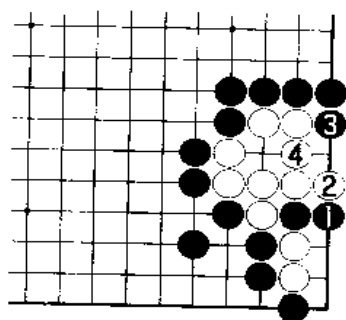
原图 149 变化图

白②如立，黑③打，再于⑦、⑨位破眼，白棋仍不活。



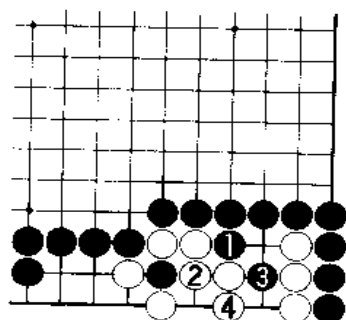
原图 150 变化图

白②如挡，黑③、⑤吃，白棋因“接不归”而被杀。



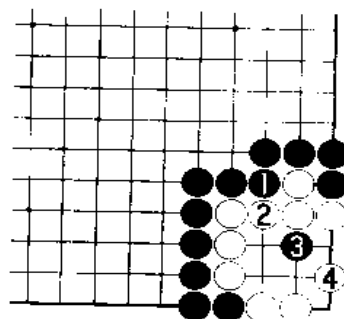
原图 148 失败图

黑①先立是错着，白②、④做眼可活棋。黑③如于④位挖，白①于③位同样活，黑棋失败。



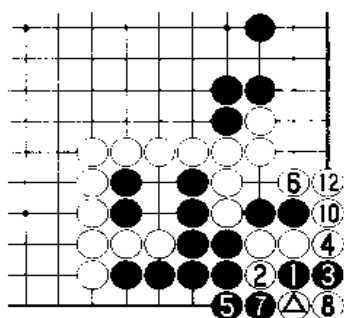
原图 149 失败图

黑①打吃是错着，白②提必然，黑③挖时，白④做眼活棋，黑棋失败。



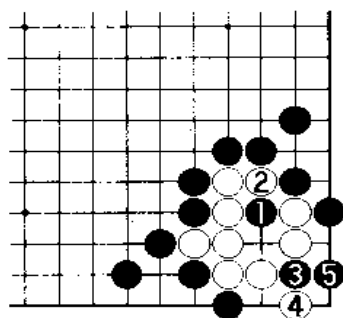
原图 150 失败图

黑①错误，③位再点时，白于④位可以做活，黑棋失败。



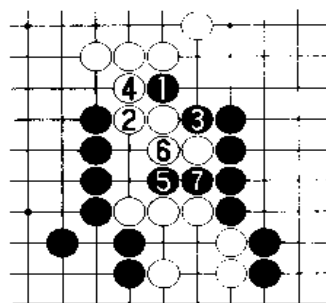
原图 151 正解图

黑①挖、③长次序好，以下行至⑨扑、⑪接，黑棋已活。⑨ = ① ① = ③  
⑬ = △



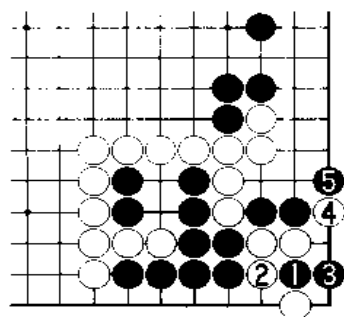
原图 152 正解图

黑①挖、③挤是绝妙之着，白④打时，黑⑤立，白角被杀。



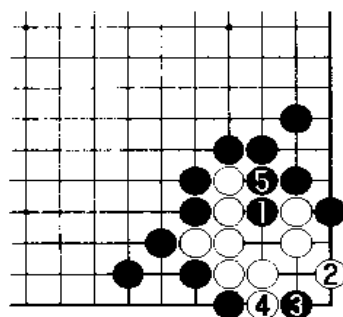
原图 153 正解图

黑①挖、③挤次序好，⑤位轧断是手筋，白棋被杀。



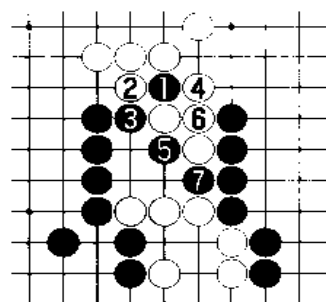
原图 151 变化图

白④如扳，黑⑤打吃，白棋“接不归”，黑棋仍是活棋。



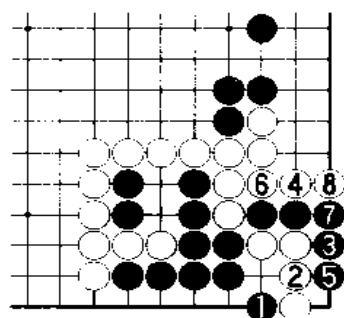
原图 152 变化图

白②如先虎，黑③先点再⑤位接，白棋仍不活。



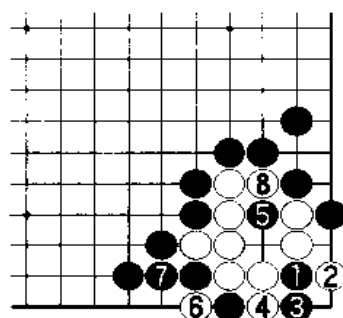
原图 153 变化图

白②如打，黑③断、⑤挤，再于⑦位冲，白棋仍被切断。



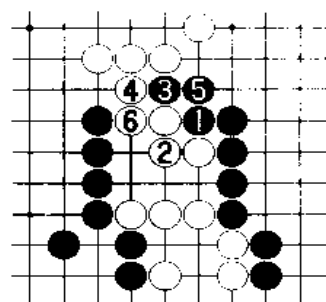
原图 151 失败图

黑①尖是错着，白②接可以长气，以下行至白⑧，黑棋因差一气而失败



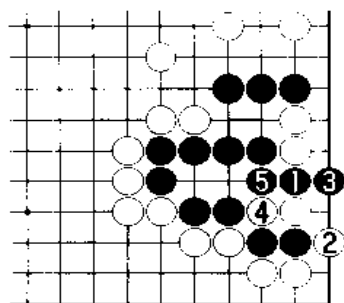
原图 152 失败图

黑①先挤是错着，⑤位挖时白⑥提、⑧断可活棋，黑棋失败。



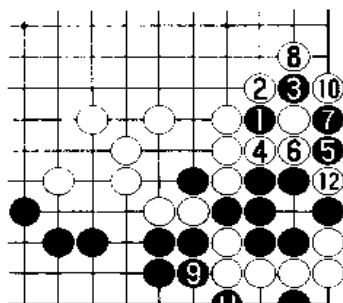
原图 153 失败图

黑①先挤是错着，白②接至⑥再接已顺利逃出，黑棋失败。



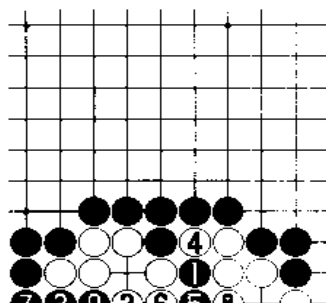
原图 154 正解图

黑①挖、③立次序好，白④提时黑⑤接，吃白二子可活棋。



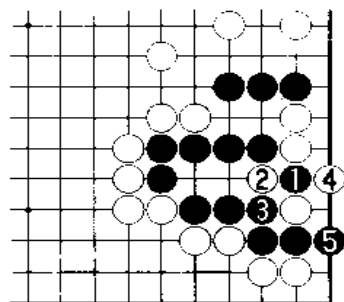
原图 155 正解图

黑①挖、③断次序好，⑤、⑦是延气的好手。以下行至⑪提，白棋被杀。⑬ = ⑤



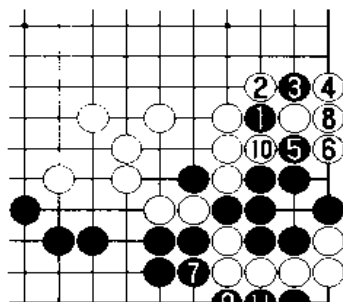
原图 156 正解图

黑①挖、③扳是好棋，⑤立是杀白棋的妙手，行至黑⑨，白棋被杀。



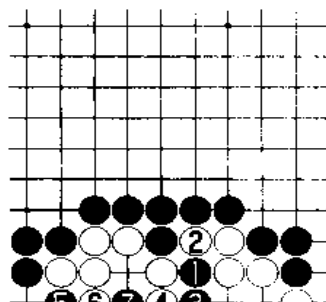
原图 154 变化图

白②如断，黑④打、⑥立，白棋被全歼。



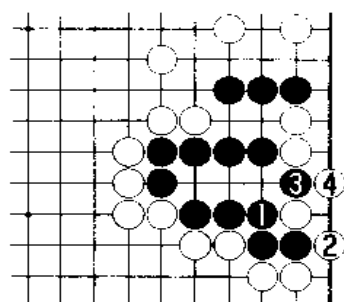
原图 155 变化图

白④如于下边打，还是不行，至黑⑪止，白棋仍被杀。



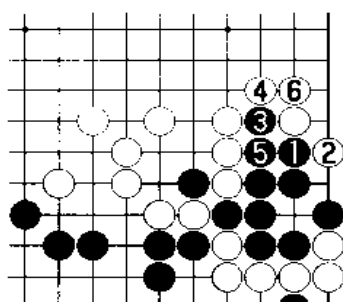
原图 156 变化图

白②如断吃，黑④还是立，以下行至黑⑦，白棋仍不活。



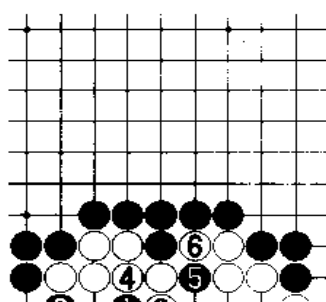
原图 154 失败图

黑①先接是错着，白②渡，黑④打时白①可做劫，黑棋失败。



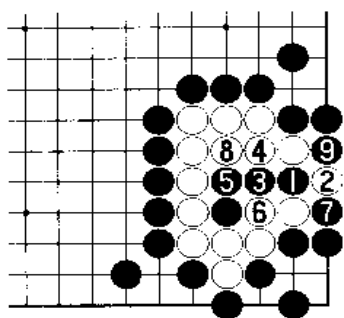
原图 155 失败图

黑①、③的次序错了，白④打、⑥接，黑棋因差一气而失败。



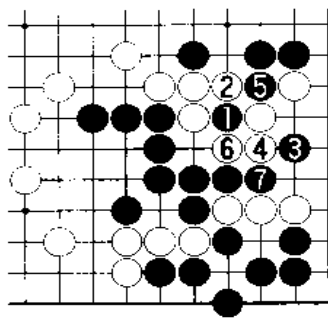
原图 156 失败图

黑①先点是错着，以下行至白⑥已活棋，黑棋失败。



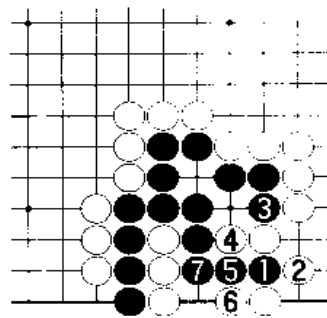
原图 157 正解图

黑①挖是好棋，以下行至⑨点眼，白棋被杀。  
① = ① ③ = ⑤



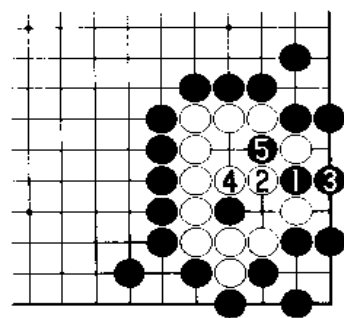
原图 158 正解图

黑①挖是好棋，③、⑤是相关的妙手，白⑥提时黑⑦冲，白棋被杀。



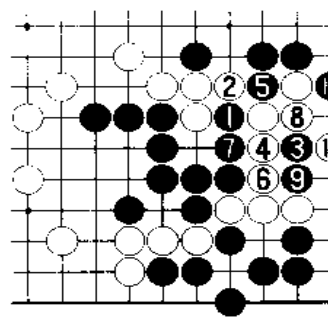
原图 159 正解图

黑①挖是好棋，白②打时黑③妙！行至黑⑦止，黑棋已活。



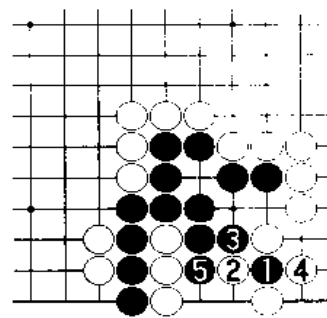
原图 157 变化图

白②如从上面打，黑③立、⑤扑，白棋仍不活。



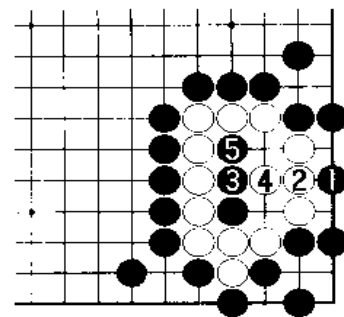
原图 158 变化图

白①如冲，黑⑤、⑦切断，再于⑨、⑪破眼，白棋仍不活。



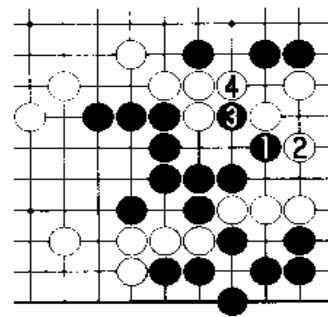
原图 159 变化图

白②如于此位打，黑③挤、⑤打仍是活棋。



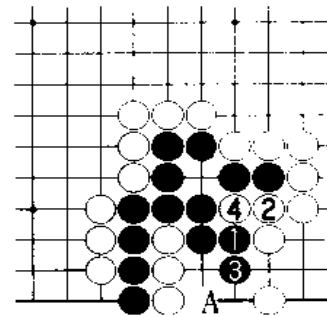
原图 157 失败图

黑①是错着，白②、④后已成“双活”，黑棋失败。



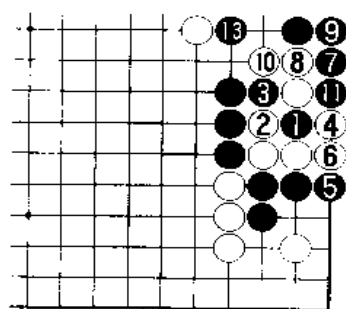
原图 158 失败图

黑①尖、③挖是错着，白②扳、④打已回家，黑棋失败。



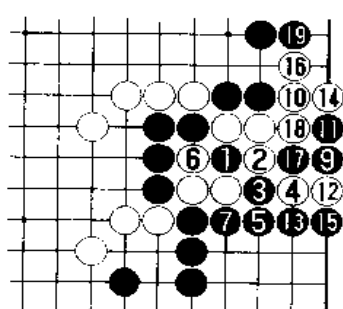
原图 159 失败图

黑①位顶是错着，白②破眼黑棋不活。黑③如走④位白于A位渡过，黑棋失败。



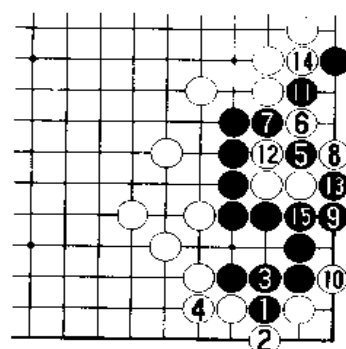
原图 160 正解图

黑①挖是紧气的好手，以下行至⑬止，白棋被杀。⑫ = ①



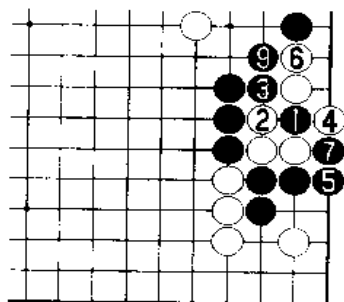
原图 161 正解图

黑①挖、③断是相关的好棋。⑨、⑪是杀白的妙手，以下行至⑲止，白棋被杀。⑧ = ①



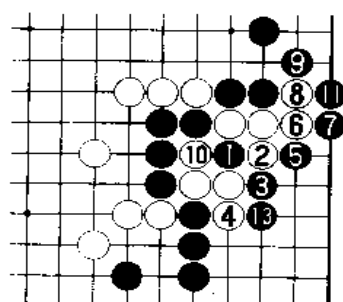
原图 162 正解图

黑①挖、③接次序好，⑤、⑦是妙手，以下行至⑮止，黑棋已活。



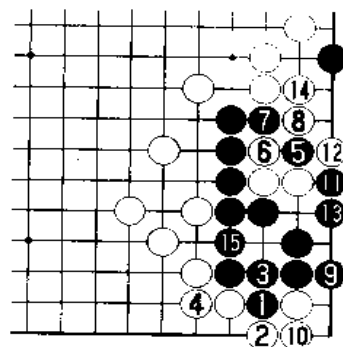
原图 160 变化图

白⑥如顶，黑⑦打，⑨紧气。白棋仍不行。⑧ = ①



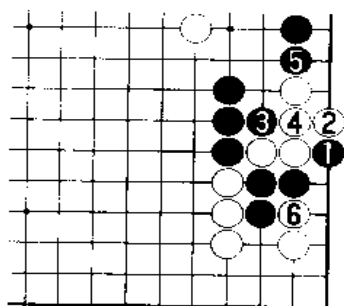
原图 161 变化图

白④如向外逃，黑⑤至⑪滚打，白棋仍被杀。⑫ = ①



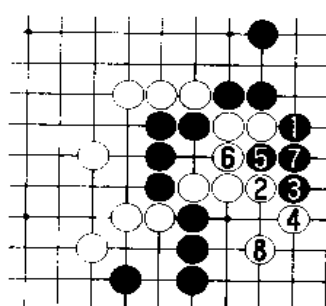
原图 162 变化图

白⑥、⑧如冲断，黑⑨是妙手，行至黑⑮还是活棋。



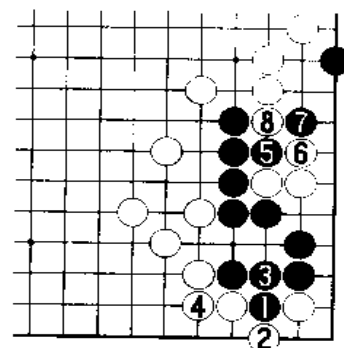
原图 160 失败图

黑①扳、③打是错着，以下行至白⑥，黑棋反而被杀。



原图 161 失败图

黑①扳是错着，白②双至⑧虎，黑棋失败。

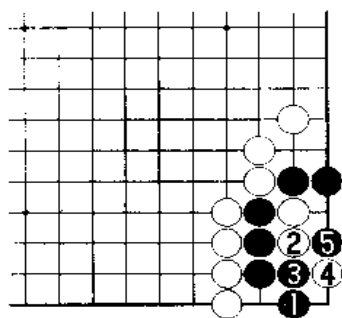


原图 162 失败图

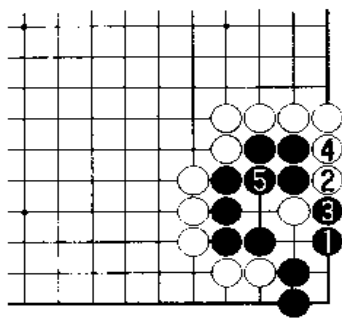
黑⑤是错着，白⑥、⑧切断，黑棋因无法做出两只眼而失败。



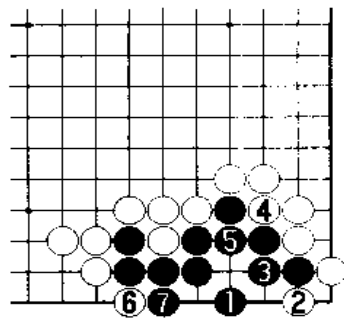
## 第 六 部 分 答 案



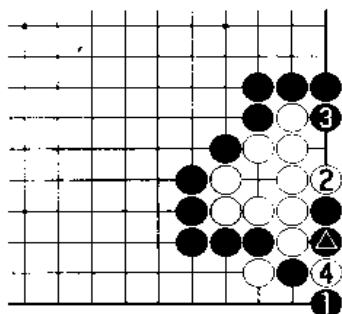
原图 163 正解图  
黑①尖是活棋的要点，白②长时黑③团，⑤扑可以活棋。



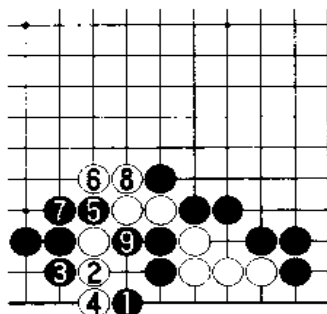
原图 164 正解图  
黑①尖是要点，白②渡时黑③断，⑤接可以活棋。



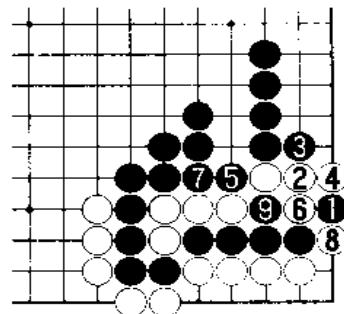
原图 165 正解图  
黑①尖是好棋，行至黑⑦已活棋。白②如于③位打，黑③于②位立也是活棋。



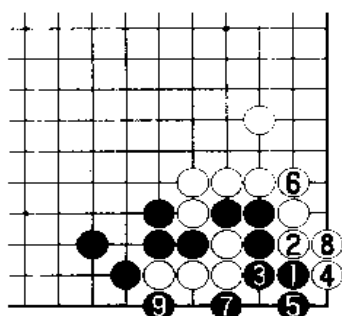
原图 166 正解图  
黑①尖妙！只此一手能杀白棋。⑤ = ▲



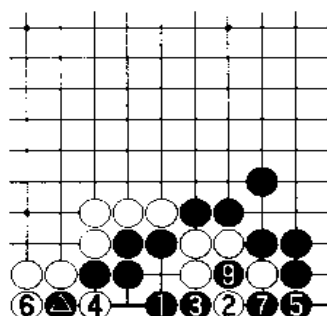
原图 167 正解图  
黑①尖是要点，③、⑤是相关的手筋，行至⑨止，白棋被杀。



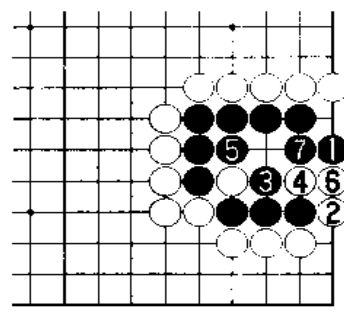
原图 168 正解图  
黑①尖是要点，③、⑤是手筋，行至⑨止黑棋已突围。



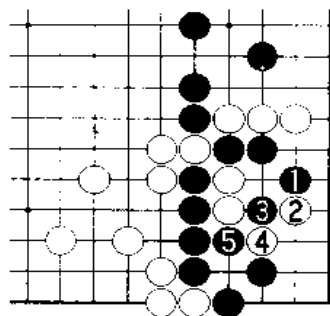
原图 169 正解图  
黑①尖是要点，③位立是手筋，行至⑨止，白棋被杀。



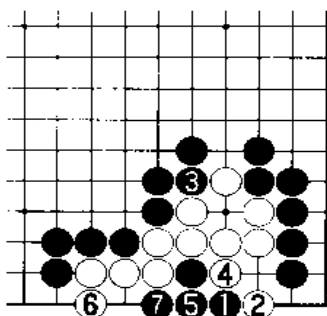
原图 170 正解图  
黑①尖、③长次序好，行至⑨止，白棋被杀。  
⑧ = ▲



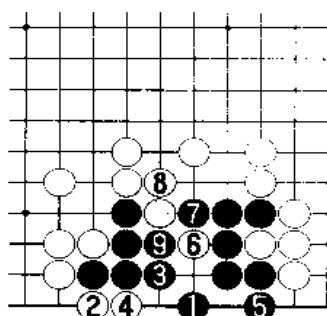
原图 171 正解图  
黑①尖是做活的要点，行至黑⑦止已活棋。



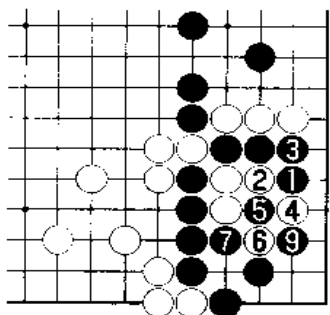
原图 172 正解图  
黑①尖、③挖是手筋，⑤位断吃可以突围。



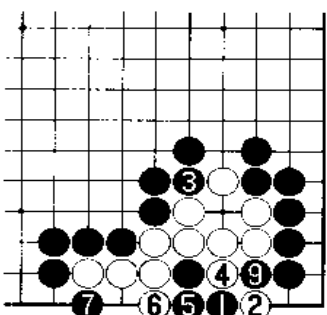
原图 173 正解图  
黑①先尖再于③位破眼次序好，行至黑⑦止，白棋被杀。



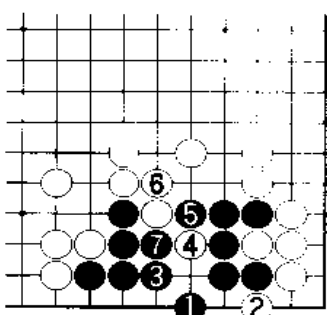
原图 174 正解图  
黑①尖、③曲是活棋的手筋，以下行至黑⑨止，黑棋已活。



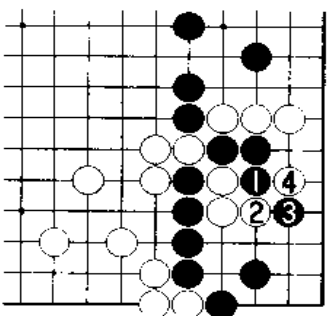
原图 172 变化图  
白②如打吃，黑③接、⑤扑至⑨止仍可杀白。  
⑧ = ⑤



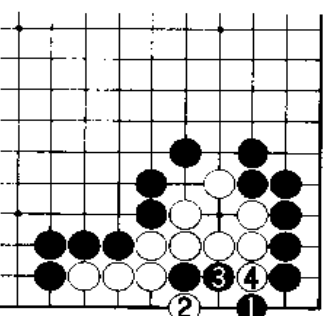
原图 173 变化图  
白⑥如提，黑⑦、⑨破眼，白棋仍被杀。  
⑧ = ③



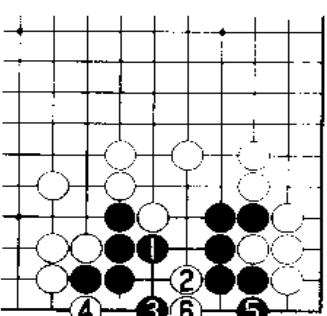
原图 174 变化图  
白②如扳这边，黑③至⑦止仍是活棋。



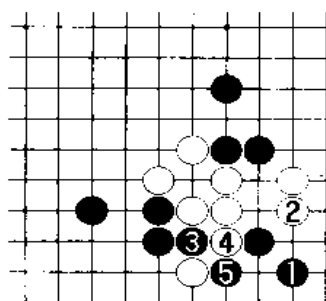
原图 172 失败图  
黑①位曲是错着，白②曲、④打，黑棋失败。



原图 173 失败图  
黑①这边尖是错着，白②、④打吃可以活棋，黑棋失败。

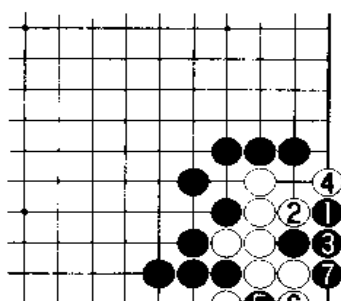


原图 174 失败图  
黑①位挡是错着，白②位点至白⑥止破眼成功，黑棋失败。



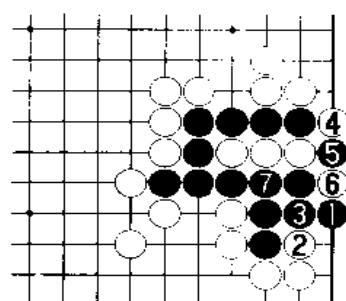
原图 175 正解图

黑①符合“两边同形走中间”的棋理，行至黑⑤夺回角地。



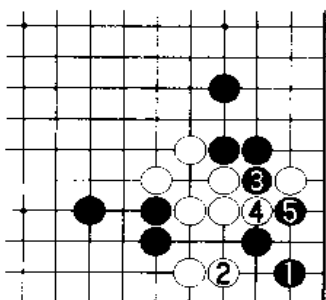
原图 176 正解图

黑①尖是要点，③接、⑤扑次序好，再于⑦位破眼，白角被杀。



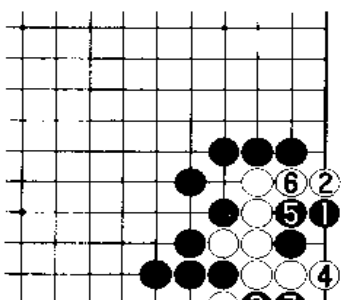
原图 177 正解图

黑①尖是做活的要点，白②破眼时黑③位接，再于⑤扑、⑦打，可吃白棋“接不归”。



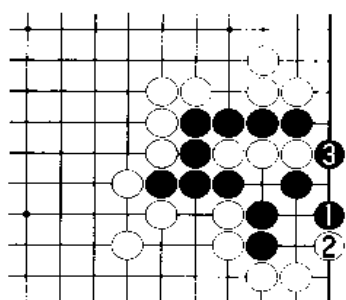
原图 175 变化图

白②如双在这边，结果如同正解。



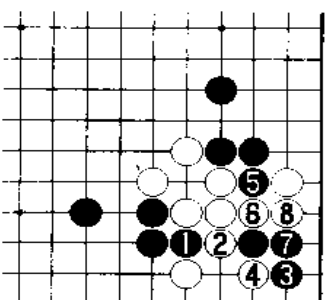
原图 176 变化图

白②如跨，黑③扑、⑤团、⑦位再长，白棋仍不活。



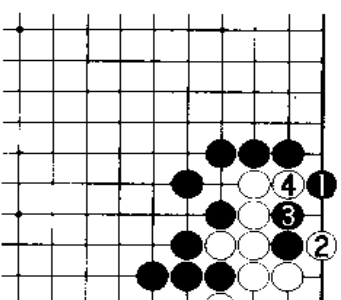
原图 177 变化图

白②如尖，黑③位做眼仍可活棋。



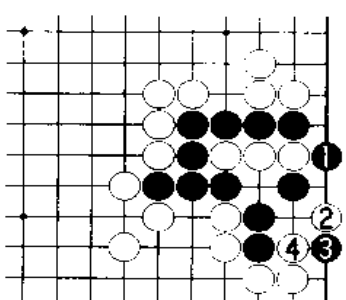
原图 175 失败图

黑①先冲，再于⑦位尖，次序错误，白④是手筋，行至白⑧，黑棋失败。



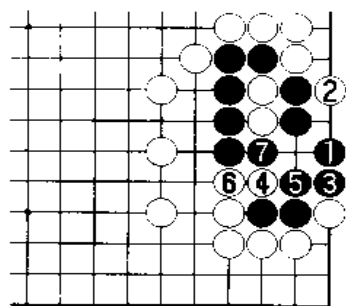
原图 176 失败图

黑①位尖是错着，白②、④打吃可以活棋，黑棋失败。



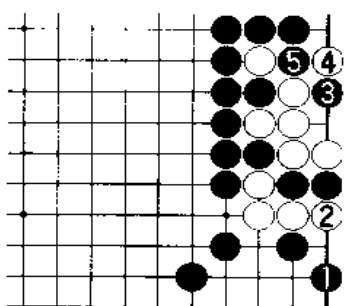
原图 177 失败图

黑①位打是错着，白②位正破黑眼位，黑棋失败。



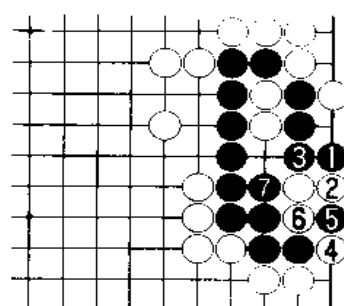
原图 178 正解图

黑①尖是活棋的要点，白②破眼时黑③位打至⑦位提，黑棋已活。



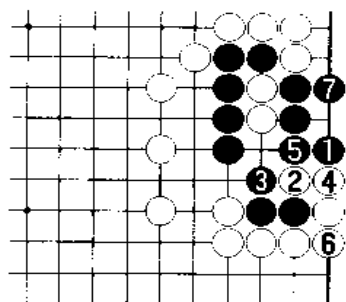
原图 179 正解图

黑①尖是杀白棋的绝妙好着，白②提时黑③、⑤破眼，白棋被杀。



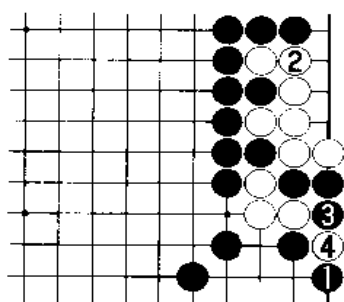
原图 180 正解图

黑①尖是做眼的手筋，白②立时黑③团、⑤扑次序好，⑦位再打已活棋。



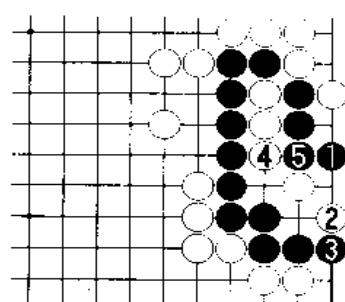
原图 178 变化图

白②如打吃，黑③曲、⑤打，再于⑦位做眼仍是活棋。



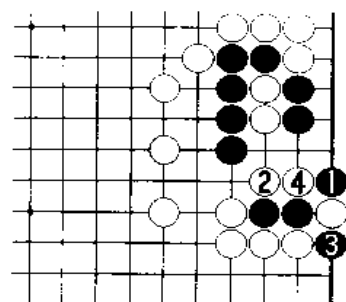
原图 179 变化图

白②如做眼，黑③多送一子是手筋，⑤位再提，白棋仍不活。⑤ = ③



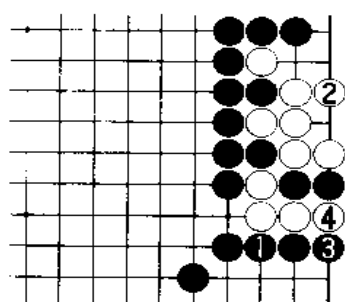
原图 180 变化图

白②如尖，黑③挡，⑤打次序好，黑棋已活。



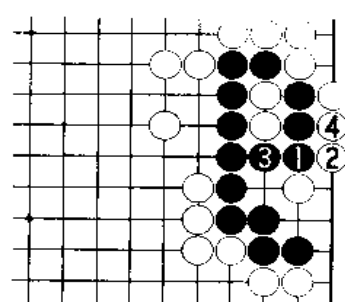
原图 178 失败图

黑①打吃是错着，白②、④打吃，黑棋失败。



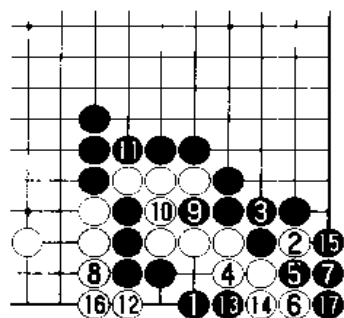
原图 179 失败图

黑①位接是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



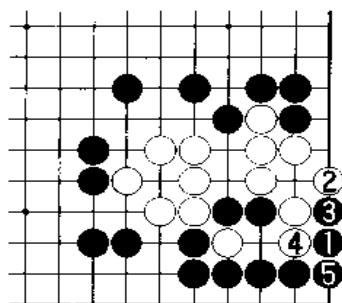
原图 180 失败图

黑①位顶是错着，白②位扳是妙手，再于④位接，黑棋失败。



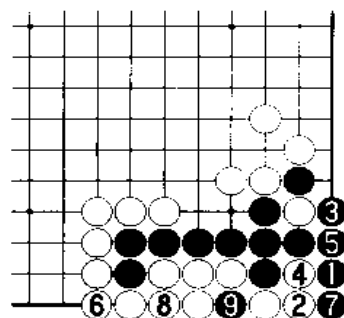
原图 181 正解图

黑①尖是对杀的要点，白②打时黑③接、⑤打行至⑦，白棋被杀。



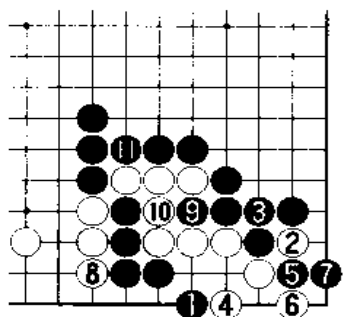
原图 182 正解图

黑①尖是妙手，白②做眼时黑③位破眼再于⑤位接，白棋被杀。



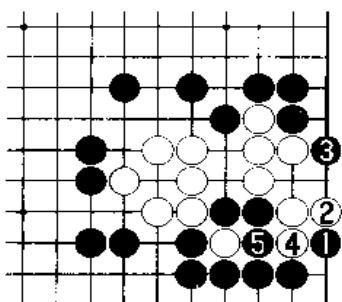
原图 183 正解图

黑①尖是活棋的要点，白②破眼时黑③位提，行至黑⑤已活棋。



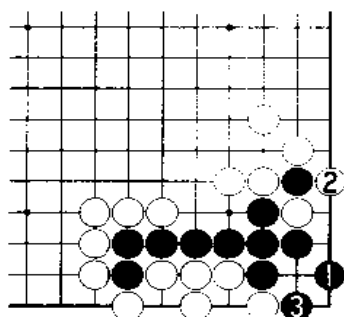
原图 181 变化图

白④如虎，黑⑤仍断，行至⑦白棋还是不行。



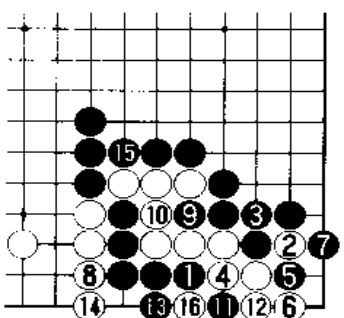
原图 182 变化图

白②如立，黑③扳、⑤提，白棋仍不活。



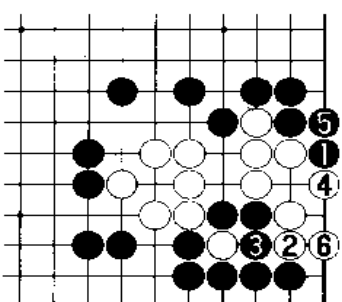
原图 183 变化图

白②如提，黑棋③位做眼仍是活棋。



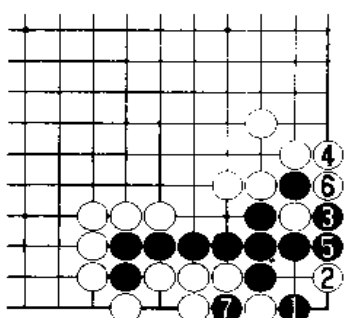
原图 181 失败图

黑①位长是错着，白②打、④接至⑥成打劫，黑棋失败。



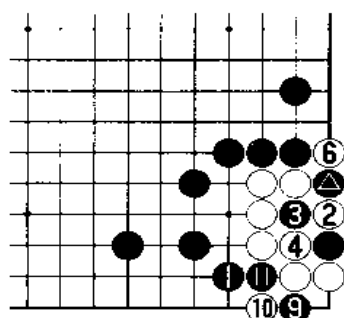
原图 182 失败图

黑①先扳次序错误，白②长④打再于⑥位做眼已活棋，黑棋失败。



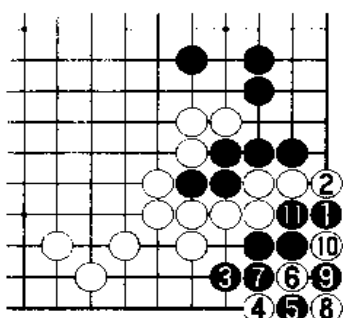
原图 183 失败图

黑①打吃是错着，白棋可于②位点眼，行至黑⑦成打劫活，黑棋失败。



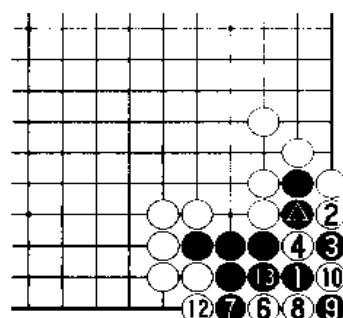
原图 184 正解图

黑①尖是要点，白②扑时黑③提，④接次序好，再于⑦位点，白棋被杀。  
⑤=② ⑦=② ⑧=④



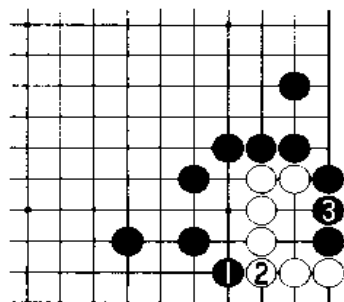
原图 185 正解图

黑①、③两尖是妙手，白④点时黑⑤靠、⑦打是手筋，行至⑩黑棋已活。



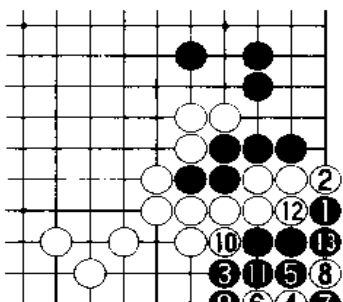
原图 186 正解图

黑①尖是活棋的要点，③打⑤提次序好，行至⑩黑棋已活。⑦=④ ⑧=②



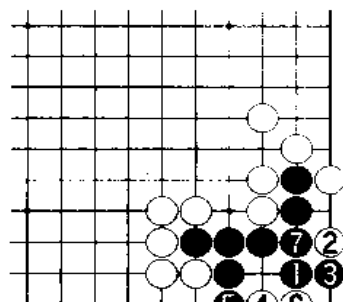
原图 184 变化图

白②如接，黑⑤也接，白棋仍不活。



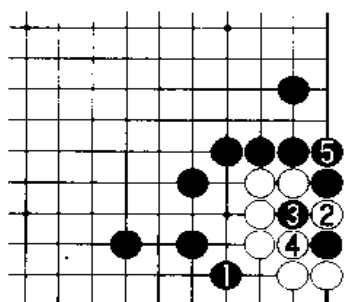
原图 185 变化图

白④如点，黑③曲、⑦扑是手筋，行至⑩成“胀死牛”而活棋。



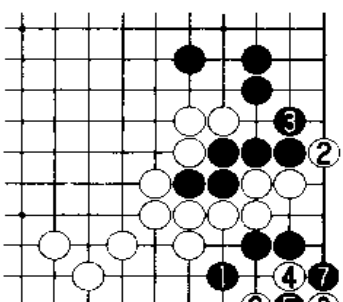
原图 186 变化图

白②如点，黑③位挡至⑦接，仍是活棋。



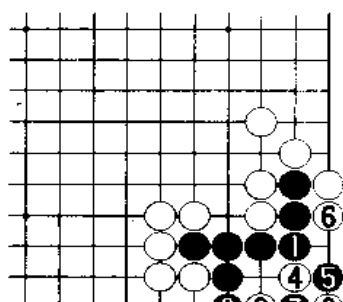
原图 184 失败图

白④位打时，黑棋在⑤位接是错着，白⑥提二子已活棋，黑棋失败。  
⑥=②



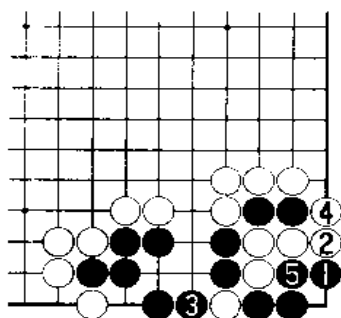
原图 185 失败图

黑①先尖这边次序错误，白②先手扳，再于④位点行至白⑧成劫活，黑棋失败。



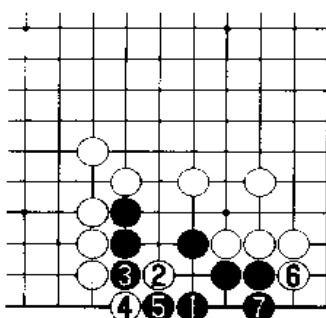
原图 186 失败图

黑①位接是错着，白②位点至③位提成劫活，黑棋失败。



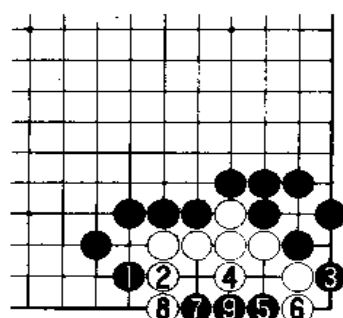
原图 187 正解图

黑①尖是活棋的要点，白②挡时黑③提、⑤团可以活棋。



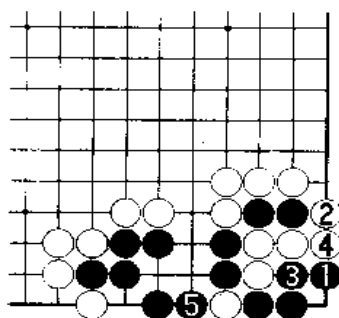
原图 188 正解图

黑①倒虎是漂亮的手筋，白②点时，黑③冲、⑤断，再于⑦位做眼已活棋。



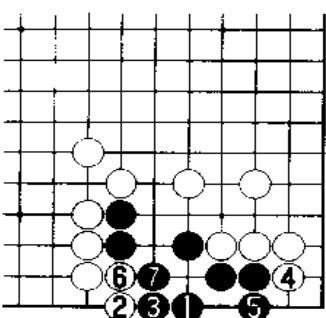
原图 189 正解图

黑①尖、③扳缩其眼位，再于⑤、⑦位点，白棋被杀。



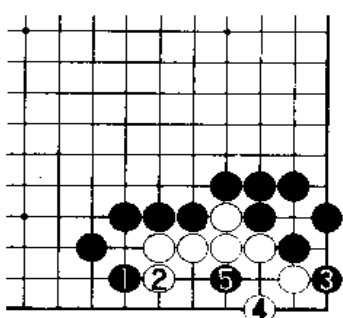
原图 187 变化图

白②如提，黑③位团眼仍是活棋。



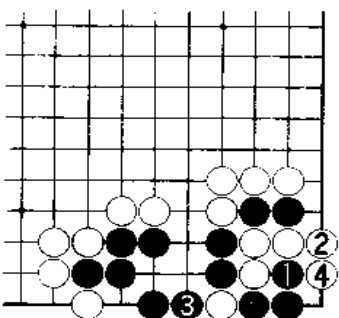
原图 188 变化图

白②如尖，黑③位顶至⑦位做眼仍是活棋。



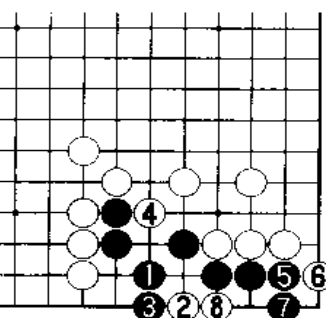
原图 189 变化图

白④如虎，黑⑤位点，白棋仍不活。



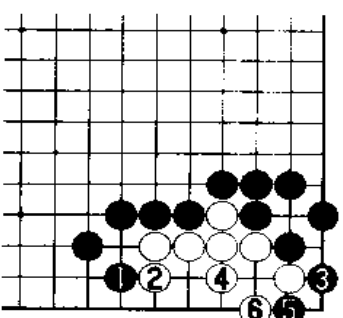
原图 187 失败图

黑①打吃是错着，白②位立是妙手，再于④位破眼，黑棋失败。



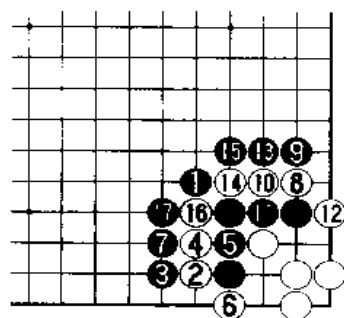
原图 188 失败图

黑①位虎是错着，白②至⑧破眼，黑棋失败。



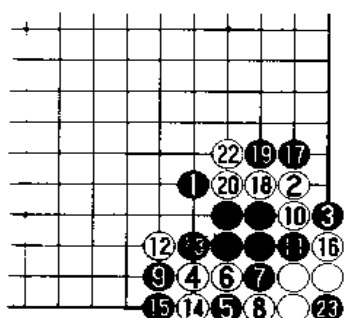
原图 189 失败图

黑①打吃是错着，白⑥位做劫成功活，黑棋失败。



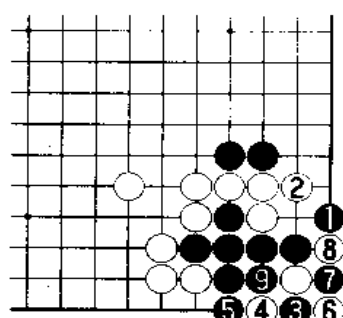
原图 190 正解图

黑①尖“两边同形走中间”，白②靠时黑③夹，⑤接次序好，行至⑦白棋被杀。



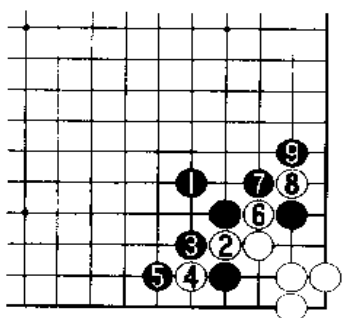
原图 191 正解图

黑①尖是要点，③位靠是手筋，行至⑤白角被杀。⑦=⑥



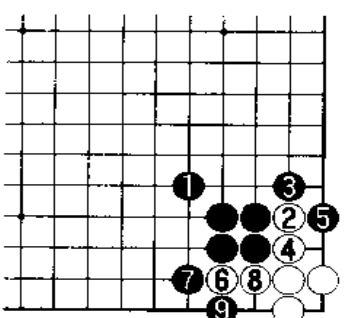
原图 192 正解图

黑①尖是妙手，③夹、⑤扑次序好，⑦位再打已活棋。



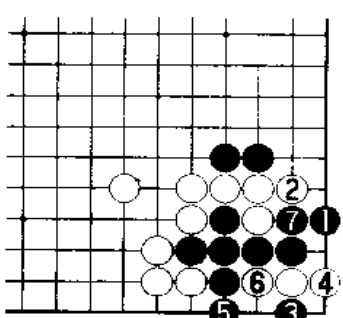
原图 190 变化图

白②如冲，黑③位挡，行至⑤止白棋仍不活。



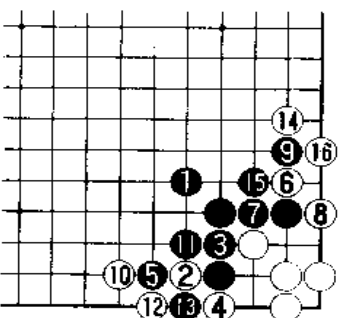
原图 191 变化图

白②如靠，黑③扳至⑤位破眼，白棋仍不活。



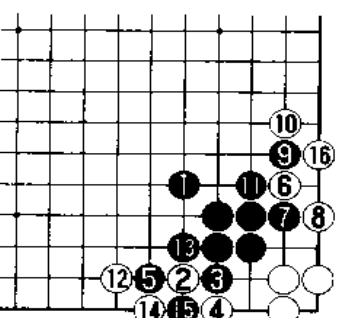
原图 192 变化图

白④如立，黑⑤立、⑦团仍是活棋。



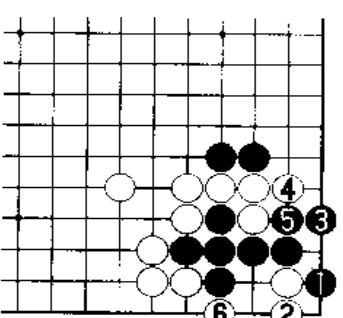
原图 190 失败图

黑③先接再于⑤位夹次序错误，行至⑬成“连环劫”，黑棋失败。



原图 191 失败图

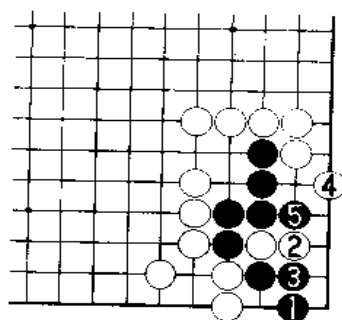
白②跳时，黑④位冲是错着，行至⑬成双劫，黑棋失败。



原图 192 失败图

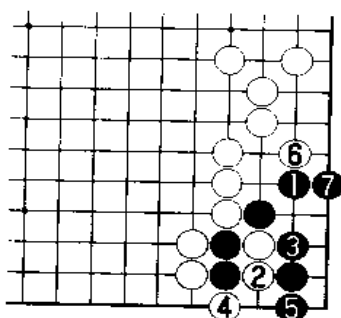
黑①扳是错着，白②立至⑥位渡，黑棋失败。





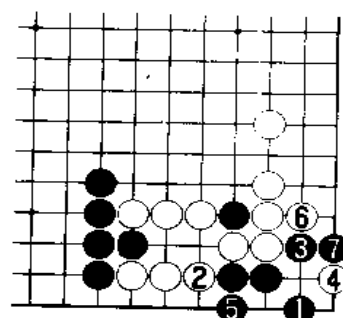
原图 193 正解图

黑①尖是妙手，白②立时黑③好，⑤位再打已活棋。



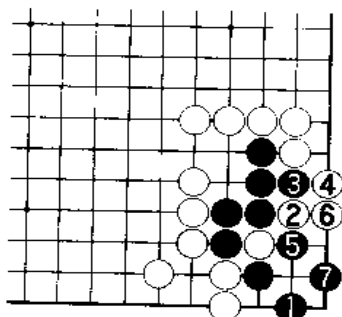
原图 194 正解图

黑①尖是做活的要点，白②打时黑③弃子，行至⑦立黑棋已活。



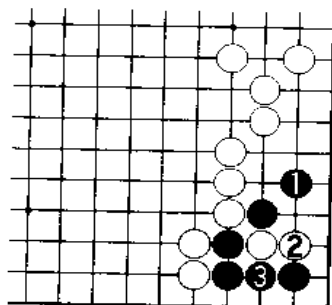
原图 195 正解图

黑①尖是绝妙的手筋，白②不得已，黑③至⑦已活棋。



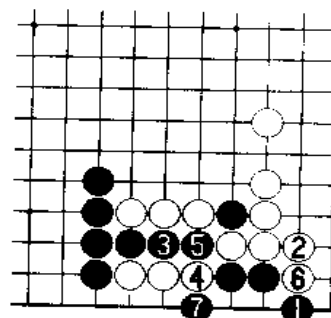
原图 193 变化图

白②如扳，黑③冲、⑤打，再于⑦位做眼仍是活棋。



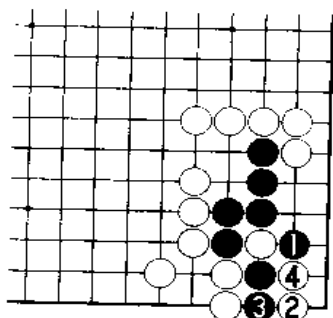
原图 194 变化图

白②如立，黑③位接仍是活棋。



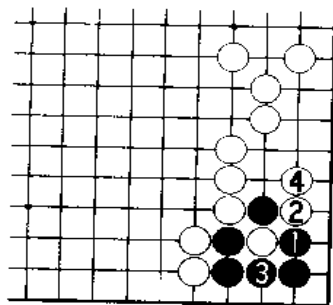
原图 195 变化图

白②如立，黑③冲、⑤断，再于⑦位扳，白棋被杀。



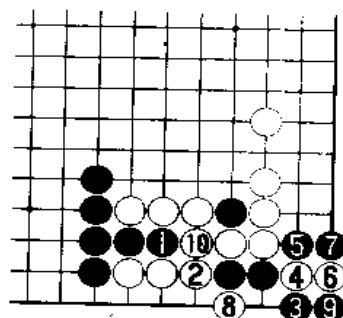
原图 193 失败图

黑①位提是错着，白②跳、④打，黑棋失败。



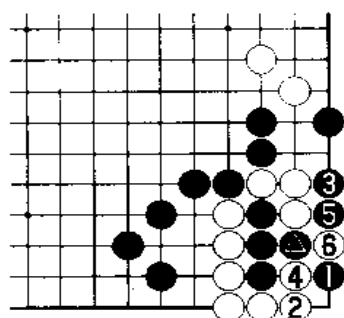
原图 194 失败图

黑①位打是错着，白②打、④退是手筋，黑棋失败。



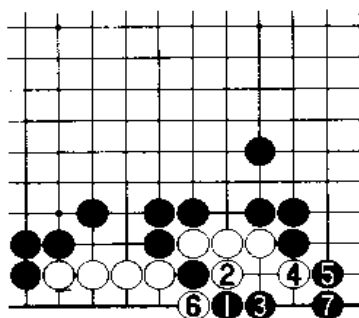
原图 195 失败图

黑①先冲，再于③位尖次序错误，白④是妙手，行至⑩位接，黑棋失败。



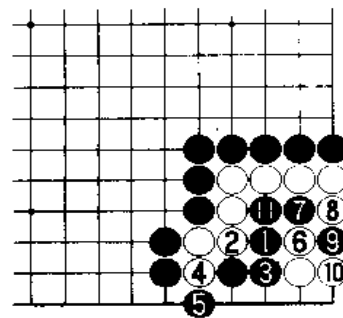
原图 196 正解图

黑①尖、③托妙手连发，再于⑤打、⑦提，白棋被杀。⑦ = ④



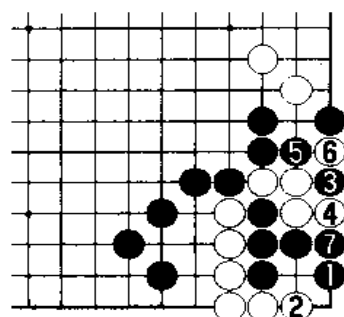
原图 197 正解图

黑①尖是要点，③长、⑤扳次序好，⑦位再立白棋被杀。



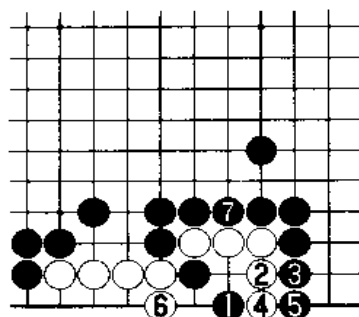
原图 198 正解图

黑①尖是要点，③挖、⑤扑是手筋，再于⑦位打，白棋被杀。



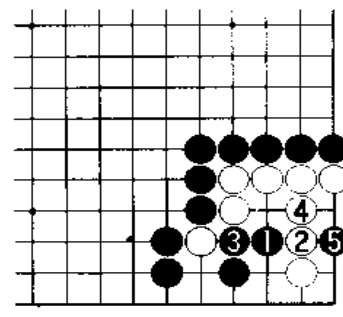
原图 196 变化图

白④如打，黑⑤、⑦两打，白棋仍不活。



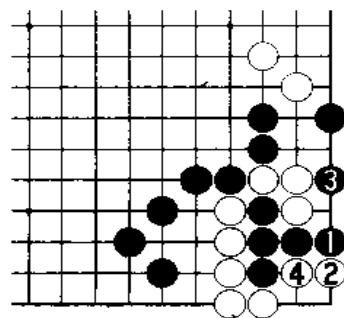
原图 197 变化图

白②如曲，黑③、⑤紧气，再于⑦位打，白棋仍不活。



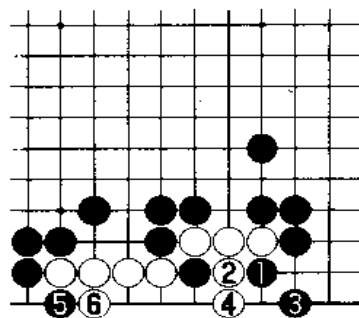
原图 198 变化图

白②如长，黑③断、⑤点，白棋仍不活。



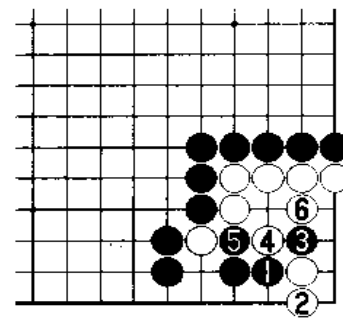
原图 196 失败图

黑①位立是错着，白②靠是手筋，④位再打，黑棋失败。



原图 197 失败图

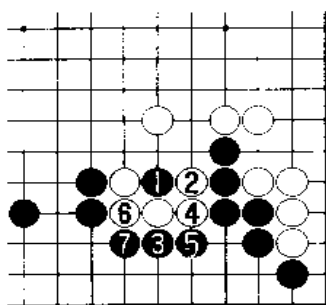
黑①扳、③虎是错着，白②至⑥可活棋，黑棋失败。



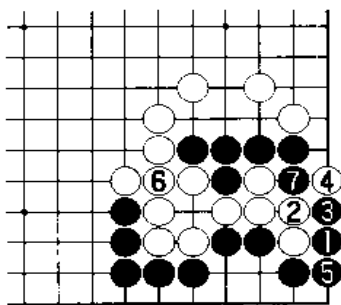
原图 198 失败图

黑①位长是错着，白②立至⑥位打成劫活，黑棋失败。

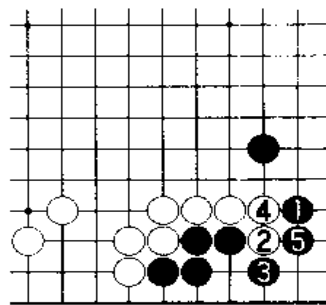
# 第七部分答案



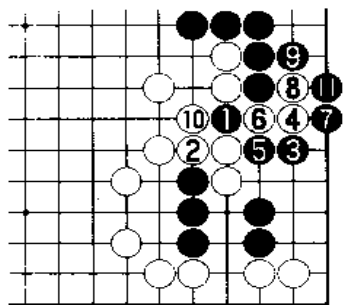
原图 199 正解图  
黑①、③的次序好，行至⑦止，黑棋渡过成功。



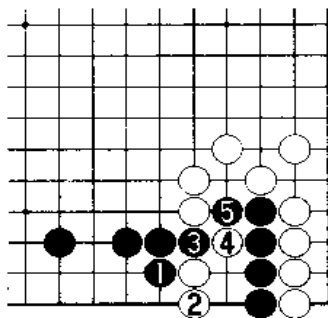
原图 200 正解图  
黑①一路打吃是手筋，行至黑⑦可渡过。黑①如在②位打，白②于④位打，黑棋无法渡过。



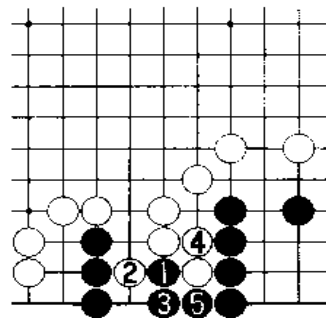
原图 201 正解图  
黑①飞是要点，④位扳是手筋，再走⑥位渡过成功。



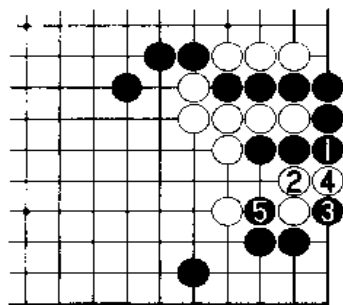
原图 202 正解图  
黑①位挖是手筋，白②如接，黑③飞是要点，行至⑨黑棋连通。



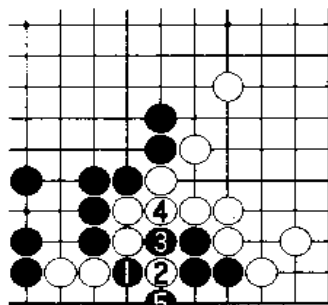
原图 203 正解图  
黑①是要点，白②如立下阻渡，黑则③冲、⑤断，白棋被杀。



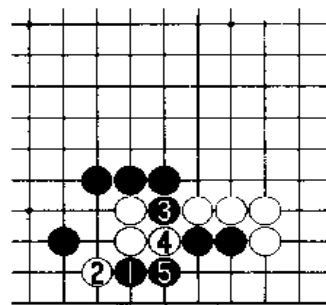
原图 204 正解图  
黑①挤是好棋，白②打时黑③立下，可以连通。



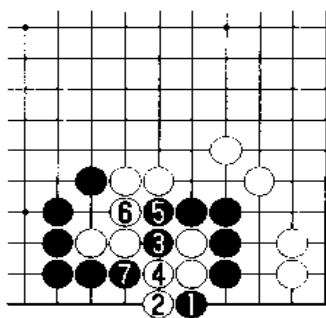
原图 205 正解图  
黑①接是冷静的好手，④位再扳是要点，白④如阻渡黑⑤位打，白棋被杀。



原图 206 正解图  
黑①断是漂亮的手筋，白②打时黑③双打，成功切断白棋二子。

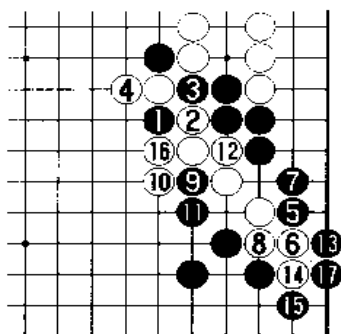


原图 207 正解图  
黑①托是手筋，白②如扳，黑③冲、⑤退，白棋被杀。



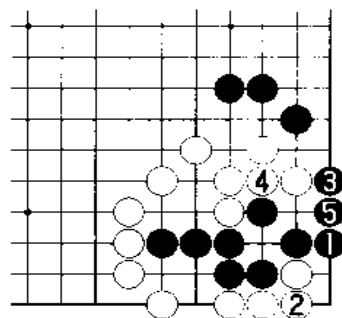
原图 208 正解图

黑①扳、③挖是相关的妙手，白④如打，黑⑤接、⑦断，白棋被杀。



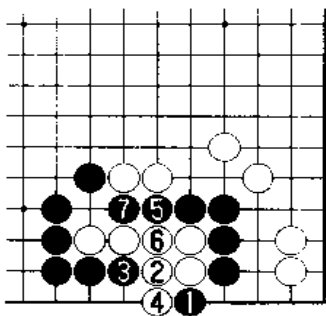
原图 209 正解图

黑①跨、③断次序好，⑨位挤是手筋，行至⑦黑棋渡过成功。



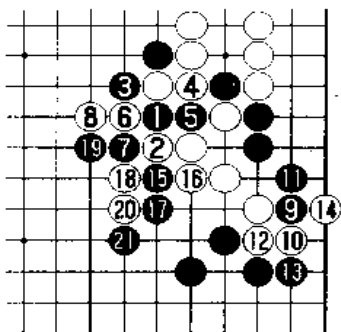
原图 210 正解图

黑①立是要点，白②接时黑③、⑤渡过成功。



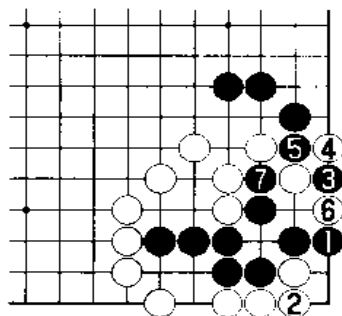
原图 208 变化图

白②如曲，黑③位挤是好棋，再于⑤、⑦两冲，白棋仍不行。



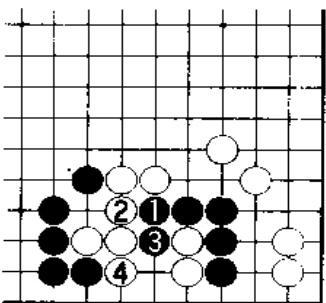
原图 209 变化图

白②如夹，黑③至⑤为双方必然，⑦扳紧凑，行至⑦扳，白棋被杀。



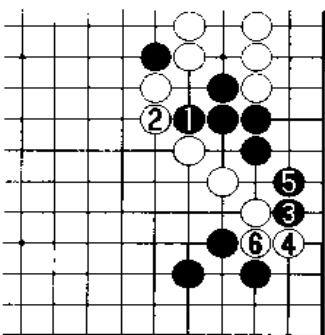
原图 210 变化图

白①如扳，黑③、⑤位断，白棋被杀。



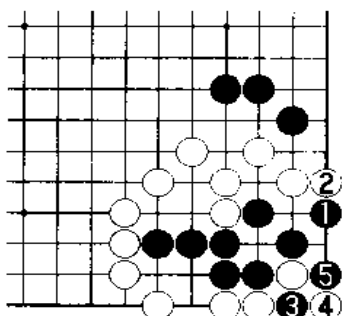
原图 208 失败图

黑①、③两冲是错着，白②接、④立，黑棋失败。



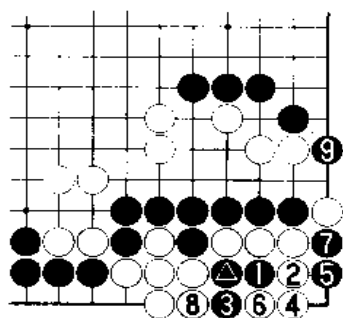
原图 209 失败图

黑①冲是错着，③托、⑤退时，白可于⑥位接，黑棋失败。



原图 210 失败图

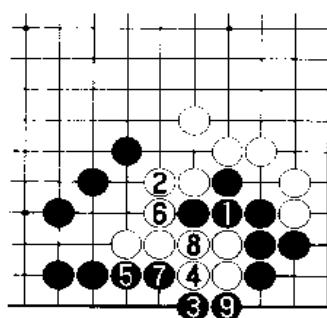
黑①位尖是错着，白②位挡时黑只能于③、⑤位扑劫，黑棋失败。



原图 211 正解图

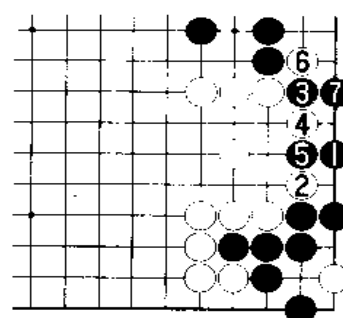
黑①长、③立是绝妙的弃子手筋，⑤夹、⑦断次序好，⑨位再扳可渡过。

⑩ = △



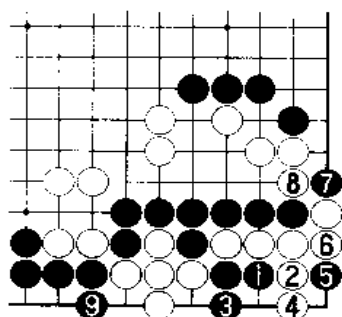
原图 212 正解图

黑①接、③点次序好，⑤长、⑦挤是手筋，再于⑨位可渡过。



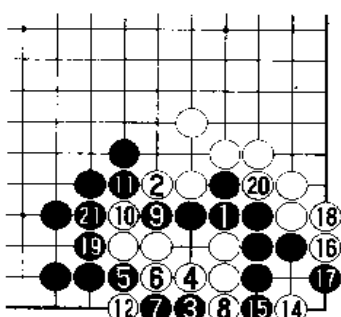
原图 213 正解图

黑①跳是要点，③扳、⑤冲次序好，⑦位再立可渡过。



原图 211 变化图

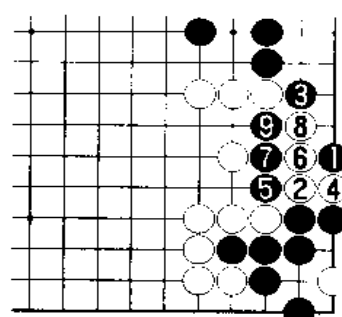
白⑥如接，黑⑦扳、⑨立，白棋五子被杀。



原图 212 变化图

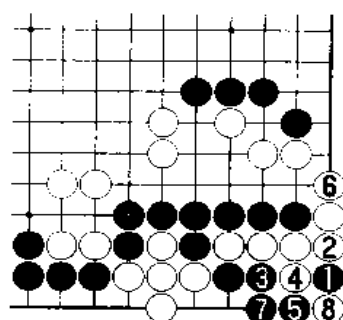
白⑥如团，黑⑦以下至⑩止，白棋被全歼。

⑬ = ⑦



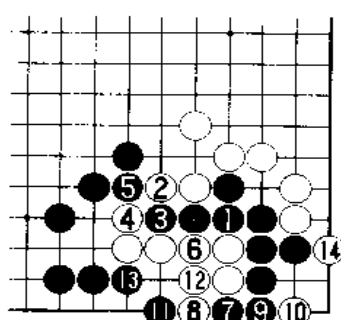
原图 213 变化图

白④如立，黑⑤至⑨位打，白棋被杀。



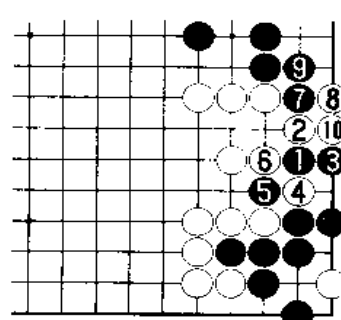
原图 211 失败图

黑①位点是错着，白②接至⑧位提成打劫，黑棋失败。



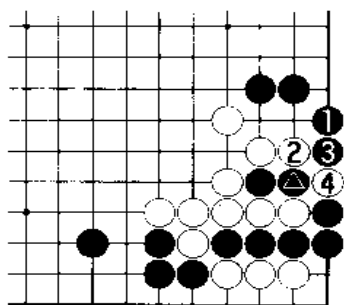
原图 212 失败图

黑③冲、⑤断是错着，以下行至⑬止，黑棋反而被杀。



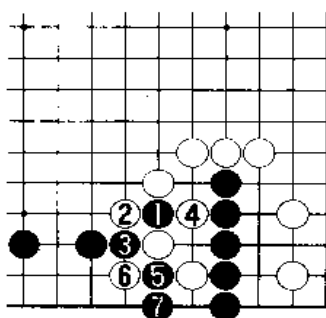
原图 213 失败图

黑①跳是错着，白②顶、④挖是好棋，行至白⑩黑棋失败。



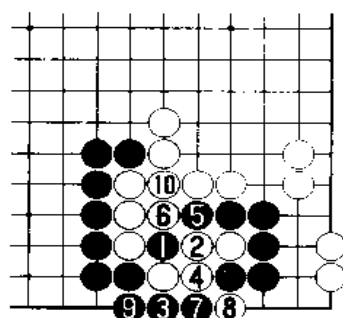
原图 214 正解图

黑①尖只此一手能渡过,白②打时黑③是好棋,再于⑤位“打二还一”,黑棋成功。⑤=△



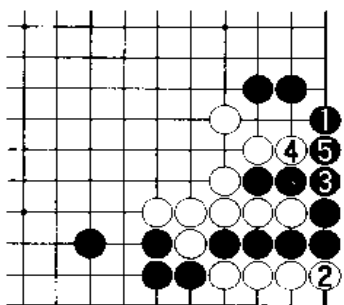
原图 215 正解图

黑①挖是要点,③断、⑤挤是手筋,⑦位再立可以渡过。



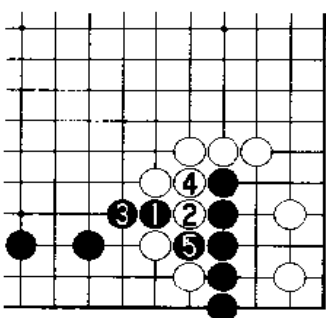
原图 216 正解图

黑①断、③打次序好,⑤位再冲是手筋,行至⑨已渡过。



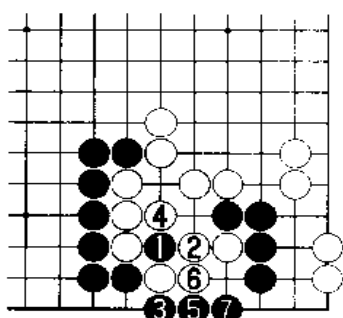
原图 214 变化图

白②、④位打时黑于③、⑤位接仍可渡过。



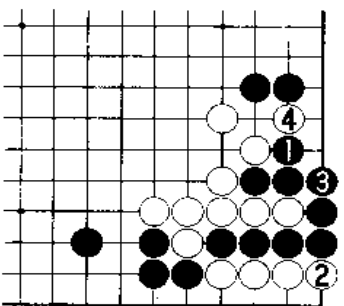
原图 215 变化图

白②如在这边打,黑③长、⑤断,白二子被杀。



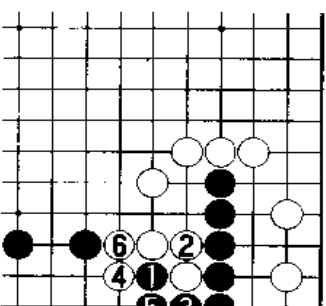
原图 216 变化图

白④如提,黑⑤、⑦仍可渡过。



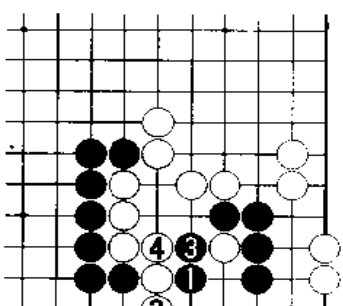
原图 214 失败图

黑①曲是错着,白②、④两打,黑棋失败。



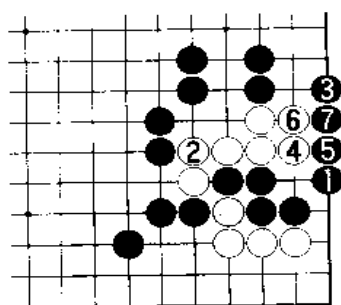
原图 215 失败图

黑①先挤是错着,行至白⑥位接,黑棋失败。



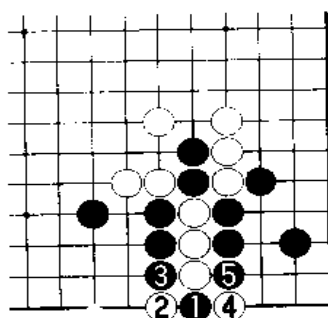
原图 216 失败图

黑①位夹是错着,白②、④接,黑棋失败。



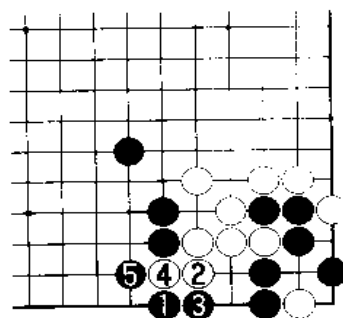
原图 217 正解图

黑①尖是要点, ③位再跳是手筋, 行至黑⑦已渡过。



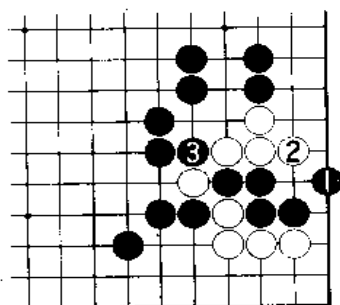
原图 218 正解图

黑①位顶是妙手, 行至黑⑤白棋被杀。



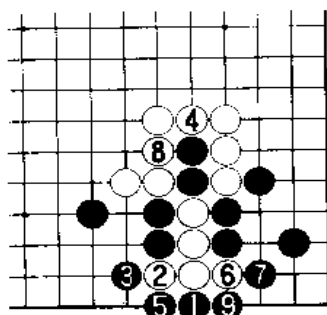
原图 219 正解图

黑①位跳是要点, 行至黑⑤可渡过。



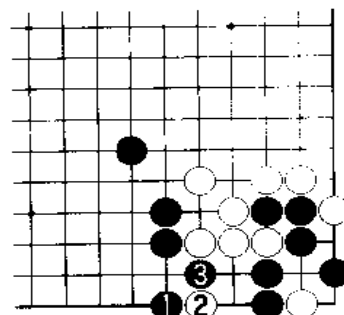
原图 217 变化图

白②如立, 黑则③位断, 白棋仍不行。



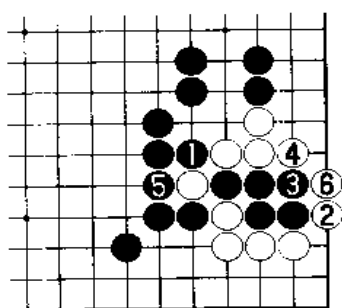
原图 218 变化图

白②如曲, 黑③位扳, 行至黑⑨仍可渡过。



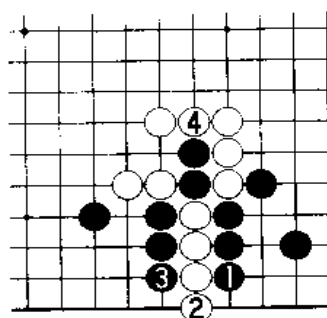
原图 219 变化图

白②如靠, 黑③位打仍可渡过。



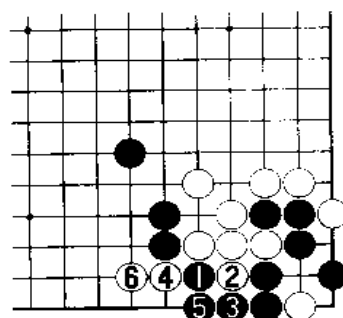
原图 217 失败图

黑①位断是错着, 白②至⑥可渡过, 黑棋失败。



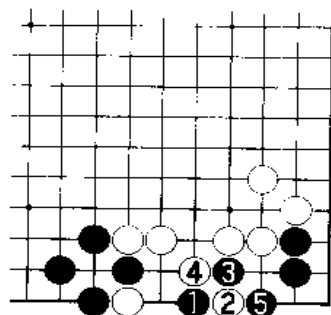
原图 218 失败图

黑①位立是错着, 白②立、④打, 黑棋失败。



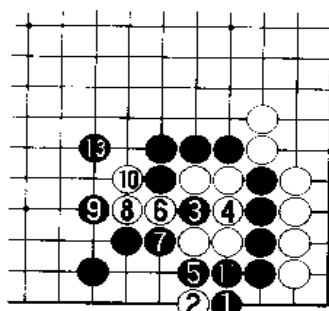
原图 219 失败图

黑①扳、③渡是错着, 白⑥位长, 黑角被杀。



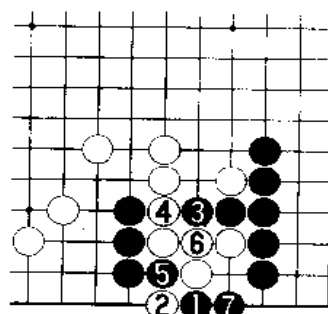
原图 220 正解图

黑①位飞是妙手,白②靠时黑③挖、⑤提,渡过成功。



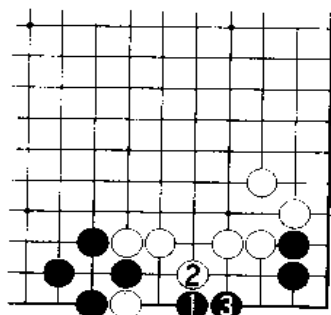
原图 221 正解图

黑①尖是要点,③、⑤两挖是手筋,行至⑪白棋被杀。⑫=③



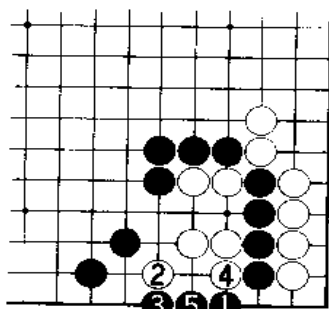
原图 222 正解图

黑①托是好棋,③冲、⑤断次序好,⑦位再长已通连。



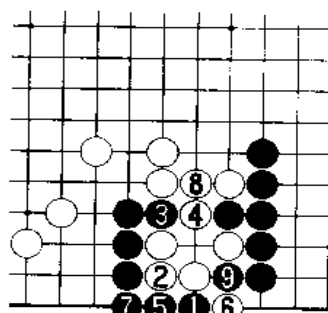
原图 220 变化图

白②如顶,黑③位退仍可渡过。



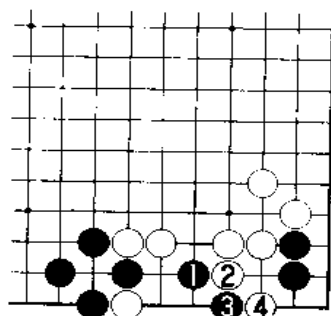
原图 221 变化图

白②如尖,黑③位跳是手筋,再于⑤位接,黑棋渡过成功。



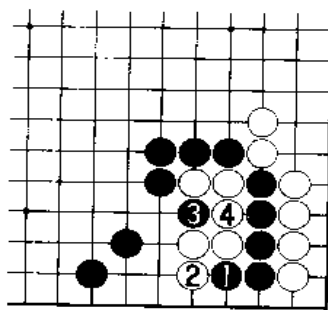
原图 222 变化图

白②如团,黑③冲、⑤退次序好,行至黑⑦仍可渡过。



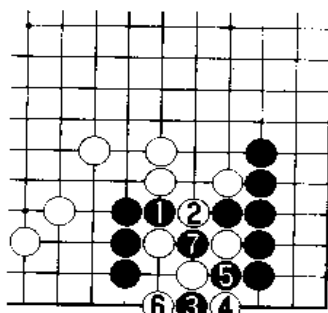
原图 220 失败图

黑①位跳是错着,白②冲、④挡,黑棋失败。



原图 221 失败图

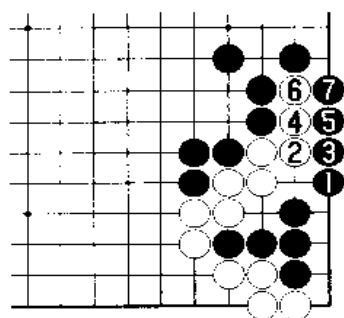
黑①位曲是错着,白②挡、④接,黑棋反而被杀。



原图 222 失败图

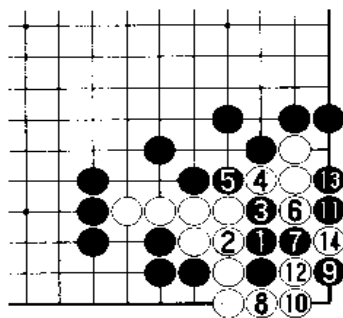
黑①先冲次序错误,行至白⑥成打劫,黑棋失败。





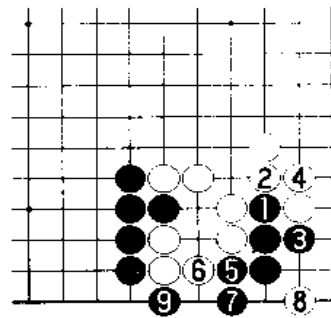
原图 223 正解图

黑①尖是要点,行至黑⑦渡过成功。



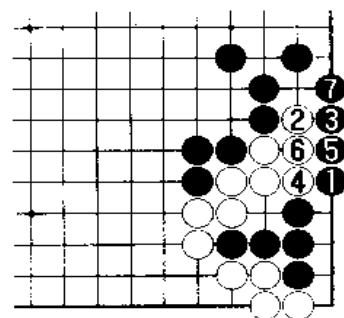
原图 224 正解图

黑①、③、⑤为必然之着,⑦位尖是要点,行至⑮白棋被杀。⑮=⑦



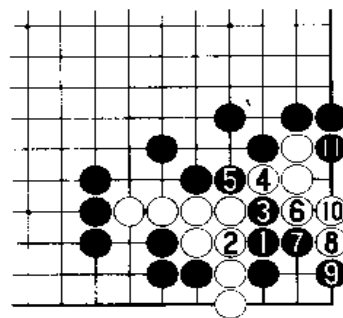
原图 225 正解图

黑①冲、③挡,看似俗手,实属好棋,再于⑤曲、⑦立,白⑧如点,黑⑨渡过。



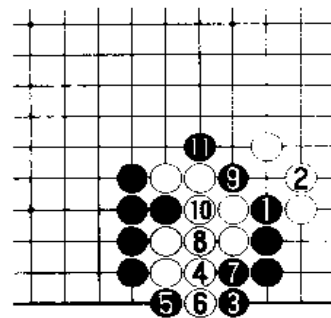
原图 223 变化图

白②如扳,黑③托至⑦止仍可通连。



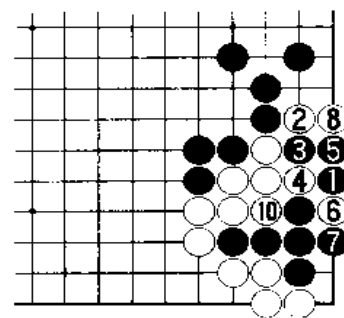
原图 224 变化图

白⑧如扳,被黑⑨、⑪两打,白棋仍不活。



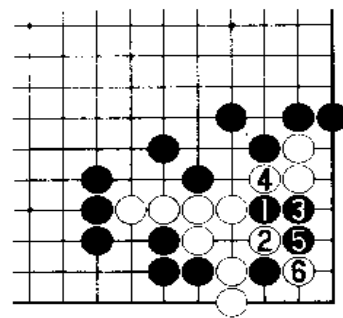
原图 225 变化图

白②如退,黑③尖是手筋,行至⑪可吃征子。



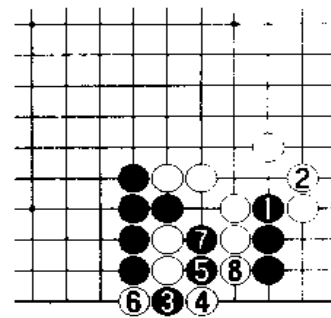
原图 223 失败图

黑③断是错着,行至白⑩,黑棋失败。⑨=⑥



原图 224 失败图

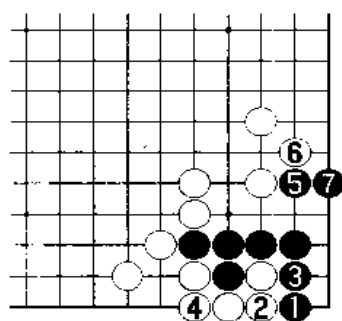
黑①是错着,白②位挖至⑥位断打,黑棋失败。



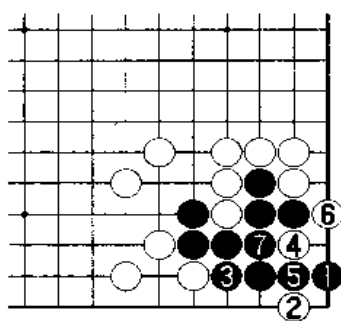
原图 225 失败图

黑③位扳是错着,行至白⑧,黑棋失败。

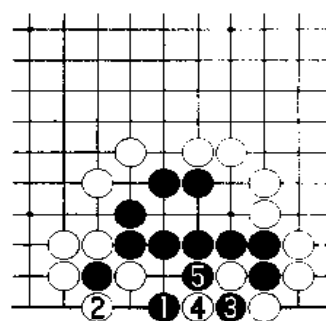
# 第八部分答案



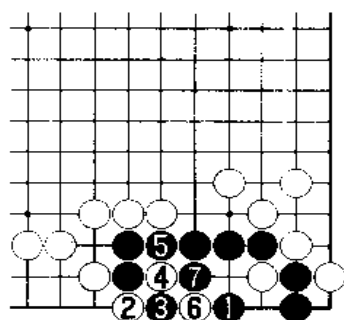
原图 226 正解图  
黑①跳是活角的要点，  
⑥托、⑦立扩大眼位，黑  
棋已活。



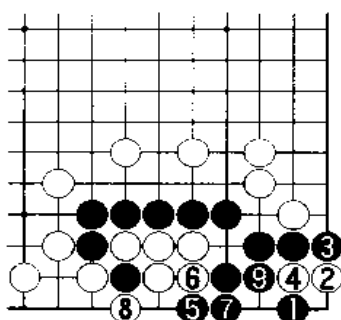
原图 227 正解图  
黑①跳是要点，白②点  
时黑③位团是手筋，行  
至黑⑦已活棋。



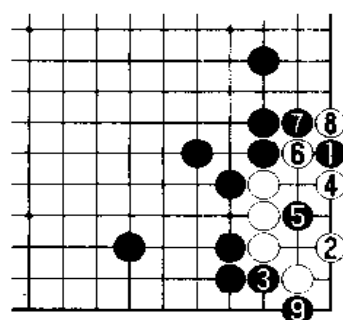
原图 228 正解图  
黑①跳是妙手，白②提  
时黑③扑、⑤打次序好，  
黑棋已活。



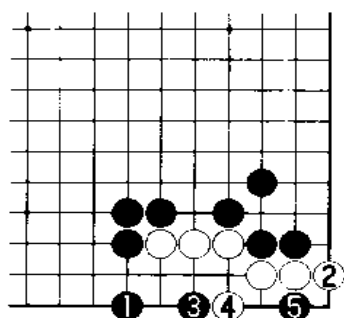
原图 229 正解图  
黑①跳是手筋，③扳、⑤  
打次序好，⑦位再打已  
活棋。



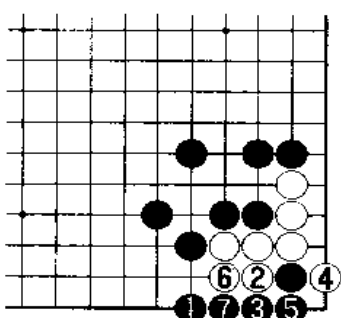
原图 230 正解图  
黑①跳是活棋的要点，  
白②点时黑③立、⑤尖  
次序好，行至黑⑨已活  
棋。



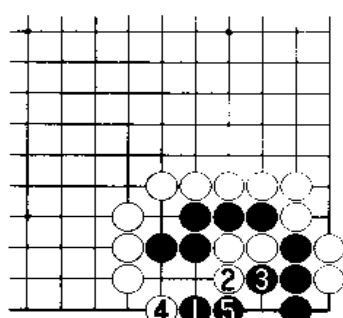
原图 231 正解图  
黑①跳是好棋，白②虎  
时黑③位挤是妙手，行  
至黑⑨白棋被杀。



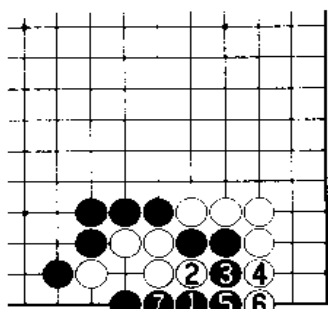
原图 232 正解图  
黑①、③两跳是手筋，⑤  
位再点白棋被杀。



原图 233 正解图  
黑①跳是要点，行至黑  
⑦角上一子已渡过，白  
棋被杀。

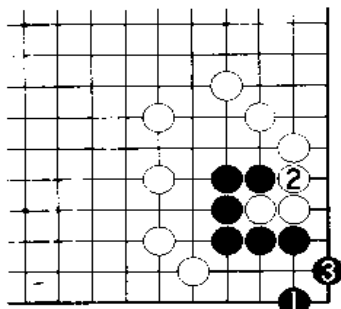


原图 234 正解图  
黑①跳是活棋的要点，  
白②曲时黑③位挤，妙  
手活棋。



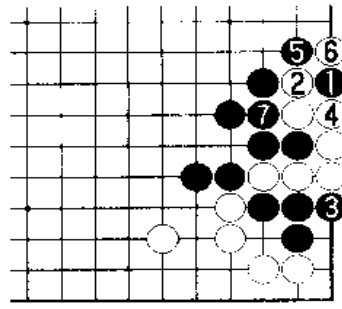
原图 235 正解图

黑①跳是要点，白②冲时黑③立至⑦接，白棋被杀。



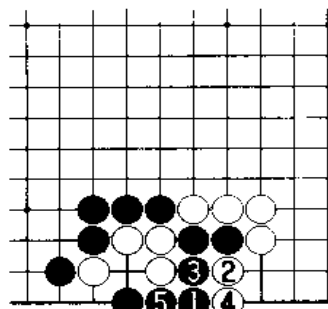
原图 236 正解图

黑①跳是活角的要点，白②接时黑③做眼已活棋。



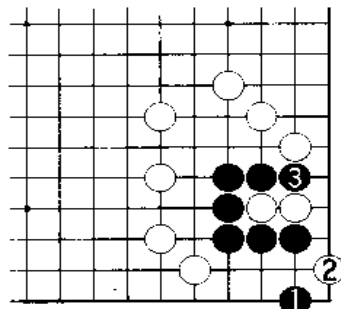
原图 237 正解图

黑①跳是妙手，白②位冲，黑③至⑦打，白棋被杀。



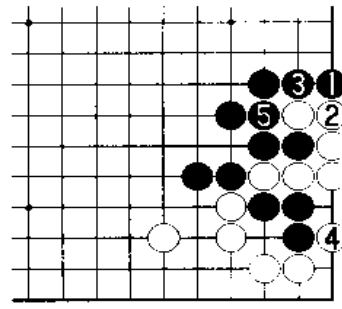
原图 235 变化图

白②如打，黑③、⑤两接，白棋仍不行。



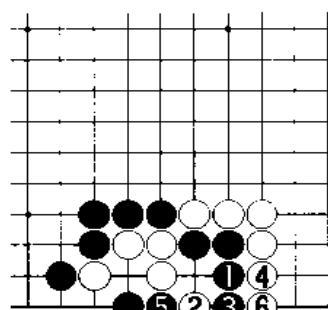
原图 236 变化图

白②如点，黑③位打仍可活棋。



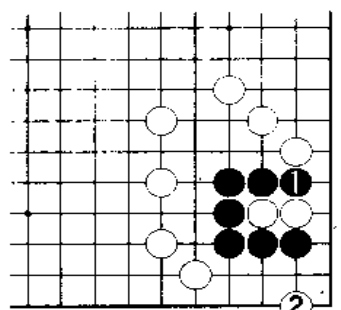
原图 237 变化图

白②如接，黑③接、⑤打，白棋仍不行。



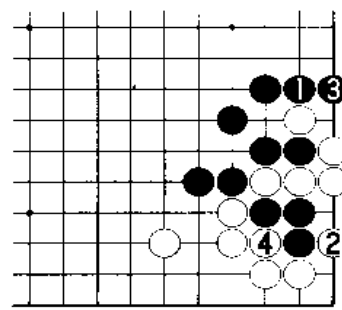
原图 235 失败图

黑①位曲是错着，白②尖是妙手，行至白⑥黑棋失败。



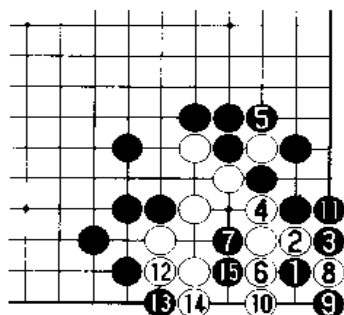
原图 236 失败图

黑①位冲是错着，白②大飞占据要点，黑棋反而被杀。



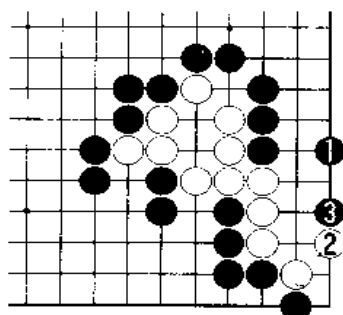
原图 237 失败图

黑①位夹是错着，白②、④紧气，黑棋失败。



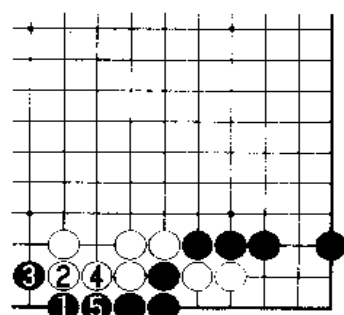
原图 238 正解图

黑①跳、③渡次序好，⑦位点眼是手筋，行至⑮白棋被杀。



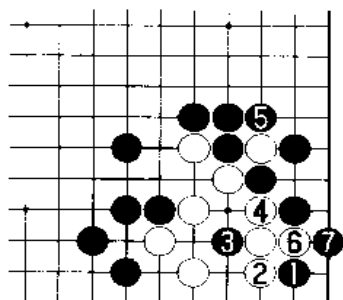
原图 239 正解图

黑①位跳是要点，白②位虎，黑③再跳白棋被杀。



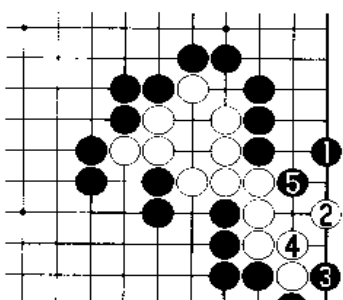
原图 240 正解图

黑①跳是好棋，白②位顶，黑③扳、⑤接，白棋被杀。



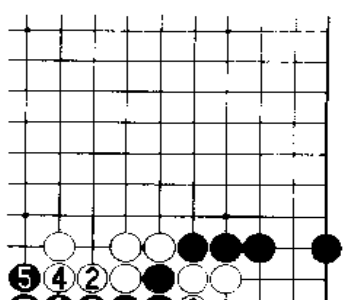
原图 238 变化图

白②如挡，黑③位点至黑⑦还原成正解。



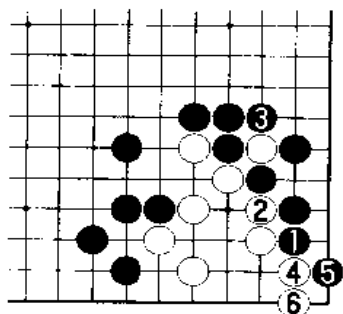
原图 239 变化图

白②如跳，黑③位打再于⑤位破眼，白棋仍不活。



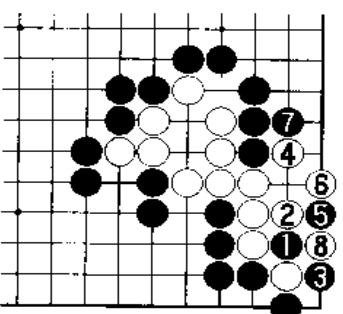
原图 240 变化图

白②如曲，黑③至⑦接，白棋仍不行。



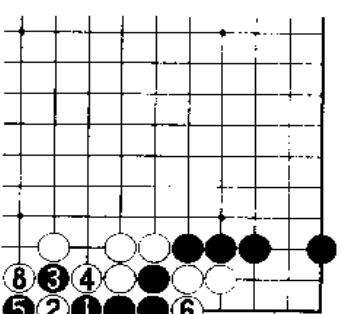
原图 238 失败图

黑①位长是错着，白②至⑥可以活棋，黑棋失败。



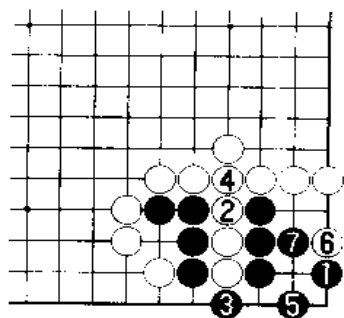
原图 239 失败图

黑①断吃是错着，白②打至⑧位提，成为打劫活，黑棋失败。

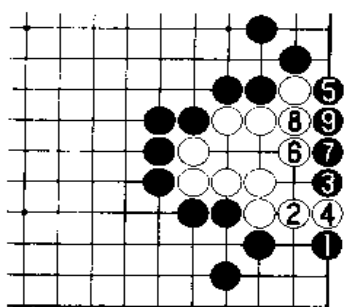


原图 240 失败图

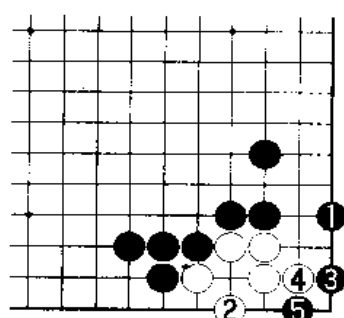
黑①位长是错着，白②位顶是妙手，行至白⑧，黑棋失败。⑦ = ②



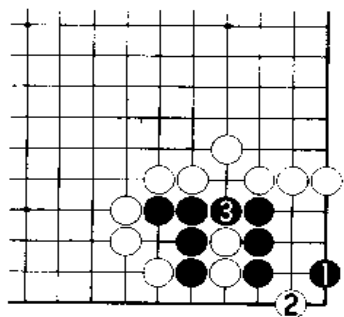
原图 241 正解图  
黑①跳是活棋的要点，  
行至黑⑦已活棋。



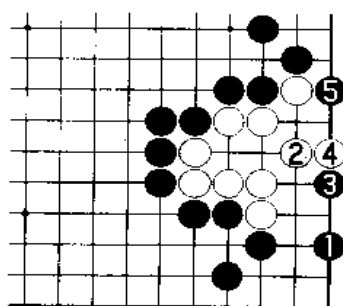
原图 242 正解图  
黑①跳是要点，白②曲  
时黑③再跳是妙手，行  
至黑⑨白棋被杀。



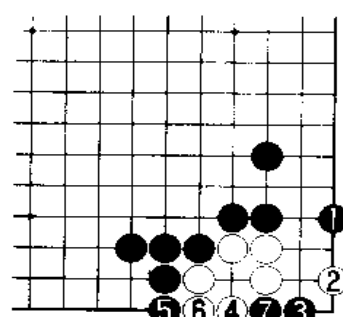
原图 243 正解图  
黑①、③两跳是杀白棋  
的妙手，⑤位破眼，白棋  
被杀。



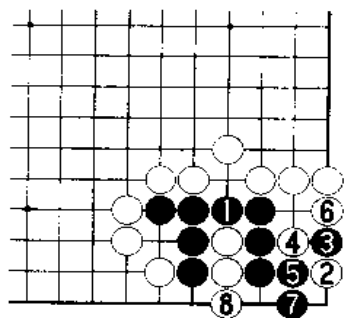
原图 241 变化图  
白②如点，黑③位打仍  
可活棋。



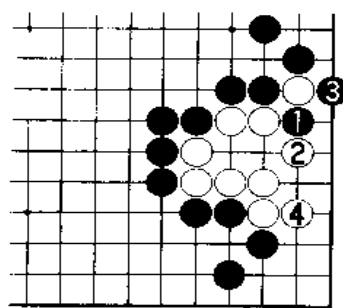
原图 242 变化图  
白②如虎，黑③跳、⑤  
打，白棋仍不活。



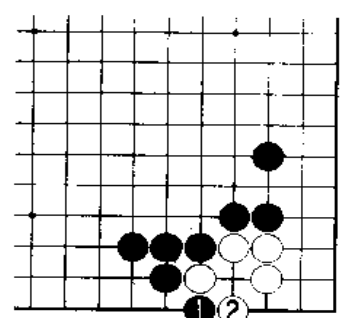
原图 243 变化图  
白②如跳，黑⑤位点是  
妙手，行至黑⑦，白棋仍  
不活。



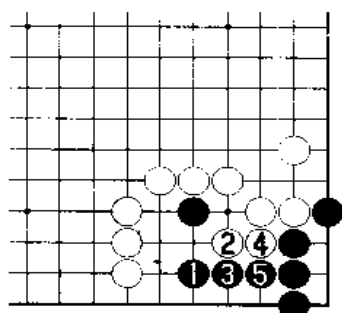
原图 241 失败图  
黑①位打是错着，白②  
跳是妙手，行至白⑧黑  
棋失败。



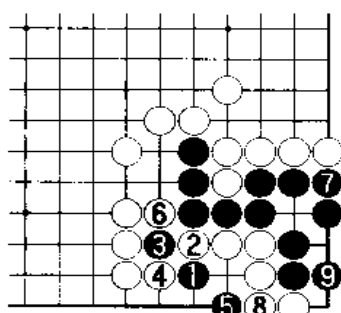
原图 242 失败图  
黑①位打是错着，白②、  
④做眼可以活棋，黑棋  
失败。



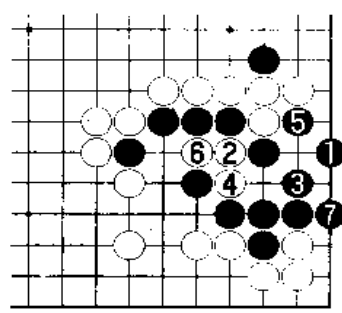
原图 243 失败图  
黑①位打是错着，白②  
位做劫，成为打劫活，黑  
棋失败。



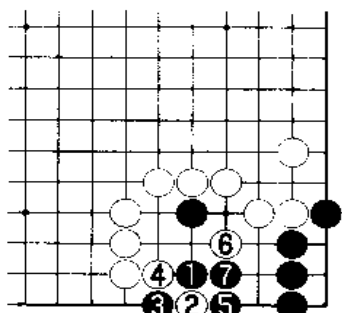
原图 244 正解图  
黑①跳是做眼的要点，  
行至黑⑤已活棋。



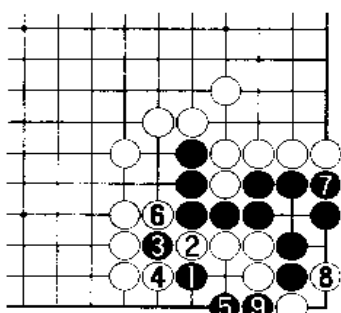
原图 245 正解图  
黑①跳是要点，白②冲  
时③挖、⑤尖是手筋，行  
至黑⑨已活棋。



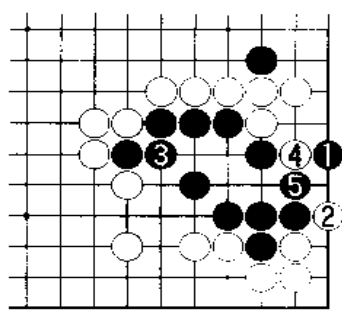
原图 246 正解图  
黑①跳是妙手，白②断  
时黑③、⑤做眼次序好，  
⑦位弃子可活棋。



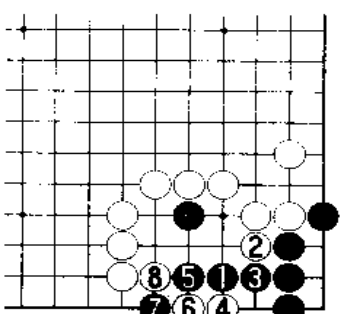
原图 244 变化图  
白②如托，黑③扳住，⑤  
提、⑦接仍可活棋。



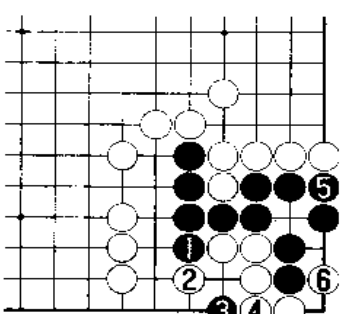
原图 245 变化图  
白⑧如破眼，黑⑨位断  
仍可活棋。



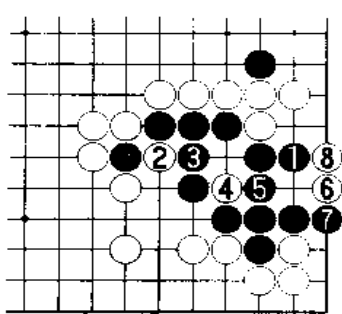
原图 246 变化图  
白②如扳，黑③接、⑤打  
仍可活棋。



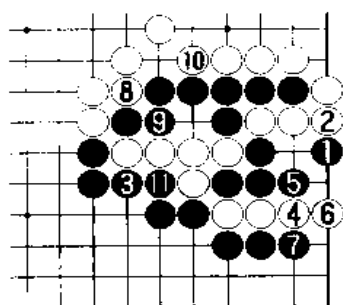
原图 244 失败图  
黑①跳是错着，白②冲、  
④托是手筋，行至白⑧  
黑棋失败。



原图 245 失败图  
黑①位冲是错着，白②  
挡至⑥位破眼，黑棋失  
败。

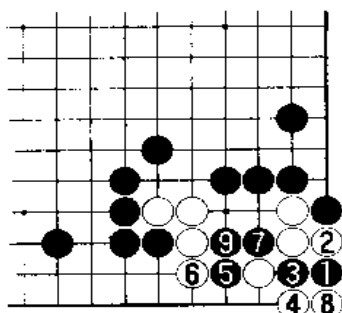


原图 246 失败图  
黑①位立是错着，白④、  
⑥两点是妙手，⑧位再  
退黑棋失败。



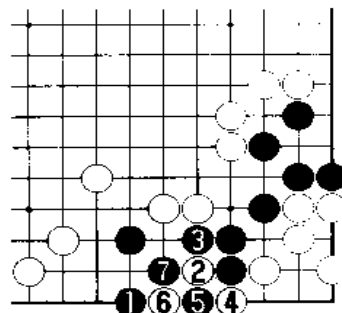
原图 247 正解图

黑①跳、再于③位紧气次序正确,行至⑪止,白棋被杀。



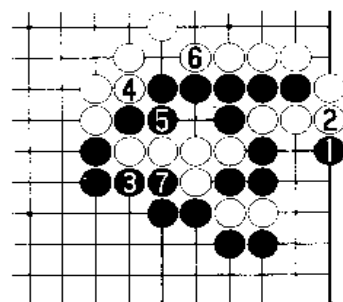
原图 248 正解图

黑①跳是要点,③长、⑤夹是妙手,行至黑⑨,白棋被杀。



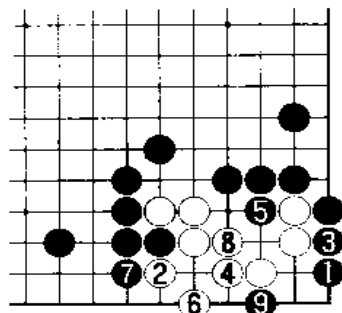
原图 249 正解图

黑①跳是活棋的要点,白②夹时,黑③冲、⑤扑次序好,⑦位再打已活棋。



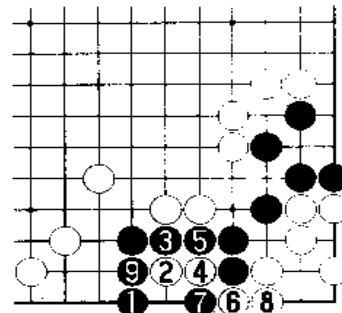
原图 247 变化图

白④如打,黑⑥位接,再于⑦位紧气,白棋仍不行



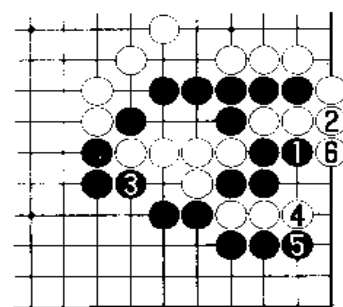
原图 248 变化图

白②如扳,黑③接、⑤冲次序好,行至黑⑨白棋仍不活。



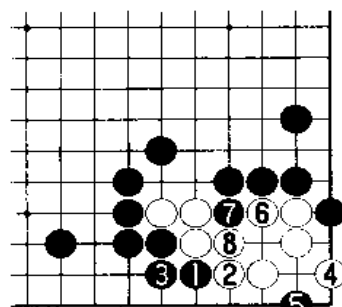
原图 249 变化图

白②如点,黑③冲至⑤打仍可活棋。



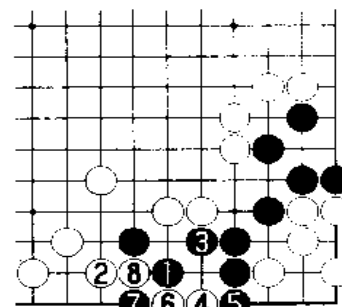
原图 247 失败图

黑①打吃是错着,白②位接,再于④长、⑥打,黑棋反而被杀。



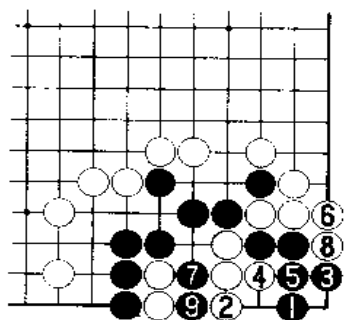
原图 248 失败图

黑①位扳是错着,白②至⑧可以活棋,黑棋失败。



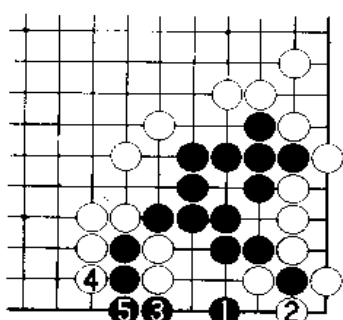
原图 249 失败图

黑①位尖是错着,白②尖、④点至⑧断,黑棋失败。



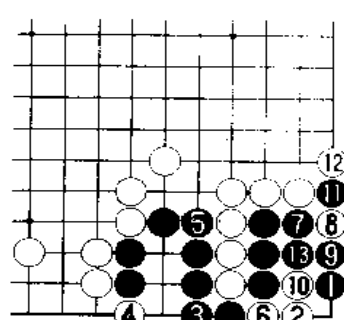
原图 250 正解图

黑①跳、③尖做角眼，行至黑⑨成眼杀，黑棋已活。



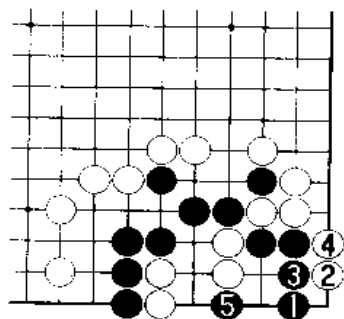
原图 251 正解图

黑①跳是妙手，白②位提，黑③扳、⑤接可以活棋。



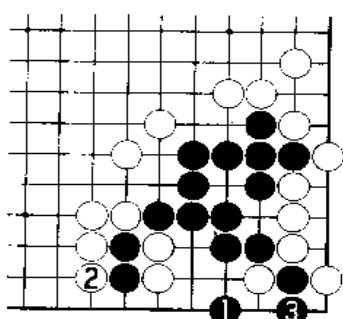
原图 252 正解图

黑①跳是要点，白②点时黑③接、⑤团次序好，行至⑬已活棋。



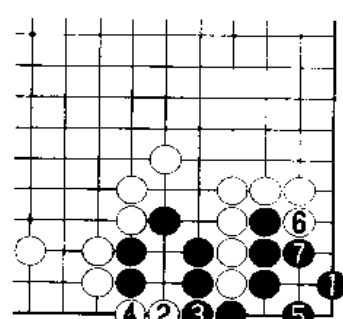
原图 250 变化图

白②如点，黑③接、⑤托仍可活棋。



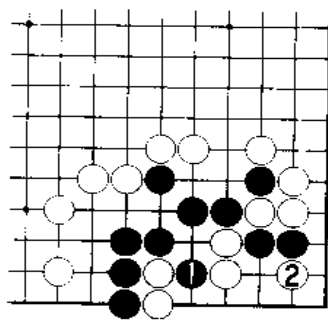
原图 251 变化图

白②如打，黑③位立仍可活棋。



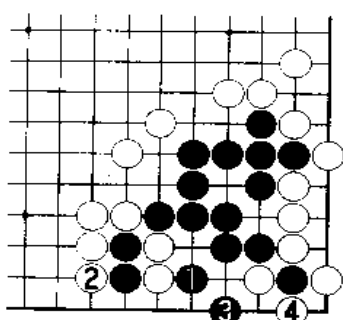
原图 252 变化图

白②如点，黑③接至⑦位做眼仍可活棋。



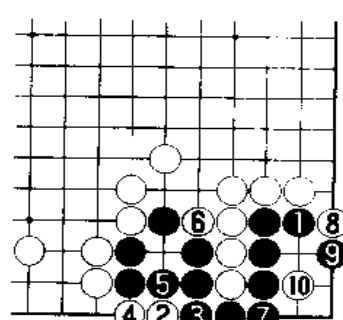
原图 250 失败图

黑①位打是错着，白②位夹，黑棋失败。



原图 251 失败图

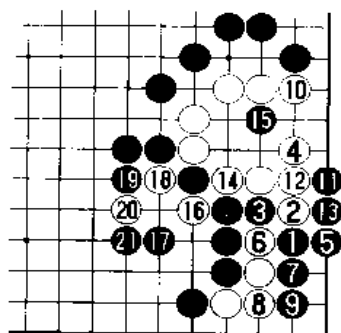
黑①位尖是错着，白②打、④提，黑棋失败。



原图 252 失败图

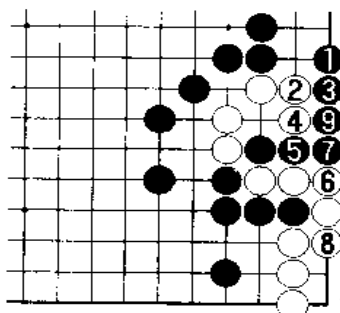
黑①位挡是错着，白②至⑩破眼，黑棋失败。





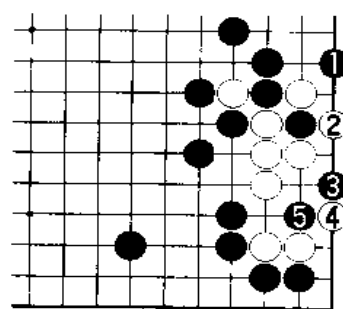
原图 253 正解图

黑①跳是妙手,③挤、⑤立次序好,⑦位跳是手筋,行至⑪,白棋被杀。



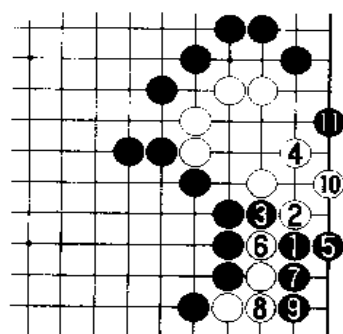
原图 254 正解图

黑①跳是手筋,白②立时黑③、⑤两冲次序好,再于⑦打、⑨接,白棋被杀。



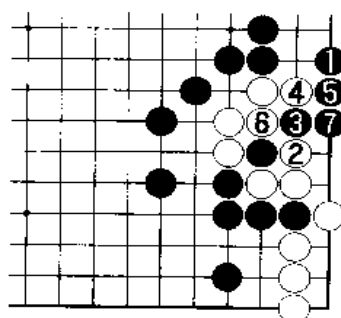
原图 255 正解图

黑①跳是要点,白②提时黑③点、⑤打,白棋被杀。



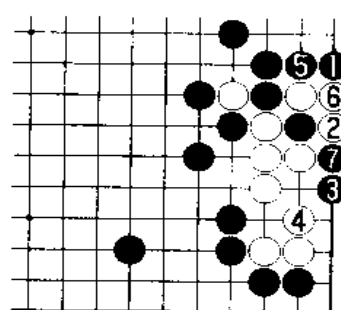
原图 253 变化图

白⑩如做眼,黑⑪位飞,白棋仍不活。



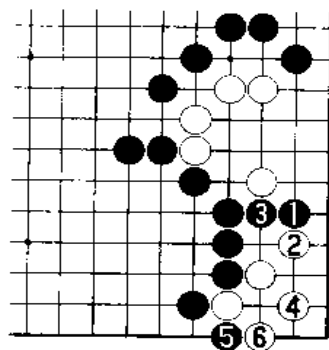
原图 254 变化图

白②如打吃,黑③扳、⑤渡,再于⑦位接,白棋仍不活。



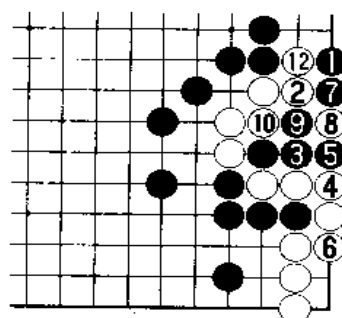
原图 255 变化图

白④如曲,黑⑥接、⑦打,白棋仍不活。



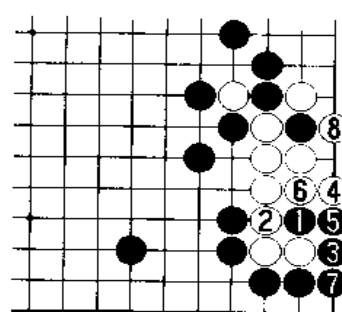
原图 253 失败图

黑①这边跳是错着,白②尖顶,再于④、⑥位做劫成劫活,黑棋失败。



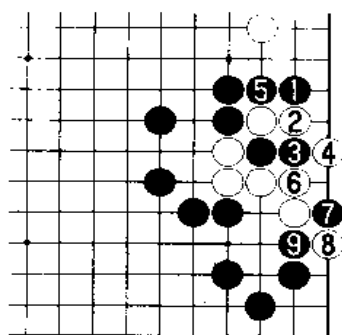
原图 254 失败图

黑③先打是错着,白⑧扑、⑩打次序好,⑫再打,黑棋失败。⑬=⑧



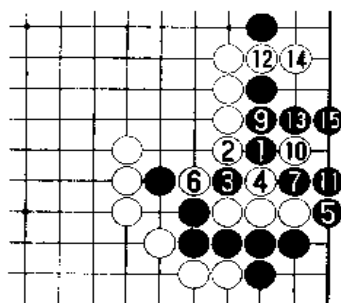
原图 255 失败图

黑①位夹是错着,白②至⑧可以活棋,黑棋失败。



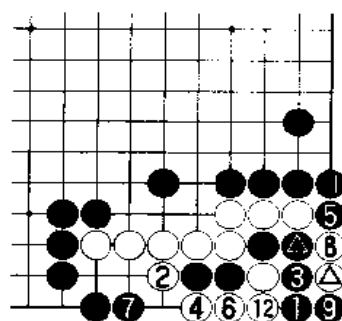
原图 256 正解图

黑①跳、③立是相关的手筋，⑤位先手打，再于⑦、⑨位破眼，白棋被杀。



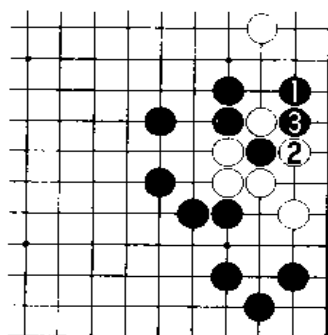
原图 257 正解图

黑①跳是好棋，③挖、⑤扳着法紧凑，行至⑮黑棋已活。⑧ = ③



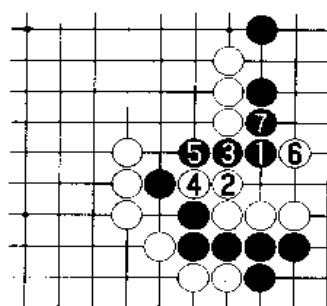
原图 258 正解图

黑①跳是妙手，③接、⑤渡是相关的手筋，行至⑮巧妙杀白。⑩ = ⑧ ⑬ = △ ⑭ = ⑧ ⑮ = △



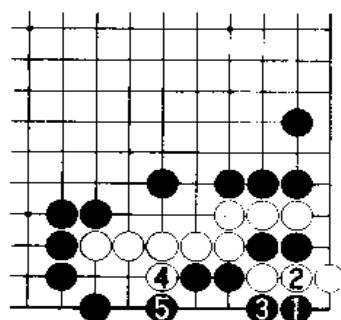
原图 256 变化图

白②如提，黑④位挤，白棋仍不活。



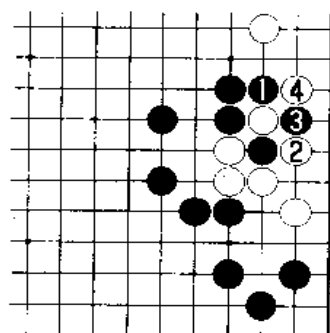
原图 257 变化图

白②如曲，黑③冲、⑤挡，再于⑦位接，白棋被杀。



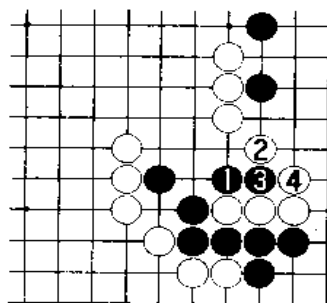
原图 258 变化图

白②如接，黑③、⑤渡过，白棋仍不活。



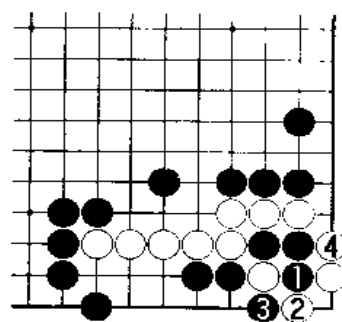
原图 256 失败图

黑①先打是错着，白②提再于④位打劫，黑棋失败。



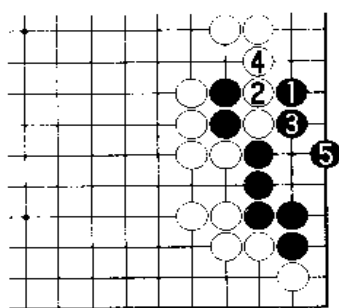
原图 257 失败图

黑①位扳是错着，白②、④可以渡过，黑棋失败。



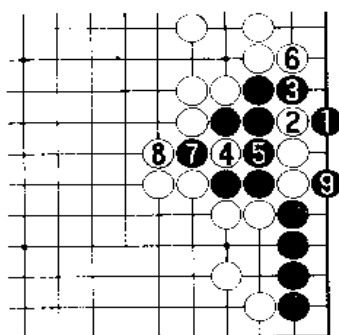
原图 258 失败图

黑①位打是错着，白②、④可以形成打劫，黑棋失败。



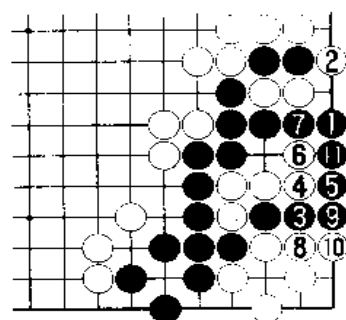
原图 259 正解图

黑①跳是要点,白②打时黑③退、⑤虎,可以活棋。



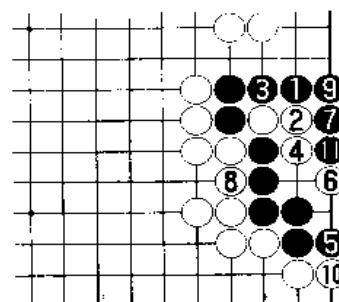
原图 260 正解图

黑①跳是手筋,白⑥打时黑⑦位提,⑨位再打可以活棋。



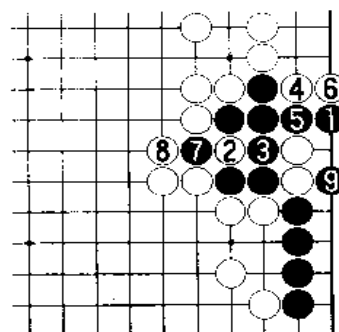
原图 261 正解图

黑①跳是妙手,③立、⑤扳是相关的手筋,行至⑪白棋五子被杀。



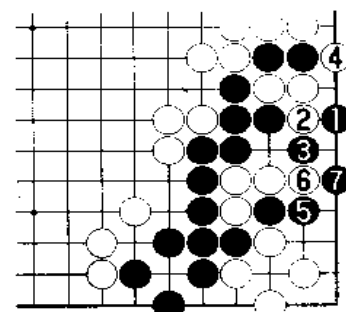
原图 259 变化图

白②如立,黑③接、⑤立至⑪位打,仍可活棋。



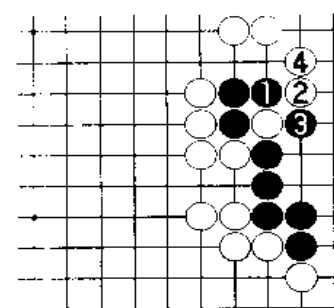
原图 260 变化图

白②先打也不行,行至黑⑨仍是活棋。



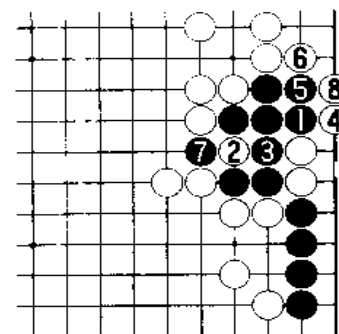
原图 261 变化图

白②如冲,黑④打、⑤立,⑦位再打,仍可活棋。



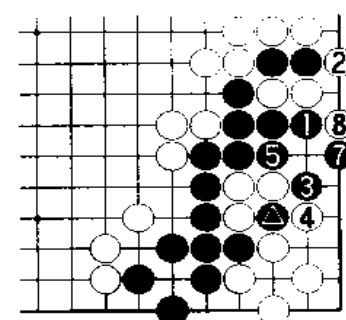
原图 259 失败图

黑①打吃是错着,白②扳、④退,黑因无法做出两眼而失败。



原图 260 失败图

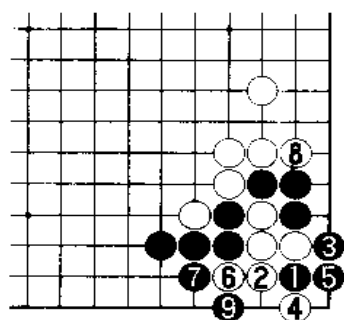
黑①位挡是错着,白②至⑧着法紧凑,黑棋反而被杀。



原图 261 失败图

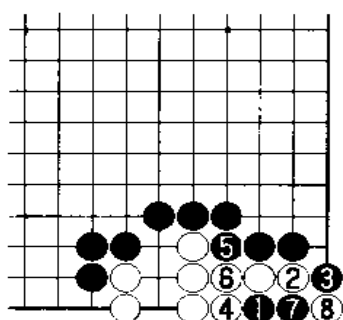
黑①位打是错着,白②提至⑧位扑,成为劫杀,黑棋失败。⑥ = ㊟

# 第九部分答案



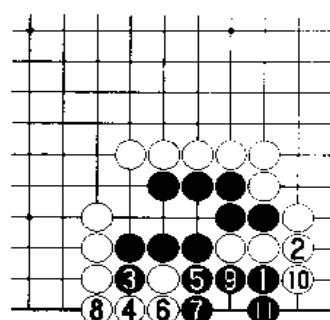
原图 262 正解图

黑①夹、③渡是要点，行至黑⑨对杀黑胜。



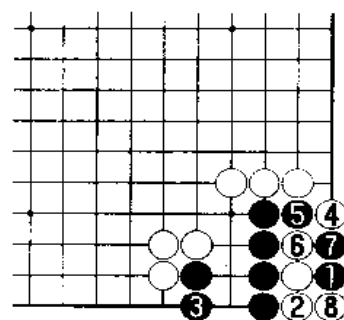
原图 263 正解图

黑①夹是要点，③位扳是手筋，行至黑⑨“打二还一”杀白棋。⑨ = ⑦



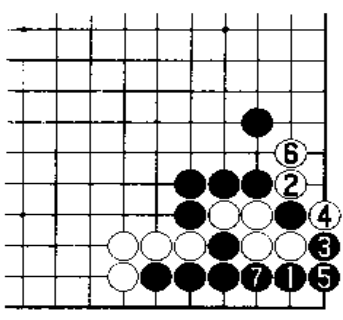
原图 264 正解图

黑①夹是妙手，白②接时黑③冲、⑤打行至⑪可活棋。



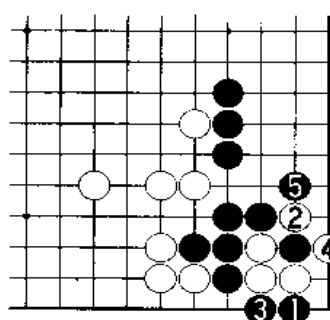
原图 265 正解图

黑①夹是做活的手筋，白②位破眼则黑③位立，行至黑⑨可活棋。⑨ = ⑦



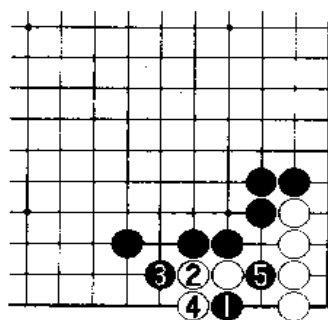
原图 266 正解图

黑①夹、③打是相关的手筋，行至黑⑦，白棋被杀。



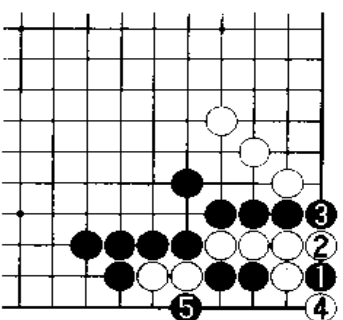
原图 276 正解图

黑①夹是好棋，白②打时黑③妙，⑤位再扳可杀白棋。



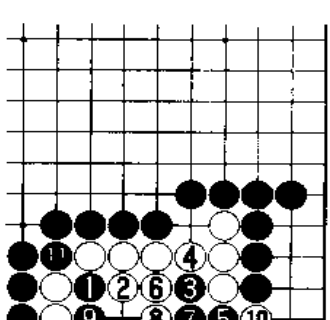
原图 268 正解图

黑①夹是破眼的手筋，白②位长，黑③扳，⑤挖次序好，白棋被杀。



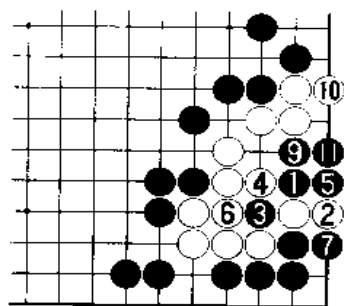
原图 269 正解图

黑①夹是妙手，③、⑤两打白棋被杀。



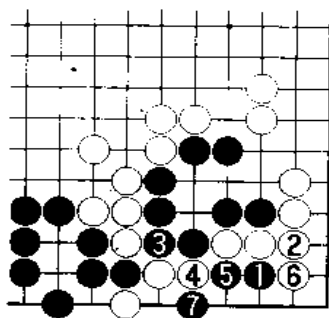
原图 270 正解图

黑①是好棋，③夹，⑤渡次序好，行至⑪，白棋被杀。



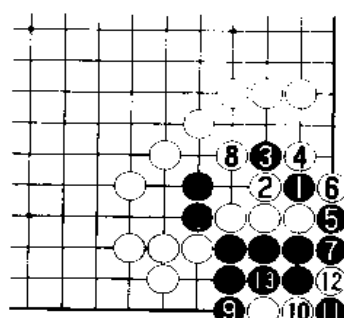
原图 271 正解图

黑①夹是要点，白②立时黑③位扑是手筋，行至⑪白棋被杀。⑧ = ③



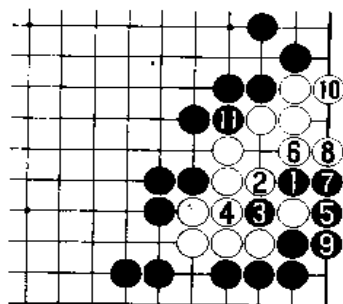
原图 272 正解图

黑①夹是手筋，白②接时黑③、⑤两断，再于⑦位打，黑棋已活。



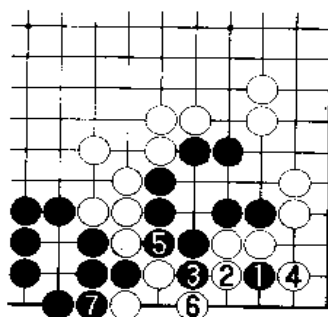
原图 273 正解图

黑①夹是妙手，③扳、⑤打次序好，行至⑪成“胀死牛”而活棋。



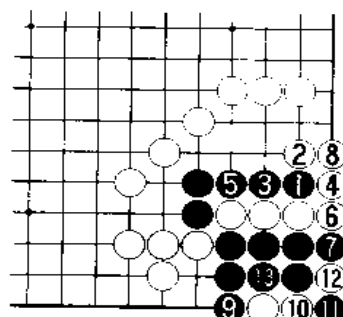
原图 271 变化图

白②如顶，黑③扑、⑤渡，行至⑪止，白棋仍不活。



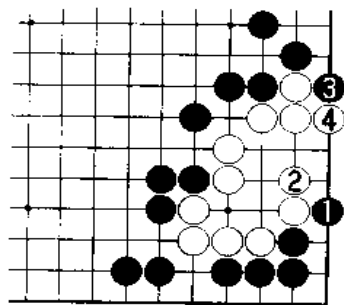
原图 272 变化图

白②如立，黑③先冲，再于⑤、⑦两打，白棋“接不归”。



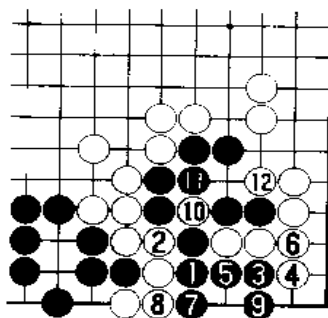
原图 273 变化图

白②如夹，黑③位长，再于⑤、⑦两打，可还原成正解图。



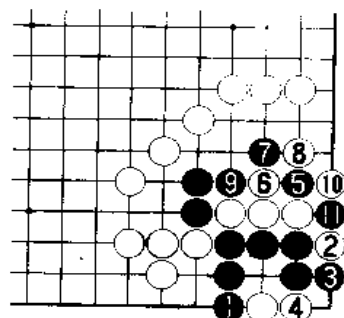
原图 271 失败图

黑①、③两扳是错着，白②退、④挡可以活棋，黑棋失败。



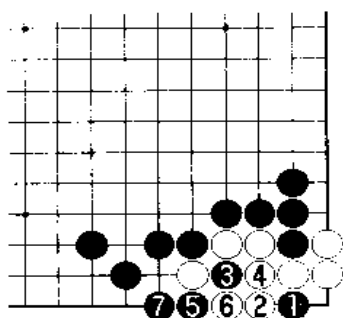
原图 272 失败图

黑①夹是错着，白②至⑧接，再于⑩位扑，黑棋失败。



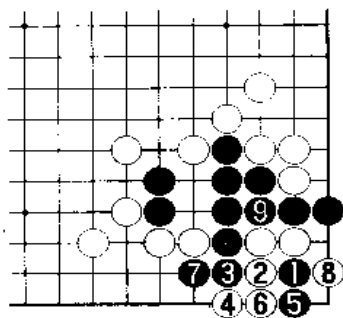
原图 273 失败图

黑①位挡是错着，白②扳、④长，行至⑪成打劫，黑棋失败。



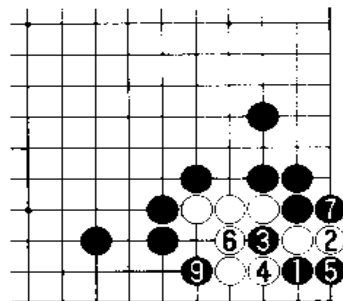
原图 274 正解图

黑①夹是妙手,③、⑤两打是手筋,⑦位再退,白棋被杀。



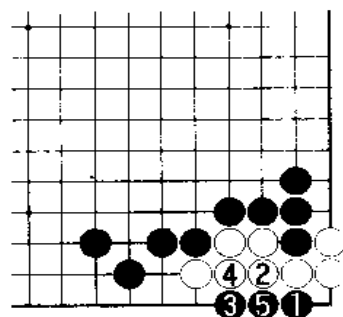
原图 275 正解图

黑①夹是要点,③、⑤两立是手筋,行至黑⑨白棋被杀。



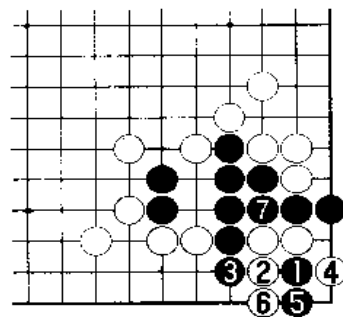
原图 276 正解图

黑①夹、③断是相关的手筋,行至黑⑨白棋被杀。⑧=④



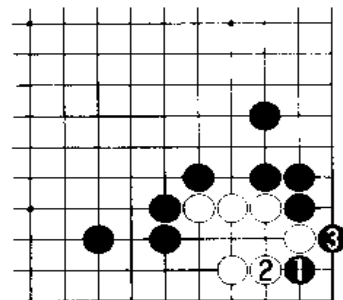
原图 274 变化图

白②如接,黑③位点是妙手,再于⑤位接,白棋仍不活。



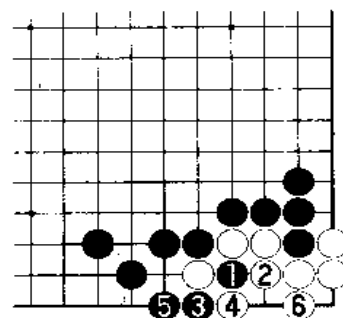
原图 275 变化图

白④如打,黑⑥立、⑦接,白棋仍不活。



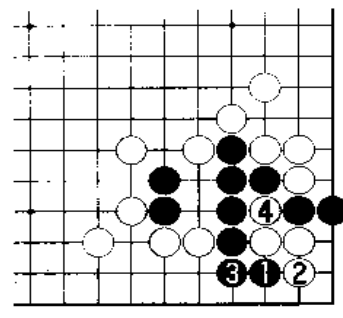
原图 276 变化图

白②如双,黑③位渡,白棋仍不活。



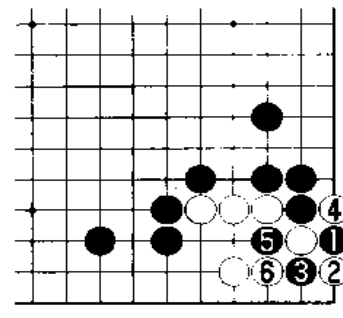
原图 274 失败图

黑①先打次序错误,行至白⑥做眼活棋,黑棋失败。



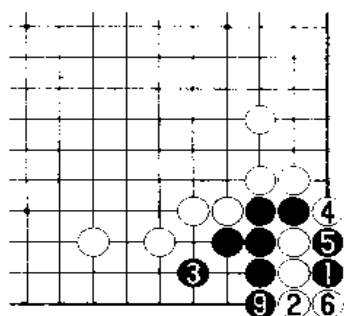
原图 275 失败图

黑①扳、③接是错着,白棋可于④位断,黑棋失败。



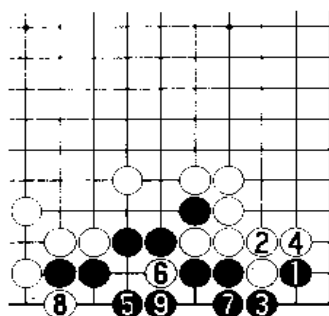
原图 276 失败图

黑①扳是错着,行至白⑥成打劫,黑棋失败。



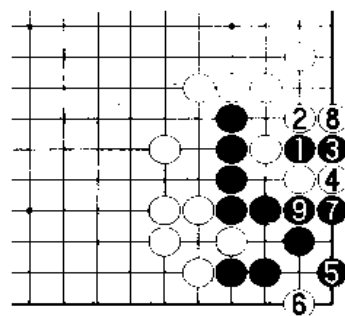
原图 277 正解图

黑①夹是妙手,白②立时黑③尖,行至黑⑨已活棋。⑦=⑤ ⑧=①



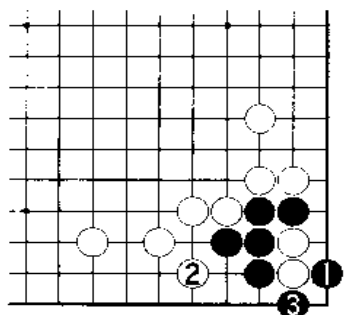
原图 278 正解图

黑①夹、③渡次序好,⑤位反虎是要点,行至黑⑨已活棋。



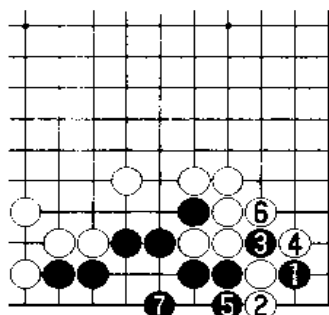
原图 279 正解图

黑①位夹是妙手,③立、⑤虎次序好,行至黑⑨已活棋。



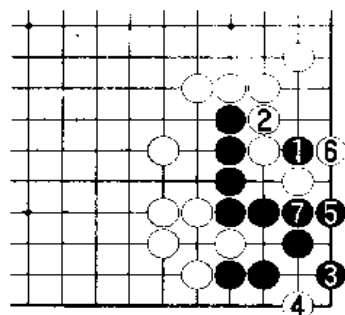
原图 277 变化图

白②如尖,黑棋③位打仍可活棋。



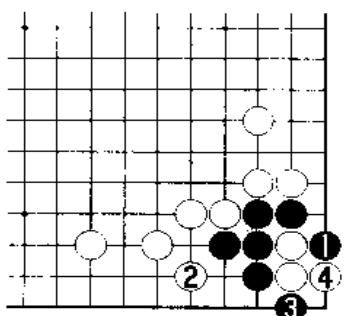
原图 278 变化图

白②如立,黑③位断是手筋,行至黑⑦仍可活棋。



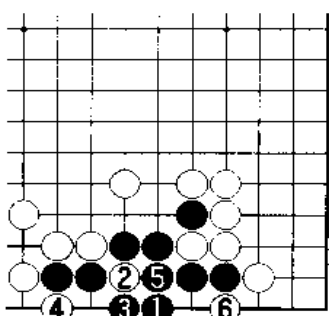
原图 279 变化图

白②如接,黑③至⑦仍可活棋。



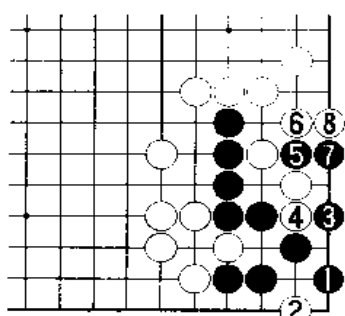
原图 277 失败图

黑①扳是错着,行至白④黑棋失败。



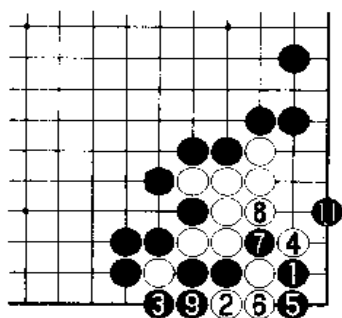
原图 278 失败图

黑①反虎是错着,白②断、④打、⑥破眼,黑棋失败。



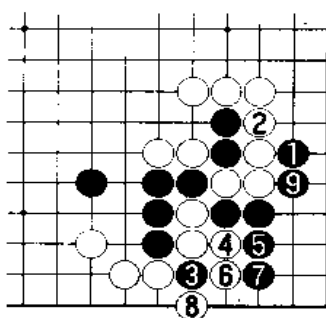
原图 279 失败图

黑①先虎次序错,白②破眼至白⑧位打,黑棋失败。



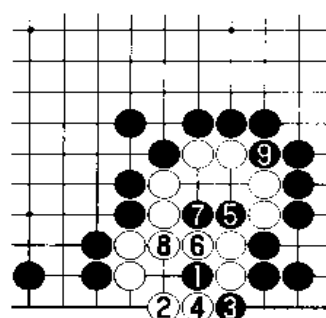
原图 280 正解图

黑①夹是要点,⑤立、⑦扑是相关的手筋,行至⑩白棋被杀。⑩ = ⑦



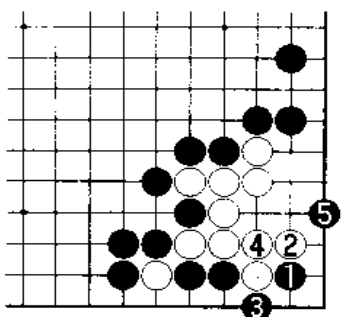
原图 281 正解图

黑①位夹是漂亮的手筋,③至⑦打妙手连发,⑨位再退已活棋。



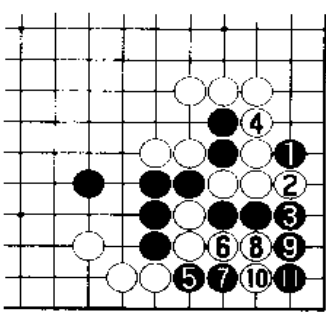
原图 282 正解图

黑①夹是破眼的要点,③渡、⑤打次序好,⑦、⑨再打可杀白棋。



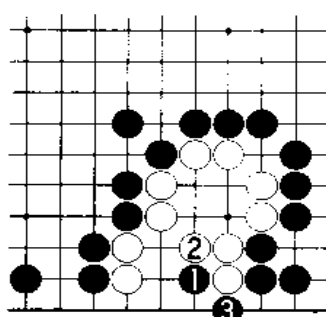
原图 280 变化图

白②如虎,黑③打、⑤飞,白棋仍不活。



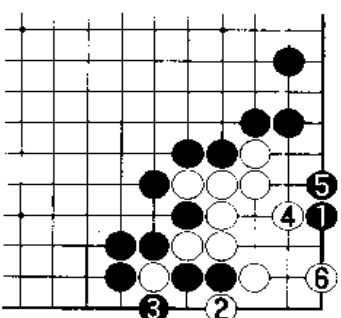
原图 281 变化图

白②如挡,黑③立是要点,⑤至⑩可杀白棋。



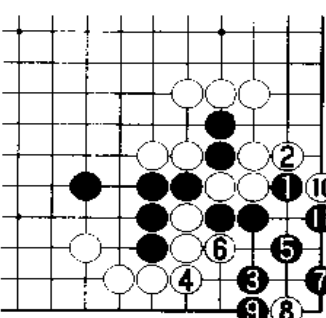
原图 282 变化图

白②如曲,黑③位渡,白棋仍不活。



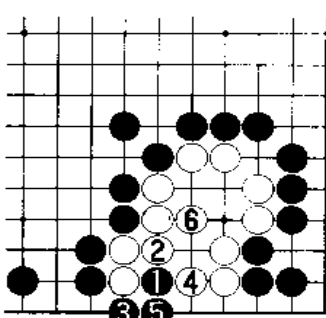
原图 280 失败图

黑①先飞次序错误,白④、⑥做眼可以活棋,黑棋失败。



原图 281 失败图

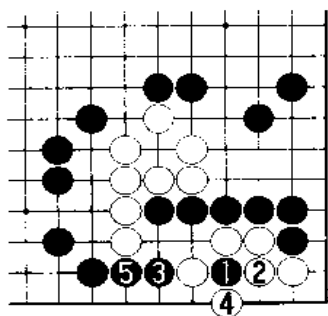
黑①扳是错着,⑦位再虎成打劫,黑棋失败。



原图 282 失败图

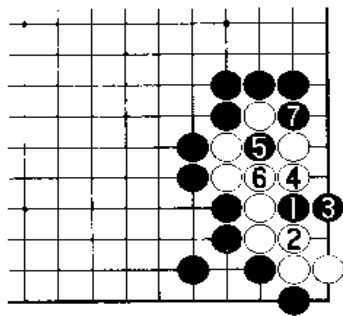
黑①位夹是错着,白②至⑥可以活棋,黑棋失败。





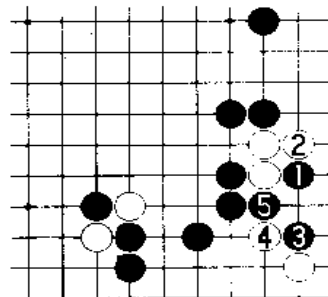
原图 283 正解图

黑①是极其隐蔽的妙手,白只能于②位打,黑③跨、⑤接,上边白棋被杀



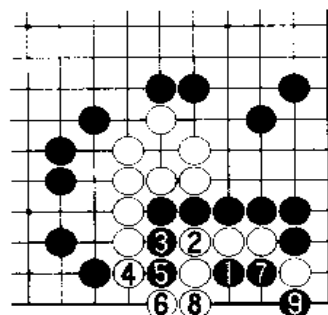
原图 284 正解图

黑①夹是要点,③位立是手筋,再于⑤扑、⑦打,白棋被杀。



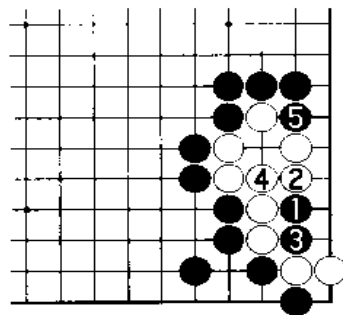
原图 285 正解图

黑①、③、⑤手筋连发,白棋被杀。



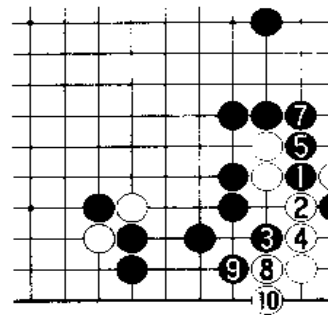
原图 283 变化图

白②如团,黑③位冲至⑨位打,白棋被全歼。



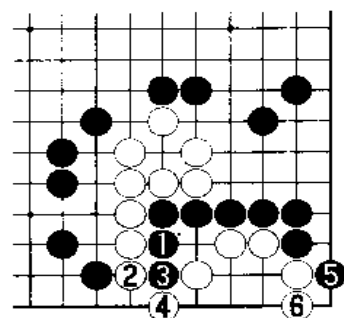
原图 284 变化图

白②如顶,黑③位打,再于⑤位破眼,白棋仍不活。



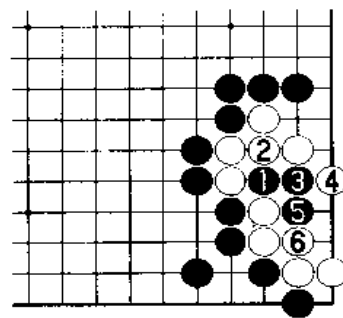
原图 285 变化图

白②如扳,黑③虎、⑤退至⑦扑,白棋仍不活



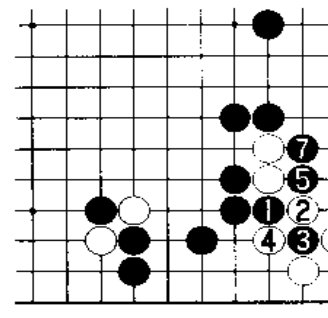
原图 283 失败图

黑①冲是错着,白②至⑥可以活棋,黑棋失败。



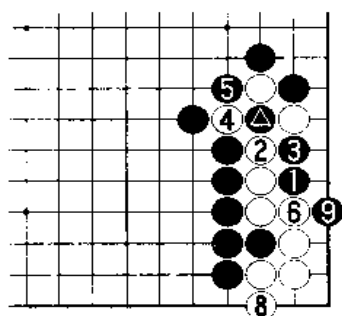
原图 284 失败图

黑①断打是错着,白②至⑥可以活棋,黑棋失败。



原图 285 失败图

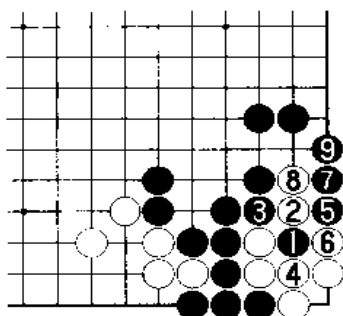
黑①冲是错着,白②至⑥可弃二子而活角,黑棋失败。



原图 286 正解图

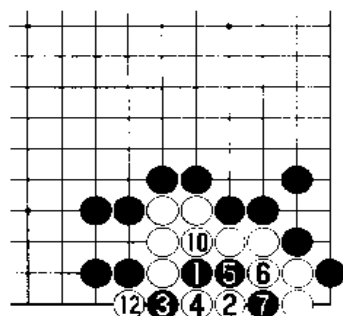
黑①夹、③打次序好，行至黑⑨白棋被杀。

⑦ = △



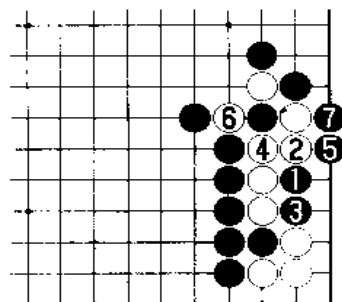
原图 287 正解图

黑①位夹是破眼的要点，白②扳时黑③至⑦打着法紧凑，⑨位再退白角被杀。



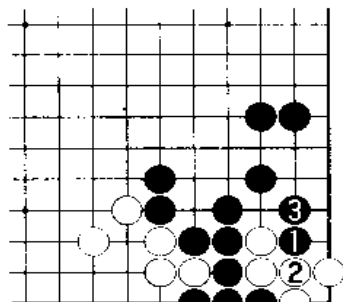
原图 288 正解图

黑①位夹是要点，③渡、⑤长次序好，行至⑩，白棋被杀。⑧ = ④ ⑨ = ② ⑪ = ④ ⑬ = ②



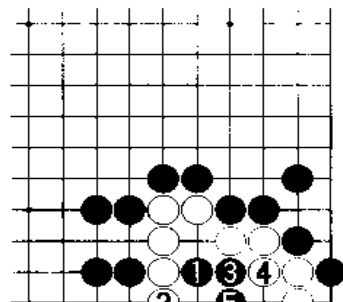
原图 286 变化图

白②如顶，黑③至⑦滚打着法紧凑，白棋仍不活



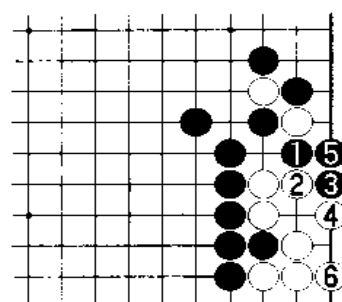
原图 287 变化图

白②如接，黑③位退，白，棋仍不活。



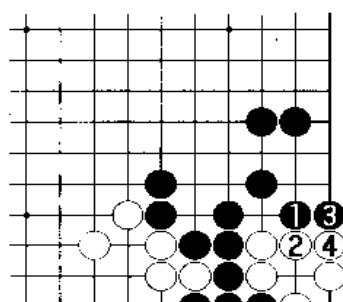
原图 288 变化图

白②如立，黑③长、⑤曲，白棋仍不活。



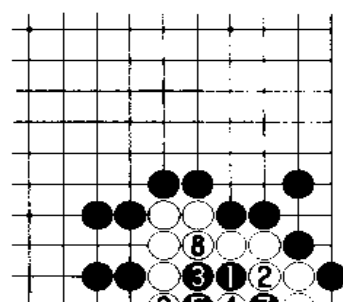
原图 286 失败图

黑①位打是错着，白②至⑥可以活棋，黑棋失败



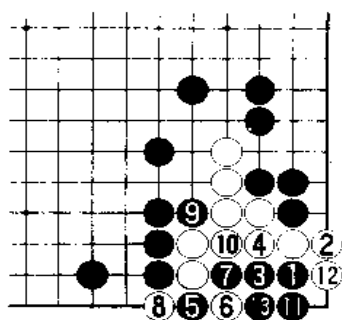
原图 287 失败图

黑①位尖是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



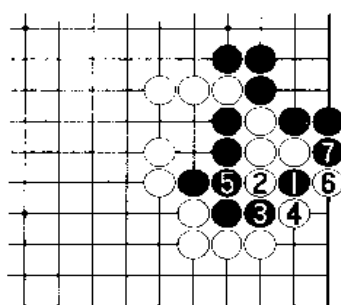
原图 288 失败图

黑①位夹是错着，白②接至⑧打，吃黑“胀死牛”而活棋，黑棋失败。



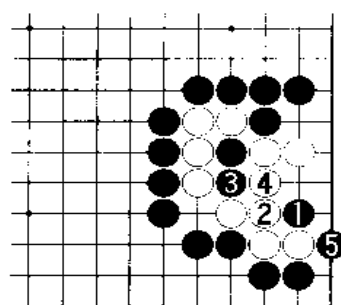
原图 289 正解图

黑①位夹是要点,③长、⑤扳次序好,行至⑬白棋被杀。



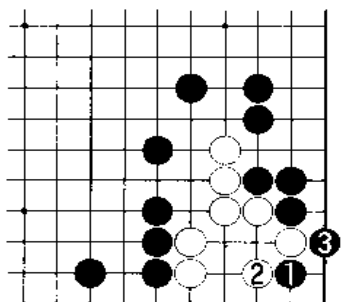
原图 290 正解图

黑①夹是杀白三子的手筋,白②冲时黑③冲至⑦打,白棋被杀。



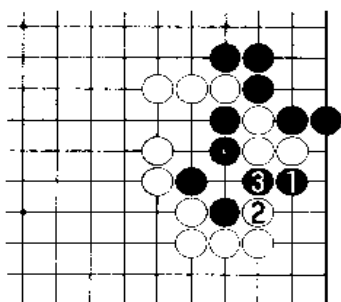
原图 291 正解图

黑①夹、③打是相关的手筋,⑤位渡过白棋被杀。



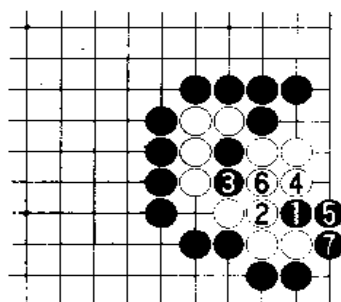
原图 289 变化图

白②如扳,黑③位渡,白棋仍不活。



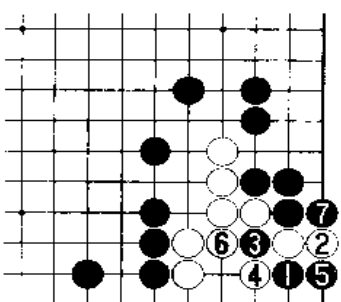
原图 290 变化图

白②如曲,黑③位打,白棋仍不活。



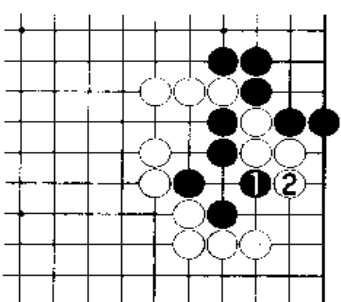
原图 291 变化图

白如①位打,黑⑤接、⑦渡,白棋仍不活。



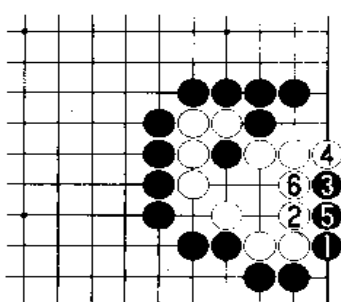
原图 289 失败图

黑③位断是错着,白②至⑥可以活棋,黑棋失败。⑧=③



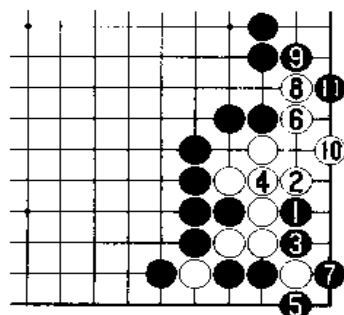
原图 290 失败图

黑①是错着,白②位曲可以渡过,黑棋失败。



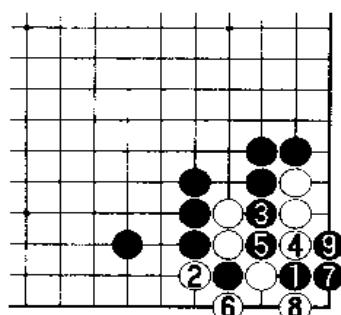
原图 291 失败图

黑①位扳是错着,白②至⑥可以活棋,黑棋失败。



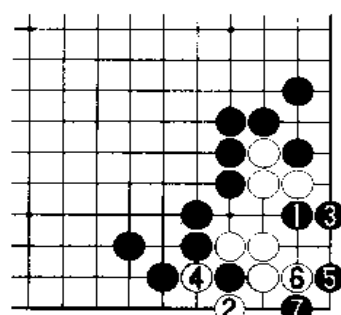
原图 292 正解图

黑①夹、③断是相关的手筋,行至⑩白棋被杀。



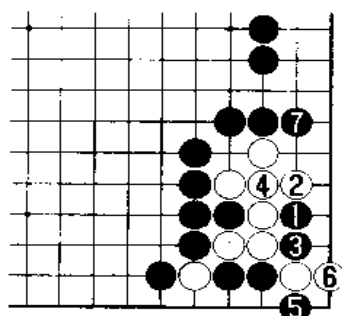
原图 293 正解图

黑①夹是要点,③冲、⑤打次序好,行至黑⑨白棋被杀。



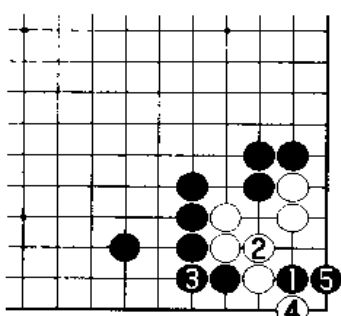
原图 294 正解图

黑①夹是手筋,③立、⑤跳次序好,⑦位再扳,白角被杀。



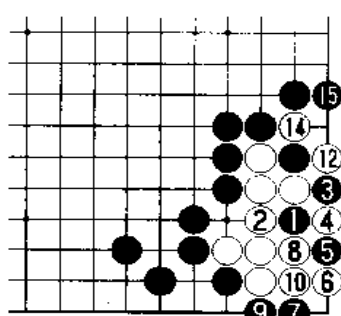
原图 292 变化图

白②如立,黑则⑦位立,白棋仍不活。



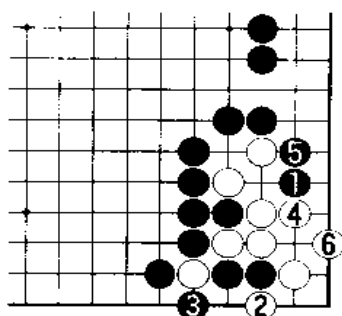
原图 293 变化图

白②如接,黑③接、⑤立,白棋仍不活。



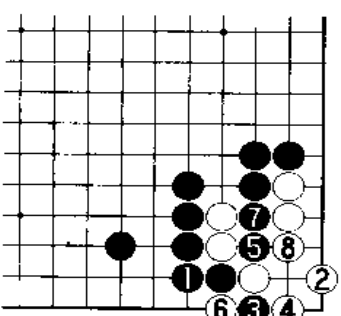
原图 294 变化图

白②如接,黑③渡、⑦点、⑨退次序好,⑤再点白棋仍不活。⑪ = ④  
⑬ = ④



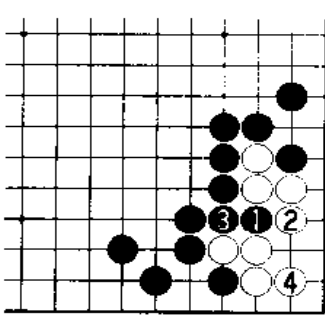
原图 292 失败图

黑①位点是错着,白②至⑥可以活棋,黑棋失败。



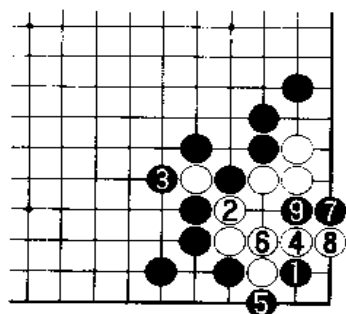
原图 293 失败图

黑①位接是错着,白②至⑧可以活棋,黑棋失败。

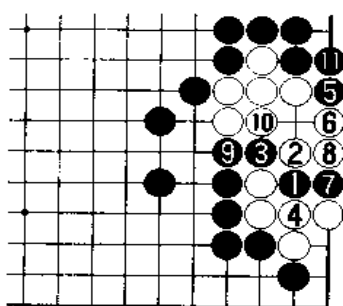


原图 294 失败图

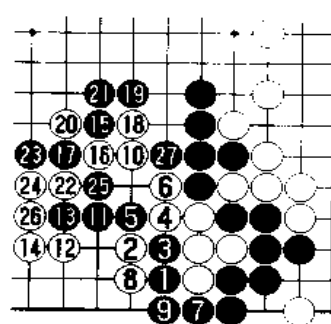
黑①挖是错着,白②打、④曲可以活棋,黑棋失败。



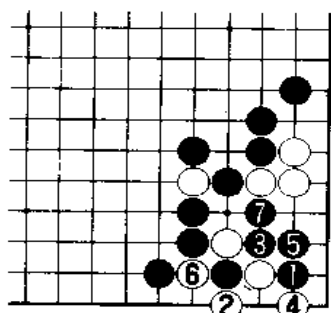
原图 295 正解图  
黑①夹是杀白的妙手，  
⑦点、⑨长白角被杀。



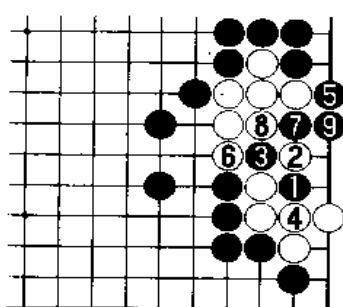
原图 296 正解图  
黑①位夹是要点，③打、  
⑤扳次序好，行至⑪白  
棋被杀。



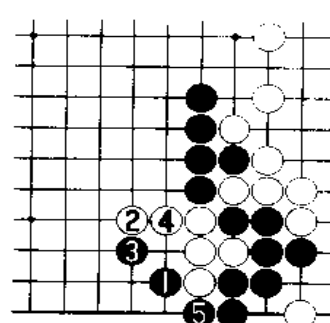
原图 297 正解图  
黑①夹是手筋，白②跳  
时③冲、⑤断次序好，行  
至⑪白棋被杀。



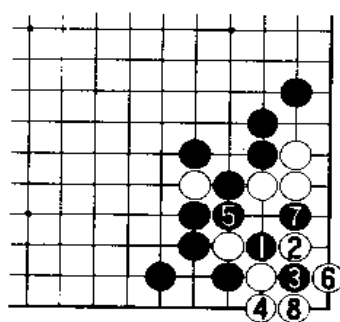
原图 295 变化图  
白②如打，黑③打、⑤  
接，再于⑦位顶，白棋仍  
不活。



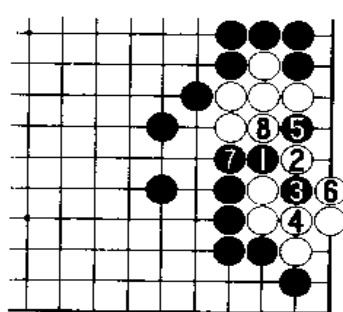
原图 296 变化图  
白⑥如断，黑⑦位挖是  
手筋，白棋仍不活。



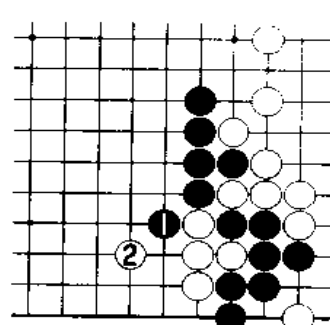
原图 297 变化图  
白②如四路跳，黑①尖、  
③渡顺利逃出。



原图 295 失败图  
黑①位打是错着，白②  
打、④立可以活角，黑棋  
失败。

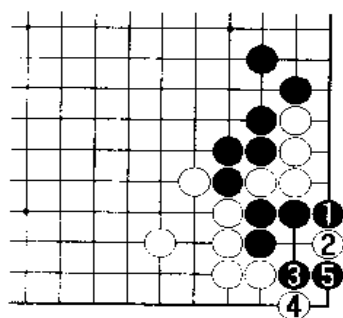


原图 296 失败图  
黑⑤挖打是错着，白⑥  
提、⑧断可以活棋，黑棋  
失败。

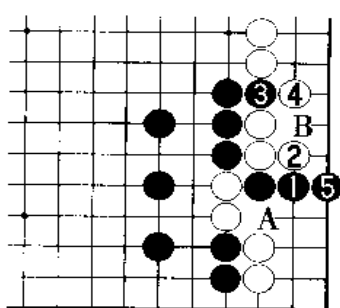


原图 297 失败图  
黑①扳是错着，白②位  
跳，黑棋失败。

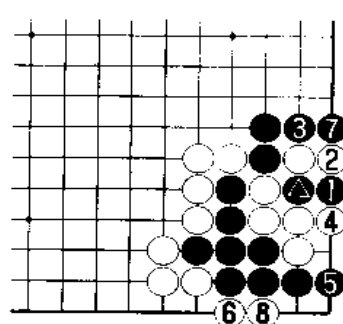
# 第十部分答案



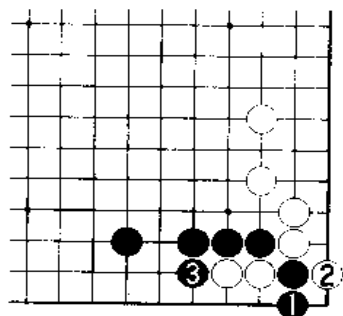
原图 298 正解图  
黑①立、③扳次序好，再于⑤位做眼，白棋被杀。



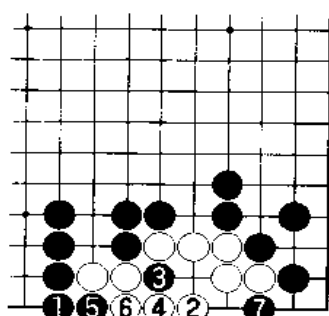
原图 299 正解图  
黑①立是好棋，⑤位再立是手筋，A、B 两点必占其一，白棋被杀。



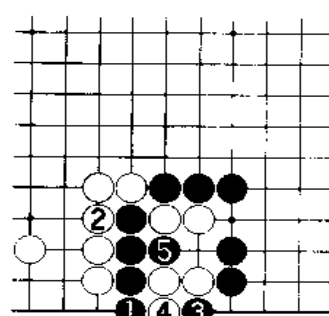
原图 300 正解图  
黑①立、③打次序好，⑤位再立是手筋，行至⑨位扑白棋被杀。⑨=④



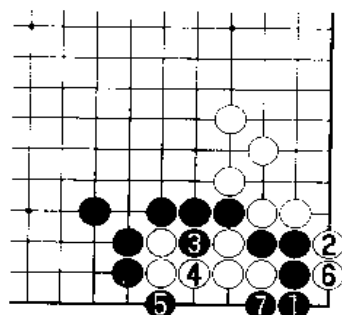
原图 301 正解图  
黑①立是要点，白棋二子被杀。



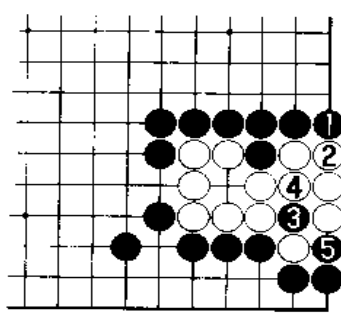
原图 302 正解图  
黑①立是杀白棋的要点，③位断是手筋，行至黑⑦，白棋被杀。



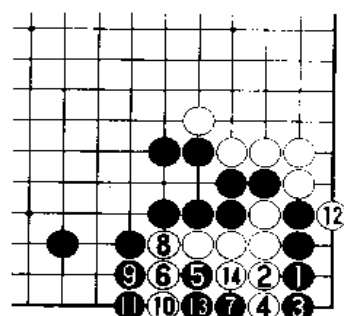
原图 303 正解图  
黑①立、③扳次序好，再于⑤位打，白棋被杀。



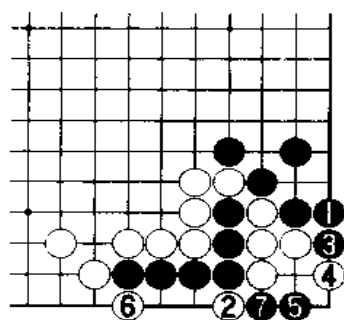
原图 304 正解图  
黑①立、③冲次序好，⑤位再扳，白棋被杀。



原图 305 正解图  
黑①立，只此一手能杀白棋，白②做眼时黑③扑，白棋被杀。

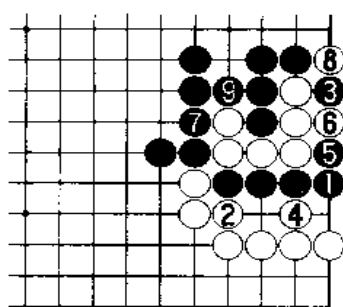


原图 306 正解图  
黑①、③两立次序好，黑⑤是手筋，行至黑⑪，白棋被杀。⑪=⑩



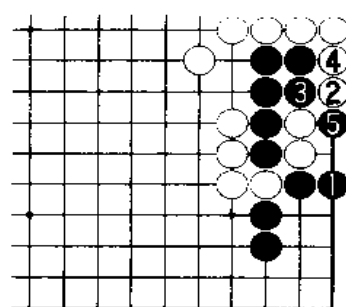
原图 307 正解图

黑①立、③曲是相关的好棋，再于⑤点、⑦扑，白棋被杀。



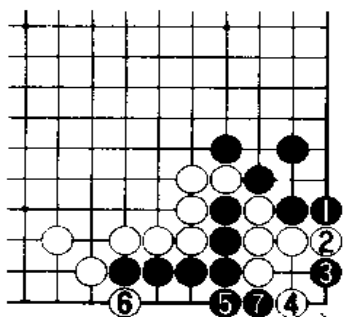
原图 308 正解图

黑①立是好棋，⑤位扳是手筋，行至黑⑨白棋被杀。



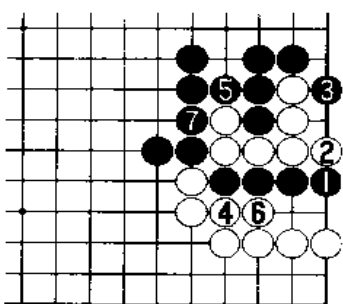
原图 309 正解图

黑①立、③挤次序好，再于⑤位扑，白棋二子被杀。



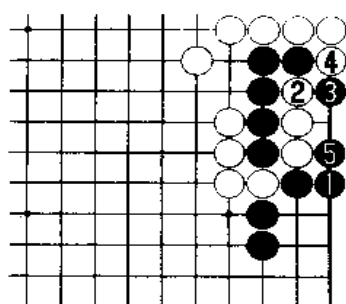
原图 307 变化图

白②如挡，黑⑤点好，行至黑⑦，白棋仍不行。



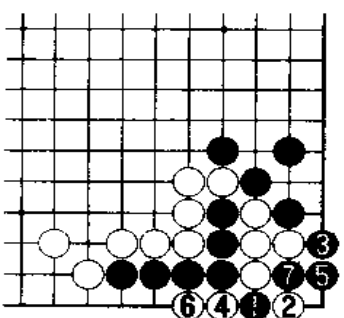
原图 308 变化图

白②如挡，黑⑤扳后白棋仍不行。



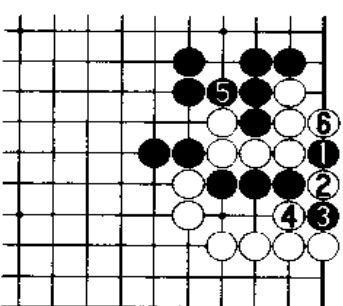
原图 309 变化图

白②如紧气，黑⑤扳、⑦打，白棋仍不行。



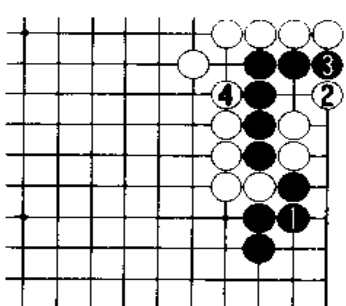
原图 307 失败图

黑①先扳是错着，白②挡、④提至⑧接，黑棋失败。⑧=①



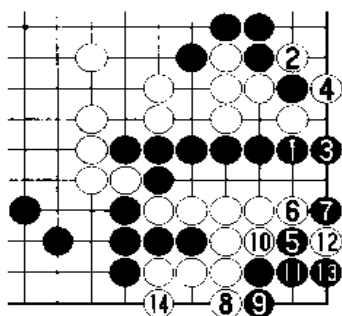
原图 308 失败图

黑①先扳是错着，白②扑、④打，黑棋失败。



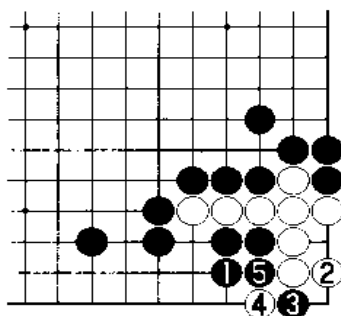
原图 309 失败图

黑①接是错着，白②尖、④位再紧气，黑棋失败。



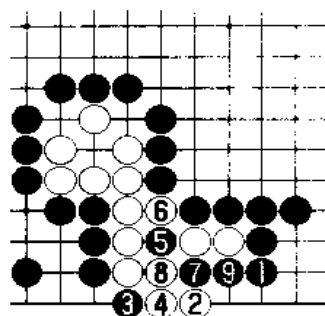
原图 310 正解图

黑①、③两立是妙手，黑⑤点角以下行至白⑭做眼，黑方先手双活。



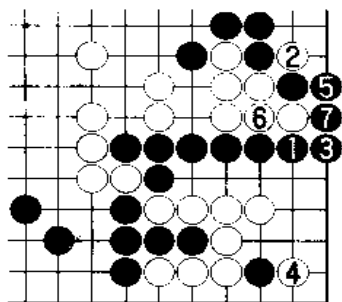
原图 311 正解图

黑①是妙手，再于③、⑤位破眼，白棋被杀。



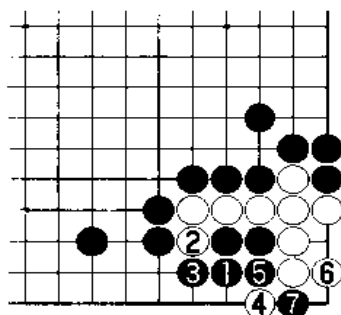
原图 312 正解图

黑①立是妙手，白②跳时黑③扳、⑤挖次序正确，至黑⑨止，白棋被杀。



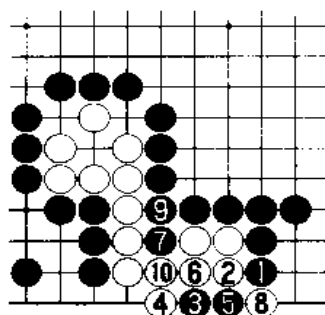
原图 310 变化图

白④如活角，黑⑤立、⑦接，顺利突围。



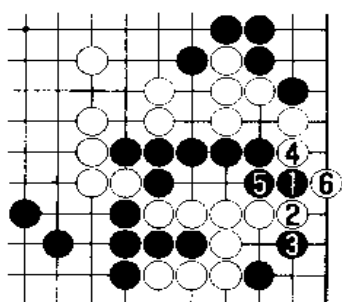
原图 311 变化图

白②如冲，黑③挡，再于⑤、⑦位破眼，白角仍不活。



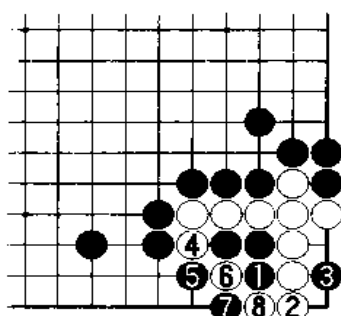
原图 312 变化图

白②如挡，黑③点正确，黑⑦挖是妙手，至黑⑩扑，白棋仍不活。⑨=⑤



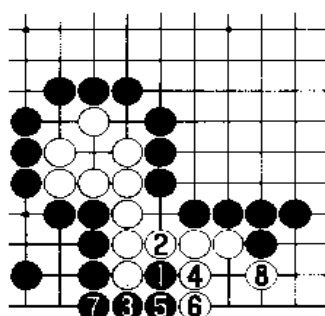
原图 310 失败图

黑①尖、③夹是错着，行至白⑥渡，黑棋失败。



原图 311 失败图

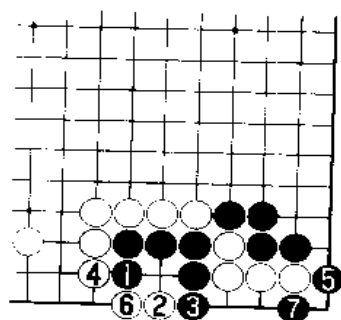
黑①错误，白②要活，黑③点时，白棋有④冲、⑥扑的好棋，黑棋失败。



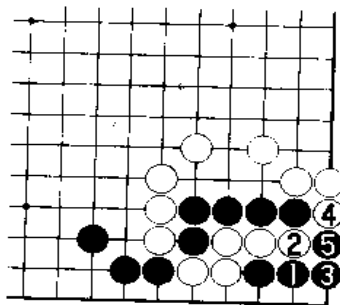
原图 312 失败图

黑①夹错误，白②接至白⑧可活棋，黑棋失败。

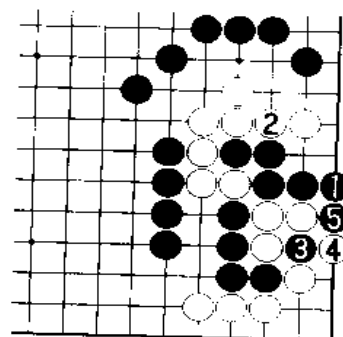




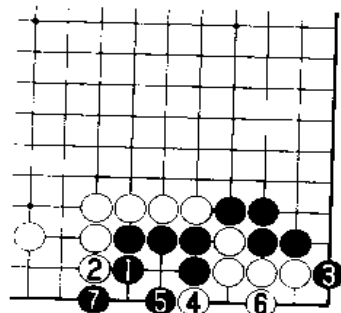
原图 313 正解图  
黑①、③两立是好棋，再  
于⑤位扳，白棋被杀。



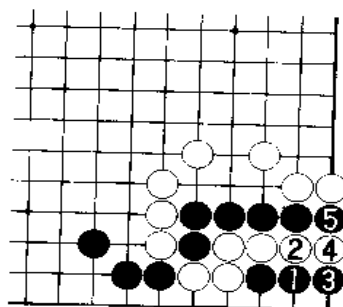
原图 314 正解图  
黑③是要点，此着不能  
走⑤位，否则白棋③位  
扑，成为“打劫”。



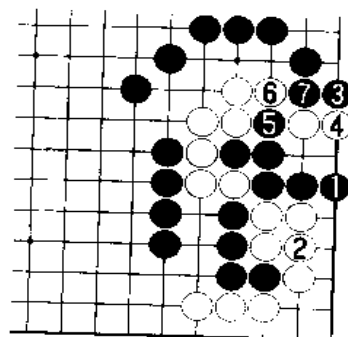
原图 315 正解图  
黑①立是妙手，白②如  
接，黑③扑、⑤打，白棋  
被杀。



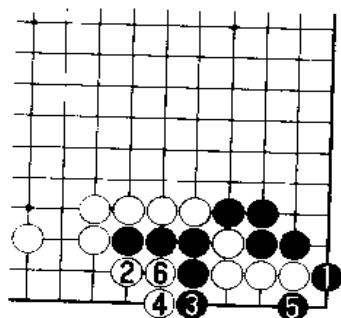
原图 313 变化图  
白②如挡，黑①扳，白⑥  
如想做劫，黑⑦位扳成  
“连环劫”白棋仍不行。



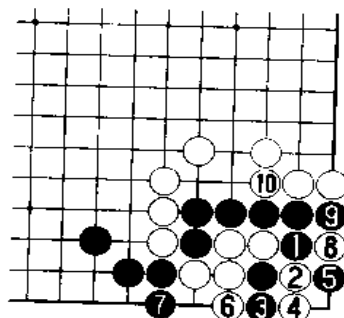
原图 314 变化图  
白④如立，黑⑤也立，白  
棋仍不行。



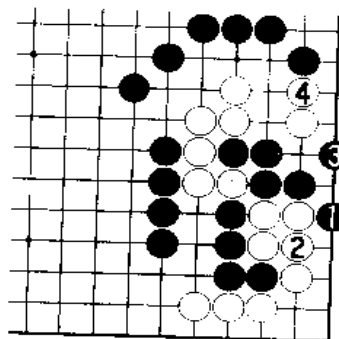
原图 315 变化图  
白②如补角，黑①位尖  
绝妙，再于⑤、⑦冲断，  
白棋仍不活。



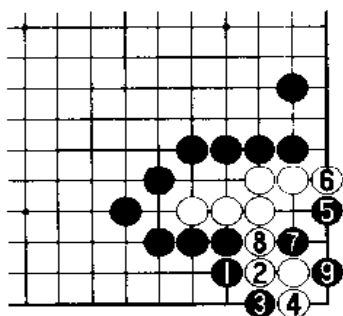
原图 313 失败图  
黑①先扳是错着，白②、  
④紧气，黑棋失败。



原图 314 失败图  
黑①曲、③立是错着，以  
下行至白⑩止，黑棋失  
败。

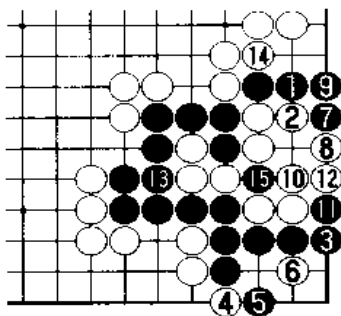


原图 315 失败图  
黑①打、③尖是错着，白  
④位双，黑棋失败。



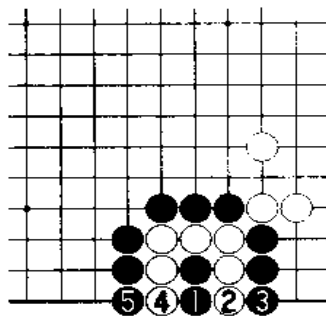
原图 316 正解图

黑①立绝妙！白②顶时  
黑③先扳再于⑤位点至  
黑⑦止，白棋被杀。



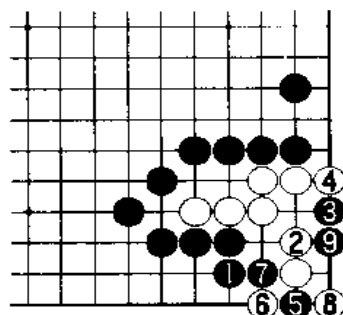
原图 317 正解图

黑①立是好棋，⑦扳、⑨  
接次序好，行至⑮黑棋  
已活。



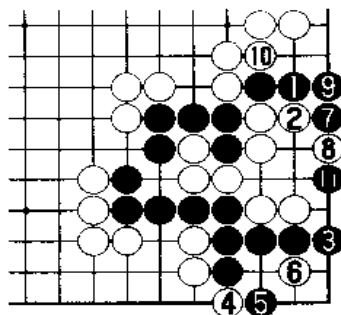
原图 318 正解图

黑①立是杀白棋的妙  
手，以下行至黑⑦止，白  
棋被杀。



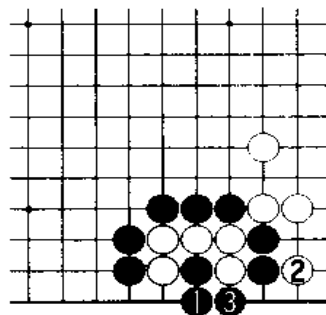
原图 316 变化图

白②如退，黑③点、⑤托  
次序好，至黑⑦止白棋  
仍不活。



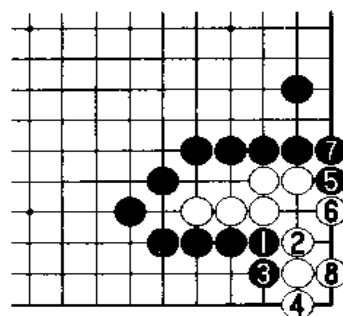
原图 317 变化图

白⑩如紧气，黑⑮打吃  
仍是活棋。



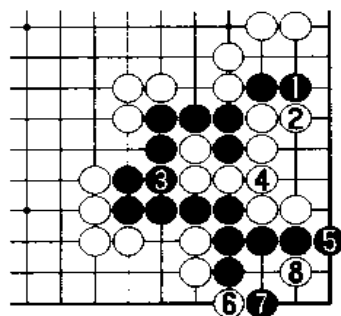
原图 318 变化图

白②如夹，黑③位打，白  
棋仍不活。



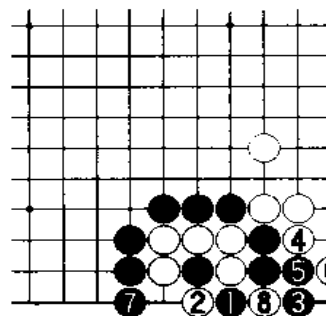
原图 316 失败图

黑①冲是错着，白②挡  
至④做眼已活棋，黑棋  
失败。



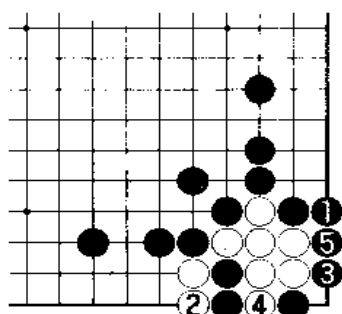
原图 317 失败图

黑③打吃是错着，行至  
白⑧点，黑棋失败。



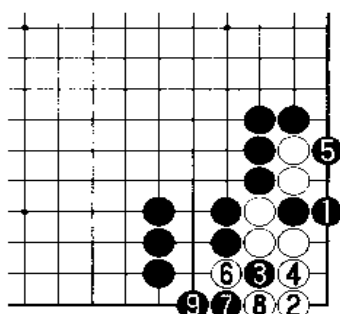
原图 318 失败图

黑①先打是错着，白②  
提时黑③只能做劫，黑  
棋失败。



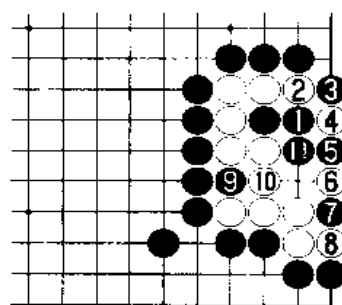
原图 319 正解图

黑①立、③扳是妙手，再于⑤位接，白棋被杀。



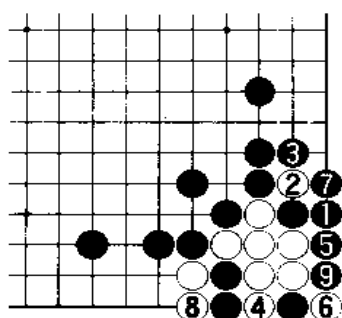
原图 320 正解图

黑①、③的次序好，白⑥断时黑⑦打、⑨退，白角被杀。



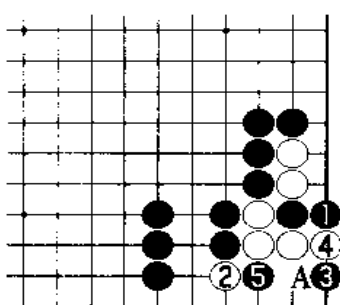
原图 321 正解图

黑①立是好棋，⑦位扑是妙手，行至⑪，白棋被杀。



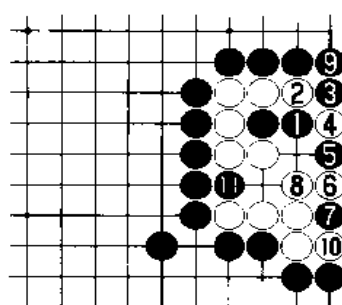
原图 319 变化图

白②如断，黑③打、⑤长是妙手，行至黑⑨止，白棋仍不活。



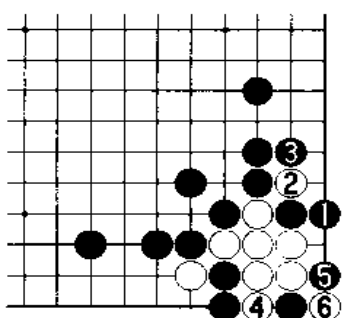
原图 320 变化图

白②如扳，黑③点是妙手，白④则黑⑤。白④如走 A 位黑⑤走④位白棋仍不活。



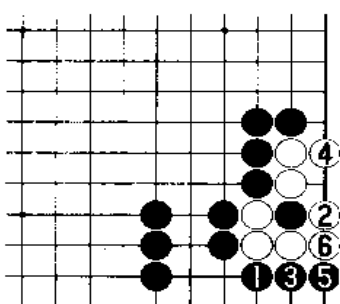
原图 321 变化图

白⑧如接，黑⑨位接，再于⑪位破眼，白棋仍不活。



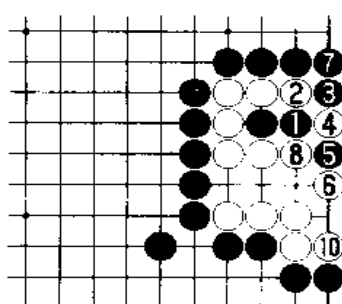
原图 319 失败图

白走④位时，黑⑤是错着，白⑥提成打劫活，黑棋失败。



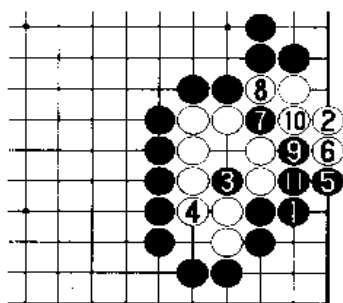
原图 320 失败图

黑①先扳是错着，白②提可以活棋，黑棋失败。



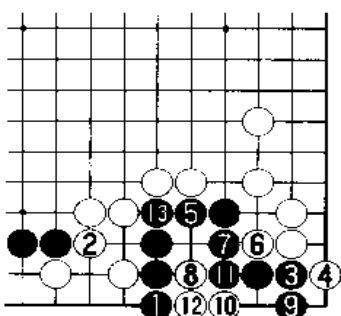
原图 321 失败图

黑⑦位接是错着，白⑧、⑩可做眼活棋，黑棋失败。⑨=④



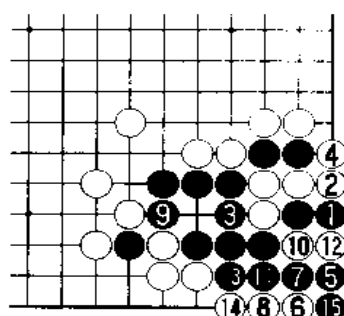
原图 322      正解图

黑①立、③扑次序极好，⑤位尖妙极，行至⑦白棋被杀。



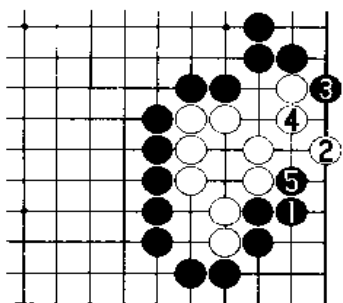
原图 323      正解图

黑①、③、⑤尽量扩大眼位，行至⑬成为“双活”。



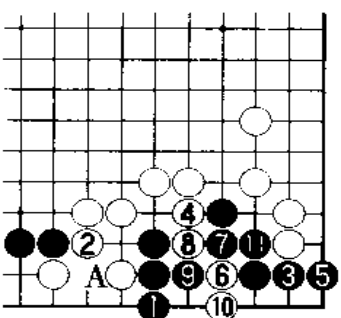
**原图 324      正解图**

黑①立、③打次序好，⑤跳是手筋，行至⑦黑棋已活。



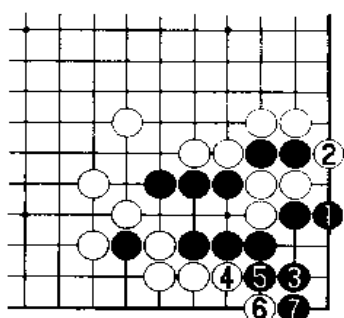
**原图 322 变化图**

白②如跳，黑③扳、⑤长，白棋仍不活。



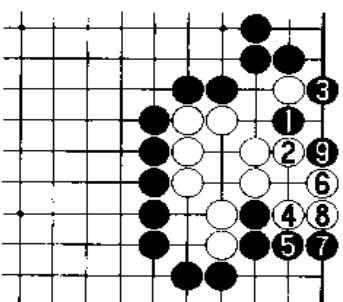
原图 323      变化图

白④如冲，黑⑤做角眼，行至①止黑棋已净活。白②如走③位，黑于A位挖，可以渡过。



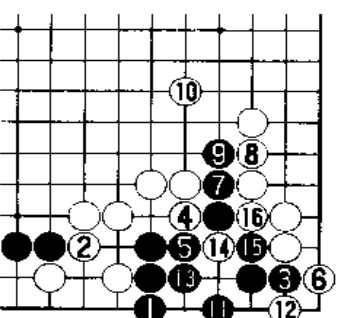
原图 324      变化图

白②如提，黑③位虎即可活棋。



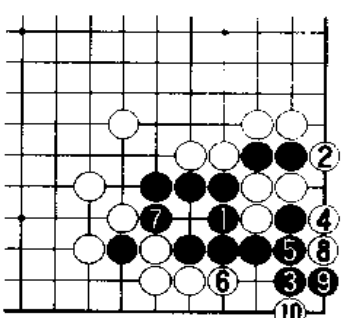
原图 322      失败图

黑①夹是错着，白②、④可做眼，行至⑨扑成“劫活”，黑棋失败。



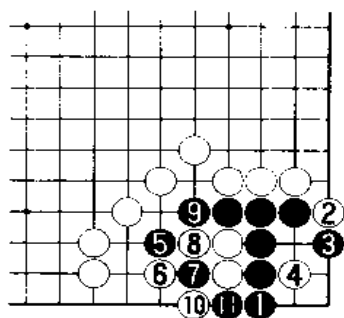
原图 323      失败图

黑⑤如挡是错着，⑦位冲时⑧接妙，行至⑬，黑棋失败。



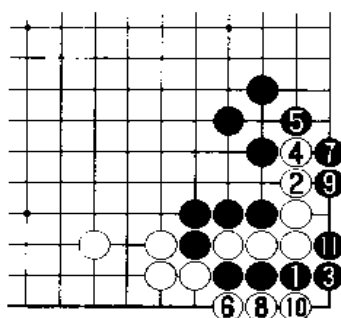
原图 324      失败图

黑❶先打是错着，行至白❷位破眼，黑棋失败。



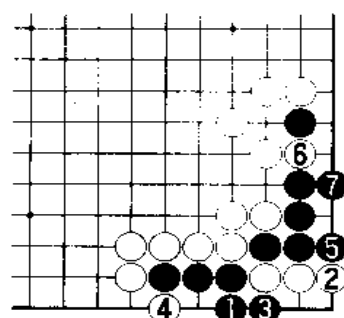
原图 325 正解图

黑①立是活棋的要点，  
③飞、⑦挖是手筋，行至  
⑪黑棋已活。



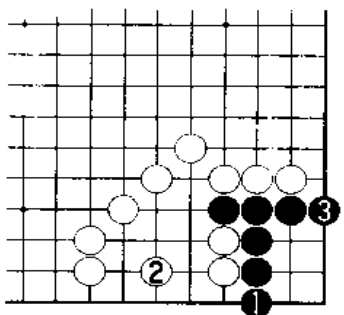
原图 326 正解图

黑①、③是长气的要点，  
以下行至⑪白棋被杀。



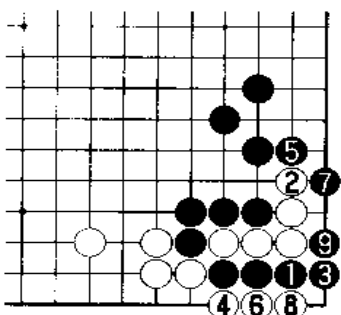
原图 327 正解图

黑①立是活棋的要点，  
③、⑤的次序好，再于⑦  
位做眼活棋。



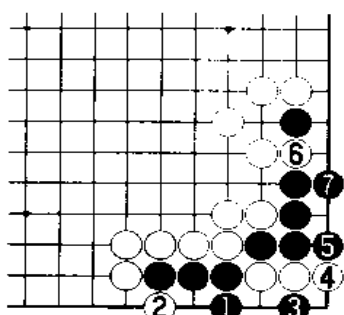
原图 325 变化图

白②如跳，黑③做成“板  
六”活棋。



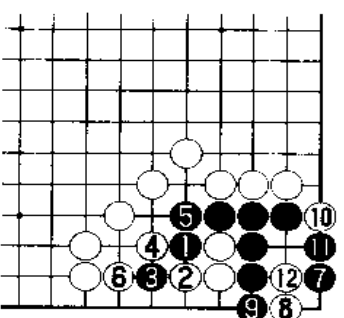
原图 326 变化图

白④先扳也不行，对杀  
结果黑棋胜。



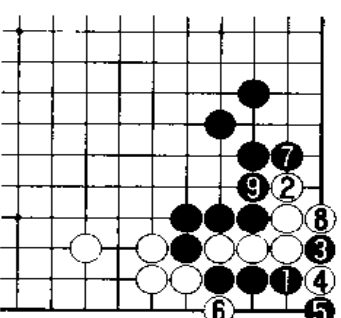
原图 327 变化图

白②如扳，黑③是妙手，  
行至黑⑦仍是活棋。



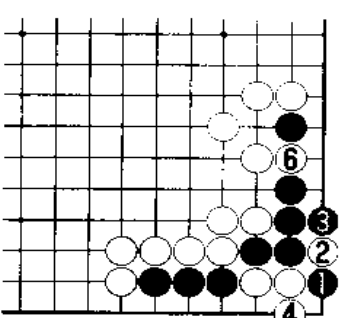
原图 325 失败图

黑①、③连扳是错着，以  
下行至⑫，黑棋失败。



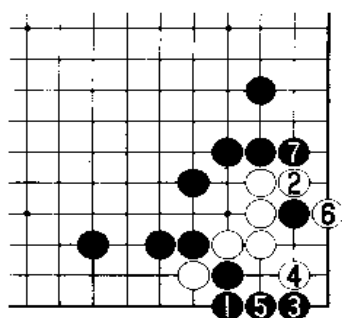
原图 326 失败图

黑③先扳急于求成，被  
白④扑后成“劫杀”，黑  
棋失败。⑩ = ④



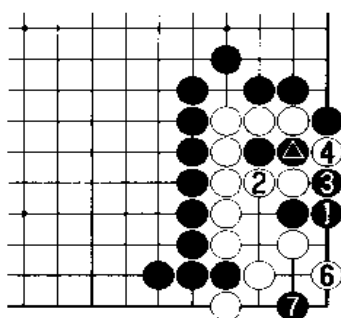
原图 327 失败图

黑①扳是错着，被白②  
扑、⑥冲，黑棋失败。  
③ = ②



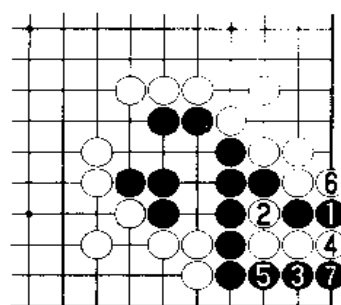
原图 328 正解图

黑①立、③跳是杀白角的手筋，行至黑⑦白棋被杀。



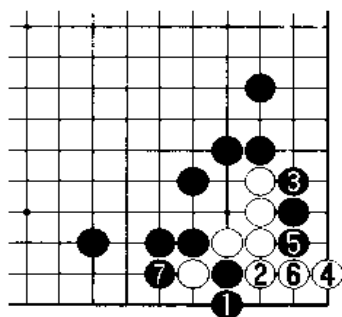
原图 329 正解图

黑①立是弃子攻杀的妙手，行至⑦位点眼，白角被杀。⑤ = △



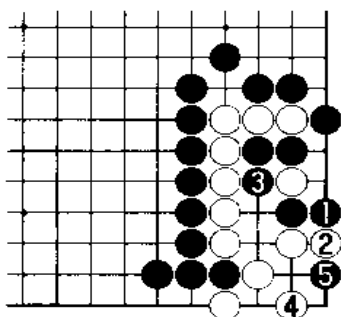
原图 330 正解图

黑①立是弃子求活的好棋，③、⑤的次序好，再于⑦位可活棋。



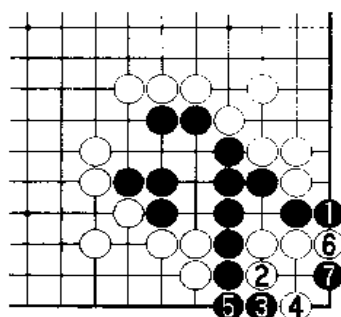
原图 328 变化图

白②如立，黑④退至⑦打，白棋仍不活。



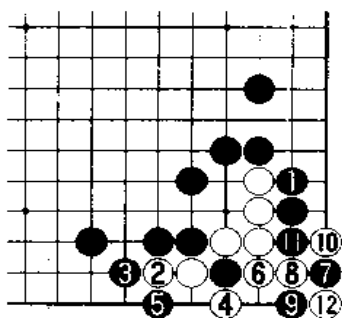
原图 329 变化图

白②如挡，黑③、⑤破眼，白棋仍不活。



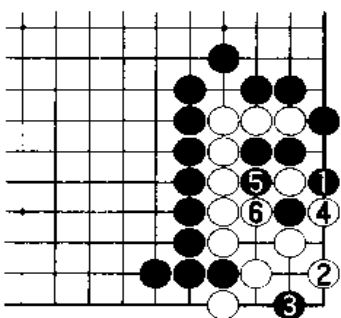
原图 330 变化图

白②如曲，黑①扳、⑤接，再于⑦位点，白棋不活。



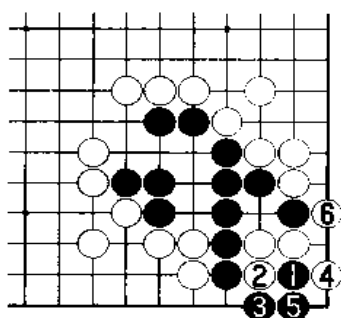
原图 328 失败图

黑①先退是错着，行至⑫成劫活，黑棋失败。



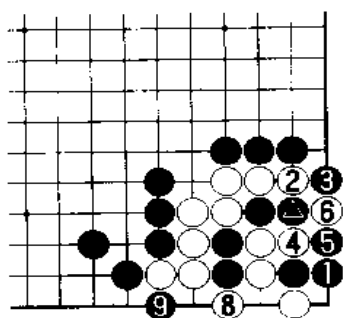
原图 329 失败图

黑①渡过是错着，白④、⑥成打劫活，黑棋失败。



原图 330 失败图

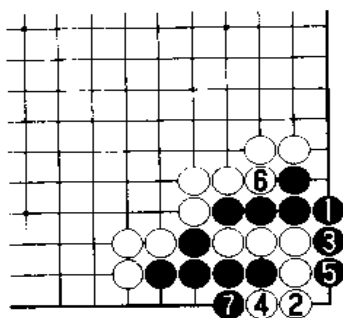
黑①夹是错着，白②冲，④打，再于⑥位渡，黑棋失败。



原图 331 正解图

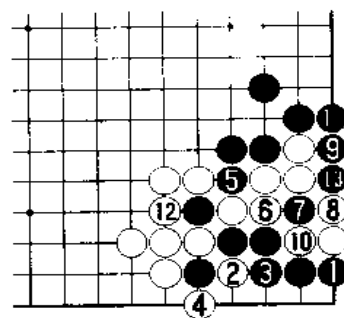
黑①立是杀白的手筋，行至黑⑨白角被杀。

⑦ = △



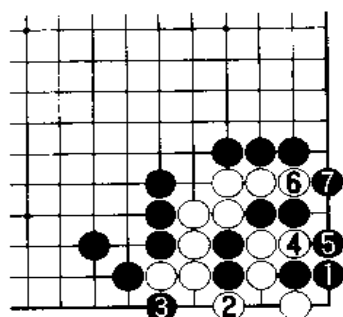
原图 332 正解图

黑①立是要点，以下行至黑⑦止，白棋被杀。



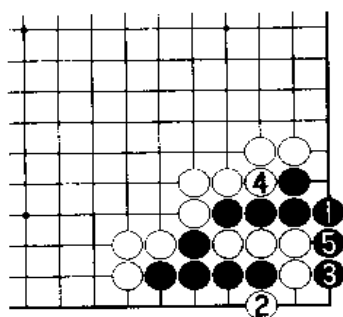
原图 333 正解图

黑①立是活角的要点，⑤打、⑦挤是手筋，行至⑪黑角已活。



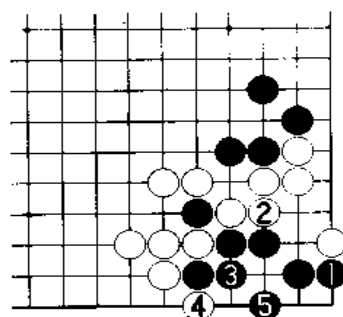
原图 331 变化图

白②如提，黑③破眼至⑦止，白棋仍不活。



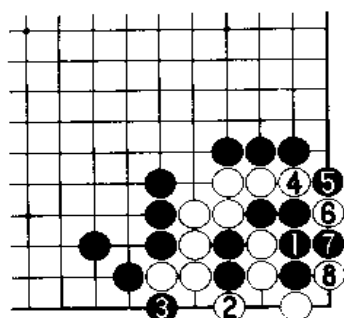
原图 332 变化图

白②如扳，黑③夹、⑤打次序好，白棋仍被杀。



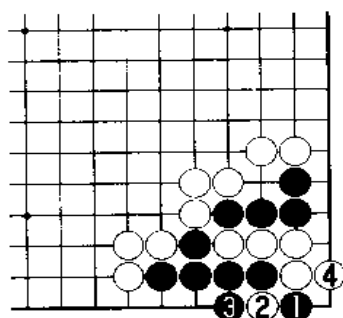
原图 333 变化图

白②如接，黑③、⑤即可活角。



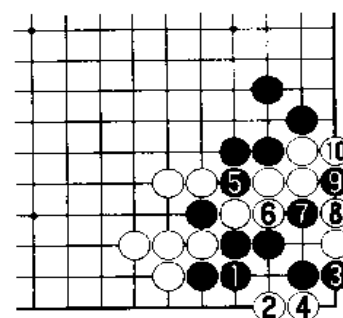
原图 331 失败图

黑③打吃是错着，白⑧扑劫成“劫活”，黑棋失败。



原图 332 失败图

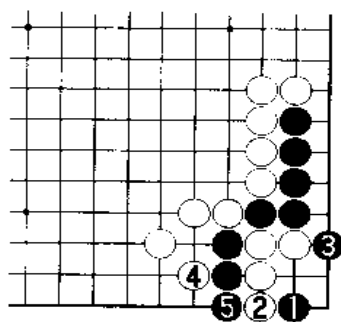
黑①扳是错着，白②扑、④立，黑棋反而被杀。



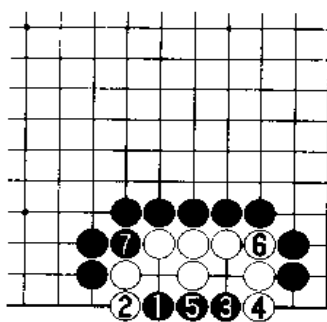
原图 333 失败图

黑①接是错着，白②、④破眼，行至⑩，黑棋失败。

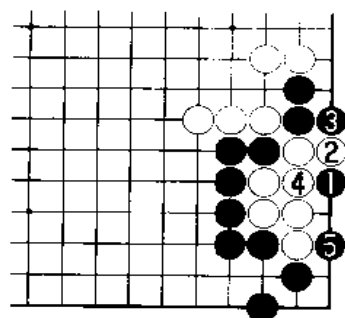
# 第十一部分答案



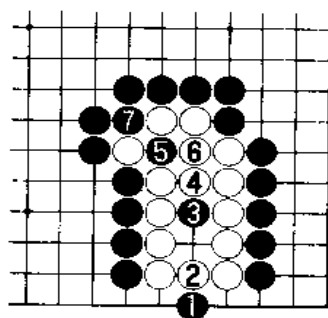
原图 334 正解图  
黑①点,③扳次序好,再于⑤位打,白棋被杀。



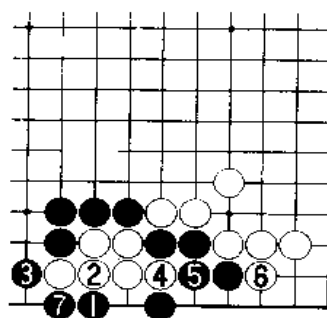
原图 335 正解图  
黑①、③点眼,再于⑤位接,白⑥团时黑⑦位挤,白棋被杀。



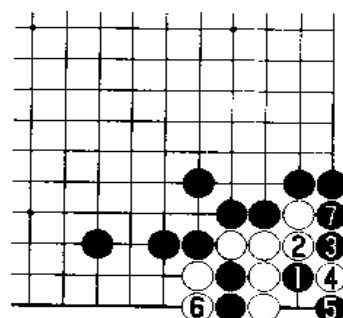
原图 336 正解图  
黑①位点是要点,白棋无论怎样下都将被杀。



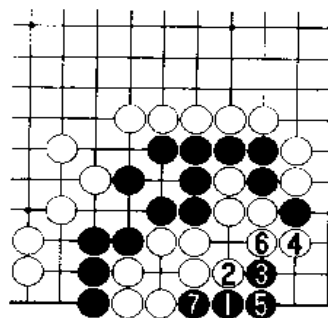
原图 337 正解图  
黑①是要点,白②接时③位再点是妙手,⑤扑、⑦打白棋被杀。



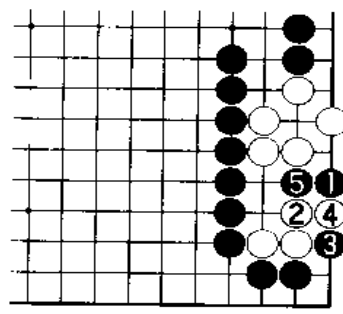
原图 338 正解图  
黑①点是好棋,白②如接,黑③位扳至黑⑦,白棋被杀。



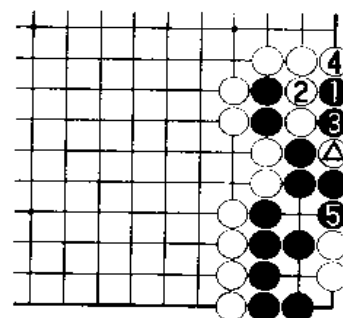
原图 339 正解图  
黑①点、③扳次序好,以下行至黑⑦,白棋被杀。



原图 340 正解图  
黑①点是要点,③扳、⑤接是妙手,⑦位再打可以活棋。

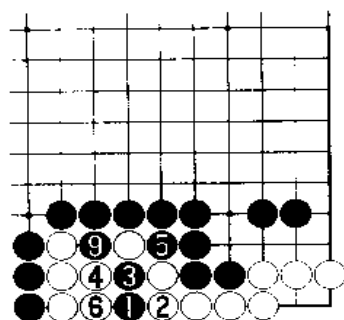


原图 341 正解图  
黑①点是妙手,③扳、⑤打次序好,白棋被杀。



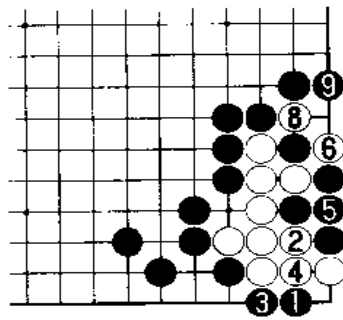
原图 342 正解图  
黑①点是手筋,③位先扑再于⑤位做眼可以活棋。⑥ = △ ⑦ = ●





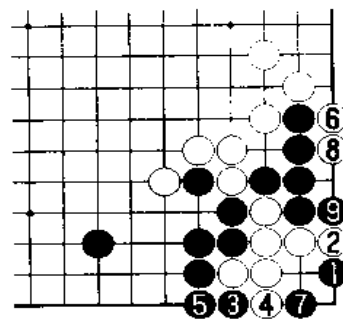
原图 343 正解图

黑①点、③挤次序好,⑤打、⑦扑是手筋,白棋被杀。⑦ = ③ ⑧ = ①



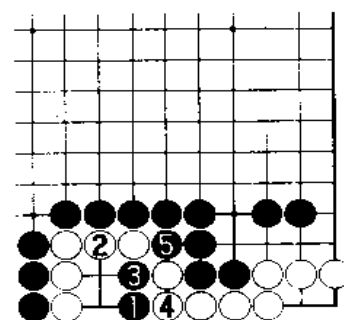
原图 344 正解图

黑①是要点,③接、⑤点是手筋,⑦位再立,白棋被杀。⑦ = ③



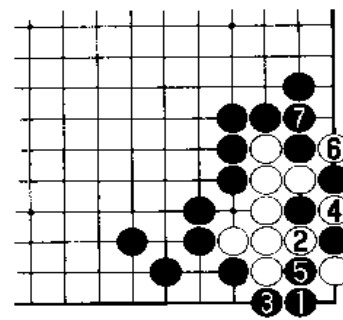
原图 345 正解图

黑①是要点,③扳、⑤接次序好,行至黑⑦止,白棋被杀。



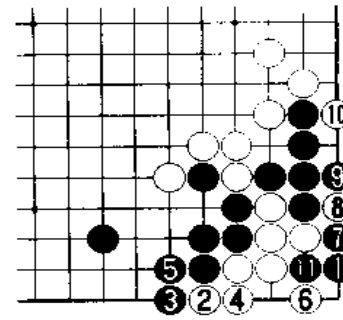
原图 343 变化图

白②如接,黑③挤、⑤断,白棋仍不活。



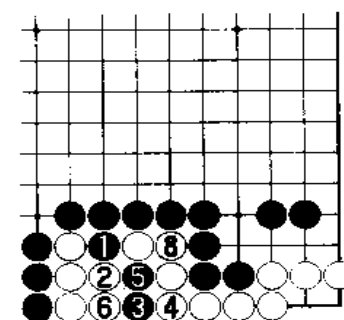
原图 344 变化图

白④如提,黑⑤位破眼,白⑥提时黑⑦接,白棋仍不活。



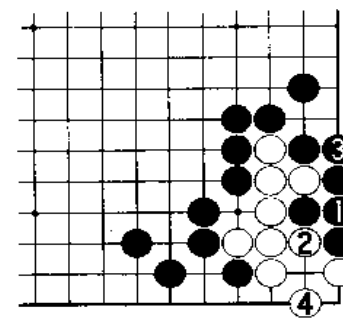
原图 345 变化图

白②如扳,再于⑥位做眼,黑⑦位退至①位打,白棋仍不活。



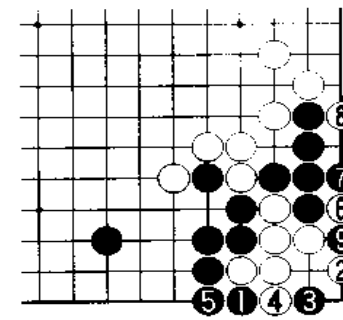
原图 343 失败图

黑①冲是错着,白②挡必然,⑧位接是妙手,⑩位再断已活棋,黑棋失败。⑦ = ⑤ ⑨ = ③ ⑩ = ②



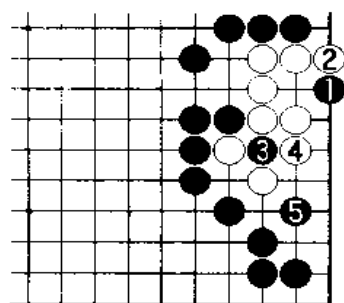
原图 344 失败图

黑①先接是错着,白②、④做眼可以活棋,黑棋失败。



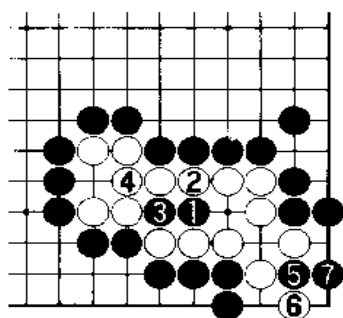
原图 345 失败图

黑①先扳是错着,白②、④位做眼,再于⑥位扳成打劫,黑棋失败。



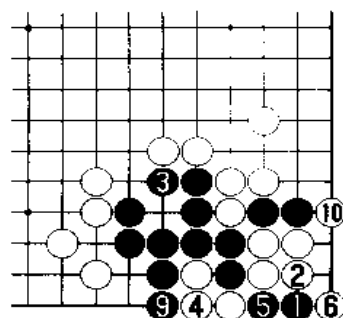
原图 346 正解图

黑①是要点,③位扑是手筋,再于⑤位尖,白棋被杀。



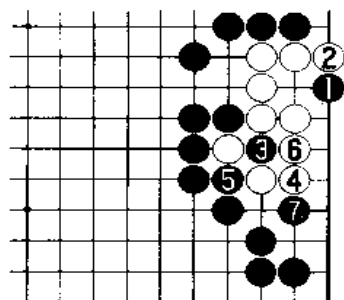
原图 347 正解图

黑①点、③扑是相关的手筋,再于⑤位挤,白棋被杀。



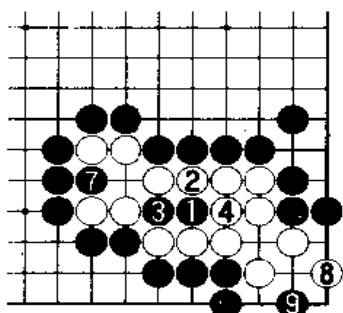
原图 348 正解图

黑①是要点,③、⑤两扑是手筋,⑦位打吃已活棋。⑦ = ⑤ ⑧ = ① ⑩ = ③



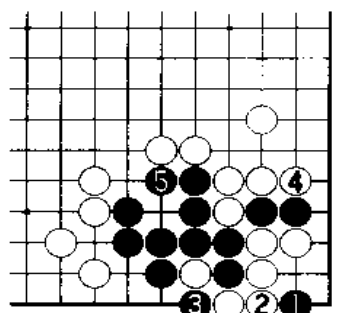
原图 346 变化图

白④如立,黑③位提至黑⑦,白棋仍不活。



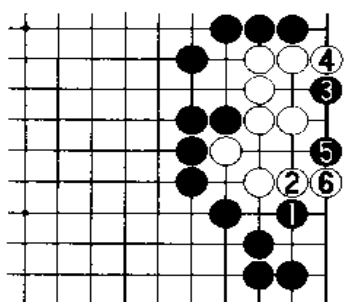
原图 347 变化图

白②如接,黑③、⑤两扑次序好,⑦位再点,白棋仍不活。⑤ = ③ ⑥ = ①



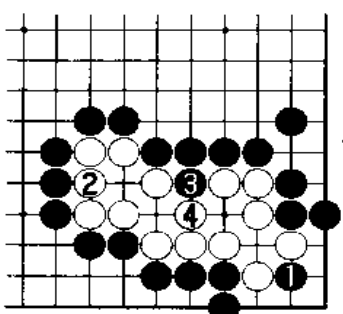
原图 348 变化图

白②如接,黑④先手提,⑥位再做眼仍可活棋。



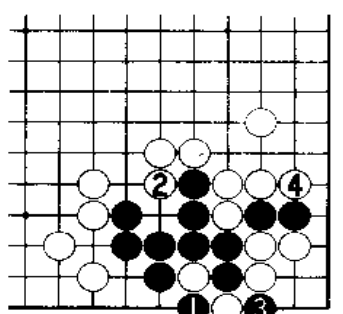
原图 346 失败图

黑①先尖是错着,白②至⑥扩大眼位可活棋,黑棋失败。



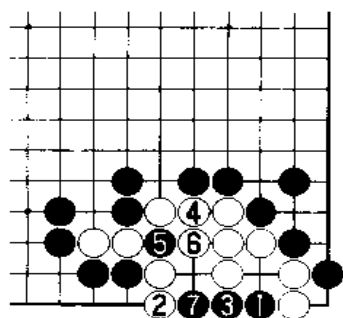
原图 347 失败图

黑①挤是错着,白②、④做眼可以活棋,黑棋失败。

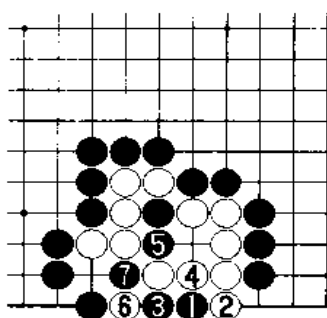


原图 348 失败图

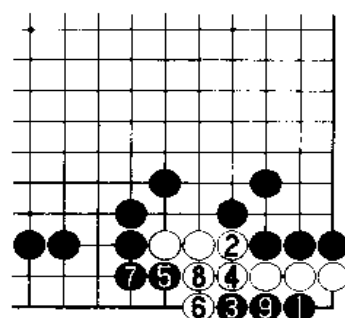
黑①先提是错着,白②位破眼,黑棋失败。



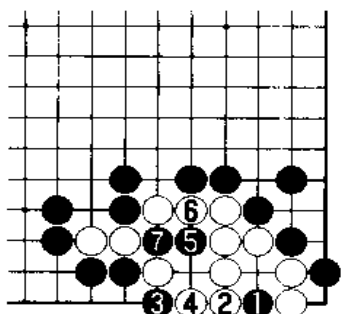
原图 349 正解图  
黑①点、③长次序好,⑤位扑是手筋,白棋被杀。



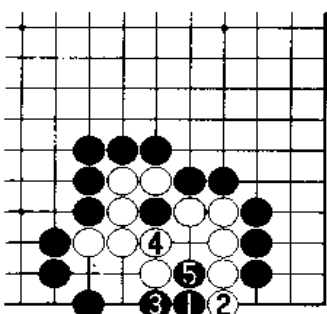
原图 350 正解图  
黑①点、③长次序好,⑤位破眼是妙手,⑦位再扑,白棋被杀。



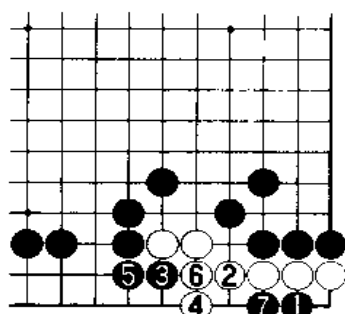
原图 351 正解图  
黑①点是手筋,③跳、⑤扳次序好,⑦位再接可杀白棋。



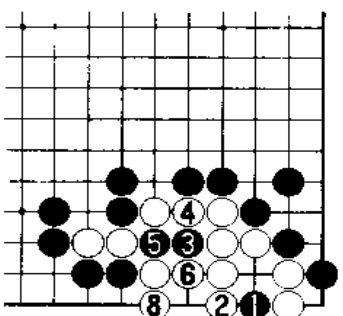
原图 349 变化图  
白②如立,黑③扳缩其眼位,再于⑤、⑦扑,白棋仍不活。



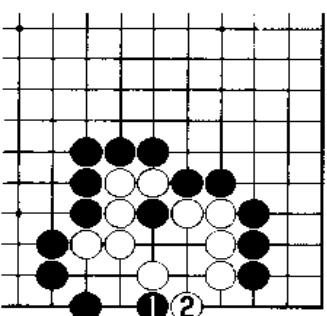
原图 350 变化图  
白④如提,黑⑤位破眼,白棋仍不活。



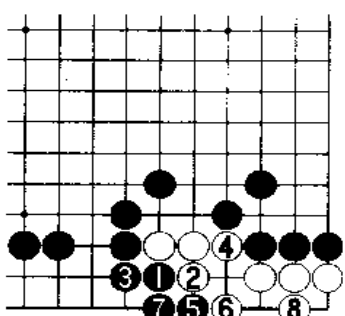
原图 351 变化图  
白②如退,黑③扳、⑤接再于⑦位长,白棋仍不活。



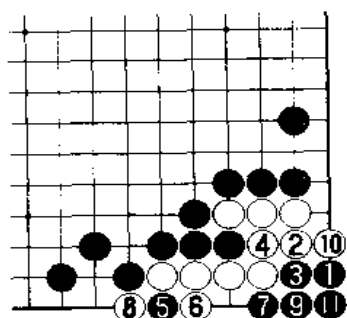
原图 349 失败图  
黑③点是错着,白⑥、⑧做眼可活棋,黑棋失败。  
⑦ = ⑤



原图 350 失败图  
黑①托是错着,白②位挡成“曲四”已活棋,黑棋失败。

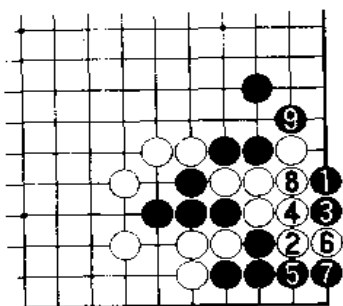


原图 351 失败图  
黑①扳是错着,行至白③做眼可活棋,黑棋失败。



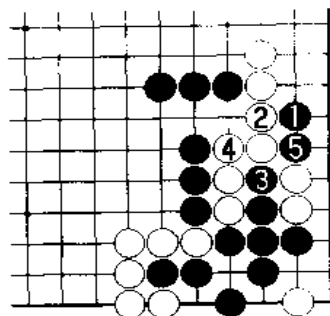
原图 352 正解图

黑①点、③挤是妙手，再于⑤位扳，行至⑪止，白角被杀。



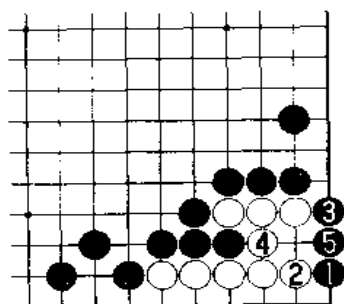
原图 353 正解图

黑①、③两点是妙手，以下行至黑⑨，白棋被杀。



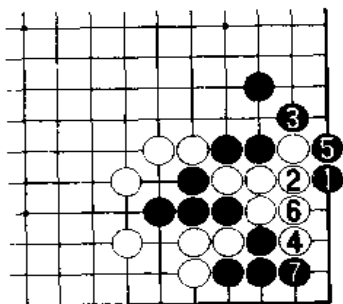
原图 354 正解图

黑①点、③打是相关的手筋，白④接时黑⑤位断吃两子已活棋。



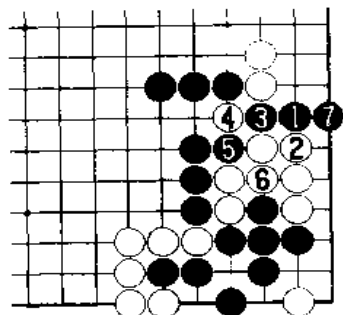
原图 352 变化图

白②如双，黑③扳、⑤接，白棋仍不活。



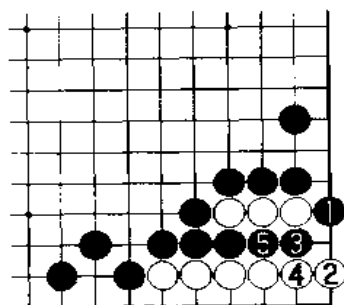
原图 353 变化图

白②如接，黑③虎、⑤打，白棋仍不行。



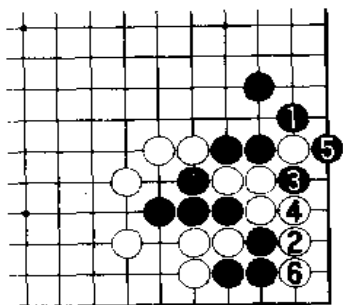
原图 354 变化图

白②如团，黑③冲、⑤断再于⑦位立，白棋被全歼。



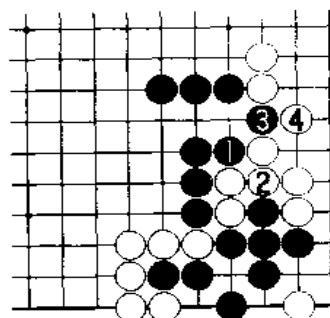
原图 352 失败图

黑①先扳是错着，白②跳、④接弃子活角，黑棋失败。



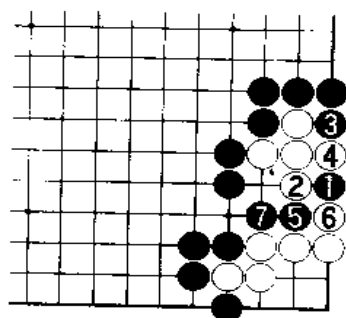
原图 353 失败图

黑①、③吃掉一子是错着，白⑥位紧气，黑棋失败。

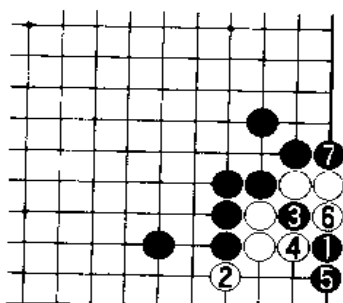


原图 354 失败图

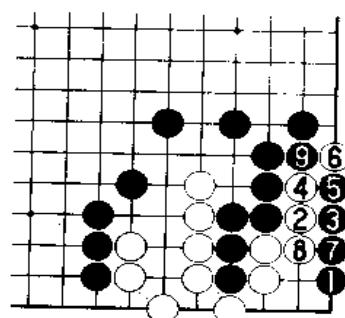
黑①位打是错着，⑤位挖时白④位打，黑棋失败。



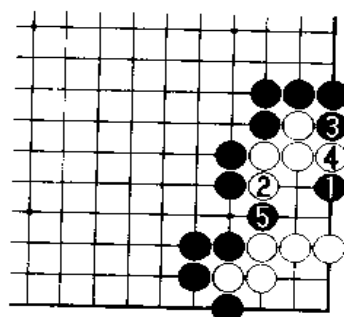
原图 355 正解图  
黑①位点是好棋,①冲、  
⑤打次序好,再于⑦位  
退,白棋被杀。



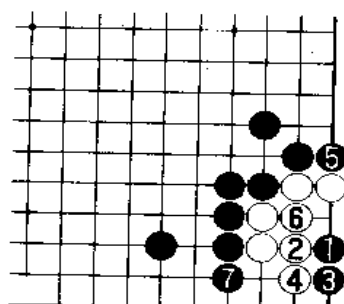
原图 356 正解图  
黑①是要点,③断、⑤长  
次序好,⑦位再打,白棋  
被杀。



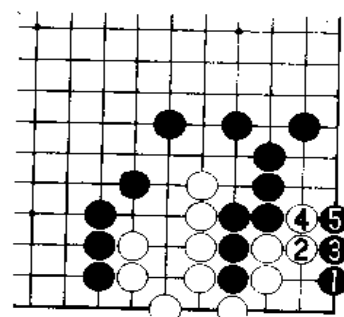
原图 357 正解图  
黑①点、③跳是手筋,以  
下行至黑⑨止,白棋被  
杀。



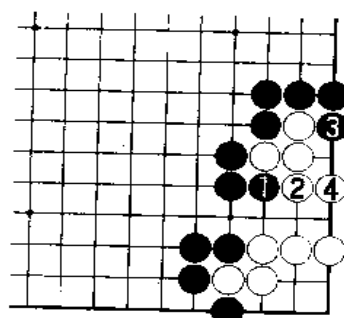
原图 355 变化图  
白②如挡,黑仍⑤冲、⑤  
打,白棋仍不活。



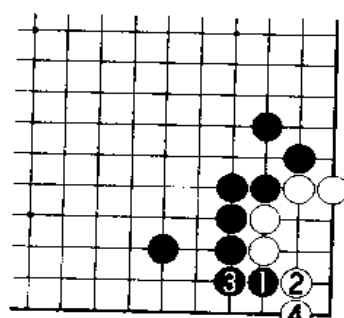
原图 356 变化图  
白②如曲,黑⑦位长,再  
于⑤、⑦两立,白棋仍不  
活。



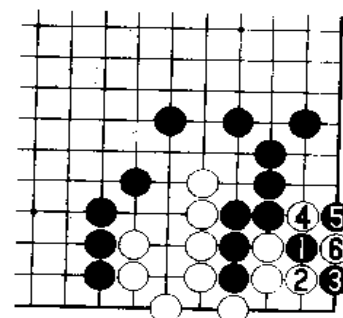
原图 357 变化图  
白②如曲,黑⑤、⑤退可  
以连回,白棋仍不活。



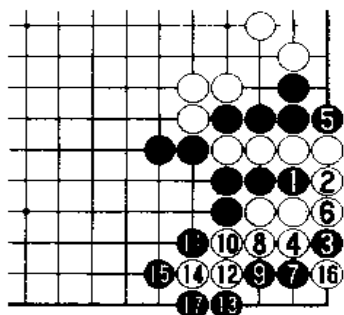
原图 355 失败图  
黑①冲是错着,白②、④  
做眼可以活棋,黑棋失  
败。



原图 356 失败图  
黑①扳是错着,白②扳、  
④立可以活棋,黑棋失  
败。

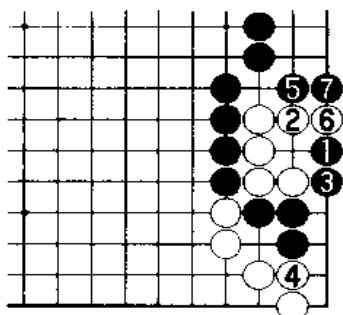


原图 357 失败图  
黑①扳是错着,行至黑  
⑤成打劫,黑棋失败。



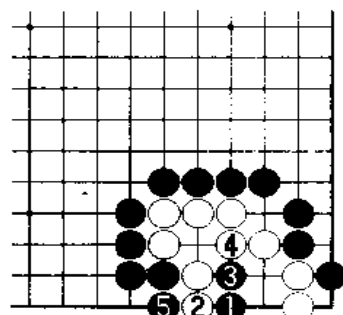
原图 358 正解图

黑①冲、③点次序好，  
⑤、⑦滚打是手筋，行至  
⑩止，白棋被杀。



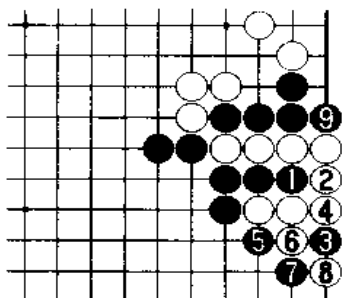
原图 359 正解图

黑①点、③退是妙手，再  
于⑤、⑦位紧气，白棋被  
杀。



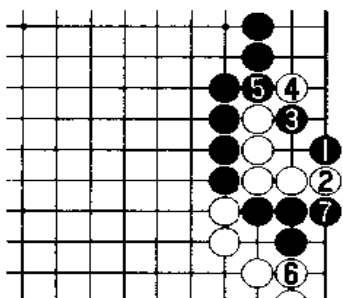
原图 360 正解图

黑①点、③长次序好，再  
于⑤位打吃，白棋被杀。



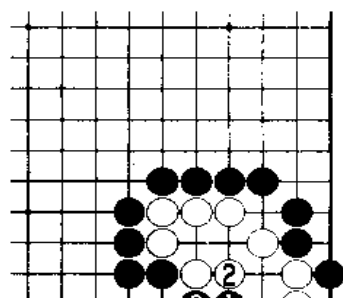
原图 358 变化图

白④如接，黑⑤扳、⑦  
打，白棋仍不行。



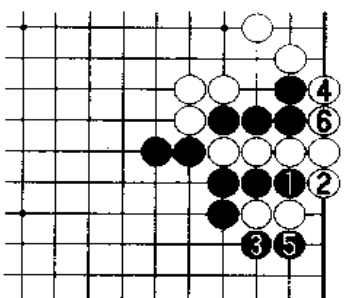
原图 359 变化图

白②如挡，黑③尖、⑤  
断，白棋仍不活。



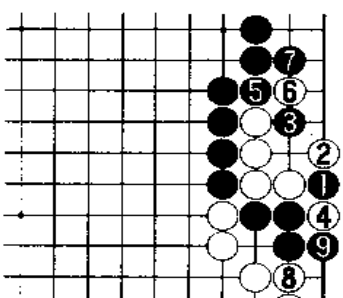
原图 360 变化图

白②如做眼，黑则③位  
退，白棋仍不活。



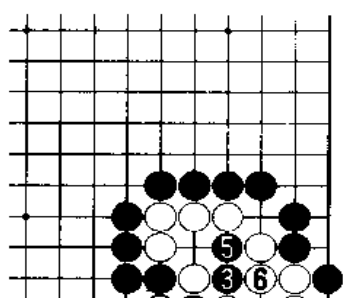
原图 358 失败图

黑①冲、③扳是错着，白  
棋弃两子可突围，黑棋  
失败。



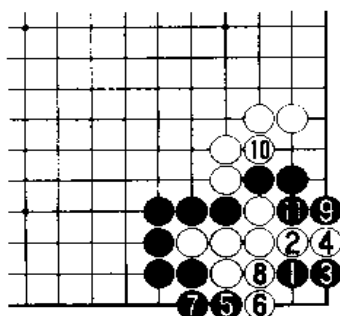
原图 359 失败图

黑①先扳是错着，以下  
行至⑤止，成打劫活，黑  
棋失败。



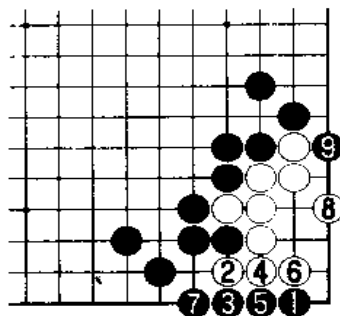
原图 360 失败图

黑①扳、③打是错着，白  
⑥做眼可以活棋，黑棋  
失败。



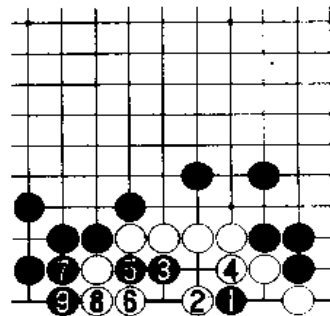
原图 361 正解图

黑①点、③立是手筋，再于⑤位扳，行至⑩止，白棋被杀。



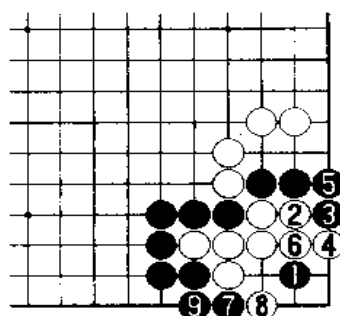
原图 362 正解图

黑①位点是要点，白②位扳，黑③至⑦可连回，再于⑨位破眼，白棋被杀。



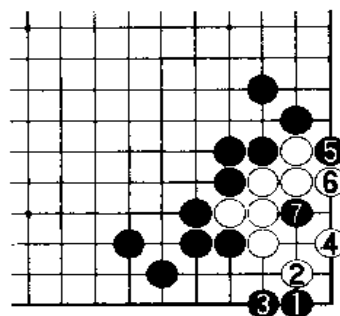
原图 363 正解图

黑①点是要点，③位再点，行至黑⑨，白棋被杀。



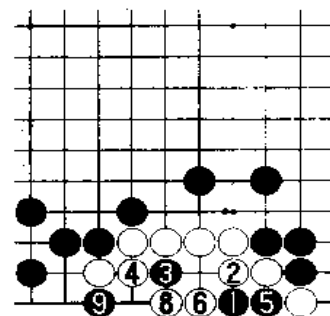
原图 361 变化图

白②如挡，黑③扳、⑤接至⑨止，白棋仍不行。



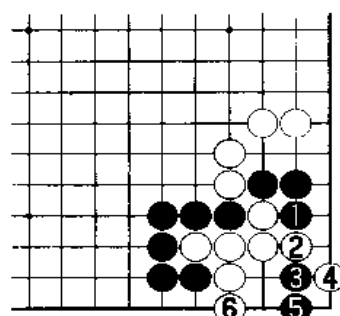
原图 362 变化图

白②如尖，黑③位退至⑦位点，白棋仍不活。



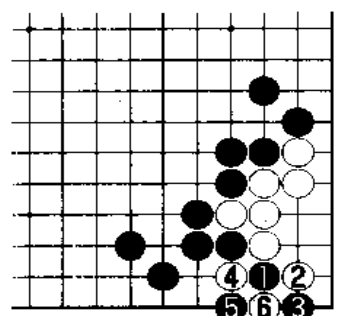
原图 363 变化图

白②如接，黑仍③位点至⑦位破眼，白棋不活。  
⑦ = ⑤



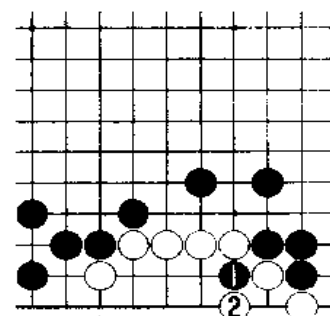
原图 361 失败图

黑①位拐是错着，行至白⑥成眼杀，黑棋失败。



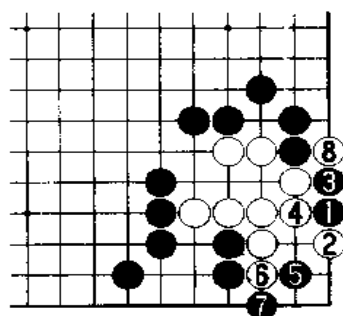
原图 362 失败图

黑①位扳是错着，③、⑤只能打劫杀，黑棋失败。



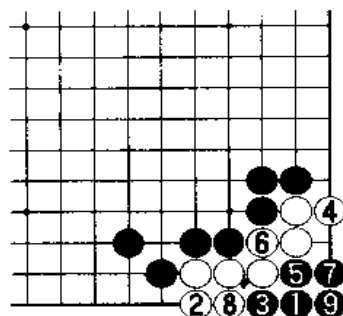
原图 363 失败图

黑①断打是错着，白棋②位可做劫，黑棋失败。



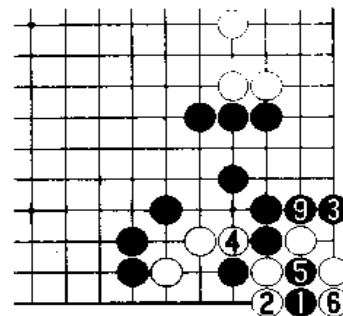
原图 364 正解图

黑①是要点、③退、⑤跳次序好，行至⑦位补，白棋被杀。⑨ = ③



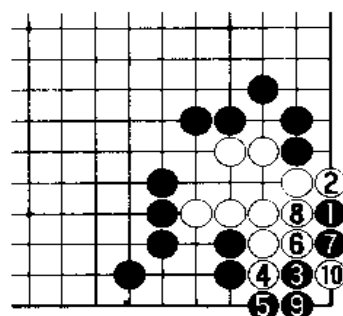
原图 365 正解图

黑①是要点，③长、⑤挤次序好，行至黑⑦，白棋被杀。



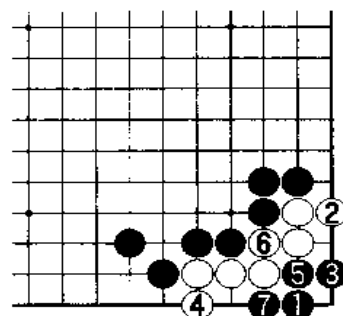
原图 366 正解图

黑①是要点，③位扑是妙手，行至黑⑦止，白棋被杀。⑦ = ⑤ ⑧ = ①



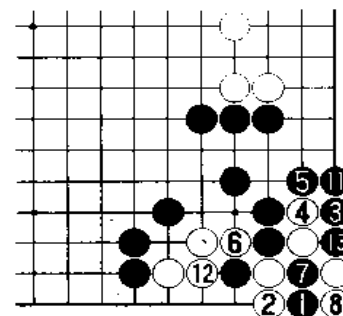
原图 364 变化图

白②如挡，黑④位跳至⑥扑，白棋仍不活。⑧ = ④



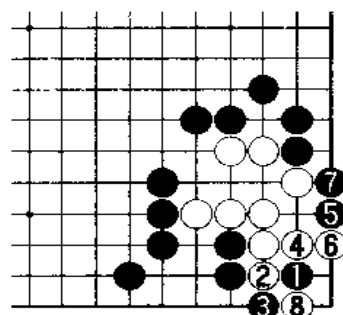
原图 365 变化图

白②如立这边，黑④至⑥成“眼杀”，白棋仍不活。



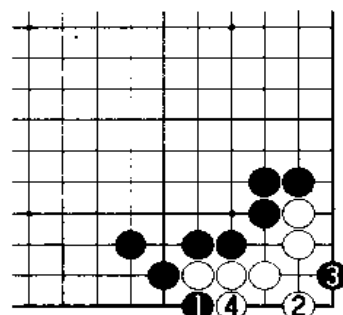
原图 366 变化图

白④如冲，黑⑥位挡至⑧破眼，白棋仍不活。⑨ = ⑦ ⑩ = ①



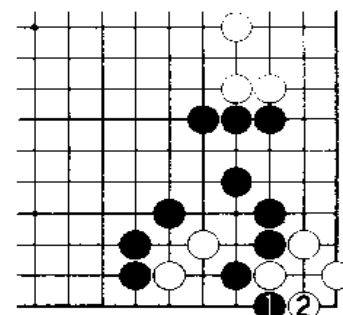
原图 364 失败图

黑①先跳次序错误，白⑥是妙手，⑧位再扑已活棋，黑棋失败。



原图 365 失败图

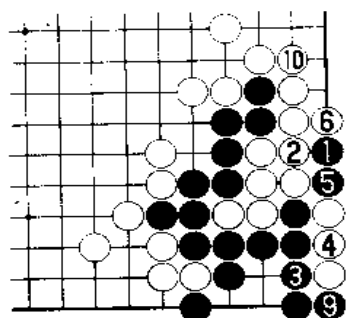
黑①位扳是错着，白②、④做眼已活棋，黑棋失败。



原图 366 失败图

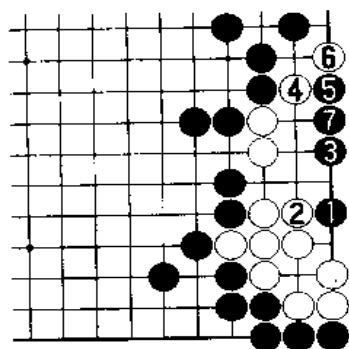
黑①位打是错着，白棋②位可做劫，黑棋失败。





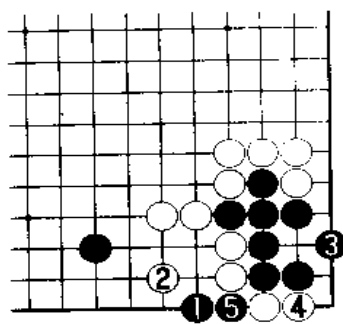
原图 367 正解图

黑①点、③接次序好，白④如接，黑⑤、⑦两扑是手筋，⑨位再打已活棋。  
⑦=⑤ ⑧=① ⑩=③



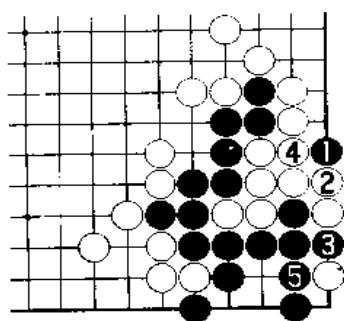
原图 368 正解图

黑①是要点，③、⑤两跳是手筋，再于⑦位接，白棋被杀。



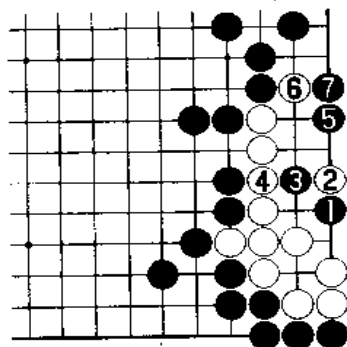
原图 369 正解图

黑①是要点，③、⑤次序好，黑棋已活。



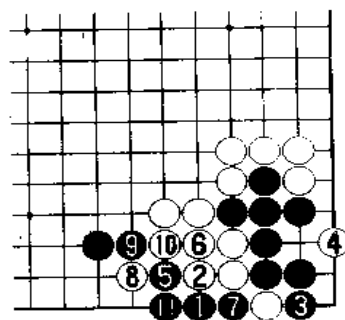
原图 367 变化图

白②如接，黑③打、⑤接仍可活棋。



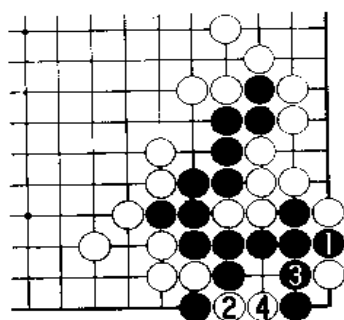
原图 368 变化图

白②如靠，黑③打、●飞，可以渡过，白棋仍不活。



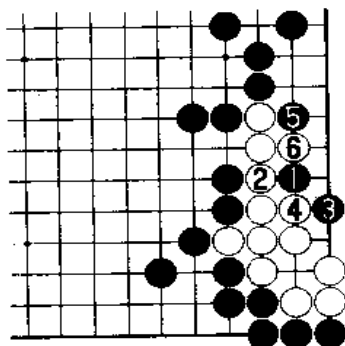
原图 369 变化图

白②如曲，黑③打、●扳是妙手，行至④黑棋顺利逃出。



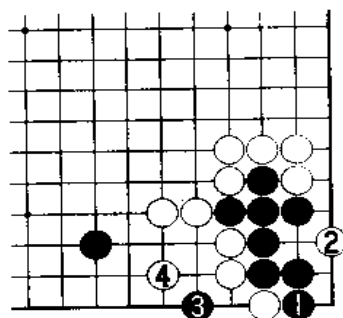
原图 367 失败图

黑①位打是错着，白②扑、④长，黑因无法做出两只眼而失败。



原图 368 失败图

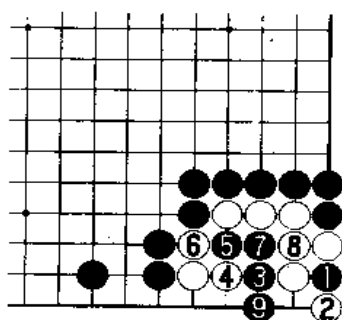
黑①位点是错着，行至白⑥已活棋，黑棋失败。



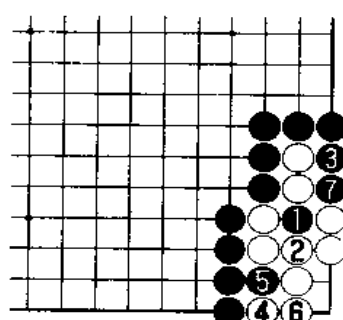
原图 369 失败图

黑①打、●点次序错误，白④位跳，黑棋失败。

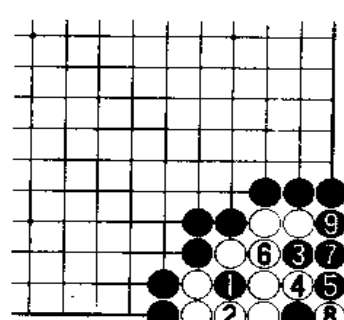
# 第十二部分 答案



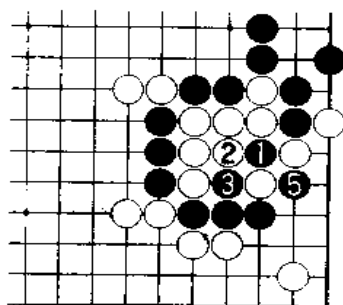
原图 370 正解图  
黑①扑妙着,③靠是要点。以下至黑⑨止,成“金鸡独立”,白棋被杀。



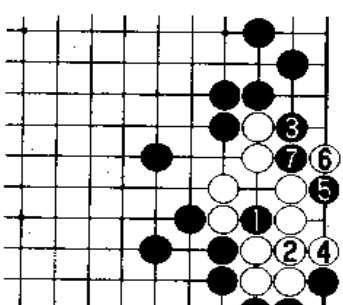
原图 371 正解图  
黑①扑是好棋,白②只能提,黑③破眼,以下行至黑⑦,白棋被杀。



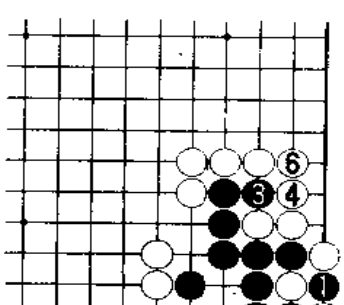
原图 372 正解图  
黑①扑时白②提,黑③是好棋,以下行至⑨,白棋被杀。



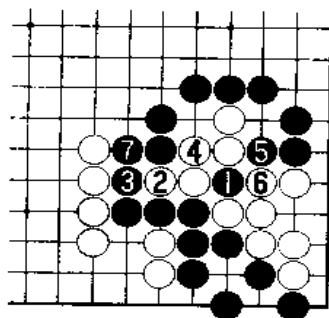
原图 373 正解图  
黑①扑是杀白棋的唯一要点,白②提时黑③、⑤可一气呵成。④=①



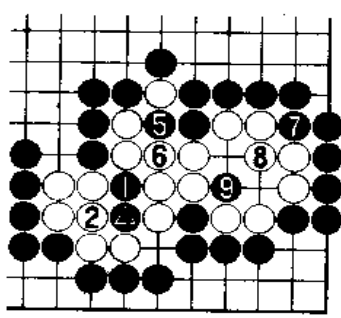
原图 374 正解图  
黑①先手扑,再于③位扳,⑤、⑦位破眼,白棋被杀。



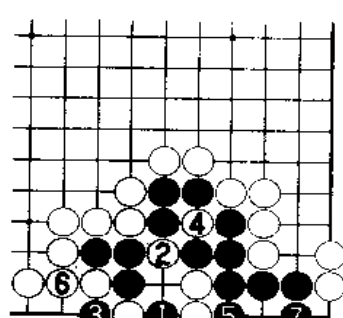
原图 375 正解图  
黑①扑是活棋的手筋,以下行至黑⑦止,可吃白棋“接不归”。



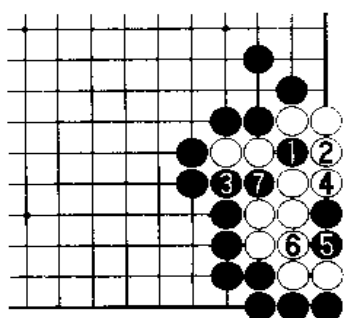
原图 376 正解图  
黑①扑是杀白棋的手筋,以下行至黑⑦止,白棋被杀。



原图 377 正解图  
黑①、③扑是妙手,⑤提、⑦挤次序好,⑨位破眼,白棋被杀。②=①  
④=△

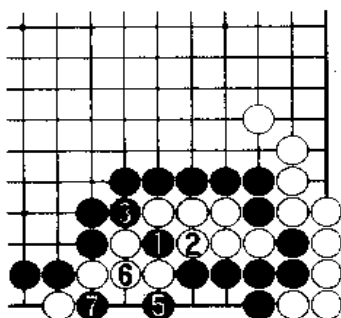


原图 378 正解图  
黑①扑是妙手,白②扑时黑③提,再于⑤、⑦做眼,黑棋已活。



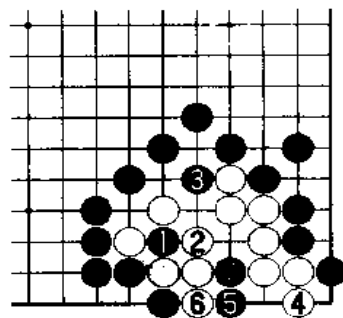
原图 379 正解图

黑①先扑,再于③位破眼是好次序,以下行至黑⑦止,白棋被杀。



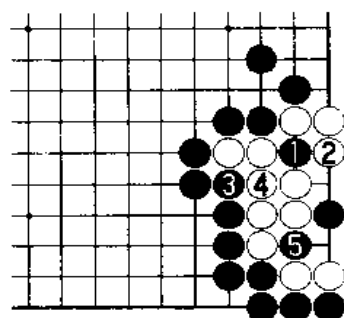
原图 380 正解图

黑①扑是好棋,白②提时黑③、⑤两打,白棋因差一气而被杀。④ = ①



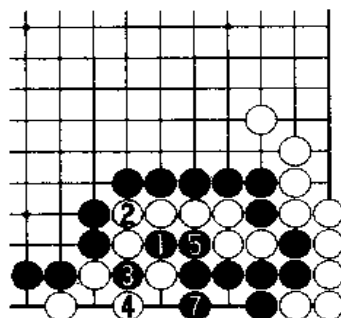
原图 381 正解图

黑①扑、③破眼是好次序,以下行至黑⑦止,白棋被杀。



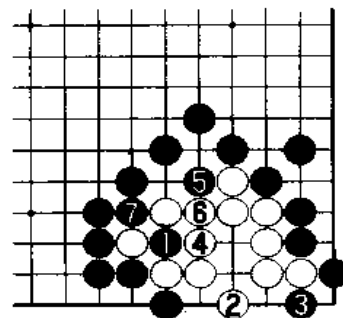
原图 379 变化图

白④如于此位团眼,黑⑤再扑,白棋仍不活。



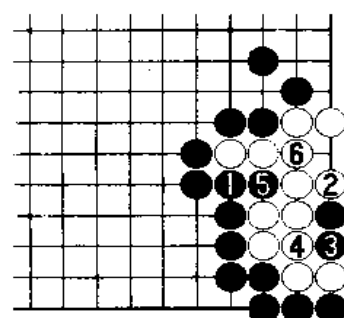
原图 380 变化图

白②如接黑①再次扑,妙极,白④只能提。黑③打后再于⑦位做眼形成“眼杀”。⑥ = ⑤



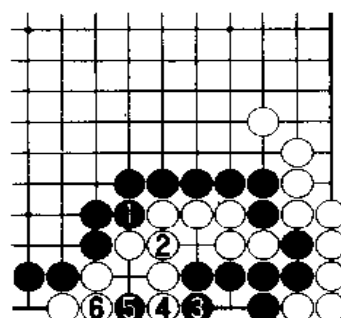
原图 381 变化图

白②如于此位做眼,黑③位破眼,以下行至黑⑦止,白棋仍不活。



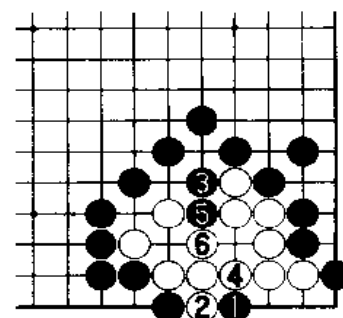
原图 379 失败图

黑①先破眼错误,白②打吃,以下行至白⑥止,白棋已活。



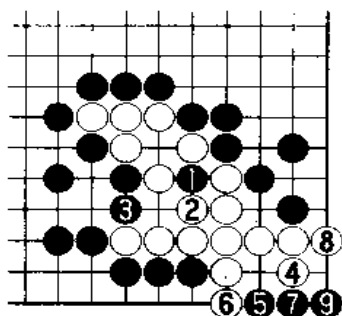
原图 380 失败图

黑①先挤错误。⑥位做眼时白④也做眼,黑③点白⑥接成双活,黑棋失败。



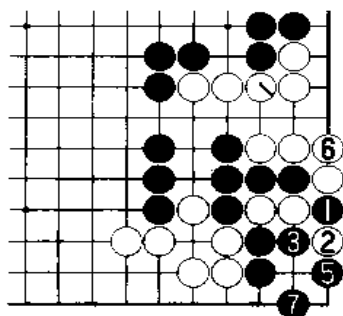
原图 381 失败图

黑①先点错误,以下行至白⑥止,白棋已活。



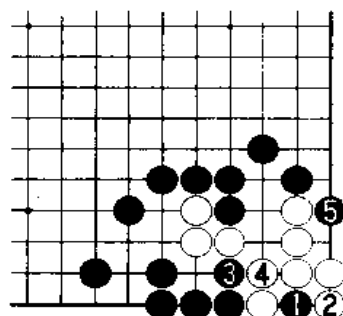
原图 382 正解图

黑①扑是好棋,以下行至黑⑦止,成“盘角曲四”,白棋被杀。



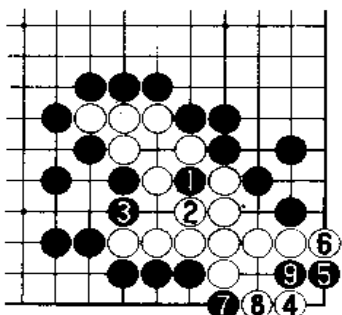
原图 383 正解图

黑①扑是活角的妙着,白②提时,黑③、⑤先手打吃,再于⑦位做眼活角,白棋被杀。④ = ①



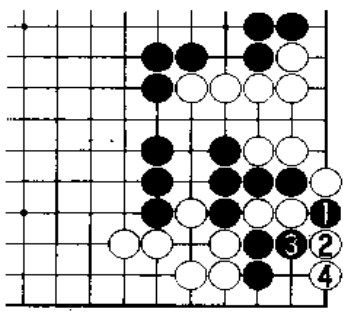
原图 384 正解图

黑①先扑,再于③、⑤位破眼,白棋被杀。



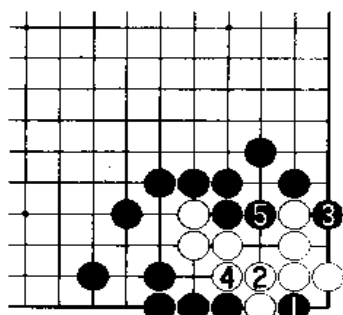
原图 382 变化图

白①如跳,黑③点、⑤长,白棋仍不活。



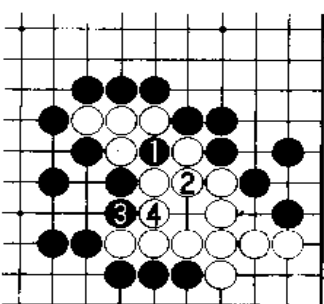
原图 383 变化图

白①如长,黑③提白二子已通连,白棋仍不活。  
④ = ①



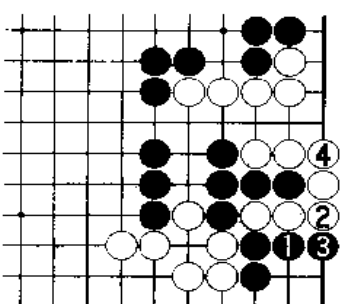
原图 384 变化图

白②如接,黑③、⑤破眼,白棋仍不活。



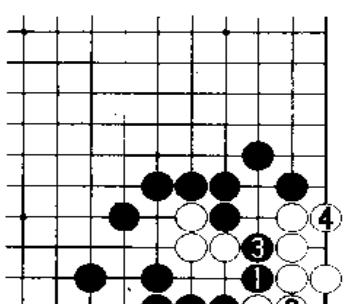
原图 382 失败图

黑①先吃是错着,白②接、再于④位做眼已活棋,黑棋失败。



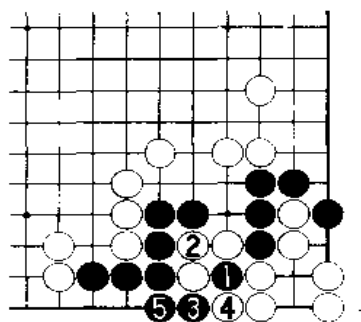
原图 383 失败图

黑①、③先打吃错误,白②、④接后黑角不活,对杀白胜。



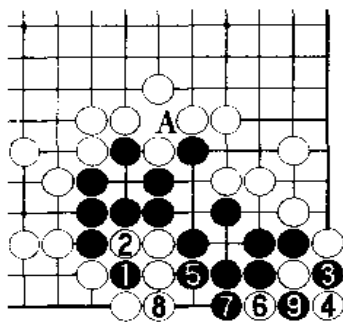
原图 384 失败图

黑①先打是错着,白②接、④做眼,弃掉三子可活角,黑棋失败。



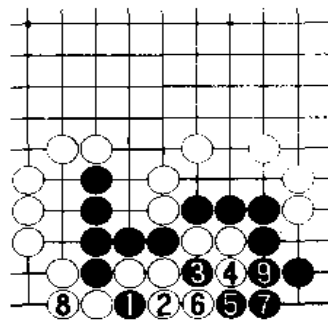
原图 385 正解图

黑①扑是好棋,白②如团眼,黑③打、⑤接,白角被杀。



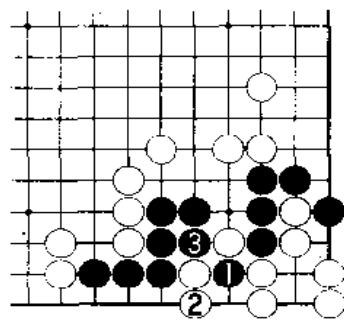
原图 386 正解图

黑①、③两扑是相关的妙手,以下行至黑⑨角上成劫,但因上方 A 位已有一劫,所以黑棋已活。



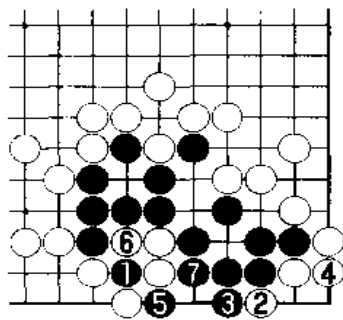
原图 387 正解图

黑①先扑妙,白②提时黑③断、⑤打是相关的好手,以下行至黑⑨止,白棋“接不归”。



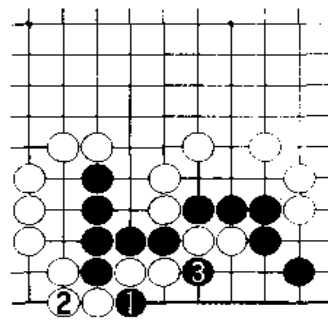
原图 385 变化图

白②如改在本图立,黑③断吃,白棋仍不活。



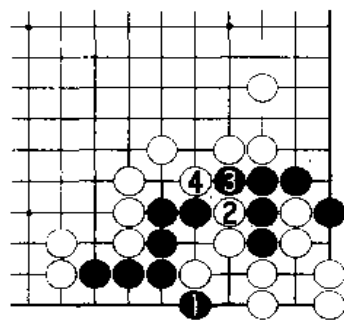
原图 386 变化图

白②如扳,黑③以下至⑦止还是成劫,黑仍是活棋。



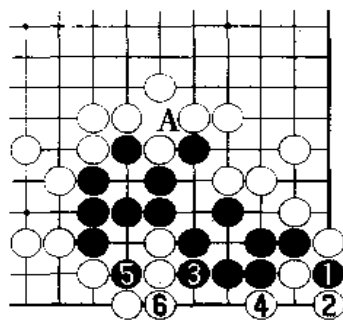
原图 387 变化图

白②如接,黑③位“双打吃”可以活棋。



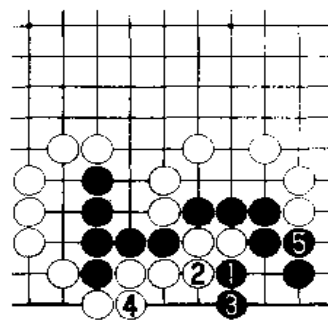
原图 385 失败图

黑①先扳破眼是错着,白②、④冲断后,黑棋反而被杀。



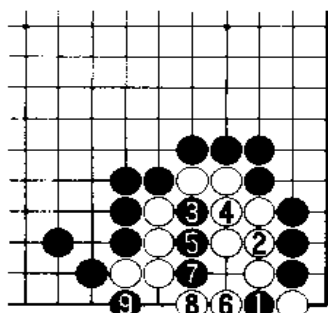
原图 386 失败图

黑①先扑角是错着,黑③再扑时,白⑥可接,黑棋只能在 A 位打劫活,黑失败。



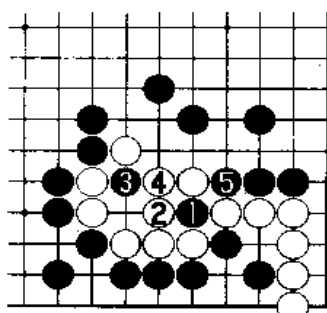
原图 387 失败图

黑①先打错误,白④接后,黑棋只能弃六子而后手活角,黑棋失败。



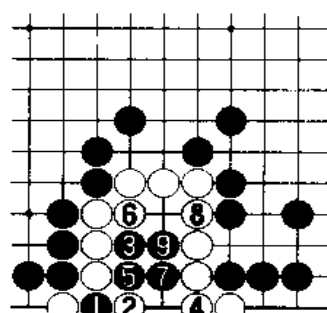
原图 388 正解图

黑①扑妙,③、⑤是好次序,以下行至⑨位破眼,白棋被杀。



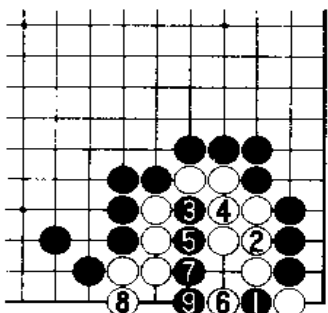
原图 389 正解图

黑①扑是杀白棋的手筋,白②提时,黑③打、⑤挤,白棋被杀。



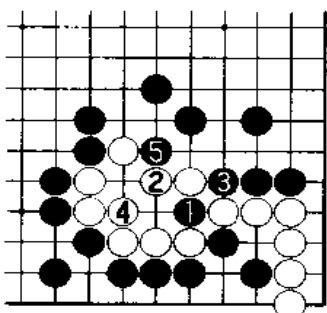
原图 390 正解图

黑①扑、③点是好棋,以下行至黑⑨止,白棋被杀。



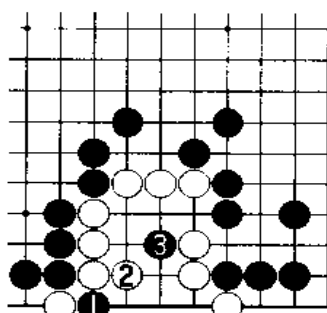
原图 388 变化图

白⑧如于此位立,黑⑨也立,成“金鸡独立”而杀白棋。



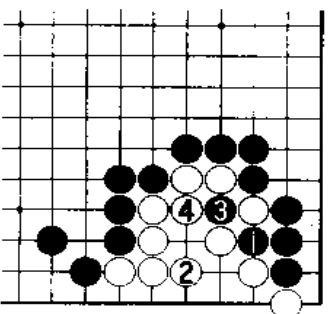
原图 389 变化图

白②如在此位做眼,黑③、⑤卡眼后,白棋仍不活。



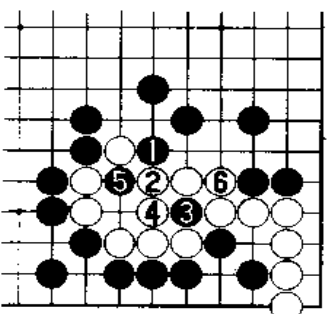
原图 390 变化图

白②如改在本图曲,黑③位点眼,白棋仍不活。



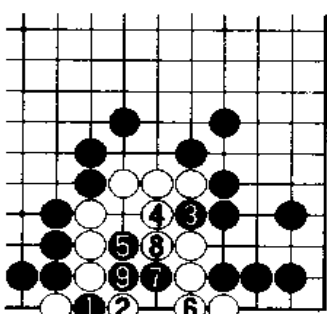
原图 388 失败图

黑①先打错误,白②、④可做眼活棋,黑棋失败。



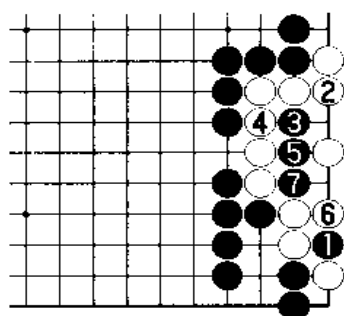
原图 389 失败图

黑①错误,白②做眼,黑③、⑤扑时,白⑥位可做眼活棋,黑棋失败。



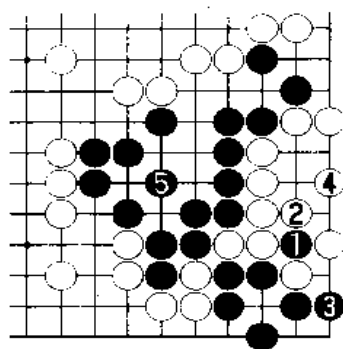
原图 390 失败图

黑③先冲是错着,以下行至黑⑨止形成“双活”,黑棋失败。



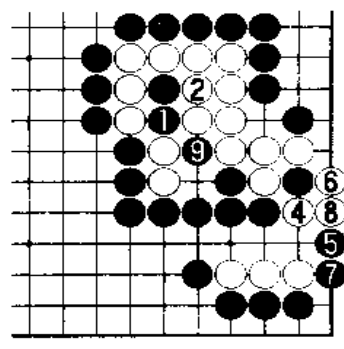
原图 391 正解图

黑①扑、③点好，以下行至黑⑦止，白棋被杀。



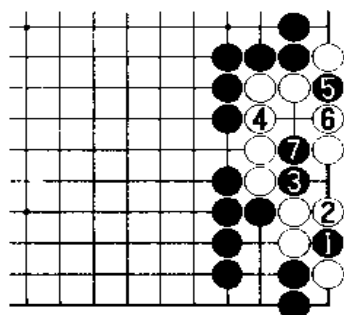
原图 392 正解图

黑①扑妙着，白②提黑③做眼，白④也做眼，黑⑤活棋双方满意。



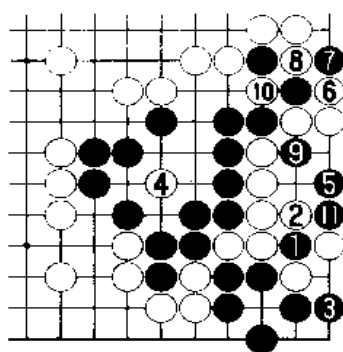
原图 393 正解图

黑①、③连扑是好棋，白④打时黑⑤点，以下行至黑⑦，白棋被杀。③ = ①



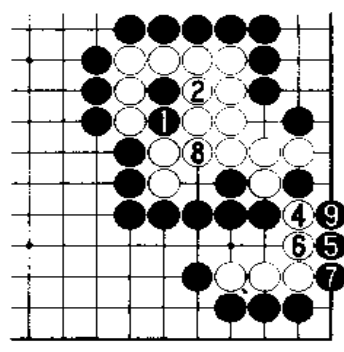
原图 391 变化图

白②如提，黑③先断再于⑤位扑、⑦位长，白棋仍不活。



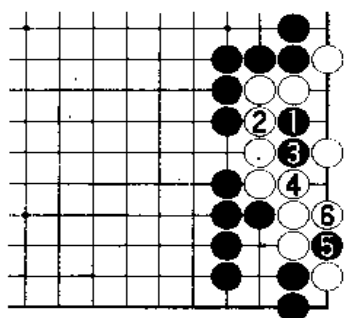
原图 392 变化图

白④如点，黑⑤也点，白⑥渡时黑⑦扳妙，至黑⑩止成“金鸡独立”白棋失败。



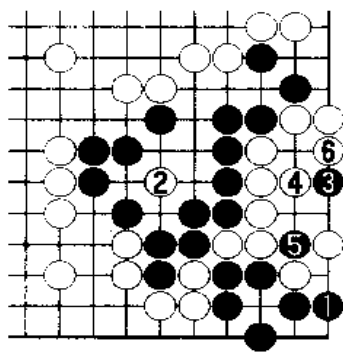
原图 393 变化图

白⑥如接，黑⑦仍退，然后再于⑨位长，白棋仍不活。⑦ = ①



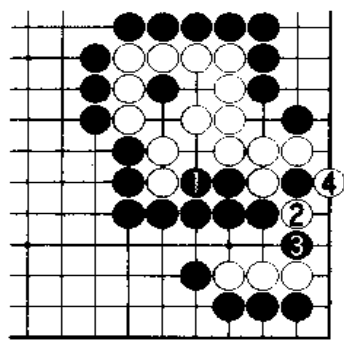
原图 391 失败图

黑①先点错误，以下行至白⑥白棋已活，黑棋失败。



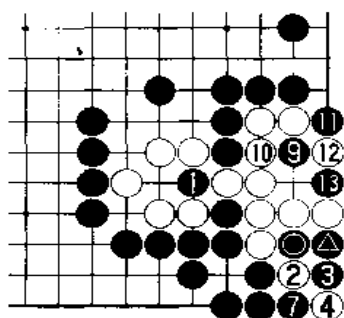
原图 392 失败图

黑①做眼错误，白②先点再于④位做眼，黑③再扑为时已晚，白⑥活棋，黑棋失败。



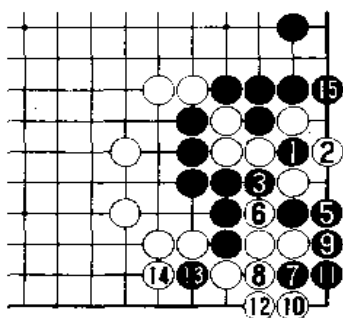
原图 393 失败图

黑①先破眼错误，白②打、④提已活棋，黑棋失败。



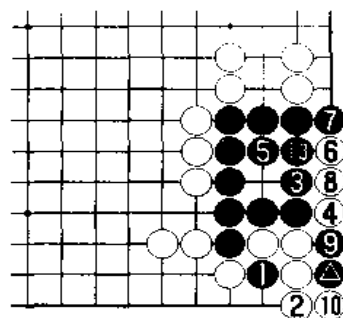
原图 394 正解图

黑①扑、白②打时黑③多送一子妙，以下行至⑬，白棋被杀。⑤ = △  
⑥ = ● ⑧ = ③



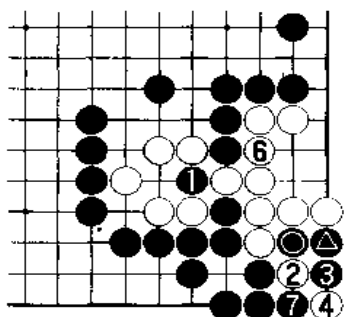
原图 395 正解图

黑①、③必然，⑤立、⑦夹是妙着，⑨位渡过可延气，行至⑮白棋被杀。  
① = ①



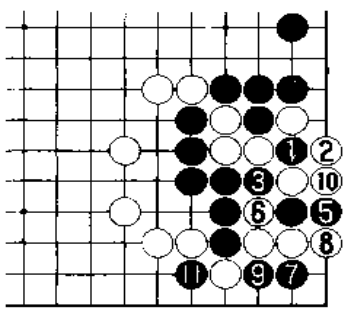
原图 396 正解图

黑①扑、③曲好次序，以下行至⑮止，可吃白棋“接不归”。⑬ = ③  
⑫ = △



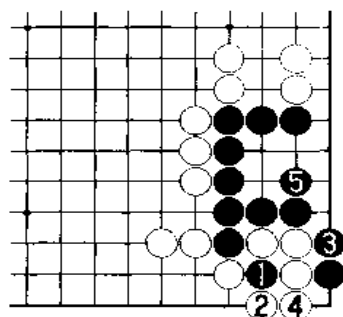
原图 394 变化图

白⑥如接，黑⑦打、⑨提，白棋仍被杀。  
⑤ = △ ⑧ = ● ⑨ = ③



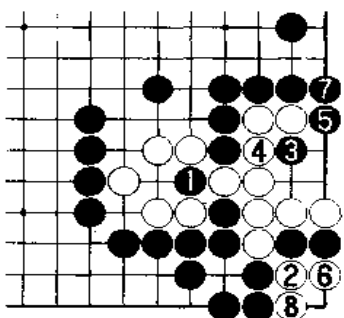
原图 395 变化图

白⑧如立，被黑④位断、⑪再打，白棋仍不活。  
① = ①



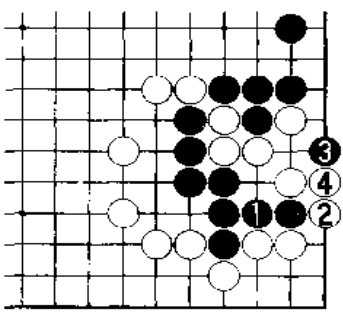
原图 396 变化图

白②如提，黑④退要打劫，白棋消劫，黑⑤仍可活棋。



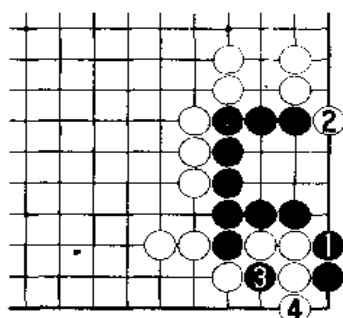
原图 394 失败图

黑⑤先夹是错着，白⑥、⑧位做眼可活棋，黑棋失败。



原图 395 失败图

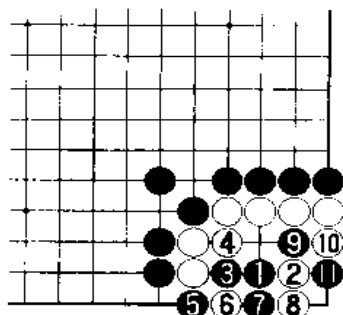
黑①接、③点是错着，白②、④安全渡过，黑棋失败。



原图 396 失败图

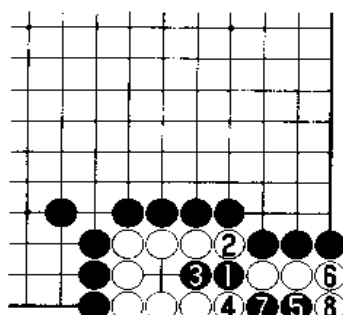
黑①先退再于③位扑错误，这时白④可以下立，黑因无法做活而失败。





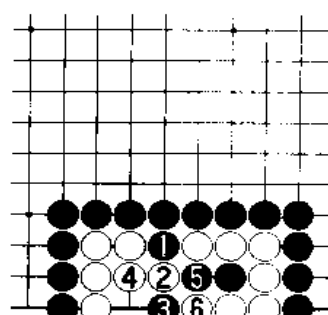
原图 397 正解图

黑①点是杀白棋的要点，⑨、⑪是相关的好手，成“双倒扑”白棋被杀。



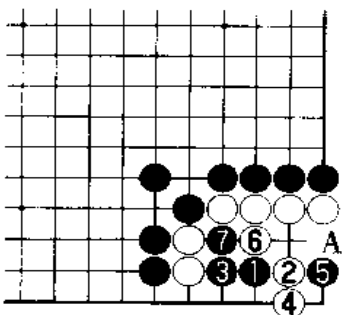
原图 398 正解图

黑①、③是好次序，⑤、⑦是破眼的手筋，黑⑨后成“双倒扑”，白棋被杀。⑨ = ⑦



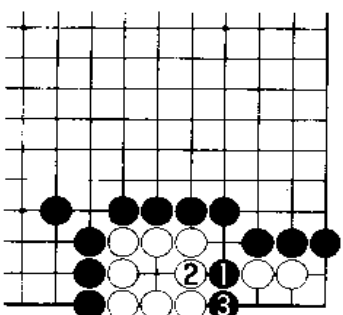
原图 399 正解图

黑①冲、③夹是好棋，白④接时黑⑤、⑦成“双倒扑”而杀白棋。⑦ = ⑤



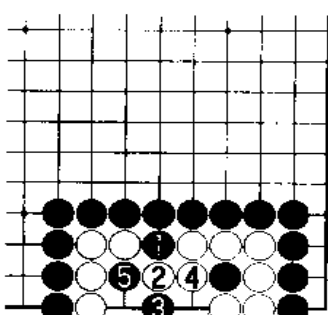
原图 397 变化图

白④如立，黑⑤点是好棋，再于⑦位断，白棋因A位无法做眼而被杀。



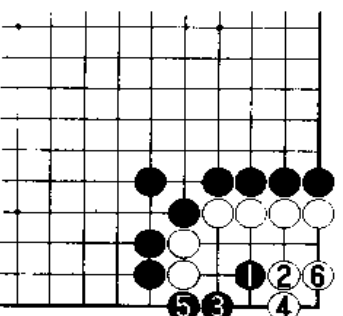
原图 398 变化图

白②如在此做眼，黑③位立，白棋仍不活。



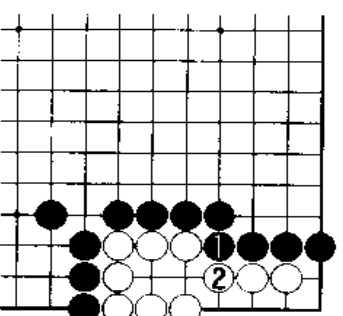
原图 399 变化图

白④如在此位吃黑一子，黑⑤位扑，白棋仍不活。



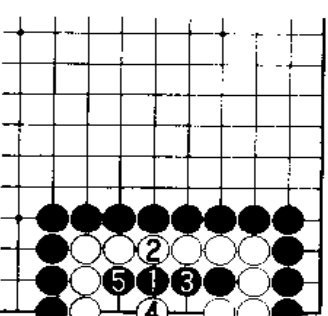
原图 397 失败图

黑③尖是错着，白于⑥位做眼可活棋，黑棋失败。



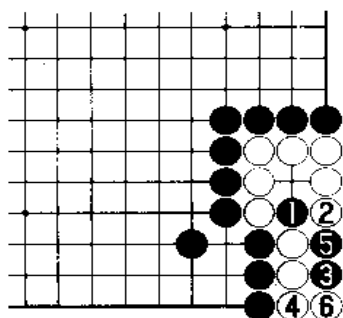
原图 398 失败图

黑①是错着，白②位挡后已活棋，黑棋失败。



原图 399 失败图

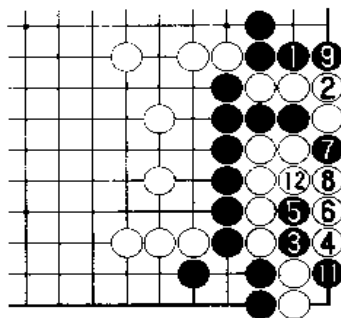
黑①先点是错着，白②、④后可成“双活”，黑棋失败。



原图 400 正解图

黑①断、③点是好棋，再走⑤、⑦二次扑，成“双倒扑”而杀白棋。

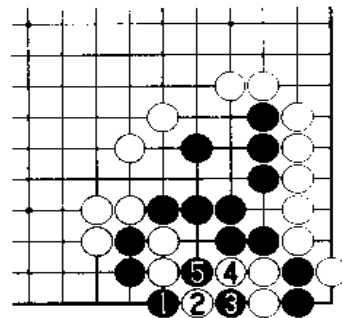
⑦ = ③



原图 401 正解图

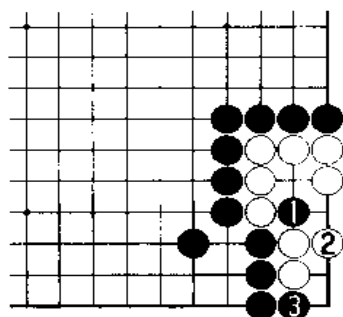
黑①打，白②接必然，③、⑤的次序好，行至⑪成“双倒扑”而杀白棋。

⑩ = ⑦ ⑪ = ③



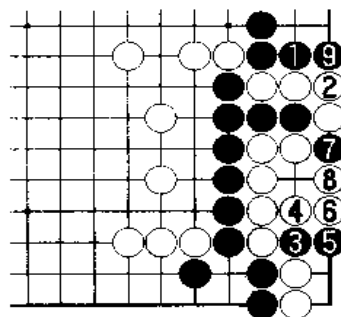
原图 402 正解图

黑①、③是相关的好棋，白④提时黑⑤成“双倒扑”，黑棋已活。



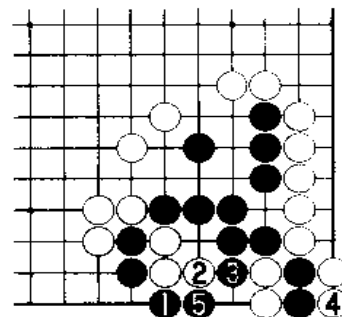
原图 400 变化图

白②如走此位，黑③位破眼，白棋仍不活。



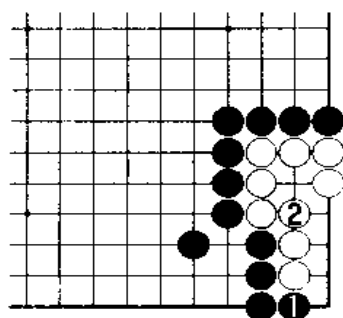
原图 401 变化图

白④如在此位打，黑⑤多送一子好，再于⑦位扑、⑨位打，可吃白棋“接不归”。



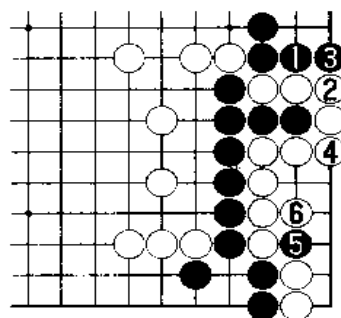
原图 402 变化图

白②如曲，黑③、⑤打吃，还是活棋。



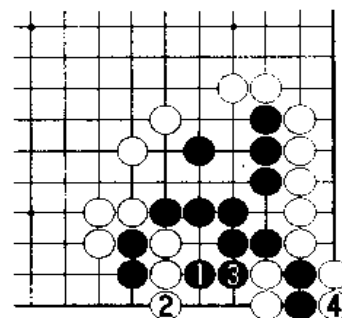
原图 400 失败图

黑①先冲错误，白②位做眼已活棋，黑棋失败。



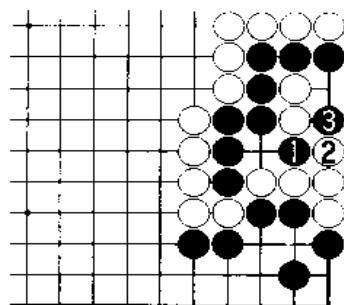
原图 401 失败图

黑①、③先打是错着，白⑥打吃可活棋，黑棋失败。



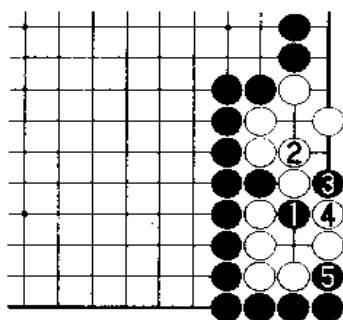
原图 402 失败图

黑①先夹错误，白②立、④提，黑因无法做出两只眼而失败。



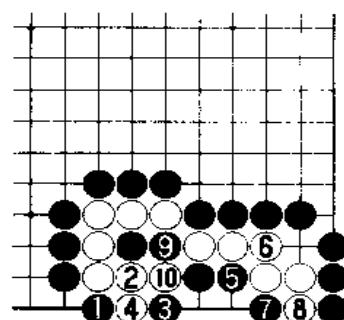
原图 403 正解图

黑①挖、②扑是好棋，成“双倒扑”图形，白棋被杀。



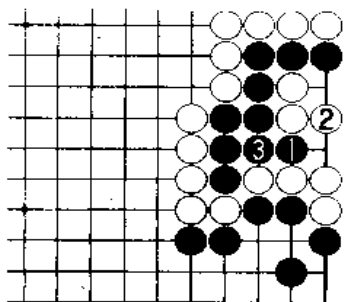
原图 404 正解图

黑①、③的次序好，然后再于⑤位打成“倒扑”图形，白棋被杀。



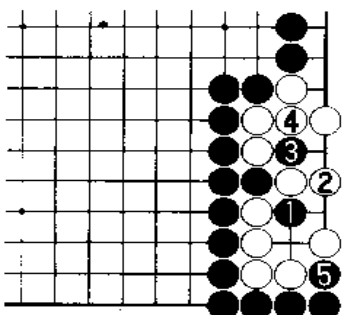
原图 405 正解图

黑①、③好次序，⑤、⑦位将白气撞紧，再走⑨位成“倒扑”图形，白棋被杀。⑪ = ⑤



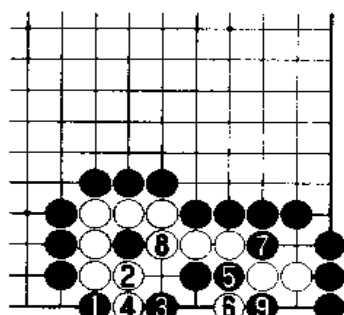
原图 403 变化图

白②如立，黑⑤位接，白棋仍不活。



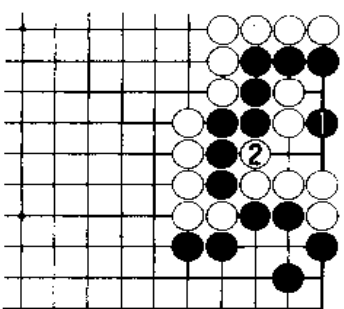
原图 404 变化图

白②如立，黑⑤先手打，再于⑥位挤，白棋仍不活。



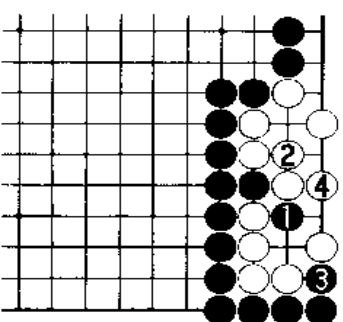
原图 405 变化图

白⑥如扳，黑⑦断、⑨扑，白棋仍不活。



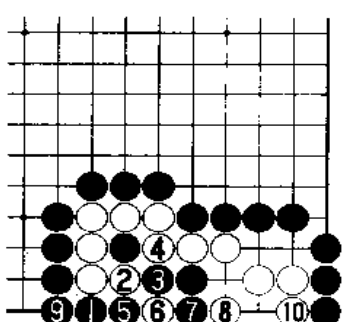
原图 403 失败图

黑①先夹是错误，白②位可紧气杀黑，黑棋失败。



原图 404 失败图

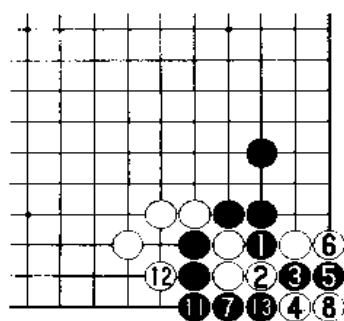
黑③先吃四子是错着，白④可以弃子活棋，黑棋失败。



原图 405 失败图

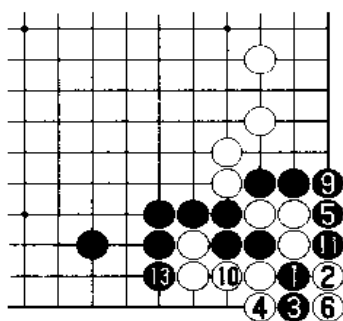
黑④挤渡错误。白⑥扑是好棋，行至白⑩做眼活棋，黑棋失败。

# 第十三部分 答案



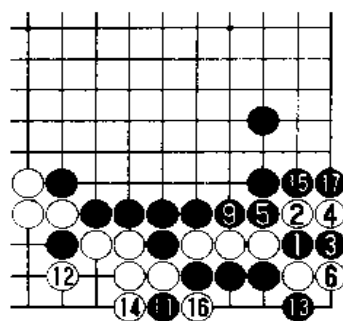
原图 406 正解图

黑①、③、⑤的次序好，  
⑦打、⑨扑是手筋，行至  
⑮形成“拔钉子”，白棋  
被杀。⑨ = ③ ⑩ = ③



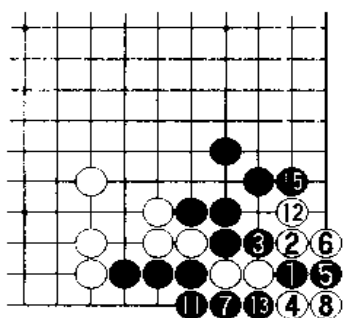
原图 407 正解图

白⑩接时，黑①先打次  
序好，再于⑮位紧气，白  
棋被杀。⑦ = ①  
⑧ = ③ ⑫ = ①



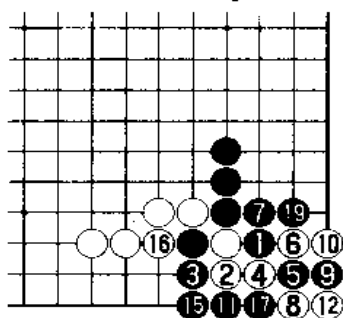
原图 408 正解图

黑①、③两扳长一气，以  
下行至⑮止白棋被杀。  
⑦ = ① ⑧ = ③ ⑩ = ①



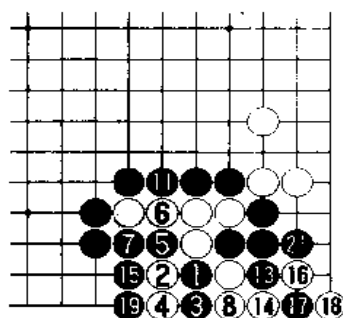
原图 409 正解图

黑①顶是妙手，白②扳  
时黑③断、⑤立，还原成  
“拔钉子”，白棋被杀。  
⑨ = ① ⑩ = ⑤ ⑫ = ①



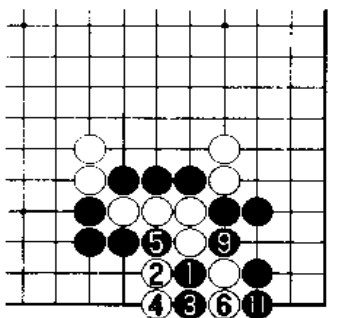
原图 410 正解图

黑①、③的次序好，⑤位  
再扳形成“拔钉子”，白  
棋被杀。⑦ = ③  
⑫ = ⑨ ⑬ = ⑤



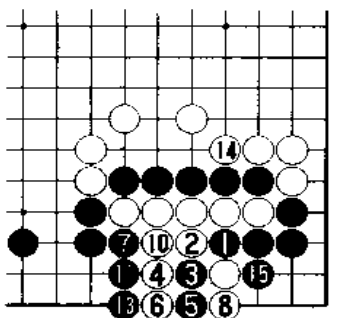
原图 411 正解图

黑①断、③立是好棋。  
⑤扑是妙手，至⑮白棋  
被杀。⑨ = ① ⑩ = ③  
⑫ = ① ⑬ = ⑤



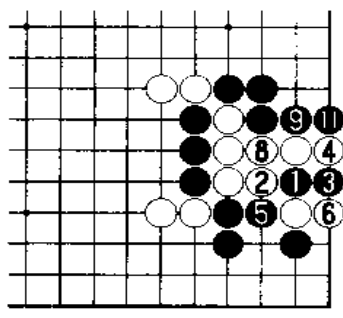
原图 412 正解图

黑①挤是巧妙的手筋，  
再于③位立，成为“拔钉  
子”，白棋被杀。⑦ = ①  
⑧ = ③ ⑩ = ①



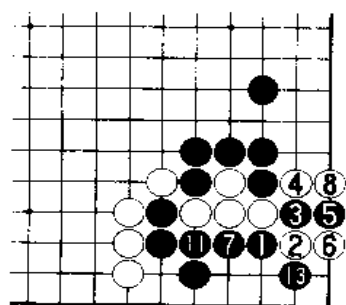
原图 413 正解图

黑①冲、③断次序好，以  
下行至⑮止，白棋被杀。  
⑨ = ③ ⑫ = ⑤



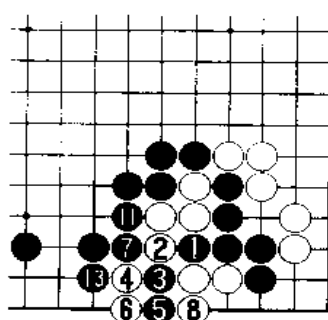
原图 414 正解图

黑①挖是准备“拔钉子”  
的手筋，以下行至⑮止，  
白棋被杀。⑦ = ①  
⑩ = ③



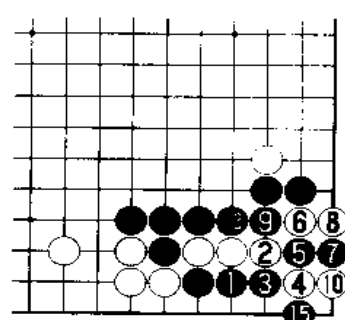
原图 415 正解图

黑①夹是好棋,再于③断、⑤立,形成“拔钉子”,白棋被杀。⑨=③  
⑩=⑤ ⑫=⑦



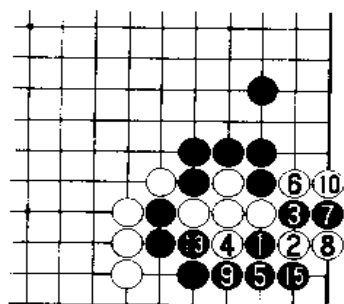
原图 416 正解图

黑①先冲,再于③断、⑤立形成“拔钉子”,白棋被杀。⑨=③ ⑩=⑤  
⑫=⑦



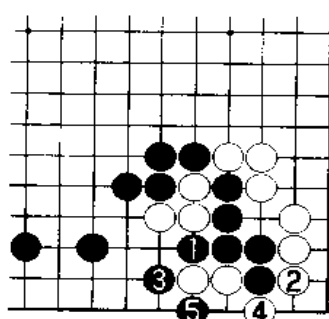
原图 417 正解图

黑①、③两长是好棋,白④扳时黑⑤位断,形成“拔钉子”,白棋被杀。  
⑨=③ ⑫=⑦ ⑬=⑤



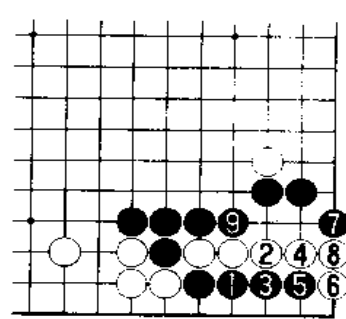
原图 415 变化图

白④如先打吃,黑⑤长,白棋仍不行。⑨=③  
⑫=⑦ ⑬=⑤



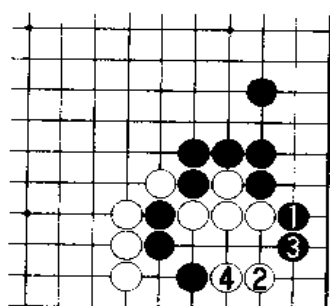
原图 416 变化图

白②如夹,黑③位扳,白棋仍不行。



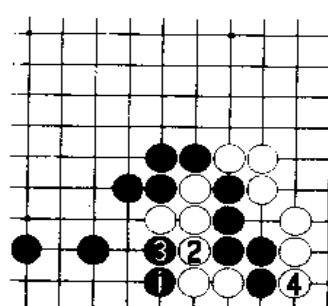
原图 417 变化图

白④如长,黑⑤也长,行至黑⑦,白棋仍不行。



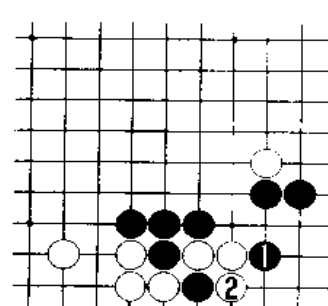
原图 415 失败图

黑①扳、③长是错着,白棋②跳、④双,黑棋失败。



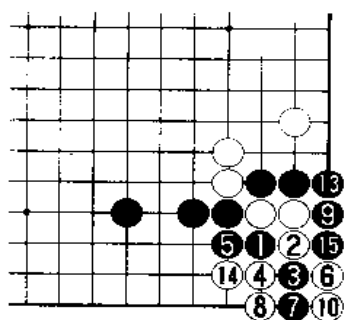
原图 416 失败图

黑①、③紧气是错着,白②接、④夹,黑棋失败。



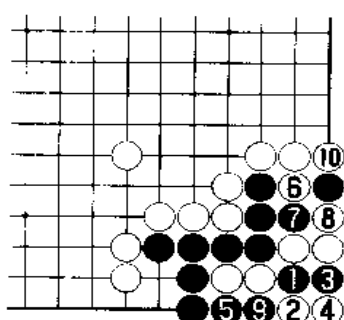
原图 417 失败图

黑①错误,白②打吃,黑棋失去了杀白二子的机会。



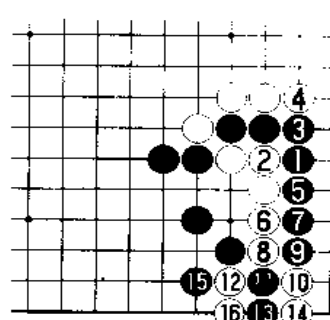
原图 418 正解图

黑①、③两扳是好棋,再于⑤位接,形成“拔钉子”,白棋被杀。⑪ = ③  
⑫ = ⑦



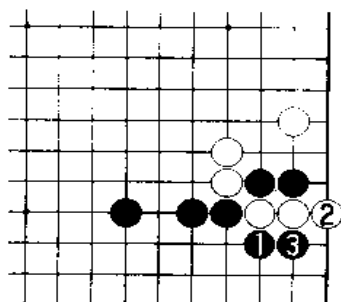
原图 419 正解图

黑①断、③立是弃子的手筋,行至黑⑪止,白棋“接不归”,黑棋成功。  
⑫ = ①



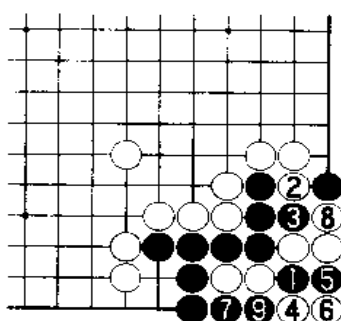
原图 420 正解图

黑①尖是杀白二子的好棋。白⑩扳时黑⑪断,形成“拔钉子”,白棋被杀。⑫ = ①



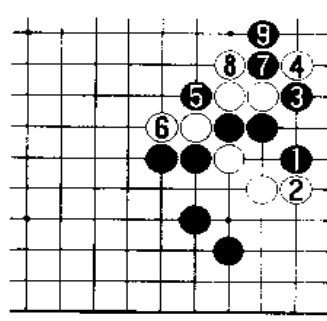
原图 418 变化图

白②如立,黑③紧气白棋仍被杀。



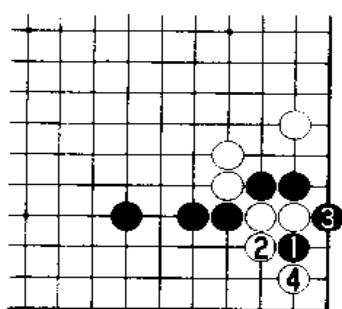
原图 419 变化图

白②如冲,黑③挡,至黑⑪止,还原成正解图。



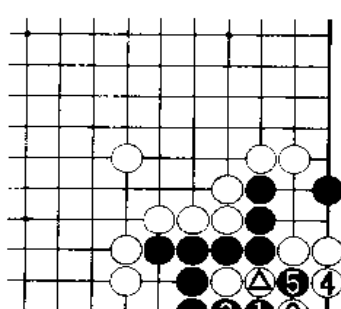
原图 420 变化图

白②如挡,黑③先扳,再于⑤、⑦位断,白⑧打时黑⑨长,白棋损失严重。



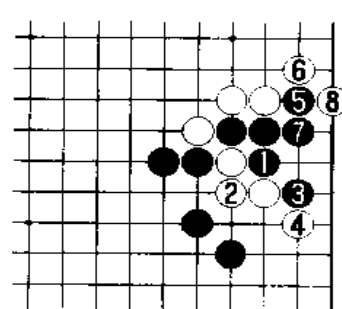
原图 418 失败图

黑①夹是错着,白②曲、④打,黑棋失败。



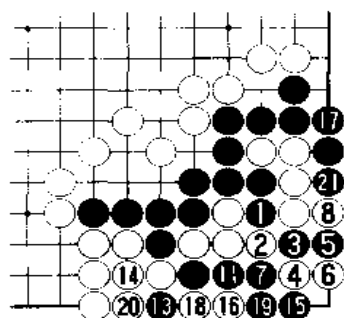
原图 419 失败图

黑①托是错着,白②虎、④做眼是妙手。再于⑥位提,成“花六”形黑棋失败。⑥ = △



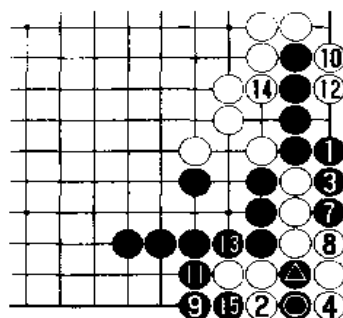
原图 420 失败图

黑①打错误,白②接、④扳,至白⑧止,黑棋失败。



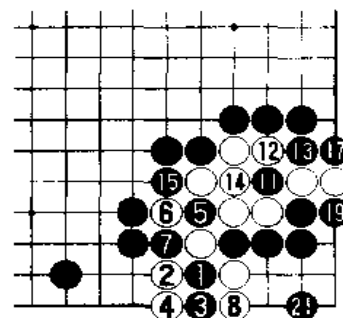
原图 421 正解图

黑①、③形成“拔钉子”，  
⑤、⑦两扳长一气，行至  
⑨，白棋被杀。⑨ = ③  
⑩ = ⑤ ⑪ = ⑦



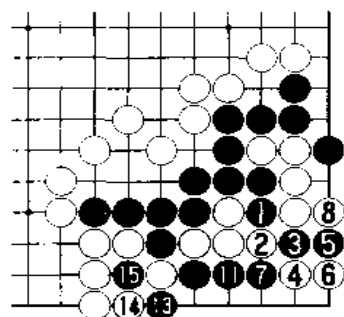
原图 422 正解图

黑①立是杀白角的手  
筋，白②打时黑③曲，形  
成“拔钉子”，白棋被杀。  
⑤ = ③ ⑥ = ⑤



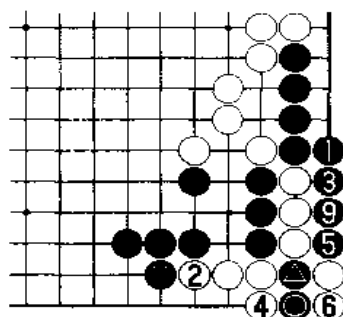
原图 423 正解图

黑①、③形成“拔钉子”，⑤  
扑、⑦断都是紧气的手筋，  
至⑨跳白棋被杀。⑨ = ①  
⑩ = ③ ⑪ = ⑤ ⑫ = ⑦  
⑬ = ⑨



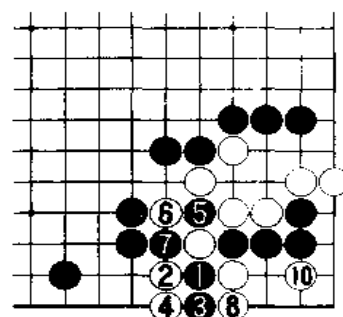
原图 421 变化图

黑⑤打时，白④只能做  
劫，黑⑥提，双方劫争。  
⑨ = ③ ⑩ = ⑤ ⑪ = ⑦



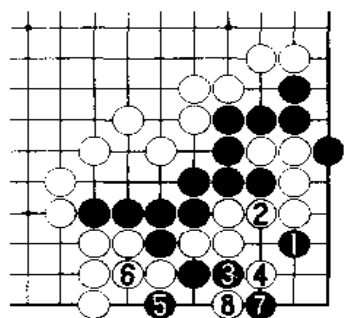
原图 422 变化图

白②如长，黑③以下还  
是“拔钉子”，行至⑤止，  
白棋仍不行。⑦ = ③  
⑧ = ⑤ ⑩ = ⑦



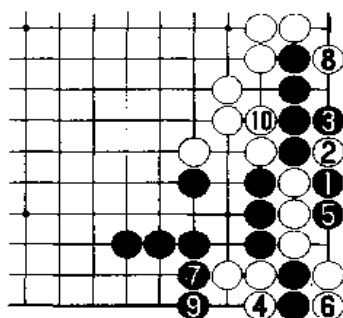
原图 423 变化图

黑⑨扑时，白⑩如不提，  
则成“打劫”。⑨ = ①



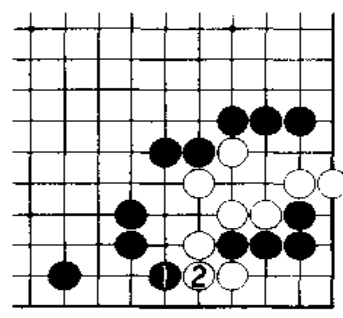
原图 421 失败图

黑①靠是错着，白②接、  
至④止，黑棋失败。



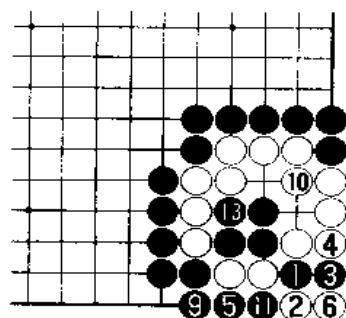
原图 422 失败图

黑①先扳是错着，白②  
扑、④打成“眼杀”，黑棋  
失败。



原图 423 失败图

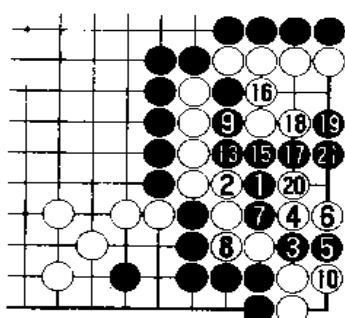
黑①尖是错着，白②接，  
黑棋失败。



原图 424 正解图

黑①、③利用“拔钉子”  
先手破角眼，再于⑤位  
团，白角被杀。① = ①

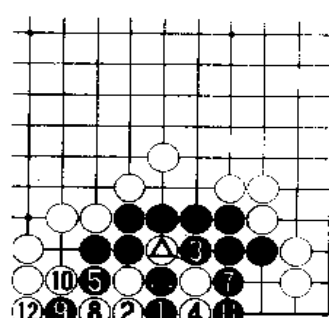
⑧ = ③ ⑫ = ①



原图 425 正解图

黑①点正确。黑③、⑤  
是紧气的手筋，至⑪止，  
白棋两边不入气，黑棋  
成功。① = ③

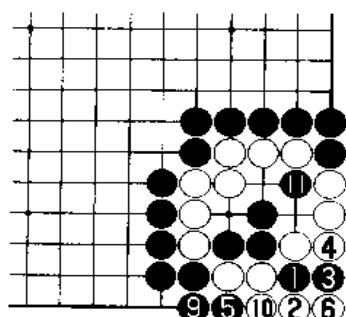
⑫ = ⑤ ⑭ = ③



原图 426 正解图

黑①立正确。③、⑤紧  
气至⑪止，白棋“接不  
归”黑棋已活。⑥ = △

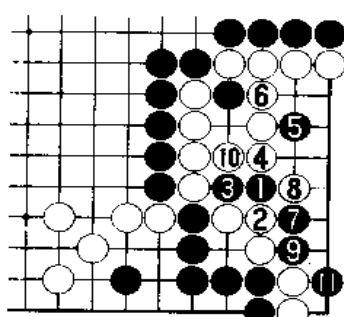
⑫ = △



原图 424 变化图

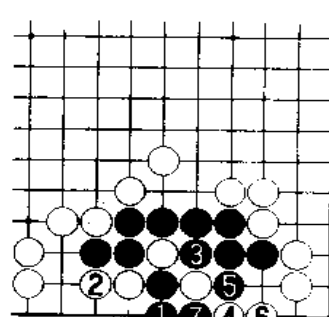
白①如做眼，黑②断，白  
棋仍不活。⑦ = ①

⑧ = ③



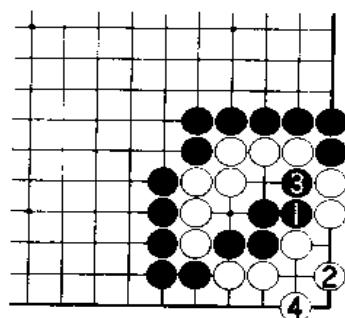
原图 425 变化图

白②如团、黑③断，白④  
好棋，黑⑤妙！行至⑪  
止黑棋已活。



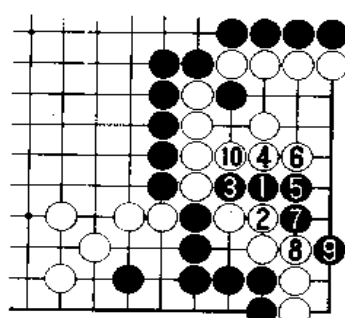
原图 426 变化图

白②如长，黑③提，至黑  
⑦止仍是活棋。



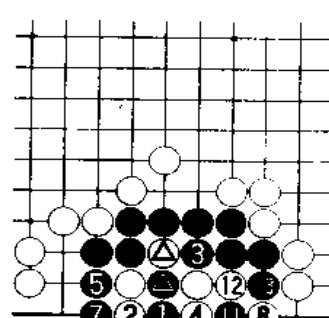
原图 424 失败图

黑①挤是错着，白②、④  
可弃子活角，黑棋失败。



原图 425 失败图

黑⑤立是错着，白⑥挡  
行至白⑩接，黑棋失败。

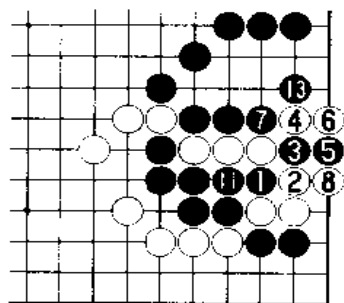


原图 426 失败图

白⑥提后，黑⑦挡是错着，  
白⑧渡过，至⑭止，双方劫  
争黑棋失败。⑥ = △

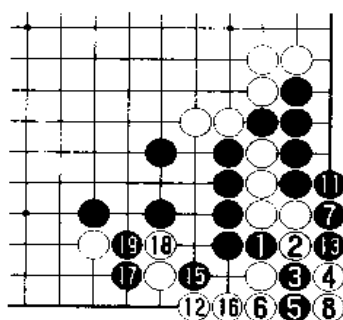
⑨ = △ ⑩ = ① ⑭ = △





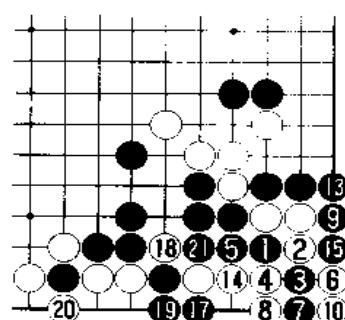
原图 427 正解图

黑①挖、③断是妙手，再于⑤、⑦形成“拔钉子”白棋被杀。⑨ = ③  
⑩ = ⑤ ⑫ = ⑦



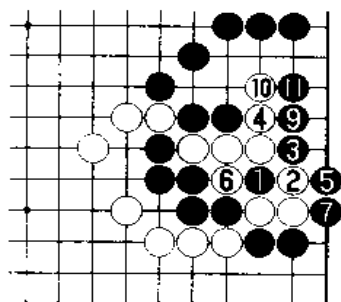
原图 428 正解图

黑①冲、③断正确。黑⑤夹妙！白棋被杀。  
⑨ = ③ ⑩ = ⑤ ⑫ = ⑦



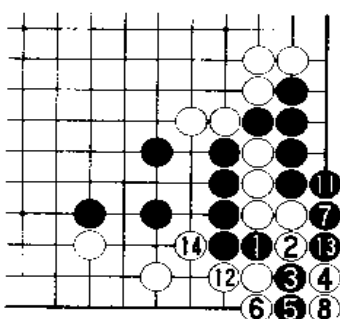
原图 429 正解图

黑①、③两扳形成“拔钉子”，⑤再扳是紧气的好棋，至⑦止，白棋被杀。  
⑨ = ③ ⑫ = ⑦ ⑬ = ⑤



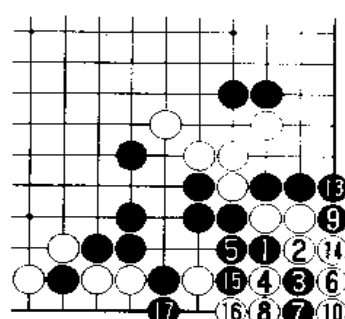
原图 427 变化图

白④如曲，黑⑤、⑦滚打正确。至黑①长，白棋仍不活。⑧ = ①



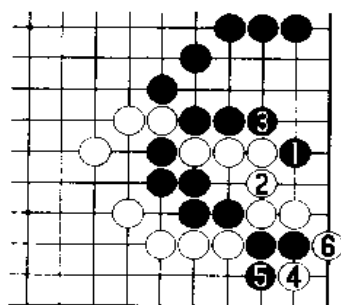
原图 428 变化图

白⑫如长，黑⑬打吃，白⑭只得如此，黑⑮提，黑棋成功。⑨ = ③  
⑩ = ⑤ ⑬ = ⑦



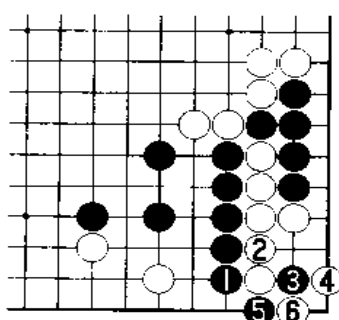
原图 429 变化图

白⑭如做眼，黑①冲、③立，白棋仍不活。  
⑤ = ③ ⑫ = ⑦



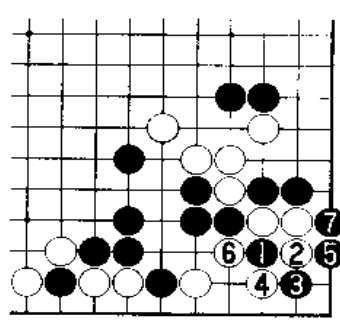
原图 427 失败图

黑①托是错着，白②接、④夹，是手筋，⑥位再渡黑棋失败。



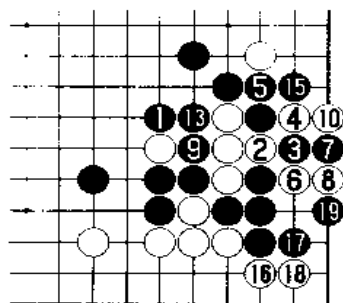
原图 428 失败图

黑①挡是错着，白②接、④夹、再于⑥位扑形成劫杀，黑棋失败。



原图 429 失败图

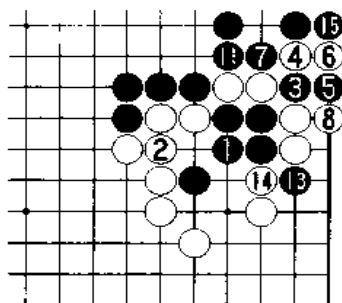
黑⑤滚打是错着，行至白⑧接黑棋失败。  
⑧ = ①



原图 430 正解图

黑①夹是好棋，③、⑤形成“拔钉子”，白棋被杀。

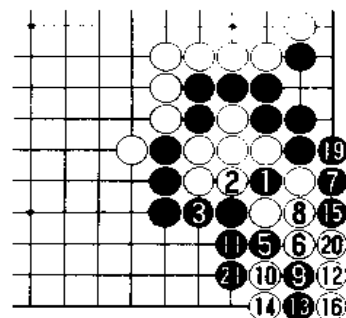
① = ③ ② = ⑦ ④ = ⑤



原图 431 正解图

黑①先团，白②接后黑③、⑤成“拔钉子”，白棋被杀。⑨ = ③

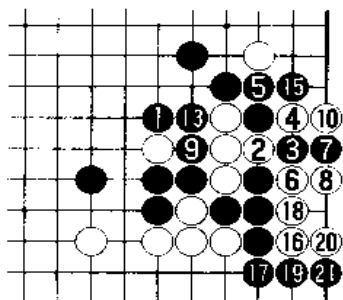
⑩ = ⑤ ⑪ = ⑦



原图 432 正解图

黑①扑、③打先手紧气，再于⑤、⑦两扳形成“拔钉子”，白棋被杀。

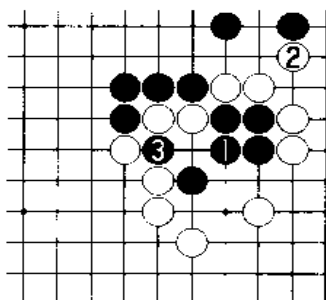
④ = ① ⑥ = ③ ⑧ = ⑤



原图 430 变化图

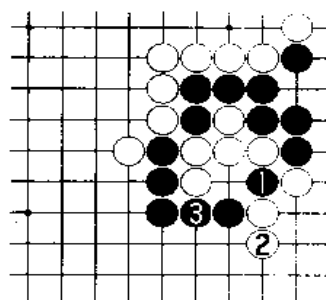
白①⑥如夹，黑⑦立至⑨止，白棋仍不行。

① = ③ ② = ⑦ ④ = ⑤



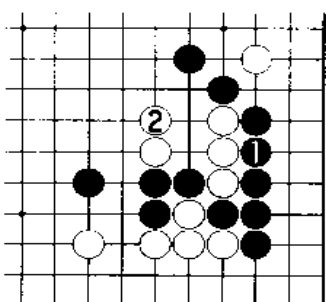
原图 431 变化图

白②如尖，黑③扑，白二子被吃。



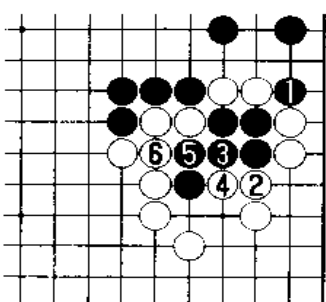
原图 432 变化图

白②如长，黑③打吃，白棋仍被杀。



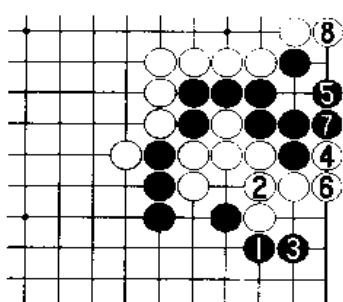
原图 430 失败图

黑①接是错着，白②双，黑棋失败。



原图 431 失败图

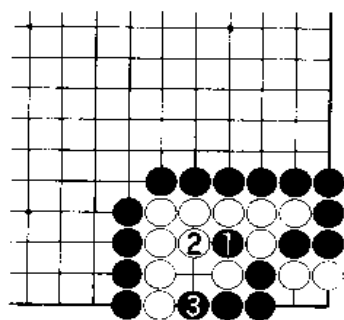
黑①先断是错着，白②打吃，黑棋不活。



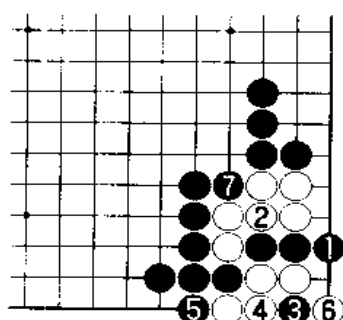
原图 432 失败图

黑①扳是错着，白②接可长气，对杀结果黑棋失败。

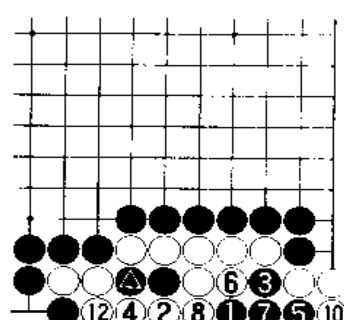
# 第十四部分答案



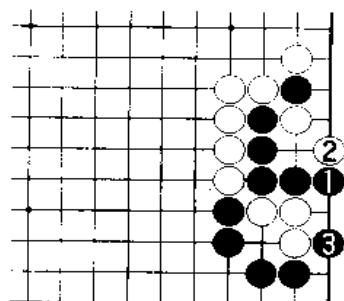
原图 433 正解图  
黑①扑、③长次序好，形成“金鸡独立”，白棋被杀。



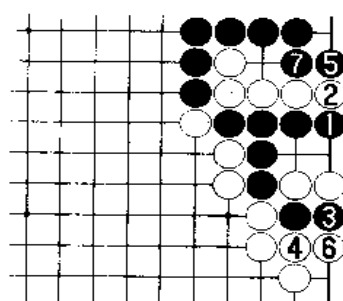
原图 434 正解图  
黑①立是好棋，行至黑⑦成“金鸡独立”，白角被杀。



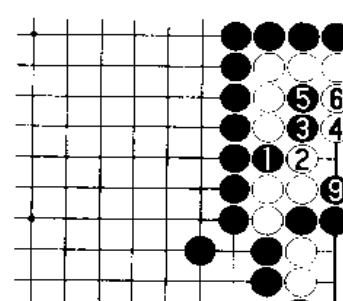
原图 435 正解图  
黑①、③是手筋，⑦接，⑨扑次序好，行至⑬白棋被杀。⑨ = ④  
⑪ = ⑦ ⑬ = ⑩



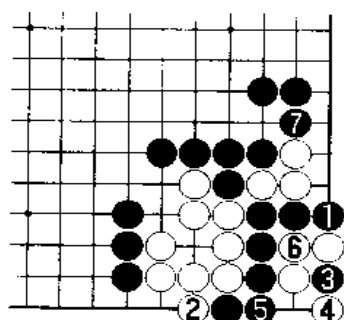
原图 436 正解图  
黑①立是要点，再于③位扳，白棋三子被杀。



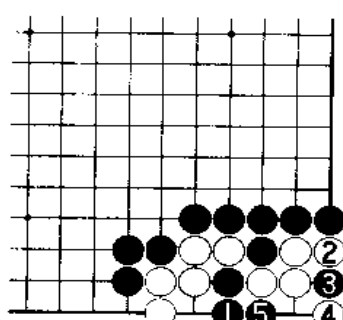
原图 437 正解图  
黑①、③两立是相关的妙手，再于⑤、⑦位紧气，白棋被杀。



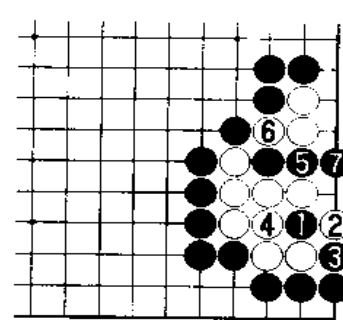
原图 438 正解图  
黑①、③、⑤妙手连发，⑦扑、⑨曲好次序，白棋被杀。⑦ = ③ ⑧ = ⑤



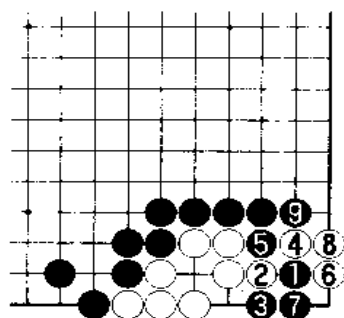
原图 439 正解图  
黑①立是要点，③扑、⑤接次序好，再于⑦位紧气，白棋被杀。



原图 440 正解图  
黑①立、③扑次序极好，再于⑤位曲，白棋被杀。

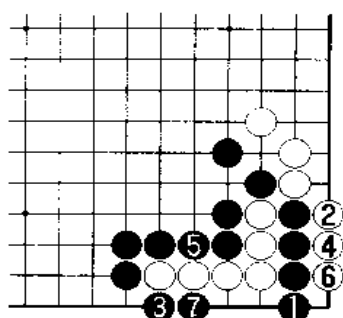


原图 441 正解图  
黑①挖，③打次序好，⑤、⑦两立是手筋，白棋被杀。



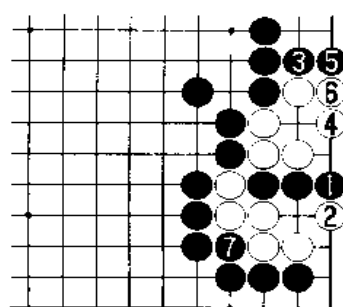
原图 442 正解图

黑①飞、③扳是要点，以下行至黑⑨止成“金鸡独立”，白角被杀。



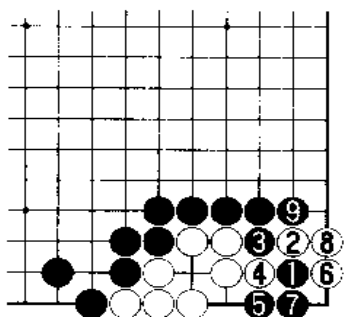
原图 443 正解图

黑①立是长气的要点，白棋因差一气而被杀。



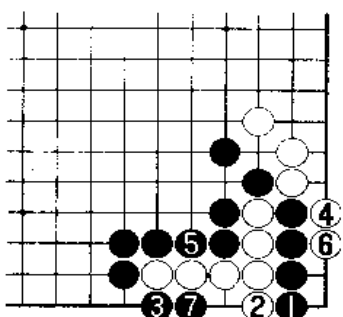
原图 444 正解图

黑①立是好棋，以下行至黑⑦止，成“金鸡独立”，白棋被杀。



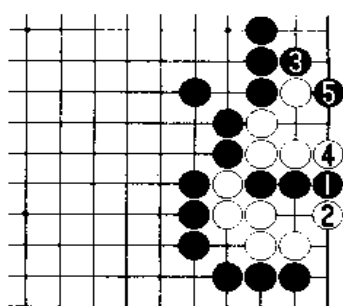
原图 442 变化图

白②如跨，黑③至⑨止，白角仍不活。



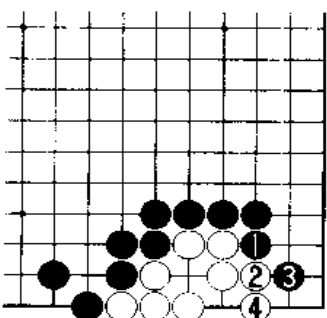
原图 443 变化图

白②如走这边也不行，结果还是被杀。



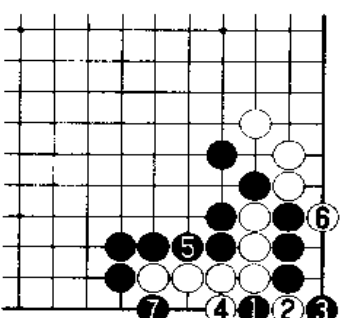
原图 444 变化图

④如打吃，黑⑤也打，白棋仍不活。



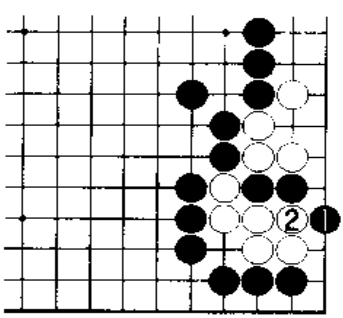
原图 442 失败图

黑①位曲是错着，白②、④简单做活，黑棋失败。



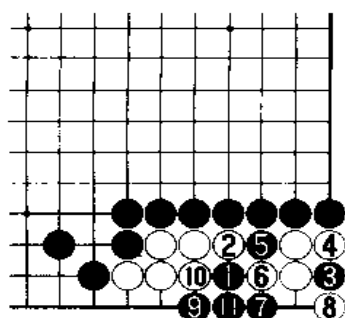
原图 443 失败图

黑①先扳是错着，白②扑、④打成劫杀，黑棋失败。⑧ = ②



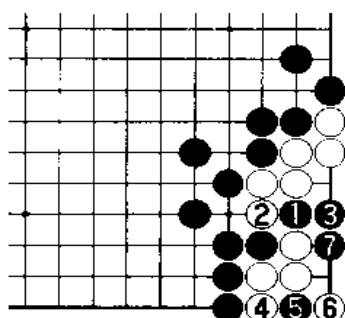
原图 444 失败图

黑①尖是错着，白②打吃可以活棋，黑棋失败。



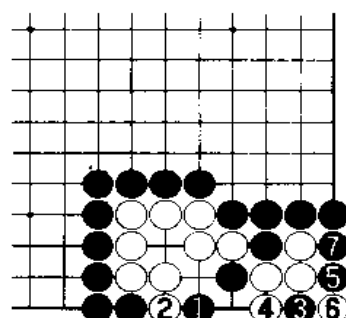
原图 445 正解图

黑①是好棋，①、③的次序好，行至●接成“金鸡独立”，白角被杀。



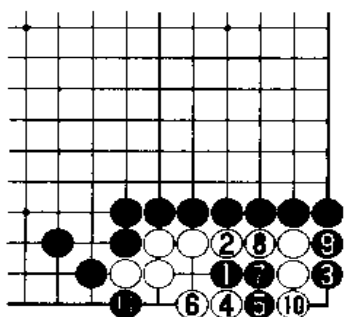
原图 446 正解图

黑①挖是手筋，②、④次序好，再于⑥位曲，成“金鸡独立”，白角被杀。



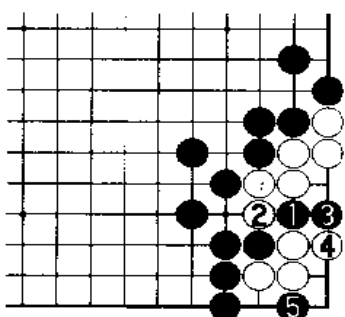
原图 447 正解图

黑①尖是好棋，②位是绝妙好点，行至黑⑦成“金鸡独立”，白角被杀。



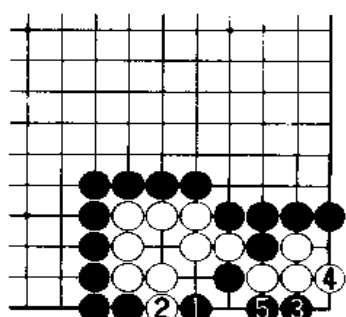
原图 445 变化图

白④如夹，黑⑤打、⑦接至①止，白棋仍不活。



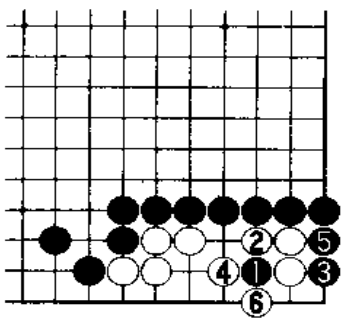
原图 446 变化图

白④如挡，黑⑤位破眼，白棋仍不活。



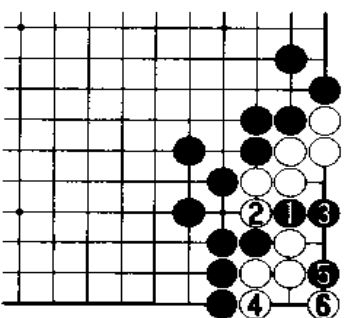
原图 447 变化图

白④如立，黑⑤位退，白棋仍不活。



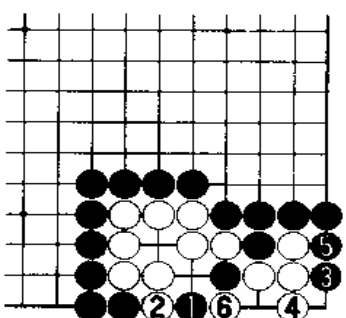
原图 445 失败图

黑①是错着，白②至⑥可做眼活棋，黑棋失败。



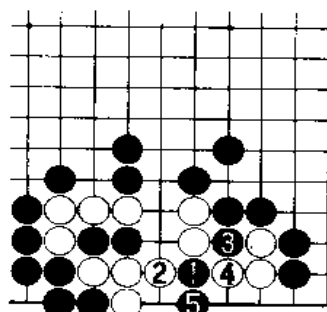
原图 446 失败图

黑⑤是错着，白⑥位扑成劫杀，黑棋失败。



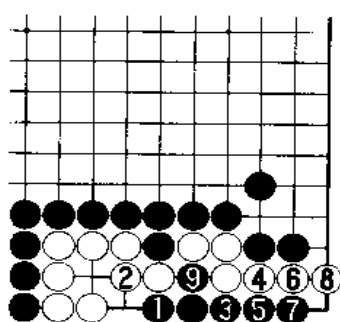
原图 447 失败图

黑⑤是错着，白④、⑥可以做成劫，黑棋失败。



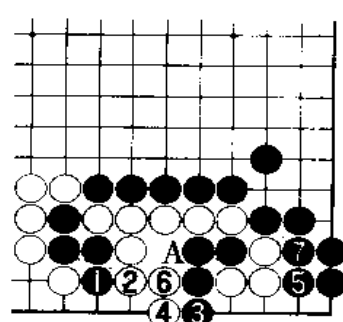
原图 448 正解图

黑①位顶是要点,再于③冲、⑤立成“金鸡独立”,白棋被杀。



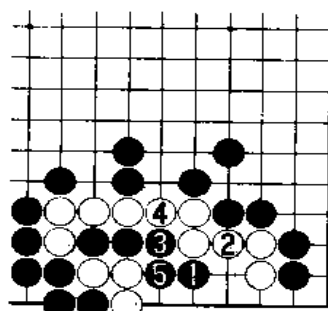
原图 449 正解图

黑①长是手筋,白②接时黑③至⑦着法紧凑,再于⑨位断,白棋被杀。



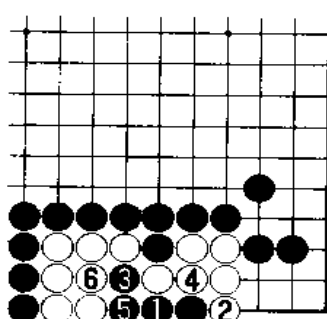
原图 450 正解图

黑①先延气,再于③位立,次序极好,行至黑⑦成“金鸡独立”,白棋被杀。



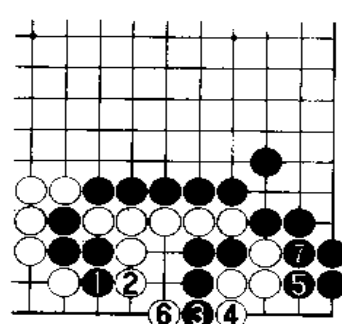
原图 448 变化图

白②如接,黑③长、⑤接,白棋仍不活。



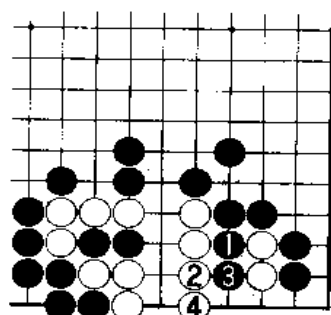
原图 449 变化图

白②如立,黑③打、⑤接、再于⑦位打,白棋仍不活。⑦=③



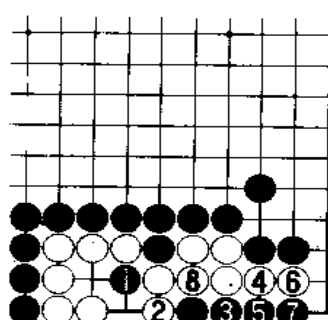
原图 450 变化图

白④如走这边,结果仍是被杀。



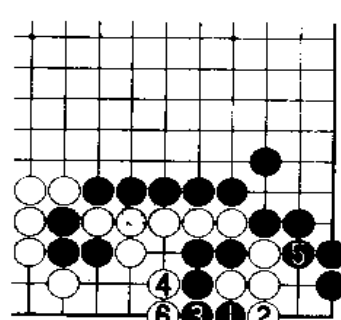
原图 448 失败图

黑①先冲是错着,白②、④弃两子可以活棋,黑棋失败。



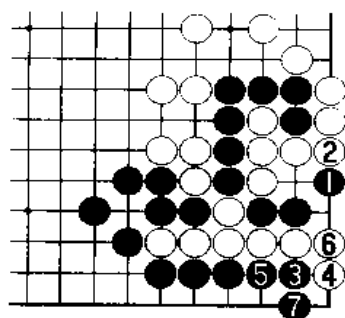
原图 449 失败图

黑①位断是错着,白②位立行至⑧止,黑棋失败。



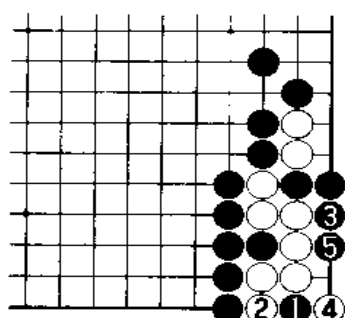
原图 450 失败图

黑③扳是错着,以下行至白⑥,黑棋失败。



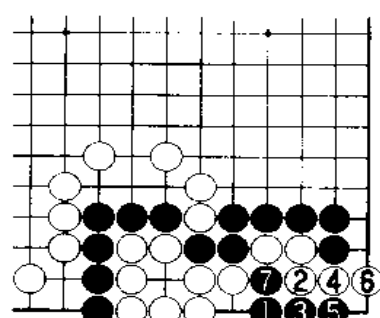
原图 451 正解图

黑①尖是妙手,再于③夹、⑤打、⑦立成“金鸡独立”,白棋被杀。



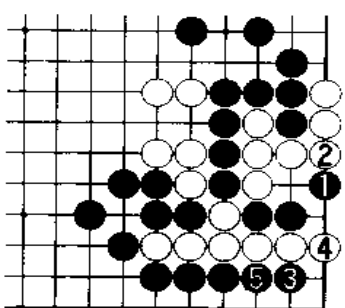
原图 452 正解图

黑①是破眼的要点,以下行至黑③成“金鸡独立”,白棋被杀。



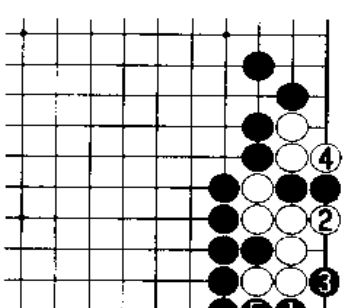
原图 453 正解图

黑①位点是手筋,③、⑤次序好,再于⑦位断成“金鸡独立”,白棋被杀。



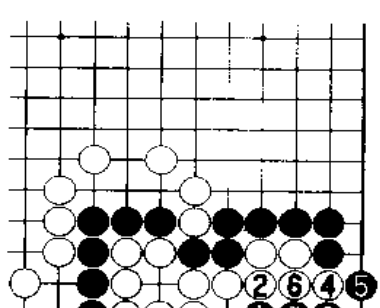
原图 451 变化图

白④如立,黑①位紧气,白棋仍不活。



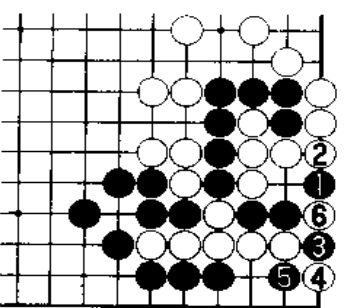
原图 452 变化图

白②如打,黑③扳、⑤接,白棋仍不活。



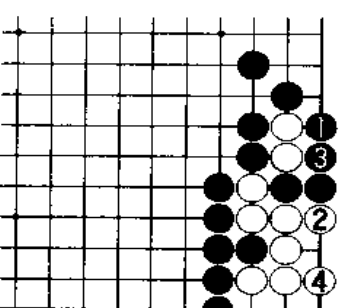
原图 453 变化图

白②如接,黑④位跳是妙手,行至黑⑦白棋仍不活。



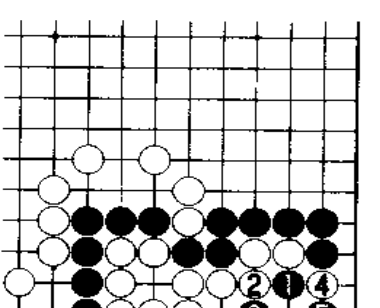
原图 451 失败图

黑①扳是错着,白④位打成劫杀,黑棋失败。



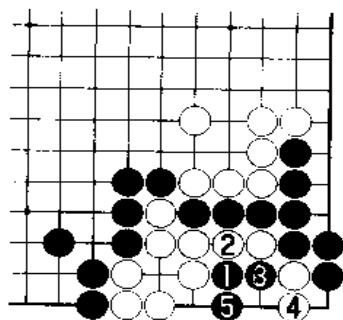
原图 452 失败图

黑①打吃是错着,白②、④做眼可活棋,黑棋失败。



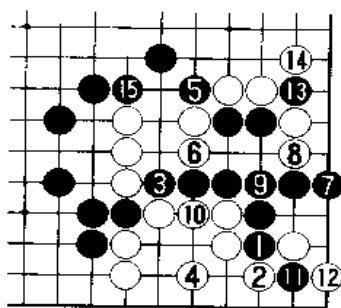
原图 453 失败图

黑①打、③扳是错着,白④断成打劫,黑棋失败。



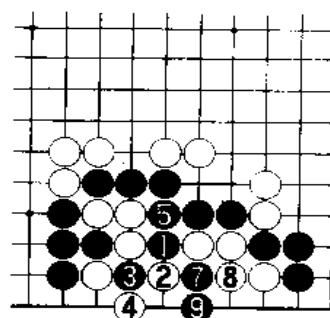
原图 454 正解图

黑①点、③断是手筋，再于⑤位立成“金鸡独立”，白棋被杀。



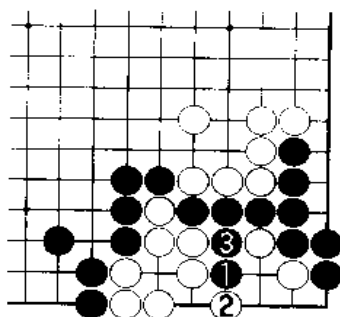
原图 455 正解图

黑①先冲再于③、⑤两断次序好。⑦、⑩弃两子妙，白棋两边不能入气，对杀黑胜。



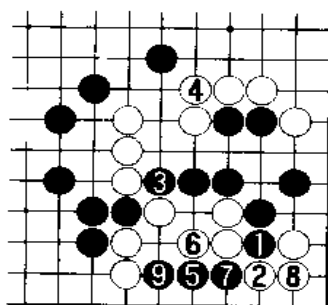
原图 456 正解图

黑①挖、③扑是妙手，行至黑⑤成“金鸡独立”白棋被杀。⑥ = ③



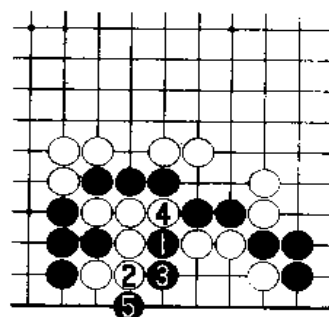
原图 454 变化图

白②如扳，黑①位接，白棋仍不活。



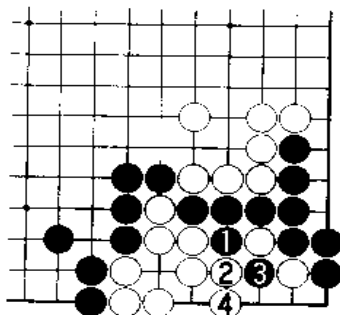
原图 455 变化图

白④如接，黑⑤先点再于⑦断、⑨长，白棋仍被杀。



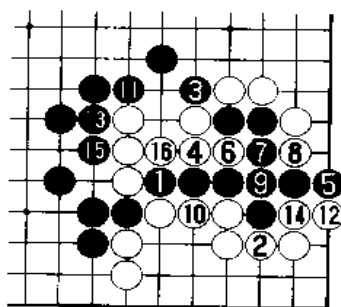
原图 456 变化图

白②如接，黑③立、⑤扳，白棋仍不行。



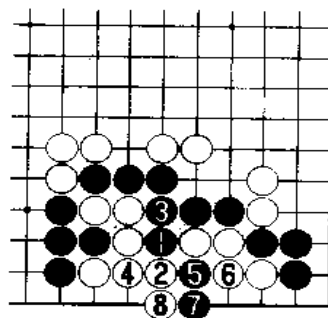
原图 454 失败图

黑①冲、③提是错着，白④位做眼可以活棋，黑棋失败。



原图 455 失败图

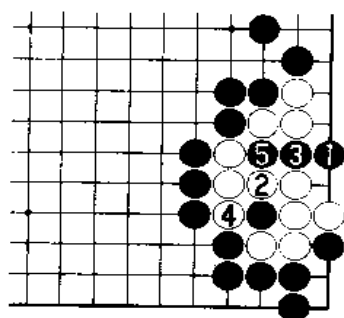
黑①、③先断是错着；以下行至⑩，黑棋因差一气而失败。



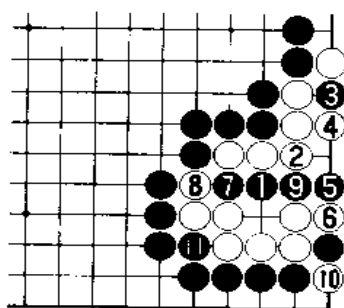
原图 456 失败图

黑①打是错着，白④位接至⑧位打，黑棋失败。

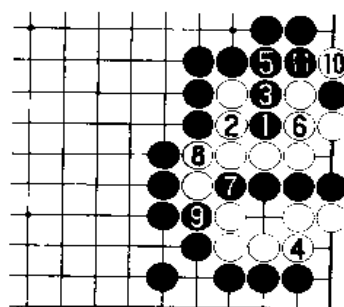




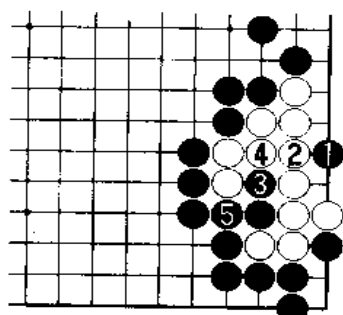
原图 457 正解图  
黑①点是手筋，白②打时黑③长，⑤断成“金鸡独立”，白棋被杀。



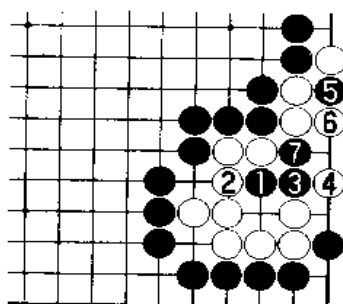
原图 458 正解图  
黑①点、③扑次序好，行至⑪成“金鸡独立”白棋被杀。



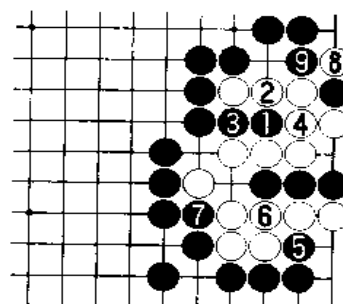
原图 459 正解图  
黑①位点是妙手，⑦位挤是手筋，行至⑪止成“金鸡独立”，白棋被杀。



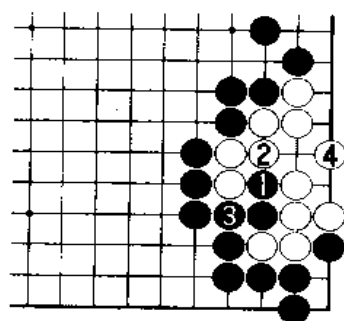
原图 457 变化图  
白②如接，黑③位破眼，白棋仍不活。



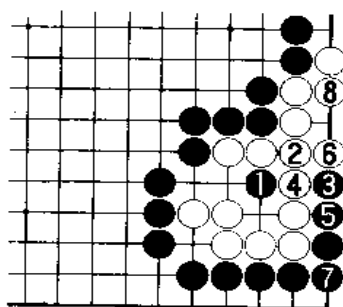
原图 458 变化图  
白②如接，黑③位立至⑦位断，白棋仍不活。



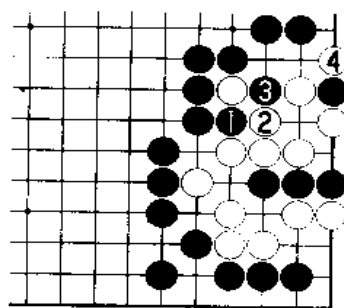
原图 459 变化图  
白②如接，黑③位接至⑨位破眼，白棋仍不活。



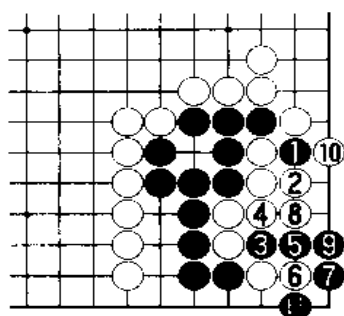
原图 457 失败图  
黑①先冲是错着，白②、④做眼可活棋，黑棋失败。



原图 458 失败图  
黑①先点是错着，白④至⑧可以做眼活棋，黑棋失败。

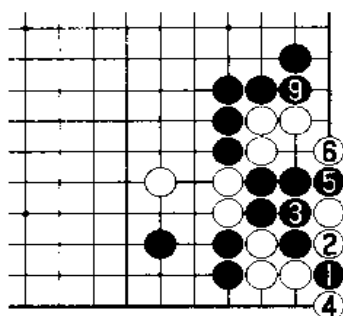


原图 459 失败图  
黑①打吃是错着，白②做眼、④位再提可以活棋，黑棋失败。



原图 460 正解图

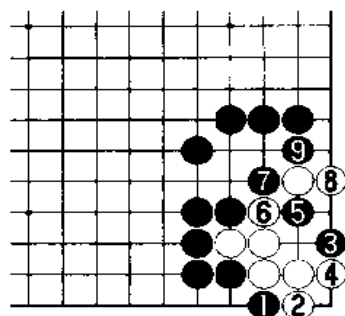
黑①、③两断次序好，⑤立、⑦扳是手筋，行至⑪已活棋。



原图 461 正解图

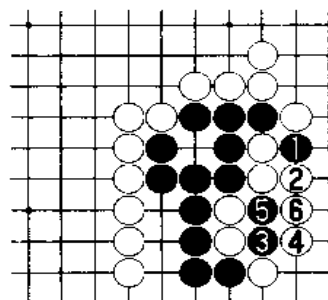
黑①扳是手筋，白②断时黑③、⑤两打，再于⑦位紧气，白棋被杀。

⑦ = ① ⑧ = ②



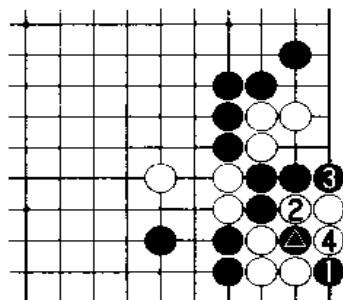
原图 462 正解图

黑①扳、③点次序好，⑤尖、⑦断是手筋，⑨位再打白棋被杀。



原图 460 变化图

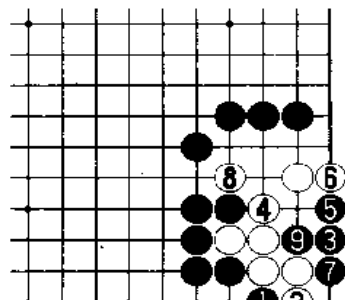
白④如反打，黑⑤提两子可以活棋。



原图 461 变化图

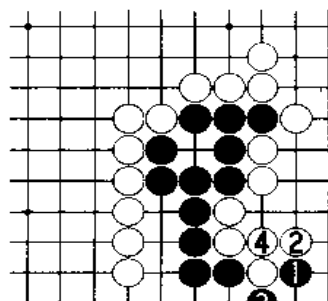
白②如断，黑③位打成“倒扑子”，白棋仍不行。

⑤ = ④



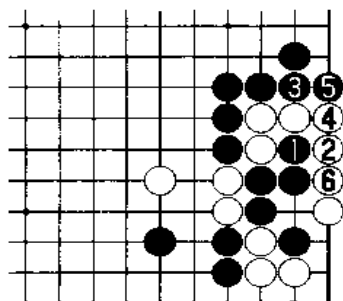
原图 462 变化图

白④如挡，黑⑤长至⑦止，白棋仍不活。



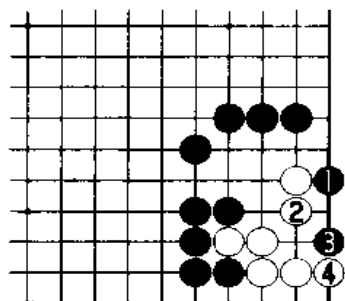
原图 460 失败图

黑①夹是错着，白②扳、④接黑棋失败。



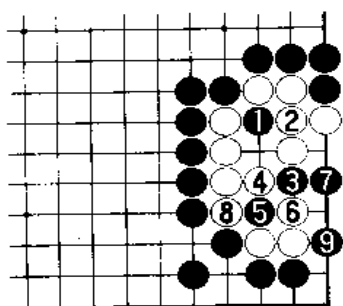
原图 461 失败图

黑①紧气是错着，白②扳至⑥位接，黑棋反而被杀。



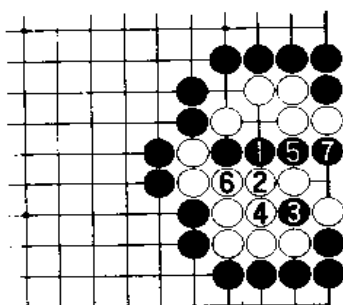
原图 462 失败图

黑①是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



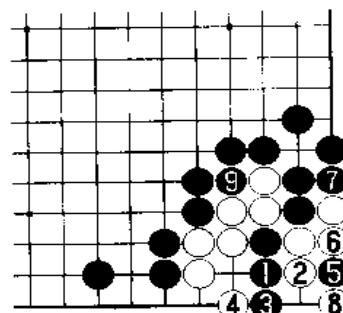
原图 463 正解图

黑①断、③靠是相关的手筋，⑤挖至⑦渡着法紧凑，白棋两边无法紧气被杀。



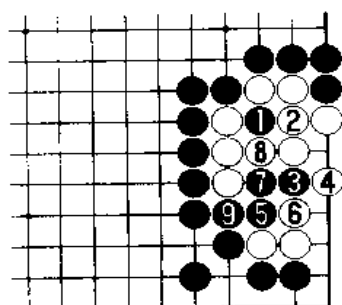
原图 464 正解图

黑①长、③扑是绝妙的手筋，再于⑤长、⑦立，成“金鸡独立”白棋被杀。



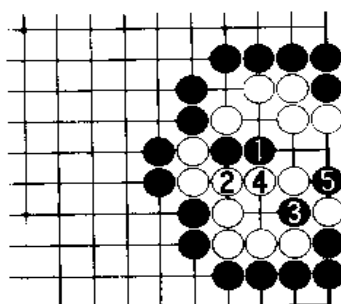
原图 465 正解图

黑①立是绝对的一着，③位夹是妙手，行至黑⑦成“金鸡独立”白棋被杀。



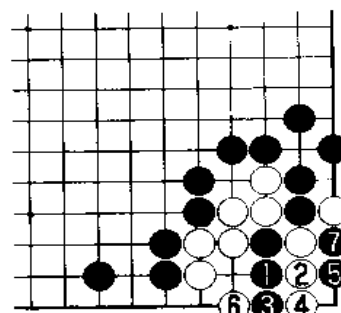
原图 463 变化图

白④如扳，黑⑤尖是妙手，行至黑⑦白棋仍不活。



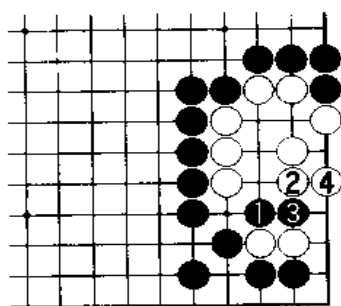
原图 464 变化图

白②如接，黑③扑、⑤提，白棋仍不活。



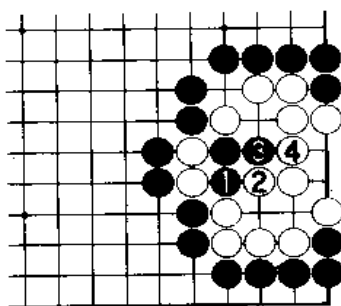
原图 465 变化图

白④如挡角，黑于③、⑦位做眼，白棋仍不活。



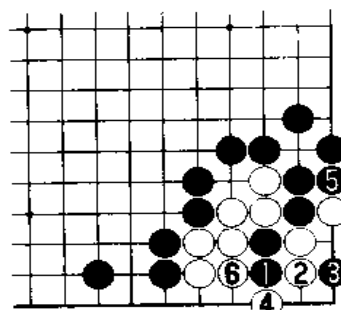
原图 463 失败图

黑①位扳是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



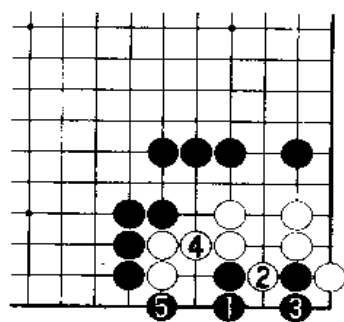
原图 464 失败图

黑①吃二子是错着，白②、④做眼可以活棋，黑棋失败。



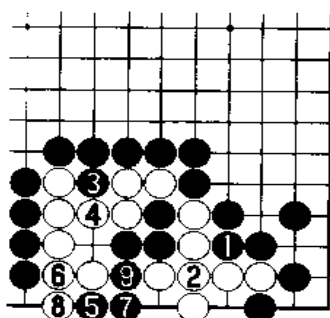
原图 465 失败图

黑③点次序错误，白④、⑥提子可以活棋，黑棋失败。



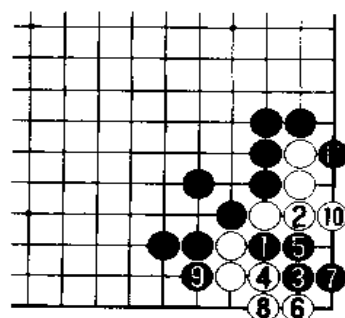
原图 466 正解图

黑①、③两立是要点，再于⑤位扳渡，白棋被杀。



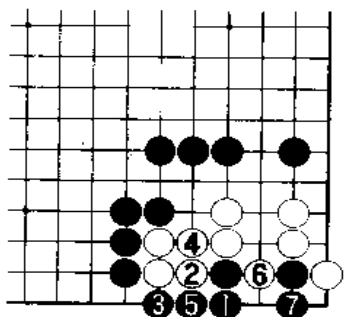
原图 467 正解图

黑①、③两打次序好，⑤、⑦破眼是手筋，⑨位再接成“金鸡独立”，白棋被杀。



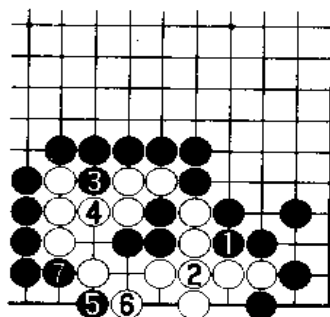
原图 468 正解图

黑①打、③尖是妙手，⑤位再立是手筋，行至⑦成“金鸡独立”白棋被杀。



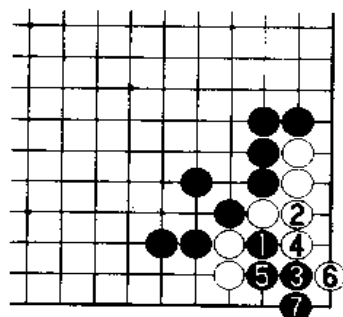
原图 466 变化图

白②如曲，黑③、⑤先渡再于⑦位立，白棋仍不活。



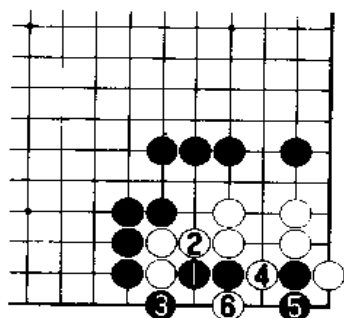
原图 467 变化图

白⑥如挡，黑⑦位打即可吃白“接不归”。



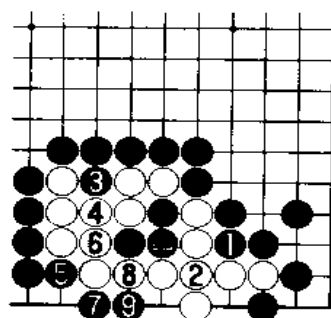
原图 468 变化图

白④如从这边打，行至黑⑥位立，白棋仍不活。



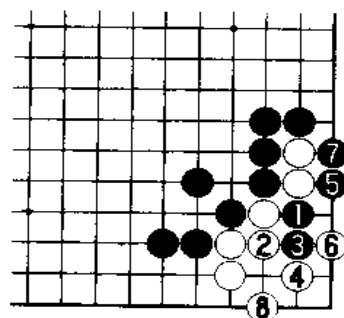
原图 466 失败图

黑①夹是错着，行至⑥止白棋已活，黑棋失败。



原图 467 失败图

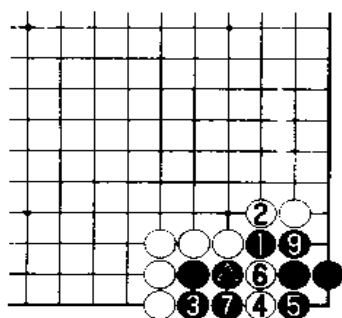
黑⑦打吃是错着，白⑩可以做眼活棋，黑棋失败。⑩ = ㊟



原图 468 失败图

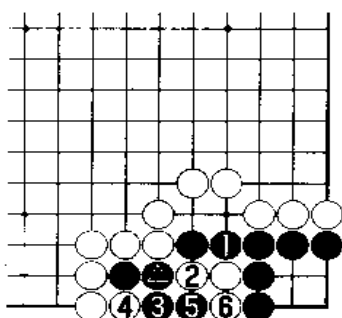
黑①打、③长是错着，白⑧做眼可以活棋，黑棋失败。

# 第十五部分答案



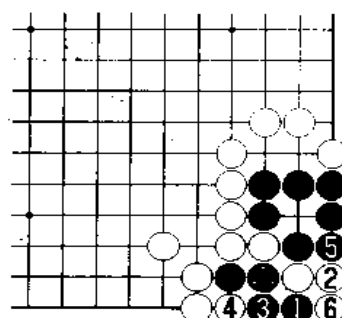
原图 469 正解图

黑①、③扩大眼位,再于⑤位做角眼。白⑥扑时⑦、⑨的次序好,①位断可活棋。⑧=⑥  
⑩=④ ⑪=△



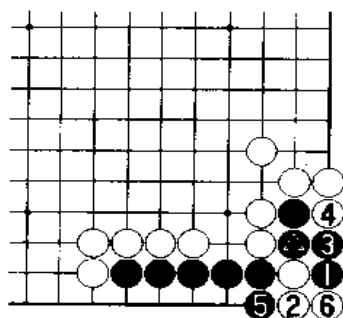
原图 470 正解图

黑①接必然,③、⑤形成“倒脱靴”,⑦位再断可活棋。⑧=△



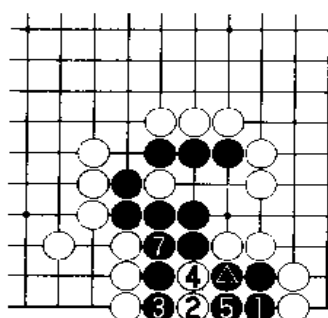
原图 471 正解图

黑①、③先形成“倒脱靴”,⑤、⑦两打可以活棋。⑧=△



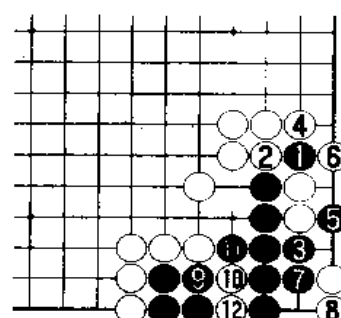
原图 472 正解图

黑①、③形成“倒脱靴”,⑤、⑦两打可以活棋。⑧=△



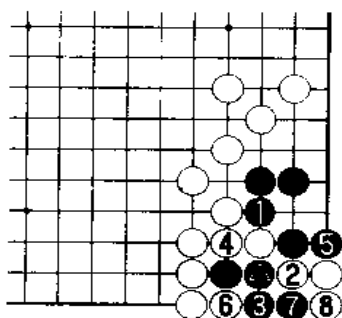
原图 473 正解图

黑①、③扩大眼位,白⑥扑时黑⑦接是手筋,⑨位再断可以活棋。  
⑥=④ ⑧=② ⑩=△



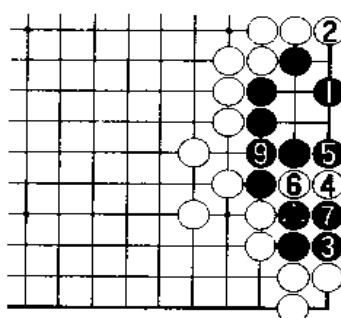
原图 474 正解图

黑①扳是好棋,③、⑤的次序好,行至⑪黑棋已活。⑫=⑨



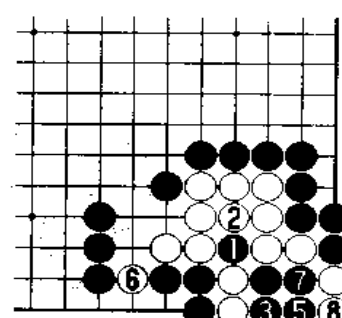
原图 475 正解图

黑①打吃是好棋,白②如断黑③位立是妙手,行至黑⑪已活棋。  
⑩=△



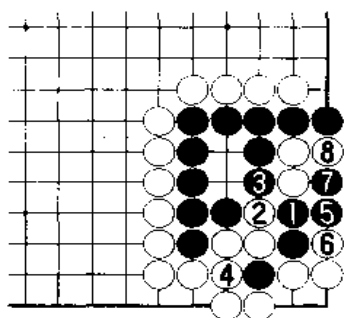
原图 476 正解图

黑①虎、③立次序好,⑤位再立是手筋,行至⑪黑棋已活。⑧=⑥  
⑩=④ ⑫=△



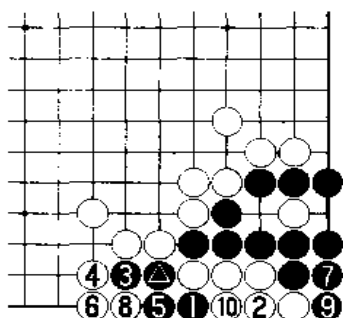
原图 477 正解图

黑①、③、⑤是相关的手筋,⑦、⑨再断白棋被杀。④=① ⑩=⑦



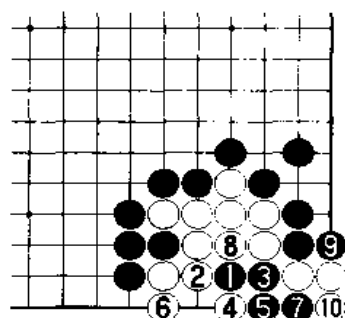
原图 478 正解图

黑①是要点,③打、⑤立是手筋,⑨位断打可以活棋。⑨ = ①



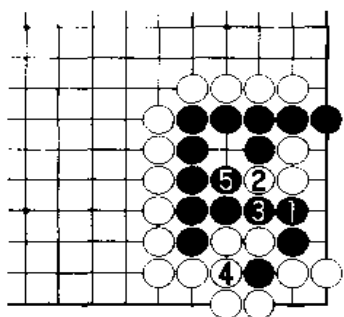
原图 479 正解图

黑①扳是妙手,③长、⑤接是弃子的手筋,行至⑪黑棋已活。⑪ = ③



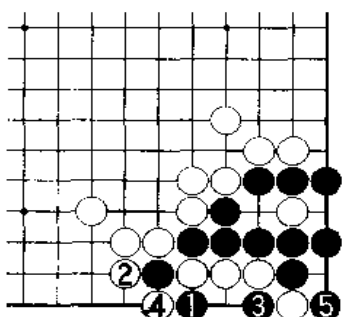
原图 480 正解图

黑①点、③断次序好,⑤打、⑦曲是手筋,行至⑨止白棋被杀。⑨ = ③



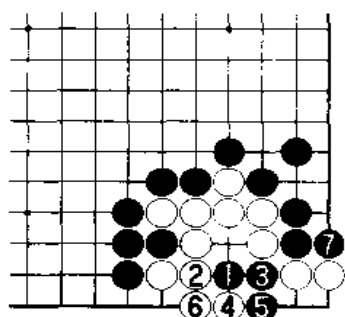
原图 478 变化图

白②如曲,黑④位打再于⑤位做眼仍可活棋。



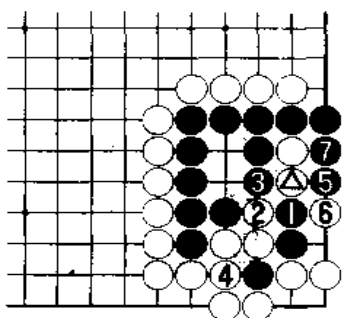
原图 479 变化图

白②如打,黑③扑、⑤提仍是活棋。



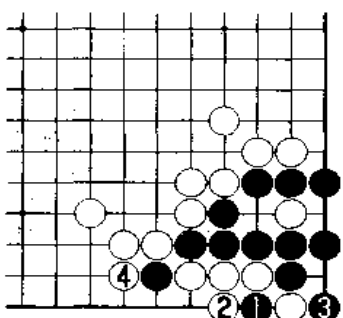
原图 480 变化图

白⑥如接,黑⑦位紧气,成“金鸡独立”,白棋仍不行。



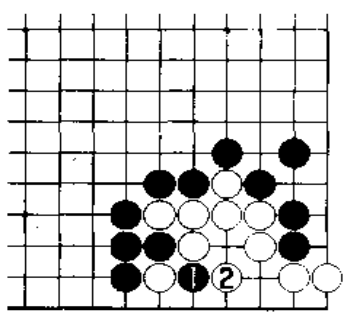
原图 478 失败图

黑①打吃是错着,白⑥、⑧成“倒扑”,黑棋失败。⑧ = ③



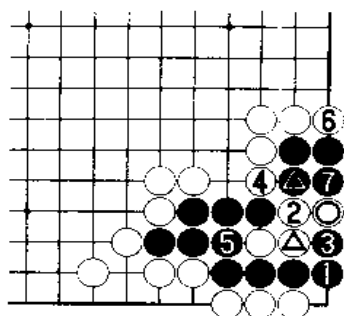
原图 479 失败图

黑①先扑次序错误,行至黑⑤成打劫,黑棋失败。⑤ = ①



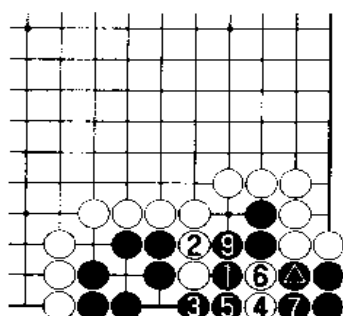
原图 480 失败图

黑①断吃一子是错着,白②打吃已活棋,黑棋失败。



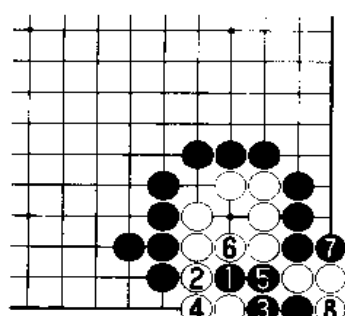
原图 481 正解图

黑①立是要点,③、⑤紧  
气次序好,行至⑦白棋  
被杀。⑧=② ⑨=△  
⑩=○ ⑪=△



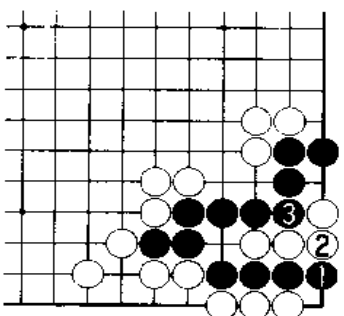
原图 482 正解图

黑①夹、③渡次序好,行  
至⑦黑棋已活。⑧=⑥  
⑩=④ ⑪=△



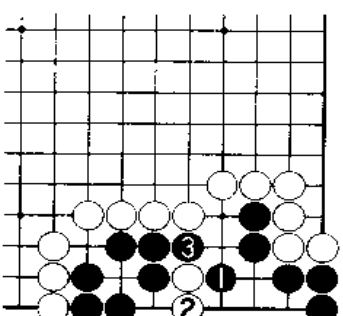
原图 483 正解图

黑①是要点,③打、⑤接  
是手筋,行至黑⑦,白棋  
被杀。⑧=⑨



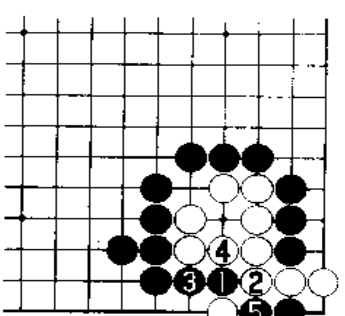
原图 481 变化图

白②如接,黑④位挤仍  
可活棋。



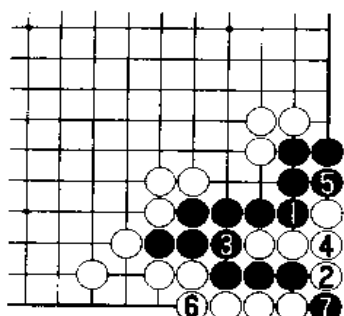
原图 482 变化图

白②如立,黑④冲断仍  
可活棋。



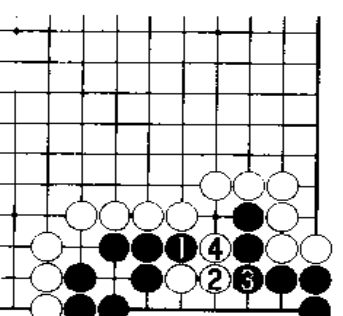
原图 483 变化图

白②如接,黑④也接再  
于⑤位破眼,白棋仍不  
活。



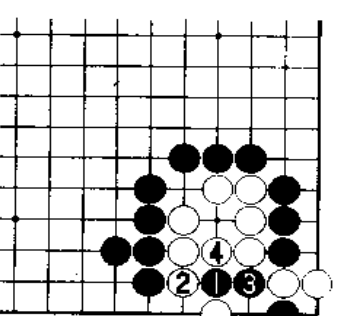
原图 481 失败图

黑①先挤次序错,行至  
白⑧黑棋失败。⑧=④



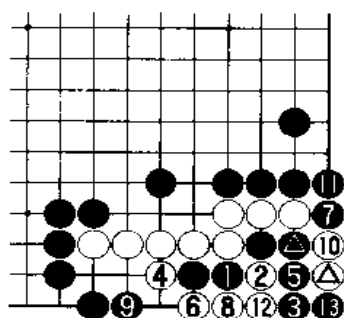
原图 482 失败图

黑①冲是错着,白②长、  
④冲,黑棋失败。



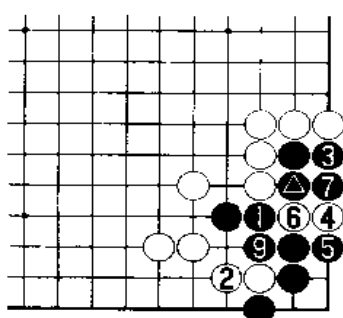
原图 483 失败图

黑③位断是错着,白④  
位打已活棋,黑棋失败。



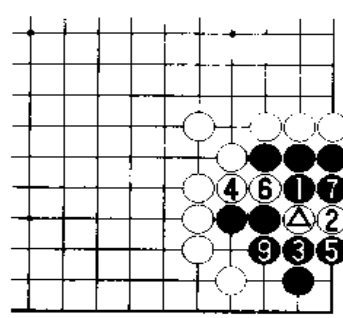
原图 484 正解图

黑①退、③跳次序好，⑤接、⑦渡是手筋，行至⑪止白棋被杀。⑬ = ⑩  
⑮ = △ ⑯ = ⑩ ⑰ = △



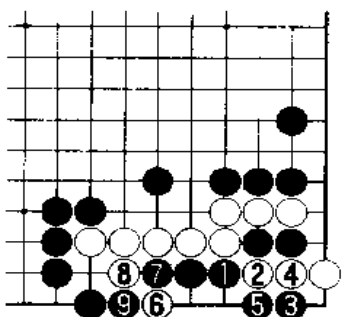
原图 485 正解图

黑①、③扩大眼位，白④点时黑⑤妙手，再于⑪位断，黑棋已活。  
⑧ = ⑥ ⑩ = ④ ⑫ = △



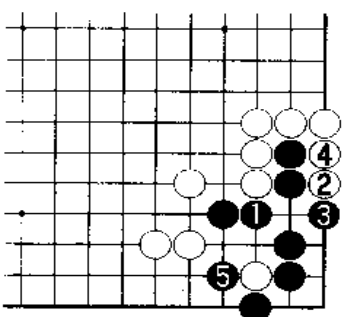
原图 486 正解图

黑①位顶是要点，③位接是手筋，⑤再断可活棋。⑧ = △ ⑩ = ②  
⑪ = ①



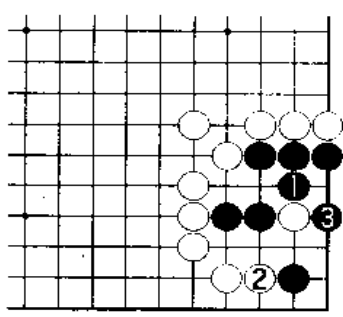
原图 484 变化图

白④如接，黑③位退，白⑥跳时黑⑦、⑨冲断，白棋仍不活。



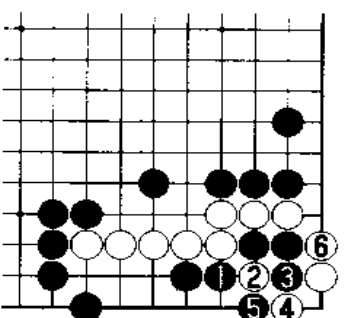
原图 485 变化图

白②如夹，黑⑦、⑨两打仍可活棋。



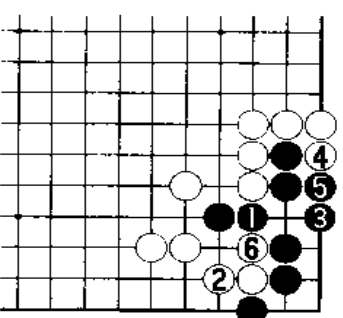
原图 486 变化图

白②如顶，黑③位打仍可活棋。



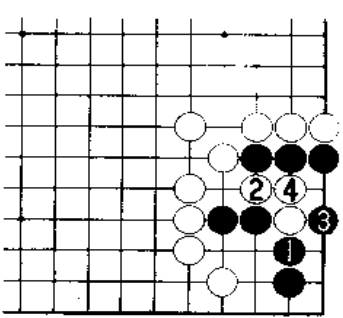
原图 484 失败图

黑③位打是错着，白棋④、⑥两打可做劫，黑棋失败。



原图 485 失败图

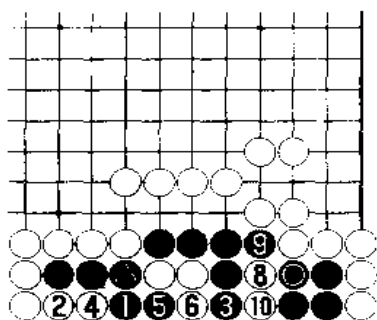
黑⑦做眼是错着，白④、⑥破眼，黑棋失败。



原图 486 失败图

黑①位顶是错着，白②挖、④接，黑棋失败。

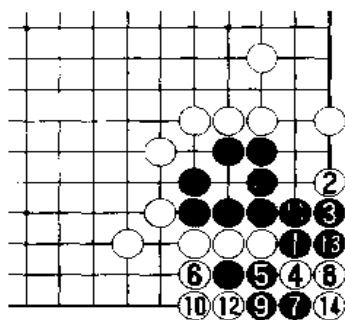




原图 487 正解图

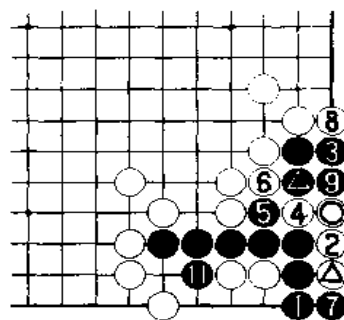
黑①、③两边立绝妙，形成两边都是“倒脱靴”，黑棋已活。⑦ = △

⑪ = ●



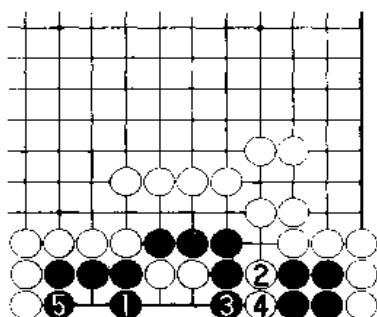
原图 488 正解图

黑①扳、③虎必然之着，白④扳时黑⑤断、⑦打再于⑨位接成“倒脱靴”，黑棋已活。⑪ = ●



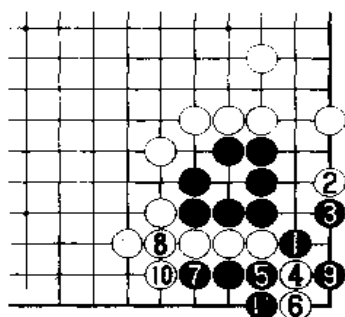
原图 489 正解图

黑①、③两立扩大眼位，白④必然，黑⑤以下行至⑪可以活棋。⑩ = ② ⑫ = ④  
⑬ = △ ⑭ = ○ ⑮ = △



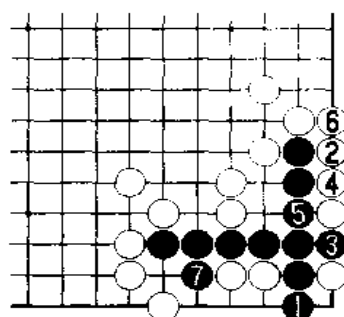
原图 487 变化图

白②如打吃，黑于⑤位做眼仍可活棋。



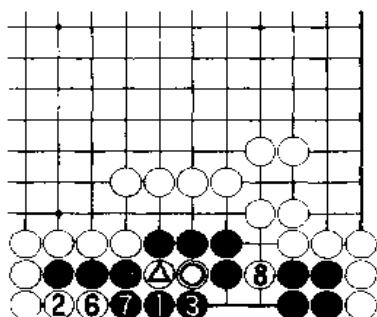
原图 488 变化图

白⑥如立，黑⑦打至⑪再打仍可活棋。



原图 489 变化图

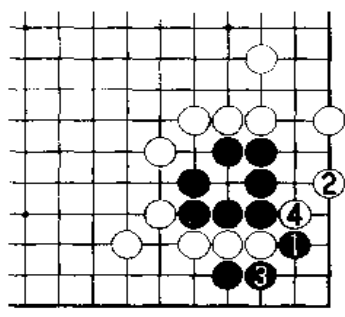
白②如扳，黑③做眼、⑤打再于⑦位冲仍是活棋。



原图 487 失败图

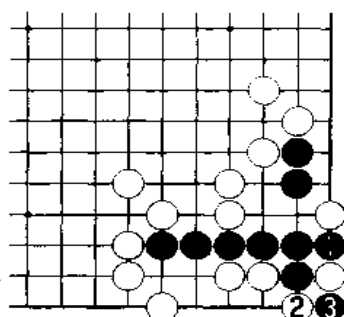
黑①打吃是错着，白④位扑是妙手，行至白⑧止黑棋失败。④ = △

⑤ = ○



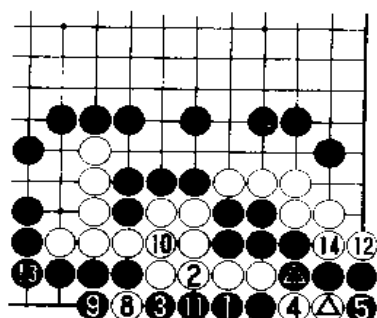
原图 488 失败图

黑③退是错着，白棋④位断，黑棋失败。



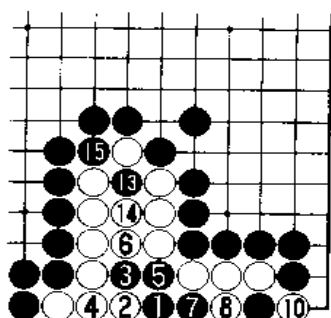
原图 489 失败图

黑①打是错着，白②位渡成打劫，黑棋失败。



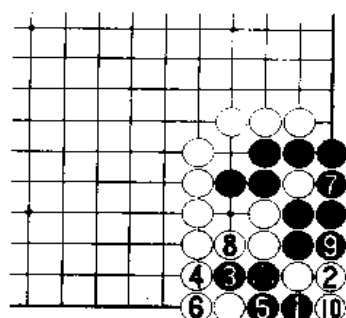
原图 490 正解图

黑①打、③扳可渡过，以下行至⑮止成“倒脱靴”，白棋被杀。⑥=④  
⑦=△ ⑮=⑧ ⑮=④  
⑮=△



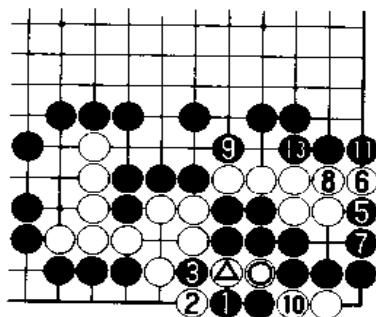
原图 491 正解图

黑①点、③打次序好，⑤断、⑦曲是手筋，行至⑮止，白棋被杀。⑧=⑥  
⑨=① ⑫=③



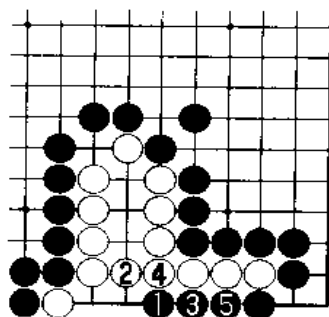
原图 492 正解图

黑①打是要点，③长、⑤接次序好，行至⑮，黑棋已活。⑧=△



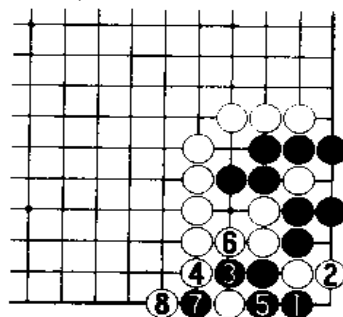
原图 490 变化图

白②如挡，黑⑤提再于⑤位紧气，行至⑮止，白棋弃子可求活。④=△  
⑫=⊙



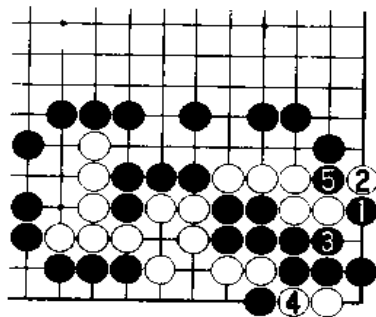
原图 491 变化图

白②如曲，黑④、⑥可渡过，白棋仍不活。



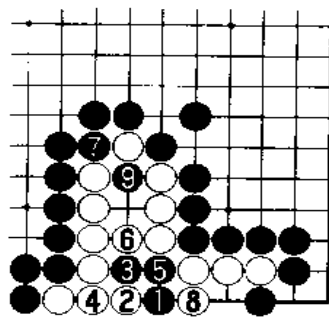
原图 492 变化图

白⑥如接，黑⑦提仍可做成“倒脱靴”。



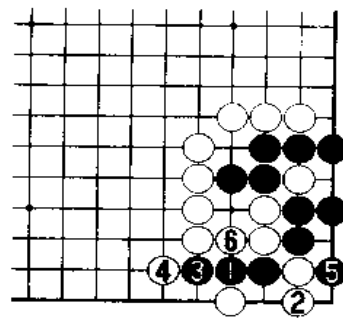
原图 490 失败图

黑①先托是错着，行至黑④成劫杀，黑棋失败。



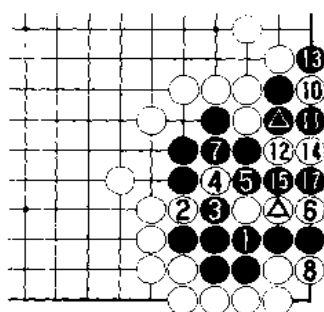
原图 491 失败图

黑⑦位打吃是错着，白⑧、⑩可以做眼活棋，黑棋失败。⑩=③



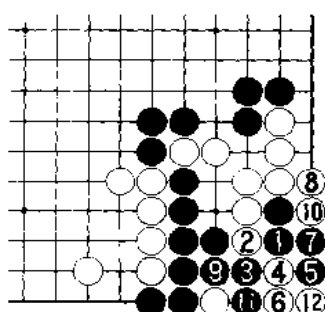
原图 492 失败图

黑①位长是错着，以下行至白⑥止，黑棋失败。



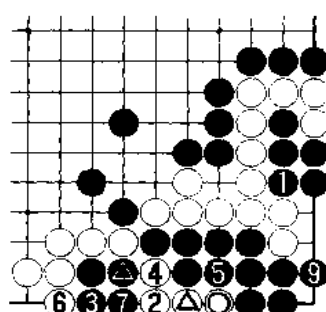
原图 493 正解图

黑①接至⑨止双方必然,⑪、⑬是手筋,行至⑬已活。⑨ = ④  
⑬ = ⑩ ⑬ = △ ⑬ = △



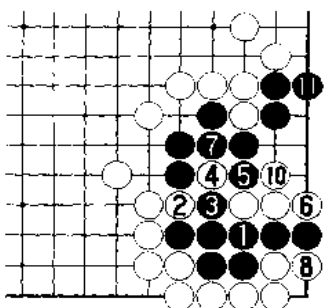
原图 494 正解图

黑①退、③挡次序好,⑤打、⑦接是手筋,行至⑬黑棋已活。⑬ = ①



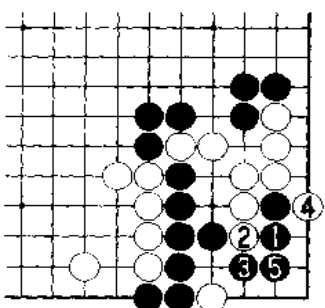
原图 495 正解图

黑①团是要点,③位再立是妙手,行至⑬,黑棋已活。⑧ = △ ⑩ = ④  
⑬ = ① ⑬ = ② ⑬ = △



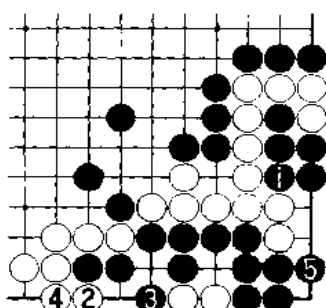
原图 493 变化图

白⑩如团,黑①立仍是活棋。⑨ = ④



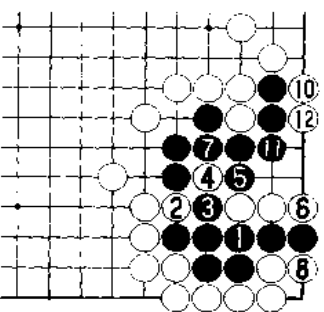
原图 494 变化图

白④如扳,黑⑤位接仍是活棋。



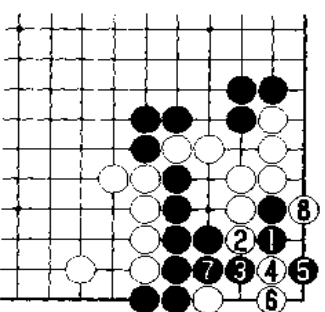
原图 495 变化图

白②如扳,黑③、⑤做眼仍是活棋。



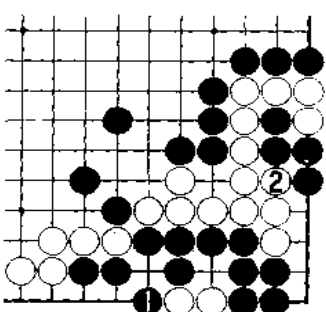
原图 493 失败图

白⑩扳时,黑④位接是错着,⑫再长,黑棋不活。⑨ = ④



原图 494 失败图

黑⑦位打次序错误,白⑧位打黑棋被杀。



原图 495 失败图

黑①位做眼是错着,白②位打吃可以活棋,黑棋失败。