

下一手

第十六册

关键的一手

中国大学生围棋协会编译

*

国际文化出版公司出版

编译者的话

关键的一手出现在双方棋子紧密接触、展开白刃战的紧要时刻。这一手棋可以决定局部战斗的成败，而局部战斗的成败则大都足以左右全局的胜负。因此对关键的一手必须养成慎重思考、缜密计算的习惯，切不可掉以轻心。

在短兵相接的肉搏战中，正是各种手筋登场的绝好机会。本书所选载的题材中妙着纷呈，巧手迭出，读者将对其发生浓厚的兴趣，掌握一些下好关键一手的基本技能及必要的知识。

目 录

第 01 题 图形虽大

第 02 题 开动脑筋

第 03 题 急所

第 04 题 常法

第 05 题 做活

第 06 题 惊险

第 07 题 次序

第 08 题 切断之后

第 09 题 单

第 10 题 俗手的妙用

第 11 题 稳当的应手

第 12 题 技巧

第 13 题 独立判断

第 14 题 利用

第 15 题 果断

第 16 题 积极能动

第 17 题 绞尽脑汁

第 18 题 地中有棋

第 19 题 竭尽全力

第 20 题 手筋的典型

第 21 题 左右连通

第 22 题 角的特殊性

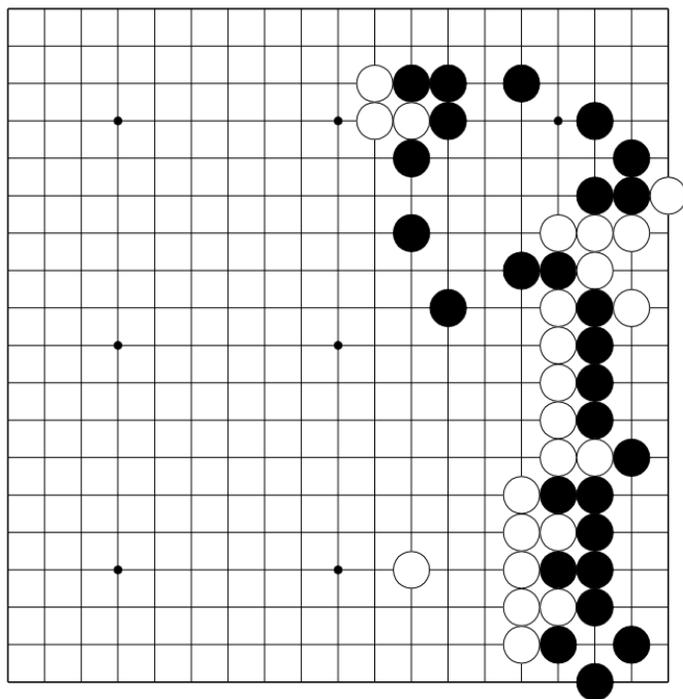
第 23 题 第一手

第 24 题 吃住棋筋

第 25 题 一气呵成

第 26 题 挣扎

格言一则

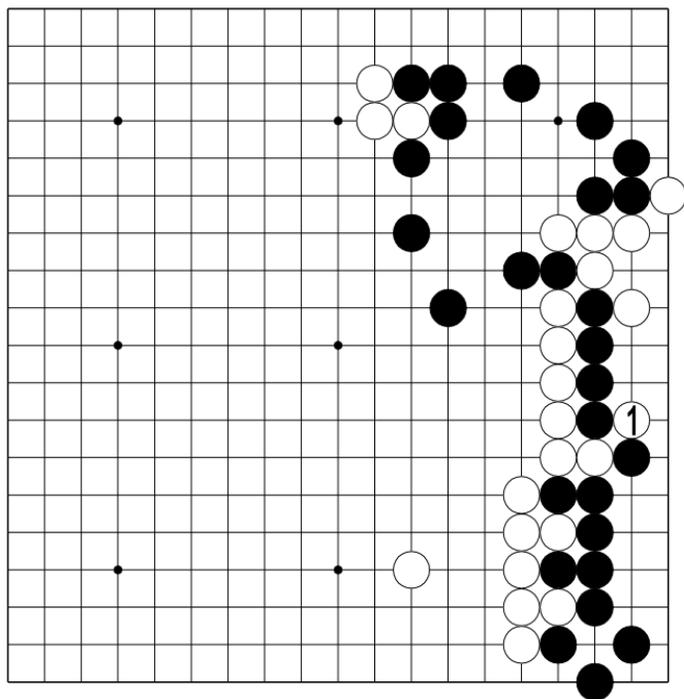


第1题

第1题 图形虽大

白先 初级

图形虽大，但不难解答。右边白的生死如何？这里有常用的、但颇为巧妙的手筋。

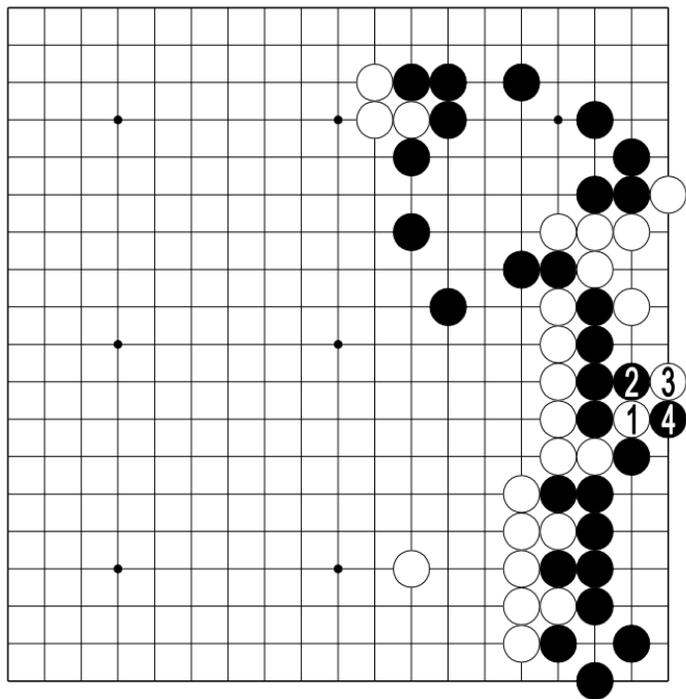


正解图

正解图 断的手筋

白 1 断是正解。这是利用对方的断点使自己化险为夷的妙手。

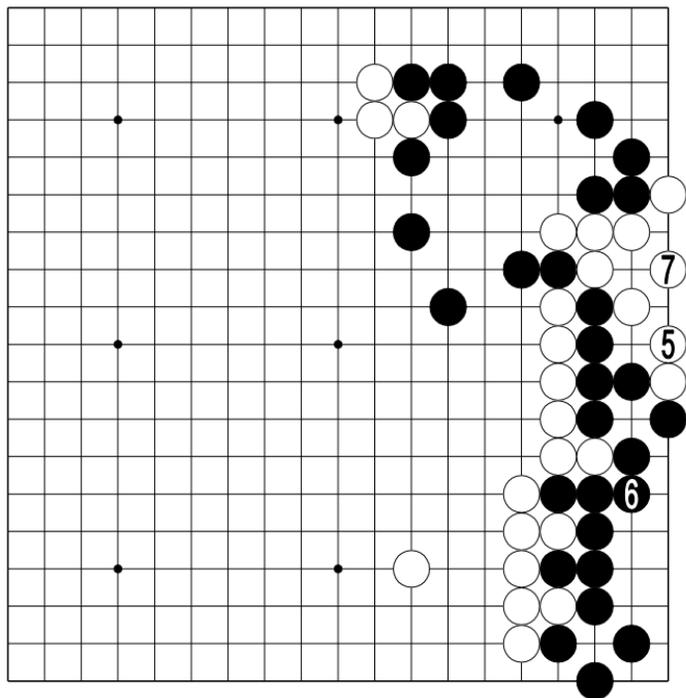
这种手法在实战中对常应用。



1 图

1 图（兜吃）

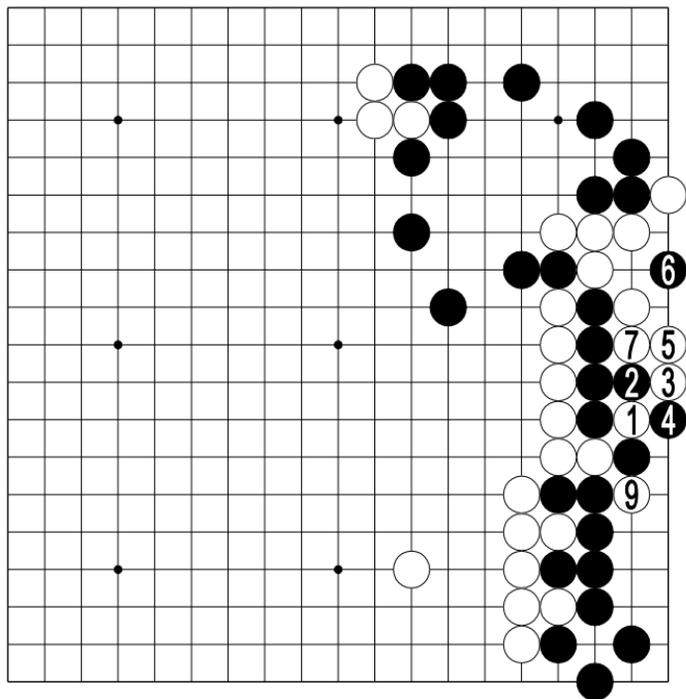
黑 2 当然，白 3 兜吃是极其重要的一手。迫黑 4 提之后……



2图

2图（活）

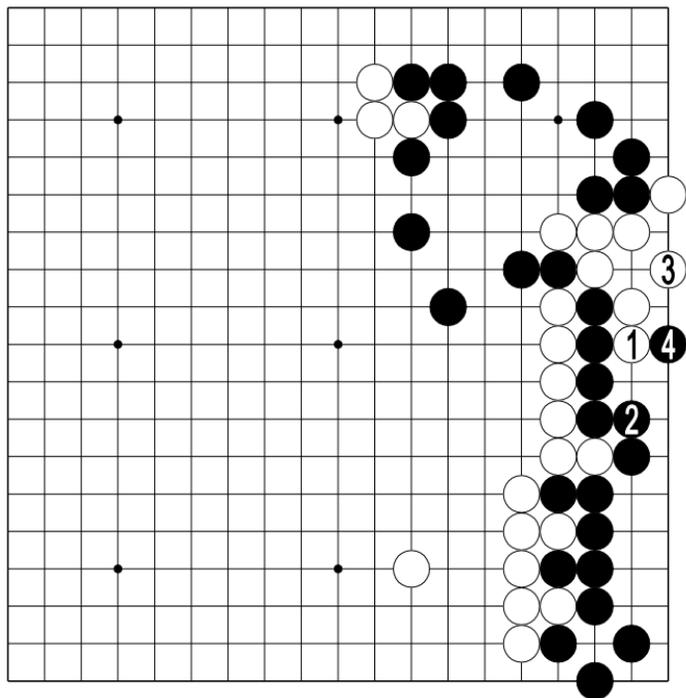
白 5 退，黑 6 不能省略，
于是白 7 补一手，终于在这块
弹丸之地生根安家了。



3 图（接不归）

黑 6 如强行点眼，想歼灭白棋，白 7 挤吃一手就使黑走成接不归。9 位的断点是黑致命的弱点。

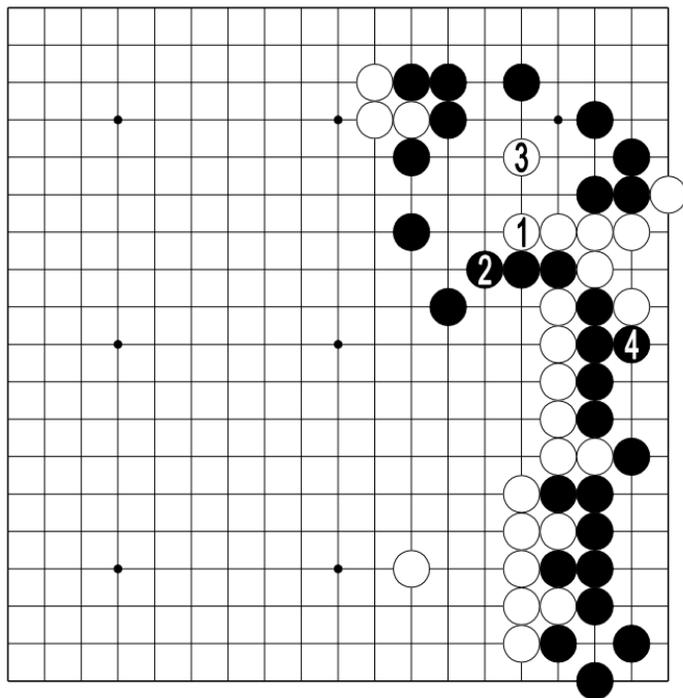
3 图
8-1



4 图

4 图（失败）

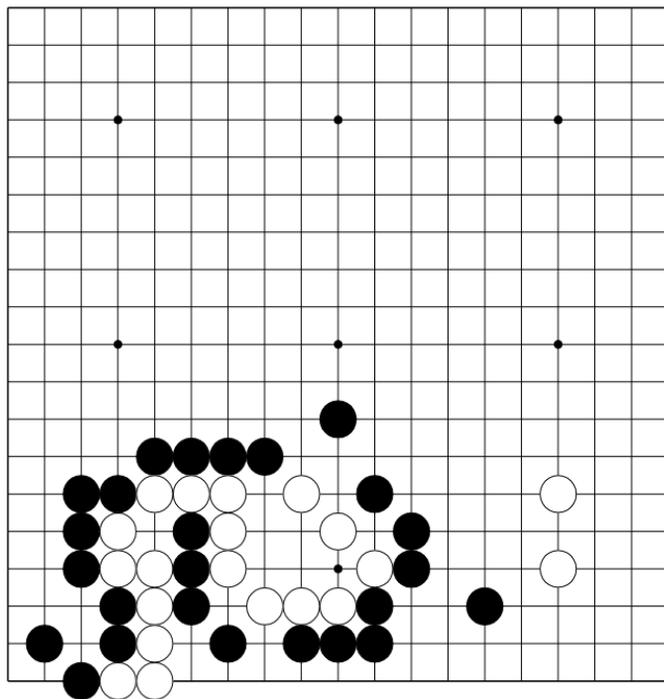
白如单在 1 位长，被黑 2 接一手，白就失去活路。下一步白如 3，黑 4 白死。



5图

5图〈徒劳〉

白 1、3 向这一面挣扎也无济于事。被黑 4 挡一手补上缺陷之后，白就无计可施了。



第2题

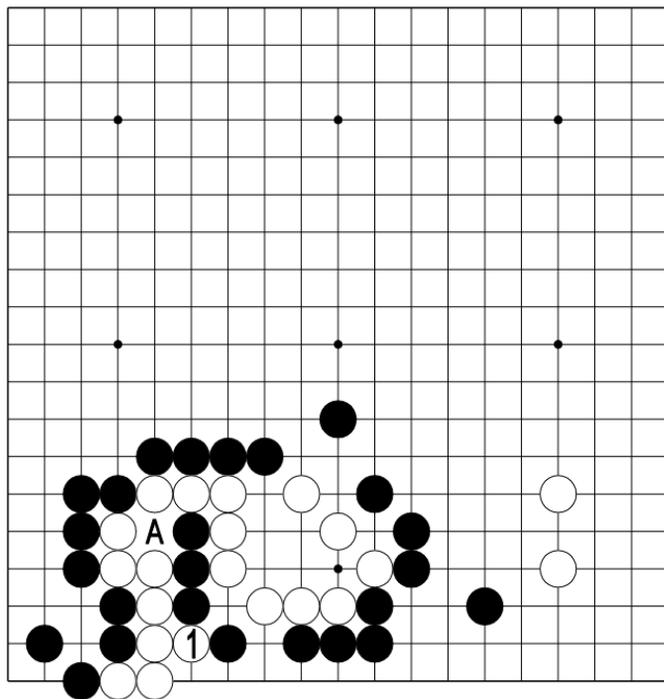
第2题 开动脑筋

白先 中级

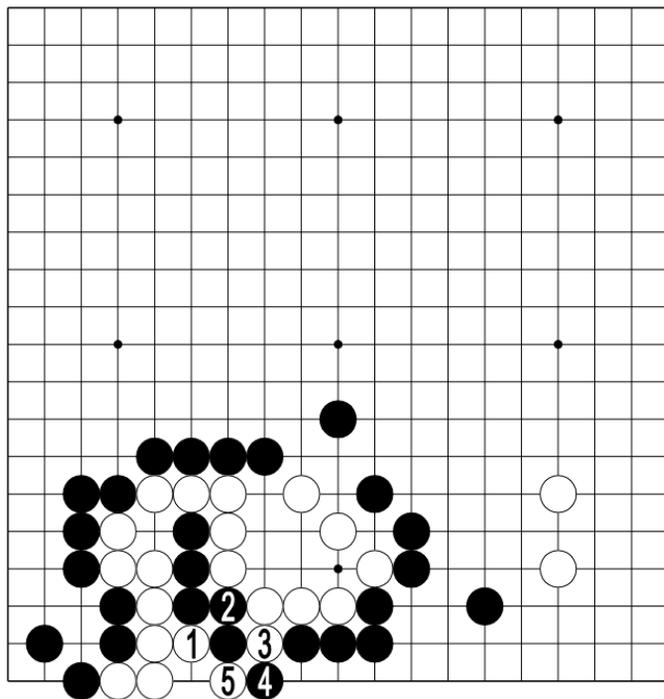
白如贸然在左面的断点接一手，就全部溃灭了。请开动脑筋，利用黑形中的缺陷，使白转危为安。

正解图 次序的妙用

白 A 接之前，先 1 挤一手，
构思巧妙。



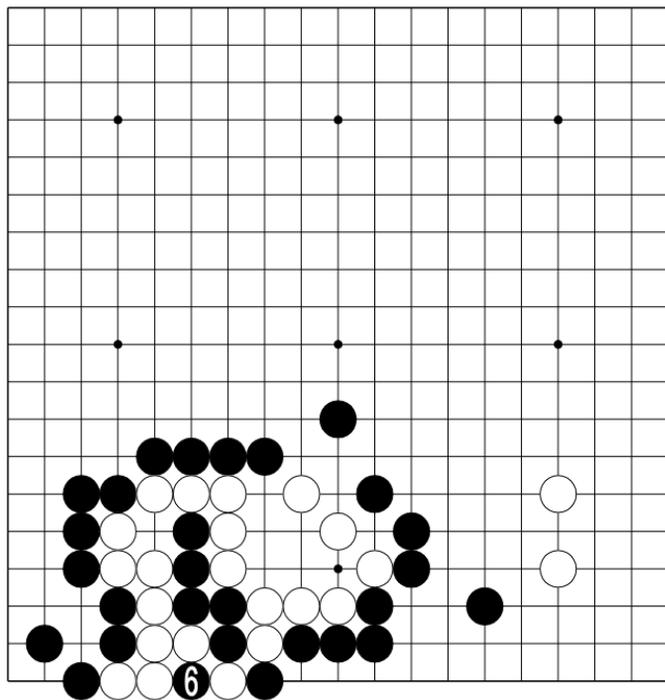
正解图



1图

1图 (冲)

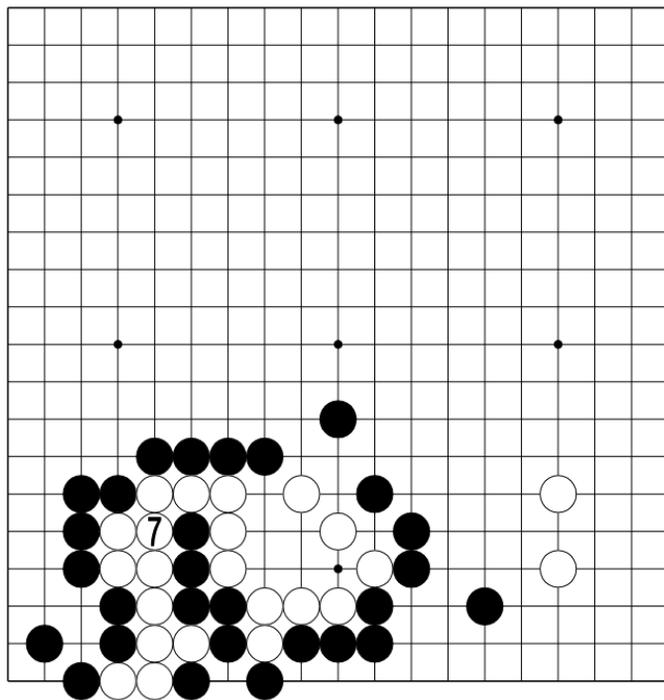
迫黑2接之后，再3冲，是重要的次序。黑4时，白5抛……



2图

2图（一气呵成）

到黑 6 一气呵成，双方都没有其他走法。

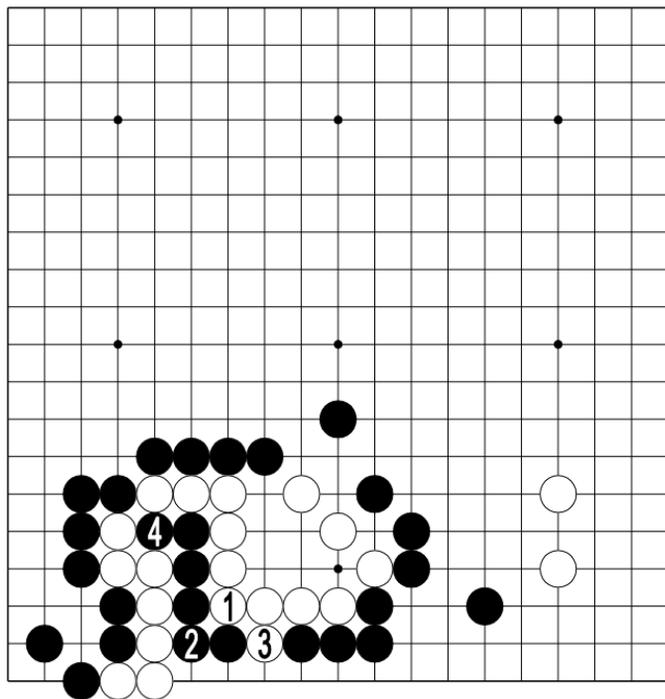


3图

3图（妙）

这时白再 7 接一手，黑就自然成了接不归之形，白成功。

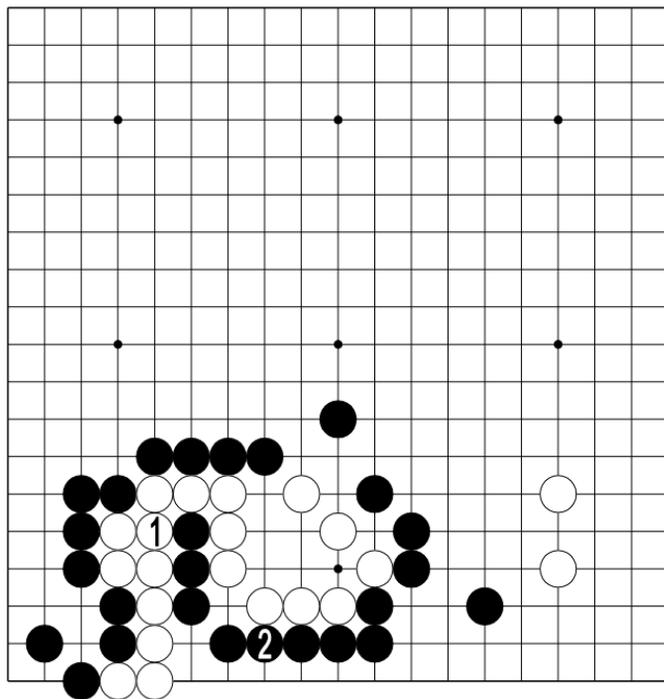
白 1 以下次序之巧妙值得玩味。



4 图

4 图（方向错误）

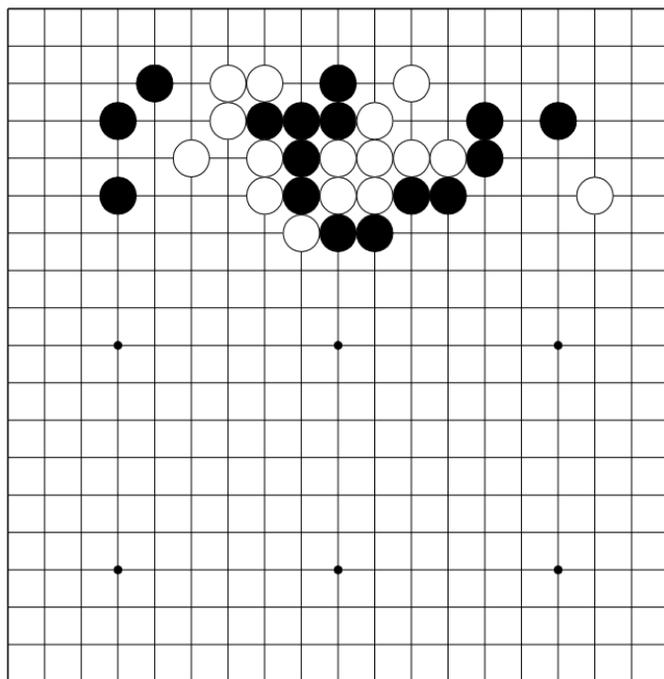
白如在相反的方向 1 挤，
被黑 2 接之后，白即使再于 3
位冲，黑也不会在这里应了。黑
4 白全军覆灭。



5图

5图（毫无意义）

白1接毫无意义。黑只要2接一手，白就简单地死。

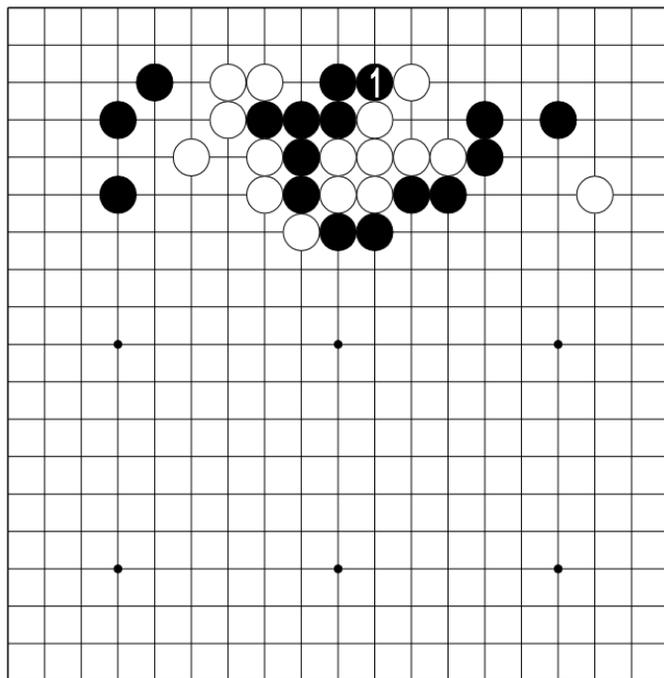


第3题

第3题 急所

黑先 上级

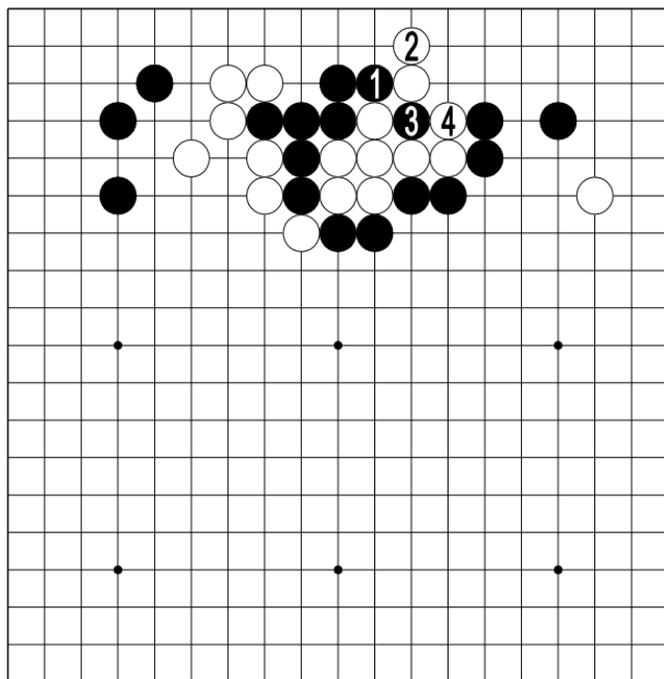
对杀有种种类型。本型是如何抢占敌我必争的急所，借以紧气杀白的问题。



正解图

正解图 挤

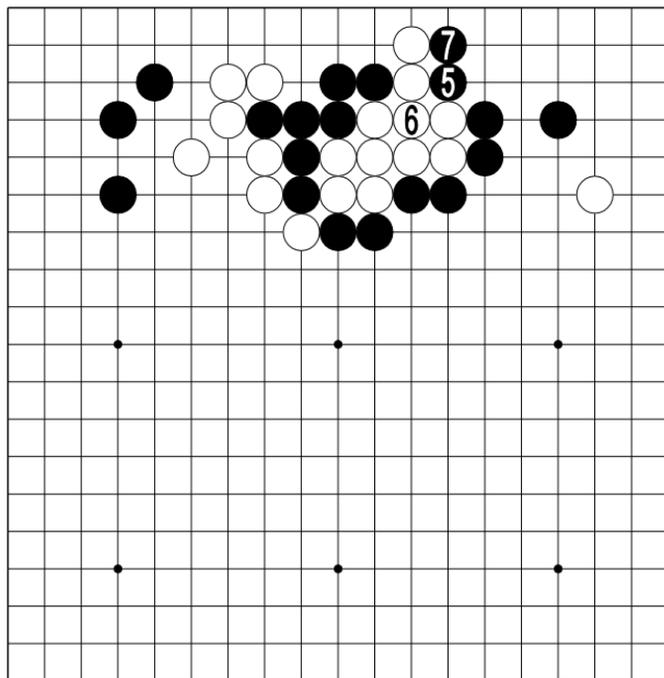
黑 1 在双方的急所紧一手，白的缺陷就暴露出来了。



1图

1图（抛）

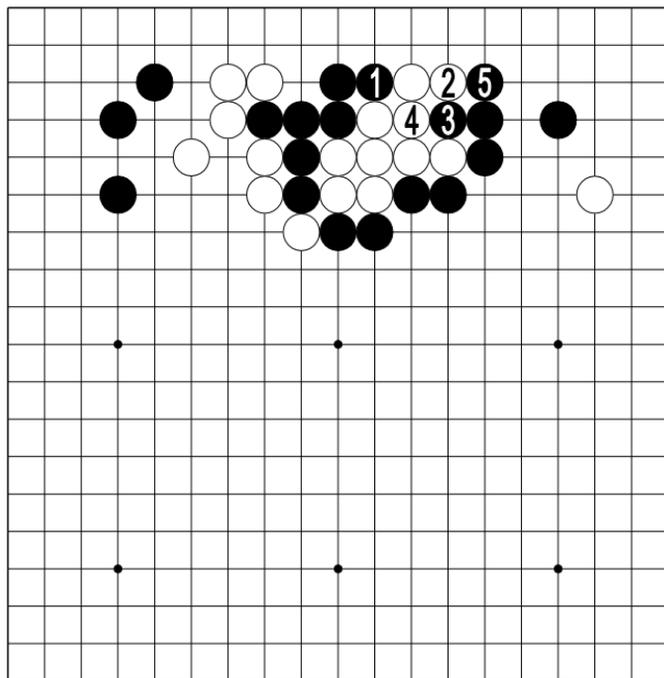
黑 1 时，白 2 立下不得已。但此手并不能使白长气，黑有 3 抛的手段。白 4 提时……



2 图（黑胜）

黑 5 打、7 挡，黑气比白长，一目了然。这是黑第一手棋抢占了急所的效果。

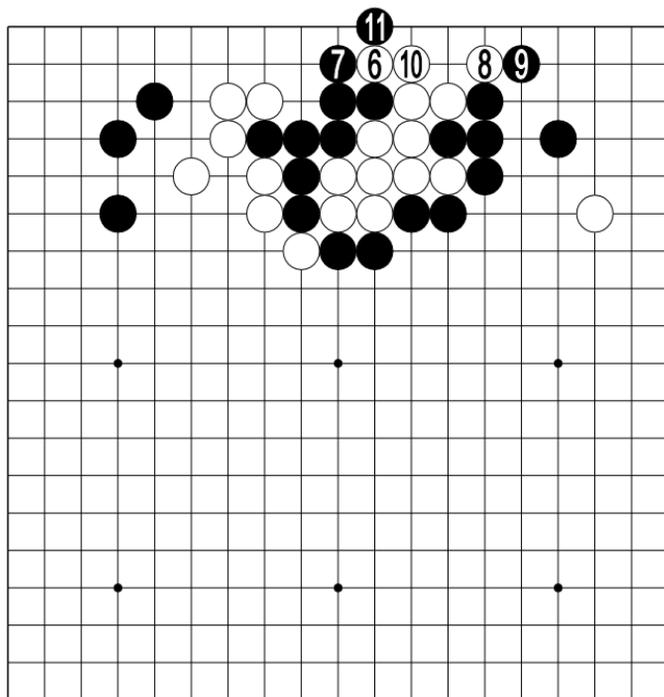
2 图



3图

3图（变化）

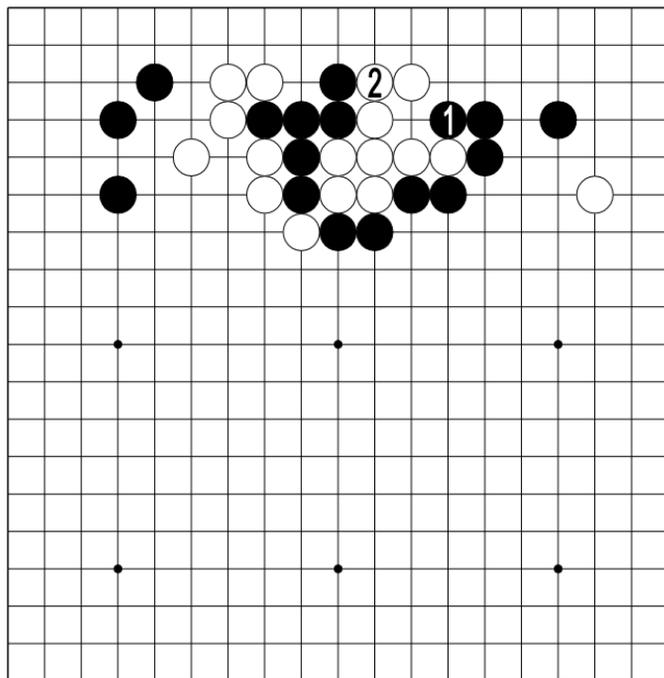
黑 1 时，白唯一的变化只有 2 并的一手了。但黑 3 破眼再 5 挡之后……



4 图（溃灭）

白即使 6、8 之后，10 接拼命挣扎，到黑 11 扳，白仍差一气溃灭。

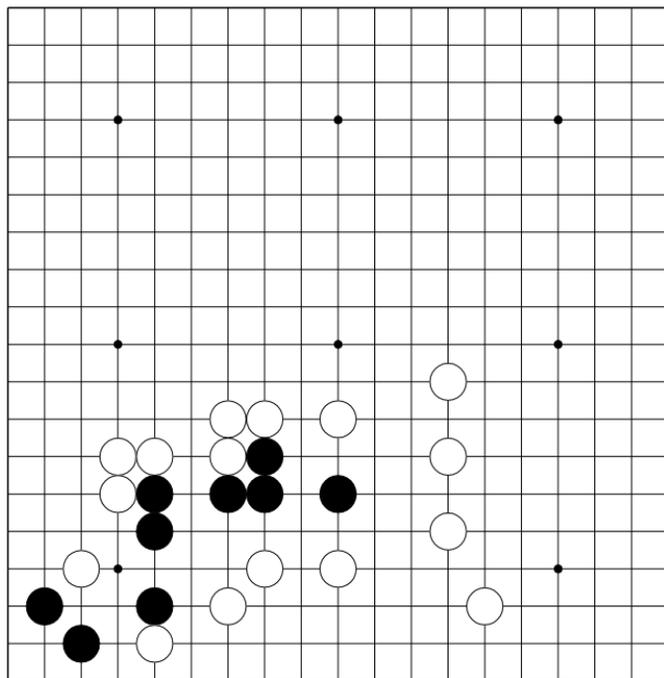
4 图



5图

5图（黑失败）

黑 1 如按对杀的常识先紧外气，则被白抢占 2 的急所之后，黑就失败了。



第4题

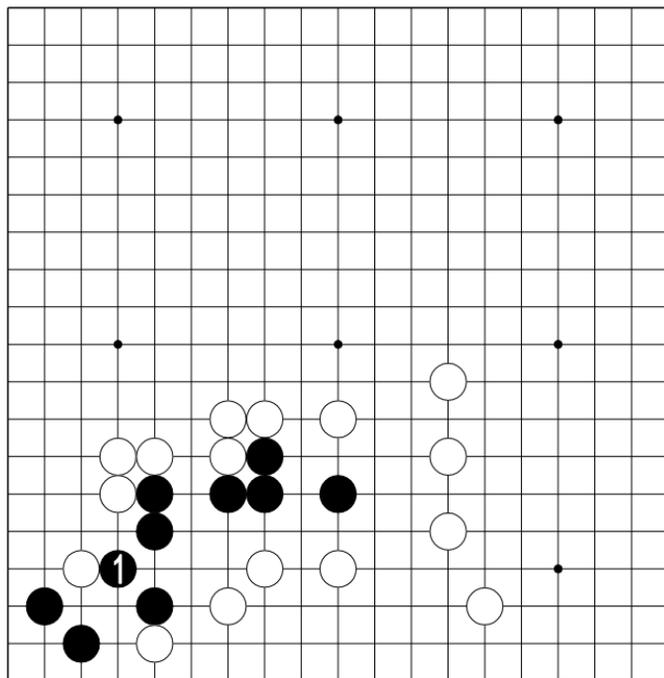
第4题 常法

黑先 中级

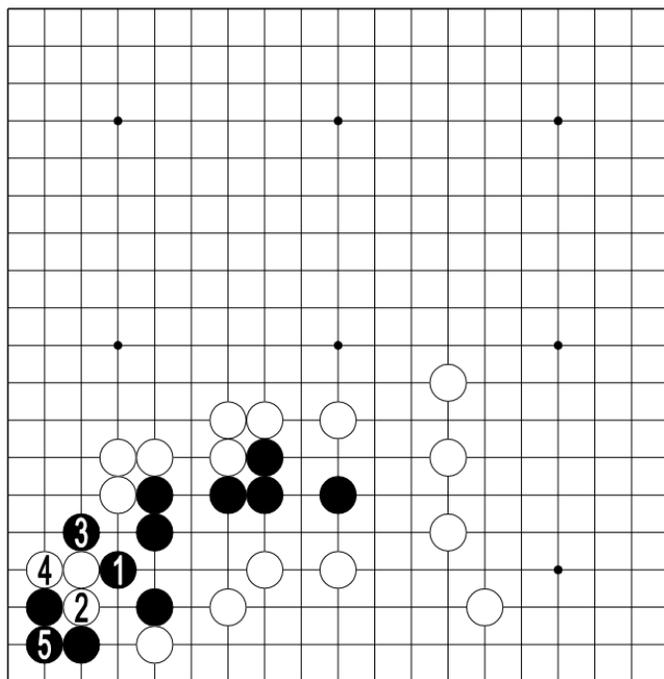
白 1 托是实战中常用的手段。对此黑有一个固定的应手，切勿走错。

正解图 常用的手段

黑 1 虎是此形中常用的手段。这是走完二间高夹定式后必须掌握的一种走法，应该记住。



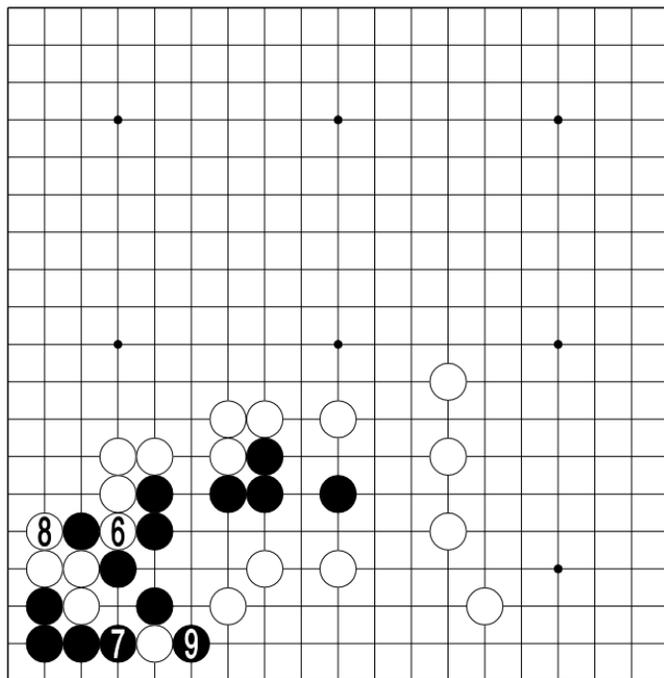
正解图



1图

1图（自然的流向）

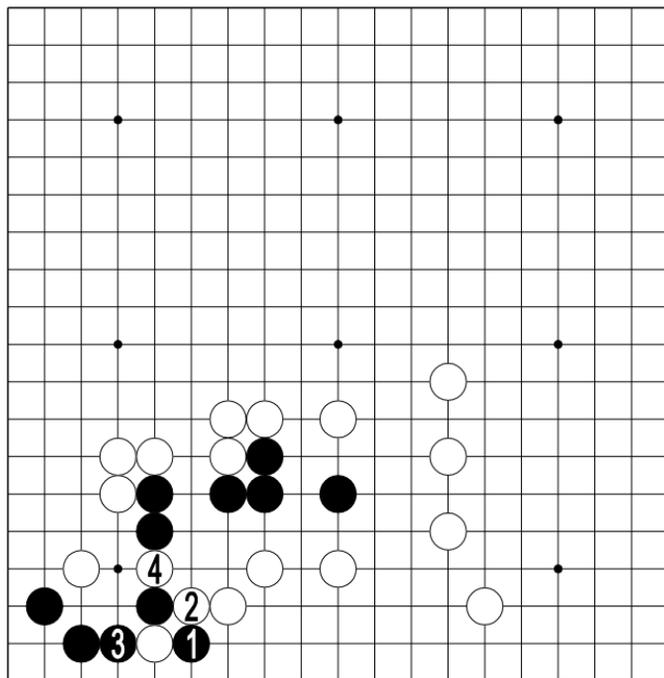
黑 1 时，白 2 挤，以下黑 3、白 4 到黑 5 是行棋的必然的流向。



2图

2图（安全）

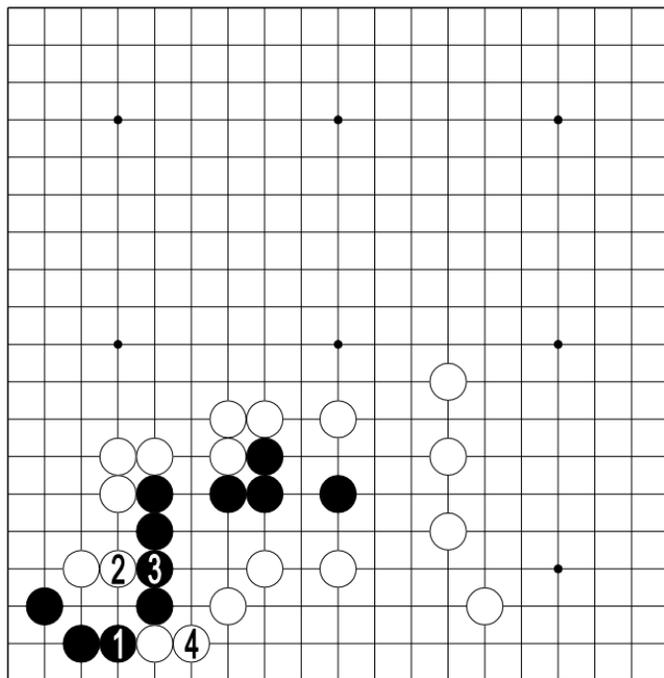
白 6 断并不可怕，黑 7 长一手没有任何问题。迫白 8 曲后，黑 9 打吃，黑上下通连，而且确保了眼位。



3图

3图（被截去一段）

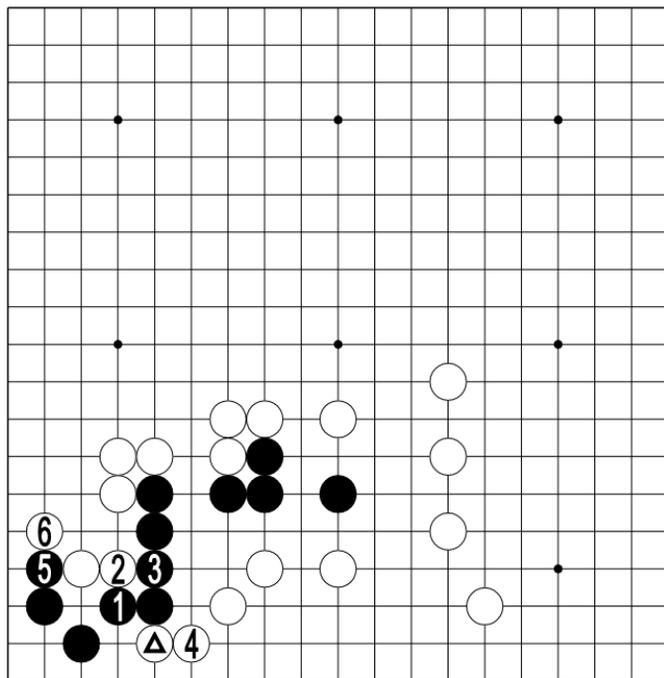
黑如贸然 1 扳、3 吃一子，
被白 4 反打一手，上面的一段
就被白截断了，黑损失惨重。



4 图

4 图（危险）

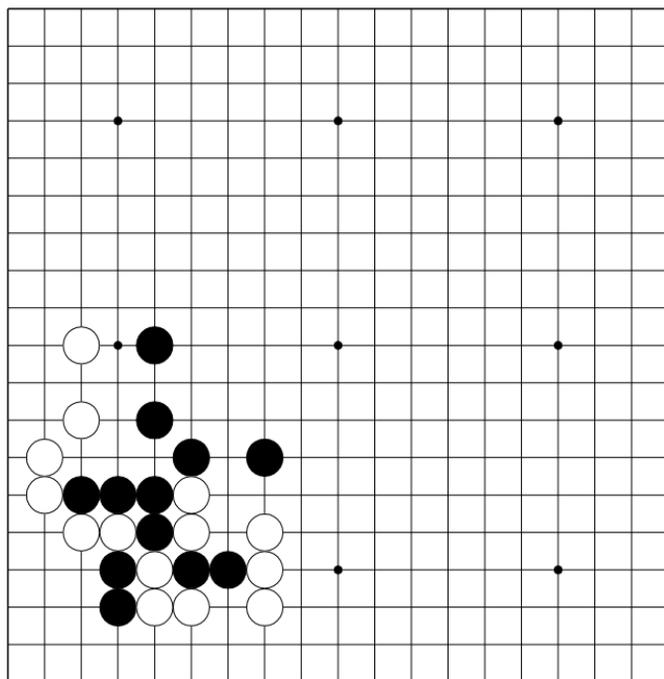
黑 1 如在这一面应，被白 2 刺、4 退之后，黑有全军覆没的危险。



5图

5图（同前）

黑 1 退也失败。白 2、4 到 6 黑整体仍有被歼的可能，总之，白△托是严厉的手筋，黑切勿掉以轻心。



第5题

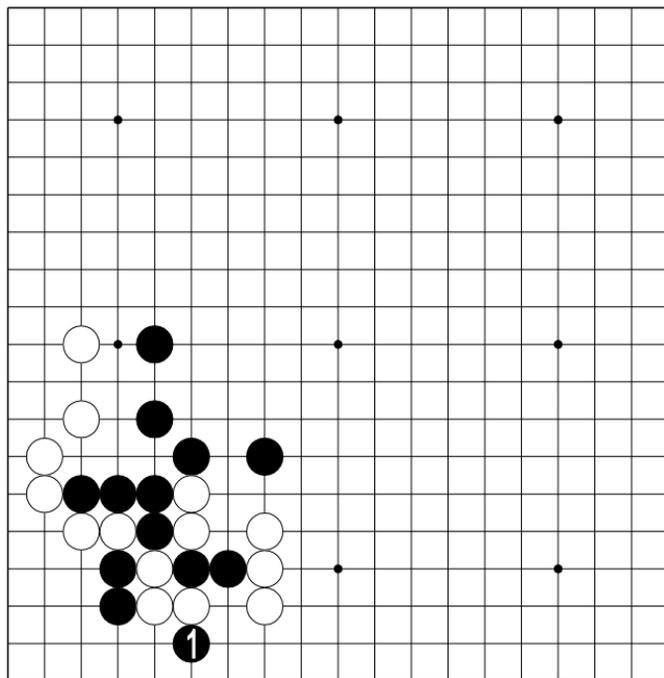
第5题 做活

黑先 上级

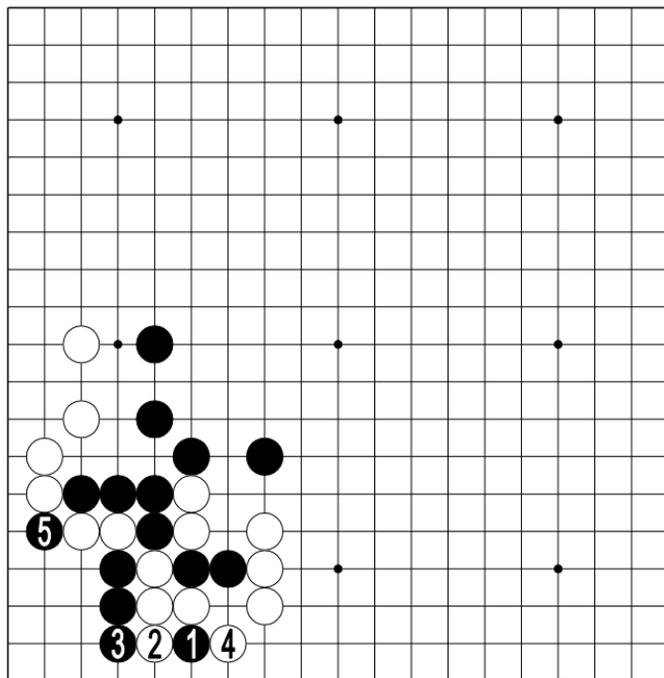
角上的黑二子似乎已无活路，但绝望为时尚早，应开动脑筋，想出做活的手筋。第一子非常重要。

正解图 准备工作

黑 1 托，为下一步施展手段作好准备非常重要。



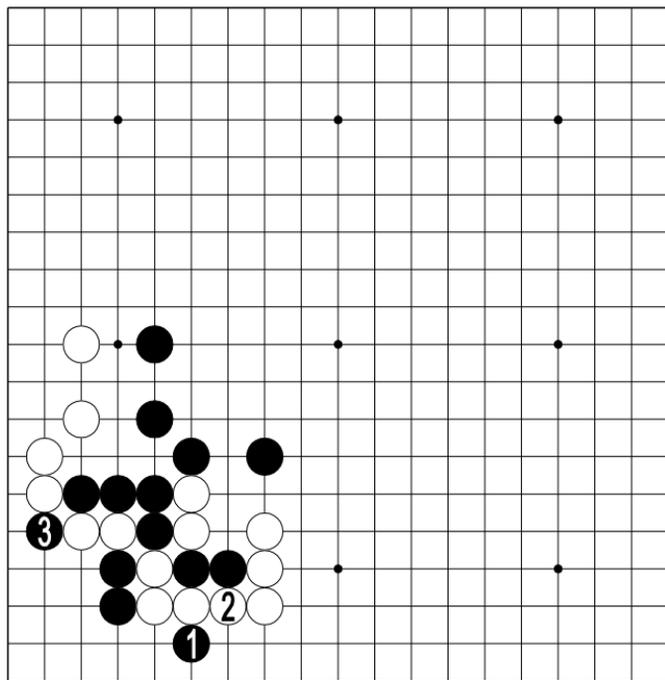
正解图



1图

1图（简单）

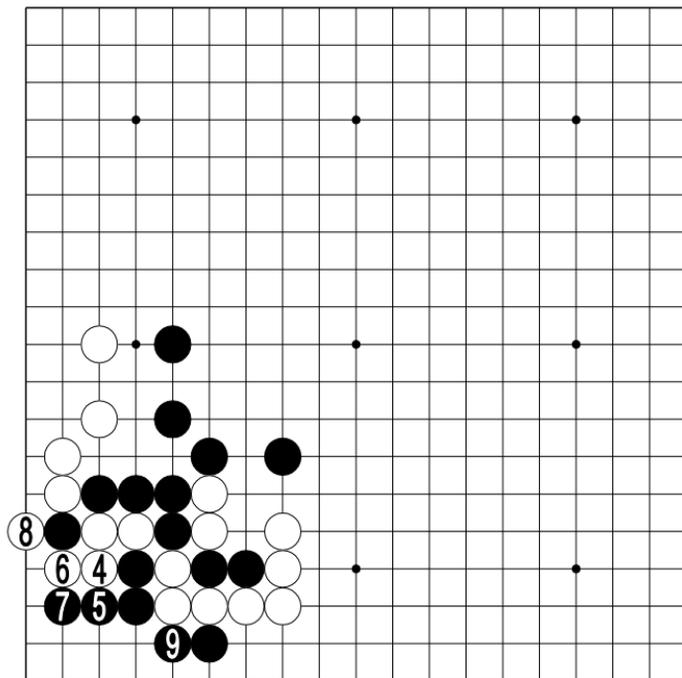
黑 1 时，白如 2 挡进行抵抗，问题就简单了。接下去黑 3、白 4、黑 5 黑上下通连。



2图

2图（变化）

黑 1 时，白必然退让一步在 2 位接。黑的准备工作到此为止，然后立即转于 3 位断。

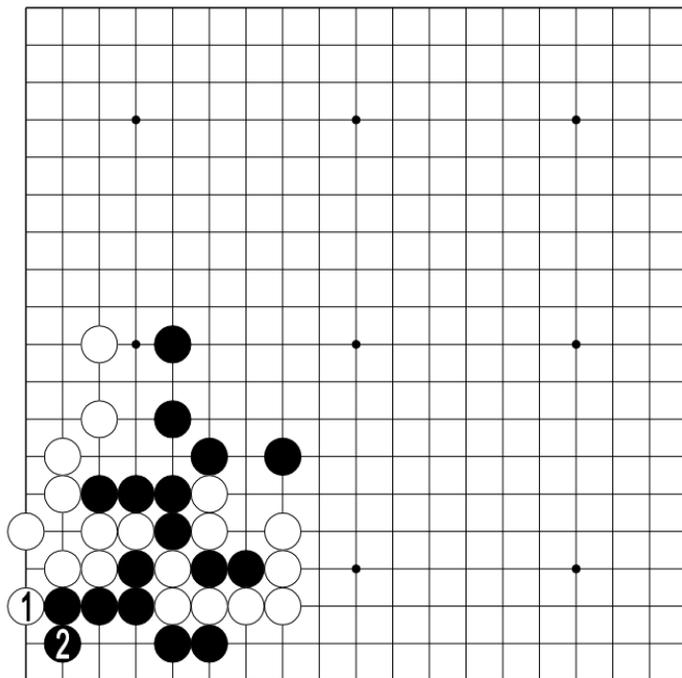


3图

3图（活）

白 4 以下到黑 7 必然，然后黑 9 接回一子就大功告成了。

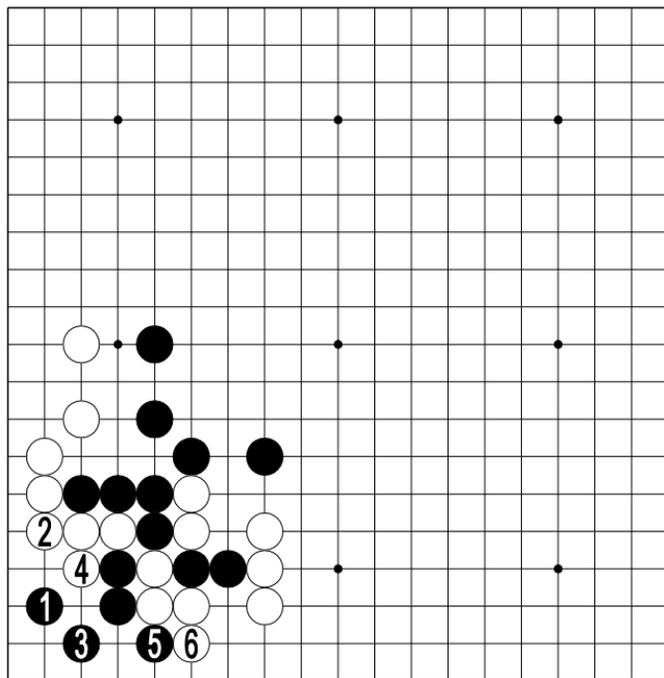
黑 1 的手筋绝妙。



4图

4图（参考）

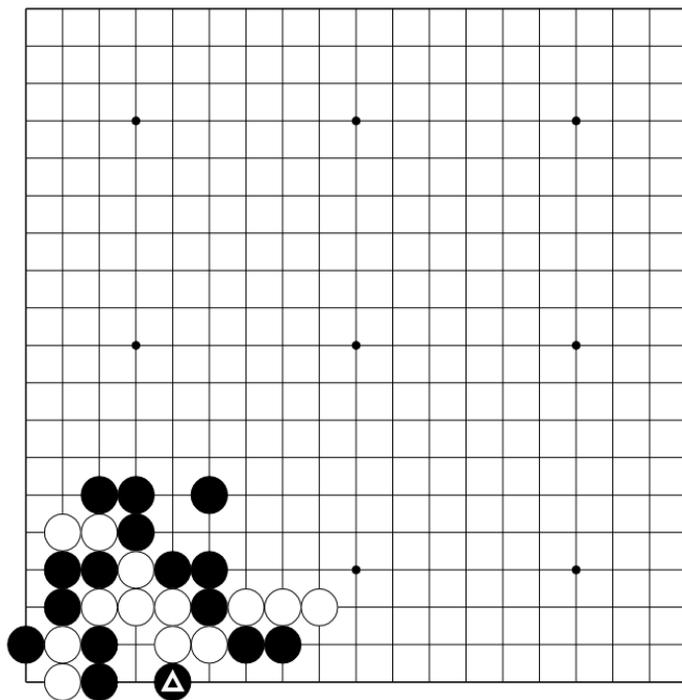
下一步白如 1 扳，黑不挡而 2 退，黑仍活净。



5图

5图（失败）

黑 1 跳似乎也是手筋，但不能成功。白 2 接必然，黑 3、白 4 到白 6，劫争已不可避免，黑失败。

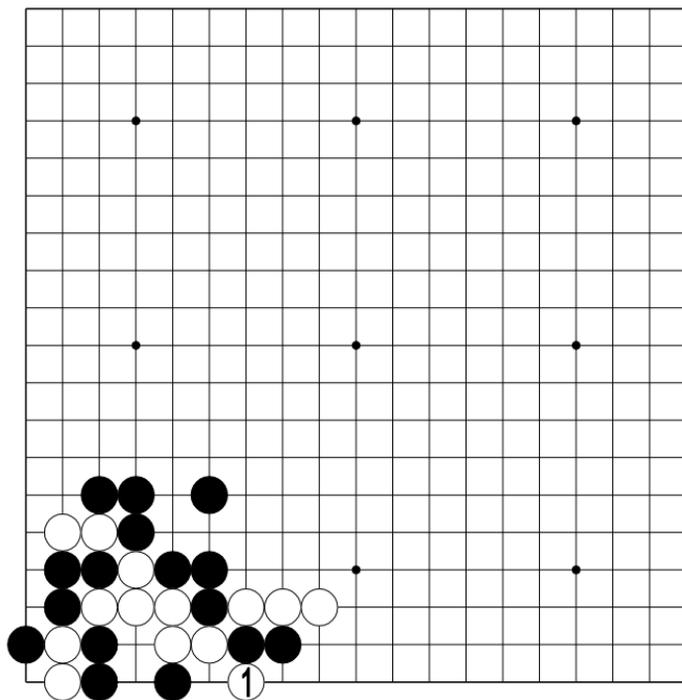


第6题

第6题 惊险

白先 有段

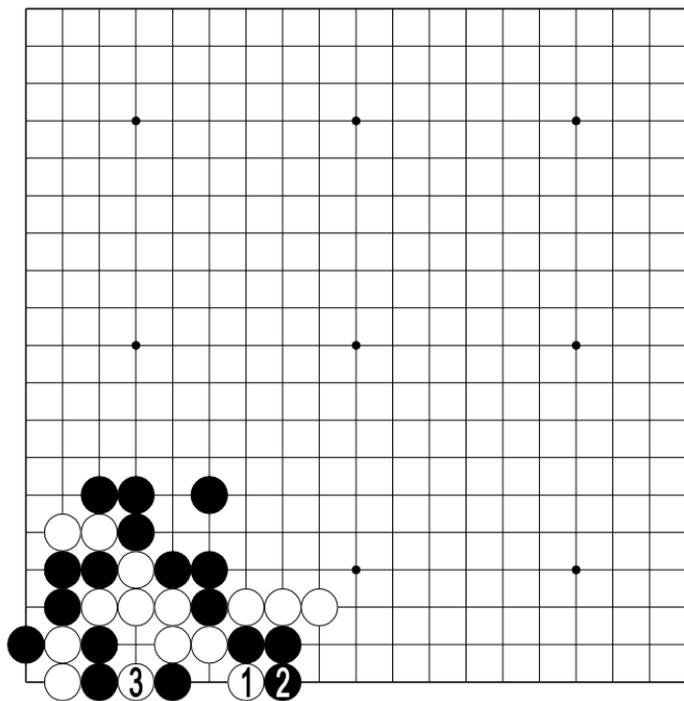
被黑▲托跳一手后，白岌岌可危，请仔细思考一下，白怎样走才能通过对杀摆脱覆灭的命运。



正解图

正解图 绝妙的次序

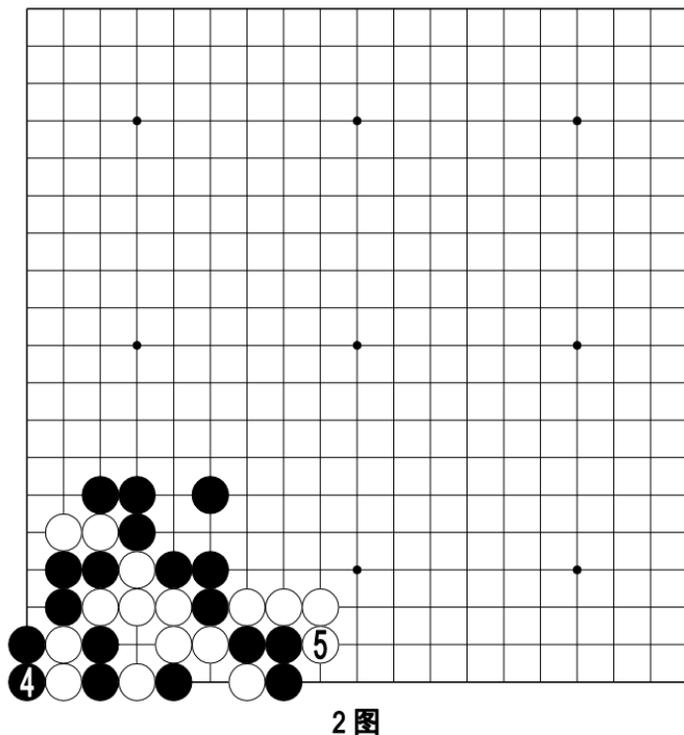
白从 1 扳入手是不易发现的手筋。这是挽救白棋的唯一的次序。



1图

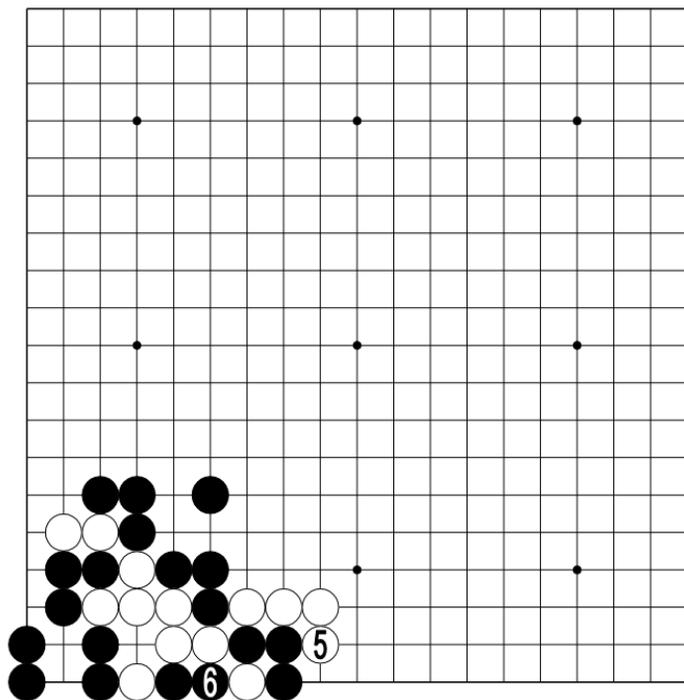
1图（挖）

白 1 时，黑 2 挡不得已。
接着白转身在 3 位挖是绝妙的
次序。



2 图（绝对）

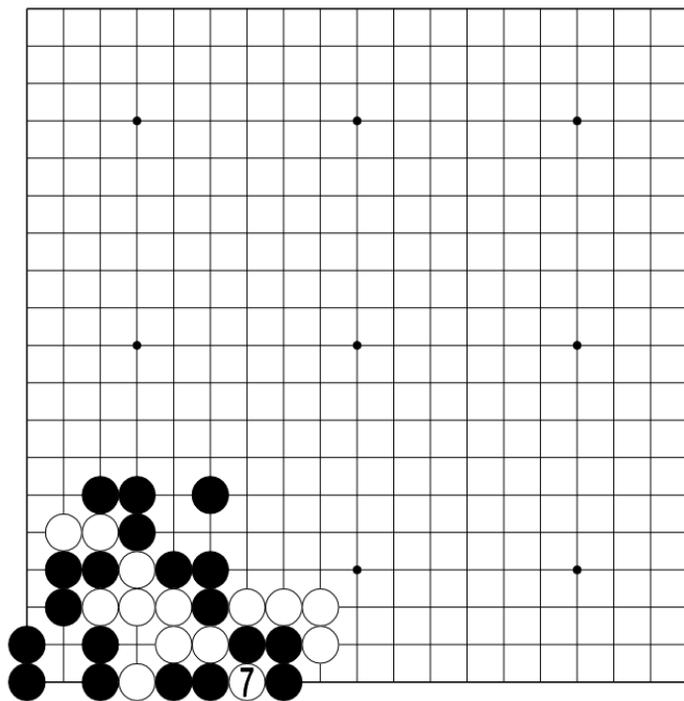
白挖时，黑 4 除提二子之外别无其他走法。然后白 5 打吃三子是绝对的步骤。



3图

3图（一气呵成）

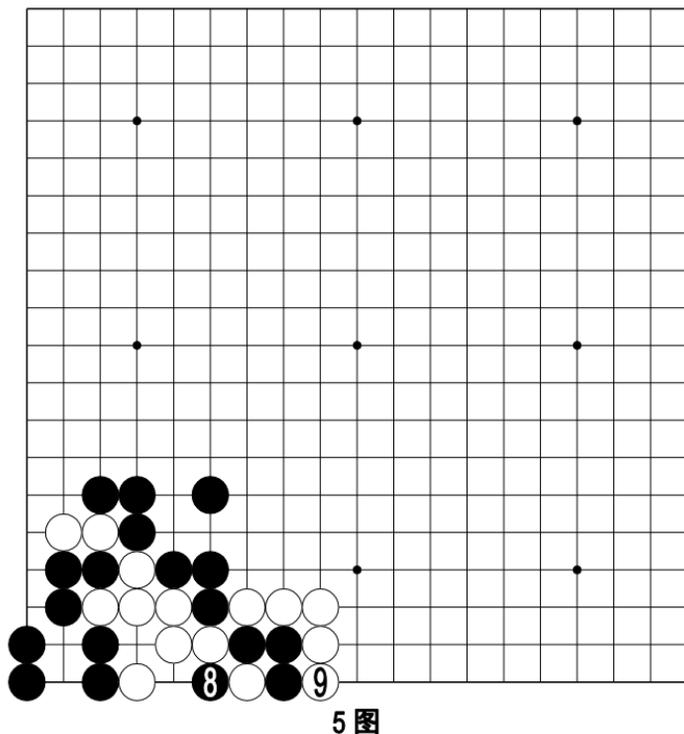
白 5 时，黑 6 提必然。白忽左忽右，交替落子，曲尽着法之妙。至此白已步步接近最后胜利了。



4 图

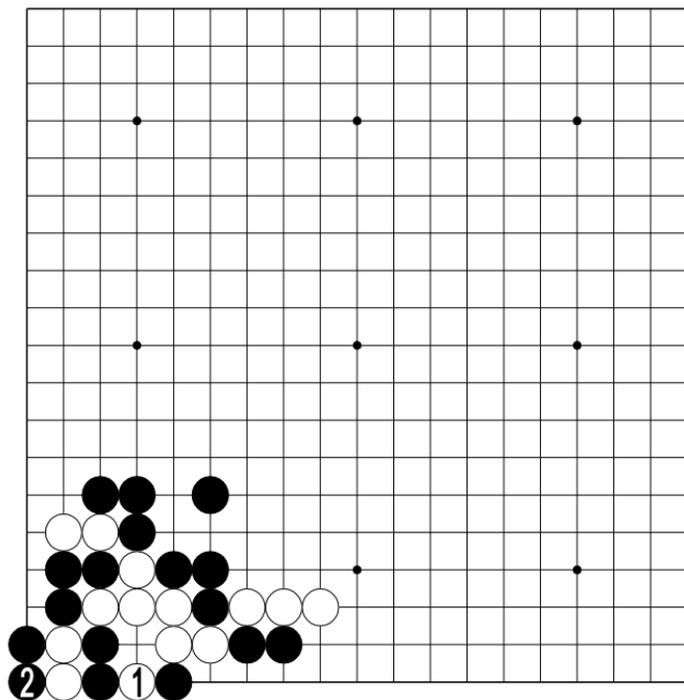
4 图（反提）

白 7 反提二子后正打吃着黑三子，因此黑再反提一子必然。



5图（白胜）

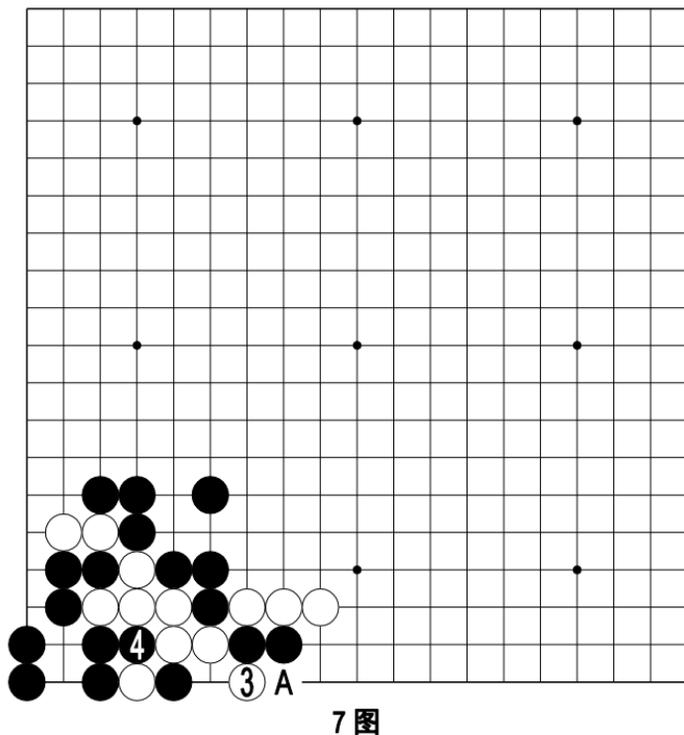
黑 8 反提一子时，白 9 打，黑不能接，白胜。白凭借 1 扳以下次序的妙用，终使濒于危殆的白棋安然脱险了。



6图

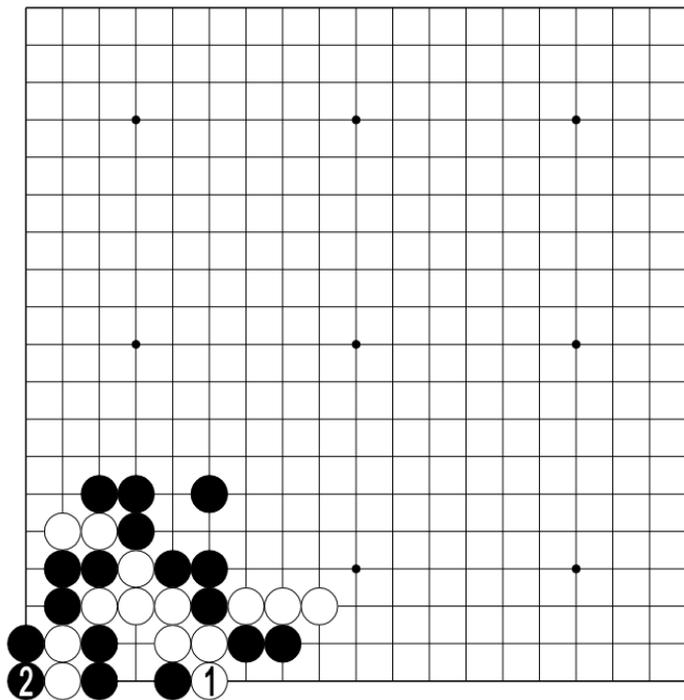
6图（次序颠倒）

白如先在1位抛就失败了。
先手利用必须恰当地掌握时机，
否则不能奏效。被黑2提之后……



7 图（失败）

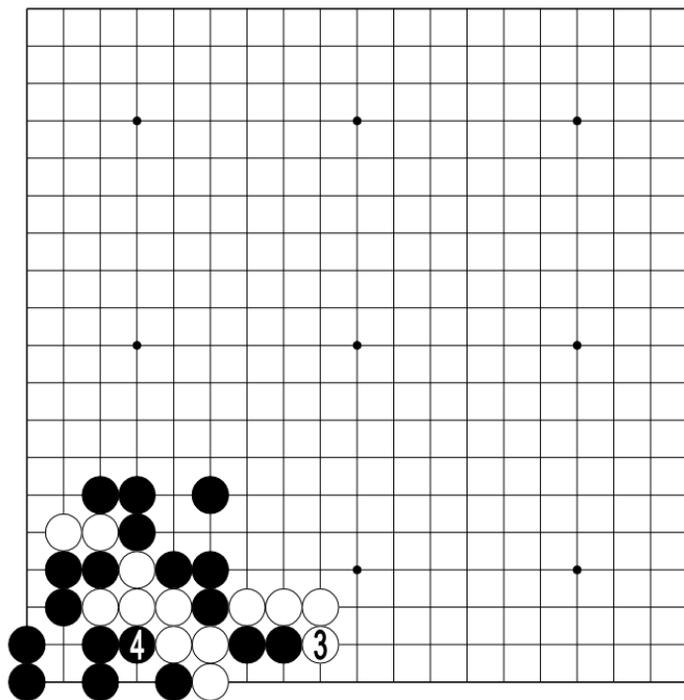
白即使 3 扳，黑也不会
在 A 位应了。黑 4 打，白失败。次
序之重要，于此可见。



8图

8图（同前）

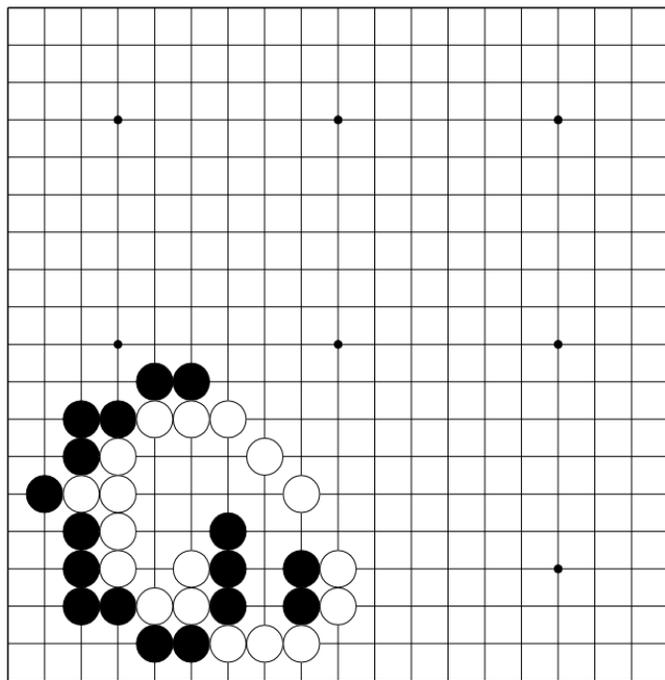
白如随手 1 挡，也将失败。
黑提二子是沉着的好手。



9图

9图（劫）

白即使 3 挡也来不及了。被黑 4 挤一手就走成劫争，白失败。由此可见，弈棋中殚思极虑与随手落子所产生的结果是截然不同的。

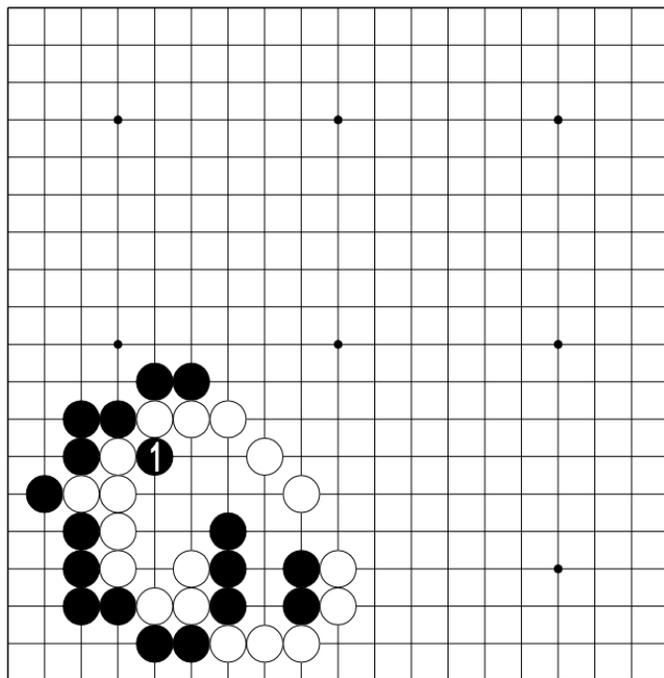


第7题

第7题 次序

黑先 初级

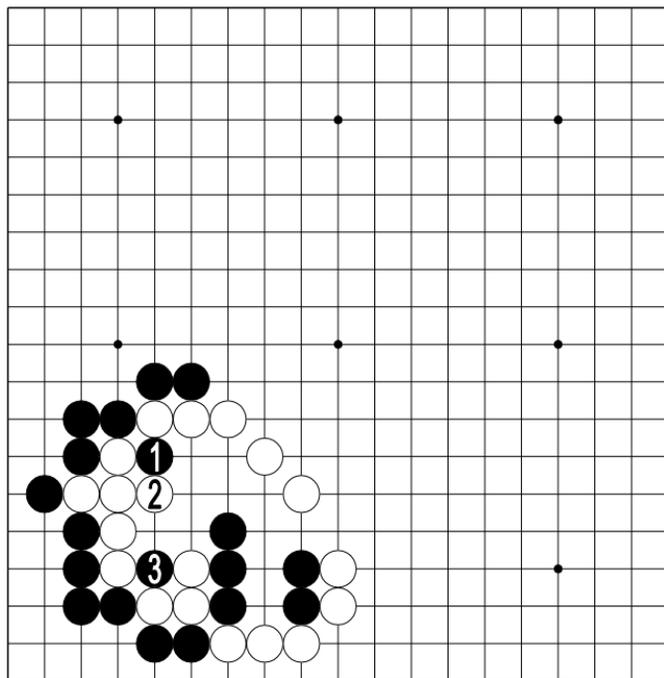
黑五子陷入重围，乍看已无生路。但白形中有缺陷，黑尚有挽救的手段。次序切勿走错。



正解图

正解图 试白应手

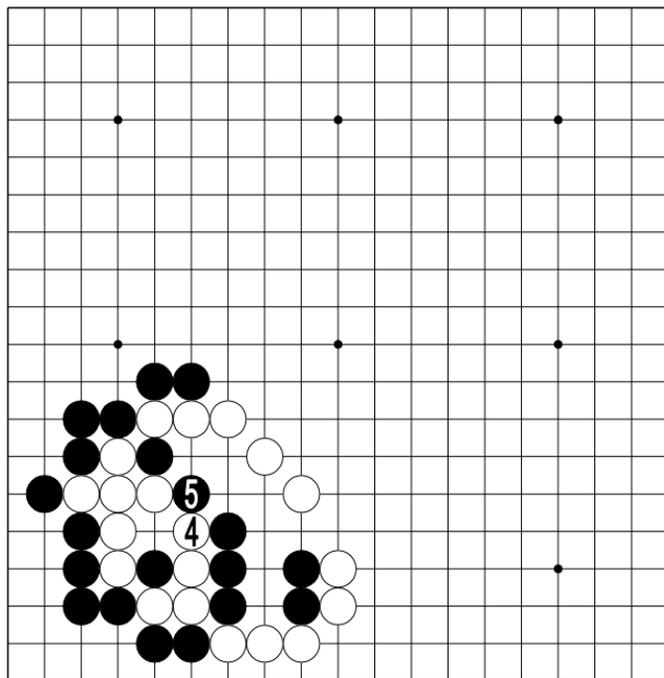
黑先 1 断试白应手，次序正确。这一手棋给以下连续先手利用创造了前提。



1图

1图（时机绝好）

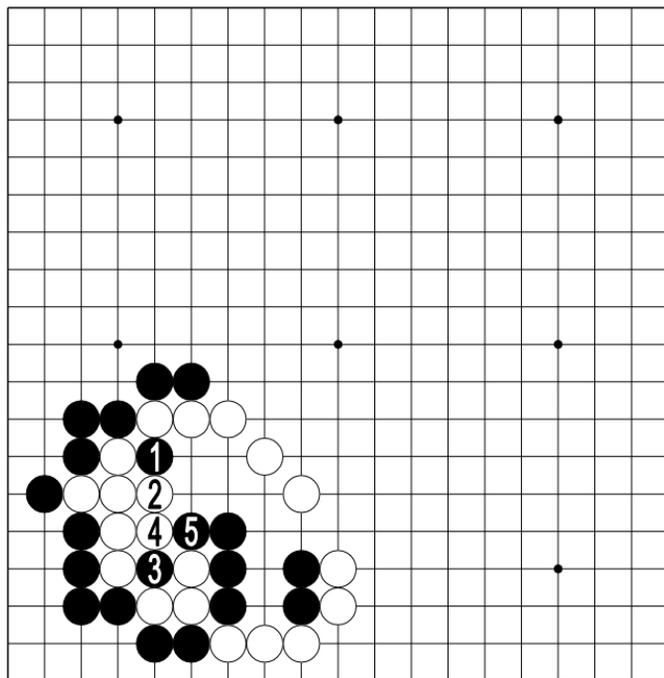
白 2 打不得已，接着黑 3 抛时机绝好。



2图

2图（双叫吃）

白如4长，黑5挤一手就成双吃之形，黑成功地救出了重围中的五子。

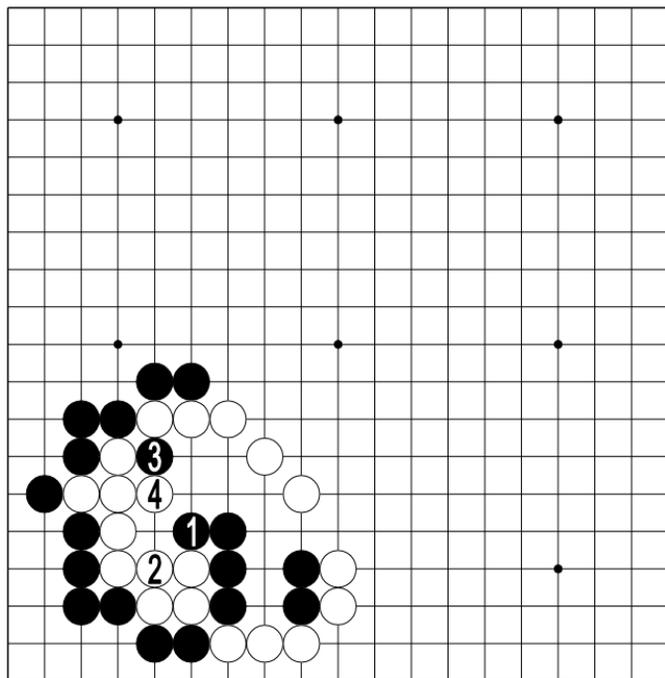


3图

3图（接不归）

白4如提一子，黑5曲就使白走成接不归。

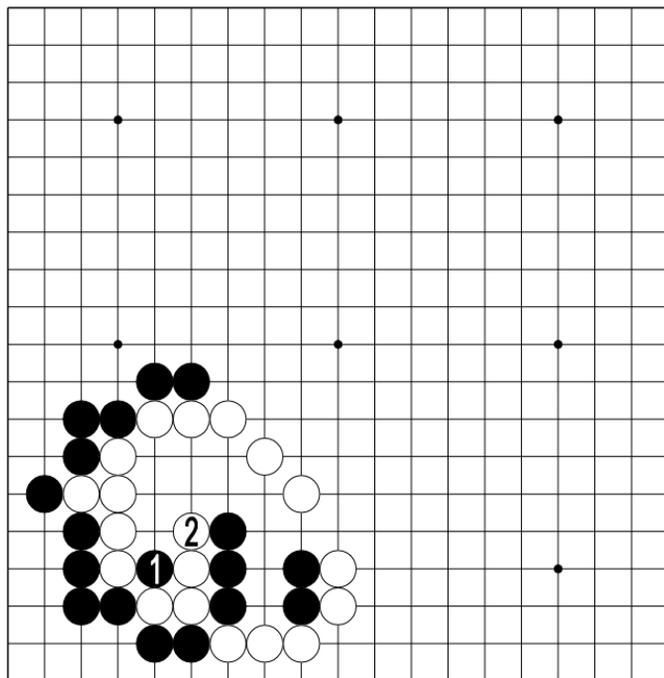
无论怎样变化，黑▲都起着决定性的作用。



4 图（失败）

黑如随手先在 1 位打就失败了。白 2 接之后，黑即使再于 3 位断也无济于事，白 4 打，黑无后续手段。

4 图

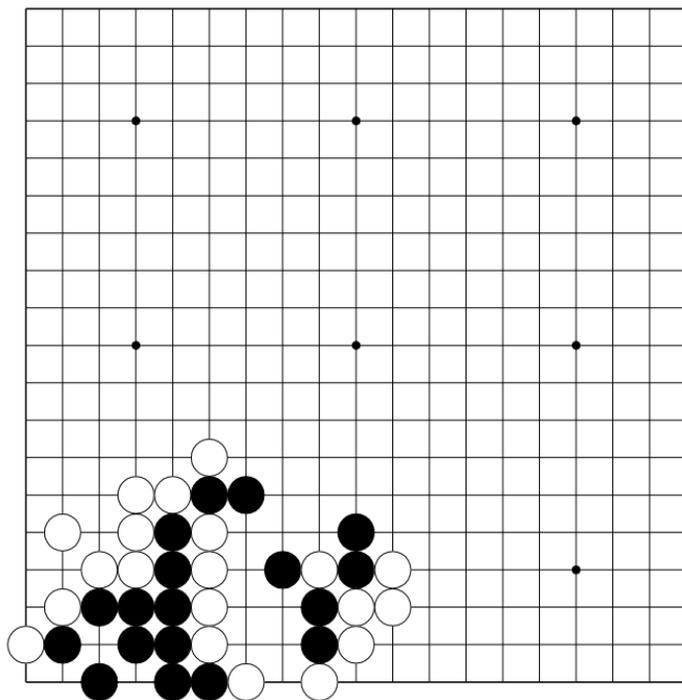


5图

5图（失败）

黑先 1 抛也失败。被白 2 长一手，黑就没有任何手段了。

黑先手利用的时机不当，以致造成失败。

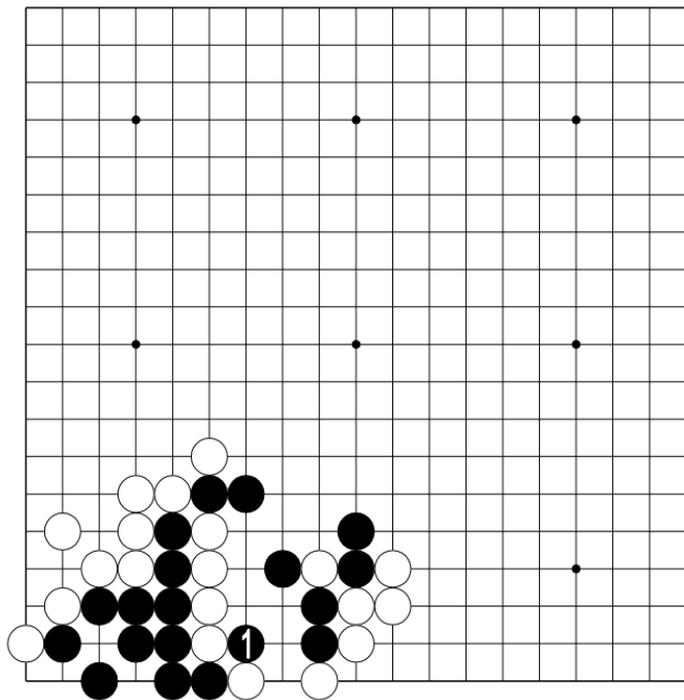


第8题

第8题 切断之后

黑先 中级

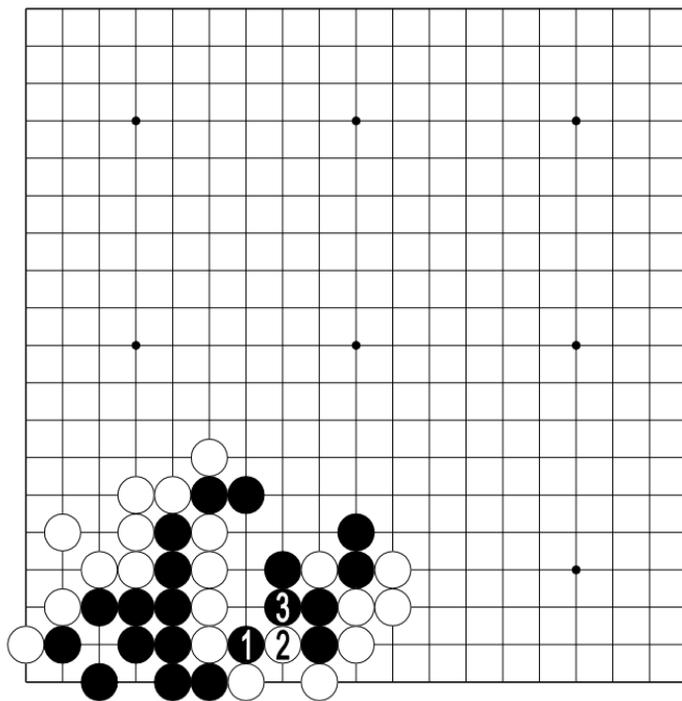
一望可知，黑断一手就可以吃住白四子。问题是切断之后怎样走。万一走错，就反而造成严重损失。



正解图

正解图 断

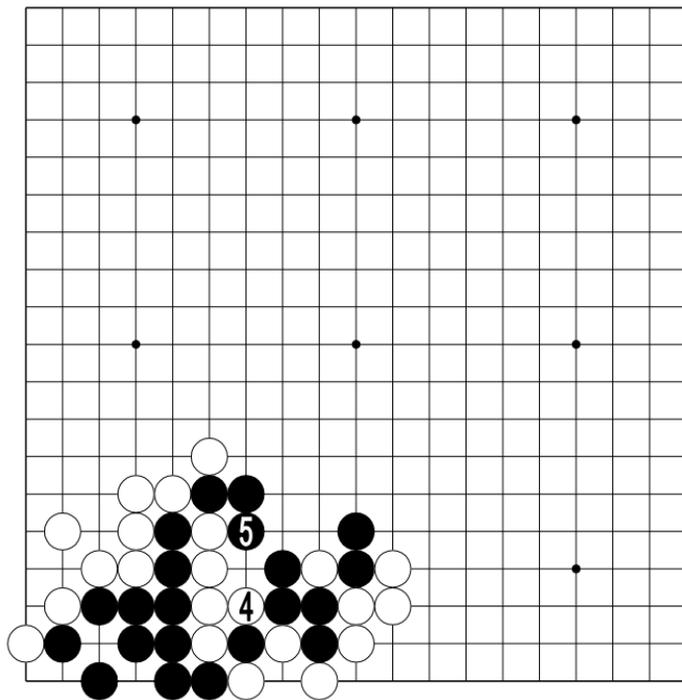
黑1断当然。下一步很重要。



1图

1图（放弃一子）

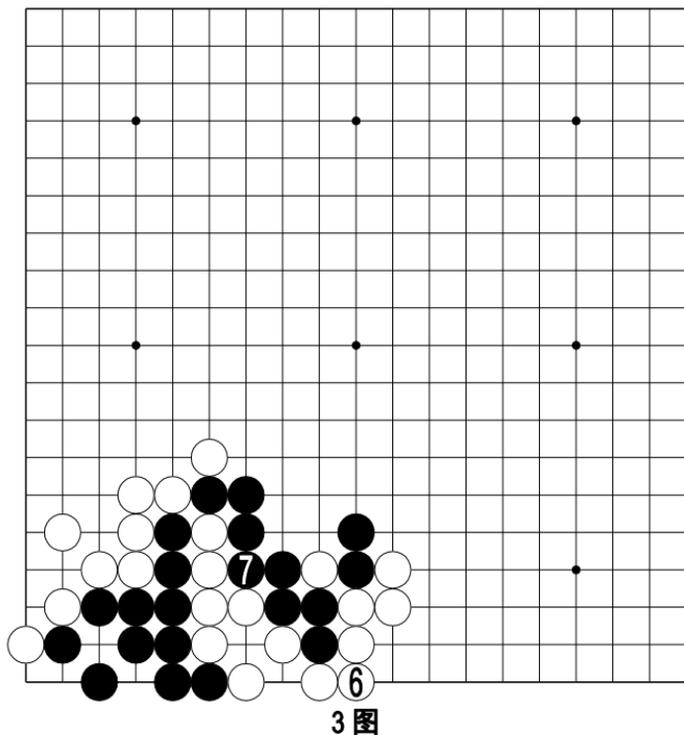
白 2 打吃必然。黑 3 挡，
妙在 1 断之后又故意放弃。这
是不易注意到的手筋。



2图

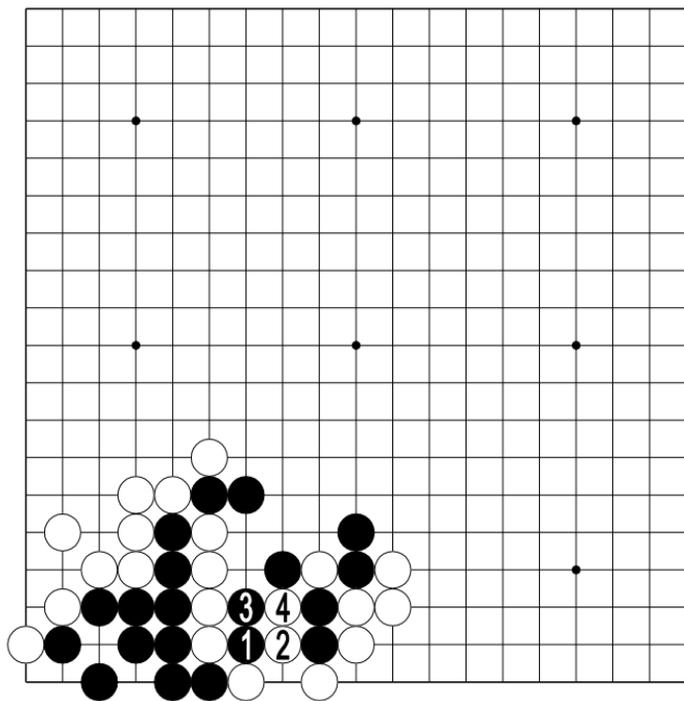
2图（白提一子）

让白提一子后，黑 5 紧一手，白的五子就被吃住了。



3图（接不归）

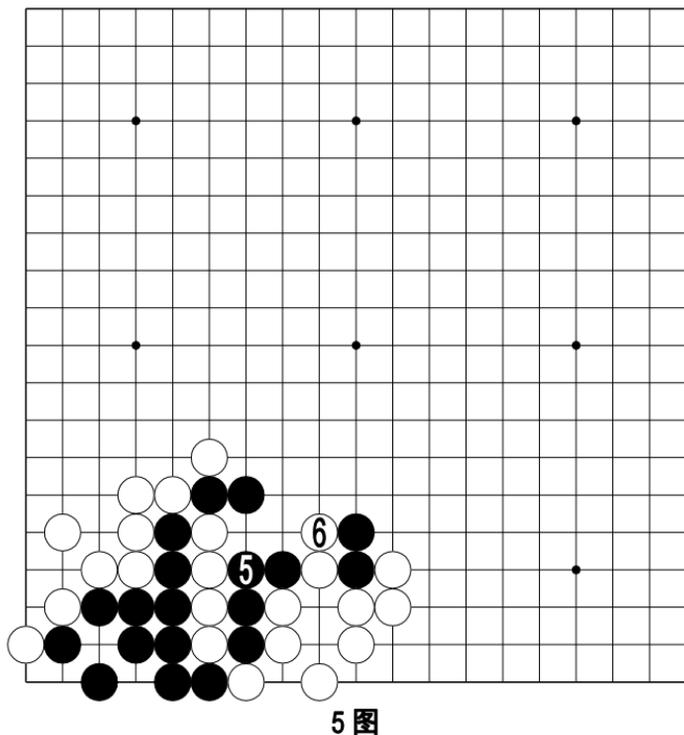
白即使 6 接也来不及了。
黑 7，白接不归。走成这种结果，
黑一目也未损失，但是……



4图

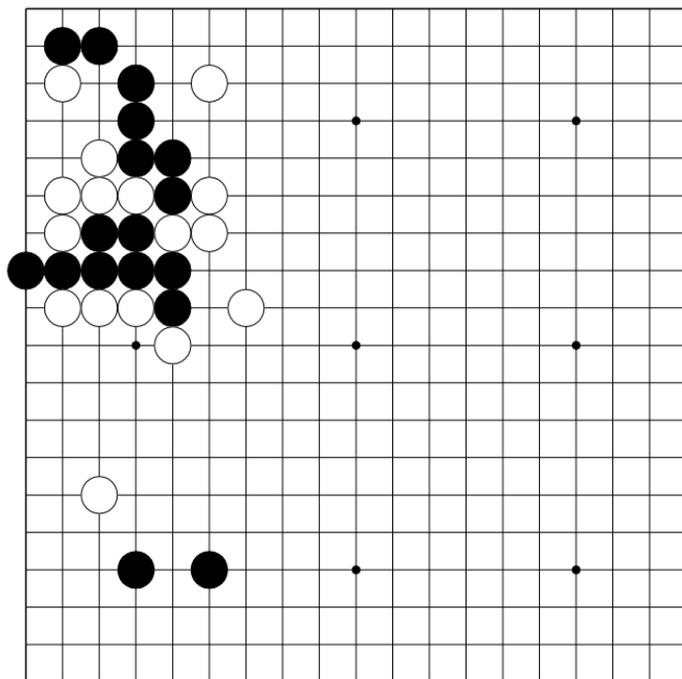
4图（因小失大）

白2时，黑如匆忙地3长，
唯恐到手的便宜再被跑掉，结果
就将适得其反。这就是所谓因小
而失大。



5 图（大损）

白提二子后，黑 5 不得已。
接着白 6 冲就切断了黑二子。
黑损失之重，用吃住白四子是弥
补不了的。

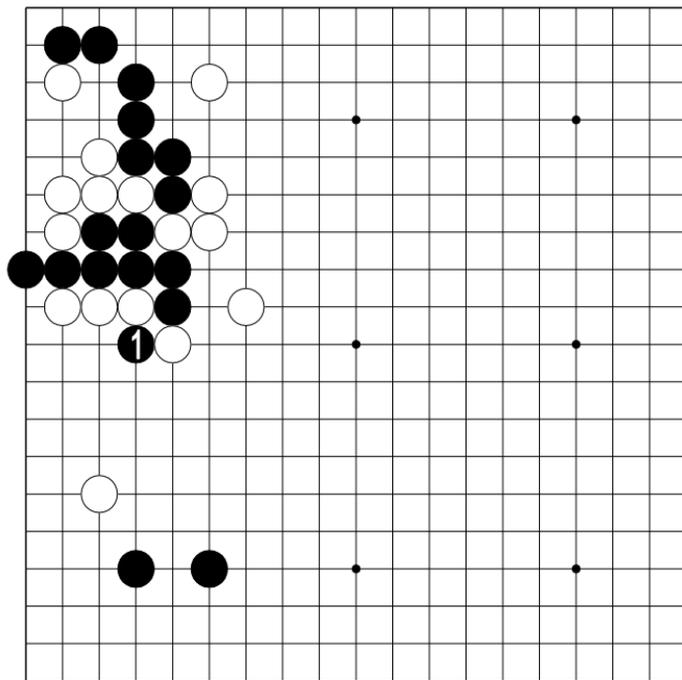


第9题

第9题 单……

黑先 上级

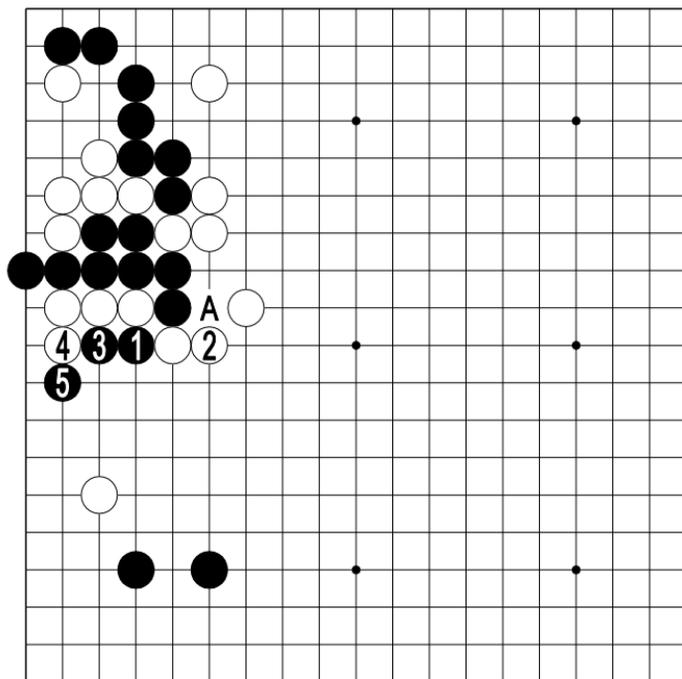
有无解救黑八子的手段？
所谓“单……”，指的是不附加任何多余的手段而单长、单断等等。这有时成为极其重要的手法，应该注意。



正解图

正解图 单断

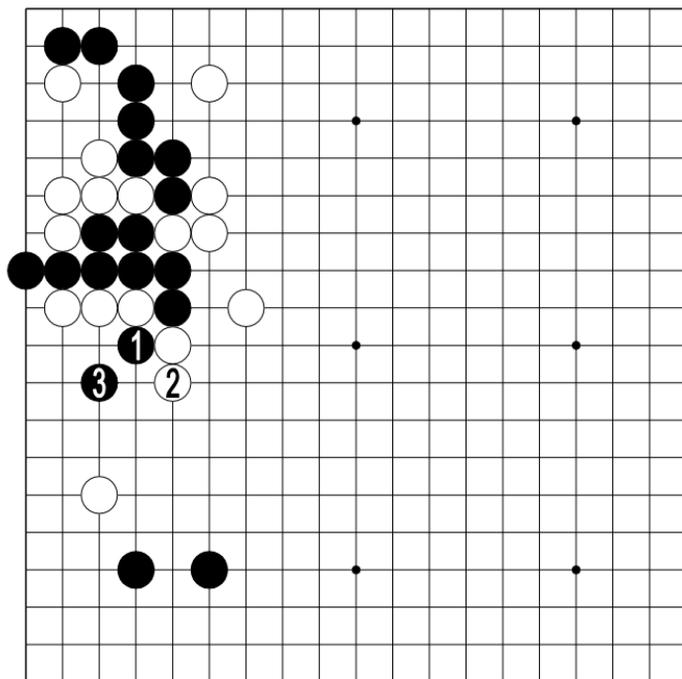
黑 1 单断是正解。其重要意义试看以下各图即可了然。



1图

1图（胜）

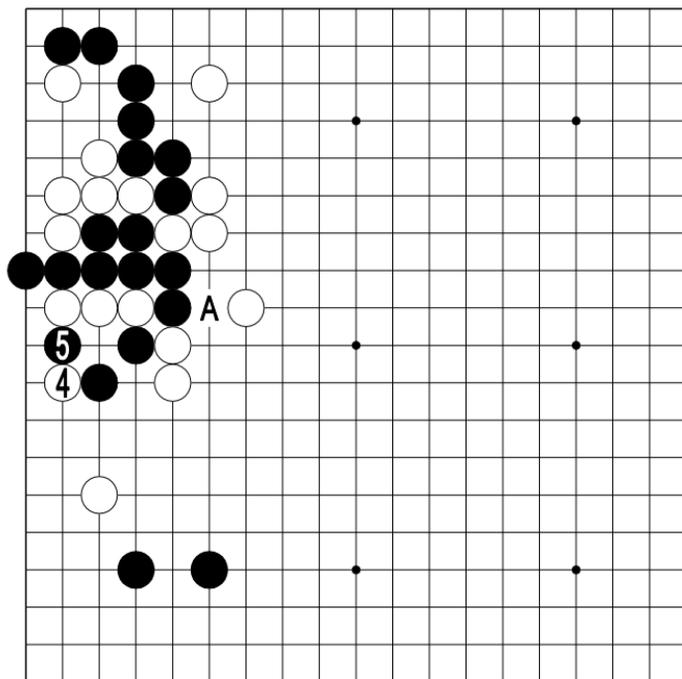
黑 1 断时，白如 2（或 A），
黑平凡地 3 长、5 挡，就吃住
白棋，黑八子安然脱险。



2图

2图（尖的手筋）

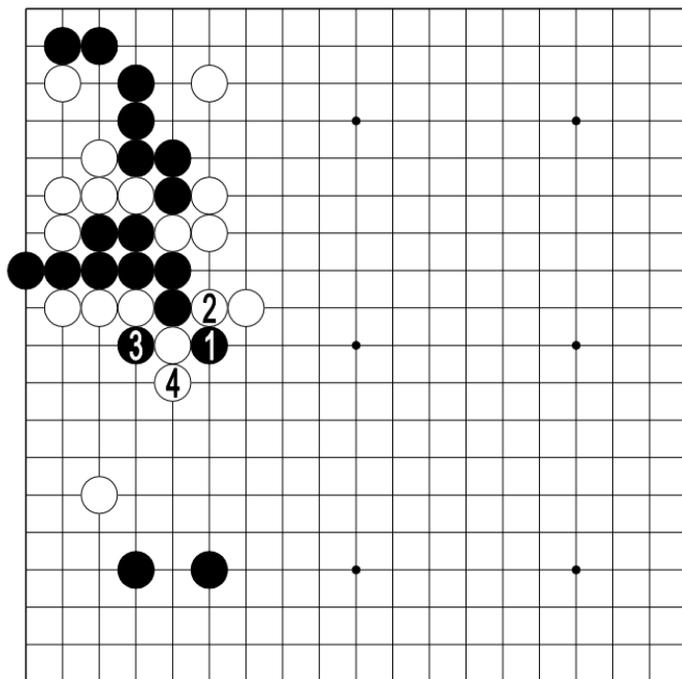
黑 1 时，白如 2 长，这一次黑采取前图的平凡着法就不成功了。对此黑有 3 尖的有力手筋。



3图

3图（胜）

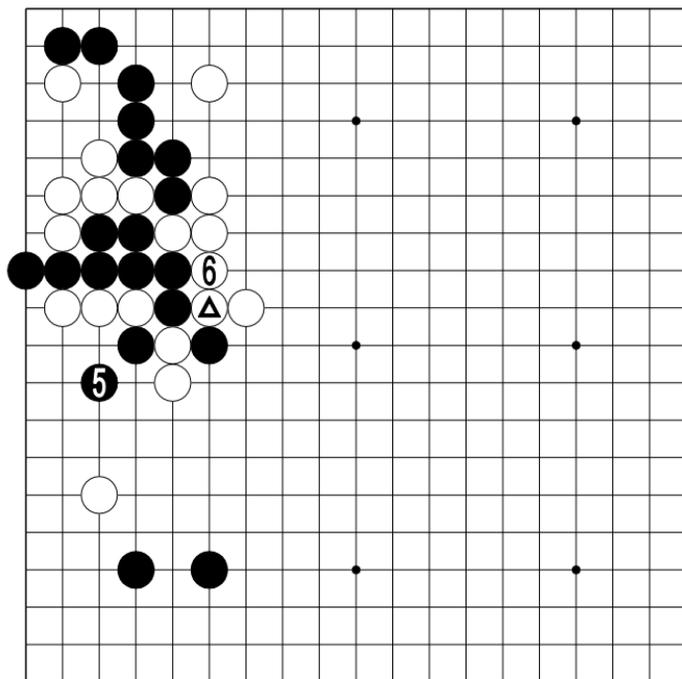
白如 4 托，黑 5 挖一手就行了。白 4 在 A 位紧气也不行，黑四气，白三气，对杀也是黑胜。



4 图

4 图（恶手）

黑 1 扳出是恶手。被白走上 2 断之后，黑即使再于 3 位断也无济于事了。白 4 长之后……

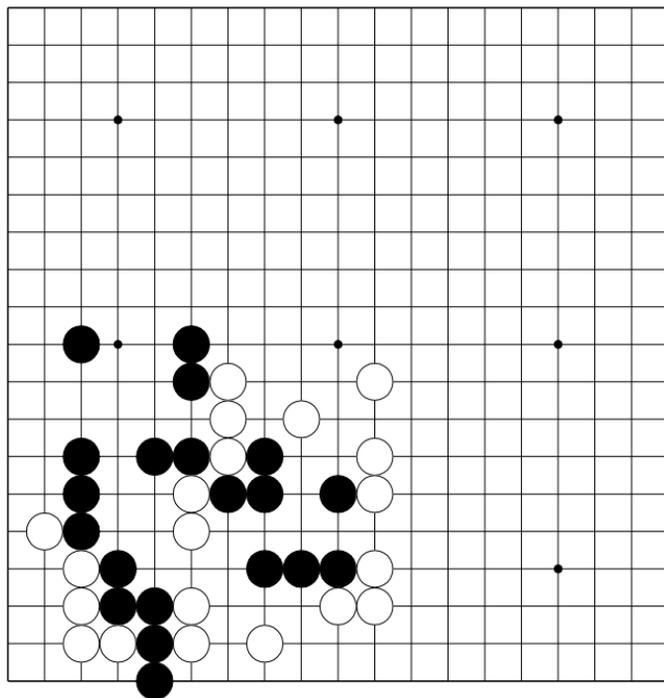


5图

5图（失败）

黑 5 尖不得已，接着被白 6 紧一手后，由于白已走上△的一子，对杀黑反而差一气失败。

从以上的变化中可知，单断与否所产生的结果是完全相反的。

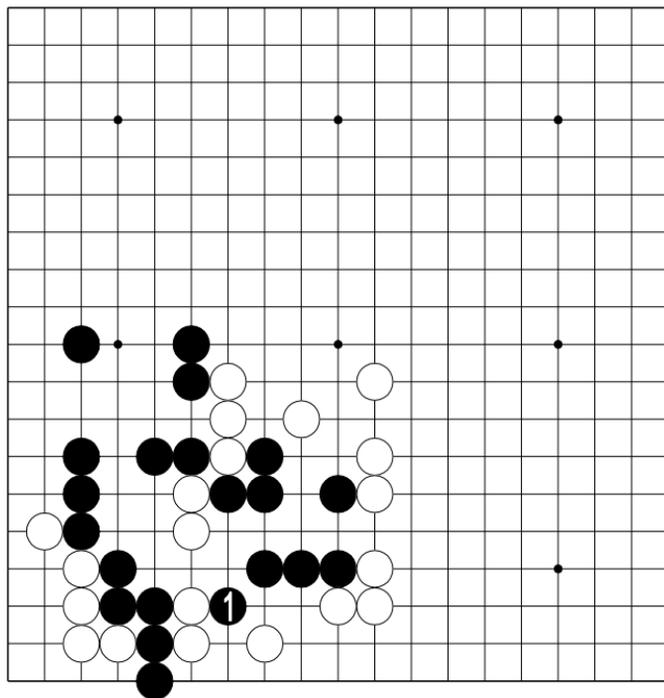


第 10 题

第 10 题 俗手的妙用

黑先 中级

为了救出孤立的黑七子，必须施展有效的手段，即使是俗手也好，只要能达到目的就行了。

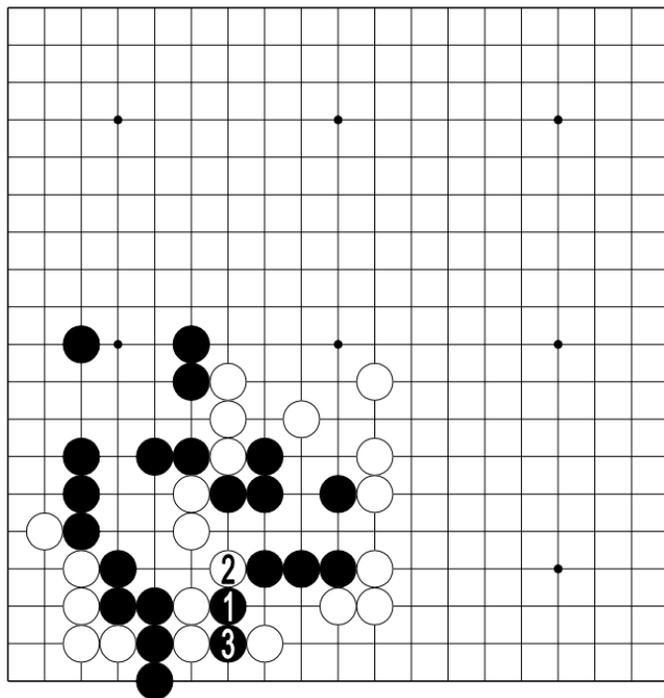


正解图

正解图 尖顶

黑1尖顶是使图中黑子脱险的唯一手段。

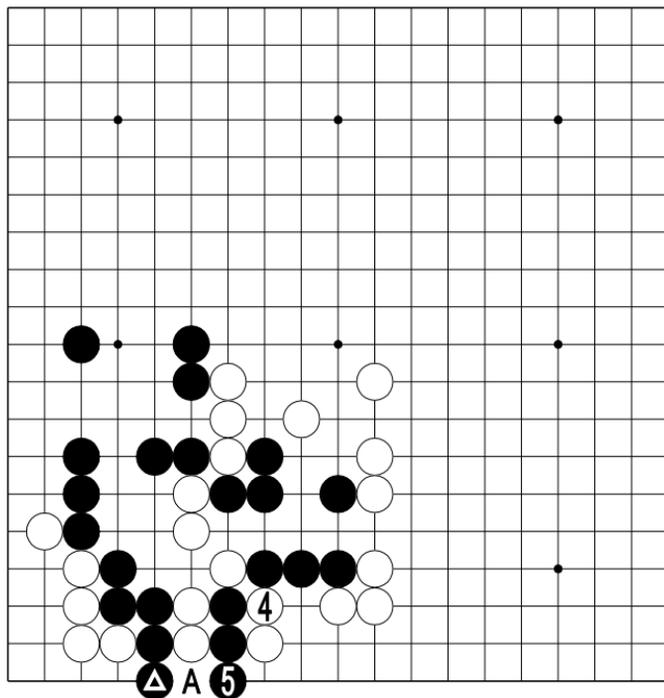
从形上看这虽是俗手，既然能发挥巨大的效能，就不必拘泥于名称的好坏了。



1图

1图（冲下）

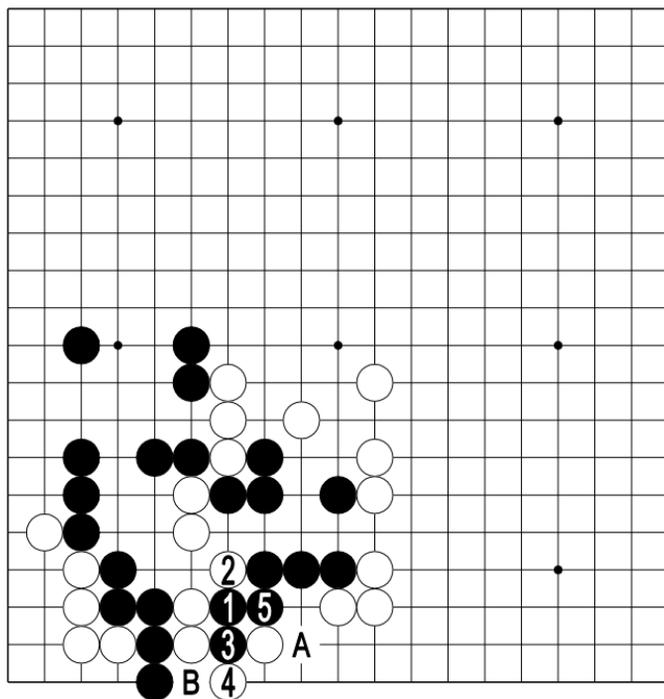
黑 1 时，白如 2 抵抗，黑 3 冲下的手段就成立了。



2图

2图（不入）

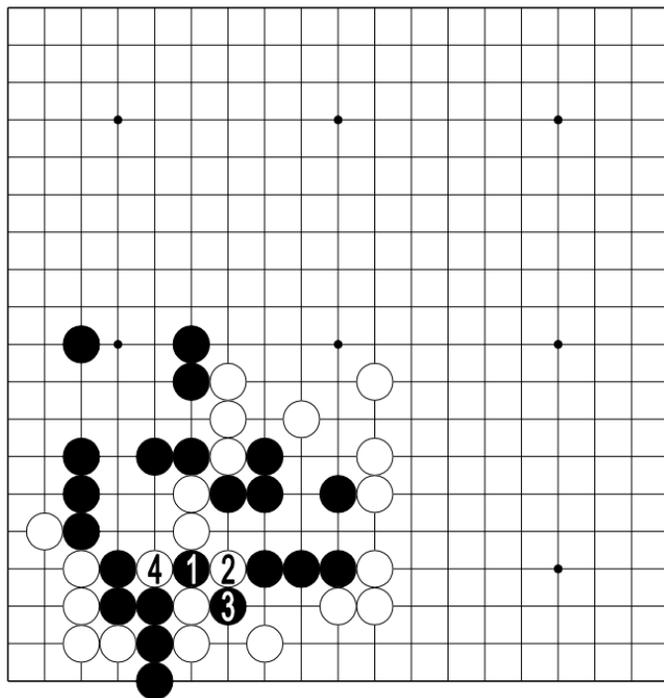
白如 4 断，黑 5 立就走成对杀之形，显然白气短，A 位白不能入子，这是黑▲一子的作用。



3图

3图（见合）

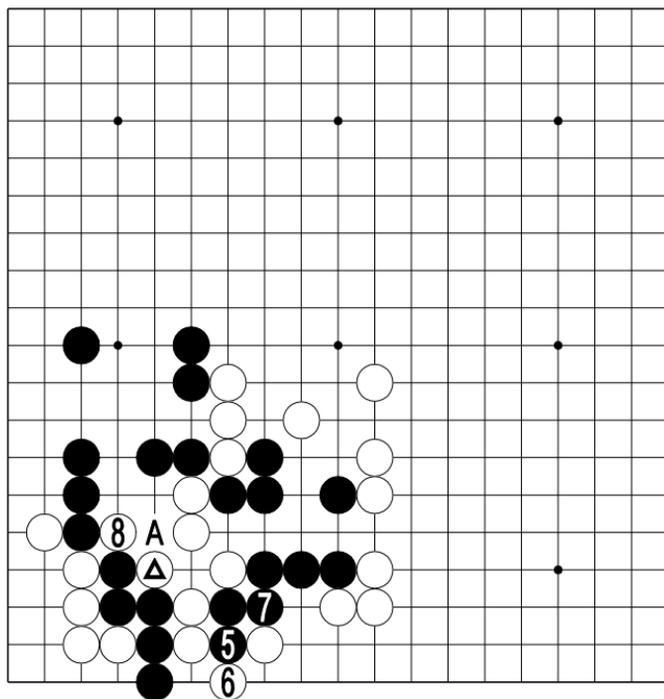
白如 4 打，黑 5 接之后，
A、B 必得其一，对杀白仍失败。



4图

4图（撞紧气）

黑 1 挖、3 断好像是手筋，
其实这是自己在撞气。

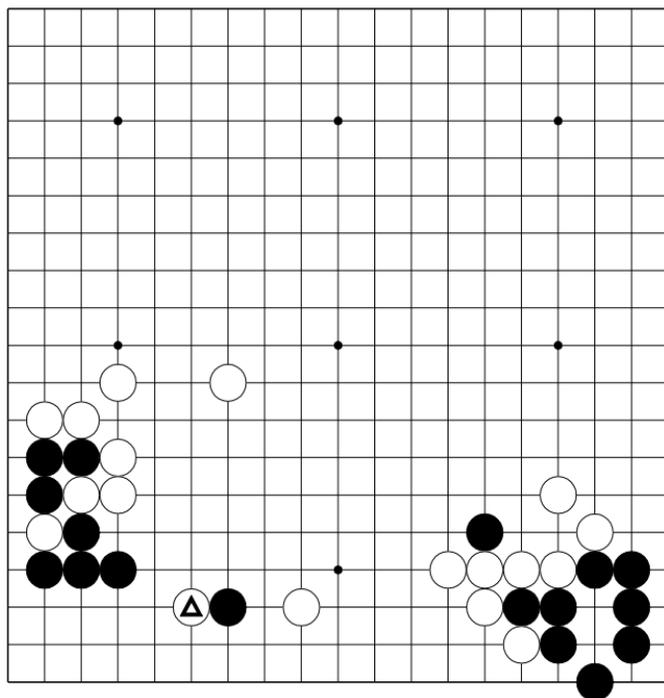


5图

5图（失败）

黑 5、7 之后，由于白已走上了△一子，8 断就成立了。

这样一来，黑就只有 A 抛作劫之一途了。



第 11 题

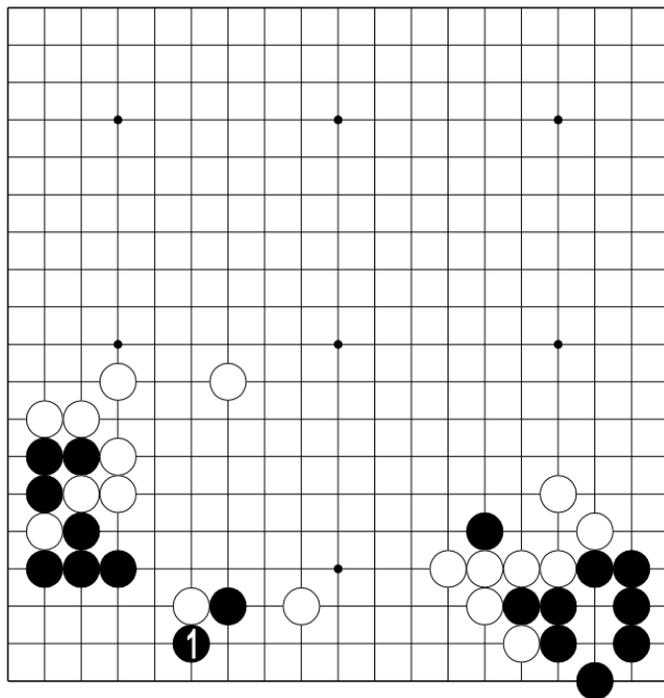
第 11 题 稳当的应手

黑先 上级

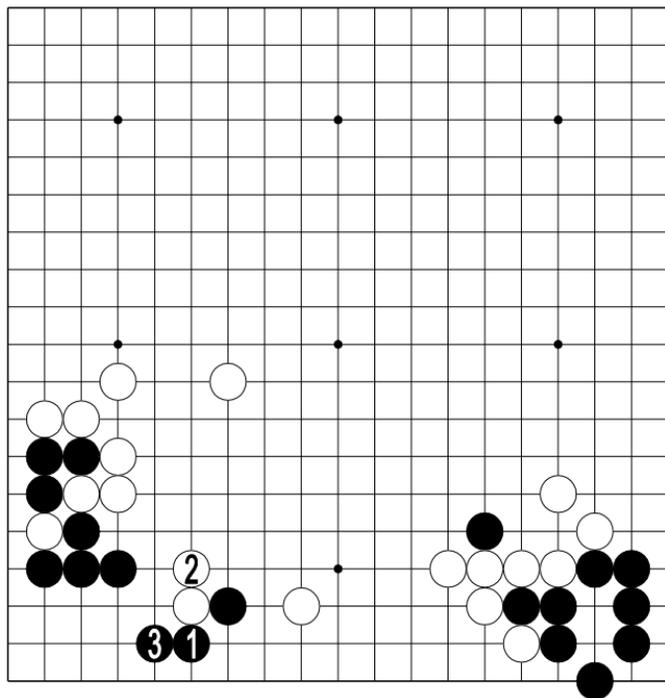
白△碰前来挑衅。黑应避免白的锐锋，应手力求稳当，把损失限制在最小程度。

正解图 下扳

黑 1 下扳好。这样应可以把损失控制在最小限度。



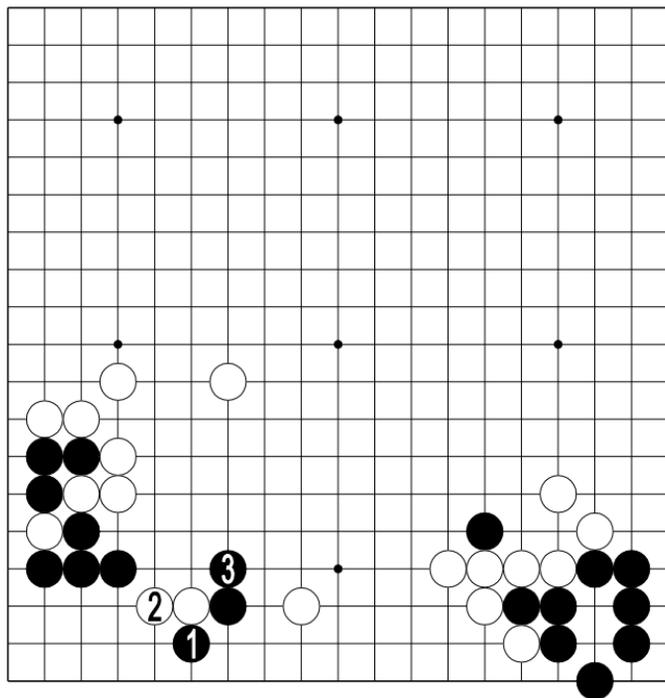
正解图



1图

1图（渡）

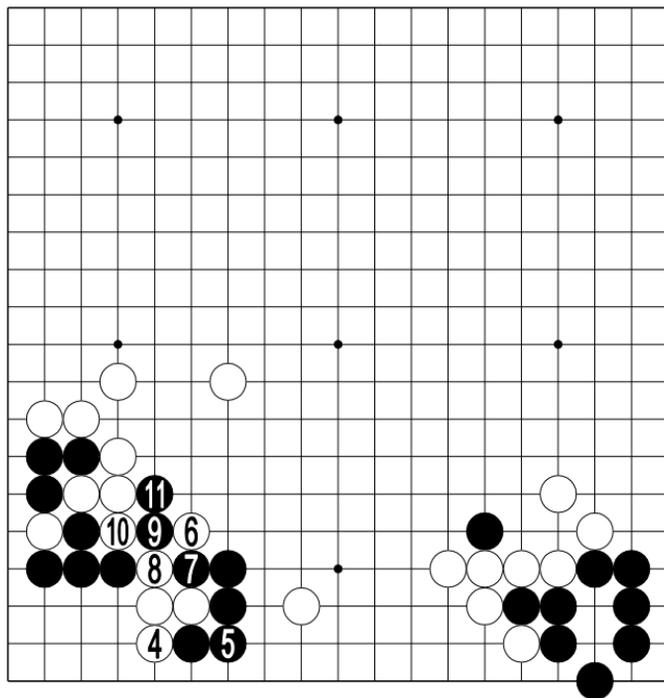
白如2长，黑3渡，角上几乎没有受到什么损失。但是……



2图

2图 (变化)

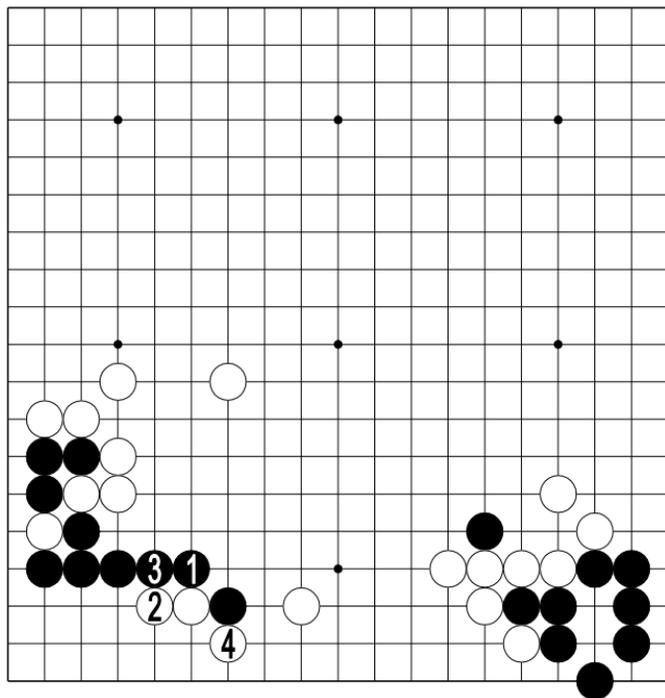
黑1时，白也可能2长。对此黑最初就应该作好思想准备。黑3立不辞一战是应有的态度。



3图

3图（白失败）

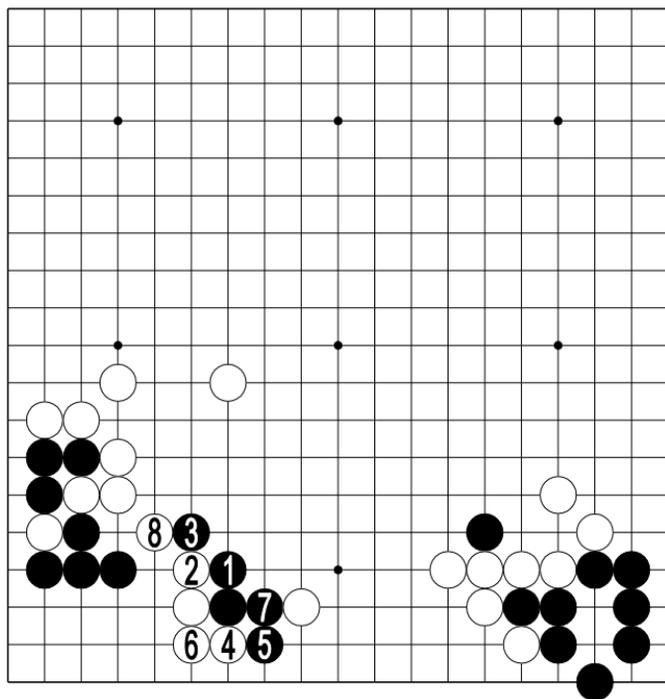
白如 4 挡、6 跳，黑就 7、9 强行冲断。白 10 时，黑 11 长，白捉不住黑棋。以上的变化黑必须预先计算清楚。



4图

4图（损空）

黑 1、3 虽坚实，但被白 2、4 渡过，掏去角地，黑损失惨重。

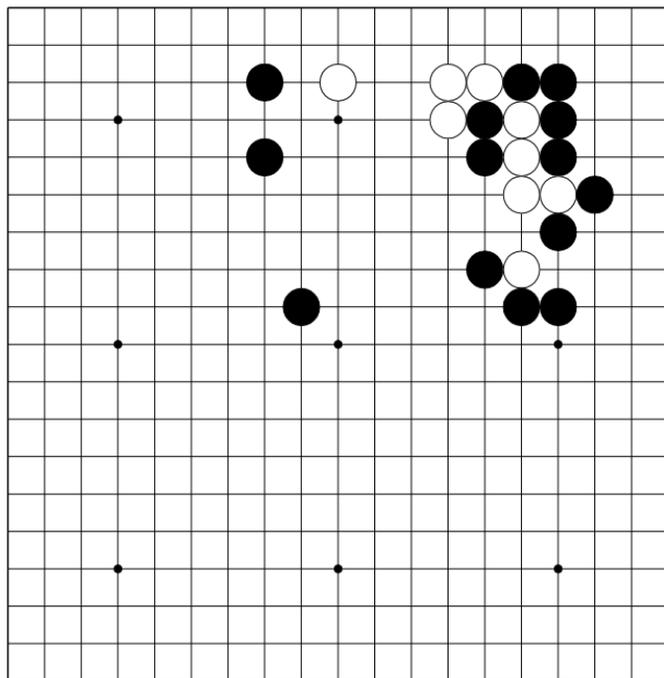


5图

5图（复杂难解）

黑 1 长变化复杂。黑 3 以下到白 8，黑势将卷入一场复杂难解的战斗。

白 2 以后尚有其他种种变化，以上不过举出一例而已。

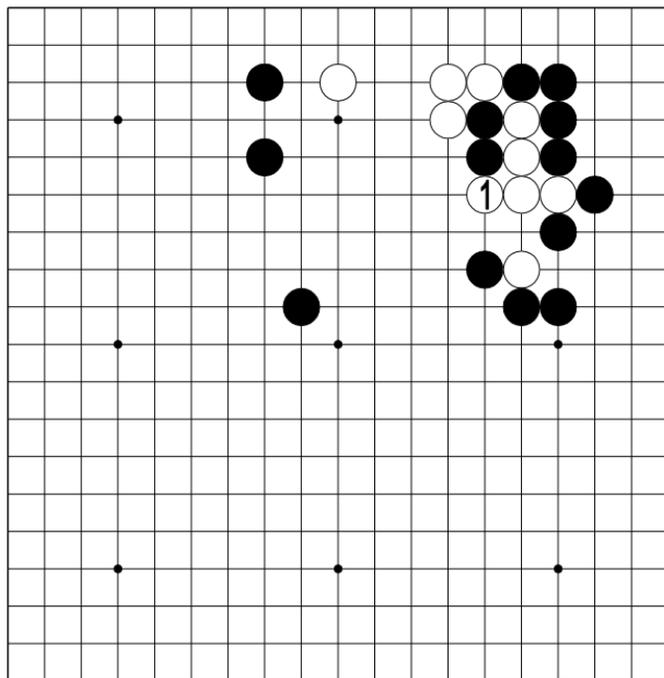


第 12 题

第 12 题 技巧

白先 有段

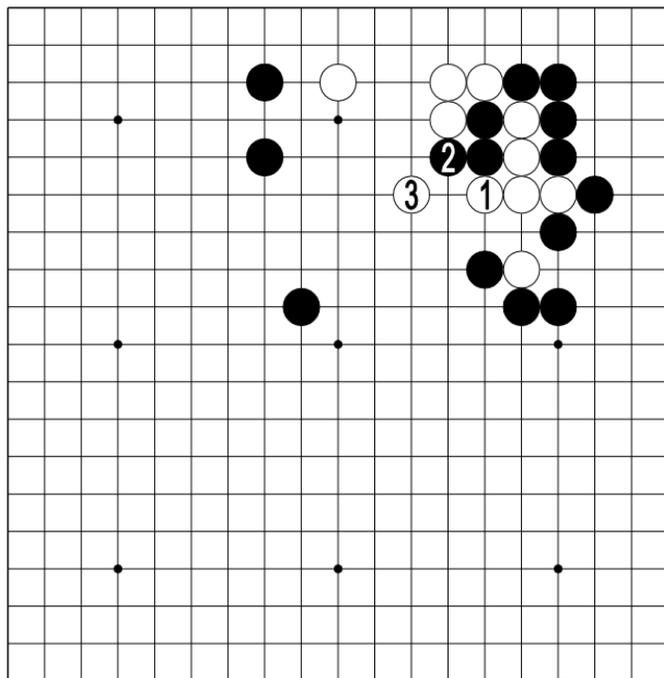
白只图逃出四子当然简单，但不能满足于此，要反过来吃住黑二子。这就须要运用技巧了。



1图

正解图 准备工作

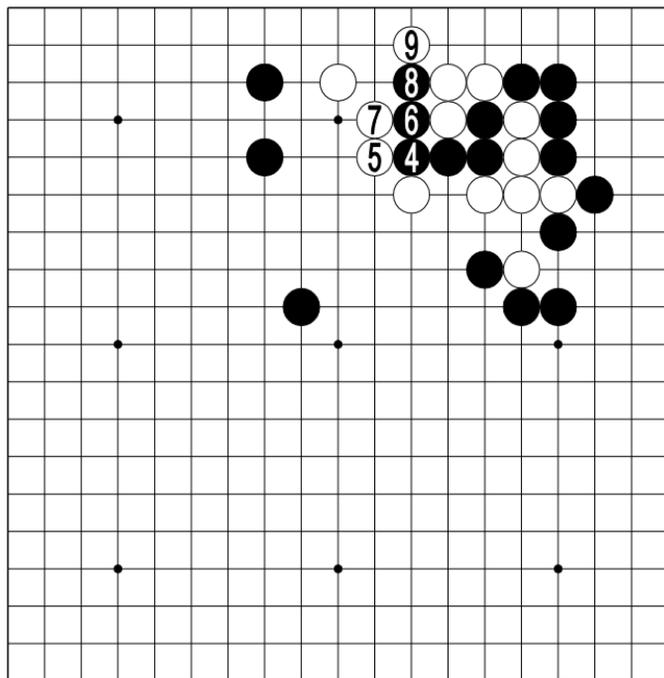
白 1 总得先打吃一手，关键在以下的走法。



1图

1图（枷）

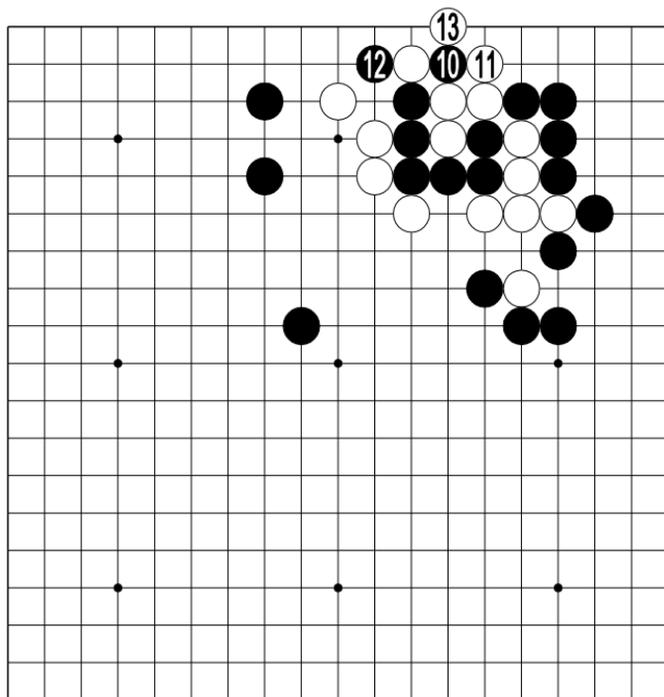
黑 2 时，白 3 枷是手筋。
黑如强行活动二子而 2 曲，白
3 枷就将走成松气征。



2图

2图（追击）

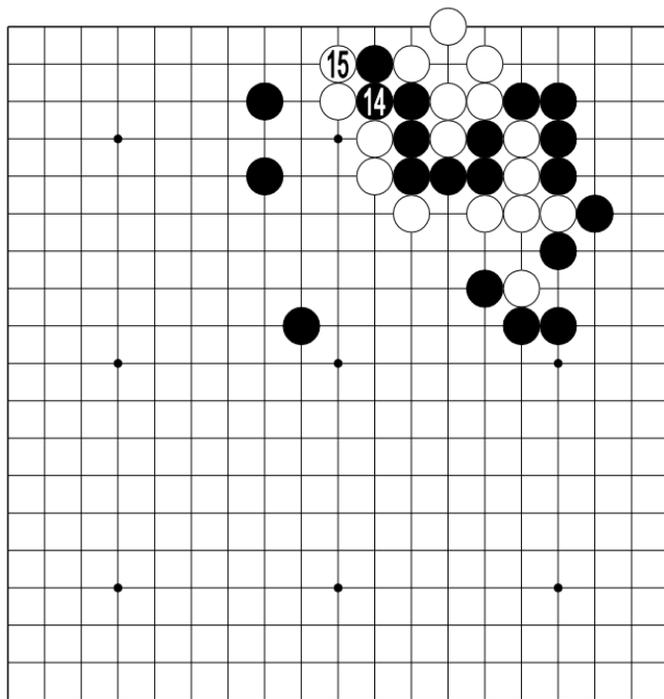
黑 4 如企图突围，白 5 以下就征住黑子。白 9 是最后致黑死命的一手。



3 图（挣扎）

黑 10、12 如继续挣扎，白 11、13 提一子后，黑仍然不能宽气，只有束手待毙了。

3 图

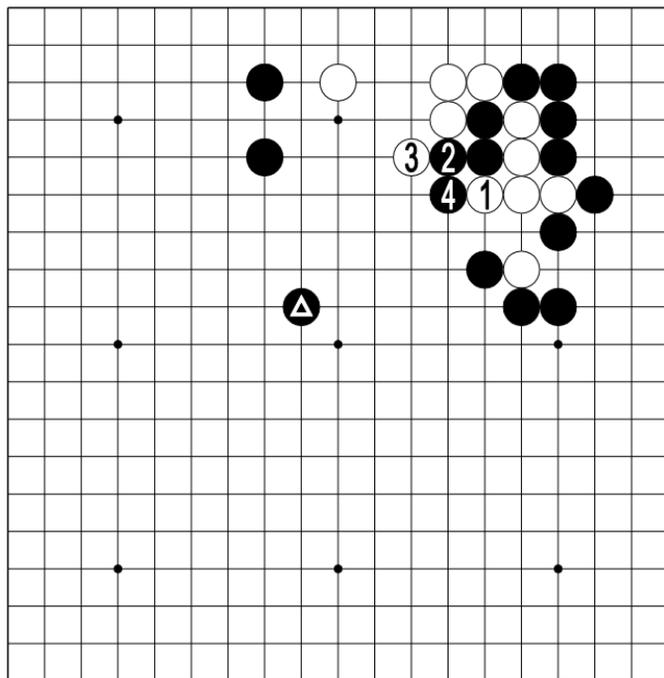


4 图

4 图（徒劳）

黑如 14 接，白 15 挡一手就完了。

最初白 1 打、3 枷时，黑已是被吃之形，继续挣扎，只有加重损失。



5 图（白失败）

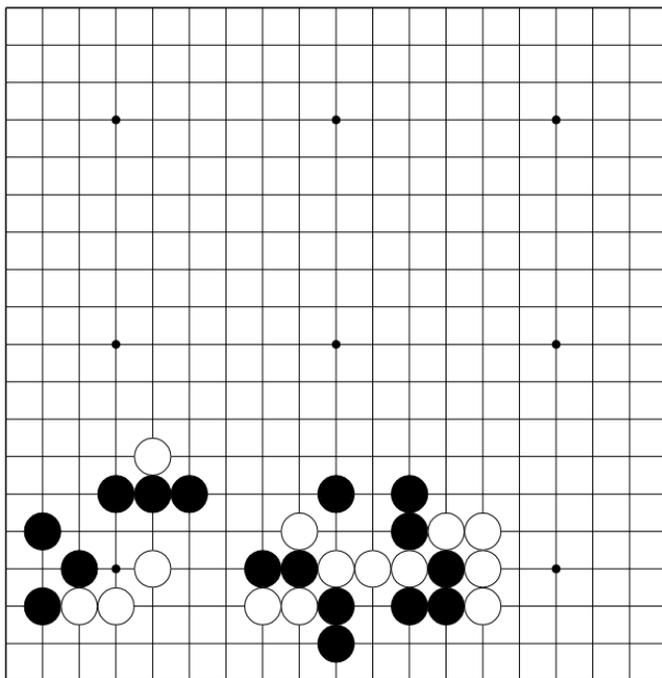
白 1、3 征不掉黑子，黑▲起着引征作用；而白 3 如在 4 位打吃，被黑在 3 位长出后，上面的白棋就危险了。

5 图

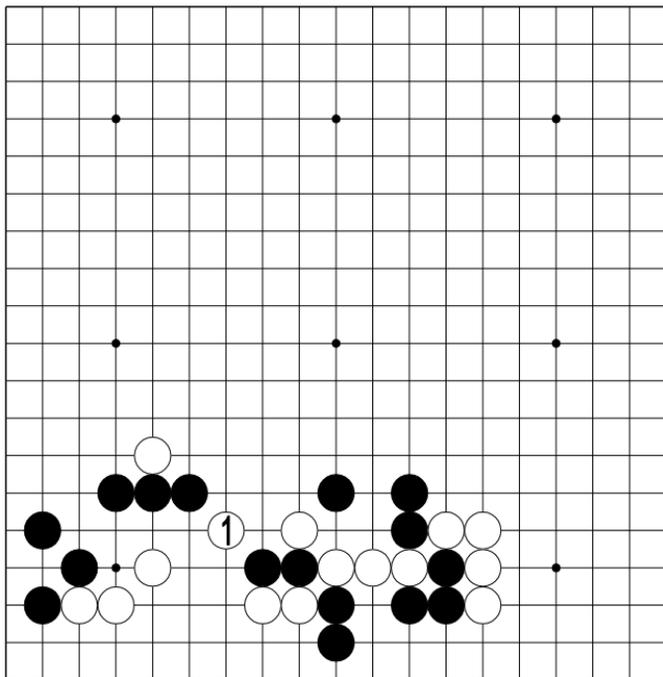
第 13 题 独立判断

白先 初级

怎样才能吃住黑二子？这需要运用技巧。本题不作任何启示，请独立判断，作出正解。



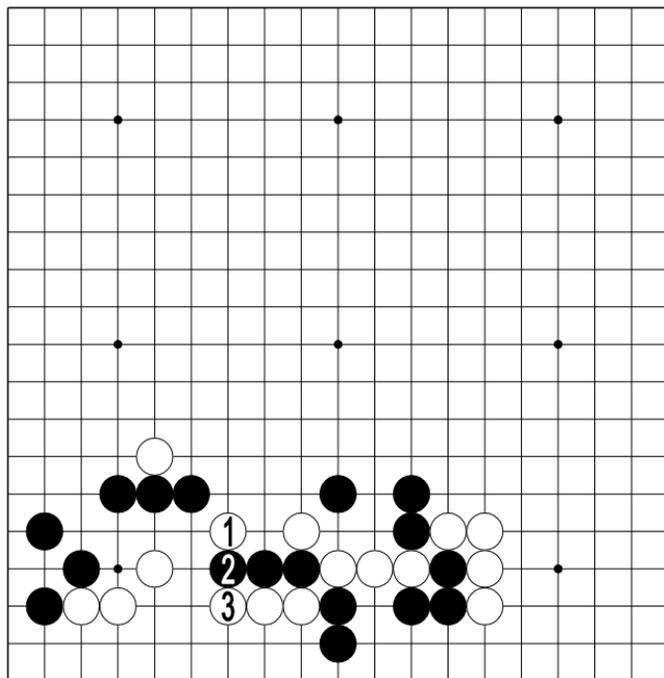
第 13 题



正解图

正解图 枷

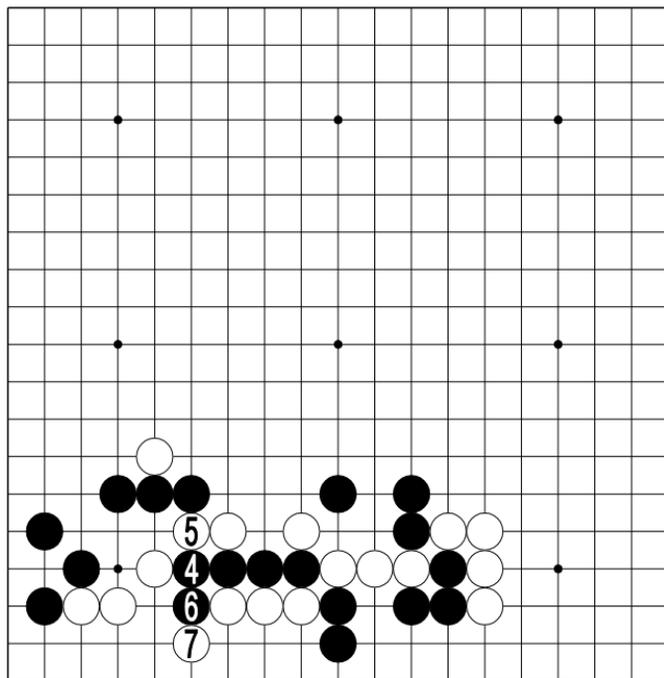
白 1 枷就吃住黑二子，但以下的次序非常重要。



1图

1图（关键的一手）

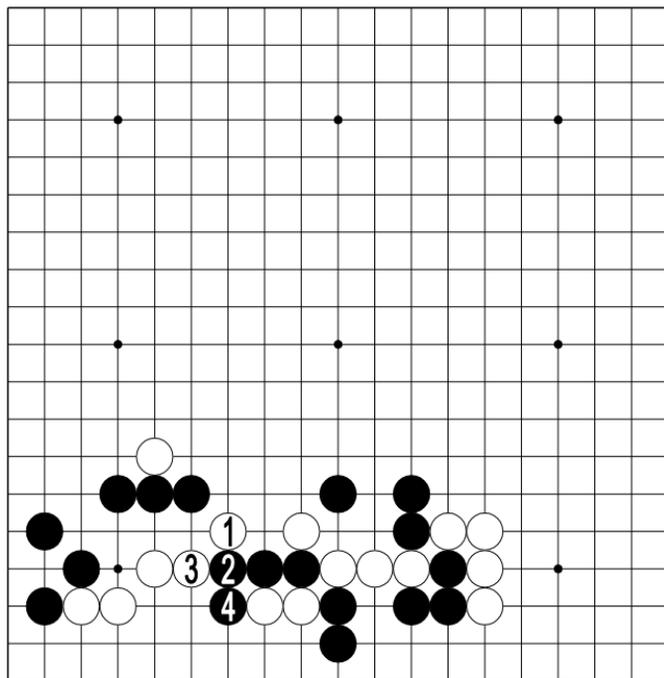
黑 2 当然，白 3 在下面贴长是关键的一手。接下去……



2图

2图（松气征）

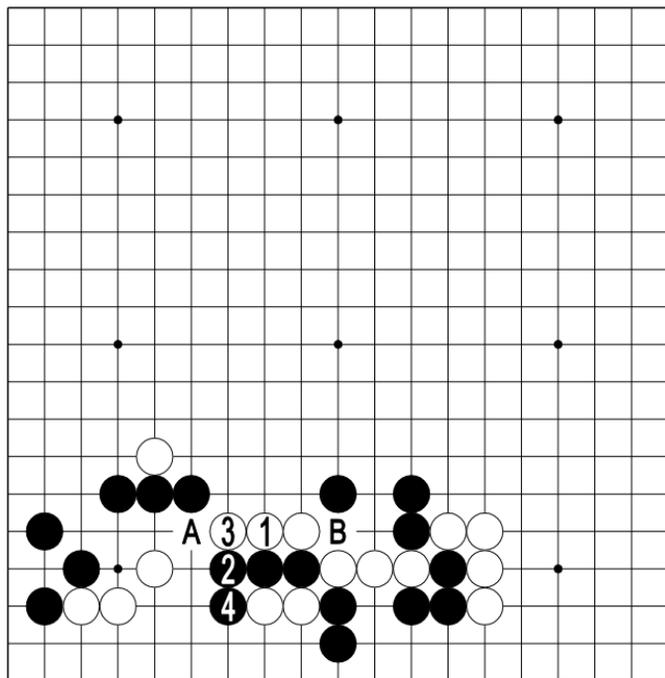
黑 4、白 5、黑 6 都是必然的走法。到白 7 黑被吃住。此形中虽然空着一气，没有打吃着黑子，但黑不能脱出。



3图

3图（失败）

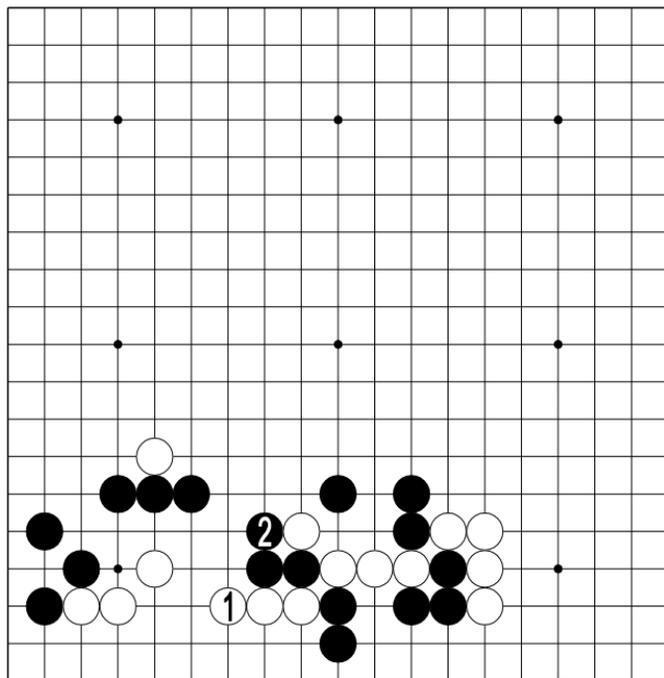
白1 虽然走对,但黑2 时,
白3 如在上面挡就失败了。黑
4 白二子被吃。



4图

4图（支离破碎）

白 1、3 是典型的俗手。到黑 4 白不仅二子被吃，而且留下了 A、B 两个断点，结果白成了支离破碎之形。

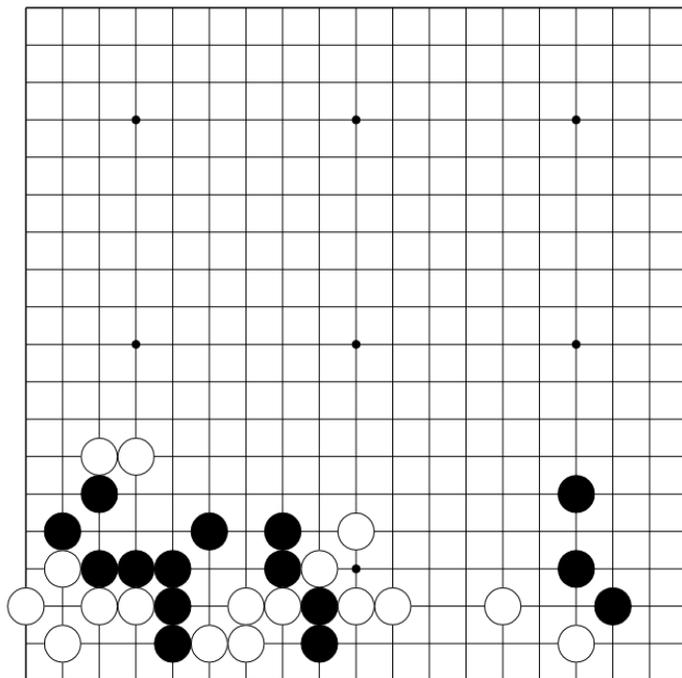


5图

5图（损失惨重）

白1长，下边虽活，但黑2曲，当中的白子就被吃住，损失惨重。

以上各图的失败都是白不懂枷的技巧所造成的。

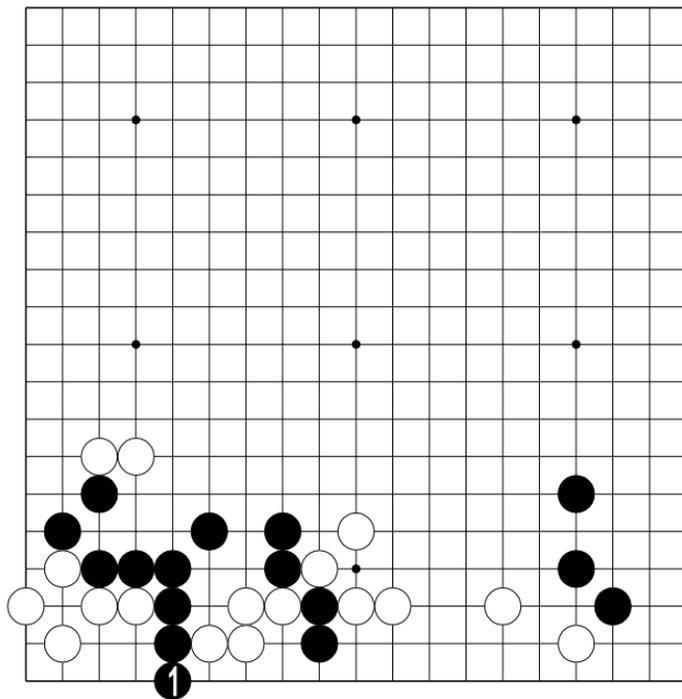


第 14 题

第 14 题 利用

黑先 中级

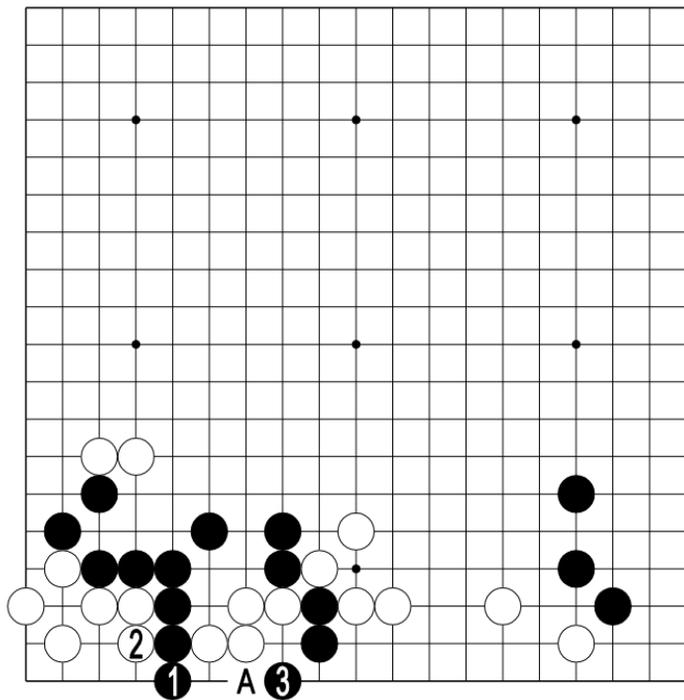
白角尚有可以利用的余地，黑可借以救出下边的二子。这属于脱险的一种常用手段。



正解图

正解图 瞄着两面

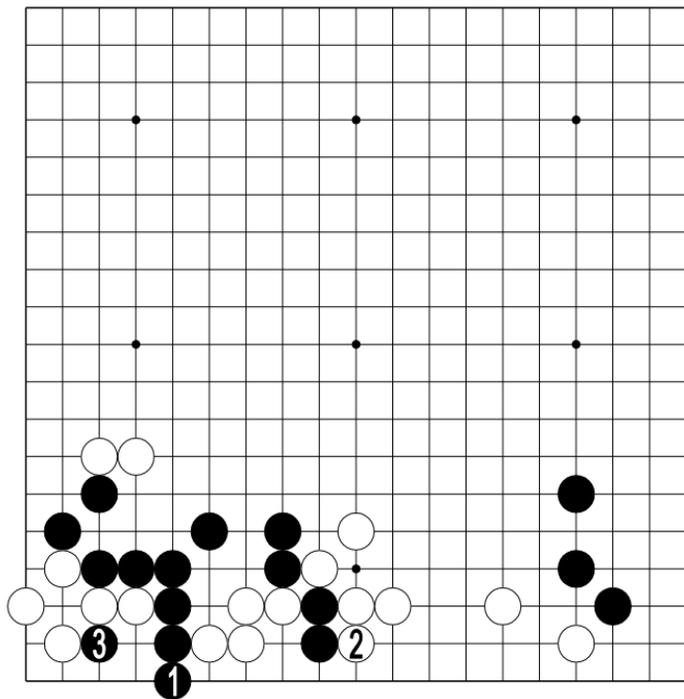
黑 1 立到一线，瞄着左右两面白棋的薄味，是一箭双雕的手筋。实战中时常应用这种手法。



1图

1图（救出）

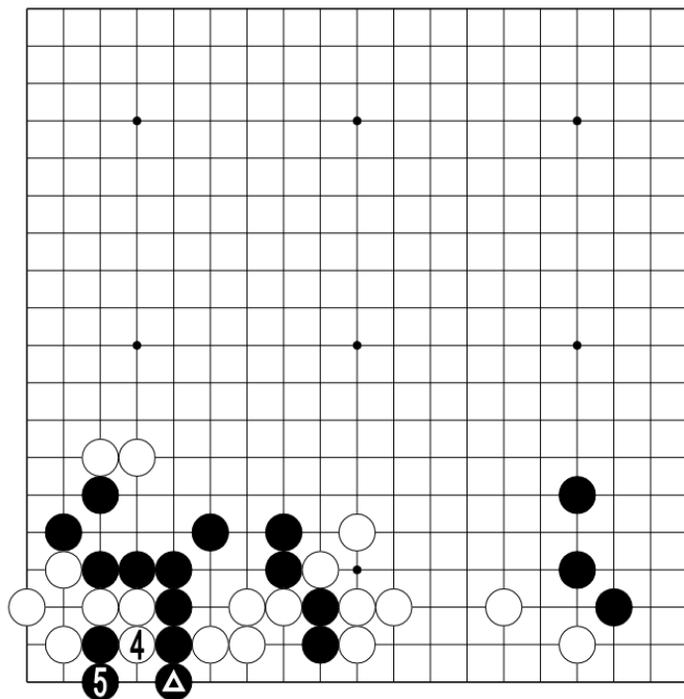
白如保全左下角而 2 挡，黑 3 尖的手筋就成立了，黑子安然生还。黑 3 在 A 位托结果亦同。



2图

2图（取角）

黑 1 时，白 2 如吃二子，
黑 3 破眼，白角被吃。

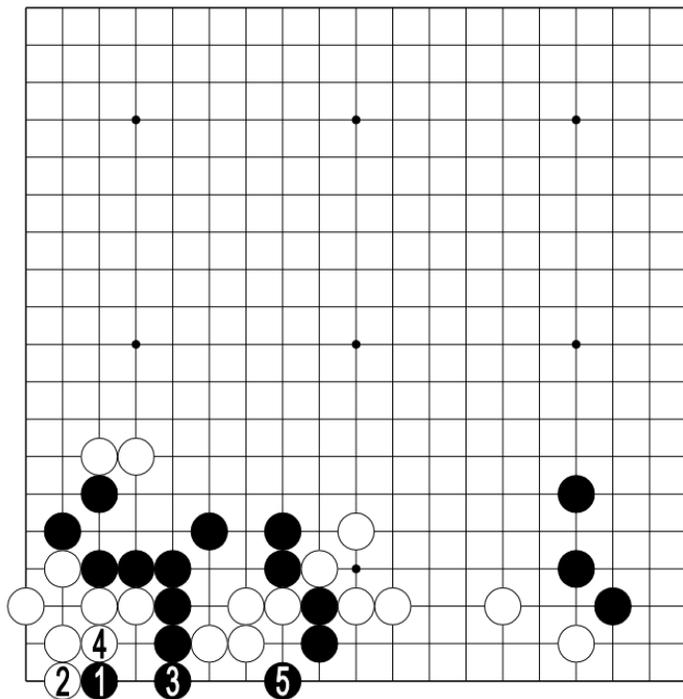


3图

3图 (▲的效果)

白如4冲，黑5立，白不能切断黑棋，这是黑▲所产生的效果。

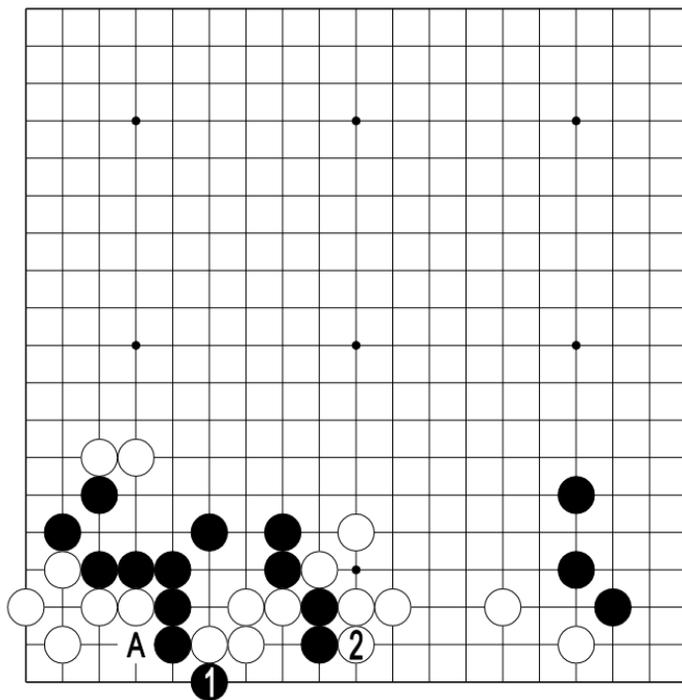
总之，黑1立下之后，无论怎样变化，黑都能获得大利。



4 图

4 图（成功）

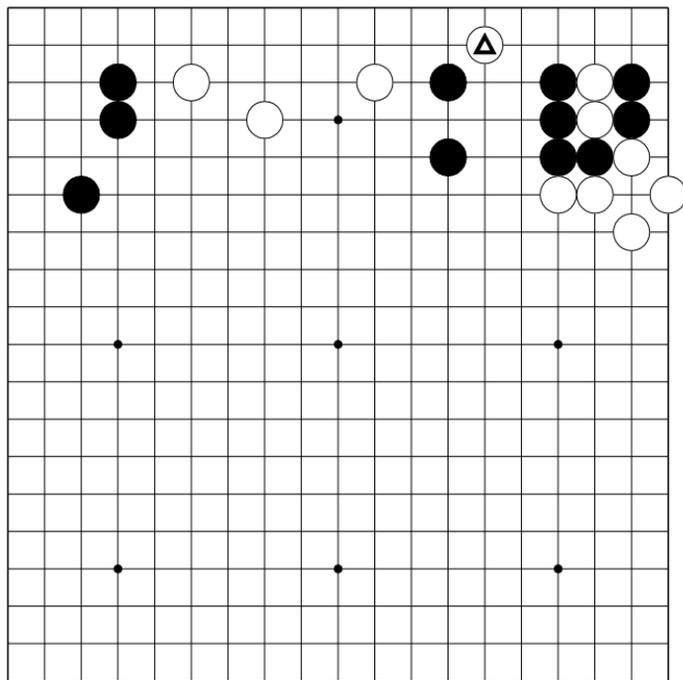
黑先着于 1 位，然后 3 立下，结果亦同。



5图

5图（失败）

黑 1 扳失败。被白 2 挡一手，黑无后续手段。黑 1 着于 A 位也毫无作用。

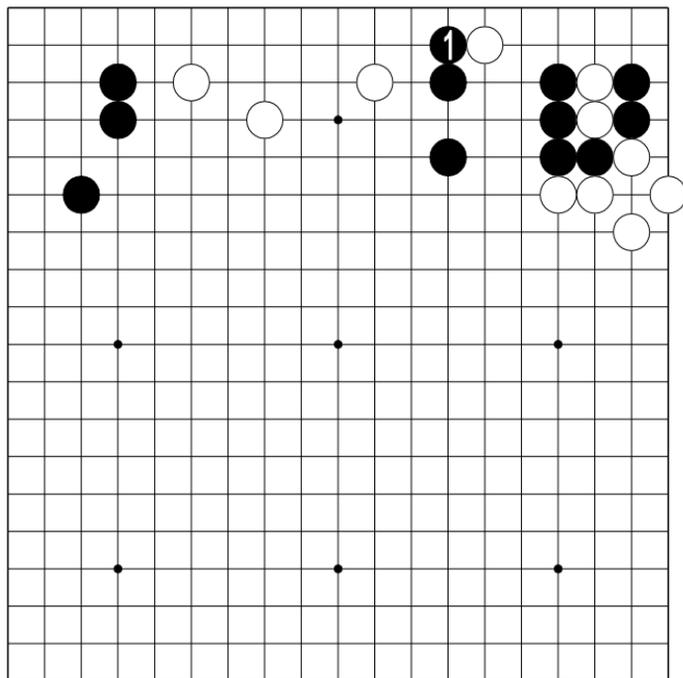


第 15 题

第 15 题 果断

黑先 上级

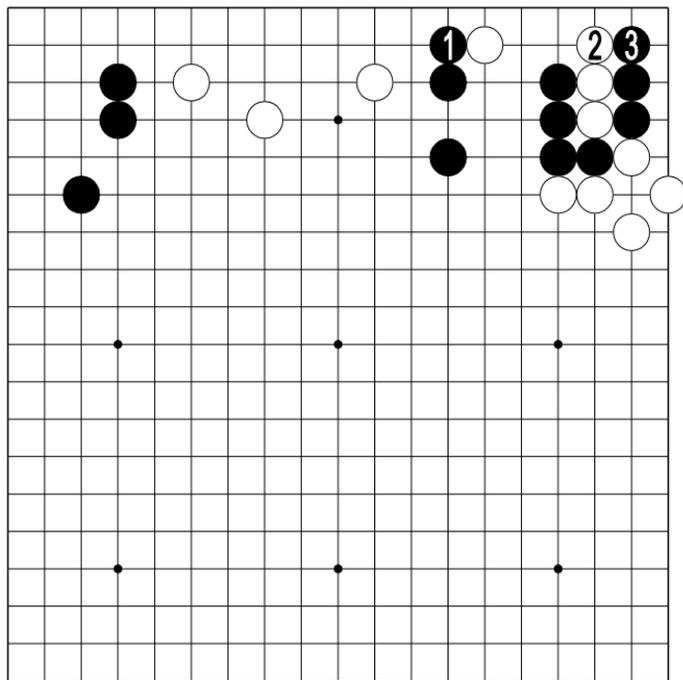
白窥伺着右上角，在△位点了一手。对此黑不应感到惶惑。要把变化读透，采取果断的应法。



正解图

正解图 挡

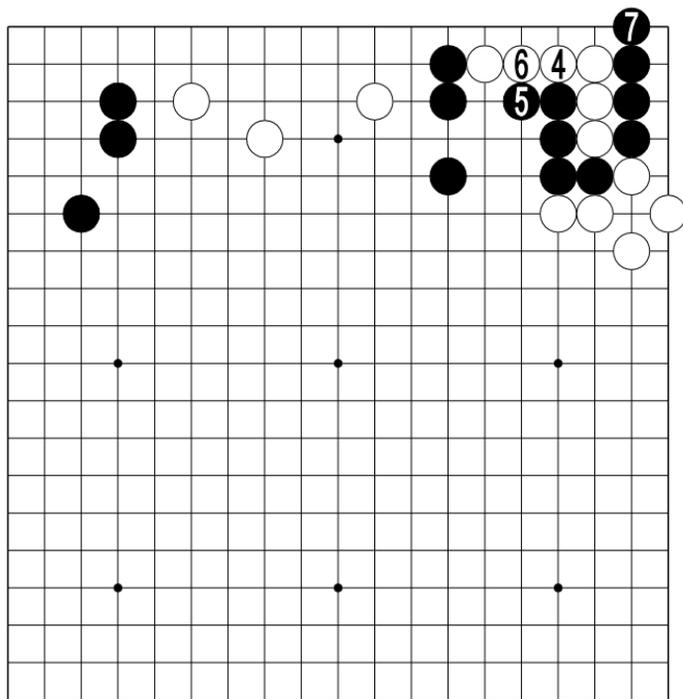
黑断然 1 挡正确，但必须把此后的变化事先计算清楚。



1 图（读透变化）

白 2 立必然。黑 3 长也只此一手。如果你能走出 1、3 的两手，就说明你已经读透了以后的变化。

1 图

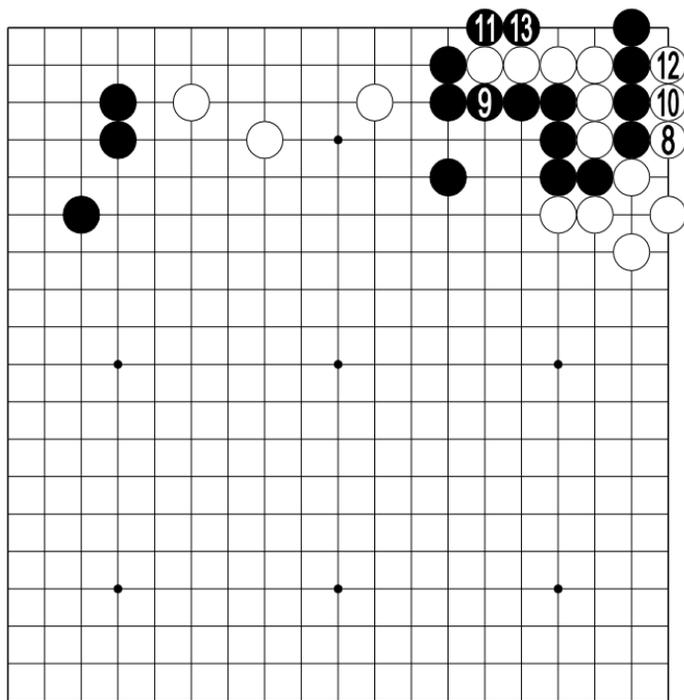


2图

2图（冷静）

白4当然，黑5时，白6也不得已。

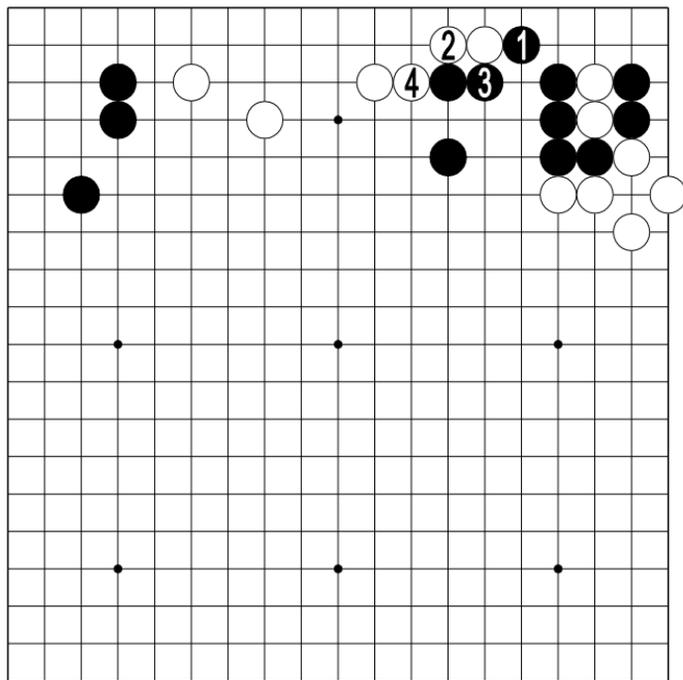
接着黑7立到一线是冷静的好手。这是角部对杀中常用的手筋。



3 图（黑胜）

白 8 以下双方紧气对杀，
到黑 13 白两面都不能入子，黑
胜。

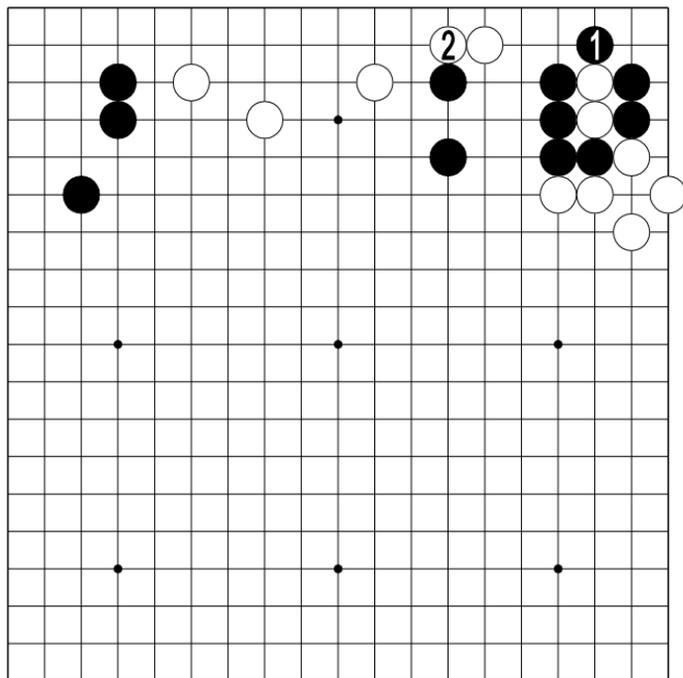
3 图



4 图（退缩）

黑 1 是害怕白 A 立而自甘退缩的一手。到白 4 渡回，黑实地大损。

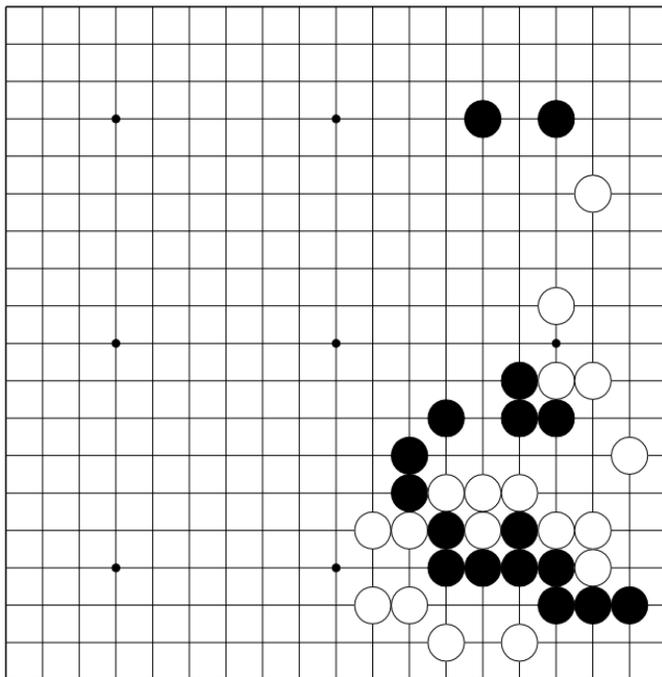
4 图



5图

5图（失败）

黑 1 提二子，让白 2 渡过，黑较前图的损失更大。这是被白点时立即惊慌起来而不肯深入思考的结果。

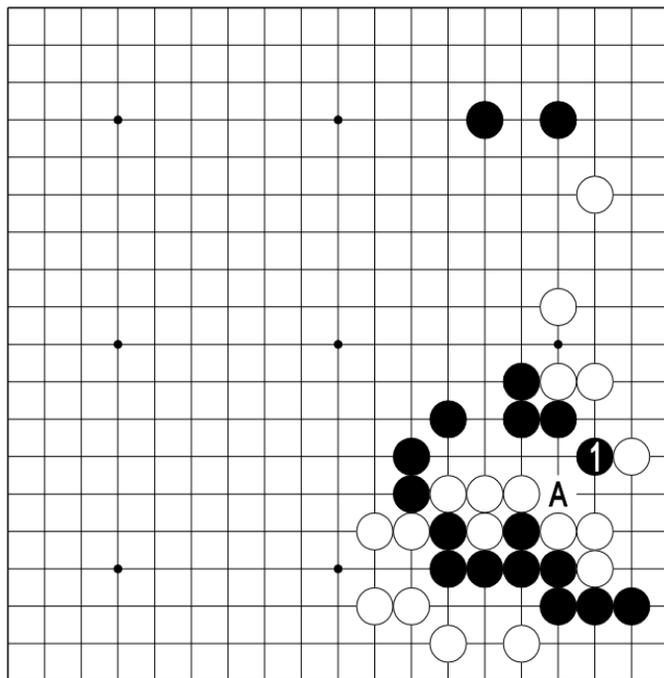


第 16 题

第 16 题 积极能动

黑先 初级

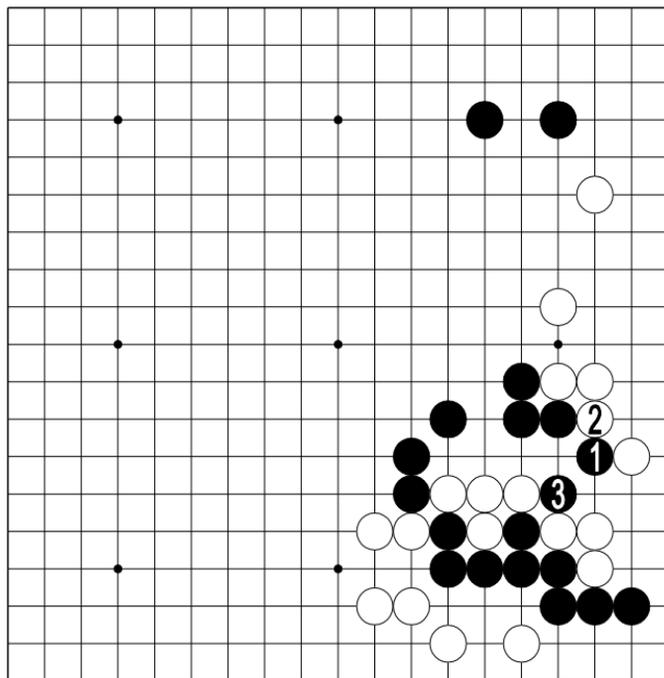
面对此形，不要只消极地考虑活角，应该采取积极能动的下法获取大利。黑有巧妙的手筋。



正解图

正解图 手筋

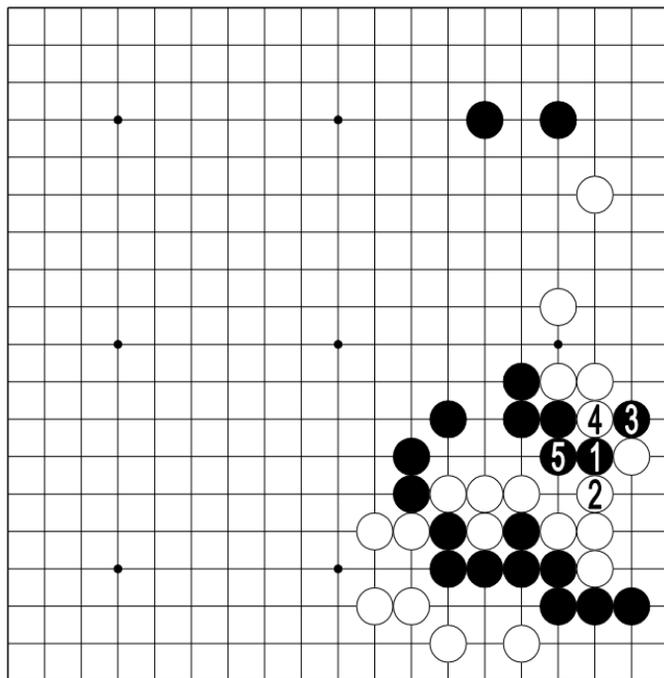
黑瞄着 A 的断点 1 尖顶，
是常用的巧手。



1 图

1 图（切断）

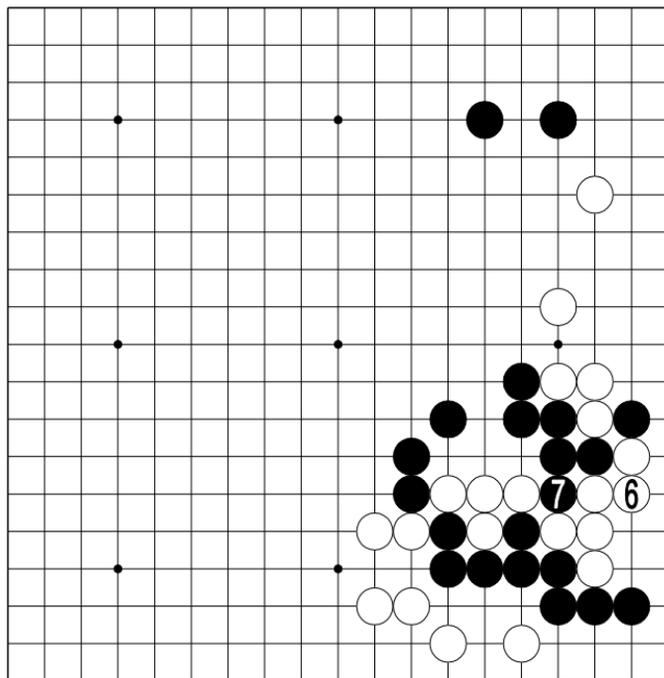
白如 2，黑 3 就简单地切断了白棋。这样，不仅角上活了，而且吃住白四子。



2 图

2 图（变化）

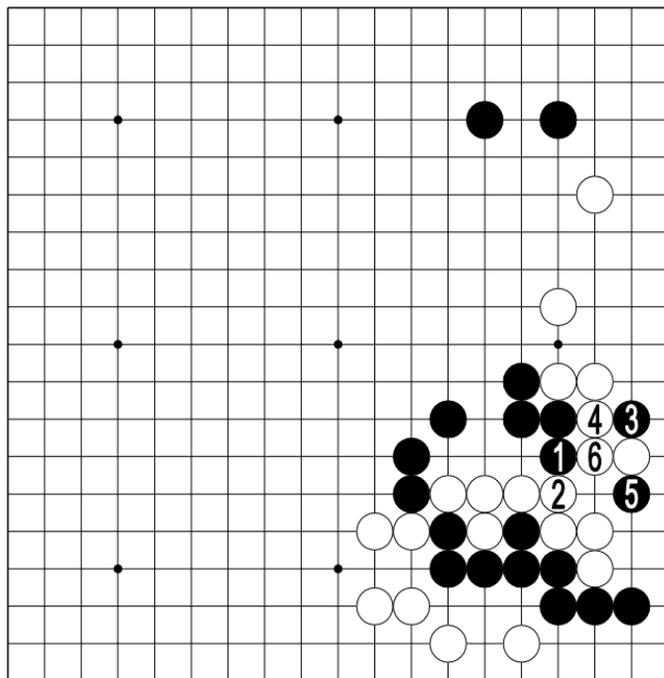
黑 1 时，白 2 如在下面顶，黑 3 扳出是手筋。白 4 断不得已，然后黑顺势在 5 的急所接一手……



3 图（切断）

白 6 实出无奈，到黑 7，
白四子仍被切断。

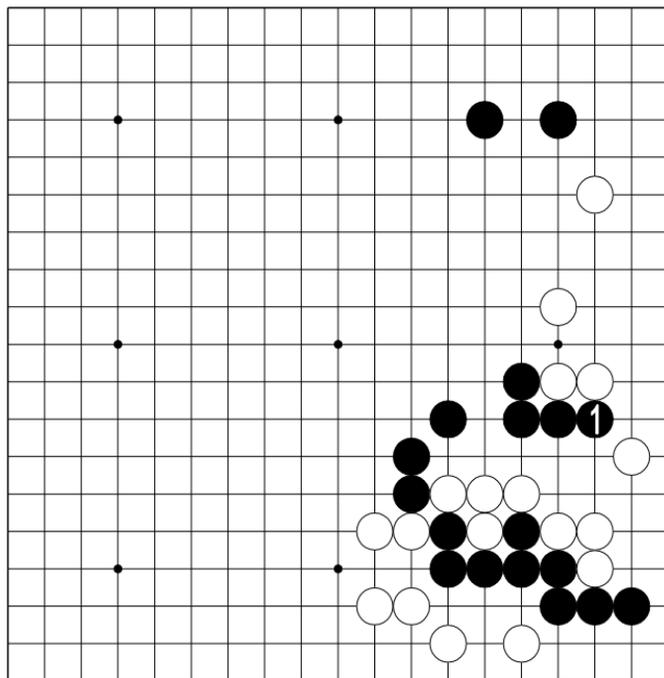
3 图



4 图

4 图（失败）

黑 1 刺是瞄着 3、5 两跨的手段，但在此形中不能成立。白 6 接，黑失败。



5 图（解消余味）

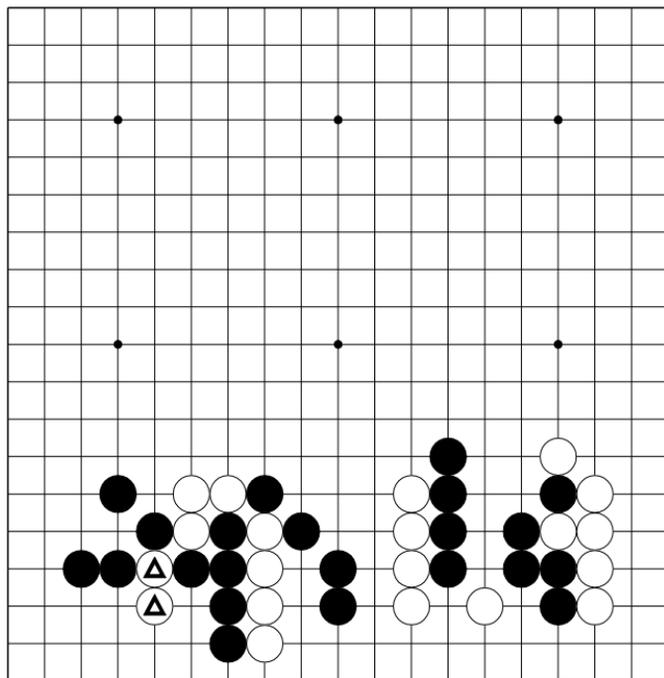
黑 1 冲随手。被白 2 接一手，黑就没有任何手段了。

5 图

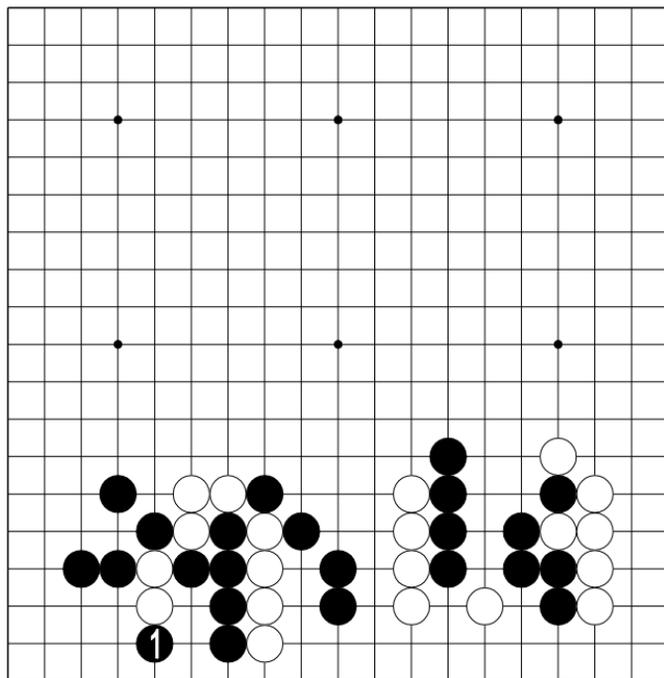
第 17 题 绞尽脑汁

黑先 中级

如能通过对杀吃住白△二子当然大极，但怎样走才能达到目的，就需要动动脑筋了。



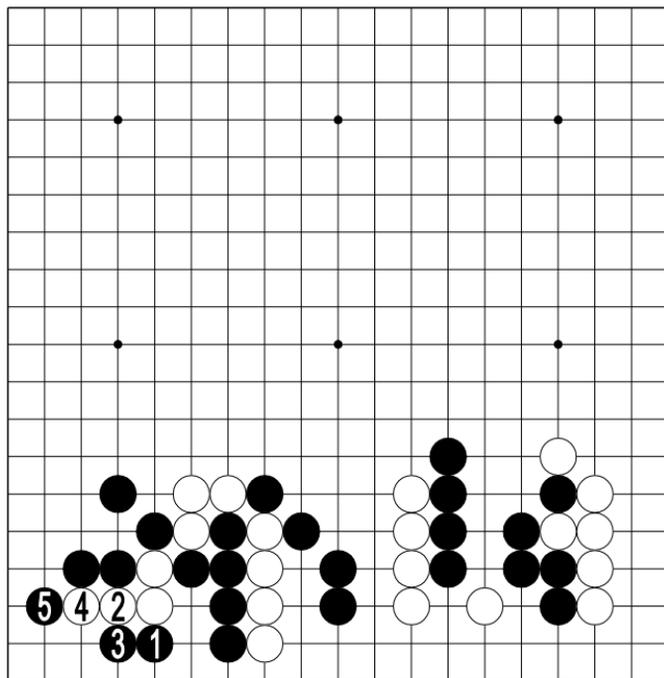
第 17 题



正解图

正解图 托

黑 1 托不难立即发现，但仅此一手还不能算作正解。黑也是撞紧气之形，稍一疏忽，就会胜败逆转。

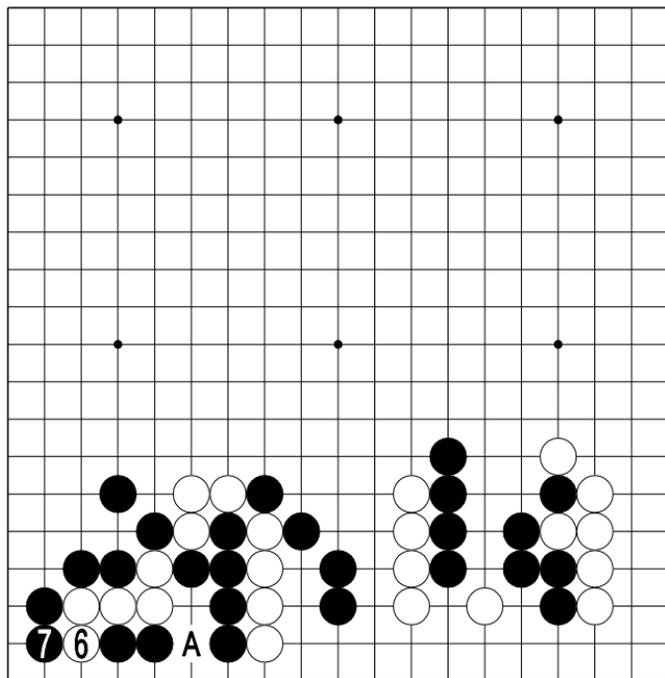


1图

1图（松气征）

白 2 时，黑 3 再长一手非常重要。白 4 时，黑 5 扳是手筋。

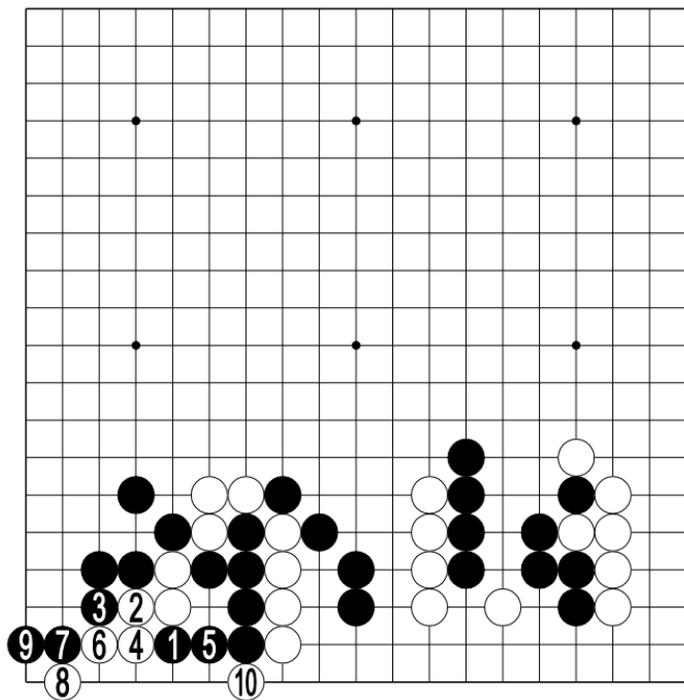
这样就走成松气征之形。



2图

2图（黑胜）

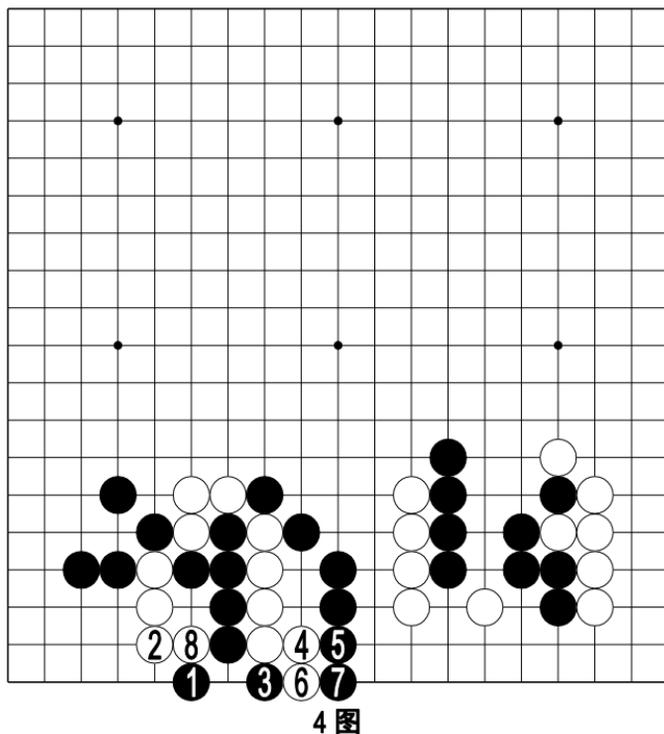
以下就简单了。白 6 时，黑 7 挡。黑的走法妙在始终不予白以 A 挖的机会。



3图

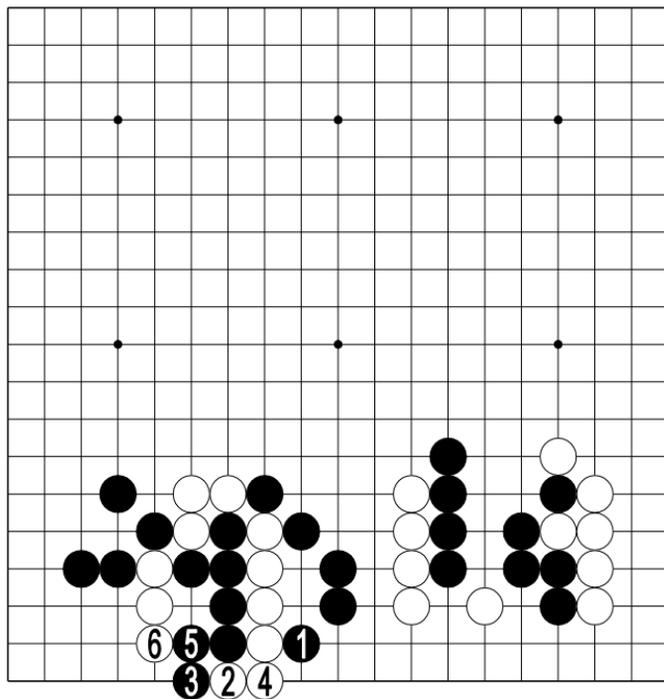
3图（胜败逆转）

黑立即 3 扳失败。白 4、黑 5 之后，白 6、8 可以宽气，到白 10 黑反而被吃。



4图（脱离急所）

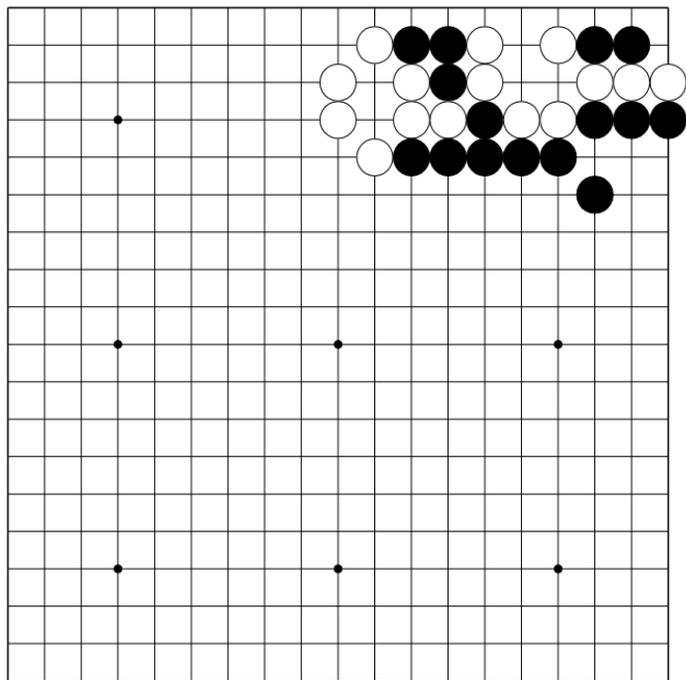
黑 1 尖在一般情况下是手筋，但在本形中却是脱离急所的大缓手。白 2 之后，黑只得 3 扳做劫，而且是缓气劫，黑失败。



5图

5图（黑被吃）

黑 1 尖顶同白进行对杀也必败无疑。白 2、4 扳粘是急所，到白 6，黑被吃。

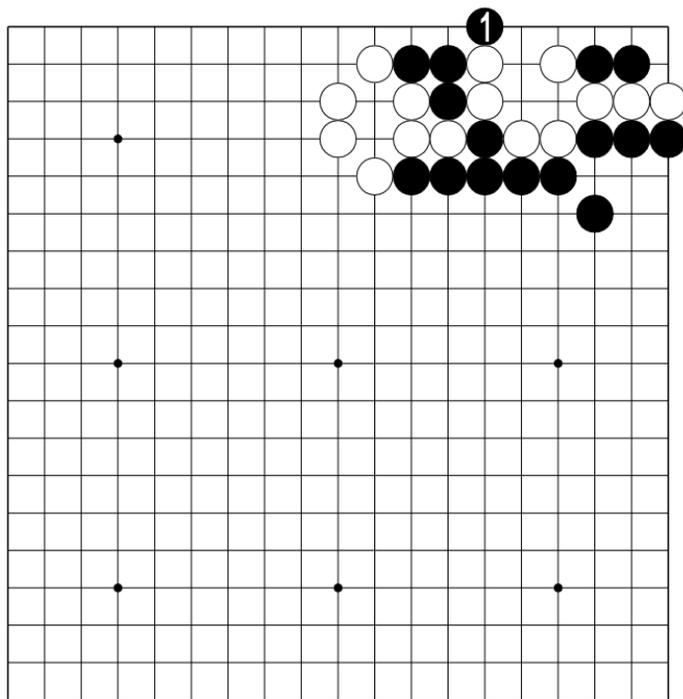


第 18 题 地中有棋

黑先 上级

假设现在全局已是细棋的形势。黑如果能在白地中走出棋来，黑就稳操胜券，反之，黑就得中盘认输。

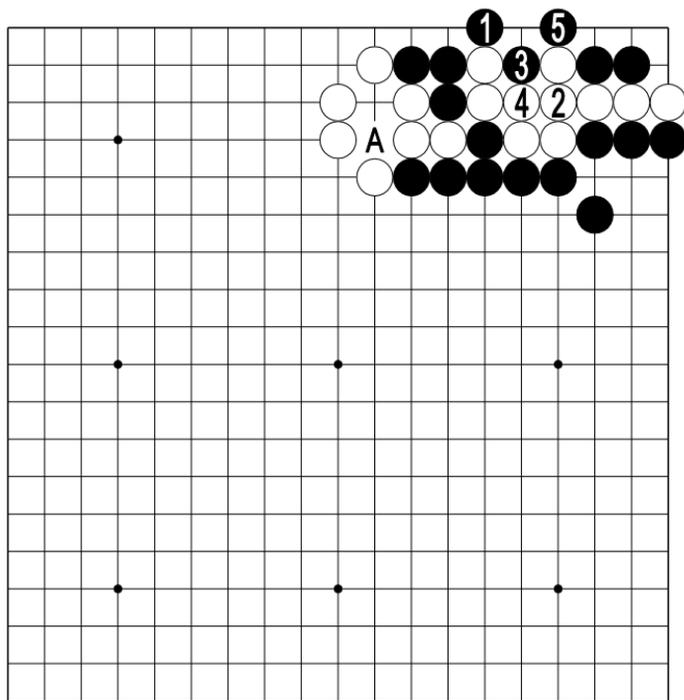
第 18 题



正解图

正解图 单扳

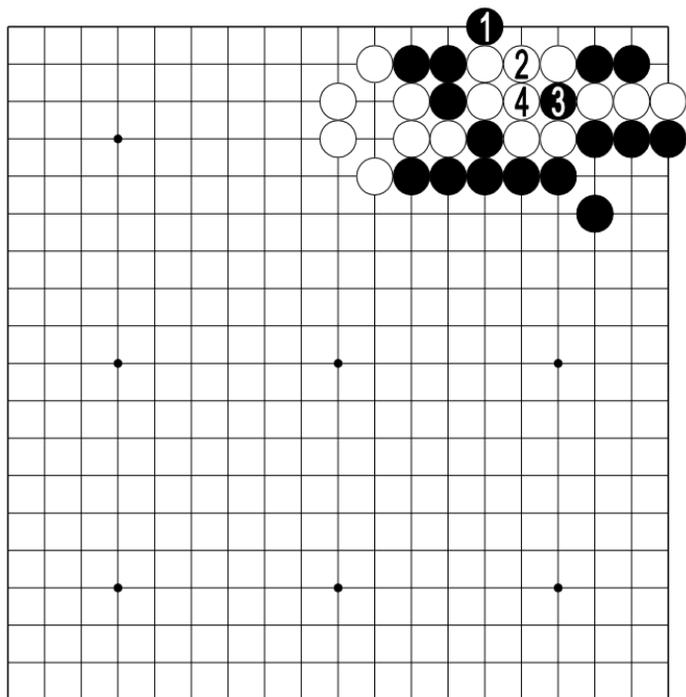
此形中黑有种种先手借用，
但都暂时保留，而单在 1 位扳
是好手。



1 图

1 图（大劫）

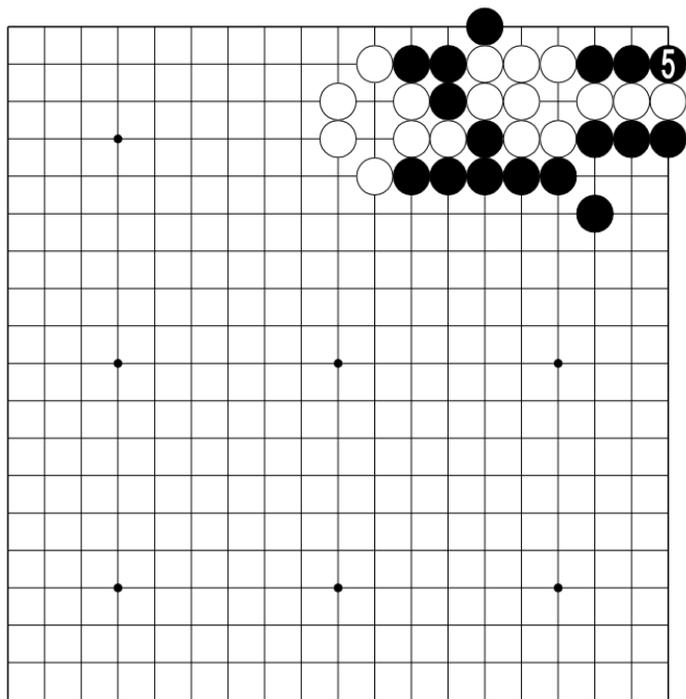
白 2 接是最强的抵抗，但黑有 3、5 的手段走成大劫。黑有 A 位的本身劫，黑成功。



2 图 (变化)

黑 1 时，白 2 棒接结果如何？黑 3 抛是关键的一手。迫白 4 提后

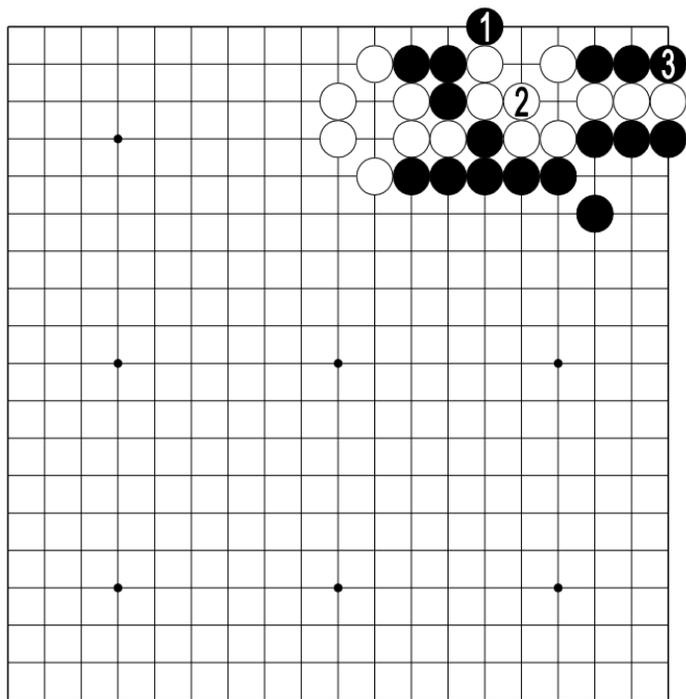
2 图



3图

3图（生还）

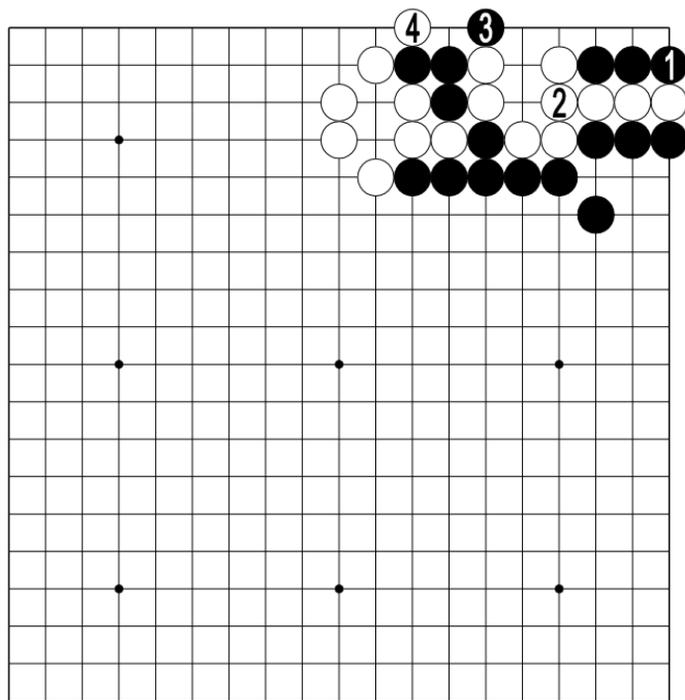
黑 5 打，白不能接，于是黑三子得以生还。对白来说，这是可以采取的唯一走法，因为这样走损失最小。



4 图（同前）

黑 1 时，白如 2，黑 3 打吃，仍可救回三子。

4 图

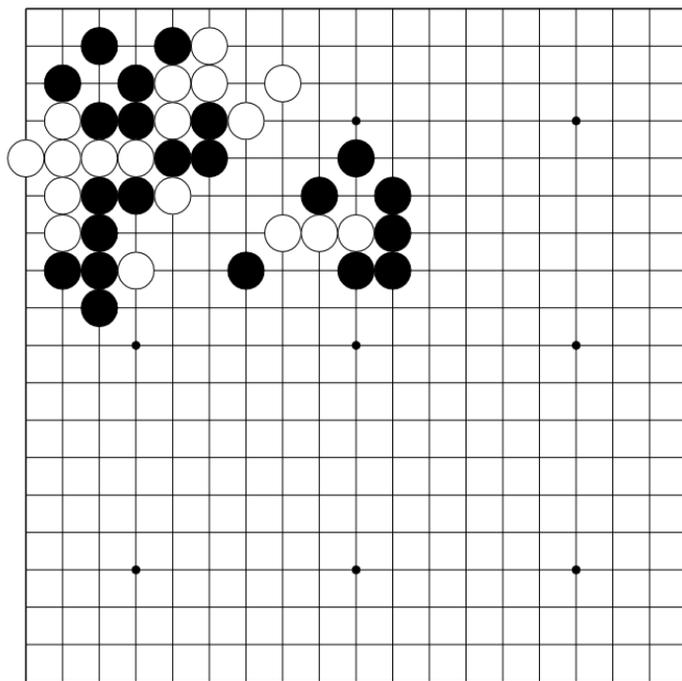


5图

5图（失败）

黑先 1 打，迫白 2 接，或者黑先在 2 位扑，都将失败。

先手利用，必须掌握时机，时机不当，则往往招致失败。

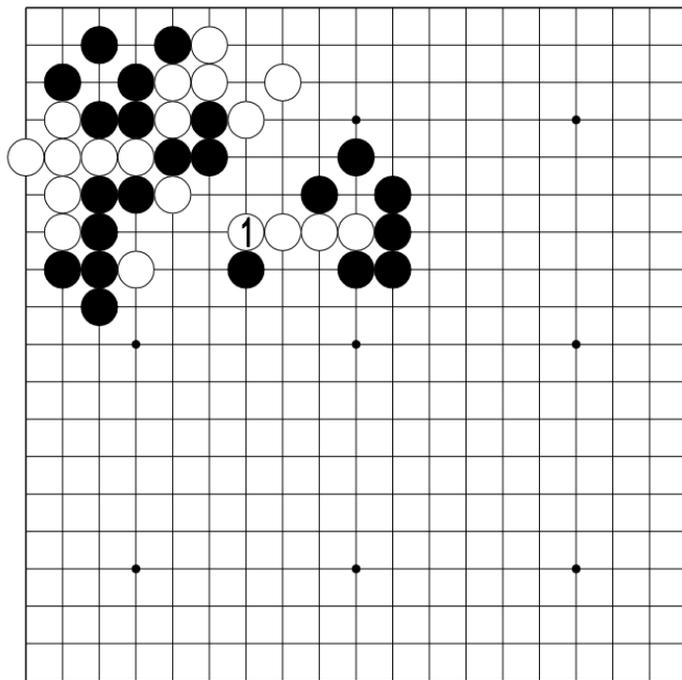


第 19 题

第 19 题 竭尽全力

白先 有段

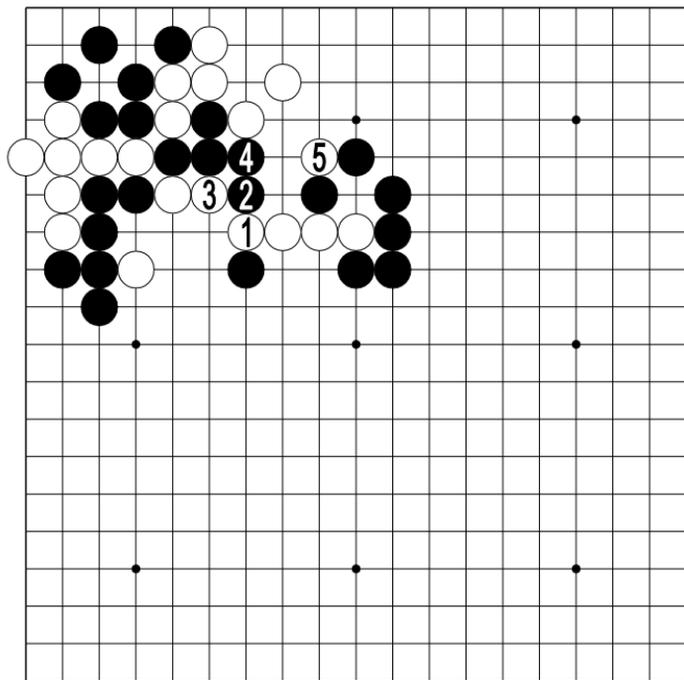
如果吃住黑三子，左边的白棋就可以生还了，但发现关键的一手相当困难。白必须竭尽全力，想出妙策。



正解图

正解图 算路

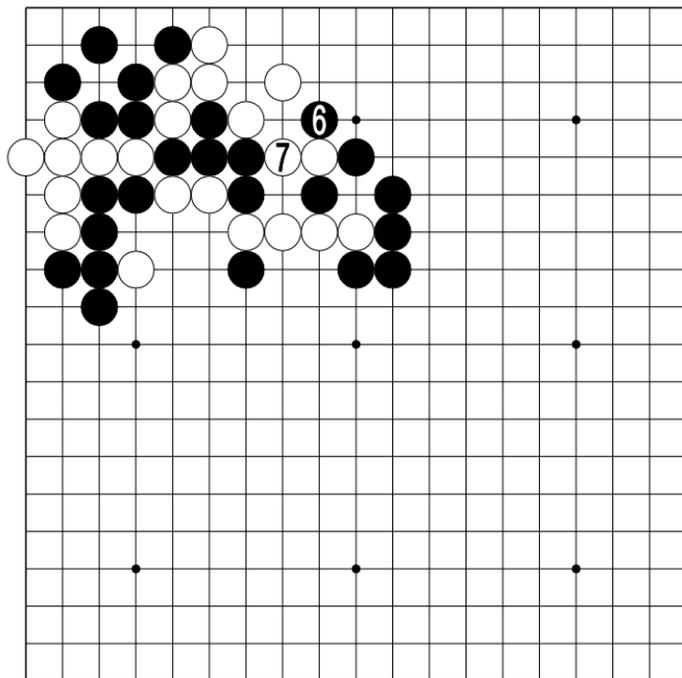
白 1 虚枷出乎意料，但却
是关键的一手。紧接着就要连续
出现巧妙的手筋了。此题稍难，
请尽力把变化读透。



1图

1图（第一步）

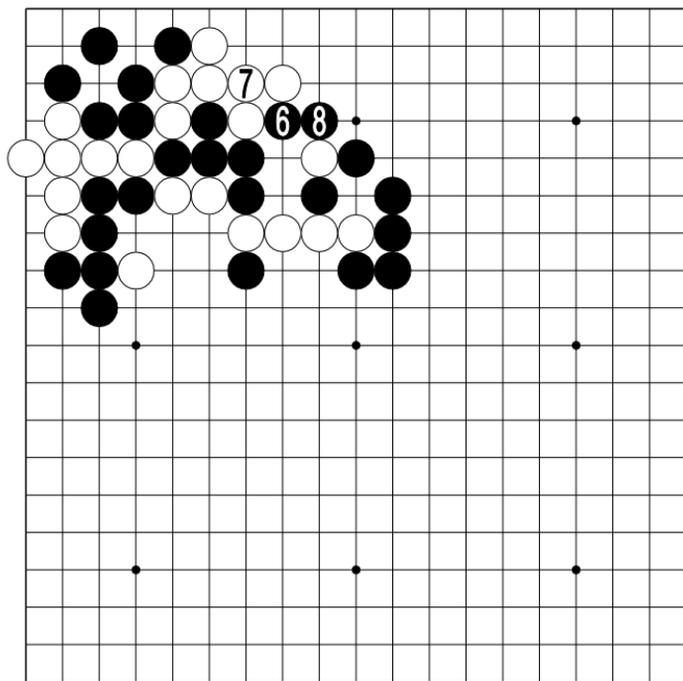
白 1 时，黑 2 必然。接着白 3 挤、5 卡是施展巧妙手段的第一步。



2 图（简单）

黑如 6 打，白 7 接，就简单地吃住黑五子。因此

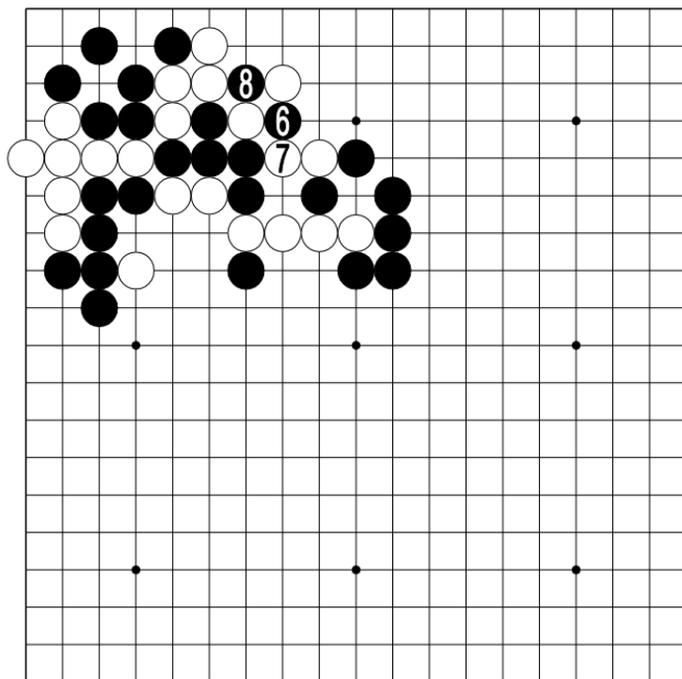
2 图



3图

3图（前功尽弃）

黑 6 必然要在这一面打。
此时白 7 如果随手一接，就前
功尽弃了。被黑 8 退通连之后，
白溃灭。

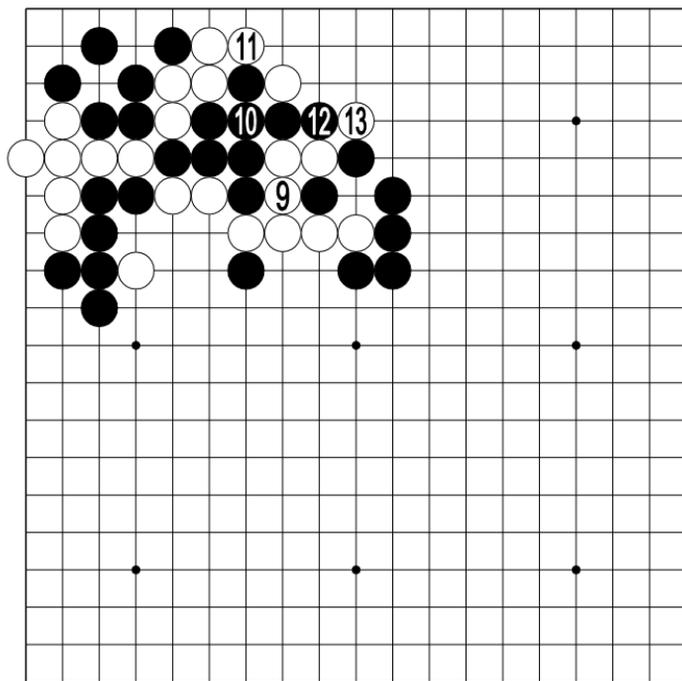


4 图

4 图（绝妙）

黑 6 打时，白有 7 断、故意让黑提一子的绝妙手筋。

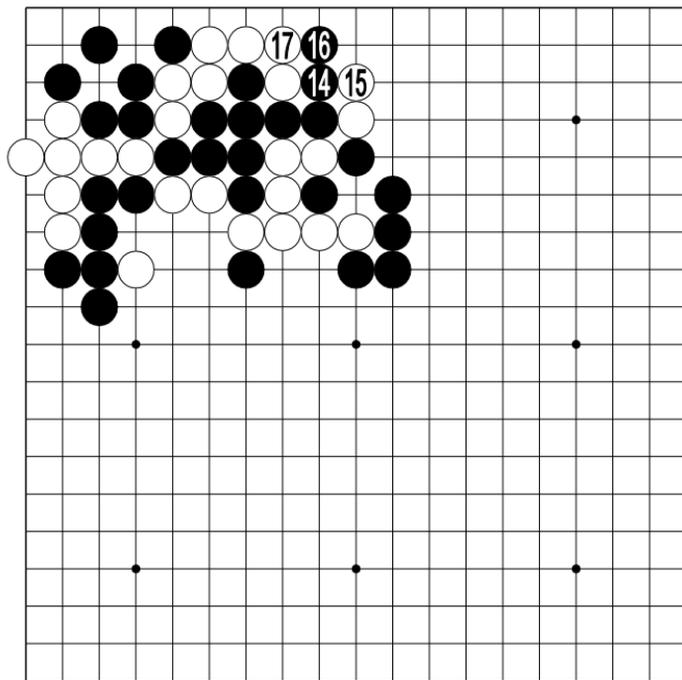
乍看白形支离涣散，岌岌可危，但是……



5图

5图（胜利在望）

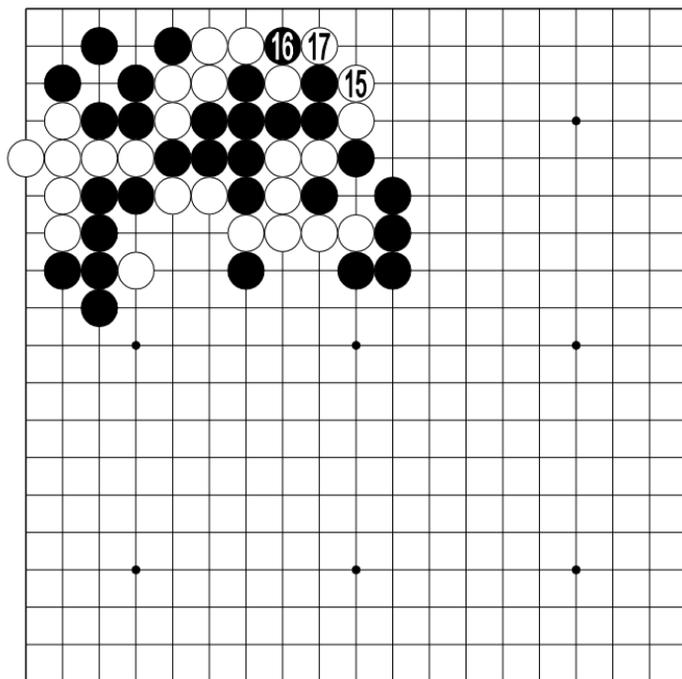
白有 9 打、11 兜吃的妙手。
到白 13，白的胜利已步步接近了。



6图

6图（成功）

黑 14 时，白 15 打吃，黑 16 时，白 17 接一子，对杀白多一气险胜。

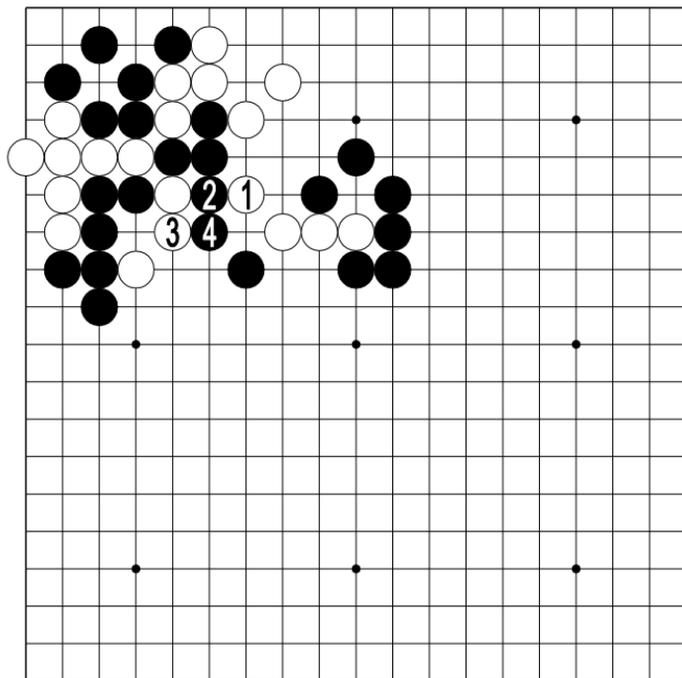


7图

7图（参考）

黑 16 如 17 提，白 16 打，黑不能接。

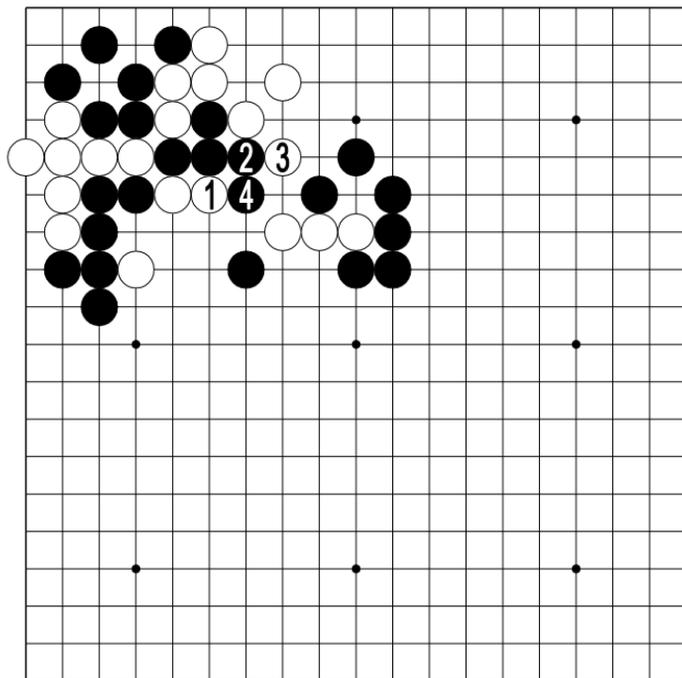
在实战中当然不会出现这一变化，本图仅供参考。总之，所有以上的变化，白在 1 枷时就应全部读透。



8 图（失败）

白 1 紧枷不能成立。被黑 2、4 冲出上下通连后，白失败。

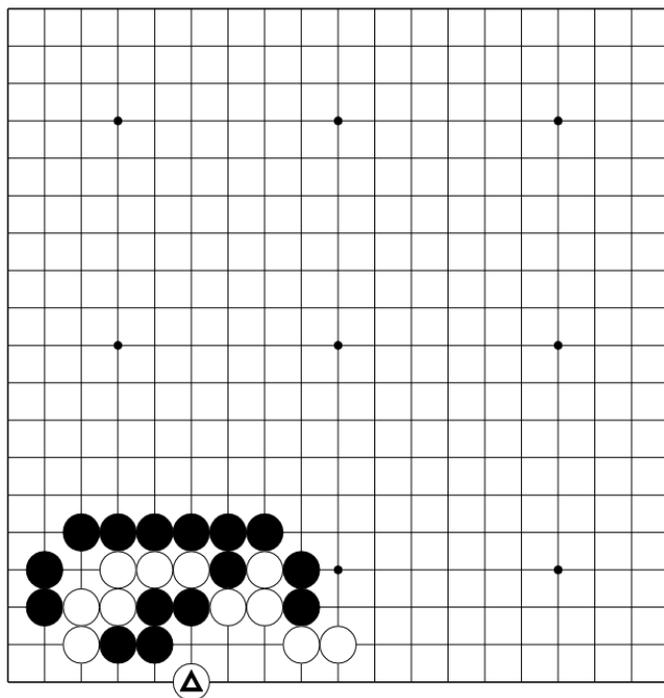
8 图



9图

9图（同前）

白 1、3 直接征吃显然不行。这样一来，左边的白七子就只有束手待毙了。

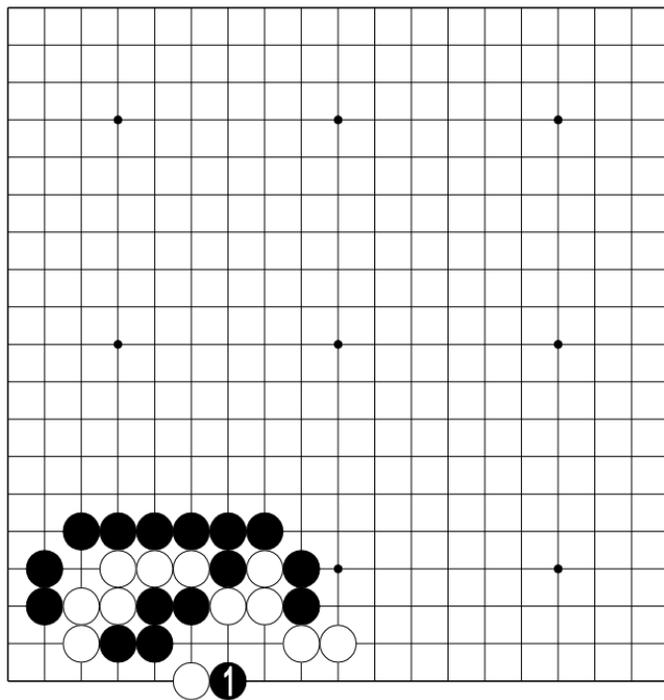


第 20 题

第 20 题 手筋的典型

黑先 中级

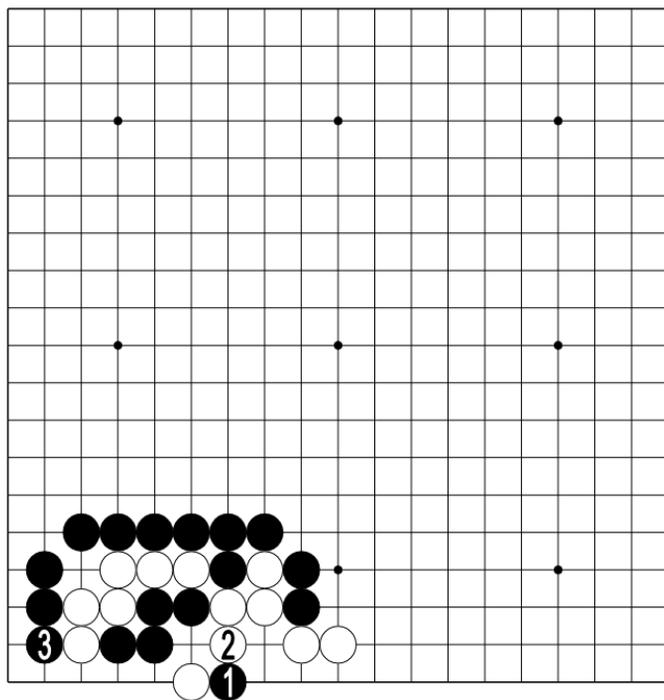
白△的奇袭看来挺凶，其实是白取灭亡之着。黑应乘机予以反击。此形中黑有妙手可置白于死地，这一手棋堪称手筋之典型。



正解图

正解图 搭

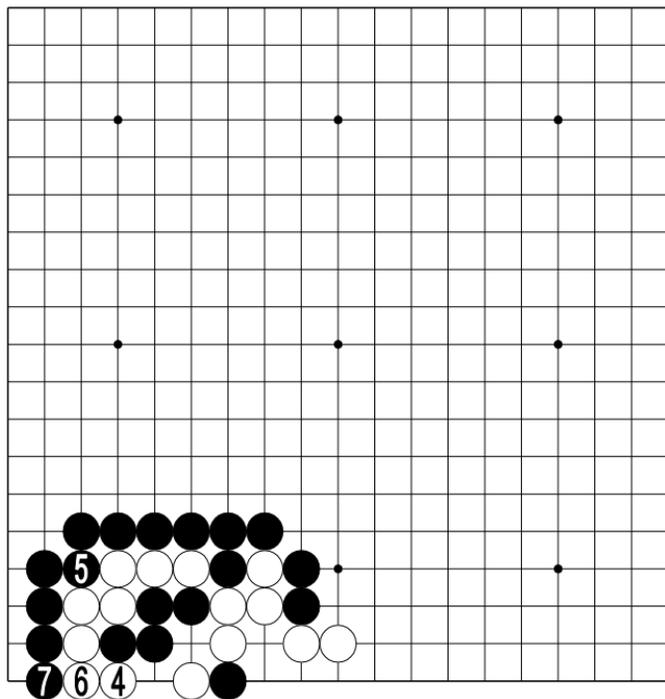
黑 1 正中白的要害。这是绝妙的手筋。



1图

1图（对杀）

白 2 不得已。接着黑 3 紧气走成对杀之后，黑 1 的一子就要发挥威力了。

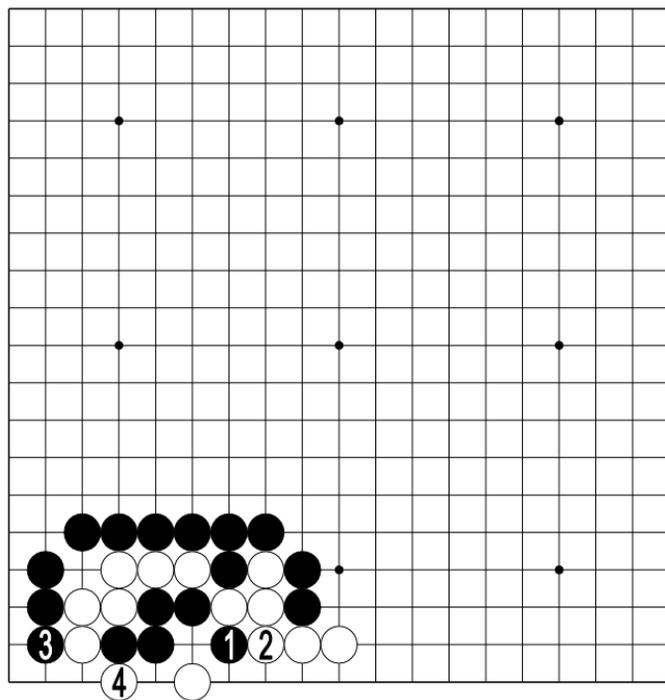


2图

2图（作用）

白 4 以下各自紧气，到黑 5、7 连打，白接不归。

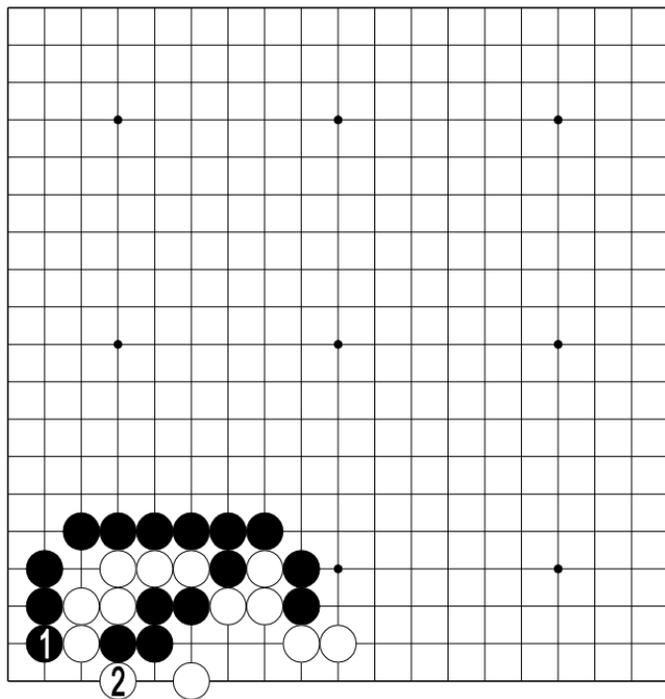
黑▲一子起了决定性的作用。



3图

3图（失败）

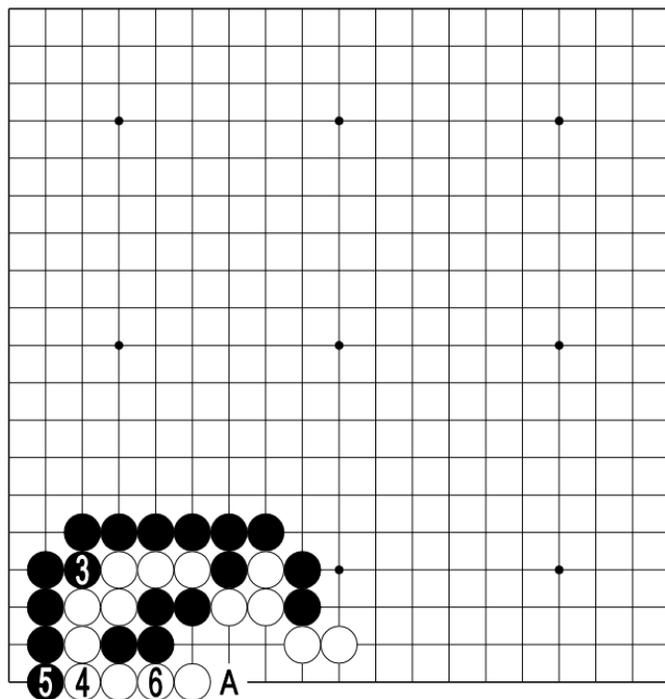
黑 1 扳打毫无意义。白 2 之后，黑即使 3 打，被白 4 扳一手，黑失败。以下的次序已一目了然。



4 图

4 图（同前）

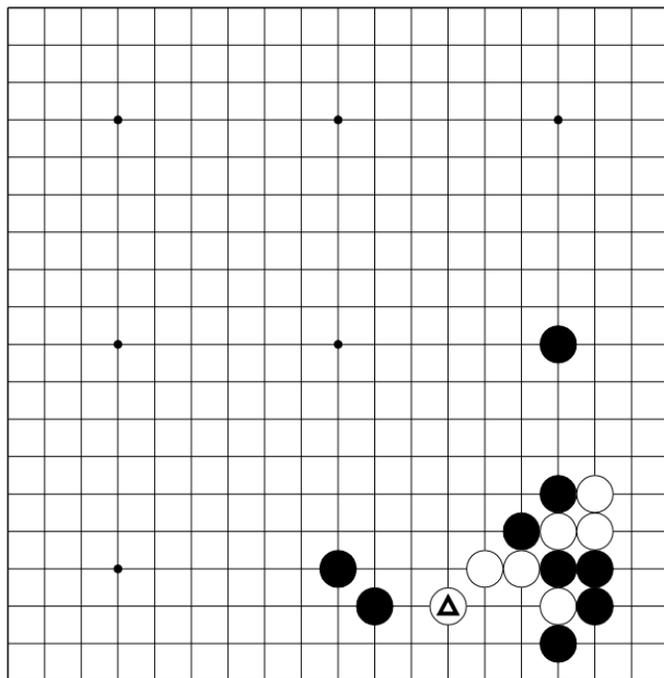
黑如单于 1 位挡，对杀也失败。“单……”的着法能否奏效，应视棋形而定，本图就是失败的例子。



5图

5图（晚一步）

经过白 2 以下的次序走到黑 5 时，由于 A 位没有黑子，白 6 按就成立了。结果黑慢一步被杀。

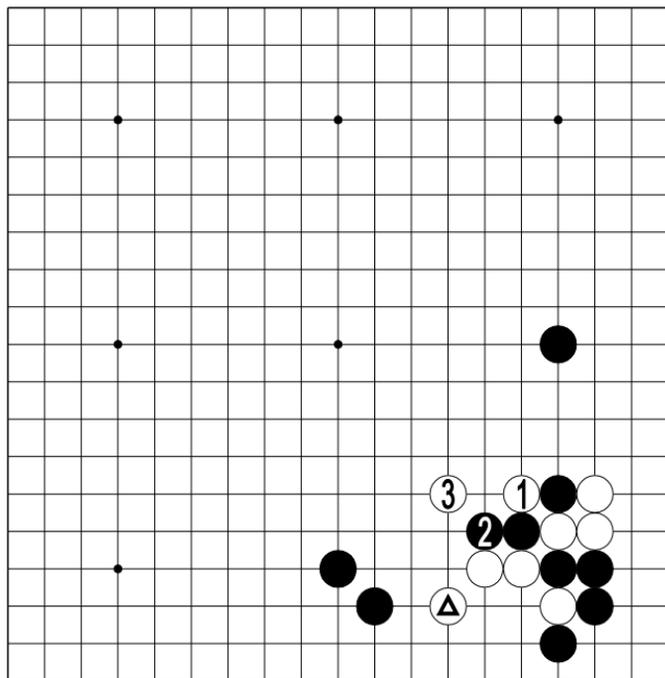


第 21 题

第 21 题 左右通连

白先 上级

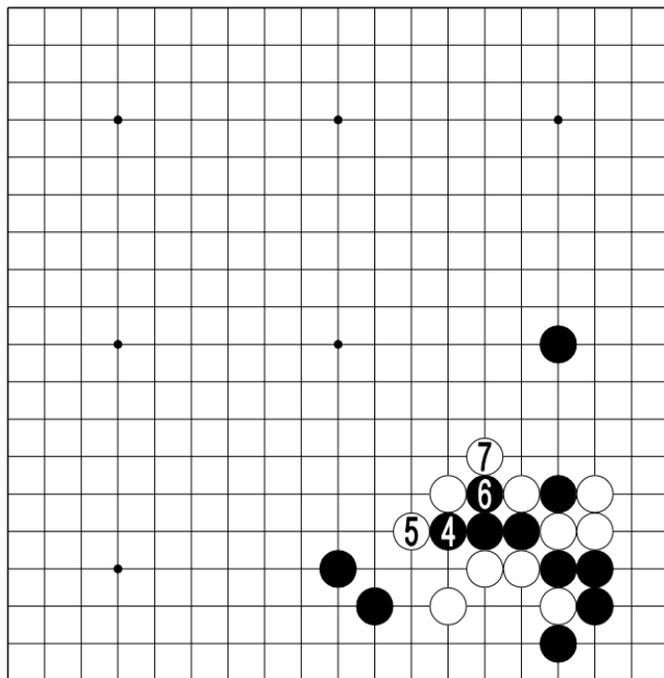
白要想左右通连，就得吃住黑的棋筋。如果从这一点进行思考，是可以发现手筋的。△一子将发挥作用。



1 图

1 图（枷的手筋）

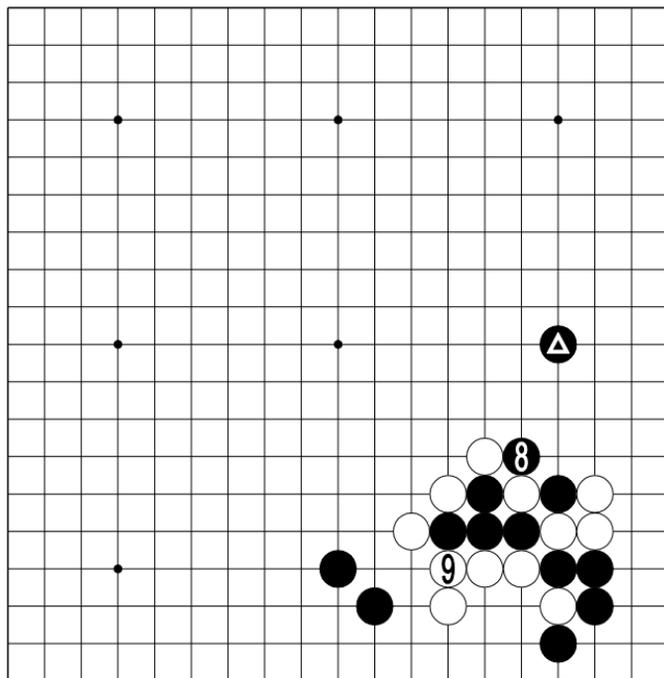
黑 2 长出时，白是否能够发现 3 枷的手筋，是解答本题的关键。白 3 之后，△一子将发挥巨大作用。



2图

2图（滚打）

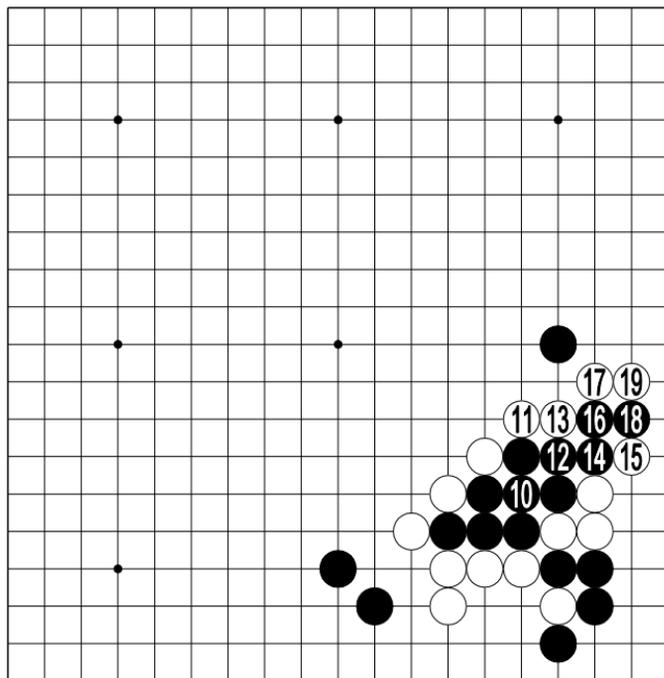
黑 4、白 5 之后，黑除 6 冲之外别无他策。白 7 是富有弹力的一手，也是滚打包收的开始。



3图

3图（注意）

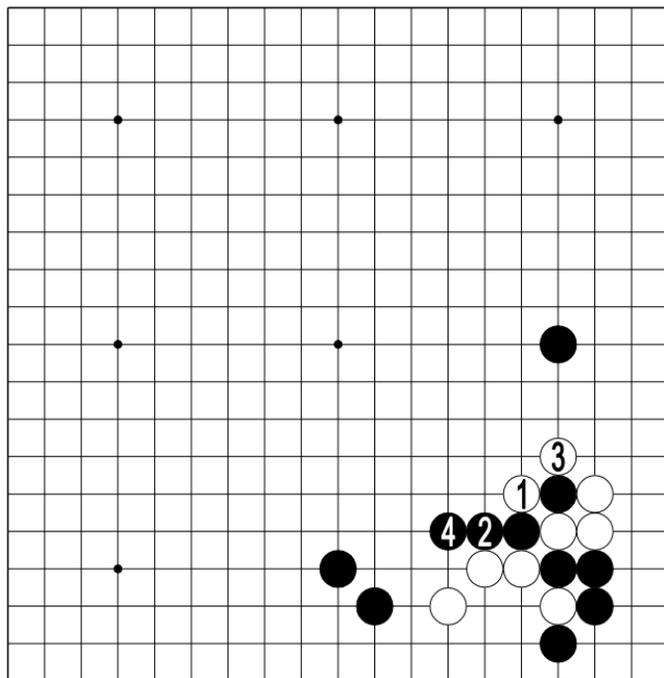
黑 8 提绝对，白 9 滚打时必须注意黑▲一子，切勿大意。



4 图

4 图（征）

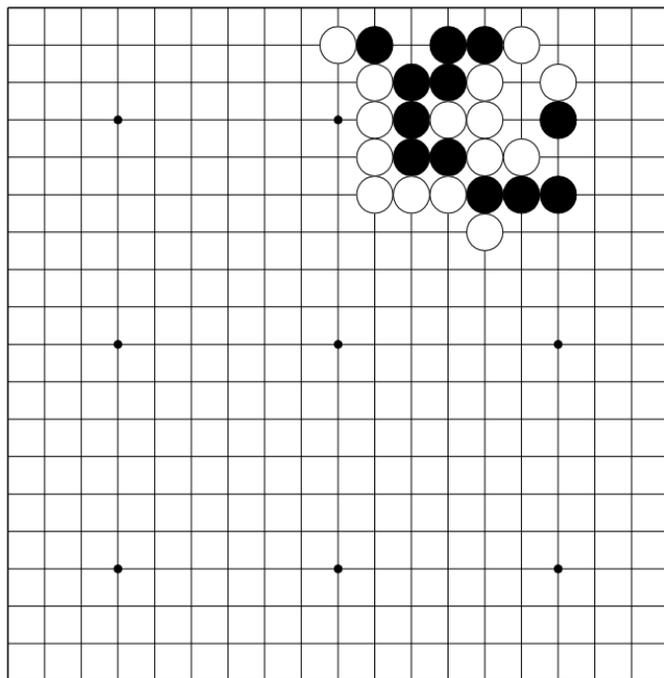
黑 10 接时，白 11、13 连压两手非常重要。到白 19 征住黑子，白成功地排除了黑▲的引征作用。



5图

5图（失败）

白 1 虽然走对，但 3 提一子错了。被黑 4 长后，白下边被吃。

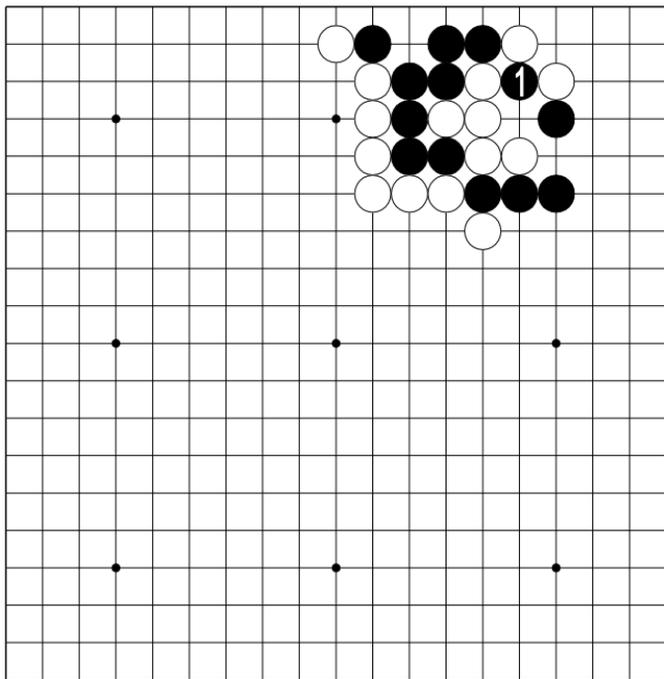


第 22 题

第 22 题 角的特殊性

黑先 有段

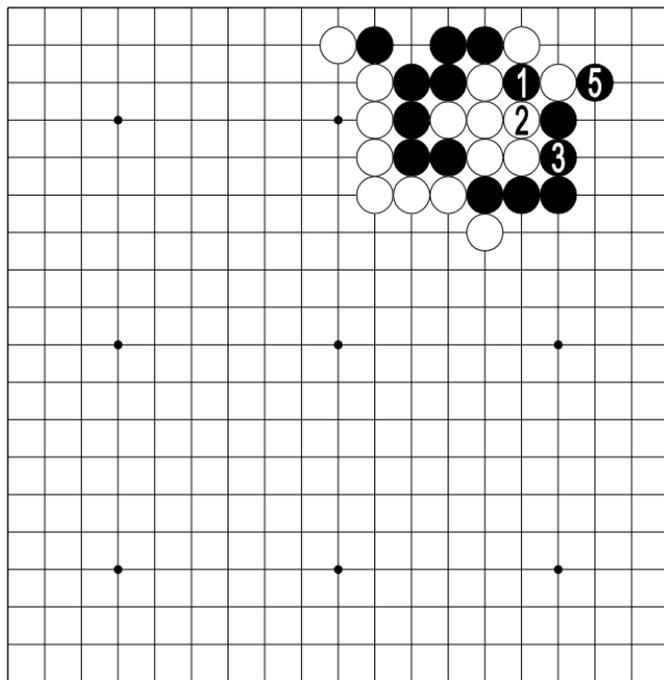
对杀结果如何？只要发现第一手，以下就可以迎刃而解了。请根据角部的特殊性，拿出早就准备下的常用手筋。



正解图 角部的手筋

黑 1 抛是施展手段的第一步。黑气很短，一步也不容松弛。

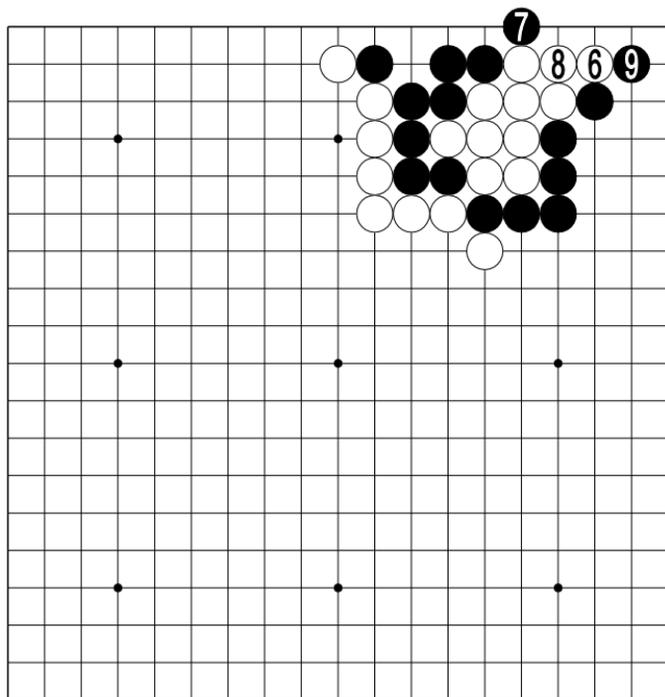
正解图



1 图（滚打）

白 2 提时，黑 3、5 滚打。
以下的变化从最初 1 抛时就应
该计算清楚。

1 图
④-①

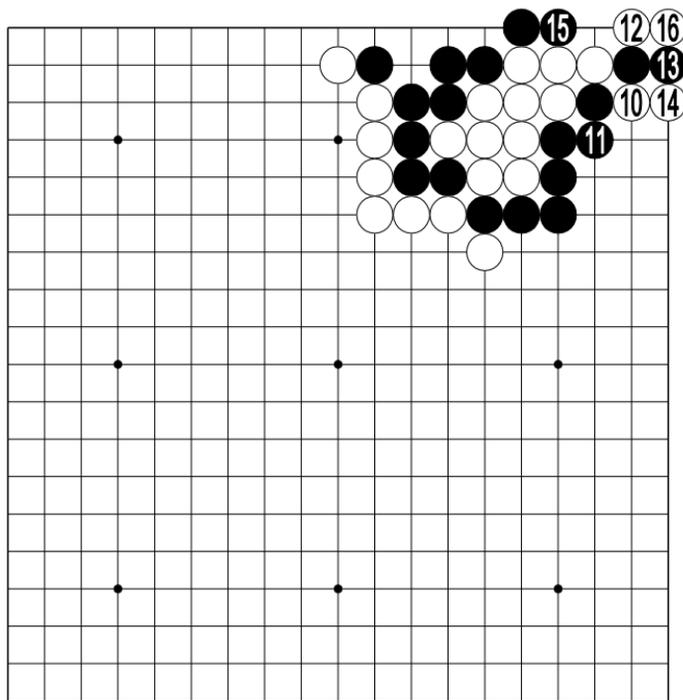


2图

2图（必然的进行）

白6扳到黑7打必然。黑9挡也是绝对的一手。

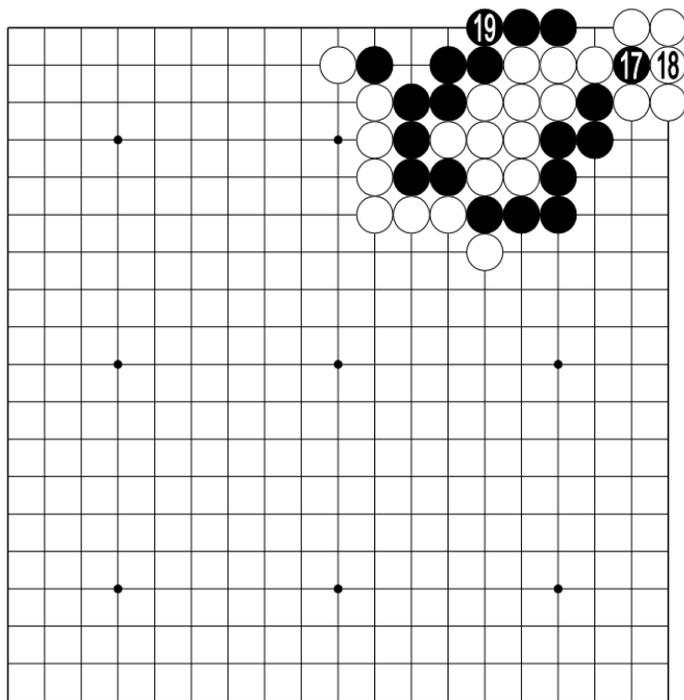
以下就要拿出角上的特殊手筋了。



3 图（做“秤砣”）

白 10 断, 黑 11 接, 白 12 时, 黑 13 做“秤砣”是常用的手筋, 到白 16 提二子之后……

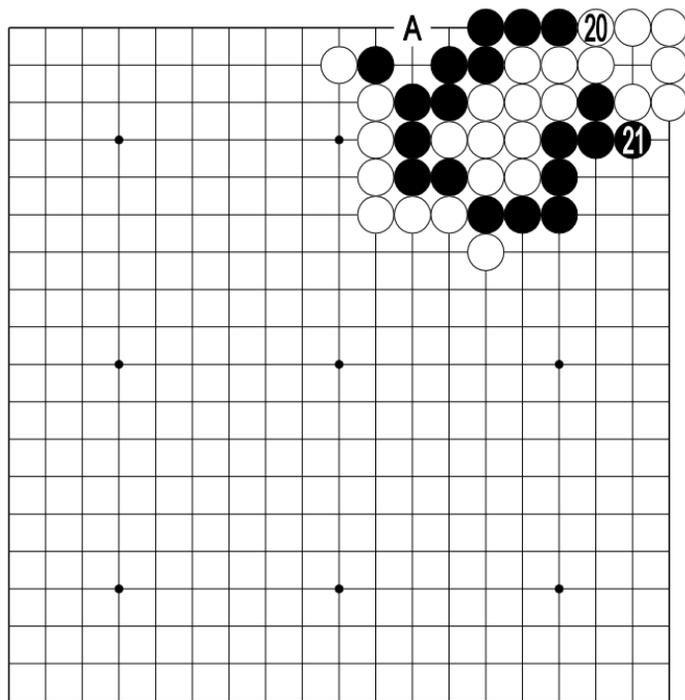
3 图



4 图（白溃灭）

黑 17 扑。以下到黑 19 一气呵成。这是角上有名的做“秤砣”的手筋。至此白溃灭已一目了然了。

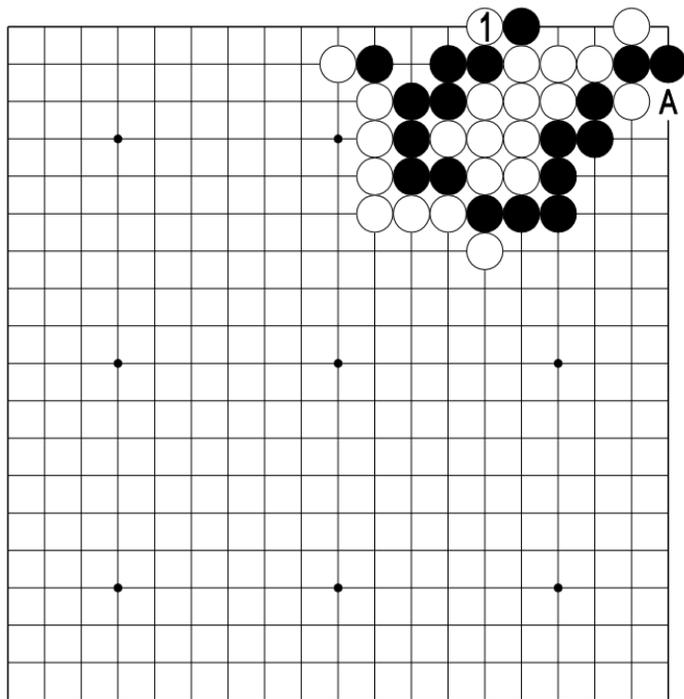
4 图



5 图（大功告成）

白 20 时，黑 21，对杀黑胜。黑 21 当然也可以下在 A 位。

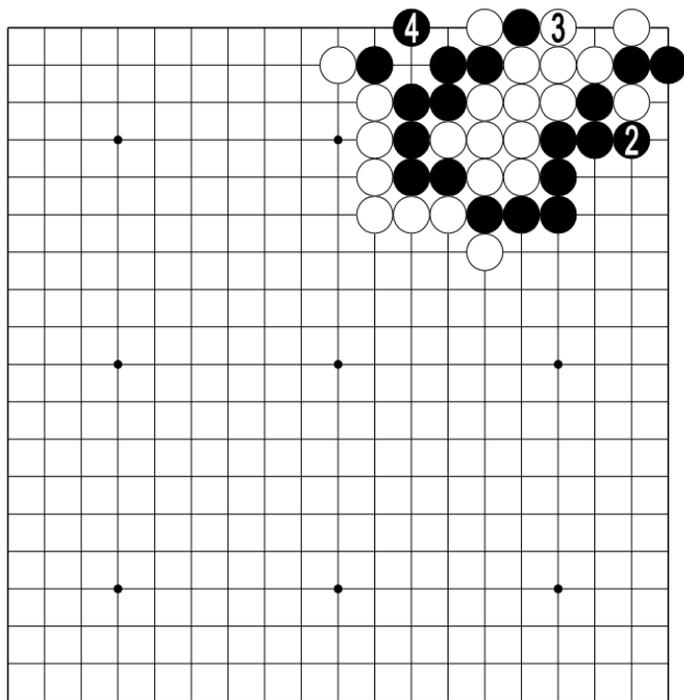
5 图



6 图（骗着）

白 A 打吃这一手棋，如放在 1 位抛结果如何？这是骗着，黑切勿掉以轻心。

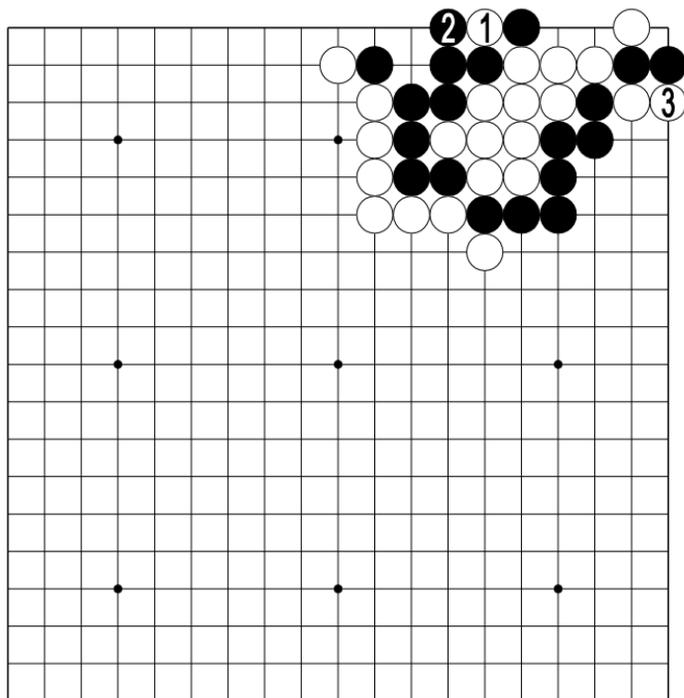
6 图



7 图（正着）

黑 2 打吃一子非常重要。
白 3 提时，黑 4 做成一眼就没有任何问题了。

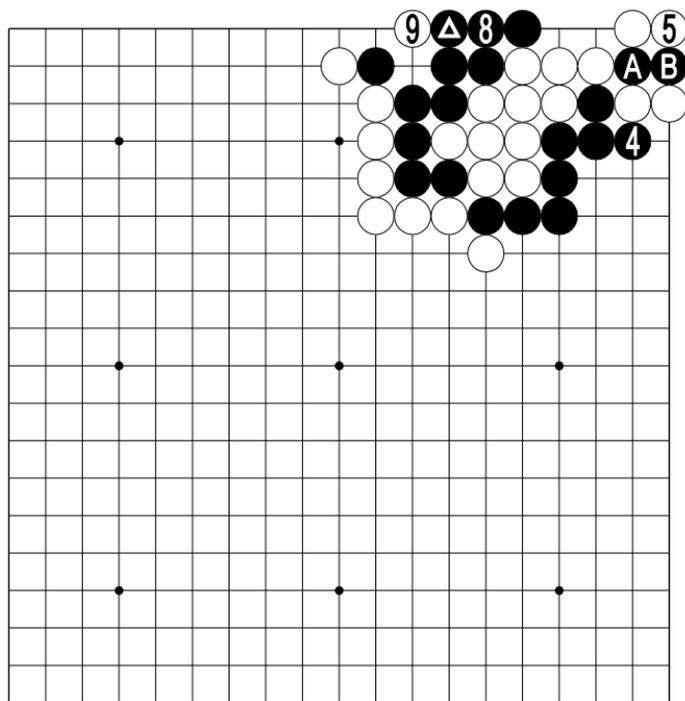
7 图



8 图（坠入术中）

黑如贸然 2 提，就坠入白的术中。被白 3 打吃一手，黑就只在束手就擒了。

8 图

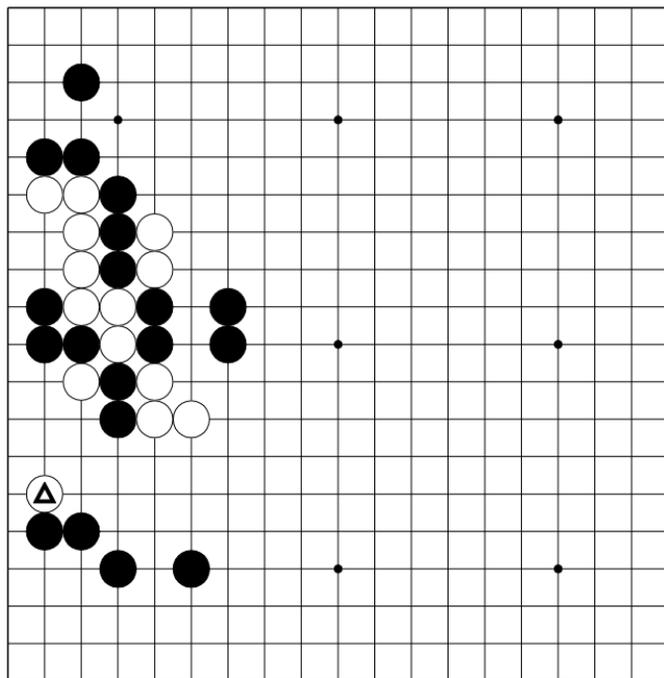


9 图（溃灭）

黑 4 打到 8 接必然。接着被白 9 靠一手，黑反而全部被歼。

黑▲是自己撞紧气的恶手。

9 图
6=A 7=B

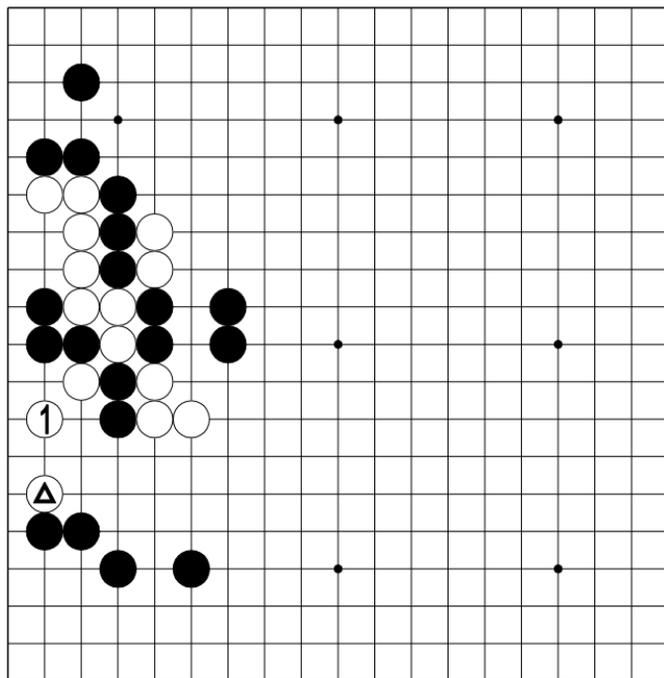


第 23 题

第 23 题 第一手

白先 初级

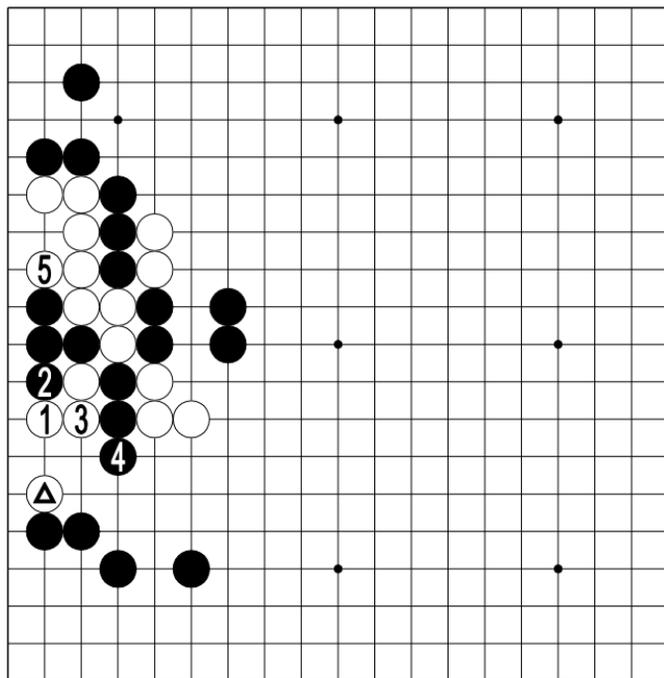
左边展开对杀已势所必至。
白想取胜，必须借助于△一子。
第一步是关键的一手。



正解图

正解图 尖的手筋

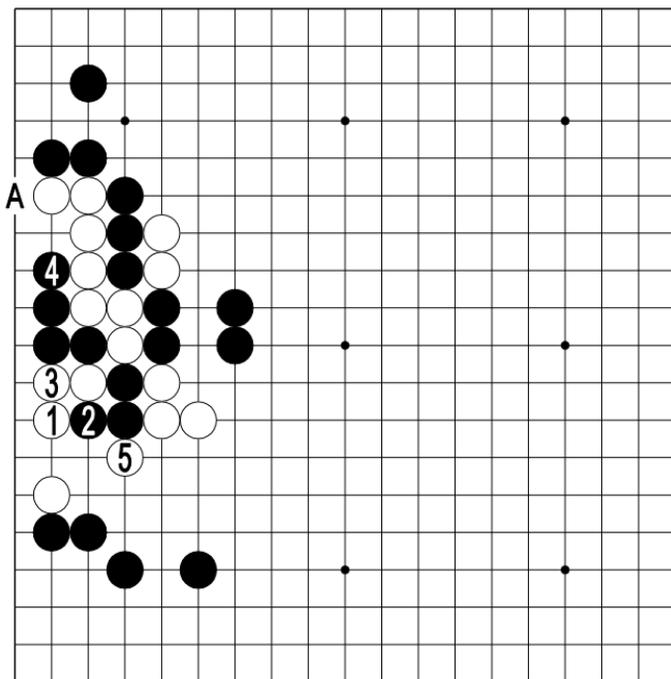
白 1 是起死回生的手筋。
此着可使△一子发挥作用，构思
颇为巧妙。



1 图（胜）

黑如 2、4，白 5 挡，对杀白多一气胜。这是白△一子所产生的效果。

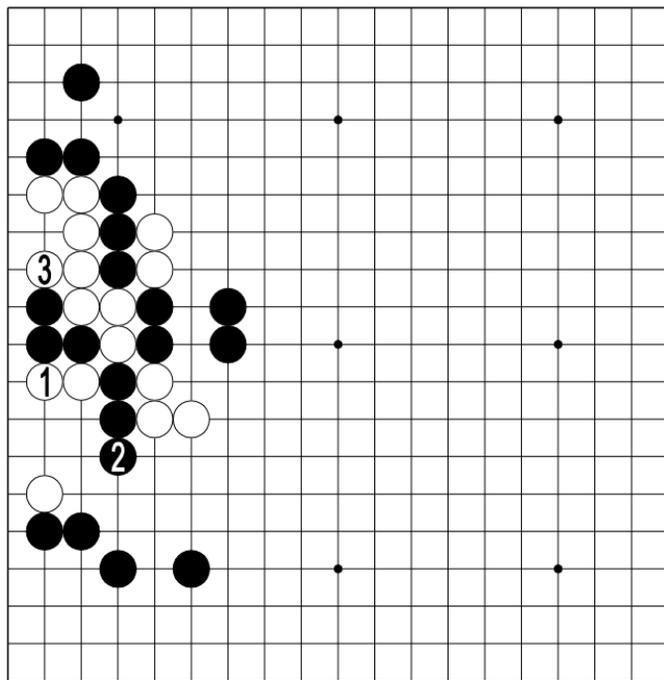
1 图



2 图（成功）

黑 2 如在上面打，然后 4 长，白 5 就吃住三子，白成功。白既已救出七子，即使让黑 A 渡过亦无关紧要了。

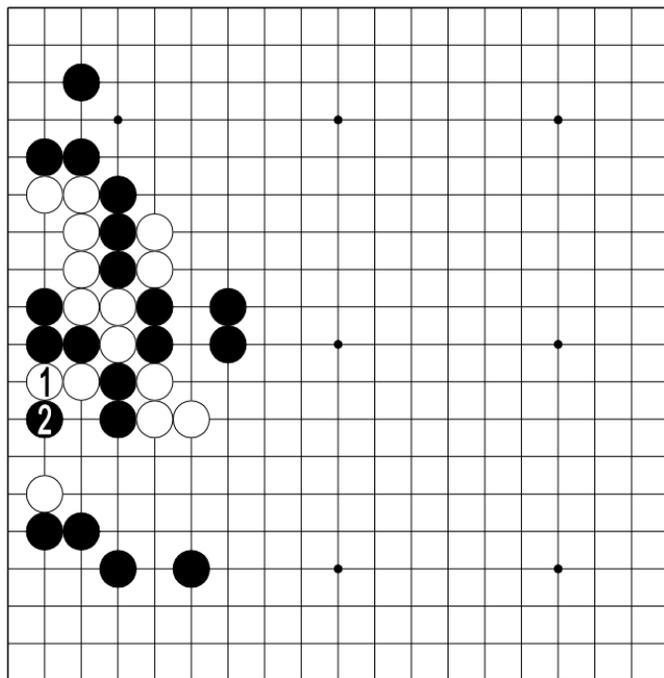
2 图



3图

3图（一厢情愿）

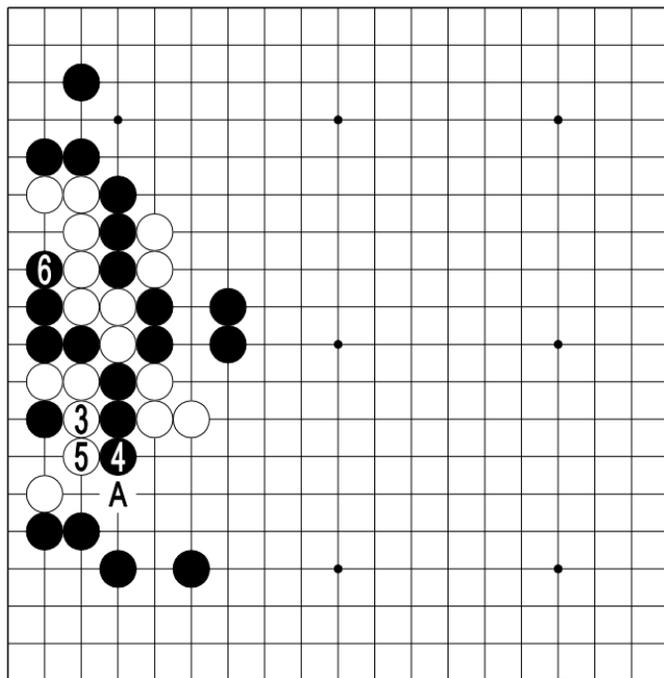
白1的用意是诱黑2长，
然后白3挡，对杀可以多一气胜。
但是这未免过于一厢情愿
了。



4 图（反击）

黑当然不会按照白的意志行棋。黑有 2 夹靠的反击手段。

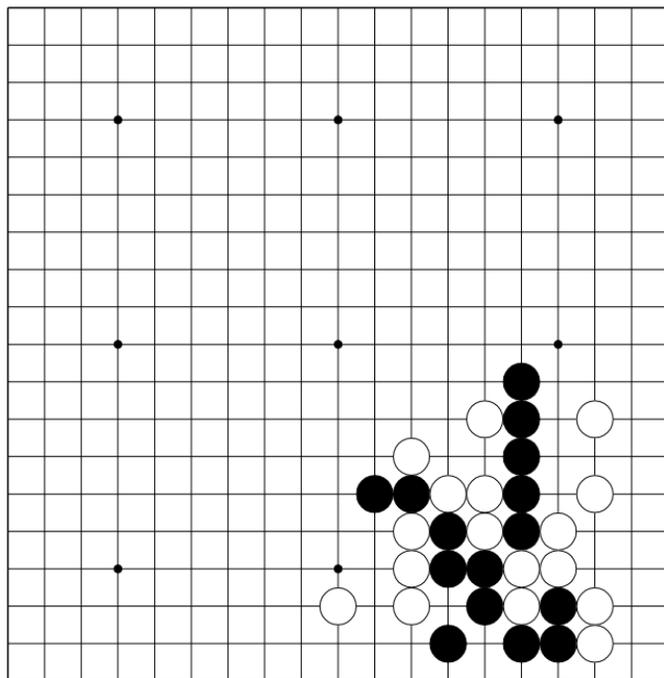
4 图



5图

5图（白失败）

白3、5不得已，接着黑6长就吃住白七子。白A位征不能成立是致命的弱点。



第 24 题

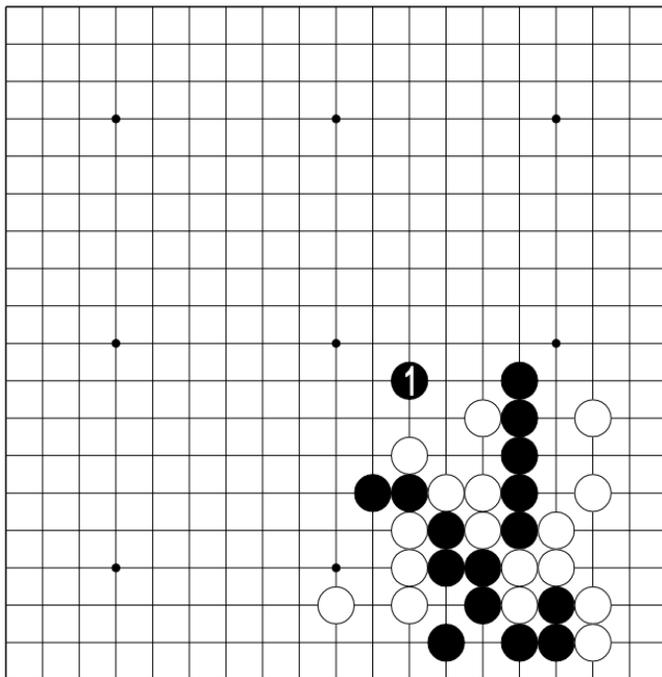
第 24 题 吃住棋筋

黑先 中级

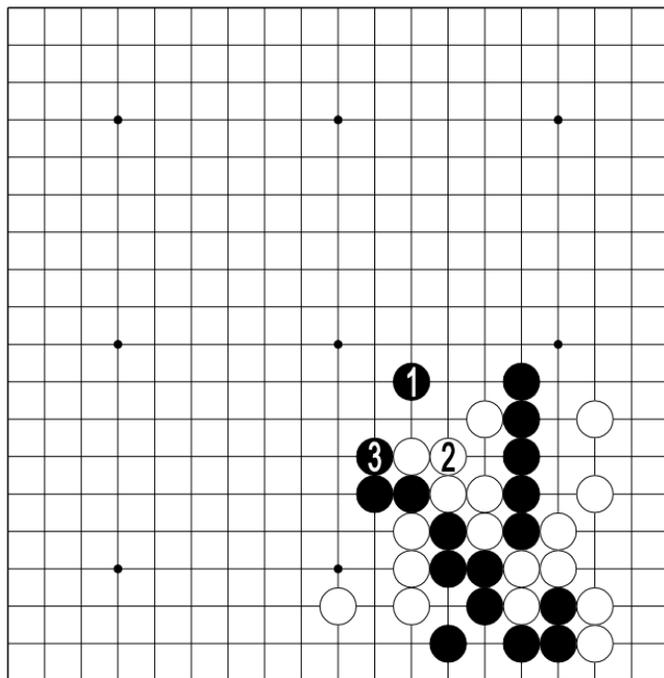
只有吃住白的棋筋，黑才能挽回危局，否则连下面的黑棋也死掉了。怎样走呢？

正解图 宽攻

黑 1 采取不即不离的宽攻战术是正着。



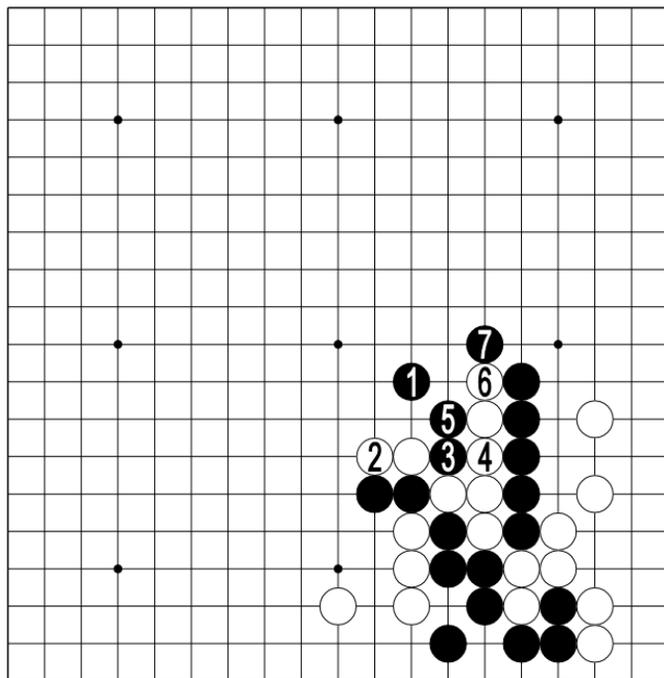
正解图



1图

1图（封）

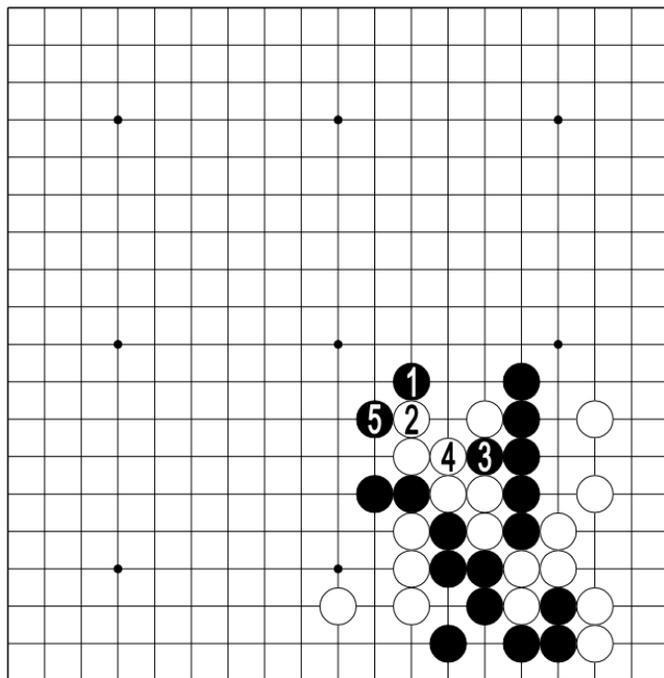
白如2接，黑3曲就封住了白的出路，对杀当然黑胜。



2图

2图（截断）

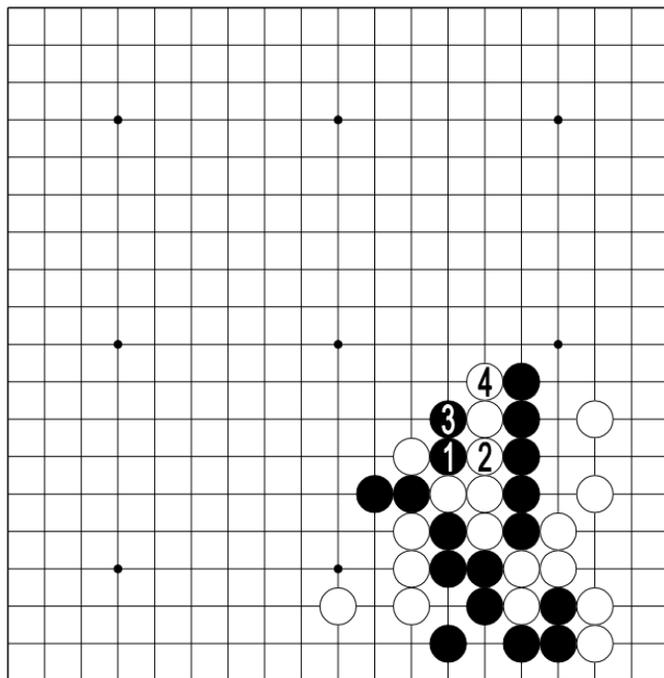
白如 2 长，黑 3 在白的咽喉处卡断，到黑 7，白被吃住。



3 图（成功）

黑 1 时，白如 2 顶，黑 3、5，白仍束手就擒。

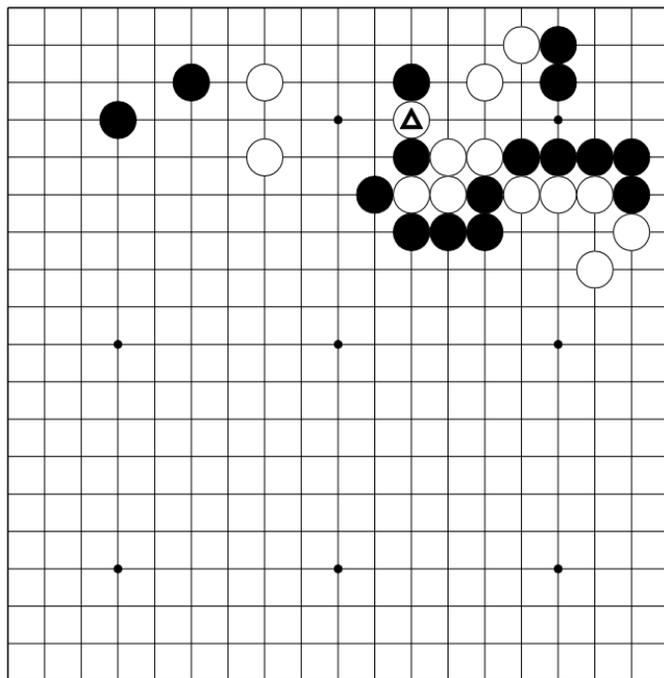
3 图



4 图

4 图（失败）

黑如 1、3 急攻，被白 2、4 脱出之后，黑就捉不住白棋了。



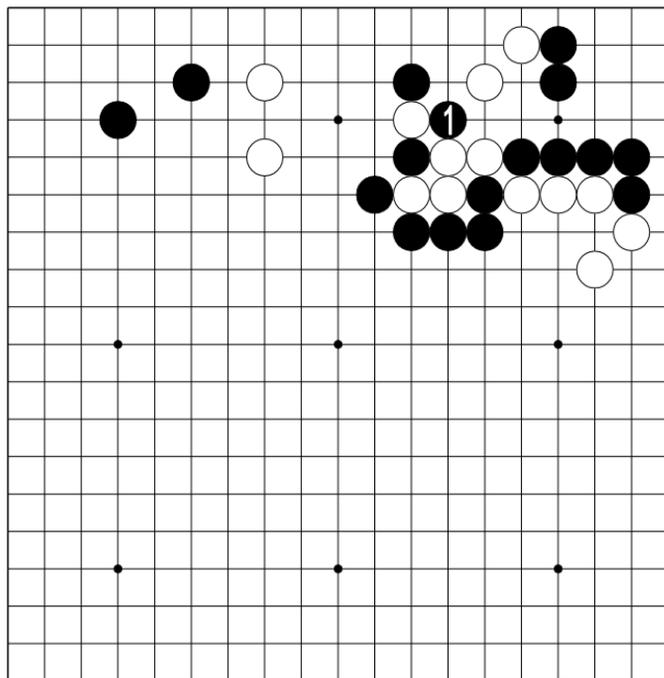
第 25 题

第 25 题 一气呵成

黑先 上级

白△拼命挣扎实出无奈。这正是黑一鼓作气歼灭白棋的机会。

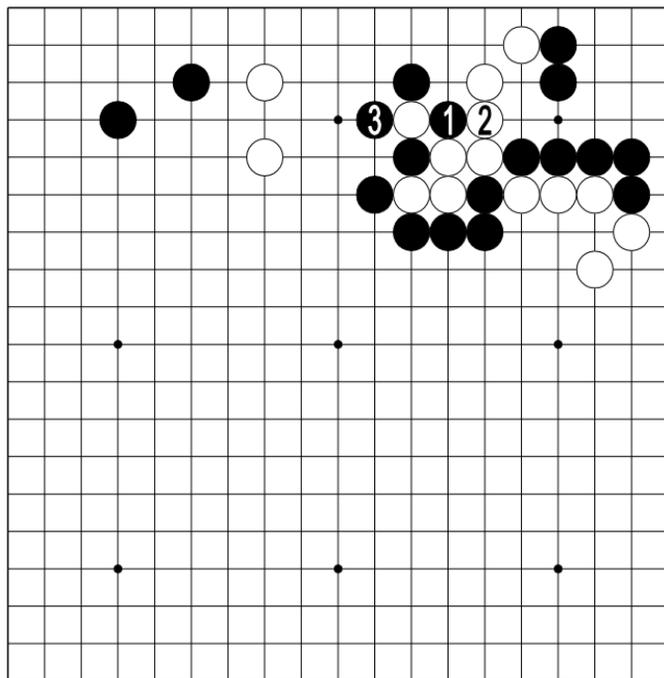
第一步是关键的一手。



正解图 反打的手筋

黑 1 反打是歼灭白棋的第一步。

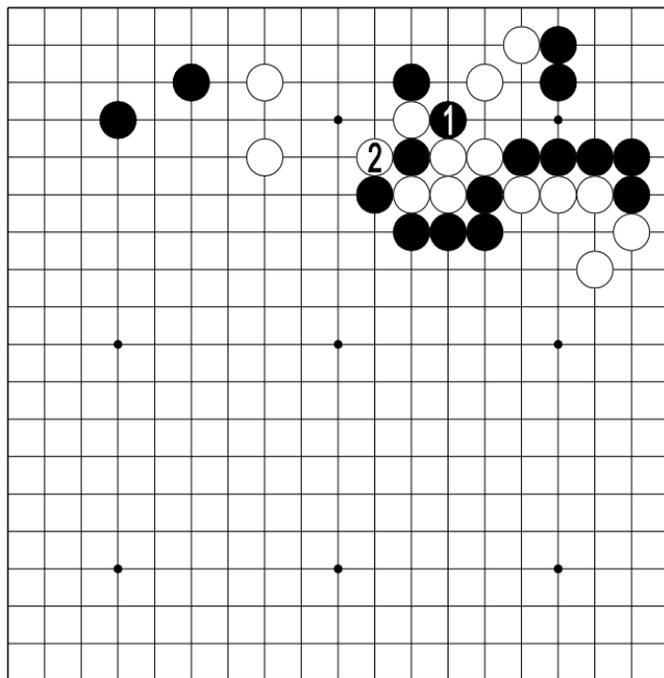
正解图



1 图

1 图（拔掉一子）

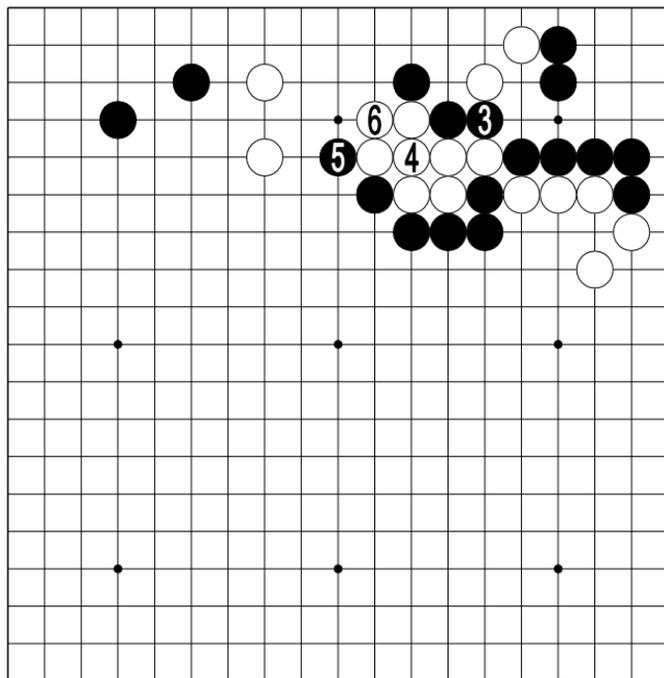
白如 2 接，黑 3 提一子，白就简单地死了。白当然不会出此下策。



2图

2图（当然）

因此白 2 提进行抵抗当然。但是，即使如此，白也挽救不了覆灭的命运了。

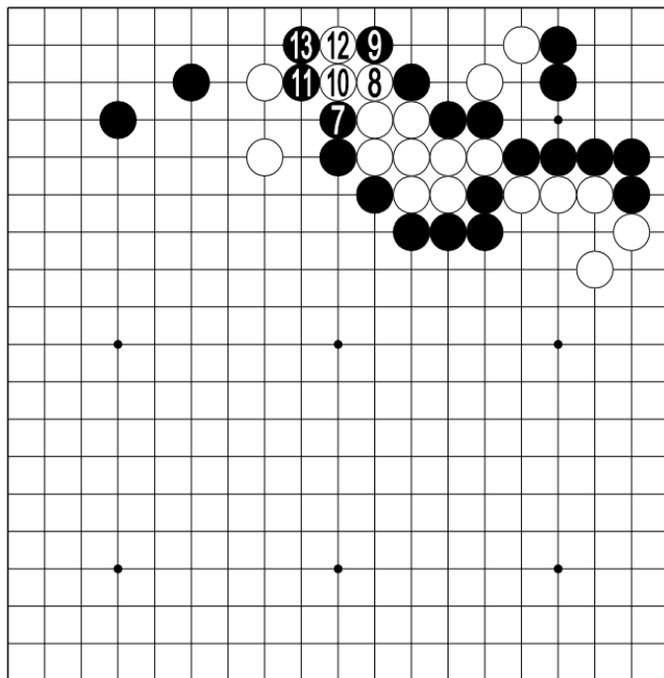


3图

3图（征）

黑3打、白4接时，黑5走成征子的次序早在黑的计划之中。

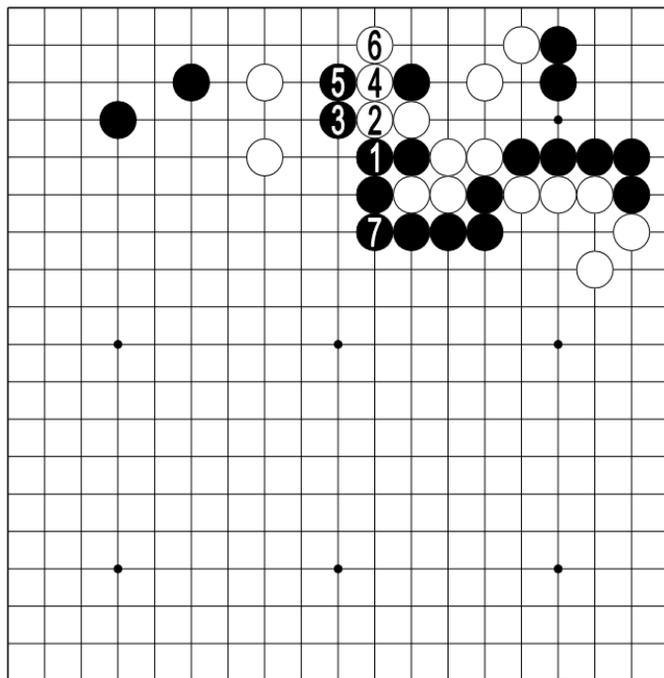
问题是怎样才能不使左面的白子起到引征作用。



4 图

4 图（白溃灭）

黑 7 再继续压一手非常重要。以下到黑 13，白被征住。



5图

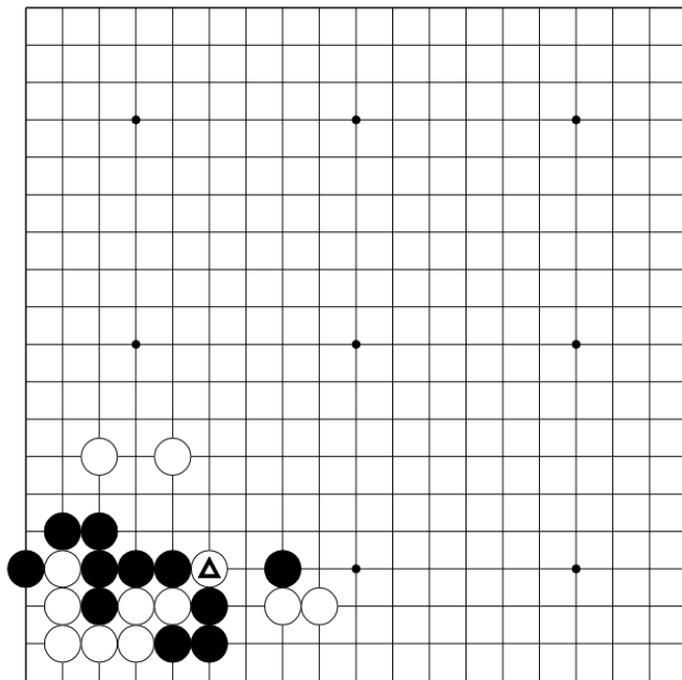
5图（不充分）

黑 1 接缓. 被白 2、4 冲出之后, 黑 7 不得回手补棋。到白 8 渡过, 黑并无所得。

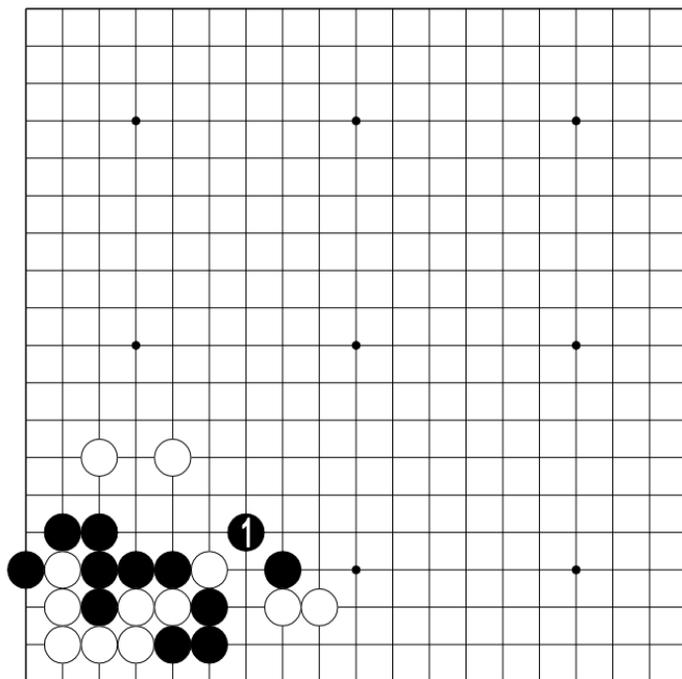
第 26 题 挣扎

黑先 中级

白△断拼死挣扎是寄希望于万一。黑切不可轻率从事，让白的意图侥幸得逞。你能发现关键的一手吗？



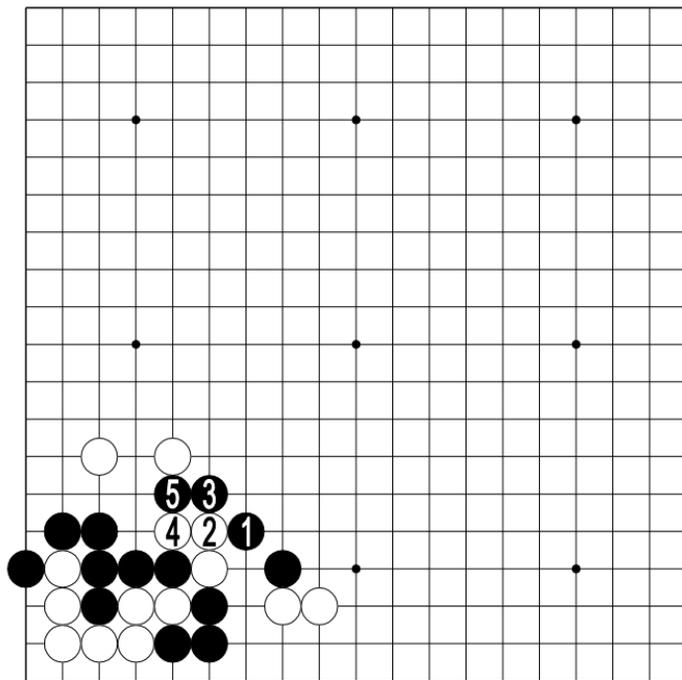
第 26 题



正解图

正解图 枷

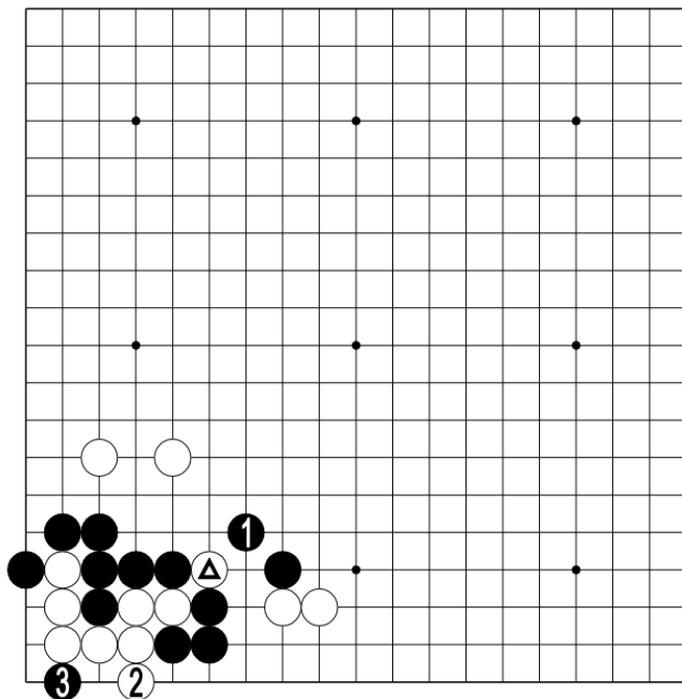
黑 1 枷，白一子就无法活动了。你可能以为这一手棋十分简单，但能否发现它却是胜负的关键。



1 图（徒劳）

白 2、4 挣扎毫无意义。黑 3、5，白被吃住。

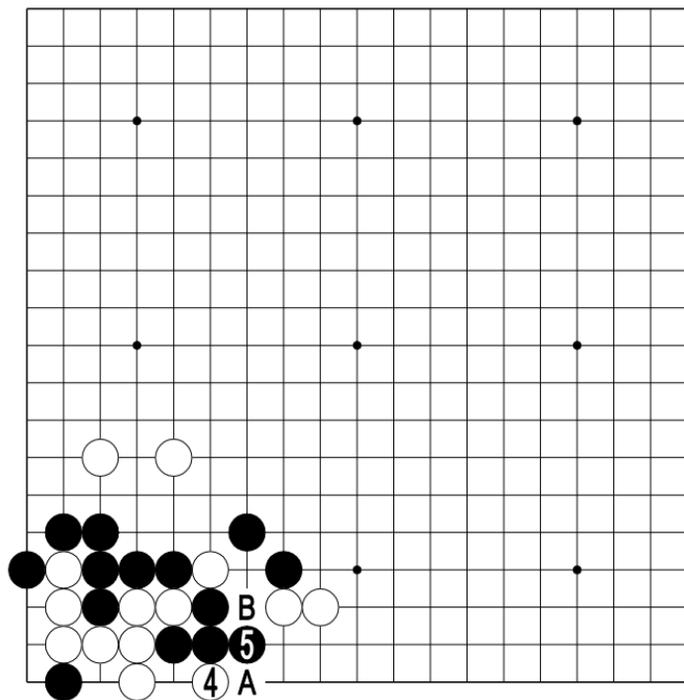
1 图



2图

2图（白角溃灭）

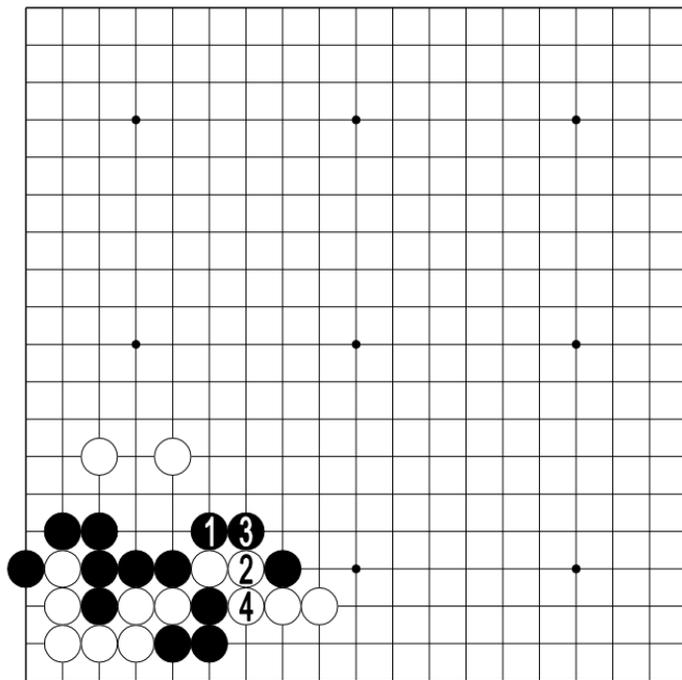
黑 1 大极是因为吃住白△一子，白角也就随之死掉了。白 2 立徒然，黑 3 点，白做不成两眼。



3图

3图（沉着）

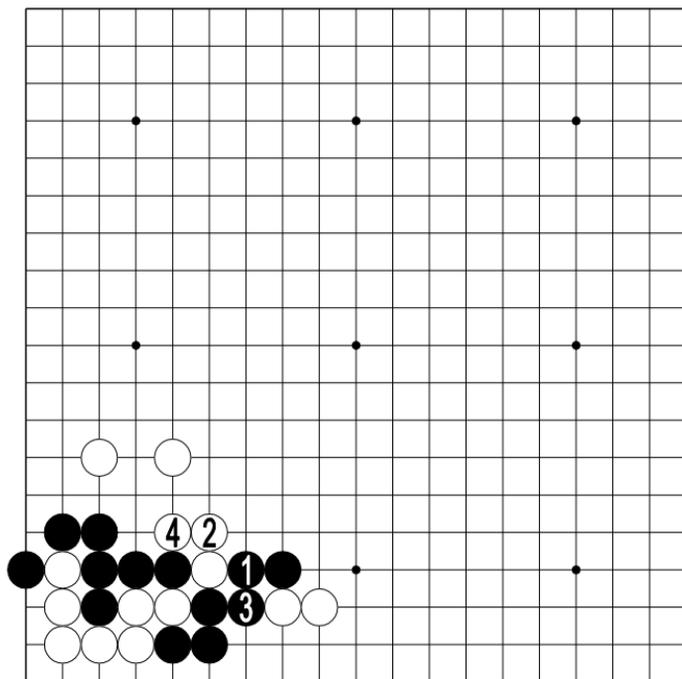
接下去白 4 托跳时，黑必须警惕。黑 5 只要沉着地长一手，白是渡不过去的。但是黑如贸然 A 挡，则白 B 打就渡过去了。



4 图

4 图（损失惨重）

黑如不能发现枷的手筋而
1 打、3 挡定形，则三子被吃住
之后，不仅白角活了，黑还成了
浮棋。



5图

5图（失败）

黑 1、3 如只图救出下边，
则白 2、4 左边被吃。由此可见，
在短兵相接的角逐中，只有发现
关键的一手才能克敌制胜。

格言一则

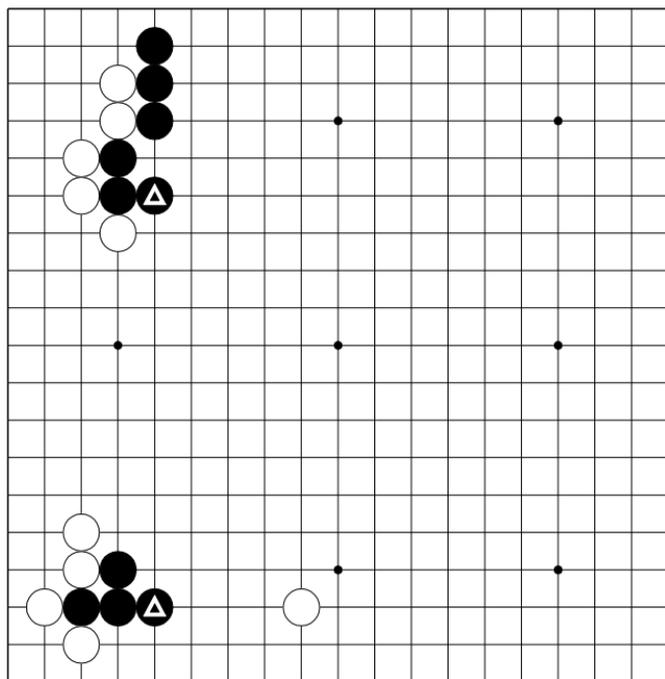
“馊棋不怕空三角”

空三角是具有代表性的愚形。只有培养起这样的感觉，才能理解它的真正含义。

愚形——空三角

“空三角”和“笠帽形”都是具有代表性的愚形。所谓愚形，就是着子效率低下的凝聚之形。愚形何以不利，只有通过反复的实践，才能亲身体会到。在培养起这种感觉之前，即便舌敝唇焦地加以说明，在实战中仍然难免随手走出愚影，而不自觉。

一位棋手缺乏对愚形的嫌恶感，说明他不谙围棋的本质，而且不重视着子的效率。这是棋力不能提高的症结之所在。下面试就实战中可能出现的空三角及笠帽形举例加以研究。

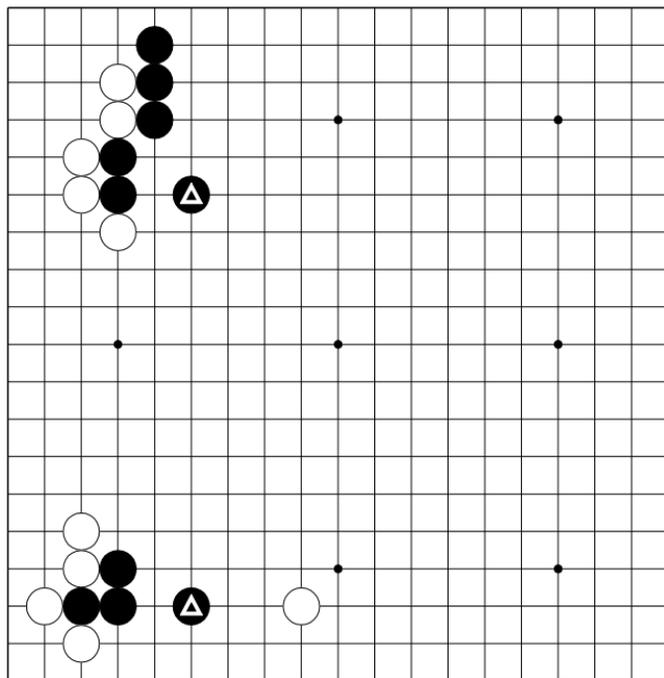


1图

1图（愚形）

上图是空三角，下图是笠帽形。

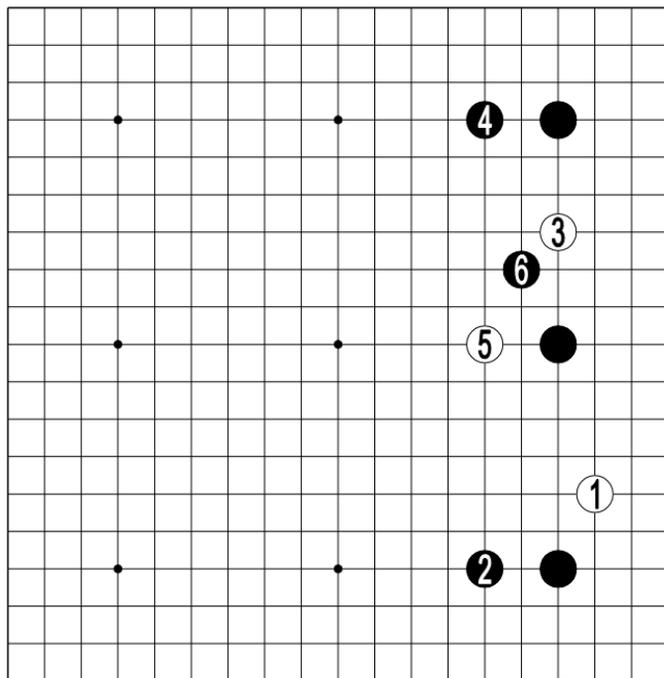
两图中的黑▲都几乎是没有价值的一手。尤其不利的是使棋形陷于崩溃。



2图

2图（正形）

两图中黑▲如果离开一路，就成了漂亮的棋形。

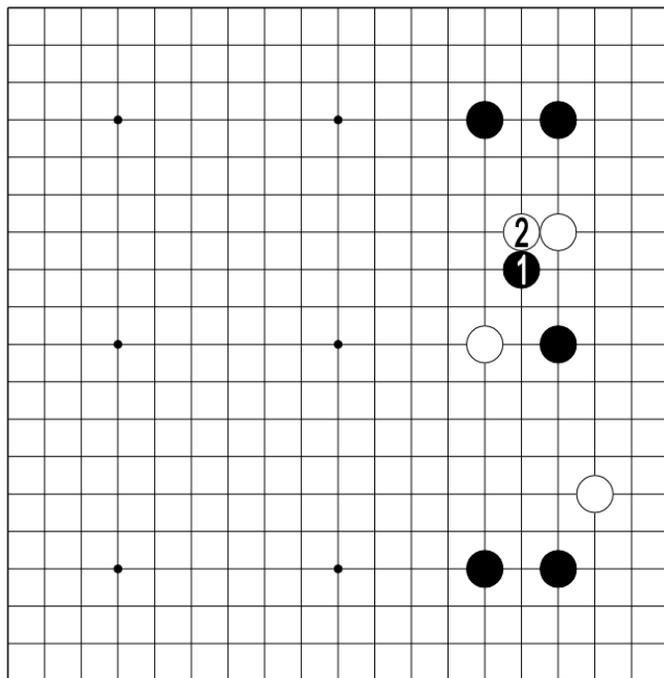


3图

3图（空三角的形成）

这是容易出现空三角的配置。

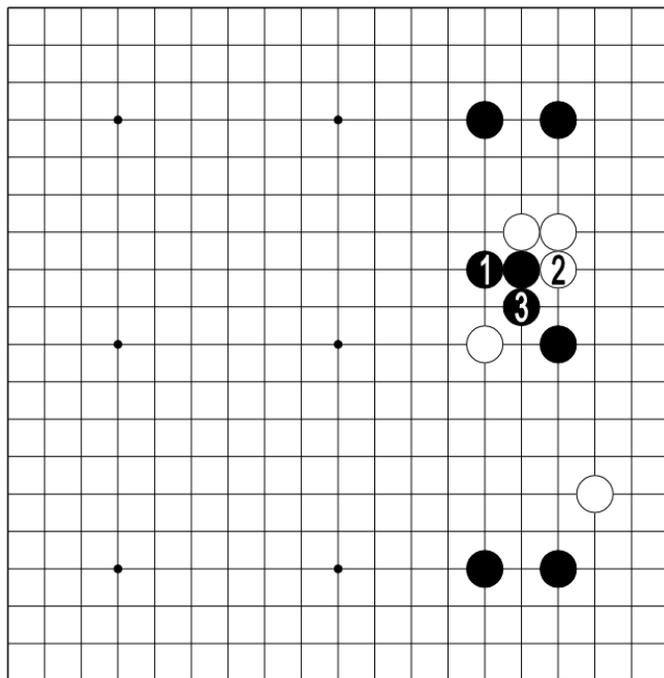
让子棋中白 1、3、5 是常用的手段。黑 6 飞出之后……



4 图

4 图（关键）

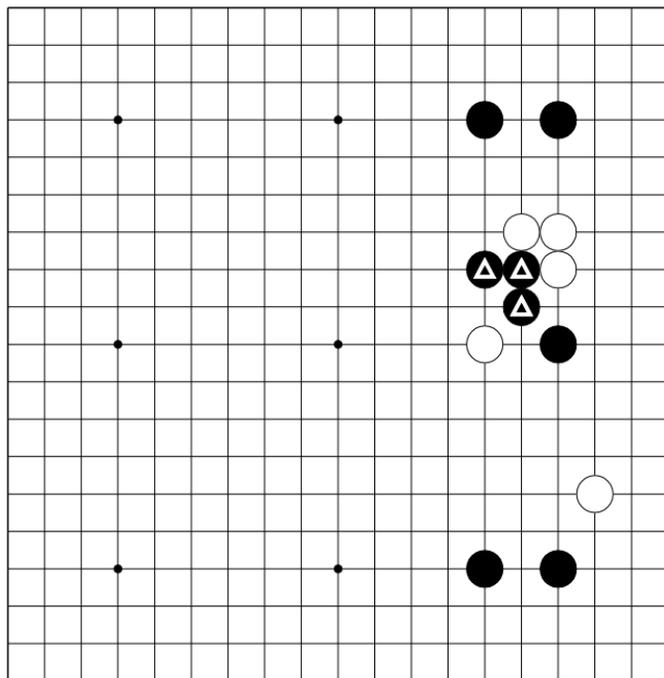
白 2 挡时，下一步好像黑顺乎行棋的自然步调走一手就行了，其实不然。



5图

5图（空三角）

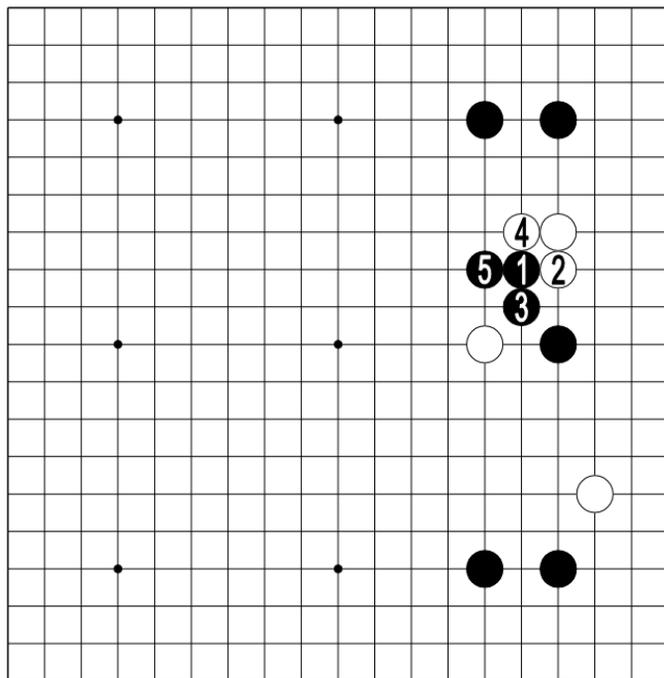
黑随手 1 长错误。白 2 先手得利，黑 3 曲不得已。这样就走成空三角之形。



6图

6图（效率低下）

黑▲三子是着子效率低下之形。如果认为这是势所必然的结果，从而心安理得，棋力是不能提高的。

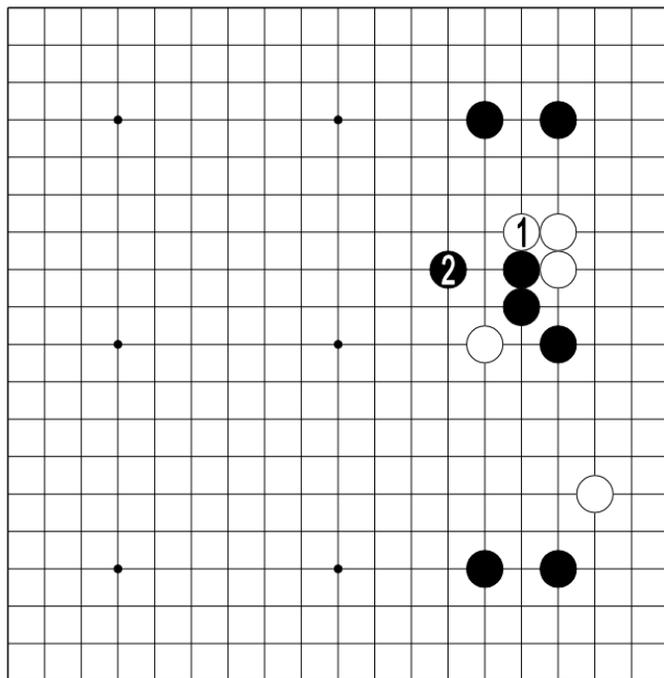


7图

7图（着子效率的解剖）

前图黑▲三子之形等于黑1肩冲、白2长、黑3退、白4挡时，黑5不跳，而笨拙地曲了一手。

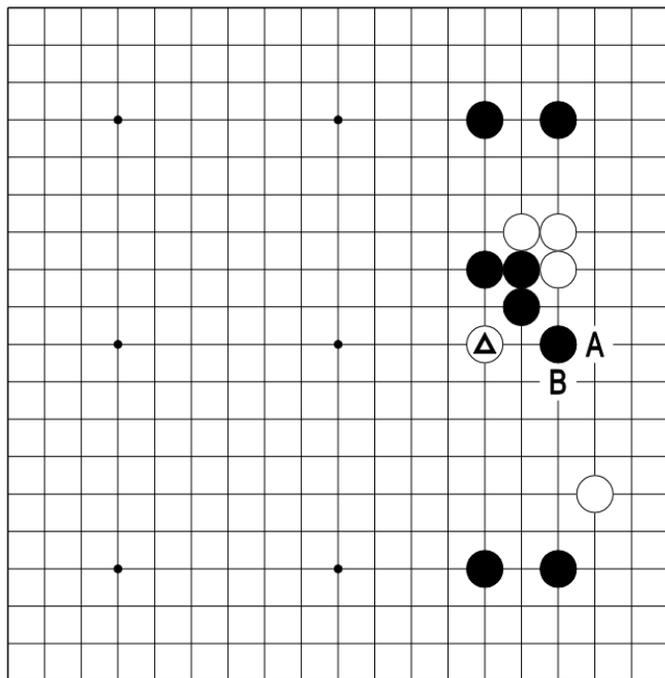
前面说黑形效率低下，根据就在于此。



8图（正形）

白 1 时，黑 2 跳才能发挥着子效率，这是一目了然的。

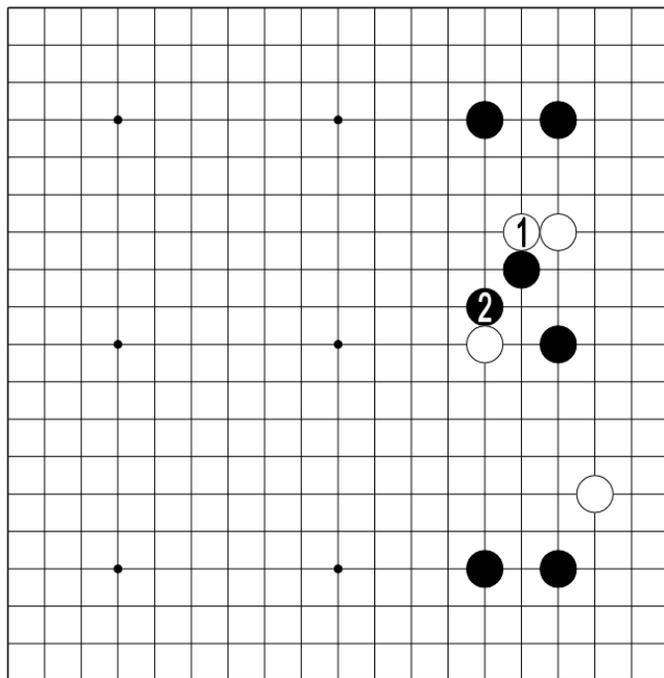
8图



9图

9图（恶果）

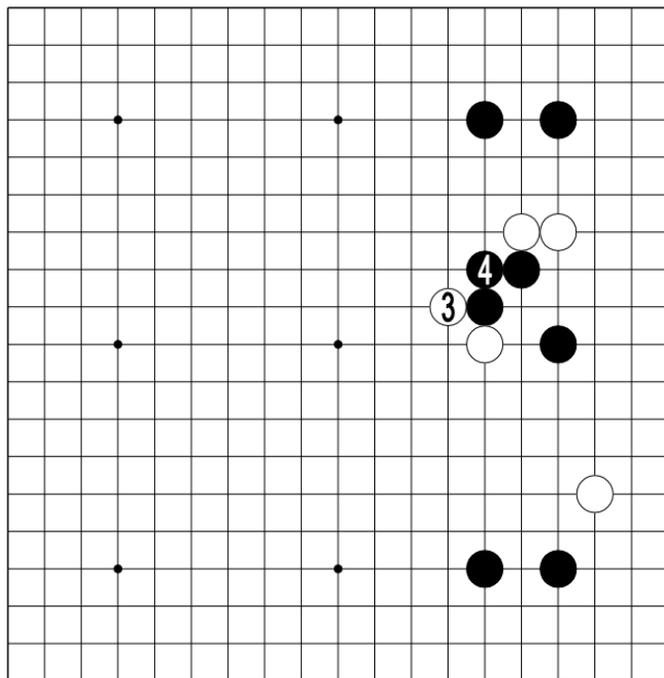
空三角之所以不利，是因为白△一子正冲击着黑形的急所。白根据情况，有随时选择A托或B跨的自由，而黑则是被动的姿态。



10图

10图（正着）

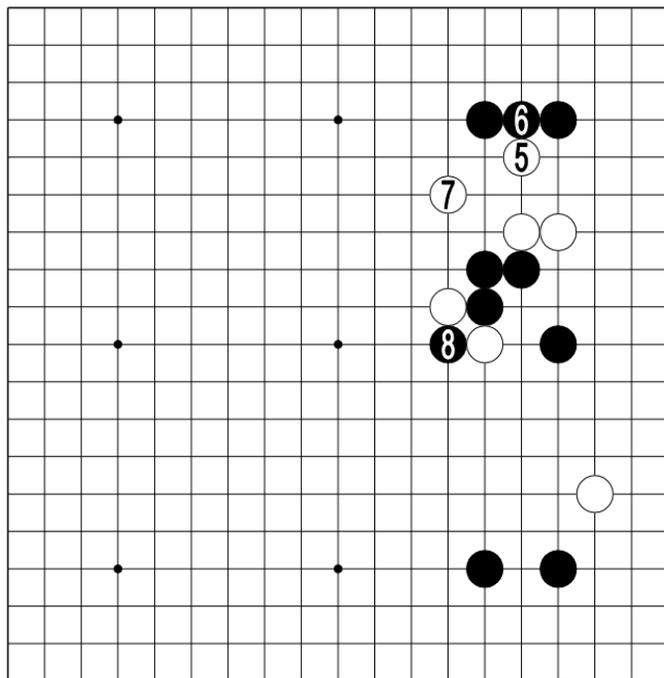
白1时，黑2尖顶是正着。
这样就不至于走成愚形了。



11图

11图（要点）

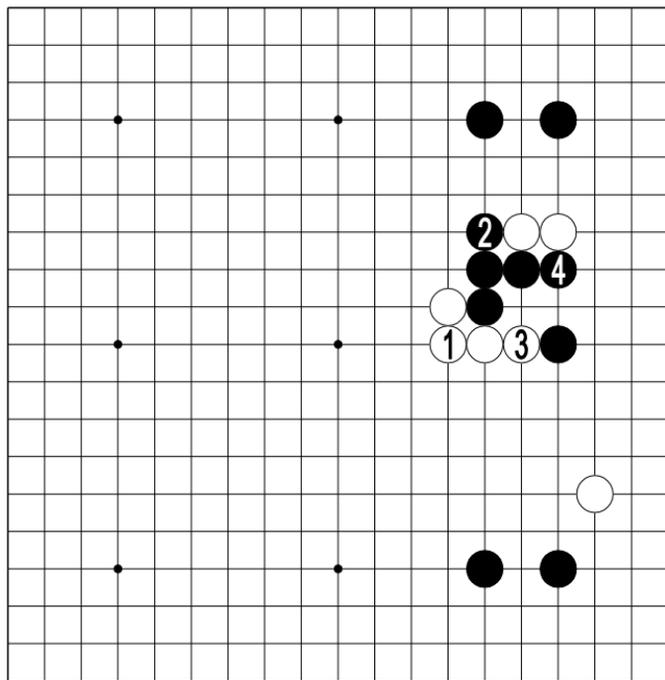
接下去白3扳时，黑4团是要点。这是颇有效率的一手，绝非愚形。理由是……



12图

12图（断）

白如 5、7，黑 8 断是急所，黑的一团自然可以强化起来。

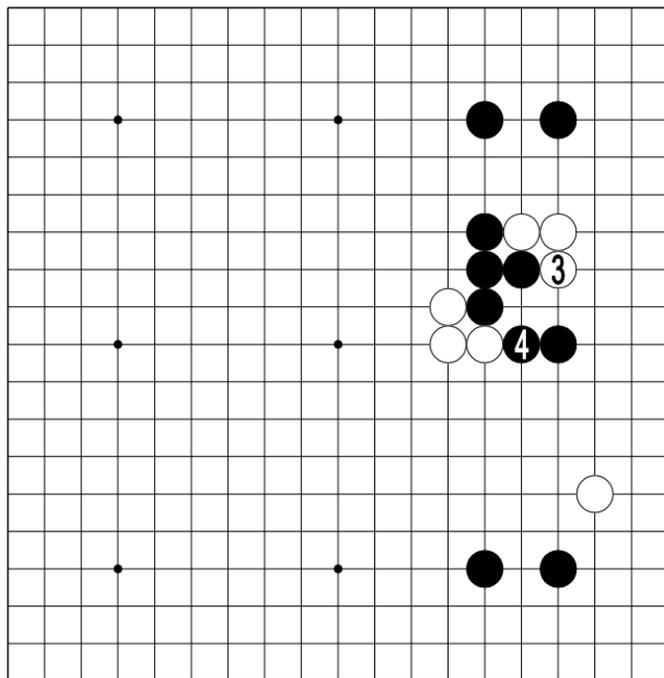


13图

13 图（挡）

白如 1 接，黑 2 挡，封锁白二子。

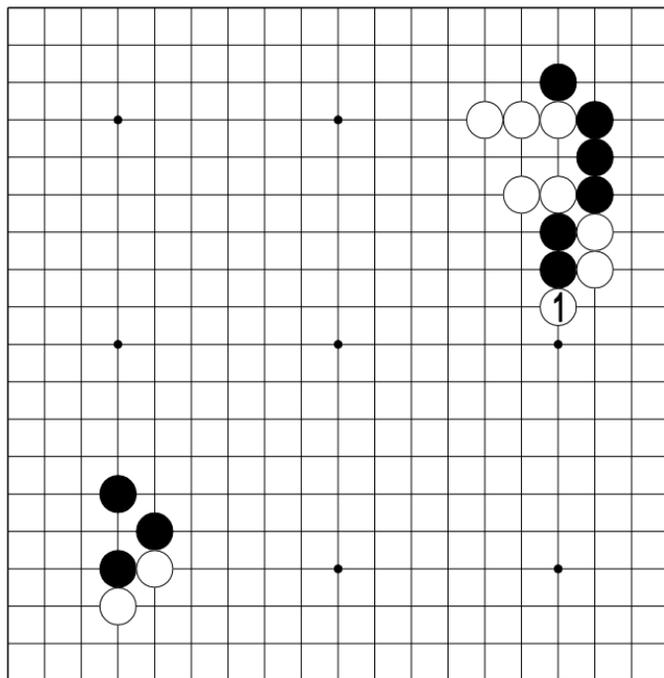
1 和 2 之点黑必得其一。
下一步白如 3，黑 4 是形。



14图

14图（白苦）

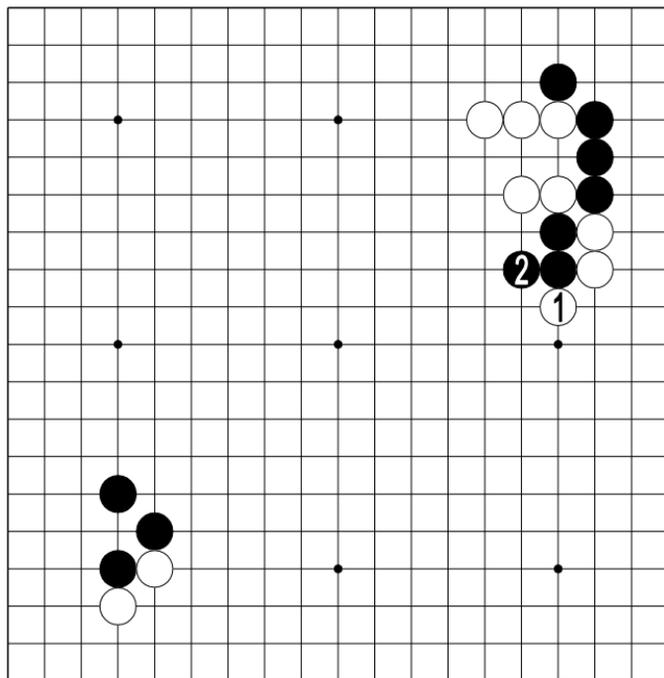
白3如4曲，黑3顶，白整体陷于苦战之势。以上这些变化应该一并记住。



15图

15图（例外）

应该注意的是，格言也有例外。例如白1扳时……

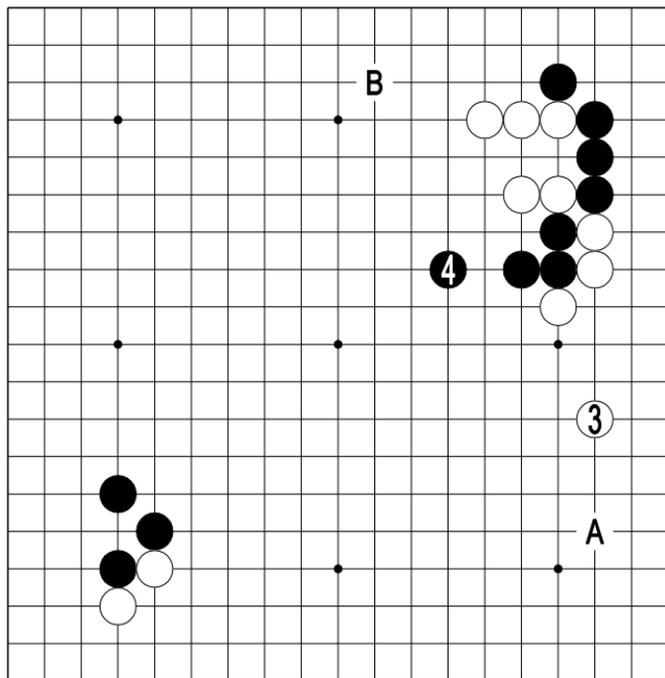


16图

16图（灵活处理）

黑2 虽是空三角之形，但在此形中却是重要的一手。

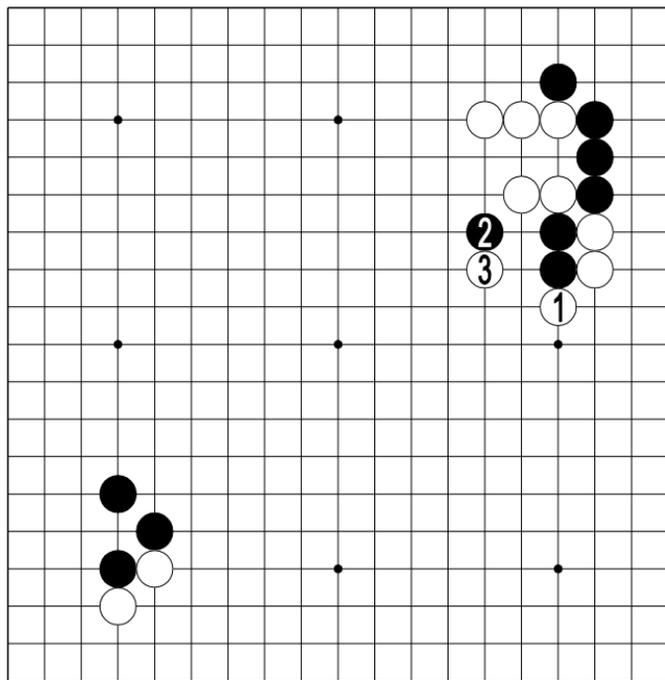
黑二子是棋筋，绝对不能舍弃，只有这样处理才能发挥它的作用。



17图

17图（见合）

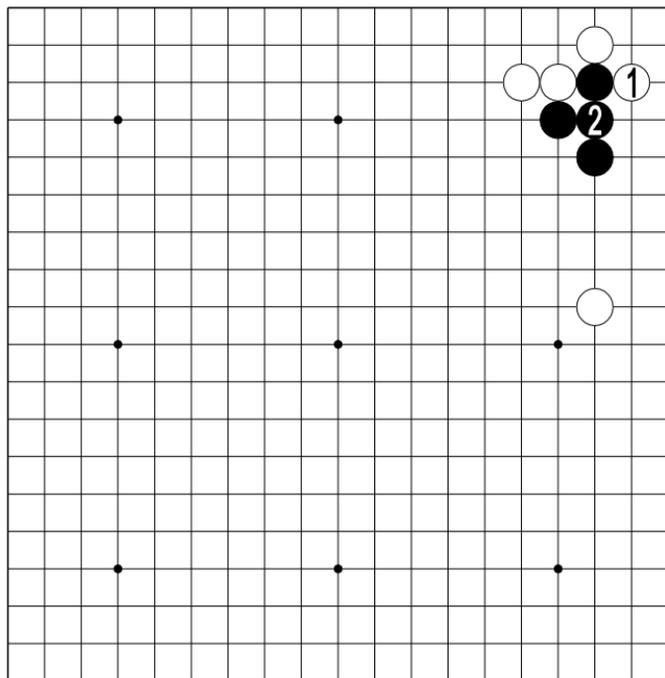
白如3 掩护断点，黑4 跳，
下一步 A 和 B 可以走上一处攻
白。



18图

18图（拘泥于形）

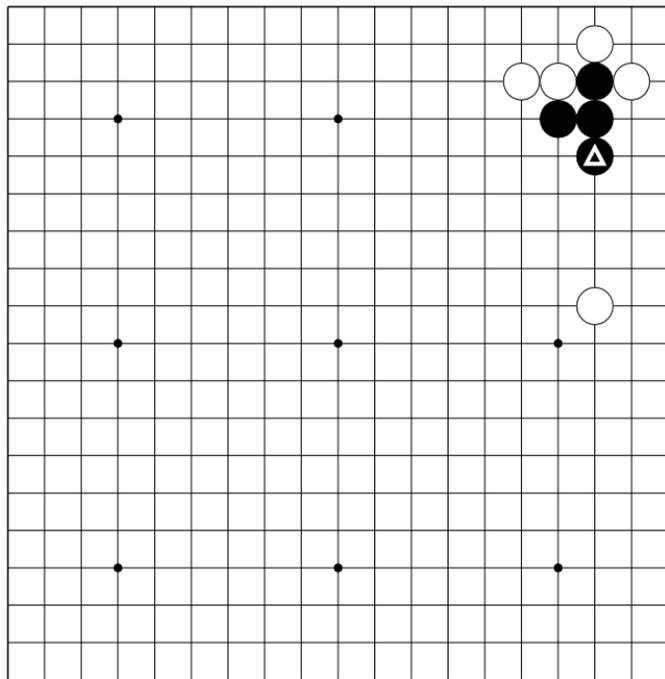
在一般情况下黑 2 跳是形，但在本图中却成了败着。白 3 靠一手，黑被吃住。在实战中不能拘泥于形，应根据情况采取通权达变的措置。



19图

19图（笠帽形）

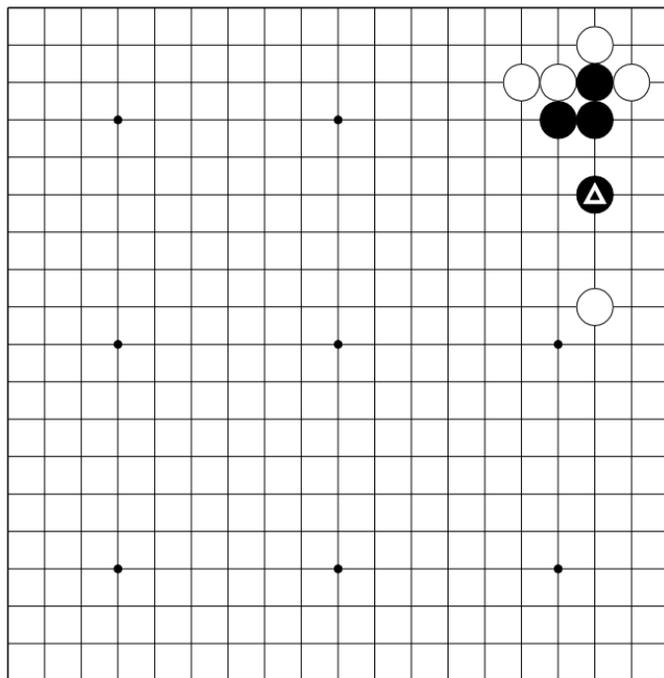
白 1 时，黑如 2 接就成了笠帽形。



20 图

20 图（空三角的同类）

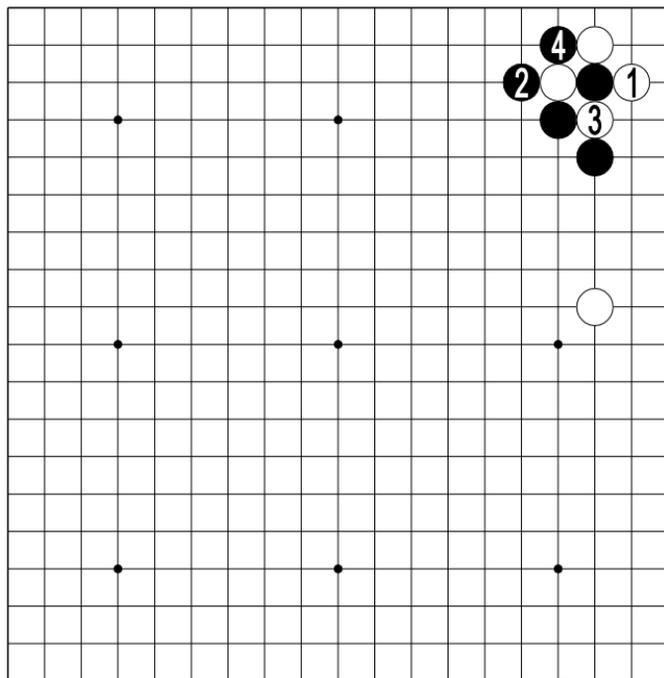
黑▲不但缺乏效率，且使棋形崩溃。这可以看作空三角的同类，都是愚形的代表型。



21 图

21 图（正形）

黑▲隔一路才是正形。



22 图

22 图（正常的应接）

黑 2 反打，以下白 3、黑 4 是正常的应接。实战中之所以采取这种曲折的应接，就是为了避免走成愚形。

愚形等于损失了一手棋的价值，这一点不可不知。