

下一手

第三册

接的窍门

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

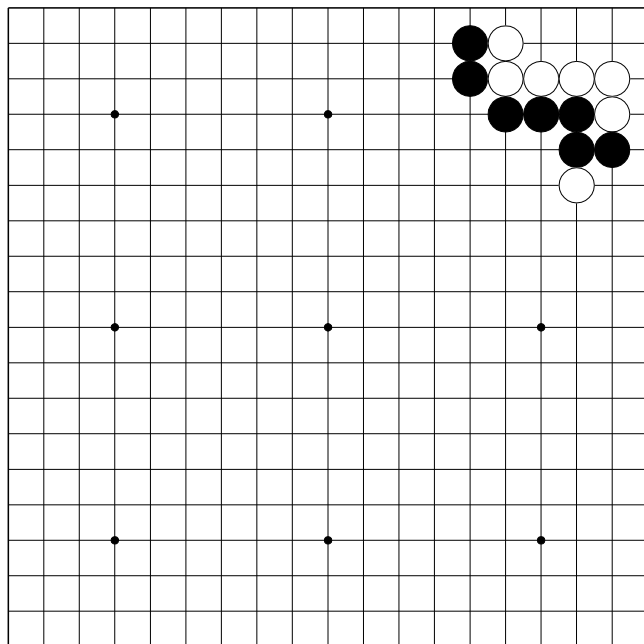
接。有实接、虎接、飞接等等各种各样，但最忌的是单纯的接。在实战中根据围棋子的配置和不同场合，在接的问题上确实有许多高效率的窍门可以寻找。这些又紧紧与棋力的提高相关连。

本书共选实战棋例 20 题。其中初级 4 题，中级 8 题，上级 4 题，有段 4 题。供大家欣赏和学习。

目 录

- 第 01 题 接的种类
- 第 02 题 补形
- 第 03 题 刺
- 第 04 题 先手
- 第 05 题 先手便宜
- 第 06 题 试探
- 第 07 题 纠缠
- 第 08 题 混乱
- 第 09 题 意图
- 第 10 题 后续手段

- 第 11 题 两睨
- 第 12 题 急所
- 第 13 题 整形
- 第 14 题 便宜补法
- 第 15 题 棍子
- 第 16 题 一半
- 第 17 题 劫吗?
- 第 18 题 弱点
- 第 19 题 感觉
- 第 20 题 连接



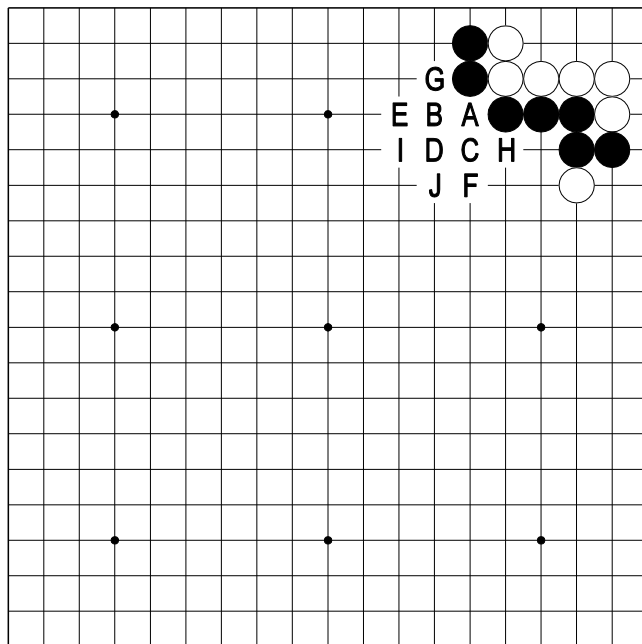
第1题

第1题 接的种类

黑先 中级

在征子有利的情况下，补外侧的断点有几种接法？

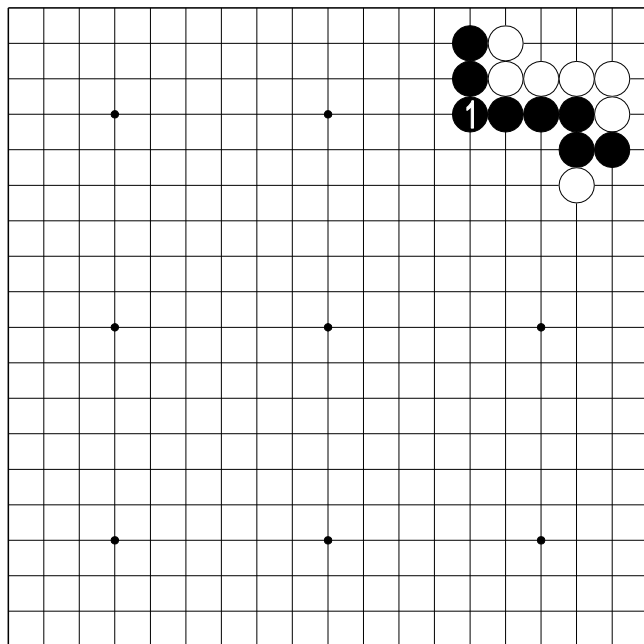
只要能够直接防白断，不问形状好坏。



正解图

正解图 10 种接法

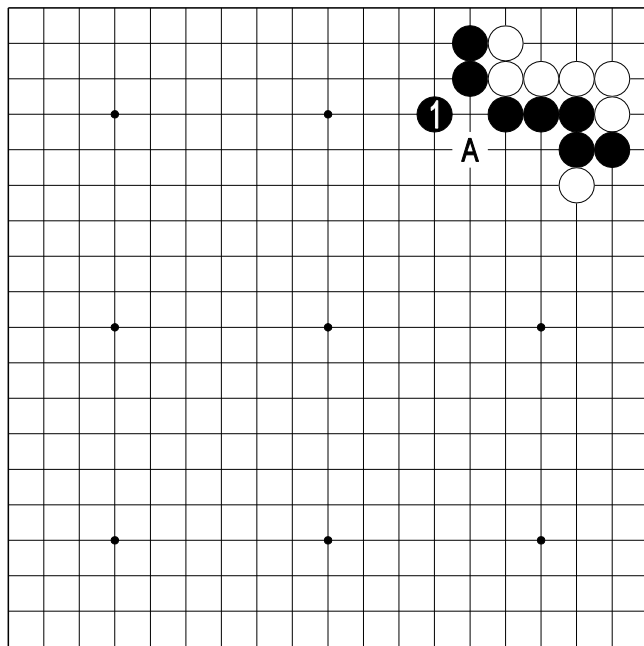
从 A 到 J 共有 10 种接法，
不管走哪一点，白都无法直接去
断。



1 图

1 图（接法 1）

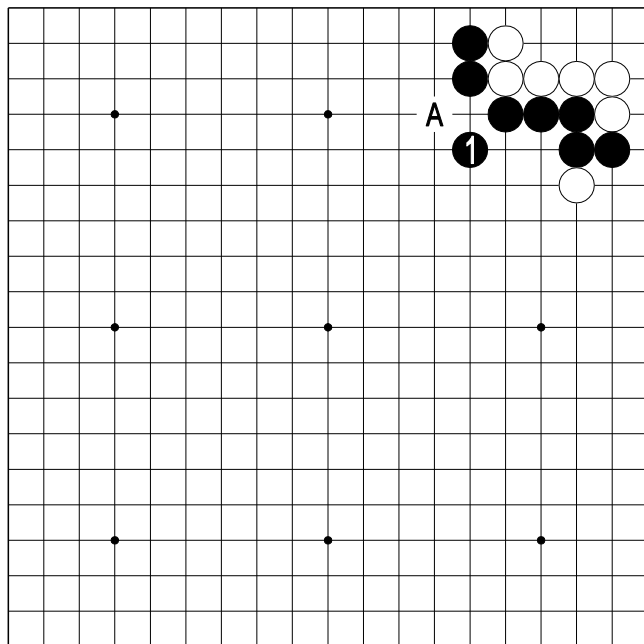
首先，黑 1 是简明的接法，
从形上看也完全没有缺陷。



2 图

2 图 (接法 2)

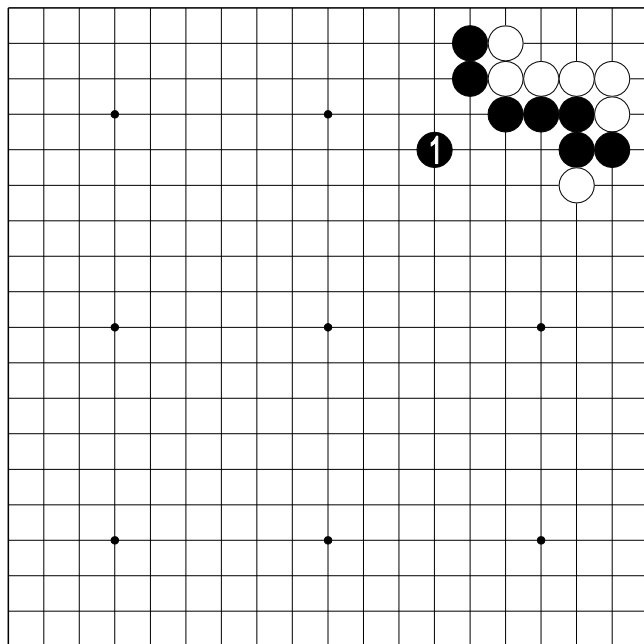
黑 1 是虎接。这种接从形上看比前图有弹性，但有被白 A 位先手点的弱点。



3 圖

3 图 (接法 3)

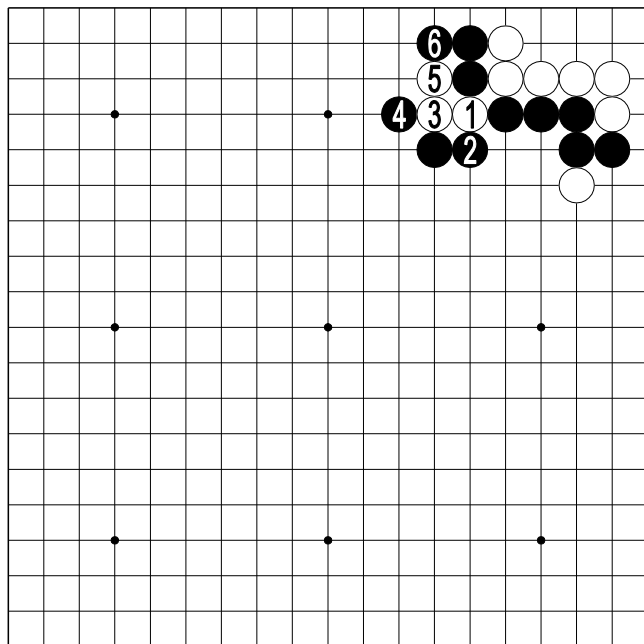
黑 1 也可从逆方向虎接。这样仍有白 A 位的点,这是重视中央的走法。



4 图

4 图（按法 4，定式）

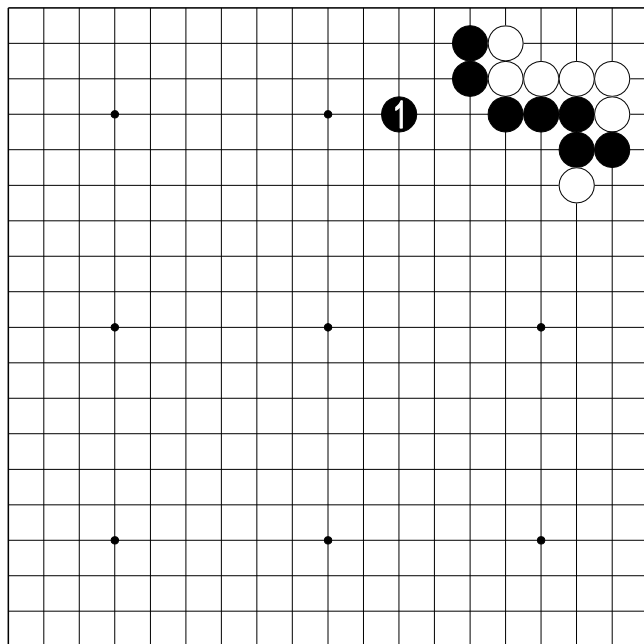
黑 1 飞是这个形的定式。左右取得平衡，是实战中最常见的按法。



5 图

5 图（不能断）

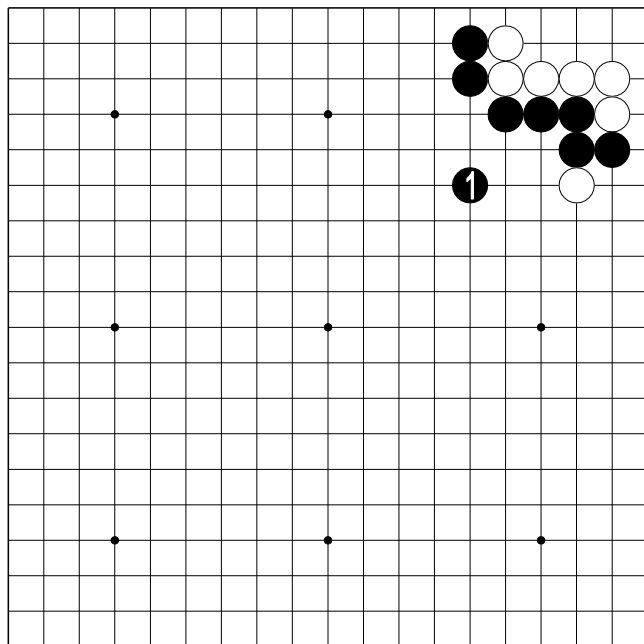
白 1 断入，黑 2 吃，以下征子。黑 2 也可在 3 位吃白。



6 图

6 图（接法 5）

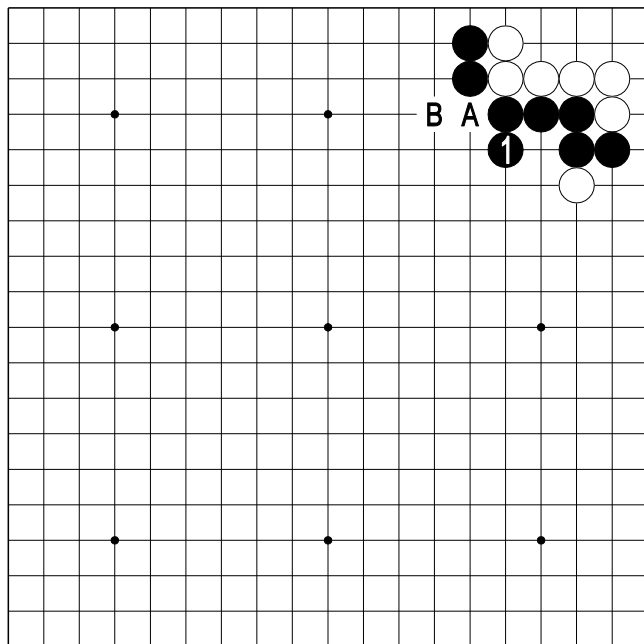
黑 1 也是飞接。与前图略有不同，这是注重上边发展的走法。



7 图

7 图（接法 6）

如果侧重右边势力的发展，也可考虑走黑 1。与前图相同，缺乏平衡。所以说是一种特殊的接法。

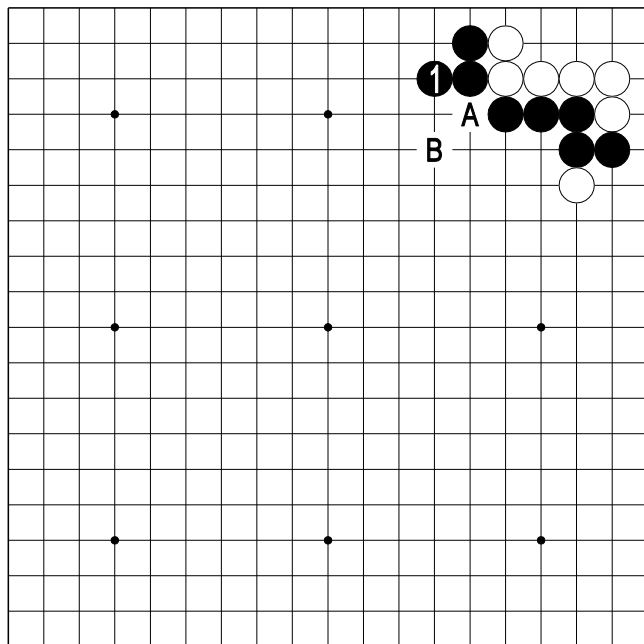


8 图

8 图（按法 7）

虽说形不好，但黑 1 毕竟已经联络了。

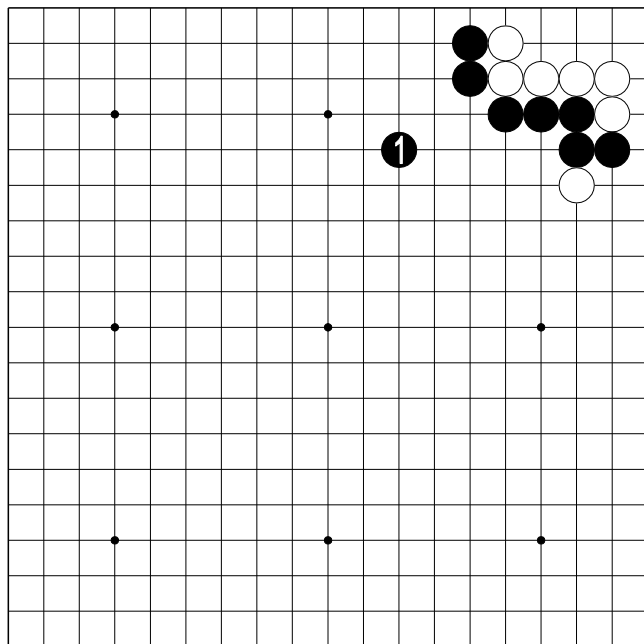
前提是白 A 断，黑 B 征子成立。



9 图

9 图（接法 8）

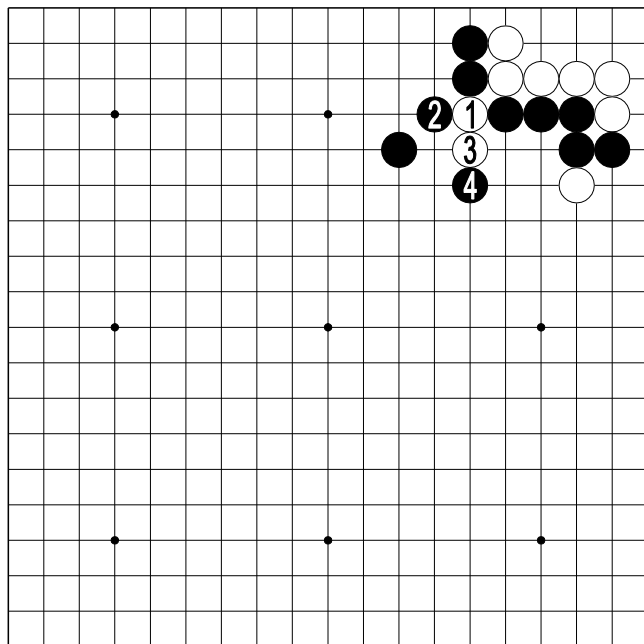
不大看见有人走黑 1。白 A 断，黑 B 枷吃白。



10 图

10 图（按法 9）

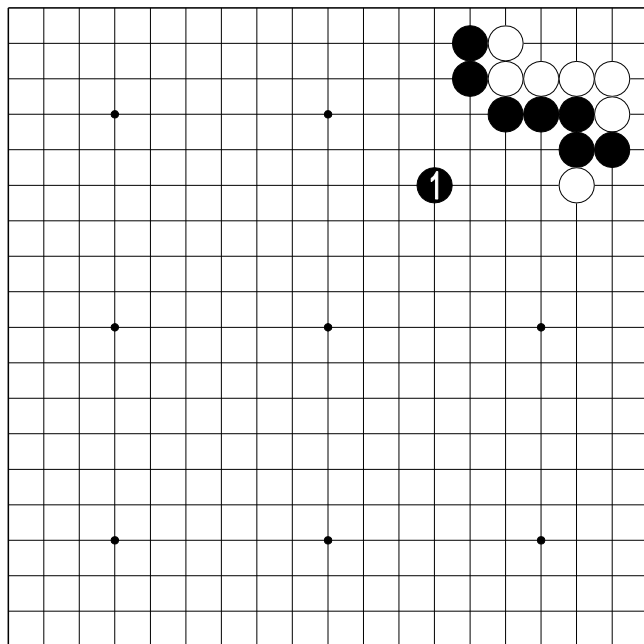
黑 1 是常见的一种下法，
但总感觉有点费力。



11 图（顶头）

这样，白 1 也不能断。黑 2 打至 4 顶头，白被吃。

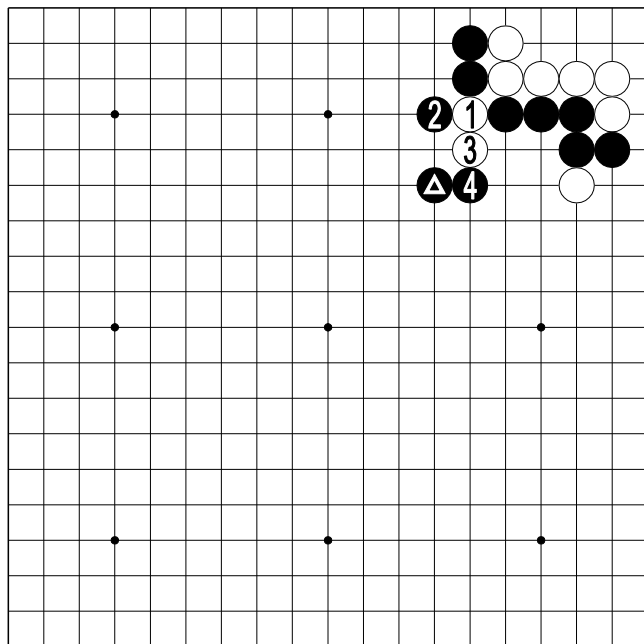
11 图



12 图

12 图（接法 10）

最后一个是黑 1 。

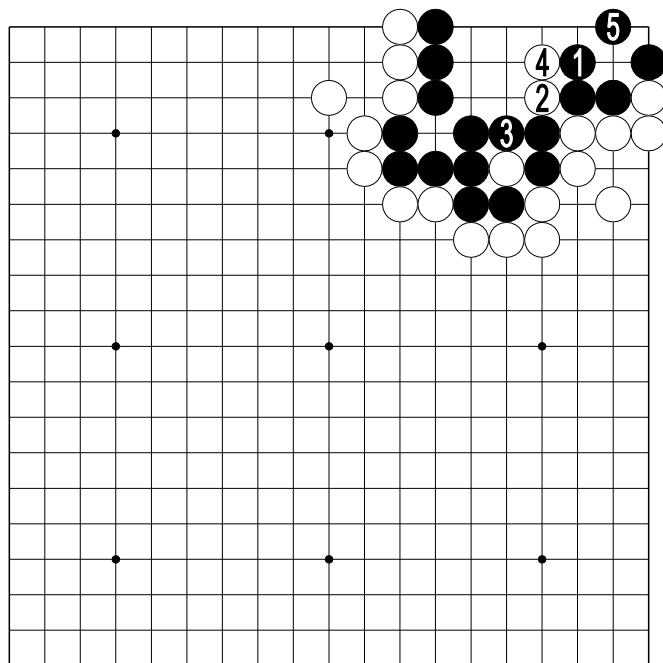


13 图

13 图（急所）

白 1 断入，黑 2 打、4 挡，
▲一子正等待在急所处。

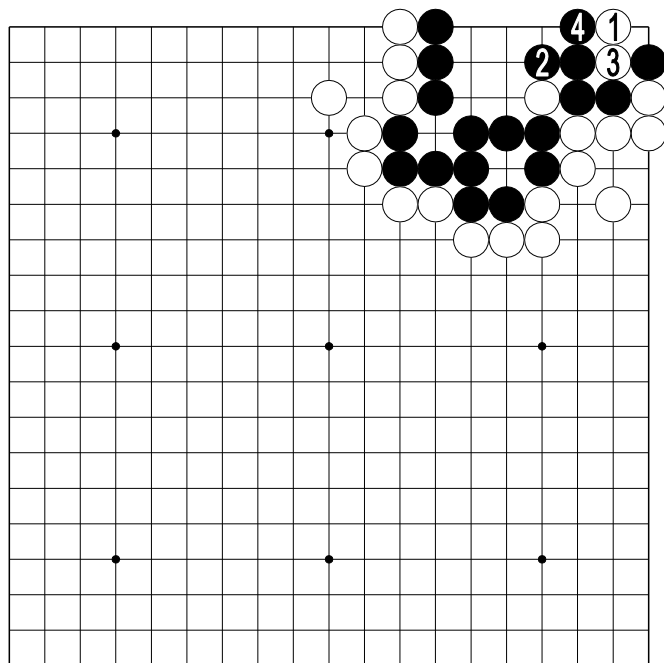
以上 10 种接法，先不谈在
实战中的运用，请大家记住就可
以了。



1 图

1 图（没有手段）

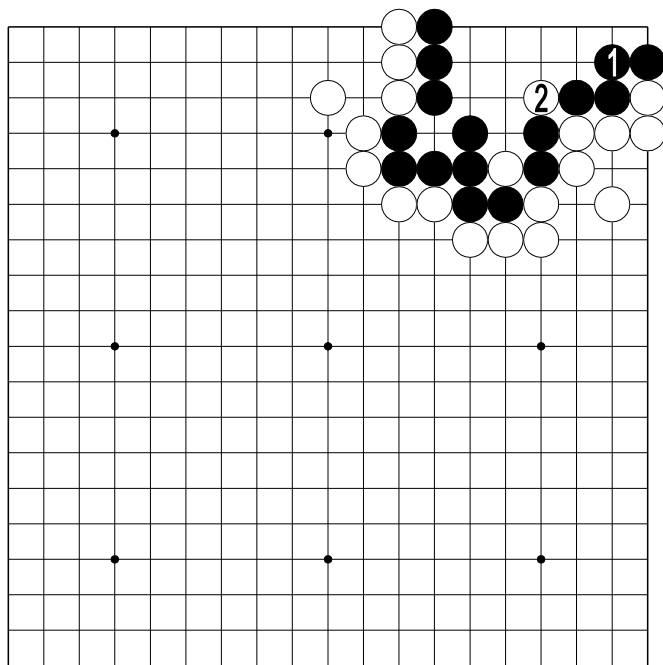
白 2 断。黑不必担心。白 4 立，黑 5 两眼做活。



2 图（倒扑）

白 1 点也不起作用。黑 2 拐吃，再走 4 位成倒扑。

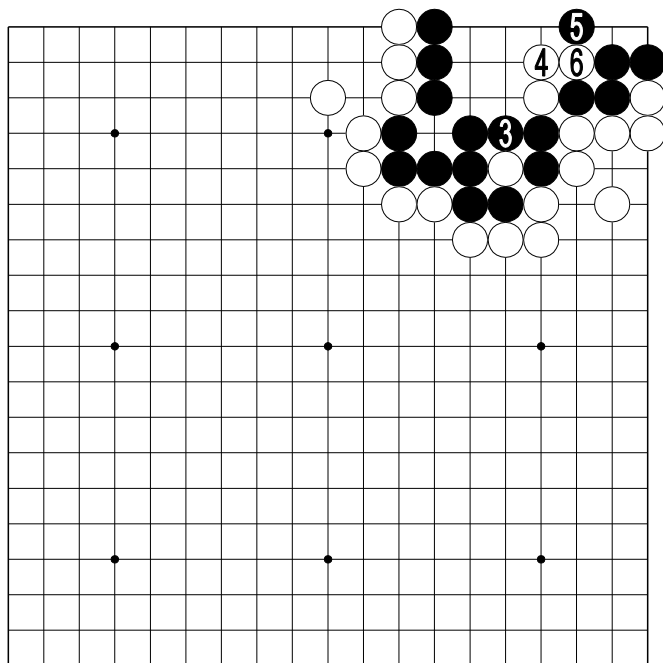
2 图



3 图（失败）

黑 1 接，看似坚实，却没有弹性。被白 2 断打，立即出棋。

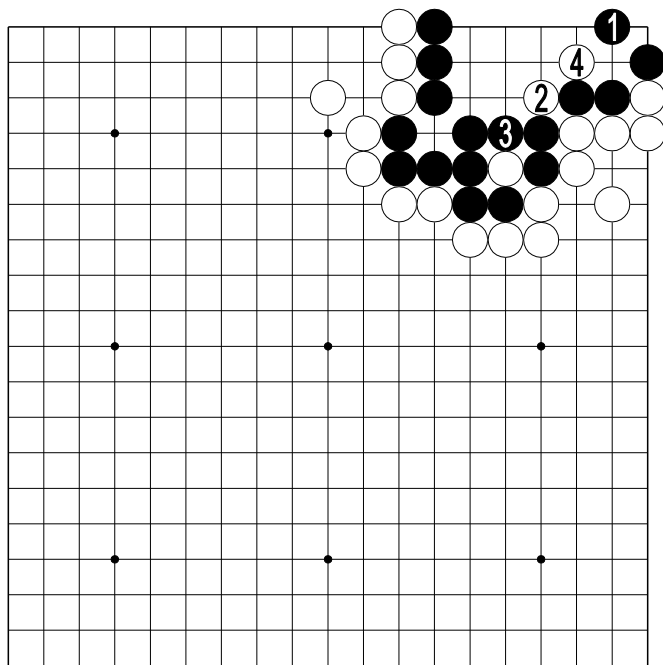
3 图



4 图

4 图（对杀失败）

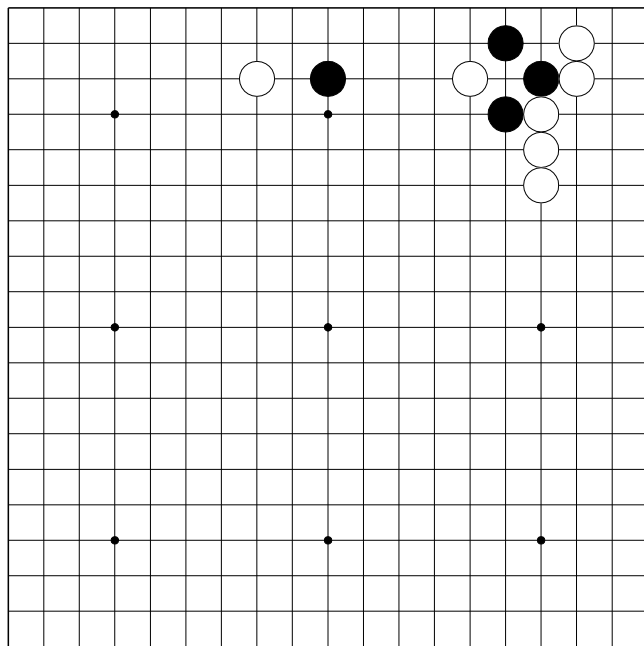
前图之后，黑 3 提，白 4 立，形成角上对杀，黑气不够。



5 图（失败）

黑 1 虎接，白 2、4 简单地将黑吃掉。这样，黑 1 这步棋完全没有起到作用。

5 图



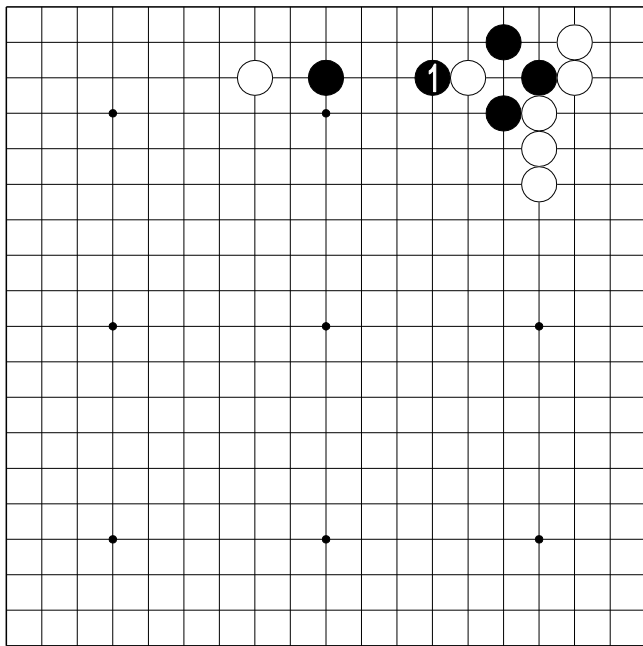
第3题

第3题 刺

黑先 中级

初级教室有句格言：“逢刺必接者愚”。到了中级水平，就要在接的窍门上下功夫。

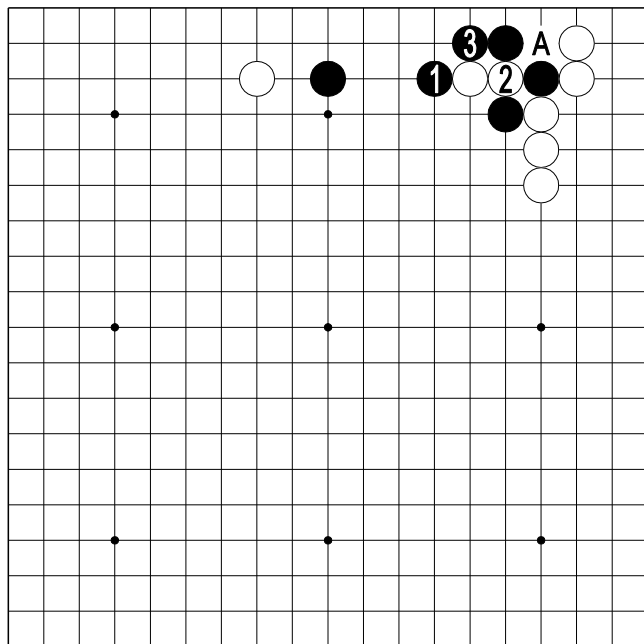
黑下一步棋如何应对？



正解图

正解图 靠的手筋

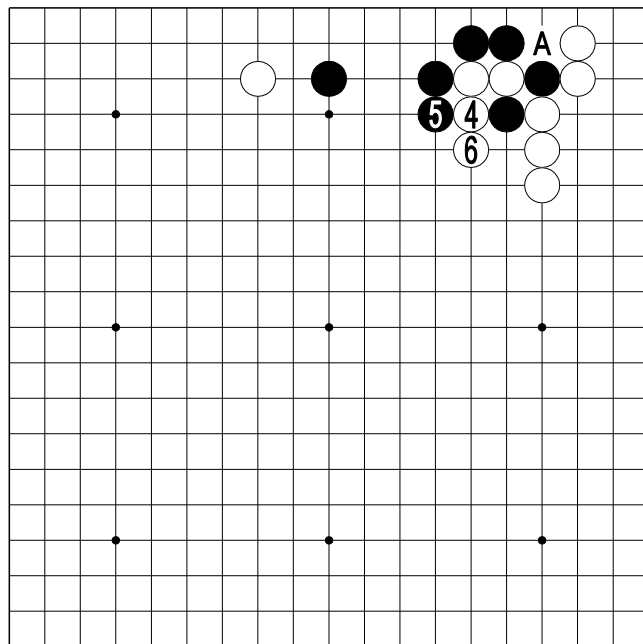
黑 1 靠是逢刺不接的手筋。相反，白刺进来正中下怀。



1 图

1 图（反打）

白 2 断，黑 3 反打。不管怎么样，这手棋绝对不能在 A 位接。

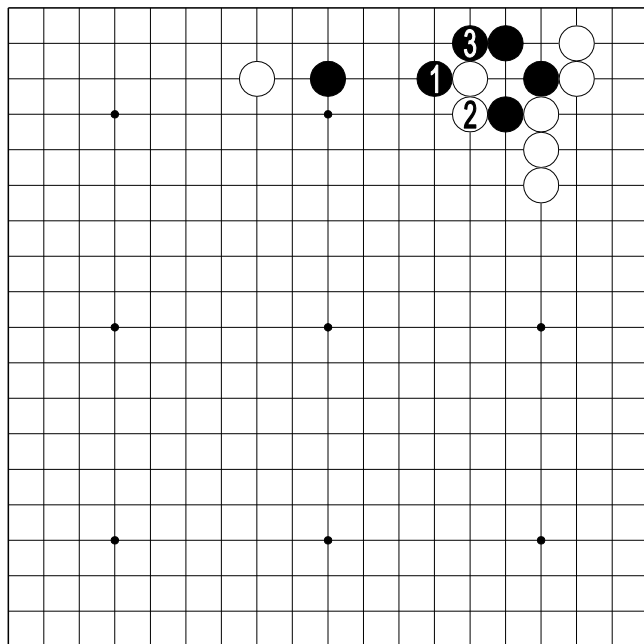


2 图

2 图（好形）

接着，白 4 拐吃，黑 5 再打吃，先手得以整形。

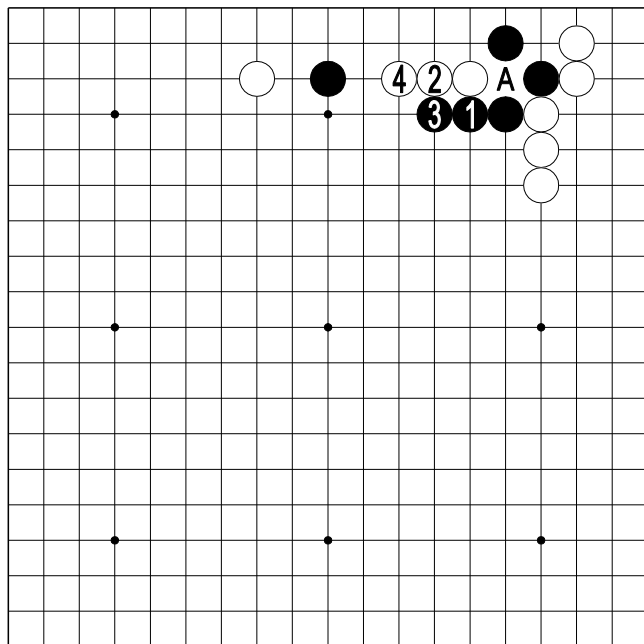
白如在 A 位提，黑在 4 位打。



3图

3图（变化）

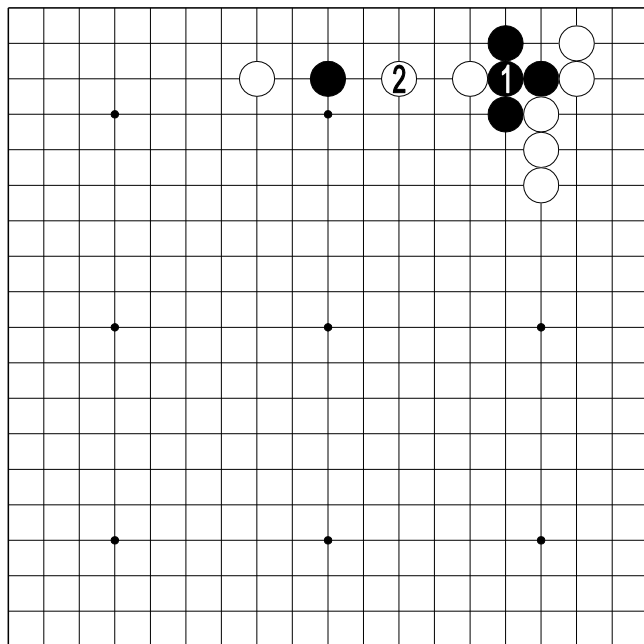
白单在 2 位上长，黑 3 位渡。白厚壁没有发挥攻击的作用。



4 图

4 图（失败）

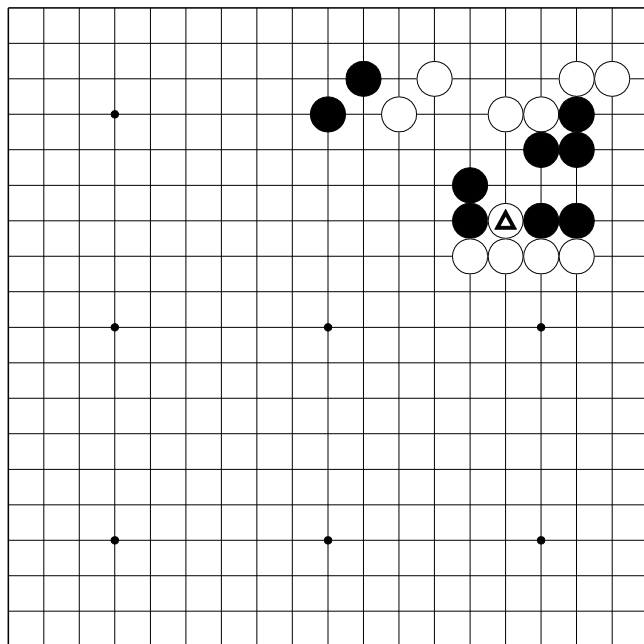
黑 1 这手棋虽不属实接，
但白 2、4 长出，黑很难应付。
这样，白再 A 位断就显得严厉。



5 图（失败）

黑 1 实接，白求之不得。
白 2 开拆，黑处于苦战之中。

5 图

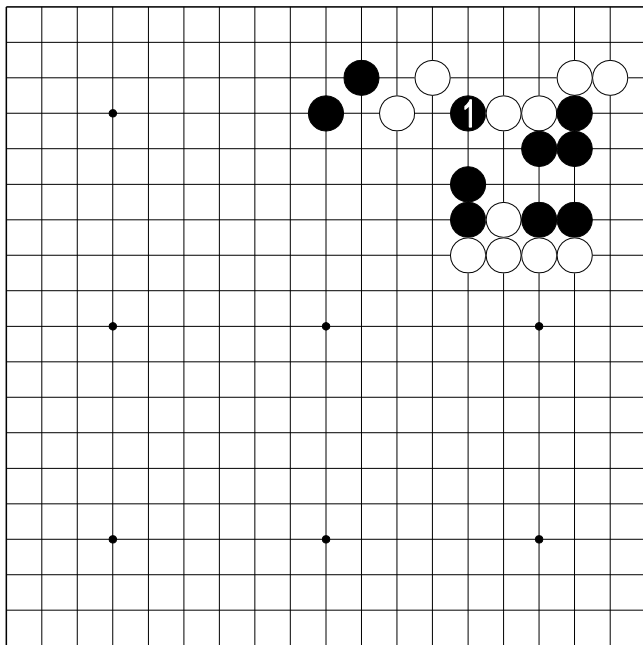


第4题

第4题 先手

黑先 初级

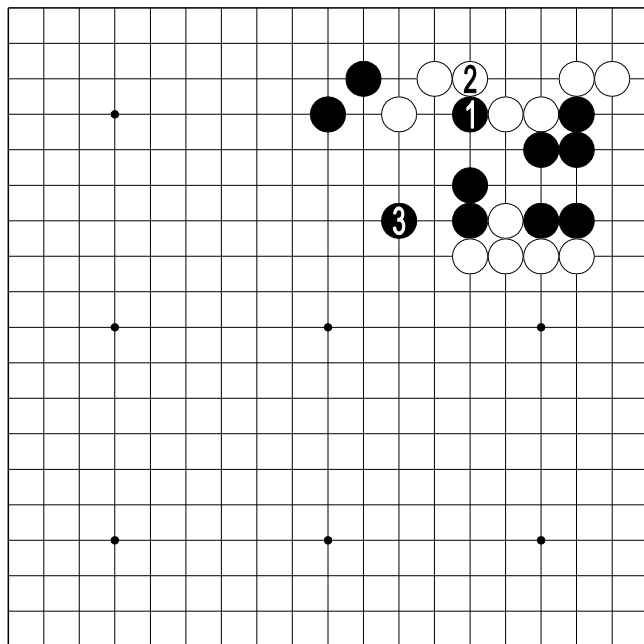
白△冲出，黑有种种接法。
但哪一种接法最好呢？
满分是先手接上。



正解图

正解图 靠

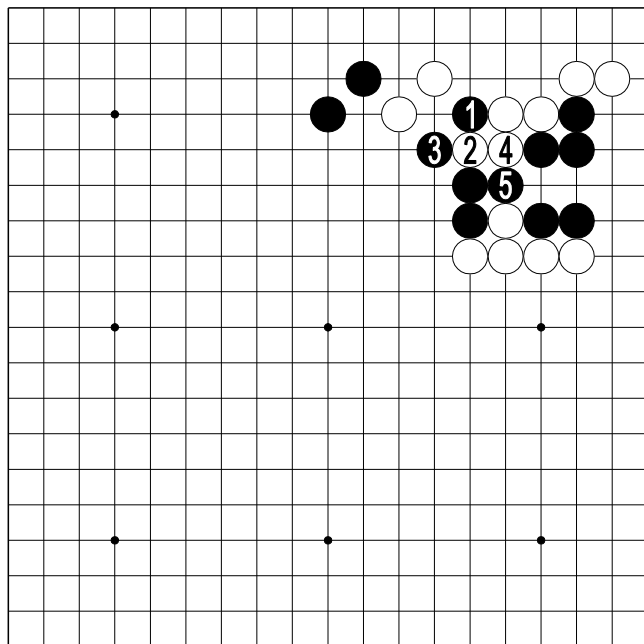
黑 1 靠是正解。起到了先手护断的作用。同时也包含着冲下去的手段。



1 图

1 图（先手）

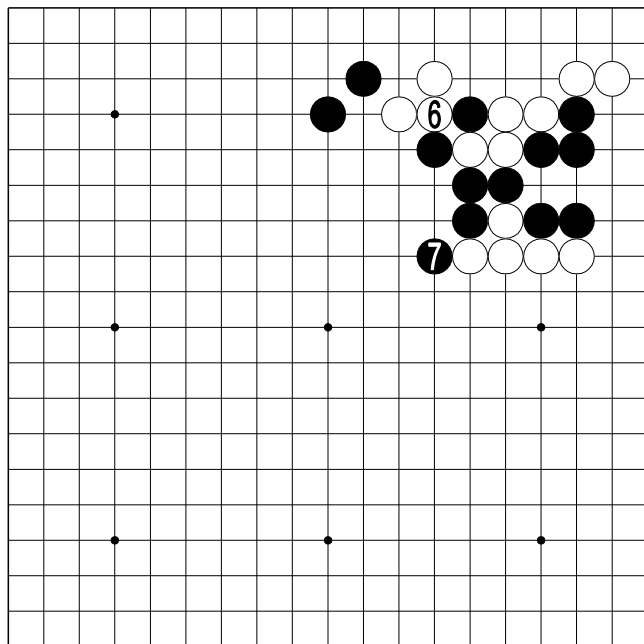
白 2 补，黑 3 先手跳出。
无需担心白冲断。



2 图

2 图（变化）

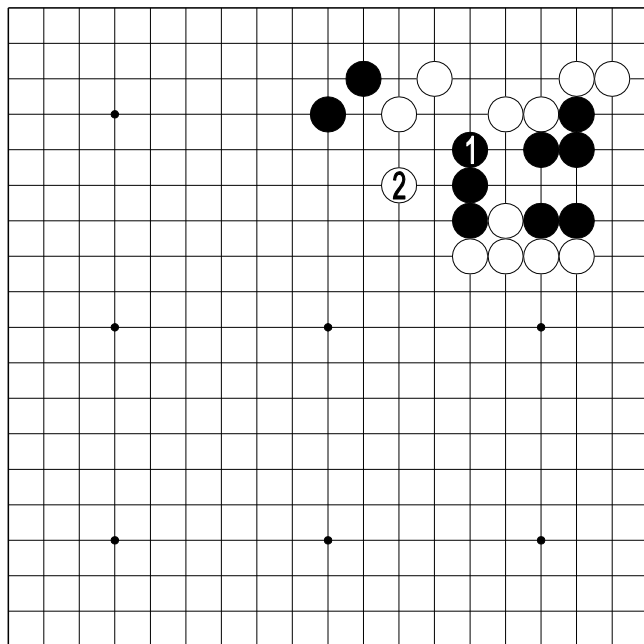
白 2 挖，似乎有点讨厌。
黑 3 打，5 连通，上边仍有手段。



3 图

3 图（没有不满）

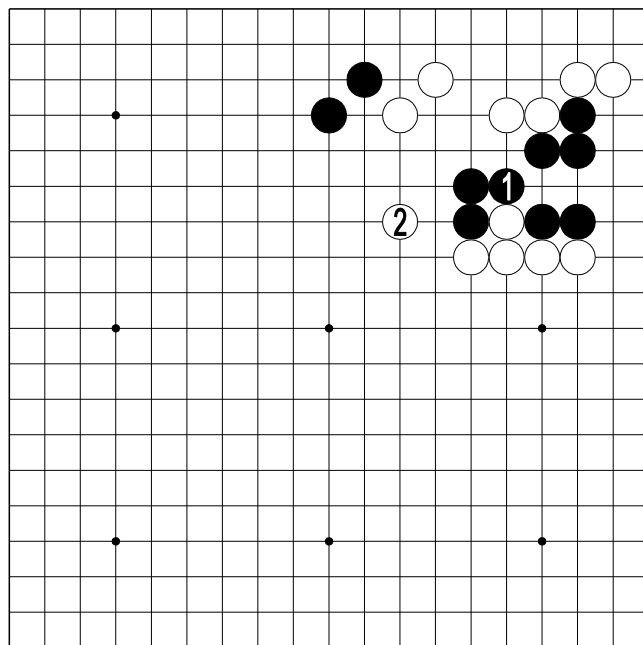
白 6 补，黑 7 扳。上边白很厚实，黑形也感到满意。



4 图（重）

黑 1 虽然已完全联络，但上边没有后续手段，白 2 从容地跳起，攻击黑大块棋。

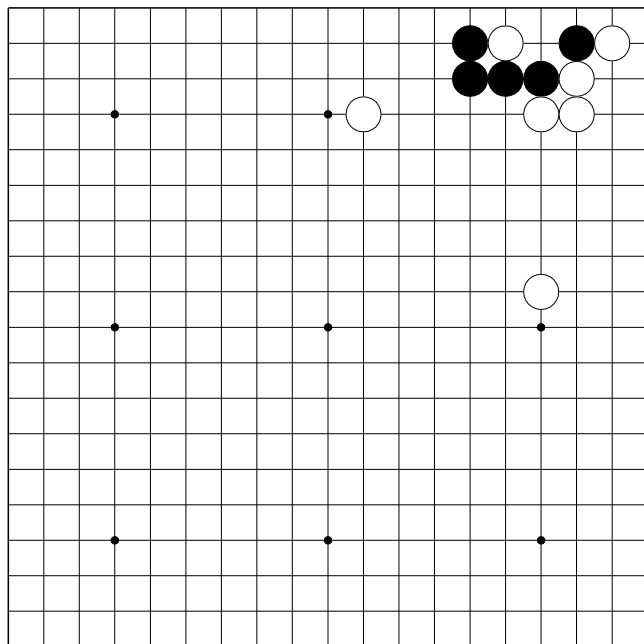
4 图



5 图（苦战）

黑 1 与白 2 交换后，黑大块棋即使不死，被白封锁也是非常之苦。

5 图



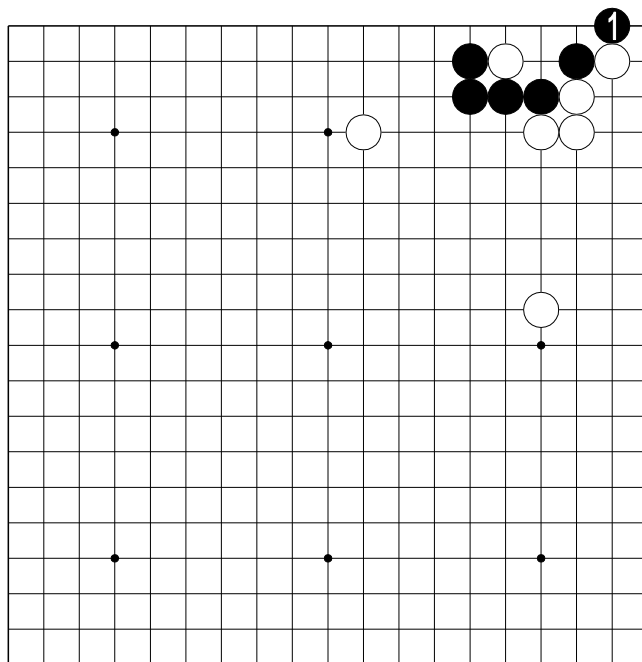
第5题

第5题 先手便宜

黑先 中级

先手便宜和被先手便宜的差别是相当大的。

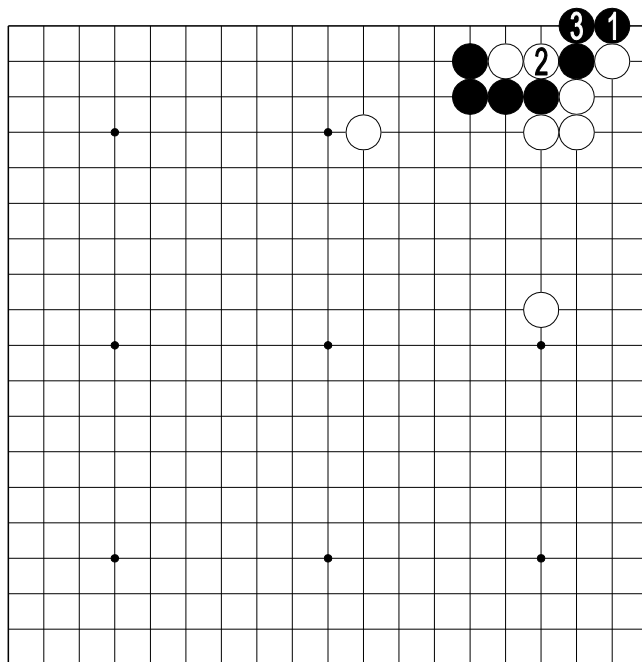
现在角上就处在这一状况之中。现在黑能够相反地在这里先手便宜后，再在中央跳出，那么，这就是一步常识棋。



正解图

正解图 扳一手

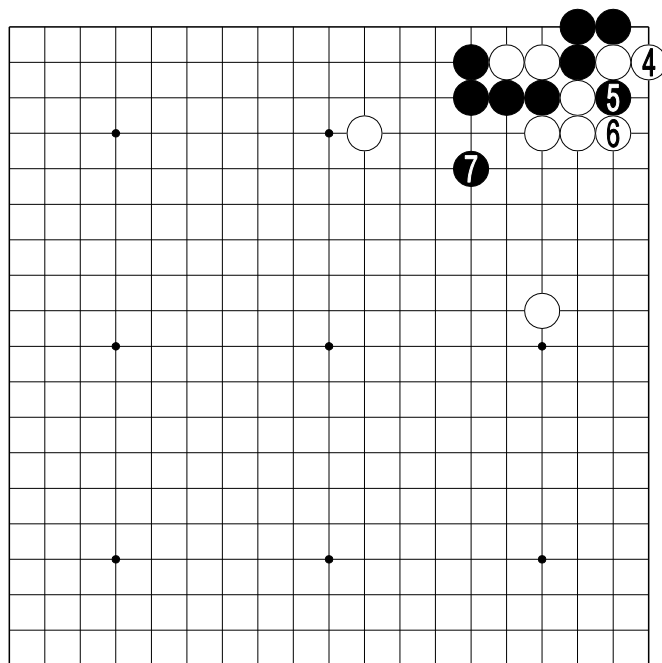
这步棋正是黑 1 扳。白脱先，黑在角上吃一子。



1 图

1 图（不入）

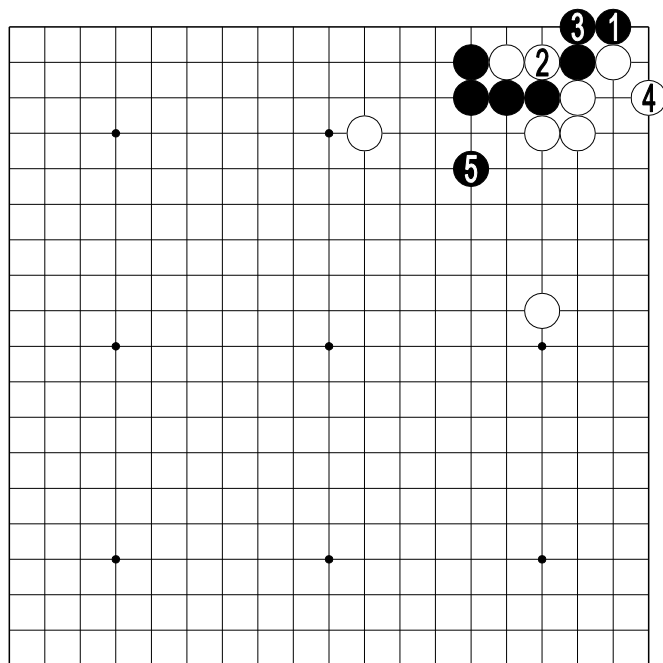
白 2 断，黑毫无损失。黑
3 接，白两边都不入。接着……



2 图

2 图（先手便宜）

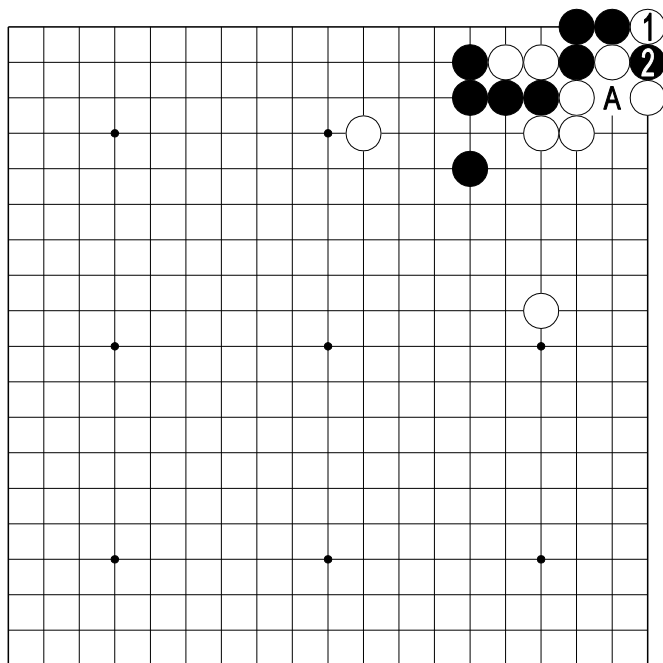
白 4 立，黑 5 断是手筋。
黑在角上先手便宜之后，可以 7 位跳。



3 图（变化）

白 4 虎也是可以预料的一手。黑仍然 5 位跳出。

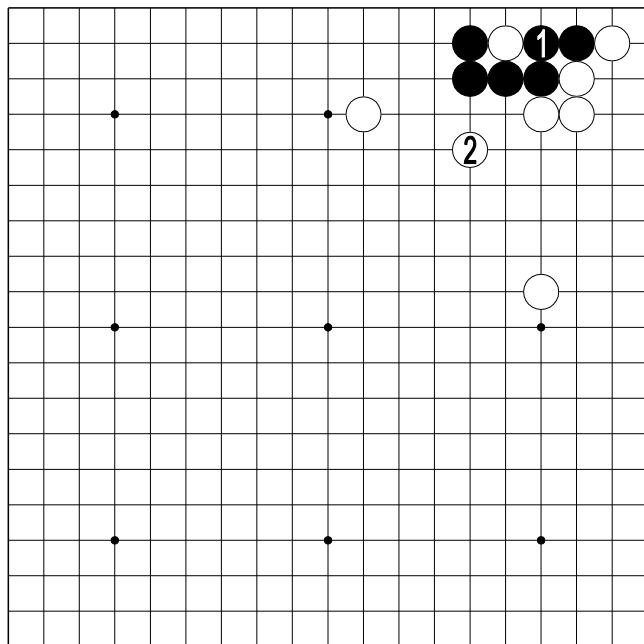
3 图



4 图

4 图（白可怕）

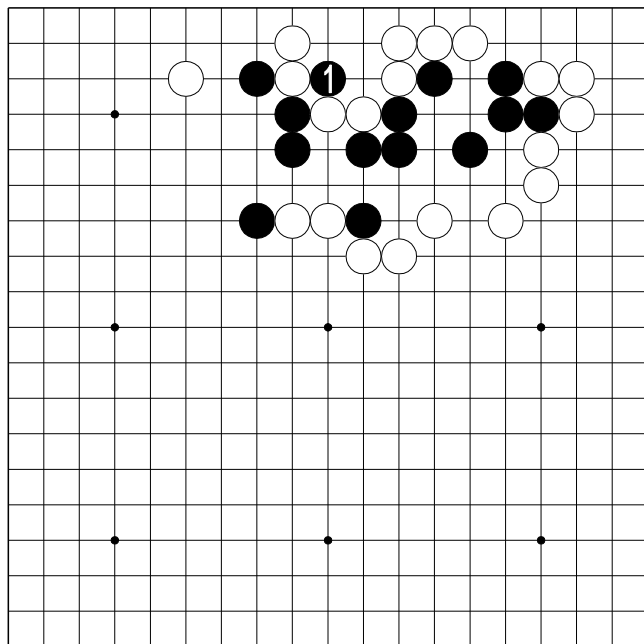
续前图，白 1 抛进打劫。
但考虑到黑 2 提后，A 位可能再
被拔掉。因此，白不能轻易地打
这个劫。



5 图

5 图（被先手便宜）

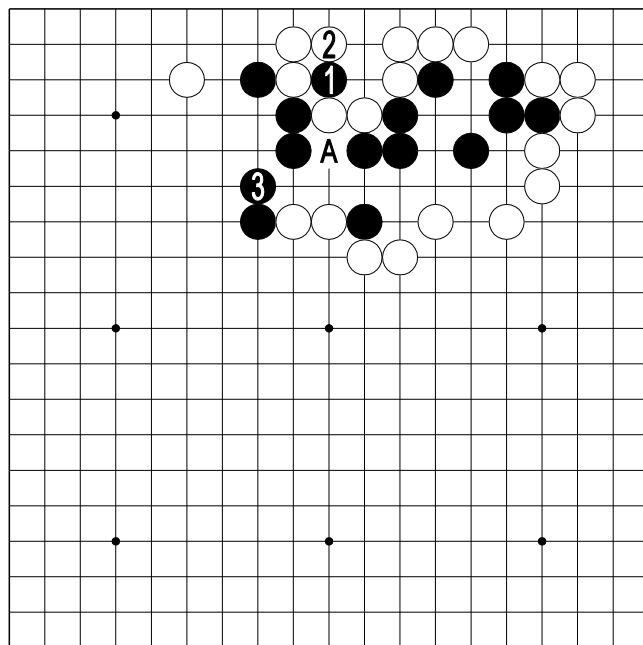
黑老实地在 1 位接起来是失败的。被白先手走到 2 位，黑大块棋显得滞重。



正解图

正解图 断一手

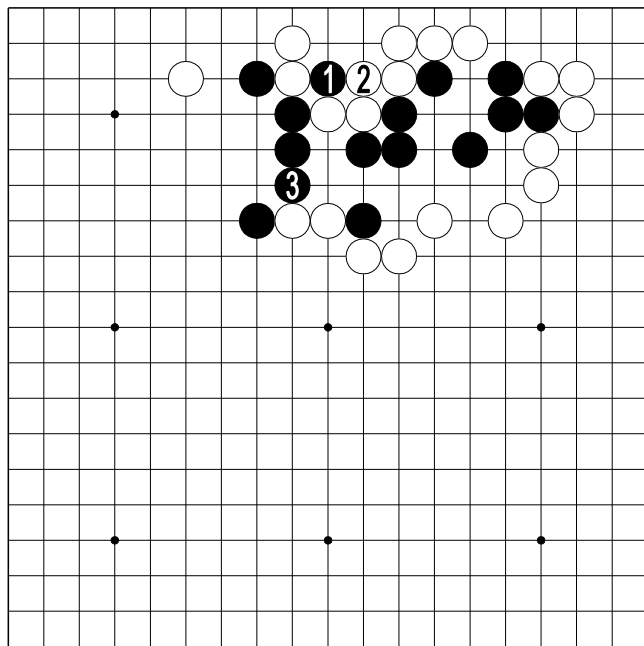
黑 1 先断，看白的应手，再决定怎么补棋。



1 图

1 图（不能断）

白 2 拐吃，黑走 3 位即可
联络。黑现在不要在 A 位打吃为
好。

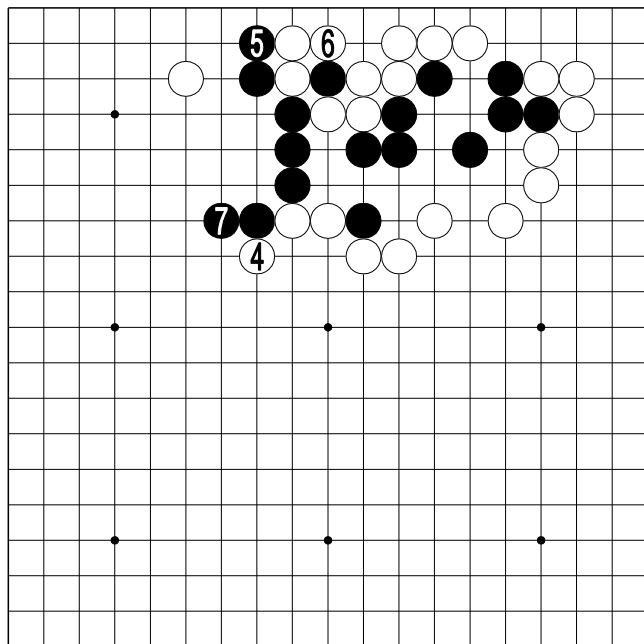


2 图

2 图（变化）

白在 2 位接，就产生冲断，
黑只能 3 位补。

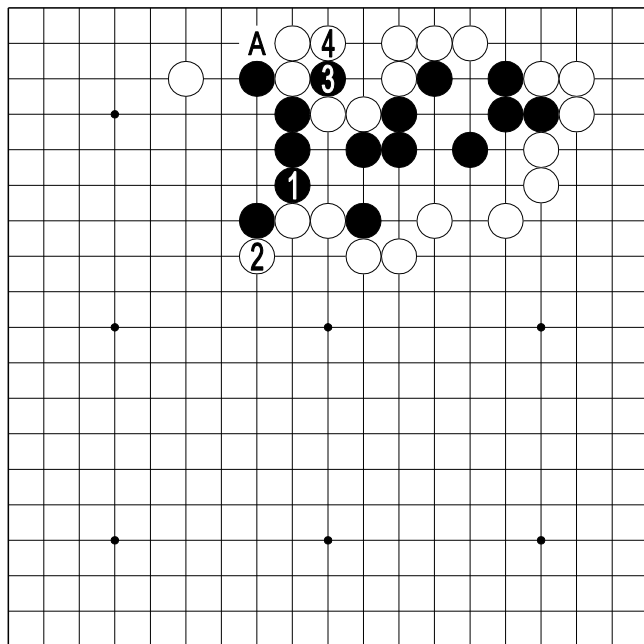
看上去好像没有巧妙的地方，
但以后有便宜可得。



3 图

3 图（挡是先手）

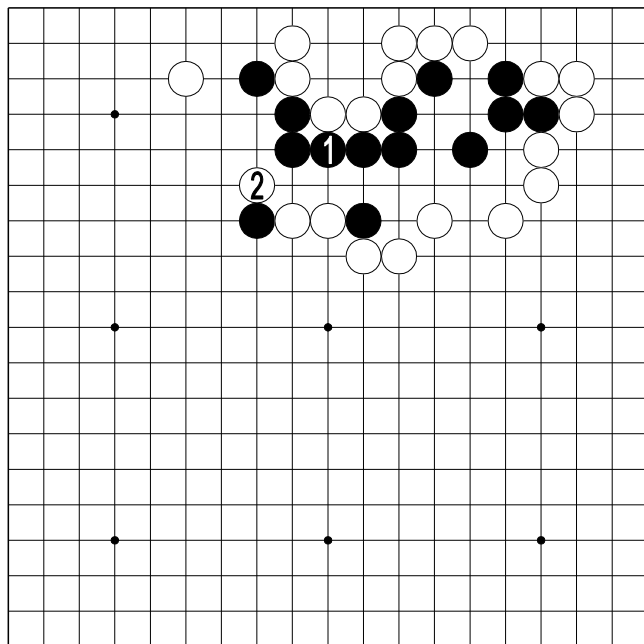
白 4 是好点，黑 5 挡先手得利。这是很大的。



4 图

4 图（为时已晚）

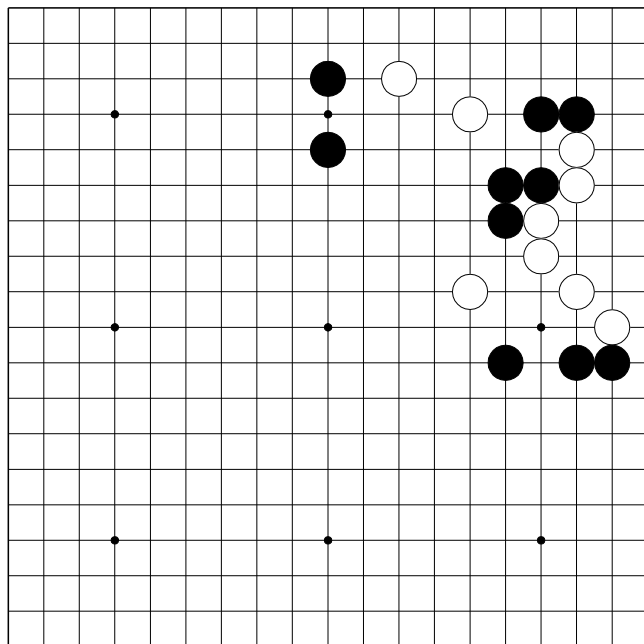
黑先走 1 位，白 2 应。这样虽防备白冲断，但以后黑再 3 位断，白走 4 位，黑 A 位就不是先手。



5图

5图（严厉）

黑单纯地在 1 位接最坏。
被白 2 扳后，大块黑棋受
攻。

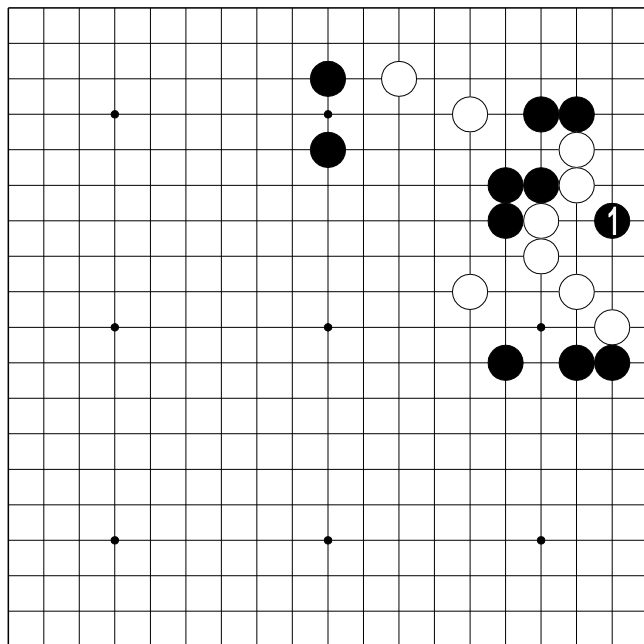


第7题

第7题 纠缠

黑先 有段

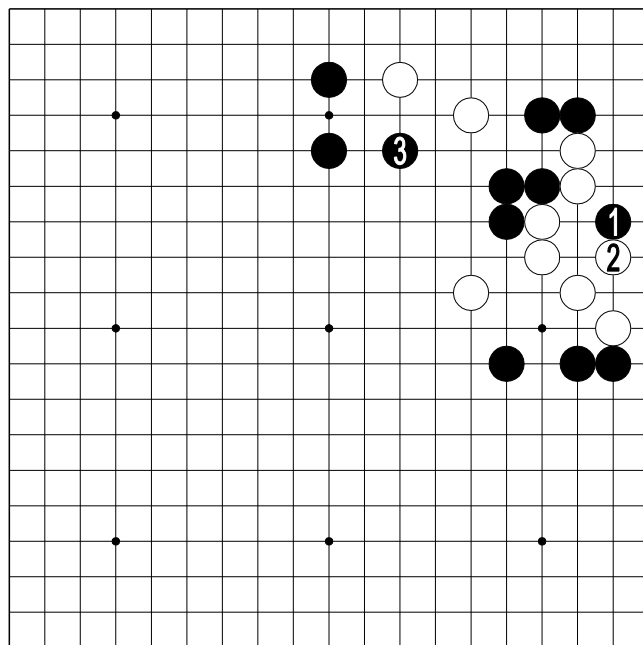
这例也有在实接前试探白应手的手筋。黑想攻击上边的白棋。从哪里下手最严厉？声东击西。



正解图

正解图 以点试探

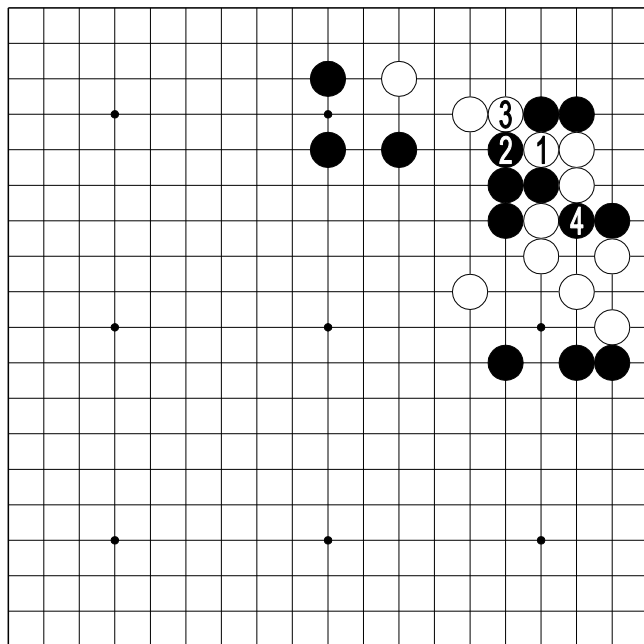
黑 1 点是相当有趣的手段。



1 图

1 图（好调）

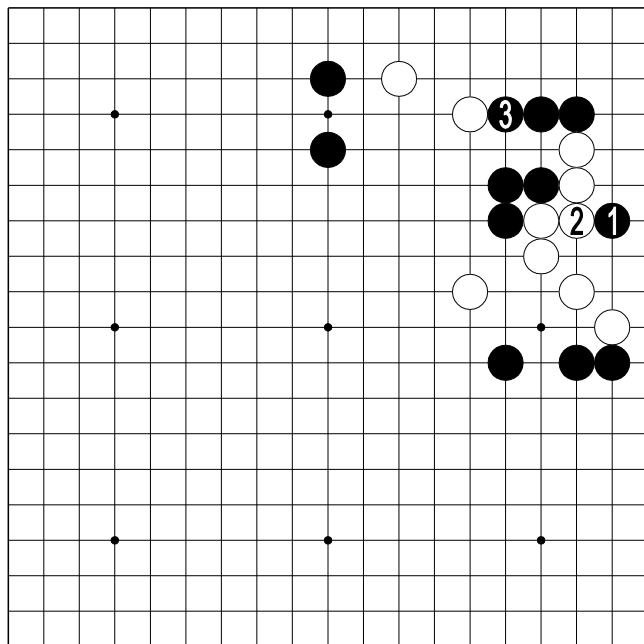
白走 2 位应，黑 3 飞攻。
上边的白几乎无法逃脱。



2 图

2 图（不能断）

从前图的形看，黑无需担心
白 1、3 冲断。黑 4，白三子必
死。

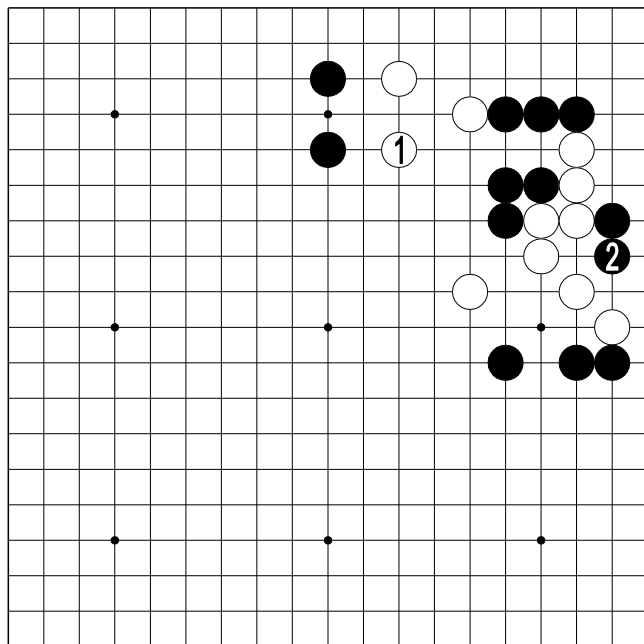


3 图

3 图（先手便宜）

白如在 2 位实接，黑 3 双即可联络。

这个形，上边的白还有可能被黑攻击。

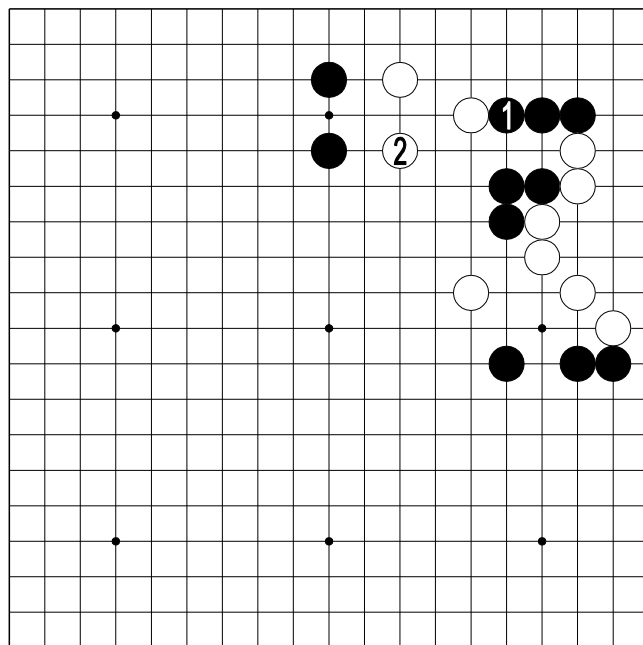


4 图

4 图（纠缠）

白 1 跳出，黑 2 长，白右边一块棋只有一个眼。

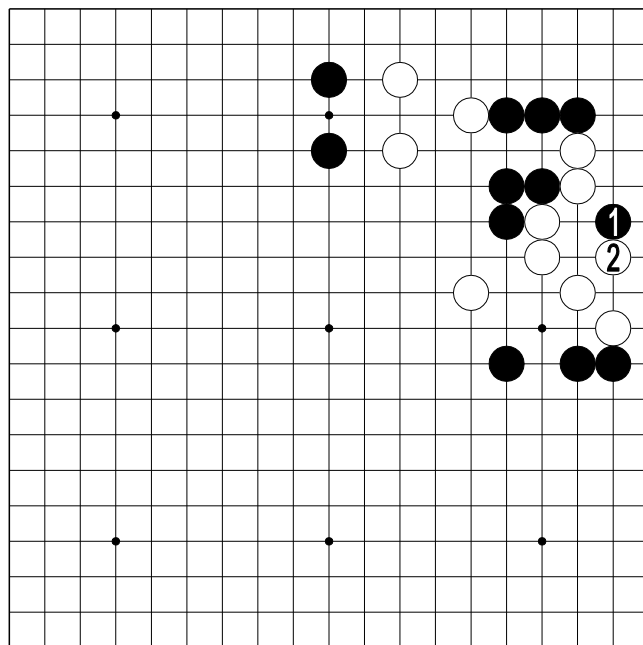
这样，黑便可同时攻击两块白棋。



5图

5图（失败）

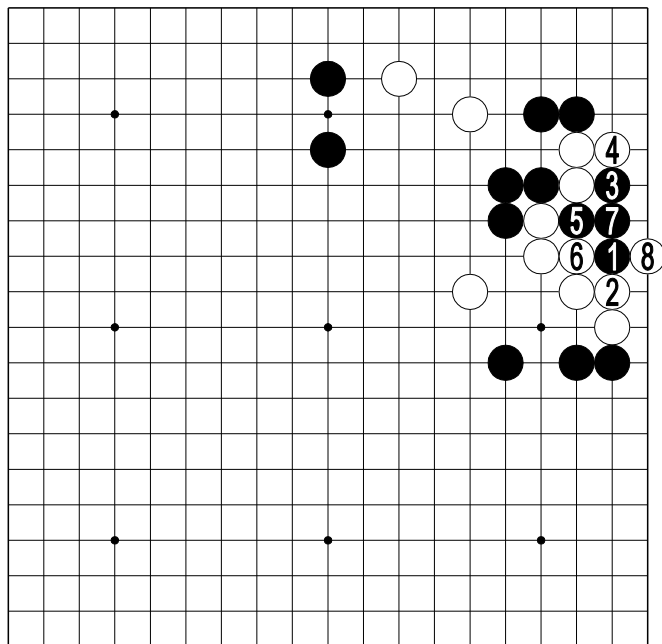
单走黑 1，白 2 跳出，与前图相比情况大不一样。



6 图

6 图（纠缠不上）

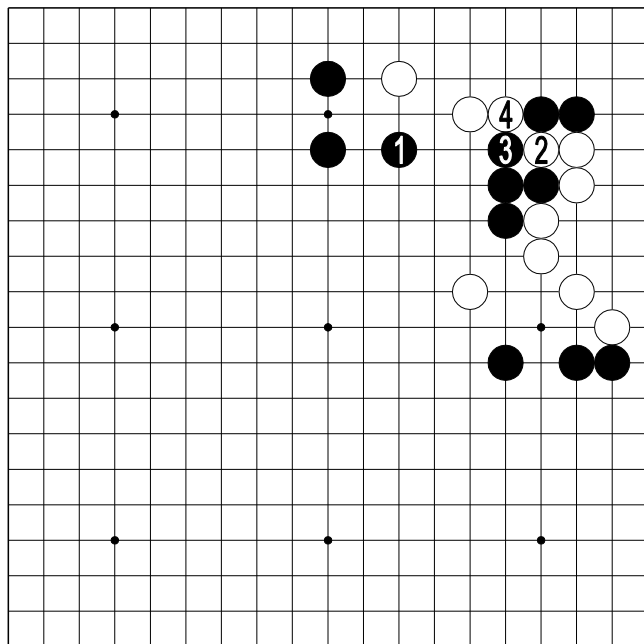
之后，黑 1 再点，白 2 便可就地做活。



7 图

7 图（相同）

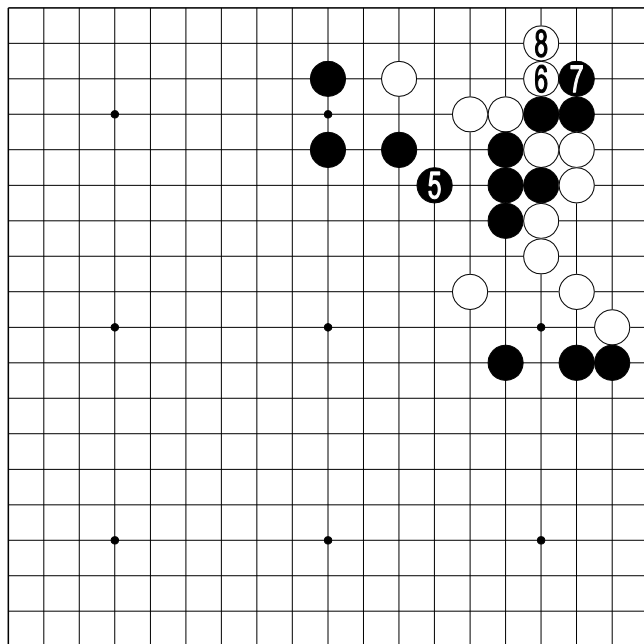
黑点在 1 位也无效，黑 3 以下至白 8 全部被吃。



8 图

8 图（过分）

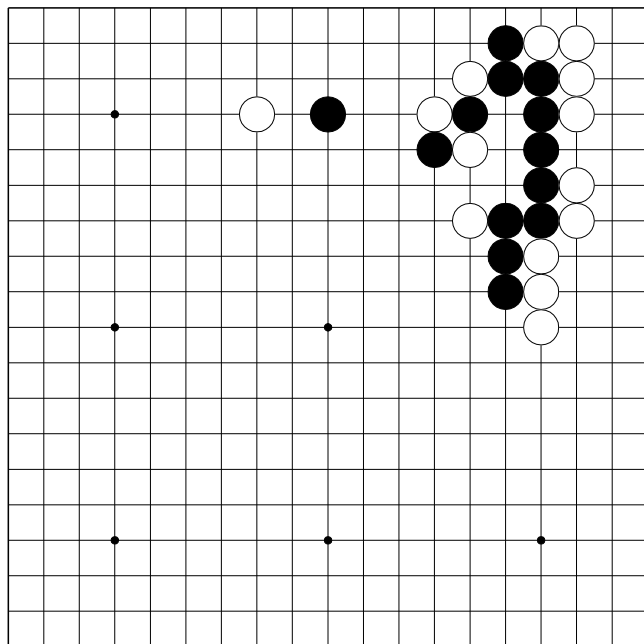
黑迫不急待地在 1 位攻。
不好。白 2、4 冲断，黑显得很被动。



9 图

9 图（被吃）

既然要攻，就得走黑 5。但至白 8 角被吃。



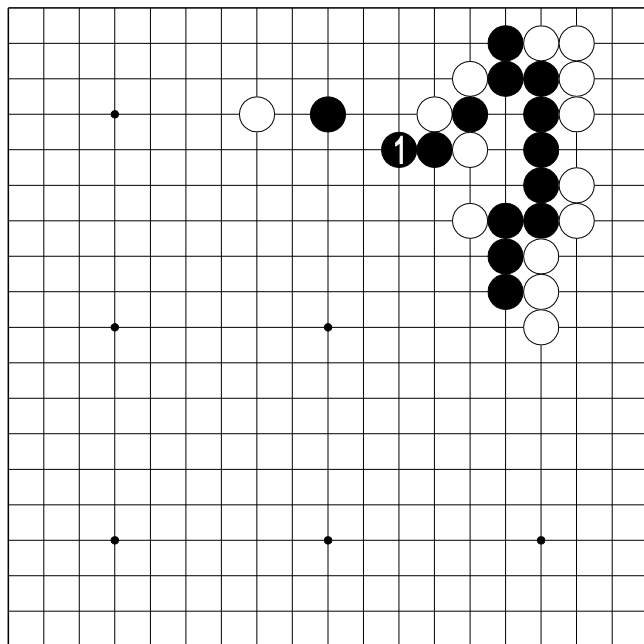
第8题

第8题 混杂

黑先 中级

在黑的厚势中白纠缠不清。

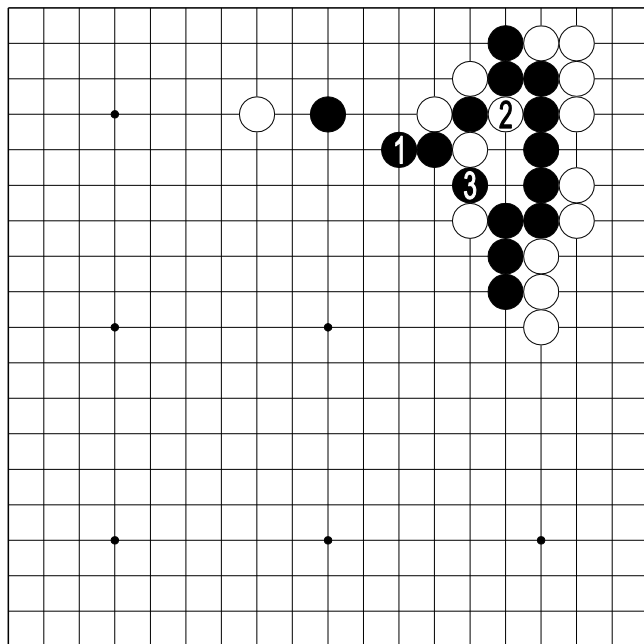
下一手要控制白的死纠缠。
现在黑一子被打吃。是接反打，还是？



正解图

正解图 横长坚实

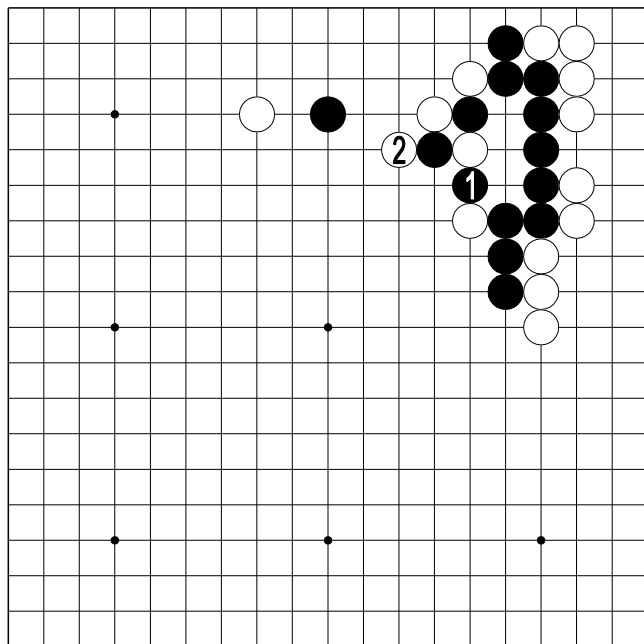
黑 1 横长是正着。在实战中被黑走到 1 位。白一般不再走动。



1 图

1 图（没有希望）

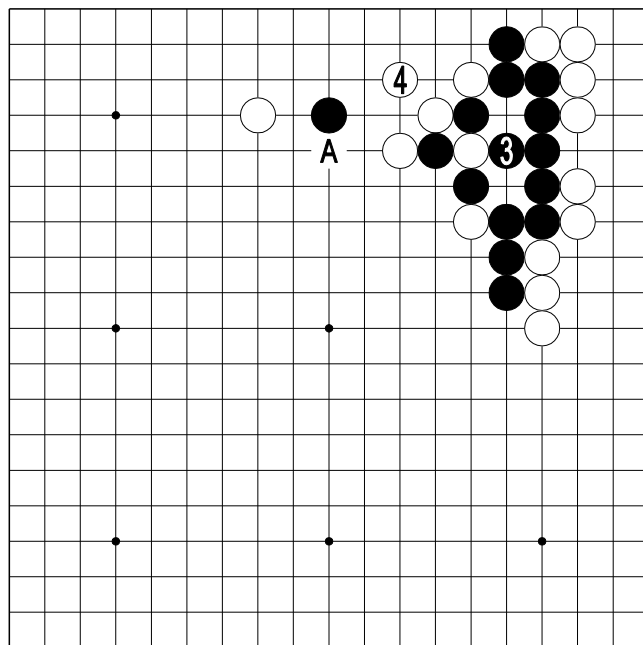
白 2 提吃黑一子，黑 3 挖断。这样，不管白怎么挣扎都没有起死回生之法。



2 图

2 图（反打）

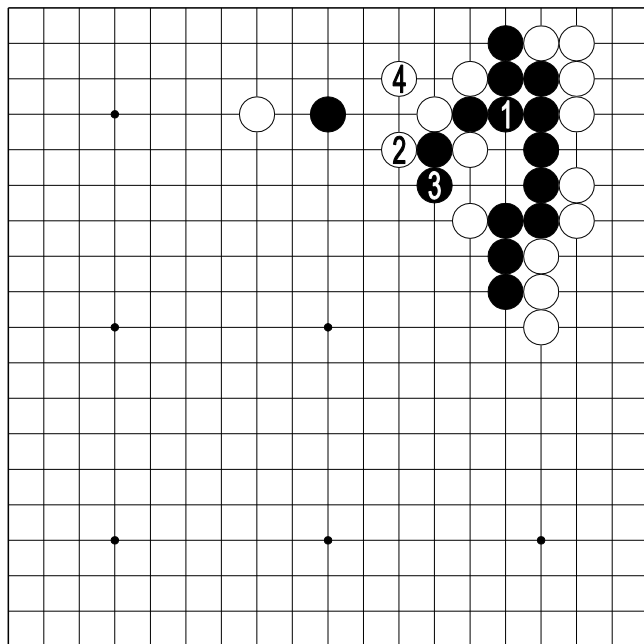
看一下失败例。黑 1 反打。
白并不去提一子。白 2 抓住时机反打。



3 图

3 图（腾挪形）

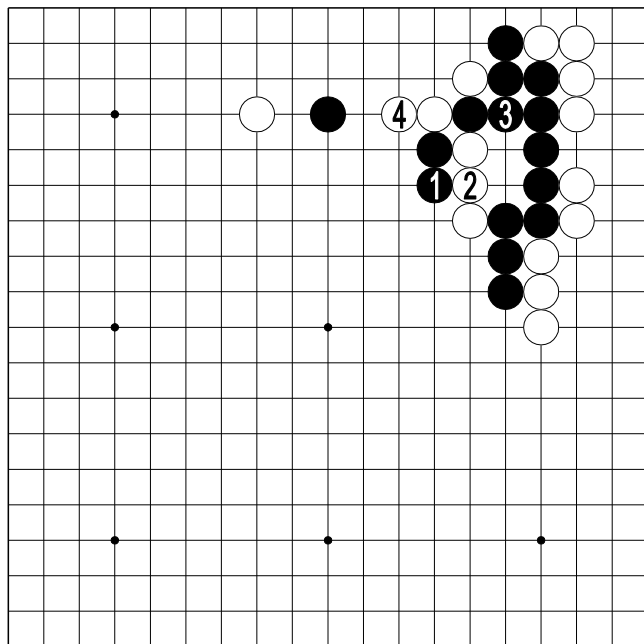
黑 3 提，白 4 成腾挪成功之形。白 4 也有在 A 位靠的着法。



4 图

4 图（接）

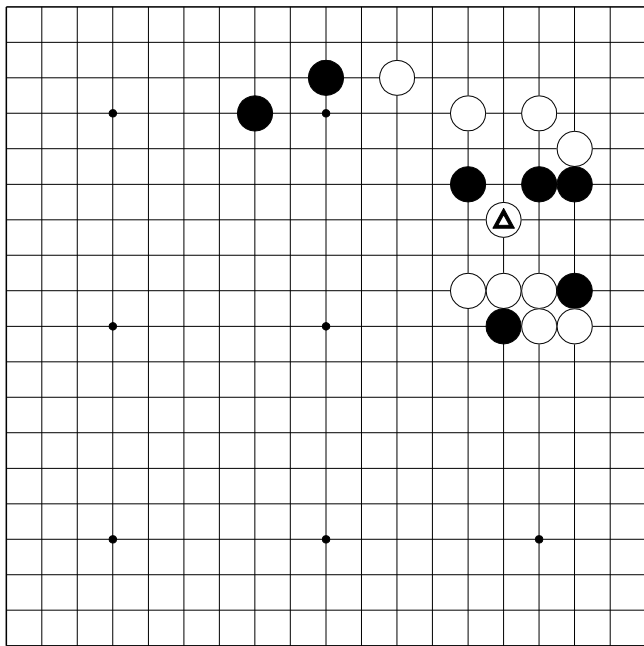
黑 1 接，白 2 打吃，黑 3 长，白 4 虎。
这与前图大体相似。



5 图

5 图（反长）

黑在 1 位方向长是不适应的，白 2 接，黑 3 只能接，白 4 长。局面变得混杂。



第9题 意图

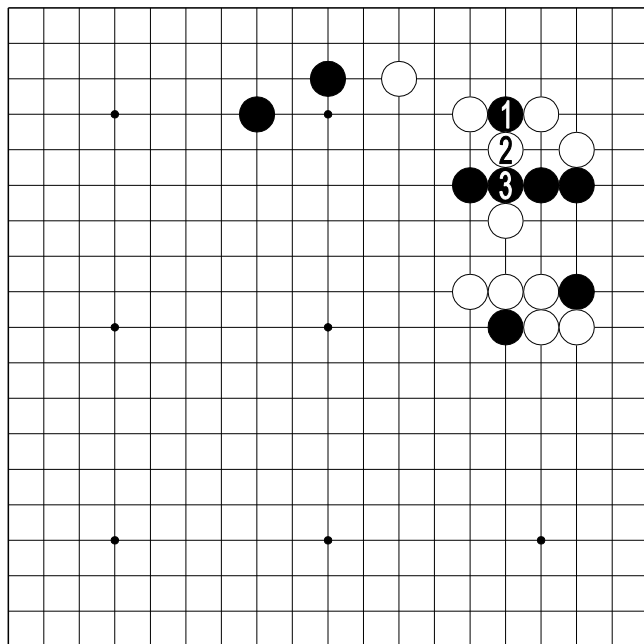
黑先 有段

被白△点到以后黑好像挺难受。

白的意图是将黑走重，然后再进行总攻。

相反，黑也可以利用白的角，补掉断点。下一手有妙着。

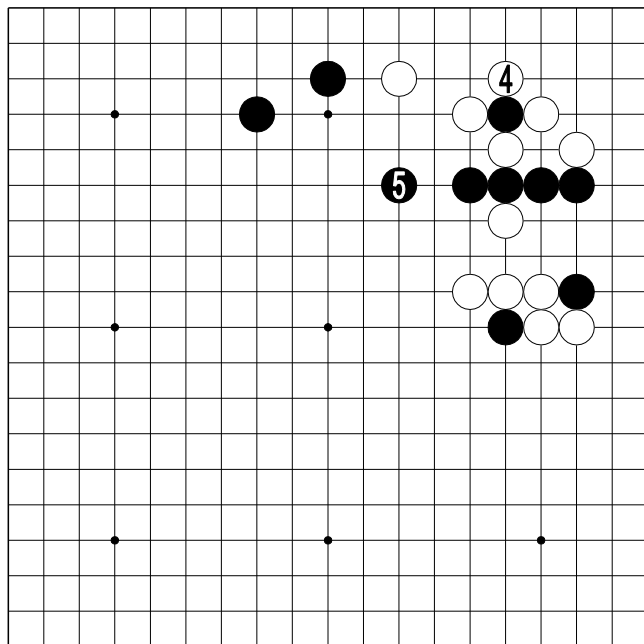
第 9 题



1 图

1 图（接上）

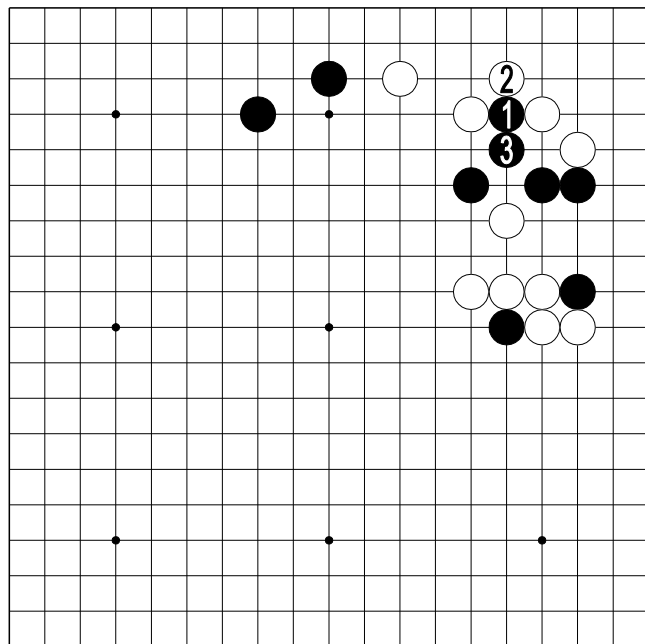
白 2 抱打，黑 3 接上，角上留有余味。



2 图

2 图（成功）

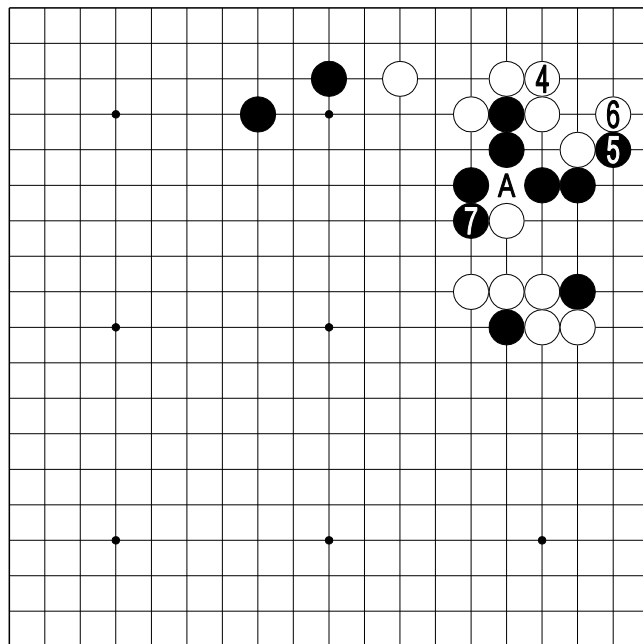
估计白只能在 4 位提。一子虽然被吃。但黑 5 跳可得到预期的效果。



3 图

3 图（变化）

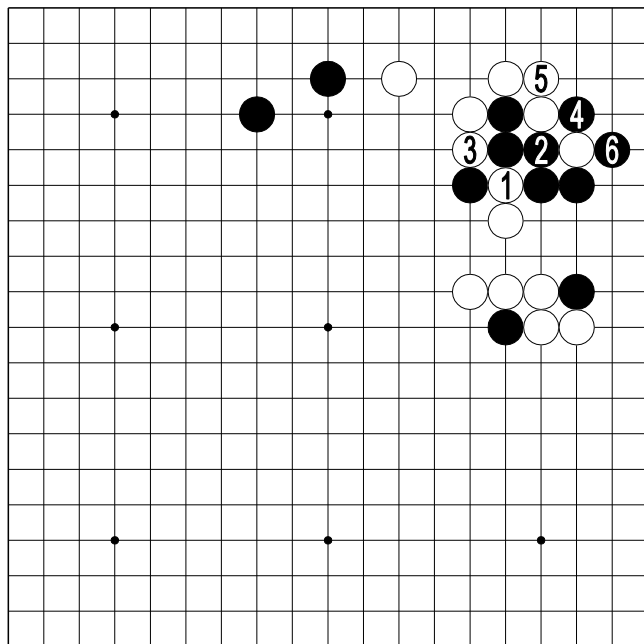
白在 2 位打，这时黑一子就不能弃，黑 3 退回，大体上已经连络。接着……



4 图

4 图（起作用）

白 4 补角。黑 5、7 起到接的作用。白不可能在 A 位卡断。

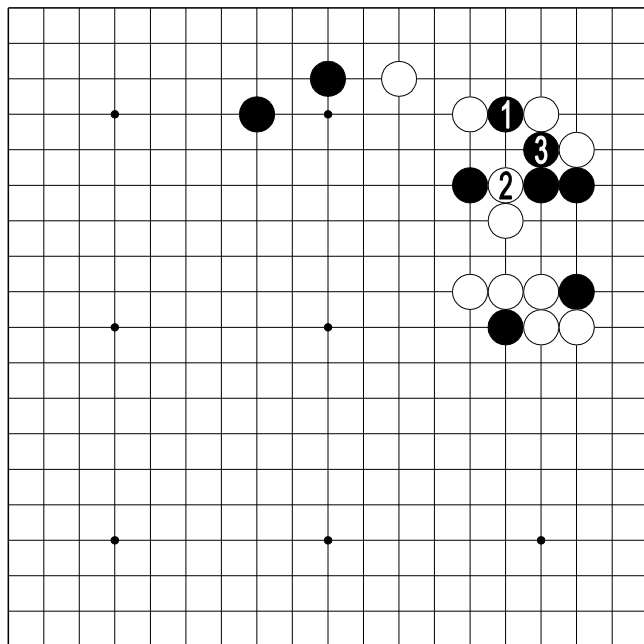


5 图

5 图〈强行卡断〉

白不补角，而在 1、3 位强行卡断。

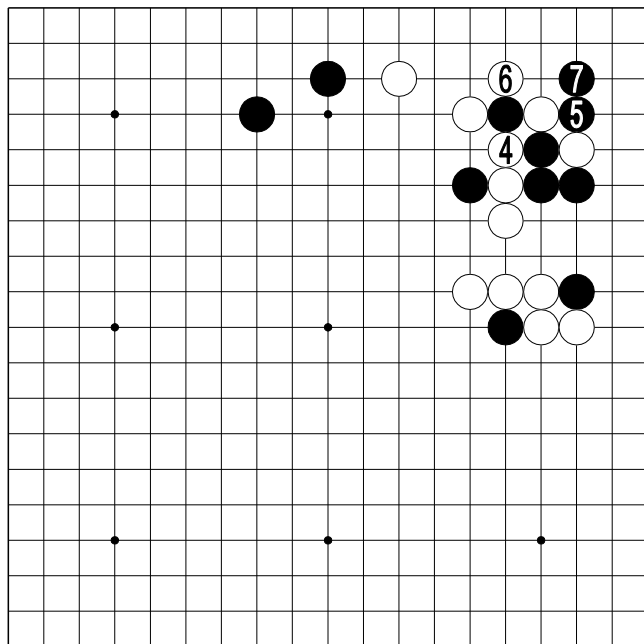
黑 4、6 侵入白角，基本上安定。白不便宜。



6图

6图（变化）

黑 1 挖时，白直接在 2 位冲断。黑 3 卡入。

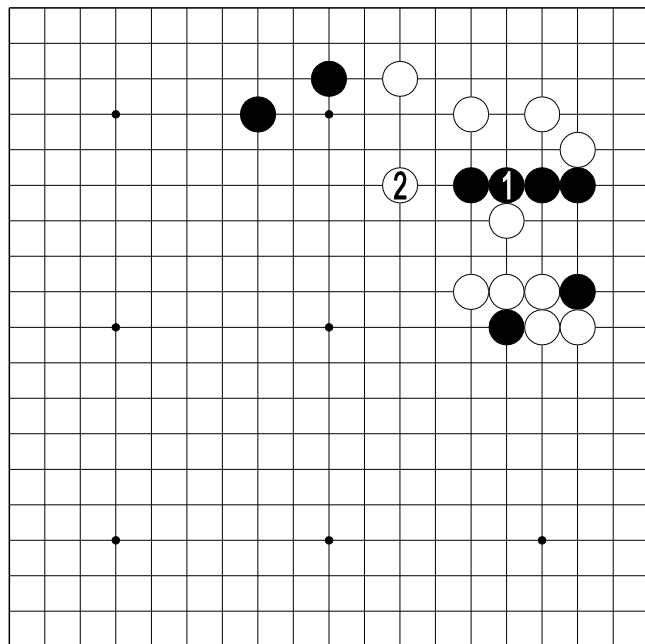


7 图

7 图（转换）

白 4 切断，进行到黑 7。

黑在白角空中如此做活，没有什么不满。所以即使被断也毫无损伤。

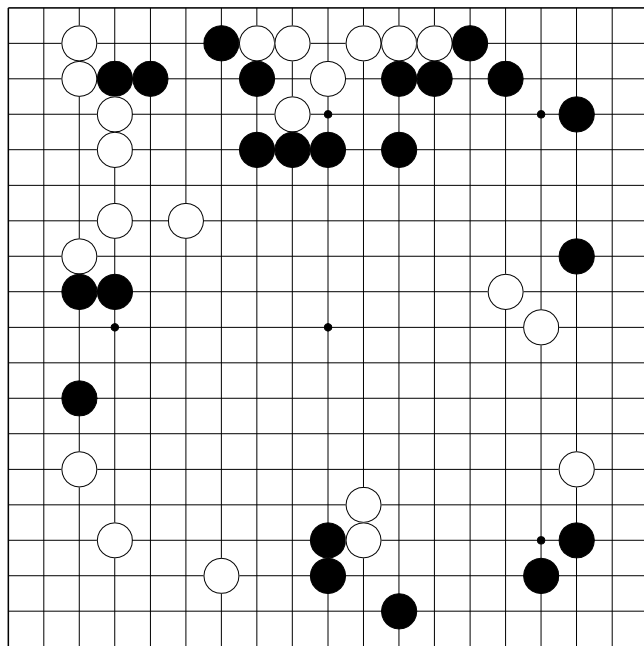


8图

8图（很苦）

黑 1 实接，被白 2 镇，大块棋受攻。

这正是白的意图。



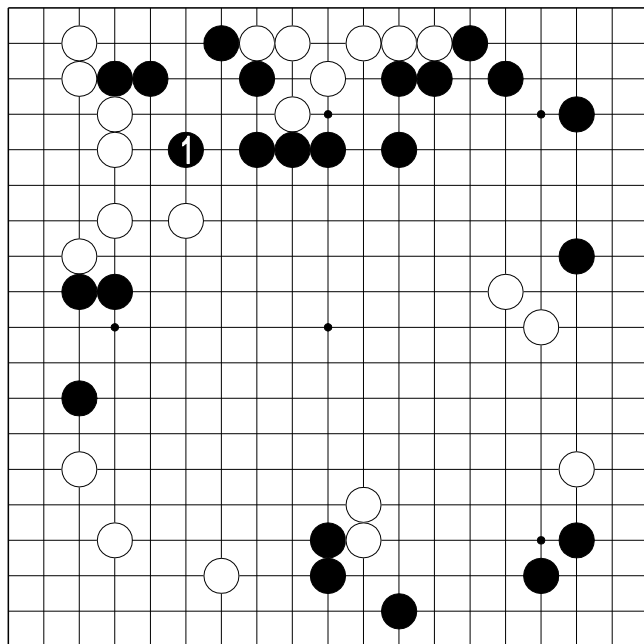
第 10 题

第 10 题 后续手段

黑先 上级

焦点在上边。如果单单为联络，不费吹灰之力，问题是下一步棋要有后续手段。

上边的白没有完全安定，但着重点还放到左上的白形。

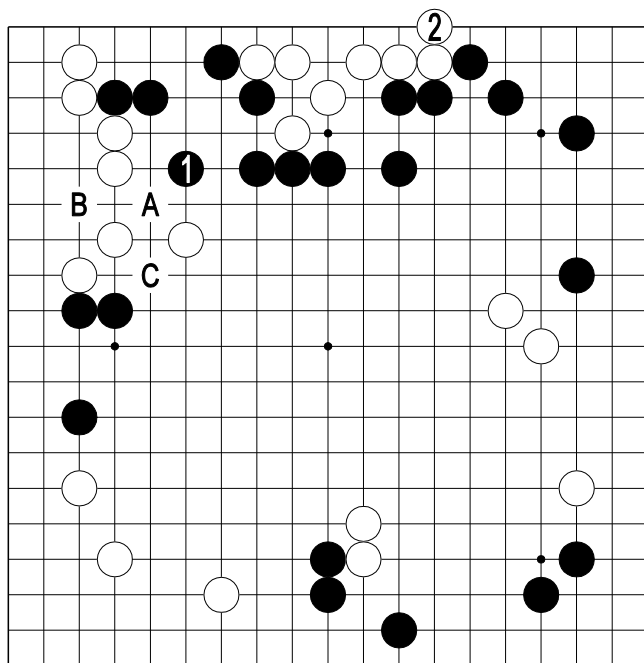


正解图

正解图 伺机

黑 1 跳是最佳着法。

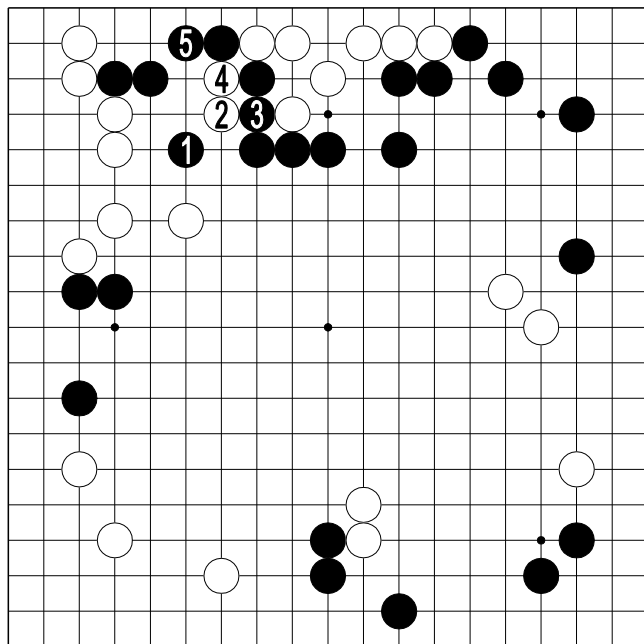
如果这里一旦联络，上边的白棋还没有活。



1 图

1 图（后续手段）

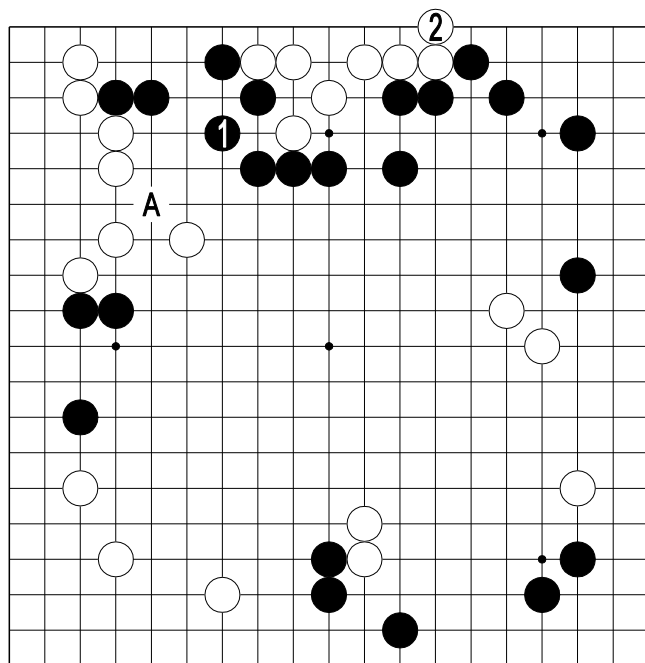
白 2 补活，黑可在 A 位或 B 位点。不同的场合还可走 C 位。



2 图

2 图（断不了）

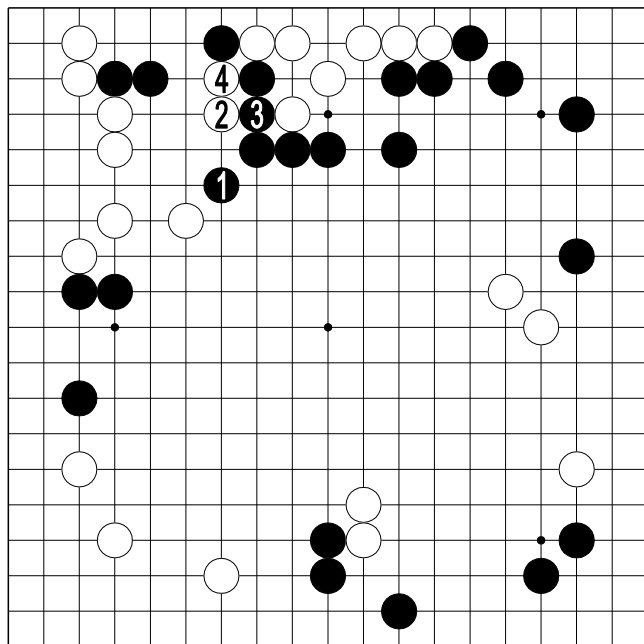
白 2 点，无法将黑棋分断。
白 4，黑 5 将白吃进。



3 图

3 图（涉及不到）

黑走 1 位也是联络，白仍要在 2 位补活。但远远涉及不到 A 位的点。

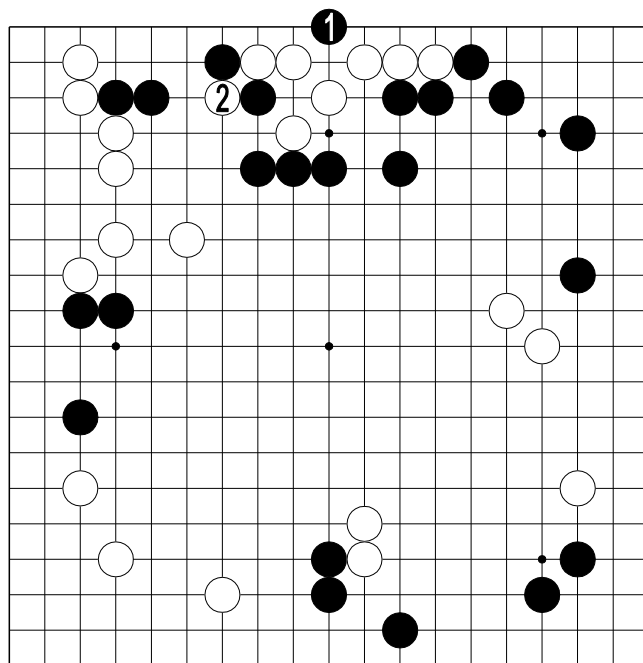


4 图

4 图（被断）

黑 1 尖并未联络。被白 2、4 断后变得很被动。

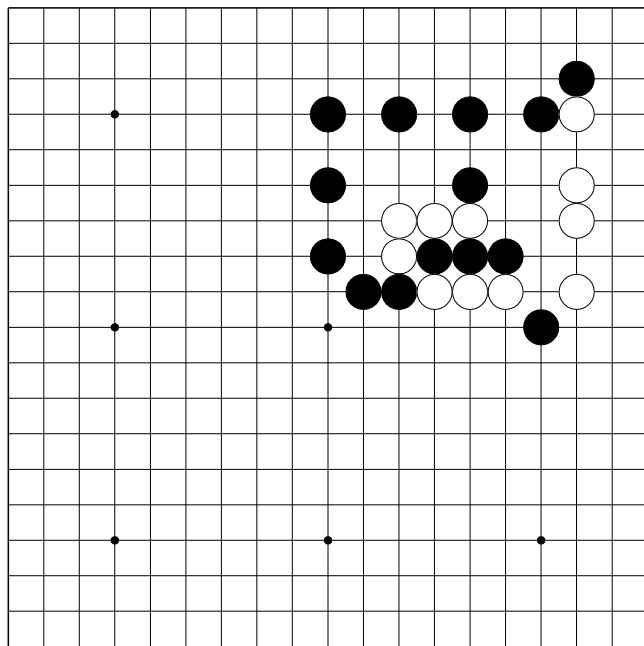
如此，白不仅得到便宜，而且又无需补上边的棋。



5图

5图（不成熟）

黑 1 直破眼是不成熟的着法。白 2 将黑断开。

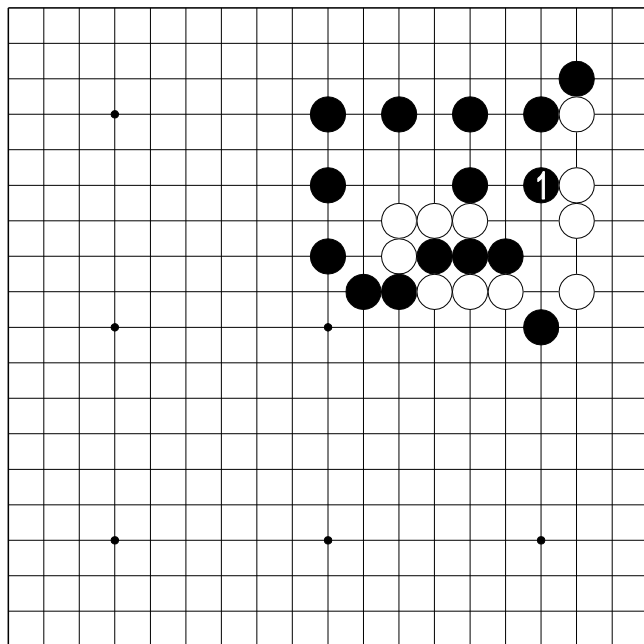


第 11 题 两睨

黒先 上級

现在是中央三子联络的问题。白四子不容易能吃到。如果什么时候都是先手便宜，这种棋最好不要定形。那么黑 1 正是如此。

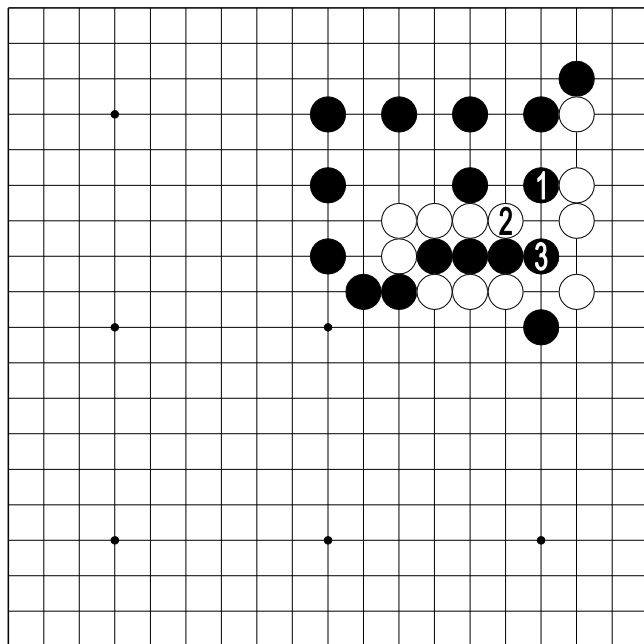
第 11 题



正解图

正解图 单靠最佳

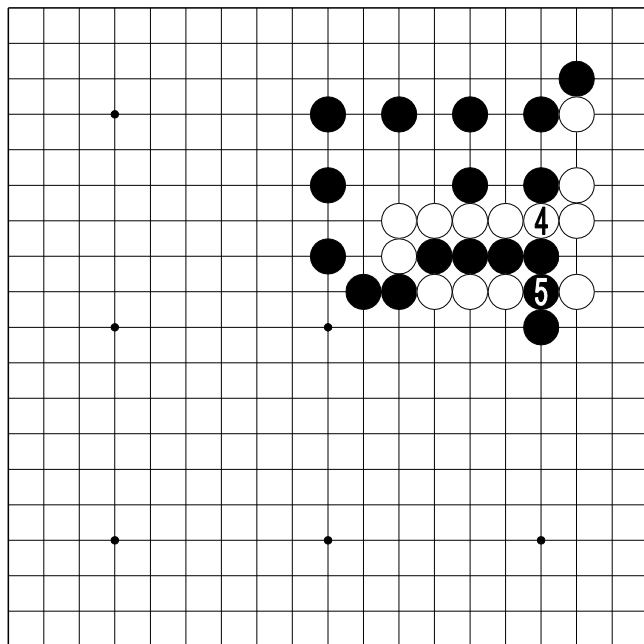
黑 1 靠想吃白四子。



1 图

1 图（两眼）

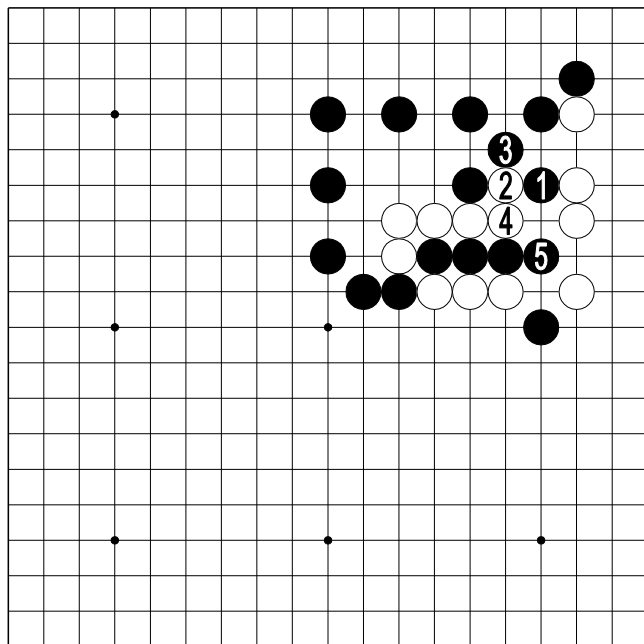
白 2 打，黑 3 长，上下都可接通，两眼。



2 图

2 图（接通）

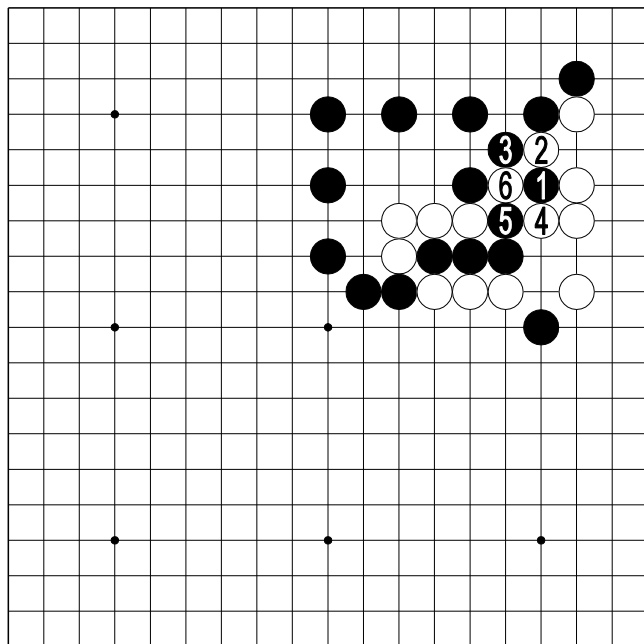
白走 4 位接，黑 5 与外侧
连通。



4 图

4 图（相同）

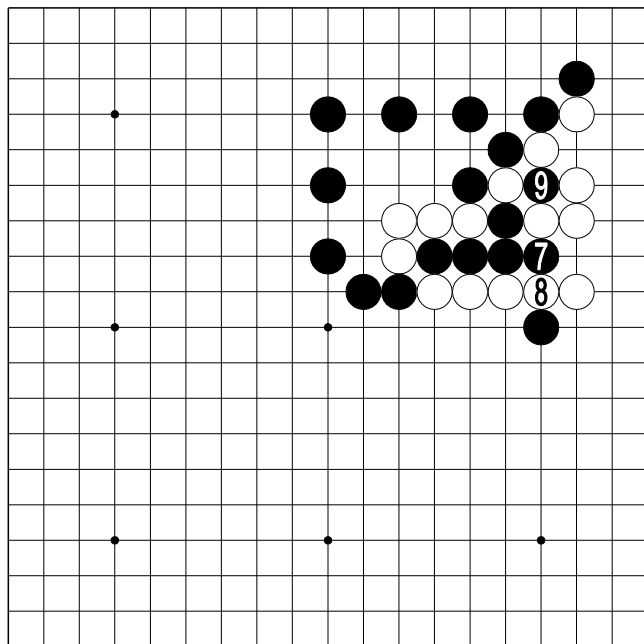
白 2 扳，黑 3 挡，至黑 5
与前图相同。



5 图

5 图（变化）

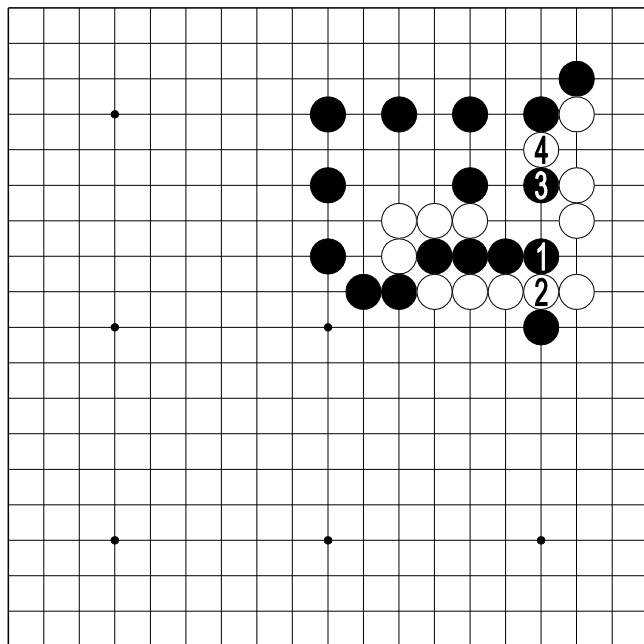
白 2 是别出心裁的着法。黑 3 挡没有什么可怕。至白 6 成劫……



6图

6图（万劫不应）

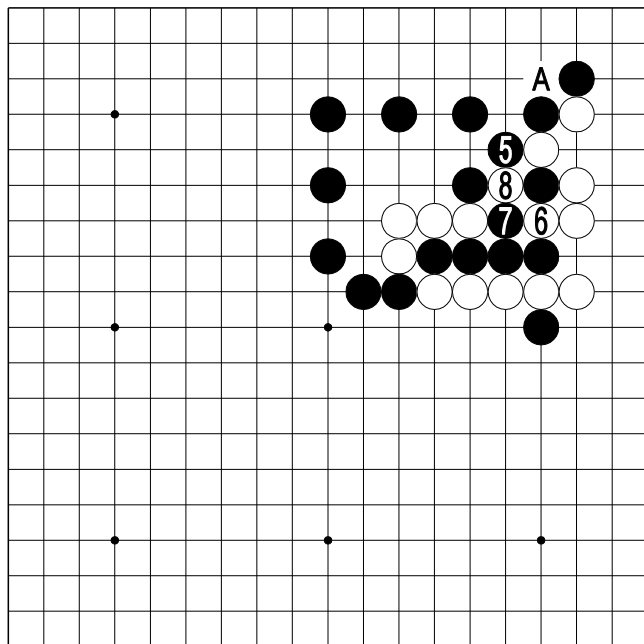
黑7是绝对的劫材,黑6反提劫后,万劫不应。



7 图

7 图（错着）

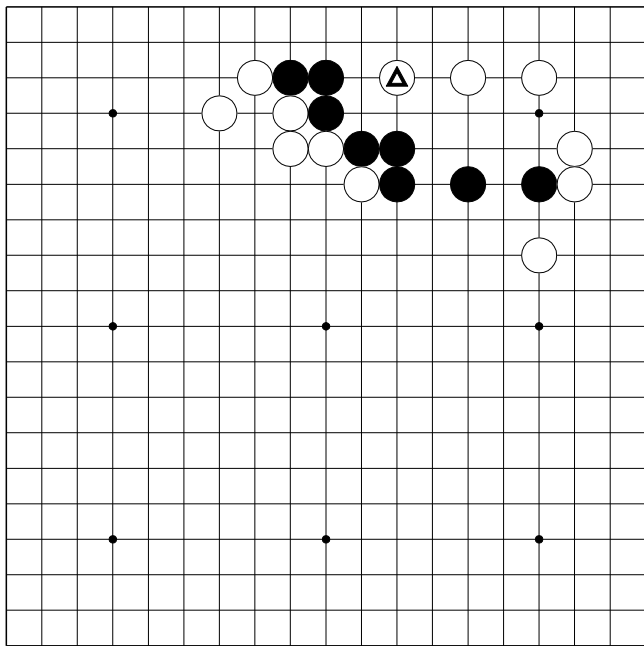
黑 1 先将棋形走定是错着。
黑 3，白 4 以后情况就大不相同。



8 图

8 图（白先提）

与 5 图相比，黑 5 挡成劫，但是白先提劫。黑 5 如走 8 位，白走 A 位，角被侵占。



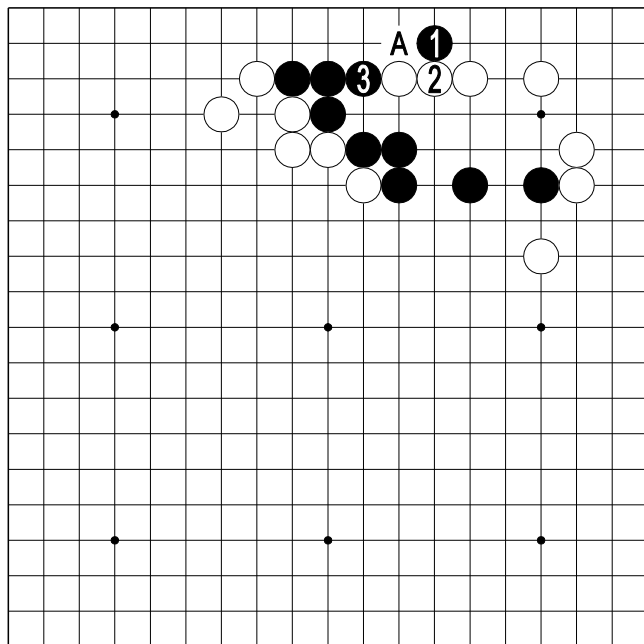
第 12 题 急所

黒先 上級

白△的跳是覷的要点。黑不该单纯地去接，设法腾挪。

相反，可以抓住白的形状进行利用，有比较好的手筋。

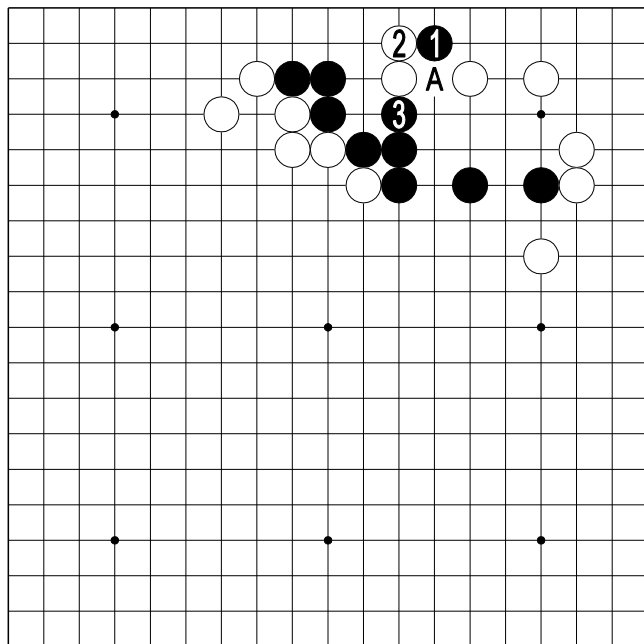
第 12 题



1 图

1 图（高效益）

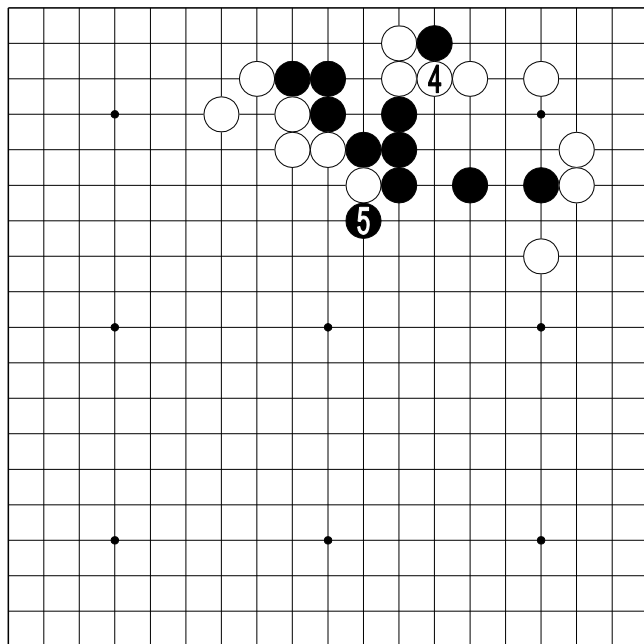
白 2 接，黑 3 联络。下面有黑 A 位渡过的高效益。如果白走 A 位，那么黑就是先手。



2 图

2 图（变化）

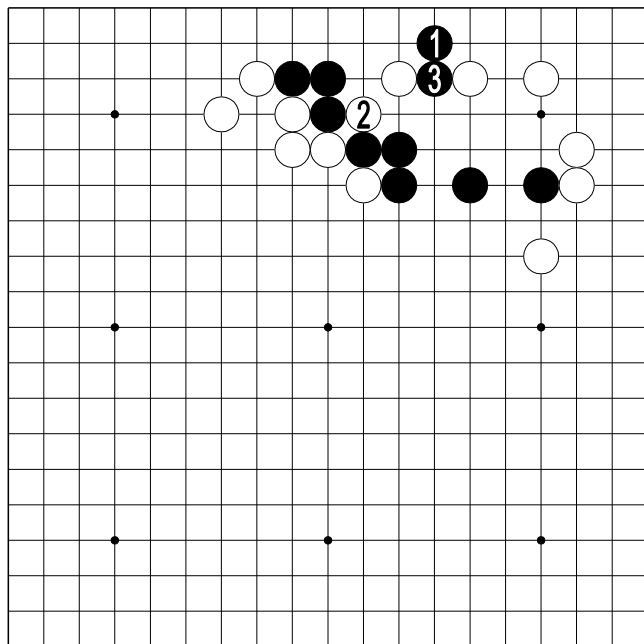
也许白会在 2 位挡，这时，黑从 3 方向顶接，伺机 A 吃白二子。



3 图

3 图（弃子）

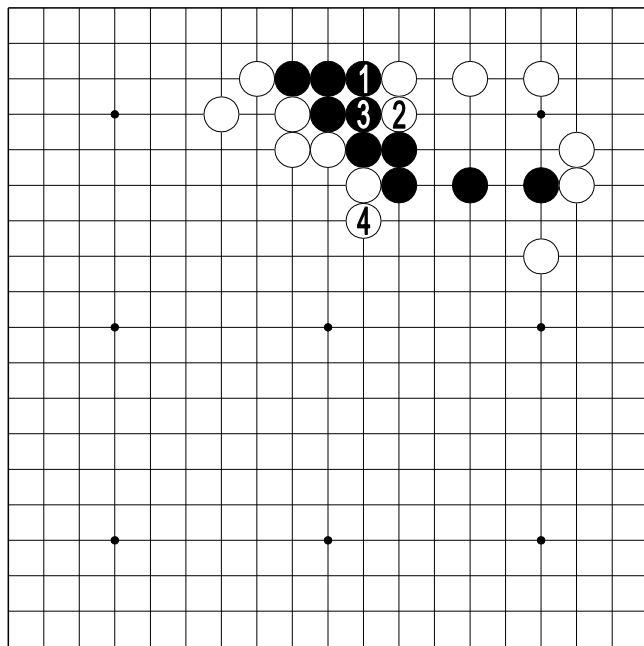
白 4 接，黑走 5 位。黑在上边漂亮地弃掉一子先手联络。



4 图（无理）

这时，白不能在 2 位断。
否则黑 3 冲吃掉白二子。

4 图

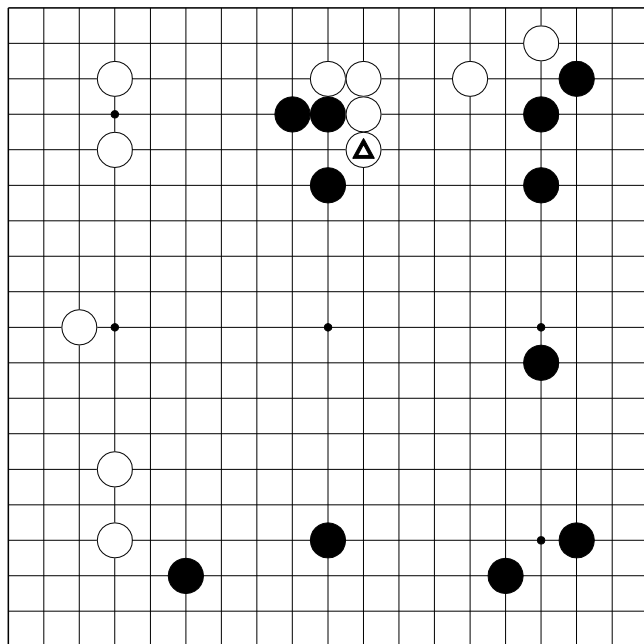


5 图

5 图（被利用）

黑 1 接无谋。

虽然防白断，但白 2 先手便宜，再回过头来走 4 位。黑 1 如走 2 位，白走 1 位先手便宜。



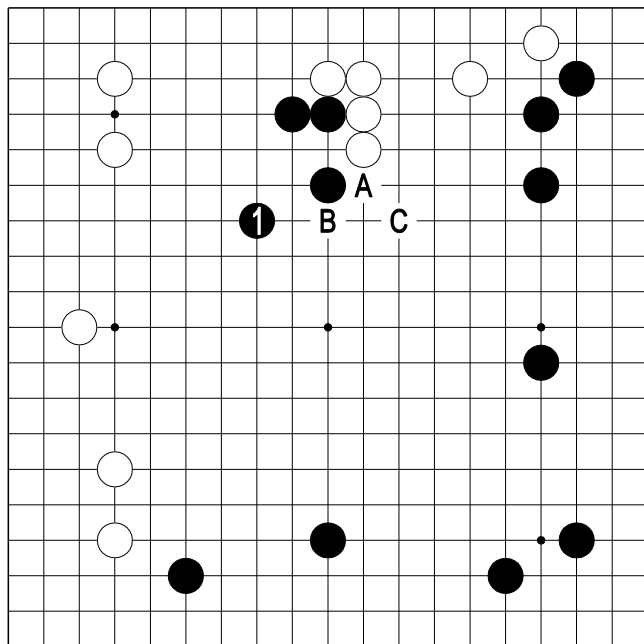
第13题

第13题 整形

黑先 中级

这是黑为了消白势走出的结果。

现在白△长出，下一步伺机冲断。黑应该如何补断？这个局面着重讲究形的平衡。

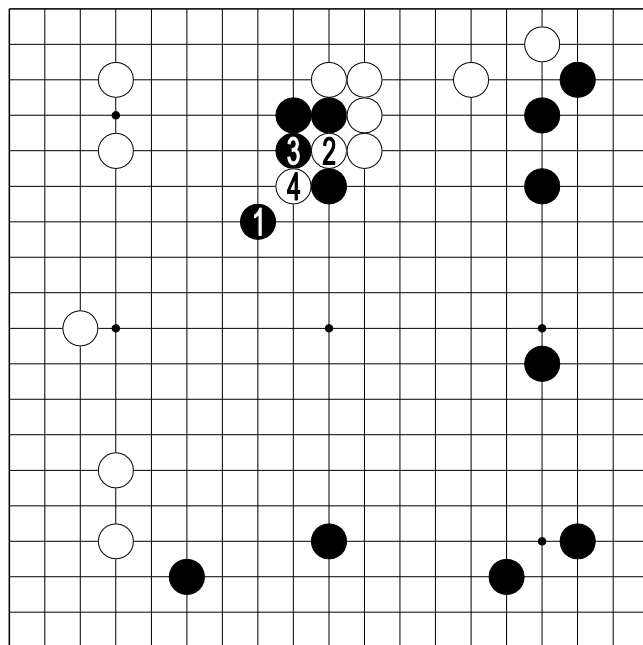


正解图

正解图 飞补

黑 1 飞是正着。黑四子比较轻灵地处理好。而且还兼顾上边和左边的消势。

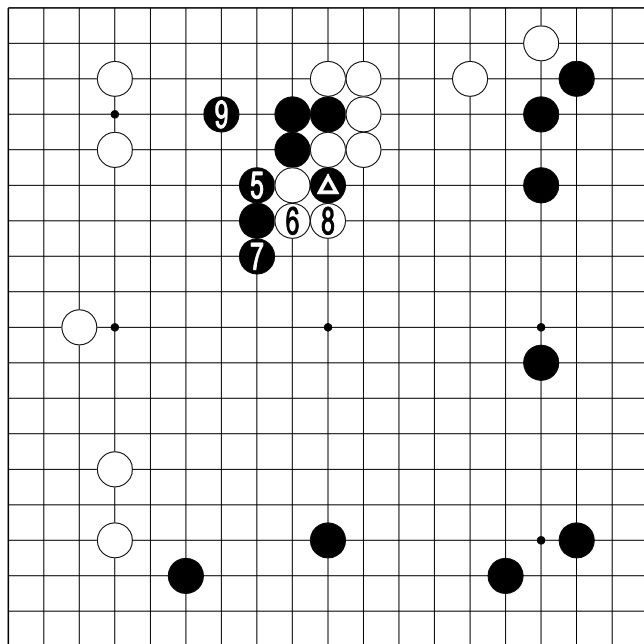
下面白走 A 位。黑走 B 位，黑 1 恰到好处。估计白在 C 位飞。



1 图

1 图（冲断）

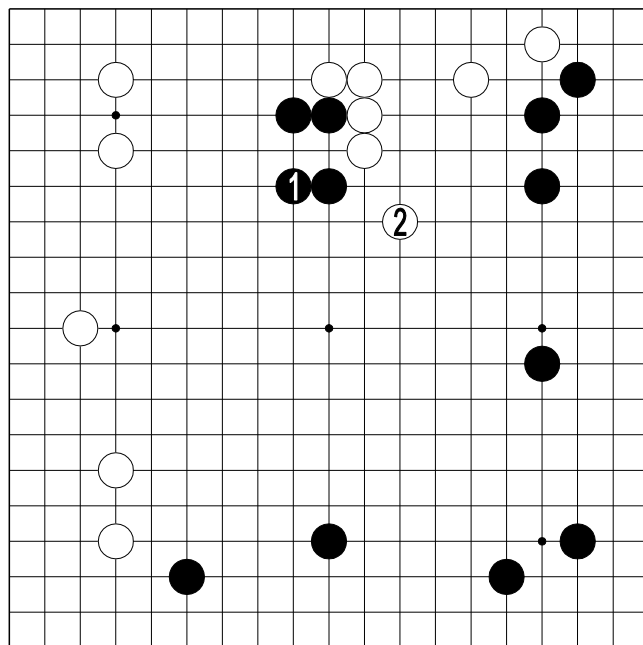
白 2、4 冲断也是有的一种着法。黑 1 正好位于要点。



2 图

2 图（黑充分）

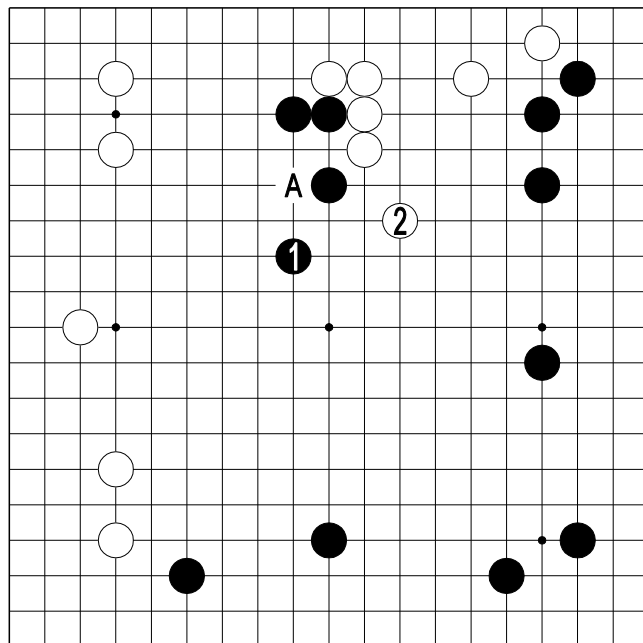
接上图，黑 5 大、7 长、9 跳补很充分。▲一子很轻，即使被吃也无关紧要。



3 图（重）

黑 1 虽完全补了断，但白 2 以后，这几个黑子显得重，而且黑形缺乏弹性。

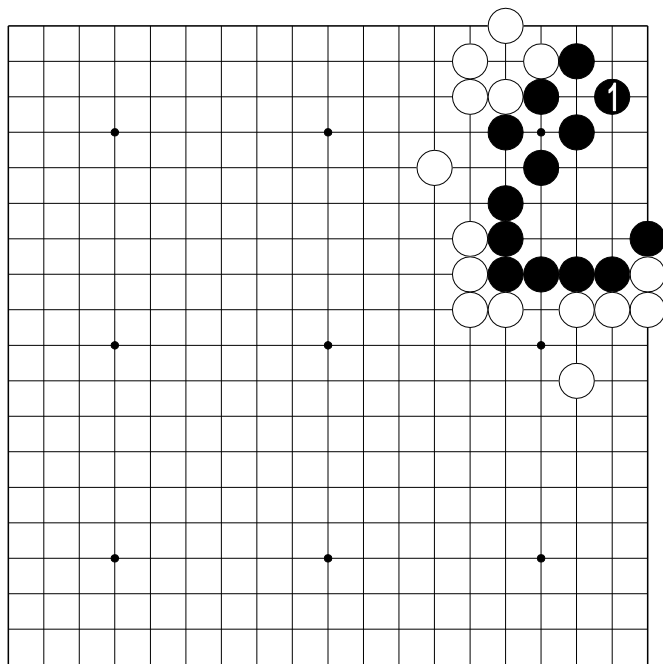
3 图



4 图

4 图（薄）

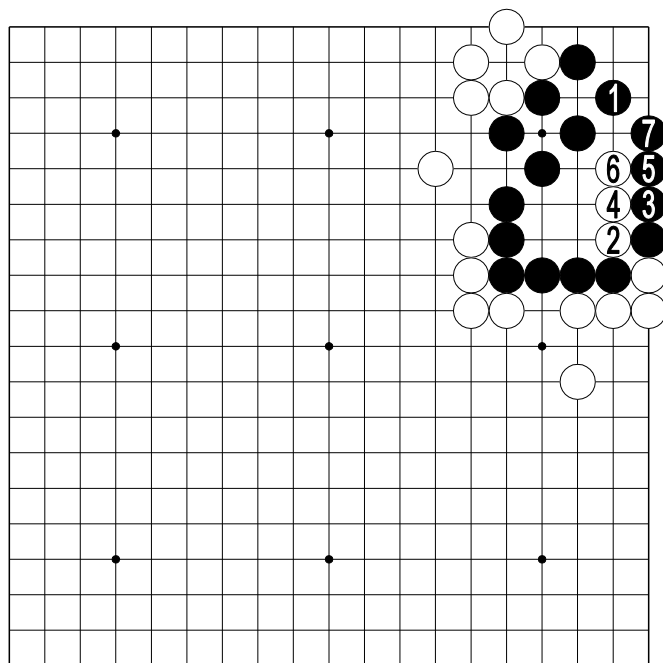
黑 1 飞，白仍走 2 位。以后留有白 A 位靠，所以还必须补一着。



正解图

正解图 一子双关

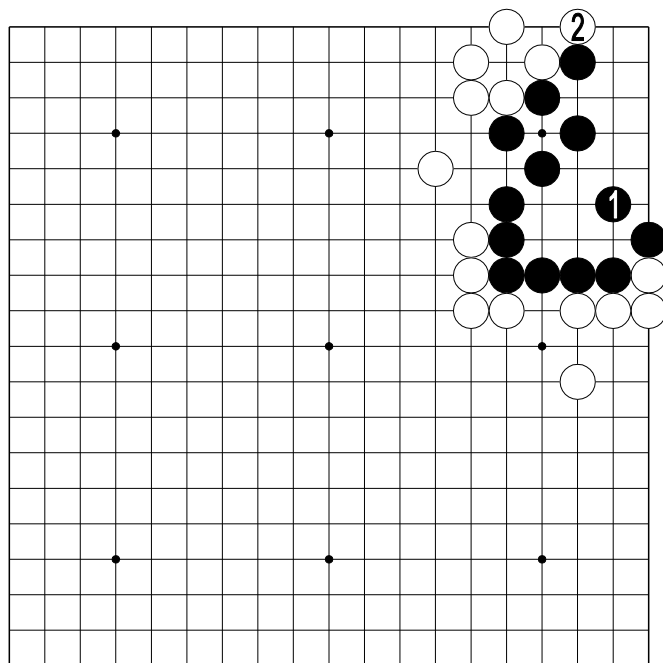
黑 1 虎，看上去好像补得太远了。这样同时又兼顾到右下一子。



1 图

1 图（能逃出）

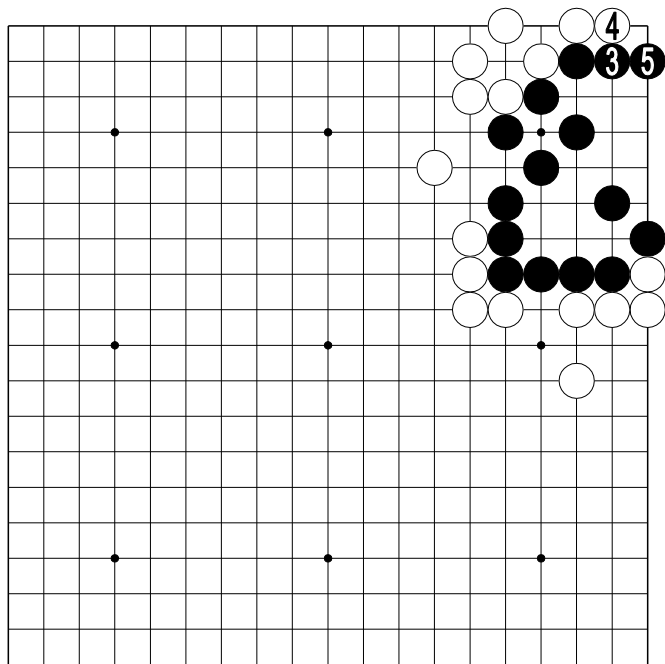
白 2 断，黑 3 至 7。黑 1 的作用一目了然。



2 图

2 图（平凡）

黑 1 虎接很平凡，白显然要在 2 位扳。

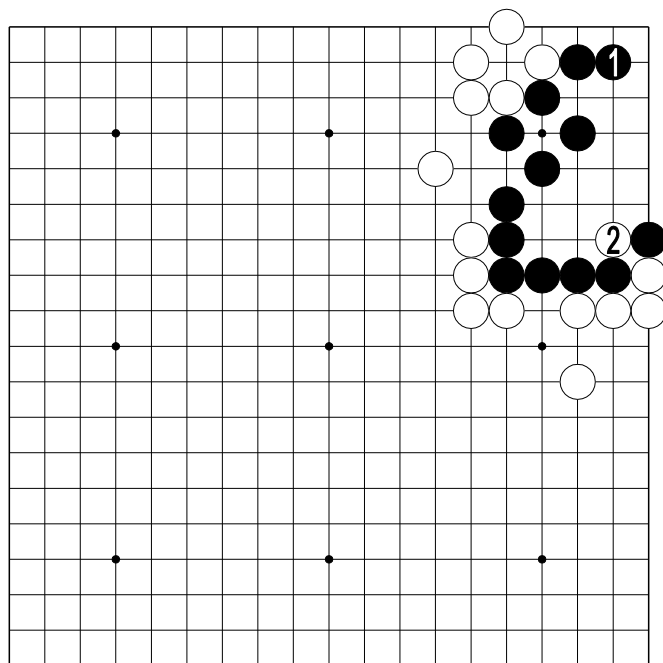


3 图

3 图（4 目损）

至黑 5 为止，与正解图相比黑损 4 目。

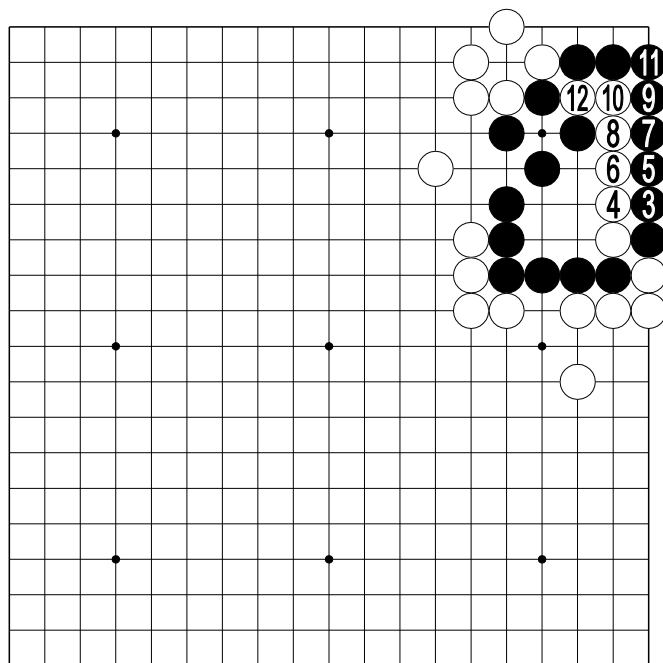
黑 3 如在 4 位挡，危险性太大，不可轻易地这么下。



4 图（太远）

如果黑不愿被扳到角，而补在1位，就距离远了。白2 断……

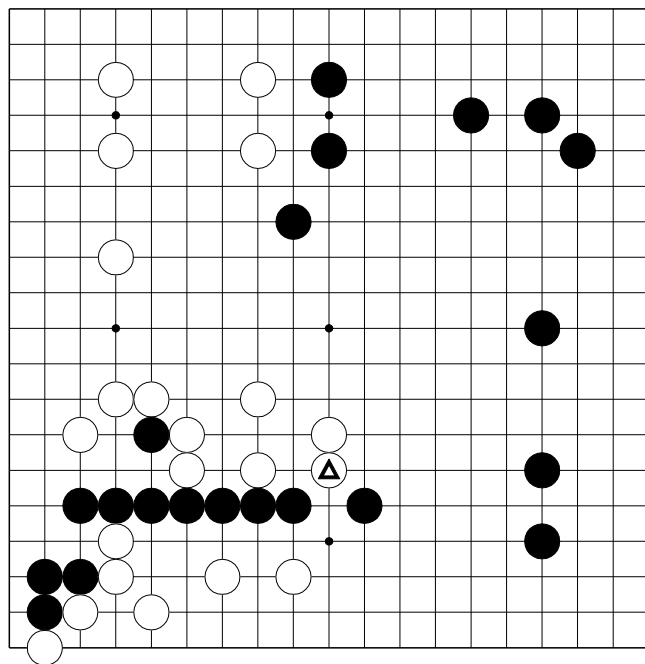
4 图



5 图

5 图（出棋）

黑 3 以下，被白 12 位断入，成劫。



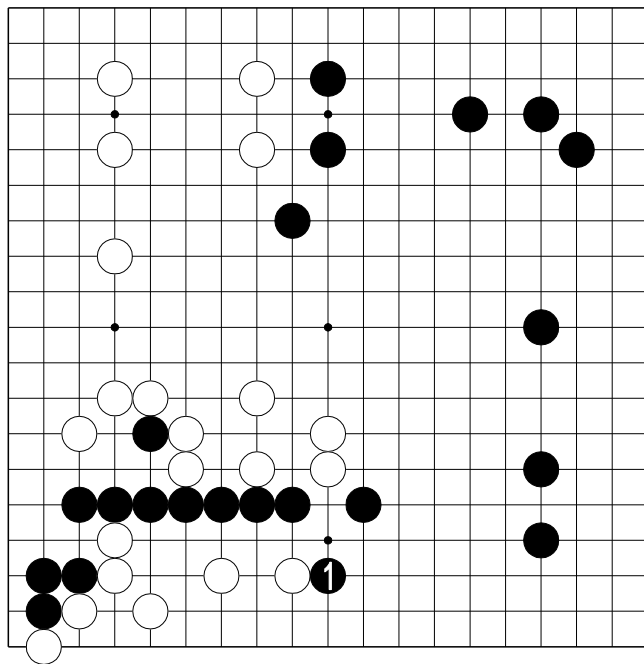
第15题

第15题 棍子

黑先 上级

这是中盘中出现的问题，焦点在下边。

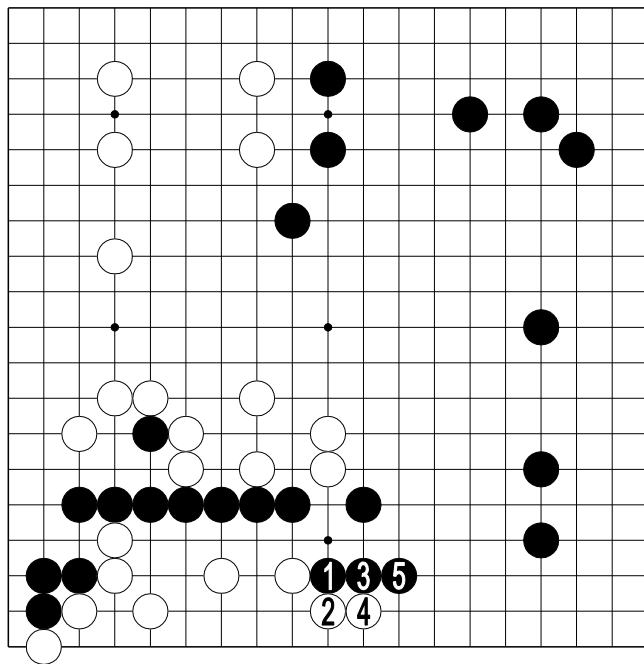
现在白走△位刺。黑难道就甘心接成一根棍子吗？想想看有没有其他好手段？



正解图

正解图 靠封头

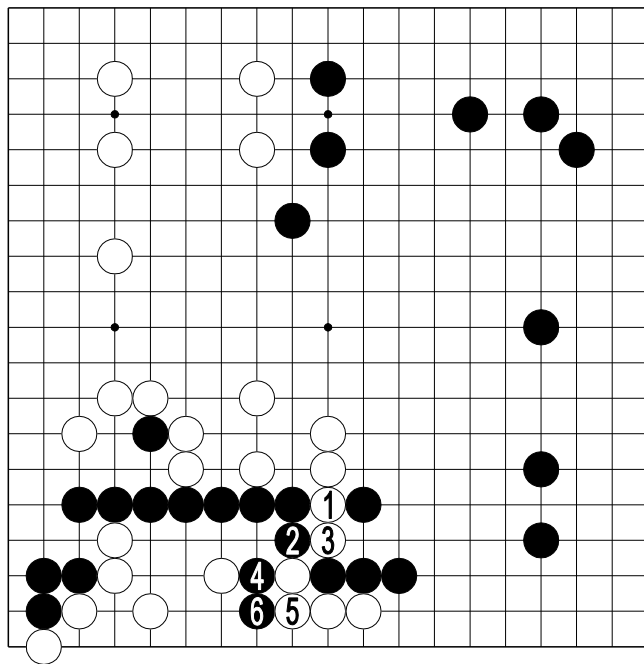
黑 1 靠是最佳着法。下边白还没有完全好。所以这里才是黑的腾挪地方。



1 图

1 图（顺利）

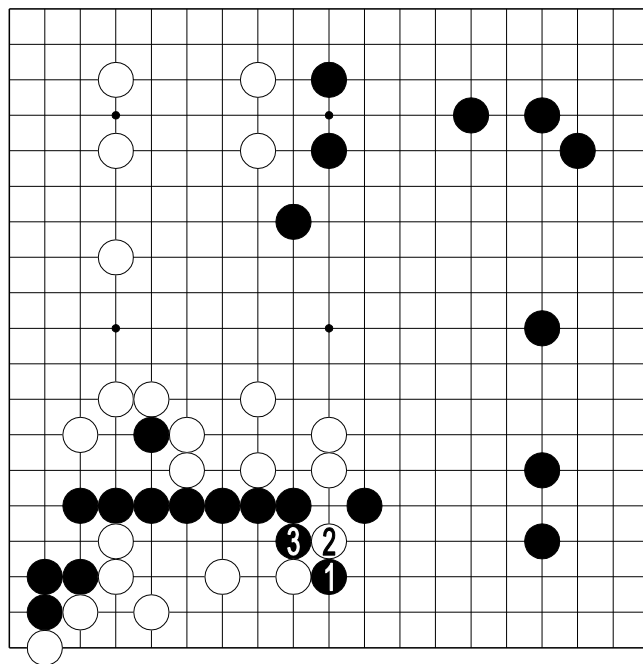
白 2 扳，至黑 5 长，下边得到加强。这是很顺利的应对。



2 图

2 图（对于断）

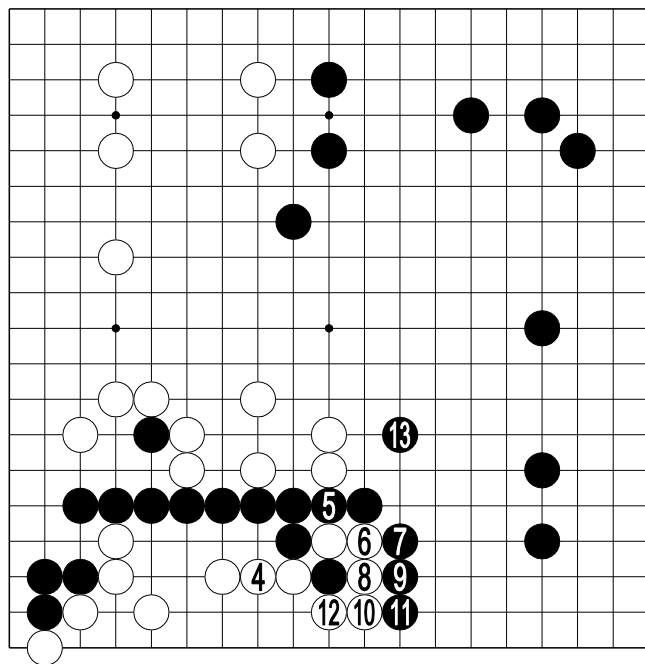
当然也要防备到白 1 的冲断。黑 2 至 6 也将白分断。左右两边白总有一块被吃。



3 图

3 图（反击）

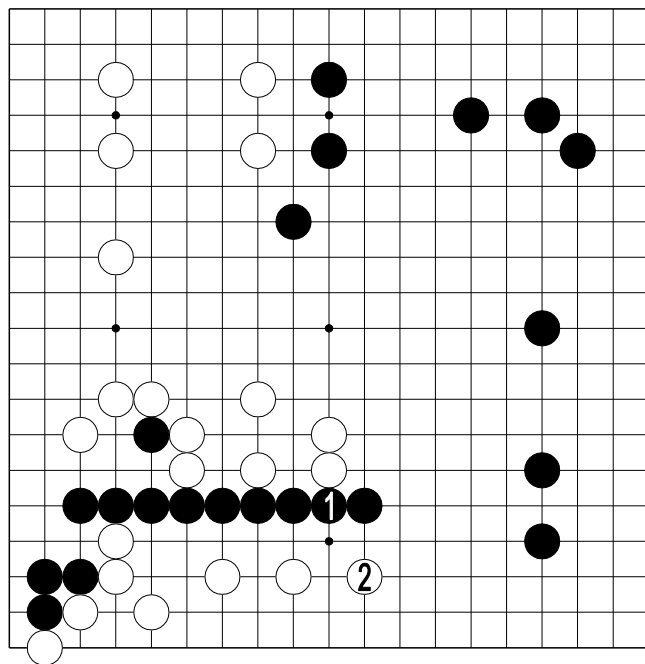
白即使立即在 2 位扳出。
也没有什么可以担心的。黑 3
断……



4 图

4 图（必然应对）

白 4、6 是最强的着法。黑 5 打吃直至 13。
右下的黑空已基本确保。

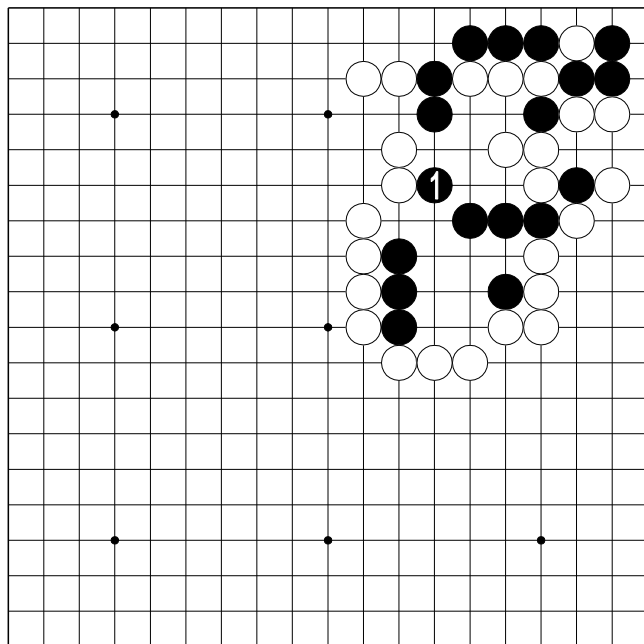


5图

5图（失败）

黑 1 实接，被白 2 跳，黑什么手段也没有。

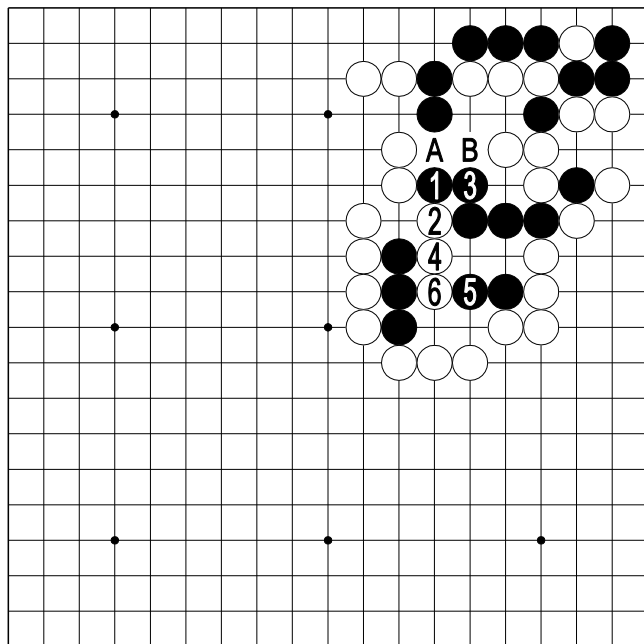
黑棋不仅成为一条棍子，而且还没有完全安定。



正解图

正解图 尖靠

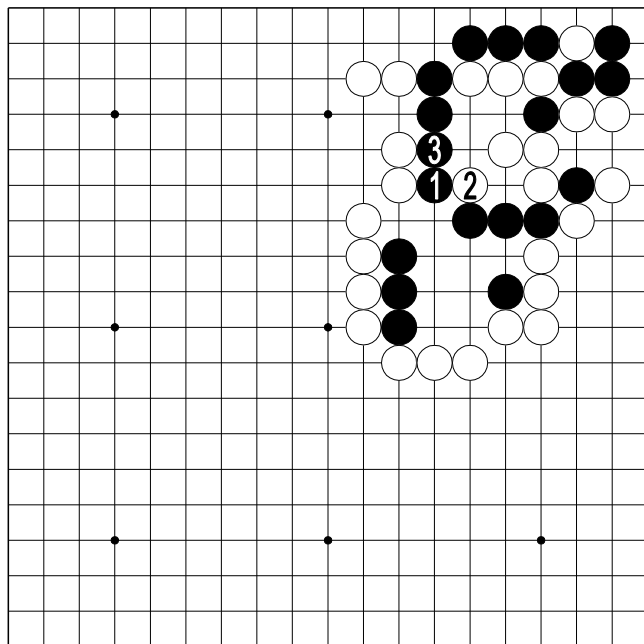
黑 1 的尖靠是联络的手筋。



1 图

1 图（最佳着法）

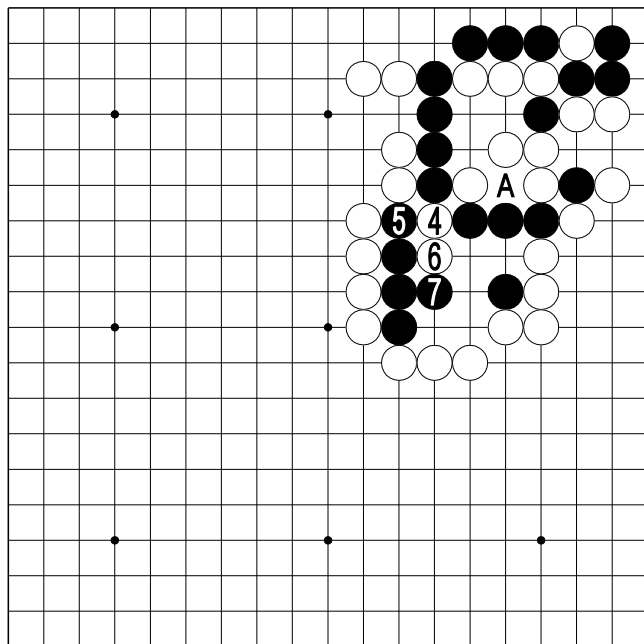
白 2 是最强的抵抗手段。
黑 3、5 接回一半。不管什么时候白在 A 位冲，黑走 B 位都能连通。



2 图

2 图（白 2 恶手）

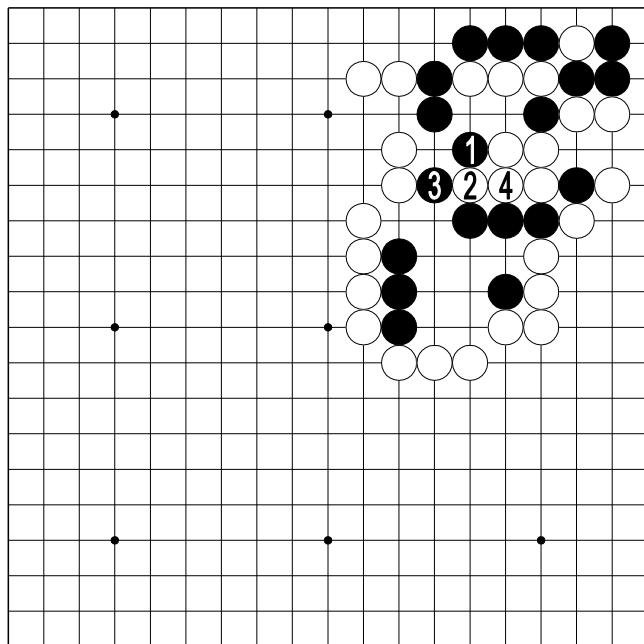
白 2 卡是恶手。黑 3 连成一条线。这下全部接回。



3 图

3 图（全部）

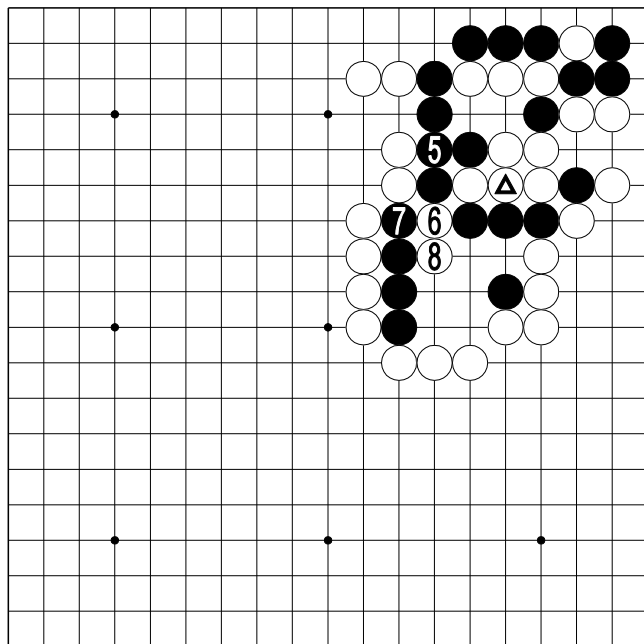
接着，白 4 断入，黑 5 、7 打吃。关键是 A 位还空着一口气。



4 图

4 图（失败）

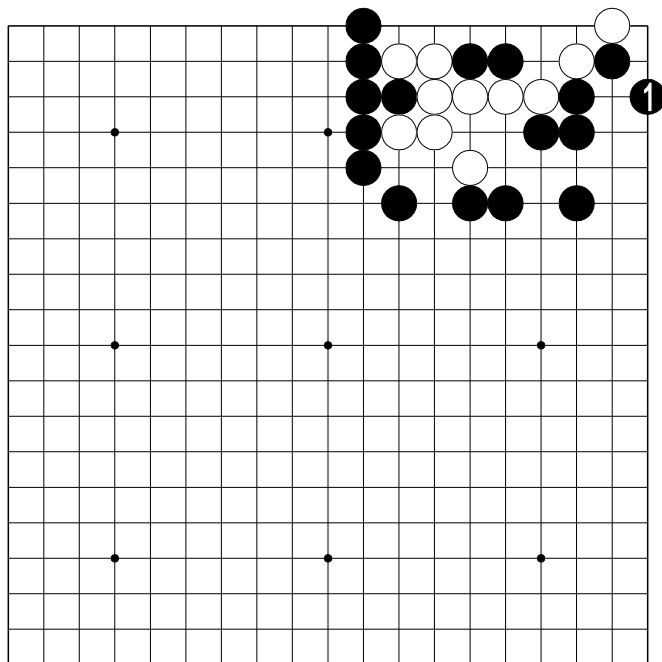
黑 1 尖靠是方向的失败。
白 2 挖、4 接。



5 图

5 图（被断）

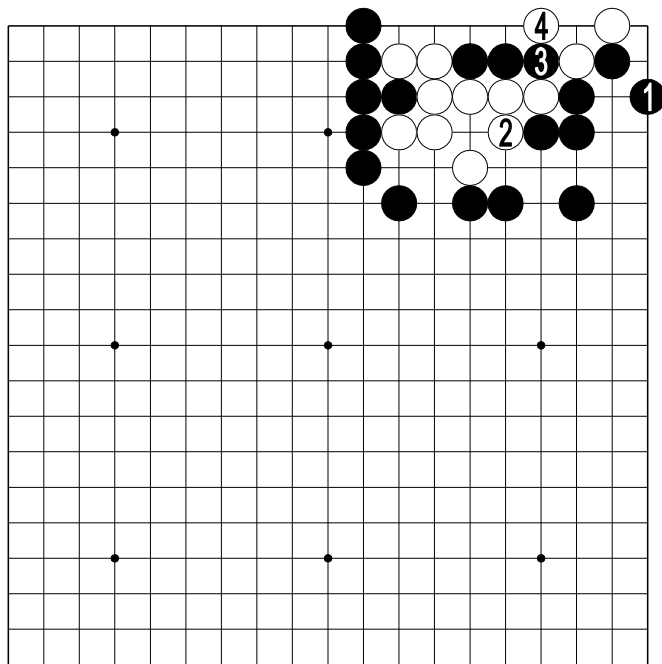
白 8 长出，这就不会被吃。
与 3 图不同的是多了△一子。



正解图

正解图 双劫白死

黑 1 虎是最强的着法。
但仅此一手还远远不能解决问题。

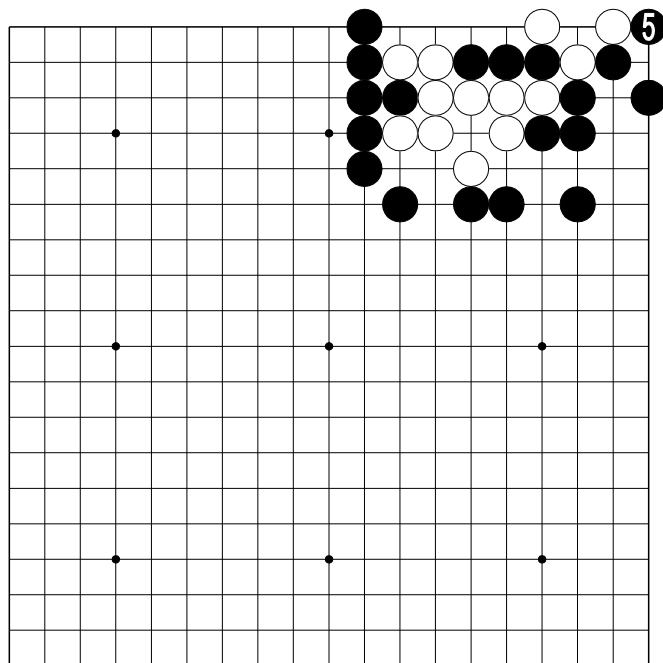


2 图

2 图（劫吗？）

白 2 先做一眼，以死相拚。
黑 3 断吃，白走 4 位。

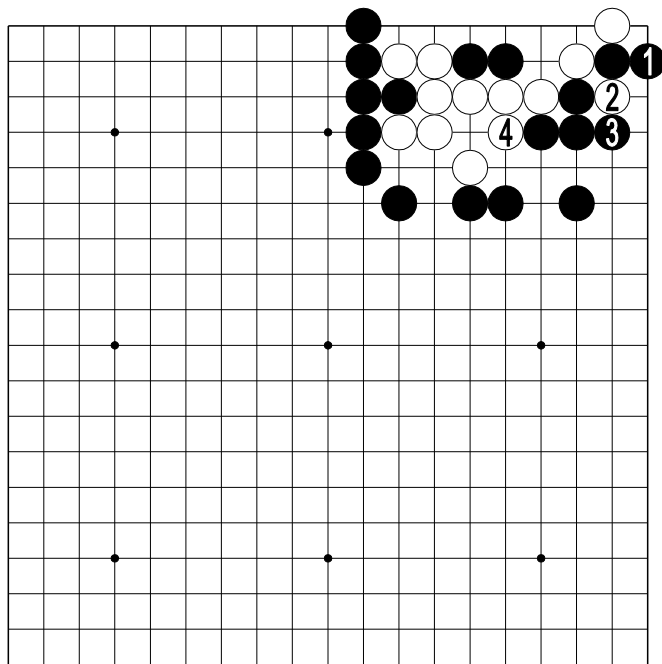
如果黑就此认为已经不能
净吃，必须劫杀的话，那么，识
别死活题的能力还没过关。



3 图（白死）

黑 5 扑进，打吃白二子。
如此白就死了。

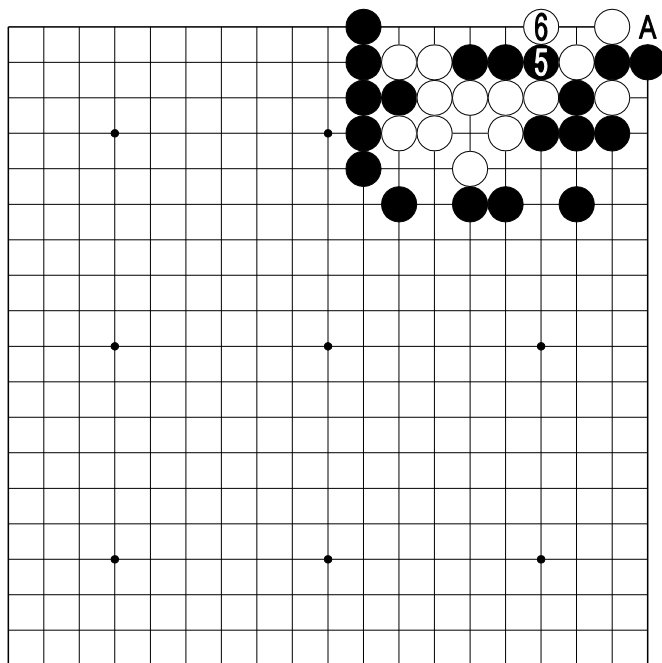
3 图



5 图（失败）

如黑 1 立，那么白就不至于死。白 2 先断，再在 4 位做眼是妙棋。

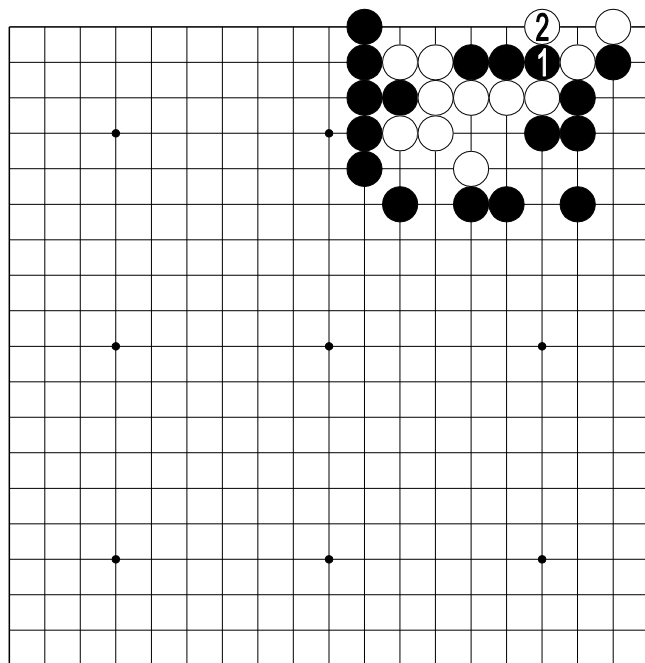
5 图



6图

6图（劫）

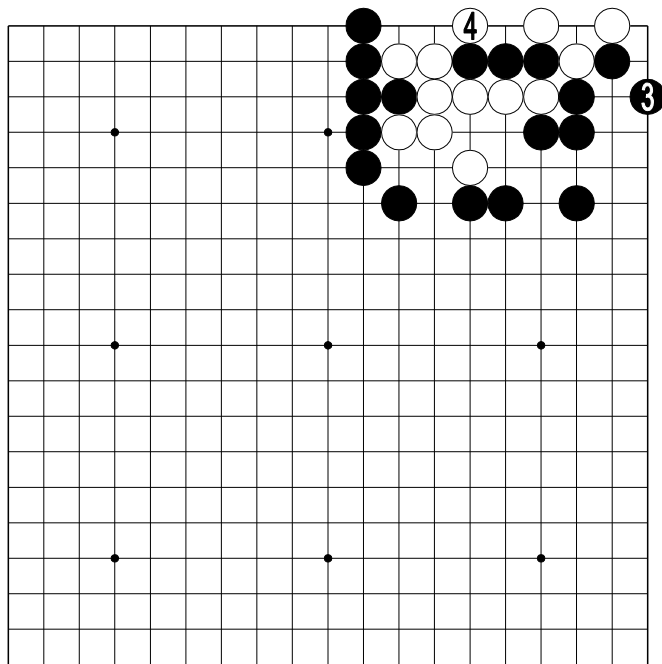
黑 5 断，白 6 扳成劫。这是单纯的一手劫。黑 A 位不入，是白的成功。



7 图

7 图（劫）

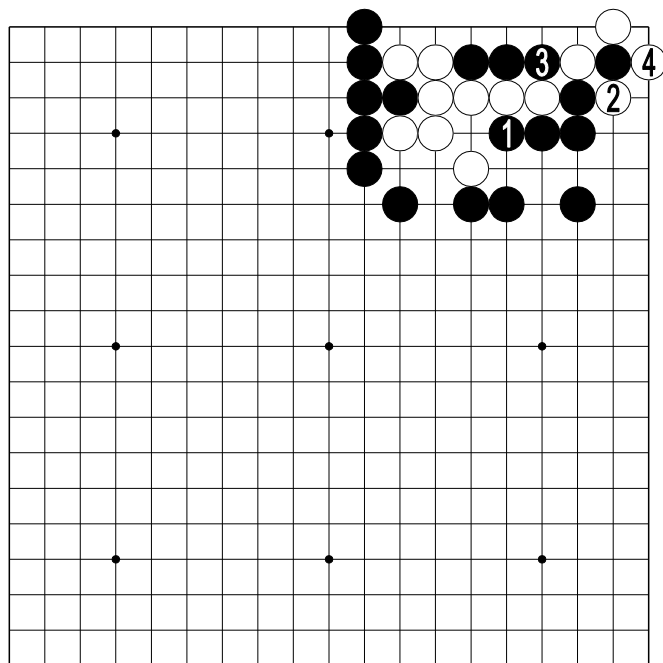
黑 1 断吃，白在 2 位做劫。
这个交换之后……



8 图（相同）

黑 3 虎，白 4 仍然成劫。

8 图

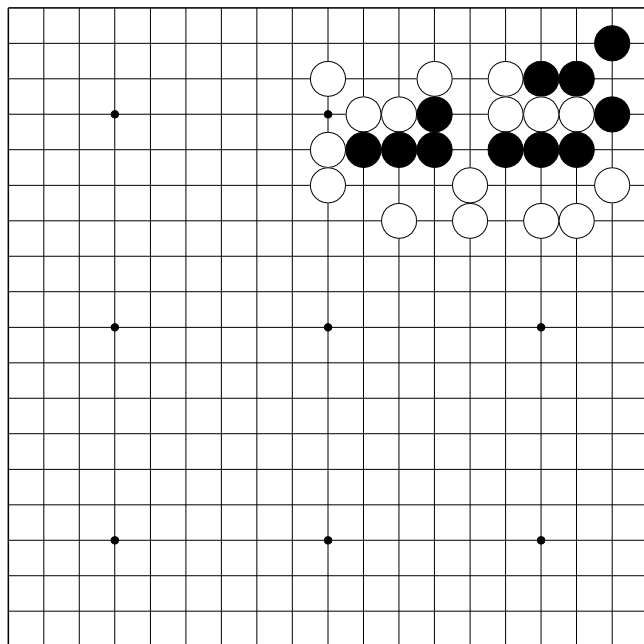


9 图

9 图（白活）

黑如 1 位破眼，白 2、4 无条件地做活。

这是黑最坏的着法。



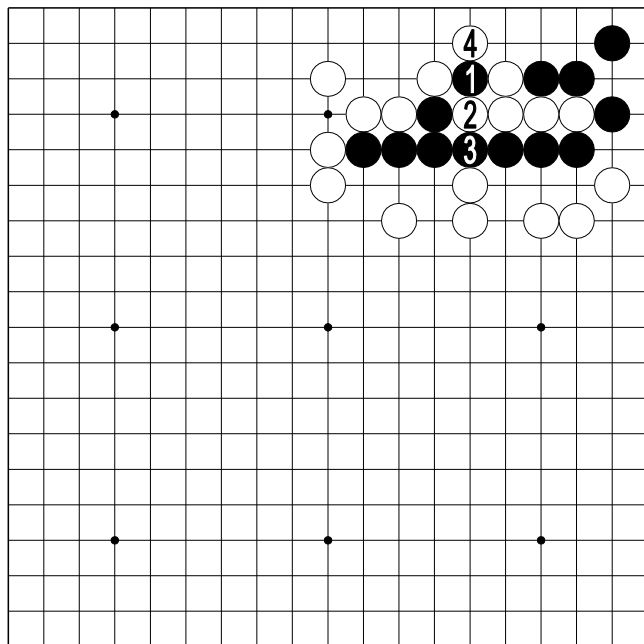
第 18 题

第 18 题 弱点

黑先 中级

白有两个断头，都很严厉。
黑应该以怎样的次序去接？

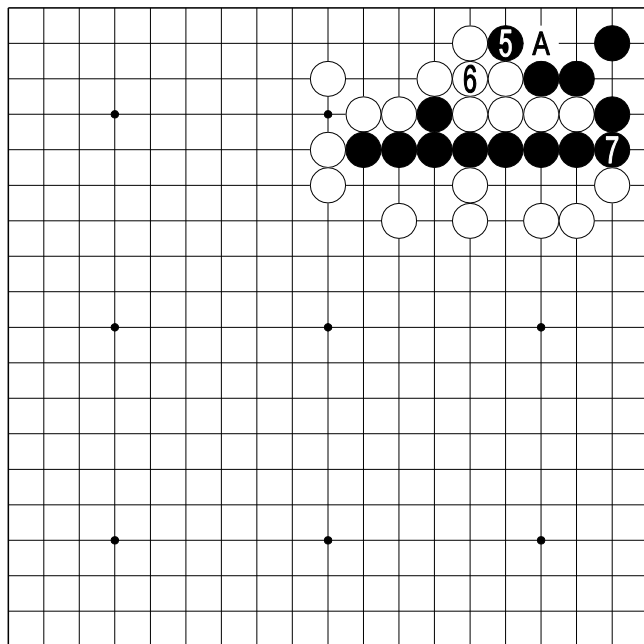
这个棋要抓住白棋的弱点。
如果一旦疏忽大意，就损失惨重。



1 图（先手）

白 2 抱吃，黑 3 打。一个断头已先手补上。

1 图

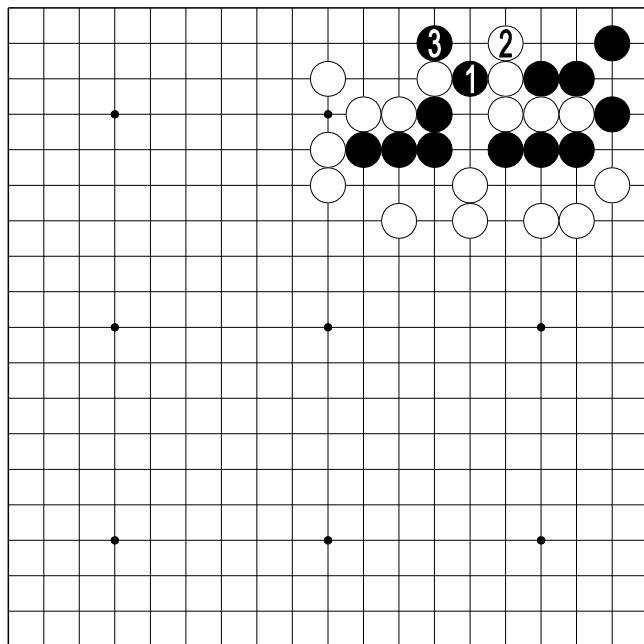


2 图

2 图（完成）

接着，黑 5 打，取得先手便宜后，再在 7 位全部连接。

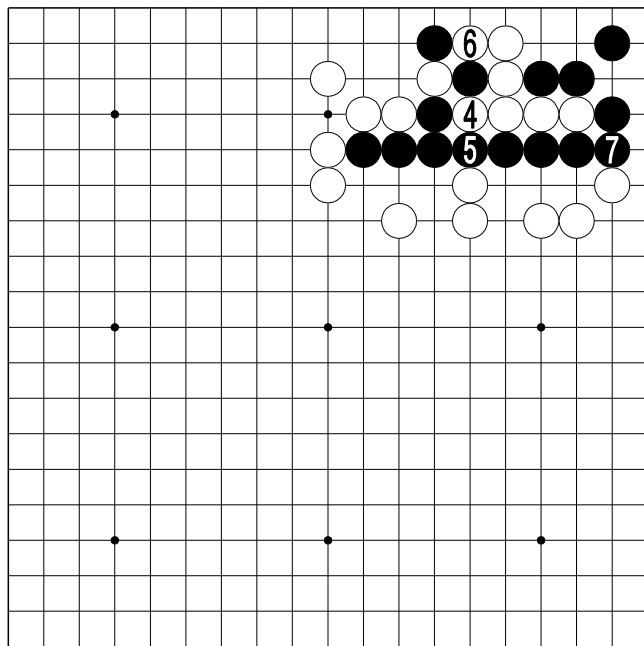
如黑 5 改走 7 位，则白 A 位是先手。黑损。



3 图（强手）

白 2 立是强手。可是黑 3 打是更强的手段。

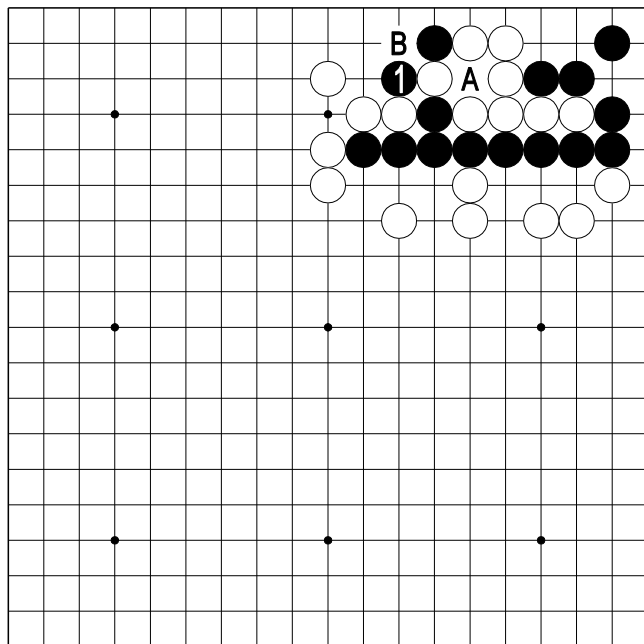
3 图



4 图

4 图（留有手段）

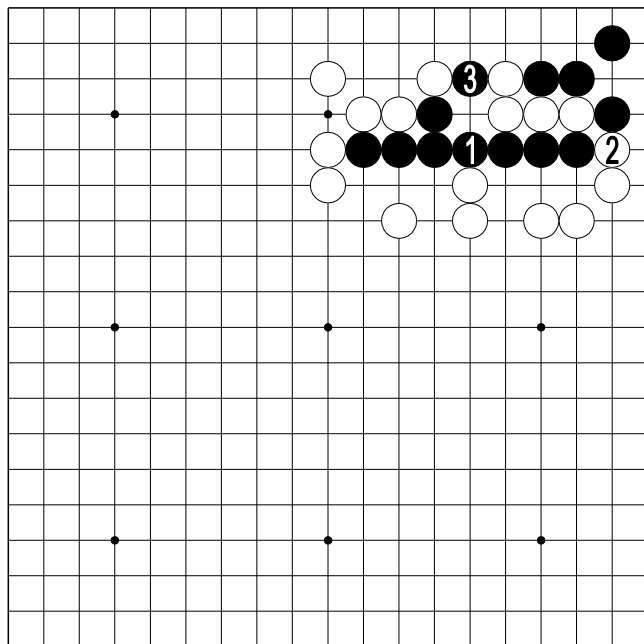
白 4、6 不得已，至黑 7 联络。
但是，这个白形还有问题。



5图

5图（劫）

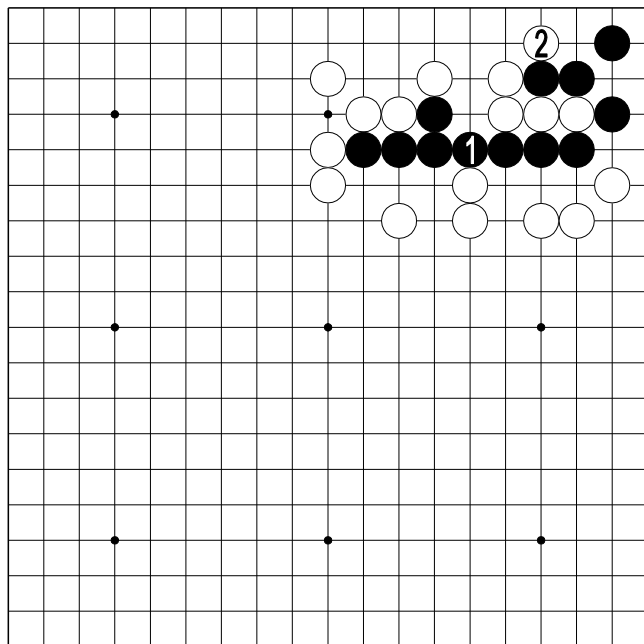
接前图，白如脱先，有黑 1 打吃成劫的手段。白 A 接，黑 B 接形成对杀，黑气长。



6图

6图（疏忽）

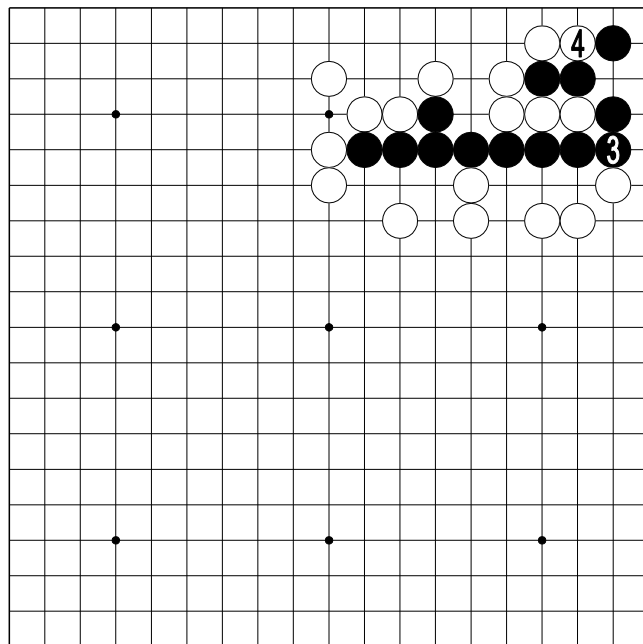
什么不能单在黑 1 接呢？
被白 2 断，黑 3 仍能吃到白四子。疏忽。



7 图

7 图（失败）

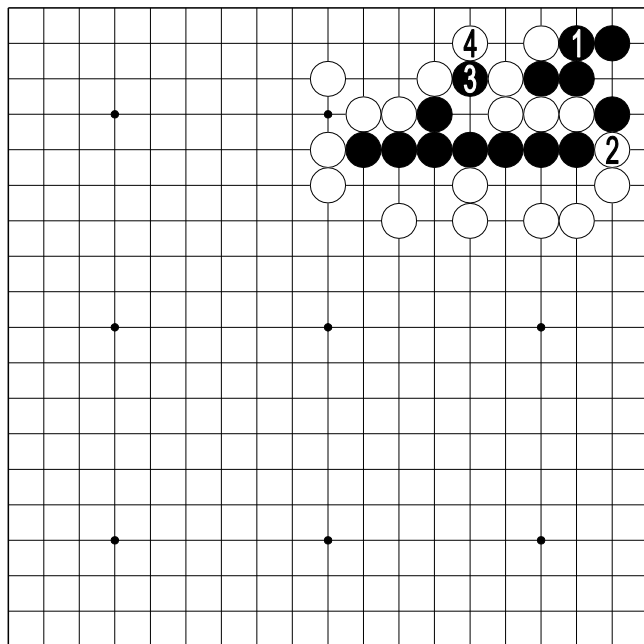
白不断，而在 2 位扳。这样黑失败。



8 图

8 图（黑死）

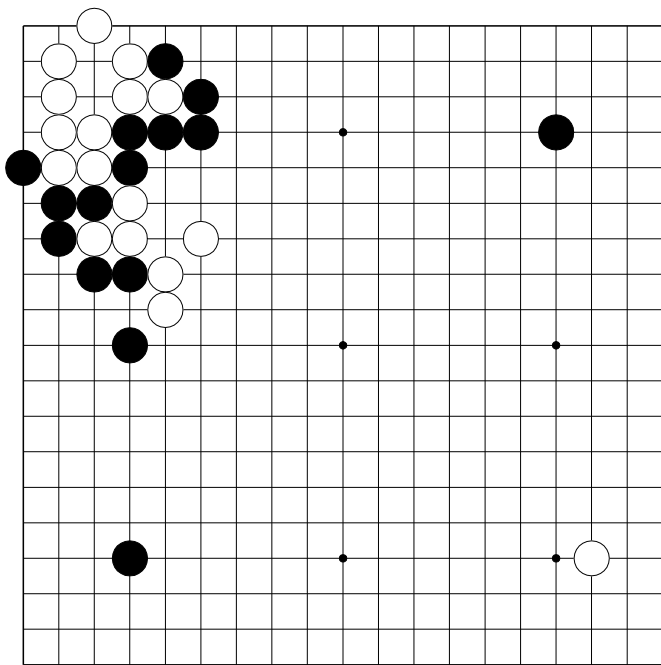
续前图，黑 3 接， 白 4 打，大块黑棋全部被吃。



9 图

9 图（能断）

黑 1 补角，白 2 从下面全部切断之后，黑 3 挖，白 4 挡。黑毫无手段。



第 19 题

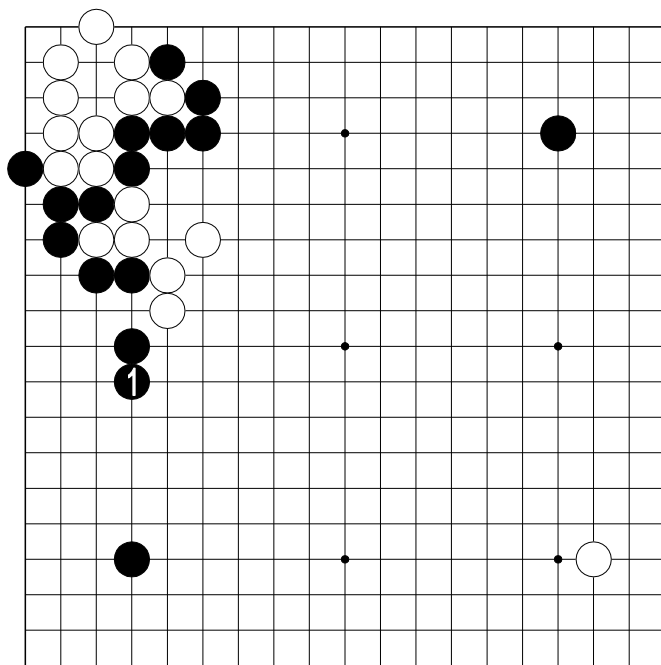
第 19 题 感觉

黑先 有段

左上角是大型定式演变出来的。

现在左边的黑形出现冲断点, 因此当务之急是补断。

请考虑一下最好的补法。

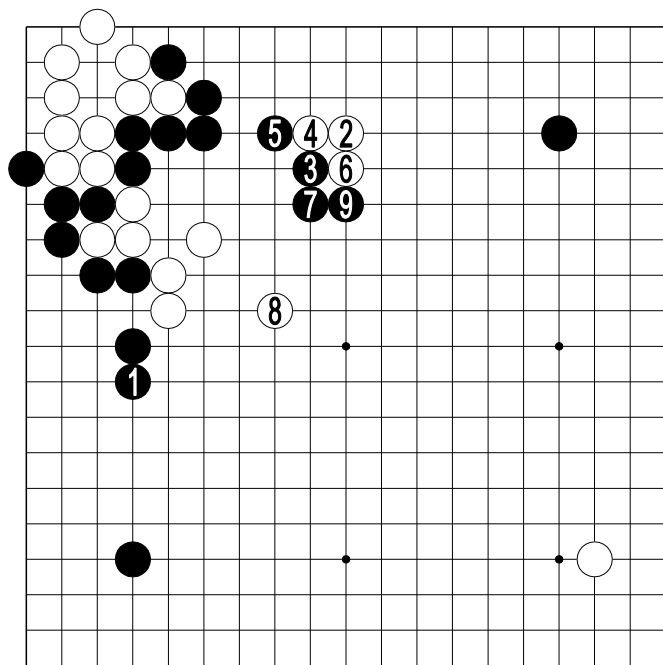


正解图

正解图 最强补法是并

黑 1 并是非常好的感觉。

这手棋起到三个作用。第一，防止白的冲断；其次，与左下星位配合适当，构成阵势；第三，最大作用是对中央产生强有力的影响。

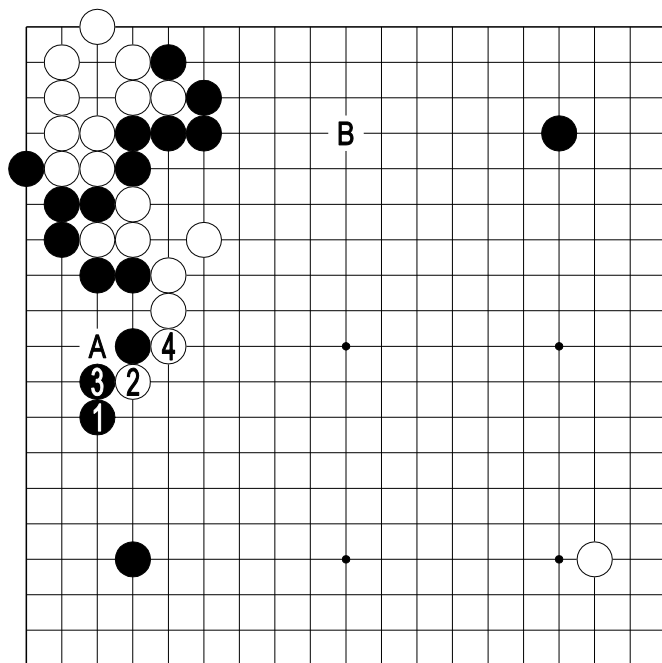


1 图

1 图（中腹作战）

设想一下以后的应对。白 2 是可以预想到的攻逼点。黑 3 肩冲腾挪至 9。

以后中央的攻防是胜负关键。但黑 1 的并对中腹的战斗可能起到比较大的作用。

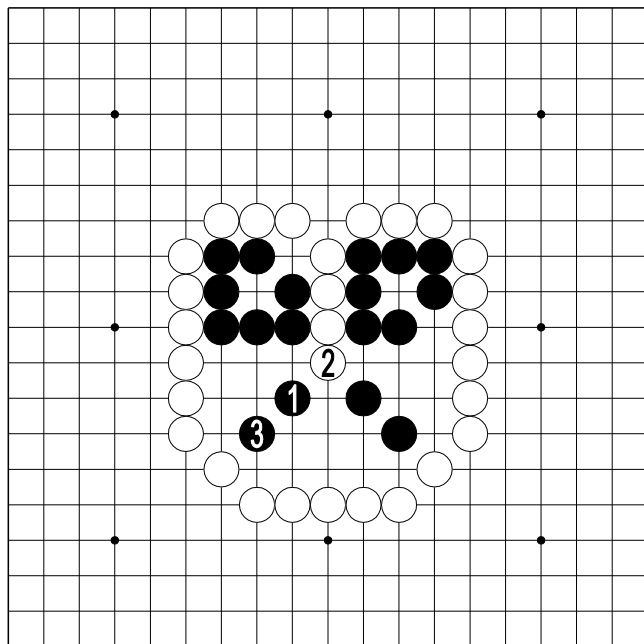


2 图

2 图（缓）

黑 1 飞是一种保守着法、对中央缺乏相应的影响。白 2、4 位是手筋。白 2 也可以直接在 4 位压获先手便宜。

如果黑 A 位补，白 B 位攻逼，中央的情况与前图大不相同。

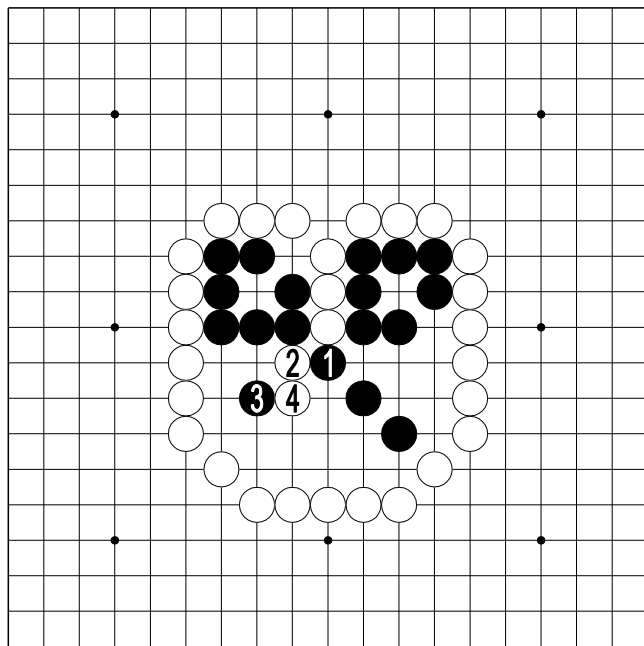


正解图

正解图 喇叭接

对白中央穿出不能直接挡，
黑 1 跳是正解，白 2 再冲，黑
3 尖完全联络。

两边都是相同的尖形，像一个喇叭，所以称之为喇叭接。



1 图

1 图（失败）

黑 1 挡。白自然很高兴地在 2 位断，现在再考虑对策为时已晚。黑 3 枷，白 4 冲，黑无法吃到白子。

除正解喇叭接以外，其他已别无联络手段。这一点请记住。