

下一手

第七册

终盘战

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

说起官子来，很多人认为这仅仅是数目字的世界，实在令人为之头痛。

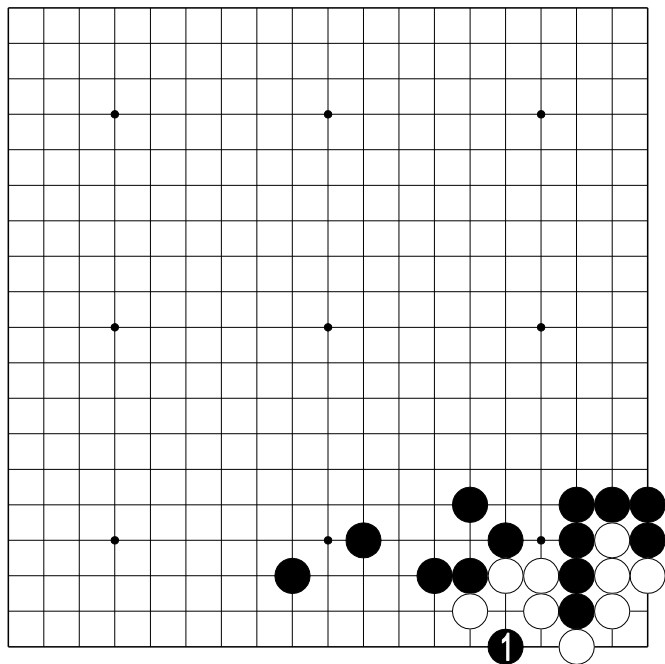
实际上围棋比赛与赛跑有一个共同的哲理。尽管中途跑得飞快，然而在抵达终点之前，不能坚持下去，终将功亏一篑。

我们衷心希望大家看了本书后，能走好终盘战，出色地下完每一盘棋。

本书从局部和大局这两个角度列举了终盘战的实例。其中包括有段、上级（1～3 级）、中级（4～6 级）、初级（7 级以下），还附有几则忠告。

目 录

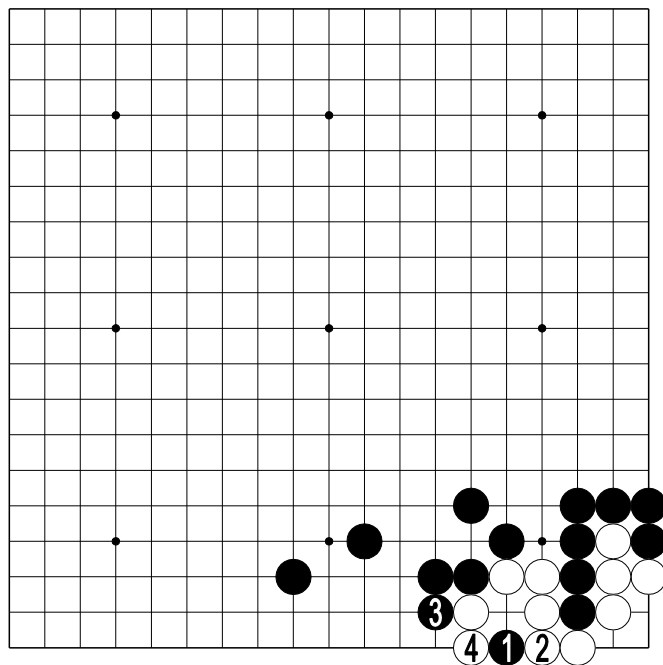
- | | | | |
|--------|-------|--------|------|
| 第 01 题 | 封挡 | 第 15 题 | 逆用 |
| 第 02 题 | 常识 | 第 16 题 | 猜谜 |
| 第 03 题 | 薄利 | 第 17 题 | 担心 |
| 第 04 题 | 细棋 | 第 18 题 | 条件 |
| 第 05 题 | 当心 | 第 19 题 | 优先 |
| 第 06 题 | 薄 | 第 20 题 | 奇特 |
| 第 07 题 | 空之中 | 第 21 题 | 少子 |
| 第 08 题 | 长考 | 第 22 题 | 判断 |
| 第 09 题 | 睁大眼睛 | 第 23 题 | 慢点! |
| 第 10 题 | 迷宫 | 第 24 题 | 两目 |
| 第 11 题 | 毛病 | 第 25 题 | 发挥作用 |
| 第 12 题 | 飞跃 | 第 26 题 | 实质 |
| 第 13 题 | 白棋的隐患 | 第 27 题 | 完结 |
| 第 14 题 | 比较 | | |



正解图

正解图 点是盲点

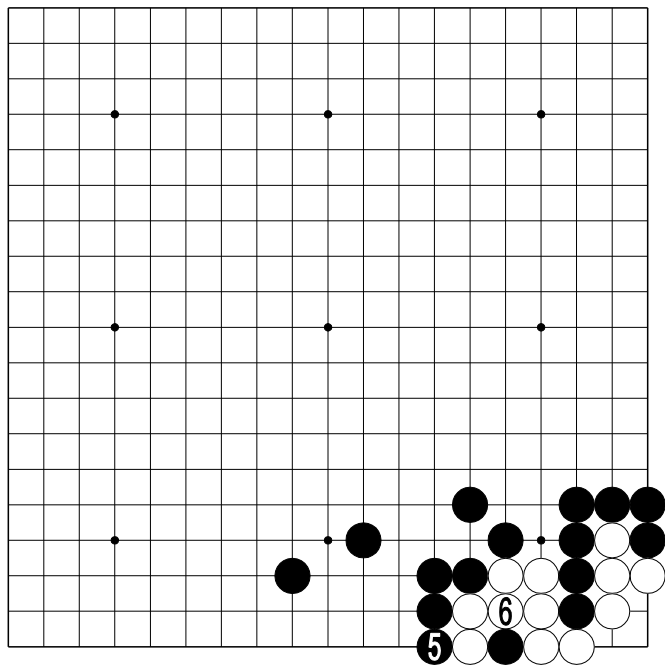
黑 1 点是巧妙的一手棋。
这手棋也许不易被人注意，特别
是对初学者来说，是一个盲点。



1 图

1 图（发挥作用）

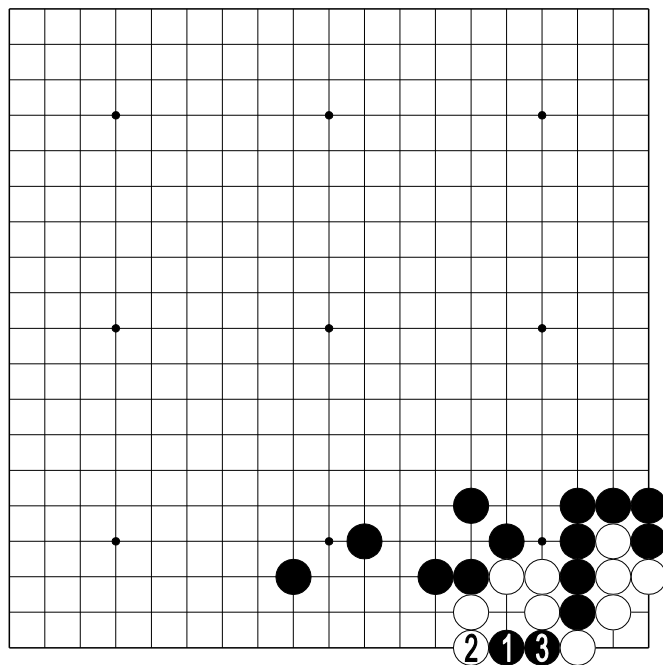
黑 1 点，白 2 只有接。黑 3 挡，白 4 也是绝对的一手。黑 1 发挥了作用。



2图

2图（严严实实）

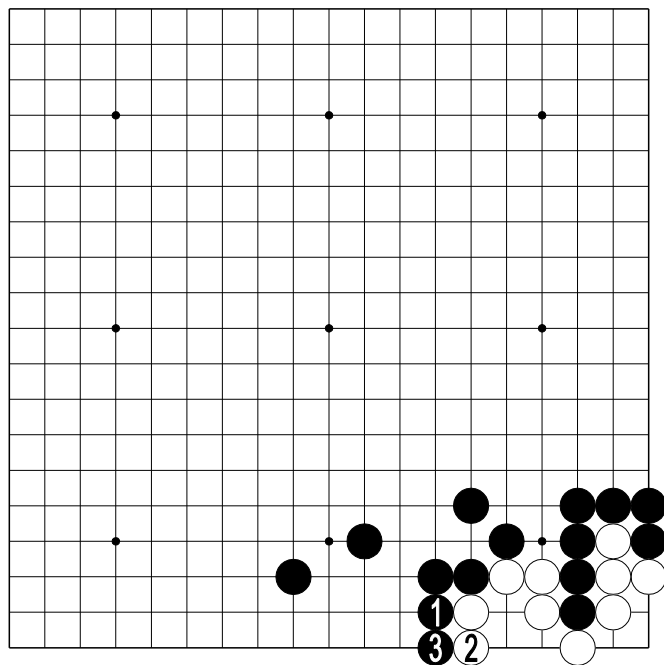
黑 5 挡，又打吃。白 6 只好提。这样，黑先手严严实实地封住了漏缝。



3 图

3 图（死）

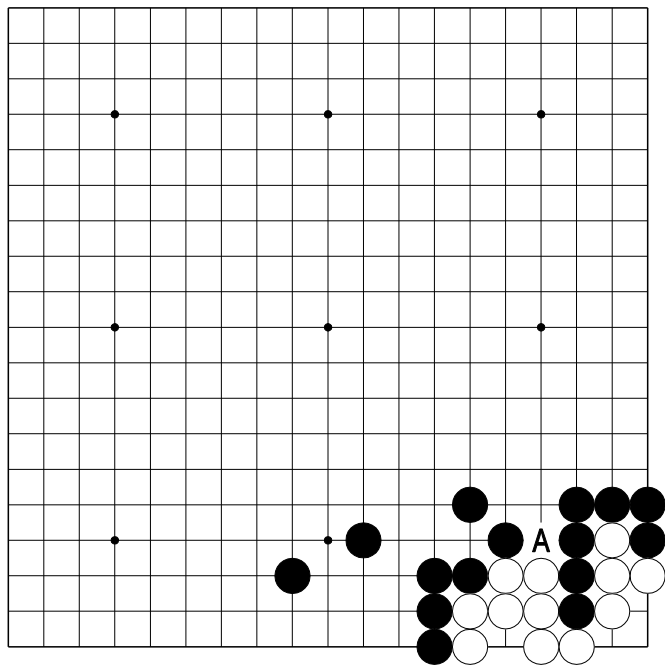
黑 1 点，白不可在 2 位挡。黑 3 断，白立即成死棋。



4 图

4 图（后手失败）

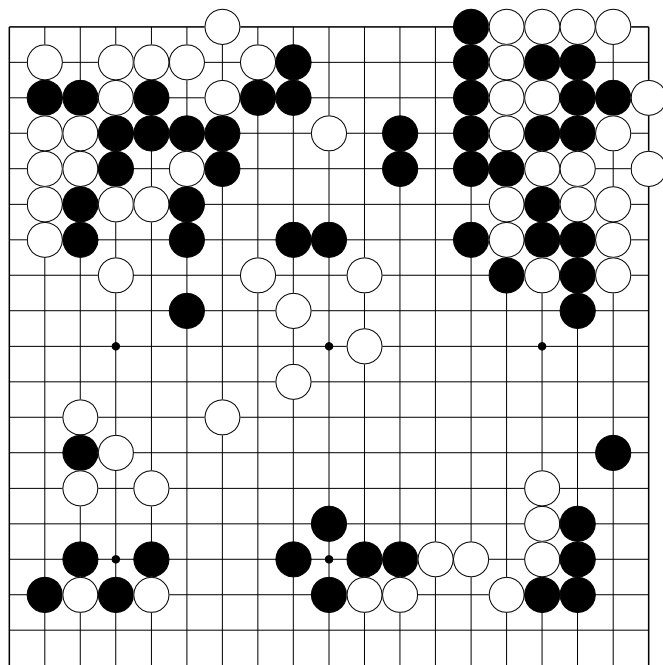
黑走 1、3 挡是后手。这样，黑差一手棋，这一手差得相当大，黑失败。白空以后还需补一手，所得是 5 目。



5 图

5 图（目数相同）

正解图中由于有一个提子，
所得也是 5 目，目数不变。虽
然 A 不是先手，但黑先手将白封
住，所得甚大。

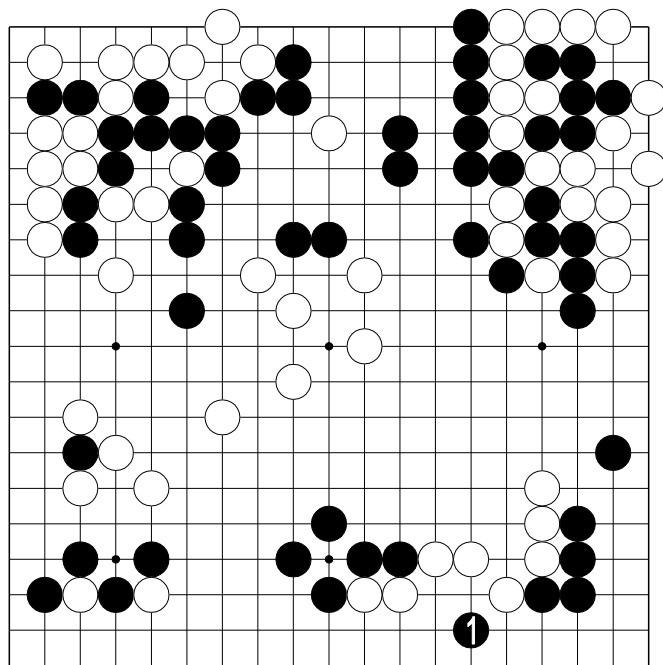


第2题

第2题 常识

黑先 中级

现在已经接近尾声，到大官子阶段。着眼点是下边右方的白空。这个提示指出的着点必须作为常识牢记。

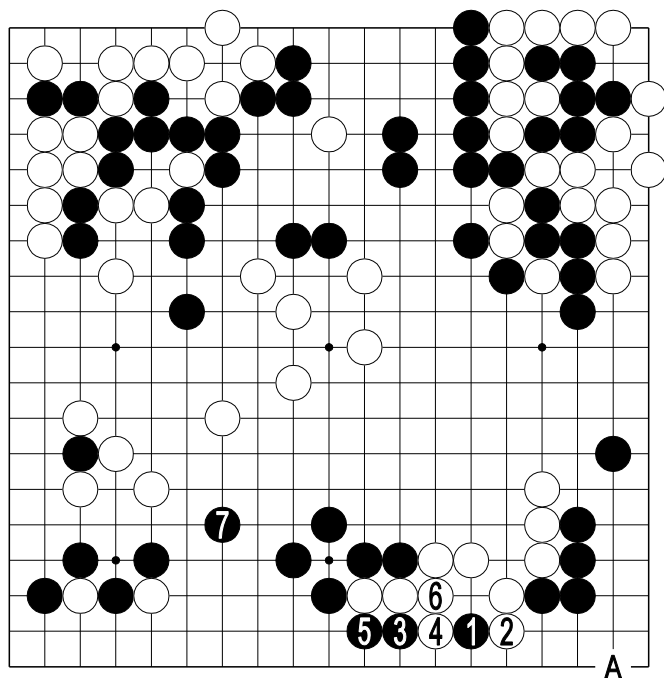


正解图

正解图 点的手筋

如果在下边行棋，黑 1 点是手筋。这是这个形中侵分的手筋。

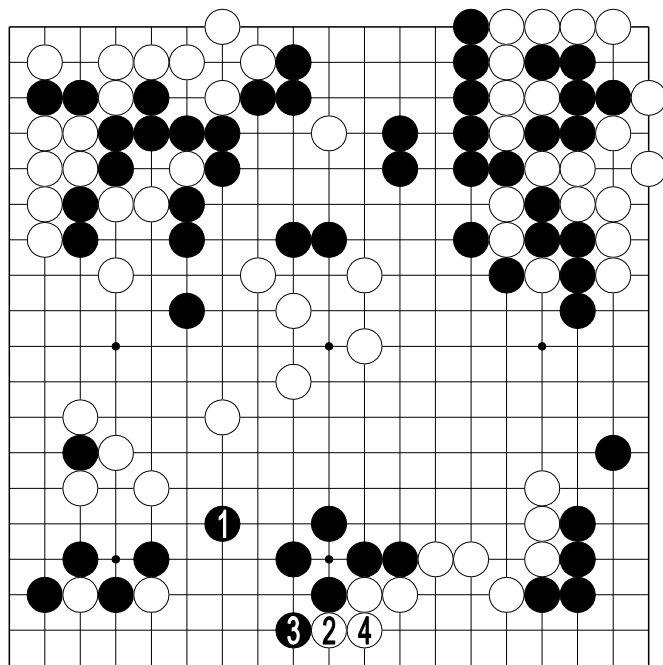
它不单单威胁白棋，黑 1 的主要意图还在于使下边获得实空。因为黑 1 点，对右下角当然有影响。但其中包含大局观的问题。



1 图

1 图（充分）

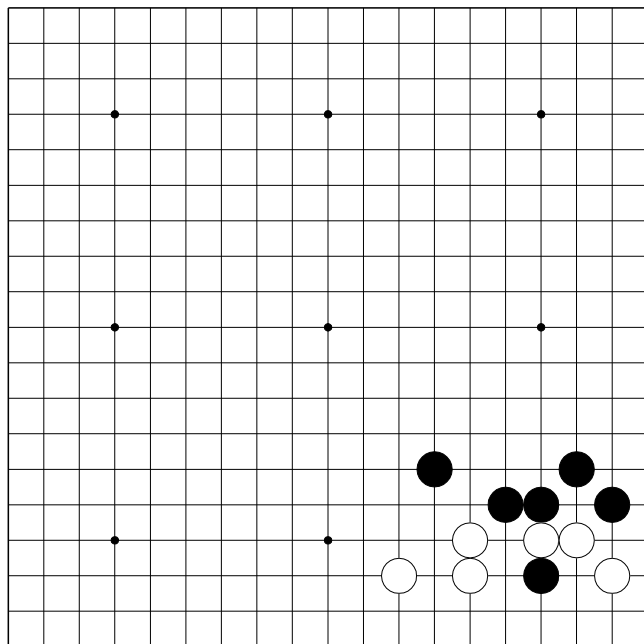
黑 1 点，白 2 当然要立，黑 3 托是手筋。白 4 本手（如在 5 位立，黑在 6 位断）黑 5 打，让白 6 接，然后在 7 位下边围空。当然右下角白有 A 位大飞的官子，但比较起来，还是下边得利大。



2图

2图（失败）

黑单单在1位围，白立即就将扳掉。这个出入就相当大了，首先让白棋完全安定就是失策。所以这是失败的着法。这样走，右下角的黑棋虽然不致受到影响，但从整体上看，黑实地并未增加。试与正解比较，差别可以一目了然。



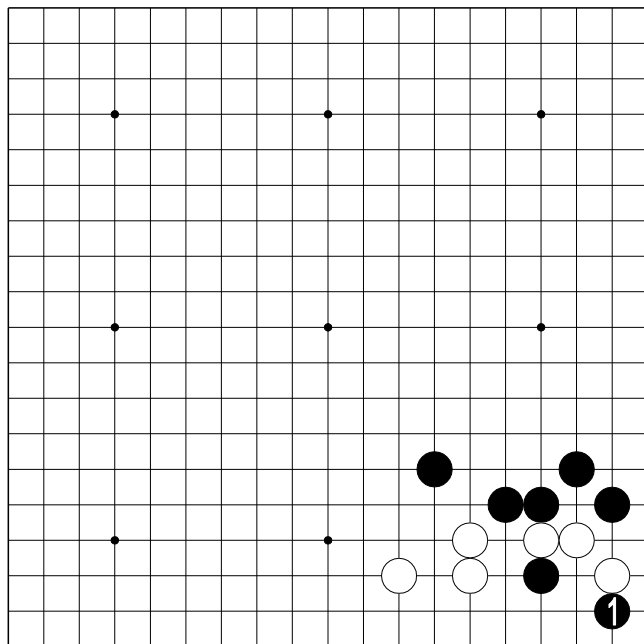
第3题

第3题 薄利

黑先 上级

现在要想救回白空中的那个黑子已是不可能的了。

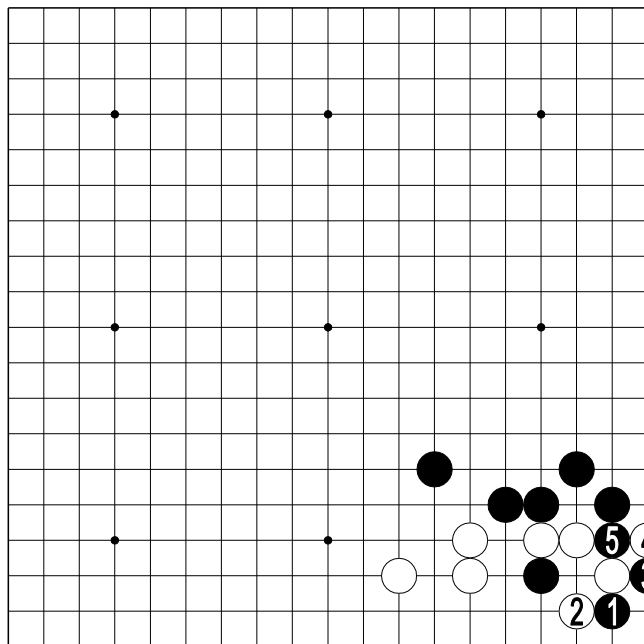
问题是否可以利用这个子，在收官上得点便宜。难就难在第一手棋。



正解图

正解图 意外的托

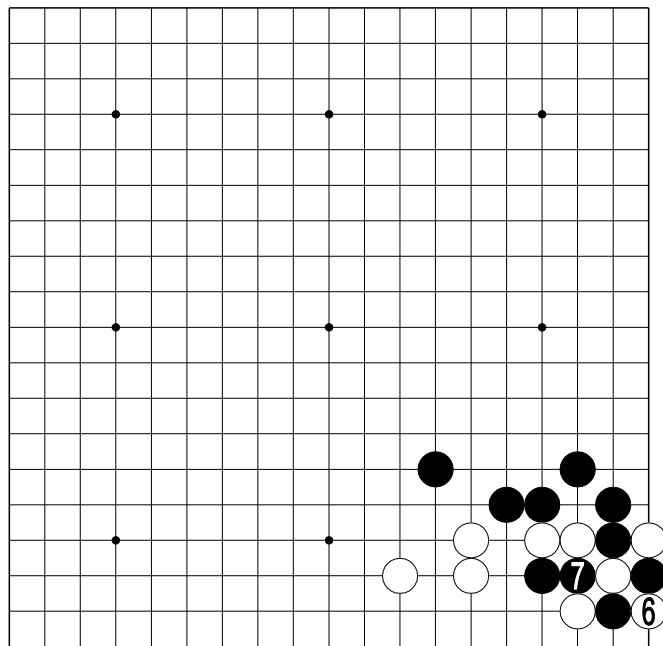
黑 1 托是妙手。是出人意料之外的手段。白棋形本身就有缺陷，可以在此侵分。



1 图

1 图（渡）

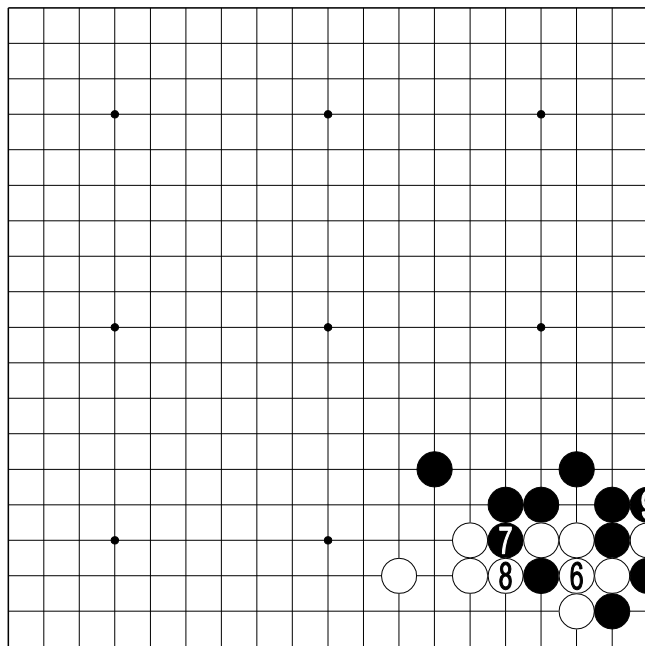
黑 1 托，估计白在 2 位扳，黑 3 扳，要渡，白 4 挡无理，黑 5 断。



2图

2图（劫）

接着，白 6 提，黑 7 打吃成劫，在白空中发生纠葛，是白的大失败。

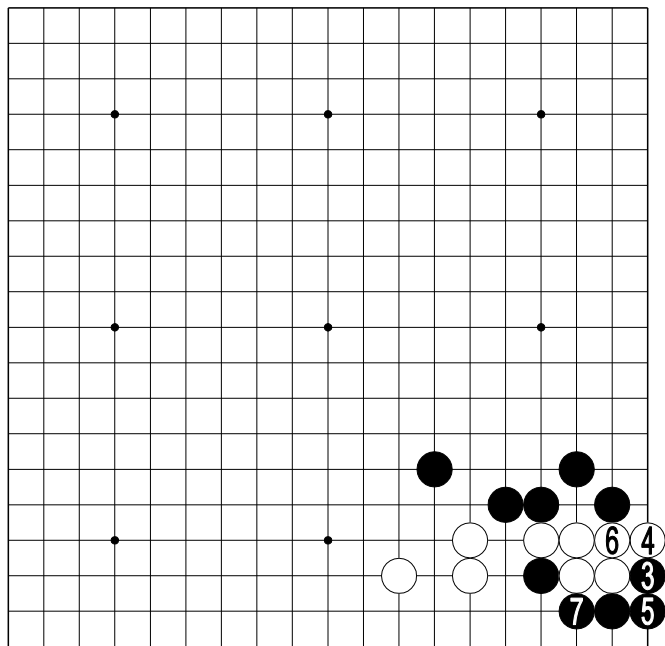


3 图

3 图（完整）

因此，白 6 老实实在地接。
黑 7 与白 8 交换过后，至黑 9
提才是完整的官子。

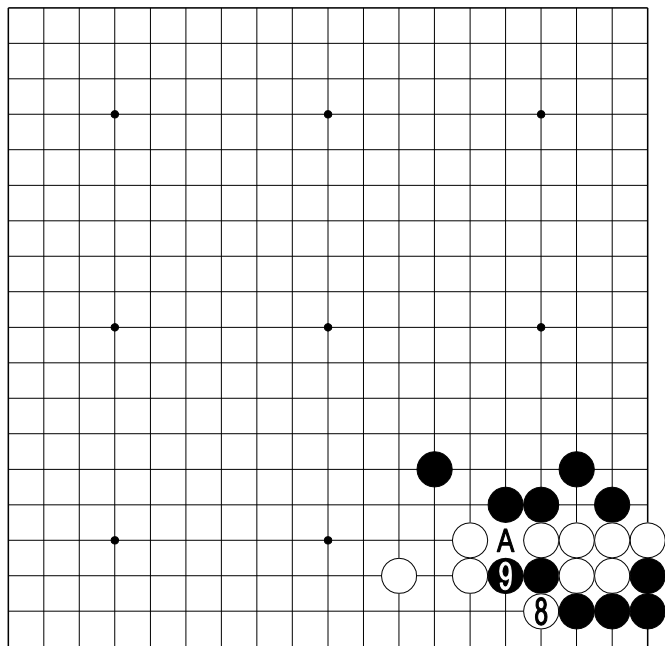
以后，白还要花一手棋提吃
黑一子。



5 图

5 图（扳接）

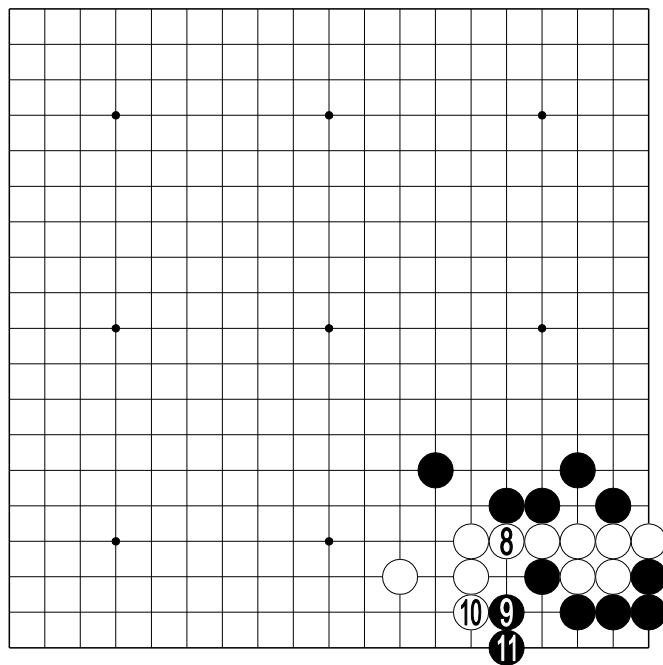
白 2 团，黑 3、5 扳接也可渡过。如果白硬不让渡，而于 6 位接的话，黑 7 长，白再也没有强硬的手段，白空被破。



6图

6图（进退维谷）

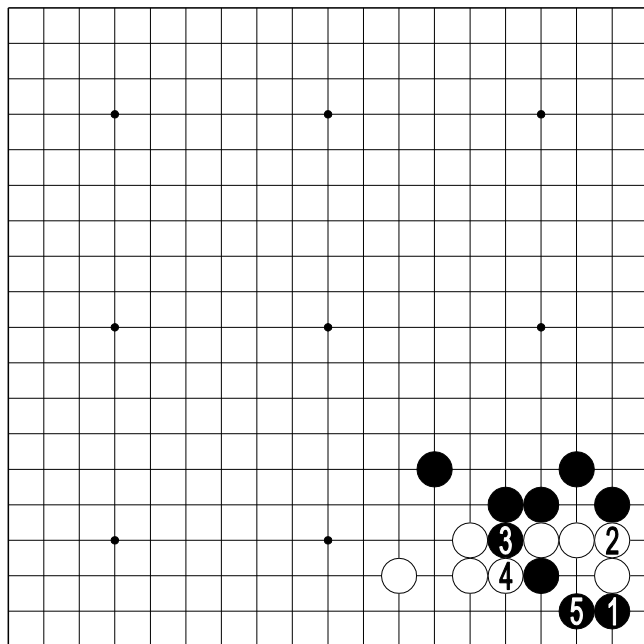
接下去，白 8 下打，黑 9 长，白进退维谷。此时只能在 A 位打，让黑活棋。白空全部被破。



7 图

7 图（活）

白棋只能在 8 位接，黑 9、11 成活。白空全部被破。

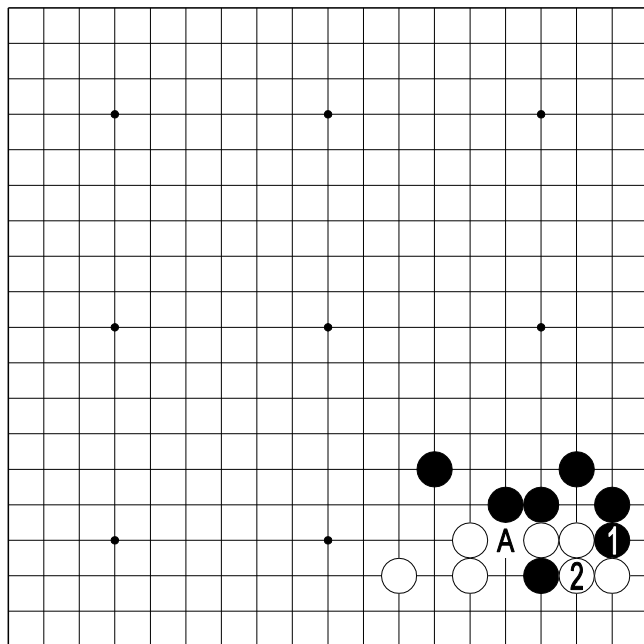


8 图

8 图（其他抵抗法）

黑 1 托，白 2 接，又是一种顽强抵抗的着法。黑 3 冲，白 4 挡，黑 5 退拼气，吃白。

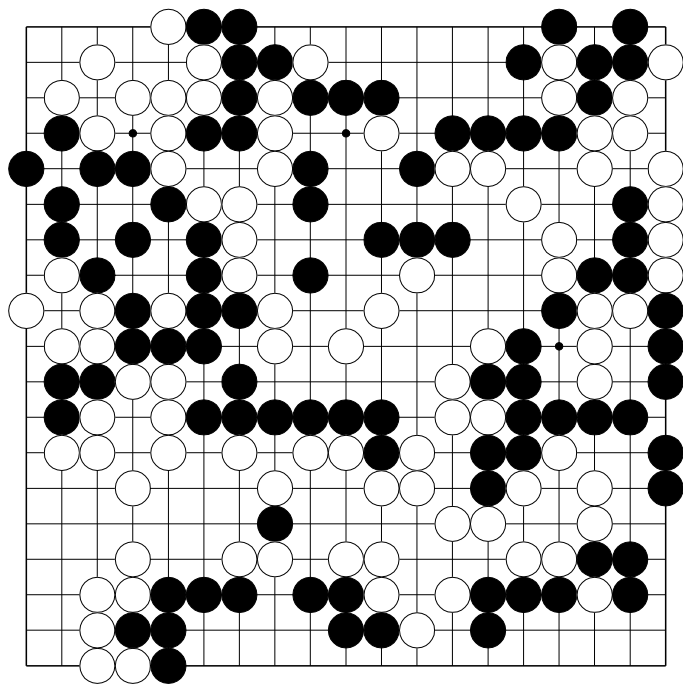
这些足以证明黑 1 托是成立的。



9 图

9 图（失败）

黑 1 顶让白 2 接不好，以后 A 位冲就不起作用。棋的余味，不要走尽。

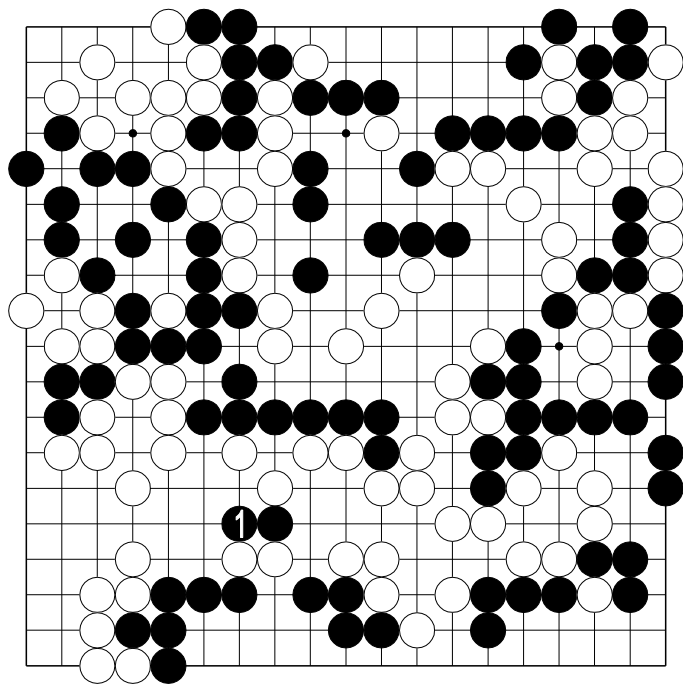


第4题

第4题 细棋

黑先 有段

局面很细。既然是细棋局面，着点肯定较难。而且要点在哪也不清楚。那么就把注意力集中到下边来吧！

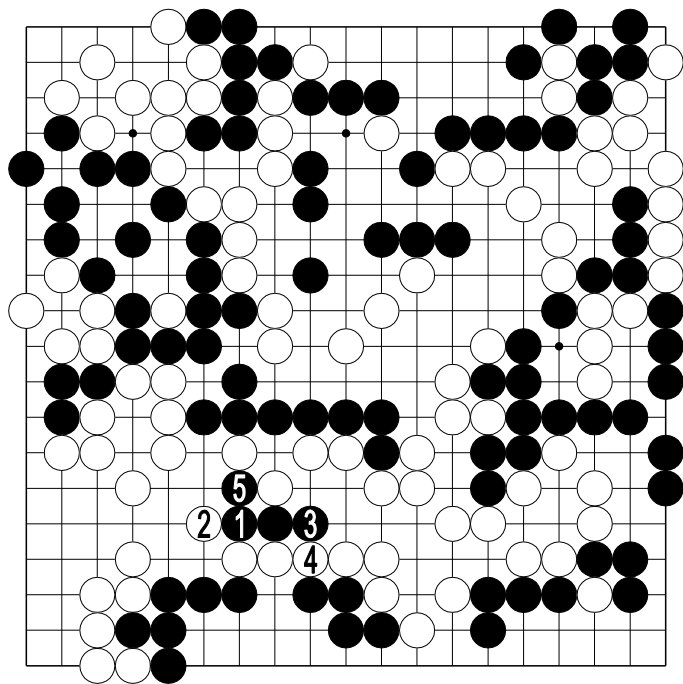


正解图

正解图 逃出

这盘棋目算一下，就可知道是非常细的棋。不过，要进行目算也是不简单的。

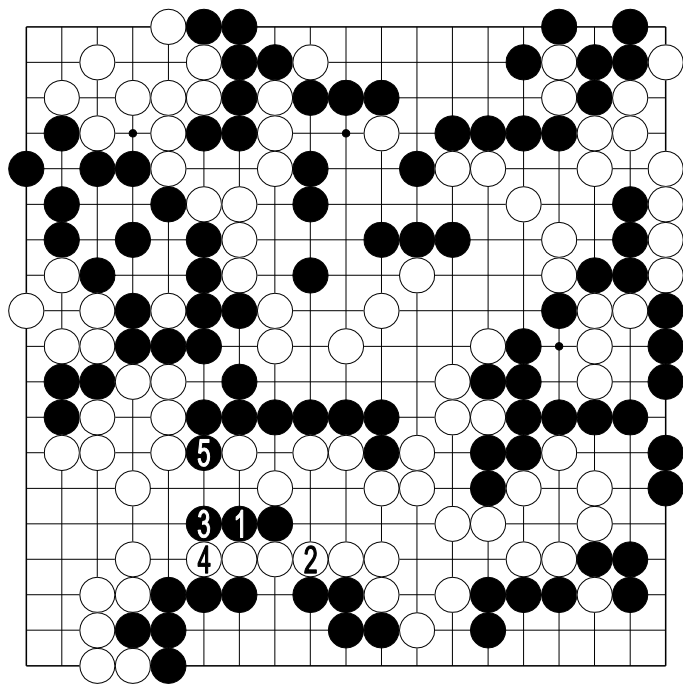
那么现在盘面上的目数非常微细，哪怕是一个子都非常珍贵。所以现在黑 1 逃是正着。看上去，似乎不能逃脱，不用担心，是可以逃出的。



1 图

1 图（捉不住）

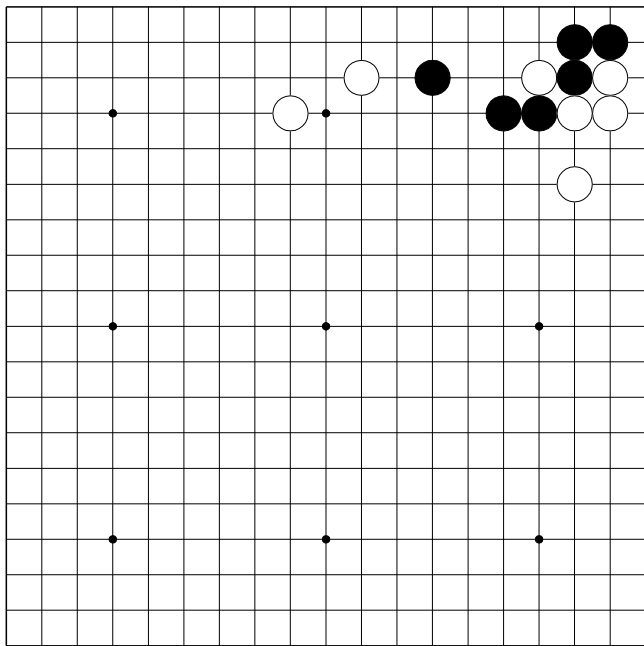
白 2 扳，黑 3 长。白 4 阻断，黑 5 冲，这样白就捉不住了。请各位再好好看一下。白尽是断点，不知怎么补好。一旦逃出这个黑子，这盘棋黑便可以取得半目的胜利。



2 图

2 图（逃出）

黑 1 逃，白 2 接，黑 3 与白 4 交换后，黑 5 冲连通。这样也就逃出了。一开始也许有人不相信，黑 1 能够逃出。连这一细小的点都不放过是官子的要领。在细棋局面下，掌握这种要领显得尤为重要。



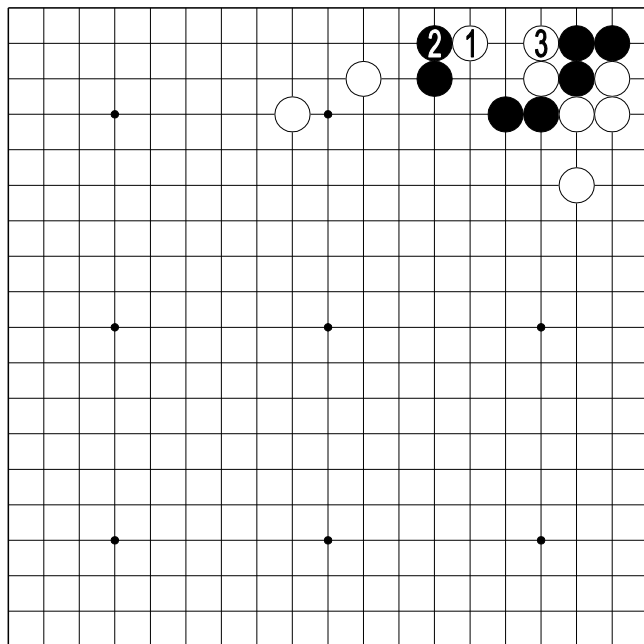
第5题 当心

白先 中级

现在该白走棋。在走这个定式时黑要特别当心。

因为白潜伏着骗着，千万要小心！

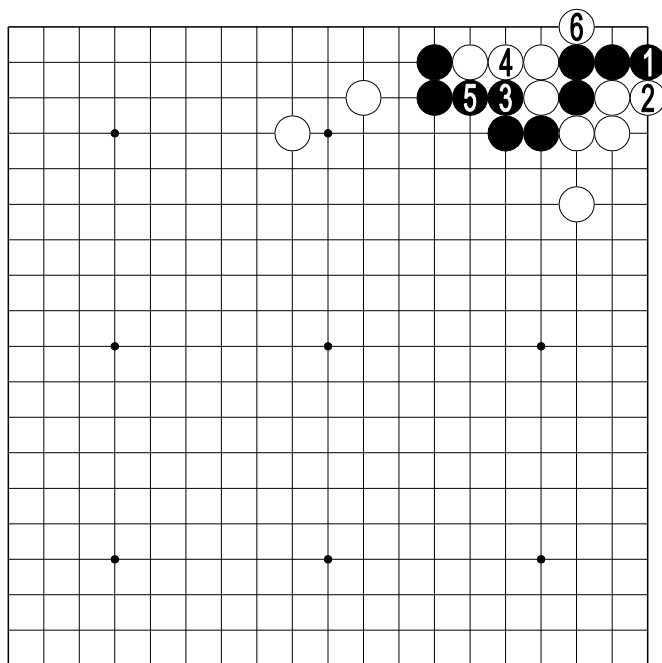
第 5 题



1 图

1 图（遮断）

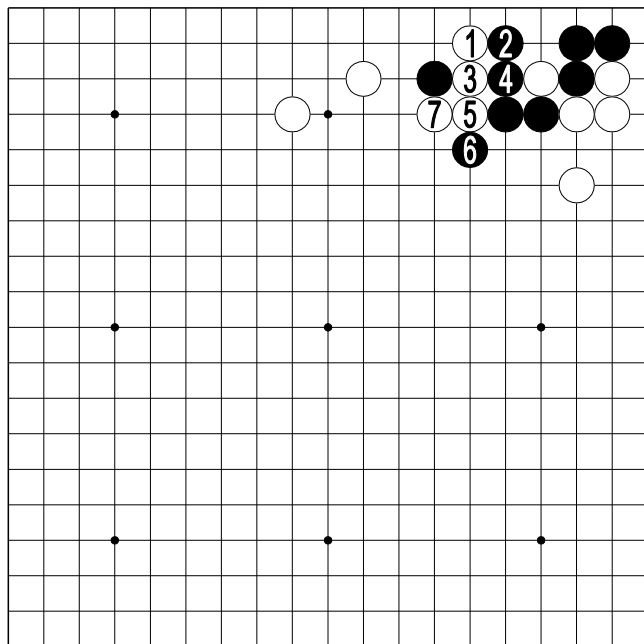
白 1 点，黑当然想在 2 位挡，阻止白渡过。但白 3 立以后，黑落入白的圈套。



2 图

2 图（吃黑）

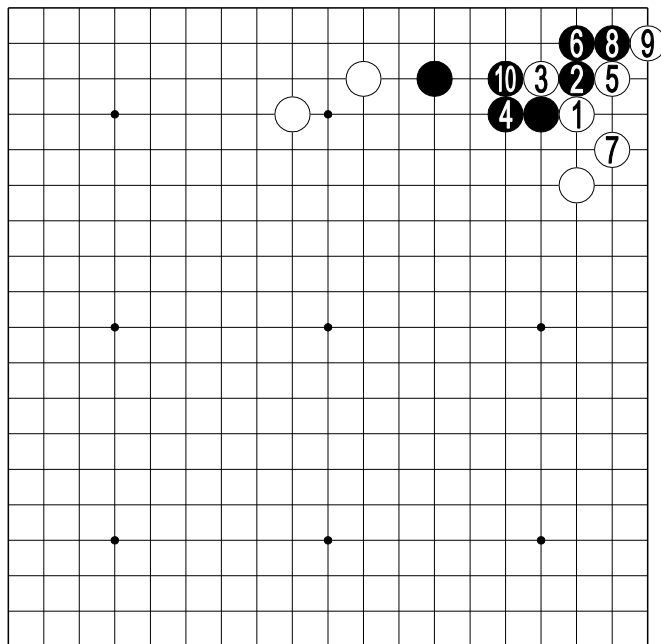
黑即使在 1 位立角，气仍不够。白 2 挡，黑 3、5 紧气，白 6 扳，黑少一气被吃。



3 图

3 图（忍痛割爱）

因此，对白 1 点，黑只能在 2 位应。白 3、5、7 后，占得不少便宜，黑也只好忍痛割爱。



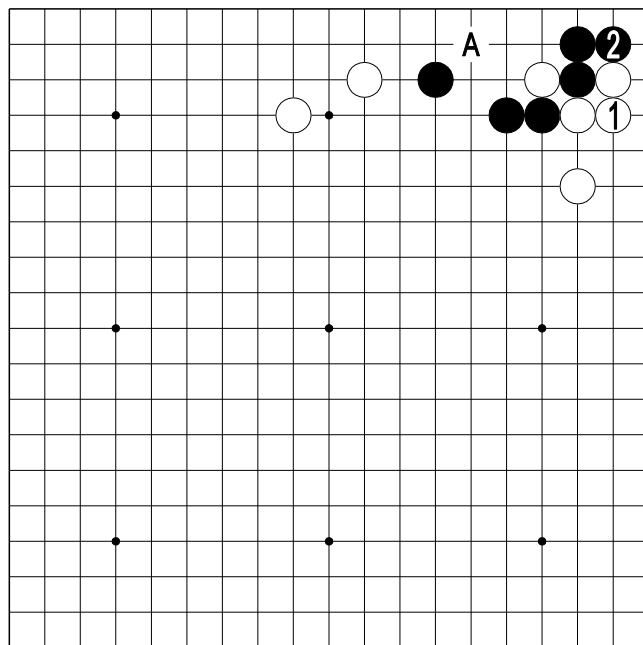
1图

一点忠告

骗着？

1图（定式）

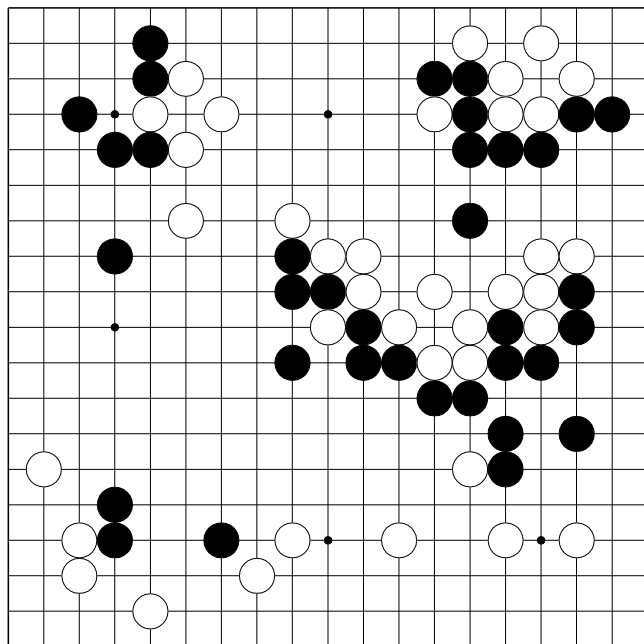
白 1、3 扭十字是定式。黑 4 长，以下白 5、7 虎是一般的着法，白 9 扳，黑 10 吃，但白 7 这着……。



2 图

2 图（骗着）

白 1 接是骗着，黑稍不留神就会在 2 拐，这样白就有 A 位点的手段。

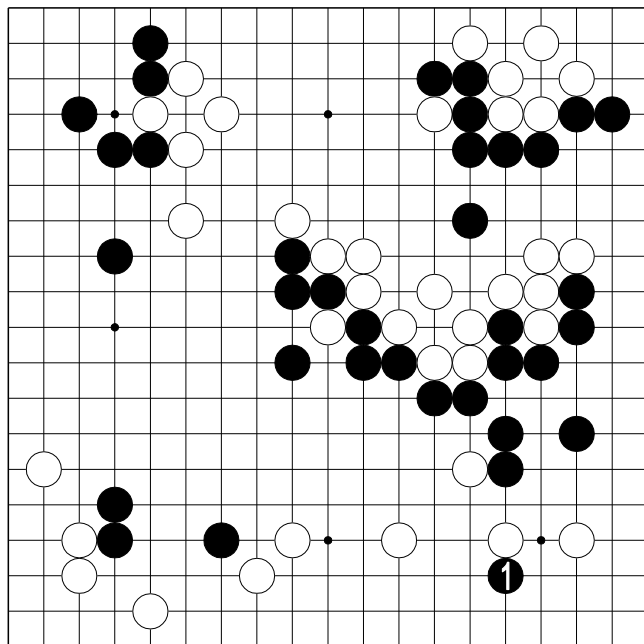


第6题

第6题 薄

黑先 上级

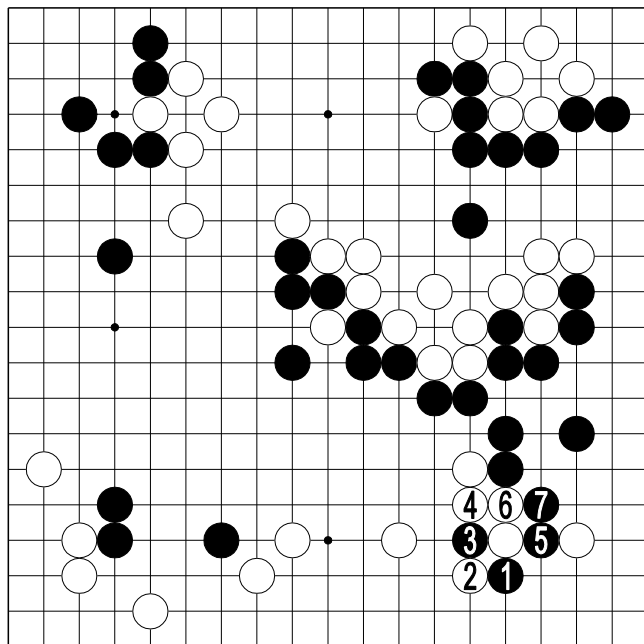
下边的一排白子，一眼就可以看到它是薄形。如果现在问各位从何入手？大家一定马上就能答得上来。这既可说是中盘战问题；也可说是大官子问题。



正解图

正解图 托好

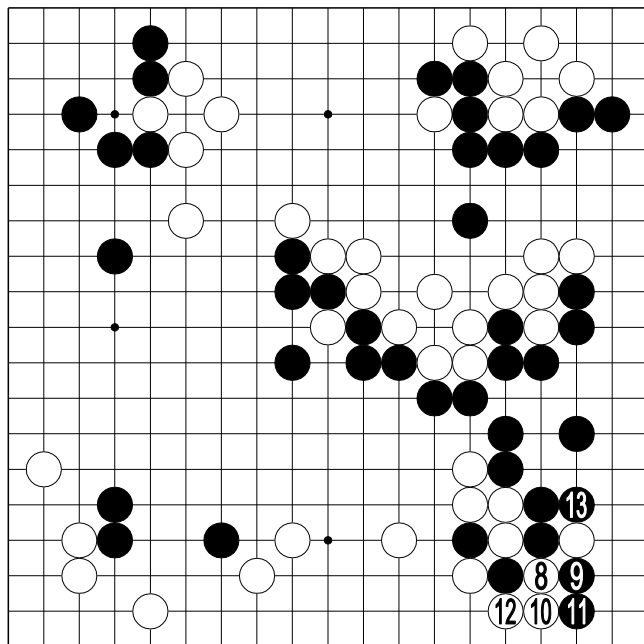
黑 1 是一种侵消法，不少人不知道这种方法。往往有些棋，是侵边？还是夺角？不知道如何进行选择。尽管是薄棋的形状，似乎从哪里都可以侵消。不，仍然需要经过周密地计算。黑 1 托是妙手。



1 图

1 图（扭十字）

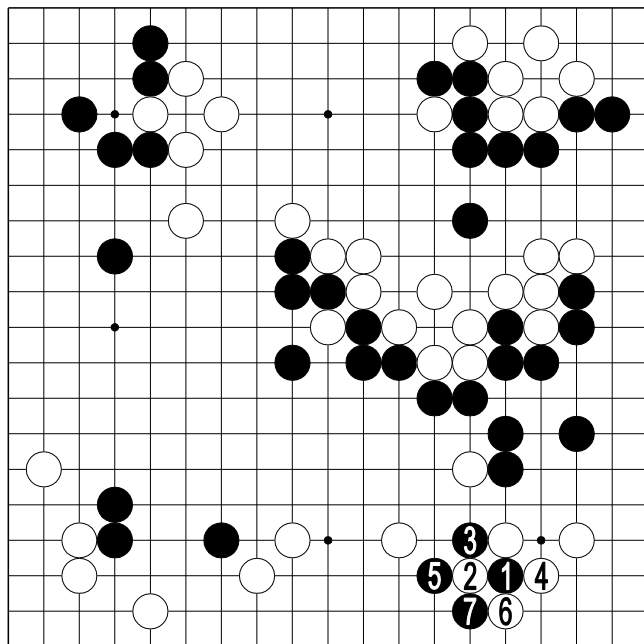
黑 1 托，意在根据白的应手，随时变化手吃。白 4 打，黑 5、7 冲出。



2 图

2 图（可观）

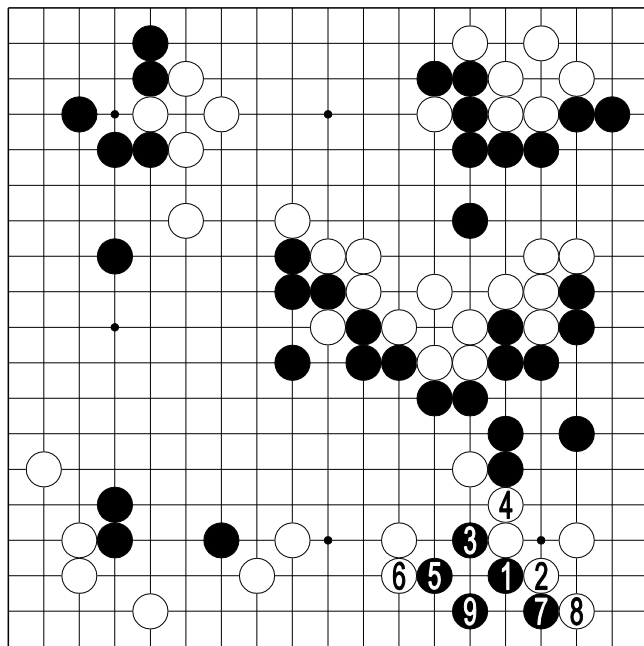
接前图，白 8 自然要断，黑 9 也断吃，白 10 立，黑 11 先手挡后，在 13 位吃得一子，黑占得角的实利十分可观。



3 图

3 图（劫）

黑 1、3 扭十字，白 4 打吃的话，黑 5 自然要反打。白 6 提，黑 7 再打，成劫争。在对方的空内打劫，黑自然愿意，白进退维谷。黑棋并不一定在此非打胜此劫不可，只要在其他地方，走得两手大棋也就很充分了。

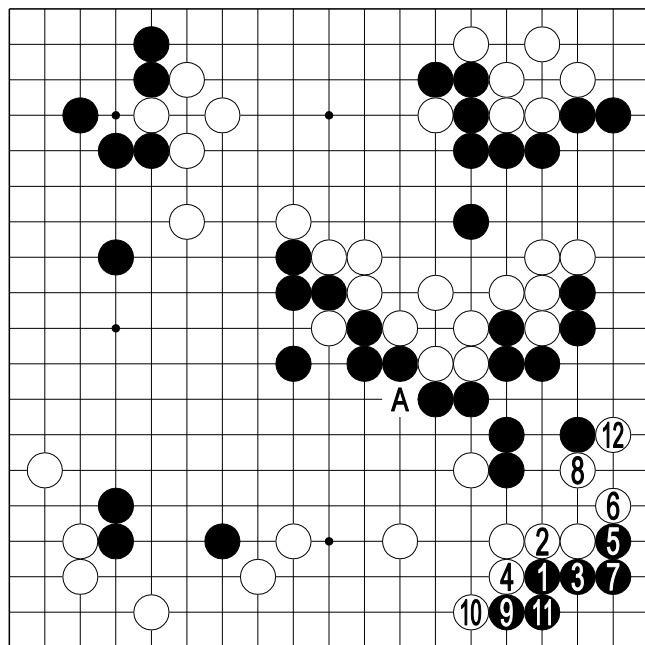


4 图

4 图（基本上成活）

黑 1 托，白 2 挡，黑 3 扳。白 4 如断又回到了前图。

现在白 4 长。黑 5 虎，不怕打劫，行棋时，掌握这一要领，是非常重要的。白 6 挡，黑 7、9 扳虎，基本上已成活棋。

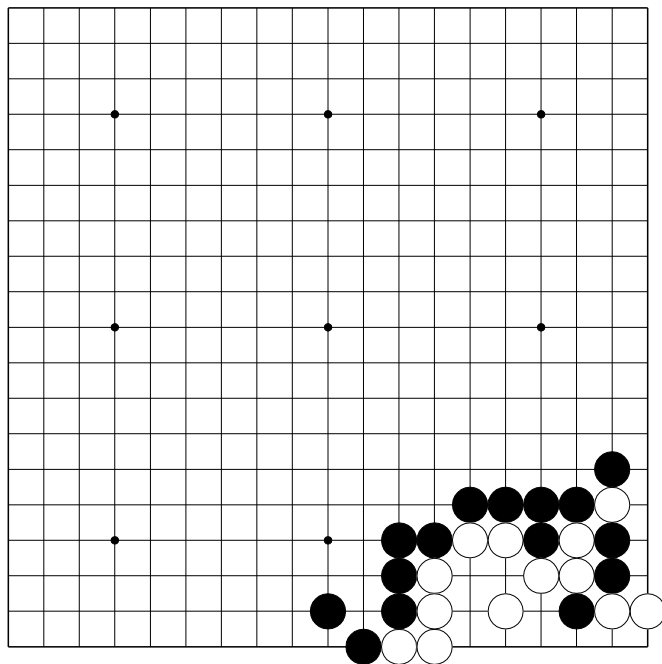


5 图

5 图（失败）

黑 1 点是想夺得白角。这个棋形选择这种着法不好。白 2 接，黑 3 爬，白 4 挡，黑 5 扳接，至 9、11 成活棋。但白 12 反过来一虎，黑空同样被破。

不仅如此，黑失去根据以后，被白在 A 位断是可怕的。

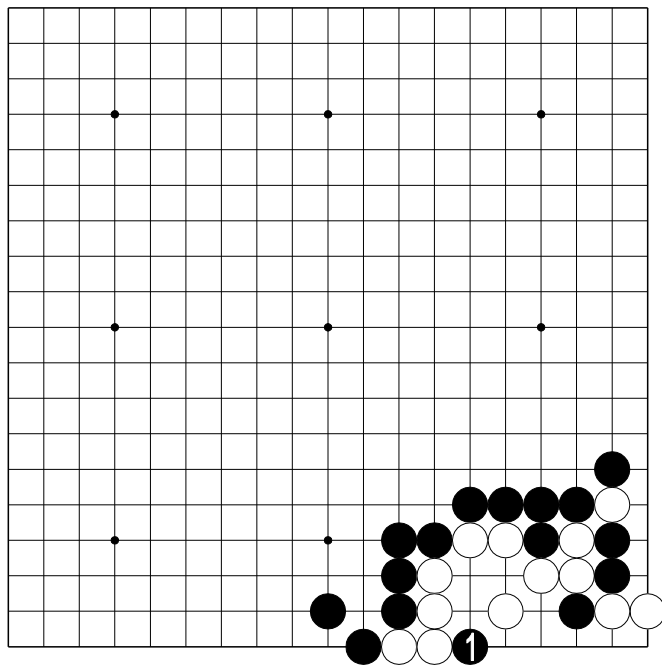


第7题

第7题 空之中

黑先 有段

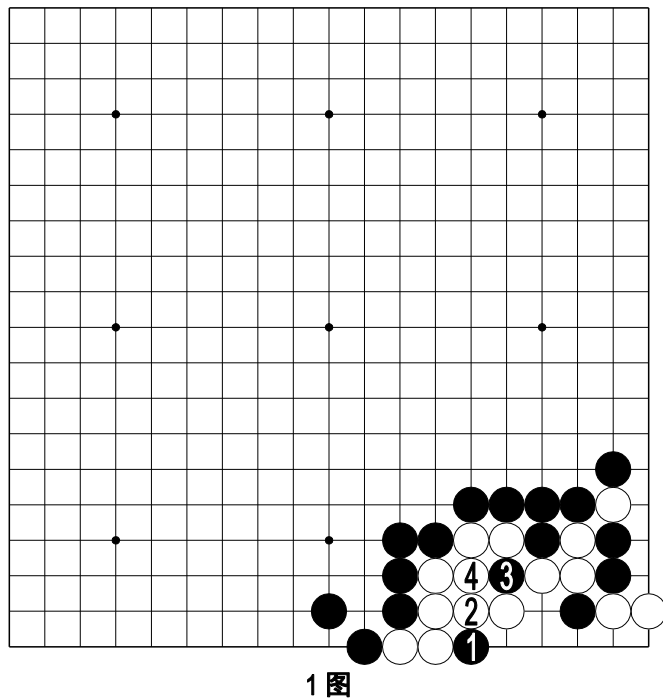
虽然吃不掉白角，但多少总能够得到一些便宜。这是官子技巧问题，如果白应得不好，有可能被杀。



正解图

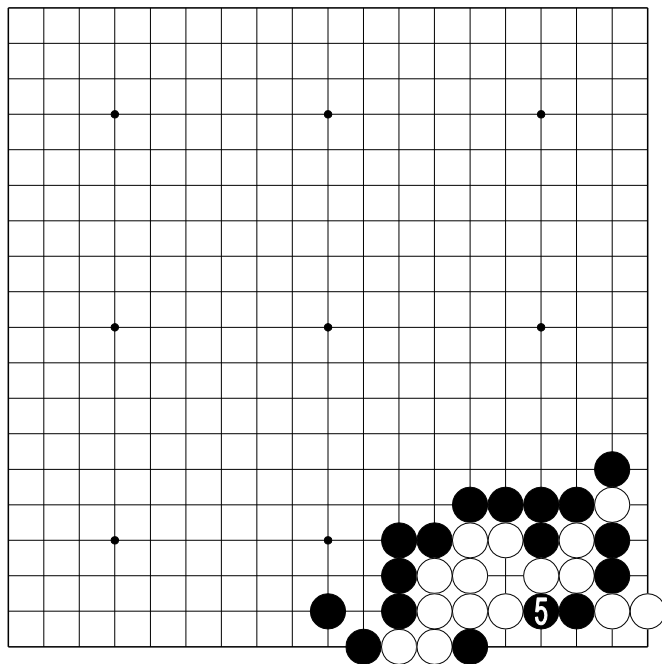
正解图 靠

黑 1 紧靠。妙手。这手棋的意图是将白气收紧。



1 图（扑入）

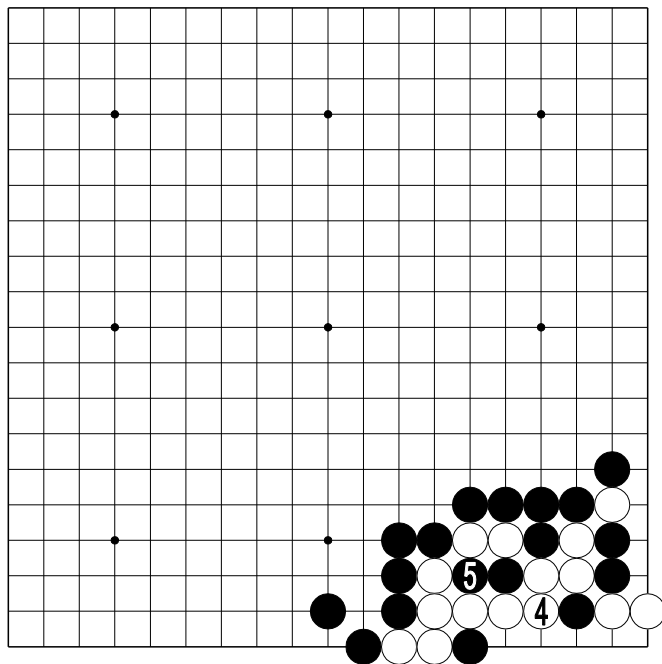
黑 1 靠，估计白要在 2 位应，然后黑 3 扑入。这样，白 4 不能提黑一子。



2 图

2 图（全歼）

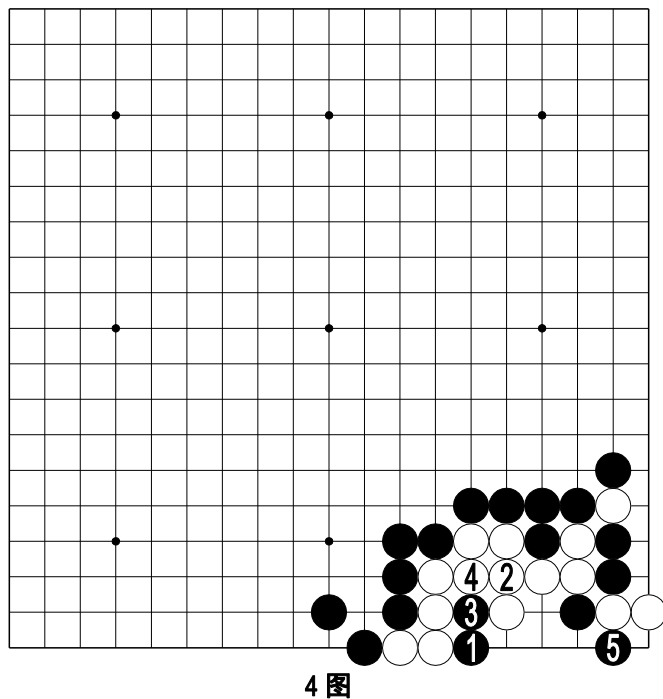
如果提，黑 5 打，白三子接不上。白全部被歼。



3 图

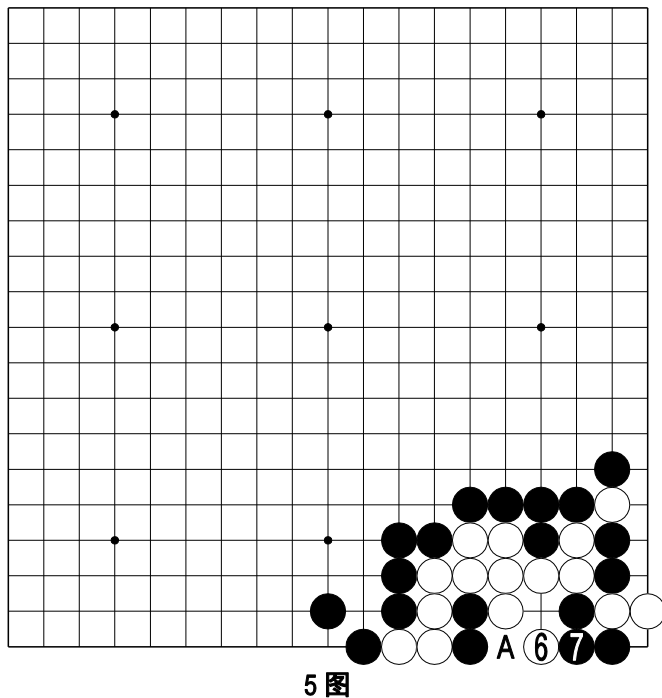
3 图（吃二子）

因此，黑扑入时，白只能在 4 位接，黑 5 吃二子。细棋的局面这个便宜就相当可观。



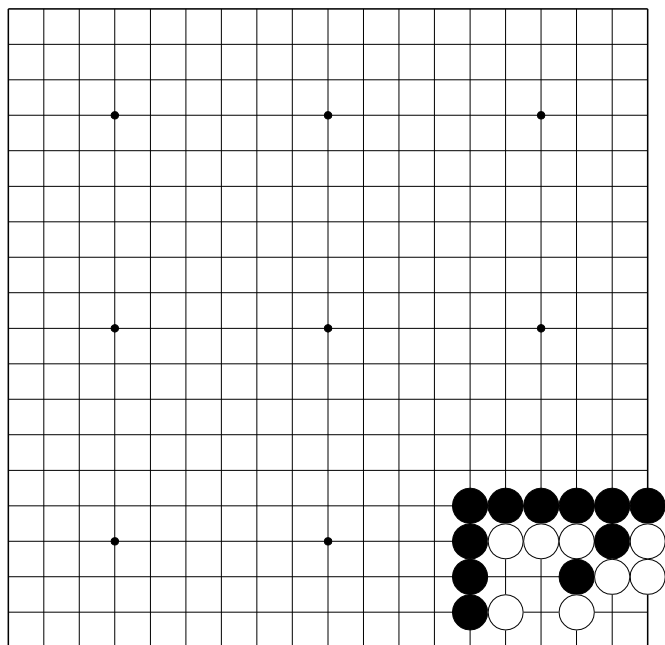
4 图（抵抗）

黑 1 靠时，白在 2 位顽强抵抗不让黑吃二子，但是，黑 3 打、5 扳。



5 图（不入）

这样白崩溃。白 6 尖，黑 7 接，白两边不入。白 A 位提二子，黑再在其中扑，白仍然不入。

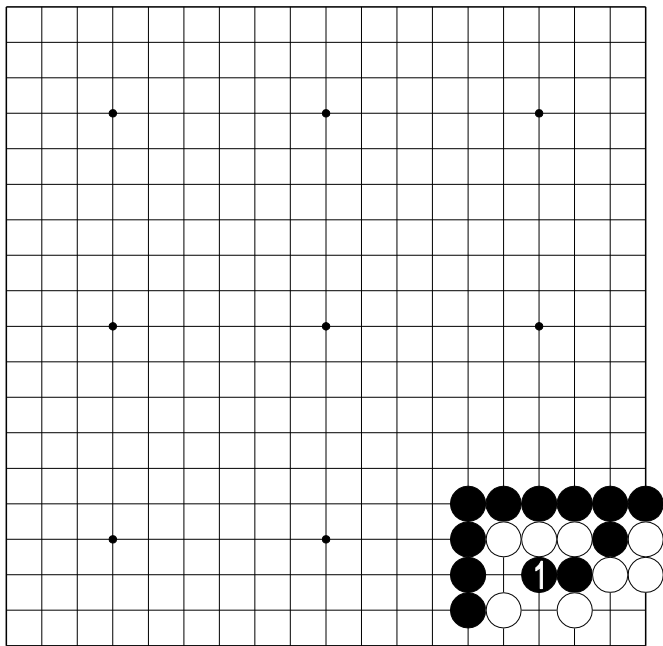


第8题

第8题 长考

黑先 中级

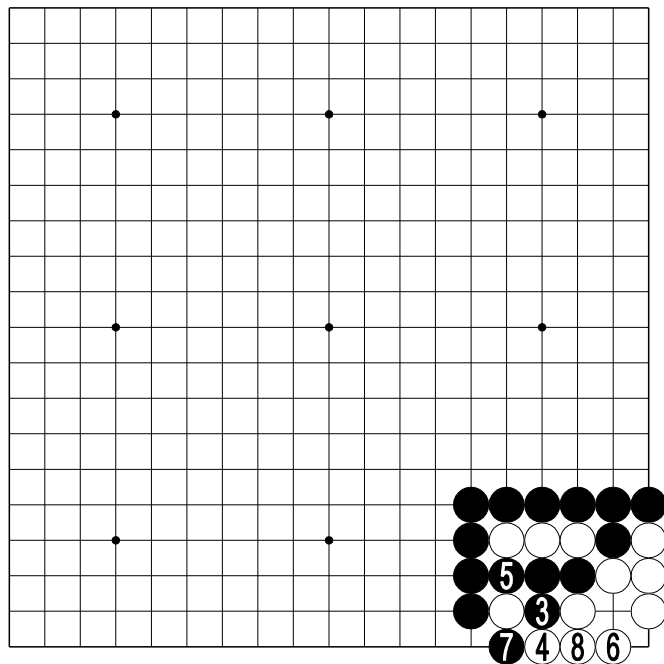
不管花多少时间考虑，无论如何是杀不掉这块白棋的。这不是死活问题，是想占得官子便宜。就是这个意图。



正解图

正解图 长出

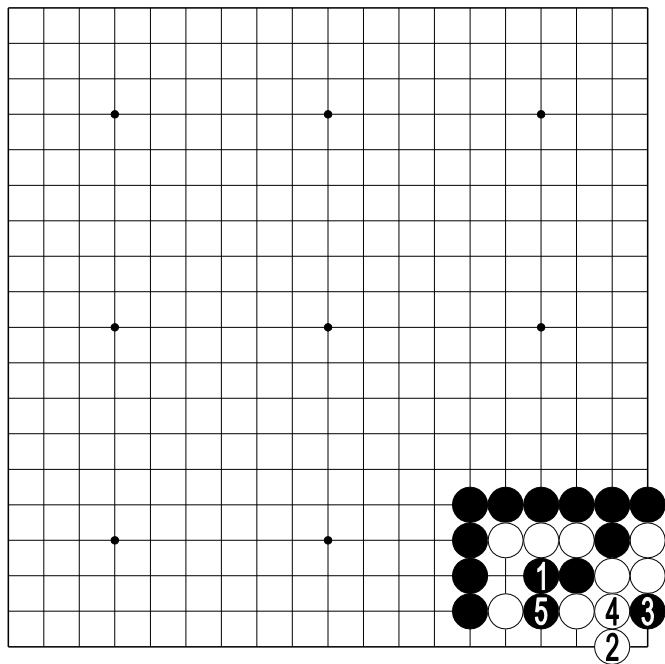
黑 1 长出。除此之外，别无他法。这手棋并不难看出。难的是白应该如何应。



2 图

2 图（正着）

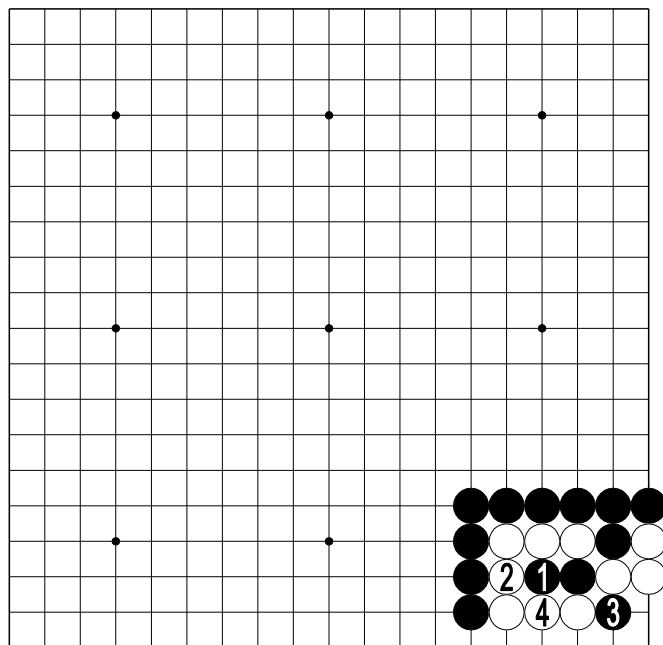
接着，黑 3 下冲，白 4 打、6 做活。以下，黑 7、白 8 必然，白 4 如果直接在 6 位活棋，黑在 4 位立，白更损。



3 图

3 图 (死)

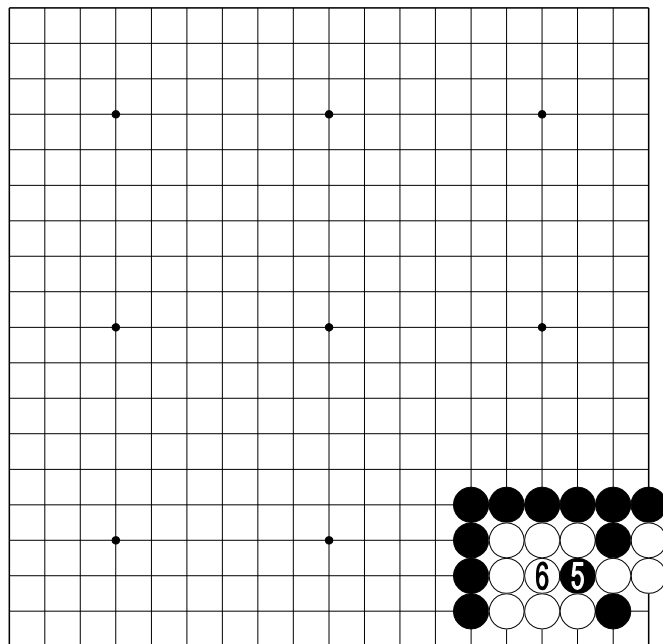
黑 1 长，白 2 虎错着。黑 3 打，白 4 接，黑 5 拐吃，白死。这样反倒成了死活问题。



4 图

4 图（抵抗）

黑 1 长出时，白不让黑吃三子，而在 2 位接顽强抵抗，黑 3 马上断。白 4 必须提。



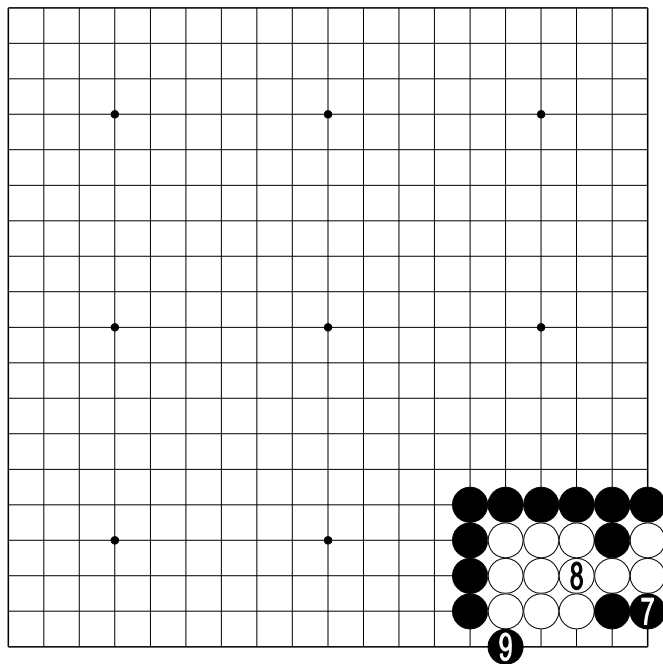
5图

5图（扑入）

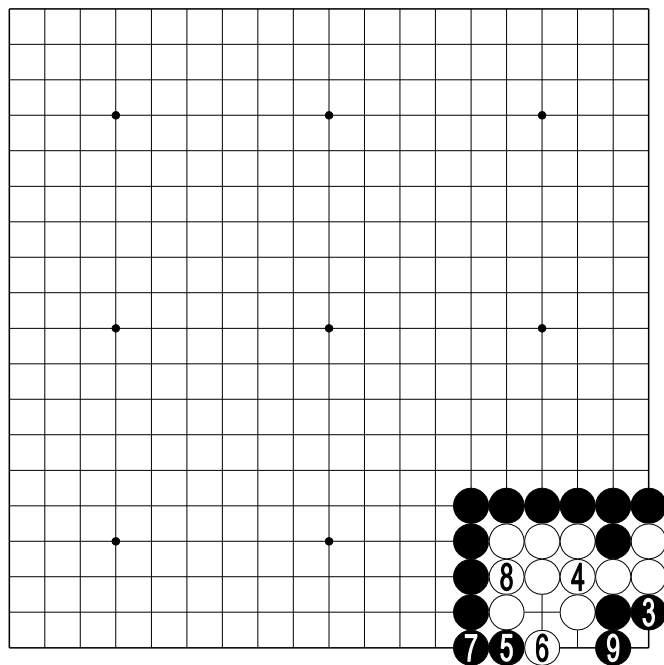
被黑 5 扑入，白溃。由于是打吃，白 6 非提不可，以下简单地就可将白吃死。

6 图（死）

黑 7 打，白 8 接，被包成一团，黑 9 扳，白死。



6 图



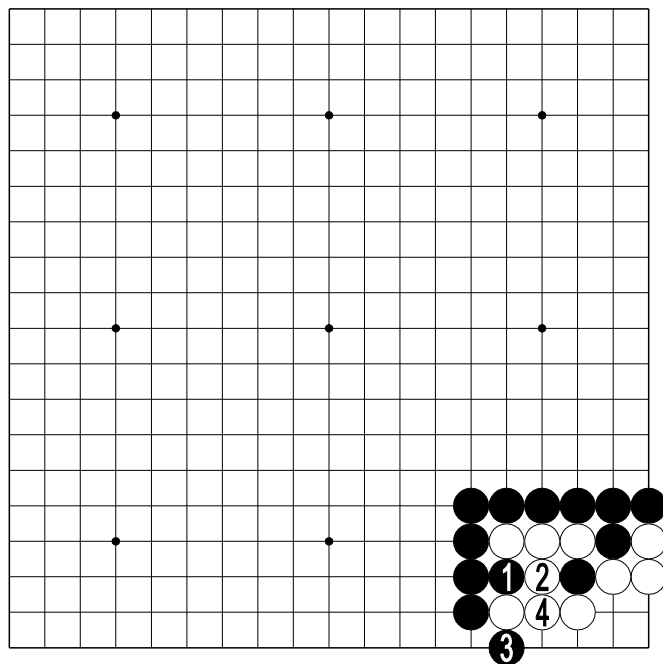
1 图

◇一点忠告◇

共活

1 图（共活）

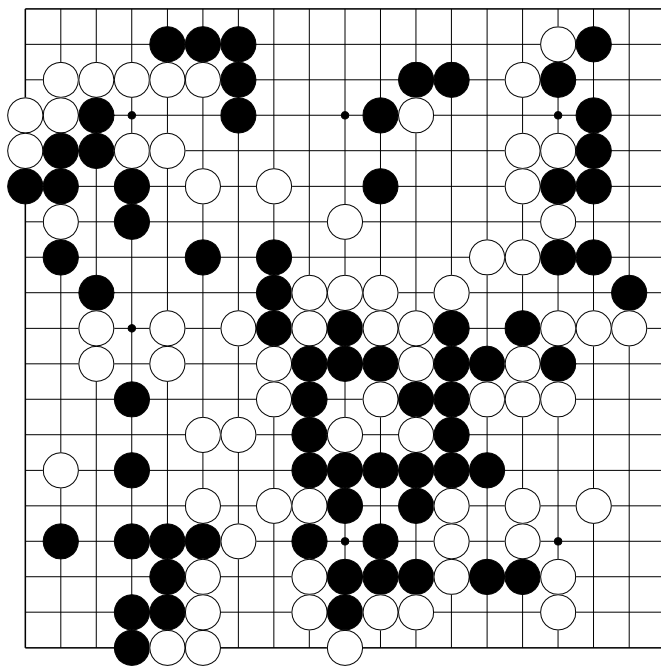
接下去，黑 3 打，然后在 5、7 扳接。白 8 接，黑 9 立后手共活 这样走就太损了。



2 图

2 图（失败）

黑 1、3 从外面冲打是失败的着法。

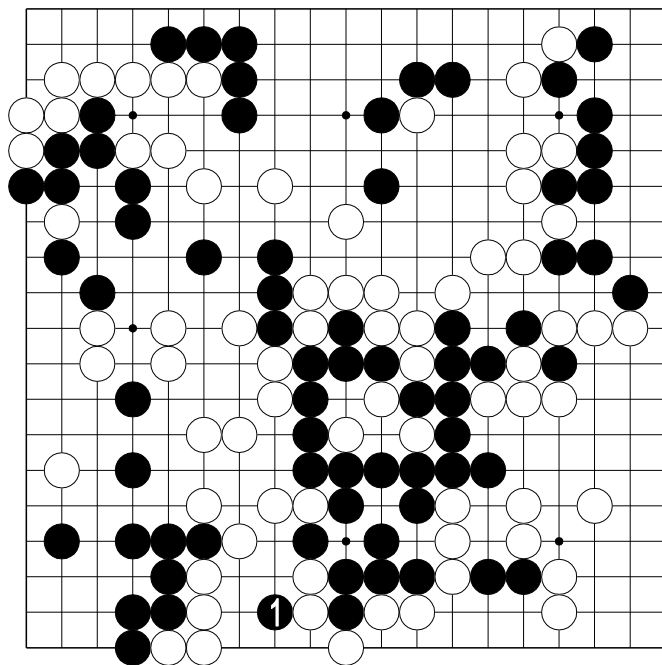


第9题

第9题 睁大眼睛

黑先 上级

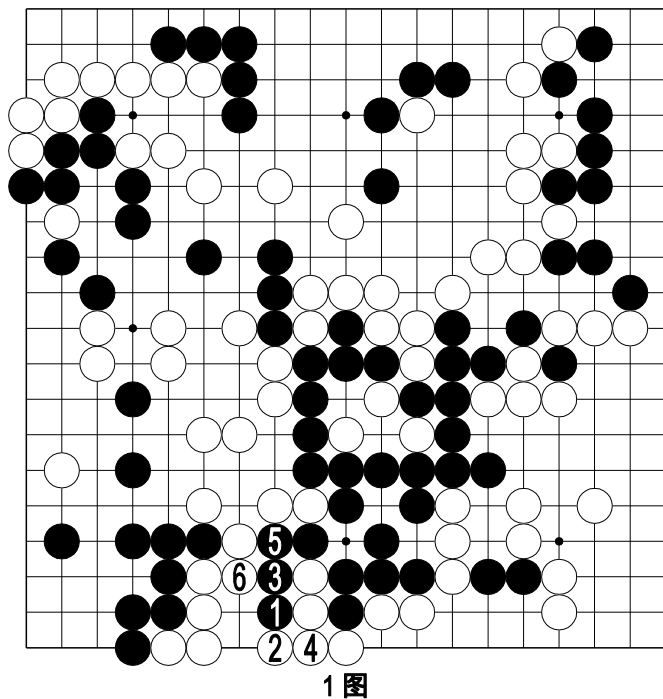
局面由大官子阶段逐渐进入小官子阶段。现在在哪儿收官最大？把眼睛睁大好好看看。



正解图

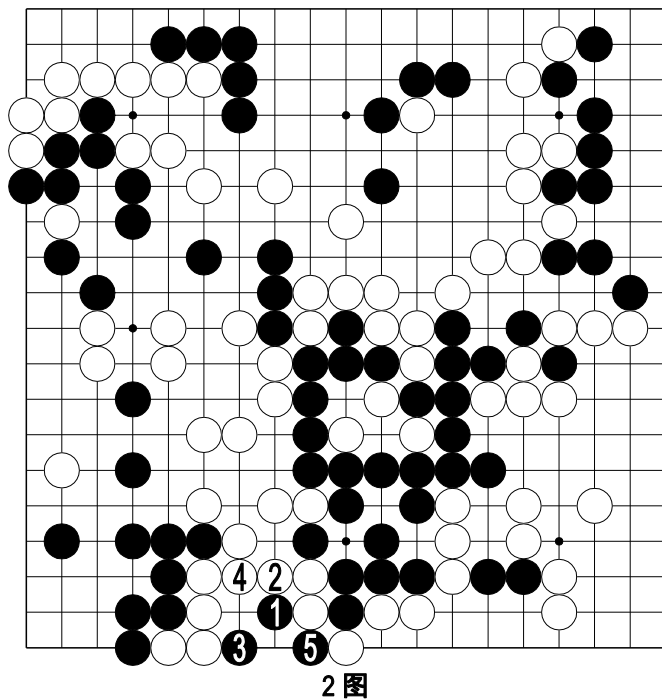
正解图 夹

要点在下边。黑 1 夹是一手巧妙的官子。这手棋既夹住白二子，同时又冲击到左方白四子的急所。而且黑 1 本身就是一种形。对此白也不能丝毫大意。



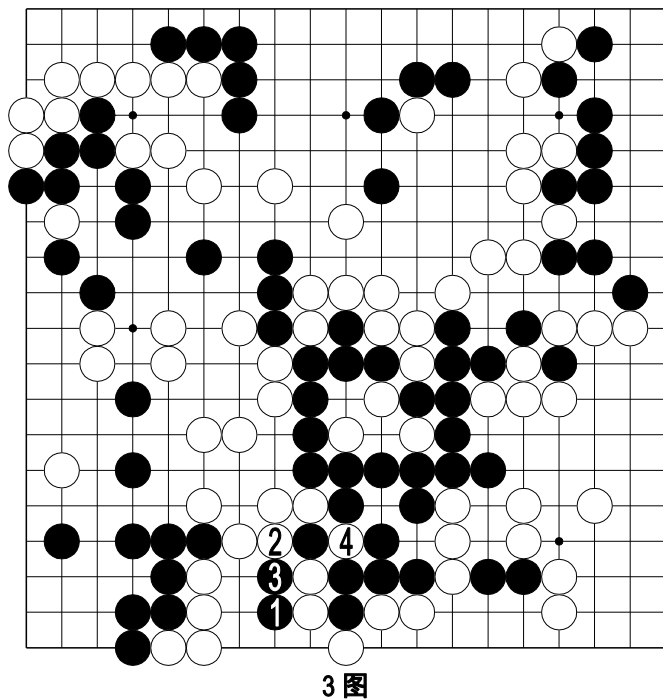
1 图（七目左右）

黑 1 夹，白不得不在 2 位扳求渡。黑 3 打，白 4 接。黑 5 接，白 6 又不得不补，黑先手接回。这大约是先手七目左右的官子。黑获成功。



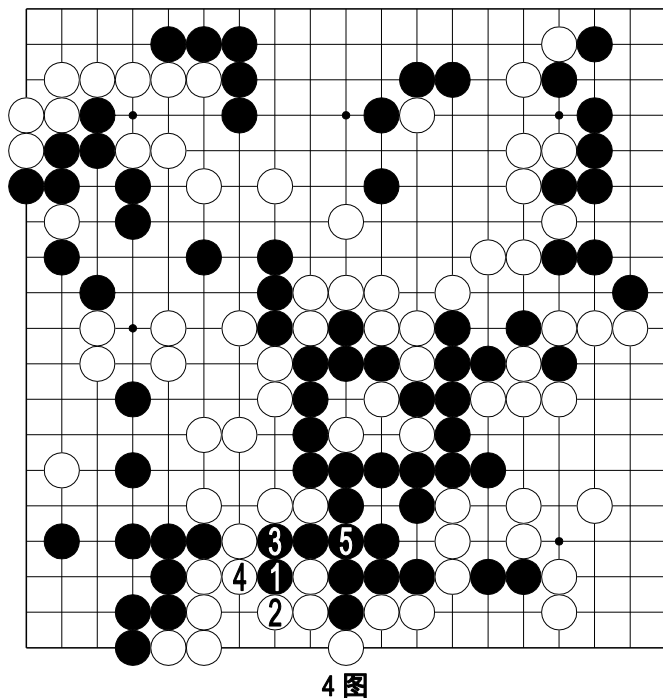
2 图（劫）

黑 1 夹，白 2 奋力抵抗，黑 3 夹准备倒扑。白 4 接上，黑 5 扑入成劫。如果白这个劫一旦打输，后果不堪设想，所以白不能如此与黑拼劫。



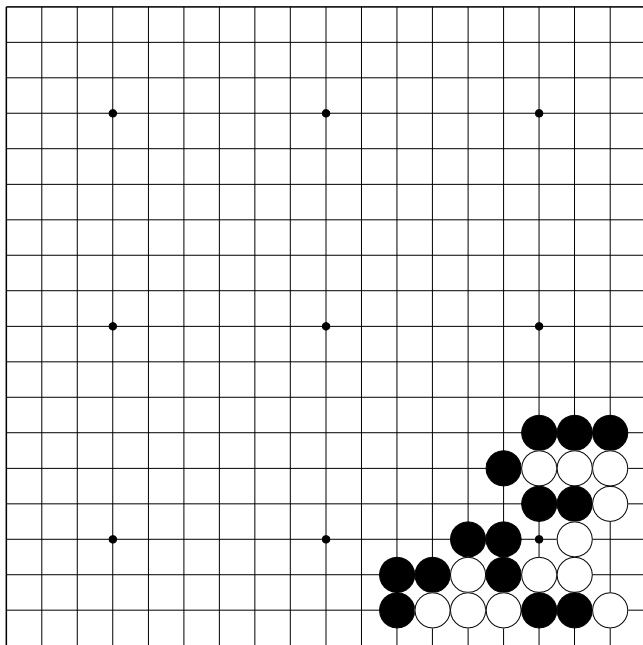
3 图（劫）

黑 1 夹，白 2 打，黑不接也在 3 位打。这样，这手劫打得更大。白棋劫负，左边的大棋处于危险，所以白也不可如此鲁莽从事。这里白绝对不可与黑拼劫。



4 图（失败）

黑 1 扳是失败的着法。白从 2 位下挡。黑 3 接，白 4 打，黑成后手。白空几乎没有减少，黑后手，又什么也没有得到。黑失败。

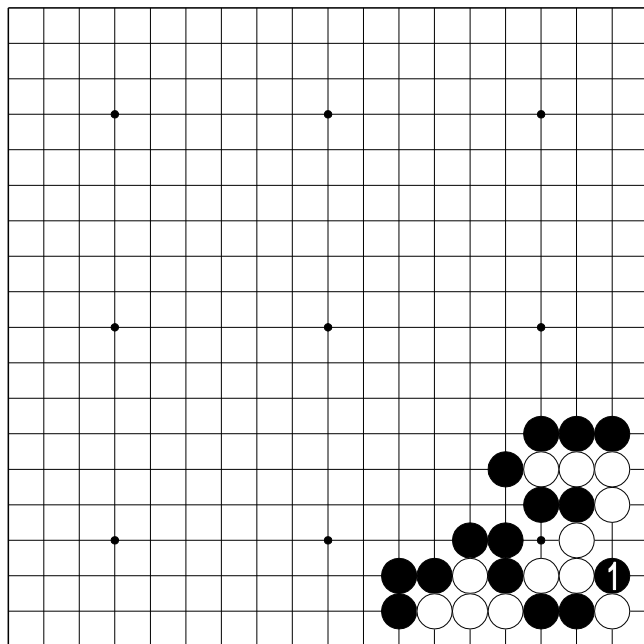


第 10 题 迷宫

黑先 有段

白角就好像是一个迷宫。不过只是一个小小的迷宫而已。乍看总感到其中没有手段。明确说，里边是有手段的。但希望不要弄得一无所得。

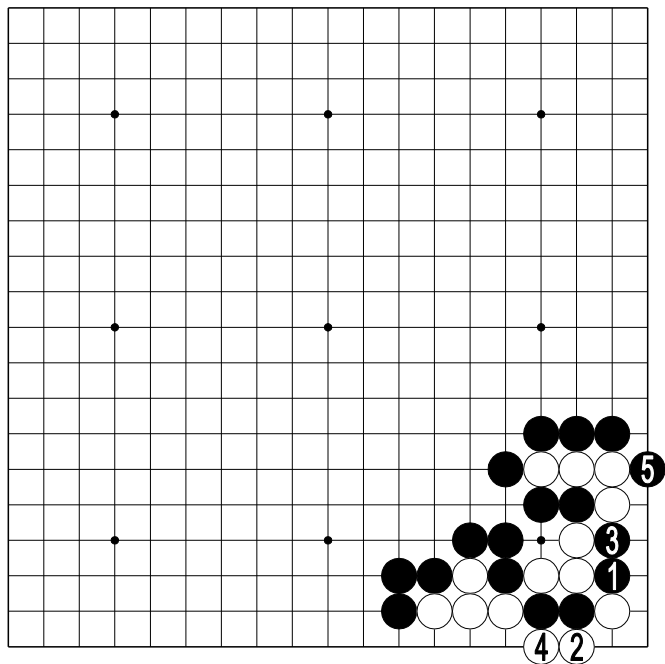
第 10 题



正解图

正解图 断的手筋

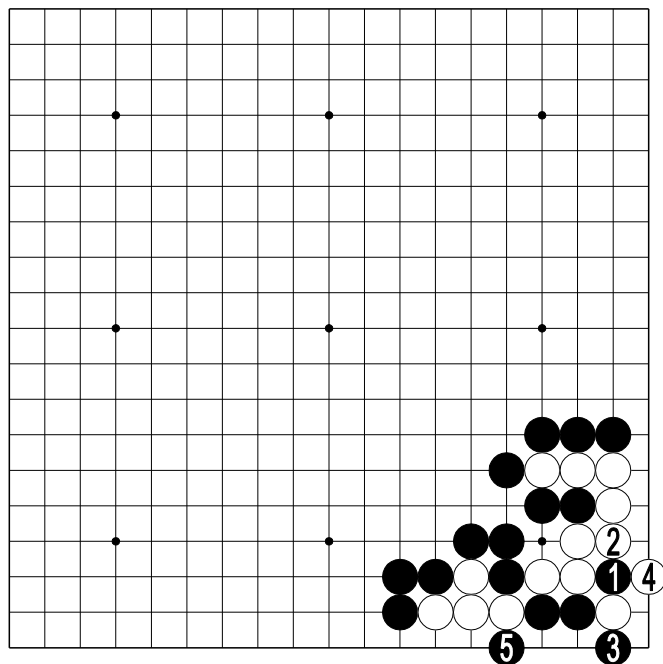
黑 1 断是巧妙的手筋。凡
尽管地方很狭窄，但如果好好考
虑是有手段的。



1 图

1 图（硕果）

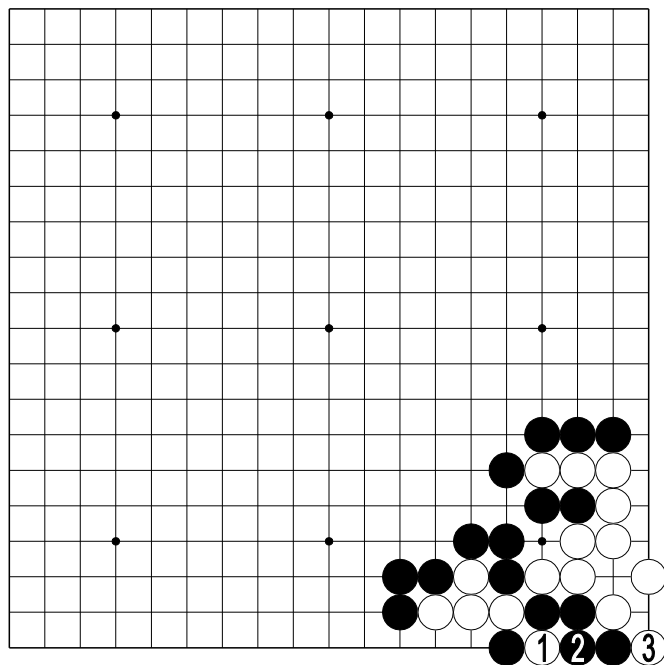
黑 1 断，白从 2 位吃的话，黑 3 断打，白 4 只能提黑二子，黑 5 扳吃，在迷宫中摘得白四子的硕果。



2 图

2 图（硕果）

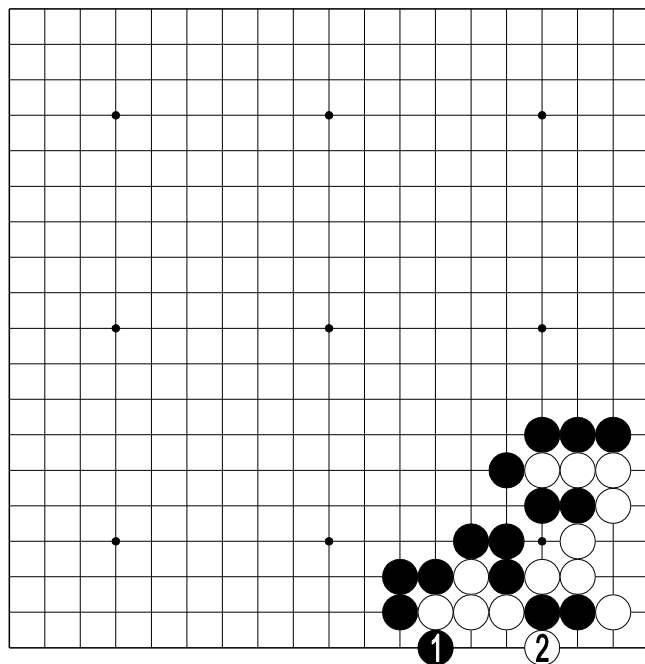
白棋如不愿像 1 图那样被吃四子，而在 2 位打的话，黑 3 打先手便宜一下，白 4 提，黑 5 扳，又摘得左边的白四子的硕果。



3 图

3 图（无理劫）

并非就无条件地吃掉白四子。以后白有 1 位扑、黑 2 提、白 3 再扑打劫的手段。但这个劫，白无理。

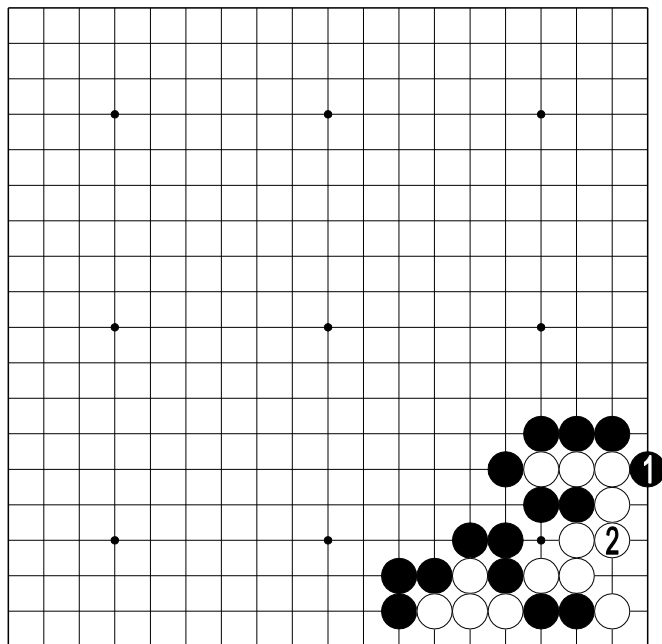


4 图

4 图（失败）

现在我们是把它当作一个问题来让大家考虑的。要看出其中的手段并不算难。

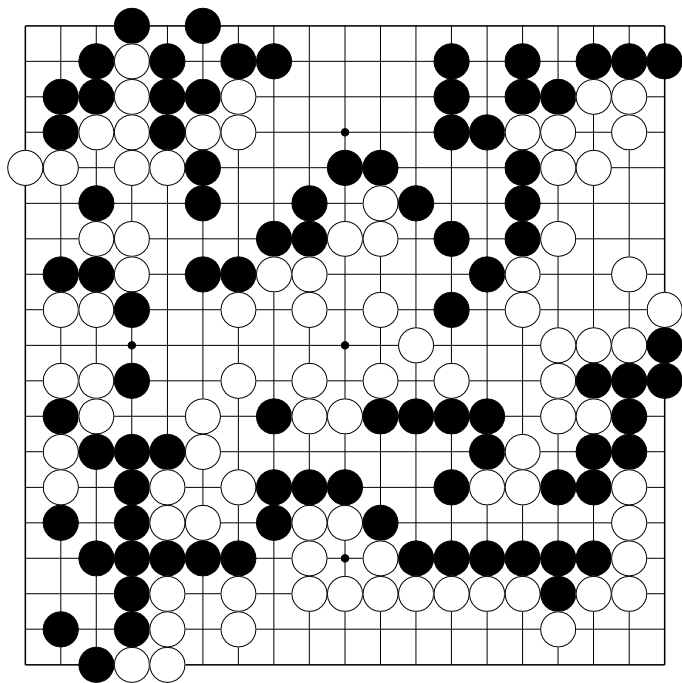
如果在实战中，没有这样的提示，感觉不敏锐，很可能就要错过这个机会。黑 1 扳是单纯的官子，白 2 打，再没有其他手段。



5 图

5 图（失败）

黑 1 扳同前图一样，被白
2 接上，味道全消。

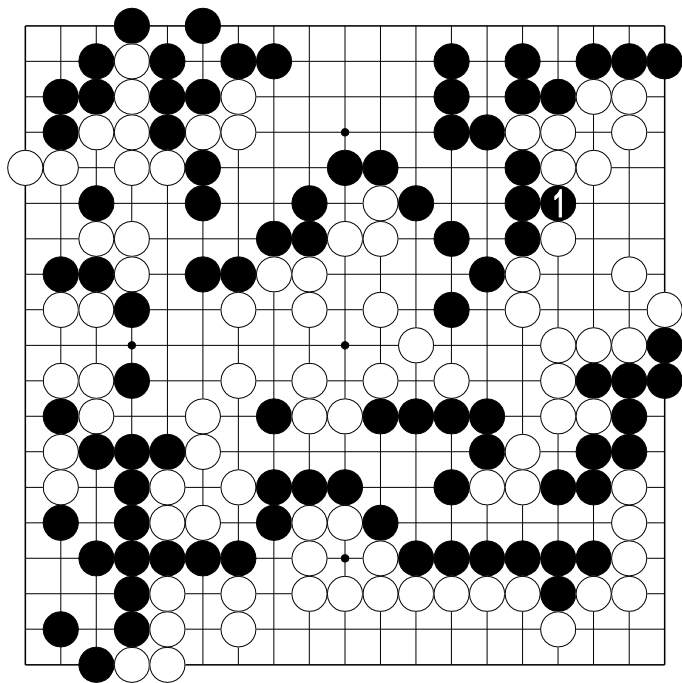


第 11 题

第 11 题 毛病

黑先 初级

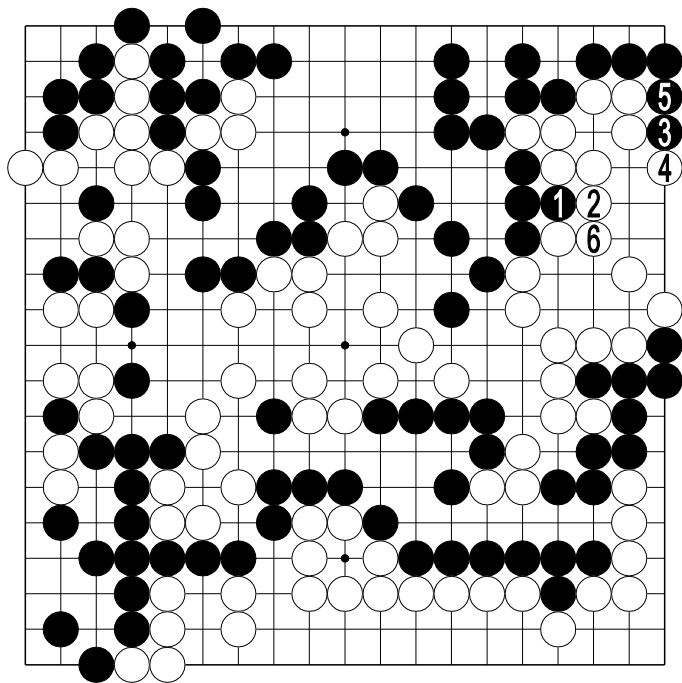
如果你接着下这盘棋，此刻你在何处着手？寻找对方棋中的缺陷是十分重要的。要点在棋盘的右上方。



正解图

正解图 冲

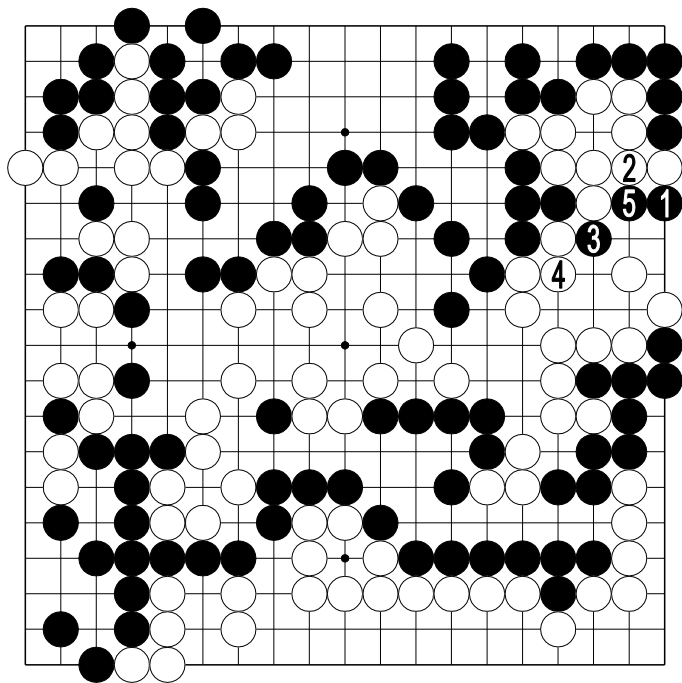
知道了走棋的方位，就不难看出。只要在黑 1 冲就可以了。这手棋很平凡，既不那么有趣，也没有出奇的地方。下一步棋倒是可称之为手筋。由于白周围的气已收紧，黑就利用这一点占一点便宜。



1 图

1 图（先手官子）

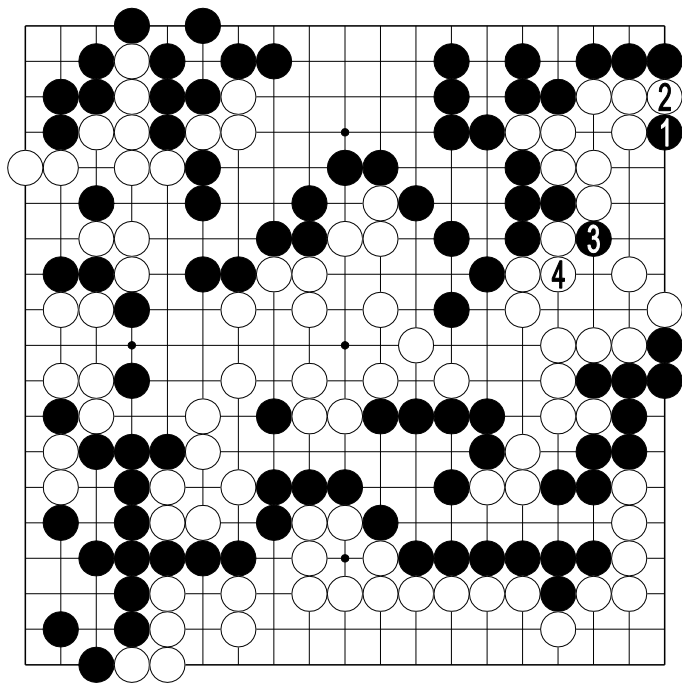
黑 1 冲，白 2 挡，黑 3 托是手筋。白 4 只好委屈地打吃，黑 5 连回而且还是先手。白估计在 6 位补。黑先手占得二目的便宜。白 6 如脱先……



2 图

2 图（崩溃）

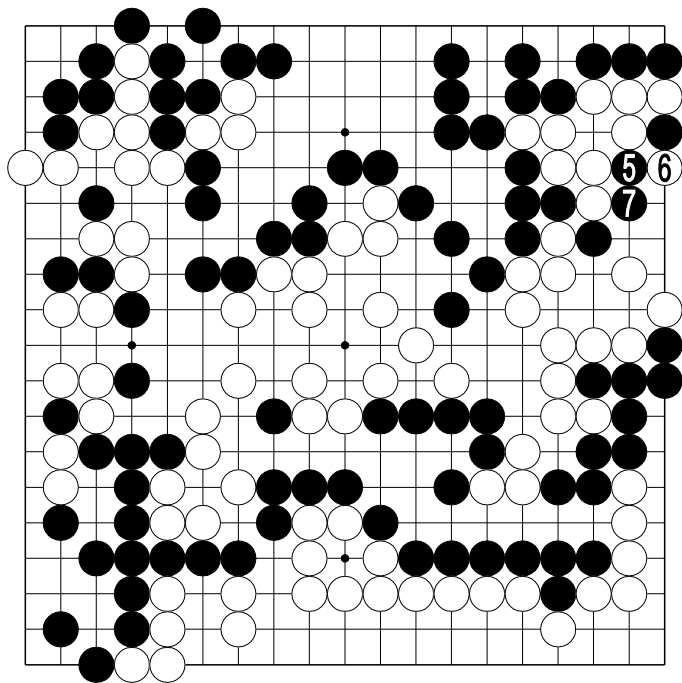
黑可在 1 位打吃，破掉白空。白 2 接，黑再在 3 位打、5 位紧气，白崩溃。



3图

3图（过分）

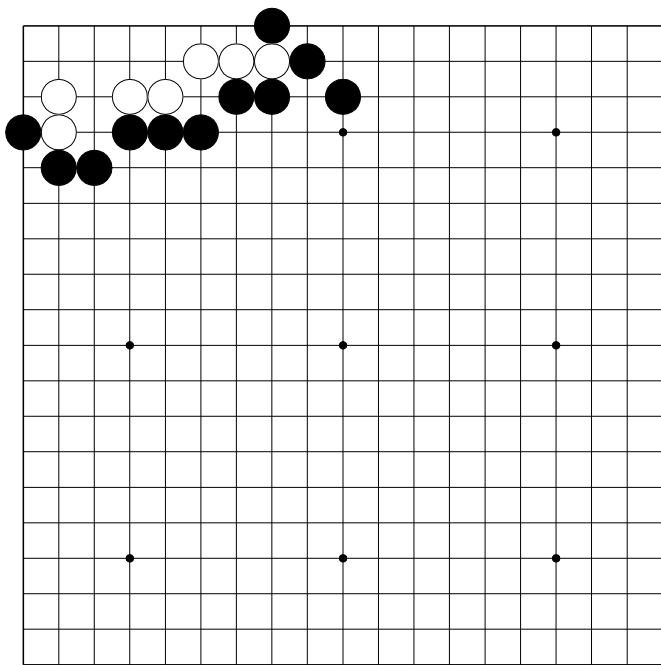
黑 1 托，白 2 挡太过分了。黑 3 断吃出棋。白只有 4 位接一手。



4 图

4 图（接不归）

接着，黑 5 打，白 6 提吃，
黑 7 退成接不归形。不仅吃白
五子，其他的白子也无法逃脱。

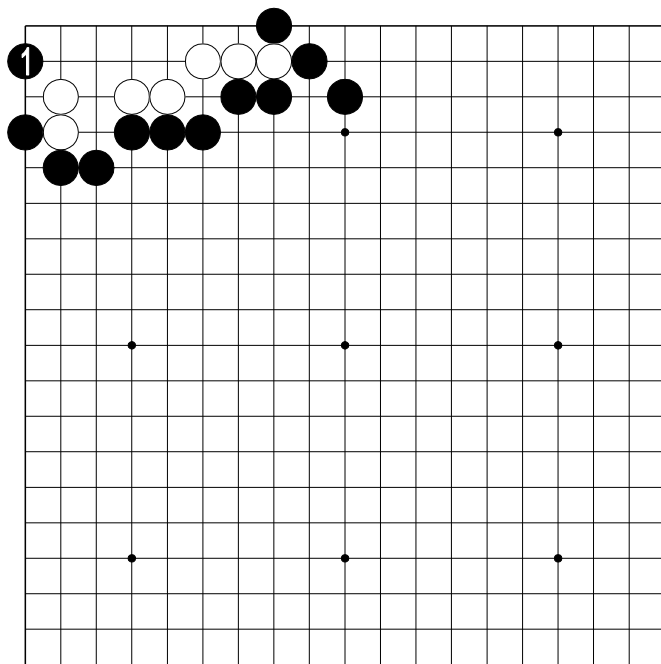


第 12 题 飞跃

黑先 中级

如果一步步地连接起来走棋，是下不出巧妙官子的。只有像跳飞这种飞跃似的着法才行。那么这一点在何处呢？

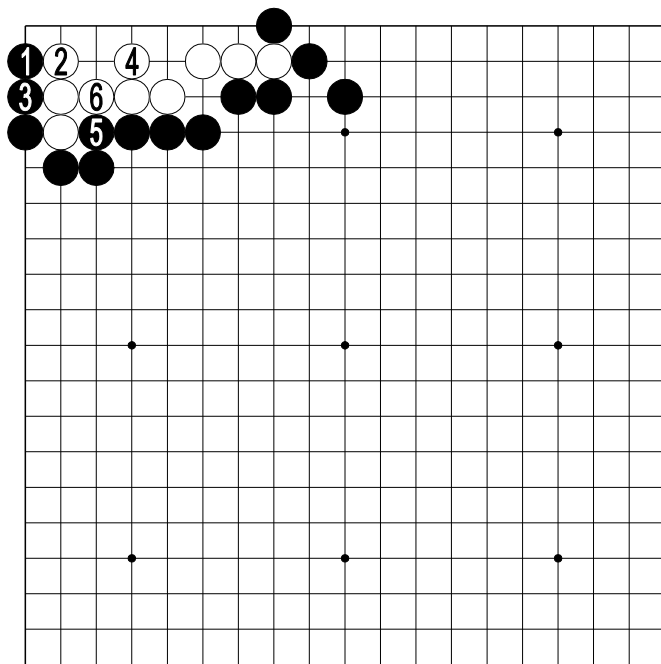
第 12 题



正解图

正解图 跳入

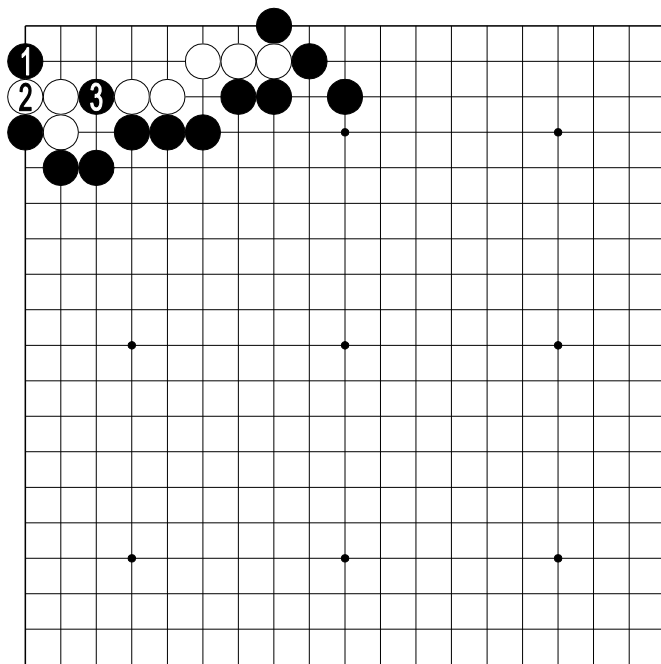
黑跳入是飞跃似的手筋。虽然并没有大便宜可占，但一目、二目也是官子的精髓。



1 图

1 图（压缩）

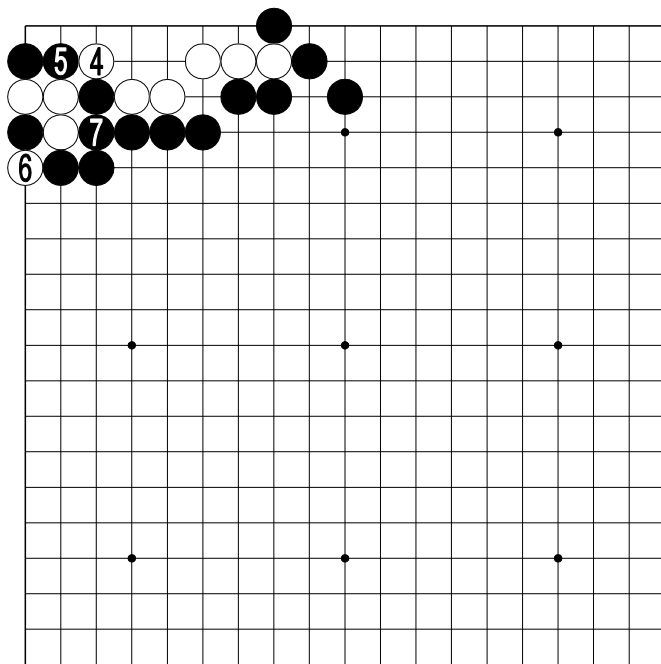
黑 1 跳，白 2 委屈地挡上。黑 3 接回，白 4 补活，黑 5 再先手便宜，压缩不少白空。



2 图

2 图（挖入）

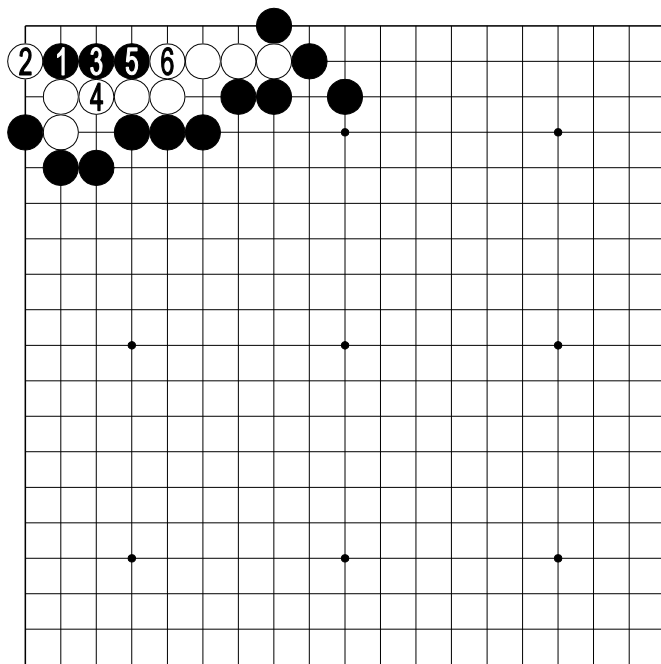
黑 1 跳，之所以是手筋，因为白不可在 2 位挡断。否则，黑 3 挖，出棋。



3 图

3 图（顿时溃灭）

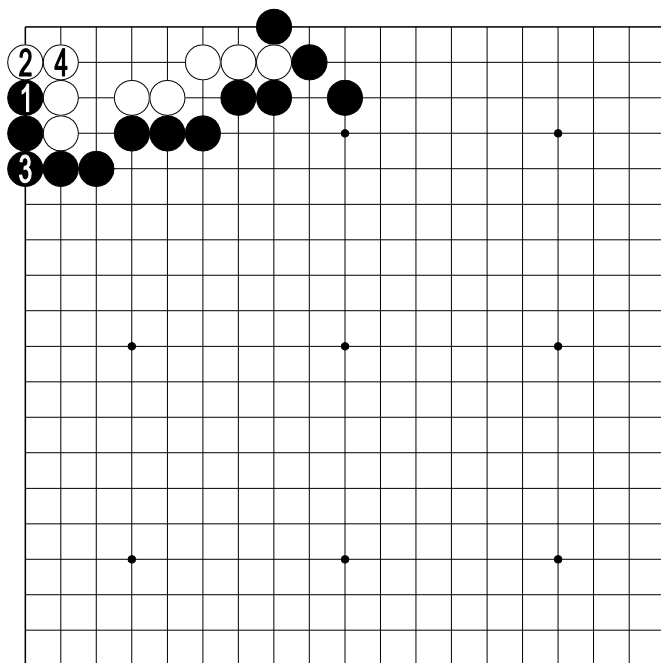
白 4 挡，黑 5 成倒扑，白 6 提一子，黑 7 接上。白棋被两边分开立即溃灭。



4 图

4 图（失败）

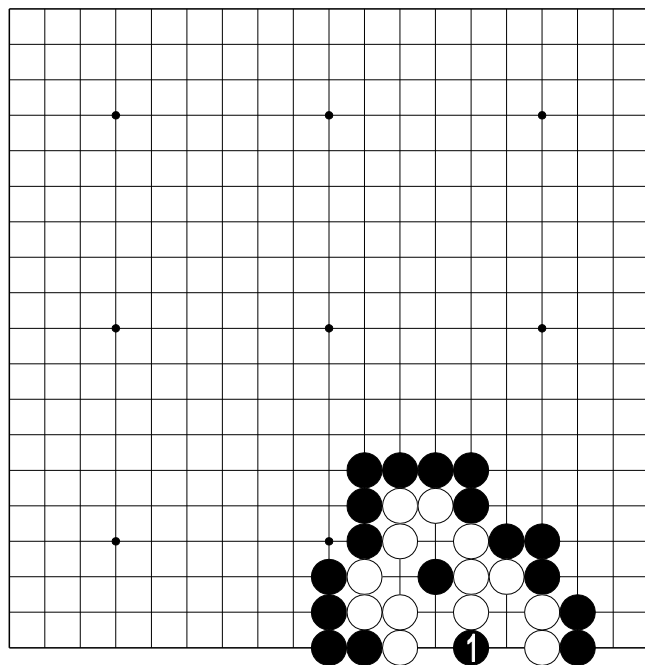
黑 1 靠，看上去似乎是“手筋的味道”。被白 2 扳失败。黑 3、5 长，白 6 顶住，活棋。黑三子等于送死。



5 图

5 图（失败）

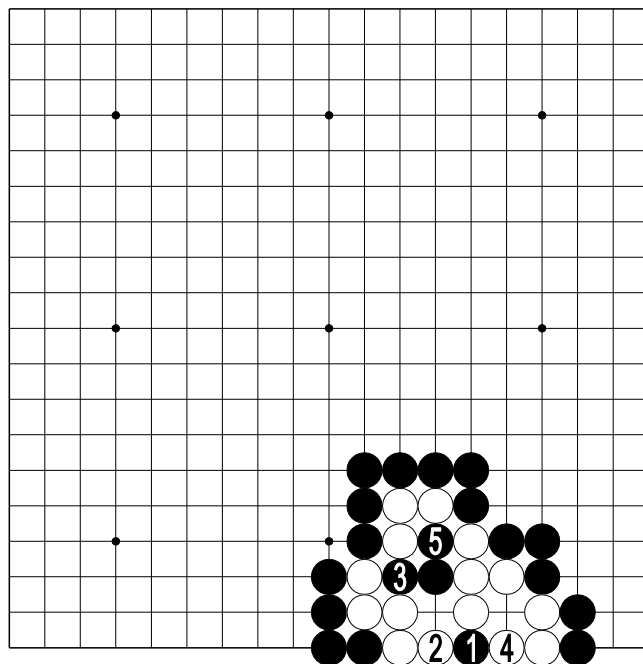
黑 1 爬太平凡了，所以说是失败的，以下至白 4 谁都会走。



正解图

正解图 托的要点

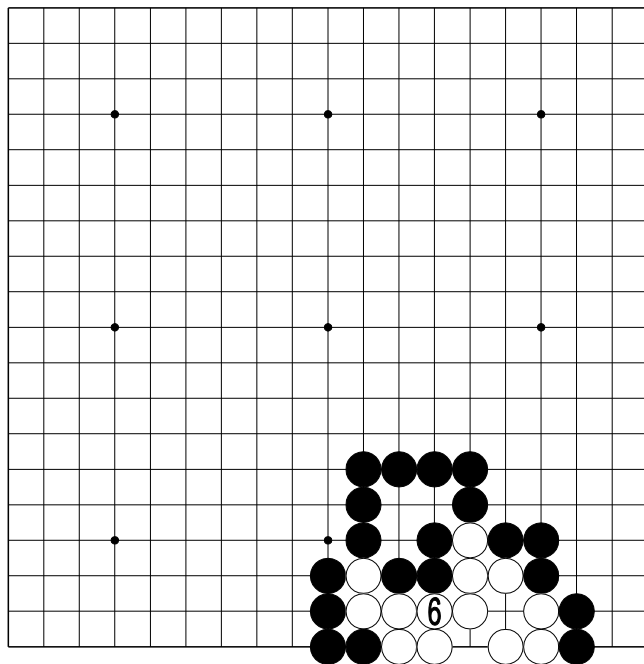
请看一下右侧的白二子已成严气的状态。这样形状黑 1 点是形的要点。其实例屡见不鲜。的确，这一手棋恰恰击中了白的要害。



1 图

1 图（提吃三子）

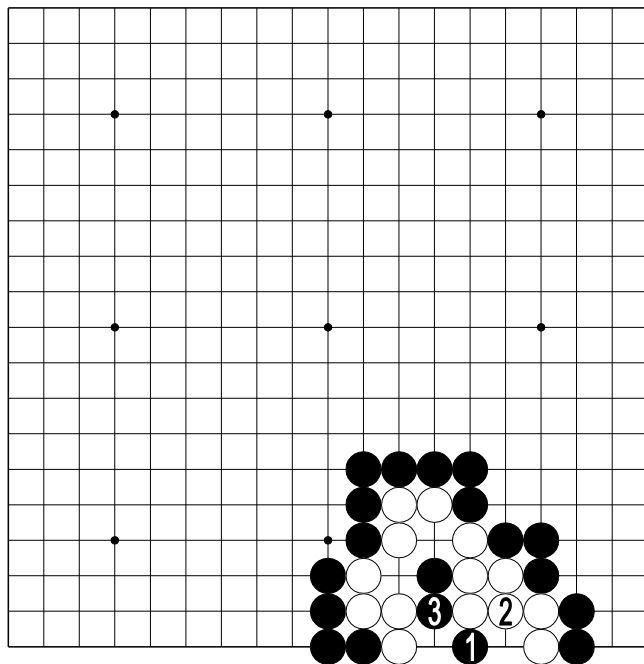
黑 1 托，白不得不在 2 位补，黑 3 双打，白 4 之后，黑 5 提吃三子。之后……



2 图

2 图（先手）

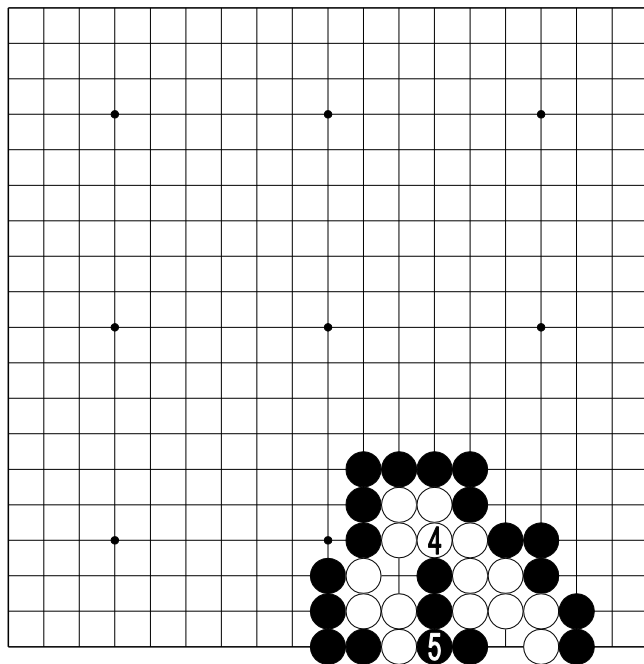
白 6 非接不可，黑成先手提。这是理所当然的结果，黑没有什么可高兴的，白也没有什么不满。



3图

3图（抵抗）

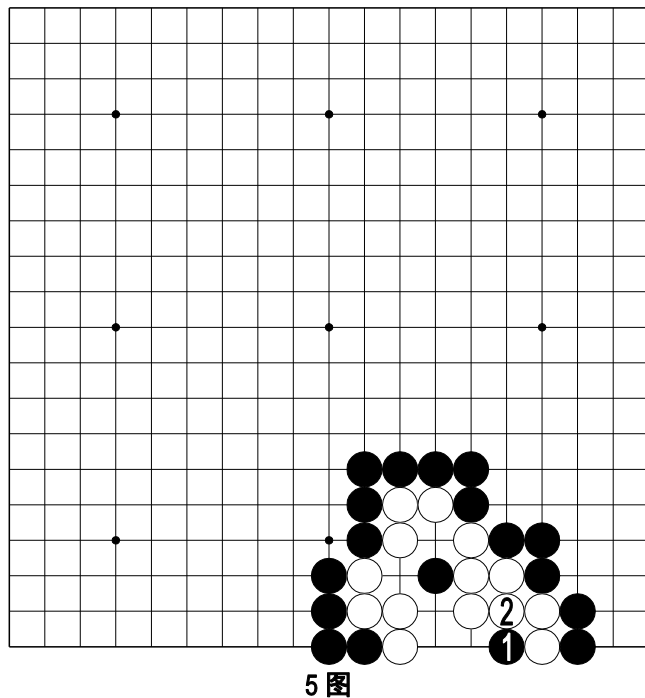
黑 1 托，白舍不得丢弃二子，而在 2 位接的话，被黑 3 冲下，反而闹出事情。



4 图

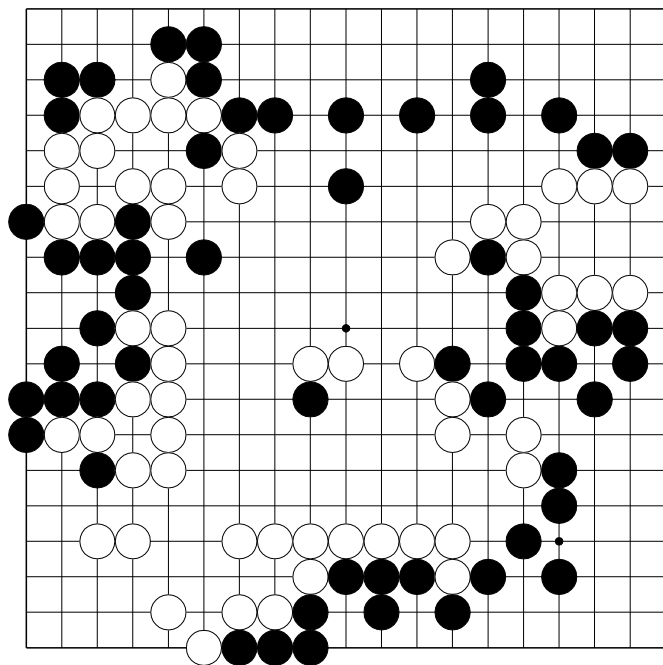
4 图（接不上）

接着，白 4 接，黑 5 也接，并且叫吃，这样白接不上，整块被吃。白 4 要想在 5 位断是不可能的。



5 图（失败）

黑 1 打俗手，被白 2 接上，黑无后续手段。

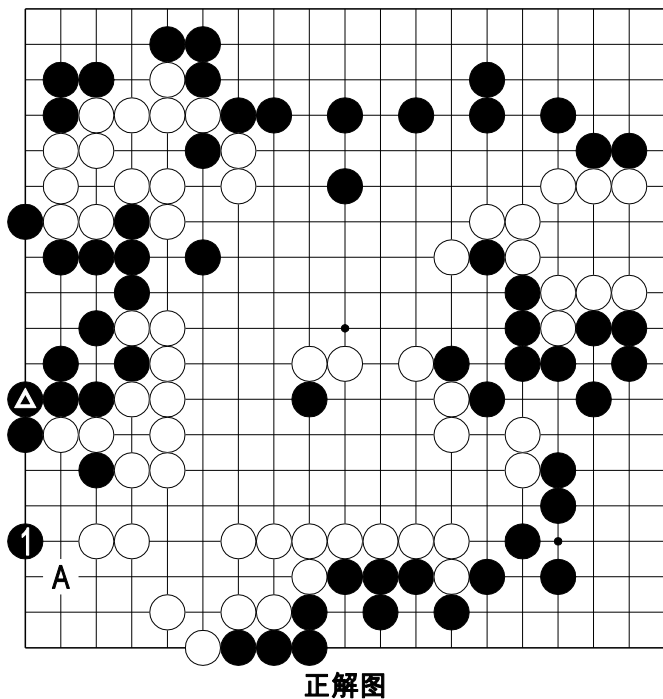


第 14 题

第 14 题 比较

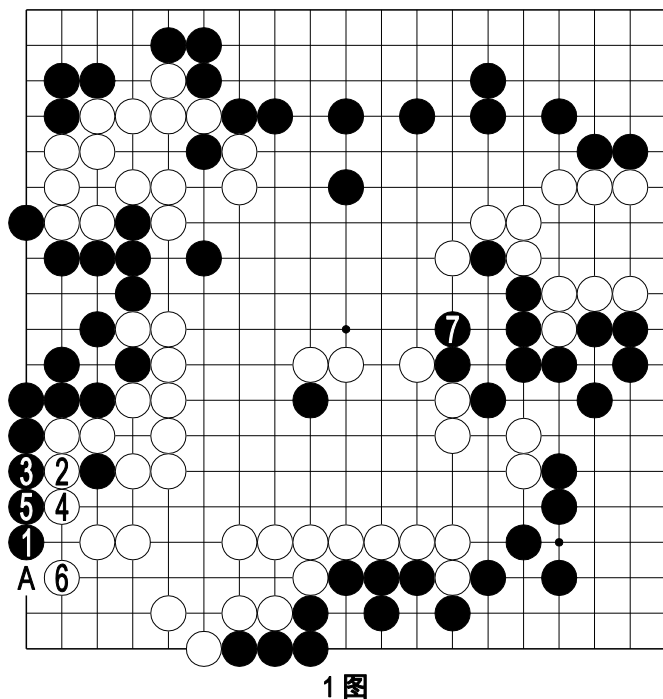
黑先 中级

官子是数目的比较。简单地说选择最大的棋走是官子的实质。本图的问题是左下角的收官方法应该是……



正解图 跳是正解

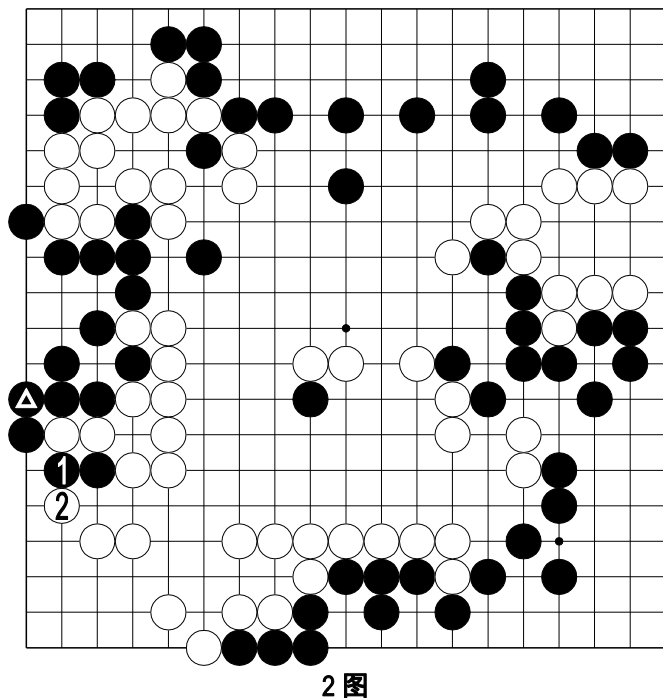
黑 1 二间跳。由于有“▲”一子的硬腿，黑的脚完全可以伸至 1 位。对此，白也很难阻挡。可不能脱先不问，否则黑在 A 位尖，角上的空全部被破。白棋有点不太好走。



1 图（大小）

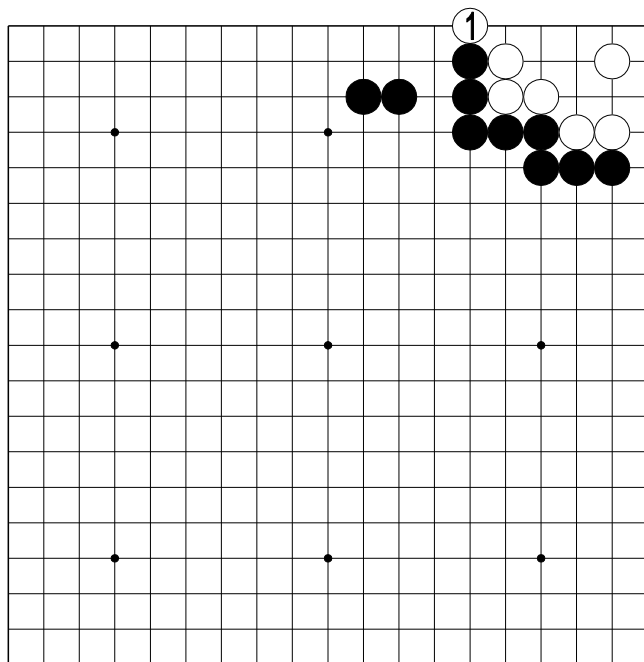
黑 1 侵入，白先在 2、4 先手便宜后，再在 6 位尖。以后还有黑 A 位冲的手段，不过现在走还太小，中央的黑 7 长是厚实的官子。

走过之后感觉黑 7 这手棋味道不错，否则被白在 7 位打就不一样了。所以这时走黑 7 为大。



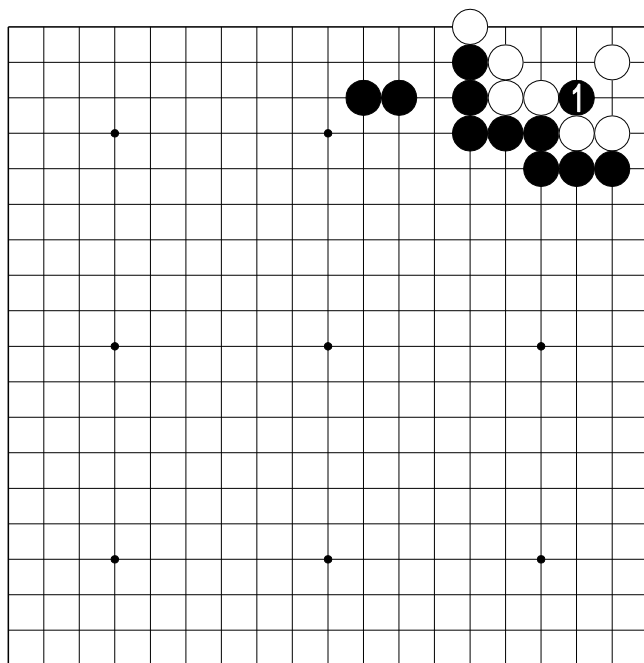
2 图（失败）

黑 1 打吃是初学者的着法。以为黑 1 打吃，白棋就马上粘上，这种自以为是是失败的。对此，白根本不予理睬，而在 2 位尖顶，有效地防止了黑的入侵。黑在提白二子时，白可反提，同时“▲”这手棋不但一点作用没有发挥，而且当初所走的这手棋就成了单官。



第 15 题

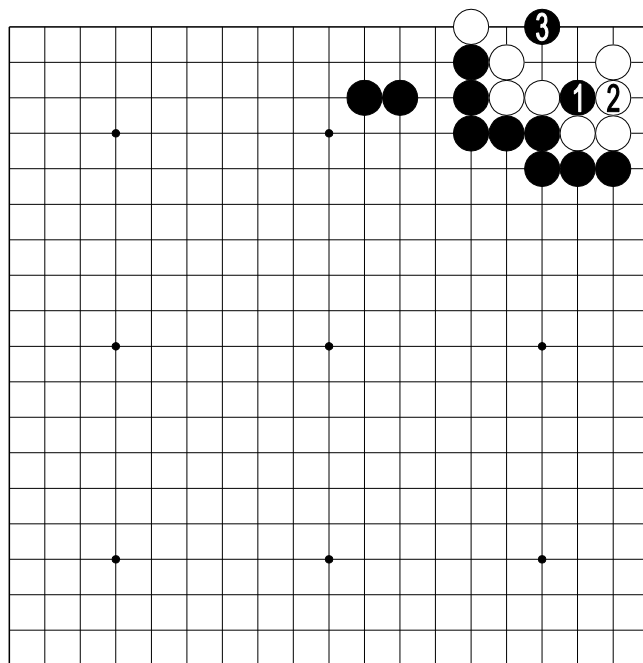
第 15 题 逆用



正解图

正解图 断的时机

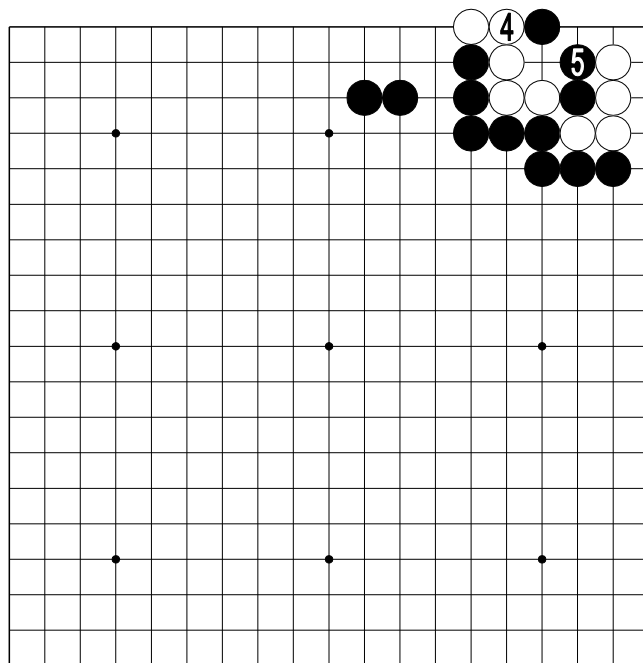
黑正好抓住战机在 1 位断。正因为白在一线扳，黑 1 断才更为精妙，能够不失时机地抓住这种战机，你的官子技巧已经相当不错了。



1 图

1 图（连续好手）

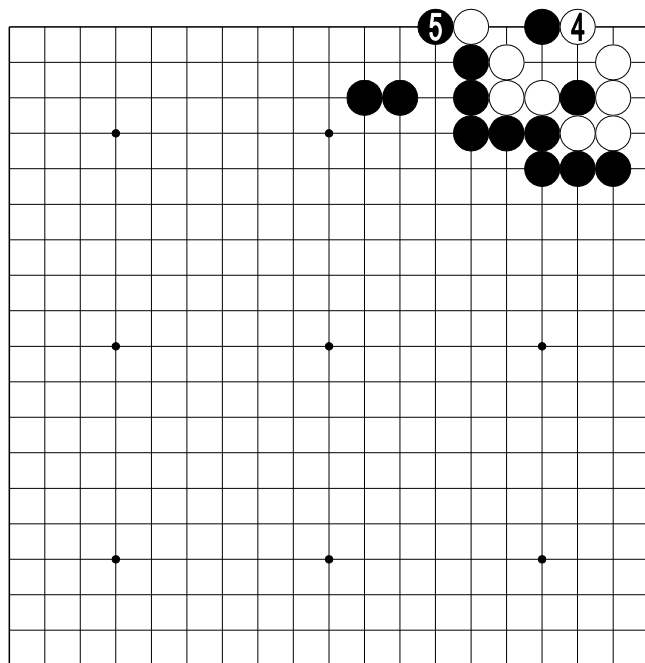
黑 1 断，白 2 接，黑 3 刺
是连续的好手。



2 图（崩溃）

白 4 接，黑 5 下立，白两边不入，崩溃。因为白 4 接并不长气。

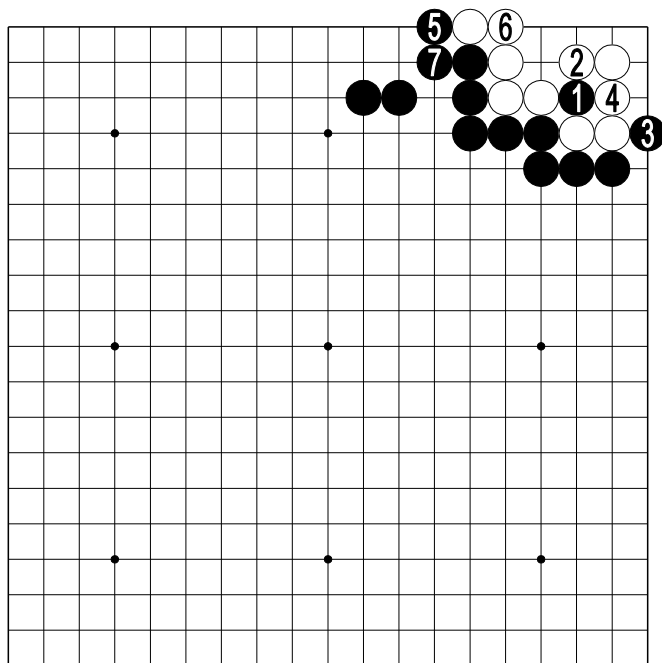
2 图



3 图

3 图（仅此而已）

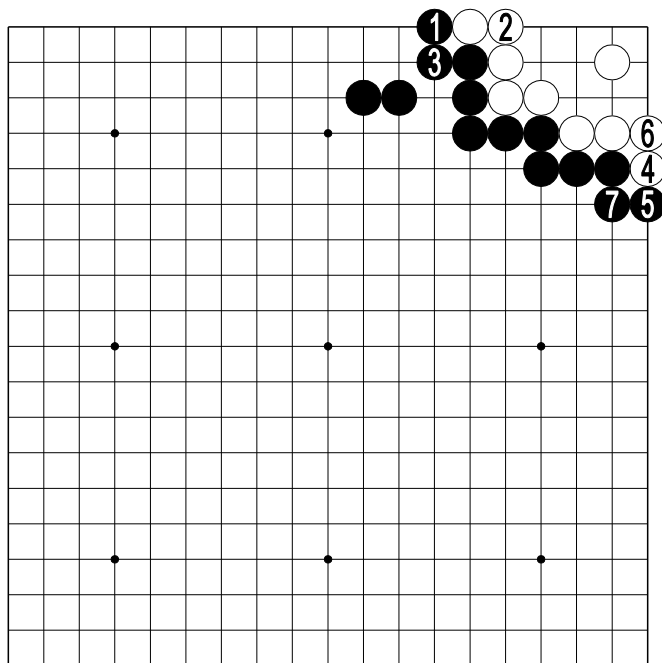
白 4 不得不委屈地顶，这时黑在 5 位挡就可以了。白一子无法接上，所以当初白扳是失败的着法。



4 图

4 图（满足）

黑 1 断，白如从 2 位吃，黑 3 打先手，待白 4 接后，黑再在 5、7 位挡吃。这样也可满足。



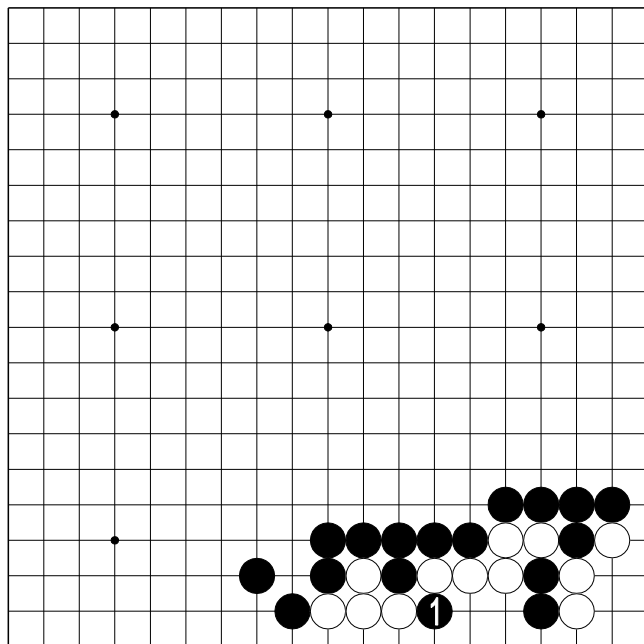
5 图（失败）

黑 1 挡正是白所希望的着法。待黑 3 接后，白 4、6 扳接又是先手。

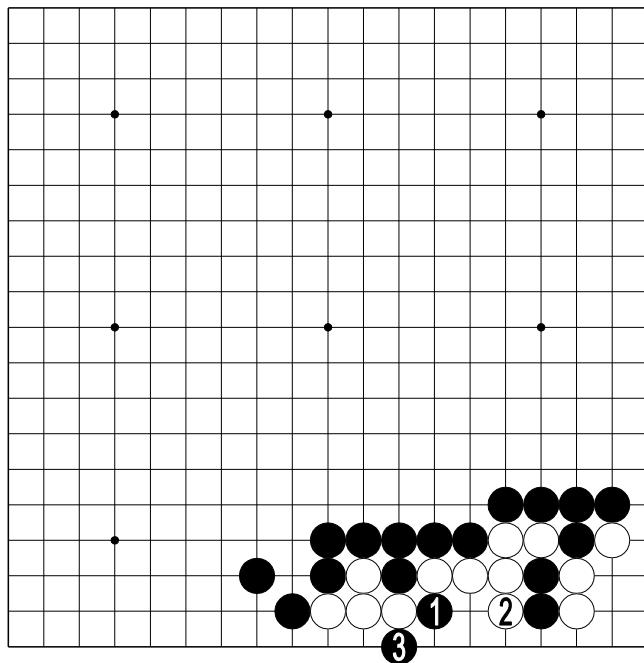
5 图

正解图 断一子看看

黑1先断一子进去看看。通常遇到这种棋形，第一感就是这个断点。试探白的应手。



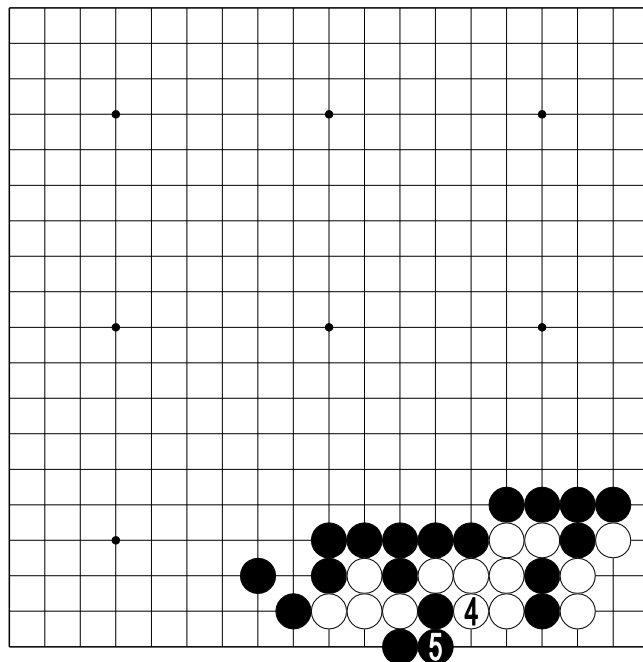
正解图



1 图

1 图（吃四子）

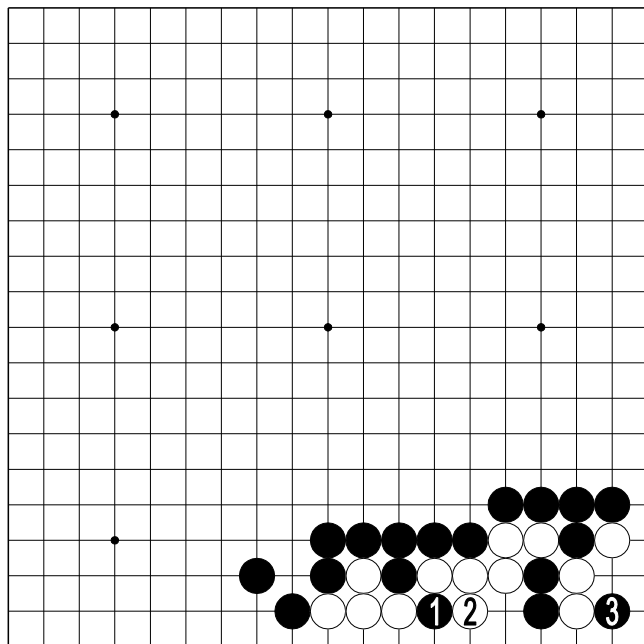
黑 1 断，白在 2 位吃，黑 3 扳，吃掉白左边的四子。



2 图

2 图（不入）

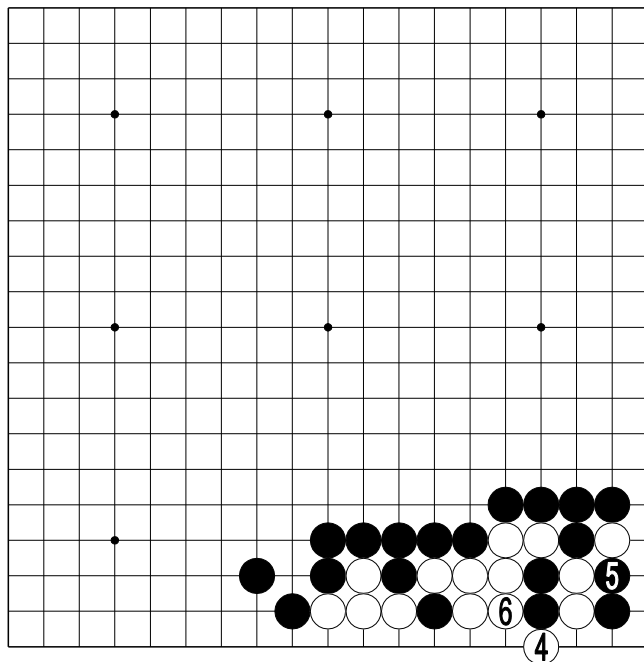
请继续往下看，白 4 打，
黑从容地在 5 位接上。白两边
不入，四子被吃。



3 图

3 图（鼬鼠夹）

因此，黑 1 断，白在 2 位吃一下，黑便可在 3 位鼬鼠夹。对此，白丝毫不可马虎。

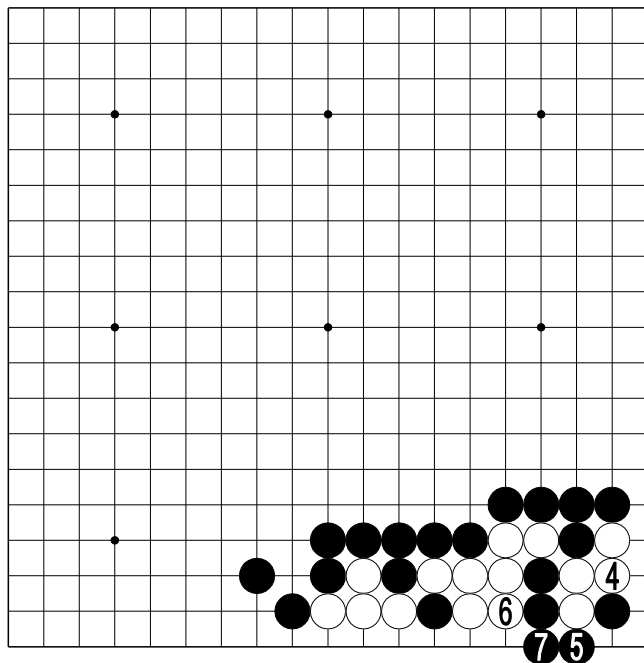


4 图

4 图（大约的应对）

白 4 打，黑 5 断，白 6 提吃。黑白双方在这个局部大致如此应对。黑占得不少便宜。

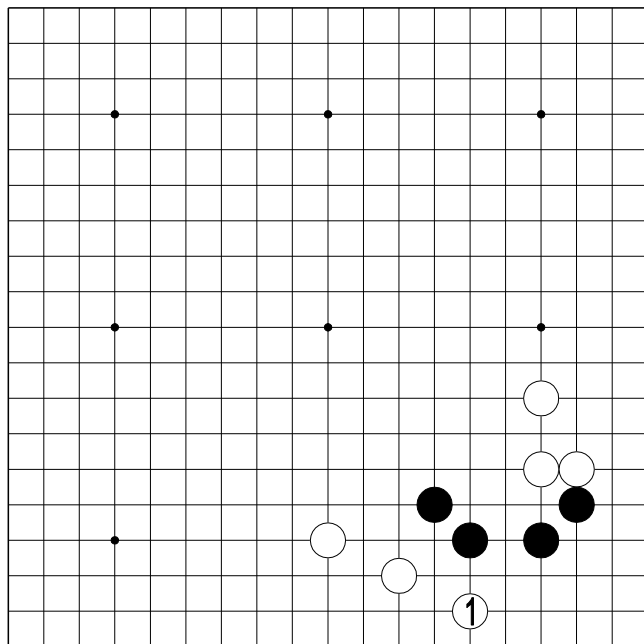
白 4 如果……



5 图

5 图（成事不足，败事有余）

白在 4 位接，想与黑抗争一番。真是成事不足，败事有余。让黑 5 渡，白 6 打，黑 7 接，白不入。

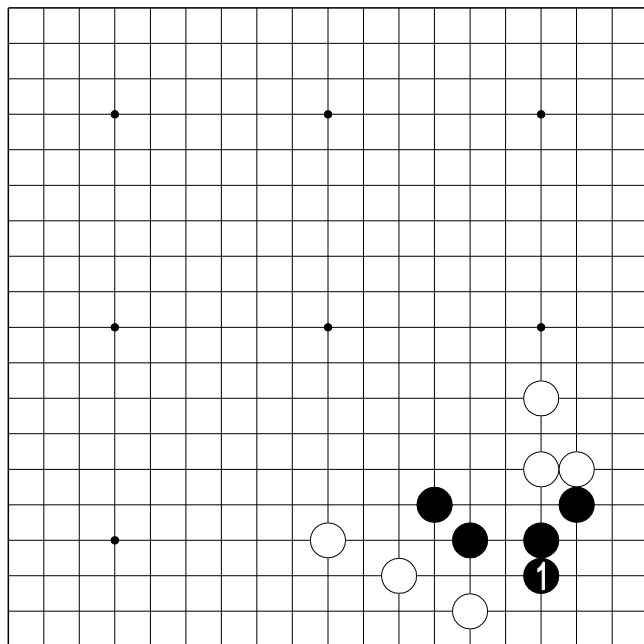


第 17 题

第 17 题 担心

黑先 初级

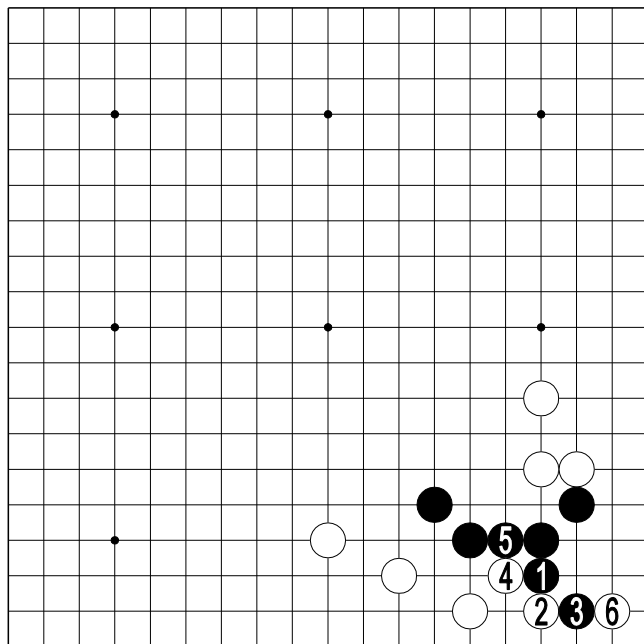
白 1 飞，黑非常担心角的根据被夺。这样的棋形在让子棋中常常可见。它已经超出官毛的范围。希望黑走出坚实，的应手……



正解图

正解图 并坚实

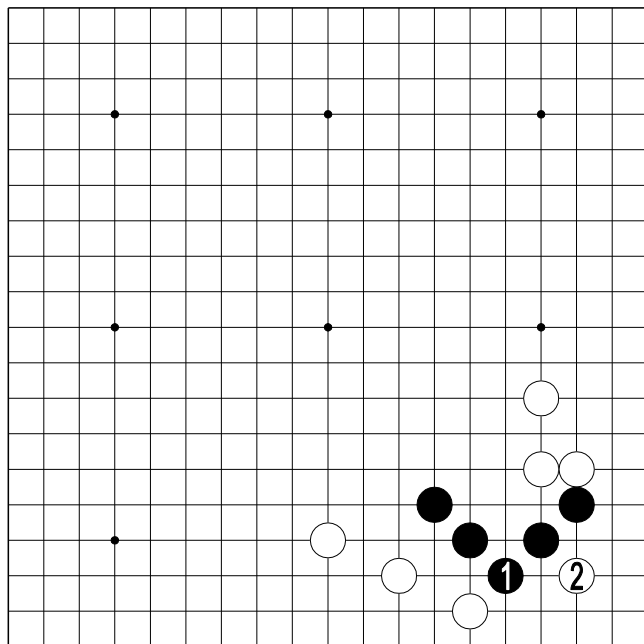
黑 1 并是最坚实的应手。
尽管是白的欺着，但现在这个局部毕竟是自占优势，黑不得不采用稳健的着法。



1 图

1 图（味道）

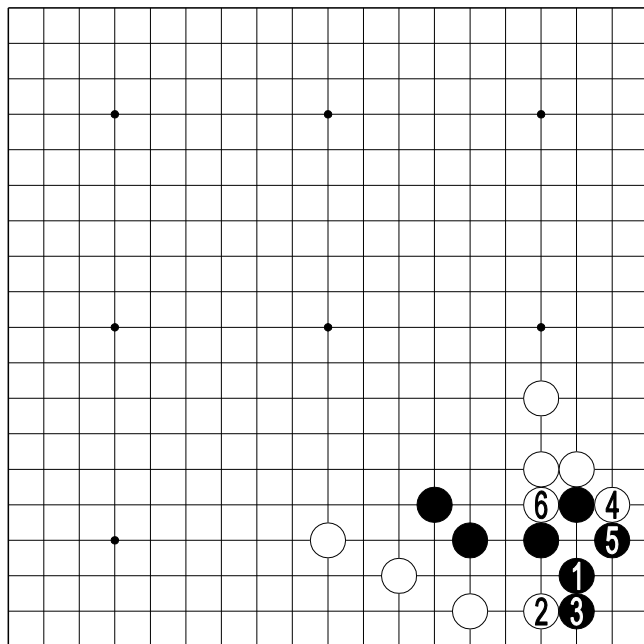
黑 1 并，将来白可能会在 2、4、6 位强行打劫，黑既已出头，完全可以与白拚搏一番。



2 图

2 图（失败 1）

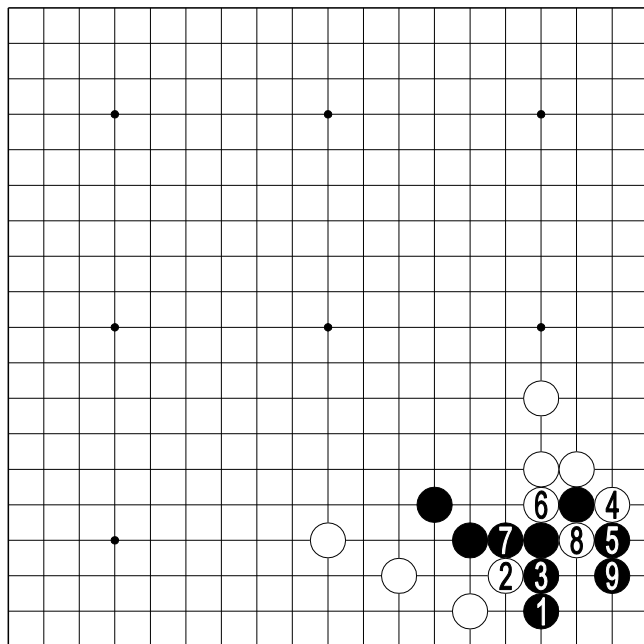
黑在 1 位虎，显得较薄弱，不行。白立即就在 2 位点三三，黑一时无适当的应手，角被破。



3 图

3 图（失败 2）

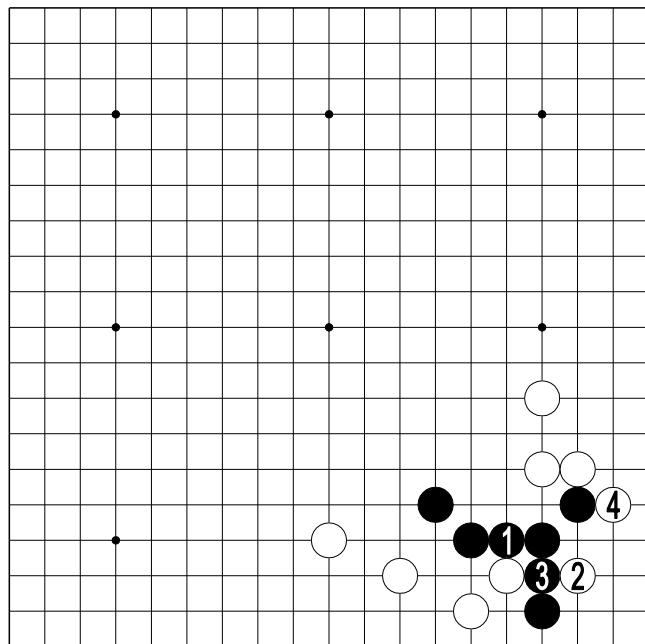
黑 1 走三三，过分坚实，反成凝形。白 2 跳继续攻黑，黑 3 挡，白 4、6 扳打，黑仍无健全的眼位。



4 图

4 图（失败 3）

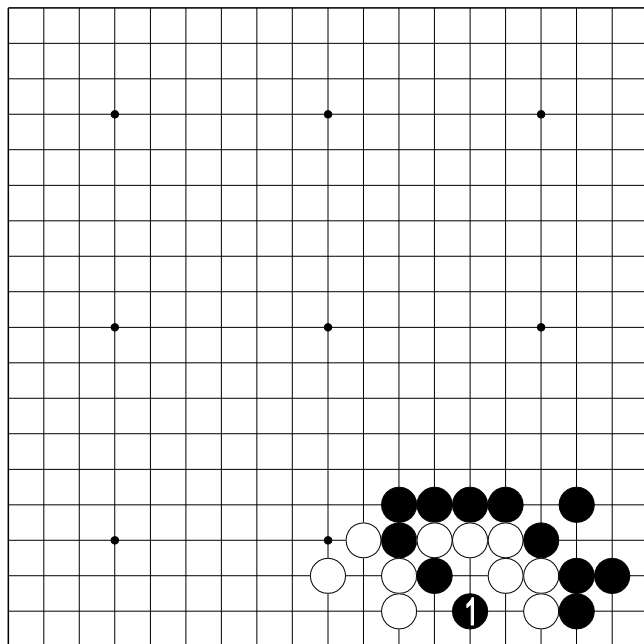
黑 1 跳，似乎是形，实则不然，白 2 刺，黑 3 接时，被白 4 扳一手，黑不好办。接着黑如 5，白 6 打，黑 7 接时，白 8 提掉一子。



5 图

5 图（相同）

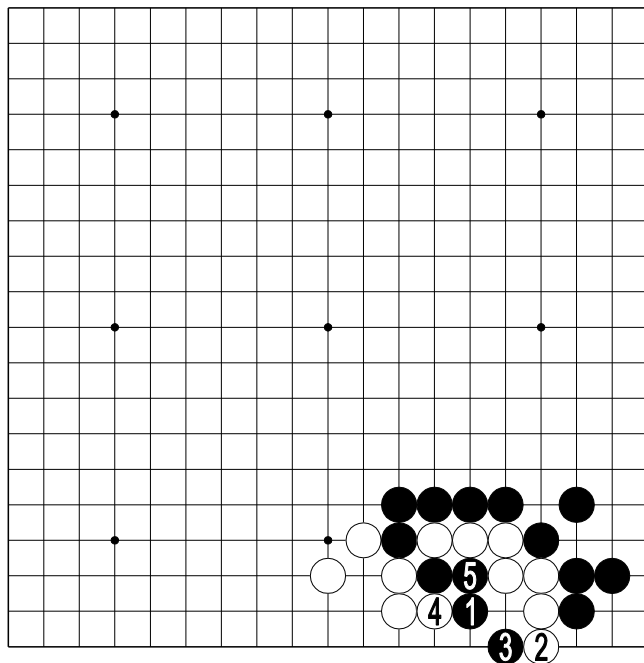
黑 1 在上边接，白 2 三三点入、4 扳，与前图大同小异。



正解图

正解图 尖好

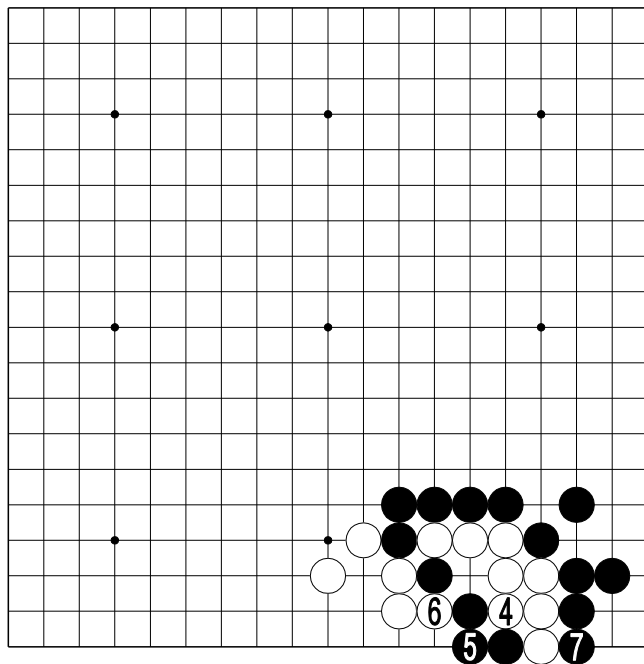
黑 1 尖，是破白空的巧妙官子。也许有人认为黑单枪匹马地侵入敌阵起不了作用，实际上黑 1 后，白相当难办。



1 图

1 图（不入）

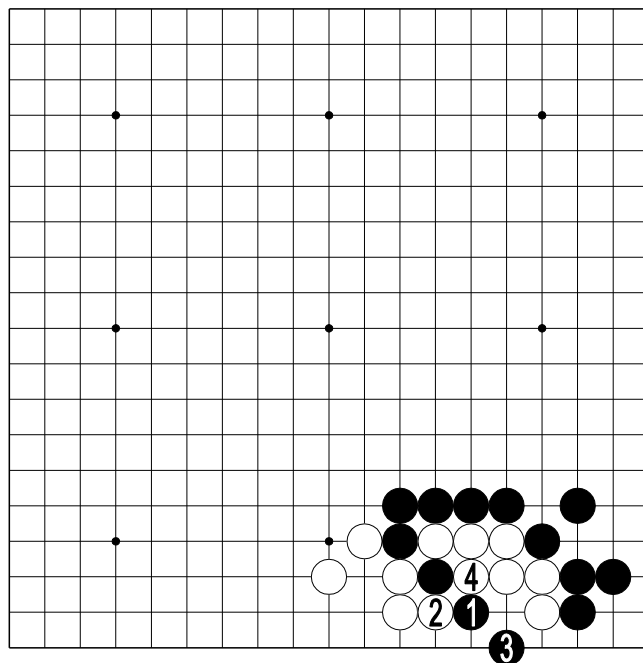
黑 1 尖，白 2 立防渡与黑拼杀。黑 3 尖顶，是与黑 1 相关联的手筋。白 4 打，黑 5 接，白两边不入，被吃。白 4 如果在……



2 图

2 图（倒扑）

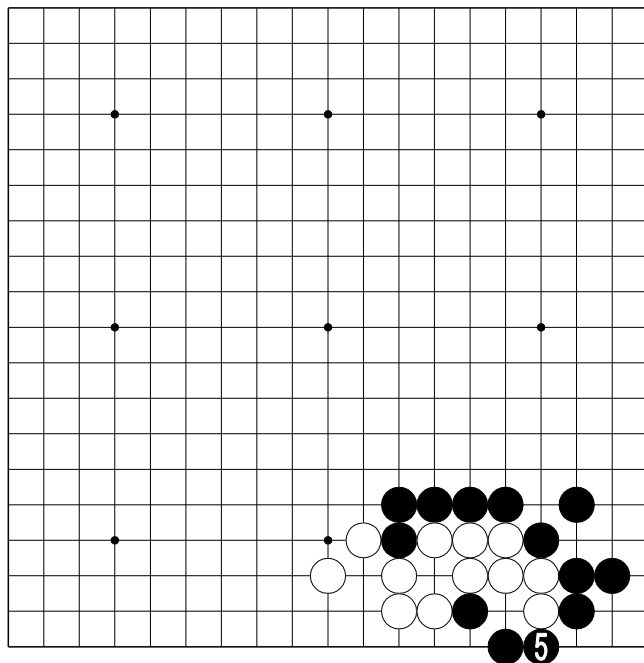
白在 4 位打如何？也许会有人提这样的疑问。黑 5 接，白 6 打时，黑 7 在外围紧气反吃就可以了。现在成倒扑形，白溃。



3 图

3 图（要点）

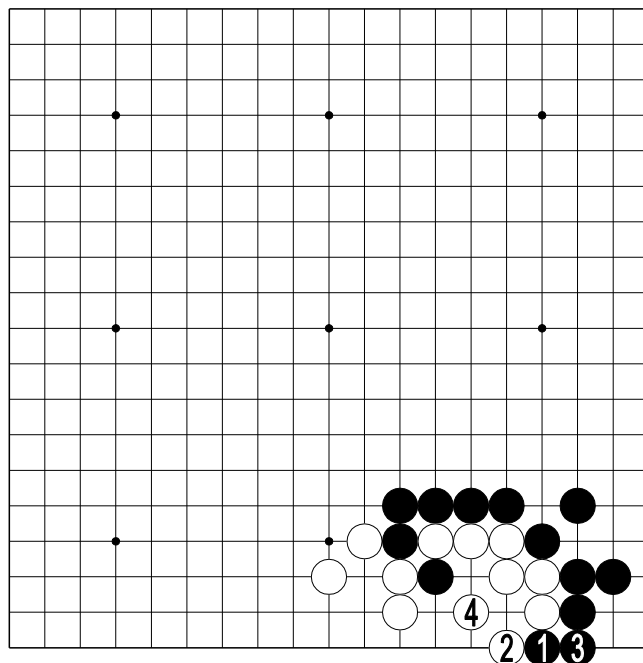
因此，黑 1 尖时，白只好在 2 位打，黑 3 尖仍然是要点，白 4 ……



4 图

4 图（渡）

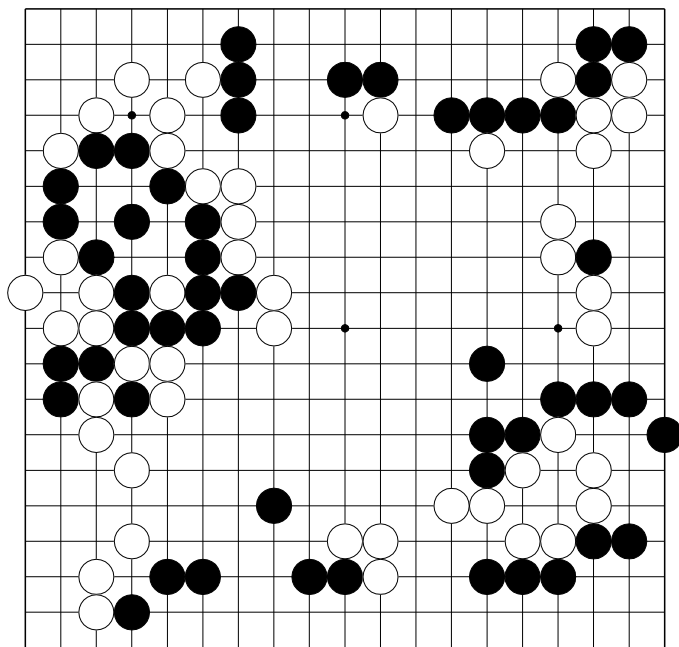
白 4 提，黑 5 渡过。白不仅空被破，而且大块棋的根据被夺，将来很可能受攻。



5 图

5 图（失败）

黑在 1、3 位扳接，失败。
白 4 补，白安定。白空也比前
图多出六目，黑无谋。

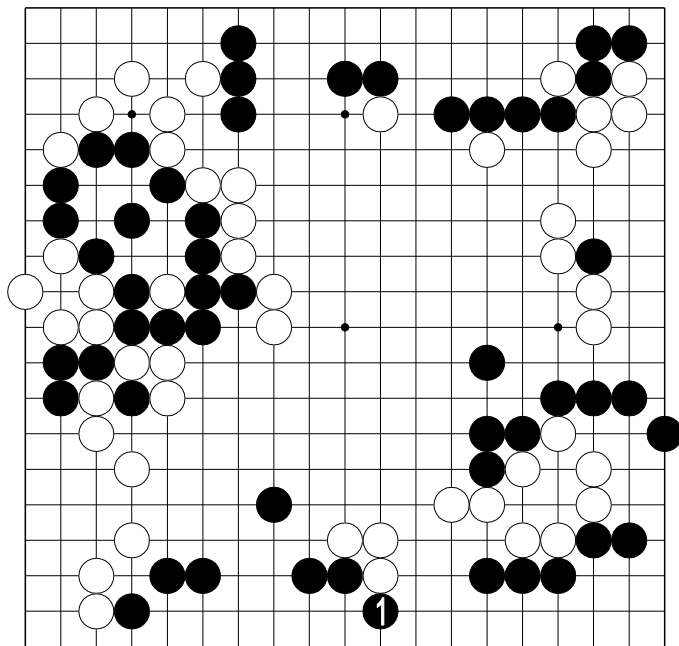


第19题

第19题 优先

黑先 上级

官子包含两个要素。一是关系到死活的官子；二是仅仅是目数上的问题。两者相比，自然是前者优先。在当前的局面中，优先之点在下边自不待言。

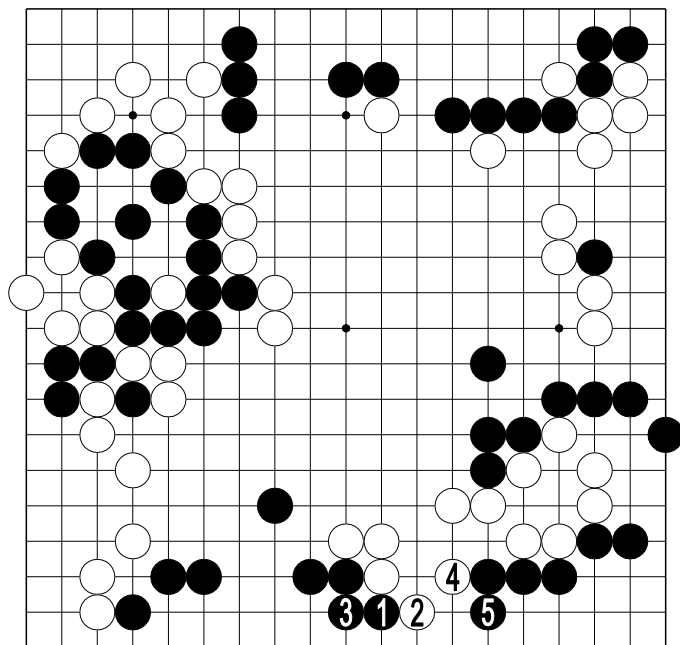


正解图

正解图 扳

如果局面中有关系到死活的问题，自然比单纯目数多寡的官子重要，应该先在这一面行棋。

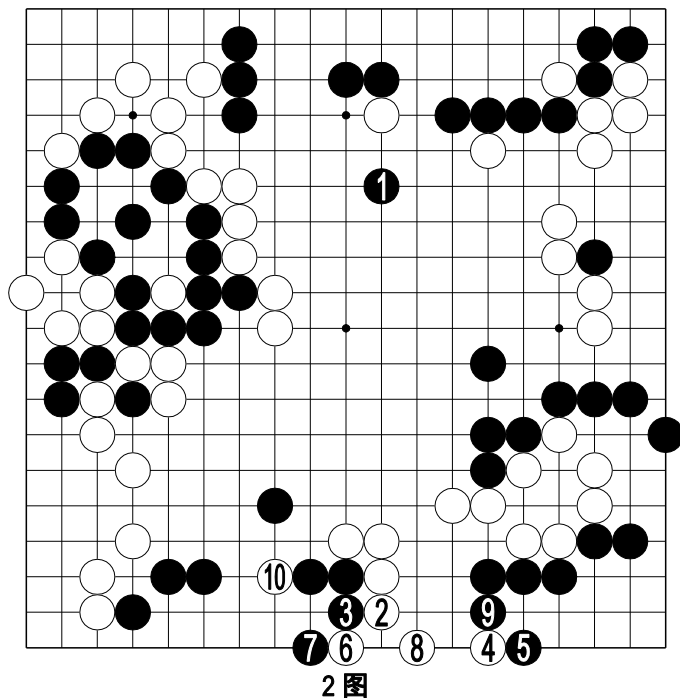
为什么这么说，这是因为弈棋本身就是一种争夺棋子生存的技艺。黑在 1 位下扳，正是按照这种棋理行棋的。也就是，下边黑棋既然很薄，收官自然应该先从下边着手。



1 图

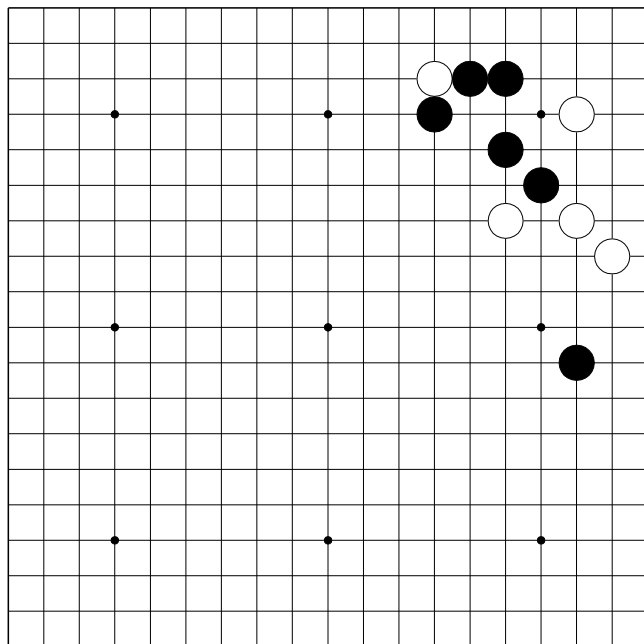
1 图（稳健）

黑 1、3 扳接，白 4 自然要虎，黑 5 再曲是稳健的官子。黑之所以要走 5 位，是因为不愿被白在 5 位扳。而且黑 5 立后，又可声援左方的黑棋。这是厚实的官子，下边的黑棋不安基本被消除了。



2 图（失败）

黑 1 仅仅是可数的官子。
白 2 立才是真的急所。黑 3 补，白 4 大伸腿，好棋。黑 5 挡，白 6 扳，黑 7 挡，白 8 虎巧妙。黑 9 不补，白可在 A 位吃。白 10 靠是手筋。黑措手不及，无以应对。

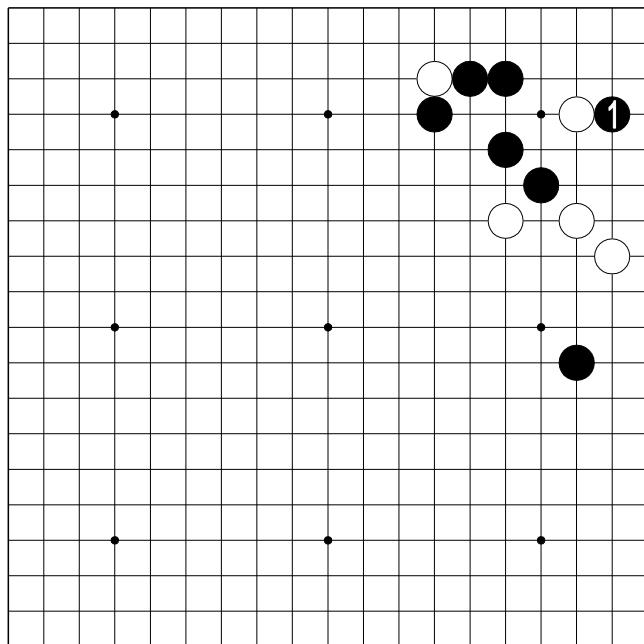


第 20 题

第 20 题 奇特

黑先 有段

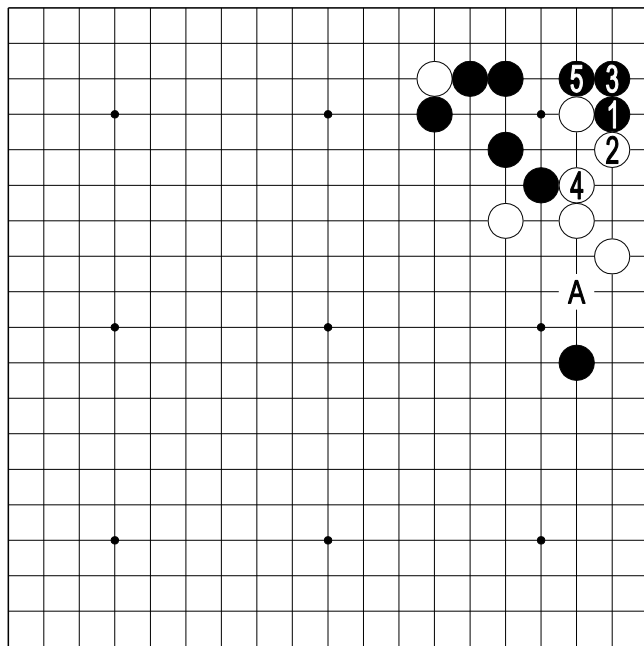
右上角的白形很薄。对此，黑该如何入手？黑有比较奇特的手段，是这个形的手筋。虽说如此，但并非是怪诞的构思。



正解图

正解图 奇手

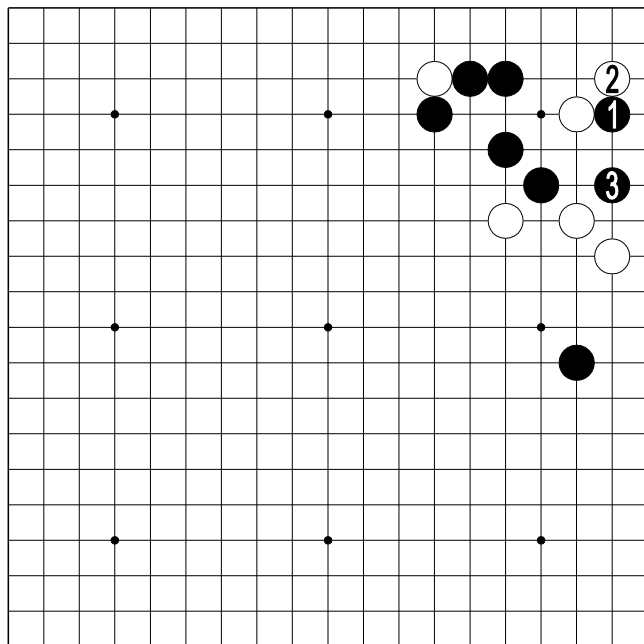
黑1 内托。看到这手棋以为是什么奇手。实际这手棋非常严厉，正抓住了形上的弱点，不愧为手筋。



1 图

1 图（侵分）

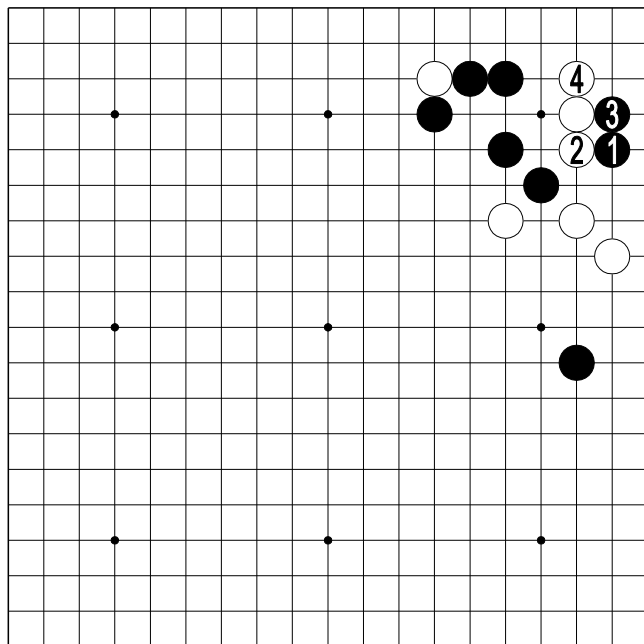
白不得不在 2 位退避三舍。黑 3 退、5 挡，将白地变为己空。而且以后黑还可以在 A 位对白大块棋进行攻击。



2 图

2 图（分断）

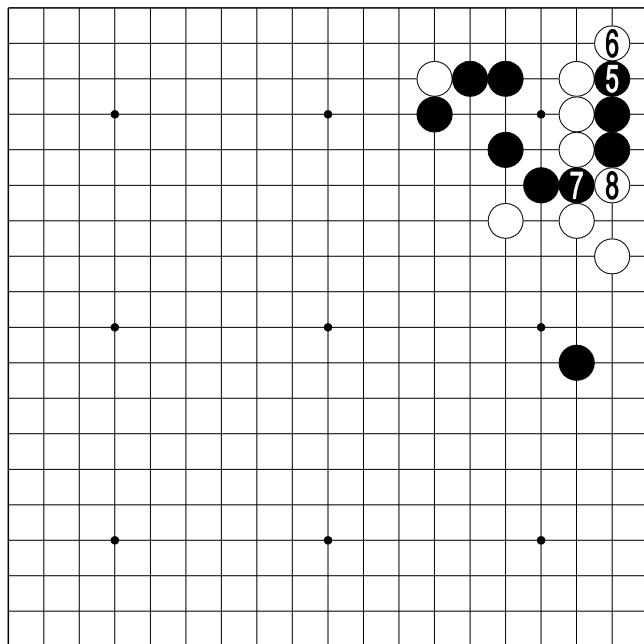
白 2 如果贪心想把黑 1 吃下，此时，黑 3 点是手筋，将白分断。白苦。



3 图

3 图（失败）

黑 1 直接下飞，被白 2 挡断是失败的。黑 3 长，白 4 也长，黑无计可施。



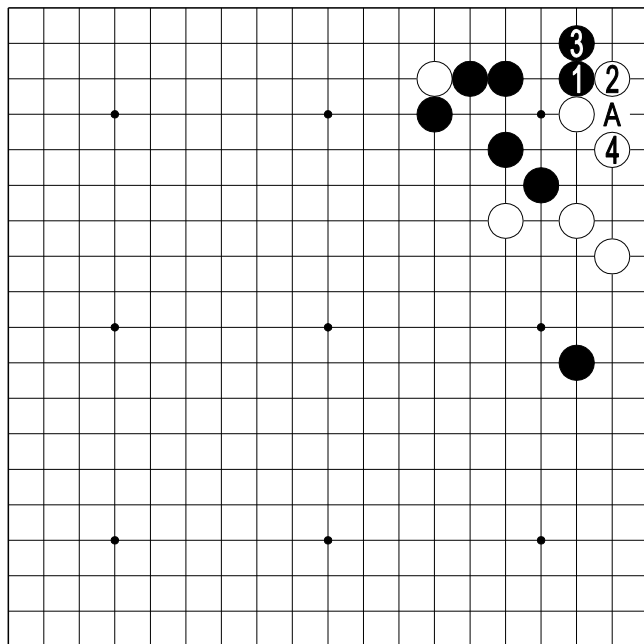
1 图

◇一点忠告◇

自以为是的后果

1 图（被吃）

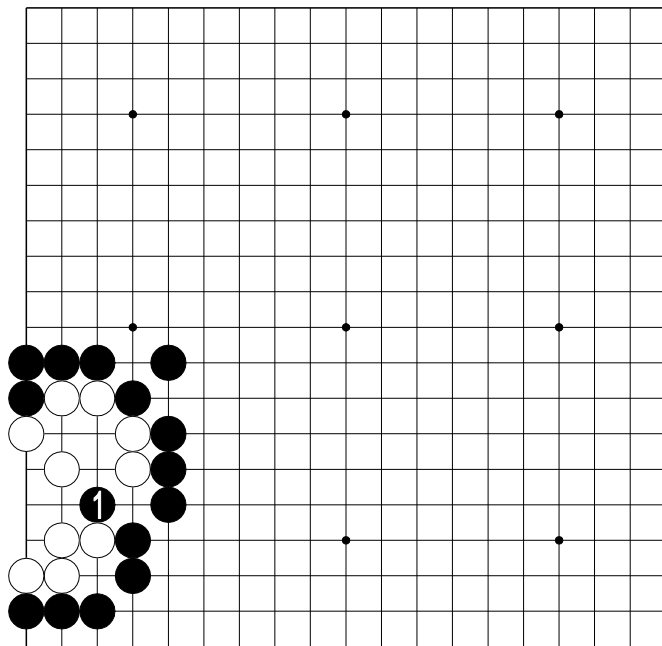
接前图，黑 5 再长，白 6 挡。黑 7 冲，白 8 虎断，吃黑。这就是白以为是的后果。



2 图

2 图（失败）

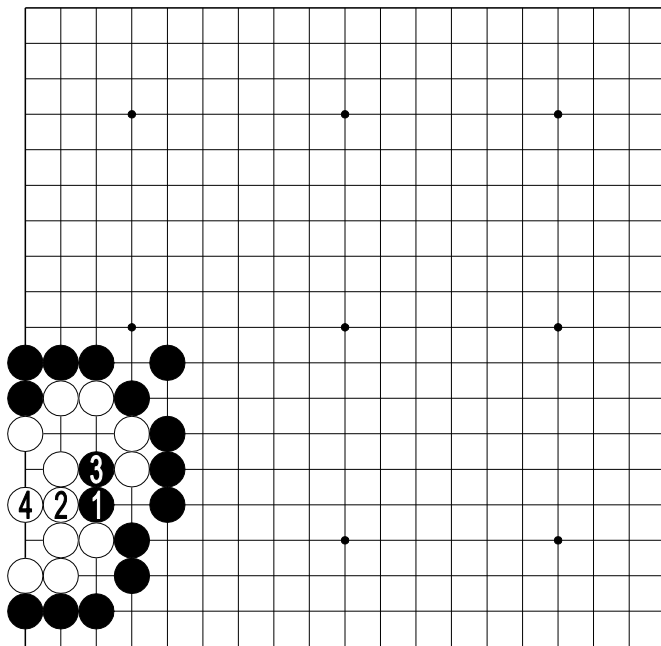
黑 1、3 托立不彻底，只是一种适可而止的态度，但是黑既然不能发现黑 A 托的手筋，这也是无可奈何的。



正解图

正解图 扳入

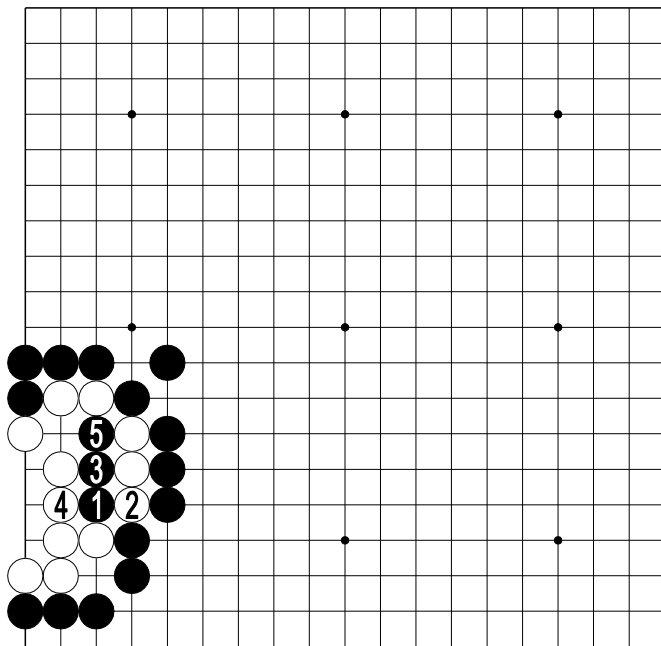
黑1扳入。既然有空隙，就要不失时机地钻入，无须过多地考虑。



1 图

1 图（两眼）

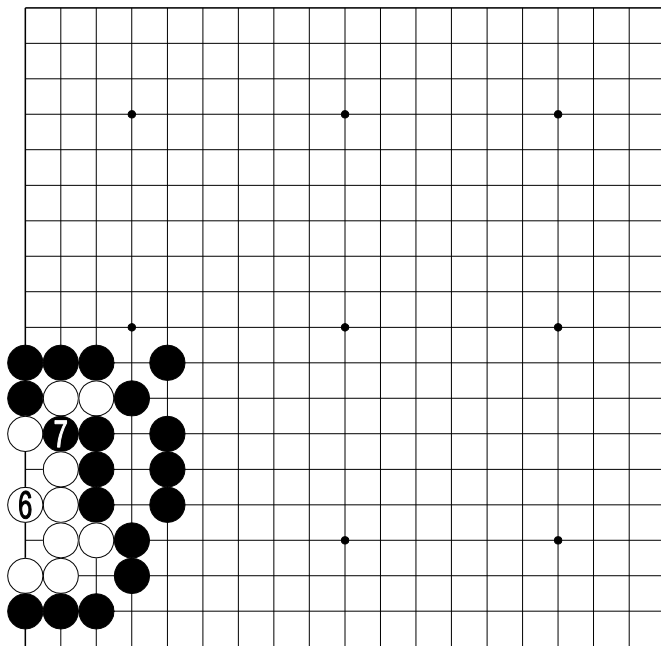
白在 2 位接是绝对的，黑毫不客气地向 3 位冲，白 4 只能两眼做活，视全局大小现在白二子也可暂时不吃，黑将白空破得只剩下两目，充分。



2 图

2 图（出棋）

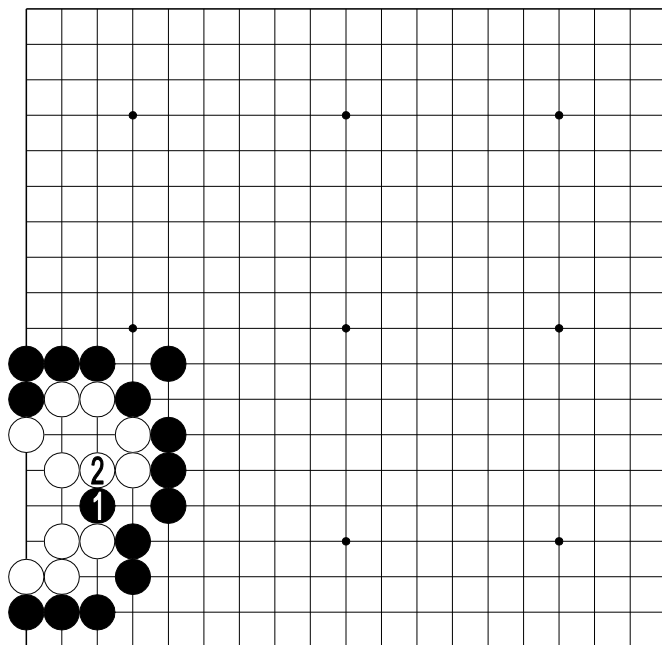
黑 1 扳，白 2 如贪心想断吃黑子，马上出棋。黑 3 冲，白 4 接，黑 5 吃白三子。



3 图

3 图（死）

白无法再做两眼活棋。白 6 立，黑 7 再提二子成假眼。想占小便宜，结果吃了大亏。

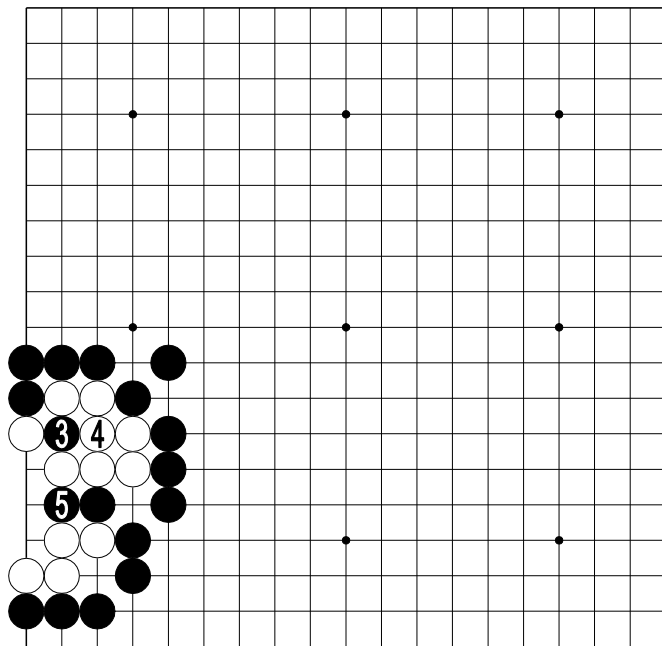


4 图

4 图（怎么样？）

黑 1 扳，白在 2 位接怎么样？

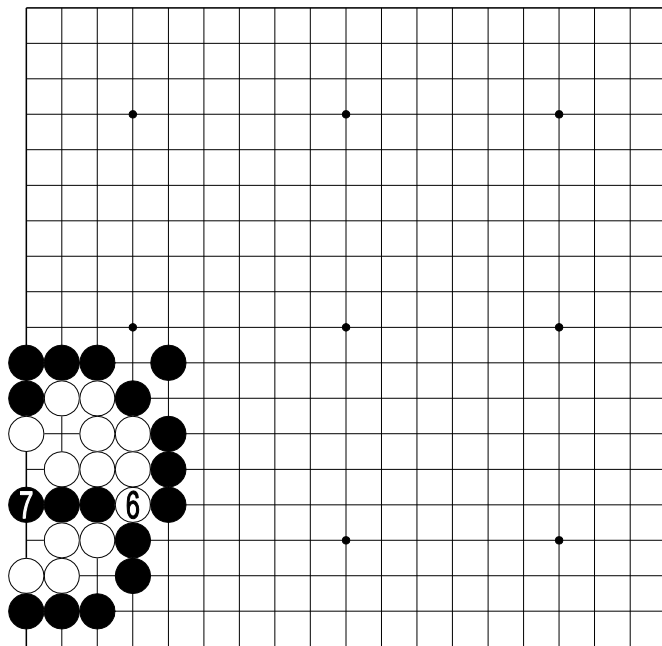
当然黑在走 1 位时，必须考虑到这点。



5 图

5 图（扑入）

黑 3 扑，试白应手是妙着。
如果白在 4 位提，黑就在 5 位
冲。

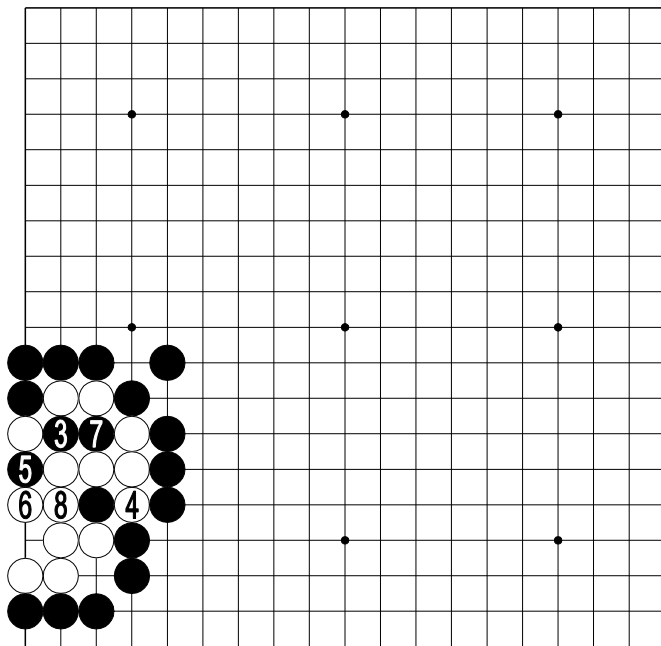


6图

6图（不入）

白6是绝对之着，黑7立，
白两边不入，妙就妙在这里。

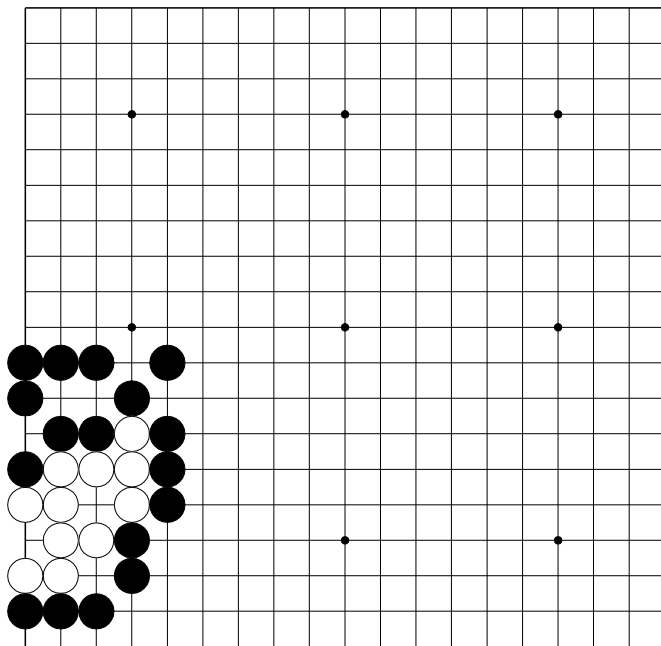
因此，白……



7 图

7 图（妥协）

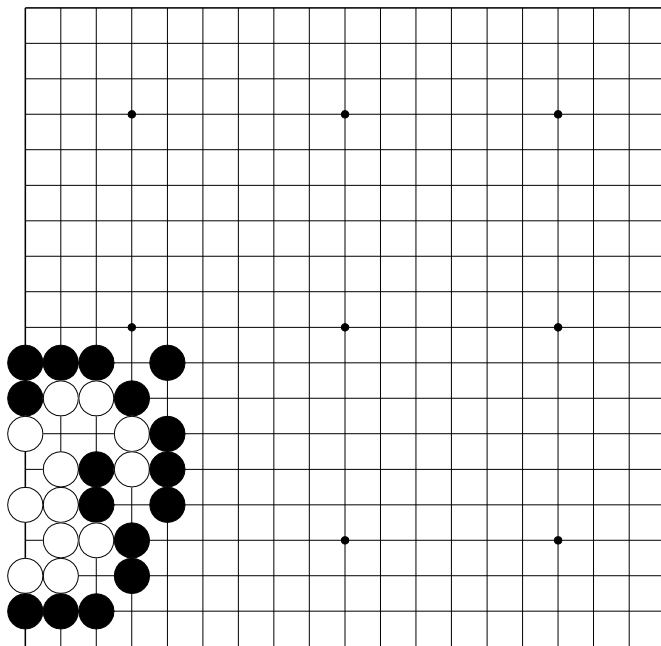
黑 3 扑入时，白应在 4 位吃一子，以下至黑 7，先手吃白二子。这比正解图里所得便宜更大。



8图

8图（比较）

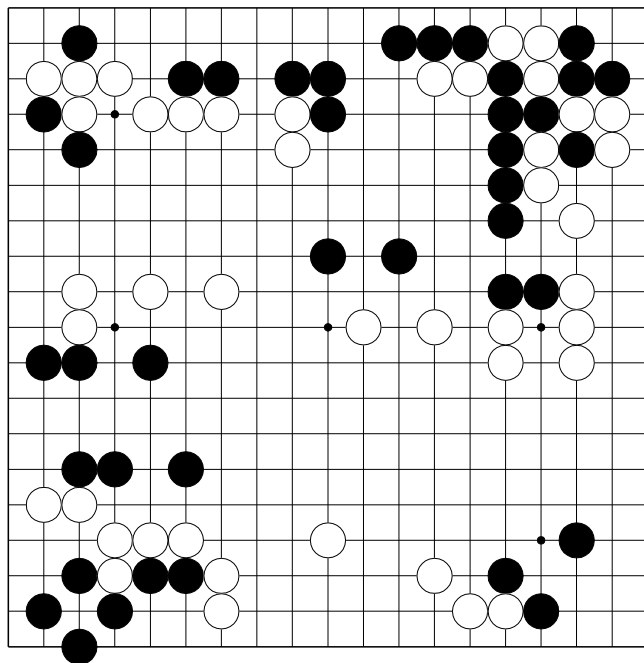
如果将两图进行一下比较，
这是现在这个图提吃的形状，白
空三目，黑先手吃白二子。



9 图

9 图（正解图）

正解图的白空是二目，但黑还没有将白二子提吃掉。因此只能折半计算黑的收益。因为吃白二子，黑不是先手。

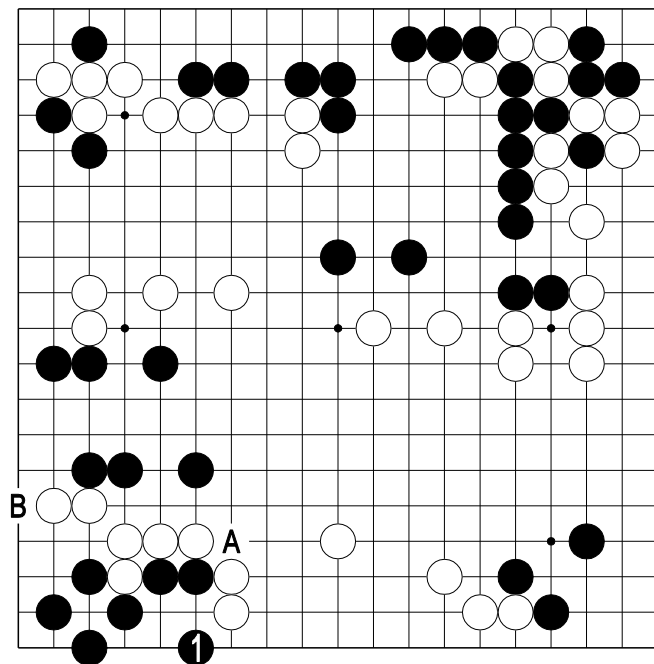


第 22 题

第 22 题 判断

黑先 上级

现在盘面上何处最大？官子的大局判断是比较难的。上面所说的大小，并不是单纯看双方在某一局部上子数的多少，而是味道如何。要点在下边。

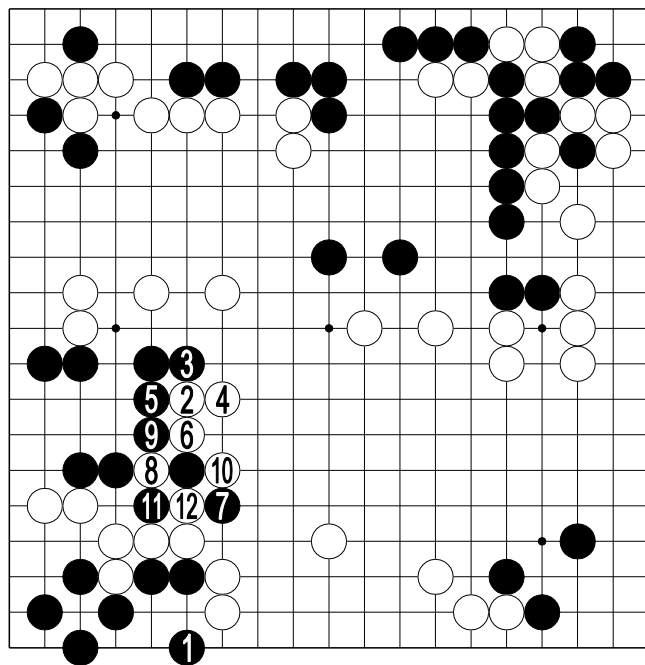


正解图

正解图 接回

黑 1 跳，接回二子是一个意外的大棋。单单从数字上计算，并没有什么了不起，问题是由白产生了 A 位的断点。

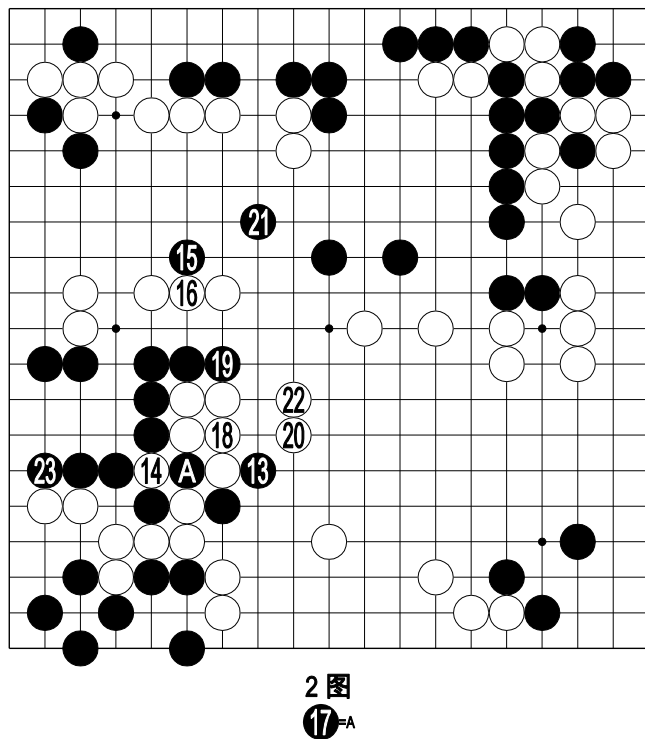
相反，被白吃到二子，白 B 位立对边、对角都可获利，相当的大。平时各位对弈时就要有这种得与失的判断。



1 图

1 图（攻防）

黑 1 跳之后，前图 A 位断点就有各种利用手段，白被动。所以白在 2 位攻击，先发制人。这是攻防的策略。黑 3 先冲一步，然后再在 5 位挡上。白 6 顶，黑 7 想先手便宜一下，白 8 挖不甘示弱。以下至白 12 是双方必然的应对。



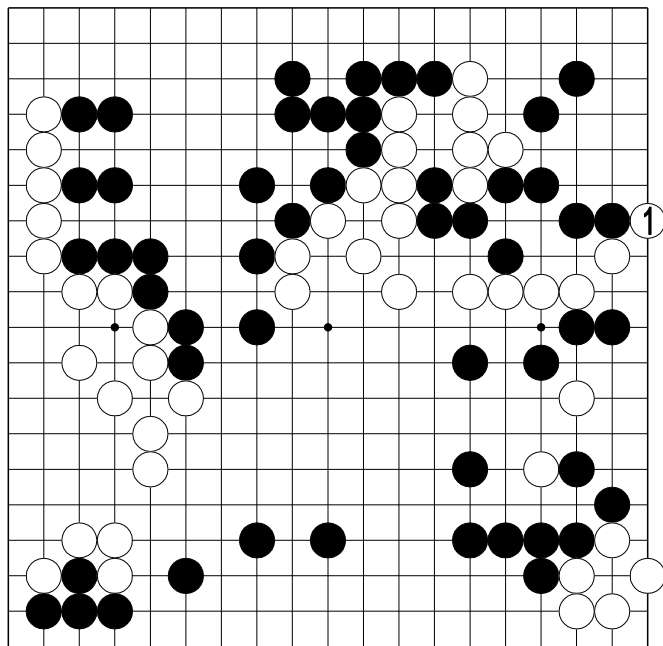
2图（告一段落）

黑 13 打劫严厉。

白 14 提，这个劫白重，所以白不得不在 18 位接，黑 19 先冲，再在 21 飞伸进。

白 22 不可少，无此一着，白不好行棋。对此，黑 23 做活。

大致就是这么个变化，告一段落，双方平分秋色。

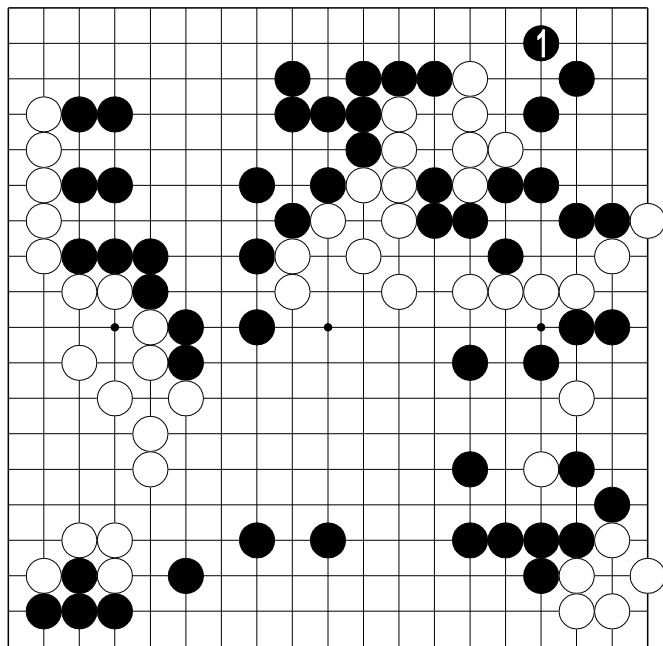


第 23 题

第 23 题 慢点！

黑先 有段

白 1 扳是想在此先手收官。
慢点！不能顺着白的意图行棋。
这是个高级问题。



正解图

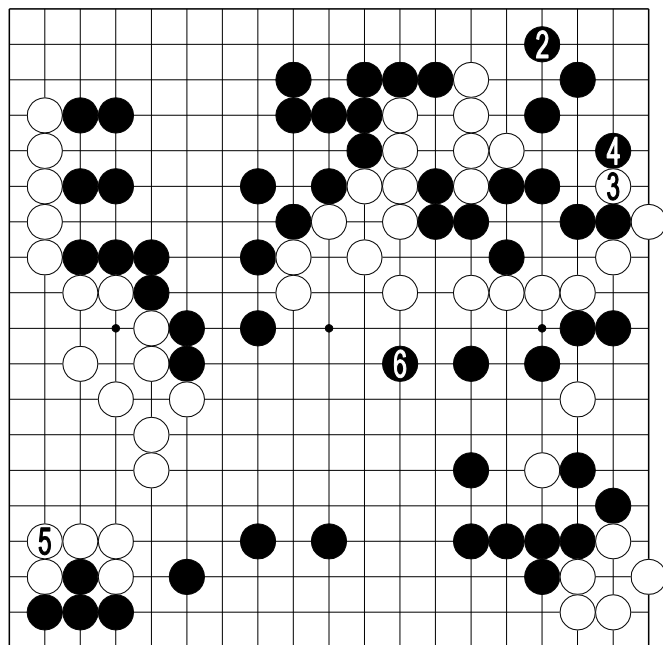
正解图 不应

黑1尖是一种高级感觉的应手。

不直接应白的扳。

黑1尖间接瞄着白大块棋的眼形。

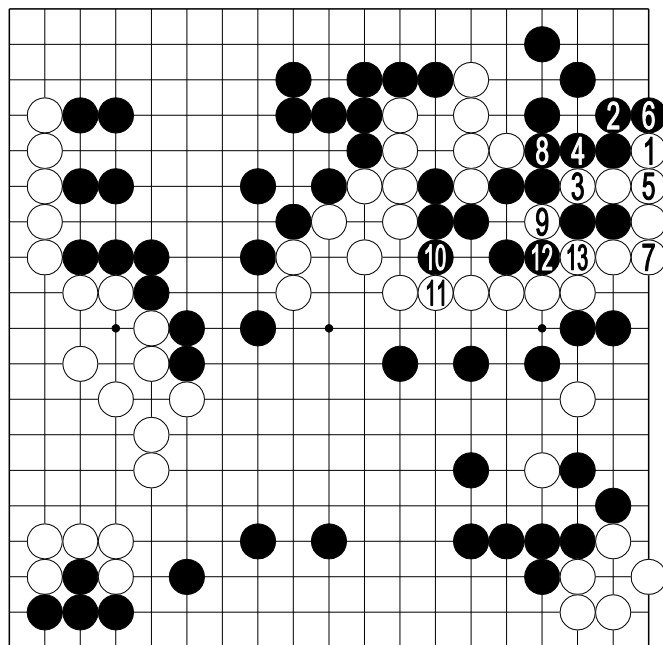
尽管角上受点损失，但与此相比如能含有攻击的手段岂不更大。



1 图

1 图（一步步）

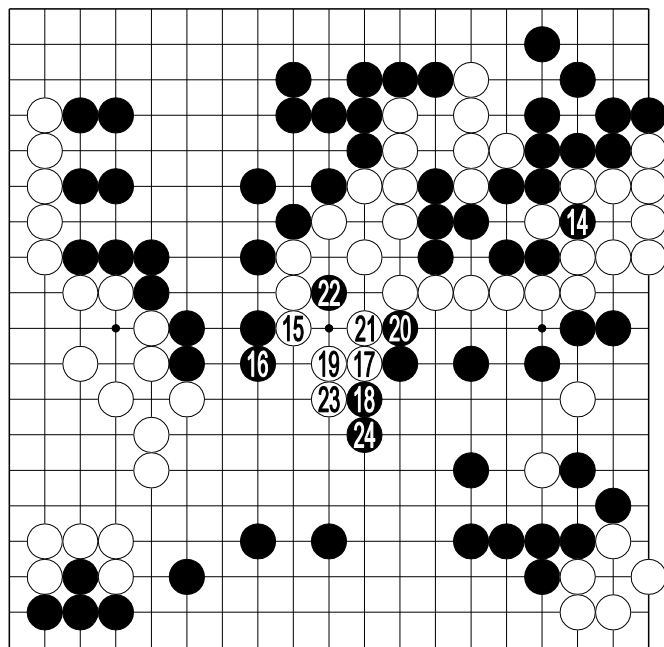
黑 1 尖，白 2 上扳，黑 3 夹，白先手得利，可以满足。这样必然转向左下角走白 4 最大的接。黑下面的着法却是在黑 1 时早就想定的。黑 5 跳，既扩张了中央的势力，又一步步逼攻大块白棋。



2 图

2 图（开始攻击）

白 6 以下是白先手便宜。
现在黑 7 只能退，白 8 上顶，
黑 9、11 连打后，在 13 位接。
白 14 断，黑 15 长先手，黑 17
卡眼。开始对白大块棋进行攻击。

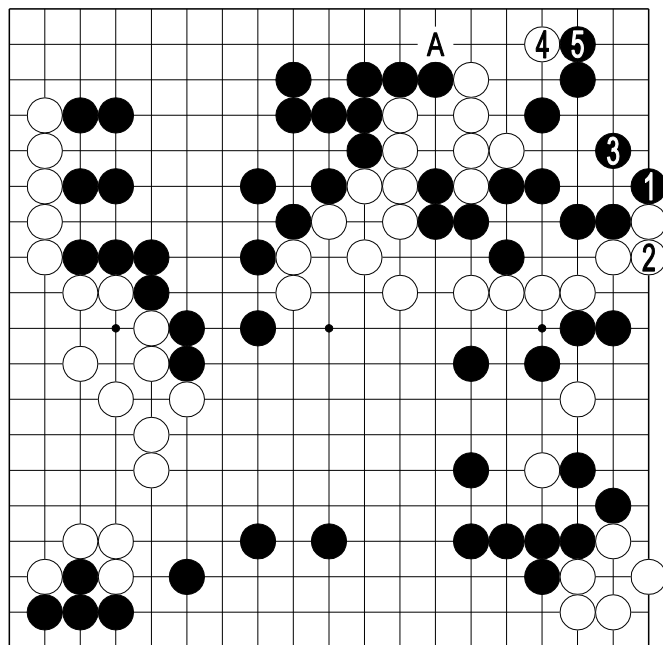


3 图

3 图（攻逼）

黑 19 扑破眼必然。白 20 长、22 靠扩大眼位，黑 23 扳，白 24 退，黑 25、27 破眼。作为黑无需死死咬住白不放。白只有 28 位压，黑 29 退，走强右边目的已达。

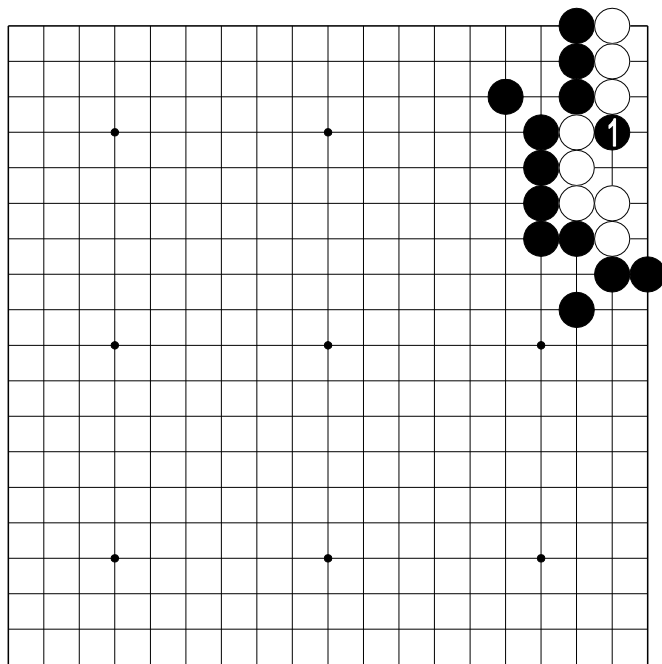
白棋即使不死，也被黑攻逼得够呛。



4 图

4 图（失败）

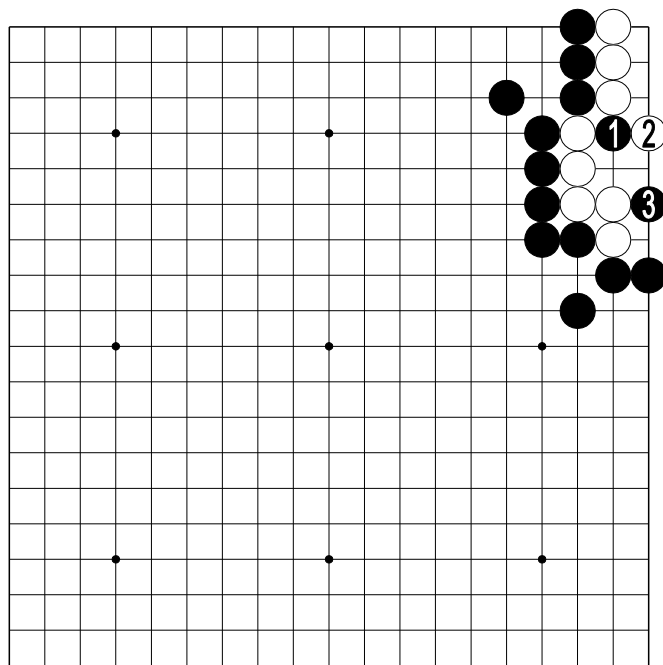
黑 1 扳打？仅仅考虑围空是失败的。白 2 接，黑 3 虎，白 4 飞先手便宜，这样走棋黑有点忍受不了，有了白 4，白再在 A 位扳，上边有了眼形。黑奈何不了白，这就是高级的感觉。



正解图

正解图 断的手筋

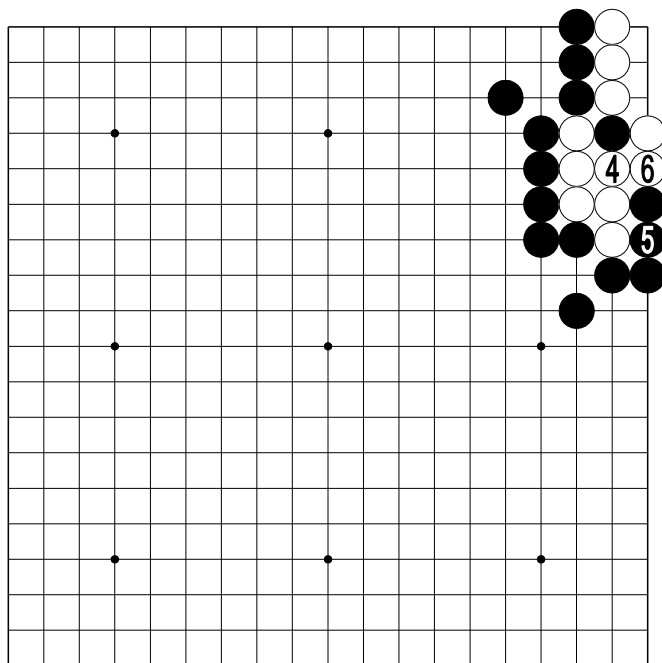
这是官子中常常可见的型。
黑 1 断入。这里不存在死活问题。



1 图

1 图（托）

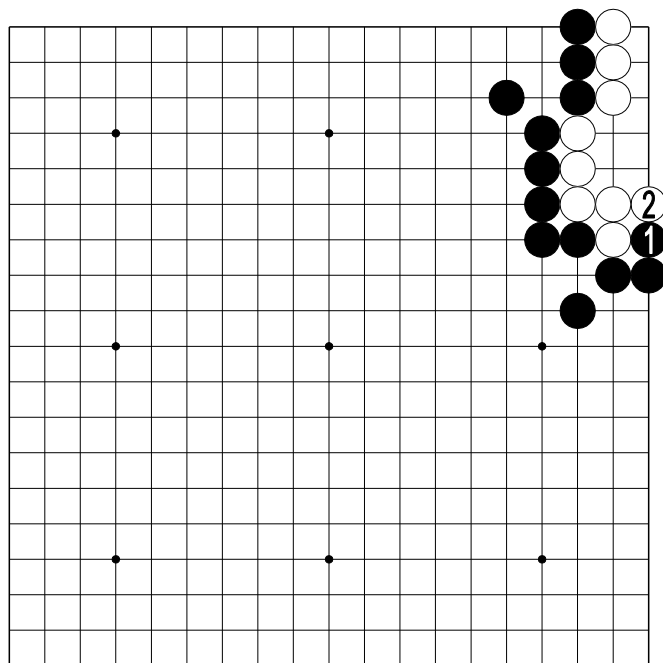
黑 1 断，白 2 吃。黑 3 托是有效的着法。因为，黑 1 的断已经紧了白棋一气。



2 图

2 图（两目的便宜）

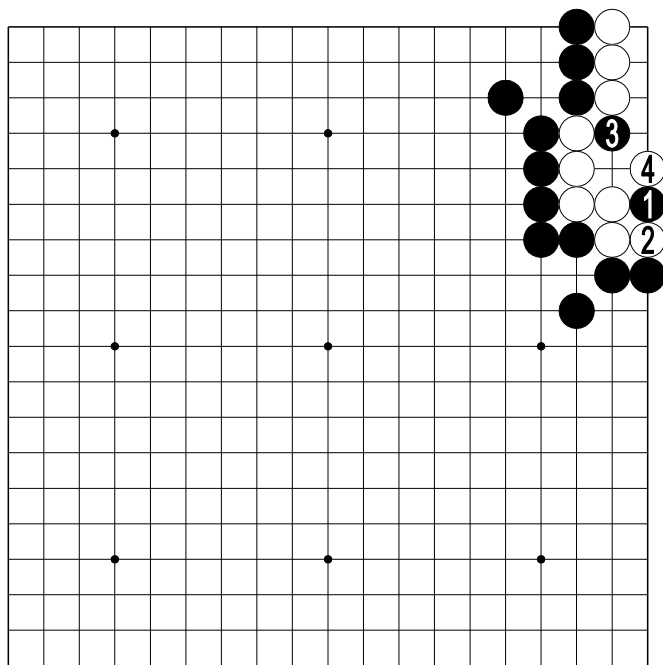
白 4 提，黑 5 接。白 6 不得不补，黑先手占得两目的便宜。



3 图

3 图（损失两目）

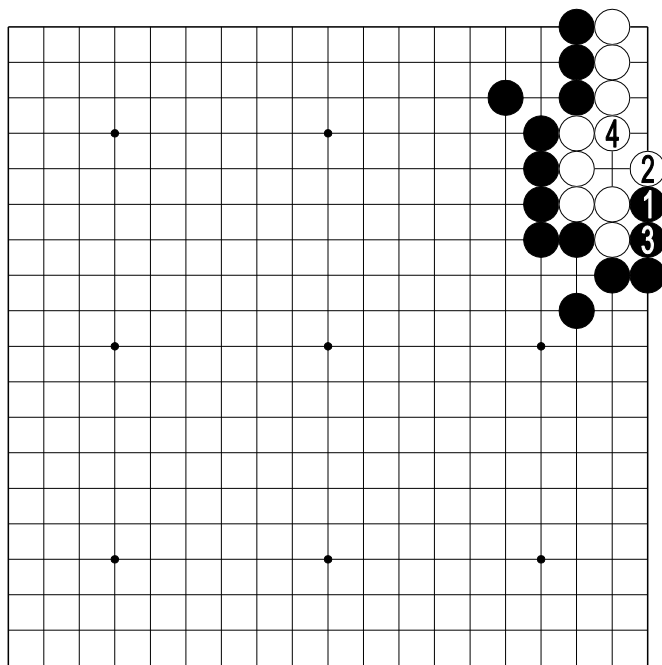
黑单单在 1 位冲，白 2 挡上。与前图相比，损失两目。这是一种出入计算方法。



4 图

4 图（失败）

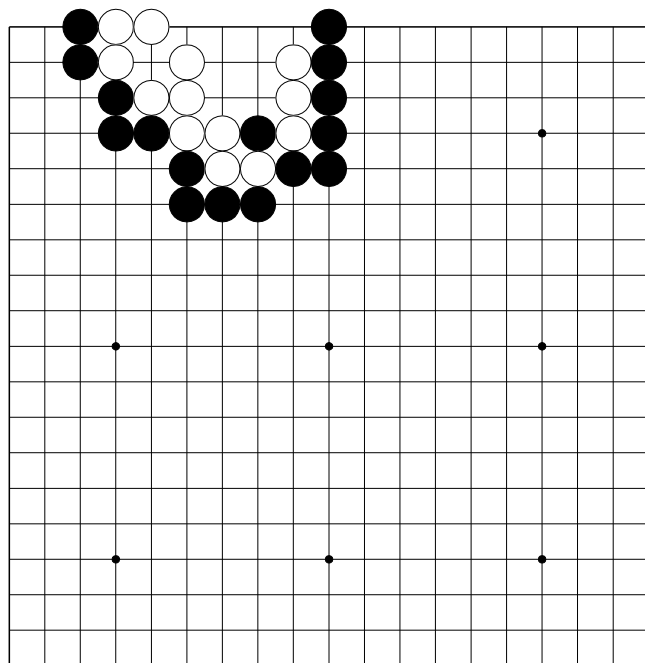
黑直接走 1 位托是失败的。
白 2 拦断，黑再走 3 位次序颠倒。白 4 提吃，黑没有后续手段，等于送死。



5 图

5 图（太保守）

黑 1 托，白在 2 位打吃就太保守了，黑 3 接上，白 4 补。又回到了正解图。黑 1 错着，白 2 也跟着错。

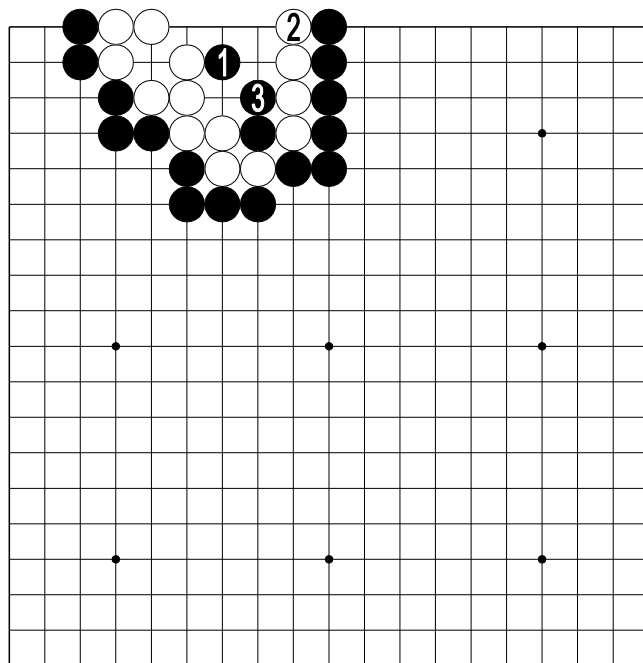


第 25 题

第 25 题 发挥作用

黑先 上级

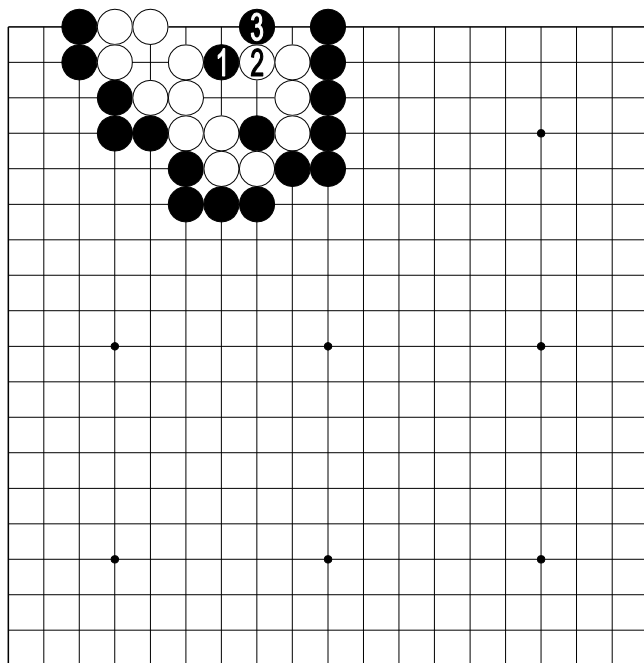
图内黑有一子被白吃住。但仍然可以发挥其应有作用，看来某些濒于绝境的棋子也有巨大的生命力。第一手棋最关键。



1 图

1 图（崩溃）

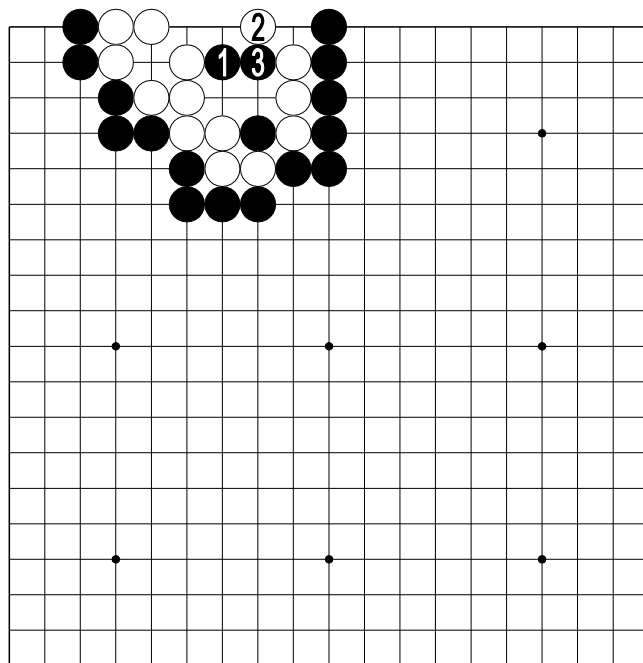
黑 1 靠，白贪心地在 2 位挡。黑 3 长白崩溃。



2 图

2 图（渡）

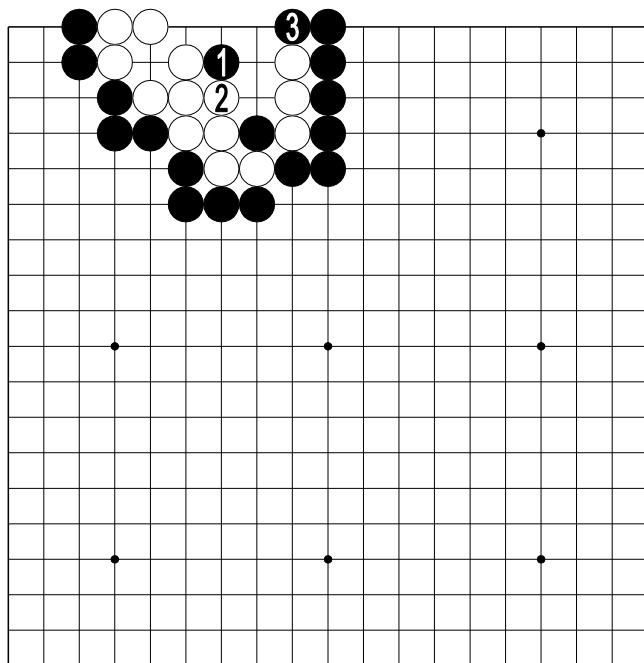
黑 1 靠, 白 2 顶, 黑 3 扳
渡过。



3 图

3 图（顶）

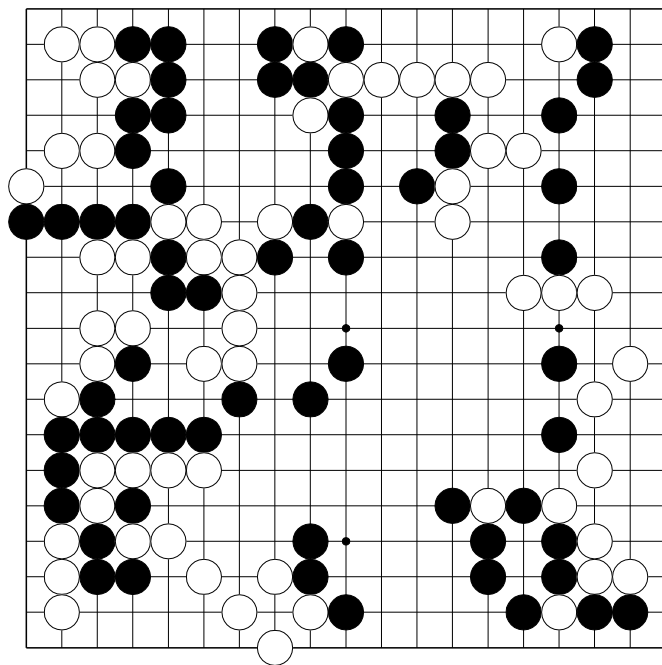
黑 1 靠，白 2 尖，黑 3 顶，白无论怎样走，也吃不到黑 1。但白也不会死。



4 图

4 图（这样也）

黑 1 靠，白 2 ，黑 3 冲渡过。之所以吃不住黑 1 是因为黑 1 立于要点的位置上。

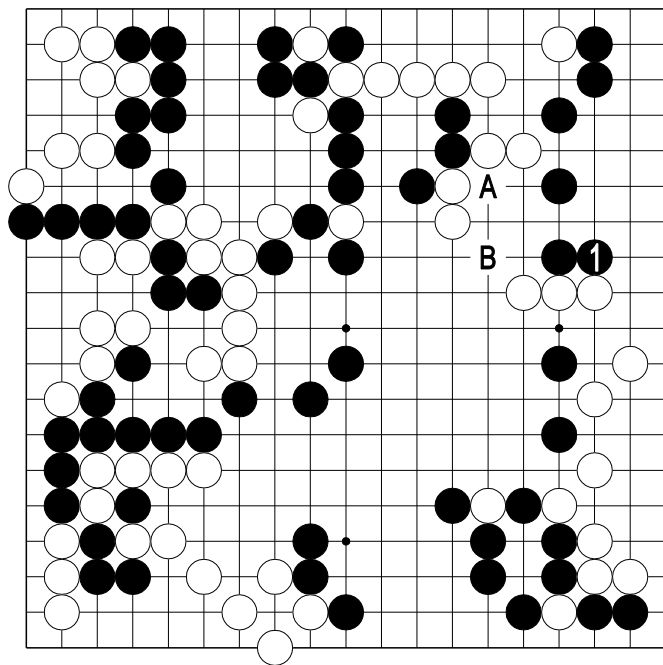


第 26 题

第 26 题 实质

黑先 中级

着棋点位于右上角，既然已经提示到如此程度，下面具体着手也就不难了。虽然着手简单，还是希望大家能够理解其实质。

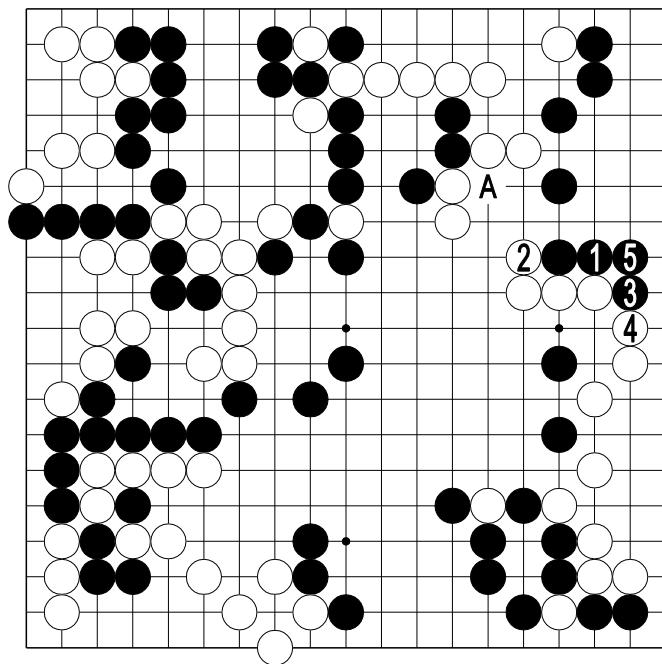


正解图

正解图 挡

黑 1 挡是最大的一手棋。这一手很简单，可能谁都知道，但黑 1 挡不单单为确保角空，同时瞄着 A 位断点、B 位穿象眼等一系列手段。

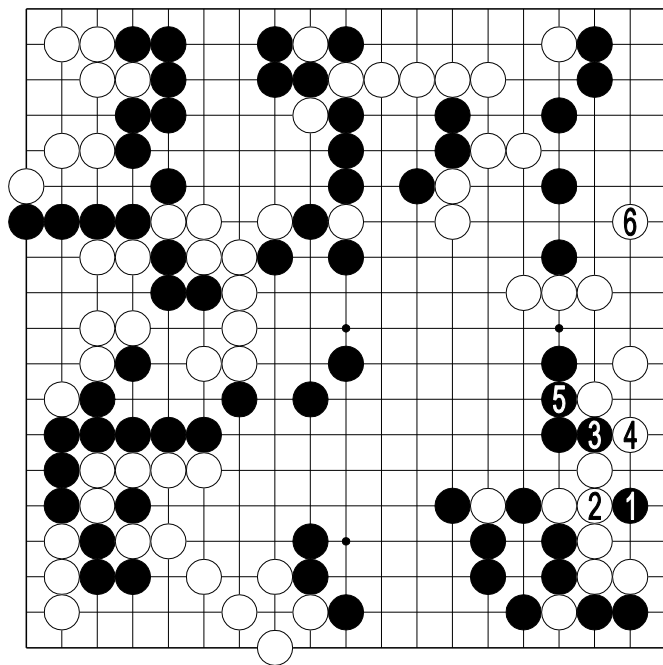
黑 1 挡下之后，白大块棋处于危急状态。这就是黑 1 的实质、目的。



1 图

1 图（充分）

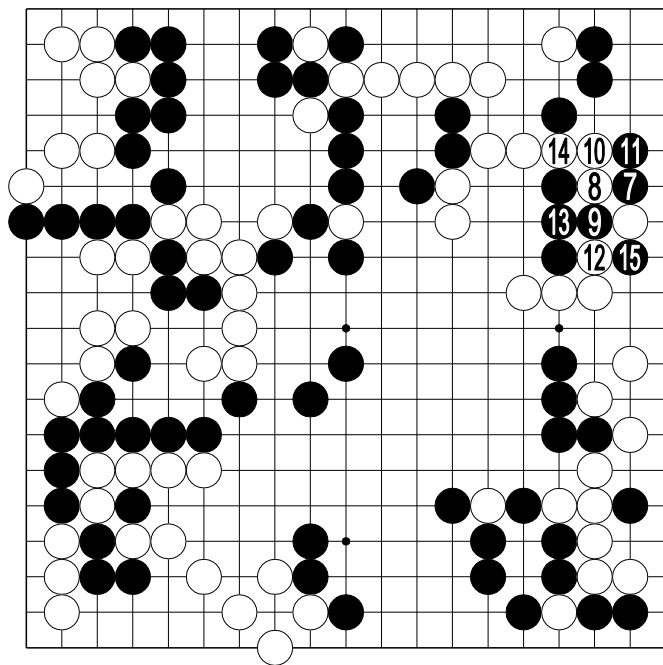
黑 1 挡，通常白不在 2 位曲，而在下边扳接。可这个棋形白就不能这么走了。正如前述，因为有 A 的断点，为了补断，白在 2 位曲。黑 3、5 扳接，黑角空得到进一步巩固，充分。



2 图

2 图（实战）

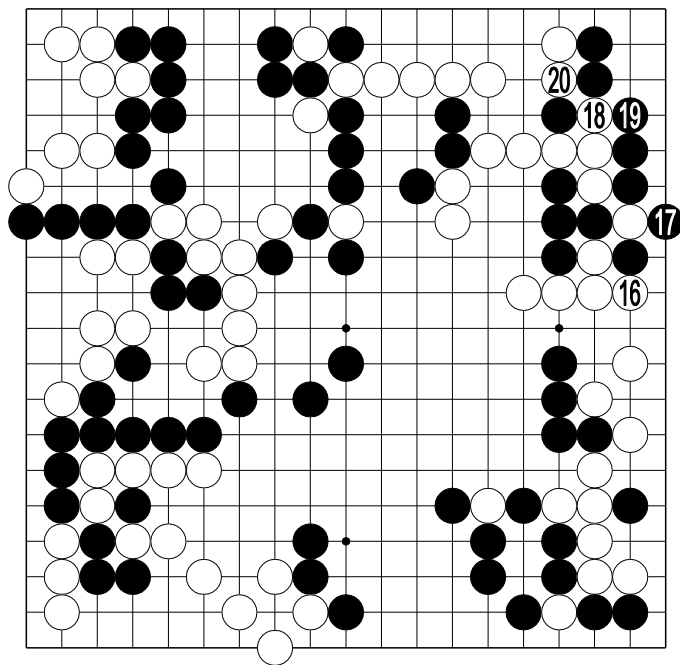
实战中，黑走了 1 位觑，然后再在 3、5 位冲接。虽然有 A 位断弃子收气的手段，只不过是自我安慰。白 6 飞，黑角空的出入就大了，黑失败。黑没能抓住关键的棋。



3 图

3 图（必然与气魄）

被白向右上角飞入，结果是不堪设想的。黑 7 靠挡，白 8 挖势所必然。黑 9 外断，11 爬不甘示弱。白 12 吃，黑 13 接，白 14 联络，黑 15 断吃一子绝对，接下去……

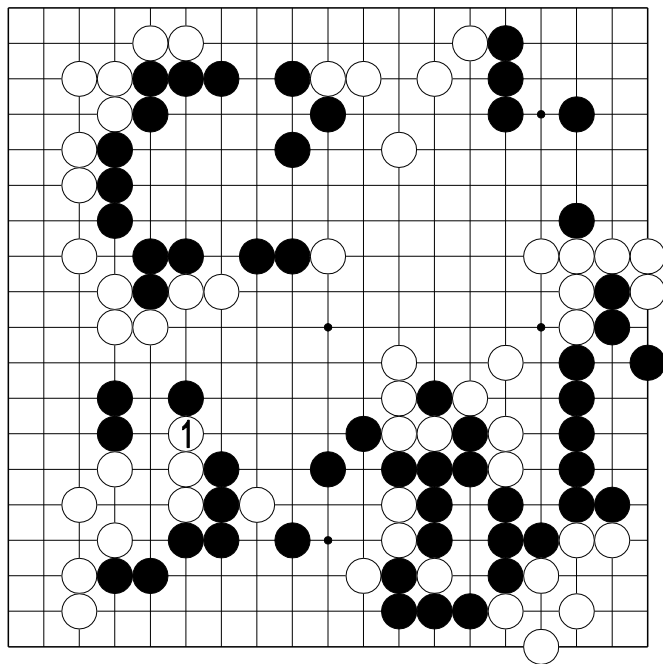


4 图

4 图（白安定）

接着，白 16 打吃。黑 17 提，白 18 挤，黑 19 挡，白 20 断吃一子，先手走成这种结果，白当然完全满意。

如果双方实地是互相抗衡的形势，这样一来黑就输了。白完全消除了不安，下面仅仅是单纯收官的问题了。



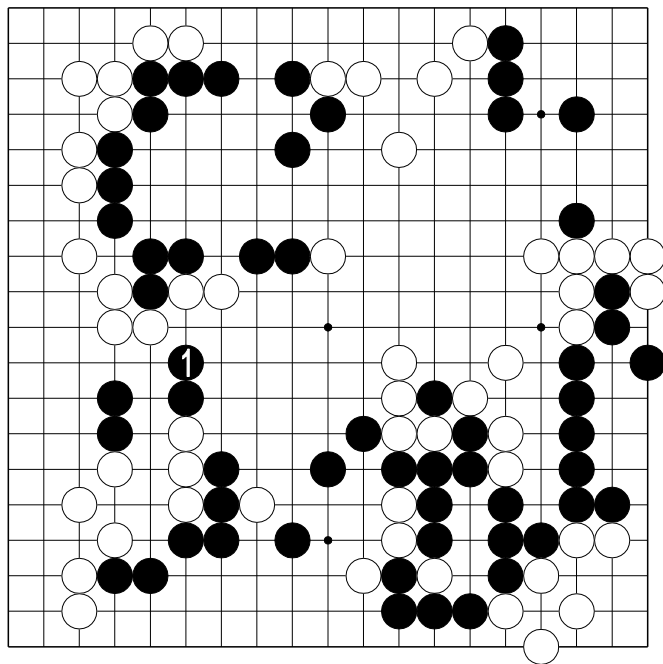
第 27 题

第 27 题 完结

黑先 上级

白在 1 位顶，黑在这里应对完以后，整个局面的中盘战也告完结。

以后仅仅是官子问题，但首先要解决的是黑如何应。

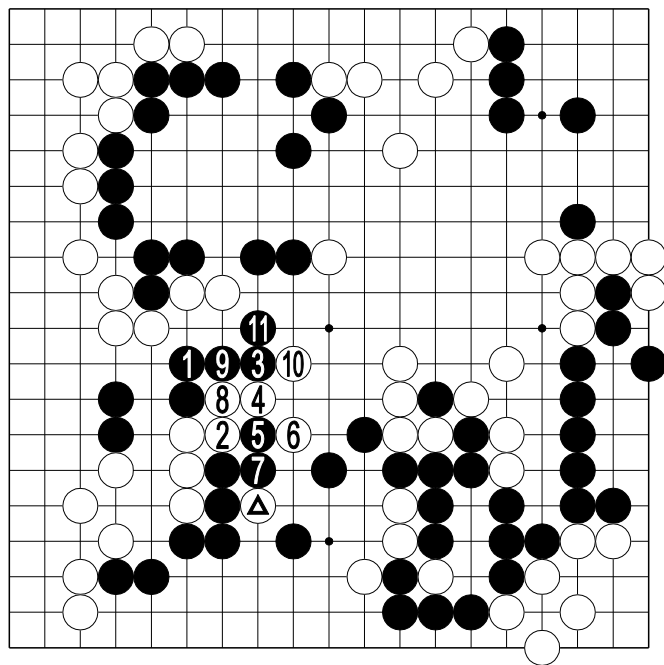


正解图

正解图 并

黑1并是正着。也许有人感觉这手棋比较奇怪。这是煞费苦心的一手。

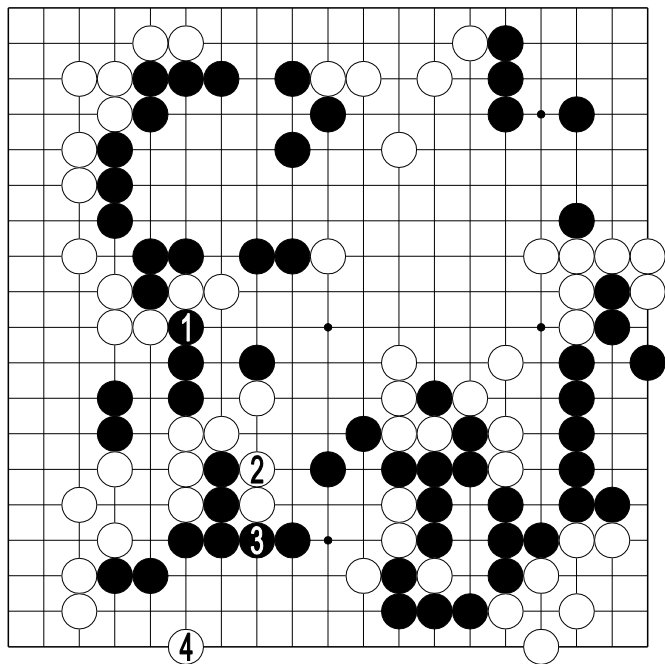
首先要考虑到的是左边黑二子绝对不能被吃。这是进入官子阶段之前中盘战最后的策略。



1 图

1 图（卡）

黑 1 并，白自然要在 2 位冲出。黑 3 跳逃，白 4 紧追不舍。此时，黑 5 卡是好手。白 6 打吃，黑 7 接上，白 8 接，黑 9 也接，白 10 虎，黑 11 曲与上边的黑棋取得了联络。白“△”一子被完全吃下，黑很厚。

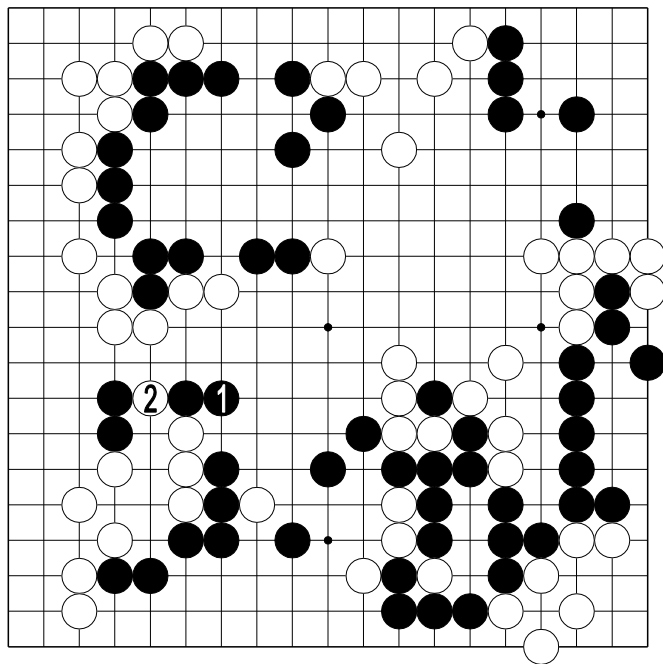


2 圖

2 图 (不好)

前图黑 5 卡，如果在 1 位断，黑想尽早安定，其心情是可以理解的，但白 2 虎接救回一子，味道特好，黑不好。黑 3 接，白 4 马上大伸腿收官。

本图，白 2 一带目数发生了变化，而且还留有各种余味。



3 图

3 图（失败）

黑 1 长，不行。白 2 挖，左边黑二子明显被吃。这样，棋还没有下到官子阶段，胜负已基本明朗。不用说这种着法是失败的。根本不值一谈。