

下一手

第十册

实战手筋

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

说起实战手筋，并不是有什么特别的手段。

所有的手筋，可以说是基础着法的延伸。

局部问题，只要考虑这一局部就可以了，但有关全局的局部问题，必须从全局来考虑。

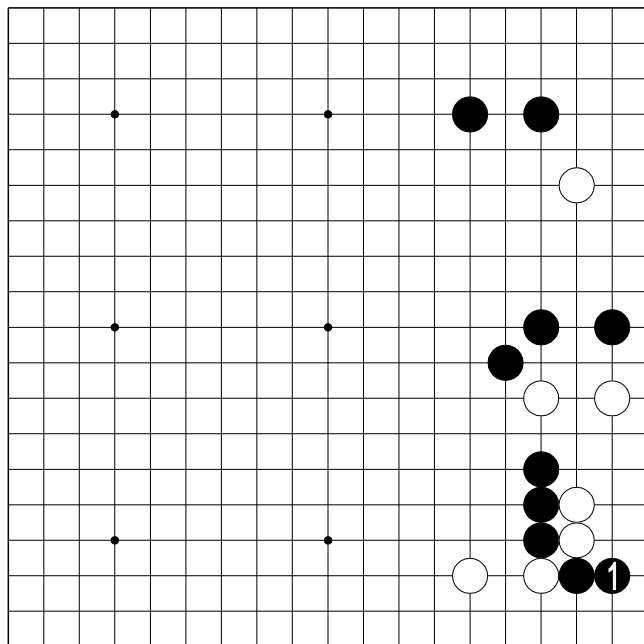
因为，虽是局部有利，但全局不一定有利。

必须把这一点也考虑进去，才叫做实战的手筋。

像往常那样，本册仍分为有段、上级（1～3 级）、中级（1～6 级）、下级（7 级以下），还附有几则忠告。供各位欣赏、学习。

目 录

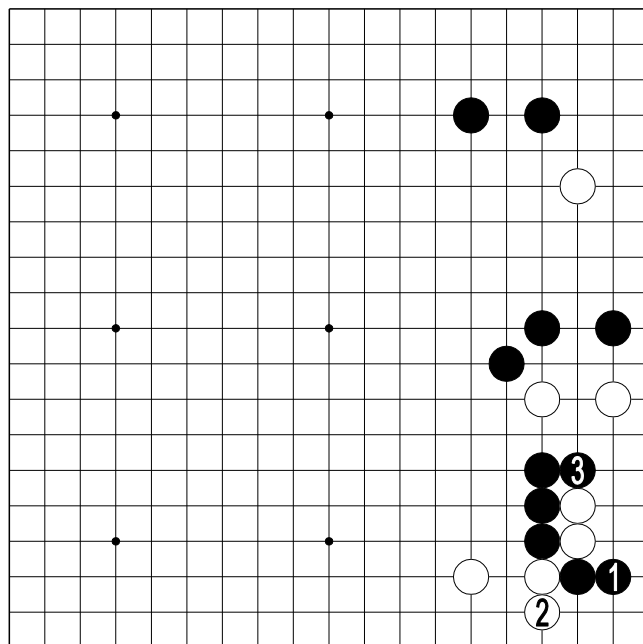
- | | | | |
|--------|--------|--------|------|
| 第 01 题 | 单纯 | 第 15 题 | 激战 |
| 第 02 题 | 长短 | 第 16 题 | 逼 |
| 第 03 题 | 早有思想准备 | 第 17 题 | 范型 |
| 第 04 题 | 构思 | 第 18 题 | 构图 |
| 第 05 题 | 虎穴 | 第 19 题 | 一击 |
| 第 06 题 | 过分 | 第 20 题 | 导火索 |
| 第 07 题 | 黄莺扑蝶 | 第 21 题 | 紧急刹车 |
| 第 08 题 | 形 | 第 22 题 | 挖掘 |
| 第 09 题 | 经过 | 第 23 题 | 门 |
| 第 10 题 | 变化 | 第 24 题 | 从容 |
| 第 11 题 | 妙 | 第 25 题 | 命根子 |
| 第 12 题 | 棋形 | 第 26 题 | 危险 |
| 第 13 题 | 超低空 | 第 27 题 | 前提 |
| 第 14 题 | 随手棋 | 第 28 题 | 支离破碎 |



正解图

正解图 扭十字

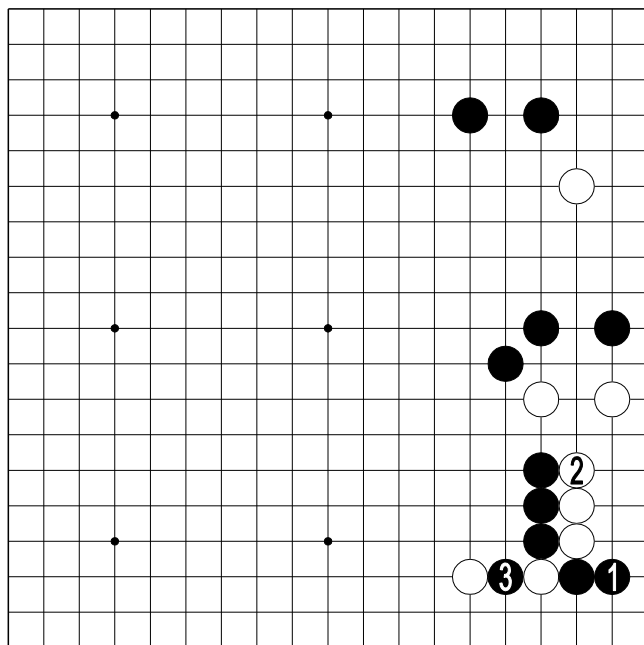
扭十字必长一方。在这个场合，黑有两个长的方向。黑于 1 位长是正着。



1 图

1 图（七零八落）

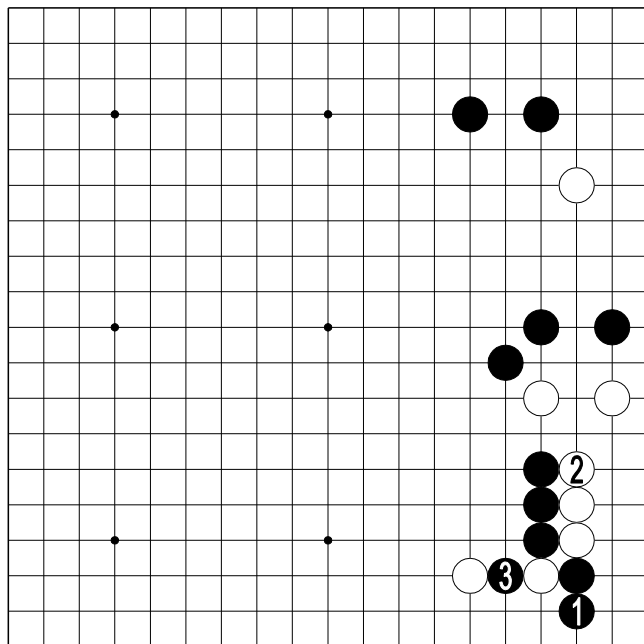
黑长在 1 位，白没有应手。
白如 2 立，黑 3 吃得白两子，
白七零八落。



2 图

2 图（大利）

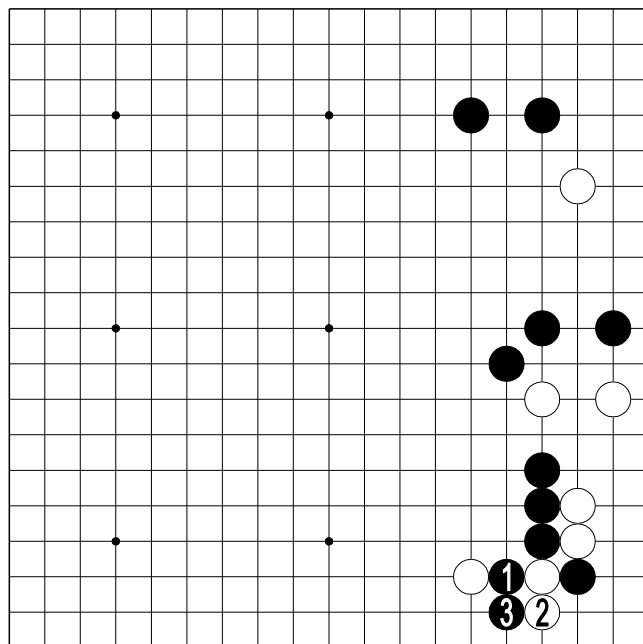
既然 1 图不行。白改在 2 位长，黑可以在 3 位吃白一子得角获大利。而且右边白要想做活也不大容易。



3 图

3 图（失败）

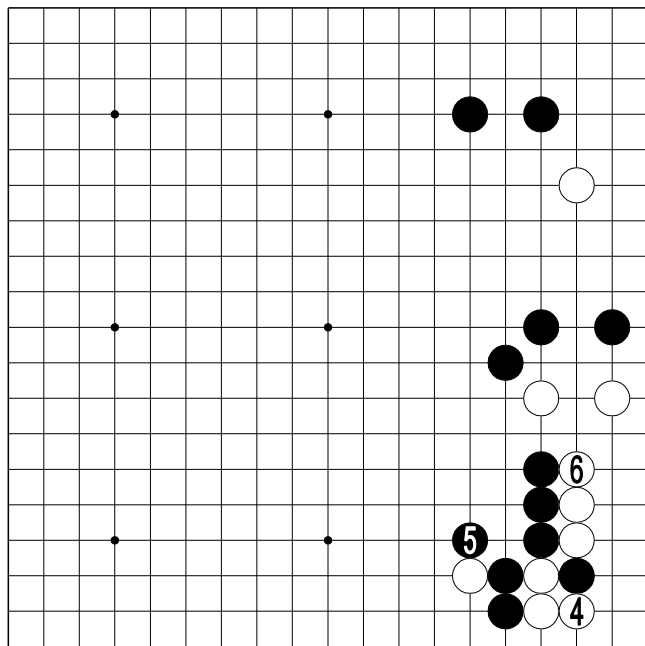
扭十字必长一方。黑在 1 立缓。白 2 长后，黑子虽然也吃白一子。但对右边白棋的威胁不大。



4 图

4 图（感情用事）

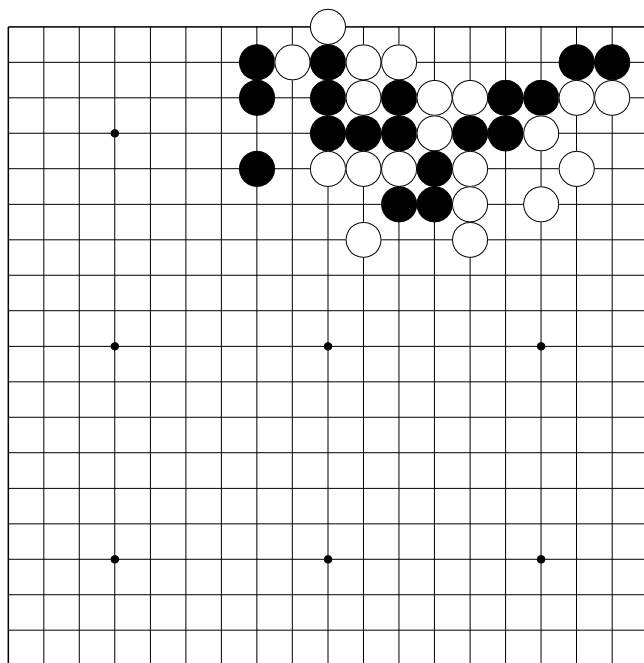
黑感情用事地在 1、3 位冲下是错着。



5 图

5 图（白空甚大）

接着，白 4 拐吃，黑 5 补，白 6 渡，白得空很多，又获安定。对此，你也许会说黑得外势。但这只不过是诡辩。明显是黑失败。

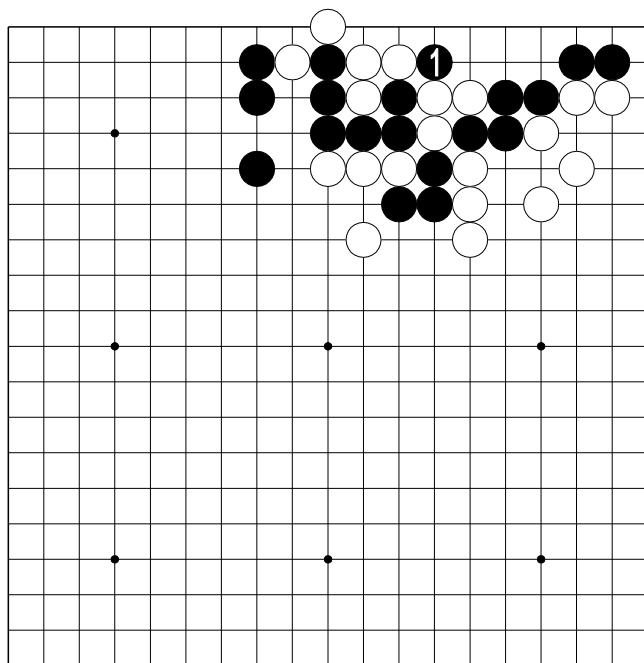


第2题

第2题 长短

黑先 中级

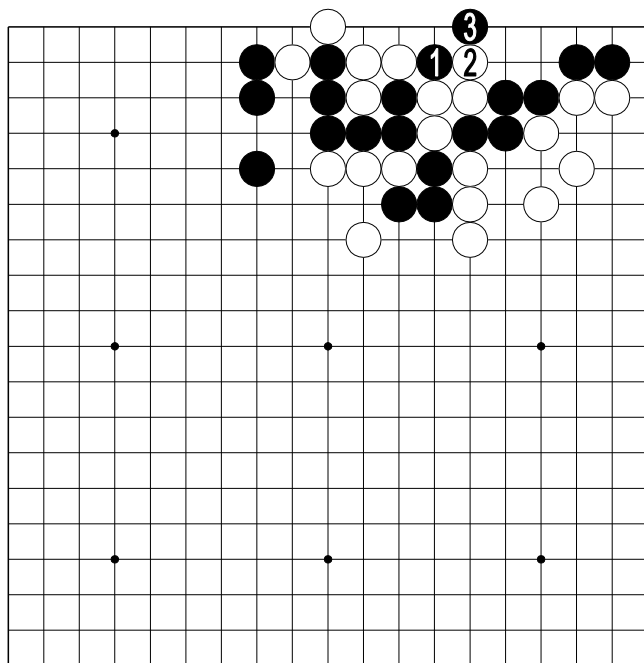
双方正在拚气。现在是气的长短问题。按道理哪怕长出一气也就可以了。这个拚气，黑怎么走呢？



正解图

正解图 抓住断点

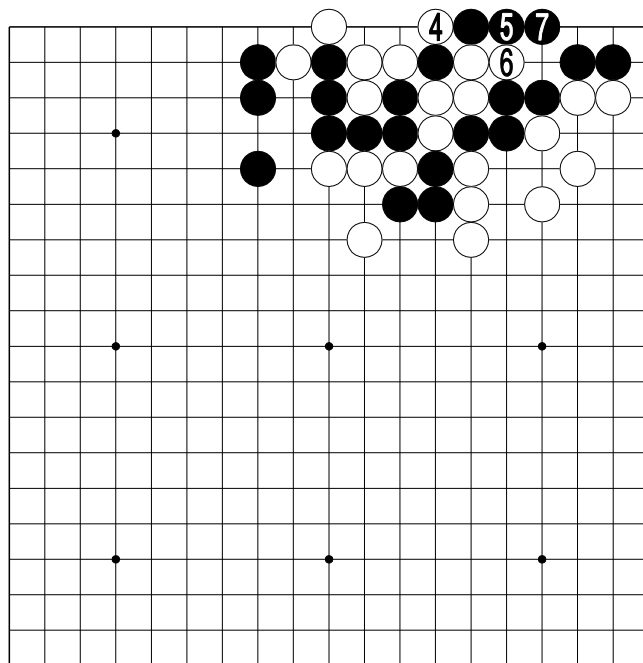
黑从 1 位断入手。直接紧气不行时，抓住断点得以成功之例屡见不鲜。本型就是其中一例。



1 图（勒打）

白 2 必然，黑 3 勒打是关键的手筋。

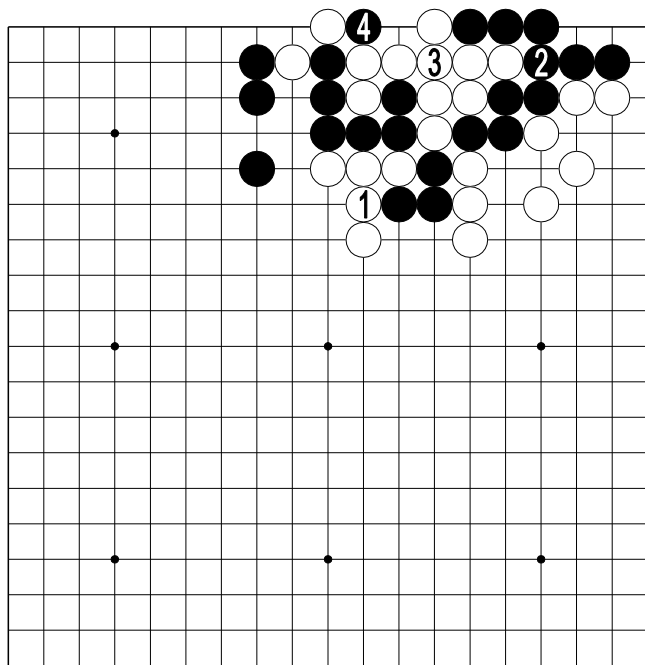
1 图



2 图

2 图（吃白）

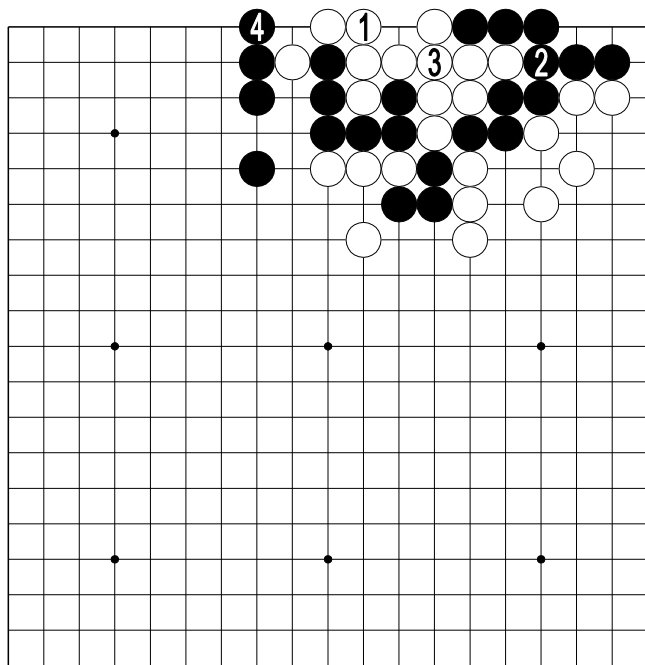
接着，白 4 只有提，黑 5 退，白 6 打，黑 7 再退后，快一气吃白。



3图

3图（快一气）

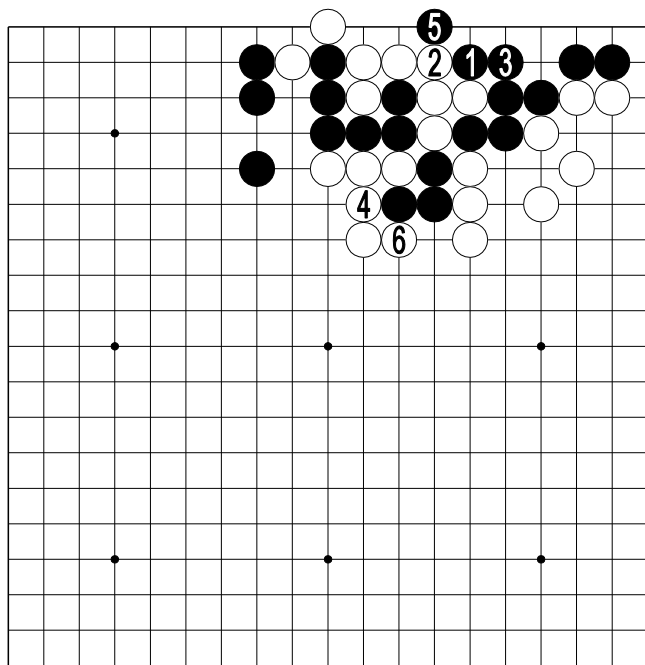
以下仅仅是紧气。白 1 收黑一气，黑 2 打，白 3 接，在千钧一发之际黑 4 扑吃，快一气。



4 图

4 图（即使有眼）

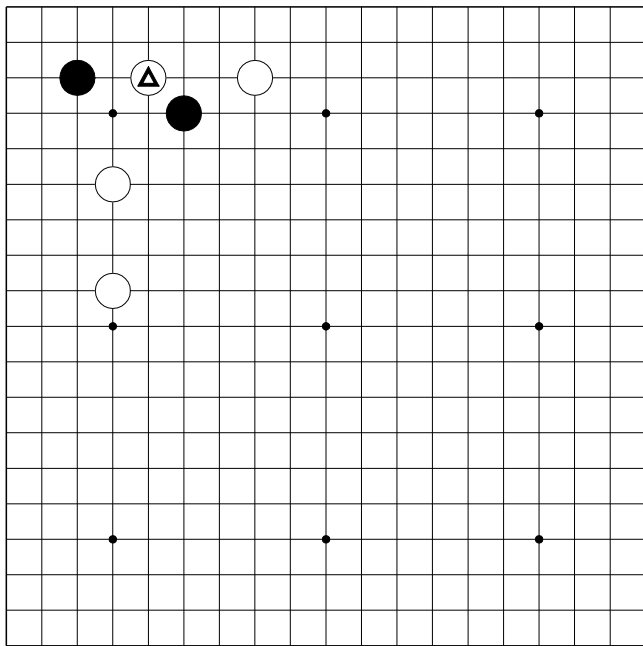
白 1 即使做得一眼，在这个局面下也是长不出气来的。黑 2，白 3 以后，黑 4 立仍吃白。



5图

5图（失败）

黑 1、3 扳接是错着。让白接上断点，白反而长出气来。白 4、6 之后，正好宽出一气吃黑。



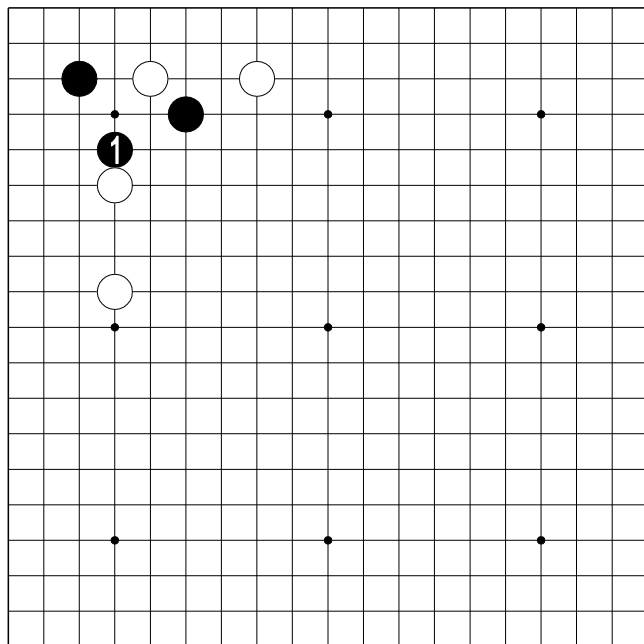
第 3 题

早有思想准备

黒先 上級

这是三三定式之后所产生的问题。现在白在△位打入。早先白逼过来时，黑居然脱先不应，肯定是有思想准备的。那么黑有什么对策，将如何进行腾挪呢？

第3题

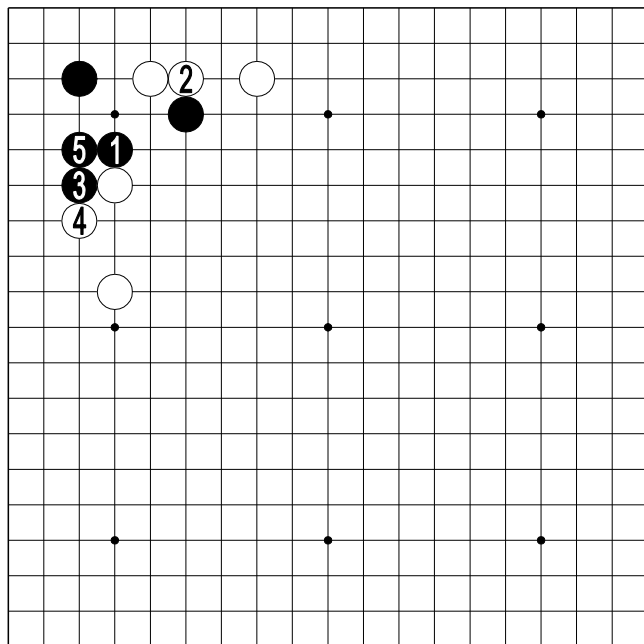


正解图

正解图 闪脱战法

黑在 1 位靠是妙手。

黑并不直接地去应白，而是采取闪脱的手段，看白怎么处理。请记住这是一手不会吃亏的手筋。

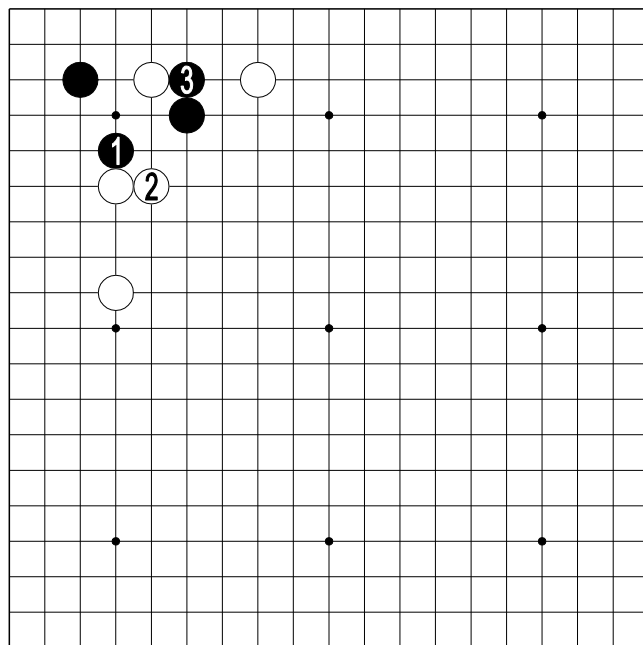


1 图

1 图（充分）

白估计可能会在 2 位渡。

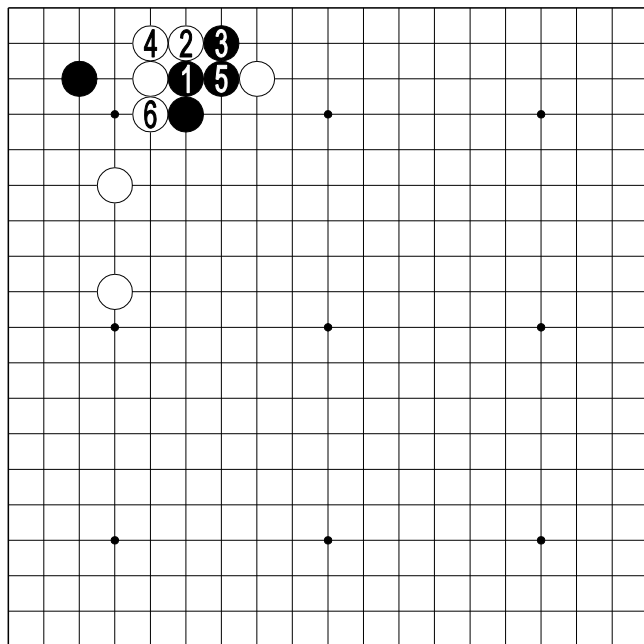
黑 3 扳，白 4 连扳。对此，黑还是忍一忍在 5 位接为好。因为刚刚毕竟已经脱先一手。至此双方告一段落。可以说是黑充分。



2 图

2 图（意图）

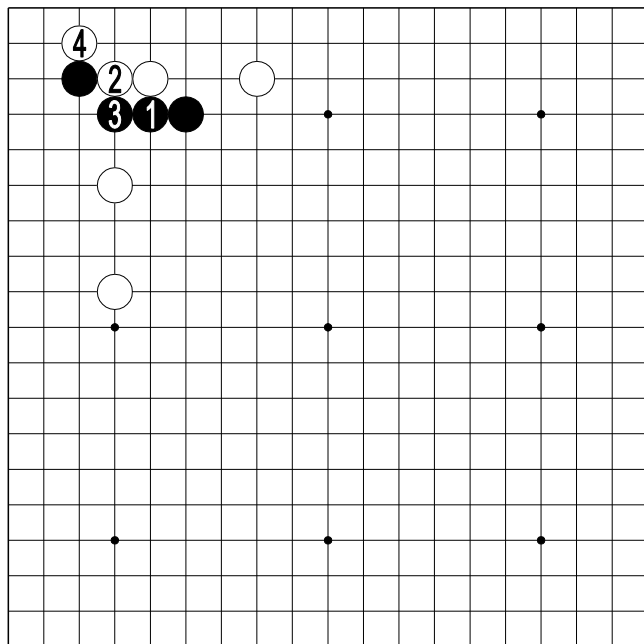
黑 1 先在 1 位靠是想白 2 上长后，黑 3 挡下，可以吃得白一子。但如果没有黑 1、白 2 的交换……



3 图

3 图（失败）

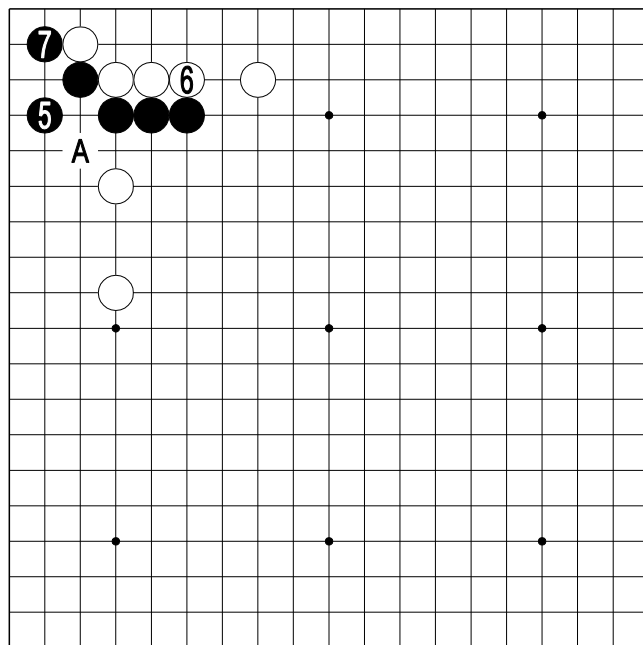
黑简单地在 3 位挡下，白 2、4 扳接，局面就变得复杂了。黑 5 接，白 6 上挡。黑角还必须苦活。



4 图（不好）

黑 1 上挡，也不会有好的结果。白 2 顶、4 扳，几乎将黑空掏光。

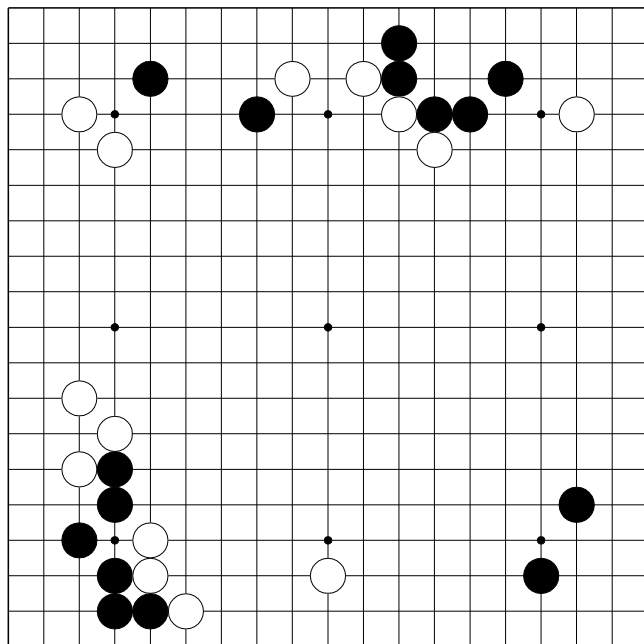
4 图



5 图

5 图（践踏）

黑 5 虎，白 6 回补，黑 7 挡上，白 8 接。黑角被白践踏得所剩无几，而且还有 A 位的刺，白大块没有安定。

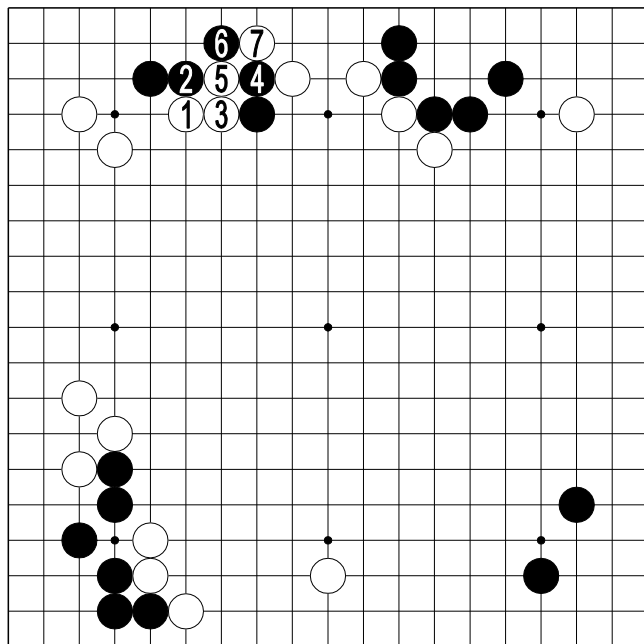


第4题

第4题 构思

白先 有段

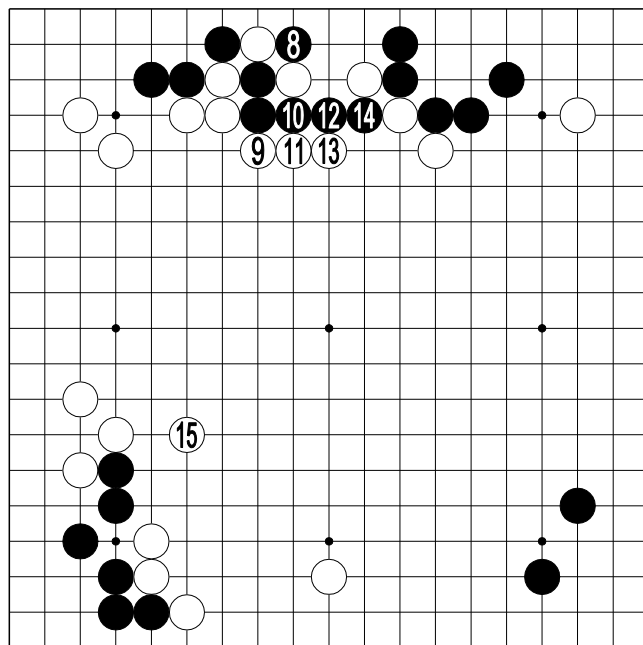
这是一例构思问题。上边双方的棋形都不完整，就从这里开始构思吧。但，只围绕局部还不行。必须兼顾到全局。真是难上加难。



1 图

1 图（准备工作）

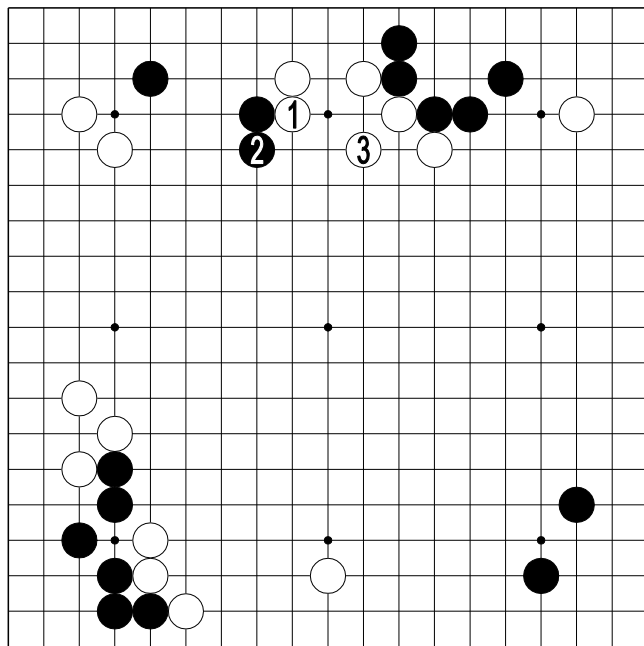
黑 2 挡、4 立是必然之着。
白 5、7 冲断，探黑应手。一切
准备工作就绪。



2 图

2 图（宏大的构思）

黑只有在 8 位吃，白 9 打。黑 10 拐，白 11、13 再连续压两步，将上方的白子作为弃子处置。然后，在 15 位跳起。至此告一段落，明显是白好。大家可以看到，这确是一个了不起的宏大构思。

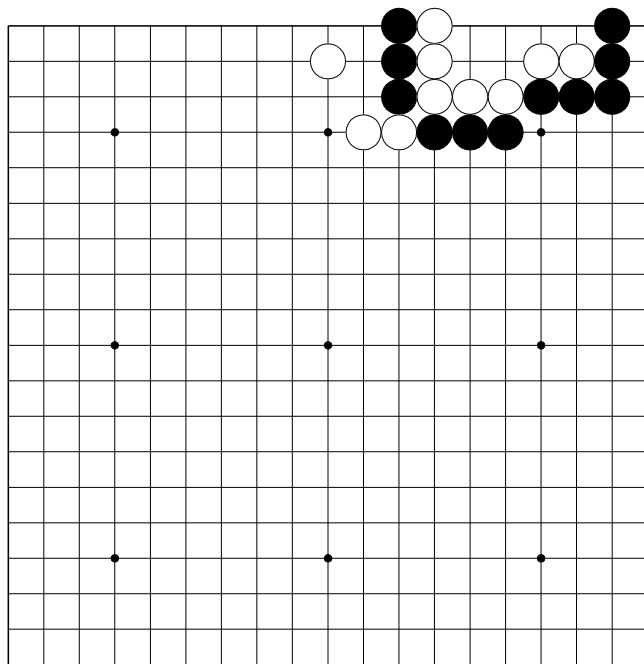


3图

3图（失败）

白 1 上长，只不过是局部感觉罢了。眼光太小。黑 2 出头，白 3 补，黑 4 挡成形。

这样，黑已安定，左边白也不大可能再成形势。上边的白仍有受攻的可能性。

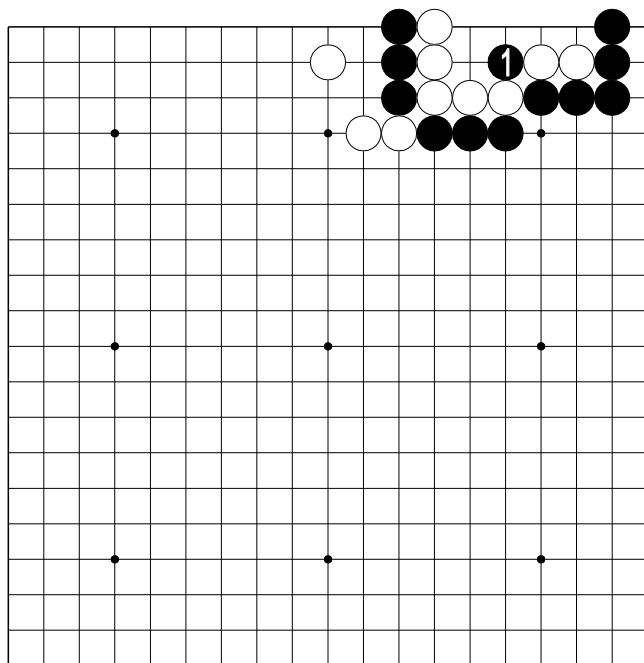


第5题

第5题 虎穴

黑先 中级

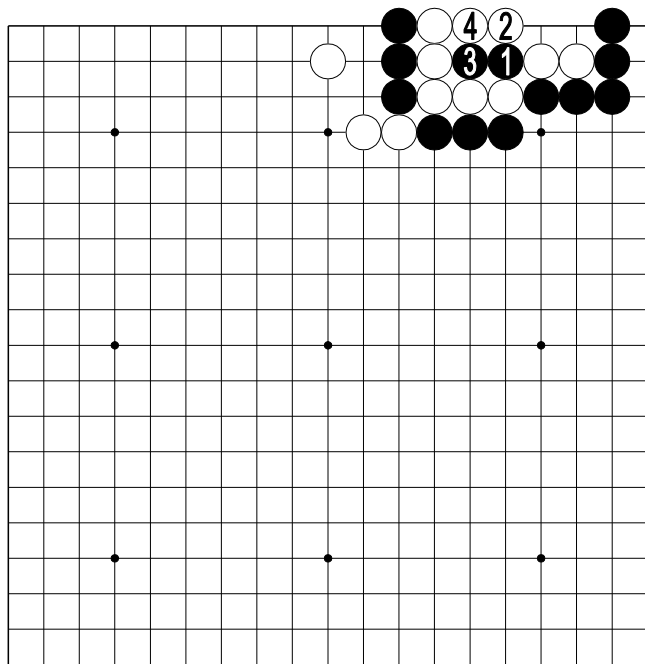
“不入虎穴焉得虎子”。这是双方拼气问题。虎子焉得？



正解图

正解图 直截了当地断

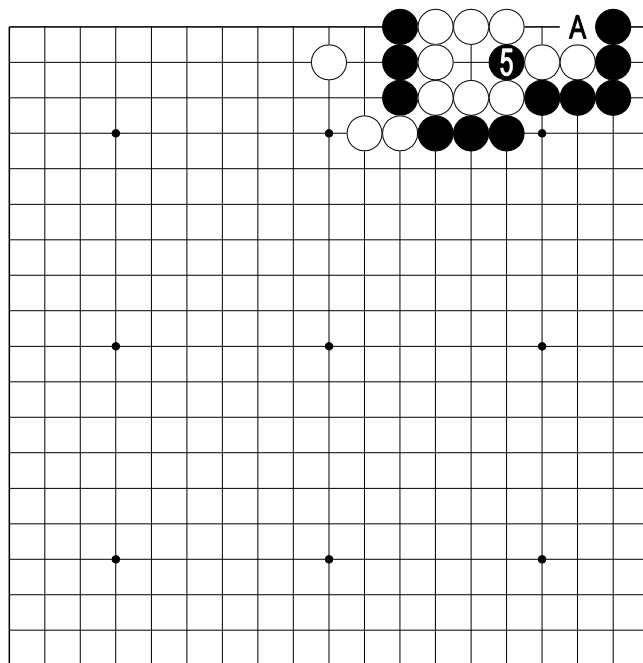
黑 1 单刀直入地断白。在这种双方拚气的紧要关头，只此一着。其他着法均不奏效。



1 图

1 图（毫无道理）

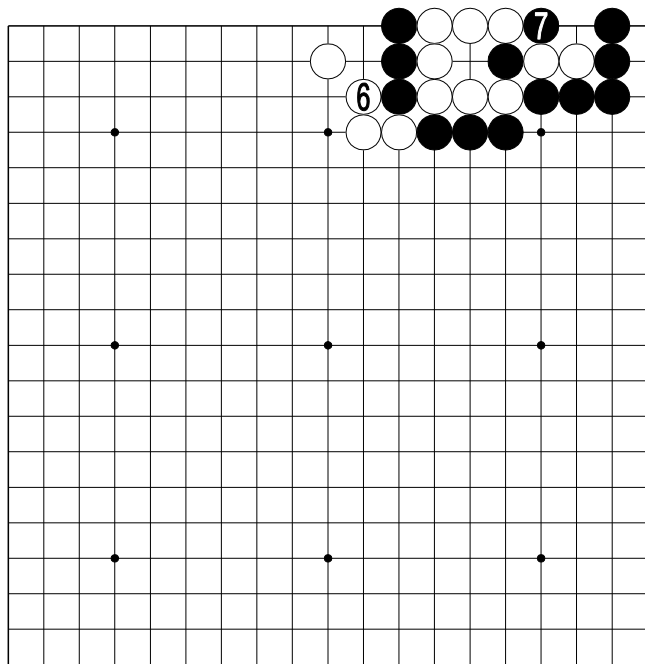
黑 1 断，白 2 打必然，黑 3 再长，看上去好像毫无道理。实际是一手绝妙的手筋。让白 4 提，之后……



2 图

2 图（制胜点）

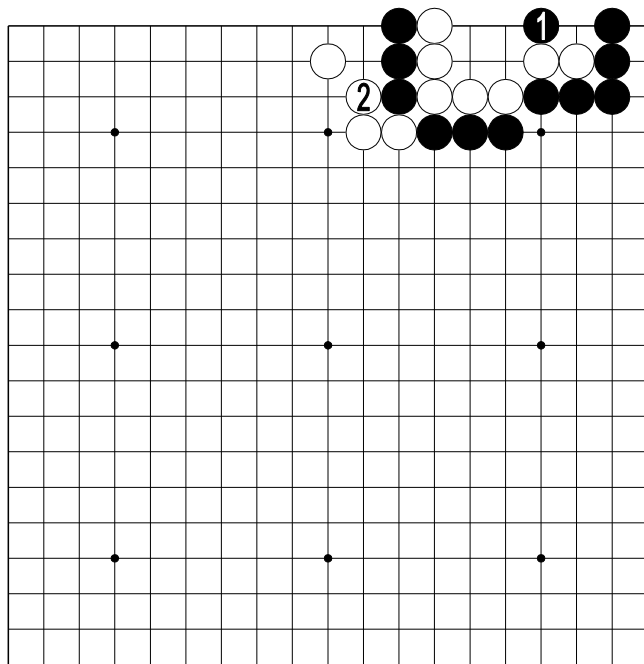
黑 5 扑是制胜点。黑穷追不舍。白如果提，黑 A 紧气。



3 图（倒扑）

白 6 只好先收气, 黑 7 扑。
这个形简直令人不可思议。这就是双倒扑的形, 黑宽一气吃白。

3 图



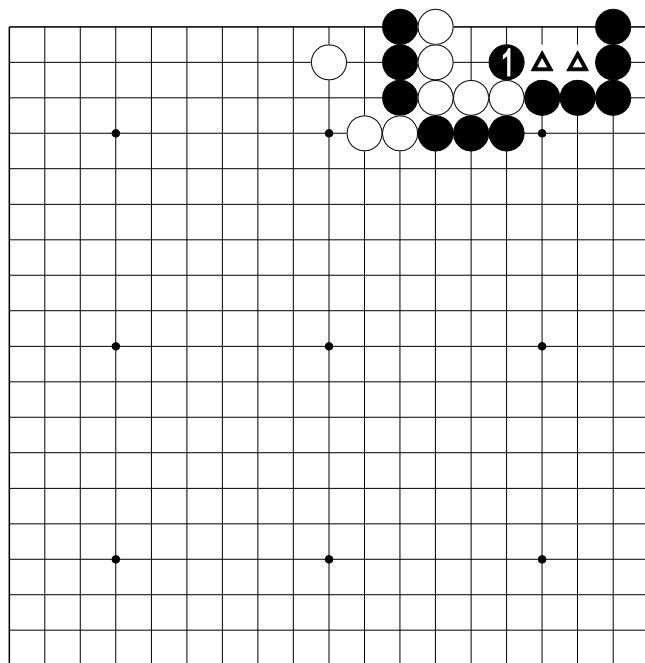
1 图

◇一点忠告◇

攻击关键棋子

1 图（失败）

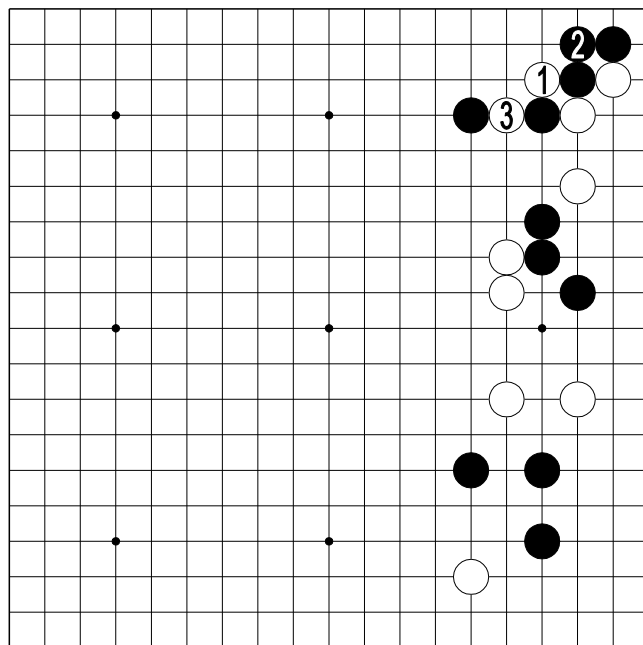
黑 1 夹，白 2 紧气，现在黑仅剩两气，而白的中心棋还有三气，也就是说……



2 图

2 图（只当作没有这两子）

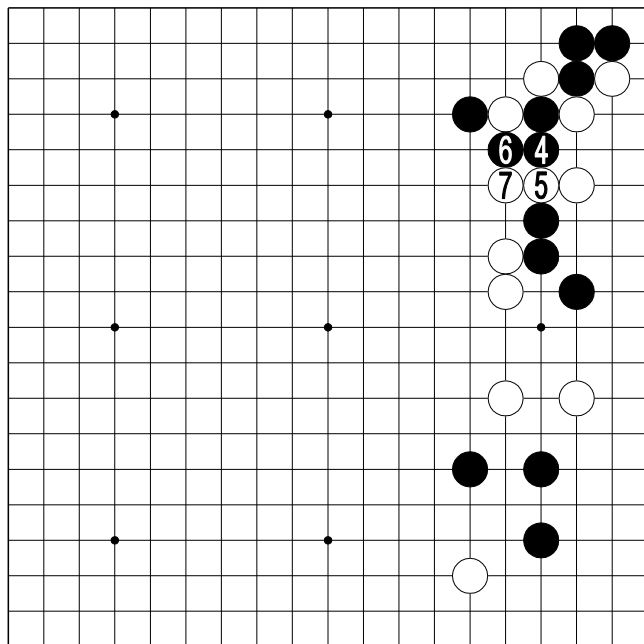
△处的两个子与拼气的黑三子没有任何关系，所以只当作没有这两子，直接在黑 1 攻击白中心棋子才是正确的着法。



1 图

1 图（遭到破坏）

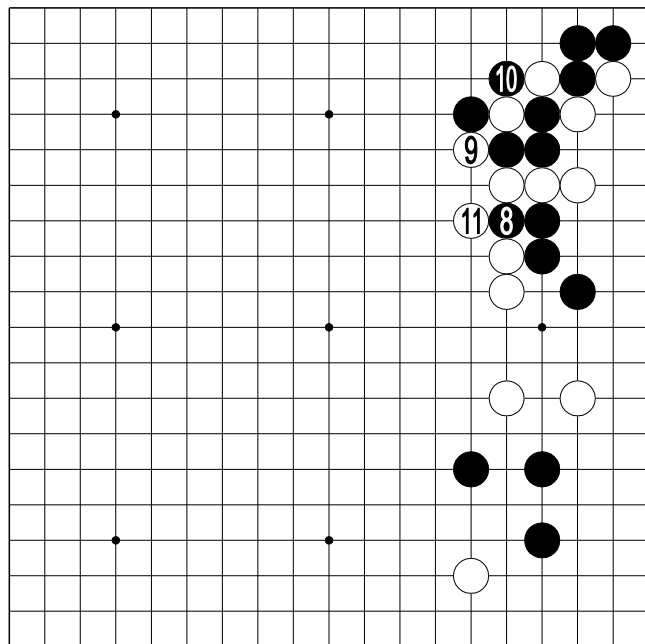
白 1 切断，黑在 2 位接。
白 3 打，黑阵遭受破坏。而且
黑一子也逃脱不掉。



2 图

2 图（自然而然）

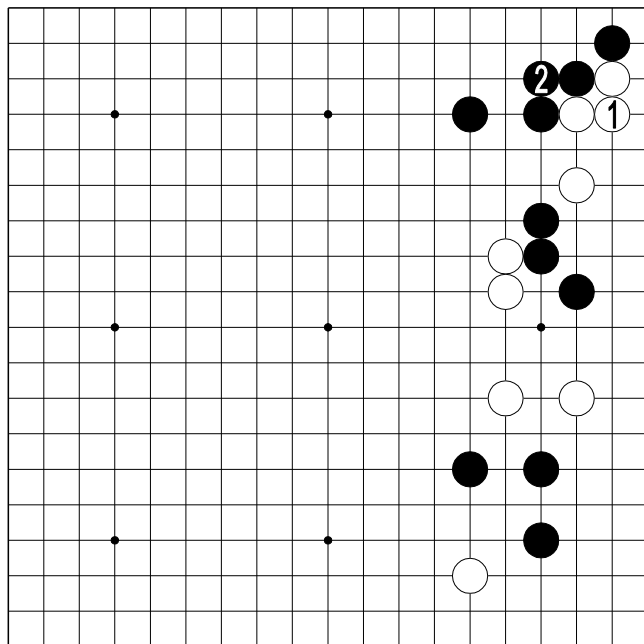
如果黑 4 想逃，白有 5、7 的手段，自然而然地突出。右边黑三子被封。



3 图

3 图（正好）

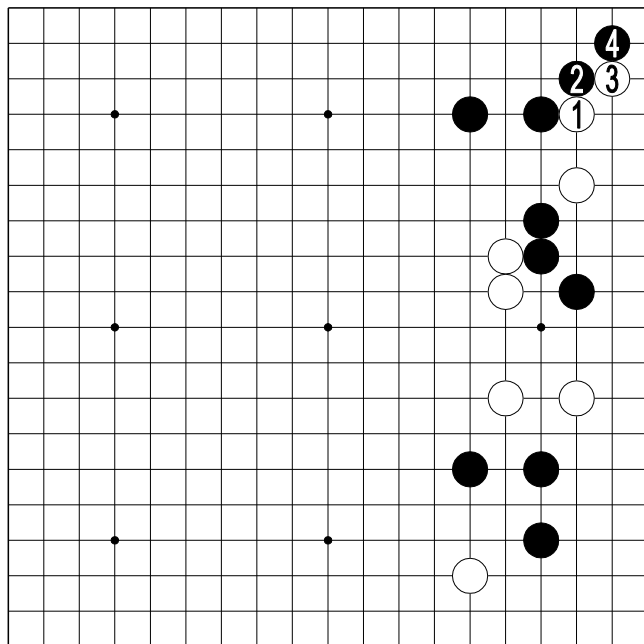
黑 8 冲，白 9 先手打吃，
黑 10 提，白 11 正好将黑阻
住，简直是天衣无缝。



4 图（失败）

白 1 接是失败的着法。黑 2 也接，白立即陷入困境，要想活棋得进行一番苦战。

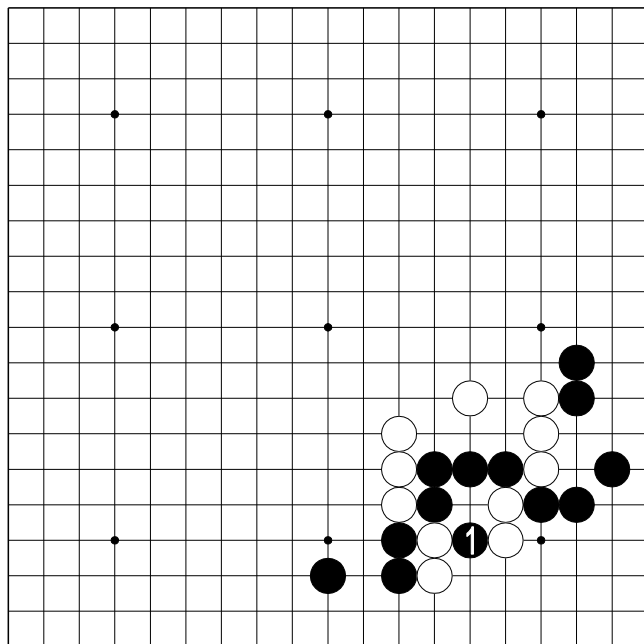
4 图



5 图

5 图（原图）

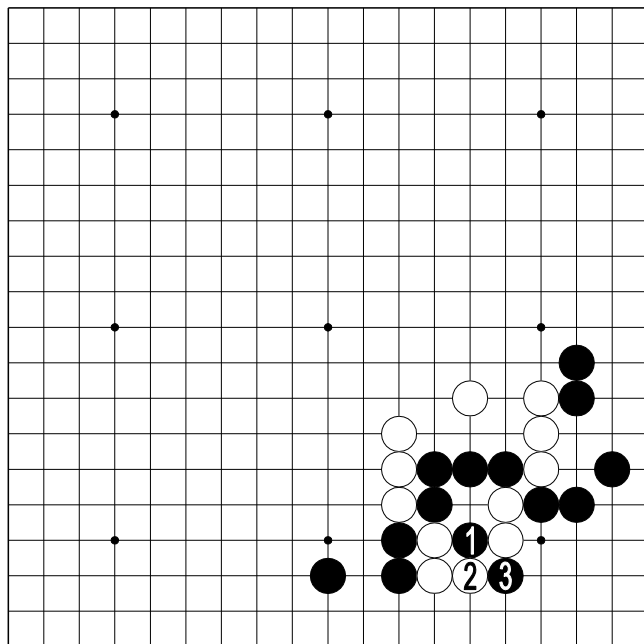
这是原图。白 1、3 连扳手筋，黑 2、4 过分。通过本例可以看出，选择定式绝不能置局面于不顾。



正解图

正解图 从挖开始

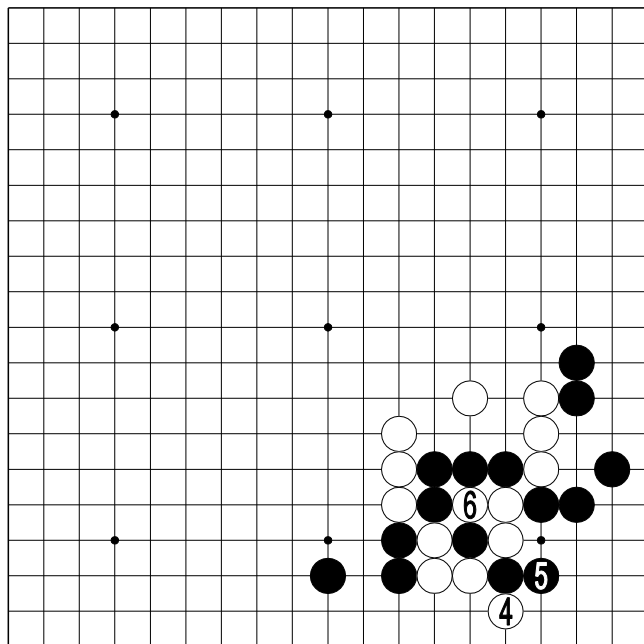
黑先从 1 位挖开始。只要稍有一点手筋常识，就立即能够识别这手棋的作用。问题是能否看清下面所有的变化。



1 图

1 图（断）

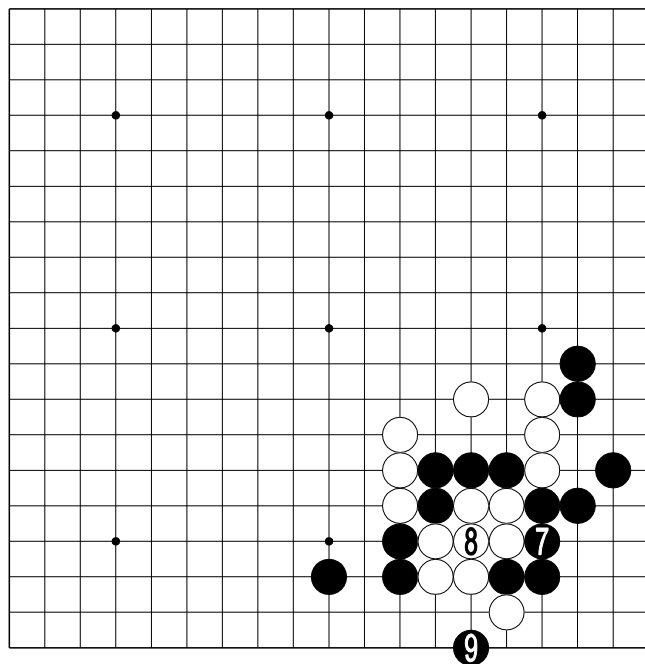
黑 1 挖，白 2 打必然。黑 3 断妙棋，也是理所当然的着手。



2 图

2 图（次序）

这时白也不能有一点疏忽。
白 4 打，黑 5 长，白 6 提是
最顽强的抵抗手段。

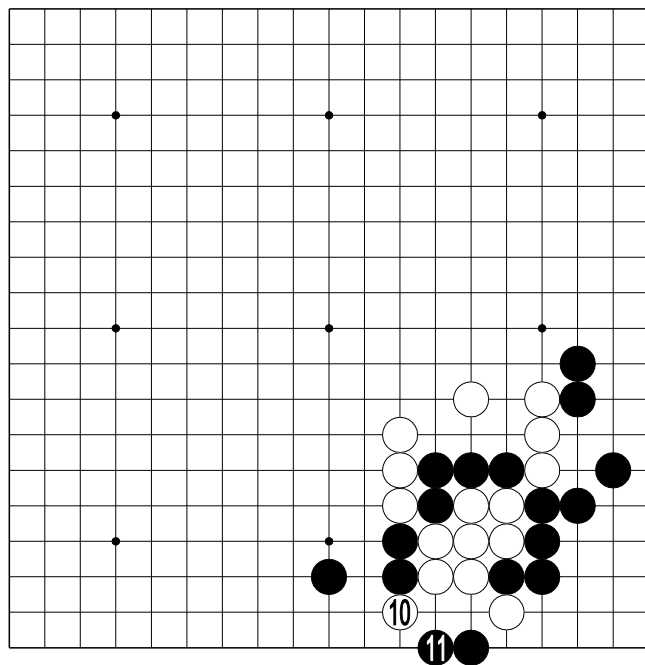


3 图

3 图（点）

黑 7 打，白 8 接，黑 9 点
是最后也是最关键的一个手筋。
否则将功亏一簣，前功尽弃。

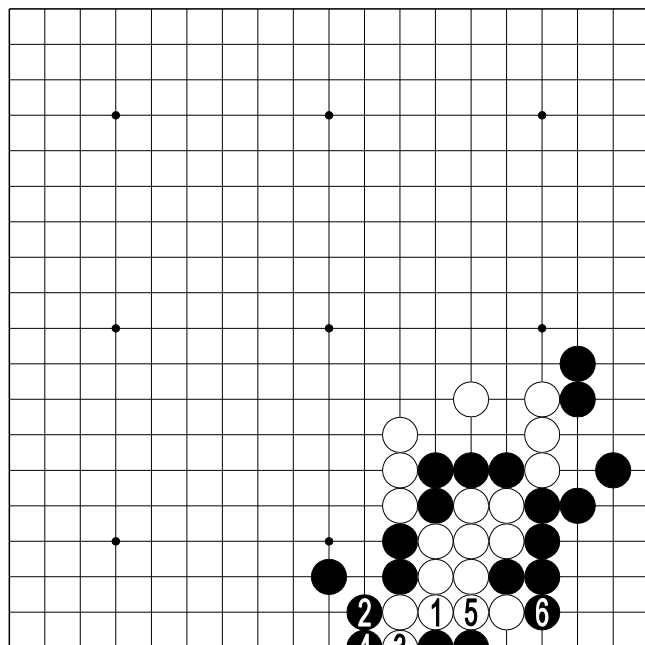
为什么这么走，也许有很多人
还不能理解。



4 图

4 图（黄莺扑蝶）

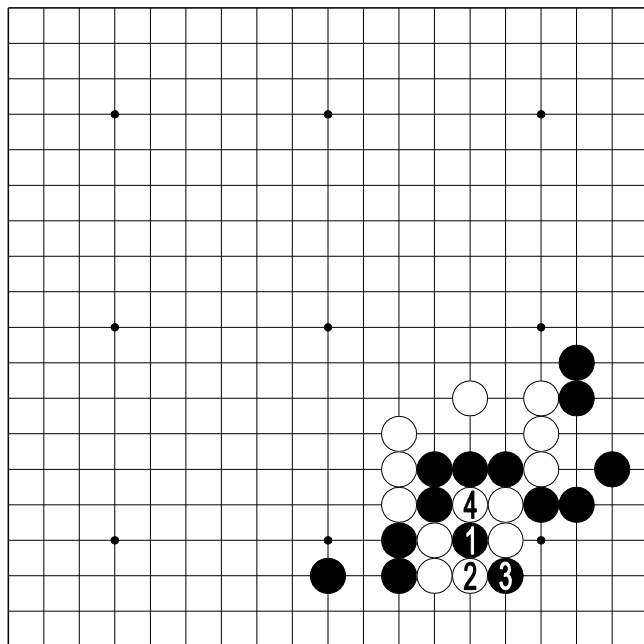
接着，白 10 扳，黑 11 并。
这就是我们常说的“黄莺扑蝶”
之形。不直接紧气，反而能够吃
白。



5 图

5 图（无气可长）

至此，白已无法再进行抵抗，白1接，黑2挡，白3立，黑4紧气叫吃，白5接，黑6又叫吃，不管怎么走，白最多只能保持两气。



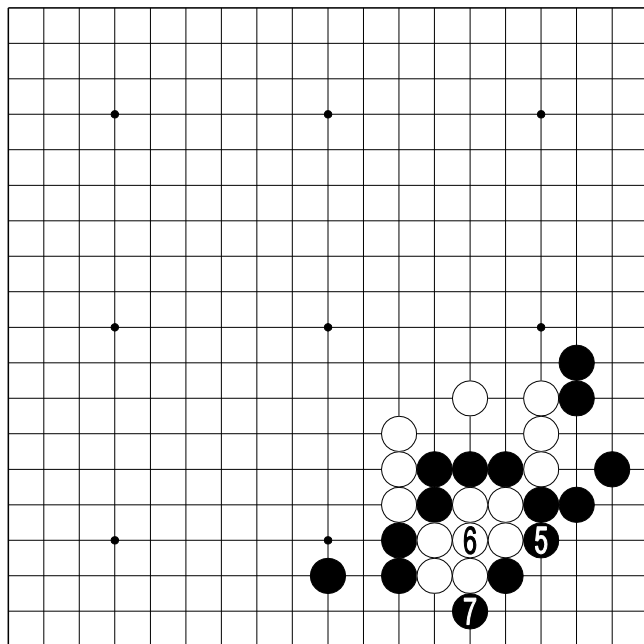
6 图

6 图（变化）

那么，我们再回过头来看看其中的变化的着法吧。

黑 1、3 必然。

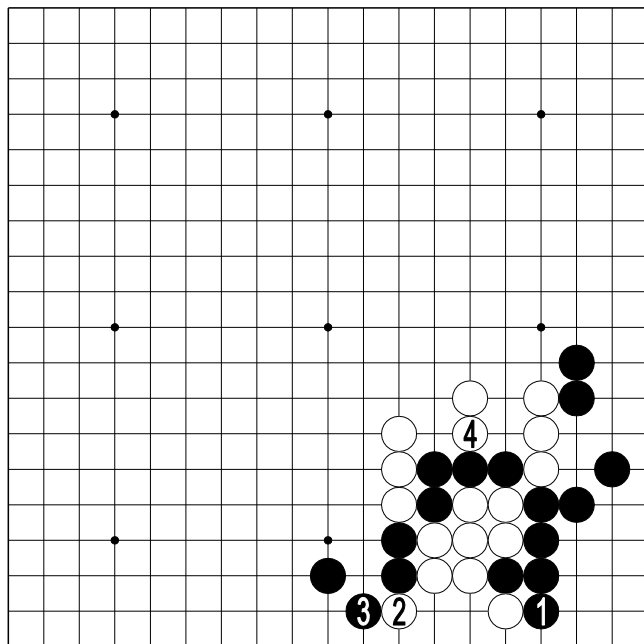
白单单在 4 位吃不行。



7 图

7 图（简单）

这样，黑 5 打，白 6 接，
黑 7 简单地将白征吃掉。

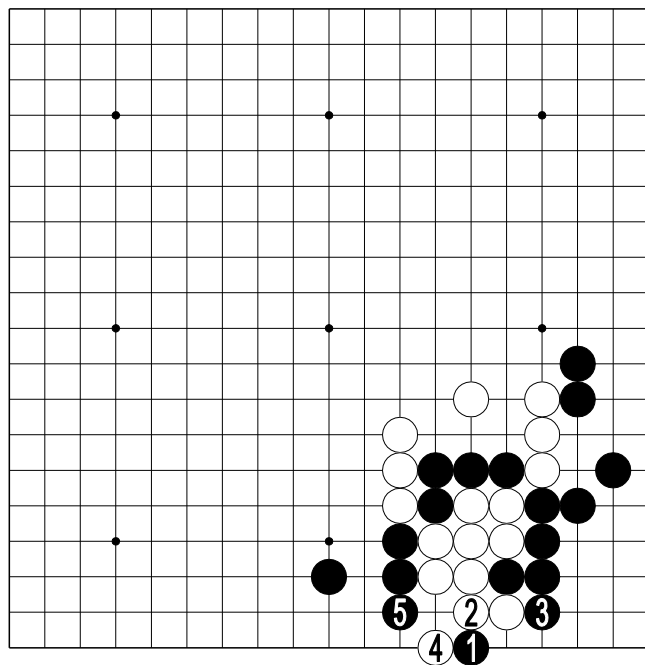


8 图

8 图（功亏一篑）

如果不知道点的手筋，而在黑 1 挡，白 2 扳，长出一气，然后白 4 直接紧气杀黑。

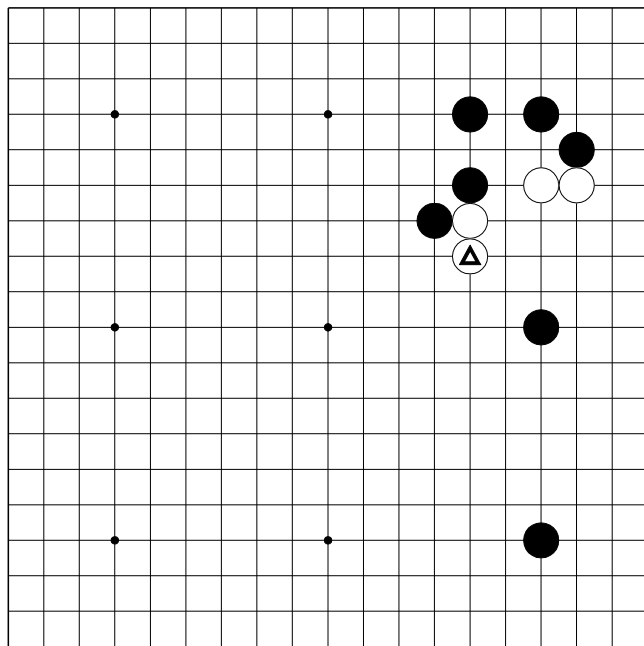
是不是如此，务请各位再验证一下。



9 图

9 图 (长不出气)

黑 1 点的时候，白 2 接。
黑 3 挡上就可以了。白 4 虎吃，黑 5 立，白怎么也长不出气来。



第8题

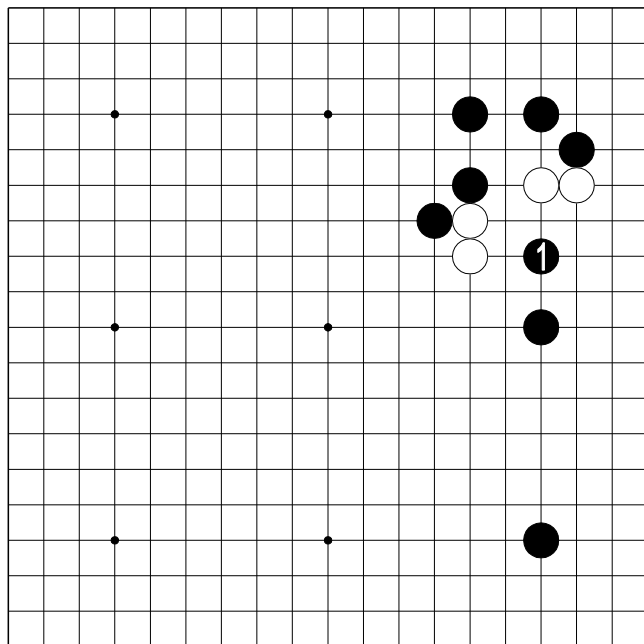
第8题 形

黑先 初级

现在正值让子棋的序盘阶段。

白在△位长后，黑方应该一眼就能识别急所的所在。

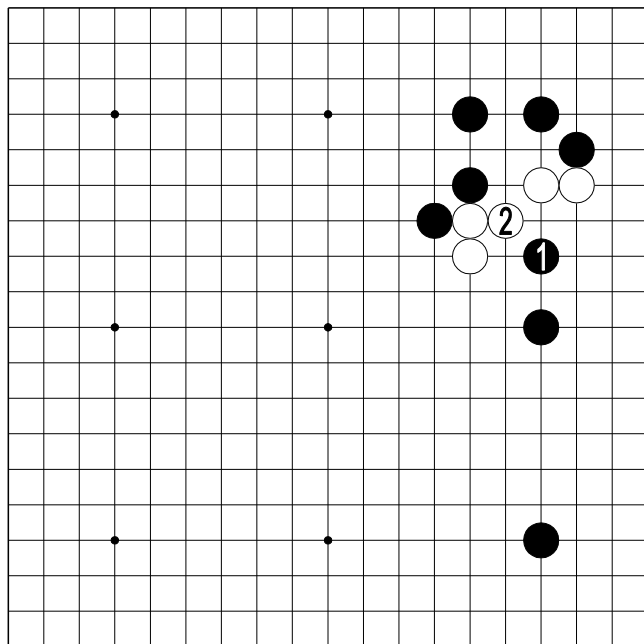
正因为如此，所以这步棋还谈不上是手筋。仅仅是常识而已。



正解图

正解图 形的要点

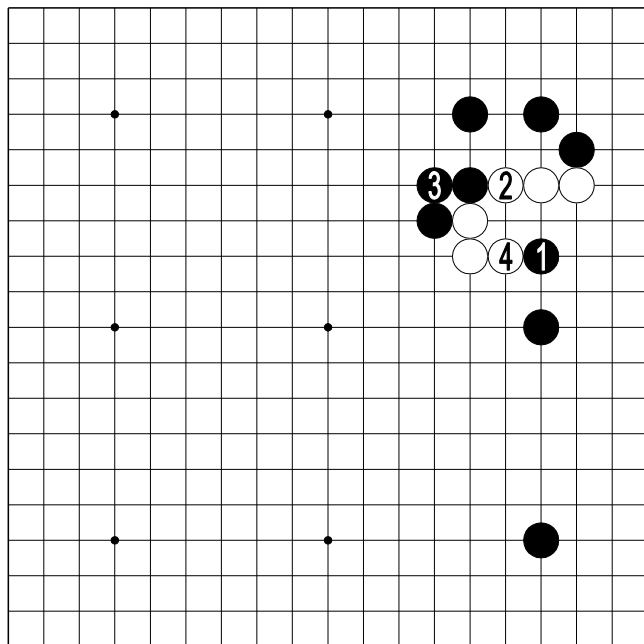
黑1是形上的要点。这手棋在攻击时是“筋”，在防守时就成为“形”。



1 图

1 图（愚形）

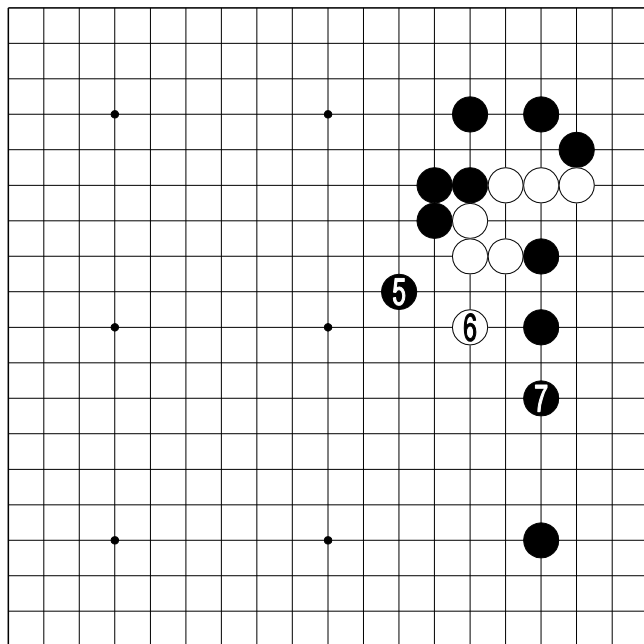
黑 1 点，白 2 只有团才能连通。这样白成三角愚形，作为白也绝对不会这么走的。



2 图

2 图（顺势）

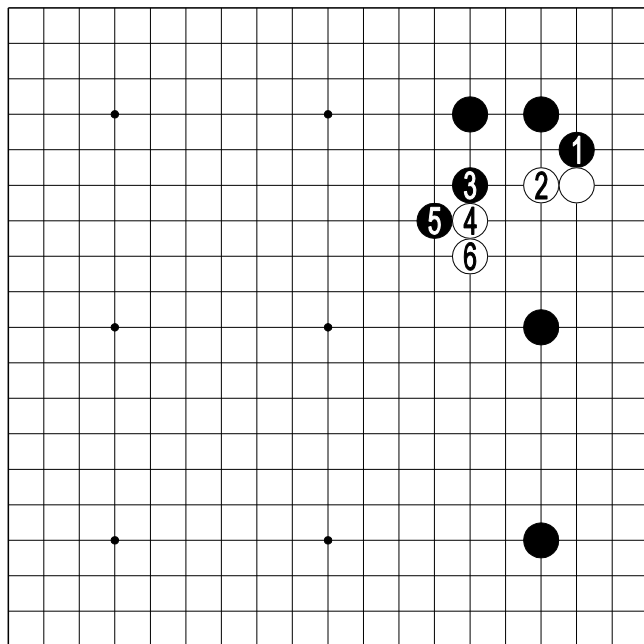
白如果不愿走成三角愚形的形状，而在 2、4 位顶、虎，黑 3 正好顺势接上。这对白来说，也是很不好受的。



3 图

3 图（好调）

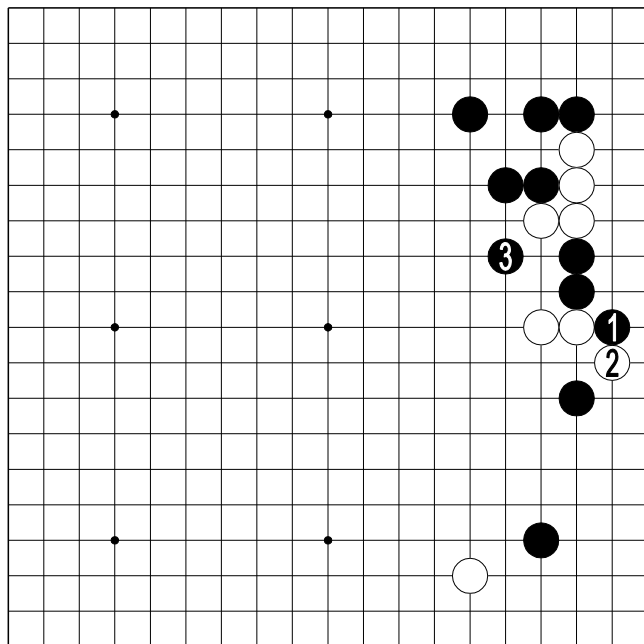
接着，黑 5 飞攻，白 6 逃，
黑 7 一边围空，一边攻击。这
对黑来讲，是再好不过的调子。



2 图

2 图（过程）

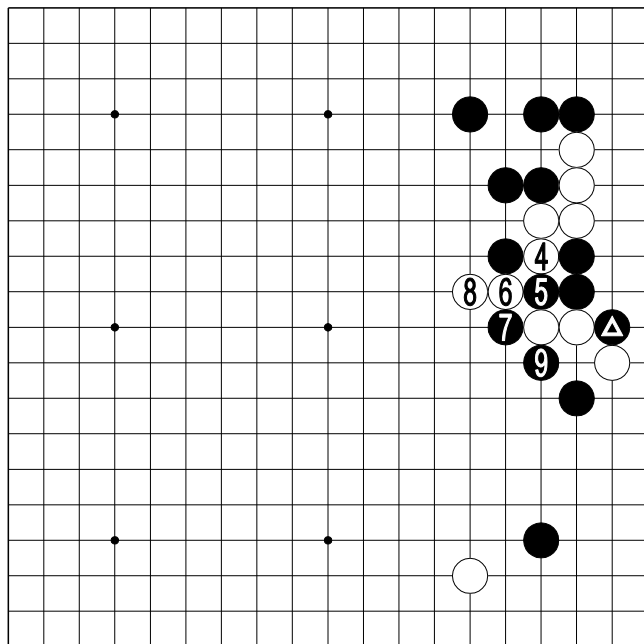
黑 1 至白 6 是形成本题的过程。



1 图

1 图（攻击）

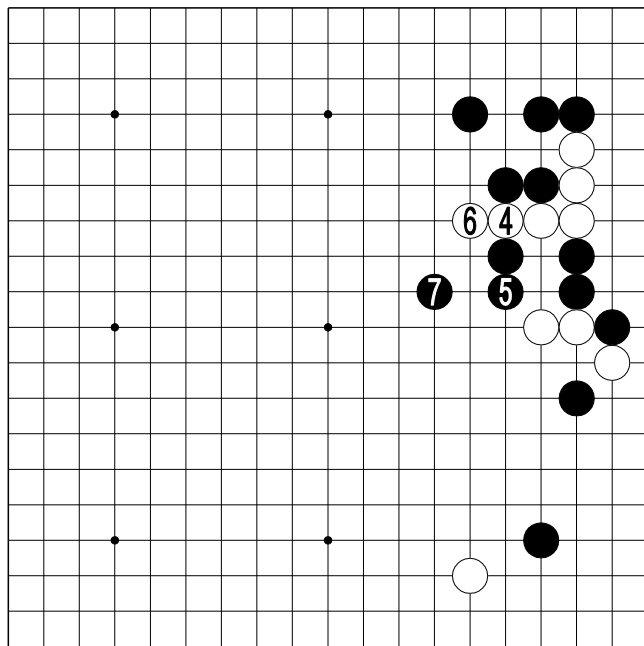
黑 1 扳，白 2 当然要挡。
黑 3 跳是与黑 1 相关联的手筋。
这样，白显得薄弱。



2 图

2 图（征吃）

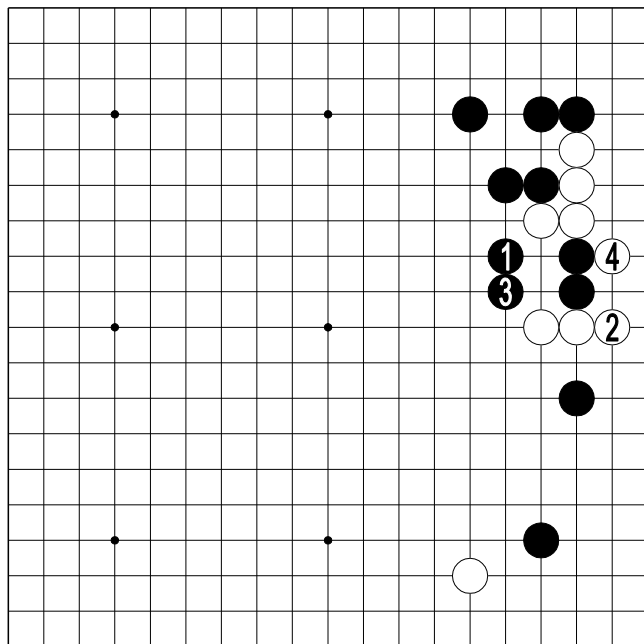
白 4、6 冲断时，▲子正好发挥作用，黑 7、9 将白吃住。白崩溃。



3 图

3 图（白苦）

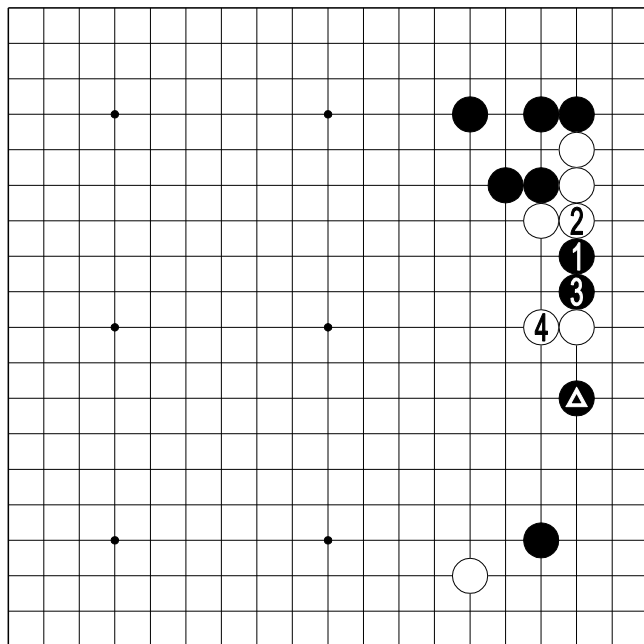
因此，白只有在 4 位冲，黑 5 双，白 6 出头，黑 7 跳一箭双雕。既攻击左边，又攻击右边，这样白太苦。



4 图

4 图（失败）

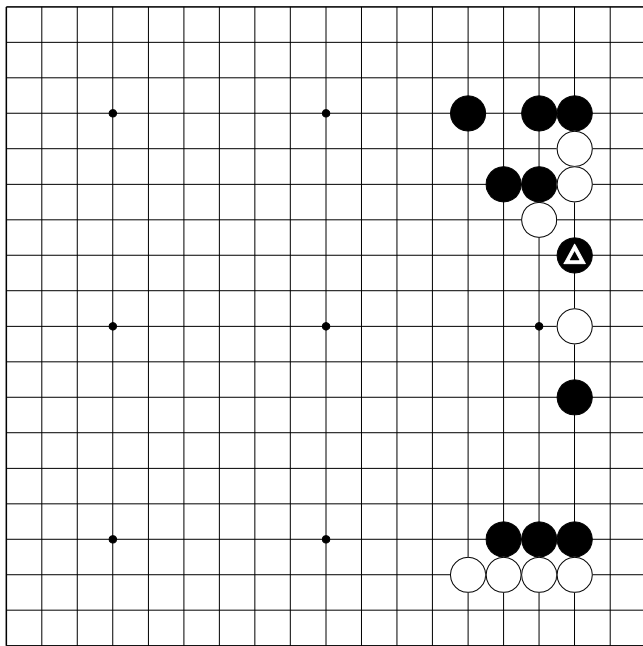
黑 1 如先跳，白 2 下立。
这是双方的要点，黑 3 双，白 4 渡过，黑味索然。



5图

5图（过程）

压长定式之后，黑在▲位拦逼，白不应，黑1点才能成立，白2接，黑3并，白4上长，这是本题的形成过程。

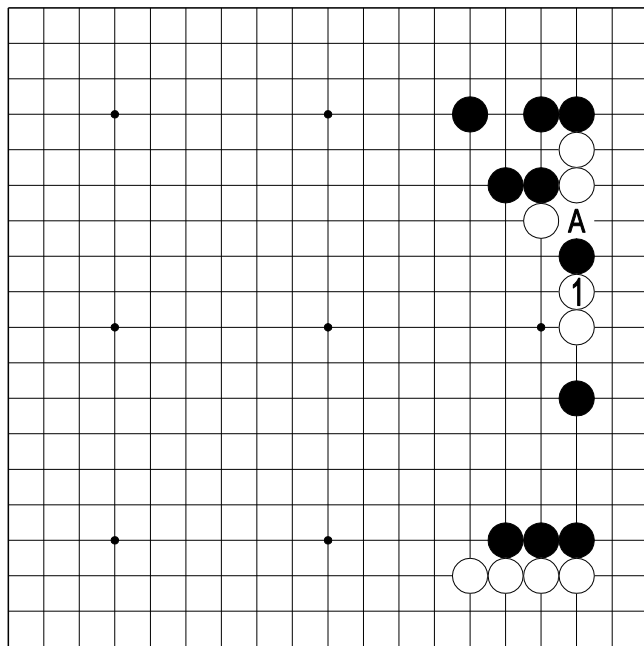


第 10 题 变化

白先 上级

黑▲点，白如何应对？有前题结果的参考，该改变一下应对的着法了吧。黑也得处处谨慎才是。

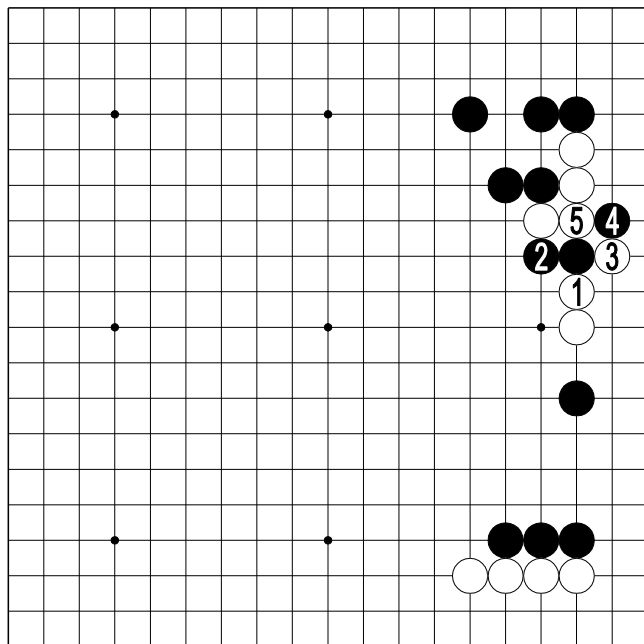
第 10 题



正解图

正解图 弃子作战

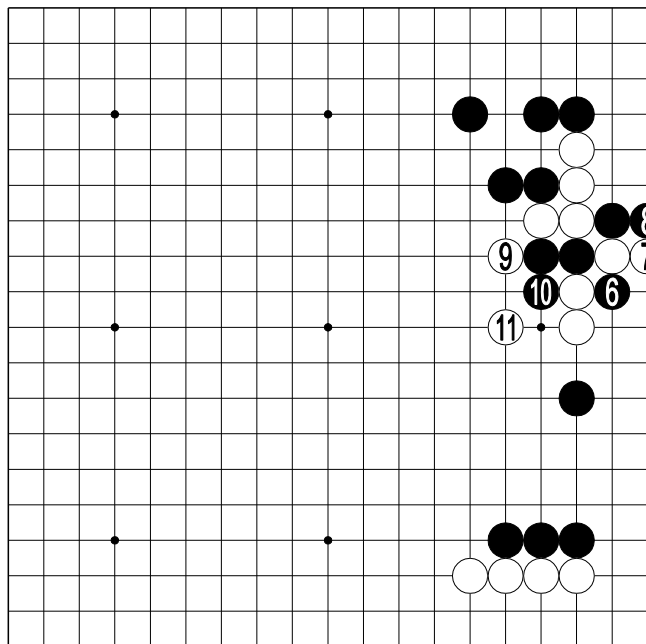
白可以改变着法，不在 A 位接，而在 1 位顶。前题白在 A 位接的结果很不理想，所以采取弃子作战的方法。



1 图

1 图（次序）

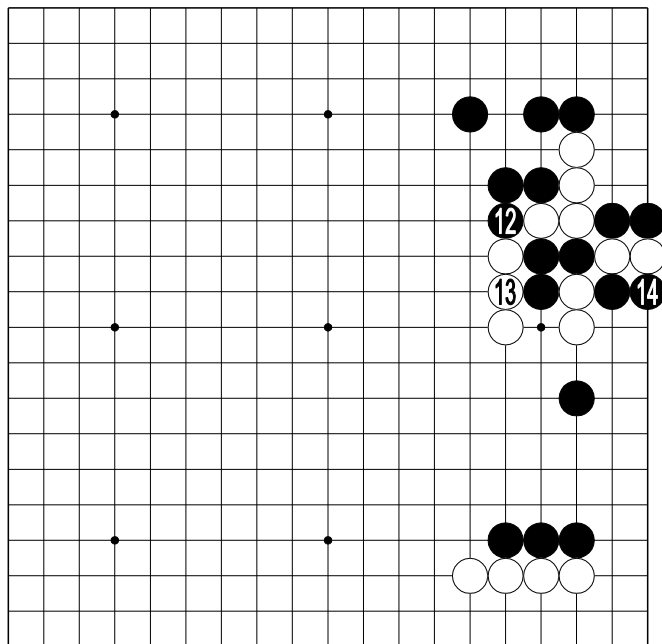
白 1 顶，黑只能 2 位长出。
白 3 扳，黑 4 如扳，白 5
切断。



2 图

2 图（弃二子的妙处）

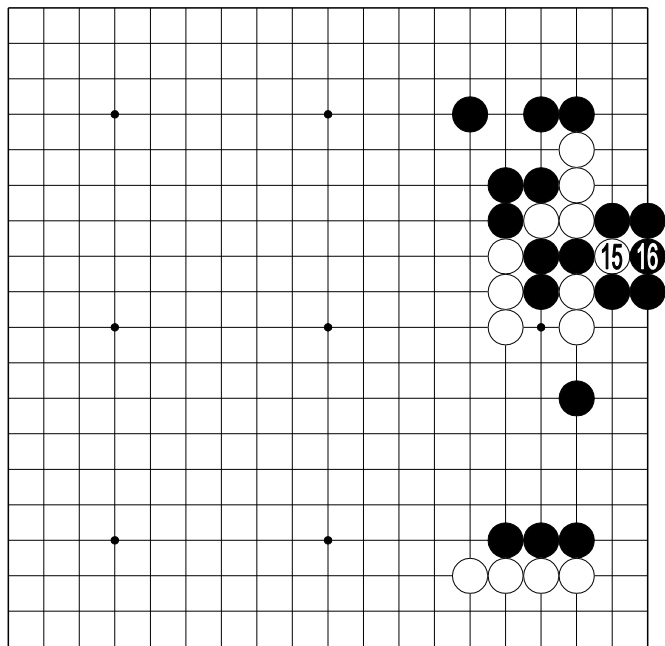
黑 6 打吃，白 7 再多送一子是常用手筋。黑 8 吃，白 9 打、11 将黑枷住。



3 图

3 图（吃尾巴）

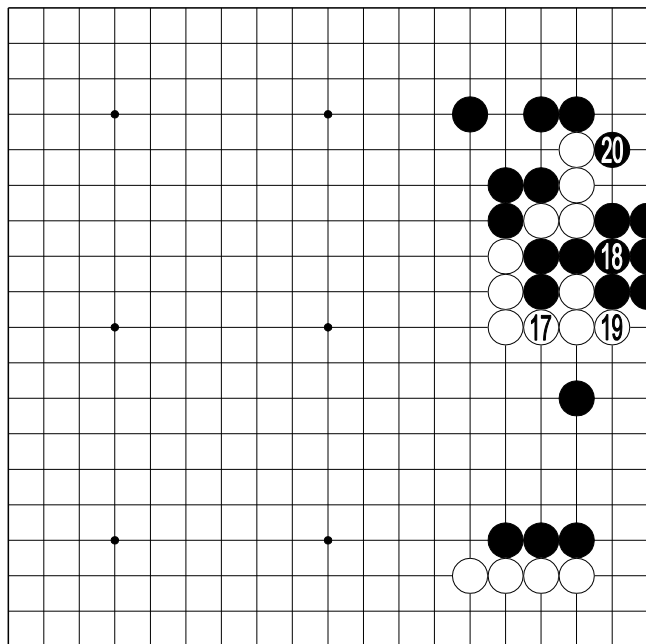
至此，黑只能在 12 位断，
白 13 打，黑 14 提。这样，白
四子的尾巴被割。



4 图

4 图（扑入）

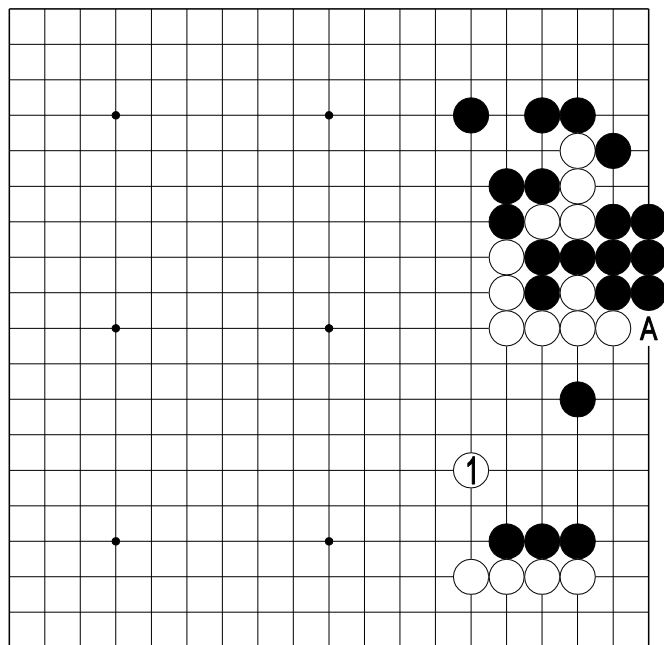
接着，白 15 扑，让黑 16 提。白就这么一步步稳稳当地收气，方能奏效。



5 图

5 图（被吃）

白 17 打，黑 18 接的话，
白 19 档上，黑 20 吃。虽说白
四子被吃，但……

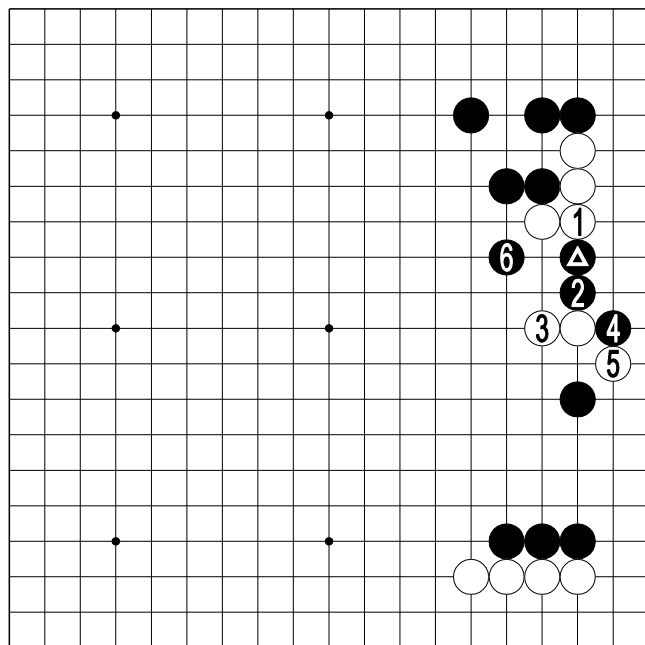


6 图

6 图（封锁）

这四子与其说是被吃，还不如说是白的弃子更为恰如其分。

现在白外势相当厚实，而且还有 A 位闭的先手。白 1 大跳封锁黑棋，似乎有些过分，实际是有效地利用了自己的厚势。黑棋在白封锁下不得不进行一番苦战。

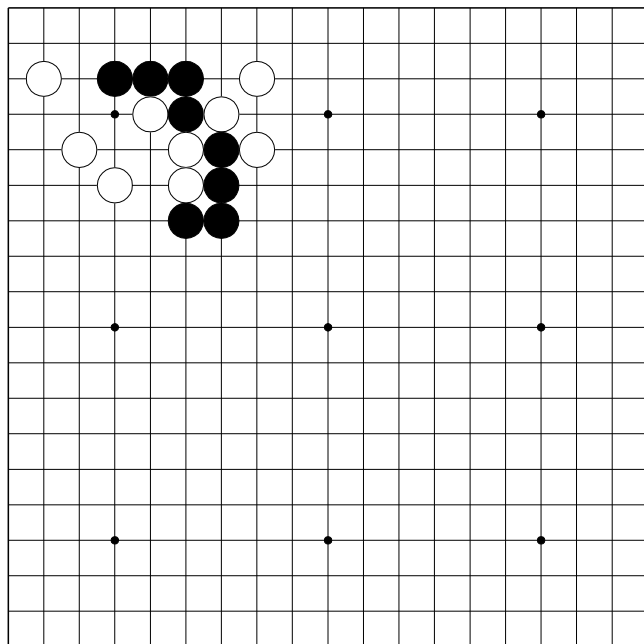


7 图

7 图（自以为是）

黑点，白在 1 位接是一种自以为是的着法。黑 2、4、6 的手筋在前题已经讲过。白空如此受黑践踏，难以容忍。

对于黑▲的打入，白也有相应的对策。所以，黑在打入前也必须考虑到这点。

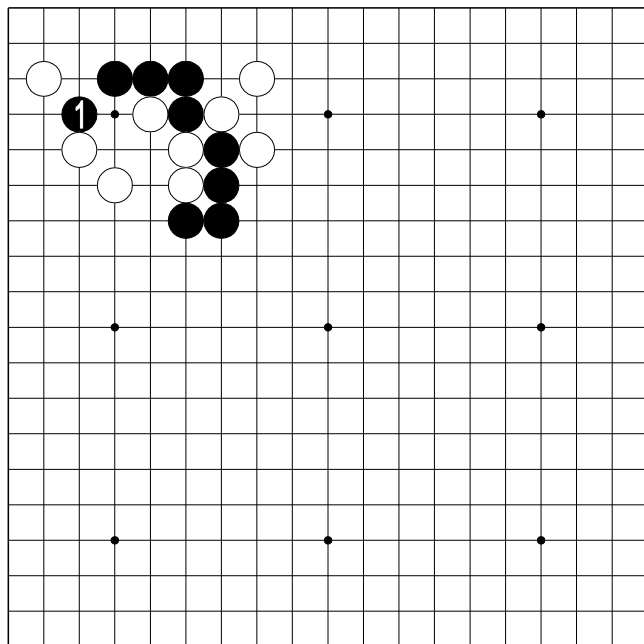


第 11 题

第 11 题 妙

黑先 有段

乍一看好像黑四子已被包围，但实际情况并非如此。黑棋如果只想活棋，并不困难。但因此丢失暗藏的腾挪获利的机会，未免有点使人扫兴。

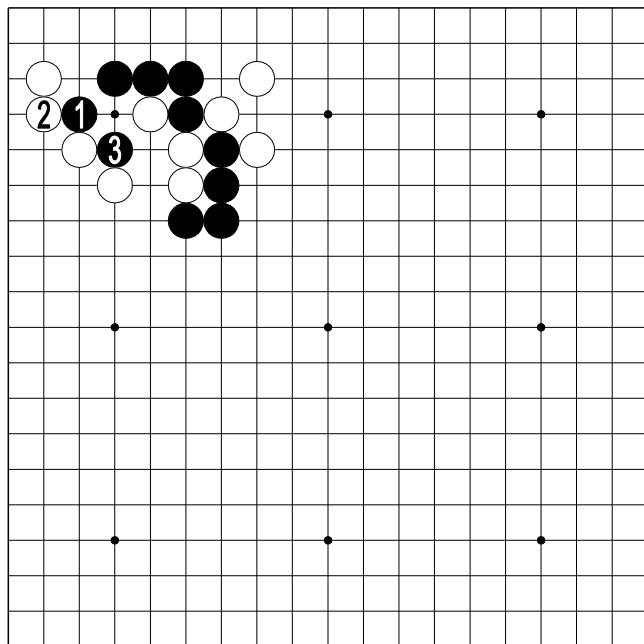


正解图

正解图 从俗手开始

黑 1 尖。

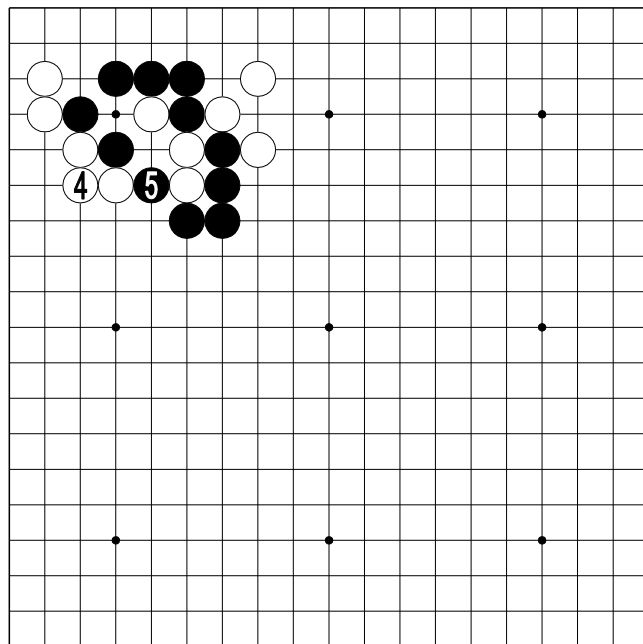
这本是“冲飞”的俗手着法。但实际上这一手却正是正解本图手筋的开端。



1 图

1 图（卡）

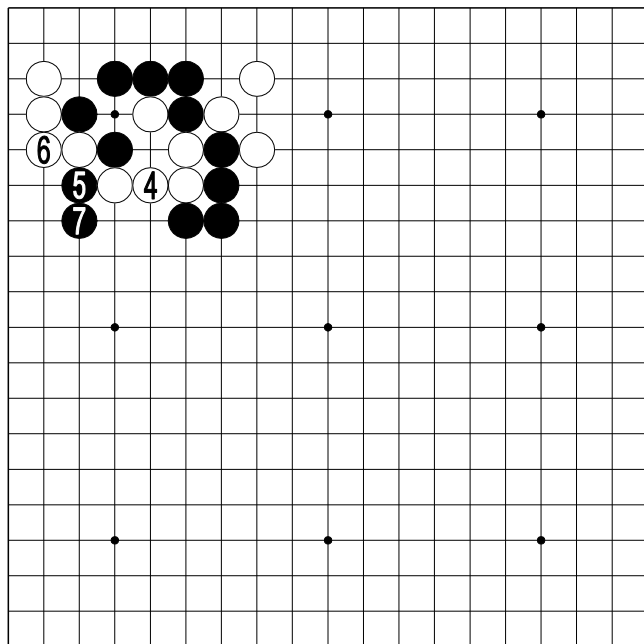
对待黑 1，白只好在 2 位挡住。黑 3 卡是微妙的手筋。



2 图

2 图（吃白）

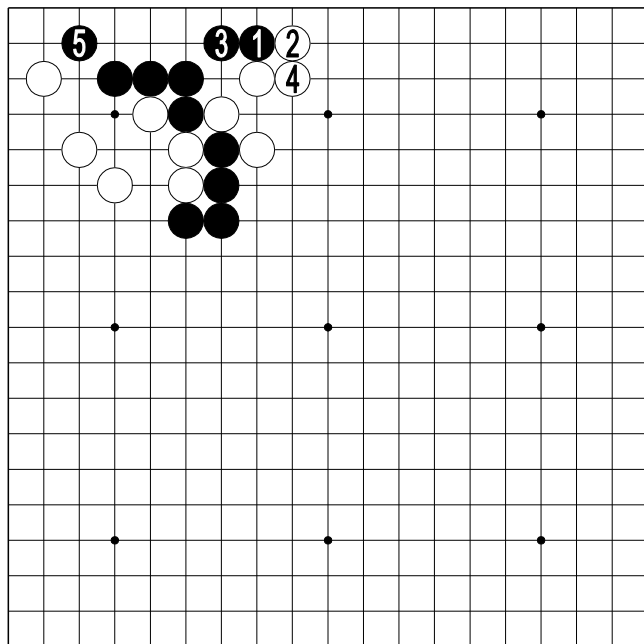
黑 3 卡后，白棋形显得很薄，只能在 4 位接上，黑 5 吃得白三子获得成功。



3 图

3 图（损失更大）

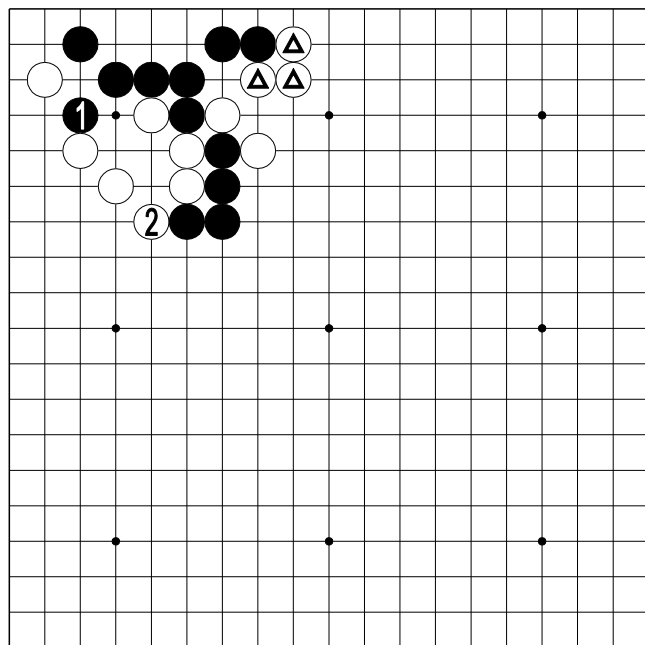
白如顾虑三子被吃而改于 4 位接上进行抵抗。这样，黑 5 断打、7 长，白全部被吃，损失更大。



4 图

4 图（失败）

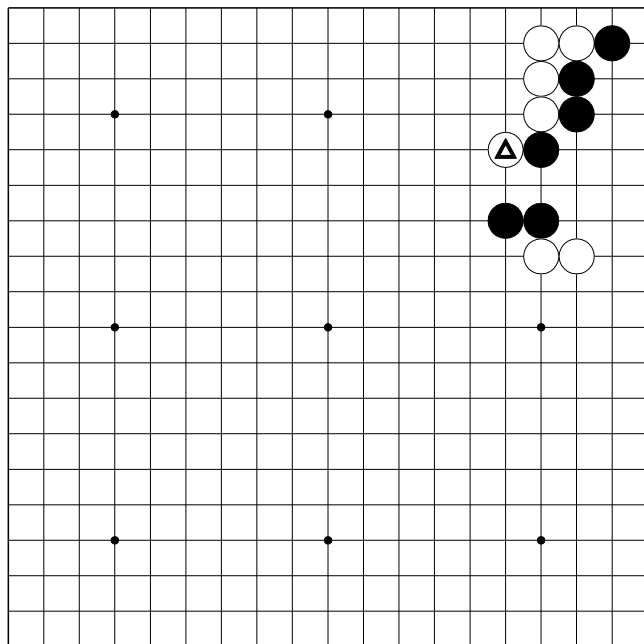
黑棋要想做活，只要简单地在 1、3 位托退。再在 5 位尖，即成活棋。但这种着法是失败的。因为……



5 图

5 图（不予理睬）

现在白△两子变得厚实。即使黑再走 1 位，由于黑棋已经活棋，角上价值不大，所以白不予理睬，而在 2 位虎。中央的黑四子成无根之草，漂浮起来。这种着法黑无趣。

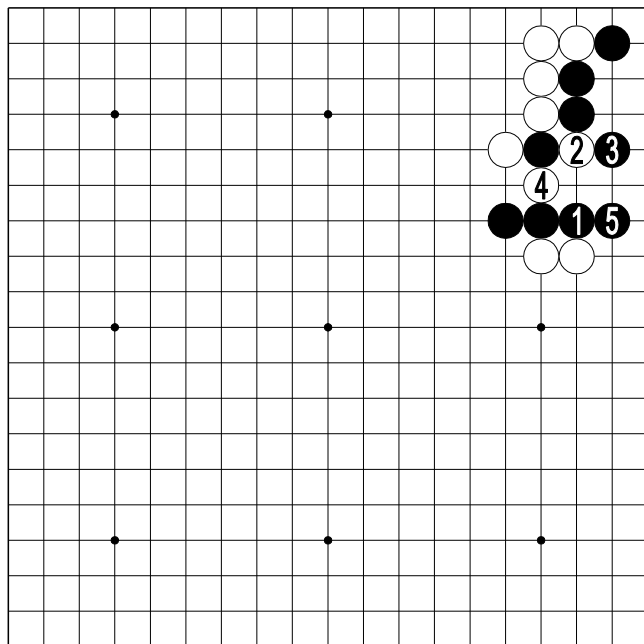


第 12 题

第 12 题 棋形

黑先 中级

现在白走△位扳。棋形是任何时候不可忽略的。结合棋形考虑恰当的着法是非常重要的。腾挪时务必要兼顾到形的好坏。

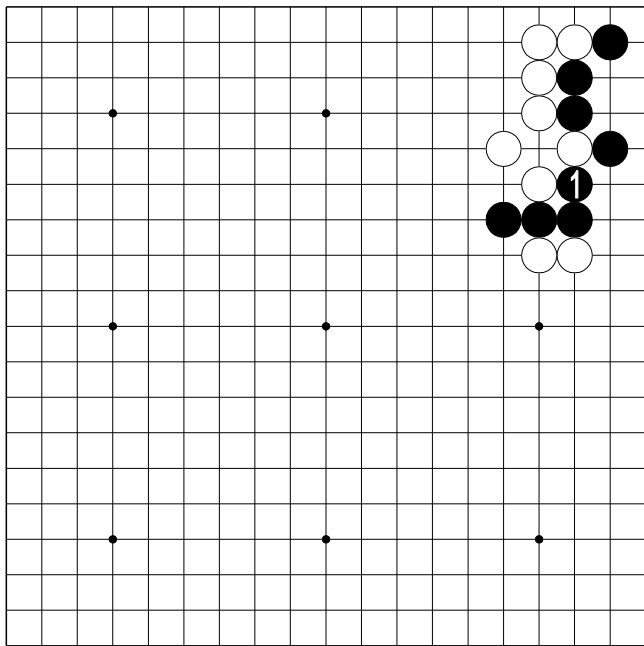


1 图

1 图（要点）

黑 1 挡，白 2 断吃，黑要从下面 3 位打，让白 4 提一子，然后黑 5 再立。

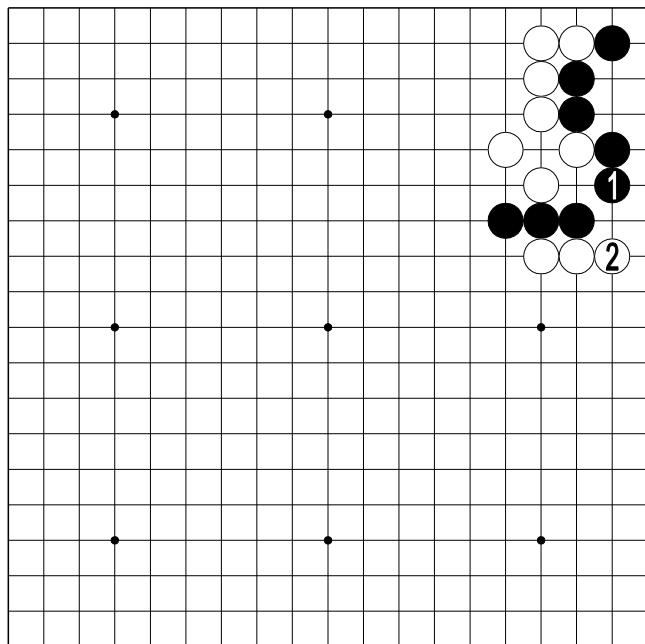
黑 5 立又是要点。



2 图 (味恶)

黑在 1 位打是徒劳的着法。以后白仍然有 A 位断打劫的手段，味道很不好。

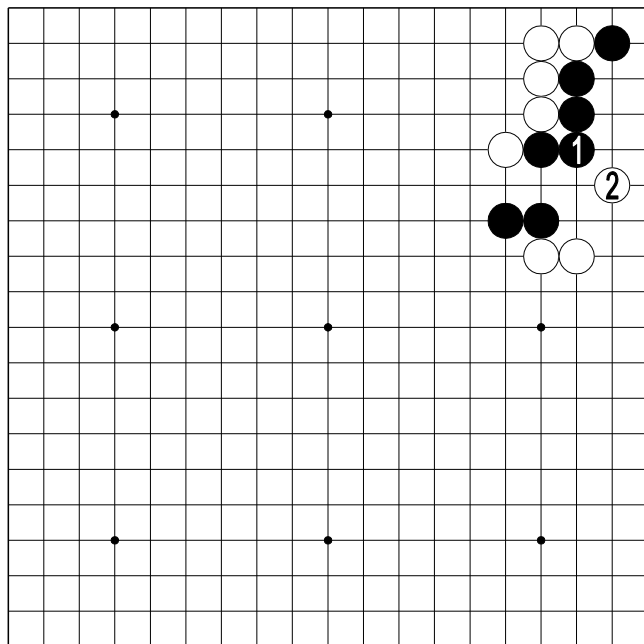
2 图



3 图

3 图（缓）

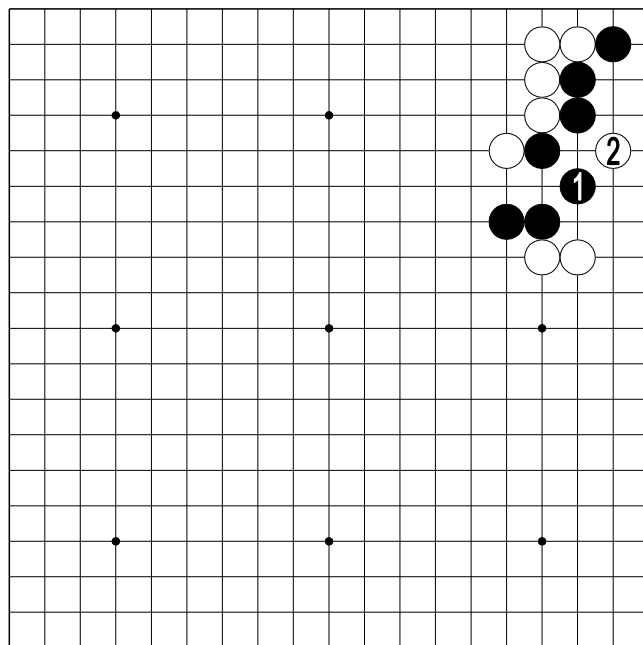
黑 1 退，也是一步缓着。白 2 下立后，黑棋仍没安定，很可能遭白攻击。



4 图

4 图（失败）

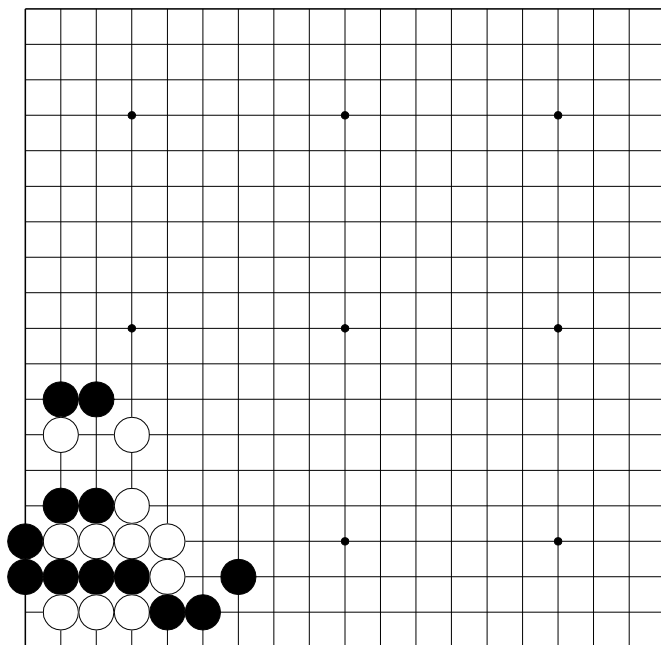
黑 1 接，棋形滞重。被白在 2 位飞，夺去眼形。这块棋将是黑的一个负担。



5 图（失败）

黑 1 虎，看上去好像是比较好的下法，但被白 2 点到，棋形更恶。也是失败。

5 图

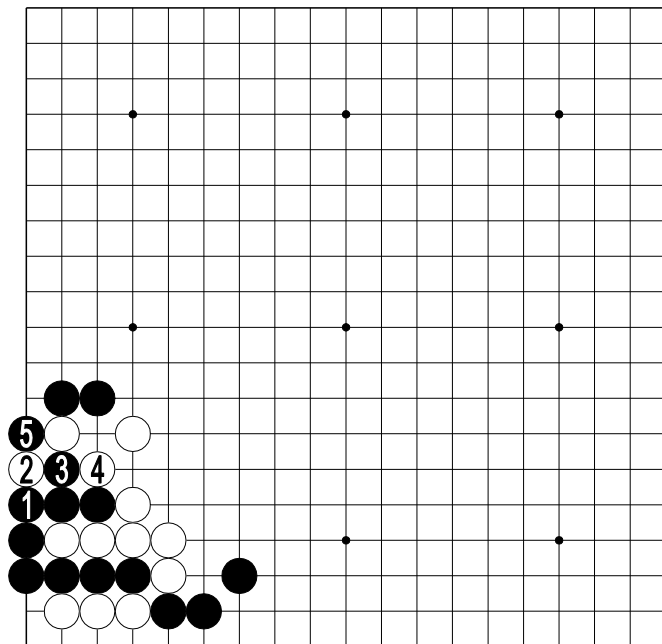


第 13 题

第 13 题 超低空

黑先 上级

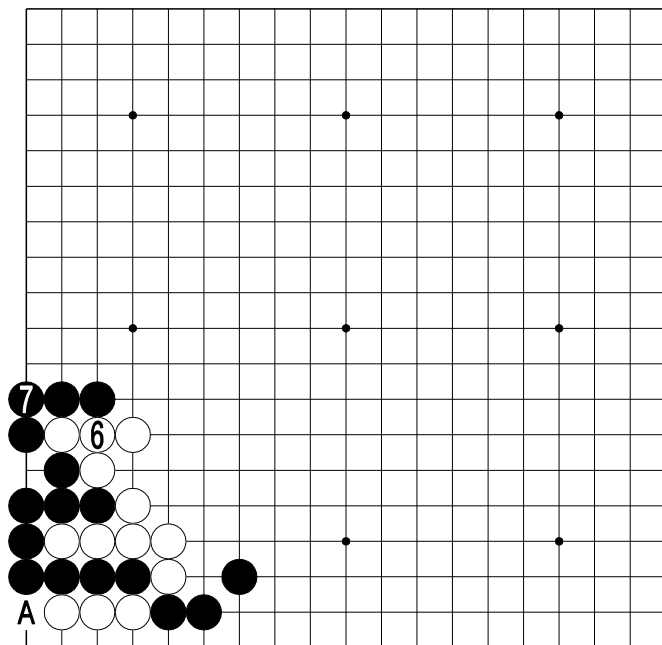
黑棋像一架超低空飞行的飞机，处在最低位。现在黑棋想从棋盘的边线渡过。这可得要冷静地处理。一旦操纵不好，就会生事。



1 图

1 图（渡过）

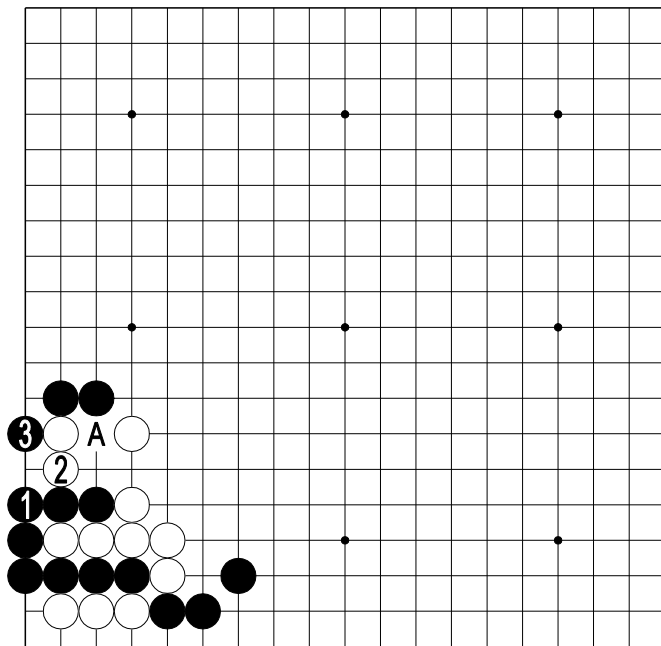
白 2 尖顶，黑 3 打。白 4 反打，黑 5 提顺利地渡过。



2 图

2 图（没有关系）

这个形，白在 A 位追吃不成立。白只有先在 6 位接，黑同样在 7 位接就没有事了。

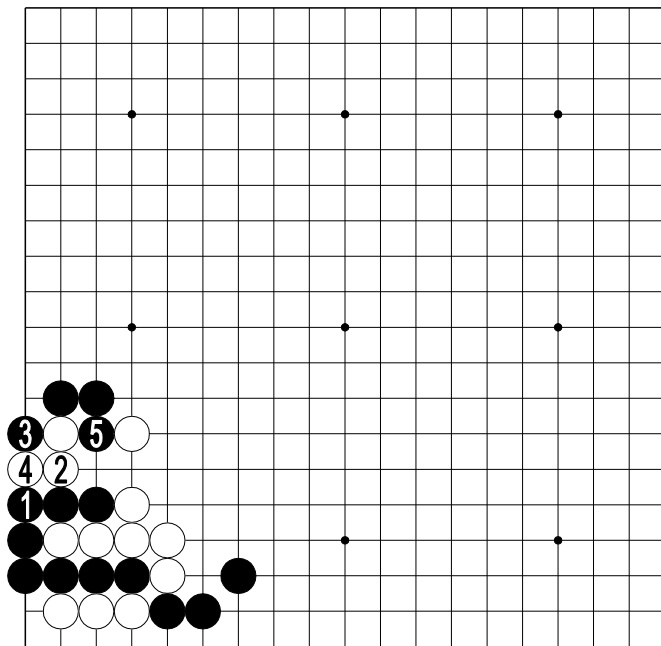


3 图

3 图（并）

黑 1 接时，白 2 如并，黑 3 扳就可以渡过。

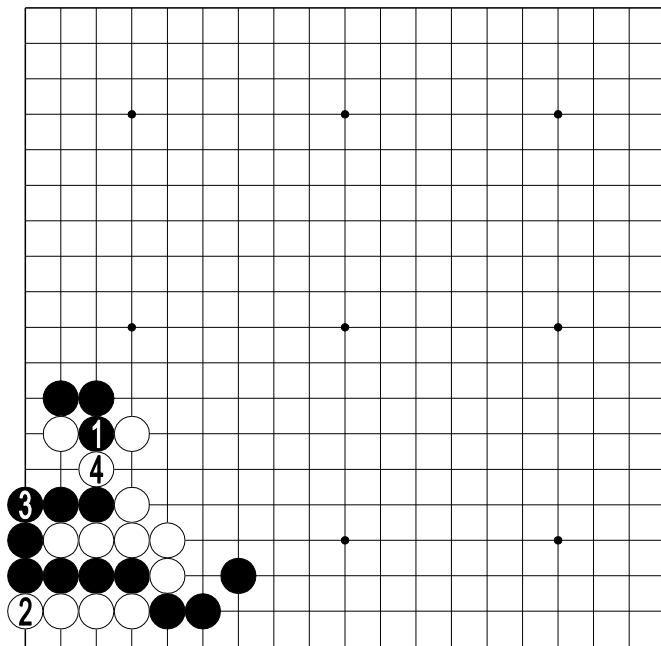
如果先走 A 位冲再走这手棋黑失败。



4 图

4 图（获利）

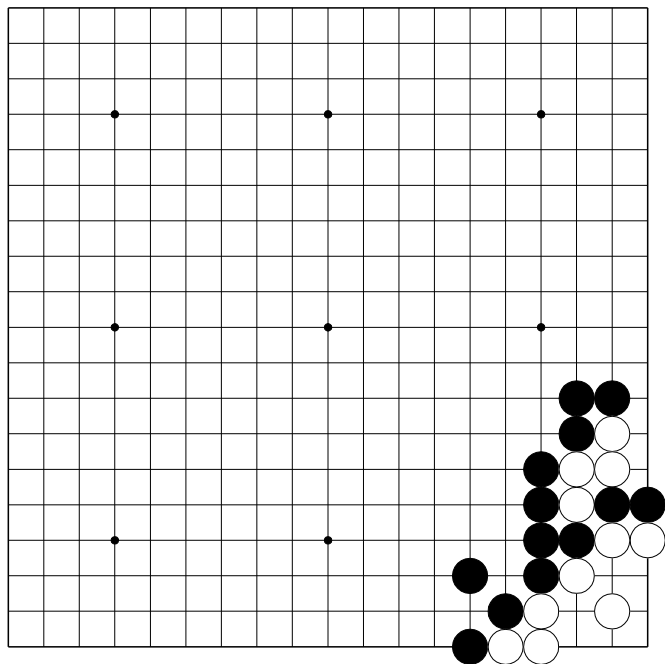
白 4 如果强行阻渡，黑 5 冲，吃下白三子。黑不但与外边联络，而且还赚得几个白子。



5 图

5 图（失败）

黑 1 直接冲，白 2 打吃，
黑 3 接，白 4 挡。全部被吃，
失败。

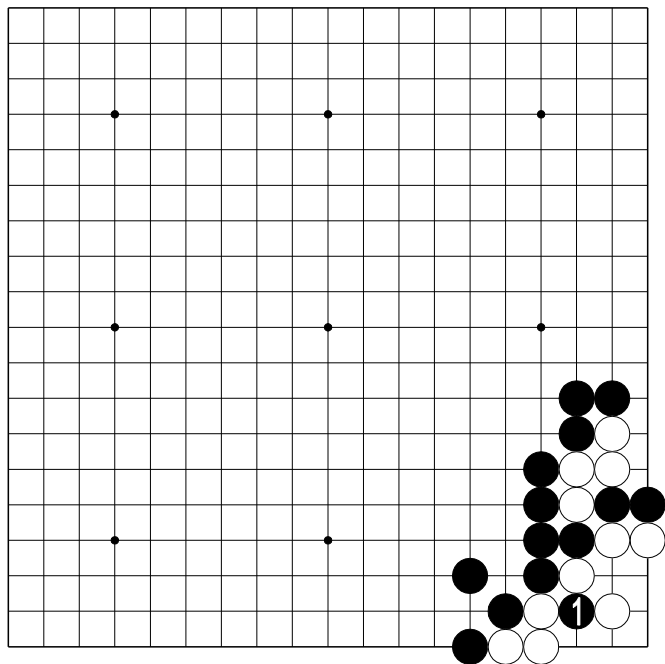


第 14 题

第 14 题 随手棋

黑先 中级

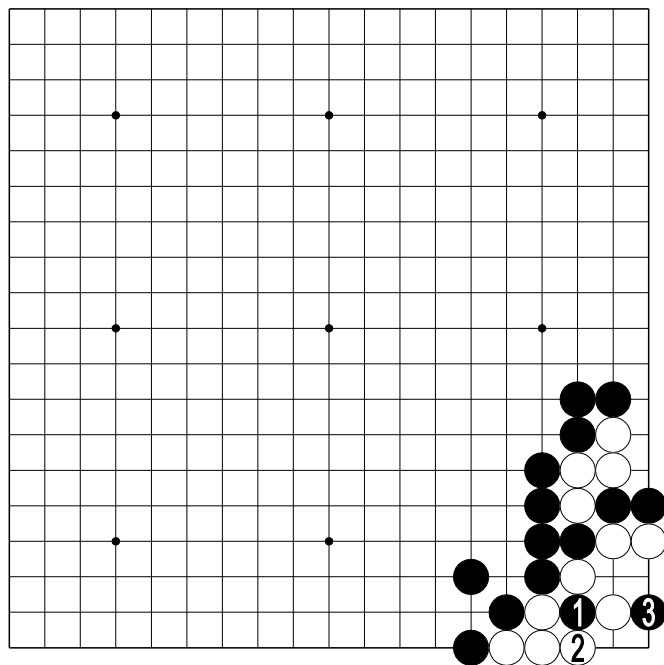
白外围气紧，棋形又不好。
但黑棋绝对不能随手走棋，仍然
需要走出手筋，才能获利。



正解图

正解图 扑

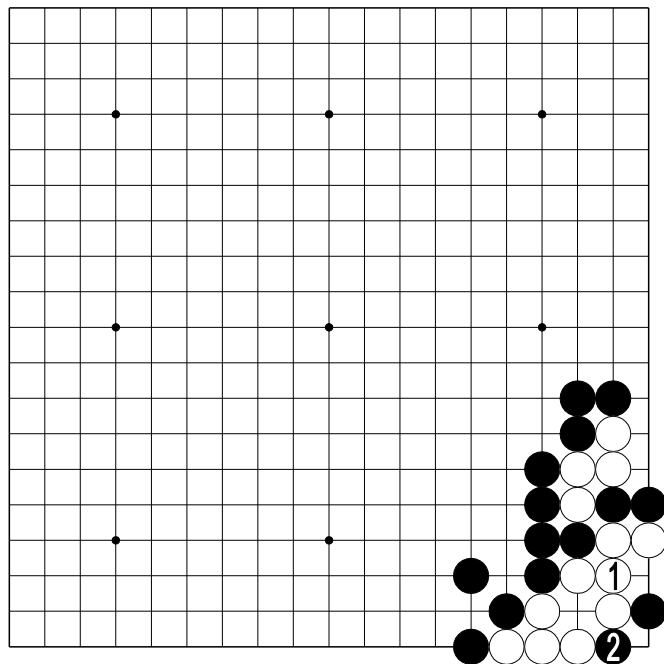
黑 1 扑。有意让白棋提吃，这是聚歼白棋前的非常重要的准备手段。



1 图

1 图（2·一路手筋）

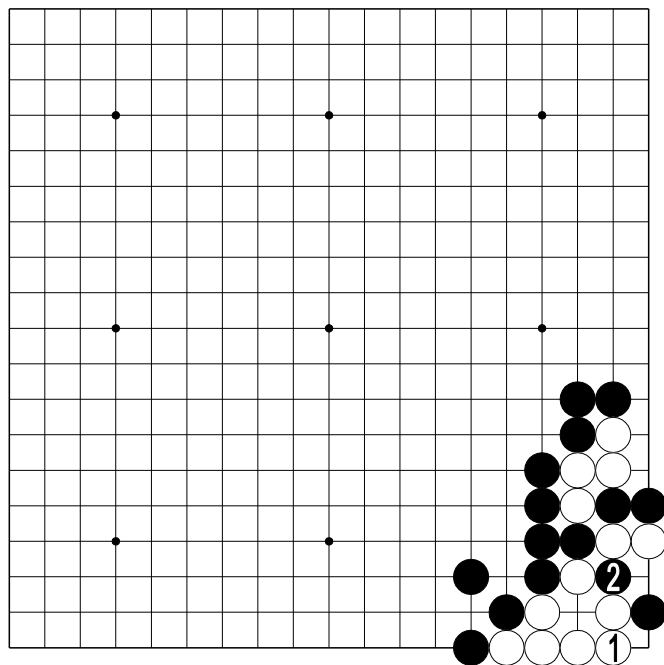
黑 1 扑，让白 2 提后，下一手走 2·一路黑 3 的手筋。黑为什么不直接走 2·一路的黑 3，下面再向各位说明。



2 图

2 图（劫）

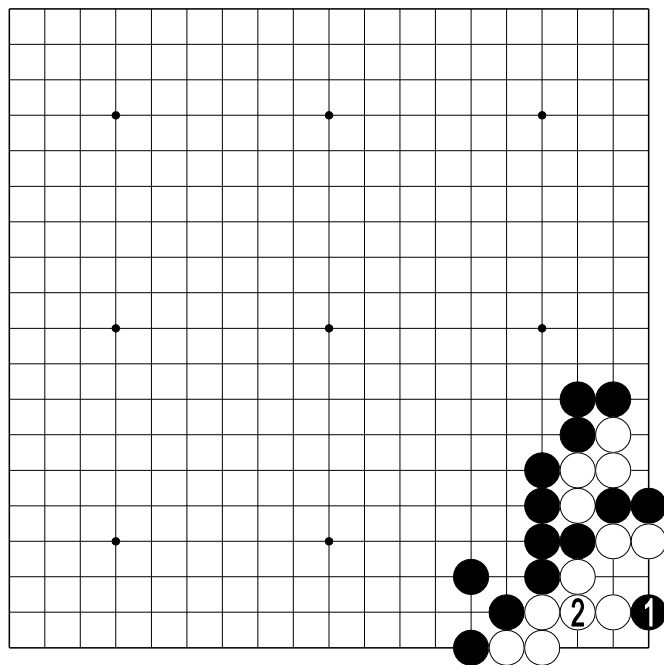
接着，白 1 接，黑 2 扑成劫。



3 图

3 图（劫）

白当然不愿在自己的空内打劫，而在 1 位接，黑在 2 位扑入又成劫。所以不管怎样，劫争是避免不了的。

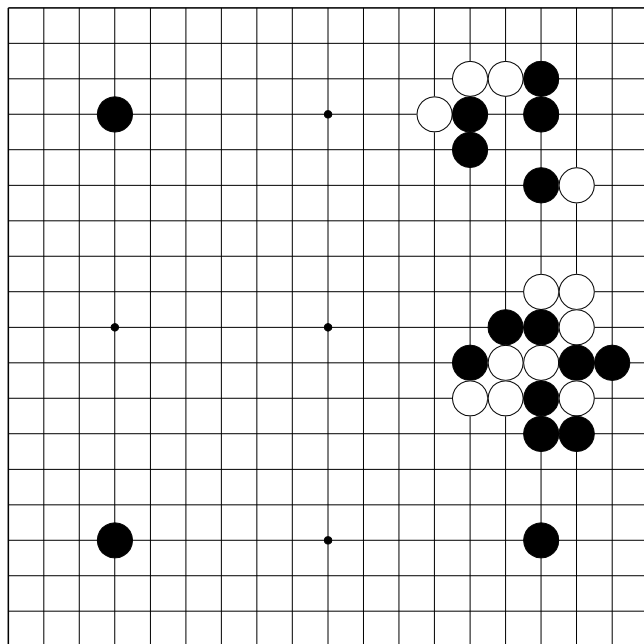


4 图

4 图（失败）

也许会有人认为直接走黑 1 不是一样吗？

实际这是一步失败的随手棋。白在 2 位接，消去劫争，黑无利可得。这就说明白 2 是双方的要点。

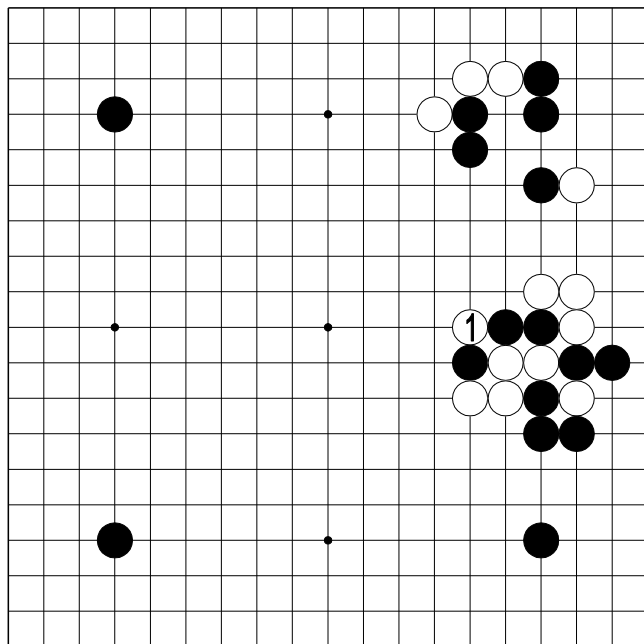


第 15 题

第 15 题 激战

白先 有段

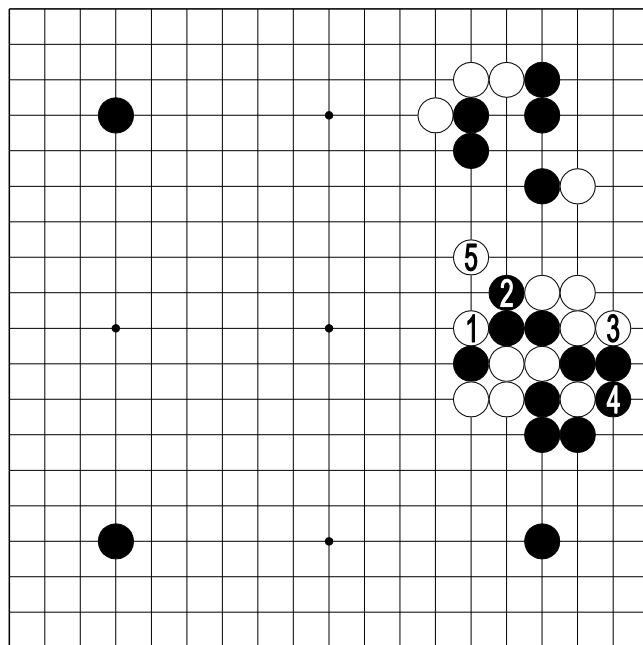
右边双方展开了激烈的战斗。这是在让子棋中常常可见的棋形。现在战斗难分难解。但白有暗伏手段，就看白如何大显身手了。



正解图

正解图 算路

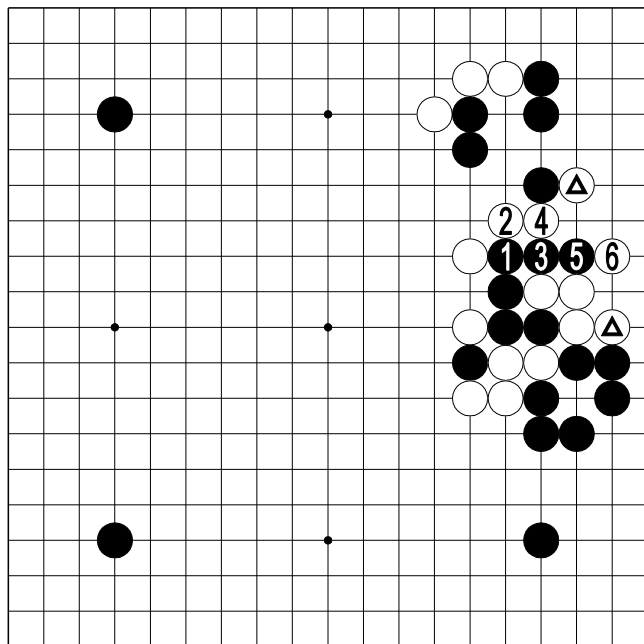
白 1 断打。黑二子棋筋被吃。但能否一算到底呢？



1 图

1 图（次序）

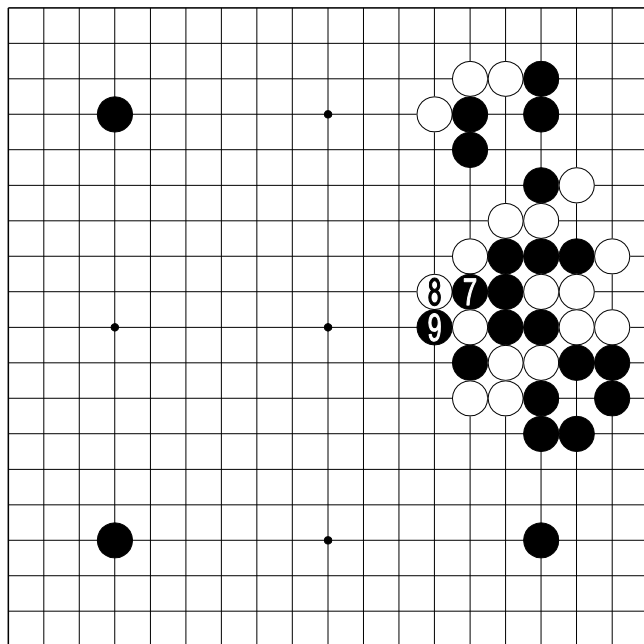
黑 2 逃时，白 3 先手与黑 4 交换是要点。然后，白 5 枷。



2 图

2 图（作用）

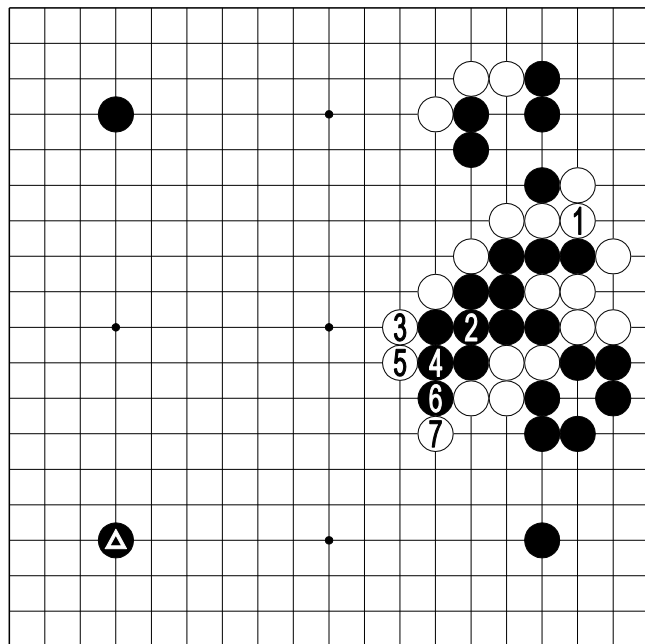
接着，黑 1 再逃，白 2、4 追吃，到白 6，黑穷途末路。这完全是白△二子的作用。



3 图

3 图（包吃）

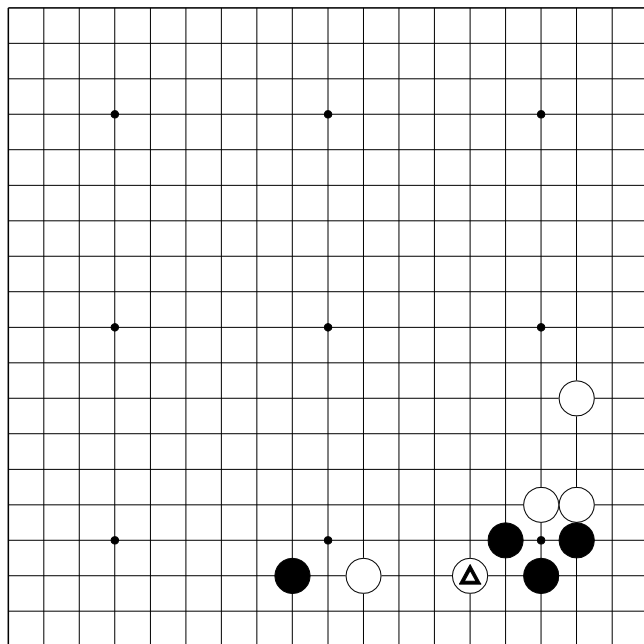
黑 7 吃，进行最后的挣扎。
白 8 包打，让黑 9 提，成滚打
包收形。现在进入最后的尾声。



4 图

4 图（征子）

之后，白 1 打，黑 2 接，白 3 成征子。黑 4 继续逃，白连续在 5 位打之后，再在 7 位征是关键着的法。这样，征子时就碰不上▲子了。是不是这么回事，请各位用指头一个个比划着算算看。这手棋筋，必须要在白征子有利的条件下方才发挥作用。

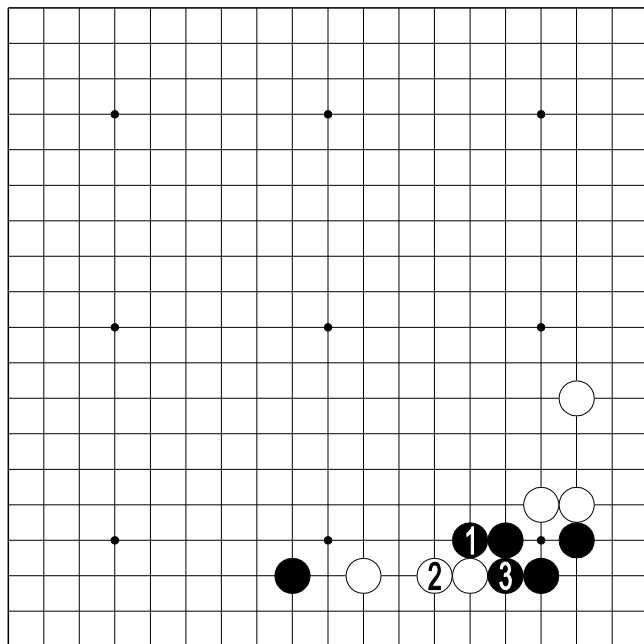


第 16 题

第 16 题 逼

黑先 中级

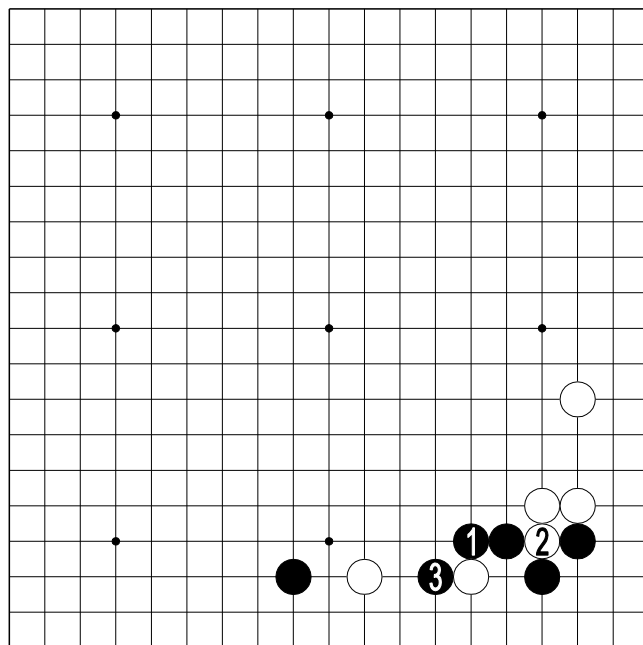
白△就像一把刀子逼在黑的咽喉处。这是形的要点，是黑的致命处。黑如何应对？注意，棋不能下得被动。



1 图

1 图（团是形）

黑 1 压白 2 如退，黑 3 团是形。这样，角上的黑既得到安定，同时还有攻击白三子的余地。

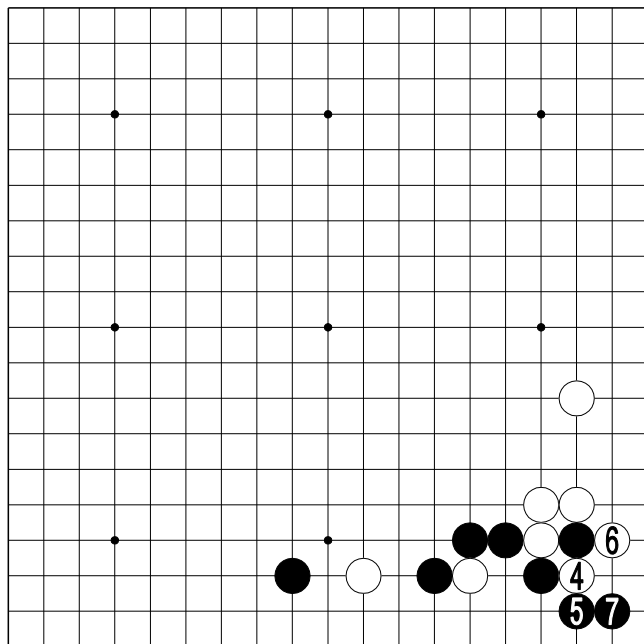


2 图

2 图（挤入）

黑 1 压时，白也有可能走 2 位挤。

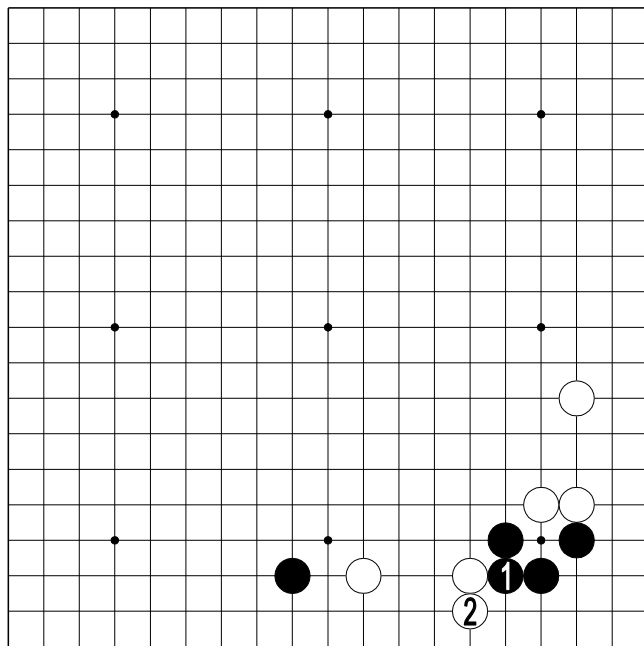
黑在 3 位扳就可以了。



3 图

3 图（充分）

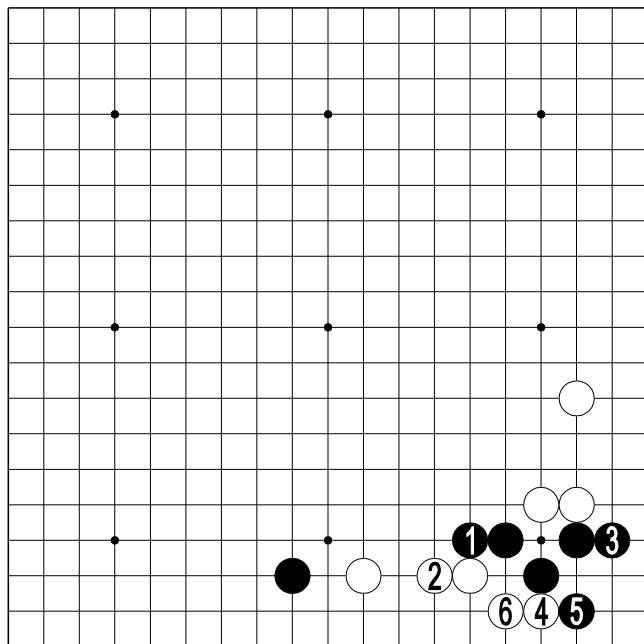
接着，白 4 吃，黑 5 反打弃掉一子。白 6 提，黑 7 长，告一段落。黑显得充分。



4 图

4 图 (失败)

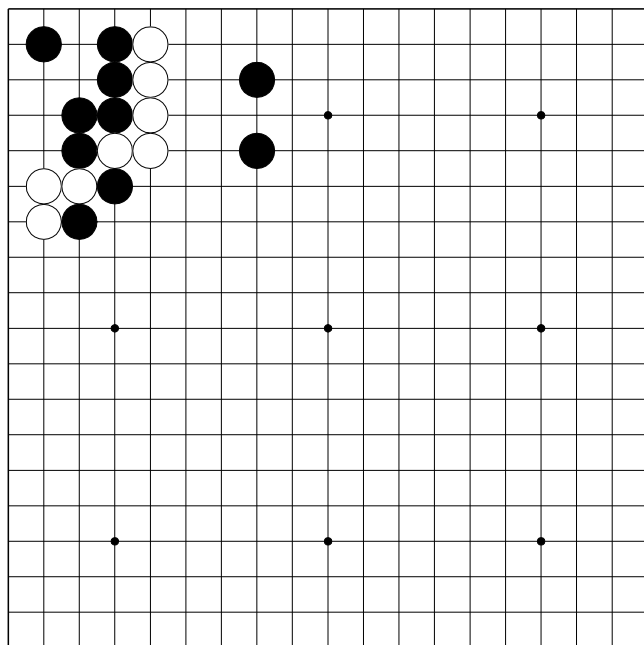
黑简单地走在 1 位，白 2 立，黑失败。即使黑再花一手棋，棋形也不能令人满意。



5图

5图（无眼）

黑 1 挡之后，黑 3 立太贪心了。白 4 托，黑 5 挡，白 6 退后，角上的黑没有成活形。

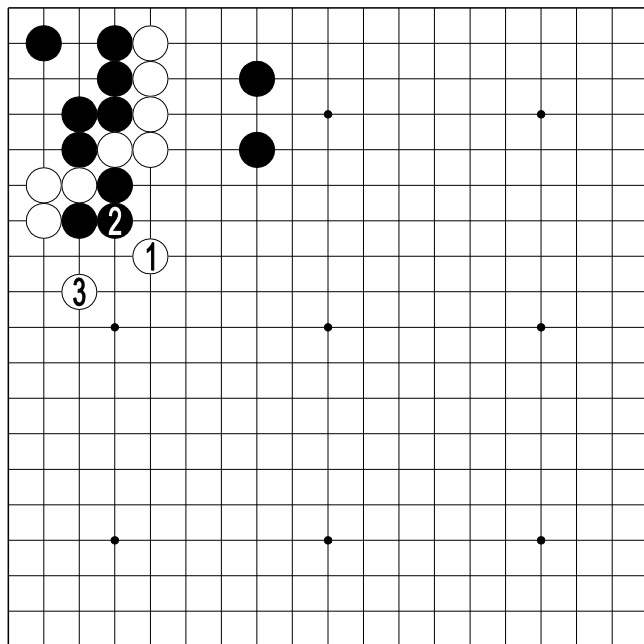


第 17 题

第 17 题 范型

白先 上级

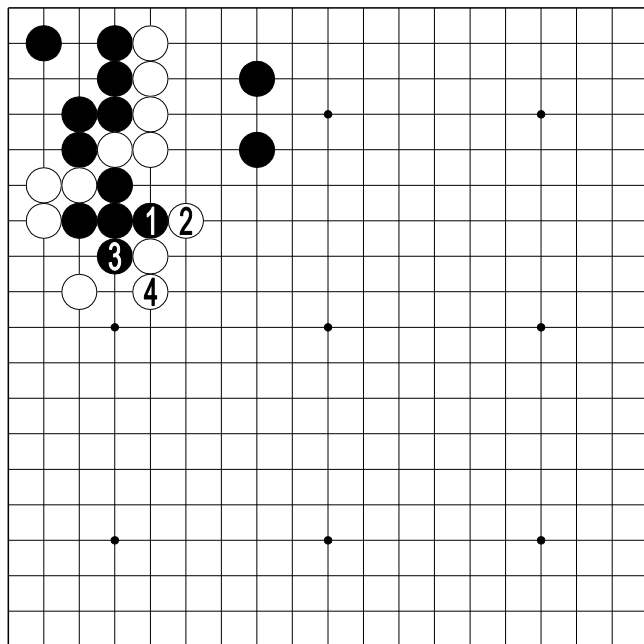
一手棋可以布成天罗地网之形，在实战中是很难见到的。本形是值得欣赏的宽枷的典型例子。



1 图

1 图（束缚）

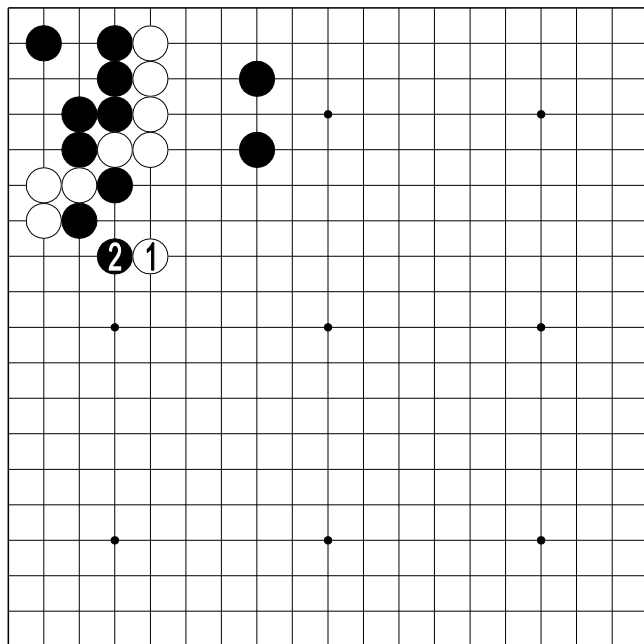
黑 2 接，白 3 连续飞枷。
好像很不严紧，其实黑已无法逃脱。这两手枷是尽人皆知的手筋。



2 图

2 图（要点）

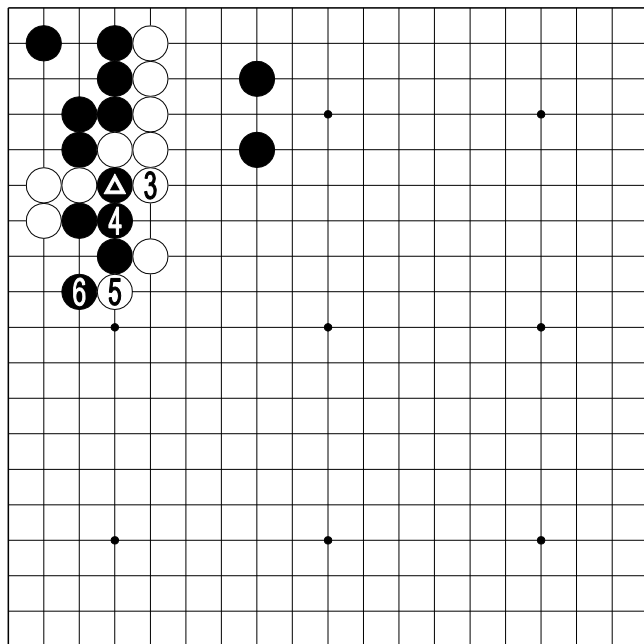
之后，黑 1 冲，白 2 挡。
黑 3 再冲，白 4 退是要点。只
要掌握好这几手棋的技巧就可
以了。



3 图

3 图（抵抗）

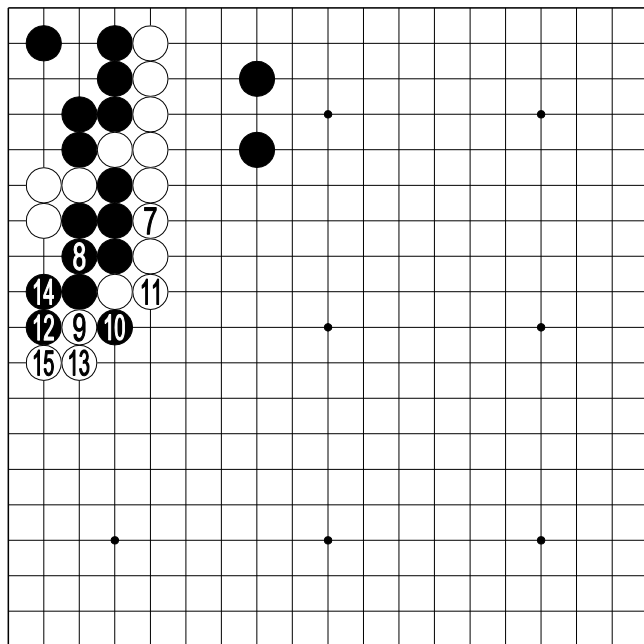
再来看看白 1 枷之后，黑的抵抗手段。黑有各种各样的手段。先看看黑 2 怎么样……



4 图

4 图（棋筋）

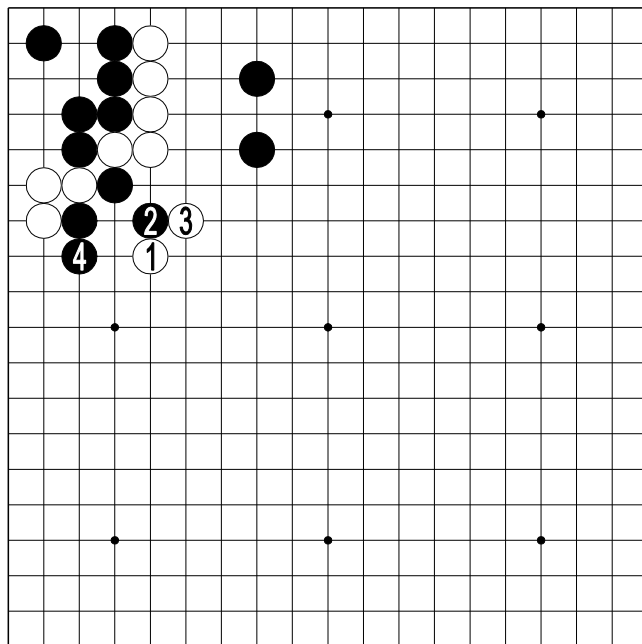
白 3 打，待黑 4 接后，白 5 挡。关键的棋筋是▲子，所以黑 4 不得不接，黑 6 扳……



5 图

5 图（吃黑）

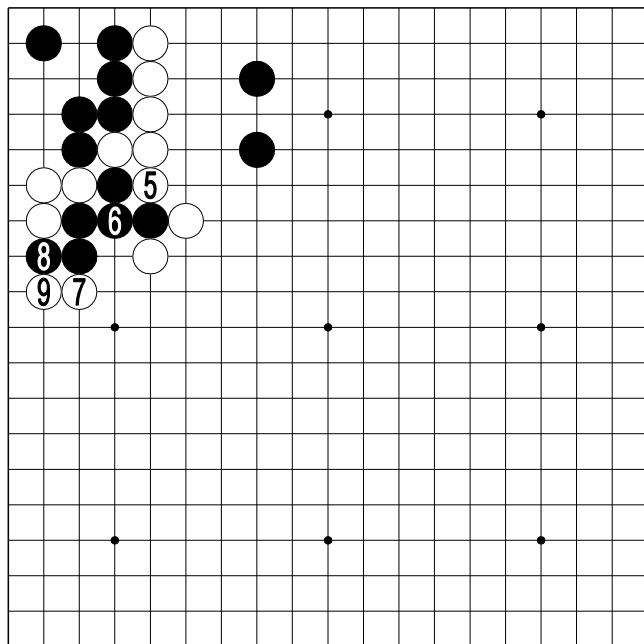
白 7 打、9 挡。黑 10、12 拼命挣扎，至白 15 全部被吃。双方拼气，白长黑一气。



6 图

6 图（长出）

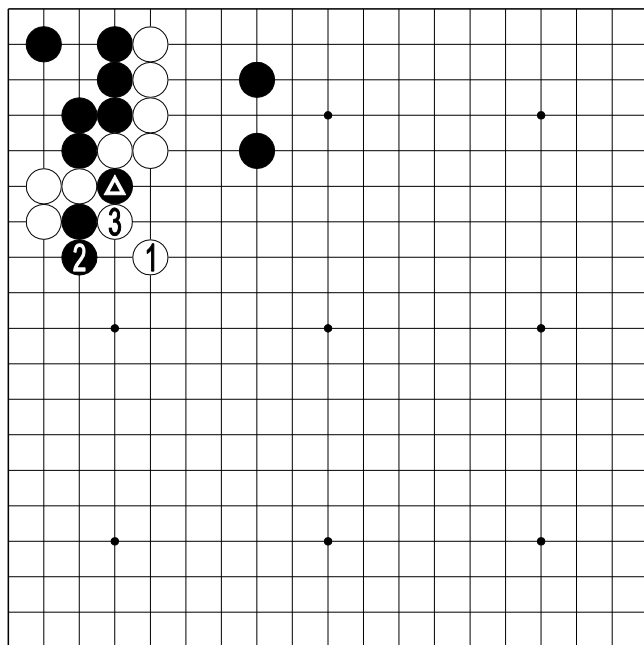
黑 2 虎，白 3 挡后，黑 4 长出怎么办？



7 图

7 图（顶头）

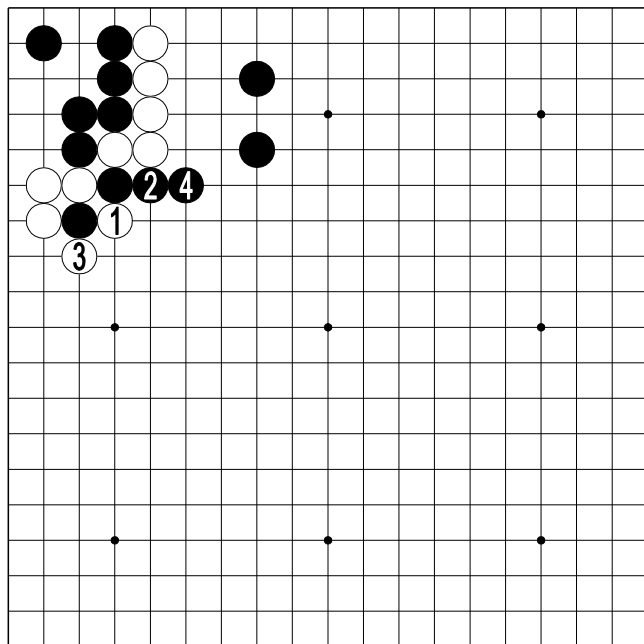
白 5 打，黑 6 接，白 7 顶头，黑无路可走。黑 8 下立，白 9 紧挡。黑无法再进行挣扎。



8 图

8 图（失去意义）

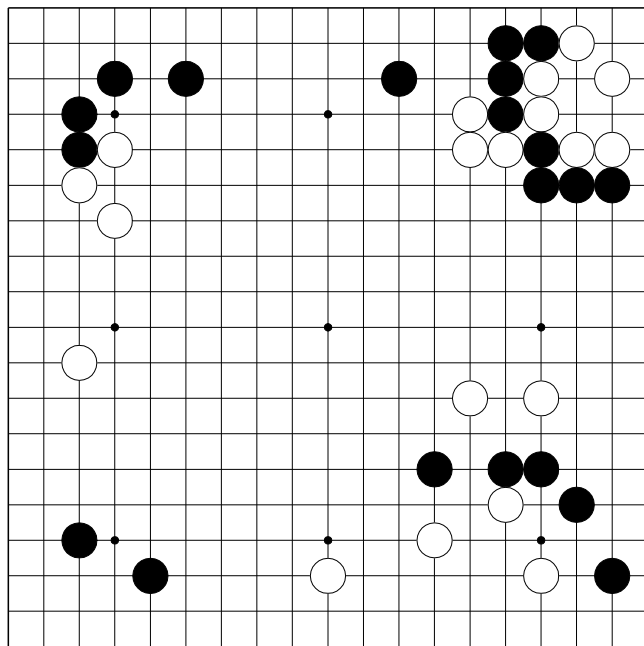
由于▲子是棋筋，黑 2 长就失去了意义。白 3 吃得棋筋，万事皆休。另外，两个黑子已成废子，所以也没有必要再去吃它。



9 图

9 图（失败）

白 1 断是失败的。黑 2 长，
白 3 提一子没有什么可高兴的。
黑 4 长，上边的白子反被吃。

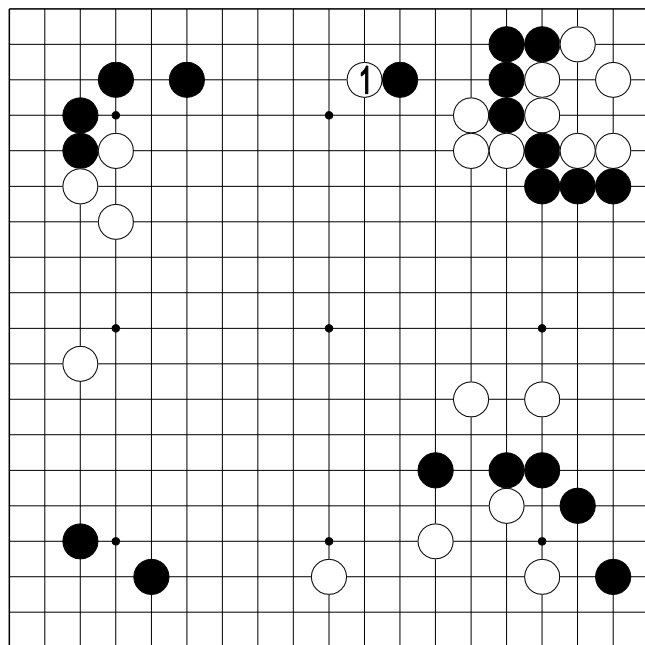


第 18 题

第 18 题 构图

白先 有段

双方的交战点在右上边。这是一看就明白的。如果你执白，将怎样进行攻击。这也是一道难解的问题。

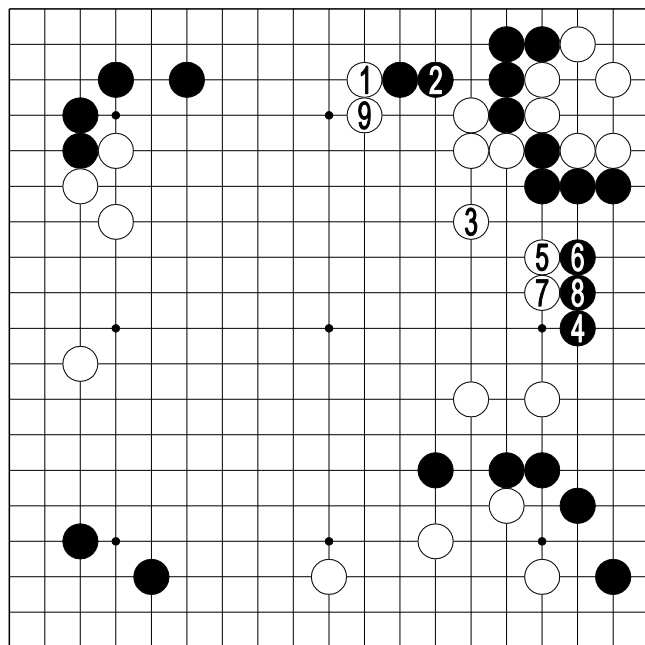


正解图

正解图 靠

白在 1 位靠。乍看这一手棋有些突然。即使仔细地审视全局，也很难发现这一着。

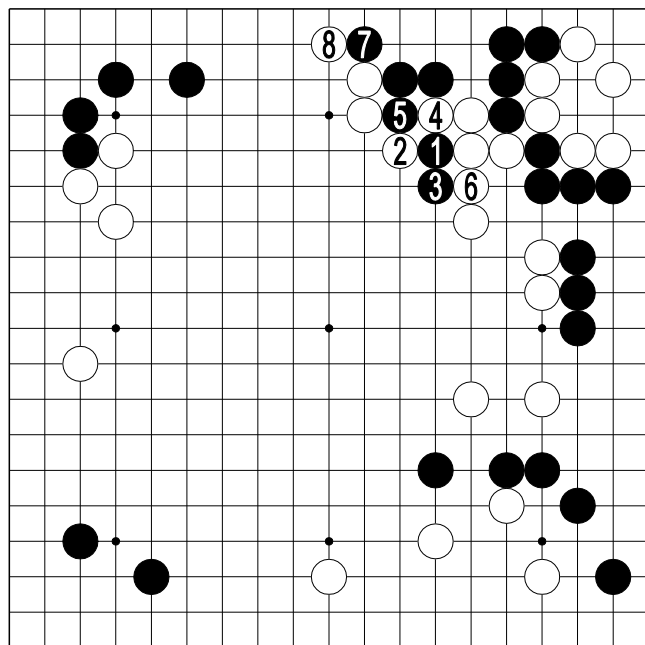
白 1 是施展手段的第一步，白是怎么构思的，请大家仔细想想。这个问题很困难。



1 图

1 图（攻击形）

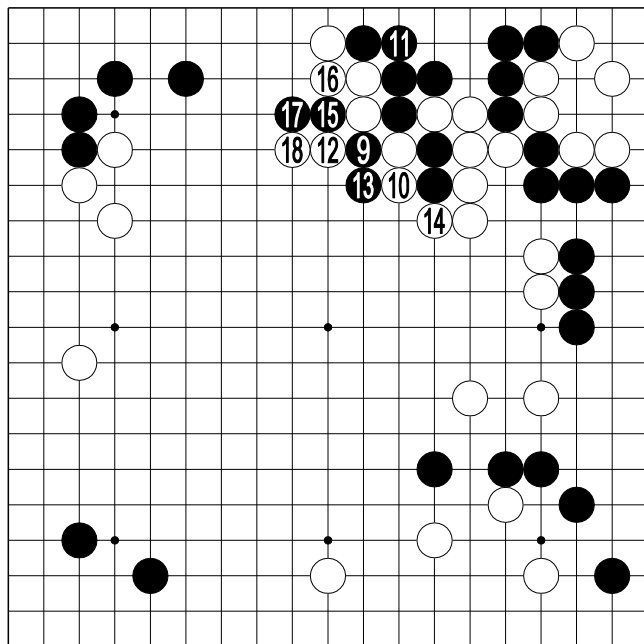
白 1 靠，黑 2 只能并（下面再陈述其理由）。白 3 跳让黑 4 拆。白毫不犹豫地再将 5、7 走尽。进行以上一系列的准备后，白 9 上长成攻击形。



2 图

2 图（苦）

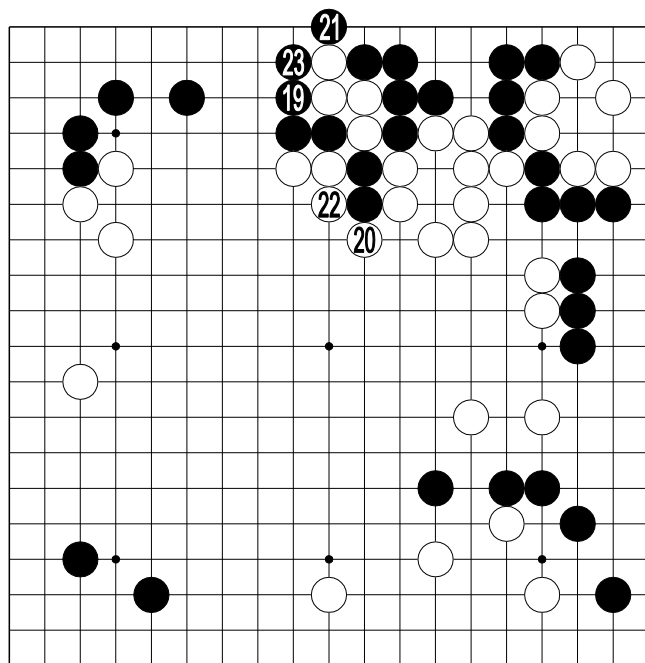
黑处境艰苦，只得 1 位靠，
腾挪求活。白 2 夹，黑 3 长，
白 4 断。黑 5 断、7 扳是次
序……



3 图（被动）

黑 9 断、11 接，似乎已腾挪成功。但白 12 以下至 18 挡，黑仍然被动。

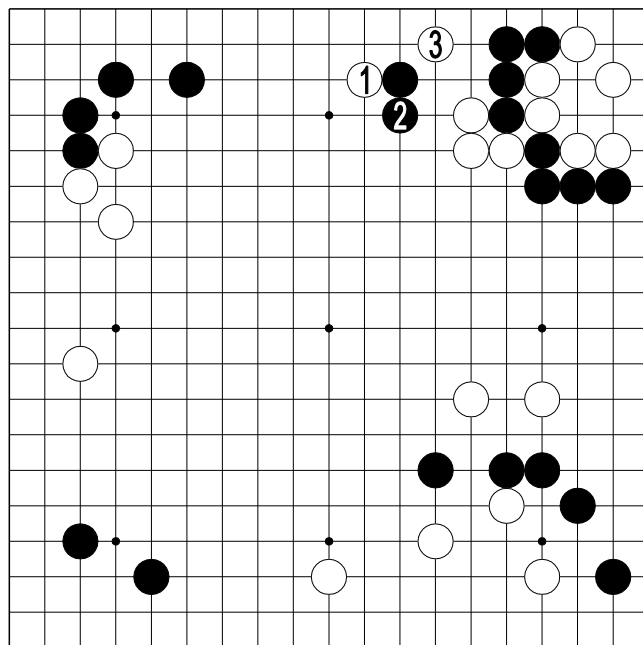
3 图



4 图

4 图（白厚）

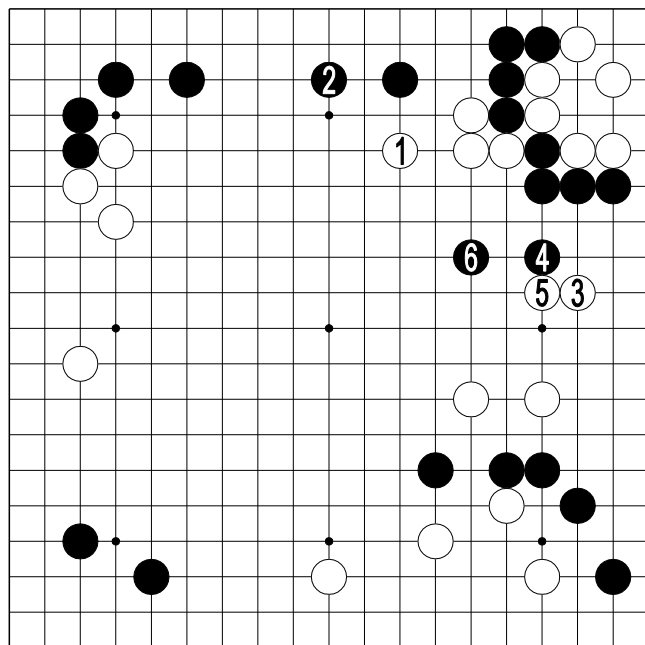
结果是黑 19 拐，白 20、22 提吃黑二子，黑 23 渡过太苦了。白得外势很厚。总之，这是白巧妙构思的收获。



5 图（点）

再回过头来，白 1 靠，黑 2 上长，白 3 点，黑进退维谷。

5 图

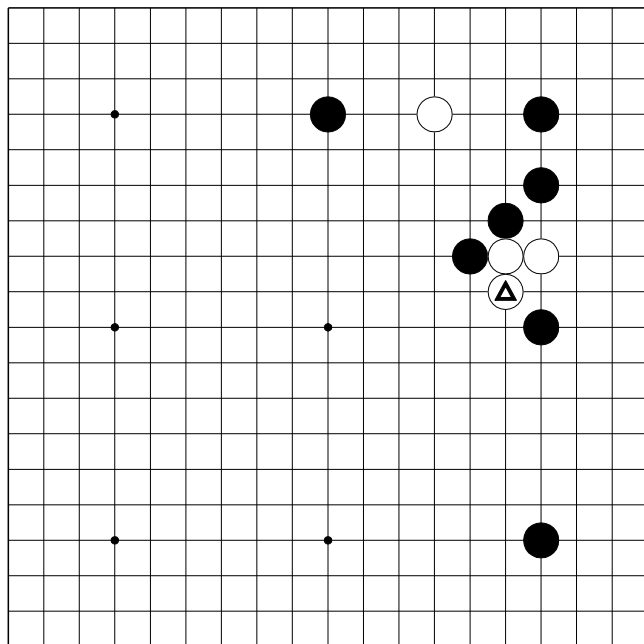


6图

6图（失败）

白 1 跳与黑 2 交换是最一般的构思，没有一点妙味。

白 1 跳可能就是为了白 3 的攻击，但黑 4 跳，白 5 挡，黑 6 再跳，白并不占优势，只不过是双方互攻而已。这是白追悔莫及的失败图。

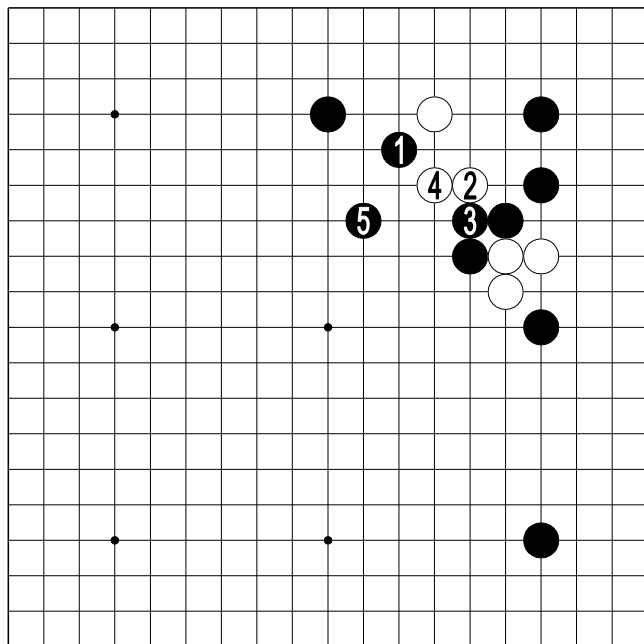


第 19 题

第 19 题 一击

黑先 初级

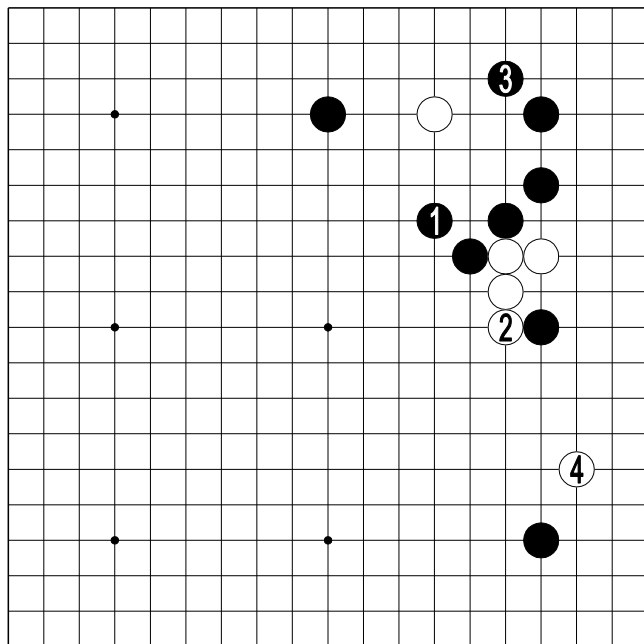
现在白在△位团。白棋走得很无理。但由于是让子棋，又不得不这么走。作为黑棋来说，很想予以致命一击。



1 图

1 图（咬住不放）

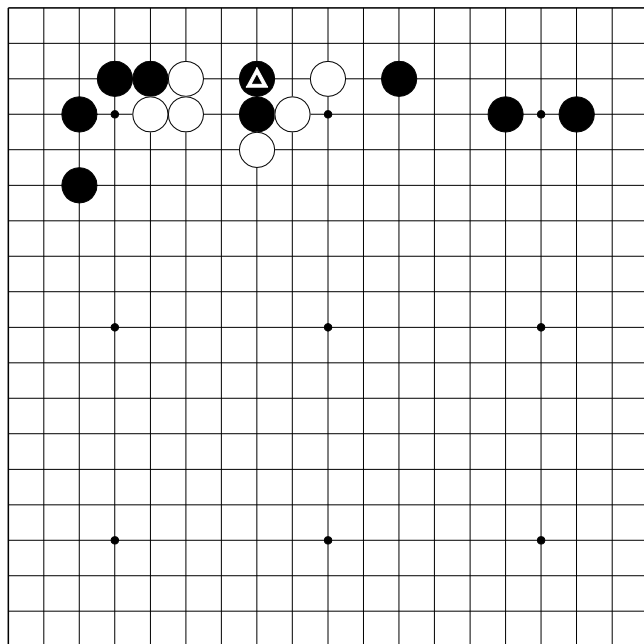
黑 1 飞封，白一旦在 2 位活动，黑 3 接，顺势消除了断点。这就是攻击的效果。白 4 长，黑 5 飞，正好封住。白已经无法出头，而且稍有不慎连同右边的三个白子，将一起被攻。黑一举取得优势。



2 图

2 图（失败）

黑 1 为补而补是不好的。补棋也要根据时机和局势。像现在这种场合，是等于给白 2 以喘息的机会。黑 3 虽然限制了白一子的活动，但被白 4 挂角，白打开了局面。而上边的一个白子仍有活动的余地。



第 20 题

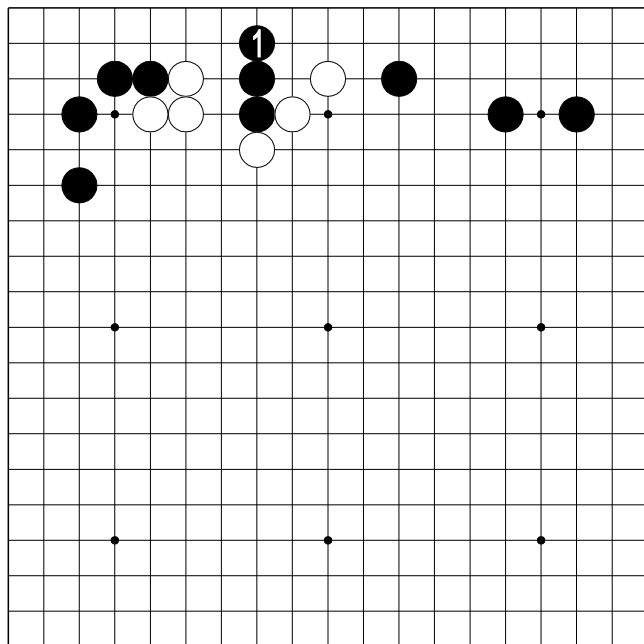
第 20 题 导火线

黑先 中级

▲打入是挑起战端的导火线。

白着法过分，应该予以回击。

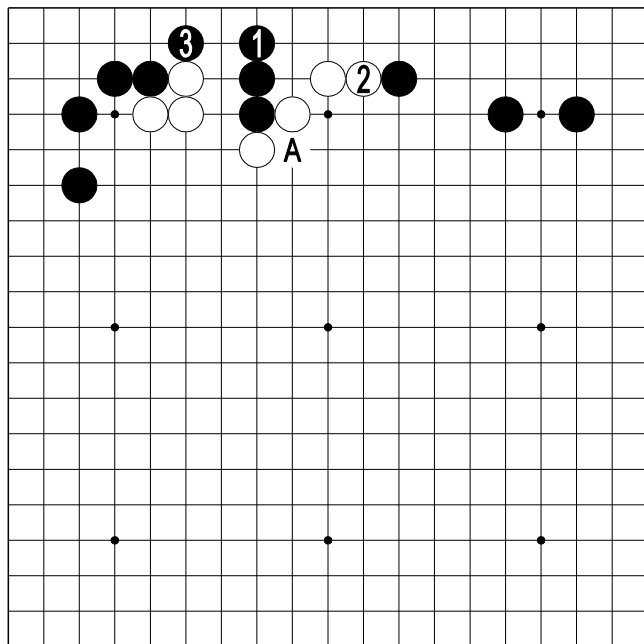
答案并不难。



正解图

正解图 瞄着两面

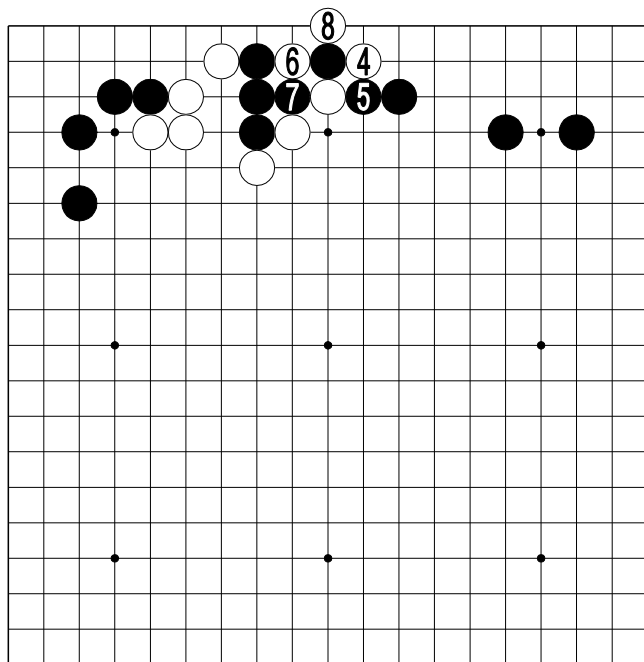
黑 1 立是手筋。左右两边均可渡。所以黑 1 作为两眈的手筋在实战中常常见。



1 图

1 图（简明）

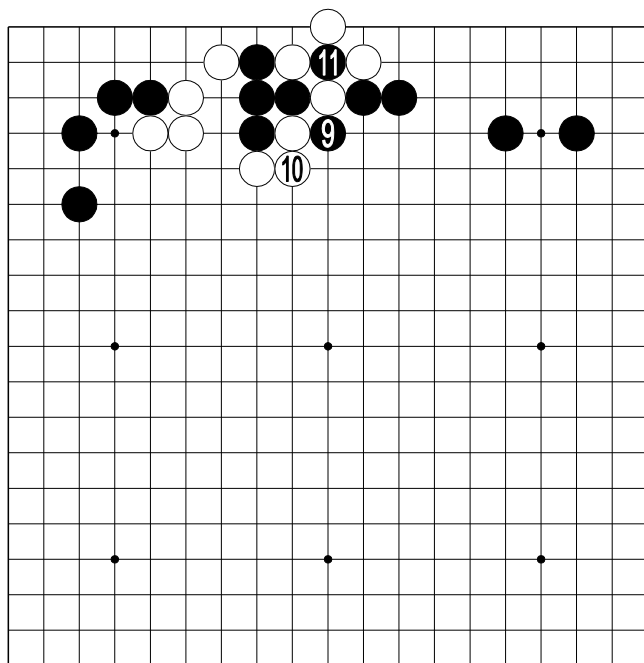
黑 1 立，白 2 防右边渡，黑就在 3 位渡，得利较大。还留存 A 位的断点。



3 图（绞杀）

接着，白 4 扳，黑 5 断后，双方都面临着一场你死我活的绞杀。白 6 吃，黑 7 反断吃，白 8 必须提一子。

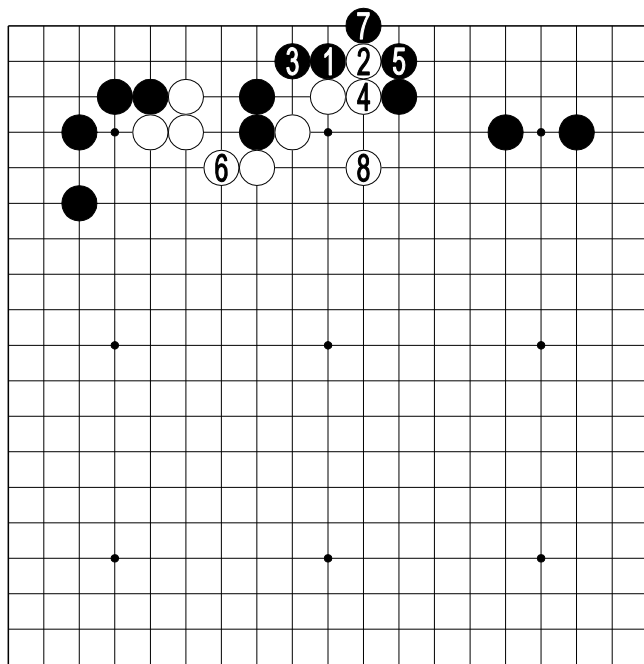
3 图



4 图（大劫）

黑 9 断，白 10 接，黑 11 提一子成劫。下一步黑可万劫不应，提净白子解消劫争。

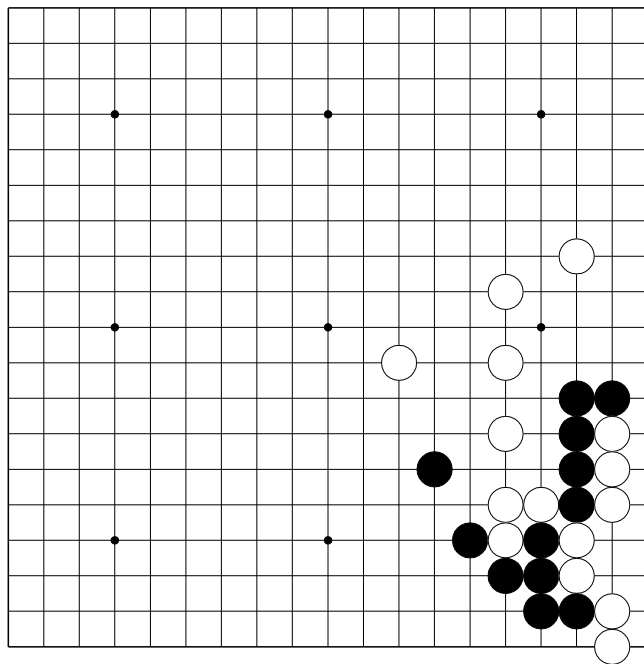
4 图



5图

5图（失败）

黑1托是一种苦活的下法。
白2、4之后，黑5夹，白6退补，让黑渡过，白8再补，外势变厚，黑失败。

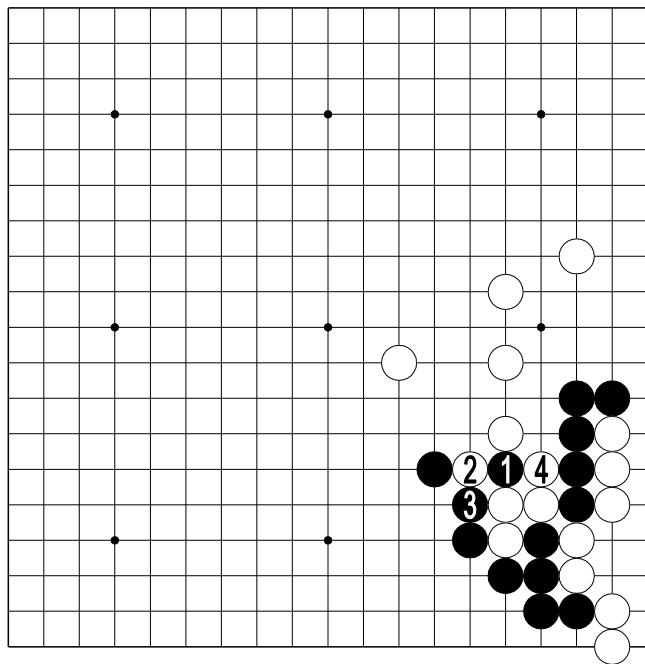


第 21 题

第 21 题 紧急刹车

黑先 上级

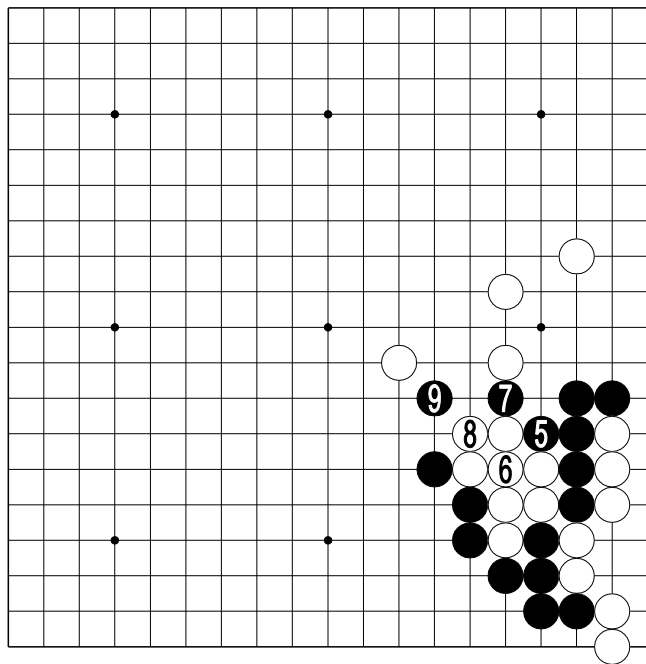
黑五子被白断开。但有手筋可以救回这几个子。但在行棋过程中采取紧急刹车的着法，是颇有妙味的。



1 图

1 图（弃子）

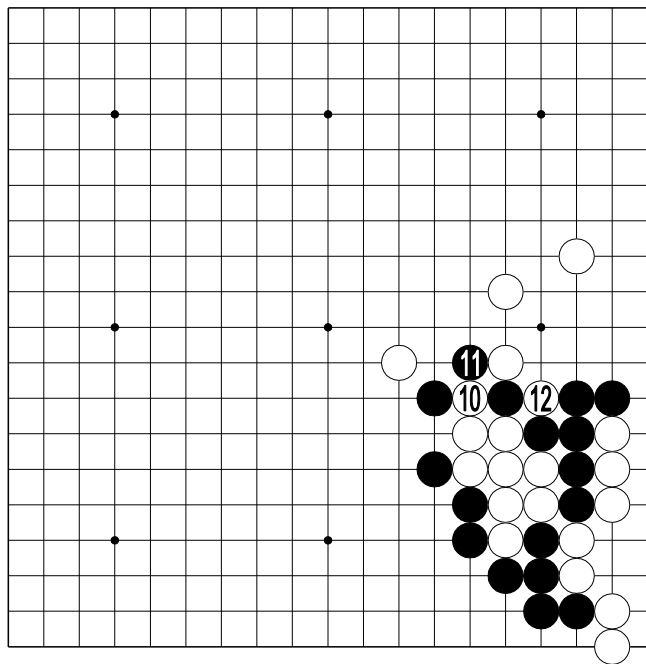
黑 1 挖, 白 2 打, 黑 3 反打, 白只能 4 提。这是弃子战术的技巧。



2 图

2 图（紧急刹车）

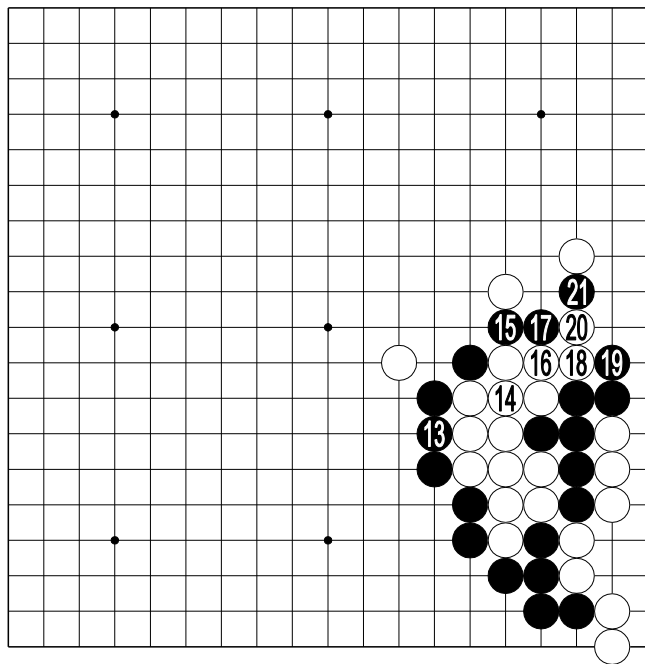
接着，黑 5、7 打，白 8 接。
这时，黑不再继续打吃，而在 9 位加紧急刹车是要点。右边黑棋的气比较宽裕，足够喘息。



3 图

3 图（必然应对）

白只能 10 位冲，黑 11 打，让白 12 提。下面是双方必然的应对。



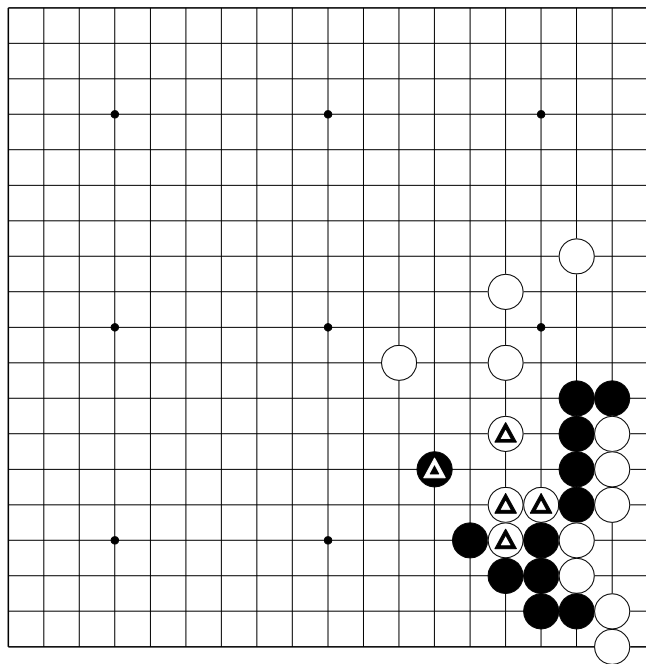
1 图

◇一点忠告◇

记忆典型图例

1 图（包吃）

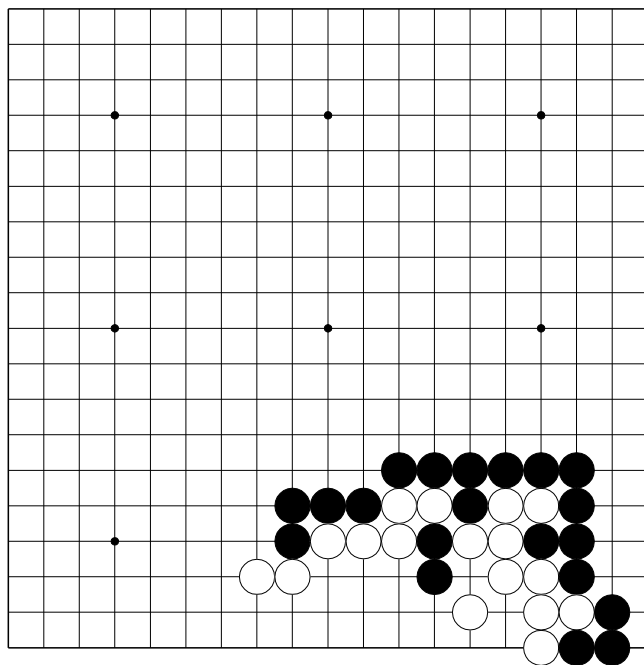
黑 13 以下至 21 将白包吃尽，收获颇大。



2 图

2 图（龟不出头）

像△、▲这种结构是龟不出头的典型图例。务必牢记。



第 22 题

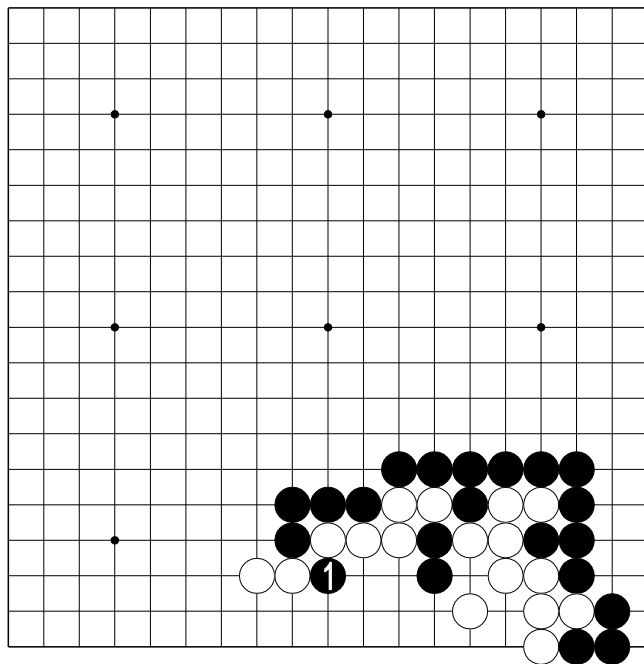
第 22 题 挖掘

黑先 上级

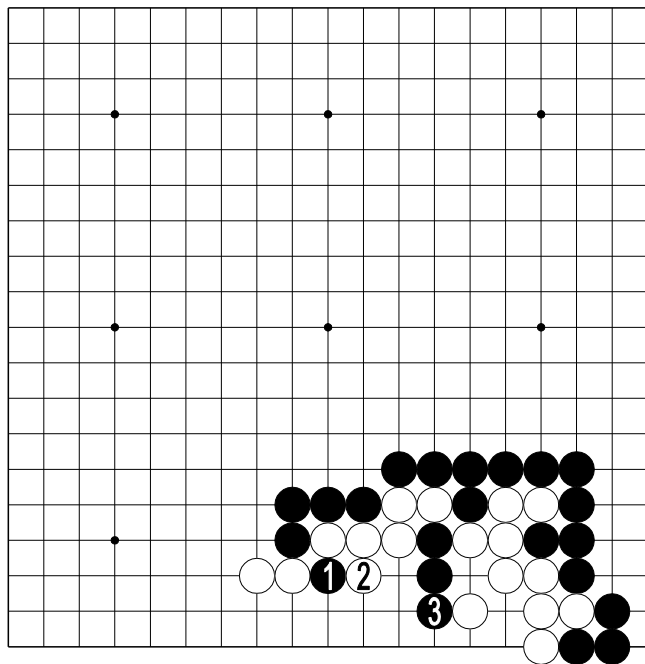
有一条狗叫着告诉主人“在这里挖吧”。这是一个藏有宝物的“地表”。问题是白空中有何手段？很明显，白外围没有空气，就利用这一弱点。

正解图 从断入手

黑从 1 位断入手。这是掘宝的入口处。实际并不太难。



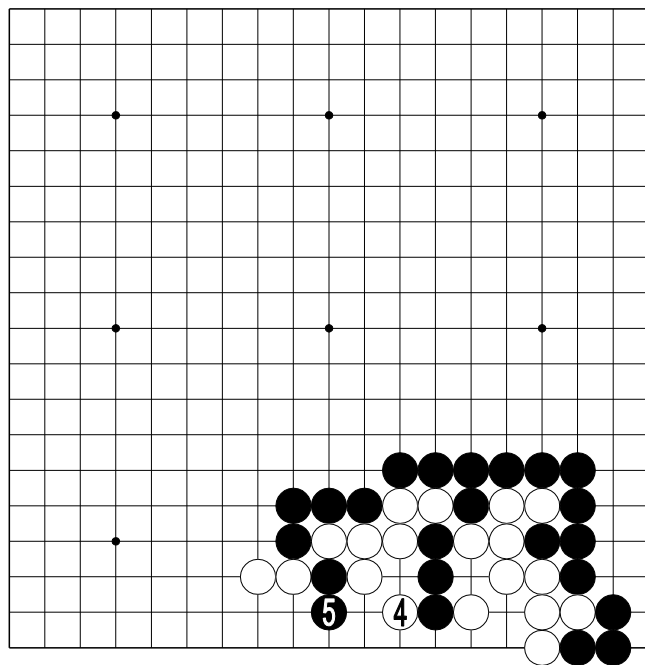
正解图



1 图

1 图（突然）

黑 1 断，白只能 2 位打。
这时，黑却在 3 位挡。白还真不大好应。

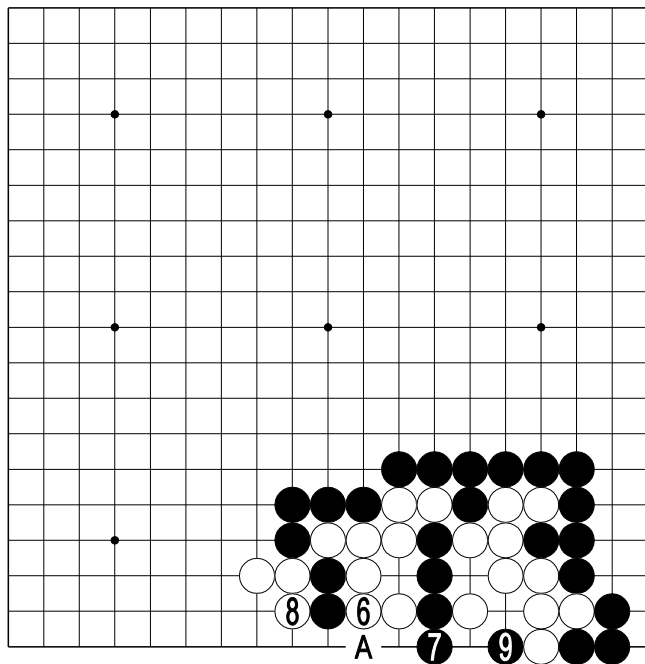


2 图

2 图（立）

作为白棋当然要想尽早紧黑的气，所以走 4 位尖夹。实际这是非常危险的一手。

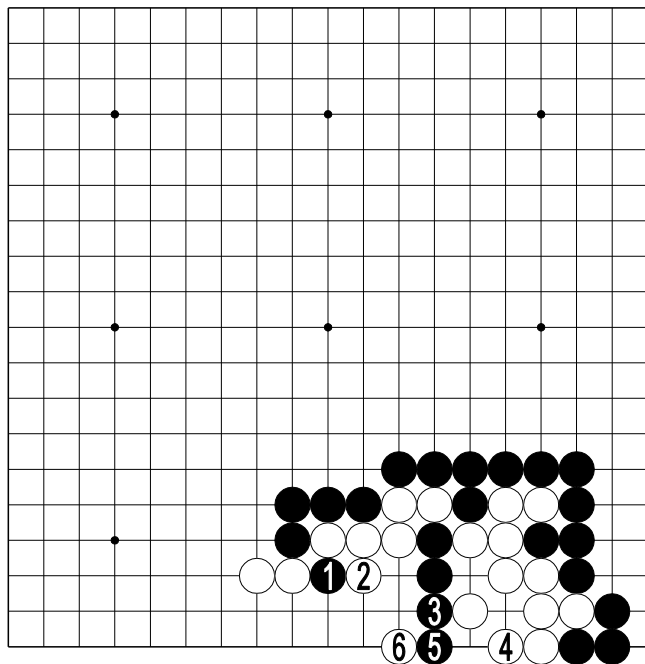
这时，黑 5 立好手。



3 图

3 图（白被吃）

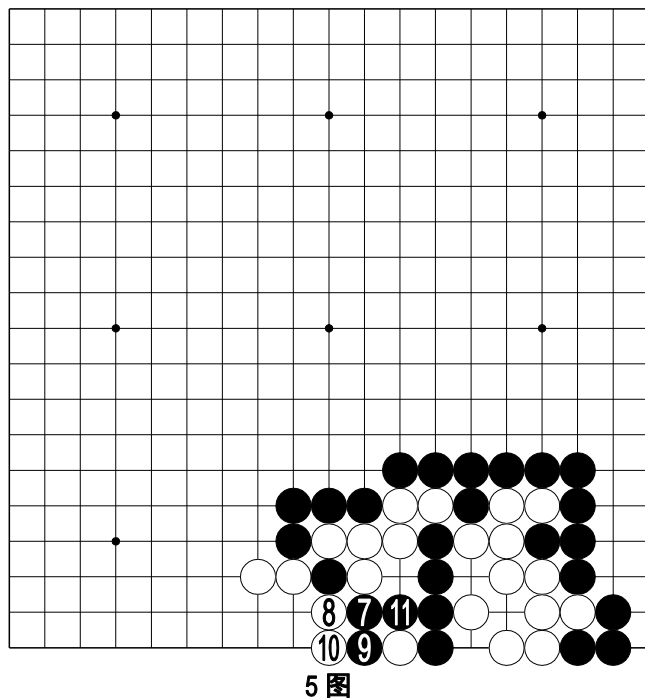
白 6 紧气，黑 7 立是手筋。可以在 A 位扳接，白 8 不得不补。黑 9 点入，白被吃。



4 图

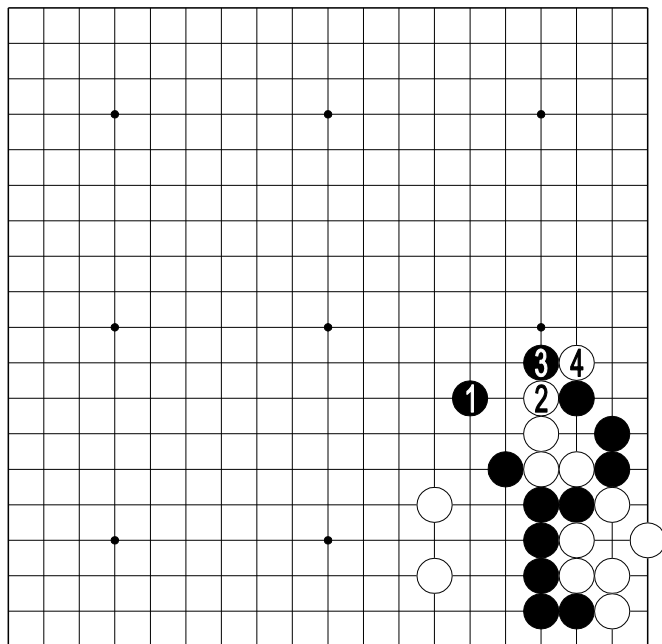
4 图（有眼）

因此，白应该在 4 位做眼长气，黑 5 立，白 6 顽强抵抗。



5 图（共活）

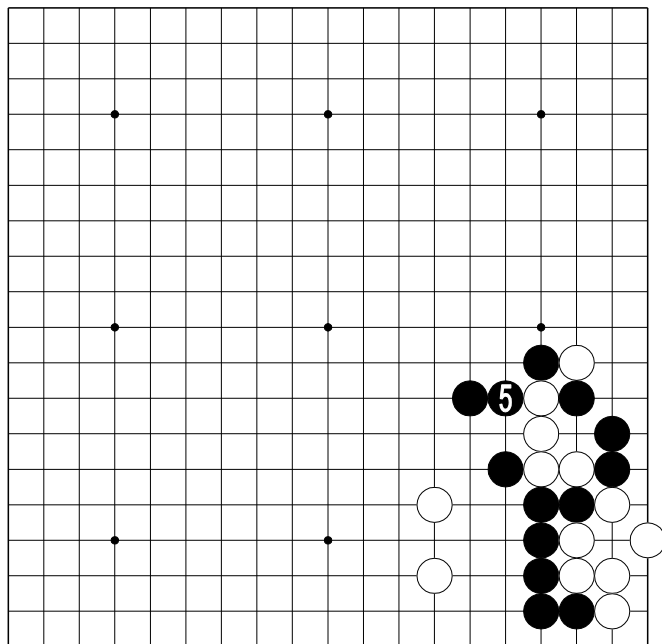
黑 7 反打，白 8 提一子，黑 9 立，白 10 挡，黑 11 也同样有一个眼。白还得后手补。否则是假眼不入气。这样黑先手共活，战果显赫。



1 图

1 图（断）

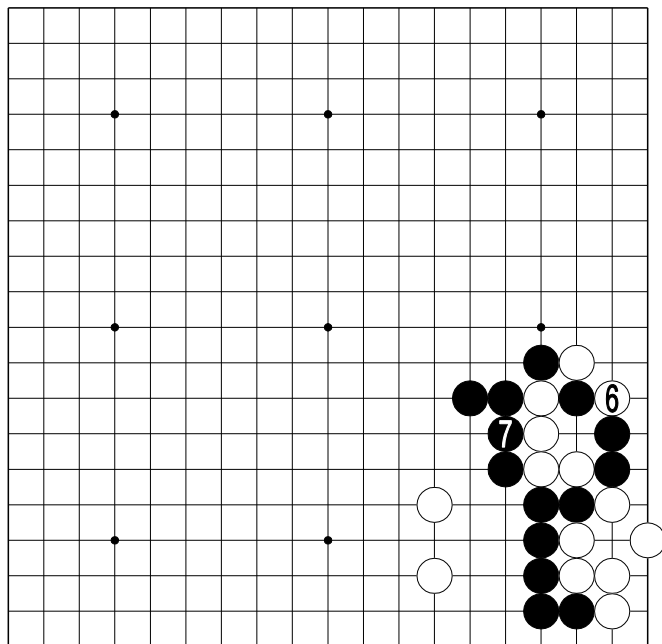
黑 1 枷，白 2、4 冲断，
感觉上好像可以逃脱。



2 图

2 图（紧气）

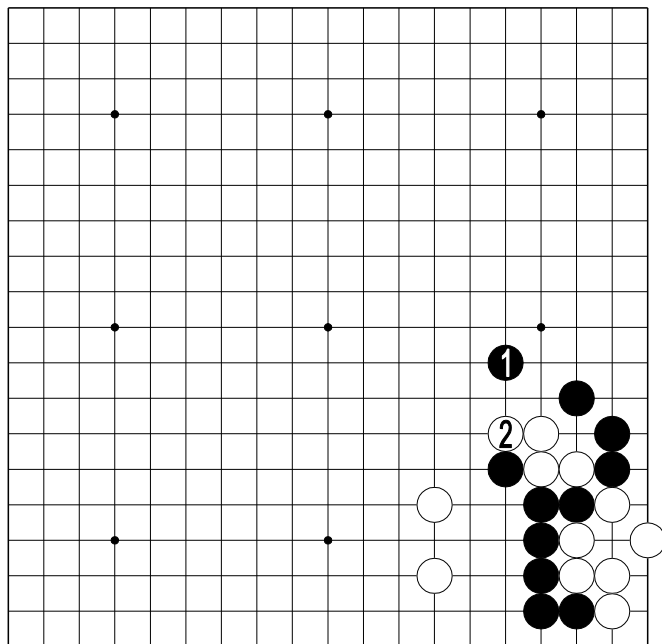
黑不予理睬，而在 5 位紧气是妙手。这样，白挣扎不了。



3 图

3 图（倒扑）

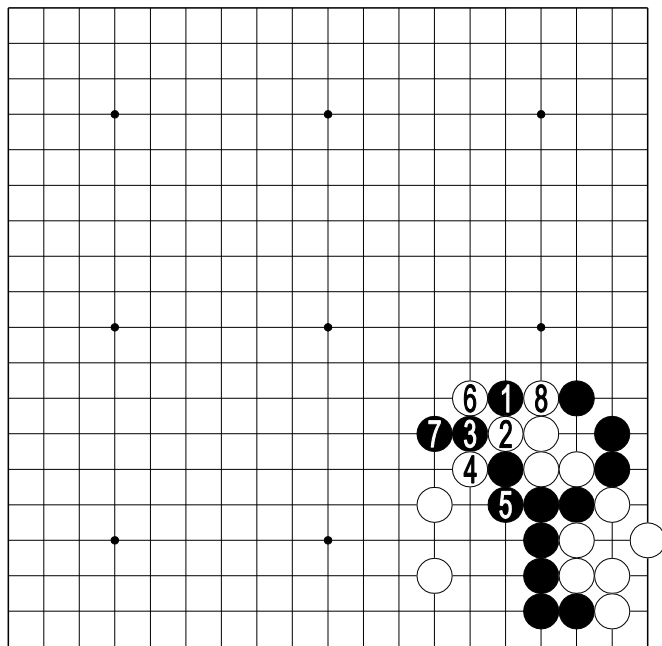
白 6 打吃时，黑不接，而在 7 位紧白外气吃白。这就叫倒扑。胜负手正是这步手筋。



4 图

4 图（失败）

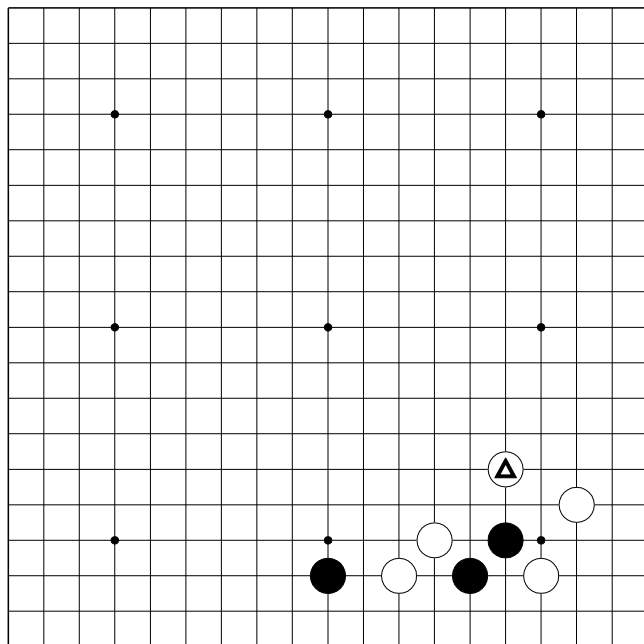
虽说同样是飞枷，但黑 1 的飞枷就不行。白 2 曲，黑无法阻挡。



5 图

5 图（失败）

黑 1 的枷也不行。白 2 、
4 冲断后，白直接在 6 位打、8
位逃出。黑棋变得支离破碎。

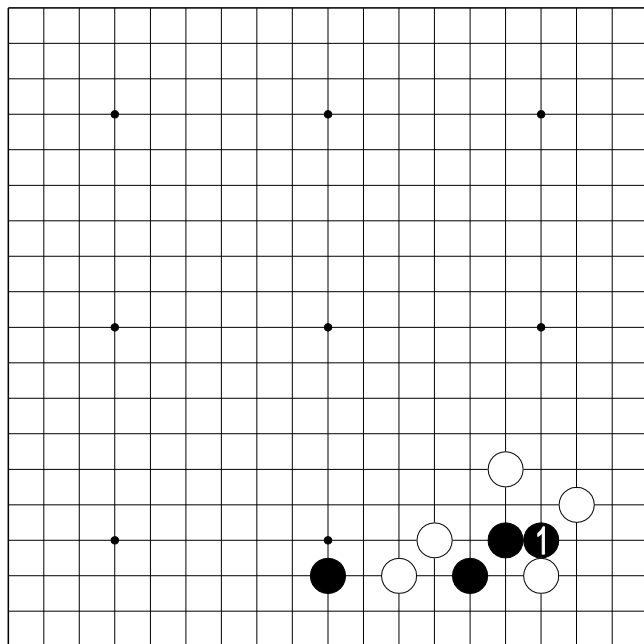


第 24 题

第 24 题 从容

黑先 上级

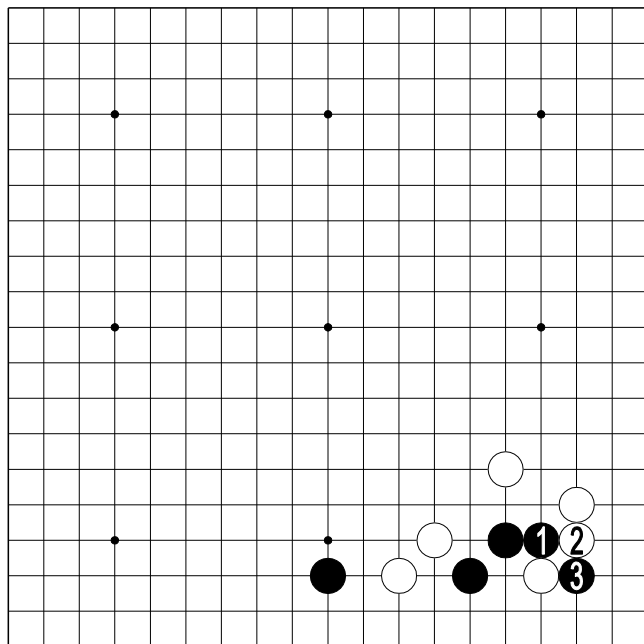
白在△位镇，攻击过分。如果黑掌握了对其腾挪的要领，那么，也就可以不慌不忙地应对。这是常常出现的典型图例，望各位牢记。



正解图

正解图 角的余味

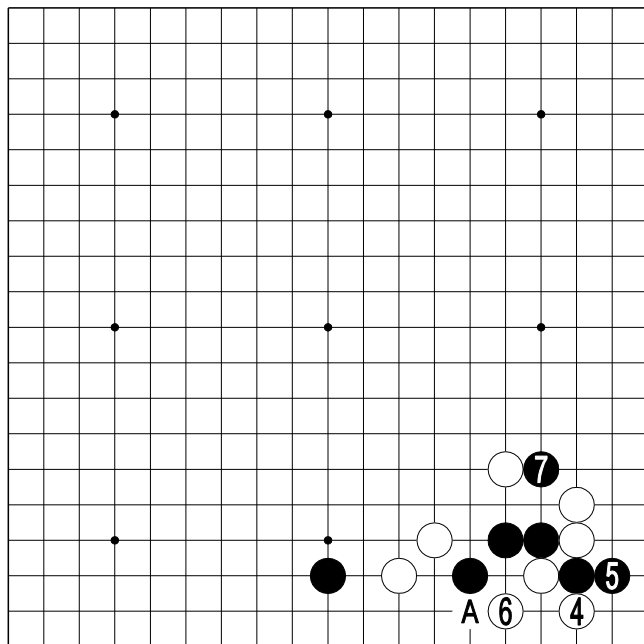
黑 1 冲。又是一个“冲飞”。
这种场合作为实战手筋必须这么走。



1 图

1 图（断）

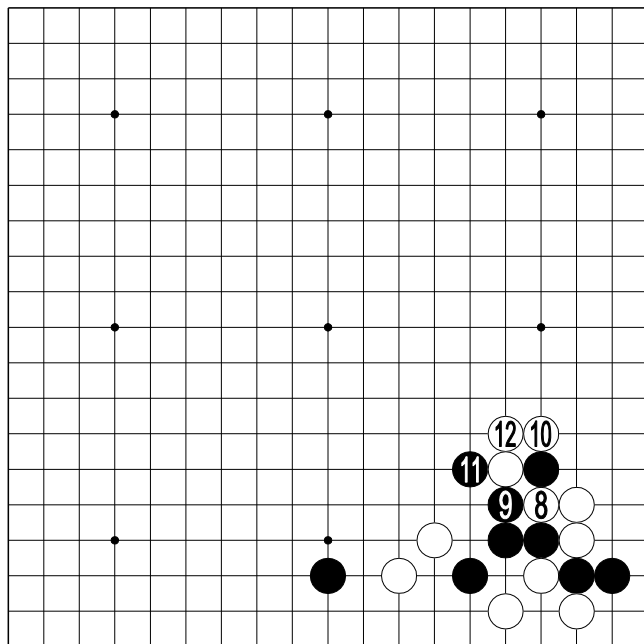
白 2 必然。既然黑 1 冲了，黑 3 再不断就毫无意义了。



2 图

2 图（跨）

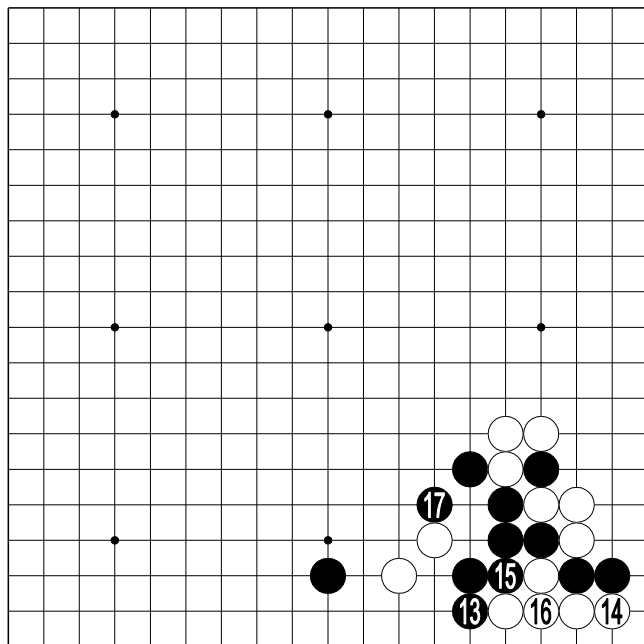
白 4、6 是必然的着法。由于角有其特性，角上的黑气数较长。A 位挡是黑先手，但黑并不急于去走，而是先从黑 7 跨入手。



3 图

3 图（必然）

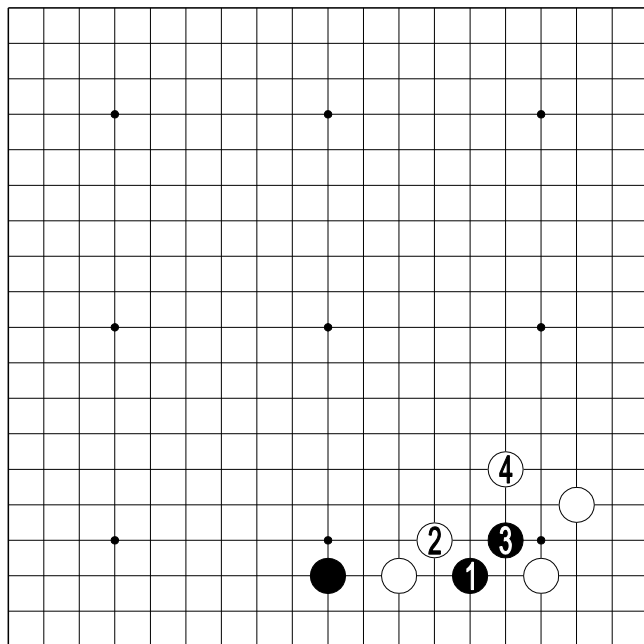
白 8 冲，黑 9 以下必然。
黑 11 打，出头后……



4 图

4 图（次序）

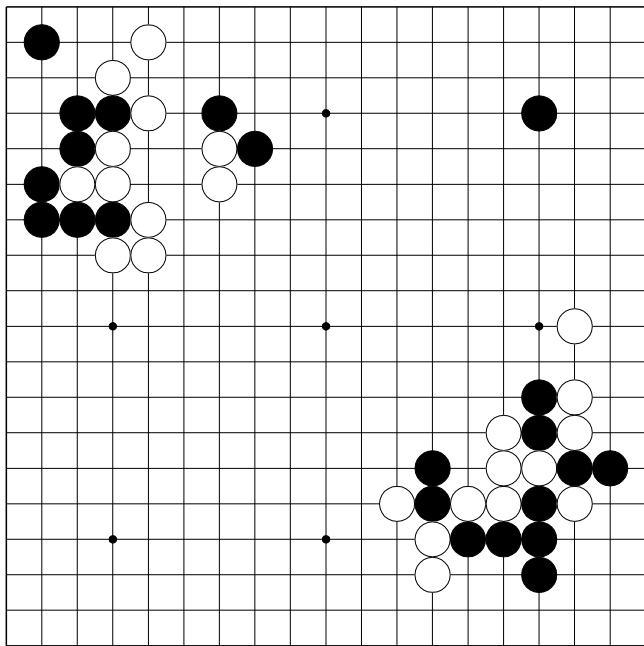
黑首先在 13 位挡先手便宜是次序。白 14 补，黑也可再把 15 走掉。黑 17 虎，轻快地向中央出头。



5 图

5 图（原图）

原图是从黑 1 打入开始。
白 2 尖，黑 3 跟着尖是手筋。
白在 4 位镇。这就是原图。

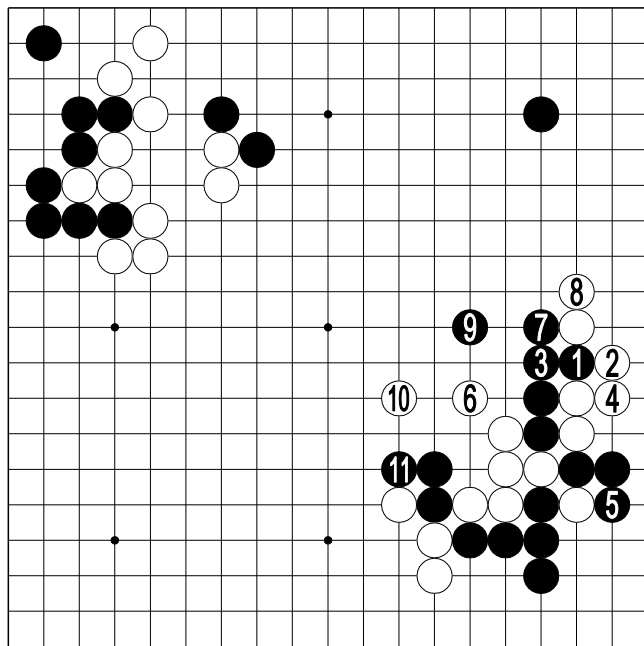


第 25 题 命根子

黑先 中级

右下双方短兵相接地战斗着。在这个局面中，这里是决定胜负的关键的一战。

第 25 题



1 图

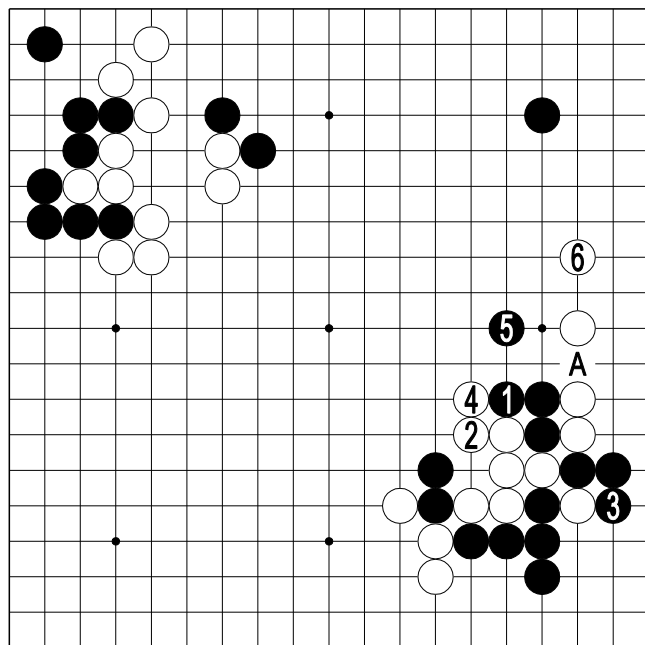
1 图（黑的步调）

黑 1 扳挖，白只能在 2 位应。

黑 3 接，待白 4 接后，黑 5 回补是战斗的调子。

白估计在 6 位尖，黑 7 先手压，这完全是黑 1 扳挖的作用。

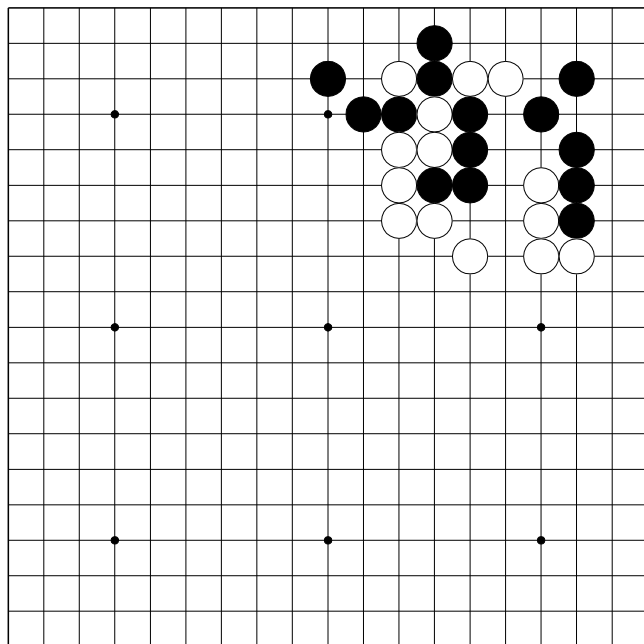
黑 9，白 10 后，黑 11 拐头，是黑行棋的步调。



2 图

2 图（失败）

实战黑是在 1 位拐头防白征子。与白 2 交换之后，回过来补黑 3。被白 4 拐到，失去了 A 位挖的机会。黑 5 只好跳起。白 6 跳，与正解图相反成为白行棋的步调。一手棋往往能左右局势。

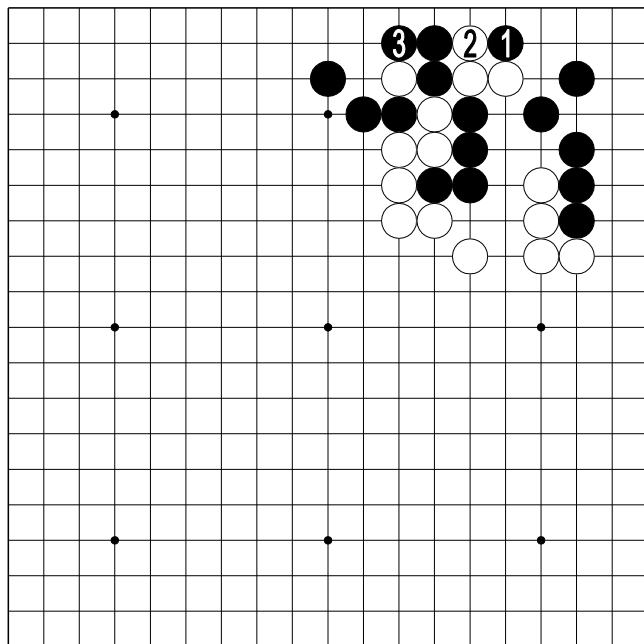


第 26 题

第 26 题 危险

黑先 上级

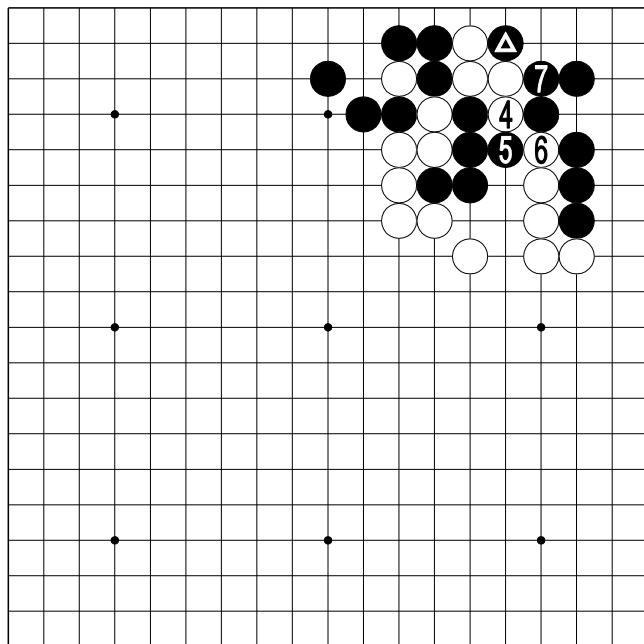
这个型仔细看看，黑相当的
危险。当真就危险到没有挽救的
余地？还是回到最初的愿望上
来。在这个基础上才有技巧可
言。



1 图

1 图（这样即可）

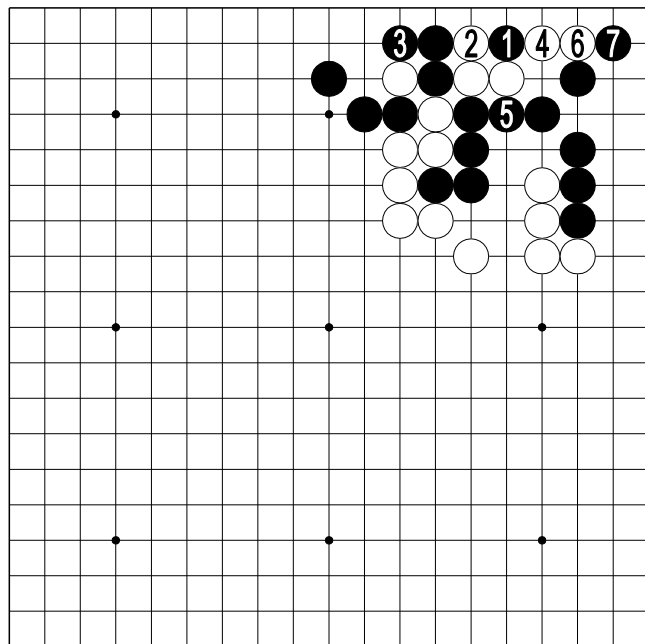
黑 1 托, 白 2 冲、黑 3 自然要曲。这样就一切平安。



2 图

2 图（作用）

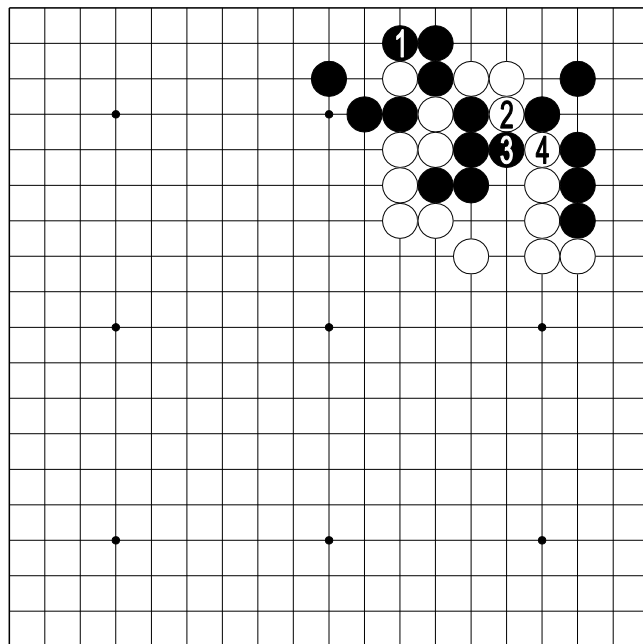
这之后，白 4、6 冲断，并不可怕。由于▲起到紧白一气的
作用，至黑 7 白被吃。



3 图

3 图（不活）

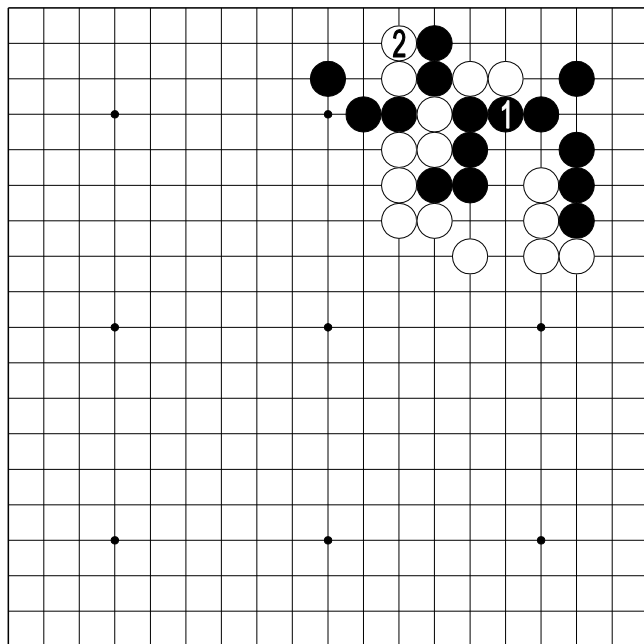
白如不冲，改在 1 位吃，黑 2 接，白 3，黑 4，白也无法做活。



4 图

4 图（被吃）

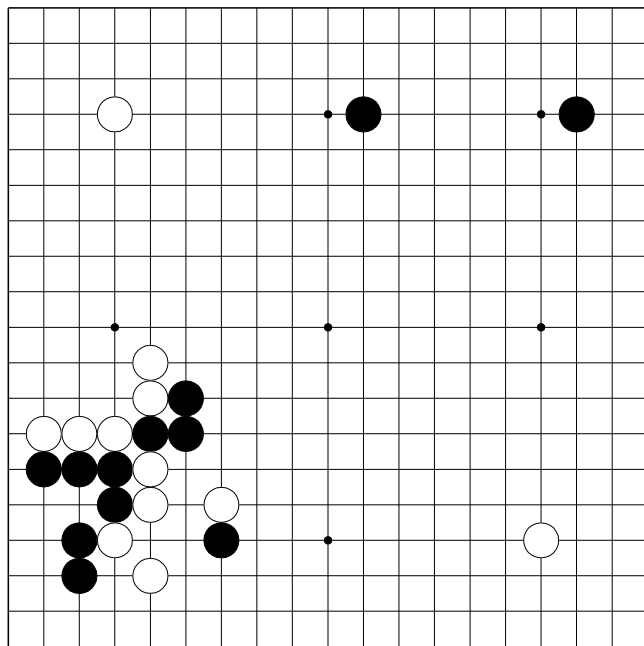
黑 1 吃白一子，白 2 冲，
黑 3 挡，白 4 断，黑五子被吃。



5 图（连通）

如果黑在 1 位接，白 2 立下，黑二子被吃。危险就在于此。

5 图

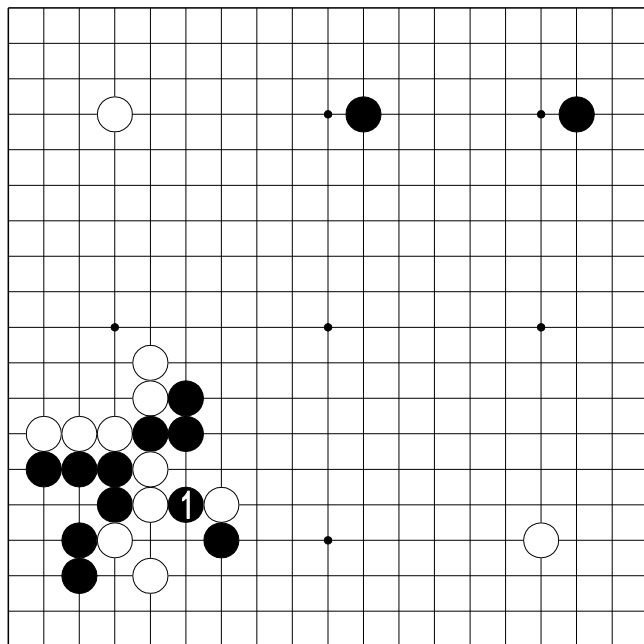


第 27 题

第 27 题 前提

黑先 上级

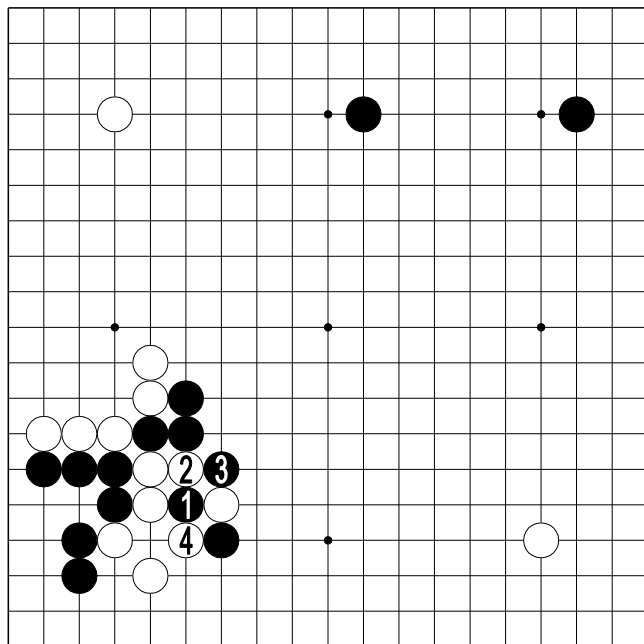
左下角展开了激烈的战斗。对此黑考虑战法时，应注意到一个重要的前提。说得再明白点，就是包含着征子关系。



正解图

正解图 挖

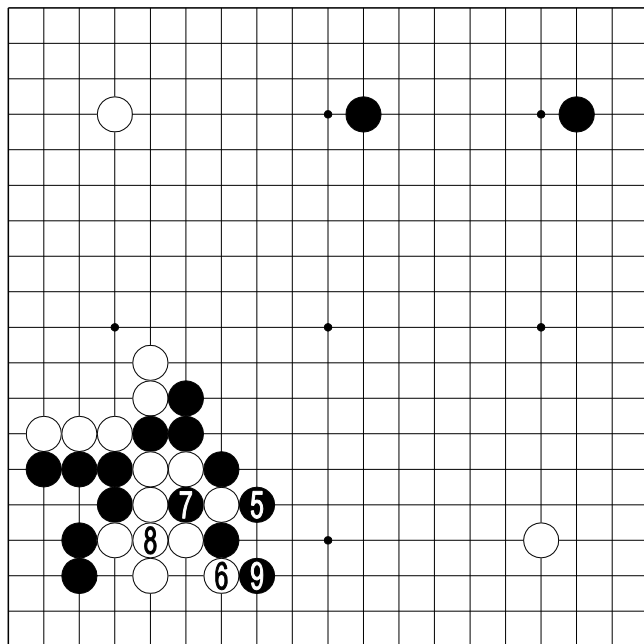
黑 1 挖是相当严厉的一手。也不大容易被人发觉。但这手棋要有其前提条件。这是很重要的一点。



1 图

1 图（必然）

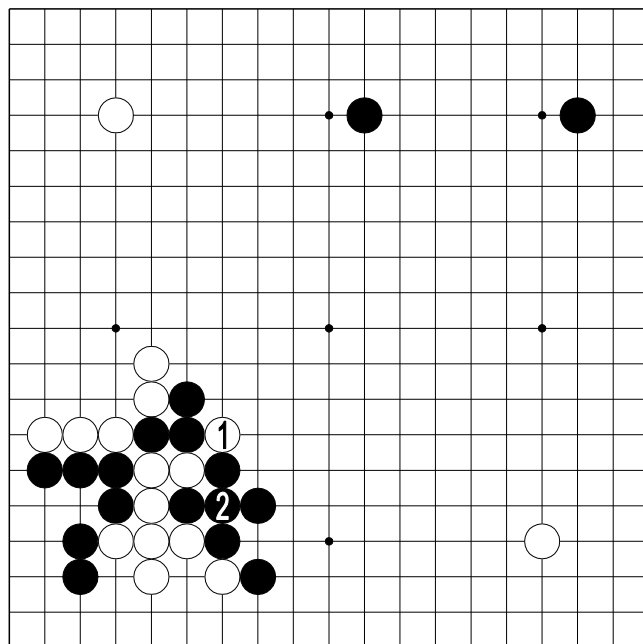
黑 1 挖，白只好 2 位冲。
黑 3 打，让白 4 提。这是必然的应对。



2 图

2 图（强硬的攻击）

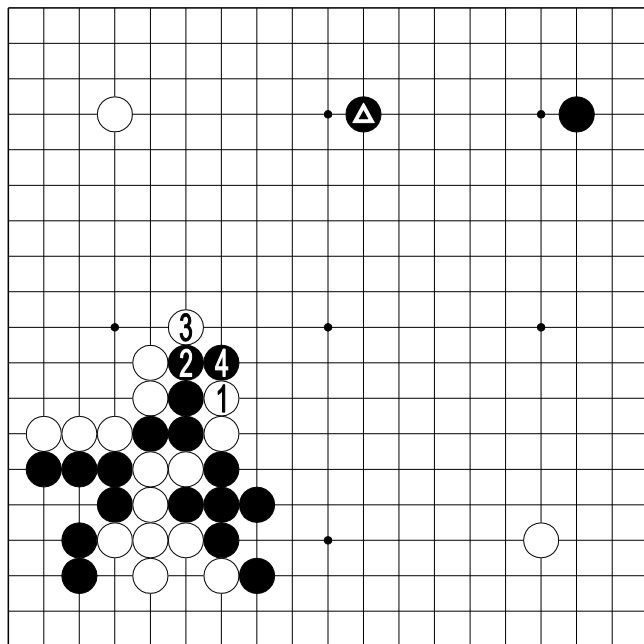
接着，黑 5 挡，强硬地进行攻击。白 6 扳不得已。黑 7 提劫，白 8 接，黑 9 挡，白穷途末路。



3 图

3 图（断）

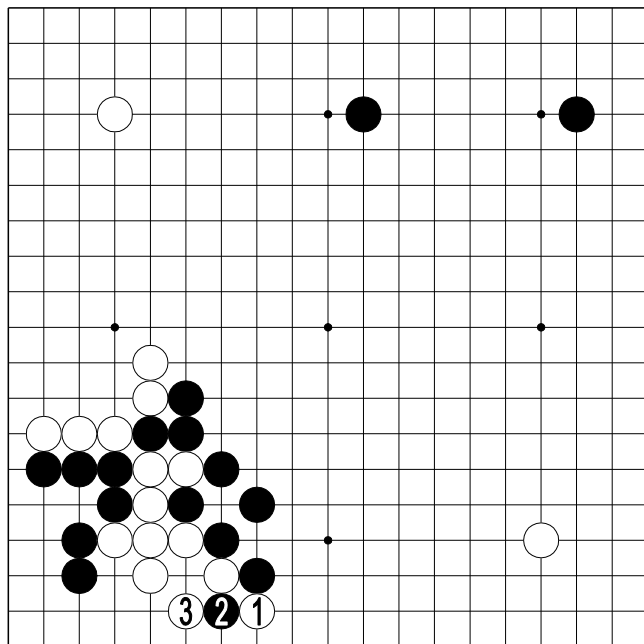
白 1 断是腾挪的手筋。黑就在 2 位接。



4 图

4 图（引征）

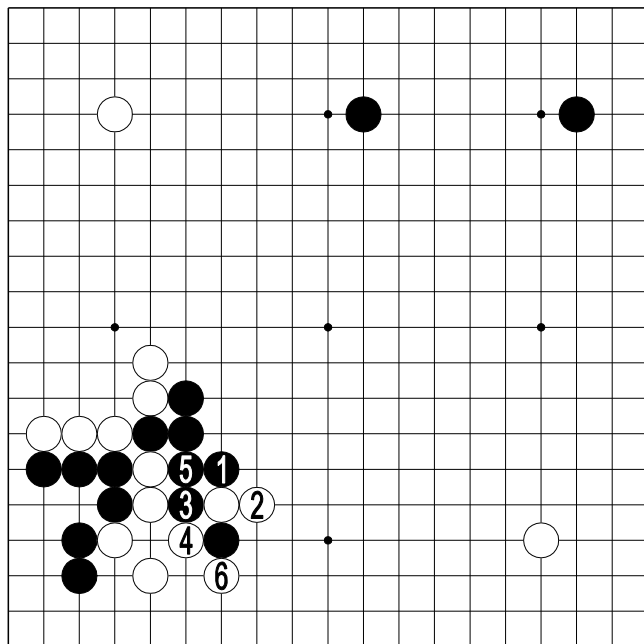
之后，白 1 至 3 成征子。
因为上边有▲的引征，白征子不成立。看不明白的人，可以一子一子地摆到底。这就是手筋的重要前提。由此可知征子条件是至关重要的。



5图

5 图（苦）

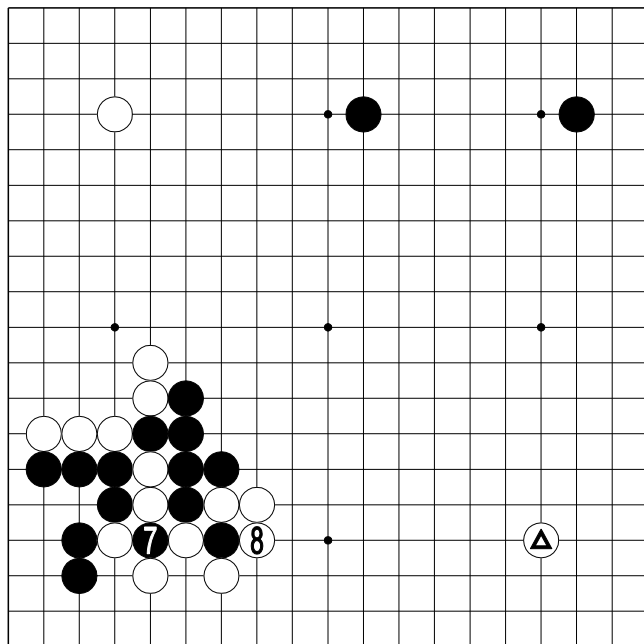
征子不利时，白只有 1 位扳，黑 2 打，白 3 拼劫，真是苦劫。



6图

6图（失败）

实战中黑走了 1 位，白 2 长出，黑反倒走不好。黑 3 现在再挖，白 4 打，黑 5 如不接，白 6 提吃。



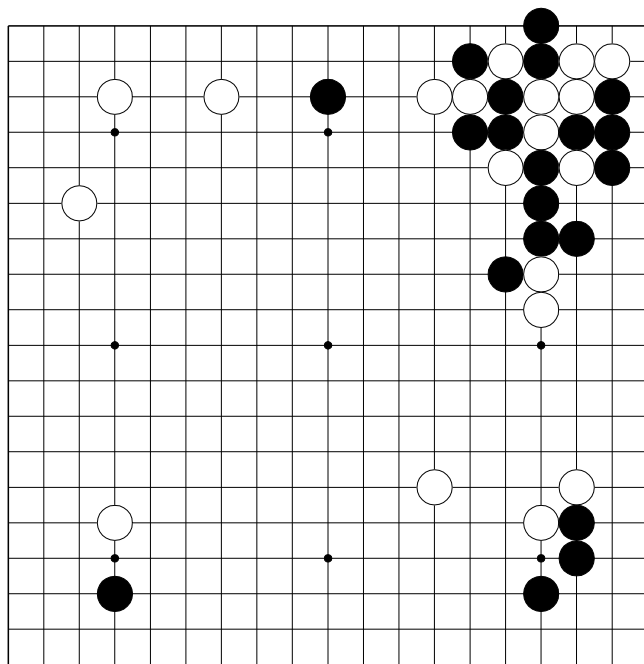
1图

◇一点忠告◇

得与失

1图（失败）

结果，黑 7 提二子，白 8 也提一子。黑中央得以联络是其得。但白下边安定与△间距配合好，这是白的所得。比较起来看，黑失多得少。所以忠告大家不能只考虑一己之得，而顾此失彼。

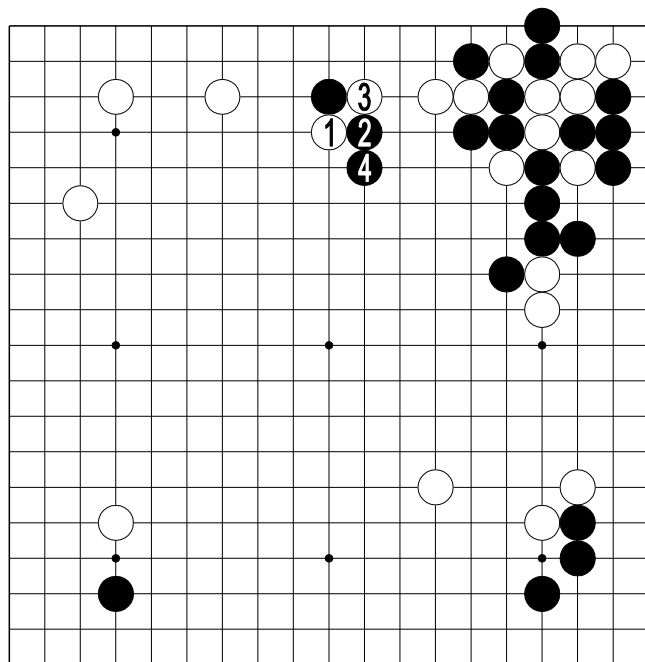


第 28 题

第 28 题 支离破碎

白先 有段

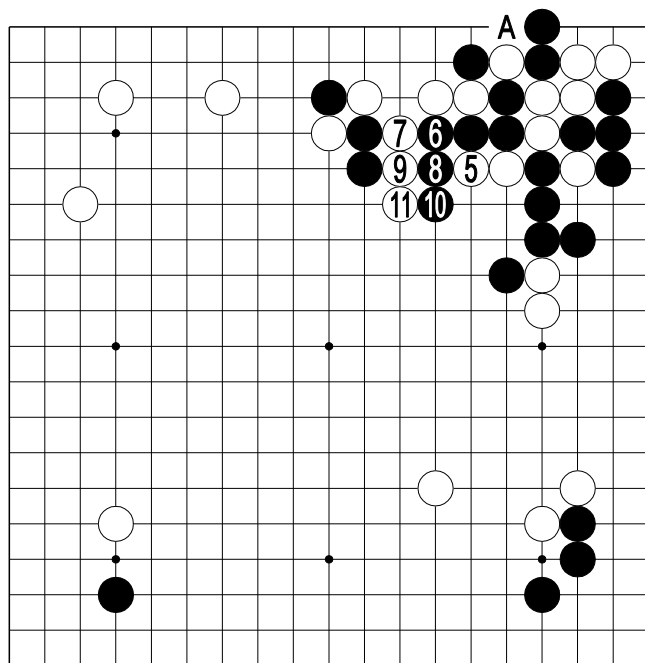
右上角白被黑吃得支离破碎，但仍留有余味。问题是如何利用它？现在白必须拿出想象不到的手段，才能化险为夷。



1 图（长一方）

黑 2 扳，白 3 断。“扭十字长一方”，黑估计在 4 位长。

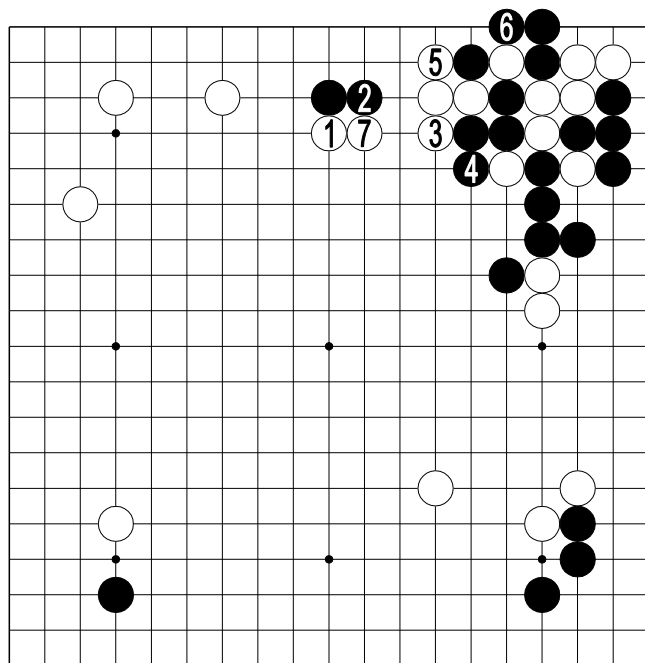
1 图



2 图

2 图（大成功）

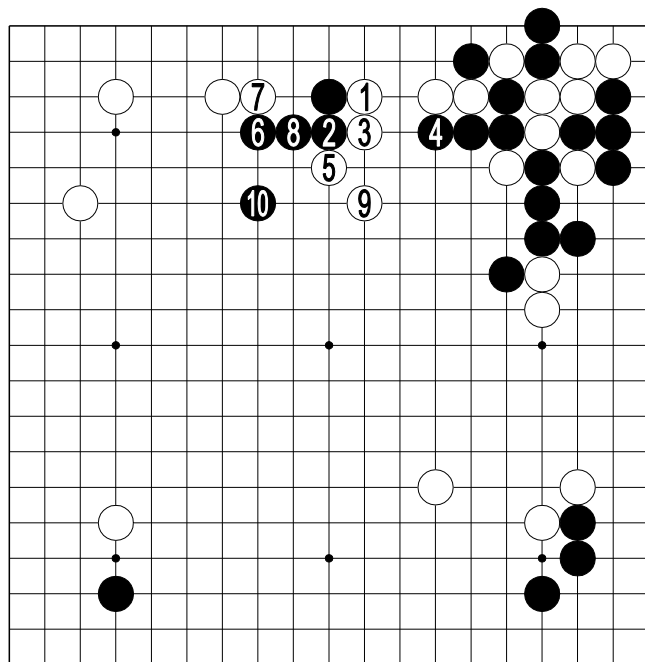
这样白 5 便开始行动。黑只能 6 位出头。如果 A 位提，被白包紧，更加不行。白 7、9 顺势冲出。黑 10 长，白 11 已经出头。黑在上边吃到的只不过几个残子，白大成功。



3 图

3 图（黑苦）

黑 2 长，白 3 打先手便宜。黑 4 只能曲头，以后白 5 打防黑渡。白 7 挡上，很明显黑苦。白充分发挥了子力作用。



4 图

4 图（失败）

白 1 在侧面顶，是想进行腾挪。黑 2 上长。让黑子在中央出头，白自找没趣。白 3 跟着长，黑 4 不能不补。白 5 扳，黑 6 跳。结果，白 9 还要回过头来补棋。黑 10 跳出。以后双方互跳，白无趣。