

下一手

第十五册

局部战法

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

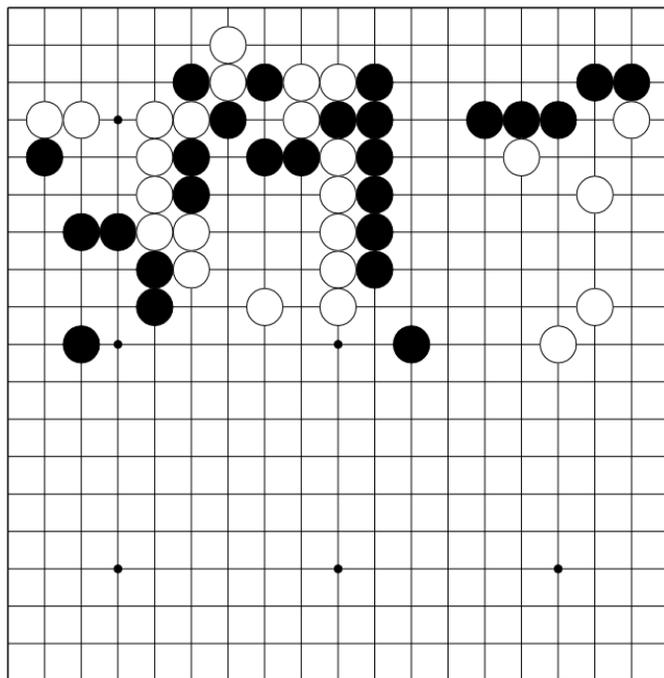
短兵相接的战斗是手筋活跃的舞台局部战法要研究的主要内容就是手筋的应用问题。

手筋是根据一定的棋形而产生的。任何一种手段和着法，果同棋形脱节就不能成立。初学者不善于密切结合棋形应用其所学到的某些手段和着法，以致往往不能取得应有的效果。因此，研究怎样应用手筋，对初学者来说就成了重要问题。

局部战斗的成败往往决定一局棋的胜负。能否正确地运用手筋打好局部战，是棋艺的基本功之一本书所选录的各题大都取材于实战谱。其中妙着纷呈，手筋迭出，着法之妙有的甚至令人感到惊叹。读者从中可学到很多必要的基础知识。

目 录

- | | | | |
|--------|-------|--------|-------|
| 第 01 题 | 简单 | 第 15 题 | 令人惊异 |
| 第 02 题 | 谨慎思考 | 第 16 题 | 魔术箱 |
| 第 03 题 | 鹤笼 | 第 17 题 | 再做一眼 |
| 第 04 题 | 过分的一手 | 第 18 题 | 狙击点 |
| 第 05 题 | 前沿的二子 | 第 19 题 | 收官 |
| 第 06 题 | 陷入困境 | 第 20 题 | 包围 |
| 第 07 题 | 意外 | 第 21 题 | 短兵相接 |
| 第 08 题 | 能脱险吗? | 第 22 题 | 孤立 |
| 第 09 题 | 战斗方酣 | 第 23 题 | 同预谋相反 |
| 第 10 题 | 盲点 | 第 24 题 | 治孤 |
| 第 11 题 | 用意何在 | 第 25 题 | 角 |
| 第 12 题 | 简单 | 第 26 题 | 逃 |
| 第 13 题 | 缺陷 | 第 26 题 | 决断 |
| 第 14 题 | 被动 | | |

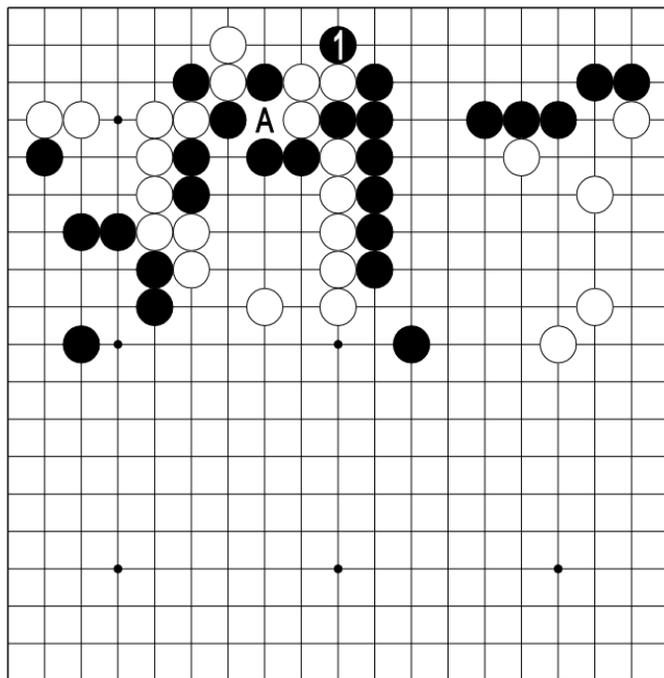


第1题

第1题 简单

黑先 中级

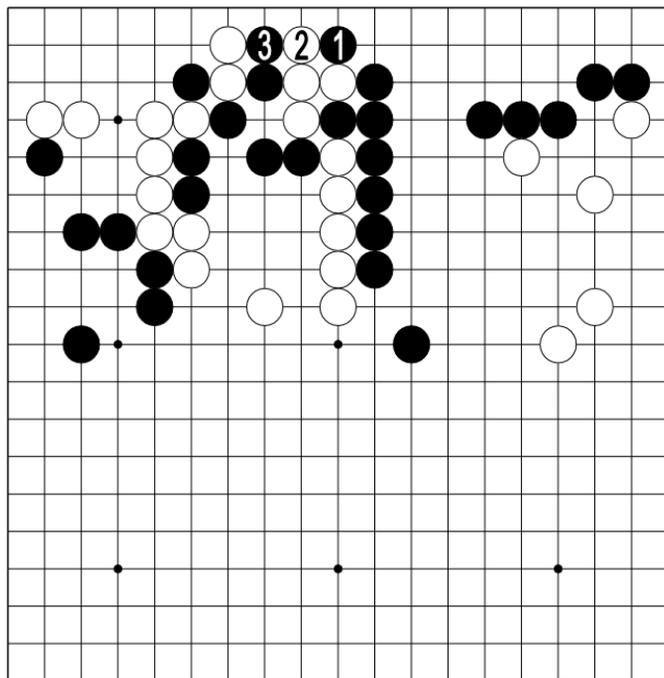
上边的黑棋结果如何？这是冲击撞紧气弱点的典型的手筋。问题并不难。



正解图

正解图 撞紧气

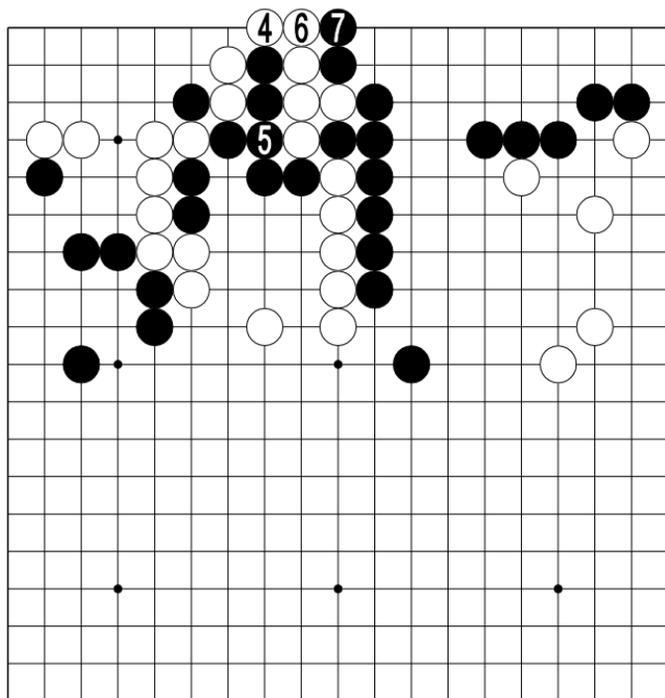
黑 1 扳是手筋。它的作用是冲击白撞紧气的弱点，使其不能在 A 位断。



1图

1图（简单）

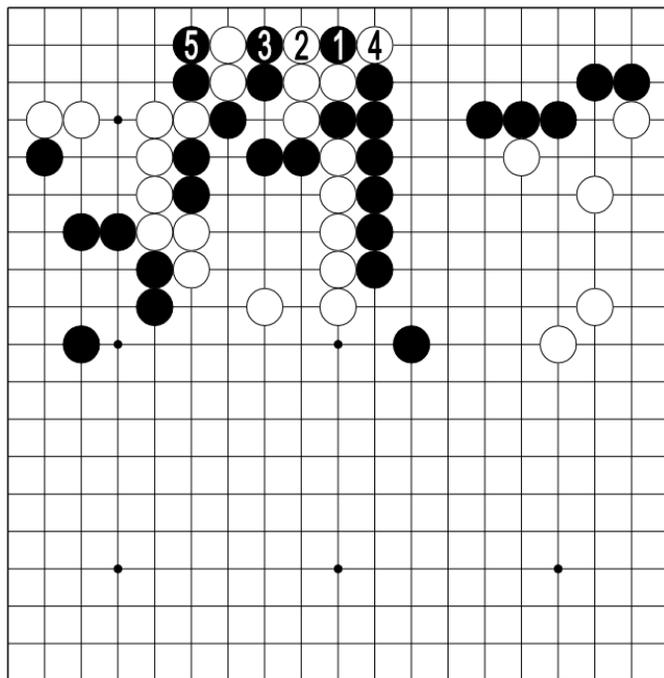
黑 1 扳时，白除 2 挡之外没有其他应法，接着黑 3 简单地冲一手，这里就走出棋来了。



2 图（成功）

白如 4 渡，黑 5 接正打吃着白子，白 6 接时，黑 7 再打一手，白接不归，黑左右通连。

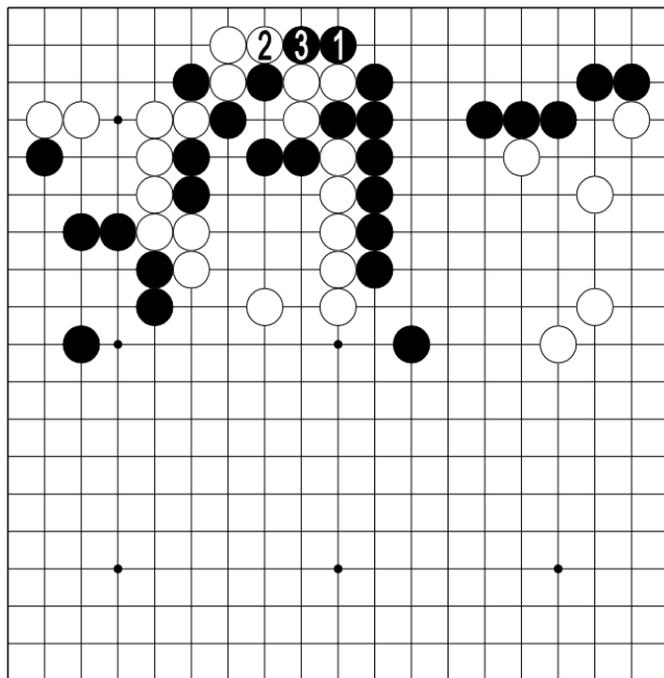
2 图



3图

3图（黑充分）

白4如打吃一子，黑5就吃住白二子，黑充分。上边的白棋眼位不全，能否成活尚未可知。

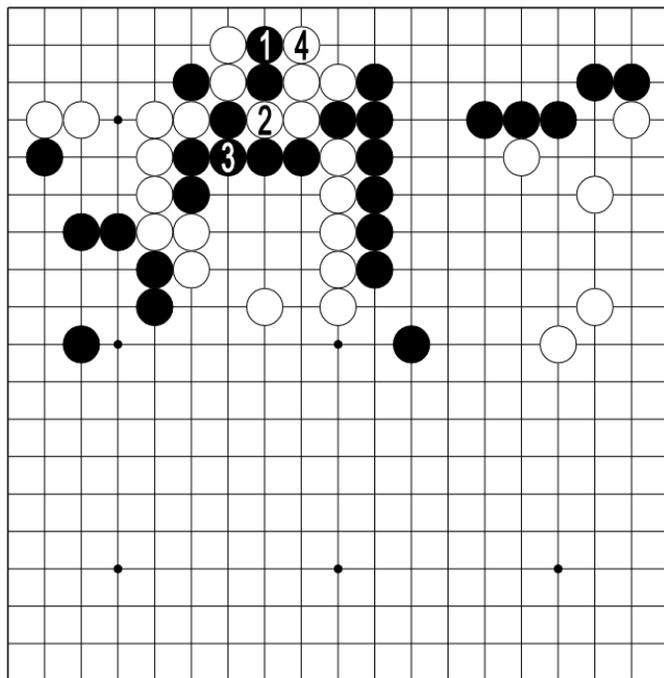


4图

4图（手筋）

黑 1 扳之所以是手筋，是因为它使白 2 渡之手不能成立。就是说，白如 2 黑 3 就作成倒提。

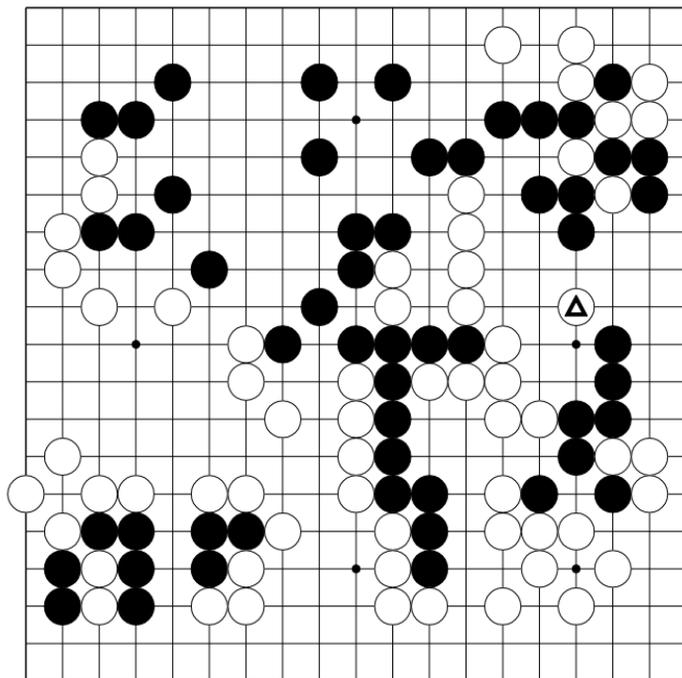
黑 1 扳是此形中取胜的基本条件。



5图

5图（失败）

面对此形，黑很想在 1 位冲一手，但是不行。白 2 断，黑 3 时，被白 4 立一手，黑束手就擒。

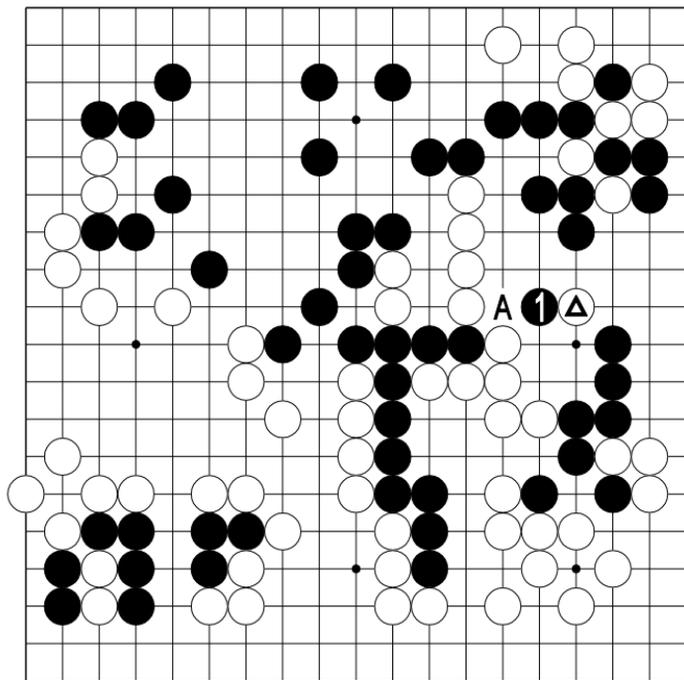


第2题

第2题 慎重思考

黑先 上级

白△用意何在？对局中遇到这种情况时必须慎重思考。局面已进入收官阶段，切勿随手而应，要予以反击。

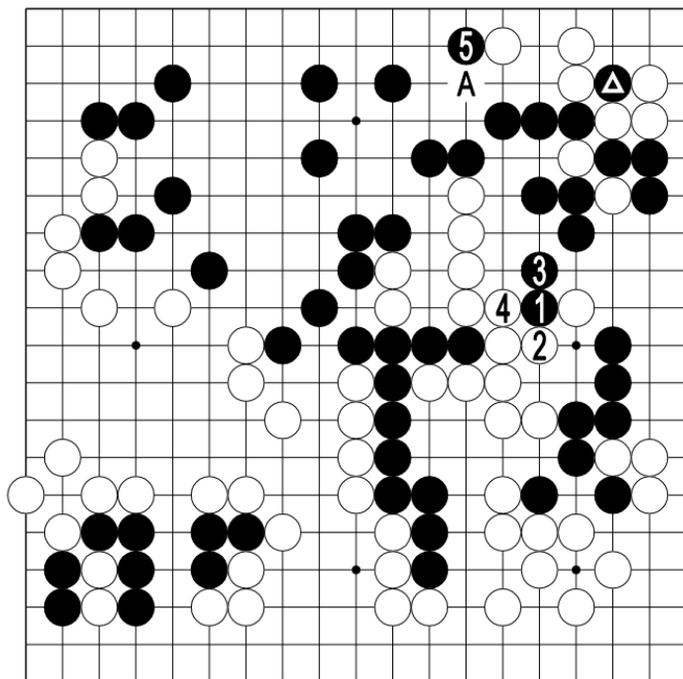


正解图

正解图 反击

黑 1 靠进行反击好。

白△是为了掩护 A 的断点，黑如不能识破白的意图，就将被其利用。只要仔细思考一下，是能够发现黑 1 的反击手段的。

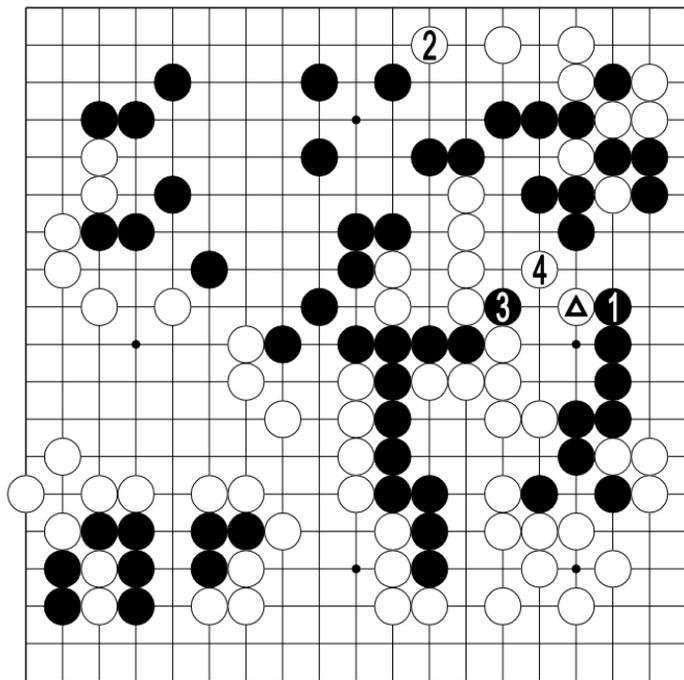


1图

1图（大极）

白如 2，黑 3 退，白 4 接绝对。黑取得先手，立即转于 5 靠。这是当前最大的宫子。

由于黑有▲投断的一子，白不能在 A 位扳出。当局面进入收官阶段时，必须像这样慎重地选进行思考。

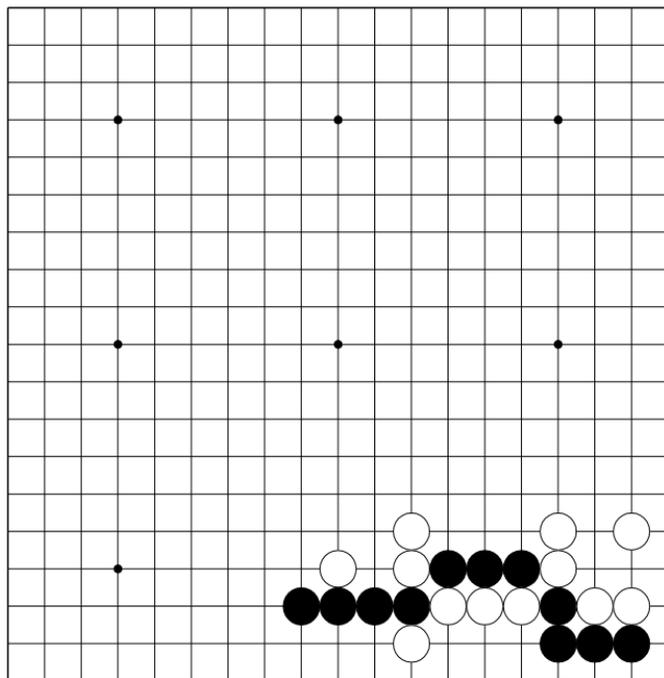


2图

2图（失败）

黑在 1 位应正是白所希望的。这样一来就让白抢先走上 2 位的大官子。黑如 3 断，白 4 枷，黑被吃住。

白△一子正起着掩护断点的作用。走成这种结果，可以说黑完全中了白的策略。

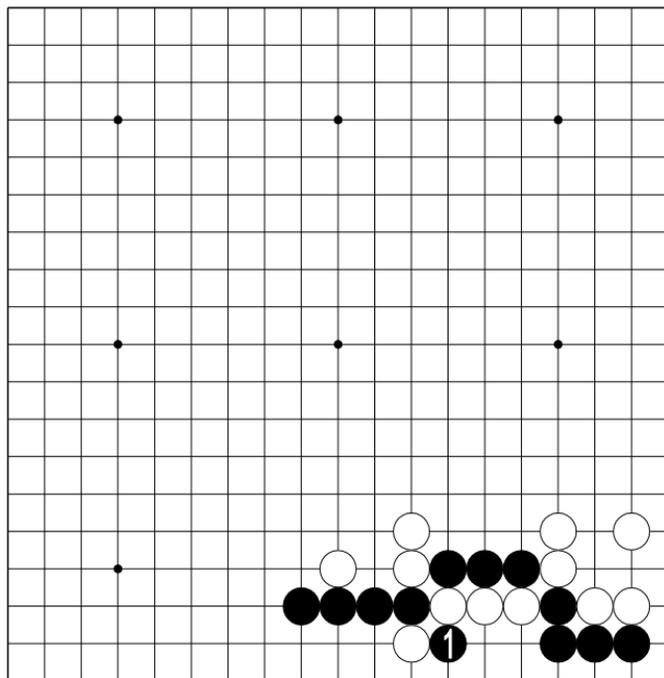


第3题

第3题 鹤笼

黑先 初级

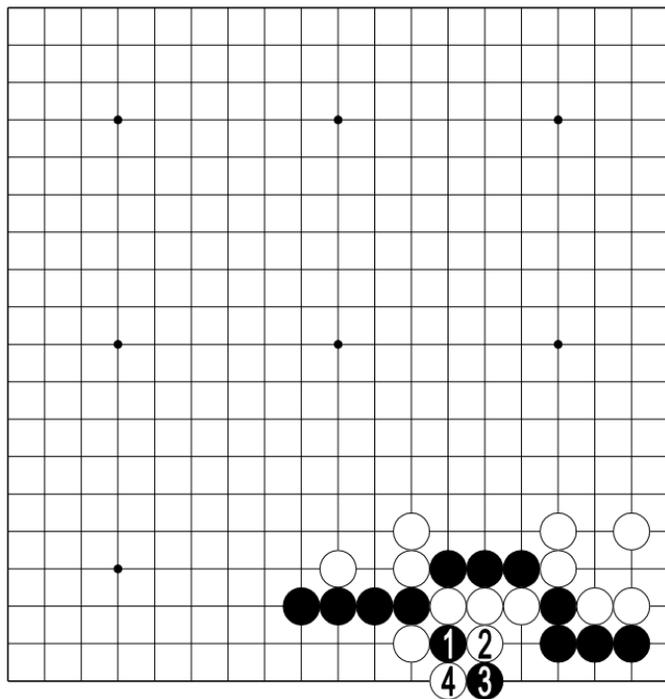
黑三子俗称“鹤笼”。问题是同下面白四子对杀的结果如何。黑只有三气，必须走出应忽手筋，一步不也容松驰。



正解图

正解图 断的手筋

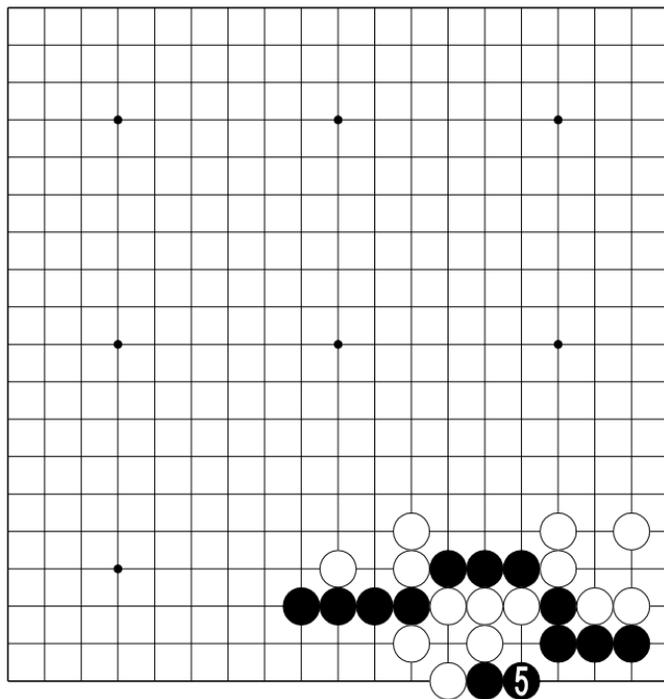
黑 1 断是正着。这是对杀中使对方气数缩短的有力的手筋，在本型中则是唯一的应急手段。



1图

1图（滚打）

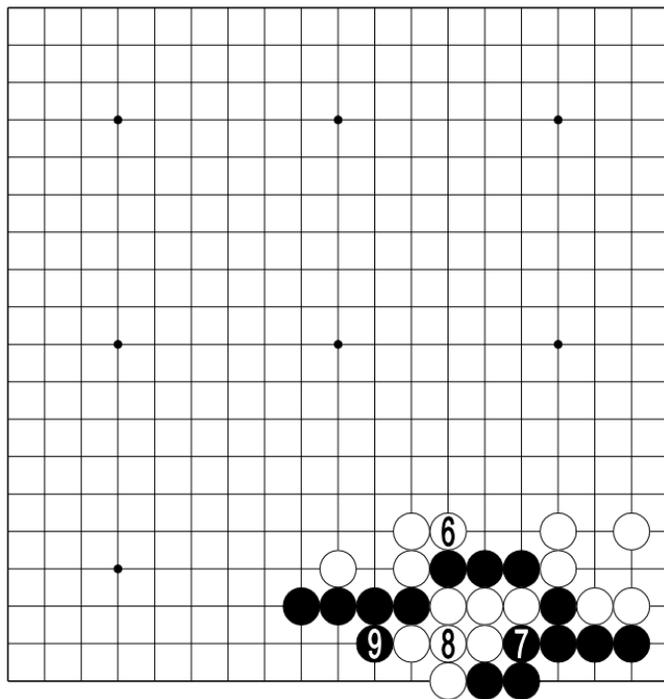
黑 1 断时，白只能 2 打，接着黑 3 扳一手就走成滚打包收之形。黑 1 断起着弃子作用。



2图

2图（成功）

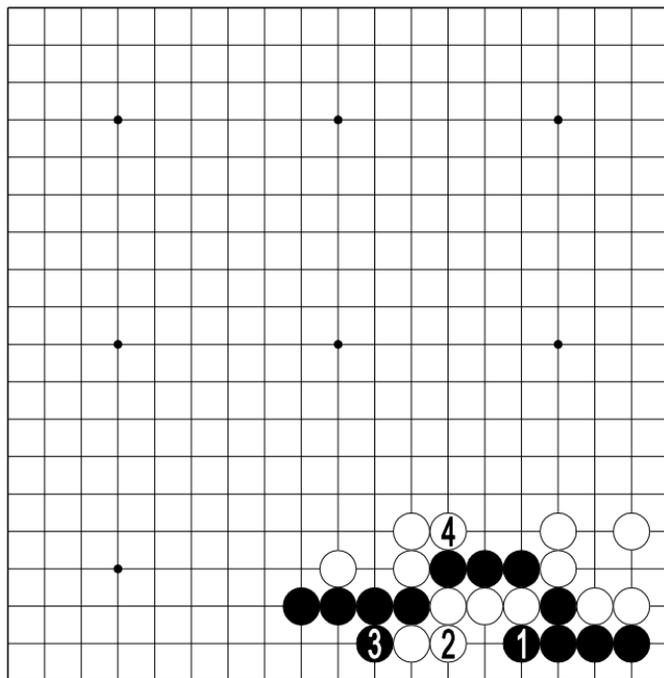
接着黑 5 退一手，白被吃住。这是起决定性作用的一手。



3图

3图（黑胜）

白没有宽气的办法，只有在6位紧。以下黑7打、白8接到黑9对杀黑快一气胜。



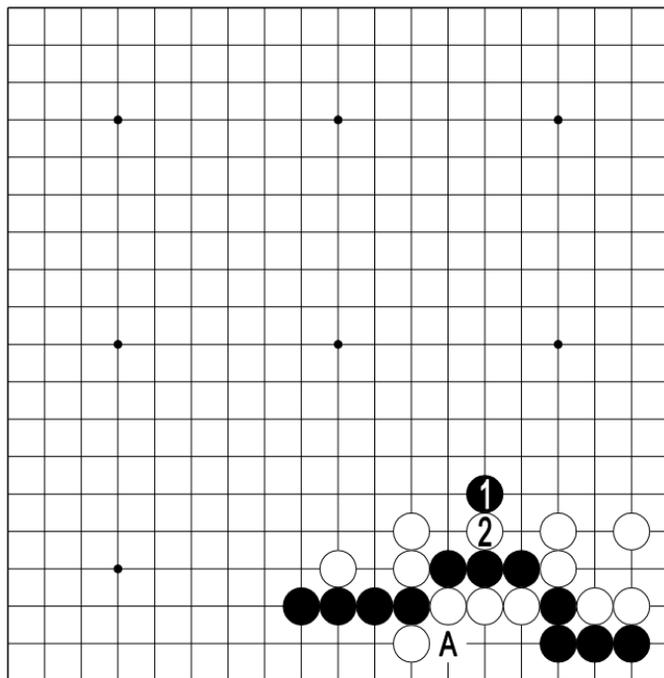
1图

◇一点忠告◇

“鹤笼”

1图（失败）

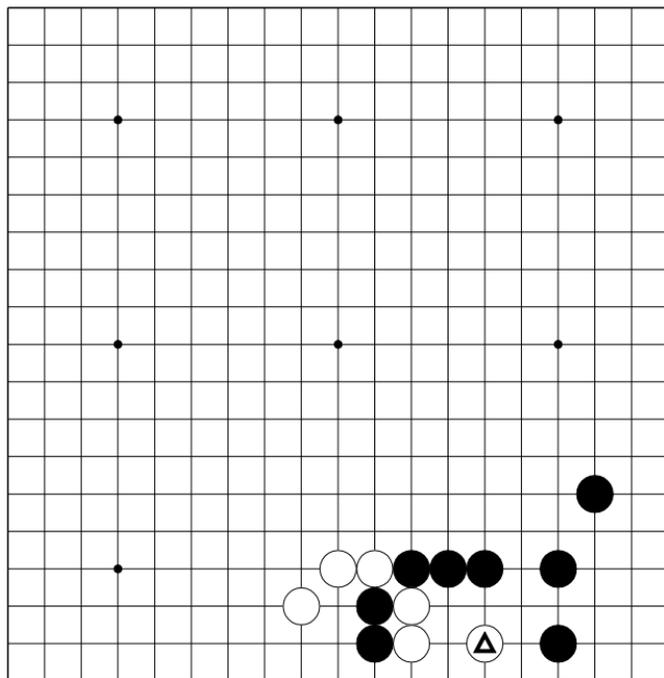
黑 1 失败。白 2 接是急所，到白 4 对杀黑失败。



2图

2图 (“鹤笼”)

黑如 1 跳，白 2 挖就成了典型的“鹤笼”之形。上面黑子已撞紧气，即使 A 断也来不及了。

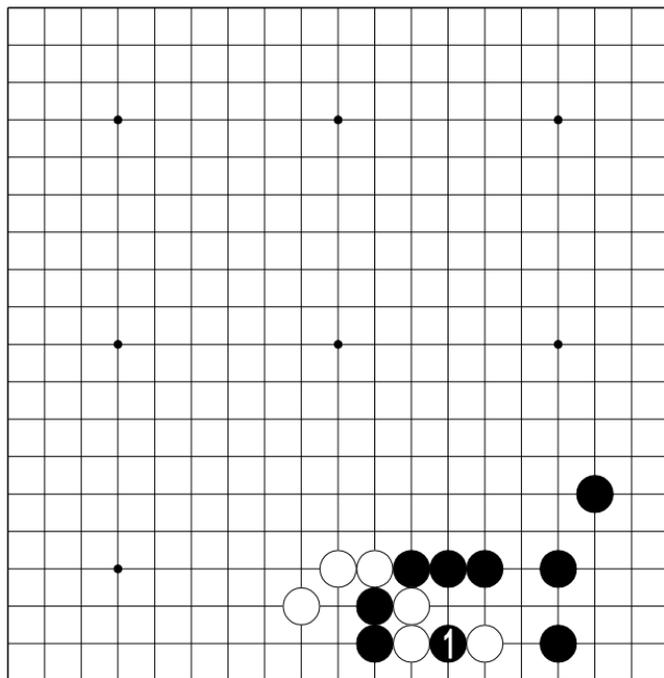


第4题

第4题 过分的一手

黑先 中级

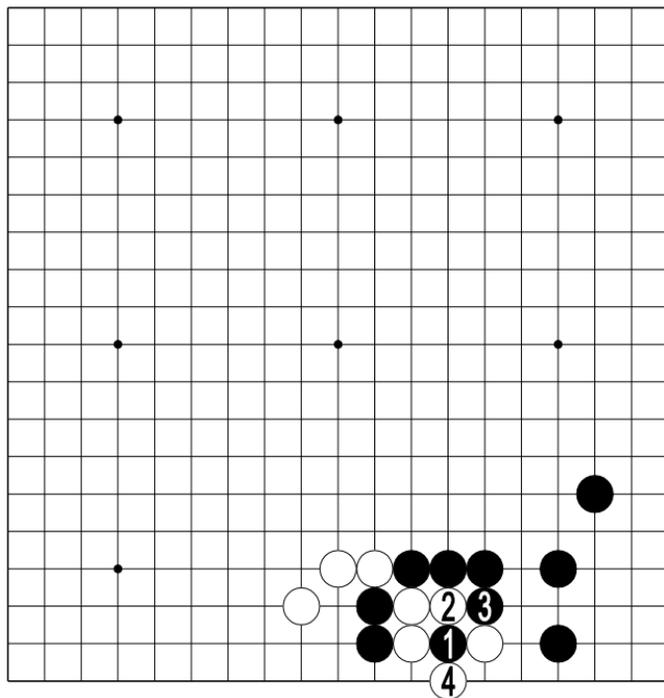
白△跳的用意是想借此宽气，以便拿到便宜。这完全是过分的一手，黑应抓住白的失误立即予以反击。



正解图

正解图 挖的手筋

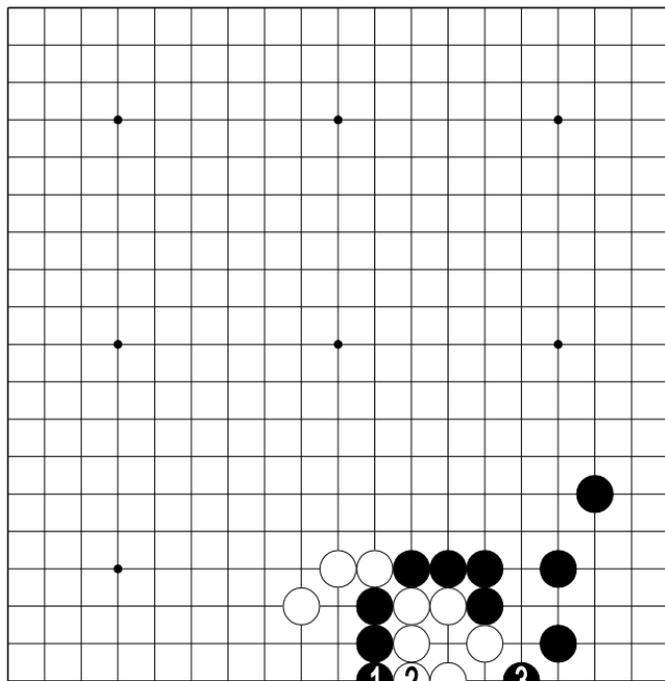
对白的贪婪，黑 1 挖予以回击当然。有此一手，可使胜败逆转，其效果将在最后表现出来。



1图

1图（绝对）

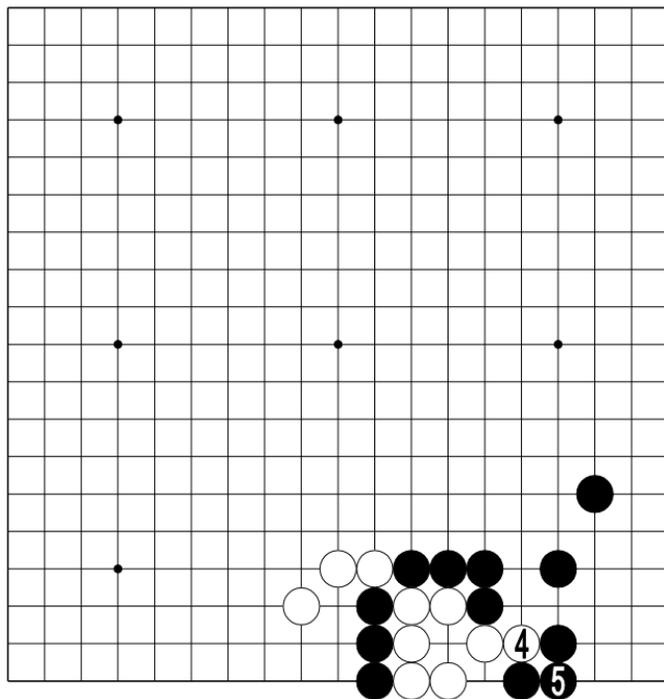
黑 1 挖时，白 2 打绝对。
对黑 3，白 4 提也只此一手。
以下就到关键的时刻了。



2图

2图 (决胜点)

黑 1 立下，迫白 2 接，使其撞紧气之后，黑 3 刺是决定胜负的一手。以上的次序黑从最初就应该全部读透。

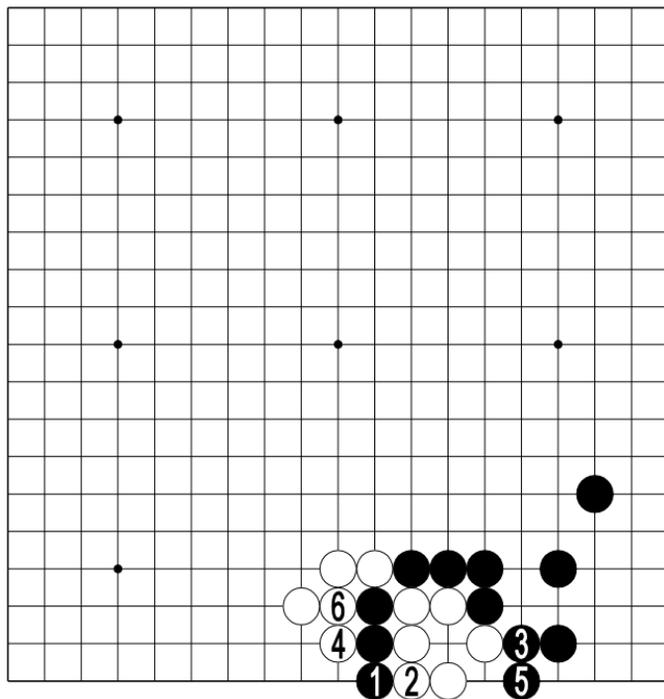


3图

3图（黑胜）

白即使4长，黑5接一手就完了。

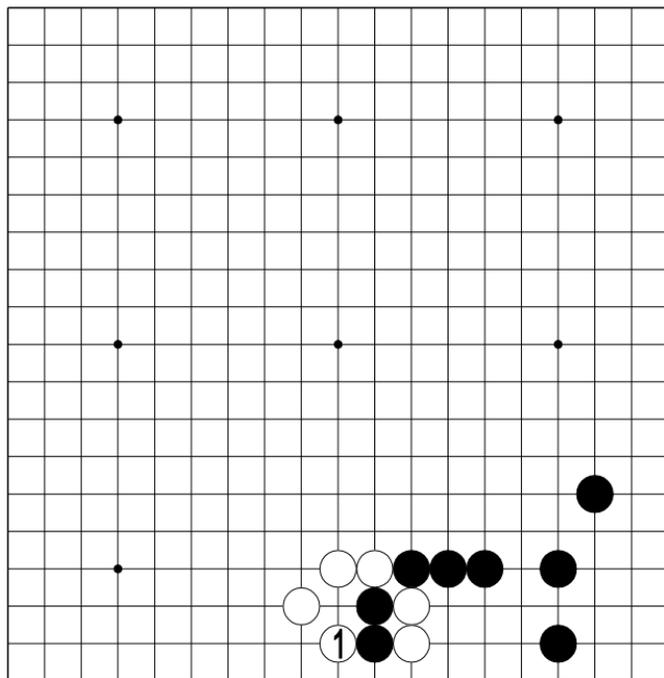
黑3刺之后，无论怎样变化，黑定取胜。



4图

4图（失败）

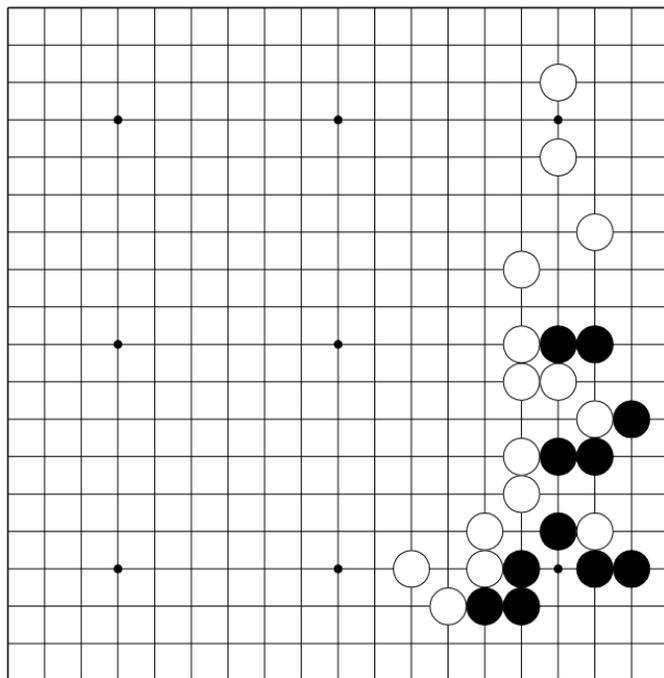
最初黑挖的次序虽然走对，但黑 1、白 2 时，黑如贸然 3 挡就失败了。被白 4 紧一手后，对杀黑短一气被吃。



5图

5图（正常的走法）

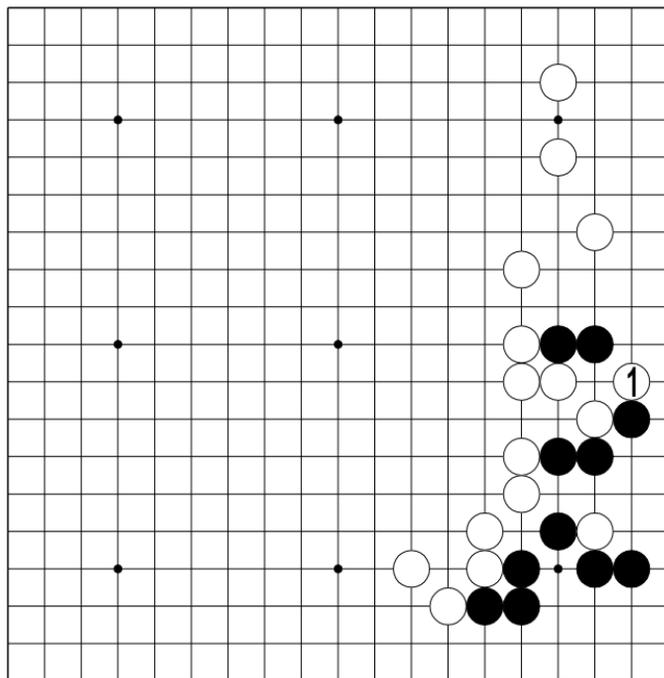
此形中白不贪图便宜而单
1 靠吃住黑二子，是正常的走
法。



第5题

第5题 前沿的二子
白先 上级

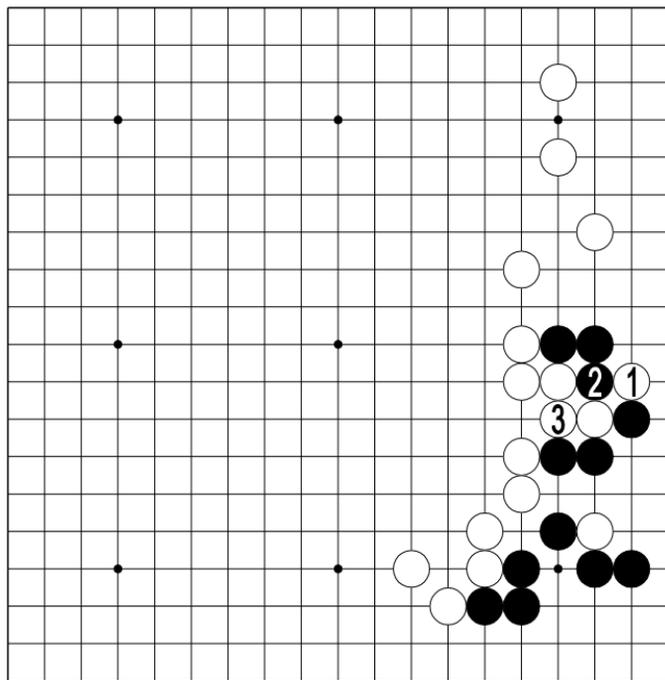
如果吃住右边最前沿的黑二子，战果相当巨大，但这愣哭走出手筋才能达到目的。要巧妙地利用黑的弱点。



正解图

正解图 扳出的手筋

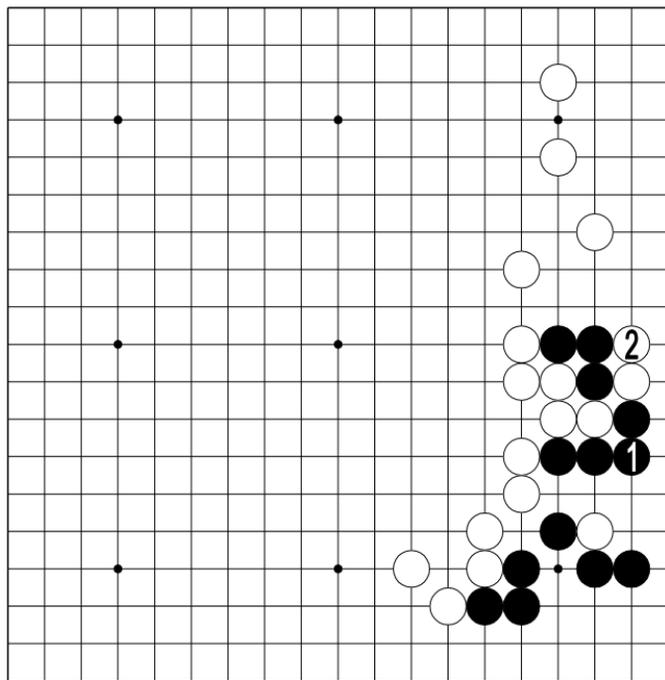
白 1 扳出是正解。面对此形，凭直觉就能感到这里有手段。重要的是精确的计算。



1图

1图（完成第一步）

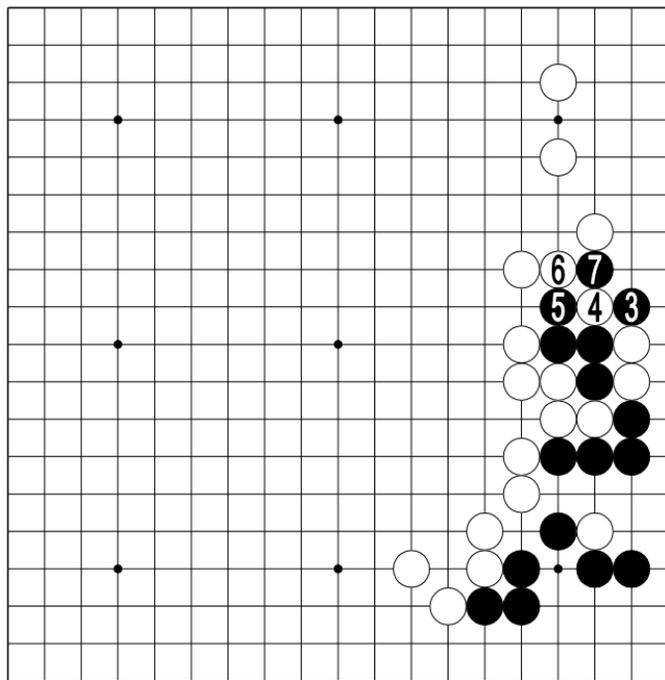
白 1 时，黑 2 断不得已。
接着白 3 接一手，准备工作已经完成。下一步就要根据黑的走法决定对策了。



2图

2图（吃住三子）

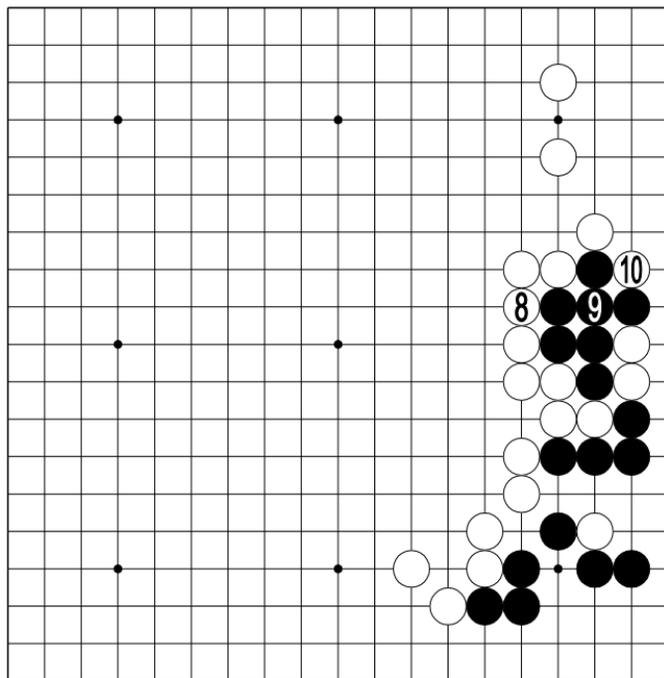
前图之后黑如 1 接，白就 2 长。这一手棋大极，黑三子已不能活动。



3图

3图（挣扎）

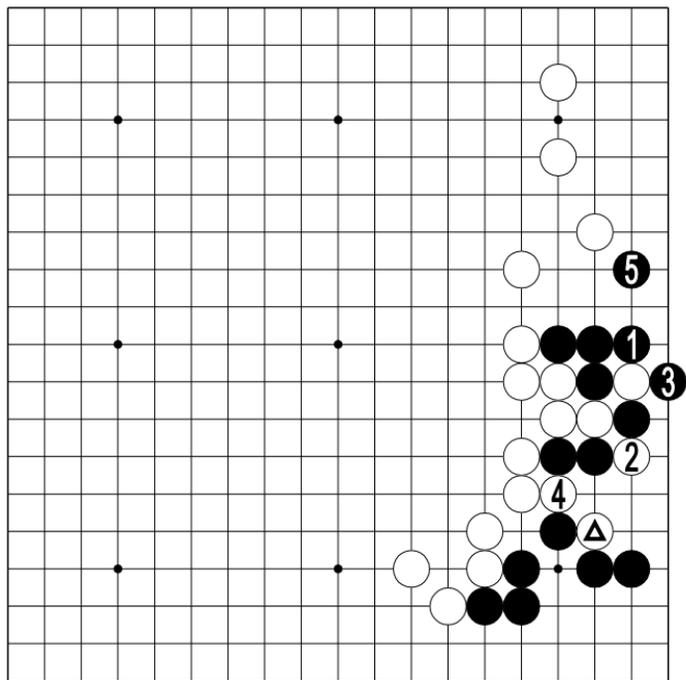
黑如 3 扳挣扎，白 4 断。
黑 5 时，白 6 打，迫黑 7 提一子是手筋。



4 图

4 图 (征)

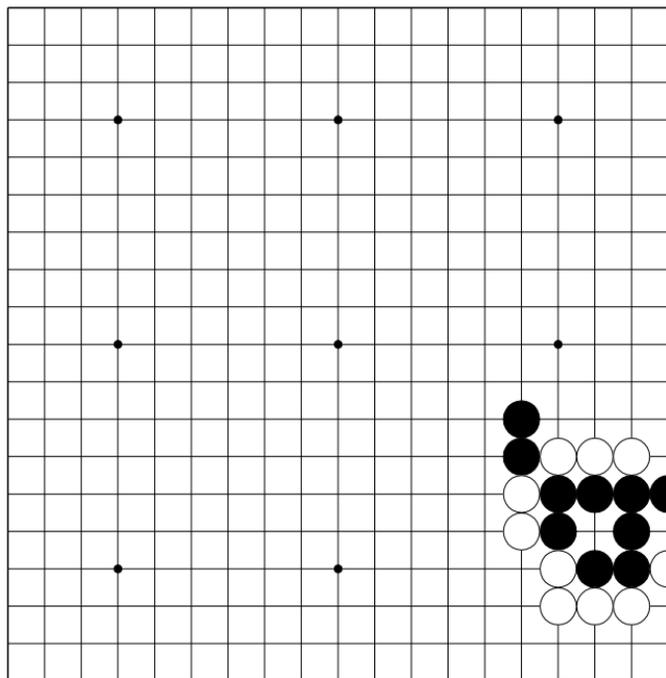
白 8 打，迫黑 9 接之后，
白再 10 打，黑被征住。



5图

5图（右边被破）

黑 1 如在上面打，白就有了 2、4 的手段。白△起了作用，黑二子被吃。黑 5 跳虽能成活，但右边被破。黑只能在以上两种走法中选择。

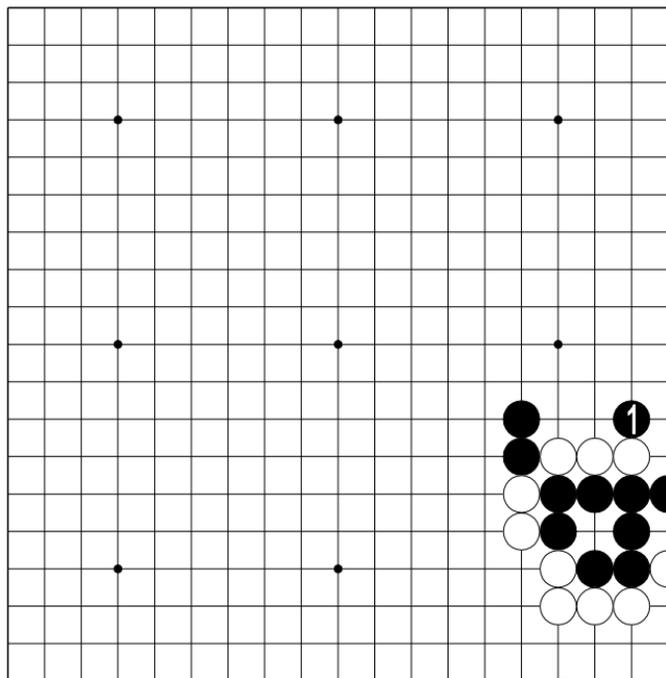


第6题

第6题 陷入困境

黑先 有段

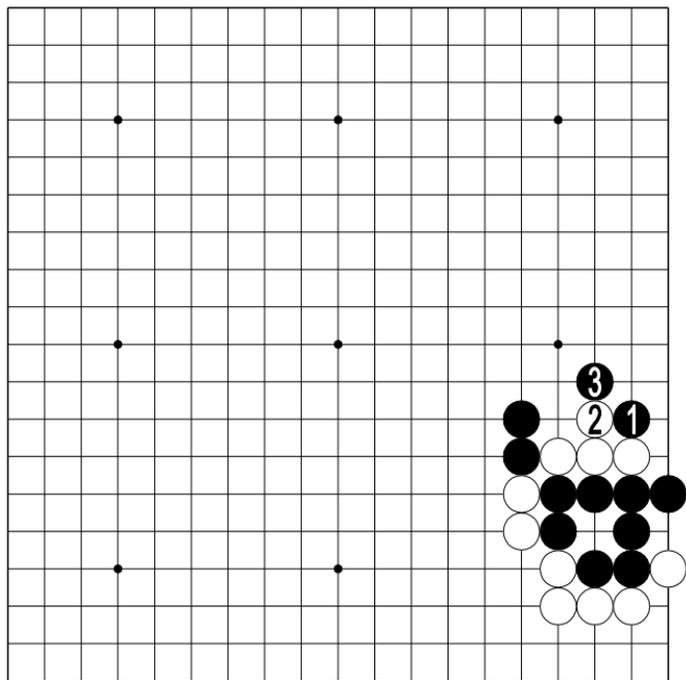
被完全包围的黑棋仅有一眼，除同外侧的白三子进行对杀之外，别无他策。此形中黑有著名的手筋可以摆脱困境。



正解图

正解图 靠的急所

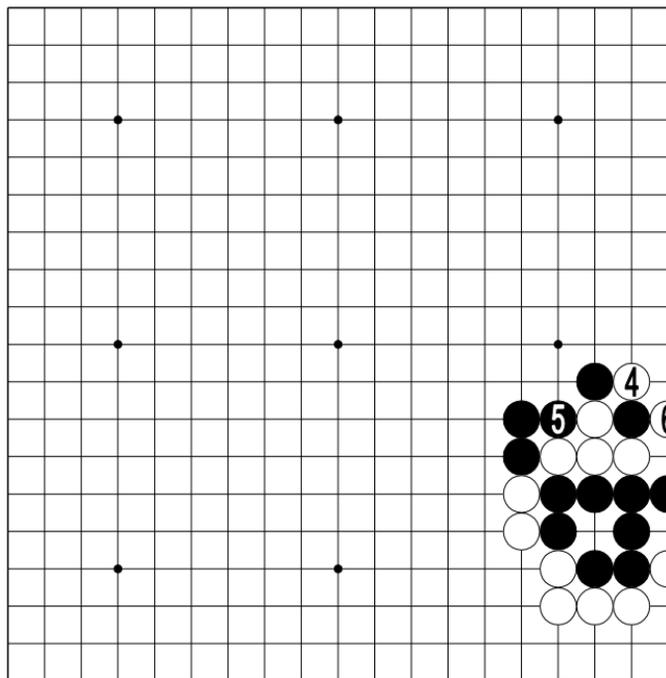
既然是对杀，就一手也不能松弛。黑必须设法使白撞紧气才能取胜。黑 1 靠是急所。



1图

1图（强烈的一手）

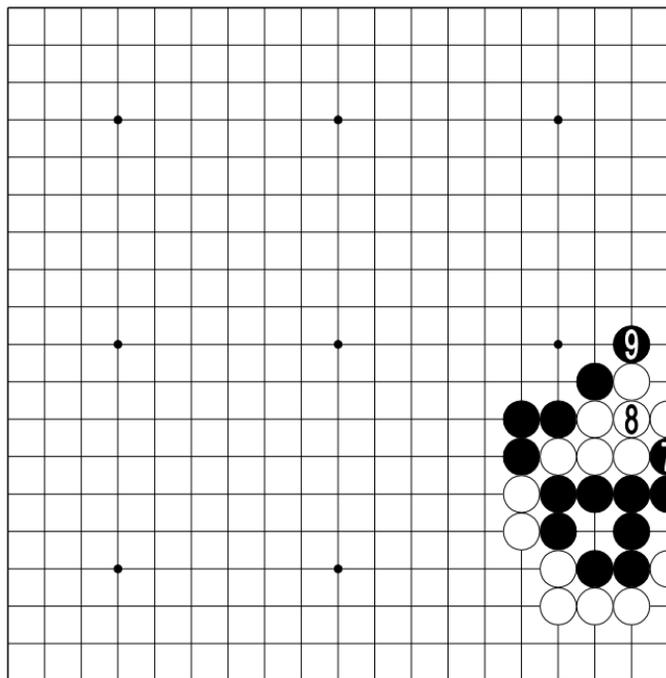
黑 1 时，白 2 没有别的走法。接着黑 3 扳是强烈的一手。如果不熟悉以下的手筋是走不出这一手棋的。



2 图（弃子）

白 4 断绝对，然后黑 5 打
迫白 6 提一子。这是利用弃子
封锁白棋的手筋。

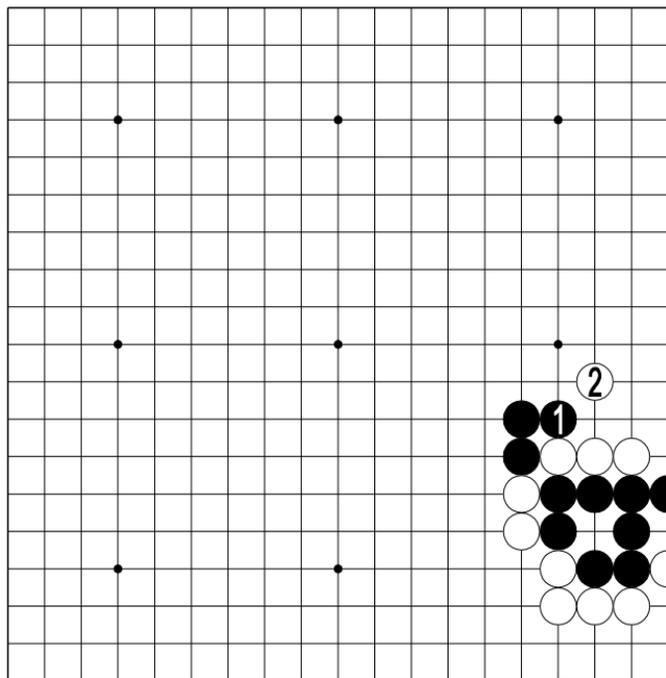
2 图



3图

3图（滚打）

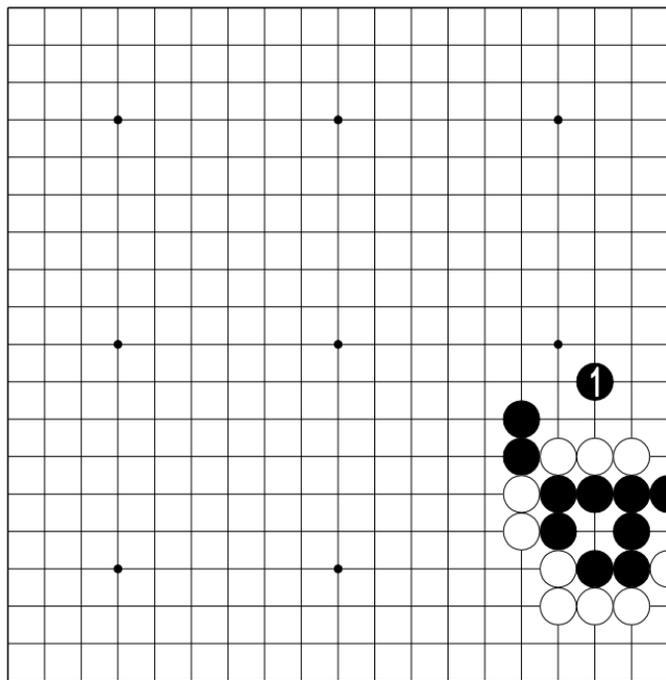
接下去黑 7 挤吃，白 8 接时，黑 9 打，白被吃住。黑▲立下的一子起了决定性的作用。



4 图（失败 1）

黑 1 失败，被白 2 跳出后，黑捉不住白棋。

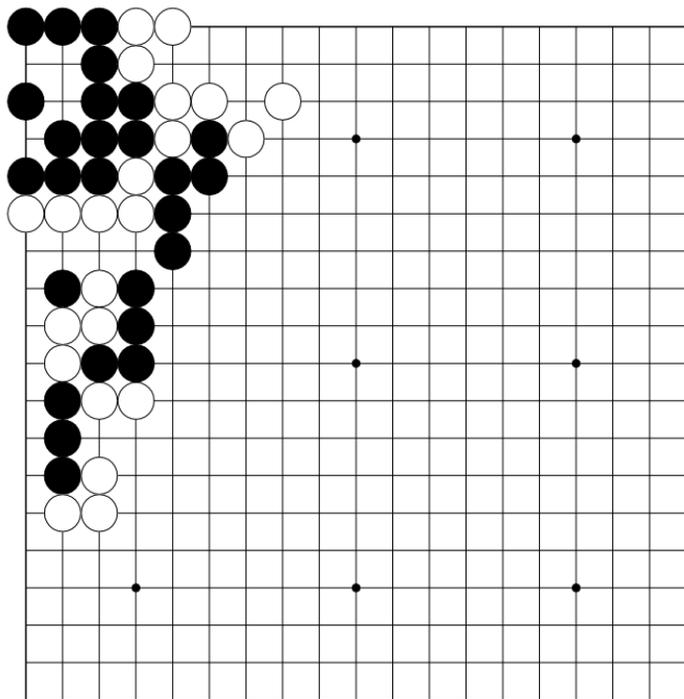
4 图



5图

5图 (失败 2)

黑 1 飞封也不行。单封对杀黑气短，不能取胜。白 2、黑 3 时，白 4 接一手，对杀白快一气胜。

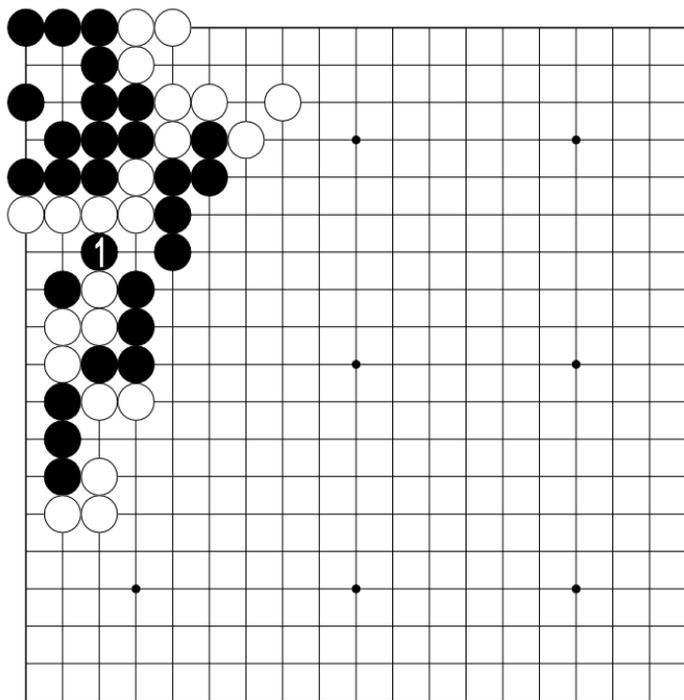


第7题

第7题 意外

黑先 中级

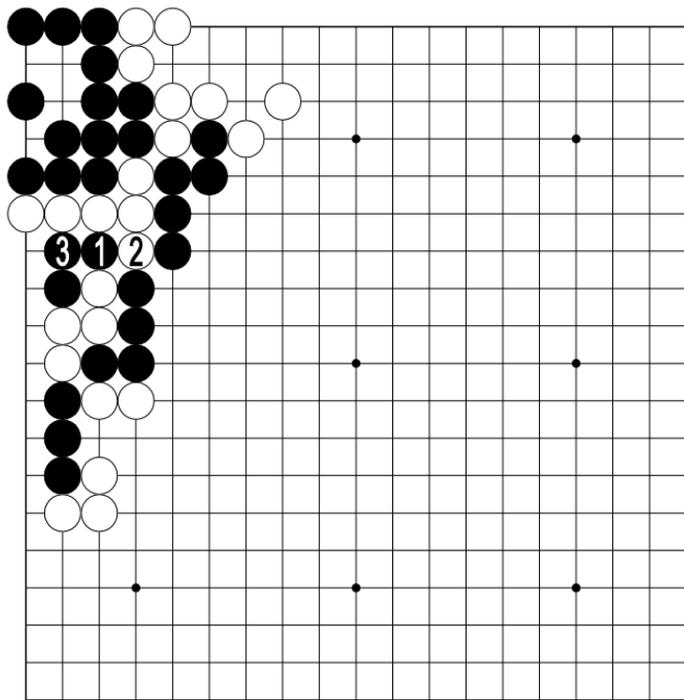
意外指的是本题图形虽大，但答案却出乎意料的简单。黑有一气呵成的手段可以杀住白棋。



正解图

正解图必然的次序

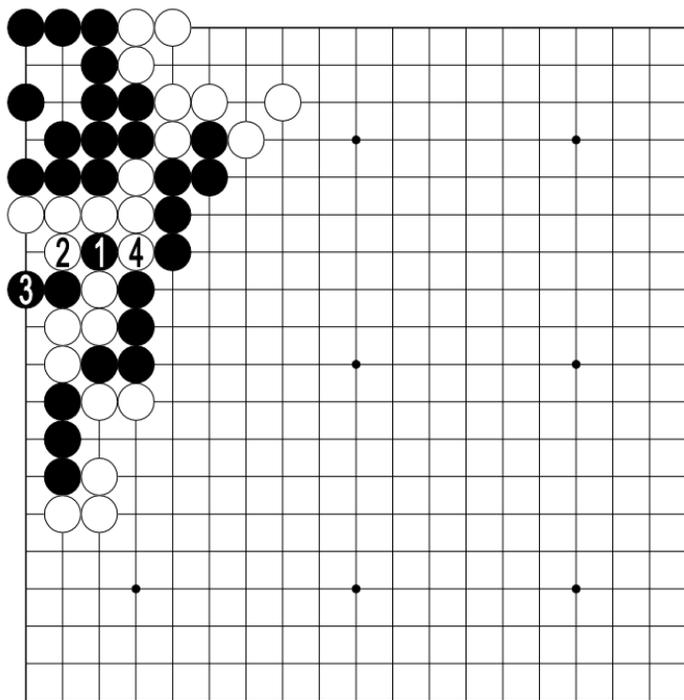
黑 1 挖只此一手。除此之外别无杀住白棋的手段。只要思考一下，这一手筋是不难发现的。



1图

1图（简单）

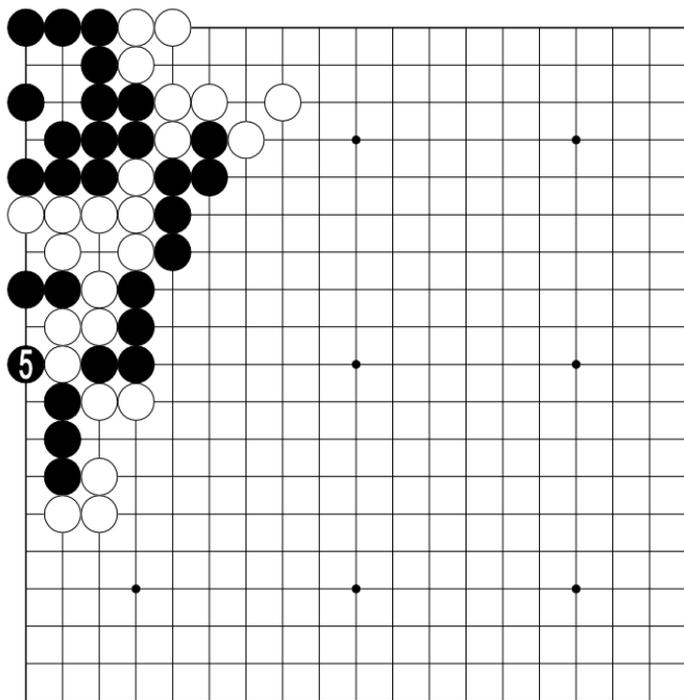
黑 1 挖时，白 2 断显然不能成立，黑 3 接一手就完了。白这样被吃住未免过于简单了。



2 图（立下）

因此黑 1 时，白 2 只能在下面断。但黑有 3 立的妙手。白 4 提不得已。

2 图

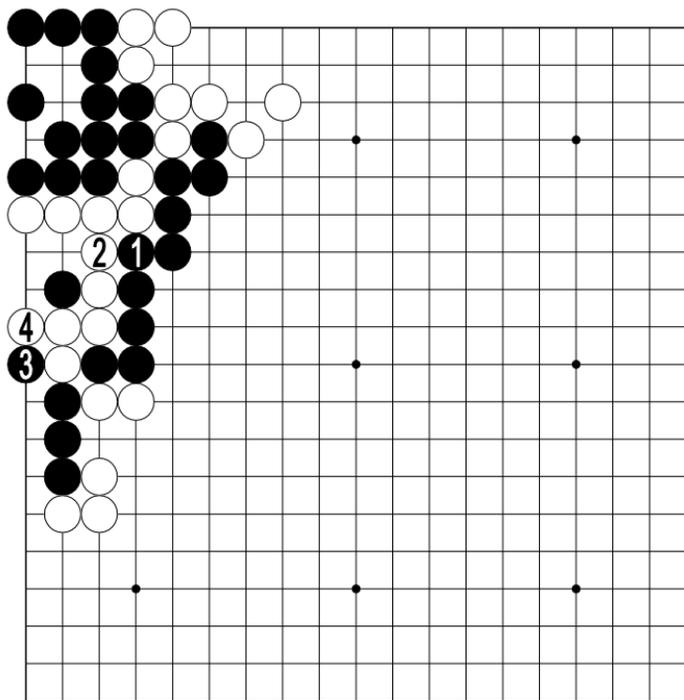


3图

3图（不入子）

接着黑 5 扳一手，白全部溃灭。白已撞紧气，两面都不入子。

黑 1 以下是必然的次序，不难发现。

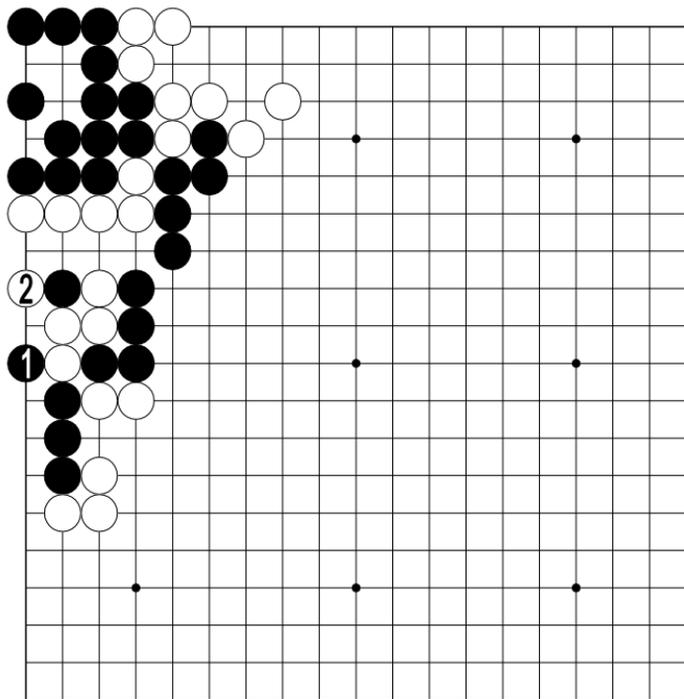


4图

4图（失败）

黑如害怕对杀气短而匆忙地在 1 位紧气，不能成功。被白 2 接一手，黑失败。

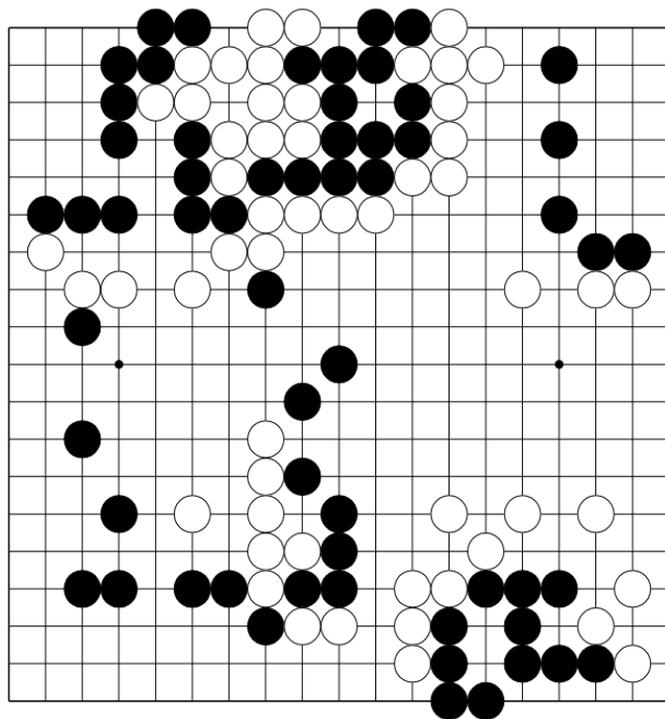
黑即使 3 扳也无济于事，白 4 挡一手就完了。2 之点是急所。



5图

5图（有眼杀无眼）

黑如 1, 白 2。有眼杀无眼，
黑失败。

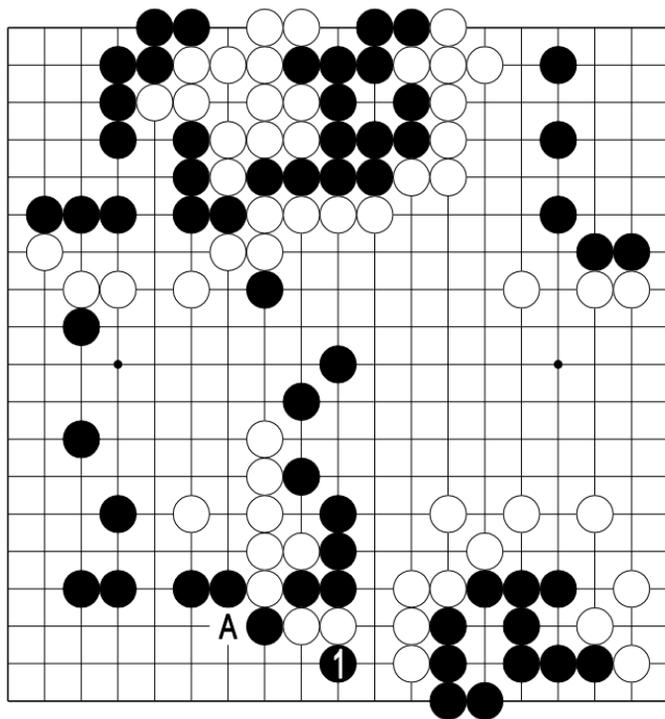


第8题

第8题 能脱险吗？

黑先 上级

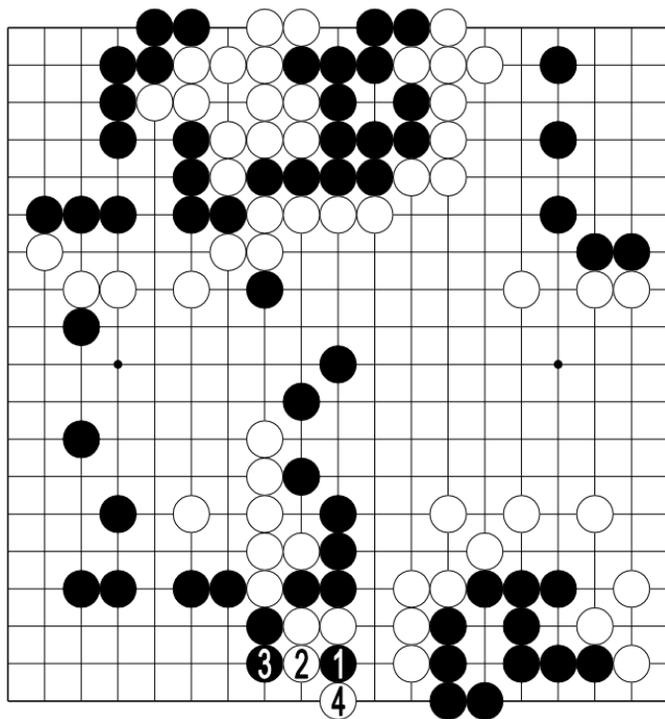
从下边向上延伸的黑七子悬在当中，成了浮棋。黑能脱险吗？对此虽然不能置疑，但问题并不简单，须要走出手筋才能转危为安。



正解图

正解图 托一手

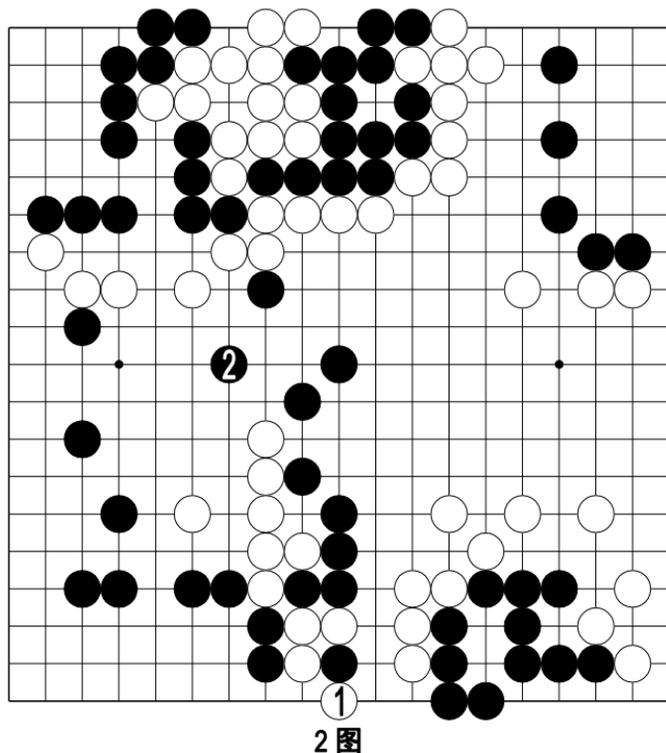
黑 1 先托一手是手筋。黑先手防止了白 A 断，这是治孤中常用的巧妙手筋。



1图

1图（先手）

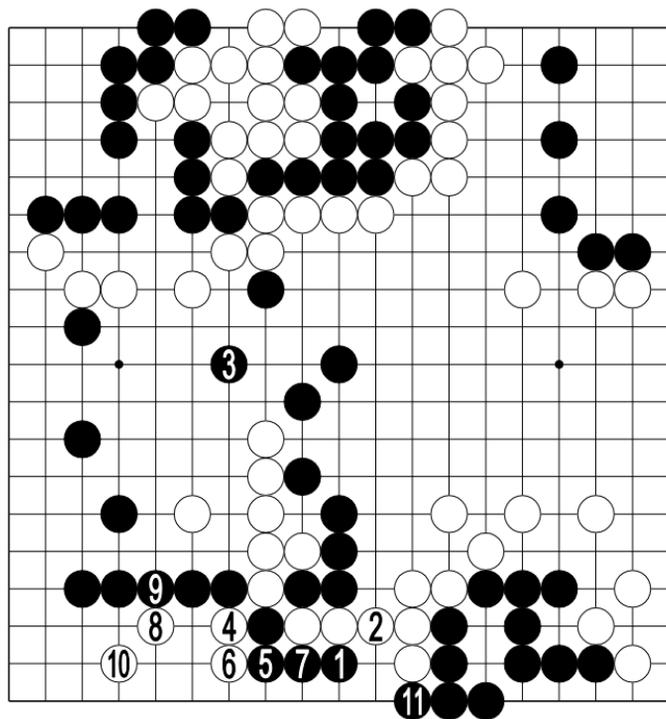
黑 1 时，白如不肯舍弃二子而 2 挡进行抵抗，黑 3 挡就成了先手。白 4 不能省略，接下去——



2 图（大成功）

白 1 既然不能省略，于是黑取得先手转于 2 位封，就反而吃住了白七子。走成这种结果，与其说是黑治孤成功，不如说这是一举奠定胜利的大逆转。

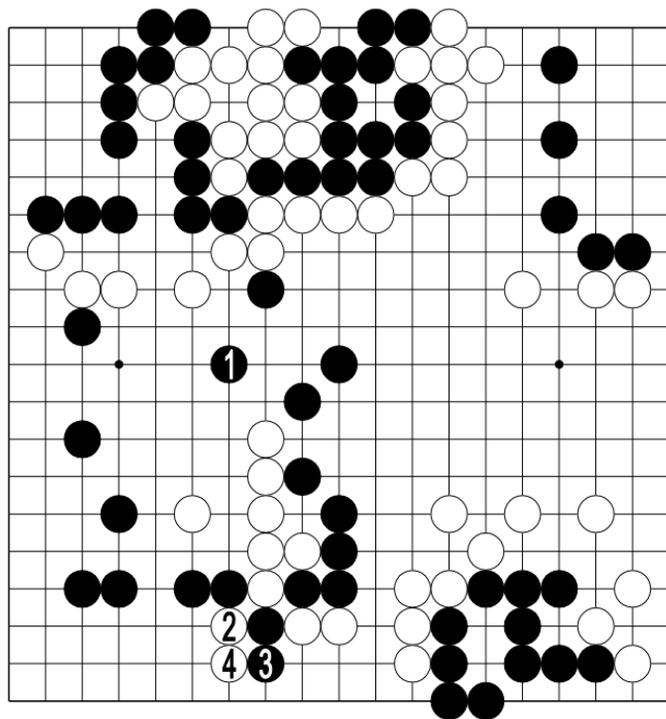
白失败主要应该归咎于白的过分，黑手筋的作用犹在其次。



3图

3图（渡）

黑 1 托时，白如 2 接，黑 3 封仍是好手。白即使 4 断，黑 5、白 6 时，黑 7 可以宽气。接着白也 8、10 长气必然，到黑 11 渡，上面的白七子就被吃住了。

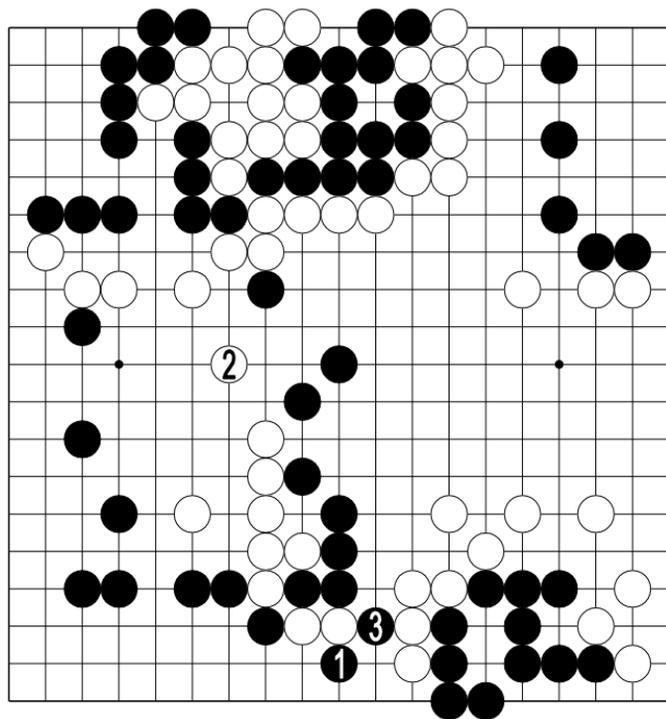


4 图

4 图（失败）

黑单在 1 位封失败。白 2 断一手，黑的尾巴就被切断了。接下去黑如 3，白 4，黑无后续手段。

白不仅实利巨大，而且黑必须再走上一手，上面才能通连。走成这种结果，勿宁说是黑的失败而不是治孤成功。这是由于黑不懂手筋造成的。



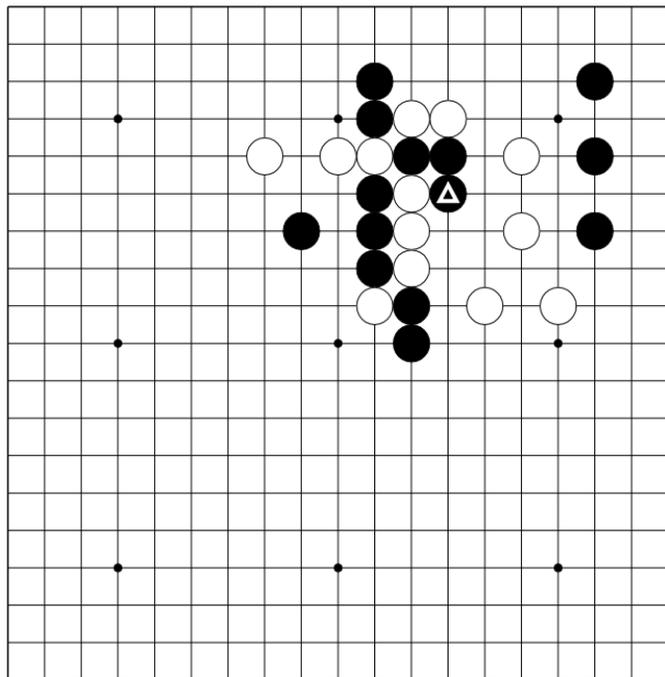
1图

◇一点忠告◇

托的手筋

1图（手筋）

黑 1 托的手筋应该记住。白不能进行抵抗，只有 2 逃，于是黑 3 打、吃住二子，上下通连，黑出色地取得了治孤的胜利。

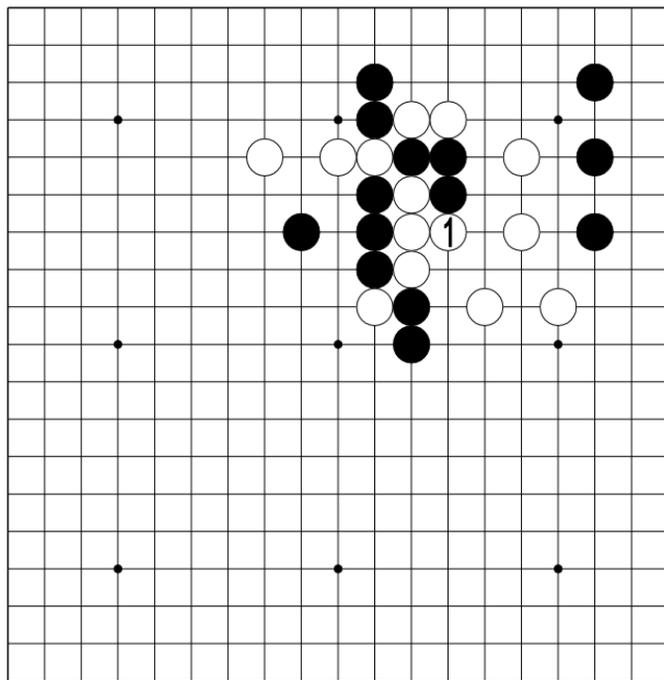


第9题

第9题 战斗方酣

白先 中级

中腹燃起炽烈的战火。黑本有摆脱困境的好手，但▲曲拼命挣扎错了。白应抓住机会，坚决歼灭黑子。

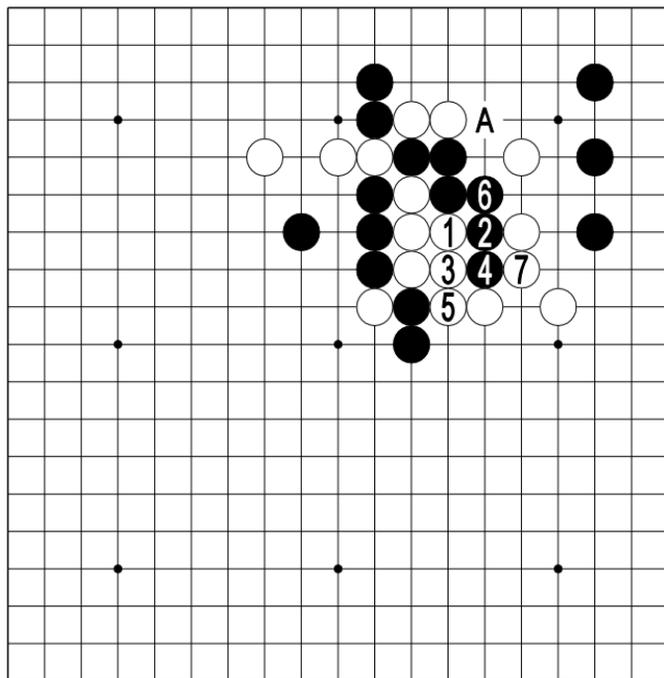


正解图

正解图 不拘泥于形

白 1 挡。一旦展开肉搏战，就不要拘泥于形和着法了。

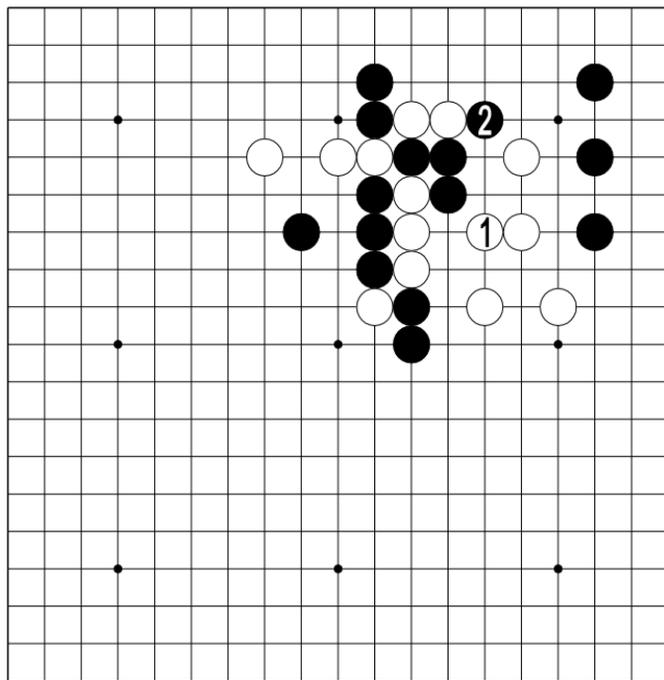
即使从形上看走的不是正着，只要没有其他更好的手段，也就和正着具有同等意义了。白 1 是此形中绝对的一手，只有这样走才能使黑撞紧气。



1图

1图（黑无后续手段）

白 1 紧气的目的是使黑不能在 A 位扳出。乍看白形似乎也有些缺陷，所以黑 2、4 以下活动三子，但这不过是垂死挣扎而已。黑 6 接时，白 7 紧一手，黑无后续手段。

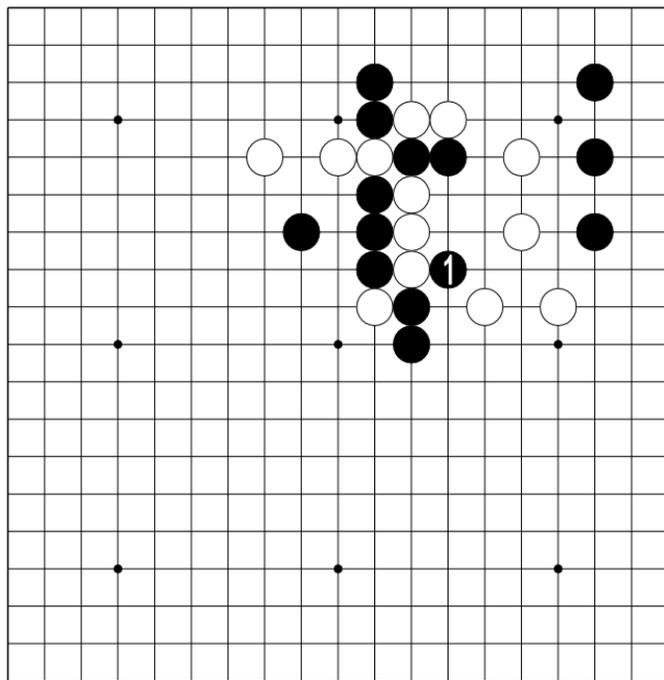


2图

2图（失败）

白 1 并是好形，但在本型中却非正着，因为黑有在 2 位扳出的手段，这样一来就让黑逃出去了。

在这种短兵相接的肉搏战中，如果拘泥于形，就往往招致失败，本图即其一例。

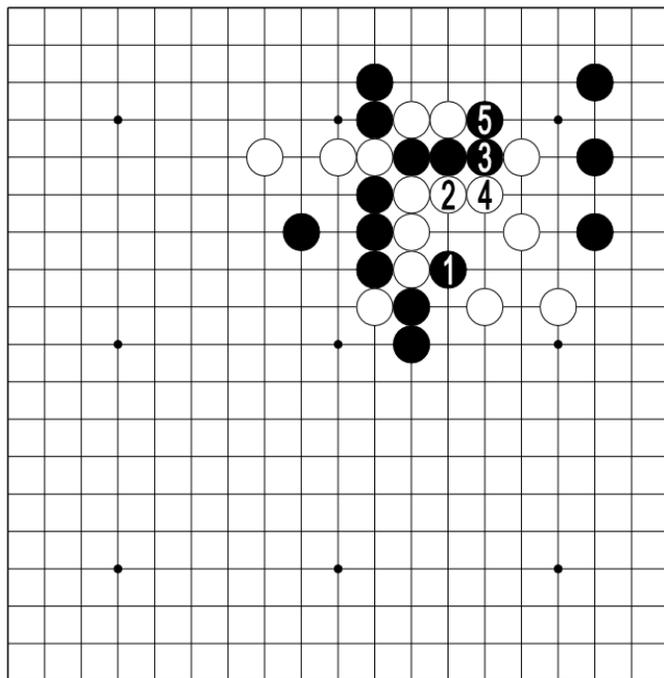


3图

3图（参考）

黑如1扳就逃出去了。这一手棋耐人寻味，但不易发现。乍看这样走很难脱出，所以容易被忽略过去成为盲点。

结果请看下图。如果在实战中能取得这样的战果，肯定会感到痛快淋漓的。

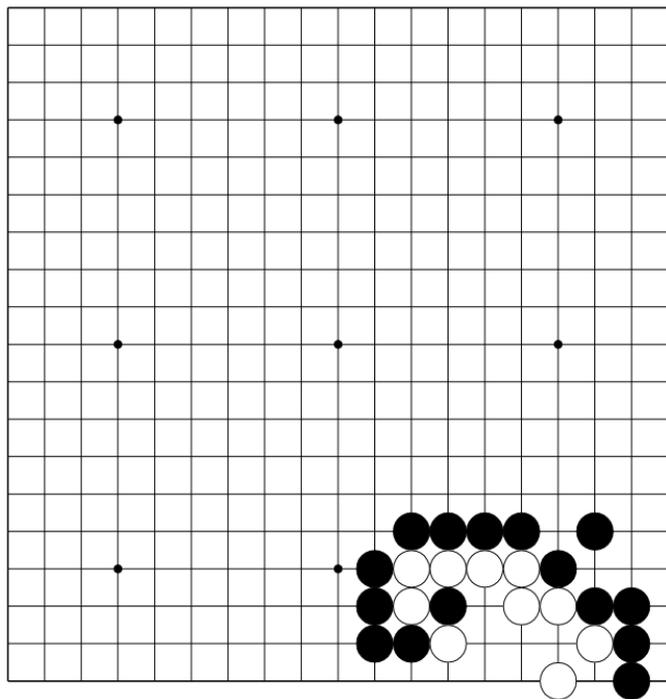


4图

4图（脱出）

黑如1扳，白只能2打，黑3时，白4挡也实出无奈，于是黑5长就自然脱出了。征子对白不利，白捉不住黑子。

黑 1 扳是值得玩味的一手。

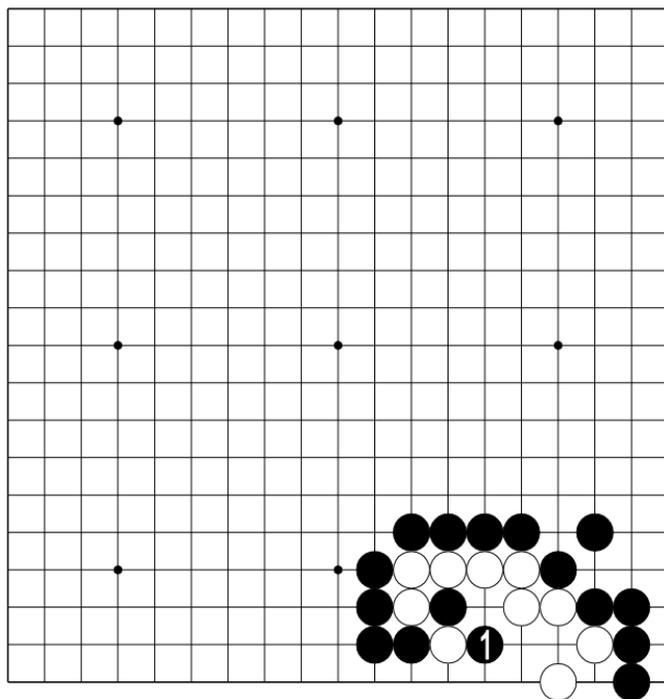


第 10 题

第 10 题 盲点

黑先 初级

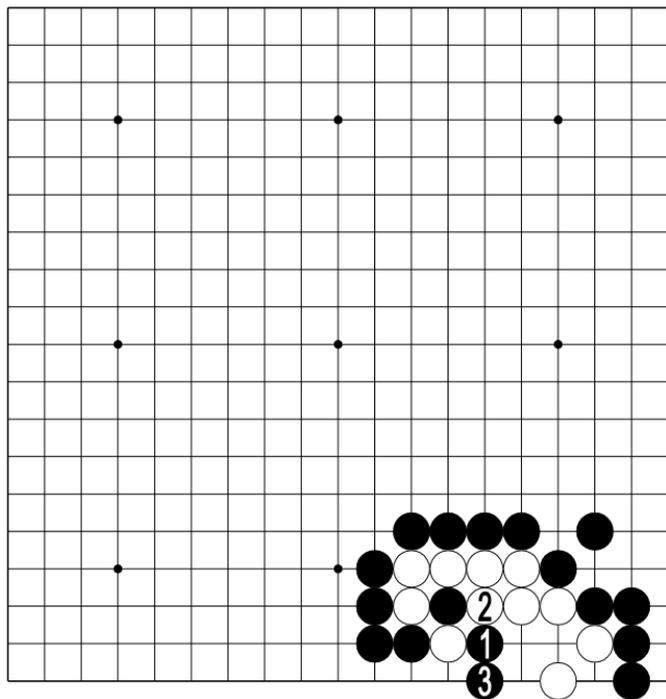
死活题是取之不尽的手筋的宝库。本题中黑有无手筋？在白地中投断的黑一子将发挥作用。第三手是盲点，容易忽略过去。



正解图

正解图 谁都会走

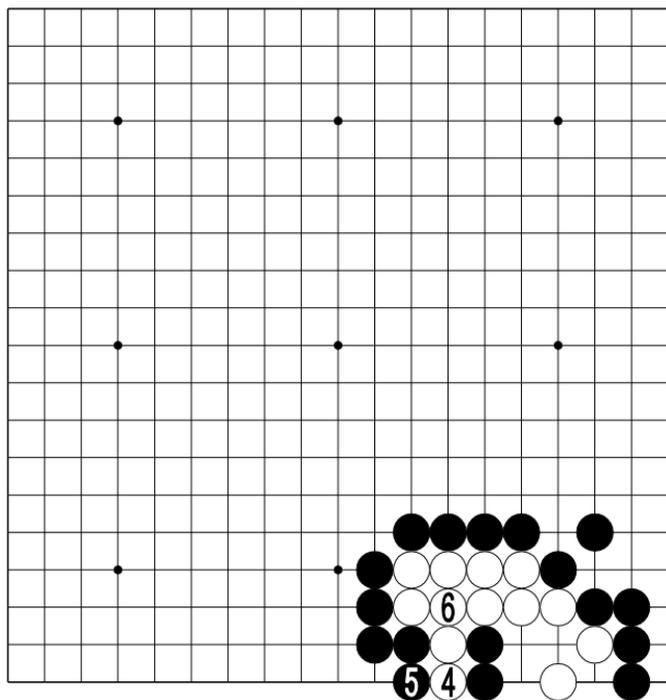
黑 1 兜吃是谁都会走的一手，因为一望可知，此形中只能从此处着手，没有别的走法。



1图

1图（盲点）

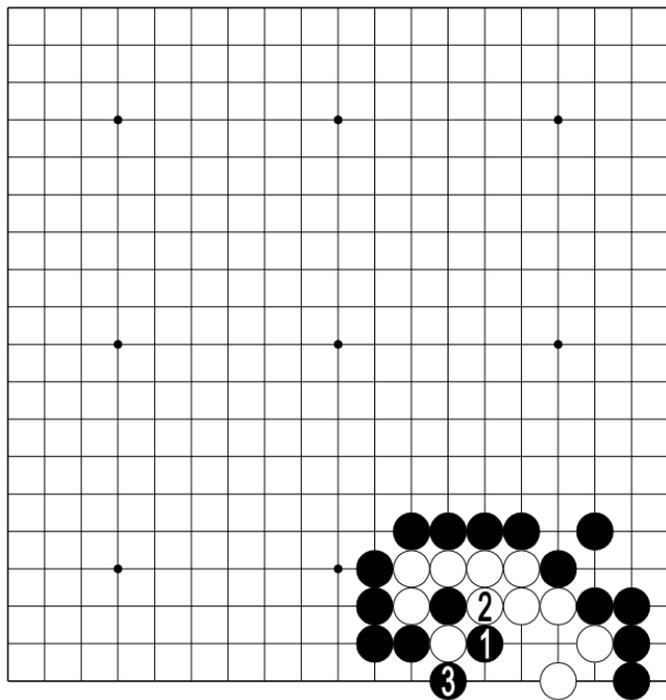
黑 1 时，白 2 提必然，接着黑 3 立这一巧妙的手筋却是容易被疏忽过去的盲点。



2图

2图（白死）

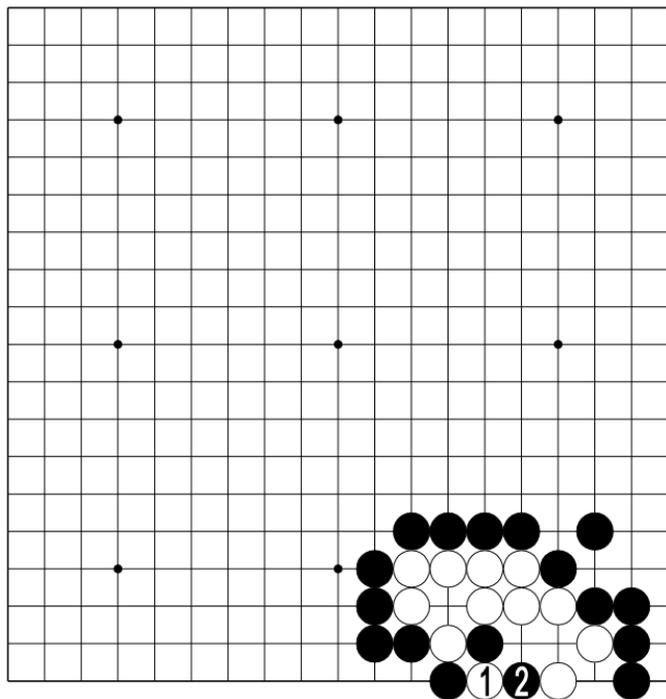
黑立下的一手恰好击中白的痛处。白4阻渡术得已，接着黑5打，迫白6接，一举扑灭白的眼位，白死。



3图

3图（随手）

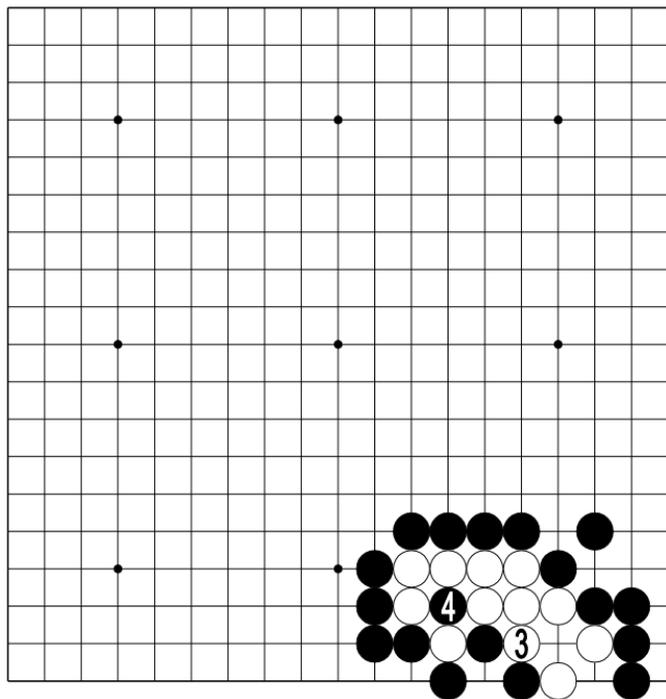
黑 1、白 2 提时，黑 3 如匆忙地渡因就失败了。这是很容易随手走出的一手。



4 图

4 图（抛）

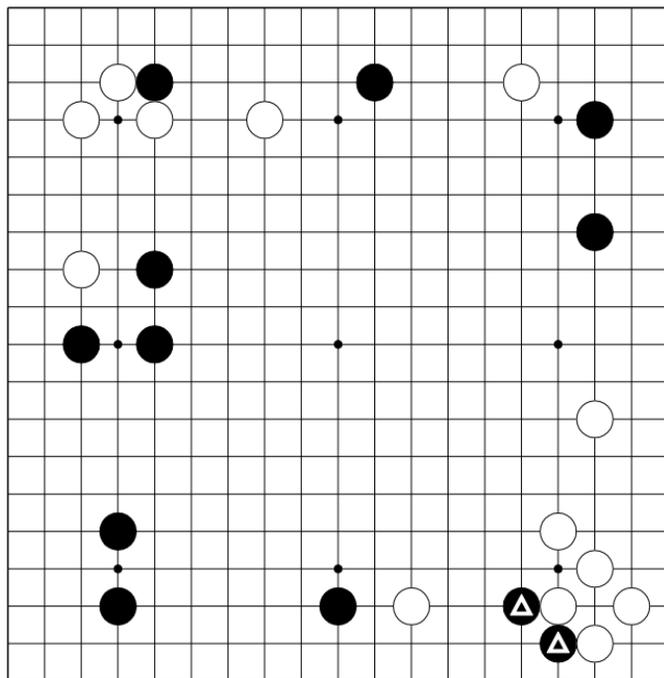
由于黑贸然渡了一手，就给白造成施展手段的机会。白 1 抛当然。黑如不肯立即开劫，就只有 2 提。但是……



5图

5图 (劫)

白 3 挤吃时，黑不能接，到头来还得 4 提开劫。成劫当然是黑的失败。

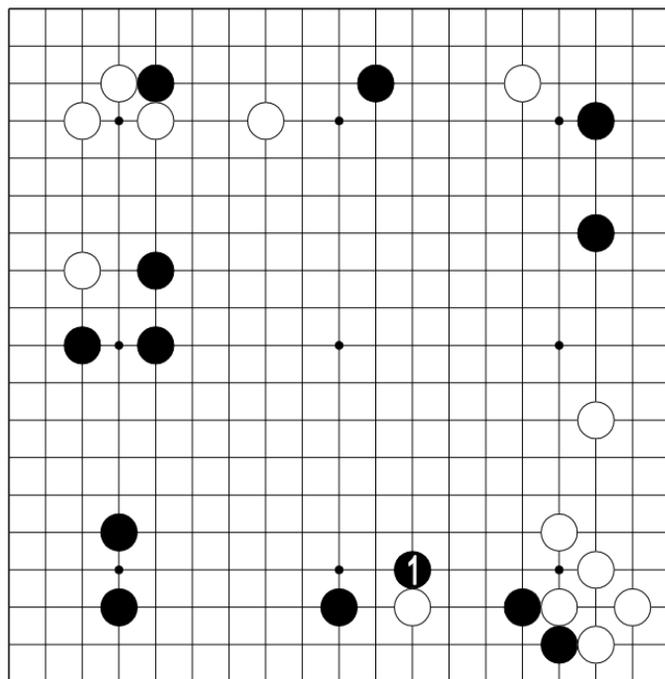


第 11 题

第 11 题 用意何在

黑先 中级

黑▲是连续先手逼应的两手。黑在这里先手定形的用意何在呢？原来黑是在瞄着下一步的手段，这两手棋是为展开大模样作战作好准备。黑下一步怎样走？

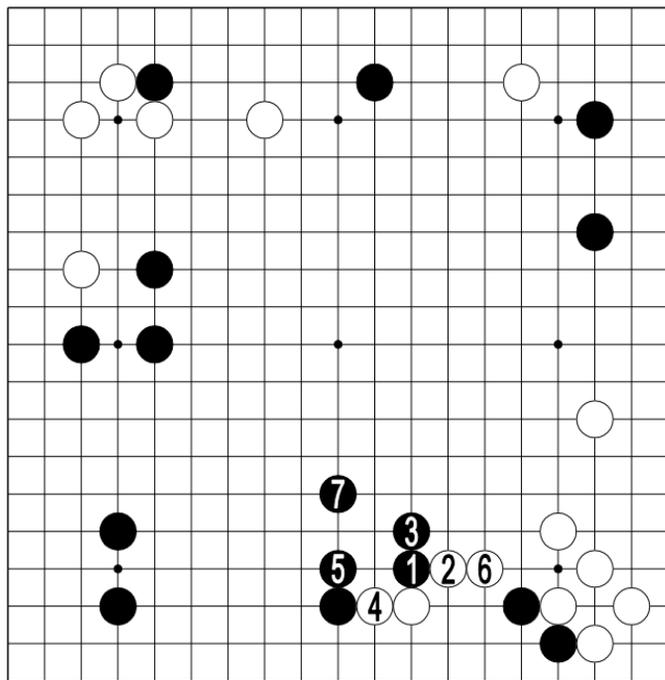


正解图

正解图 靠压

黑既在右下角定形，1 靠压就只此一手了。黑先手逼应，就是为了走上这一手棋。类似的局面在实战中时常出现。

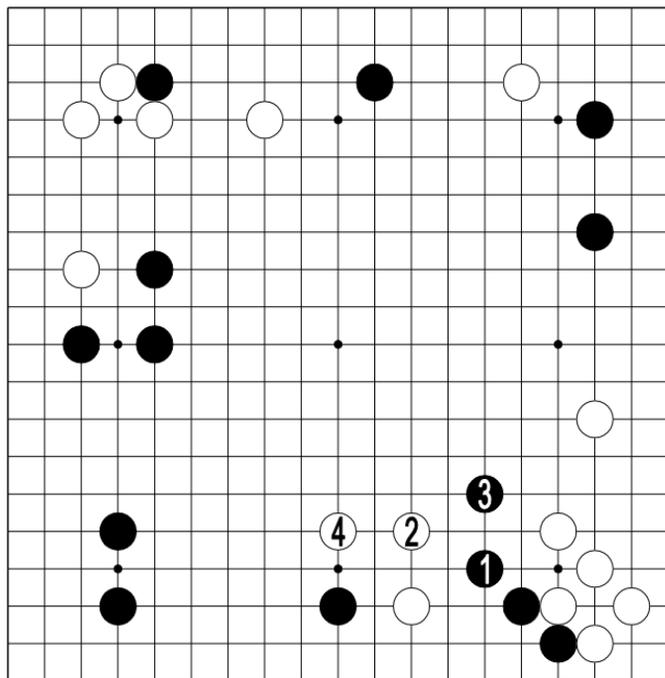
这是立足于大局观，展开大模样作战的第一步。在序盘中必须放眼全局而不应汲汲于局部的得失。



1图

1图（大模样）

黑 1 靠压时，白 2 扳当然。黑 3、白 4、黑 5 之后，白为了掩护断点，6 补不能省略，这已经表现出黑先手逼应的价值。到黑 7 白虽取得相当的实利，但黑也出色地贯彻了作战方针。

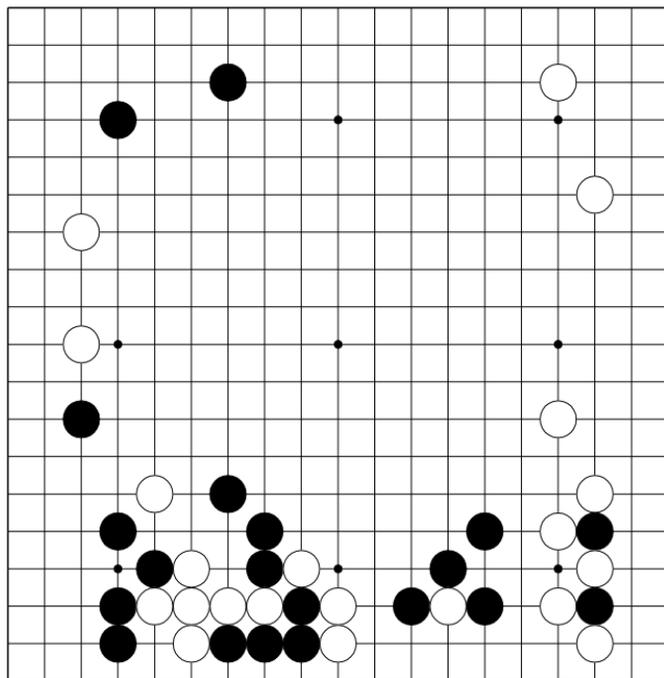


2图

2图（失败）

黑 1 滞重地尖出是不懂先手逼应的意义和不谙棋理的表现。白 2、黑 3 之后，被白 4 跳一手，黑模样顿时消失了。

不仅如此，右面的黑棋还成了无根的浮棋，黑在序盘中形势就已陷于不利。

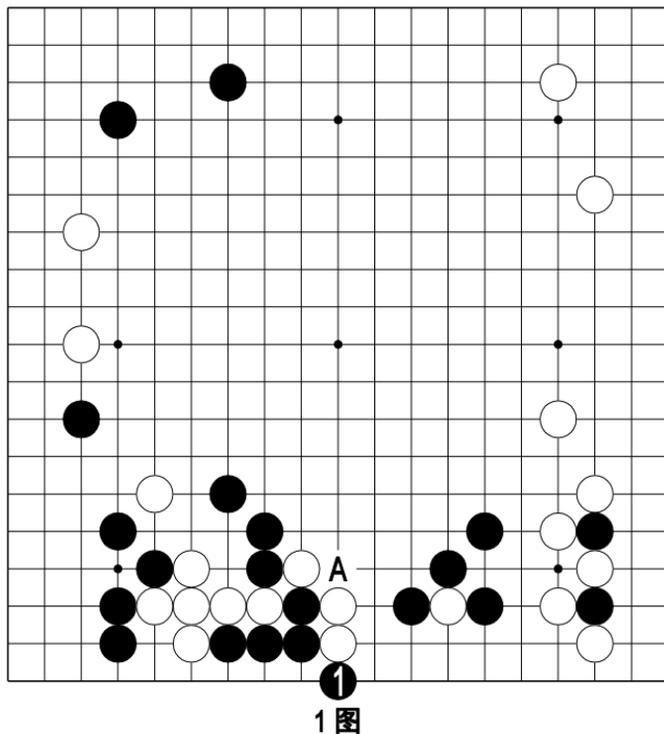


第 12 题

第 12 题 简单

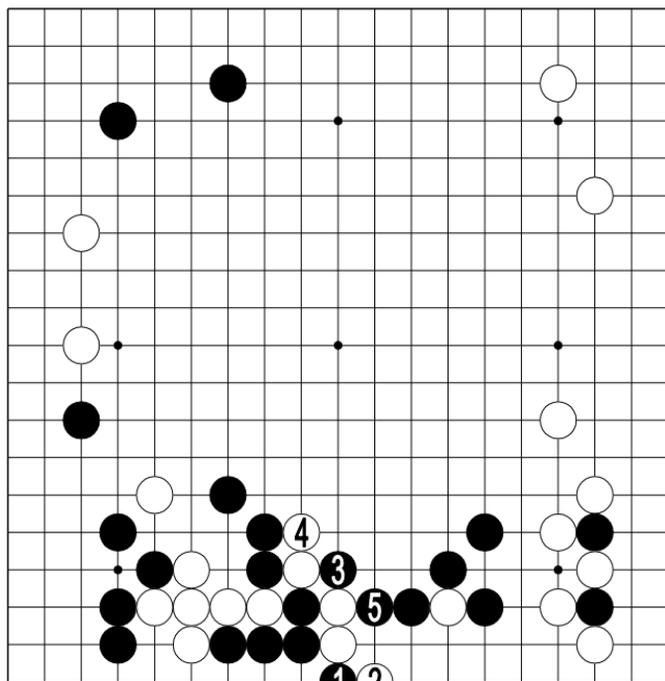
黑先 上级

如果只图营救下边的黑四子，问题倒是非常简单，但决不能满足于此。把左面的白七子吃住才是正解。



正解图 扳是好手

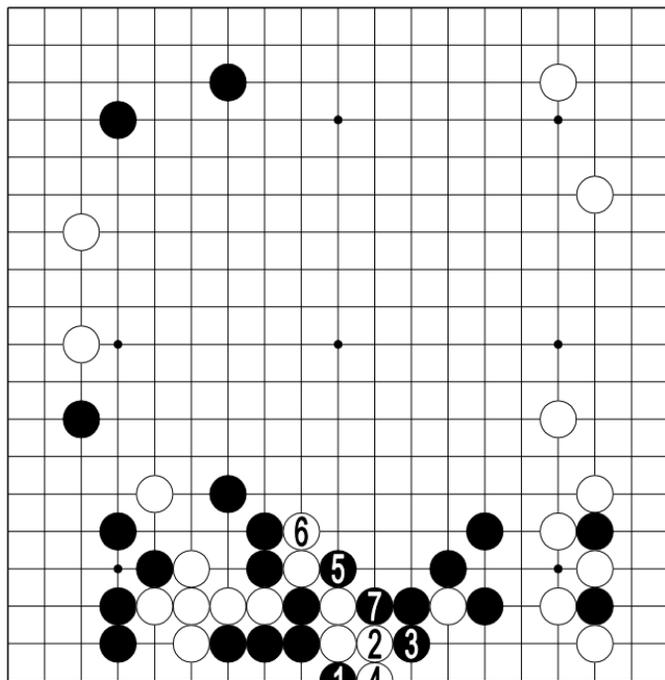
黑 1 单下扳是妙手。A 断的余味不要立即走掉，应作为最后决胜之着暂时保留。



1图

1图（一气呵成）

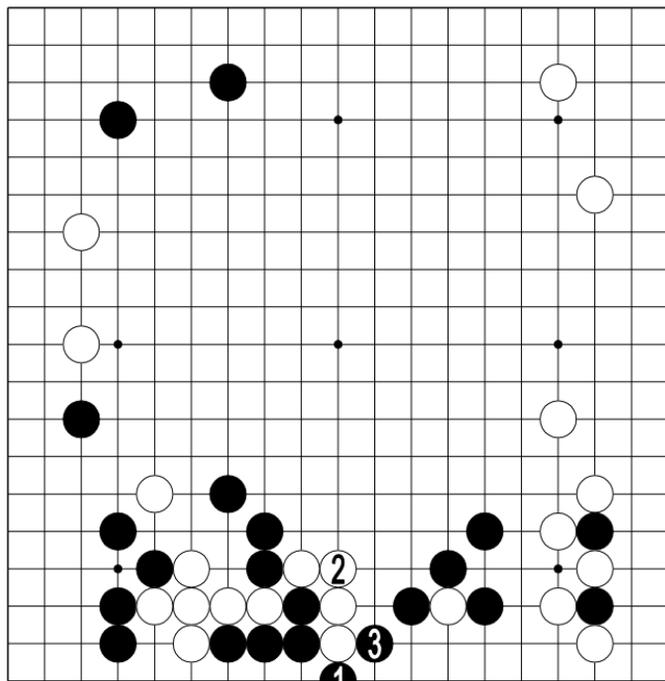
白如 2 挡，这时黑再 3 断是次序。接下去白如 4，黑 5，黑一气呵成，一举歼灭白棋。



2图

2图（引而不发）

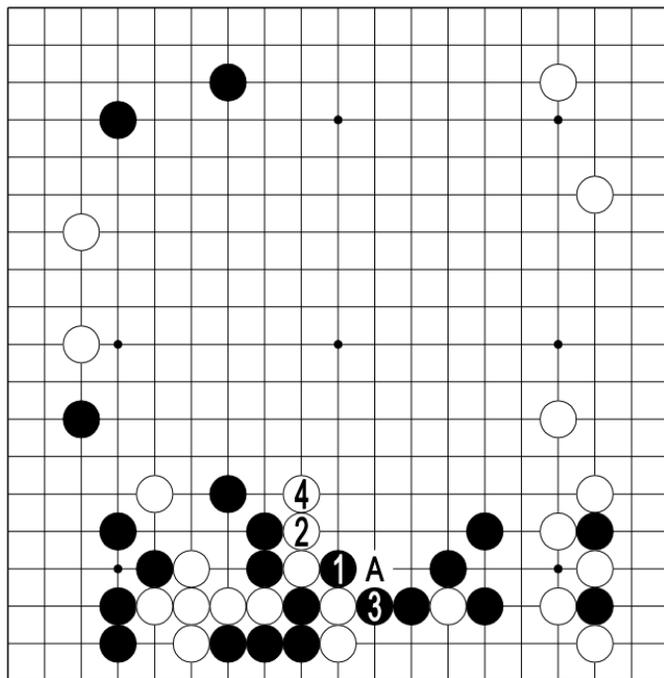
黑 1 扳时，白如 2 长，黑单在 3 位挡，暂时不断，待白 4 渡，时机已经成熟，黑再 5 断、7 打，一举歼灭白棋。



3图

3图（渡）

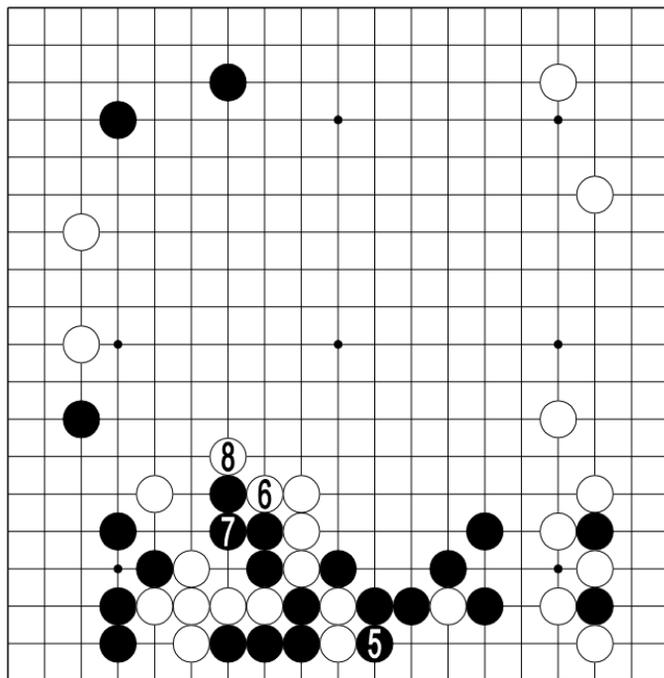
白如 2 接，黑 3 渡当然，这样就自然吃住了白七子。



4图

4图（失败）

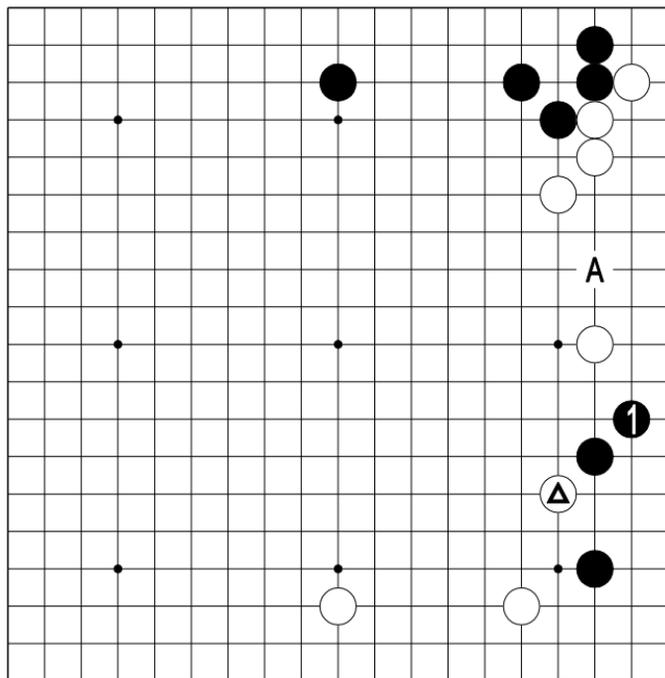
黑如先 1 断定形就失败了。白 2、黑 3 必然。白 4 瞄着A位征，黑 5 绝对不能省略，于是——



5图

5图（黑被吃）

白 6 挤、8 扳，反而吃住黑四子。正解图黑 1 以下的手段值得玩味。



第 13 题

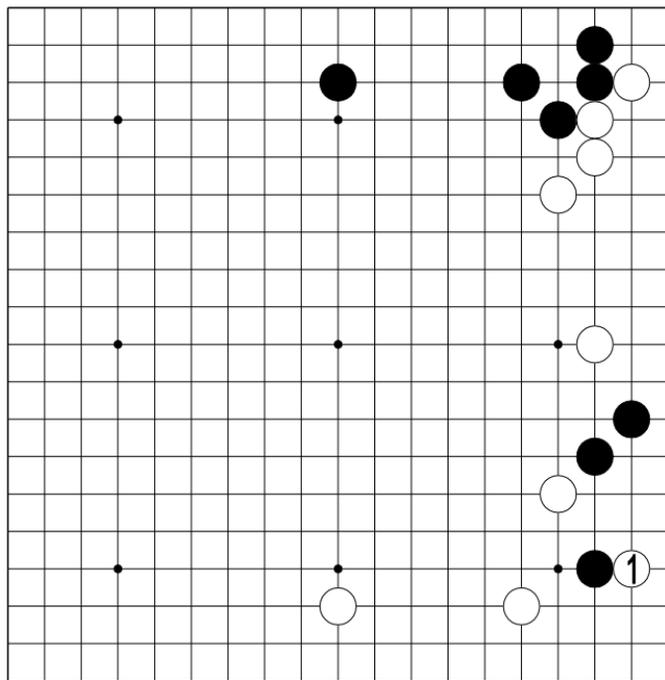
第 13 题 缺陷

白先 有段

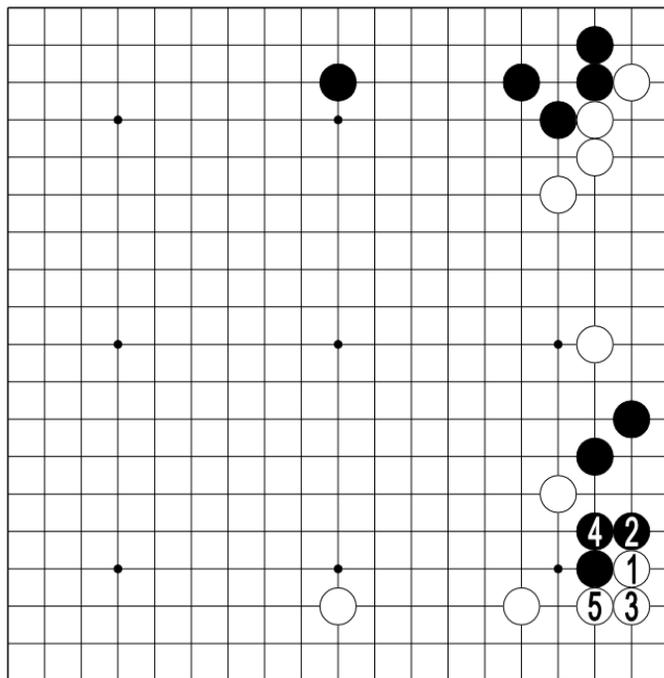
对白△的大飞，黑 1 尖竟想一子两用，既防止白冲下，又瞄着 A 的打入。其实这不是一步好棋，黑给自己造成了严重的缺陷。

正解图 奇手

白抓住时机 1 托是出乎意料的一手。这一手筋是对黑狡黠态度的责罚。



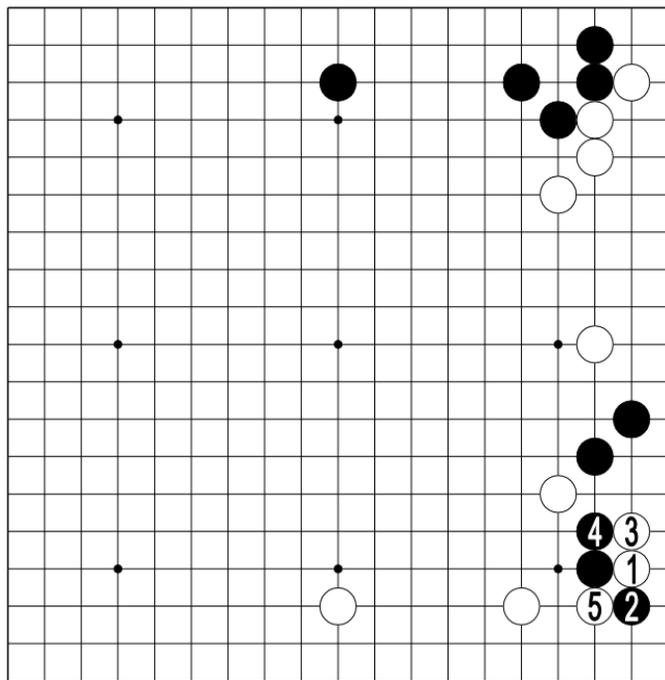
正解图



1 图

1 图（充分）

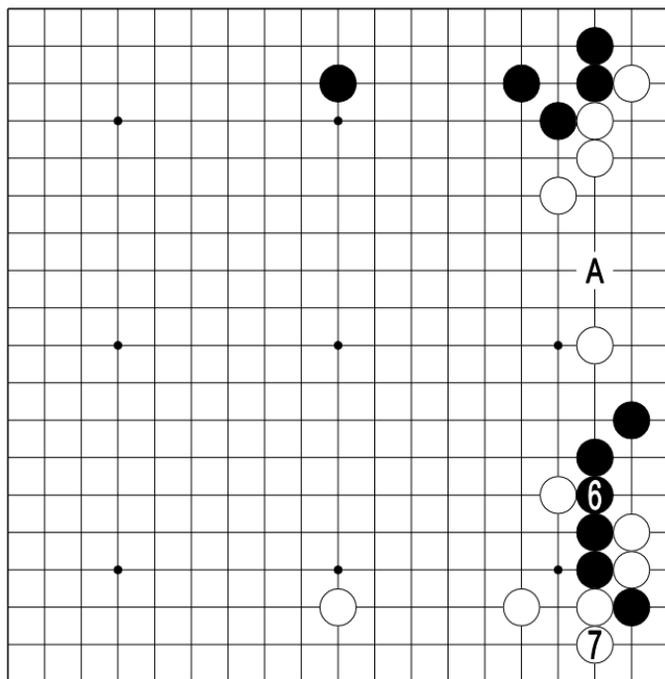
黑如 2 扳，白 3 退，黑 4 接时，白 5 渡实利巨大。这一渡白充分。



2 图

2 图（断）

走成前图的结果黑痛苦，但如因此而在 2 位下扳，则被白 3 长一手后，黑难以应付。黑如 4 挡，白 5 断。

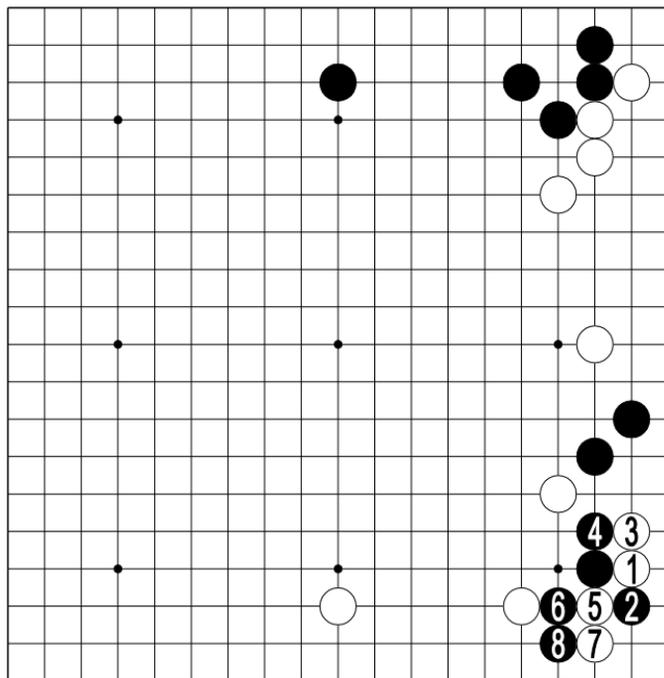


3图

3图（损）

接下去黑如 6 接，被白 7 立下，黑实利大损，白有利自不待言。

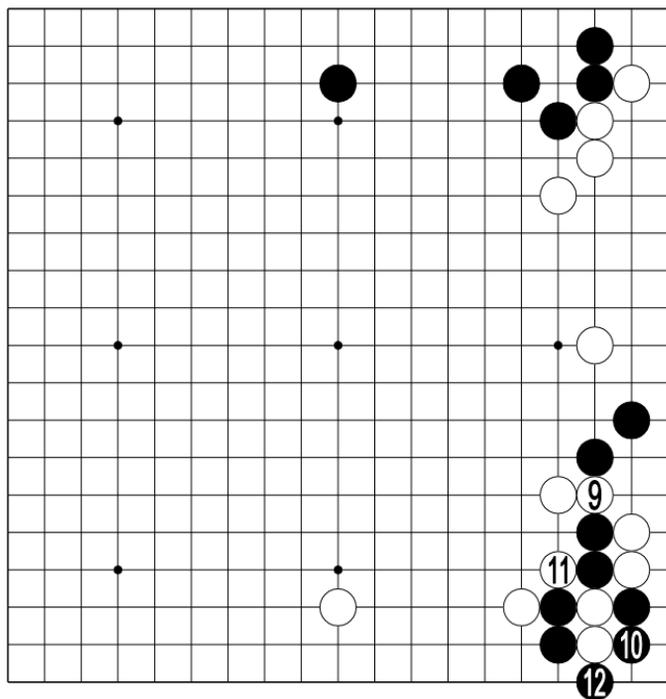
走成这种局面后，黑是否能得到 A 打入的机会就很难说了。



4 图

4 图（顽抗）

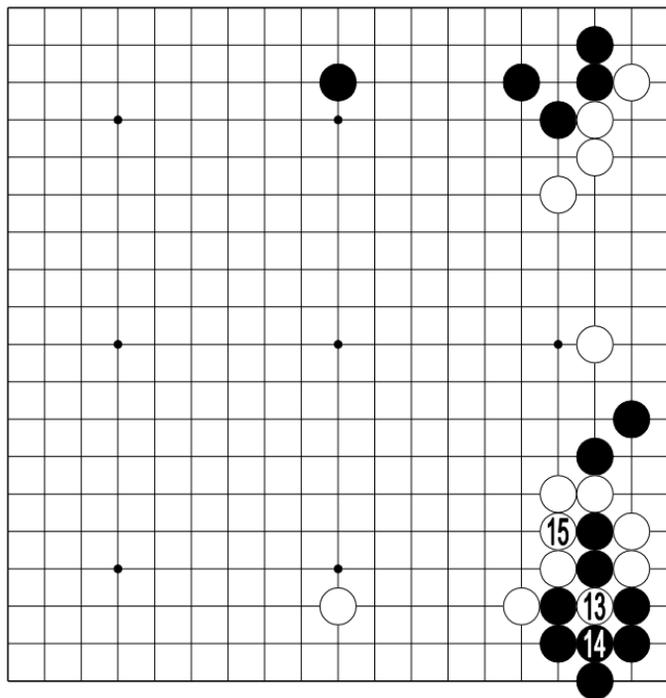
前图黑损地，因此白 5 断时，黑 6 打、8 长进行顽抗也未可知。



5图

5图（滚打）

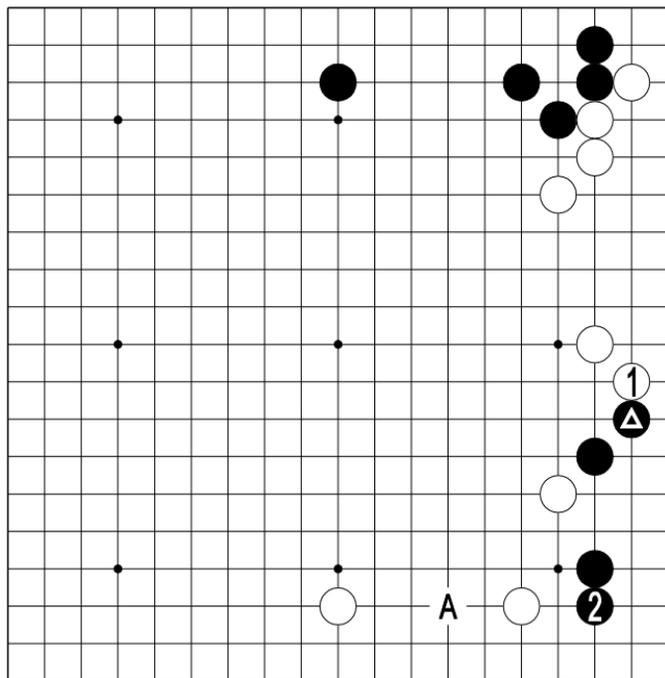
但是白9位断时,黑只能在10位打吃,接着白就有了11滚打的手筋。迫黑12提后……



6图

6图(扑)

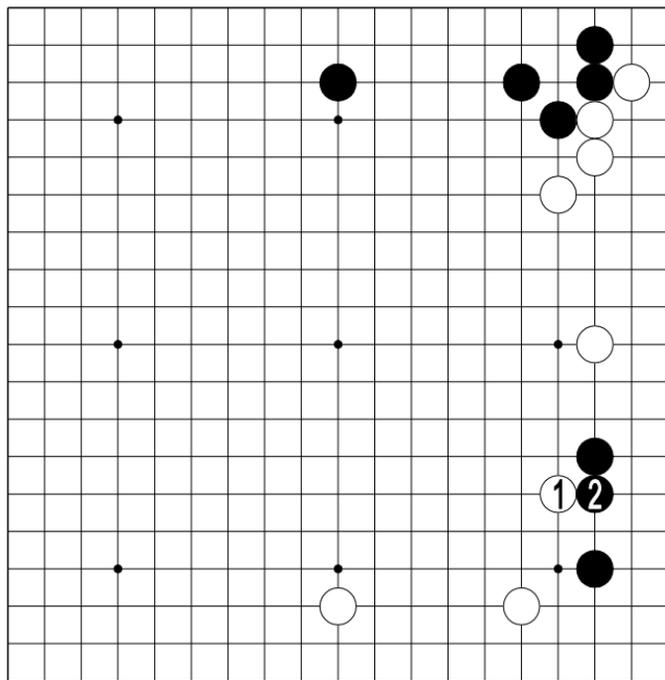
白 13 扑当然。黑 14 提、白 15 滚打时，黑不能接，结果白左右通连而黑二子孤立了，黑损失惨重。



7图

7图（失败）

白如果为黑▲所诱惑而在1位尖顶就失败了。黑2并姿态生动，下一步就有了A位打入的手段。



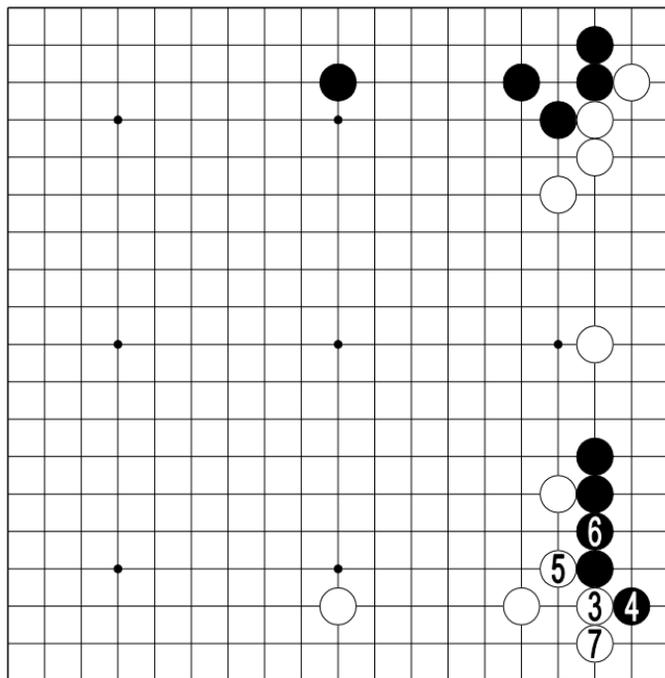
1图

◇一点忠告◇

型

1图（常法）

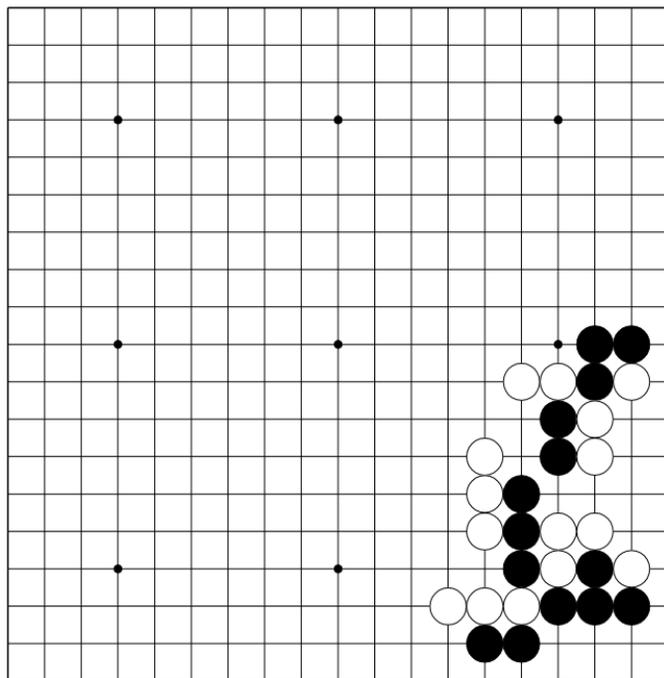
白1是整形的手筋。黑在2位应是常法。



2图

2图 (安定)

白 3 托、5 虎，黑 6 时，
白 7 立是定式的一型。

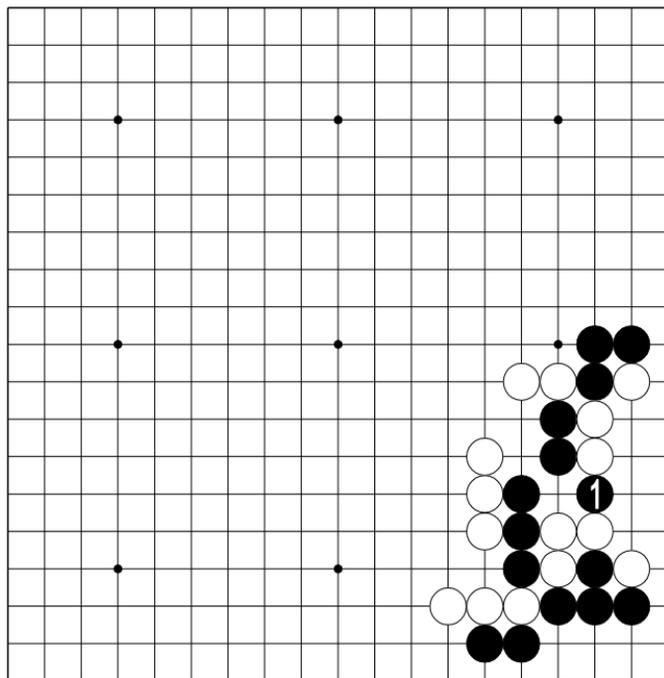


第 14 题

第 14 题 被动

黑先 中级

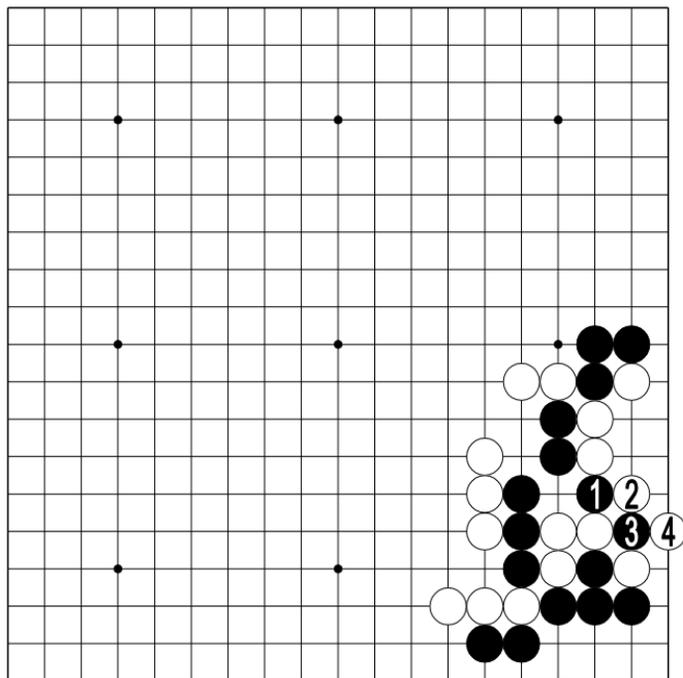
无论怎样看，黑五子都处于被动挨打的位置。但是白形中也有缺陷。俗语说，“鼠急反噬猫”，黑有没有反击的手段？



正解图

正解图 挖

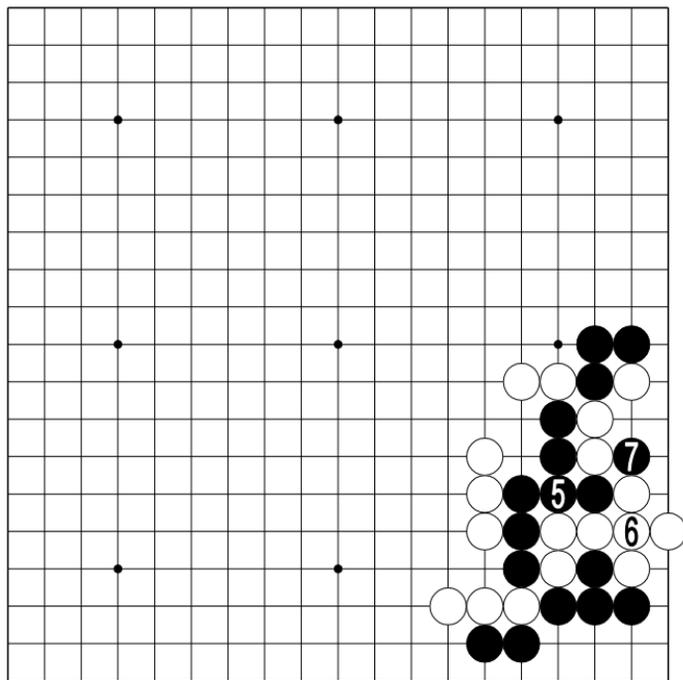
黑无论如何逃不出去，如果要在白的重围中挣扎，也只有抓住白的弱点在 1 位挖。



1 图

1 图（抛）

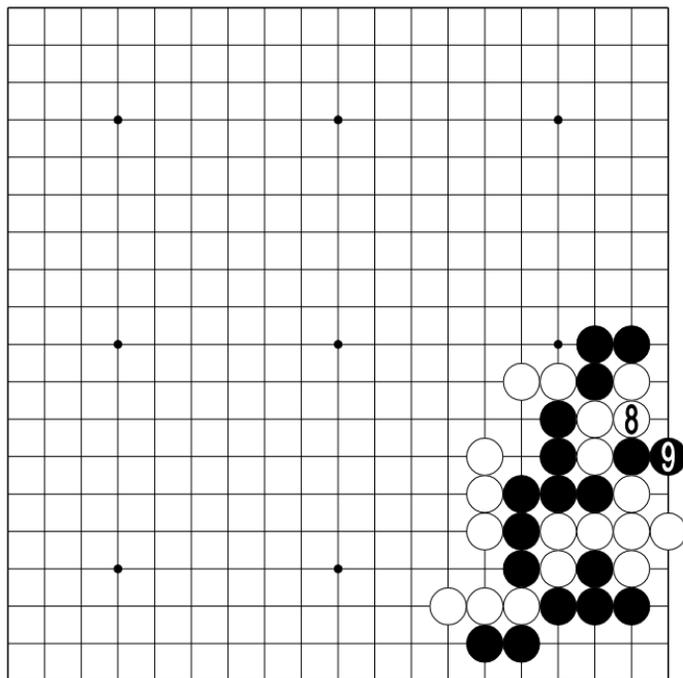
白 2 不得已，接着黑 3 抛是本题中关键的一手。白只能 4 提。



2图

2图（断）

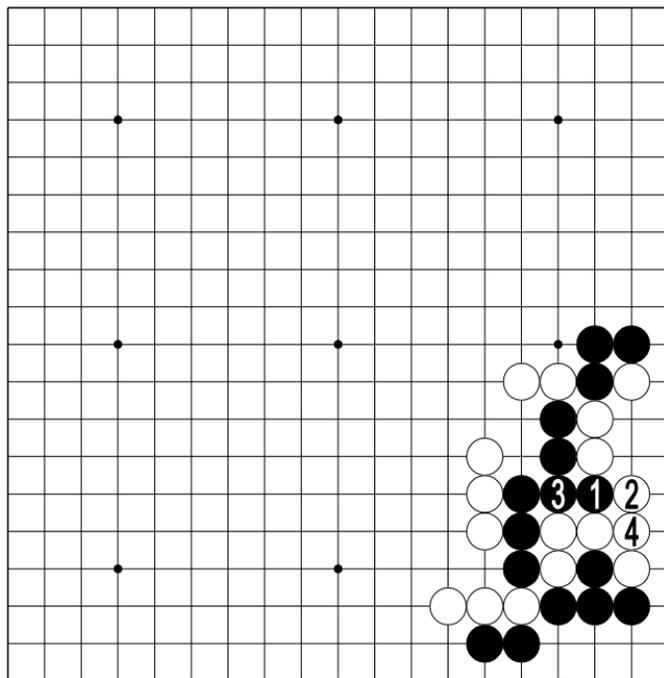
黑 5 接正打吃着白三子，
白 6 接时，黑 7 断。黑有三口
外气是黑的救命圈。



3图

3图（不入子）

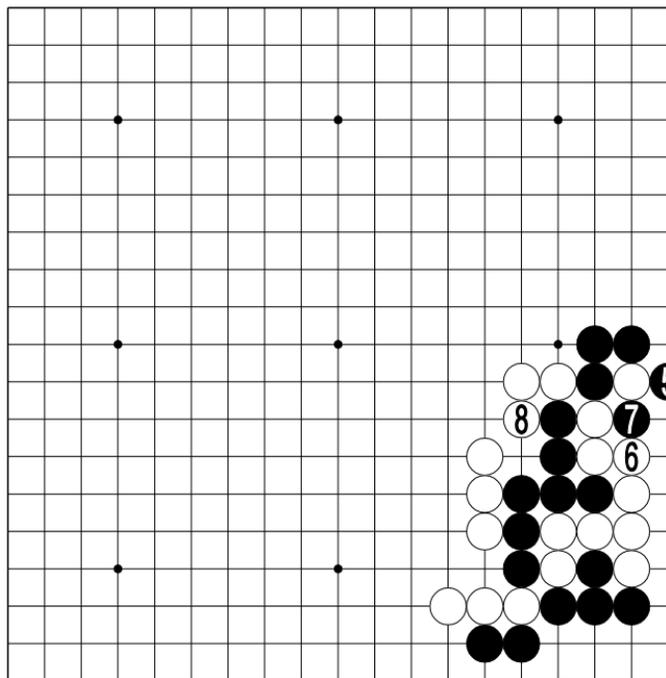
白8接绝对，接着黑9立一手，白两面不入子，黑终于巧妙地脱险了。



4 图

4 图（遗漏）

黑 1 虽然正确。但白 2 时，黑如贸然 3 接，被白 4 接一手，黑就失败了。黑遗漏了极其重要的一手。

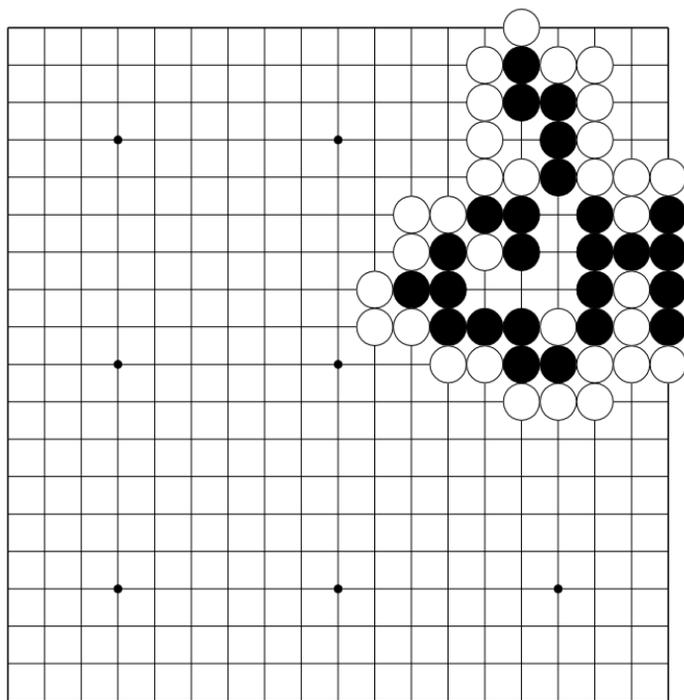


5图

5图（失败）

黑即使 1 打进行对杀，由于黑远比白棋气短，不能取胜。白 2、黑 3 时，白 4 即使不走也快一气。

图 1 中黑抛是要点。

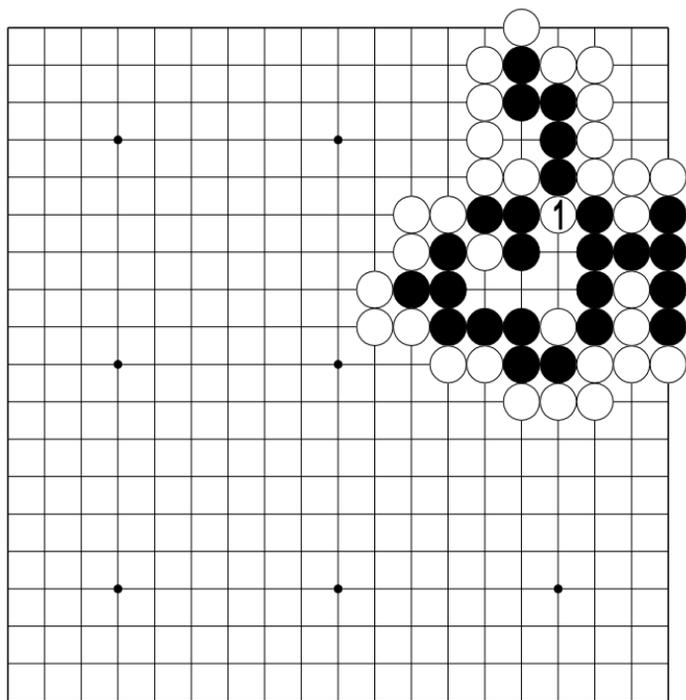


第 15 题

第 15 题 令人惊异

白先 上级

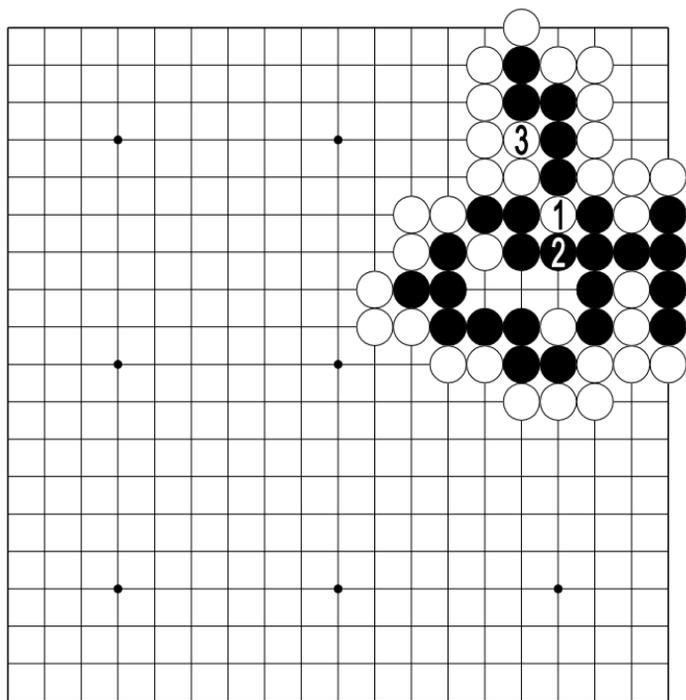
外侧已经严气，当中只有一两手可走了，但白可借此获得大利。黑如顽抗，白就有了令人惊奇的巧妙手筋。



正解图

正解图扑

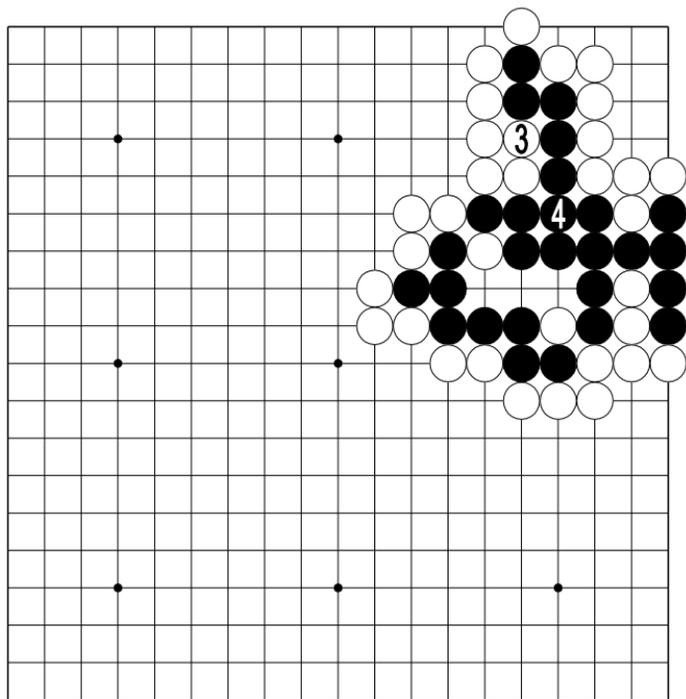
白1扑，正解。此形中或扑或打，只有两种走法，唯有扑才能得到便宜。



1 图 (大利)

白 1 时，黑 2 提当然，接着白 3 打。至此白的目的已经达到了。

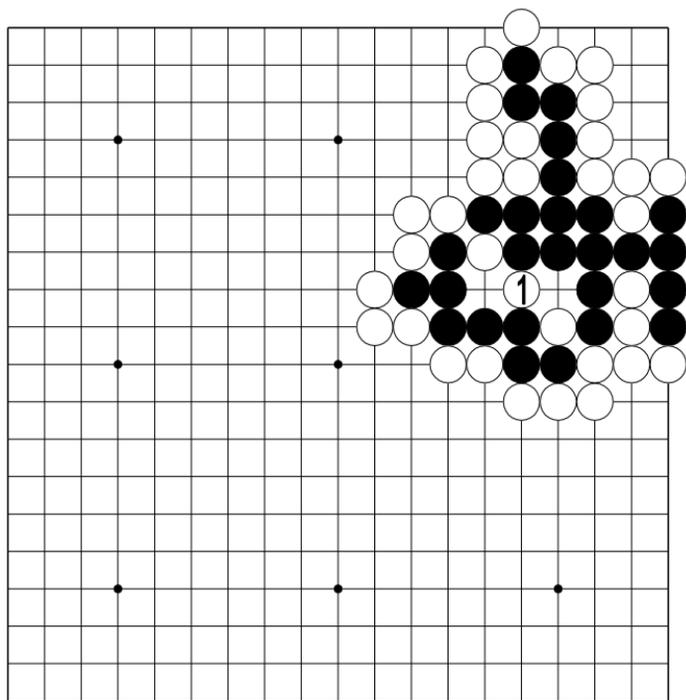
1 图



2 图（不能接）

白 3 打时，黑 4 不能接。
黑如接，将走成什么结果呢？

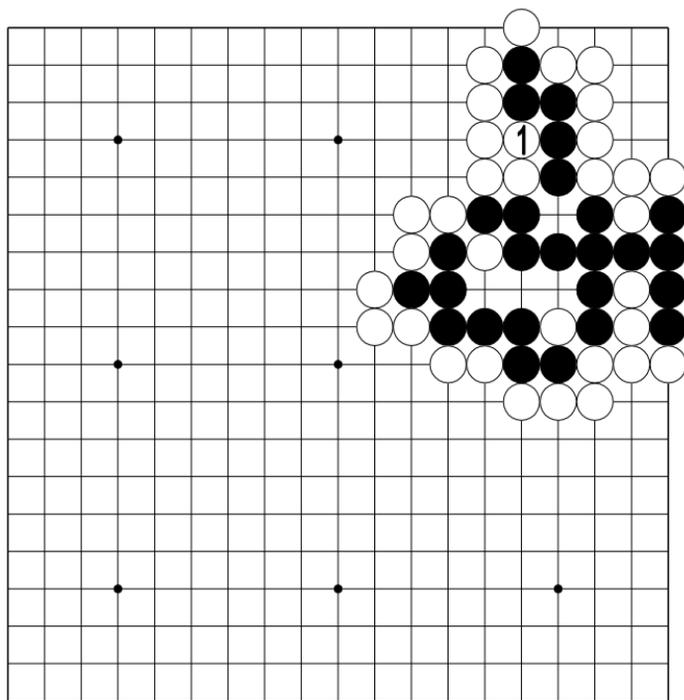
2 图



3图

3图（双倒提）

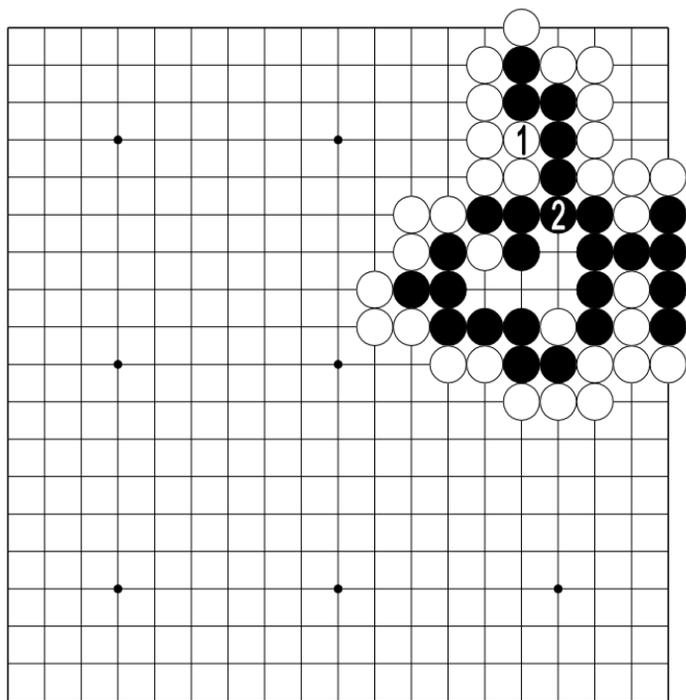
白1之巧妙令人难以置信。黑左右都不能提，这就是所谓“双倒提”的手筋。遇到这样的妙手，肯定会使你大为惊奇的。



4 图（吃住五子）

前面说白 1 打时黑不能接，原因就在于此。白吃掉五子，实利巨大。

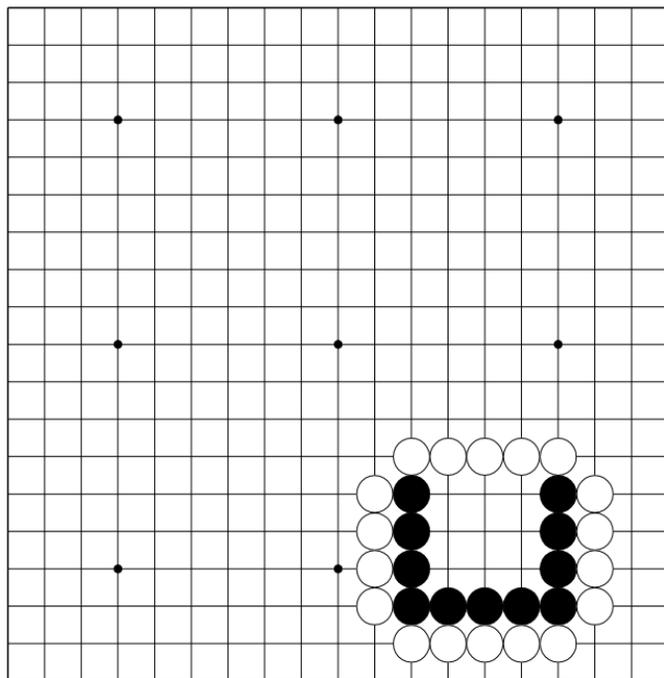
4 图



5图

5图（失败）

白单在 1 位打吃只是走了一步单官，连一目便宜也没有得到。被黑 2 接实之后，白就没有任何手段了。

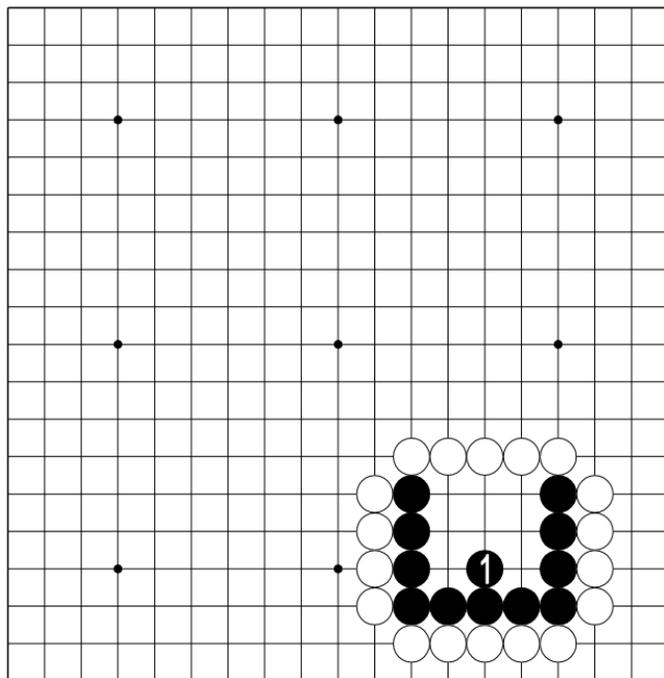


第 16 题

第 16 题 魔术箱

黑先 中级

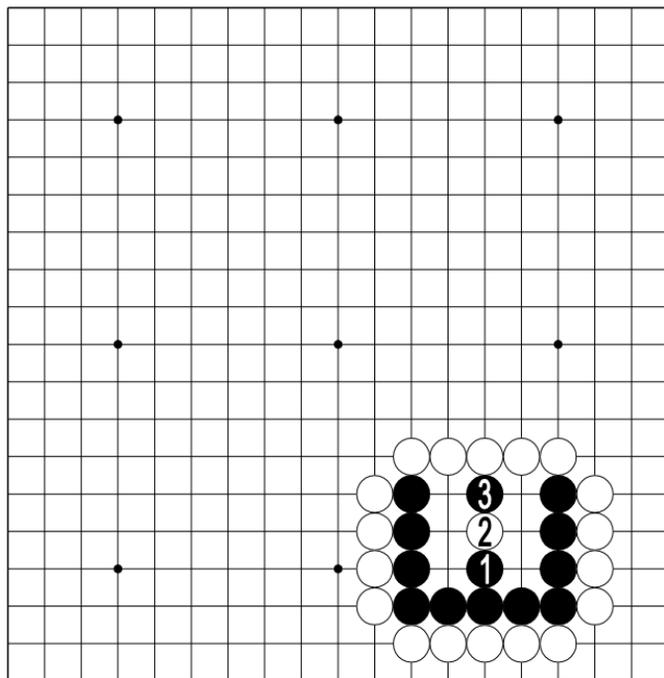
形状很奇妙。这当然不是实战中可能出现之形，不过想在这个魔术箱般的棋形中做出两眼，倒是须要煞费苦心的。



正解图

正解图 左右同形

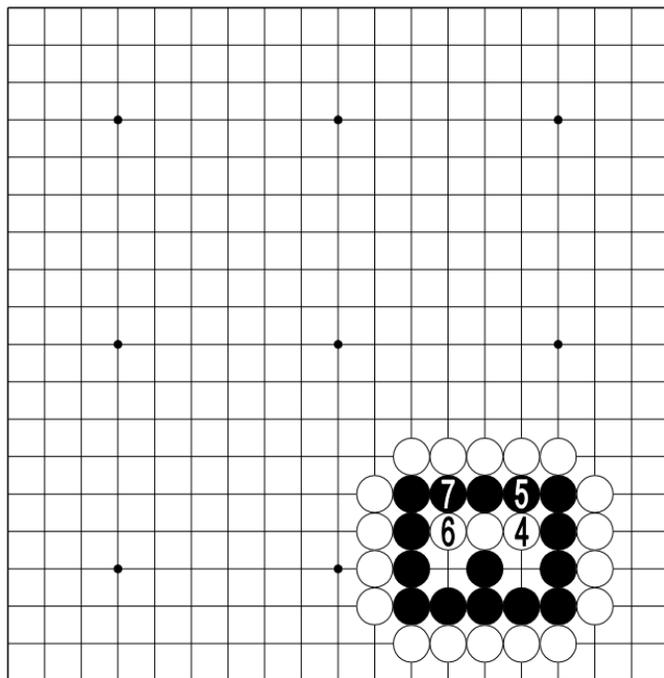
黑 1 正解。此手好像过于
退缩，但“左右同形走中央”，这
是唯一做活的手段。



1图

1图 (挖)

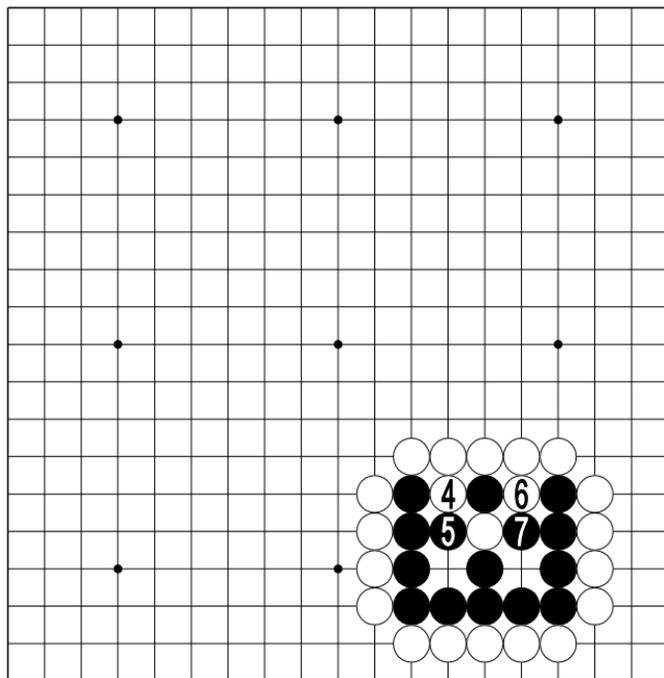
黑 1 时，白 2 虽是严厉的一手，但黑 3 挖妙。黑白三子在当中交错成线，确是有趣之形。



2图

2图（双活）

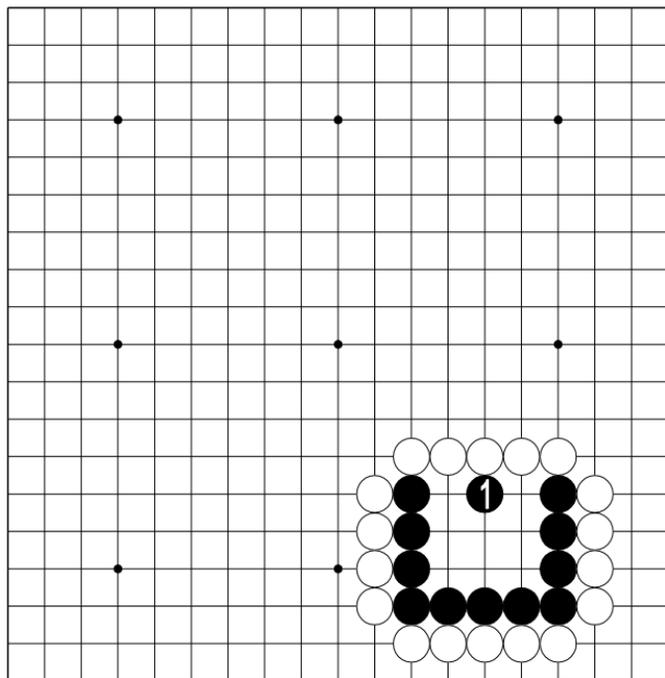
白除 4、6 连冲之外没有别的走法，到黑 7 走成双活。黑虽然没有拿到实空，但已无条件活。



3图

3图（白损）

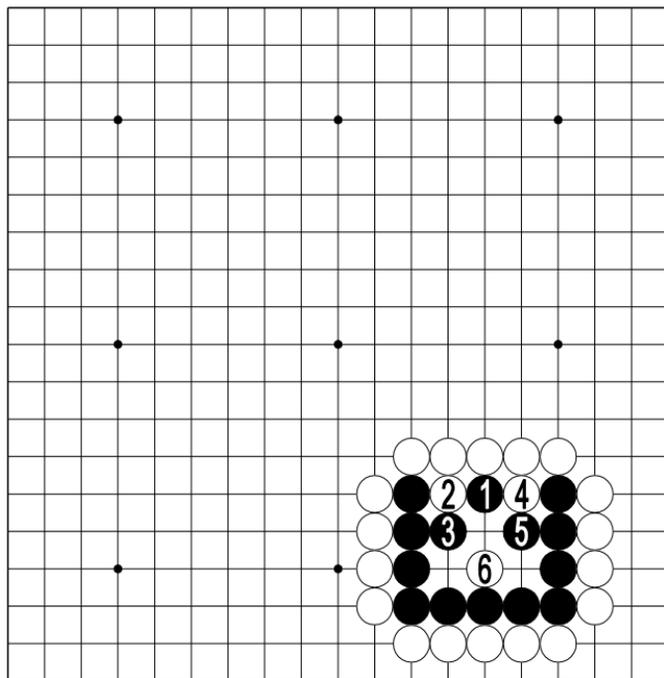
白 4、6 如单从上面冲，黑 5、7 就做成两眼。同前图相比白稍损。



4 图

4 图（失败）

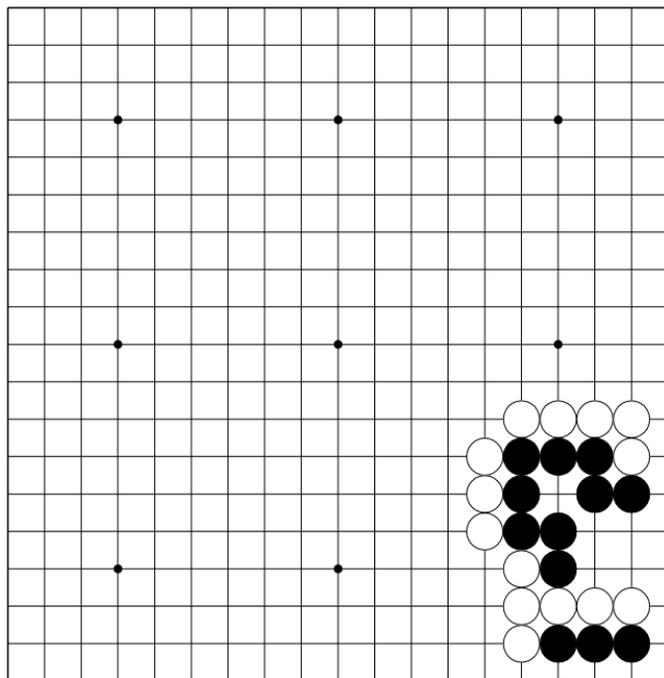
左右虽然同形，但黑如贪得实利而走在 1 位就失败了。黑这样走并不能扩大腹地。



5图

5图（死）

黑如 1，白 2、4 冲，然后 6 点一手，黑成“直三”死。6 之点对双方来说、都是急所。

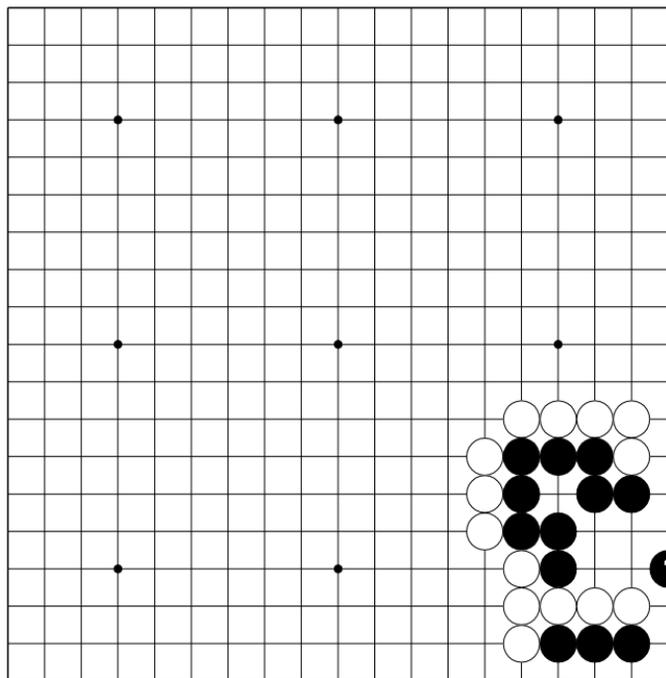


第 17 题

第 17 题 再做一眼

黑先 上级

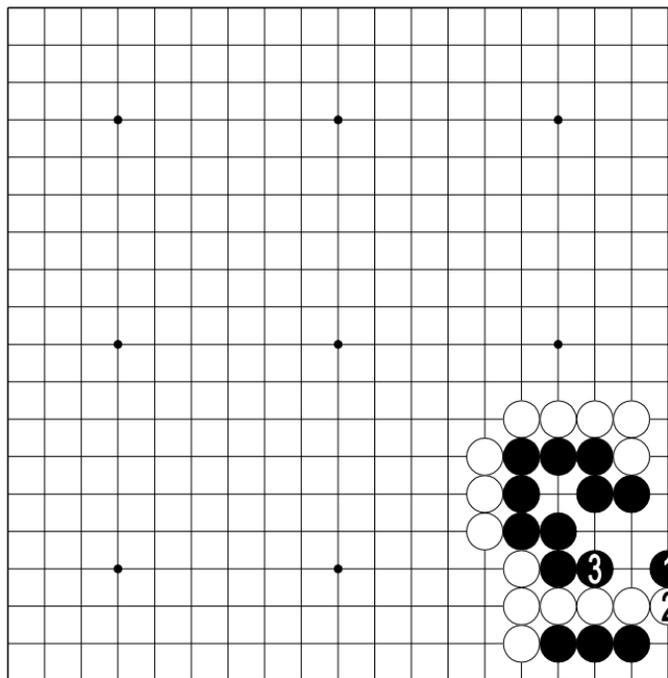
一目了然，黑只有一眼。怎样才能再做成一眼呢？成劫黑失败。



正解图

正解图 刺

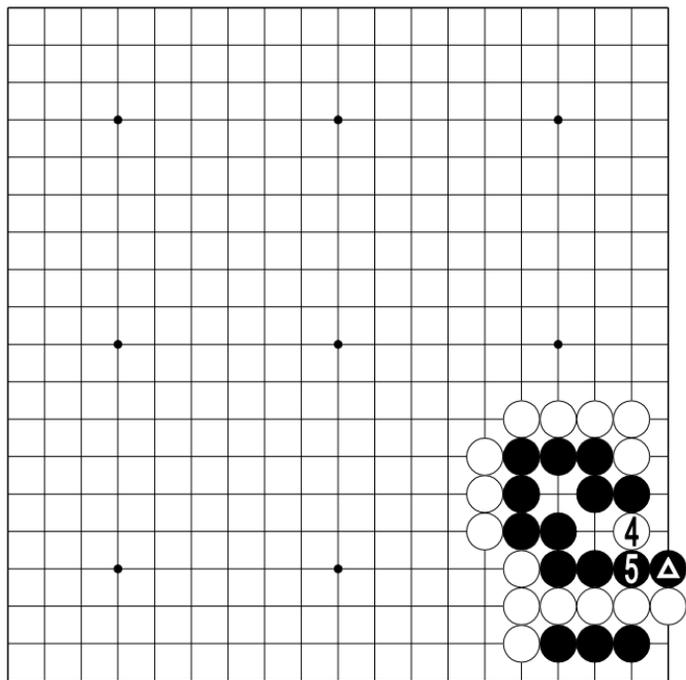
黑 1 要过，也可以说是刺的手筋。此形中没有其他着点可走，这是唯一的正着。



1图

1图（成功）

如果让黑渡过，自然又成一眼，因此白 2 遮断不得已，接着黑 3 曲一子就成功了。

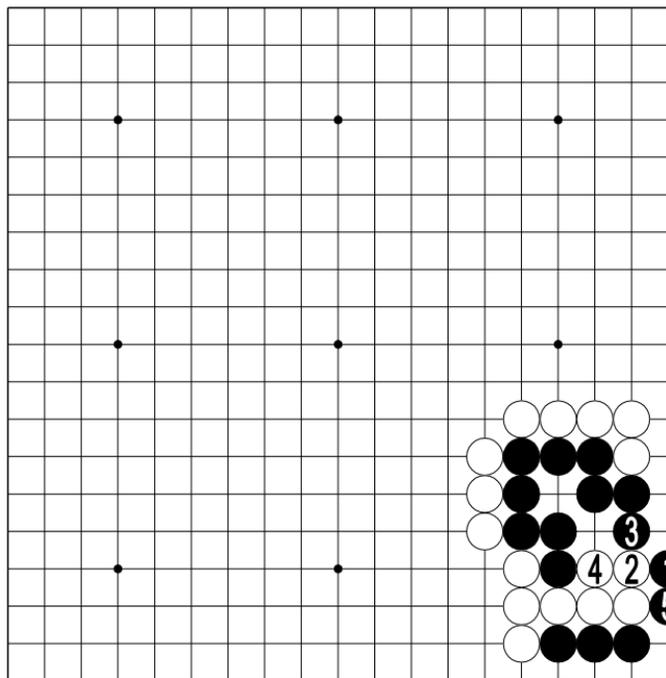


2图

2图（活）

白即使 4 夹，黑 5 接一手就做成一眼。

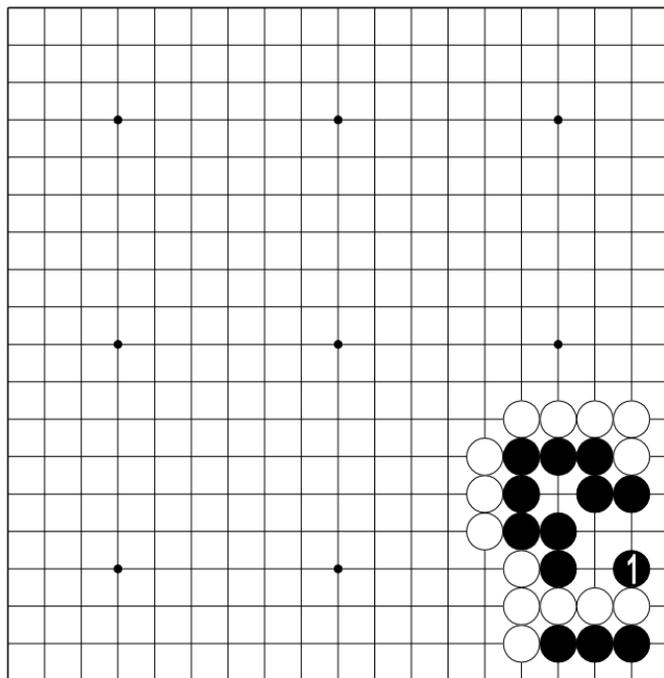
黑▲起了作用，白 4 的一子逃不出去。



3图

3图（渡）

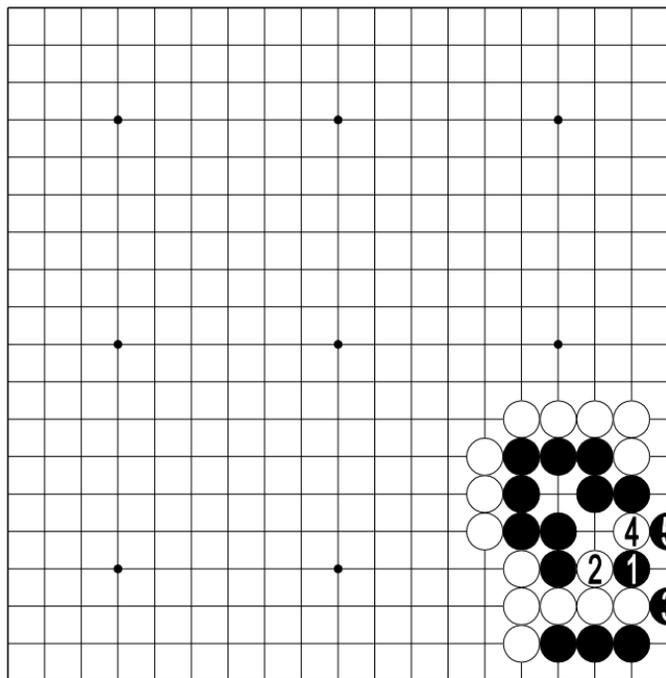
黑 1 时，白如 2，黑 3 顶是好棋。白 4 如破眼，黑 5 渡。4 与 5 之点黑必能走得一处。



4 图

4 图（失败）

按平凡的想法，似乎黑 1 夹也能走出棋来，实际上这样走是不能无条件活的。

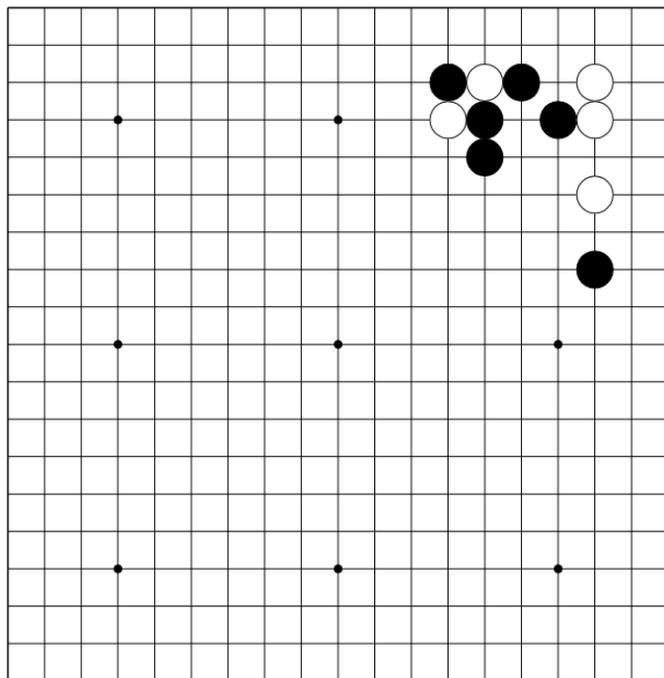


5图

5图（劫）

黑 1、白 2 时，黑只有 3 扳求渡。接着被白 4 打一手，黑 5 除做劫之外别无他策。

本可净活的棋，走成劫争当然黑失败。

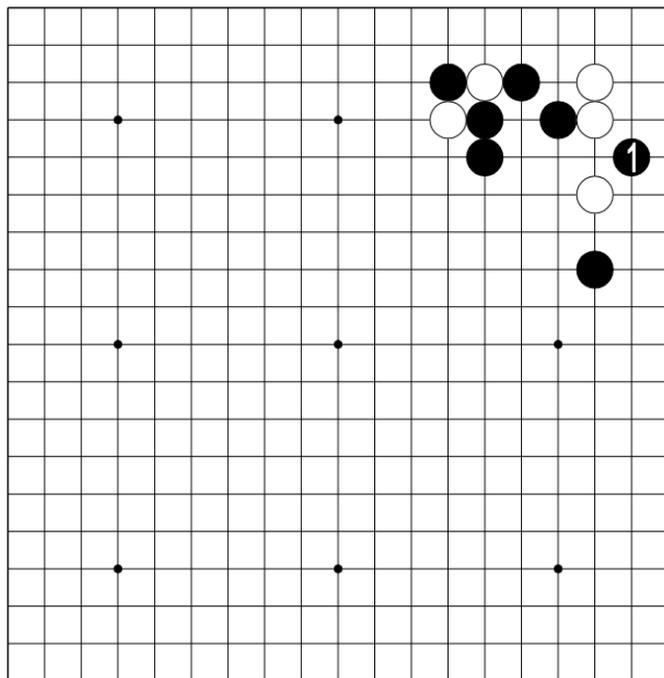


第 18 题

第 18 题 狙击点

黑先 初级

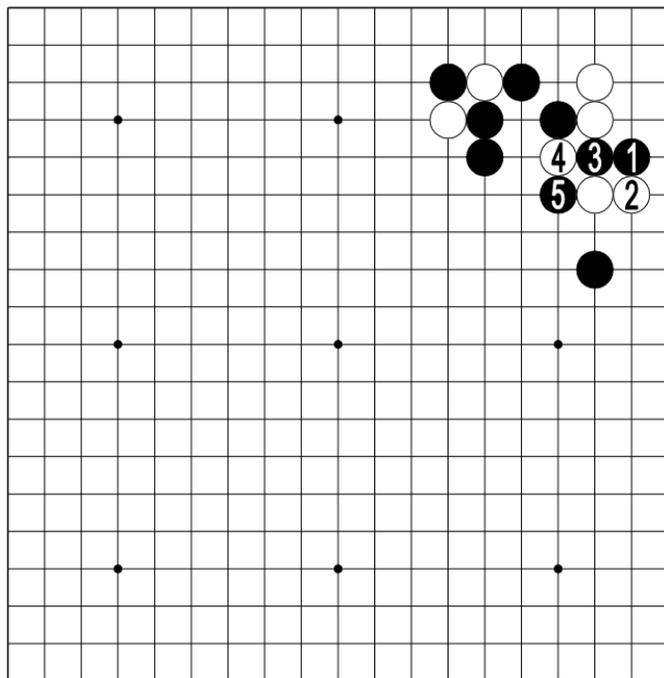
这是让子棋中时常出现之形。切勿以为这是常型而漫不经心地放置过去。下一步黑有狙击白棋的手段，应该记住。



正解图

正解图 透点

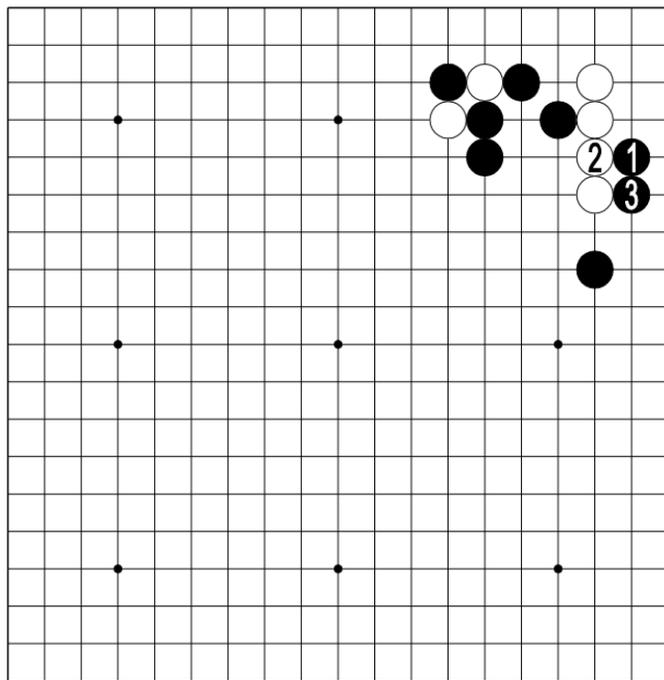
前面所说的狙击点，并非不易发现的手段。黑 1 点就是了。



1图

1图（白的失误）

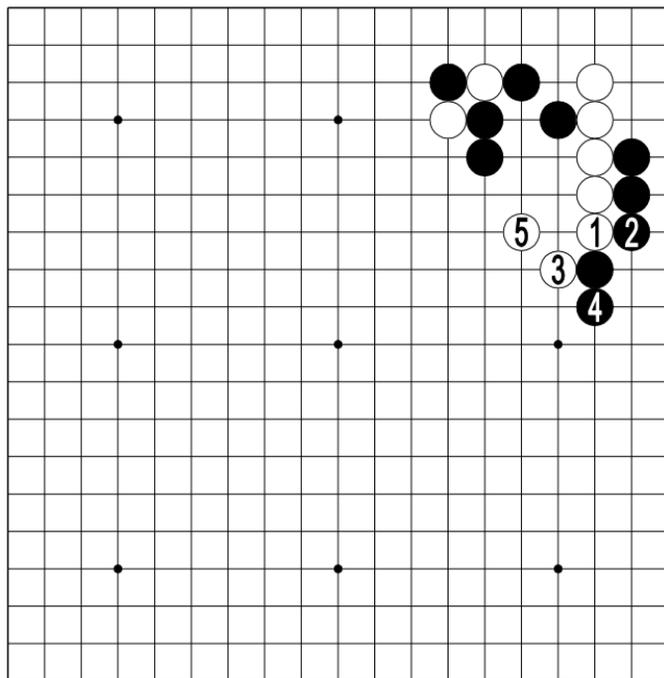
由于白脱先的失误，黑 1 点时，白 2 挡不能成立，如挡，被黑 3、5 冲断，白难以收拾。



2 图（掏去白空）

黑 1 时，白只能 2 接，接着黑 3 渡回。这一手棋不但掏掉不少白空，而且兼有试白应手的意味。

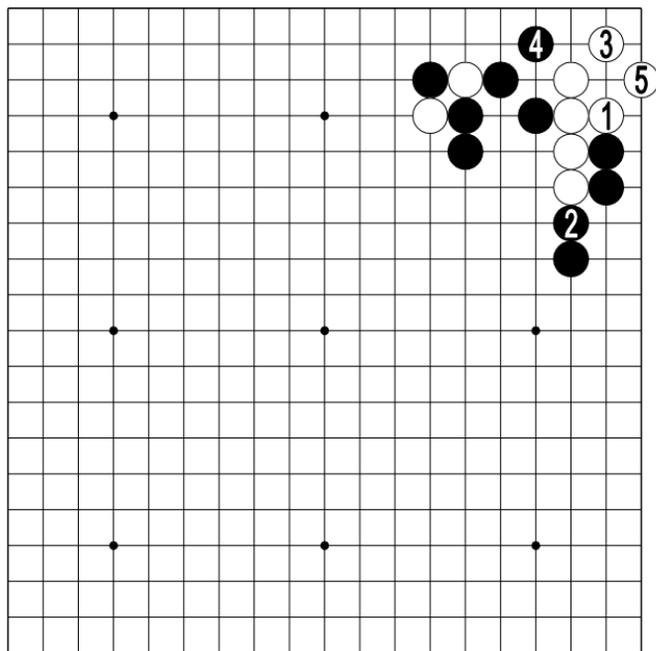
2 图



3 图（脱出）

接下去白如 1、3、5，虽然可以脱出，但眼位不全，必将成为黑的攻击目标。

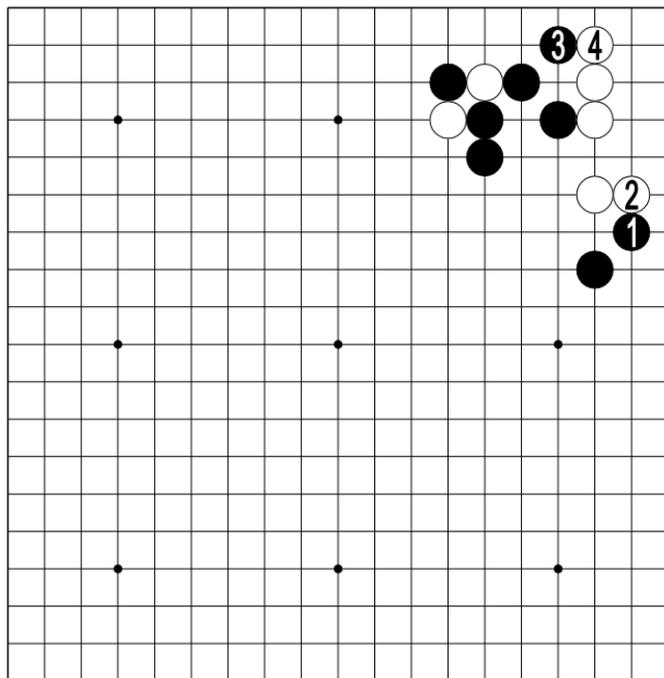
3 图



4 图

4 图（活）

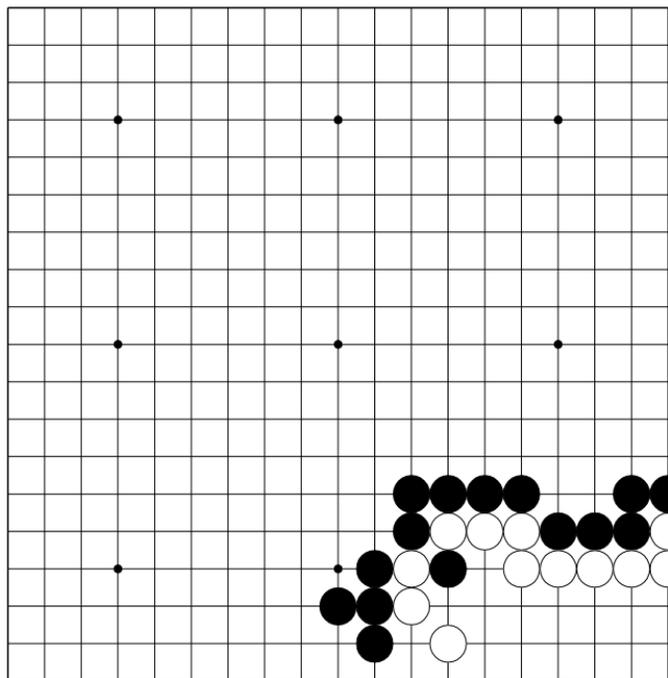
白 1 挡，黑 2 时，白 3、5 做活固然没有问题，但被封锁于一隅，显然不利。白只能在以上两种应法中选择其一，但都难免陷于苦境。



5 图 (失败)

黑 1、3 失之缓弱。到白 4，让白活得未免过于舒畅了。

5 图



第 19 题

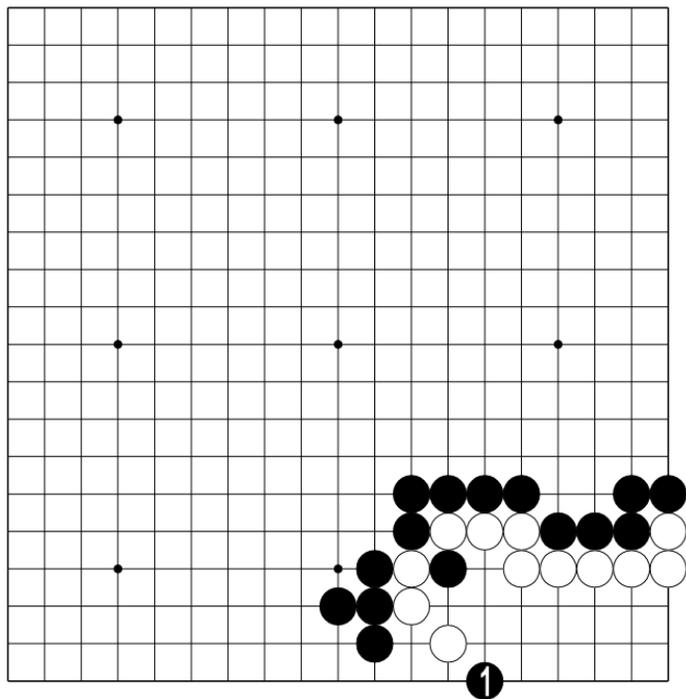
第 19 题 收官

黑先 上级

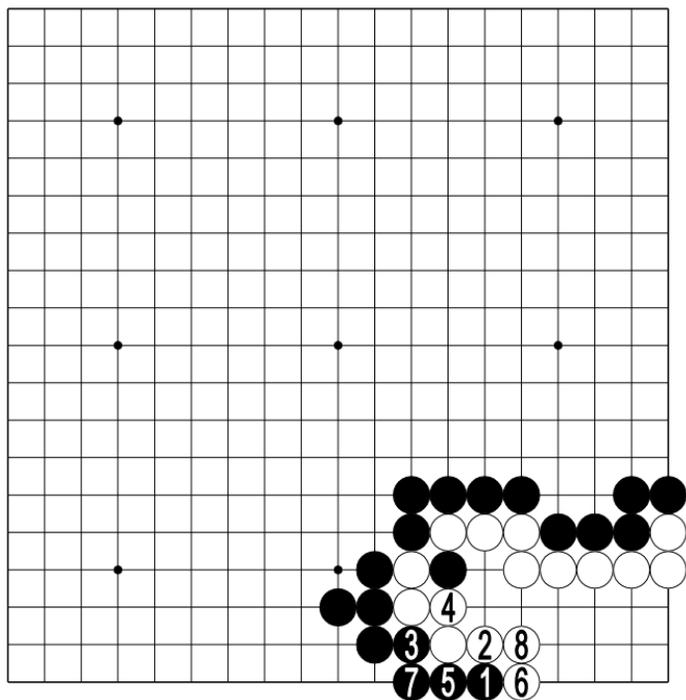
黑在白地中投断了一手。黑并非想在白地中掀起轩然大波，而是要利用这一子走出官子的手筋。

正解图 手筋的飞跃

黑大飞到 1 位，构思巧妙，给人以异乎寻常之感。由于黑先投断了一手，于是就产生了这一手筋。



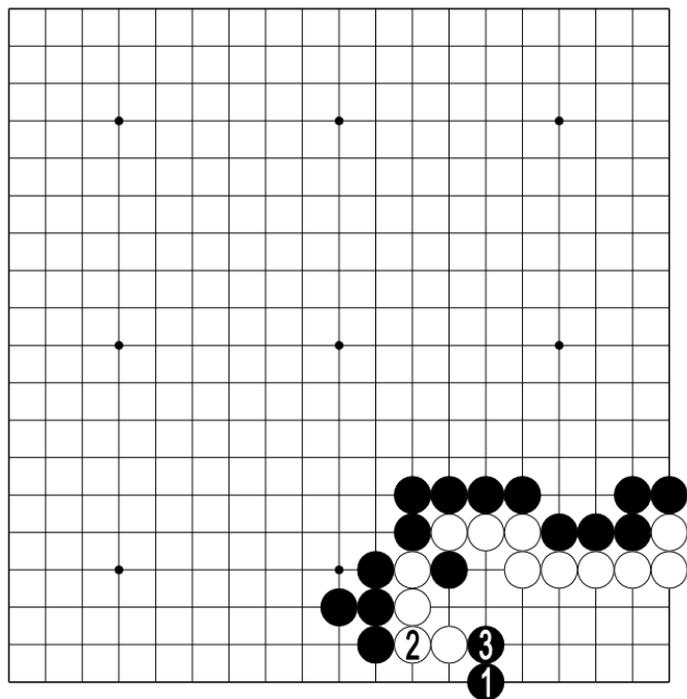
正解图



1图

1图（正应）

对黑 1，白不能抵抗，只能 2 压。接着黑 3 打、5 退到 7 接，取得先手收官之利。白 2 以下是正应，只能走到这种程度。

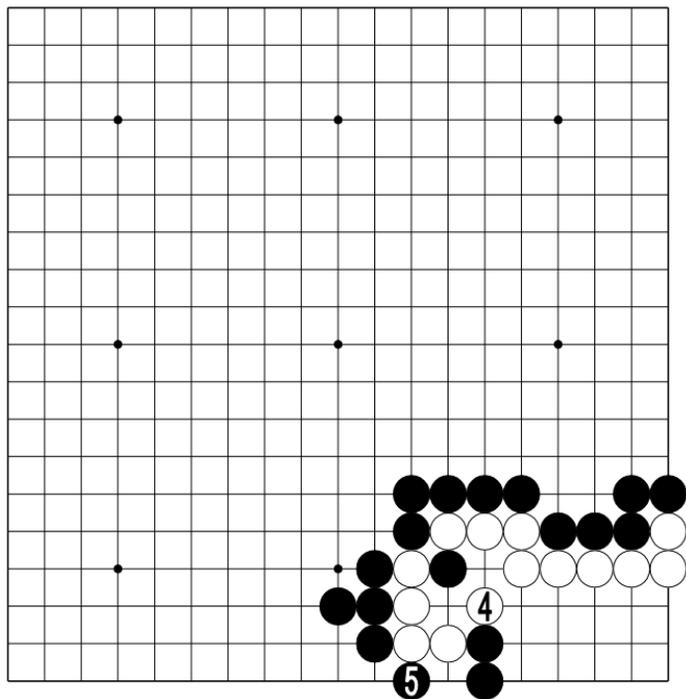


2图

2图（抵抗）

黑 1 时，白之所以不能抵抗，试看本图即可了然。

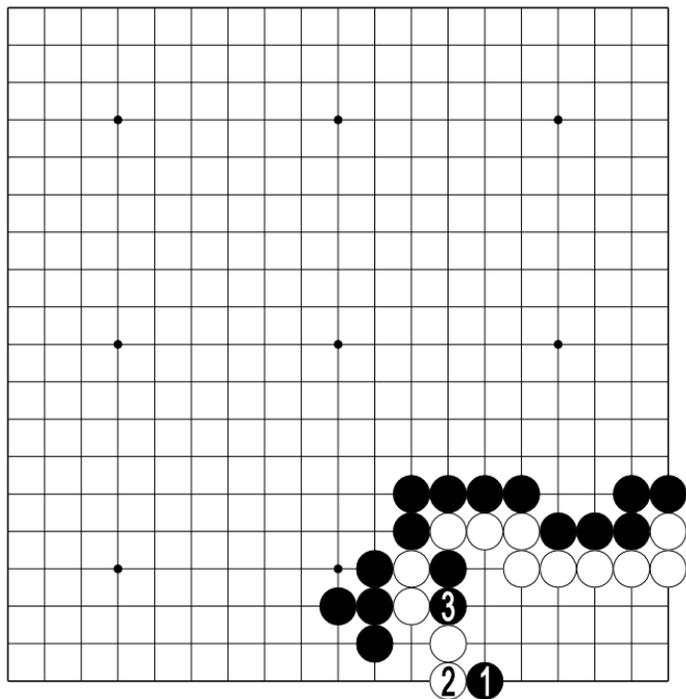
白 2 团顽抗好像很有力，但被黑 3 挺一手，白就穷于应付了。



3图

3图（大损）

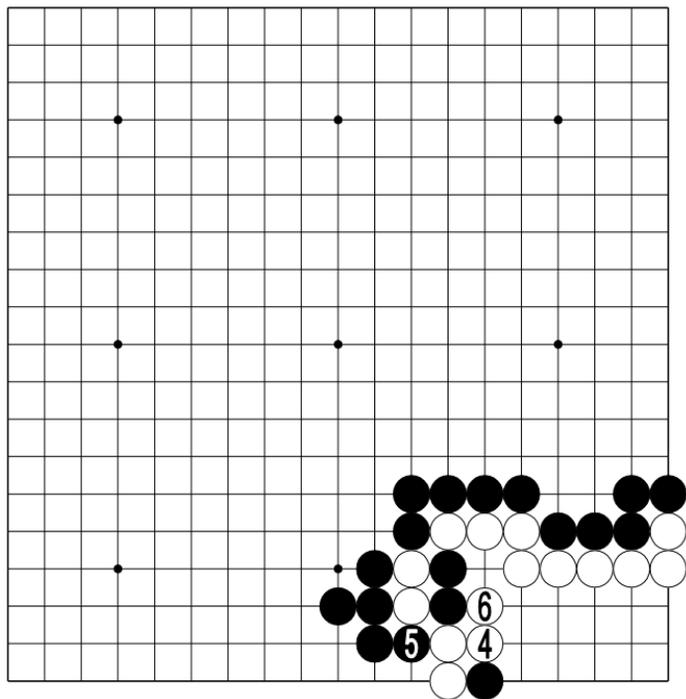
接下去白只能在 4 位应，
黑 5 要过时，白不能切断，结
果白大损。



4 图

4 图（打吃）

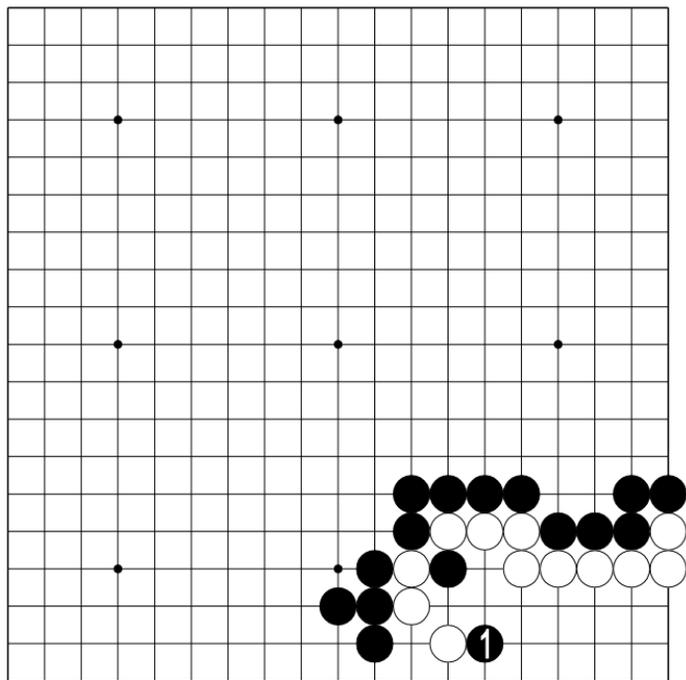
黑 1 时，白 2 挡显然无理。黑 3 打，白不能接二子。



5图

5图（拔掉）

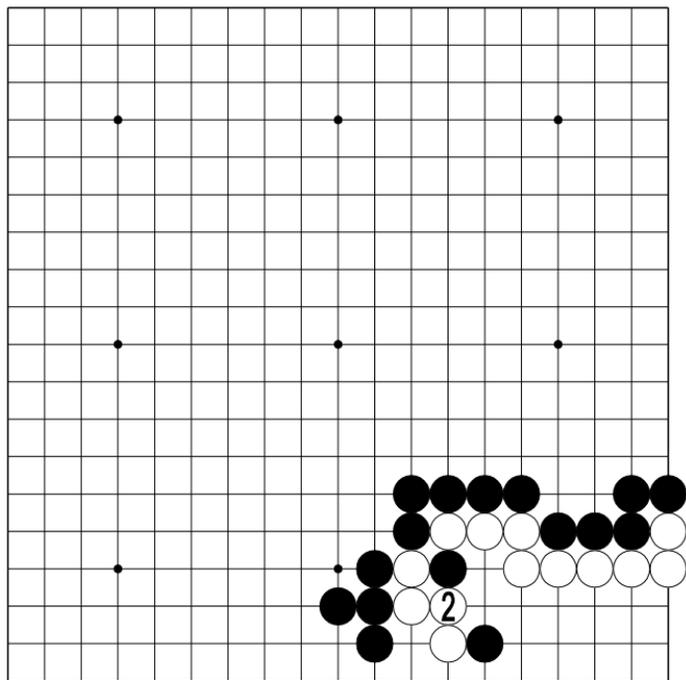
白4只得屈服，被黑5拔掉二子后，白6还得再补一手，白落得如此狼狈不堪是由于强行抵抗所造成的。



6图

6图（形似手筋）

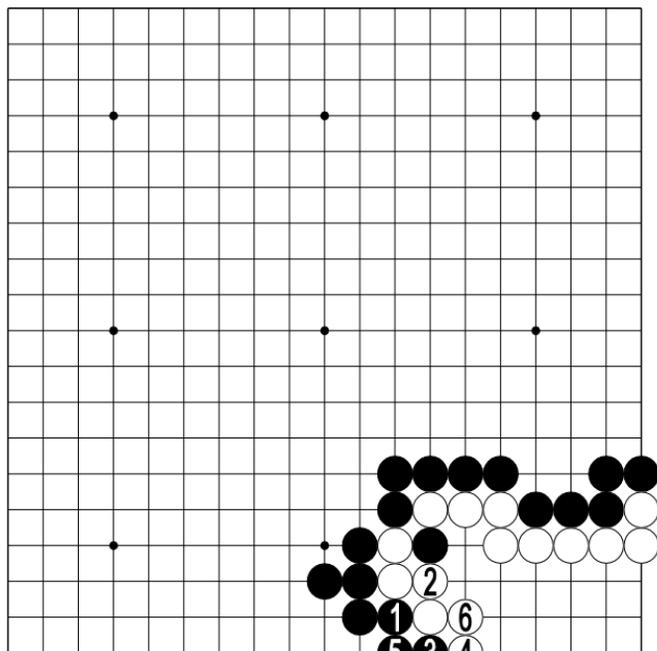
面对此形，多少懂得一点手筋的人，可能立即想到黑1靠。然而这只能说是似是而非的手筋。



7图

7图（不成功）

被白2接一手，黑1想退也退不回去了。结果黑白白送掉一子。



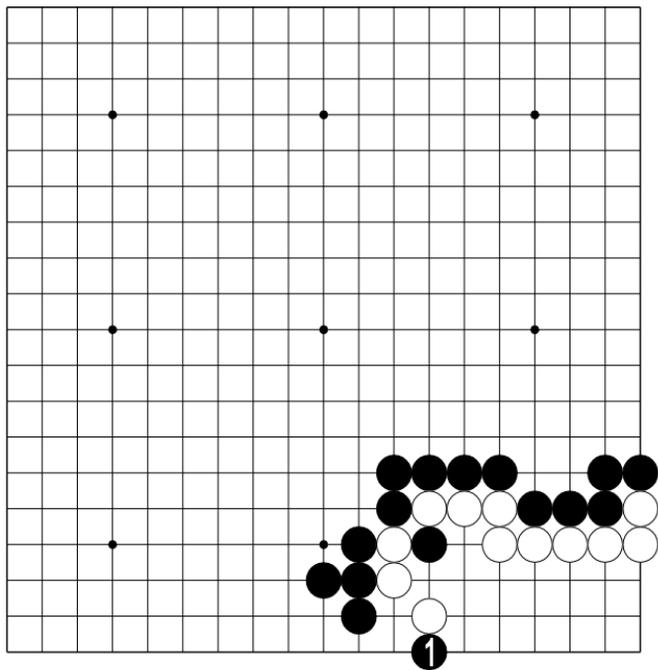
1图

◇一点忠告◇

学习手筋

1图（失败）

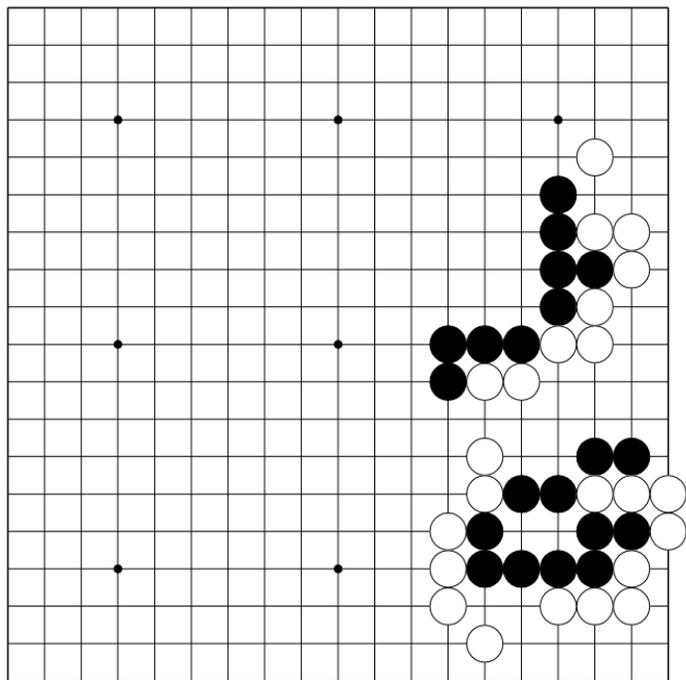
黑 1、3 以下失败。同正解图比较，黑损失 2 目。



2图

2图（正着）

黑 1 托也是正着。请把这一手筋自己研究一下。

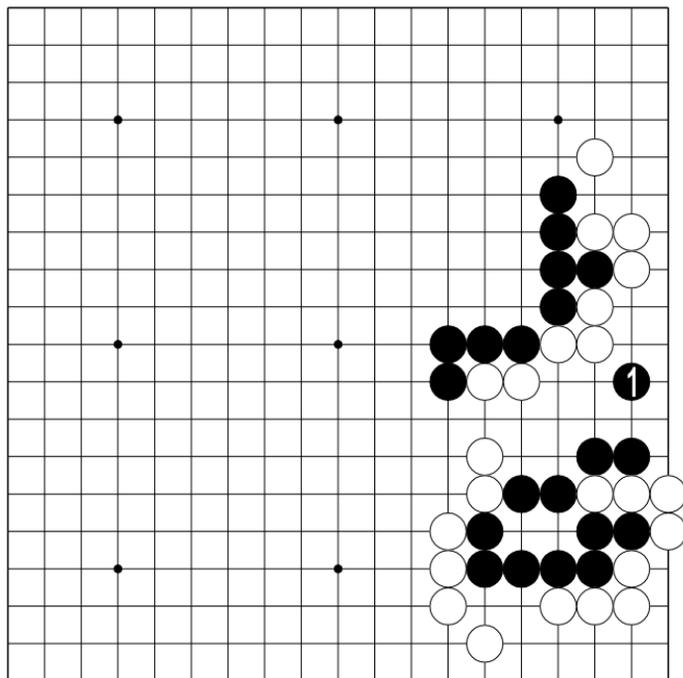


第 20 题

第 20 题 包围

黑先 上级

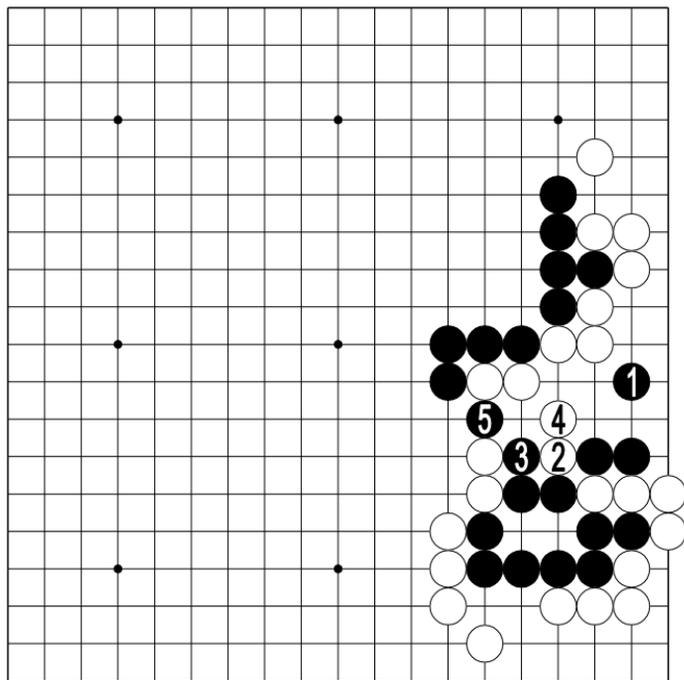
既然叫作围棋，被围的一方就难免陷入苦境。本型中黑脱险的手段如何？只要救出一半就算成功了。



正解图

正解图 间接防御

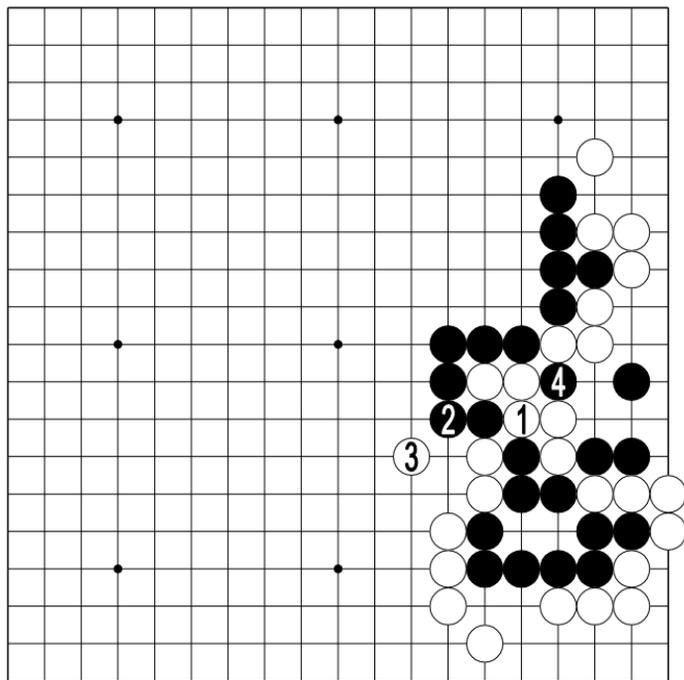
黑 1 跳是好手。这是为保全根干部分而采取的间接防御手段。



1图

1图（挖）

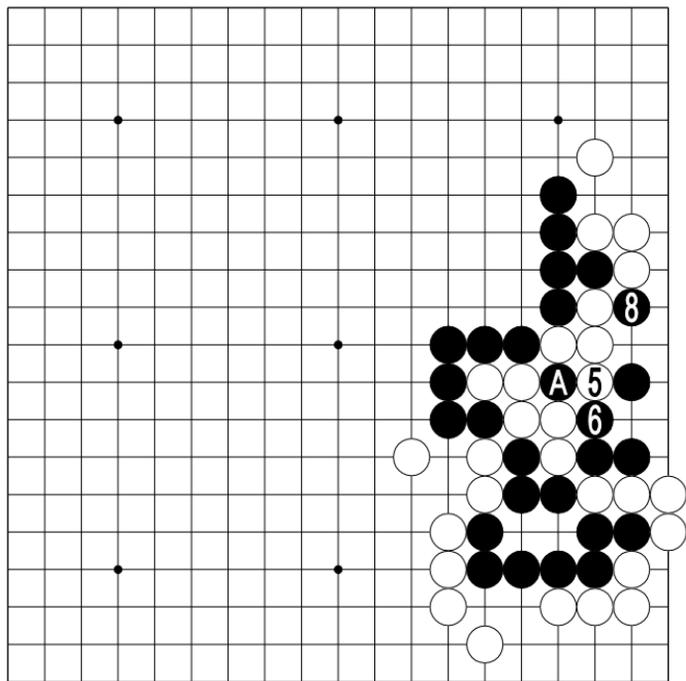
黑 1 时，白 2 断当然。黑 3 打、白 4 长时，黑 5 挖是好手。这样一来，黑 1 就要发挥作用了。



2 图（抛）

白 1 断、黑 2 接时，白 3 跳补是企图全歼黑棋，但黑有 4 抛的手段。白 5 提只此一手。

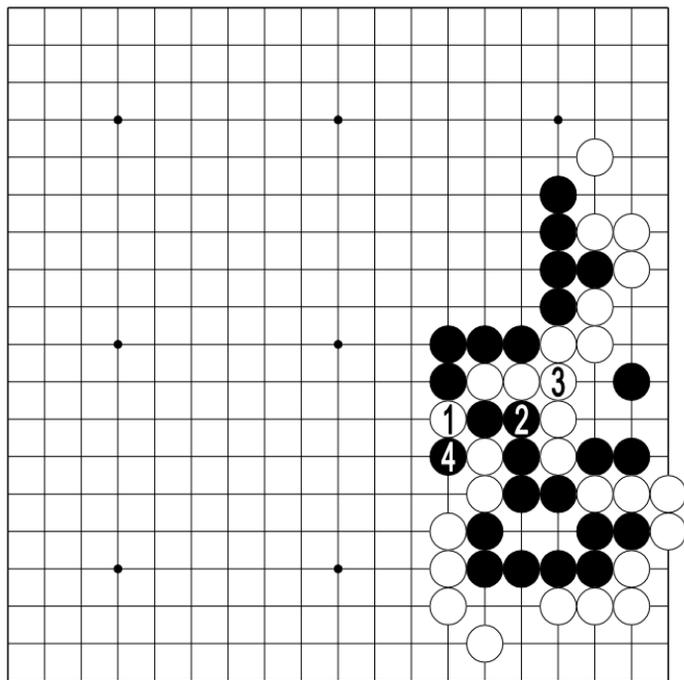
2 图



3图
⑦=A

3图（白溃灭）

黑6打、白7接时，黑8断，白反而全军覆灭。这是白贪婪的必然结果。

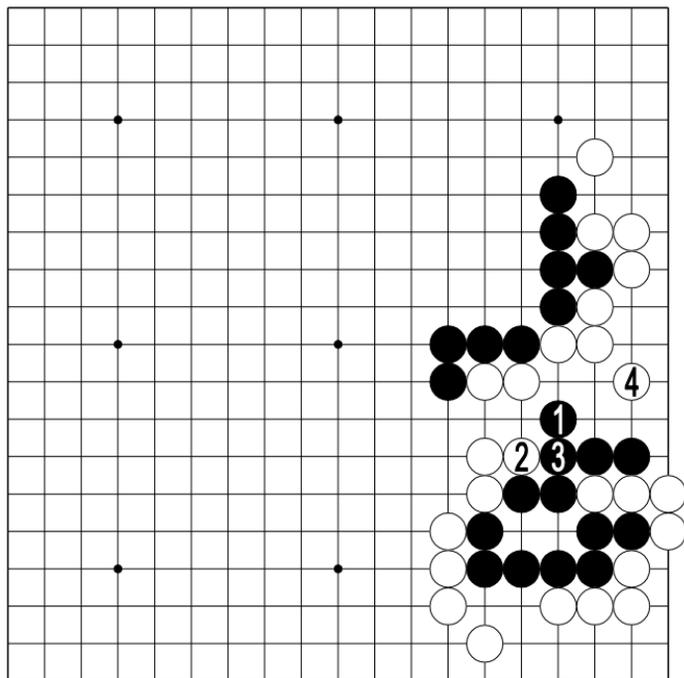


4 图

4 图（黑成功）

因此白 1 从外侧打吃不得已。以下黑 2 到 4，黑救出了根干的部分。

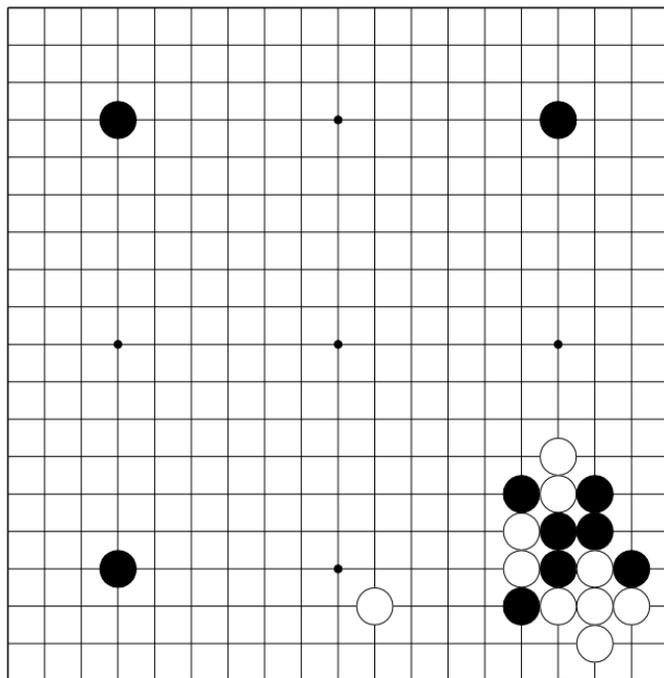
如果是实战，白 1 当然保留而单在 3 位接，吃住边上的一半。



5图

5图（失欺）

黑 1 虎想使全部成活就未免一厢情愿了，白 2、黑 3 之后，白 4 尖一手，黑全部溃灭。

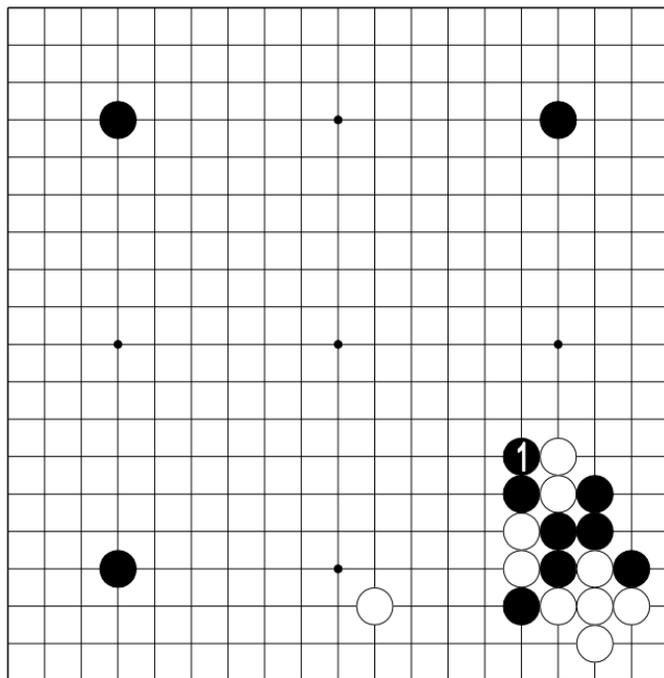


第 21 题

第 21 题 短兵相接

黑先 中级

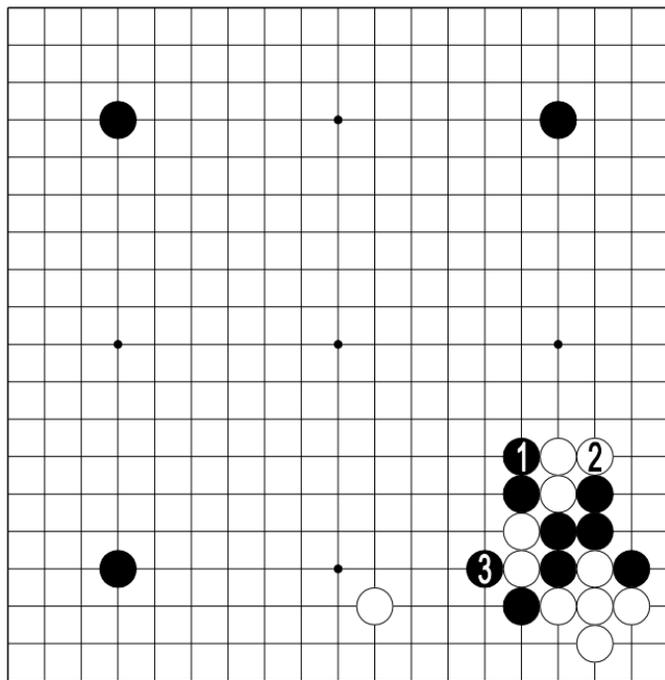
何以形成如此复杂的战斗，姑且不谈，总之，右下的厮杀是十分激烈的。黑可以利用让子的有利条件，运用手筋，一举立于优势。



正解图

正解图左右兼顾的手筋

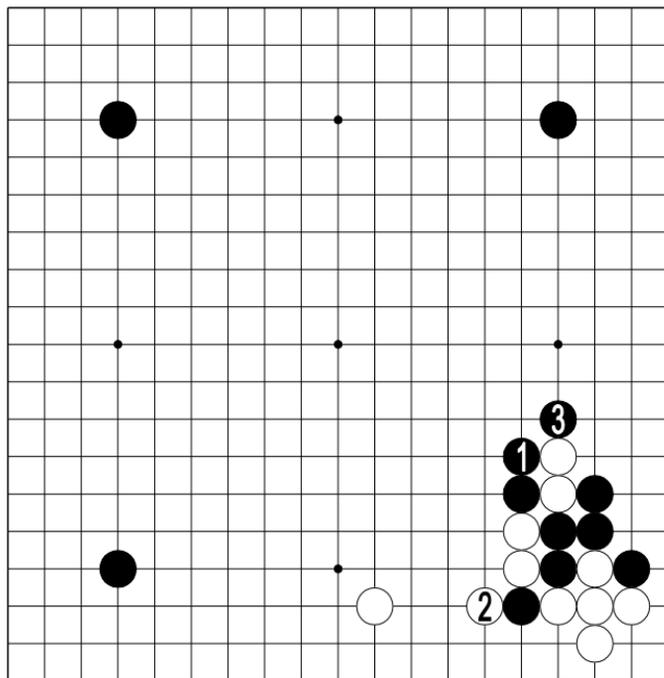
黑 1 压好。这是看准征子有利而采取的左右兼顾的手筋。在实战中时常应用这一手筋。



1图

1图（征）

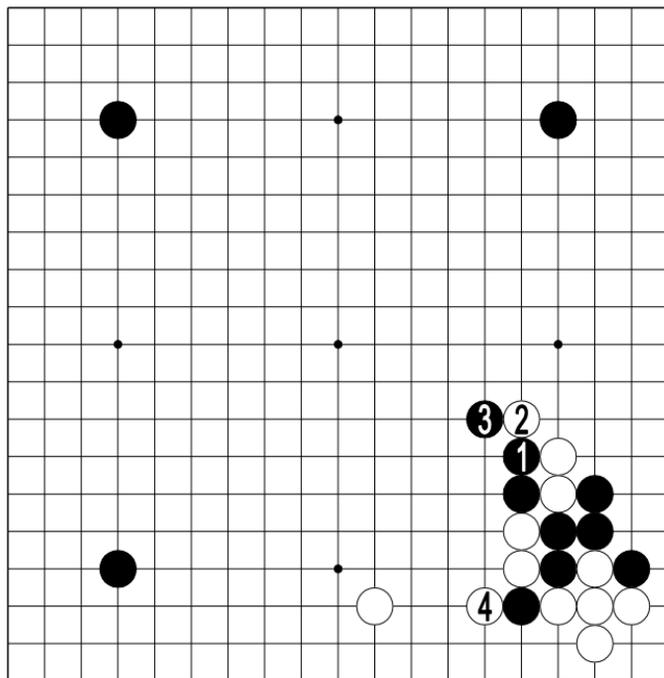
黑 1 时，白如 2，黑 3 打征吃二子，左上角只有星位黑一子，征子当然成立。



2图

2图（改在右面征）

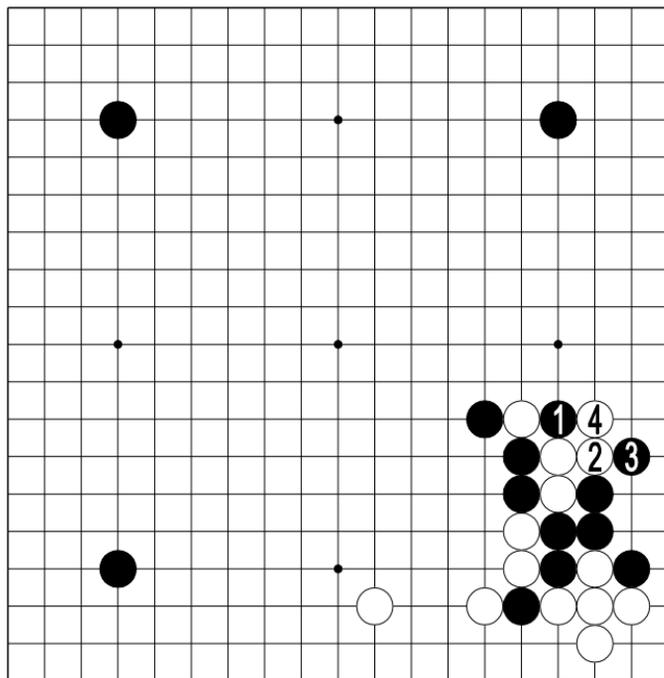
黑 1 时，白 2 如在下面打，黑就在右面征，两者总能走到一处，所以叫左右兼顾的手筋。两图的结果白都不能忍受，有没有抵抗手段呢？



3图

3图（抵抗）

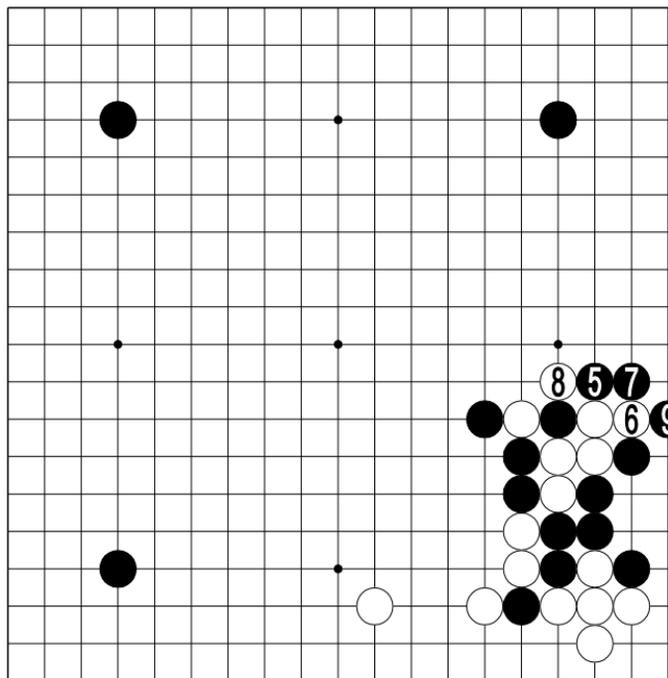
白 2 扳、4 打进行抵抗，
但是否能解决问题呢？



4 图

4 图（好手筋）

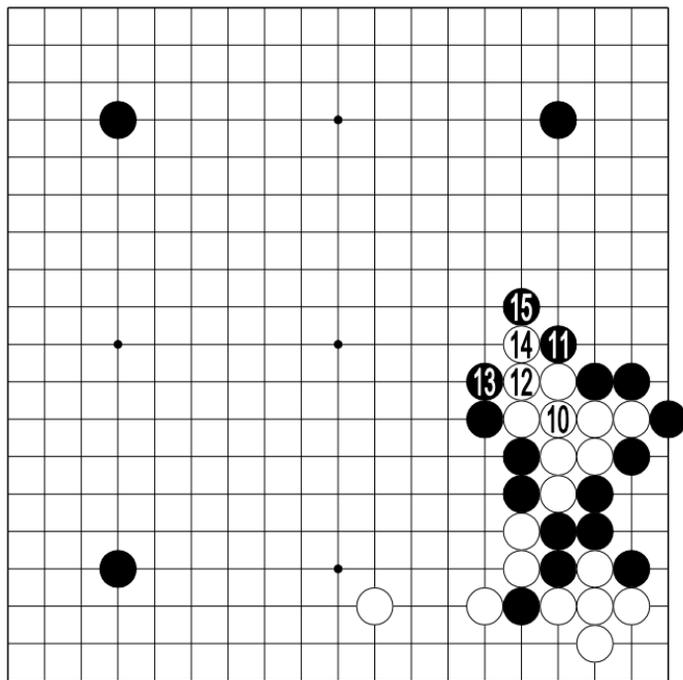
白这样走仍然不能摆脱苦境。黑 1 断，白 2 时，黑 3 打，然后 5 兜吃是好手筋。



5图

5图（阻断去路）

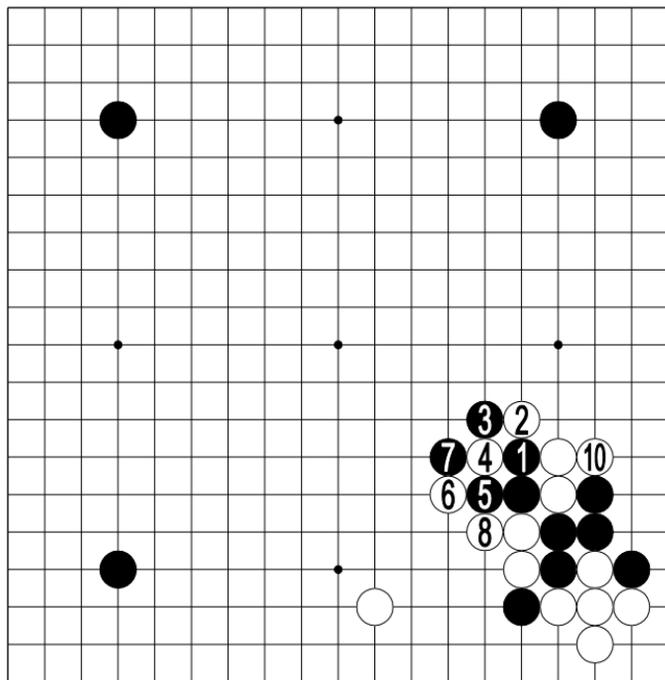
白6如继续逃，黑7挡一手，白就走不下去了，只能回头8提一子。接着黑9打。



6图

6图（滚征）

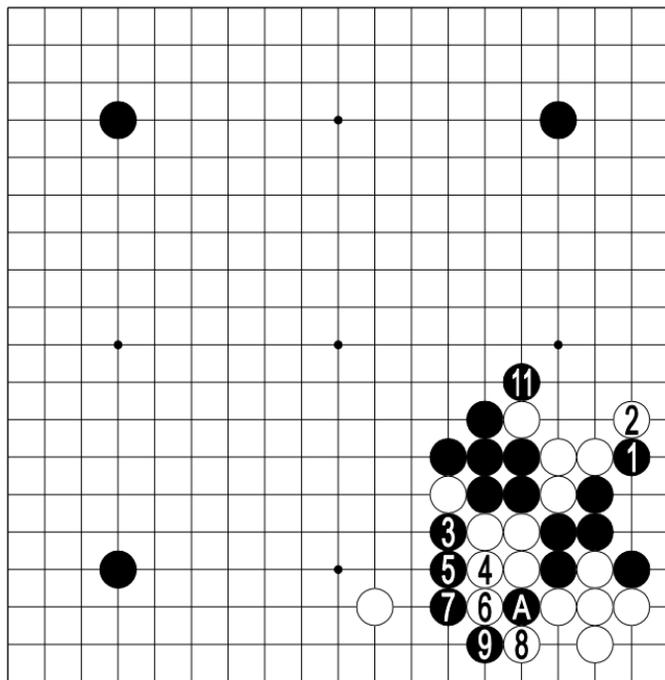
黑 9 时，白如 10 接，由于征子黑有利，黑 11 以下到 15 连续滚打，就征住白子。



7图
⑨-④

7图（腾挪）

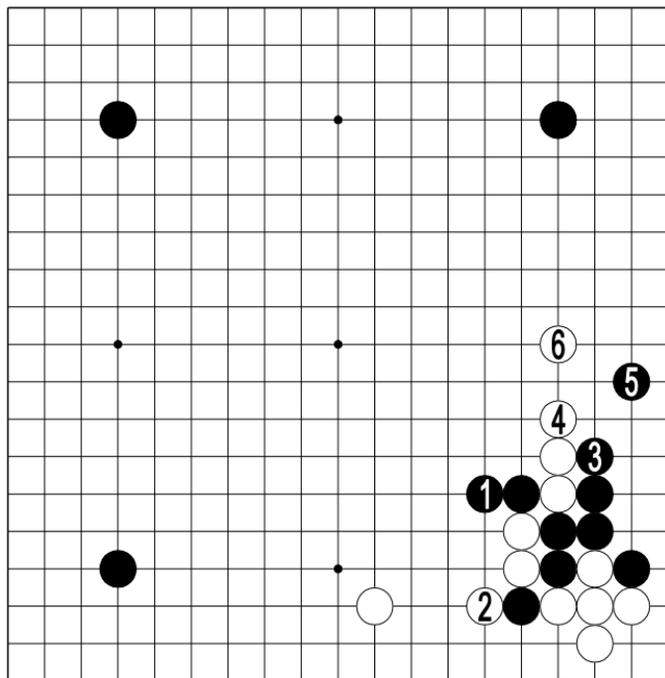
黑3时，白4断，然后6、8滚打是腾挪的手筋。这样白就防止了黑征，因此转于10位挡。但是……



8图
⑩=A

8图（黑优势）

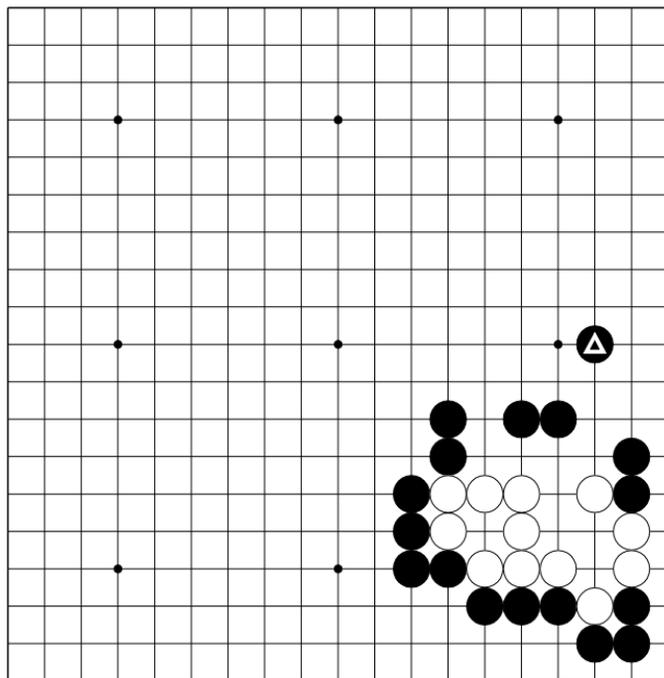
黑 1、白 2 交换之后，黑有 3 到 9 收气封住白棋的手段。接着黑 11 先手得利后，13 拔掉一子，走成极其厚实之形，无疑黑形势大好。



9图

9图（失败）

黑 1、3、5 这样活动只能使自己走重，黑不利。这样一来必将导致复杂的战斗。



第 22 题

第 22 题 孤立

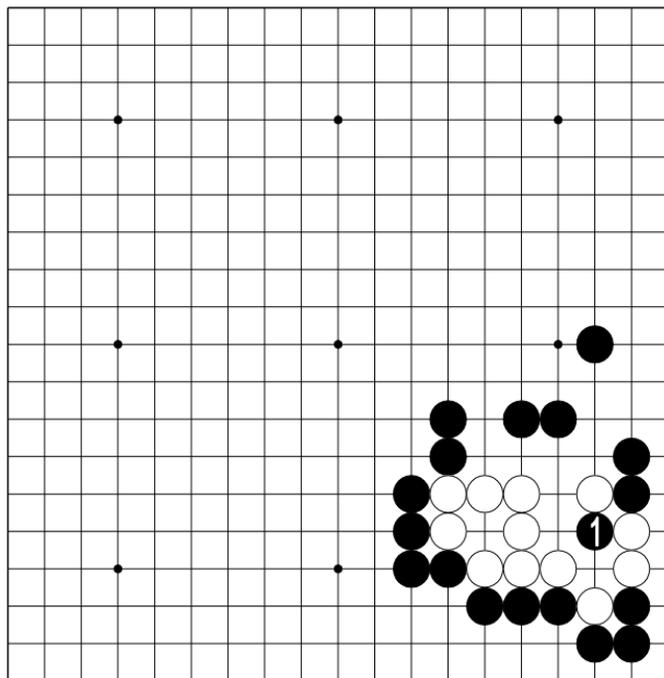
黑先 上级

重围中的白棋可能被吃，也可能成活。结果就要看黑的手段如何了。

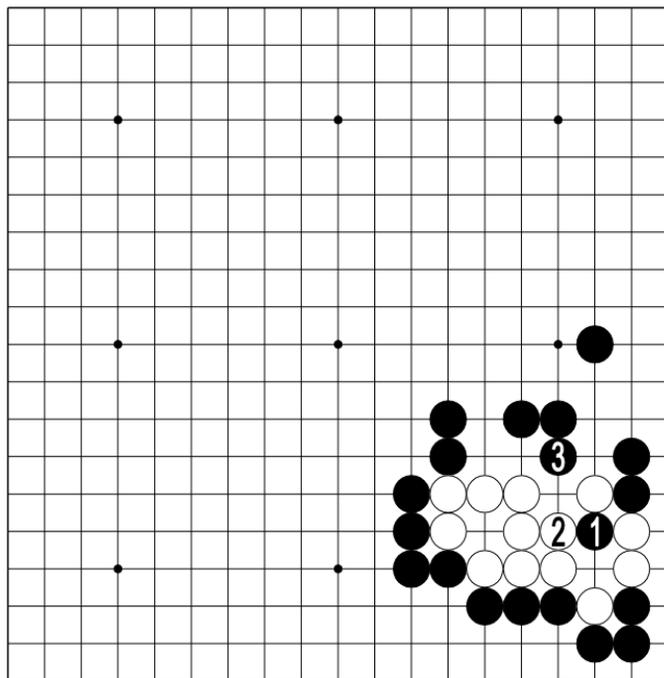
孤立的黑▲一子不可轻视，有了它，黑才有施展手段的余地。

正解图 断的手筋

黑 1 断。要想杀住白棋，舍此别无他策。其目的是使白做不出完整眼位。



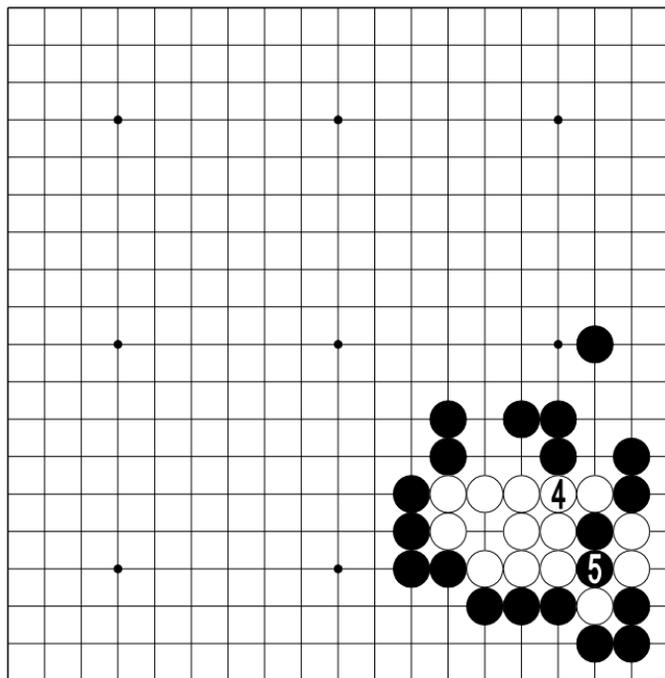
正解图



1图

1图（简单）

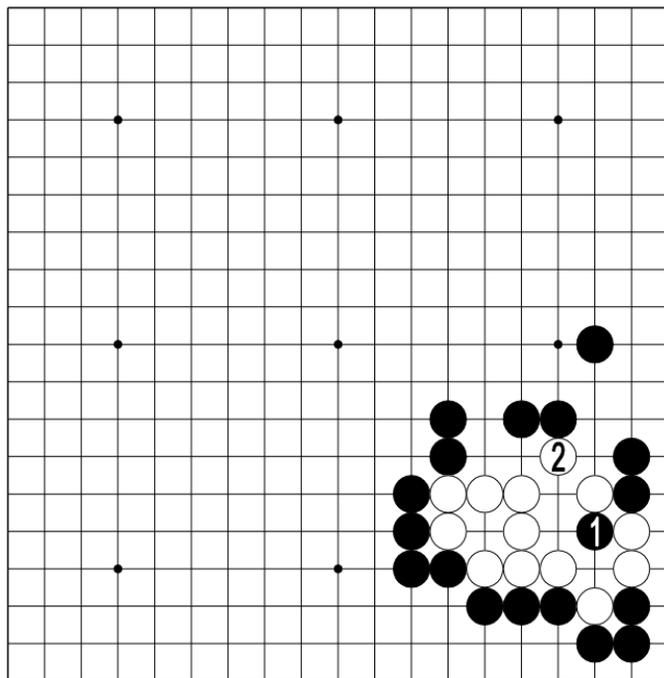
黑 1 时，白如果肯在 2 位打一手，黑 3 就完了。但是问题不会如此简单。这样的答案不合要求。



2 图（死）

就是说，白如 4，黑 5 提，白提二子后，黑反提一子，白做不出眼。但是

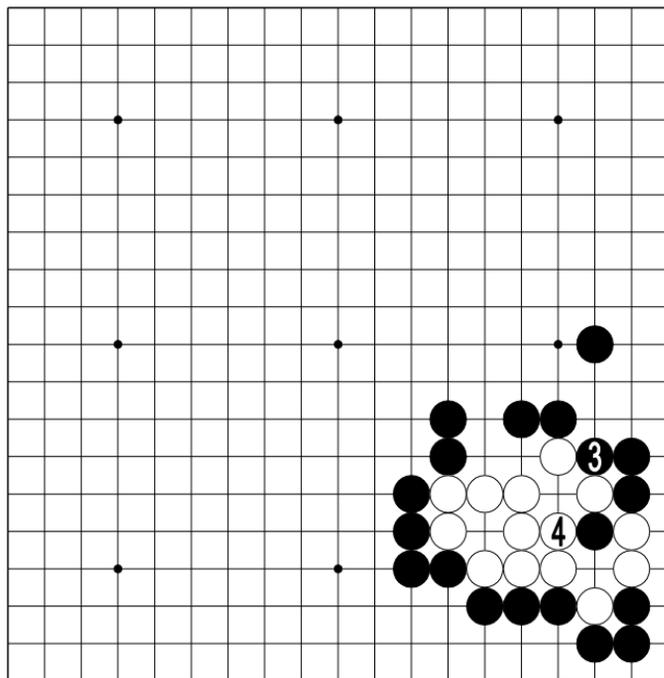
2 图



3图

3图（顽抗）

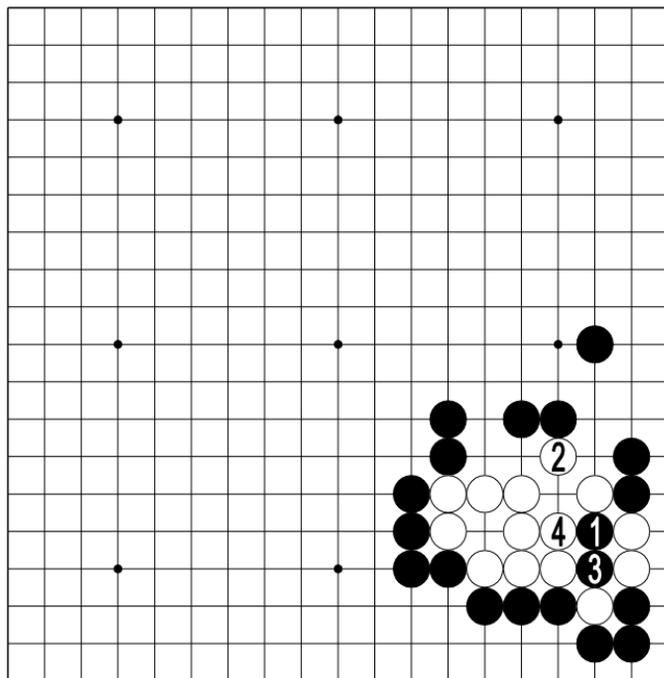
黑 1 断时，白必然 2 虎拼死抵抗。问题是走成此形之后，黑的手段如何。



4 图

4 图（劫）

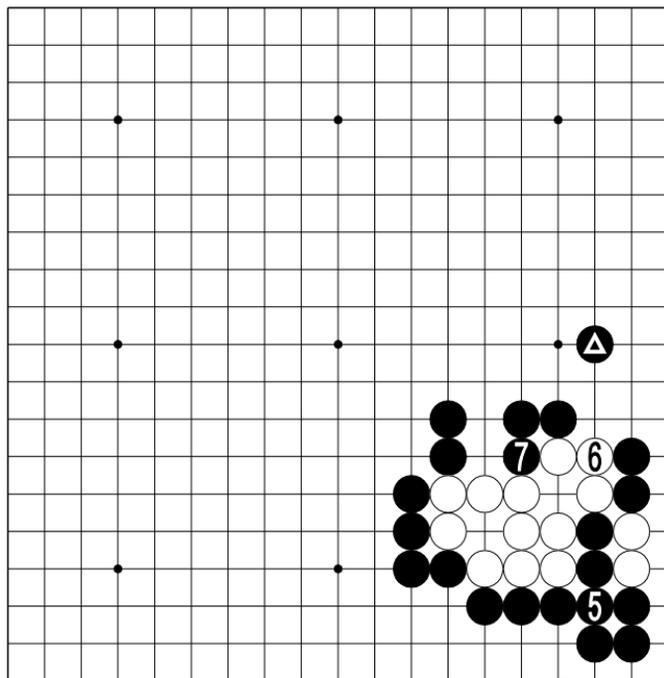
黑 3 打是把问题想得过于简单了。白当然不肯接一子而必在 4 位做劫顽抗。走成劫争是黑的失败。



5图

5图（提）

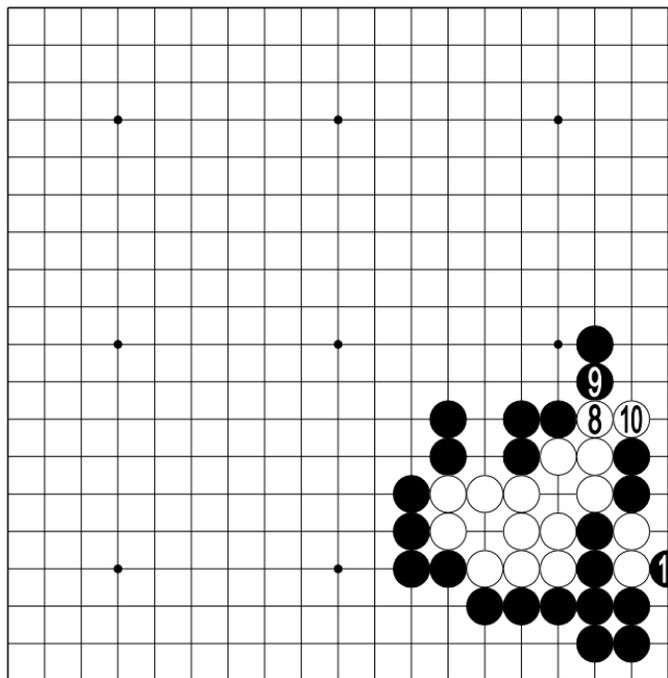
因此黑 3 提只此一手。白 4 打当然。接下去……



6图

6图（最后的抵抗）

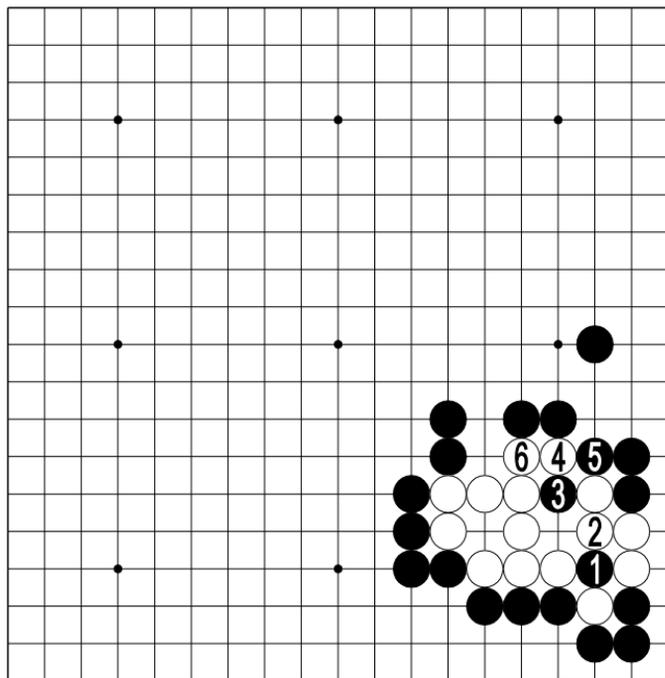
白4迫黑5接之后，6团是最后的抵抗手段。黑7破眼必然，这时孤立的▲一子就发挥威力了。



7图

7图（溃灭）

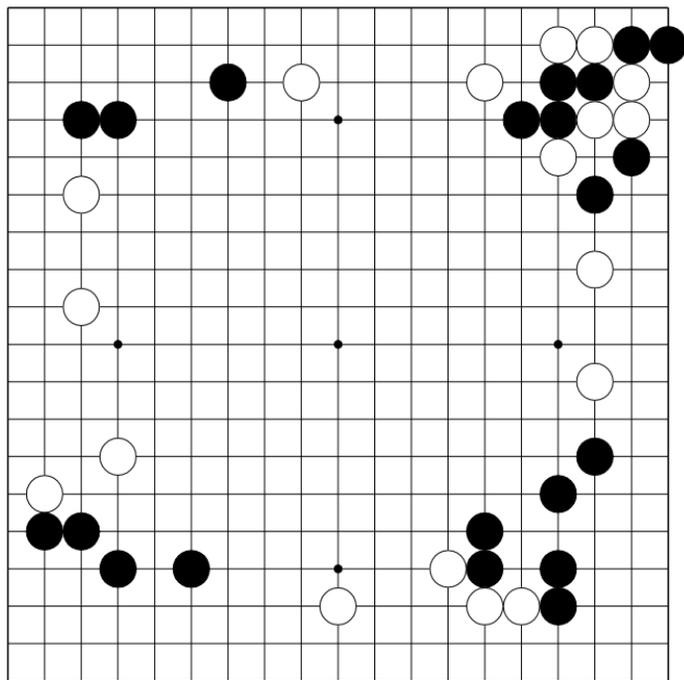
白 8 冲出，黑 9 挡，白 10 时，黑 11 吃住二子，白全部溃灭。



8图

8图（失败）

黑 1 提一子随手。如果这样走能够成功，问题就过于简单了。白只要 2 挡一手就可以活净。黑如 3 挖，白 4，下一步 5 和 6 之点必得其一。

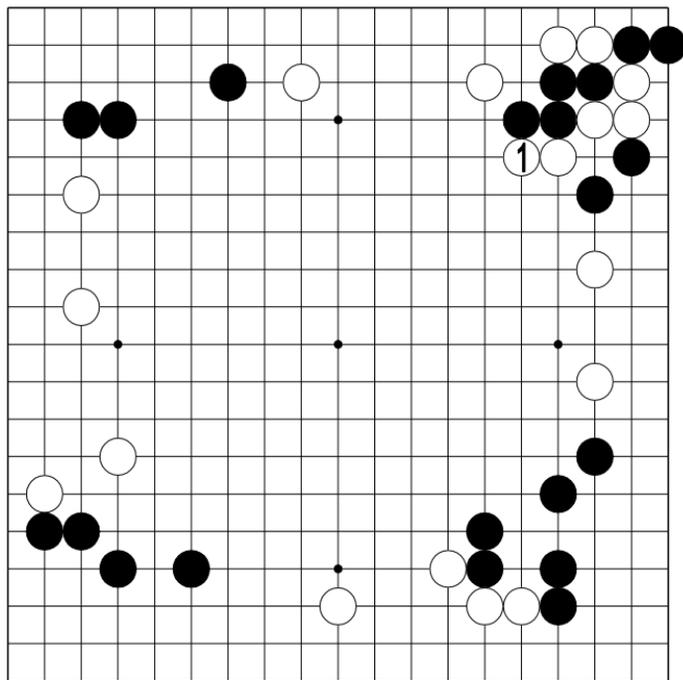


第 23 题

第 23 题 同预期相反

白先 上级

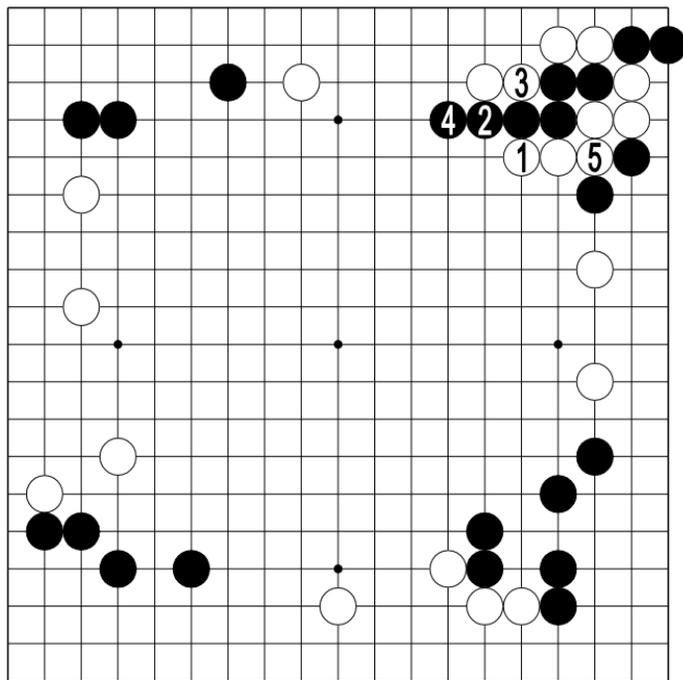
问题的焦点在右上角。黑采取了应急措施，想吃住白棋，但在此局面中，结果将同黑的预期相反。白必须使黑的意图落空。



正解图 征子关系

白有1压的手段。但是这一手棋同征子有密切关系，就是说，只有在征子有利的条件下才能成立。

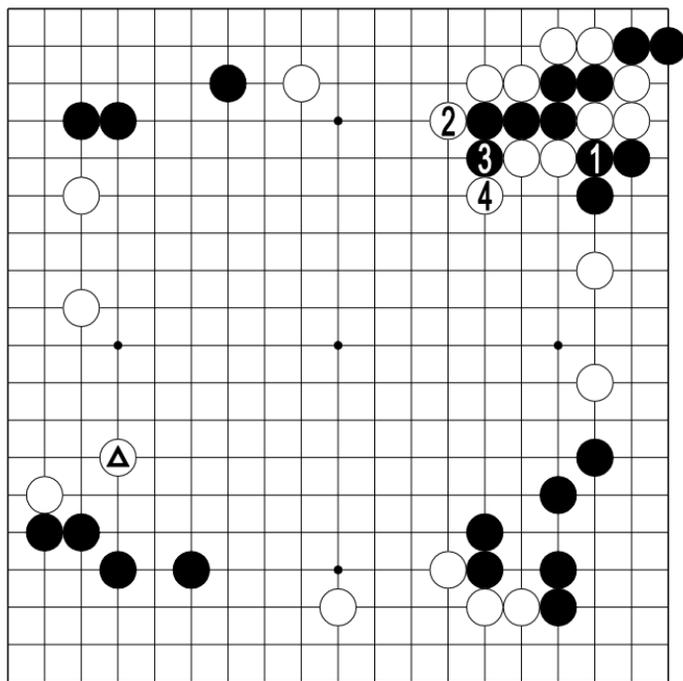
正解图



1 图（支离破碎）

黑 2 时，白 3 紧逼。由于征子对黑不利，4 长不得已，于是白 5 接一手，黑就成了支离破碎之形。

1 图

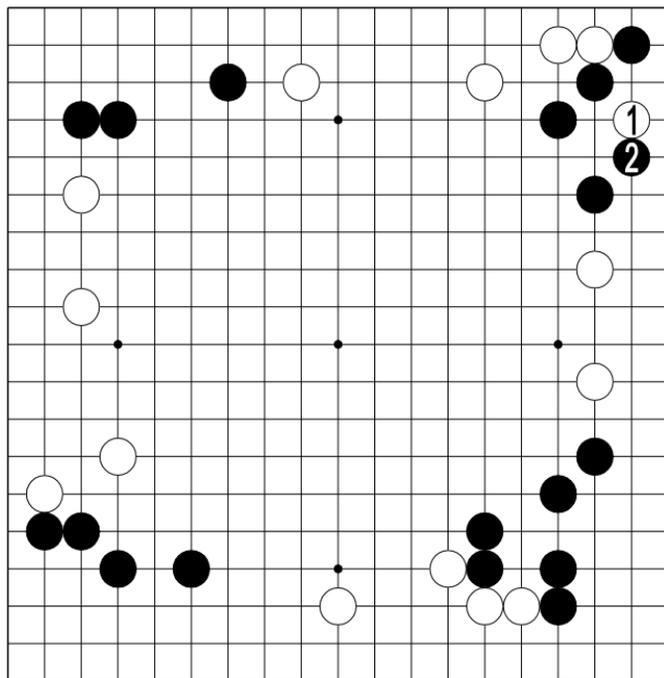


2图

2图（征）

黑失败是因为来不及在 1 位断。如果纵观一下全局的配置，就可一目了然，左下角白△一子恰好起着引征的作用。

黑如 1，则白 2、黑 3，下一步白 4 征就成立了。征子关系极其重要，必须时刻注意。



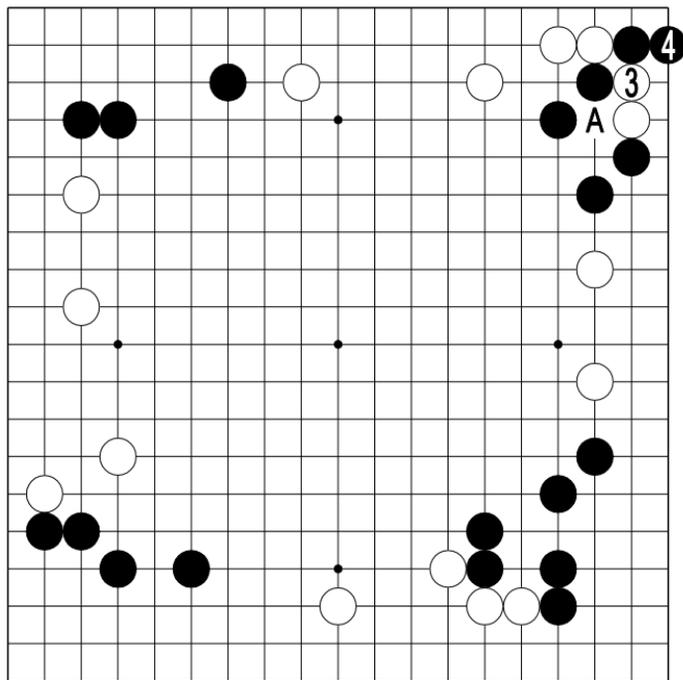
1图

◇一点忠告◇

危险的一手

1图（应急措施）

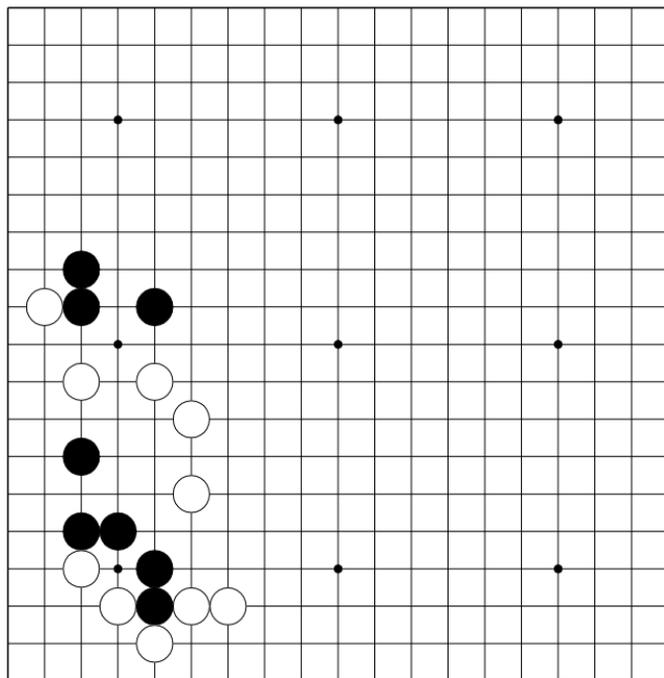
白 1、黑 2 是原型。黑 2 是应急措施，伴有危险性，它同征子有密切关系。



2 图（征子关系）

白如 3，黑 4 立必然。
如果征子白有利，白 A 就成立了，黑失败。

2 图

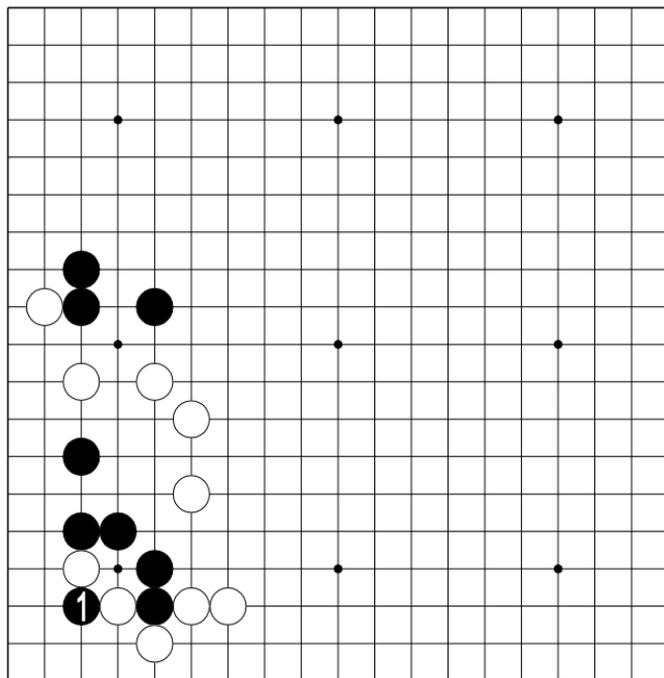


第 24 题

第 24 题 治孤

黑先 有段

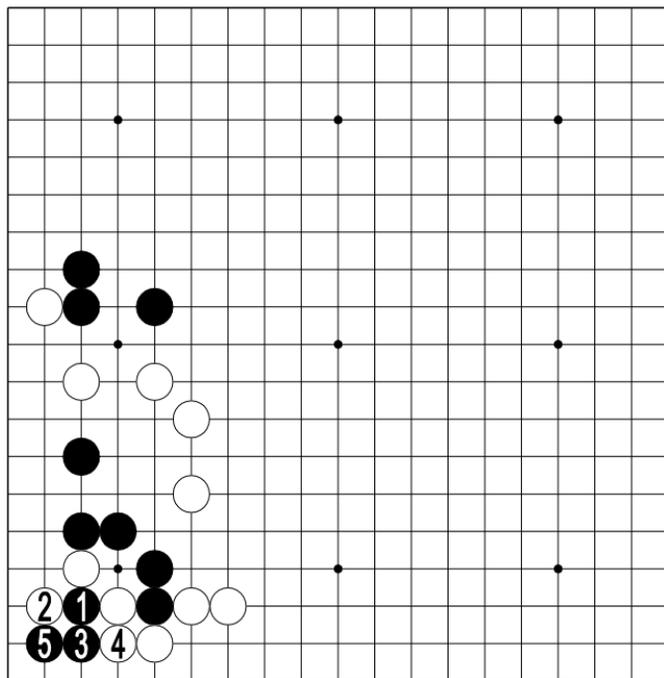
治孤有种种手段，如做活、逃、对杀、劫争等。本型中黑应采取哪一种呢？



正解图

正解图 卡的手筋

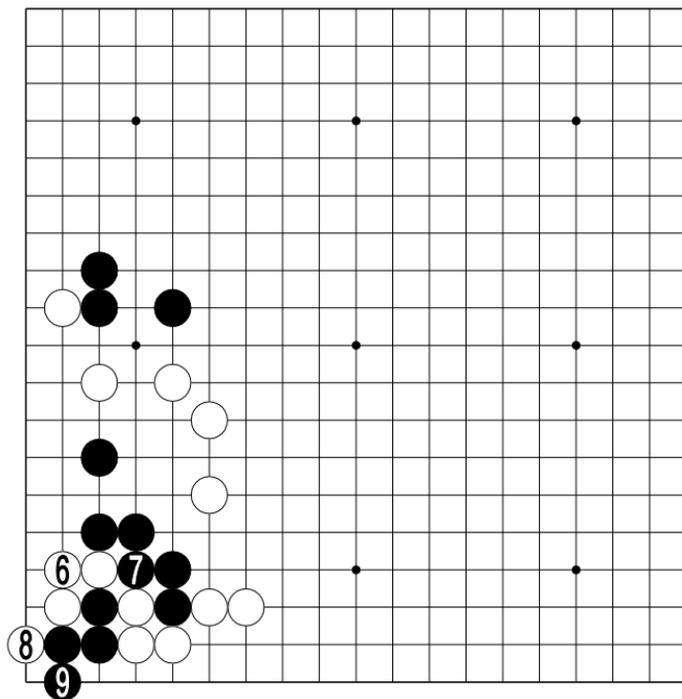
黑1卡。这是就地做活的巧妙手筋，也是实战中时常出现之形。



1图

1图（要点）

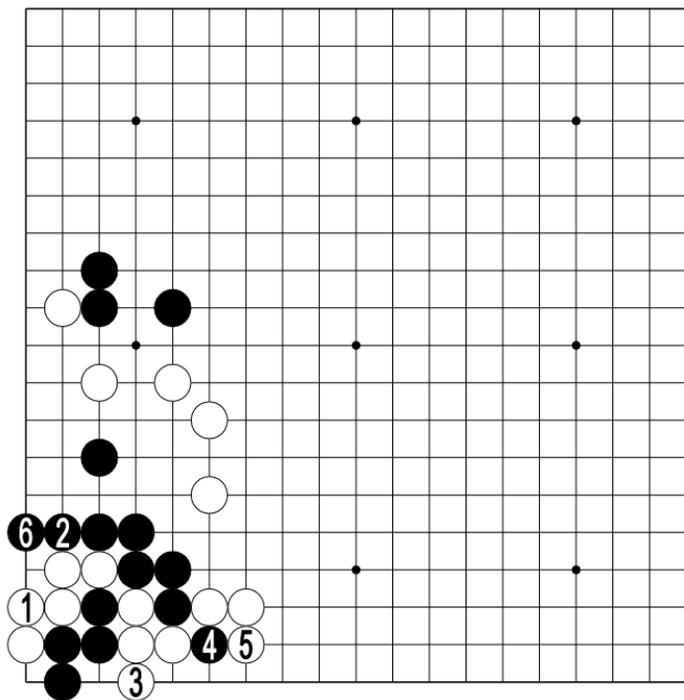
白只能 2 打，没有别的走法。白 4 时，黑 5 曲是关键的一手。



2图

2图（角的急所）

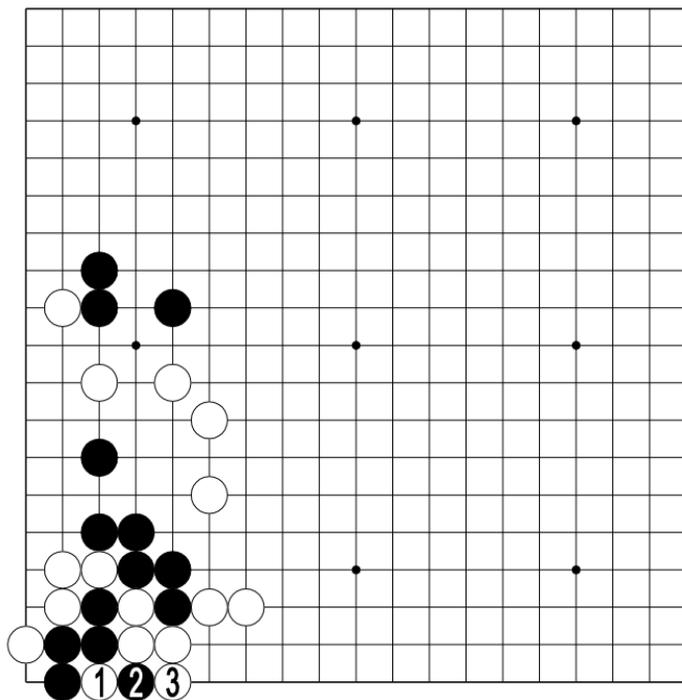
接下去白如 6，黑 7 断。
白 8 扳时，黑 9 曲是角上的急所。对这一手棋白很难应付。



3图

3图（不入子）

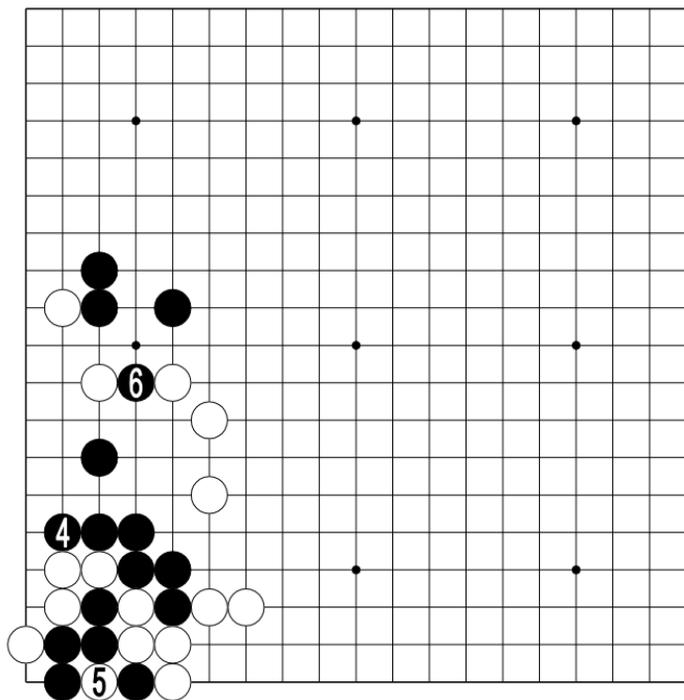
白如 1，黑 2，白 3 时，
黑 4 投断一手重要。以下白 5
到黑 6，白两面不能入子，五子
被吃？



4 图

4 图 (劫)

因此，白只能 1 抛，迫黑 2 提后，再 3 打做劫。除此之外别无他策。

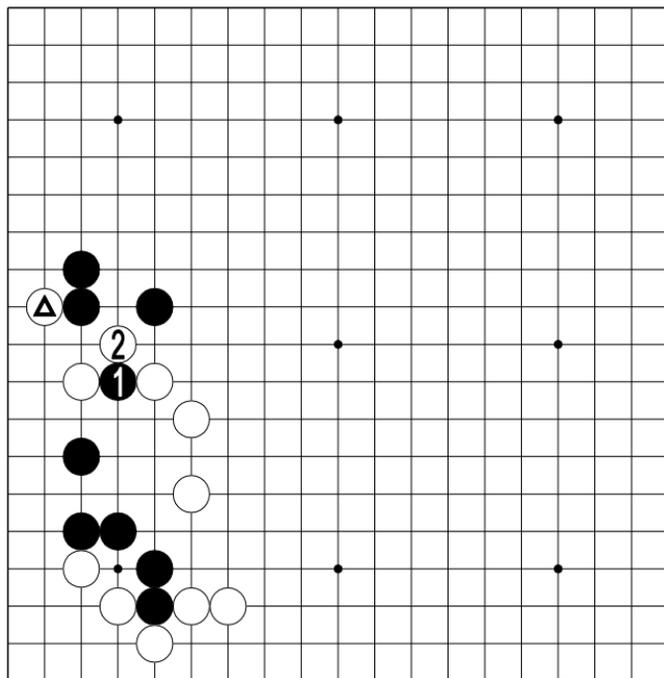


5图

5图（轻松）

接下去黑1挡,迫使白2提劫。

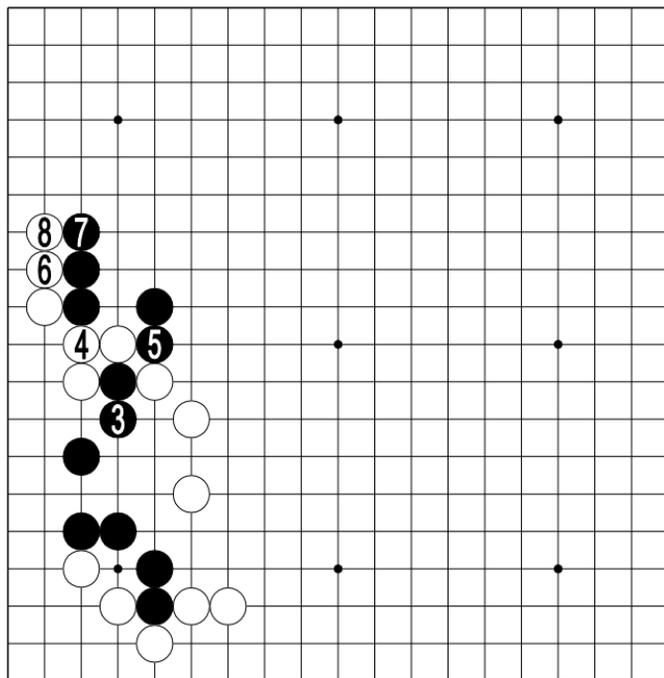
黑有3挖的有力劫材,黑可以轻松地脱险。黑3寻劫时,白不能在这里应一手,只好在左下提净解消劫争。



6图

6图（挖）

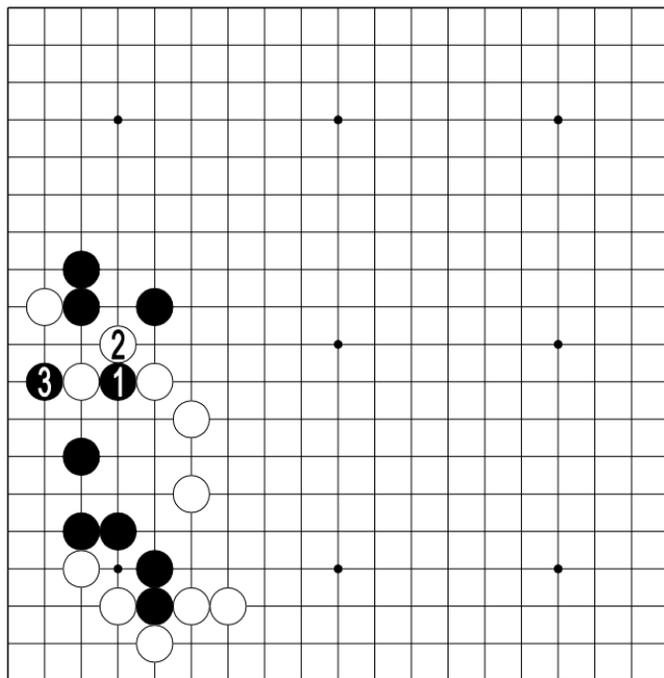
白如最初就在1位挖，达不到治孤的目的。白2之后，△一子就起作用了。



7图

7图（黑苦）

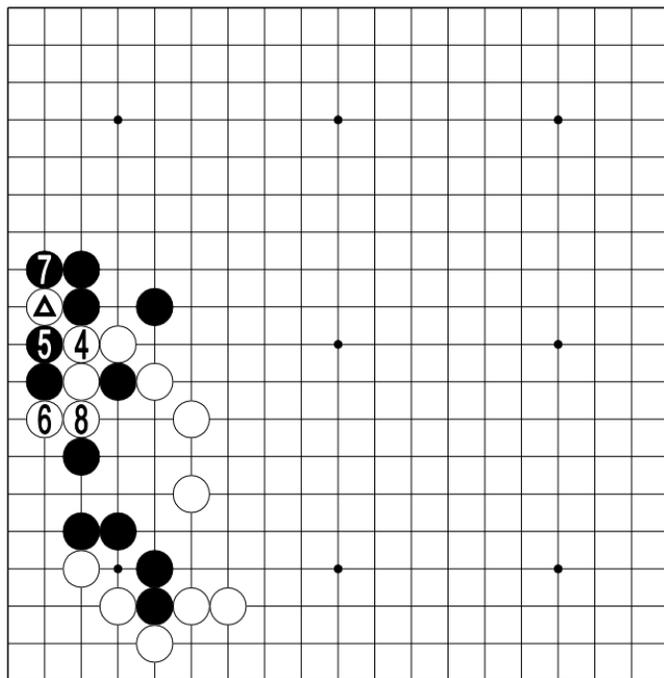
黑如 3，白 4 接。黑即使 5 断，白可以 6、8 连爬，黑是阻挡不住的。黑左边还抛下一块孤棋未活，黑苦极。



8图

8图（不成功）

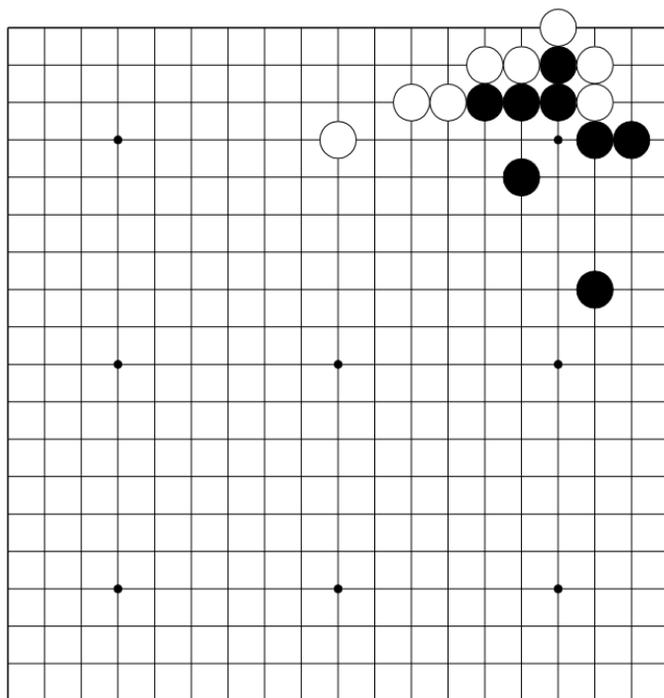
黑 1 挖，白 2 时，黑 3 托在一般情况下是手筋，但在本裂中这样走就失败了。



9图

9图（黑被吃）

白4接时，黑如5断，白△一子就起作用了。白6时，黑7绝对，接着白8接一手，下面的黑子全被吃住。

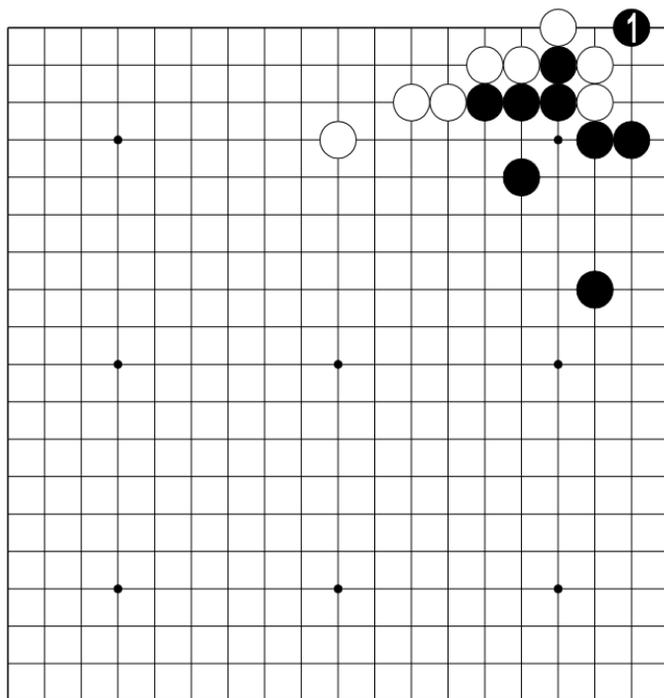


第 25 题

第 25 题 角

黑先 中级

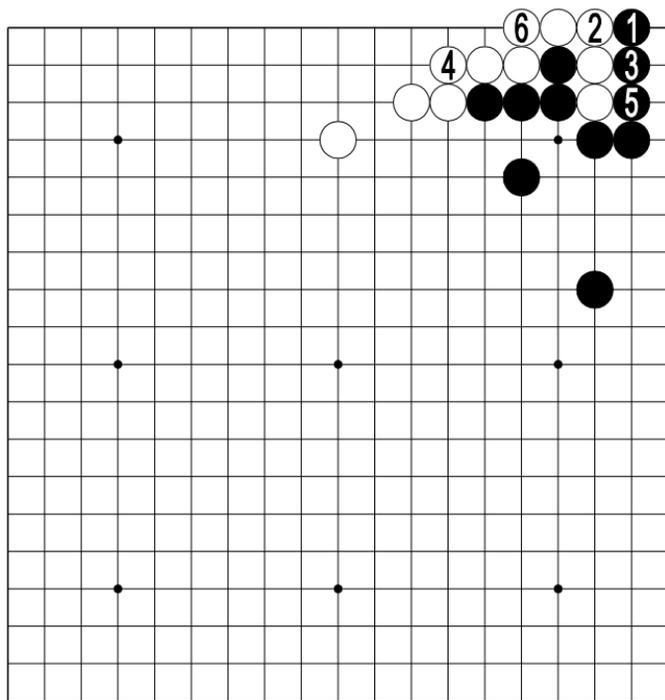
这是角上怎样收官的问题。如果以为十分简单，就可能平凡地走下去了。要知道，角上有不能放过的巧妙手筋。



正解图 刺的手筋

黑 1 刺。黑应毫不犹豫地走到此点。只有这样走才是正解。

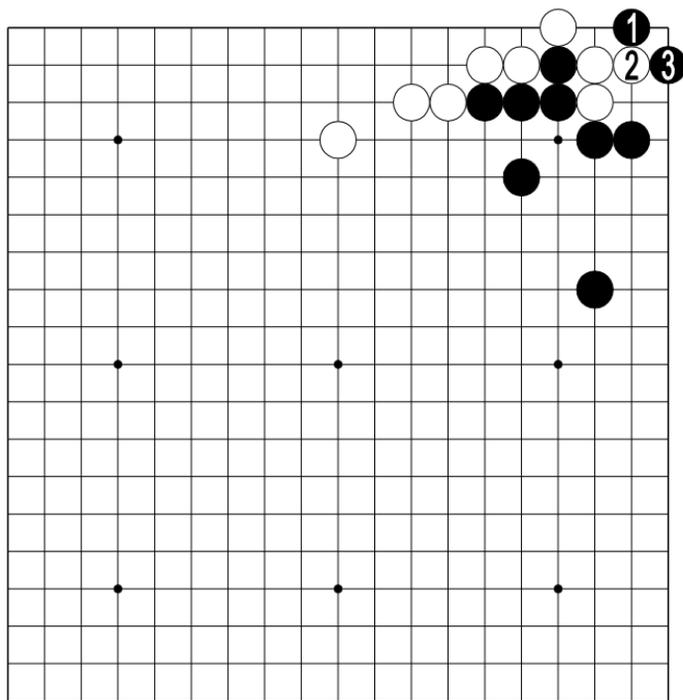
正解图



1 图

1 图（定形）

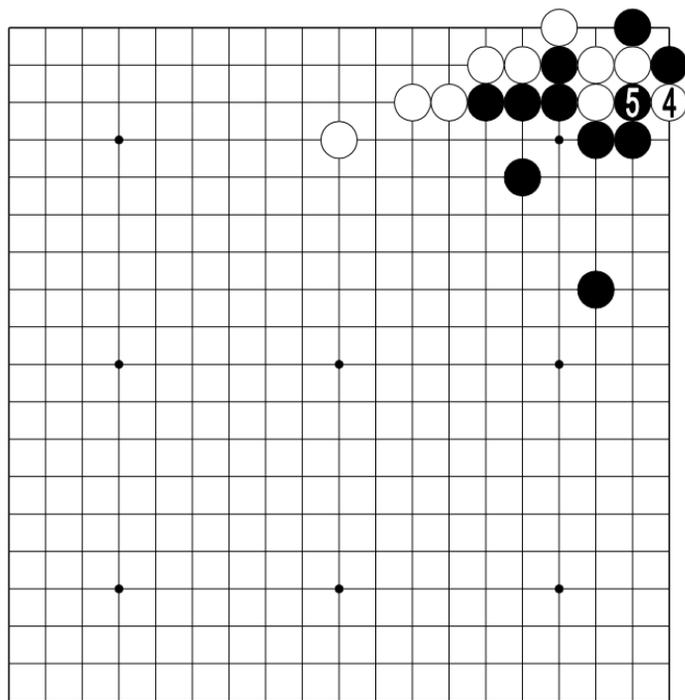
白如 2 接，黑 3 退。白有断点，须连续补棋，于是黑 5 到白 6 黑得以完整地拿到角地。以上是双方正常的应接。



2 图（顾虑）

黑 1 刺时，可能担心白 2 长进行抵抗。其实这种顾虑是不必要的。黑有 3 扳的手段。

2 图

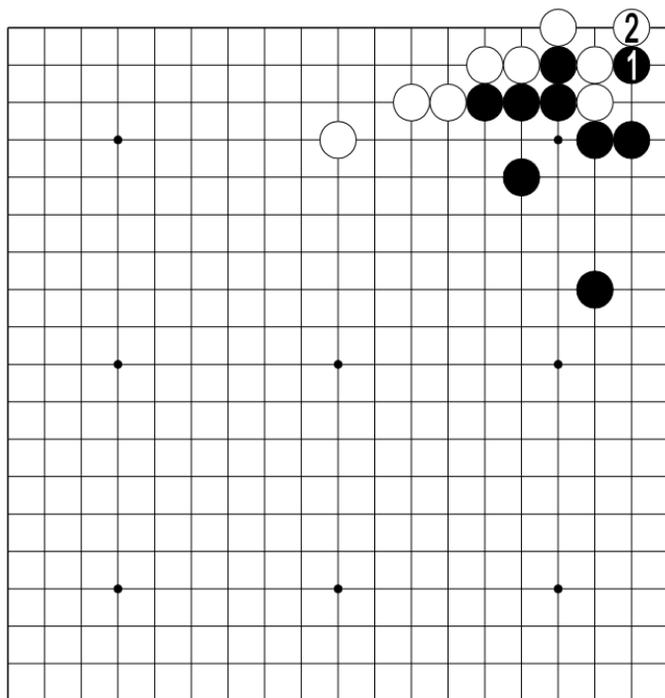


3图

3图（劫）

白如4扳，黑5断就走成劫争。

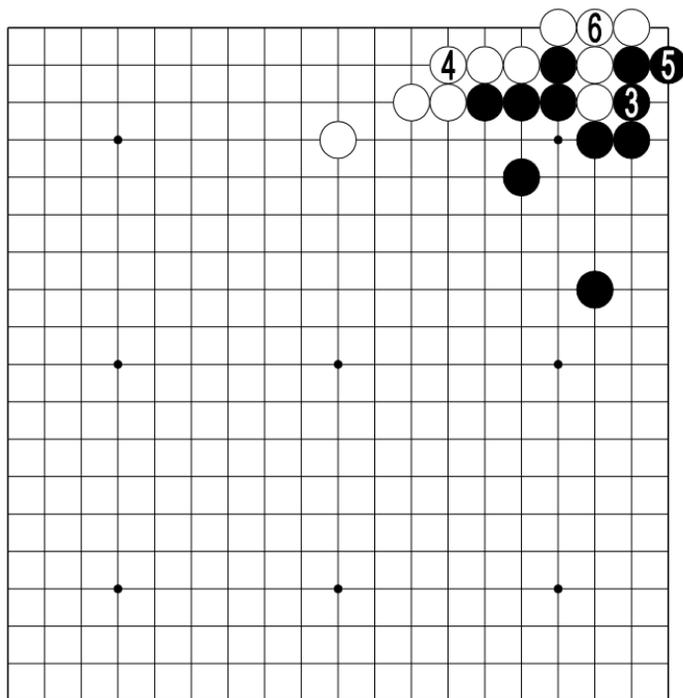
此劫对黑来说是无忧劫，而白如打输此劫则损失惨重，因此白是不敢轻易采取这种走法的。



4 图（失败）

黑 1 夹的走法不值一提。
被白 2 扳一手，黑不能取得完整的角地。

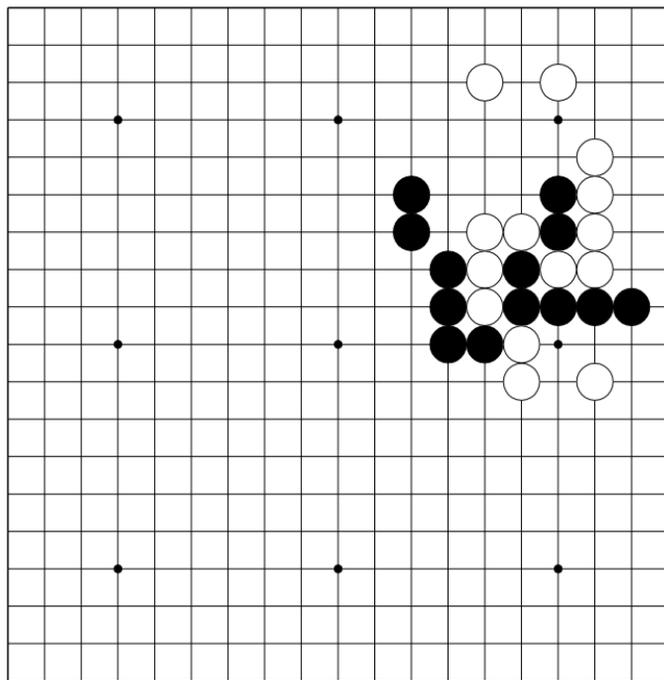
4 图



5 图（损失二目）

黑 3、5 到白 6，黑地减少二目。黑 5 即使在 6 位提，被白反提一子后，黑并无所得。

5 图

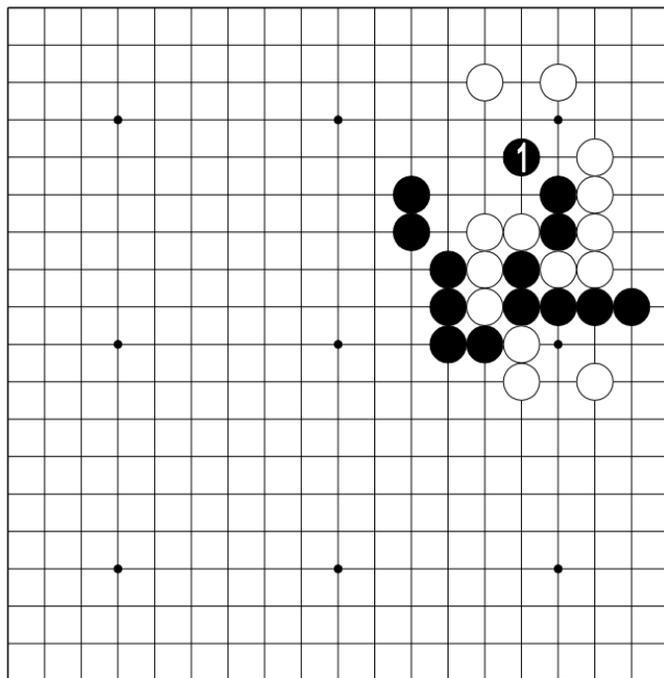


第 26 题

第 26 题 逃

黑先 中级

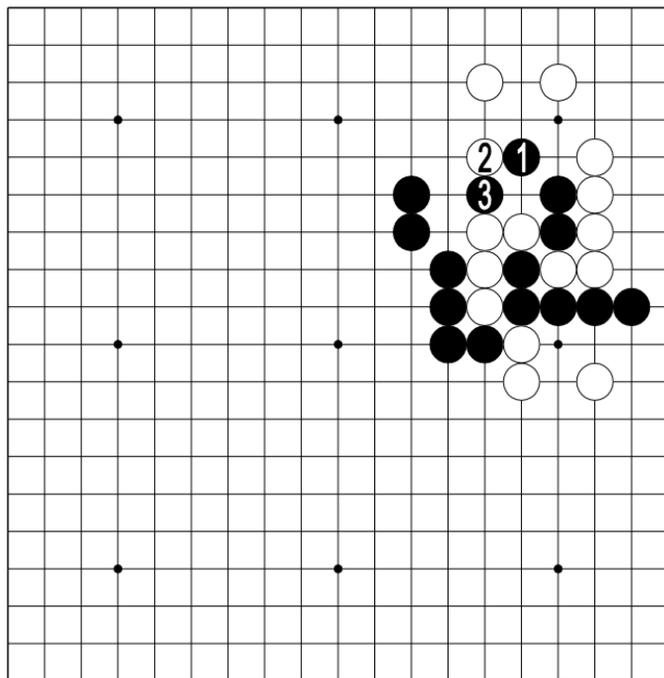
黑想逃出二子就必须吃住白四子。这样就连右边的黑五子也一齐生还了。更确切地说，此型黑不是逃，而是怎样进行对杀的问题。



正解图

正解图 尖的手筋

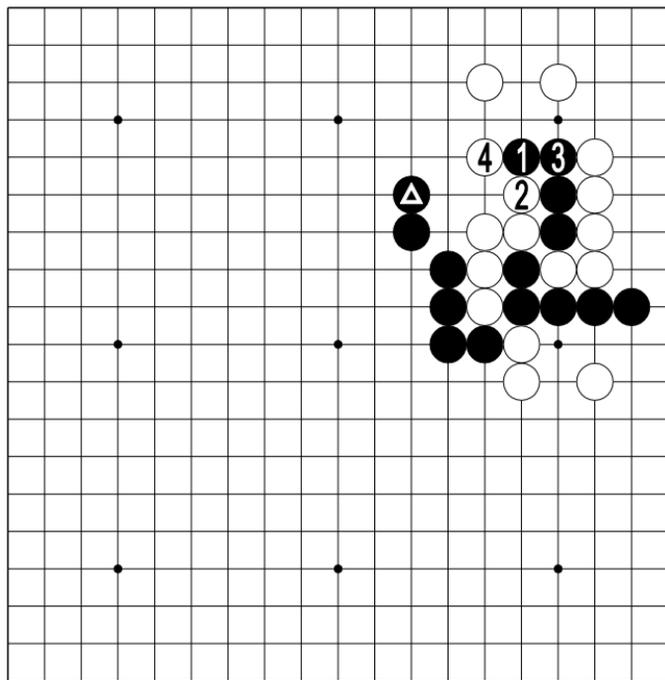
黑 1 尖是手筋。这一手棋与其说是为了逃出二子，不如说是要吃住白四子。



1图

1图（挖）

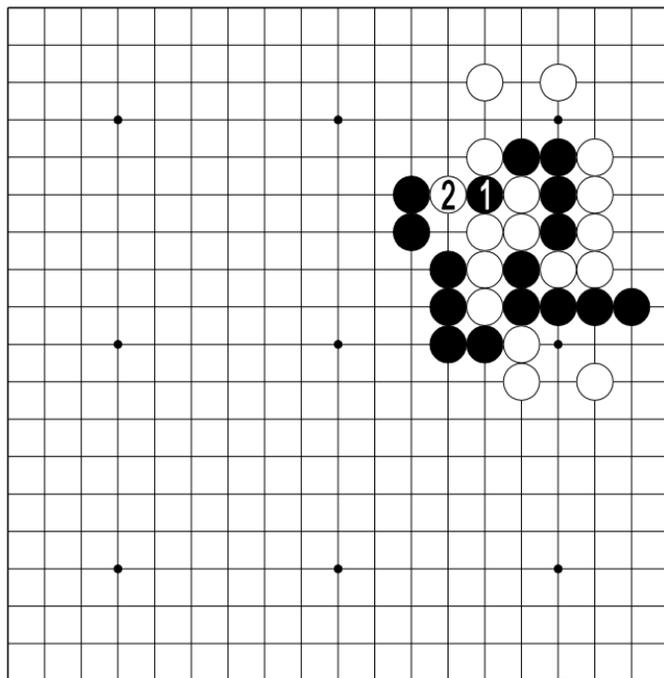
黑 1 尖时，白如 2 跳靠，
黑 3 挖一手白就完了。下一步
黑有倒提的手筋。



2图

2图（抵抗）

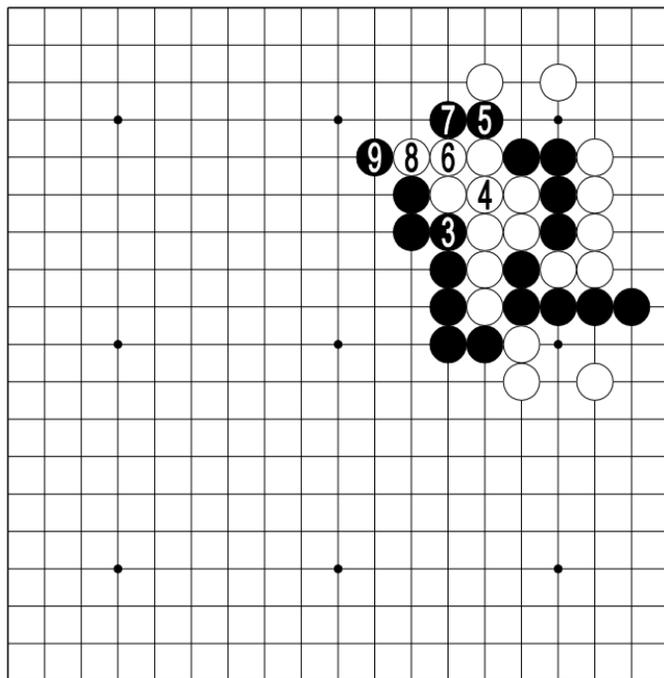
黑1尖时，白2打、4挡是最强的抵抗，乍看似乎黑已无后续手段，其实不然。黑▲一子将发挥巨大作用。



3 图 (抛)

黑利用自撞紧气的弱点 1
抛是手筋，迫白 2 提之后……

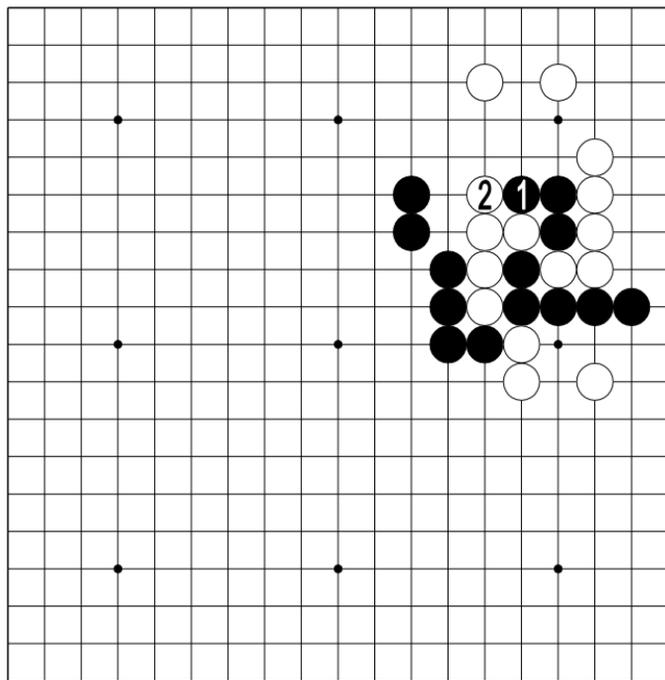
3 图



4图

4图（征）

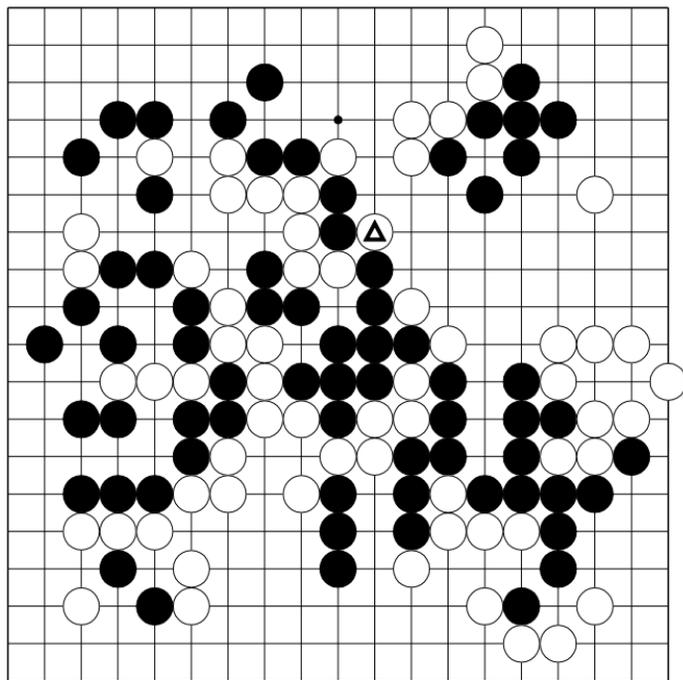
黑3打，白4接时，黑5、7一路打出，到黑9走成征子。黑一气呵成，痛快淋漓。



5 图（失败）

黑 1 曲显然不行。被白 2 挡一手，黑无法动转。

5 图

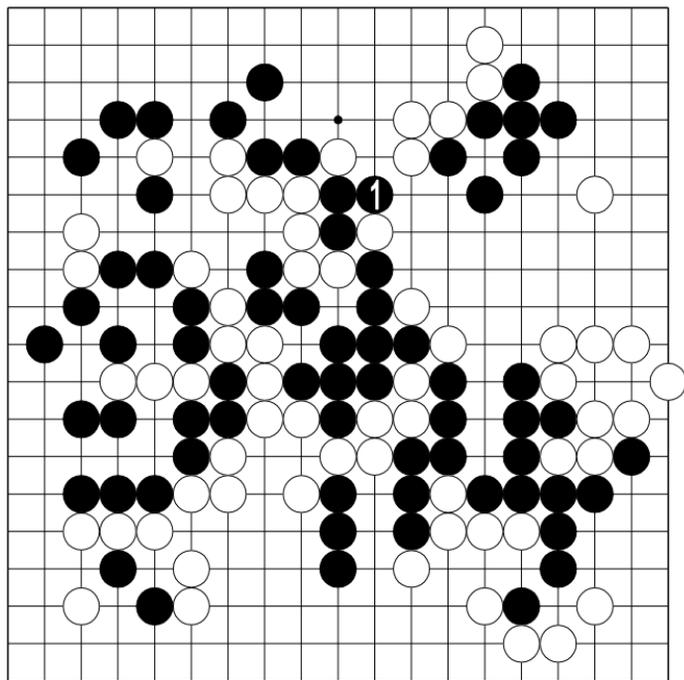


第 27 题

第 27 题 决断

黑先 有段

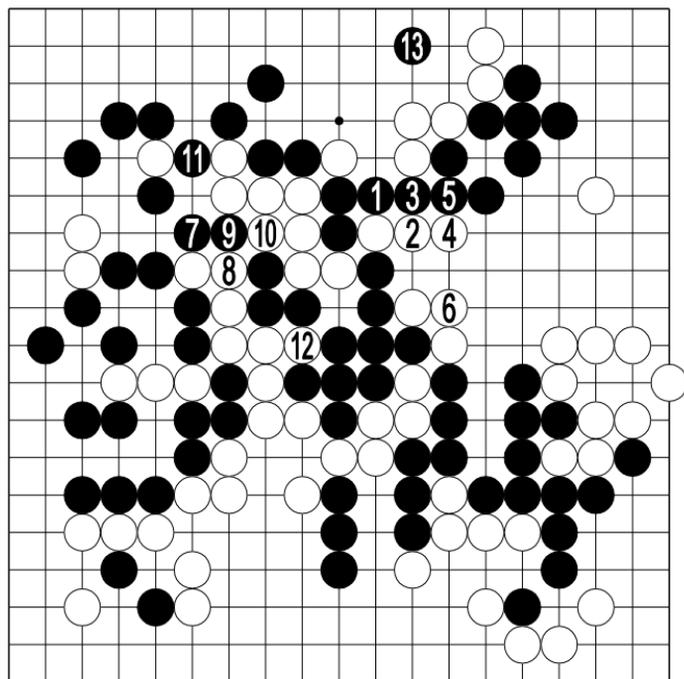
白△断了一手。这里黑不需要运用手筋，只要求作出决断；中腹的黑棋是舍弃，还是设法保全。



正解图

正解图 断然舍弃

黑 1 打, 毅然舍掉中腹十二子。这是对大局进行判断之后作出的决定。十二颗黑子当然很大, 但如能换取更大的抵偿, 即使舍弃仍能保持形势上的均衡。这种思想方法非常重要。

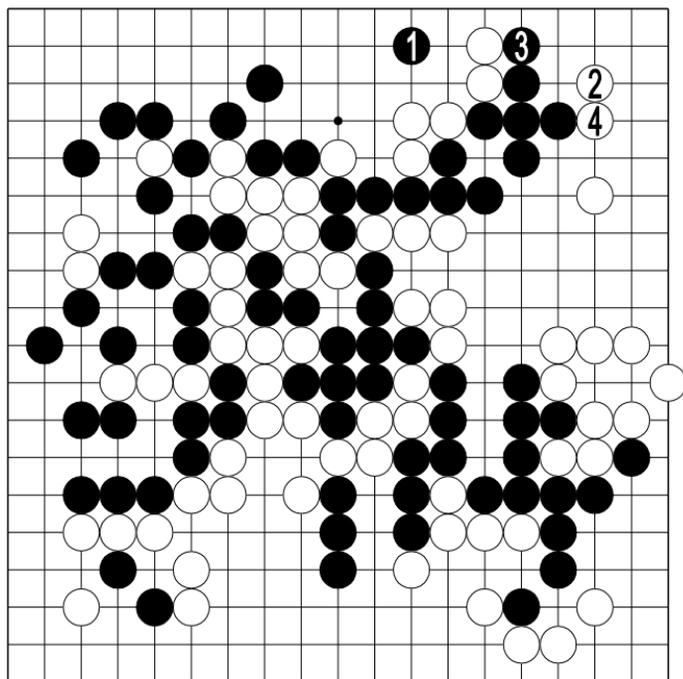


1图

1图（严厉的一击）

黑1到5必然。白6必须再接一手才能吃住中腹，于是黑乘机7打、9冲之后11断，封住了左边的实地。黑虽舍弃中腹，但取得了更大的便宜。

白12绝对。黑13是严厉的一击，上边的白棋已无活路。



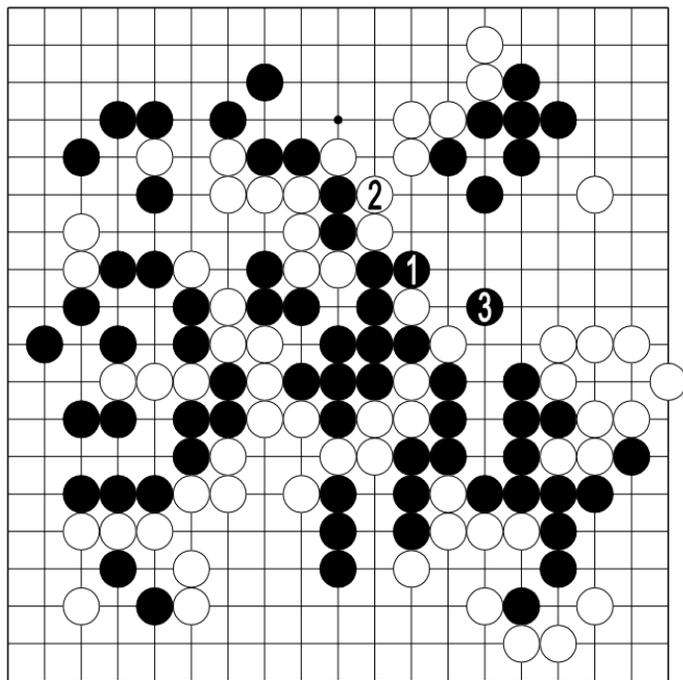
2图

2图（转换）

遭到黑 1 在急所的一击，白无法做活，只得转于 2、4 侵角进行转换。

结果是黑以中腹的十二子和右上角，同白上边进行了大转换。黑所得已多于白，而且白还须在中腹收气。

综观全局，黑显然已占很大优势。



3图

3图（失败）

黑1打固然可以救出中腹，但被白2拔掉二子是非常厚实之形。黑3补不得已，这里不走一手是不安全的结果黑费了两手棋才保住中腹，而付出的代价则是让白整体走厚了。

走成这种局面，大势未定，将来胜负如何，殊难逆料。