

下一手

第十八册

狙击与攻防

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

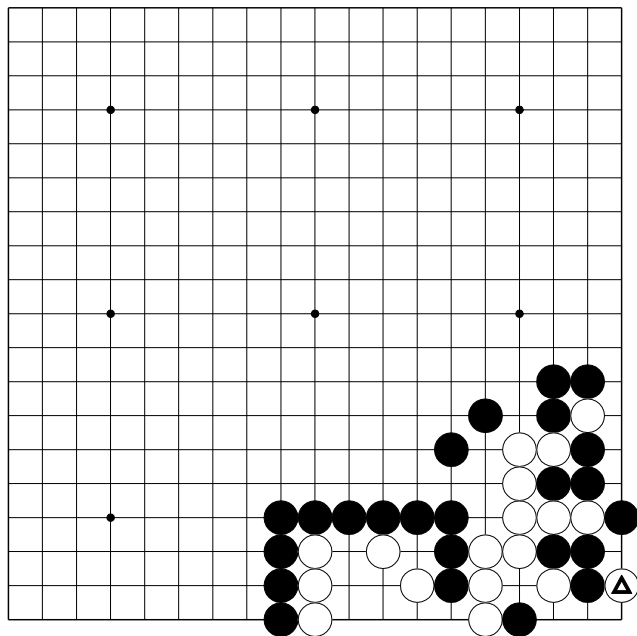
本书并没有就围棋技艺中的个别问题，如死活、定式、大小等进行集中的探讨和解答，而是围绕攻防这一主题，提出符合棋理有效解决办法，既牵涉到死活的前途，又涉及到手筋的采用，还要考虑时机是否成熟，以及机会的利用等等，对大家来说将是一次攻防能力的检验。

本书所搜集的 28 个例题，难度较大，且具有高度的艺术魅力。一些例题需要一连串的手筋才能得到最后的解答，有些例题实是绝妙好手的运用，它会完全出乎你的意料，相信你在读完这本小册子时，定会从中享受到围棋带给你的无限情趣。

目 录

第 01 题 第一功
第 02 题 舒畅
第 03 题 一手棋
第 04 题 笼中鸟
第 05 题 缺陷
第 06 题 白色巨塔
第 07 题 劫味
第 08 题 走刀刃
第 09 题 疏忽
第 10 题 一着
第 11 题 古型
第 12 题 什么？
第 13 题 便宜
第 14 题 绝妙、玄妙

第 15 题 一眼
第 16 题 有趣
第 17 题 吹毛求疵
第 18 题 疑问手
第 19 题 苦
第 20 题 眼位
第 21 题 定形法
第 22 题 设法延伸
第 23 题 能力
第 24 题 窒息
第 25 题 要生存
第 26 题 不完整
第 27 题 圈套
第 28 题 援救



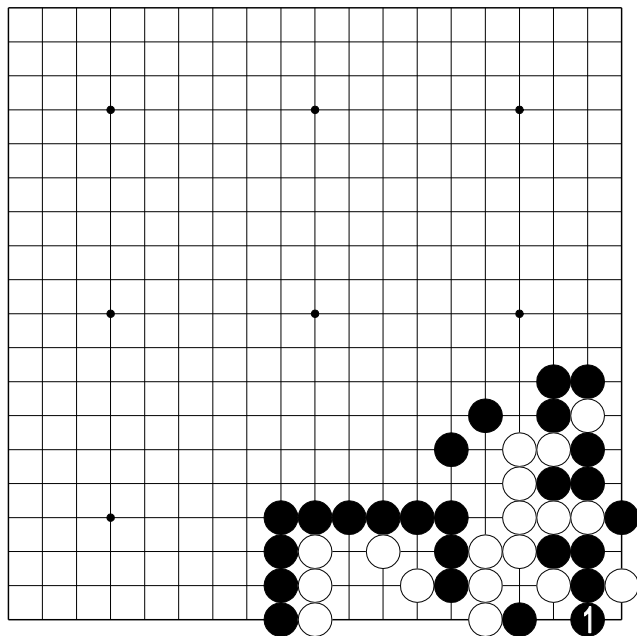
第1题

第1题 第一功

黑先 有段

白△殊死地拼搏。

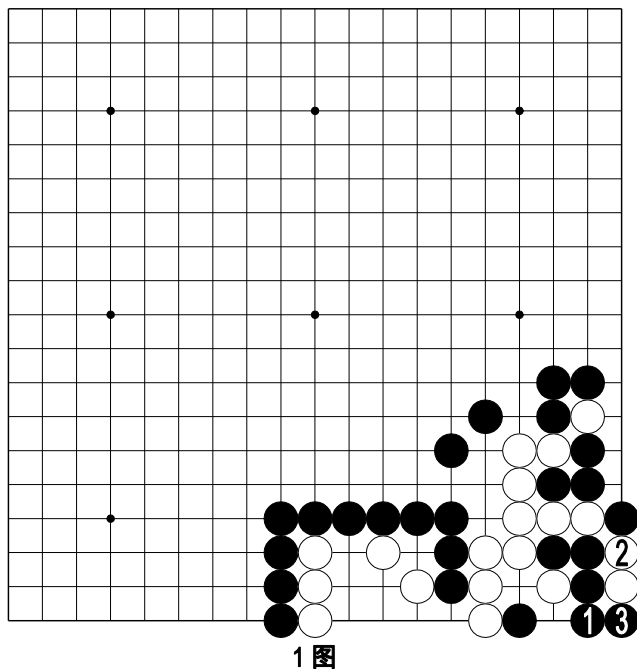
首先解出这一难题是第一功，要全部吃白。



正解图

正解图 弃子手筋

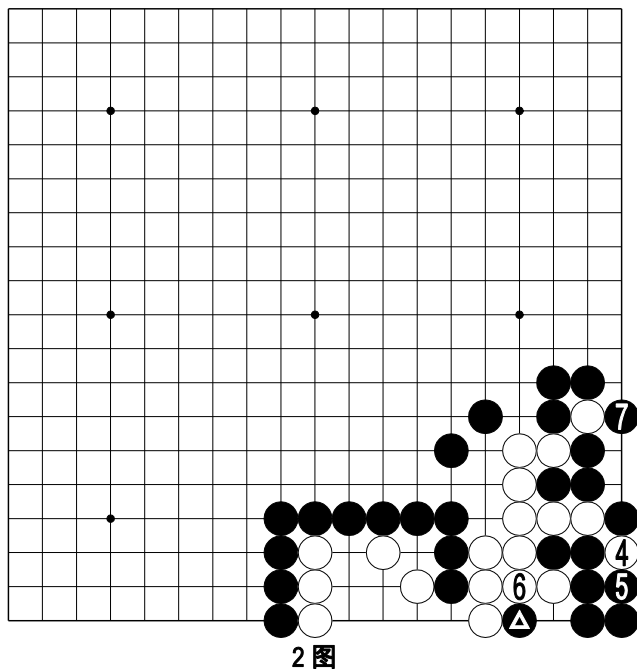
黑 1 立，除此之外，均为劫争。所以在此采用弃子手筋是正确的着法。



1 图（必然）

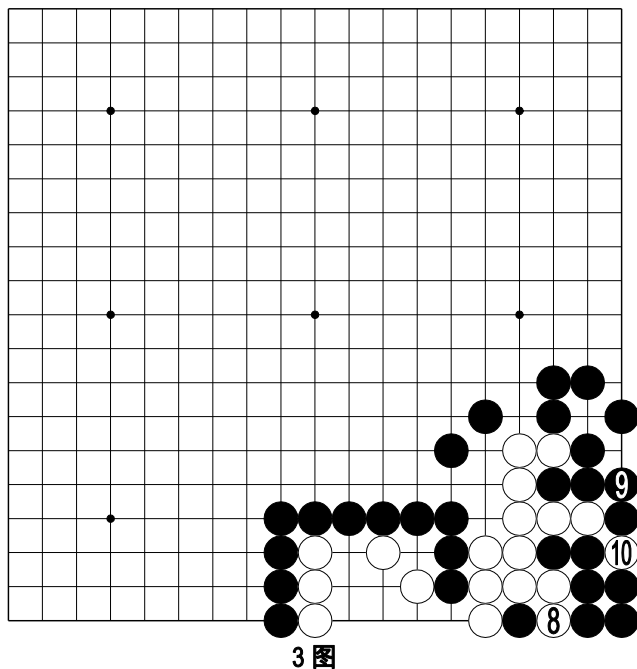
黑 1 立，白必然在 2 位断。

黑 3 提吃，很明显下面有倒扑的孑筋，黑接不归。



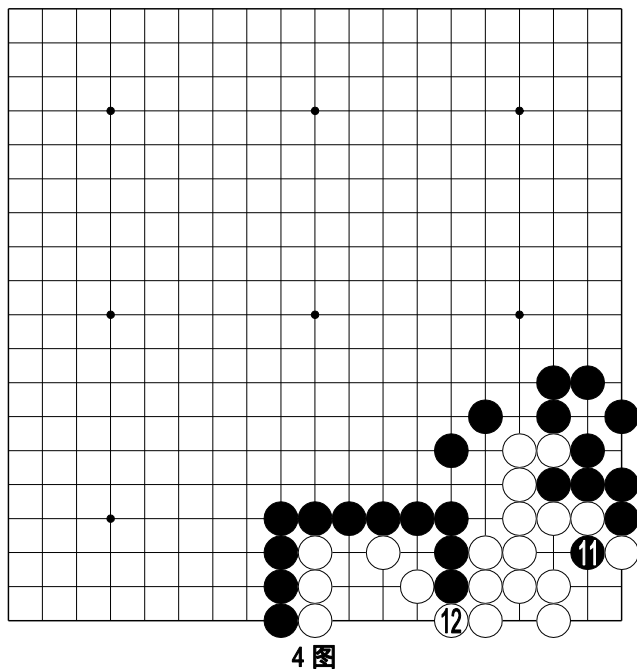
2 图（作用）

接着，白4扑，黑自然要在5位提吃，由于有▲子的作用，白不能直接打吃，必须先在6位补一手，黑乘此机会在7位提一子。



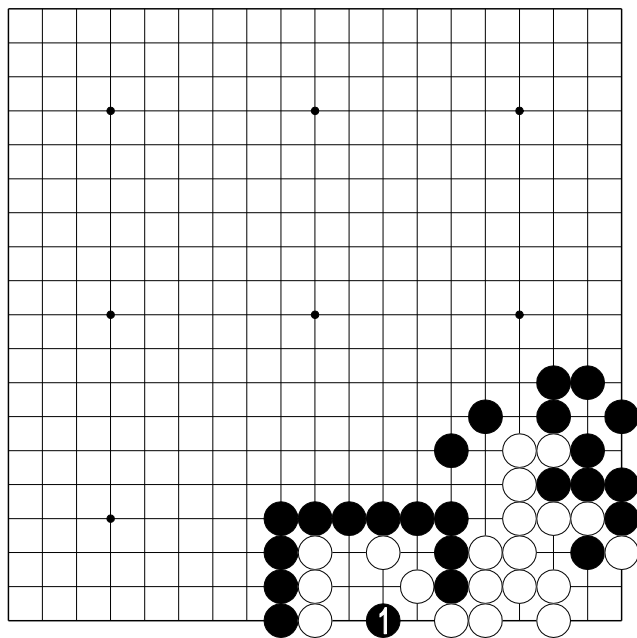
3 图（接不归）

白8 提吃，黑接不归，但黑9 接，让白10 提吃。



4 图（提吃之后）

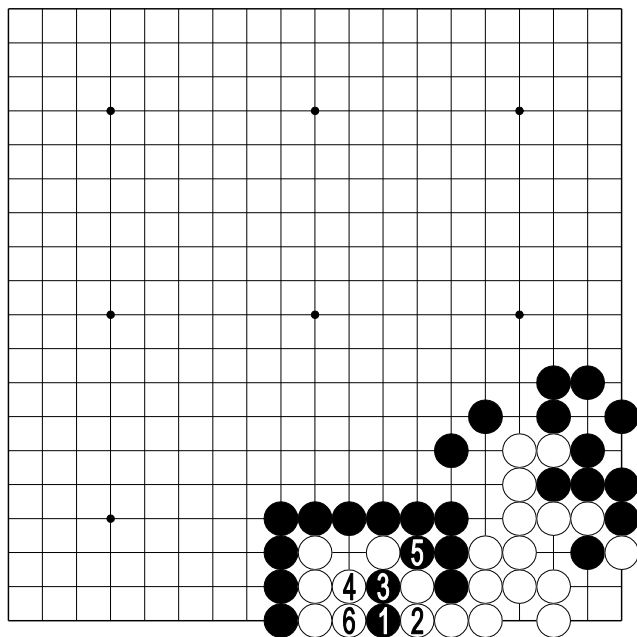
白棋提吃之后，这个形对黑很有利。黑 11 断吃连劫都没有，白仅有一个眼，白 12 渡，只能寄希望在此做出一眼。黑怎么办？



5 图

5 图（点）

对此，黑 1 点是好棋。这是关键的一击。

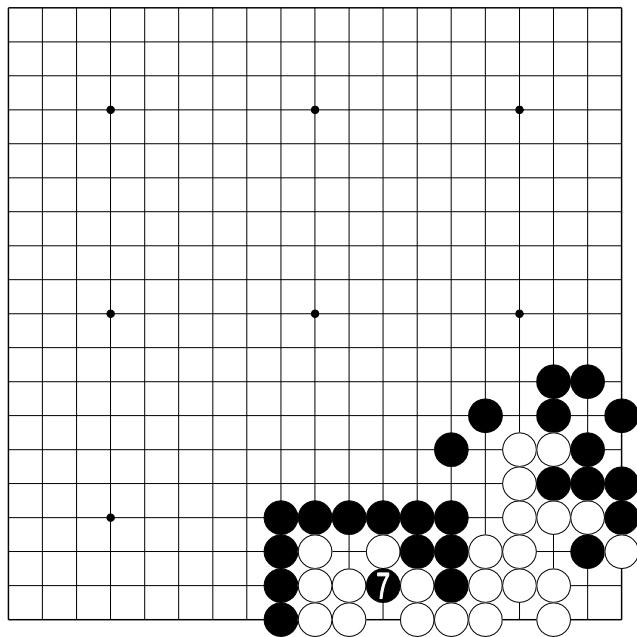


6 图

6 图（断的方向）

黑 1 点，白只能在 2 位接，
黑 3 从中间顶好棋。

白 4 是绝对的一手棋，黑 5
是断的方向，是决胜点。让白在
8 位提吃。

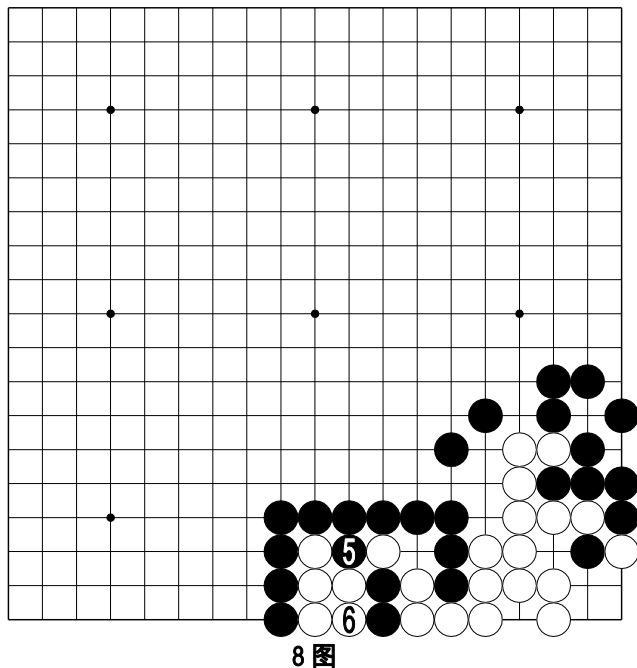


7 图

7 图（全歼）

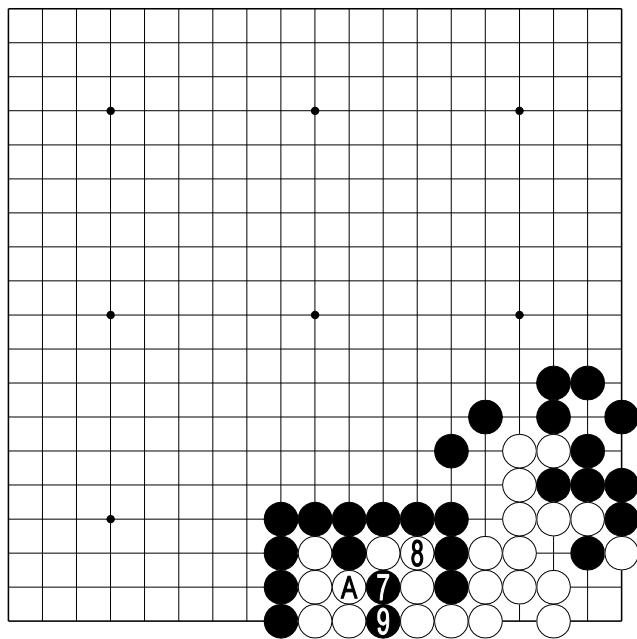
黑 7 扑是知名的破眼的范型。

白在此失掉眼位，全部被歼。



8 图（失败）

最后，黑如果从 5 位方向断是失败的。白 6 之后……

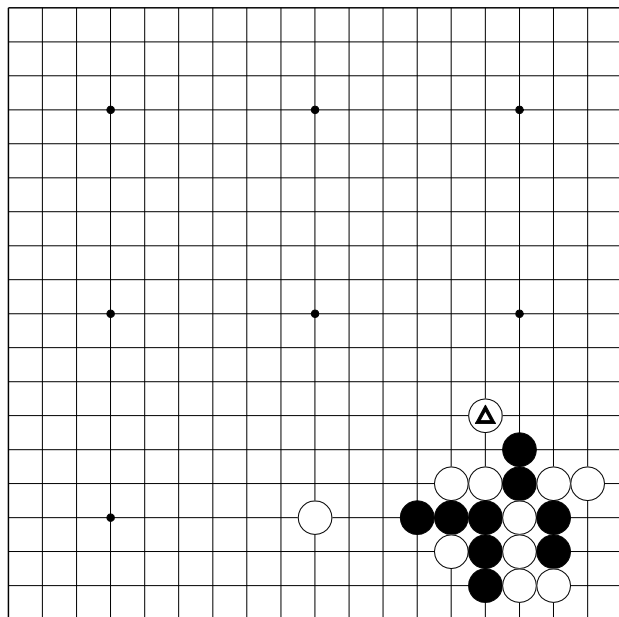


9图
⑩=A

9图（倒脱靴）

黑7扑，白8接。走成有名的“倒脱靴”。

吃，反吃活棋，本来稳操胜券，结果让白棋逃之夭夭。



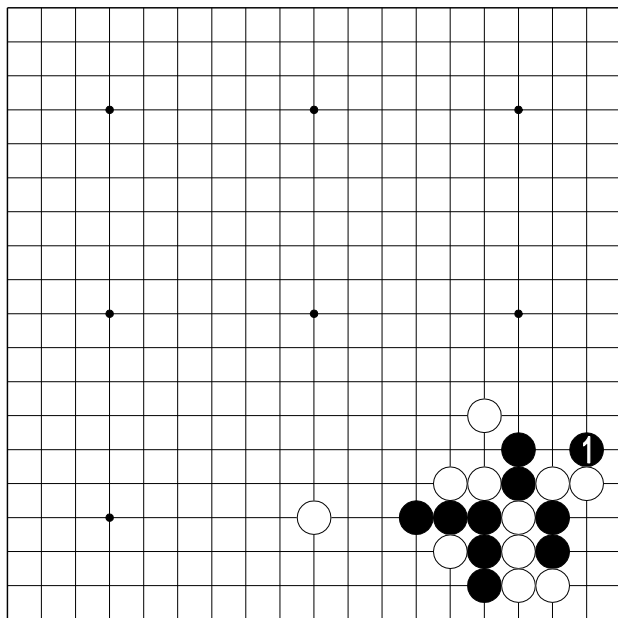
第2题

第2题 舒畅

黑先 上级

白在△位枷。

这两个黑棋是棋筋，所以不能丢弃。希望能把这两个黑棋处理得很舒畅，如同万里无云的晴空。

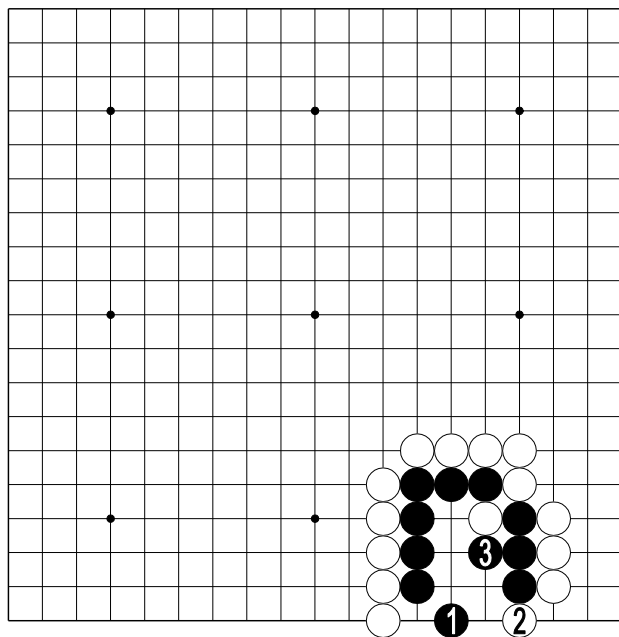


正解图

正解图 靠

黑 1 靠是腾挪的于筋。

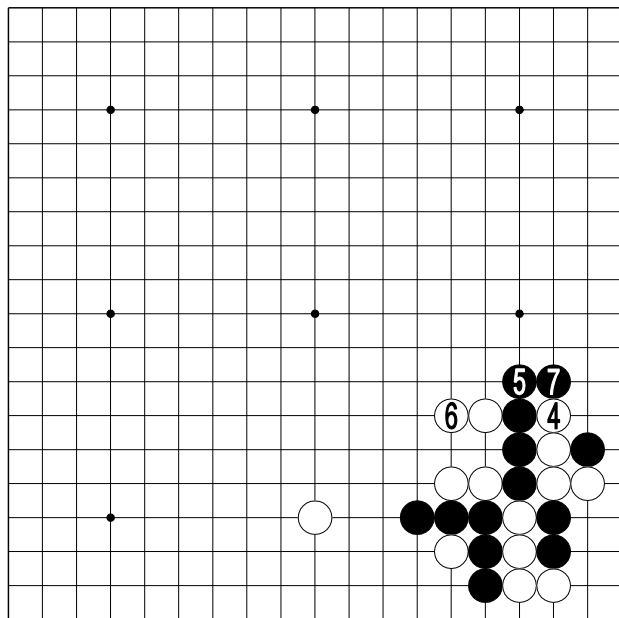
多多少少利用白的弱点，求得行棋的调子。



1 图

1 图（调子）

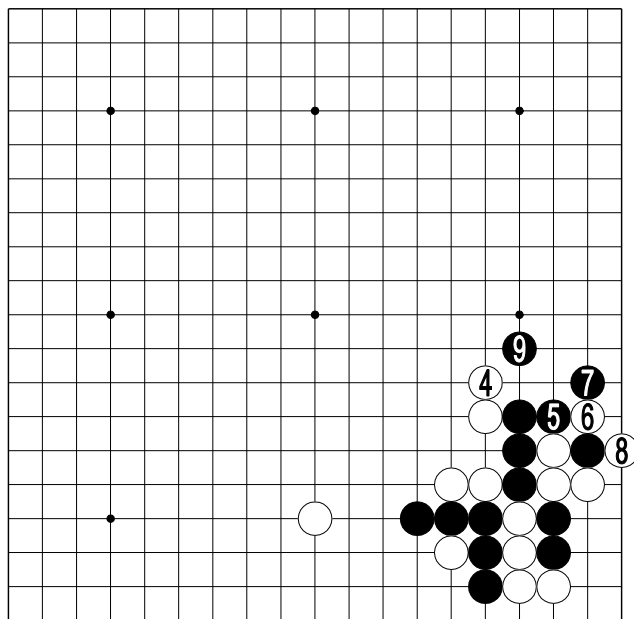
黑 1 靠，白 2 冲，黑强顺调而行。白 2 的着法欠考虑。



2 图

2 图（乐观）

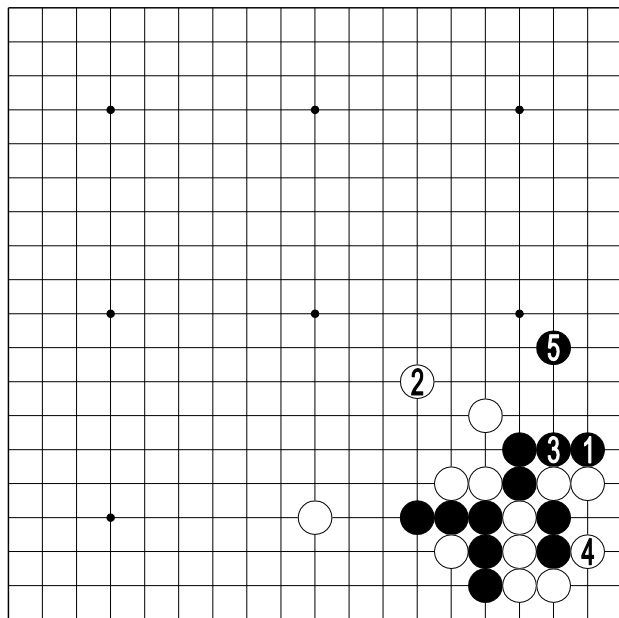
既然冲了，白还得在 4 位继续冲。黑 5 长，白不得不在 6 位双。黑 7 挡，这个战斗黑乐观。



3 图

3 图（形）

那么，如果白 4 长上面，黑 5 挡是先手。白只好在 6，8 位提吃，至黑 9 成形。

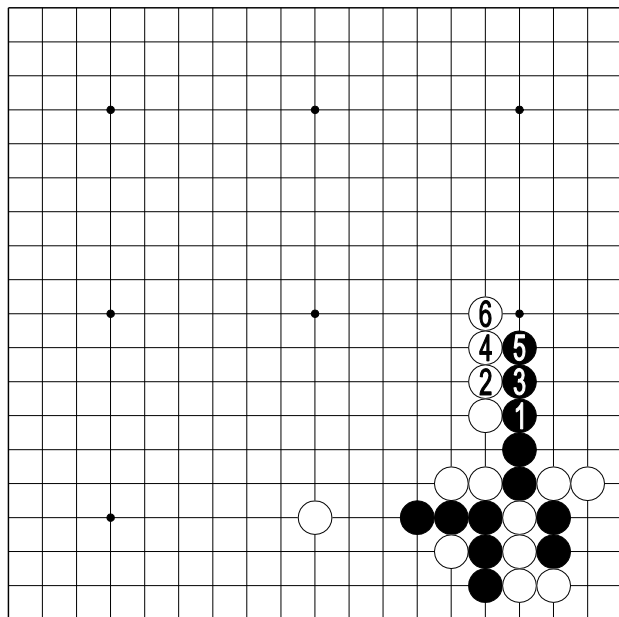


4 图

4 图（最善）

黑 1 靠，估计白应该在 2 位轻灵地补一手，黑 3 接，白 4 吃，黑 5 拆。

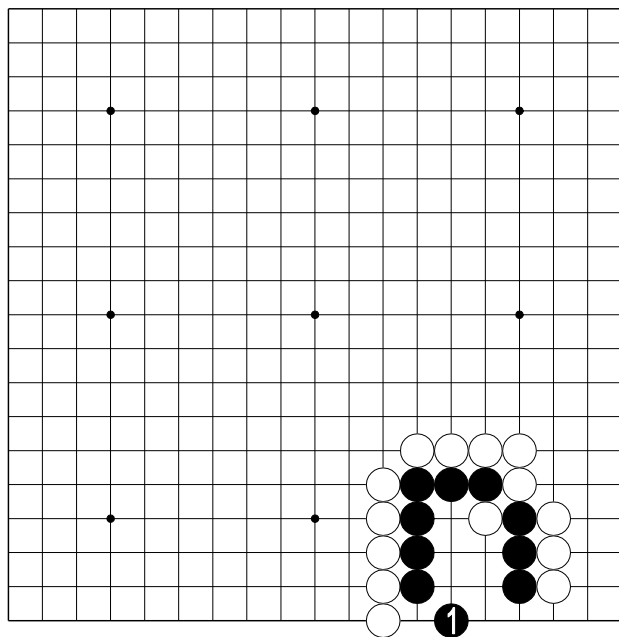
这是双方最佳的着法图。形很舒畅。



5 图

5 图（失败）

黑 1、3 连爬是被称之为“龟步”的大恶手，越走黑越不好。

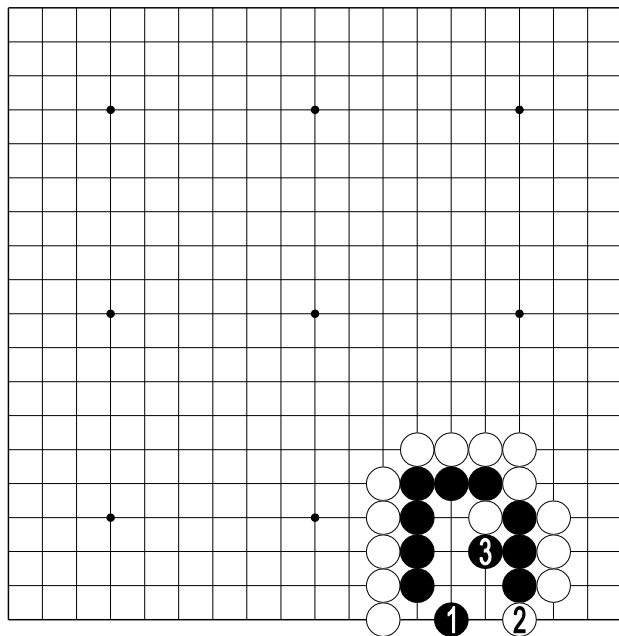


正解图

正解图 尖

黑 1 尖这手棋不大容易看出。

这是黑眼形急所的好手。

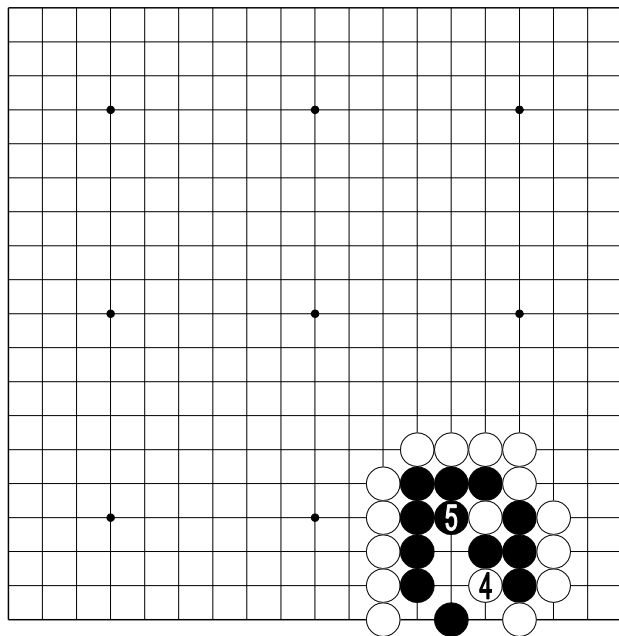


1 图

1 图（拐吃）

黑 1 尖, 估计白只能在 2 位
扳回黑 3 拐吃平安无事。

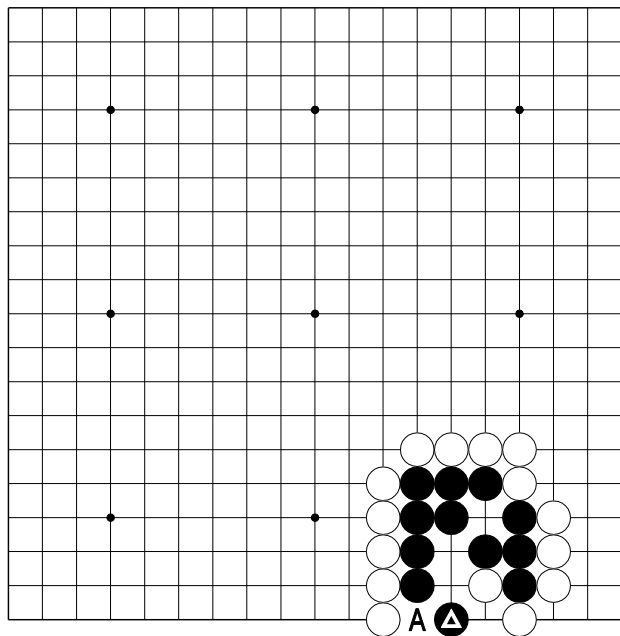
由于有黑 1 一子, 即……



2 图

2 图（提吃）

接着，白 4 打吃，黑 5 提吃。

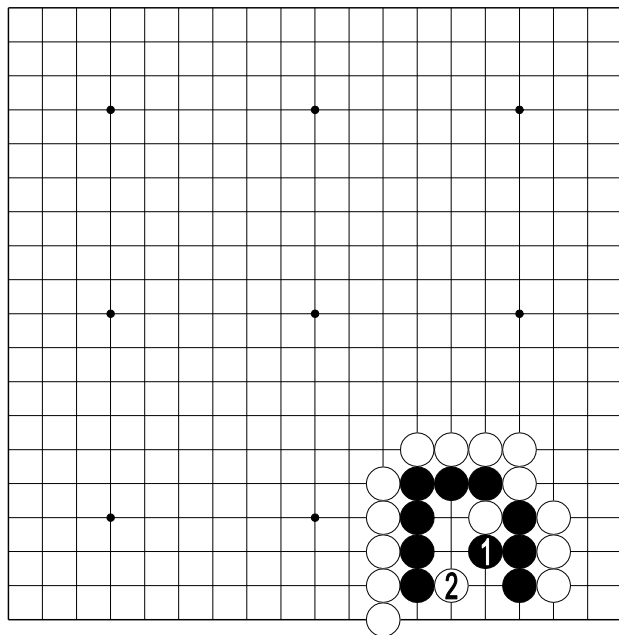


3 图

3 图（活）

这是结果图，可以很明显地看出▲子的作用了吧。白没有其他更严厉的手段，黑两眼确凿无疑。

▲如在 A 位显然是失败的。

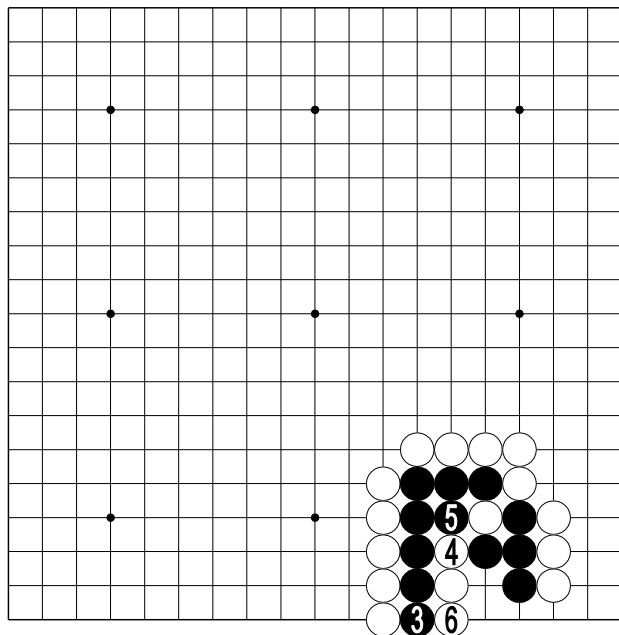


4 图

4 图（失败）

怎么走好呢？

黑在 1 位拐吃是失败的。白
2 位夹一手就行了。

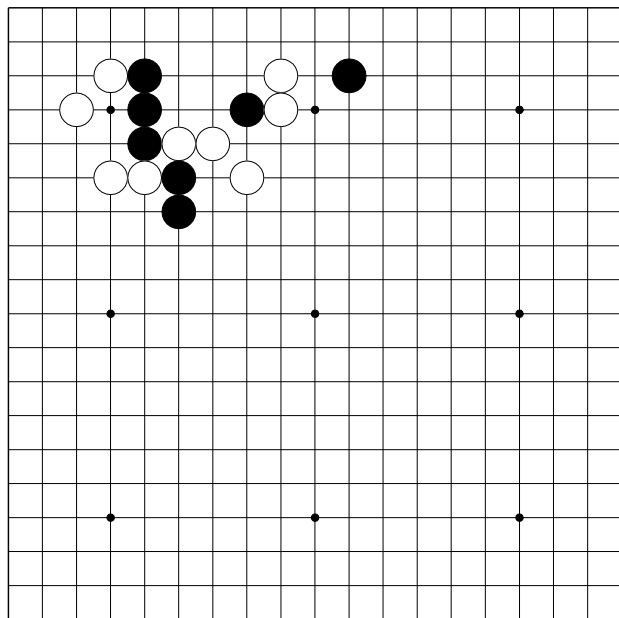


5 图

5 图（死）

黑 3 立，不吃白一子，白 4 冲，6 打吃，简简单单地将黑一气吃尽。

黑外气紧满，是黑被吃的原因。



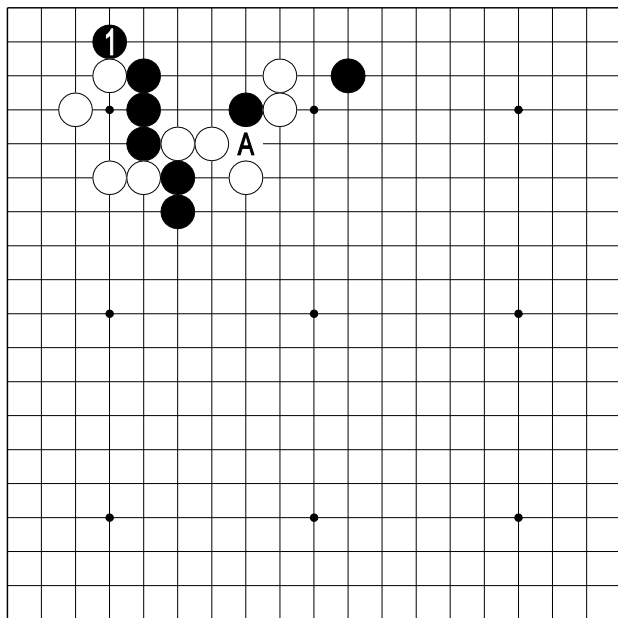
第4题

第4题 笼中鸟

黑先 上级

黑四子成了笼中之鸟。

虽然尚有出口，但现在还冲不出去。如果抓住空隙，以此作为狙击目标，可以得到意外的结果。

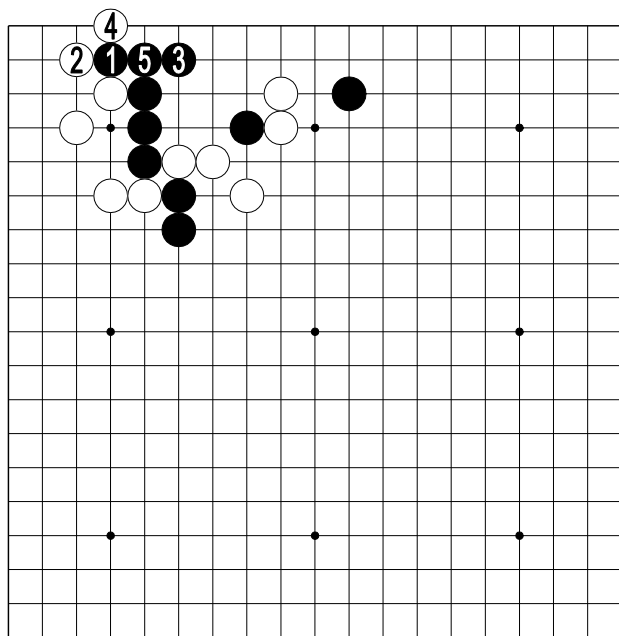


正解图

正解图 准备

现在唯有 A 的出口。但不能马上冲。

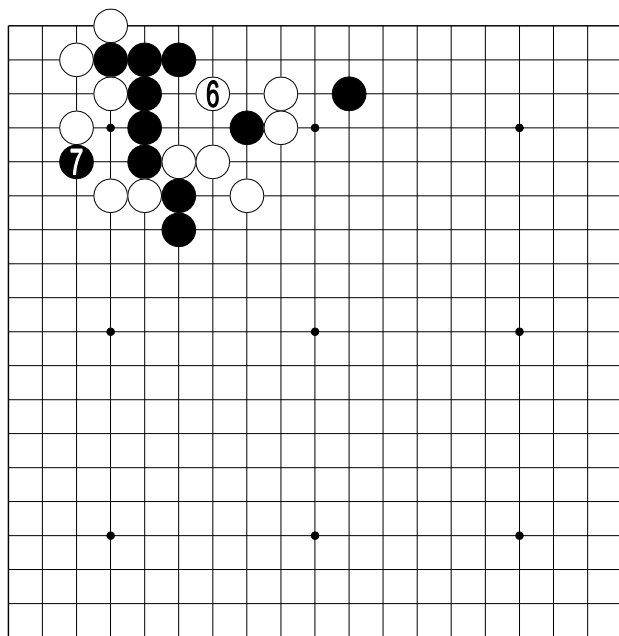
黑1扳作为预先准备工作。



1 图

1 图（虎）

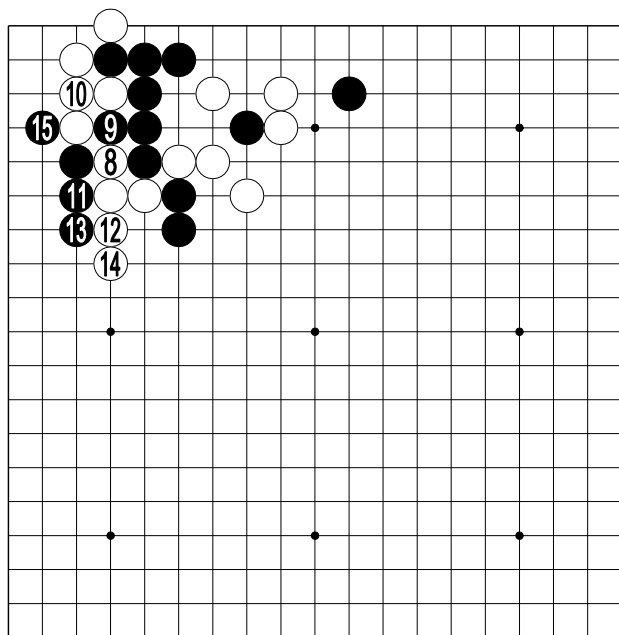
黑 1 扳，白自然要在 2 位拦，黑 3 虎，“醉翁之意不在酒”，白 4 打，黑 5 接，有黑 3 这一子，下面就有后续手段。



2图

2图（跨）

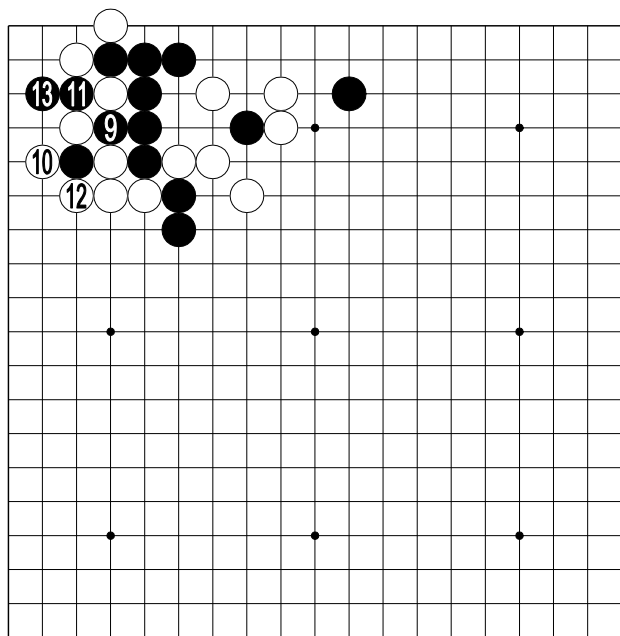
接着，白6点方，防黑冲出，
黑7跨。求得角上的变化。



3 图

3 图（吃角）

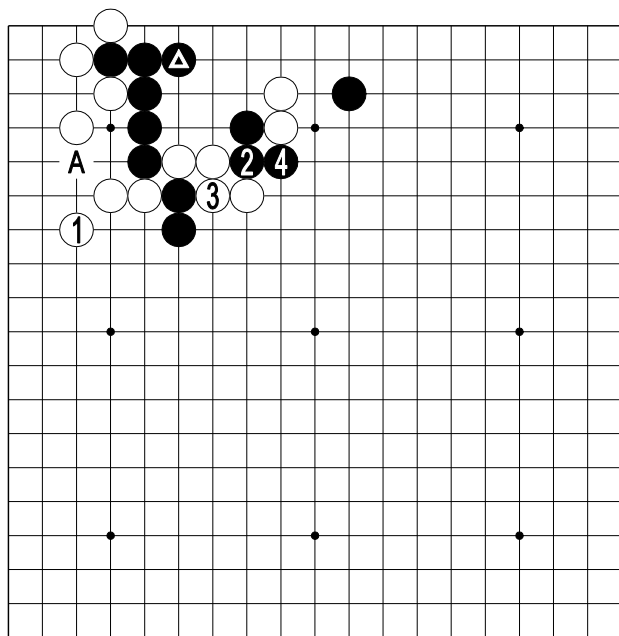
白 8 出于无奈。黑 9 断 11、13 爬，黑 15 吃角。这是成功之图。



4 图

4 图（大致的应对）

前图损失惨重，因此，黑 9 打吃，白 10 退让，至黑 13 在角上小话，应对大致如此。

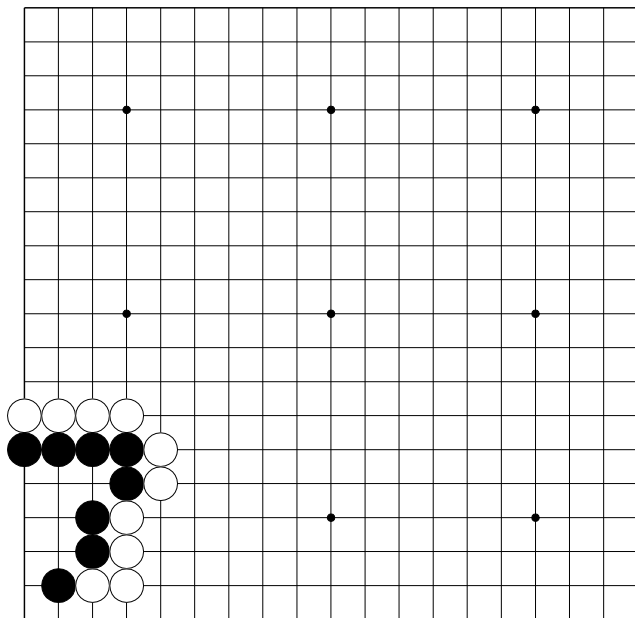


5 图

5 图（冲出）

白如不愿被黑在 A 位跨，而在 1 位补，由于▲子的作用，黑 2 顶是成立的。

白只能在 3 位接，黑 4 突出重围。

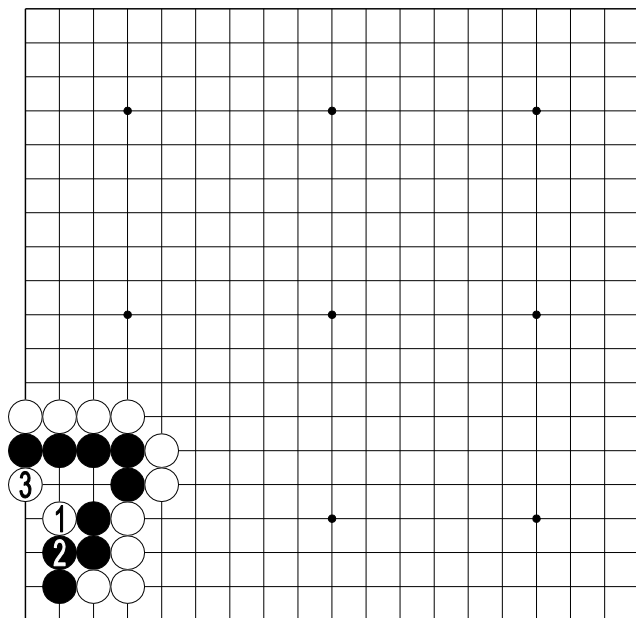


第5题

第5题 缺陷

白先 中级

黑虽有了一定的空间，但外围没有余气，这是黑棋形上的缺陷，白要抓住黑这一缺陷，并不是难题。

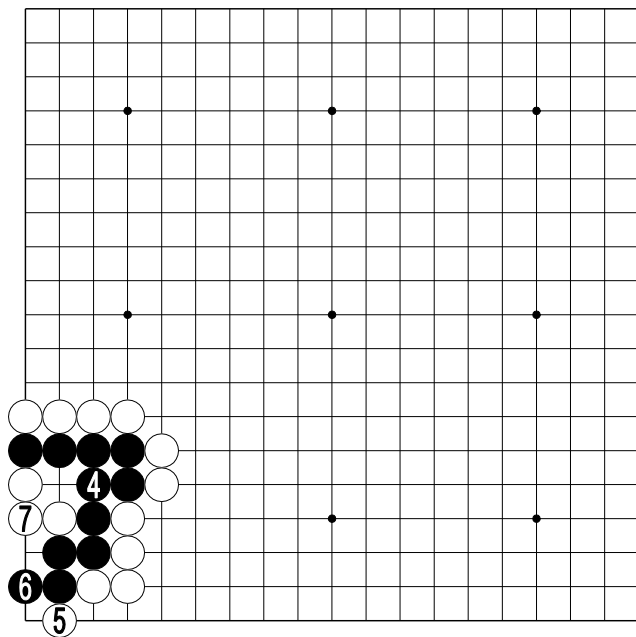


1 图

1 图（胜负手）

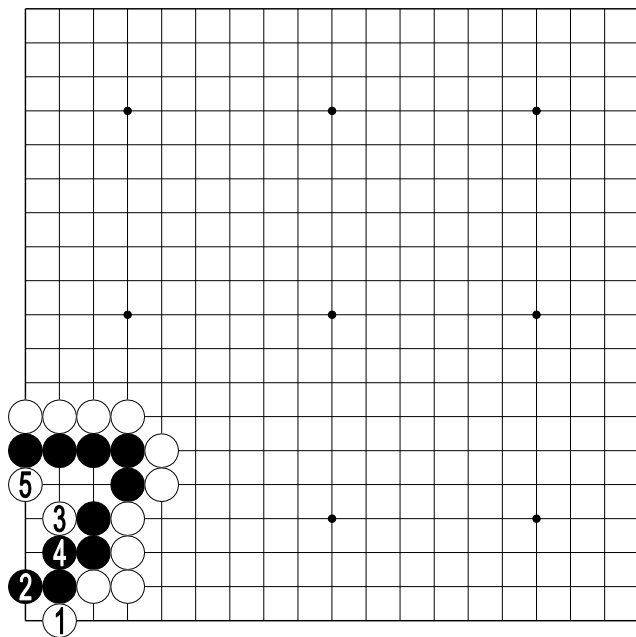
白 1 夹，黑只有 2 位接一手棋。

白 3 尖顶是胜负手。下面紧接着有个倒扑。



2图（死）

为了防止白的倒扑，黑必须在4位接。白5扳，无可救药。黑6立，防止黑打劫，白7接成“聚四”，黑死。

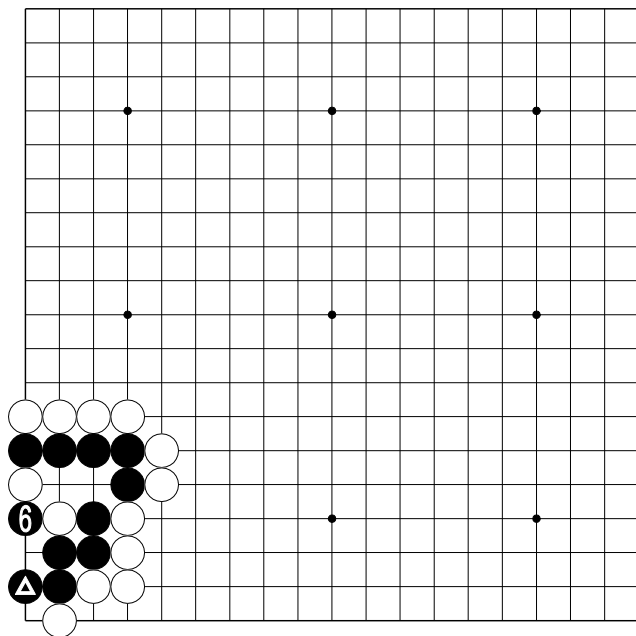


3 图

3 图（都错）

白 1 显是失着。但，黑 2 立
又是一手失着。

白即使再走 3、5 已后悔莫
及。

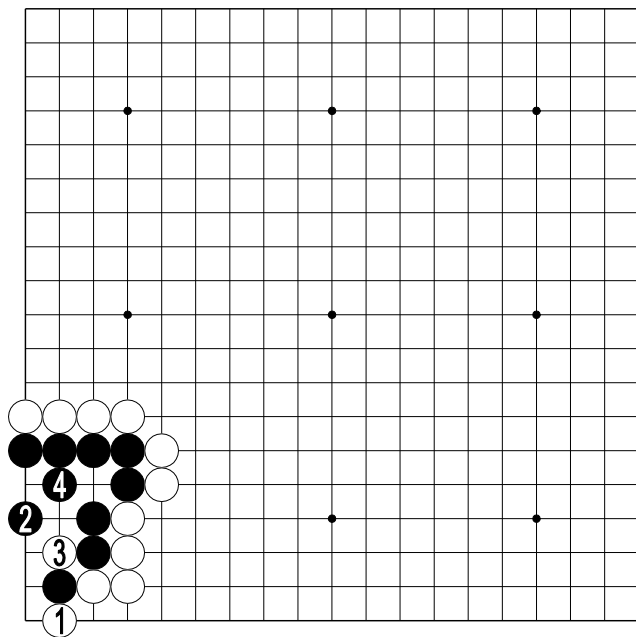


4 图

4 图（劫）

现在黑还来得及在 6 位扑，走成劫争。

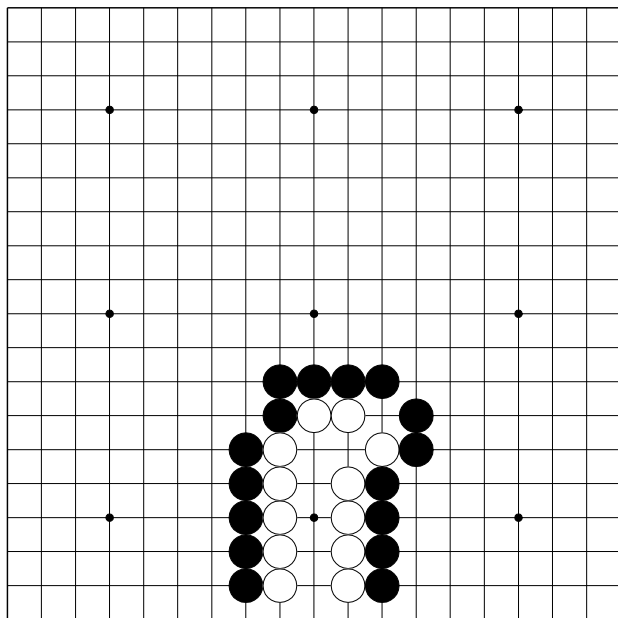
这是由于白先让黑走到▲的罪过，但更为不幸的是……



5 图

5 图（失败）

白 1 扳，黑 2 跳好棋，这样，就只是白的失着。白 3 打吃，黑 4 做成两眼活。



第6题

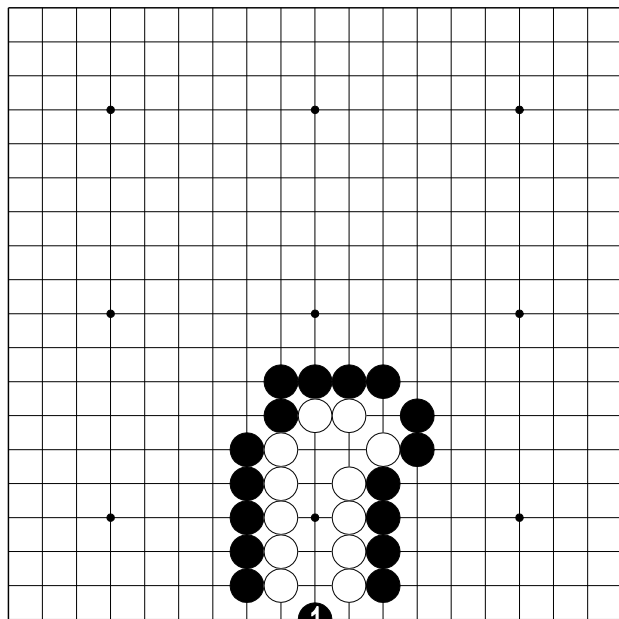
第6题 白色巨塔

黑先 中级

这是三层白色巨塔，在?望台上尚有缺陷……

从什么地方拆卸这座白塔呢？

工程次序相当关键。

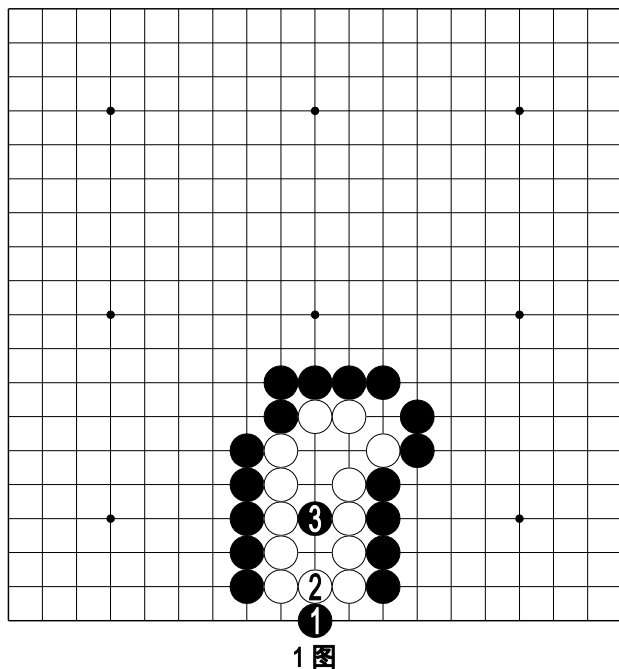


正解图

正解图 从地基开始拆卸

黑 1 点。

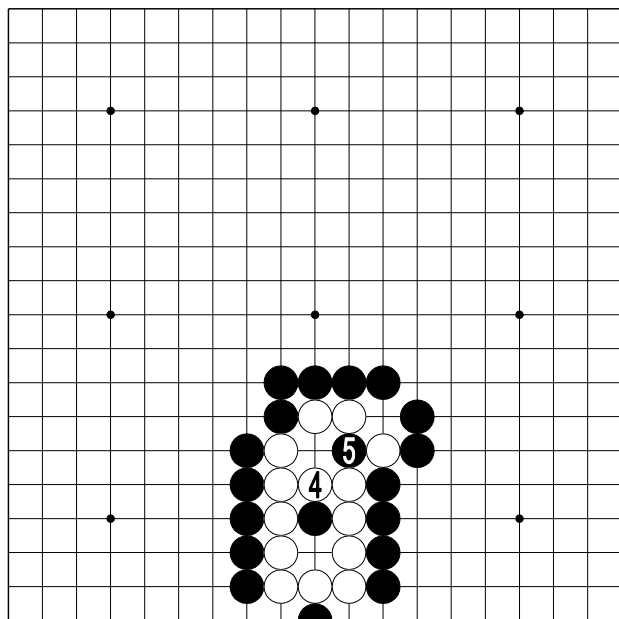
这种型，从地基开始拆卸是通常做法。



1 图（上升到二层）

黑 1 点，白只有在 2 位应。

黑 3 点，上升到二尾，这样就可以使白走成死形。

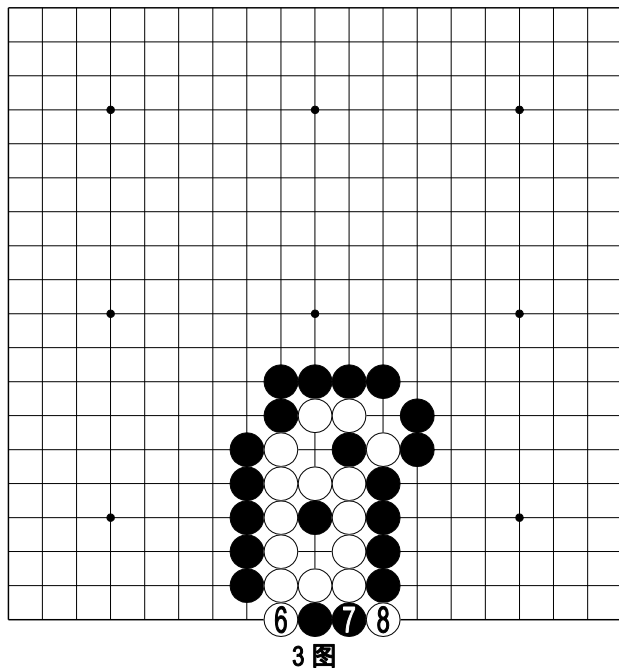


2图

2图（胜负手）

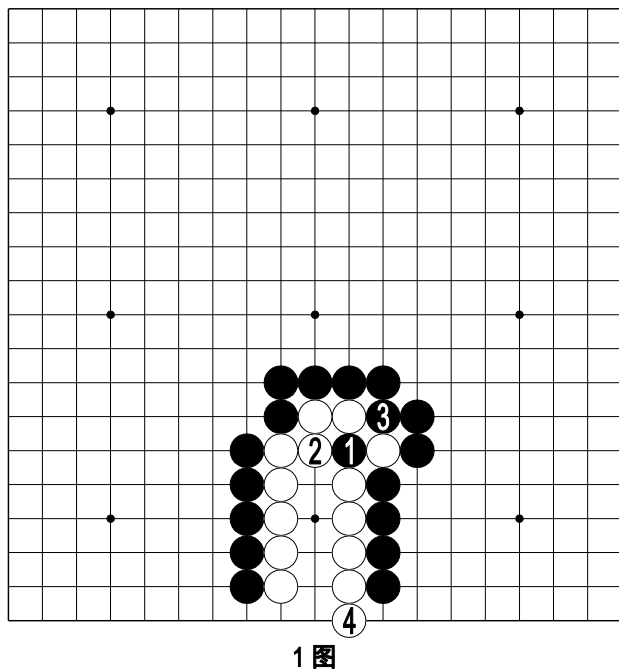
接着，白只好在4位应，至此，大致情况已比较清楚。

黑5扑是胜负手。毛病仍然出现在瞭望台。白仅一眼死棋。



3 图（参考）

白即使在 6 位打也做不出眼。黑 7 弃二子，再扑入就可以了。



◇一点忠告◇

胜负手的时机

1 图（失败）

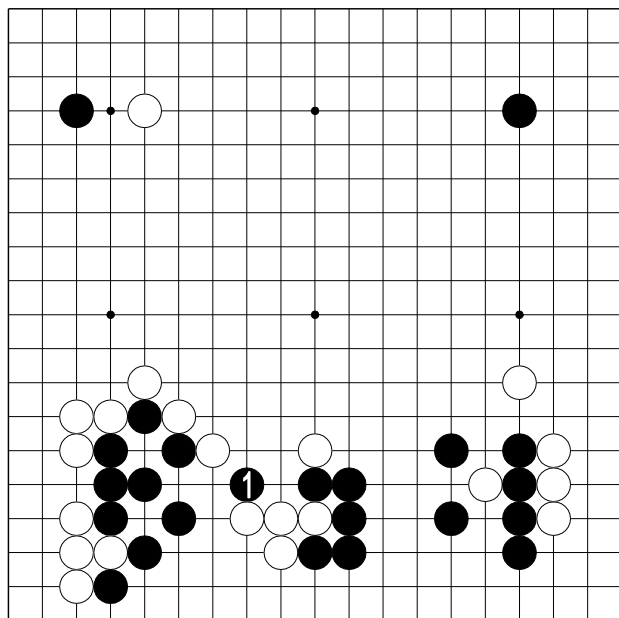
黑1绝不能先走“胜负手”。

白2提，黑3卡眼，白4立什么棋也没有。

如正解图，首先走出定形，再走胜负手是常识，这虽不是格言，但完全可以把它当作格言来看待。

不过格言也不是绝对的，有不少是立即提出“胜负手”的。

能否抓住时机，决定于思维的是否正确。



正解图

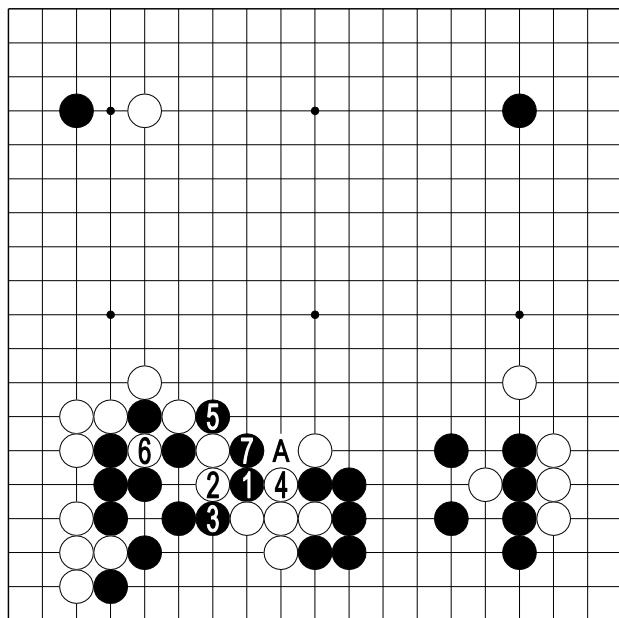
正解图 跨是好手

刚刚产生劫味时，绝不能马上胡乱地开劫。

此刻为了打赢这个劫，必须预先准备好劫材，才能开始与白开劫。

黑 1 跨是好棋。

这既是劫材的味道，又有腾挪的感觉。



1 图

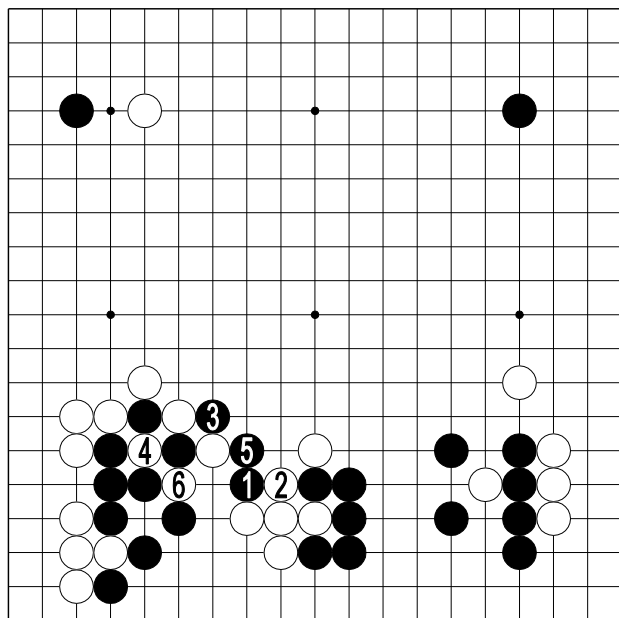
1 图（充分）

黑 1 跨, 还有一层意思就是试白应手。

白 2 冲, 黑自然要在 3 位断。

白只有在 4 位吃, 这之后黑才能在 5 位开劫。

白 6 提, 黑 7 吃白二子充分, 白还留有 A 的断点。



2 图

2 图（准确的计算）

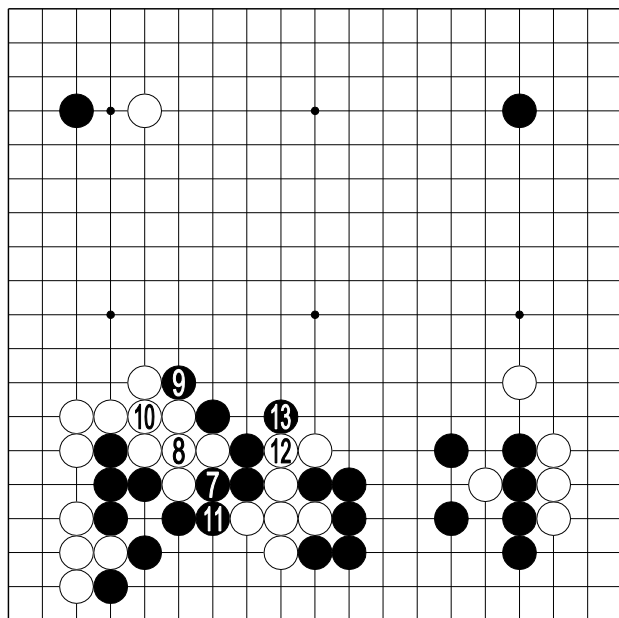
前图白不免太损。

黑 1 跨，白也许在 2 位冲。

这样，黑 3 挑起劫争。仍然是黑 1 起作用。

白 4 提，黑 5 打吃是筋。

白 6 连续提吃，这要有先见之明。



3 图

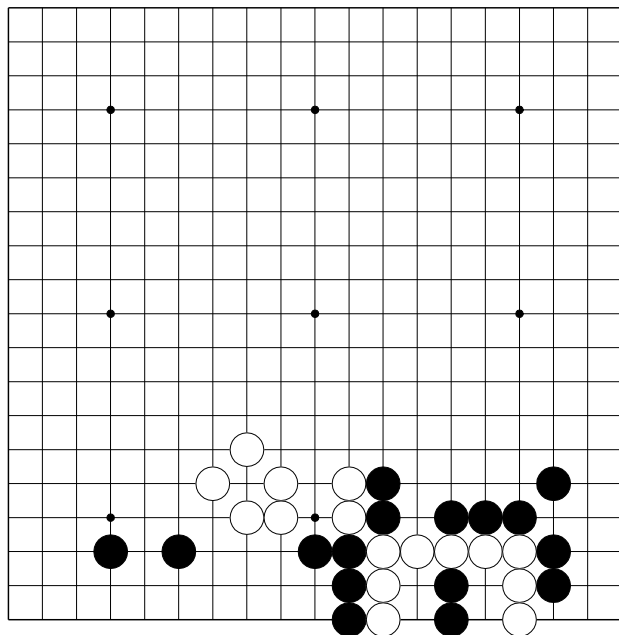
3 图（战斗）

接着，黑 7 打，白 8 接，黑 9 打吃，心情很痛快。

但并不是就此就得到多少便宜。黑 11 接，白 12 也不可省。

黑 13 扳虎，将展开中央战，这个形黑腾挪得很成功。

我们再继续在下看吧。



第8题

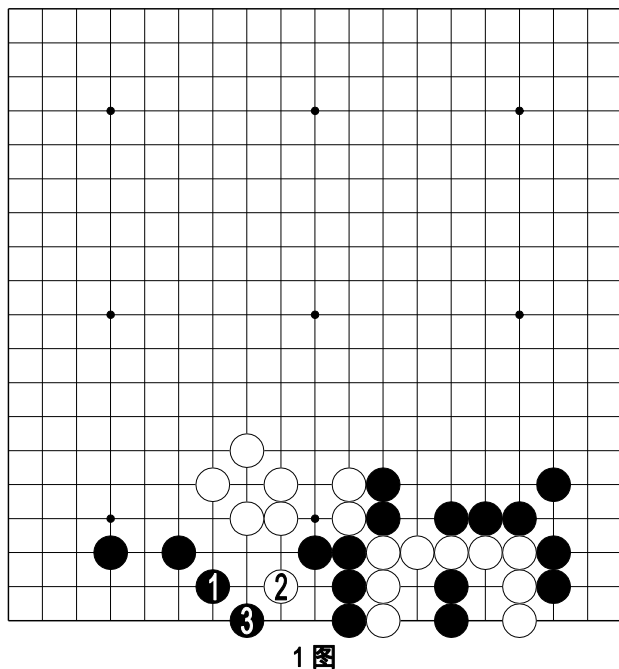
第8题 走刀刃

黑先 有段

下边黑四子如能与左方通连，白子便自然死去。

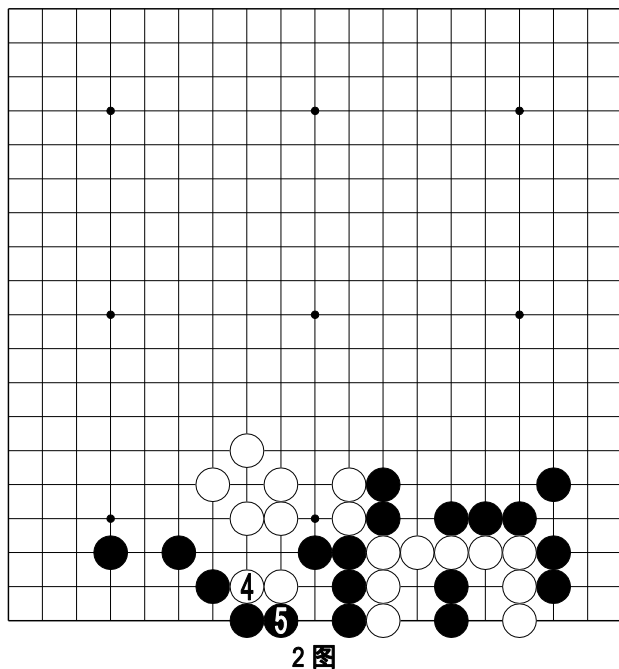
但，走这个刀刃是很难的。

如果能解出这一题，这是你立的第二功。



1 图（继续）

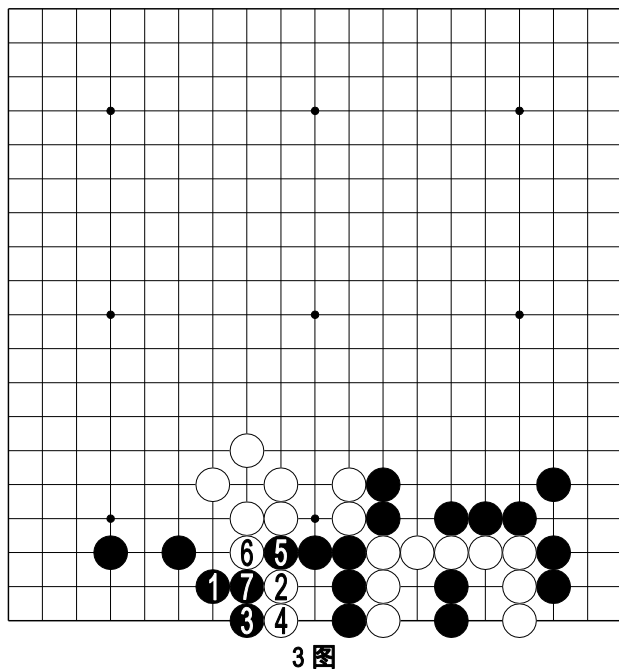
黑 1，白 2 当然，黑 3 继续尖，就可以通连。



2 图（简单）

接着，白4双，黑5简单地渡过。

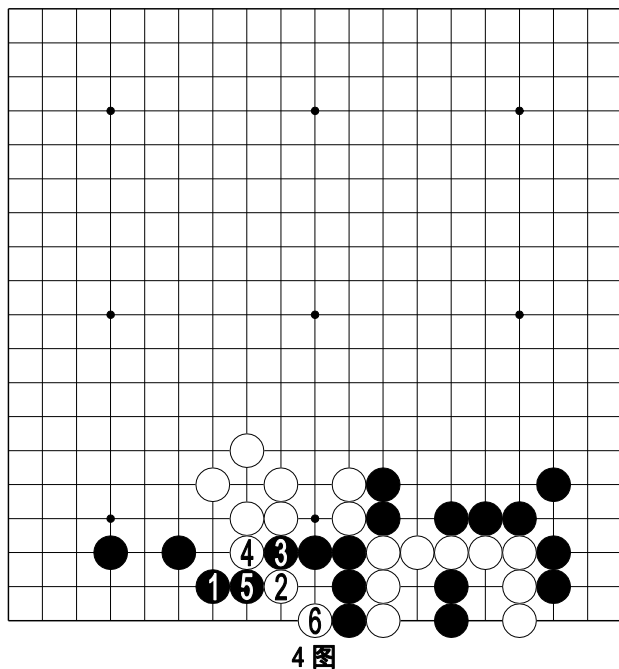
白不大肯这样下？



3图（一时的公活）

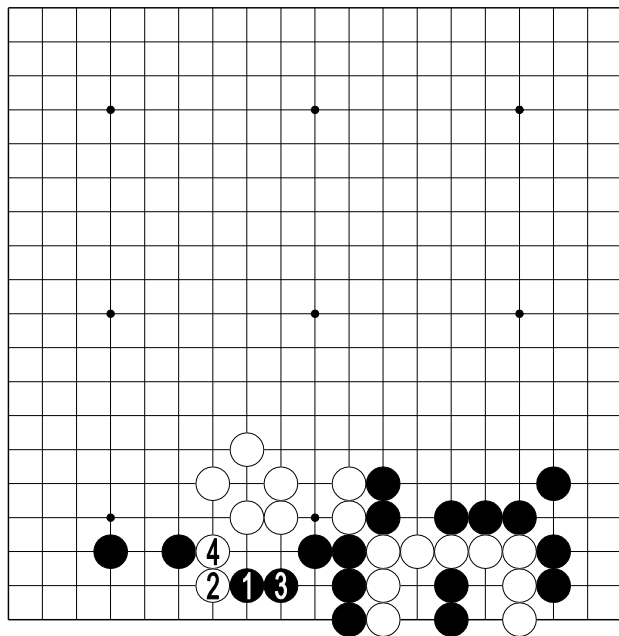
所以，白4挡，黑5、7冲断。白8接成公活形。

但有趣的是，白B接只是一时公活，因为右侧白是死棋。



4图（失败）

黑1尖，白2跳下时，黑迫不急待地在3、5冲断，白6是手筋。黑不入子被吃，请千万注意。

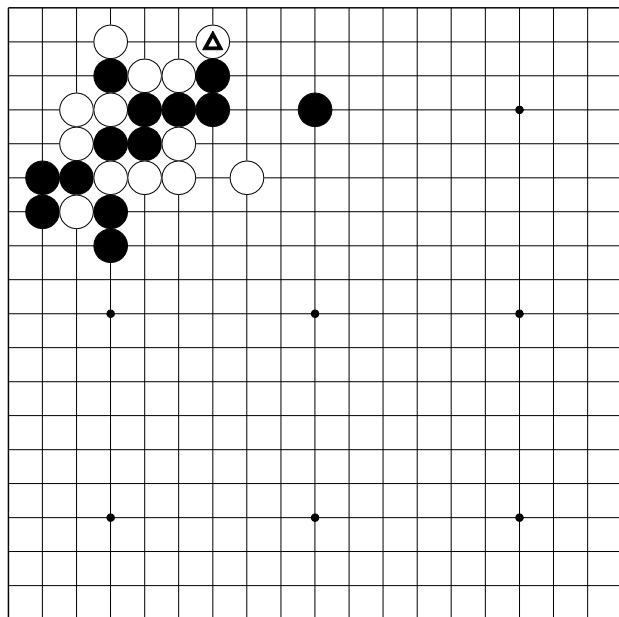


5图

5图（失败）

黑1飞也是失败之着。

白2跨，黑再无法渡过。黑3退，白4退回，拼气对杀明显黑被吃。



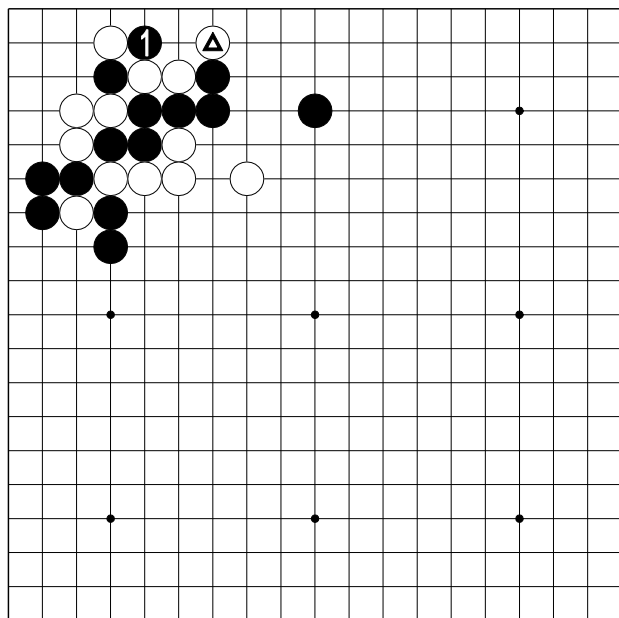
第9题

第9题 疏忽

黑先 中级

白△扳想把角上味道走得
好一点，但疏忽大意了。

黑必须及时地抓住白棋的
这个疏忽，不要坐失良机。

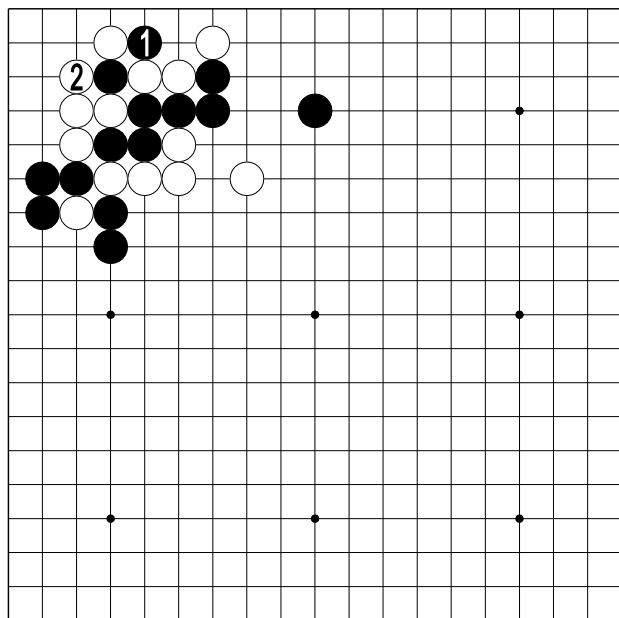


正解图

正解图 断入

黑1断入是手筋。抓住了白的过失。

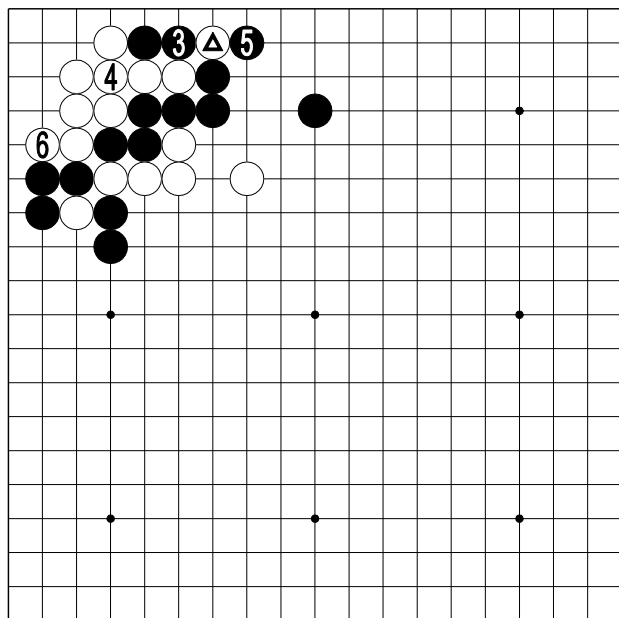
正因为白“扳”的一手过分，白将难于应对。



1 图（提）

黑 1 断打，白只能在 2 位提吃，很显然白得不偿失……

1 图

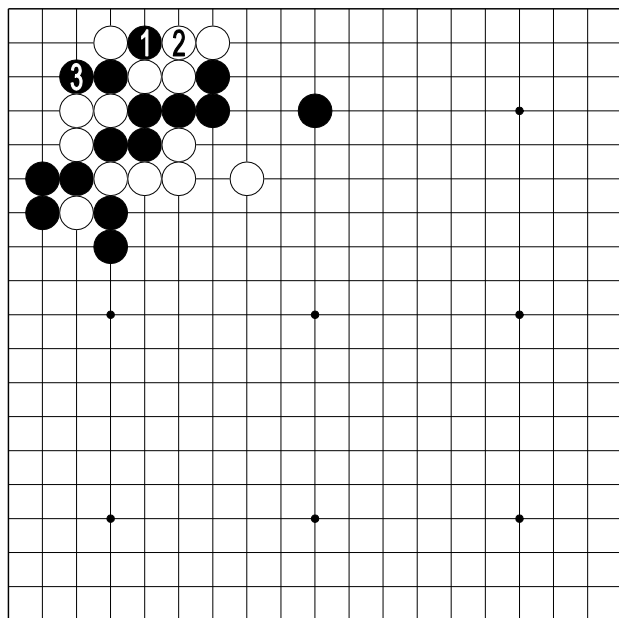


2 图

2 图（恶手）

黑 3 断打，白 4 接，黑 5 吃，这下完全可以看出△是一步恶手。

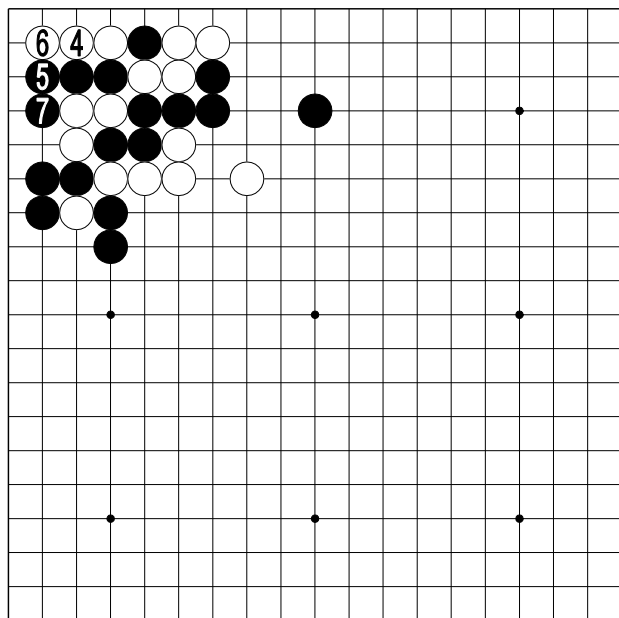
白还必须在 6 位补活，真是“屋漏更逢连夜雨，船破又遇顶头风”。



3 图

3 图（进退维谷）

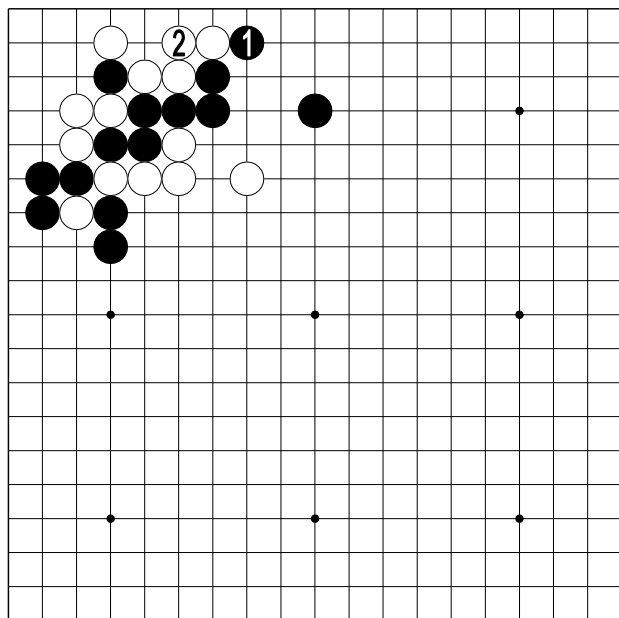
那么，黑 1 断打，白 2 如接，黑 3 长出，白进退两难。



4 图

4 图（棋筋被吃）

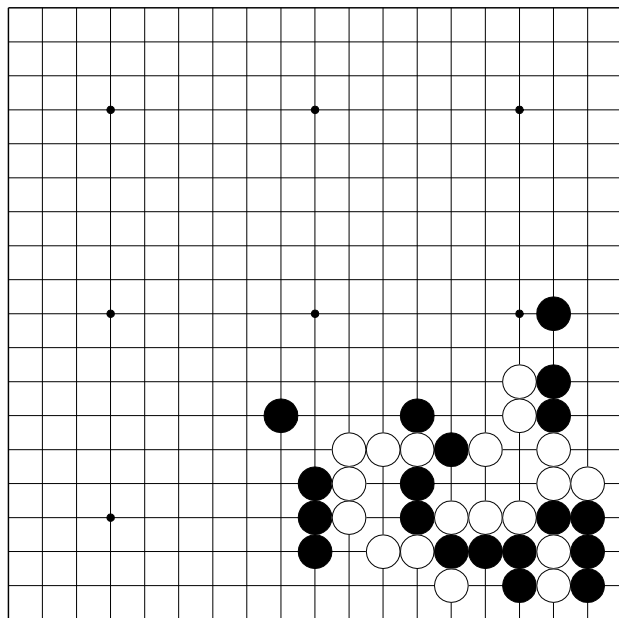
白没有任何抵抗手段，只能在 4、8 位挡，直至黑 7，黑吃到白三子棋筋，黑大成功。



5 图

5 图（失败）

白的扳是疏忽之着，黑 1 随手挡上更是恶手 白 2 接，一眨眼机会失去……



第 10 题

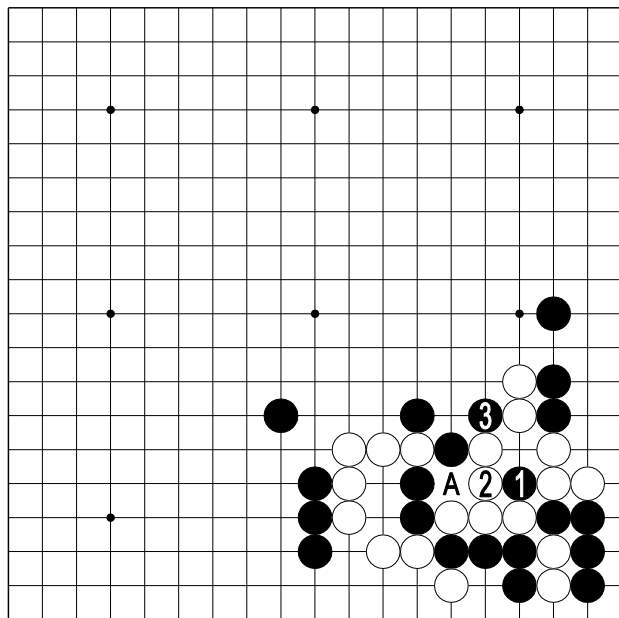
第 10 题 一着

黑先 上级

中间黑四子岌岌可危，但这只是粗粗一看的认识。

如果你能走出一着手筋，就可以处理好四子。

这是一个很有名的范型。



1 图

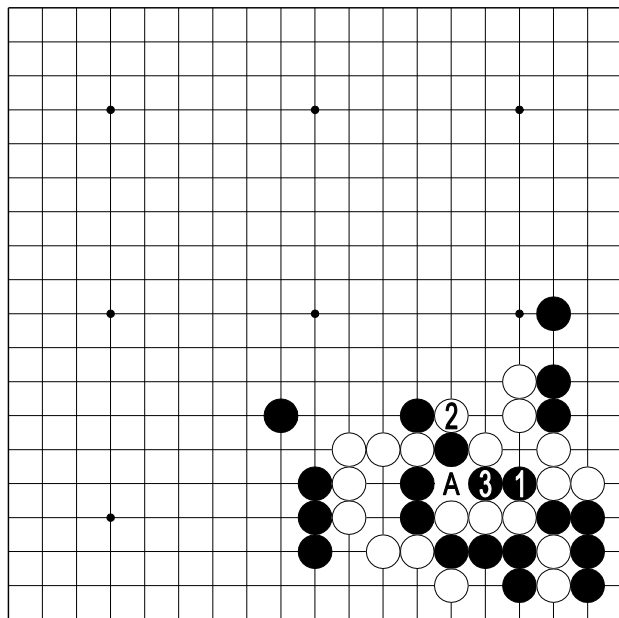
1 图（卡）

黑 1 断，白 2 补，黑 3 卡是连续好手。

由于白没有外气，不可能在 A 位断黑。

这样，以前很零乱的黑子一下子变得完整起来，同时又将白棋一分为二，以后可以对任何一块进行攻击。

这完全是手筋的功劳。



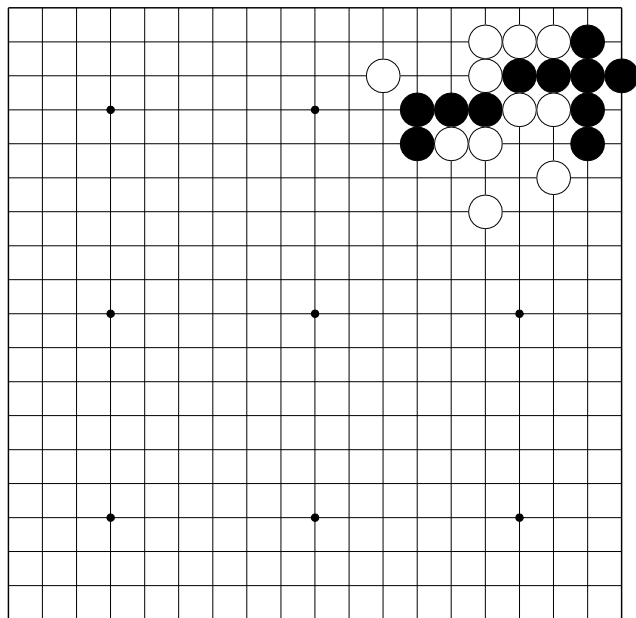
2 图

2 图（倒扑）

黑 1 断，白 2 断，黑 3 拖回成倒扑。

这是一个很有趣的形。白在 A 位提 3 吃，黑可以反提。

不管怎样，黑能够联络就已经成功。

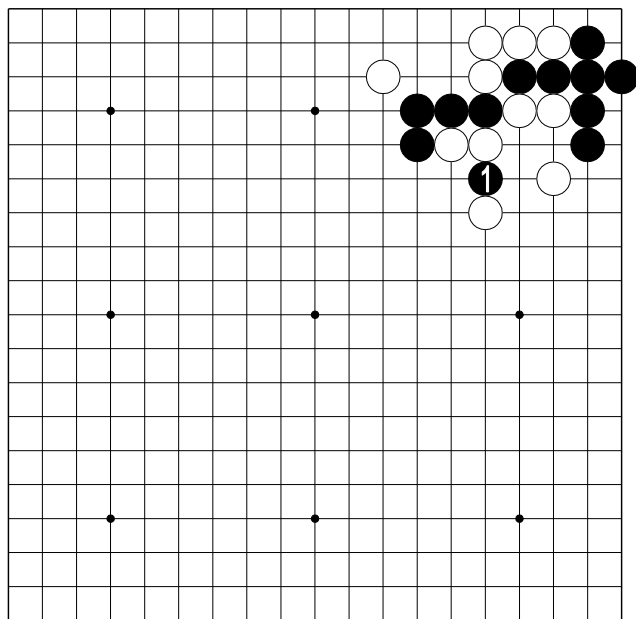


第 11 题

第 11 题 古型

黑先 有段

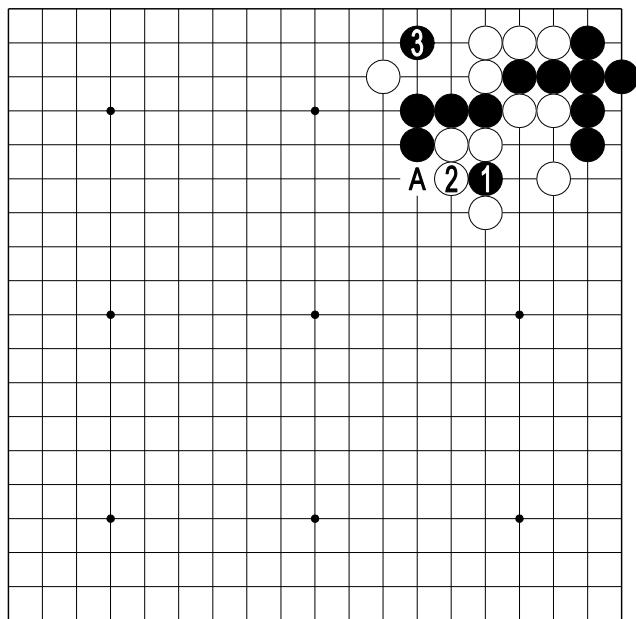
这是一个古型定式最近很少有人走。掌握其中的手筋，可以温故而知新，手筋在什么地方呢？



正解图

正解图 挖

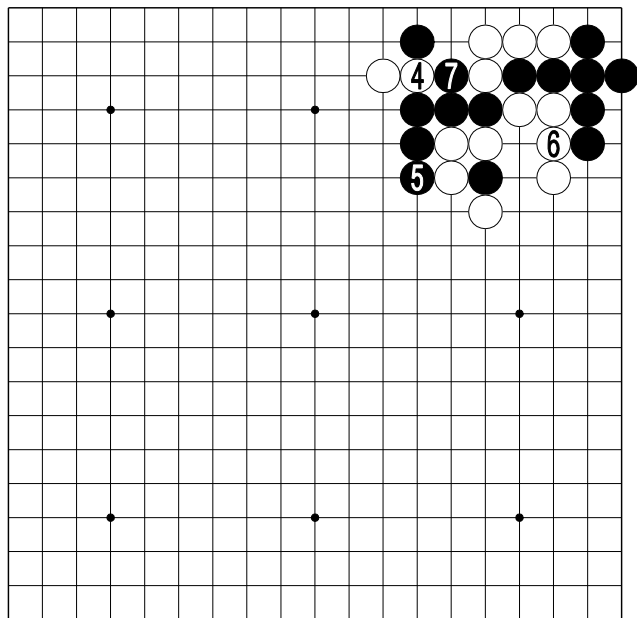
黑 1 挖是锐利的手筋，也许是由于有这样的手段，所以现在棋手不大采用这个定式。



1 图

1 图（成立）

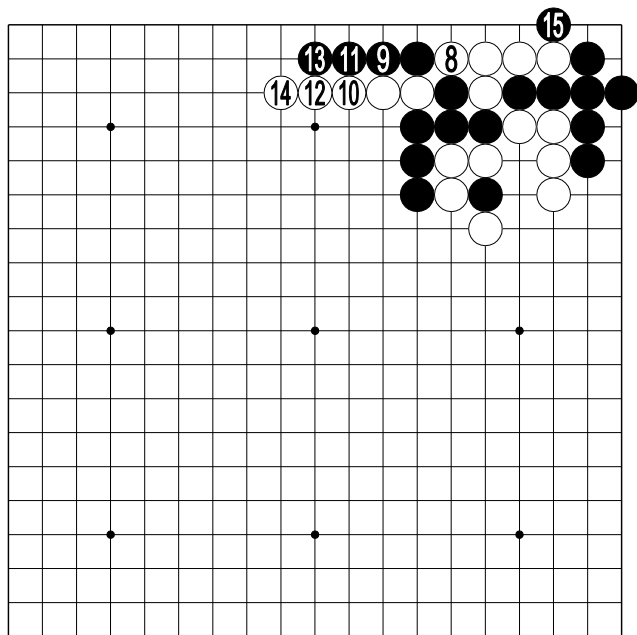
黑 1 挖，白如于 2 位吃，黑有 A 位先手（双打）由于有这内藏手段，黑 3 跳才能成立。



2 图

2 图（时机）

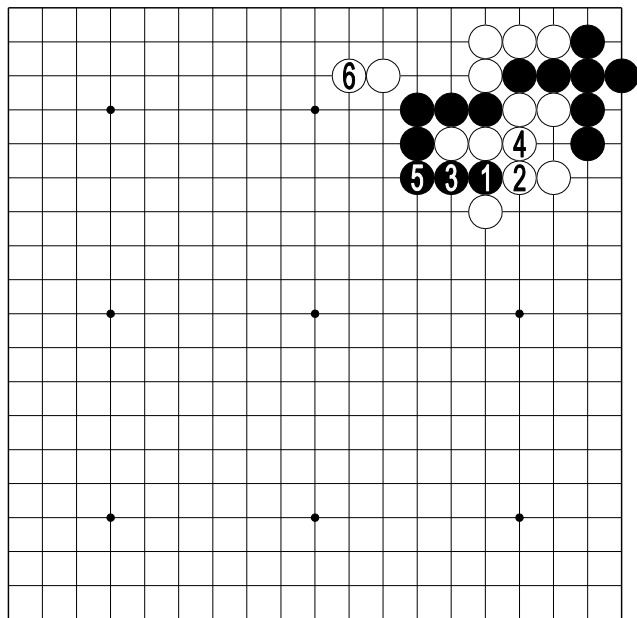
白 4 冲时，黑赶紧走 5 位是先手，白不得不补。然后，黑 7 再冲……



3图

3图（吃）

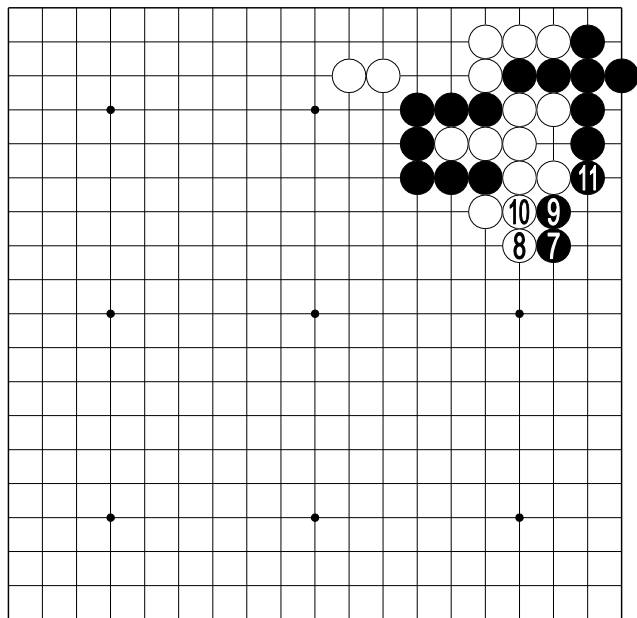
白8断，黑9至13爬。白14长，黑15扳，吃白五子，可谓充分。



4 图

4 图（忍耐）

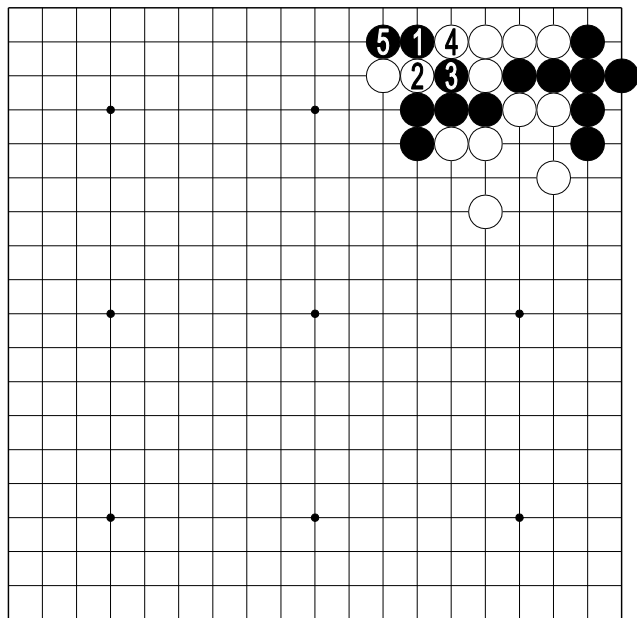
黑 1 挖，白若 2 位忍耐地虎住。黑 3 打、5 接，白 6 补……



5 图

5 图（中央战斗）

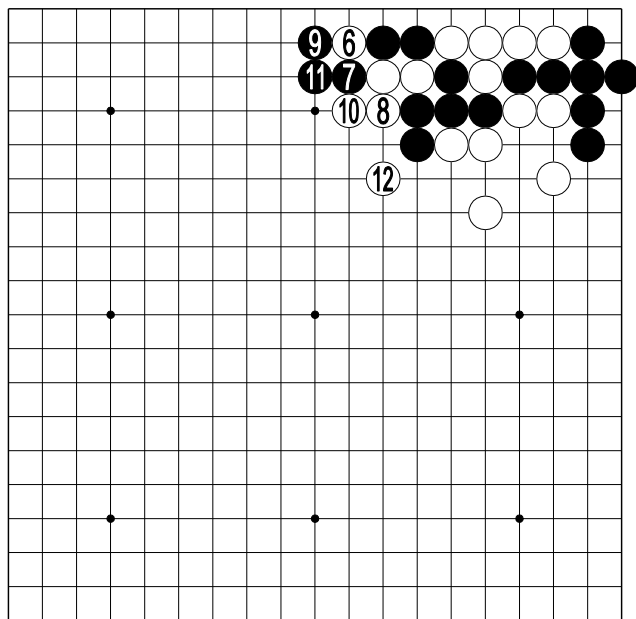
以后，黑 7 点是好手，白 8 虎、黑 9、11 今后将是一场中央战。黑两处厚实可以一战。



6图

6图（失败）

黑1 马上跳下吃白，短兵相接，由于准备不够，黑将失败，白2、4 冲断， 黑5 爬……

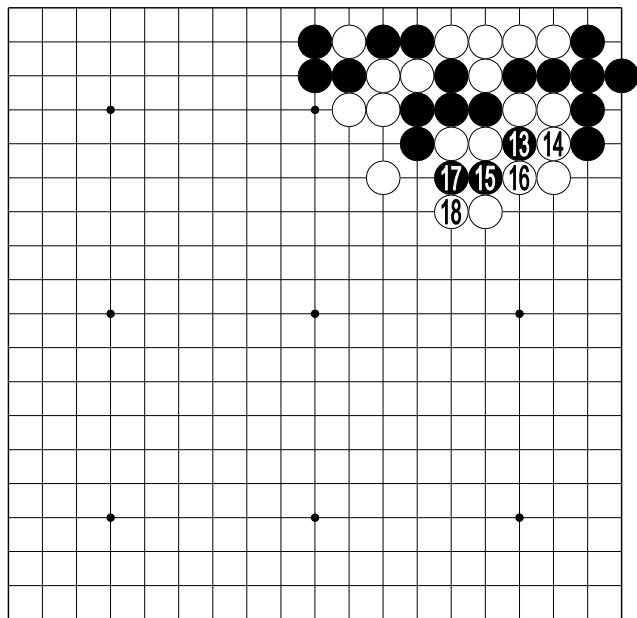


7 图

7 图（枷）

白 6 扳是好手。

黑 7 出于无奈，白 10 打、
12 枷。黑五子动弹不得，拼气对
杀气又不够……

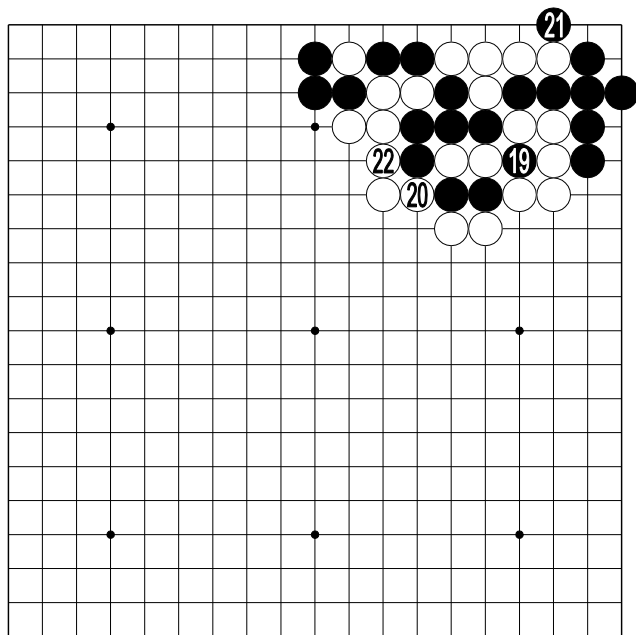


8 图

8 图（无载的抵抗）

以后，黑 13 断、15 反打，
这只不过是无效的抵抗。

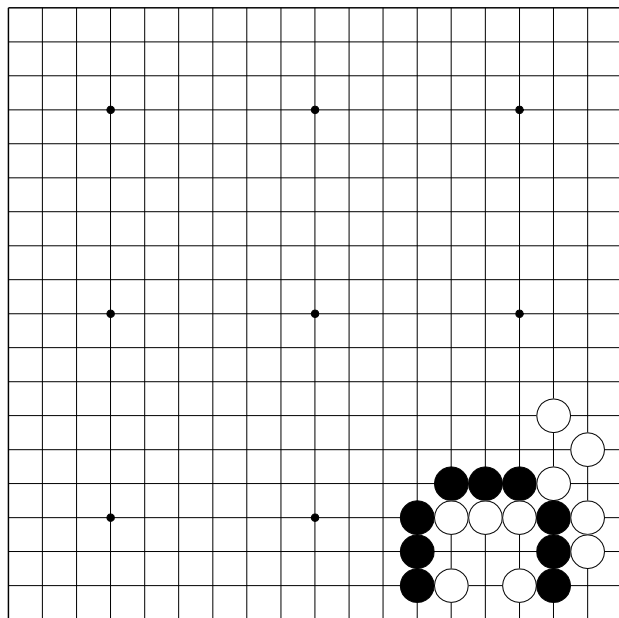
黑 17 打吃，白 18 让黑吃二
子……



9 图

9 图（黑被吃）

白 20 卡，黑 21 拼气白 22 紧气，白快一气吃黑，黑彻底完蛋。



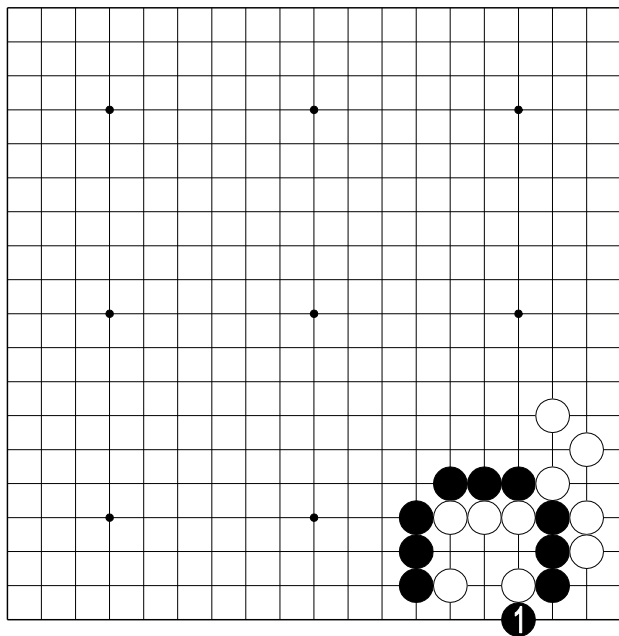
第 12 题

第 12 题 什么

黑先 中级

此形较少见，这是拼气对系的问题。

看上去，黑棋气长，似乎可以取胜，您的直感是什么？

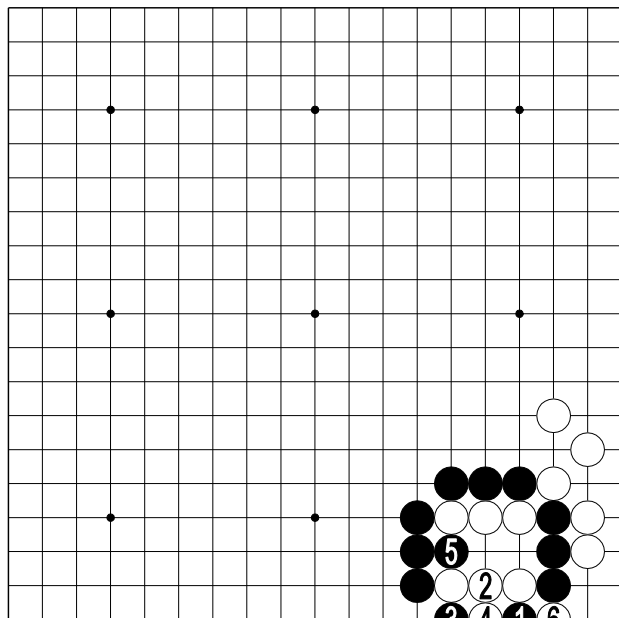


正解图

正解图 扳

黑在 1 位扳，即可简单地取胜。

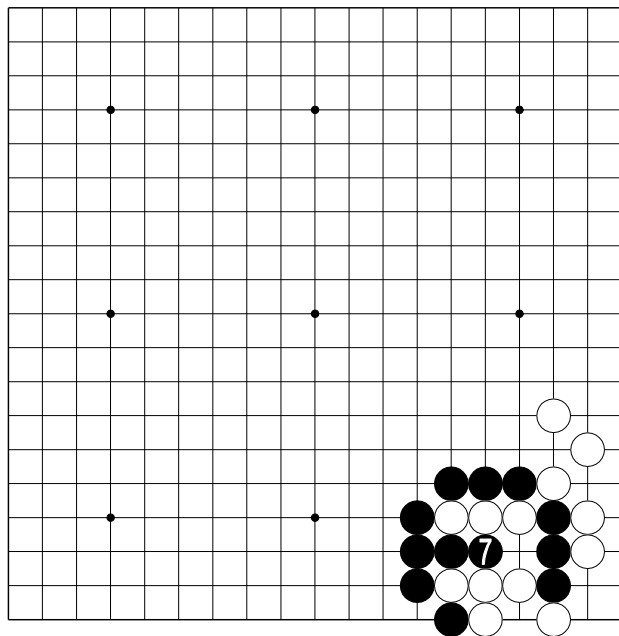
其中要体会到“不可紧自身的气”这条铁的规则。



1 图

1 图（冲）

黑1扳,白为了不让黑渡过,在2位接。黑3接应,迫使白4紧气,黑5冲,白6提吃。

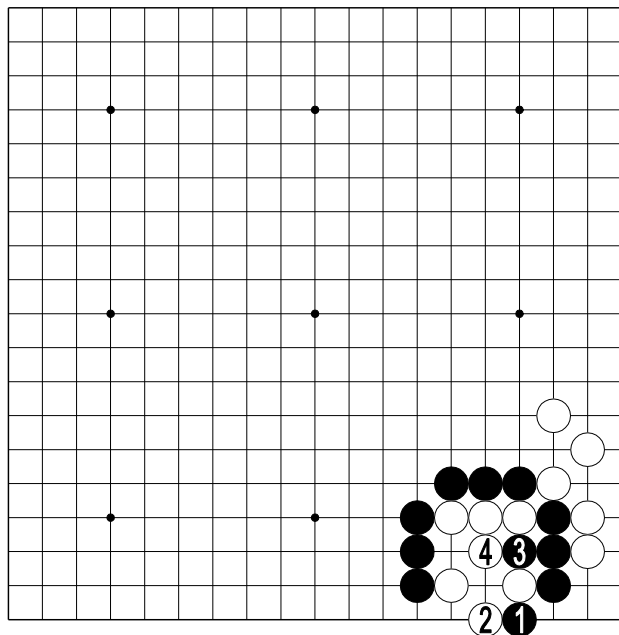


2 图

2 图（接不归）

黑 7 冲，这就可以看出白接不归。

由于白没有外气，白不能接回三子。

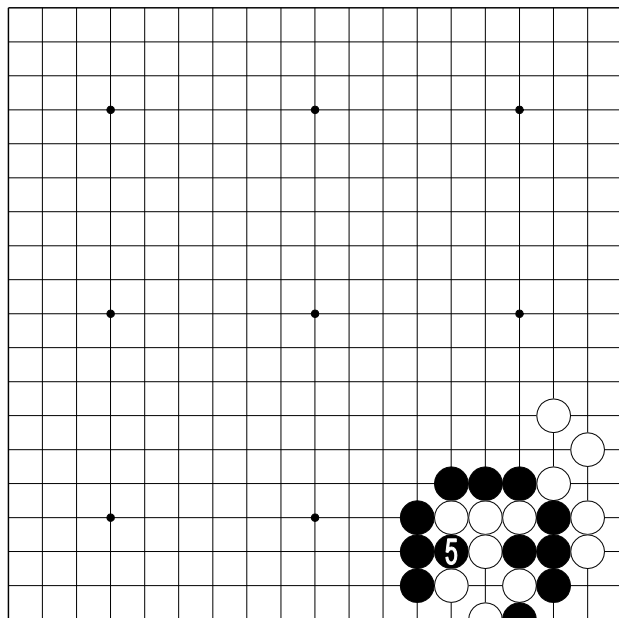


3 图

3 图（错觉）

但，黑 1 扳，白 2 挡，又怎么样呢？

黑 3 冲，白 4 挡似乎成劫，这是错觉。



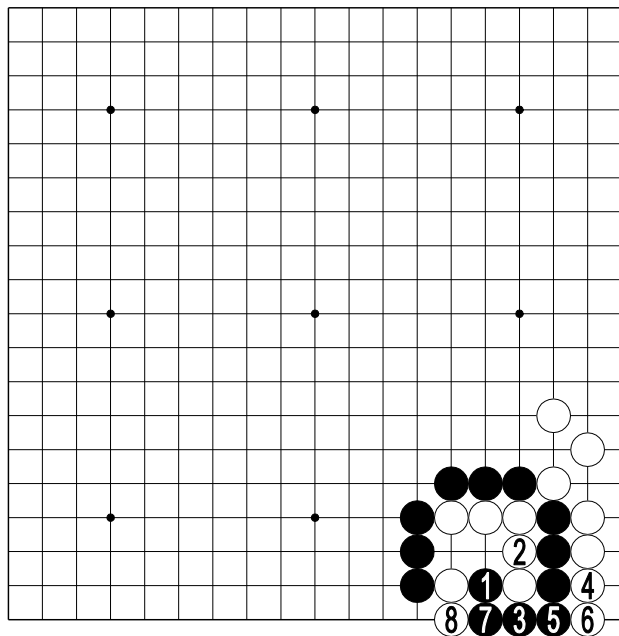
1 图

◇点忠告◇

注意不能下随手棋

1 图（接不归）

黑 5 打吃，是胀牯牛。

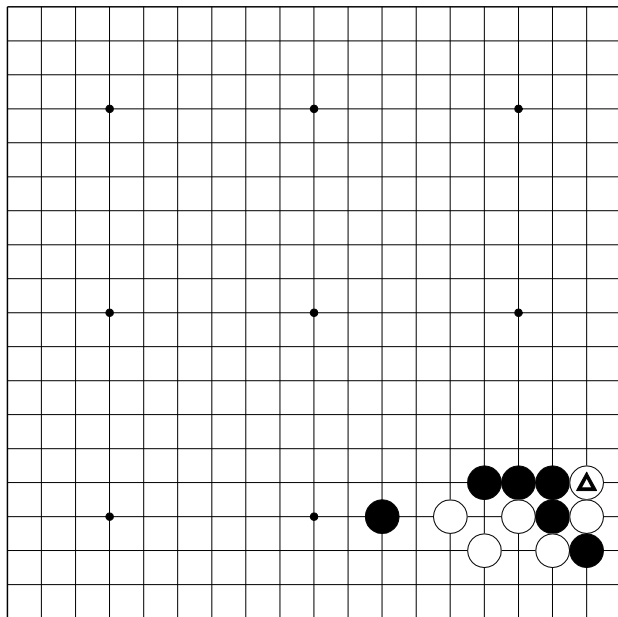


2 图

2 图（随手）

黑 1 挖是第一感。但被白在 2 接上，黑崩溃。至白 8，全部被吃。

一定要注意不能下随手棋。



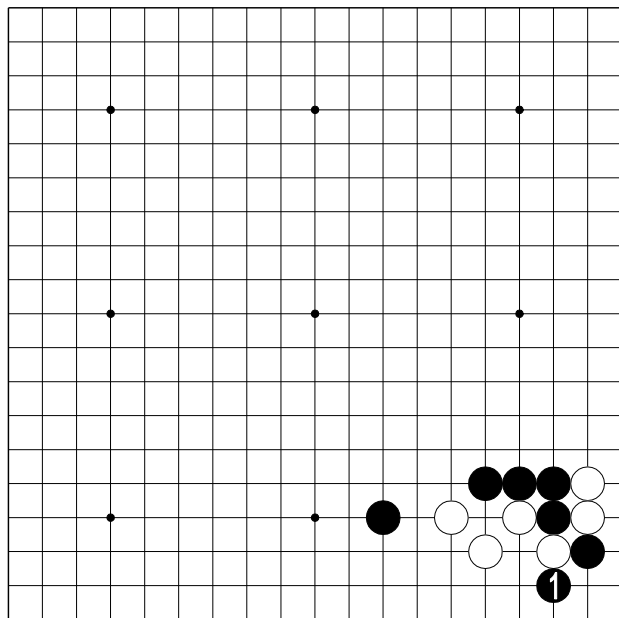
第 13 题

第 13 题 便宜

黑先 上级

白 1 爬是定式之外的着法。

白想在此拿到便宜，作为黑自然不能让白如愿以偿。

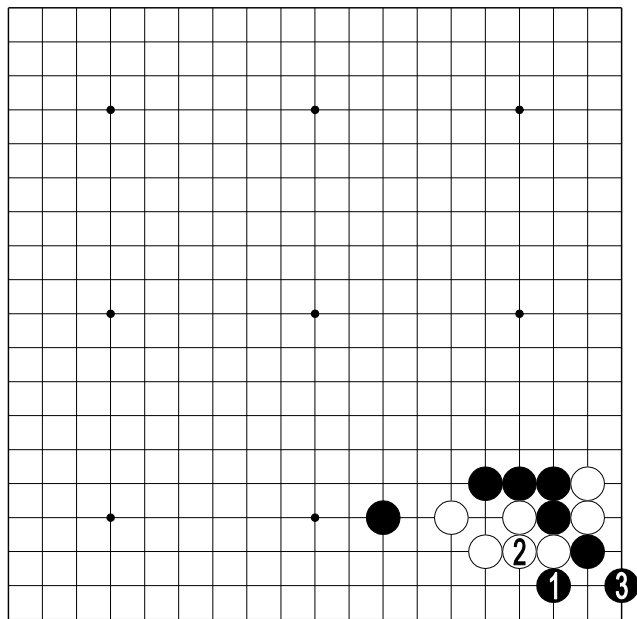


正解图

正解图 反击

定式之外无好手。

只要你确信这点，自然就会想到黑 1 打的反击手段。

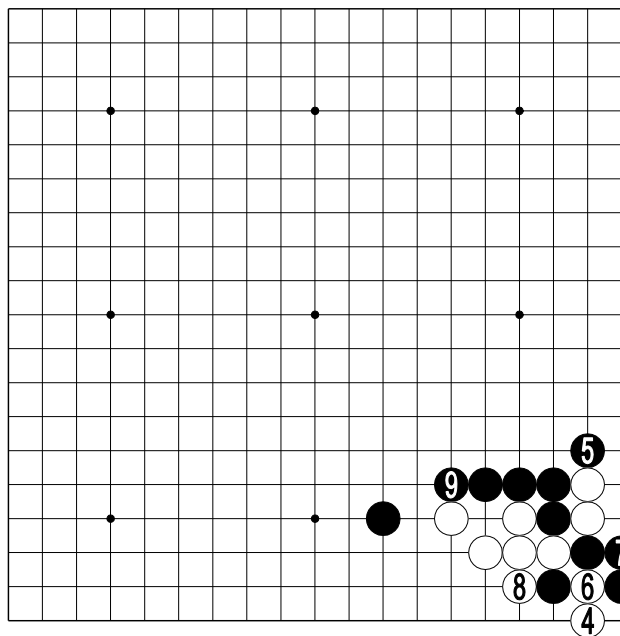


1 图

1 图（抗衡）

黑 1 打，白自然要在 2 位接。

此刻，黑有在 3 位虎的妙手，白被动。

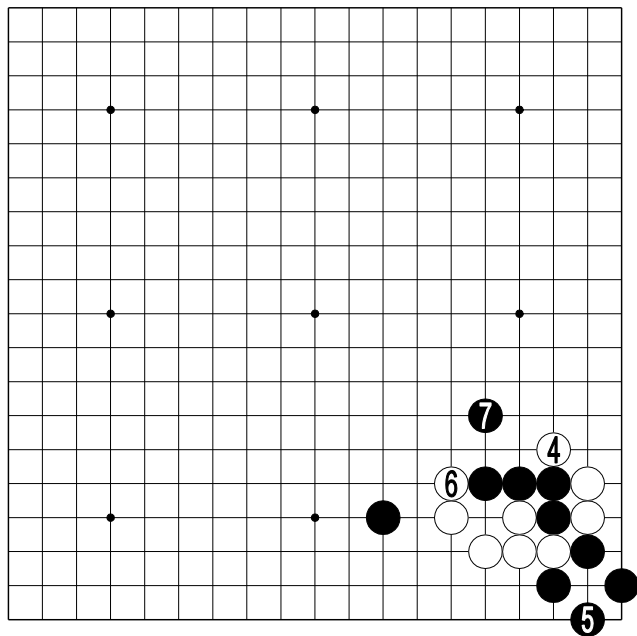


2 图

2 图（净得便宜）

接着，白 4 点破眼，黑无需理睬就在 5 位挡，白 6 断，黑可以在 7 位接。

白 8 补吃，黑 9 挡，净得相当大的便宜。

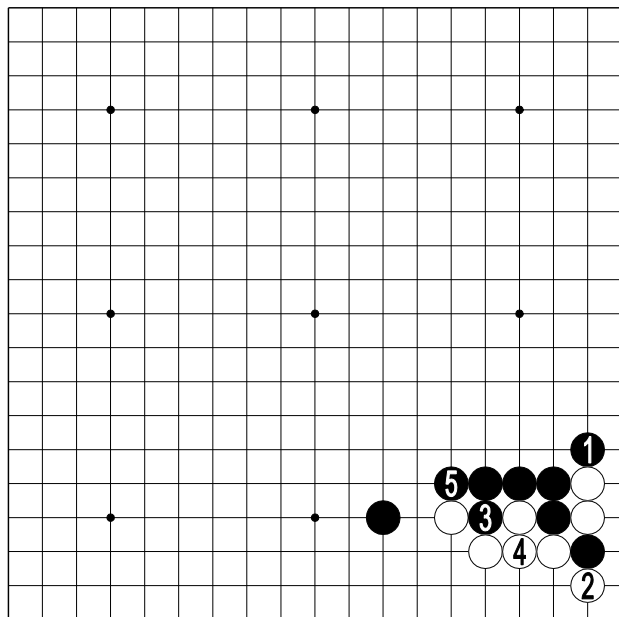


3 图

3 图（战斗）

因此，白只有在 4 位扳，黑 5 做活，白 6 上挺，黑 7。

这个战斗，黑充分可行。

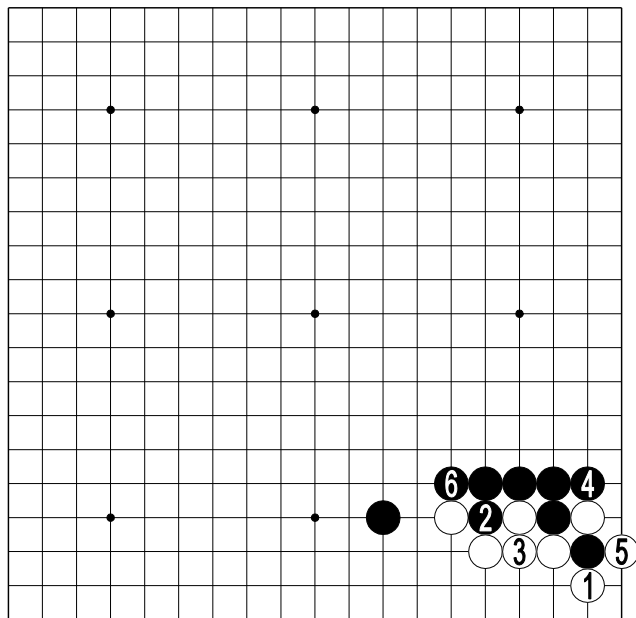


4 图

4 图（失败）

黑 1 挡，是失败的下法。

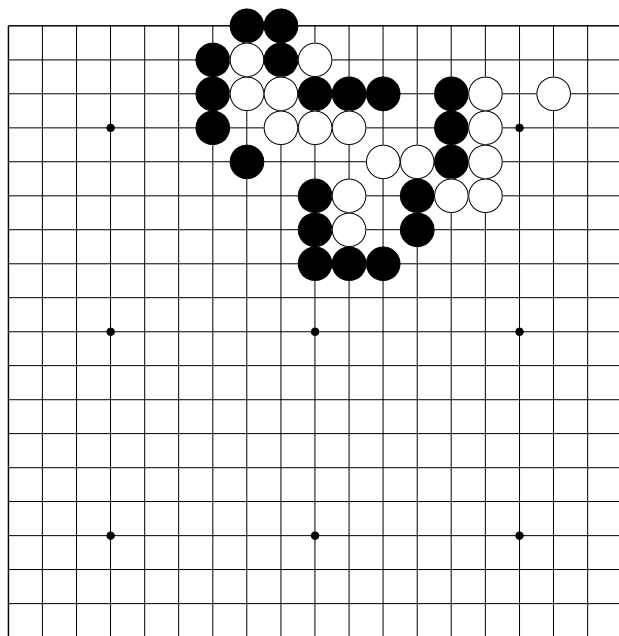
白 2 之后，黑 3 冲先手，
黑 5 挡。黑形产生断点，被白棋
占得便宜。



5 图

5 图（定式）

定式白在 1 位吃，以下至黑 6。虽然白实利相同，但与前图相比，黑形仍有缺陷，不能满足。



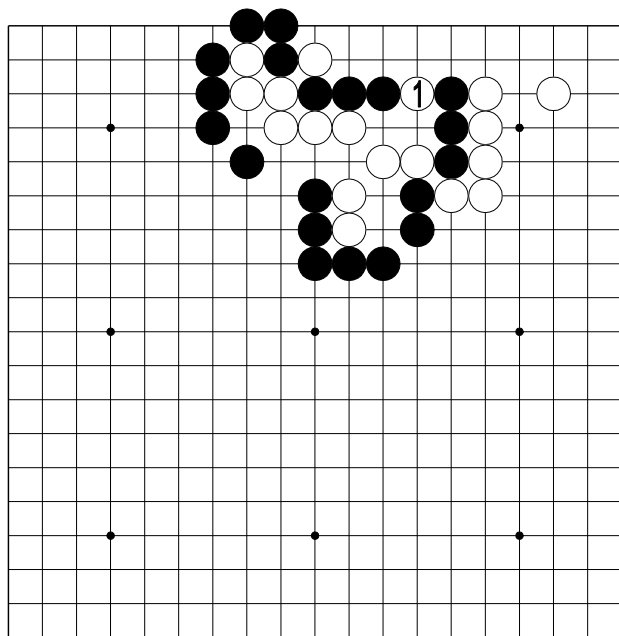
第 14 题

第 14 题 绝妙、玄妙

白先 有段

白一个眼也没有。

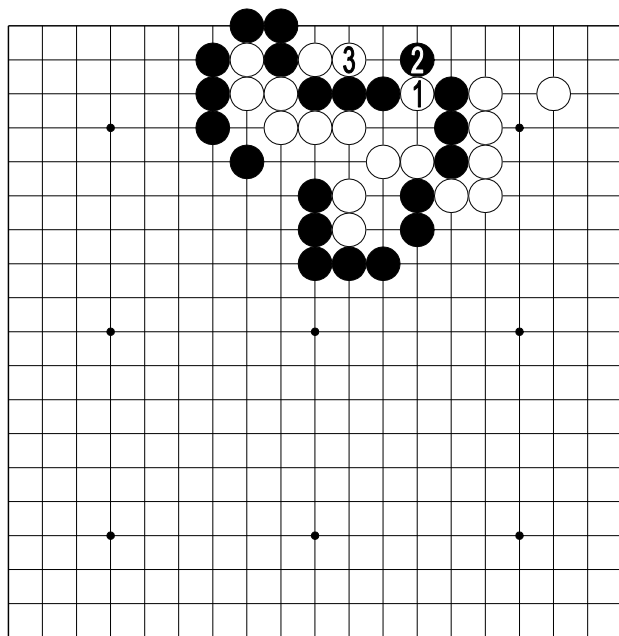
是否可以想点办法出来，但这不是一个简单的问题，在中国的这一古典名作中蕴含着连续的绝妙、玄妙的手段。



正解图

正解图 从挖开始

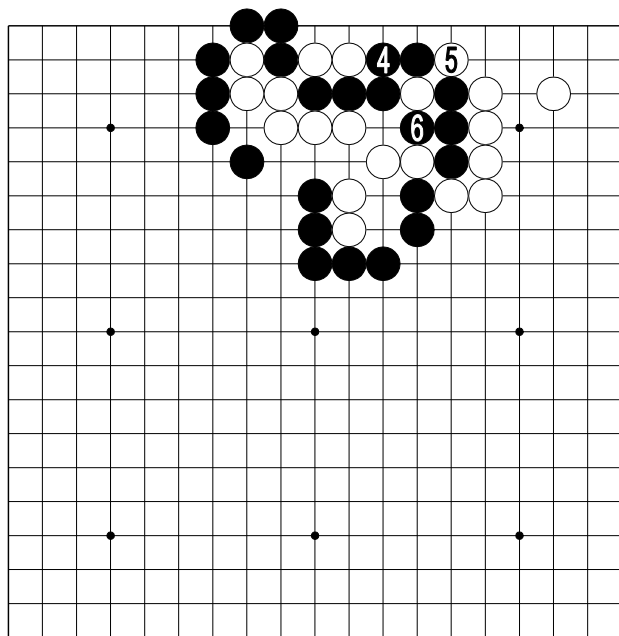
白首先在 1 位挖, 如果能吃到黑三子是相当充分的。黑自然要进行抵抗, 问题在以后……



1 图

1 图（绝妙）

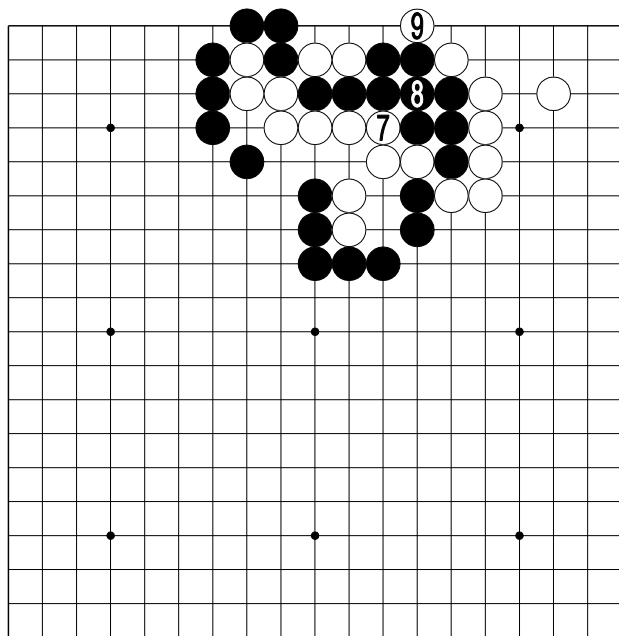
白 1 挖，黑 2 从下面应，
白在 3 位爬是绝妙的一手棋。应
该肯定这是绝妙的一手。



2 图

2 图（无应手）

被白长出后，黑无应手二黑如在 4 位紧气，白 5 勒打，让黑 6 提吃一子。

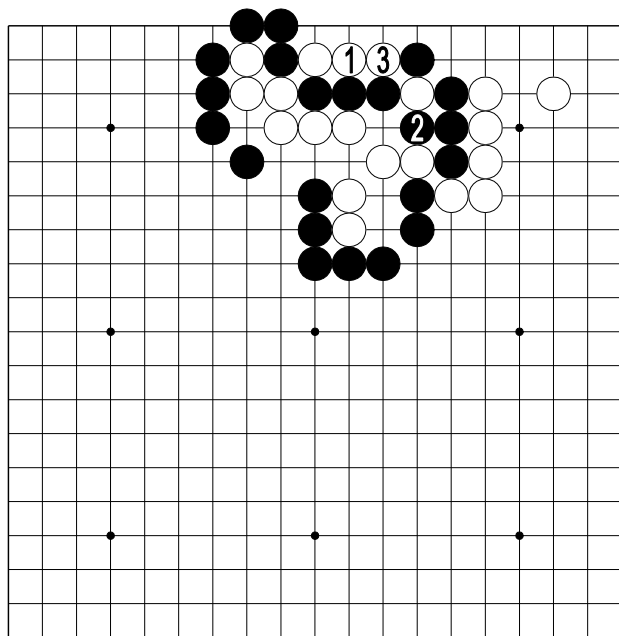


3 图

3 图（连续打吃）

接着，白 7 打，黑 8 接，白 9 再连续打吃，黑将被全歼。

因此，黑 8 不能接，只好放弃四子。

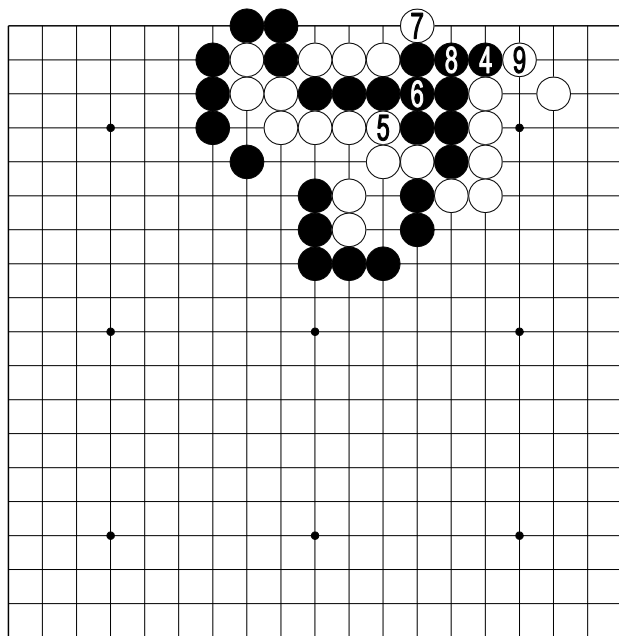


4 图

4 图（挤）

此外，黑不紧气，而在 2 位提吃的话，白在 3 位挤。

这同样是相当漂亮的一手棋。

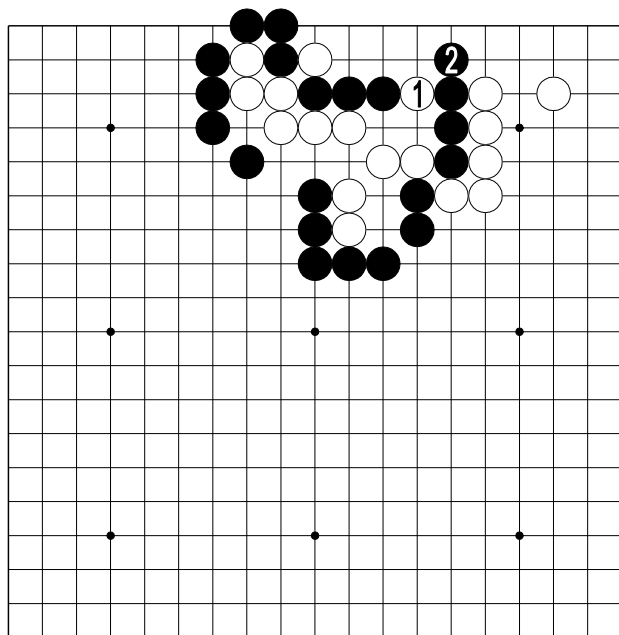


5图

5图（连续打吃）

接下去，黑4扳，也长不出气来。

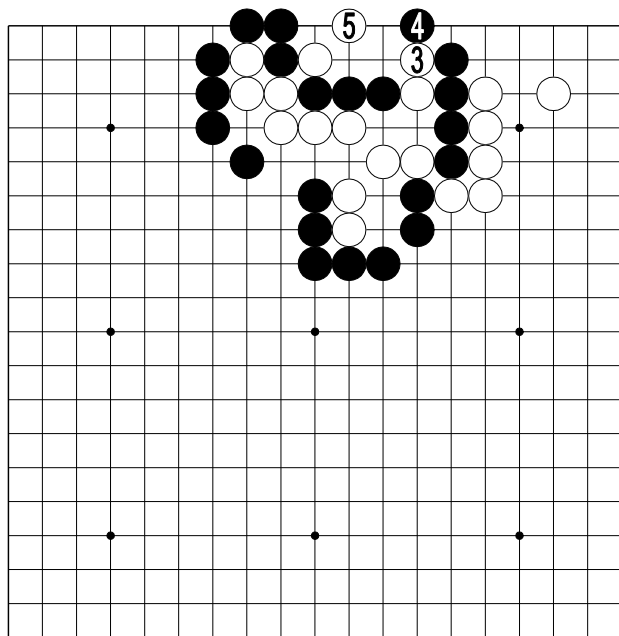
白5打吃下面7、9连续再打，这也是白成功之图。



6图

6图（怎么走？）

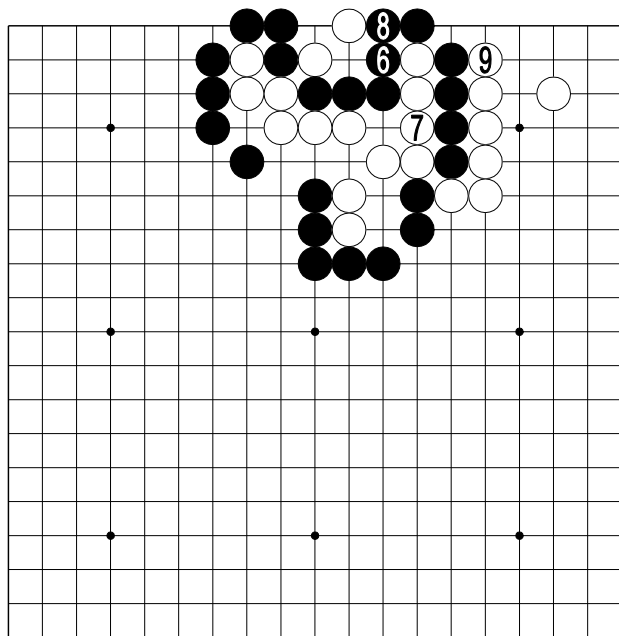
因此，白1挖，黑改在2立，
这样间接的抵抗手段是可以考
虑的，白怎么走呢？



7 图

7 图（玄妙）

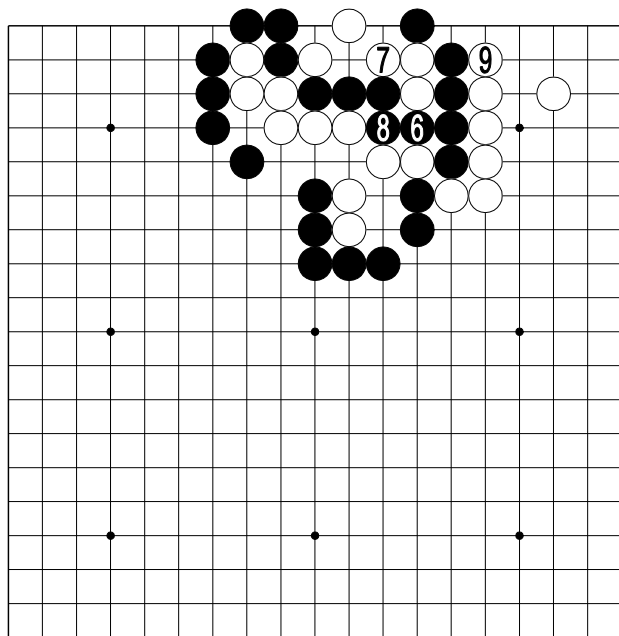
白 3 挡下，黑 4 扳拼命抵抗，由 5 尖可以说是“玄妙”的好手。此外别无他法。



8图

8图（不能接）

以后，黑6打，白7接，黑8接，白9打吃，黑不能接回子，白棋通连。

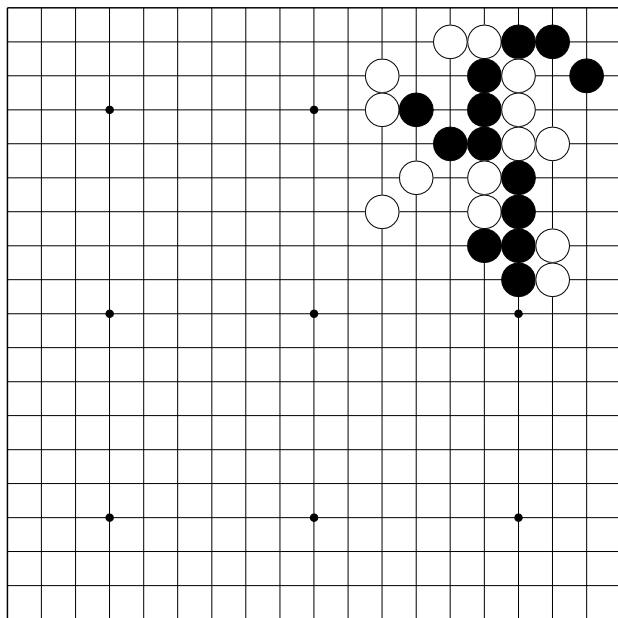


9 图

9 图（不入）

黑如从 6 位冲吃，白 7 接、
9 紧气，黑不入气被吃。

这是特地为大家准备的“绝
妙、玄妙”的名作。



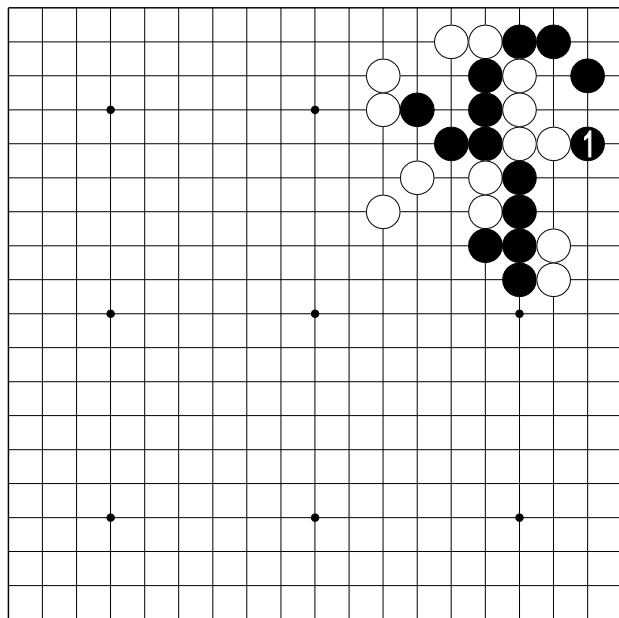
第 15 题

第 15 题 一眼

黑先 中级

这是拼气问题，黑是四气，白是几气呢？

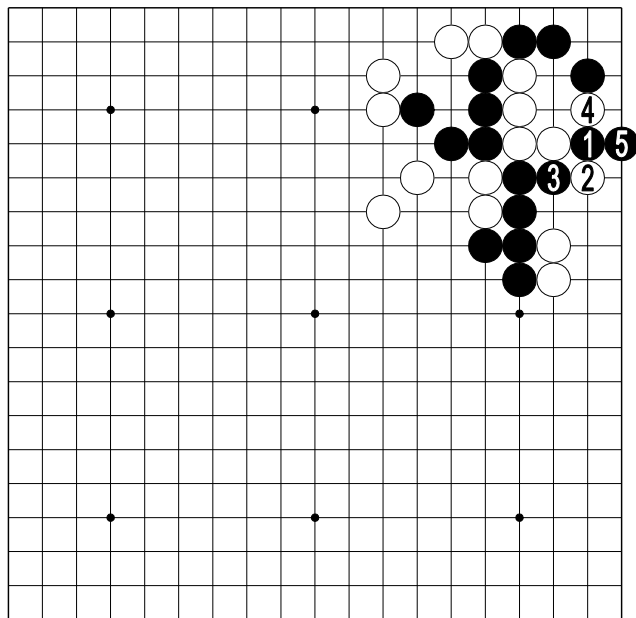
应该一眼就能识别要点。如果看不出就难办了。



正解图

正解图 托

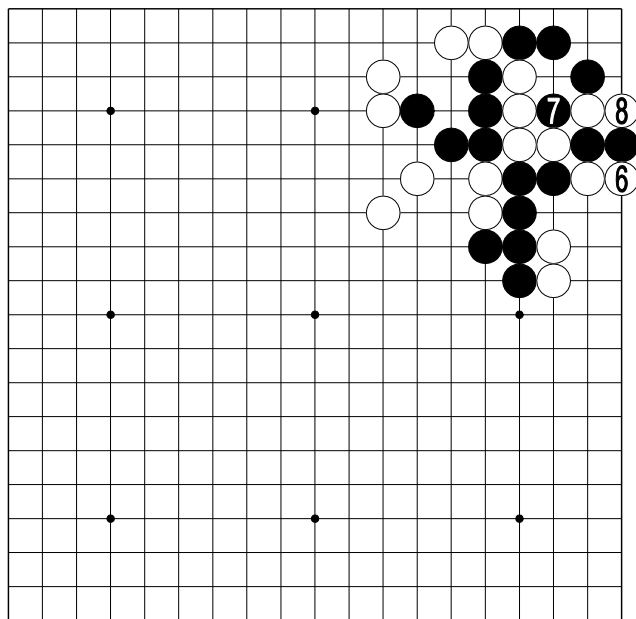
黑 1 托是要点，这凭直店就可以认出，但仅此还不行，还必须算算清楚。



1 图

1 图（弃二子）

黑 1 托，白如在 2 位扳挡，
黑 3 断。白 4 打，黑 5 立，这就
是所谓“弃二子”手筋。

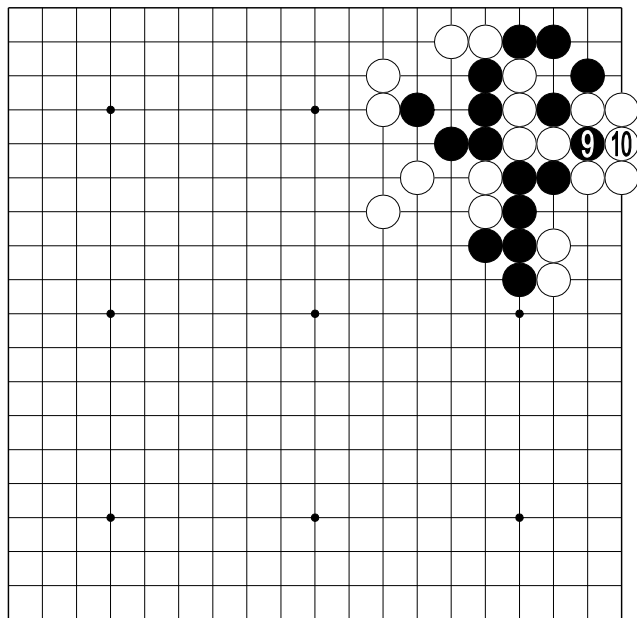


2 图

2 图（必然应对）

只要走出这个手筋，下面就是双方必然的应对。

白 6 位吃，黑 7 扑。白只好在 8 位提二子。



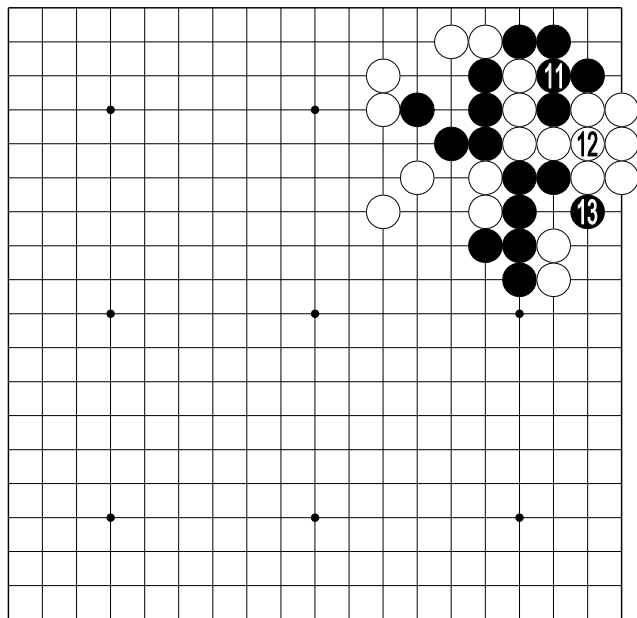
3 图

3 图（扑）

接着，黑 9 扑。

对此，白也只能在 10 位提吃。

大功即将告成。

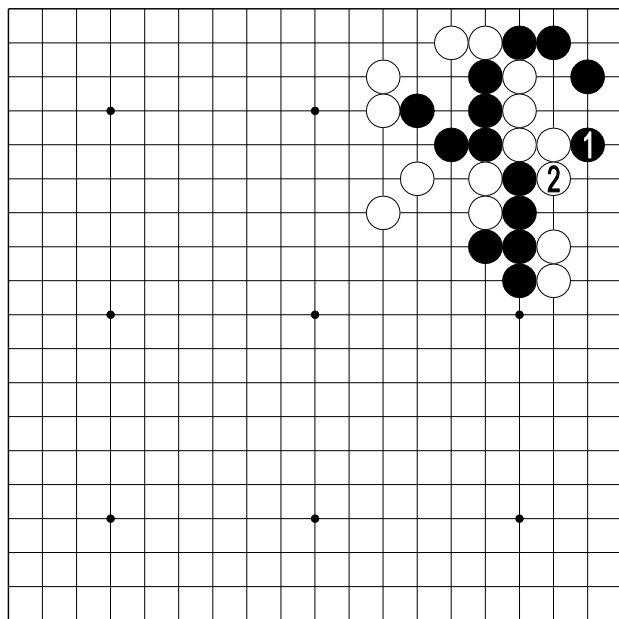


4 图

4 图（两气）

黑 11 包吃，由于四个白子是棋筋，所以绝对不能丢弃，白在 12 位接。

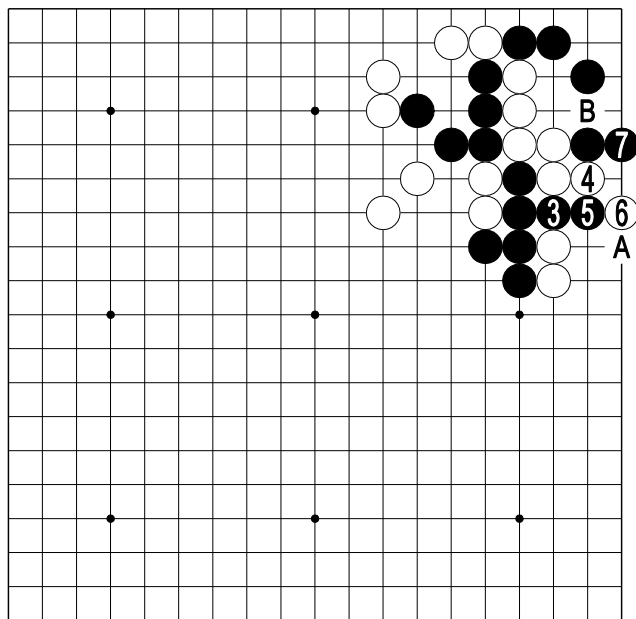
黑 13 扳，就在这眨眼之间，白仅剩两气。因此……



5 图

5 图（缓气）

黑 1 托，白 2 曲缓一气。
这样有点复杂。

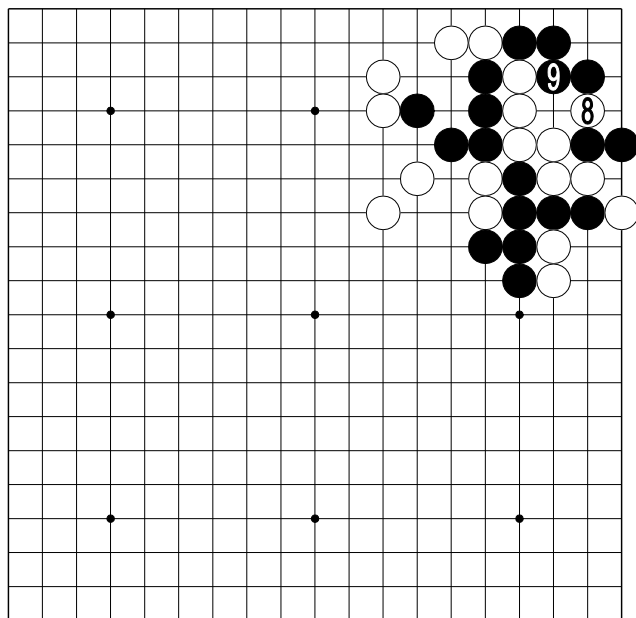


6 图

6 图（要点）

接着，黑 3 冲，白 4 拐，黑 5 必然。

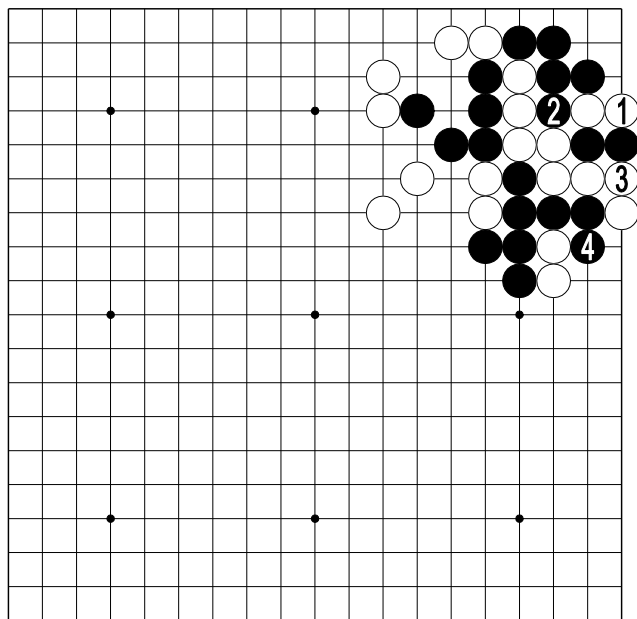
白 6 扳时，黑 7 立是要点。这手棋如果在 A 位扳挡，白在 B 位吃，会生出许多麻烦事。



7 图

7 图（复杂）

白 8 只好挖，黑 9 团。这是最为复杂的几手棋。

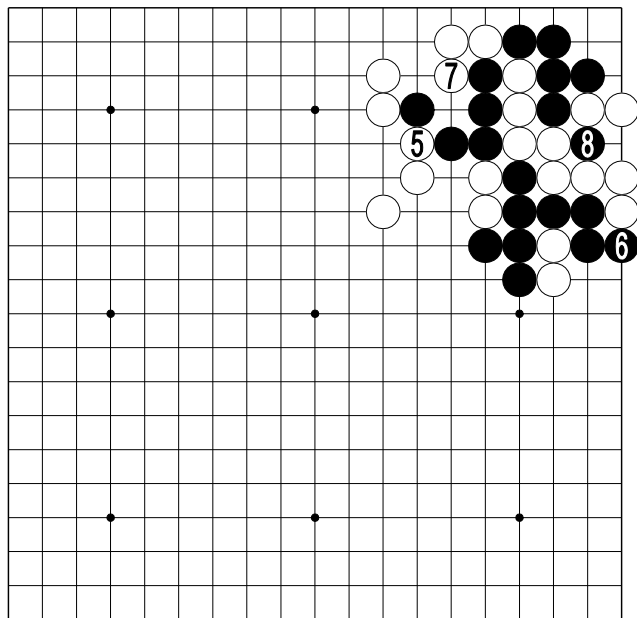


8 图

8 图（后续）

下面就简单了。

接着，白1挡吃，黑2打，
白3提，黑4拐，这样黑快一
气，大功告成。

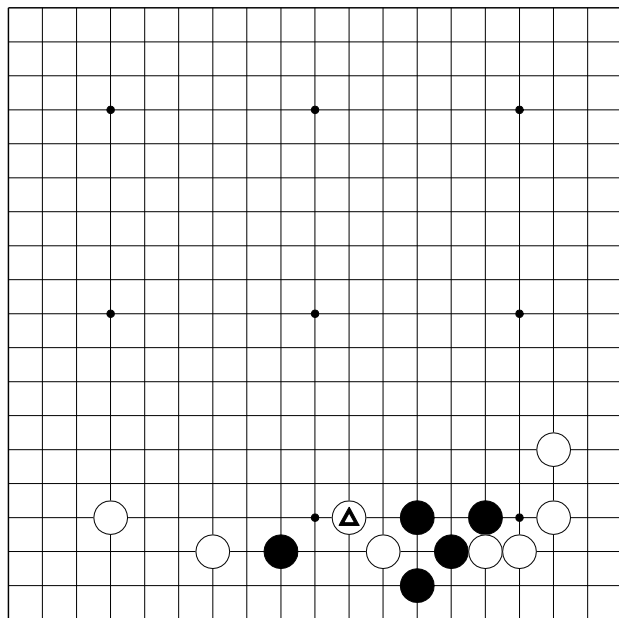


9 图

9 图（黑快一气）

以后，仅仅是紧气而已。白 5，黑 6，白 7，黑 8 扑入快一气吃白。

行棋要主动出击，这一例就是证明。



第 16 题

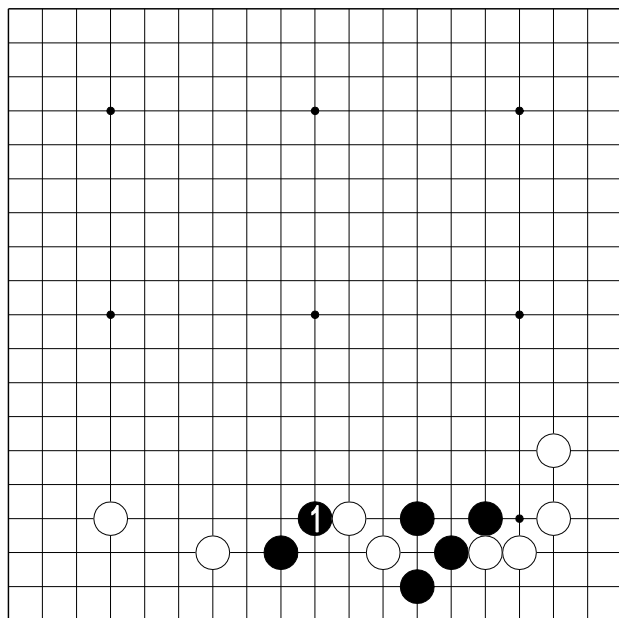
第 16 题 有趣

黑先 上级

这是边上的定式。

白△尖出。围棋中有许多有趣的手段。

这就是提示。

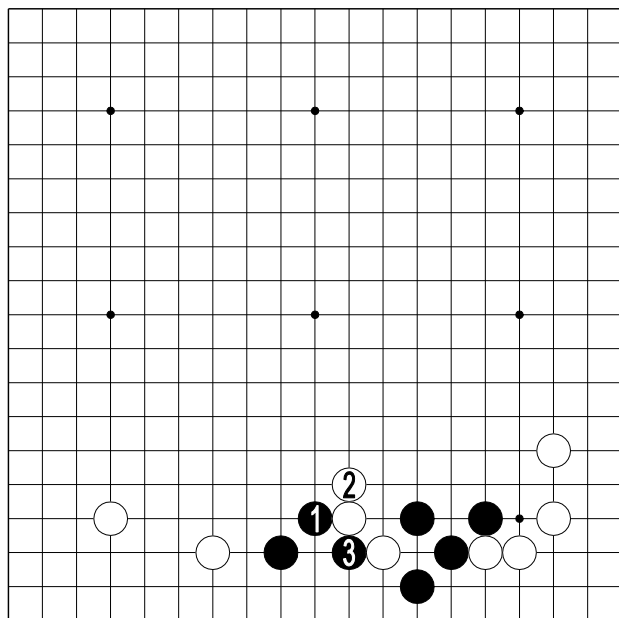


正解图

正解图 有趣的手段

黑1 尖靠, 这是有趣的一手棋, 但又不易被人发现。

如果要问“为什么说是有趣”? 因为……

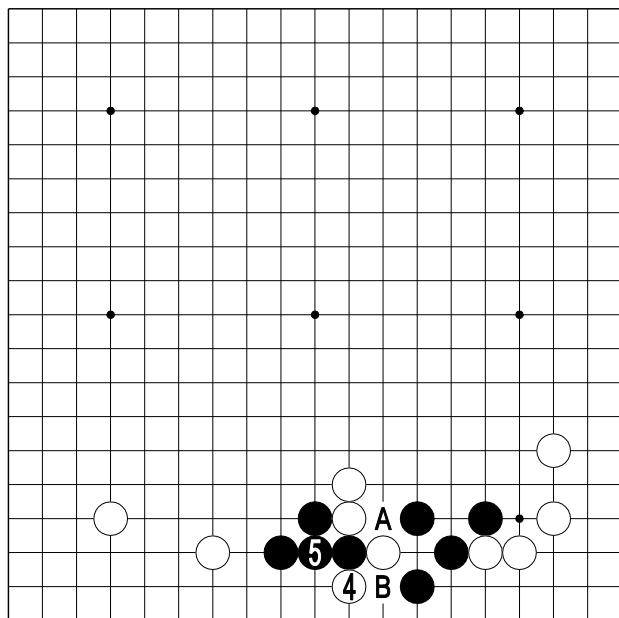


1 图

1 图（挤）

黑 1 尖靠，白一股都是在 2 位长，下面有黑 3 的挤。

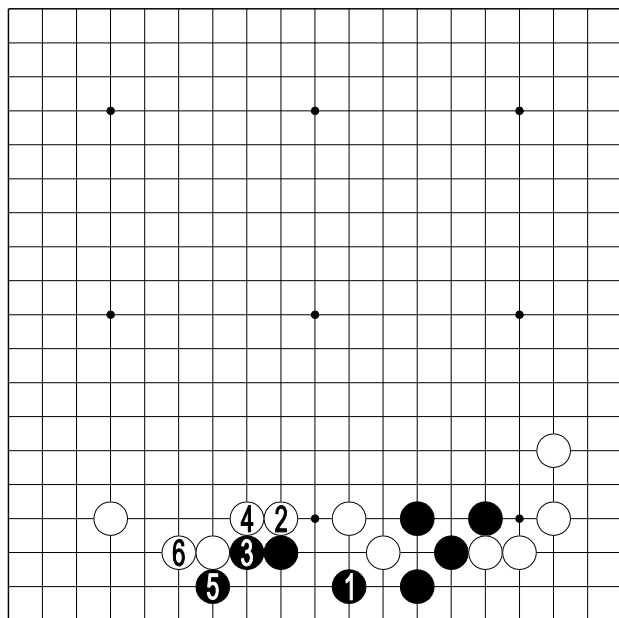
这是两手关联的棋，正因为两手关联，才显得有趣。



2 图

2 图（联结）

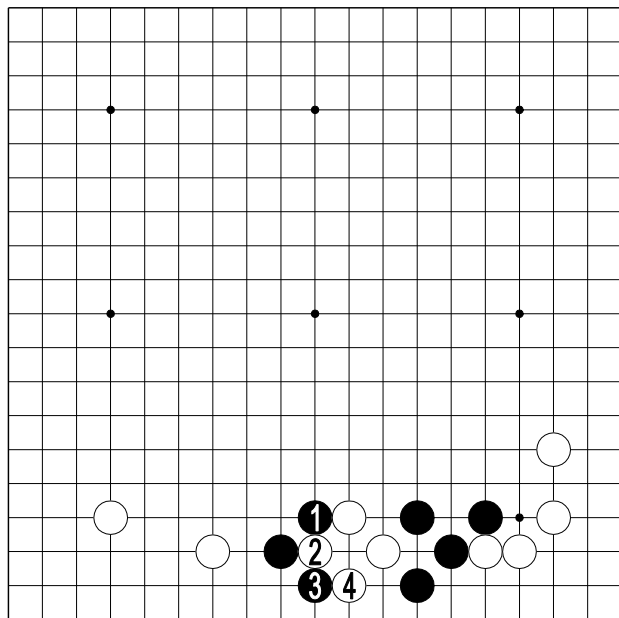
接着，白 4 打吃黑 5 接，白生出 A、B 两个断点，无法阻止黑的联络。



3 图

3 图（不满）

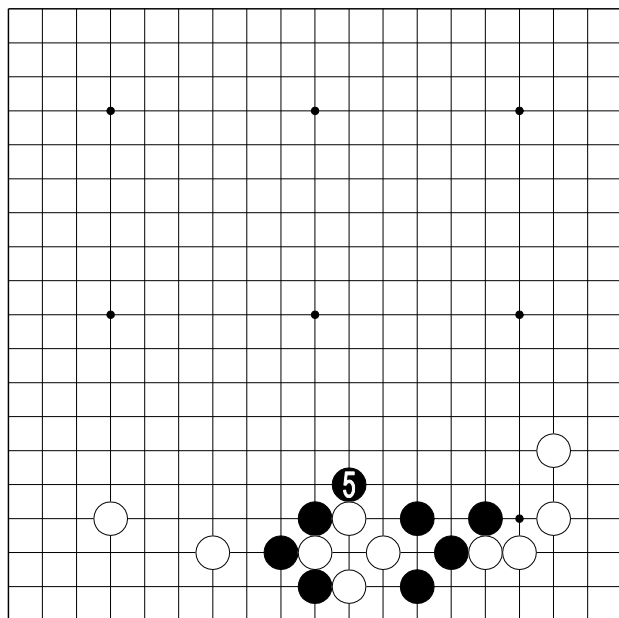
黑 1 跳，也可以联络。白在 2 位压，黑只有在 3、5 位顶扳，白 6 长，将白走厚，黑不满。



4 图

4 图（劫）

黑 1 尖靠，白改在 2 位挤，这一点应该算清，做准备。黑在 3 位打吃，白 4 可能做劫。

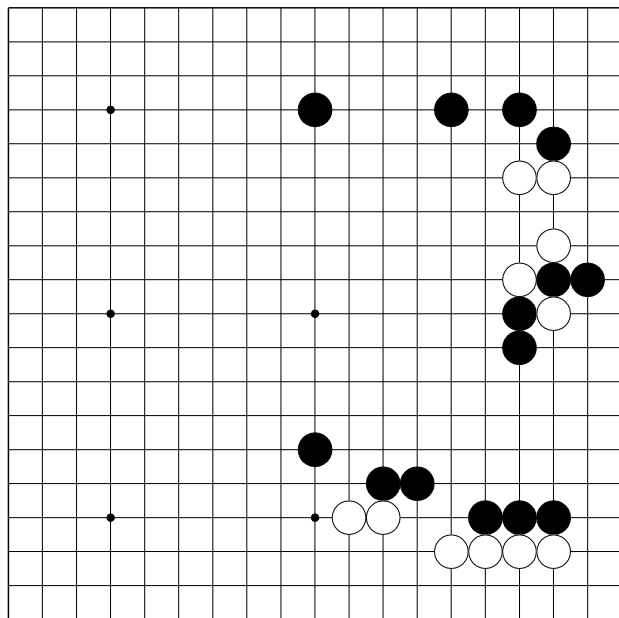


5 图

5 图（天下劫）

黑 5 板是强手。这是天下劫。

这个大劫，双方都很畏惧。



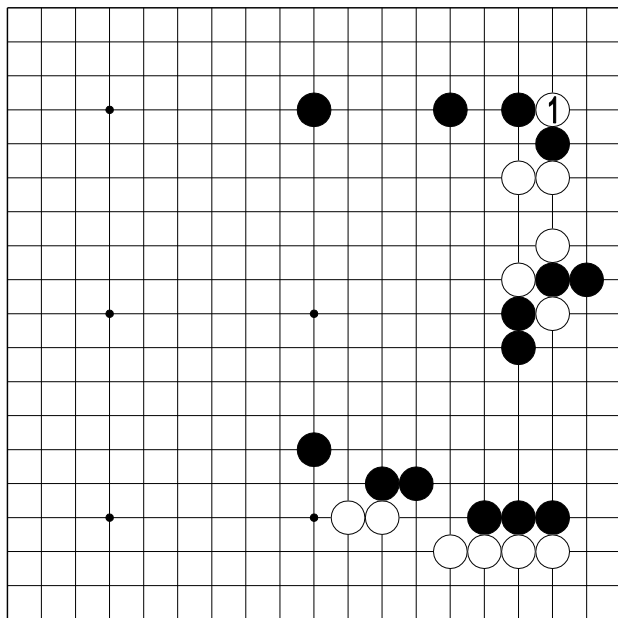
第 17 题

第 17 题 吹毛求疵

白先 有段

有一句成语：“吹毛求疵”，在右上白棋在外长，做活之前，白如何利用一下右边的一点余味。

这是一倒严峻的问题。



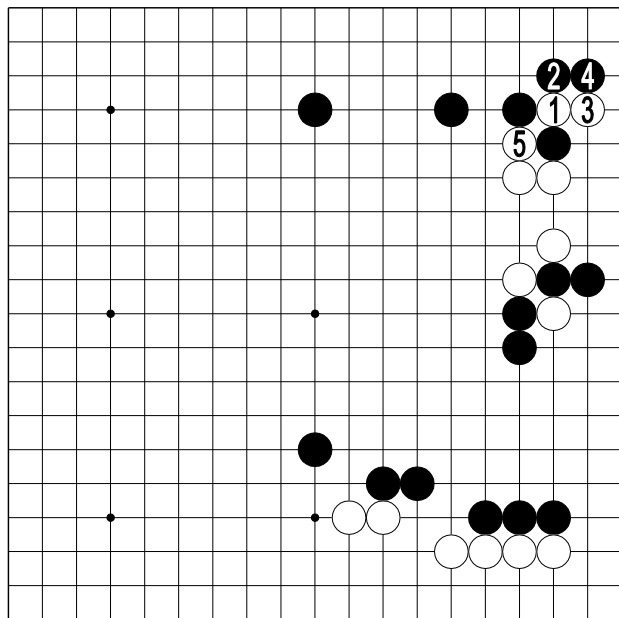
正解图

正解图 卡

白1卡是妙手。

哪怕一点点的余味也要想法利用。

如果没有这种主观意识，就走不出这手棋。

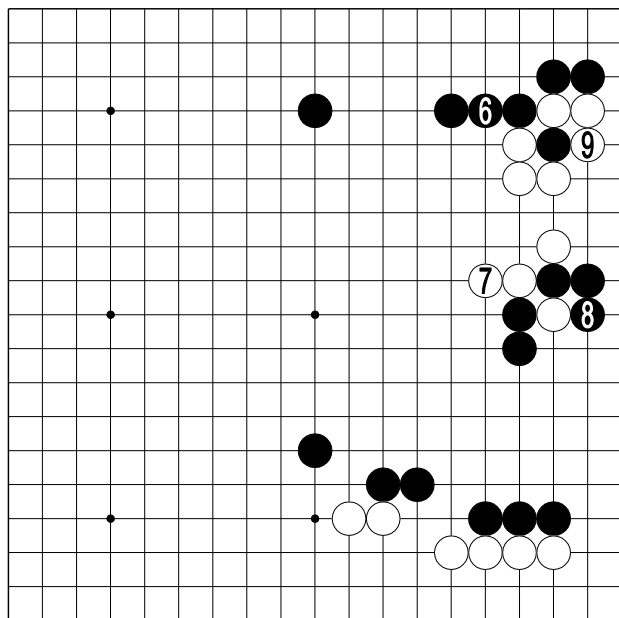


1 图

1 图（平安无事）

黑如果想平安无事，就在 2 位打吃。

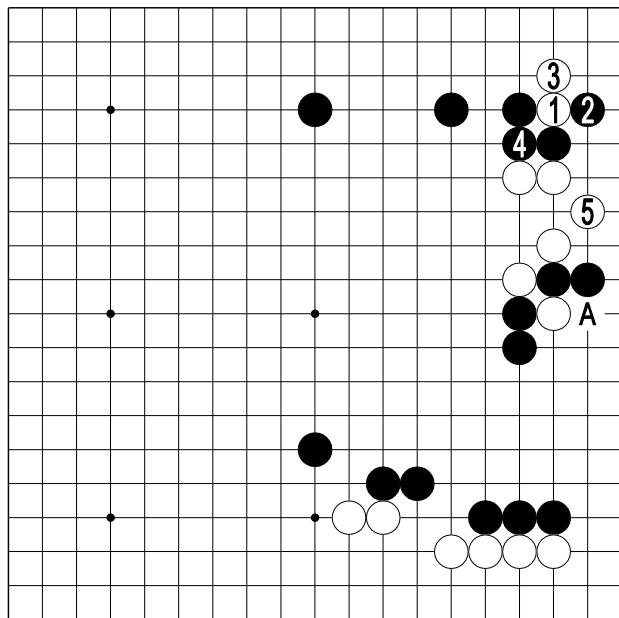
白 3 立，黑 4 挡后，白可以在 5 位断。



2 图

2 图（大致如此）

为防白打吃，黑 6 接上。白 7 位长先走掉，黑 8 拐必然。白 9 提去一子安定。应对大致如此。

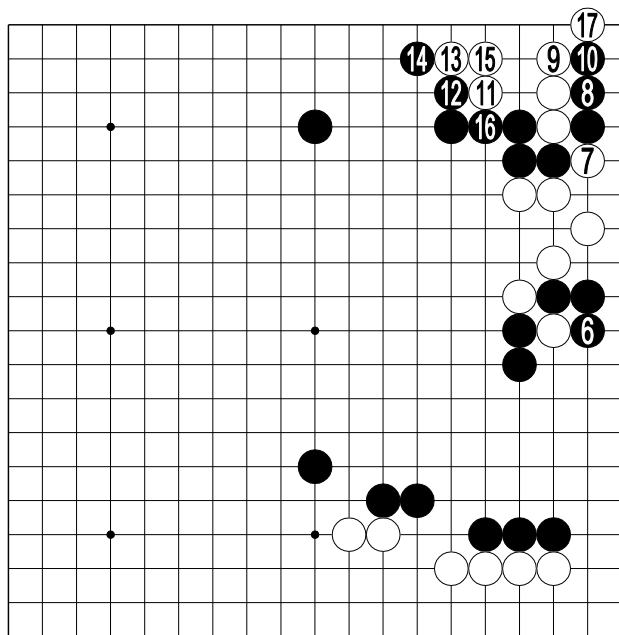


3 图

3 图（发挥作用）

白 1 卡，黑 2 从下面打吃就复杂了。

白 3 长，如果黑在 4 位接，白 5 倒虎，就可以在 A 位挡吃，发挥作用。

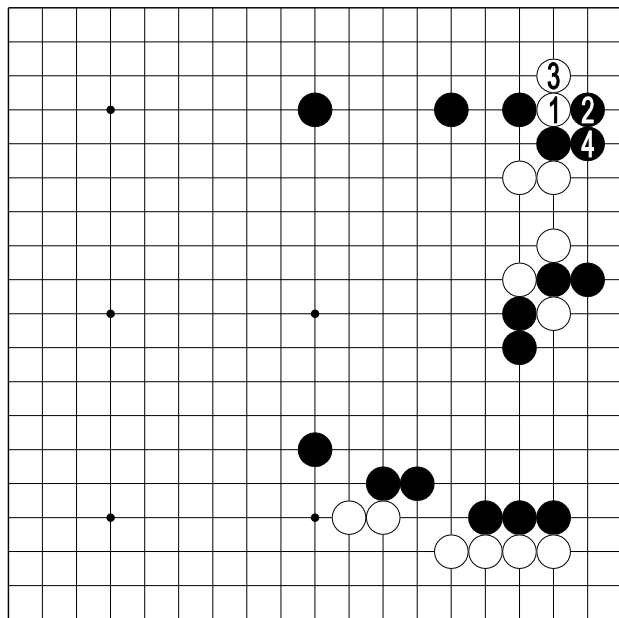


4 图

4 图（大成功）

白 5 倒虎，黑只好在 6 位拐吃。

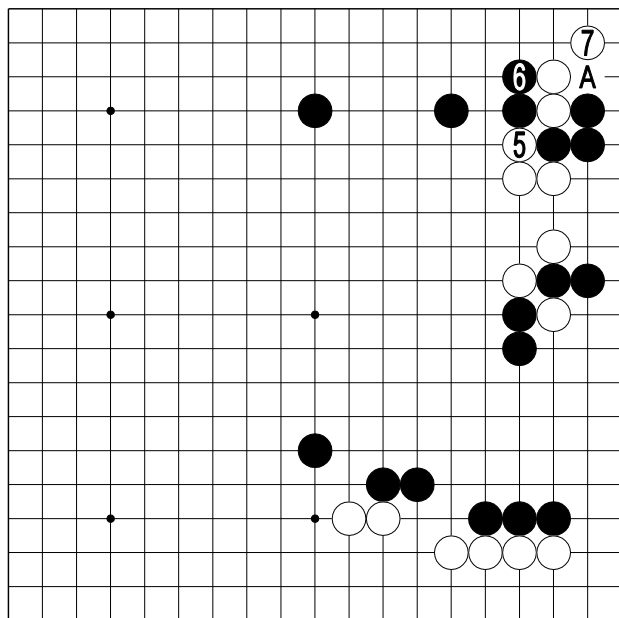
白 7 断，黑 8 向角上长战斗，白 9 长、11 刺，黑 12 挡，白 13、15 扳接，至黑 17 取角，战果赫赫。



5图

5图（下接）

白1夹，黑2打、4下接。
这样，与右边的余味就无关
了。

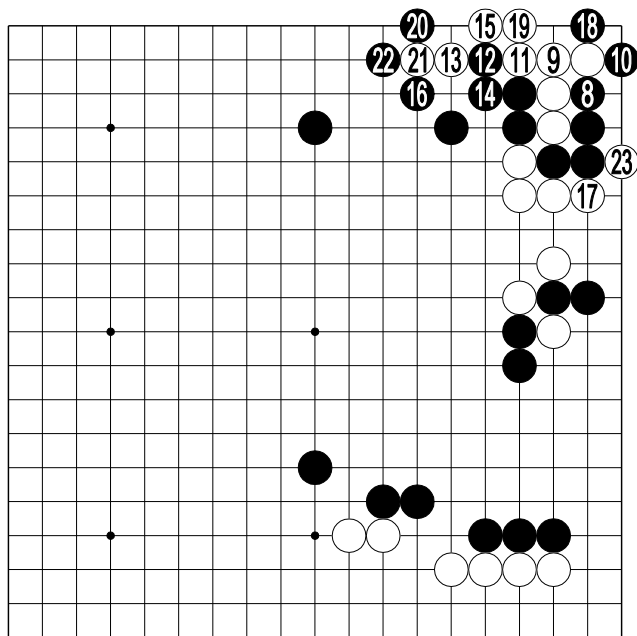


6 图

6 图（手筋）

白自然在 5 位断，黑 6 挡，
白 7 尖是长气的手筋。

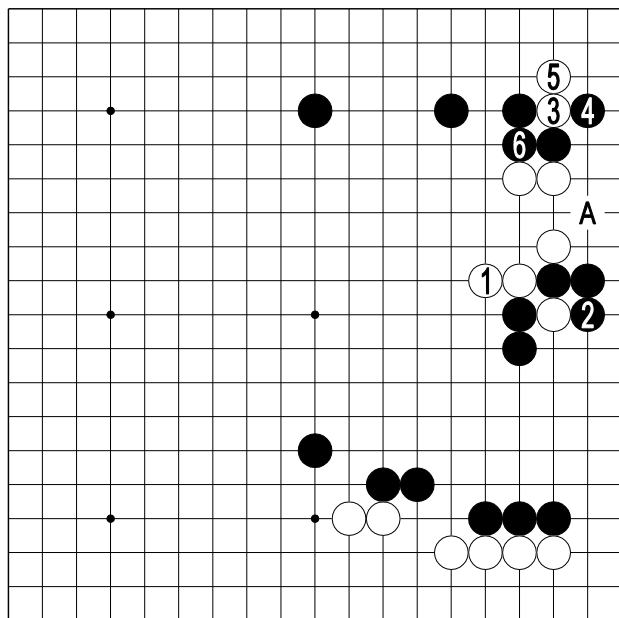
白 7 如在 A 位挡，黑有 7 位
夹的手段，白失败。



7 图

7 图（成功）

黑 8 开始战斗，黑 10 扳，
白 11、13 夹可以延气，以下牺牲
二子，至白 23 取角，成功。



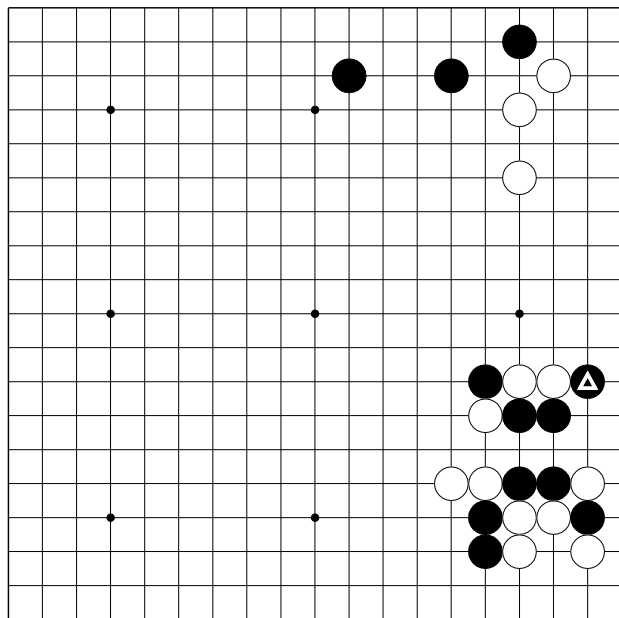
8 图

8 图（失败）

如上述，这个棋有微妙的余味，所以白单纯地在 1 位先手便宜是不行的。

黑 2 拐吃，白 3 再夹，白糟蹋了一个吃棋的机会，黑 4 打吃、6 接上面，现在就没有 A 位的手段。

味道是个宝。

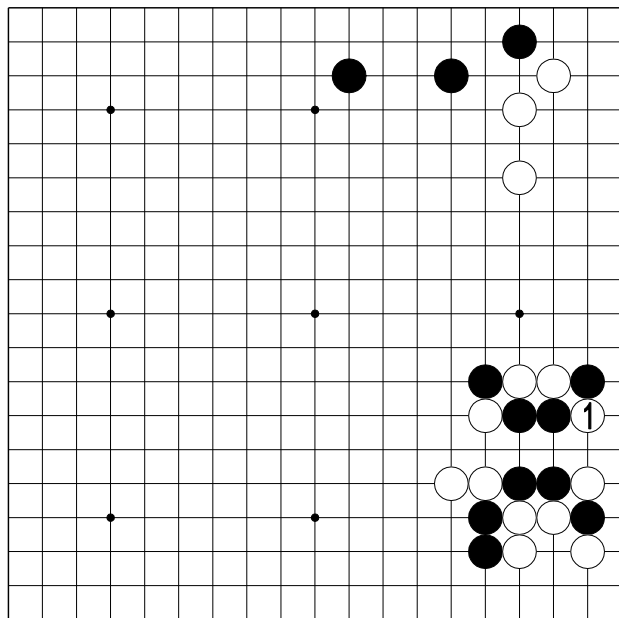


第 18 题

第 18 题 疑问手

白先 中级

黑在▲位扳。这手棋是有疑问的对此，白有一手很简单的手筋。



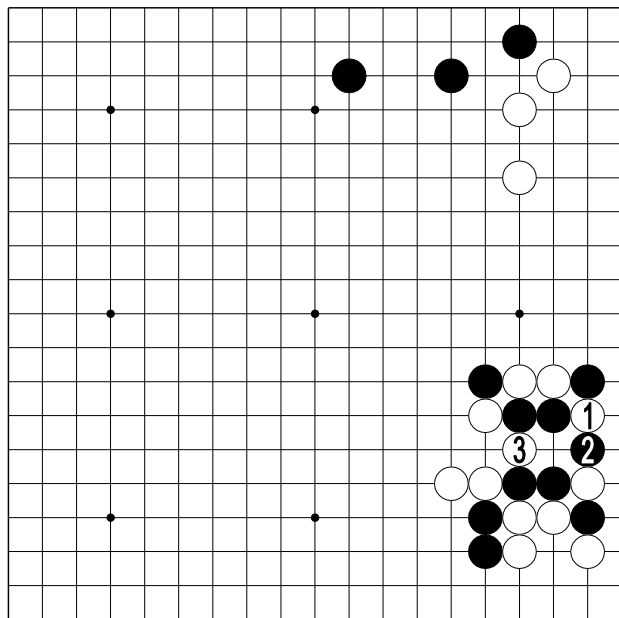
正解图

正解图 断的手筋

白可以在 1 位断。

这样，一切都解决了。

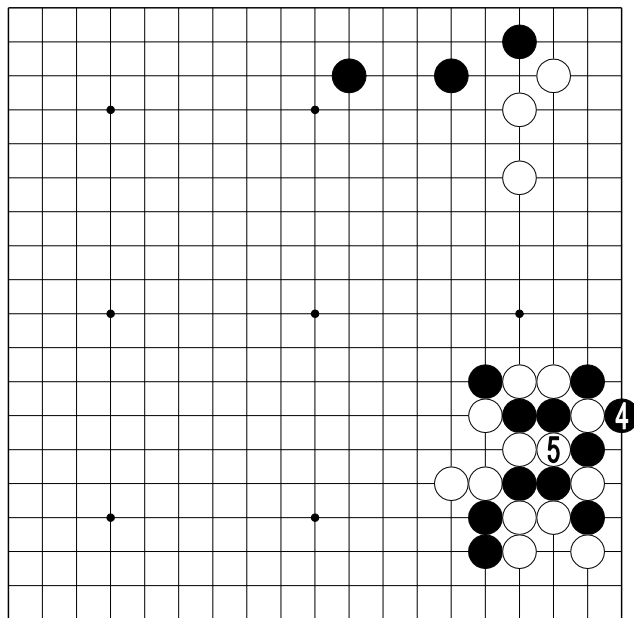
这相当简单，但又很容易被忽略，所以也许有人还不知道。



1 图

1 图（双打）

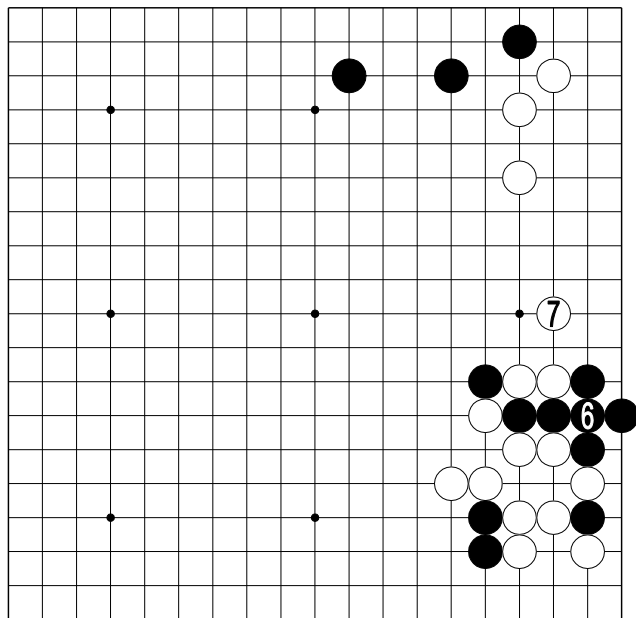
白 1 断，黑 2 吃，白 3 是双打。这样就大功告成。



2 图

2 图（结果不好）

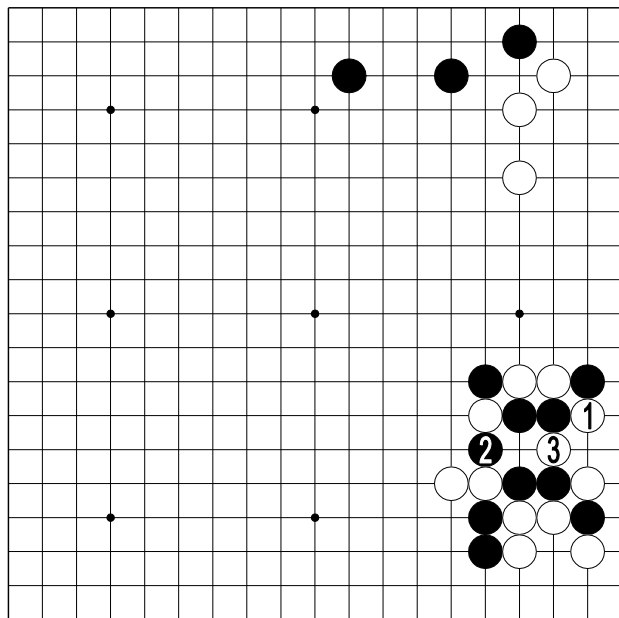
黑只能在 4 位提吃, 白 5 提吃黑二子, 而且连在叫吃, 所以结果黑不好。



3图

3图（多余）

黑6接，一点意义也没有？
只会被白7跳攻，因此，本图
的看法是多余的，走成正解图，黑
就不必再走了。

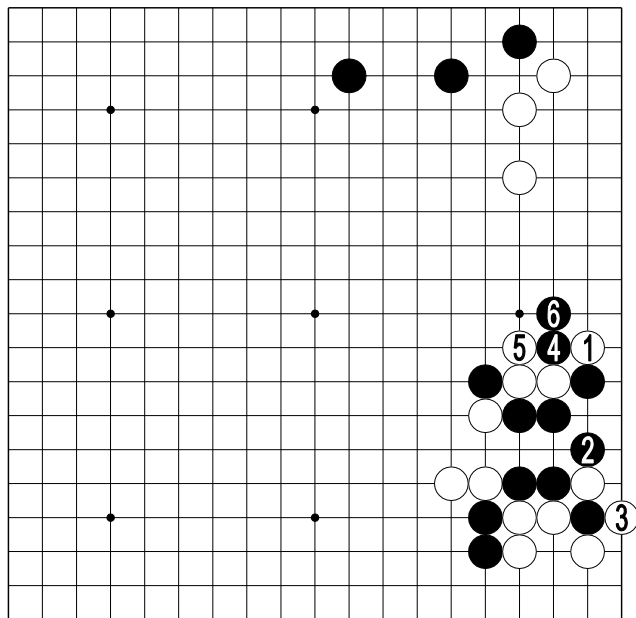


4 图

4 图（不行）

白 1 断，黑在 2 位打也不行。

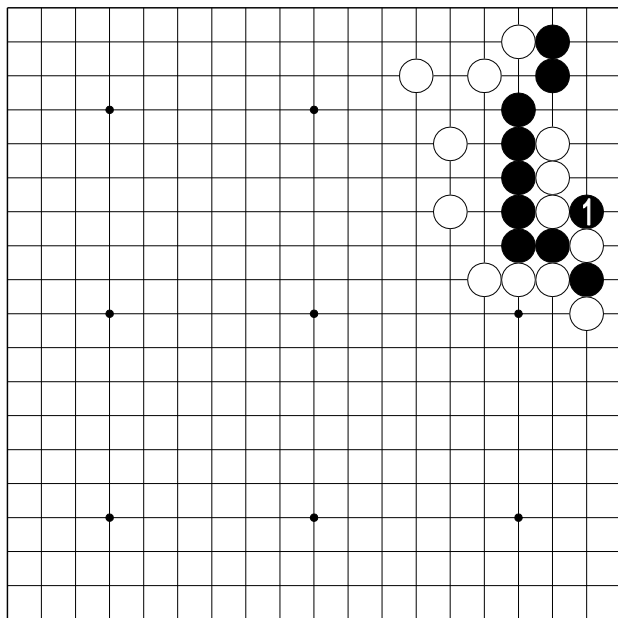
白 3 从下面双打，这样仍然是黑苦。



5 图

5 图（失败）

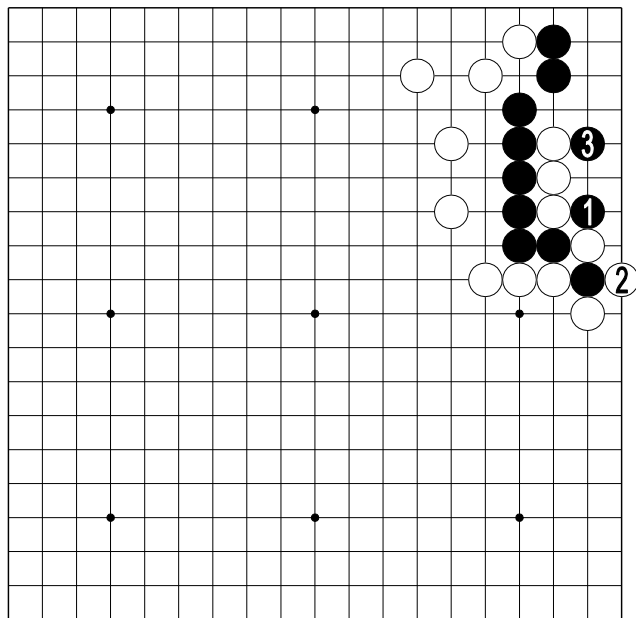
白 1 挡是失败的，黑 2 先手，所以黑 4、6 断长，又生出许多麻烦事。



正解图

正解图 立的手筋

黑先从 1 位断入手，这似乎是必然的次序，无论谁都会这样走。

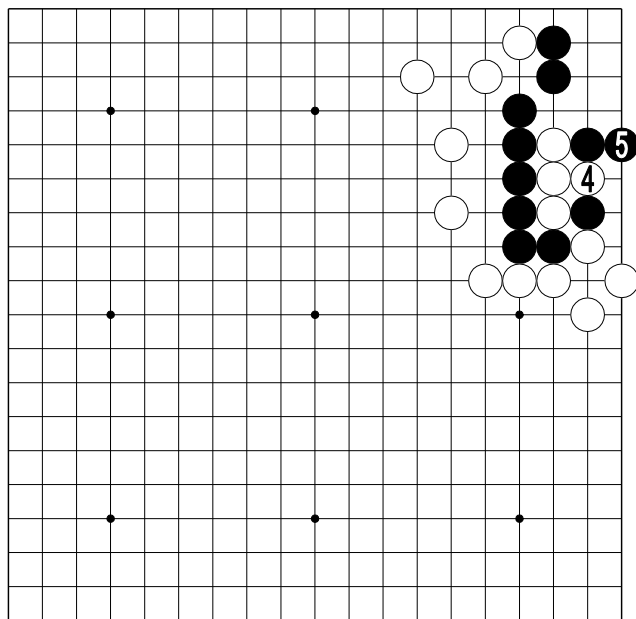


1 图

1 图（夹）

黑 1 断，白 2 提绝对。

黑 3 夹，设法扩大眼位是必然的。要点还在其后。

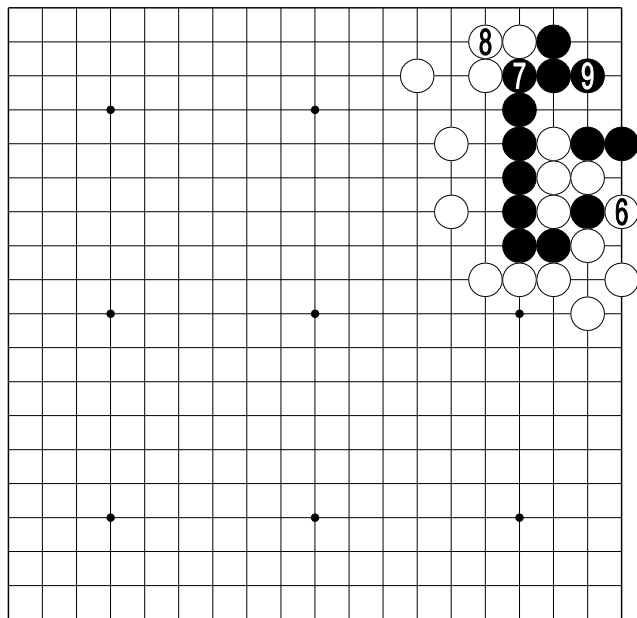


2 图

2 图（立的手筋）

白 4 吃，黑 5 立是关键的手筋。

白 6 提，不得已，如果放置不走，黑在 6 位立。此刻，黑 7 接先手。

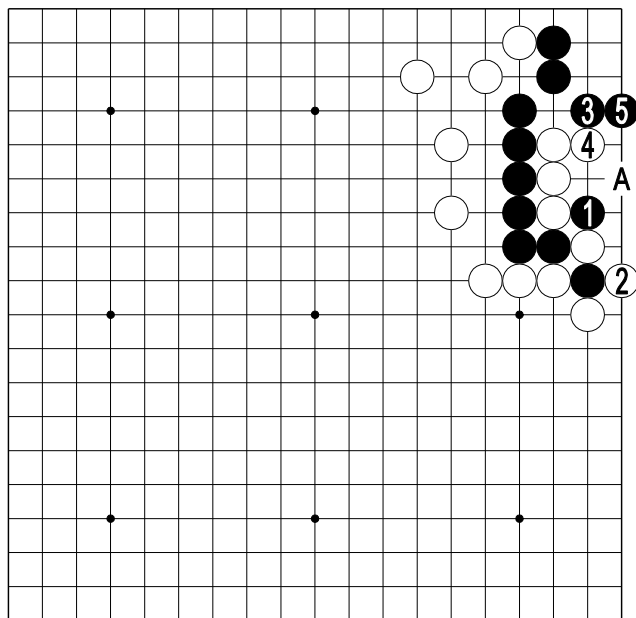


3 图

3 图（完全）

让白 8 接上，黑 9 立，完全活了。

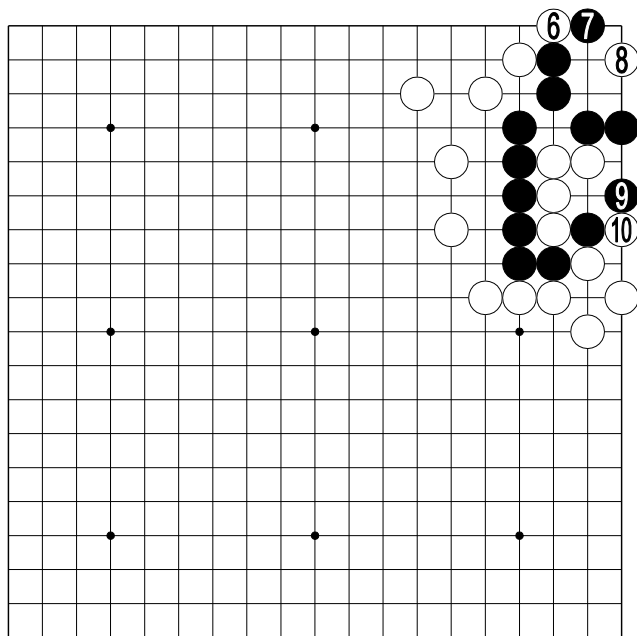
尽管如此，还是有手段。



4 图

4 图（失败）

黑 1、白 2 是绝对的。黑 3 尖，白 4 挡，黑 5 立是失败的，也许因看见有 A 位的手筋吧。

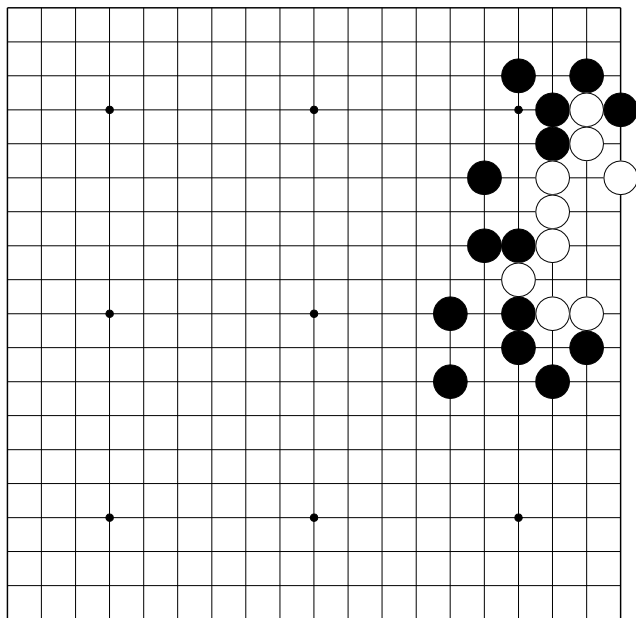


5 图

5 图（劫）

白 6、8 可以夺眼，黑 9 尖，是最终目的。但 10 扑入成劫如果是实战则另当别论。

现在是做死活题，损与便宜无关紧要，主要是重视结果。



第 20 题

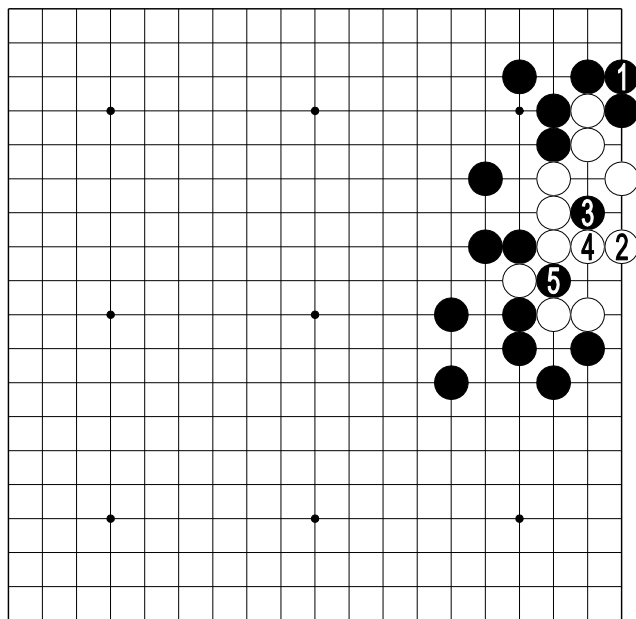
第 20 题 眼位

黑先 有段

白的地域相当宽。

现在要想吃这块棋，难免感到困惑。

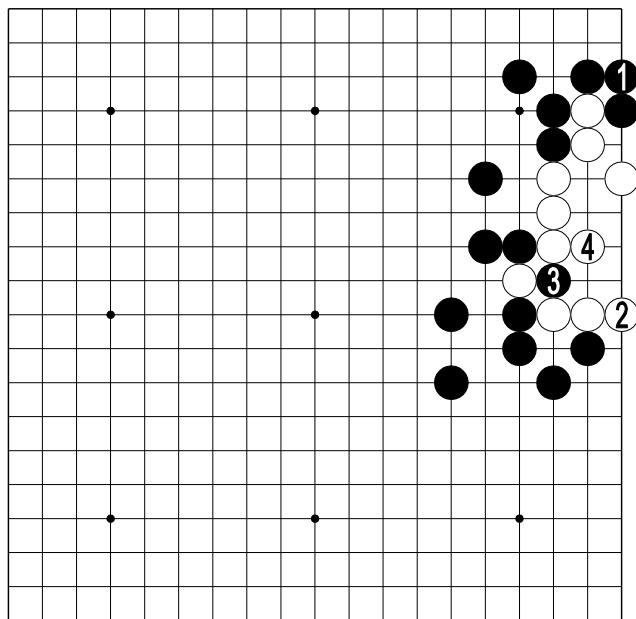
第一手棋很关键。



1 图

1 图（不敢相信）

也许很多人不敢相信，黑 1 接后，白就成死棋，白 2 补，黑 3 点在要害之处，待白 4 走出形状，黑再在 5 位放出胜负手，解决掉这块棋。

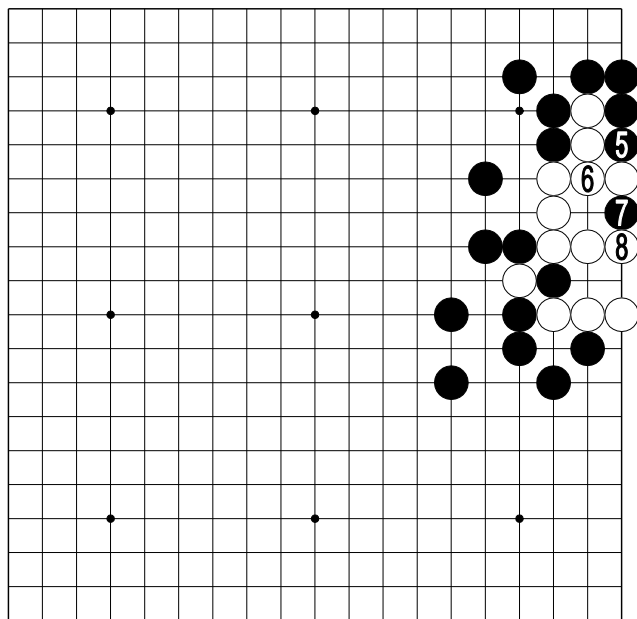


2 图

2 图（眼位）

黑 1 接，白 2 扩大眼位，也是一种抵抗的手段。对此，黑 3 扑是好棋。

白 4 只能曲一手，所以……

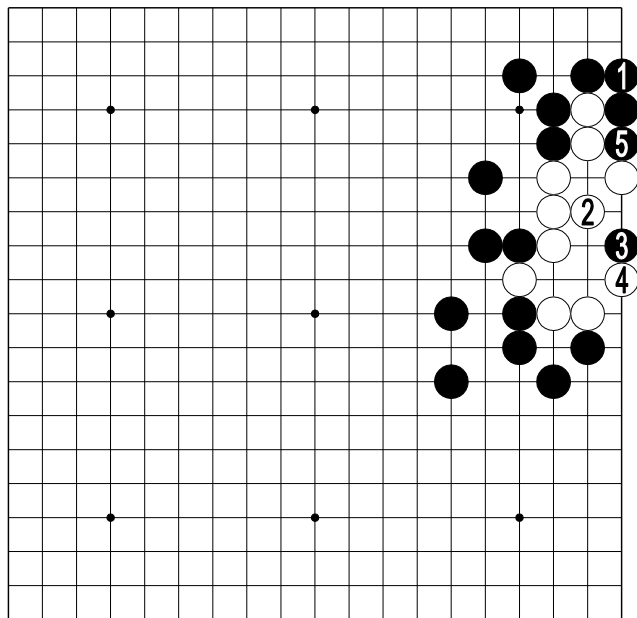


3 图

3 图（死）

黑 5 打吃，让白 6 接，黑 7 点，大功告成。

这个棋白绝对做不成两眼。
这一点各位自己再证实一下。



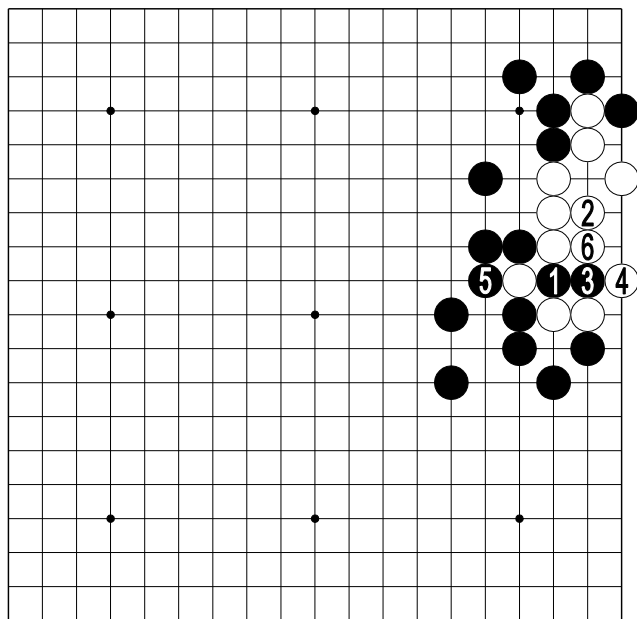
1 图

◇一点忠告◇

乘虚而入

1 图（乘虚而入）

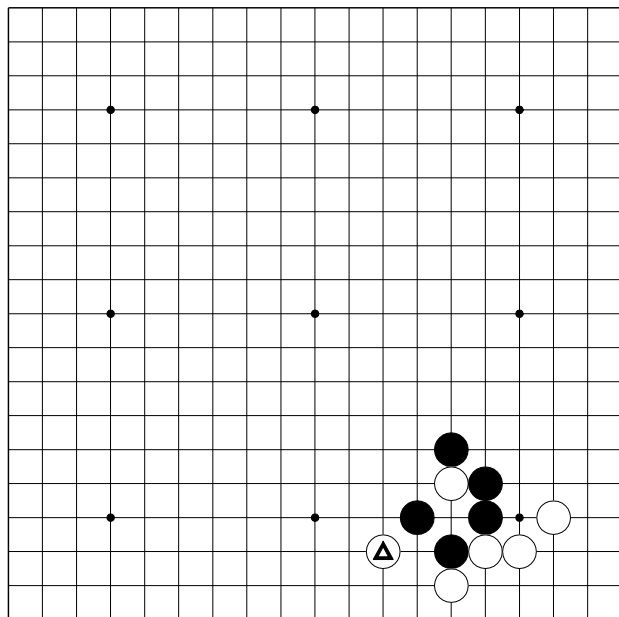
黑 1 是乘虚而入的着法。白 2 做眼，黑 3 点，与白 4 交换后，再在 5 位打吃，白死。



2 图

2 图（失败）

黑1如果迫不急待地先走胜负手，被白2做眼成活。黑3、5也无济于事，白6仍是活棋。



第 21 题

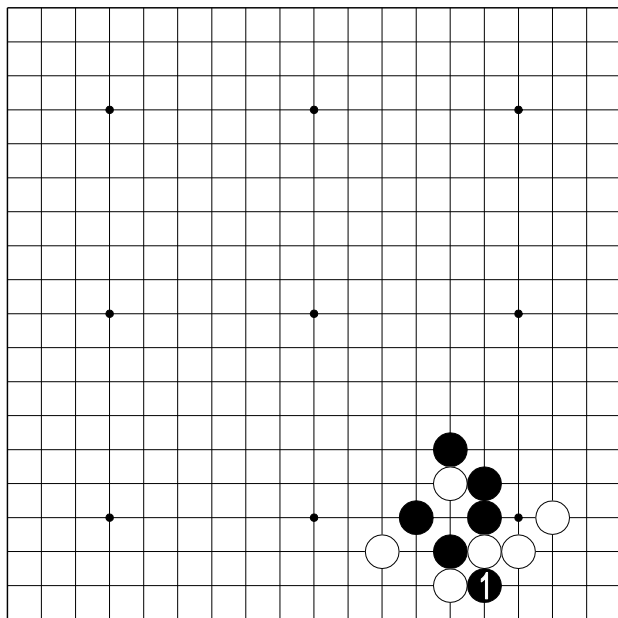
第 21 题 定形法

黑先 中级

白在△位飞。

黑不一定即刻将此处黑棋定形。但希望大家能够知道黑棋的定形方法。

作为一个必备的常识……

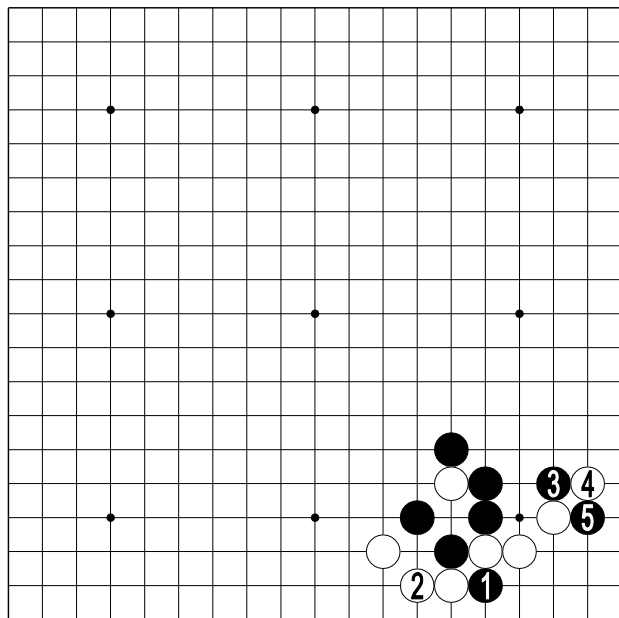


正解图

正解图 断的妙筋

黑在 1 位单断，是精炼的手筋，试白应手。

当然，白不能放置不走。

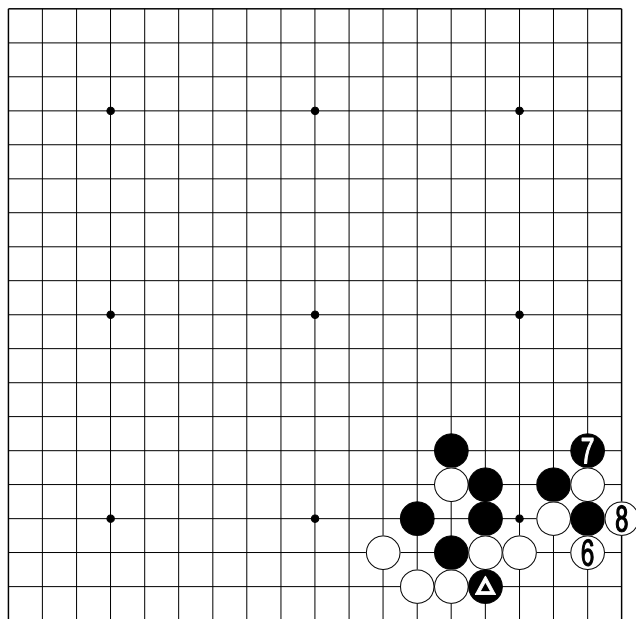


1 图

1 图（靠断）

黑 1 单断，白 2 长，黑 3 靠，
白 4 扳，黑 5 断。

这是与黑 1 相关联的手段。

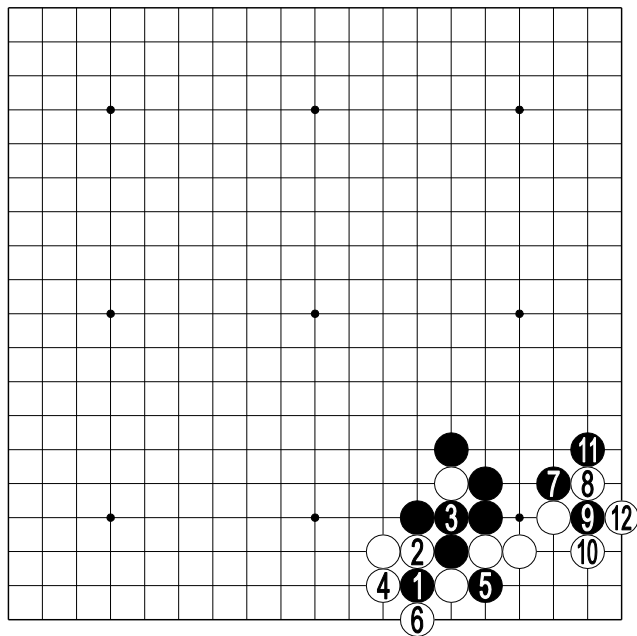


2 图

2 图（先手便宜）

由于有▲一个断子，白只好委屈地在 6 位吃。黑 7 打，让白 8 提吃，就这样不动了。

这可以看作是先手便宜，转向其他点。

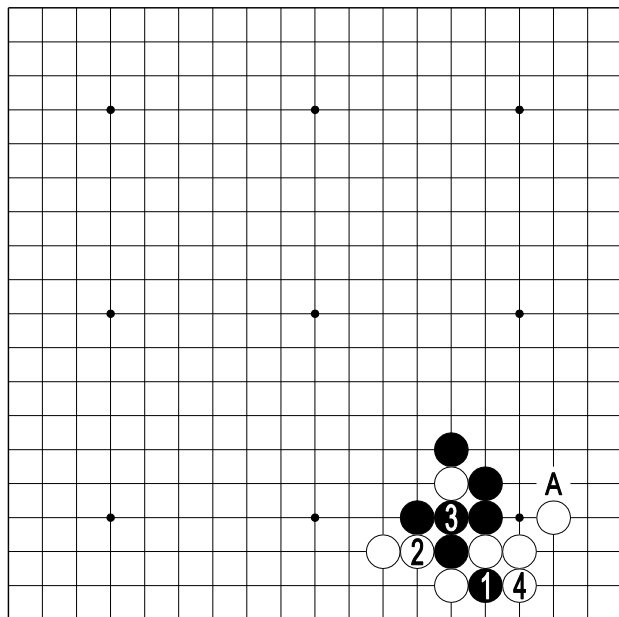


3 图

3 图（失败）

黑从 1 位提是不行的。黑 7 至 11 棋形相同。

但白 4、6 提子，黑损失太大。

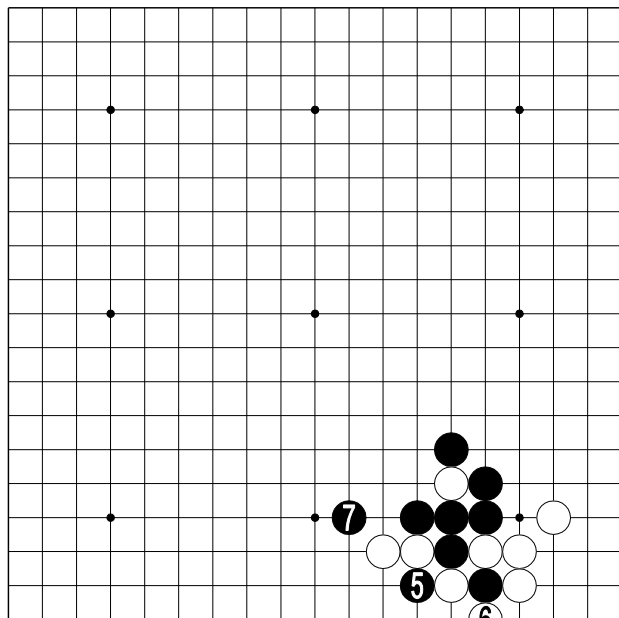


4 图

4 图（不愿被靠）

黑 1 断，白如果不愿被黑在 A 位靠，白 2 打吃，黑 3 接，白 4 吃。

黑也有必要改变着法。

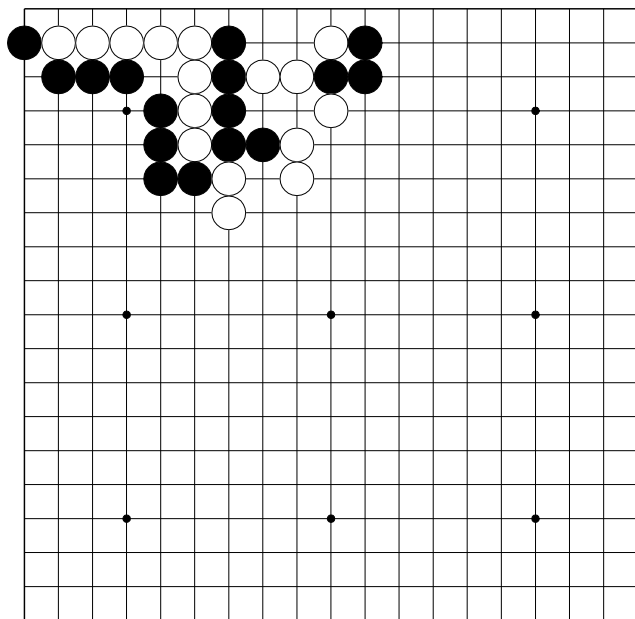


5 图

5 图（枷）

此时，黑5 打吃，让白6 提，
黑7 枷，壮大这里的外势。

根据白的应手，定形法也有
所改变。



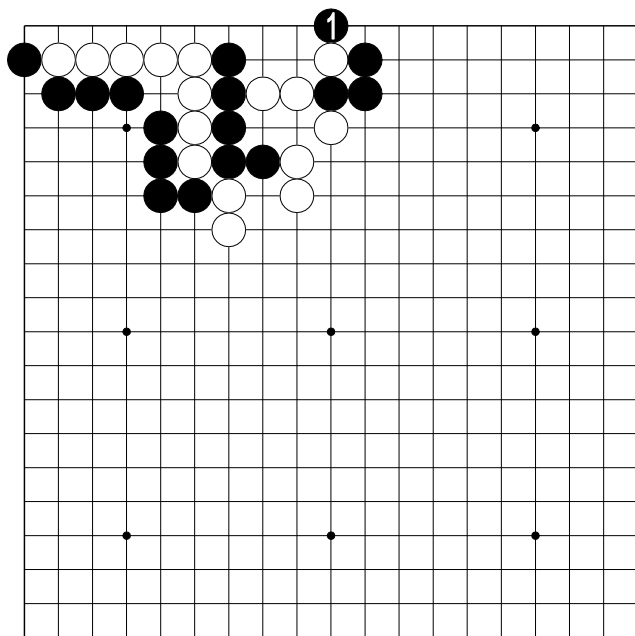
第 22 题

第 22 题 设法延伸

黑先 上级

黑白拼气对杀，简单计算一下，就可以数出黑四气、白六气，黑少两气。

这两气如何设法延伸？这就是本题问题。

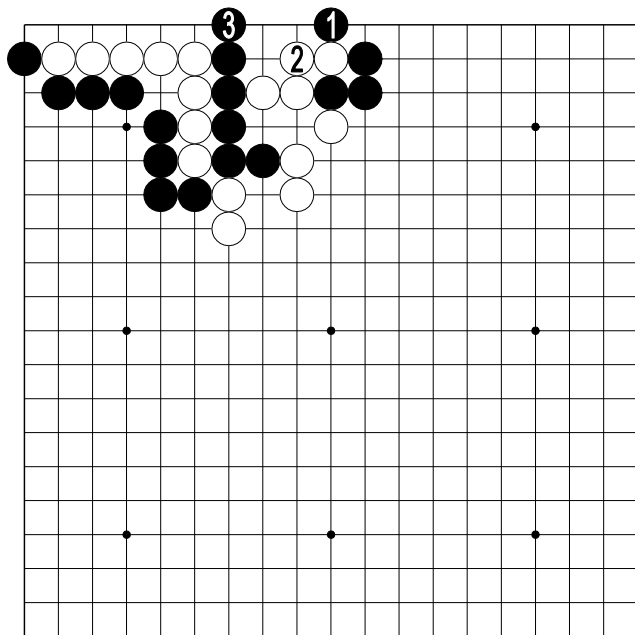


正解图

正解图 延气法

拼气对杀就是延气与收气的气数之争。

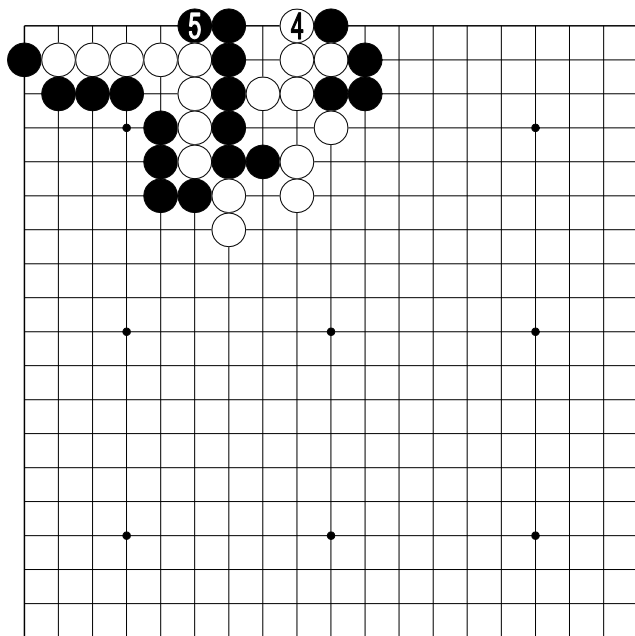
黑1打是这个型的要点。



1 图

1 图（次岸）

黑 1 打吃, 白只好在 2 位接。
黑 3 立是关联的手筋, 利用
白棋的缺陷长气。

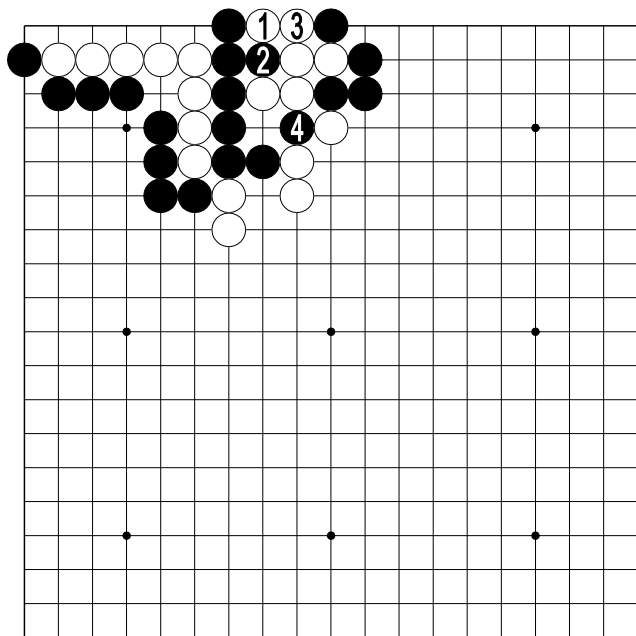


2 图

2 图（难受）

白 4 只有阻渡，不能直接紧黑气，这是不得已，也很难受。

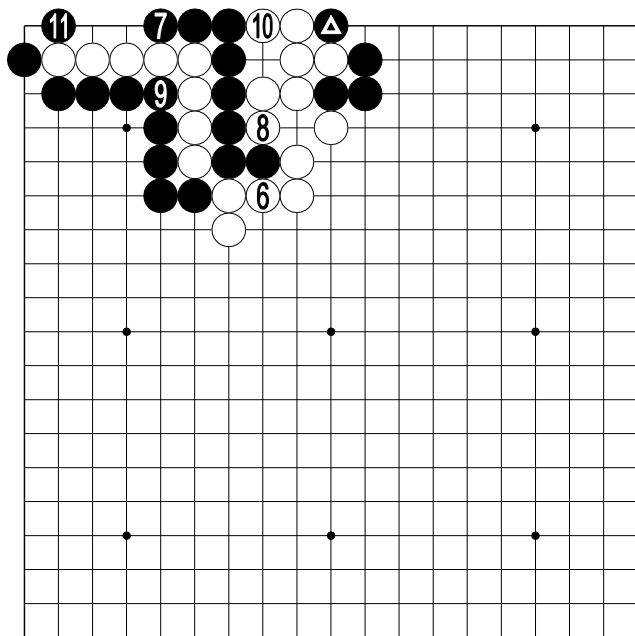
黑 5 紧气，对杀已经吃白。



3图

3图（缺陷）

白4如果拼气、紧气，黑5、7打，扑成倒扑，白崩溃。这里就是白的缺陷所在。

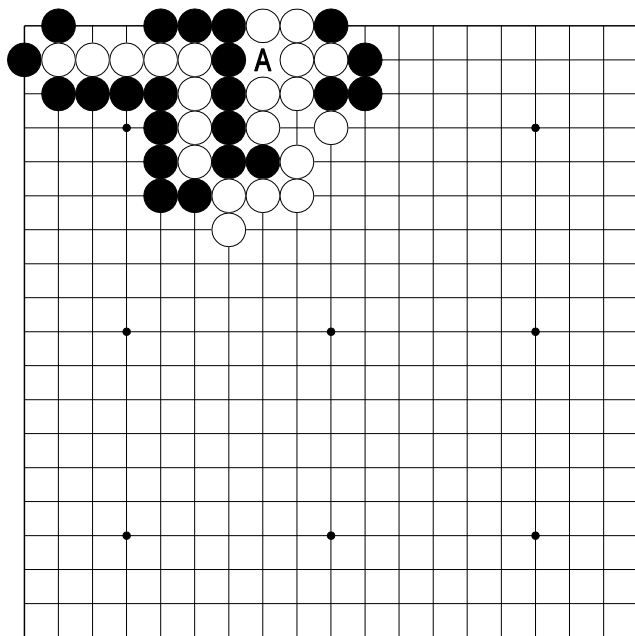


4 图

4 图（黑吃白）

那么，白从 6 开始紧气，黑 7 下至 11 是黑吃白。

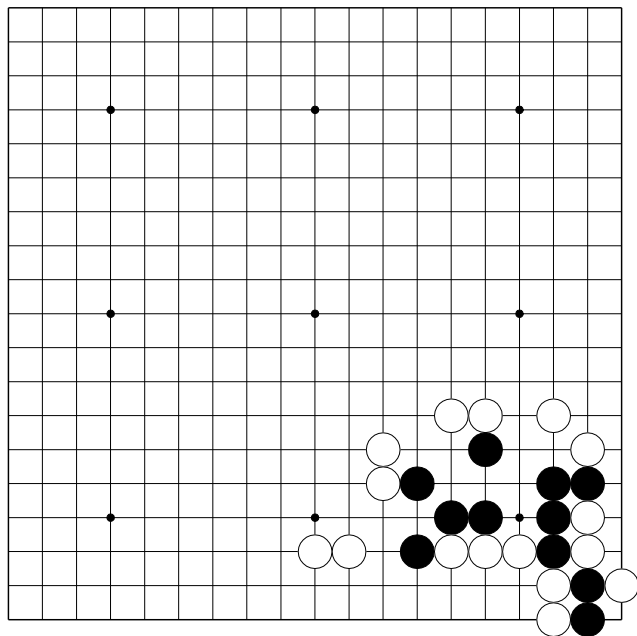
由于▲的作用，白两边都不入。



5 图

5 图（弱点）

也就是说，A 点不入是白的一个弱点。黑依靠手筋弥补了两气的不足。



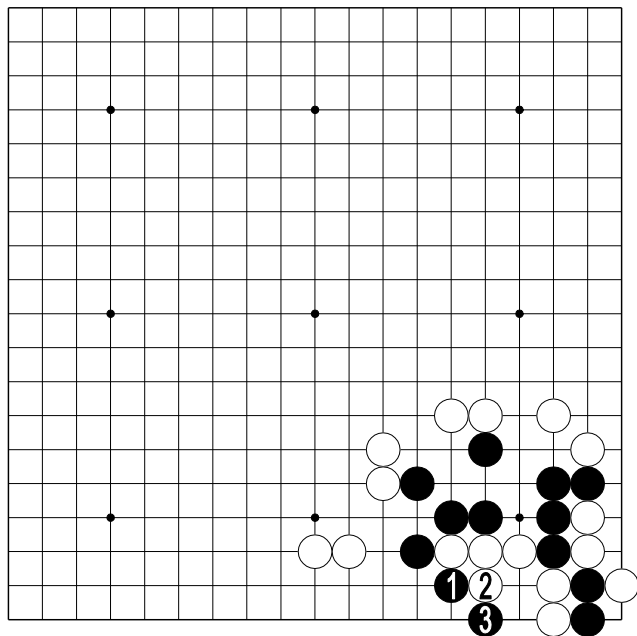
第 23 题

第 23 题 能力

黑先 有段

想吃角上的白棋？黑棋还没有这个能力。

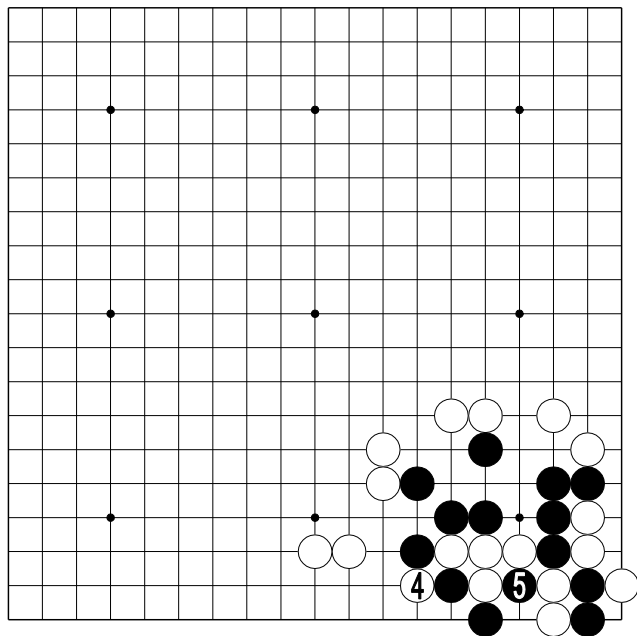
但在白没有渡过以前，先设法做活，这还是可以，尽管困难很多。



1 图

1 图（连扳）

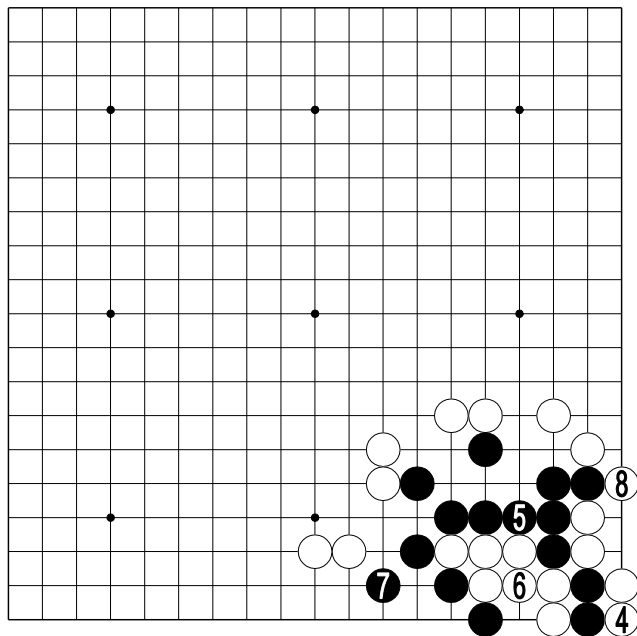
黑 1 扳，白自然 2 位挡。黑 3 连扳是巧妙的手筋，这是一手关键棋。



2 图

2 图（倒扑）

一般情况下，白总是想在 4 位打吃，但黑 5 扑入成倒扑、双打。

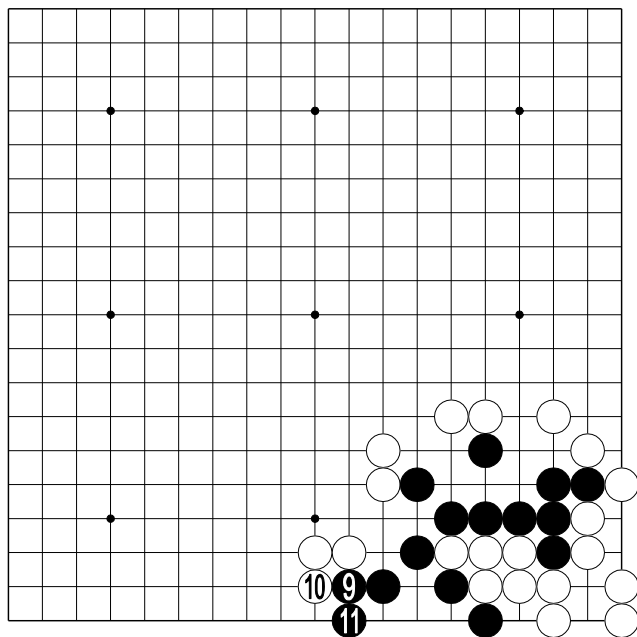


3 图

3 图（成功所在）

所以，白只好在 4 位提吃。
黑能在 5 位先手打吃，是成功所在。

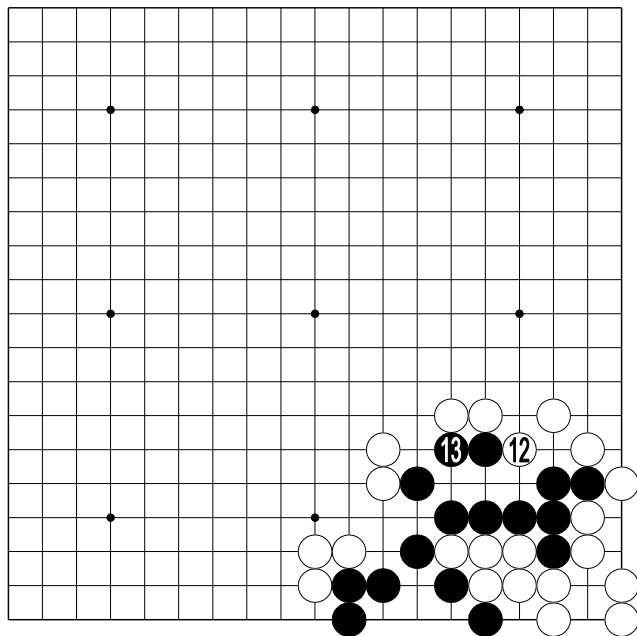
白 6 接，黑 7 虎，白只好
在 8 位渡过。



4 图

4 图（活）

以后，黑 9 爬，白 10 挡，
黑 11 扩充眼位，两个眼活棋。

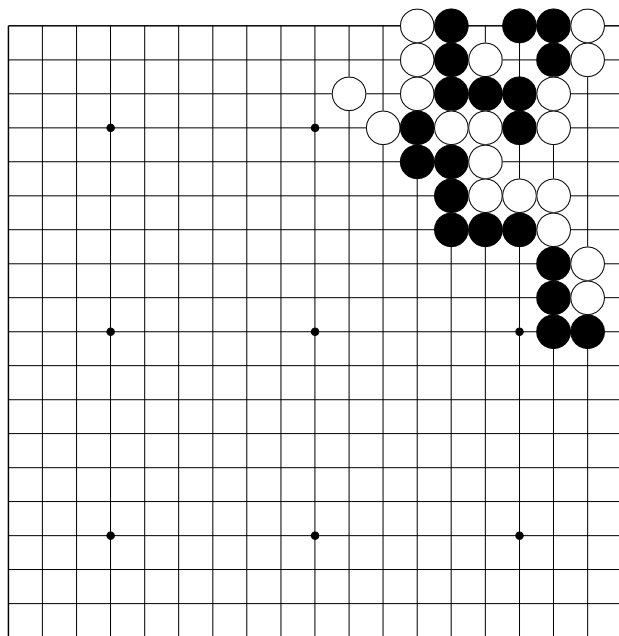


5 图

5 图（无关紧要）

白 12 虎，黑可以在 13 位确保一个眼。12，13 的两个点黑必居其一。

本题也是古典杰作。



第 24 题

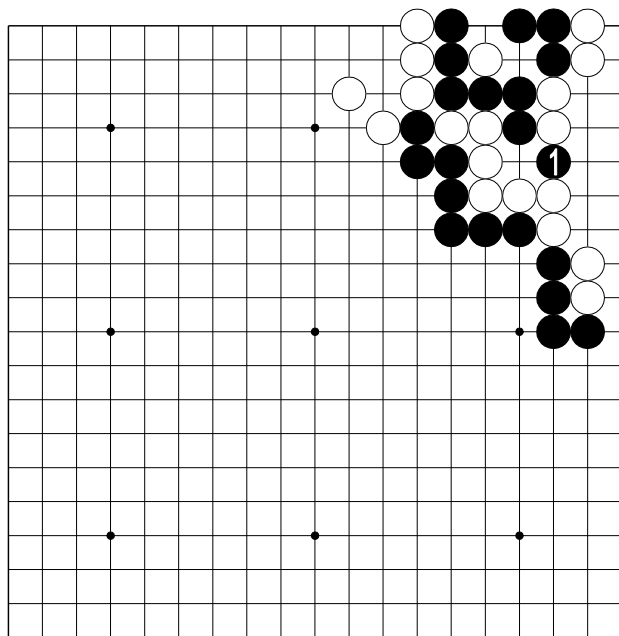
第 24 题 窒息

黑先 中级

黑即将窒息。

在实战中，也许就将它放弃掉了。

实际上现在还来得及起死回生。

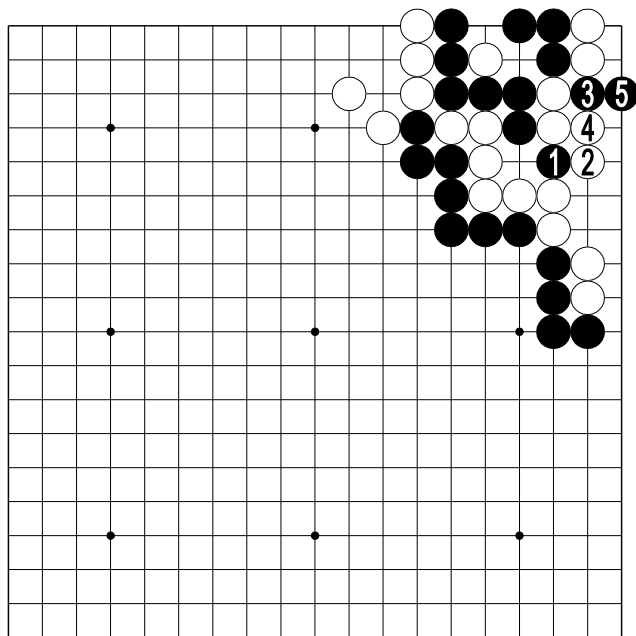


正解图

正解图 挖

黑先从 1 位挖入手。除此以外别无他法。

问题在于以后下法。

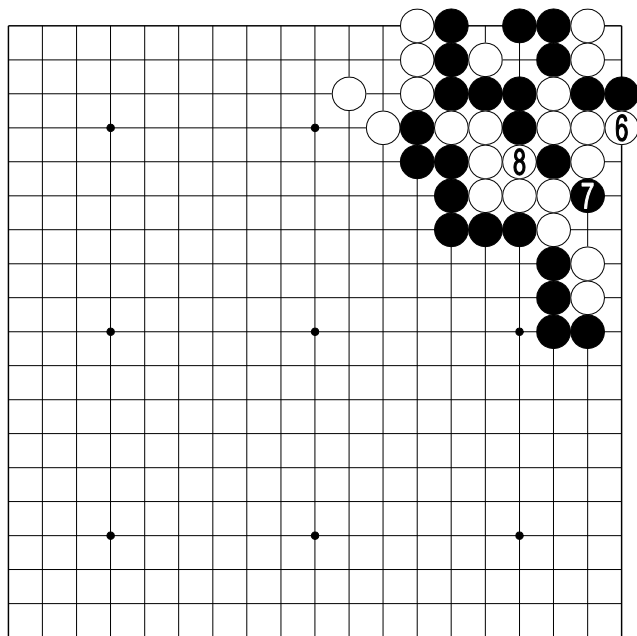


1 图

1 图（紧气）

黑 1 挖，白 2 挡，黑 3 断是好棋白 4 接，黑 5 立，能够吃到角上白二子。

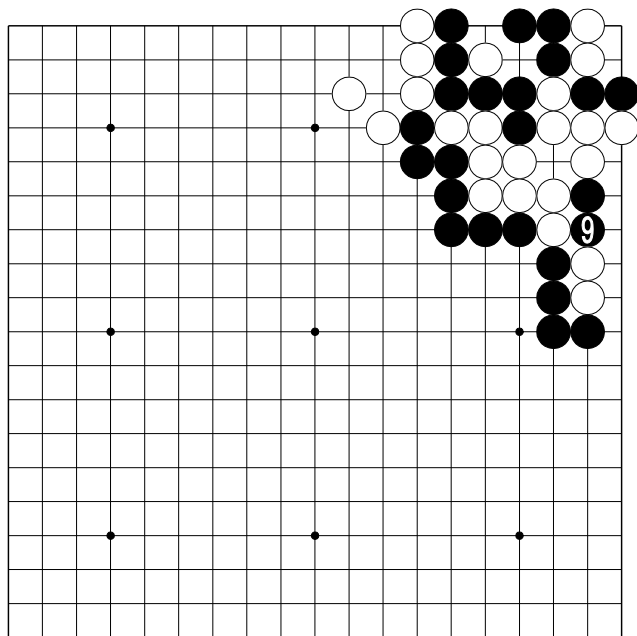
没有气是很可怕的。



2 图

2 图（顽强抵抗）

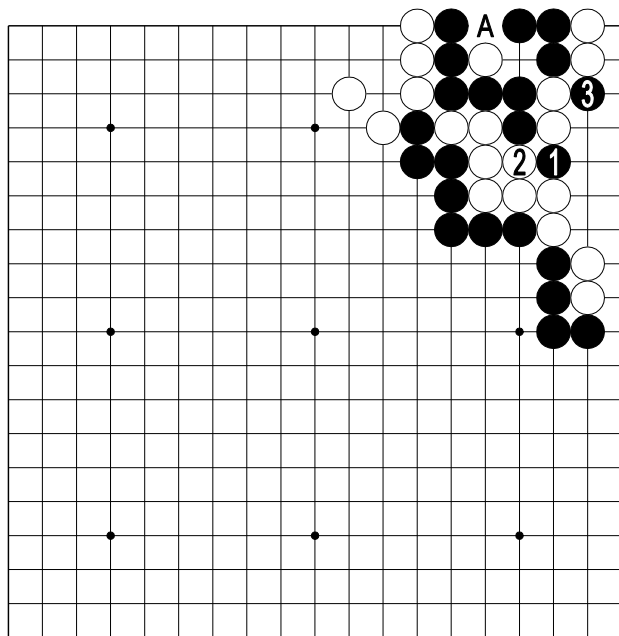
以后，白如果顽强抵抗，只能是在 1 位打。但黑 2 打，让白 A 提之后……



3 图

3 图（白大损）

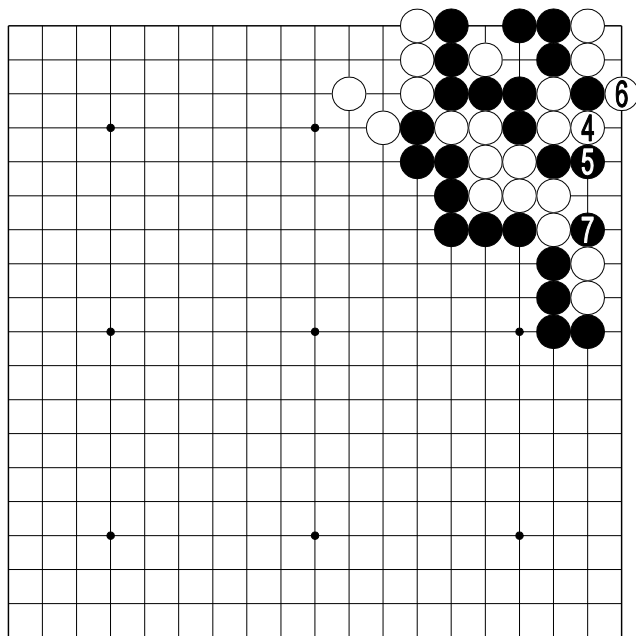
黑4断接不归,白损失更大。
结果,只能弃掉角上白二
子,让黑成话。



4 图

4 图（时机）

黑 1 挖，白 2 从上面打，黑 3 断是好时机。此刻黑若稍有失措，就可能被自在 A 位吃掉。

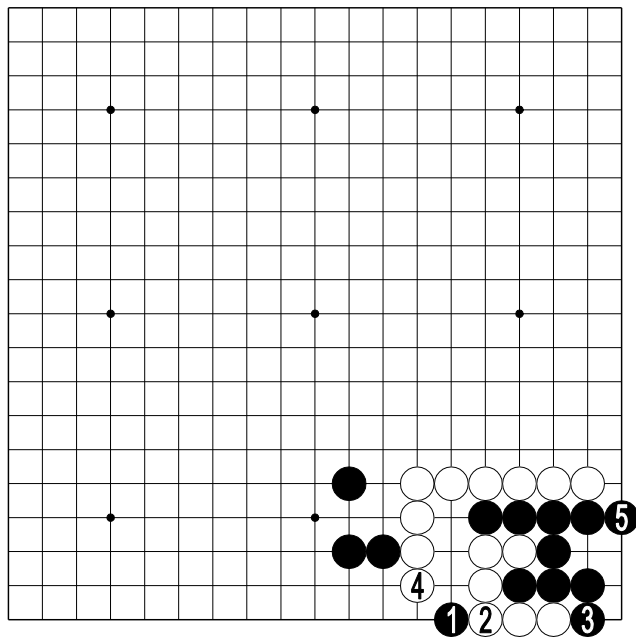


5图

5图（活）

白4打，黑5反打，让白6提吃，黑7断吃。

总之，不管怎么走黑总能活。

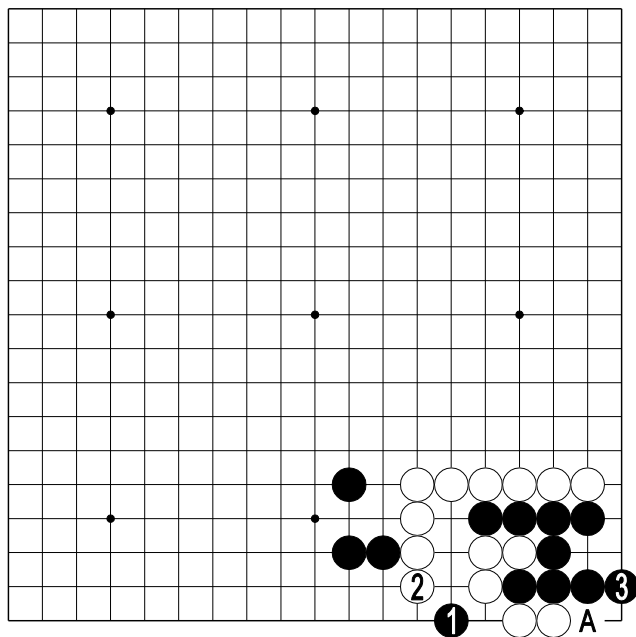


1 图

1 图（简单）

黑 1 点，白如在 2 位接就简单了。

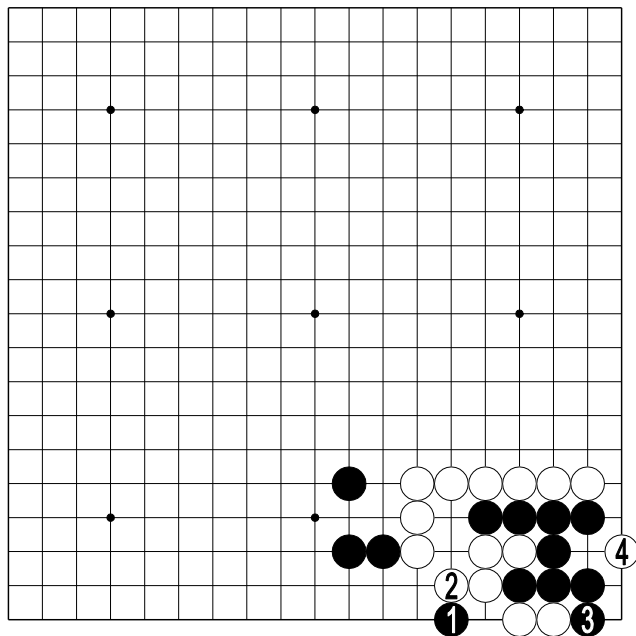
黑 3 挡先手（有黑 A 的吃），待白 4 补后，黑 5 成活。



2 图

2 图（白难办）

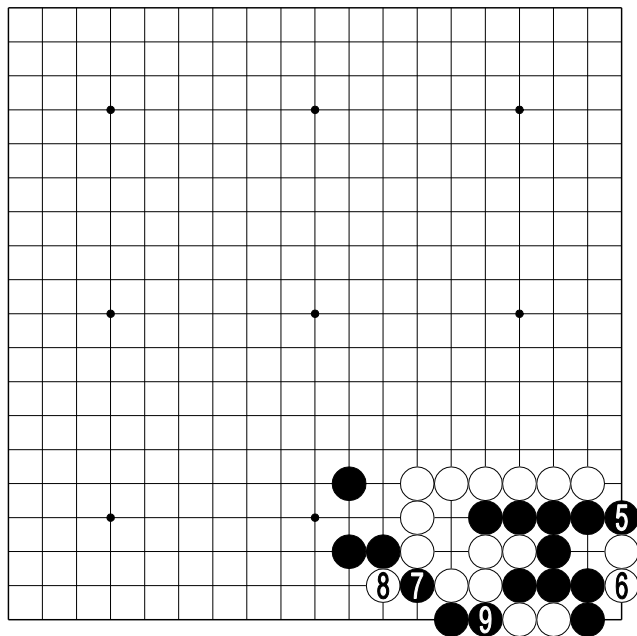
黑 1 点，白 2 立，黑 3 立是使白难以应付的一手棋白不可能伸进 A 位送三子，所以黑明显是活棋。



3 图

3 图（怎么样？）

黑 1 点，白走 2 位，情况比较复杂。这时，黑可在 3 位挡，白 4 当然点，破黑眼位。

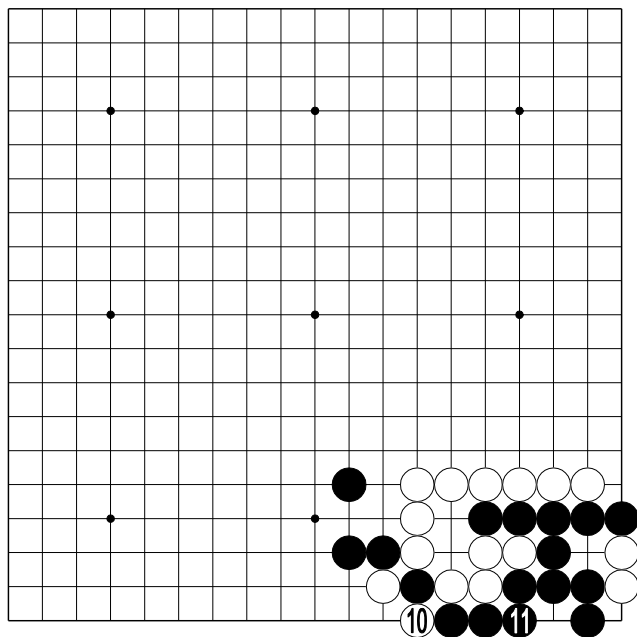


4 图

4 图（妙手）

黑 5 挡，白 6 伸入，黑 7 卡是妙手。

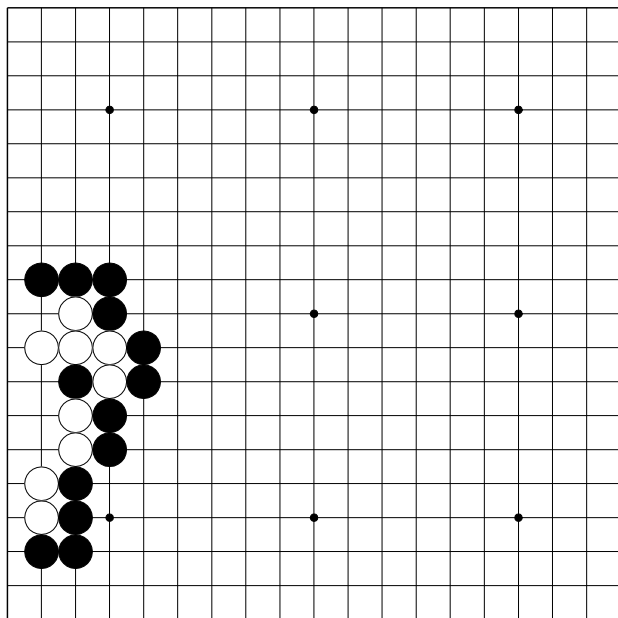
白 8 断，仅此一手。黑 9 提，这仍然是白难以应付的一手棋。同时打吃白四子。



5 图（活）

让白 10 提，黑 11 接正好两眼成活。

这是耐人寻味的一个问题。



第 26 题

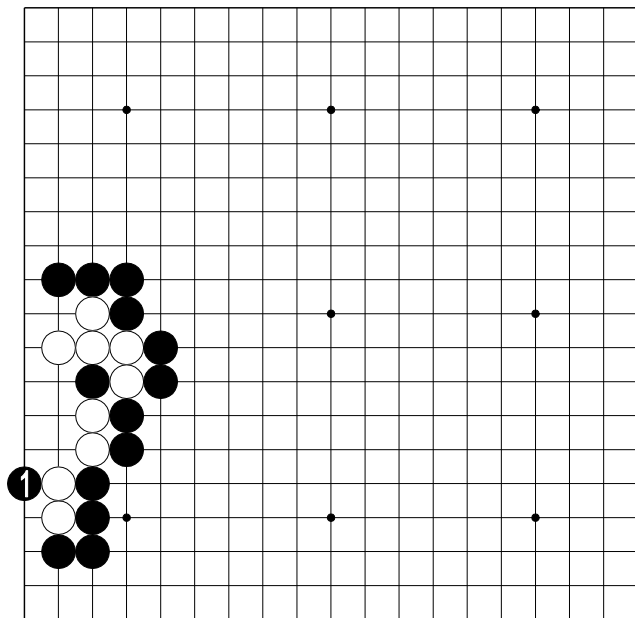
第 26 题 不完整

黑先 有段

吃黑一子貌似很坚固的白棋，实际棋形还不完整。

即使这么提示，还有很多人看不出问题所在。

不错，这是一例很难的问题。

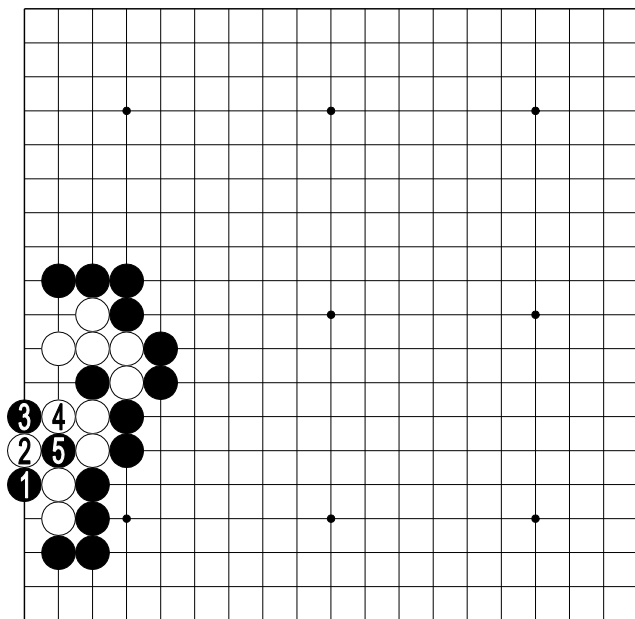


正解图

正解图 夹的手筋

黑 1 夹。

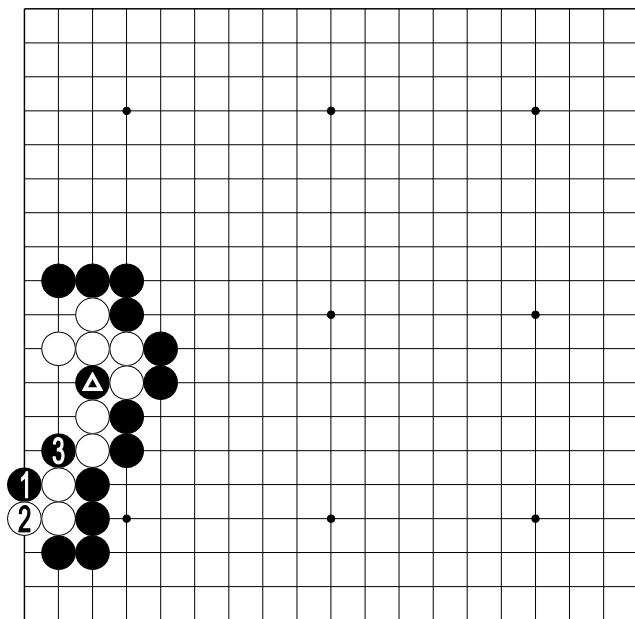
这是不被人注意的一手棋，
死活手筋往往正是这种手段。



1 图

1 图（劫）

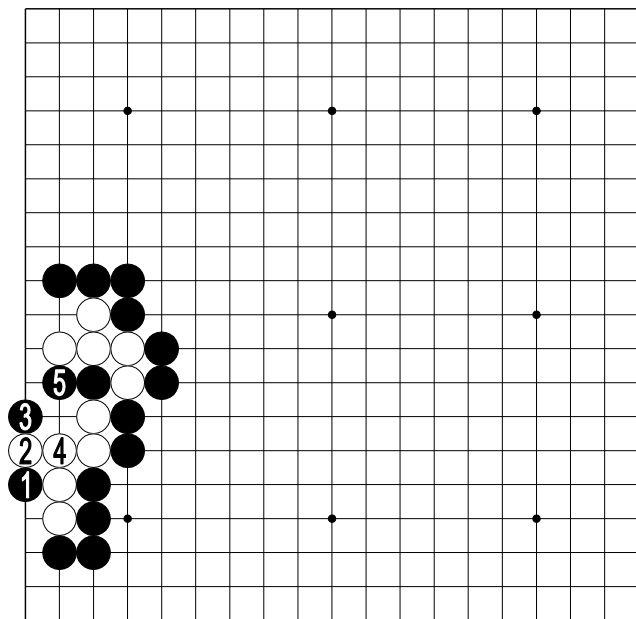
首先让大家看一下正解。黑 1 夹，白 2 虎，黑 3 吃，白 4 吃，黑 5 提成劫。



2 图

2 图（双打）

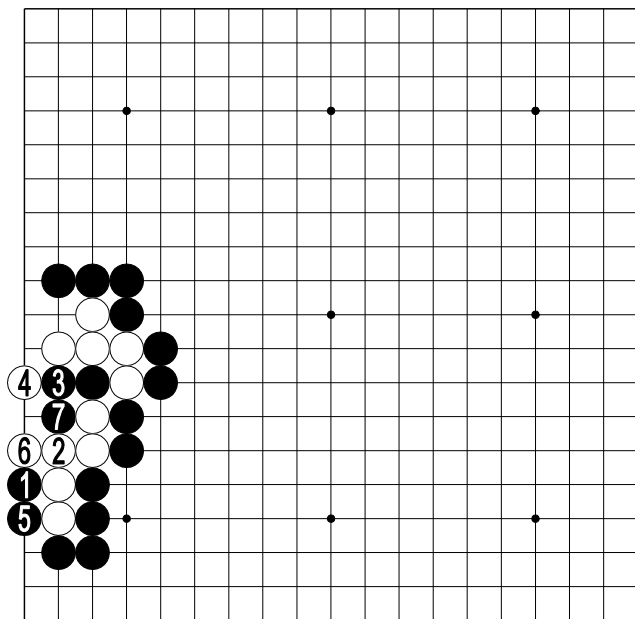
下面再研讨一下这样走的原因。黑 1 夹，白如在 2 挡，黑 ▲就发挥作用，黑 3 双打，白崩溃。



3 图

3 图（不入）

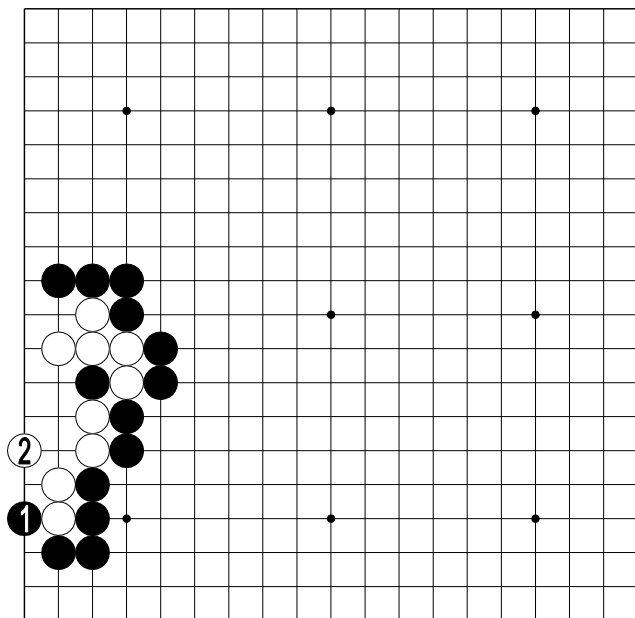
黑 1、3 夹打，白如在 4 位接，黑 5 拖出，白两边都不入，死。



4 图

4 图（曲三）

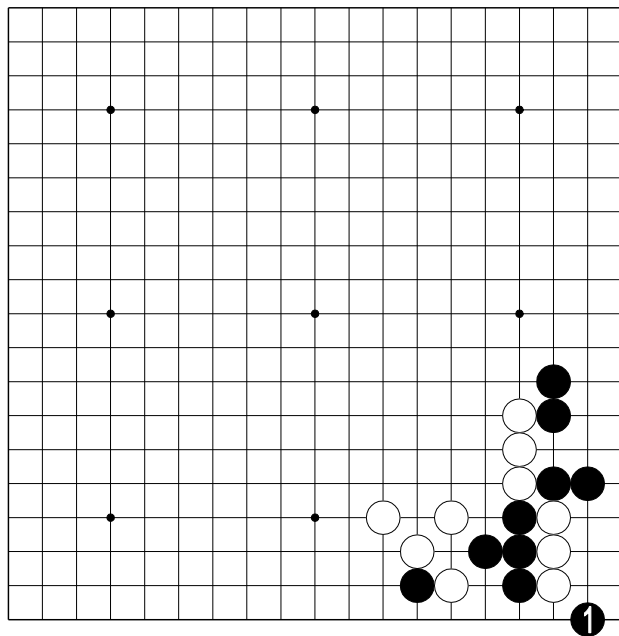
黑 1 夹，白 2 接，黑 3 长出。
白 4 扳打，黑 5 接回，与
白 6 交换后，黑 7 曲成曲三。
所以打劫是必然结果。



5 图

5 图（失败）

格言中虽说“杀棋先扳”，但此形中黑 1 提却不能奏效。被白 2 虎一手就轻松地活净了。

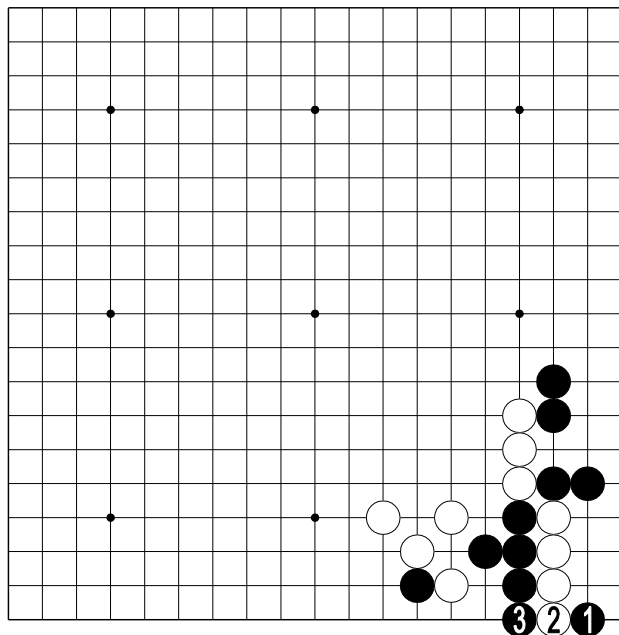


正解图

正解图 点的手筋

黑 1 点。

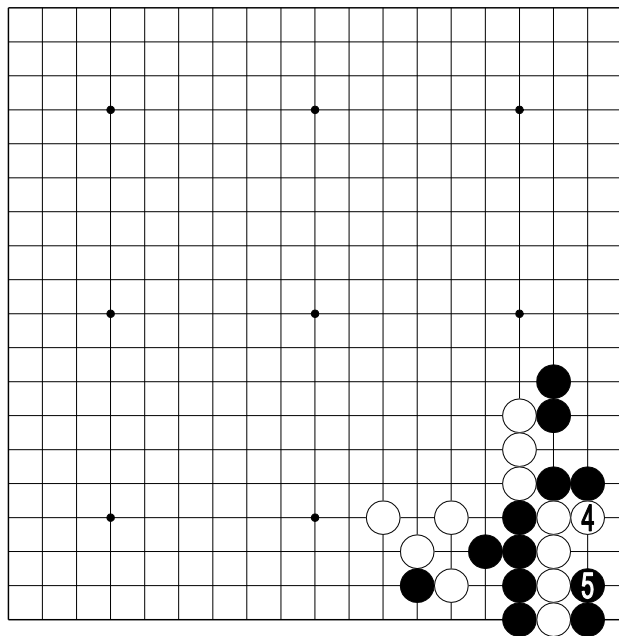
此刻不能急于紧气。为什么?非此着不可。



1 图

1 图（黑吃白）

黑 1 点，估计白在 2 位挡，
黑 3 再紧气，三气对四气，黑吃
白。

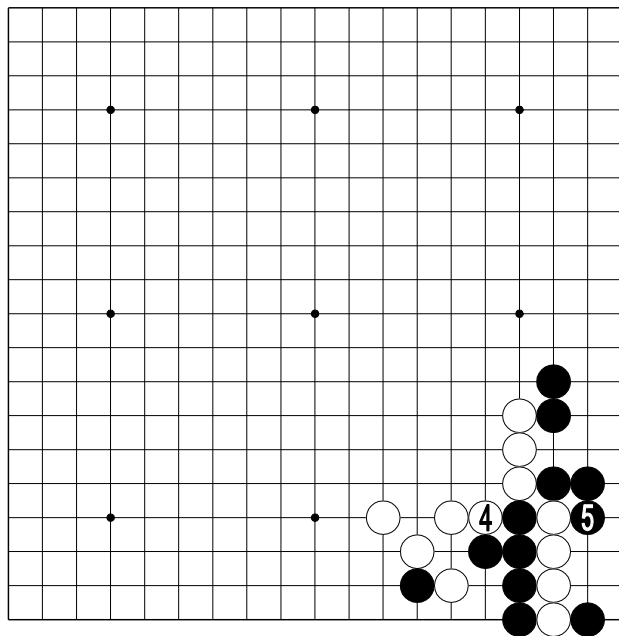


2 图

2 图（轻而易举）

接着，白如在 4 位挡，黑在 5 位长。

实际，这是白紧自身的气，不值一提。



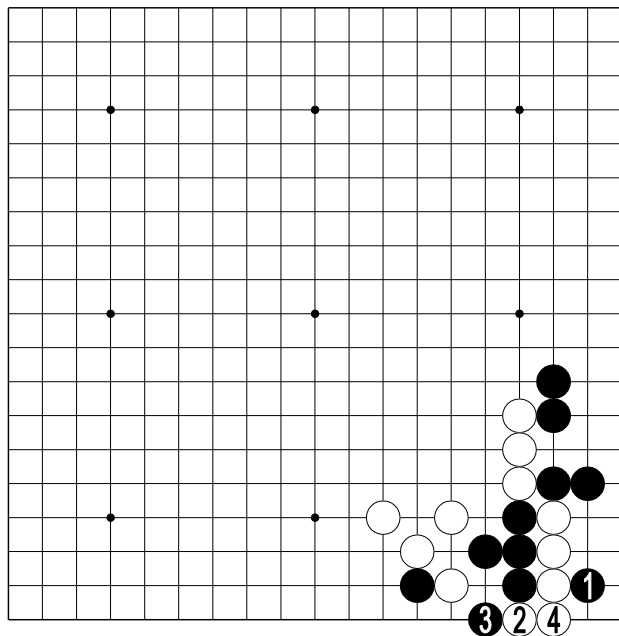
3 图

3 图（气长）

白自然是在 4 位挡,黑 5 也紧气。

连劫都没有,黑快一气。

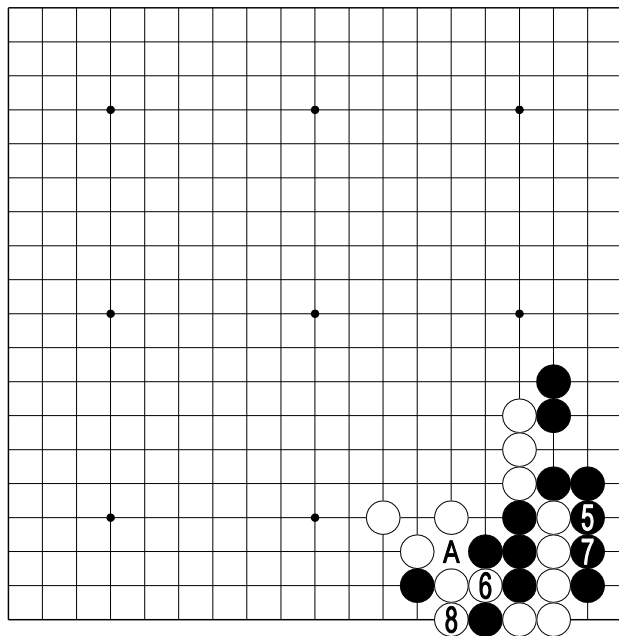
但是……



4 图

4 图（失败）

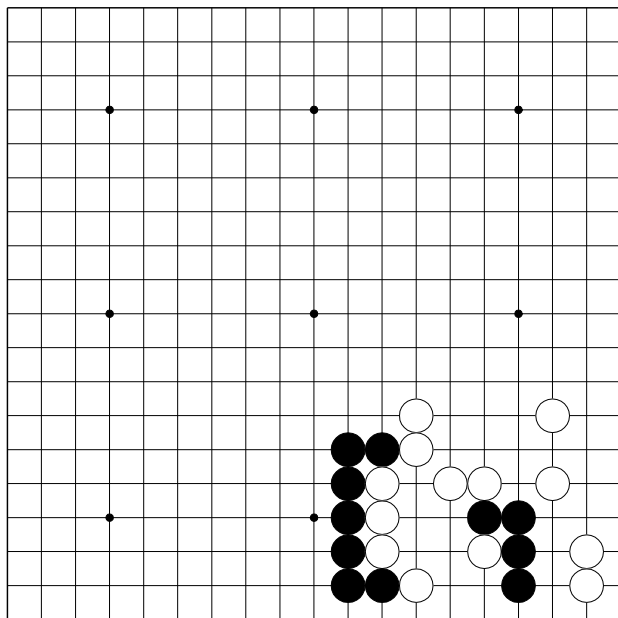
如果说只要紧气，不管怎么都可以，那么，黑 1 夹，被白 2、4 扳接，反而被吃，真是不可思议。



5 图

5 图（不入）

黑 5、7 只能是紧气，但被白 8 提吃后，黑 A 点不入，被白吃。



第 28 题

第 28 题 援救

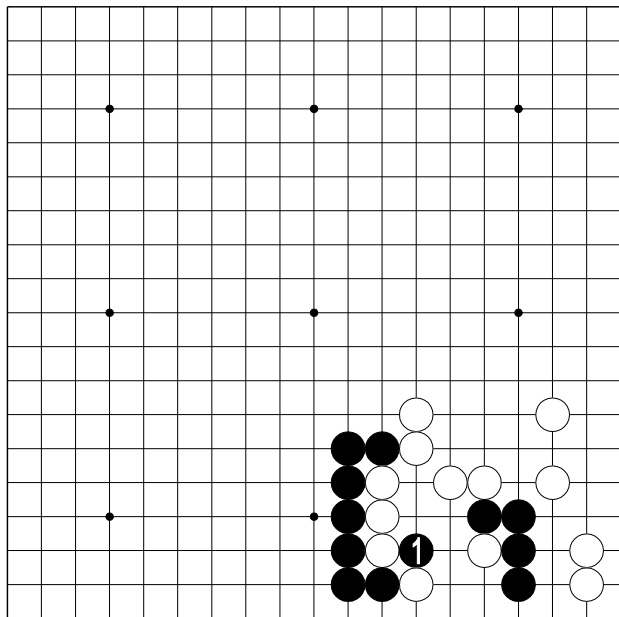
黑先 中级

黑四子很孤立，如果仅靠自身的力量是怎么也不行的。

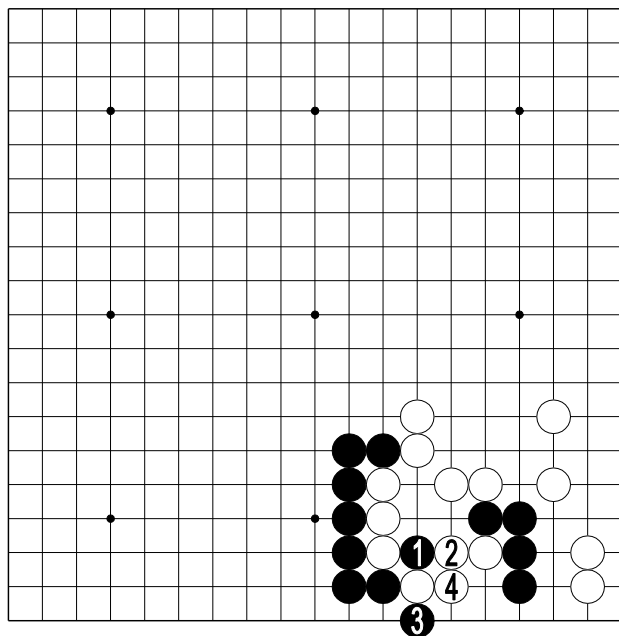
必须由外援来救助。也就是说，要渡过。

正解图 从断入手

黑先从 1 位断入手，既然要渡，却不走一条钱，因为现在只是在做准备工作。



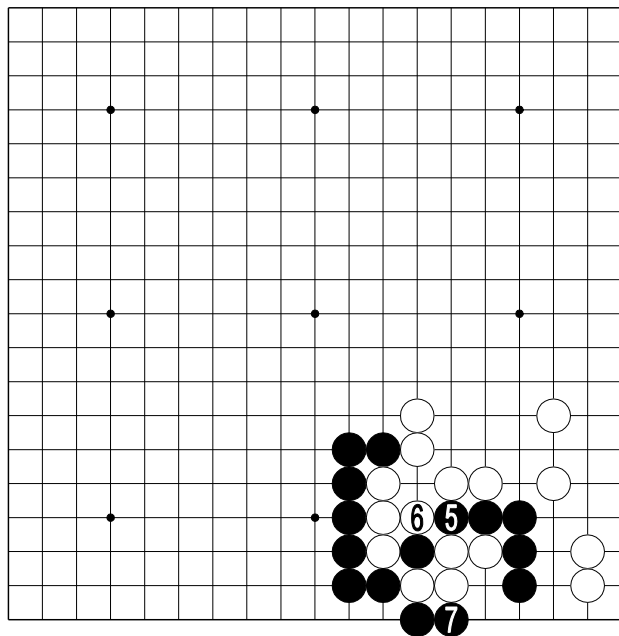
正解图



1 图

1 图（打）

黑 1 断，白 2 吃，仅此一手。两手交换后，黑再在 3 打，白自然在 4 位接回。

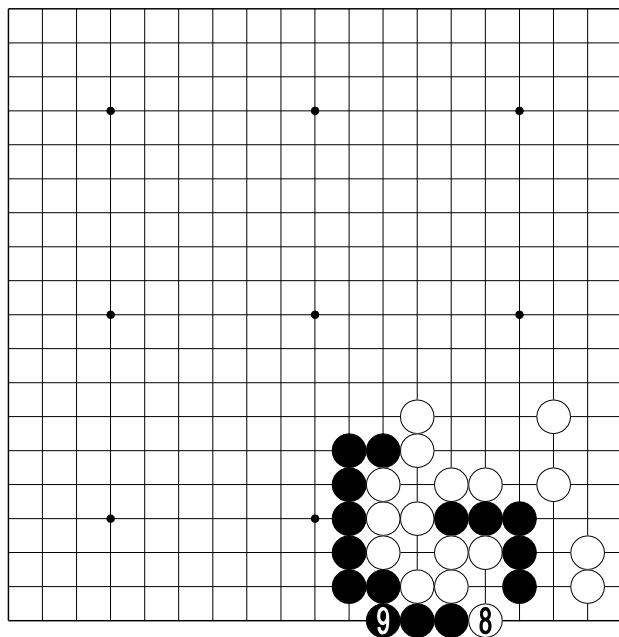


2 图

2 图（从中间冲）

然后，黑 5 从中间冲。

让白 6 提，黑 7 再爬是决胜点。



3图

3图（接不归）

白8打，黑9接大功告成。
由于是接不归形，白己无法
阻渡。