

下一手

第二十三册

提高打劫的能力

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

本册是关于打劫，以及由打劫而派生出来的各种问题。

无论什么样的劫，为了能取胜，就必须有正确的判断。另外，打劫时还能遇到假劫、损劫的情况，都不能掉以轻心。

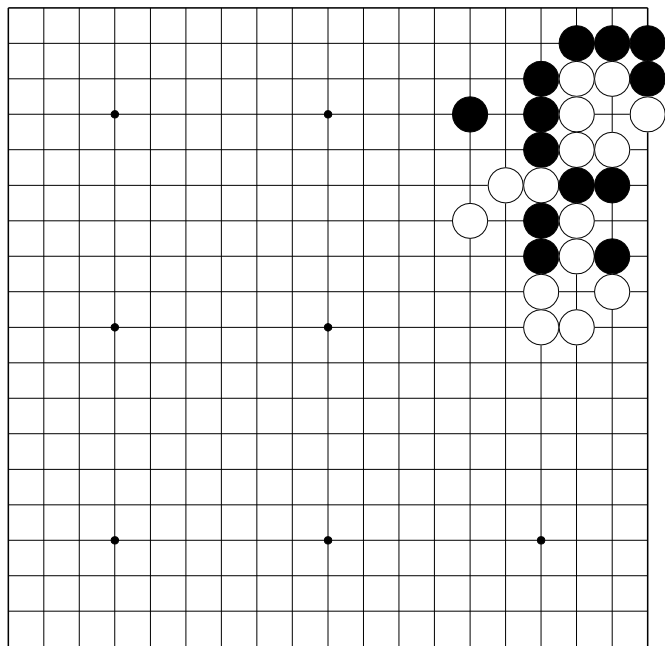
选用适当的劫材，能品味到打劫的妙处，随着棋力的提高，你的打劫技术也会更加高明。

书中共选出打劫的例题 23 题，其中初级 1 题，中级 12 题，上级 9 题，有段 1 题。

请你积极地、勇敢地同劫展开挑战吧。

目 录

- | | | | |
|--------|------|--------|------|
| 第 01 题 | 劫 | 第 13 题 | 白棋恶手 |
| 第 02 题 | 巧渡难关 | 第 14 题 | 兼顾官子 |
| 第 03 题 | 连环劫 | 第 15 题 | 先手便宜 |
| 第 04 题 | 恶手 | 第 16 题 | 假劫 |
| 第 05 题 | 杀气 | 第 17 题 | 着手问题 |
| 第 06 题 | 先手 | 第 18 题 | 吃法 |
| 第 07 题 | 切断 | 第 19 题 | 一只眼 |
| 第 08 题 | 应用 | 第 20 题 | 对攻 |
| 第 09 题 | 一箭双雕 | 第 21 题 | 无条件 |
| 第 10 题 | 死活 | 第 22 题 | 白的反击 |
| 第 11 题 | 眼形 | 第 23 题 | 计算能力 |
| 第 12 题 | 呆滞 | | |

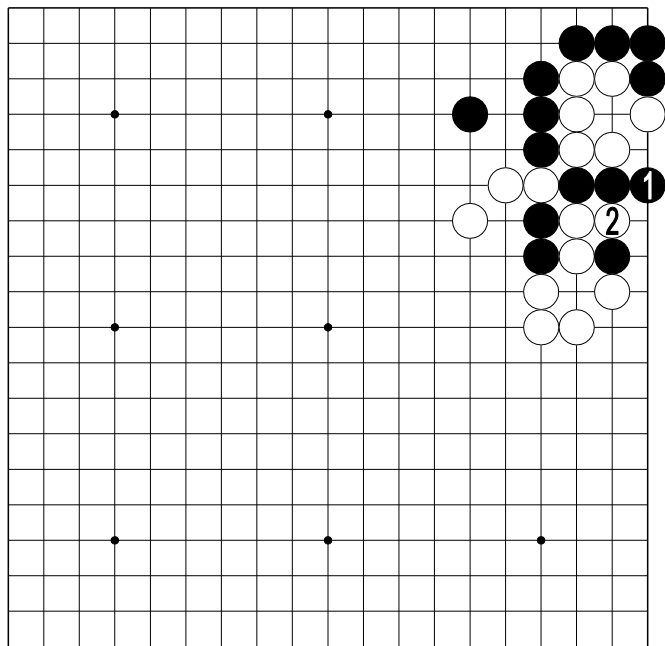


第1题 劫

黑先 中级

首先要想一想做劫的手段。
这是与右边的白棋杀气的形，下一手是急所。除此着外，黑走别处都不行。

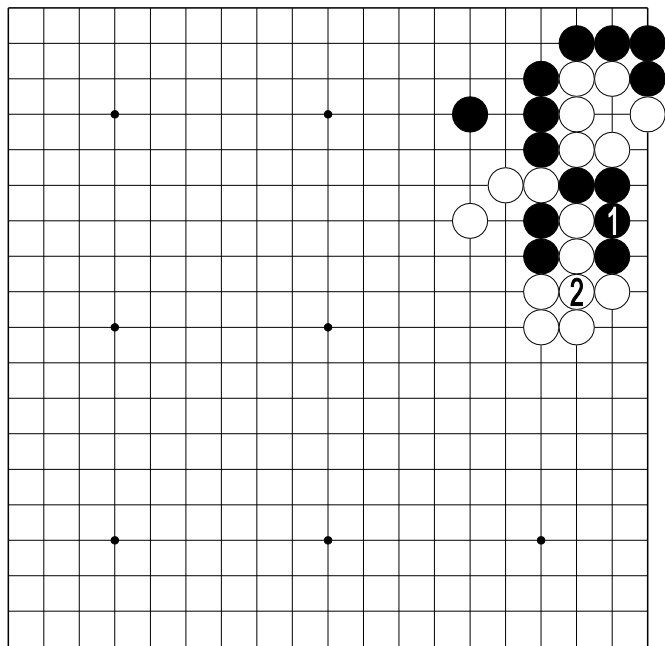
第1题



2 图

2 图（失败）

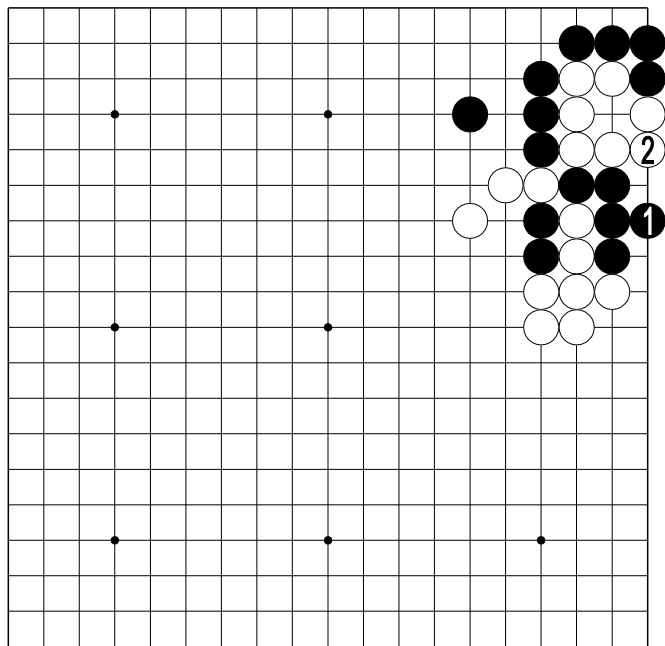
黑 1 立纯粹是失败之例。被白 2 一冲，成为最典型的“有眼杀无眼”棋形。



3 图（恶手）

黑1打吃是恶手,白2粘后,黑棋便无计可施。

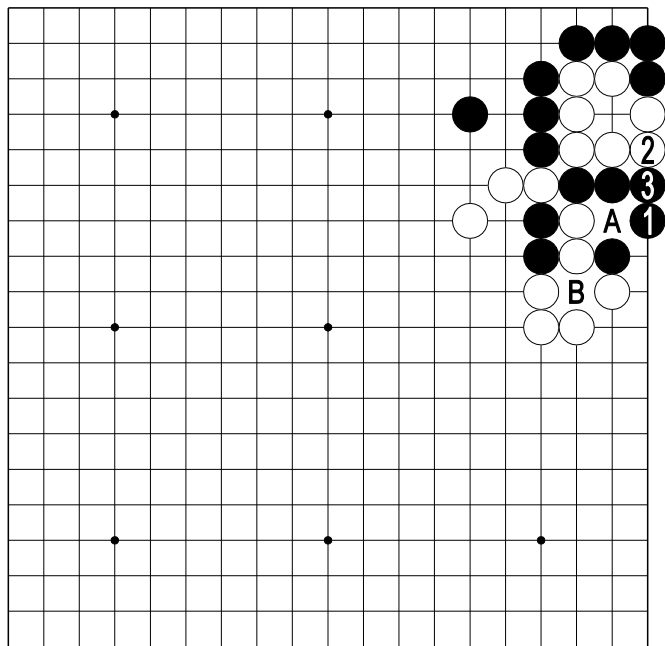
3 圖



4 图

4 图 (不入气)

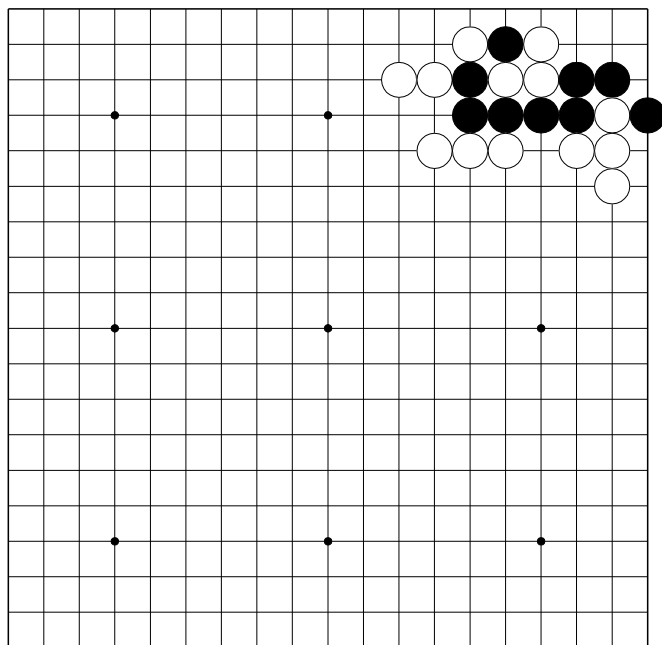
继前图之后，黑再想走1位做劫，为时已晚。白2后黑失败。



5图

5图（差别）

这是正解图的变化图。当黑1时白若走2，黑走3即可叫吃。显然，黑A白B，是黑自己撞气的坏着。

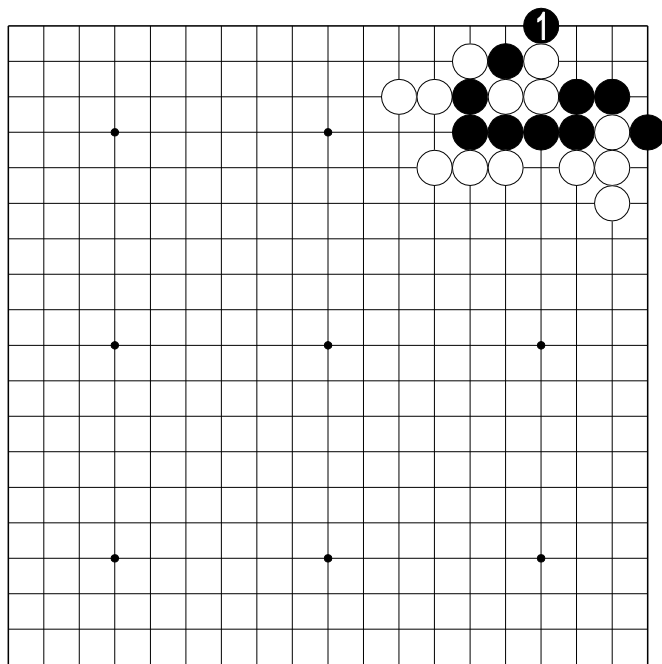


第2题

第2题 巧渡难关

黑先 上级

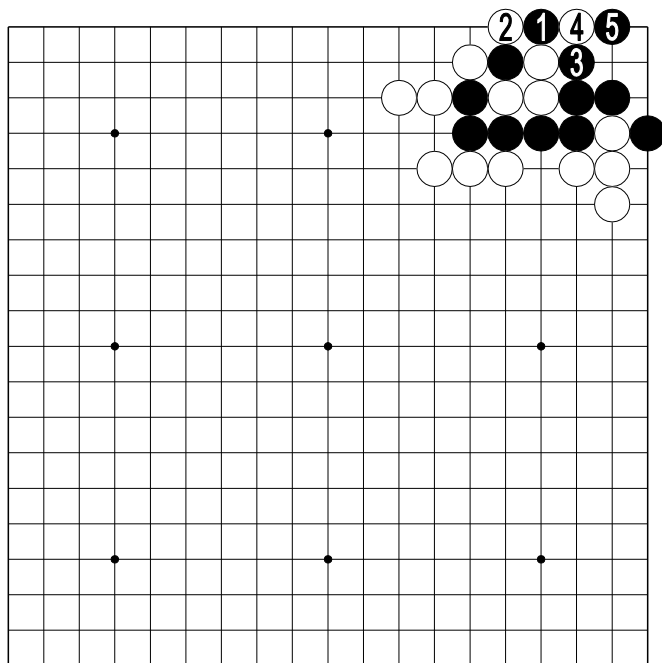
这是黑靠打劫来巧渡难关的棋。角上平凡地挡。已没有做两只眼的地方，黑要想办法怎样利用被吃的子。



正解图

正解图 勒吃

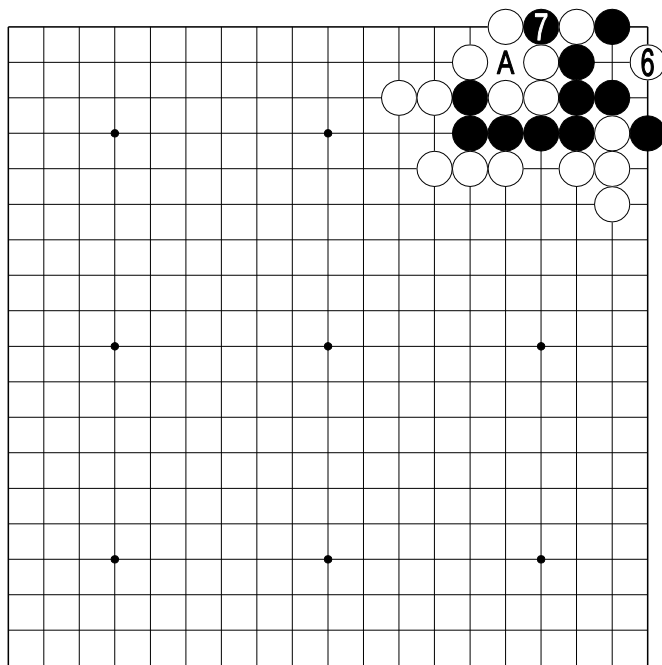
黑1从下边打吃敏锐，滚打勒吃之后，瞄着吃白三子的接不归。



1 图

1 图（次序）

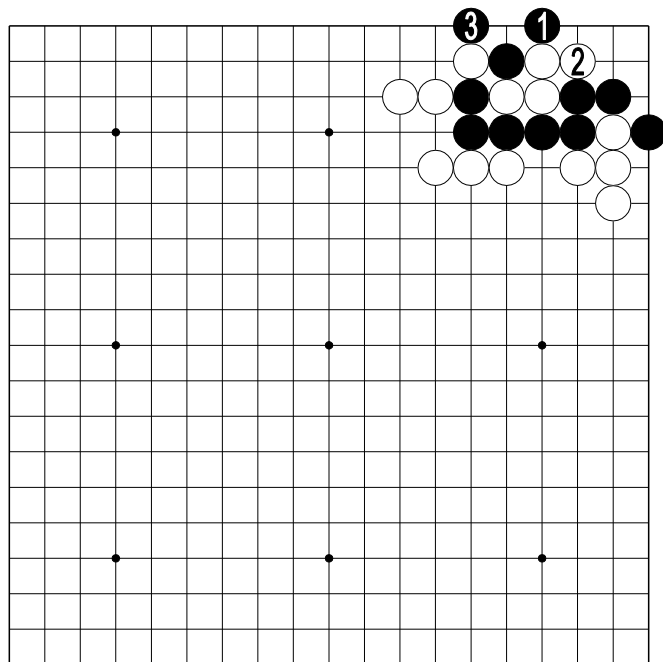
白当然要在 2 位提，黑 3 打后再于 5 位叫吃，已快要构成两只眼的形状了。



2图

2图（劫）

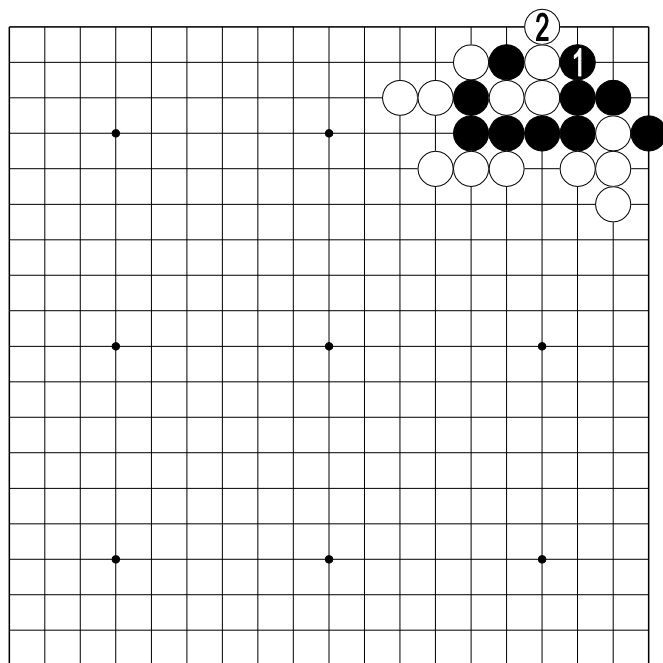
白虽可在6位点进行反击，黑7便采取提劫的最强手段。不用说，黑如劫胜，于a提起，棋也就活了。



3图

3图（变化）

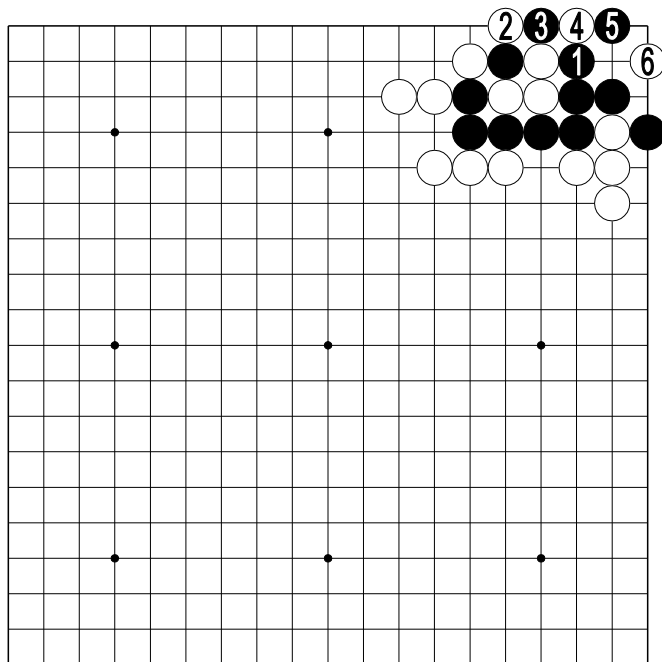
白若在2位长的话，黑3位打，仍可成劫。白虽然是先手劫，但打败的时候比前图损失大。



4 图（失败）

黑 1 若这样打吃白则 2 位立，就毫无做眼的余地了。

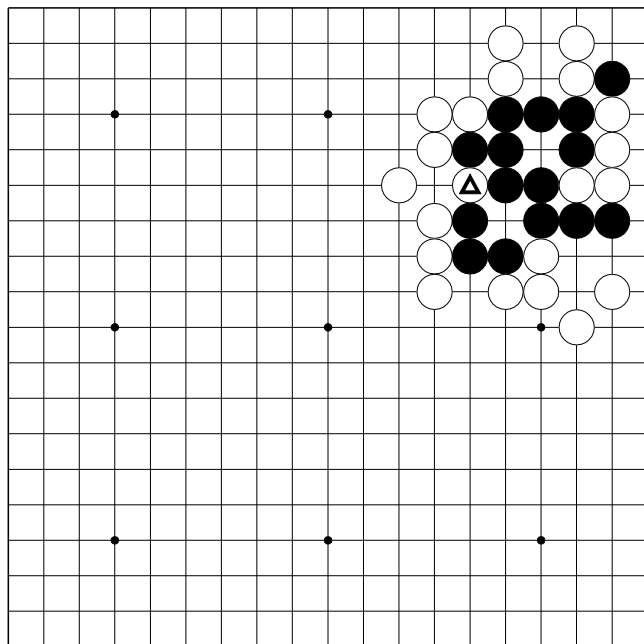
4 图



5图

5图（复燃）

只是白也切忌在2位提，否则黑3扑入，至白6止，又恢复到2图的形状。务请注意。

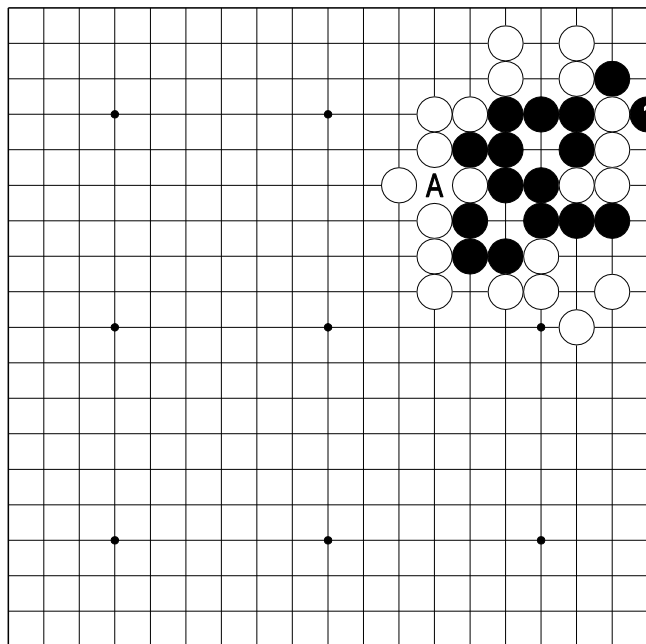


第3题

第3题 连环劫

黑先 上级

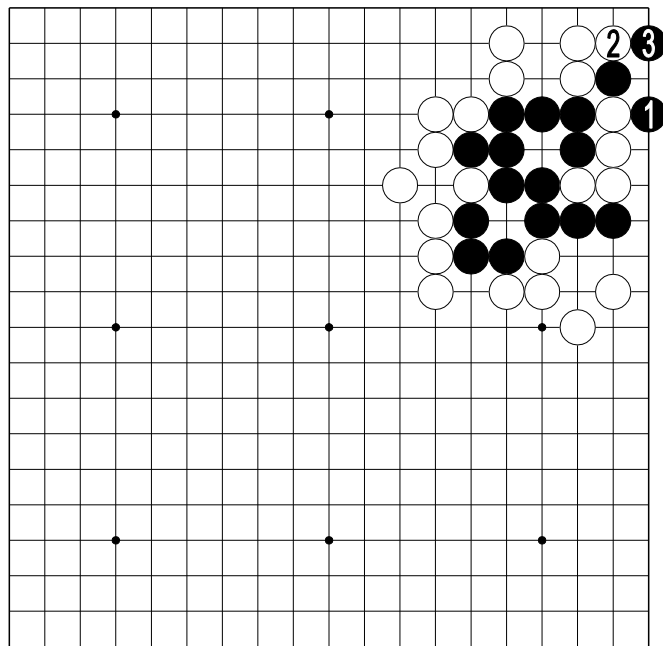
白▲提劫后，黑成打劫活，
但要注意右边的棋形。这种解决
的好方法很适用于实战。



正解图 连环劫黑棋活

黑走 1 位扳，白当然无暇去
A 位粘劫。

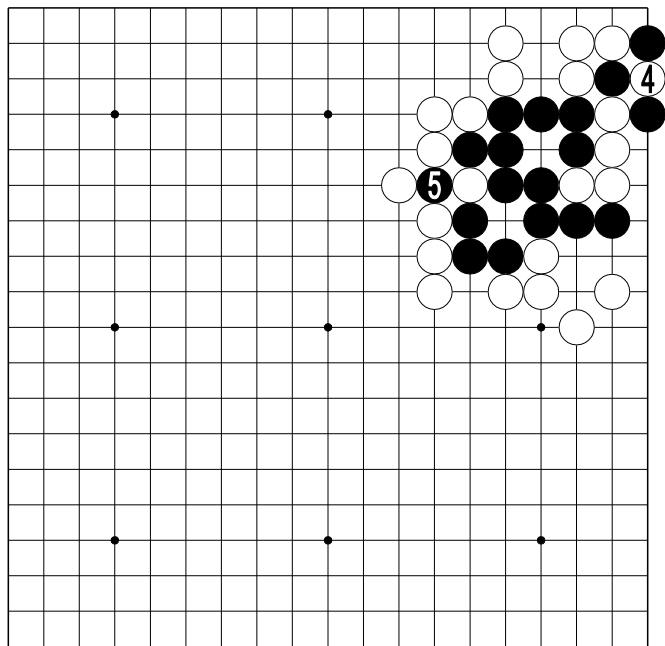
正解图



1 图

1 图（劫）

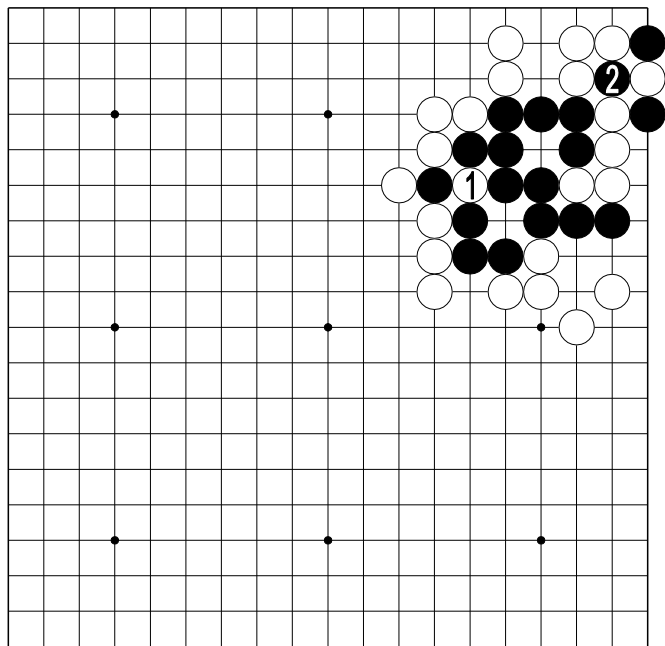
白虽可 2 位打，但黑 3 后又做成一劫，其结果将如何演变？



2 图（连环劫）

白 4 若提劫的话黑 5 也提。
无论哪个劫打胜了，黑都可以活。

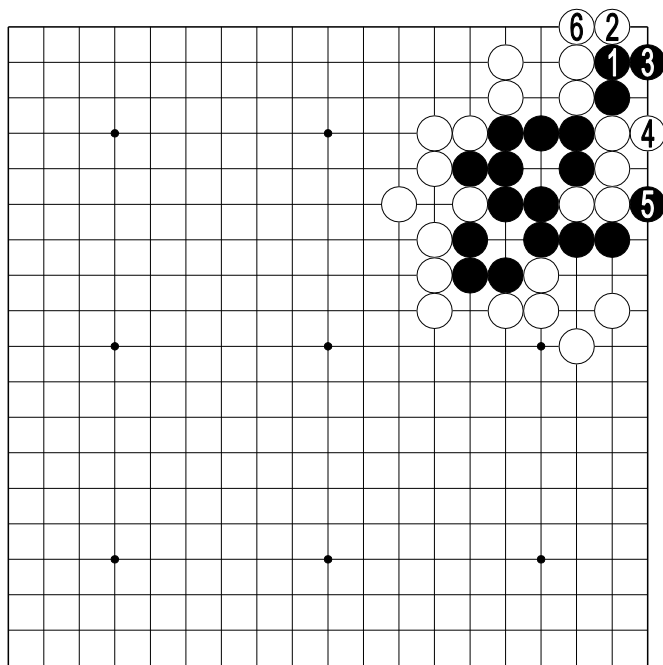
2 图



3图

3图（同样活棋）

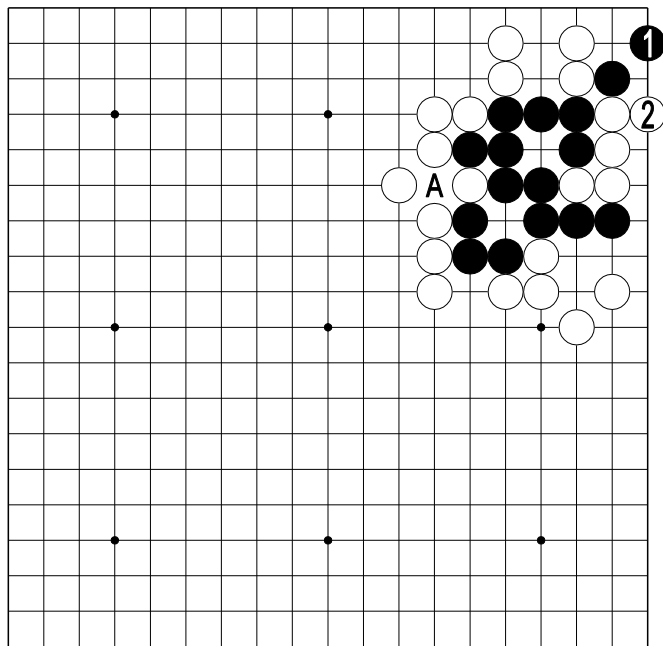
比如白在别处找到劫材后又走1位提，黑便走2位，也就是说，成为连环劫后，等于无条件活棋。



4 图

4 图（失败）

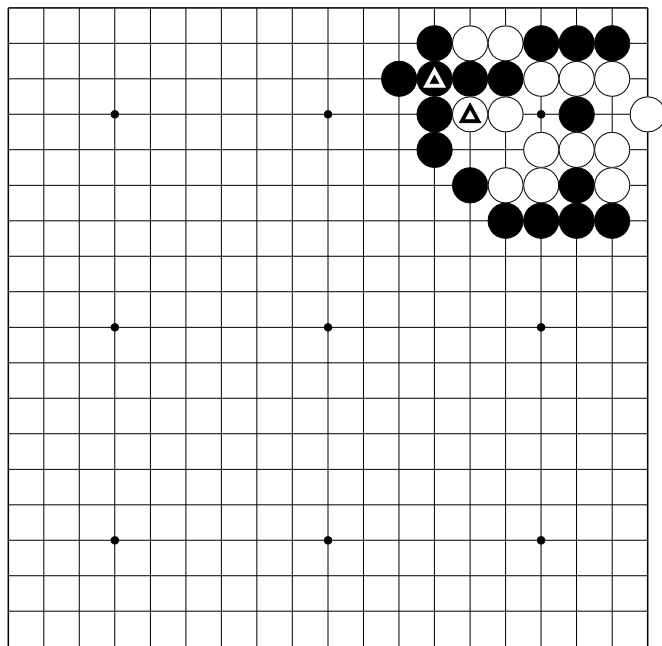
除了扳之外，其他的着法均无效果。对于黑 1 爬，白 2 位扳，至白 6 止，黑不够气。



5图

5图（无异）

黑走1位小尖时白也走2位急所。黑仍须靠A位打劫来决定生死。



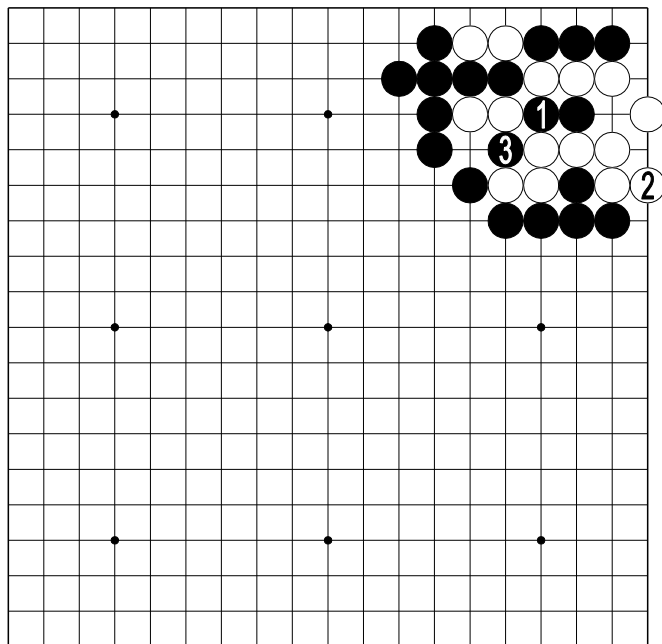
第4题

第4题 恶手

黑先 中级

白在别处打劫时，为找劫材，使白△与黑▲交换了一手。这是一着大恶手。

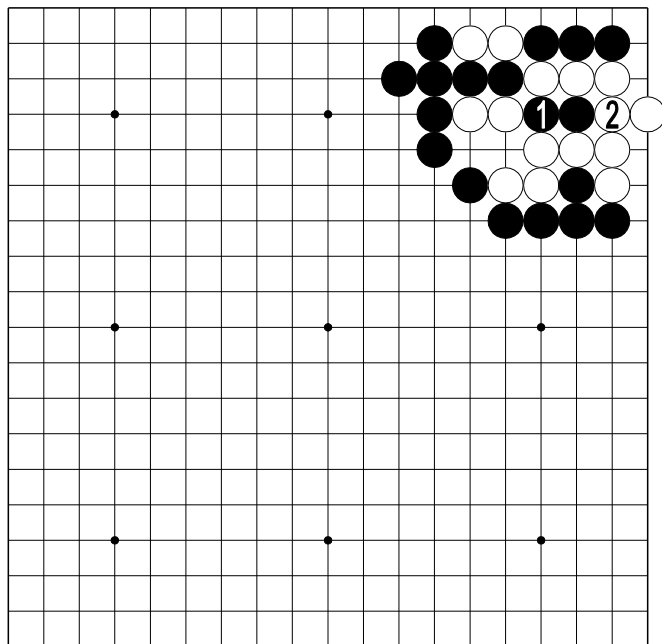
黑这时将产生怎样的手段呢？



1 图

1 图（白死）

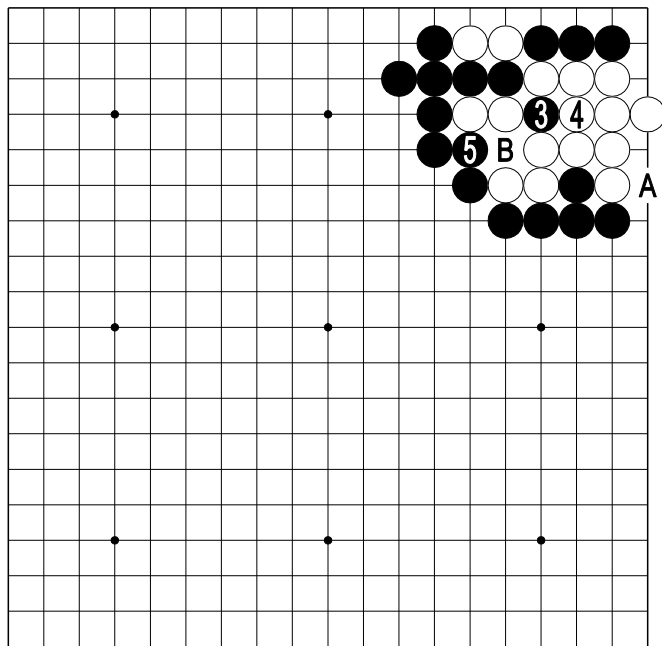
白走 2 位似乎可以做活，但
黑 3 再扑，白棋就变成假眼而死。



2 图

2 图（变化）

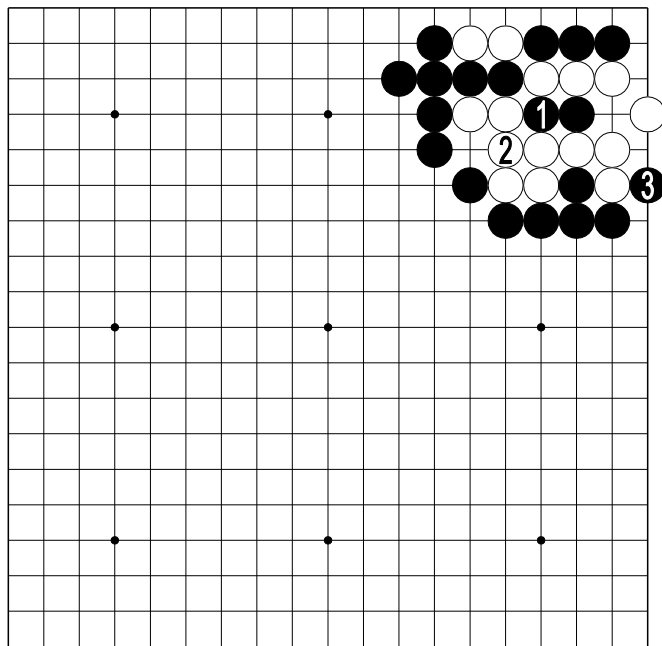
那么，白 2 提起如何？仍然毫无益处。



3图

3图（相同）

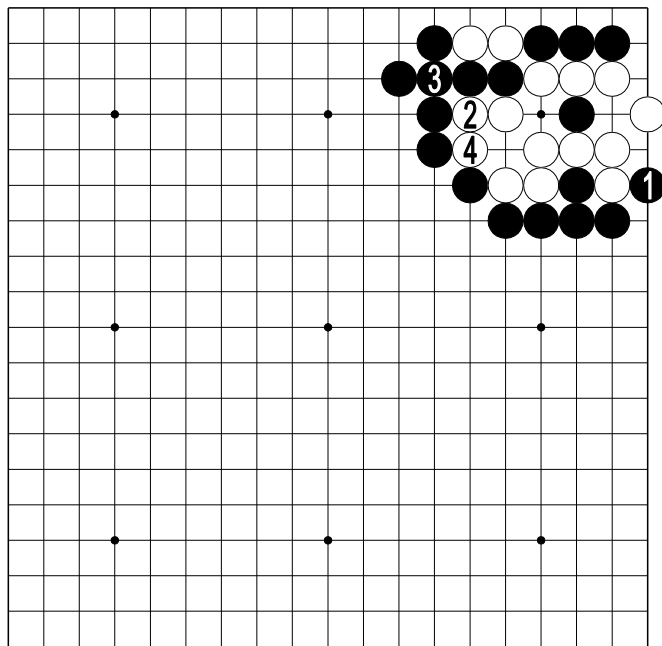
白提之后，黑3再扑，结局相同。白4时黑走5位夺眼；白4若走A位，黑于B位卡眼。



4 图（简单）

白 2 位粘虽然可以避免卡眼，黑只要 3 位一扳，就简单地剩下一只眼。

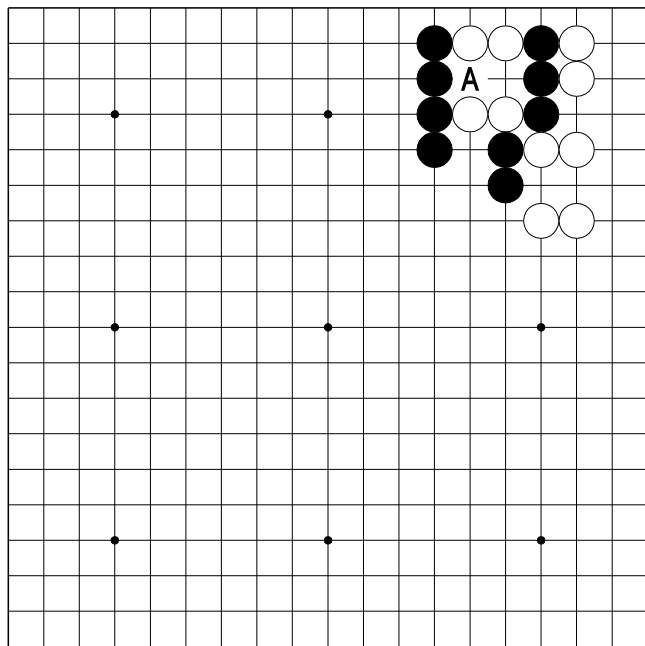
4 图



5图

5图（白的活形）

如果不像问题图中那样交换，黑1时，白走2、4位活棋。黑1过早地与白2交换定形，也是坏棋。

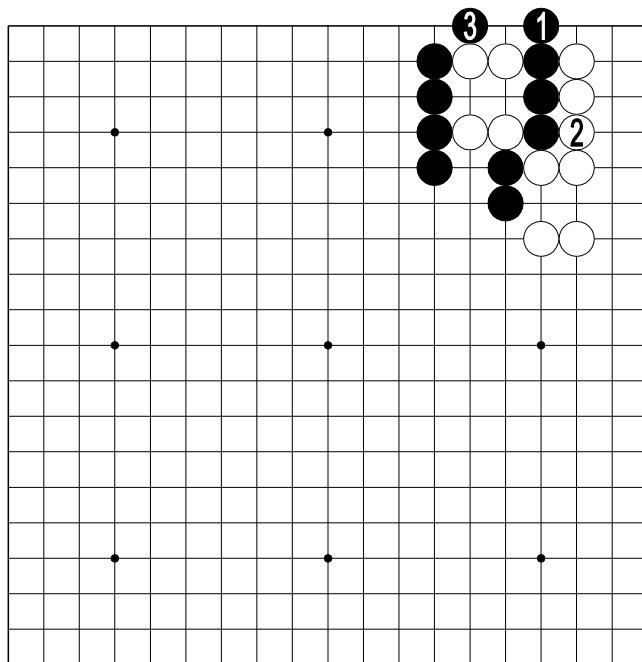


第 5 题

第5题 杀气

黑先 中级

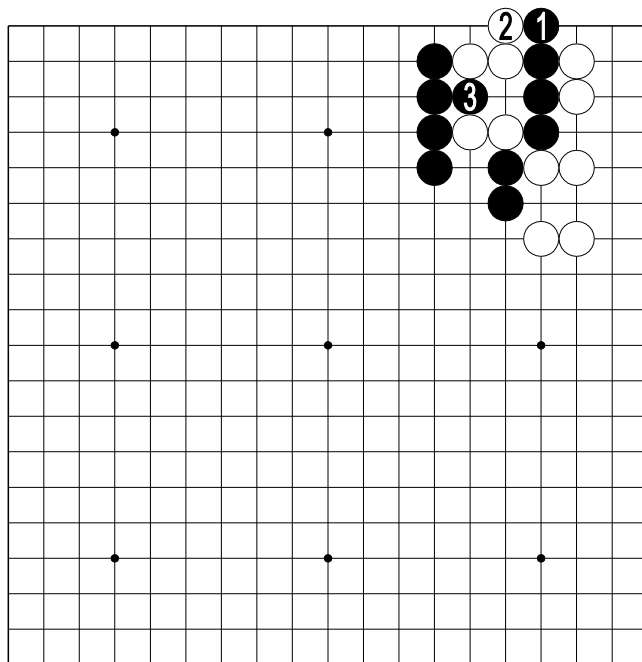
不是说只要是先手，就可用来做劫材，非打不可的劫则另当别论。那么，黑走 A 位冲，用它来做劫材好不好呢？



1 图

1 图（黑胜）

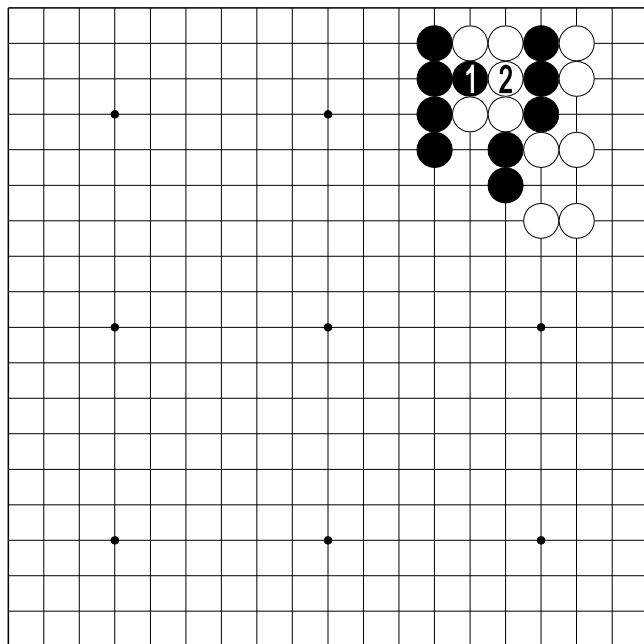
白 2 紧气时黑 3 扳是手筋，
白棋四子被吃。



2 图

2 图（变化）

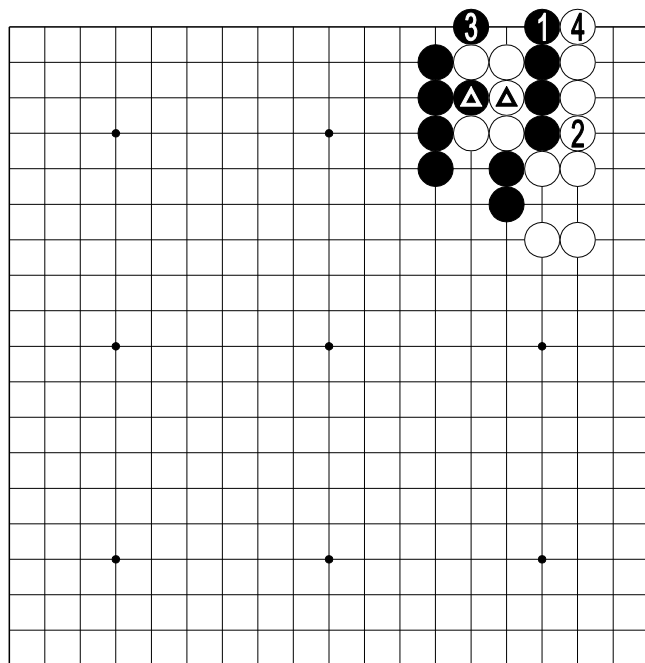
白如果走 2 位挡，黑 3 冲，
白棋自撞一气。



3图

3图（恶手）

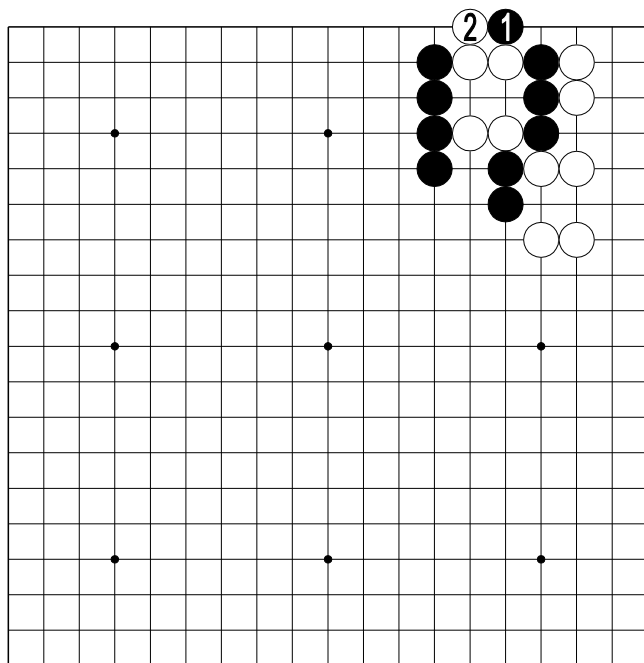
黑走1位，因是先手可以用做劫材，但丧失前图所示手段则是恶手。与白2交换后，黑便不能取胜。



4 图

4 图（黑负）

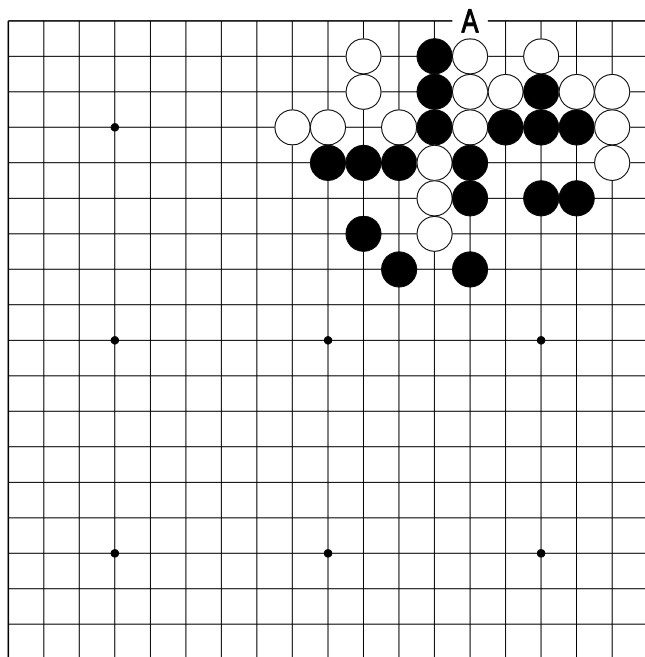
前图之后，黑即使在 1 位立，白走 2、4 后黑也是接不归。黑▲与白△的交换不好，其道理已不言自明。



5 图

5 图（相同）

此外，黑 1 扳，白 2 挡后，也是黑不够气。黑 1 空立一着是唯一手段。

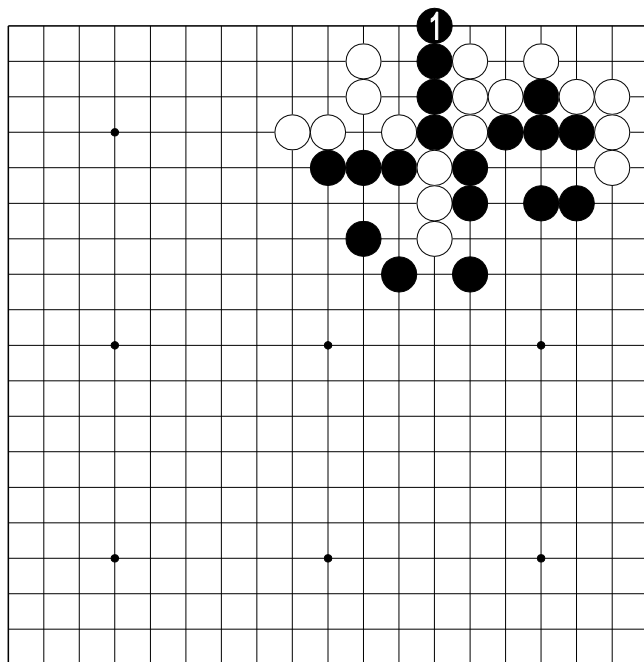


第6题

第6题 先手

黑先 中级。

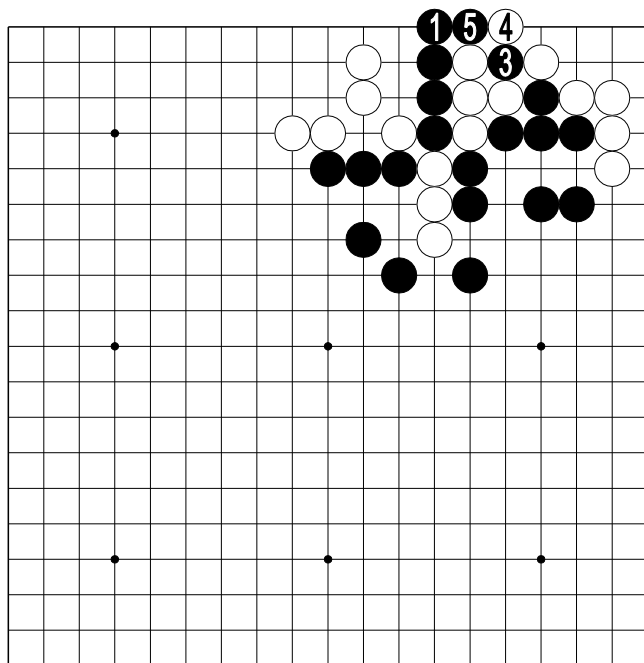
与前一个问题相同，黑走 A 点打吃定形也是坏棋。当然应考虑一下还有没有其他的手段。



正解图

正解图 立是先手

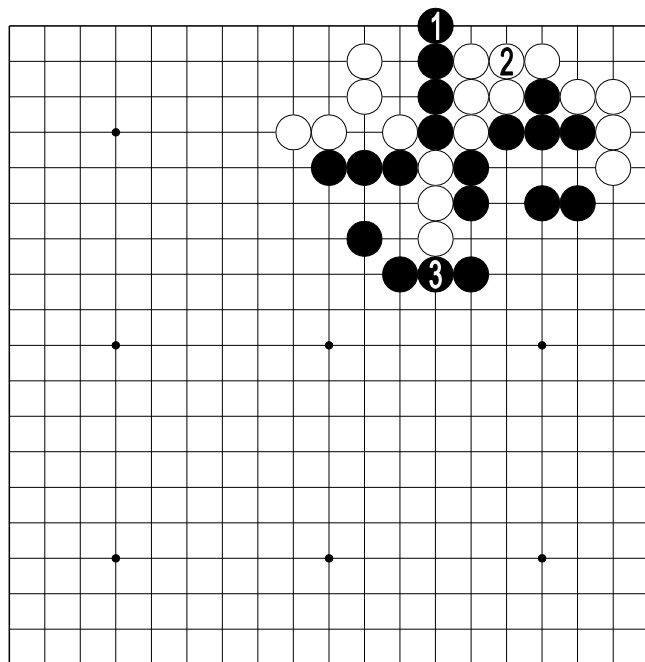
黑 1 位立，这样可以收到与打吃同样的效果。



1 图

1 图（被吃）

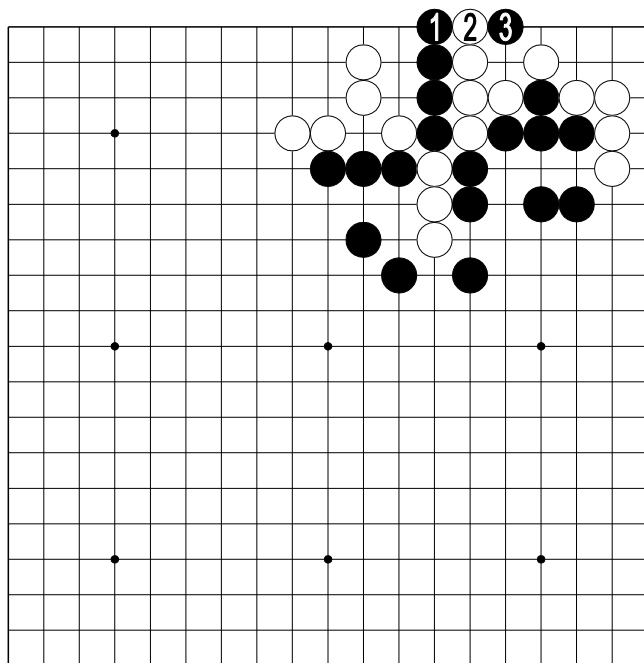
白如果置之不理，黑走 3、5 后可吃白四子。



2 图

2 图（黑胜）

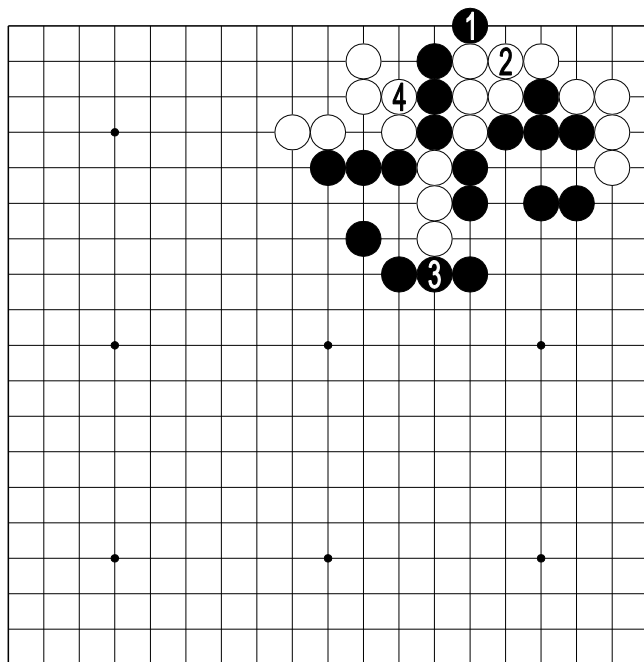
白当然不能脱先。白若 2 粘，
黑 3 在中央紧气，对杀黑胜。



3图

3图（白无理）

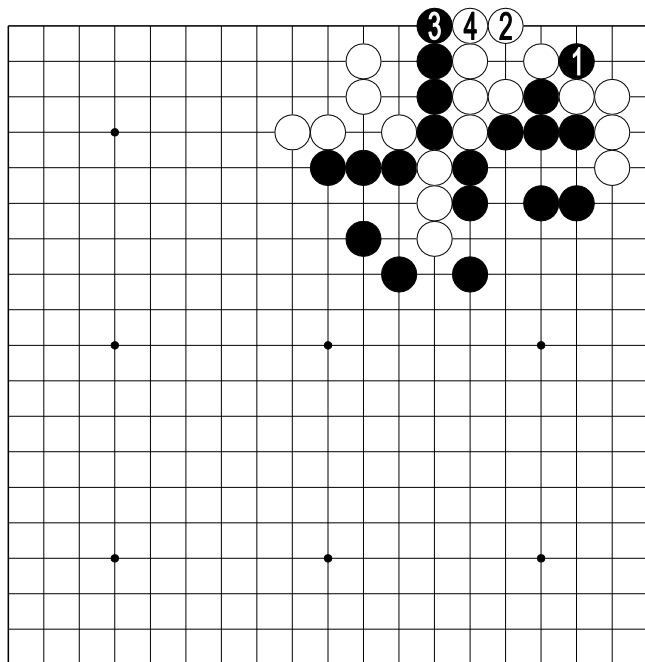
那么，白2若贴着气走，也不成立，黑3可马上叫吃。



4 图

4 图（恶手）

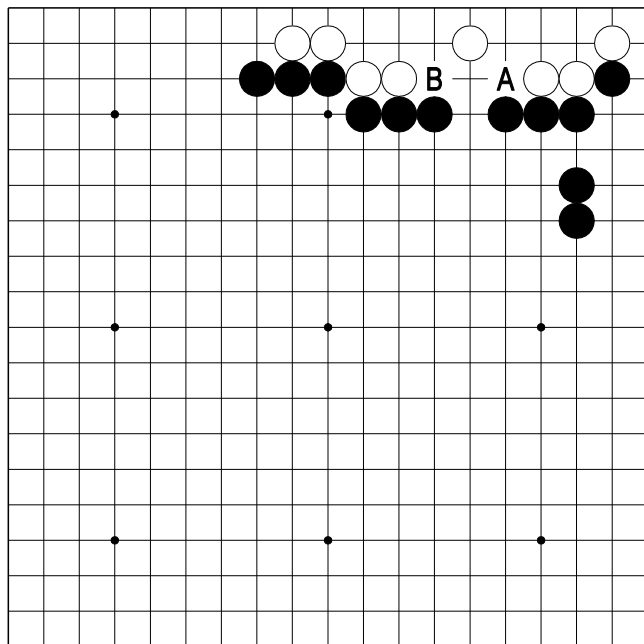
黑 1 打吃定形，就把上边棋的味道全部消除了。杀气时显然是黑棋不行，即使黑 3 紧，白 4 后黑仍差一气。



5图

5图（无效）

黑于1位断，乍一看像是手筋，但白2后，黑结局与前图一样，仍然差一气。



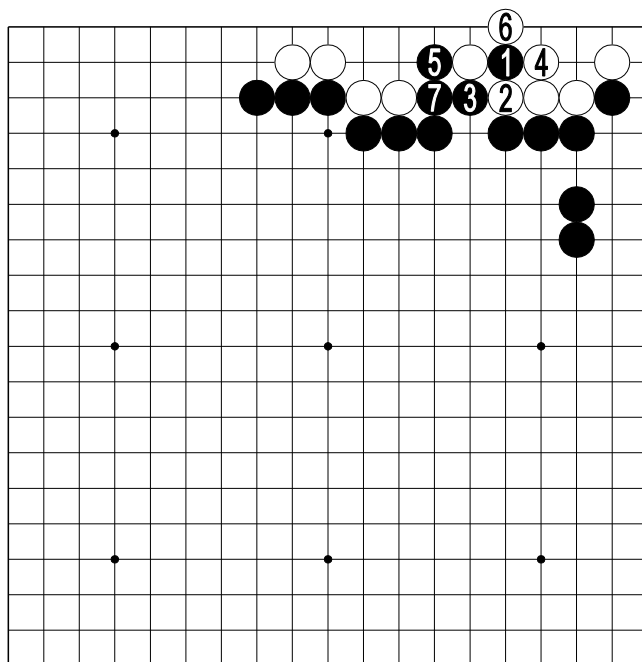
第7图

第7题 切断

黑先 中级

实战中黑棋走A和B位冲，
以此用做劫材的人是很多的。

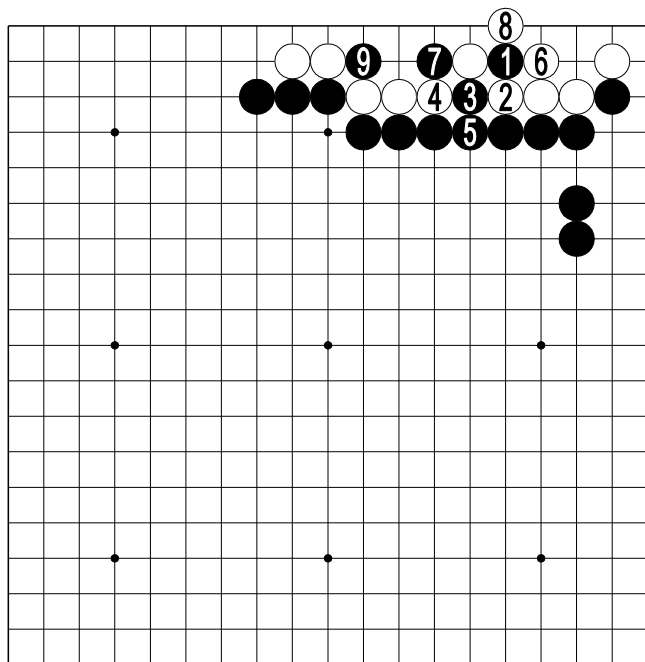
如果作为一个局部问题，就
容易想出黑的手段了。



1 图

1 图（切断）

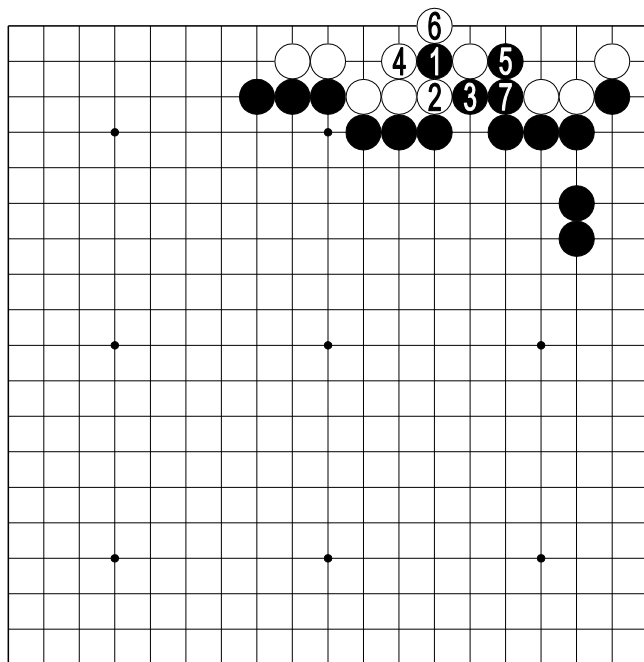
白 2 冲时，黑 3 以下至 7 可以切断白棋，其手段并不复杂。



2 图

2 图（变化）

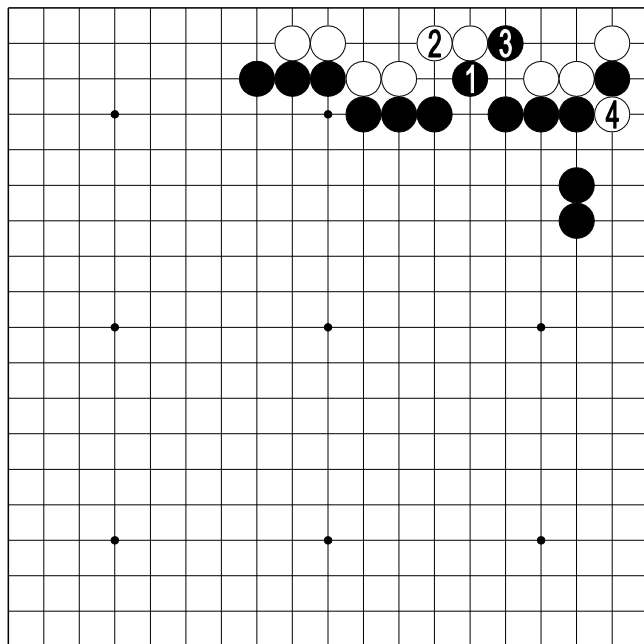
白虽有 2 位打吃的变化，但走至黑 9 止，结局与前图的差别不大。



3 图

3 图（也有此变）

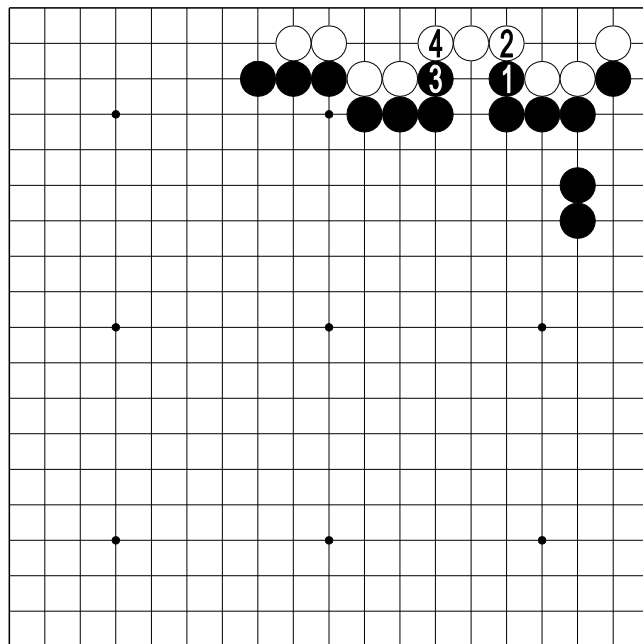
黑 1 也可以从这边跨，至黑 7 止，即可留住角上的子。根据左右两边的大小来判断走法。



4 图

4 图（虽也断开）

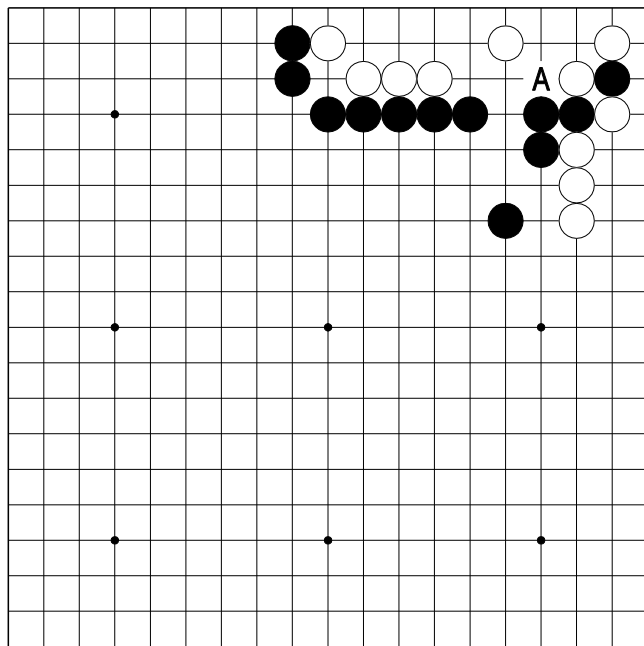
黑 1 也常被纳入考虑之列，但这一局面中有些疑问。黑 3 即使断开，因白 4 后两边均活棋而不能容忍。



5图

5图（恶手）

黑走1、3，徒使棋的妙味消失殆尽，白棋欢迎黑这样走。

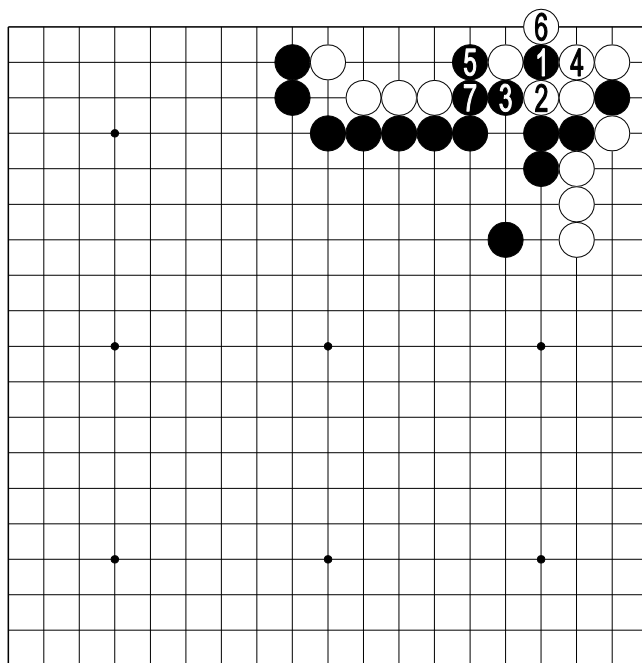


第 8 题

第8题 应用

黑先 初级

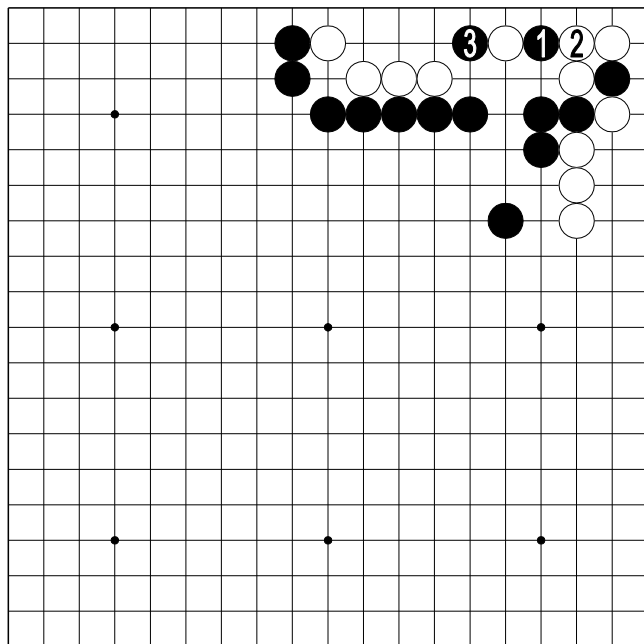
此题是前题手段的应用，不会有人弄错。总之，光考虑 A 位打，任何场合都是不够的。



1 图

1 图（切断）

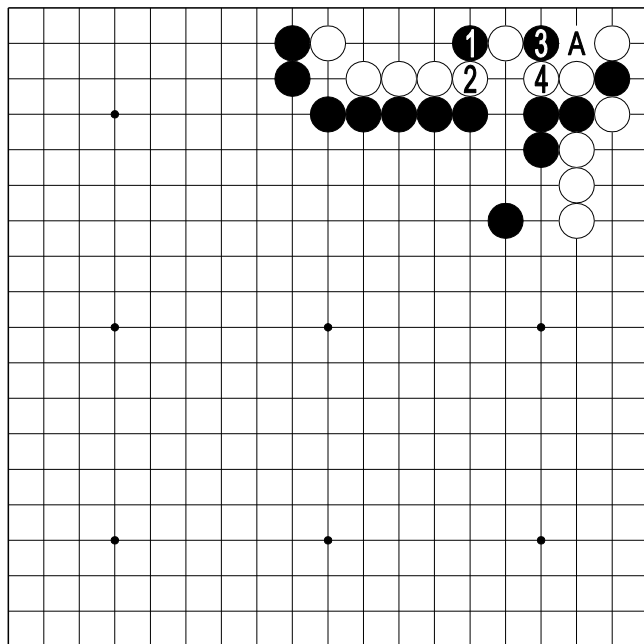
白 2 虽可吃住一子，但黑 3 以下至 7 为止的先手便宜是一气呵成。



2 图

2 图（变化）

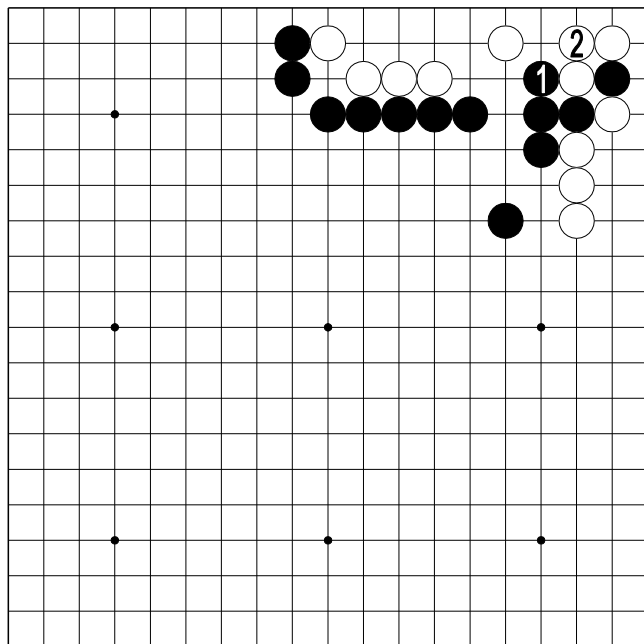
白若 2 位粘上顽抗的话，黑 3 一夹便简单断开白棋。



3 图

3 图（错着）

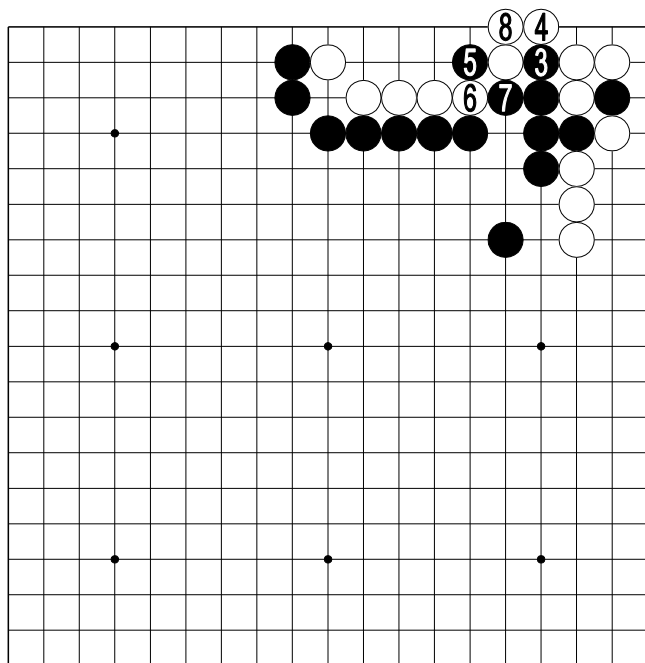
此形中如果从黑 1 这边跨，便失败了。恰好白 2、4 可以治理好，黑 3 即便在 4 位打吃，白 A 粘后也没啥了不起。



4 图

4 图（恶手）

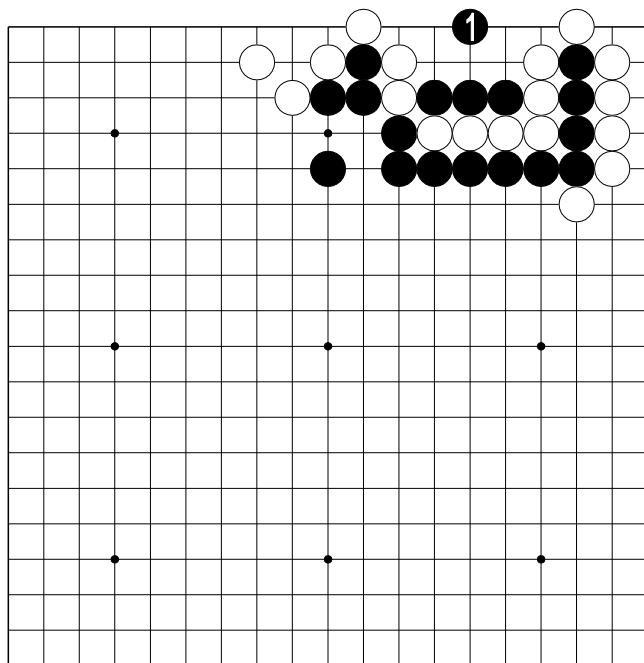
黑 1 位打，白当然在 2 位粘，
这样一交换，白的弱点反而消失
了。



5图

5图（束手无策）

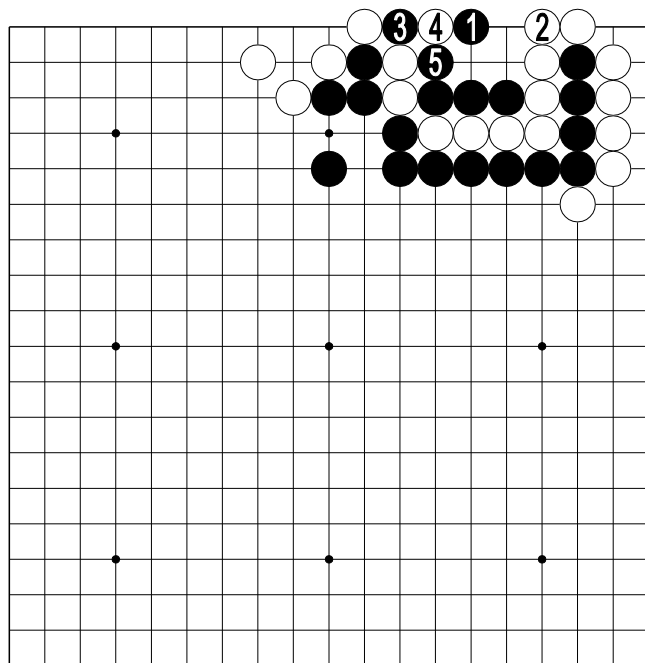
前图之后，黑3冲一手后再于5位跨时，白在8位应后，成为确切的联络之形。



正解图

正解图 跳是急所

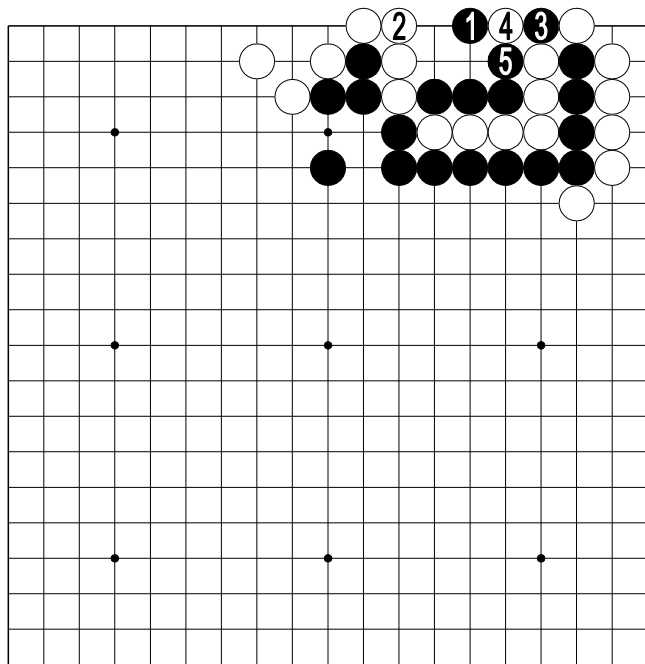
黑 1 跳是急所，瞄着吃白棋左右两边的接不归。



1 图

1 图（吃接不归）

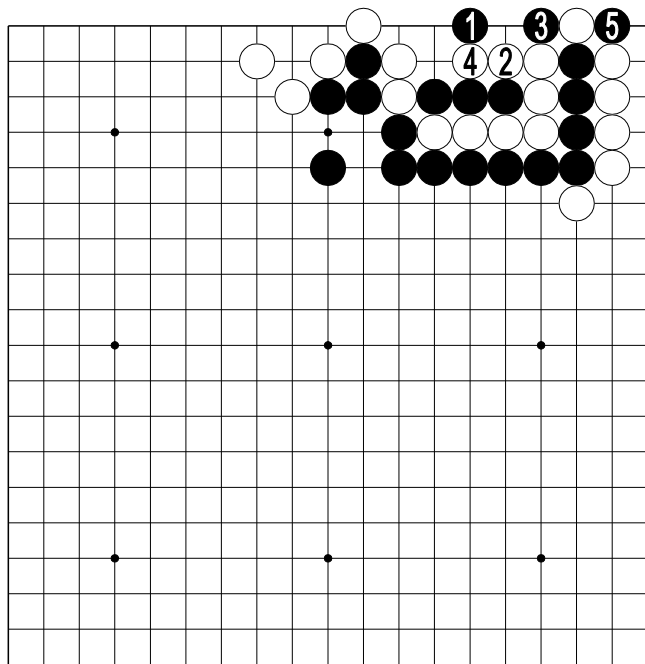
黑 1 的目的昭然若揭，白 2 粘时，黑便 3、5 吃白接不归。



2 图

2 图（必得一处）

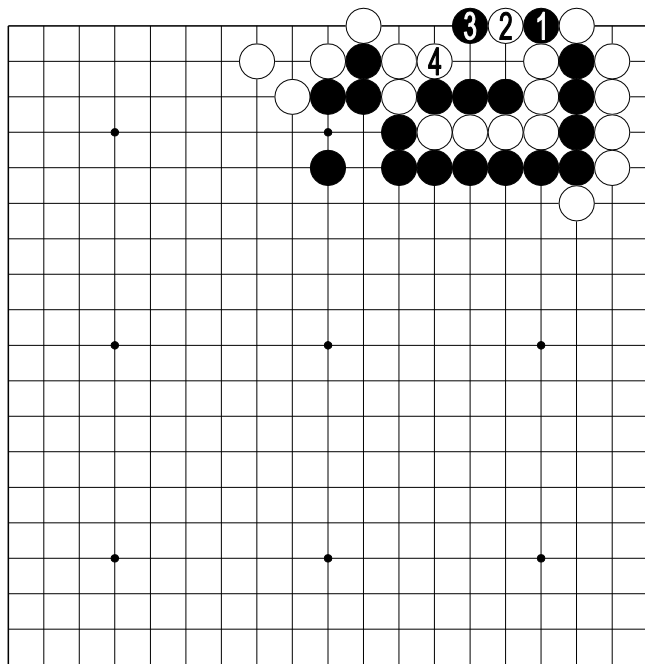
同样，白若走 2 位粘，黑反过来走 3、5 位也能吃白棋接不归。



3图

3图（最善）

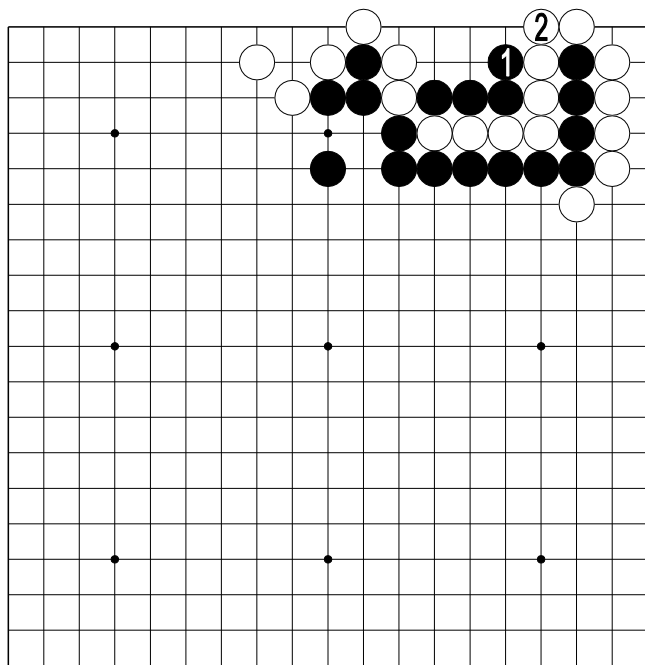
只是，白可在2位曲，吃黑三子，那么，黑便走3、5提白一子，白也得到了满意的结果。



4 图（失败）

黑若先走 1 位扑就失败了。
以后黑再 3 位跳时，白 4 是妙手，
白两方面都得到了治理。

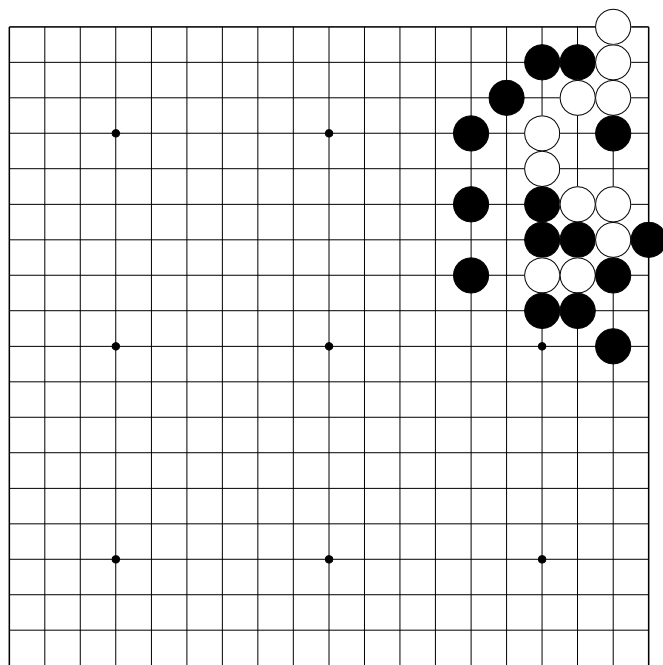
4 图



5图

5图（解消）

黑1打吃，白2粘后，味道就没了。实战中常有此形，即为找劫材而走了损棋。

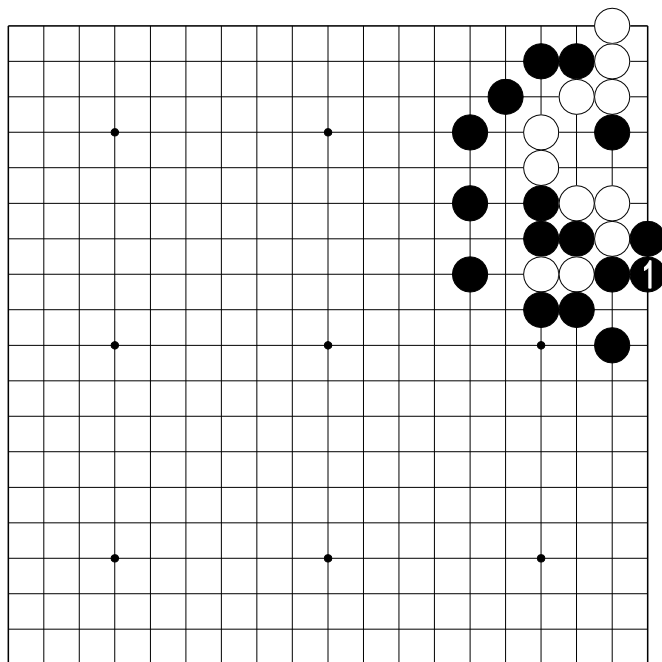


第10题

第10题 死活

黑先 上级

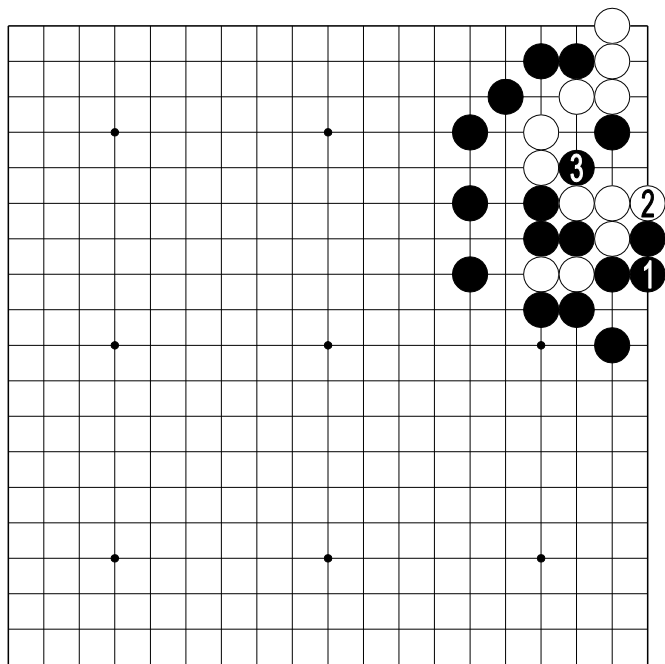
把本来有棋的地方当成一个劫材使用，实在愚蠢透顶。角上的棋是黑先白死之形，若做为劫材用，又是一个损失。



正解图

正解图 粘必死

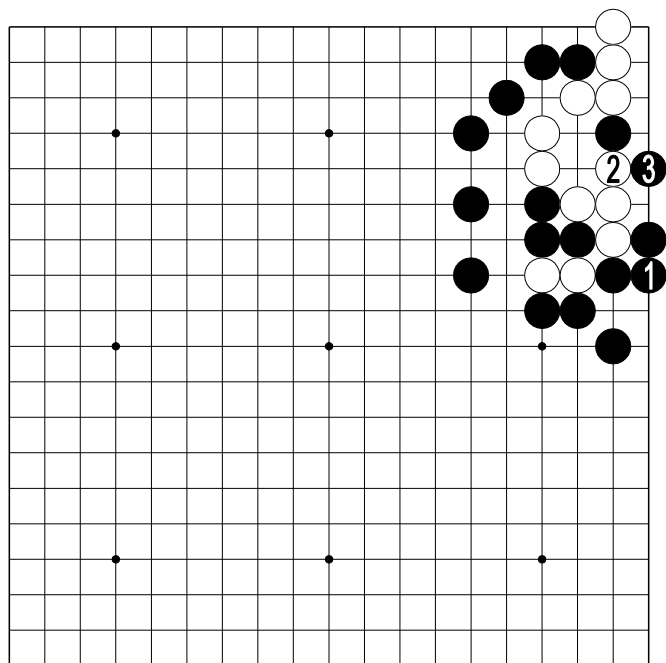
黑1位粘，白死，急所之处
极其巧妙。



1 图（白死）

白 2 若挡的话, 黑于 3 位断。
因为气撞紧后, 对白四子已爱莫能助。

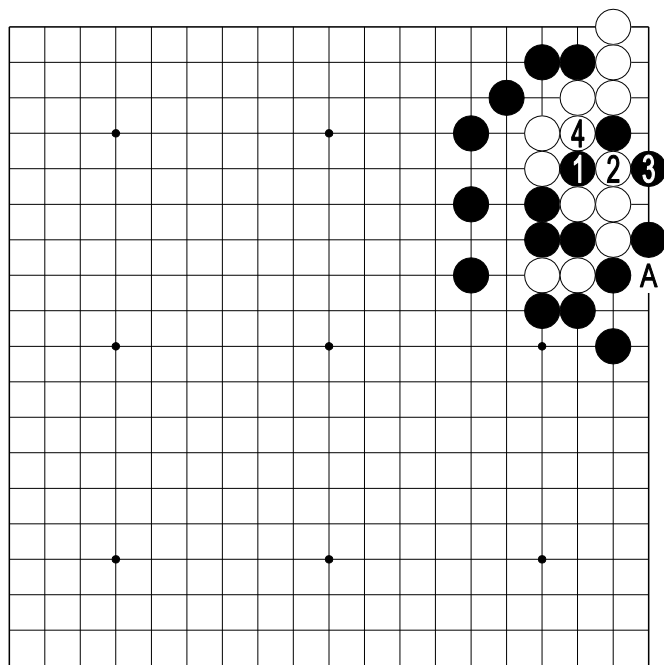
1 图



2图（联络）

白若走2时,黑可走3位渡,
角上只剩下一只眼。

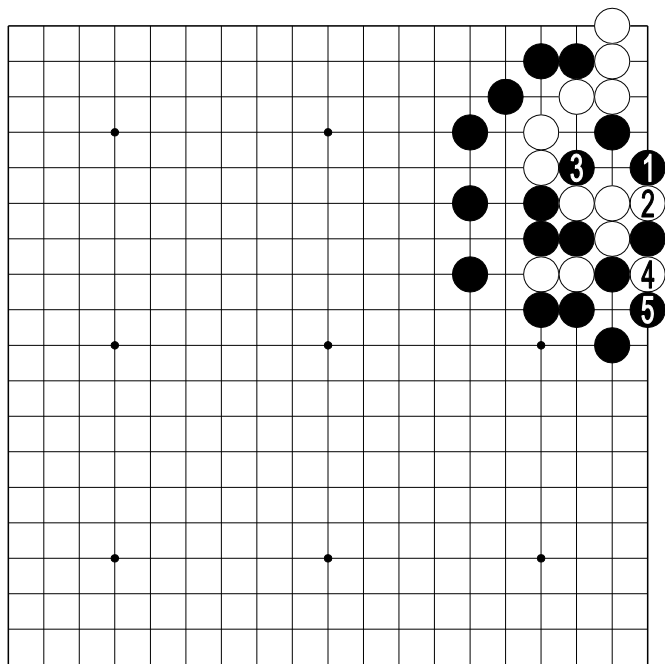
2图



3 图

3 图（白活）

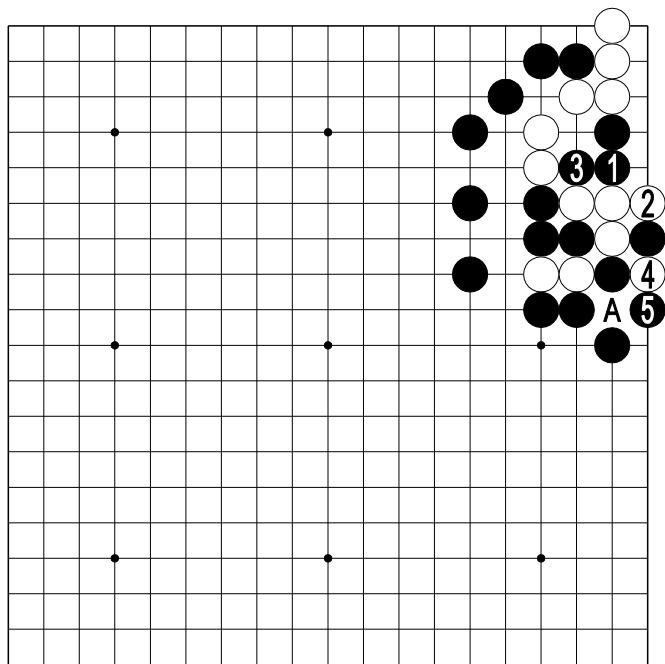
黑 1 断，失败。白走 2、4 后黑无法渡过，黑 1 一子当然应与前图一样放在 A 点才对。



4 图

4 图（劫）

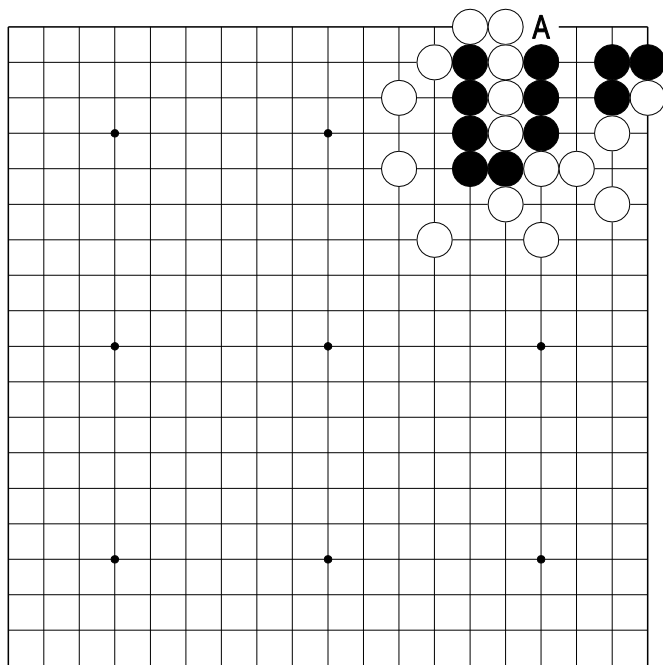
除了在根上粘之外，其他各点均不能无条件杀死对方。黑 1 位尖虽也属手筋，但白 2、4 后，黑只得在 5 位做劫。



5 图

5 图（相同）

黑棋在 1 位并也同样成为打劫，黑 5 若在 A 位粘的话，白棋便净活了。

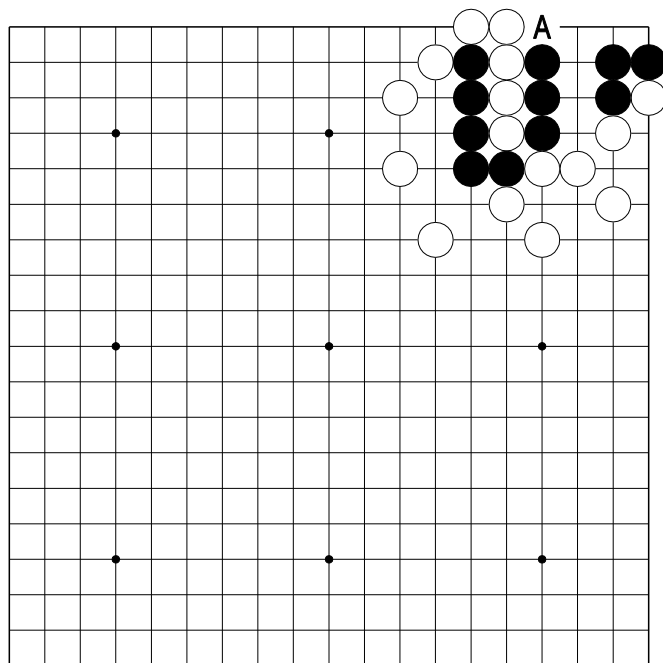


第 11 题 眼形

黑先 中级

此处，原本无棋，只因要了劫材，棋形便坏了。黑 A 位打吃算一个适当的劫材吗？

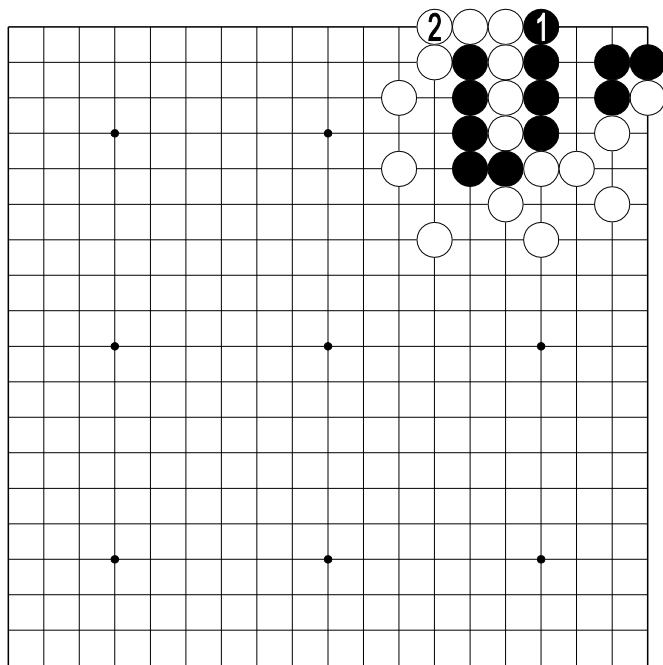
第 11 题



正解图

正解图 打吃是坏棋

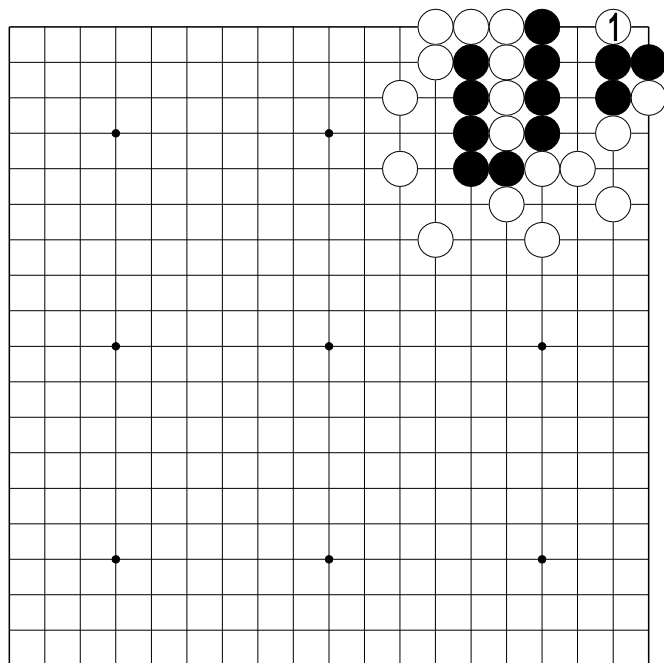
黑A位打吃不好,这一局部,黑哪都不走才是正解。



2图（恶手）

黑1位打，作为一个劫材来说，当然是先手。但是，以后却产生问题。

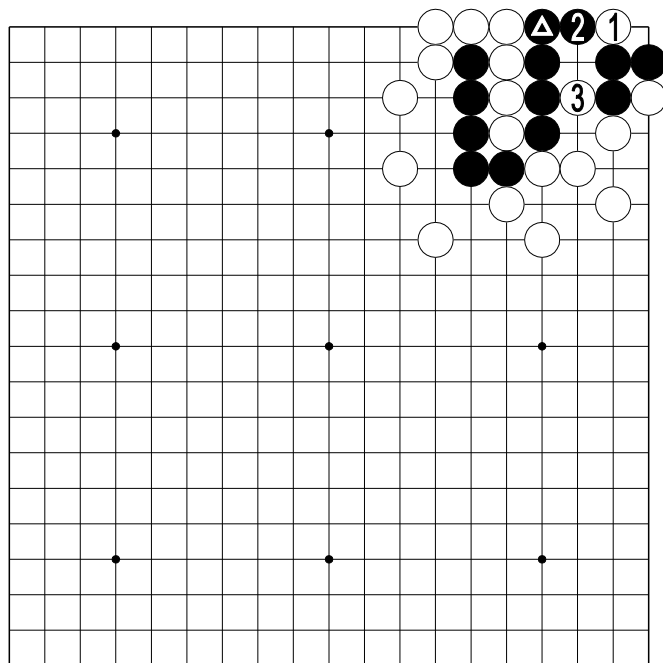
2图



3 图（急所）

只因这手多余的棋白产生了1位点的手段。

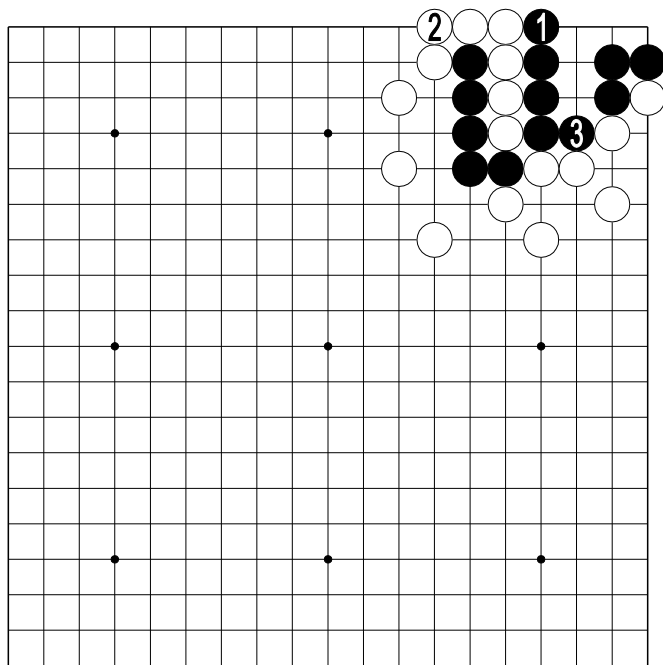
3 图



4 图（黑死）

黑 2 时白进 3 位，黑死。只因有了黑△，黑不能在 A 位入子。

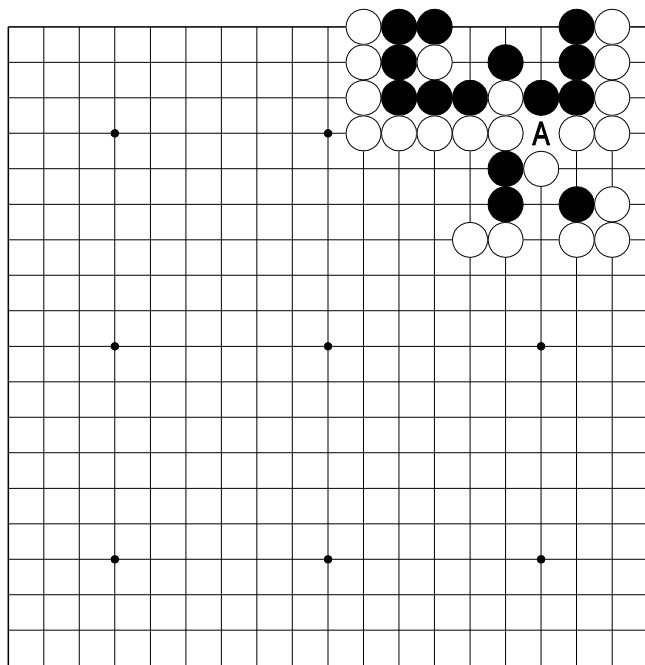
4 图



5图

5图（后手）

黑1、白2之后，黑3如果补一手，便可活棋，但作为一个劫材，当然就失去了作用。

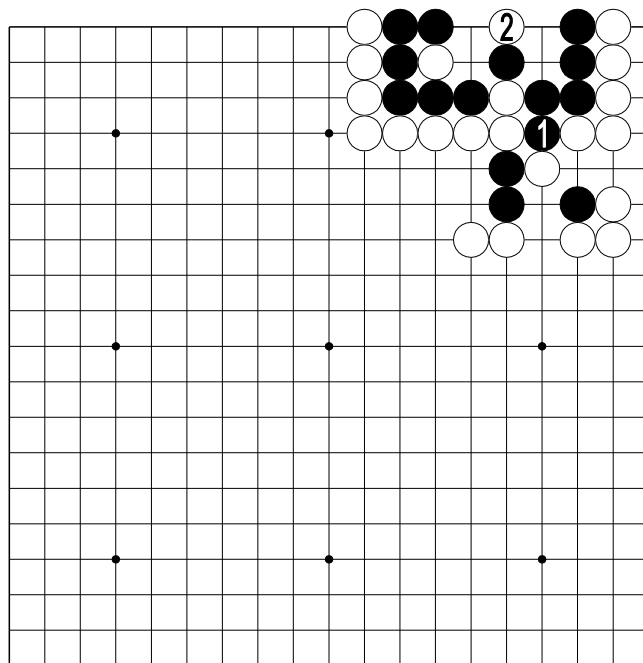


第 12 题

第 12 题 呆滞

黑先 上级

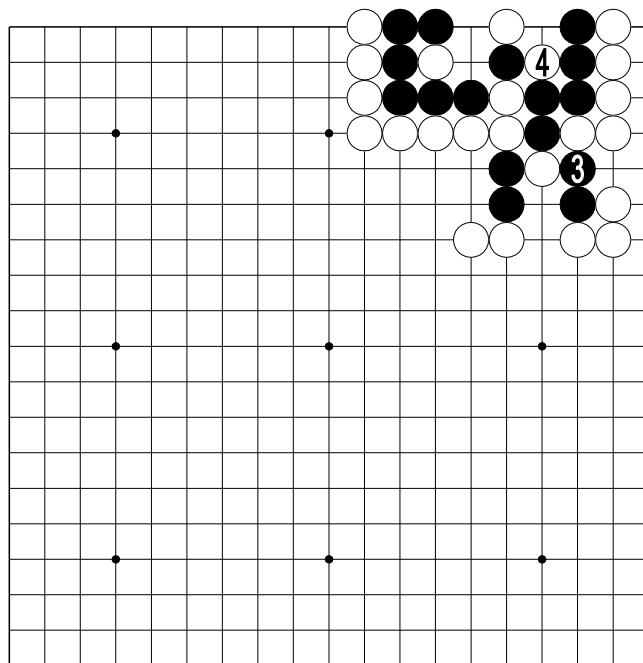
下手在打劫时往往吃亏，这点大家都有体会。无论是多么小的劫，黑也不能占 A 位去要劫材，其理由何在？



1 图

1 图（黑的弱点）

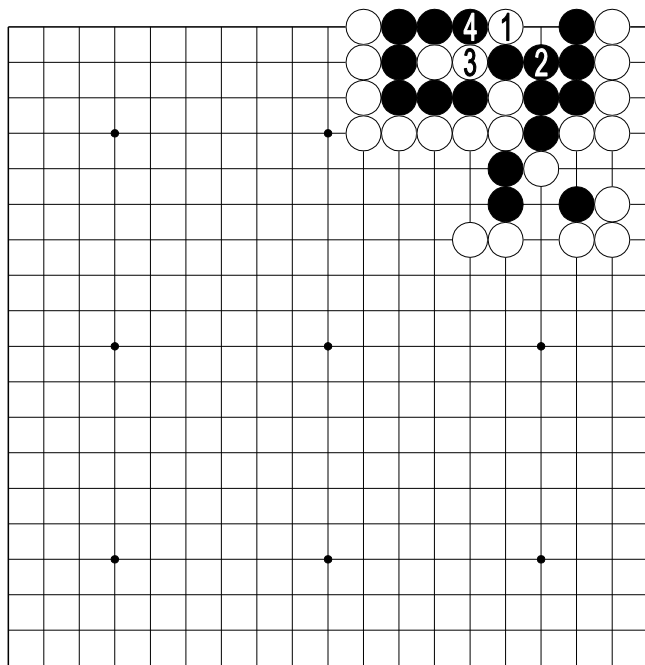
在黑 1 挤入的瞬间，有被白 2 反攻夹击的手段。



2 图（黑死）

即使黑 3 可以与外边的子联络上, 但白 1 后黑棋也全部报销。

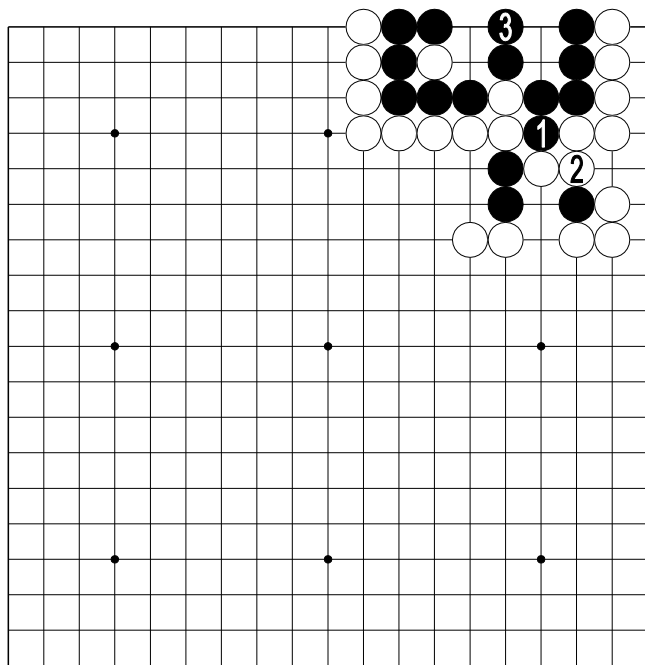
2 图



3图

3图（撞气）

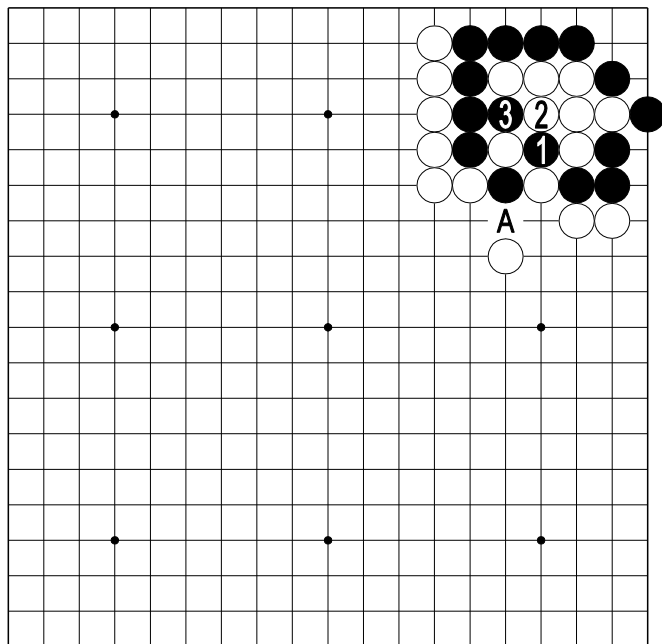
黑2位补，仍然不安全。白乘黑棋气已撞紧，再于3位追加一手。让黑4提——



5图

5图（先手）

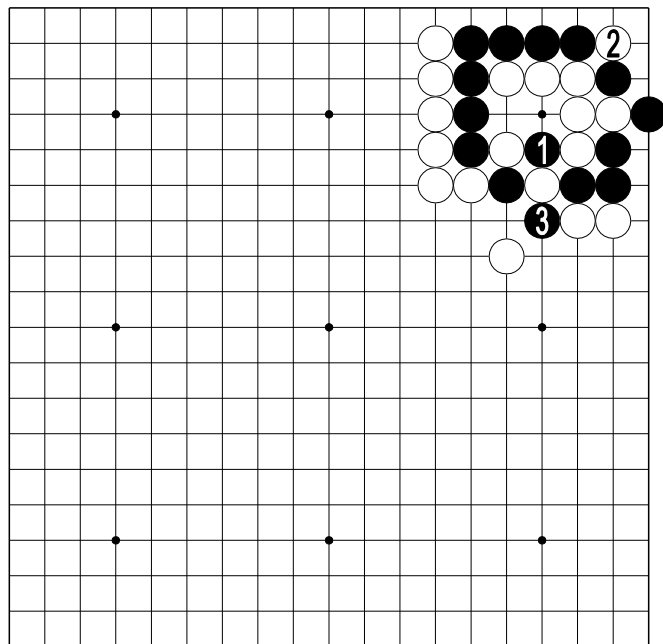
如黑1时，白2位应手，即使黑得先手，但反过来黑又须在3位补棋而变为后手，这里根本不是劫材。



1 图（吃接不归）

白 2 时，黑 3 叫吃，白棋接不归。白 2 若先走 A 位提时，黑便走 3 位。

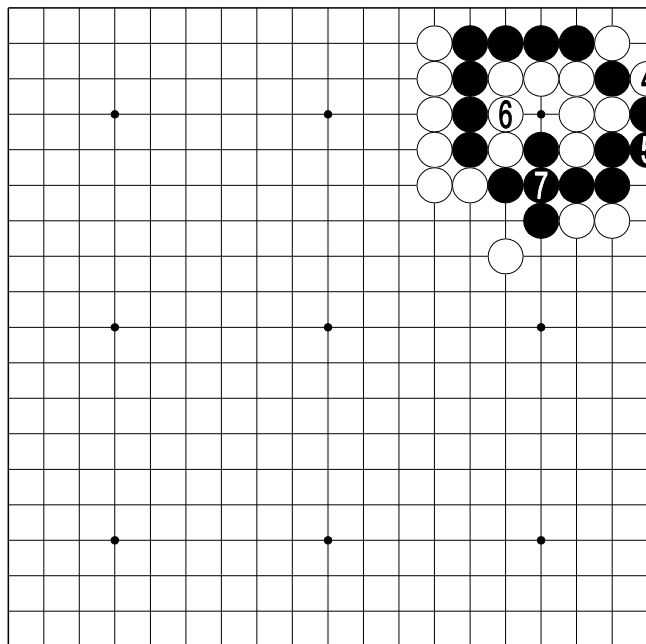
1 图



2图

2图（提）

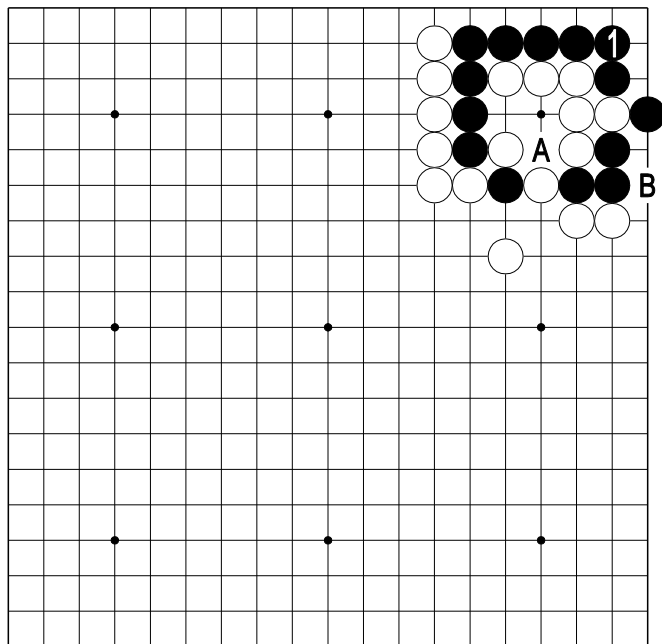
白若反击的话虽可走白 2 断。但白棋不够气。黑 3 是急所可提白一子。



3 图（白崩溃）

白 4 提，黑 5 以下至 7 双方杀气。黑气长而胜，结果白棋最坏。

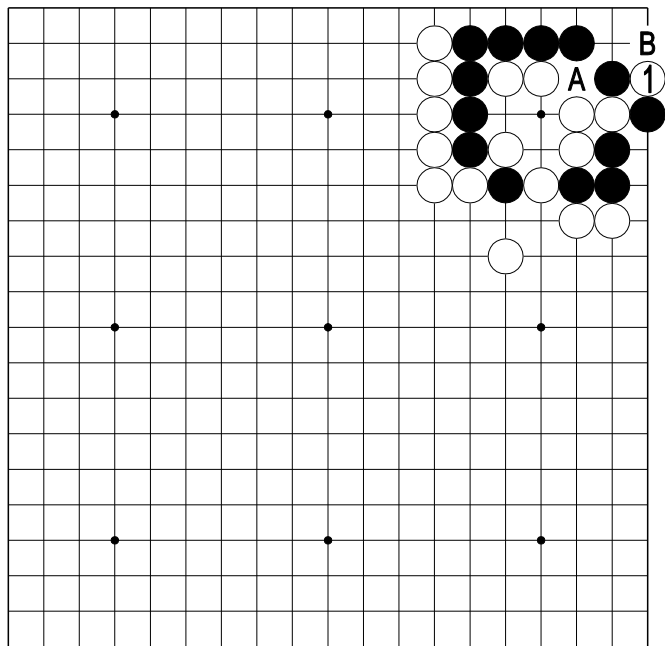
3 图



4 图（懦弱）

黑 1 粘过于迟缓，实际黑虽留有占据 A 点的手段，但白走 B 点后便全部解消，十分不利。

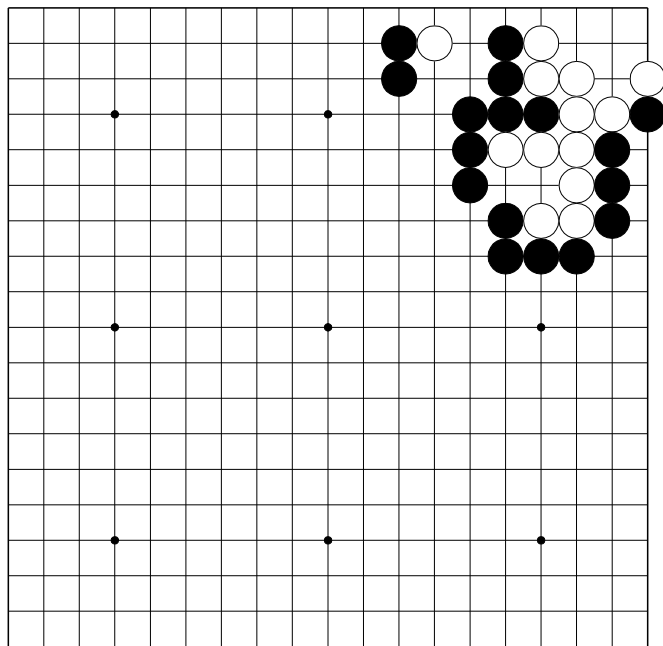
4 图



5 圖

5 图 (有效)

白不走 A 位,而走 1 位的话,才是有效的劫材。因白可在 B 位长,所以黑非在 B 位提不可。

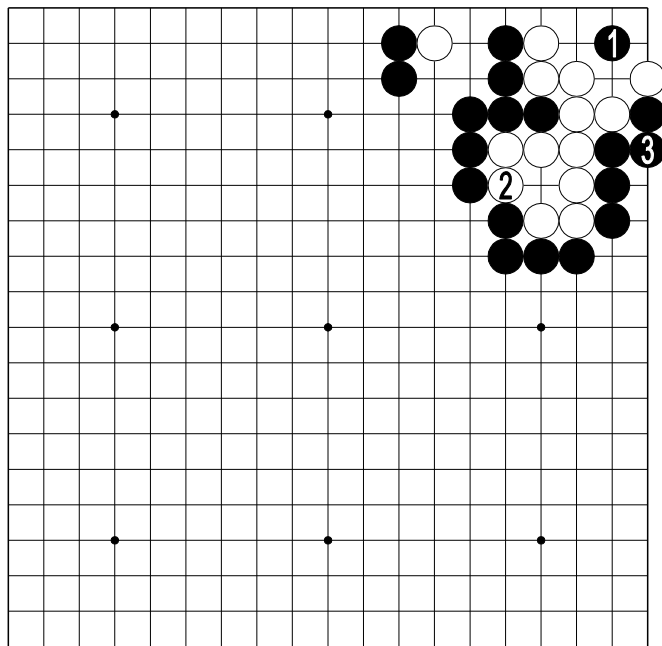


第 14 题

第 14 题 兼顾官子

黑先 上级

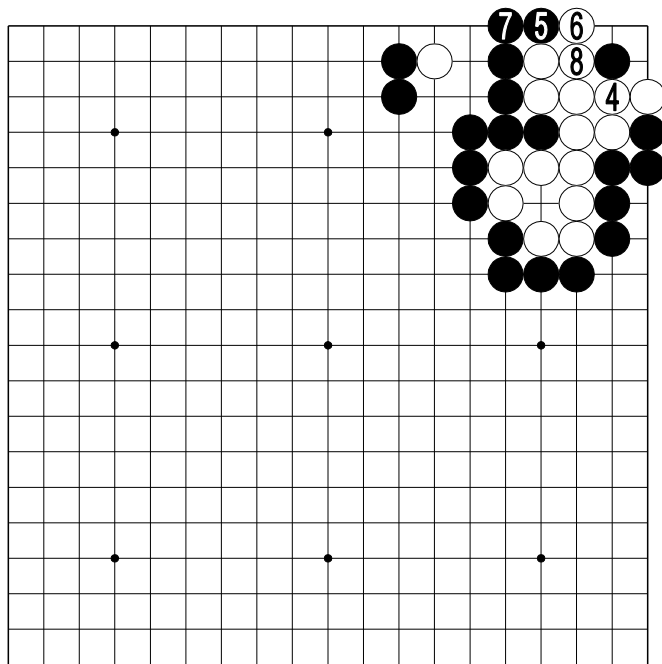
黑无论走哪点，都可以做劫材使用，但最有效的棋是兼顾占领官子的下法。



1 图

1 图（次序）

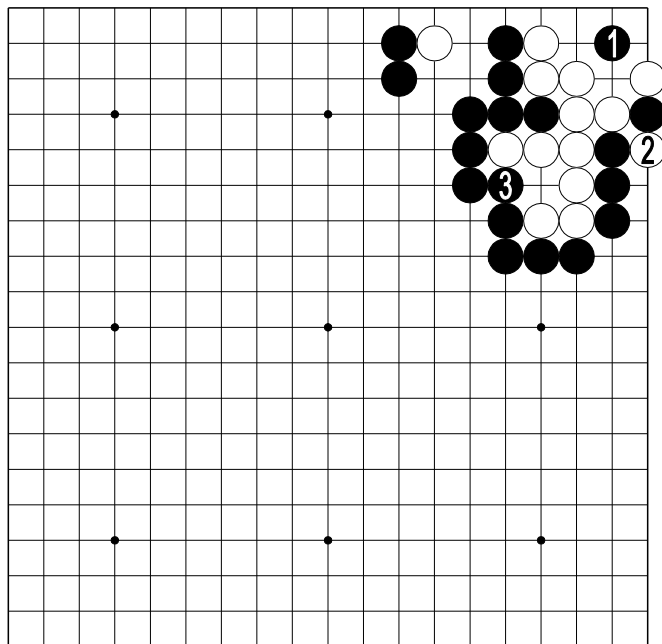
白若活棋，当然要走 2 位做眼，这时黑 3 再粘，次序井然。



2 图

2 图（严丝合缝）

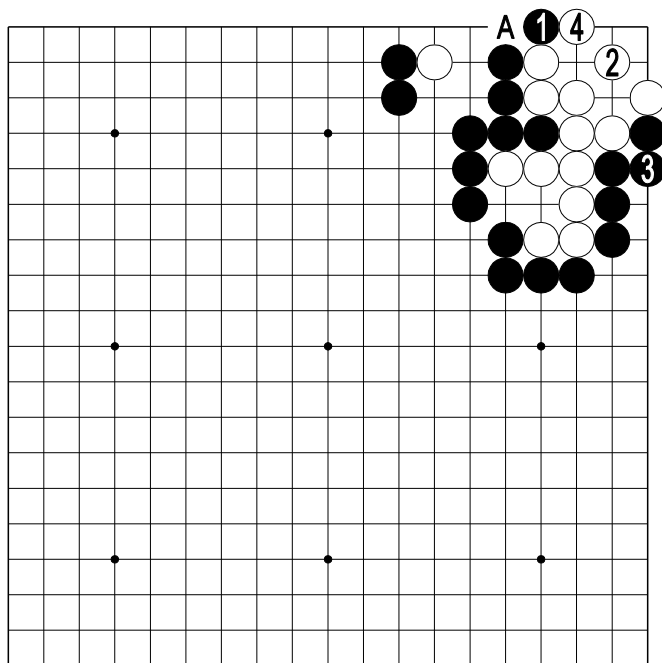
接下来白 4 位粘，黑 5、7 马上扳粘，把形走得严丝合缝。作为劫材来说，黑的手段最有效。



3 图

3 图（提则死）

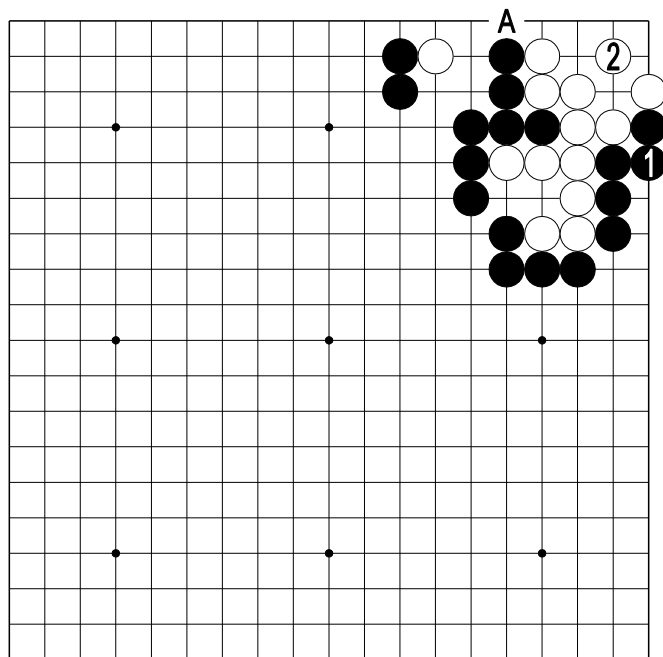
白 2 不能去吃黑一子，黑 3 后白只剩下一只眼，死棋。



4 图

4 图（黑损）

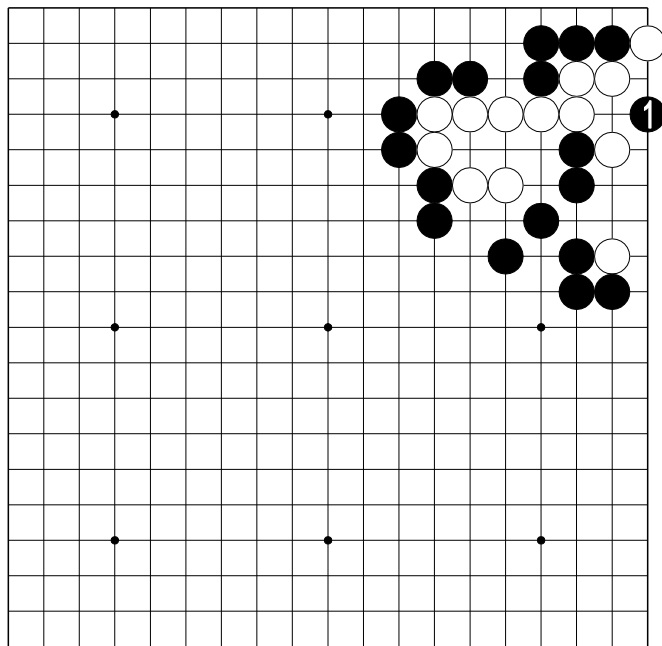
黑若走 1 位扳略有损失，黑 3 粘虽是先手，但在 A 位粘却不利。寻找劫材的次数也比 2 图逊色。



5 图（留有扳的手段）

黑 1 粘时白也在 2 位补。以后的 A 位扳粘反而成了白棋的官子。

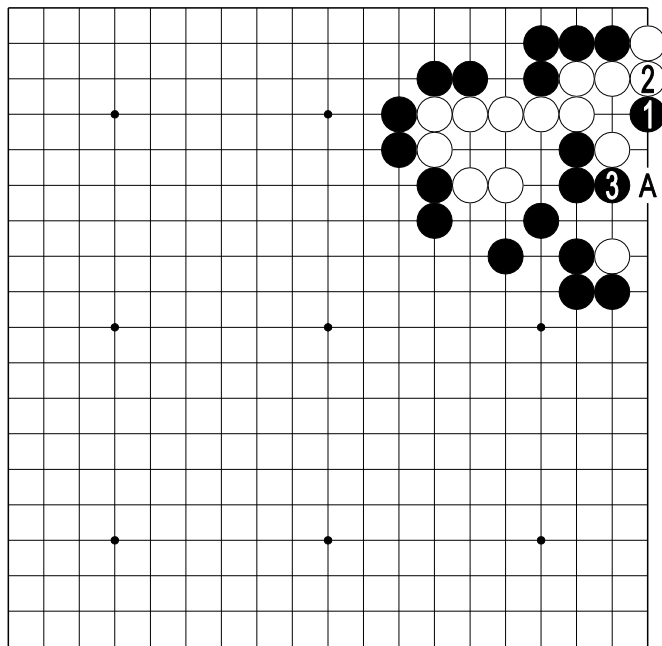
5 图



正解图

正解图 点是关键

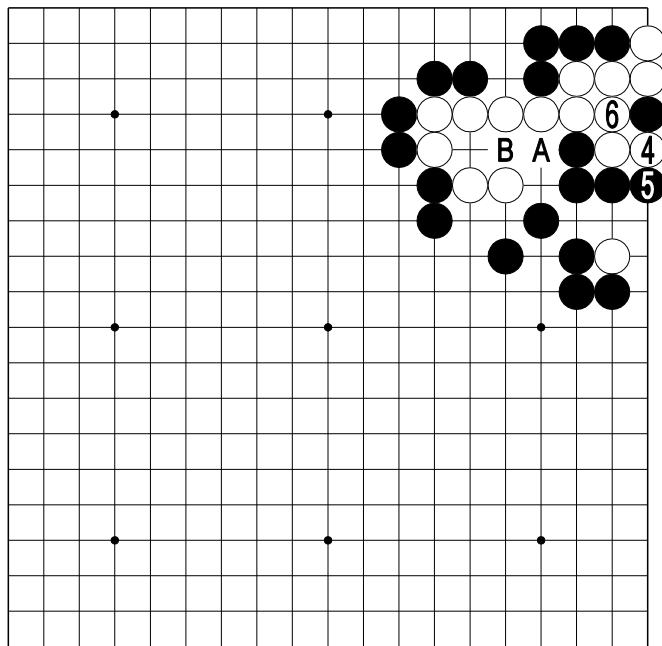
黑 1 点是正着。白棋即使要活棋，走法上也没有选择的余地。



1 图

1 图（必然）

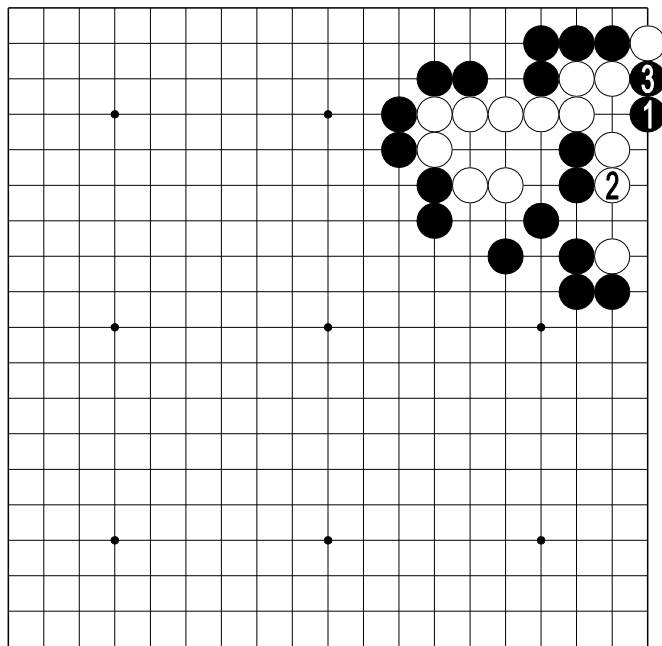
白 2 必然粘上。接着黑 3 挡住，白仍不能走 A 位扳。



2 图（封严）

白 4 也只好立下，黑 5 挡下
先手封严。作为一个劫材来说，
任何时候黑 A 时，白都要在 B 位
应。

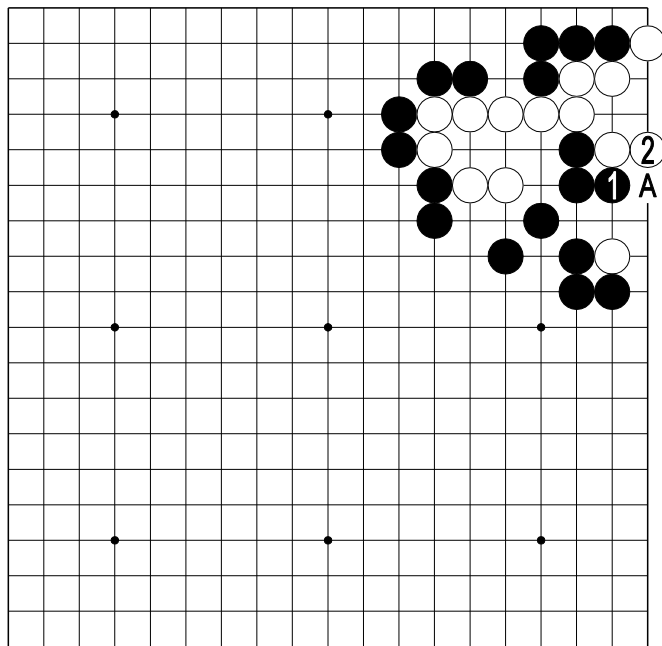
2 图



3 图（卡眼）

白 2 打算扩张，黑走 3 位卡眼，白棋死。

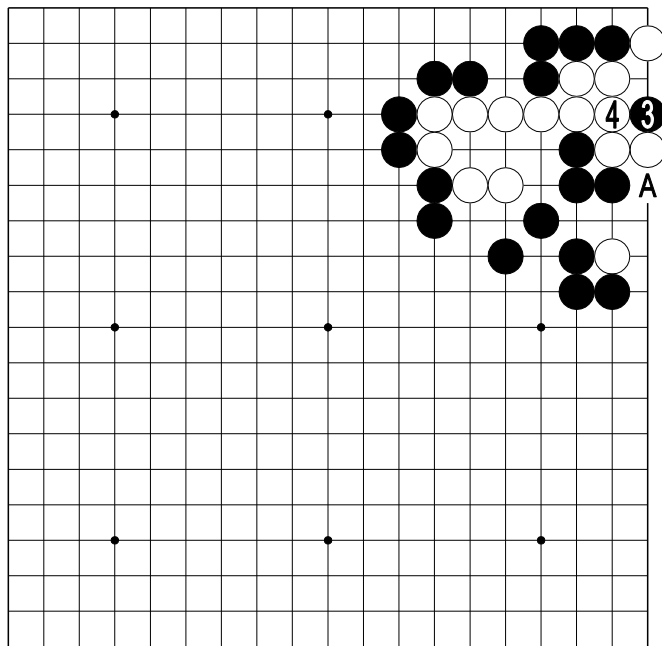
3 图



4 图

4 图（黑损）

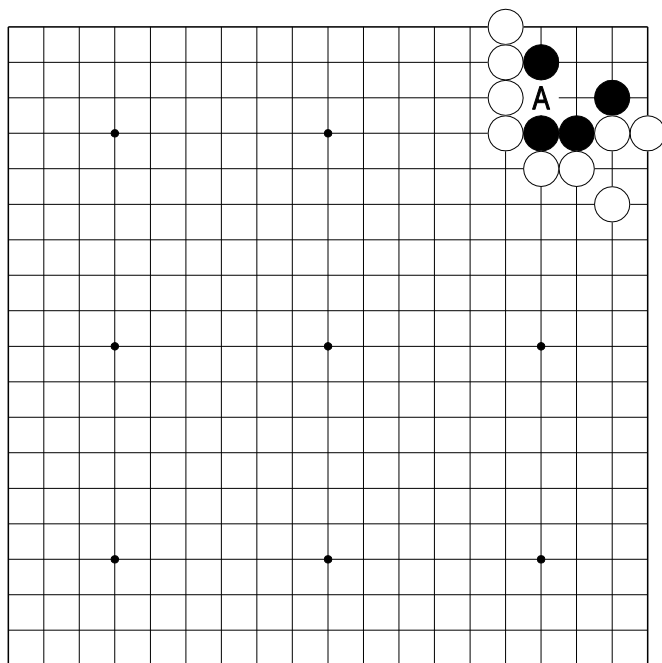
黑若单走 1 位挡时白便走 2 位，差别虽微，但以后黑 A 挡不是先手，若放置不走则白 A 可以渡过。



5 图

5 图（无济于事）

前图之后，黑再于 3 位点时
白便在 4 位应。黑在 A 位挡仍然
不是先手。



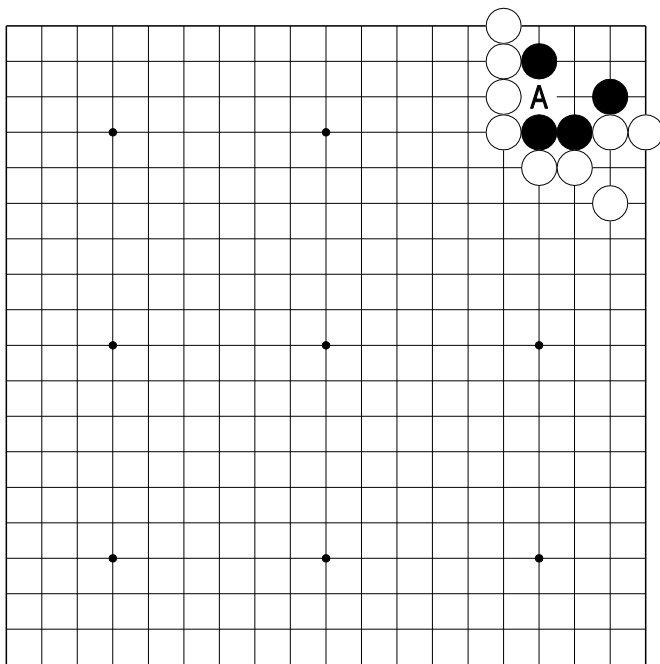
第 16 题

第 16 题 假劫

黑先 中级

走一着打算当作劫材，但对方没应，却把劫解消了，那就是要了假劫。落子时要判断它是否确实是先手，是很重要的。

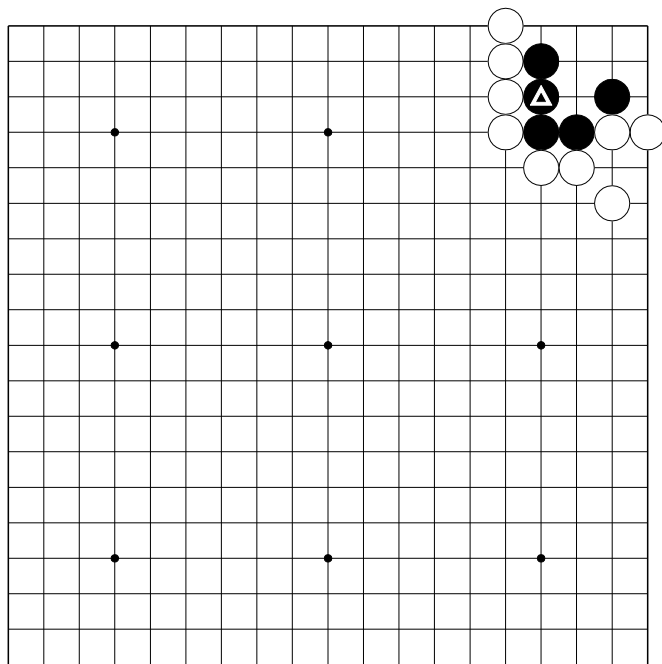
黑占 A 点是假劫 吗？



正解图

正解图 A 为假劫

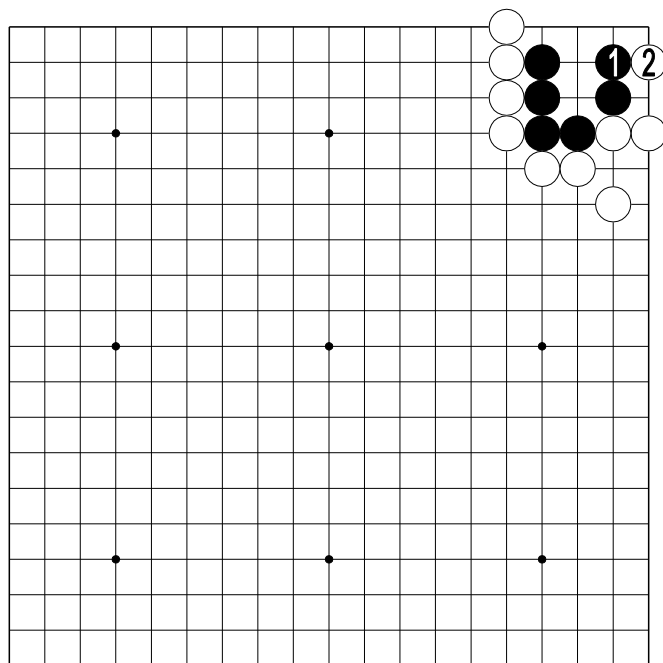
黑走 A 点要劫材不是先手，是个假劫。



1 图

1 图（黑形死棋）

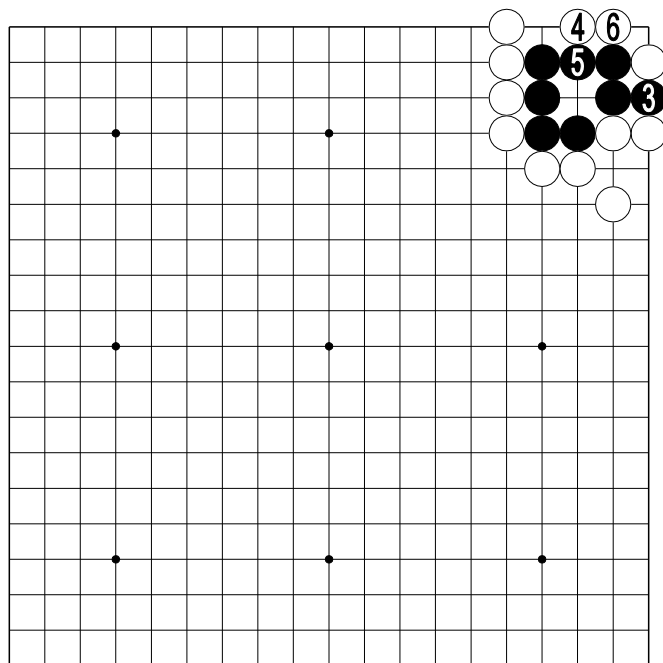
假定黑▲处已有一子，再考虑一下。如果黑先走，仍活不了，那就是假劫的证明。



2 图（黑先黑死）

前图之后黑如果要做活，走黑 1 并是最好下法，但白有 2 位托的手段。

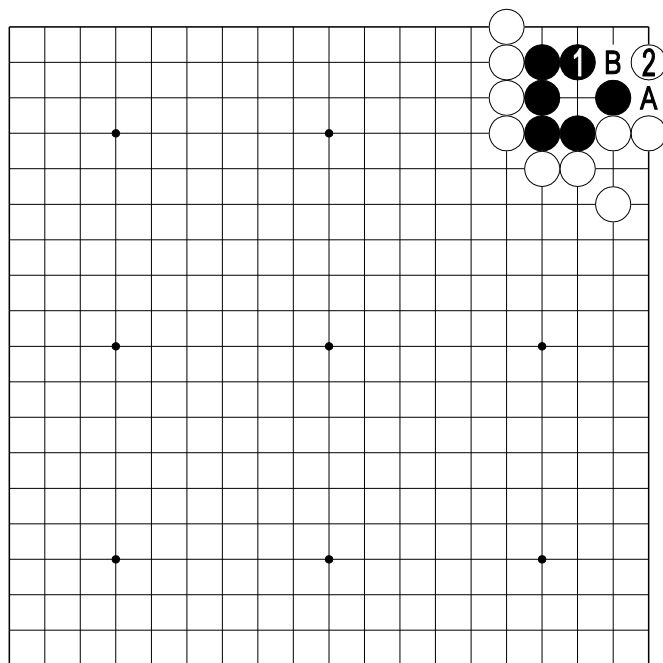
2 图



3图

3图（撞紧气）

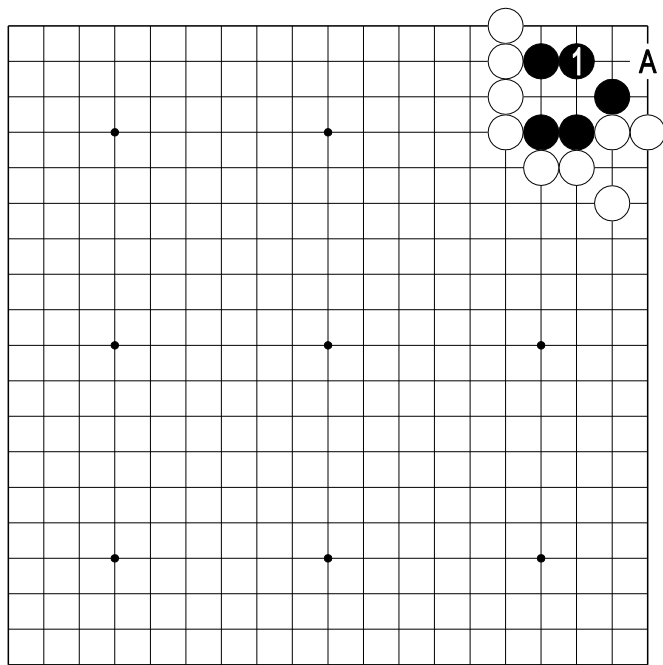
黑3挡时白4是急所，至白6止黑死，则不成劫。



4 图（简单）

黑 1 曲, 白只须简单走 2 位,
下一手 A 点与 B 点见合。

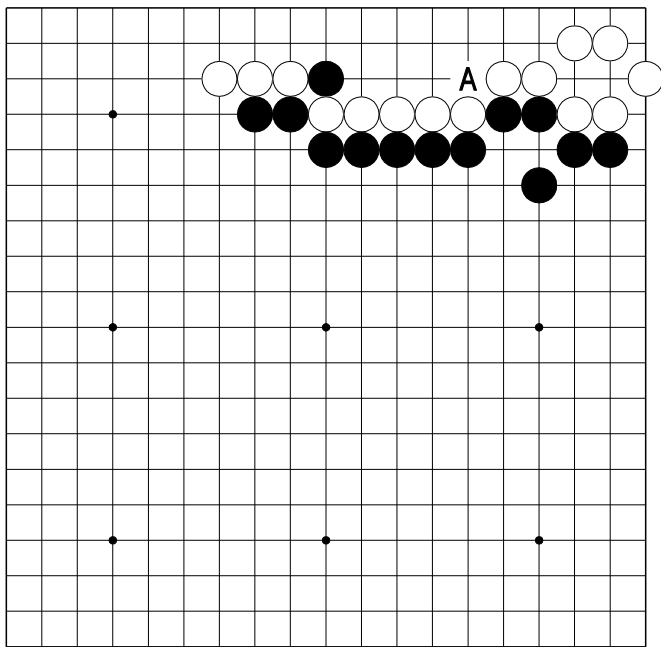
4 图



5 图 (假如)

假如以此角做劫材，黑走 1 位并最有效。以下白如脱先，黑占 A 点便可活棋。

5 圖



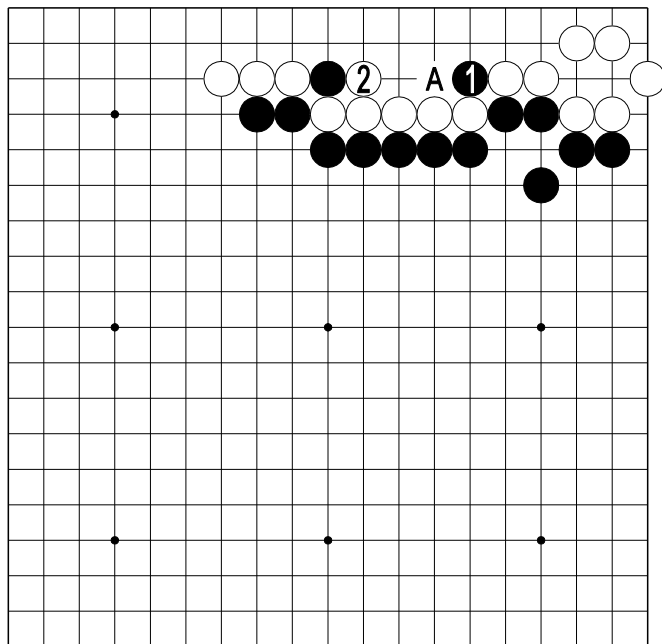
第 17 题

第 17 题 着手问题

黑先 中级

选择劫材，在落子之前就必须算清楚有没有手段。

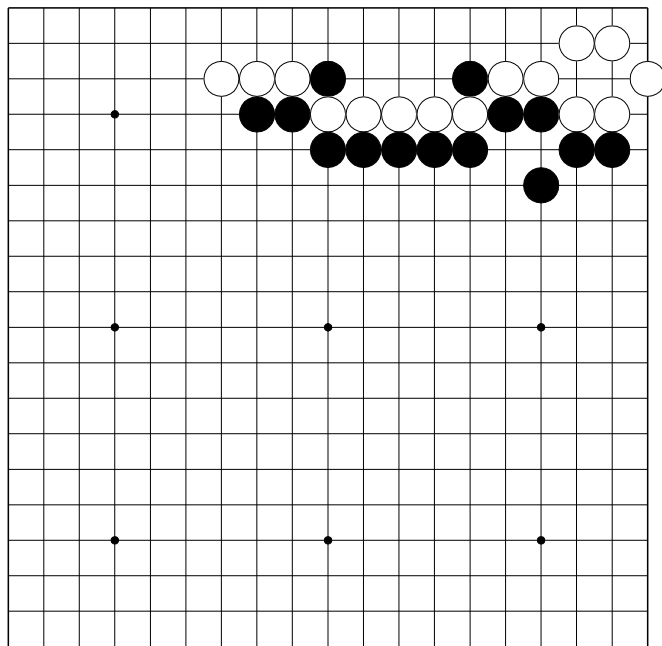
黑在A位断能算做一个劫材吗?也就是白若脱先时黑怎样走。



正解图

正解图 可做劫材

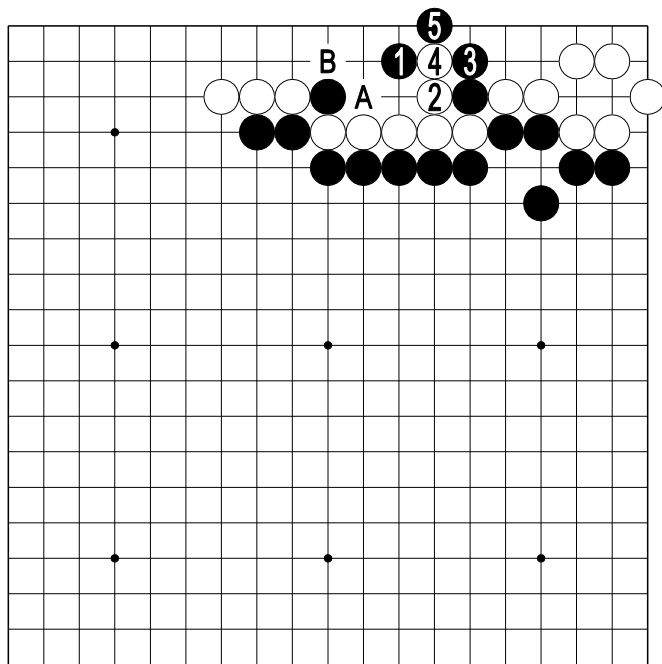
黑 1 位断可以成为劫材，白必须走 2 位或走 A 位应。



1 图（黑是先手）

黑 1 断时白是脱先的棋形。
轮黑先走，必须用实际走法来证实你的判断。

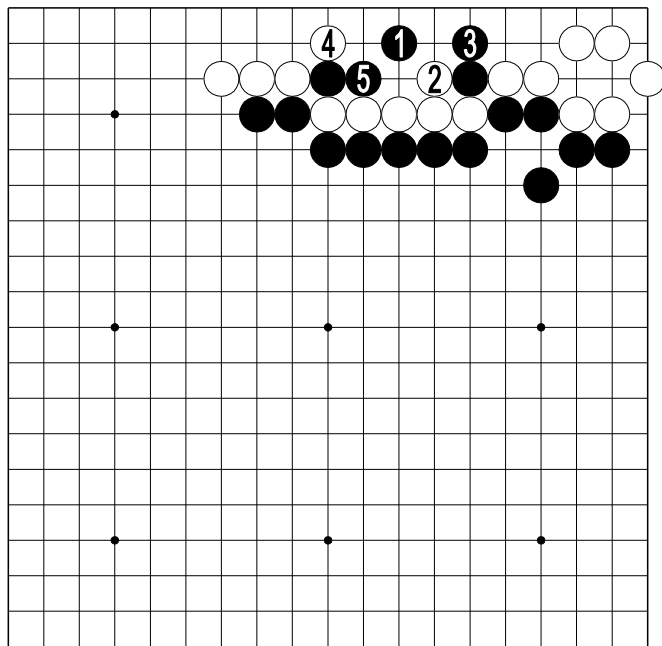
1 图



3 图（吃住）

白 2、4 时黑走 5 位，白棋气已撞紧。白 A 时黑同样走 B 位长。

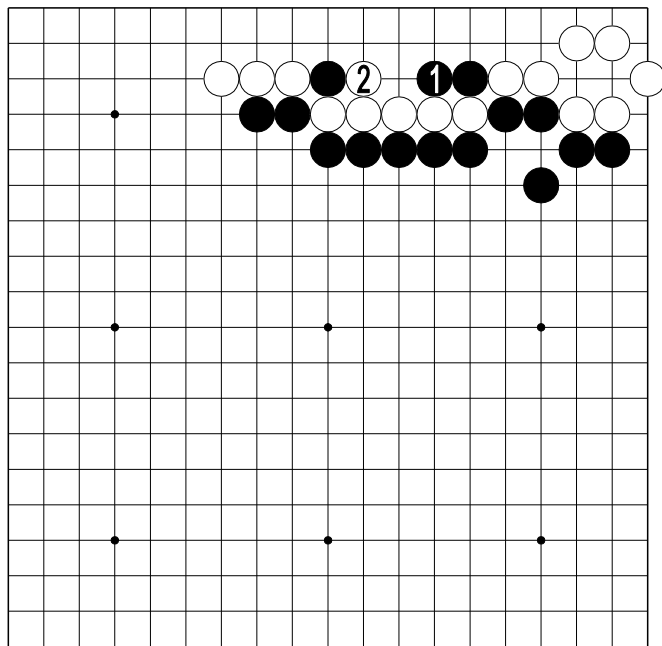
3 图



4 图

4 图（变化）

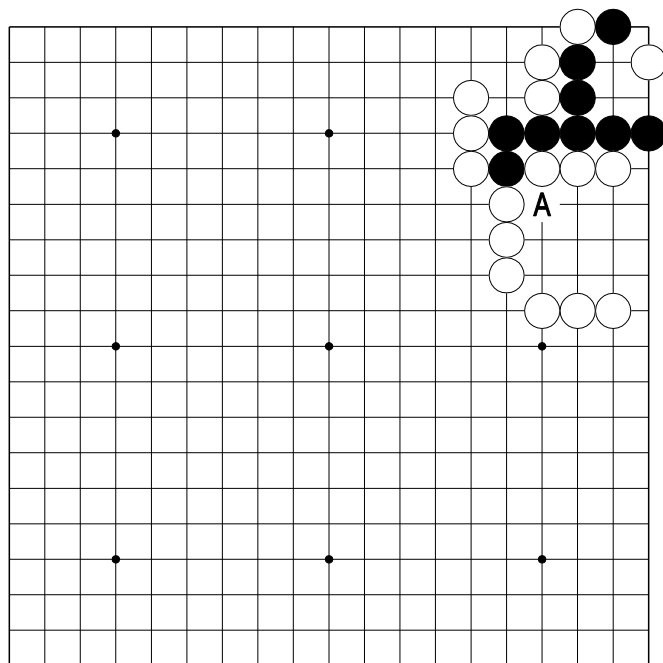
白若 4 位打时黑 5 长，自然因气已撞紧，白穷于应对。



5图

5图（失败）

除小飞之外别无他法。黑 1 紧气，白 2 打，黑无后续手段。这样一来，跟要假劫材是同样结局。

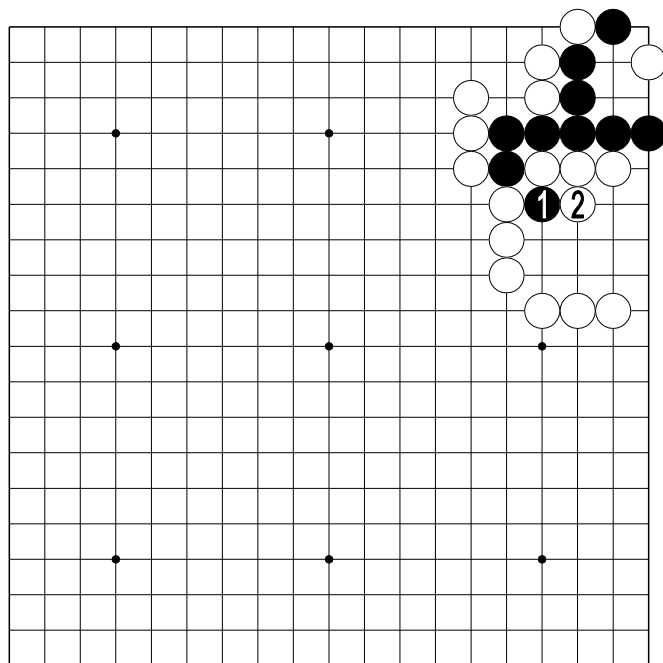


第 18 题

第 18 题 吃法

黑先 中级

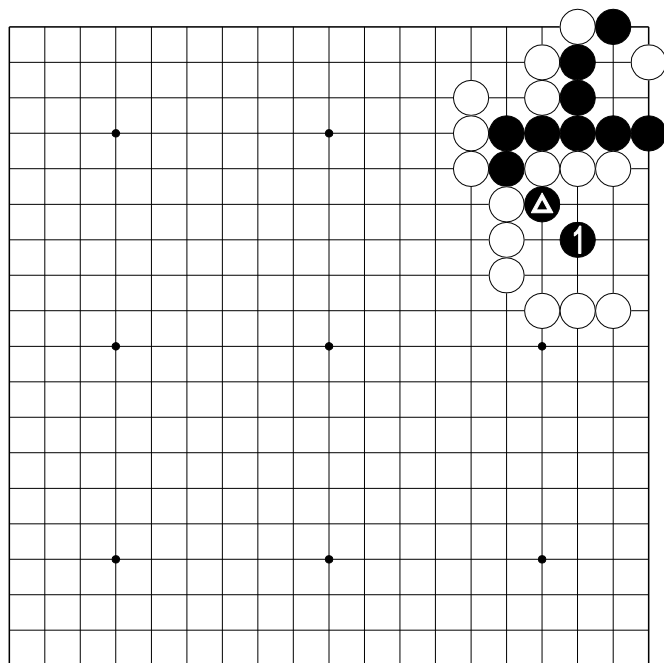
这也是考虑黑 A 断后能否成为劫材的问题。白棋当然要脱先，但即使这样，黑如仍吃不掉三子的话，便不能当劫材使用。



正解图

正解图 吃三子

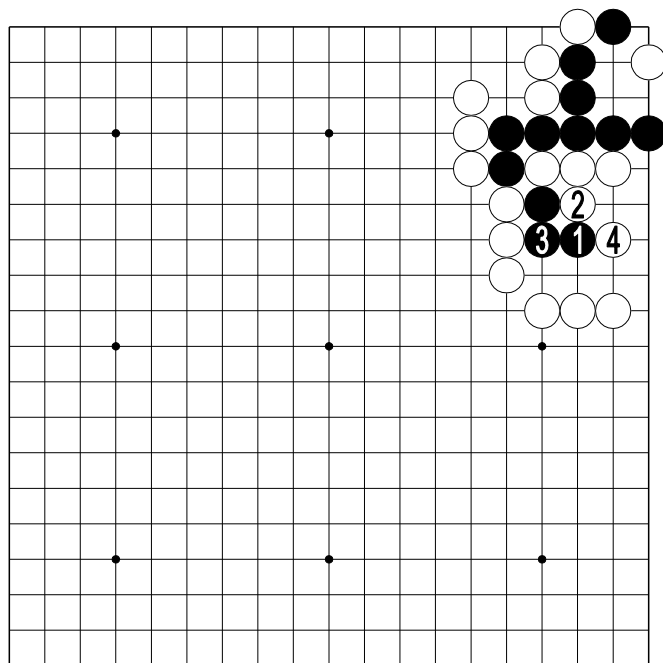
对于黑 1 断白 2 有应的必要。做为劫材来说是有效的。



1 图

1 图（白若脱先）

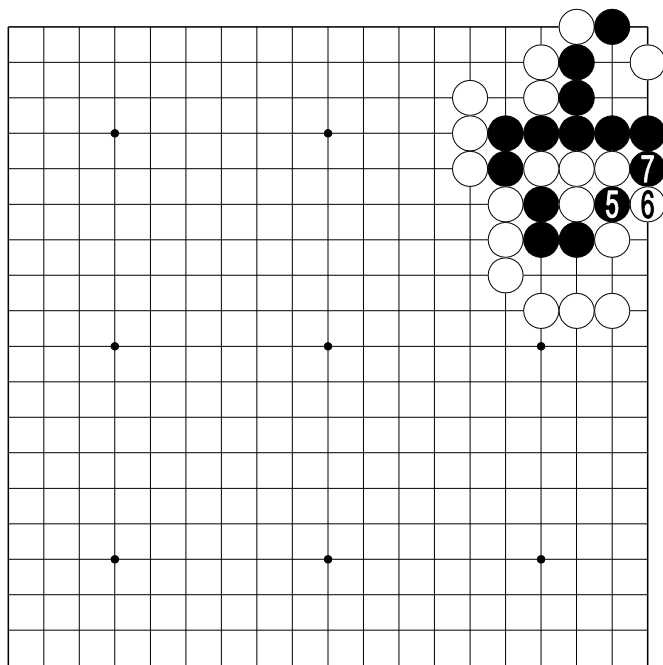
只是黑应懂得对黑▲一子
白棋脱先时黑的下法。黑 1 位小
尖是急所。



2 图（对攻）

白 2 位打吃后形成对攻，黑 3 位粘后便可取胜。当白 4 扳时——

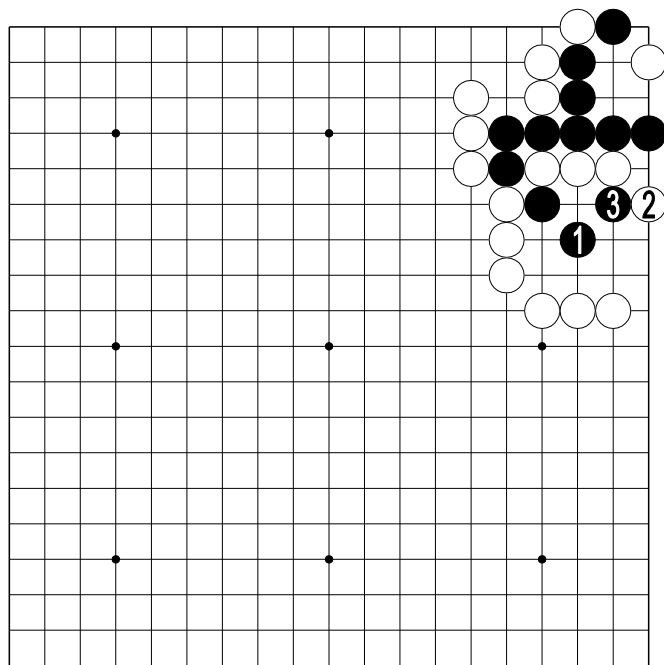
2 图



3 图（白接不归）

从黑 5 扑到 7 位叫吃的顺序完成后，白接不归。白四子被吃后整个黑角都复苏了。

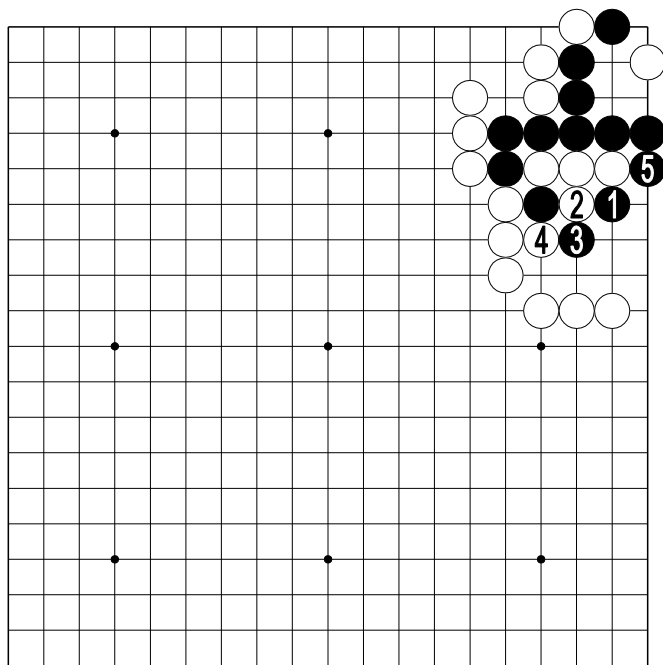
3 图



4图（变化）

白2小尖好像很讨厌，但只要黑3一挤，便可粉碎它。

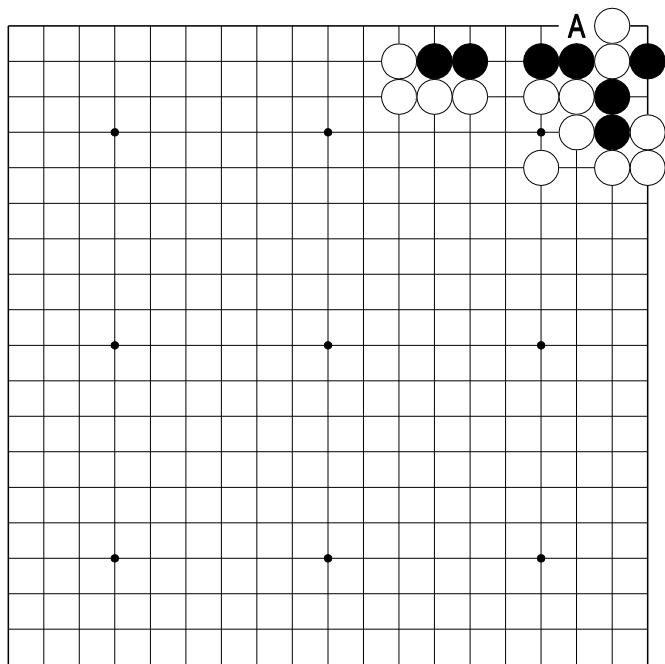
4图



5图

5图（失败）

黑1位夹失败。白2冲出后便无法吃白，至黑5止虽可渡过，但右边没有再做一只眼的余地。



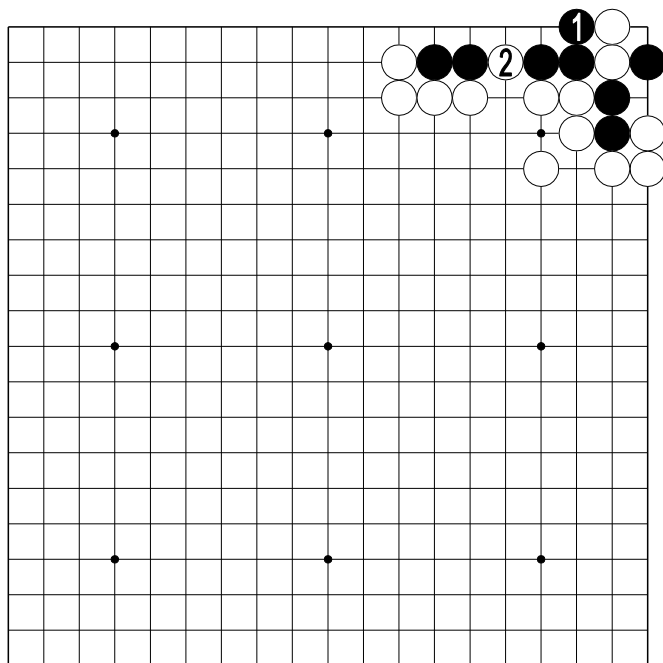
第 19 题

第 19 题 一只眼

黑先 上级

只须判断一下它是不是假劫，接下来黑棋可连走两手。

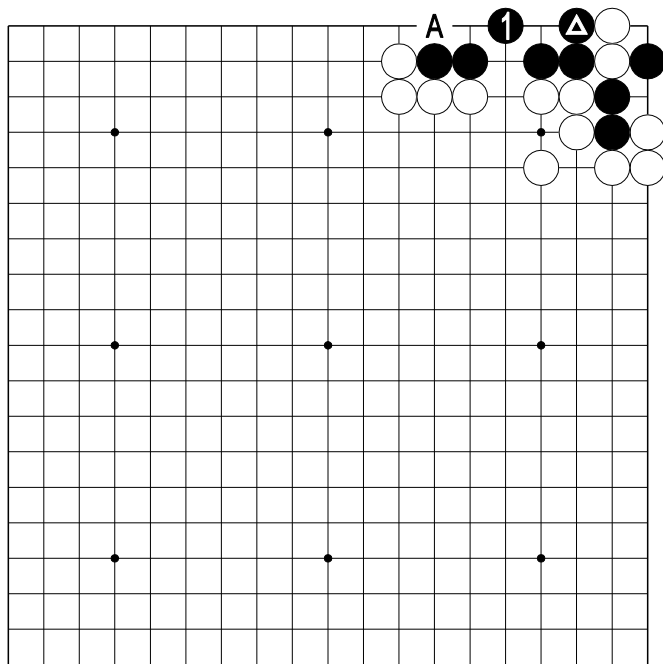
黑棋连一只眼都没有，黑走 A 点能当劫材吗？



正解图

正解图 活棋

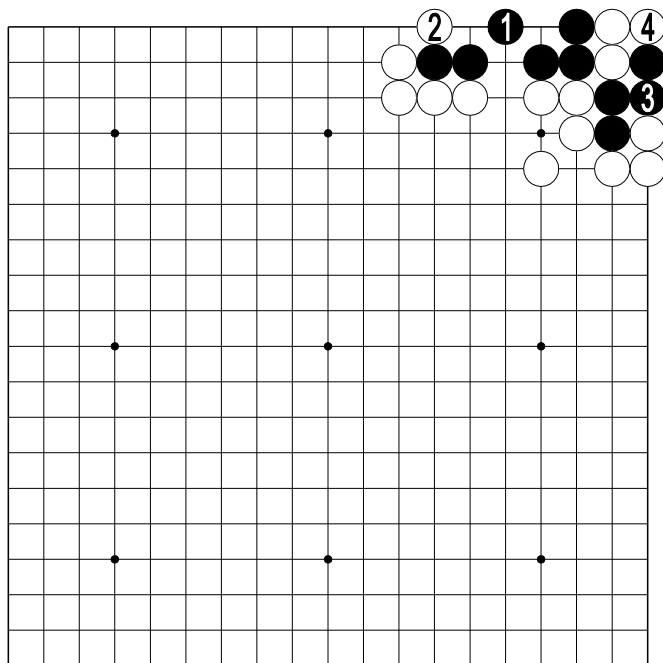
黑 1 并不是假劫，白走 2 位
应是正确的。



1 圖

1 图（活法）

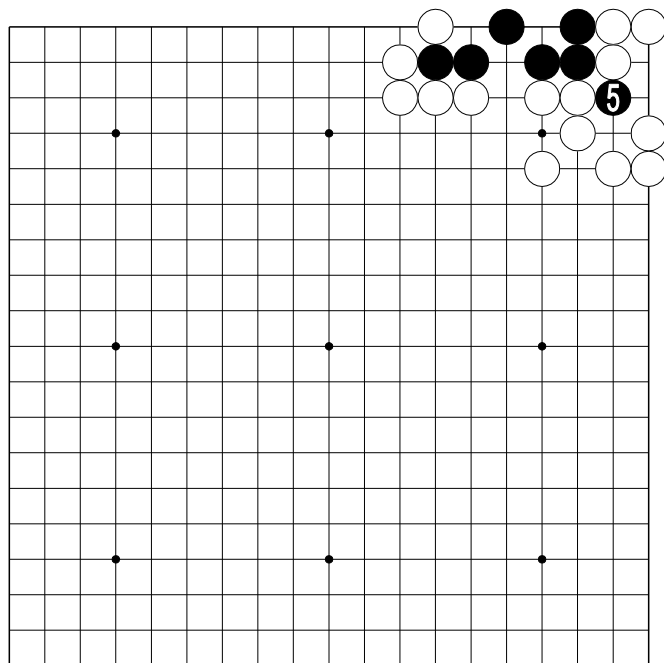
对黑▲一子白再脱先时，黑1便首先可确保一眼，下一手走A点黑便能活棋。



2 图（脱靴）

白 2 当然。然后角上的眼位
稍有点麻烦，黑 3 粘的话，将被
白提掉四子。

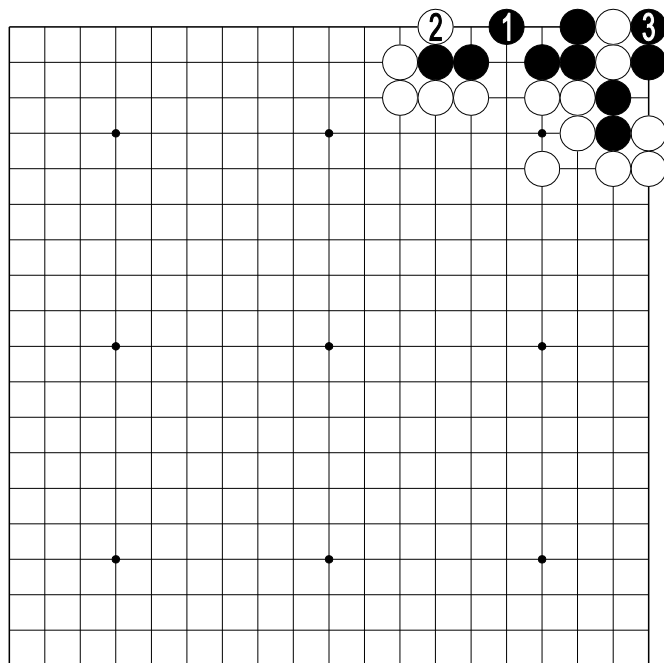
2 图



3图

3图（黑活）

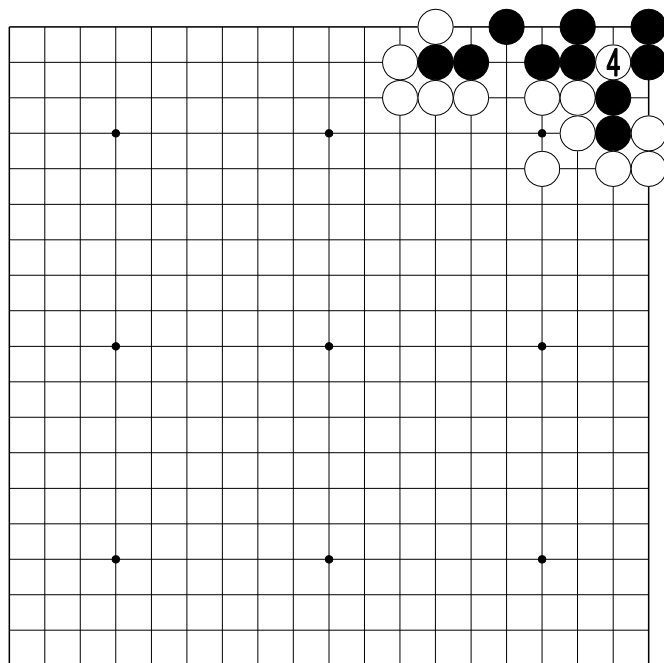
前图黑子被提之后，黑再于5位断，反吃白三子后黑就活了。



4 图

4 图（失败）

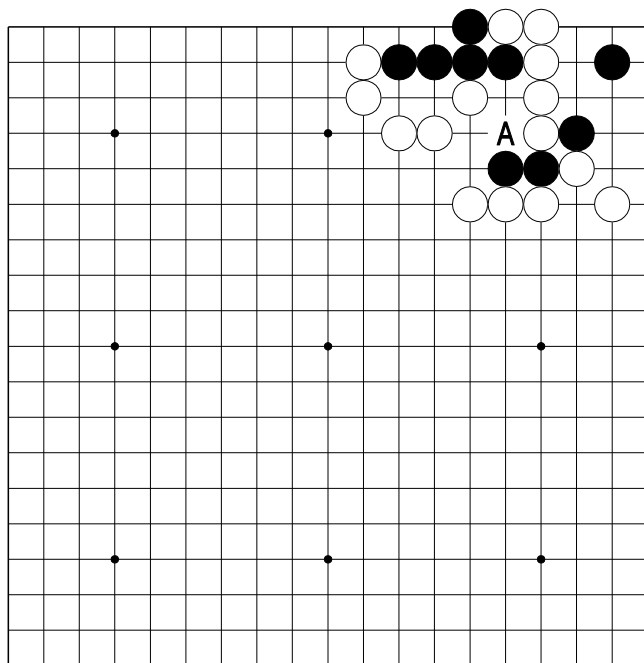
黑若走 3 位提的话，好不容易找了个劫材又变成了假劫。



5 图（黑死）

白 4 位卡眼后黑死。判断怎样走才是劫材，是与你的棋力紧密相关的。

5 图



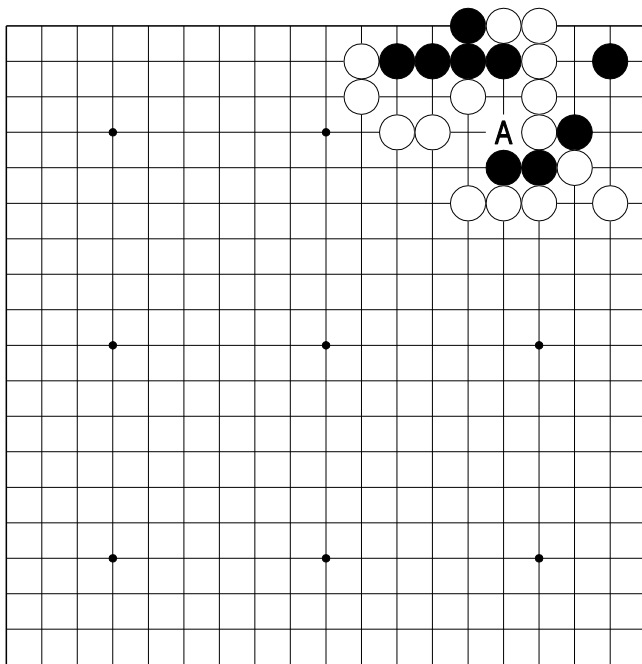
第 20 题

第 20 题 对攻

黑先 上级

如果要了假劫，不但损失 1 目棋，而且劫也打输了。

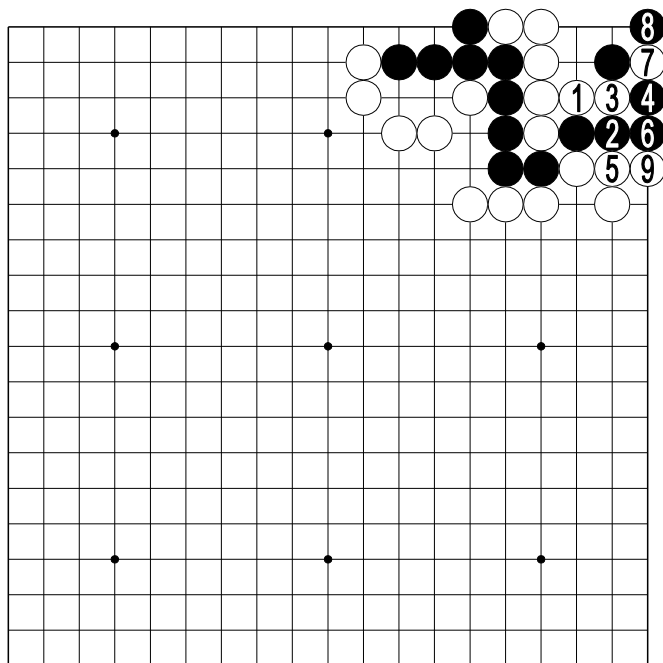
黑走 A 位要劫材怎么样？必须把角上对攻的情况计算清楚。



正解图

正解图 黑A是假劫

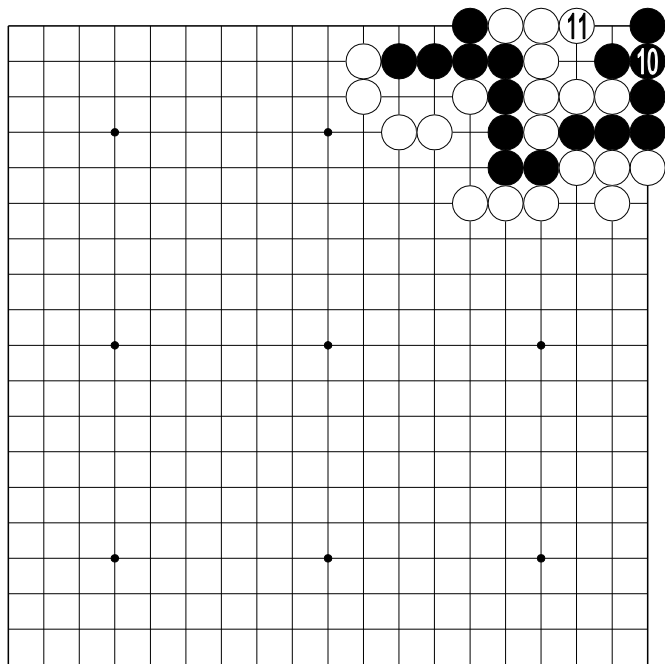
黑走 A 位不是劫材，白可以脱先。



2 图（一气呵成）

白只要径直去走，就输不了，白1打吃后直走到7位扑。

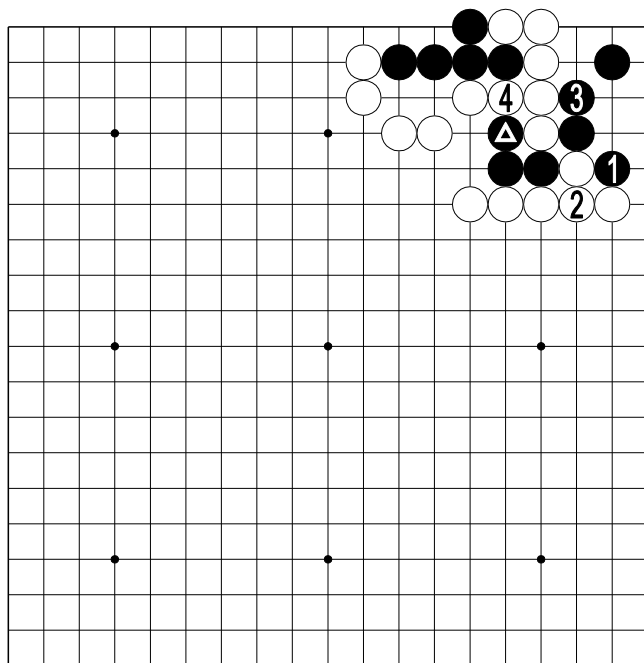
2 图



3 图

3 图（假双活）

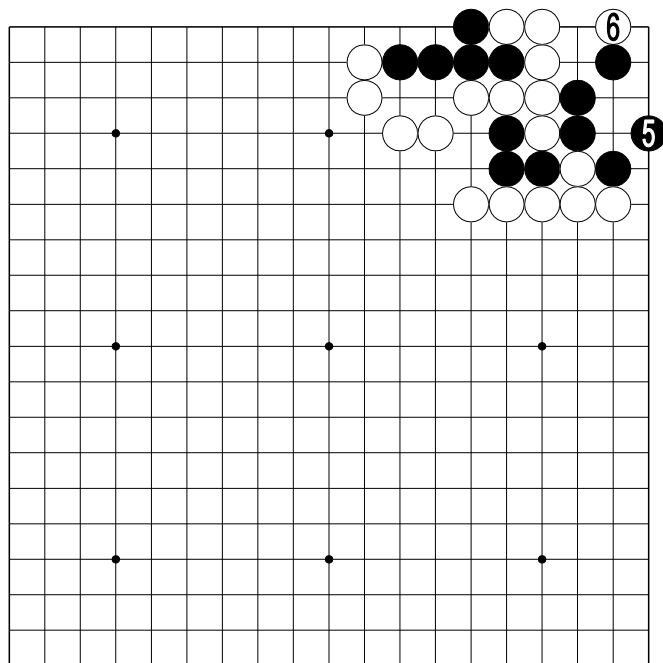
至白 11 为止是双方必然的顺序，角上成为双活。但是外边的黑棋没有眼，成为假双活后黑便输了。



4 图

4 图（无计可施）

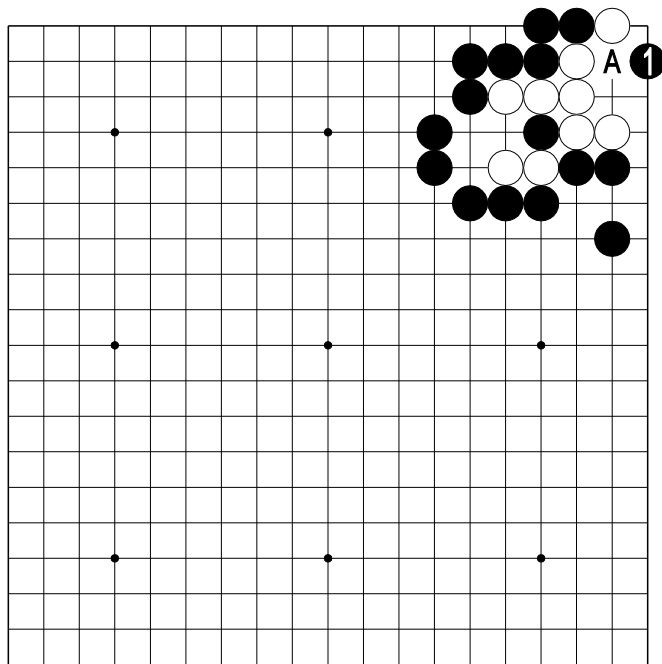
黑▲之后，不去断白棋而在角上做活的话，也不能如愿。黑1、3虽然是先手，但——



5 图（一只眼）

黑 5 时，白走 6 位，怎么也做不出两只眼来。

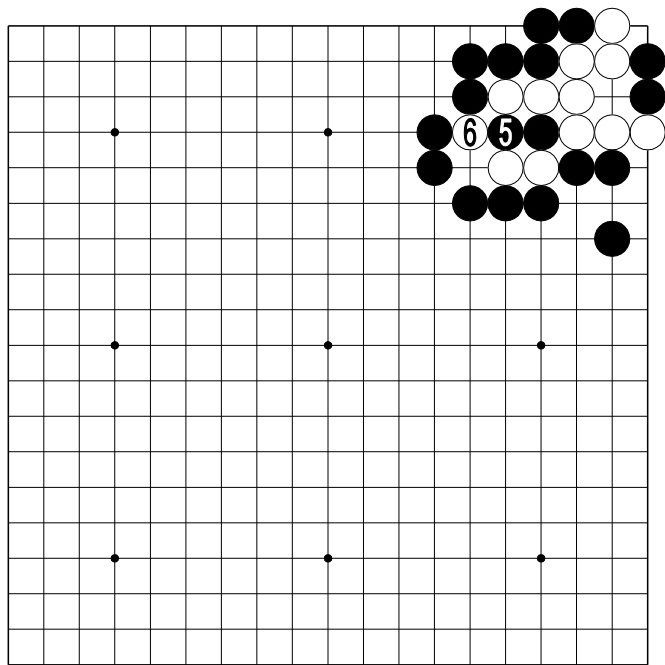
5 图



正解图

正解图 点是急所

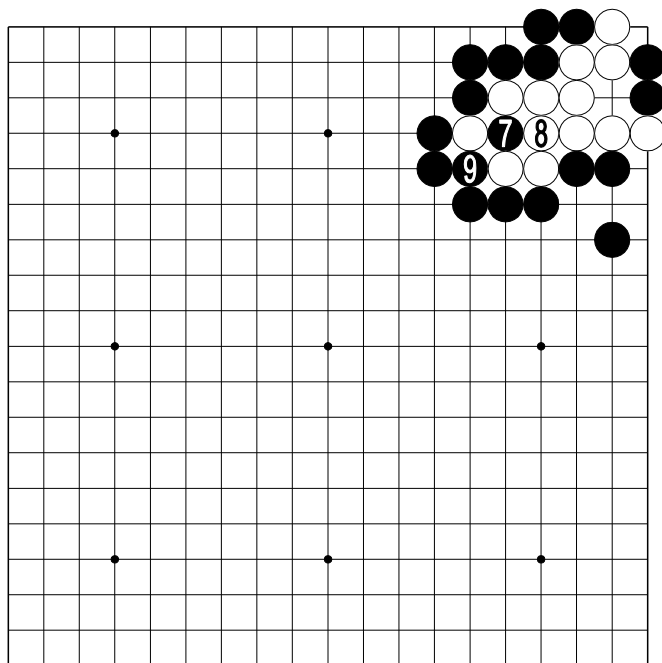
黑 1 位点是好手，白棋也不能再让黑在 A 位断。



2 图

2 图（手筋）

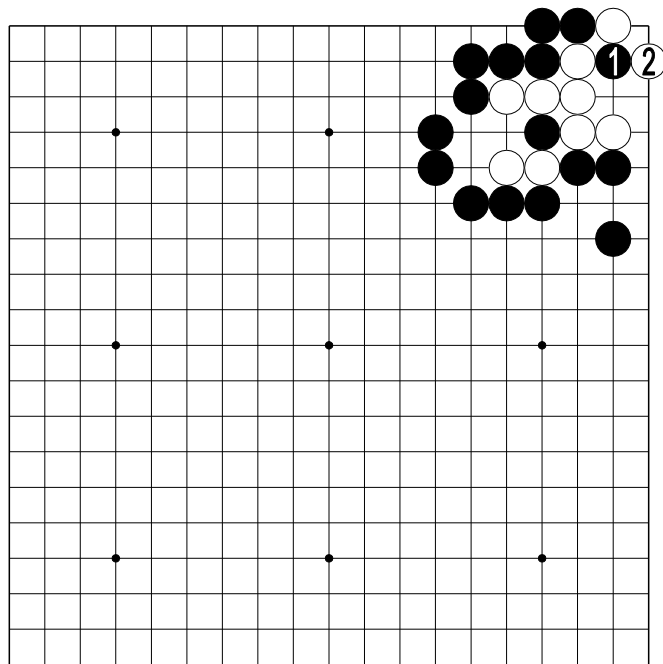
破掉中央的眼位是第二步，黑5位冲让白棋吃两个子是简单的手筋，当白6提后——



3 图（假眼）

黑 7、9 使白变成假眼而死。
白没有其他变化的余地。

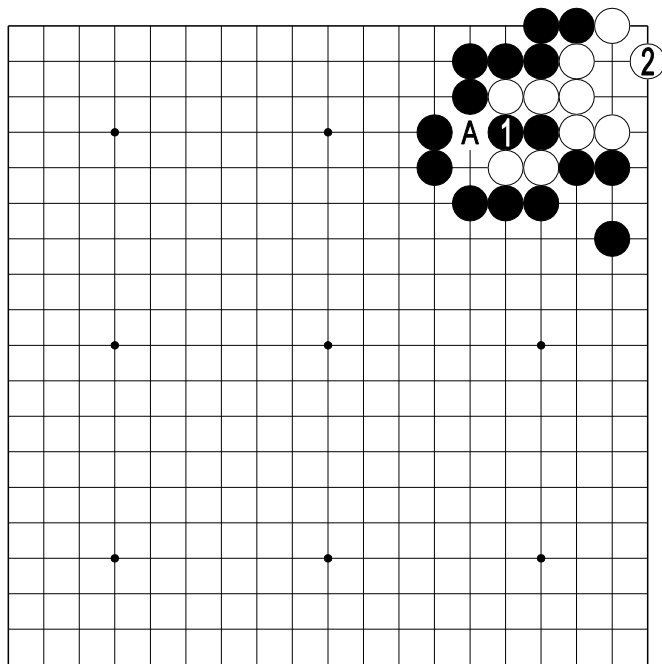
3 图



4 图

4 图（劫）

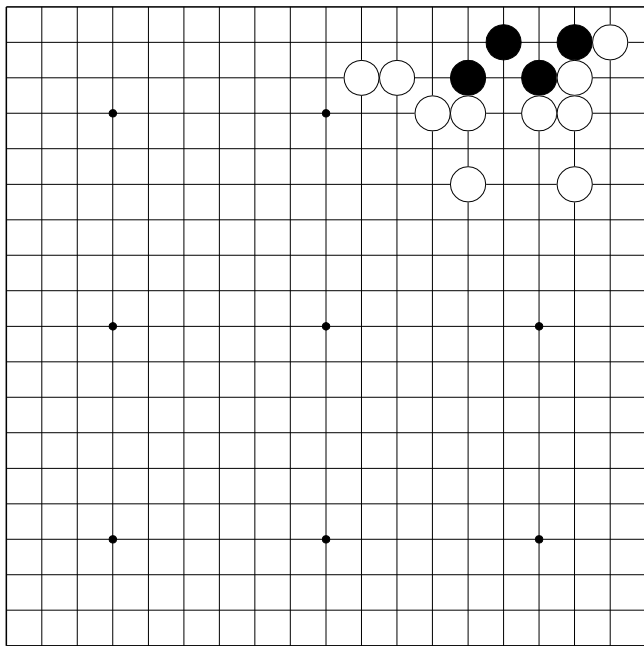
黑的失败倒也容易。黑 1 断，白显然在 2 位做劫。



5 圖

5 图（白活）

黑如先走1位,则白2做活。白如果贪心于A位提时,黑则又产生了2位点的手段。



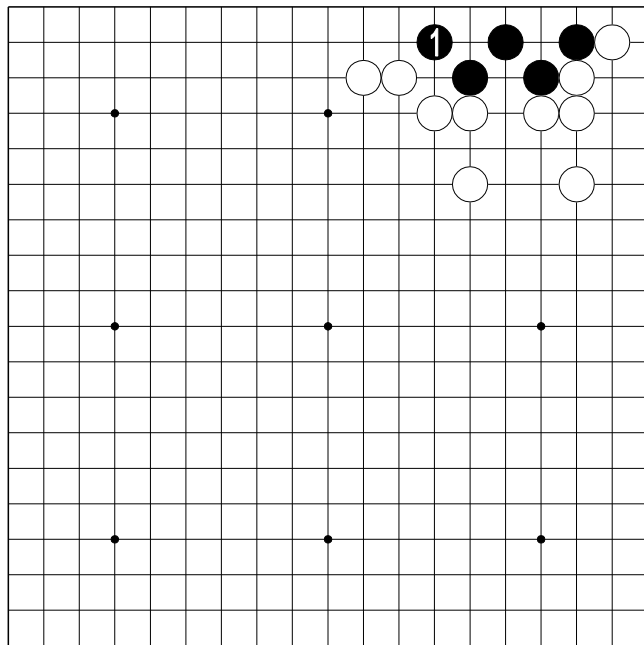
第 22 题 白的反击

黑先 有段

黑想简单地做活，这种想法未免有些草率，也许有意想不到的陷阱在等着你呢。

首先，考虑角上的扳是不是先手，然后想出黑棋最妥当的形状。

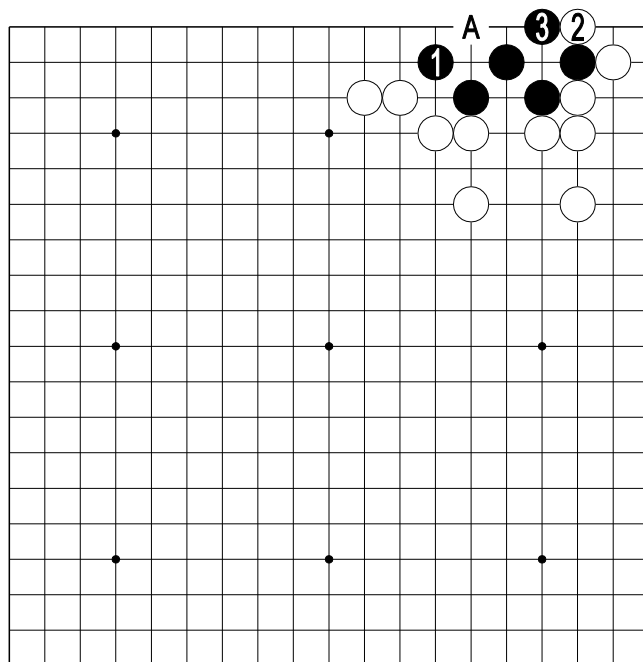
第 22 题



正解图

正解图 打劫最佳

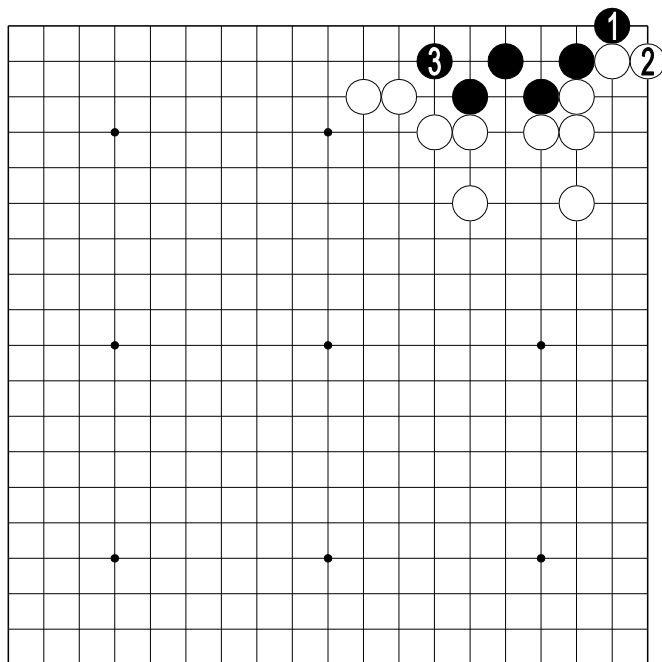
黑棋不能净活，黑 1 小尖扩充地域最为妥当。



1 图

1 图（劫）

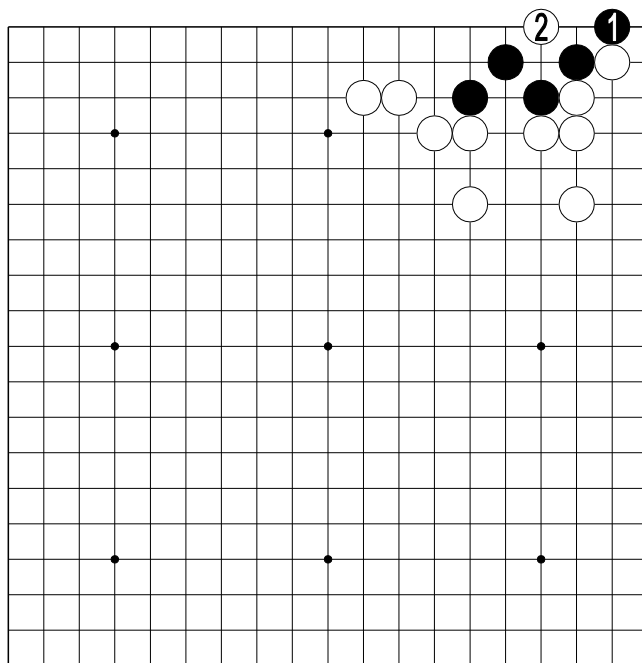
当白 2 扳时，黑必然走 3 位做劫，黑 3 走 A 位也成为打劫。



2图

2图（如意算盘）

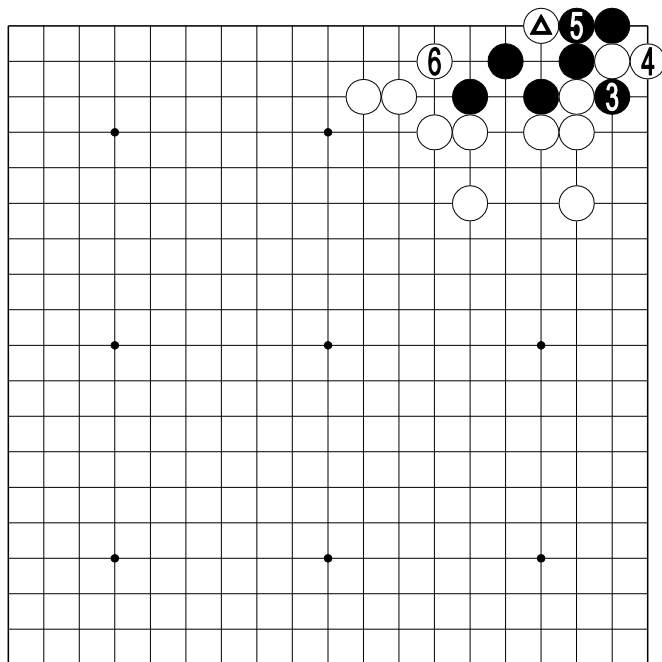
黑1位扳如果是先手就不必多劳了。白2后黑3小尖确实可活棋，但是，这只是黑方的如意算盘。



3 图

3 图（有点的手段）

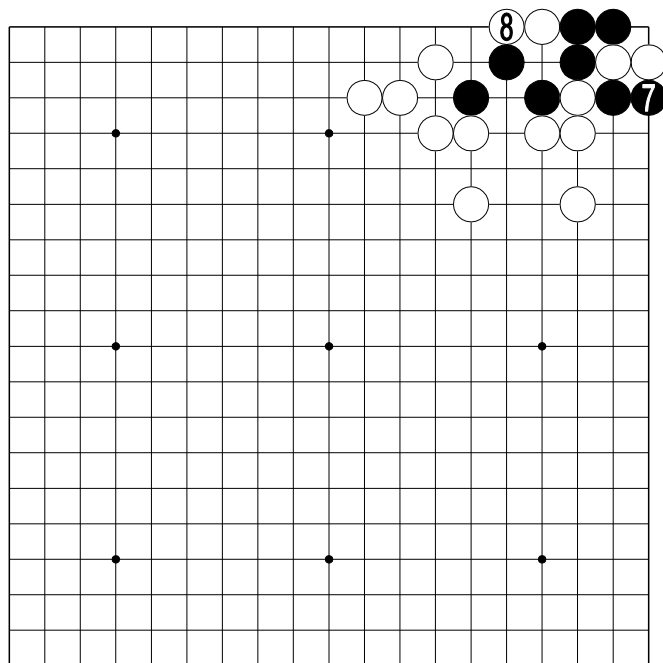
在黑 1 扳的那一瞬间，白 2 点是成立的。



4 图

4 图（急所）

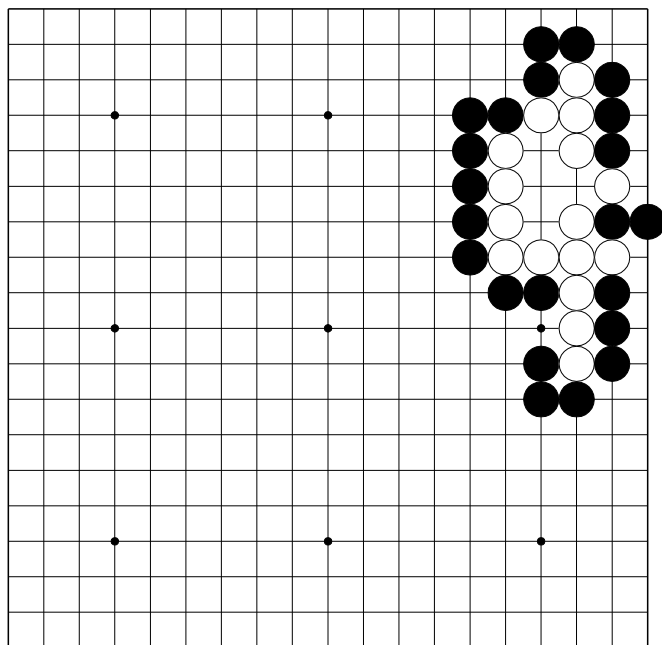
前图之后，如黑 3 断，则白 4 位立，角上只有一只眼。以前白△点到急所上，待黑 5 粘时白 6 是好手。



5图

5图（黑死）

接着黑7叫吃，但白8退一手，使眼变成假眼，黑死确定无疑。



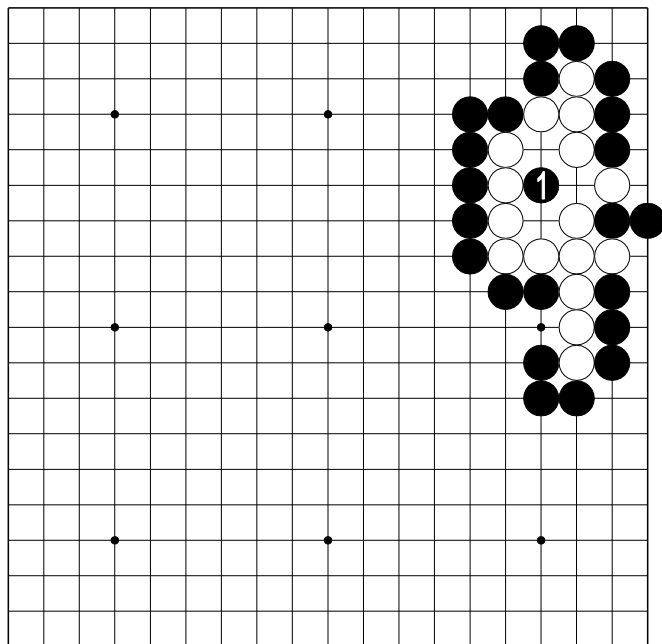
第 23 题

第 23 题 计算能力

黑先 上级

最后一题是测验你的计算能力。黑攻，白守，其结果是成劫、白净活还是白死呢？

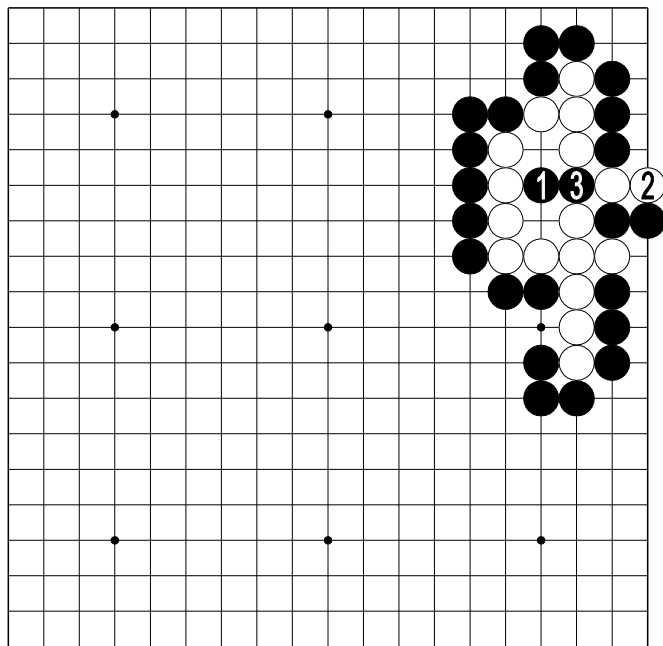
正解应是白棋无条件死，你走哪里呢？



正解图

正解图 点一手

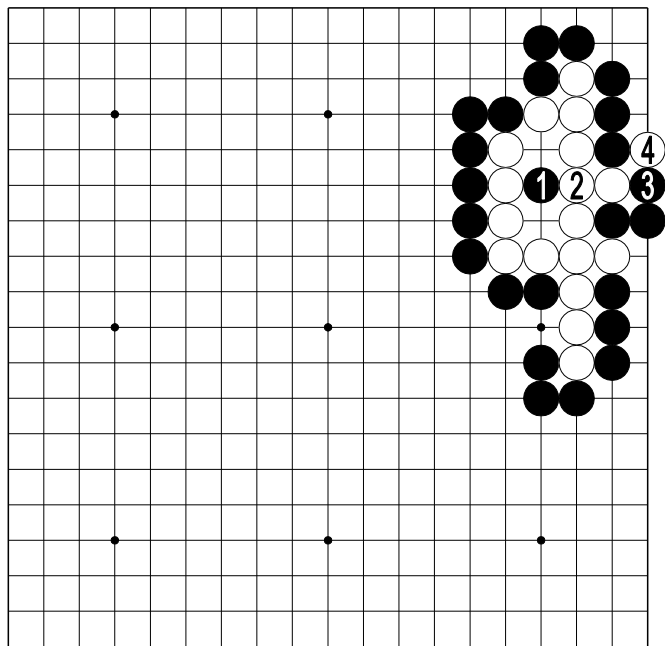
黑1点攻杀白棋，虽属当然之一手，但变化并不简单。



1 图

1 图（轻而易举）

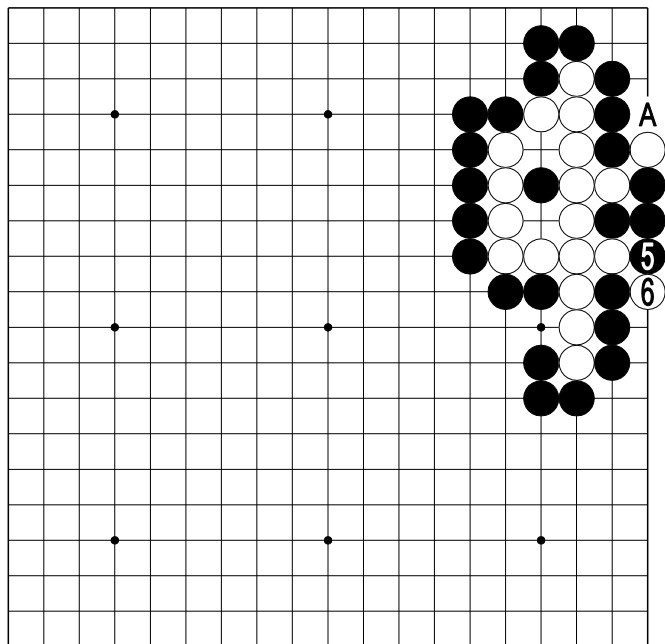
白如 2 位打吃，黑 3 后白简单死棋。这是因为白抵抗不力之故。



2 图（最强手）

白总要 2 位粘吧。当黑 3 渡过时白 4 位扑，瞄着吃黑接不归。但白仍活不了。

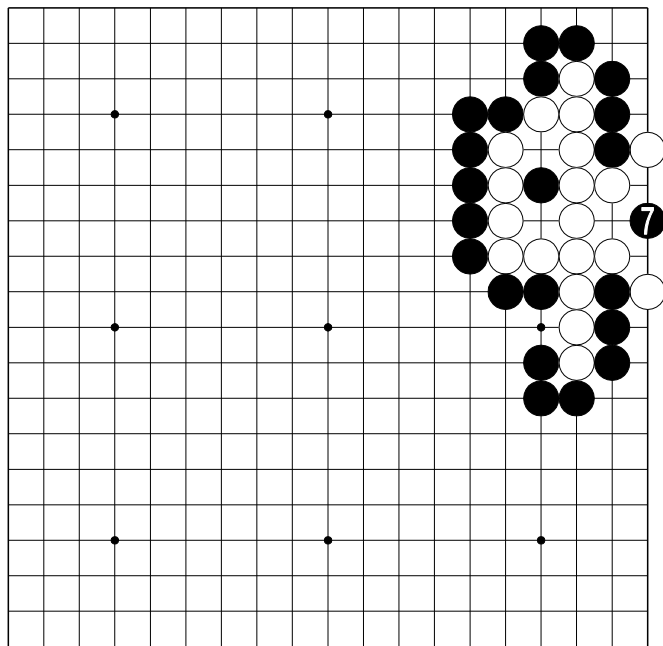
2 图



3 图

3 图（送吃）

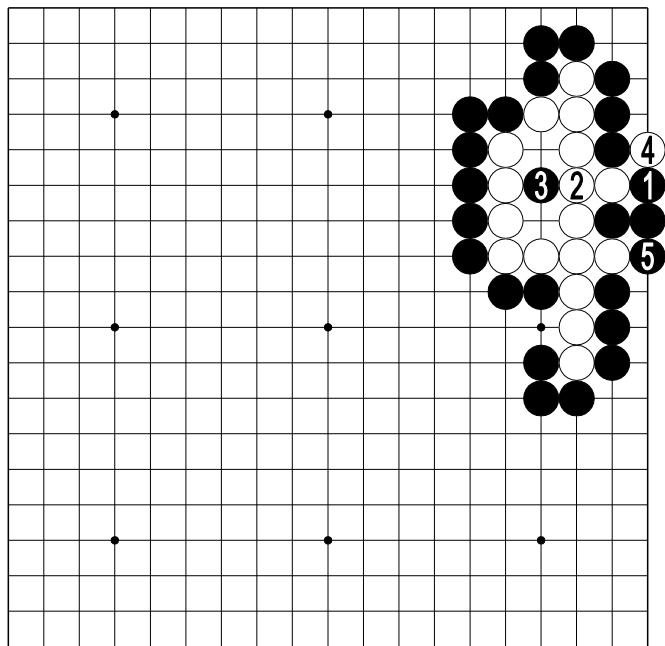
黑棋不在 A 位提子，而在 5 位送白棋吃——



4 图

4 图（白死）

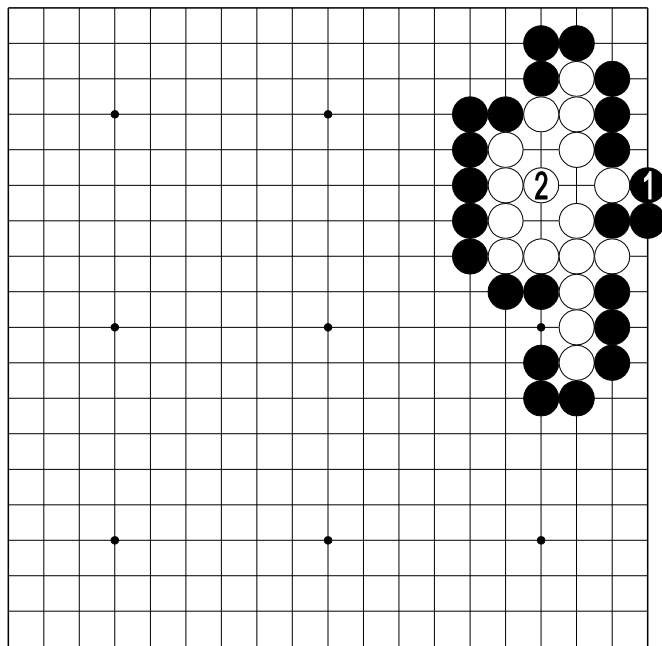
前图中白提起之后，黑再于 7 位点，两边均可入子破眼，白棋净死。让白提四子之形成为“丁四”愚形。



5 图

5 图（计算不透）

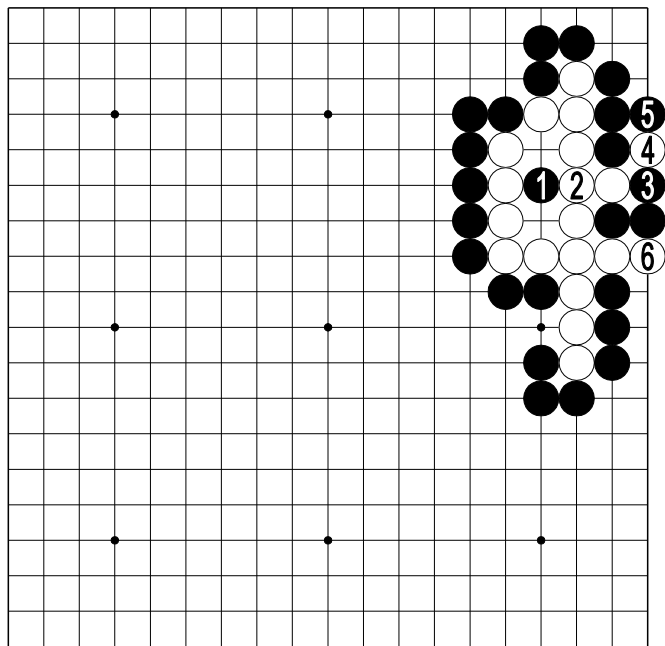
可能有人认为，黑走 1 位不也可以吗？白 2 时黑 3 点，然后走 5 位就与前边相同了。



6图

6图（打劫）

如果黑1直接渡过。白在2位应便成为打劫。当然，这是白计算出正解手段之后的一种顽强抵抗。



7 图

7 图（白活）

为了慎重起见，白 2、4 时
黑如在 5 位提，白 6 可追吃黑三
子接不归，白棋活。