

下一手

第二十五册

手筋与俗手

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

手筋，就是能够充分发挥棋子效率的好棋，特别是双方在短兵相接时的强有力的武器。手筋与俗手的差别，可谓差之毫厘、失之千里。往往一路之差，就由手筋变成了恶手。

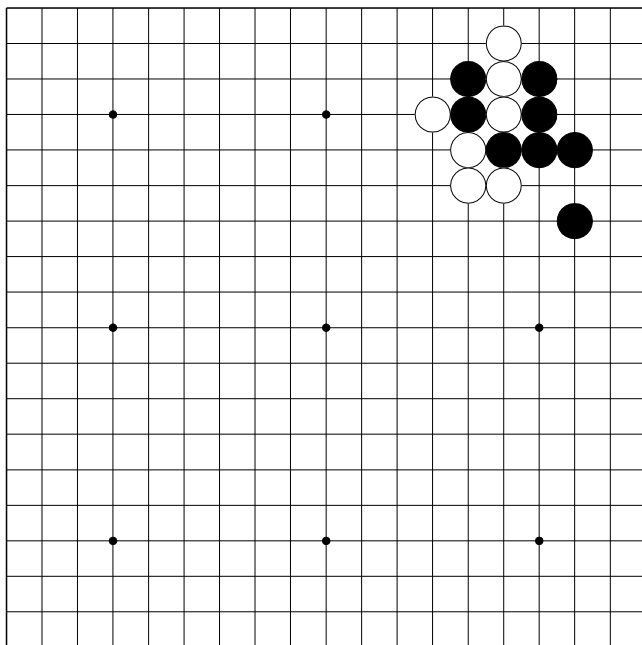
关于它们之间的差别，需要每个人去切身体会。

本书共选实战中经常出现的棋例 22 题，其中初级 2 题，中级 10 题，上级 7 题，有段 3 题，供读者阅读欣赏。

目 录

第 01 题 吃法
第 02 题 机会
第 03 题 杀气
第 04 题 弃子
第 05 题 官子
第 06 题 定式
第 07 题 接不归
第 08 题 单独
第 09 题 妙手
第 10 题 活法
第 11 题 效率

第 12 题 逆转
第 13 题 欺凌
第 14 题 忍耐
第 15 题 简单
第 16 题 棋形
第 17 题 计算能力
第 18 题 明快
第 19 题 侵入
第 20 题 联络
第 21 题 中盘作战
第 22 题 逃出



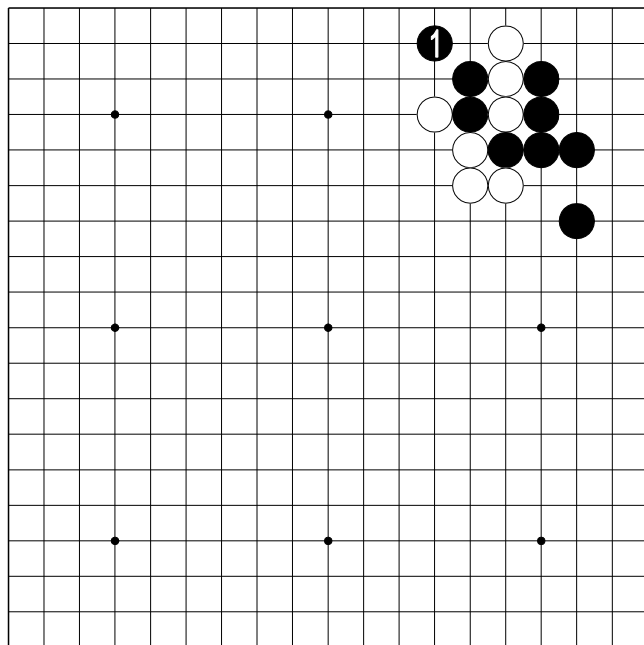
第1题

第1题 吃法

黑先 中级

黑欲取白棋三子，似乎并
不难。

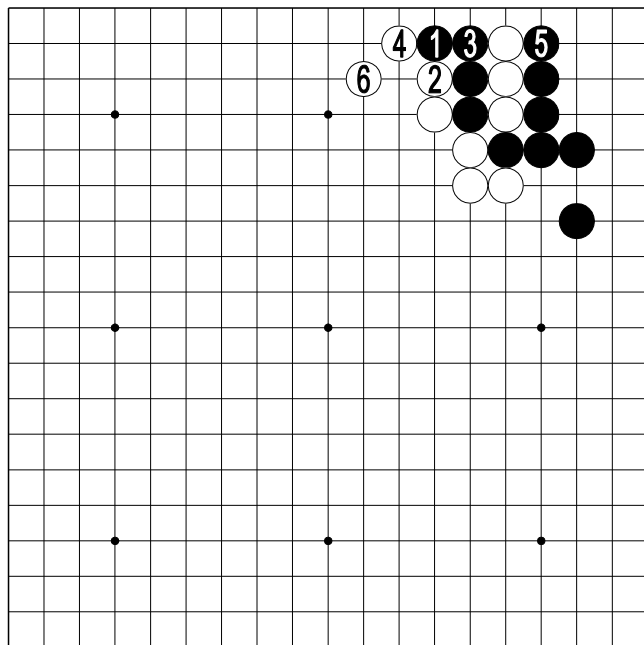
为以后的棋形着想，要尽可
能采取最佳方法。



正解图

正解图 尖的手筋

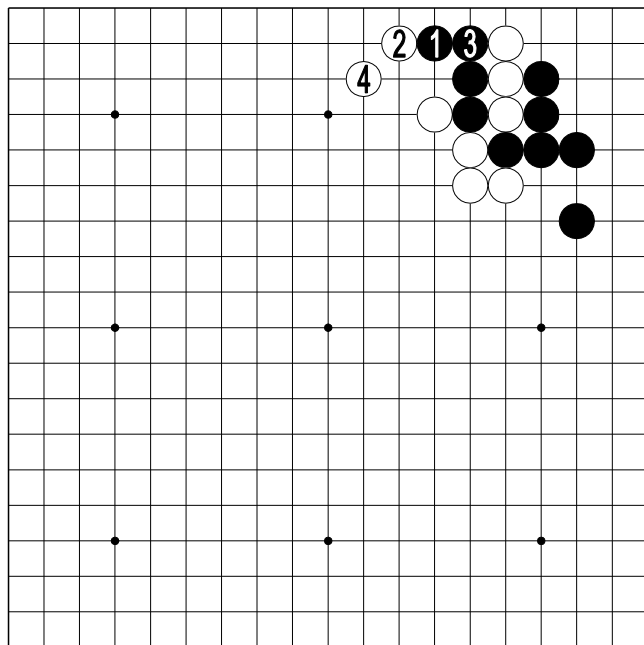
黑1小尖吃白。只要效果好，
就是吃棋的好方法。



1 图

1 图（先手）

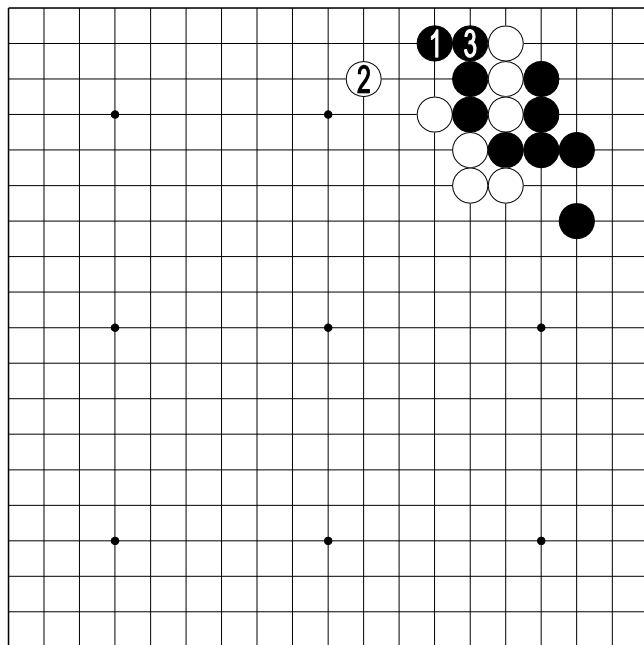
白如果走 2、4 定形，黑便于 5 位打吃，至白 6 守为止，黑棋得先手。



2 图

2 图（单靠）

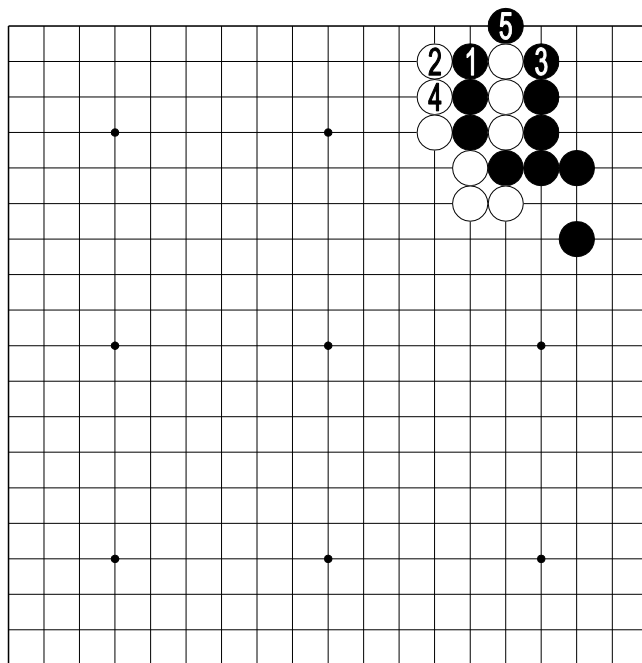
白也许不照前图那样去明确地定形。如果白 2 单靠，黑仍走 3，白 4 整形。这也是黑棋先手。



3 图

3 图（飞）

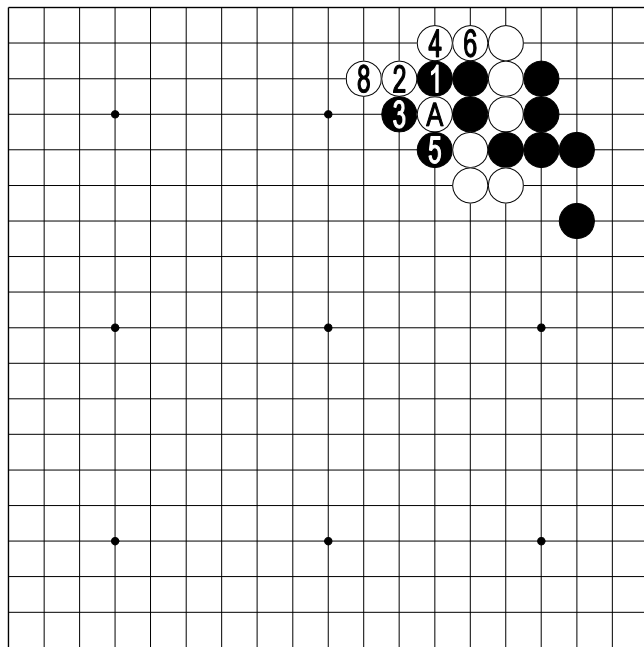
对于白 2 飞黑仍于 3 位吃，
白虽获先手，但棋形留有薄味。



4 图

4 图（俗一手）

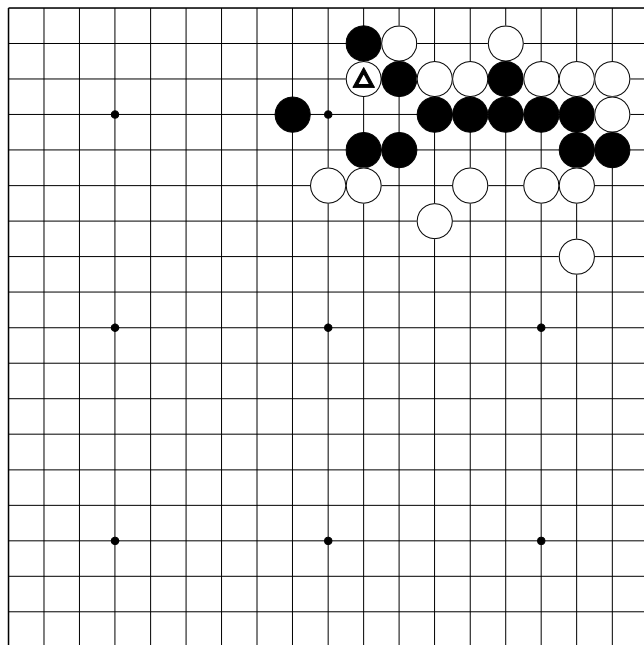
黑 1 贴着气走是俗手，被白 2 封严定形，黑棋是后手。可与前图棋形作一比较。



5图
7=A

5图（无法吃）

黑1位曲,就无法吃掉白子,
行棋至8为止,黑前途无望。

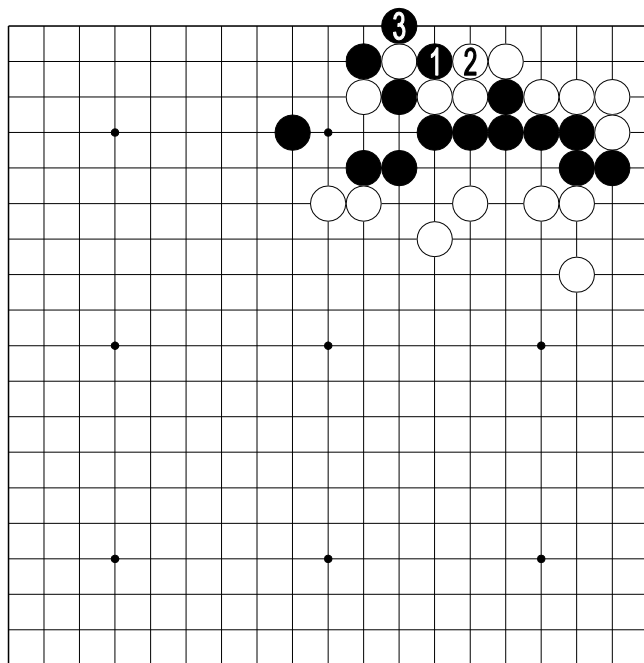


第2题

第2题 机会

黑先 初级

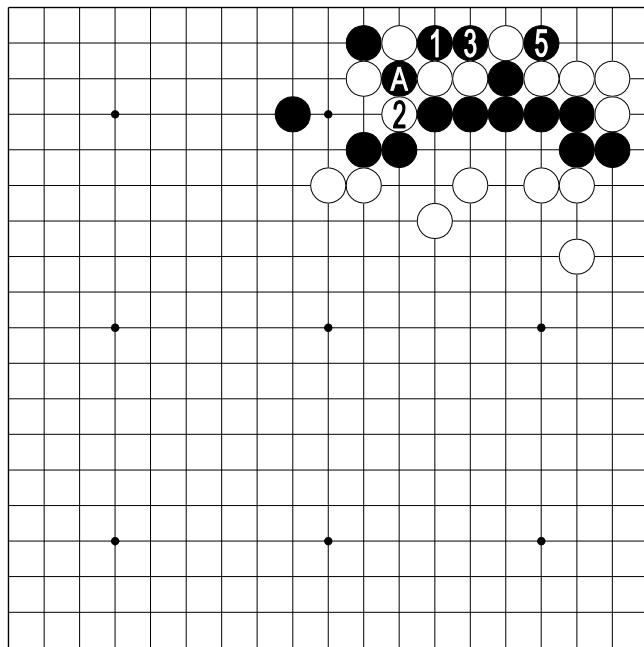
白棋于△处断了一着，黑若抓不住这一机会，也就太软弱了。黑落子之后，白无论怎么应对都会感到为难。



1 图（提）

白 2 不得不粘，黑 3 轻松地提起，黑形很大。

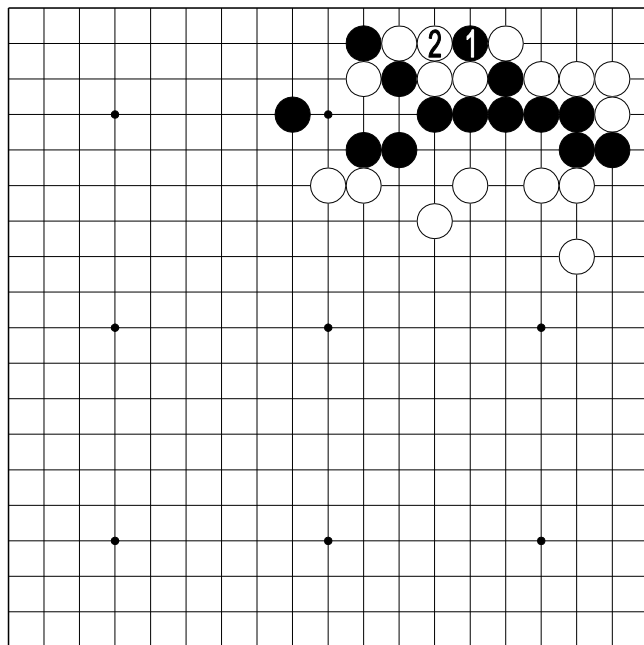
1 图



2 图（角被吃）

白 2 位提是不对的。黑 3 勒吃后于 5 位打吃，角上的白子已无眼位。

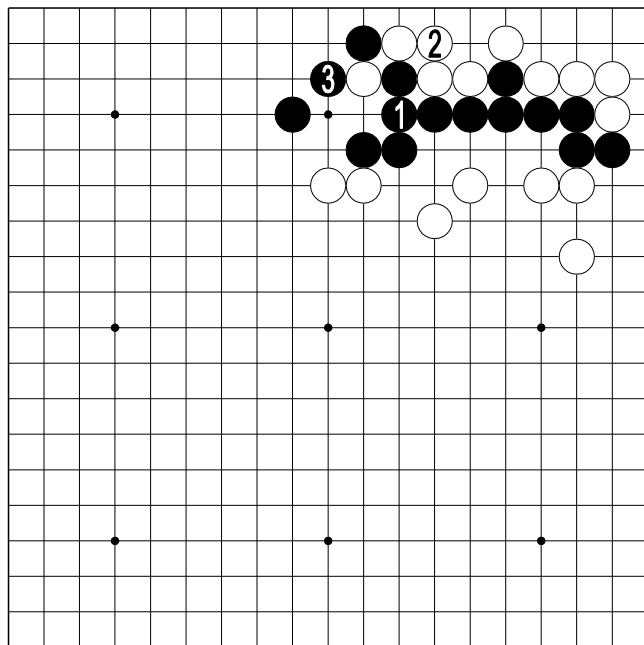
2 图
④=A



3图

3图（疏忽）

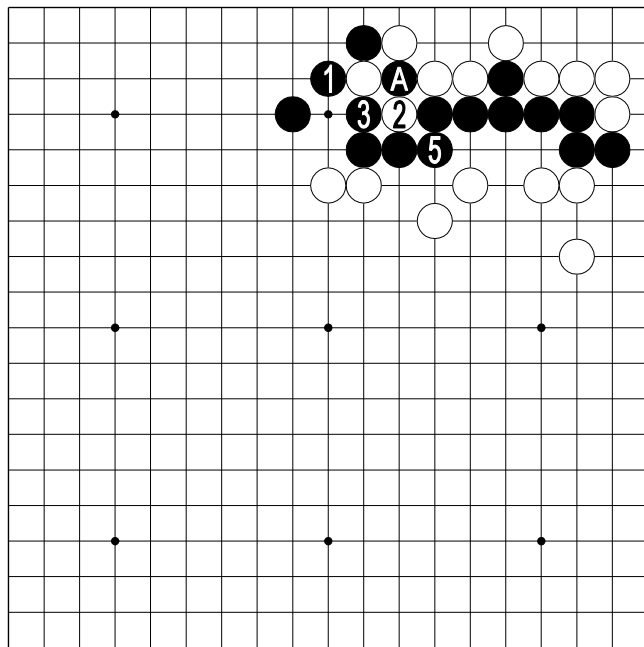
黑如因高兴过度从1位方向切断的话，则白走2位，白反而高兴了。



4 图（糟糕）

黑若于 1 位粘的话，则断送了难得的好机会。黑 3 虽能吃白一子也不能洋洋白得。

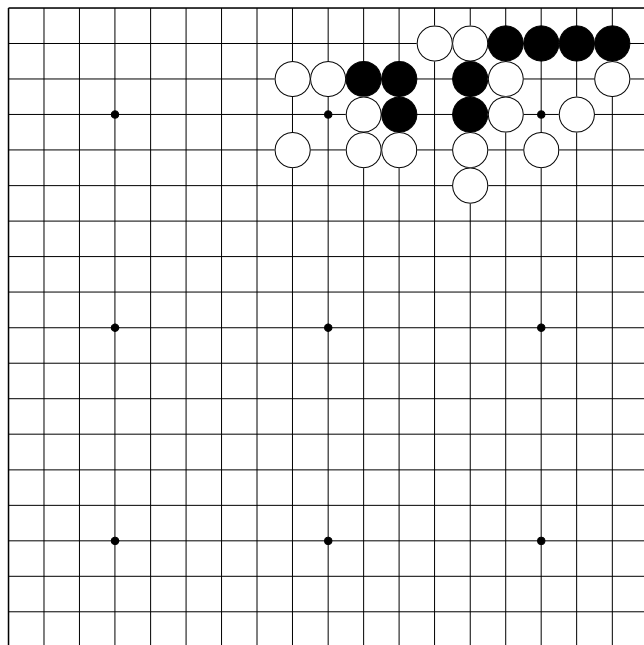
4 图



5 图（无谋）

黑 1、3 看似手筋实属无谋，
黑还要被迫在 5 位粘一手。

5 图
④=A

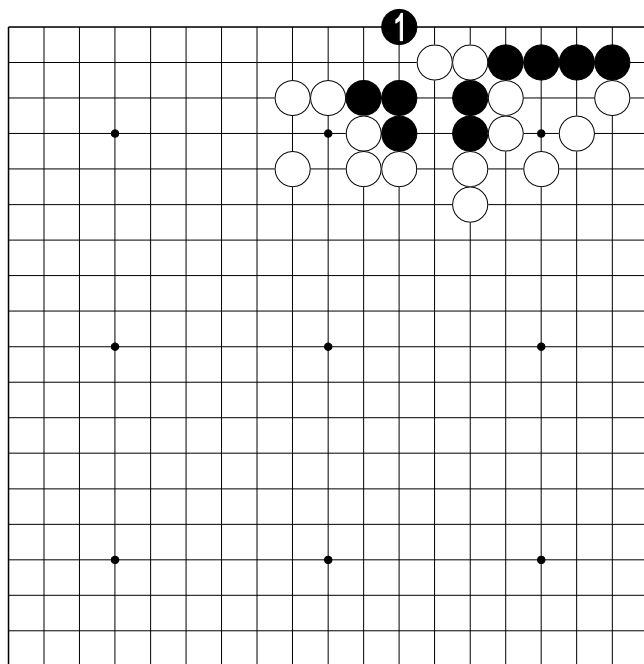


第3题

第3题 杀气

黑先 中级

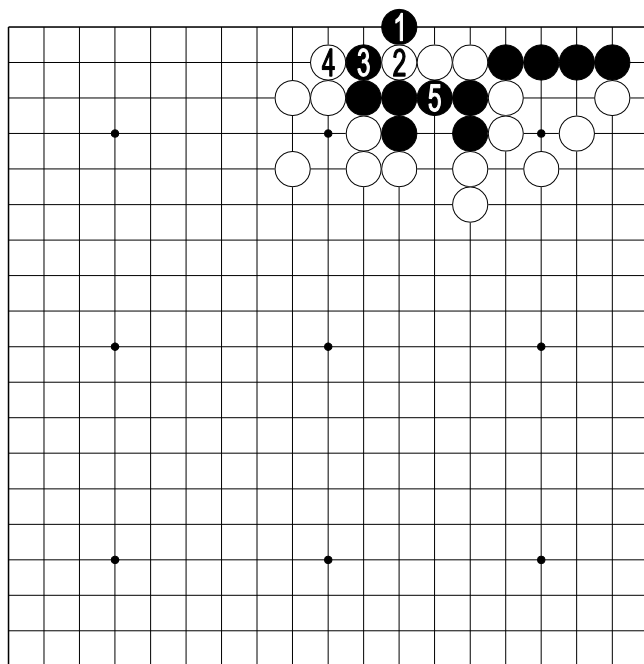
这是个与白二子杀气的问题。虽然黑棋中央还空着几气，但也相当不自由。紧气并不是随便紧哪口气都行。



正解图

正解图 跳的急所

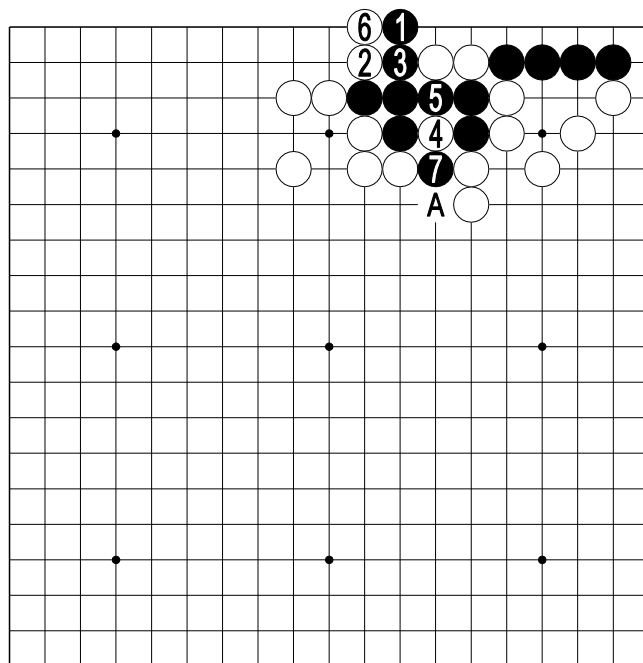
黑 1 跳是急所，最好不贴着白棋的气走。



1 图

1 图（黑胜）

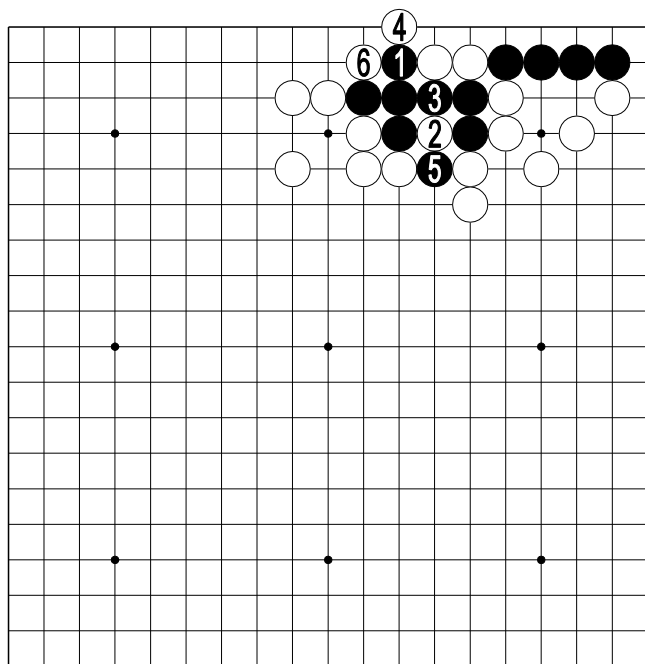
白 2 位出动，自然也紧自己一气，至黑 5 为止，黑棋获胜。



2 图

2 图（无理）

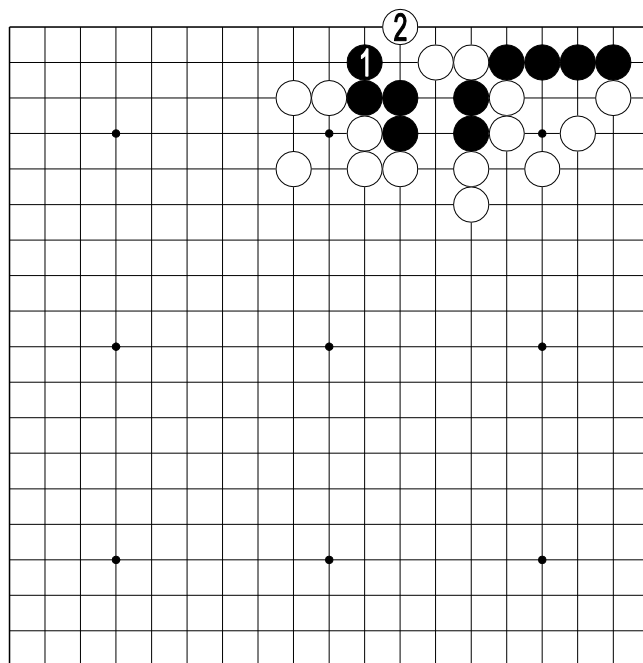
白 2、4 即使从外边紧气，
黑 7 提子之后，白棋也不能从 A
位打吃。



3图

3图（黑失败）

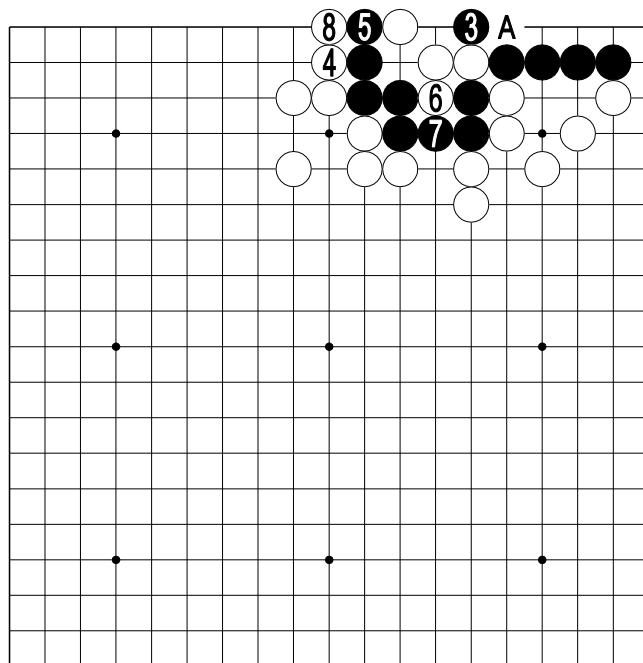
黑1等直接紧气的走法反而不能取胜。白2位改变走法后，使黑棋气撞紧，再走4位从下边打吃。



4 图（急所）

黑1让开白气的下法未免过于软弱，白则于2位尖。这里正是双方攻防的急所。

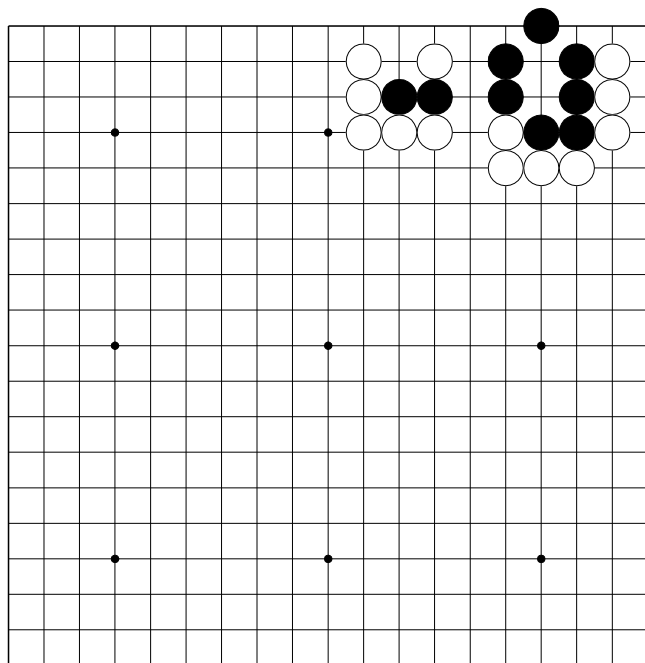
4 图



5图

5图（小能入气）

黑3扳行棋至白8止，黑只是利用黑A先手之利勉强活角。

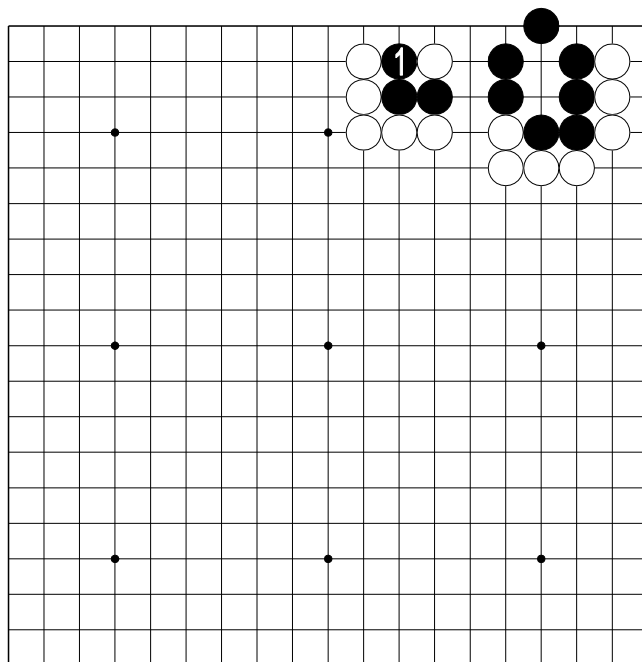


第4题

第4题 弃子

黑先 中级

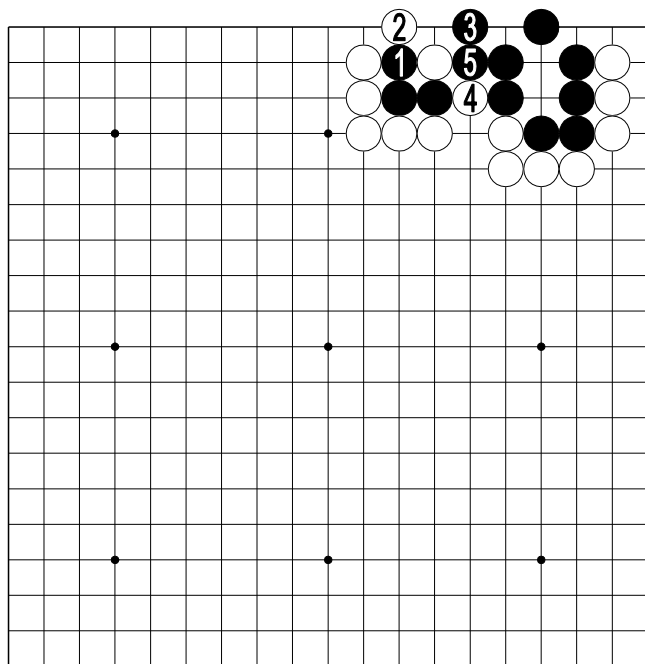
黑想单纯地再做一眼，却无良策。手段相同而次序不同。就可使错棋变为手筋。若打劫即失败。



正解图

正解图 让出三子

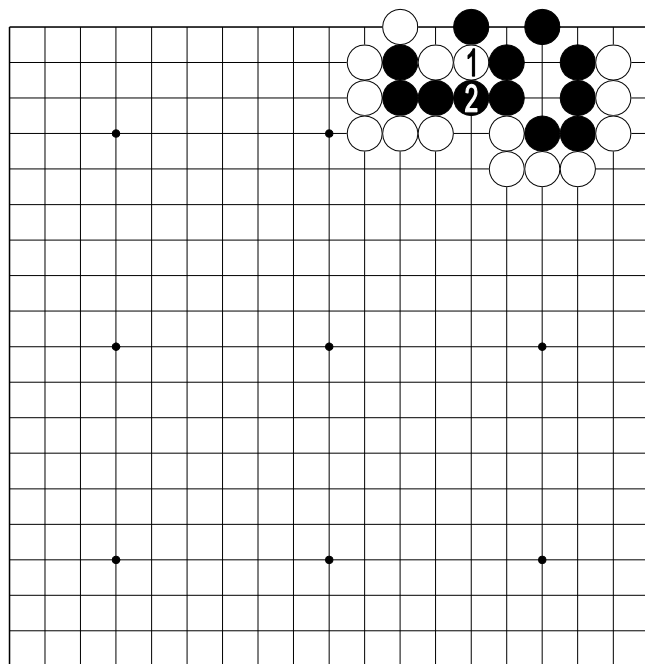
黑1冲一手，但并不是要救出这几个子。



1 图

1 图（手筋）

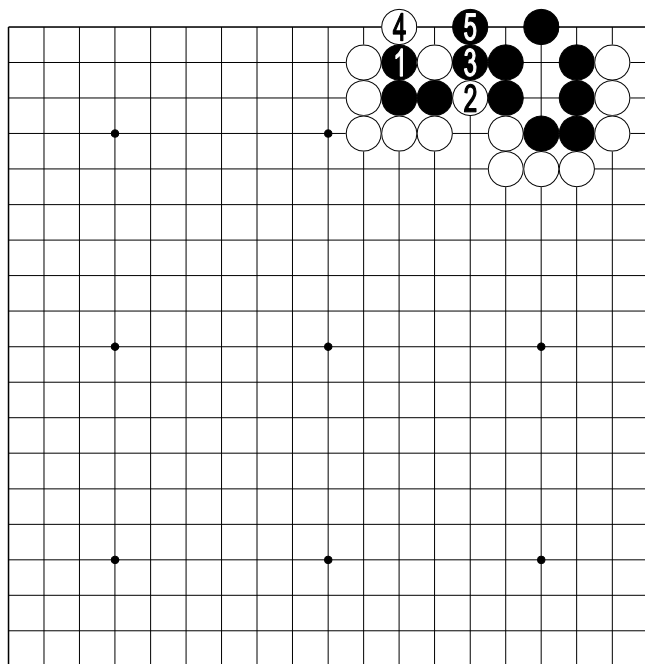
白 2 后黑 3 小尖是手筋，虽然舍弃三子，黑 5 后已有了两只眼。



2图（全部）

前图中的白 4，走 1 位则属无理。黑 2 后白二子接不归。因白的“奉献”而使黑子全部得救。

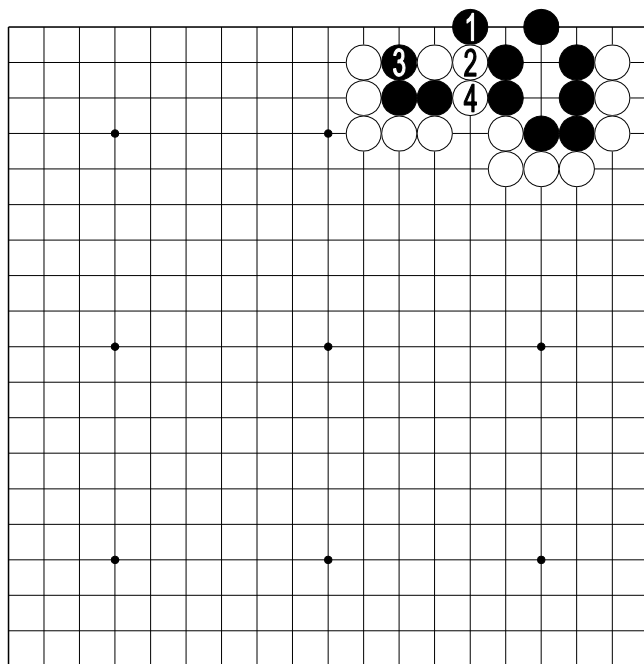
2图



3图

3图（变化）

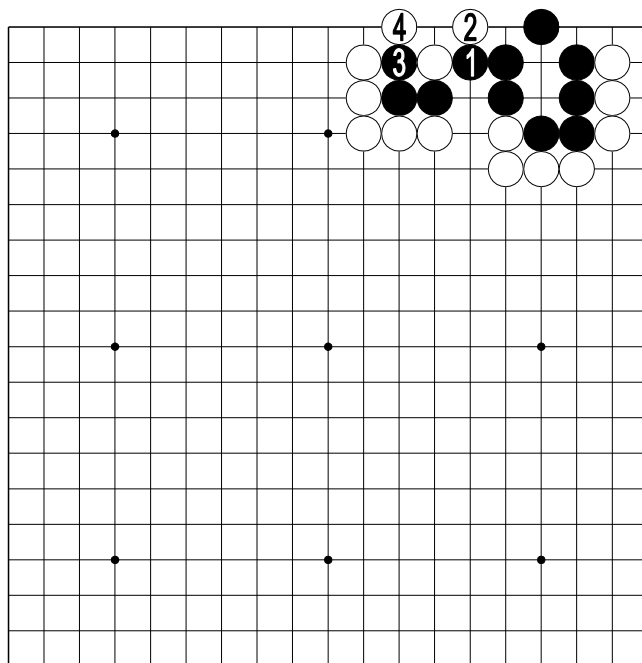
白若走 2 位打时，黑便在 3 位双吃，其结果与 1 图相同。



4 图（黑死）

黑单走 1 位尖是错着。白 2 卡眼之后黑无法攻击白棋两子，黑 3 与白 4 见合。

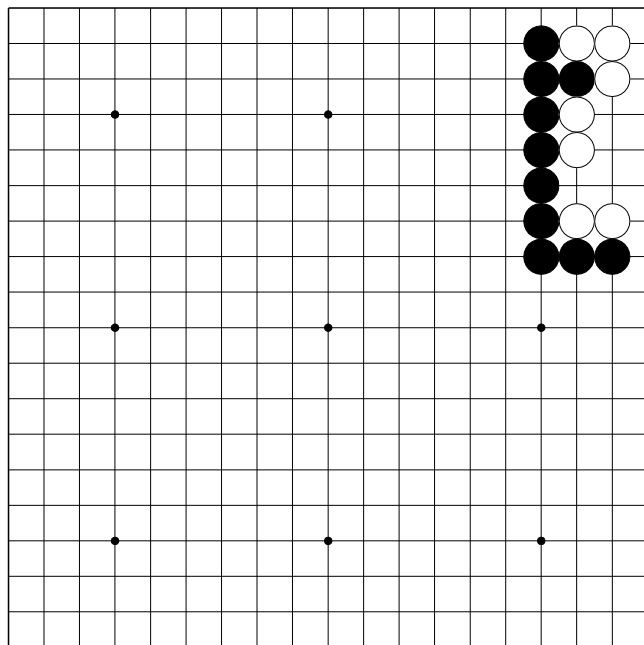
4 图



5 图（劫）

当黑走 1 位顶时，白 2 位扳。
黑 3 冲，白 4 档，必定成劫。

5 图

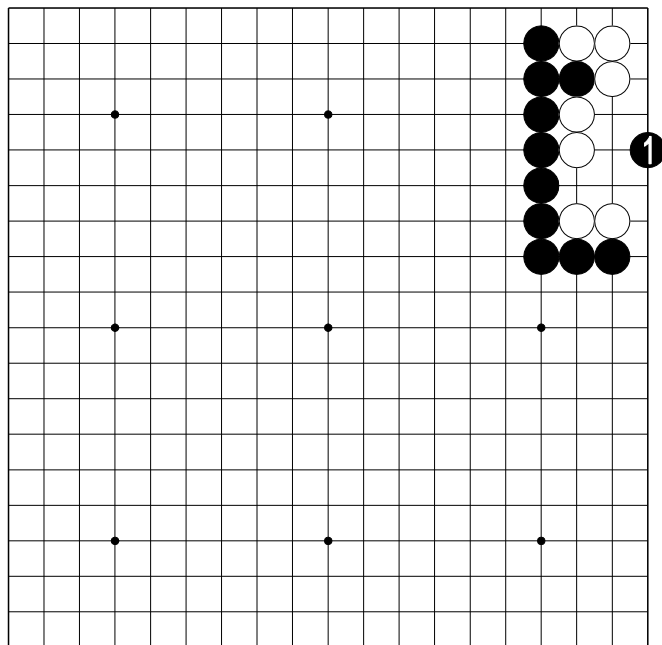


第5题

第5题 官子

黑先 上级

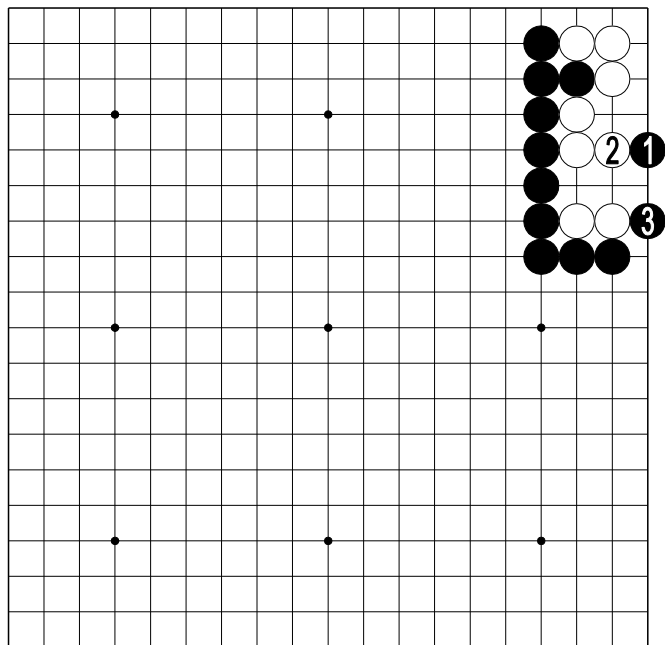
即使是官子棋，手筋和俗手也有天壤之别。白地看来似乎相当大，而黑有手段可使它几乎仅存两眼。



正解图

正解图 点的急所

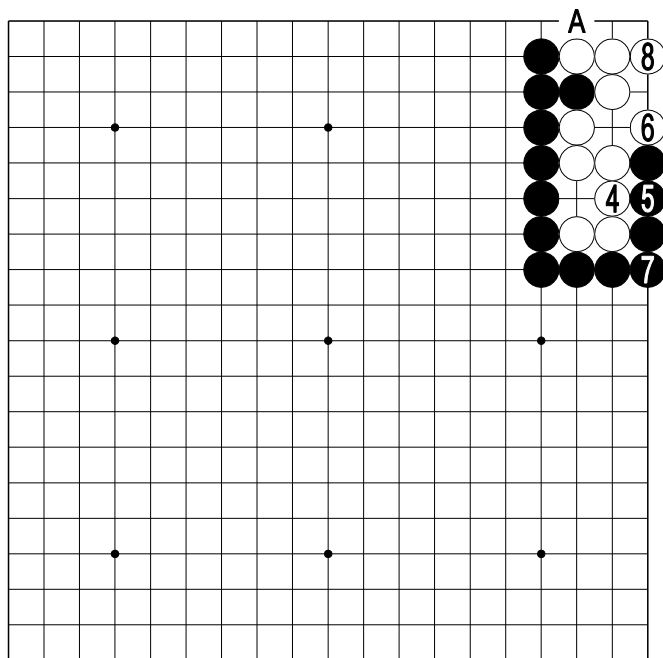
黑 1 点，手段非常锐利，深入至此而白也无法吃掉它。



1 图

1 图（联络）

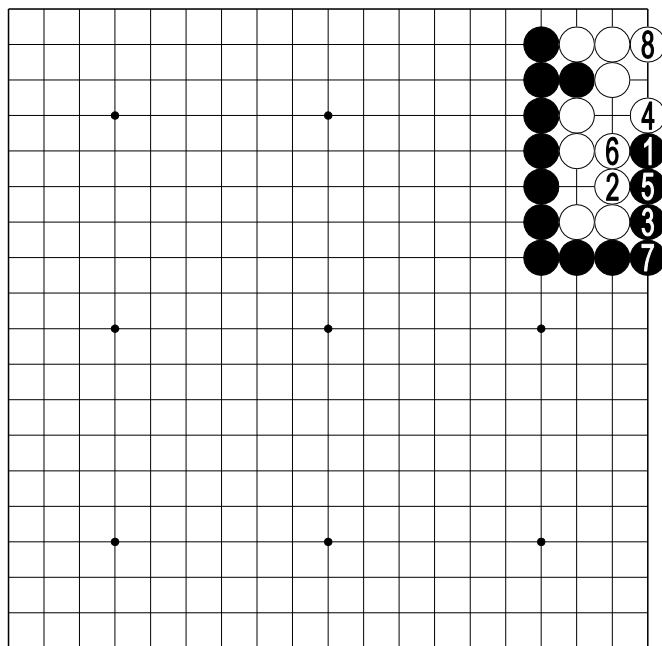
白大约走 2 位顶来应对，则
黑 3 后简单联络。



2 图

2 图（两眼）

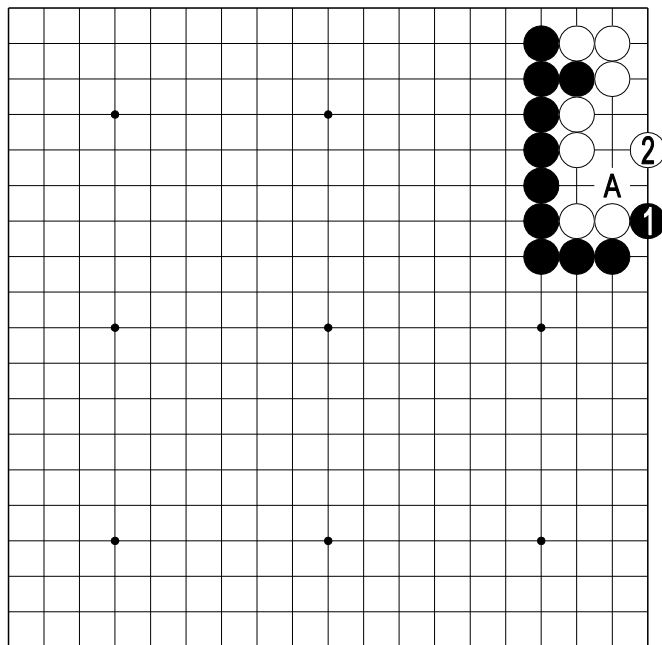
接着，白 4、6 定形后至 8 做眼活棋。白 8 若贪心走在 A 点，黑有 8 位点的手段。



3 图

3 图（变化）

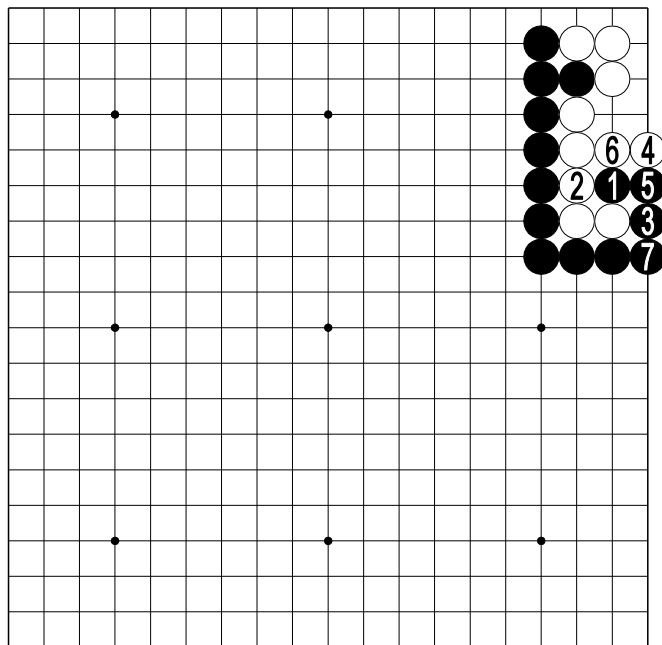
即使白 2 位曲，黑也同样走 3。白 4 若在 5 位断，黑走 6 位即可吃白。



4 图

4 图（急所相同）

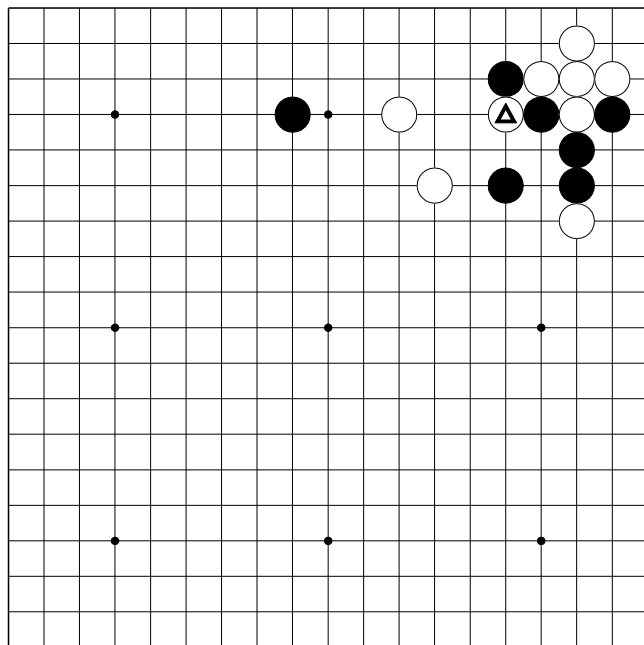
黑 1 扳，期望白 A 退，黑再走 2。但白先回到 2 位上黑棋落空。守的一方急所也在这里。



5 图

5 图（俗手）

黑 1 夹，走法最不好，黑 3 虽可渡过。至白 6 止白棋先手。



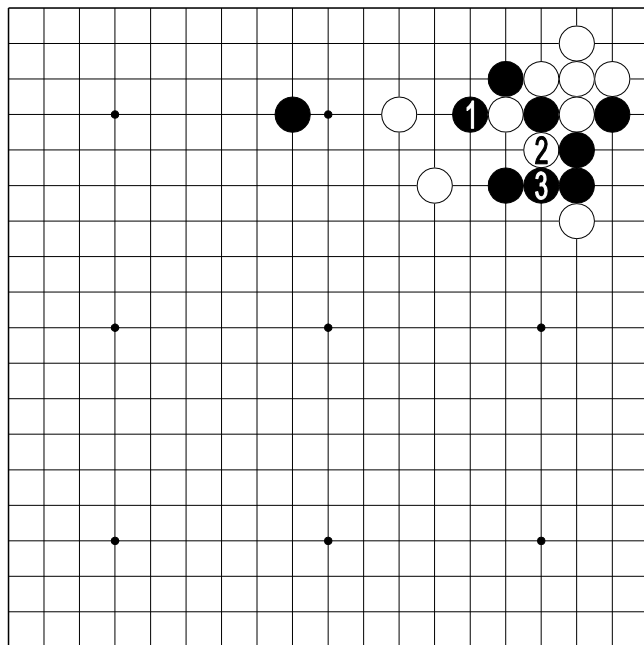
第6题

第6题 定式

黑先 上级

如果熟悉定式，一看即可明白。

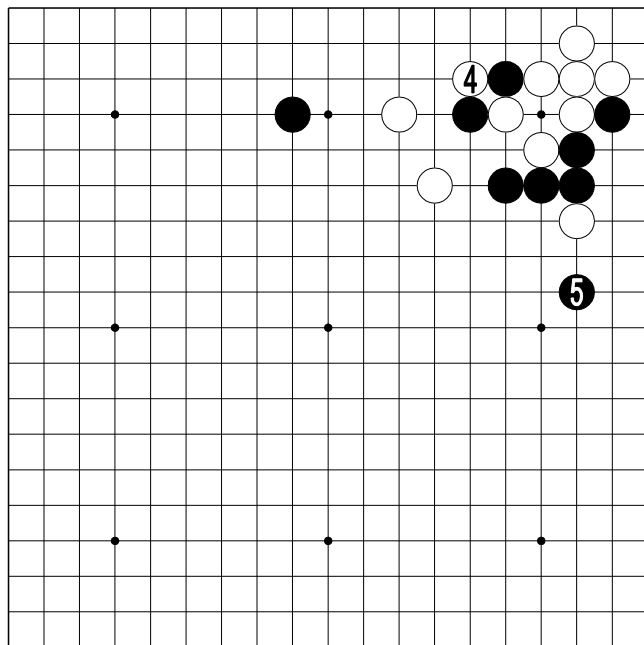
这是个二间高夹定式的变化形。白于▲处断了一手，以后黑的应法是常用手筋。



正解图

正解图 打后再粘

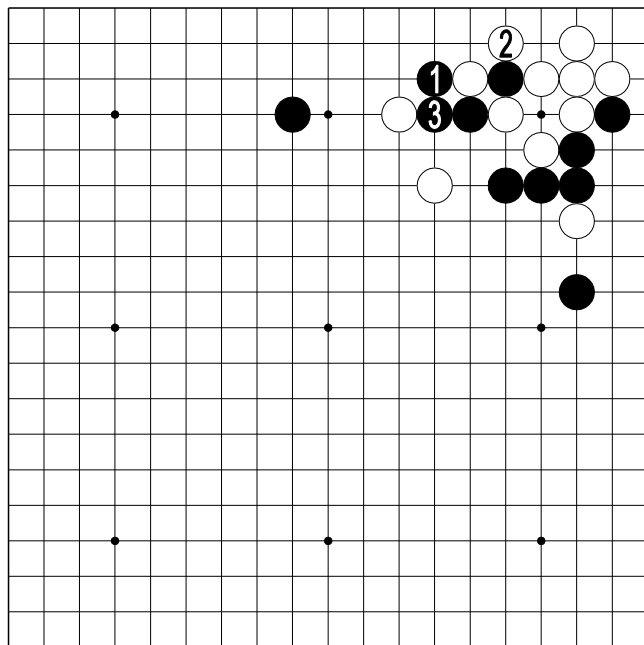
黑 1 反打，让白 2 提起后黑 3 位整形。这是个意味深长的手筋。



1 图

1 图（定式）

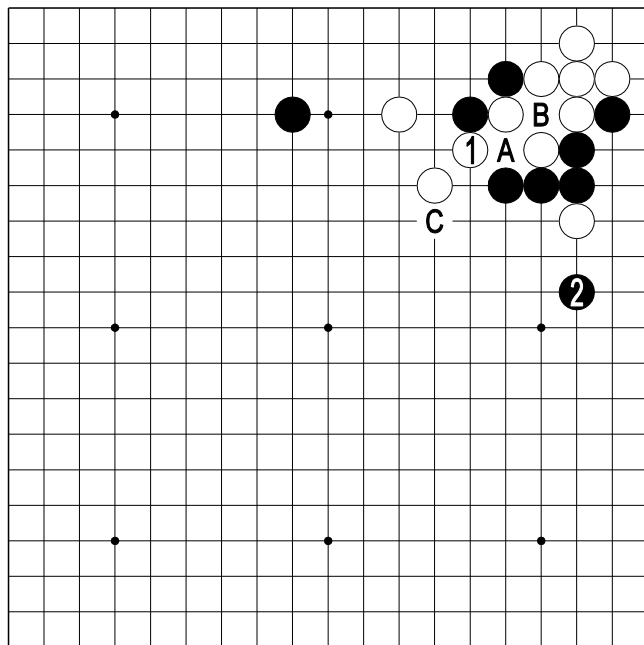
白 4，黑 5 虽是定式，可右边的白一子几乎不能动了。



2 图

2 图（味道）

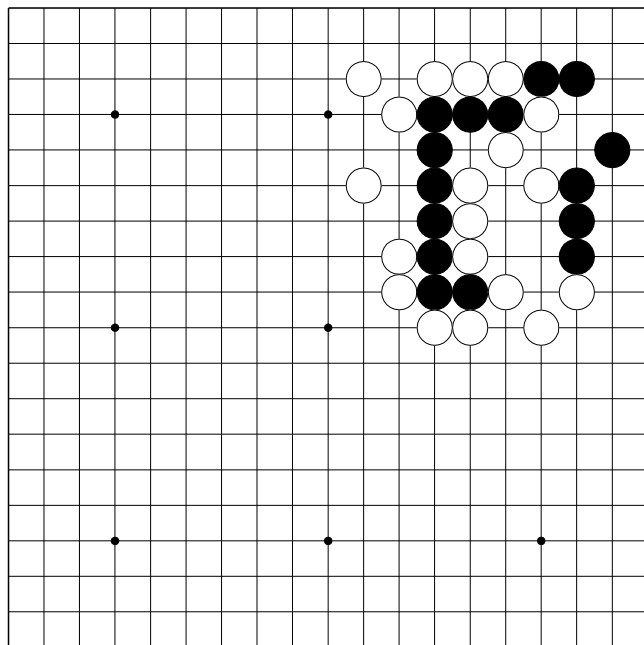
前图之后，黑可以见机在 1、3 位发动狙击，这就是正解图中所指的手筋的味道。



3图

3图（变化）

白不断而走1位扳时，黑仍走2位是定式。在此场合中，可转为黑A，白B定形后于黑C位扩展的手段。

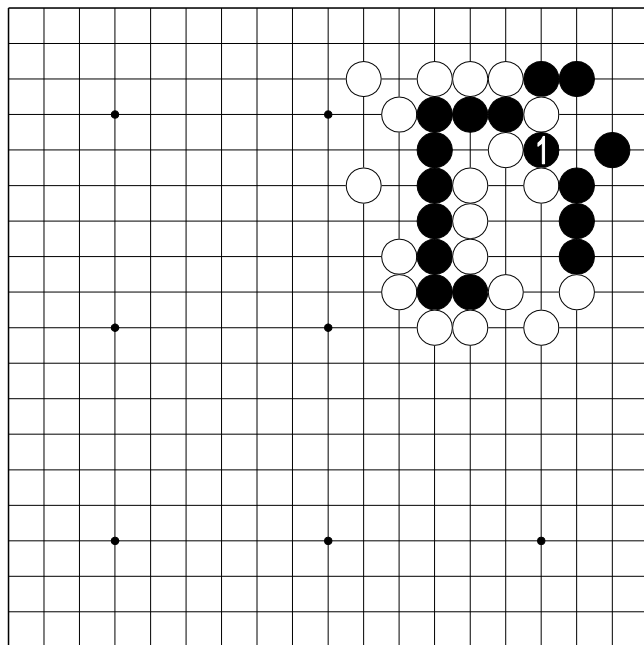


第7题

第7题 接不归

黑先 中级

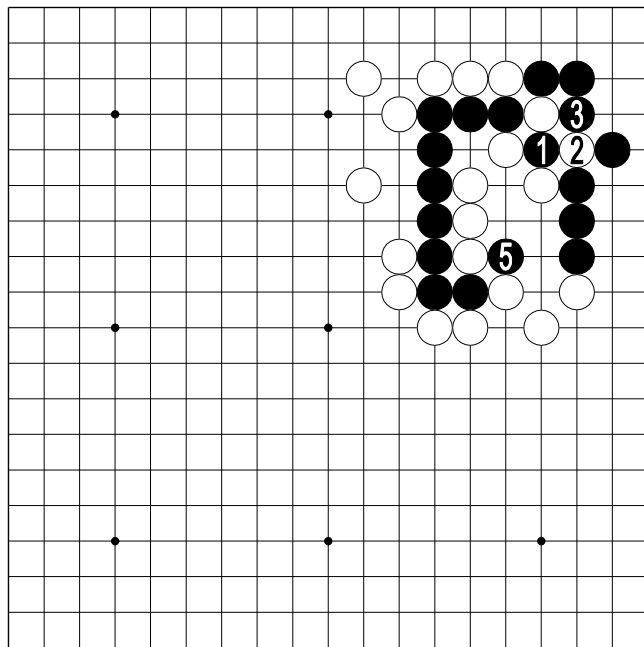
想援助中央的黑子，可以借着白棋撞紧气来吃其接不归。关键是棋的顺序。要计算好白的抵抗手段。



正解图

正解图 决策点

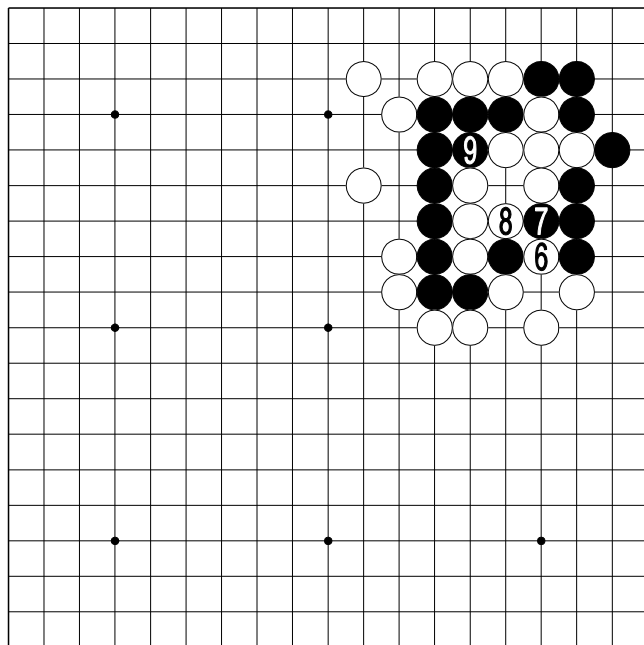
黑首先走 1 位扑，这一决策的顺序是正确的。



1图
④=①

1图（撞紧气）

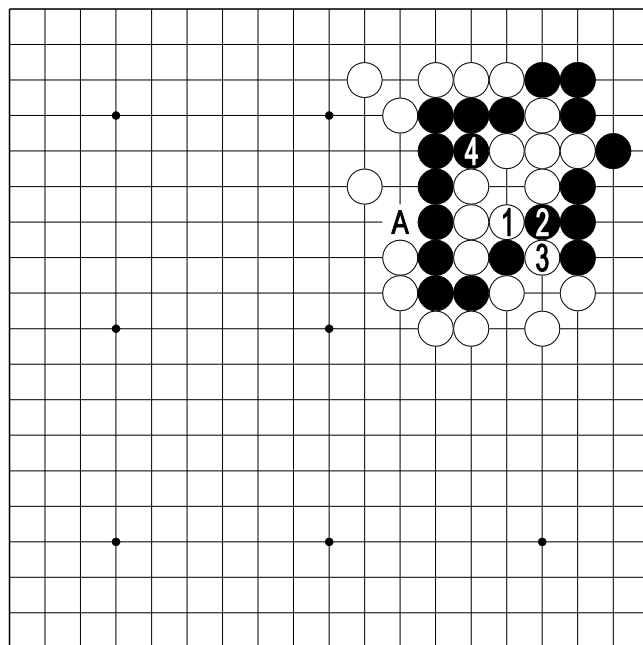
白2提一手后黑也可3位定形，5位切断。以后就问题不大了。



2 图

2 图（接不归）

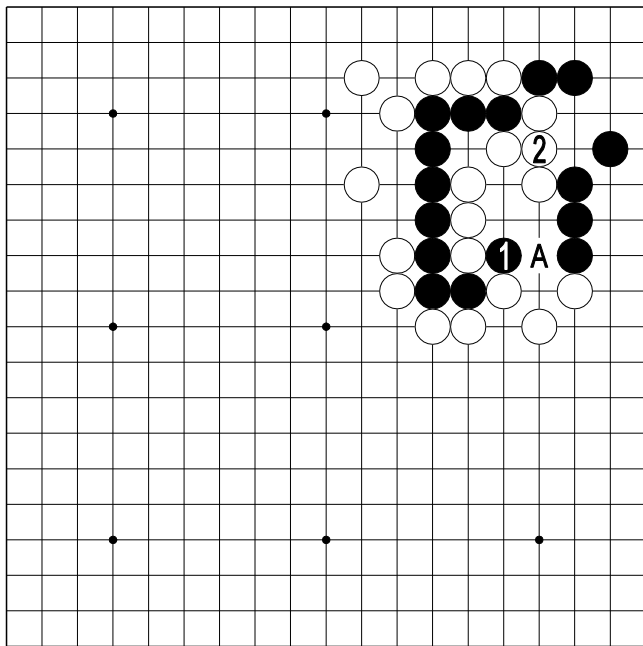
白 6 打吃时黑走 7、9 可吃
白五子接不归。



3 图

3 图（相同）

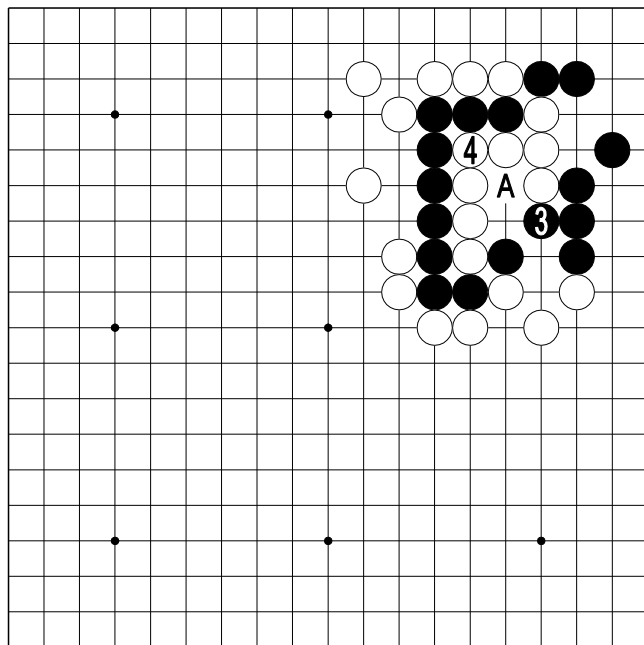
前图中白 6，若走本图 1 位打，黑仍走 2、4。其结果相同。黑 2 如贪心走 3 位粘白于 A 位杀气，黑就输了，务请注意。



4 图

4 图（失败）

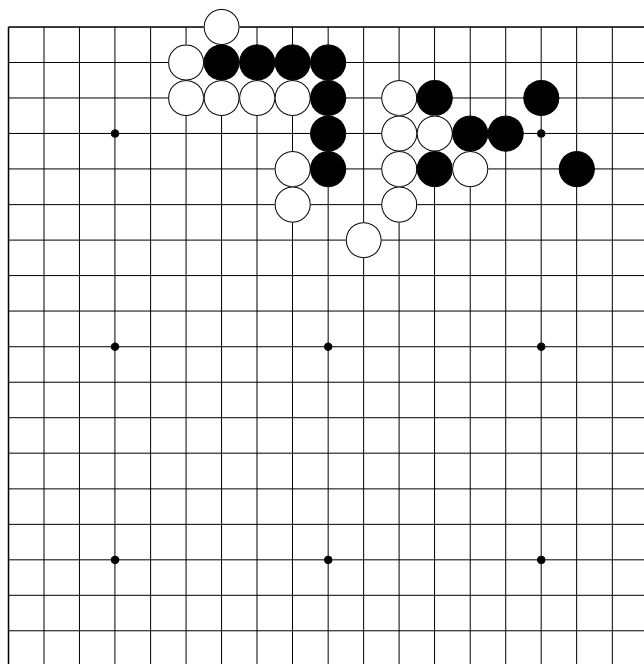
黑若单走 1 位，虽同样是切断，但不能成立。此时白不在 A 位打，而有 2 位粘的顽抗手段。



5图

5图（黑负）

对于黑3紧气，白4后，黑失败。黑3如果走4位，则白于A位粘。

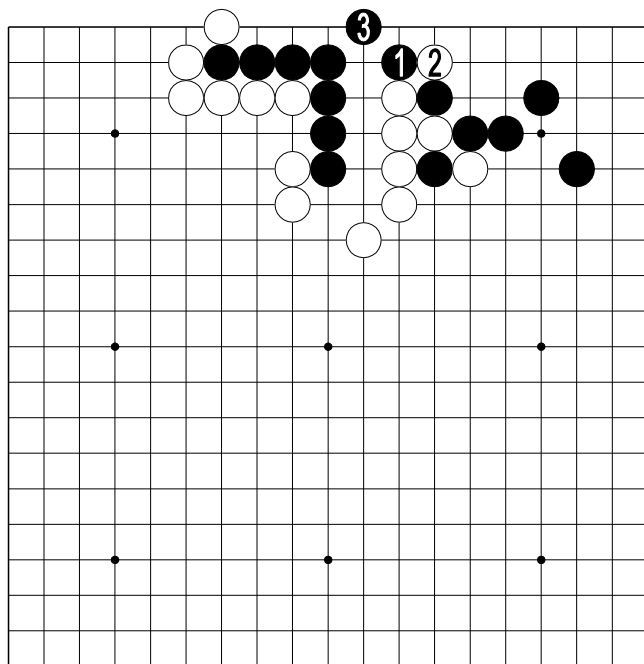


第8题

第8题 单独

黑先 中级

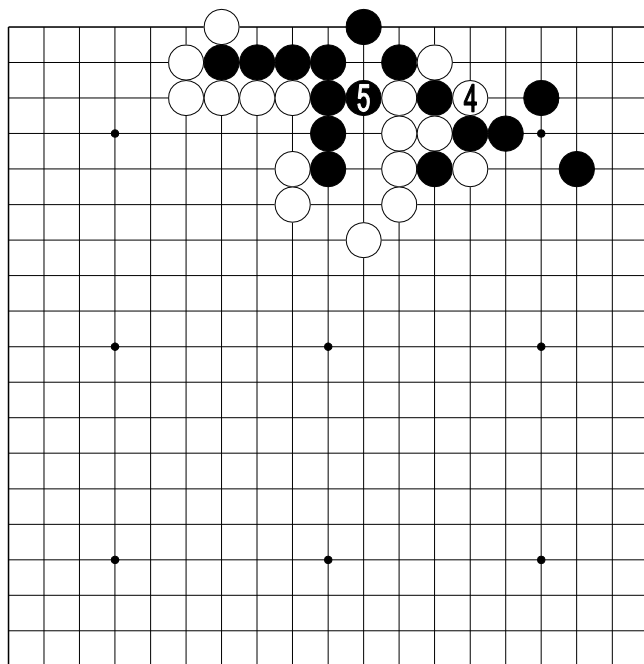
如果在上边不能取得联络。
单独靠黑棋自己也造不出两只
眼。黑 1、3 的手段是此场合中
的重要手筋。



正解图

正解图 倒虎之筋

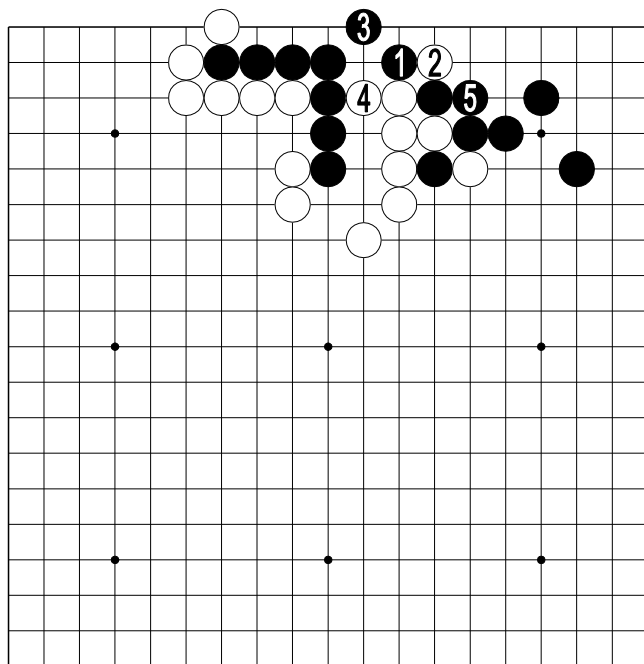
黑 1 时白 2 当然。此时黑 3 位倒虎一着是好手。



1图（两只眼）

接着，白4提时，黑走5位可确实活棋。

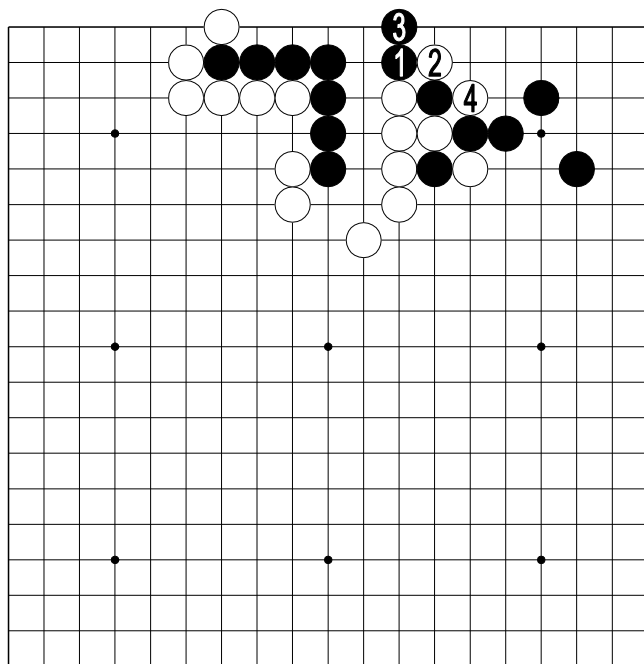
1图



2 图（联络）

白 4 前来灭眼黑也不必惊慌，冷静地于 5 位粘便可取得联络。与前图相比收获更大。

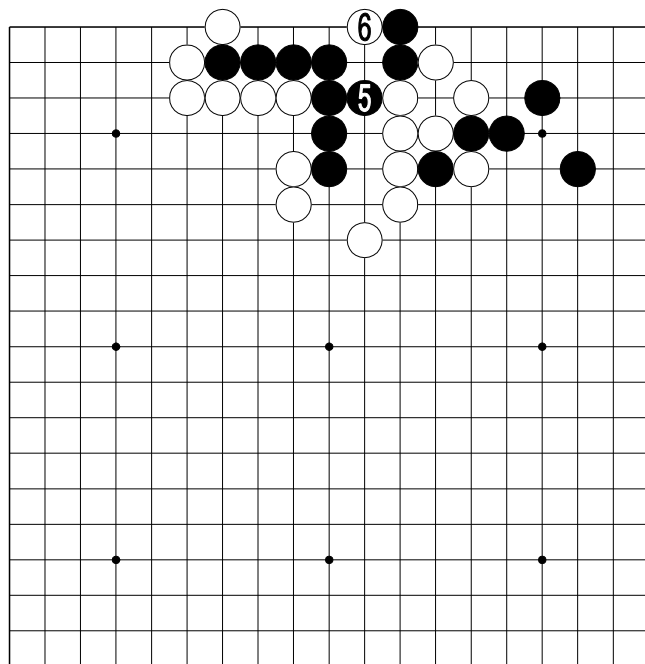
2 图



3 图（错棋）

黑走 1，3 位立下是错棋，
被白 4 提起后黑棋失败。

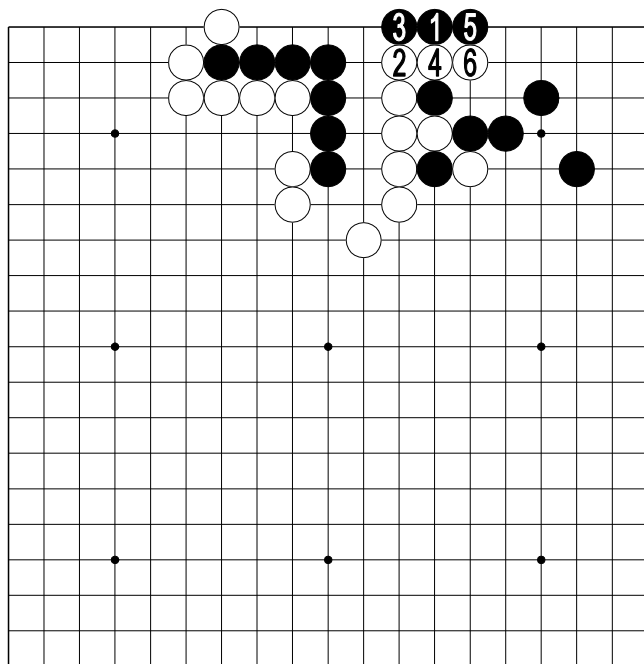
3 图



4 图

4 图（一只眼）

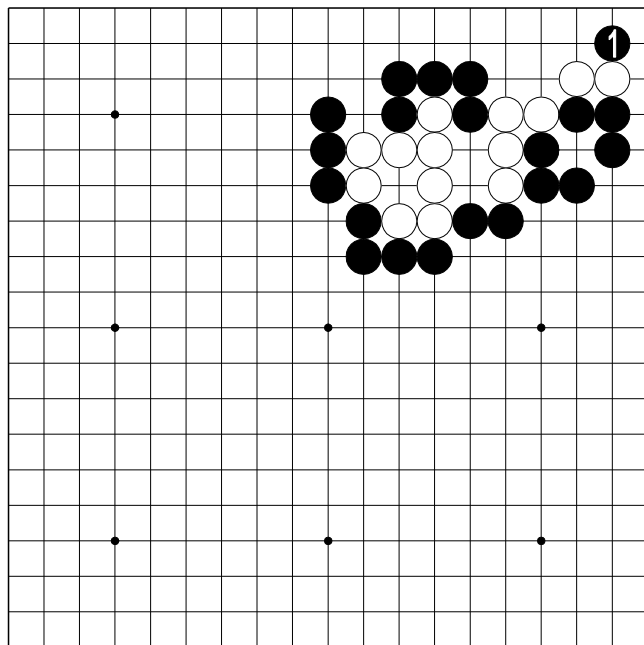
前图之后，即使黑 5 扩展，白 6 后也仍只剩一眼、黑 3 本应走在 6 位上，其差别是非常明显的。



5 图（不能渡过）

黑1企图以大飞取得联络是无理的。白2以下可以直冲到底。

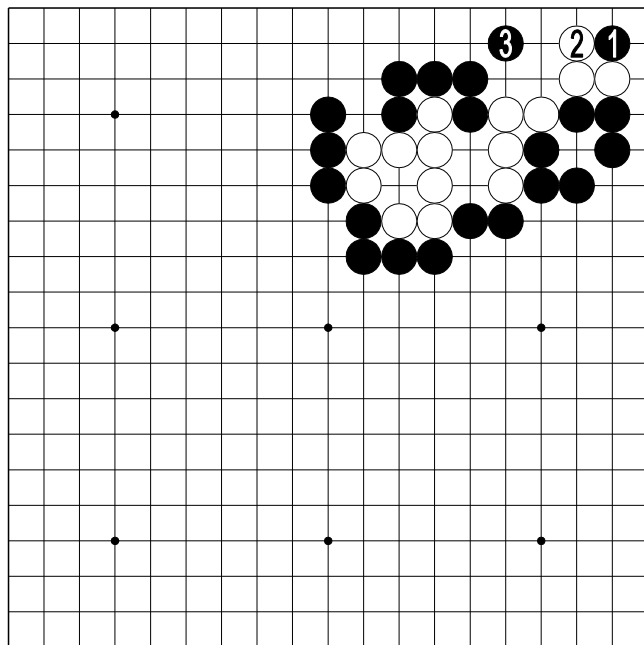
5 图



正解图

正解图 绝妙的一夹

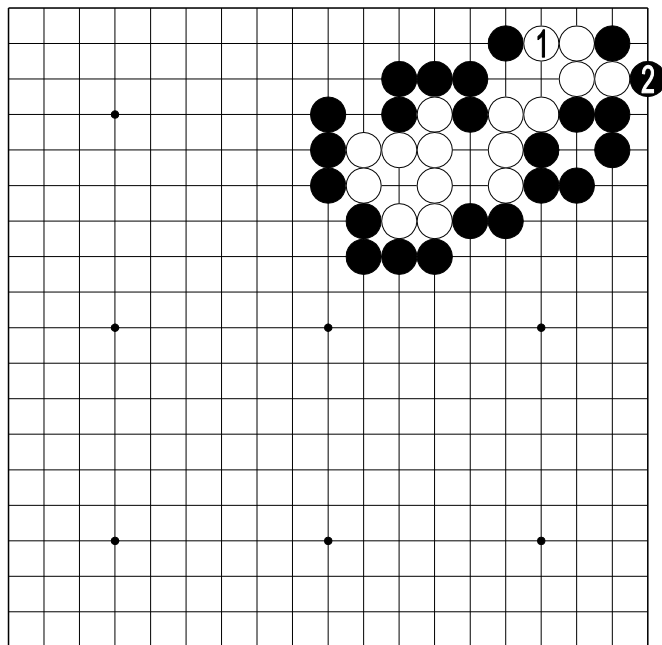
黑1夹的手段极好，整块白棋已不可能治理好了。



1 图（窘迫）

白 2 挡的话，黑走 3 位小尖，
白棋十分窘迫。作为手筋来说，
黑 3 这一手也是高级手段。

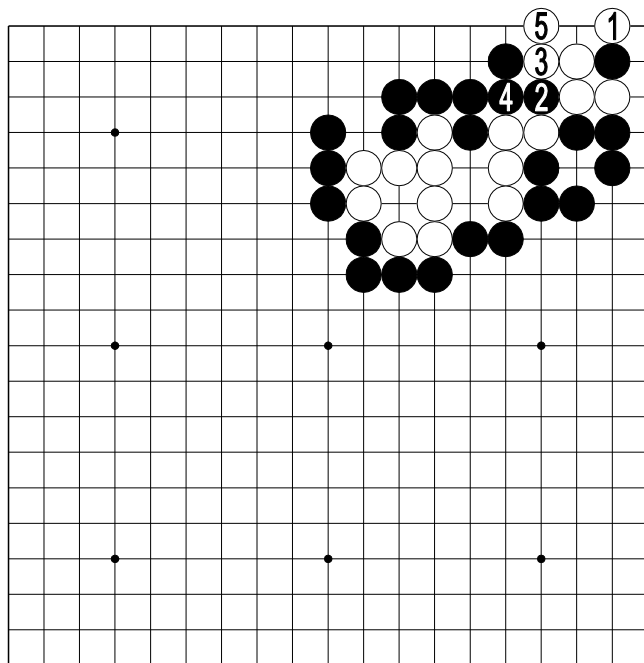
1 图



2图（白死）

为什么说自棋窘迫呢？白如果走1位等处来防断，黑2之后白棋全体只有一只眼。

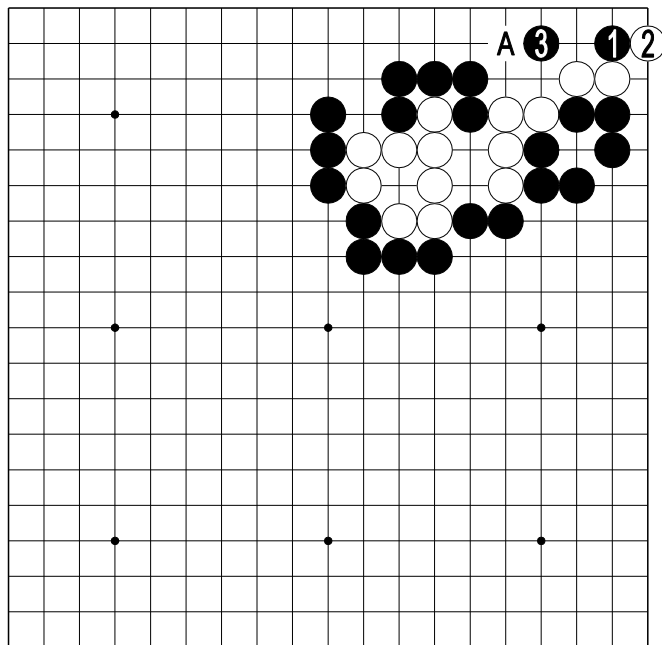
2图



3 图（最善）

因而，白只好走 1 位打而让黑 2 去断，白 3、5 后仅凑合活了一角。

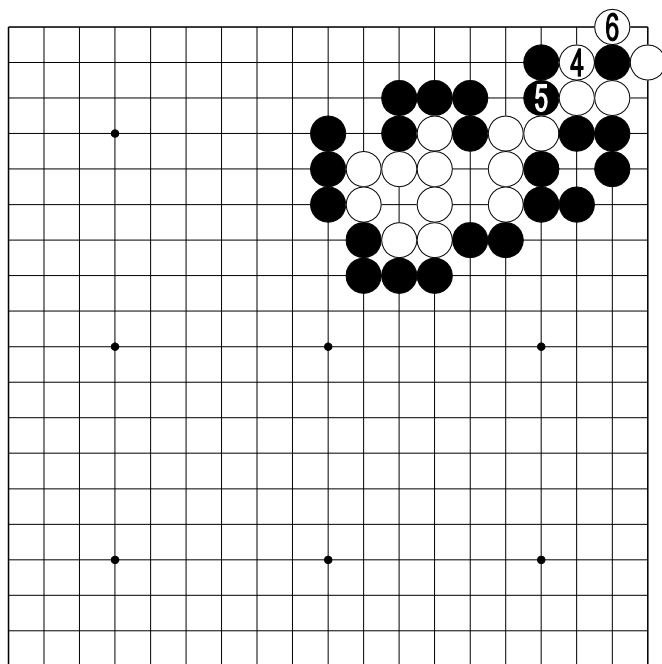
3 图



4 图（变化）

白 2 扳暗含有手段，如果黑 A 尖，则白 3 是好手，这时黑 3 小飞是手筋。

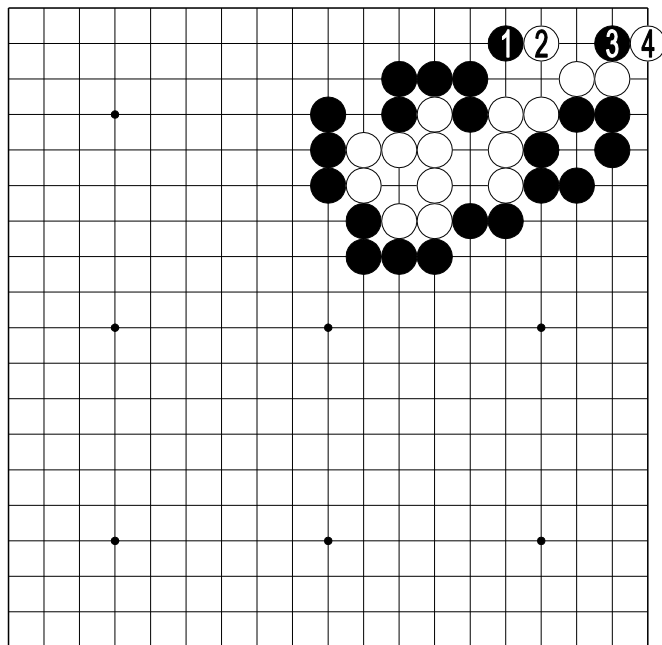
4 图



5图

5图（切断）

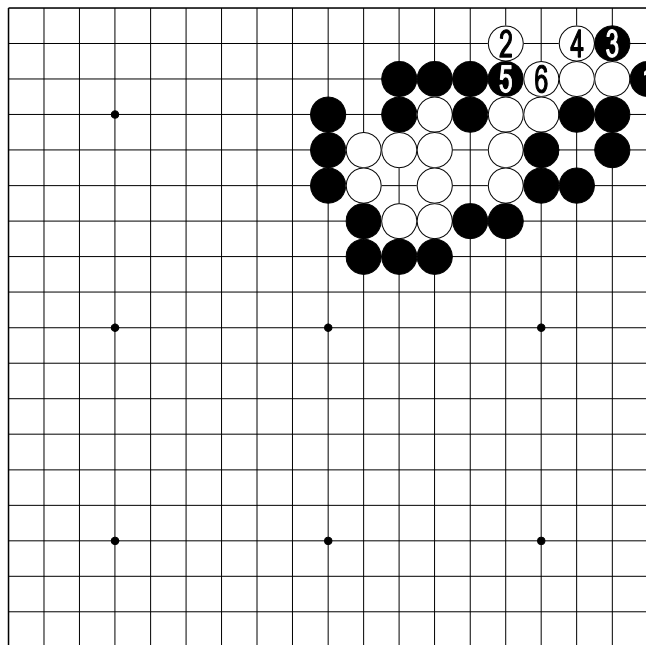
至白6止，白棋不得不退让。
白4若在5位粘，黑占4位后白棋全军溃灭。



6图（失败）

黑棋若单走1位尖则白2虎可联络，以后黑再走3位夹时，白4后黑棋不行。

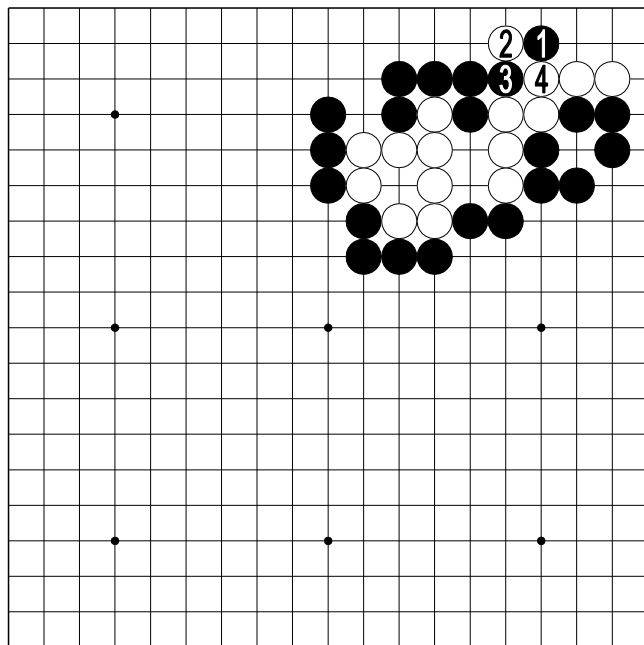
6图



7图（白活）

黑1扳结果如何？白2跳是好手，至白6止白棋净活。白2若走5位挡，黑3时白死。

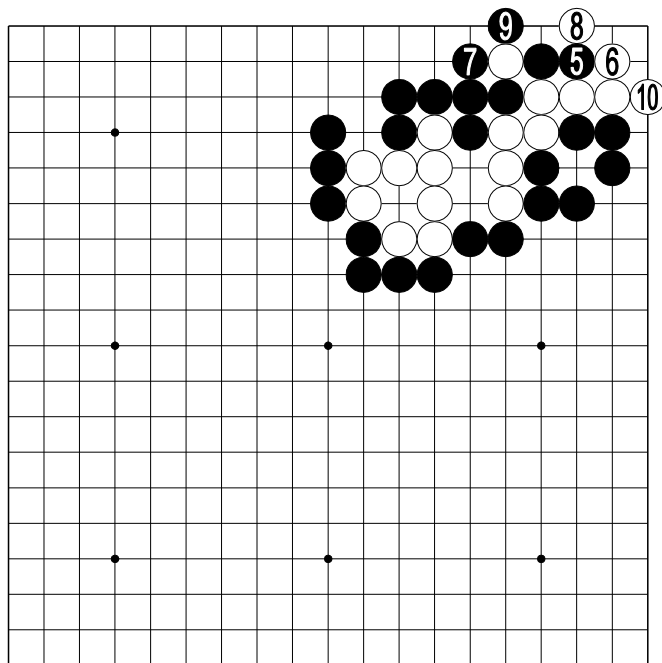
7图



8 图（对抗）

对于黑 1 小飞白有 2 位跨下的对抗手段，黑 3 时白 4 挡已经联络上。

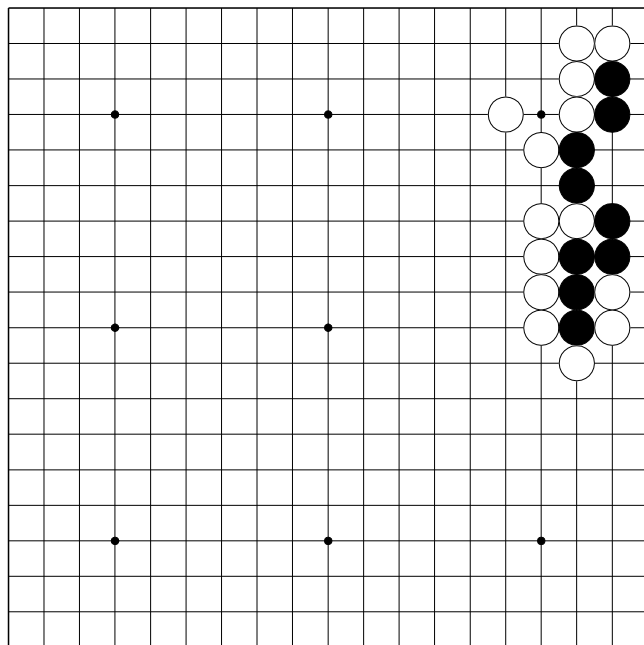
8 图



9图

9图（白活）

以下从黑 5 攻，至白 10 止
白棋净活。像正解图那样，先夹
一手，试着应手后再决定走小飞
或小尖的下法才是妙手。

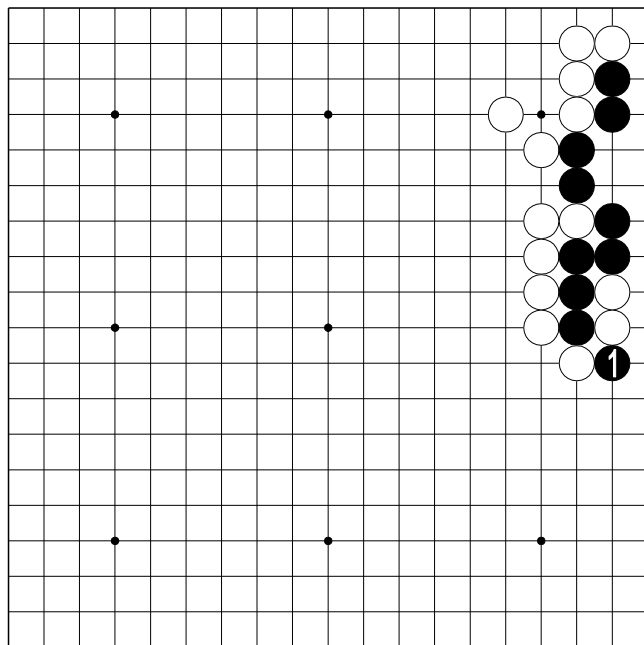


第10题

第10题 活法

黑先 上级

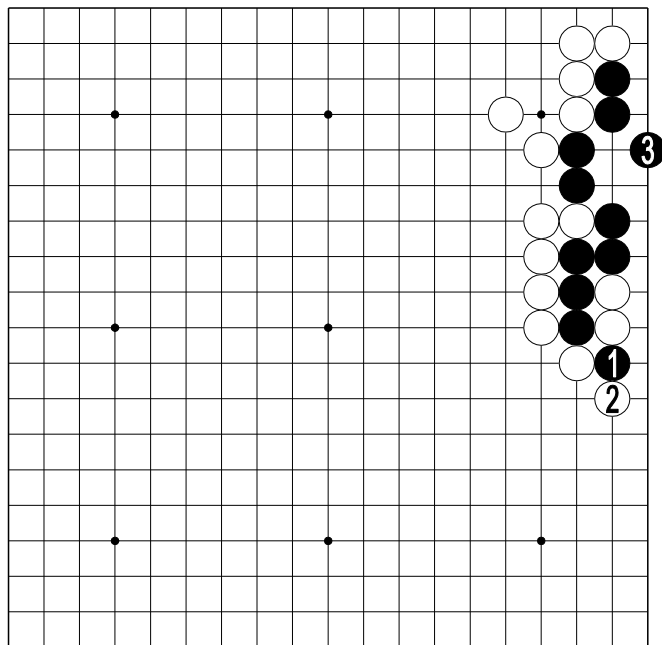
即使外侧的白棋有缺陷，黑也不可能利用它做出两只眼。在急所位置上防守前，应先设法定形，才是活棋的要领。



正解图

正解图 切断

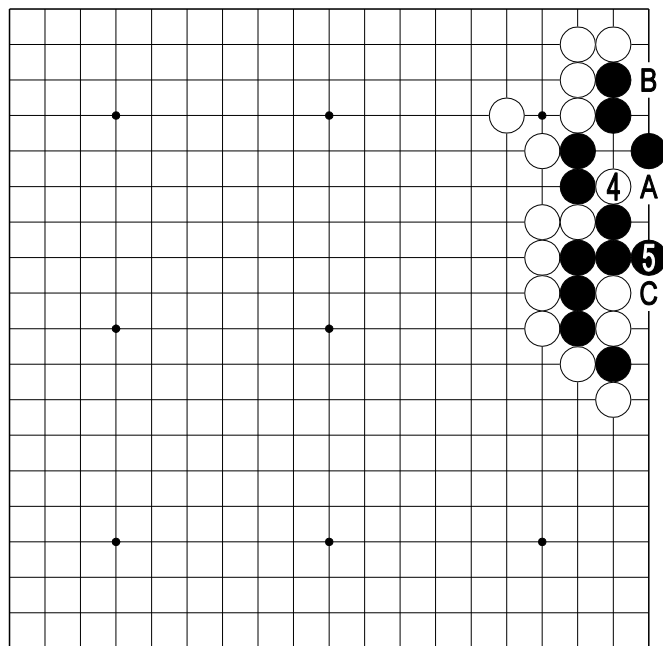
黑 1 位断，若此处没有这一弱点的话黑棋是不能活的。



1 图

1 图（急所）

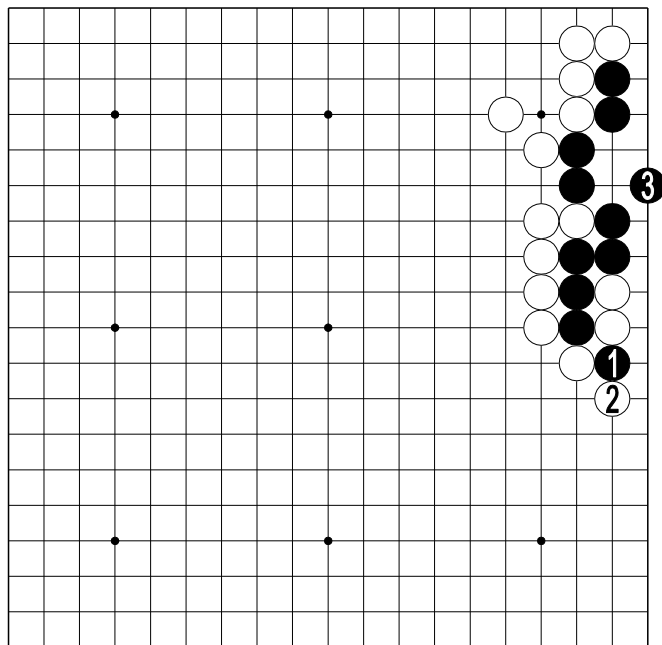
待白 2 打之后，黑 3 虎是急所的手筋。



2 图

2 图（活棋）

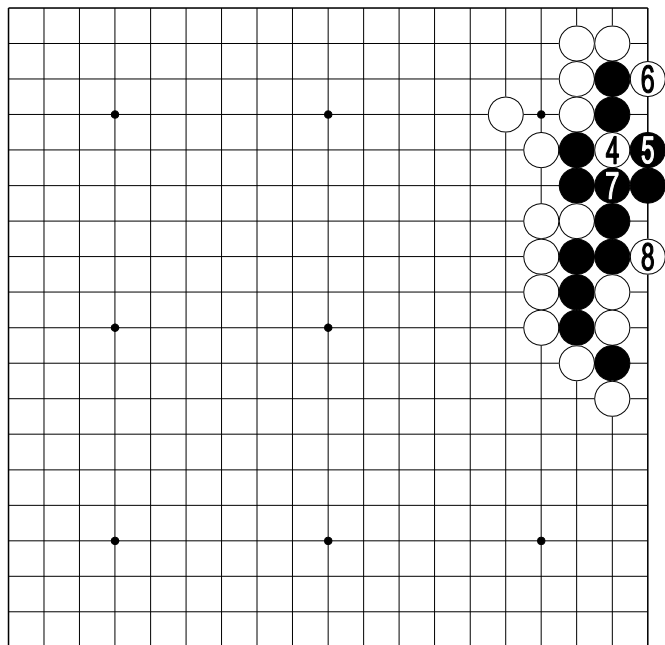
接下来白 4 点眼时，黑走 5 位，这样可下手走 A 或 B 见合活棋。黑断的作用就是使白不能在 C 位打吃。



3 图

3 图（错棋）

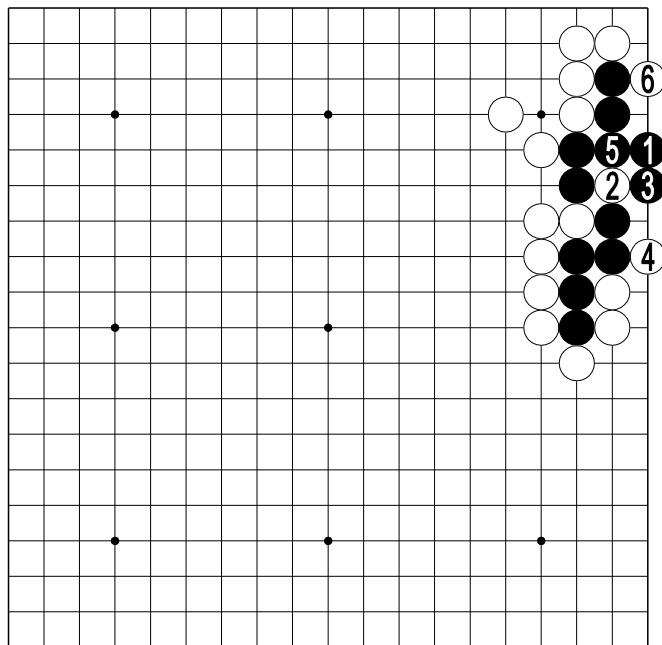
黑 1 特意去断，但下一手黑 3 位虎却是一步错棋。



4 图

4 图（黑死）

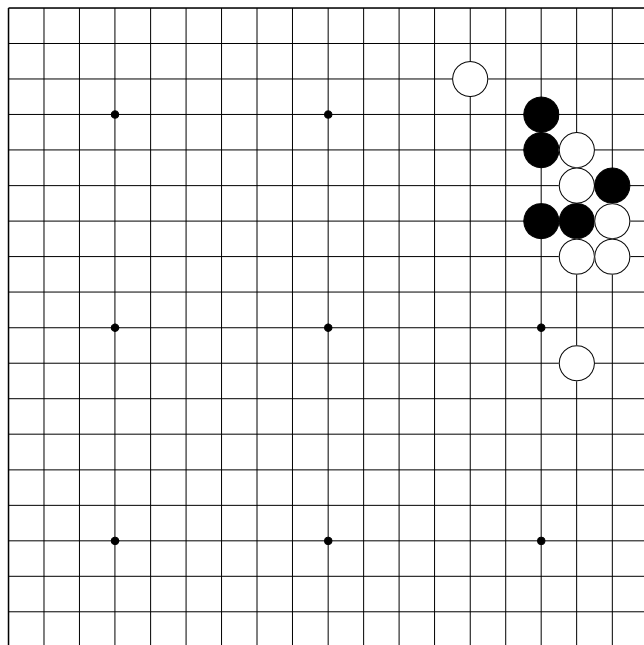
白 4 位断便成为手筋，行棋至 8 为止，黑只剩一眼，当初切断的黑子没有发挥作用。



5 图

5 图（相同）

黑若单走 1 位虎也是失败之着。白 2 以下的杀法与前图一模一样。

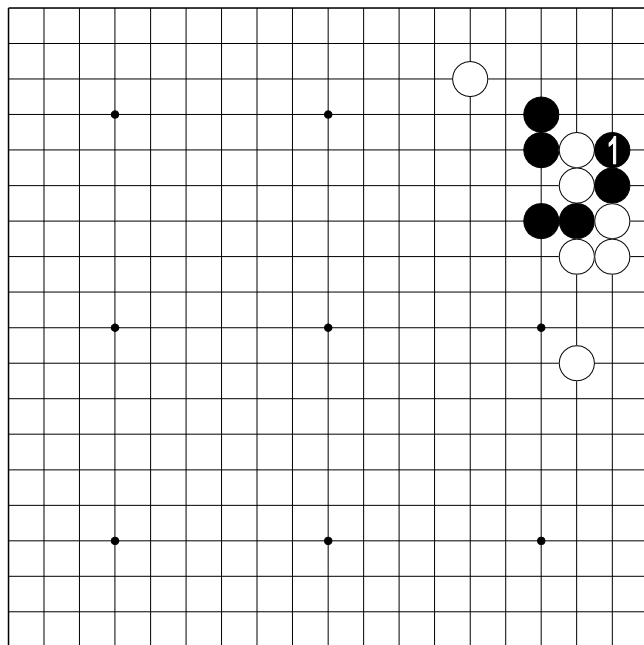


第 11 题

第 11 题 效率

黑先 中级

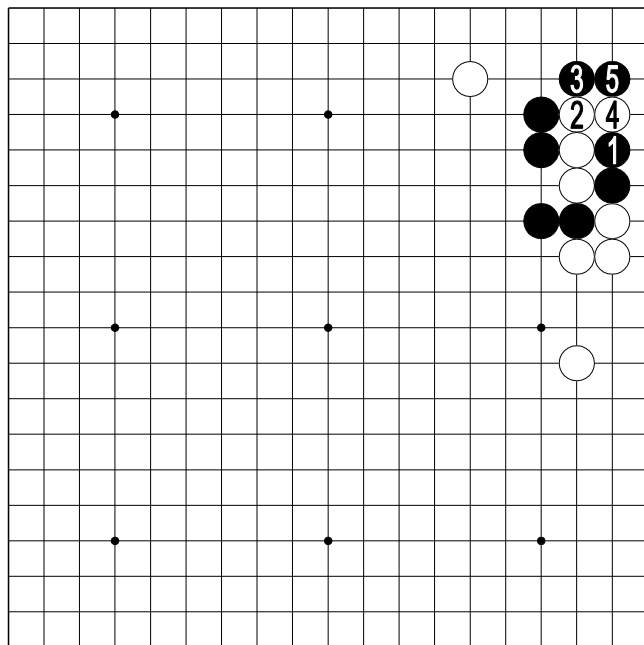
反正已是死子，要紧的是如何采取有效的弃子方法。可根据角部的定形，而使对白子的攻击变得非常严厉。



正解图

正解图 弃二子

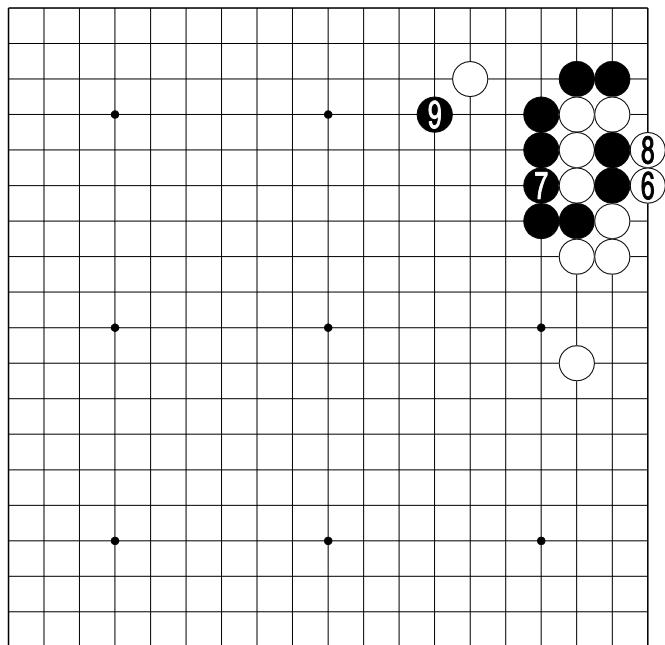
黑从 1 位落子，明知对杀也是不够气的。



1 图

1 图（勒紧）

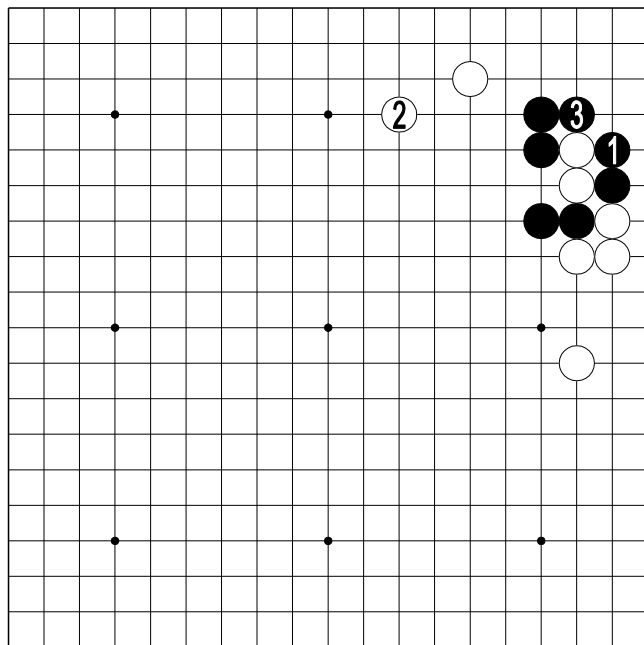
白 2 长出，黑 3、5 勒紧是互相关联的手筋。



2 图（封严）

至黑 7 止已全部封严，黑壁极厚。然后黑 9 再去攻击白棋一子，步调有条不紊。

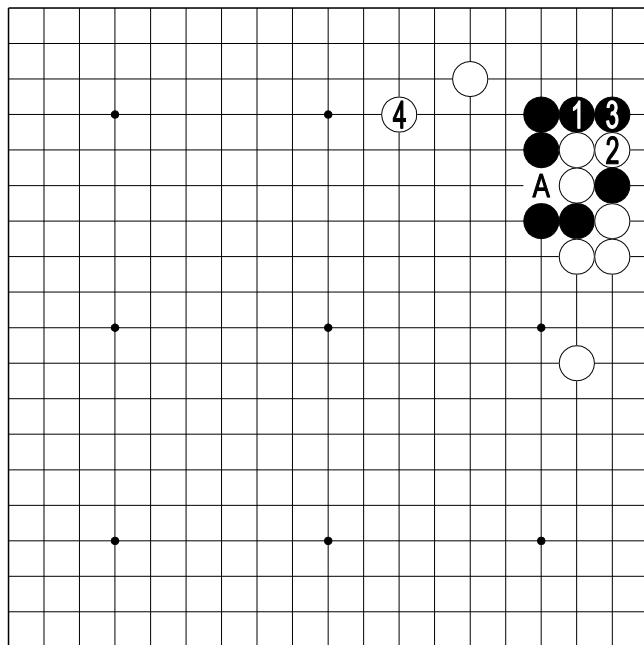
2 图



3图

3图（满足）

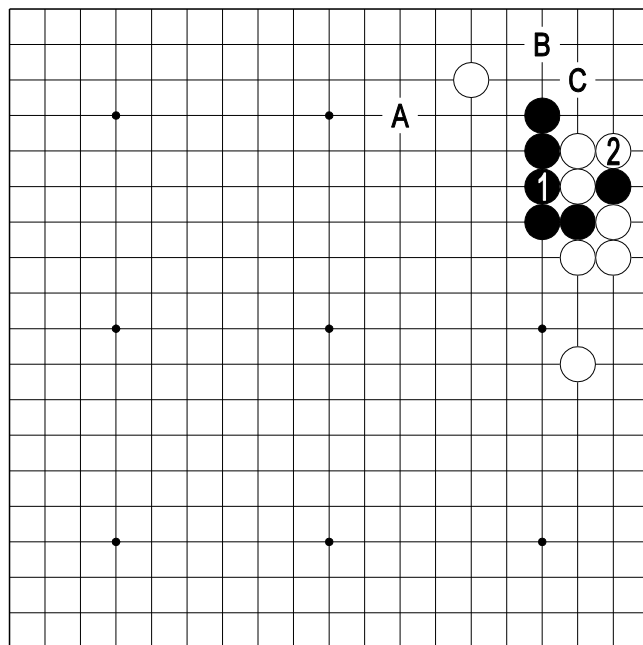
白如果脱先走 2 位，黑便走 3。反而可将白方二子吃掉，黑很满足。



4 图

4 图（落空）

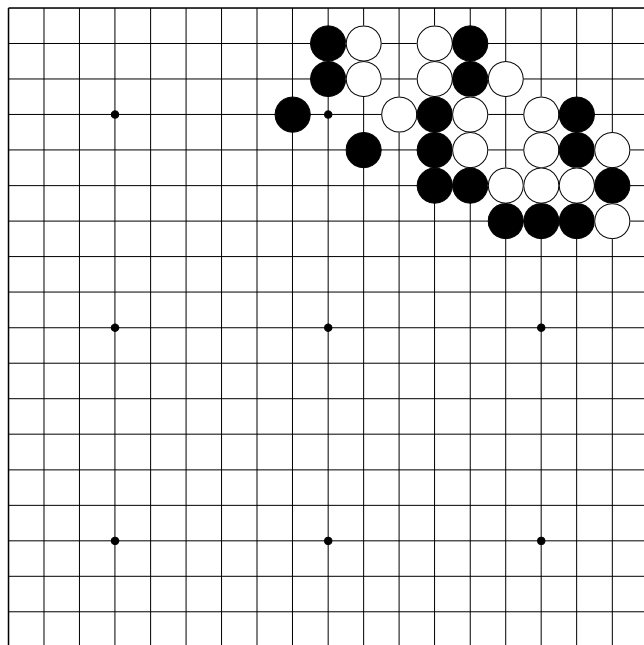
黑 1、3 直截了当地去勒逼，白抢先占据 4 位。即使黑 A 是先手，黑也徒有一层厚壁。



5图

5图（缓手）

黑若1位单粘，白走2位。
对于黑在A点的进攻，白有走B
或C的充裕余地。

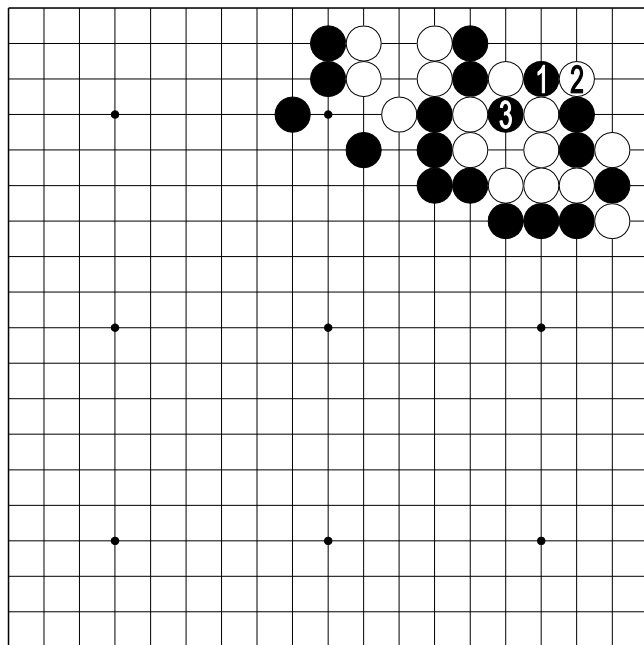


第 12 题

第 12 题 逆转

黑先 中级

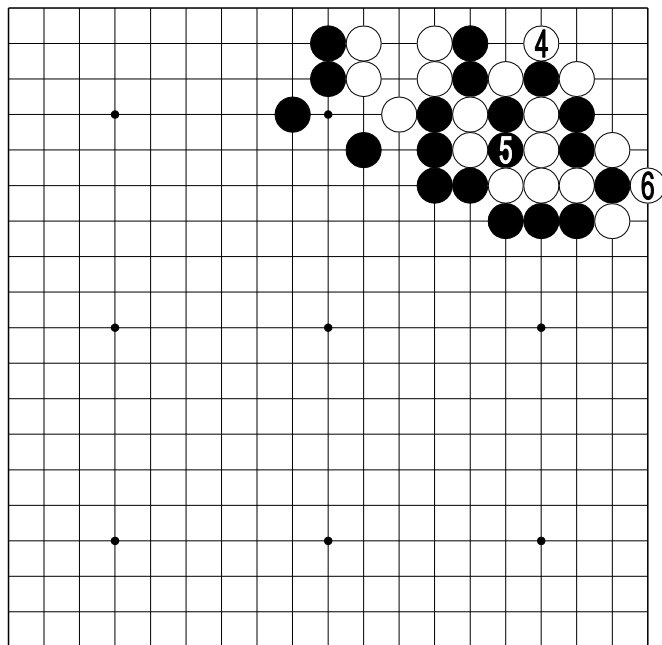
黑子好像被吃得零零散散，但走一着后可以使角部发生逆转。就是在这种场合，手筋与俗手的差别也非常明显。



1 图（打吃）

白 2 时黑 3 打吃，白无论提哪个子，白都要被吃通，形状十分有趣。

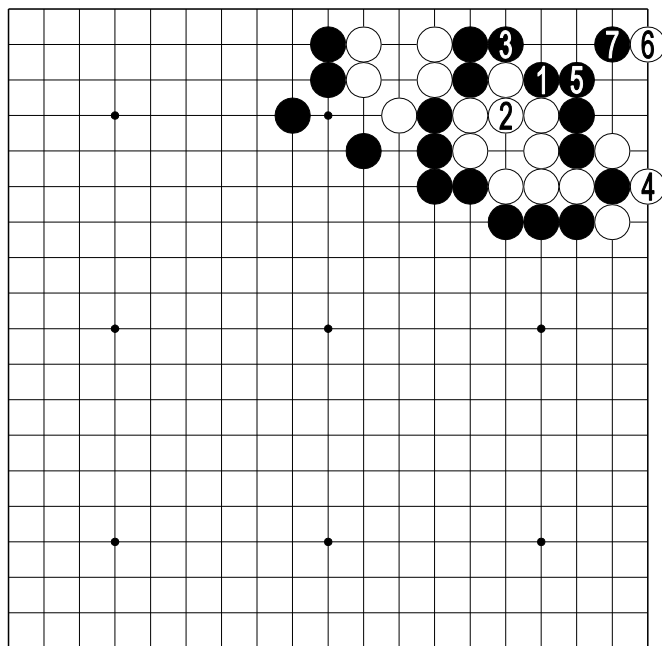
1 图



2 图（先手）

白在 4 位提是受害最小的形，但黑 5 把关键的二子提起后，黑获先手。

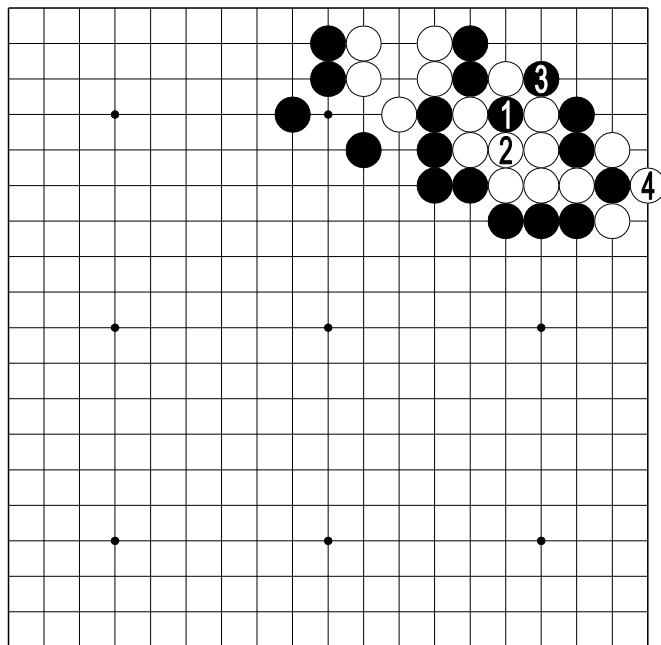
2 图



3 图

3 图（变化）

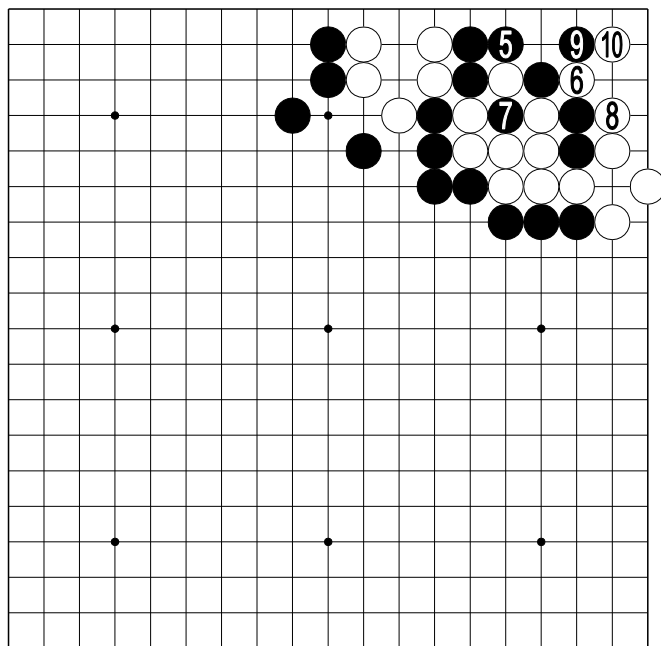
白 2 若顽抗的话黑便从 3 行棋至 7，与左边的白子杀气是不成问题的。



4 图

4 图（俗手）

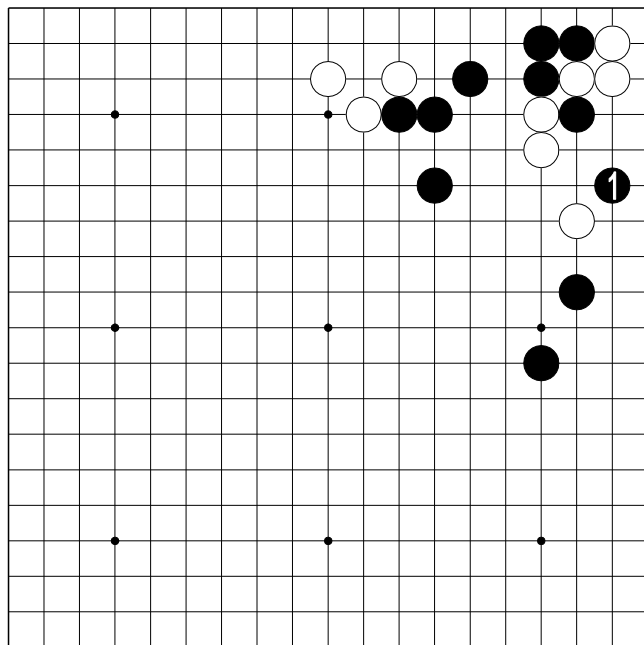
黑先走 1 位条吃定形则是俗手。白 2、4 毫无烦恼的必要。



5图

5图（劫）

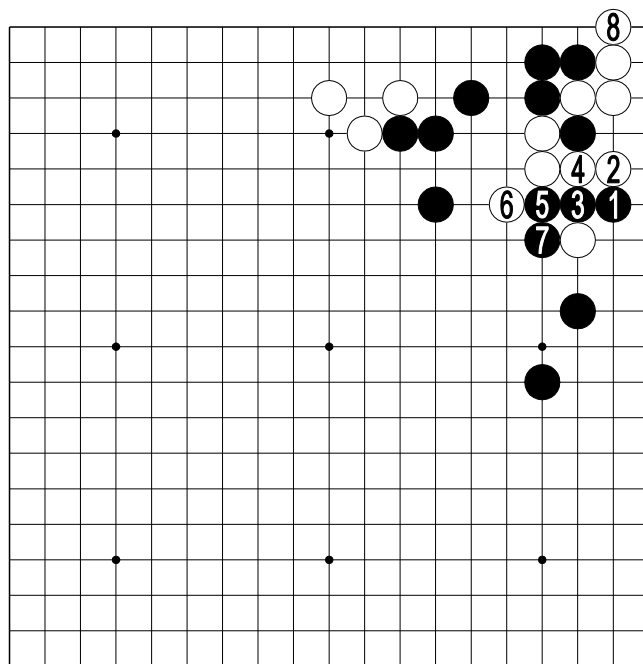
尽管如此，黑5以下虽然可以蚕食角部，但至白10挡后，与上边白子的杀气要靠打劫来决定胜负。



正解图

正解图 透点

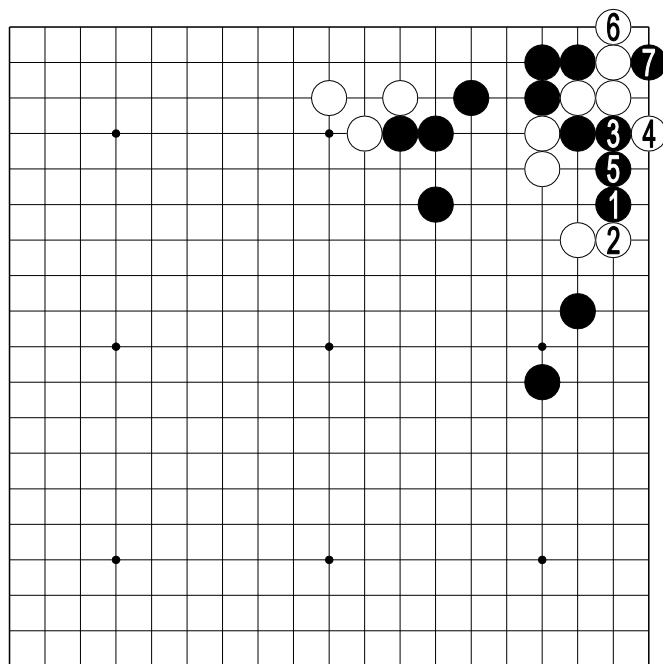
黑于1位透点，这里正是白形的弱点。



1 图

1 图（大收获）

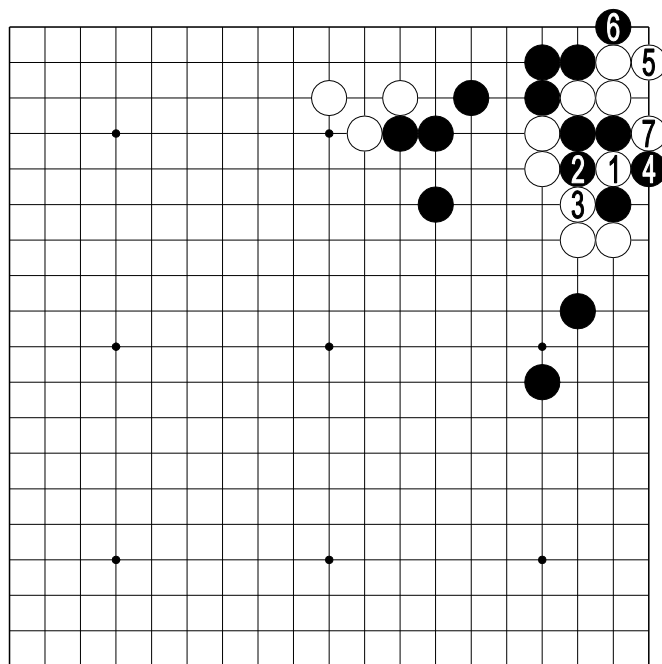
白只得忍耐地走 2 位靠，至黑 7 止，黑的侵略得到了满足，黑棋是先手。



2 图

2 图（黑胜）

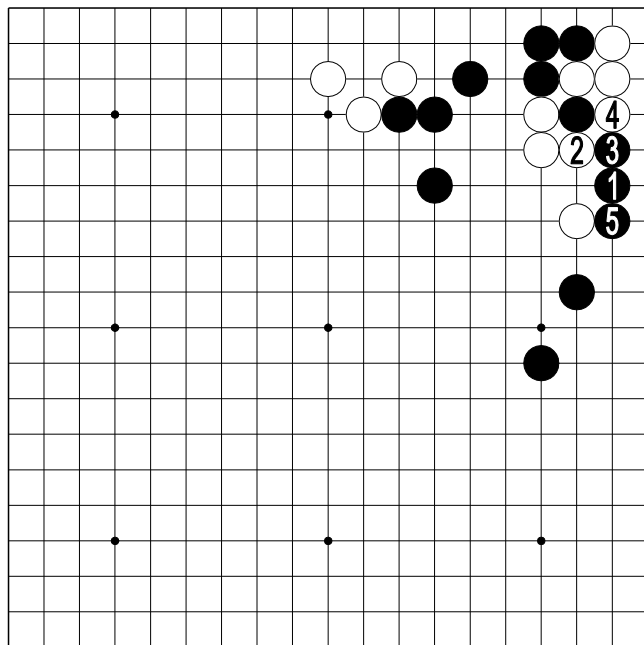
白 2 如果挡下，黑便占据 3 位。白 4、6 时黑于 7 位点，紧气黑将获胜。



3 图

3 图（劫）

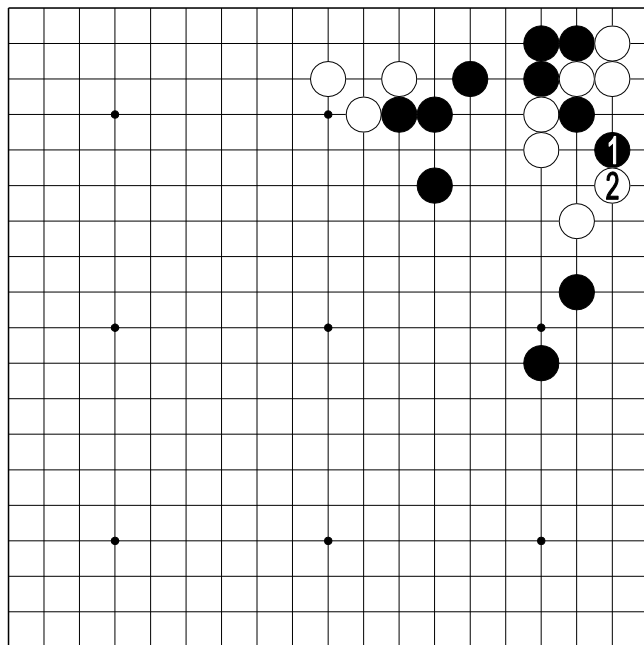
似乎前图中的白 4，从 1 以下至 7 能够走成打劫，但关系白棋全军的命运，非常严重。



4 图

4 图（无眼）

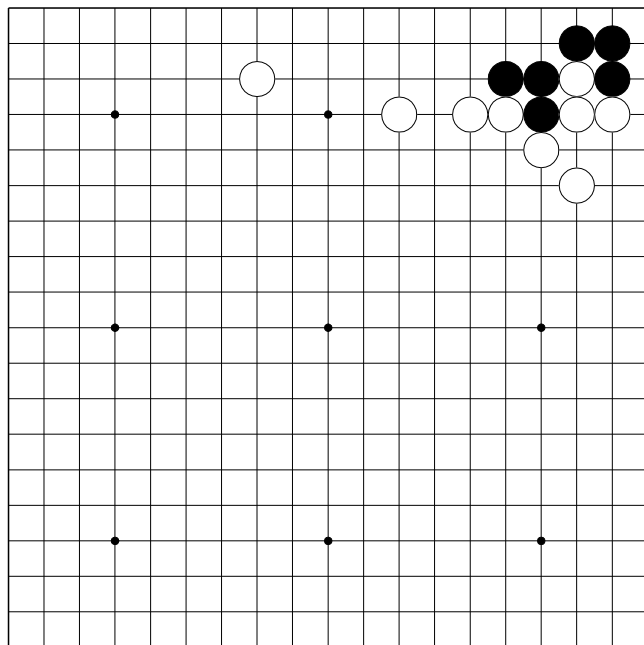
白 2 位打，至黑 5 止白已无眼。总之。黑 1 的透点，是相当凌厉的先手逼应。



5图

5图（失败）

黑1小尖的话是着错棋，白2尖顶后黑子反而被吃。

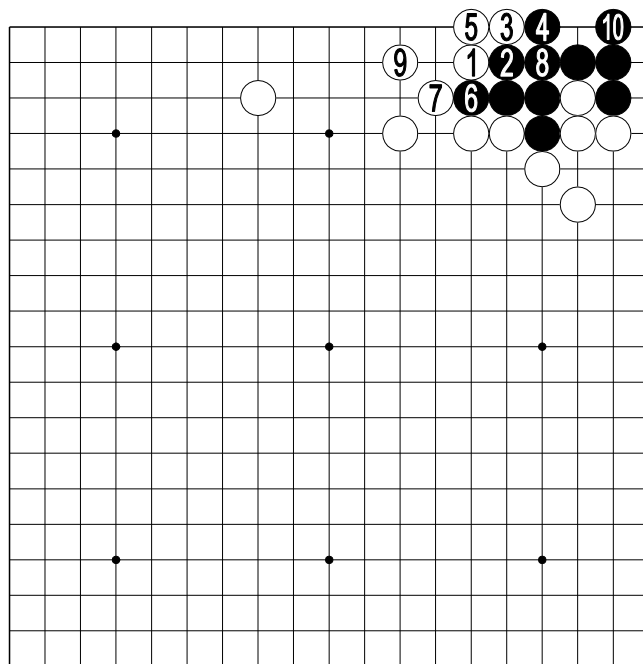


第 14 题

第 14 题 忍耐

黑先 上级

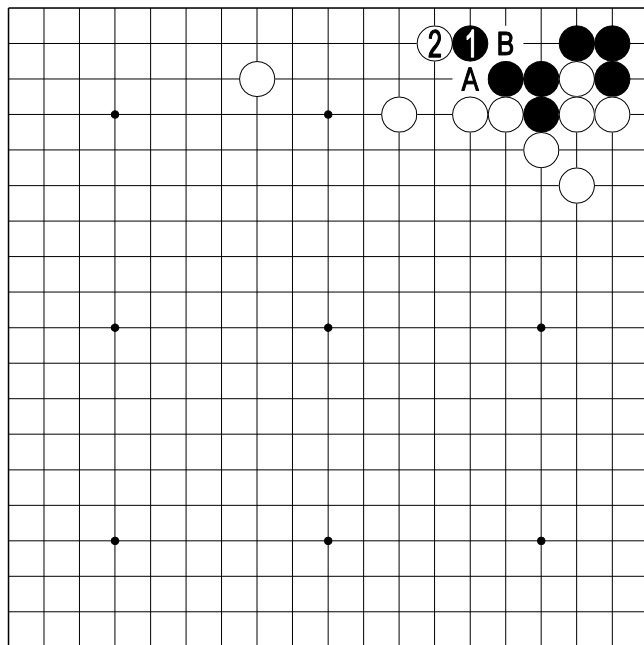
角部放置不走就要受人欺负。黑棋应忍耐地防守一着，但最佳手段应走哪里？反之此点正是对方先手获利之处。



1 图

1 图（若是白先）

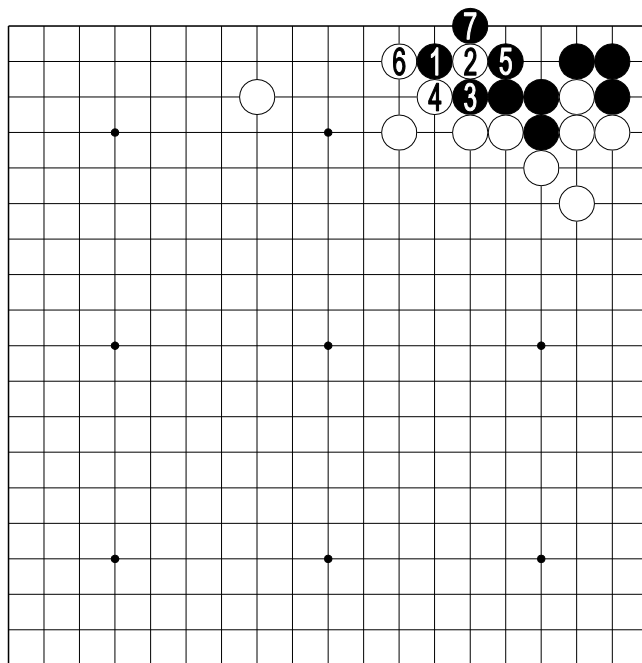
如果轮白棋走，白 1 以下是先手，上边的白地已大片地确定下来。



2图

2图（先手）

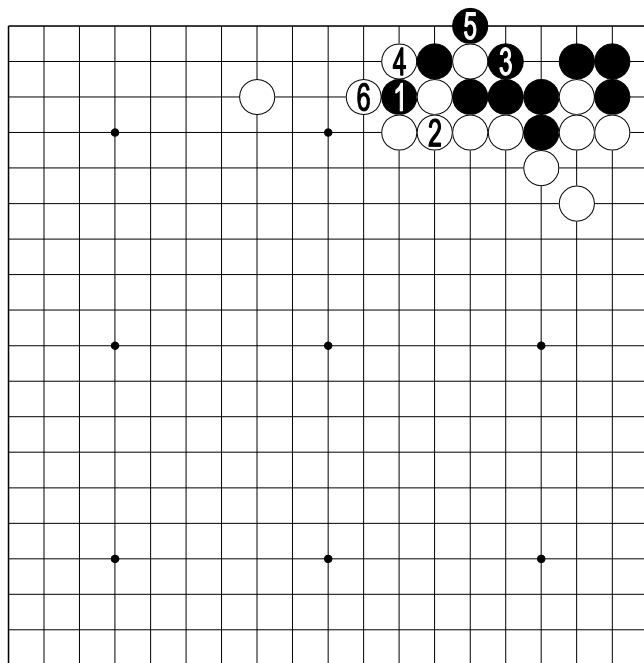
黑1时,如果白2同敬一手,黑即可脱先。以后再走成白A黑B,也与前图不同。



4 图（俗手）

黑 1 小飞是俗手，被白 2 以下封严定形。同样是黑后手，但以后黑无好棋可走。

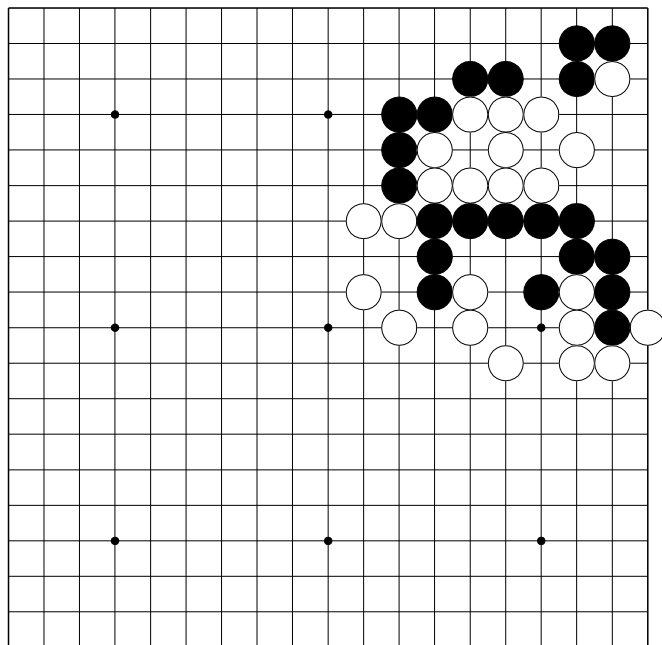
4 图



5图

5图（仅获先手）

前图黑5，若先走1位定形，虽获先手，但使白厚如铁壁。与前图比各有长短。

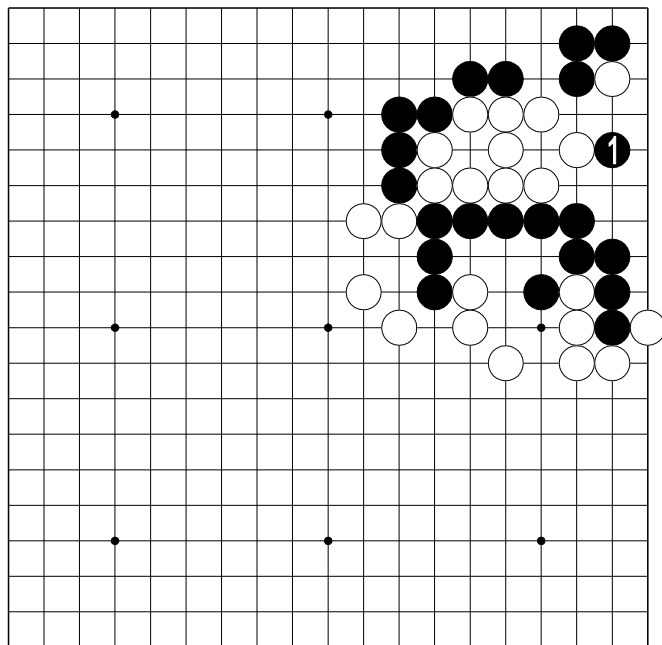


第 15 题

第 15 题 简单

黑先 中级

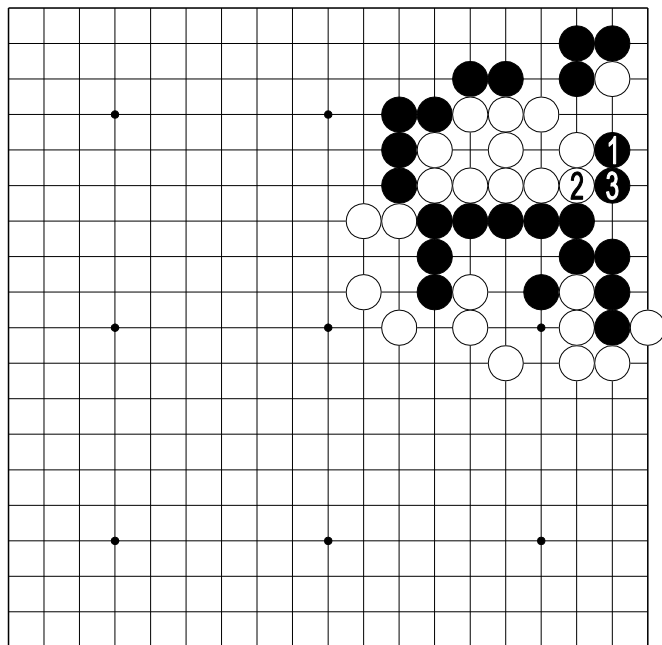
黑如仅仅活棋是很简单的。
可是，一定要有进一步的想法，
活棋时要多少有些收获。



正解图

正解图 托可活

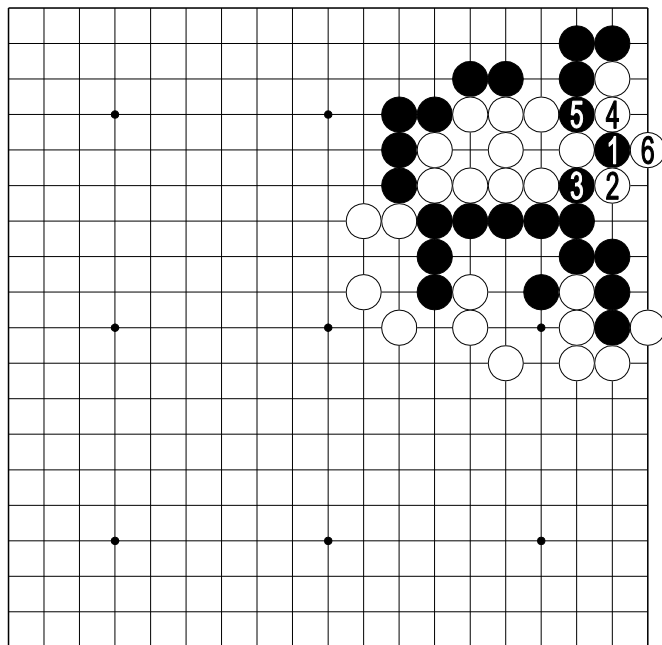
黑 1 托是手筋。这样黑几乎可以联络上了。



1 图

1 图（联络）

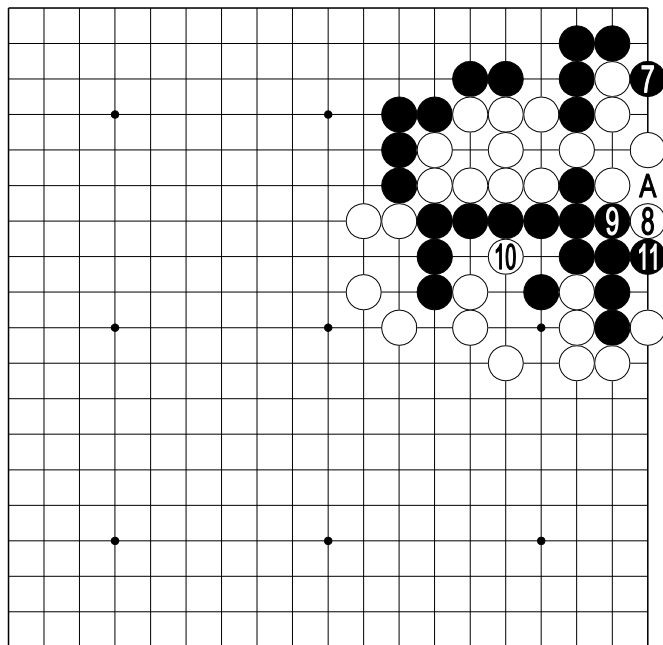
白 2 时黑 3 位即完全联络。
白就像前图那样放着不走才是上策。



2图（反击）

白虽可走2位反击，但必须
领悟：黑走3、5后白棋也只剩
下一只眼。

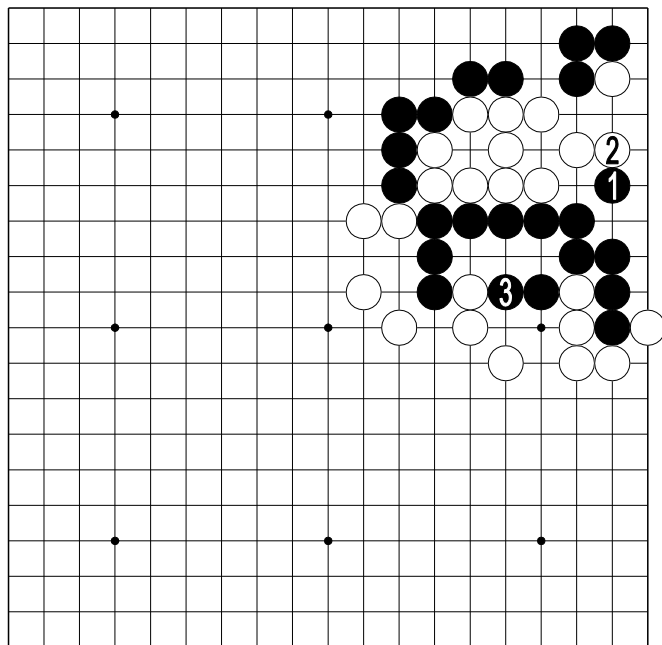
2图



3 图

3 图（官子劫）

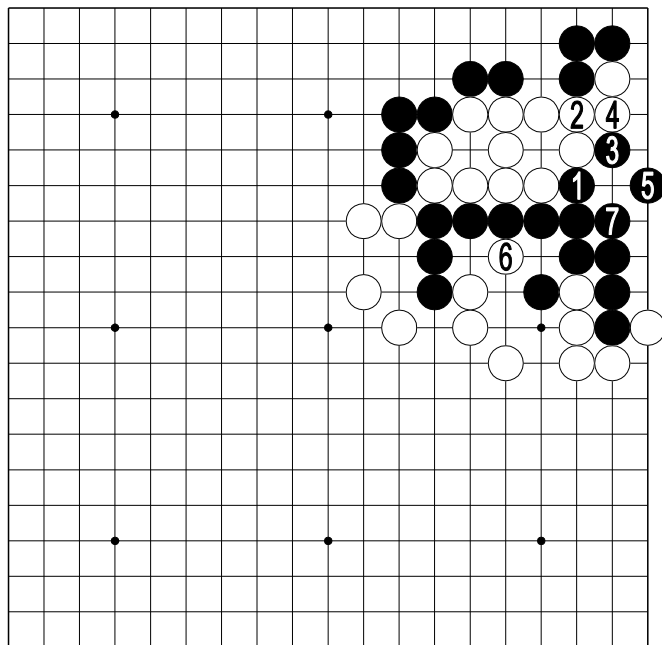
至黑 11 为止，黑虽也没眼但无需担心。以后白无论怎么攻，也是在 A 位打劫，而这是须提三手以上的官子劫。



4 图

4 图（后手）

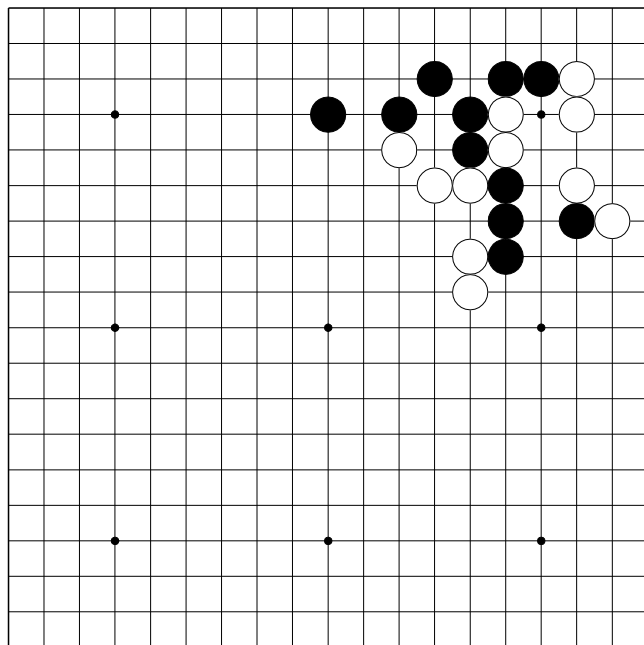
只想活棋的话黑 1 是很容易下的。但是白 2 时黑 3 必须后手补一着，且右边的损失也不小。



5 图

5 图（相同）

黑走 1 位其结果也相同，至黑 7 止除后手活外别无所获。

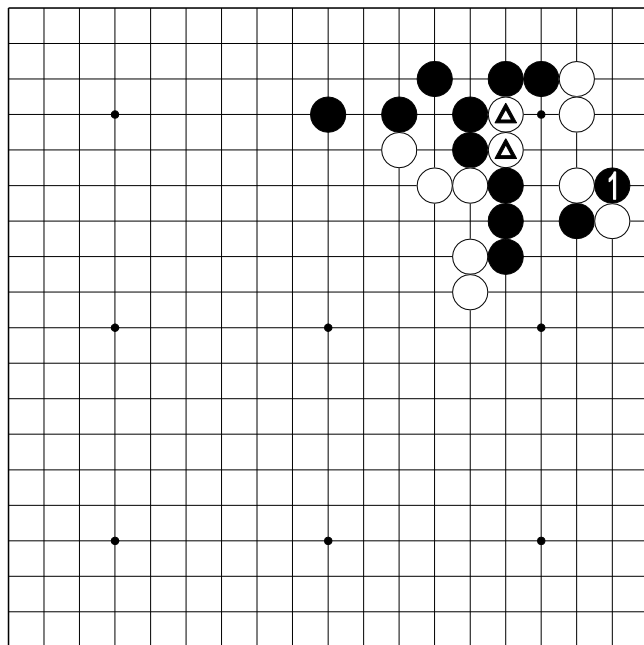


第 16 题

第 16 题 棋形

黑先 上级

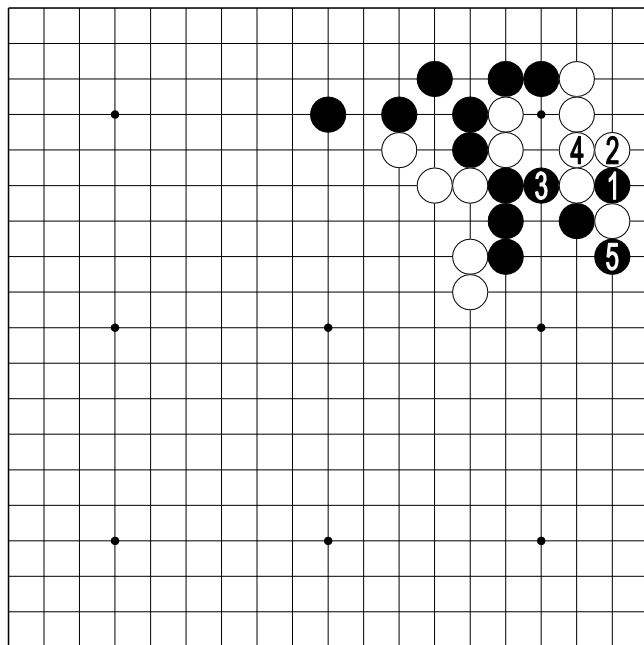
这是个右边黑子腾挪的问题。黑被白棋上下夹攻，棋形很苦。但走一着手筋后，棋形轻松，整盘棋也就舒畅了。



正解图

正解图 断一手

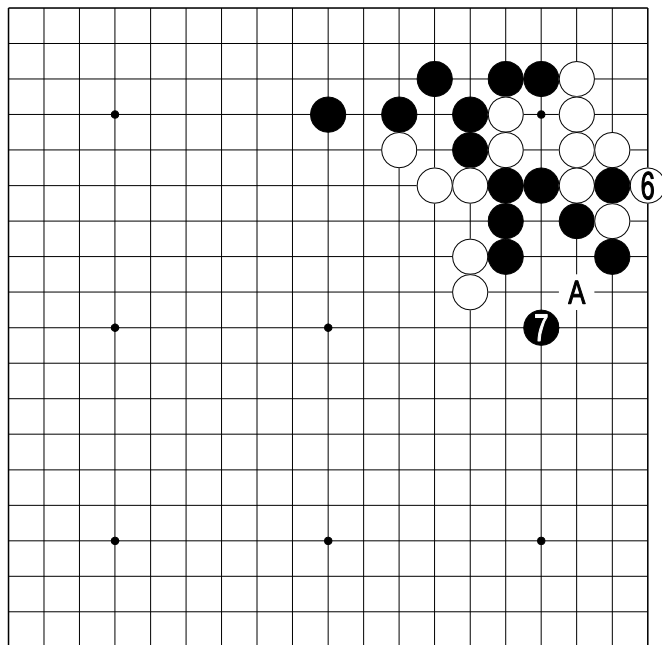
黑1断,是非常锐利的手筋,白若应对失误,白△二子将要被吃。



1 图

1 图（顺序）

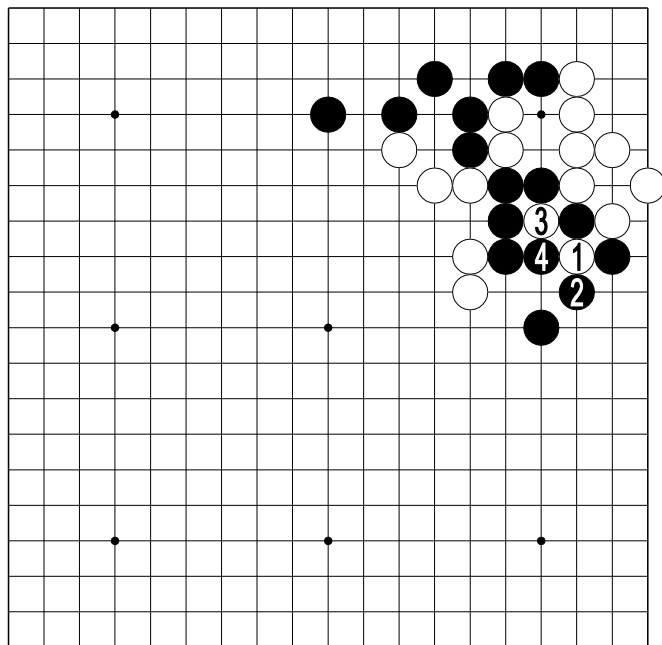
白 2 打的下法最妥，但使黑 3、5 顺序定形。白 4 的粘实属无可奈何。



2 图

2 图（好形）

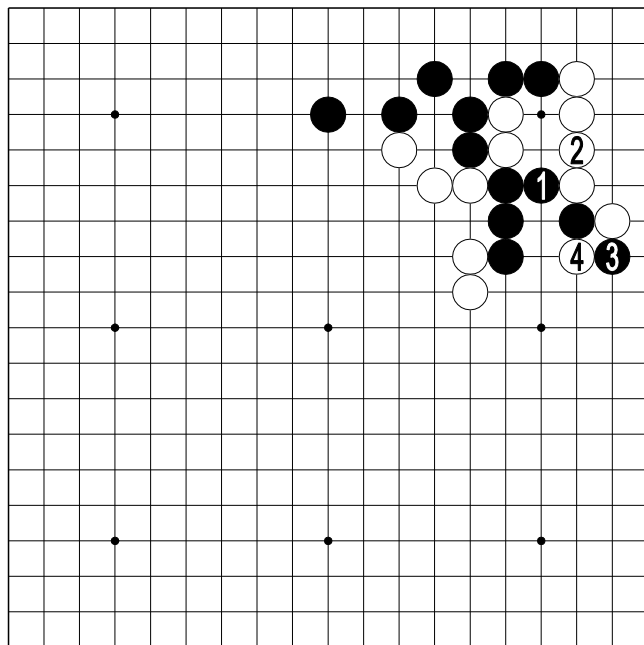
接前图，对白 6 提，黑 7 走小飞整形。黑走 A 位虽然坚实，但这种走法更好。



3 图（索性）

前图之后，白 1 若来断吃，
黑 2、4 索性先手勒吃，定形更为严密。

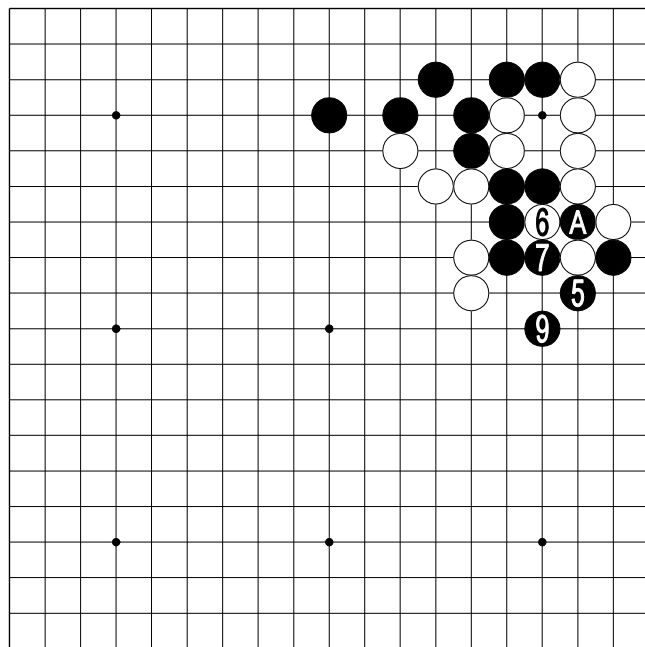
3 图



4图（俗手）

黑1直接去先手得利反而不好，黑3时白4当然切断。

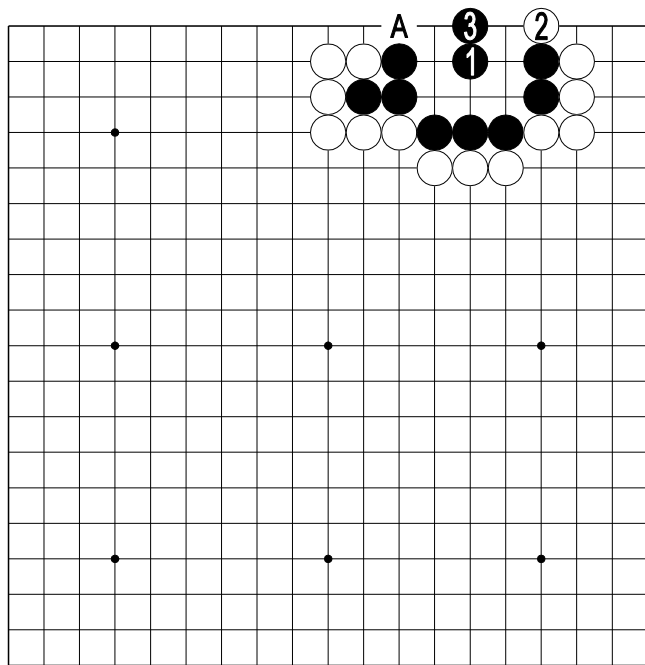
4图



5图
⑧=A

5图（黑后手）

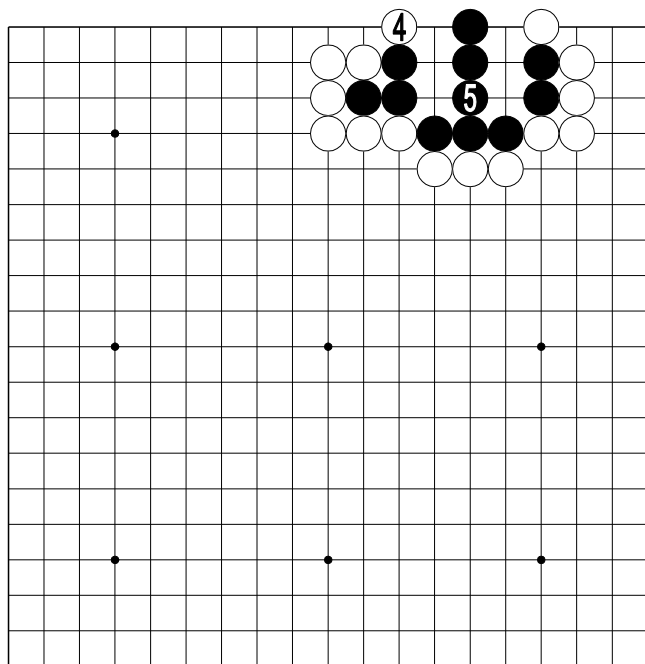
从黑5反打至黑9止，虽与3图形状相同但差了一手棋，3图中黑为先手，而本图中黑变成了后手。



1 图

1 图（手筋）

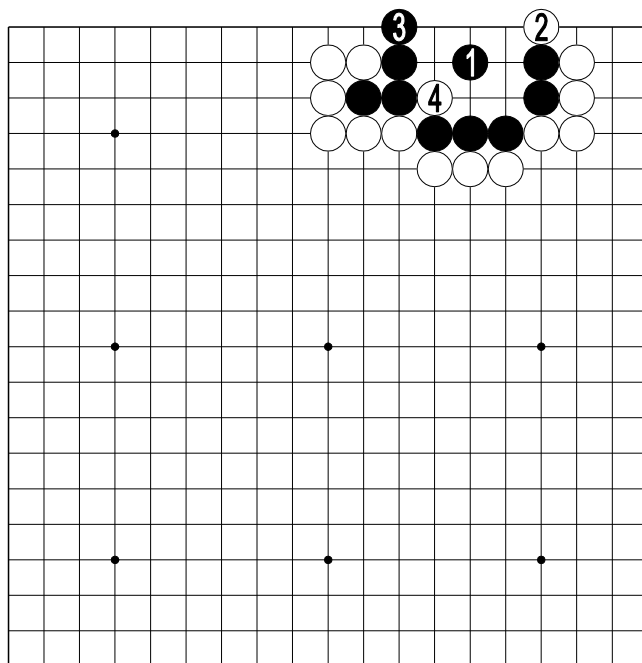
白走2位或A位是相同的，此时黑3立下才是使全体黑子活棋的唯一手筋。



2图

2图（正解）

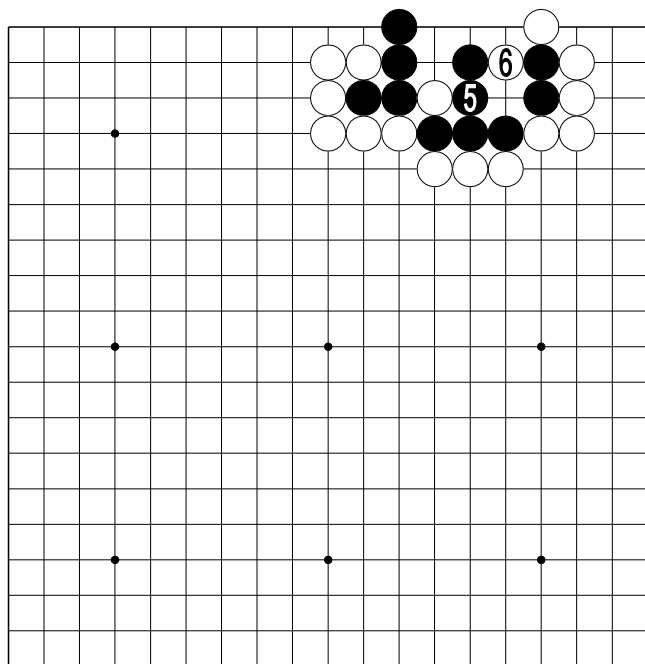
接着。对于白4黑再走一手黑5，这才是正解。左右同形，白无论怎么下也无法灭眼。



3 图（错着）

黑 3 立是着错棋，白可 4 位断来进攻。

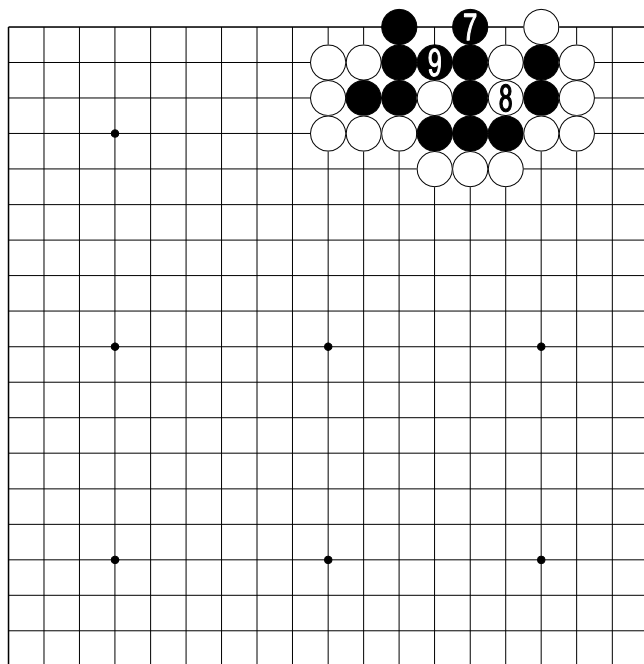
3 图



4 图（麻烦）

前图之后，黑 5 的应法最妥，
但被白 6 位打引起麻烦。

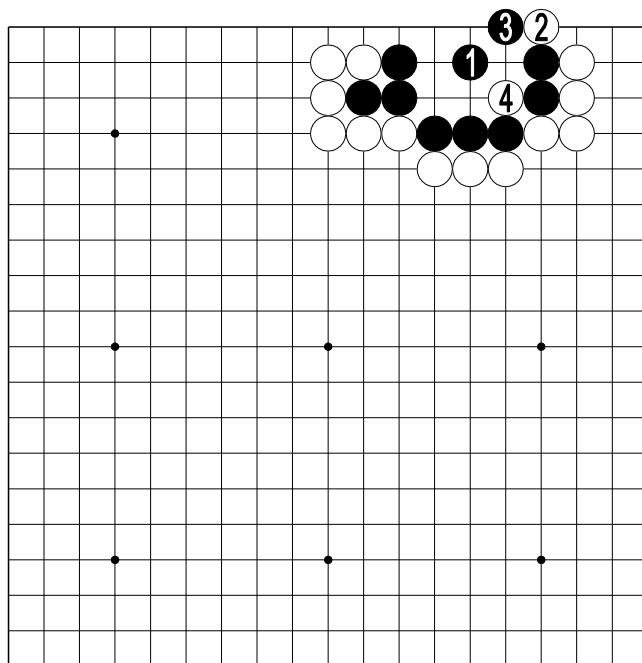
4 图



5 图（被吃）

至黑 9 止，凑合做出两眼，而二子却被吃。黑 7 若 8 位粘，白于 7 位扳后便全体成为打劫。

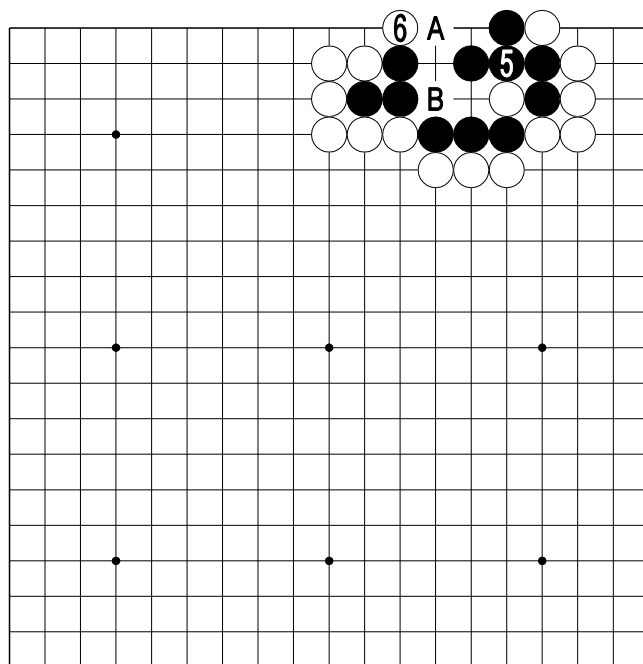
5 图



6 图（疏忽）

黑 3 位挡最不好。疏忽了白 4 位断的着法，致使全军溃灭。

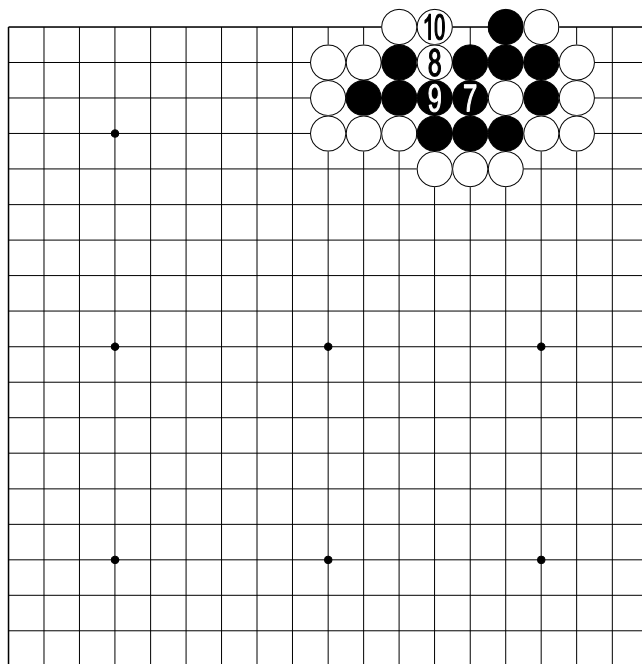
6 图



7 图（困窘）

黑只能走 5 位粘，但白 6 扳后黑棋十分为难。黑若 A 位挡，则白 B 可叫双吃——

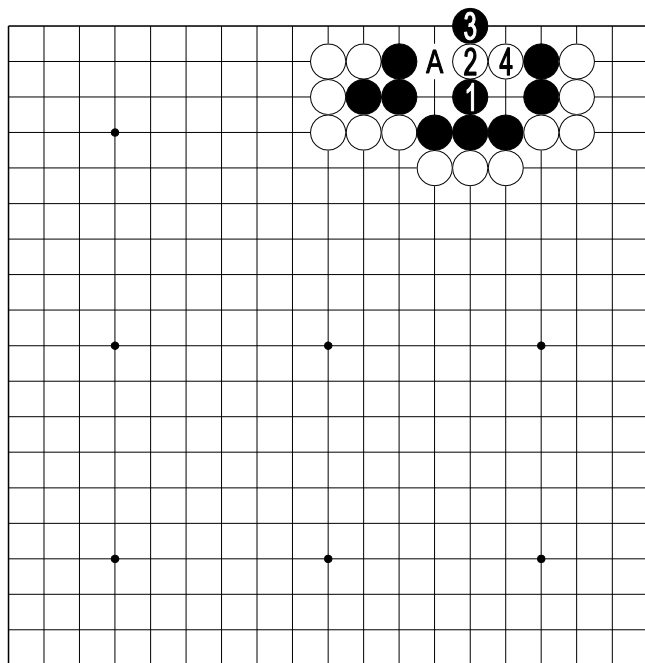
7 图



8 图（黑死）

即使黑 7 提，白 8 打之后，
黑只确定了一只眼。

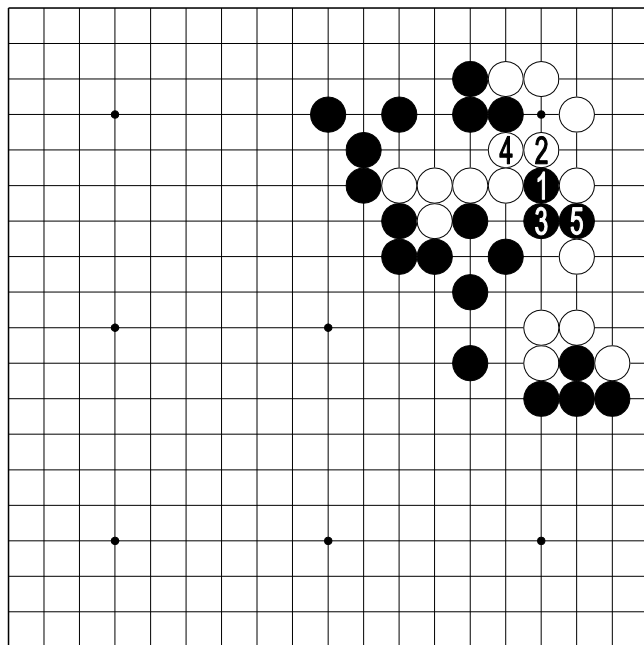
8 图



9图

9图（简单）

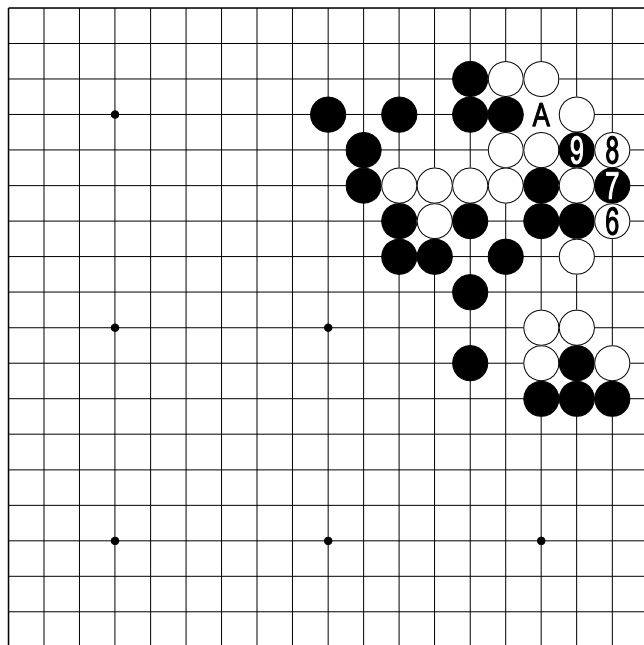
黑1这种软弱的防守从第一着便失败了。白2靠变成急所，至4简单黑死。黑3若走4，白便走A。



1 图

1 图（欢迎）

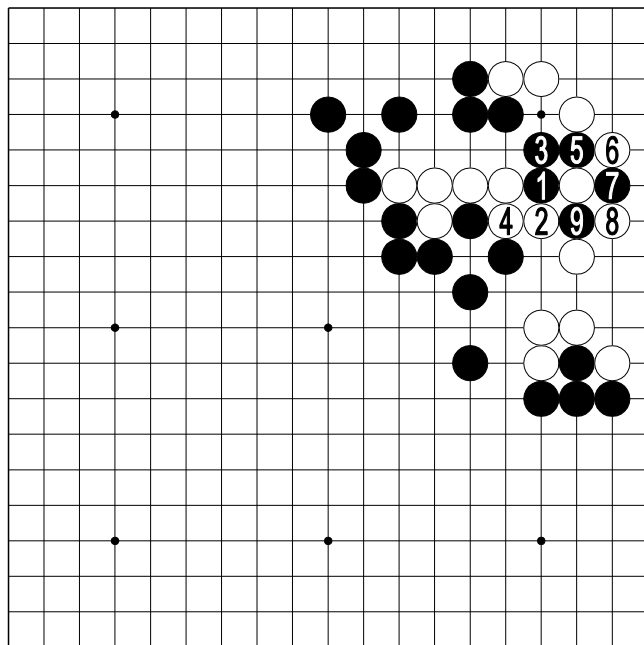
白走 2、4 虽能联络，但对不起，黑 5 要冲一下去了。



2 图

2 图（大劫）

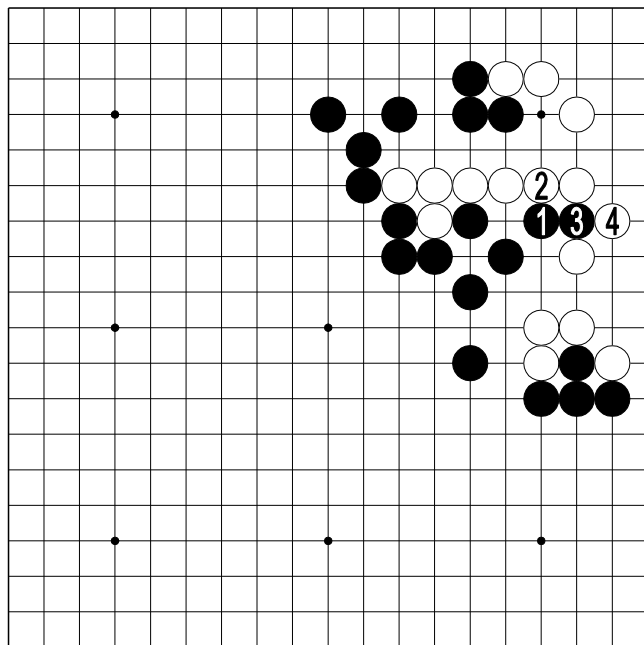
白 6 挡时黑走 7、9 成劫。
若白棋劫败，黑 A 断后，就不只是右边需要做活的问题了。



3 图

3 图（同样）

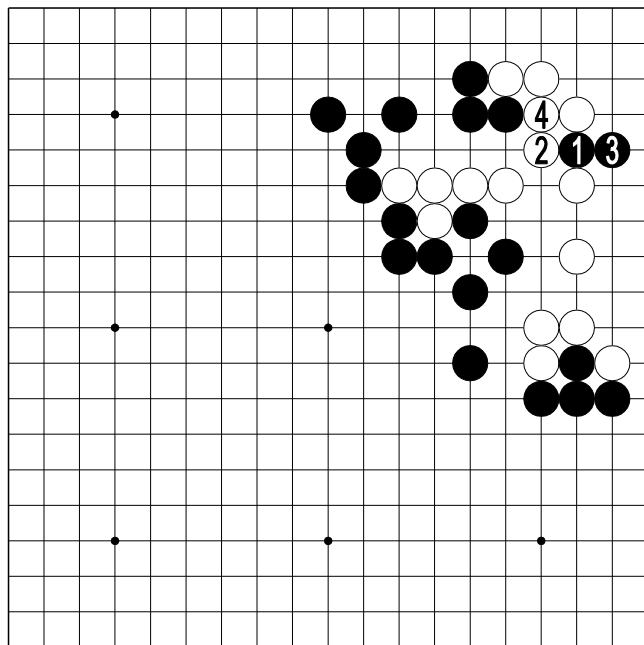
白 2 从反方向联络其结果也是同样。至黑 9 为止、黑只是个无忧劫。



4 图（恶手）

黑 1 刺是比俗手还坏的恶手，白白让白 2 粘上，白 4 后黑没有任何手段。

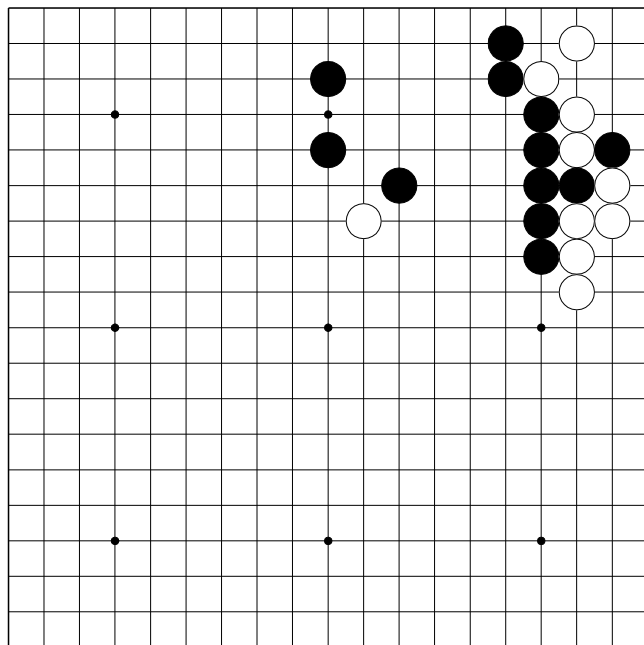
4 图



5 图（被吃）

黑 1 挖有些过分。至白 4 止，
徒使白棋联络成功。

5 图



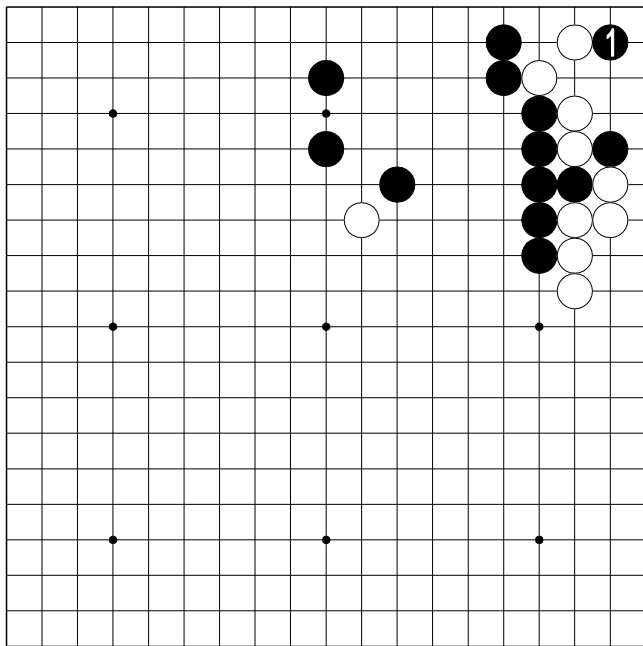
第 19 题

第 19 题 侵入

黑先 有段

有的打吃不定形是手筋，定形后反而变成俗手。懂得两者的差别是解决问题的关键。

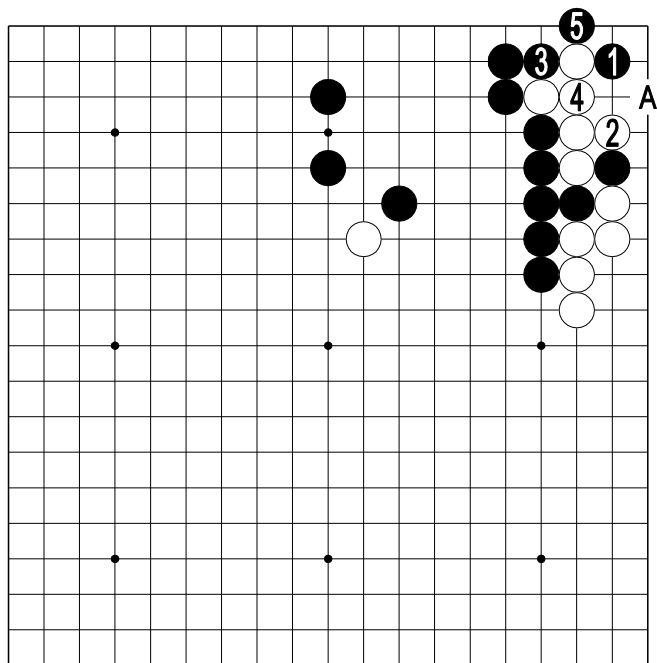
对角上的白棋要最大限度地收官。



正解图 角上单靠

黑1位单靠是正解。不打吃定形、保留味道，以试白的应手，这样才是手筋。

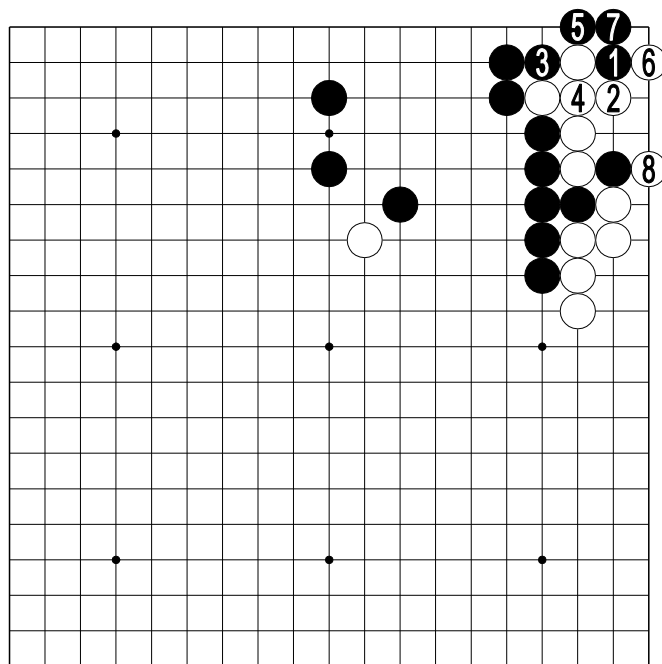
正解图



1 图

1 图（常规）

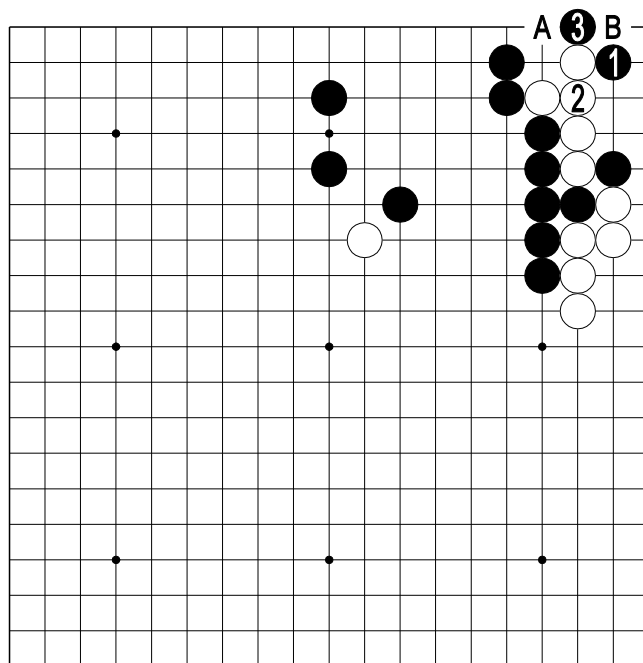
白 2 打吃，黑 3、5 联络，
黑虽为后手，但 A 点是下一步大
棋。这是常规下法。



2 图

2 图（挡住）

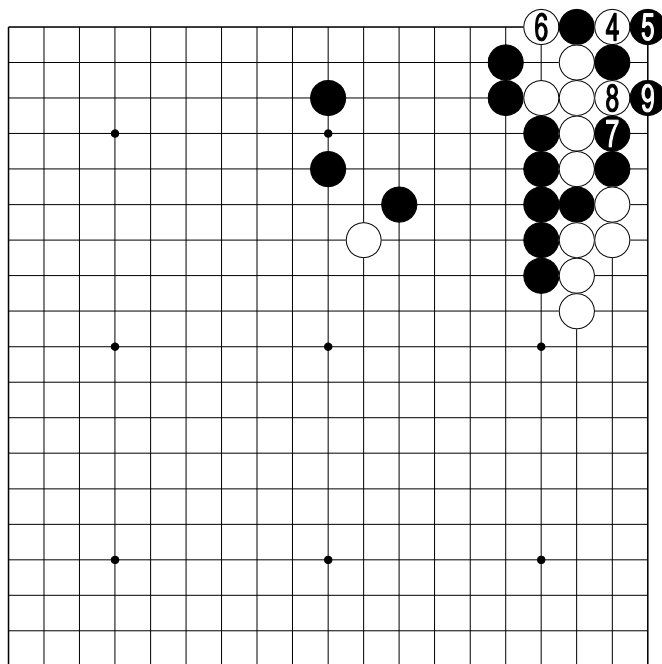
白若 2 位挡，黑便 3 位打吃定形。黑 5 渡过变为先手，自然满意。



3图

3图（粘上）

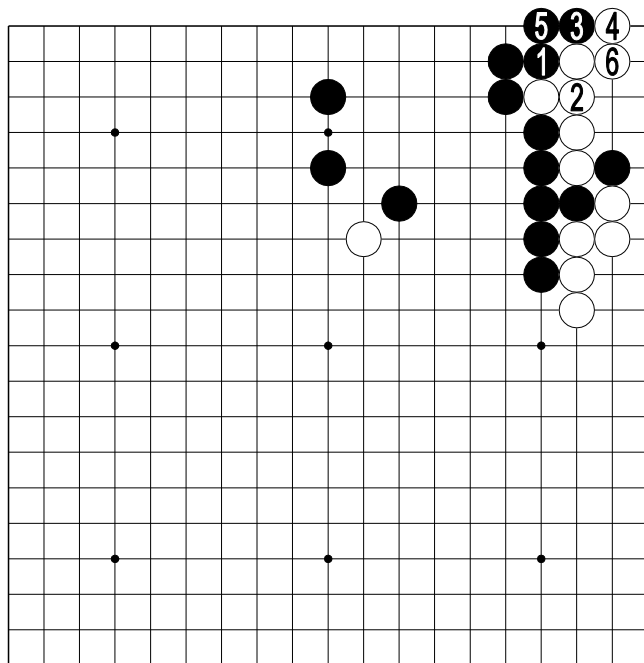
白2粘进行抗争，黑3扳是手筋。白A打黑B粘，黑仍可以渡过。



4 图

4 图（劫）

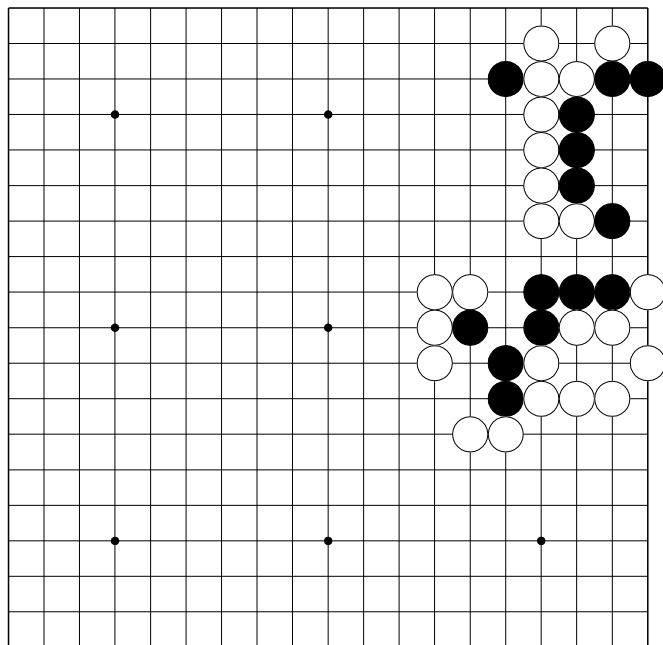
前图之后，虽可考虑白 4、6 位的反击，但棋至黑 9 成劫。黑若劫胜可以全部得角。这是黑所欢迎的。



5 图

5 图（单纯）

黑 1 打吃定形便使棋味全部
解消。黑 3、5 虽是先手，但收
获不大。



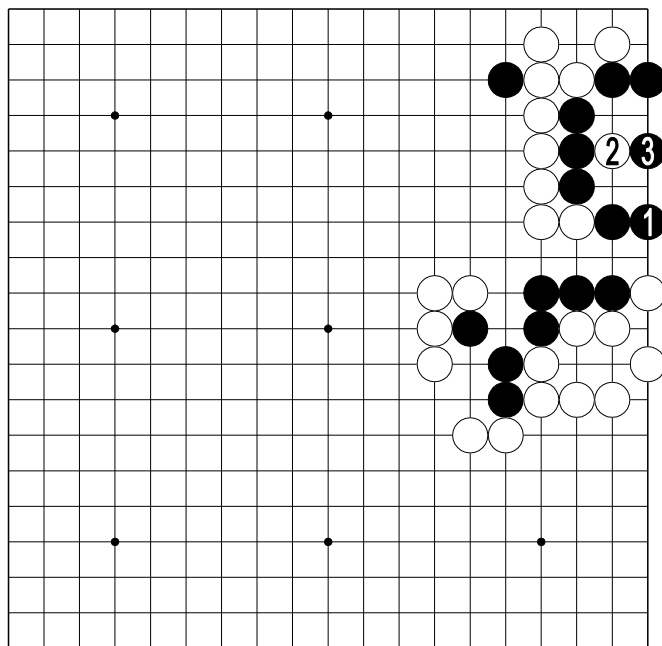
第 20 题

第 20 题 联络

黑先 中级

黑七子有被切断的危机。即使草率地与角联络上。也将遭到全军覆没。

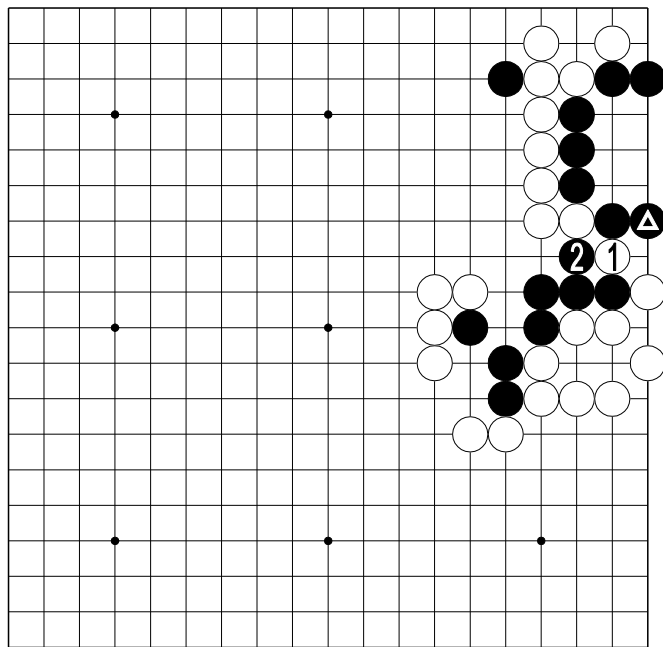
既要坚实地联络、又要做活那才是手筋。



1 图（见合）

白 2 与黑 3 是见合的关系，
黑无论应在哪里，都可确保两只
眼。

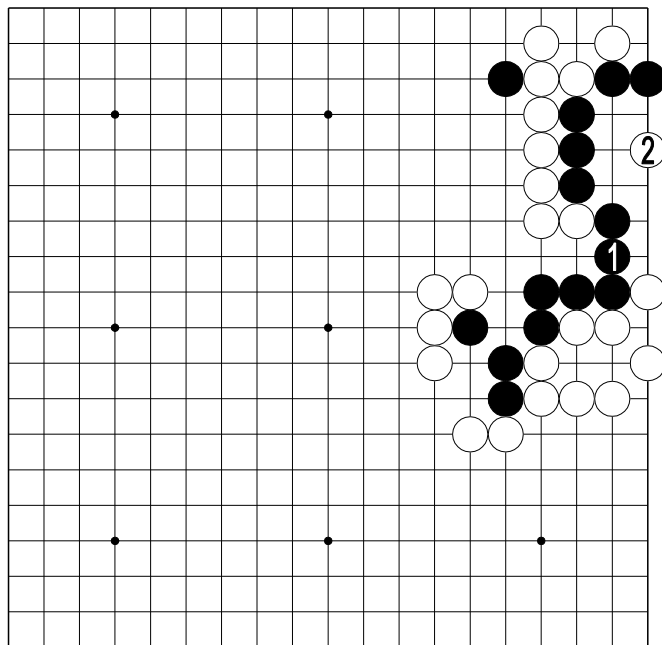
1 图



2图

2图（联络）

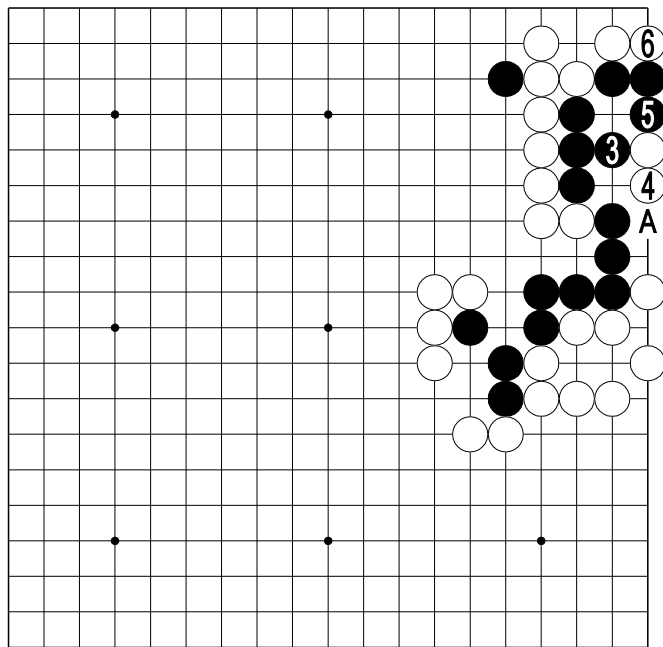
当然联络方面也无任何不安。若要切断、白必走1位。黑2打便可吃住。黑▲之立发挥了作用。



3图

3图（失败）

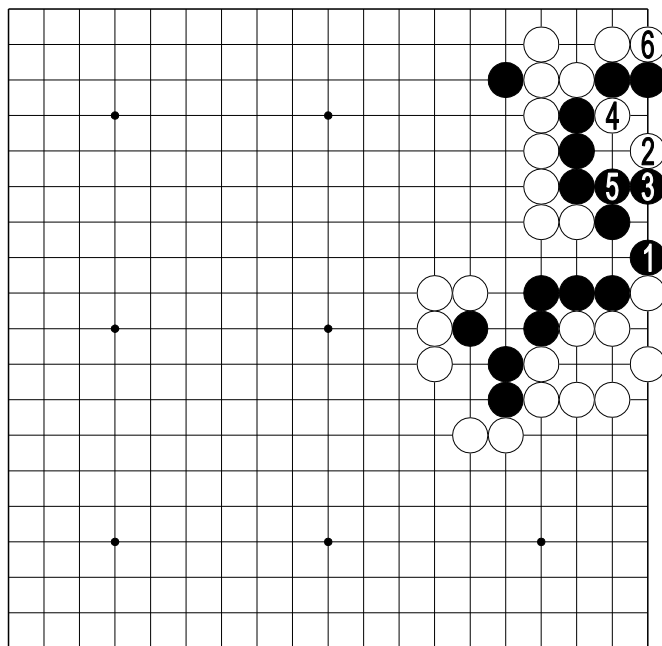
仅仅注意到联络是很不够的。黑1粘的话白2位点正中要害。



4 图

4 图（黑死）

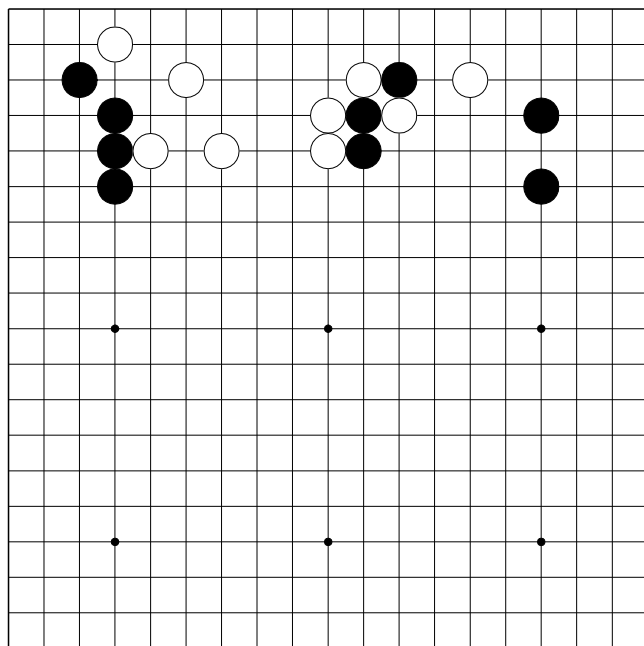
此形中黑棋只有一只眼，黑 3 时白有 4 位长的余地，至白 6 止，正因黑 1 不在 A 位而决定了命运。



5图

5图（相同）

黑1挡也没有改变条件，至白6止，仍是黑无条件死棋。



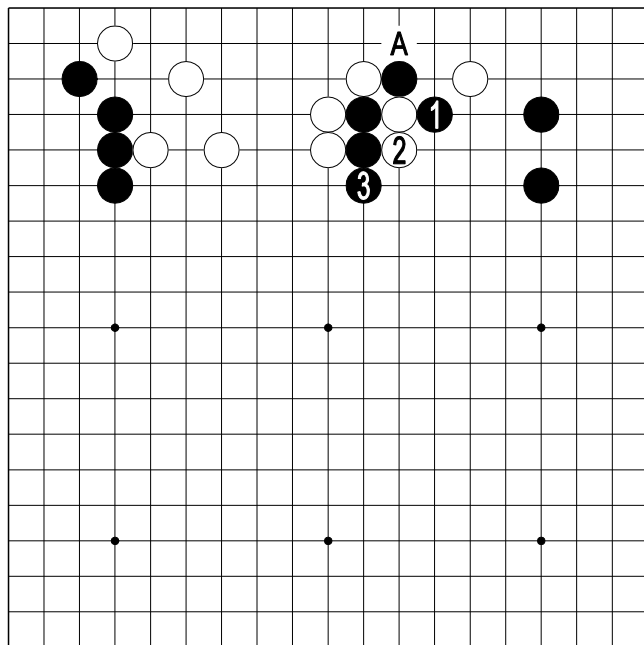
第 21 题

第 21 题 中盘作战

黑先 上级

虽是中盘的竞争，但此场面在实战中却经常出现。

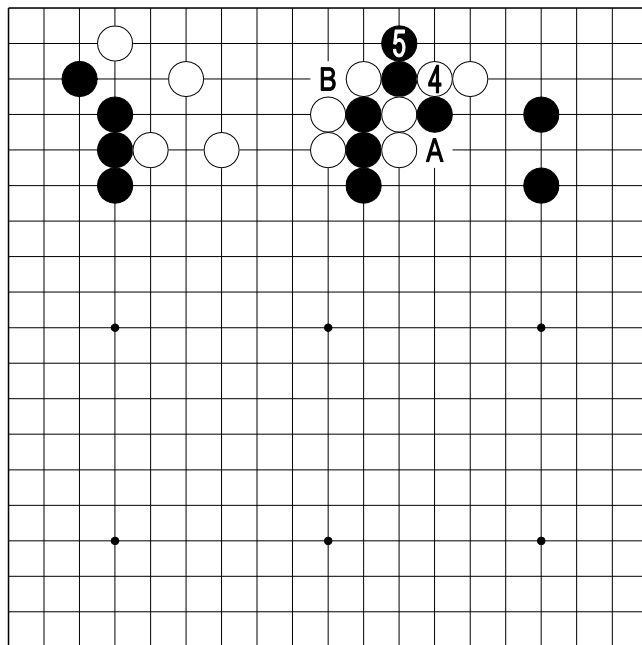
焦点是黑的腾挪法，下面黑 1、3 的手筋也叫作中盘的定式。



正解图

正解图 打后再长

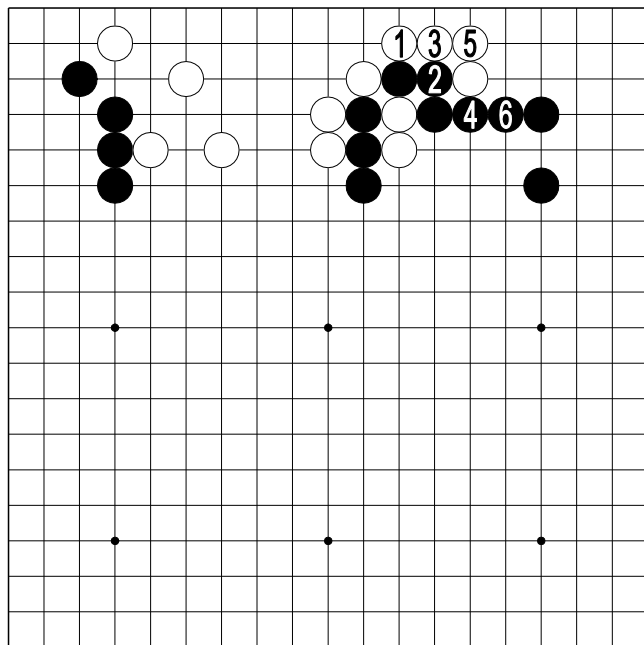
黑 1 先打一手，再于 3 位长出是手筋。若单长的话便被白在 A 位吃掉了。



1图（见合）

当白4断时黑走5位，A的征吃和B的打吃二者见合，白棋非常为难。

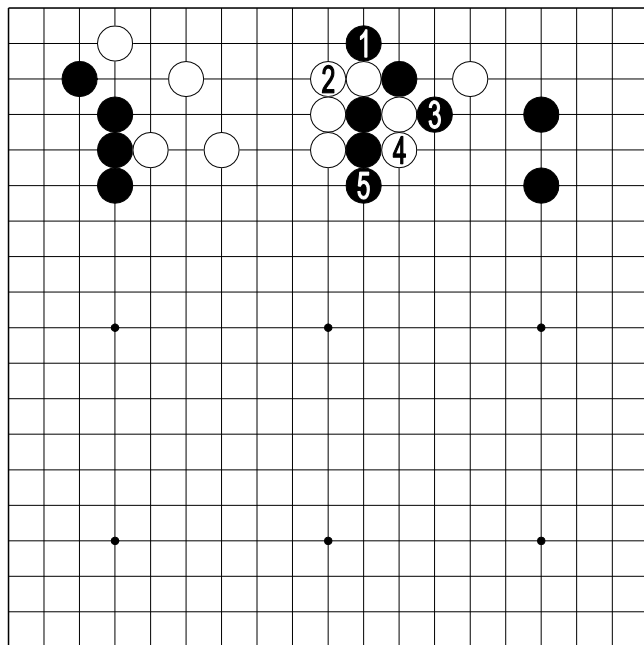
1图



2图

2图（黑棋充分）

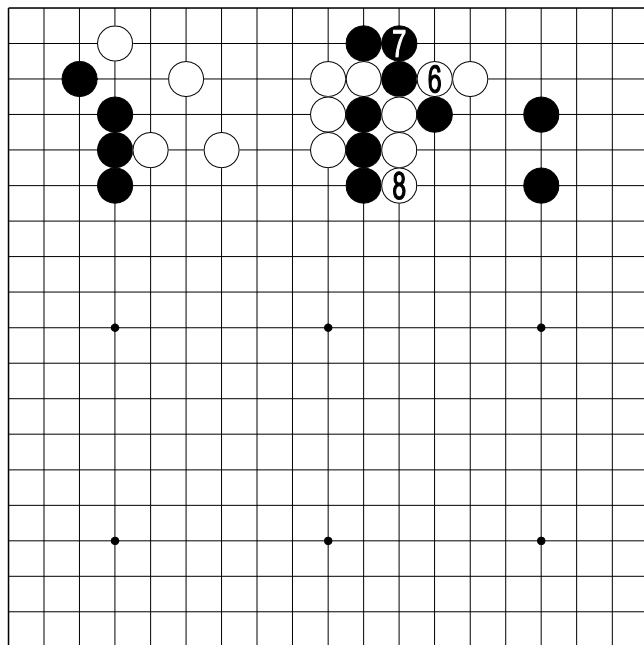
白1从下边打，于3位渡过时，黑于4、6位压断、棋形很厚，仍是黑棋充分。



3图

3图（恶手）

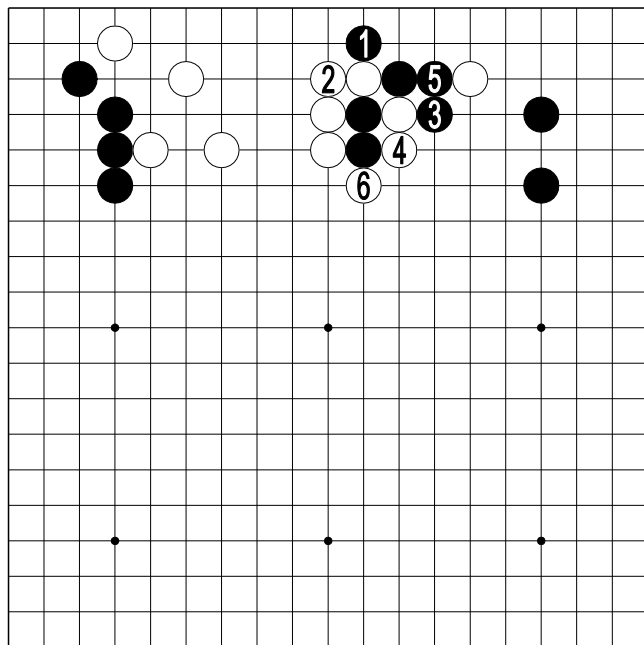
黑1打吃是多此一举。以后黑再走3、5时，情况就完全不同了。



4 图（被吃）

前图之后，白走 6、8 位黑反而难以应对。黑形变得七零八落。

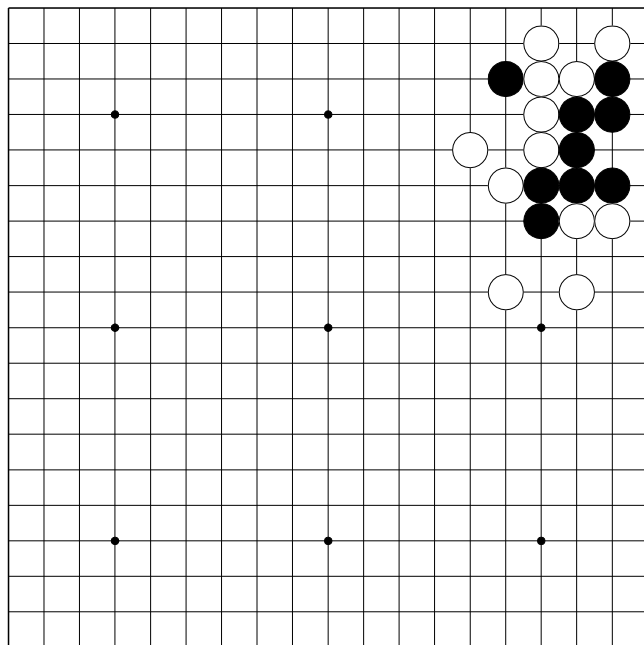
4 图



5图

5图（极大）

黑 1、3 后于 5 位粘也大有问题，被白 6 空提二子极大。即使角上占了一点便宜，也不合算。



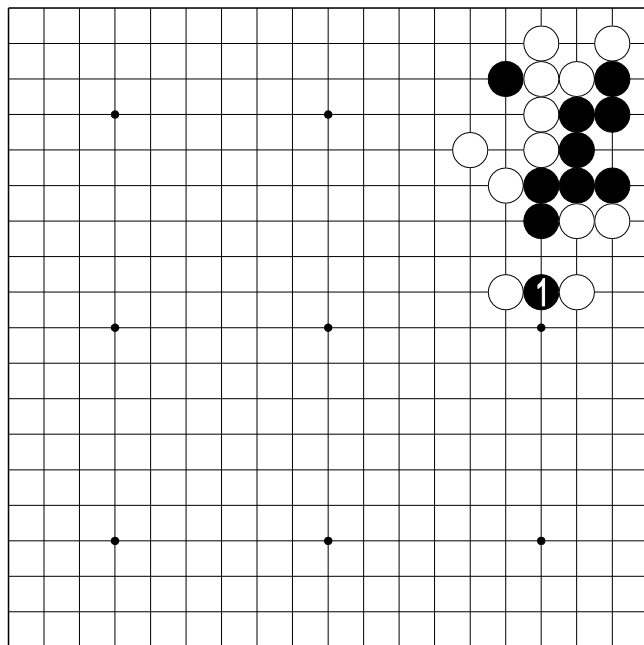
第 22 题

第 22 题 逃出

黑先 上级

黑因只有一眼。如何向中央逃出成为本形的问题。

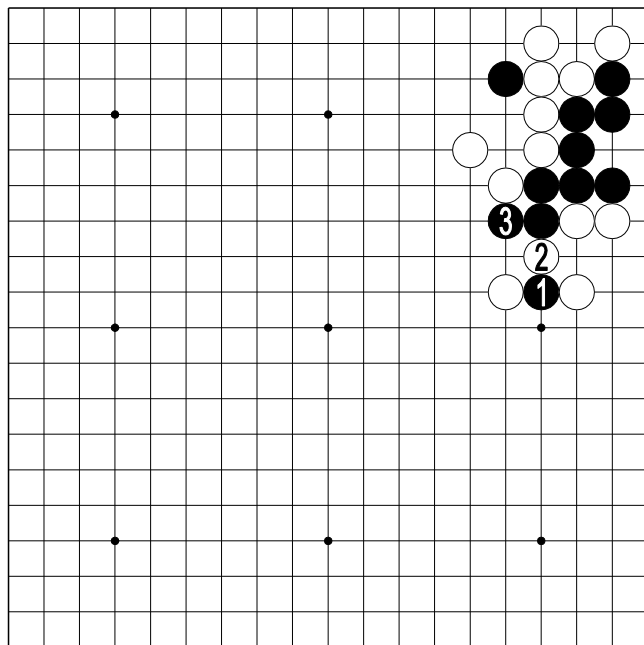
尽管白棋薄，使用普通的手段也不行，要发挥手筋的威力。



正解图

正解图 牺牲挖入之子

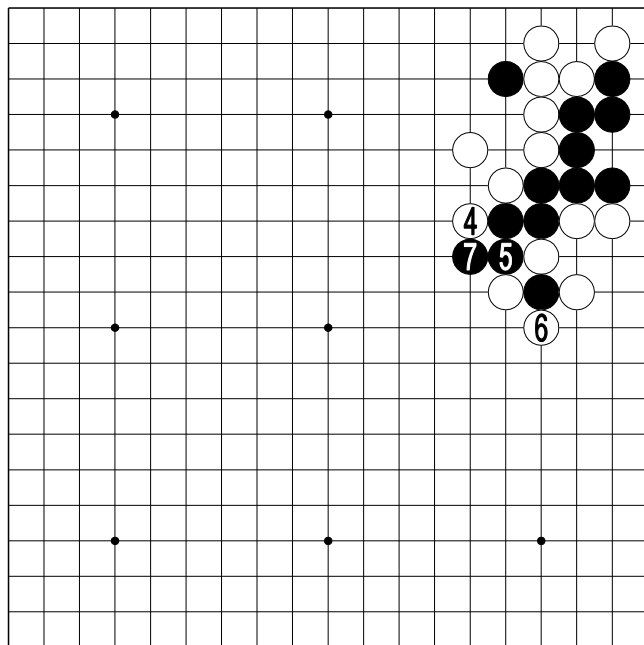
黑 1 挖的手段十分有趣，以后的下法则视白的应手来见机行事。



1 图（其次）

如果白 2 位打, 黑 3 便冲出, 好像已经冲破了白的罗网。

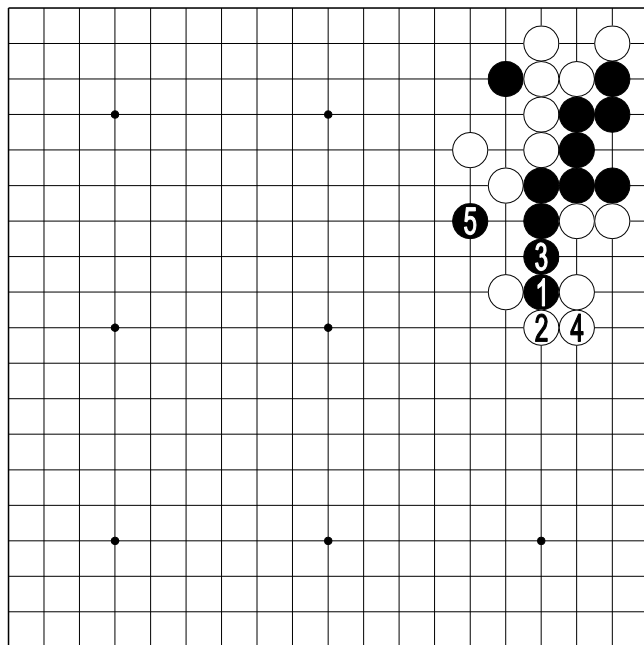
1 图



2 图

2 图（逃出）

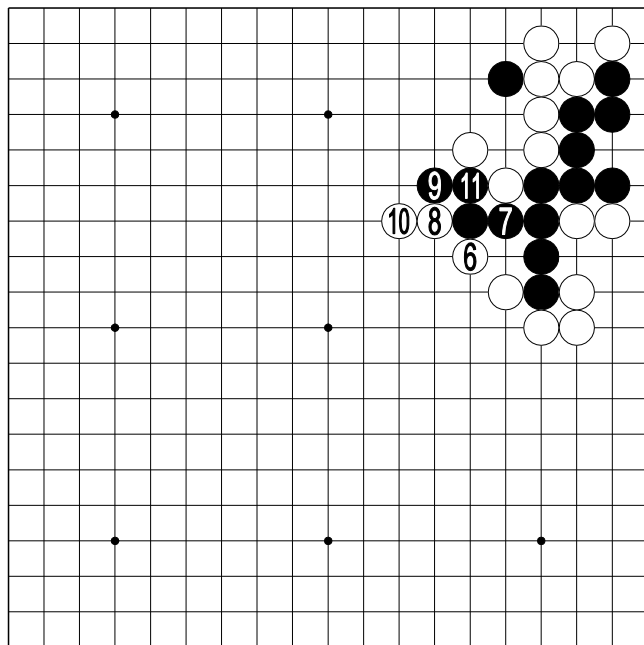
对于白 4 扳，黑走 5、7 便可简单地出头。当初挖的手段完全成了牺牲品。



3 图

3 图（变化）

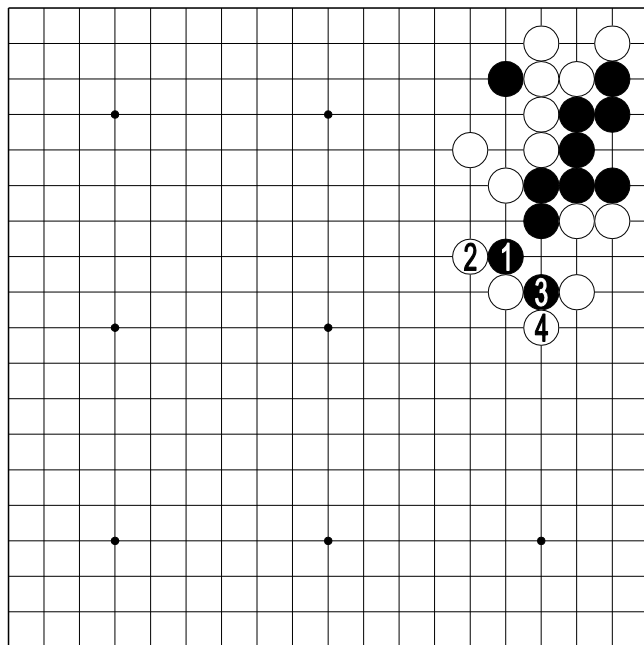
白 2 若外挡的话，黑 3 粘上，
白 4 的防守不能省略，这次黑于
5 位跳出。



4 图

4 图（无法阻止）

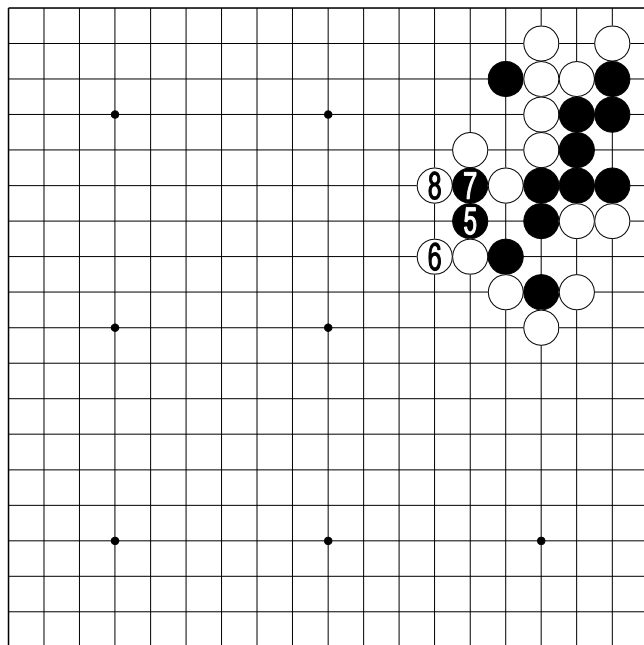
白 6、8 是最强硬的下法，
但至黑 11 止。若要阻止黑出头
则过于勉强。



5图

5图（失败）

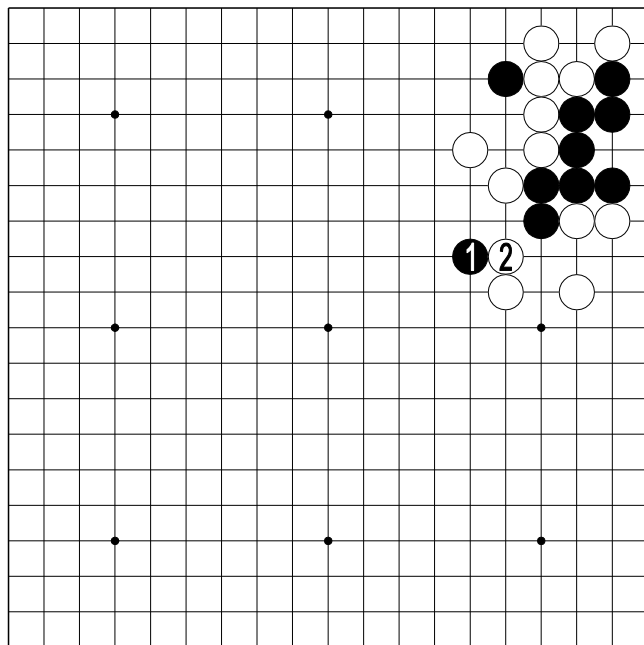
黑1尖顶是俗手。以后黑再走3时白于4位应。这就是说，当黑3、白4之后，黑1没粘而虎了一手。



6图

6图（捉住）

前图之后黑走 5、7 位冲，白可走至 8 位。白棋形虽然十分单薄，但黑从哪里下手进攻也不大好。



7图

7图（错棋）

黑1小飞仅仅是外形好，被白2切断后黑无后续手段。