

下一手

第二十八册

收官的乐趣

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

我认为所谓收官，绝非单纯争夺疆界，而是成其大事的“总收尾”。

因而，弈棋的乐趣虽有种种，但是如能把收官技术运用自如，取得 1 目、2 目，终盘战能化险为夷，转败为胜时。其欢欣则别有一番滋味。

目 录

第 01 题 尽力

第 02 题 活跃

第 03 题 急所

第 04 题 变化多端

第 05 题 薄弱

第 06 题 次序

第 07 题 焦点

第 08 题 敌我双方

第 09 题 顽强

第 10 题 几目

第 11 题 对应

第 12 题 基本形

第 13 题 尾巴

第 14 题 立

第 15 题 死活

第 16 题 一手

第 17 题 阻止

第 18 题 冲进

第 19 题 方向

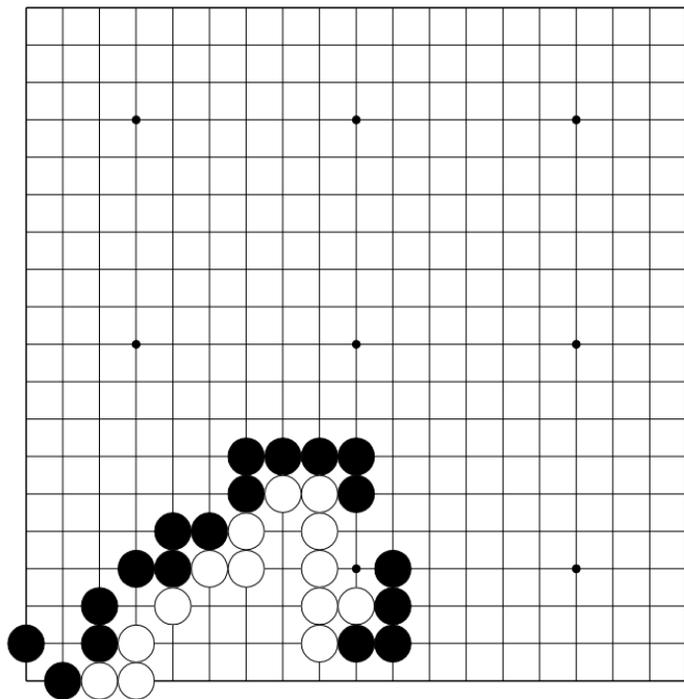
第 20 题 常形

第 21 题 一着

第 22 题 动脑筋

第 23 题 对攻

第 24 题 活棋方法

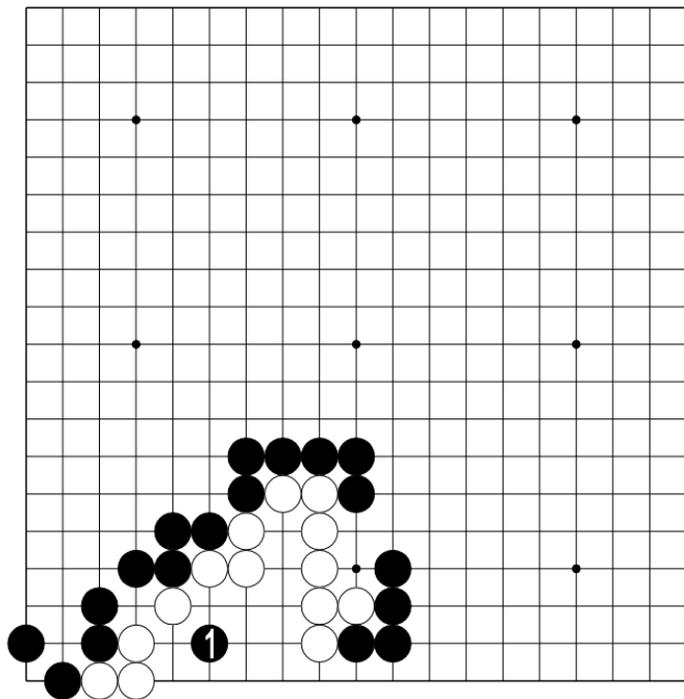


第1题

第1题 尽力

黑先 中级

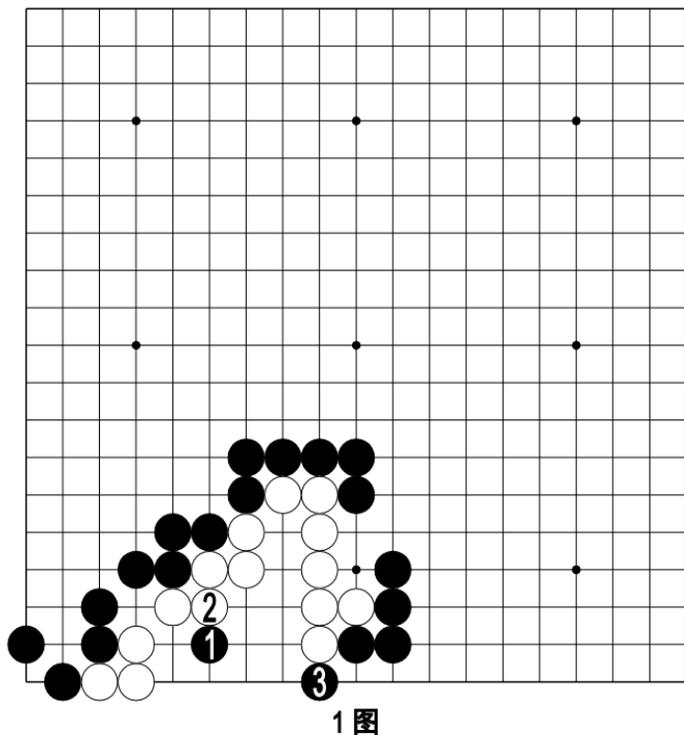
这里的白地有几目？请尽力考虑走细棋，以夺半目。只单纯地确定疆界并不能说好。



正解图

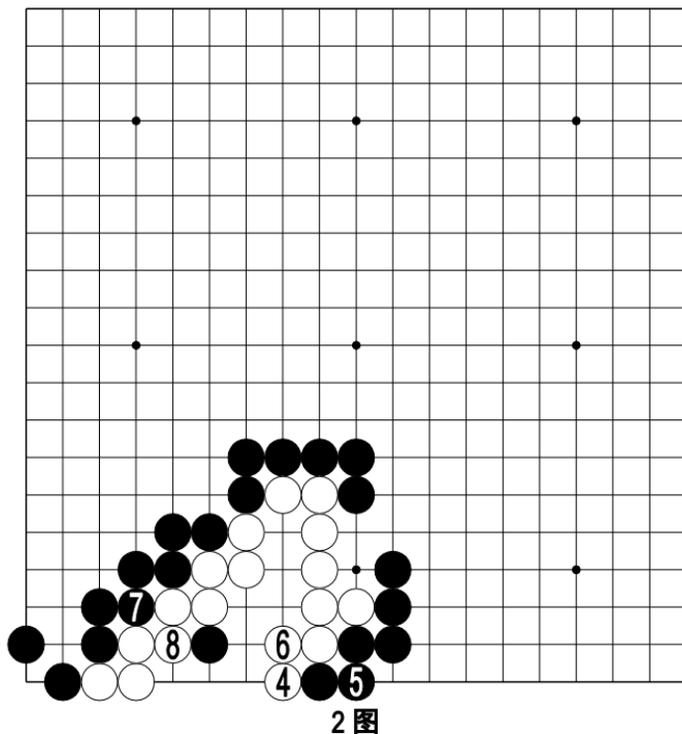
正解图 点是好手

在左右收官之前，黑 1 觑断是收官最好的起点。



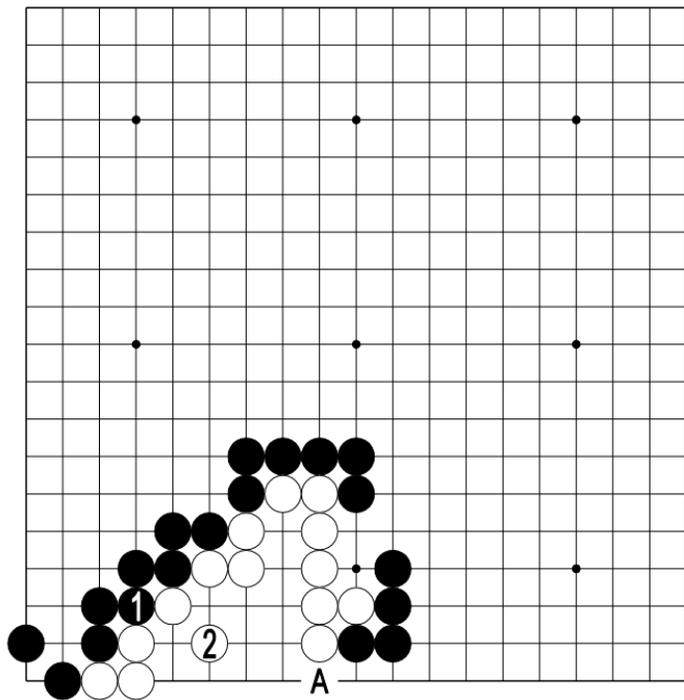
1图（交换是关键）

因而白2粘交换之后，黑3扳赢得1目。



2图（先手收官）

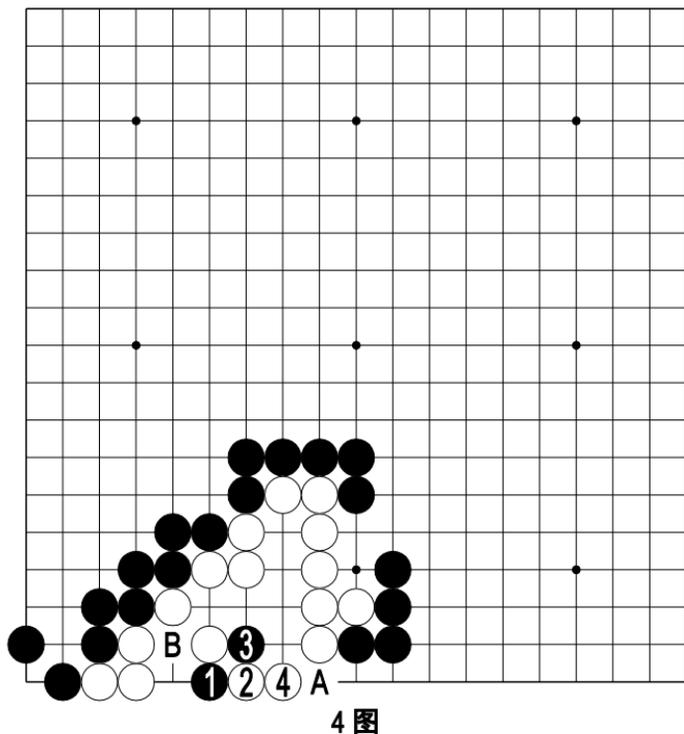
黑3后，白4、6。请注意此时黑7也得利。由于黑1点发挥作用，左右都可获利（白地10目）。



3图

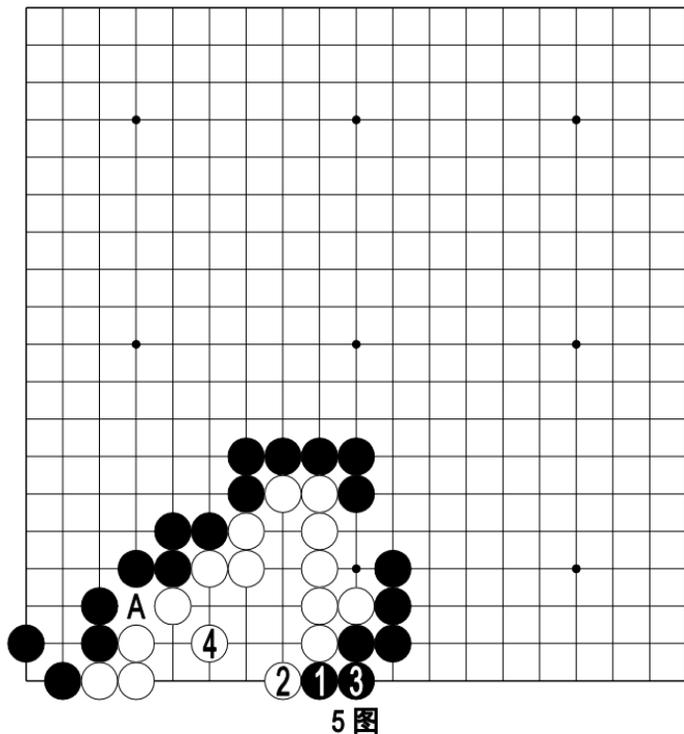
3图（失败）

黑1白2交换后，黑A的扳并不能先手得利（白地12目）。



4图（托的余味）

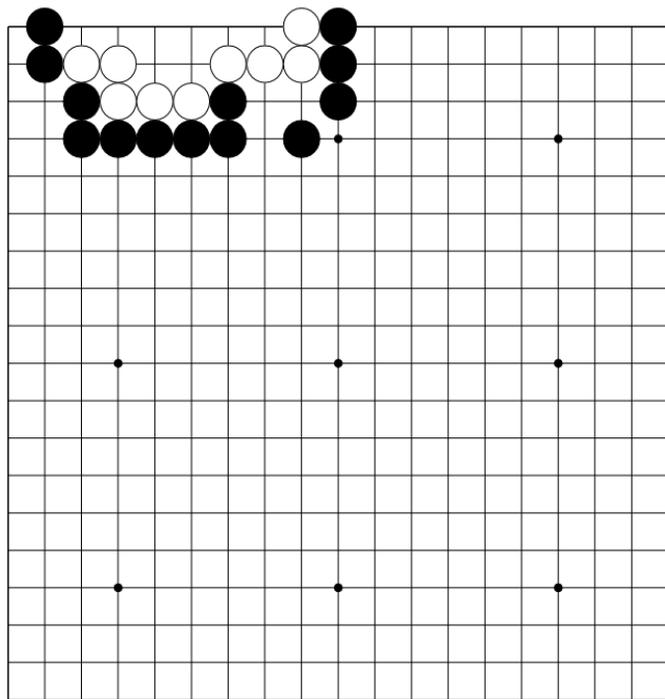
黑 1 时白 2、4 是好手，所以黑 A 的扳不是先手。如白 2 在 B 位粘，黑 A 就会成为先手。



5图（失败）

黑 1、3 时，白 4 是好手，
所以黑 A 不能得利。

这就是此图比正解图白地
多 1 目（11 目）的原因。

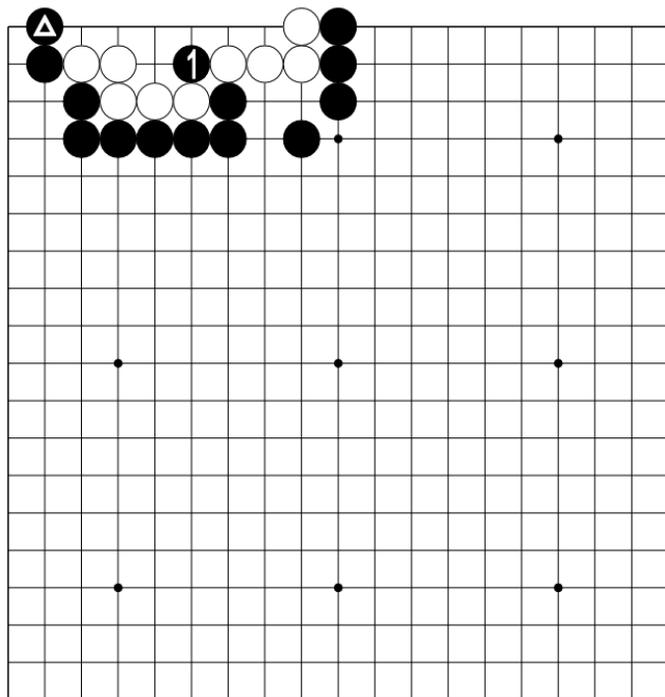


第2题

第2题 活跃

黑先 中级

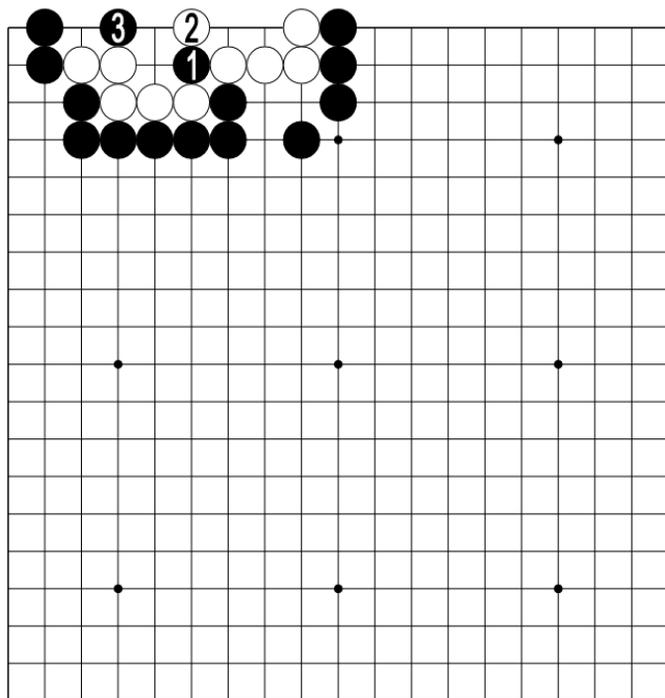
正如棋谚所说：“紧气就是紧身。”紧气时就会有意想不到的筋活跃起来而发挥作用。立就是个证明。



正解图

正解图 断一手

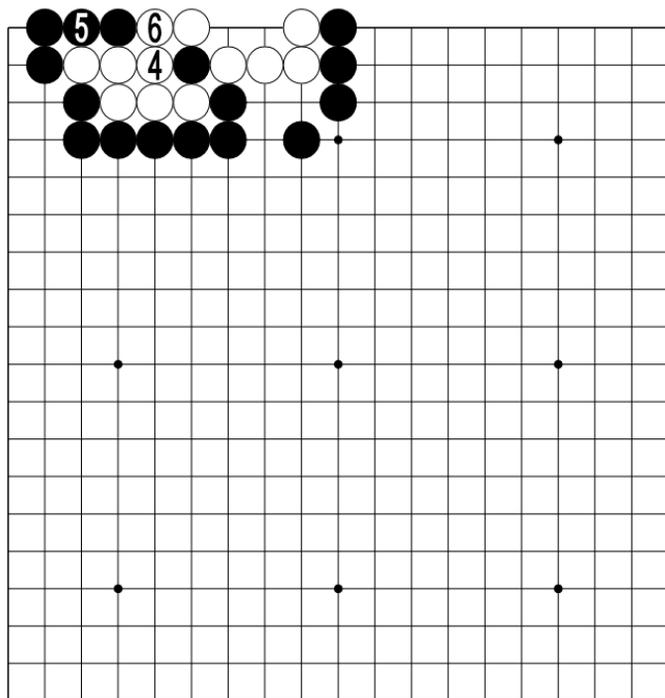
要使黑▲的立发挥作用的
关键是黑1断，这是攻击白的紧
气的急所。



1图

1图（跳碰）

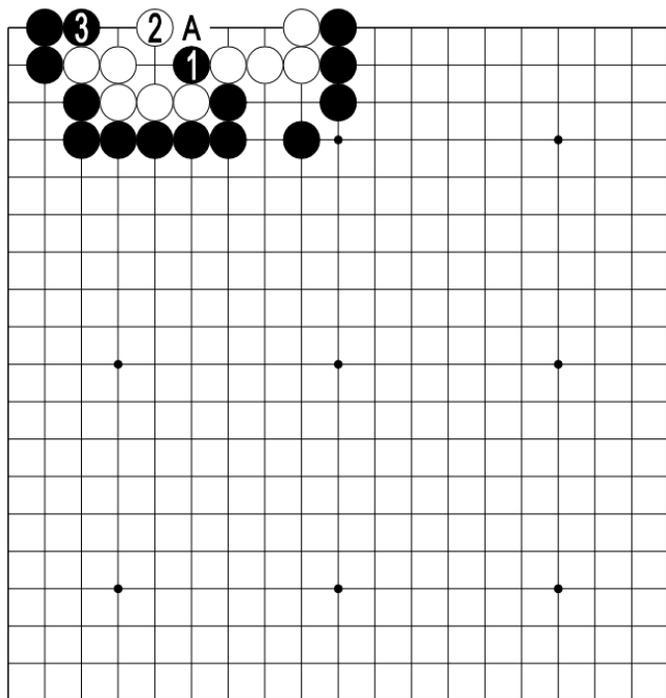
黑1与白2交换，到黑3为止可以扑入。这是气紧的弱点。



2图 (4目)

由于白不得不 4、6 位应。
白得实地 4 目，被黑先手收官。

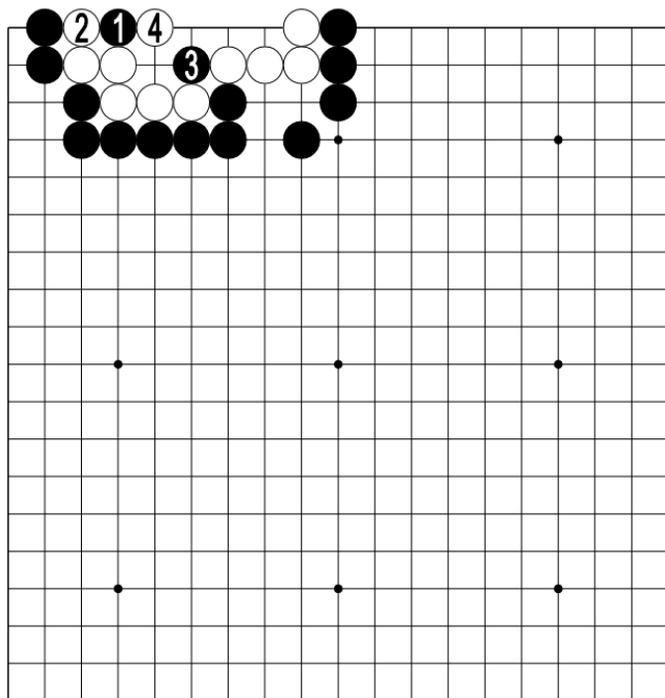
2图



3图（变化）

白2位应，结果也同样，黑3冲出，白不得不在A位应。白的实地仍为4目。

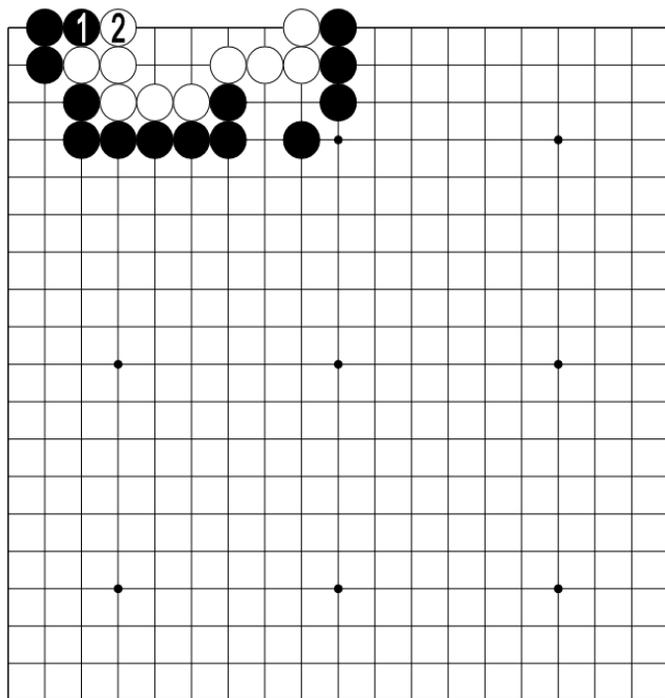
3图



4图（次序颠倒）

黑1如先跳碰则失败，这之后黑就无法再走下去了。

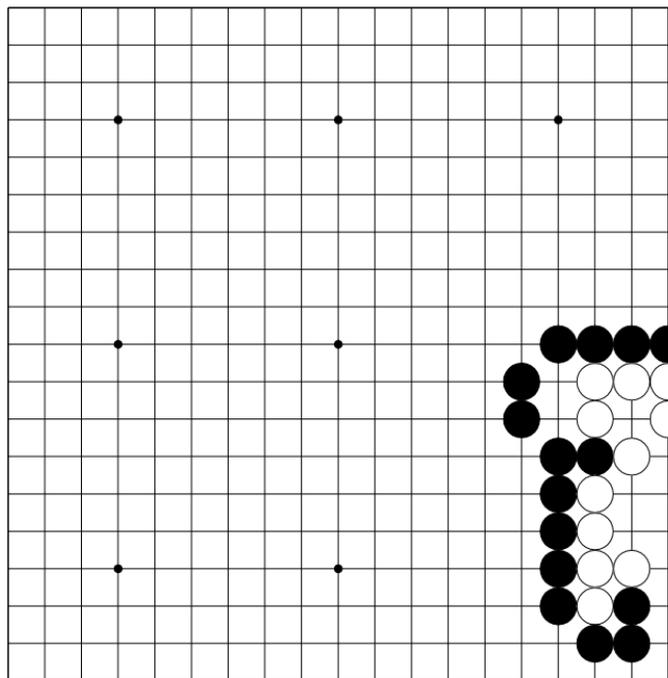
4图



5图（失败）

黑走1位，似乎要先手收官无疑失败。由于白有实6目，有2目之差，是细棋中的大棋。

5图

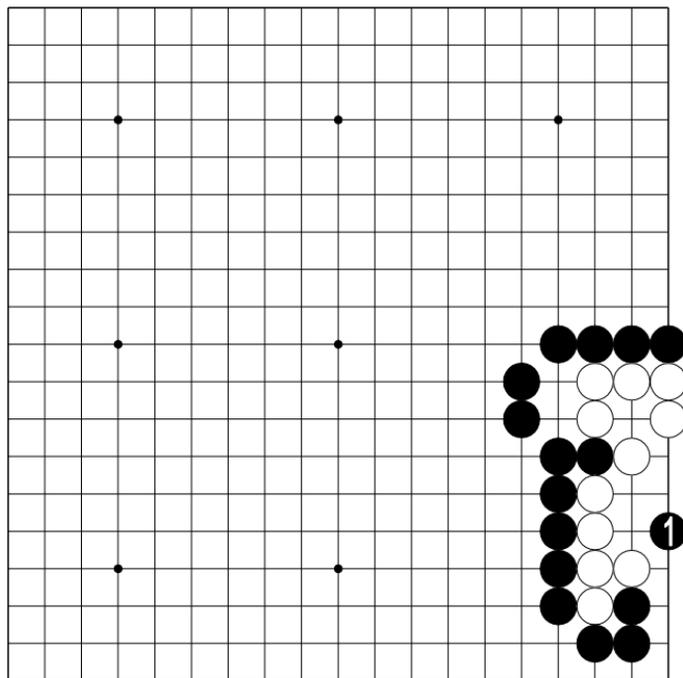


第3题

第3题 急所

黑先 中级

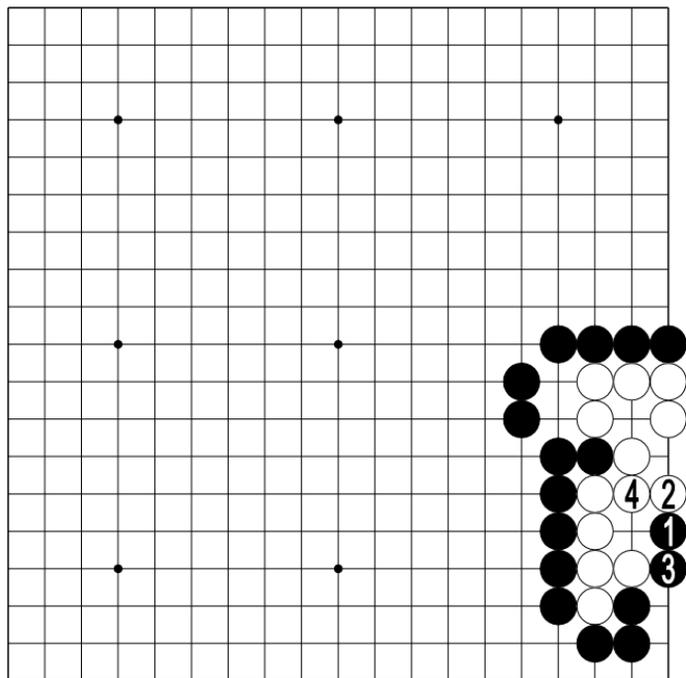
仍然是怎样收官攻击紧气的问题，但是周围的情况不同，急所也不同。这里的白地有几目？



正解图

正解图 点

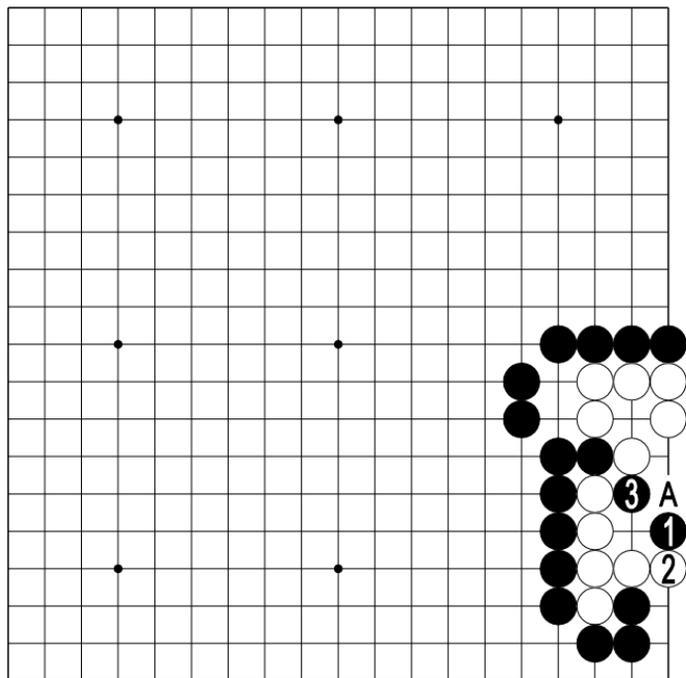
在这种场合黑 1 点是好手，
暴露出白五子气紧的弱点。



1图

1图 (2目)

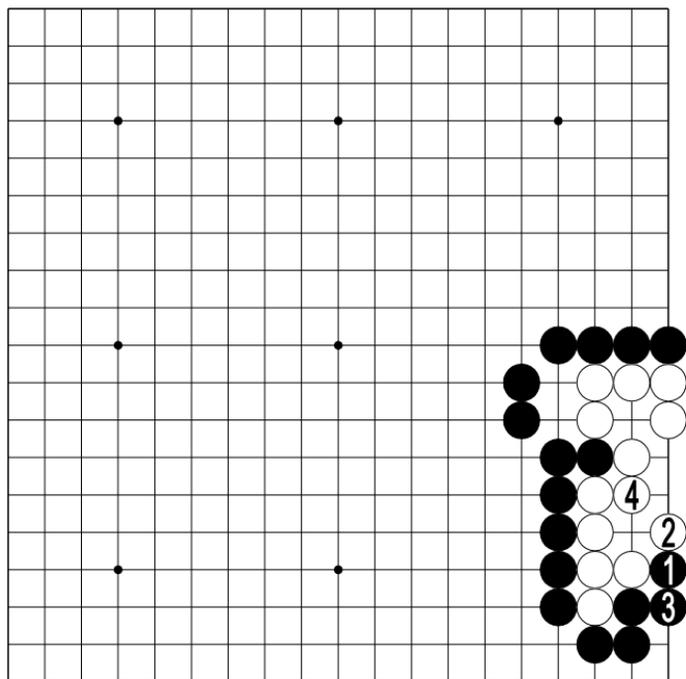
由于白2不得不应。以下至白4，白只取得2目实地。



2图

2图（变化）

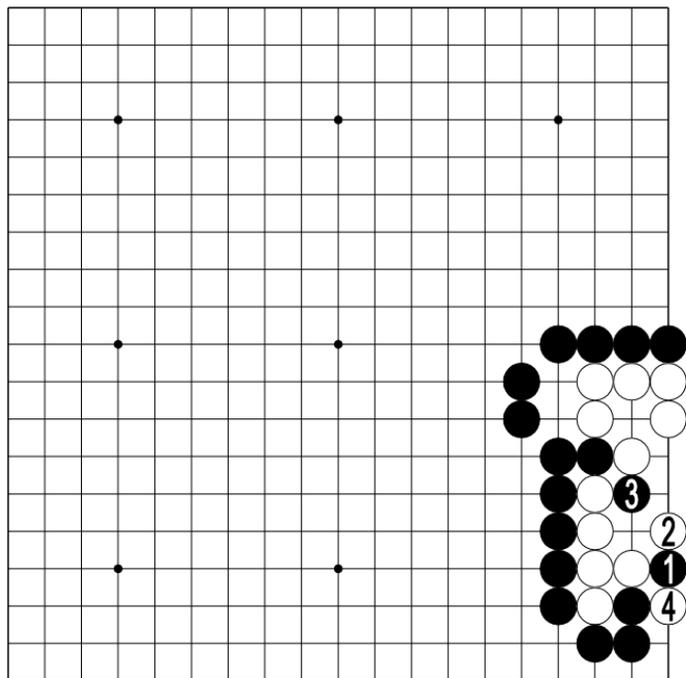
白2抵抗，黑3断，白死活顿成问题，白必然在A位挑起劫争，这就是黑1是急所的原因。



3图

3图（失败）

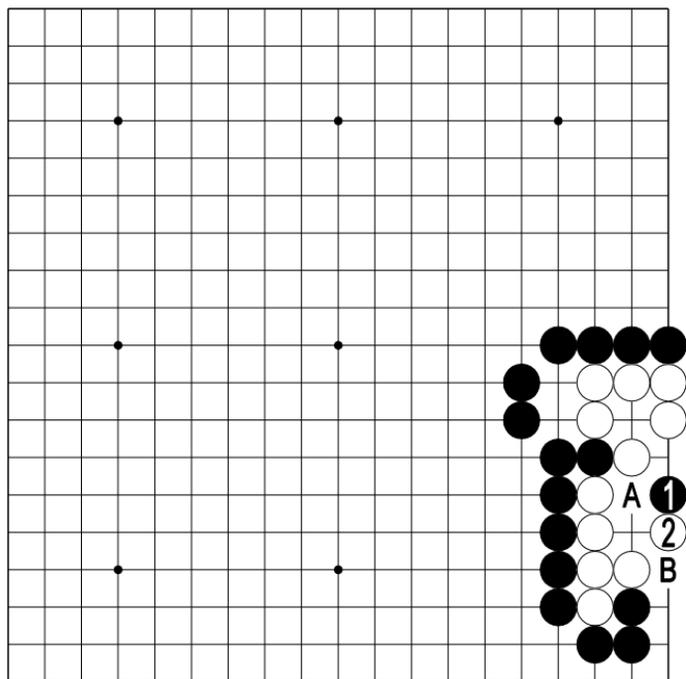
黑 1、3 先手收官，在这种局面下是失败的。如图所见，白实地为 4 目。



4图

4图（帮忙）

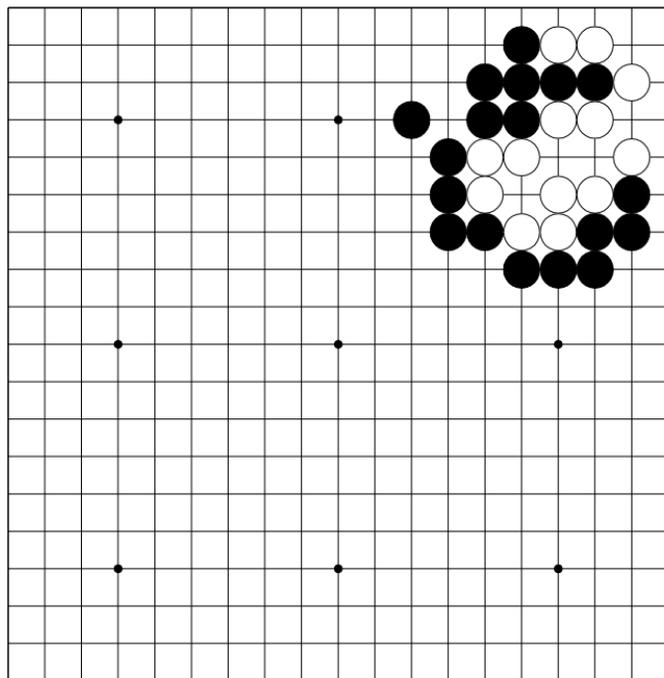
与白2交换后，黑3断。也没有手段，只是帮白的忙而已。



5图

5图（失败）

黑1这样点也失败，无助于收官，即使白2在A位粘，黑如B，白2扑杀，黑接不归。

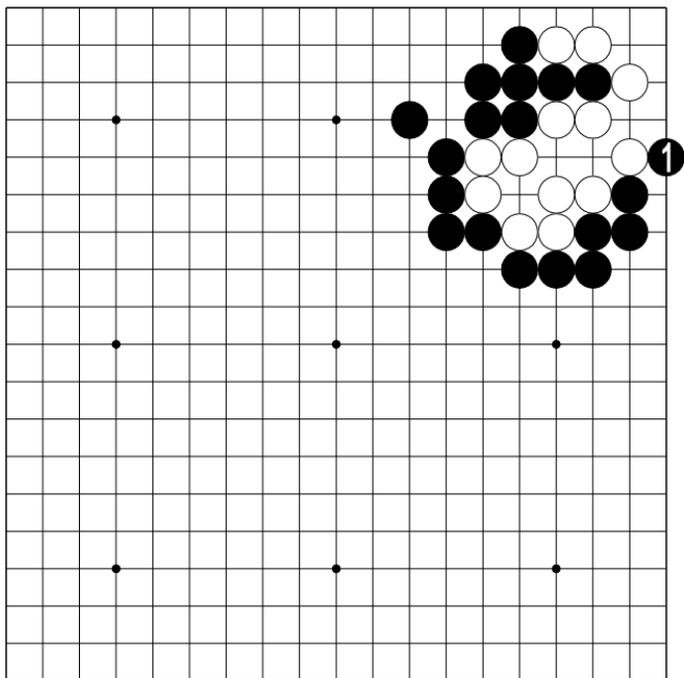


第4题

第4题 变化多端

黑先 中级

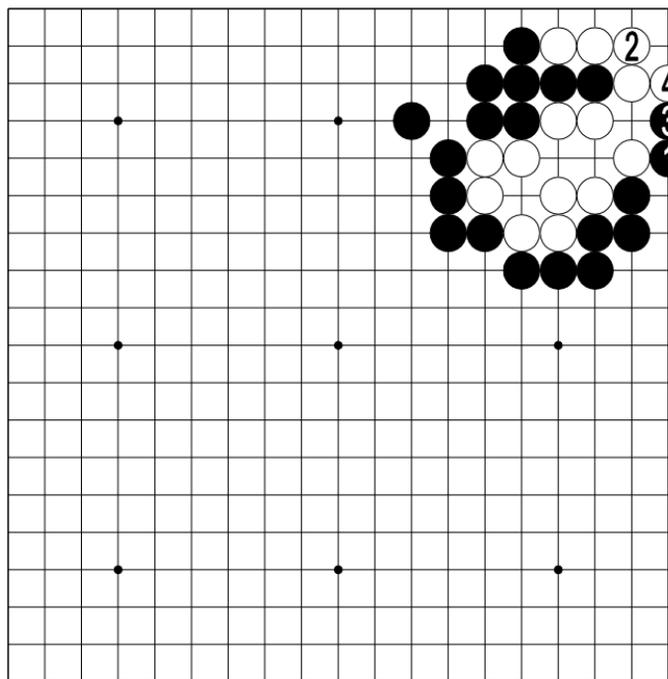
由于白牢牢地握有眼位，乍一看似乎可以顺利收官，但是“角上变化多端”。要适当配合紧气。才可使白地减少。



正解图 单板

正解极其简单,就是黑1扳,其实际目的就是要严厉地紧气。

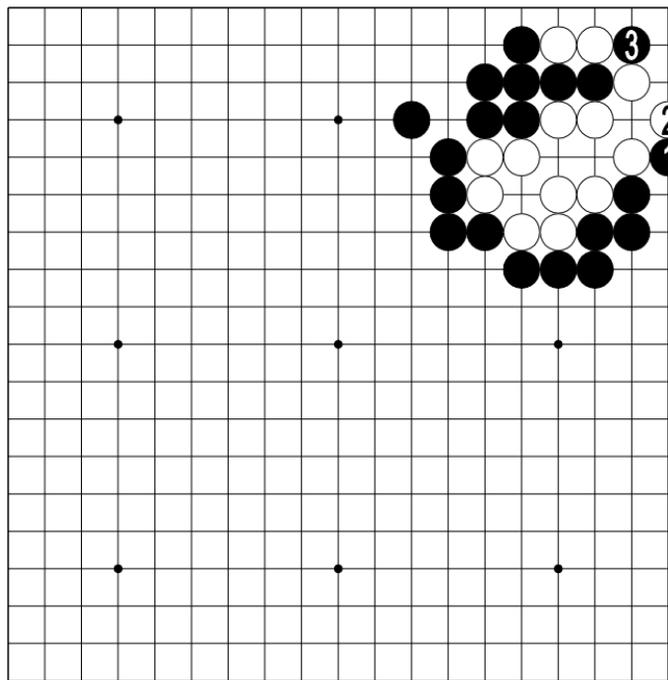
正解图



1图（先手收官）

为此白2不得不妥协。至黑3黑可先手收官。

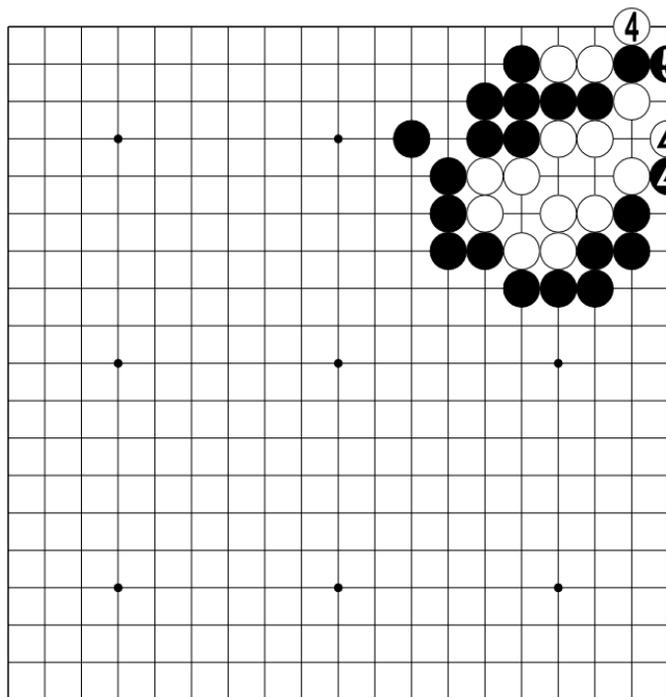
1图



2图

2图（变化）

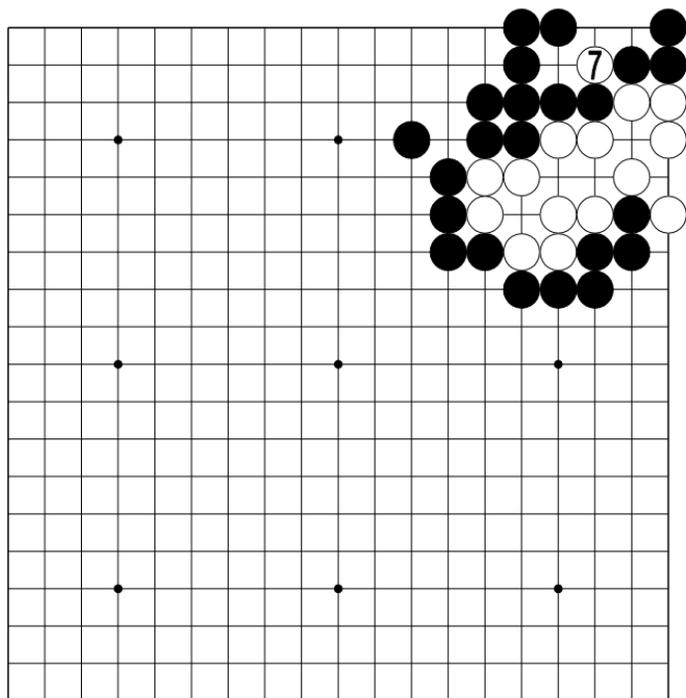
白漫不经心地在2位挡，黑3断，白气紧的弱点就昭然若揭，你能看到后面的变化吗？



3图 (气紧)

白如4，黑5长，黑▲与白△交换一手发挥了作用。下面怎么走？

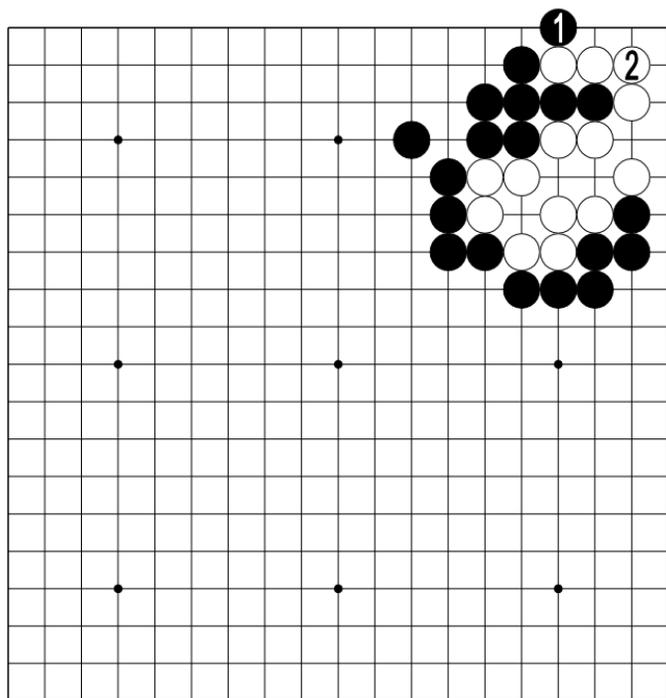
3图



5图（与1图的得失）

白7倒脱靴吃黑三子，请计算与1图的得失。

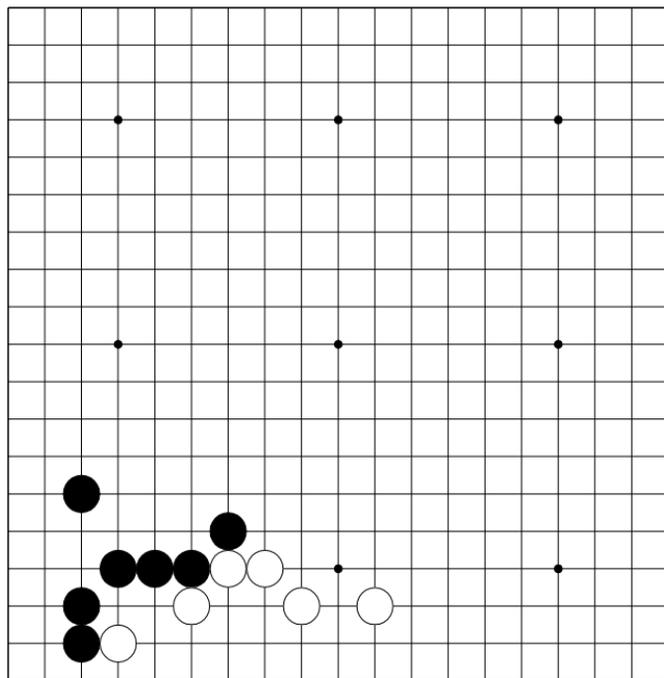
5图



6图（失败）

黑1扳失败。白实地比正解
1图增加2目。

6图



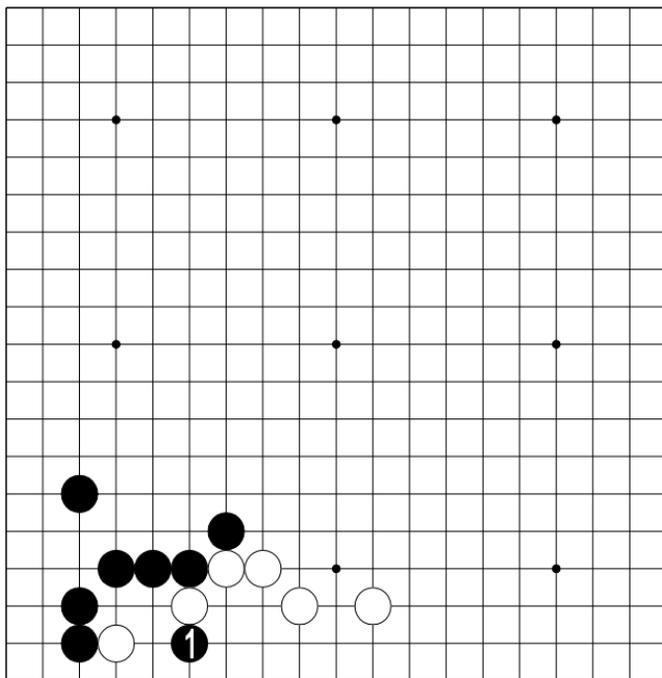
第5题

第5题 薄弱

黑先 中级

请注意角上疆界一带。怎样收官最好呢？

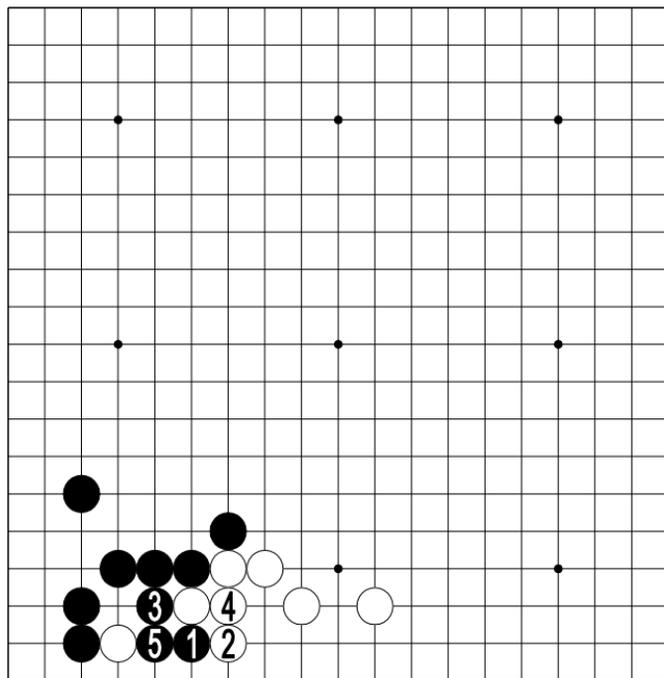
黑怎样利用自己的厚势来突破白的薄弱之处是关键。



正解图

正解图 夹

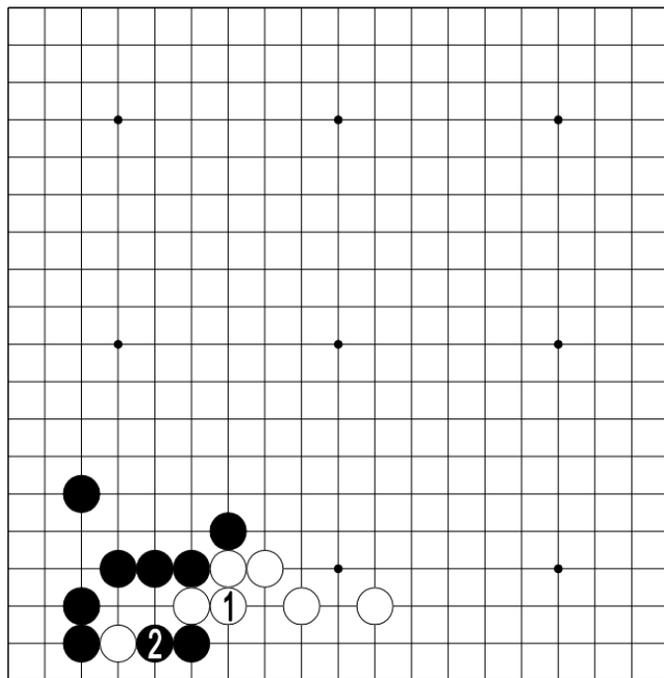
这时，黑1夹，很妙。对此如何应对？



1图

1图（正常的应接）

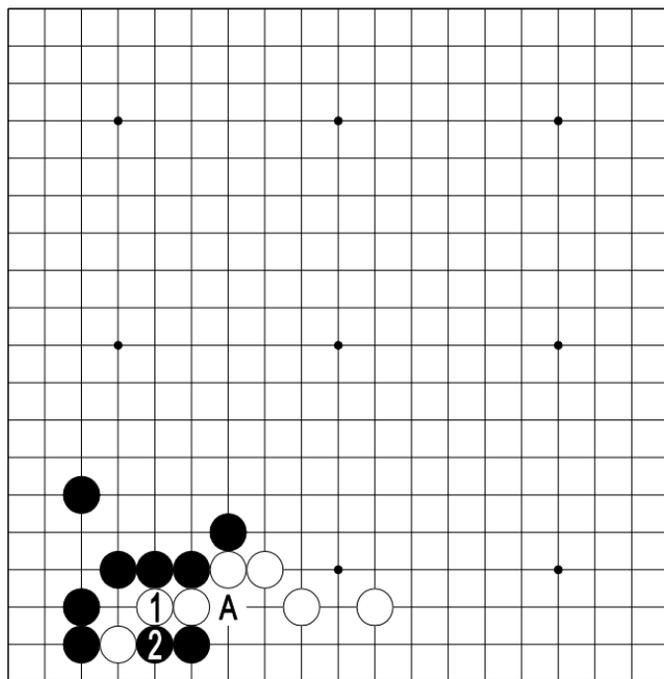
白2应，乃是常识性走法。
黑3、5是大官子。



2图

2图（肩冲对策）

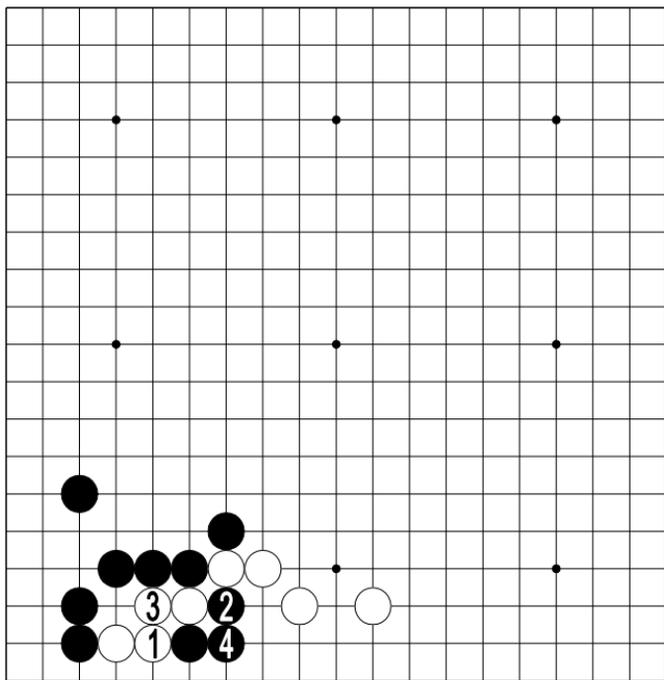
对黑的夹，白1若粘，黑2退定形。



3图

3图（大同小异）

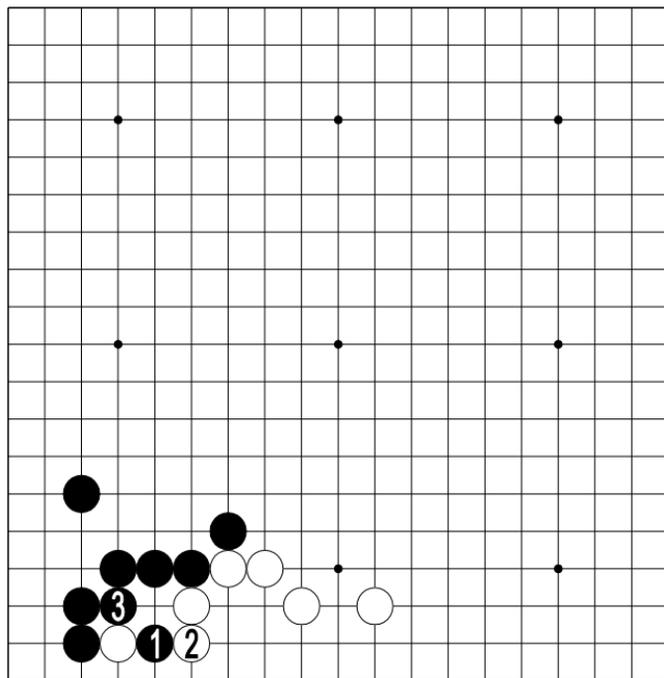
白1长时，黑2最好抵抗，
结果白只得于A位粘，与2图大同小异。



4图（对杀，黑胜）

对黑夹白1挡很强硬，但这样一来黑长一气对杀胜利。

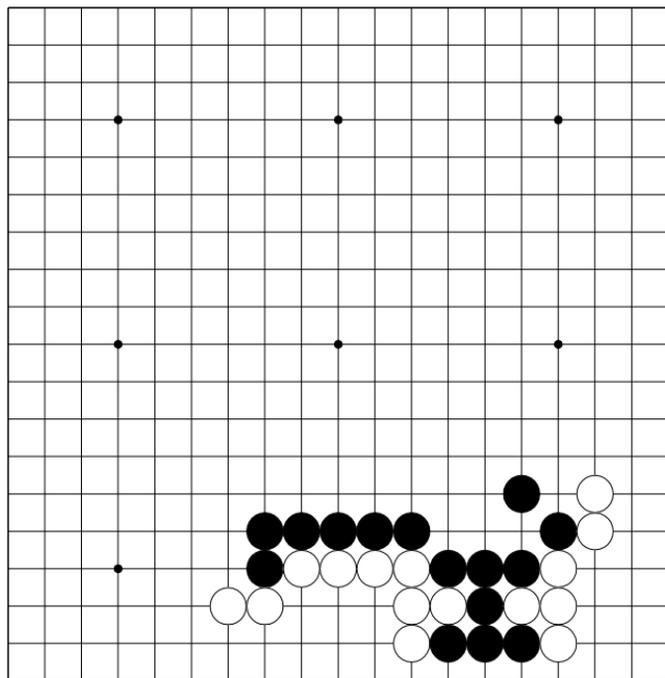
4图



5图

5图（冲入不充分）

黑 1、3 也许是较普遍的想法，但这是所谓“冲入不充分”，与正解比较，有数目之差。

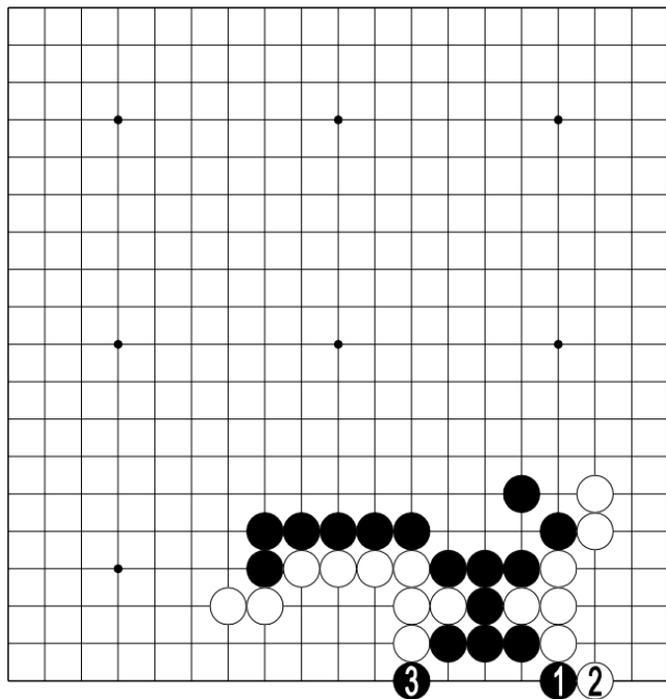


第6题

第6题 次序

黑先 中级

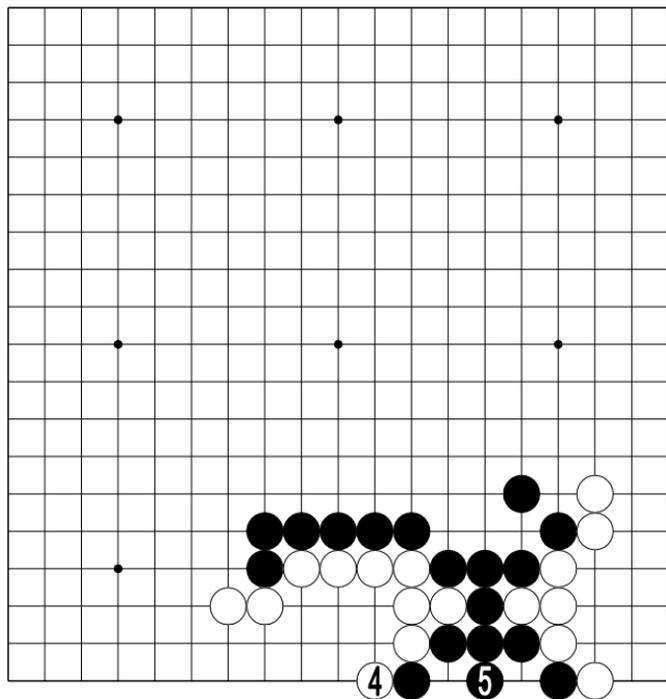
这是对下面和角上的白地如何收官的问题。实战中此处布局一目了然。请你试着坚实地收官。注意次序。



1图

1图（连扳）

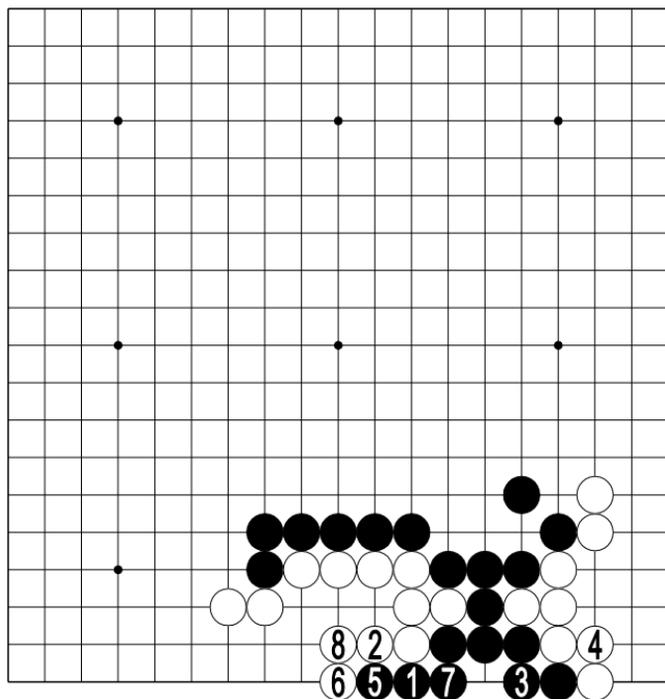
与白2交换一手，黑3从另一边扳，这种形式是正确的收官次序。



2图

2图(劫)

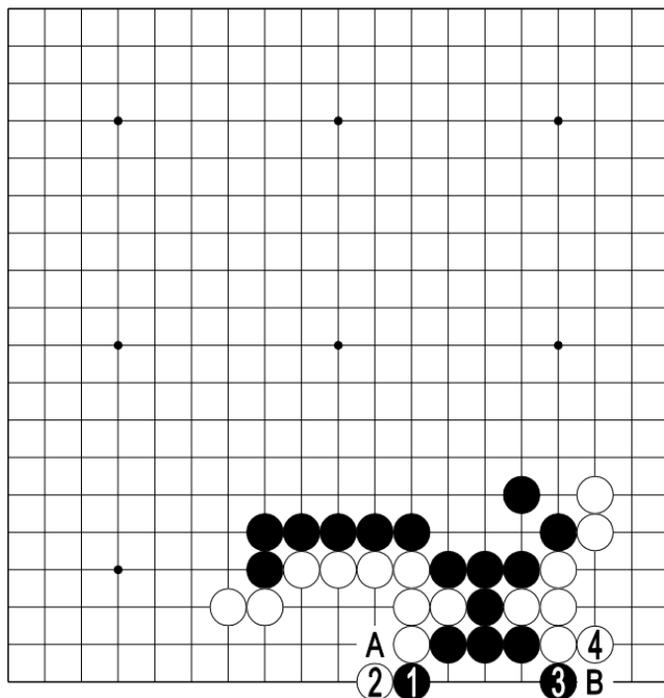
如果看看这个图，就可以了解连扳的效果了。白如4，则黑5应，黑左右必然占一个断点。



3图

3图（正常的应接）

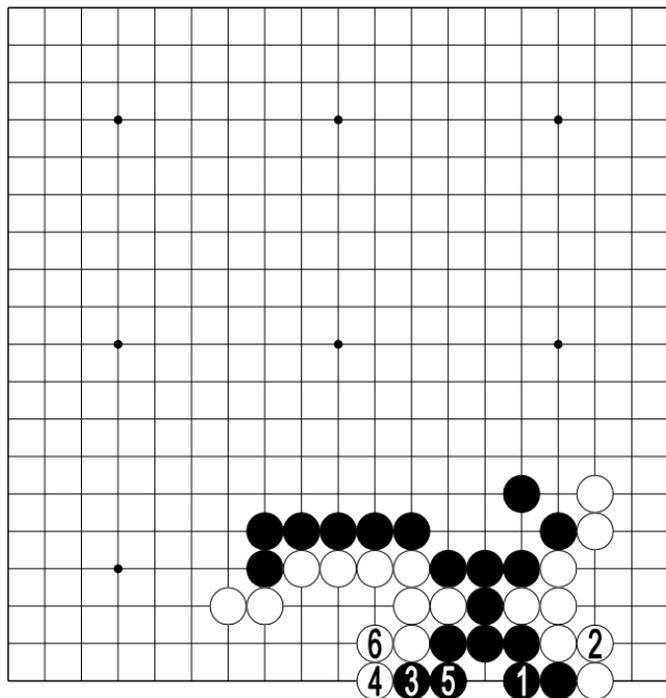
所以白2应是普通的走法，
以下至白8可以有效地收官。



4图

4图（变化）

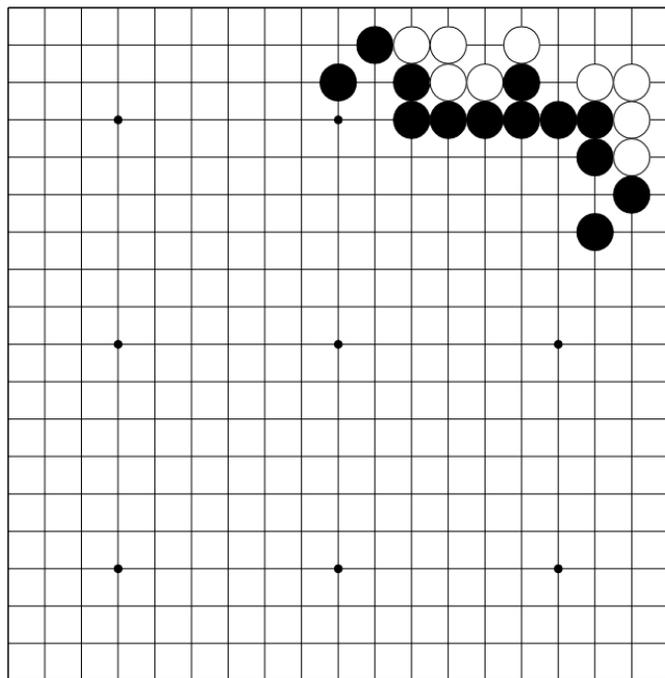
黑1扳虽然在先，但白2应后黑3时，白4不得不缓应。白2如A位应，则白走B位占角。



5图

5图（失败）

黑1在角上扳粘则失败。白4挡，有充分的行棋余地。



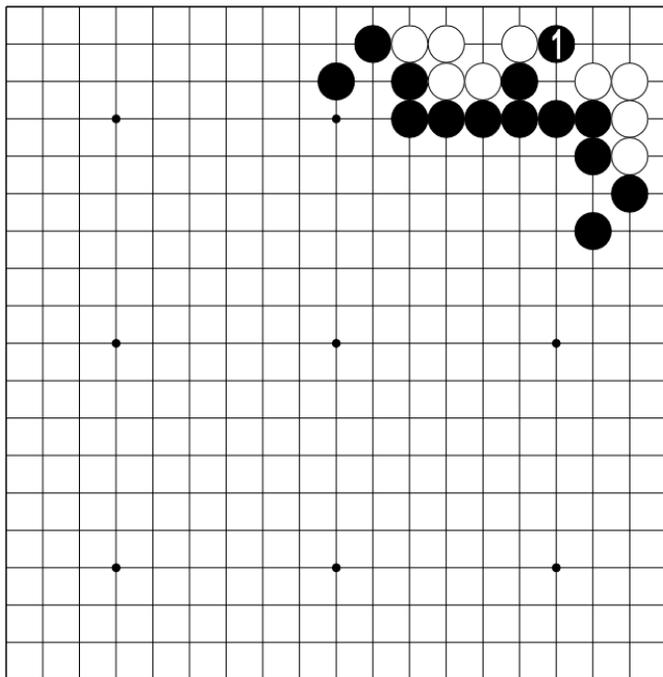
第7题

第7题 焦点

黑先 上级

对角上的白地用什么样的次序和手筋收官才好呢？

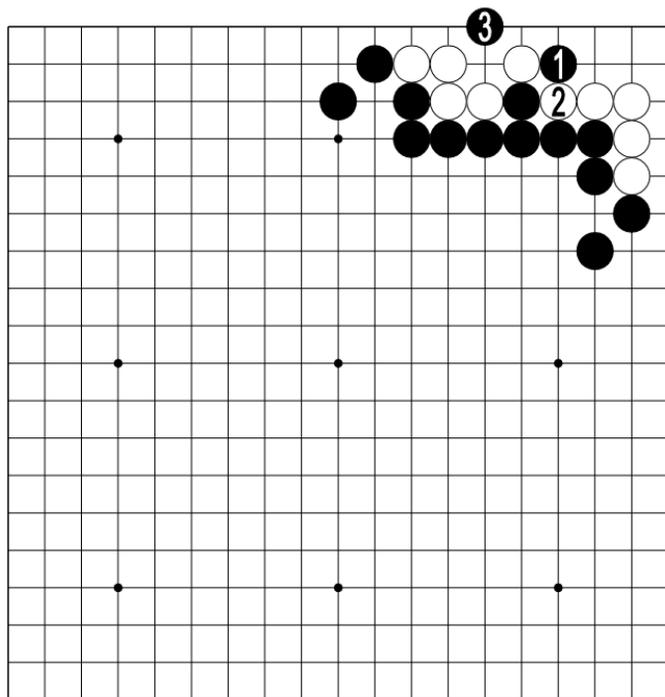
白形有些薄弱之处，怎样突破乃是问题的焦点。



正解图

正解图 扳与点

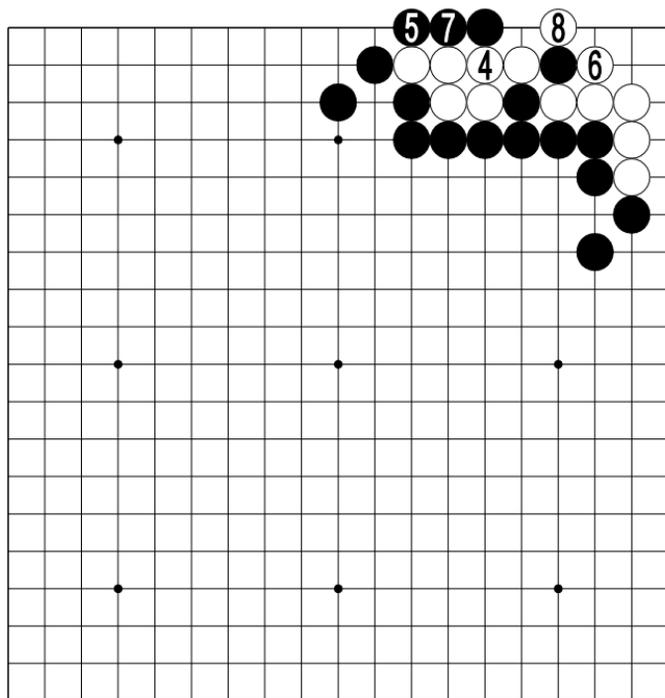
初学者一般走黑1扳，从这里开始收官。前三手是关键。



1图

1图（点）

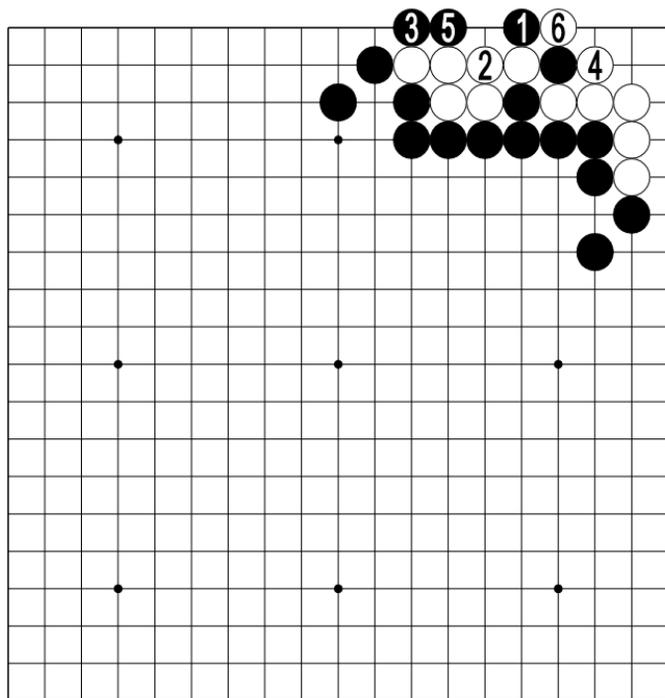
与白2交换后黑3点至关重要。前三手可以使收官顺利展开。



2图（必然的次序）

白无奈只好4粘，以下至白8是必然的次序。白角的实地为9目。

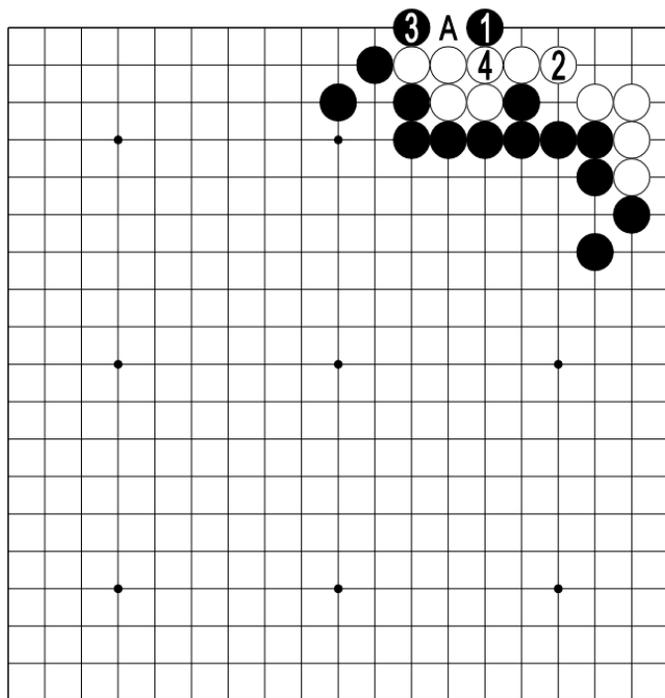
2图



3图

3图（打吃是恶手）

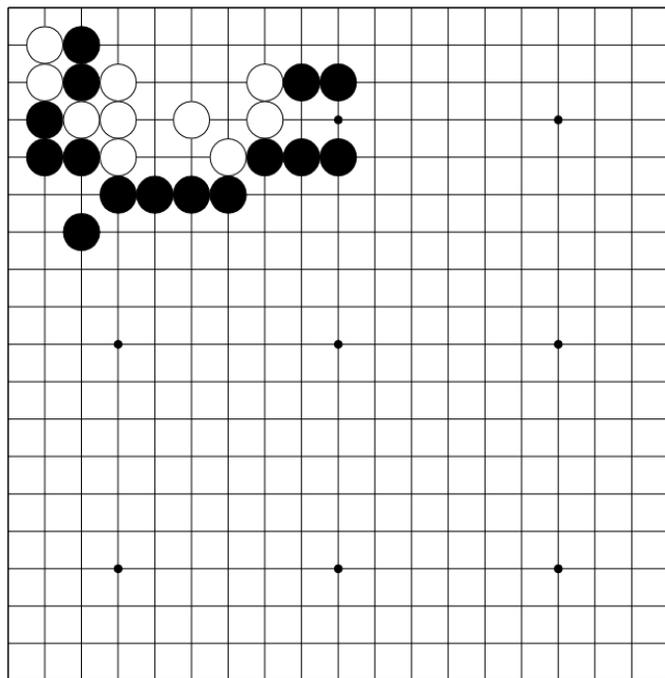
这里黑 1 构成了想打吃的形，但是这是恶手。以下至白 6，黑被提一子，损失 2 目。



5图

5图（失败，后手）

仅仅是黑1点失败。黑A粘变成了后手。请与正解比较一下。



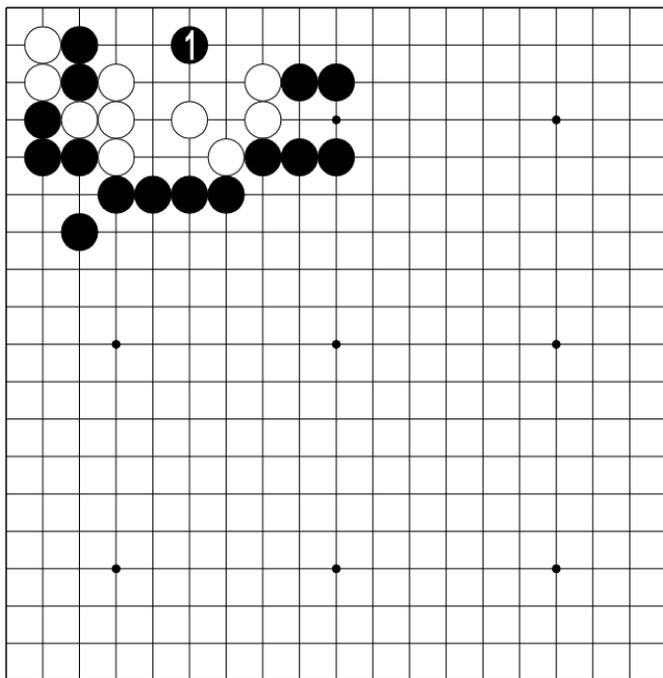
第8题

第8题 敌我双方

黑先 中级

白角上的实地似乎很大，如能突破其弱点，马上就可以勒吃。

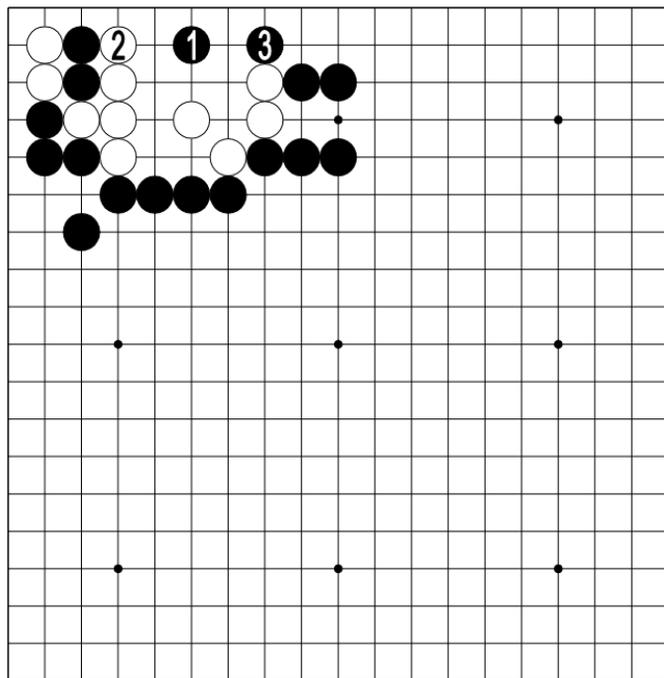
何处是重点呢？要注意敌我双方的布局。



正解图

正解图 见合

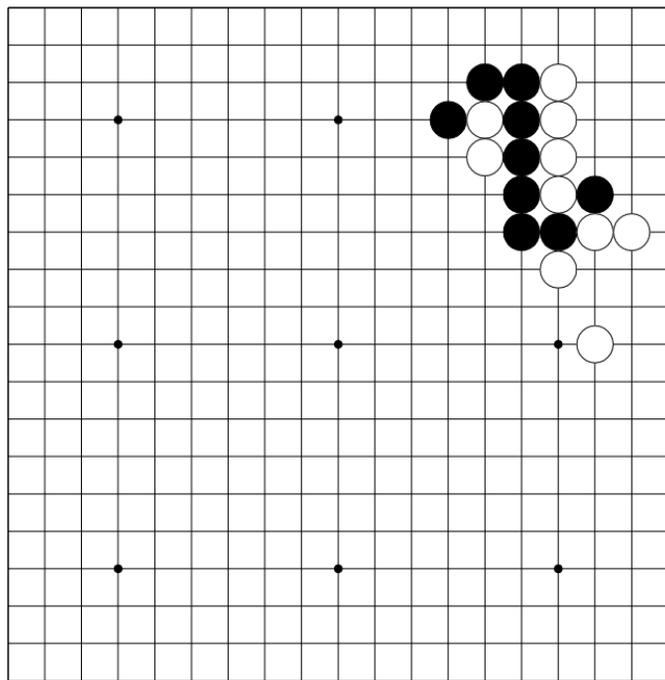
黑 1 点是削减白地的急所，
或者角上或者边上必有一处渡过。



1图（渡过）

白2平凡地应，黑3渡过。
白2如走3位，黑当然走2位。

1图



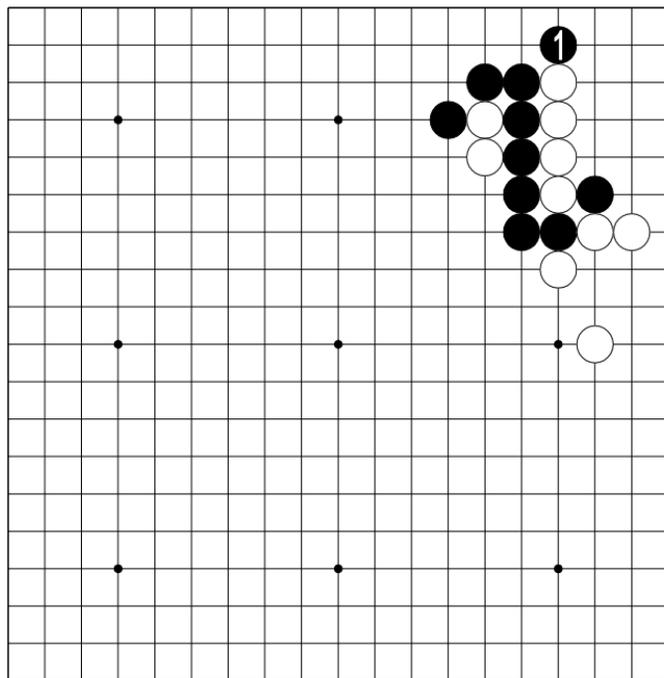
第9题

第9题 顽强

黑先 上级

白在角上似乎注定有相当大的实地。但由于存在着紧气造成的弱点。也难以有更大的实地。

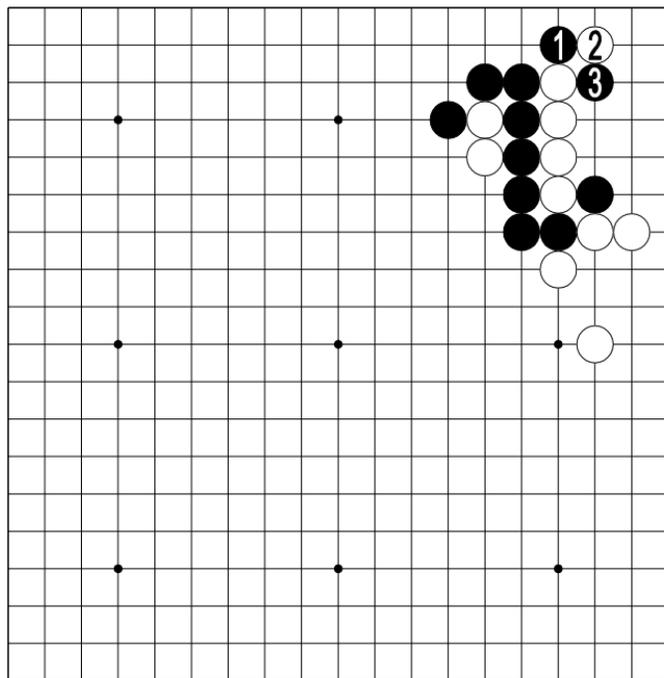
这样一来，白如顽强抵抗，则——



正解图

正解图 扳断

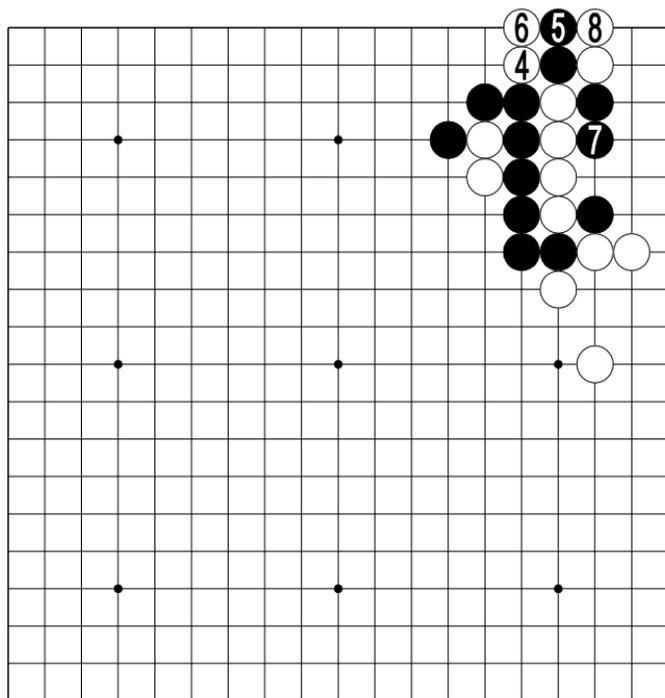
不用说第一着就是黑 1 扳，问题是以后如何呢？



1图

1图（挡无理）

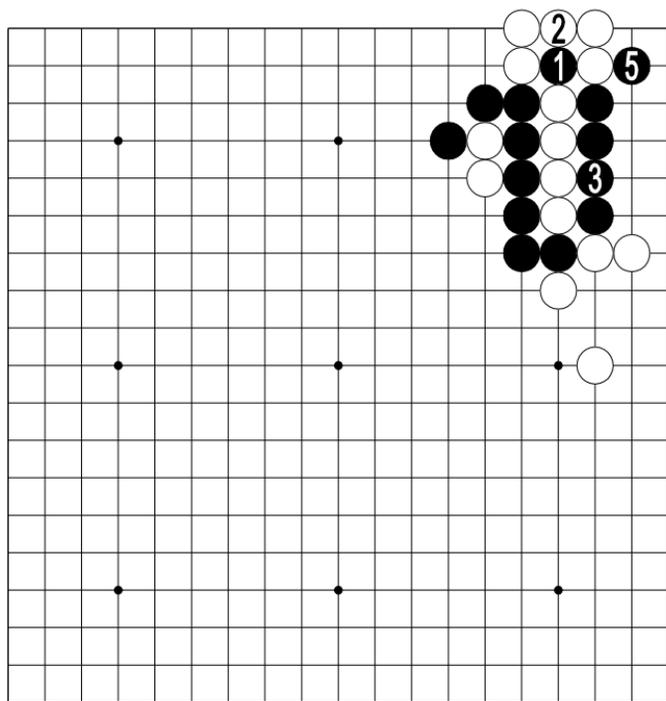
怎样对付白2挡很关键，是黑3断还是怎样走，至为重要。当然要断。



2图（石塔滚吃）

对黑的扳断。白4断打似乎很安全，但如能看出黑5、7的石塔滚吃，也就是正解。

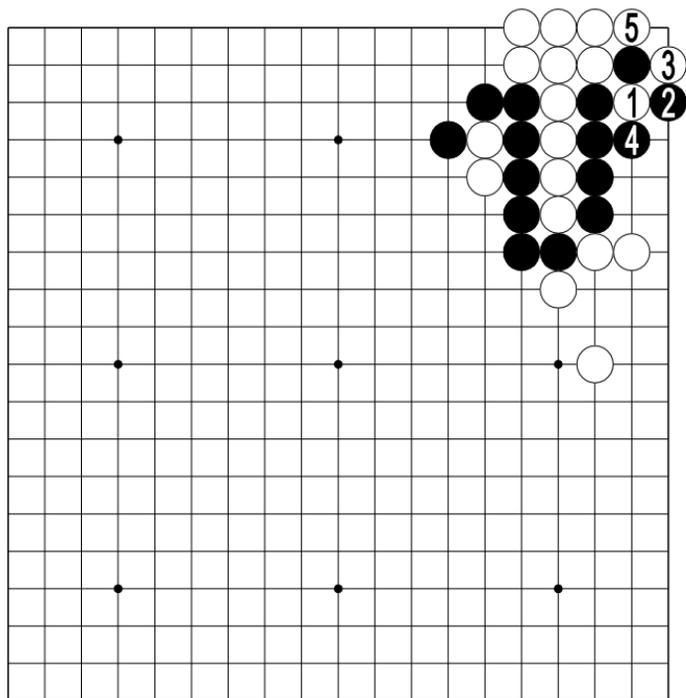
2图



3图（黑胜）

接着从黑 1 到黑 5 一气呵成。白的死活顿成问题。

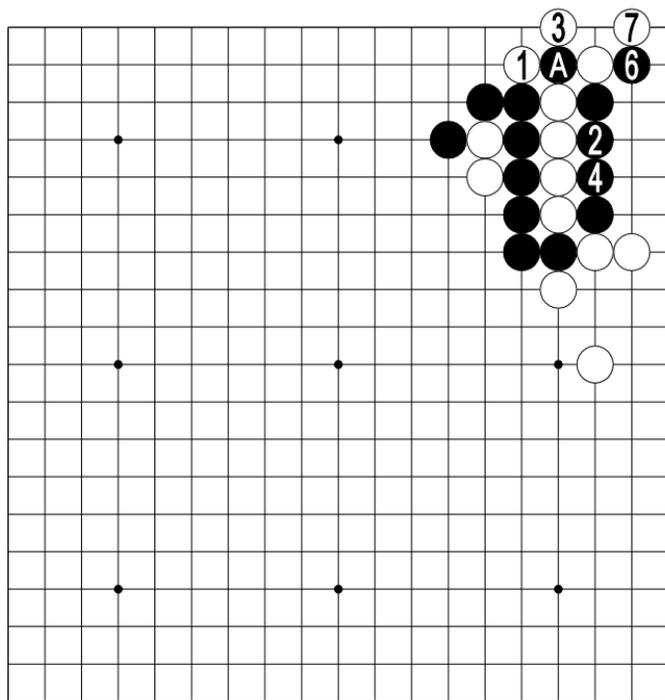
3图
4-1



4图

4图（黑有利）

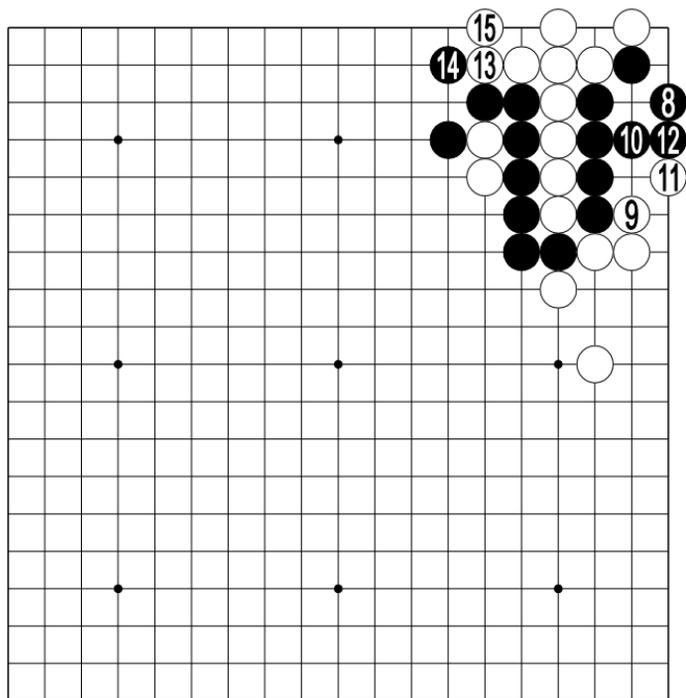
角上白1断至白3、5留有打劫的充裕手段，但如图所示，这个劫该黑提子。



5图（急于勒吃）

黑不进行石塔滚吃，白4时，
黑5、7急于勒吃则成问题。

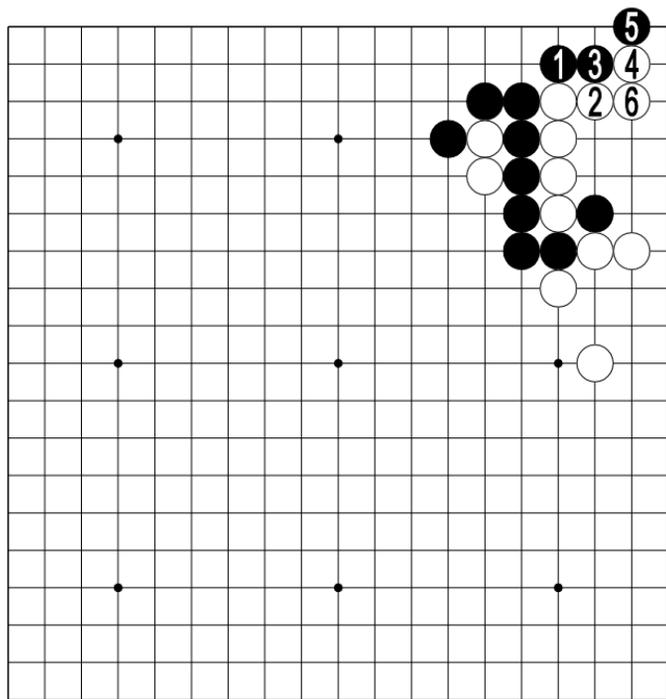
5图
⑤=A



6图（双活形）

从黑 1 到白 8 是正常的应接。这大致是双活形。但比起 4 图的劫黑颇为不利。

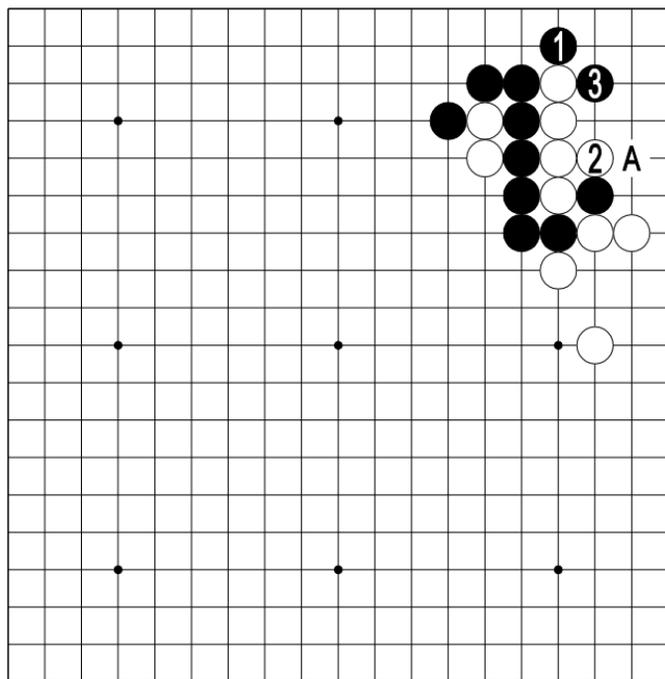
6图



7图

7图（正常应接）

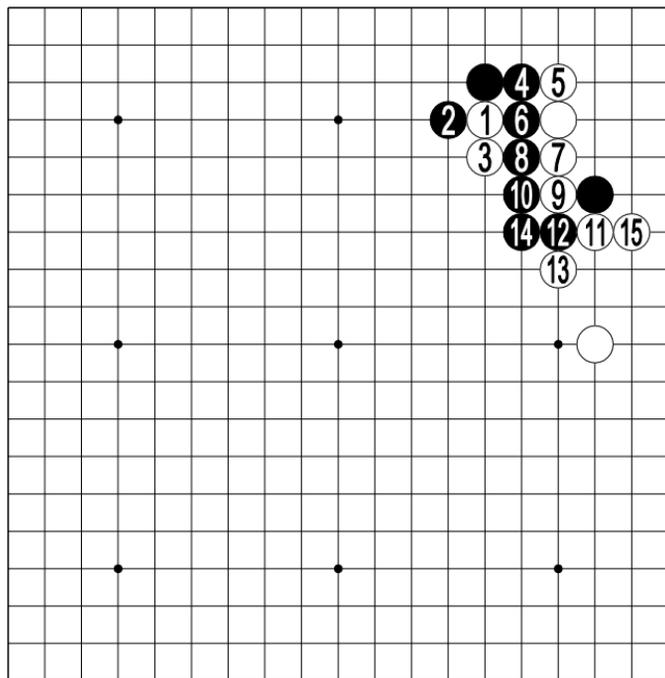
所以对黑1扳，白2不得
不让步，黑充分。



8图

8图（变化）

白如不愿退回成后手可在 2 位吃住。但是这是黑 3 扳后在 A 位滚打的官子难以承受的。



9图

9图（过程）

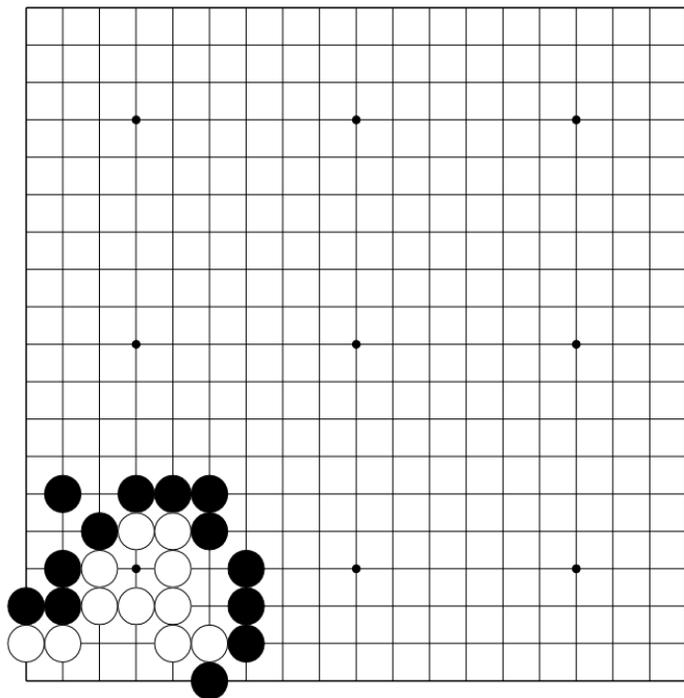
星位三间夹定式中虽有黑 6 出现，但白 11 是恶手，黑 12 位长是正着。

第10题 几目

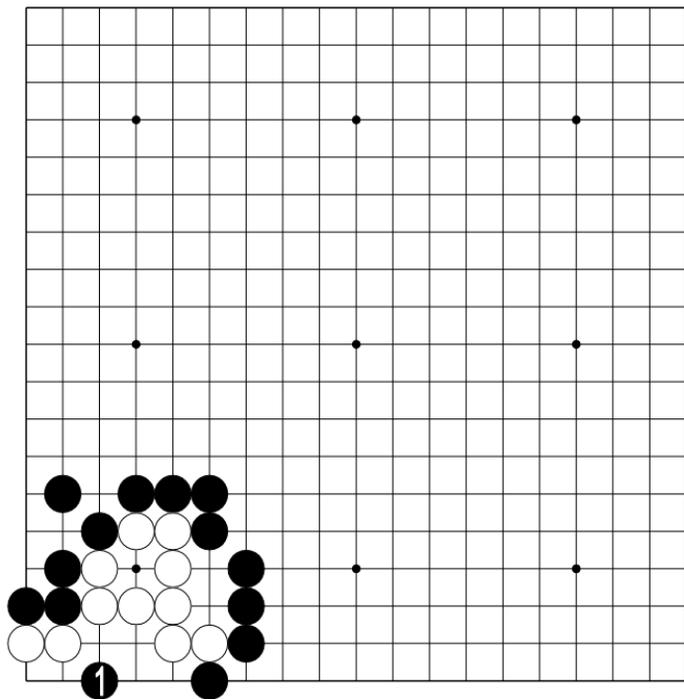
黑先 上级

如图所示，既没有死活问题，也没有发现特别有利的官子——

数一数白地究竟有几目。



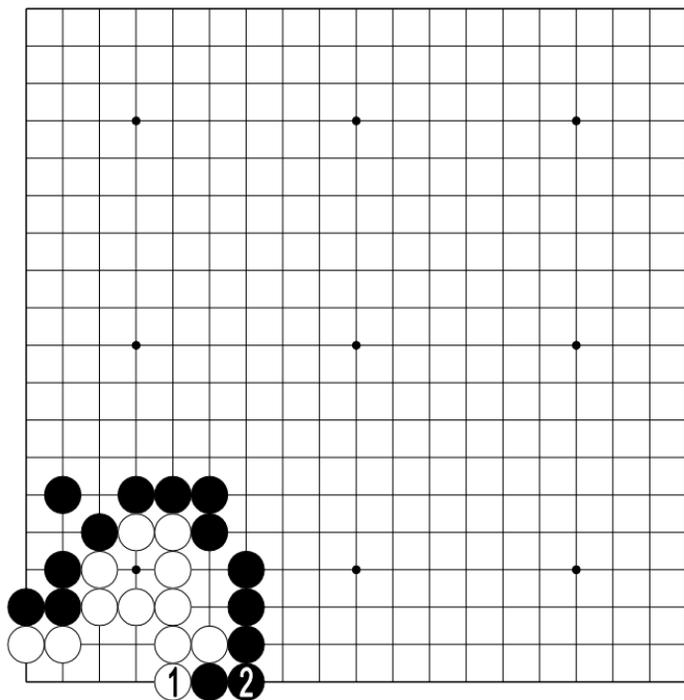
第10题



正解图

正解图 点一手

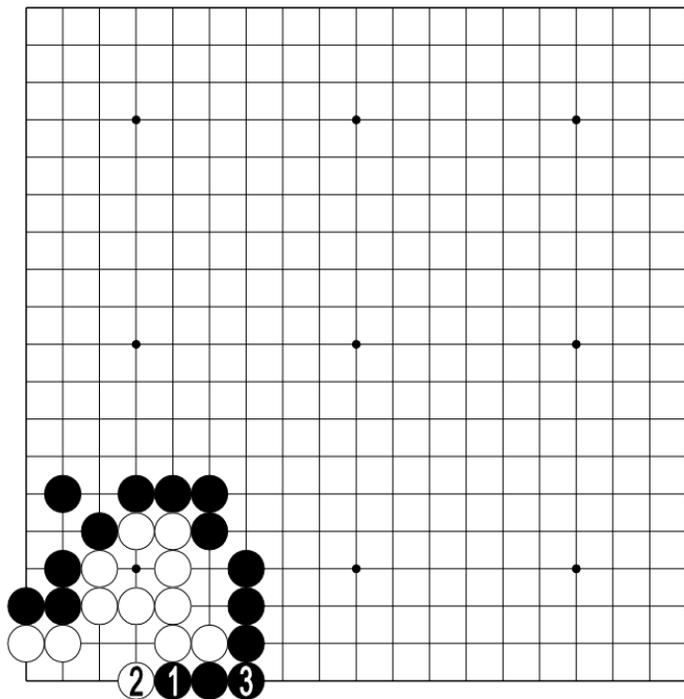
无论是阵势也好，还是棋的微妙程度也好，都是意外的难题。不管怎样黑 1 点是正解。



2图

2图（白地7目）

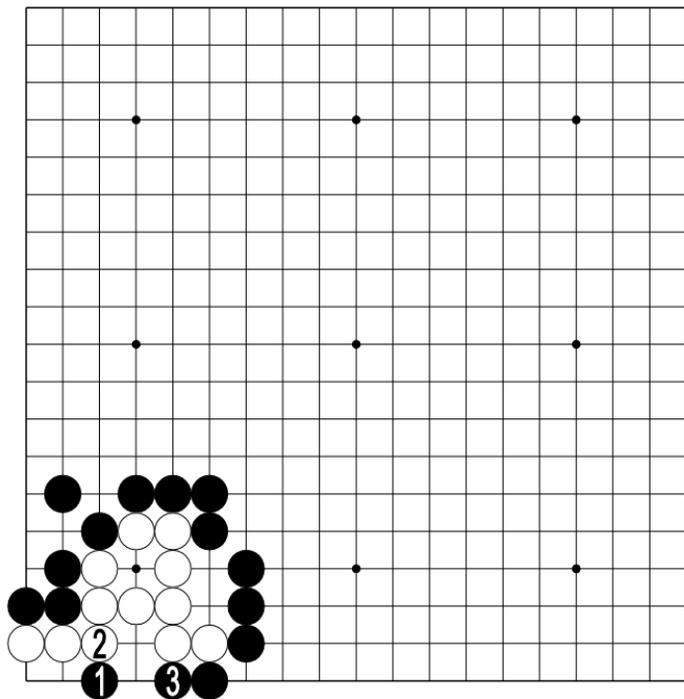
如果放置不走。白1先手得利，则白地为7目。也就是说正解图黑1一手收官多1目。



3图

3图（失败，后手）

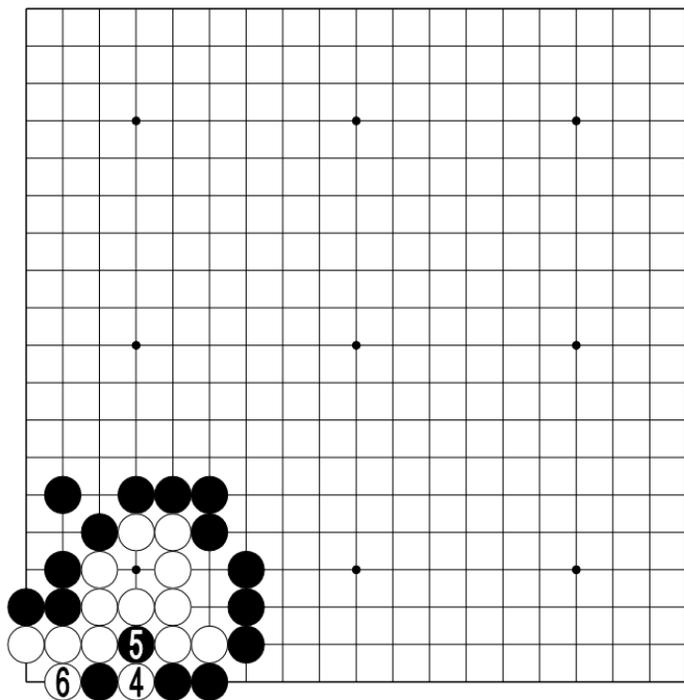
黑如走 1、3，角上的白地为 6 目，黑因退为后手而失败。



4图

4图（变化）

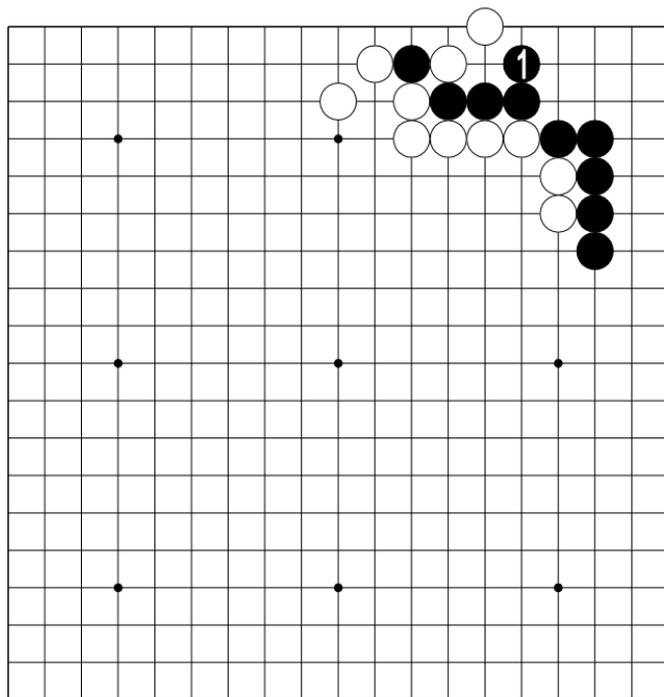
对黑1点，白2应，有问题，白地比以前又减1目，也就是一一



5图

5图（白地5目）

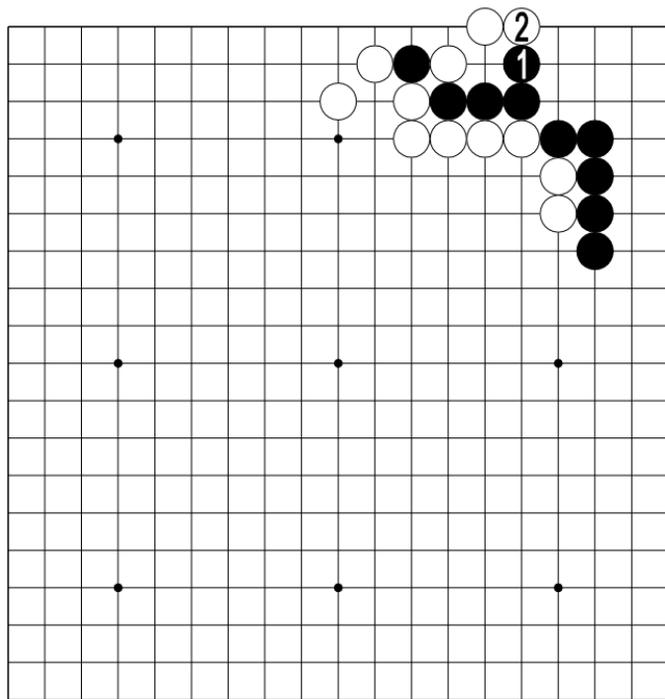
白 4、6 打，黑接不归，数一数目数，白地为 5 目，所以不如 1 图的白 2 好。



正解图

正解图 曲

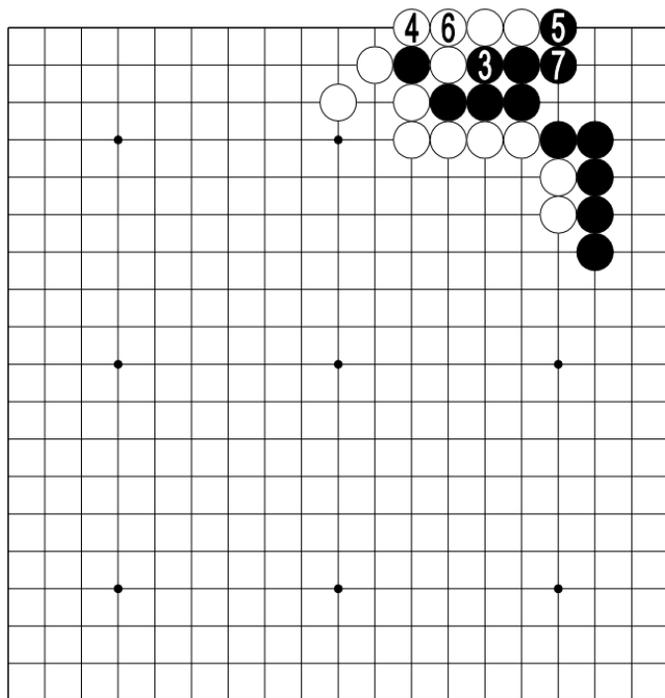
这并不是一个难题。但黑 1 曲可能成为盲点。就是说——



1图（前三手是关键）

白2爬有问题，如果看不出就不能得出正解。

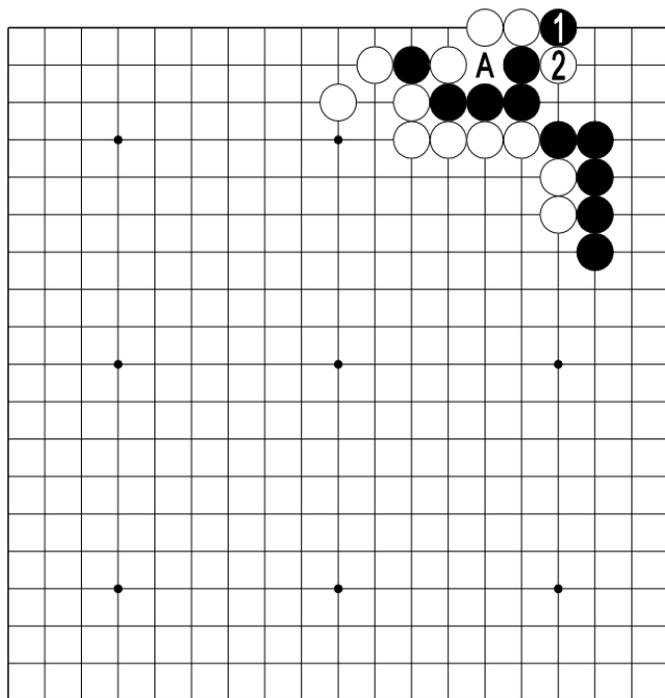
1图



2图（挡吃）

从黑3打吃到黑5挡是很好的次序。也许黑3很难判断出。由于是愚形——

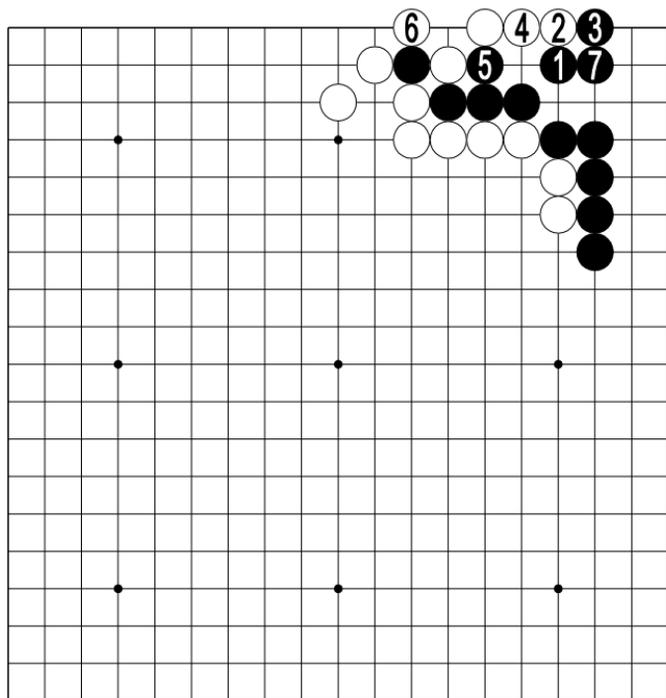
2图



3图 (盲点)

黑1单挡，白2断。黑不能在A位打吃，否则遭受损失。

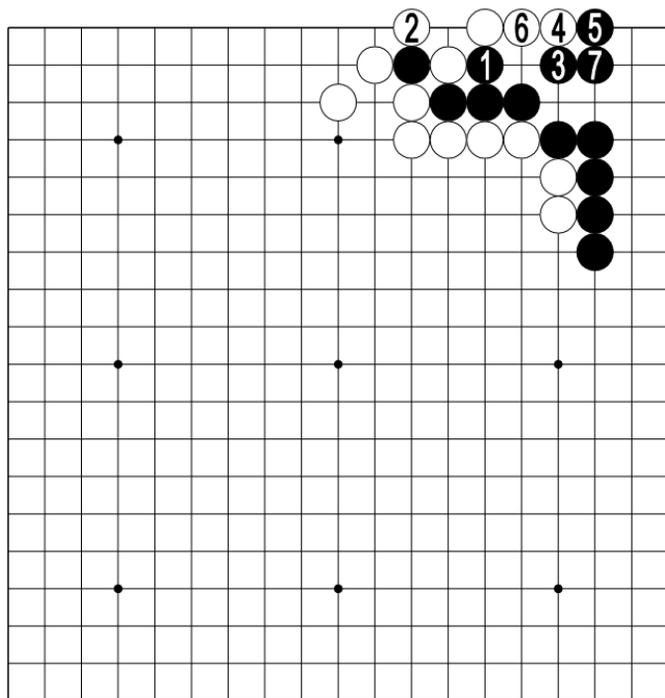
3图



4图

4图（失败）

如对前所说的挡吃说不出的话，黑1只好尖应。然而这正中白的下怀。



5图

5图（恶手）

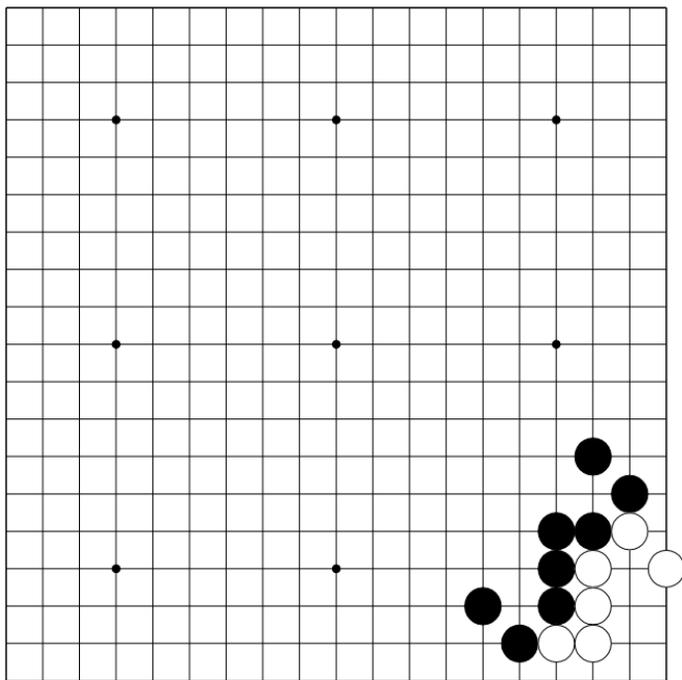
黑1打吃当然是恶手。接着3、5无奈只好应。

第 12 题 基本形

黑先 中级

角上有各种各样收官的基本形，对此最佳收官，也许并不为人所知。

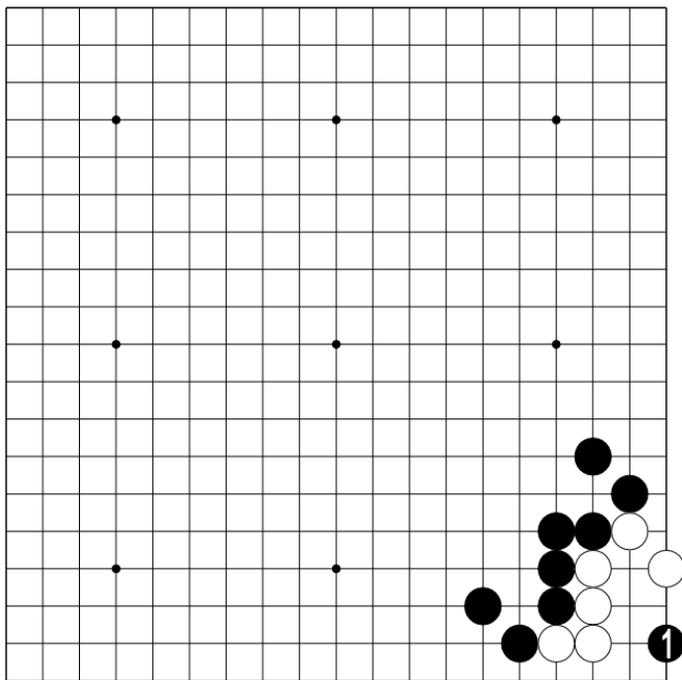
怎样收官才好呢？



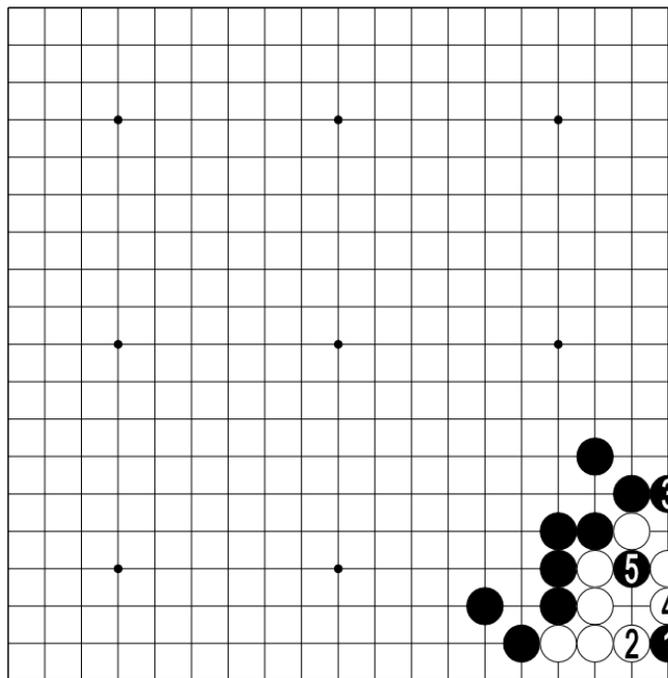
第 12 题

正解图 点 (2·一路)

你们是否知道从点起的收官手段。虽然是后手，但白地可只有3目。



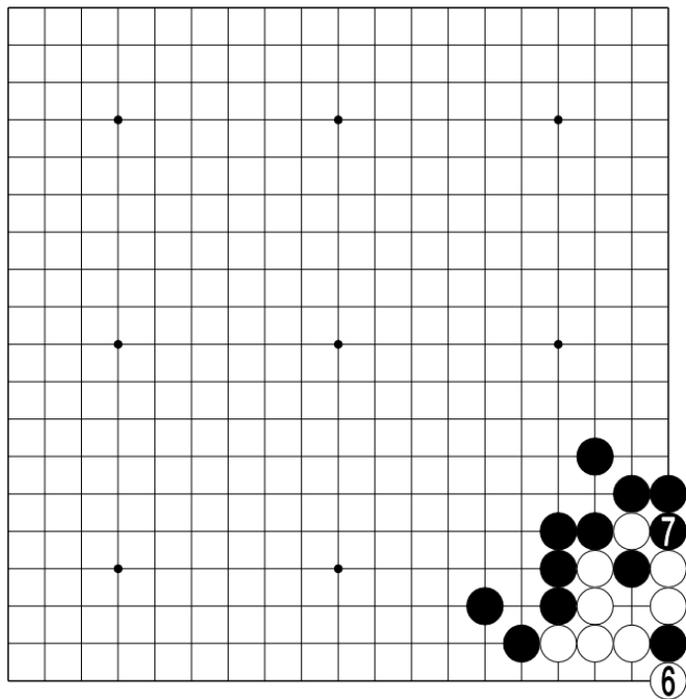
正解图



1图

1图（立）

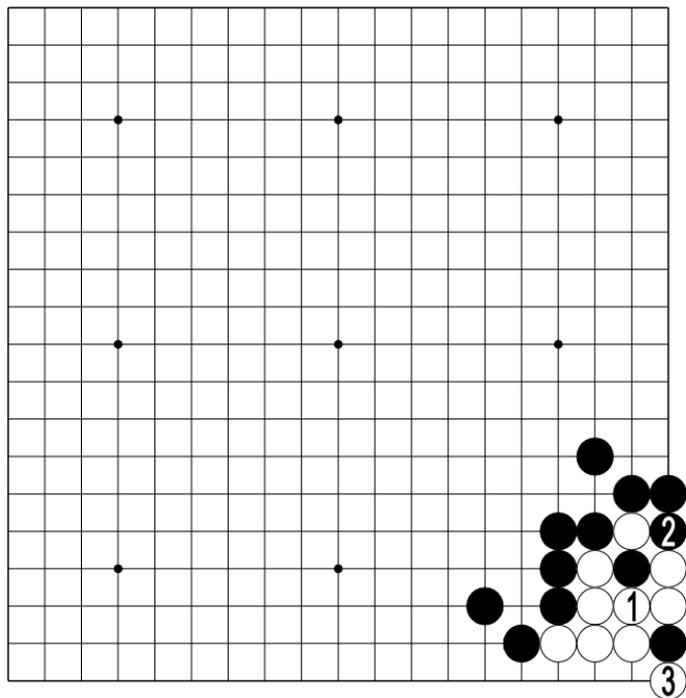
与白2交换后，黑3立是好手，黑5扑入很严厉。



2图

2图（白地3目）

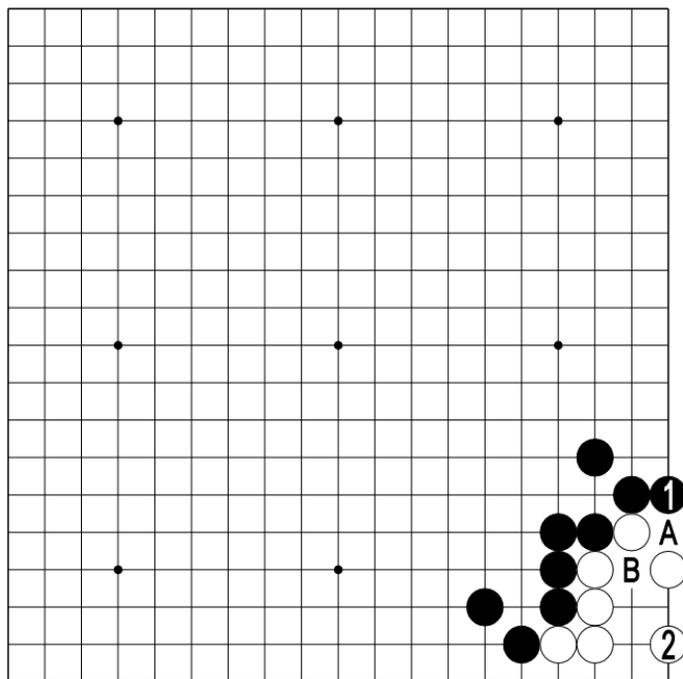
白6、黑7告一段落，计算一下目数，白地为3目，若是白6——



3图

3图（白后手）

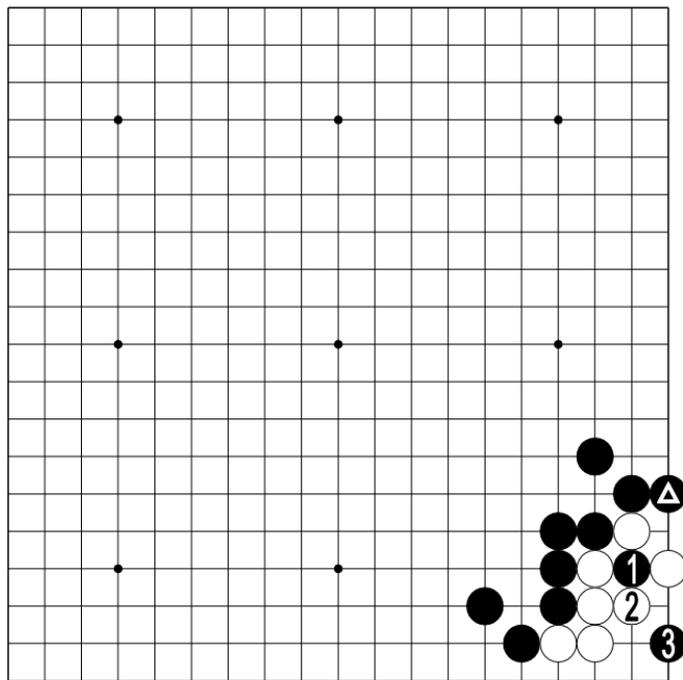
白1可以提子。白地不到5目黑先手得利。不能说对白有利。



4图

4图（白地6目）

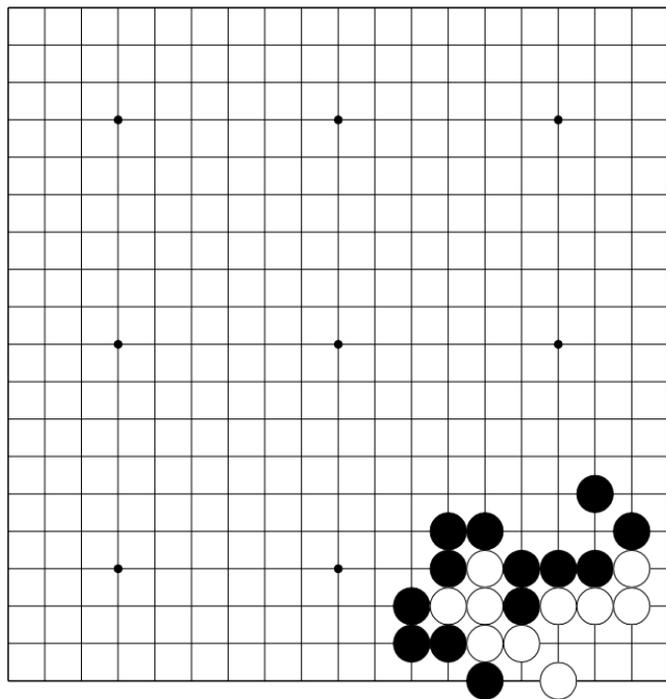
一般是黑1立取得先手，这是由于黑A、白B后白地成了6目的结果，白以后手防守，就可以胜过正解图。



5图

5图（脱先）

但如对黑▲的立脱先，黑1、3后，白死。



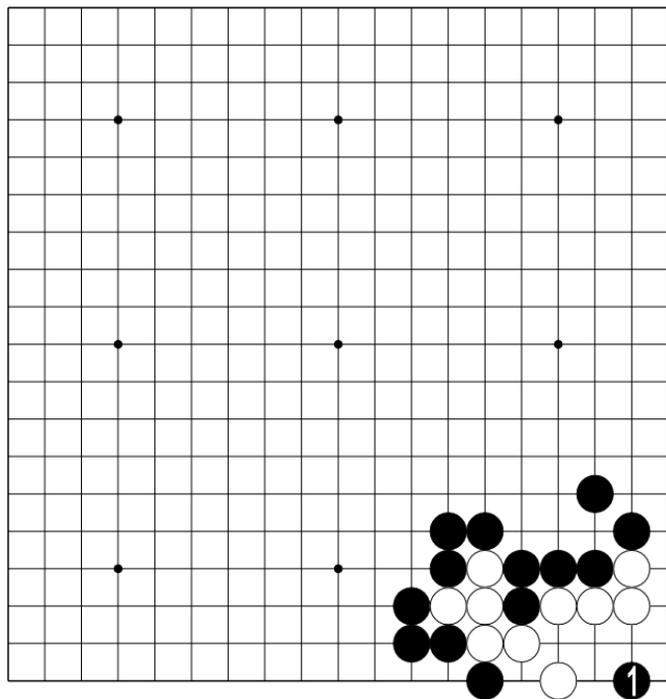
第 13 题

第 13 题 尾巴

黑先 上级

此图与前图的基本形类似，由五子形成的尾巴据说是**有来**厉的。

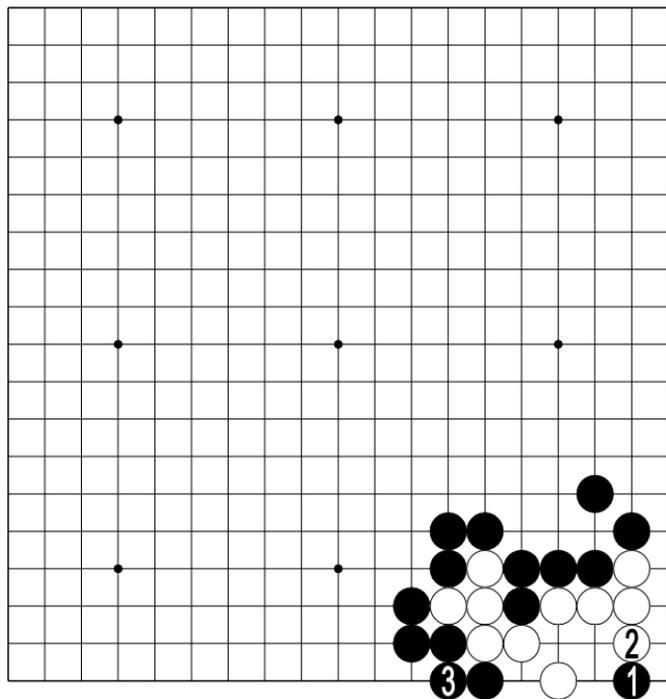
怎样收官呢？



正解图

正解图 从点开始

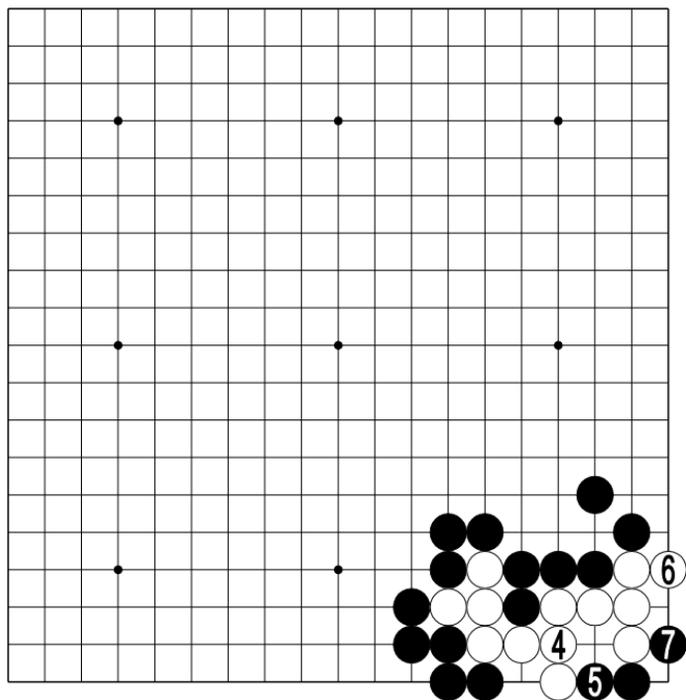
与基本形同样，仍然从黑 1 点开始，但以后是个问题。



1图

1图（白的应对）

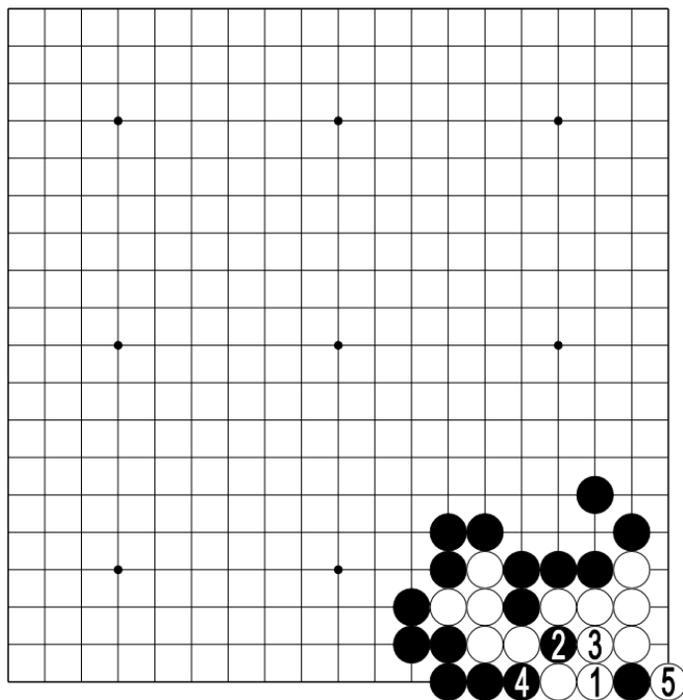
与白2交换后，黑3与基本形大同小异，下面白的应对是关键。



2图

2图（双活）

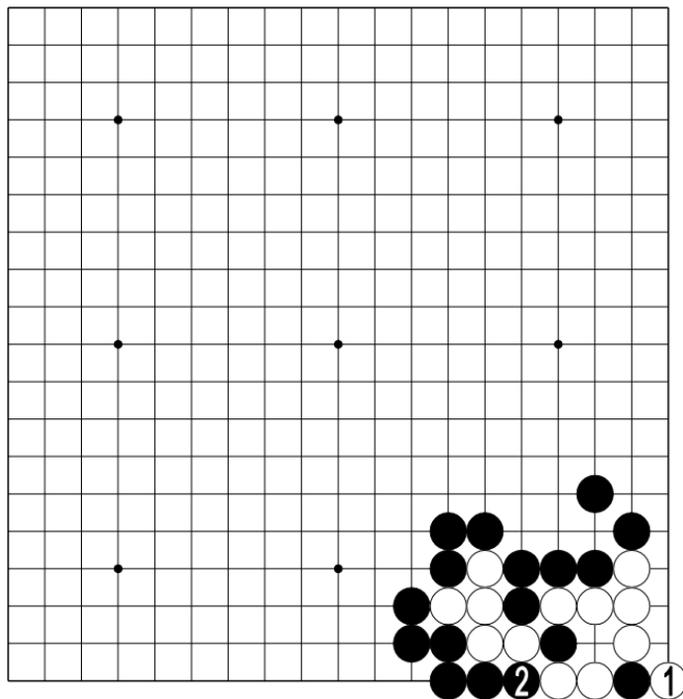
尾巴大时白4粘至为重要，
可以使之双活。请记住白4粘这
一着。



3图

3图（尾巴被提）

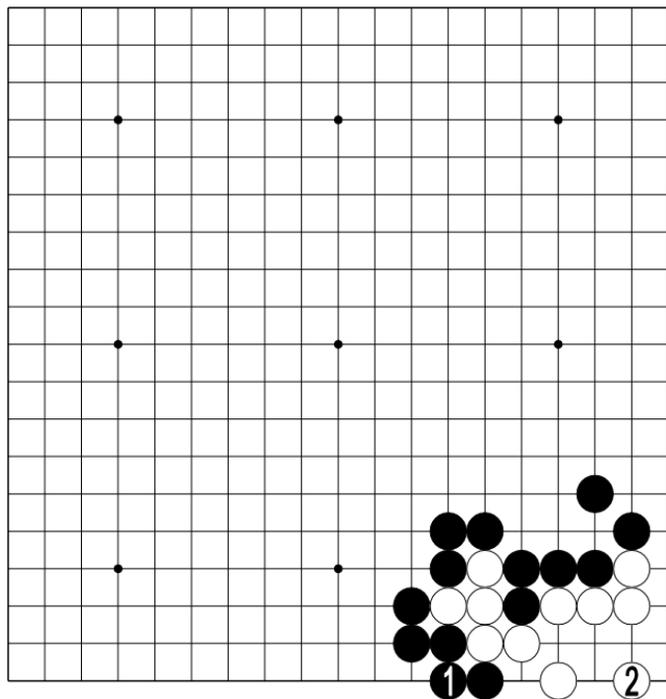
与基本形类似。如 1、3 应，白五子就被提掉。



4图

4图（黑地五目）

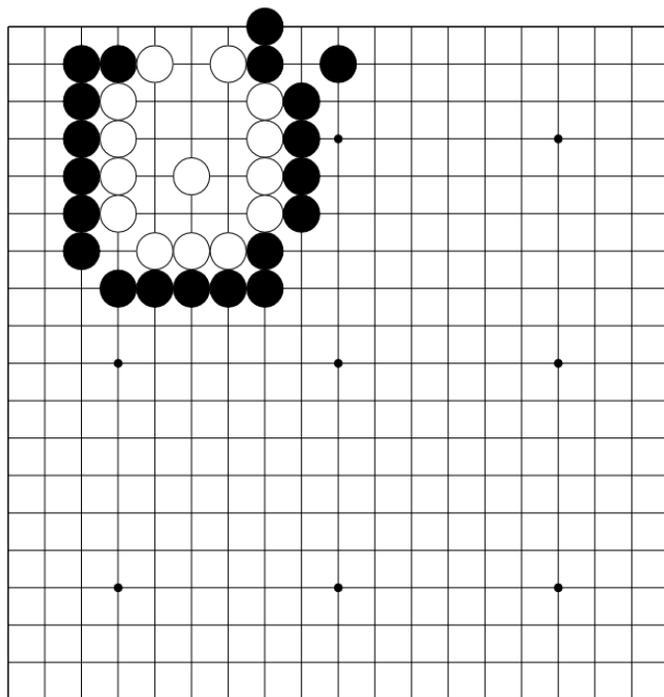
对黑的扑入，白1如提，黑则先手提五子。但白五子被提损失甚大，角上形势一变，黑地多了五目。



5图

5图（失败）

所以，黑 1、白 2 的先手收官显然是失败的。

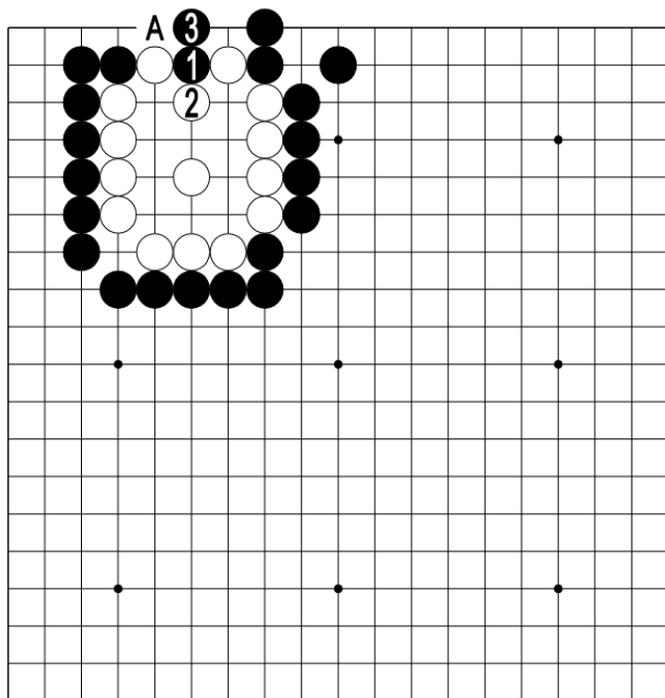


第 14 题

第 14 题 立

黑先 中级

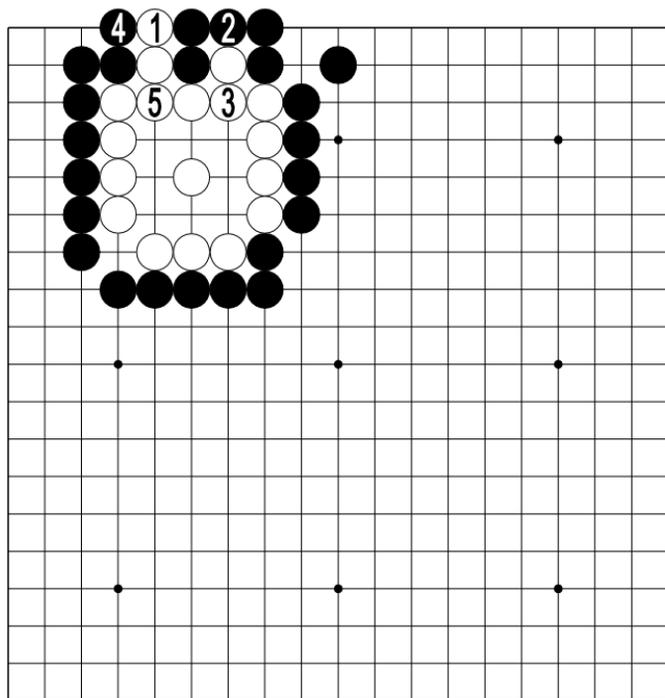
请开动脑筋设法缩减白的实地。也就是说，由于在左边肩冲，在右边立，似乎有某种冲进的手筋。



1图

1图（立）

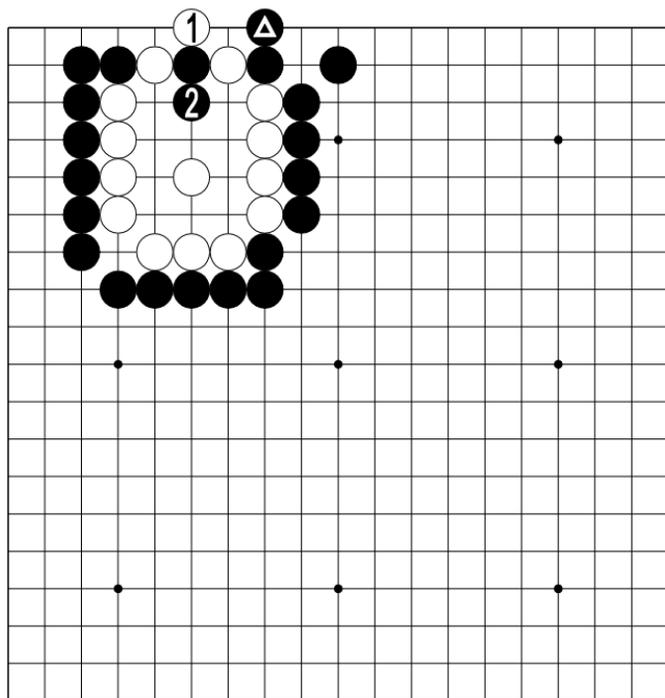
白如2位，则黑3立，黑也有A位渡的手段。



2图 (白地8目)

白如无法阻渡。则白1黑2、4得利，白地大减。

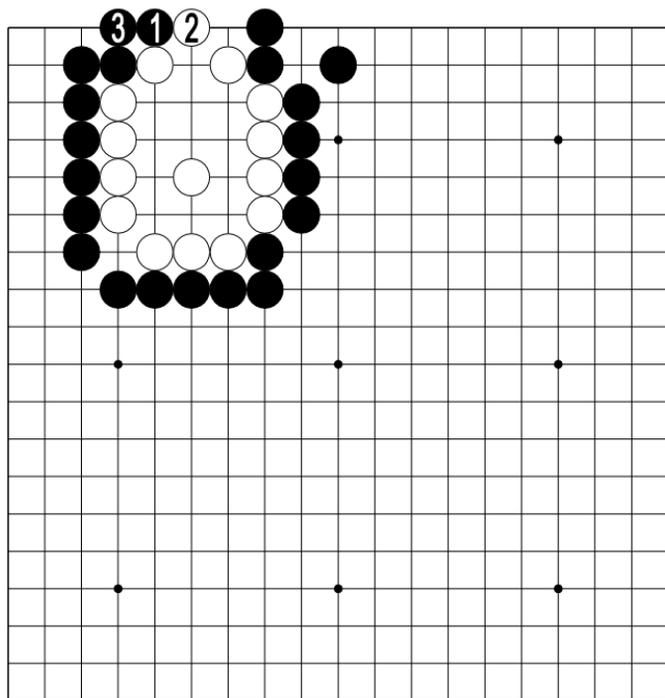
2图



3图（变化）

黑若挖一手的话，则有被白1打吃的危险。但因有▲立一子，黑2长一手可完全安心。

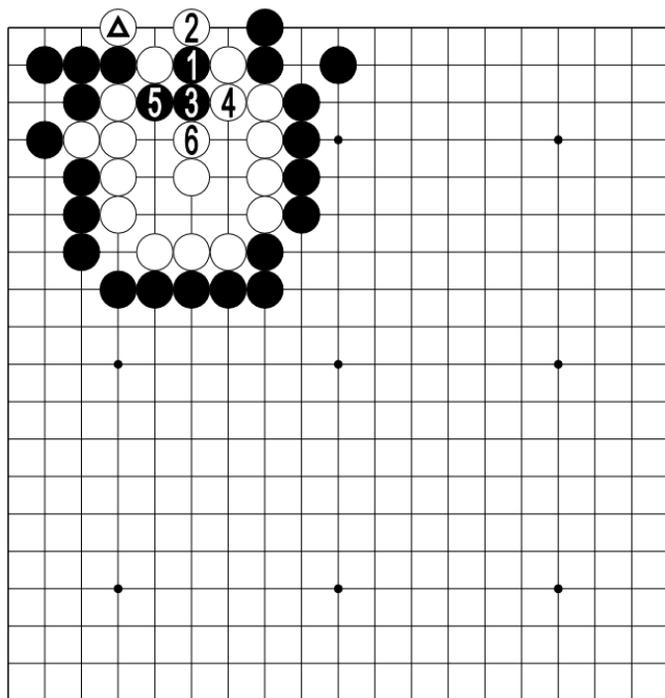
3图



4图（失败）

黑 1、3 扳粘。不用说是失败之着，白地为 11 目。

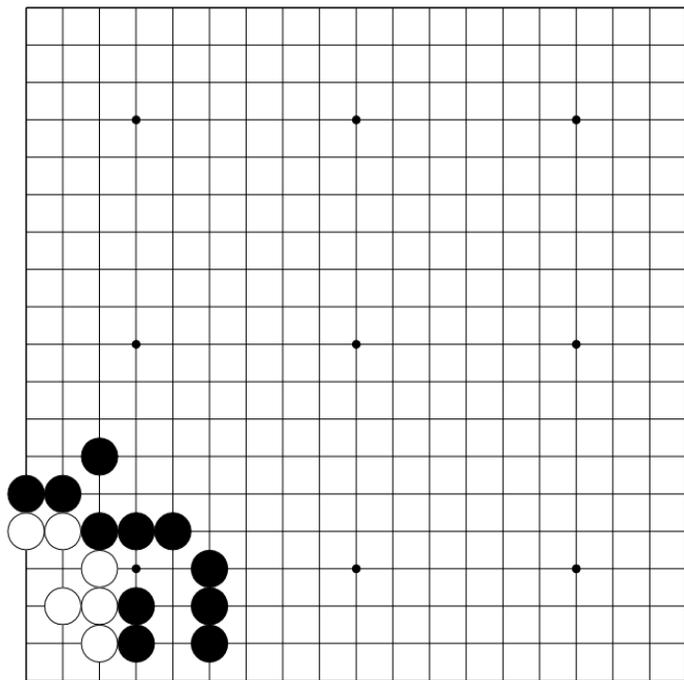
4图



5图（扳）

在白△扳的时候，白有2至6的打劫手段。要向黑提醒一下。

5图



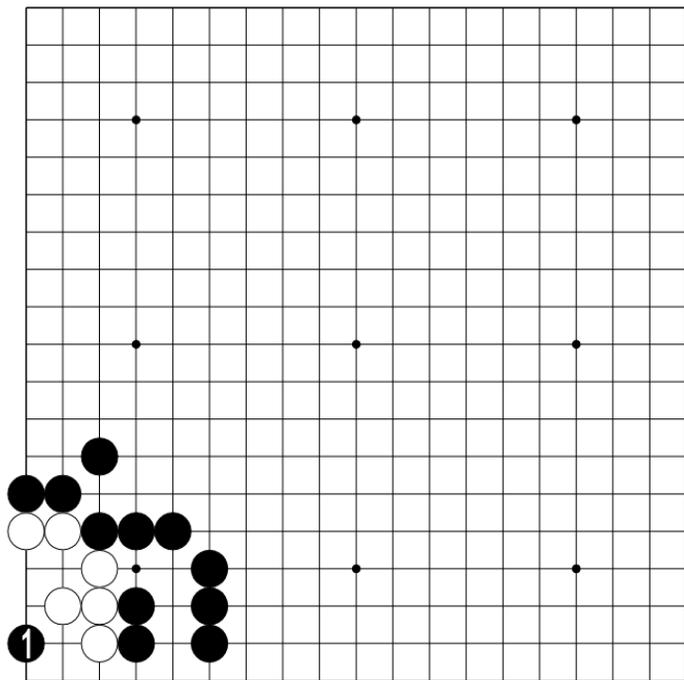
第 15 题

第 15 题 死活

黑先 上级

这是对角上白地收官的问题。

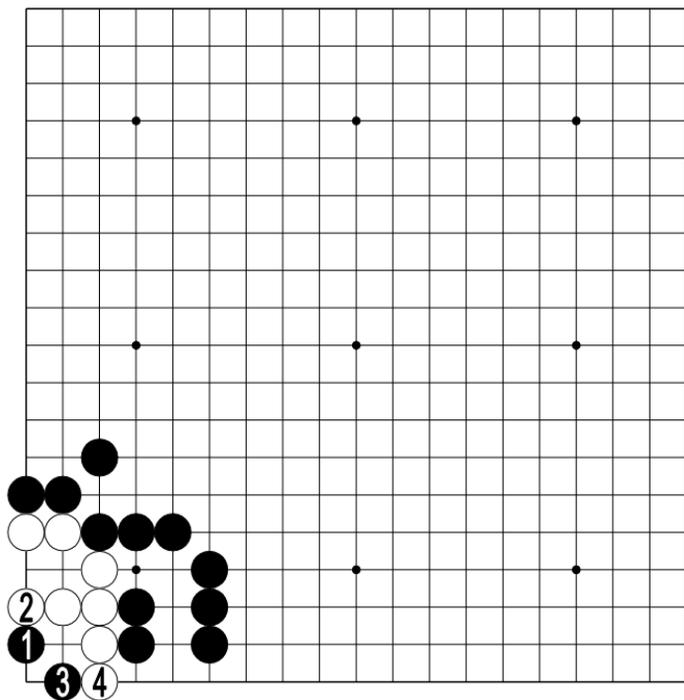
请先注意看一下白的形状。这虽然与死活问题没有直接关系，但如能施展破眼的计谋可多少获得一些利益。



正解图

正解图 点

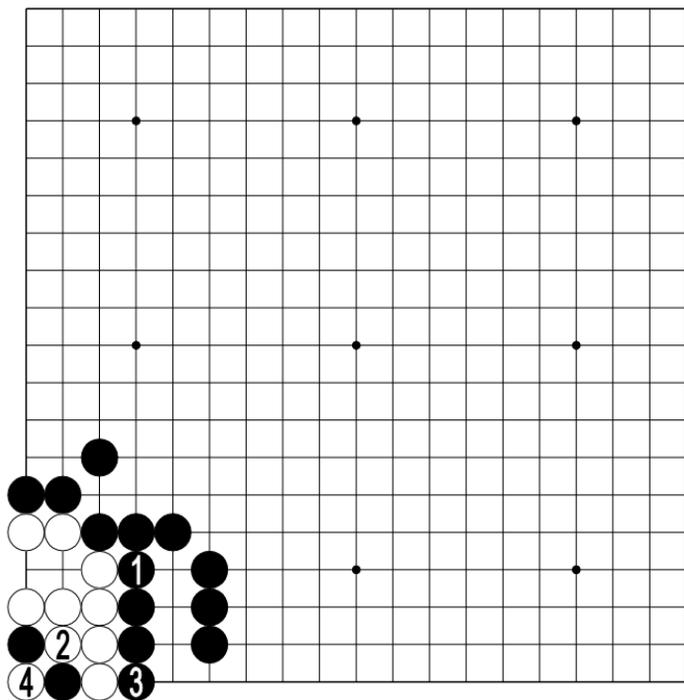
这个问题也是从角上的急所黑1点开始的。这里是白形的急所。



1图

1图（又是尖）

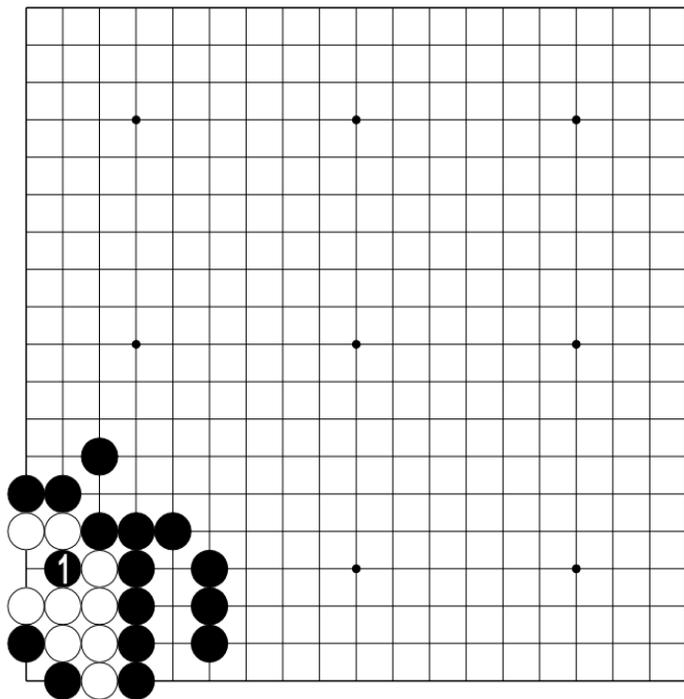
与白2交换后。还是黑3尖是好手。让白4打。收官结束。



2图

2图（黑的权利）

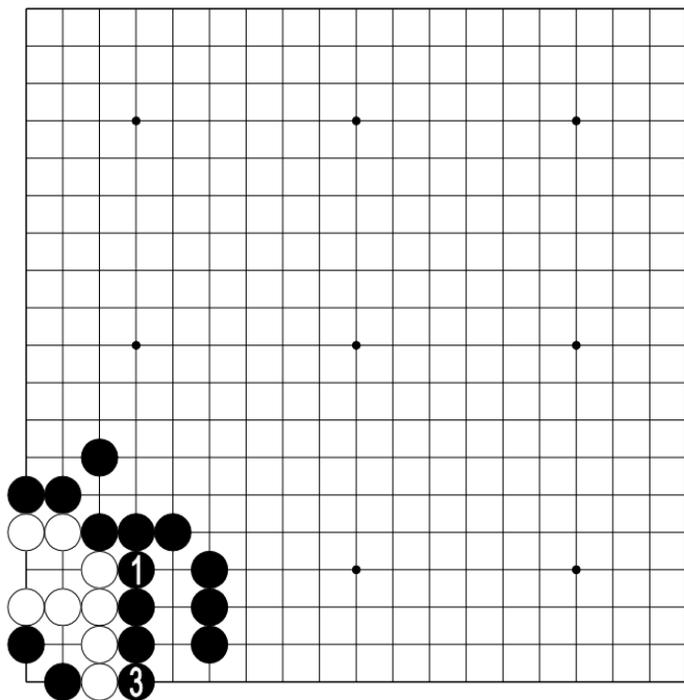
总之，这种形黑 1、3 总是有利，白地 6 目。并未增多。



3图

3图（脱先）

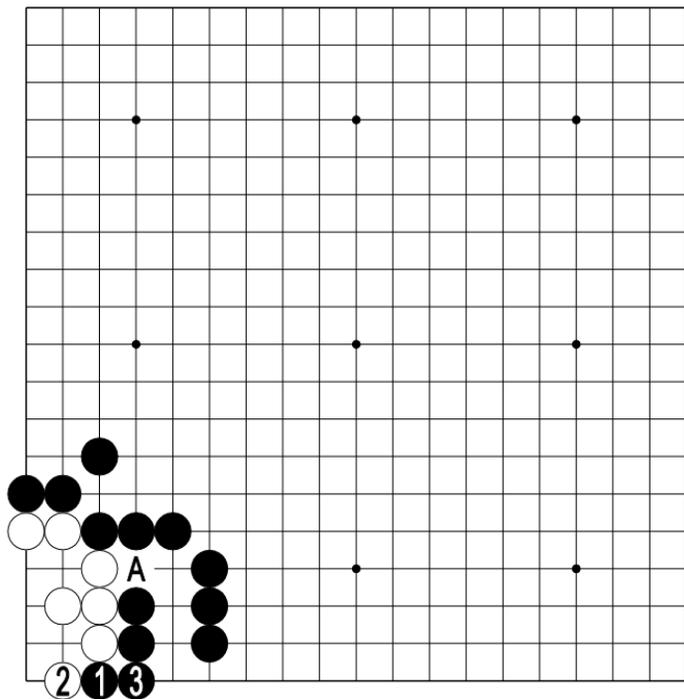
如果2图白4省略。黑1扑入则白二子被提掉。



4图

4图（双活）

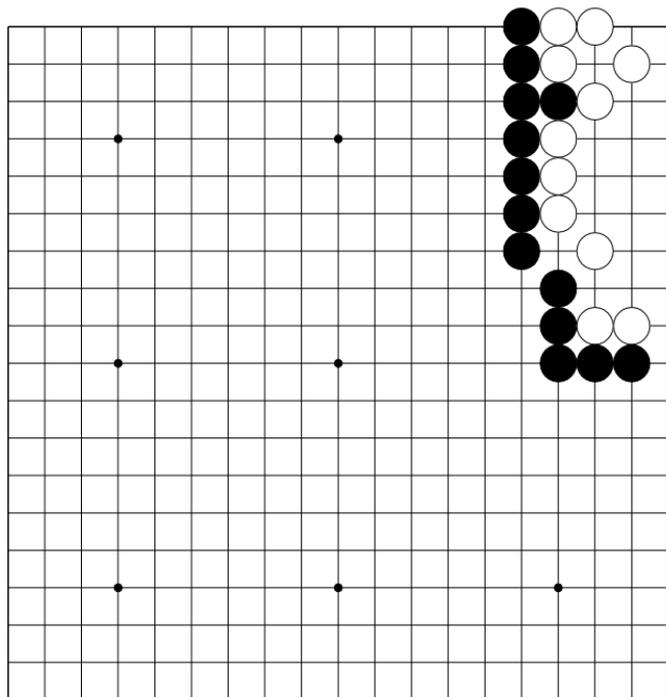
所以，对黑1的紧气，白脱先，黑3后，显然双活。



5图

5图（失败）

黑 1、3 扳粘完全不是官子，
白地有 6 目，黑 A 不利。
与 2 图相比，差别很明显。



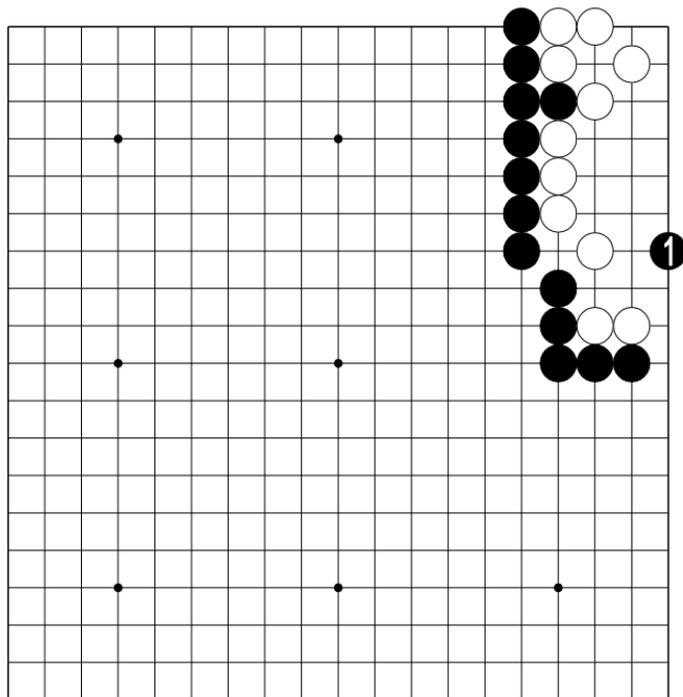
第 16 题

第 16 题 一手

黑先 中级

实战中也许会忽略，如能把问题指出来，也不会那么难吧。

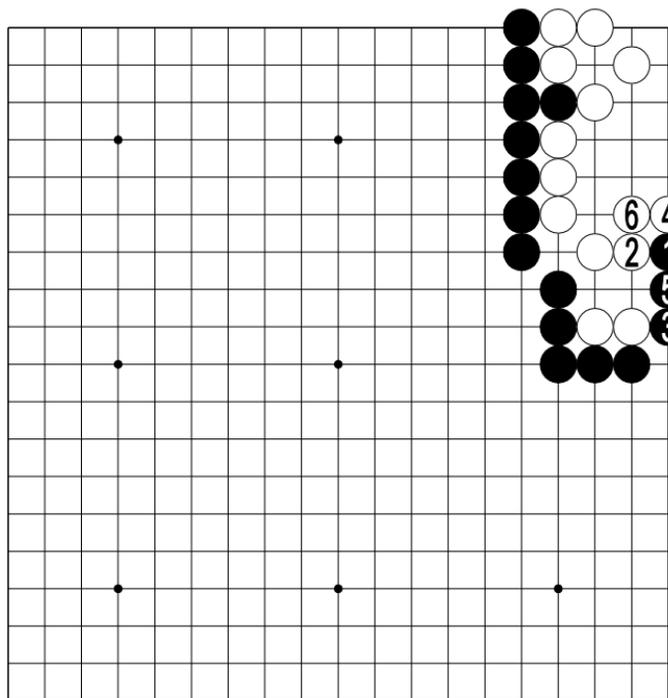
下一手至为关键。



正解图

正解图 点

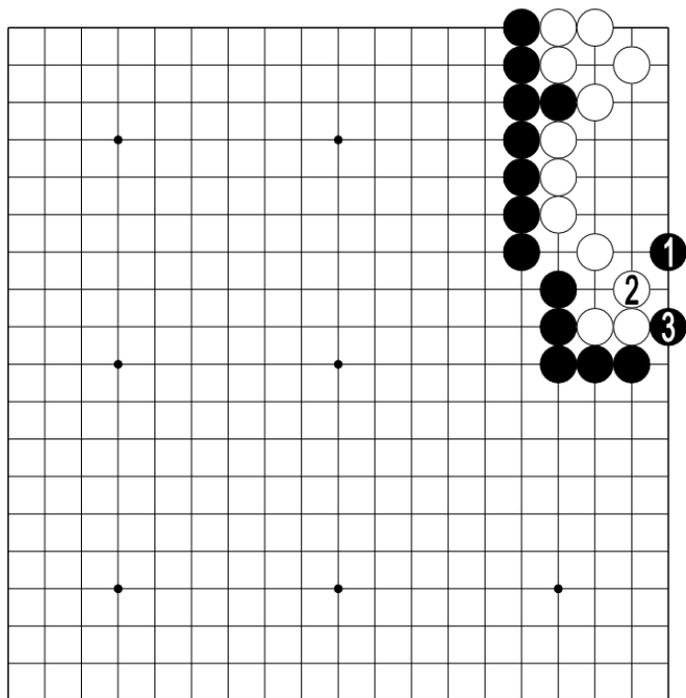
白紧气有问题，致使黑 1 得以前进。



1图

1图（告一段落）

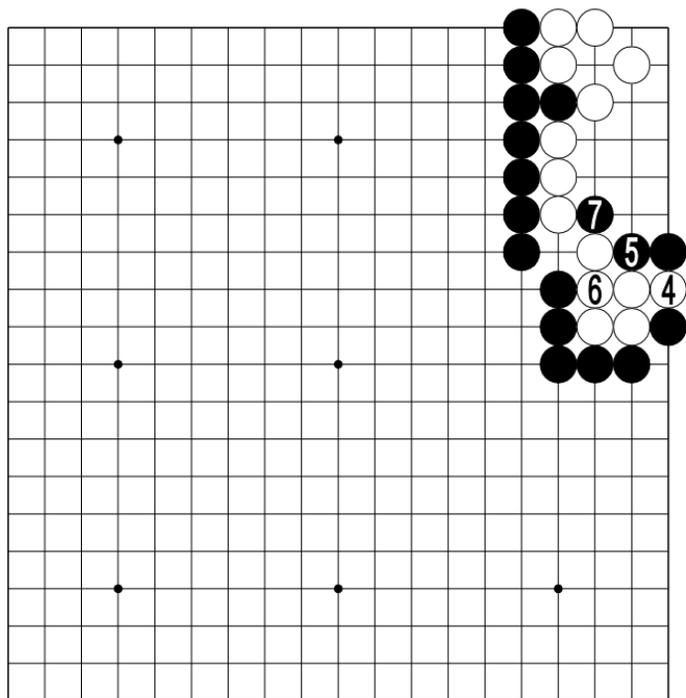
白在2位应最妙，黑3至白6粘告一段落。



2图

2图（紧气）

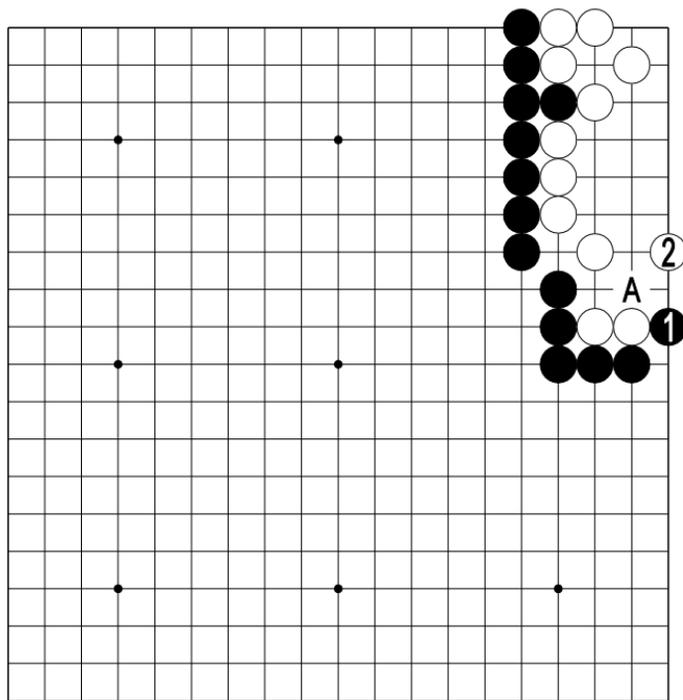
黑1时，似乎有白2抵抗的手段。但在这种情况下，由于外气的关系不能阻渡。



3图（接不归）

即白4无理，黑5后，白陷于接不归的状态。

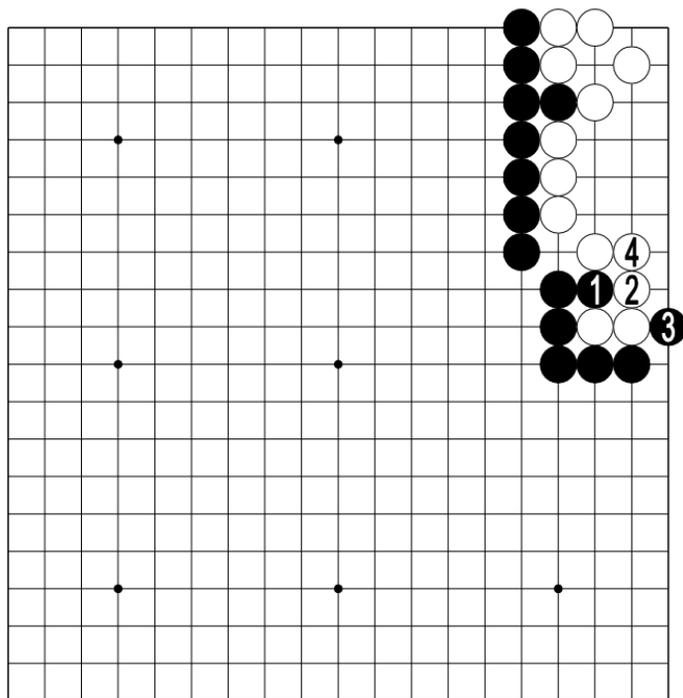
3图



4图

4图（失败）

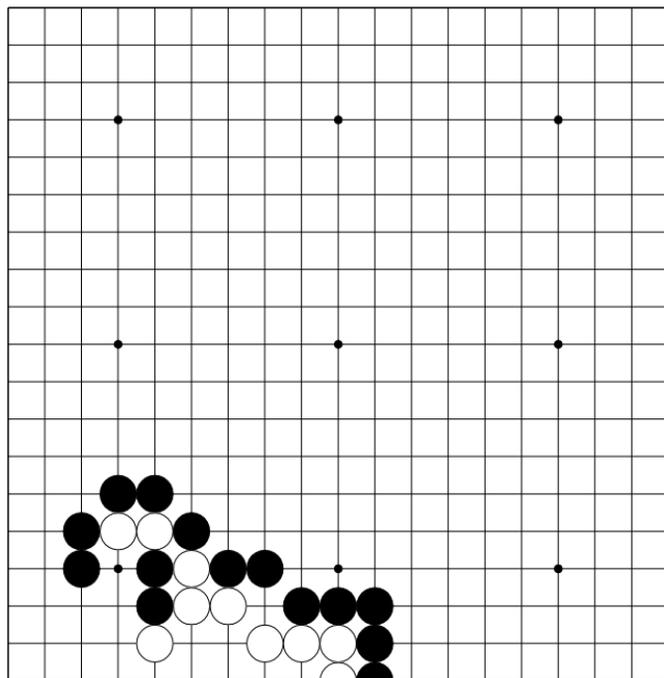
因而黑1扳是失败的，但如白未发现走2位是好手，就不能攻击黑的恶手，白2如走A位，黑则走2位。



5图

5图（损失2目）

黑 1、3 是俗手，当然失败。
与正解 1 图比较，损失了 2 目。

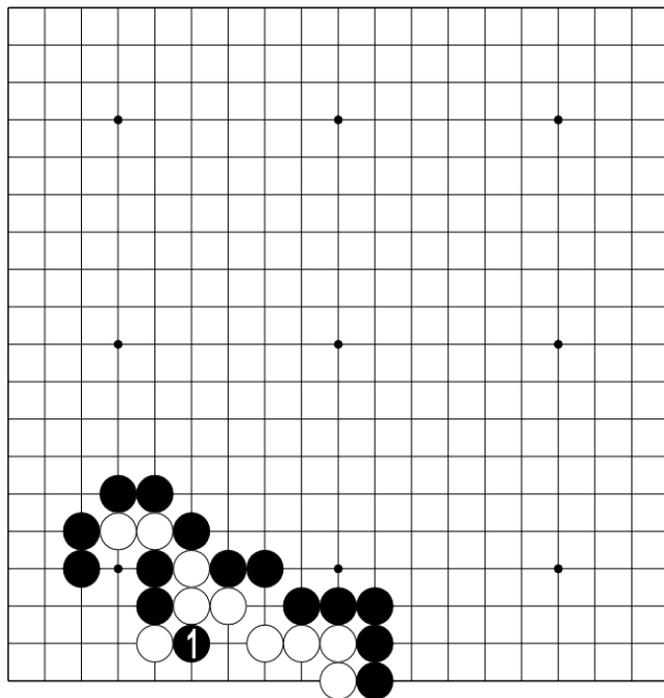


第 17 题

第 17 题 阻止

黑先 上级

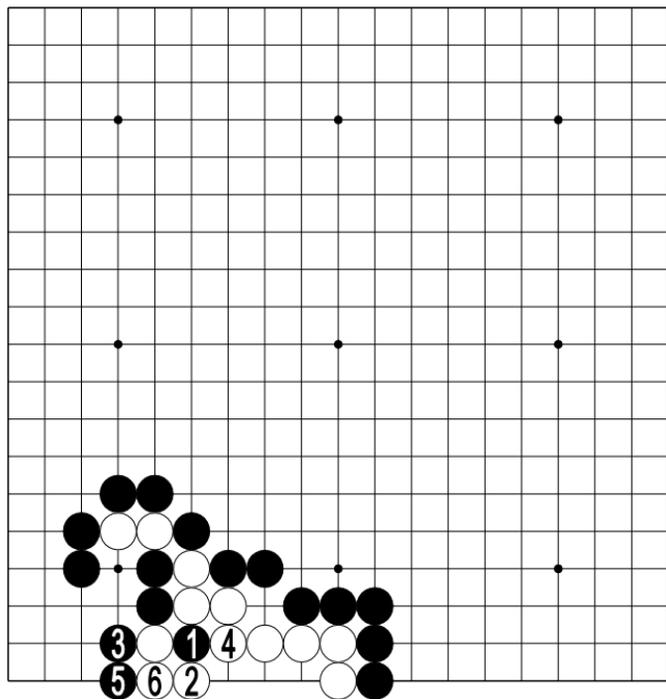
这是必须阻止侵入角位的局面。问题是怎样阻止最有利。要对死活问题抱有紧迫感。



正解图

正解图 断入

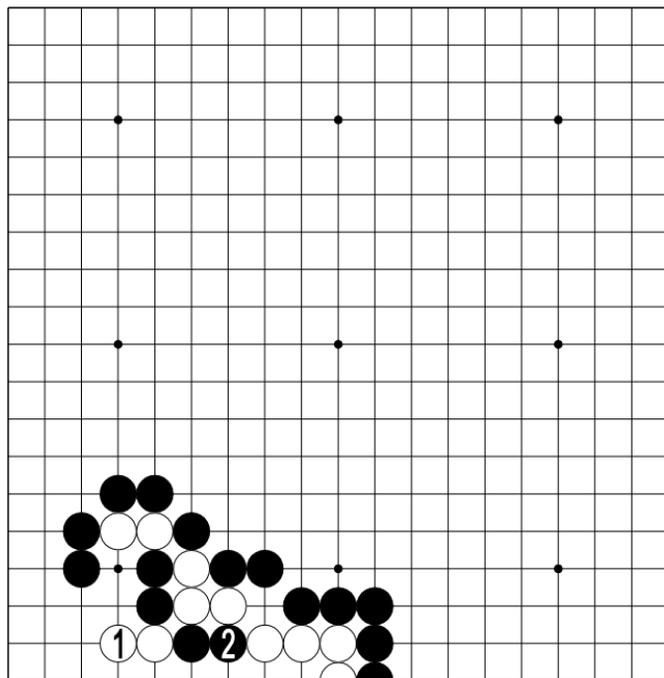
如能把白的紧气情况同眼位问题综合判断，黑1的断就是好手。



1图

1图（先手）

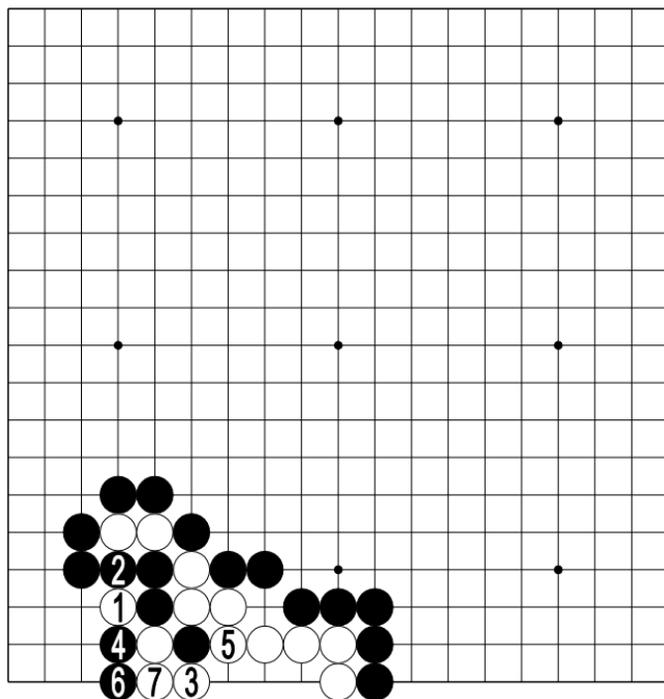
由于白2不能不应，到黑5为止即可先手得利。



2图

2图（无理）

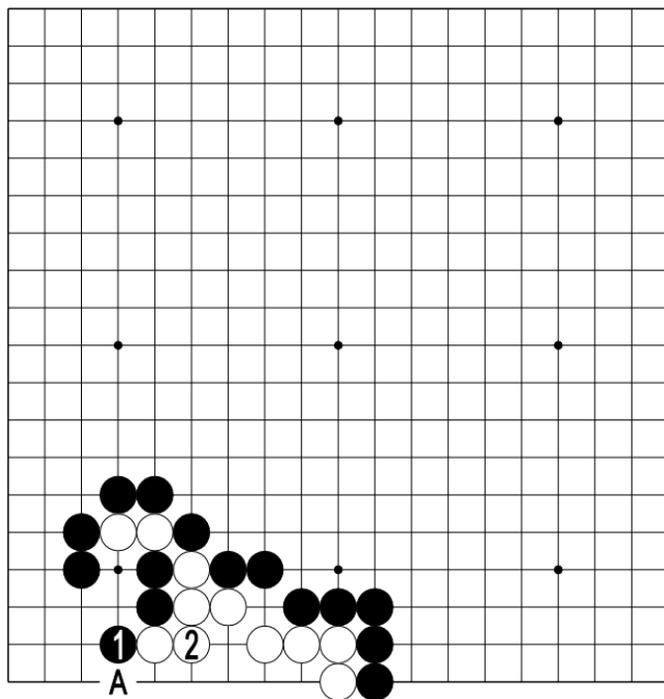
这里表示白1长出没有后续手段。黑2由于白气紧的结果得以成立。



3图

3图（变化）

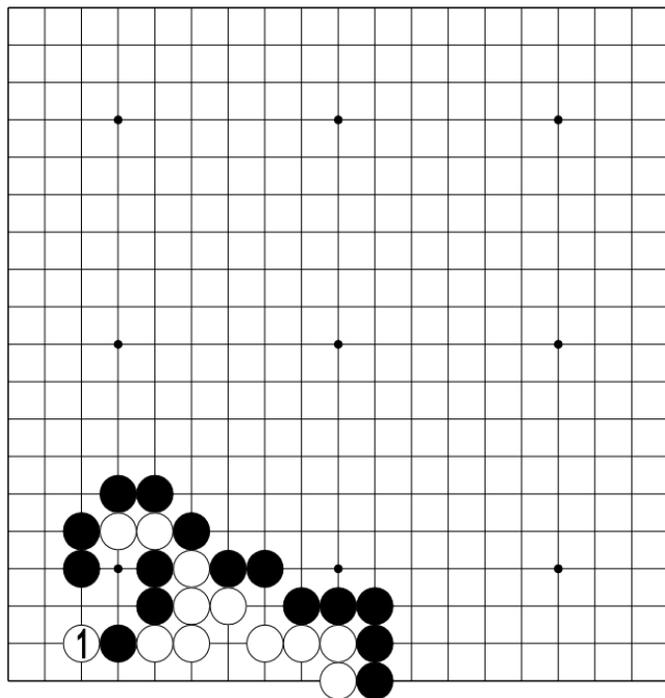
白1（1图白2）即使打吃。也不能得利黑4、6后白无后续手段。



4图

4图（失败，后手）

黑1单挡失败，白2做活，
黑A变为后手，白没有死活问题。



5图

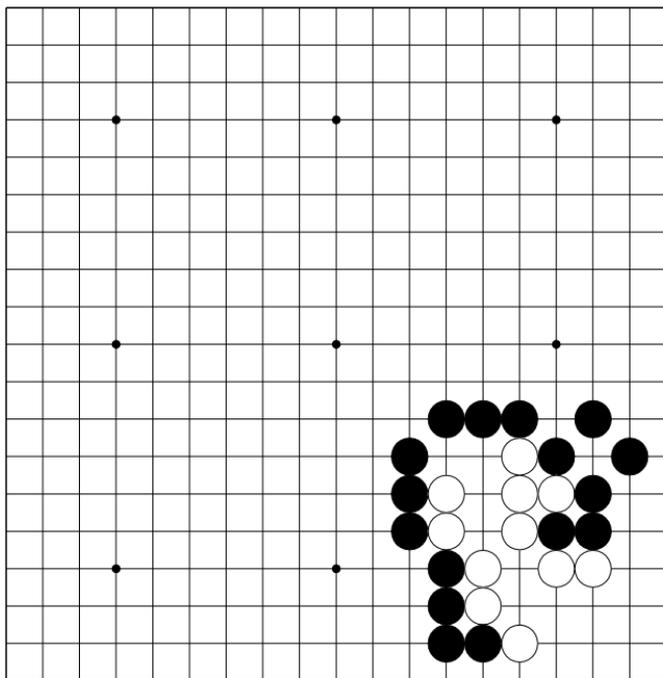
5图（夹很大）

尽管如此，只要黑一脱先，
白1的夹就非常大了。

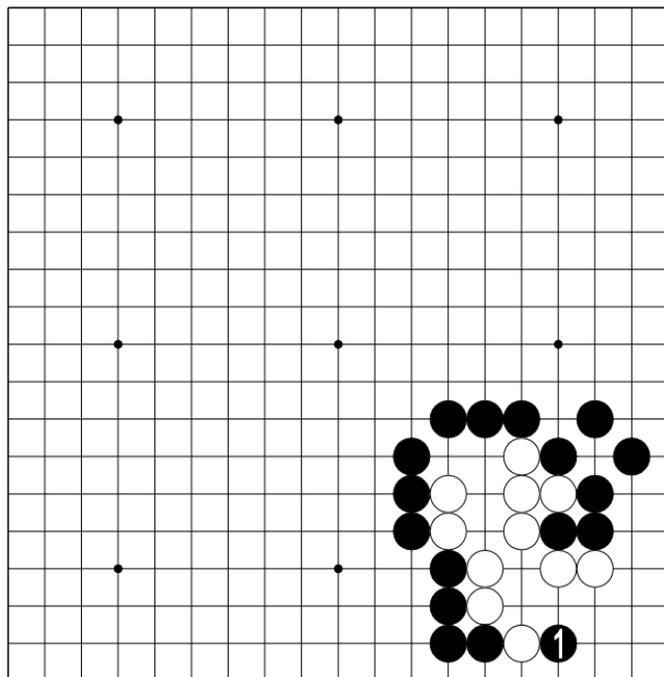
第 18 题 冲进

黑先 中级

这是一般情况下收官白地
缩减之形。利用此弱点再冲入
白地是可能的。应当从何处着手
呢？



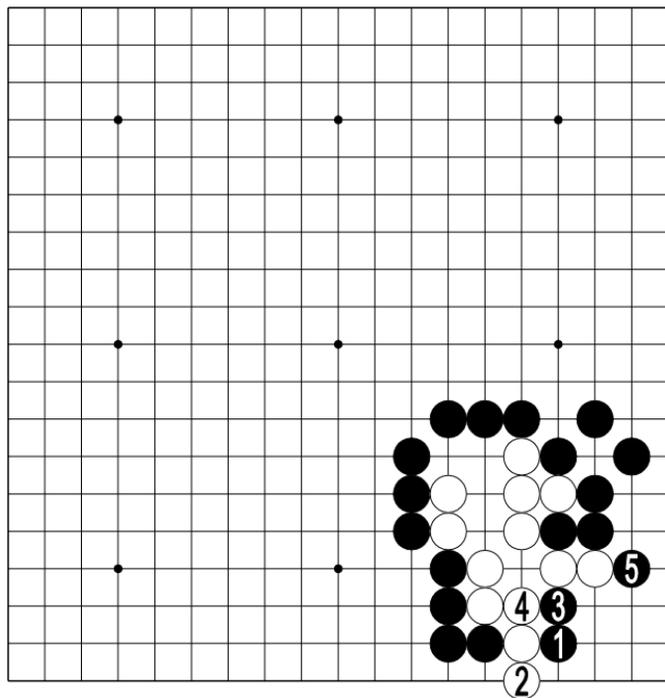
第 18 题



正解图

正解图 夹

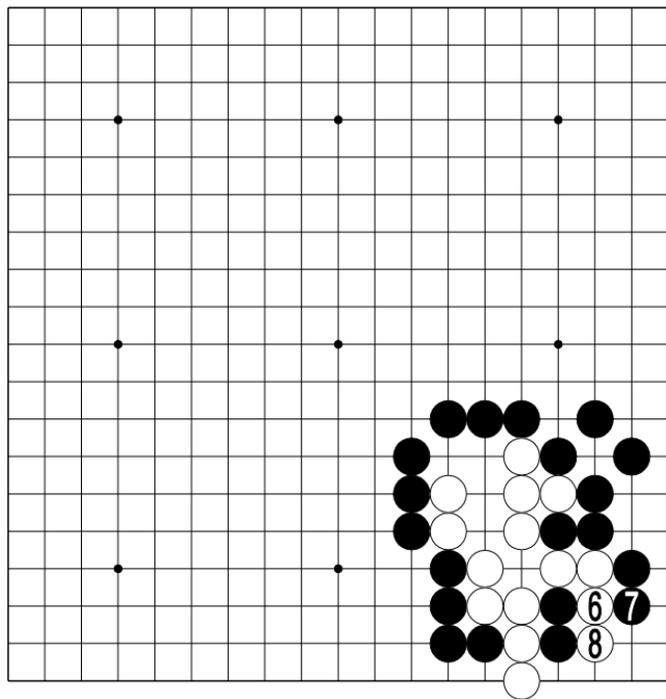
突破白形薄弱点的关键是黑1夹，要从这里开始收官。



1图

1图（得利）

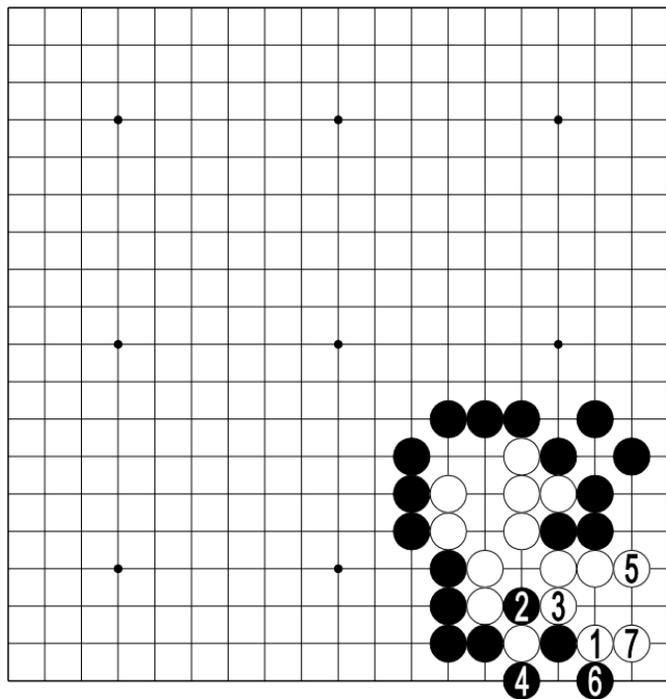
白如2，黑3得利。黑5扳，白无奈只得让步。



2图

2图（黑充分）

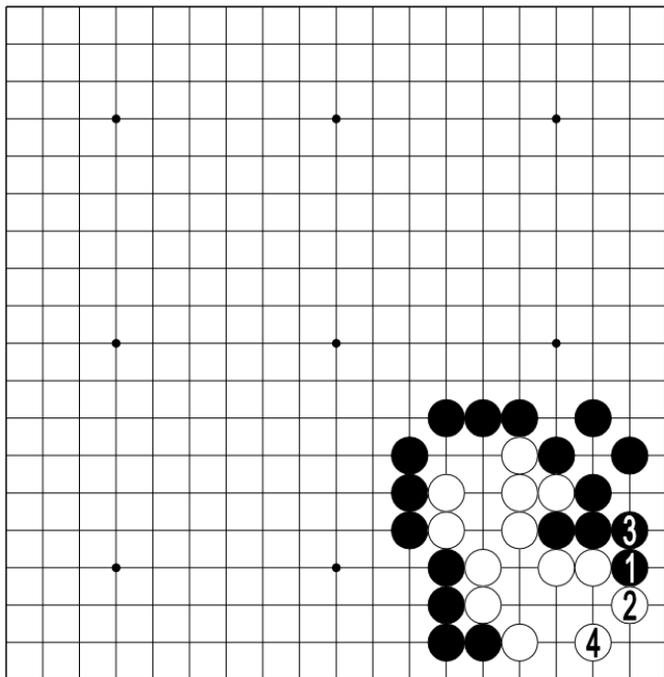
白6、8不得不认输，至黑7
可以先手收官。



3图

3图（变化）

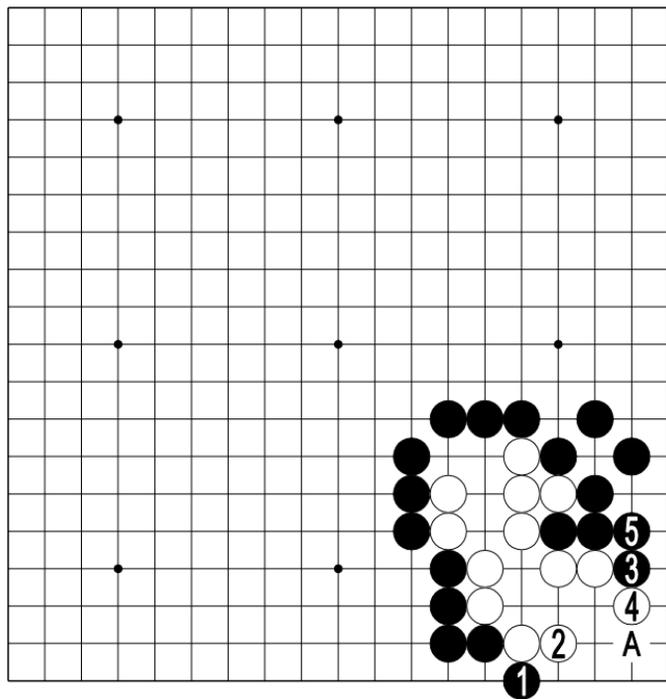
因而对黑夹，白1是正常的应接。而黑2、4提掉一子，无不满。



4图

4图（失败，12目）

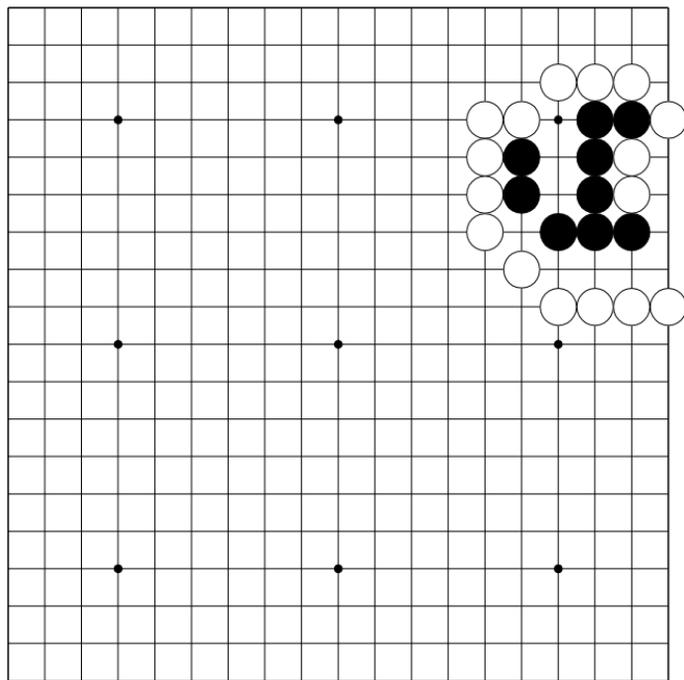
黑 1, 3 扳粘是缓手，白 4 应后白地也是 12 目。



5图

5图 (10目)

黑1扳之后，3、5收官最有利，但是使白脱先成为可能，白如走A位、则有10目的实地。



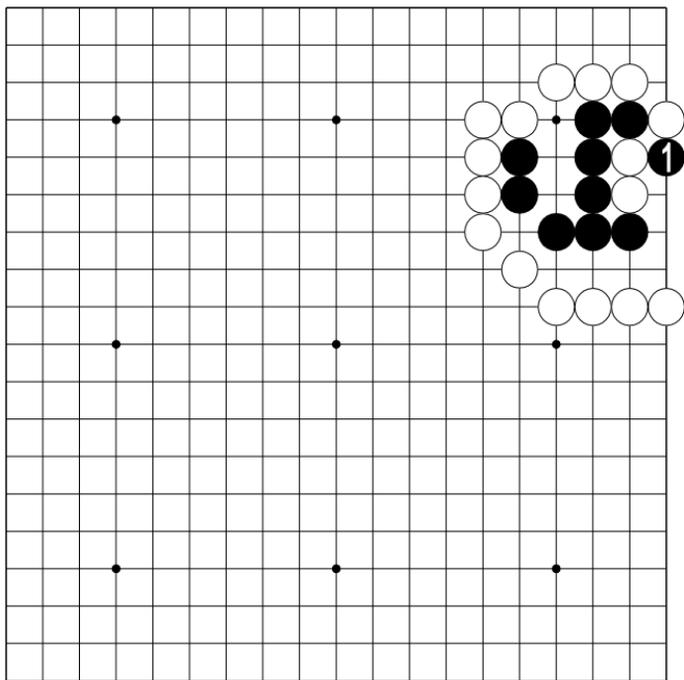
第 19 题

第 19 题 方向

黑先 初级

如不提吃白二子就死棋，行棋的方向是明确的，重要的是提子的方法和活棋的方法问题。

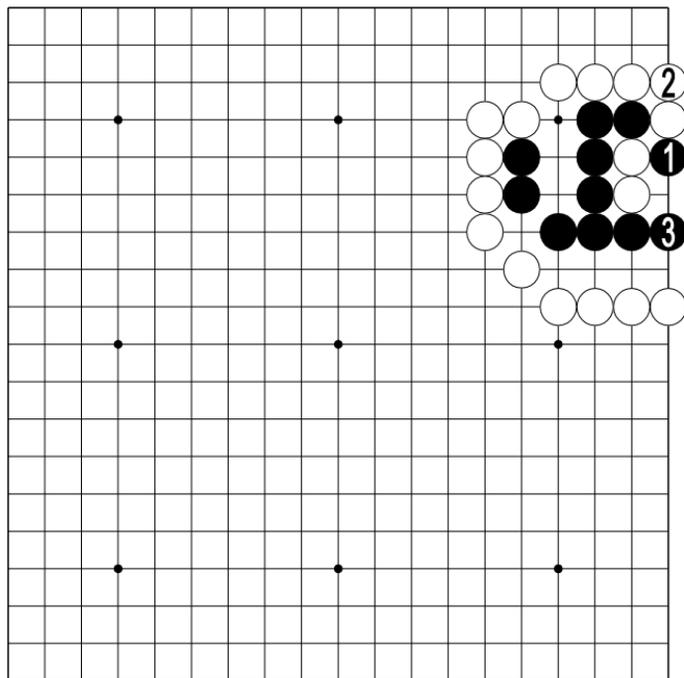
黑地有几目呢？



正解图

正解图 扑杀

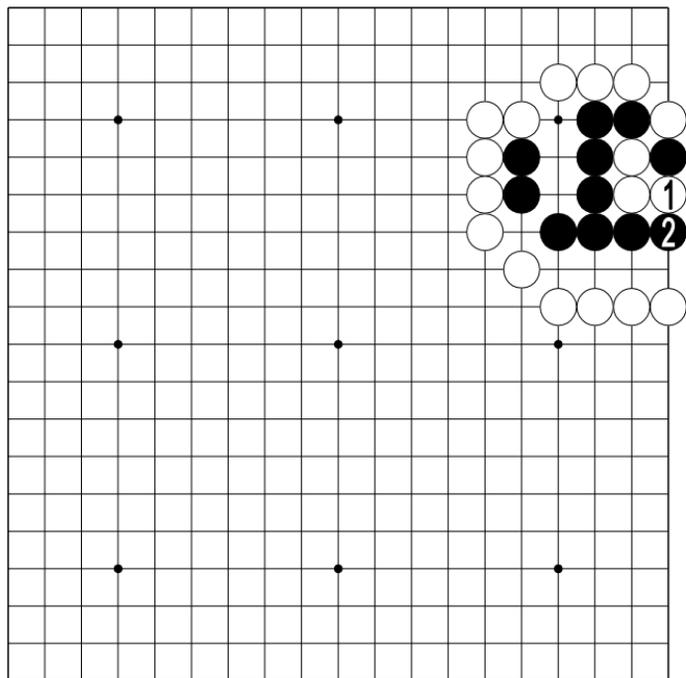
黑 1 扑杀提白二子是正确的，是得 1 目的提子方法，因而——



1图

1图（黑地6目）

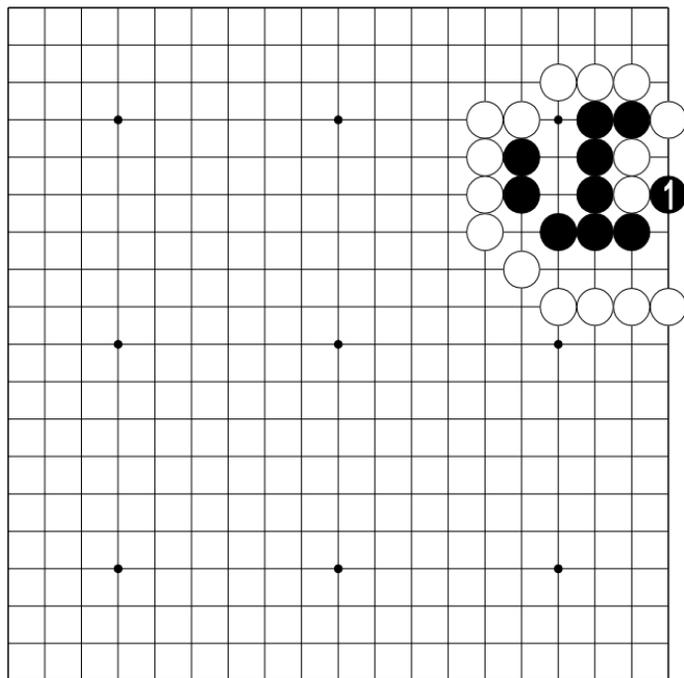
与白2交换后，黑3是正确的次序。黑地共为6目。



2图

2图（接不归）

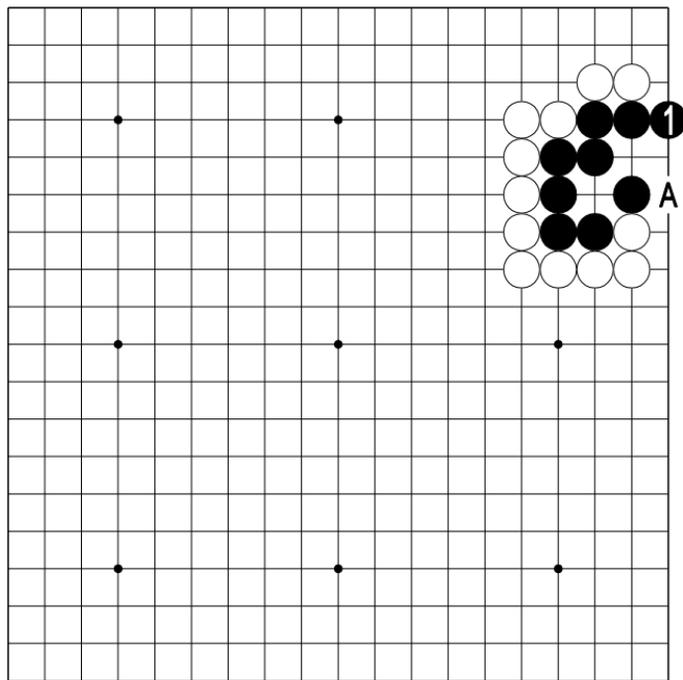
白1如提一子,黑2接不归,
其相差数仍与1图同。



3图

3图（失败）

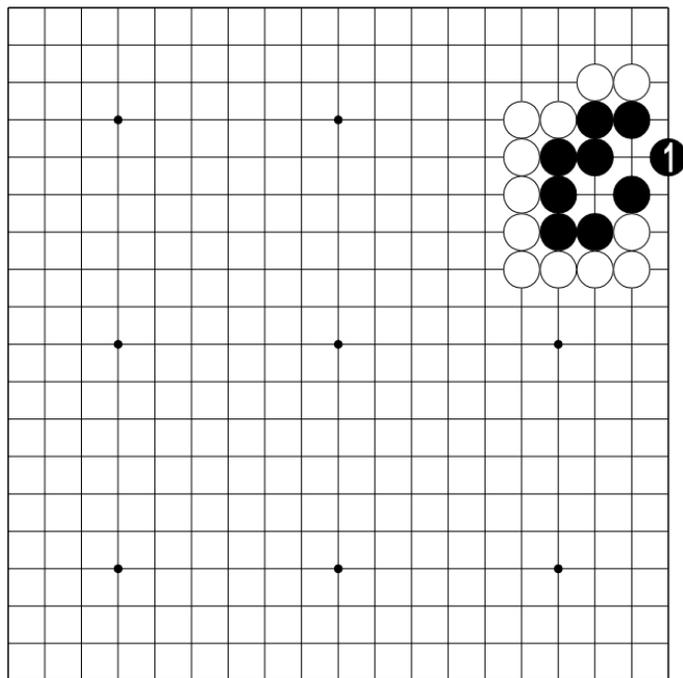
黑1后即使接不归，也能活棋，但使黑棋损1目，为5目。在实践中请务必谨慎从事。



4图（参考，活棋方法）

这是一个类似的问题，这种形黑1做活是正着。这样走对以后的收官来说。比黑A好得多。

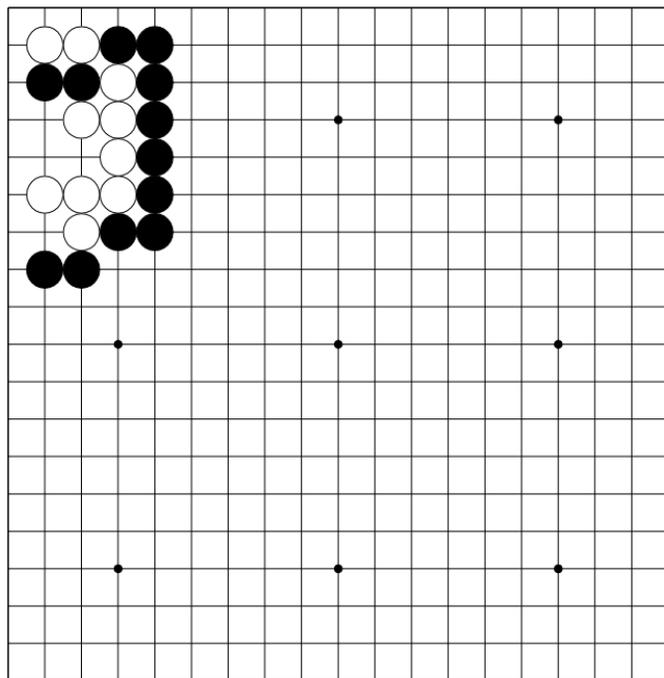
4图



5图（黑地2目）

这种做活收益最低，黑地是2目，后面收官又是损形。

5图



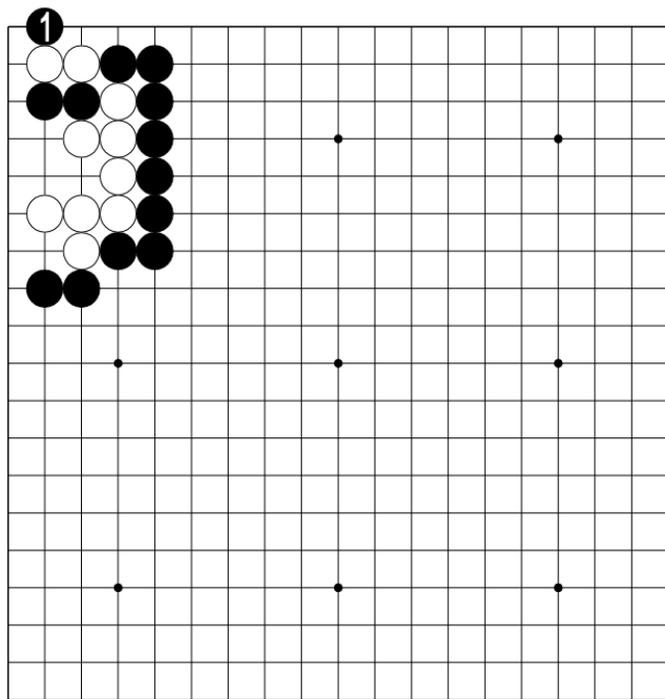
第 20 题

第 20 题 常形

黑先 中级

这是实战中常出现的形，听以记住是很有用的。

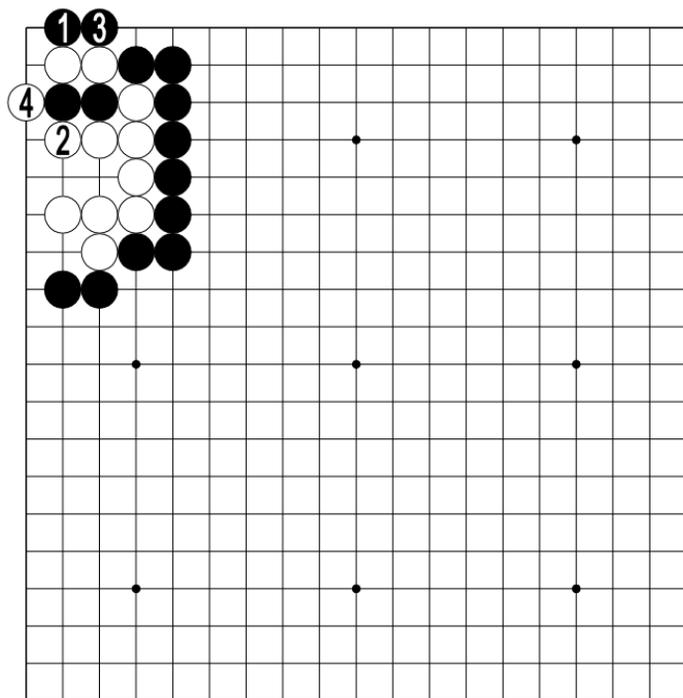
角上这种位置怎样收官最有利呢？



正解图

正解图 托 (2·一路)

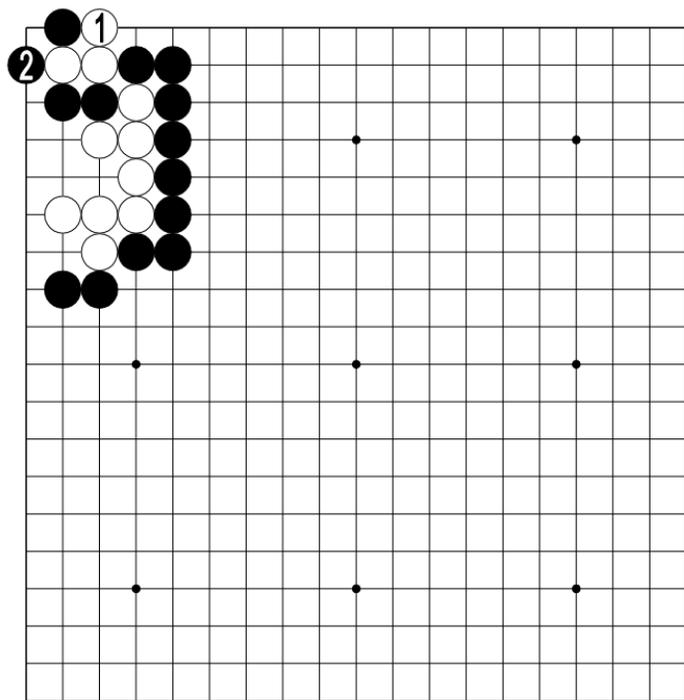
一般认为角上的急所是二·一路，这里二·一路的黑1是好手。



1图

1图（先手收官）

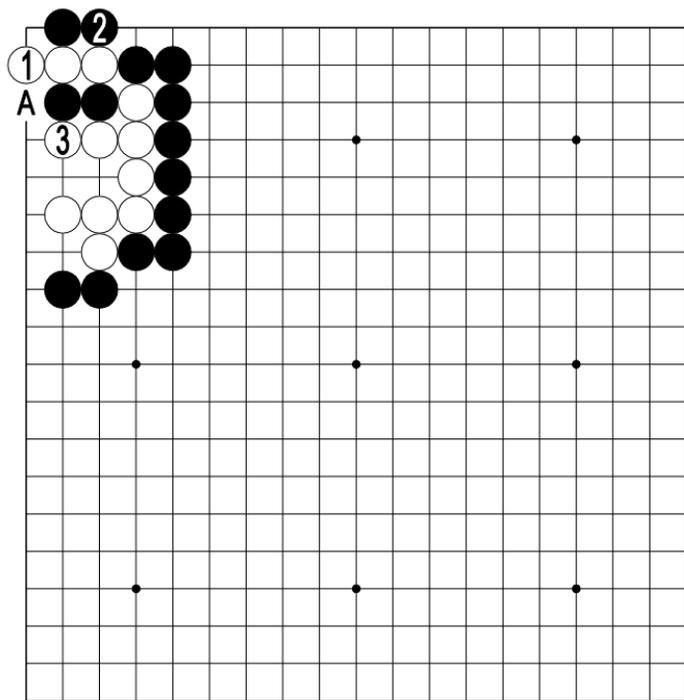
白不得不走2位让步。至黑3得以先手收官。



2图(劫)

对黑的夹,白走1位最有力,
这是生死劫。

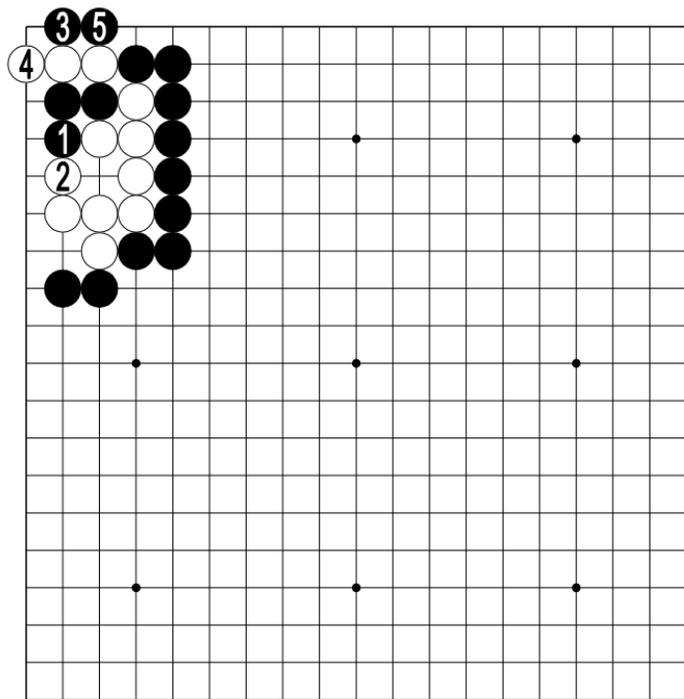
2图



3图（无意义）

对黑的夹白1立不利，而白1若在A位则很有利。

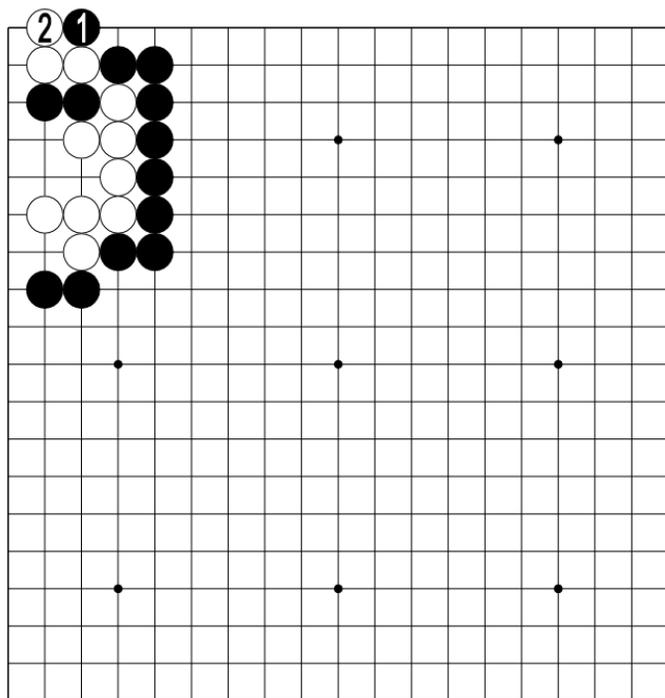
3图



4图（失败，后手）

黑走1位是恶手。就是说下边黑3以至黑5后，如图所示。黑就退为后手。

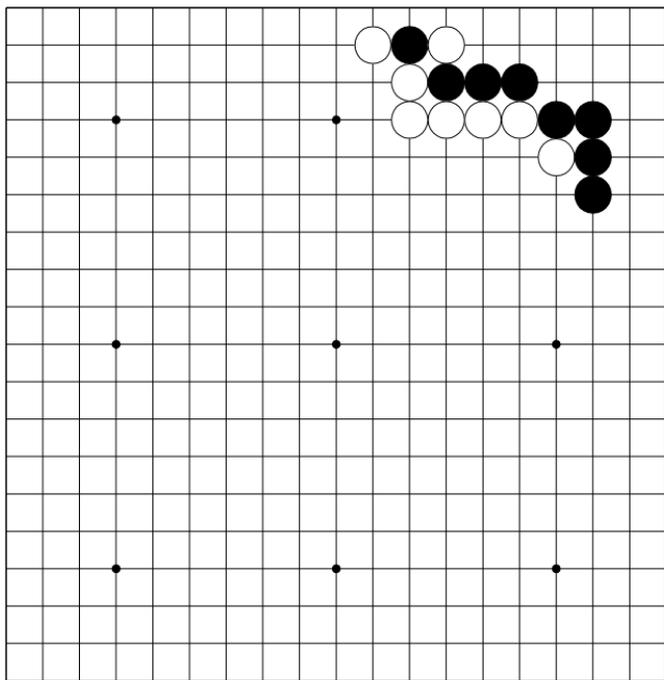
4图



5图

5图（帮忙）

黑1扳是恶手。由于白2是好手，使白地增加3目。

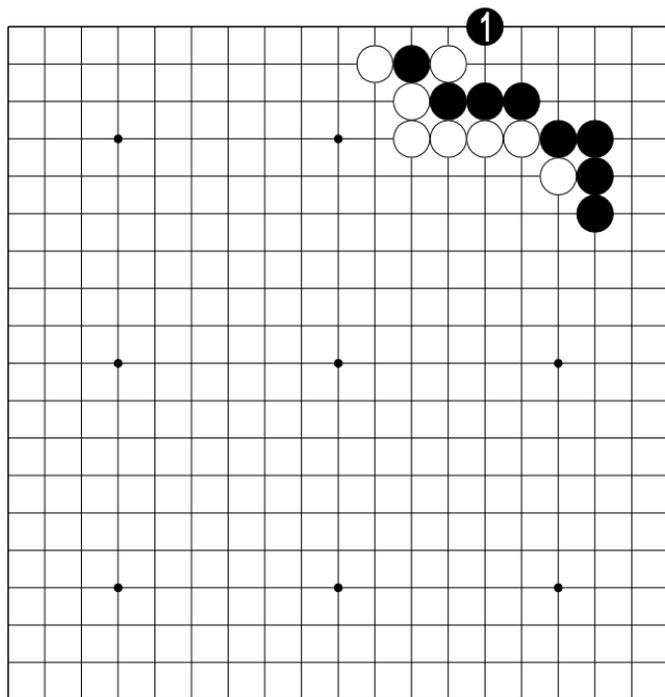


第 21 题

第 21 题 一着

黑先 中级

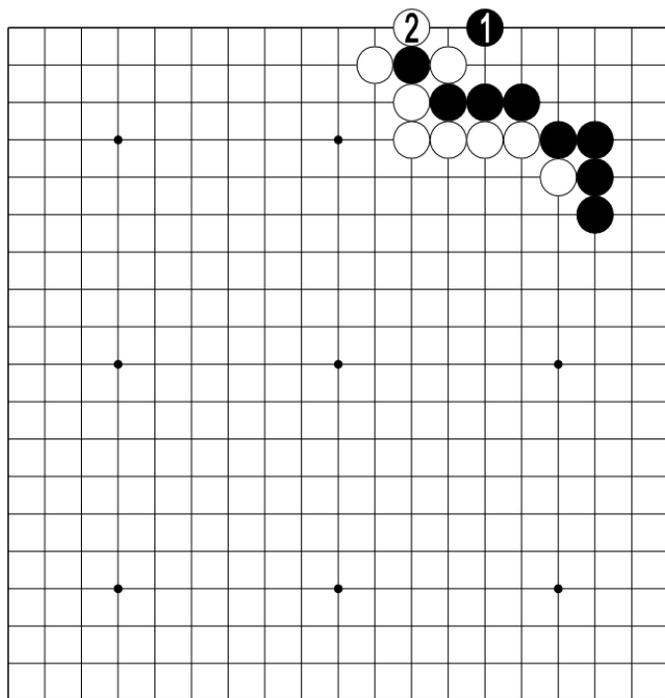
黑一子被断吃，此时如何收官才正确呢？如果脱先则被分断勒吃，所以很想走一步打吃。



正解图

正解图 跳

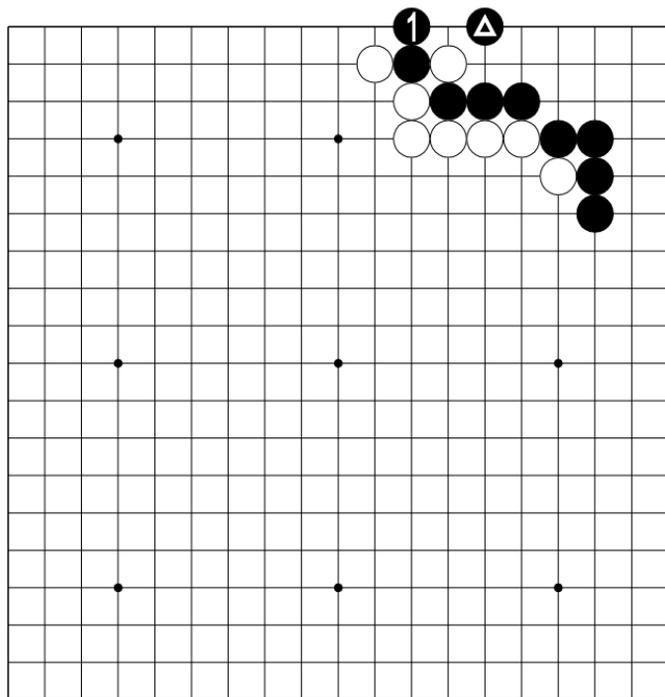
如打吃，黑 1 跳正确。防备白脱先。



1图（先手）

如白2提子，黑则由于对月的收官预先防守而满足。

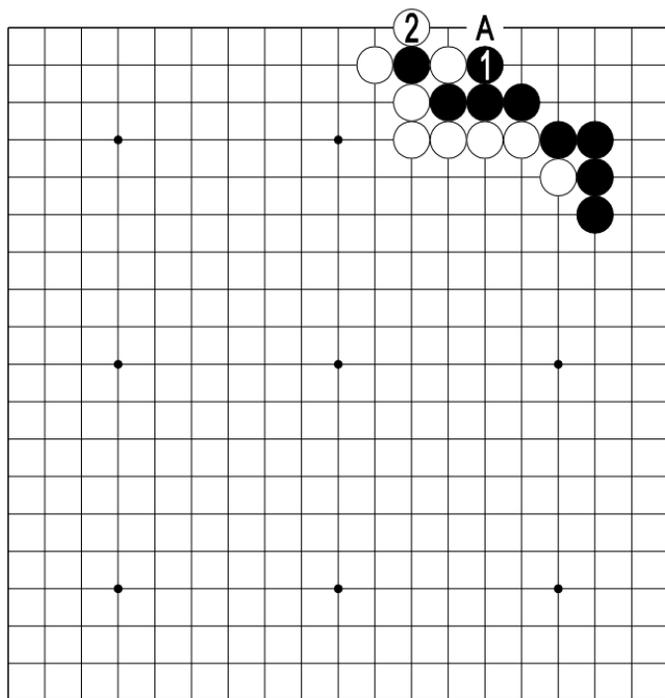
1图



2图（脱先）

白若脱先，黑1长很大。这是黑▲所起的作用。

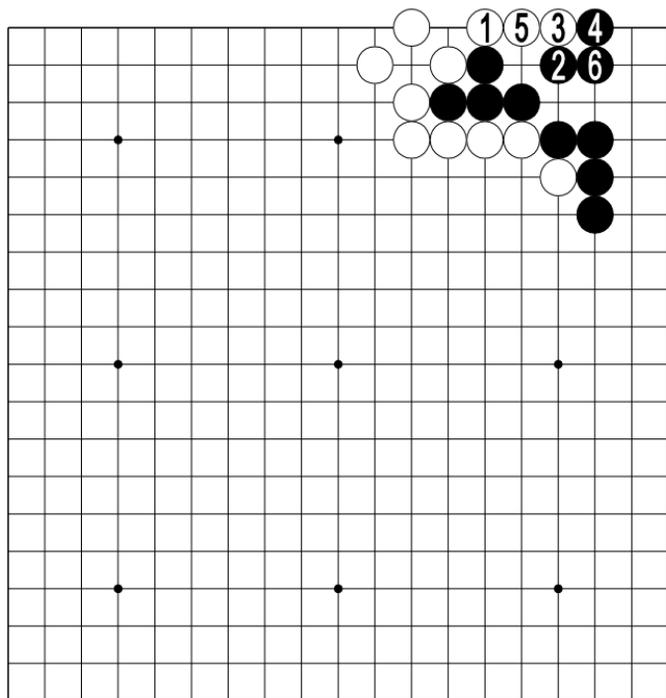
2图



3图（失败）

黑 1 打吃也许是常识性问题，但这在白 2 后白 A 留有扳的严厉官子的情况下。是不充分的，

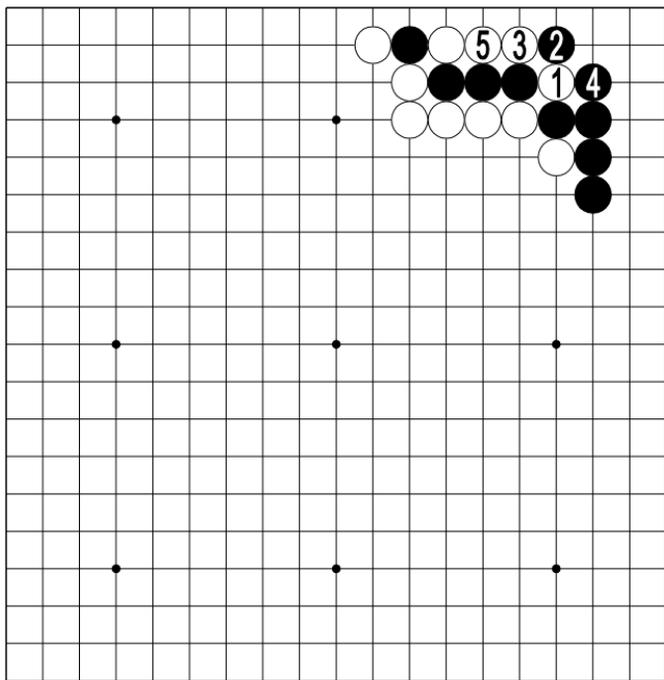
3图



4图（扳严厉）

即白1扳，至黑6粘是必然的顺序，所以使黑地大大缩减。

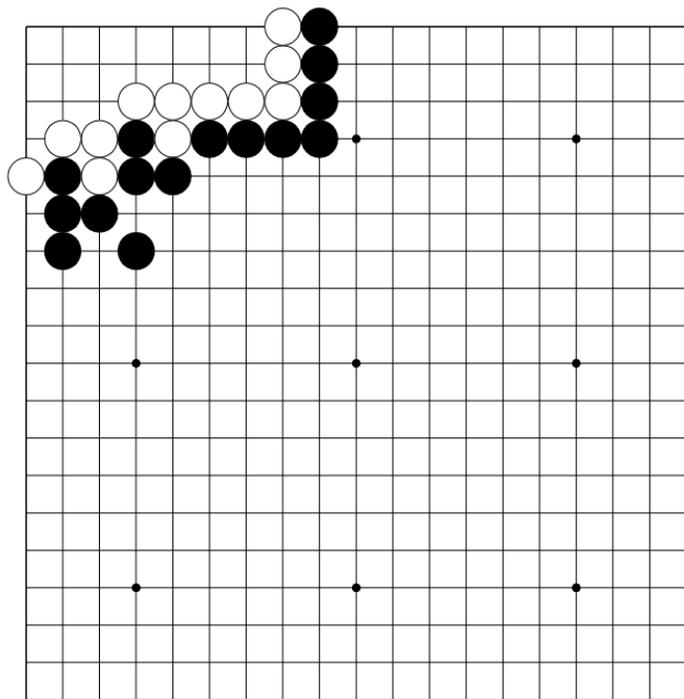
4图



5图（脱先）

黑若脱先。可以从白1断至3、5勒吃，官子很大。

5图

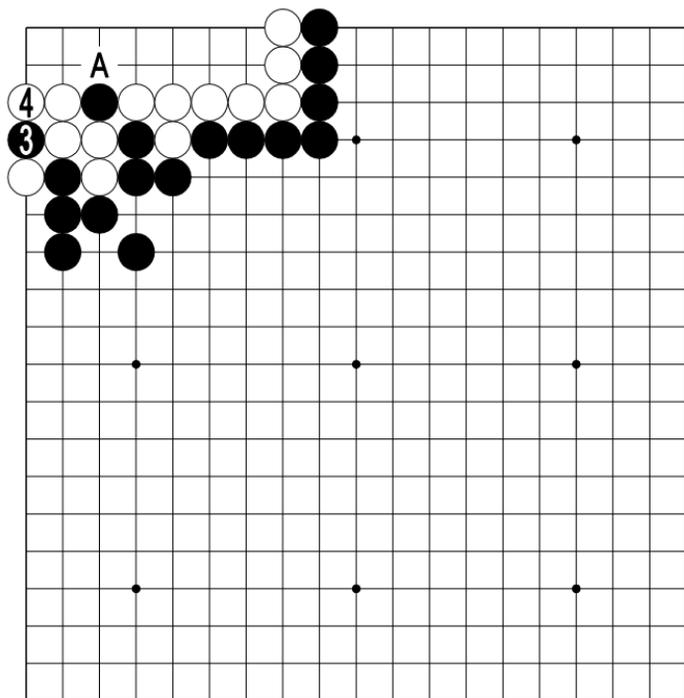


第 22 题

第 22 题 动脑筋

黑先 中级

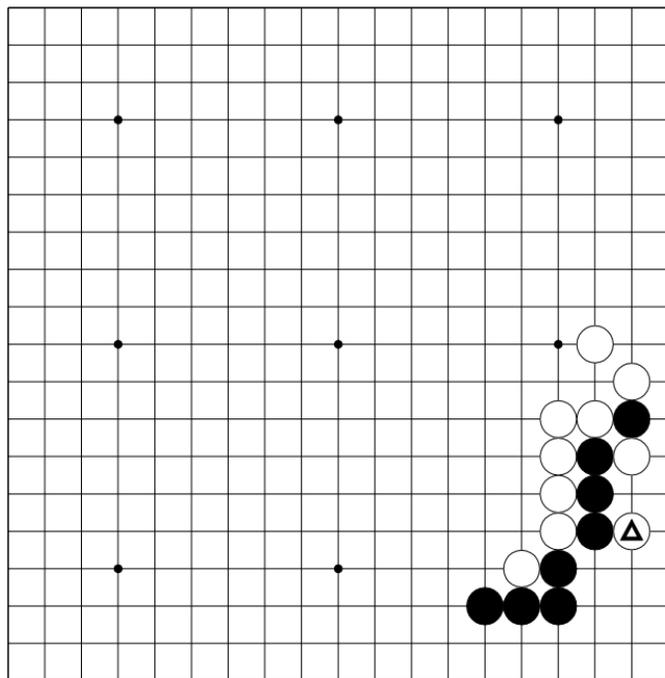
诸位是否熟悉对此种白地收官时的常用手段？要使白地哪怕是只缩减 1 目。需要想什么样的办法呢？



1图 (扑)

黑3扑也是重要的一手，因而白还必须走A位一手。

1图

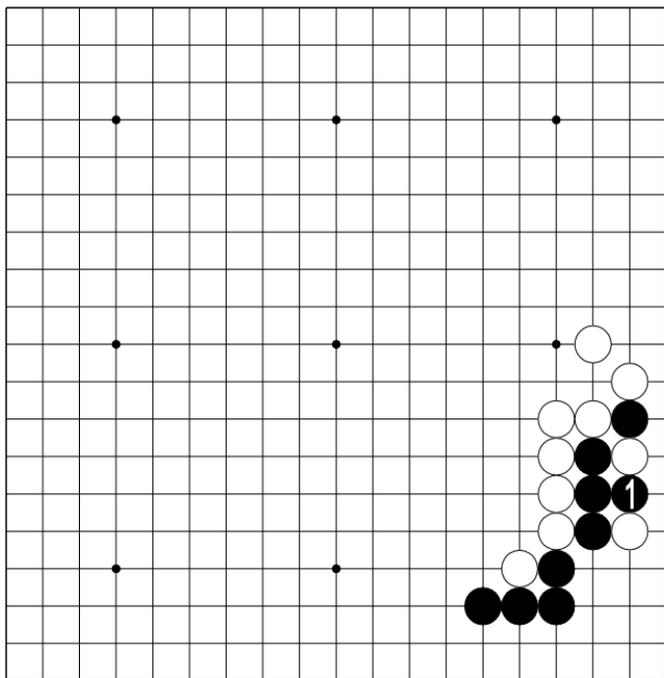


第 22 题

第 23 题 对攻

黑先 有段

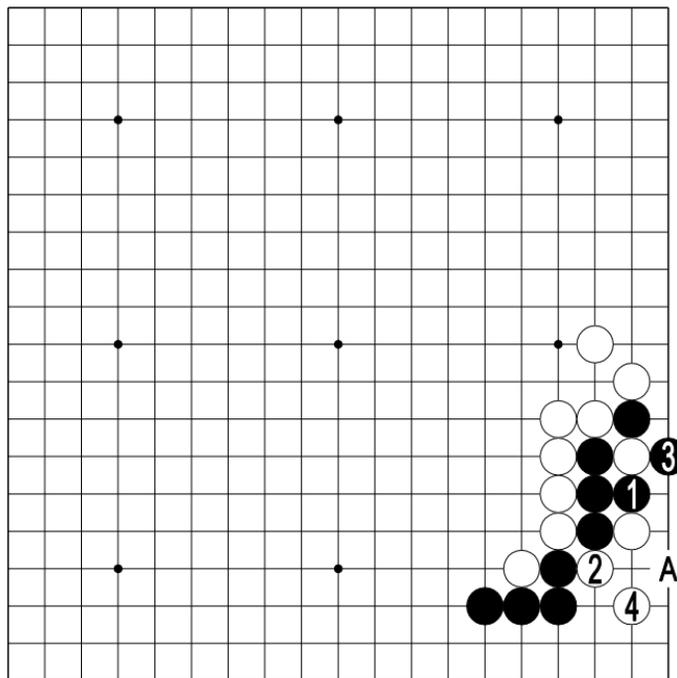
白在△位跳碰。与其说最有力，还不如说是轻率，如果是这样，黑将顽强抵抗，双方将如何对攻呢？



正解图

正解图 对攻

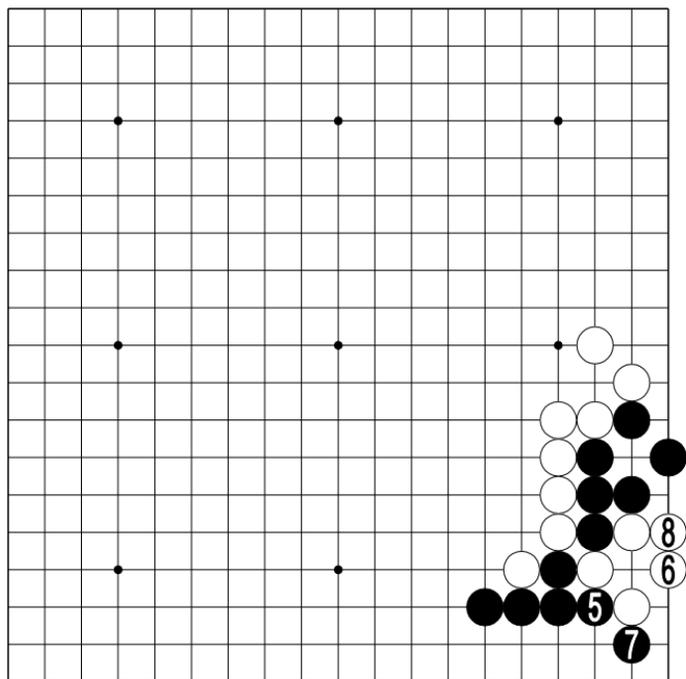
所以黑1抵抗一手，以后的作战将成为焦点。



1图

1图（虎）

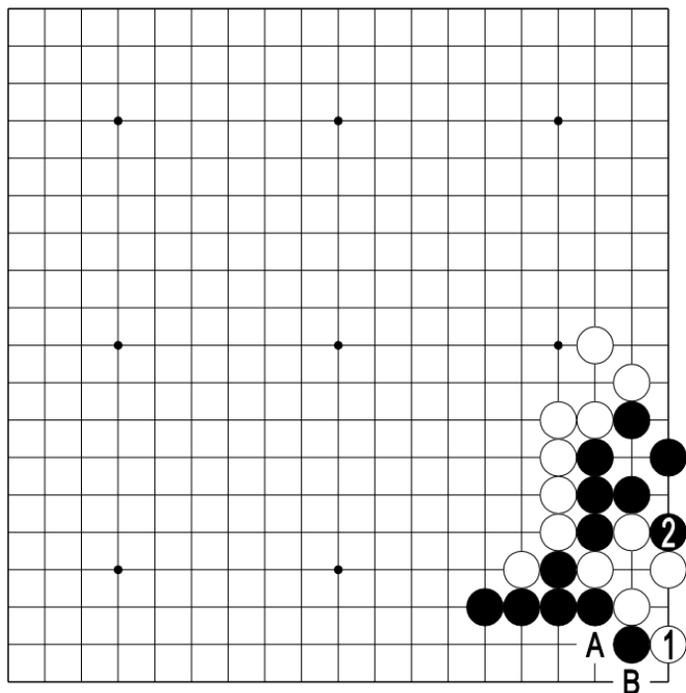
黑1打吃,是害怕白2对攻。
白4走A位也很好。



2图

2图（宽气劫）

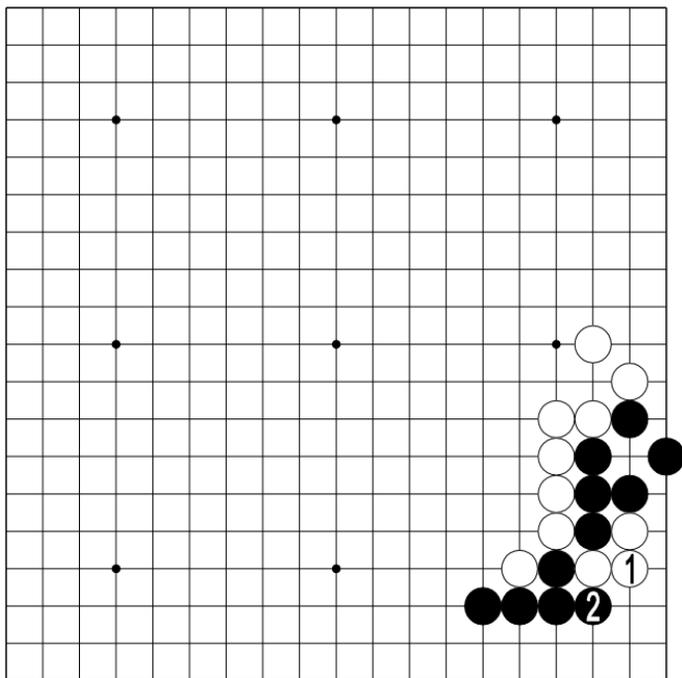
黑5时白6。进而对黑7白有8位抵抗的手段。但白于这是宽气劫，黑充分，若白8——



3图

3图（连环劫）

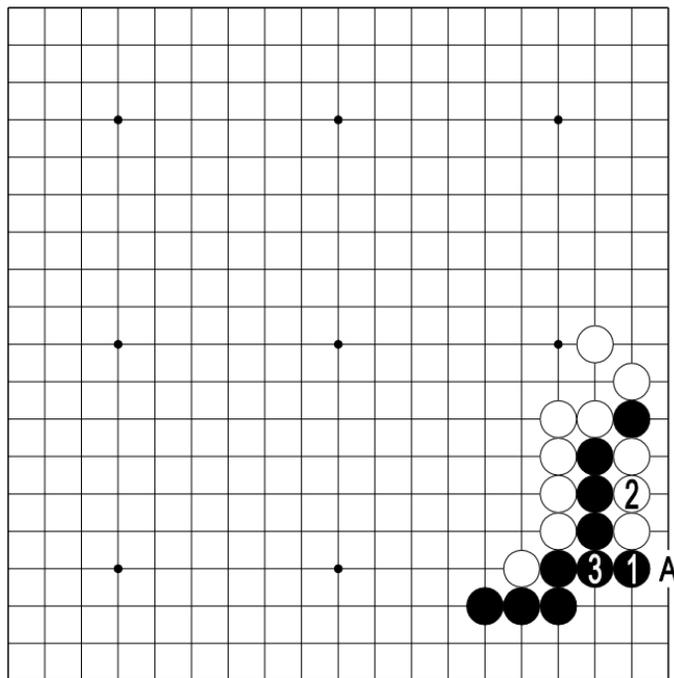
白1没有抵抗手段，若白A断黑B长，白全军覆没。



4图

4图（失败）

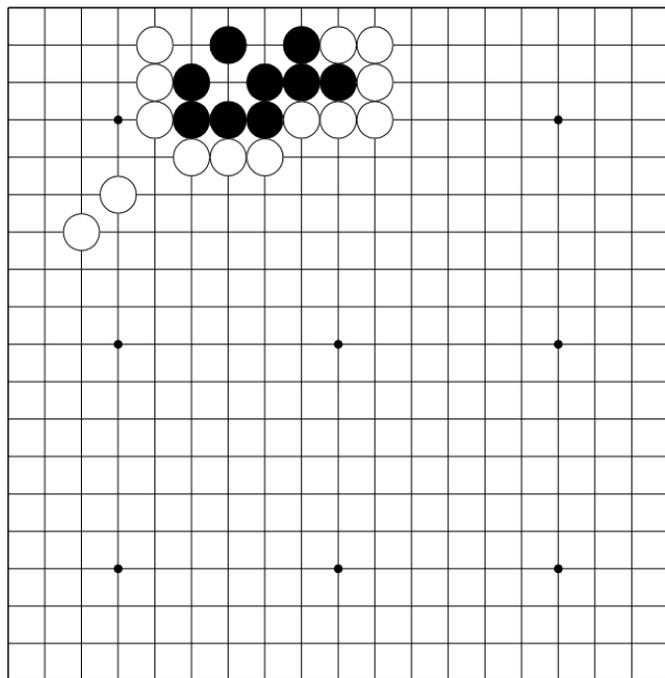
白1单粘失败，因而黑2后白无抵抗手段。



5图

5图（胆怯）

对白的跳碰黑1应，白2打吃至A位扳为先手得利。



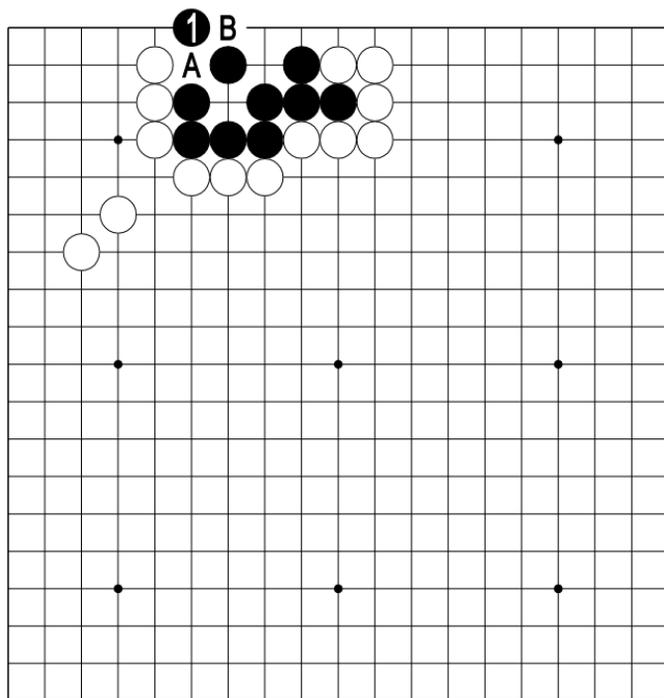
第 24 题

第 24 题 活棋方法

黑先 中级

黑必须做眼，然而，并非活棋就好，最要的是能想出哪怕是赢得 1 目的活棋方法。

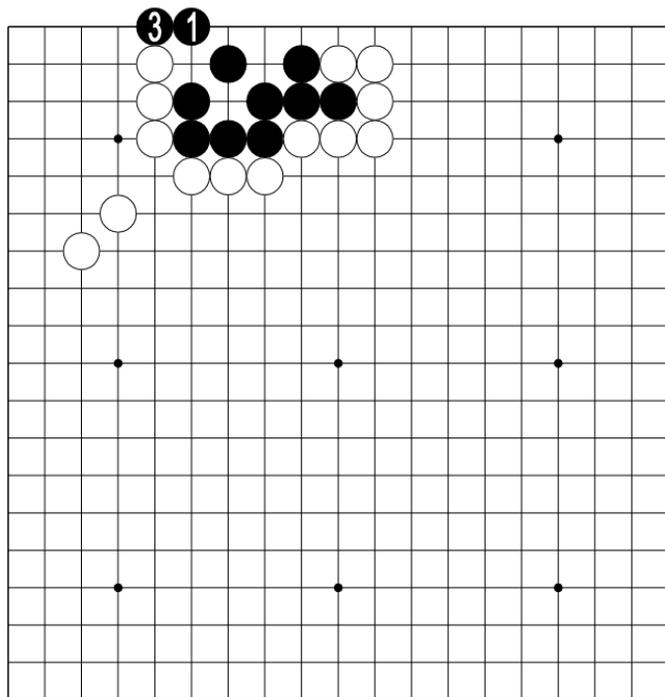
关键是什么？



正解图

正解图 尖

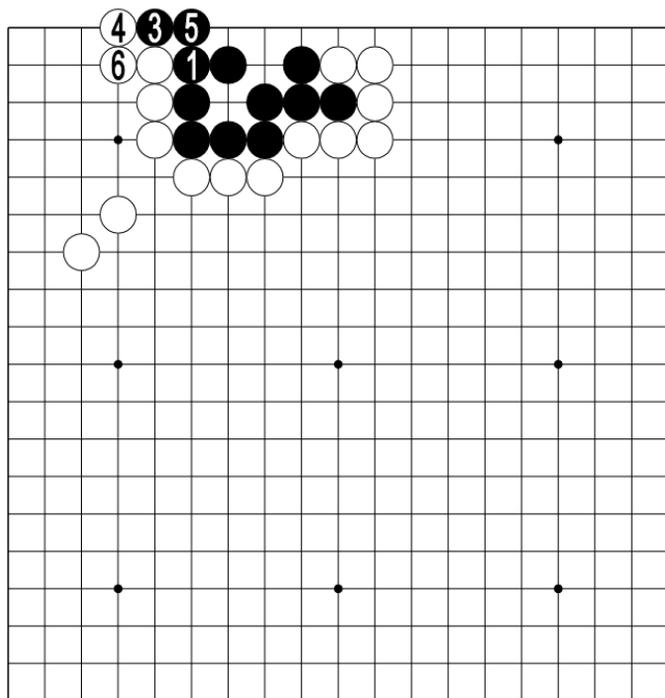
如果把对角上白地的收官考虑在内。黑1尖最好。白如A，黑则B。



1图（爬）

白如脱先不应,黑3爬很大。

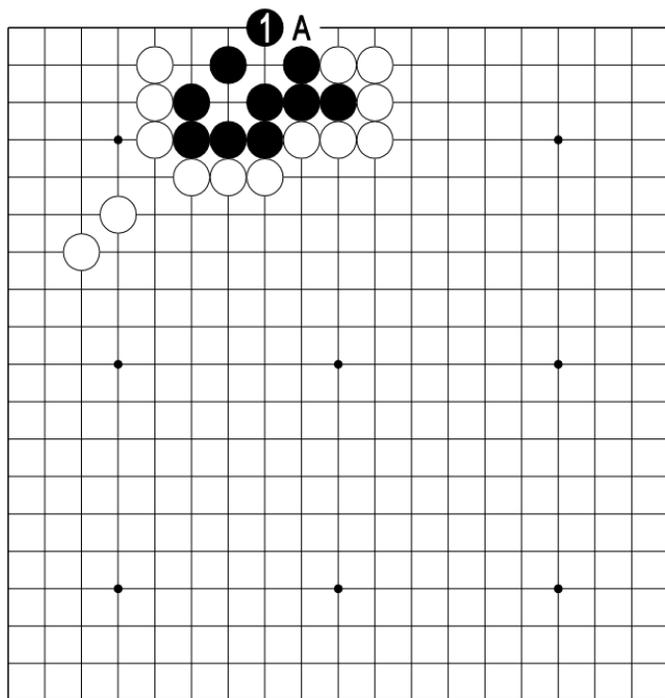
1图



2图 (不充分)

黑1做活平凡，3、5扳粘成为先手，但不如正解爬棋大。

2图



3图（最低）

黑1位，以及A的做活位路最低，这样一来几乎没有冲入的余地。

3图