

下一手

第三十册

小招技巧

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

对弈时只要精神稍一松弛，就会差之甚大，如顺序的巧拙、先后手的关系等即是明证，往往由于没有出现一举歼敌的痛快局面，就对这些视而不见。

本册的主题是小招技巧，这是颇有实际价值的手段，请注意掌握。

目 录

第 01 题 官子

第 02 题 二子

第 03 题 一箭双雕

第 04 题 联络

第 05 题 接不归

第 06 题 刺

第 07 题 切断

第 08 题 先手

第 09 题 腾挪

第 10 题 弃子

第 11 题 攻破

第 12 题 突破

第 13 题 得利

第 14 题 方向

第 15 题 味

第 16 题 形

第 17 题 弱点

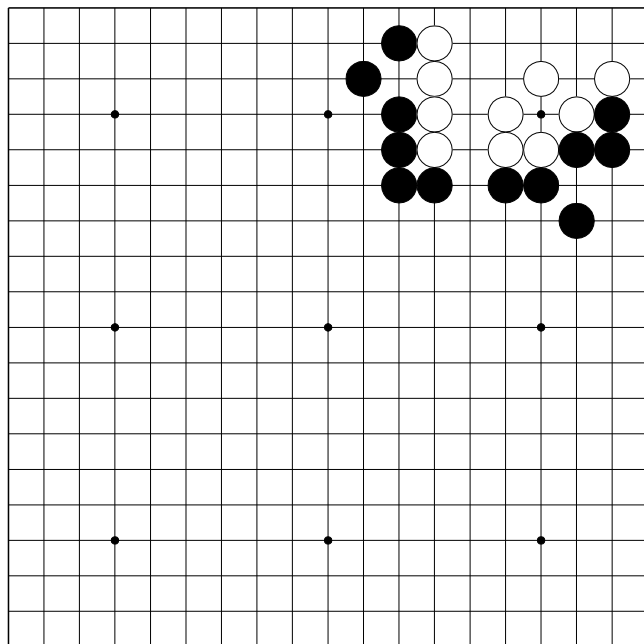
第 18 题 次序

第 19 题 眼形

第 20 题 急所

第 21 题 逼攻

第 22 题 对攻

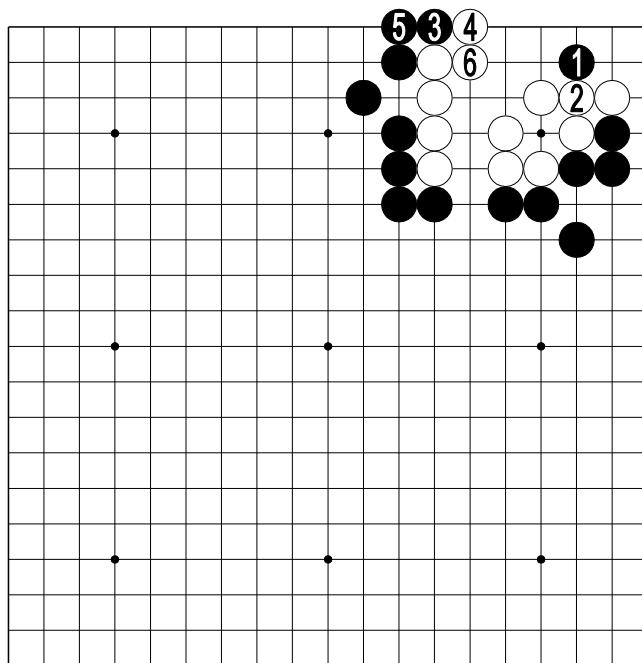


第1题

第1题 官子

黑先 中级

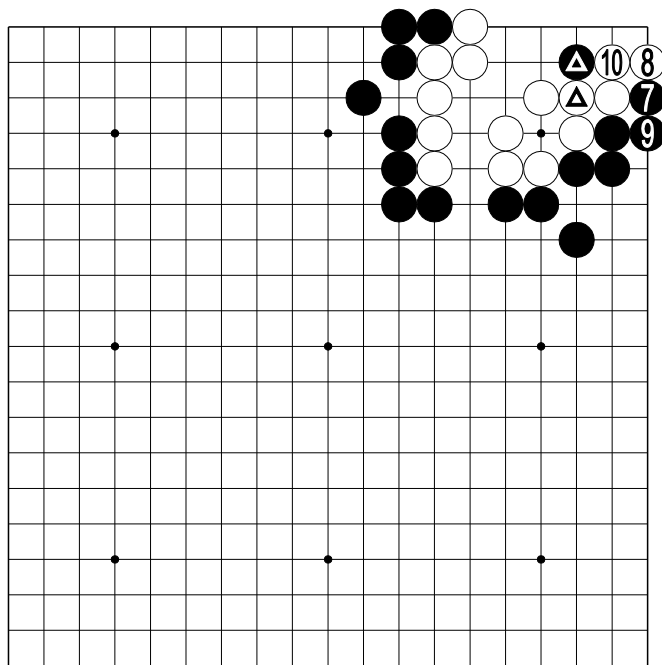
首先是官子的问题。
怎样收角上白棋的官子
呢？尽可能从两边先手扳粘。
扳之前要考虑一下。



1 图

1 图（次序）

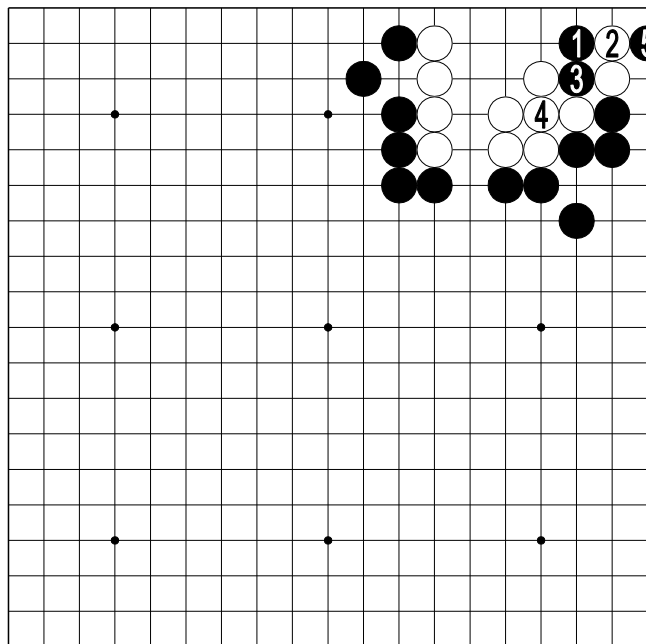
白会在 2 位接吧！然后黑 3、5 扳粘当然是先手。



2图（先手）

接着黑 7、9 也是先手。黑▲的打入，因与白△交换，并无损失。

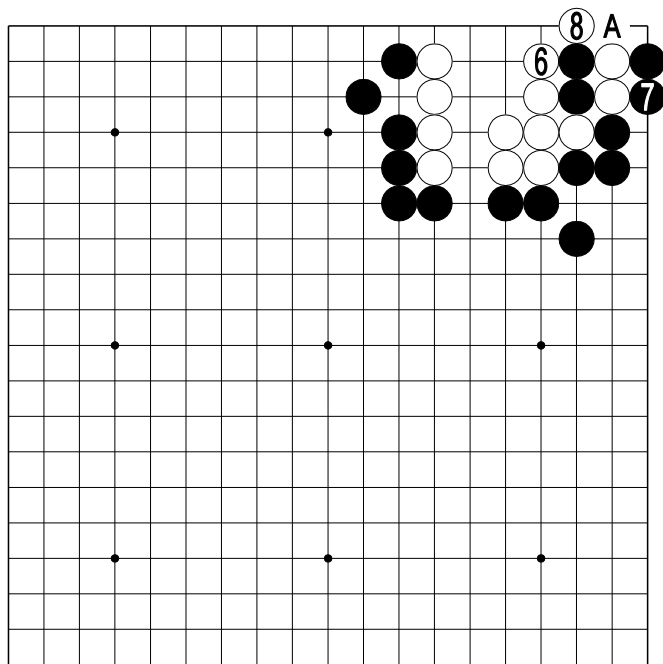
2图



3 图（手筋）

白如不接走 2 位，黑 3 断 5 托，这也是手筋。

3 图

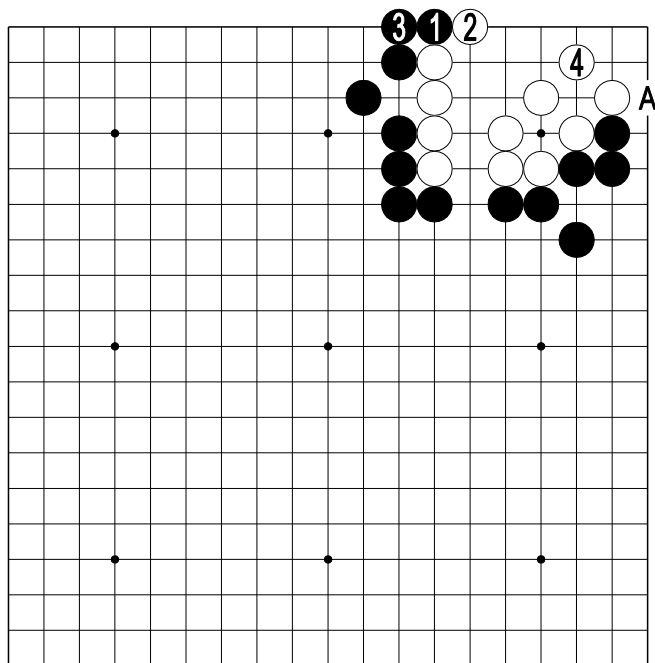


4 图

4 图（手筋）

继前图至白 8 是正常的应接，白的实地比较 2 图小。

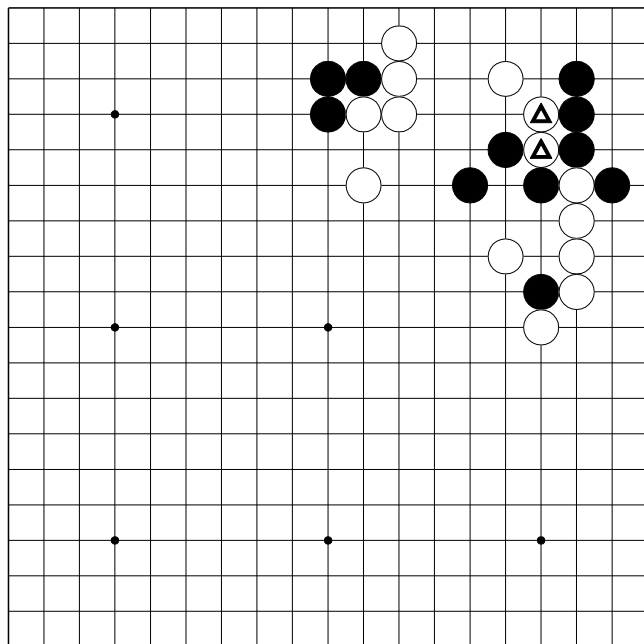
白 6 如走 7 位，白 A 成劫，黑将浅消白地。



5图

5图（一厢情愿）

黑1、3时，白走4位，黑A不能成为先手，即使黑A先走结果也同样。

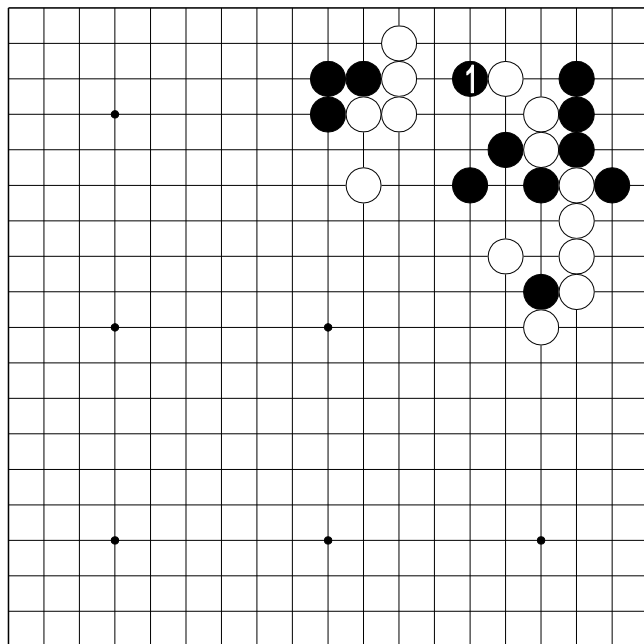


第2题

第2题 二子

黑先 中级

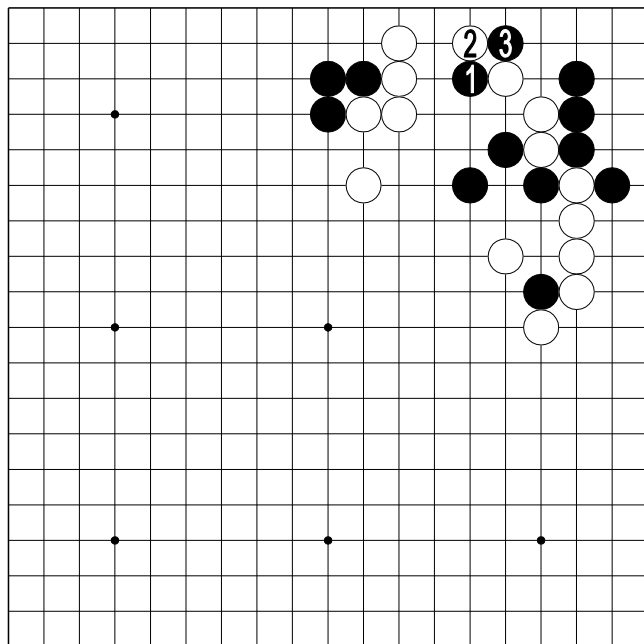
是否提取白△二子，苦乐迥然不同。不能直接打吃。中级棋手应记住这个手段。



正解图

正解图 碰断手筋

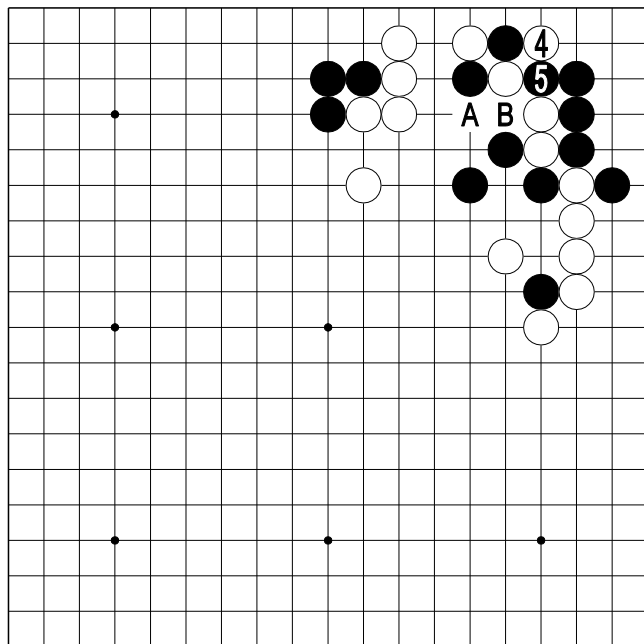
黑 1 碰，然后决定从哪边打吃白二子。



1图（手筋）

白2时，黑3断很好。黑1、3一气呵成，是一种手筋。

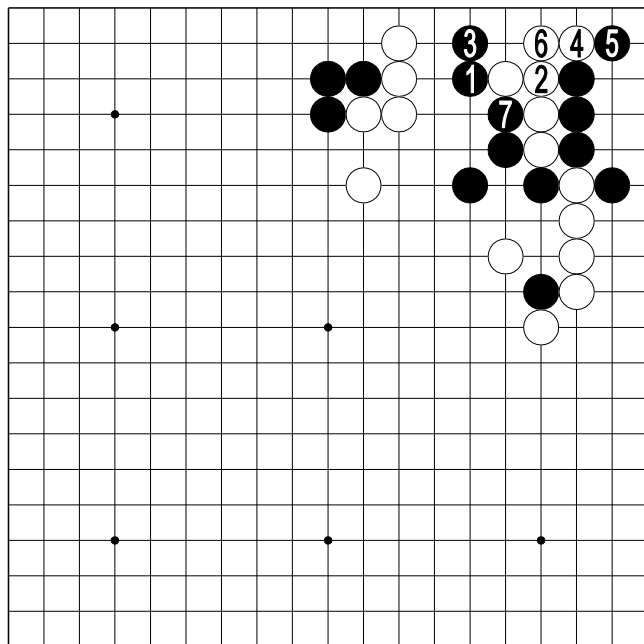
1图



2 图

2 图（提掉）

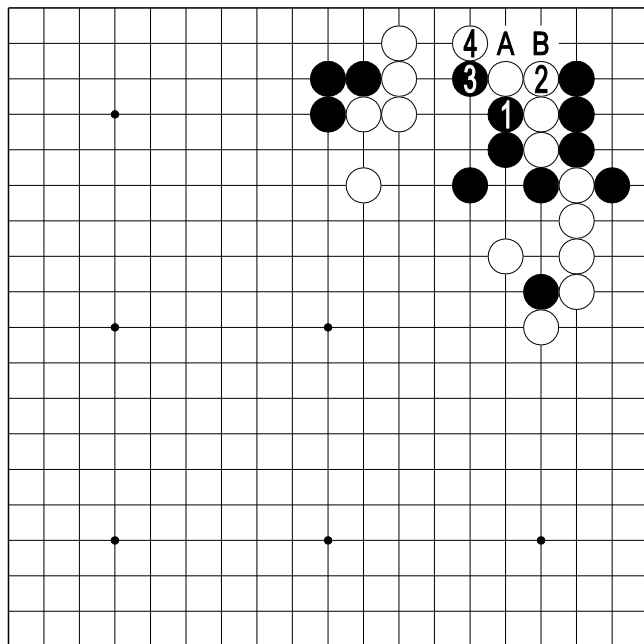
白二子已经没救了，白如 4，黑 5，白不能粘。白 4 如走 A 位，黑则走 B 位打吃。



3图

3图（整理）

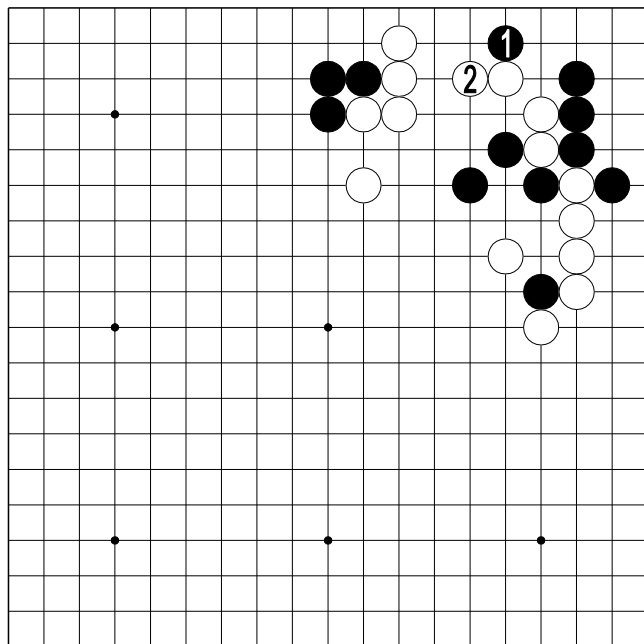
白2顽抗。黑3时白4，黑整理了棋形，全部把白提掉。



4 图

4 图（俗手）

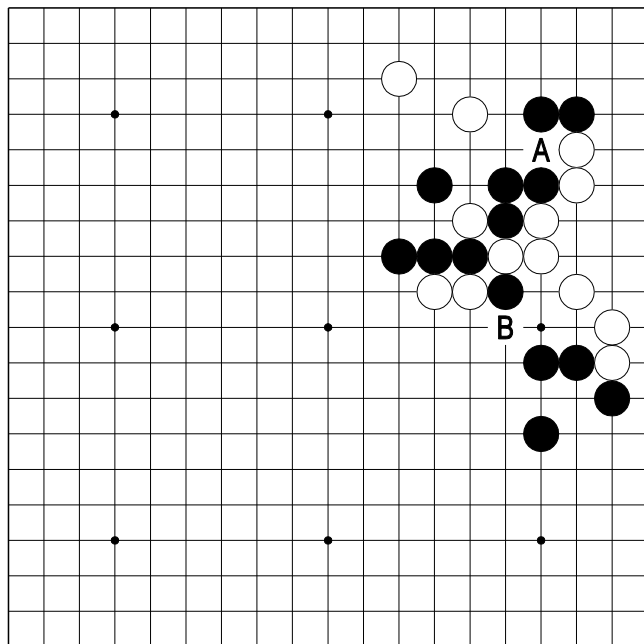
黑 1 打吃定形，失败。黑 3 时，白 4 联络，然后黑 a 即使断，白 b 时被吃住，也就到此为止了。



5图

5图（手法错误）

方向不应该错。此时黑1后，
白2可以长。

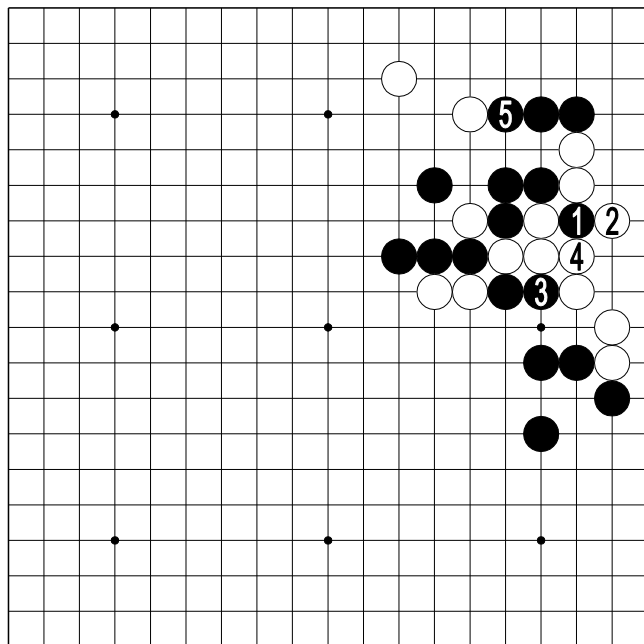


第3题

第3题 一箭双雕

黑先 上级

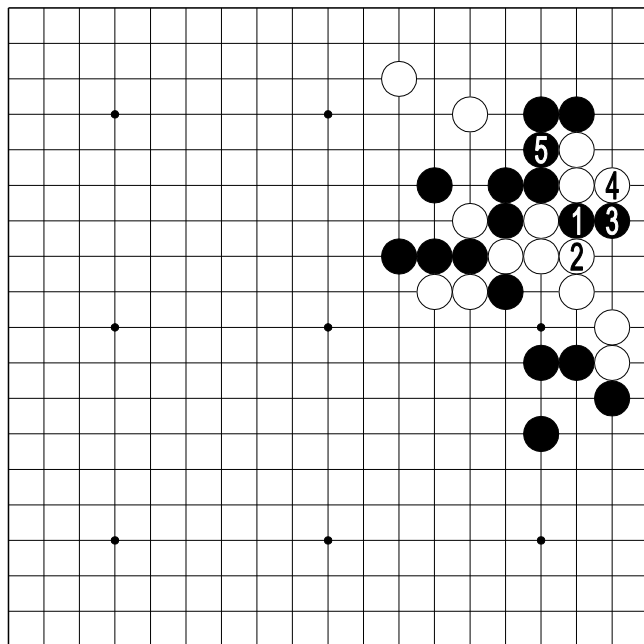
角上白 A 冲断，中腹白 B 打吃。黑两方面都得防守，这是一箭双雕的行棋技巧。



1 图

1 图（成功）

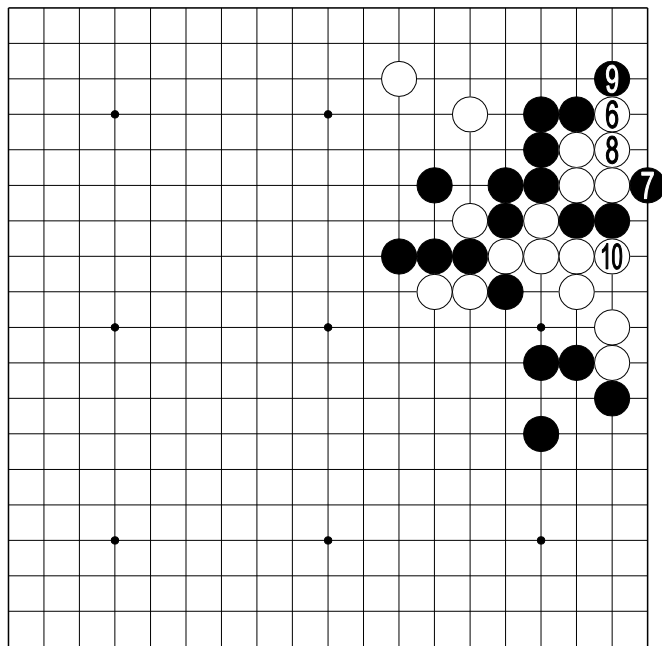
白 2 打吃，很自然。但黑 3、5 可以两面接应，成功。



2 图

2 图（变化）

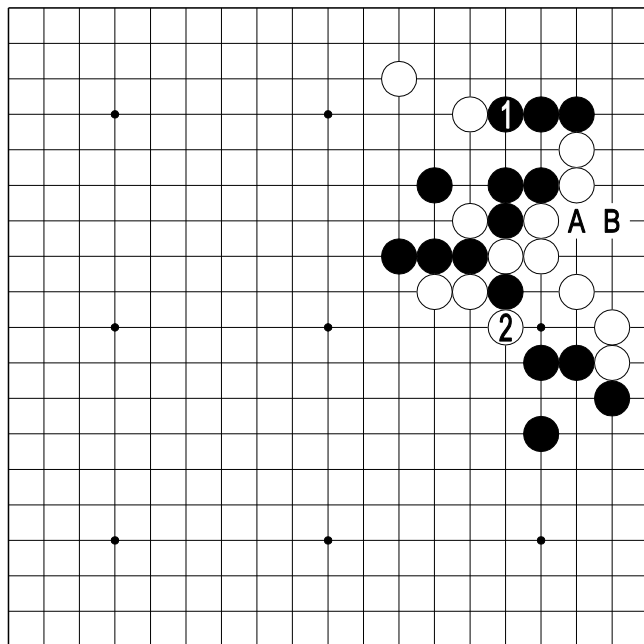
白 2 应也在预料之中。此时黑 3、5 先在角上定形，如能提三子，则战果赫赫。



3 图

3 图（舍子）

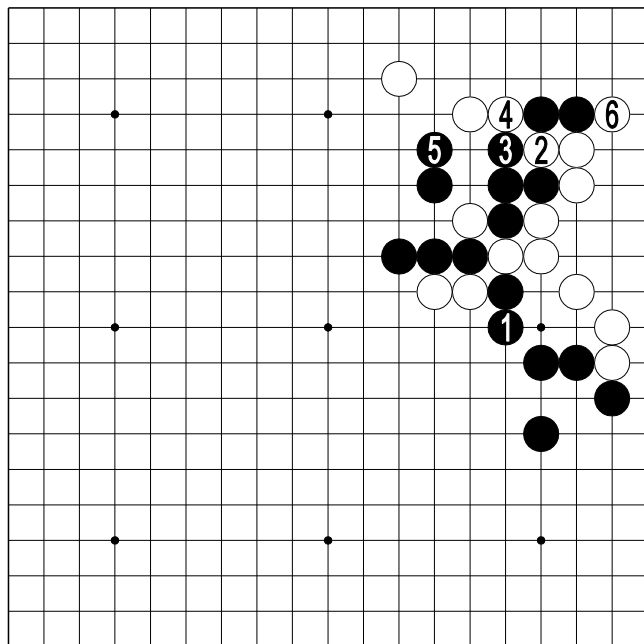
白一直走至 10 位，实出无奈。黑走 11 位，结果同 1 图大致相同。



4 图（单方面）

如黑 1 双, 白即走 2 位打吃, 然后黑即走 A 位断, 白走 B 位也平安无事。

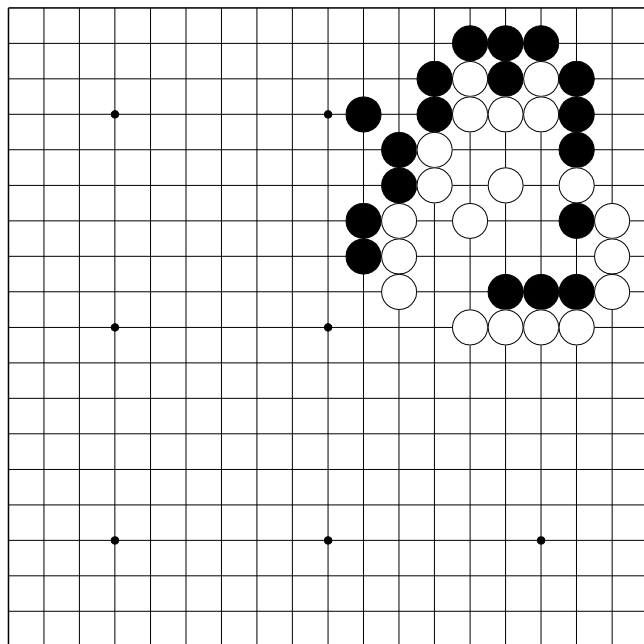
4 图



5图

5图（见合）

黑1如守，白2、4断，十分严厉。后到白6扳，使黑在角上的腾挪极其费力。

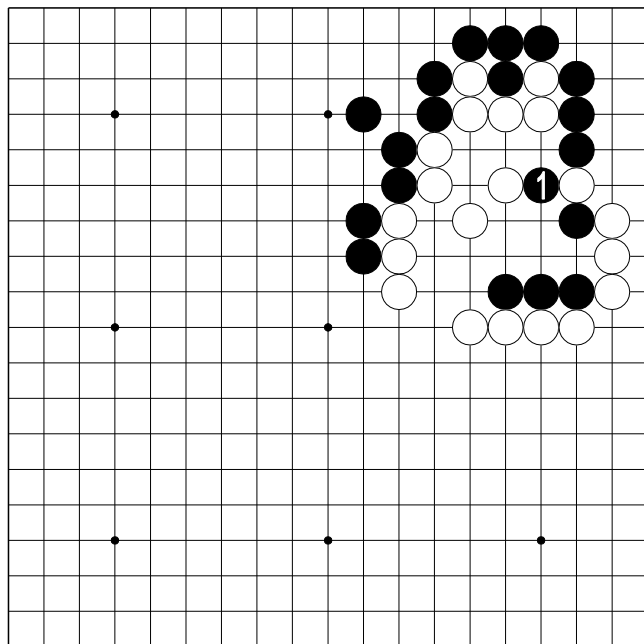


第4题

第4题 联络

黑先 中级

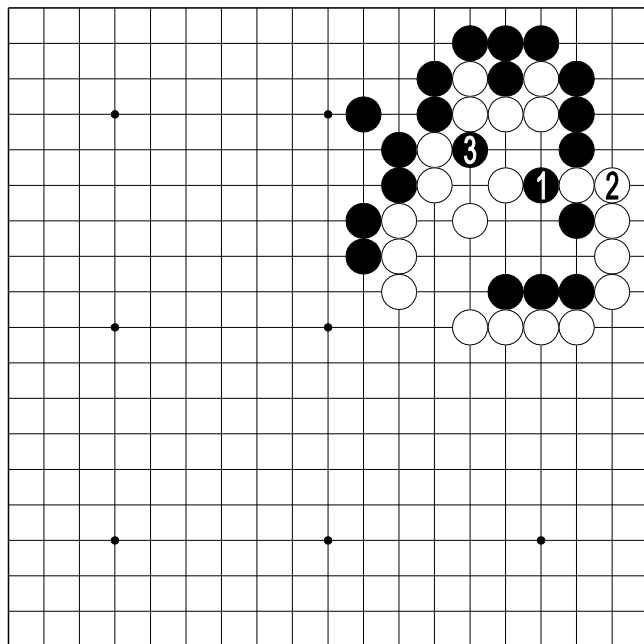
如果说右边的四子可以联络上是否可信呢？黑3这一手是动了脑筋的，是创造性的飞跃。



正解图

正解图 急所的断

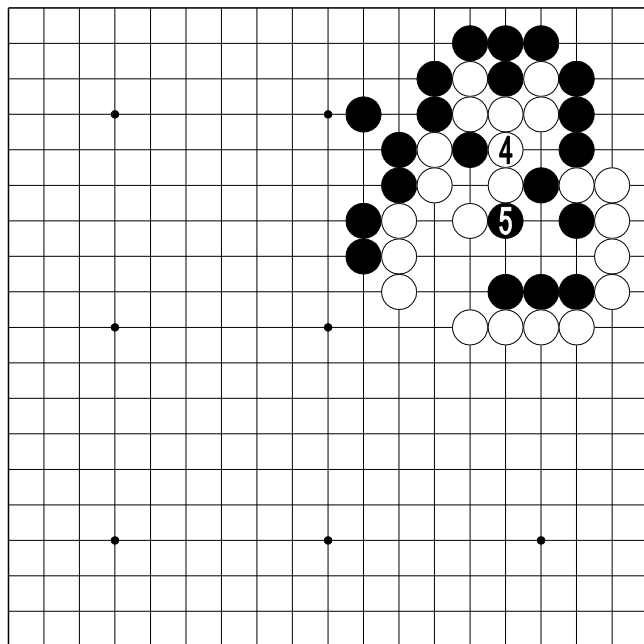
黑1打吃，这是谁都会想到的。



1 图

1 图（急所）

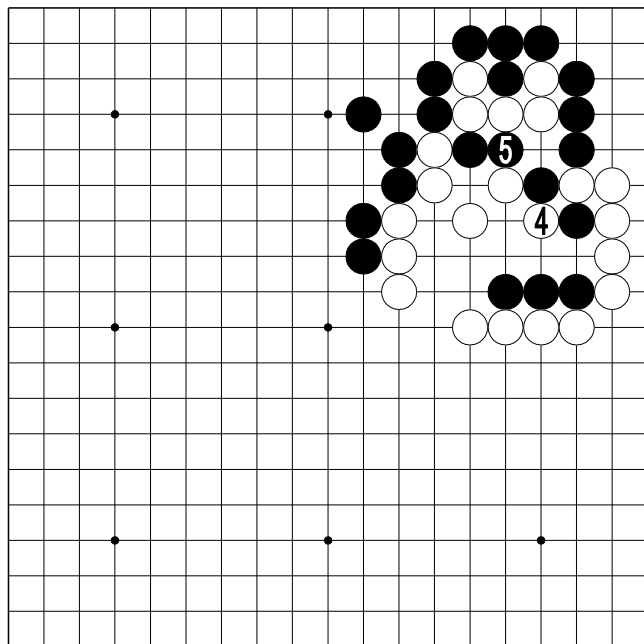
白 2 也只此一手。这里黑 3 断入是妙手，目的在于紧白的气。



2 图（联络）

接着，白 4 粘时，黑 5 打入，取得了联络。

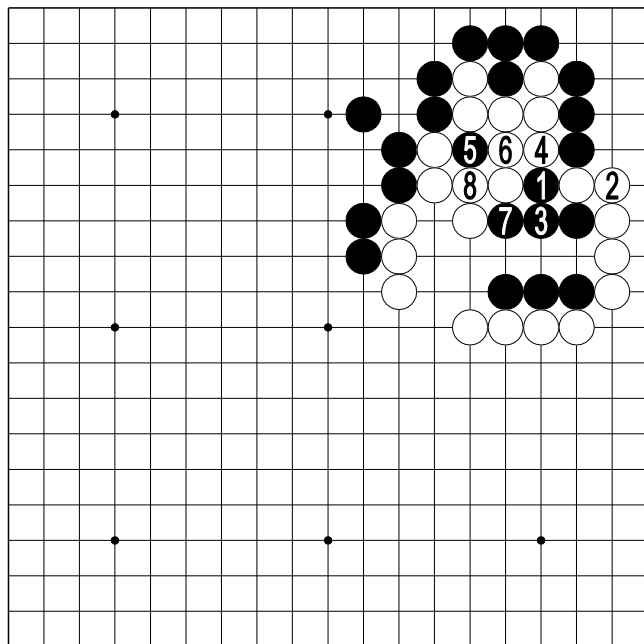
2 图



3 图

3 图（提掉）

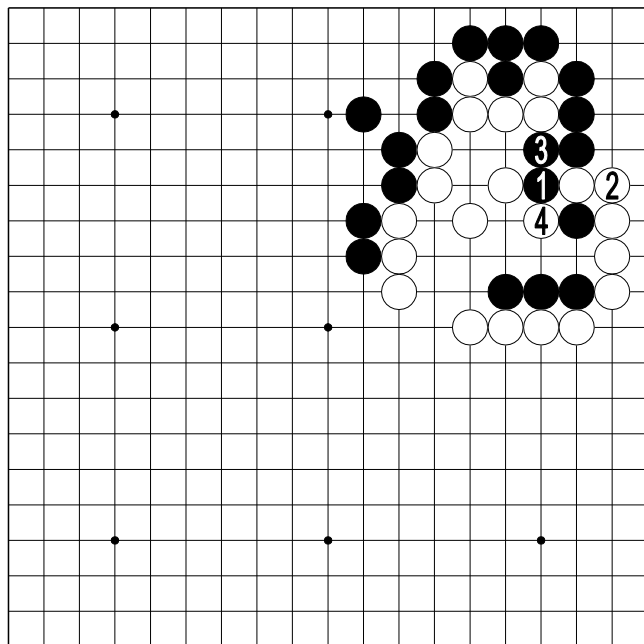
前图白 4 如走 1 位断，黑走 2 位，白五子被提，这是黑的又一目的。



4 图

4 图（迟缓）

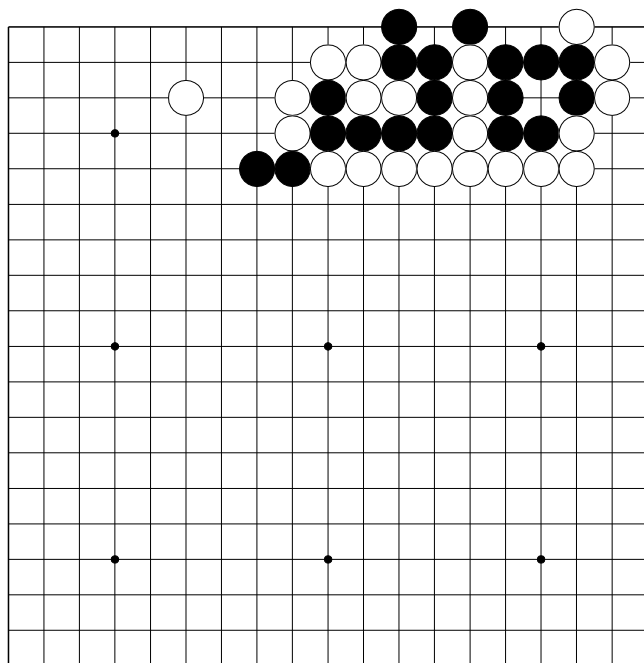
黑 3 粘，白 4 断，当然。然后黑 5 断为时已晚。



5图

5图（单纯）

黑3从这面接，白4断虽然定形，但无后续手段。

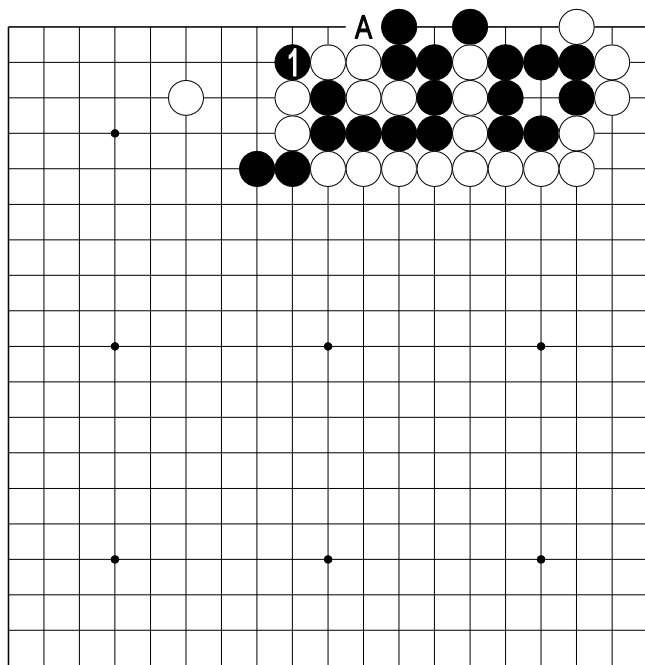


第5题

第5题 接不归

黑先 初级

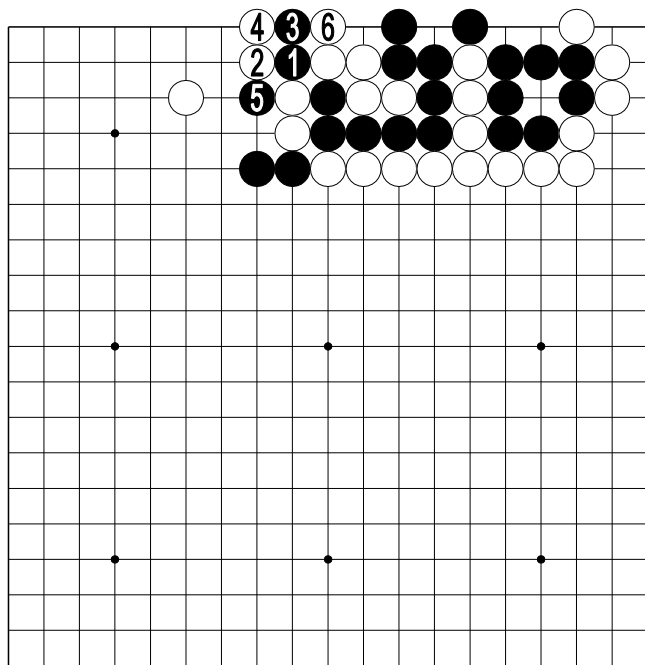
上面的黑棋是一个眼，然而接不归是当务之急，看似复杂，实际很简单，走棋时只要不使其接不归就可以。



正解图

正解图 断后勒吃

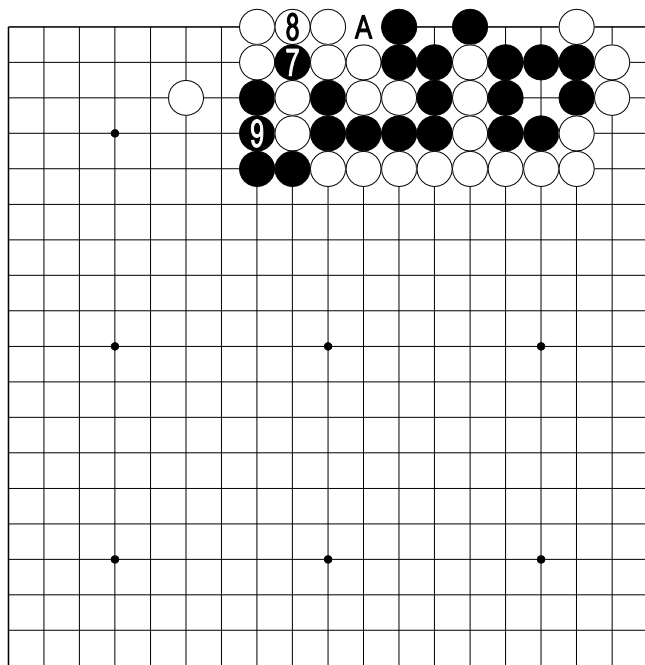
黑1断只此一手，如果采取其它走法，白就会走A位叫吃。



1 图

1 图（必然之着）

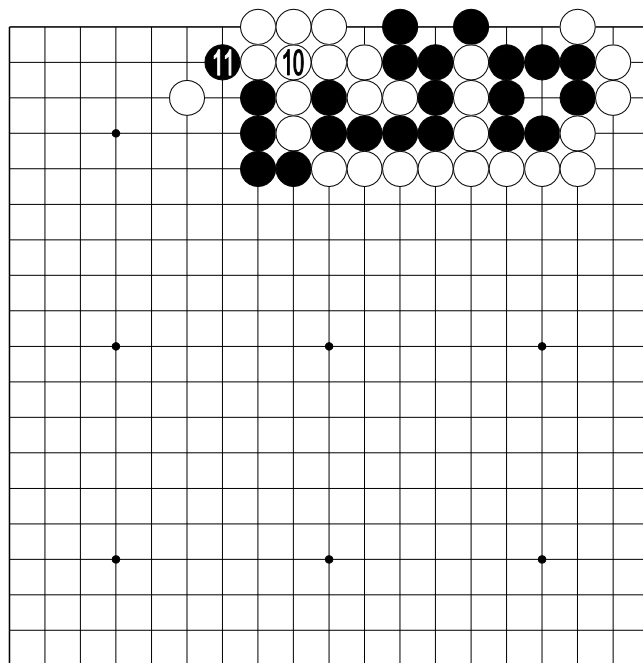
白 2 抱吃时，黑 3 二子被勒吃，白 6 后——



2 图（必然）

黑 7、9 是必然的顺序。行棋至此，白只有走 A 位，别无他策。

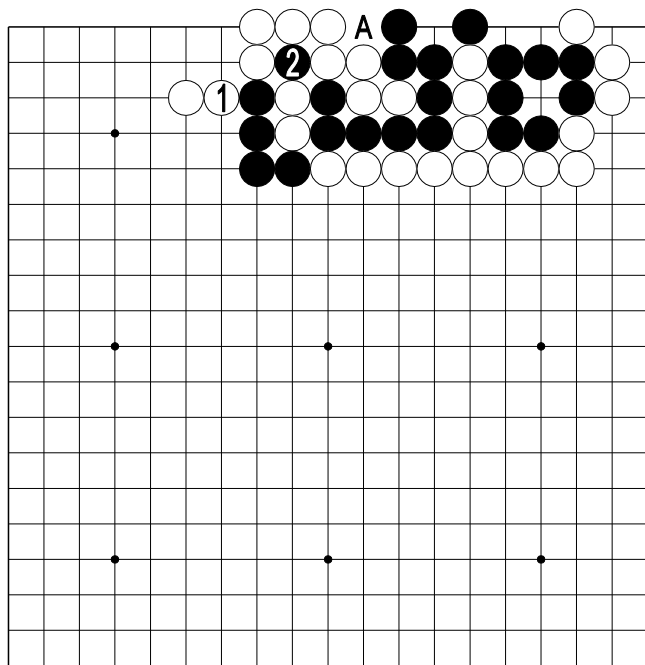
2 图



3 图（完成）

如白 10 粘，黑则 11，反之，
黑可提子。

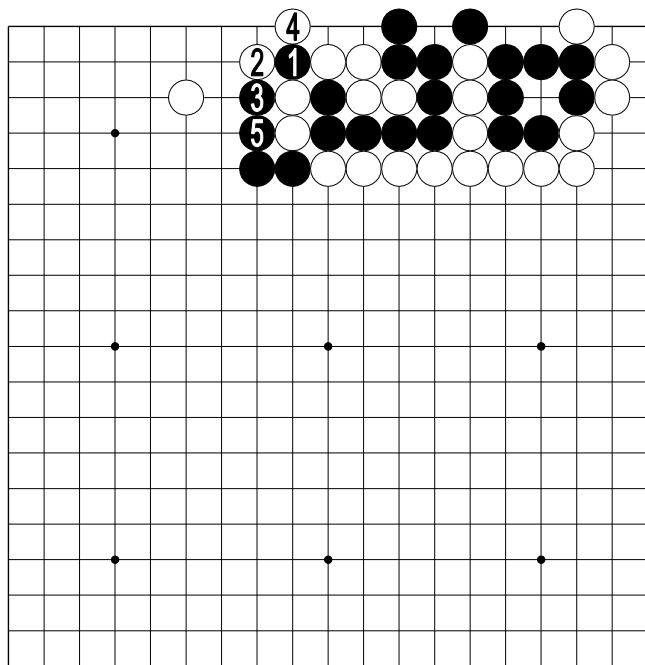
3 图



4 图

4 图（脱先）

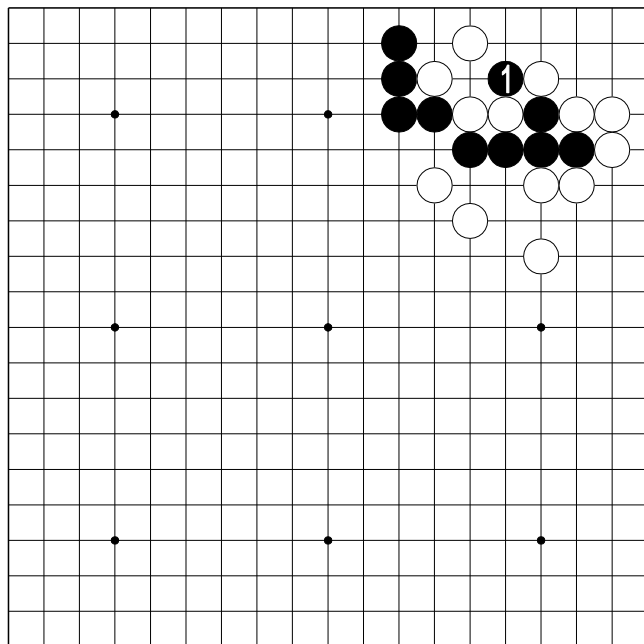
2 图之后，白走 1 位后确实会有变化，但因黑 2 同中腹联络上。就不怕白走 A 位了。



5 图（失败）

白 2 时，如从黑 3 勒吃，则失败。被白 6 粘，黑没有手段。

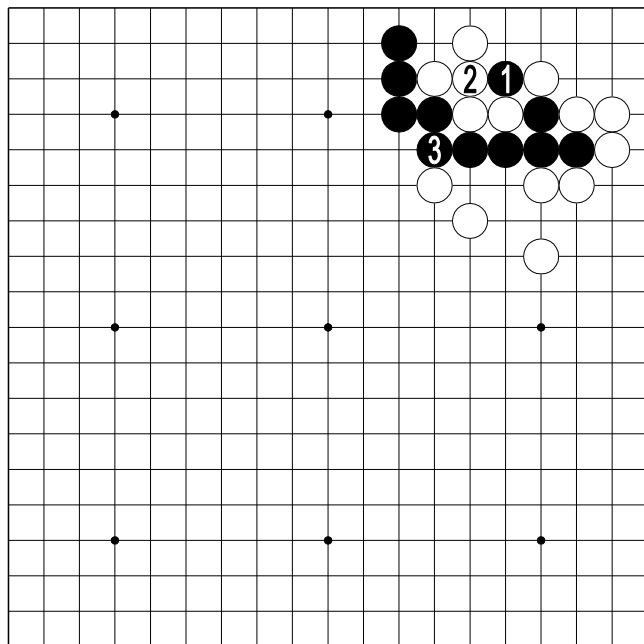
5 图
⑥-①



正解图

正解图 断之后

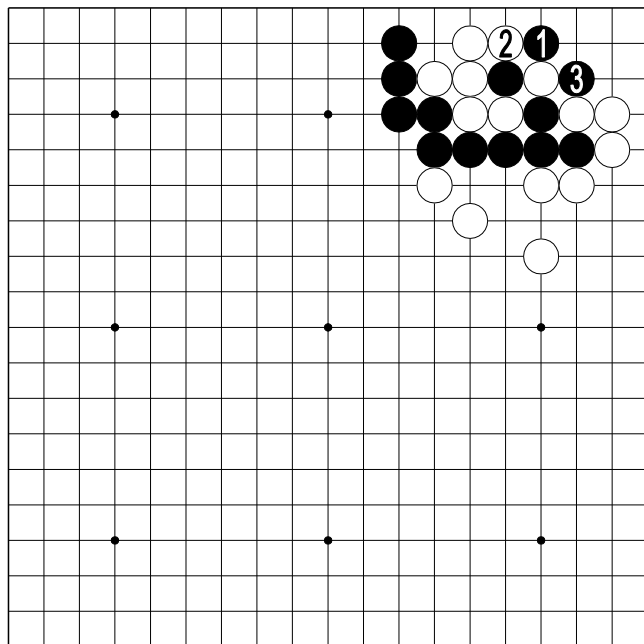
黑 1 断是正着。刺后现在正巧是好机会。



1 图

1 图（得利）

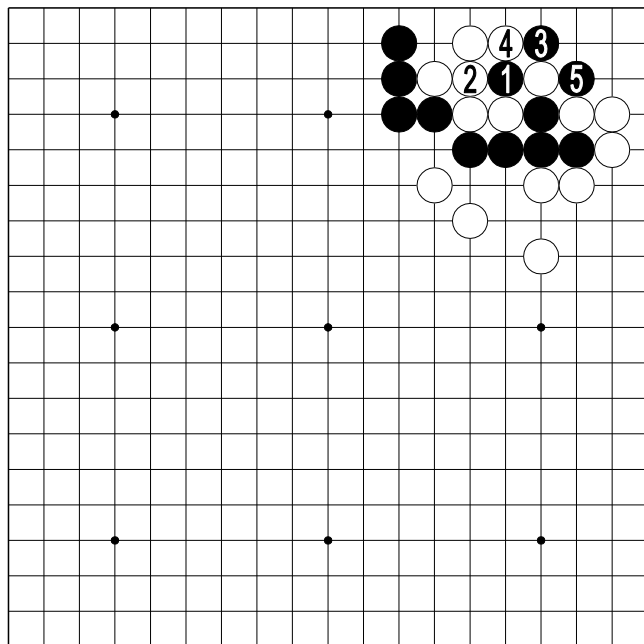
白 2 绝对, 所以黑 3 马上粘,
请不要嫌麻烦。



2图

2图（寻劫）

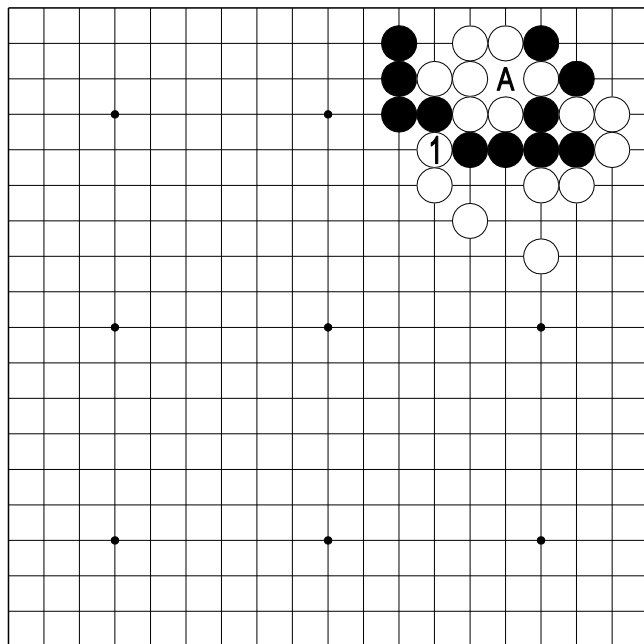
形同前图，白如置之不理，黑 1、3 则可寻劫，这使白感到很讨厌。



4 图

4 图（过分）

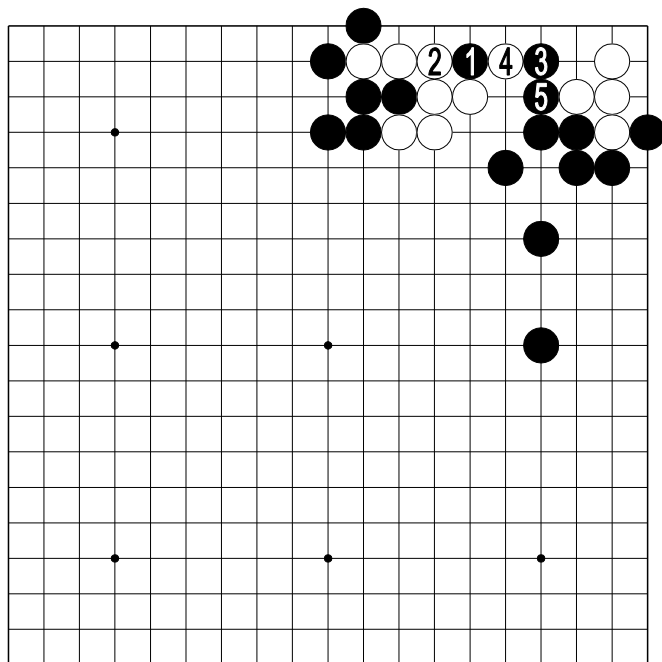
既然看出了手筋，黑就应该从 1 图黑 3 开始走下去。



5图

5图（可怕）

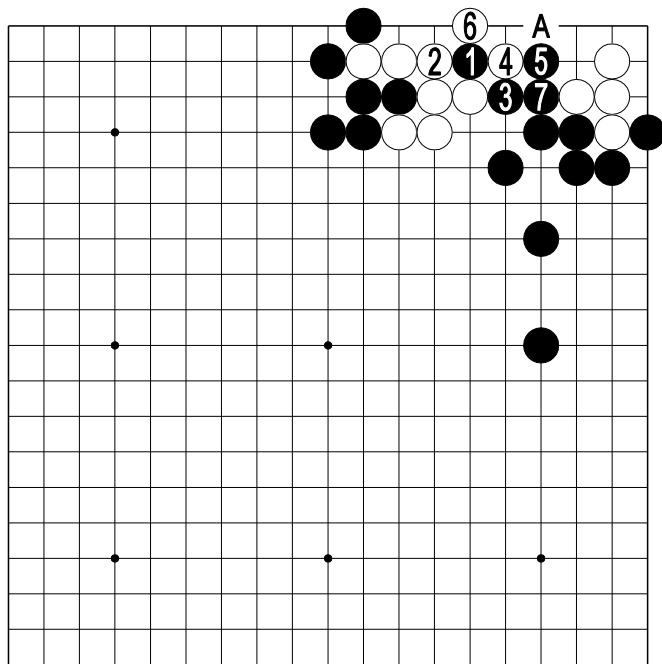
继前图白1断，黑A劫，对黑来说也是相当重的负担。也有人选择白不打劫，而在B点粘的走法。



2图

2图（切断）

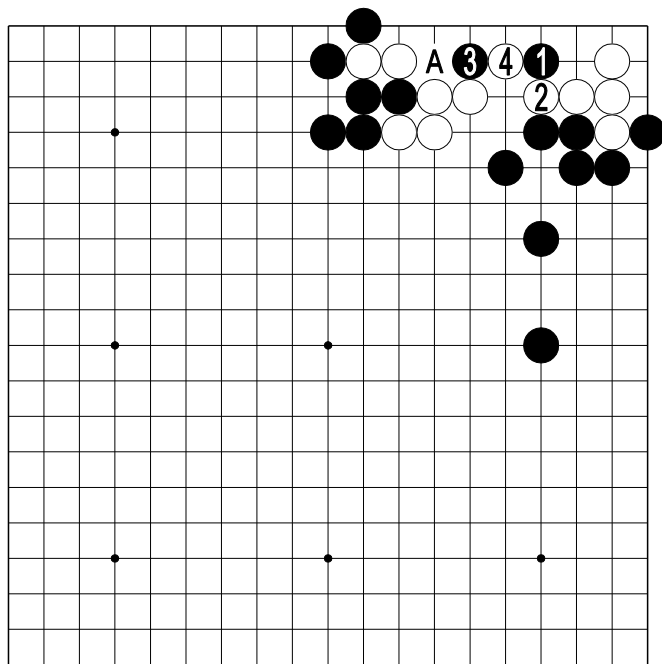
白2粘顽抗时，黑3跳是手筋、走至黑5 白角被提。



3 图

3 图（黑损）

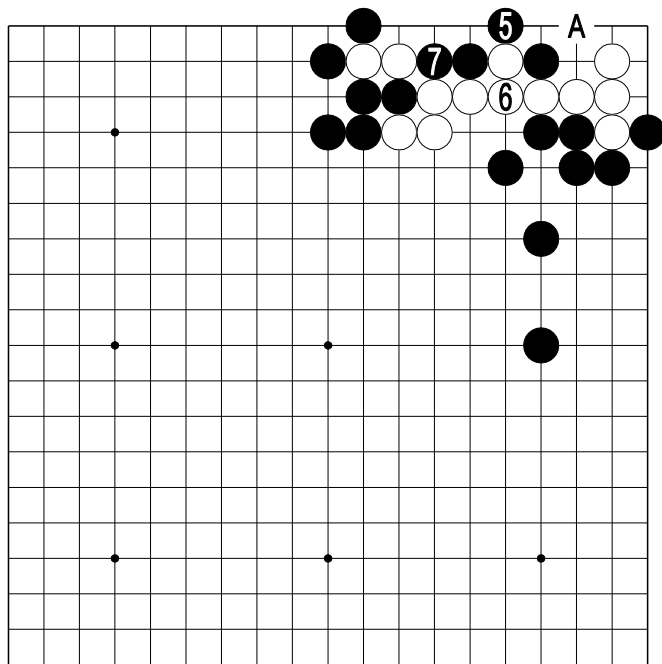
黑 3 即使断，目数也要有所减少，至黑 7 结果几乎相同，下边留有白 A 的劫材。



4 图

4 图（手法错误）

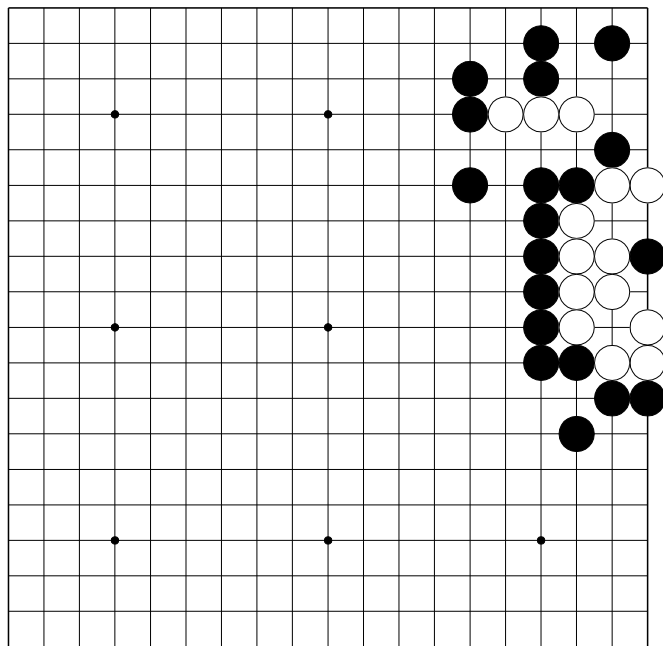
从黑 1 点走，手法错误，黑 3 时白走 A 位，黑无后续手段。
注：解说似有错误。



5 图（后手）

继前图，黑 5、7 虽然提子，但不能成为先手，只要这样一走，角上白 A 以下就活棋了。

5 图



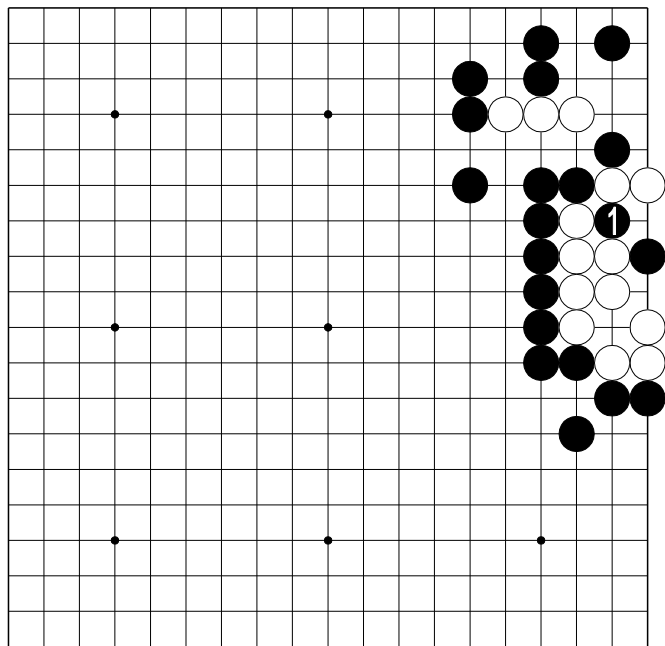
第8题

第8题 先手

黑先 上级

首先考虑一下就这样的图形能否提掉白三子，如果不想置之不理该怎么走呢？

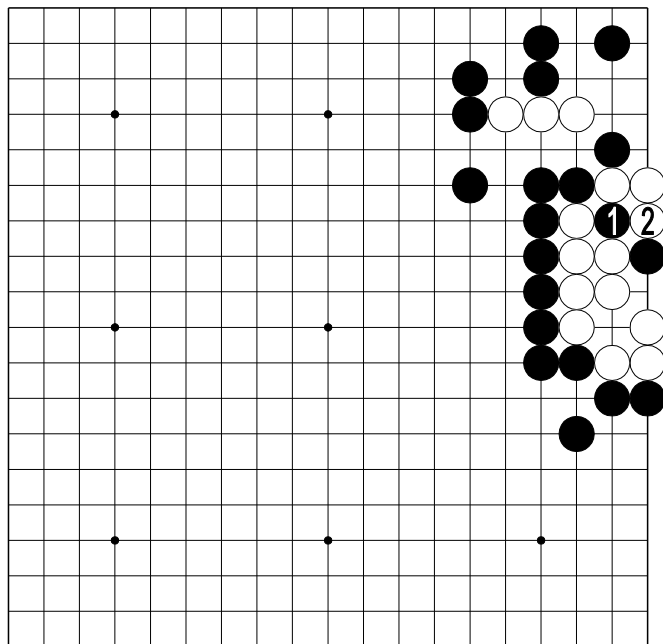
以先手提白三子是条件。



正解图

正解图 扑杀

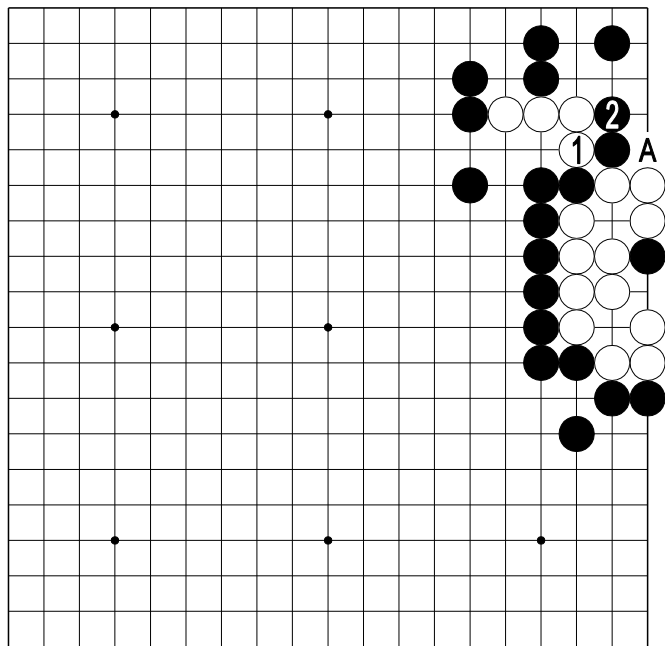
黑1扑杀是正解。接着有反提的手段，所以也不能置之不理。



1 图

1 图（先手）

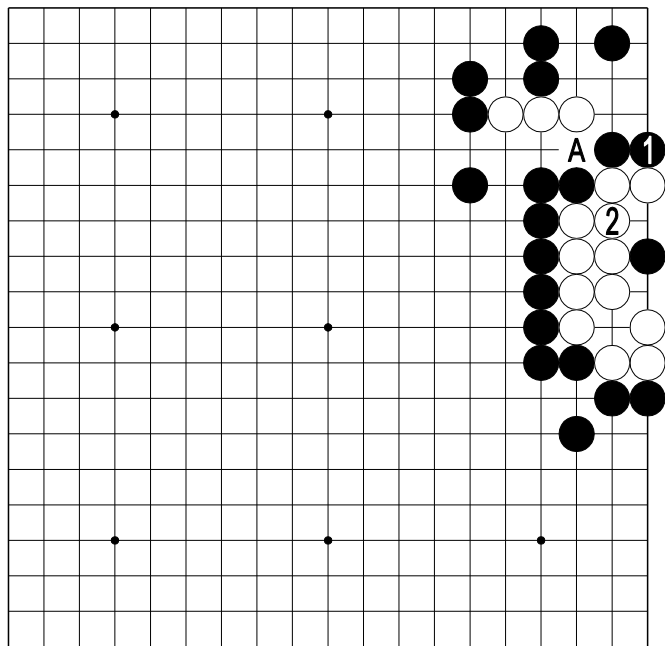
若白 2 提，之后黑照旧脱先，
则白三子被吃。



2 图

2 图（证明）

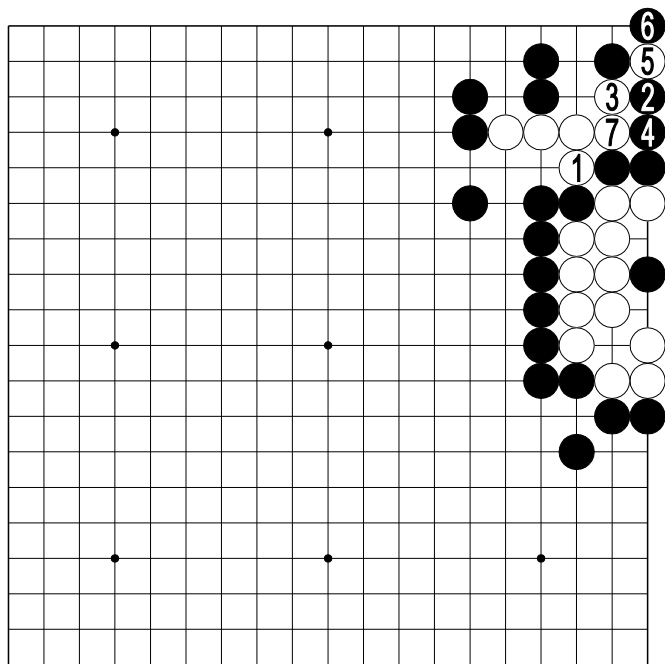
形同前图，对白 1 断黑 2 没有手筋，白 1 走在 2 位，黑 A 打吃得利，起到扑杀的作用。



3图

3图（后手）

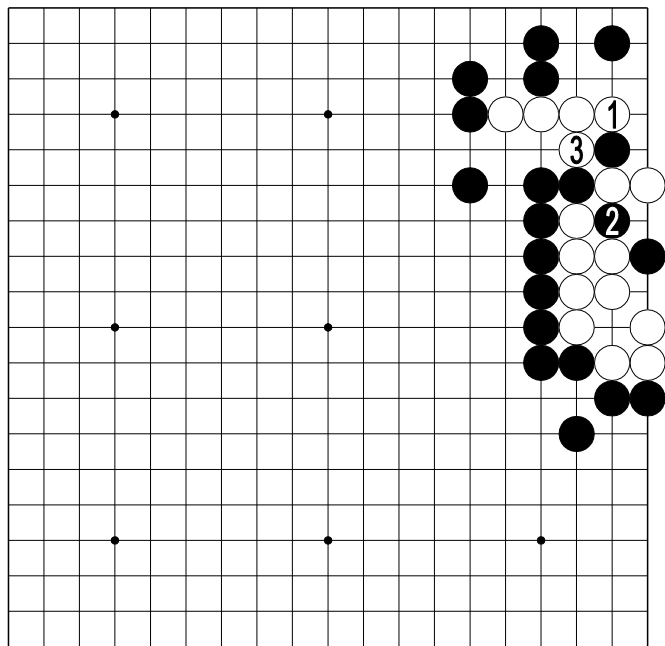
黑1挡，失败，被白2接后，
黑在A位守不能省略。



4 图

4 图（接不归）

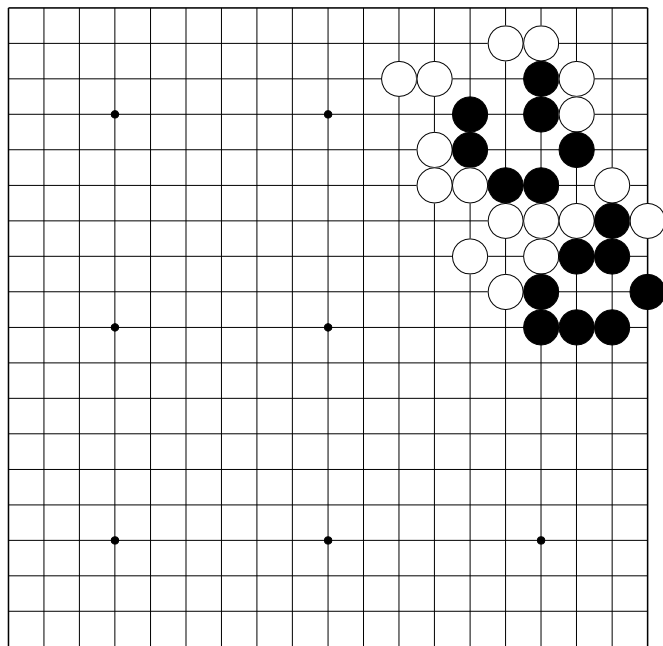
前图黑 A 接如省略，则被白 1 断后提二子。黑 2 似乎很合适，但白 3 以下黑接不归。



5 图

5 图（联络）

照原图放着不管，白即可走 1 位联络。后边再走黑 2，就不会奏效。



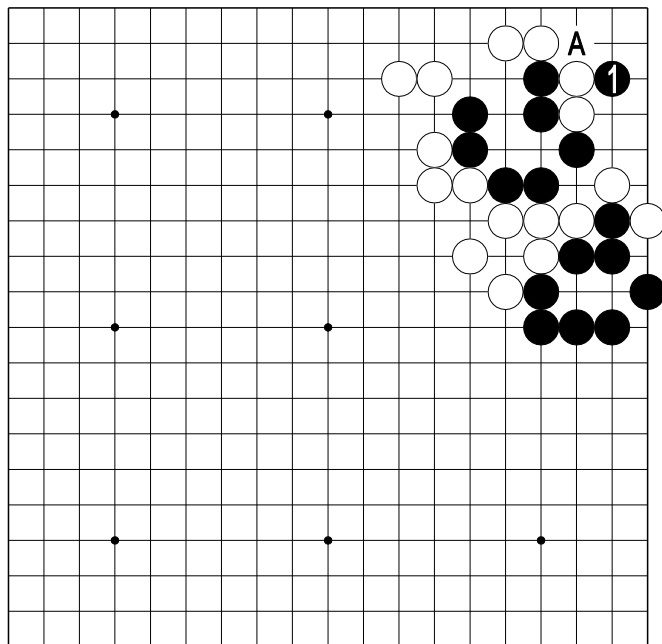
第9题

第9题 腾挪

黑先 中级

角上的黑危险。只有一个眼的余地，是做眼呢？还是向右边联络呢？

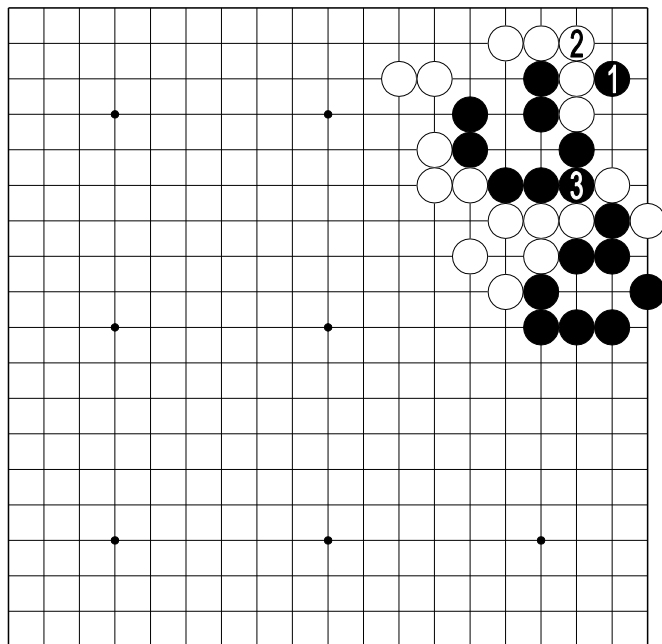
下一手就要解决。



正解图

正解图 向中段托

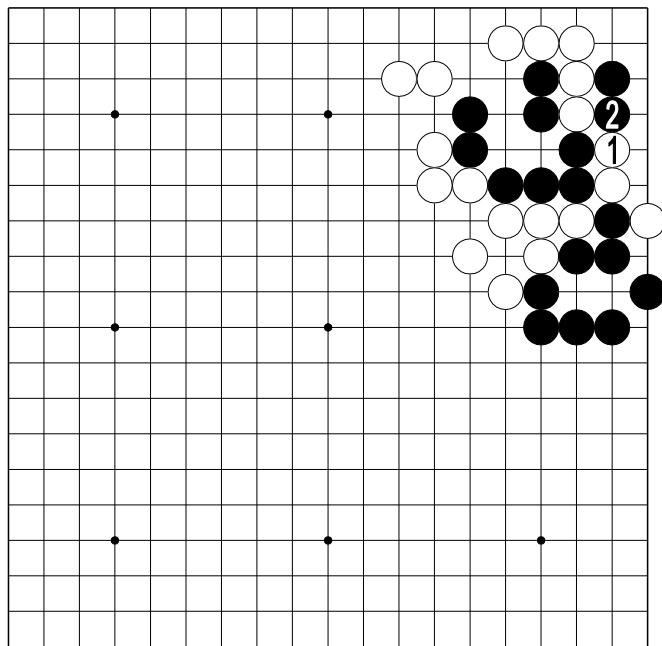
黑 1 向中段托，非常漂亮。
接着若能在 A 点提，无疑黑活。



1 图

1 图（断）

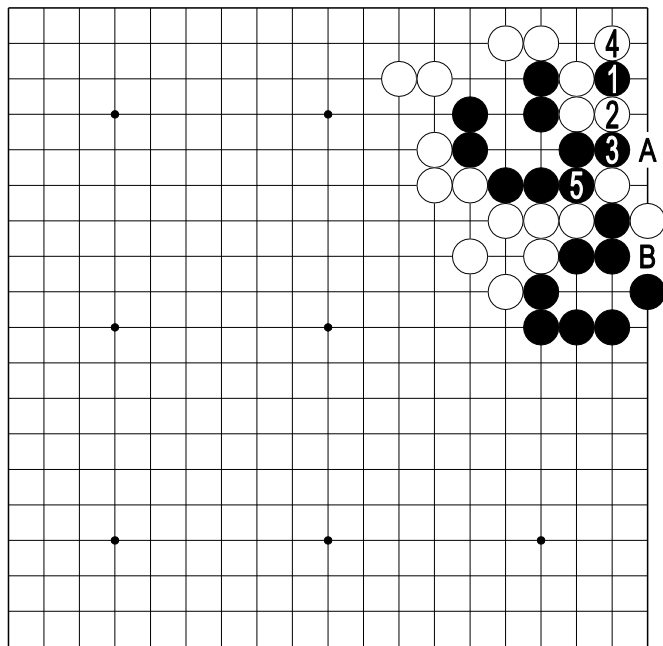
白 2 粘，黑 3 断，下边就简单了。



2图

2图（白被提）

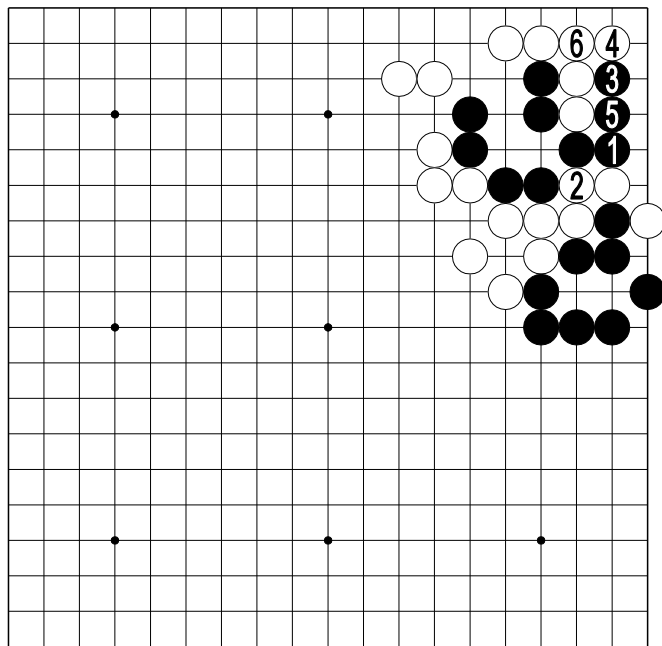
继前图，白1长出，黑2挡住，黑气长，白被提。



3 图

3 图（变化）

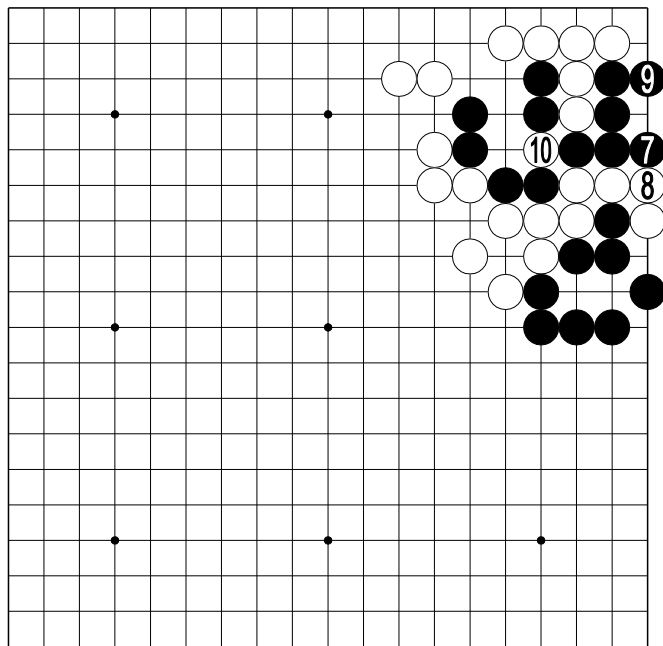
白 2 挡后黑 3 先定形，黑 5 断是次序，白 A 时虽可渡，但黑 B 后接不归，不能成劫。



4 图（失败）

黑 1 先挡是失败的。白 2 粘一手，接着黑 3 再托为时已晚。

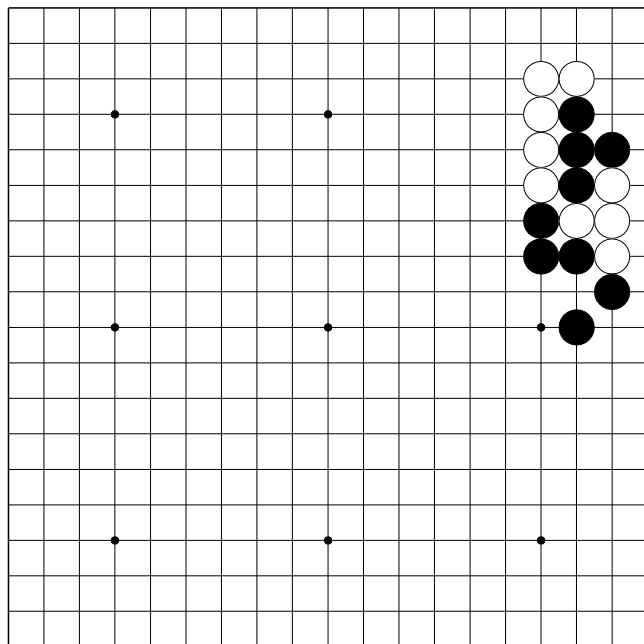
4 图



5 图（一只眼）

继前图，黑 7、9 做了一只眼，但白 10 在中间卡眼。

5 图



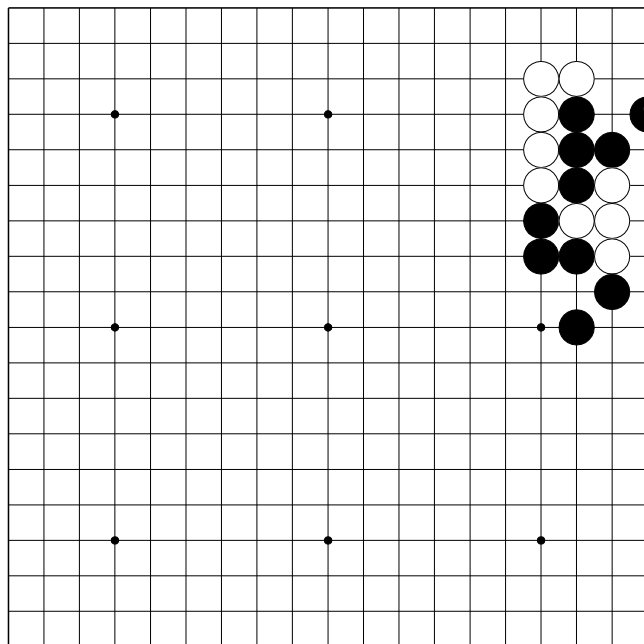
第 10 题

第 10 题 弃子

黑先 上级

黑考虑在右边对攻取胜是徒劳无益的。黑四子若被提，得考虑怎样让白提掉最有利。

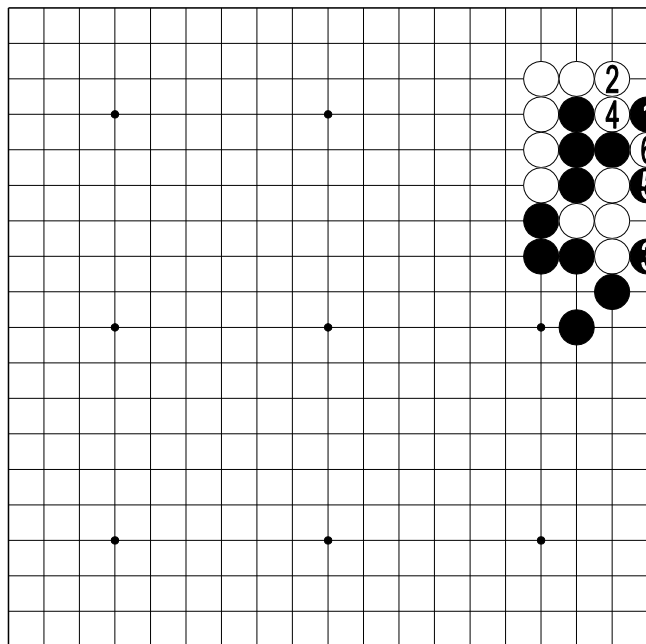
这里是收官的手筋。



正解图

正解图 灵活

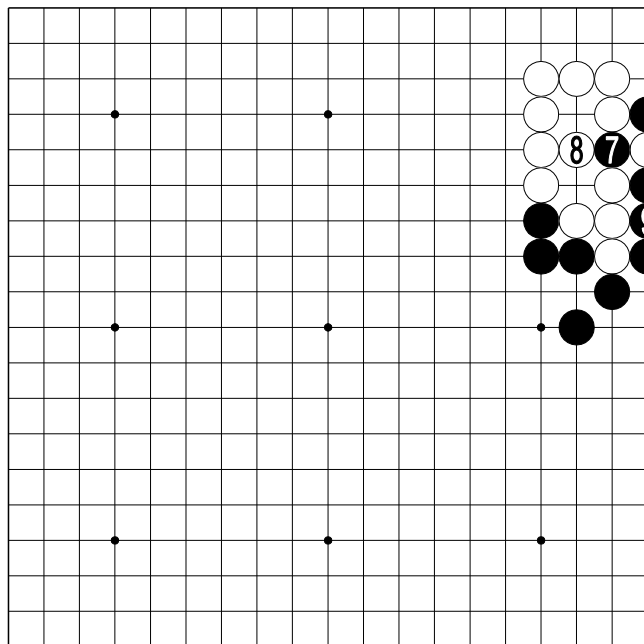
黑 1 尖是正解。虽然对攻不能胜，但让对方提子也要花一番功夫。



1 图

1 图（让白提掉）

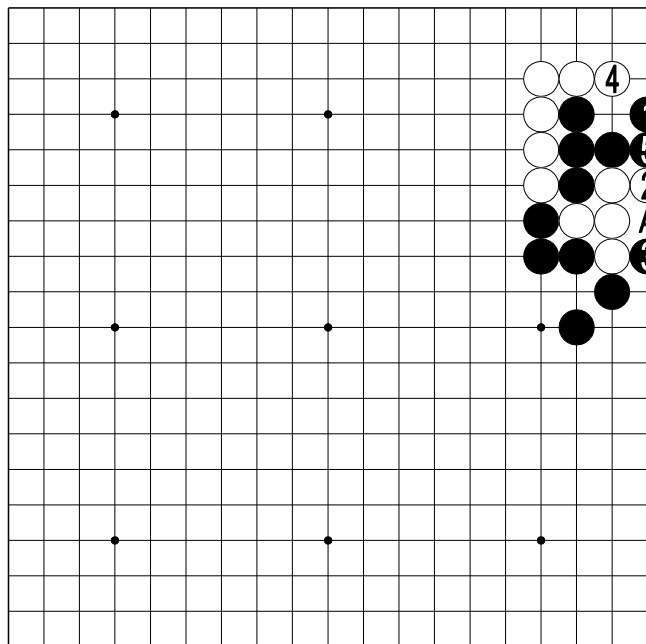
白 2、4 紧气时，黑 3、5 打吃让对方提掉。



2 图

2 图（劫形）

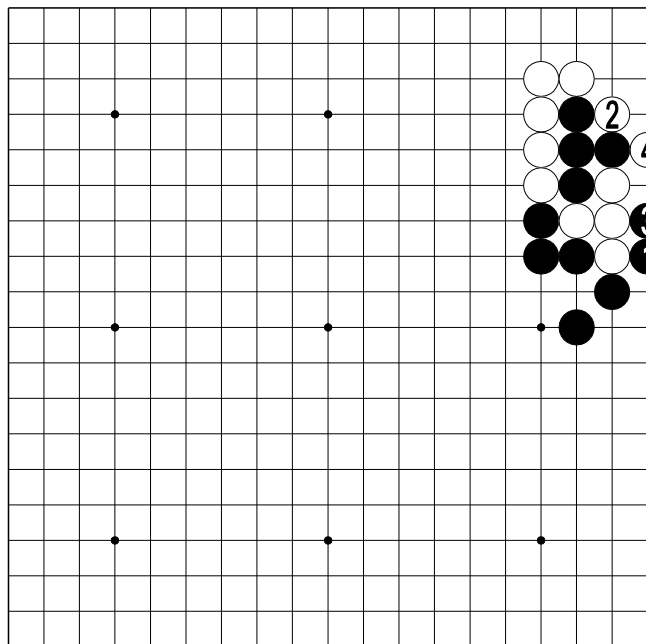
继前图提掉后，黑 7 反提，至黑 9 成劫。当然这场劫争并未使局势模糊。



4 图

4 图（黑胜）

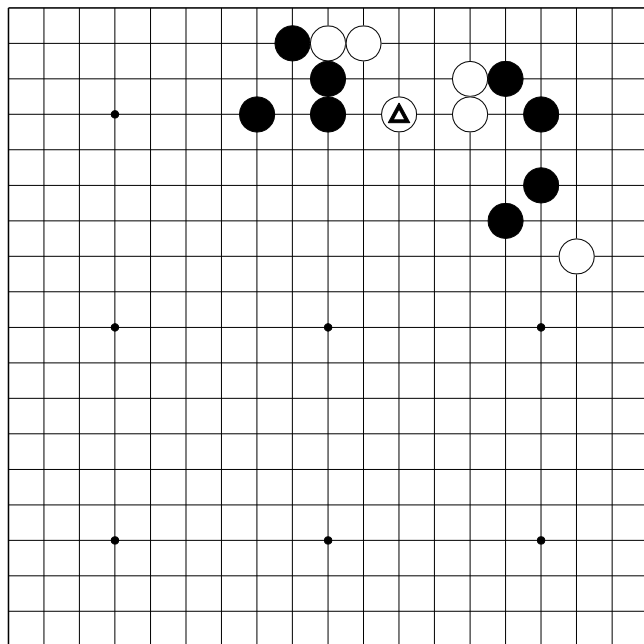
黑 1 尖时，白 2 不能顽抗。
黑 3、5 对杀黑胜。白 2 走 A 位
时，黑则走 5 位。



5图

5图（轻易）

黑走1位被白轻易提掉。比较3图损失2目。



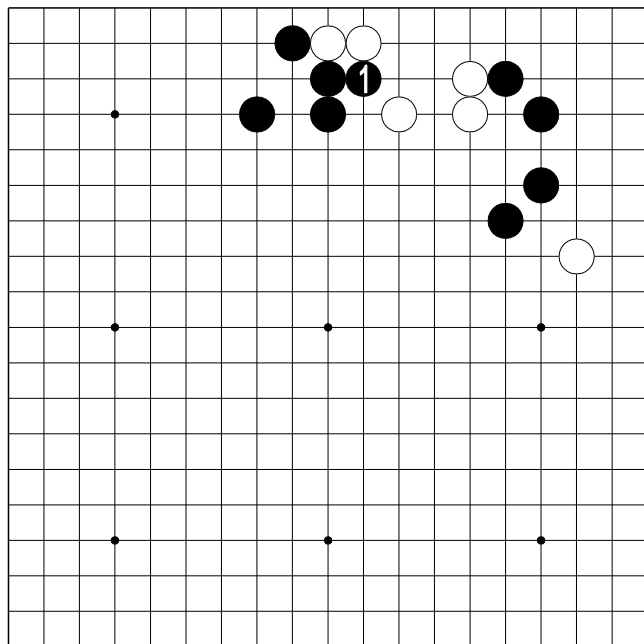
第 11 题

第 11 题 攻破

黑先 中级

这是下让子棋的图形。白在△处守并非正着。哪里是可以攻破白形的急所呢？

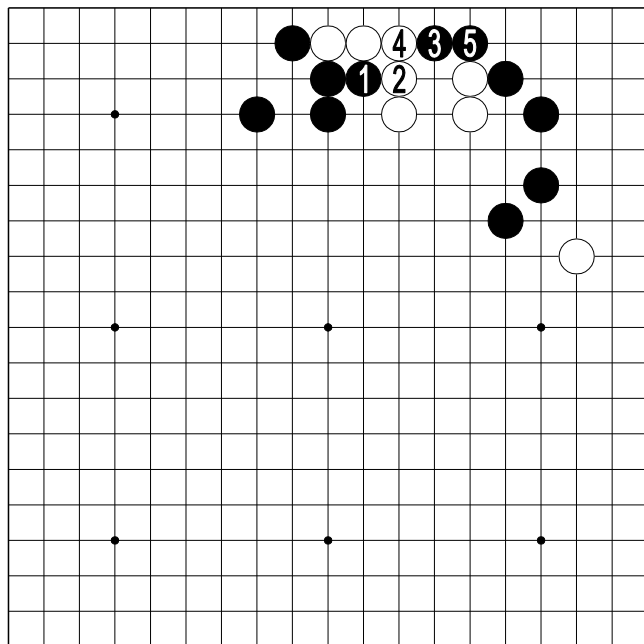
有时俗手也能奏效。



正解图

正解图 冲后攻击

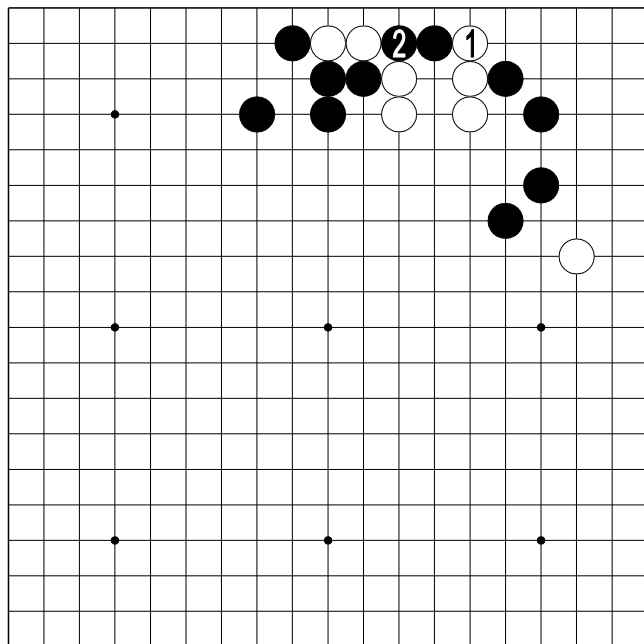
黑1冲出是有效的应手。有一种俗手的感觉，但这只是表面的。



1 图

1 图（无眼）

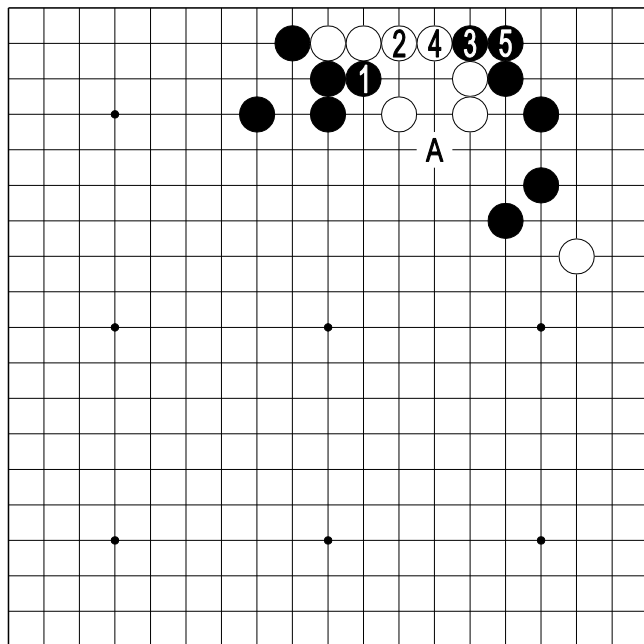
白如 2 应，黑 3 点是急所，至黑 5 为止，角上安定白无眼。



2 图（提）

前图白 4 如走 1 位，黑 2 则断，白二子被提很难受。

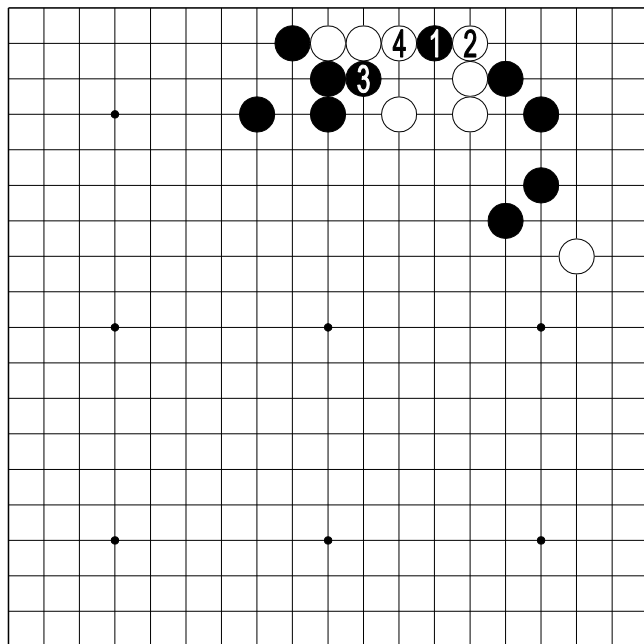
2 图



3图

3图（得利）

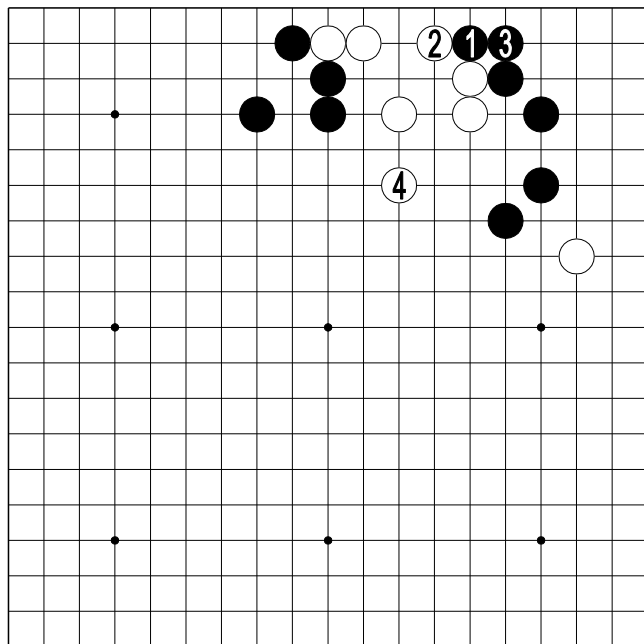
如白在2位退，黑1很得意，
黑3、5十分满足，然后黑A刺
是绝对的好点。



4 图

4 图（反对）

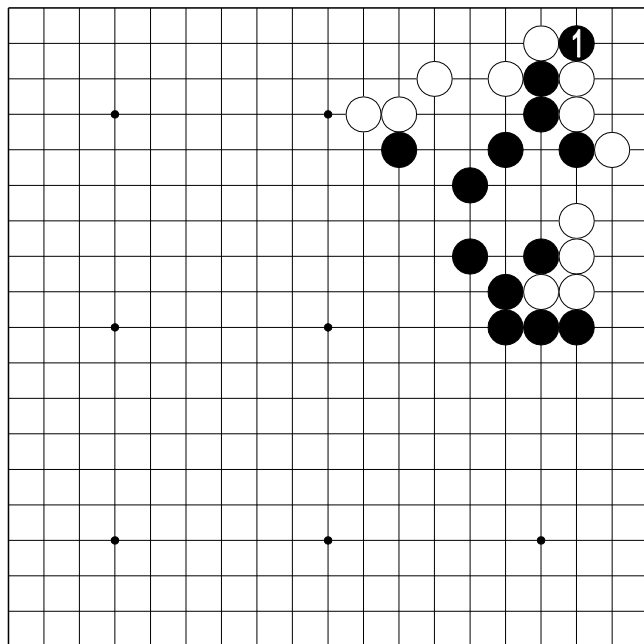
从黑 1 点开始走次序颠倒，然后黑 3 即使冲出，也被白 4 断住，黑 1 白白送吃，让白得意，不好。



5 图（好形）

黑 1、3 扳粘有问题。白即使不在 4 位跳也是安定形。

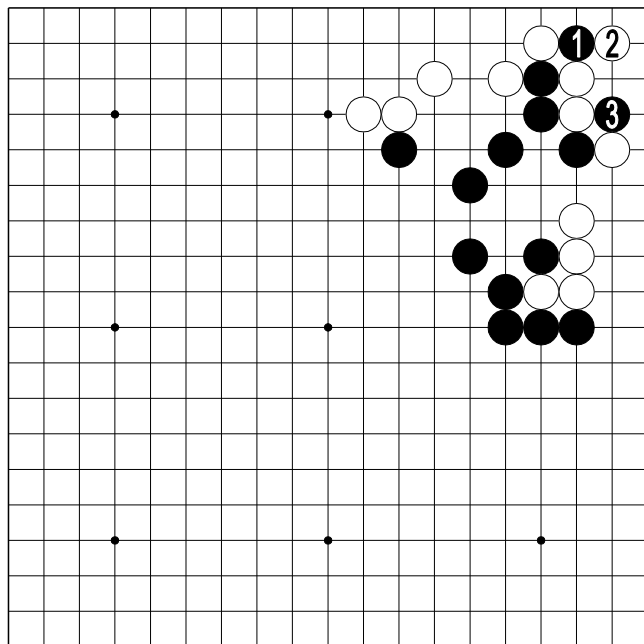
5 图



正解图

正解图 从角断

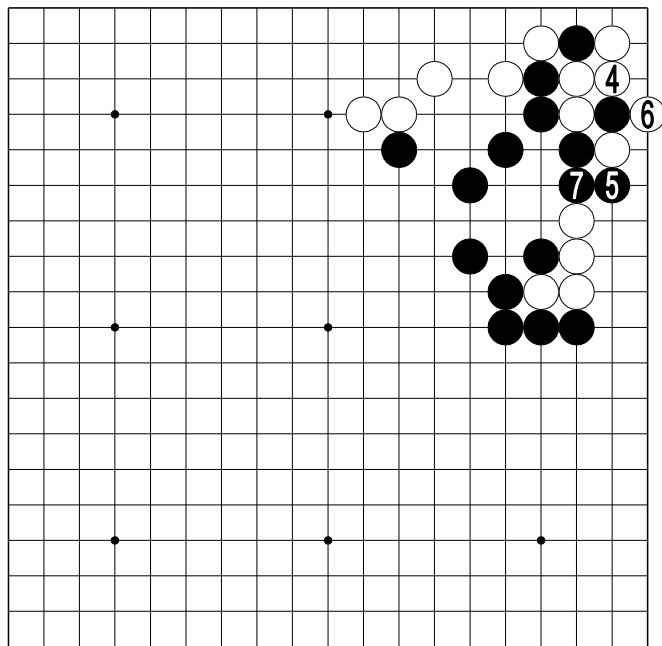
黑1断是急所，白不管从哪
里应，黑都可突破。



1 图

1 图（次序）

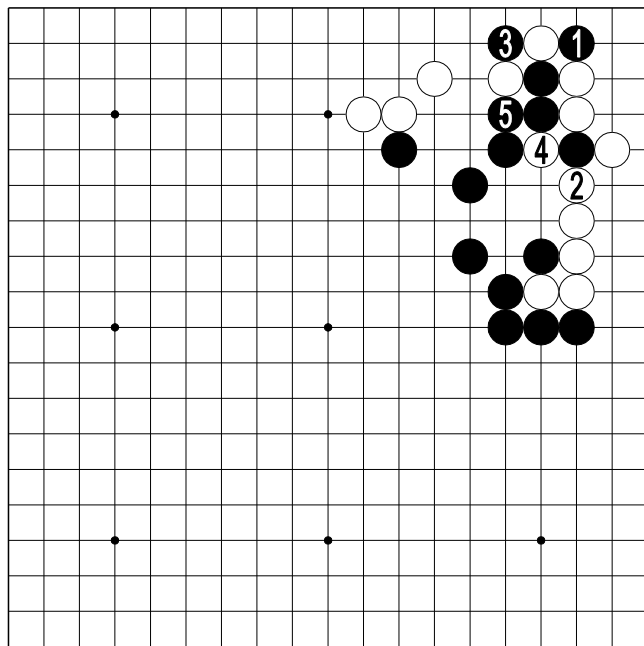
白 2 打吃，黑 3 断入，下边就简单了。



2 图

2 图（成功）

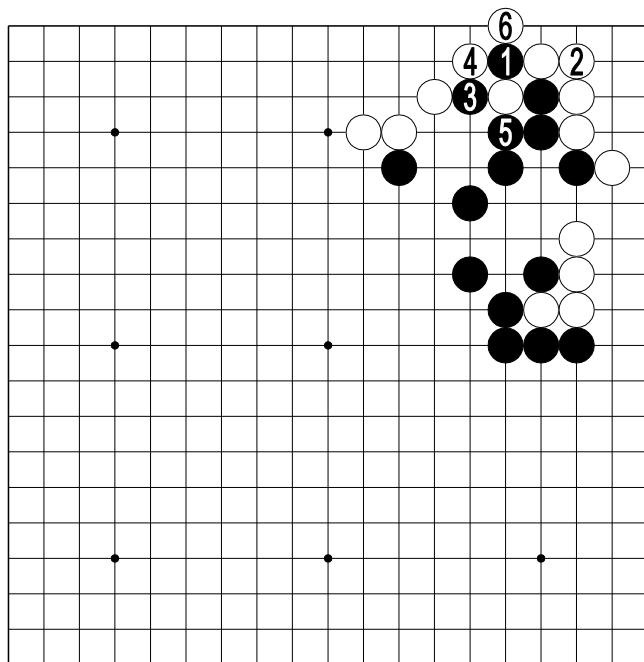
接着白 4 时黑 5、7。白不能让黑提掉角上的二子。



3 图

3 图（成功）

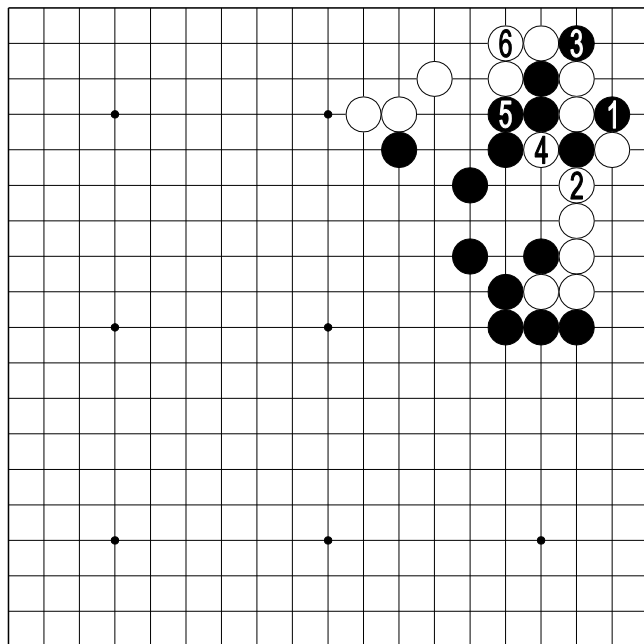
如白在 2 位应，就可援救右边。但是，黑 3 打吃，角上就被攻破。黑不管走在哪里都可满足。



4 图

4 图（不充分）

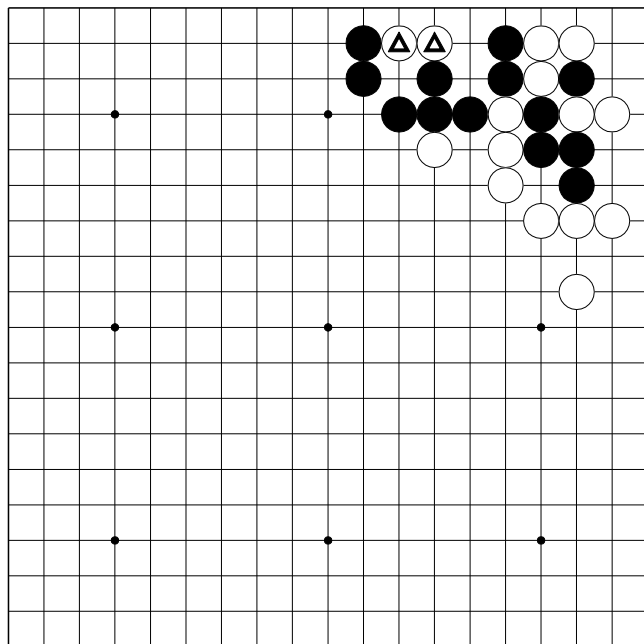
黑 1 断，方向反了。白在 2 位粘进行抵抗，黑 3 虽提一子，但至白 6 为止，白也还是渡过去了。



5图

5图（没有手段）

黑1断，白2，黑最不好，
下边不管哪里被断，都没有手段。



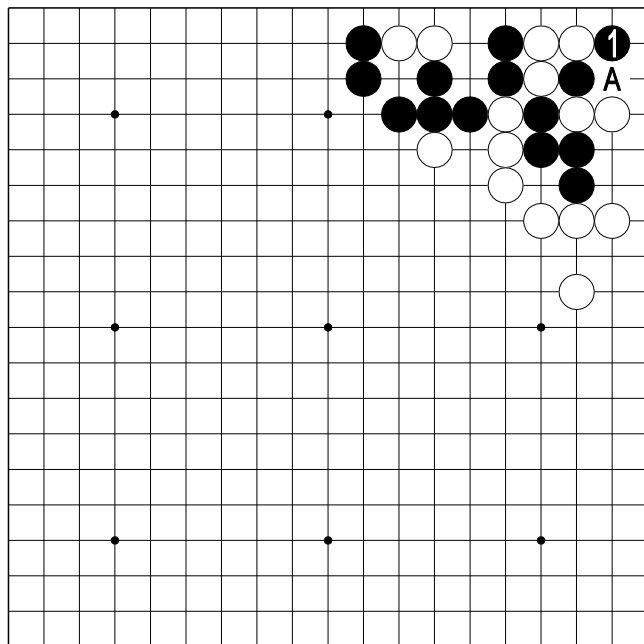
第 13 题

第 13 题 得利

黑先 上级

白△二子还没有被提掉，如果是白先，还有向角上渡过的手段。

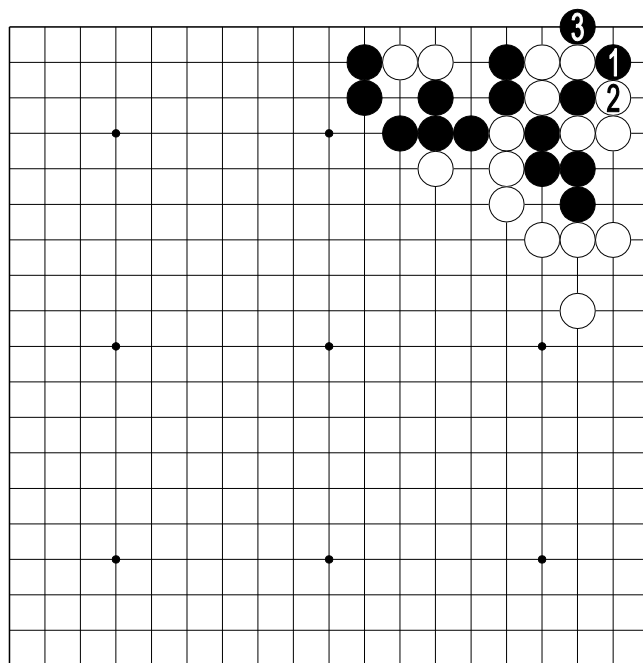
黑正尽力想取得先手，目的是取得角上的利益。



正解图

正解图 扳好

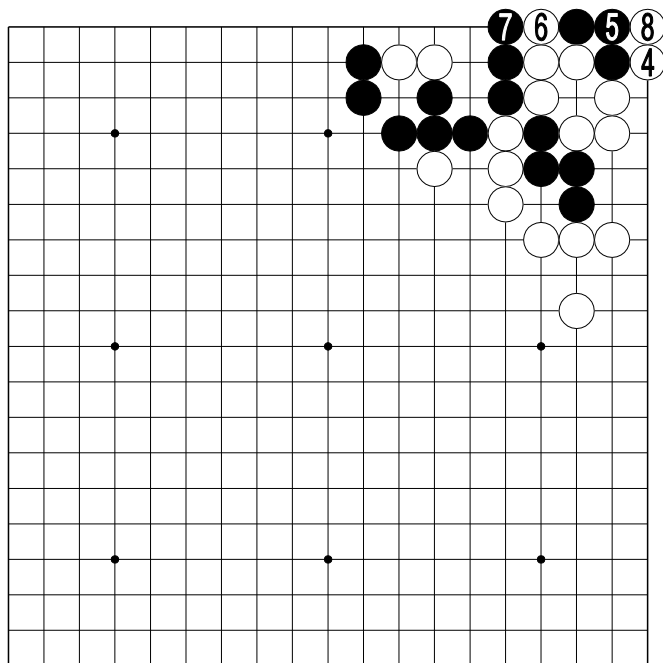
从黑 1 扳开始走。下边黑 A 接，将改变角上的对攻形势。



1 图

1 图（手筋）

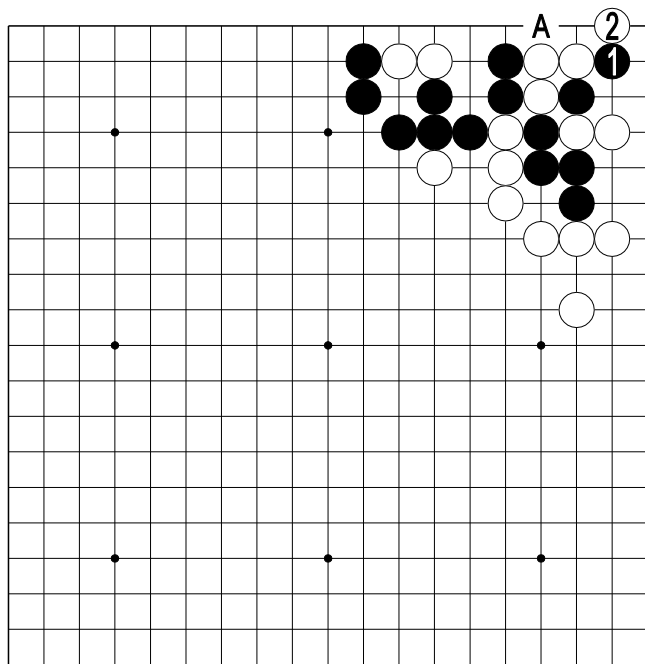
白 2 提一手，黑 3 扳是通连手段。白依然不能脱先。



2图

2图（先手）

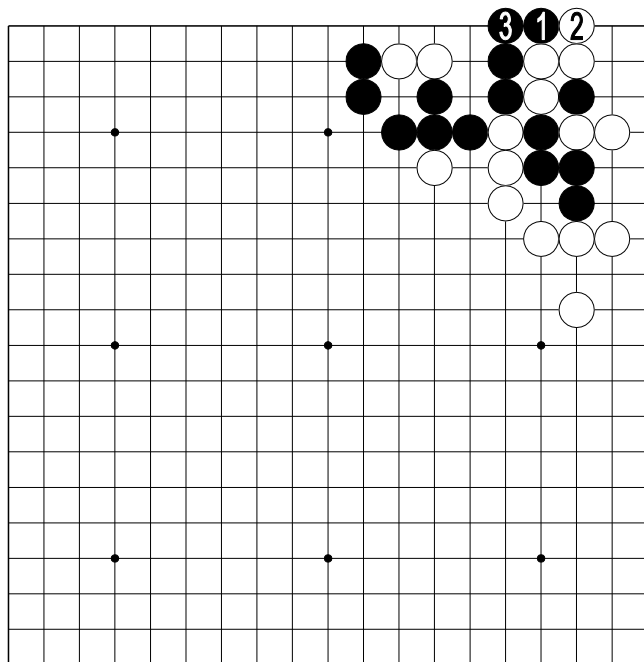
白4时，黑5粘。白走6位黑三子被提，但无关紧要。黑7挡是先手，虽弃角上的子，却成为十分有利之形。



3 图

3 图 (变化)

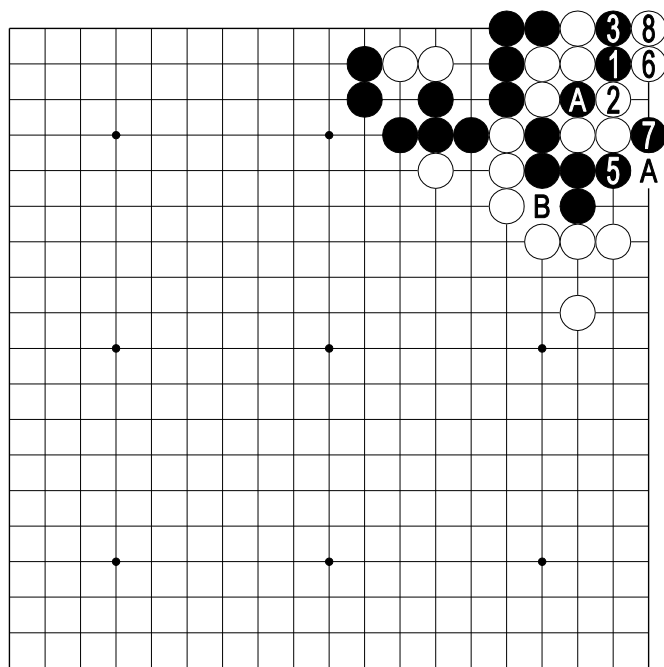
白2如应，黑可置之不理，走A位点是可以得利的。



4 图

4 图（后手）

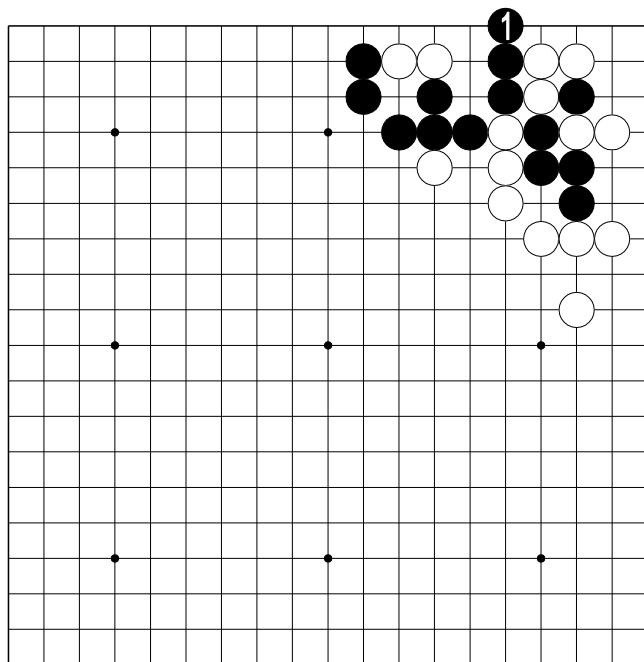
黑单在 1、3 位扳粘则失败。
白不补棋，黑也是后手。



5 图（没有手段）

形与前图同，从黑 1 开始勒吃也没有后续手段。至白 8 为止，以有眼杀无眼，黑 A 粘时白 B，黑失败。

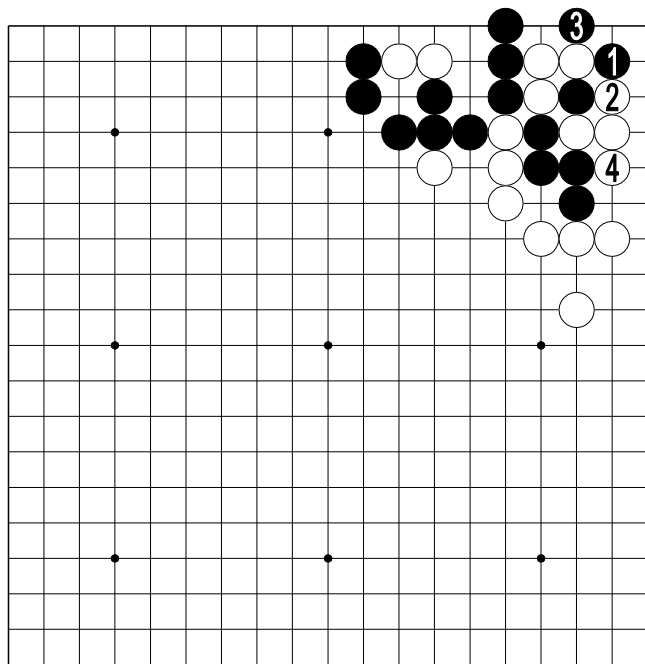
5 图
④=A



6图

6图（立）

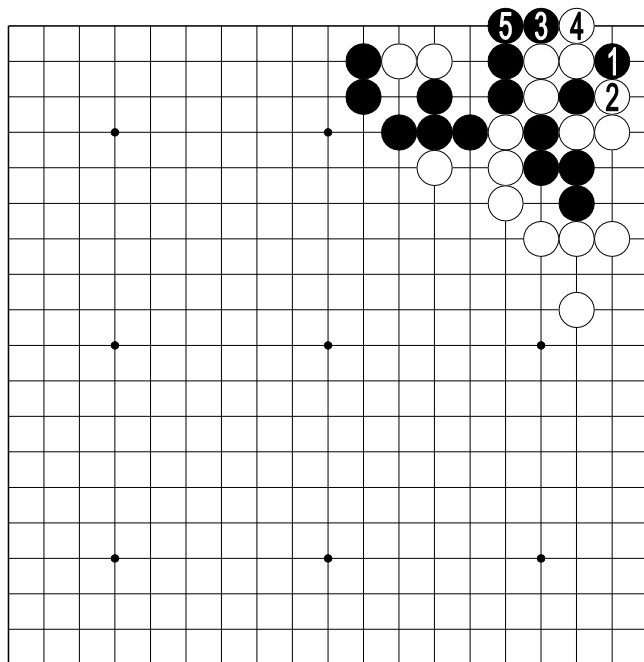
黑 1 立比扳粘更能发挥作用，但黑仍为后手。



7 图

7 图（差一手）

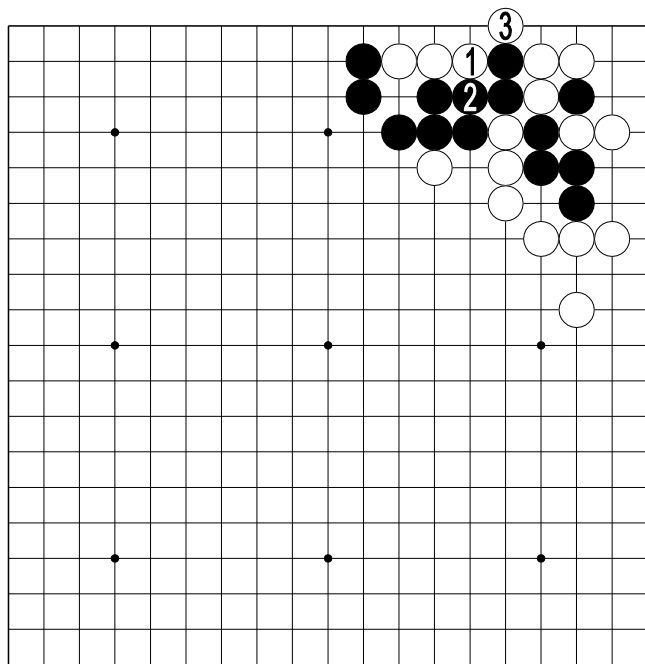
继前图，若想从黑 1 扳走至白 4，不会有什么大问题，与正解 2 图只差一手。



8 图

8 图（失败）

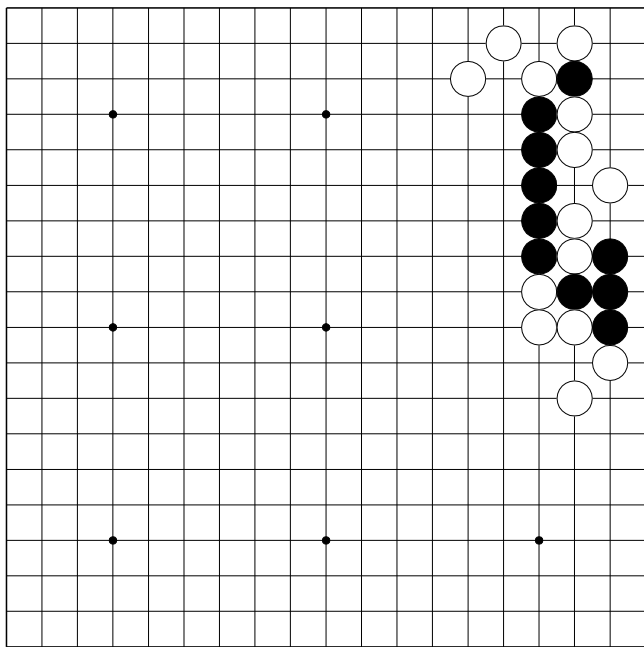
黑 1 虽然正确，但其后黑 3 扳的方向不能错。被白 4 挡、成为后手，形与 4 图同。



9 圖

9 图（如白先）

黑如置之不理，白走 1、3 位联络。正解就是以先手防止这种情况的发生。

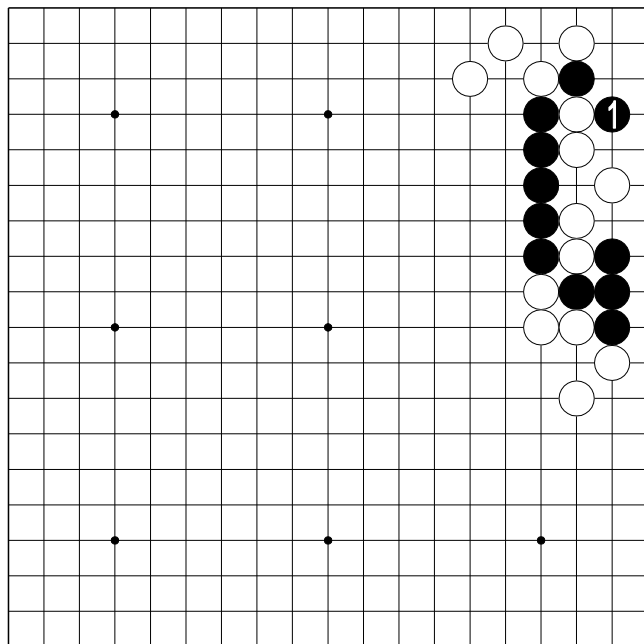


第 14 题 方向

黑先 中级

右边白二子的打吃方向有问题，因为白没有事先考虑好从哪里打吃。就是角上的一子也不能让白提掉，黑将漂亮地定形。

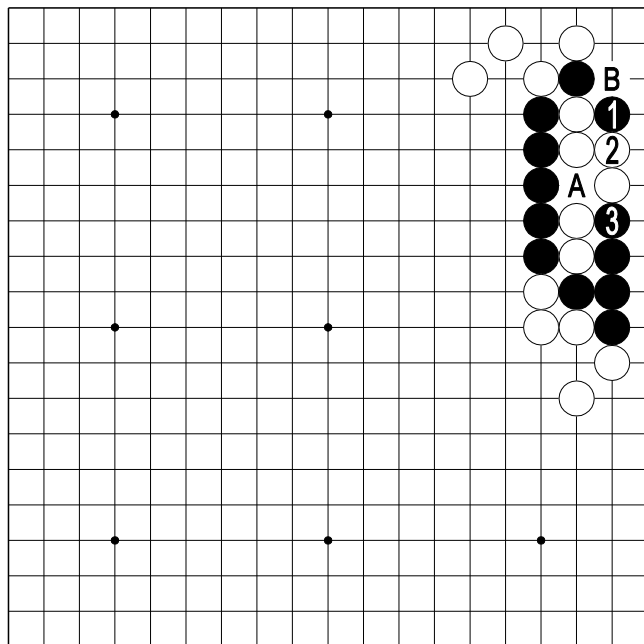
第 14 题



正解图

正解图 扳一手

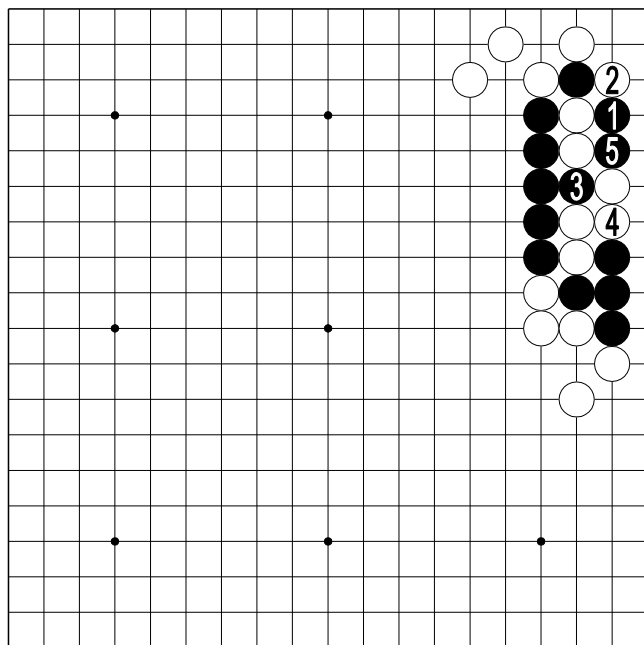
黑1扳是妙手，这一手削弱了白。



1 图

1 图（提）

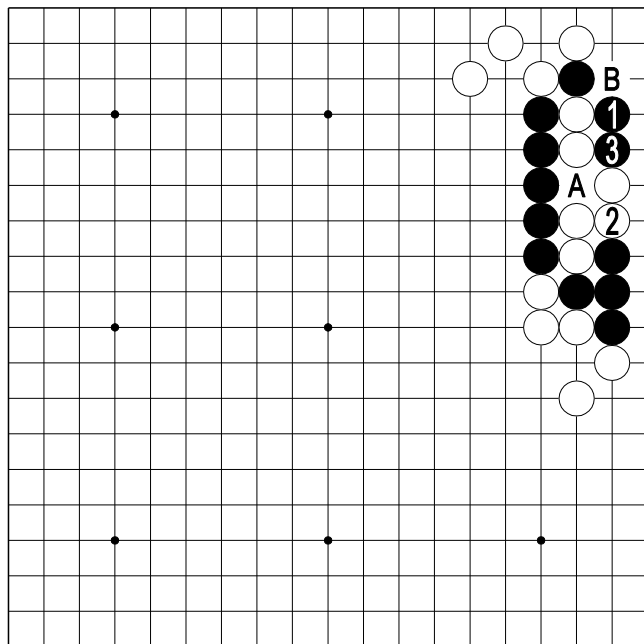
白 2 应时，黑 3 打吃。白 A 时黑 B，所以白二子接不归。



2 图

2 图（变化）

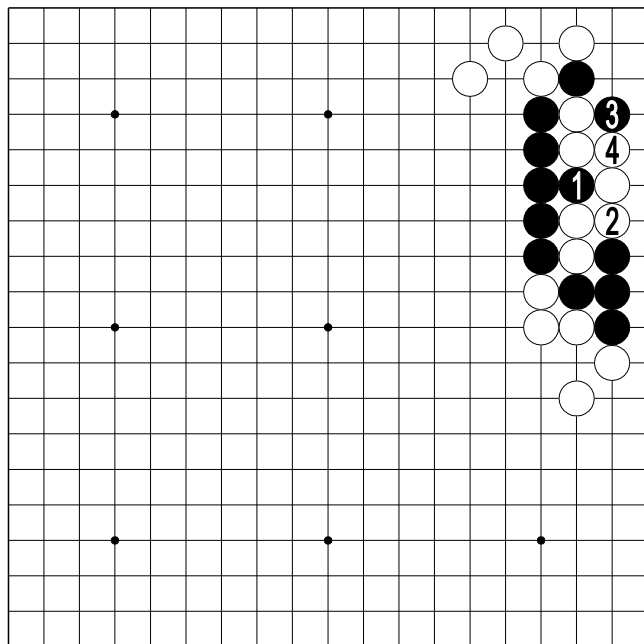
白 2 如提子，黑 3 打吃，根据白的应手可变换打吃方向。至黑 5 为止，这次是上边的白二子接不上。



3 图

3 图（见合）

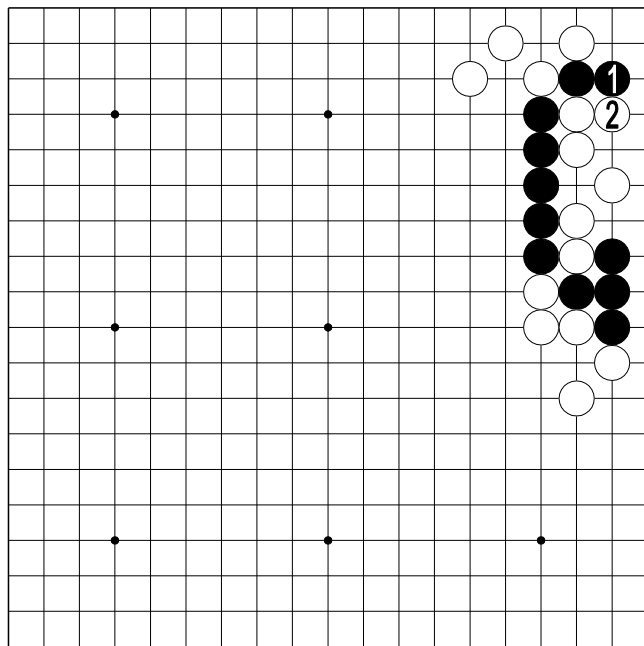
还有一点，白也有在 2 位应的手段。这时黑 3 打吃，A、B 必居一点。



4 图

4 图（恶手）

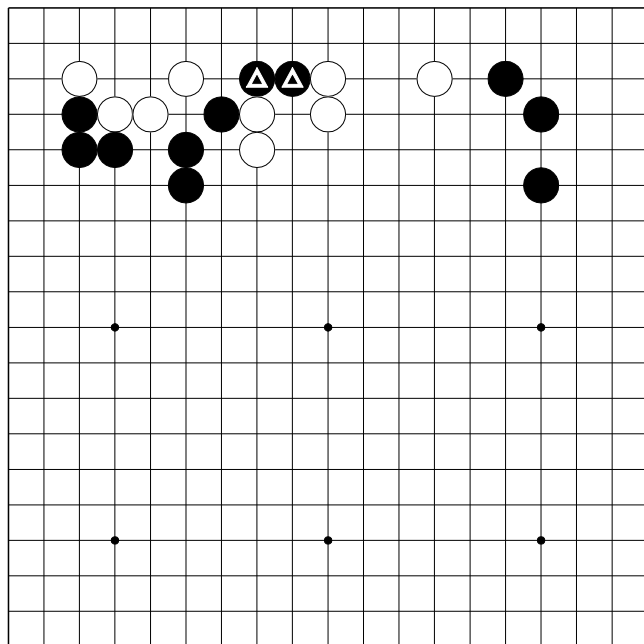
先黑 1 打吃定形是恶手，接着黑 3 时白 4 只此一手。右边的气撞紧，黑失败。



5图

5图（没有手段）

黑1长，白走2位，黑失败，
角上的二子气短。

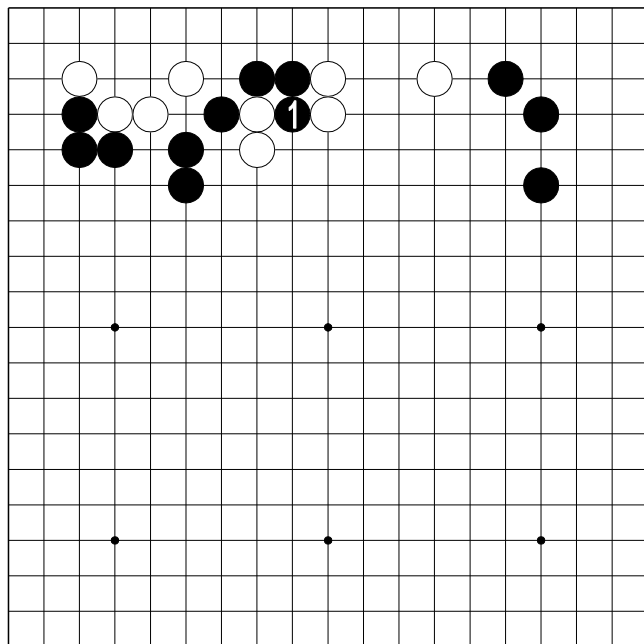


第 15 题

第 15 题 味

黑先 上级

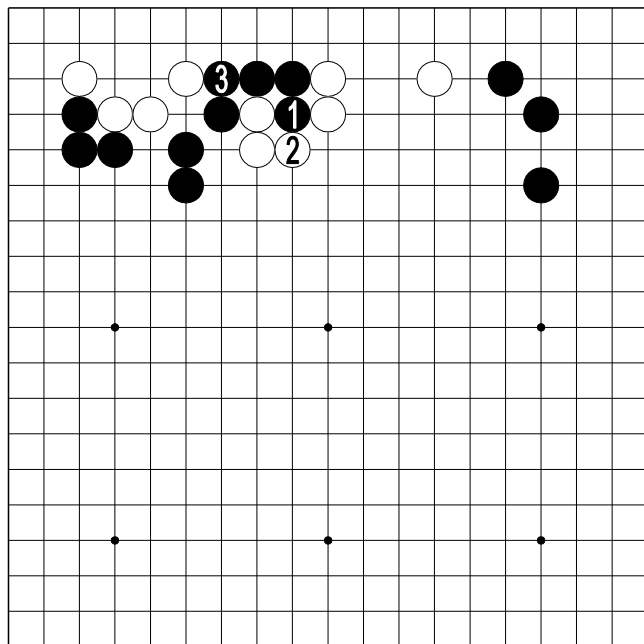
无论如何不能让黑△二子被提掉，在粘之前还留有余味，这是实战中的技巧。



正解图

正解图 冲出

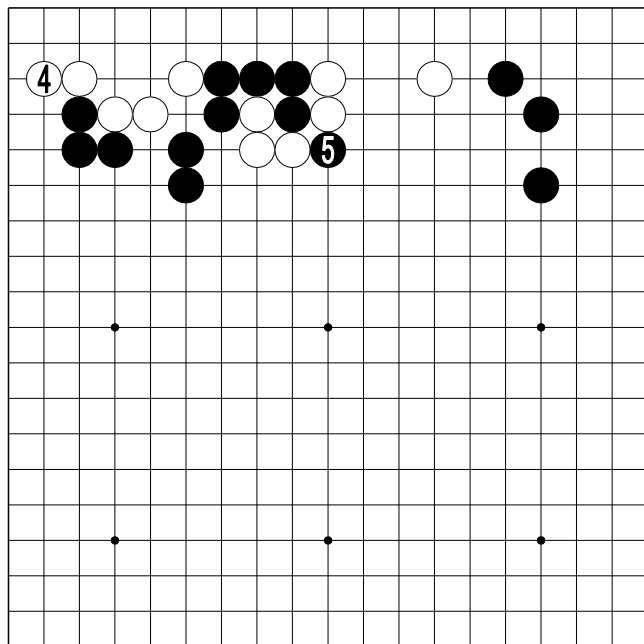
黑1一子冲出试试看，在粘之前走一步很有效。



1 图（次序）

白 2 挡，这时黑 3 粘是正确的次序。

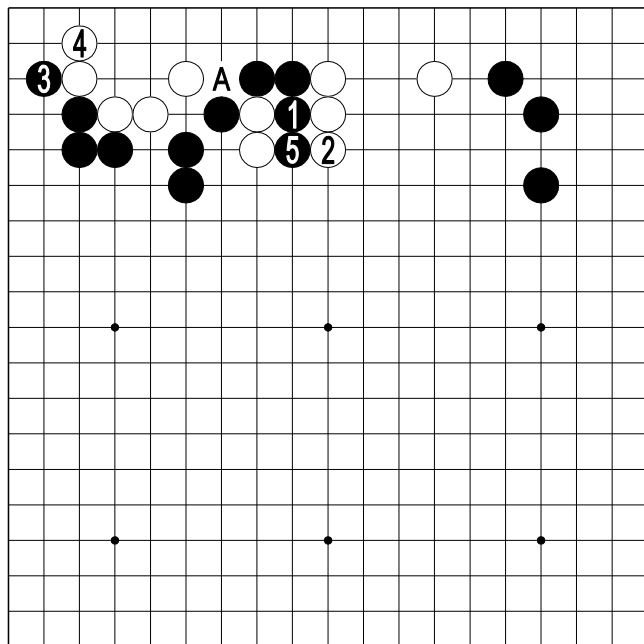
1 图



2图

2图（严厉）

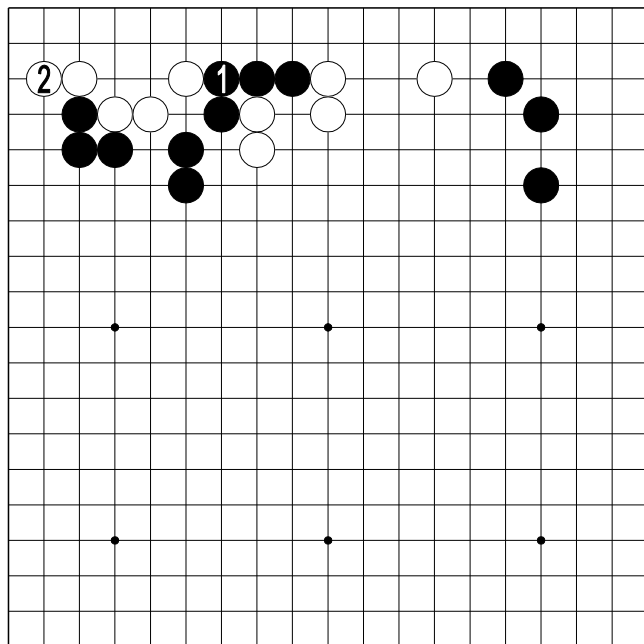
接着白在4位守不能省略，
黑5断很严厉，这是黑早就瞄着
的目标。



3图

3图（黑好）

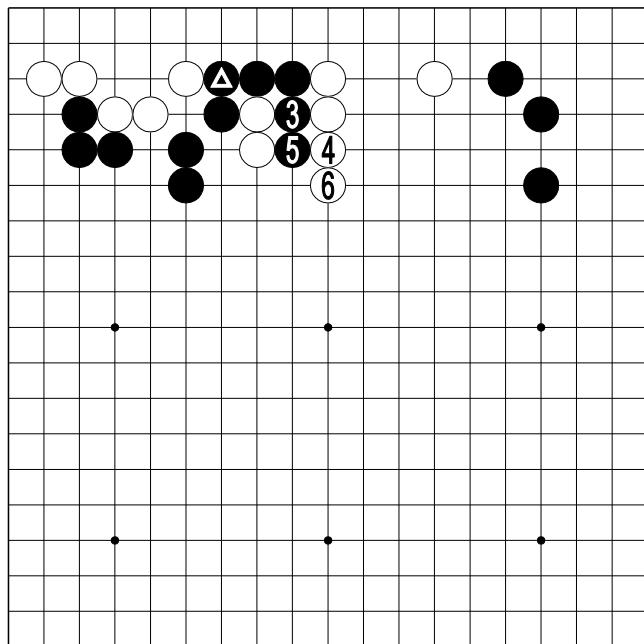
白2如失之迟缓，黑3开始到黑5冲出，也就没有必要在A位粘了。而且角上的白形很薄。



4 图

4 图（似是而非）

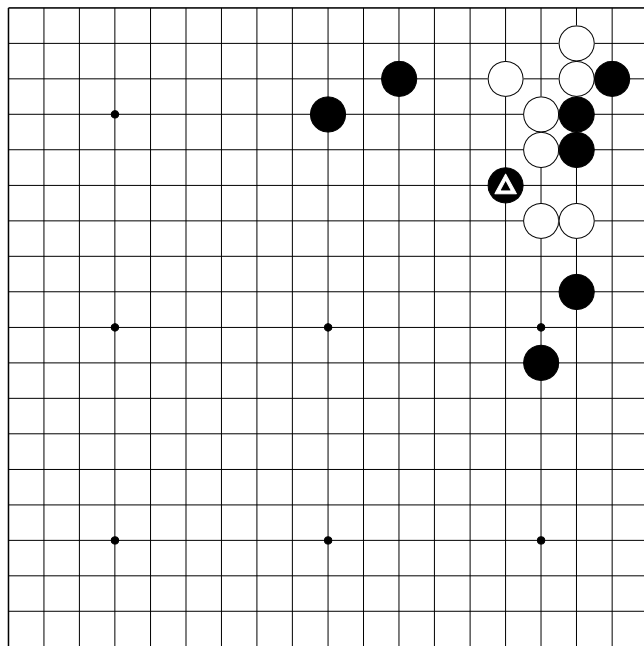
黑 1 单接，白即走 2 位，虽然一样，，但差别很大。



5图

5图（废子）

然后黑3冲，白4却不挡，
不错。因为黑△粘了一手，白二
子就可舍弃了。



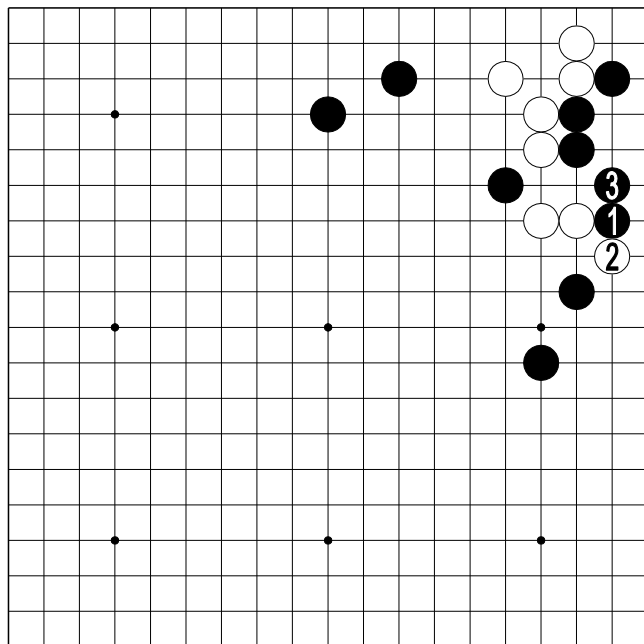
第 16 题

第 16 题 形

黑先 有段

这里是角上黑棋如何活的问题。

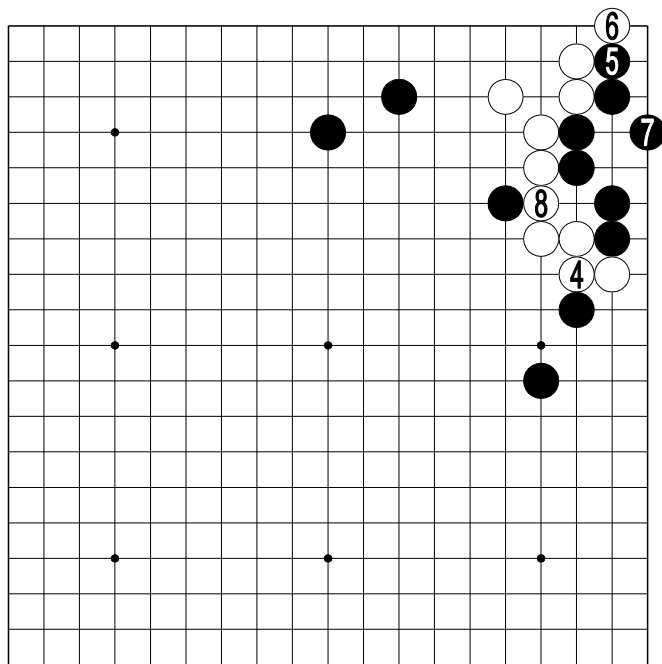
黑当然想利用△刺发挥作用来活棋。平凡地走活将是后手。如果运用手筋即能先手做活。



1 图

1 图（断点）

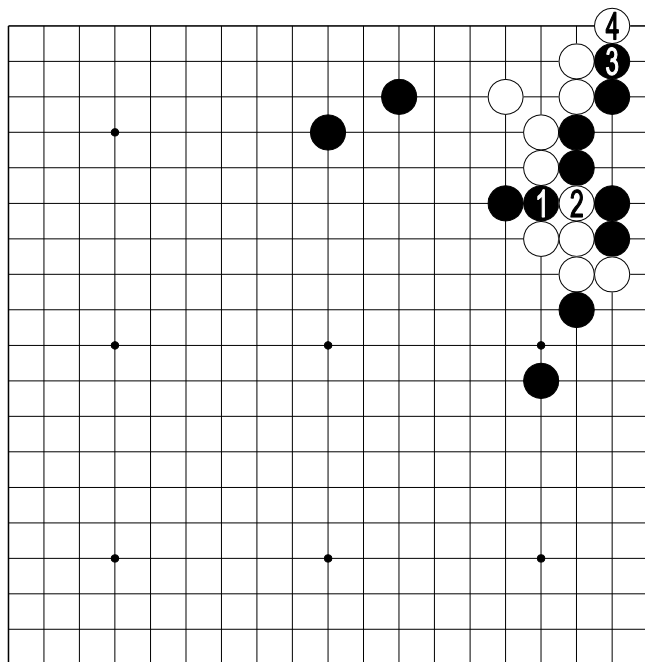
白 2 挡时，黑 3 退。外边白有两处断点。



2 图（先手）

接着白 4 粘时，黑 5、7 活棋。白 8 不可省略。黑先手做活。

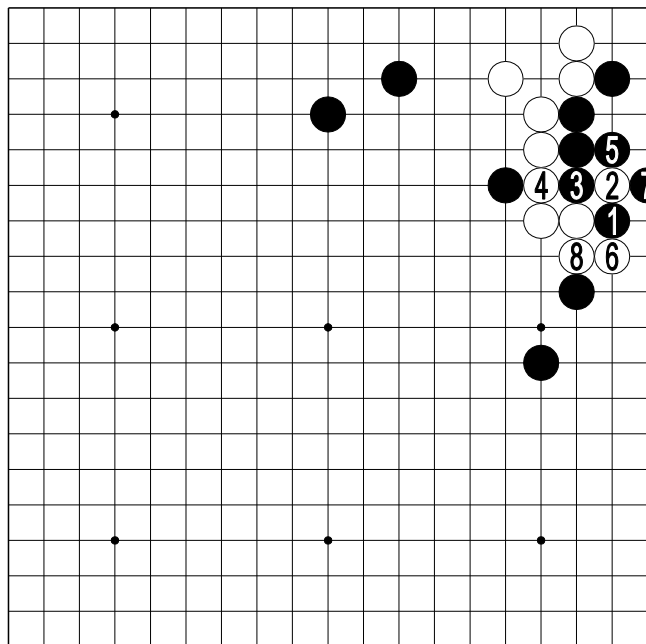
2 图



3 图

3 图（过分）

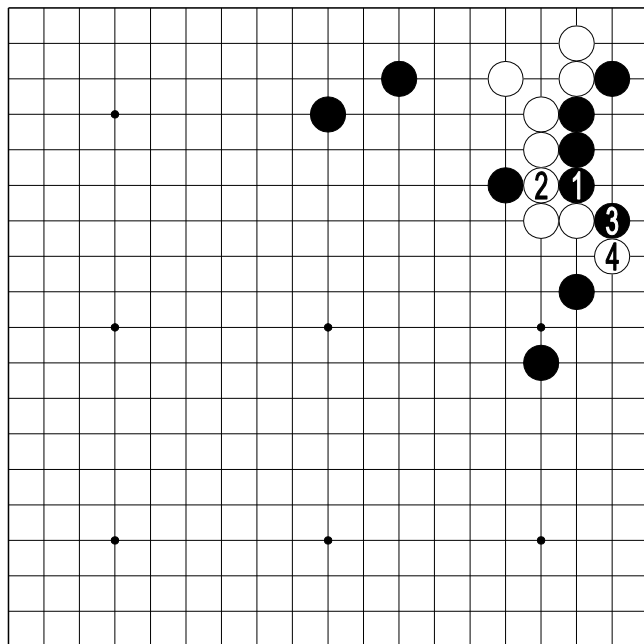
中途如把前图的黑 5 走在 1 位断实在无理，至白 4 黑有一只眼。对右边白棋的进攻不会顺利。



4 图

4 图（变化）

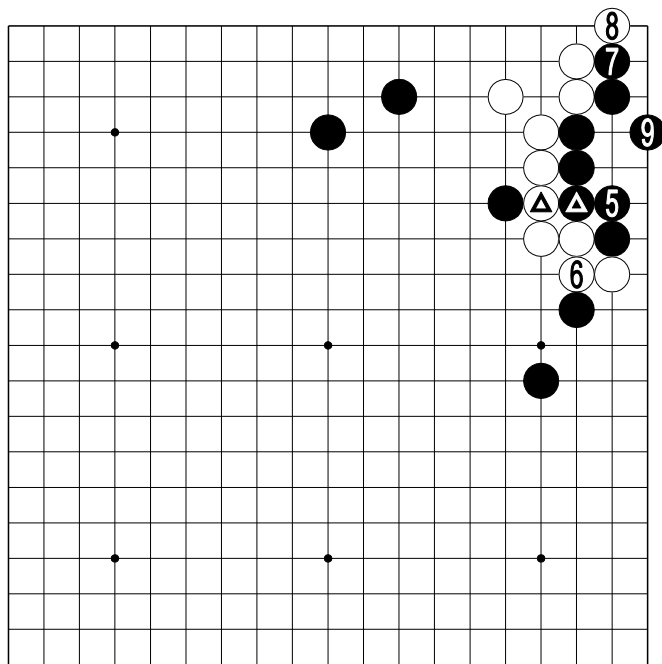
无疑白 2 有扳出的手段，此时黑 3 定形，黑 5 抱吃。至白 8 为止结果与 2 图相似。



5图

5图（俗手）

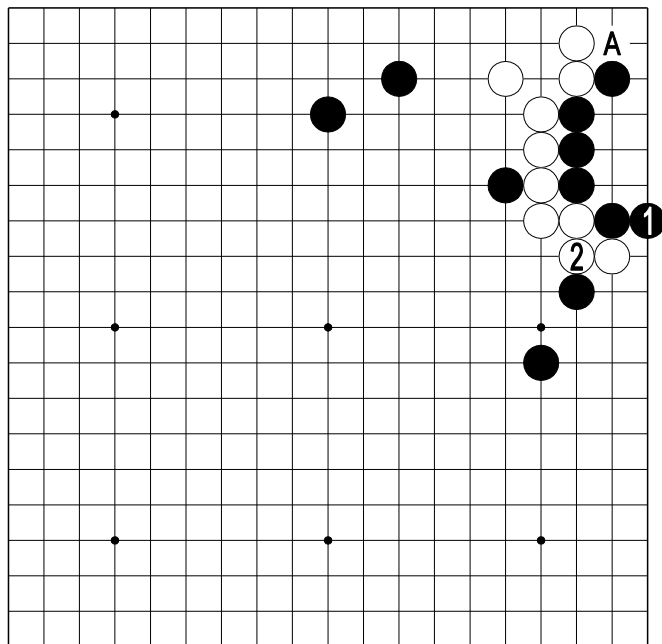
黑1、白2定形后，黑失败，
帮助白棋接上了断点。



6图

6图（后手活棋）

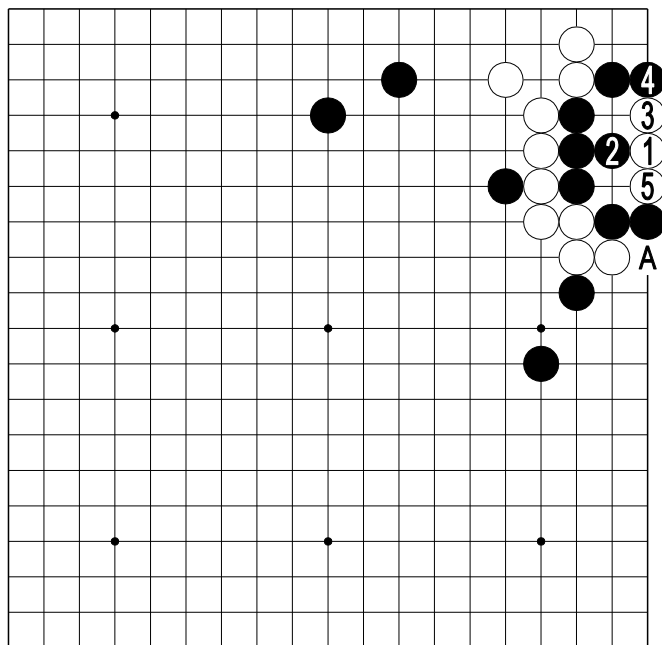
继前图，黑5以下至黑9活棋，但黑是后手。黑▲与白△的交换是多余的。这一点清楚了吧！



7 图

7 图（同样）

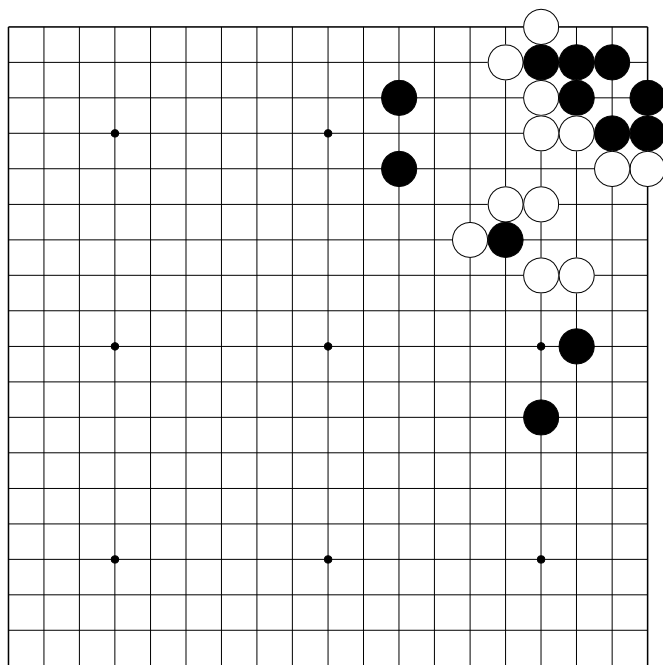
黑 1 立结果也同样。黑还必须在 A 位走一着才能活棋。



8 图

8 图（杀死）

照前图原样不动，显然做不活。从白 1 点开始到白 5 聚杀，黑死。黑 4 如走 5 位，则白 A 打吃。

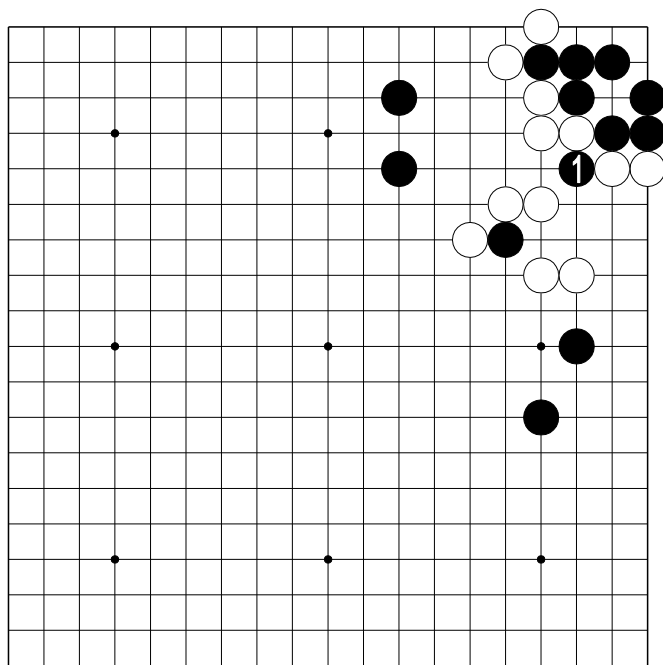


第 17 题

第 17 题 弱点

黑先 上级

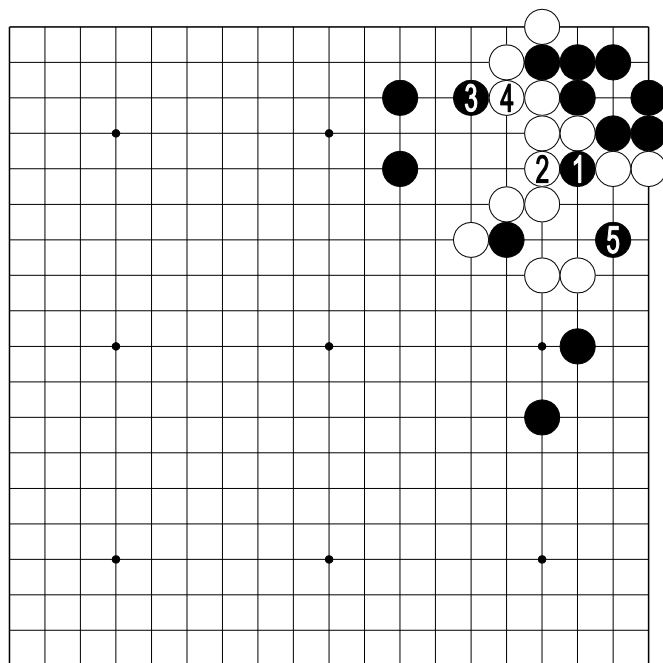
首先了解白的弱点是头等重要的。下一手是小招技巧。视白的应手决定手段，根据情况运用手筋。



正解图

正解图 断一手

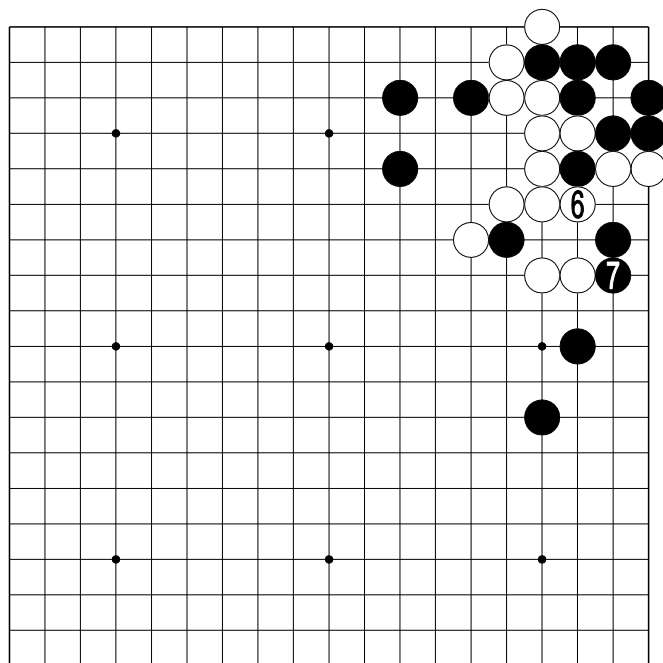
黑1断是有效的手段。此时白必须防备二子被提。



1 图（次序）

如白 2 打吃，黑 3 定形，黑 5 点成为急所。

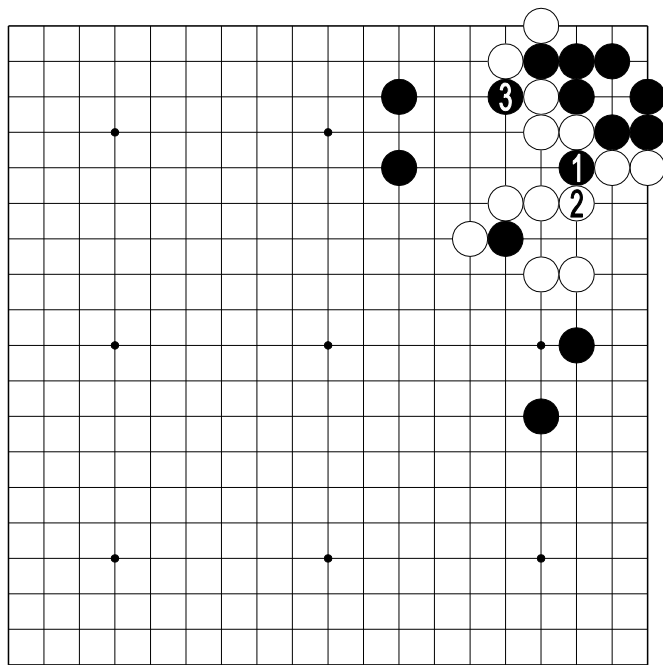
1 图



2 图（成功）

接着，白 6 提，黑 7 渡过战果辉煌。白不得不忍耐。

2 图

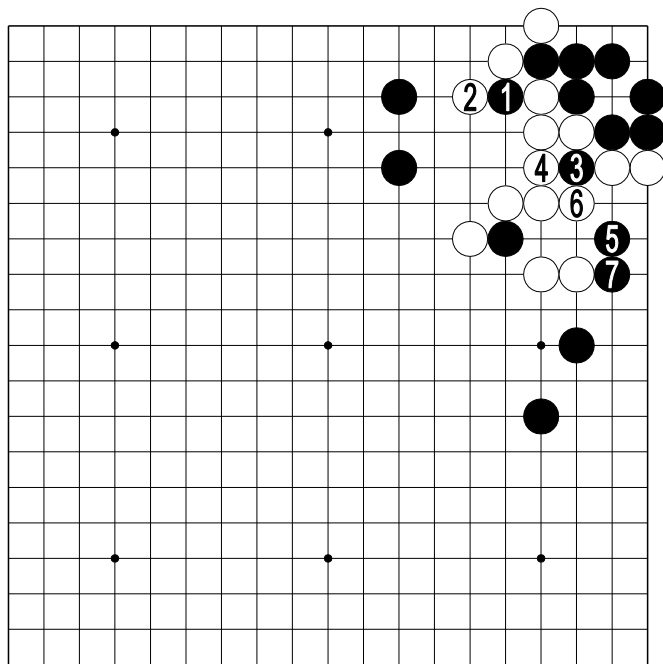


3图

3图（变化）

白2如打吃,右边没有手段,
但黑3左边断可以成立。

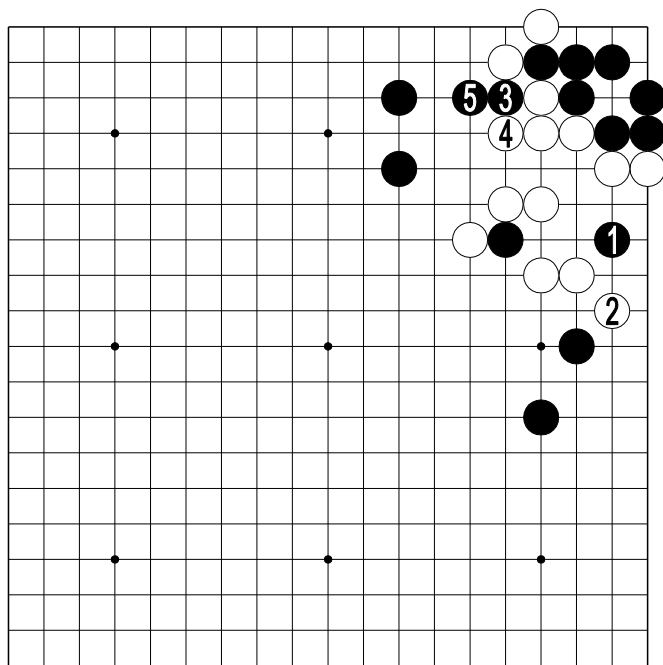
如上边的白二子被提,黑没有
有什么不满。



4 图

4 图（黑损）

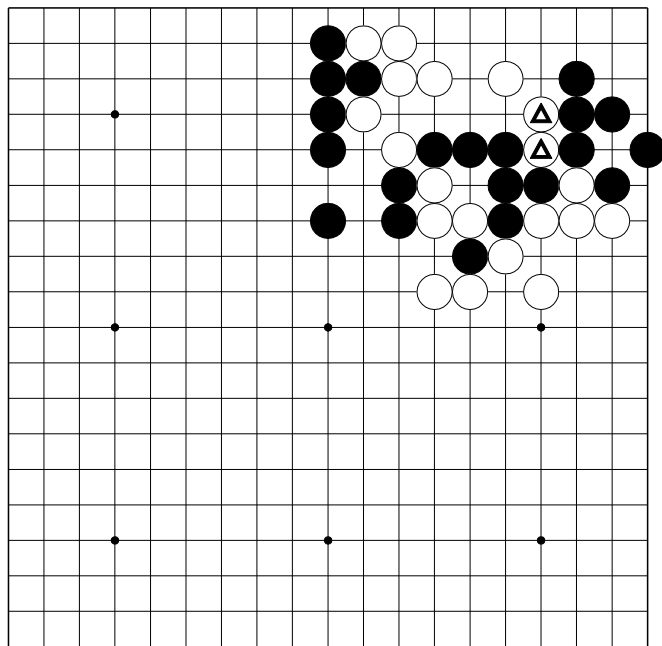
从黑 1 断开始次序不妙，从黑 3 至黑 7 向右边渡过，让白 2 打吃，黑损失明显。



5图

5图（同样）

黑1单点是让对方损失的手段。但提掉上面两子，与3图比较则有天壤之别。

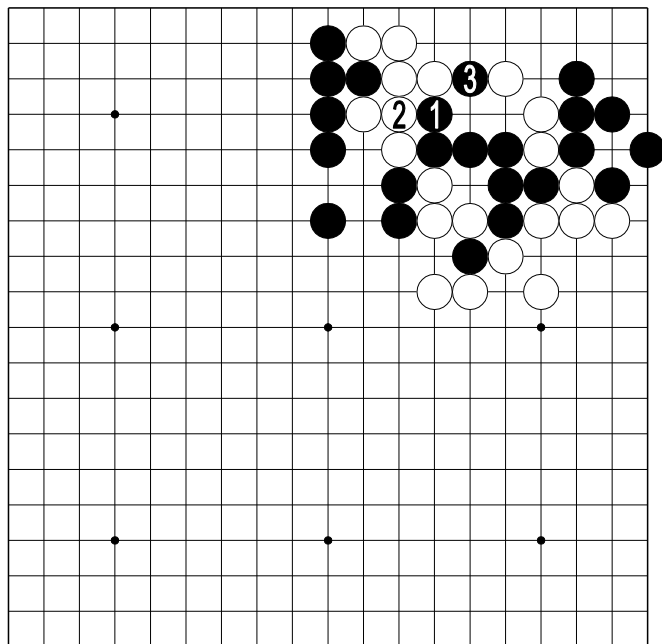


第 18 题

第 18 题 次序

黑先 中级

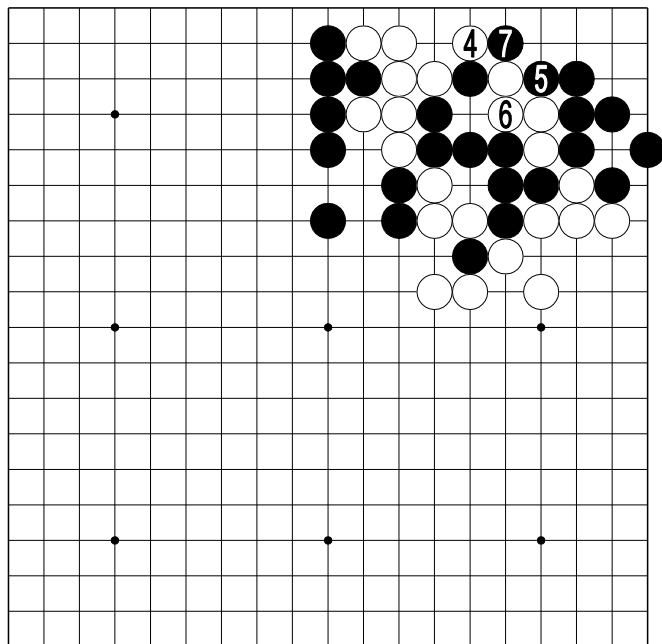
上面的对攻很微妙，围绕着紧气问题互相攻防以争胜负。如能顺利提掉白△二子，则成功。注意黑 1、3 的次序。



正解图

正解图 以刺定形

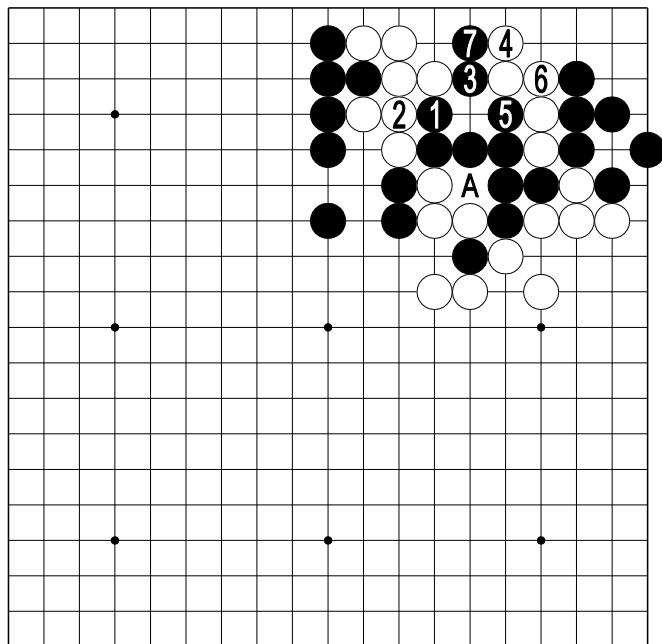
黑 1 刺定形后，黑 3 挖是正解。



1图（倒扑）

白4时，黑5打吃，黑7再打倒扑提吃，很简单。

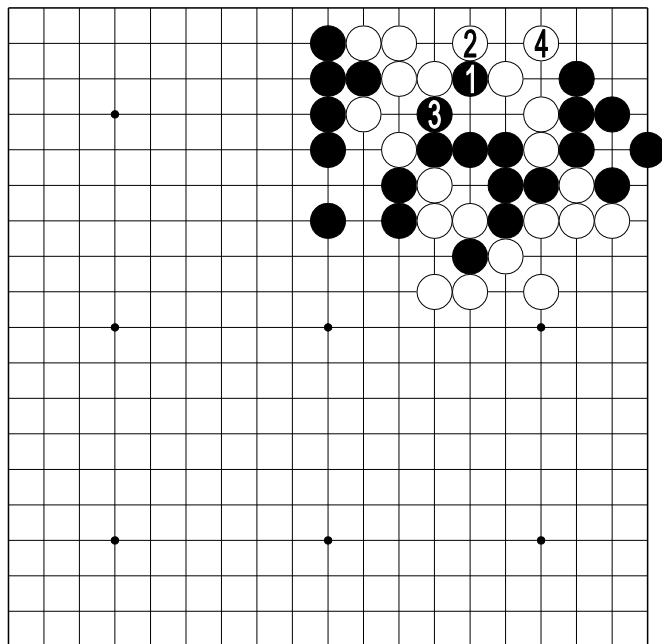
1图



2 图

2 图（变化）

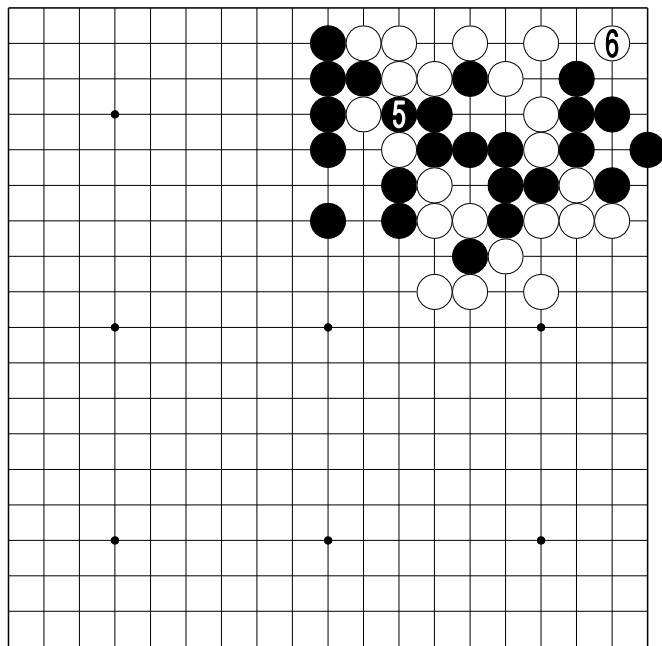
白中途于 4 位立时，黑从 5 打吃至黑 7，使白 A 不能在外侧打吃，是黑得意之着。



3图（失败）

黑1挖在先，次序不好。黑3时，白4撻下不管，接着——

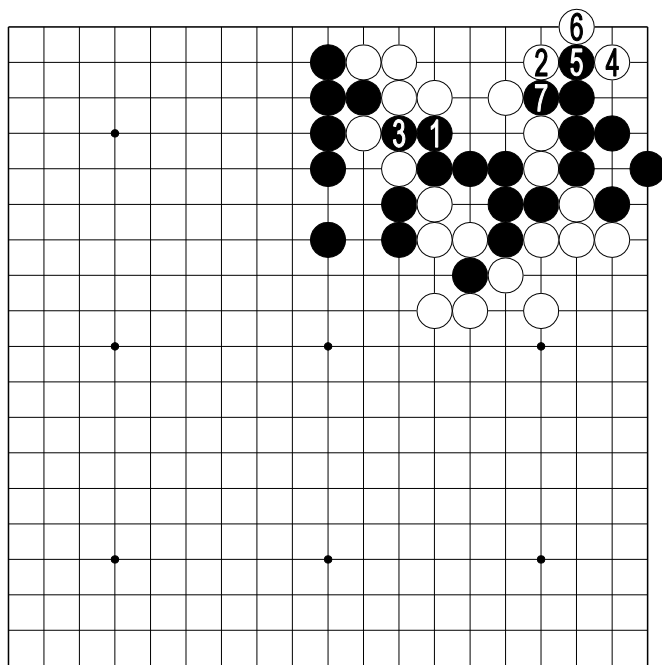
3图



4 图（角上一眼）

黑 5 断，对中腹有好处，白走 6 位角上黑棋死。

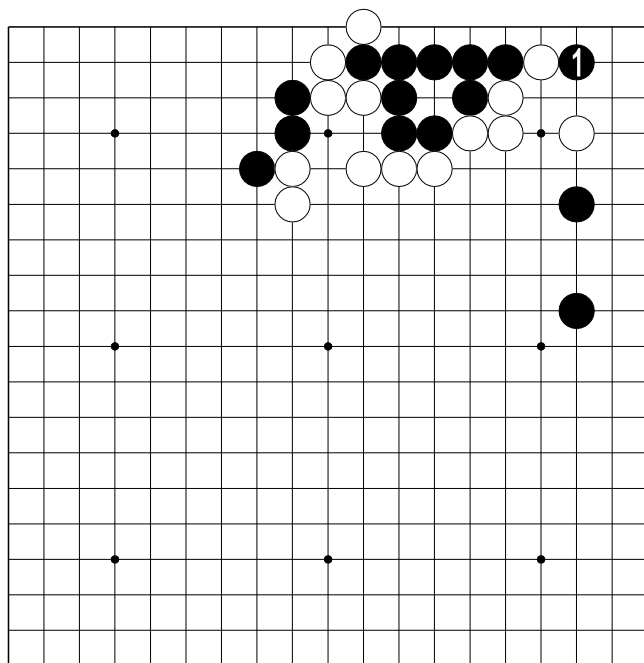
4 图



5图

5图（无不安）

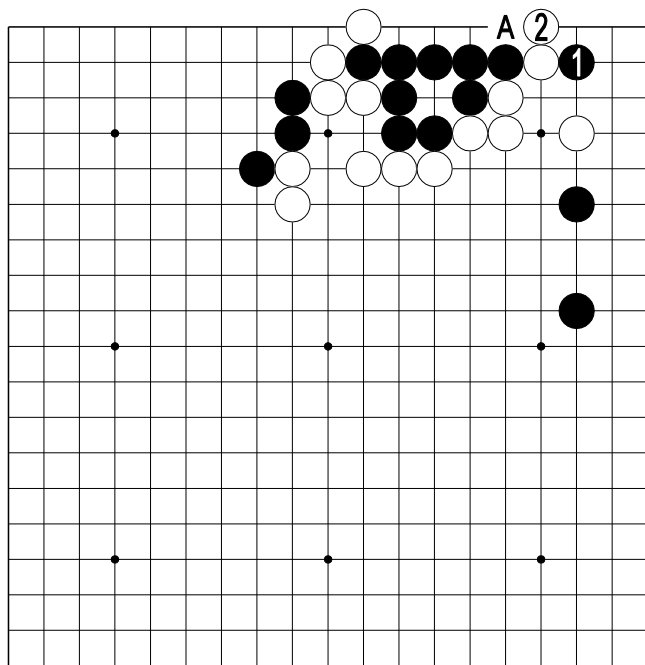
再回到前面，黑1时白如走2位，黑3断，角上安定。因白4时，黑5、7应使白二子呈脱先形。



正解图

正解图 夹有利

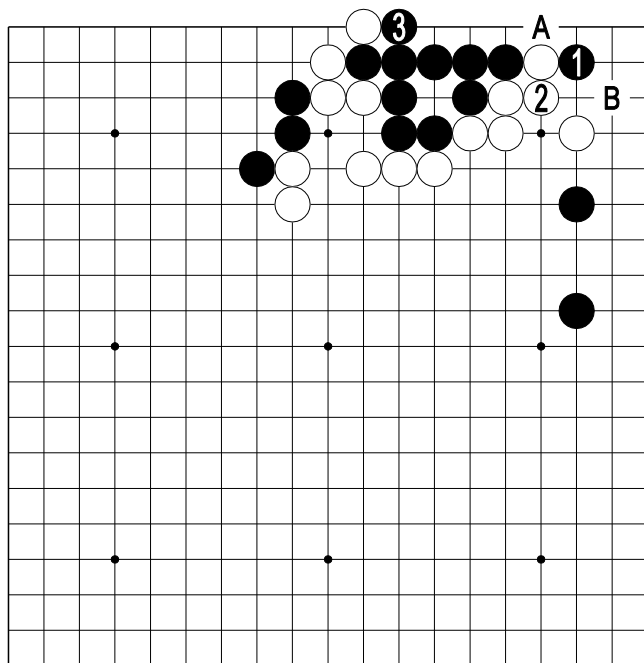
黑 1 夹是很有趣的手段。下边可以看到从上面提子的情况。



1 图（先手）

如白 2 应，黑原样不动即可活棋，A 点总是可以得利的。

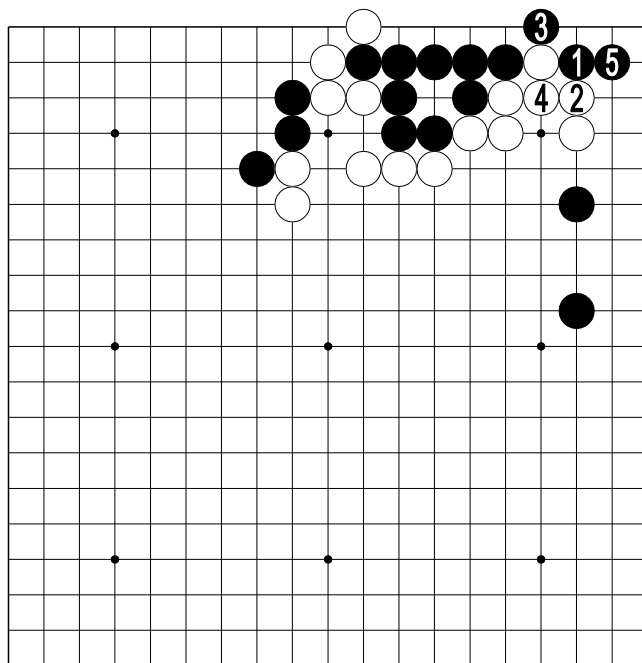
1 图



2图

2图（得利）

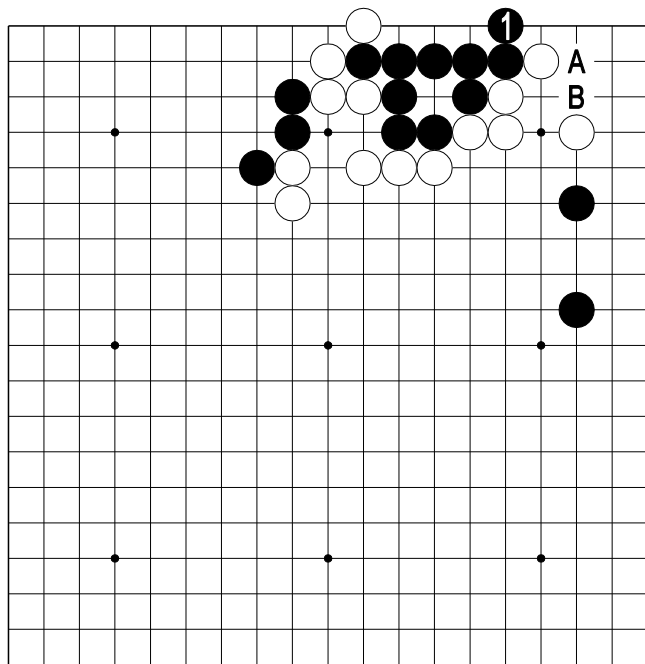
白2接上后，黑3活棋。黑虽是后手，但下边占A位或B位都是有效的。



3 图（很大）

白 2 挡，黑则 3、5 占角并取得眼位。很充分。

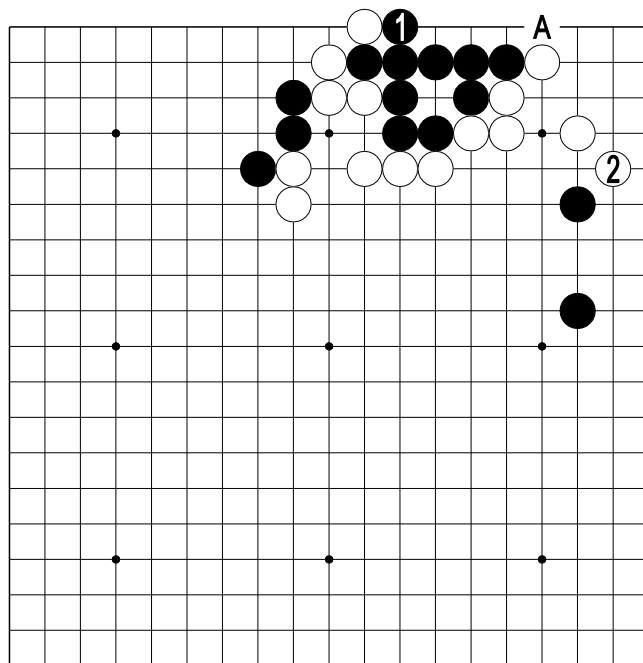
3 图



4 图

4 图（缓手）

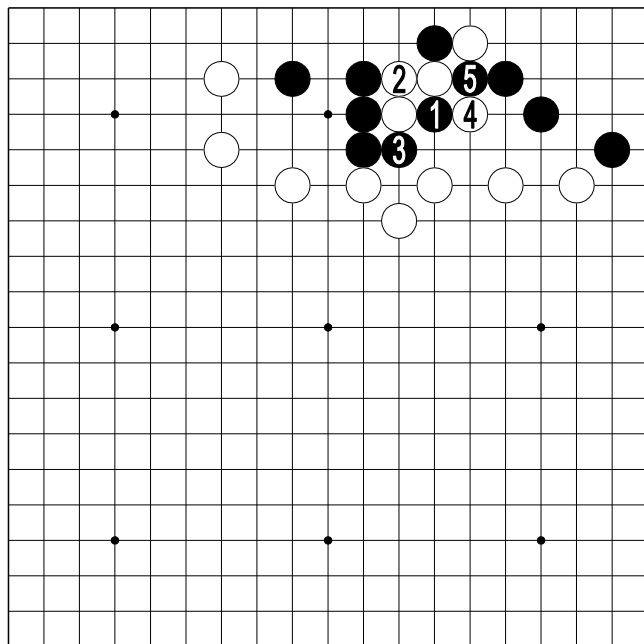
黑走1位活棋有问题，因白可脱先，黑成为后手。然后黑A靠夹，白B并不领情。



5 图 (小)

黑 1 位最低，白如 2 应，角上黑只有 A 位扳的一手。

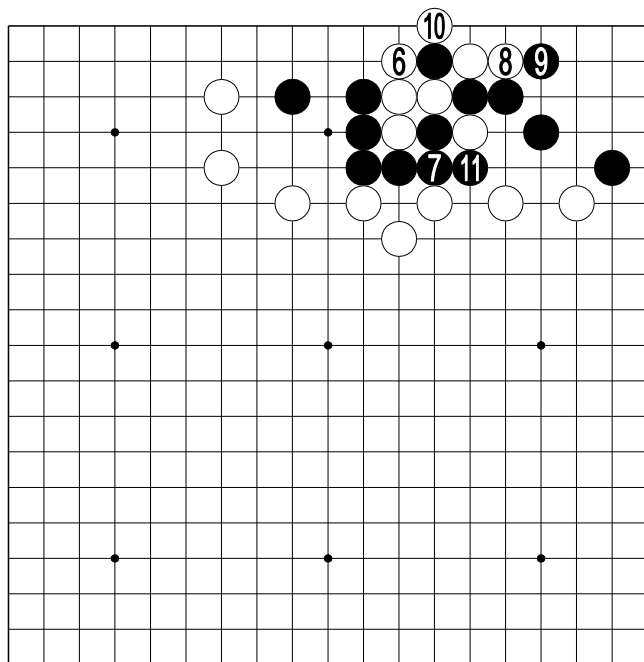
5 图



1 图

1 图（断开）

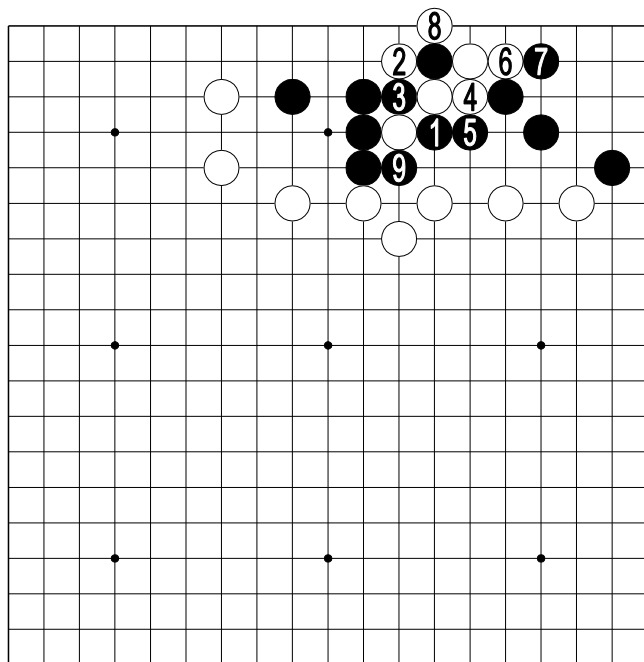
白 2 如抵抗，黑则走 3、5，
成为把白棋上下断开之形。



2 图

2 图（联络）

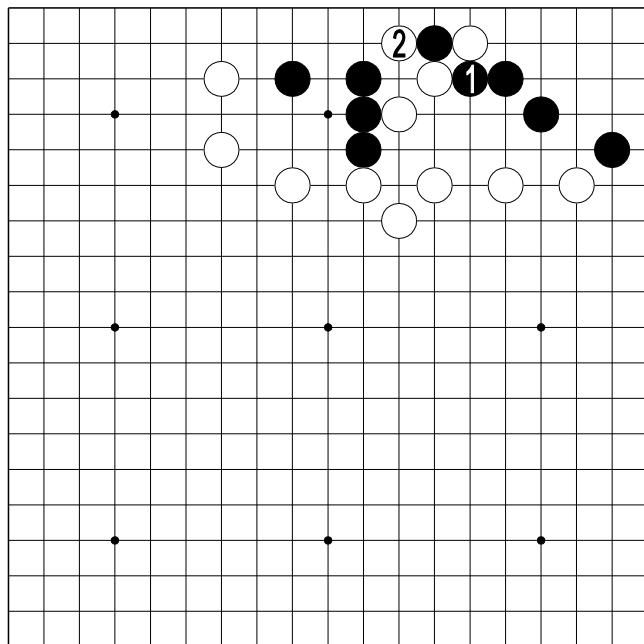
只是不能将白全部提掉，白 6 以下上边活棋，但黑至 11 联络成功。



3图

3图（变化）

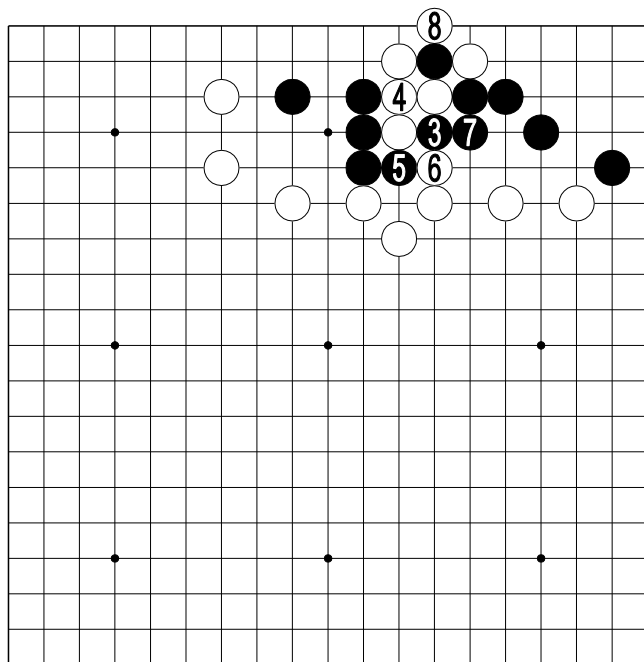
白2打吃时，黑3断，至黑9联络成功，与前图相似。



4 图

4 图（失败）

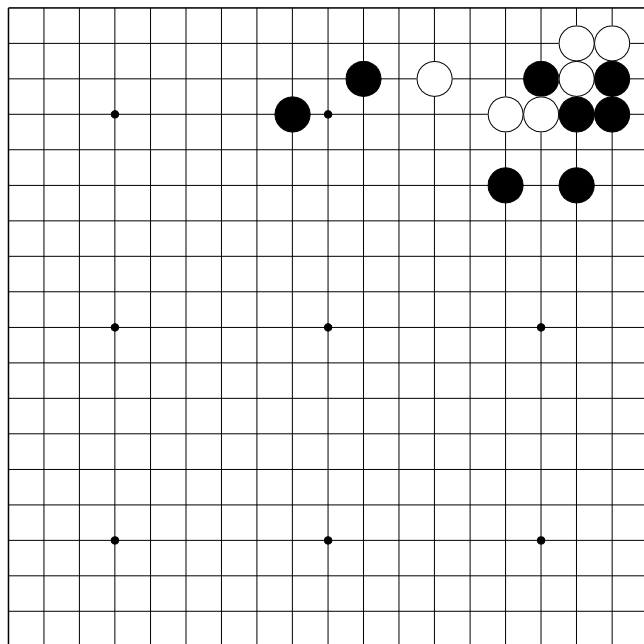
黑 1 直接去断，并不高明，
让白 2 成为打吃之形，左右两块
黑棋的距离就更大了。



5 图（分断）

至黑 5，尽管切断了白棋，
但黑棋也被分开。上边的白棋已
经活净了。

5 图

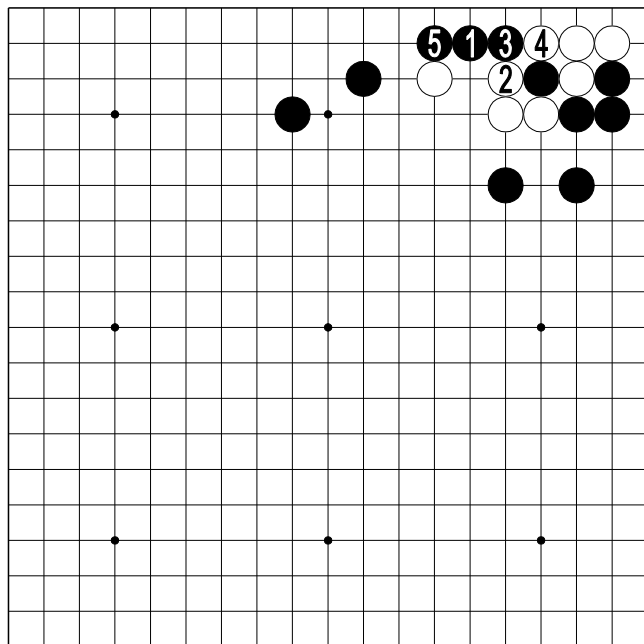


第 21 题

第 21 题 逼攻

黑先 中级

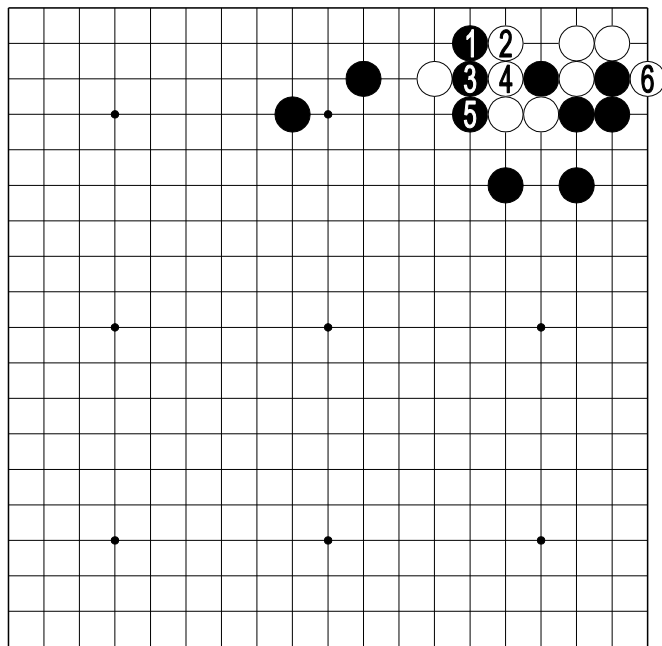
这是实战中常见之形，不能马马虎虎地放过。这是逼攻白的根据的手筋，就连中级的棋手也希望了解这种手段。



1 图

1 图（无眼）

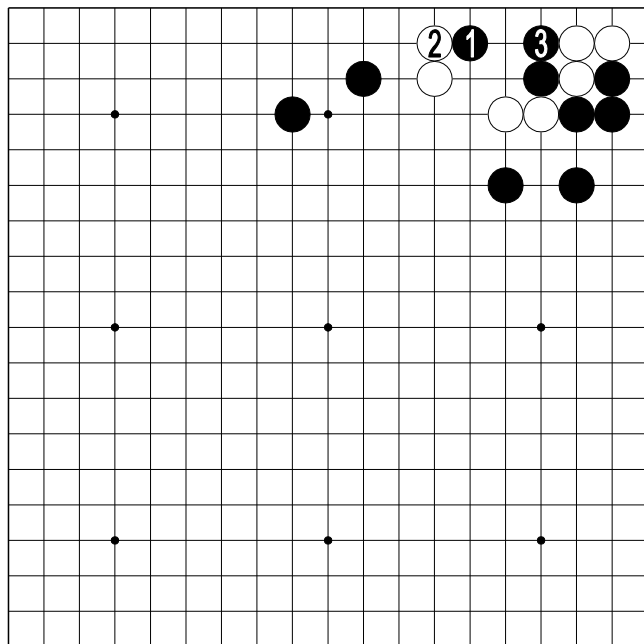
如白 2 打吃，则黑 3、5 联络，黑能够以无眼位攻击白棋，得到很大成功。



2 图

2 图（掏空）

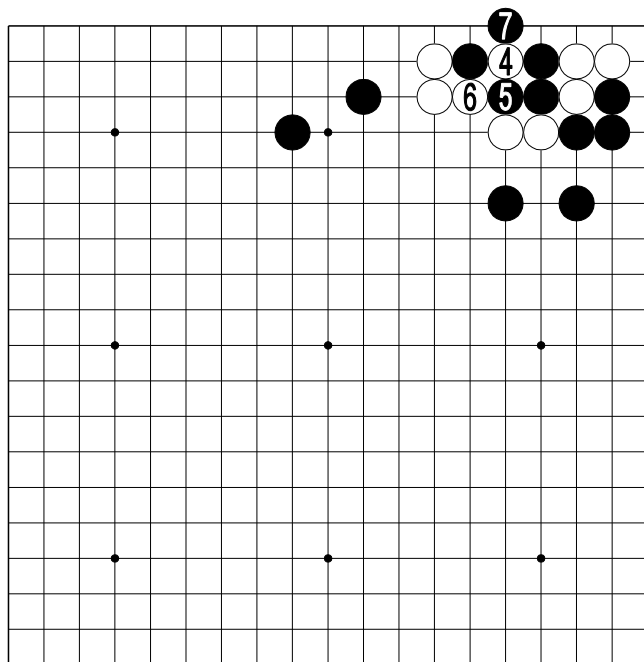
白如从安全第一考虑在 2 位靠，黑 3、5 大掏空，至白 6 止，白活棋。黑战果辉煌。



3图

3图（对攻）

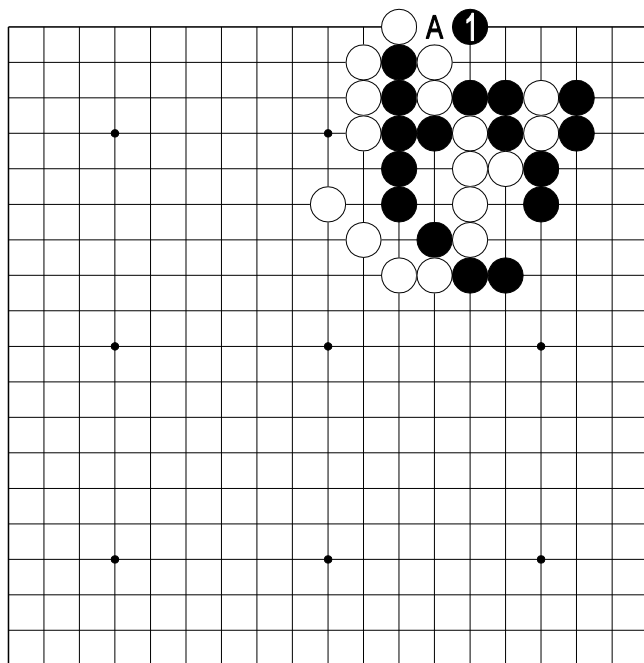
白2如挡，黑只有走3位一手，对下面将出现的对攻双方都应该知道。



4 图

4 图（次序）

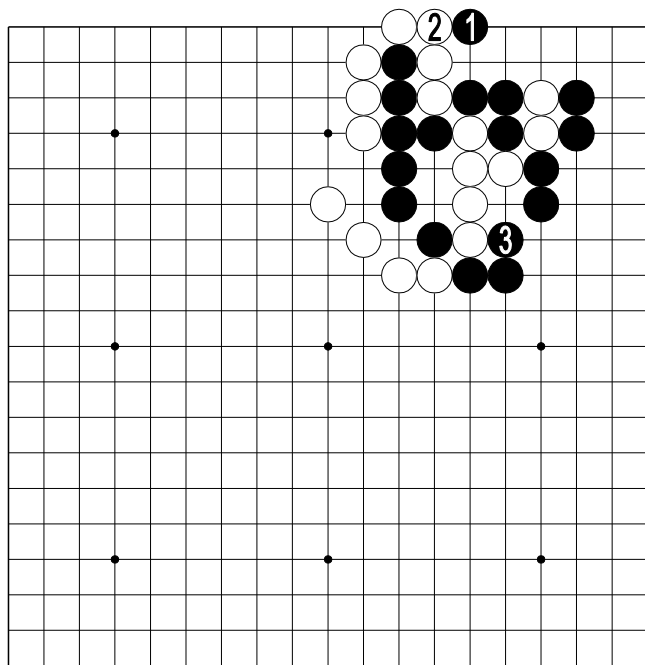
白在 4 位挖，来紧黑的气。
白 4 如走 5 位，黑走 4 位就可以占角了。



正解图

正解图 以刺定形

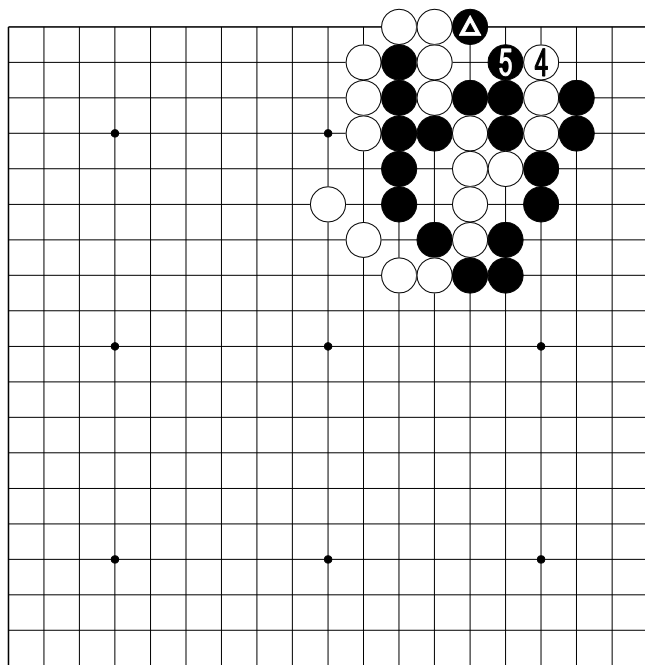
黑1刺，很好，白如走A点粘，则对中腹的对攻没有什么作用。



1 图

1 图（黑胜）

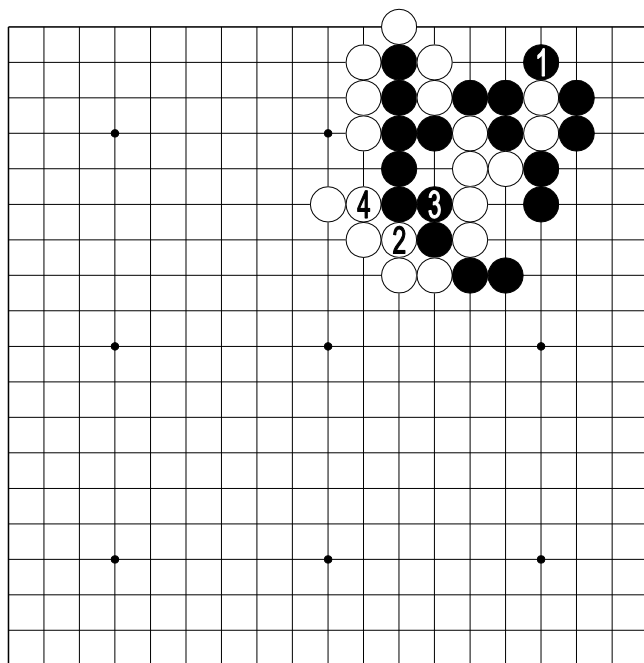
白在 2 位接只此一手，这样交换后，黑 3 再紧气，问题就全解决了。



2图

2图（提子）

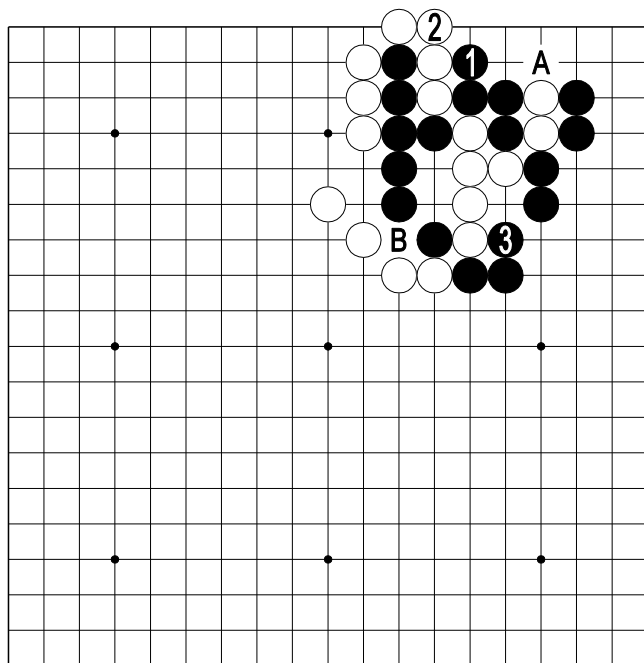
白4即使长，黑5应，可以提掉白子。黑▲之所以有利就是因为它是防备白4这一手的。



3图

3图（失败）

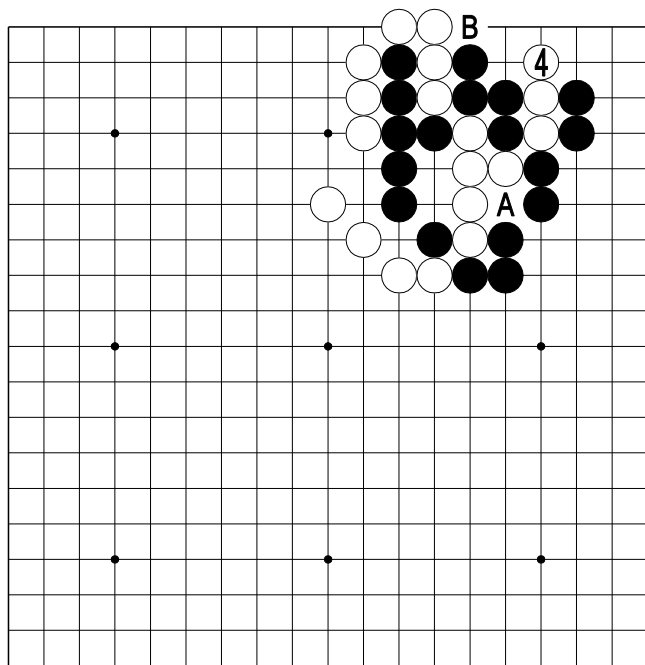
黑1提是简单失败之例。从白2开始步步紧气，黑失败。



4 图

4 图（无意义）

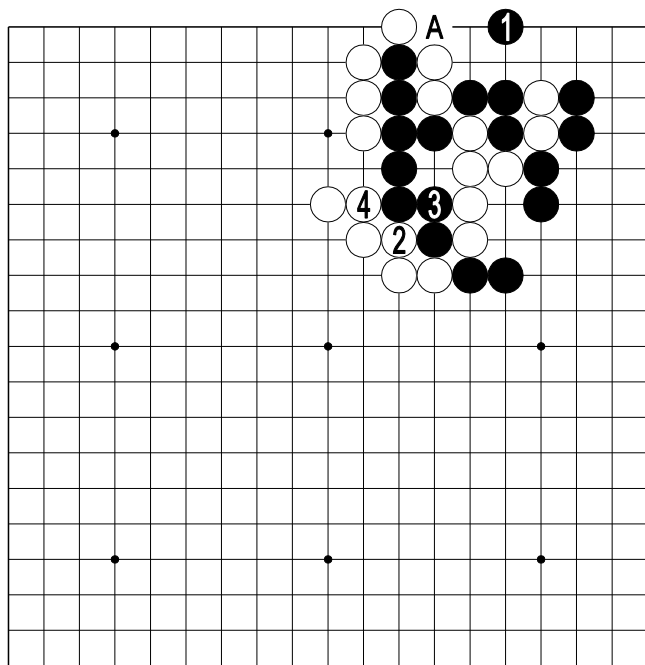
即使上边有利，黑走 1 位也没有意义。接着黑如 A，白则 B，结果与前图相同。黑 3 时——



5图

5图（被提）

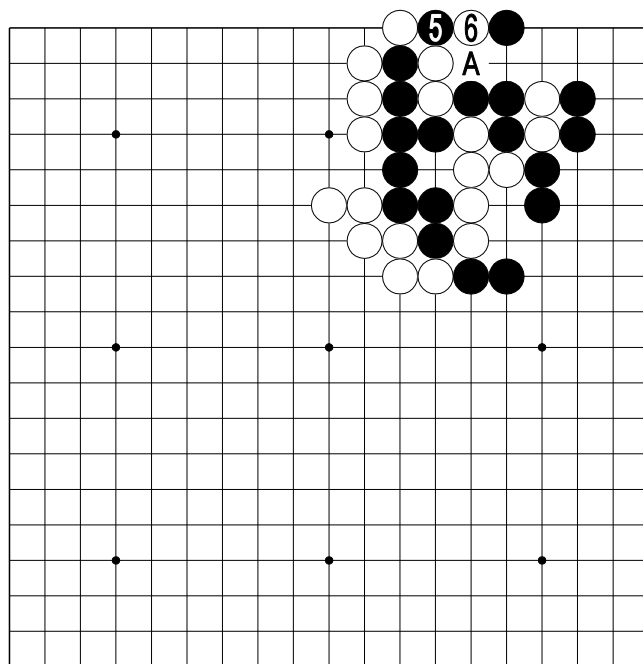
白4长，黑失败。黑即使在A位紧气，白走B位，黑也来不及。



6图

6图（错误手法）

黑1跳，有点可惜，本希望白在A位粘，但白从2位开始紧气，黑被提。接着——



7图

7图（气紧）

黑5似乎使白接不归，但黑不能走A位，极其难受。