

# 下一手

第三十五册

打劫的妙味

中国大学生围棋协会编译

\*

国际文化出版公司出版

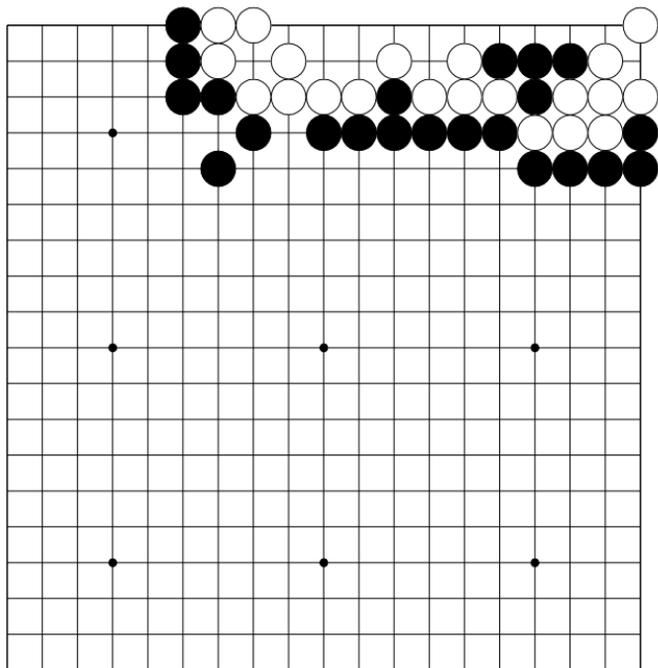
## 编译者的话

不愿打劫的人棋力一定不会太强。围棋，正因为有了打劫的规则，才产生了无穷的乐趣，令人回味无穷。

危机时自然可靠打劫闯过难关，而对于对手，则尽量不给其借劫顽抗的机会，这同样是十分重要的。本书中汇总了各式各样的打劫习题，其中初级 1 题，中级 13 题，上级 5 题，有段 4 题。供大家作为趣味习题欣赏。

## 目 录

- |        |      |        |      |
|--------|------|--------|------|
| 第 01 题 | 双靶   | 第 13 题 | 联络   |
| 第 02 题 | 接不归  | 第 14 题 | 切断   |
| 第 03 题 | 净活   | 第 15 题 | 杀气   |
| 第 04 题 | 解消   | 第 16 题 | 盲点   |
| 第 05 题 | 解消   | 第 17 题 | 坚韧   |
| 第 06 题 | 企图   | 第 18 题 | 死活急所 |
| 第 07 题 | 弱点   | 第 19 题 | 一气呵成 |
| 第 08 题 | 吃法   | 第 20 题 | 弱点   |
| 第 09 题 | 角的韧性 | 第 21 题 | 角的急所 |
| 第 10 题 | 先手功夫 | 第 22 题 | 打劫?  |
| 第 11 题 | 线索   | 第 23 题 | 一层纸  |
| 第 12 题 | 劫材有利 |        |      |



第1题

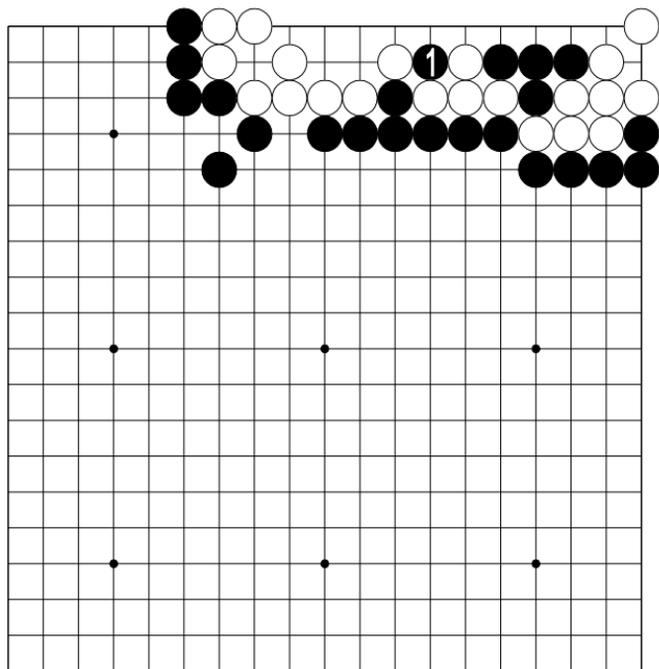
## 第1题 双靶

黑先 中级

首先是做成打劫的技巧问题。如果考虑到黑四子气很紧的情况，就不能采用平常手段。

常手段。

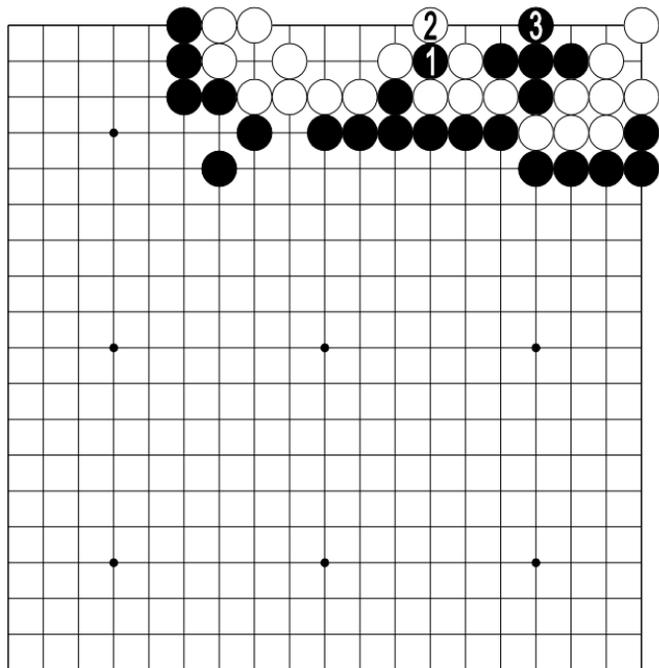
黑1、3的顺序十分有趣。



正解图

## 正解图 扑是急所

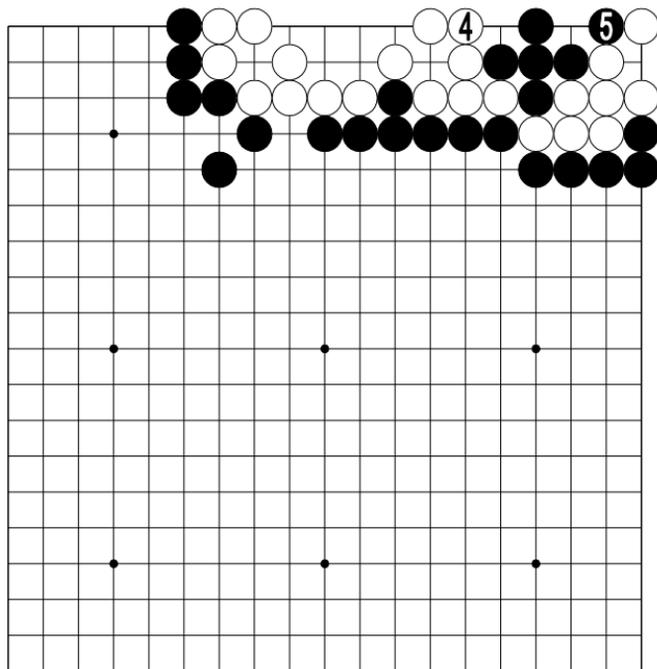
黑1扑试对方应手的走法是着妙棋。



1图

### 1图（靶）

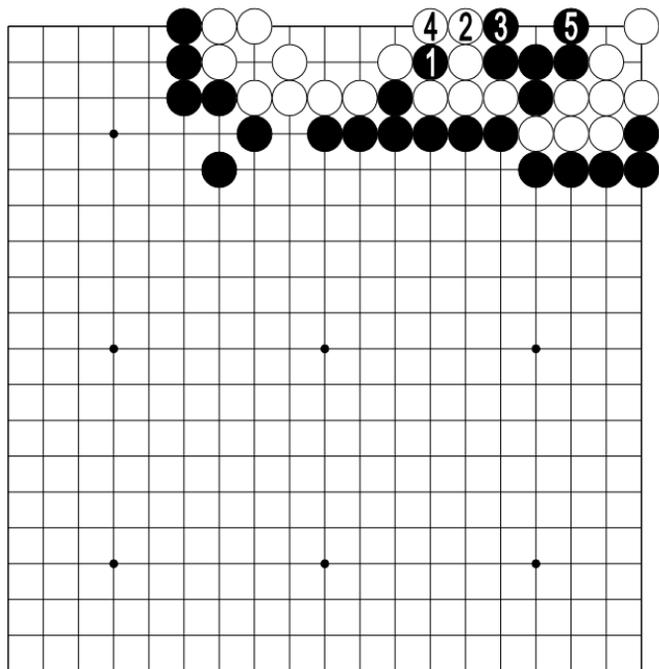
白2如提，黑3后左右两边的打劫成为见合。



2图

## 2图（劫）

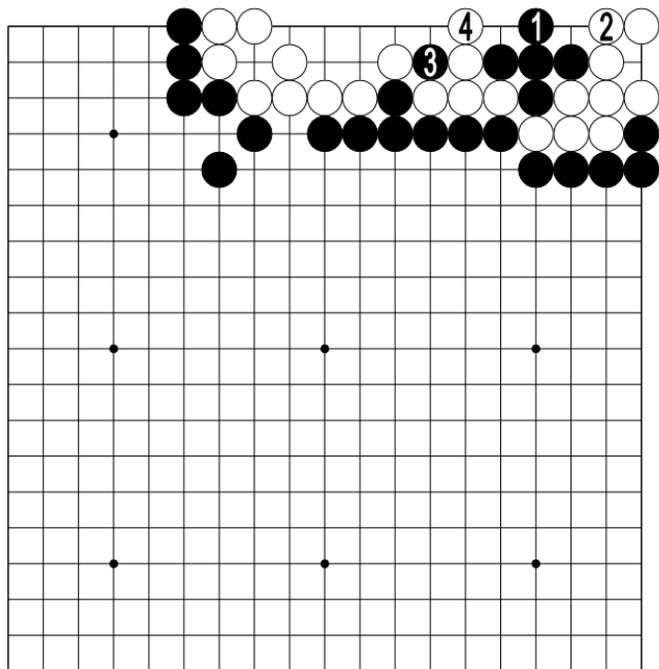
白4时黑走5, 虽然是白棋先手提劫, 但黑也该满足了。



3图

### 3图（双活）

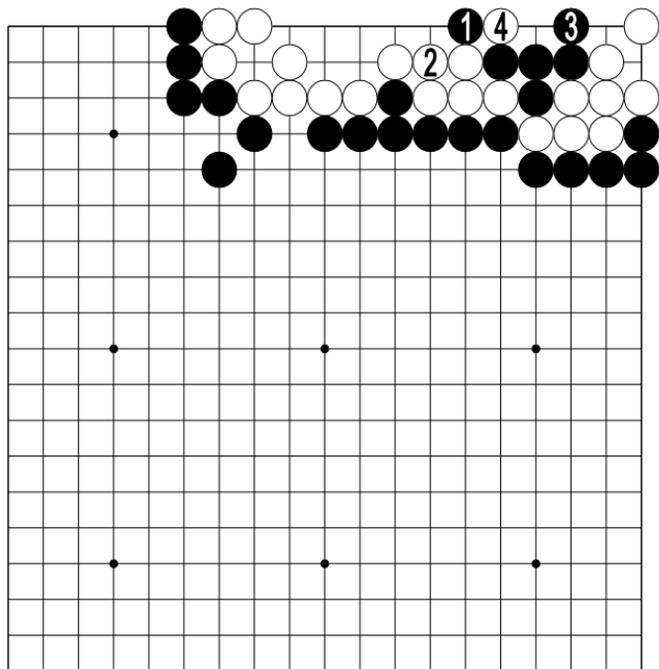
白也有2位立的变化，但黑3、5后角上成为双活。实战中打劫和双活的选择权在白棋手中。



4 图

### 4 图（次序错误）

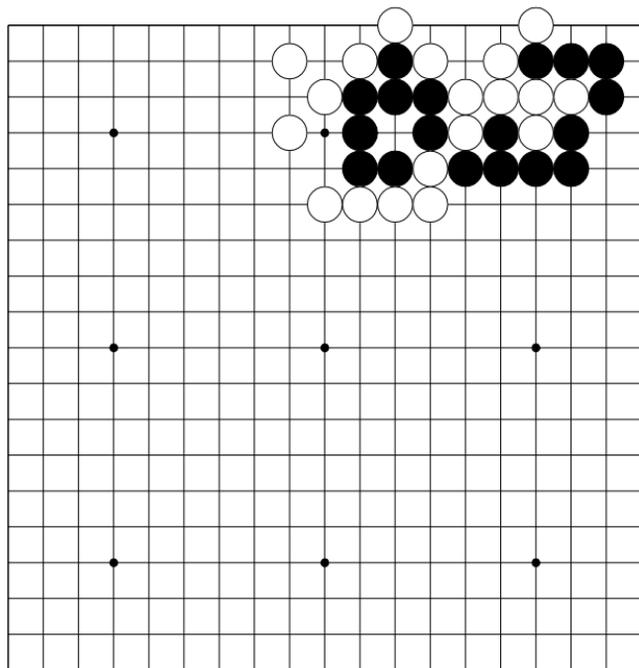
同样是黑 1，如果单走就不行了。白 2 后黑再走 3 时白 4 立是好手，因不入气而完全失败了。



5图

### 5图（别无良策）

走黑1定形也是失败。黑3  
攻杀时白4击中弱点，即可结束。

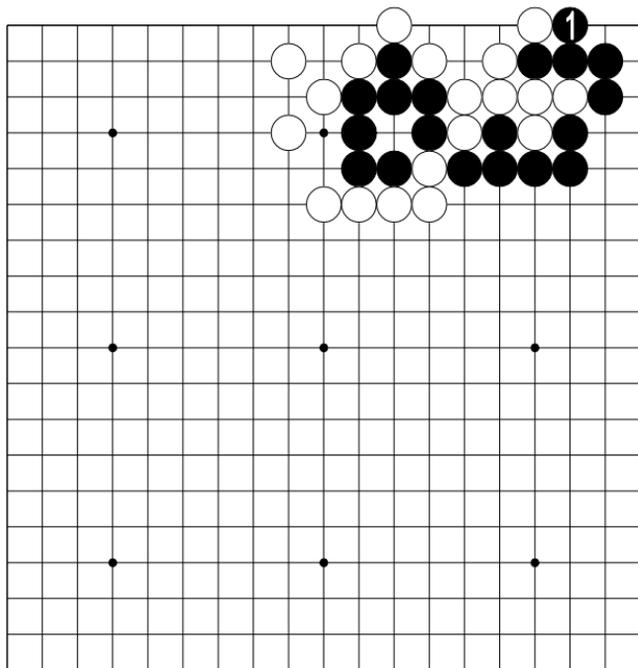


第2题

## 第2题 接不归

黑先 初级

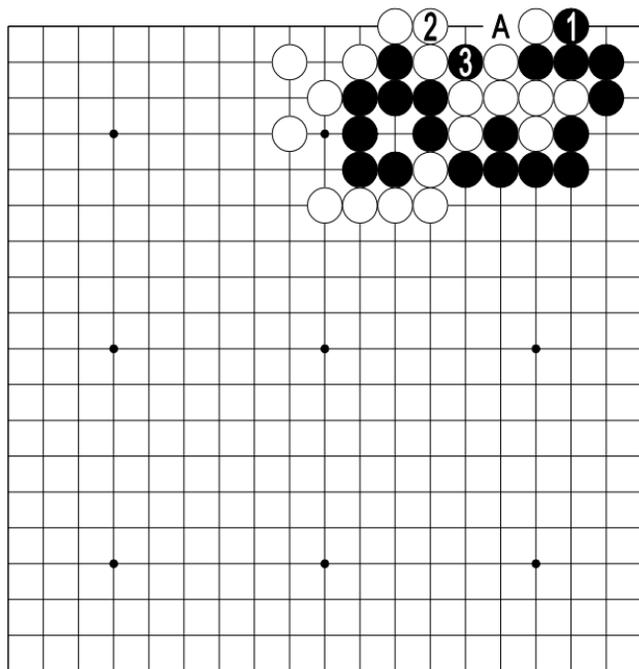
上边白棋的接不归成为问题的焦点。黑棋走的越简单越好，考虑过多反而要失败。



### 正解图 从后边打

黑1打是正解。这样，白便不能无条件连接。

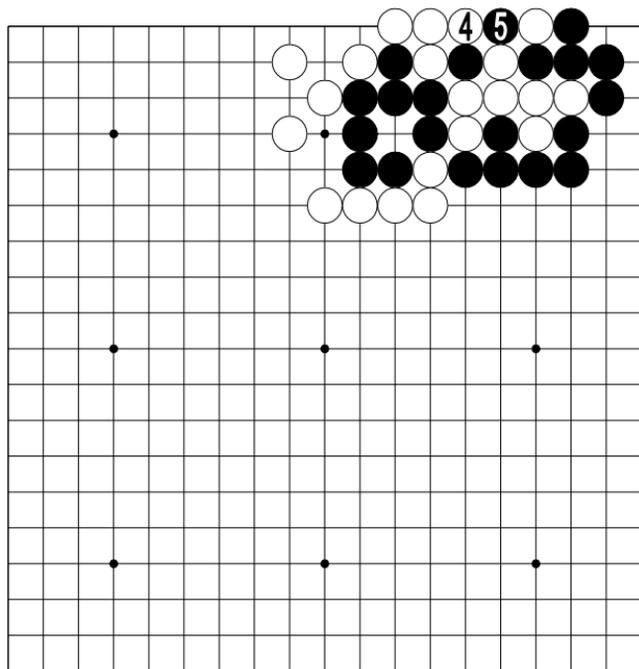
正解图



1图

### 1图（手筋）

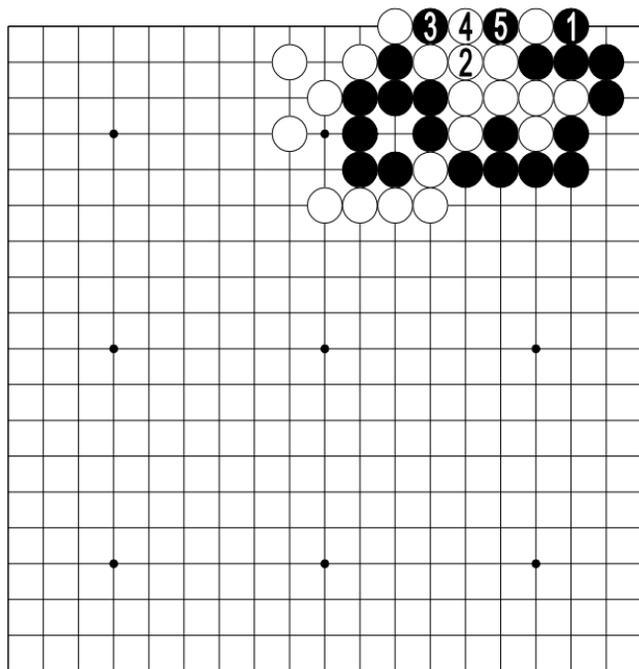
只是，白2若粘时黑3扑十分重要，白不能在A点粘——



2图

## 2图（劫）

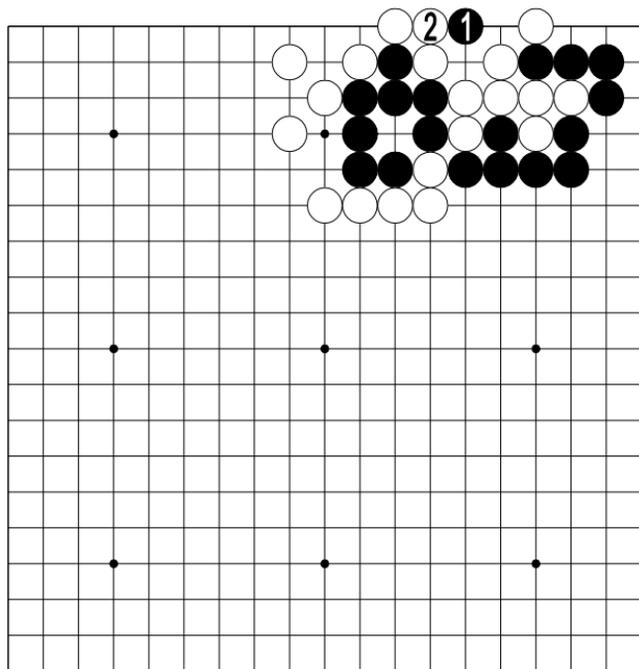
白只有在4提，因为黑5提后瞄着吃白棋接不归，所以只好打劫。



3图

### 3图（变化）

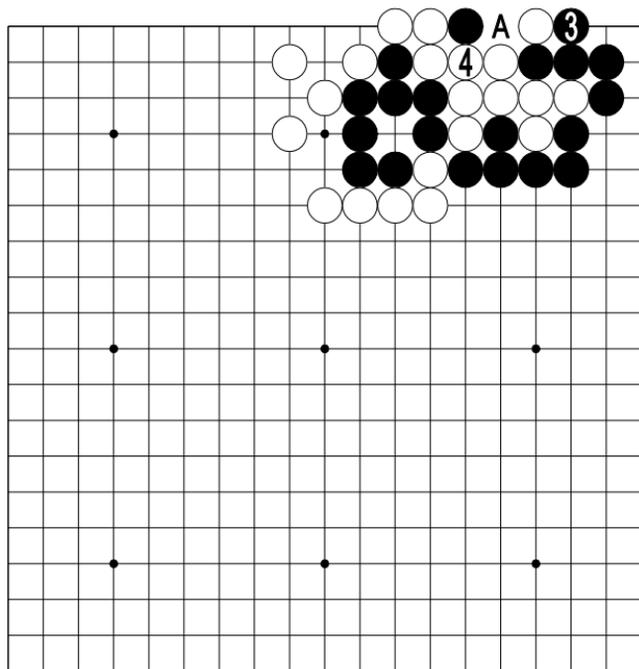
白2若粘的话黑走3、5，  
对白来说，打劫是无法避免的。



#### 4图（失败）

黑1点试对方应手，结果反而帮助白联络上。白2粘住后黑已经没有手段。

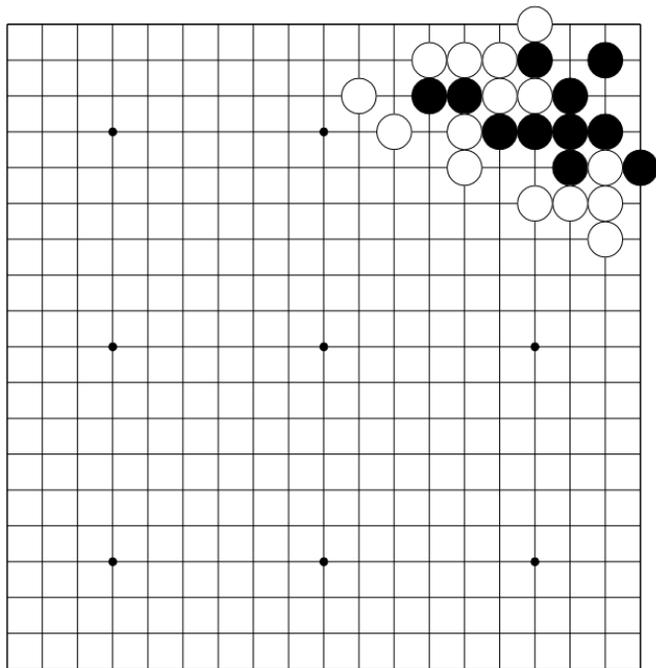
4图



5图

### 5图（联络）

以后即使黑3再打白4也可联络。黑3若改走A位也无任何意义。



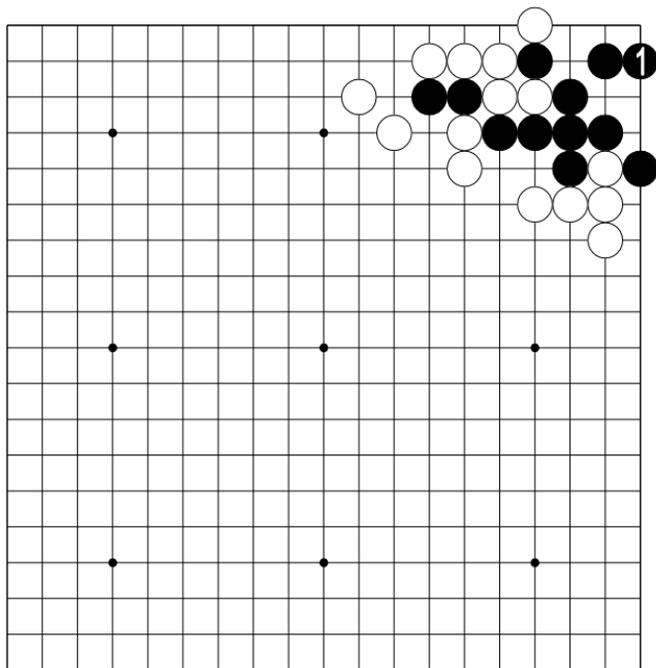
第3题

## 第3题 净活

黑先 中级

角上黑棋的眼形不大清楚。  
如果成劫的话就简单了，但那样  
将是失败。

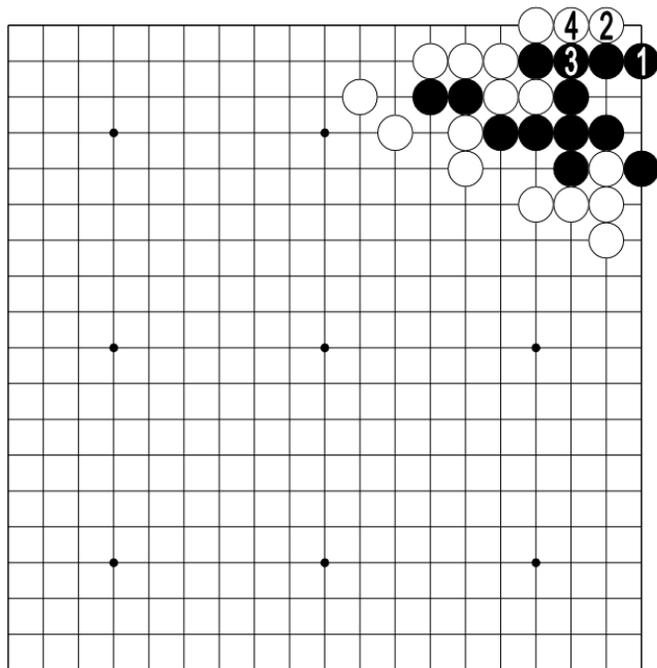
无论如何要设法净活。



正解图

### 正解图 三子接不归

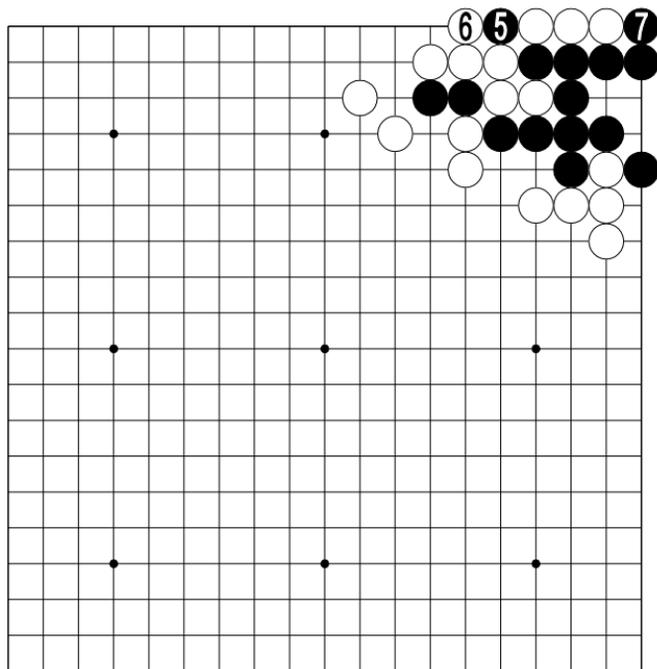
此形黑 1 立是正着。暂且先确保一只眼。



1图

### 1图（若来吃）

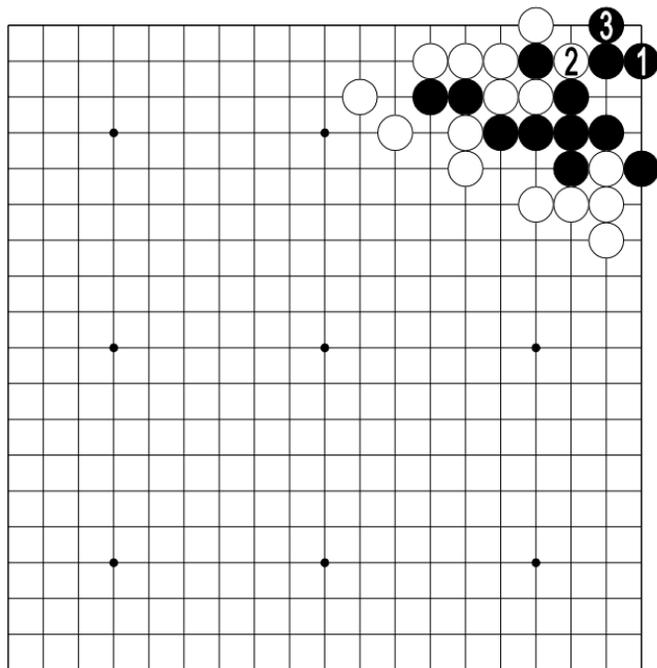
白若来夺眼而走2位时，黑3只需粘上即可完成使命。



2图

## 2图（黑活）

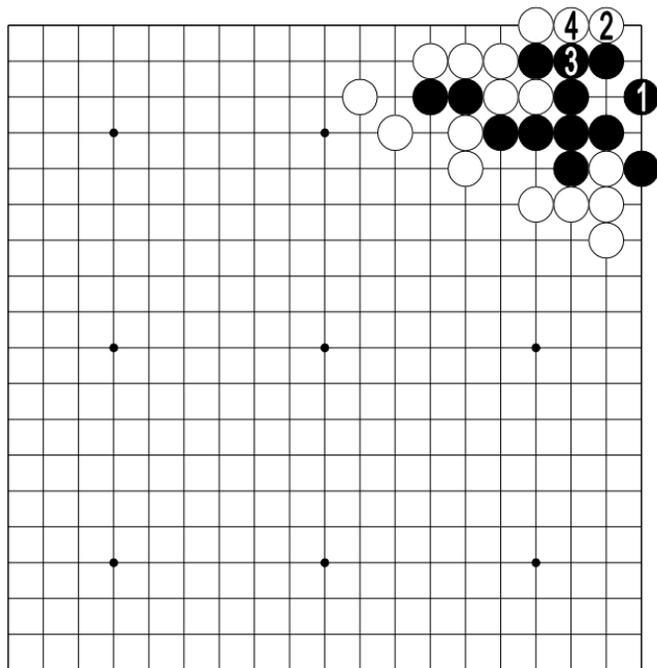
黑5扑后7位打吃，白三子接不归，黑如吃掉白三子的话自然就净活了。



### 3图 (变化)

白2若提时黑走3后做成两只眼。若实战中白只好让黑这样做活。

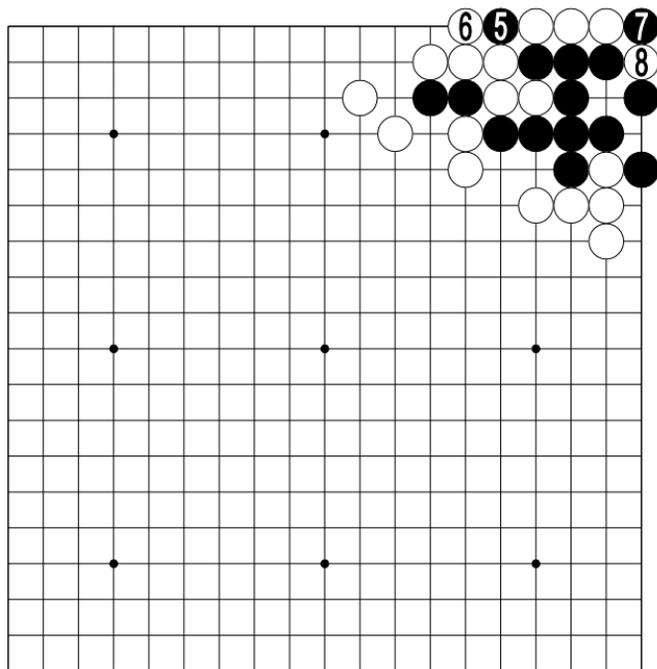
3图



4 图

### 4 图（失败）

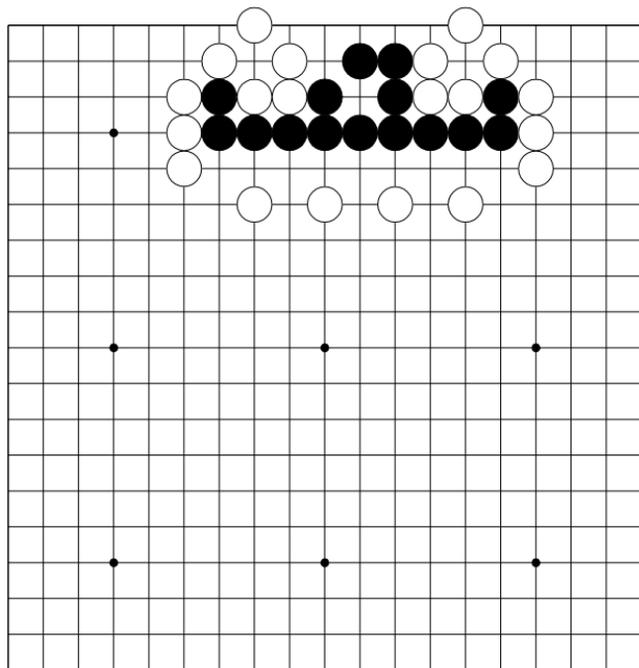
虽同样是确保一只眼，黑 1 则过于软弱，白 2 托至 4 为止虽与正解有些相似。



5图

### 5图（劫）

黑不能无条件去吃白三子  
接不归，至白8为止成为打劫。

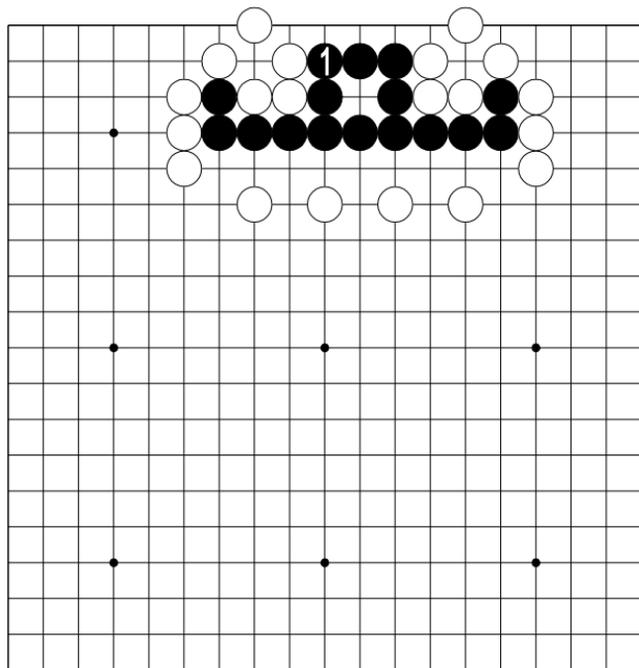


第4题

## 第4题 间接法

黑先 上级

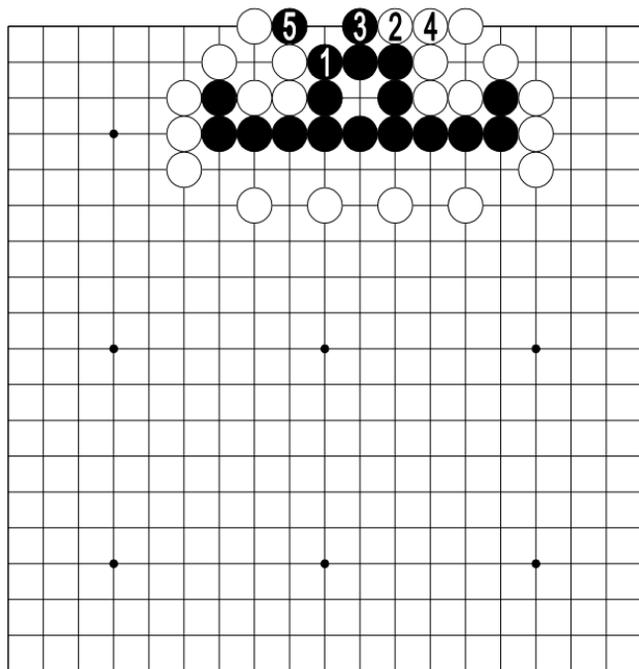
上边的黑棋已有一眼，但无条件活也很困难。当然可以狙击左右两边的劫，若直接不行就采用间接方法。



正解图

### 正解图 催着走完

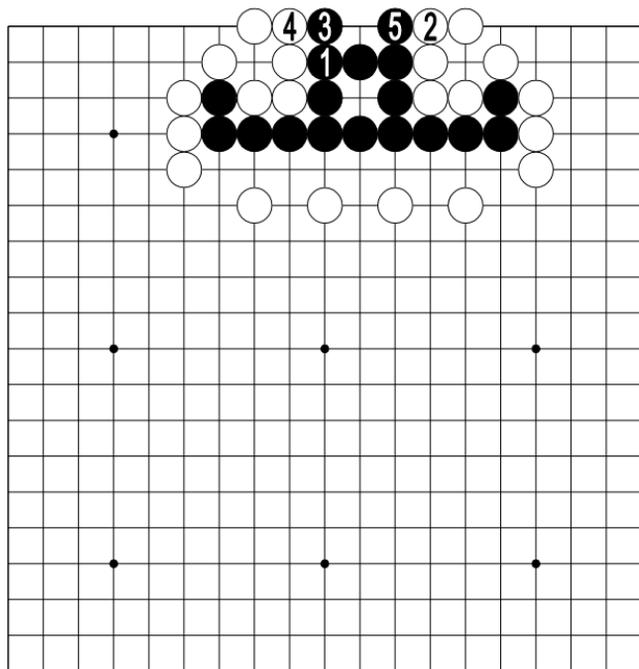
因黑 1 是唯一的活棋手筋，而且非常有趣。使左右成为同形后试看白的下法。



1 图

### 1 图 (劫)

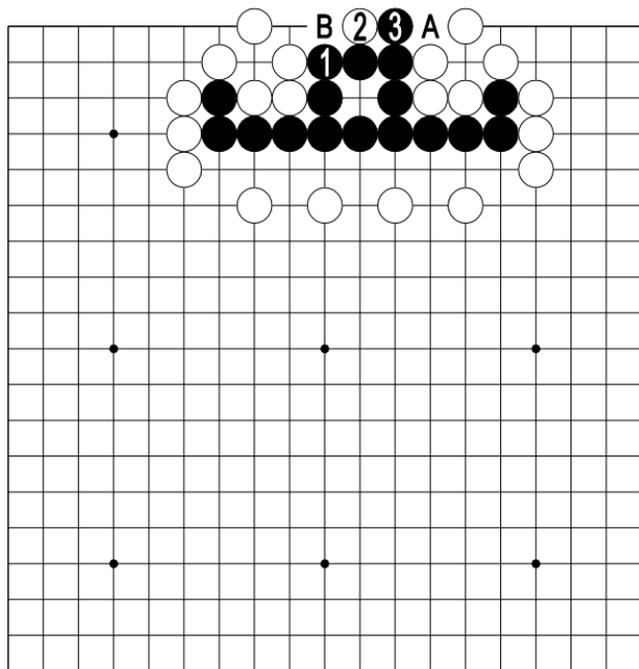
白 2 如来夺眼，黑走 3 位，  
两边的劫必能打到一处。



2图

## 2图（两只眼）

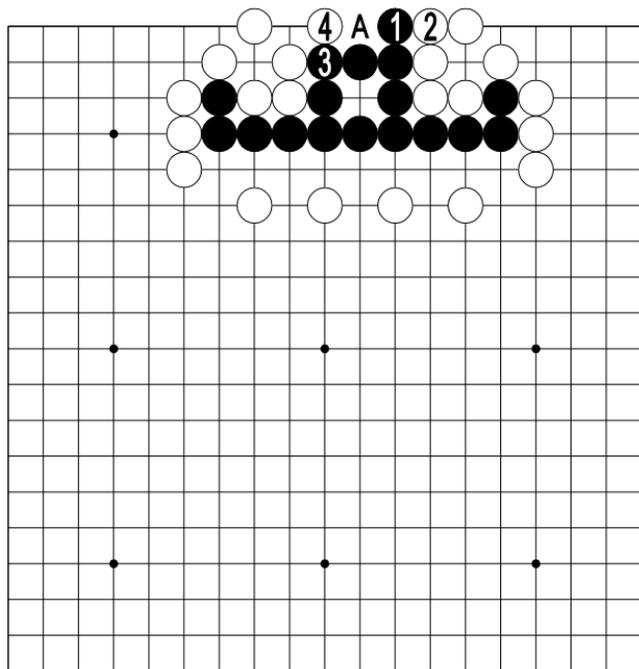
白如果想避免前图的劫，只好让黑棋活。白2守住一方时，黑走3、5可确保两只眼。



3图

### 3图（无效）

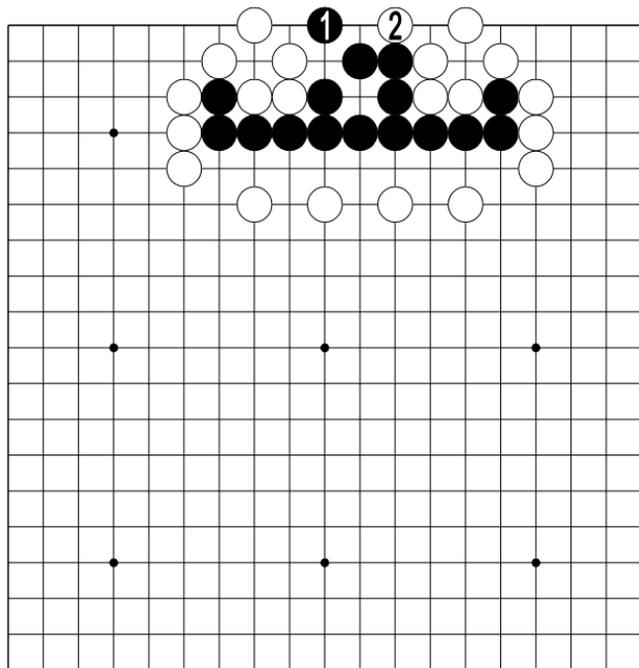
白2走在同形处的中央也不是急所，黑3后走A或B吃，成为见合。



4 图

### 4 图（失败）

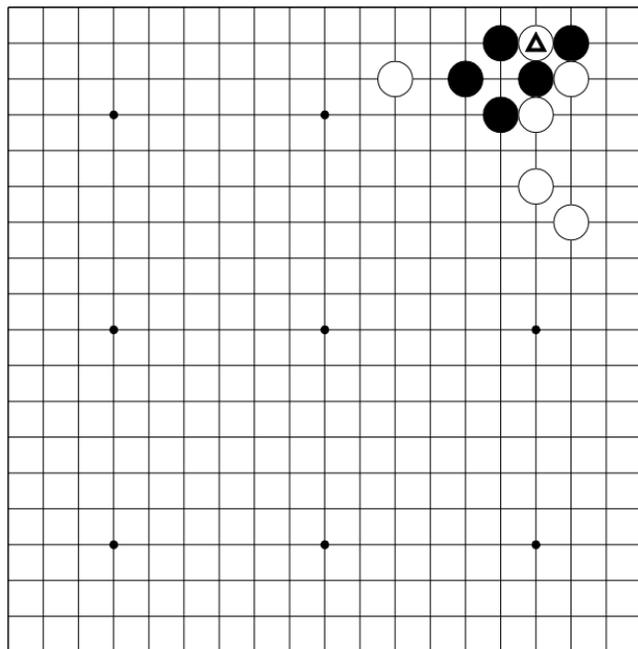
看来直接攻白并不是好棋。  
黑 1 定形后走 3 时，白走 4。黑  
1 直接走 A 位白也在 2 位粘。



5图

### 5图（相同）

黑1位尖时白2扳，黑的形状怎么走也不能如愿。

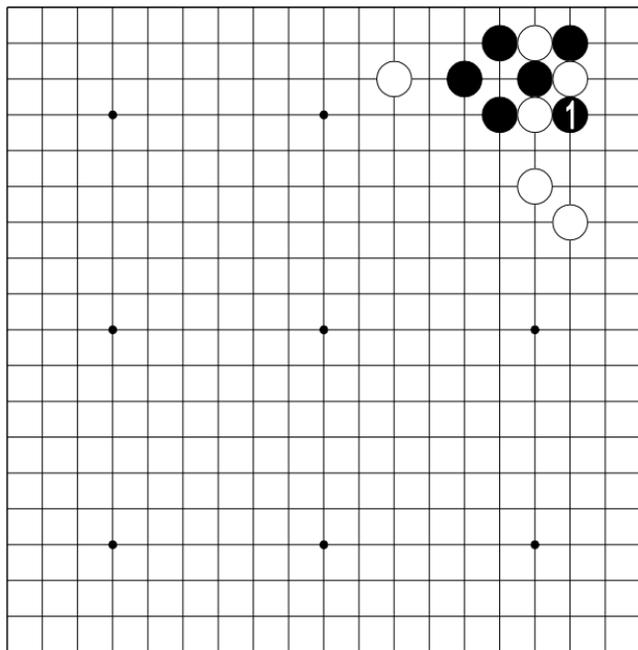


第5题

## 第5题 解消

黑先 中级

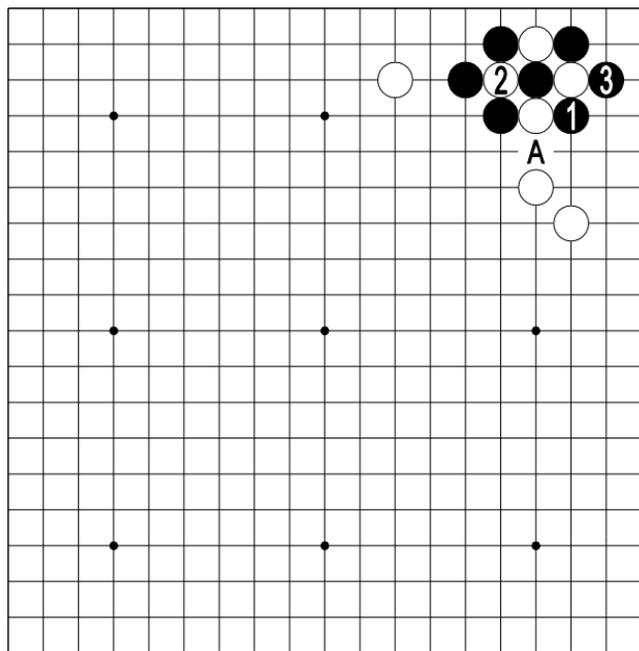
本题是黑棋劫胜之后的处理问题。仅仅提白△一子并不充分，有没有办法使白棋受到更多的损害呢？



正解图

### 正解图 取角

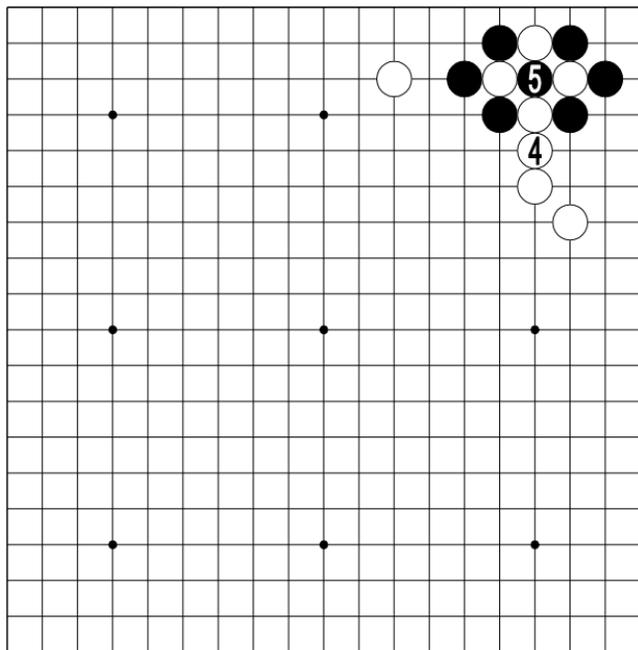
黑 1 断的走法最强硬，以后的下法也要牢牢记住。



1 图

### 1 图（不能粘）

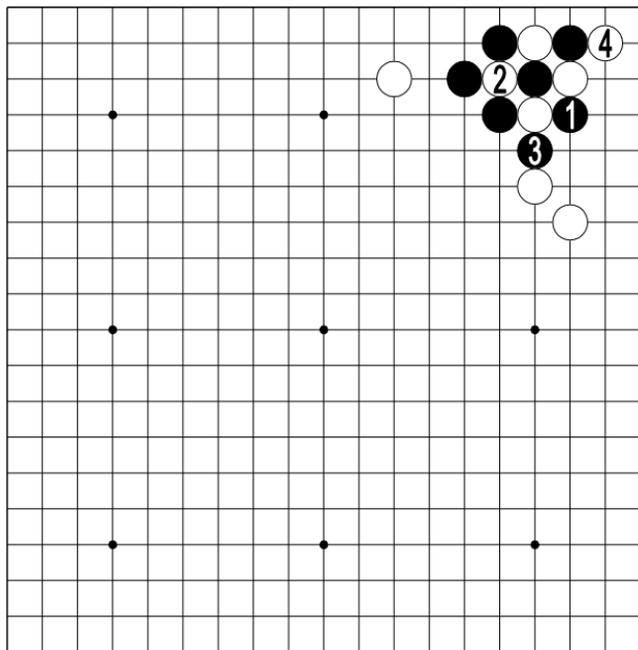
白 2 若提时黑于 3 位打，因黑走 A 位可汇总全吃，故白不能粘。



2图

## 2图（成功）

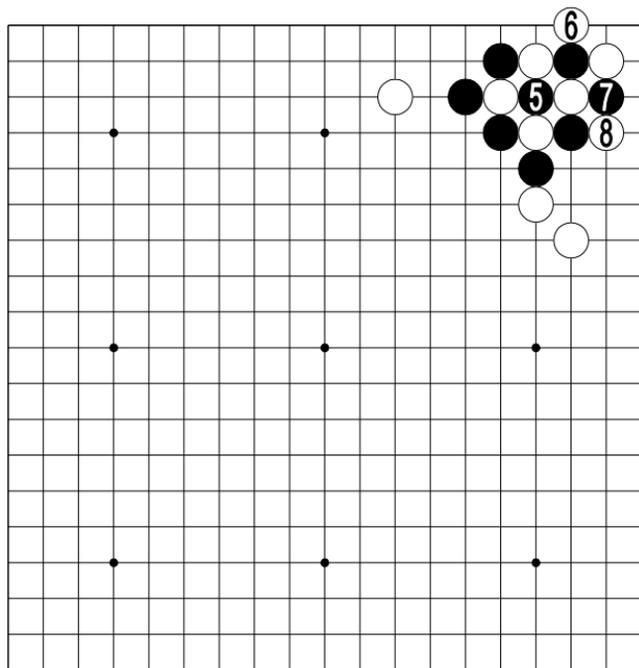
白只能在4位粘，但黑5又空提二子。提后角上味道极好，这是最佳解消法。



3图

### 3图（稍损）

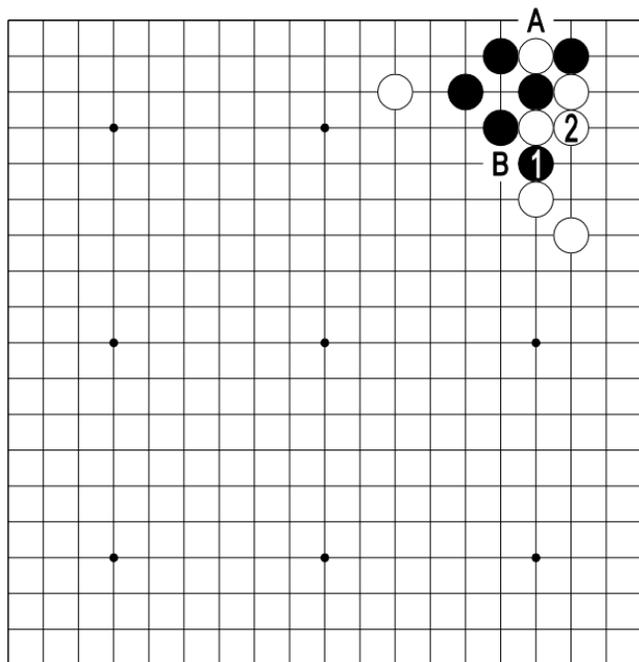
黑 1、3 从这边打的话有问题，白 4 可打吃一子。



4 图

### 4 图（劫）

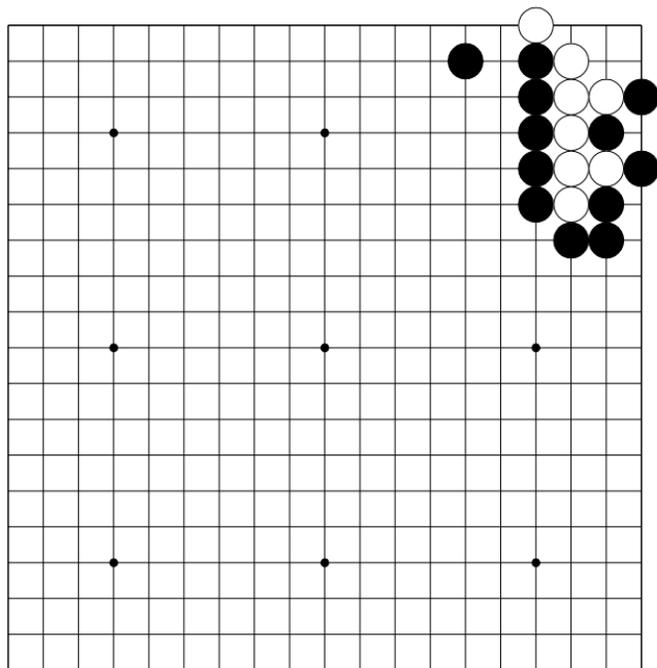
黑走 5、7 取角时，白有 8 打劫的顽强手段。当然仍是黑棋有利，但不如 2 图的棋形顺畅。



5图

### 5图（不满）

单走黑1打时白2便粘，此后黑A提时白可应在B位，黑棋不满。



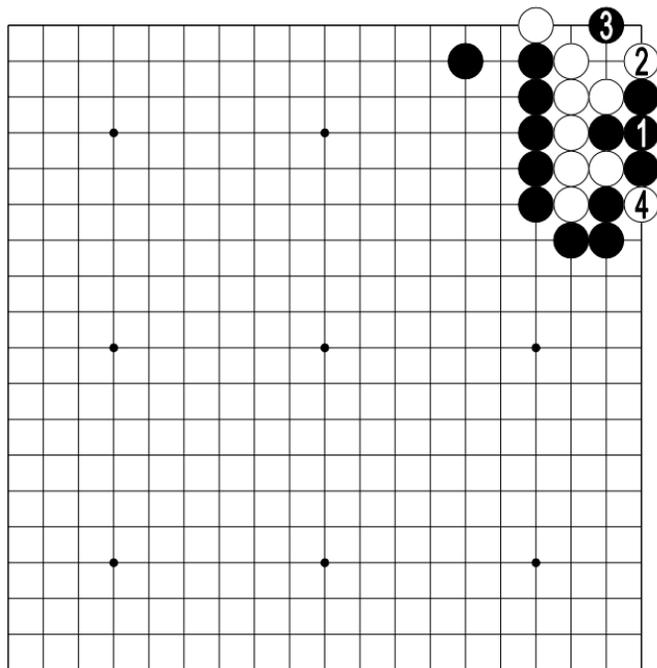
第6题

## 第6题 企图

黑先 中级

此形若走成打劫，结果正是白所期望的。黑应考虑到白的企图，而无条件地将白杀死。

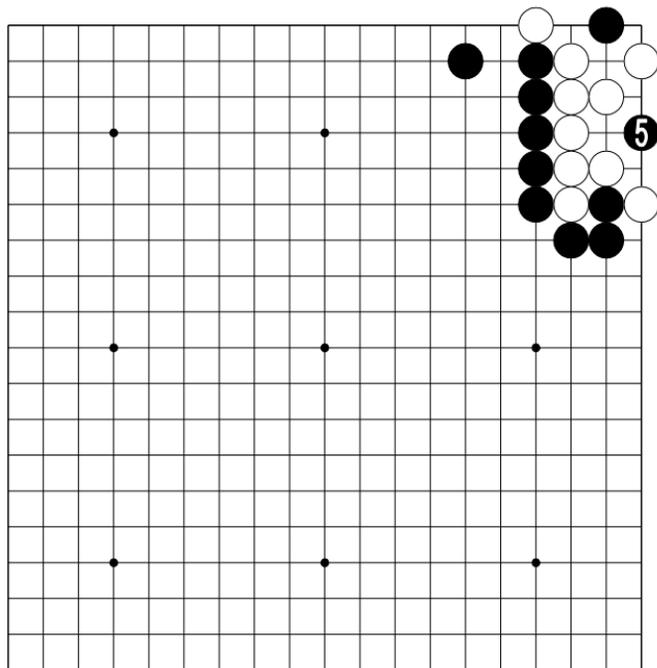




1 图

### 1 图 (点)

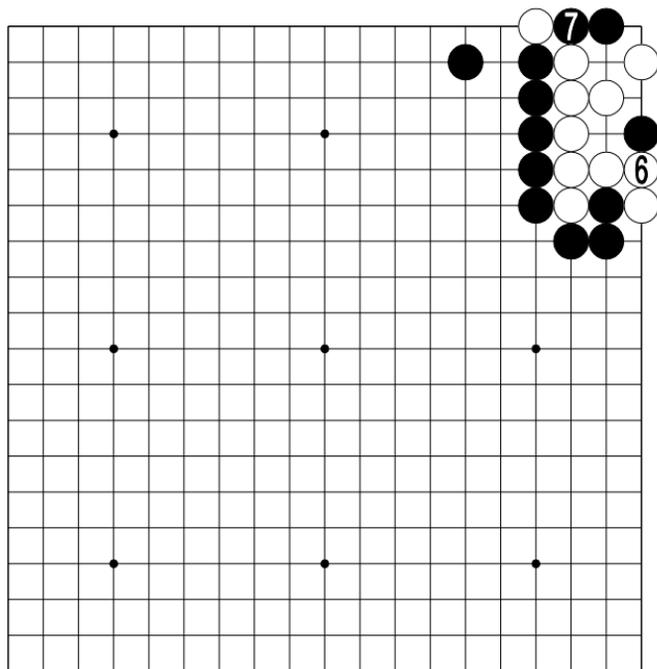
白 2 时黑 3 点是急所，让白 4 提掉四子正是黑得意之处。



2图

## 2图（急所）

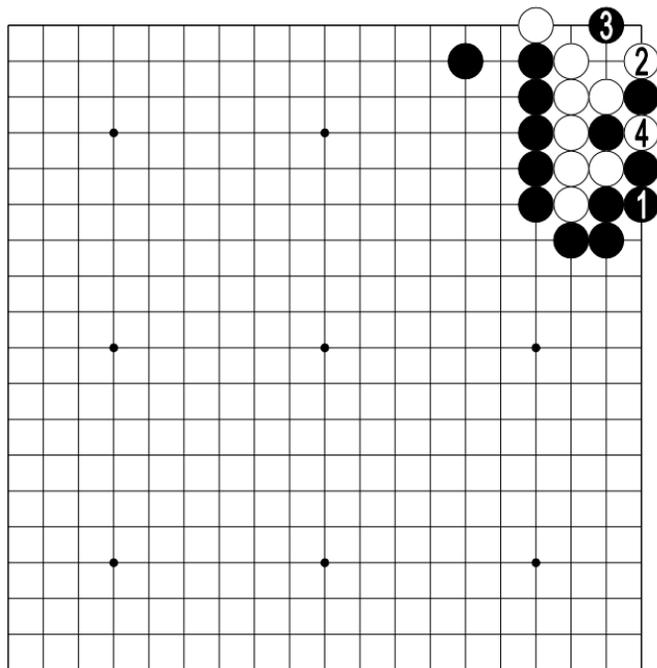
请仔细看前图中白提空后的形状。黑有5位点的手段，这里是又一个急所，白棋不行。



3图

### 3图（见合）

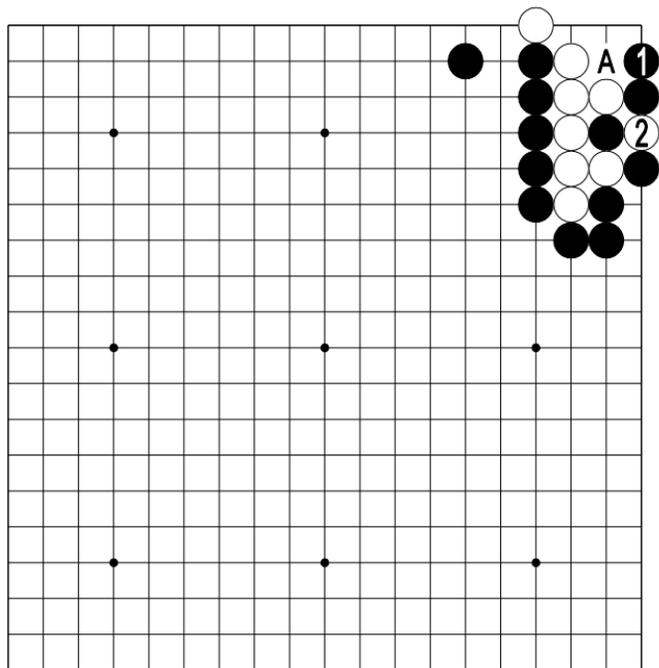
白6与黑7是见合的关系，  
所以白无条件死。



4 图

### 4 图（白活）

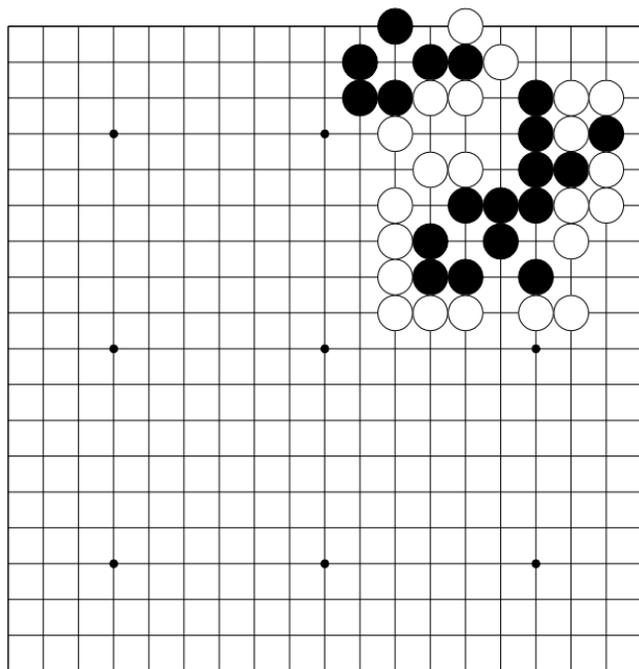
黑 1 粘在根部并不成功，白 4 提二子后已成完整的两只眼，黑 3 若在 4 位粘，则白在 3 位做出两眼。



5图

### 5图（劫）

黑1若长的话，白2便成为打劫。黑1若在A位打吃，白也同样走2位。

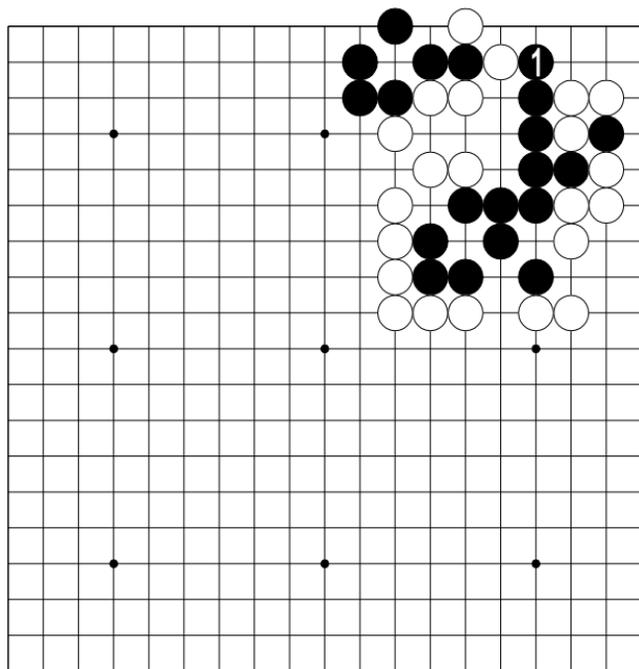


第7题

## 第7题 弱点

黑先 上级

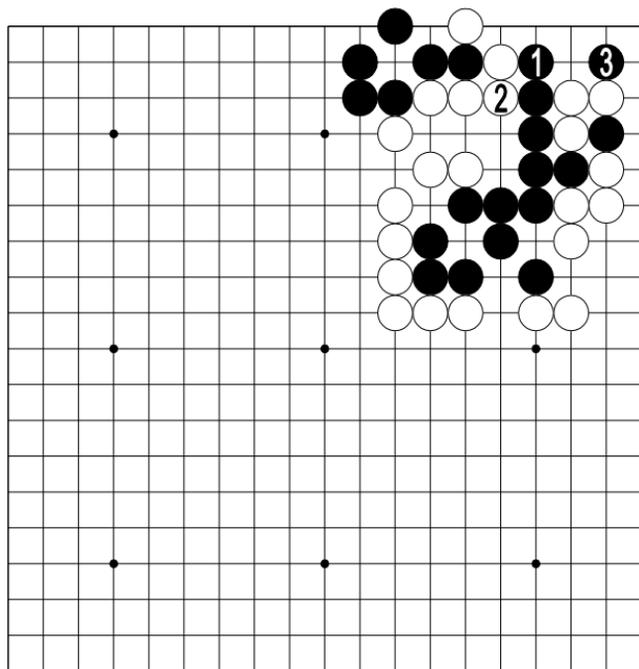
白已坚实地将黑切断，好像要吃掉黑，仅仅角上有个弱点。应走成什么形状？黑1、3的次序非常重要。



正解图

### 正解图 冲后再夹

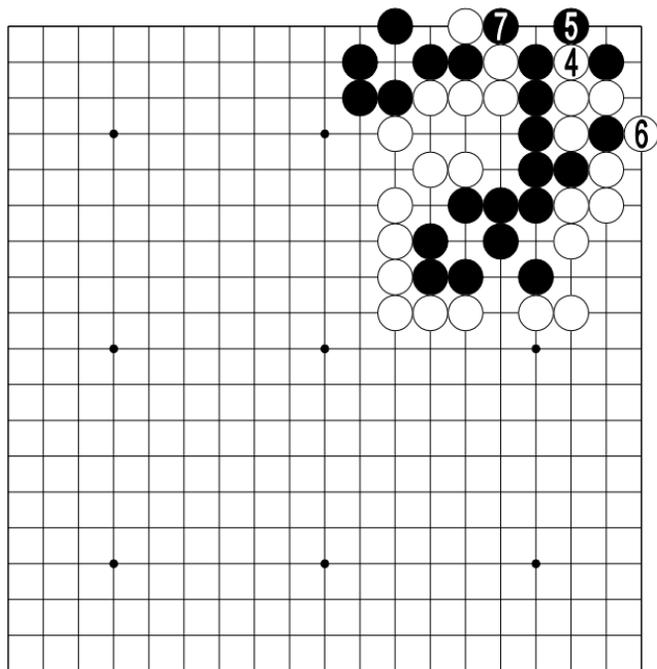
黑 1 无论如何要先冲一手，若让白在此处联络后，黑就一点机会也没有了。



1图

### 1图（次序）

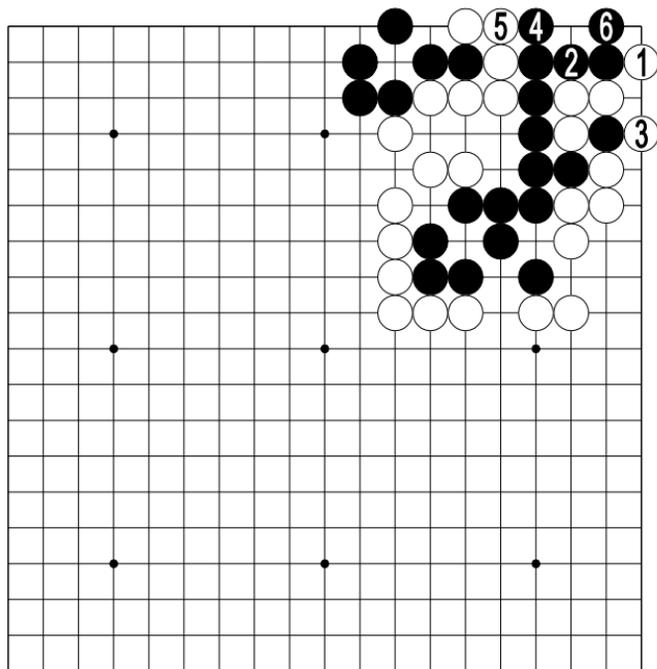
白也只有能在2位粘，黑3夹以试白方应手，这是好的次序。



2图

## 2图（劫）

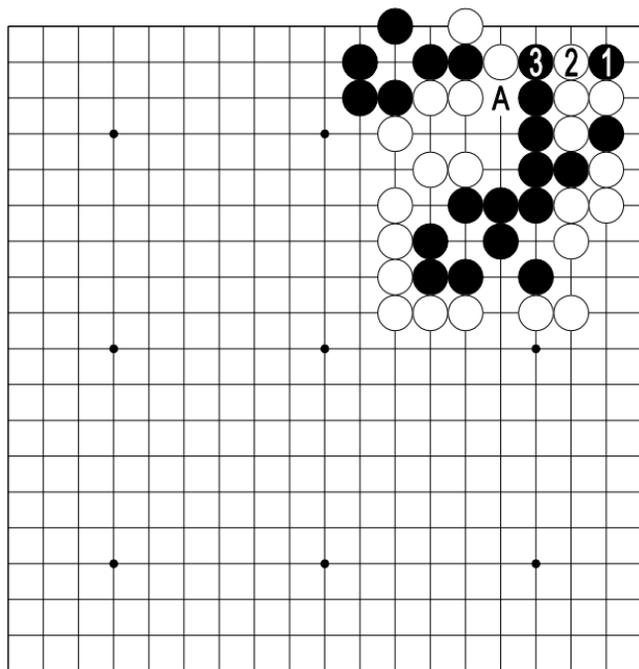
接着，白在4位冲时，黑5打吃定形后，于7位扑劫，这是双方最强的行棋顺序。



3图

### 3图（两只眼）

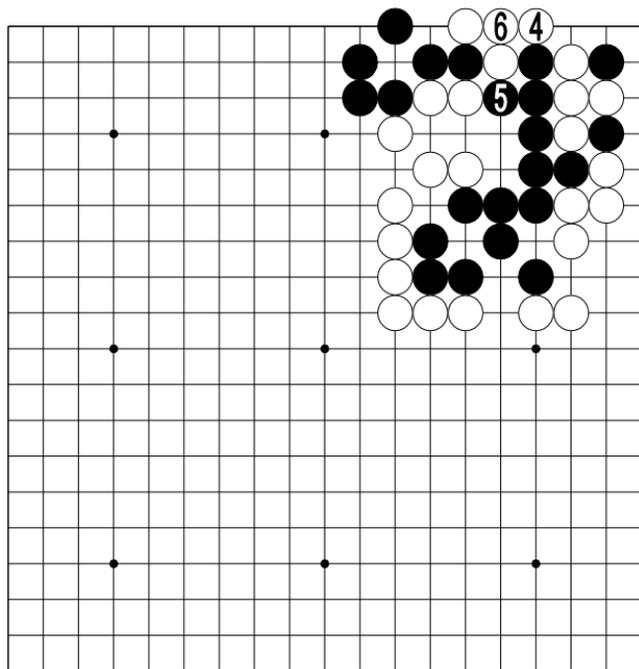
1图之后，白1若单纯地扳，黑2、4先手得利至6为止黑活棋，白方不满。



4 图

### 4 图（失败）

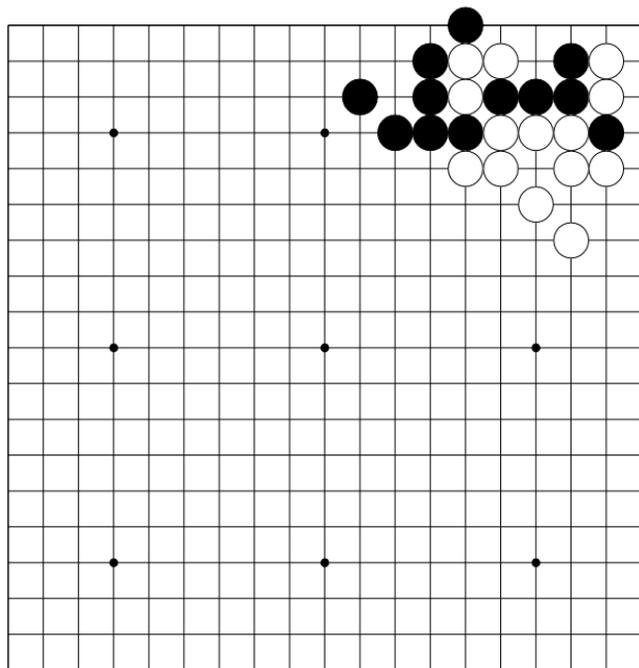
黑单走 1 位生硬地夹的话，将导致失败。白 2、黑 3 之后，白若在 A 位粘便回到正解的次序，但是——



5图

### 5图（联络）

但白4可以渡过，黑已经没有任何手段了。

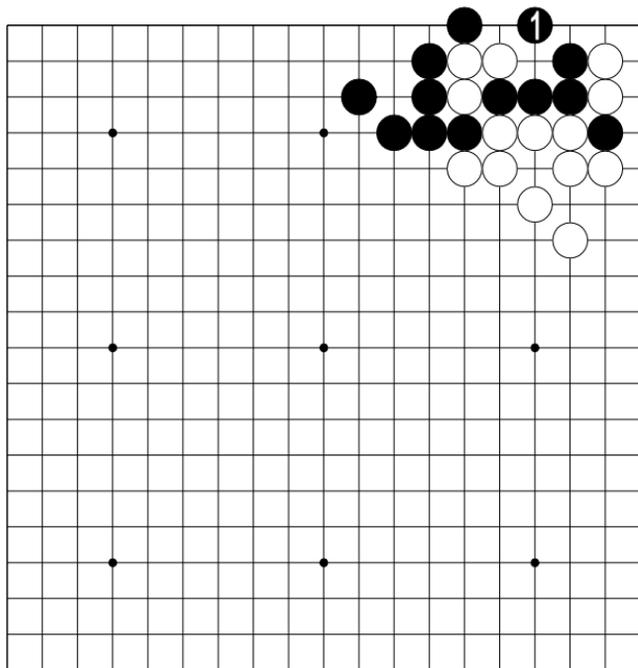


第8题

## 第8题 吃法

黑先 中级

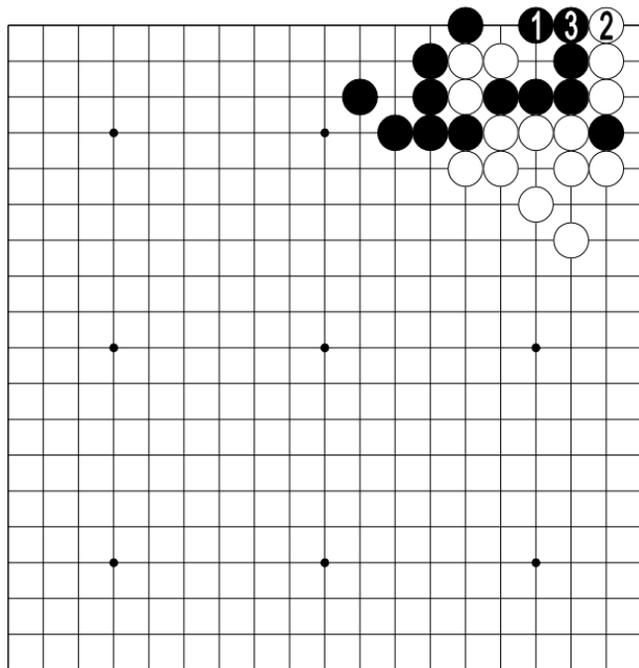
怎样吃白三子是本形的主题。仅仅吃掉白是很简单的，问题是怎么吃才最有利，希望不要因疏忽和贪心而成为打劫。



正解图

## 正解图 急所之尖

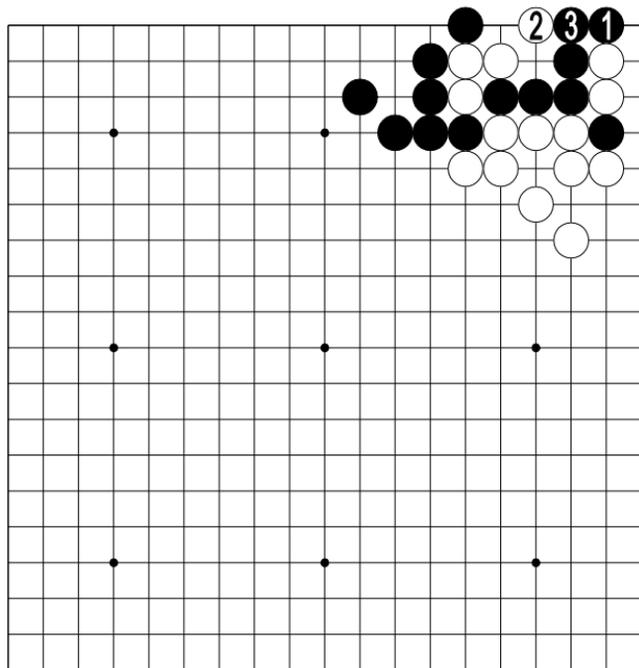
黑 1 尖是正确的下法。比其他的吃法多得二目。



1图

### 1图（不必紧气）

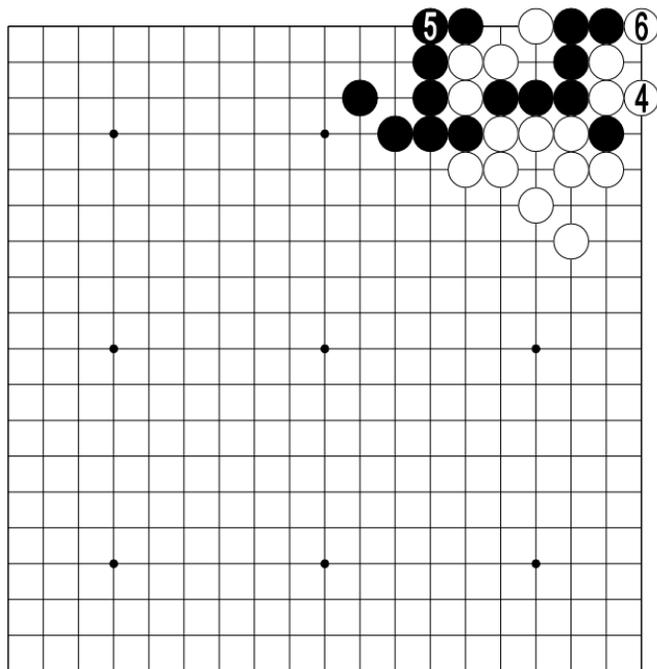
白2时黑3的应法很充实。  
不用紧两口气就能吃白。



2图

## 2图（若扳）

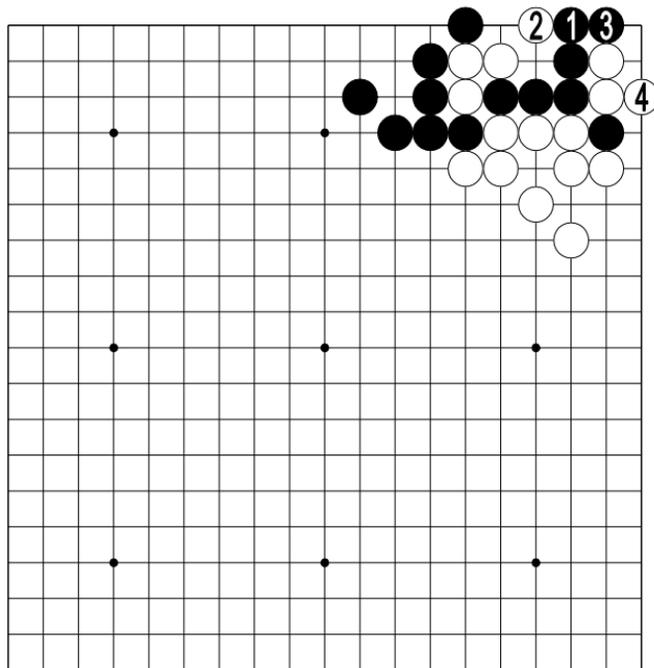
黑1扳好像也挺不错，但白棋也不能简单地后退，白2位小尖是形的急所。



3图

### 3图（劫）

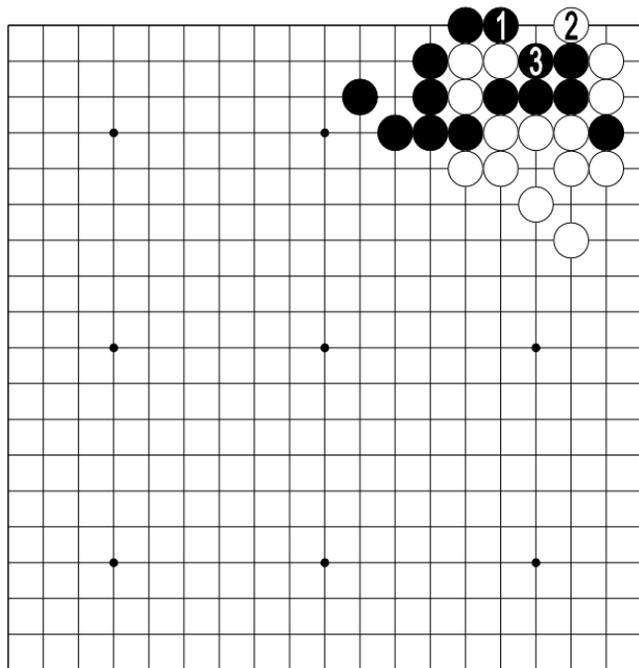
白有4位顽抗的手段，至白6止必然成劫。



4 图

### 4 图（相同）

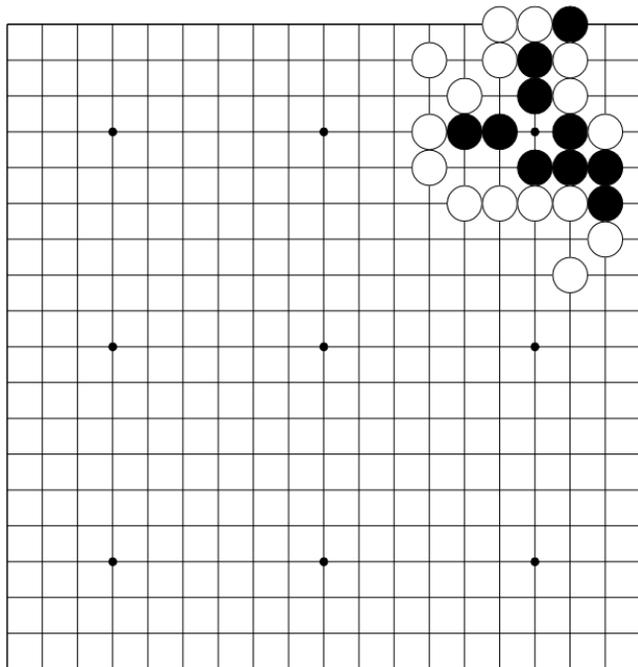
即使黑 1 立，白 2 也走小尖，其结果与前相同。黑 3、白 4 后与 3 图同样仍然成劫。



5图

### 5图（损二目）

黑1打吃的话，白2打是先手，显然与1图相比黑棋损了二目。

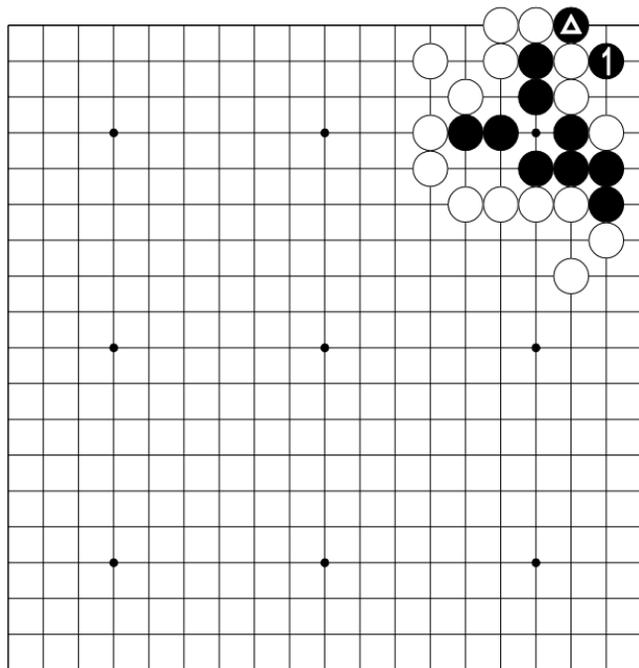


第9题

## 第9题 角的韧性

黑先 中级

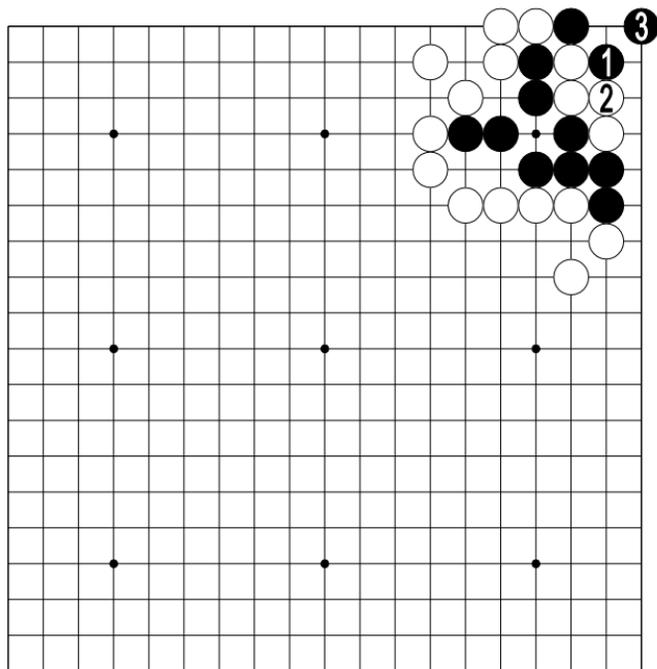
若吃掉上边的白一子的话，黑没有活棋的把握。若能活用角的特性坚持走成打劫，便是成功。



### 正解图 上扳

让已经断掉的黑▲一子发挥作用，黑1向上扳一着。

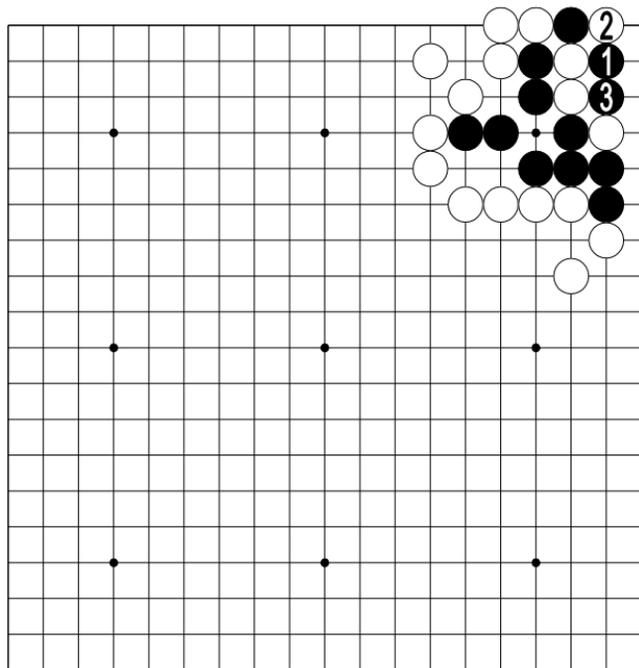
正解图



1图

### 1图 (劫)

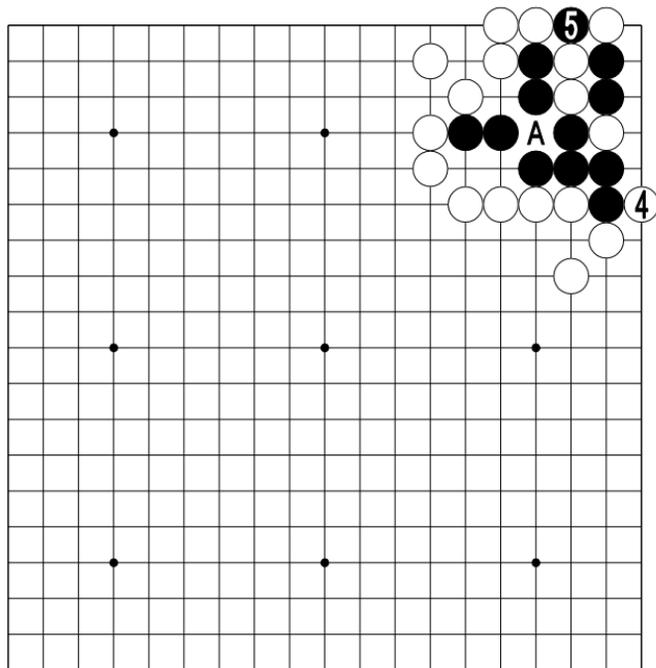
当白2粘时，黑3位坚韧地退虎，走成缓一气的官子劫是唯一的手段。



2图

## 2图（黑活）

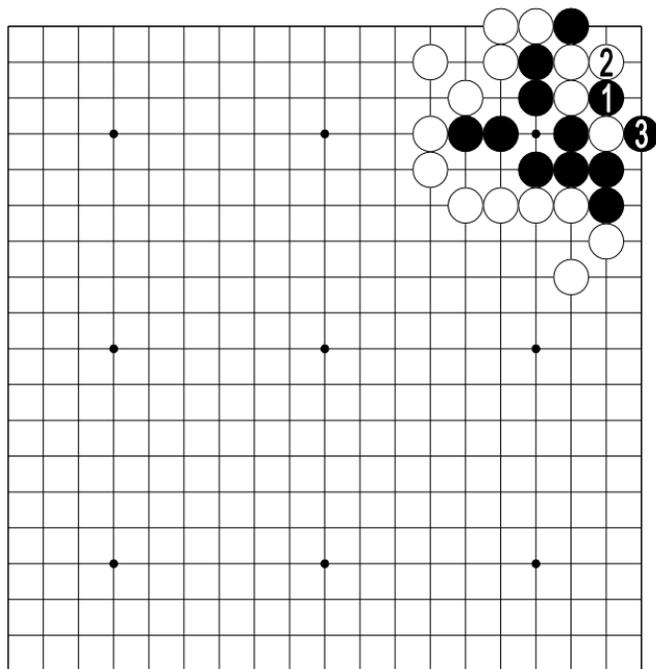
对白来说，成为前图的劫是最好结果。黑1时白2若空提的话黑便无条件活棋。黑3切断之后——



3图

### 3图（提是急所）

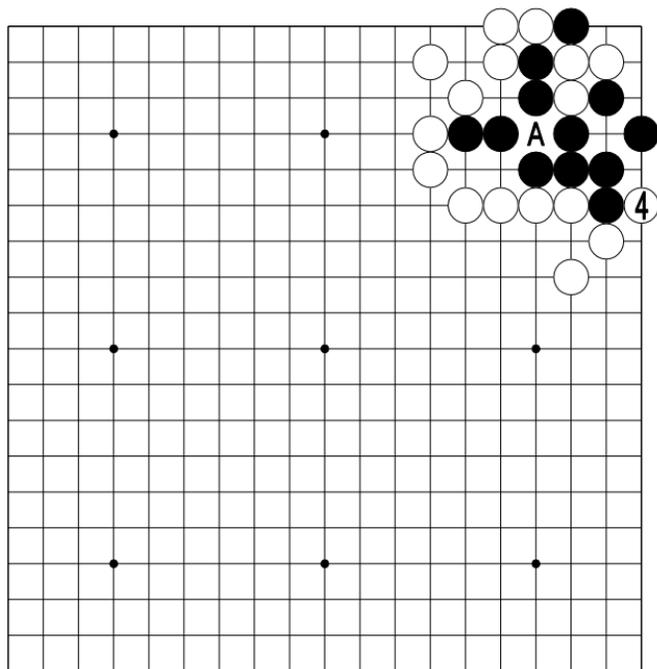
即使白4扳，黑也走5位。  
在这里提子之后A位又可确保一眼。



4 图

### 4 图（失败）

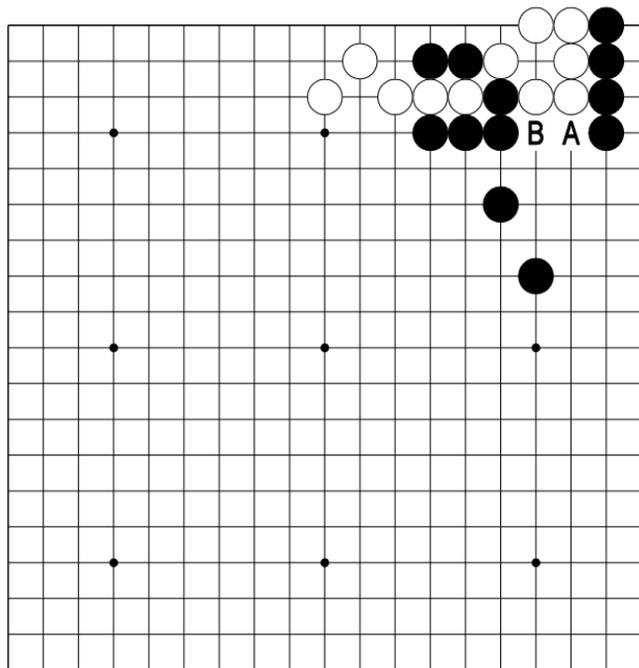
黑 1 不能在上边打吃，这是确切无疑的，白 2 时黑 3 当然提起。



5图

### 5图(黑死)

白4扳后黑棋只有一只眼，  
A位是个假眼。

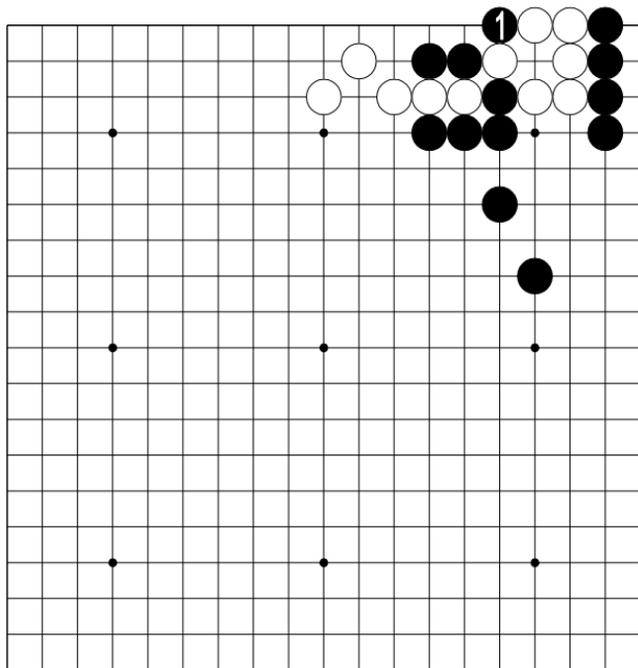


第 10 题

## 第 10 题 先手功夫

黑先 上级

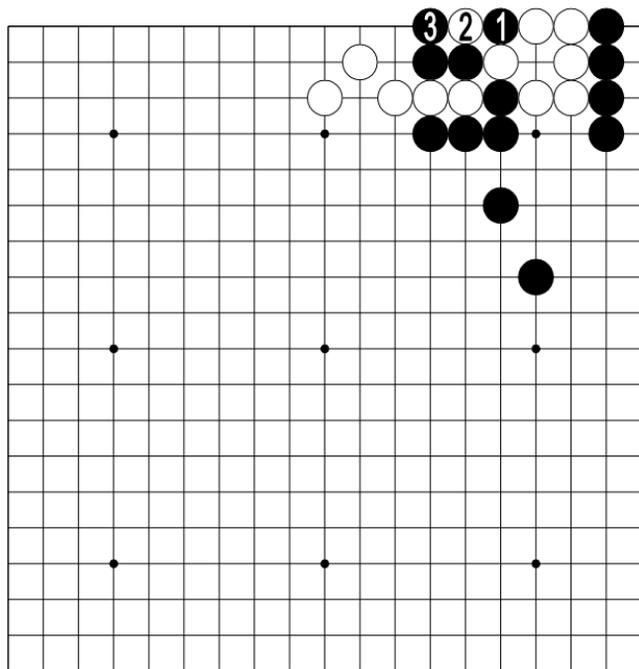
这是官子题。黑想先手将 A、B 两个空隙堵上。无疑直接走的话是后手，要活用上边的弃子。



正解图

## 正解图 劫的纠缠

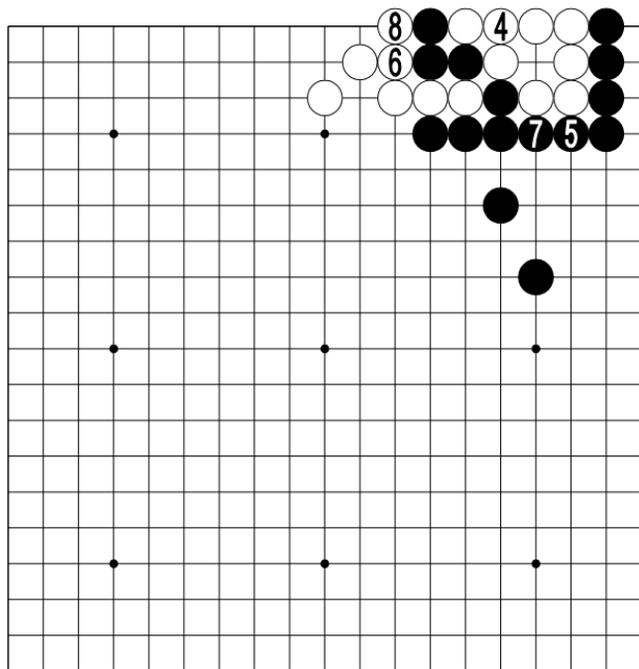
黑1先扑一手，若形成打劫的话白也不能忍受。



1 图

### 1 图（弃子）

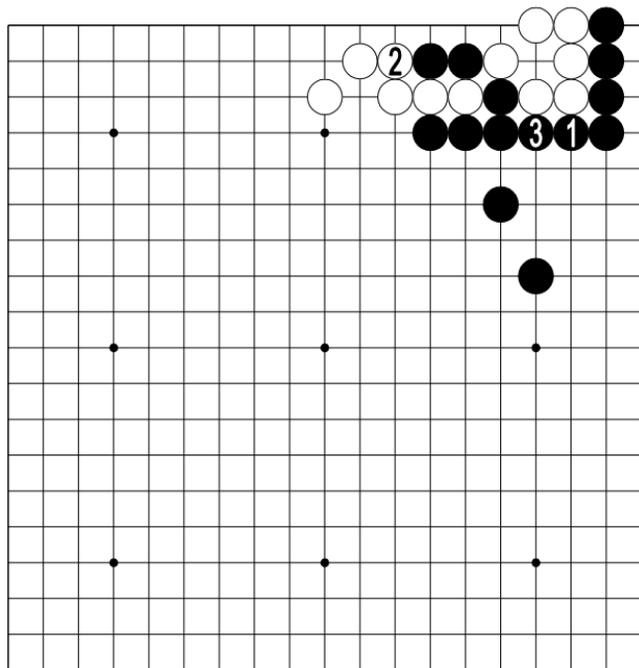
对于白 2 提，黑棋再次在 3 位挡。仍然有伺机打劫的棋——



2图

## 2图（先手）

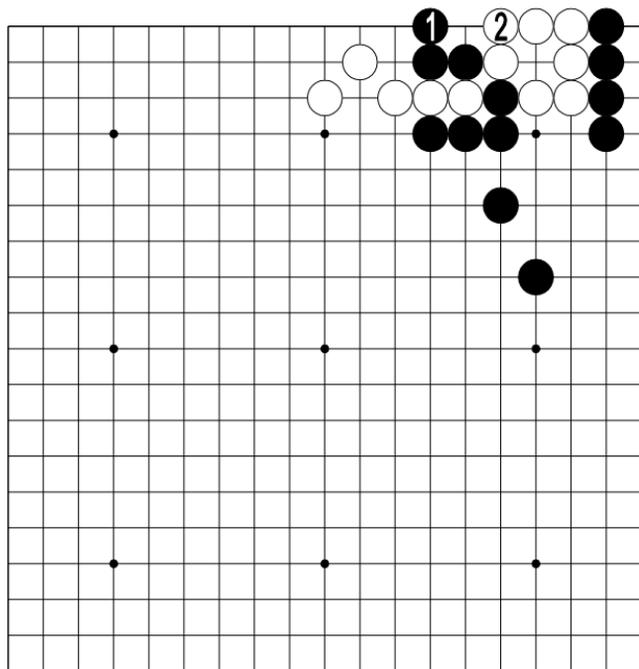
白4只有粘上，但黑5、7打吃已成先手定形。利用弃子造成打劫的威胁，实在是高明的手段。



3图

### 3图（只有一次）

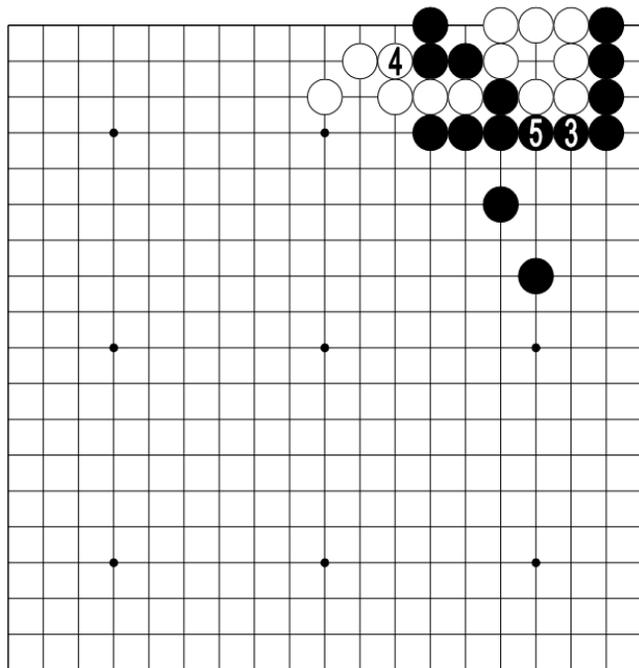
黑1单纯挡的话，白在2位应，但此形中黑再走3位已不是先手。



4 图

### 4 图（无效）

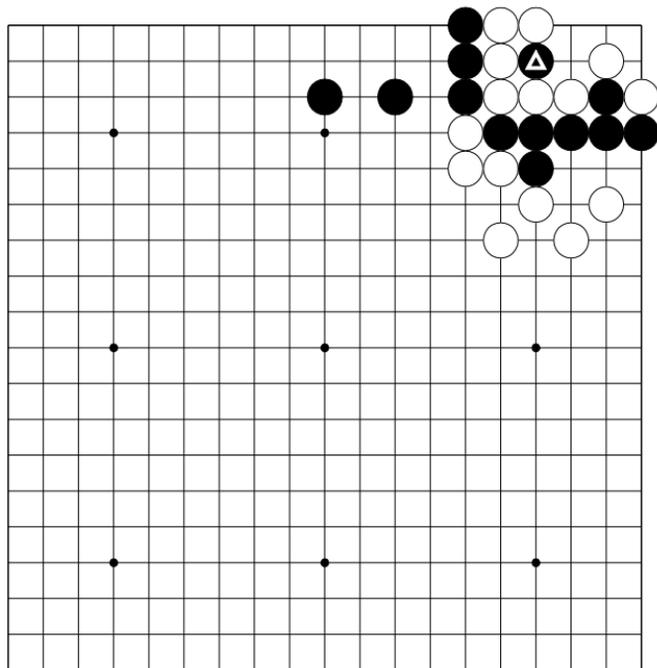
黑 1 的曲也可稍做考虑。仍然瞒着下手棋打劫，但白 2 应后黑棋则毫无效果。



5图

### 5图（没有手段）

黑3拦只有一次先手，黑5时已经不是先手，上边的棋是有眼杀无眼。

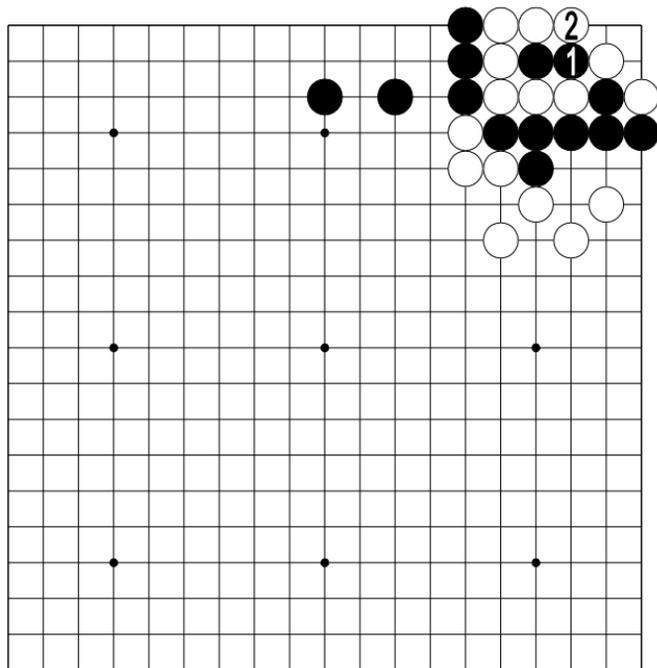


第 11 题

## 第 11 题 线索

黑先 有段

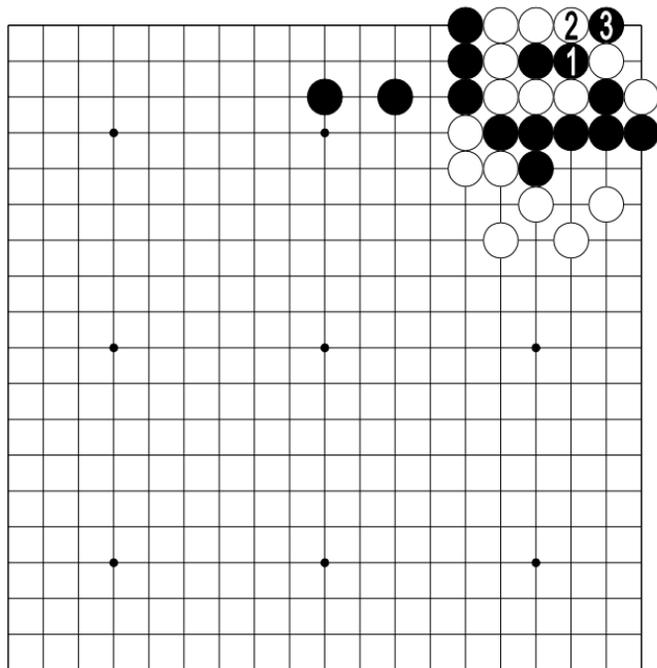
这里黑方只有三口气，怎么看也是白方占优势。黑▲一子是唯一的线索，要注意杀气时不要走成眼杀。



正解图

### 正解图 弃二子

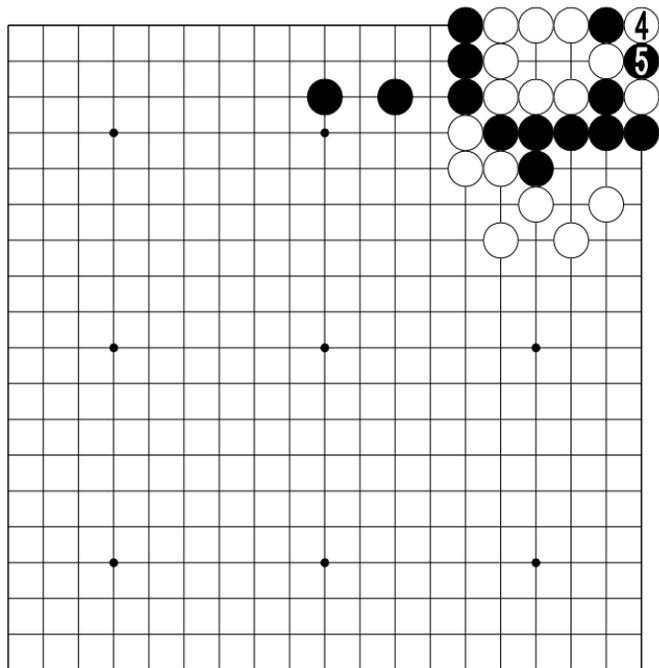
黑1长让白提起二子的下法实在有趣。此形以后便会发挥作用。



1图

### 1图（急所）

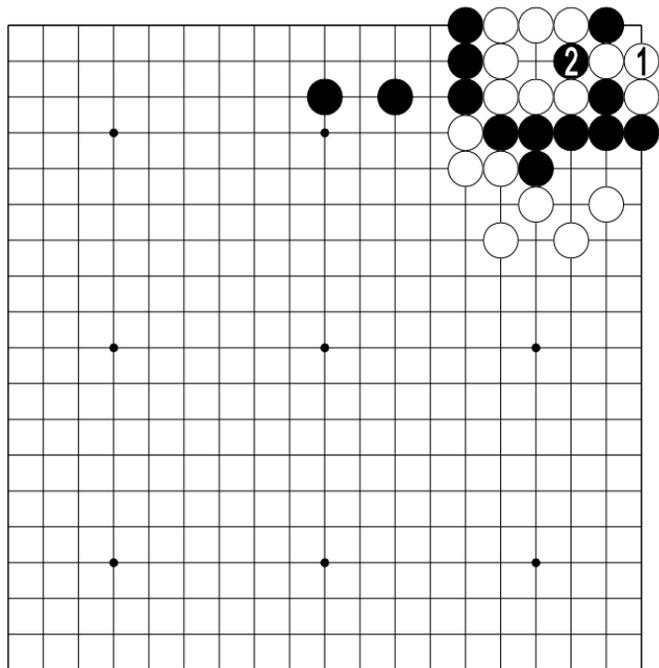
黑3的挤是形的急所。白的应法也不能掉以轻心。



2图

## 2图（劫）

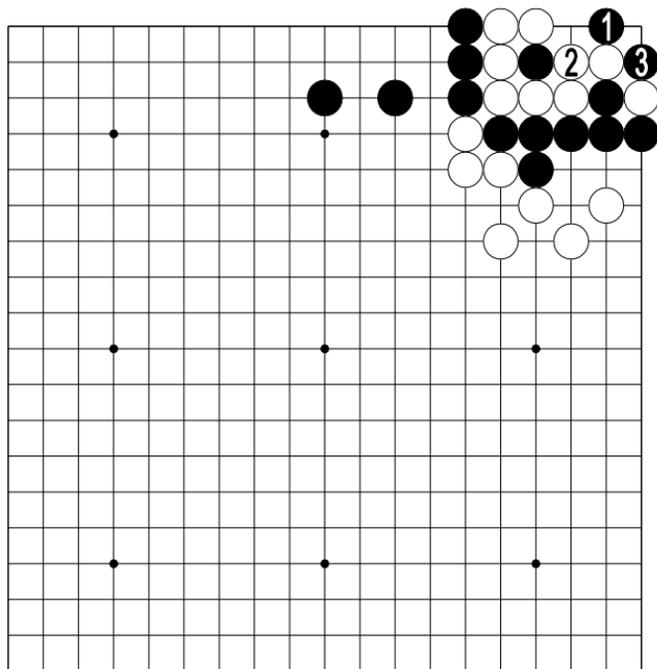
前图之后，最好的结果是白4提后黑5成劫。虽然黑是两手劫，但总是手段成功。



3图

### 3图（双倒包）

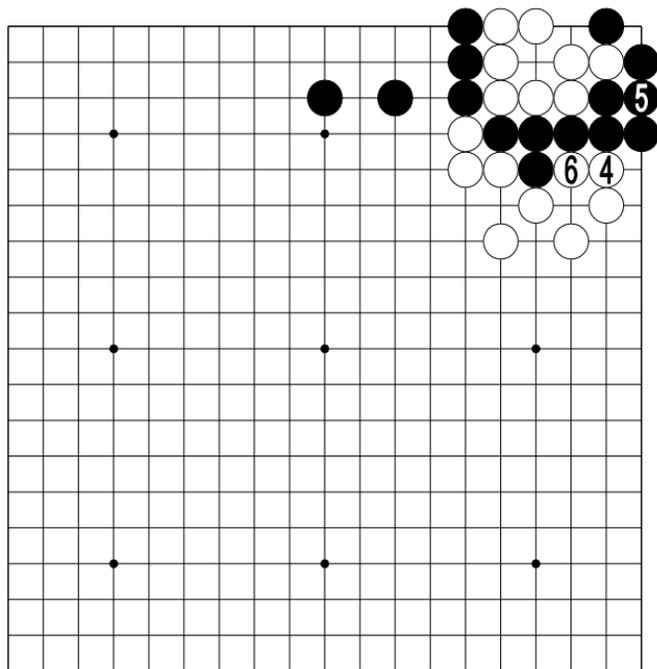
白1若粘，黑2是锐利的手筋。走成了双倒包，白全军覆没。



4 图

### 4 图（失败）

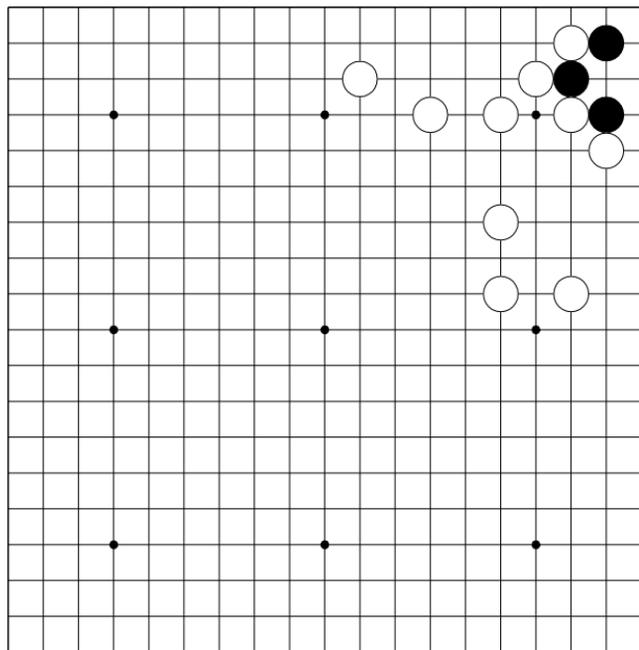
黑 1 突然去夹，有些为时过早，白 2 提后已做成一只眼，很大。即使黑 3 提——



5图

### 5图（黑负）

白 4、6 从外边紧气，黑已经来不及了。

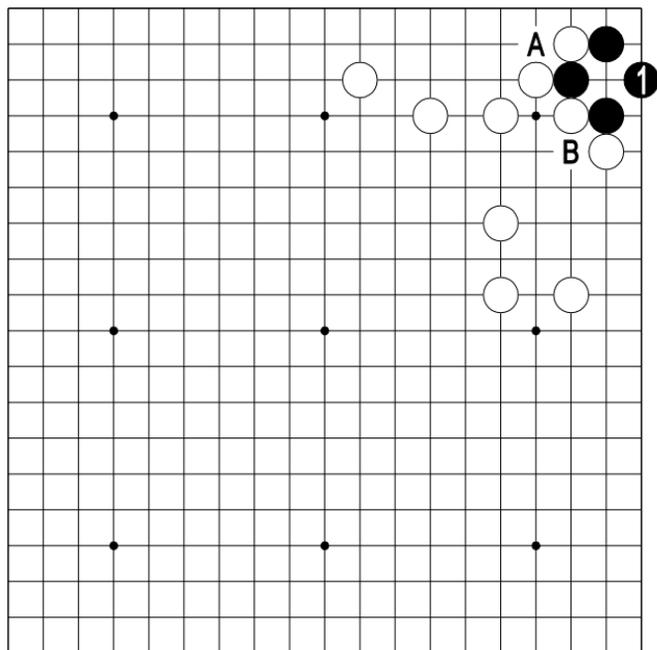


第 12 题

## 第 12 题 劫材有利

黑先 中级

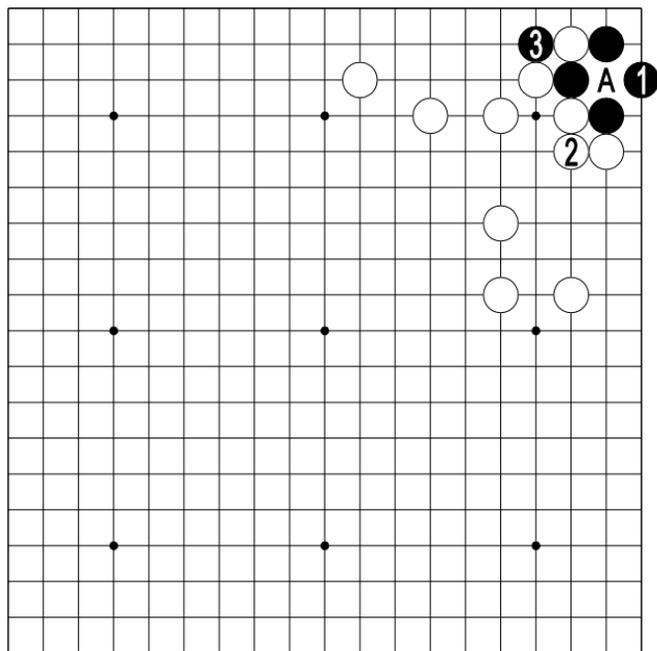
考虑此题的条件是黑棋劫材有利。白如避免打劫，黑该怎么走好呢？



正解图

### 正解图 做劫最强硬

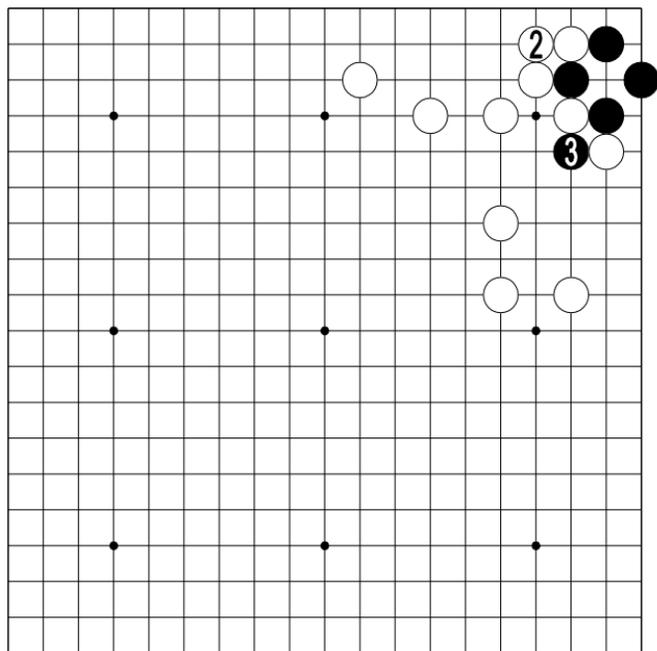
黑 1 倒虎做成打劫形是正解。因为劫材有利，黑瞄着 A、B 两处的断点。



1图

### 1图（黑活）

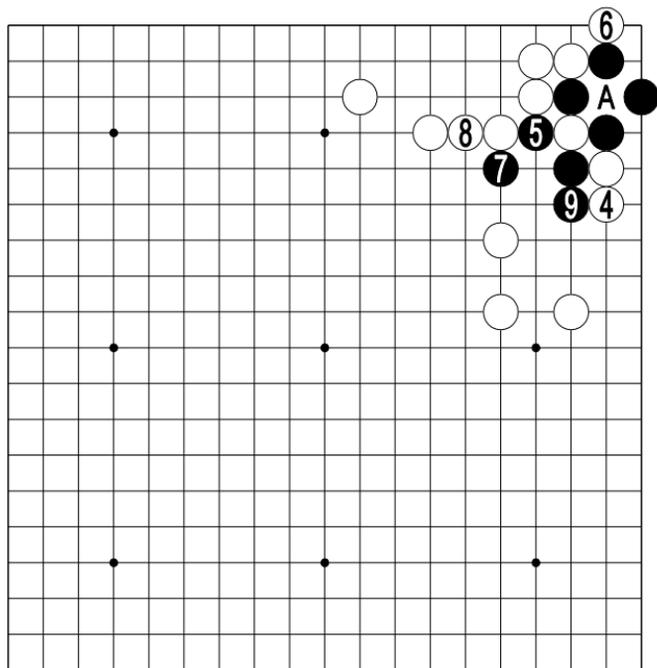
白2如果粘上，黑3在上边吃，黑棋可活。当然A点的劫是黑方取胜的前题。



2图

## 2图 (变化)

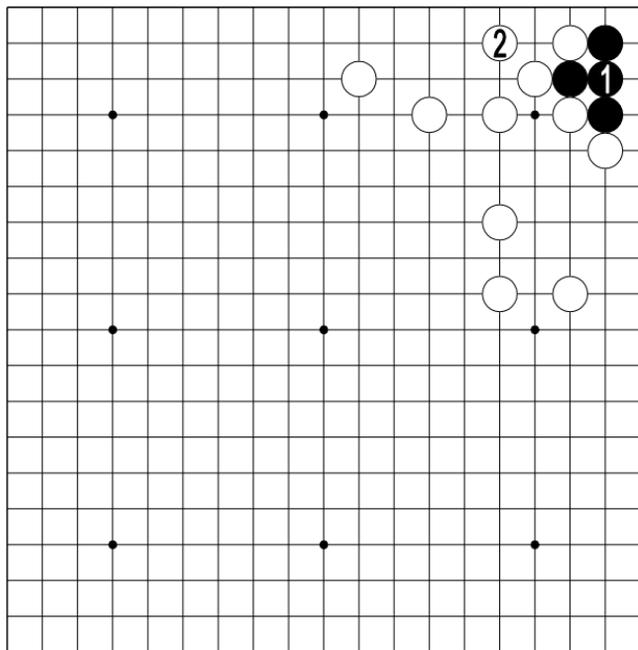
白若在2的方面粘，黑便走3断。只要劫可打胜就绝对是强者。



3图

### 3图（逃出）

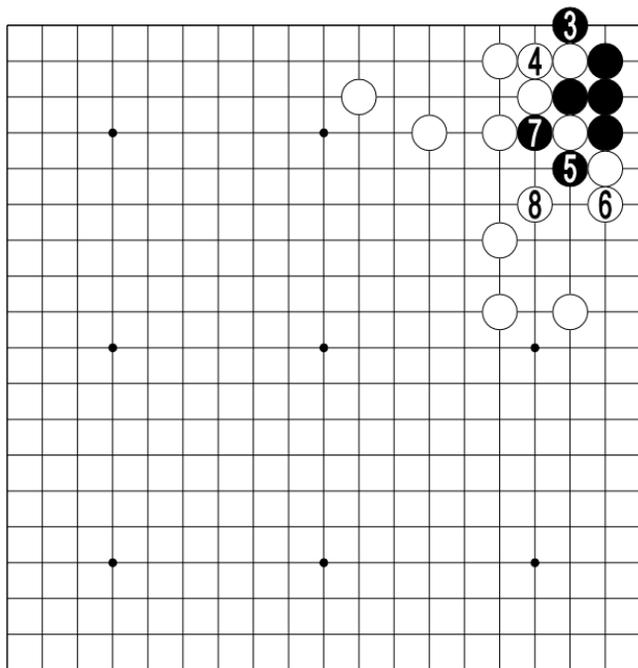
当白4退时黑5位提，已确定A位一只眼，黑7以下一边瞄着做眼一边向中央出头，是很容易走的。



### 4 图（失败）

黑若走 1 位粘，即使劫材有利，也不能做活。白 2 虎后角上黑做不出两只眼。

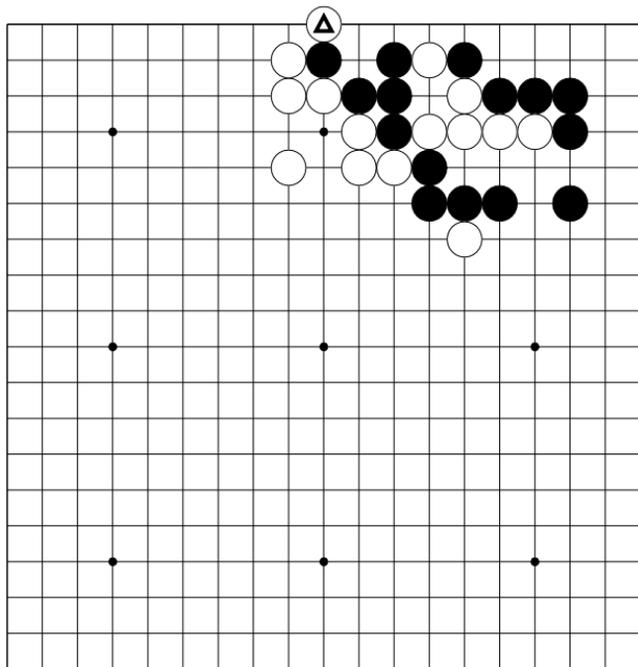
4 图



5图

### 5图（黑死）

黑即使走 5、7 空提一子，  
但行棋至 8 为止黑仍是死形。

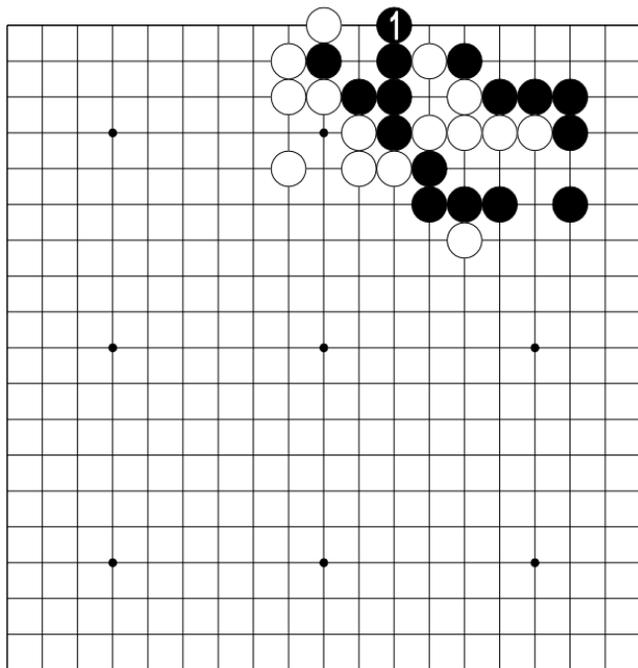


第 13 题

## 第 13 题 联络

黑先 中级

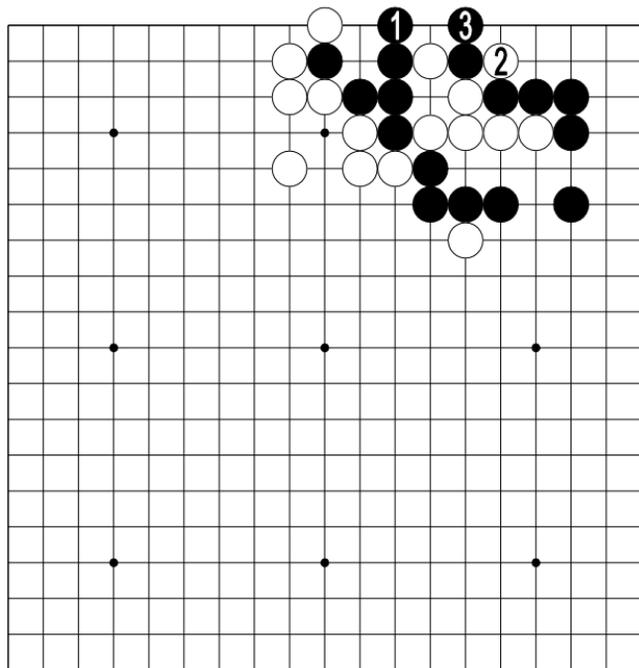
黑若能在上边平安联络的话，就能吃白六子。因有白△的扳，形状很麻烦，但仍要安全地渡过。



## 正解图 立下

黑 1 立挡住了白棋的顽抗，  
使上边的黑棋得以联络。

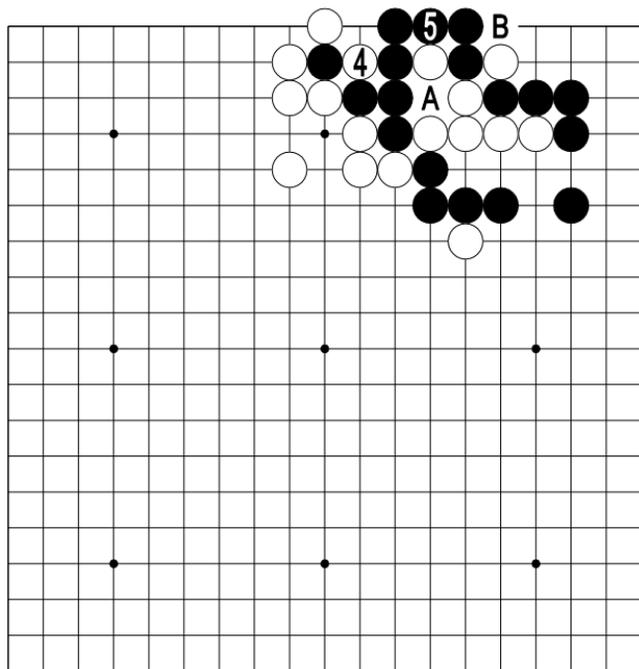
正解图



1图

### 1图（不入气）

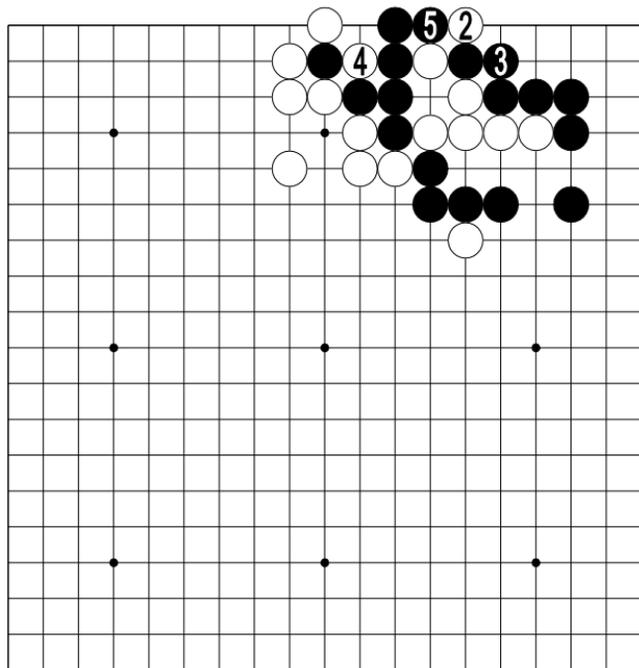
白2打时黑3立下，因为不入气使白棋无法断开黑棋。



2图

## 2图（通连）

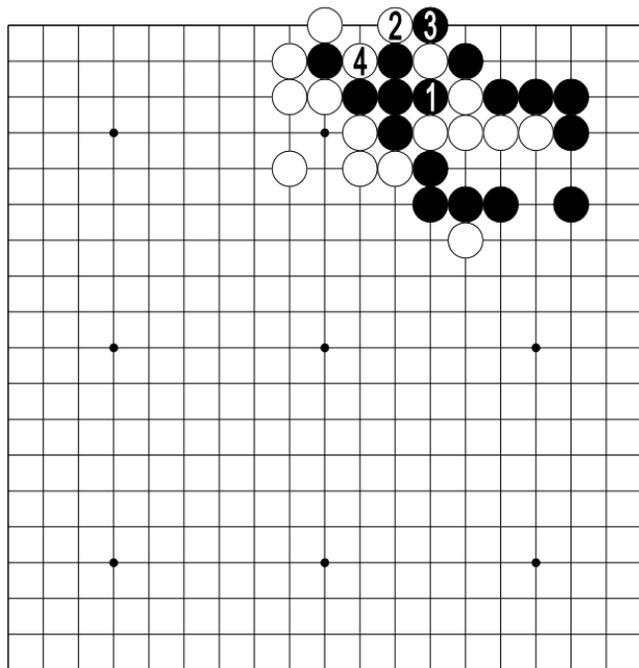
接着，白4提时黑5可以通连，此处黑若在A位打吃，白B打后情况就要逆转，务请注意。



3图

### 3图（变化）

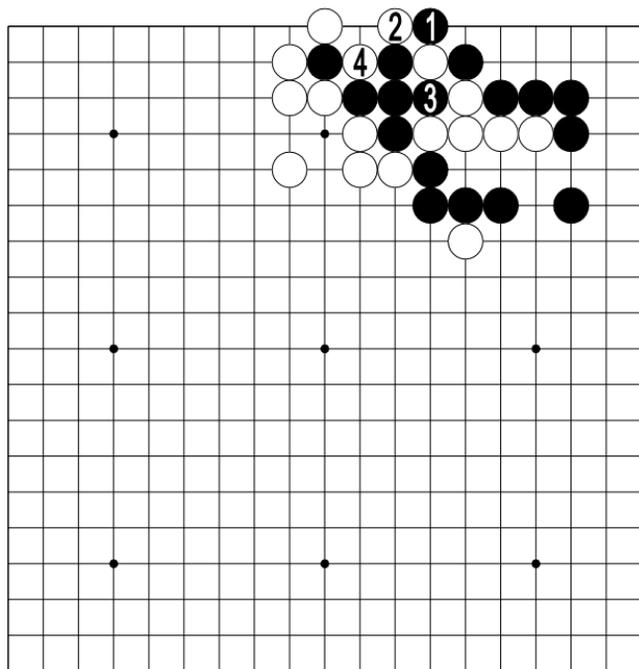
白若2打时黑3便粘上。白4时黑5仍从下边断，便可平安联络。



4图

### 4图（劫）

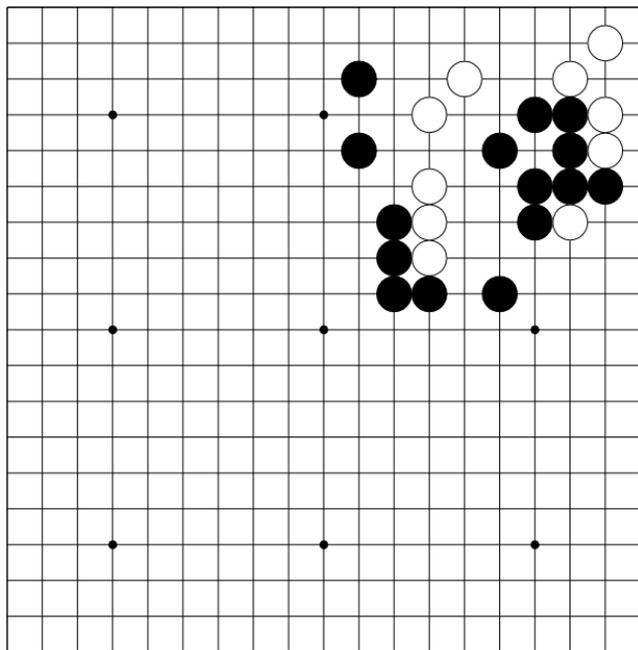
黑1断正中白的下怀，白2扳后有4位提的手段，便可造成打劫。



5图

### 5图（同样）

即使黑走1位，白也在2位扑入，至4成劫。2之点是双方攻防的要点。



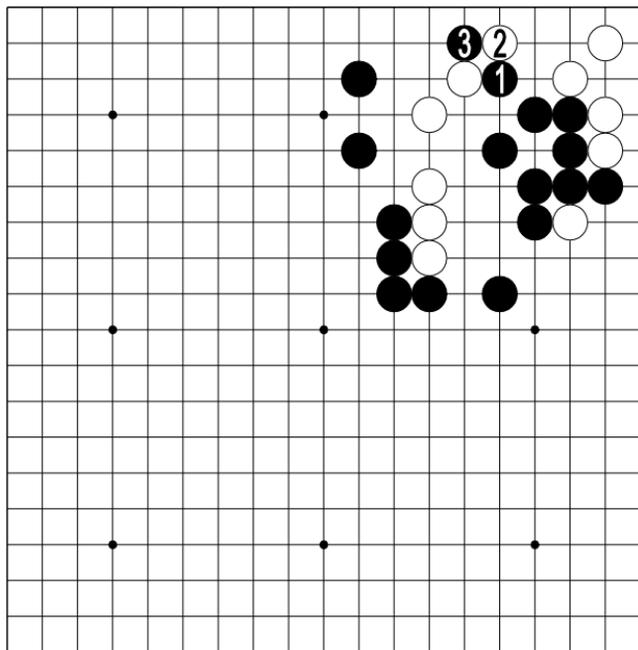
第 14 题

## 第 14 题 切断

黑先 中级

与前题的立场相反，这次要阻断上边的白棋。因为白也有顽抗的手段，故不能无条件地进行。

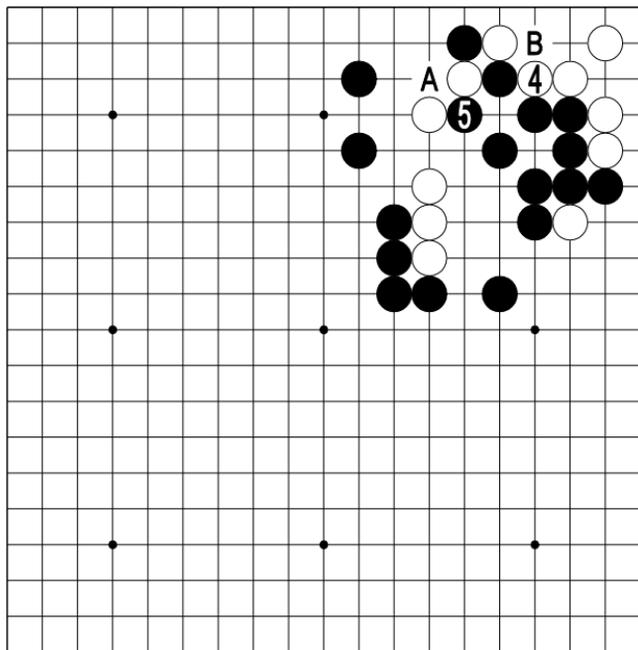




1图

### 1图（手筋）

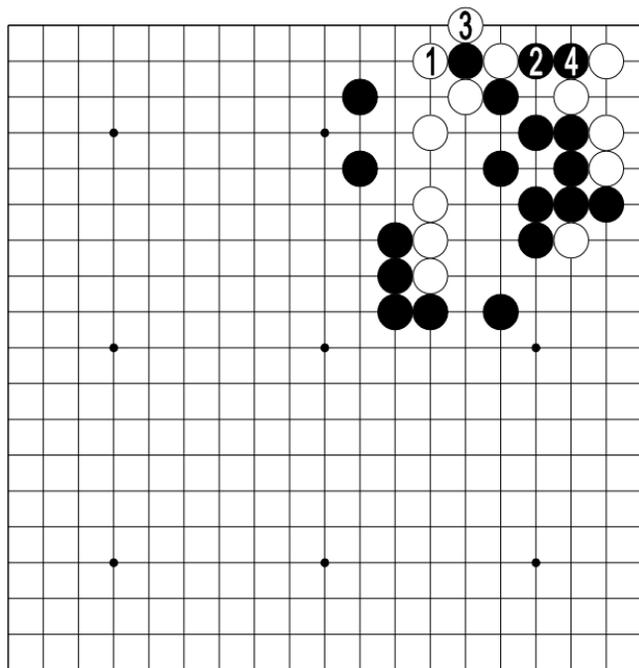
当白2扳时，黑3位断是与黑1相关连的手筋。



2图

## 2图（劫）

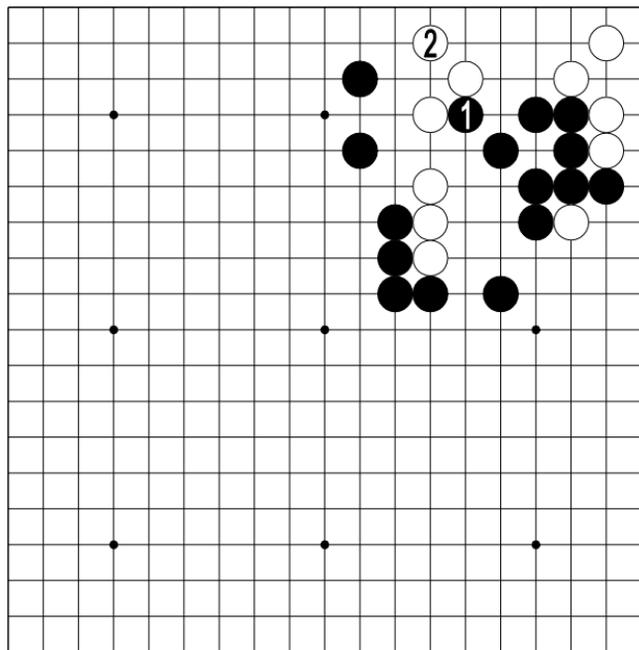
白要在4位打，但黑5鼓起即可成劫。即使白A粘，黑B位断仍是打劫。



3图

### 3图（吃角）

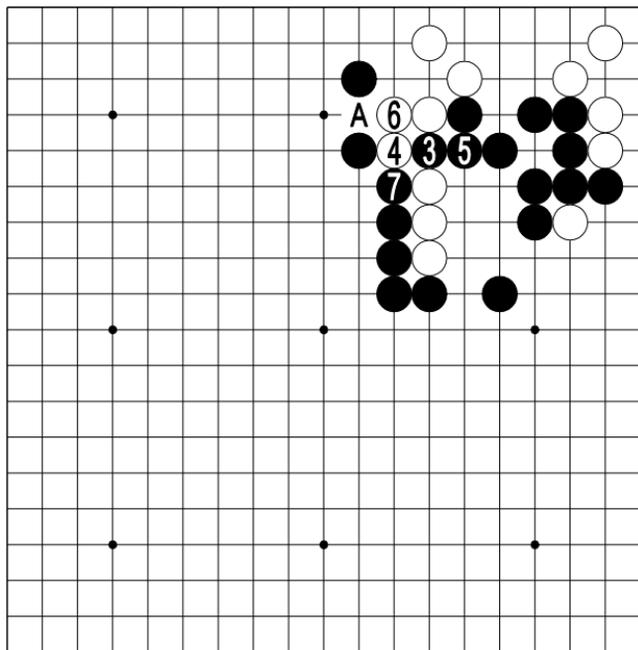
1图之后，白若1位打，黑便走2、4吃角。前图的打劫也是白的最好结果。



4图

### 4图（联络）

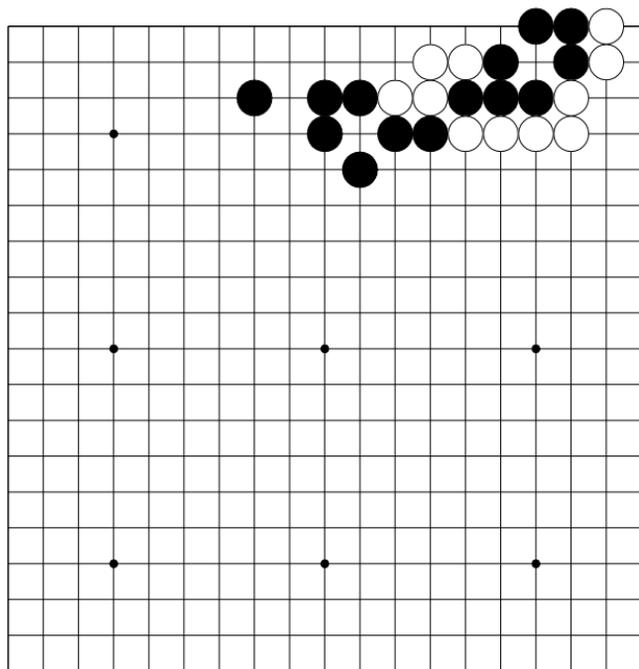
黑1先走这里则有问题。被白2虎后，暂且与角上联络，此后——



5图

### 5图（太小）

黑3以下虽可吃白三子，但留下白A冲出的余味。黑的战果甚微。



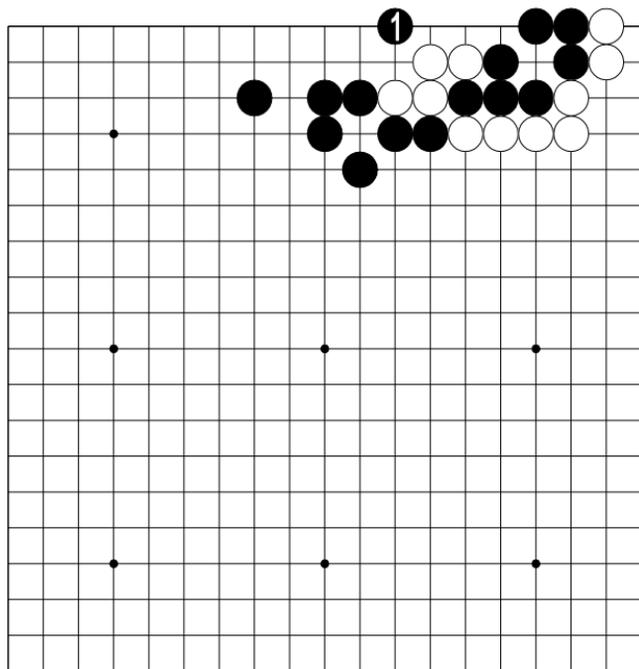
第 15 题

## 第 15 题 杀气

黑先 中级

同白四子杀气是本形的主题。若打劫则很简单，需无条件杀白才行。

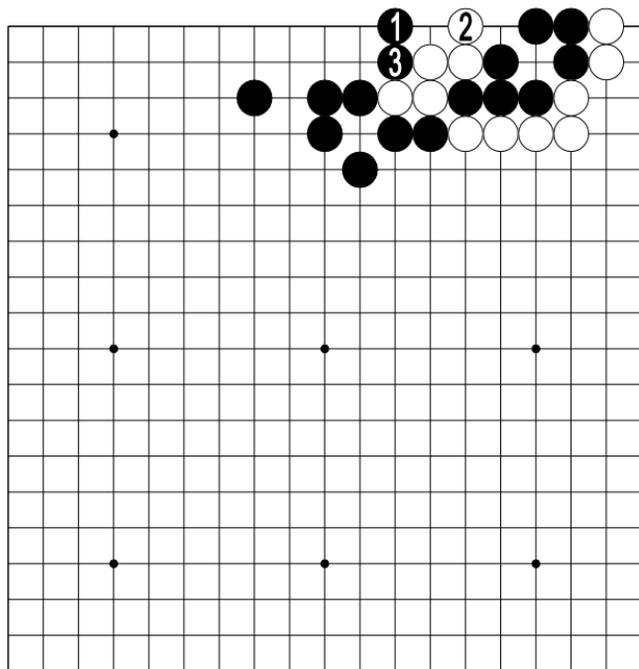
黑棋的一只眼很有用。



正解图

### 正解图 急所的点

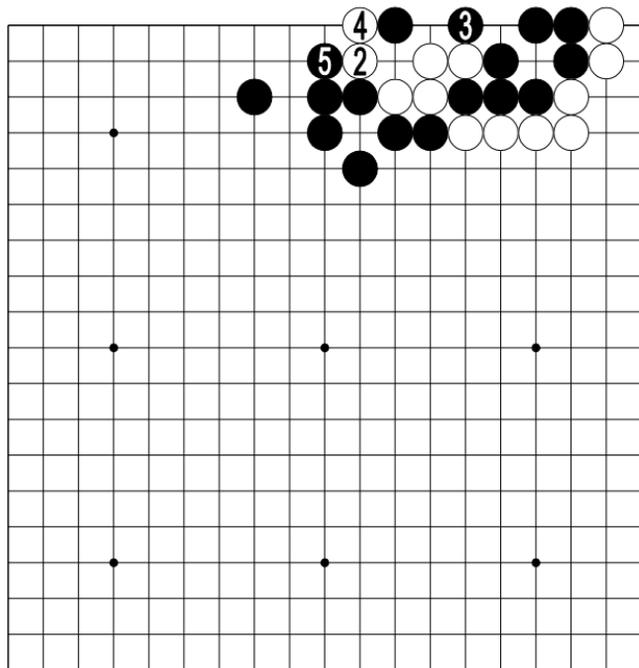
若直接紧气则会遭失败，黑1点才是无条件杀白的急所。



1图

### 1图（有眼杀无眼）

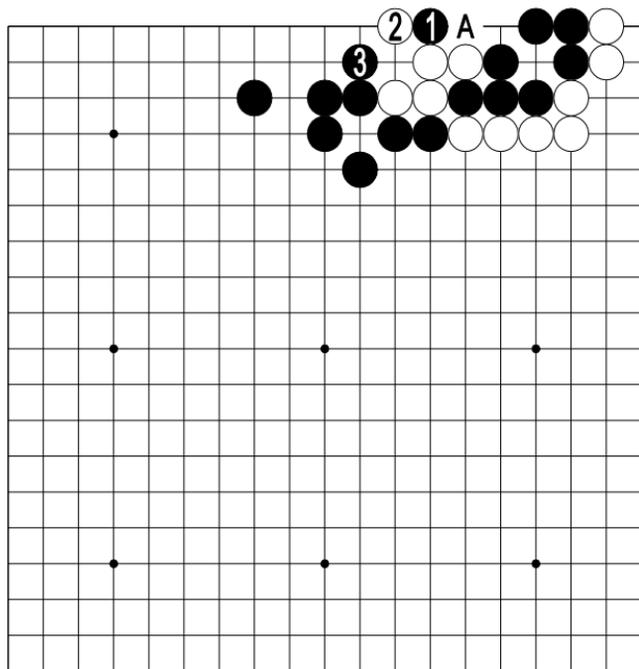
白若走2位攻，黑便走3位紧气，黑的那只眼发挥了作用。



2图

## 2图（变化）

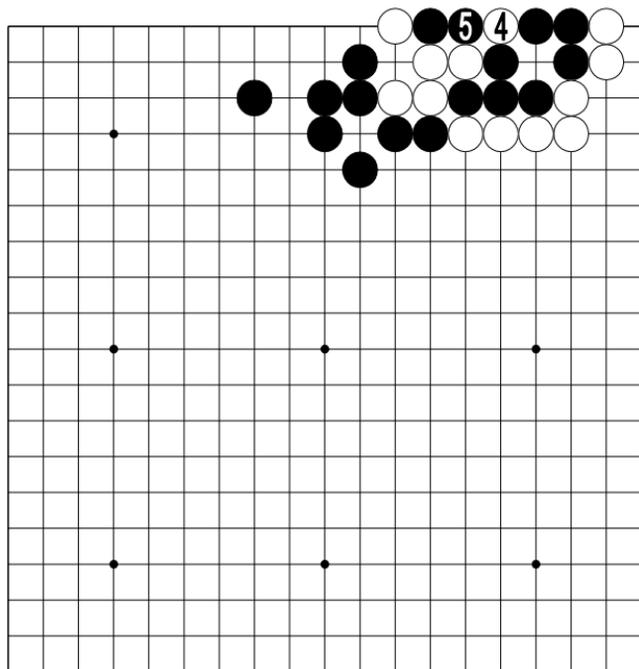
即使白2扳也不能延气，黑3扳后白仍不入气。



3图

### 3图（失败）

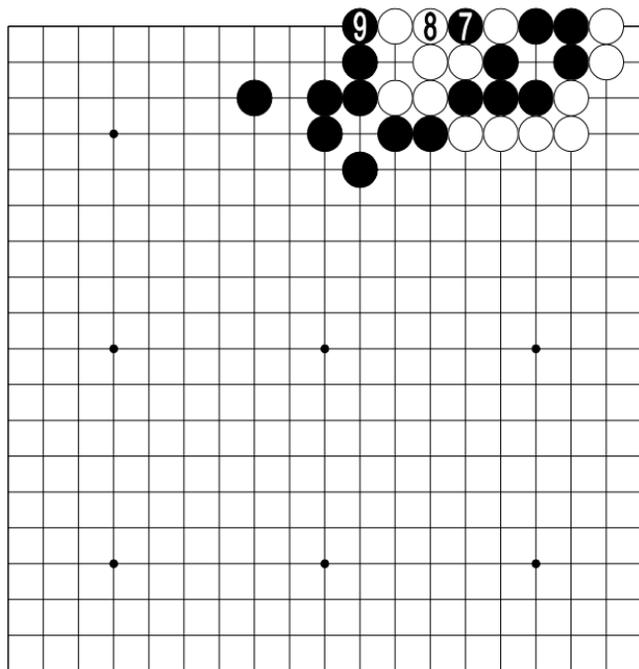
黑1托，似是着好手，白2时黑仍走3位并瞒着紧白棋的气，但是，那只有白在A位提时，才能有用，然而——



4图  
⑥=④

### 4图（手筋）

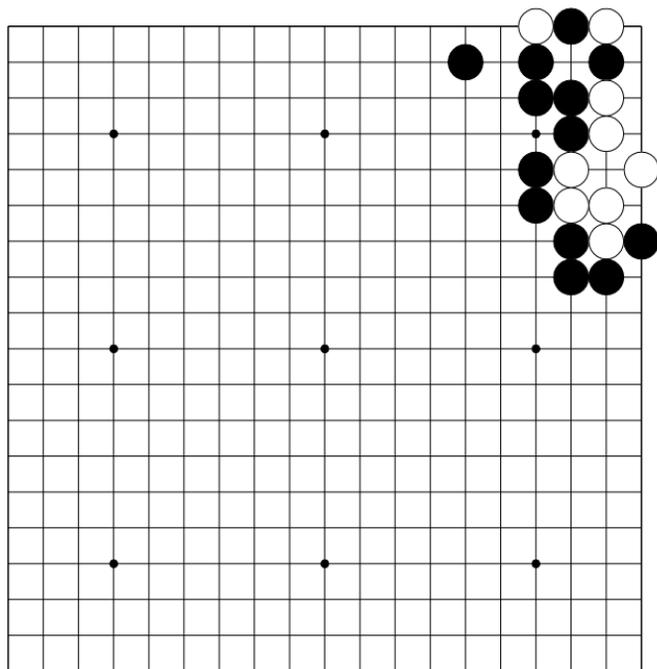
前图棋形之后，白有4位扑的手段，黑5提时，白在6位回提。



5图

### 5图（成劫）

即便黑7再次回提，白8紧气也成为打劫。白的顽抗很出色。

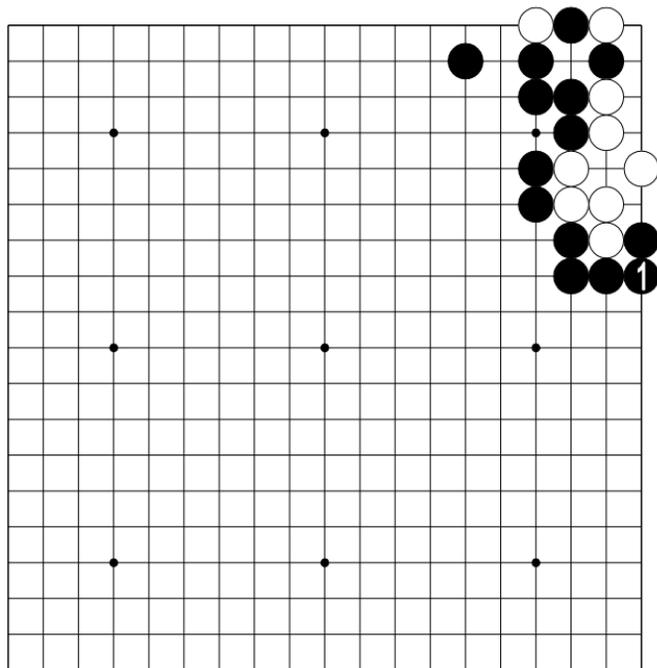


第 16 题

## 第 16 题 盲点

黑先 上级

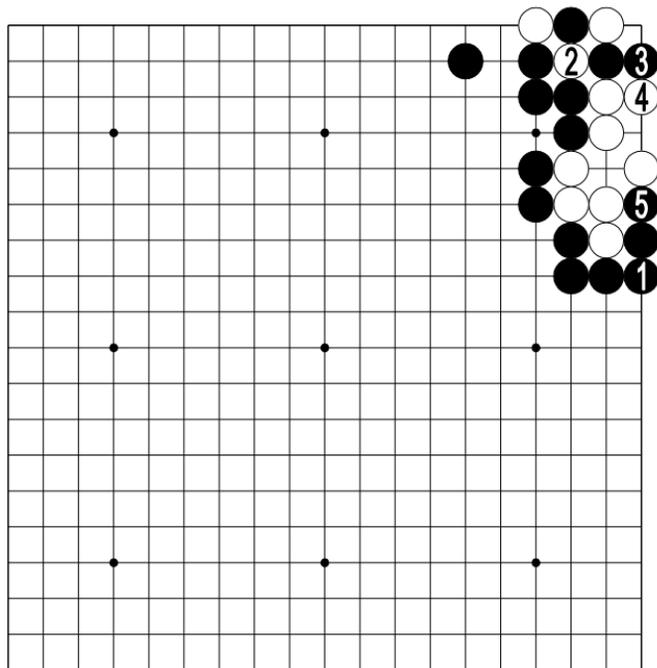
若能注意角上的劫白便能活，杀死白棋与打劫无关，有这样的  
好手段吗？



正解图

### 正解图 根部粘，白死

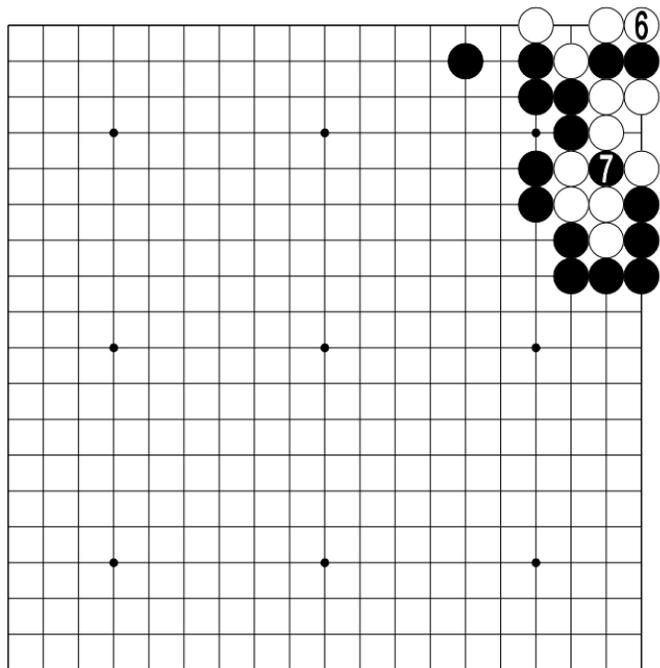
黑 1 粘是白棋死活的急所，是很不错的一个盲点。



1 图

### 1 图（不能粘）

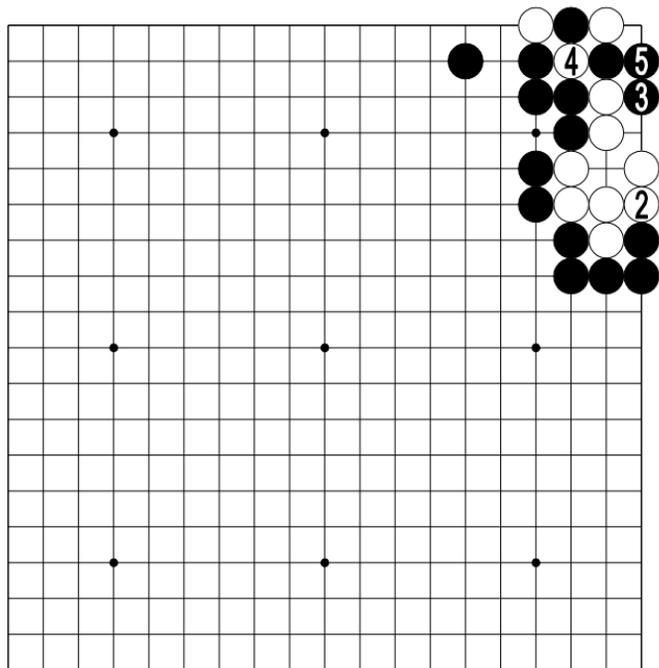
白 2 提劫，黑 3 长后于 5 位打，因为撞紧了气而白四子不能粘。



2图

## 2图（白死）

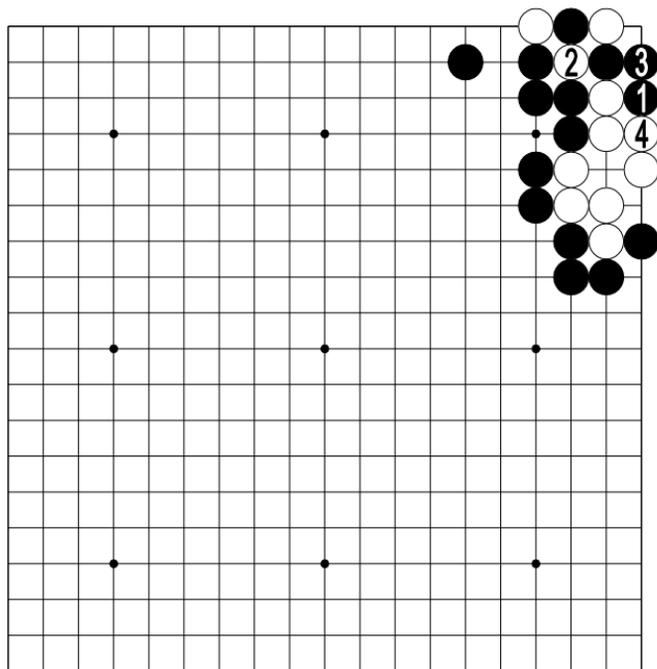
白6提起，但黑7亦提后白是假眼。白角上只有一只眼，无条件死棋。



3图

### 3图（变化）

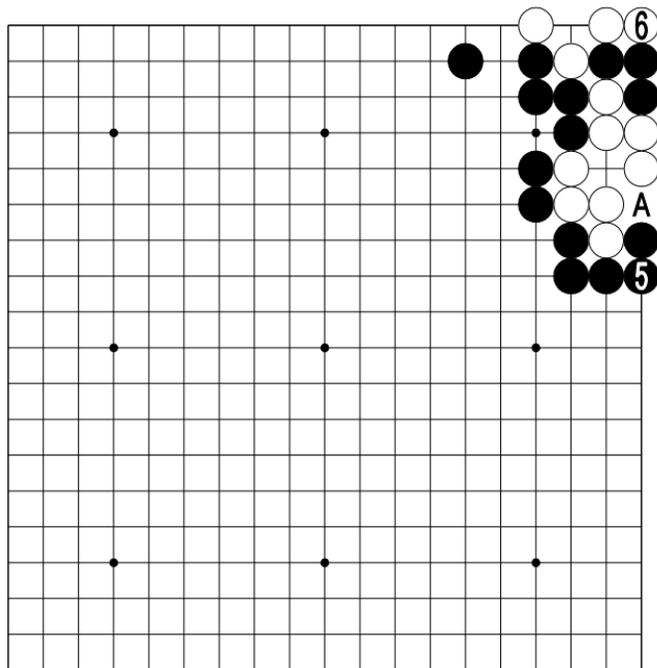
白若在2位粘的话，黑3扳是好手，至黑5止，白两边都不入气。



4 图

### 4 图（失败）

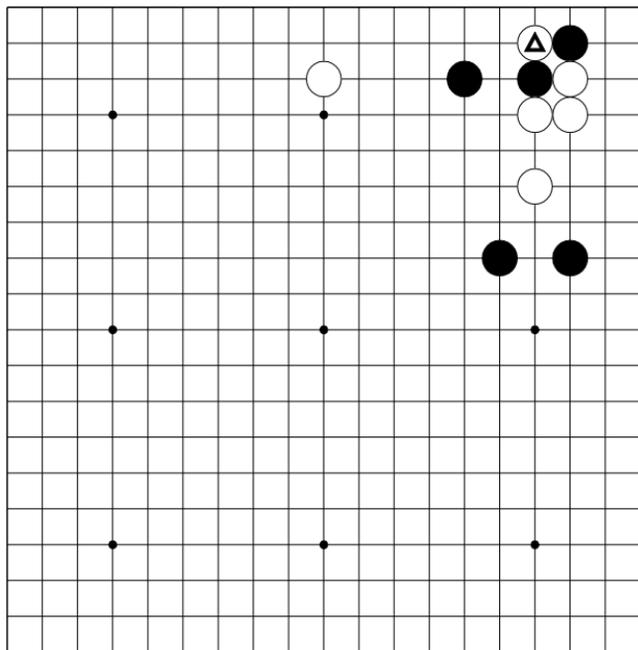
黑单走 1 位扳则失败。若要避开白 2 提劫，黑 3 粘上，但白可从 4 位打吃。



5图

### 5图（白活）

此时黑5粘时白6位提，白在A位及角上做眼成为见合而白棋活。

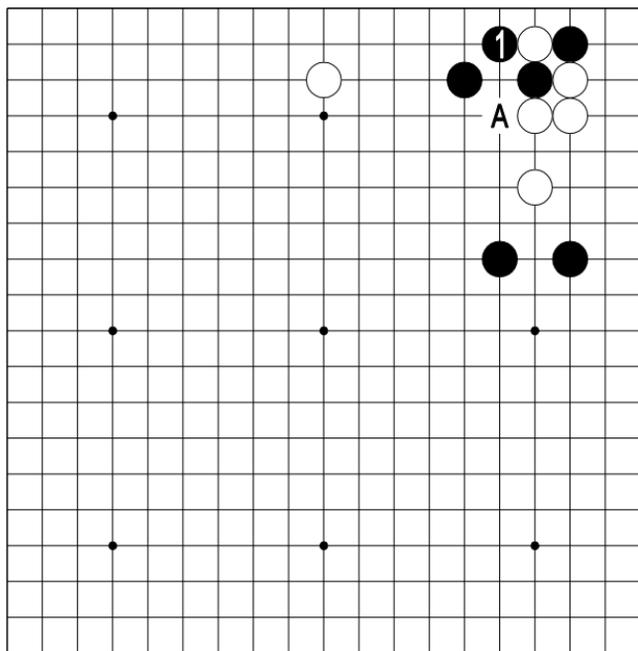


第 17 题

## 第 17 题 坚韧

黑先 中级

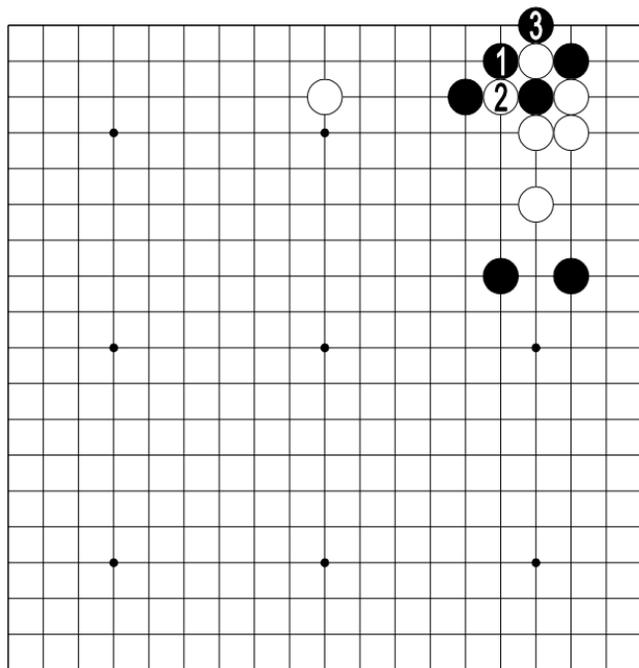
因被白△断掉黑形很苦。但是，对白唯命是从也不行，如果利用打劫穷追不放，应怎么走呢？



正解图

### 正解图 反打

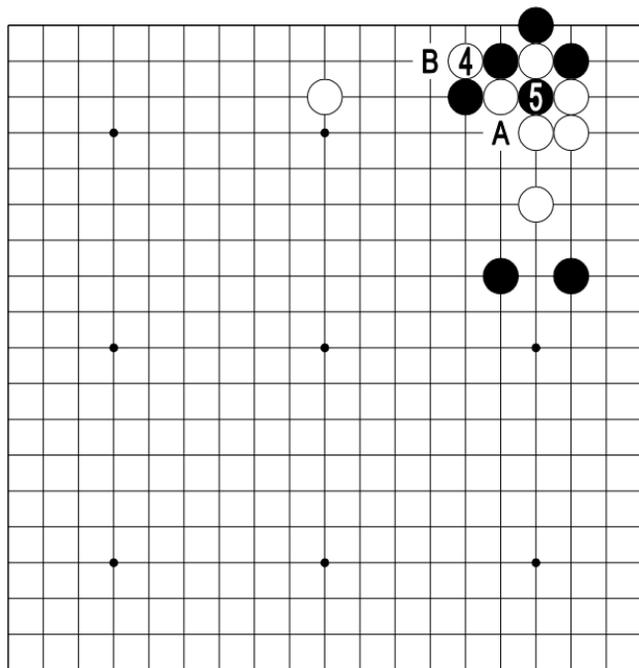
对白的断子黑于1位反打的下法最有力,下一手在A位鼓起,即可成劫。



1 图

### 1 图（顽强）

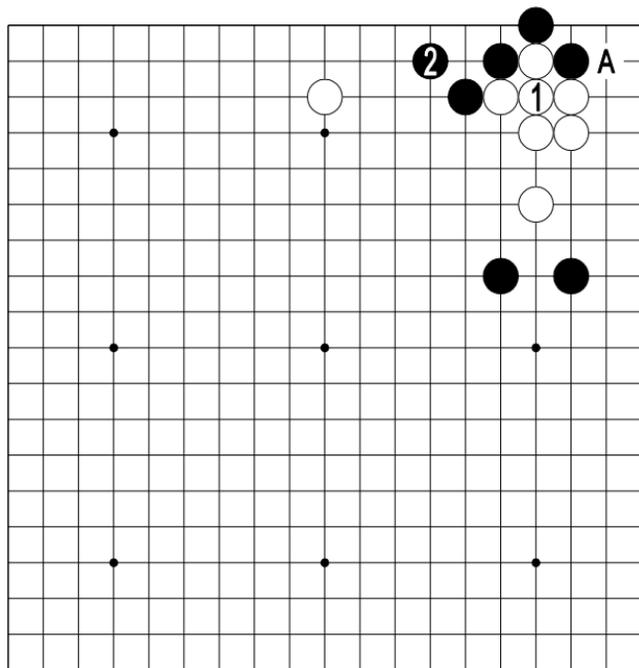
白 2 提当然，但黑可在 3 位顽强地打吃，十分有趣。



2图

## 2图（打劫）

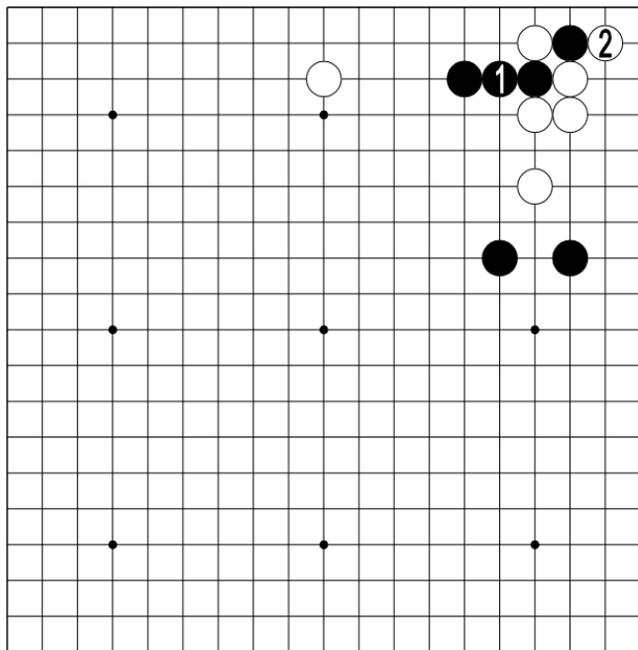
接着白4时黑5提劫，黑若在A位提后，战果辉煌，即使黑走B也无不满。



3图

### 3图（成功）

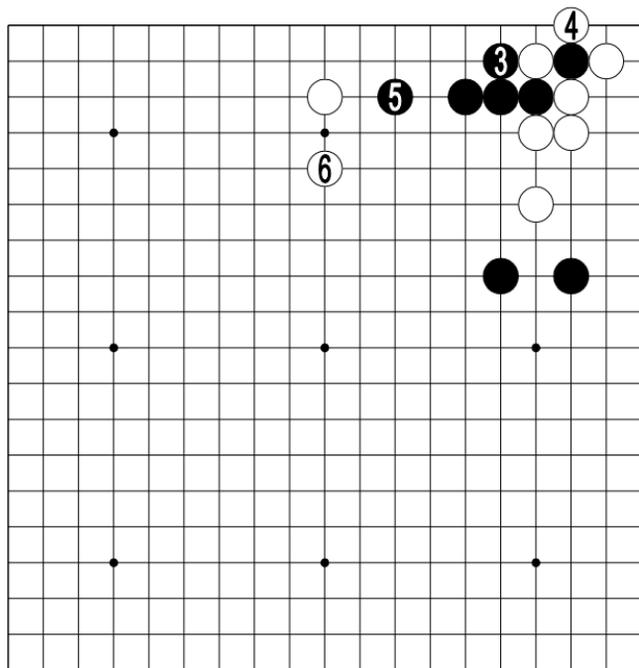
白因不愿像前图那样打劫而于1位粘时，黑走2位虎，下一手黑A立成为绝好点。



4图

### 4图（简单）

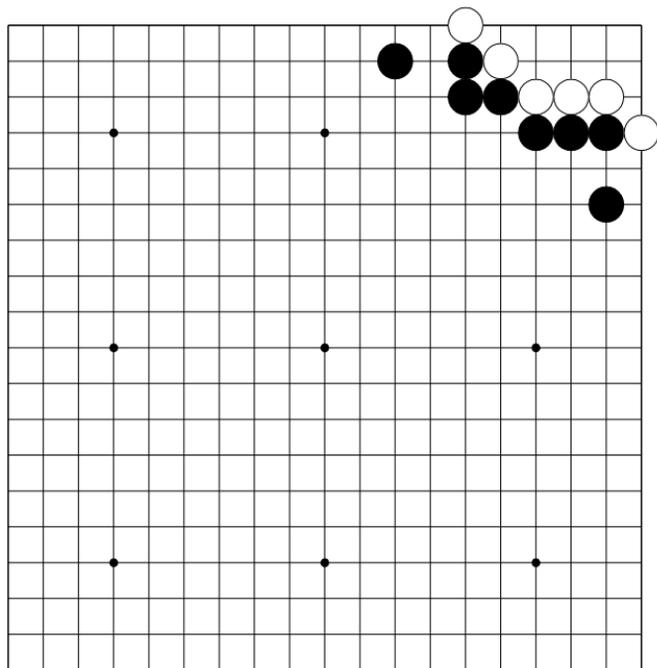
黑1位粘过于简单。被白2打后，眼看着角完全成为白棋所有。



5图

### 5图（受攻）

黑走 3、5 时。白 6 则攻守兼备，黑若想治理好。还需要花费时间。



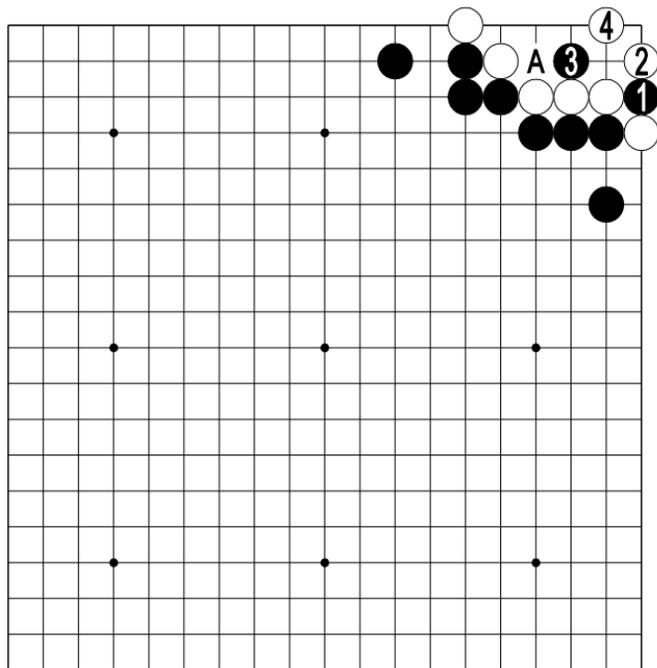
第 18 题

## 第 18 题 死活急所

黑先 有段

两边都扳的白形具有相当的韧性。但不可打劫，要无条件地杀白，请找出其急所。

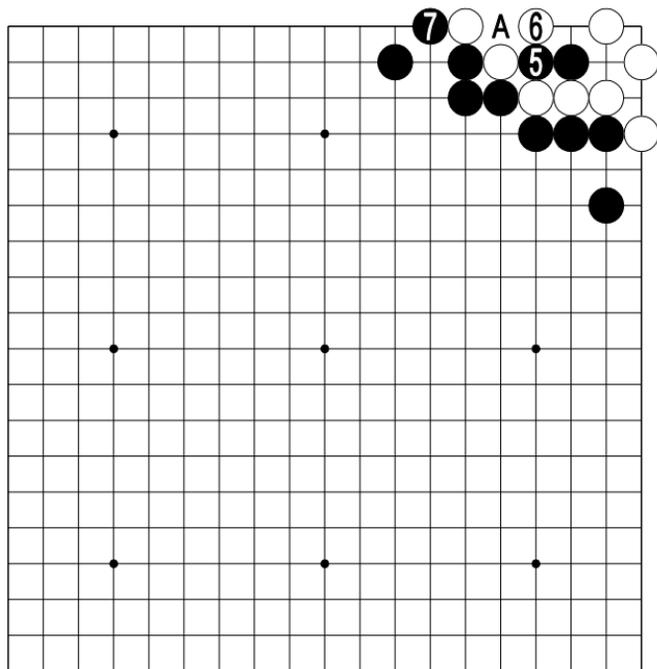




1图

### 1图（顺序）

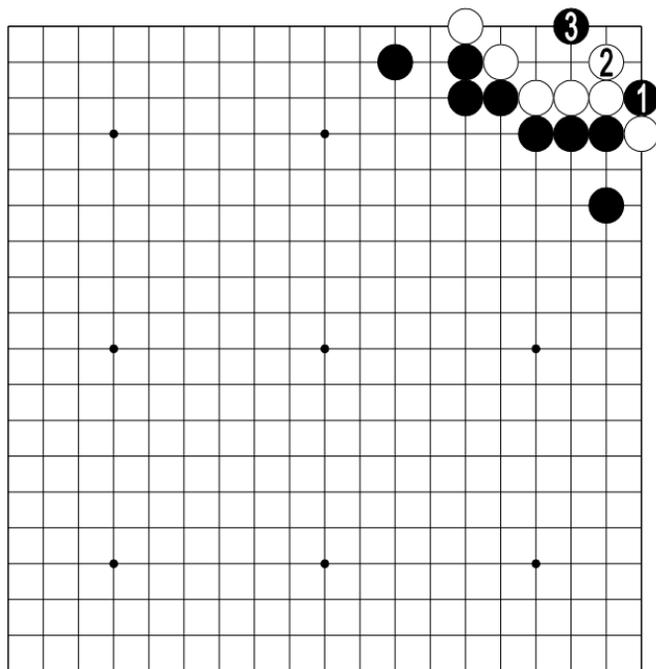
迫白2位提后黑3再靠，顺序井然。白若走a黑走4位，白眼形不足，白4这手棋一一



2图

## 2图（白死）

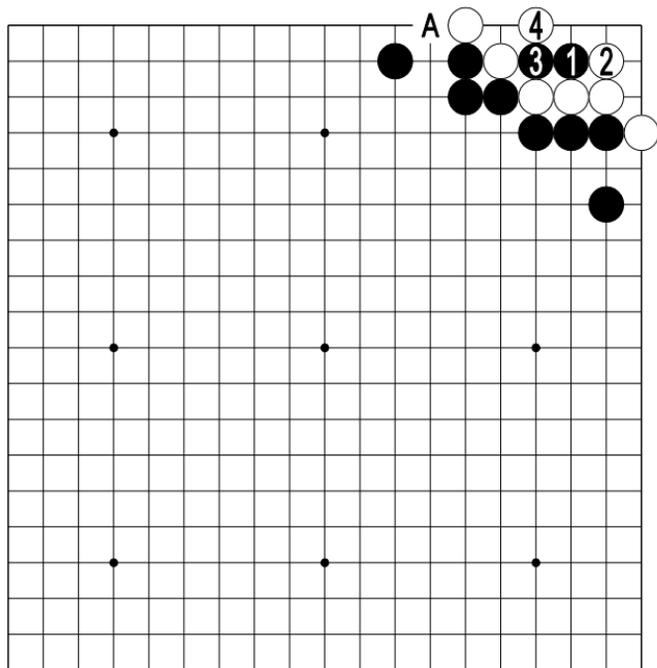
黑5断至黑7打吃止。白想坚持成为打劫，但黑走A位提起二子后，白的抵抗已毫无作用。



3图

### 3图（变化）

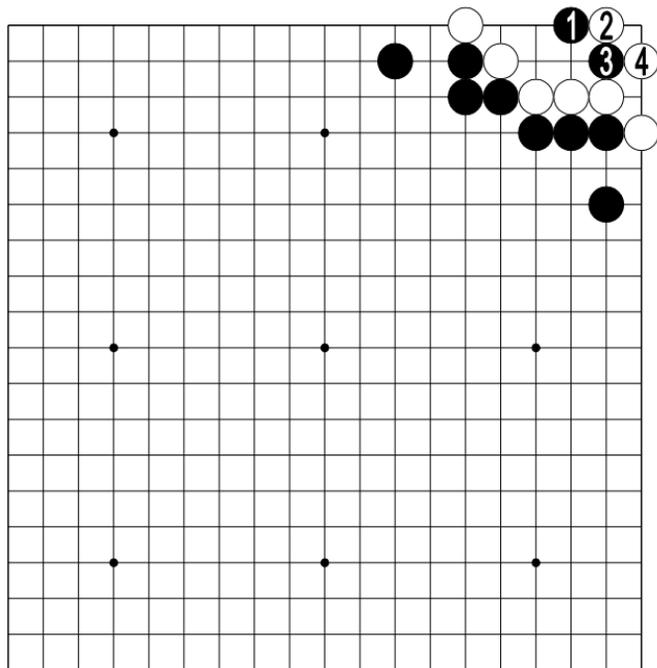
白2若退的话，黑3只需一点，白便没有做出两只眼的空间。



4 图

### 4 图（靠）

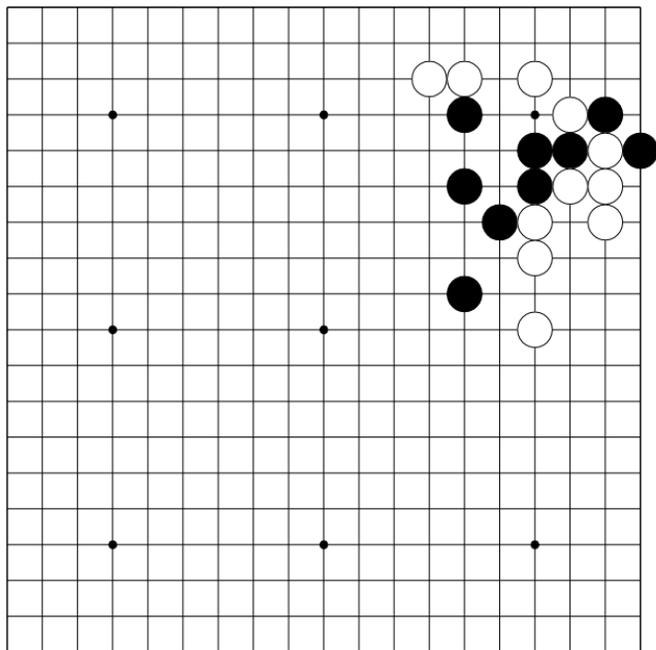
若走成打劫就无需太辛苦，黑 1 靠至白 4 止即成劫。因黑二子气已撞紧，黑在 A 位打吃已经无效。



5图

### 5图（点）

黑1位点时，白2靠是手筋，至白4止，角上可坚持成为打劫。

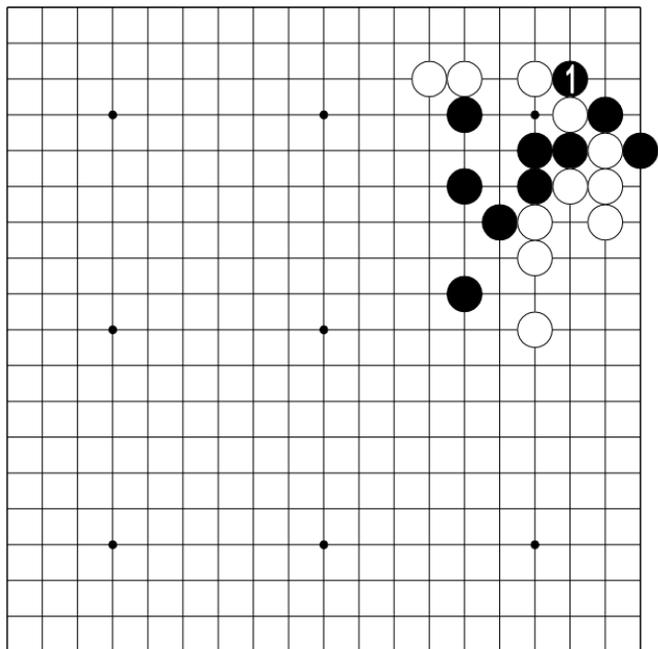


第 19 题

## 第 19 题 一气呵成

黑先 上级

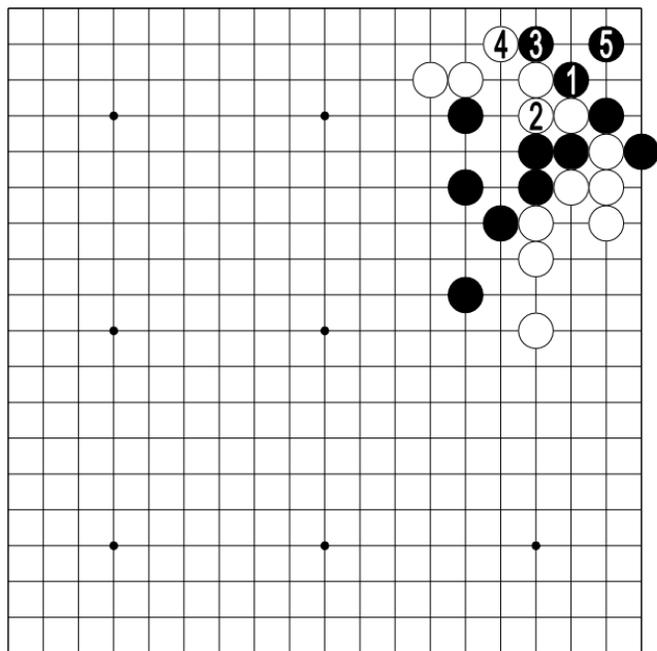
角上如何走是本形的主题。从黑 1 至 5 有必要一气呵成。途中要避免采取招致损失的走法，能打劫便是成功。



正解图

### 正解图 从打吃开始

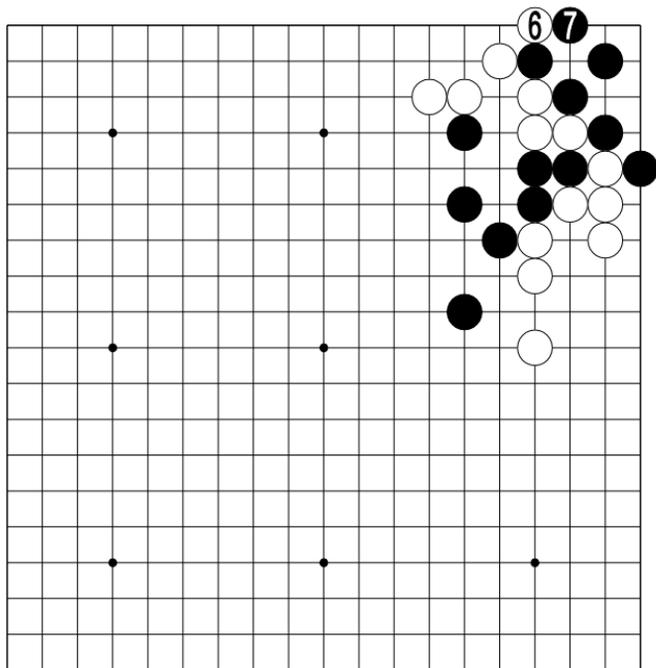
黑1打吃扩展角地，白无疑  
是不会让黑提掉它一子的。



1 图

### 1 图（顺序）

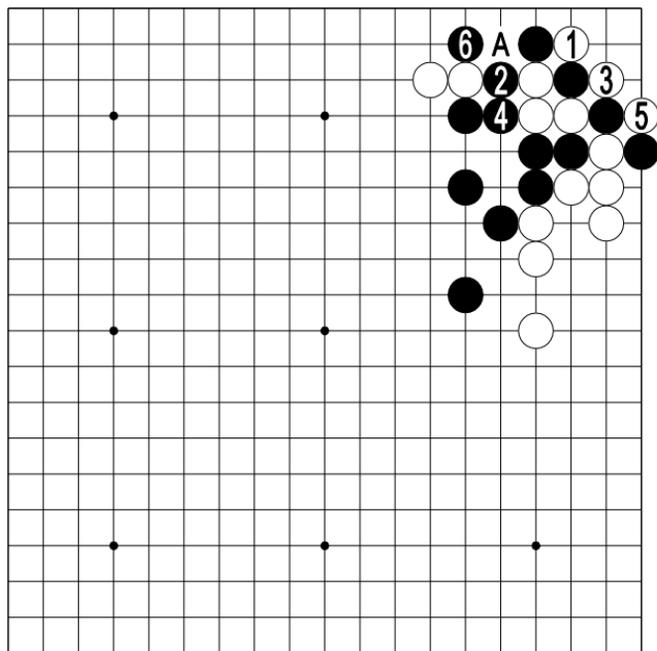
逼白 2 粘后黑走 3、5 位虎是棋的顺序，这都是堂堂正正的手段。



2图

## 2图（做劫）

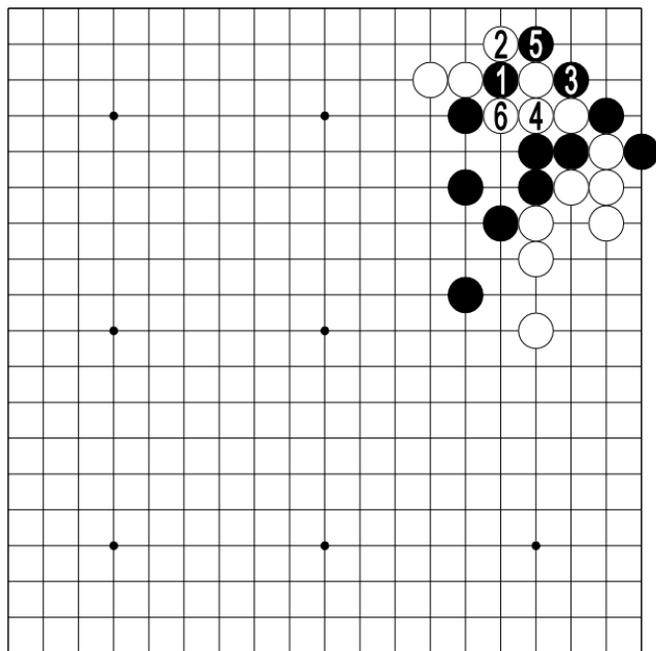
继前图，白6时黑7做劫，  
是双方的最强走法。



3图

### 3图（贯通）

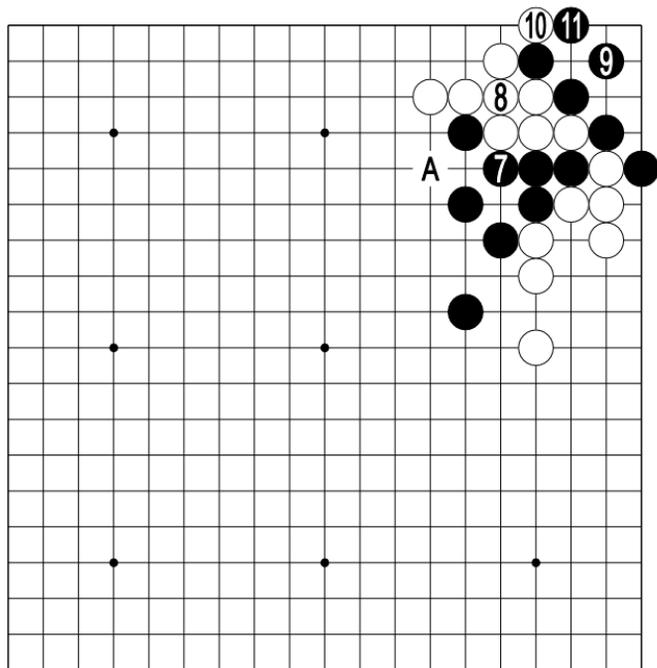
途中，白4挡若改走1位断时，黑从2位打是手筋，至黑6止若能贯通，黑则无不满。



4 图

### 4 图（黑损）

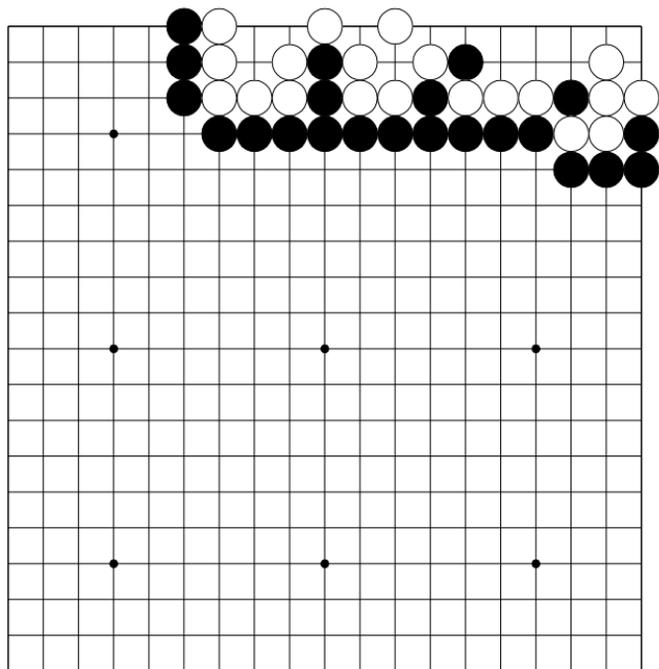
黑 1 挖后再走 3、5 打吃，  
与前图相似，但被白 6 提掉一子  
也是黑损。



5图

### 5图（同形）

至黑11为止虽然同样成劫，因有白A的刺，与正解图相比也是黑方稍差。

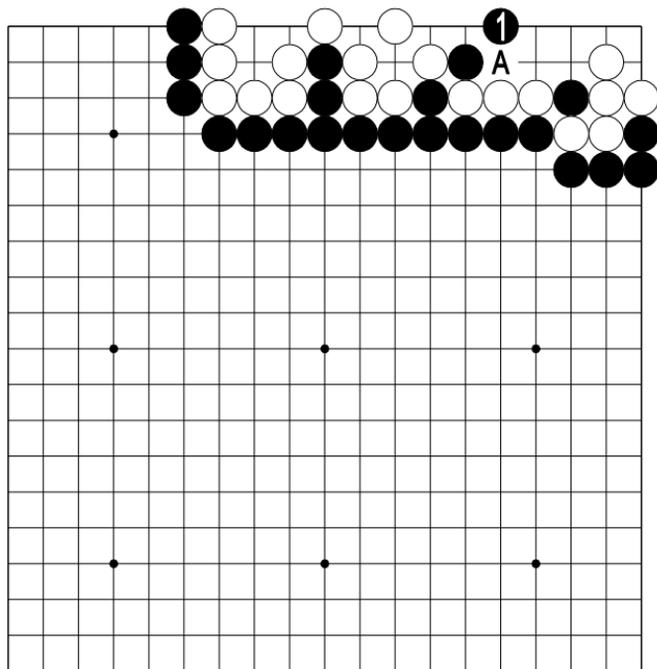


第 20 题

## 第 20 题 弱点

黑先 中级

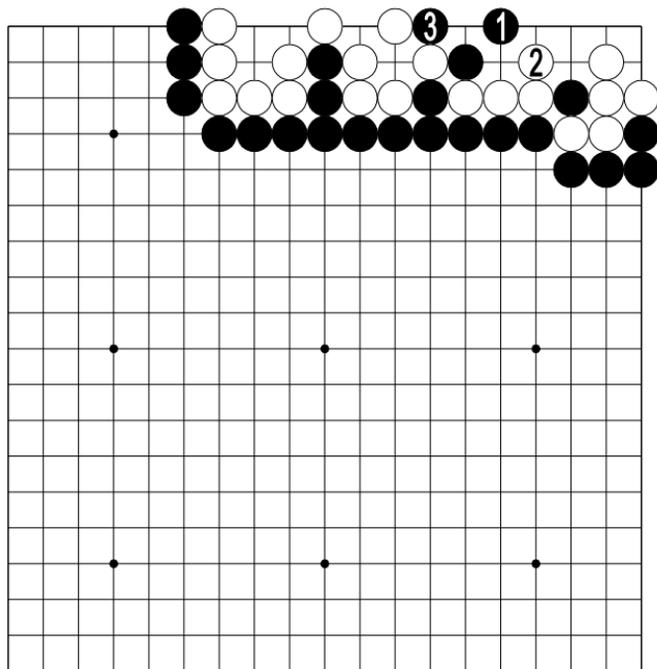
角上因气已撞紧，成为白的薄弱之处。不能无条件杀，黑下一手应漂亮地成劫。



正解图

### 正解图 单走小尖

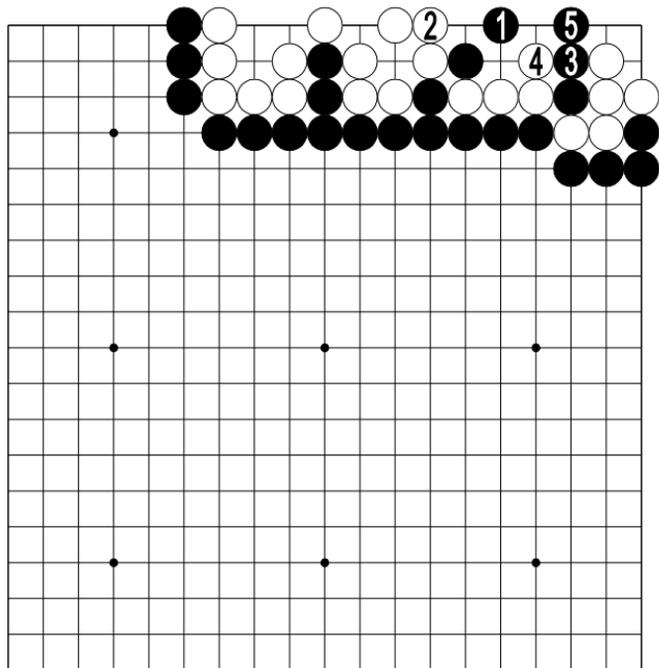
黑 1 位小尖是正解。已预测到白不能在 A 位打吃。



1 图

### 1 图（成劫）

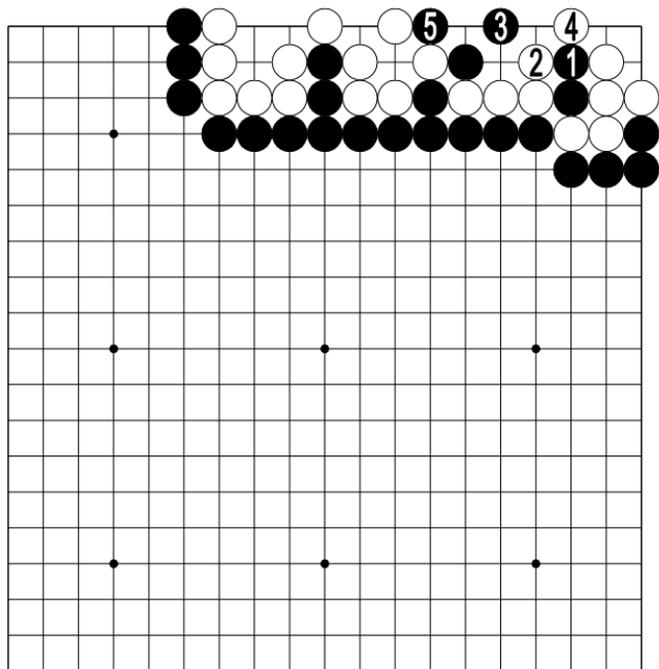
白 2 的应法最有力，但黑 3 扑后便可简单成劫。



2图

## 2图（可吃白）

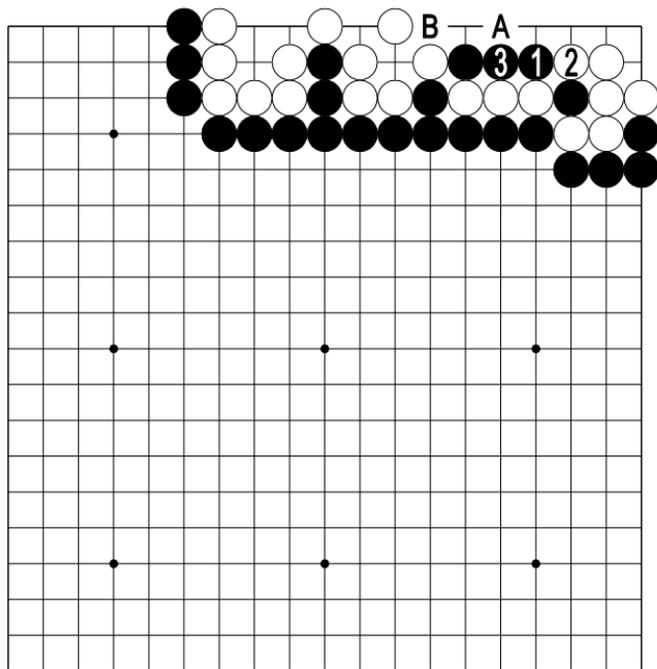
白若在2位应，虽能防止打劫，但黑3长出后可吃白右半部分。使出这种绝招比后边的走法更有效果。



3图

### 3图（黑损）

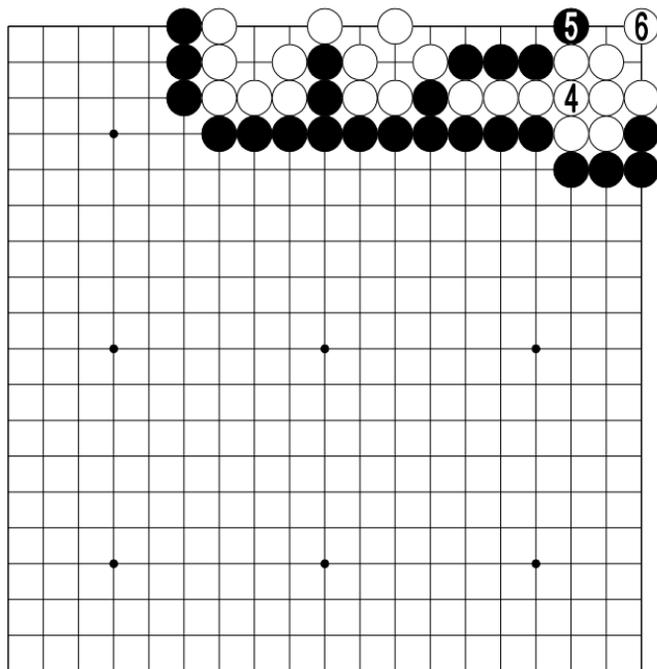
黑从1位长至5为止，虽也成劫，但此形已经先损，可与1图比较一下。



4 图

### 4 图（失败）

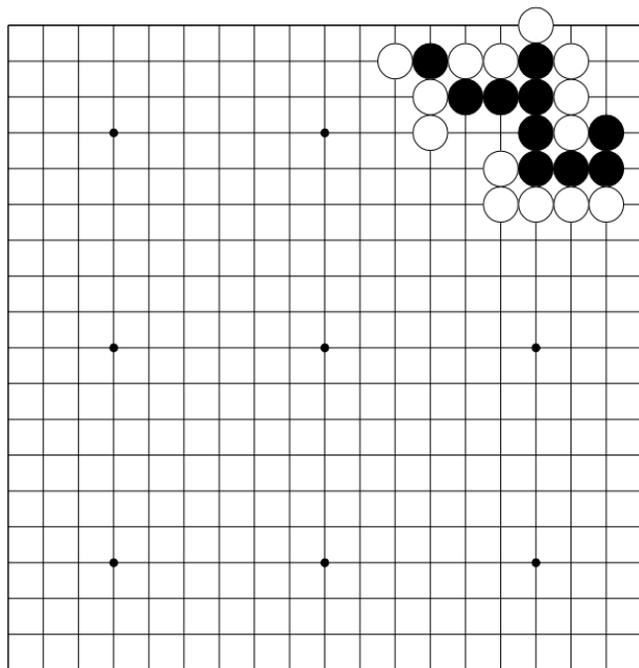
黑 1 先定形则完全失败。黑 3 若走在 A 位，白则 B 位应，即使黑 3 打一——



5图

### 5图（没有手段）

黑5扳时白6倒虎是好手，  
黑左右两边都没有手段。



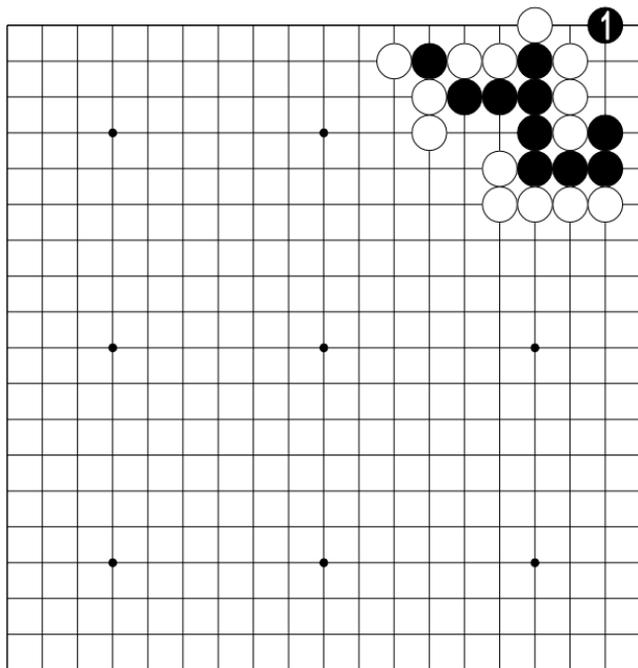
第 21 题

## 第 21 题 角的急所

黑先 中级

黑棋连一只眼也没有。设法攻白三子是关键。

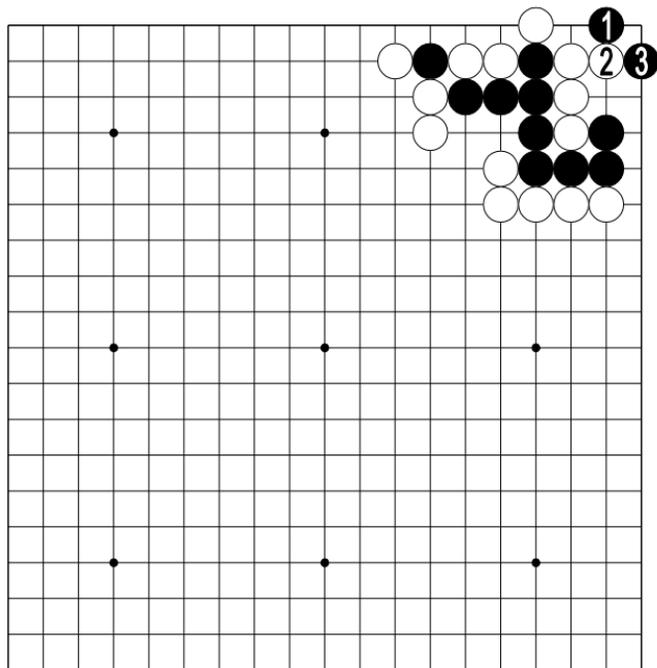
白也有反击的手段，走成打劫是正确的攻防。



### 正解图 必然的狙击

黑 1 点是急所，以后试白应法再做决定。

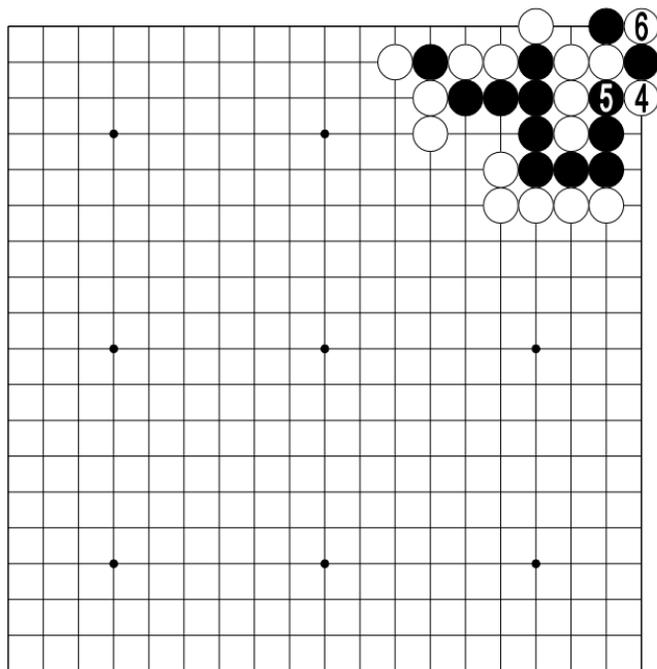
正解图



1 图

### 1 图（角上的抵抗）

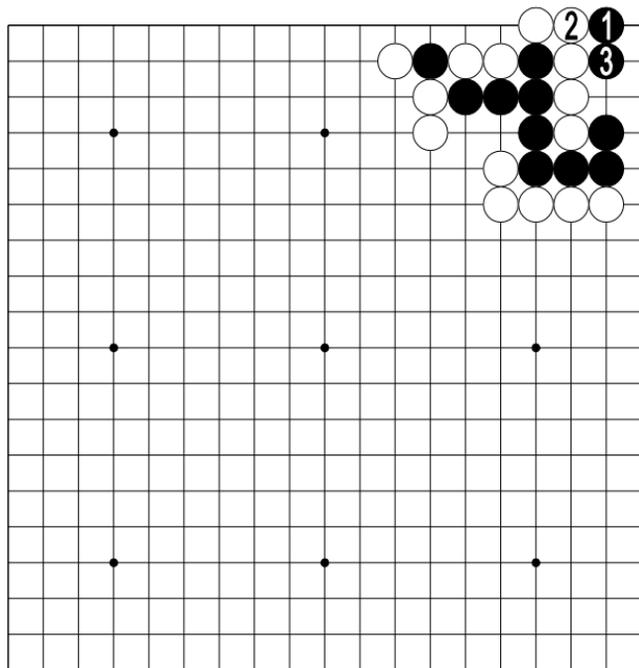
白若 2 位隔断，黑 3 扳是发挥角部特性的抵抗方法。



2图

## 2图（劫）

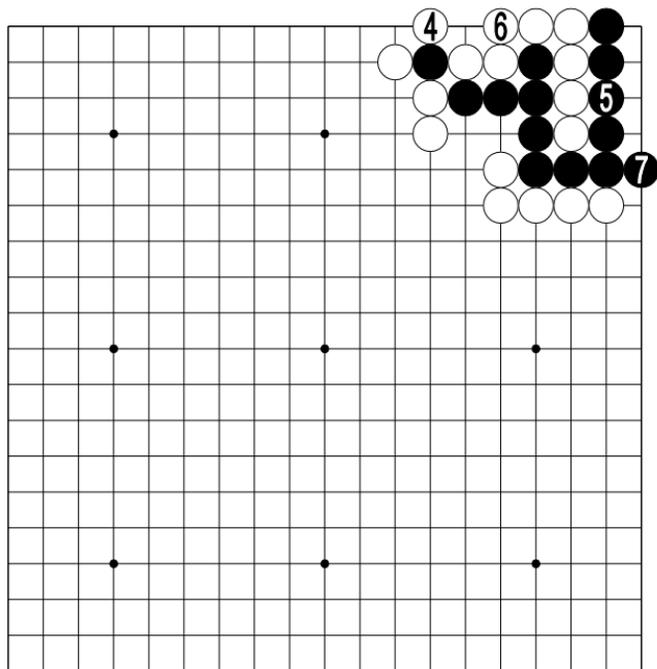
白只能在4位挡，但黑5断后角上形成打劫。黑若劫胜的话就把角部全部吃掉。



3图

### 3图（白粘）

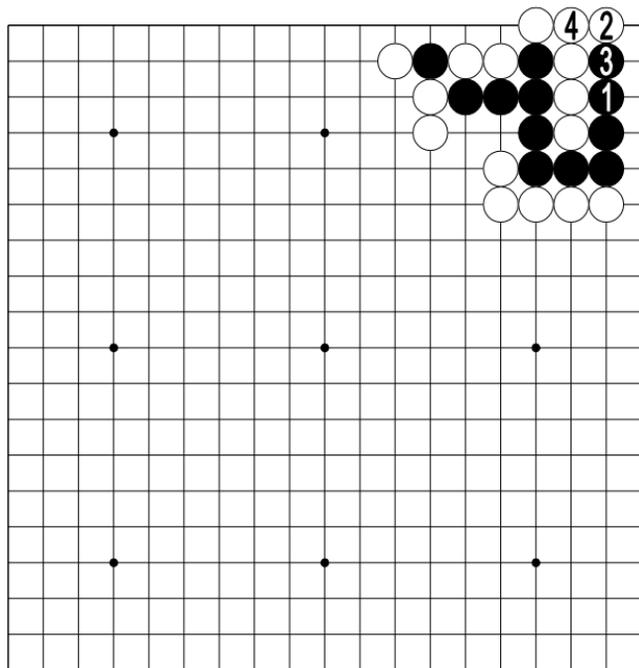
白不愿像前图那样打劫，而走2位粘时，黑便于3位拦，这是黑又一着狙击手段。



4 图

### 4 图（黑活）

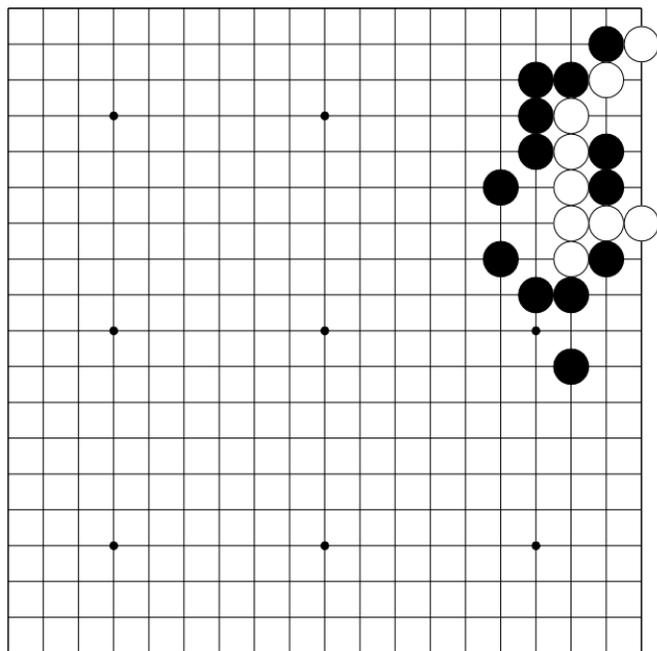
前图之后，白 4 提以避免吃接不归，黑 5 至 7 定形后，角上正好活棋。



5图

### 5图（失败）

黑单走1位拦，被白2走后，黑没有应手。即使黑1先走3位，白也走2位。

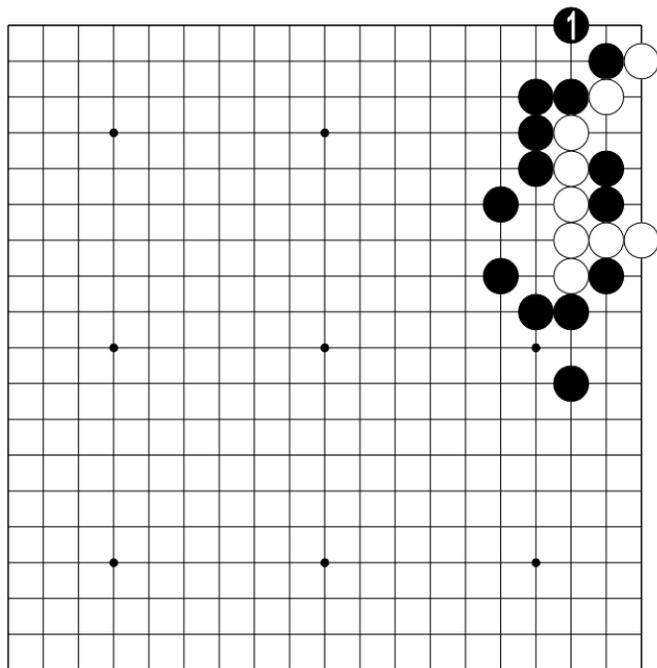


第 22 题

## 第 22 题 打劫?

黑先 有段

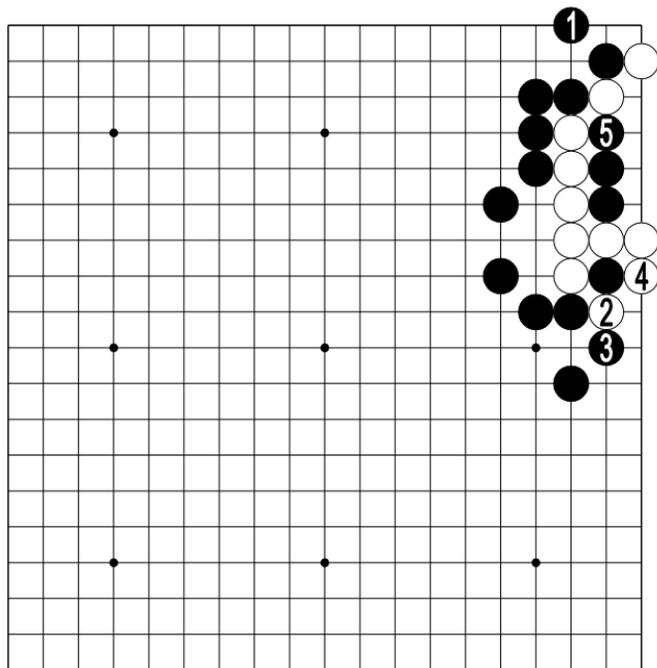
白棋已无法净活，但尚可抵抗。首先是角上一子的粘法问题。那么，怎样先来粉碎白的顽抗呢？



正解图

## 正解图 连环劫

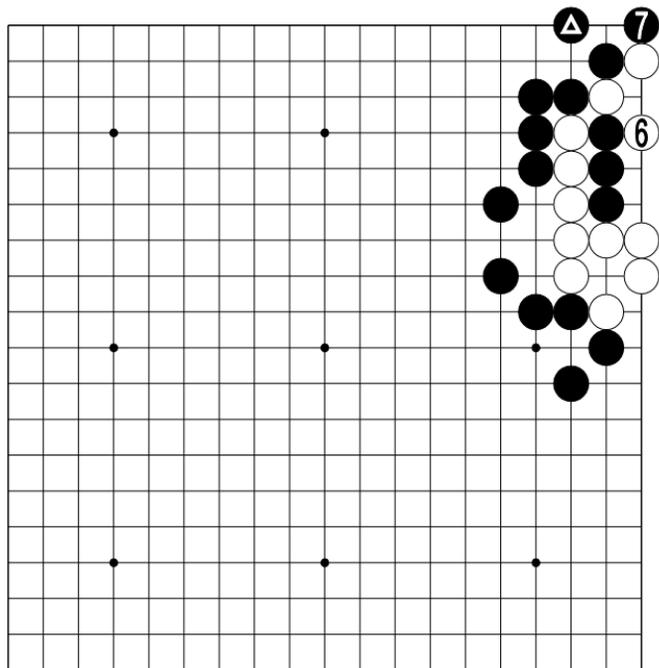
首先，黑1虎是正着，对付白的坚韧，黑也必须以坚韧之形来进行对抗。



1 图

### 1 图（必然）

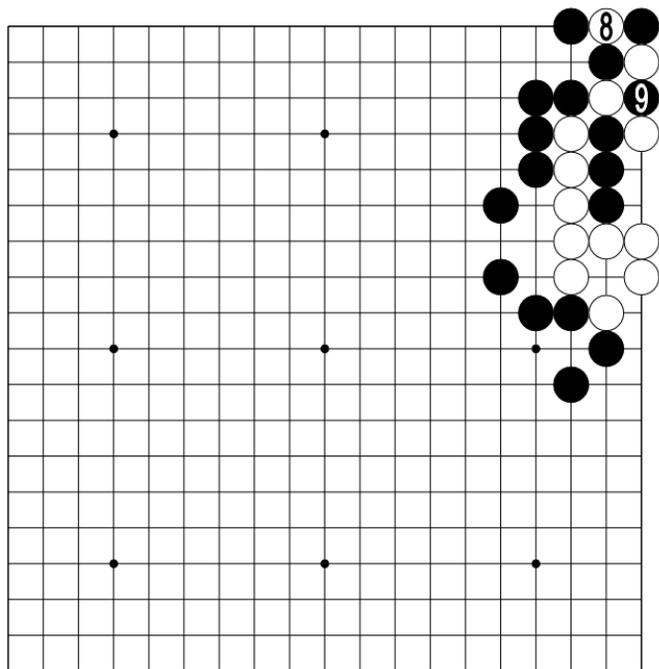
白走 2、4 先确保一只眼，  
黑 5 位断。至此均属必然的进行。



2图

## 2图（不打劫）

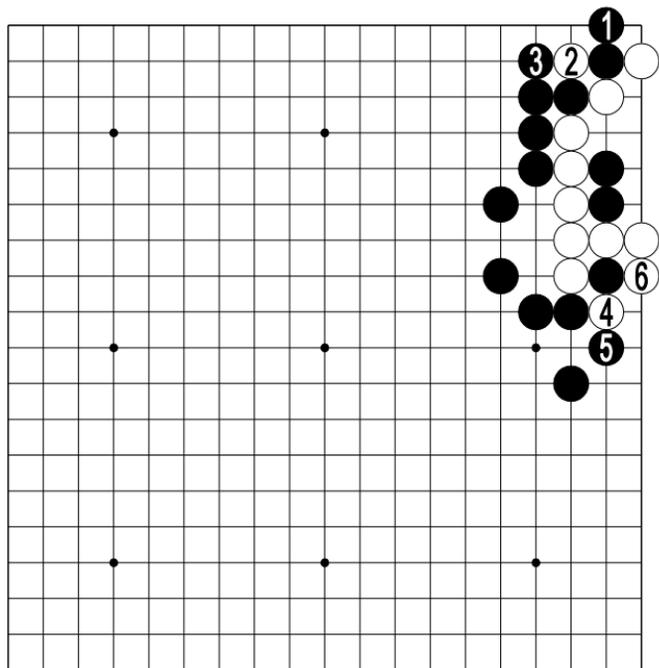
接着,白6做劫时黑7位扑,黑▲一子的虎发挥了作用,因此白棋死。



3图

### 3图（循环劫）

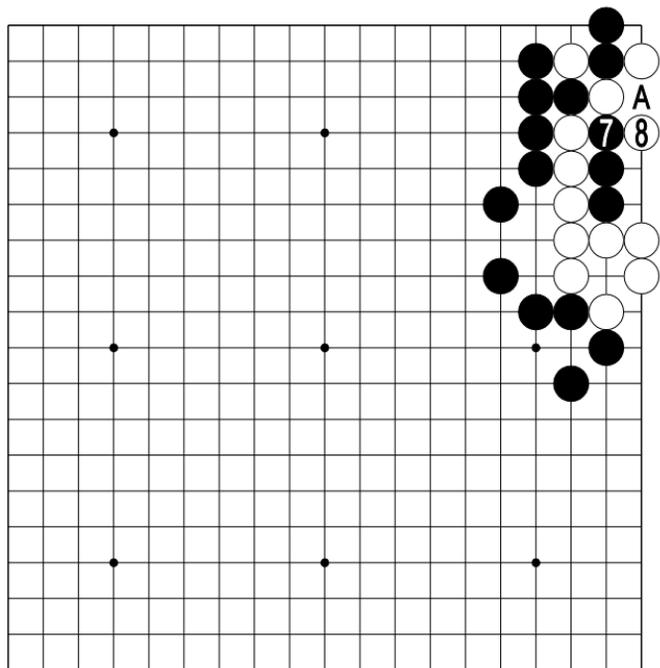
即使白8提时，黑走9位，白怎么努力也无济于事，结果成循环劫，白死。



4 图

### 4 图（失败）

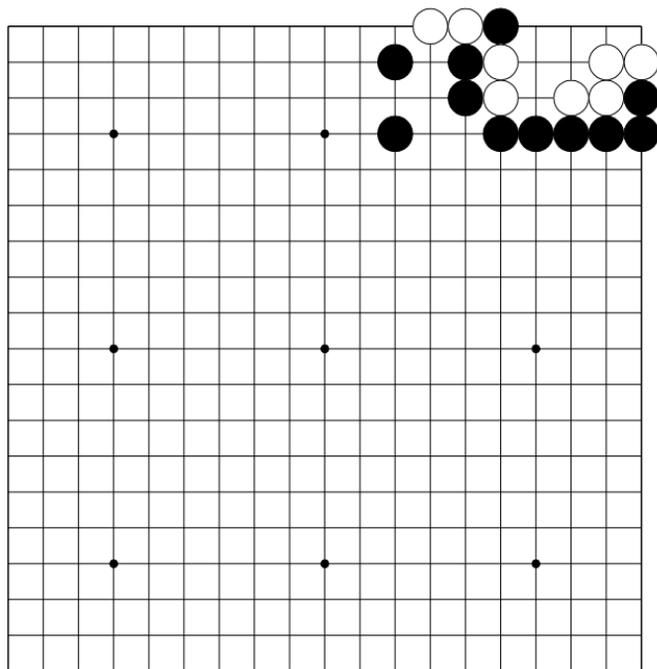
黑若 1 位长的话白 2 断一着是好棋，白 4 以下的次序全都没变，但是——



5图

### 5图（成劫）

至白8止在A位打劫以决胜负，黑角上不入气是不如正解之处。前图中黑1改走2位粘，其结果也是一样。



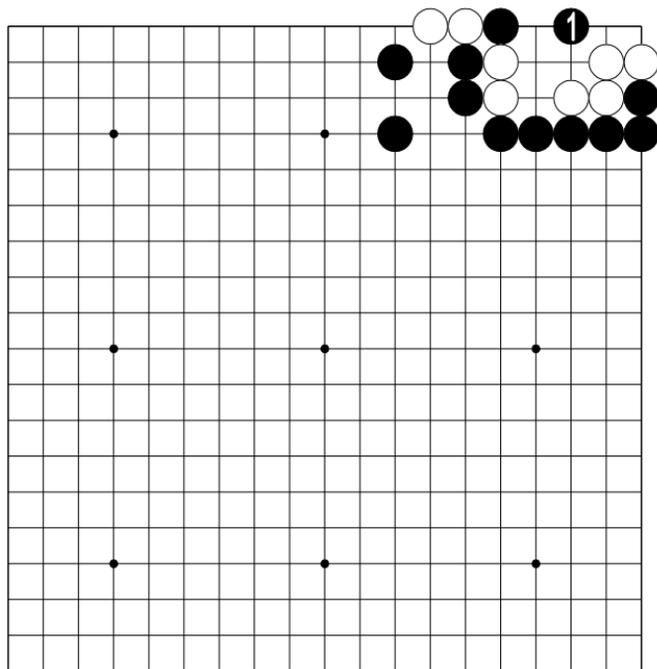
第 23 题

## 第 23 题 一层纸

黑先 有段

黑先是打劫，是白死，还是白活？微妙的次序之差使结局迥然不同。

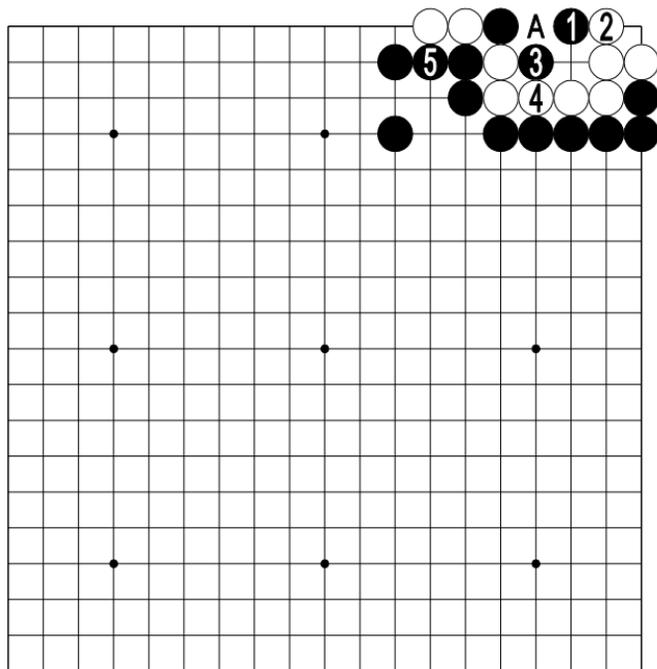
黑 1、3 的次序很重要。白也全力以赴的话，最强结果是走成打劫。



正解图

### 正解图 点是急所

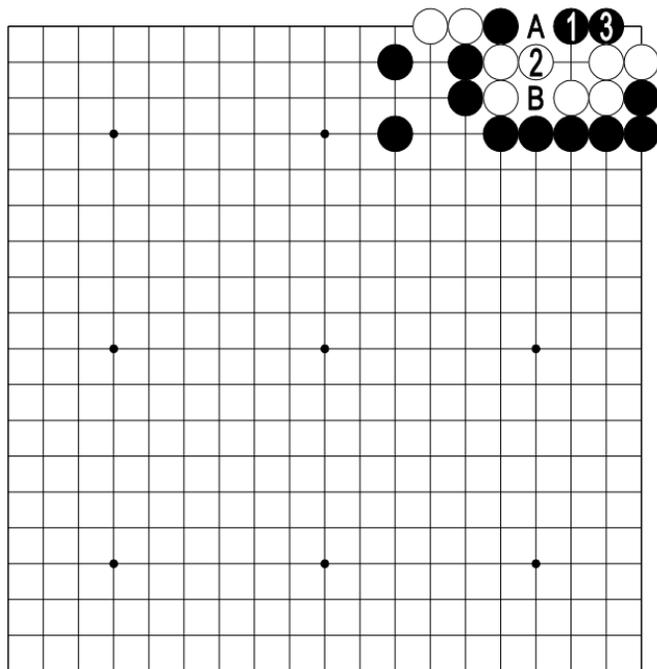
黑 1 位点是急所，白若马虎应对，就会变成无条件死棋。



1 图

### 1 图 (劫)

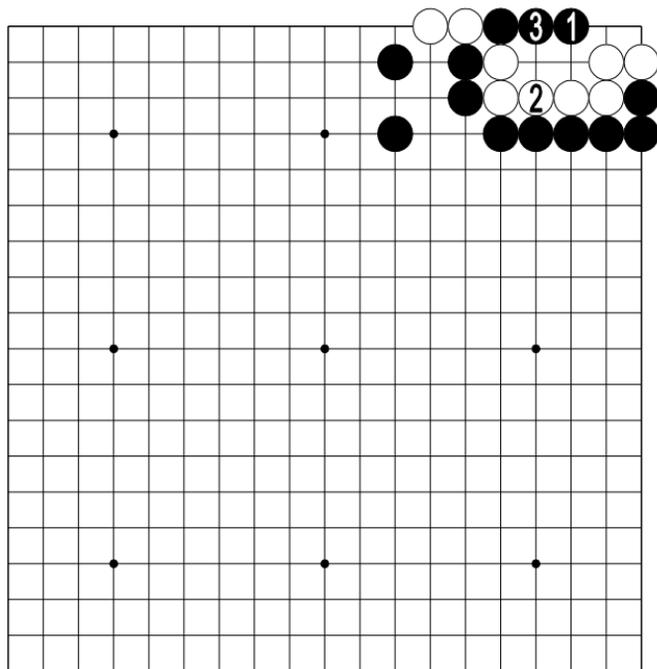
白 2 的应法最好。黑 3 定形后走 5 位紧气，白在 A 位提劫是正解图的次序。



2图

## 2图（白死）

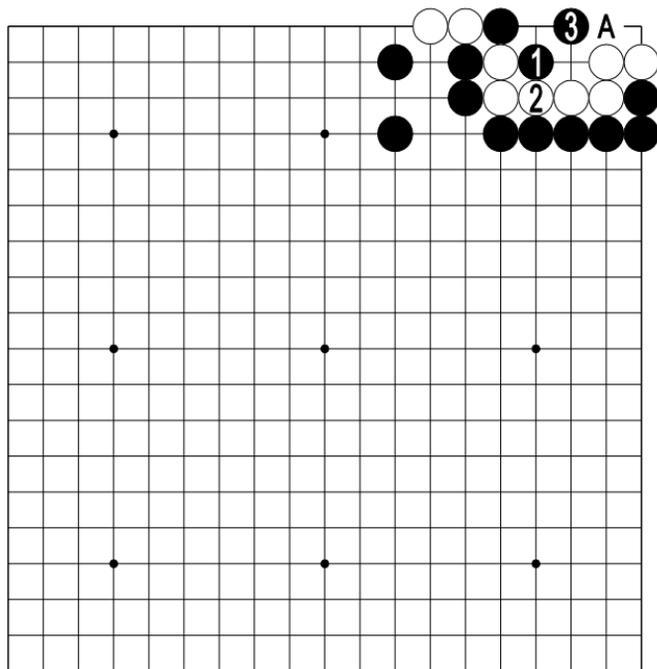
白棋错误的应法是走 2 位  
曲，黑 3 后因白只有一只眼而白  
无条件死。白 2 若在 A 位提，黑  
B、白 2、黑 3 仍是一只眼。



3图

### 3图（相同）

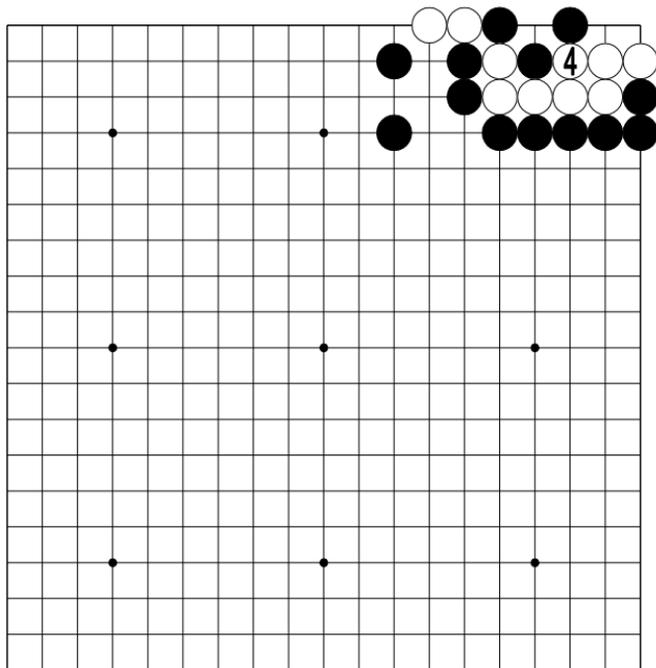
还有，白2若扩大地域，黑3位粘后外侧的白二子被吃。



4 图

### 4 图（次序错误）

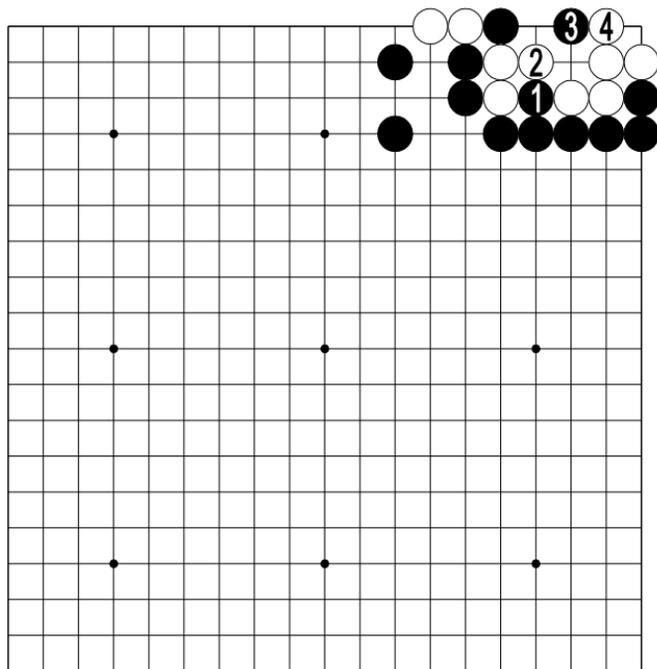
我们来看一个黑棋的失败例子。黑 1、3 顺序颠倒，此时白若走 A 位，则与正解图次序相同。但是——



5图（白活）

白棋在4位打则成为净活。  
二子同时提起，就不能成为打劫了。

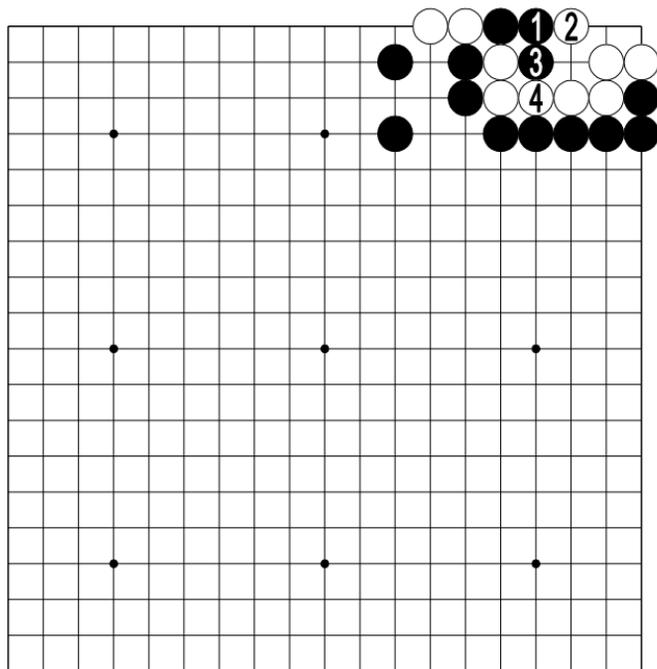
5图



6图

### 6图（恶手）

黑 1 位冲定形显然是着恶手，白 2 后即使黑 3 点，白走 4 位，黑无法破坏白的眼形。



7图

### 7图（被吃）

黑1长时白走2、4位打吃，白外边的两子空着二口气很起作用。