

下一手

第三十六册

快乐篇

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

弈棋虽然充满了乐趣，但因是一种战斗。总还是令人提心吊胆，正因如此，我们汇集了中盘战例，编一集“快乐篇”，请诸位轻松地愉快饱享弈棋之乐。

目 录

第 01 题 开端

第 02 题 诱饵

第 03 题 认真

第 04 题 意外

第 05 题 自然

第 06 题 吝啬

第 07 题 不通畅

第 08 题 不能接

第 09 题 迅速

第 10 题 独出心裁

第 11 题 耐心

第 12 题 生命

第 13 题 进退

第 14 题 两分

第 15 题 实力

第 16 题 所以

第 17 题 欢乐

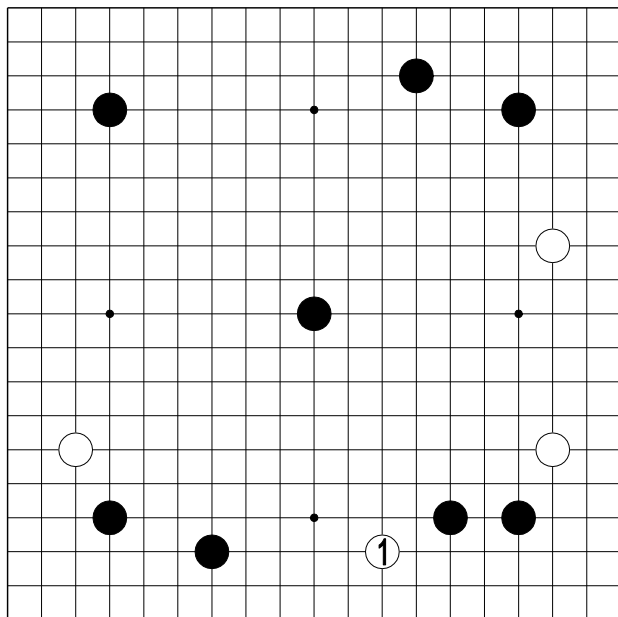
第 18 题 抱歉

第 19 题 侵蚀

第 20 题 常规

第 21 题 仁慈

第 22 题 热闹

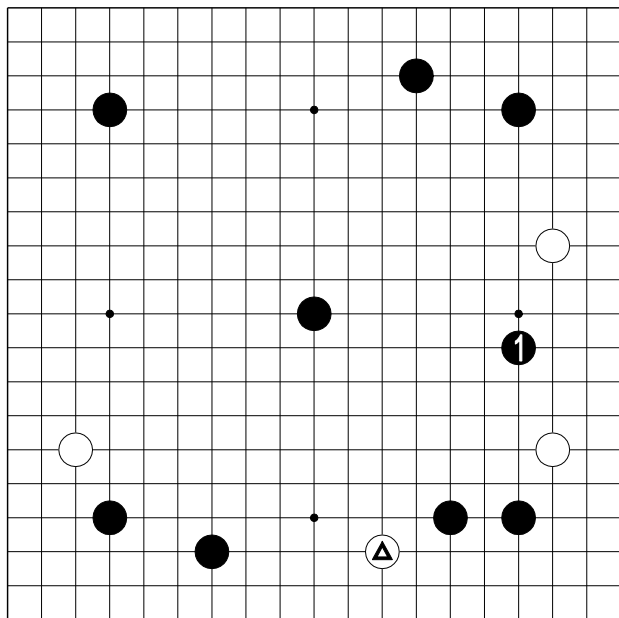


第1题

第1题 开端

黑先 初级

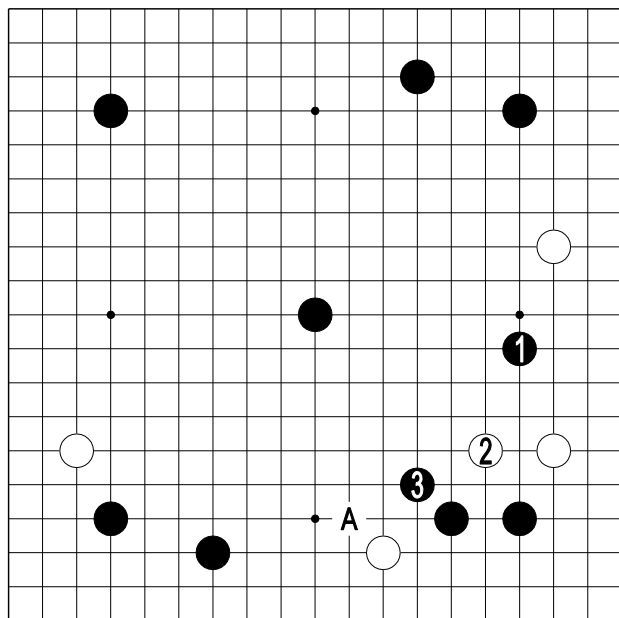
一局棋的开端十分重要。这是刚刚开始的对五子棋。白1打入，黑如何应对呢？



正解图

正解图 打入

黑 1 准备于高位打入。由于被白△所逼就畏首畏尾可不行。黑应积极地在 1 位打入，再根据白的应对在下一手定形。

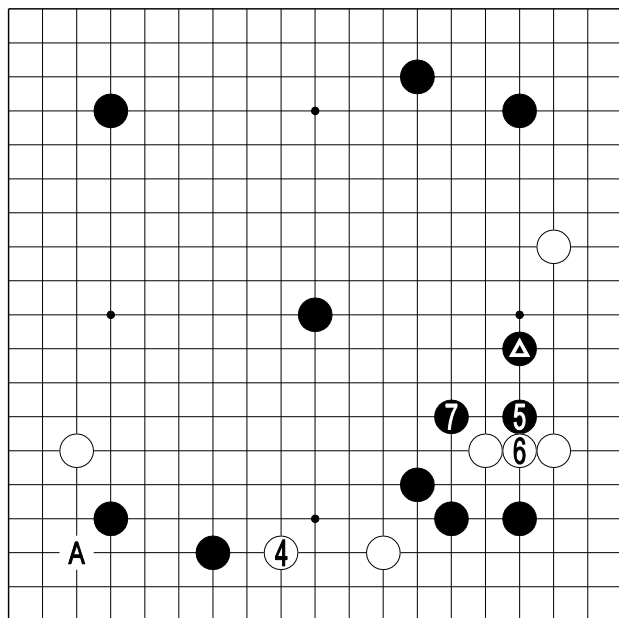


1 图

1 图（尖）

黑 1 时白 2 如跳，黑 3 则尖，就成为这种形。黑 3 后黑 A 飞压严厉，如能把白封锁在下边，无疑黑会获得优势。

而且、还留有一个可攻击的目标。

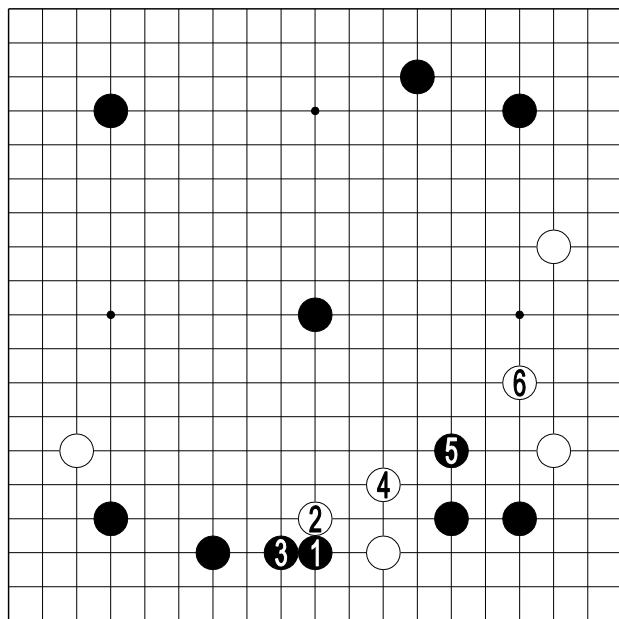


2 图

2 图（目标）

白想避开下边的压力，在 4 位开拆，黑则于 5 位刺，然后走 7 位封锁，这是方才说的另一个攻击目标。

黑虽然注意到了左下角白 A 点入三三，但现在右边紧迫，于是黑▲也参战了。

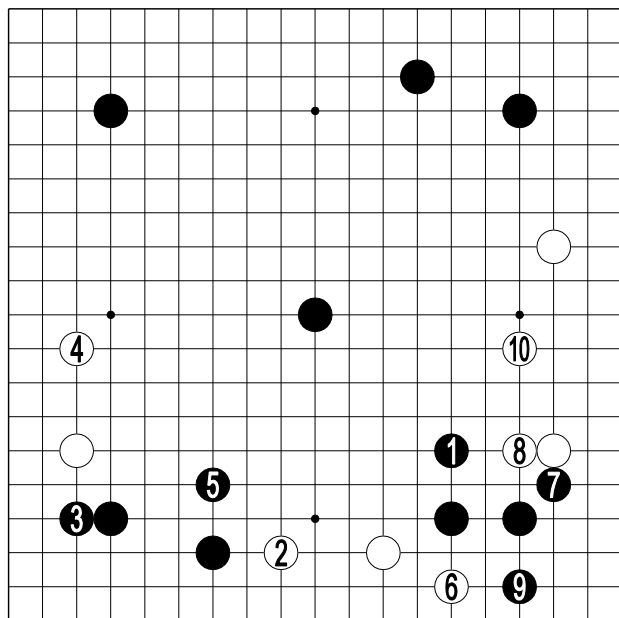


3 图

3 图（疑问）

黑 1 夹，似乎很严厉，但有问题。白 2 压先乎得利，黑 3 在下边位置太低，白 4、黑 5 时，白 6 的守使右边的白棋地域开阔了。

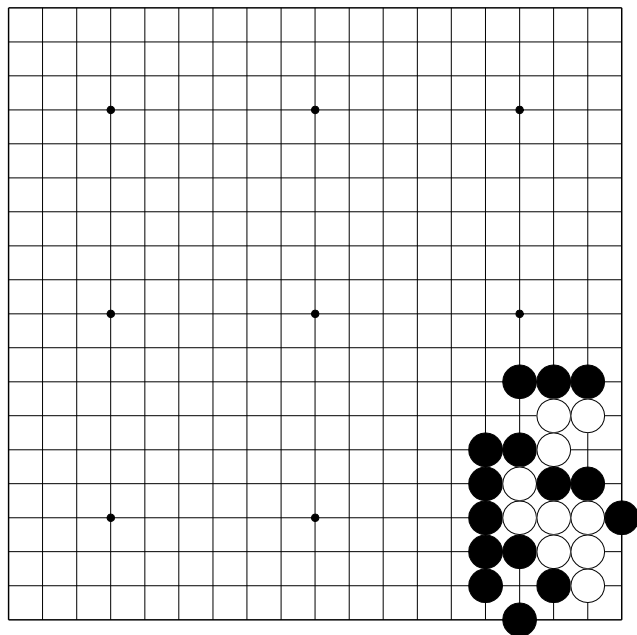
右下角的局势尚不明朗。



4 图

4 图（实战）

黑 1 跳是常见的走法，但失之松缓。白 2 时黑 3 守，当然。白 4、黑 5 时，白 6 先手得利。黑 7、9 防守，白 10 补，是趋于实战的走法，但尚未有严厉之感。



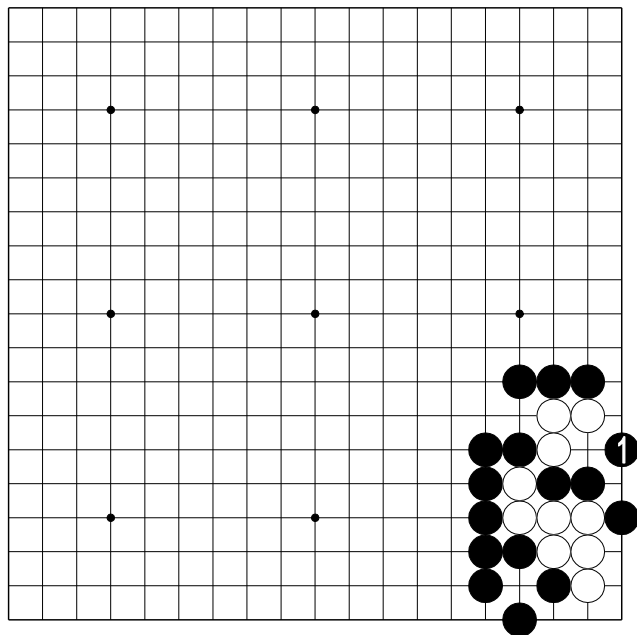
第2题

第2题 诱饵

黑先 中级

这是对杀之形。仅仅领会这一点，还不能解决问题。

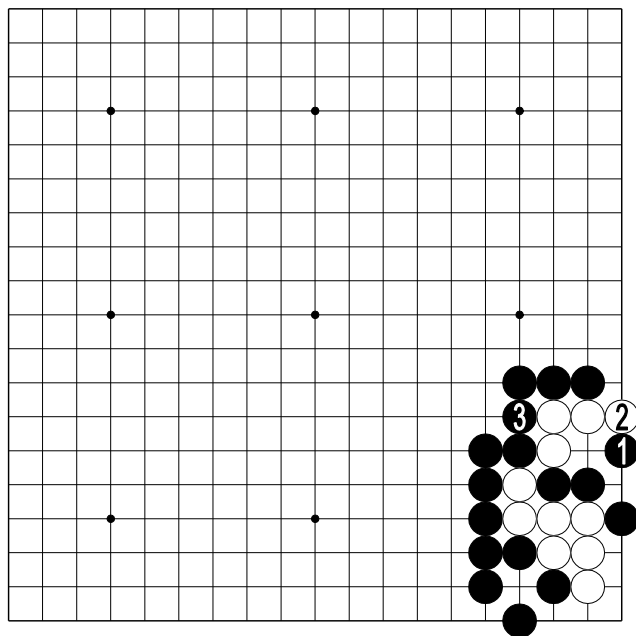
要把黑三子作为诱饵来考虑才行。



正解图

正解图 尖

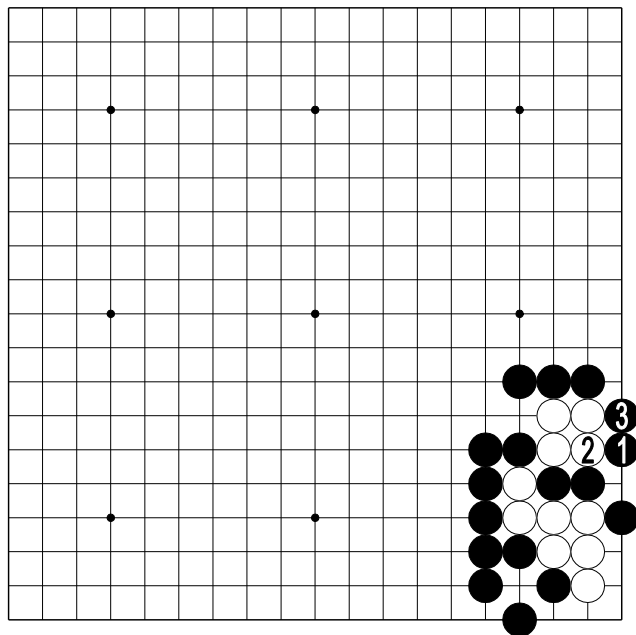
黑 1 尖很好，手段高明。



1 图

1 图（胜）

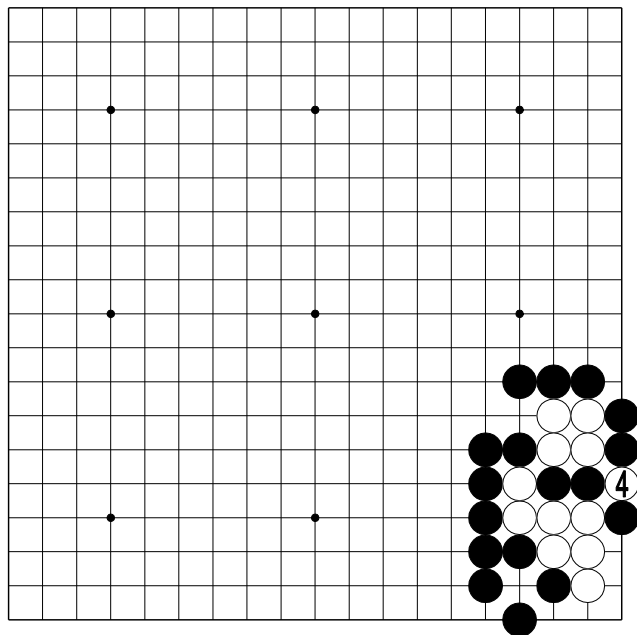
黑 1 时，白如 2，黑 3 挡，
白没有后续手段而失败。



2 图

2 图（渡）

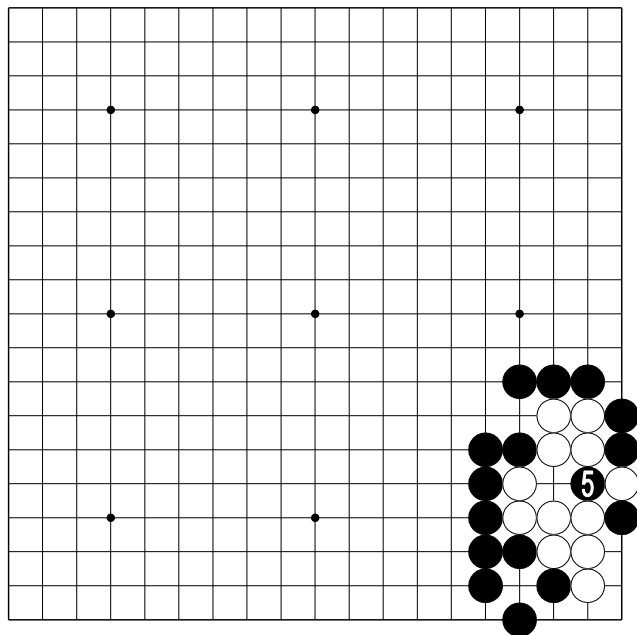
所以黑 1 时白只有于 2 位打吃。
黑置之不理，于 3 位渡过。



3 图

3 图（痛处）

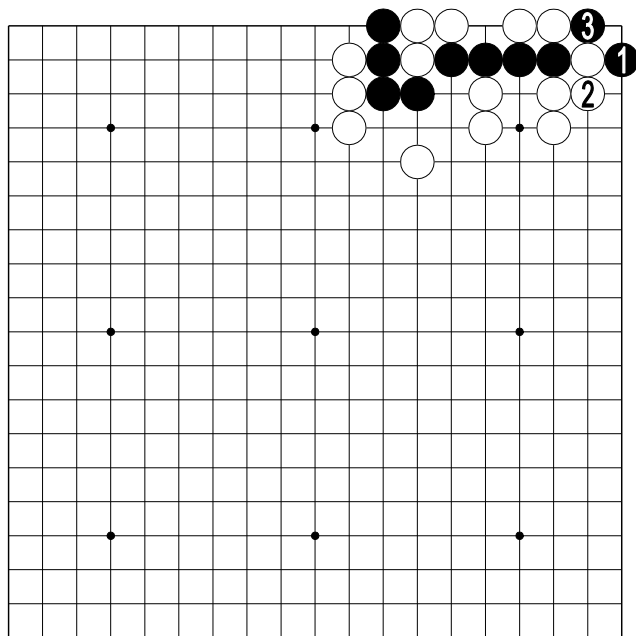
黑仍然是打吃，白无奈只有
4 位提，可是这正是白的痛处。



4 图

4 图（白死）

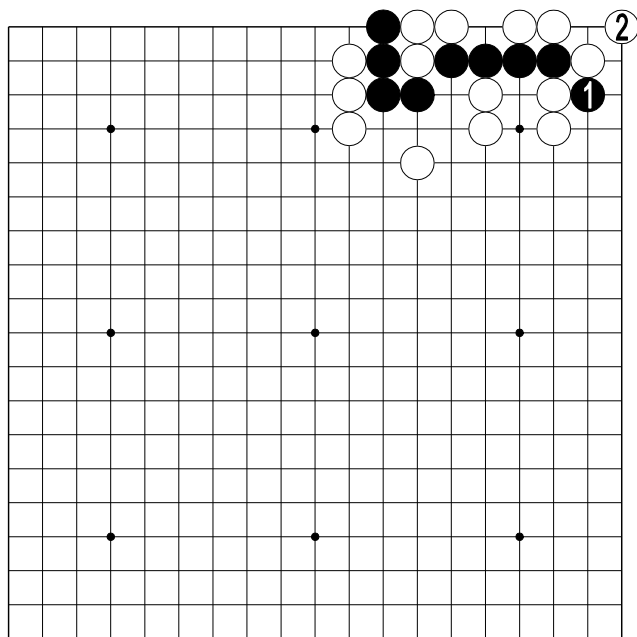
这是黑反提之后的图形，白已没有做两只眼的余形地了。



1 图

1 图（劫）

黑 1 时，白 2 粘，别无良策。
黑 3 扑入，虽不充分，却是劫，
是本图的正解。

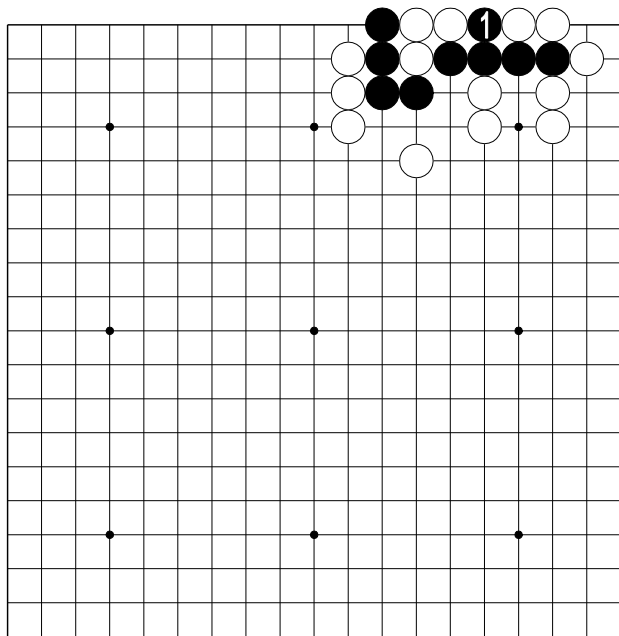


2图

2图（失败）

黑1断，似乎走法不错，但白走2位，手段巧妙，黑失败。

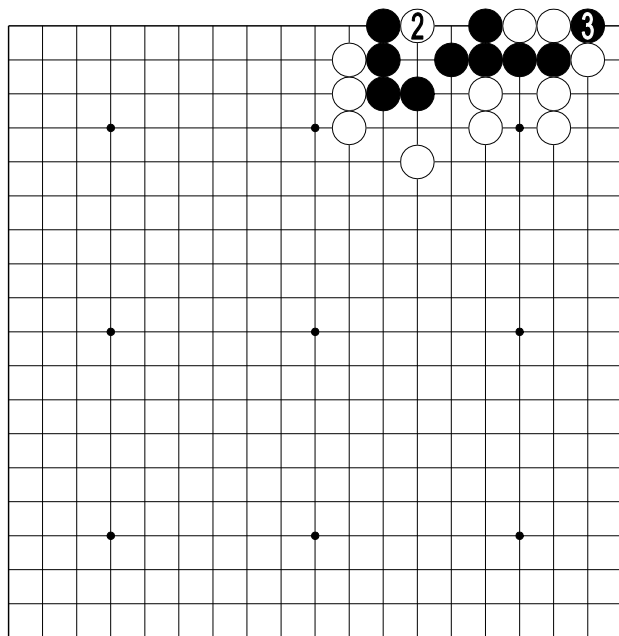
为什么这样考虑呢？阐述一下理由。



3 图

3 图（老实）

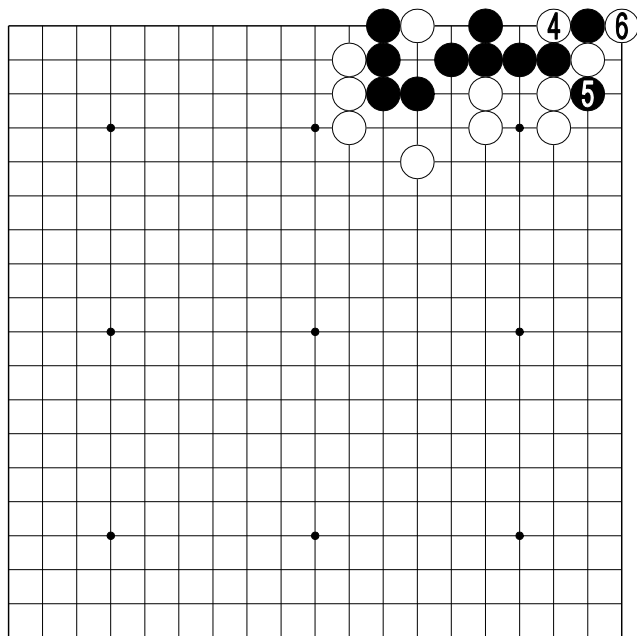
首先黑还是老老实实地在 1 位提。



4 图

4 图（聚杀）

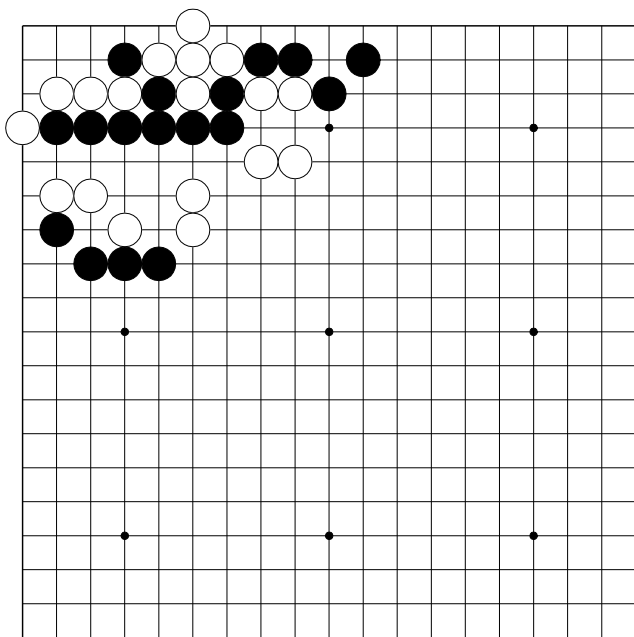
白当然走 2 位聚杀，接着黑
3 如提——



5 图

5 图（假眼）

白 4 夺眼，黑成为假眼。即使黑 5 断至白 6，黑无后续手段死棋。

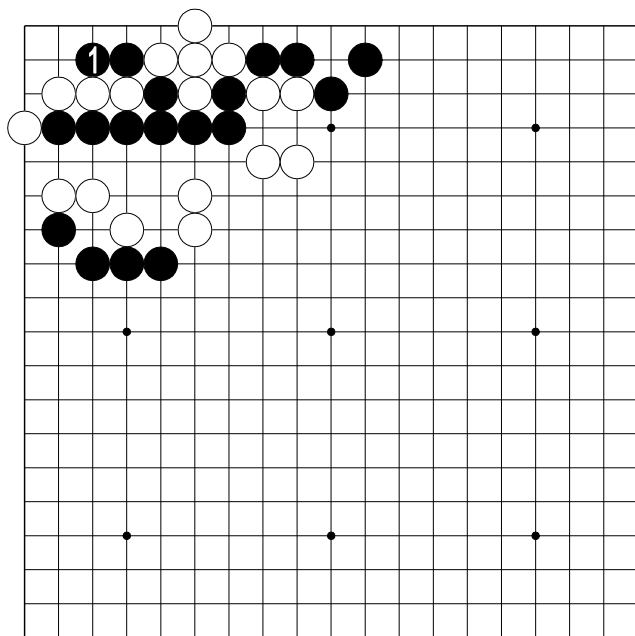


第4题 意外

黑先 有段

黑八子处境危险。但是现在绝望还太早。若能利用上边发生的曲折，就会有意外的收获。

第4题

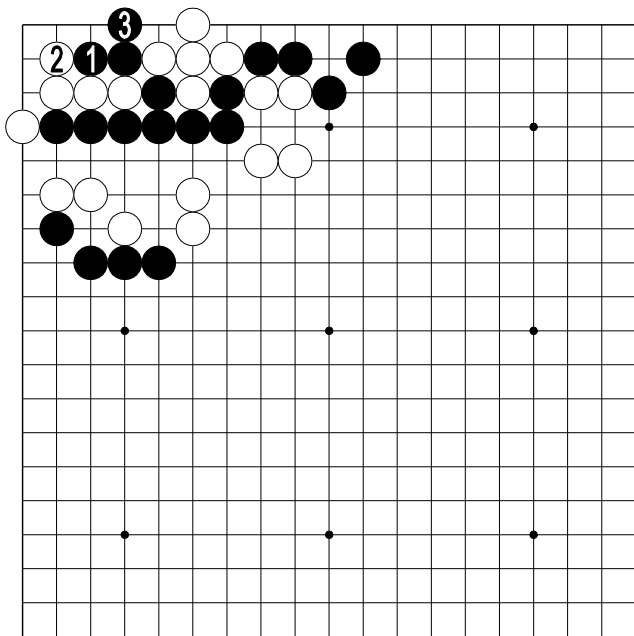


正解图

正解图 长

做活的条件是要充分掌握不死的条件才行。

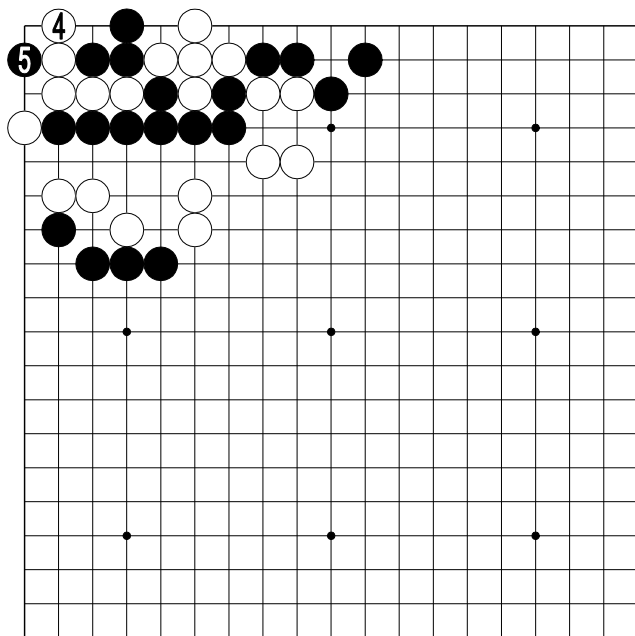
黑1长是开端的一手。



1 圖

1 图 (进行)

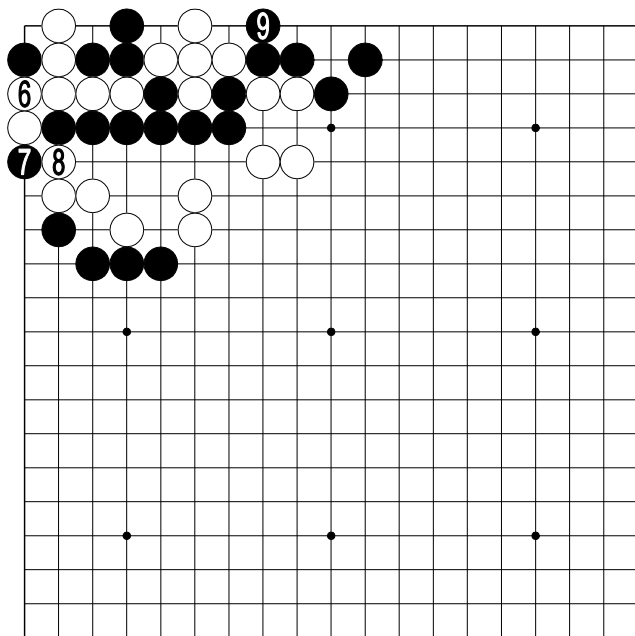
黑1时白2当然。黑3曲，巧妙，下边还有手段。



2 图

2 图（定形）

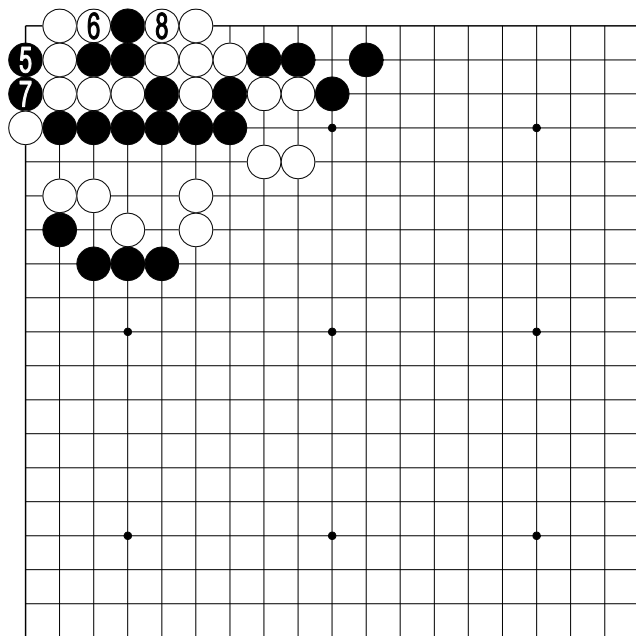
接着白走 4 位，绝对。黑 5 点是绝妙的定形手段。这是包括上边对杀在内的妙手。



3图

3图（不入气）

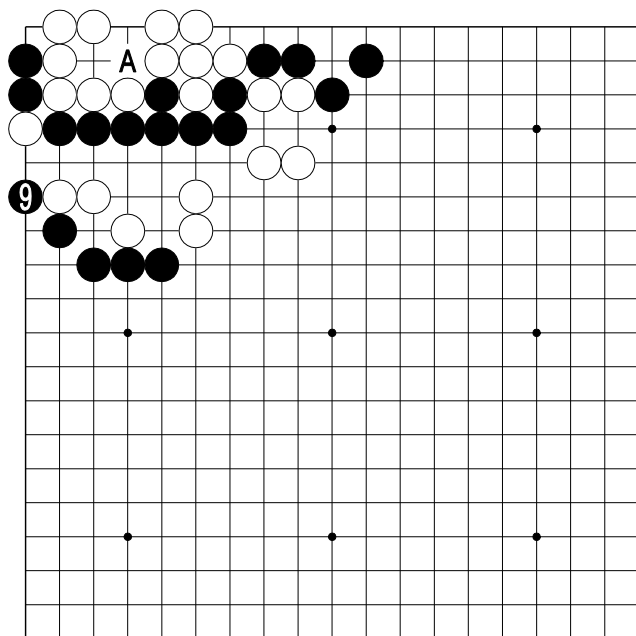
如果白 6，黑则从 7 至 9 立下，白不入气，失败。无疑是黑活。



4 图

4 图（必然）

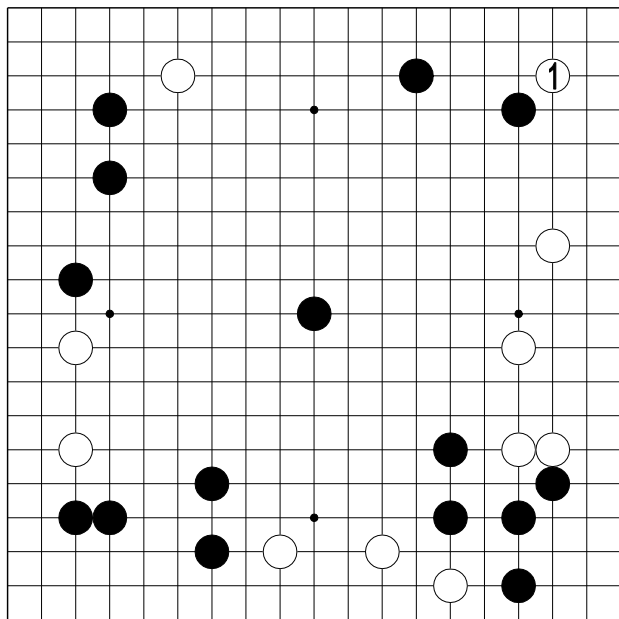
黑 5 时，白 6 必然。如黑 7 断，白 8 则提。



5 图

5 图（联络）

黑 9 扳同左边联络。结果出人意外，有了活棋的充分条件，且留下了在 A 点聚杀的手段。



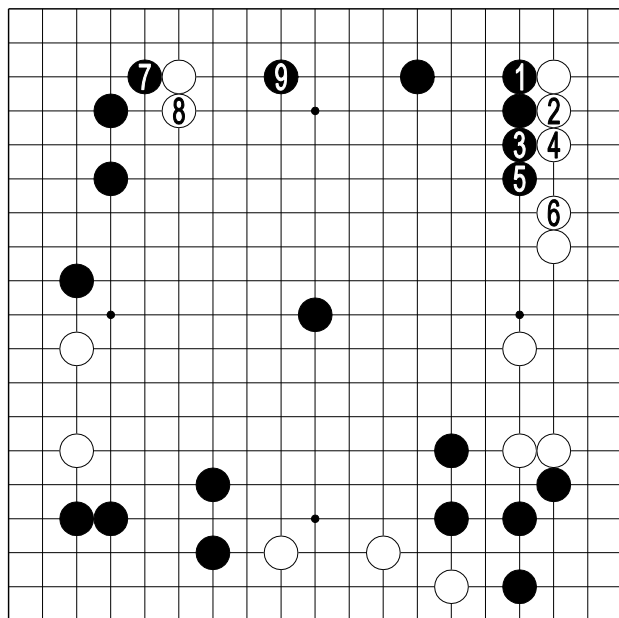
第5题 自然

黑先 初级

白1点入三三，挡的方向不要受上边讲的束缚。

希望能纵观全局，这样自然而然地就解答出来了。

第 5 题

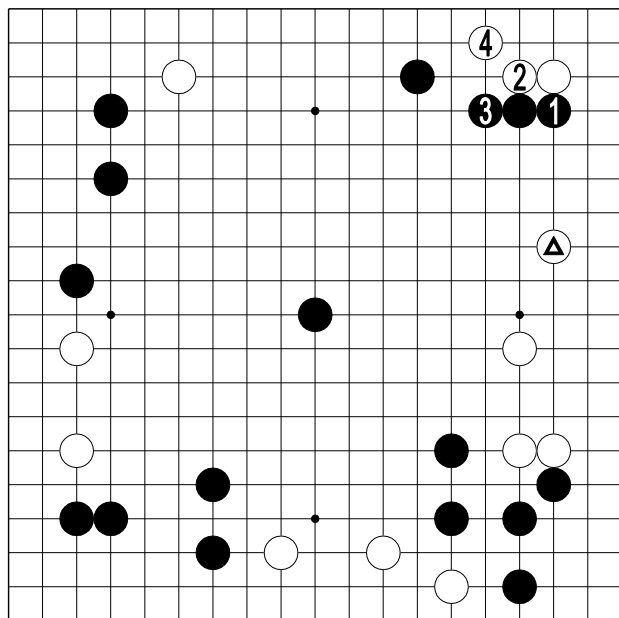


1 图

1 图（目标）

若黑 1 挡，白 2 以下至白 6，当然一气呵成。

黑的目标是黑 7 尖靠，让白 8 走重，则黑 9 进攻。给右边的白以实利，而加强自己的厚势，就可获得进攻的战果。



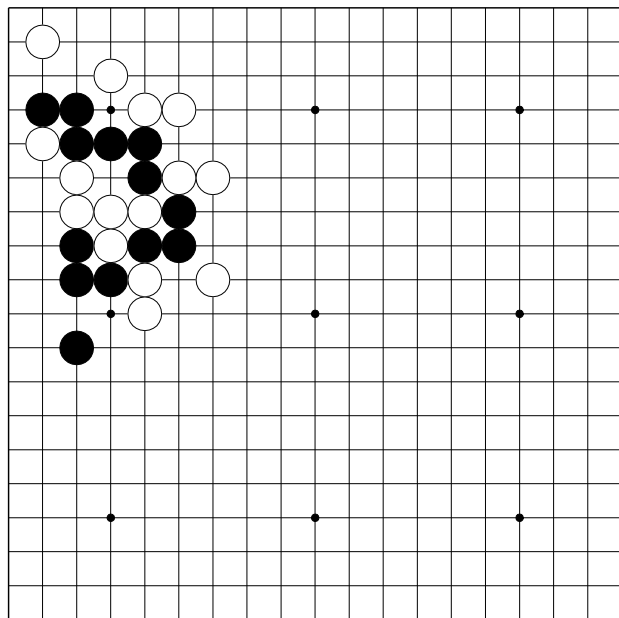
2图

2图（失误）

如果黑墨守成规，在1位挡，在此棋形中就是失误。

白2、黑3时，白4尖，活棋。

这样一来黑的厚势因白△的存在而变薄了，因而上边的进攻也希望不大。

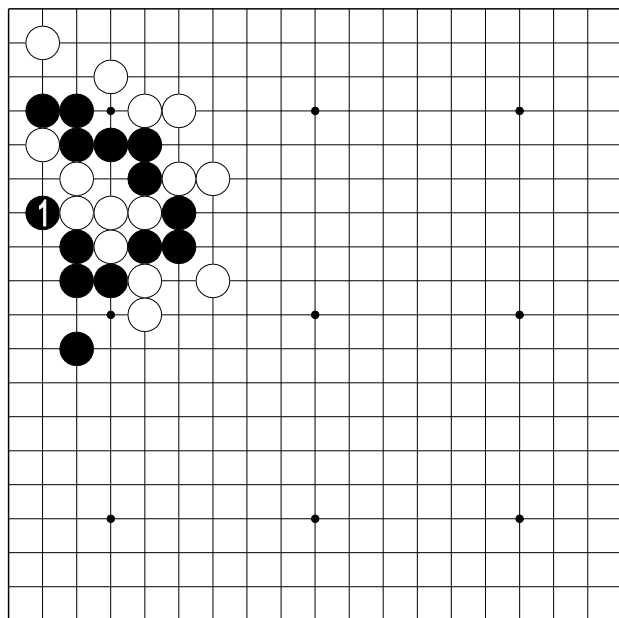


第6题

第6题 吝啬

黑先 中级

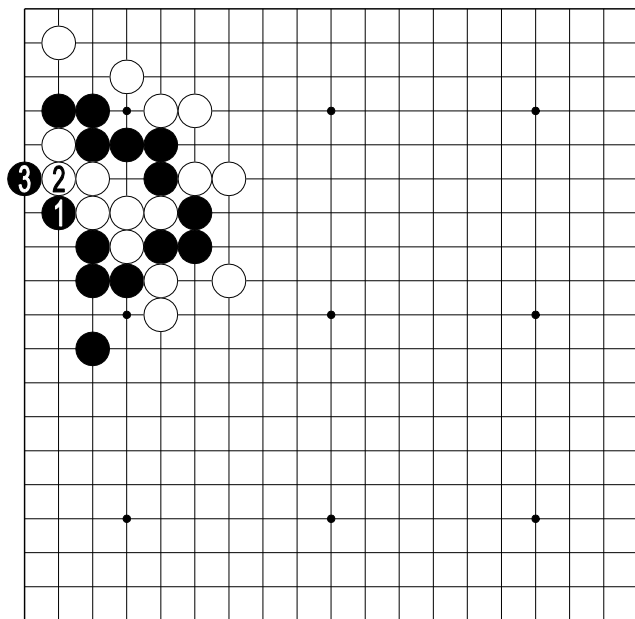
如图所见，这是对杀。黑为三口气，白为几口气呢？为了提子，就得弃子，不能吝啬。有这样的思想准备，才能走出水平来。



正解图

正解图 连扳

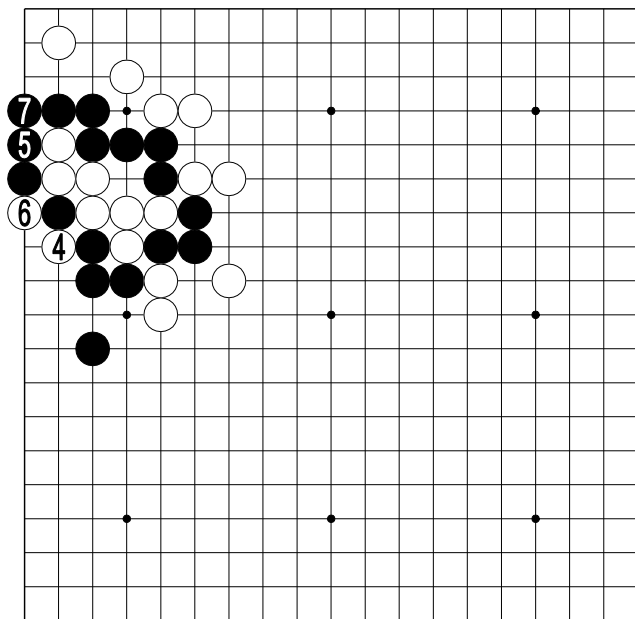
黑只有三口气，必须抓紧走，黑1先扳。



1 图

1 图（连扳）

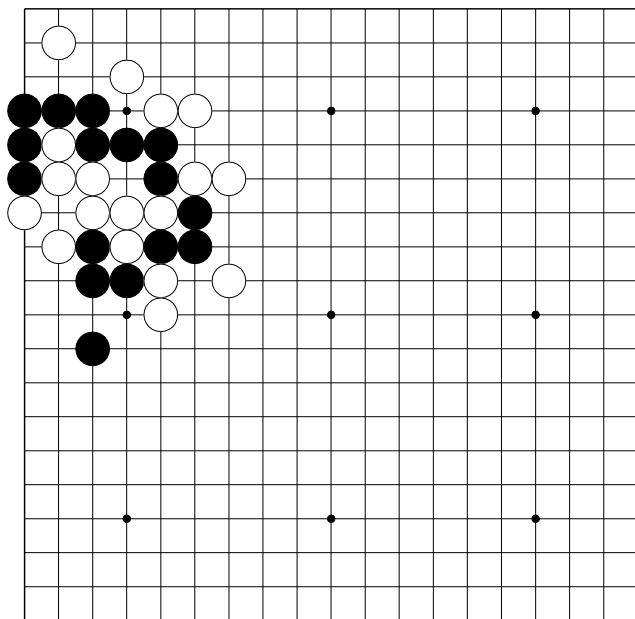
白 2 迟缓，不能取胜。黑 3 连扳紧气。



2 图

2 图（弃子）

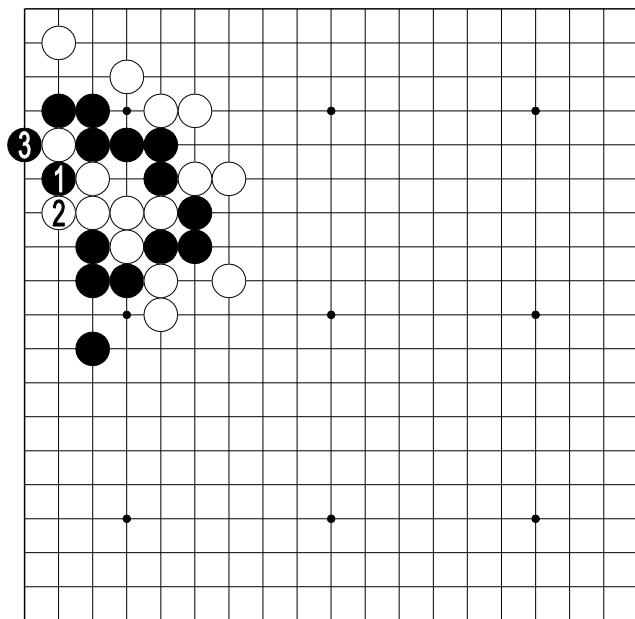
白凭直觉当然走 4 位，这本来是黑预料中的手筋。黑 5、白 6 后黑弃一子。



3图

3图（胜）

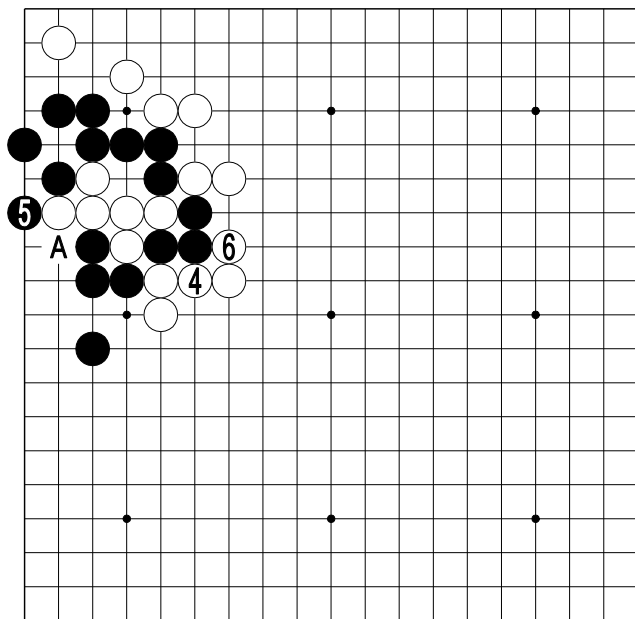
这是结束的图形，黑比气胜。很容易理解。



4 图

4 图（失败）

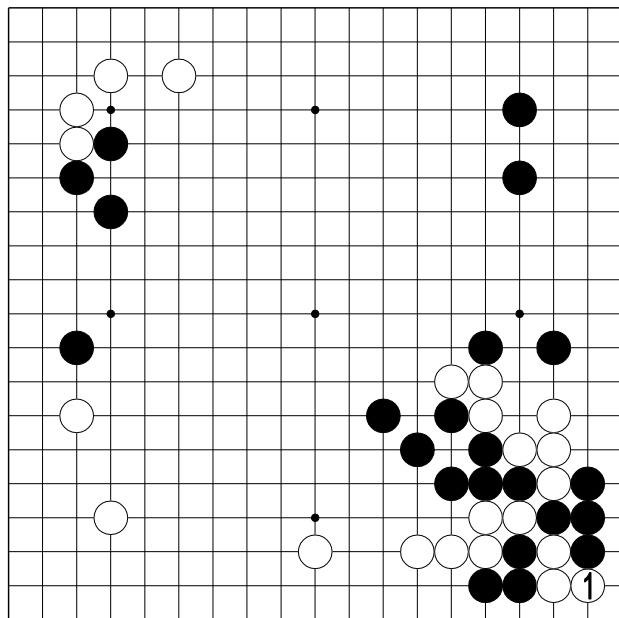
黑 1、3 吃子是方向感迟钝，吃这样的废子，对取胜毫无用处。



5 图

5 图（差一口气）

白 4、6 后，黑差一口气，
黑 A 虽渡过。但前景不乐观。

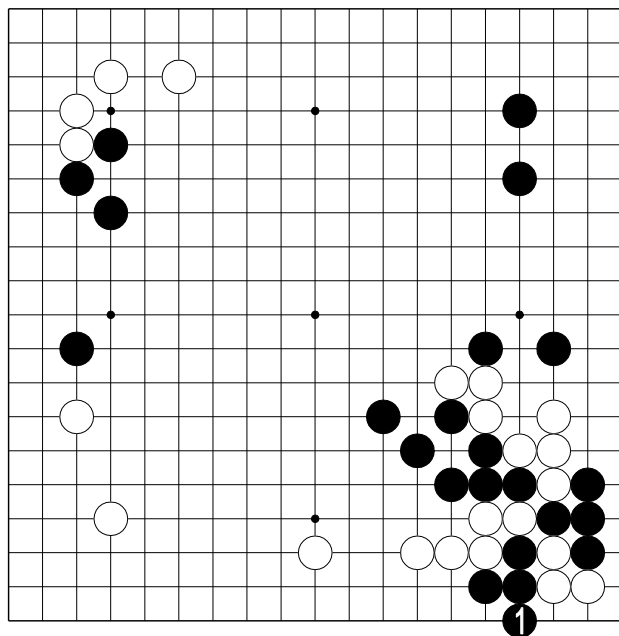


第7题

第7题 不通畅

黑先 上级

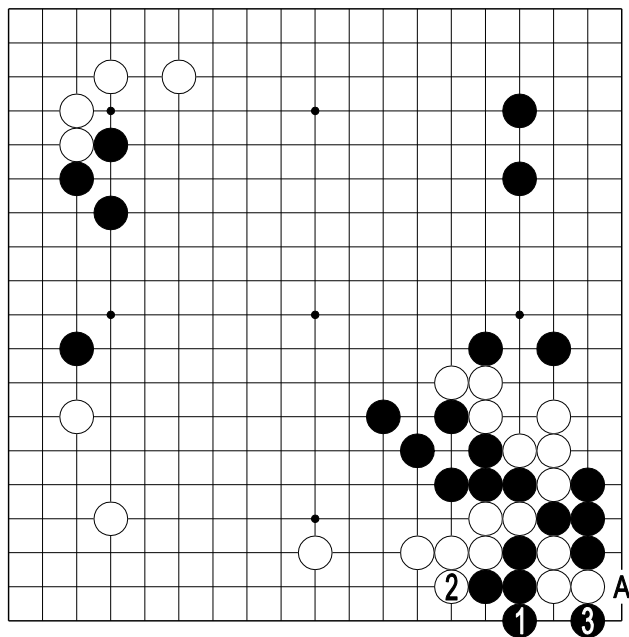
白1出动是手筋。因为棋行至此符合黑的预想，所以行棋不会不通畅，问题是怎样走。



正解图

正解图 曲

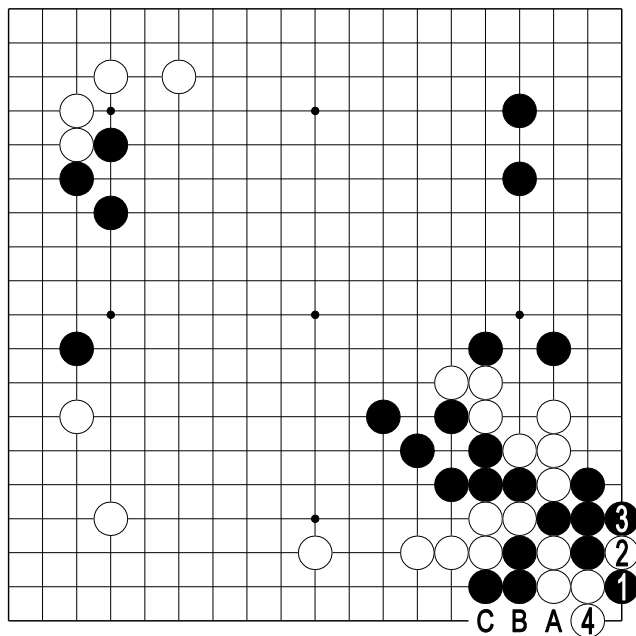
黑1曲是角位的绝妙手段。这样走，可以取得对杀的胜利。这是一个很好的盲点，如果看不到，也许作战行程就要受阻。



1 图

1 图（胜）

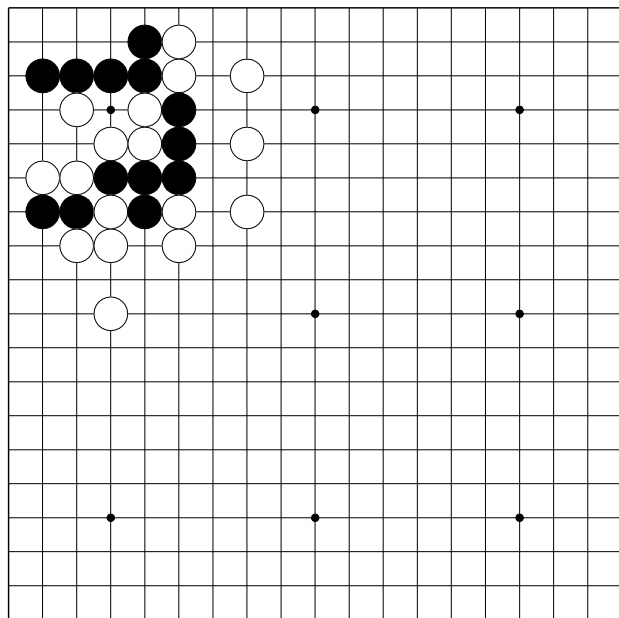
黑 1 时，白若 2 挡。黑 3 托，比气黑胜。白 2 即使走 A 位立下，黑 3 也可托，这点完全可以证明。



2 图

2 图（失败）

黑马马虎虎地走 1 位扳，是不行的，这是由于没有计算行棋的顺序。白 2 夺眼，黑 3 时，白 4 曲，不能就这样完事。黑 A 扑入，白 B、黑 C 只能劫争。

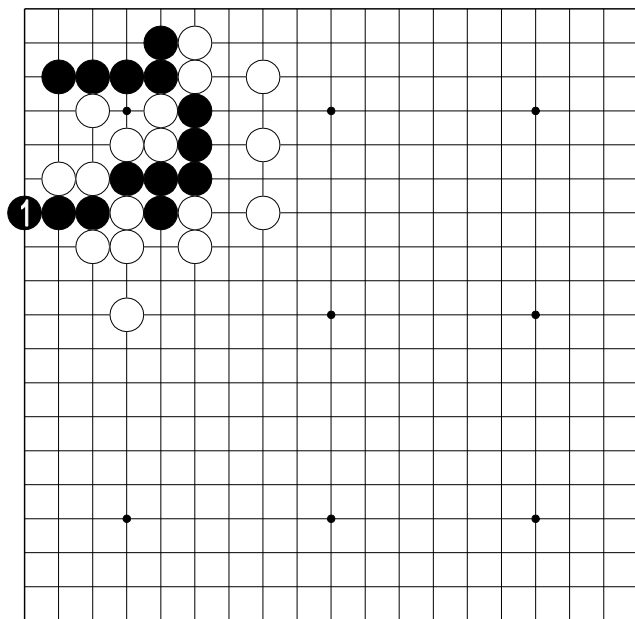


第8题

第8题 不能接

黑先 有段

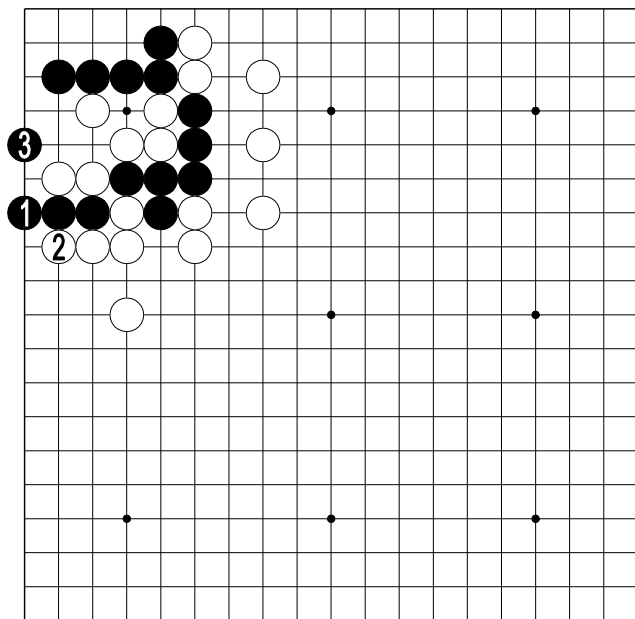
这是复杂的对杀形。双方各有几口气呢？这里必须不让左边白棋提掉黑二子接上。如果成劫，即可望成功。



正解图

正解图 活用

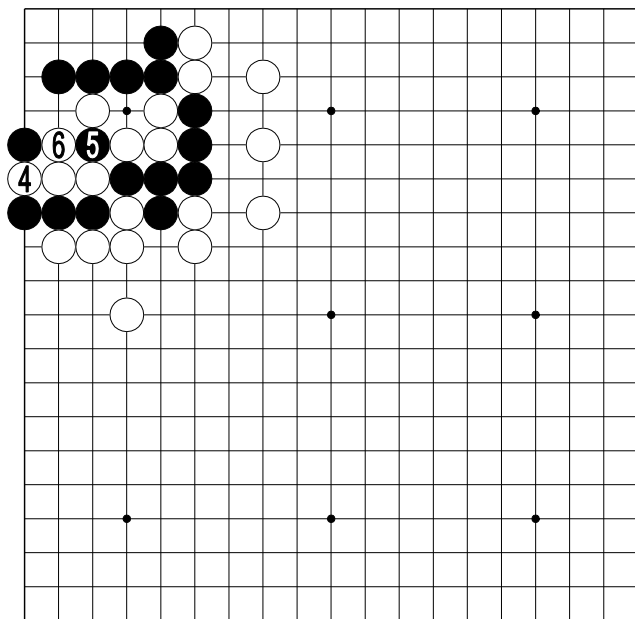
黑1立，发挥死子的作用，它们似乎可以留在棋盘上不被提掉。



1 图

1 图（跳）

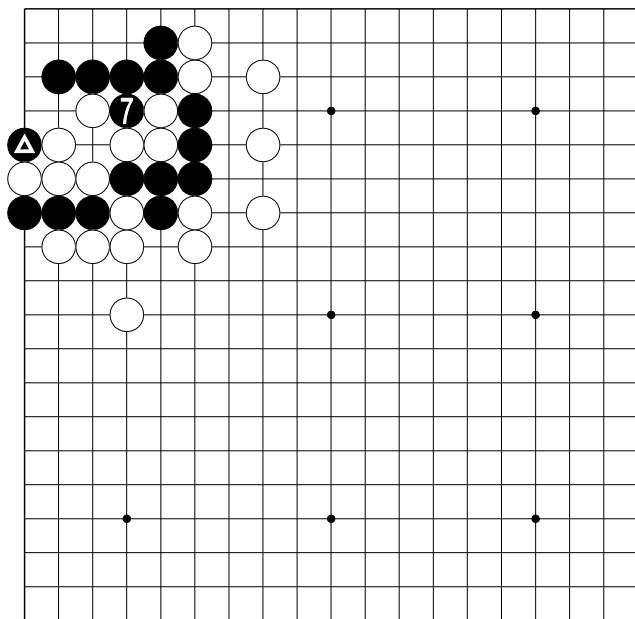
白如走 2 位，黑 3 跳是好手筋。



2图

2图（扑入）

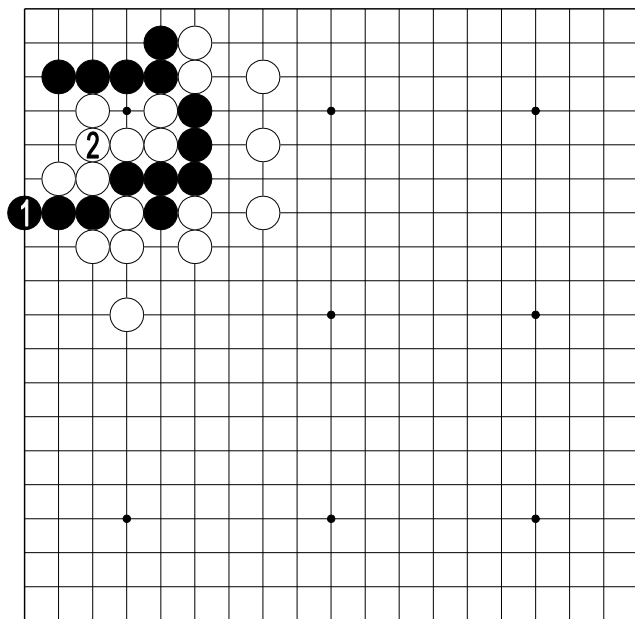
接着白无奈只好于 4 位拦断，黑 5 扑，就可以得手。让白 6 提——



3图

3图（提）

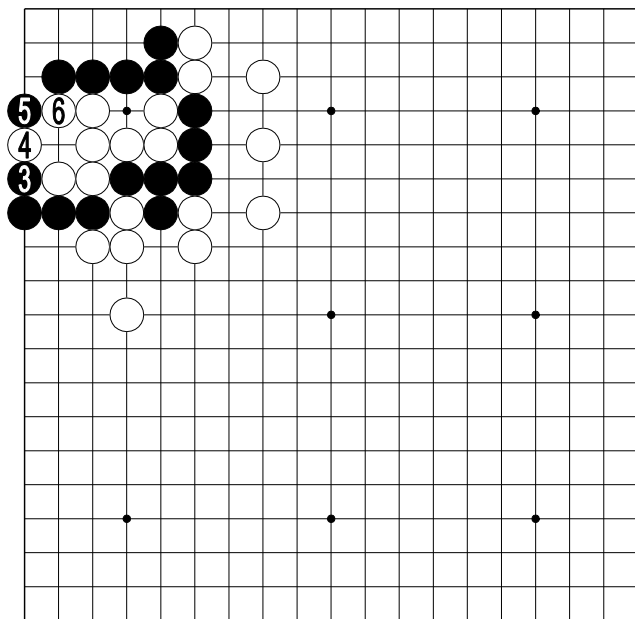
如果黑7打吃，黑▲紧气，使白接不回来，这样可以提掉白三子，黑取得了联络。



4 图

4 图（抵抗）

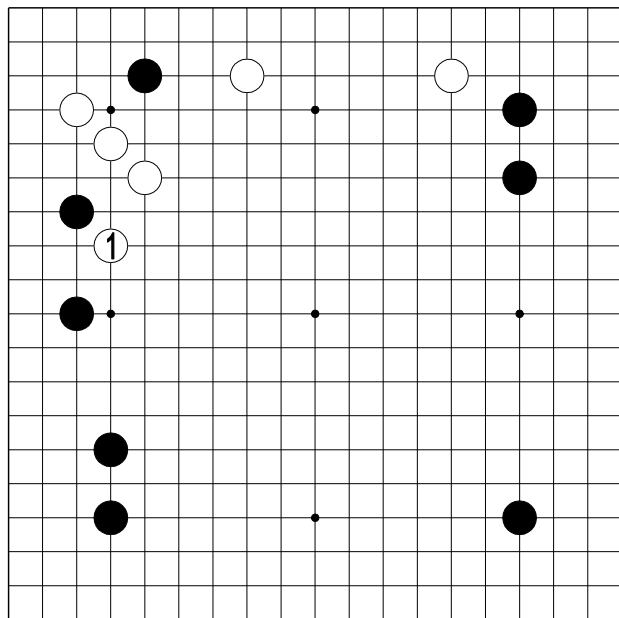
所以黑 1 时。白 2 在急所粘，
是最有力的抵抗。



5 图

5 图（正解图）

接着，黑 3 曲、白 4 挡、黑 5 时，白 6 成劫，进行顽抗，这就是正解所希望的。

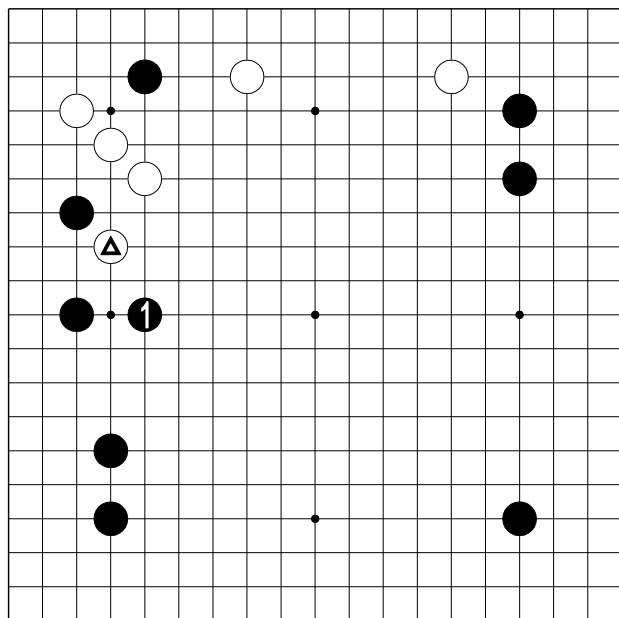


第9题

第9题 迅速

黑先 初级

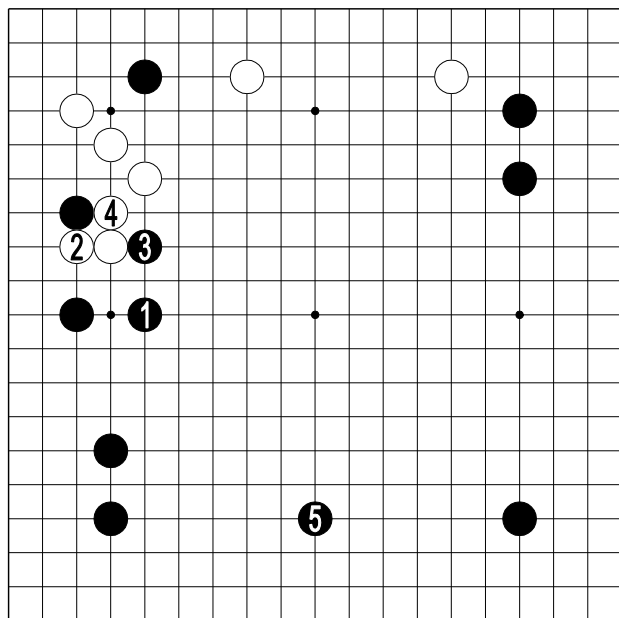
这是白1罩的让三子棋。不必拘泥小节。这里要考虑让三子棋的布局，即从大局着眼建立迅速作战的体制问题。



正解图

正解图 跳

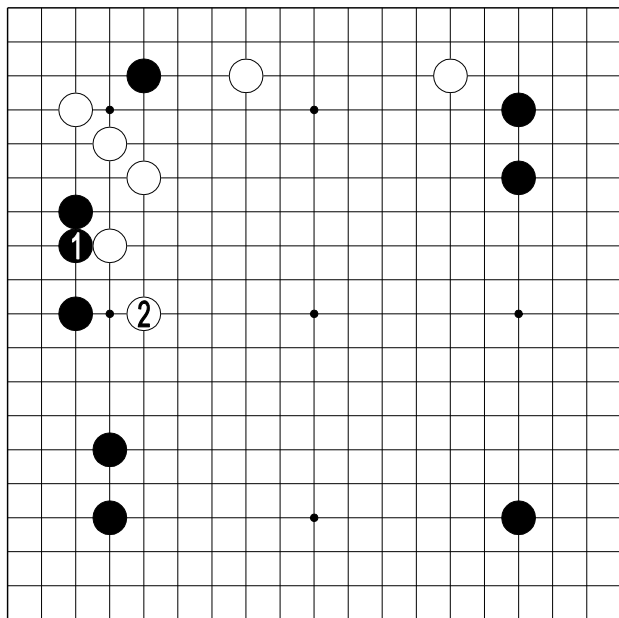
黑在1位跳。对白△本不想理睬，但考虑有被让的三个子，就要从大局着眼。总之，要坚决果断。



1 图

1 图（控制大局）

黑如于 1 位跳，白将不甘示弱走 2 位，准备提子。黑 3 靠，白 4 后，黑决心弃子。黑 5 补一手，在下边一带争夺大势。无疑白的实利也不小，但黑控制了大局。

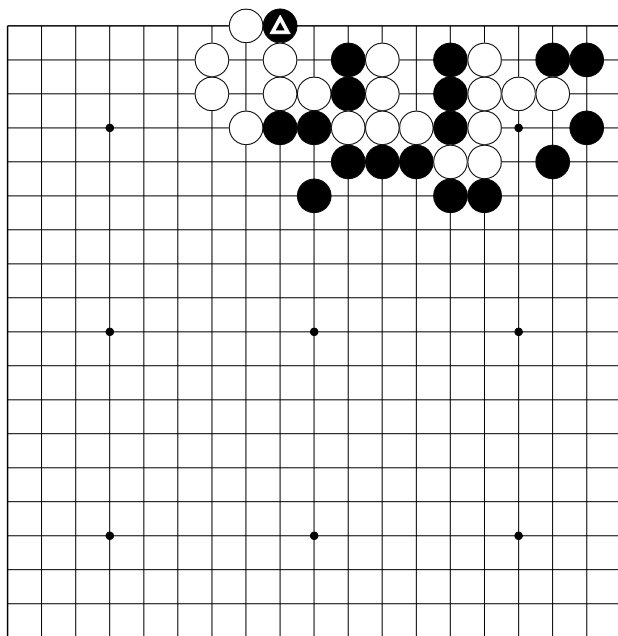


2 圖

2 图（实战）

实战中，白1时，黑2应，白轻松地走到3位，这倒不是相信它是大模样，而是有人认为这样应对可靠。当然这不是恶手。

见解不同是很自然的。

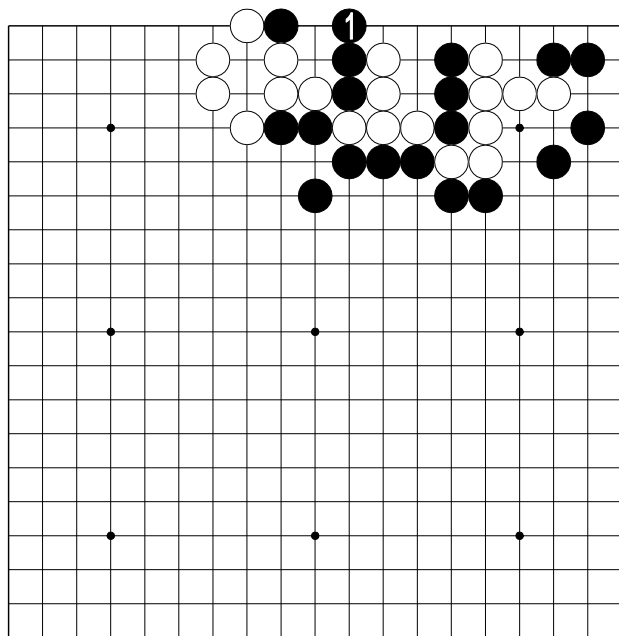


第 10 题

第 10 题 独出心裁

黑先 中级

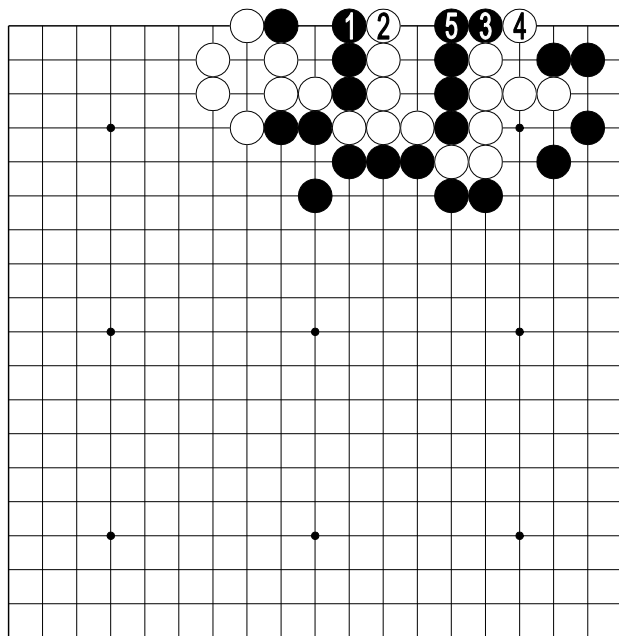
这里对杀比较复杂，黑▲起什么作用呢？想到这里，一个独出心裁的主意浮上脑际，这是个饶有兴趣的问题。



正解图

正解图 立

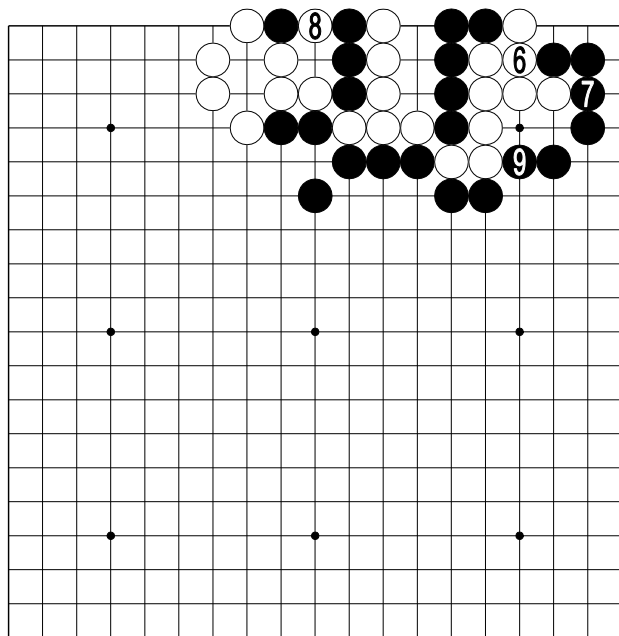
黑1立，让死子发挥作用、
为作战进行准备。



1 图

1 图（扳粘）

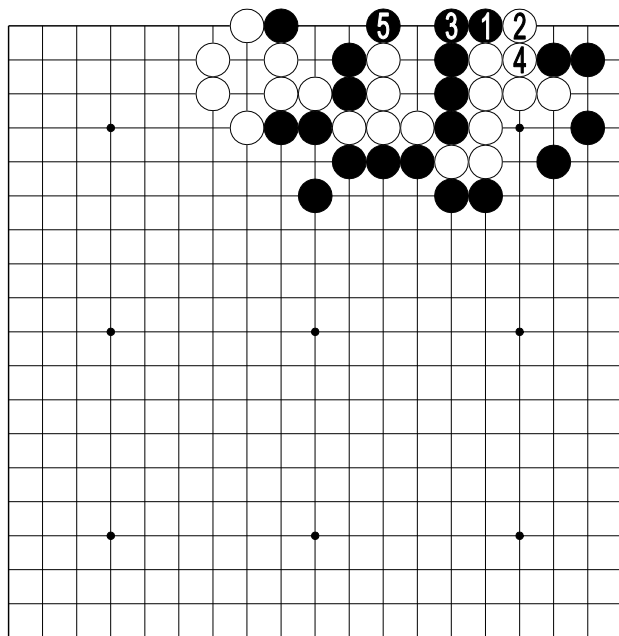
黑 1 时，白如走 2 位，黑 3、5 扳粘，很好。这样黑棋就可取胜。



2 图

2 图（对杀）

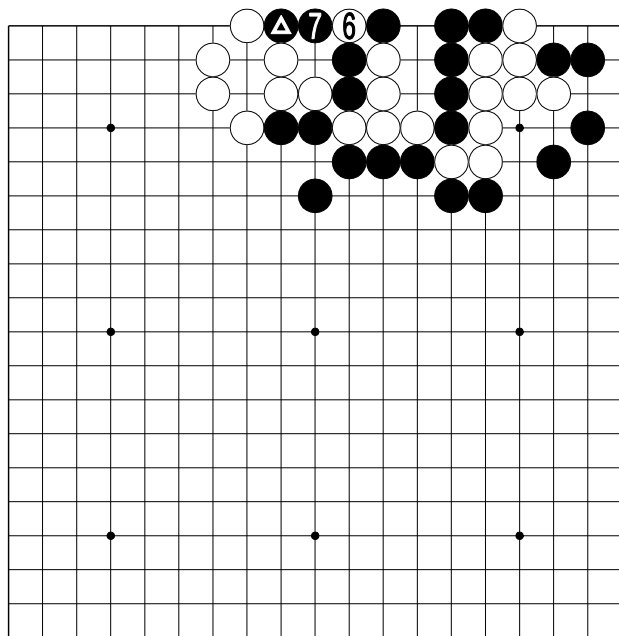
白 6 粘，黑 7 拦杀气，白 8 因不提子，就不能紧气，至黑 9 为止，黑多一气胜。



3图

3图（失败）

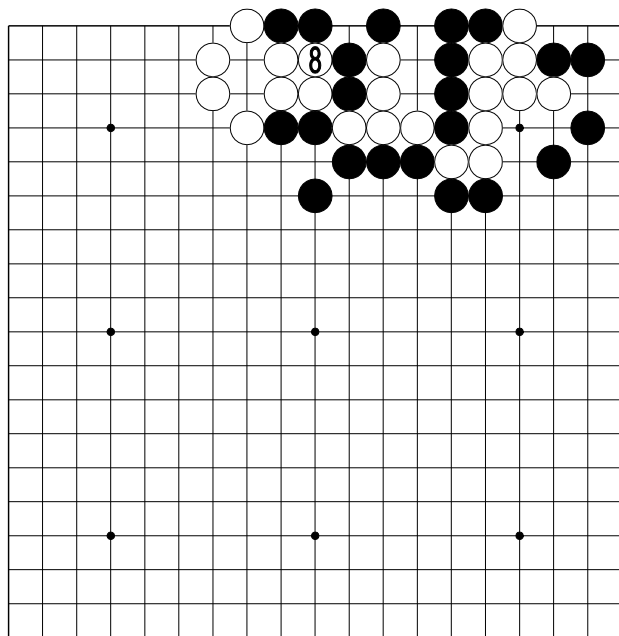
黑 1、3 简单扳粘，白 4 时
黑 5 渡过似可取胜，但以失败告
终。



4 图

4 图（反作用）

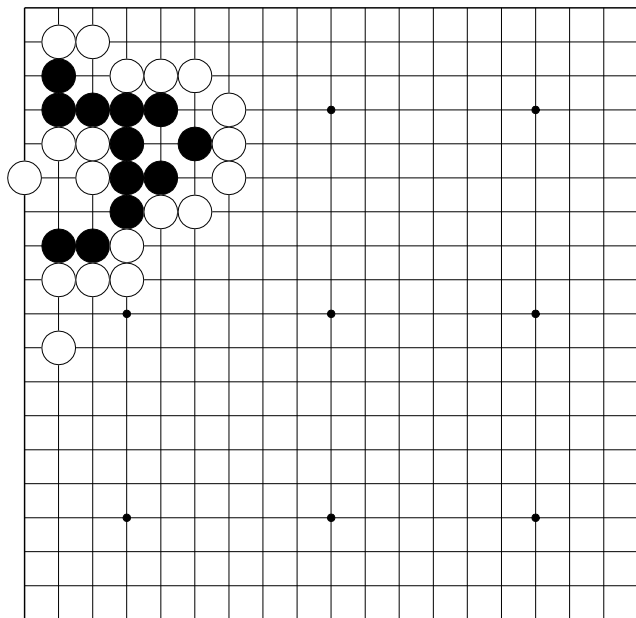
接着白有在 6 位扑入的手段，黑▲却起了相反的作用，紧了黑的气。黑 7 提一子。



5 图

5 图（胀牯牛）

白 8 打，吃胀牯牛，黑显然失败。

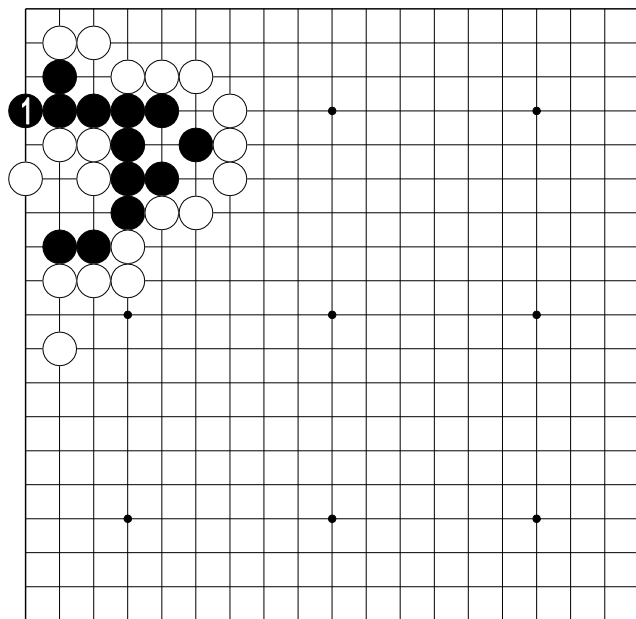


第 11 题

第 11 题 耐心

黑先 上级

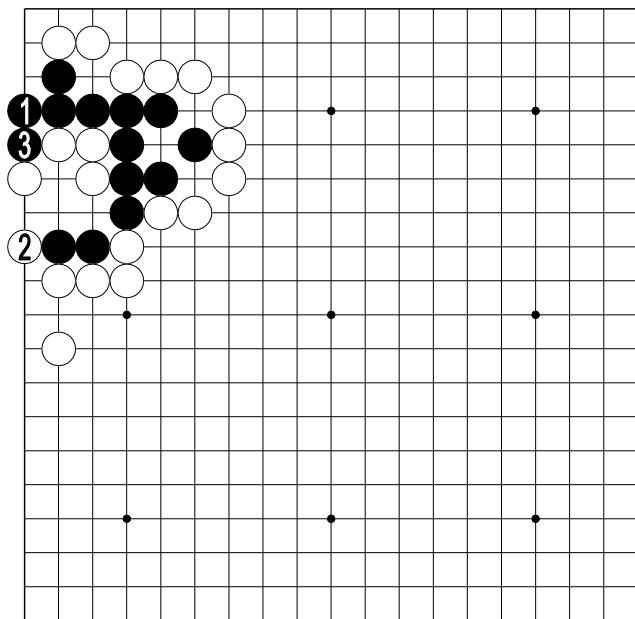
黑究竟是活还是死？能提掉白四子当然好。但这是相当棘手的。关键是要耐心。



正解图

正解图 愚形

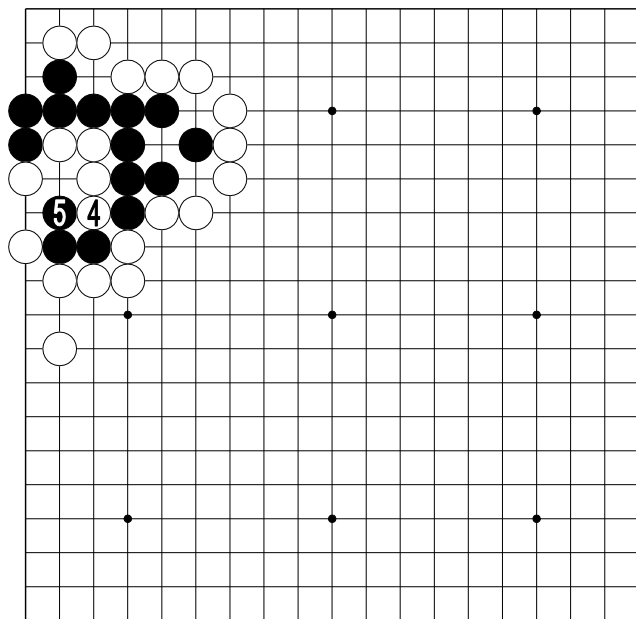
黑1立是妙手，看来比较笨拙，但再妙不过了。



1 图

1 图（连打）

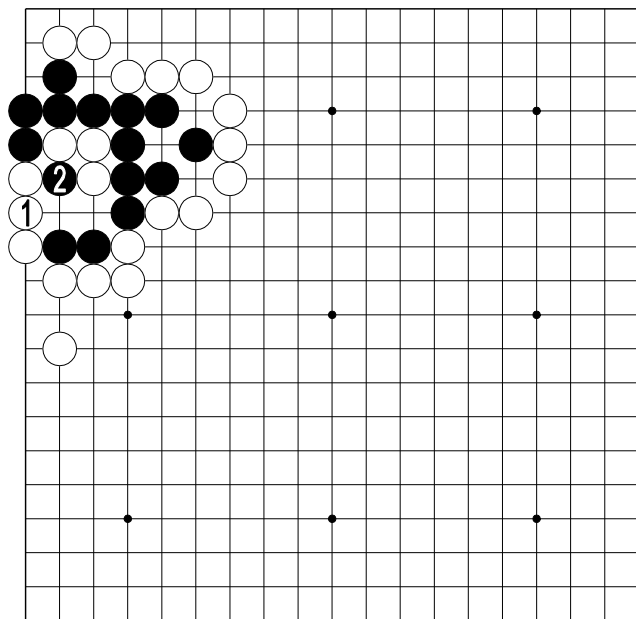
白 2 只有渡，黑 3 挤入，看似愚笨的连打，但就此解决问题。



2图

2图（型）

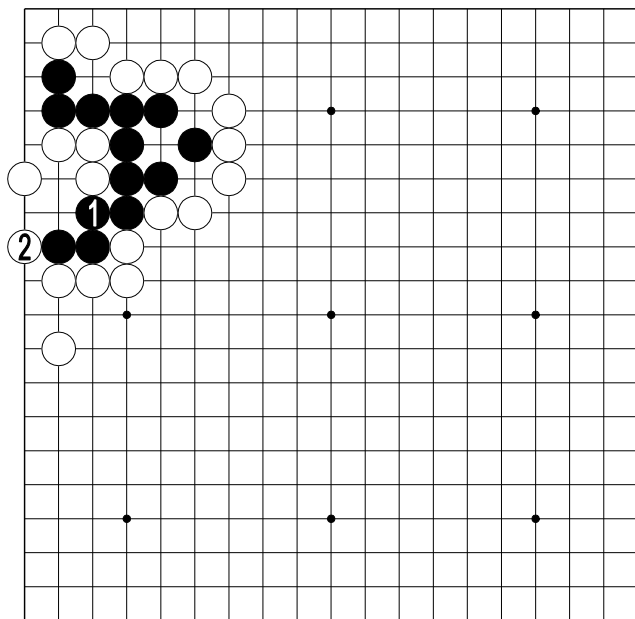
黑妙手不断，白不能渡过。
白1改走5位也是一型。



3图

3图（扑入）

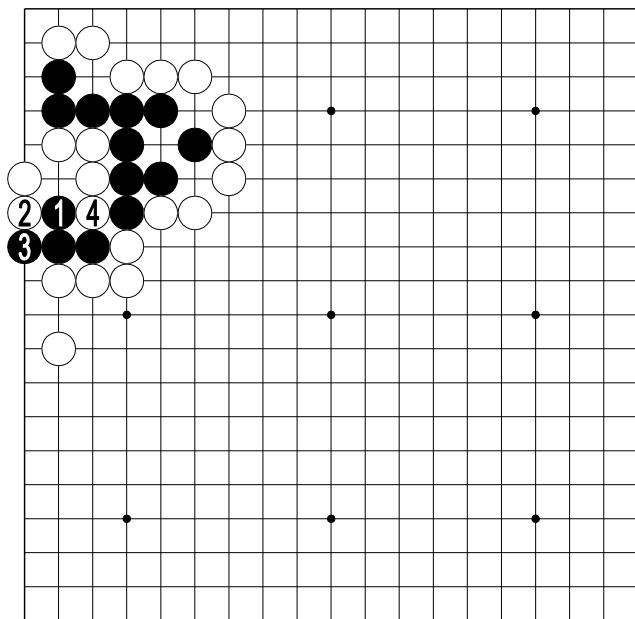
白如走4位,显然黑5扑入。



4 图

4 图（失败）

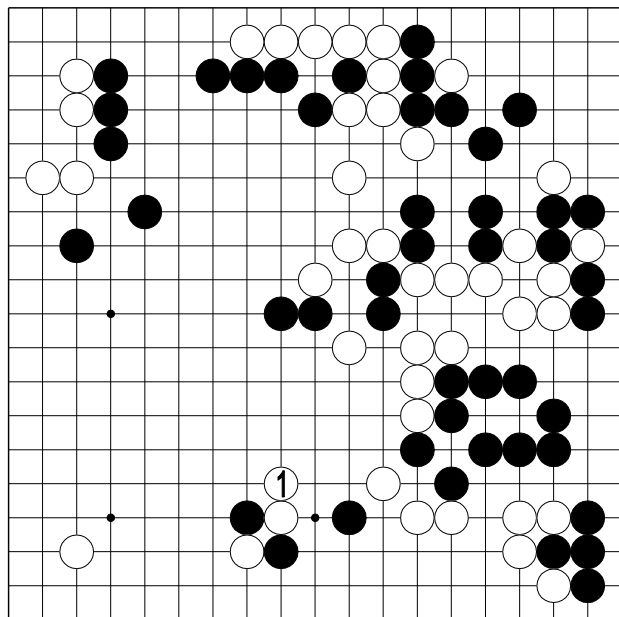
开始时黑 1 粘，白 2 可以渡过。结果不会接不归。



5 图

5 图（被提）

黑走 1 位，白 2 连回，黑如走 3 位。白则走 4 位，告一段落，黑不入气被提。

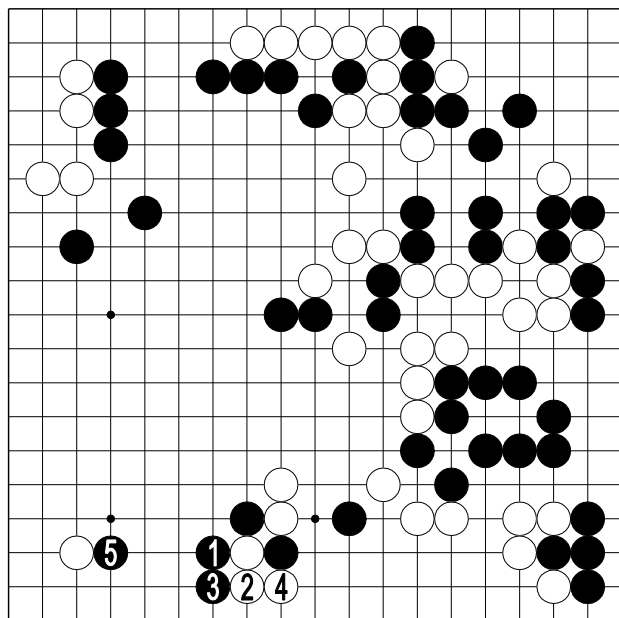


第 12 题

第 12 题 生命

黑先 有段

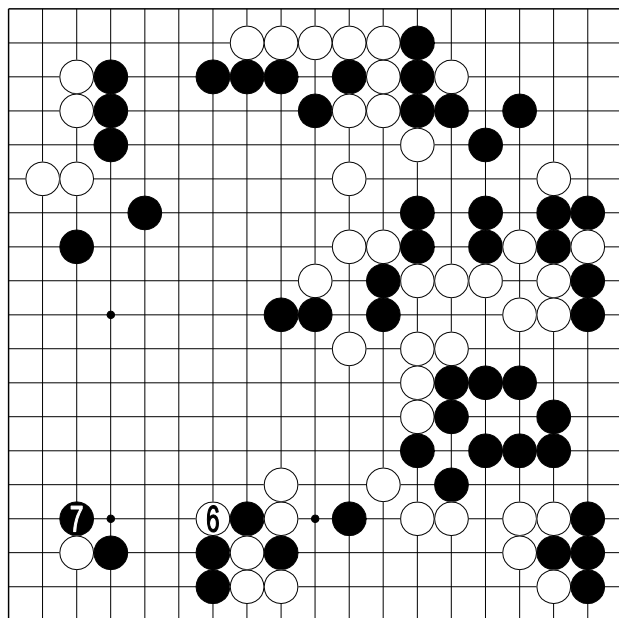
白已于 1 位立，黑理所当然要腾挪。如何腾挪？黑准备保住棋子。



正解图

正解图 靠

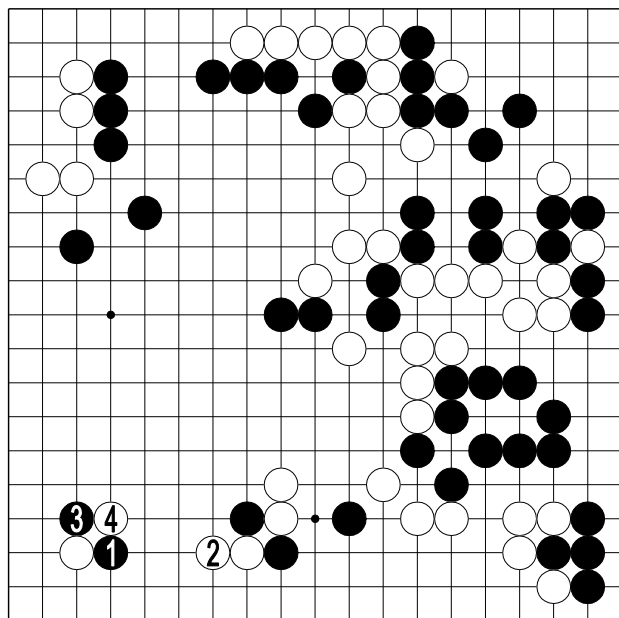
黑 1、3 先定形，待白 4 后
黑 5 靠。



1 图

1 图（整理）

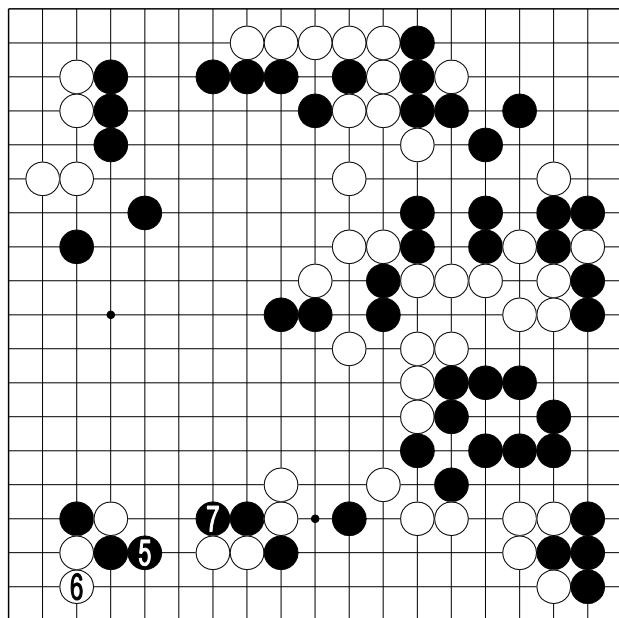
白 6 只好从根上断。黑 7 扳，
整理了棋形。



2 图

2 图（实战）

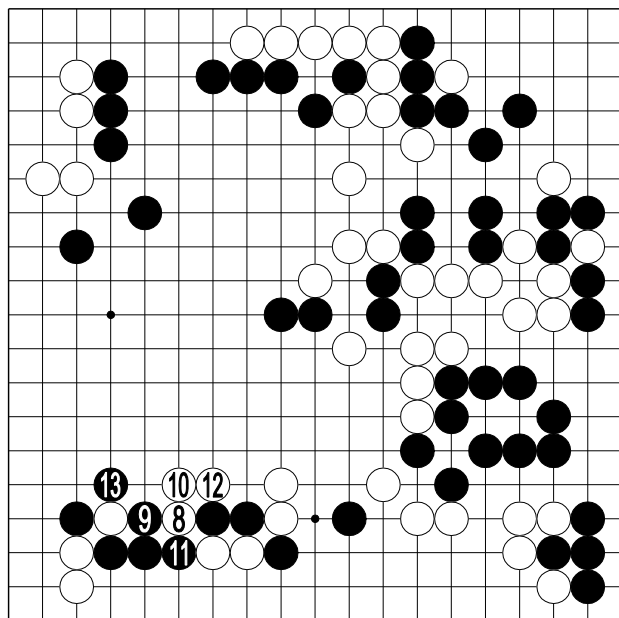
实战中黑 1 单靠，不管在哪一路腾挪，白 2 长都是厚实的。黑 3 时，白 4 断，对黑来说很讨厌。



3图

3图（单长）

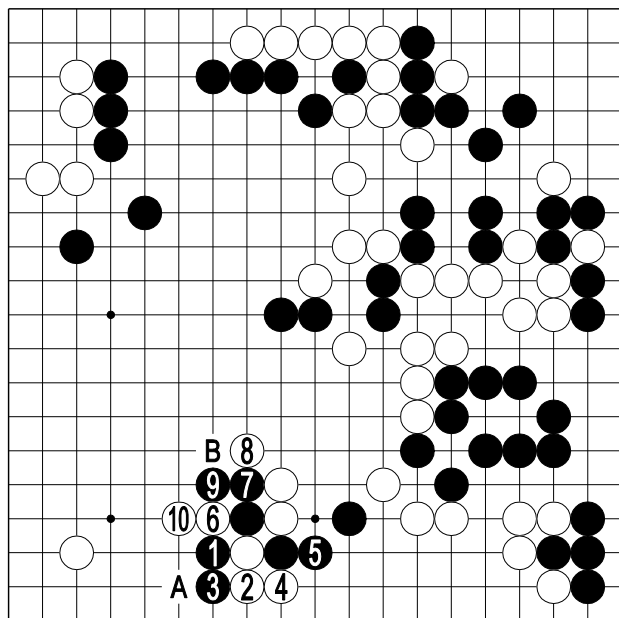
对付断，就要长，黑5单长是正着，白也在6位立下。



4 图

4 图（提净开花）

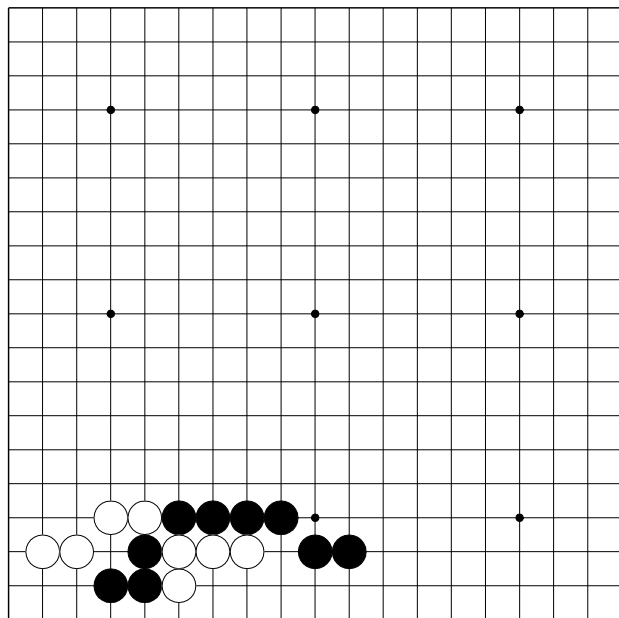
白 8 时，黑 9、11 断，黑 13 提净开花。姑且把棋形整理好，可使角上的白棋死棋。



5 图

5 图（失败）

从黑 1、3 至 5 确有一种战斗气氛。而从白 6 至白 10，白 A、B 两位必居其一，黑失败。

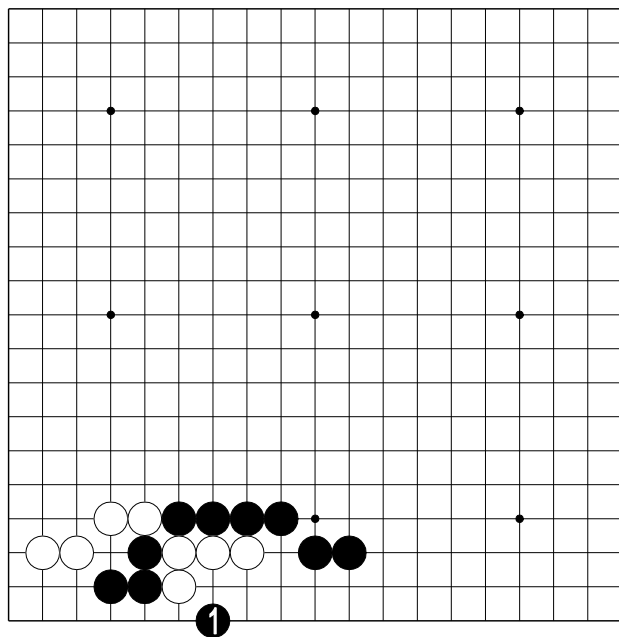


第 13 题

第 13 题 进退

黑先 上级

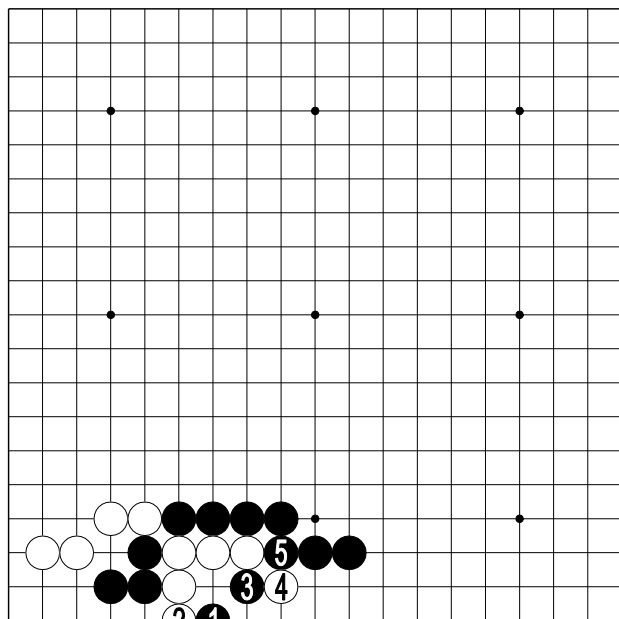
这里是模糊不清的对杀形，哪里是头，哪里是尾很难弄清。所以如果说得极端一些，如果有进退自如的手筋才好，也就是说解决问题的关键在想不到的点上。



正解图

正解图 点

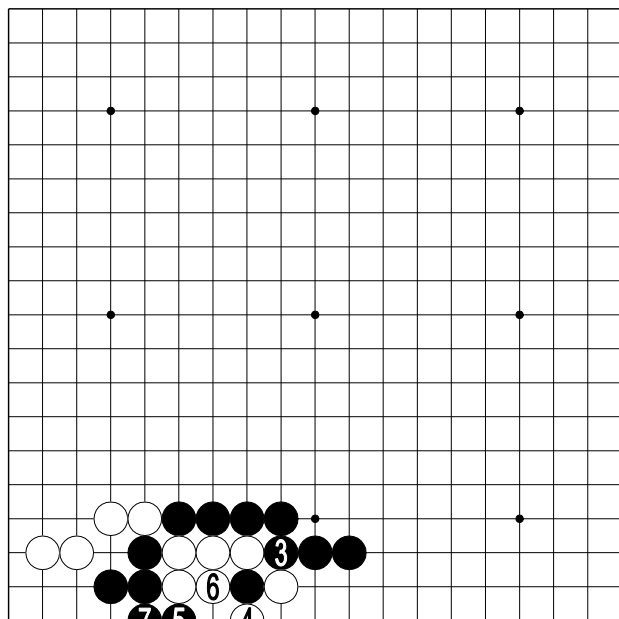
这是绞尽脑汁也难抓住急所的形。黑1点一下，却取得了巨大的成功。



1 图

1 图（不入子）

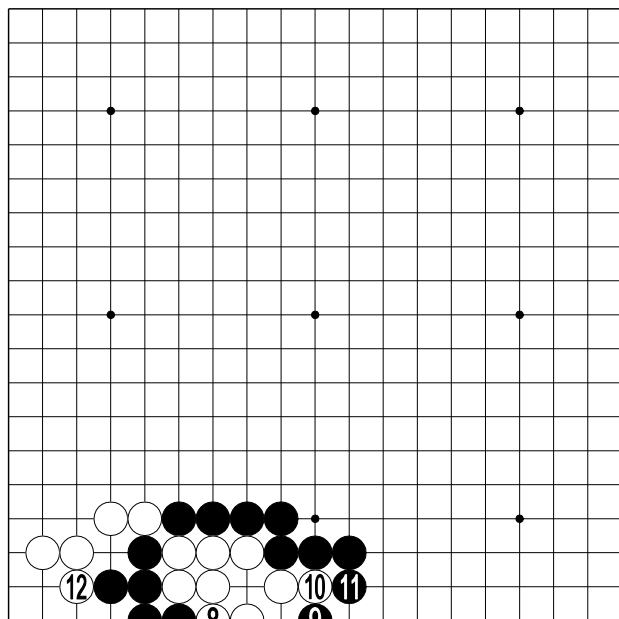
白如 2，则黑 3、5 断，白不入子。



3图

3图（进行）

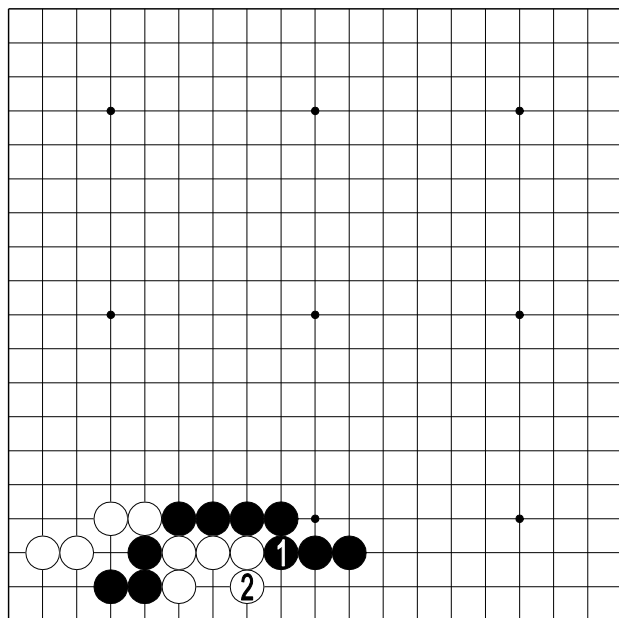
接着,黑无耐只有于3位断,
白4时黑5打吃。白6时黑7粘,
但行棋不顺利。



4 图

4 图（以有眼杀无眼）

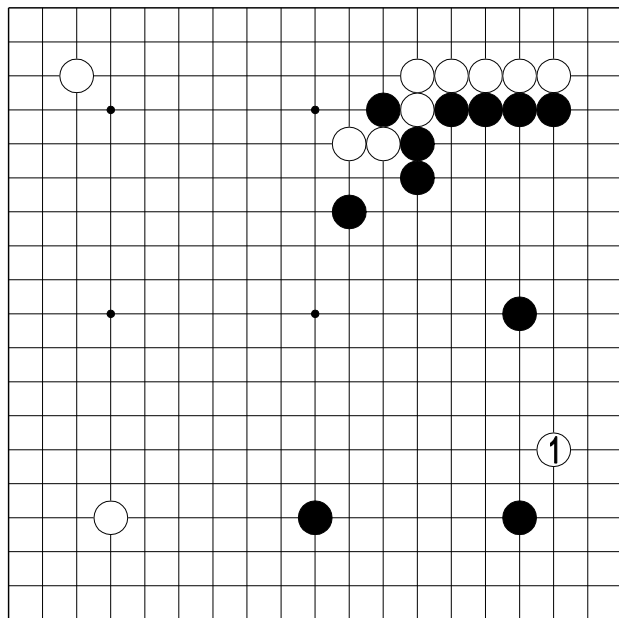
白 8、黑 9 杀气，白 10 走后。
长出一气。白 12 挡，以有眼杀
无眼。



5 图

5 图（失败）

原电子书无解说。

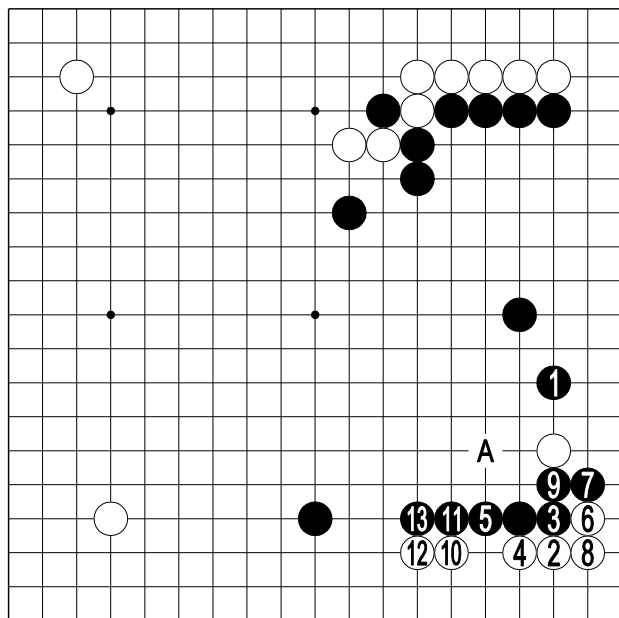


第 14 题

第 14 题 两分

黑先 中级

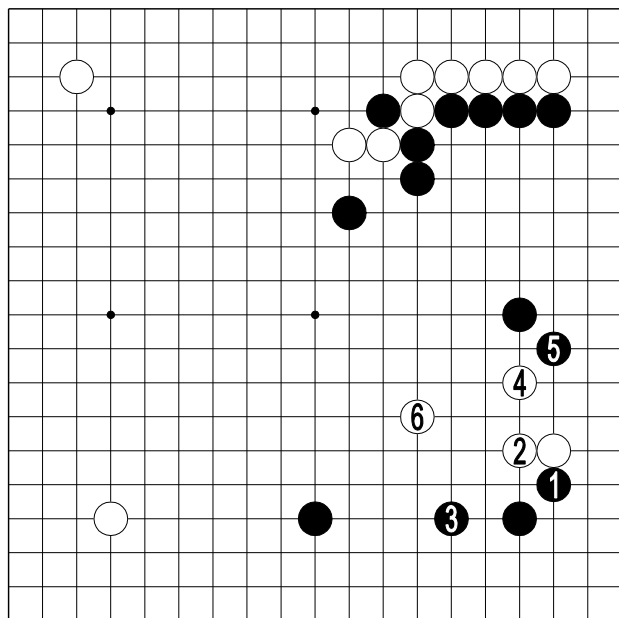
这是白 1 打入的分先棋，下一手是作战的一个段落。布局是从三连星开始的，注意构成大模样。



1 图

1 图（大模样）

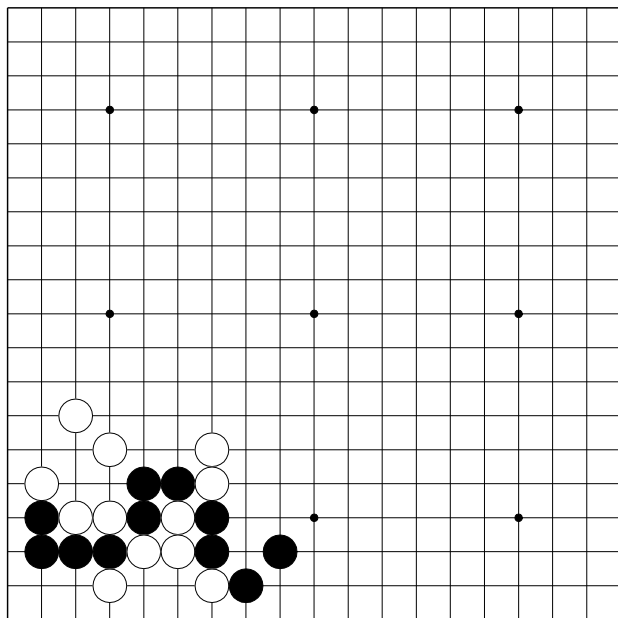
黑 1 时白 2 只能点入三、三，黑 3 拦，白 2 以下是大家熟悉的定式，黑 11、13 迅速压长，模样极其宏大。白 2 如改 A 位跳，黑走 11，就可以攻击没有眼的白棋了。



2 图

2 图（失败）

黑 1 尖顶，白 2 时黑有在 3 位攻的定式，白 4 时，黑 5 攻，白 6 跳，这种走法比较一般，然而，这样一来，就不能构成大模样了，以三连星开始的布局构思也就失败。

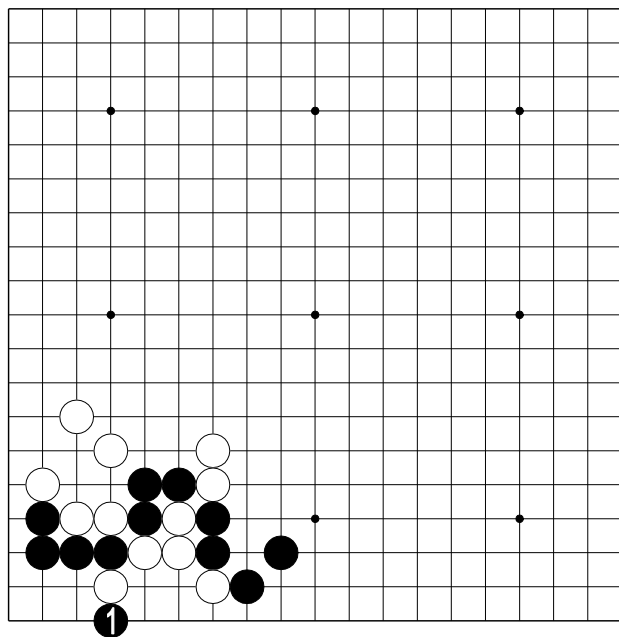


第 15 题

第 15 题 实力

黑先 上级

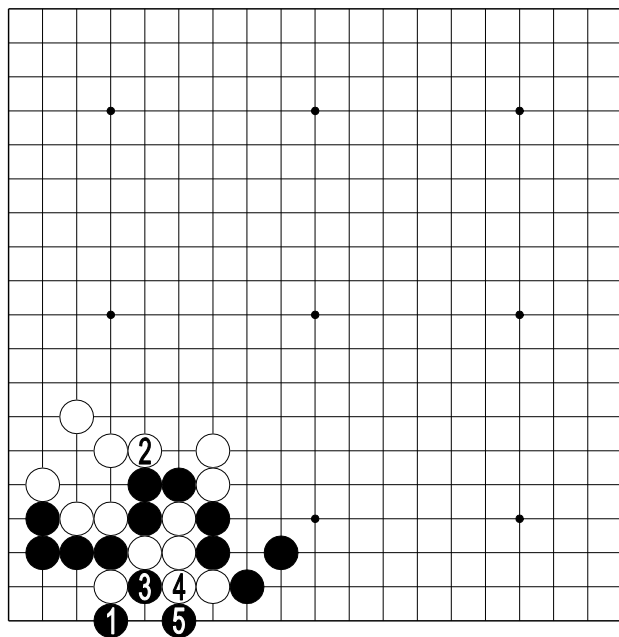
此处的图形如无改变。黑棋危险是一目了然的。同时可以看出，这是在杀气，即使不能取胜，也要成劫以较量实力。



正解图

正解图 托

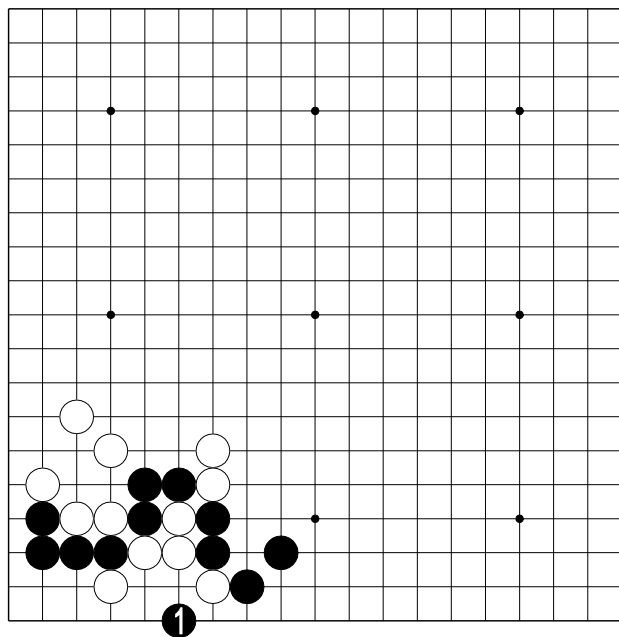
黑1托，要杀气，也只限于这一着。



1 图

1 图（劫）

白只能在 2 位逼，黑从 3 位断，到 5 位爬成劫。

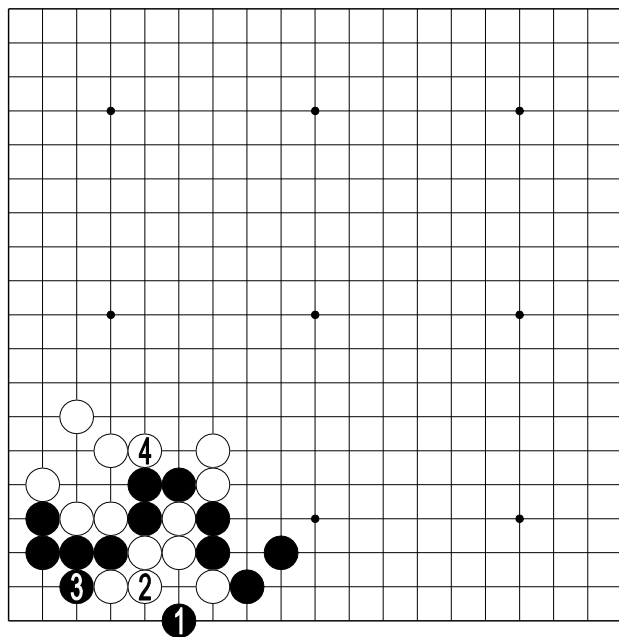


2图

2图（点）

黑1点。

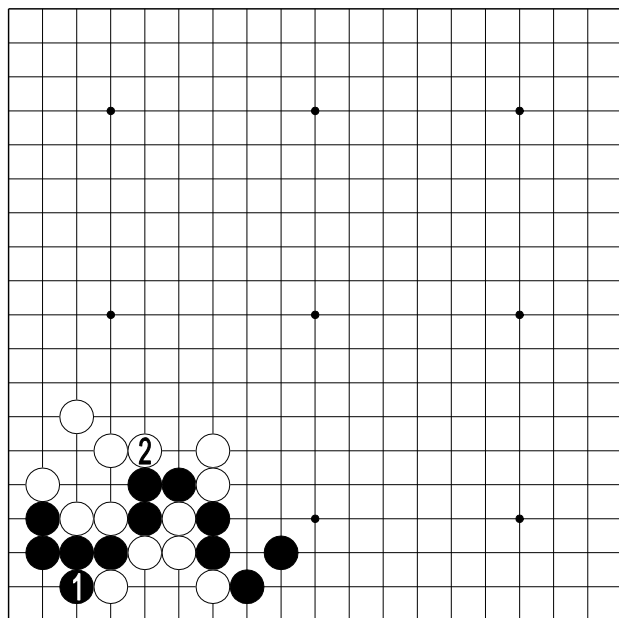
可以看到杀气的手筋了，但这时往往走不出好手。



3图

3图（差一气）

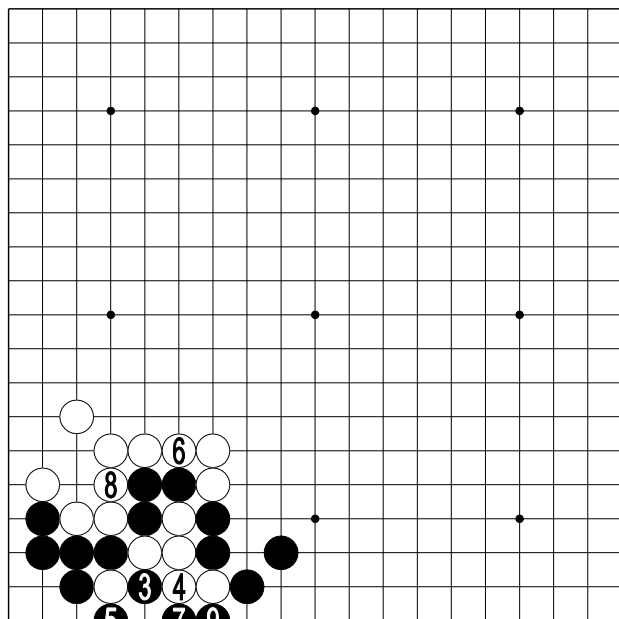
黑若走1位，白2则粘。黑3、白4紧气，黑差一气。



4 图

4 图（不行）

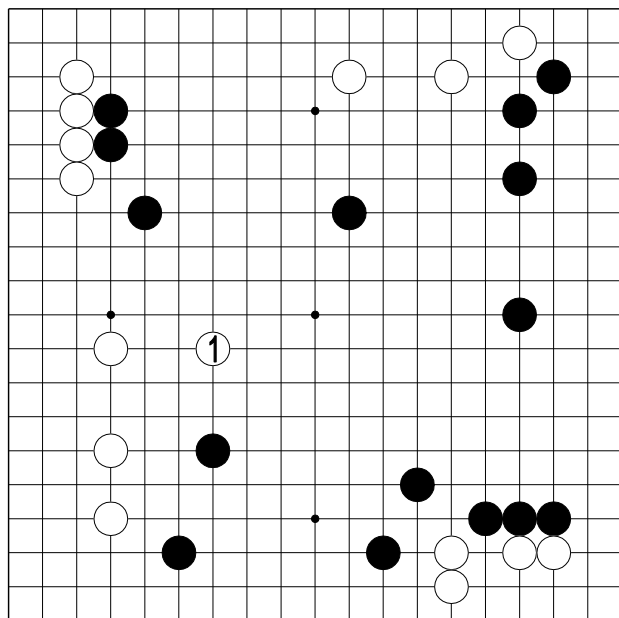
黑 1 单挡，无疑不行。没有起到紧气的作用，白走 2 位，黑差一气。



5 图

5 图（渡过）

再继续下去，黑 3、5 提子，白 6 时，黑 7、9 渡过。这显然是后手，不足以为骄傲。

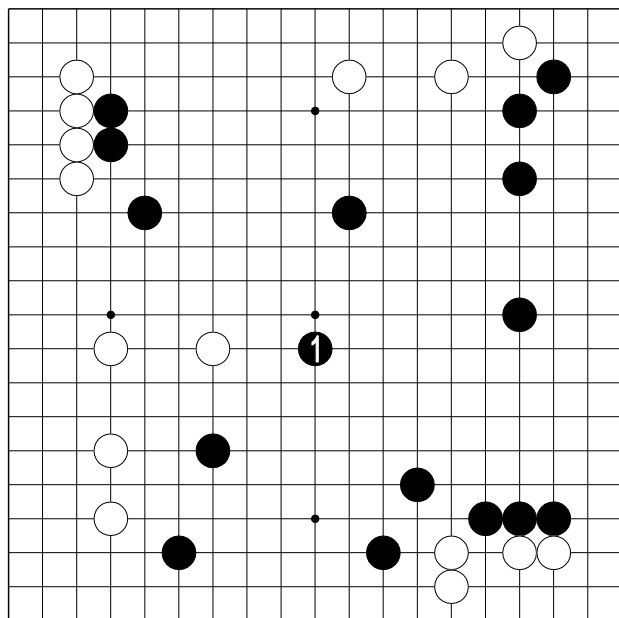


第 16 题

第 16 题 所以

黑先 初级

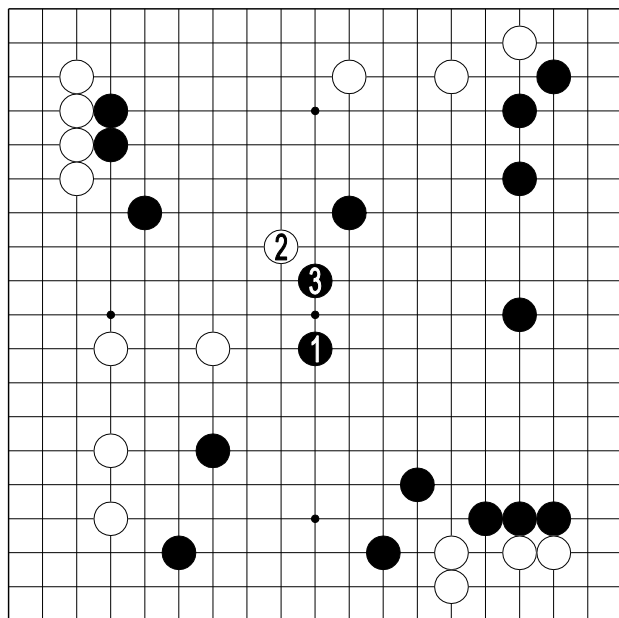
这是白 1 跳的局而，这个子所以这样走是黑要在右边构成模样。因此是怎样补棋的问题，请决定其着子点。



正解图

正解图 控制

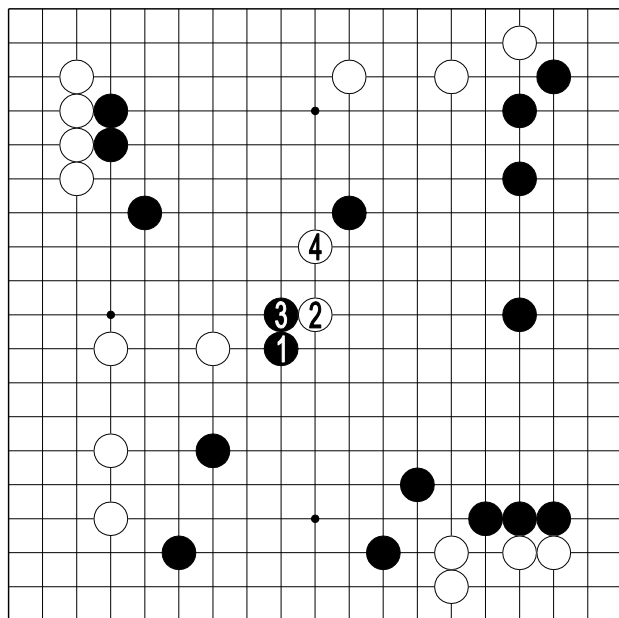
黑走1位,来控制白的发展。
当然这一着大些好,但若过于大,眼位就会遭破坏。掌握能起些控制作用的眼位,便于整理棋形。



1 图

1 图（封严）

黑在 1 位控制，白很难找到攻击之点。白只好走 2 位，黑 3 封严，这样基本形成了实地模样。这样一来，左上角黑更薄弱了，需要加强。

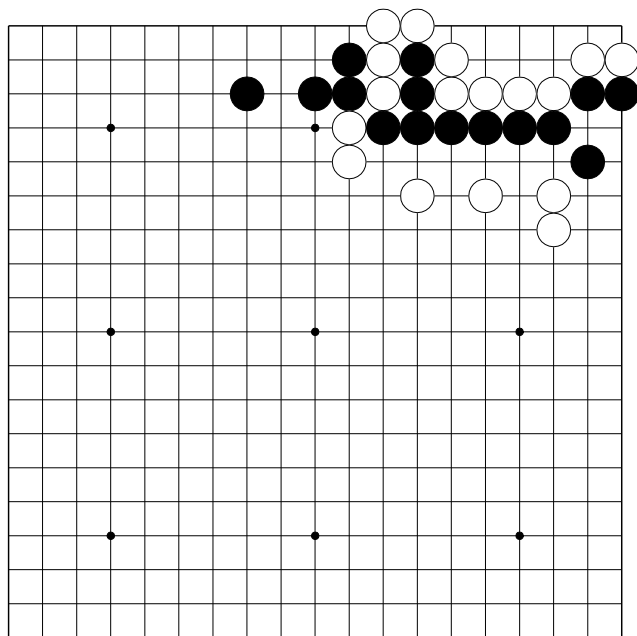


2 图

2 图（失败）

黑 1 镇以阻白棋扩张，是很轻松愉快的一手棋，就是有些贪婪，白在 2 位严厉地肩靠。黑如 3，白则 4，是有名的手法，这样黑就阻挡不住白了。

所以不能说一步棋走大就好。

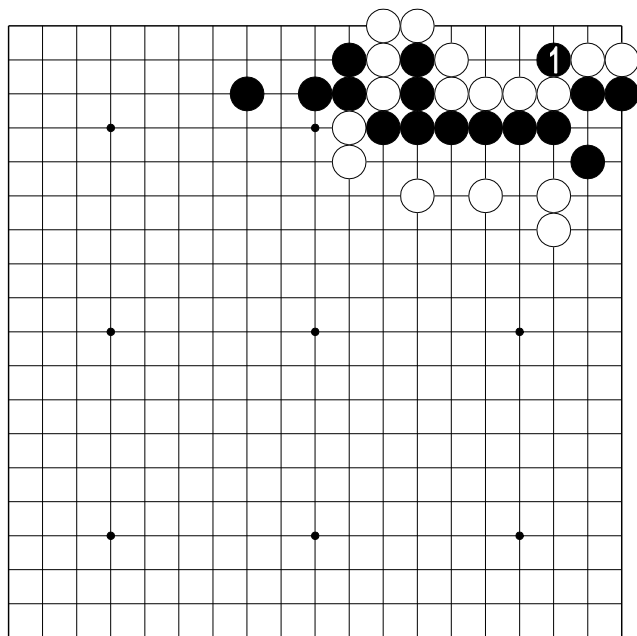


第 17 题

第 17 题 欢乐

黑先 有段

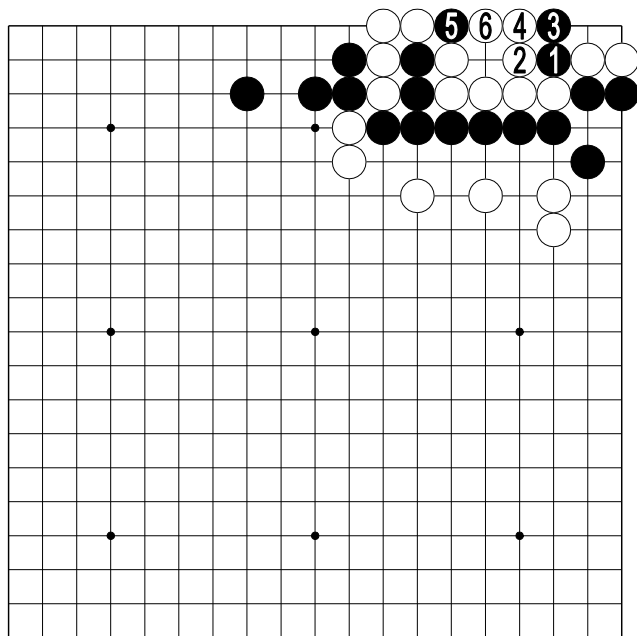
黑还必须做一只眼，但那是办不到的事。要想办到，必须在对方某点突破。若顺利取得成功、当然是无限欢乐的。



正解图 断

黑1断试试看，紧了白气。

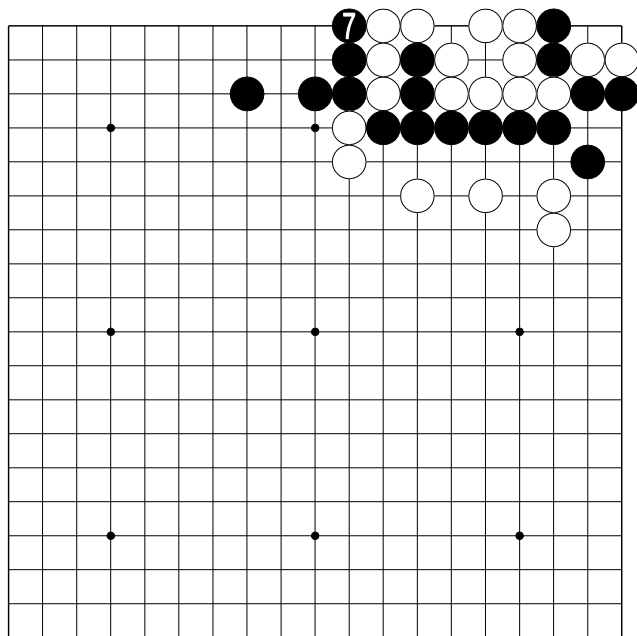
正解图



1 图

1 图（扑入）

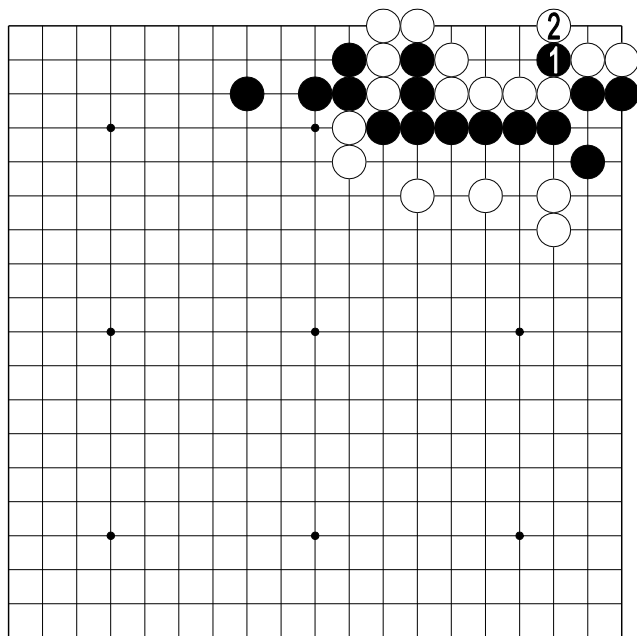
白如走 2 位，黑则走 3 位弃子，白 4 时，黑 5 扑入，让白 6 提——



2图

2图（提）

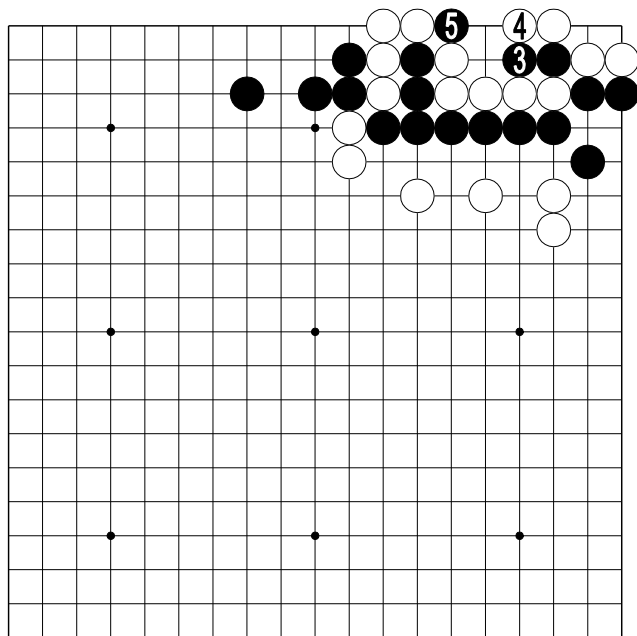
黑7打吃，紧气，白接不归。
也就是说可以提掉白四子。



3 图

3 图（变化）

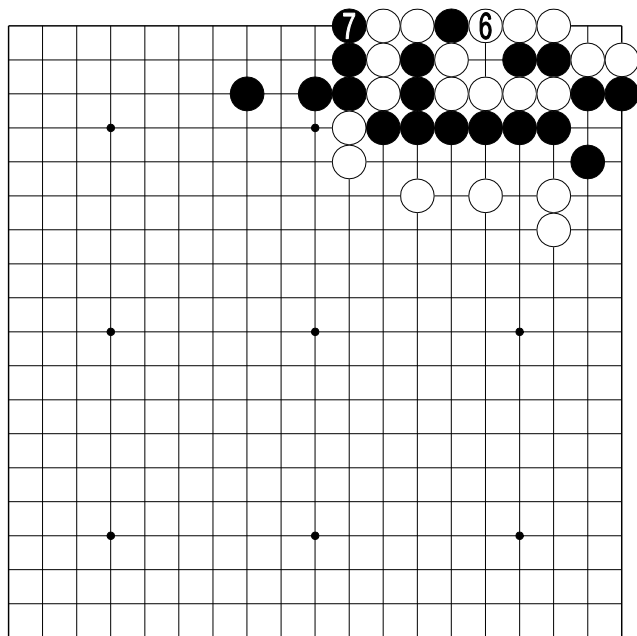
由于对前图不感兴趣，在黑 1 时，白 2 可从下边打吃，情况就不一样了。



4 图

4 图（扑入）

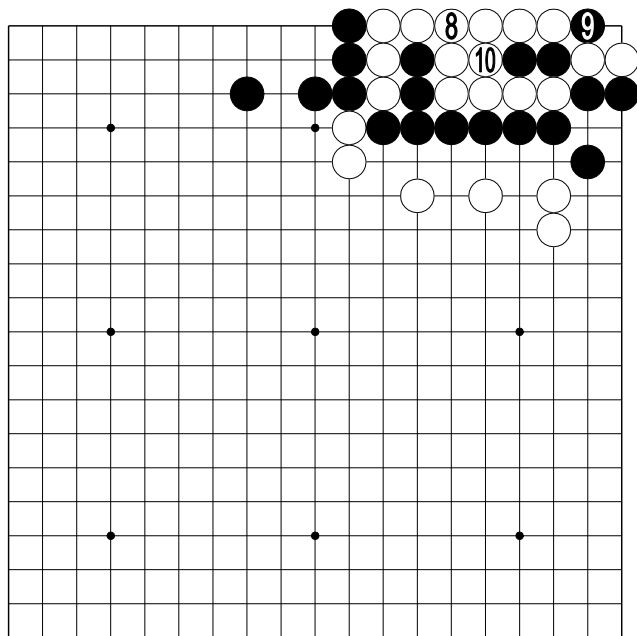
黑 3 只长一手. 指望紧气。
白走 4 位，绝对，这样仍然是黑
5 扑入。



5 图

5 图（紧气）

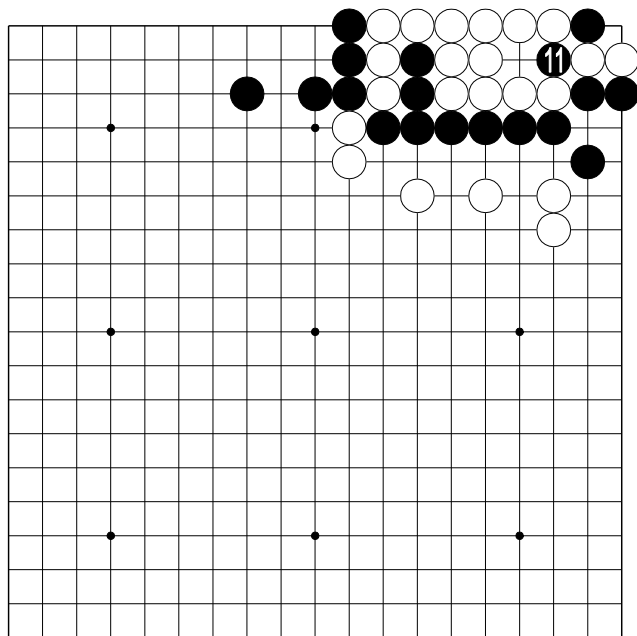
白 6 提时、黑 7 打。致使白紧气。



6图

6图（关键）

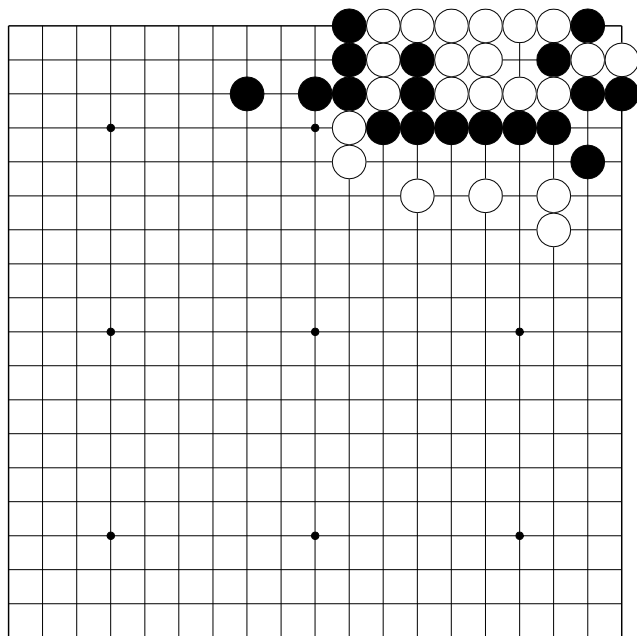
黑7、白8接后，黑9乃是关键的一手。白10后，结果如何呢？



7 图

7 图（一手）

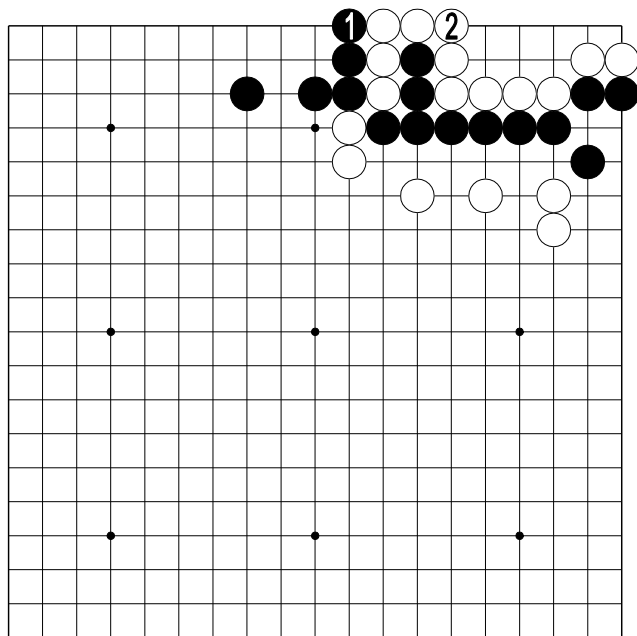
黑 11 扑入是全胜的一着，
结果十分有趣。



8 图

8 图（双倒扑）

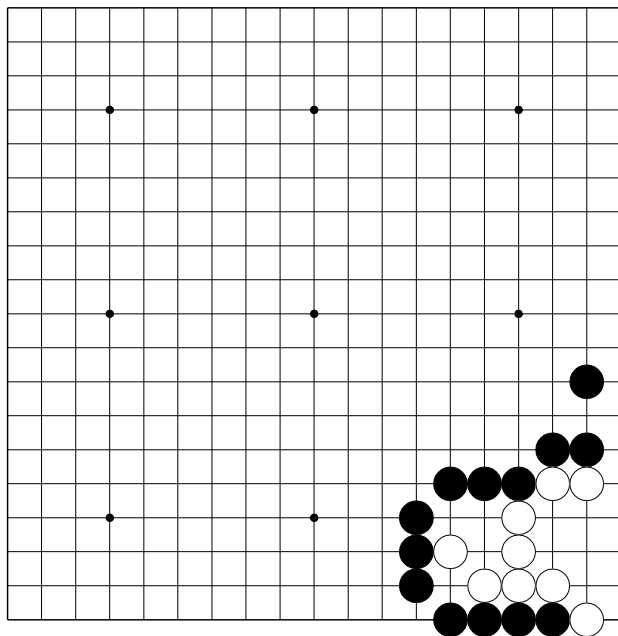
请好好看一下，无论从哪边都吃不掉黑棋，是双倒扑的手筋。如在实战中能出现这样一着，那简直是快乐无比的。



9图

9图（失败）

黑1白2交换。是无味的大失败。



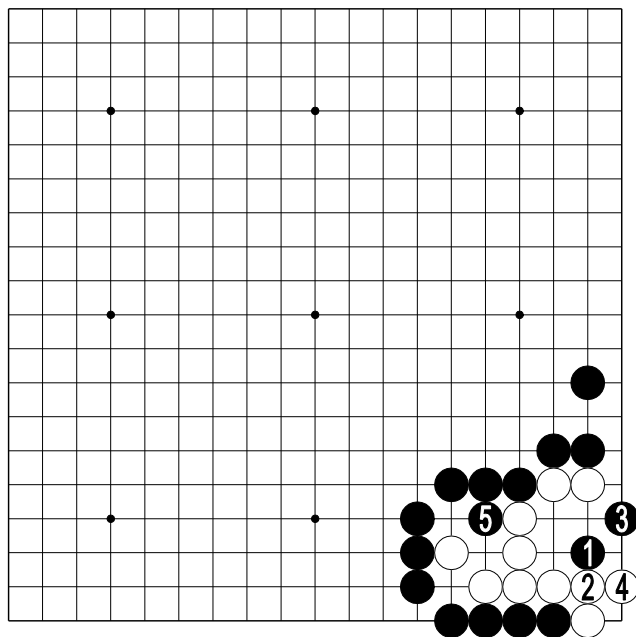
第 18 题

第 18 题 抱歉

黑先 初级

抱歉和自疚是东方人的一种心理，在传统的围棋领域里也是如此。

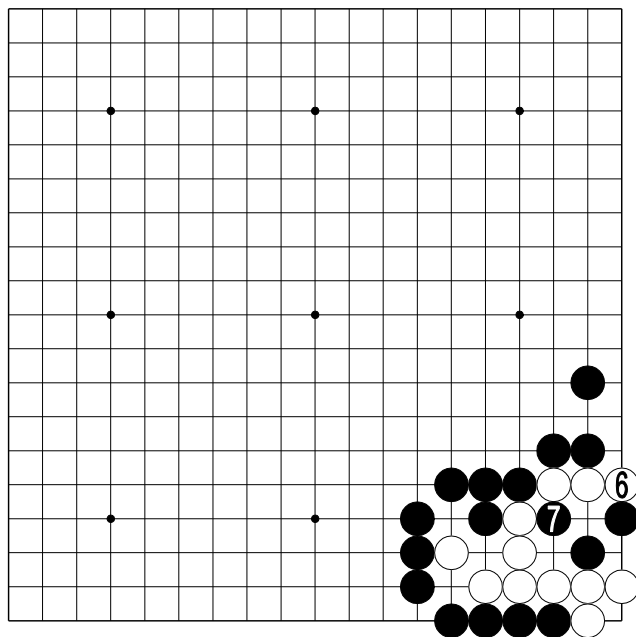
在这种形时，出现的手筋也含有这种抱歉的味道。



1 图

1 图（尖）

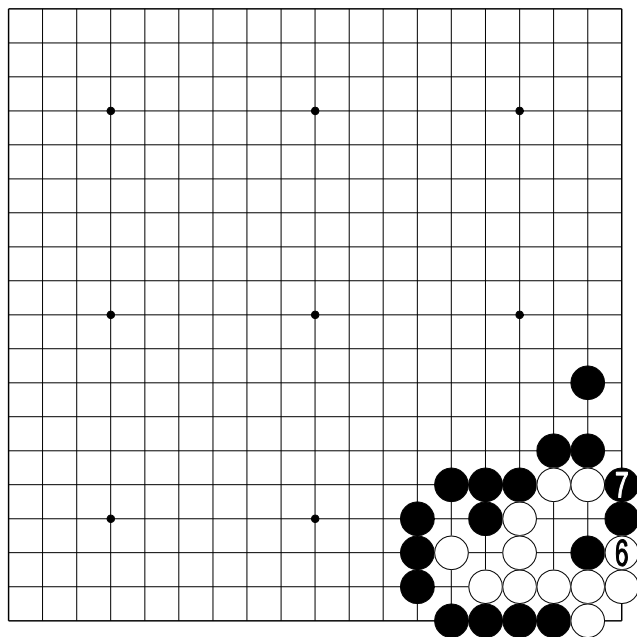
白 2 粘时，黑 3 尖是妙手，
这样可以渡过，白 4，黑 5 白死。



2图

2图（提三子）

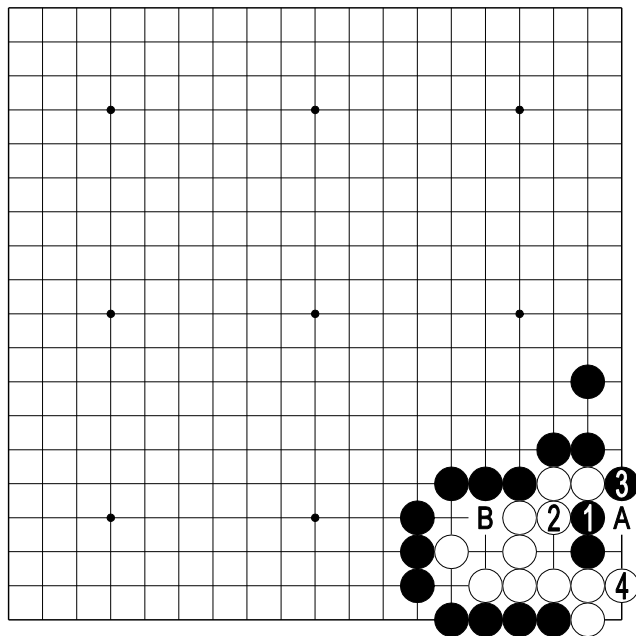
接着，白 6、黑 7、白三子被提，请看清楚这一点。



3 图

3 图（白死）

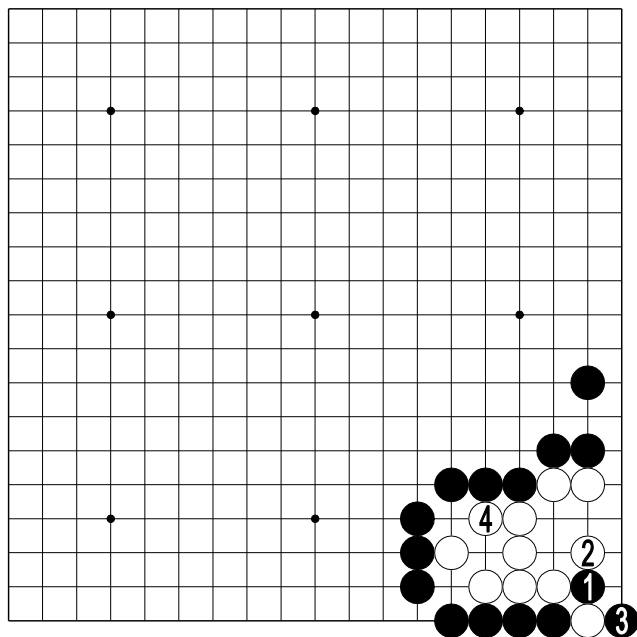
如果白走 6 位，黑走 7 位渡过，白做不成眼。



4 图

4 图（失败）

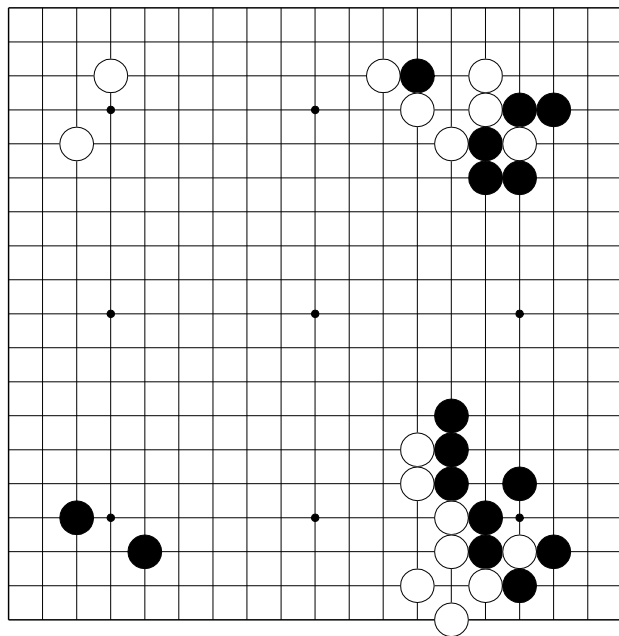
黑 1、3、5 是俗手，还远未达到向对方抱歉的地步。白 6 之后，A、B 两点必居其一，白活棋。



5 图

5 图（不行）

黑 1 不行，这是很明显的。
至白 4 为止，白活棋。

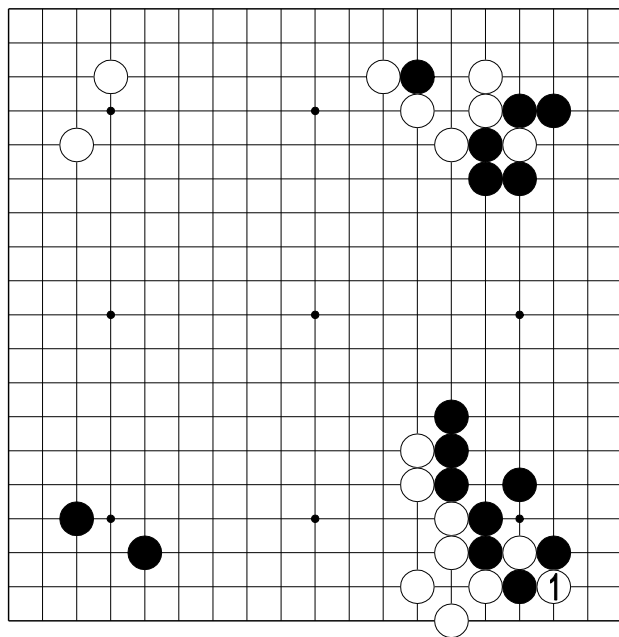


第 19 题

第 19 题 侵蚀

白先 有段

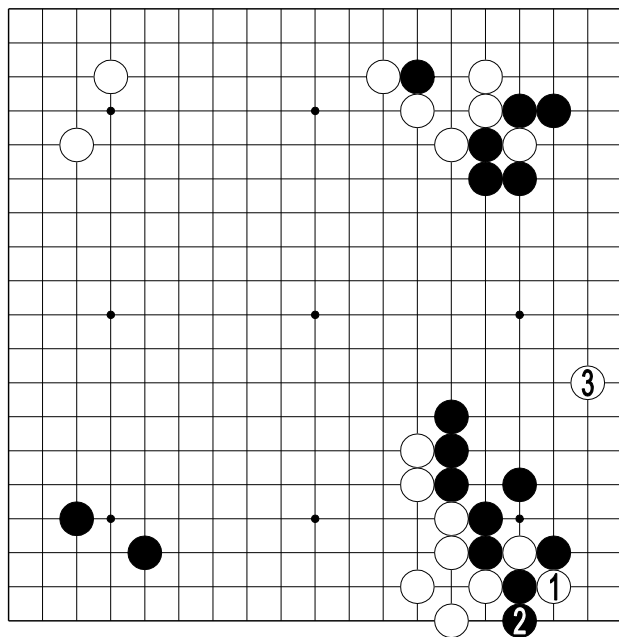
如图所见，右边是黑的大势、光说不行，必须从某一点着手侵蚀。要巧妙地进行骚扰才行。要从想不到的点着手。



正解图

正解图 试探

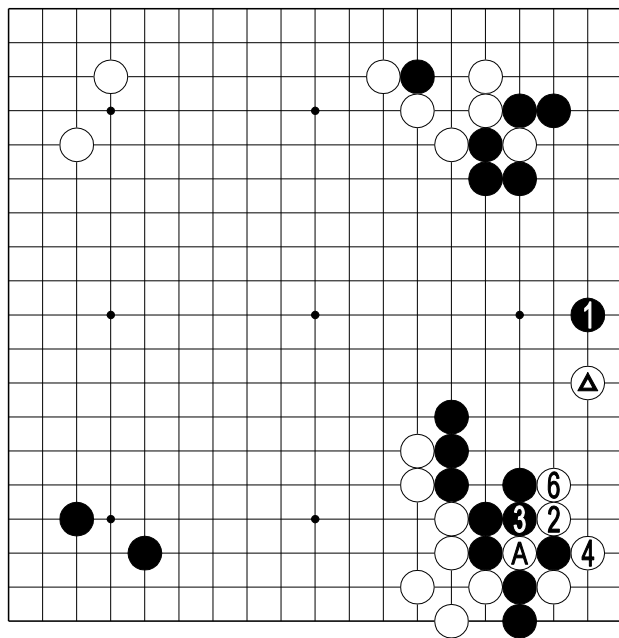
白1断入，这是对黑应手的
绝妙试探。



1 图

1 图（打入）

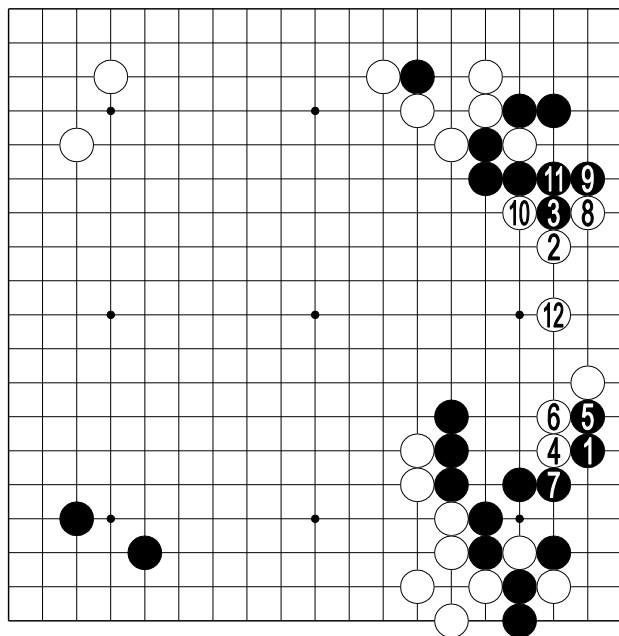
这里黑 2 只得立，别无他策。
如此，白 3 打入是妙手。



2 图
5=A

2 图（生还）

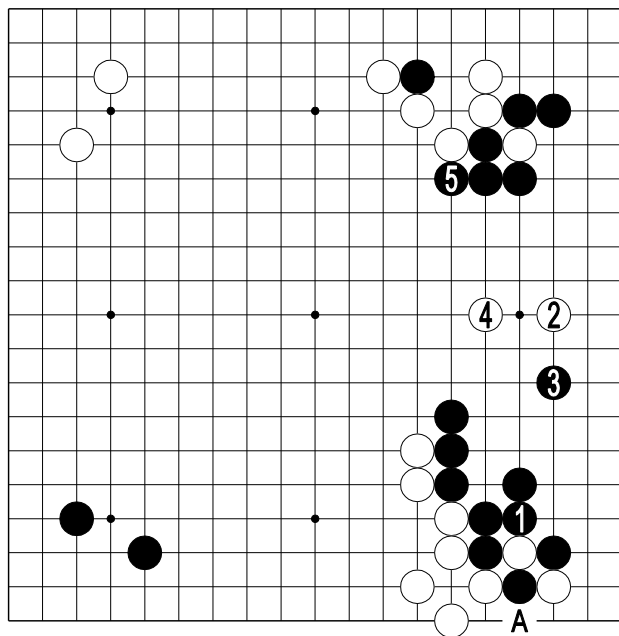
对白△黑有些麻木不仁，黑1虽是攻击的急所，但这样一来，可使白棋的追逼得以成立，以下至白6简单活棋。



3图

3图（实战）

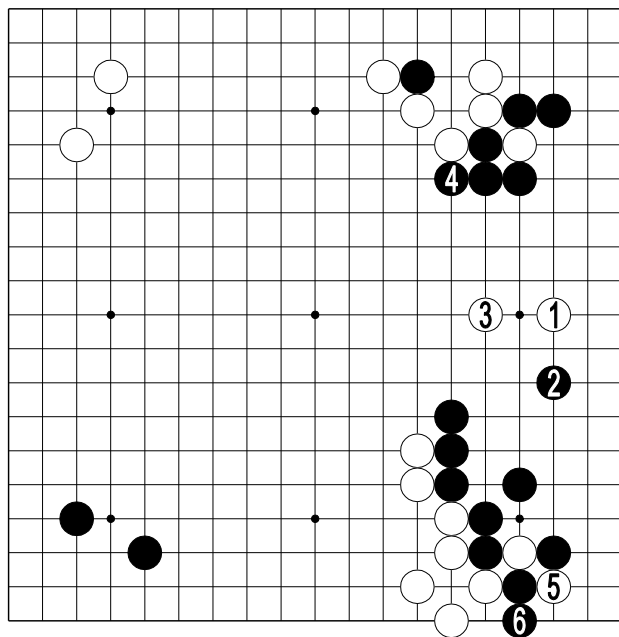
黑不得已在1位松弛地应一手，白2以下至白12，白棋得以完全安定，是极大的成功。



4 图

4 图（额外收获）

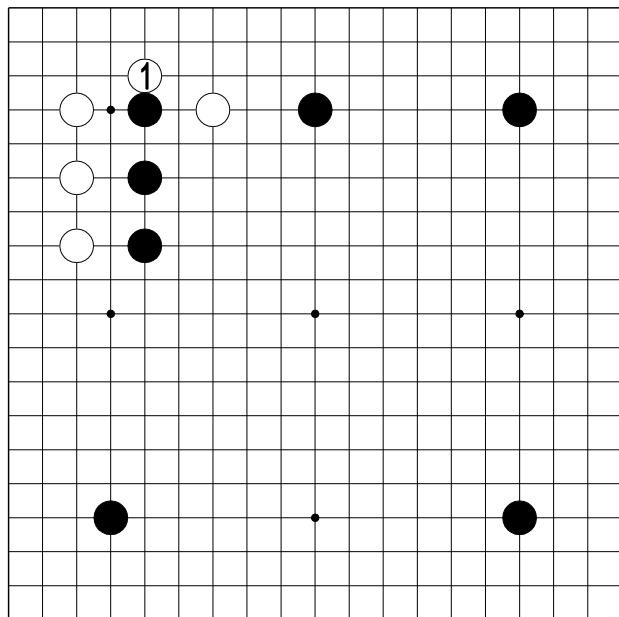
白 1 时。黑 2 如提子，白 3 打入，从黑 4 开始到白 5、黑 6，这样走，就留有白 a 的大官子。



5 图

5 图（失败）

白 1 无意中打入，失败。白 3、黑 4 之后，即使白 5 断也只能到黑 6 结束。

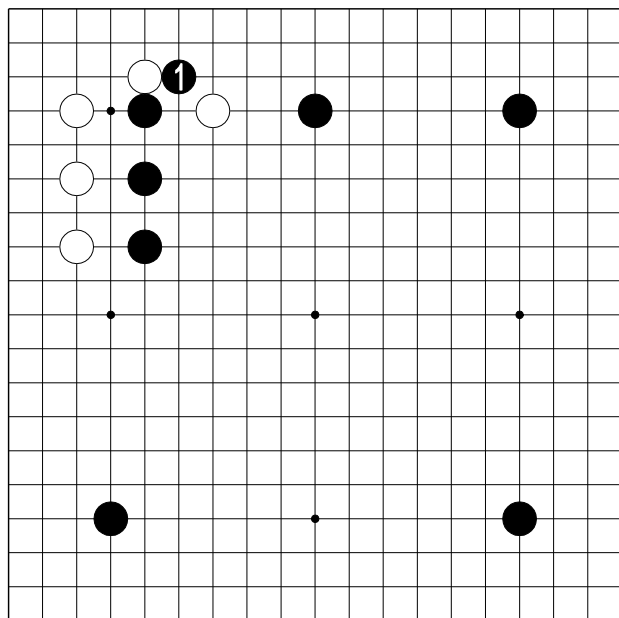


第 20 题

第 20 题 常规

黑先 中级

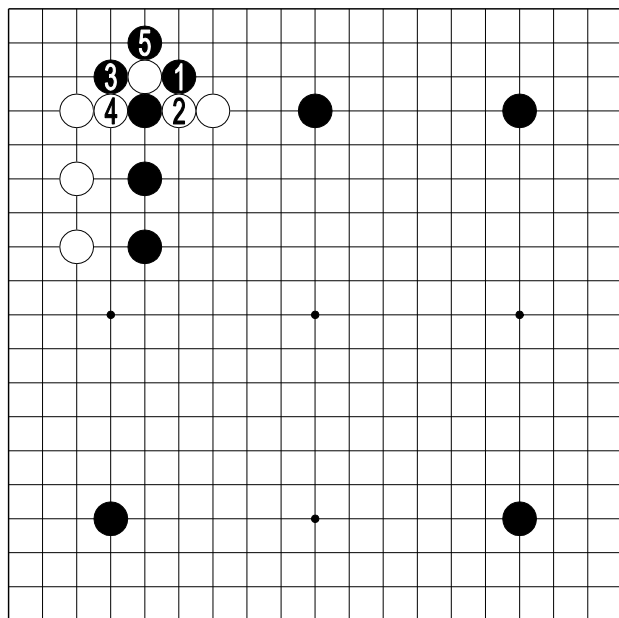
白 1 靠是不符合让三子棋常规的一手。这是业余棋手的对局。应手是肯定有的，关键是从大局着眼来看其结果。



正解图

正解图 扳出

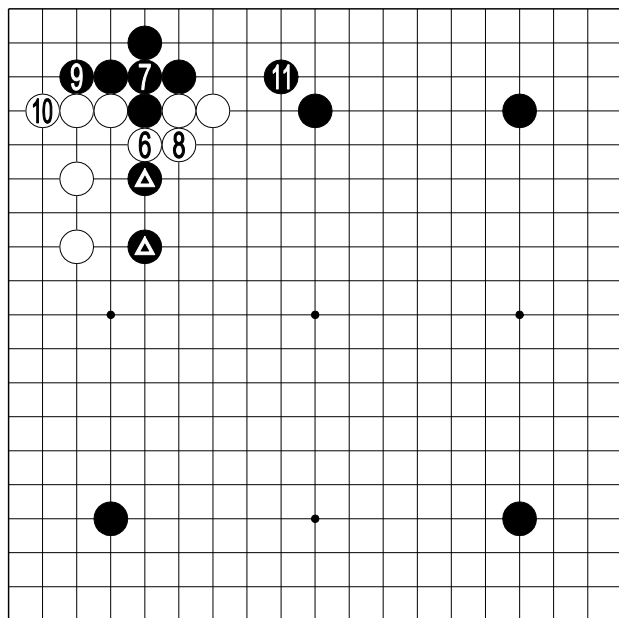
黑 1 老实实在地扳出，这样很好。



1 图

1 图（必然）

黑 1 时，白 2 断，黑 3、白 4 至黑 5，白必然走不动了。

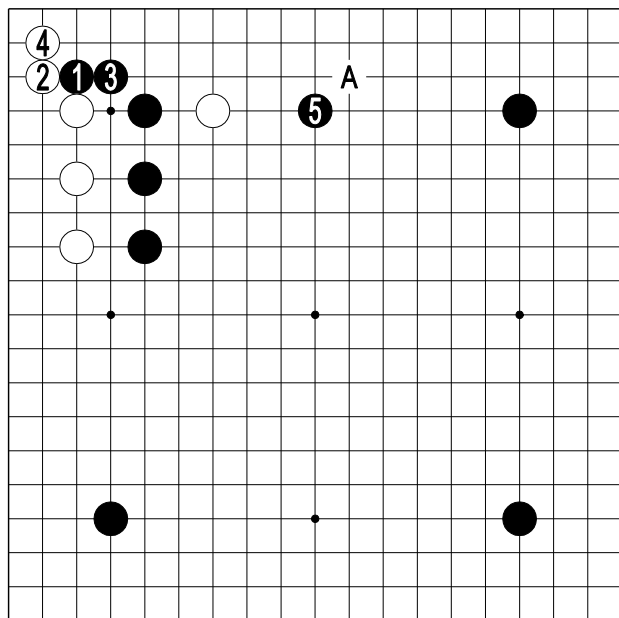


2 图

2 图（充分）

接着白 6、黑 7、白 8 若粘，黑 9、白 10。黑先手得利。至黑 11 渡过，很充分。

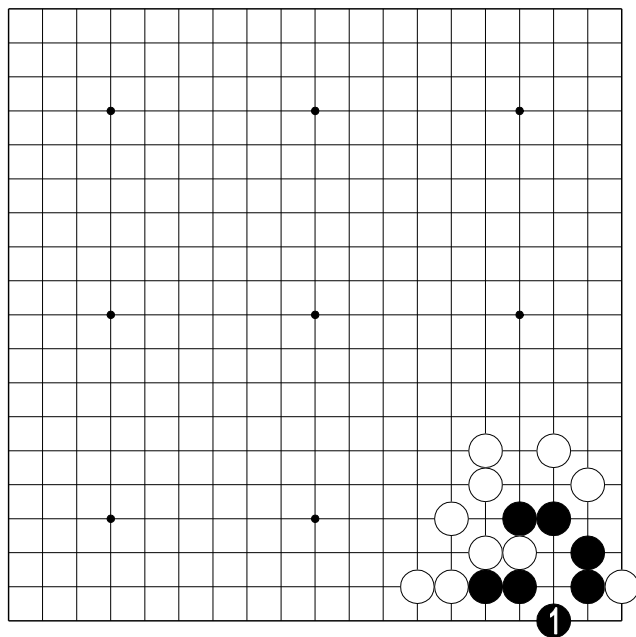
有人认为，黑▲二子浮起来了，白厚实。但是黑得了实利，这是一目了然的。这样走是希望局势保持平衡。



3图

3图（中腹战）

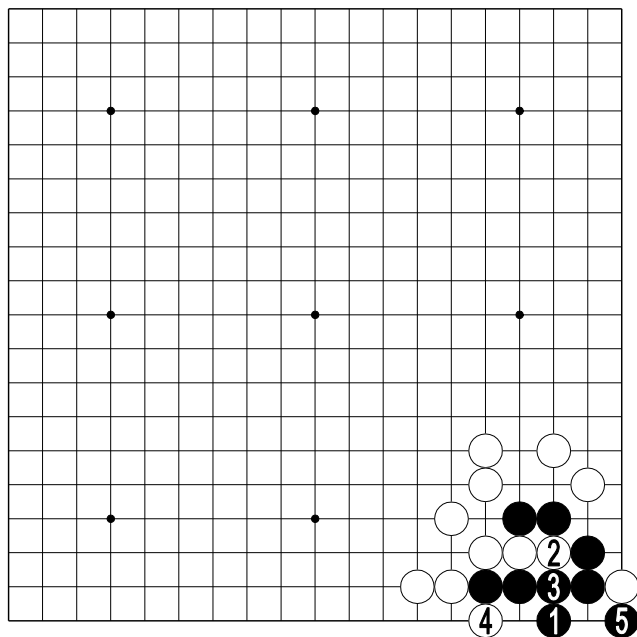
如果不想走成前图那样，黑1、3托退定形也可以。与白4交换后黑5夹，进入中腹战。若是白4改走A位拆，黑4位挡，还是很充分的。



正解图

正解图 虎

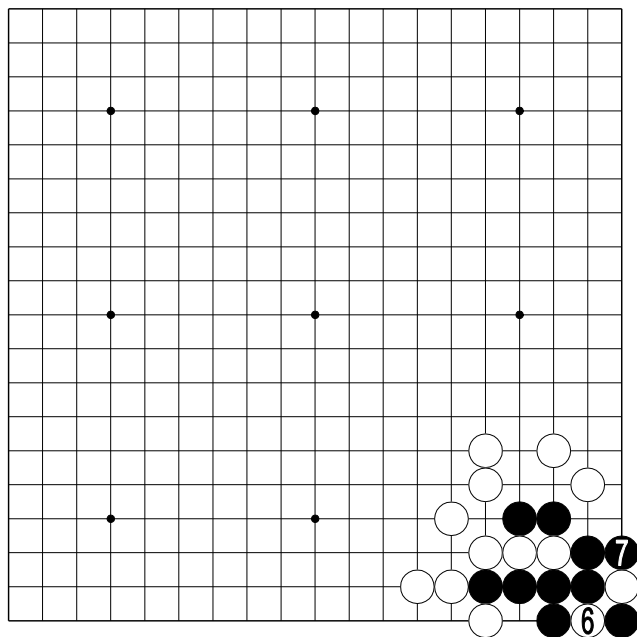
黑1虎是正着。虽说是手筋，
但像此图中的虎是不多见的。



1 图

1 图（活）

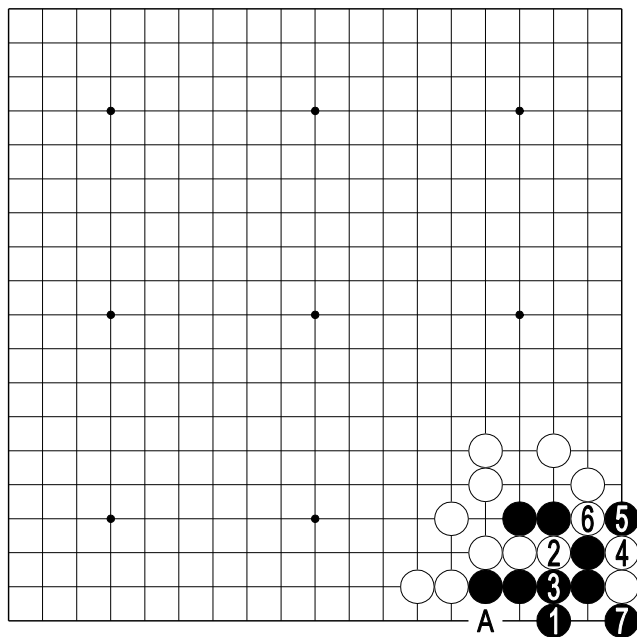
黑 1 时，白如 2，黑则 3。
白 4 时，黑 5 扑入，活棋。



2 图

2 图（吃胀牯牛）

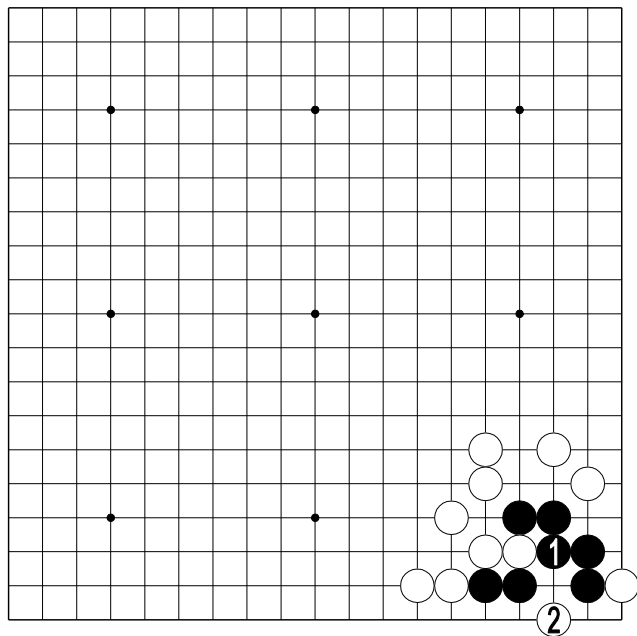
接着白 6 即使提，也成不了劫。黑 7 吃胀牯牛有两只眼。



3 图

3 图（活）

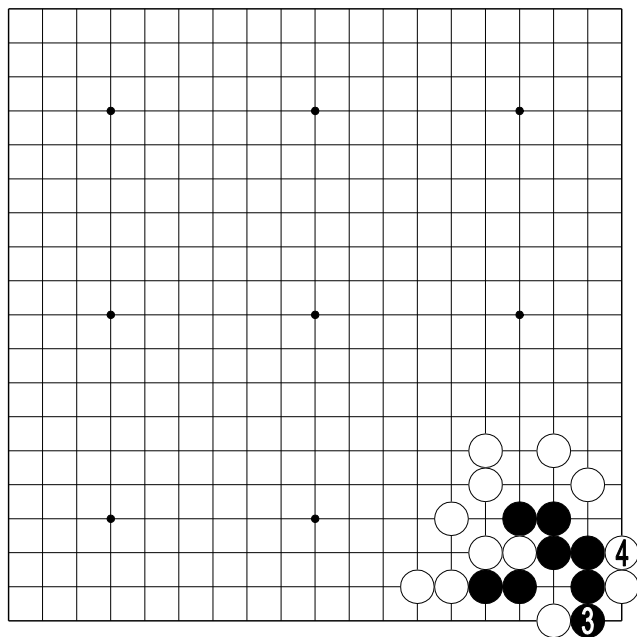
黑 3 时，白如 4，黑则 5、7，
可以提子。这样 A 点、4 点必居
其一。这证明黑可以活棋。



4 图

4 图（失败）

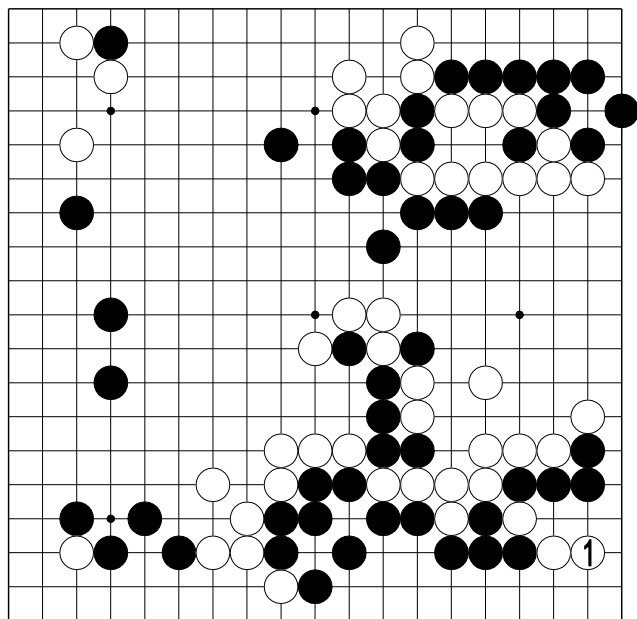
黑老老实实 1 位应，失败。
白 2 点。黑死，因为此点是双方
急所。



5 图

5 图（死）

接着，黑 3 阻渡，白则走 4 位。这回就做不活了。

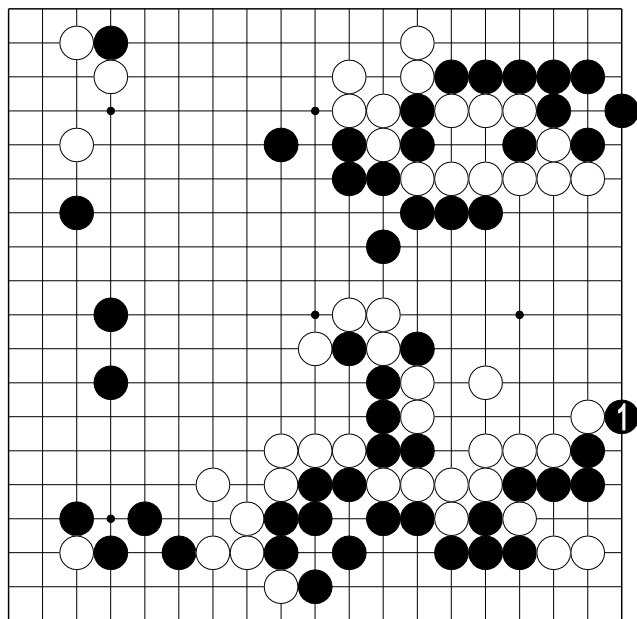


第 22 题

第 22 题 热闹

黑先 有段

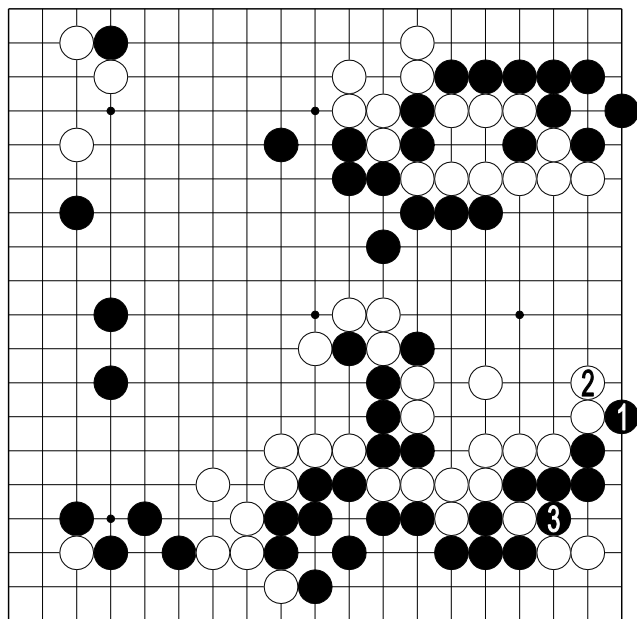
白 1 立是有目的一着。正如所见，这是很热闹的局面，双方的棋子错综复杂搅在一起。现在是没法阻止白企图的实现。



正解图

正解图 扳

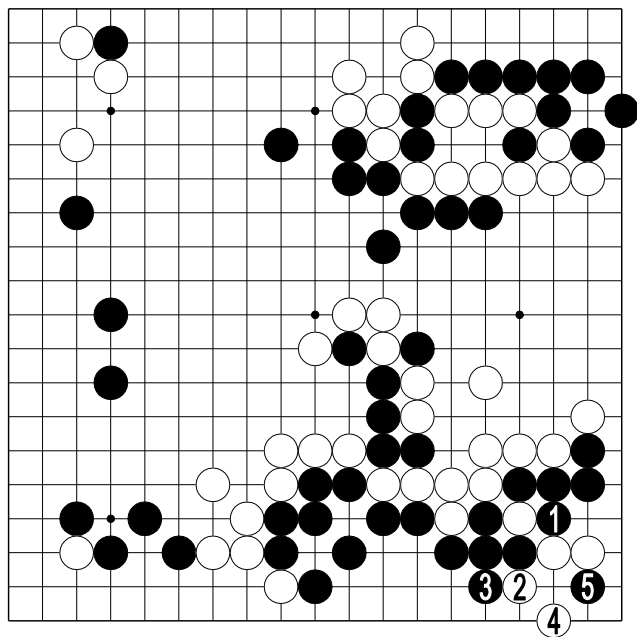
黑 1 扳是阻止白野心的一着，白未重视这一手。



1 图

1 图（活不成）

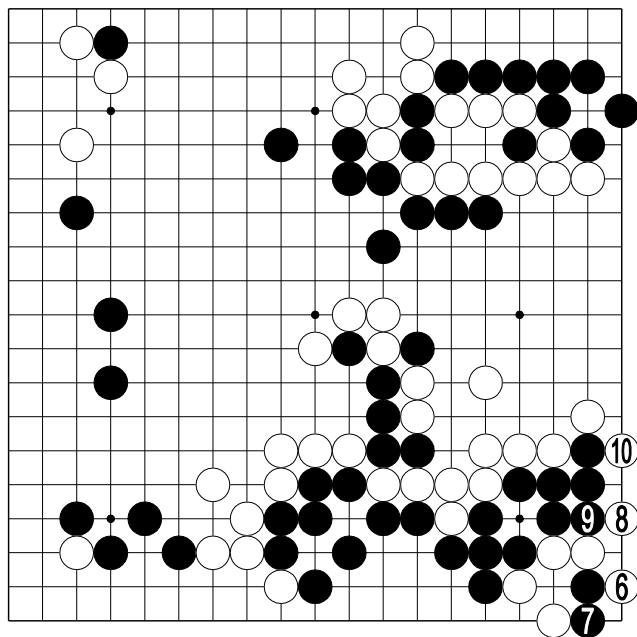
黑 1 时，白如 2，黑 3 可以提，这样一来角上白棋就活不成了。



2 图

2 图（失败）

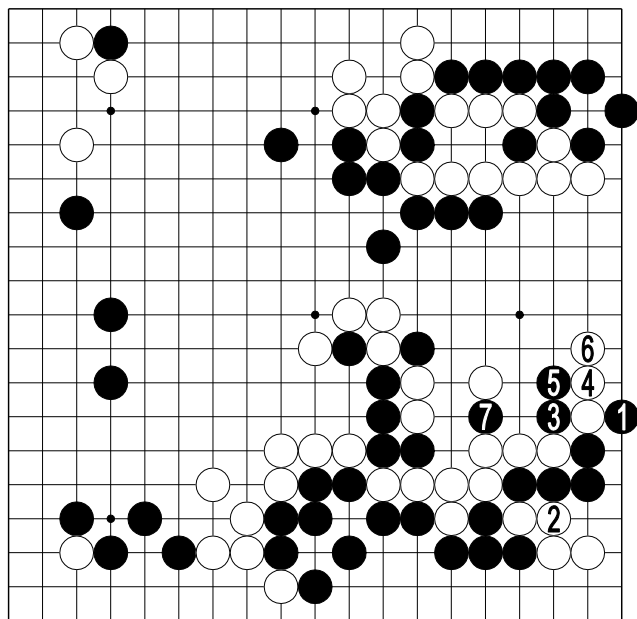
黑单走 1 位提，失败。这样
一来，白 2、4 扳虎将要活棋。
黑 5 破眼——



3图

3图（渡）

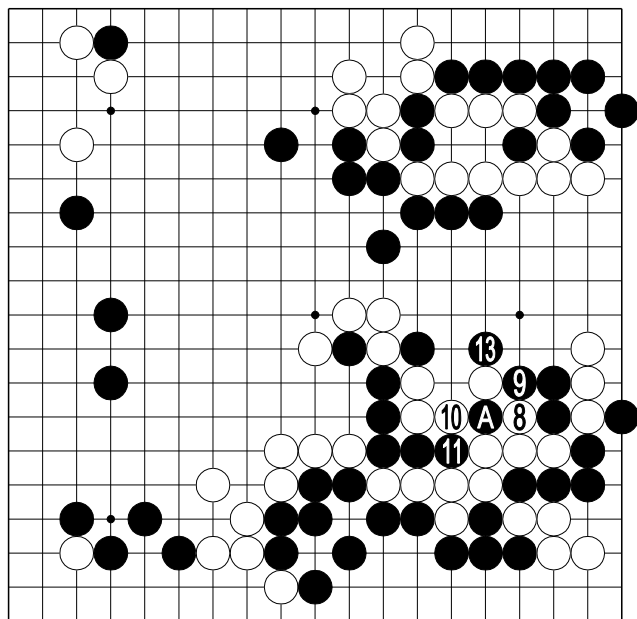
白走6、8。黑若走9，白10渡过。失败的原因清楚了吧。



4 图

4 图（作战）

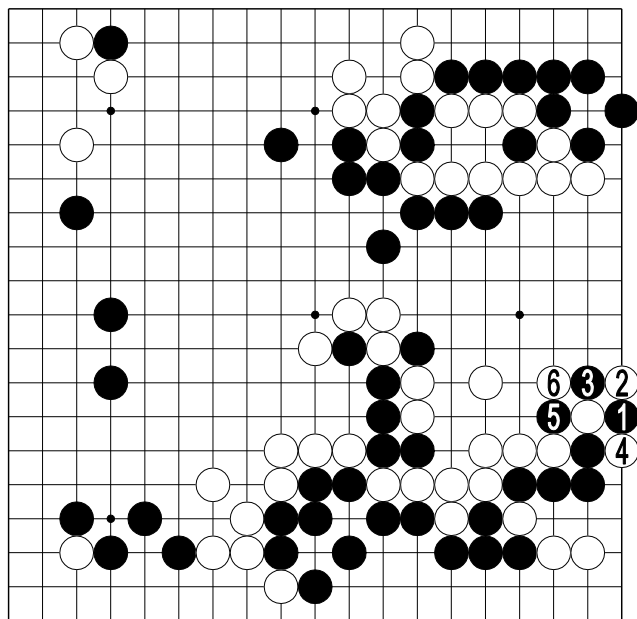
黑 1 时，白 2 接，抵抗一下。
黑 3、5 至黑 7 挖入，就是好手筋。



5 图
⑫=A

5 图（滚打包收）

白 8 时，黑 9、11 打吃，黑 13 滚打包收，全部结束。



6图

6图（实战）

从以上经过看，黑1扳有时也是好手，所以白棋有些勉强，只好于2位挡，黑3、5时，白6断，成为大劫。

这是实战情况。