

下一手

第三十八册

花形手筋集锦

中国大学生围棋协会编译

*

国际文化出版公司出版

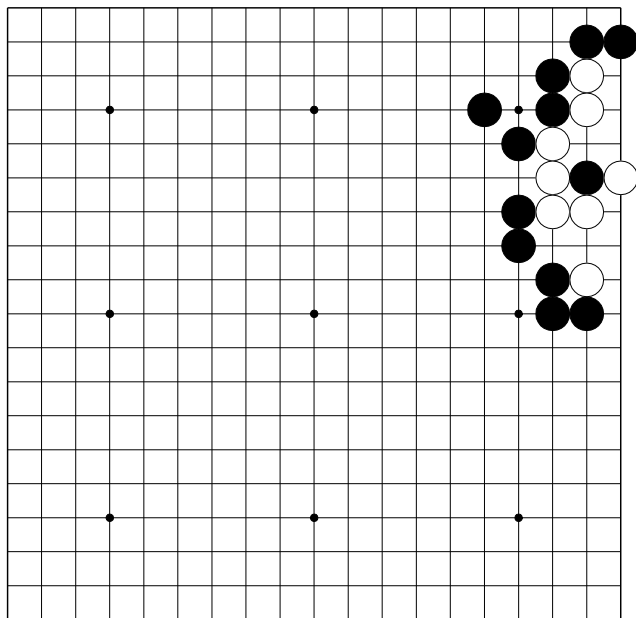
编译者的话

手筋可使棋子充分发挥作用，特别是接触战时其效果尤为显著。本书集中了精湛而具有代表性的手筋献给读者，只要你能把一着应用于实战，心里立刻就会快活起来。

目 录

第 01 题 基本
第 02 题 威力
第 03 题 一线
第 04 题 幸运
第 05 题 左右
第 06 题 错觉
第 07 题 接不归
第 08 题 三手
第 09 题 三手
第 10 题 抵抗
第 11 题 角

第 12 题 意外
第 13 题 两边
第 14 题 削消
第 15 题 聚杀
第 16 题 盲点
第 17 题 顽强
第 18 题 穴
第 19 题 异曲
第 20 题 打破
第 21 题 得失
第 22 题 勇气



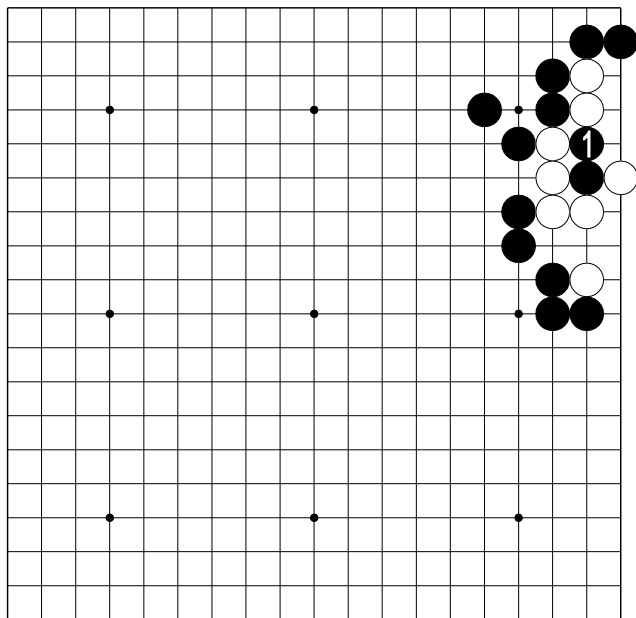
第1题

第1题 基本

黑先 中级

首先由黑棋先走杀白棋。白棋只要被提一子即失败。

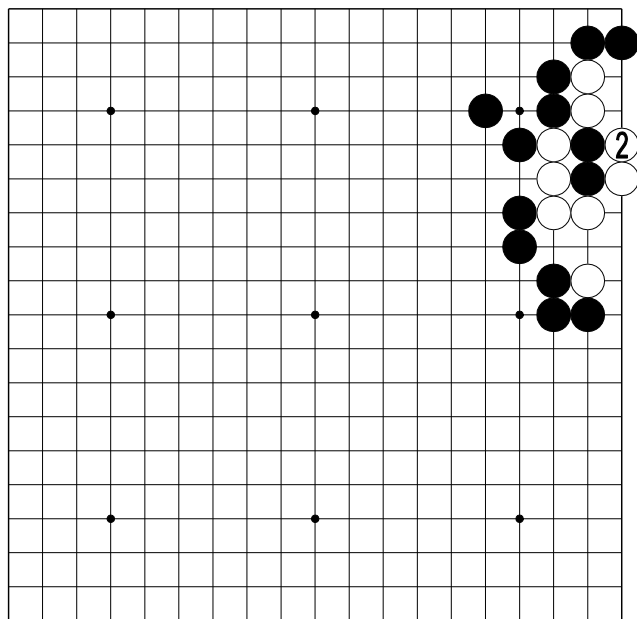
如果采取卡眼的基本手筋是不难做到的。



正解图

正解图 弃二子

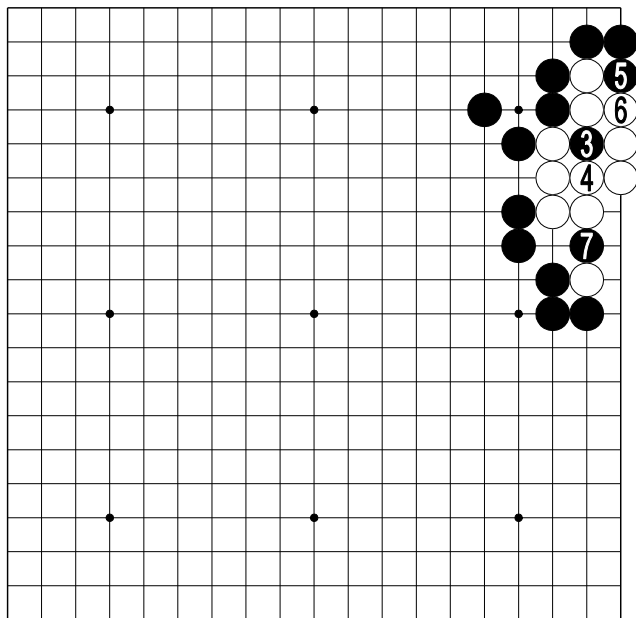
黑1双让对方提子，但只此一手还不能解决问题。



1 图

1 图（提子）

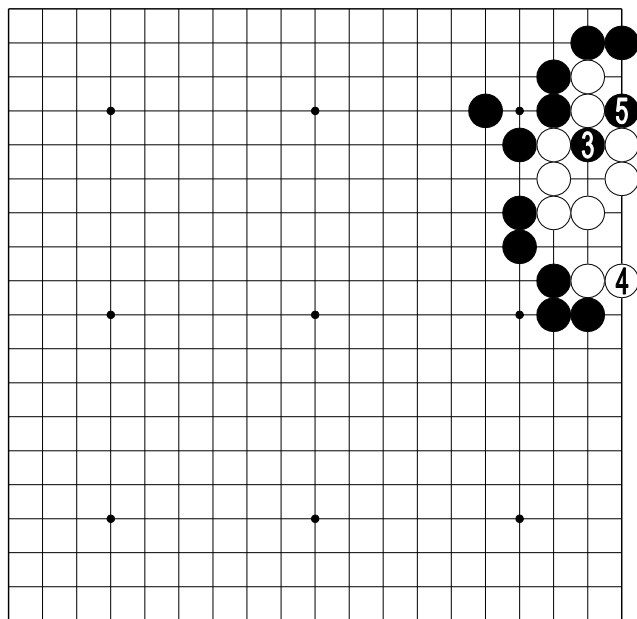
白走 2 位提子，似乎非常乏味。接着——



2 图

2 图（重点）

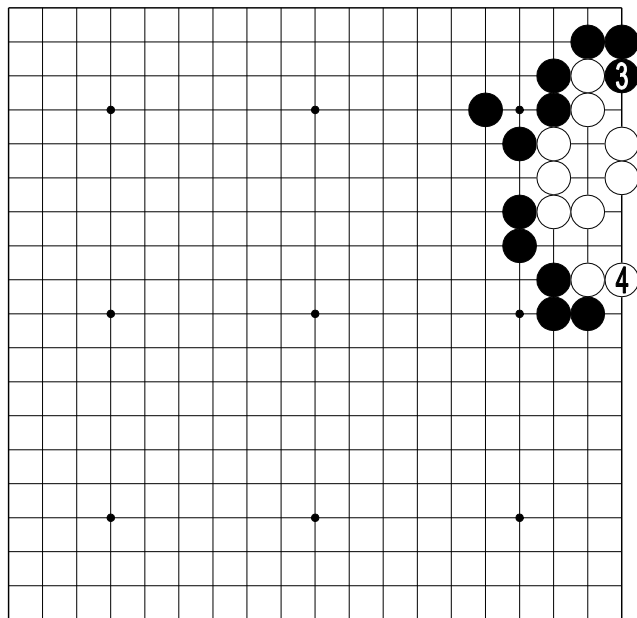
提掉二子后黑 3 扑入，这是重点。白 4 提时，黑 5 定形，至黑 7 白只有一只眼。



3 图

3 图（变化）

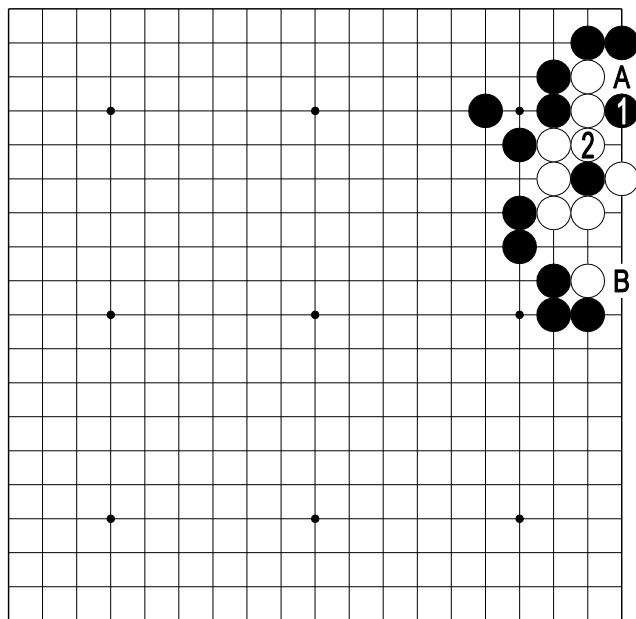
黑 3 时，若白 4 做眼，黑 5 则是好手，是卡眼的基本手筋。



4 图

4 图（失败）

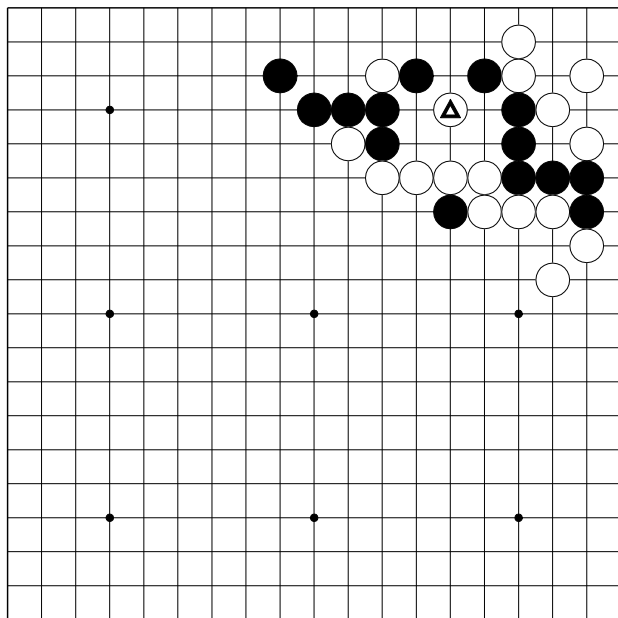
白 2 提黑二子后，黑 3 向外冲也不行。白 4 转而做眼，可确立两只眼。



5 图

5 图（单纯）

黑 1 单靠时，白走 2 位，A、B 两点必据其一。黑 1 改走 A 位冲出，白也走 2 位。



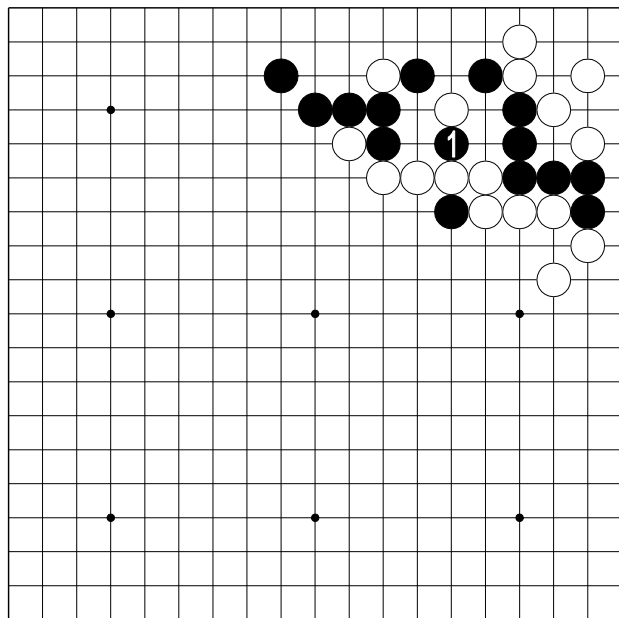
第2题

第2题 威力

黑先 初级

这里的图形恰好证明了一着手筋所发挥的威力。

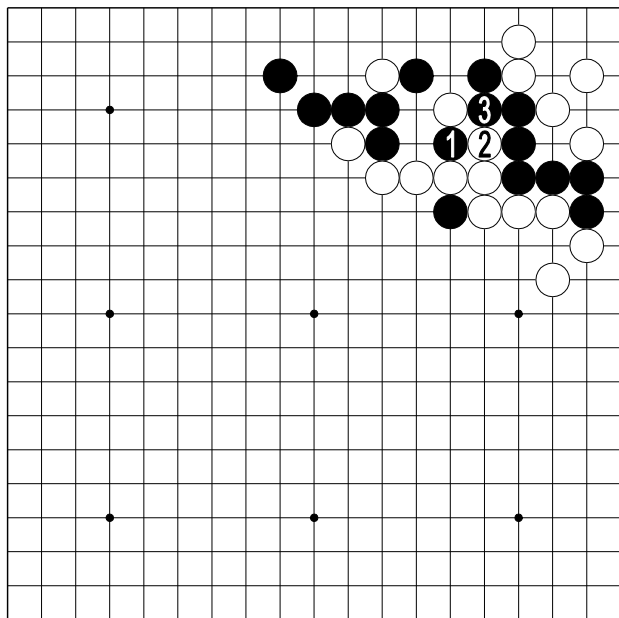
白△刺时，黑如何治孤？这个手段只要记住就再不会忘记。



正解图

正解图 挖一手

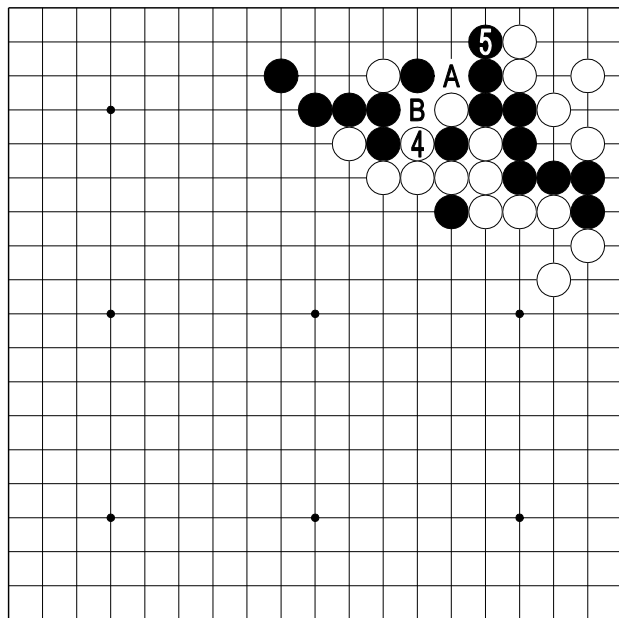
黑1挖是手筋，只此一着黑即可联络上。



1 图

1 图（坚实）

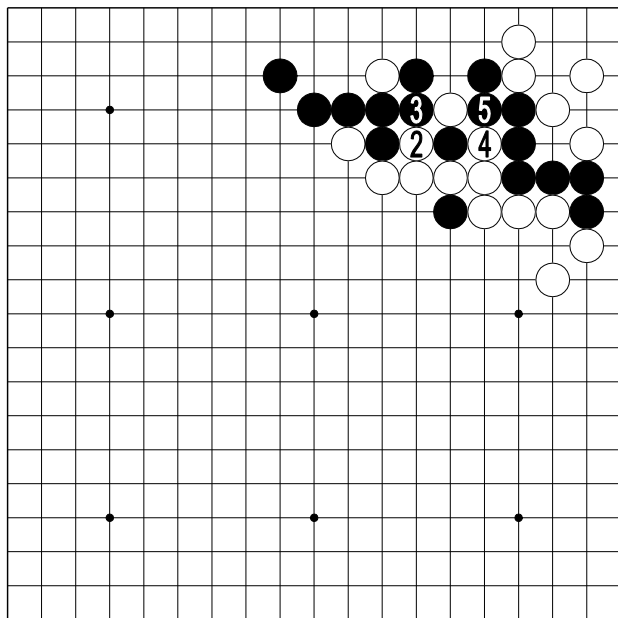
让白 2 打吃，黑 3 接，若是构成这种图形，就再不会出错。



2 图

2 图（联络）

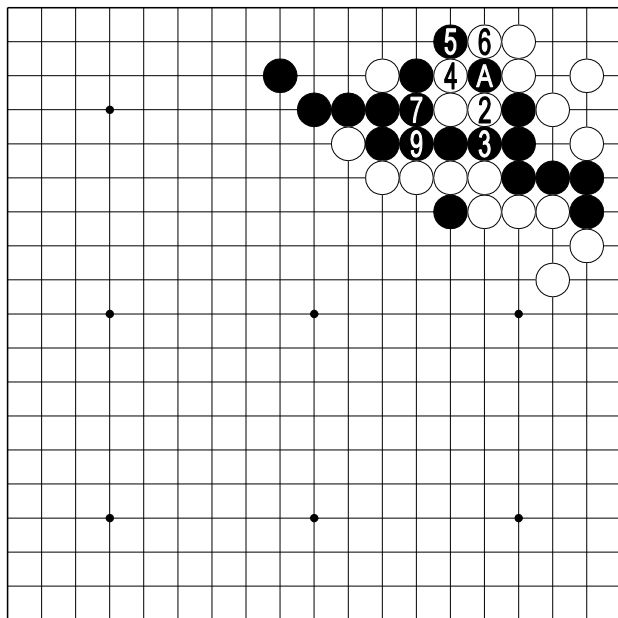
白 4 提子，黑走 5 位，没什么不安。黑 5 后不管是走 A 位还是 B 位都可以联络上。



3 图

3 图（变化）

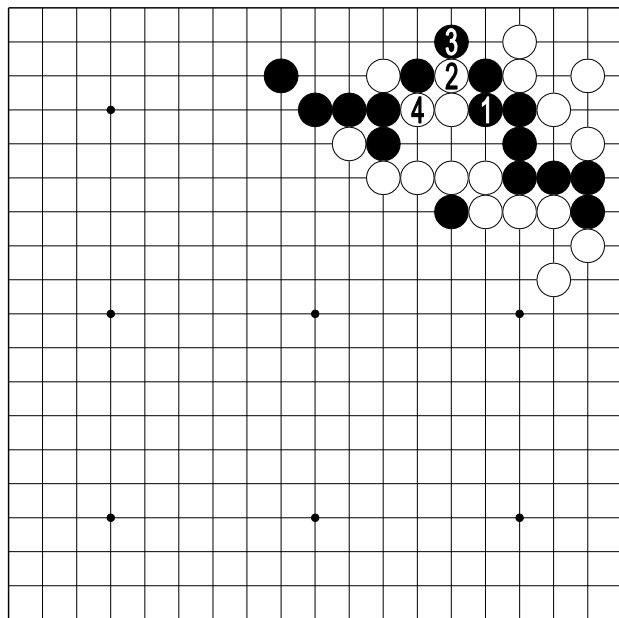
白 2 若打吃，黑 3 最好接上。
白 4 不能走 5 位断，黑确实取得了联络。



4 图
⑧=A

4 图（勒吃）

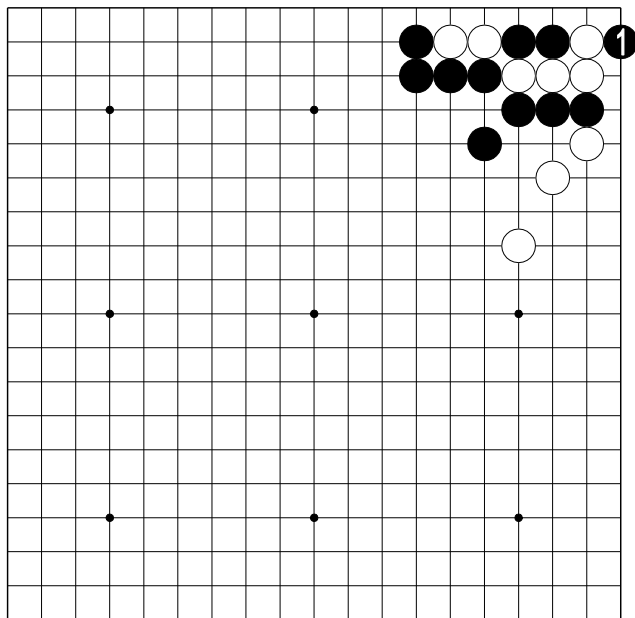
即使白 2 断，也不必担心。
黑 3 可以同中央联络，而且黑 5
以下都是勒吃的有效手段。



5 图

5 图（失败）

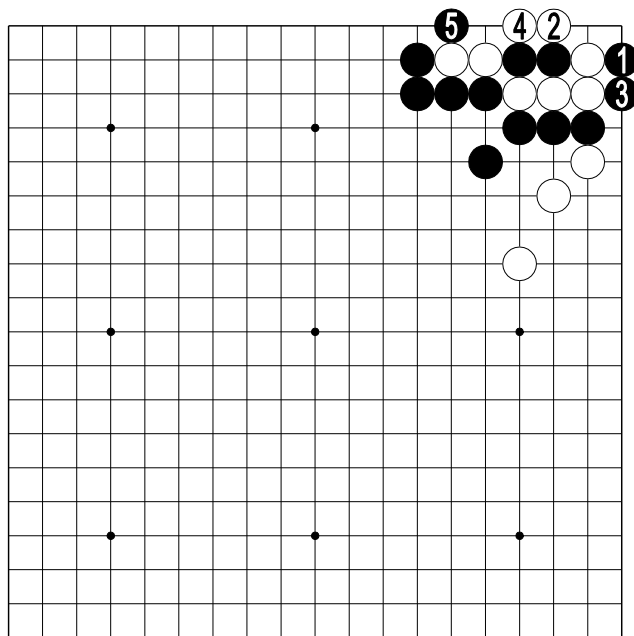
黑 1 接，白 2 冲出黑则联络不上。结果正如白棋所希望。



正解图

正解图 一线靠

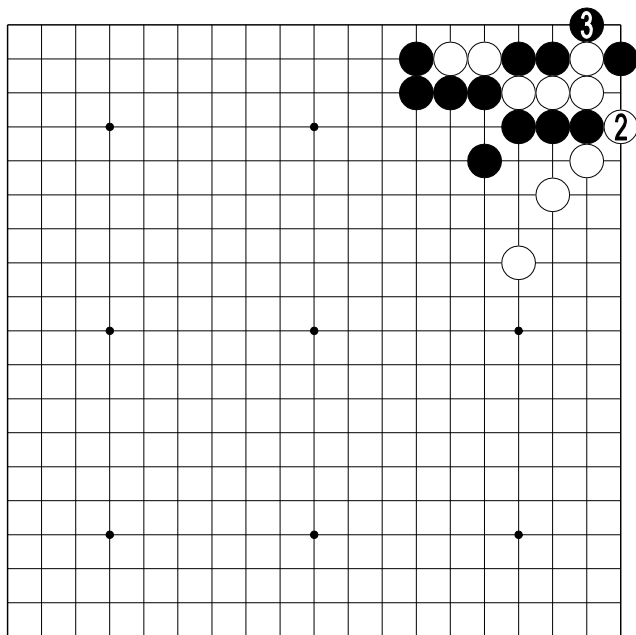
黑1靠，巧妙。这里是角上的眼形和一线的渡过点，是双方的急所。



1 图

1 图（一只眼）

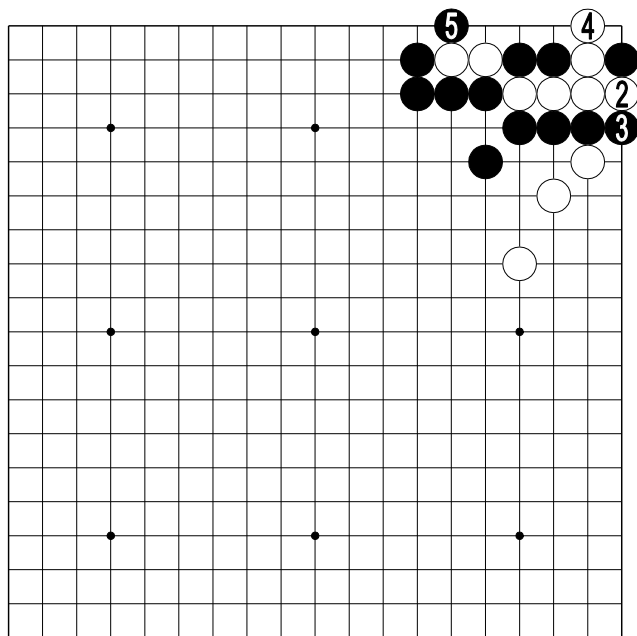
白 2 打时，黑则 3、5，轻而一举地使白只有一只眼，死棋。



2 图

2 图（接不归）

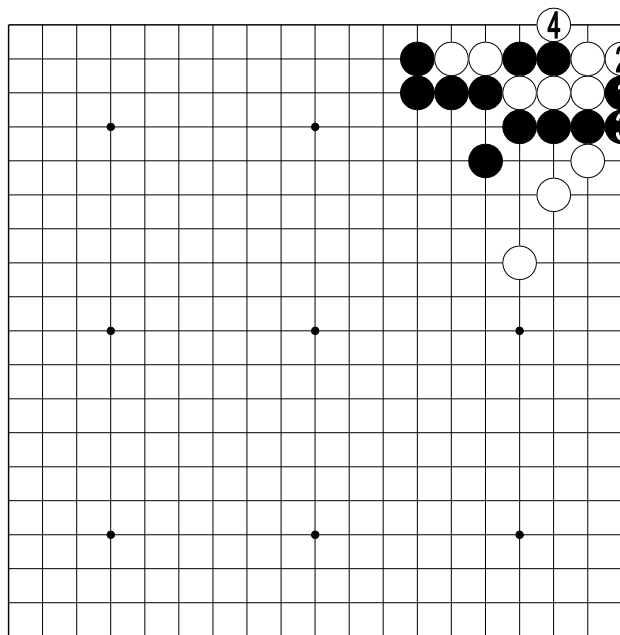
白 2 即使渡过，黑 3 吃接不归也可以提掉白子。



3 图

3 图（死棋）

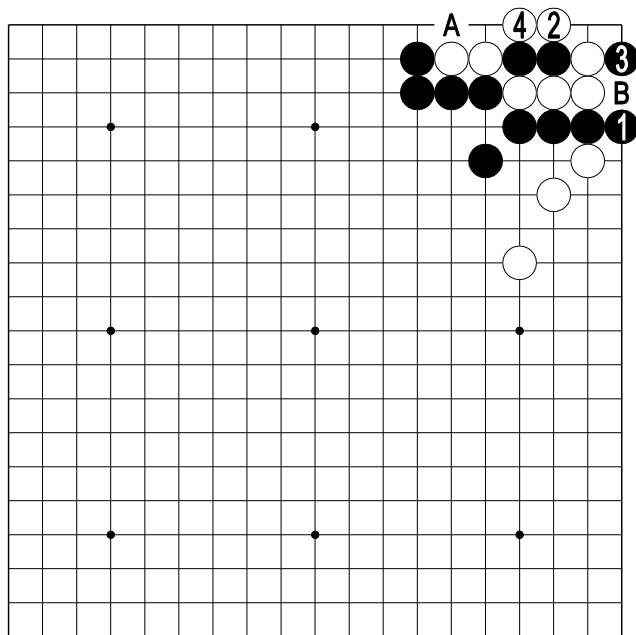
还有一种走法，即白 2 抵抗，黑 3 挡是先手，黑 5 转而杀之，叫吃白棋。



4 图

4 图（扳）

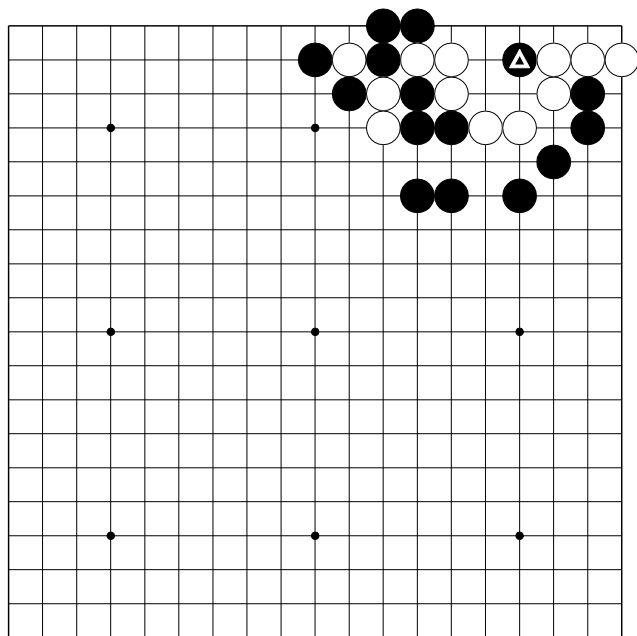
黑 1 扳，不成功。白 2 挡，很有利，白再走 4 位，活棋。



5 图

5 图（立）

黑 1 立也是失败。白 2 后，黑 3 即使点，白 4 后 A、B 两点必居其一。就是黑 3 改走 A 点，白走 4 位，角上已有两只眼。

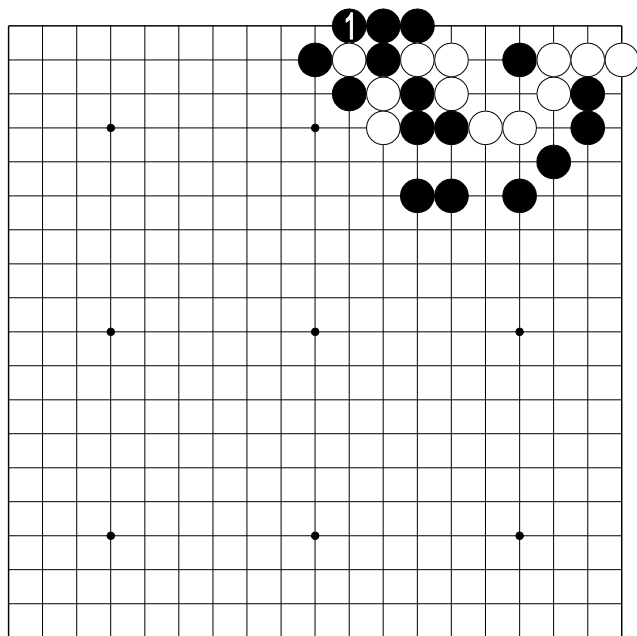


第4题

第4题 幸运

黑先 中级

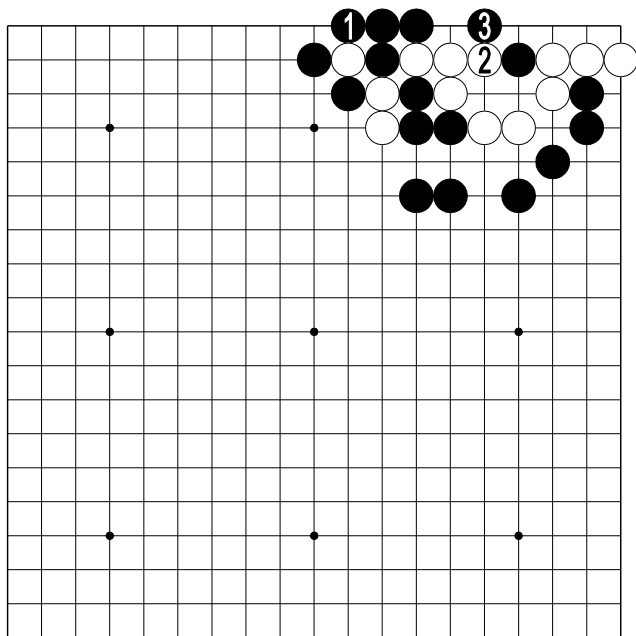
俗话说坐等良机，这里置之不理角上竟然活棋，头脑僵化的人也许会感到棘手，重要的是黑▲一子能够联络上就好了。



正解图

正解图 杀棋

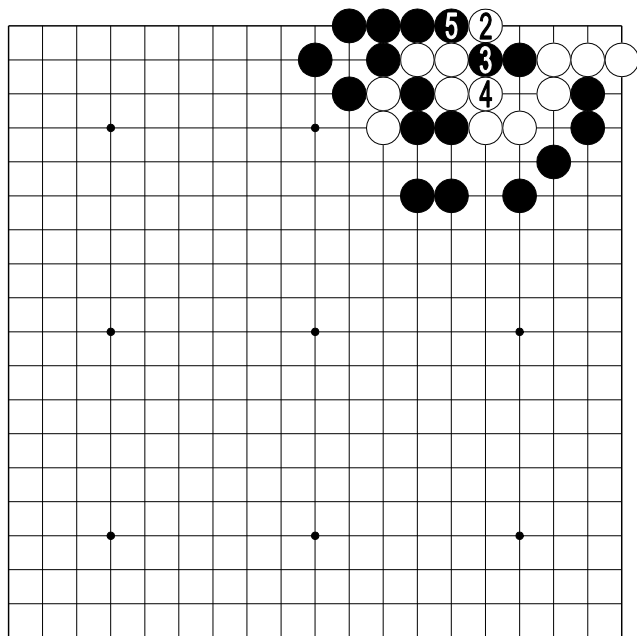
黑 1 提是正解，这样就可集中力量去杀角上的白棋。



1 图

1 图（联络）

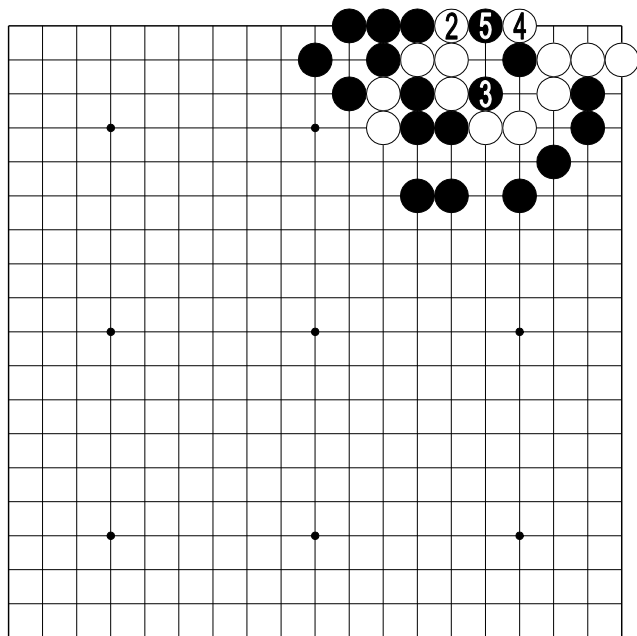
白于 2 位应时，黑走 3 位联络，使白角上只有一只眼。



2图

2图（相同）

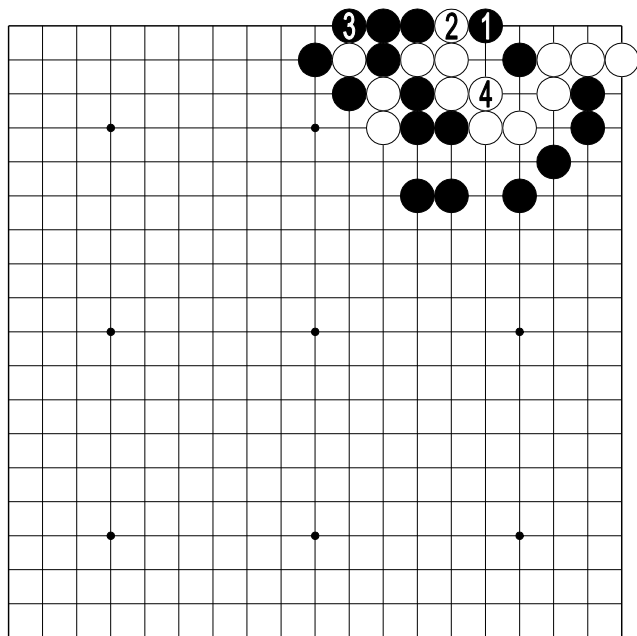
白2尖守一着，黑3、5联络，干脆利落。



3图

3图（倒扑）

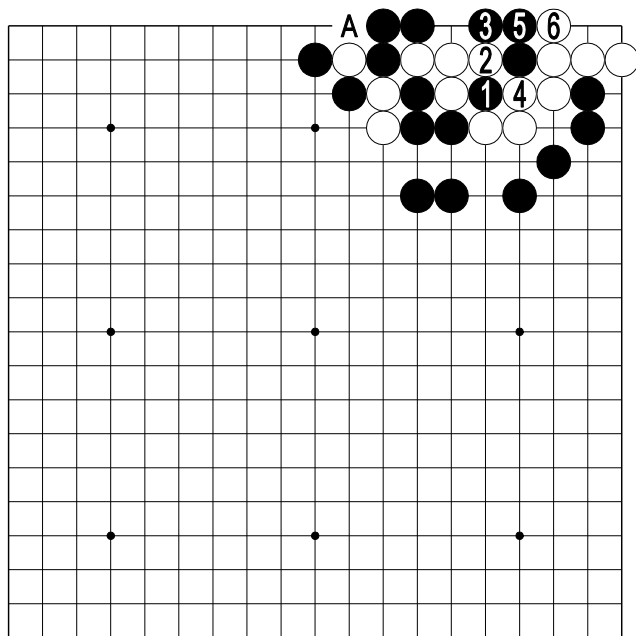
白2如挡，黑3断。4即使渡，至黑5倒扑可以提子。



4 图

4 图（失败）

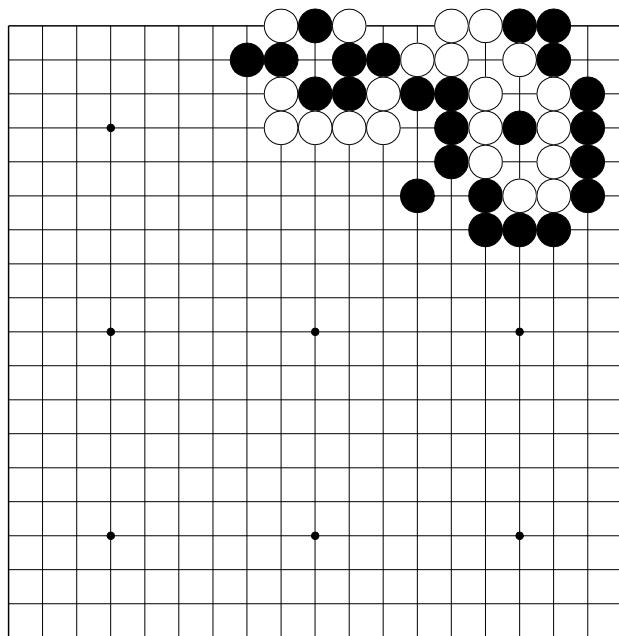
先走中央是失败的。黑 1 尖不行，白 2、4 使黑联络不上。



5 图

5 图（接不归）

黑 1 断后 3 扳。乍看似乎可以联络上了，但白 4、6 后却接不归，同 A 位提子的 1 图差一口气。



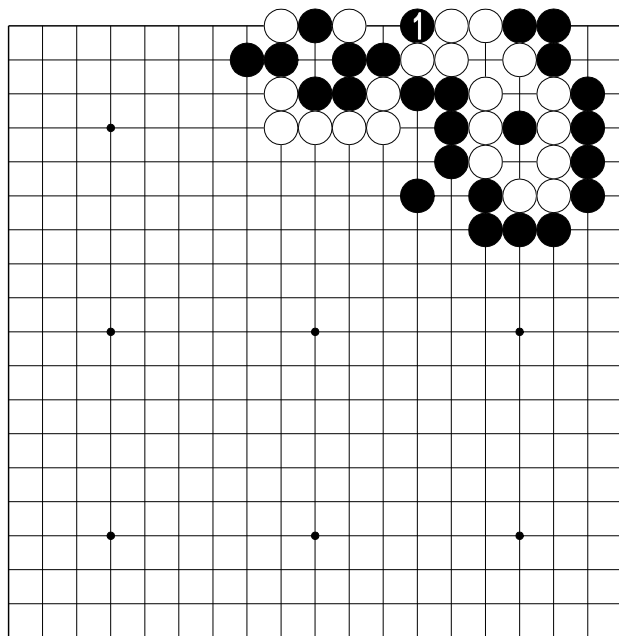
第5题

第5题 左右

黑先 上级

该图上边是打劫的问题，角上的黑三子被提，白就可活棋。

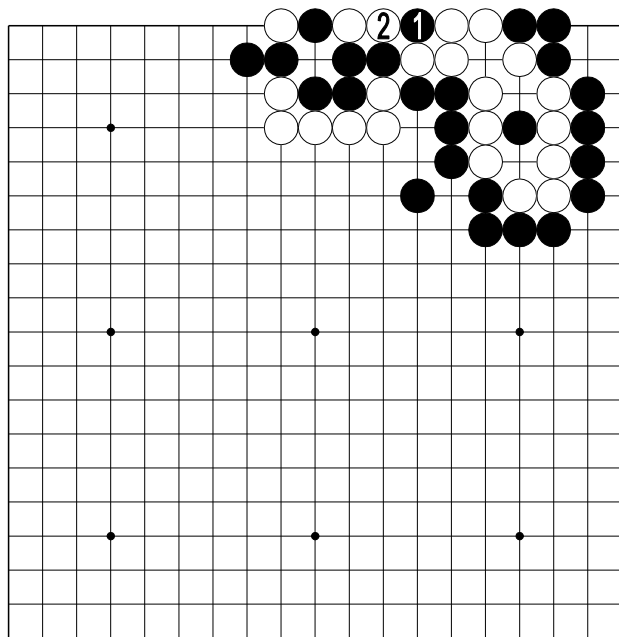
黑不去劫争，而是要不惜一切地杀白。问题是有没有那么高明的手段。



正解图

正解图 先手解消

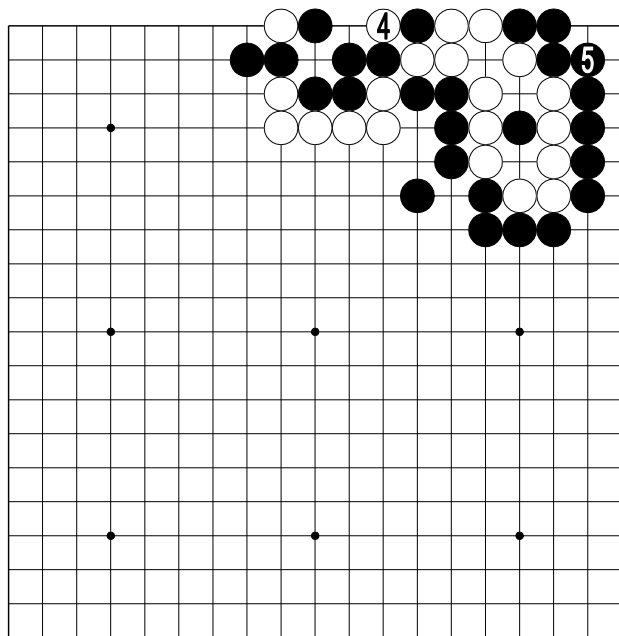
黑 1 扑杀是巧妙手段。



1 图（先手）

由于黑是打吃, 白 2 只有提。
黑 3 反提白二子, 白四子仍处于被打吃状态。

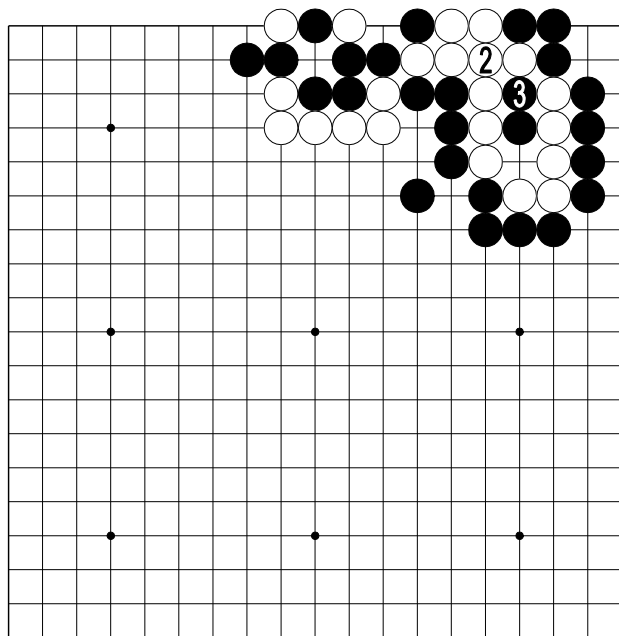
1 图
3 1



2图

2图（成功）

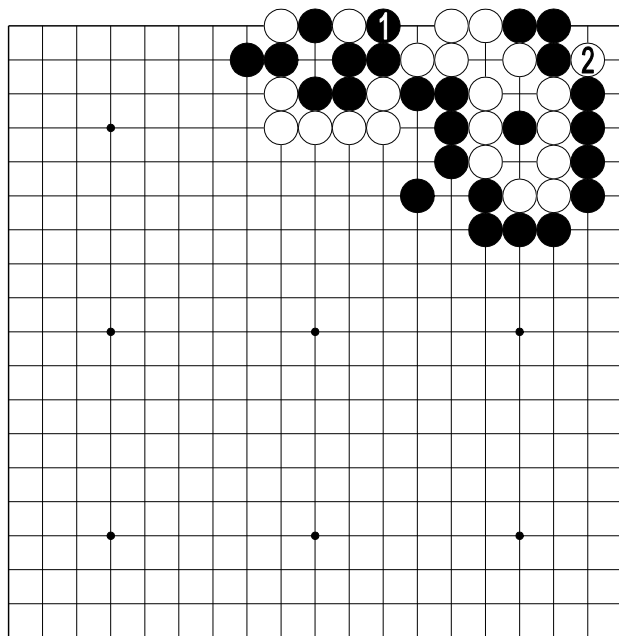
接着白4反提，可以解消上边的打劫，但黑5接。白无条件死。



3 图

3 图（变化）

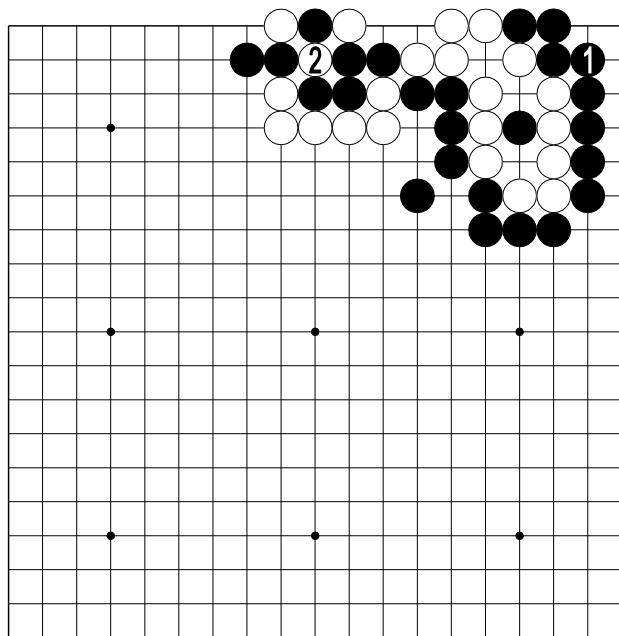
白 2 即使接上,黑 3 也叫吃、
以下与正解图相同。



4 图

4 图（失败）

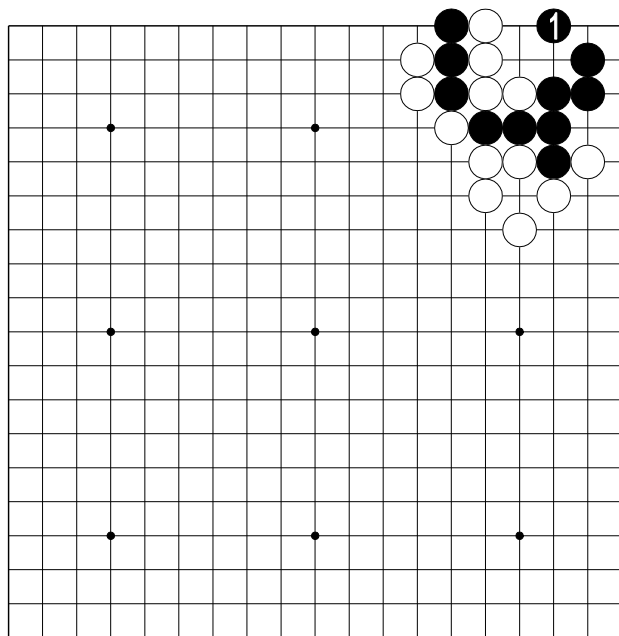
由于黑 1 平凡地解消变成后手。白 2 当然打吃，因而白活棋。



5 图

5 图（劫）

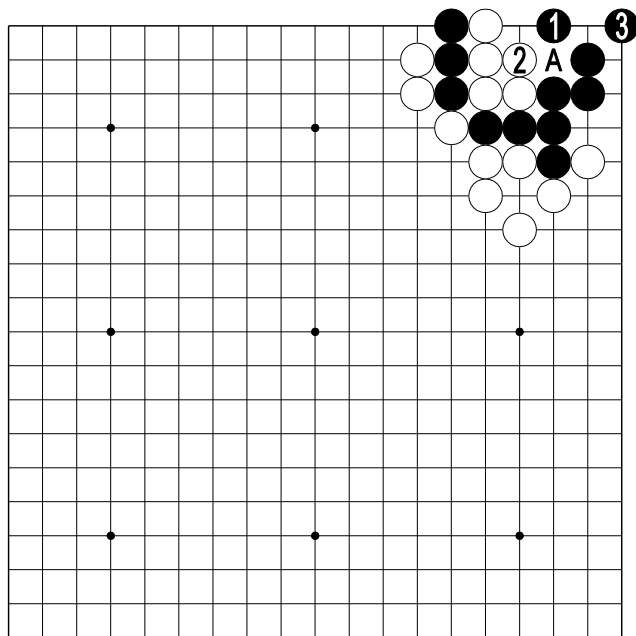
如黑 1 接，白不能无条件活棋，但是白 2 打劫则是胜负的关键一着。正解图的手段是同时摆脱左右困境的手筋。



正解图

正解图 尖做二眼

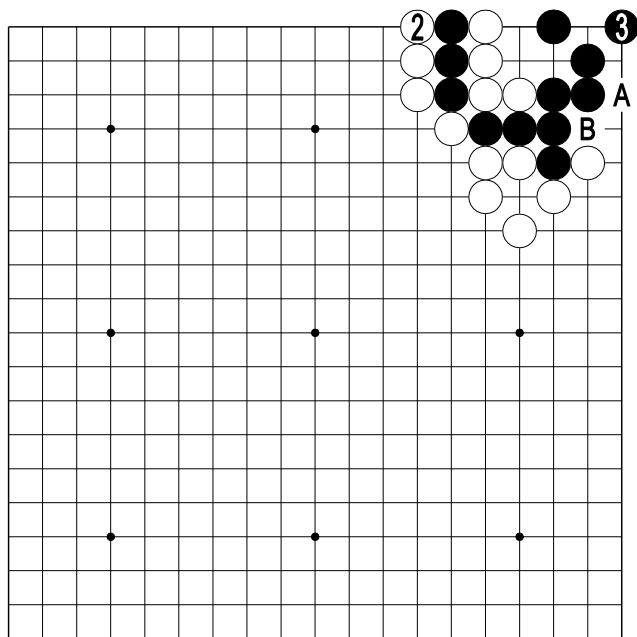
要注意白四子的紧气。黑 1 尖是急所的手筋。



1 图

1 图（黑活）

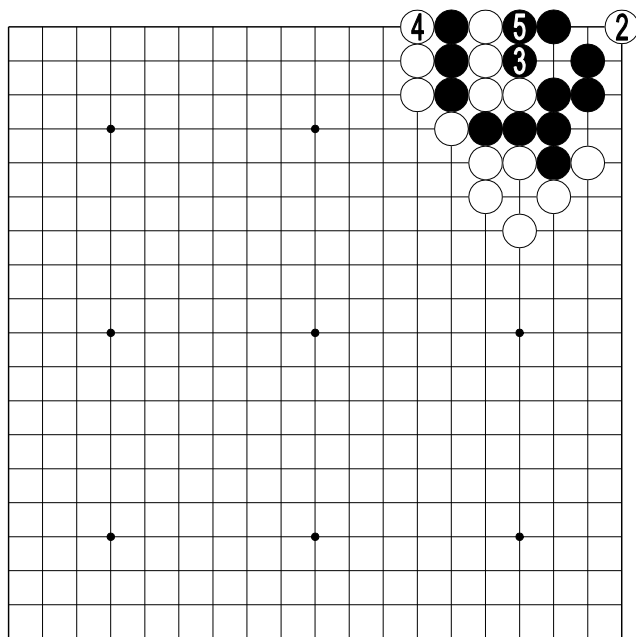
白 2 时黑走 3 位，有了两只眼。白 A 进不去是黑的得意之处。



2 图

2 图（同样）

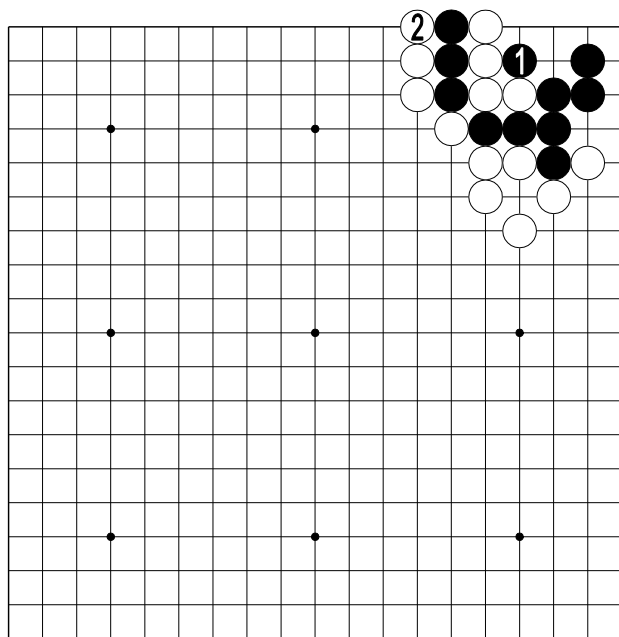
白 2 提时，黑 3 很好。然后
白 A 破眼时，黑 B。



3图

3图（变化）

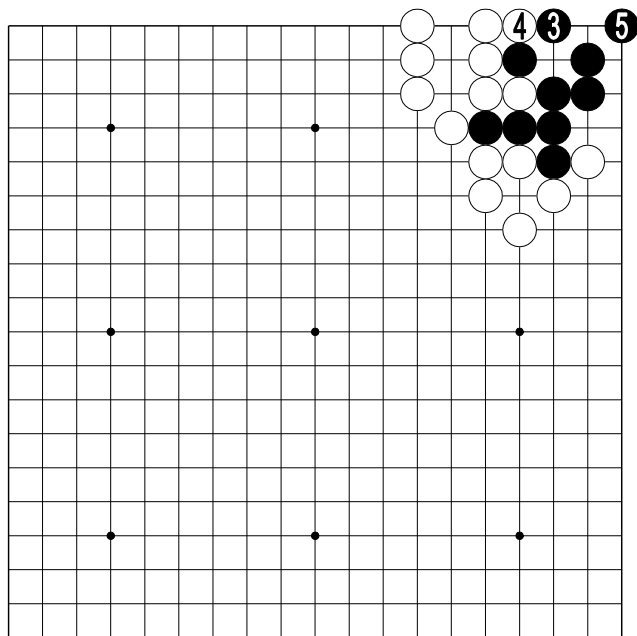
白2的位置似是急所，黑3打吃先手得利。至黑5充分扩展，眼位已固定。



4 图

4 图（失败）

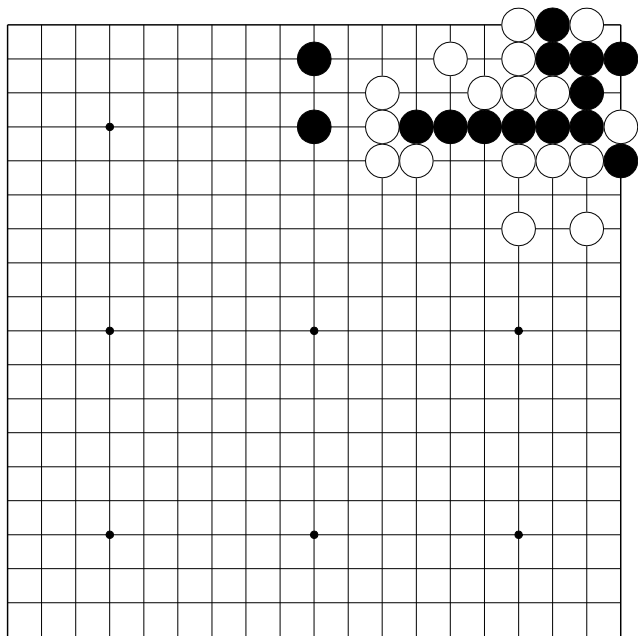
黑 1 打吃定形是恶手，被白 2 提后很不舒畅。



5 图

5 图（劫）

下边黑 3 准备造眼，白 4 冲入。黑 5 可以成劫，但与 1 图相差很大。



第7题 接不归

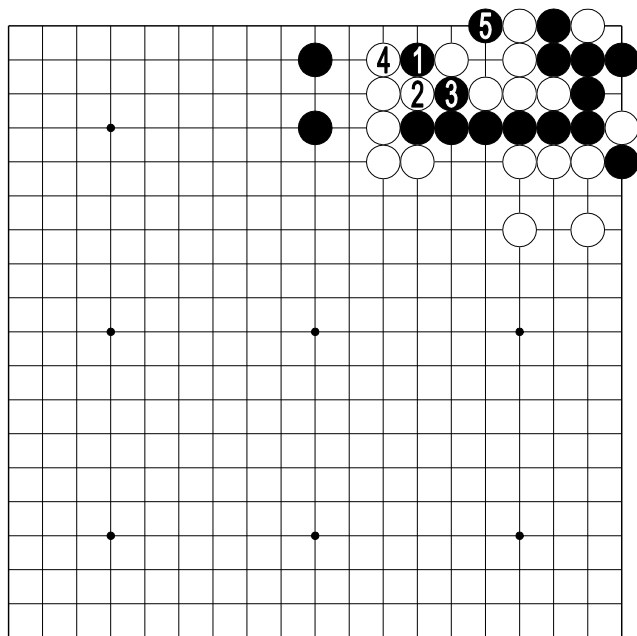
黒先 上級

如果不在上边走棋、黑就不可救药。

怎样使白五子接不归呢？
问题是按着什么顺序走。

关键当然在第一着——

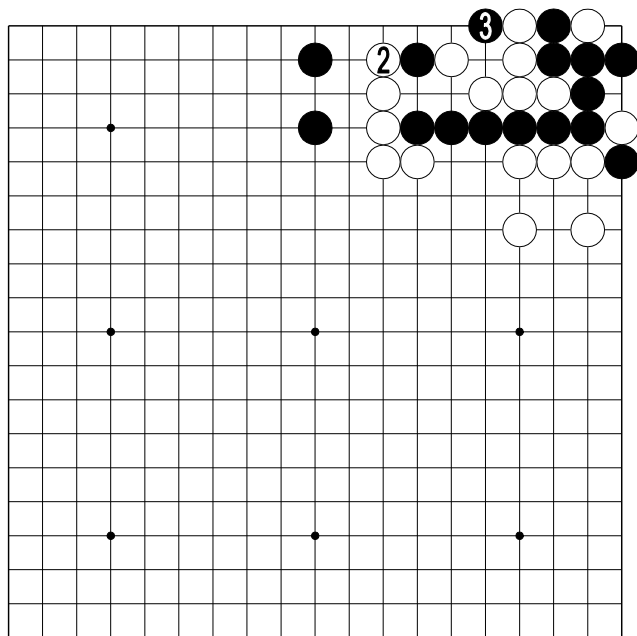
第 7 题



1 图

1 图（正确）

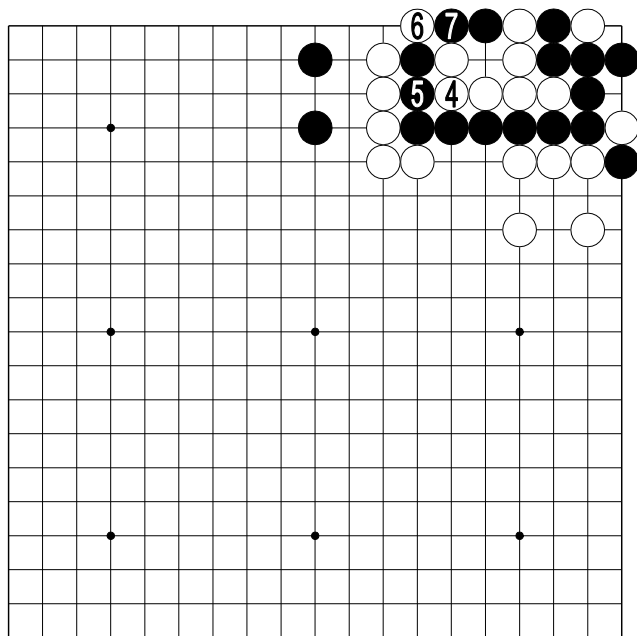
白 2 断，黑 3 定形，黑 5 打。
正可吃白子。



2图

2图（变化）

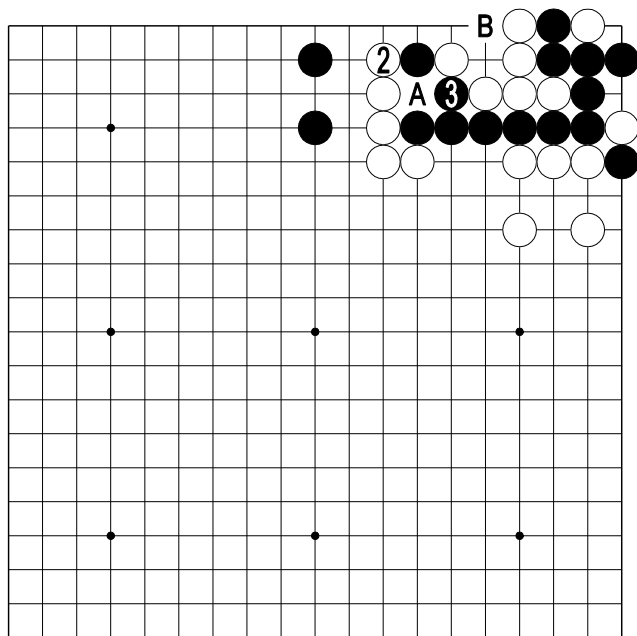
白2挡时有点问题，黑3单点，乃是该形的急所。



3 图

3 图（接不归）

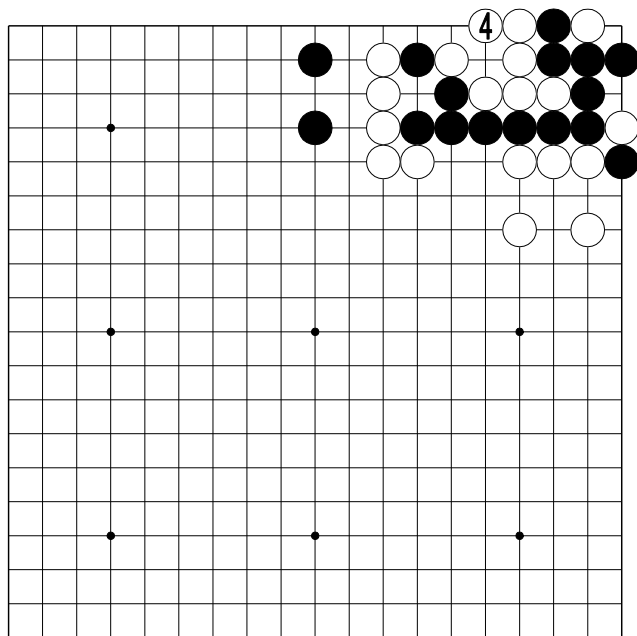
白 4、6 想要渡过，黑 7 后则接不归，这一点很容易看出来。如果白 4 改走 5 位，黑走 4 位，则与 1 图同形。



4 图

4 图（失败）

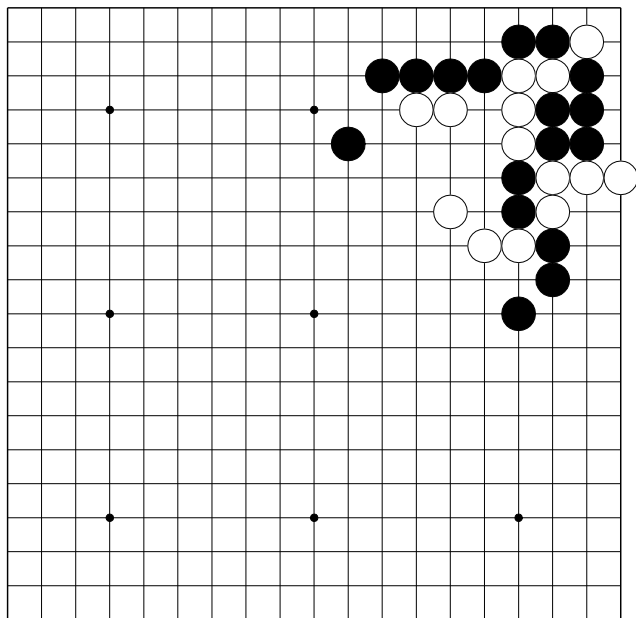
白 2 时，不必要多考虑。黑 3 逼，然后白 A、黑 B 是黑所期望的——



5 图

5 图（联络）

白 4 应就可以联络上。黑行棋至此才发觉，但已经太晚了。



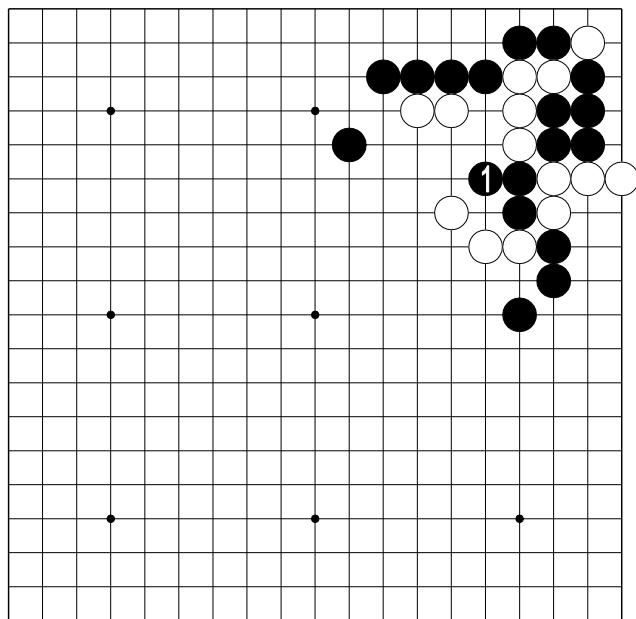
第8题

第8题 三手

黑先 中级

这里是对杀的问题。

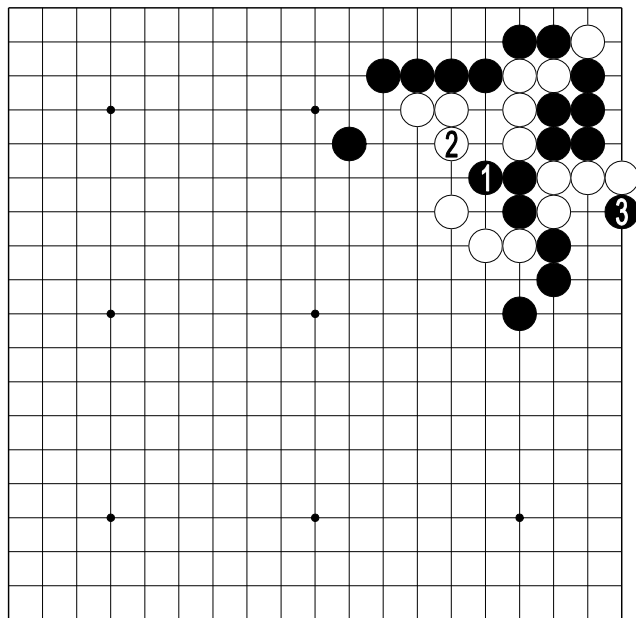
由于右边的白棋是三口气，直接攻杀徒劳无益，应先在中央下工夫，就会出现手筋。



正解图

正解图 先手三口气

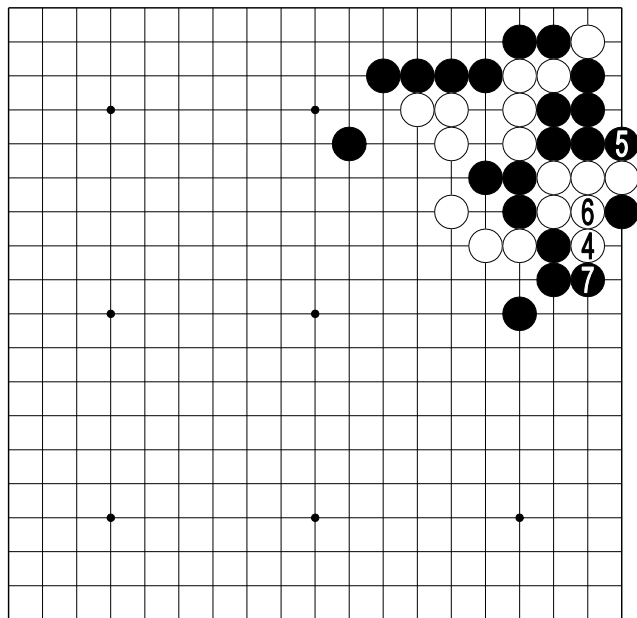
黑1先曲一手，可以延长中腹的气数。



1 图

1 图（手筋）

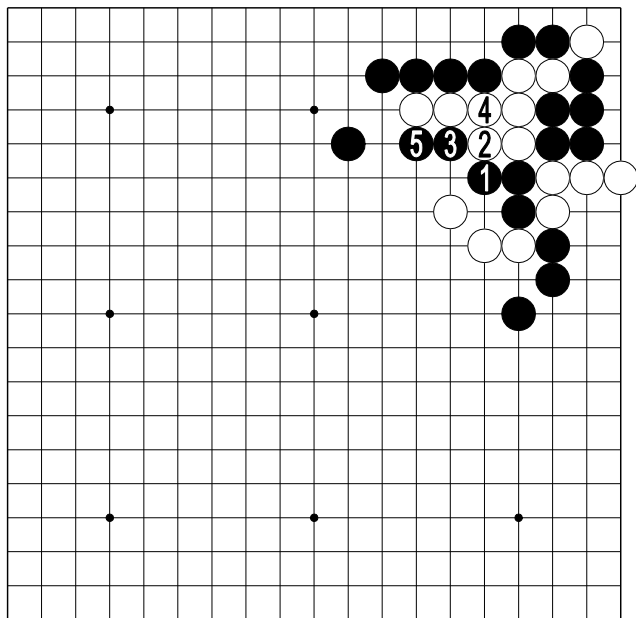
白若 2 应，黑 3 靠是手筋。



2图

2图（黑胜）

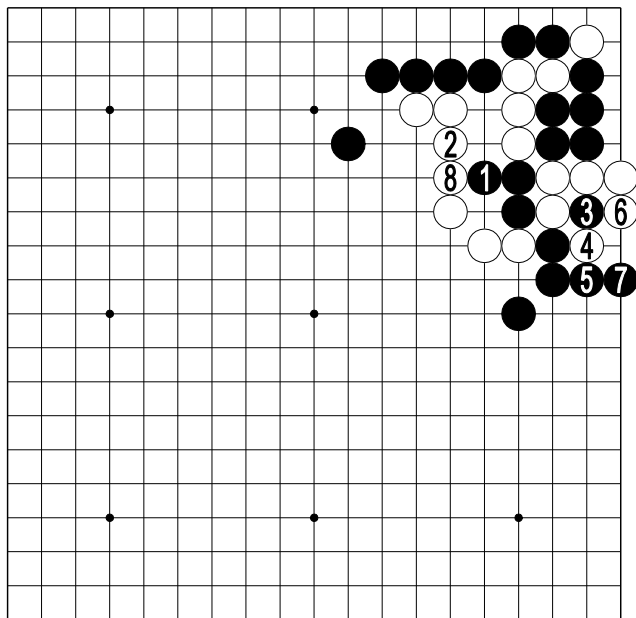
以下为了谨慎起见，白4扳时，黑5、7即可提子。



3 图

3 图（征子）

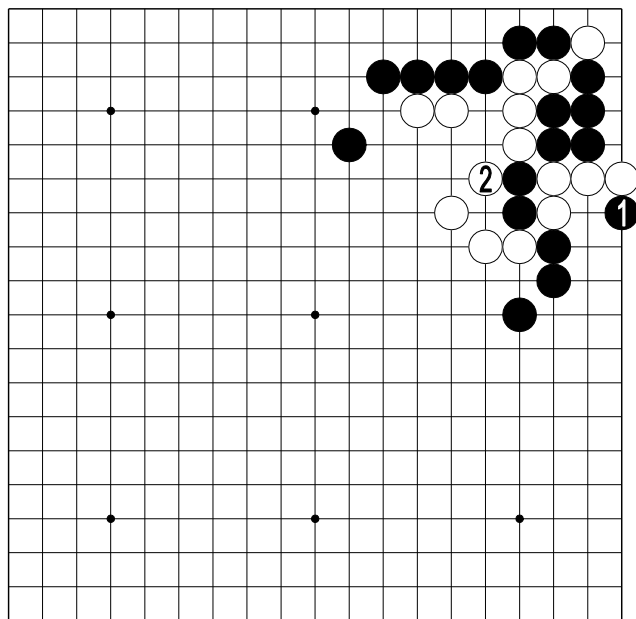
白不能在 2 位等处紧气，黑走 3 位后白则被提。而且与右边的对杀毫无关系。



4 图

4 图（失败）

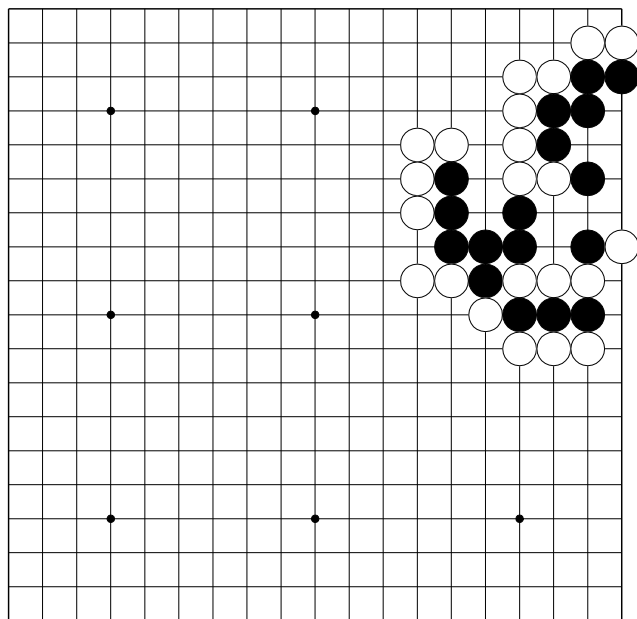
黑 1 曲，虽然走法正确，但黑 3 逼后即不能取胜。白 4 打一手，比气黑负。



5 图

5 图（单纯）

黑 1 靠时，白突然走 2 位，
黑被提。极其简单。



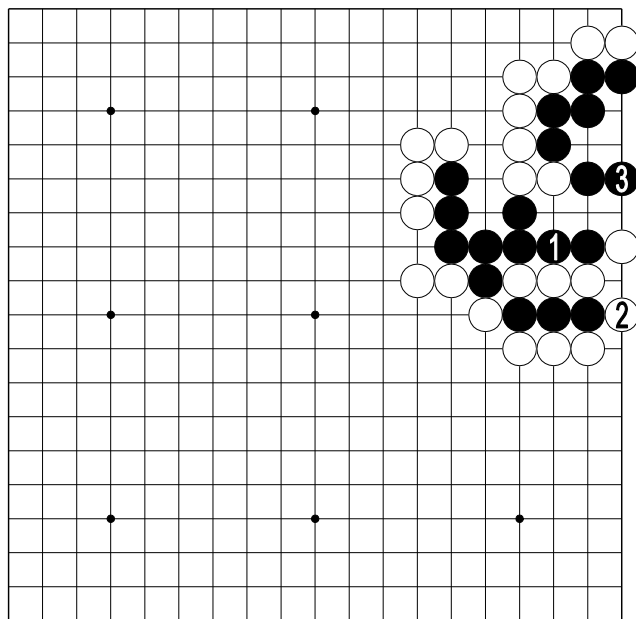
第9题

第9题 三手

黑先 中级

这里与前题的三手含义不同。黑棋第三手是主要手筋。

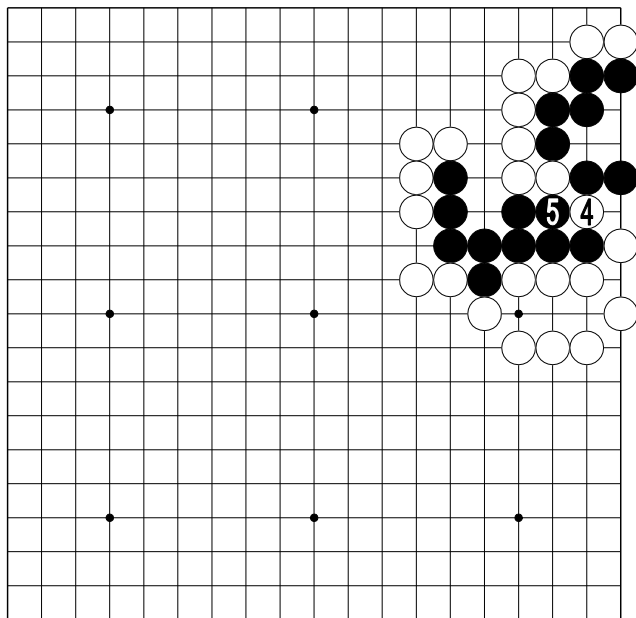
同中腹的联络是个问题，必须好好地看准眼位。



正解图

正解图 立

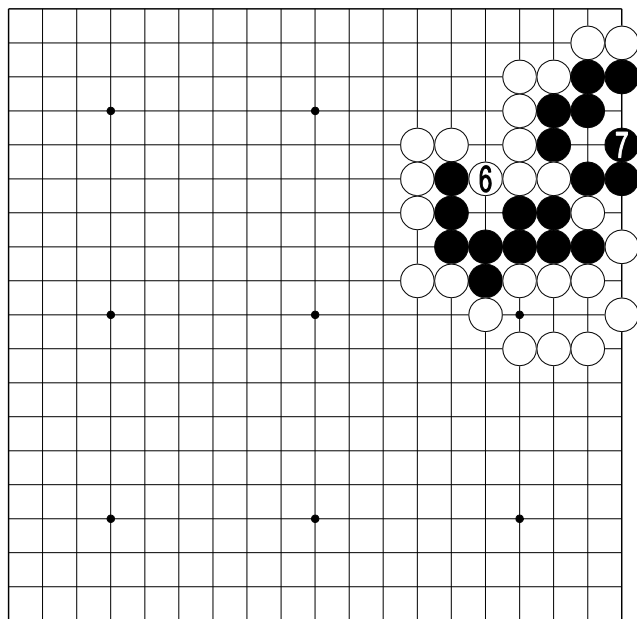
黑 1 时白 2 当然，黑 3 立是取得联络的手筋。



1 图

1 图（联络）

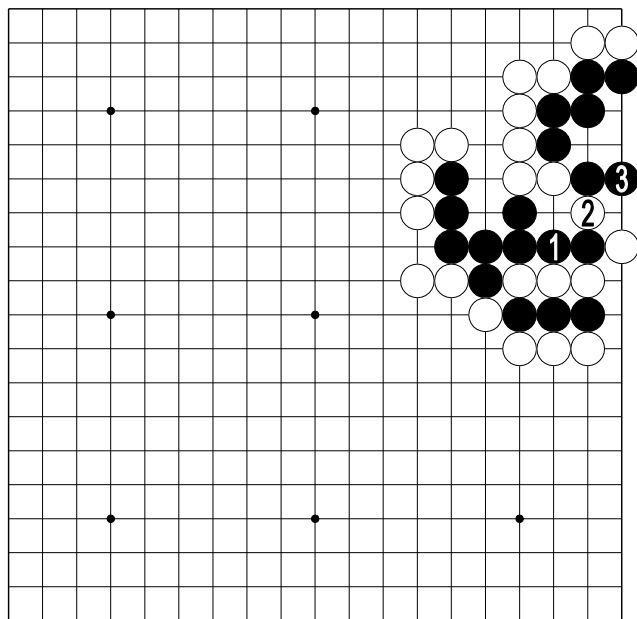
即使白 4 来断，黑走 5 位，
就确实取得了联络。



2 图

2 图（两只眼）

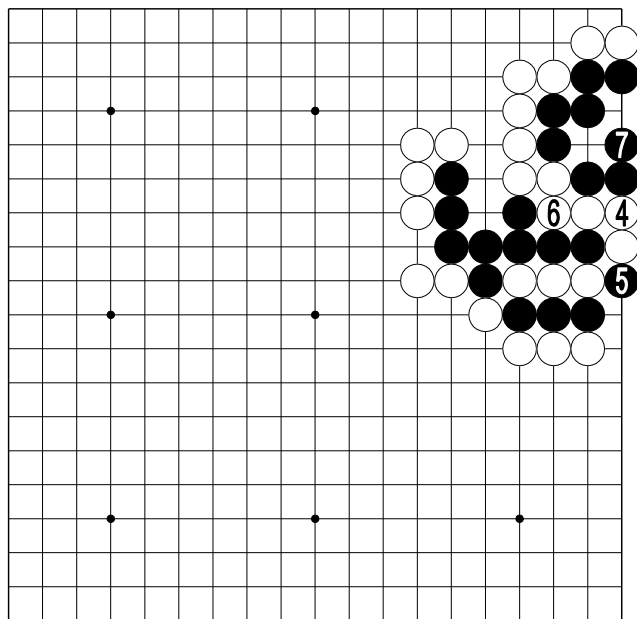
所以如果白 6 来夺眼，黑走 7 位，则有两只眼，活棋。如果白 6 改走 7 位，黑走 6 位，就在中腹有一只眼。



3图

3图（被断）

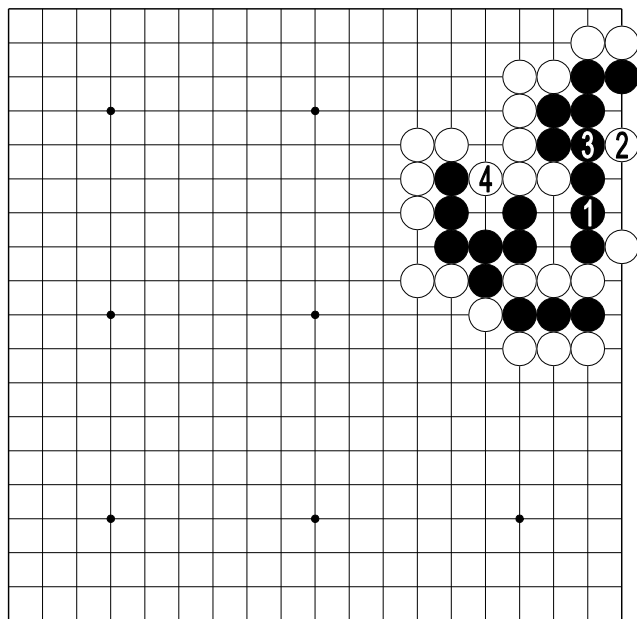
黑1时，不能说白2没有断的手段，可是那时黑3立，则是一手好棋。



4 图

4 图（两处活棋）

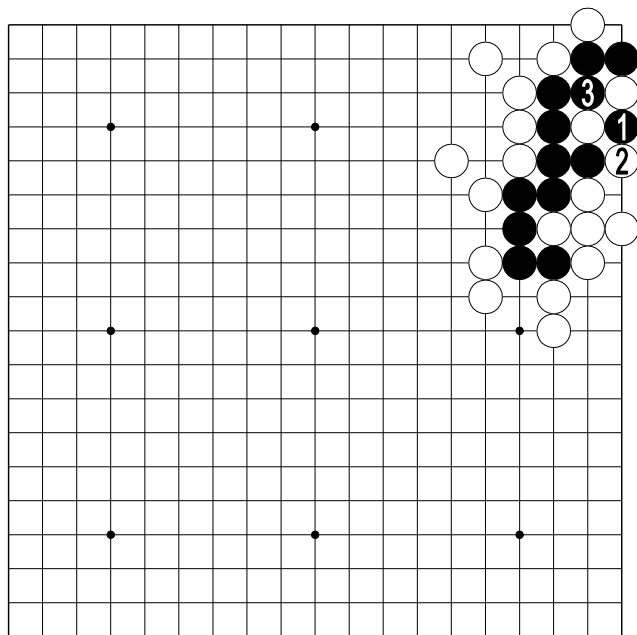
白又强行走 4 位，而黑 5 至黑 7 两处都活棋。边上的三子被提，白损失惨重。



5 图

5 图（失败）

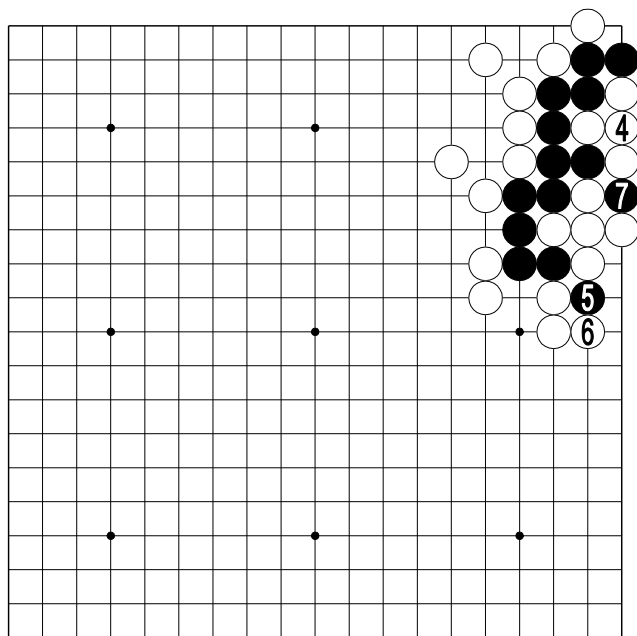
当黑 1 为了取得联络平凡地接时，白则走 2、4 位。黑棋一下子就死掉了。



1 图

1 图（必然）

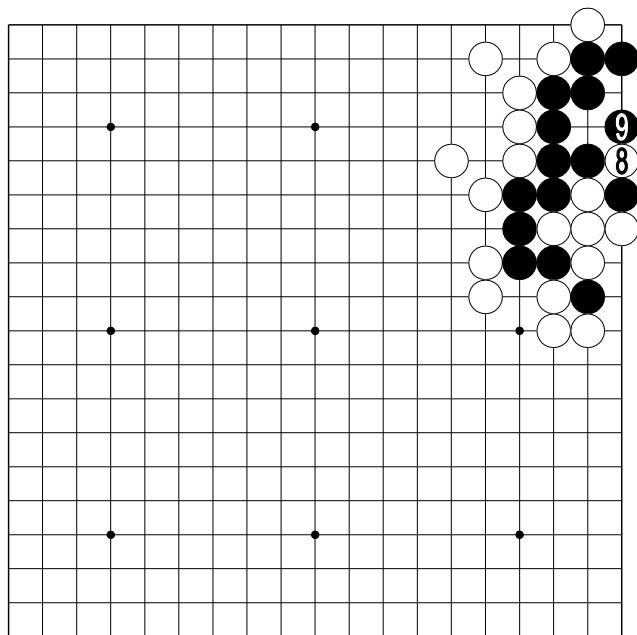
白 2 提时，黑 3 打吃，这是必然之着。



2 图

2 图（正着）

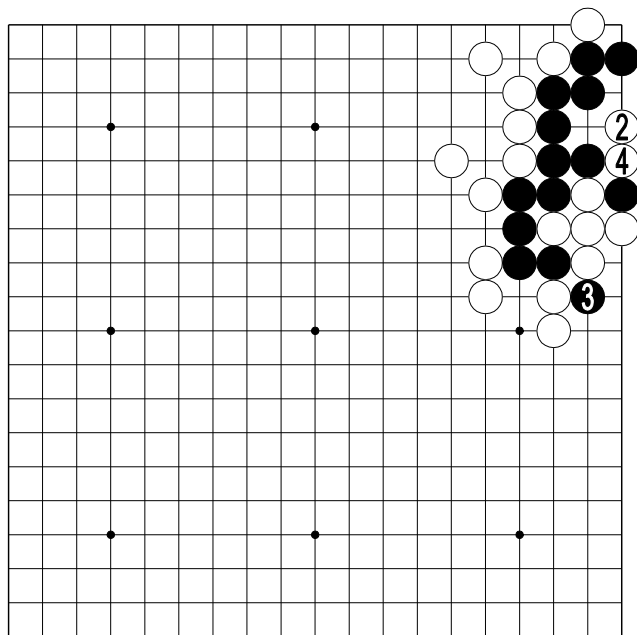
如果白要占眼位，只有在 4 位粘一手。黑想让对方提子之后来一个聚杀，那么这里黑 5 断入是正着。黑 7 后——



3 图

3 图（二眼）

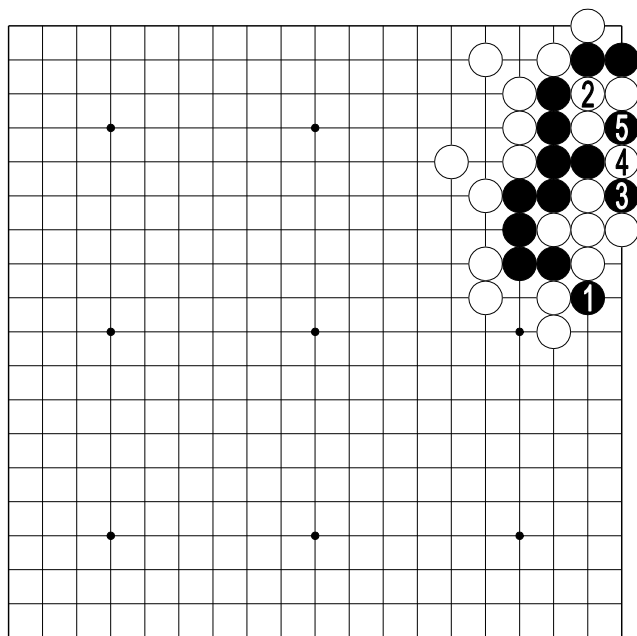
白 8 返提，黑 9 挡，做成二眼，活棋。



5 图

5 图(黑死)

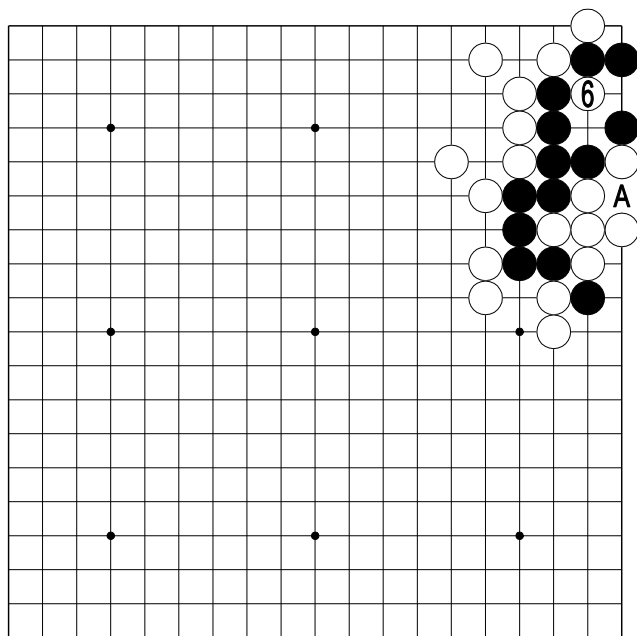
白走 2 位很舒畅，接着黑即使
在 3 位断，也来不及了，白 4
得以联络，黑则没有眼位。



6图

6图（过早）

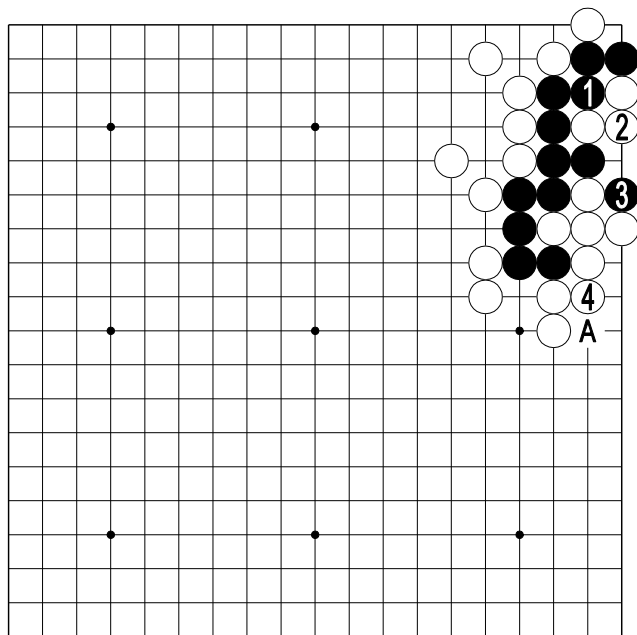
黑1先断入早了一点。白2团进行抵抗，黑3、5是最有力的手段——



7 图

7 图（劫）

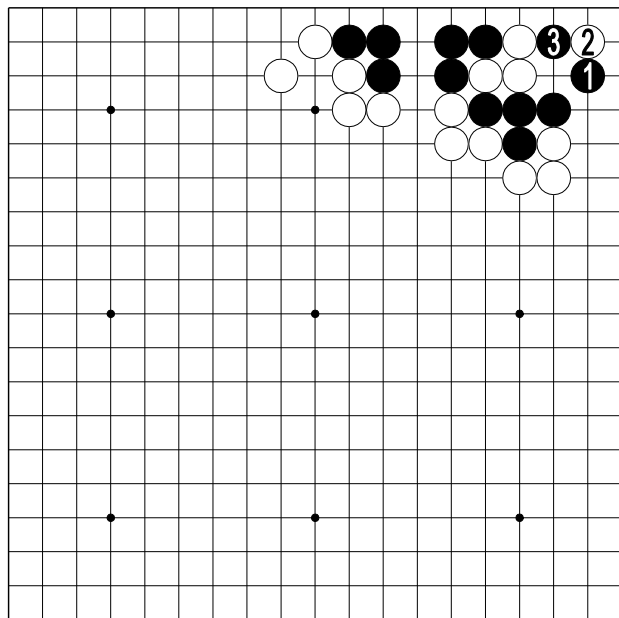
白走 6 位黑暂且有一只眼，
黑 A 虽成劫，但并非是无条件的。



8 图

8 图（疏忽）

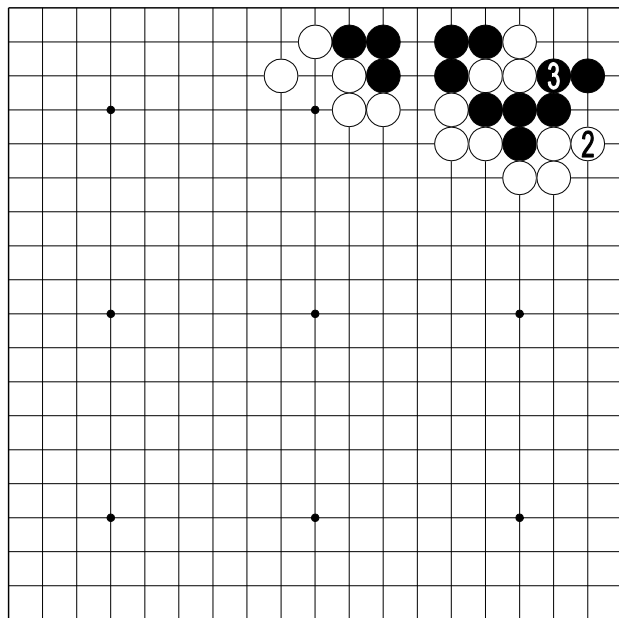
不能疏忽大意走黑 1，因为黑 3 时白 4 就可以粘上。黑 3 若改走 4 位断，白 A 时黑就不会发挥作用。



1 图

1 图（黑胜）

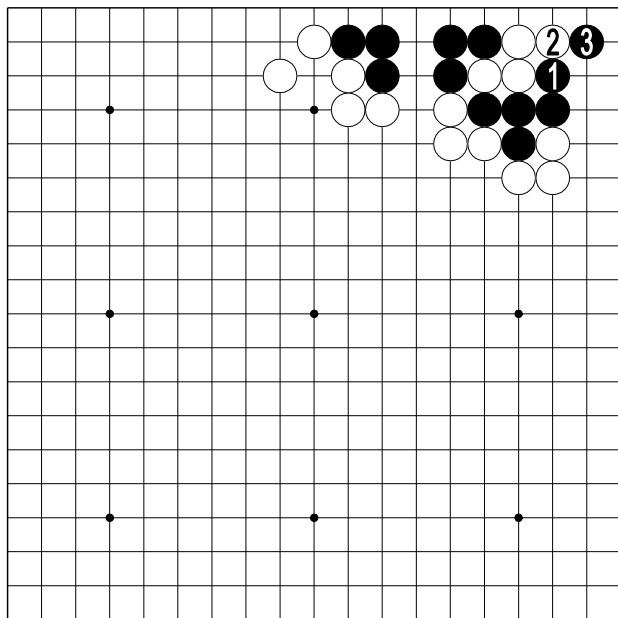
白 2 靠顽抗，黑 3 挖入，很简单。



2图

2图（正常的应接）

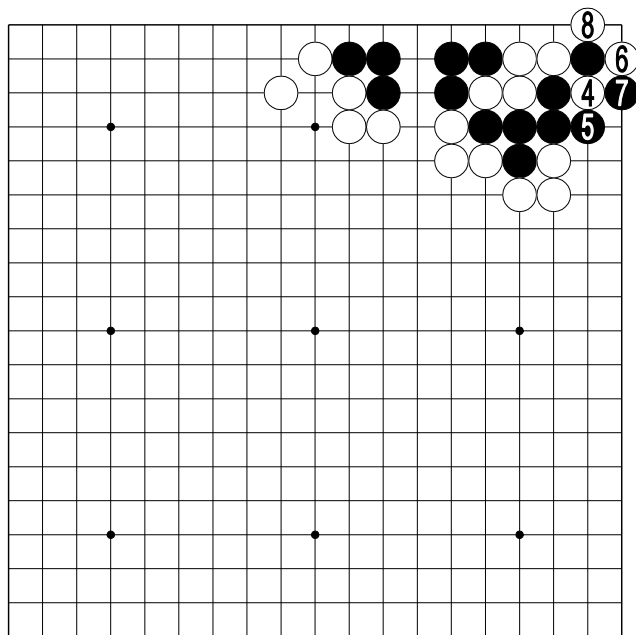
白2从外侧行棋，黑3逼，
切实可靠。这在实战中是正常的
应接。



3 图

3 图（不能提）

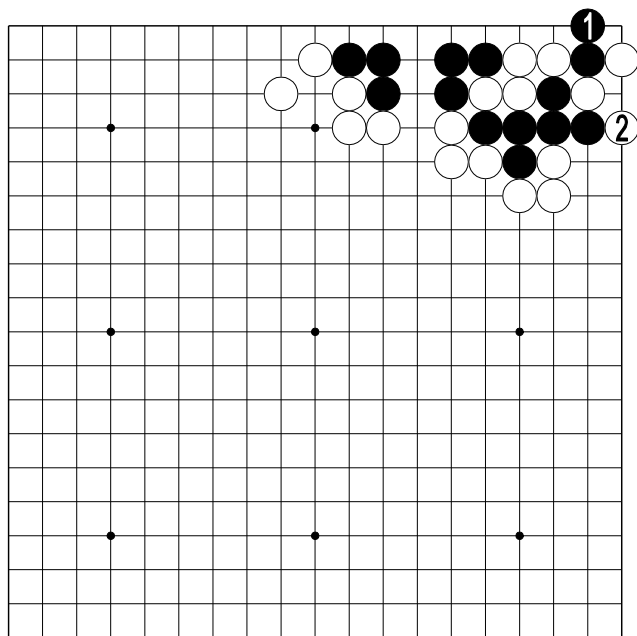
黑 1 紧气后黑 3 挡就可以提子，不会有人这样想吧？相反这里请考虑一下白先走如何。



4 图

4 图（劫）

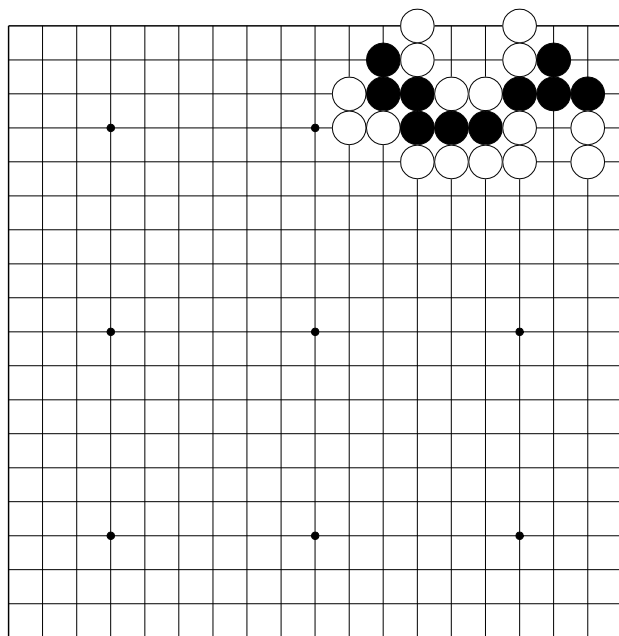
按前图从白 4 走到白 8，用这样的手段就可以成劫。



5 图

5 图（紧劫）

前图的黑 7 改走 1 位立，白 2 则成劫。因为本图是紧劫，与前图的二手劫比较，对黑更加不利。这是角独具的特性。



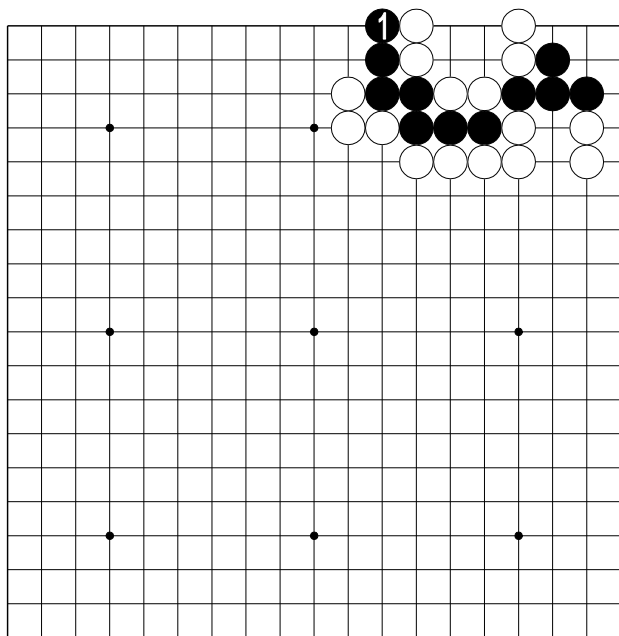
第 12 题

第 12 题 意外

黑先 上级

就连边上的黑子也不起作用。问题是怎样让角上活棋，谁能在上边得利谁就赢棋。

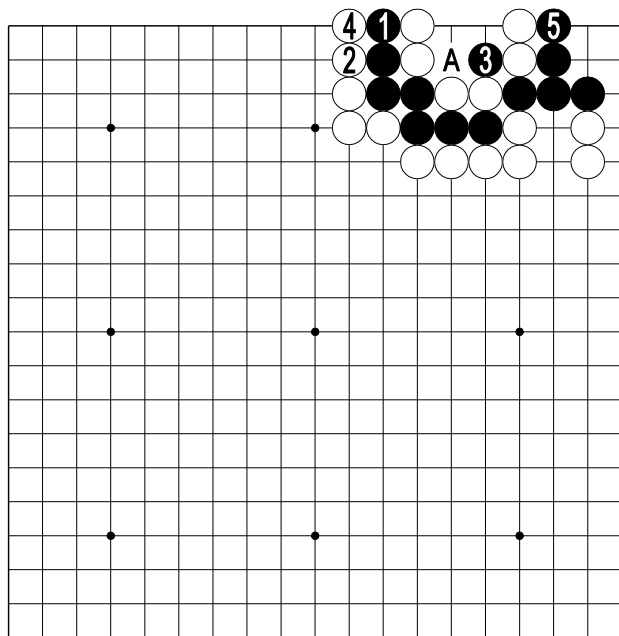
有各种手筋可供选用。



正解图

正解图 紧外气

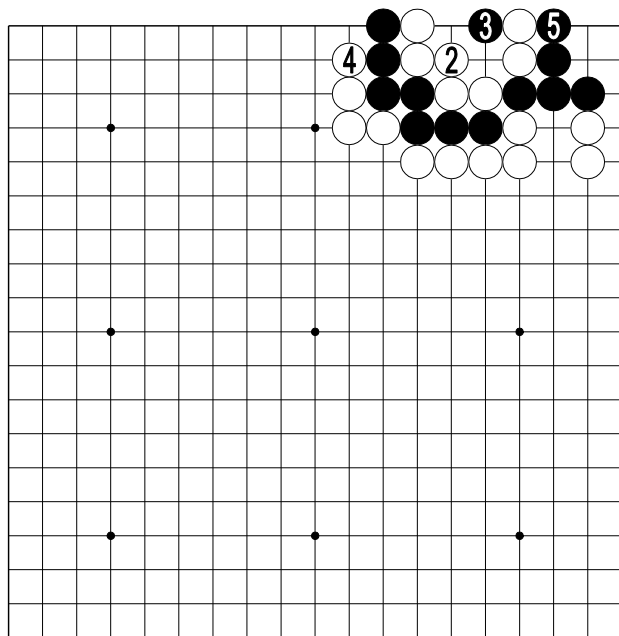
黑 1 是有利的手筋，真想不到走这一着角上的黑棋竟然活了。



1 图

1 图（提）

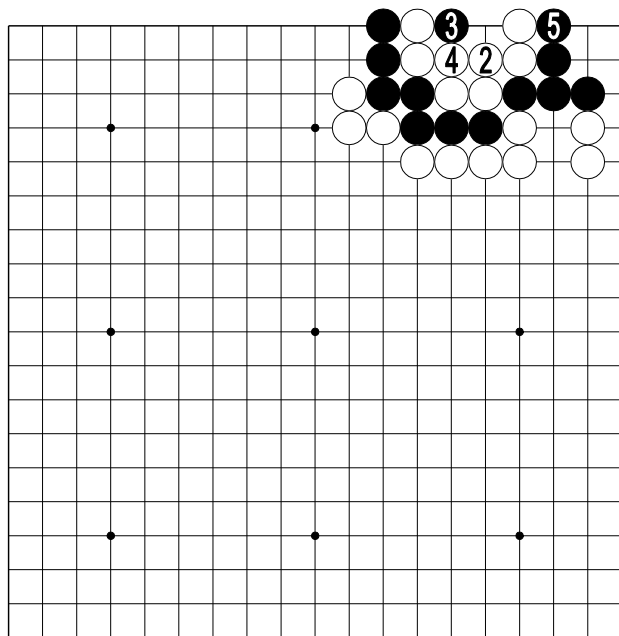
如果白 2 打吃，黑则走 3、5 位。白 4 不能在 A 位接乃是黑的得意之着。



2图

2图（变化）

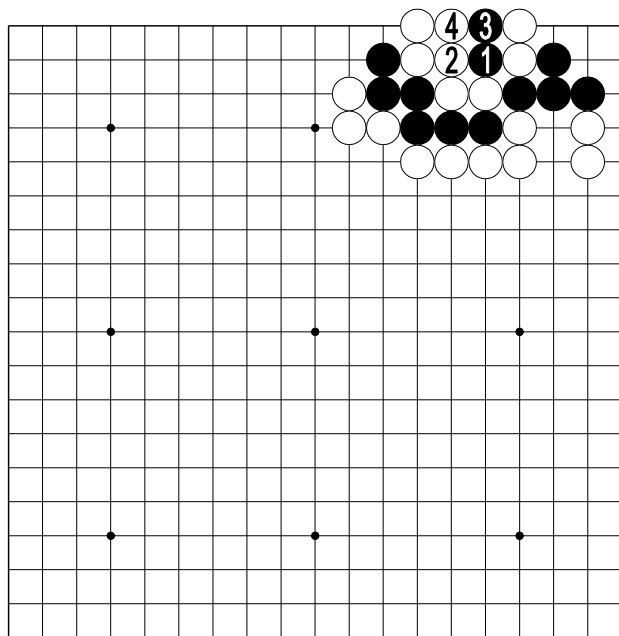
白2即使接，结果也一样。
黑3、5后仍然是白二子被提。



3图

3图（疏忽）

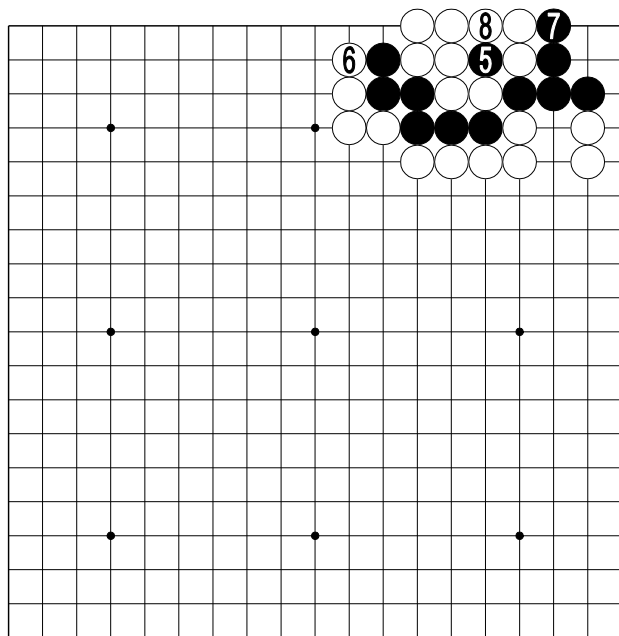
白2等顽抗，很苦。黑走3、5位在边上比气，白的形势骤然恶化，由于疏忽而不能应对。



4 图

4 图（失败）

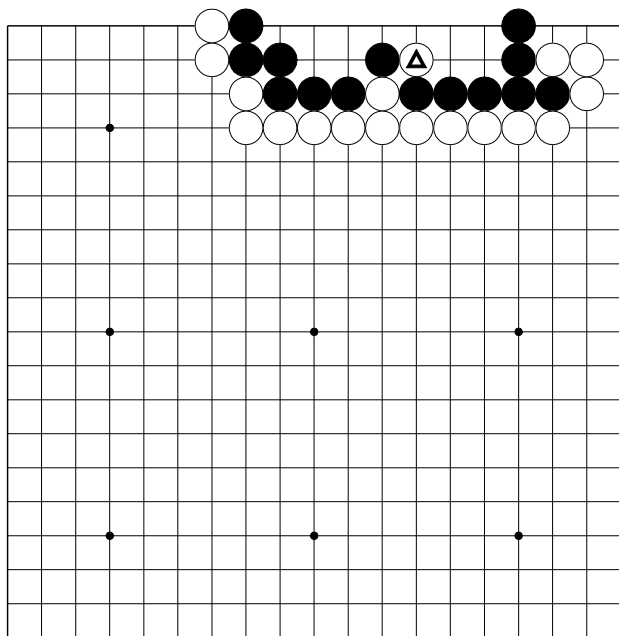
直接从中间走则失败。黑 1、3 时白 4 可提——



5图

5图（角上一只眼）

下边不管怎么走都没有办法提白二子。角子根本就没有能做两只眼的余地，这一点清楚吧。



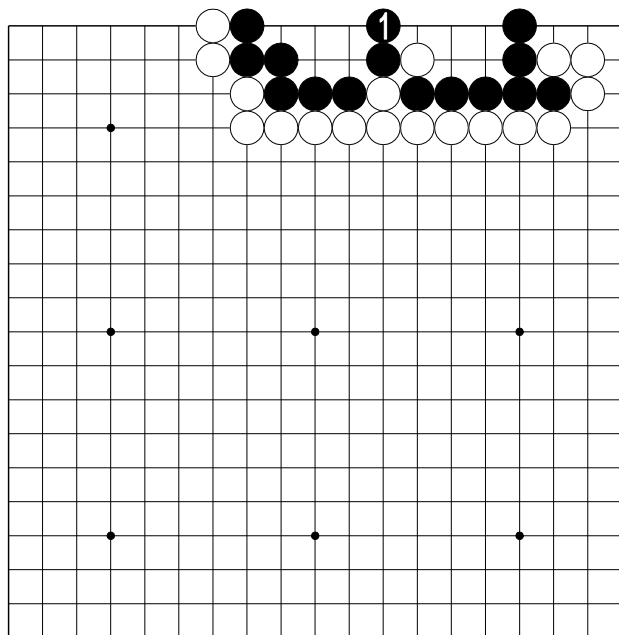
第 13 题

第 13 题 两边

黑先 上级

此形白△断入，很讨厌。

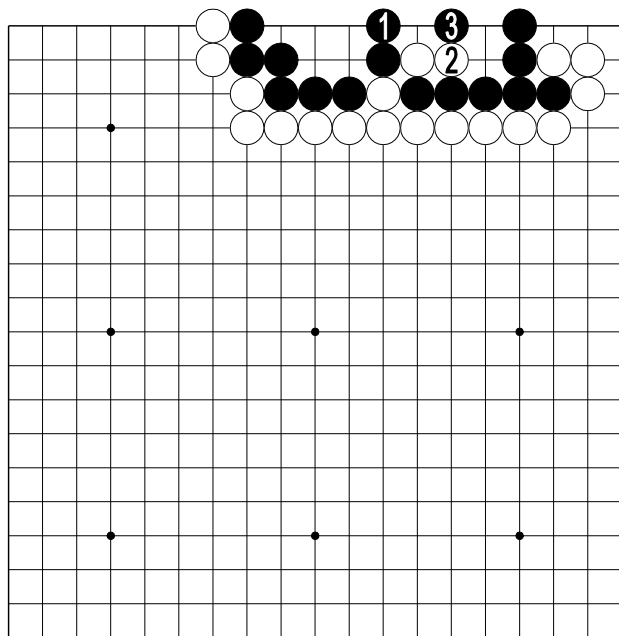
只一边治孤没有什么意义。
应当同时补救两边的缺陷。下一手是手筋。



正解图

正解图 立最好

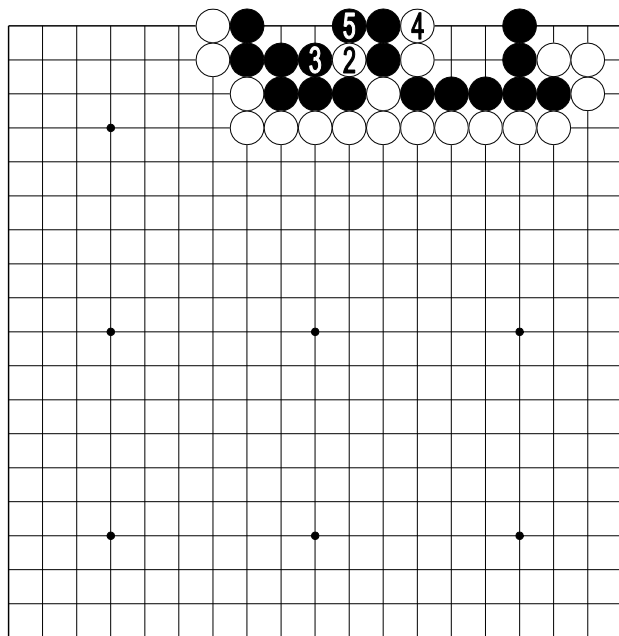
黑1立，巧妙。既防守了左边，同时也为右边的杀气作准备。



1 图

1 图（黑胜）

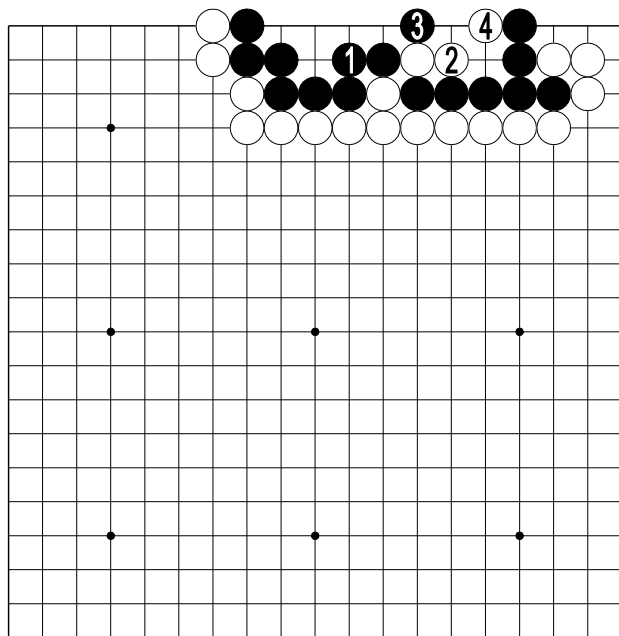
如果白走到 2 位，黑 3 接又是手筋，白已经走不动了。



2图

2图（变化）

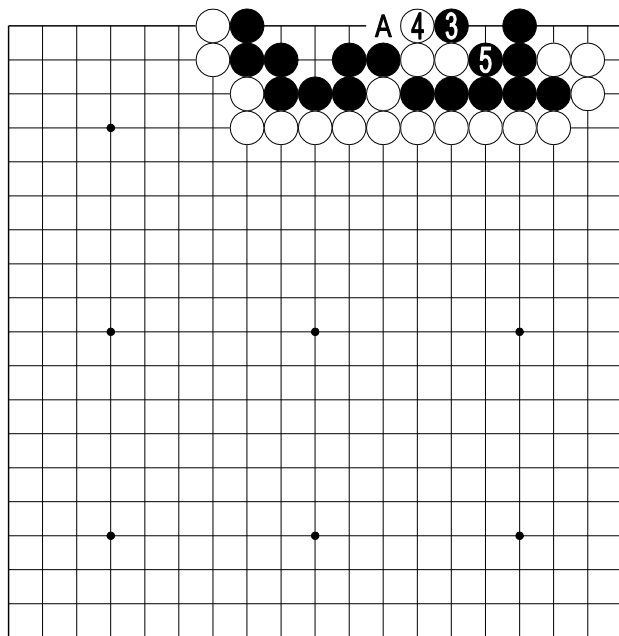
白2断，黑3打吃，结果相同。白走4位即使有利，也与右边的对杀没有关系。



3 图

3 图（失败）

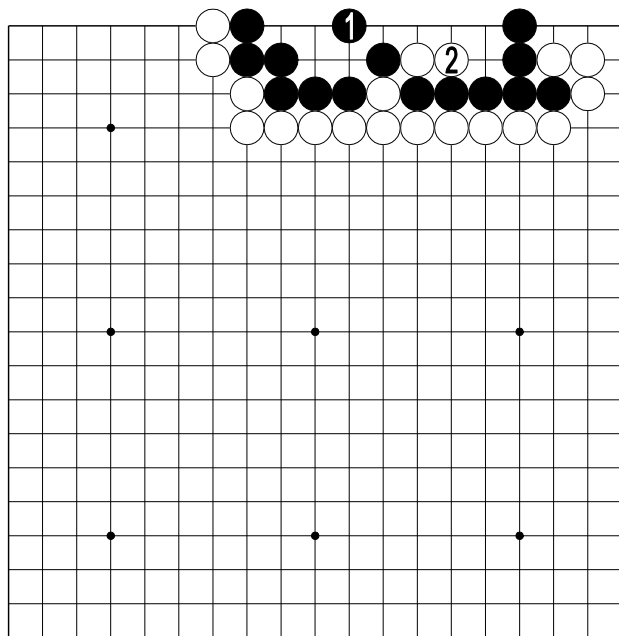
黑 1 平凡地粘，对白 2 没有抵抗手段，黑 3 后白走 4 位，可以毫不费劲地提子。



4 图

4 图（劫）

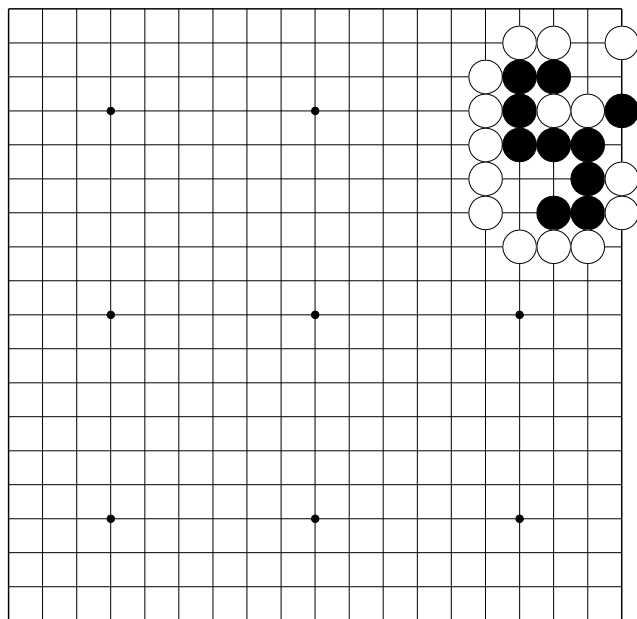
黑 3 靠的方法还好，但白 4 时黑 5 成劫则很勉强。黑 1 若在 A 位就大不一样了。



5 图

5 图（同样）

黑 1 虎，白也仍然走 2 位，
手法相同。



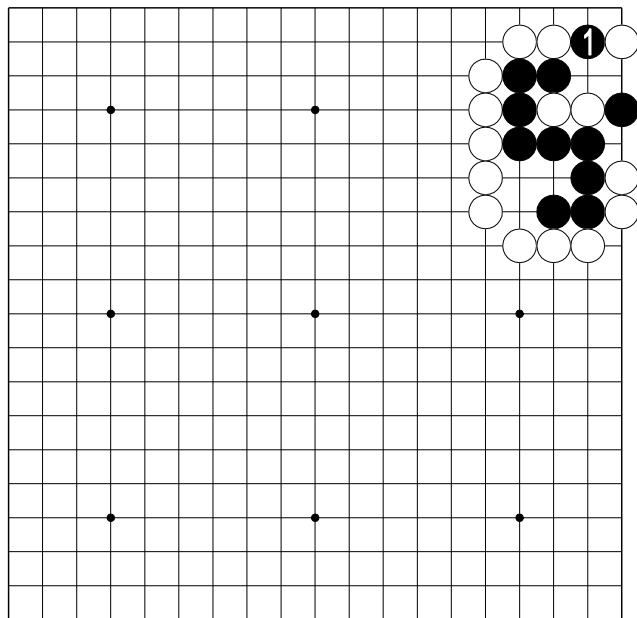
第 14 题

第 14 题 削消

黑先 上级

用平凡的手段无济于事，这一点清楚了吧。

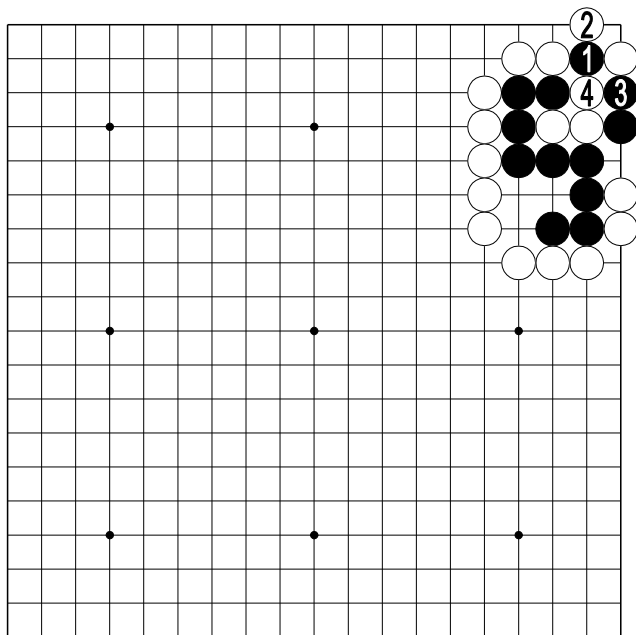
角上是浅消的图形。多想想就可以想出手筋来。



正解图

正解图 提三子手筋

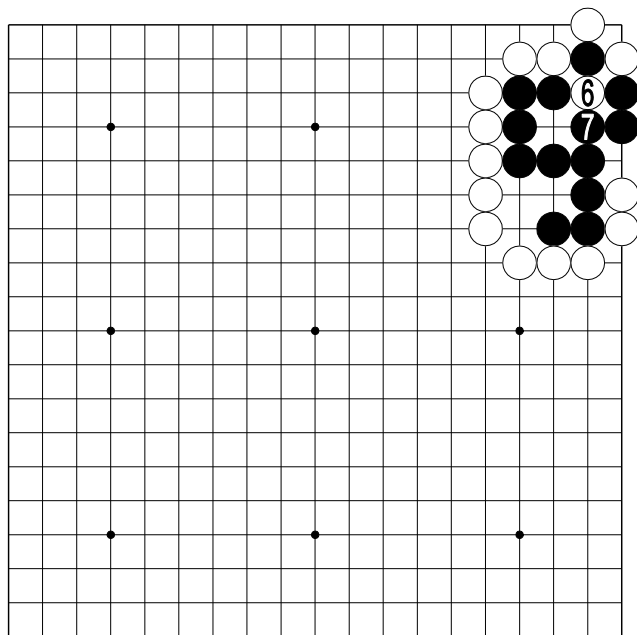
黑1挖一手。总之若是不从此点开始走，同后边接不上。



1 图
5=1

1 图（手筋）

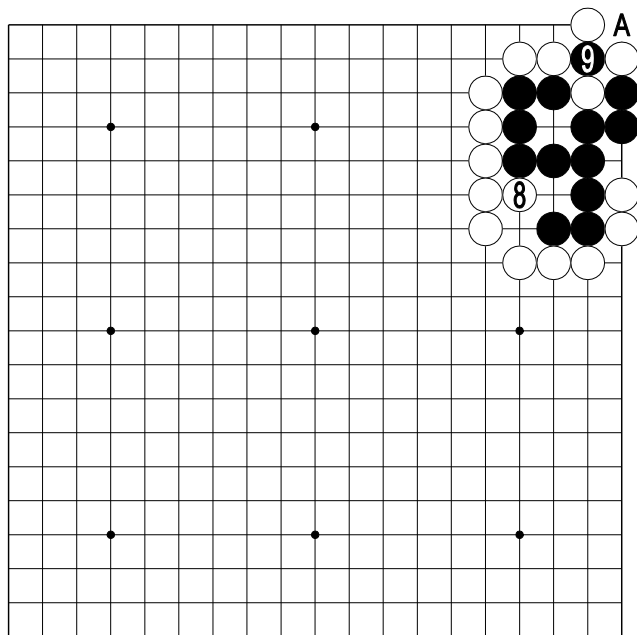
白 2 绝对。这里黑不提白二子，而走黑 3、5 去提白三子，这才是手筋。



2 图

2 图（一只眼）

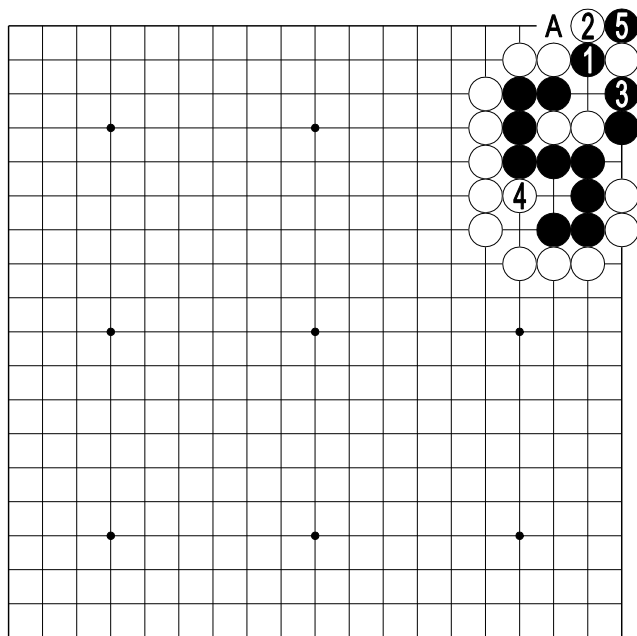
当然也把白 6 的返提计算在内了。黑立刻走 7 位，确保了一只眼。



3 图

3 图（劫）

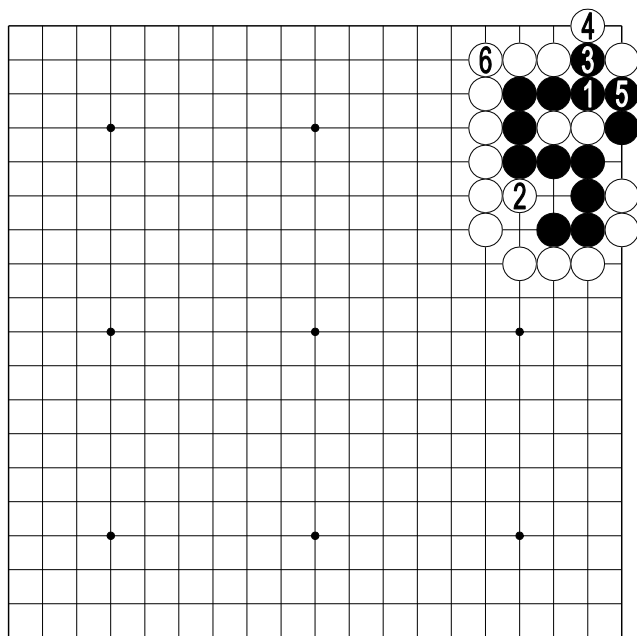
接着白 8 可以夺眼，黑 9 可以成劫，然后黑 A 做二手劫，这样最有利。



4 图

4 图（变化）

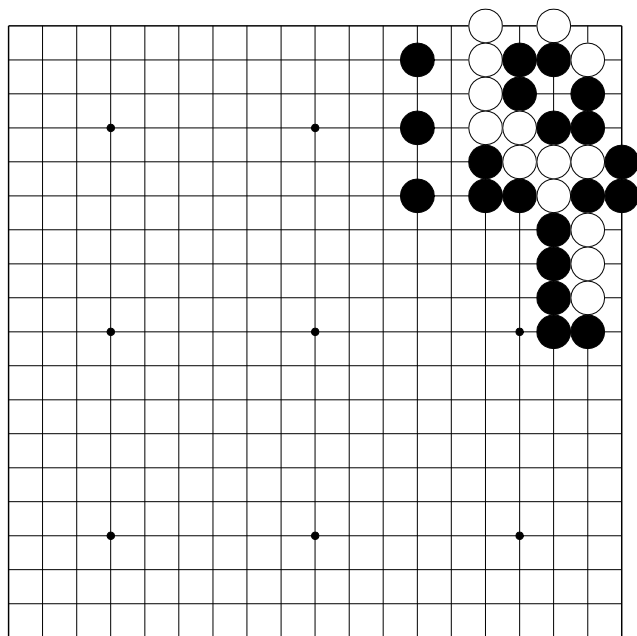
黑 1、3 时白 4，黑 5 提。图形比较单纯，接着黑走 A 位解决问题，因此与前图比较，黑做成紧劫，很有利。



5 图

5 图（失败）

黑 1 提，白走 2 位，黑死。
到白 6 为止，与角上的眼形没有
关系，只有半个劫。



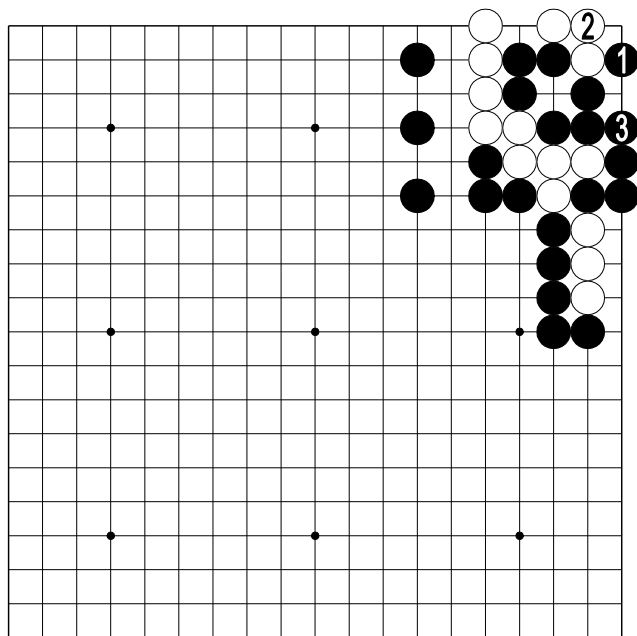
第 15 题

第 15 题 聚杀

黑先 上级

黑的目的是让白棋角上和边两方面都接不归，若是都联络不上，以什么样的形式，进攻哪里呢？

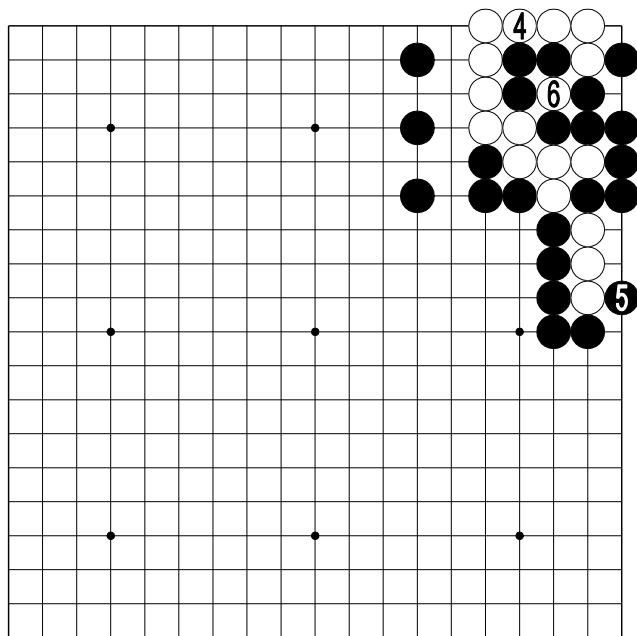
最后以三子聚杀的手段杀之。



正解图

正解图 碰粘

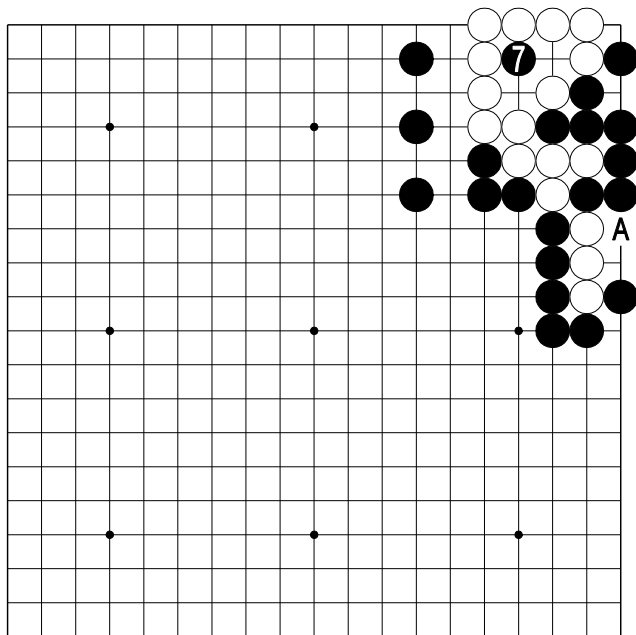
黑走 1 位定形，黑 3 粘是正确的次序。



1 图

1 图（提掉）

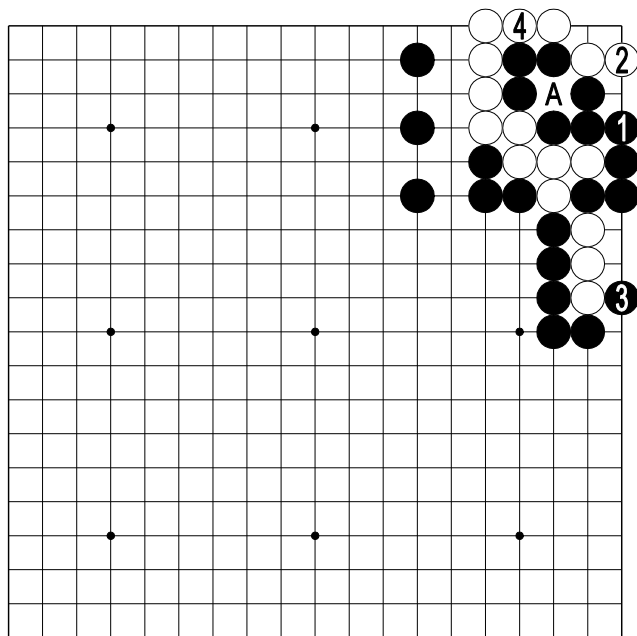
即使白 4 打吃，黑三子接不上也没关系。白 6 后——



2 图

2 图（聚杀）

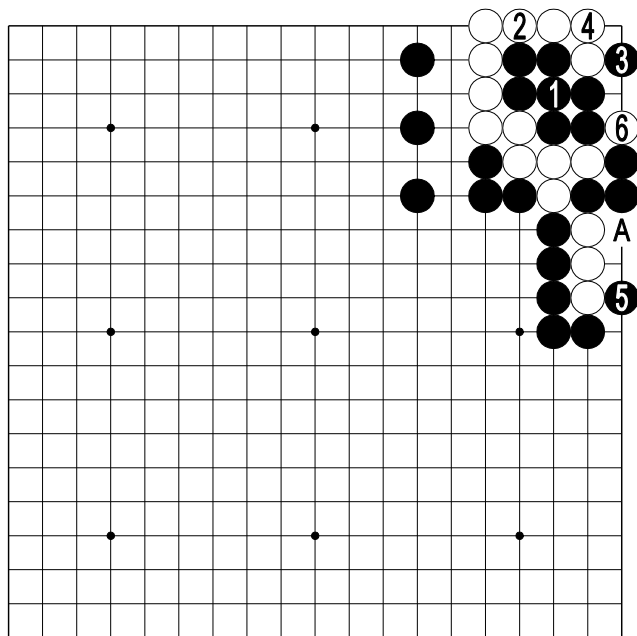
黑三子被提后，黑 7 点，白只有一只眼，白 A 不能打吃。



4 图

4 图（失败）

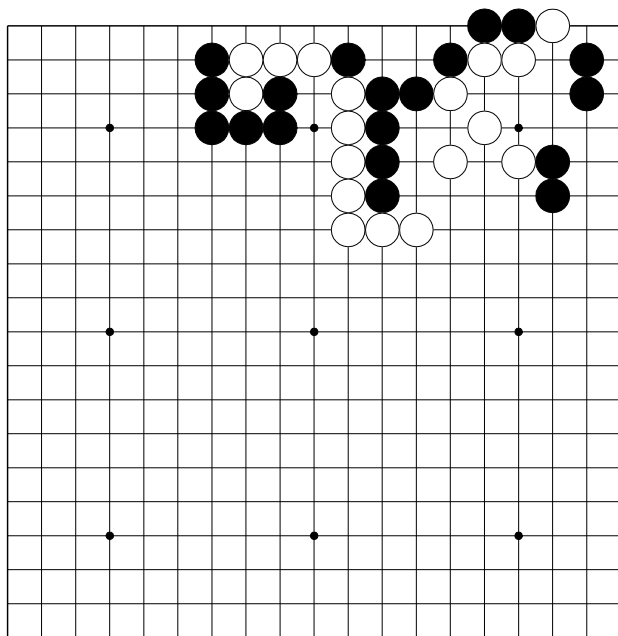
黑 1 单接，白 2 可立下。此形白 4 打吃时，黑不能在 A 位接，白 A 提。白活棋。



5 图

5 图（接不归）

黑 1 接，白走 2 位。黑也失败。至白 6 为止黑接不归。白 2 改走 A 位也成立。



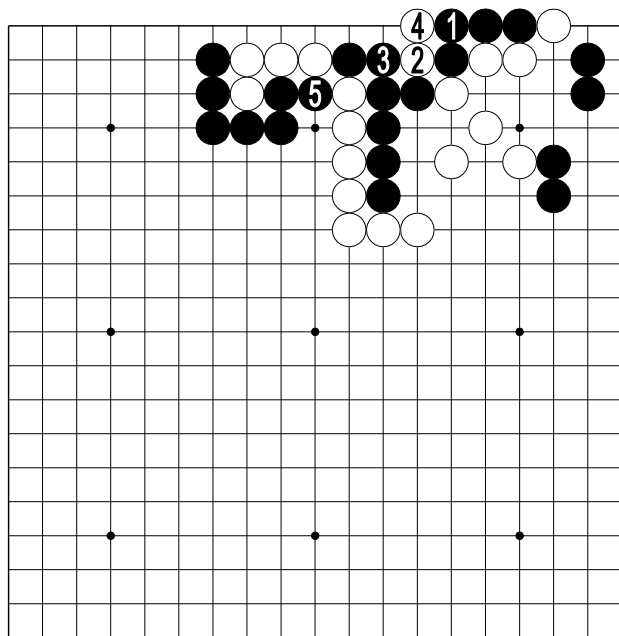
第 16 题

第 16 题 盲点

黑先 上级

舍子很有必要，光是提子还
算不上有本领。

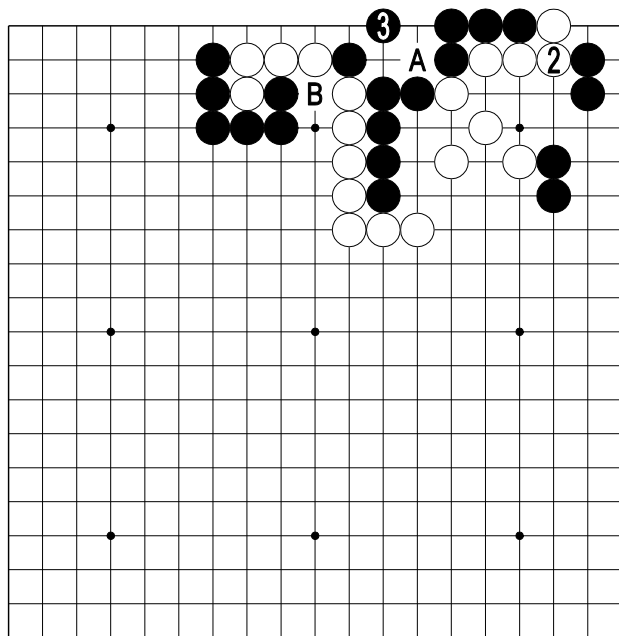
考虑子左右两边的利害，就
可以决定怎样走最好。



1 图

1 图（黑胜）

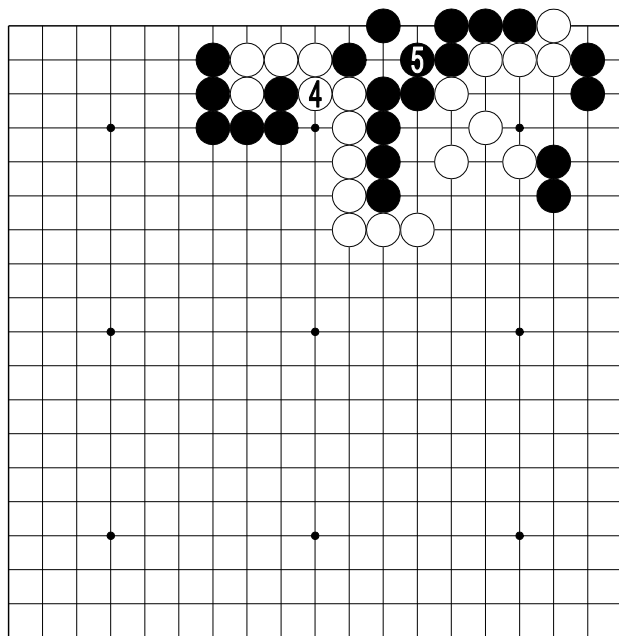
白 2 断，黑 3 变为先手，这是要点。黑 5 杀气，黑胜。



2图

2图（手筋）

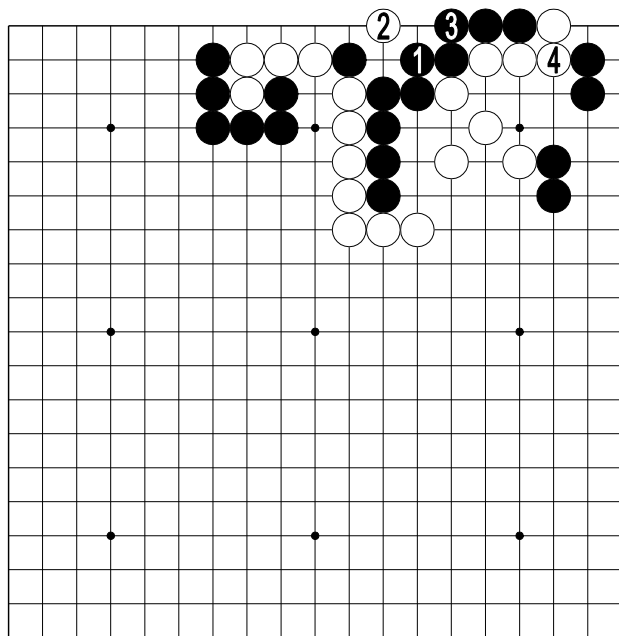
白2接，旨在顽抗，黑3虎是手筋。白A时黑B断，杀气黑胜——



3图

3图（黑活棋）

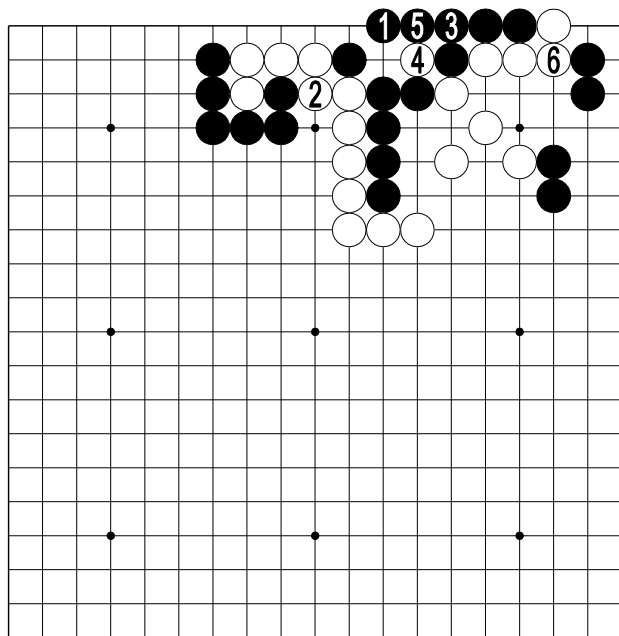
白4若接，黑5时白做眼。
实战中白棋具有这种形最好。



4 图

4 图（失败）

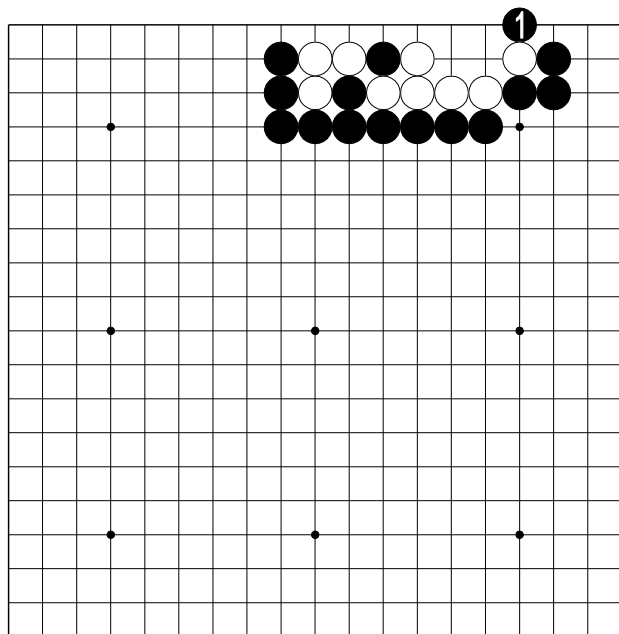
黑 1 接时白 2 直接在急所点一手，黑没有眼，但白左右的断点都同时得到了治理。



5图

5图（颠倒）

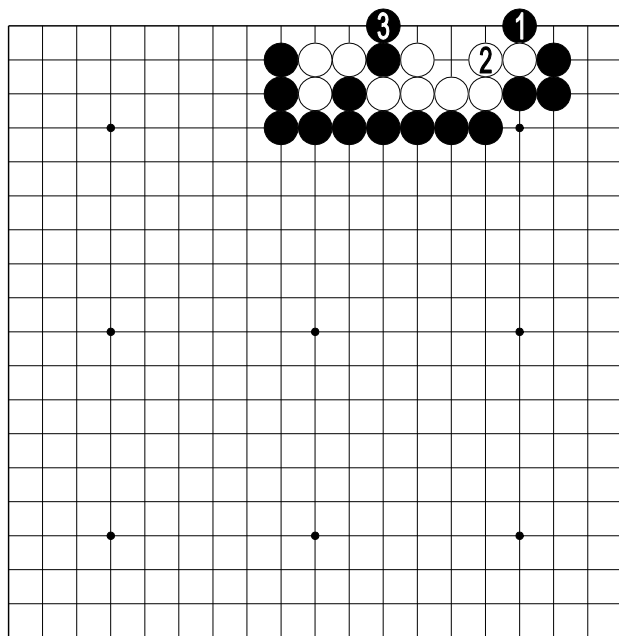
黑1虎次序不好,白2接后,
黑3已来不及。



正解图

正解图 单扳手筋

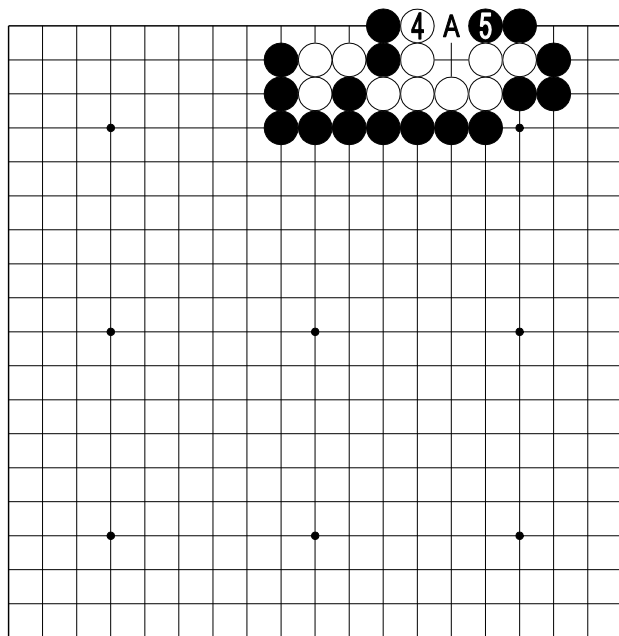
黑 1 单扳是正解。这一手完全阴止了白的顽抗。



1 图

1 图（次序）

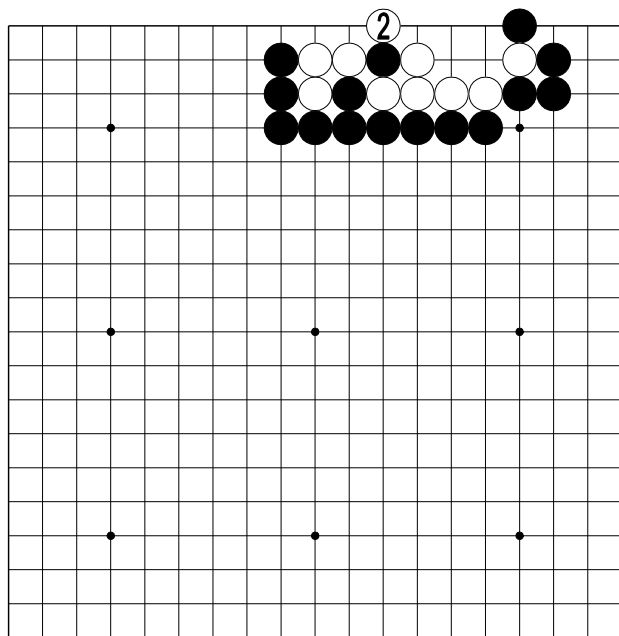
白 2 接时，黑 3 立，如果是这种图形，很容易。



2 图

2 图（完成）

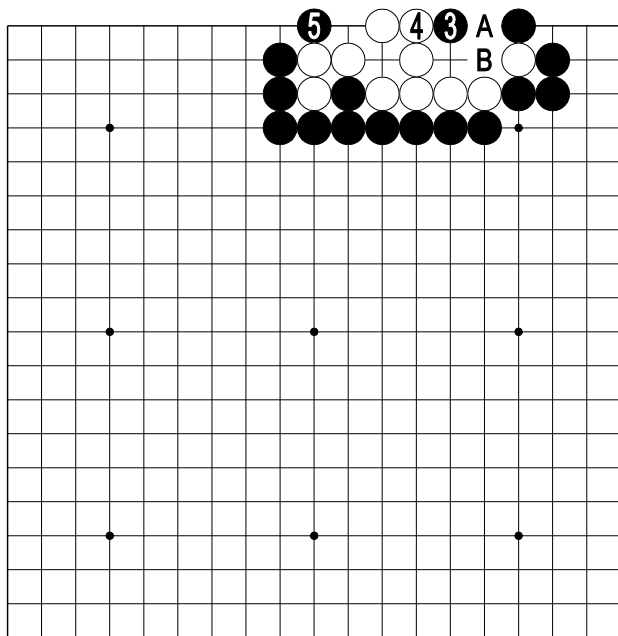
接前图白 4 只能挡，黑 5 爬最好，结果白不能走 A 位。



3 图

3 图（变化）

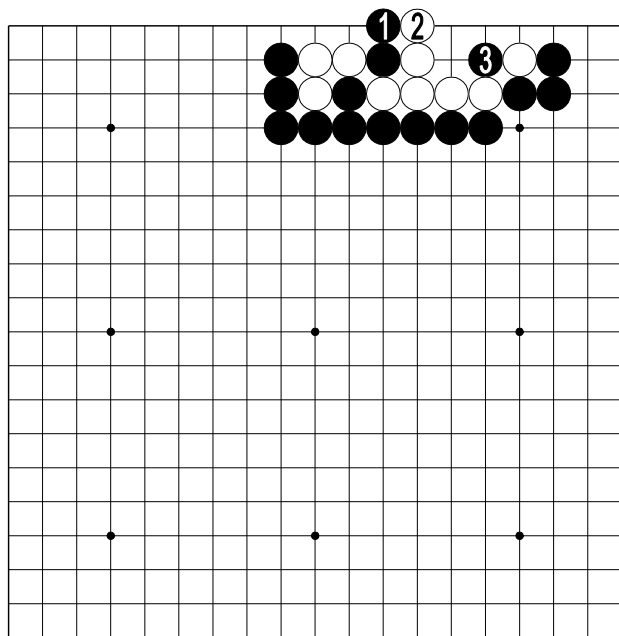
白 2 提后怎样走？以后似是初级问题——



4 图

4 图(急所)

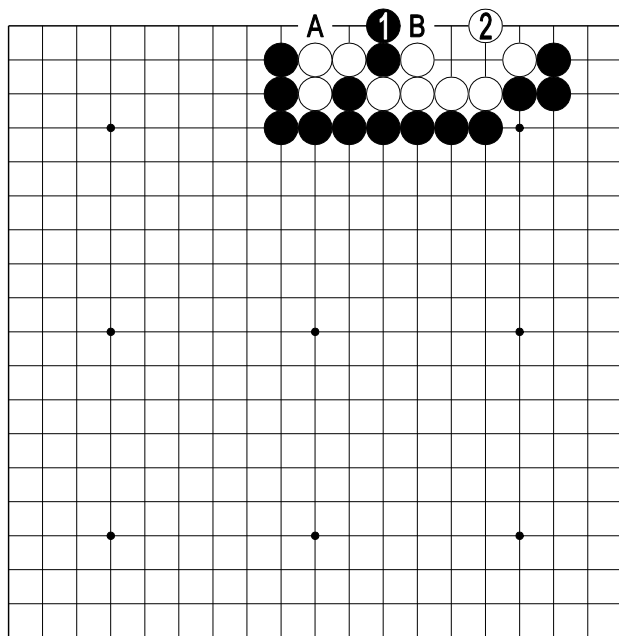
黑 3 跳是眼位的急所。黑走 5 位白有一只眼。白 A 时黑 B 提，不会发生接不归。



5 图

5 图（随意）

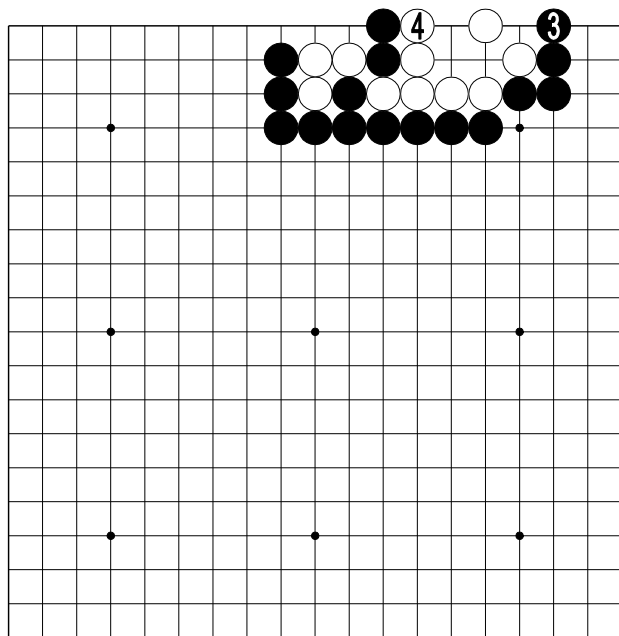
黑从 1 位走到黑 3，白死。
这个方法看来很简单，但不能总是那么顺利。



6图

6图（顽抗）

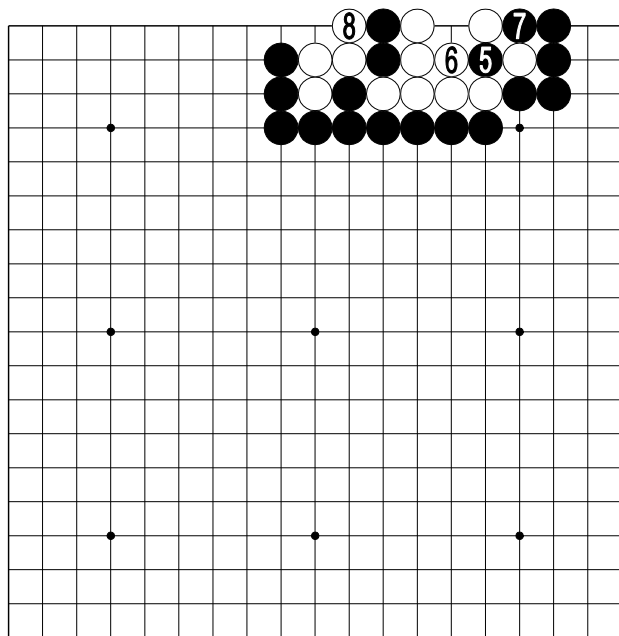
黑1立时，白2虎，这一顽抗是关键的一着，黑A、白B活棋。



7 图

7 图（手筋）

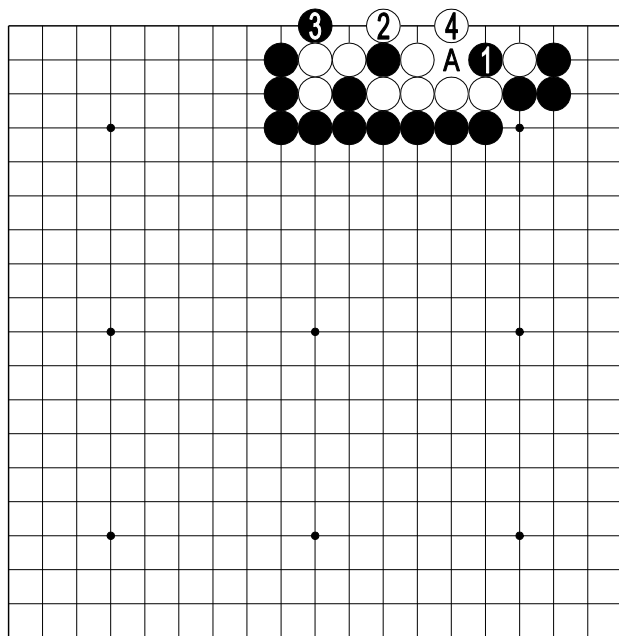
从黑 3 开始有进攻的手筋。
白 4 之后——



8 图

8 图（劫）

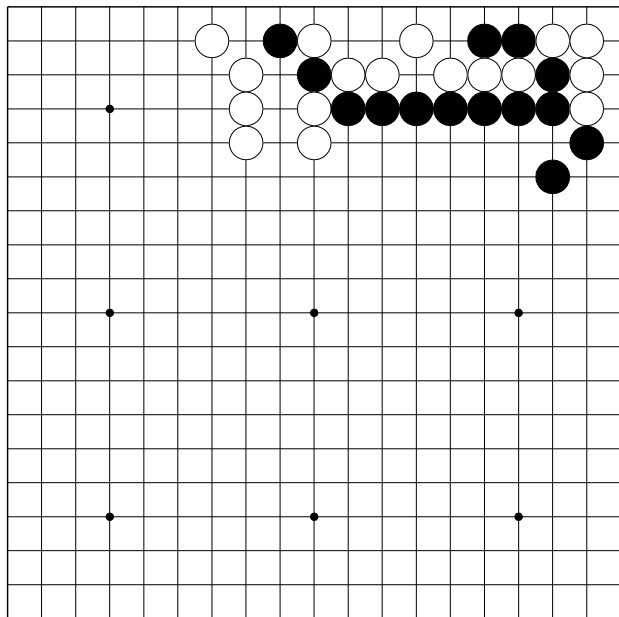
黑 5、7 可以成劫，但不是正解。



9图

9图（失败）

黑1打吃完全失败，白有2、4的手筋，恰好有两只眼。黑3改走4位，白A打吃，有利。



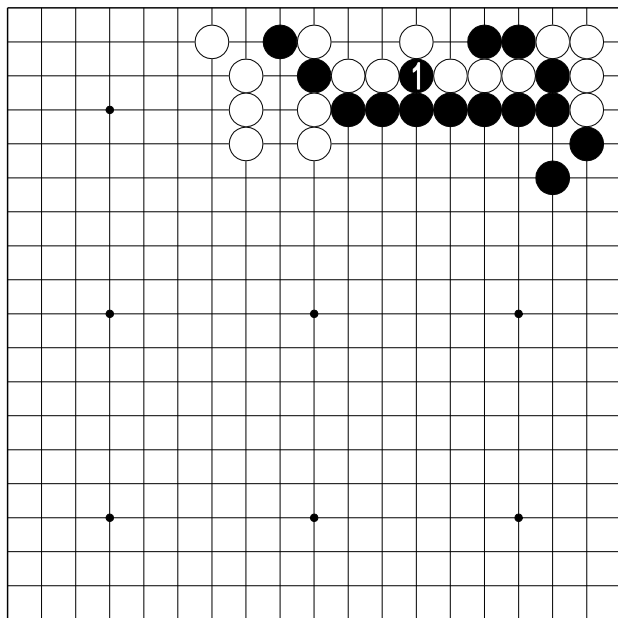
第18题

第18题 穴

黑先 初级

俗语说：千里金堤溃于蚁穴。此图形有一个老鼠大小的穴。

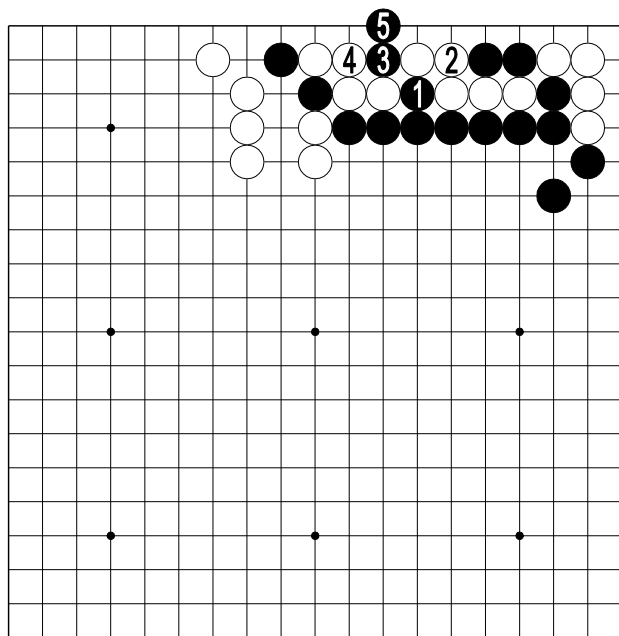
就不必再进一步提醒了吧。



正解图

正解图 没有后续手段

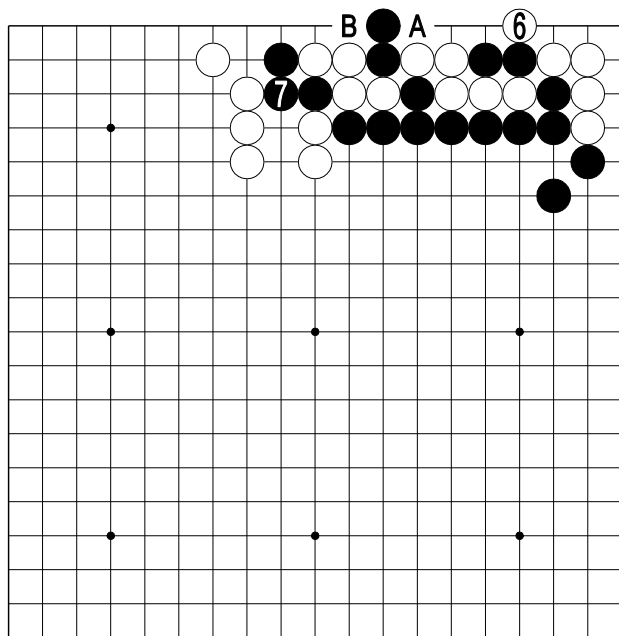
黑1打吃，准备定形，这样
一来后边就很容易懂了。



1 图

1 图（紧气）

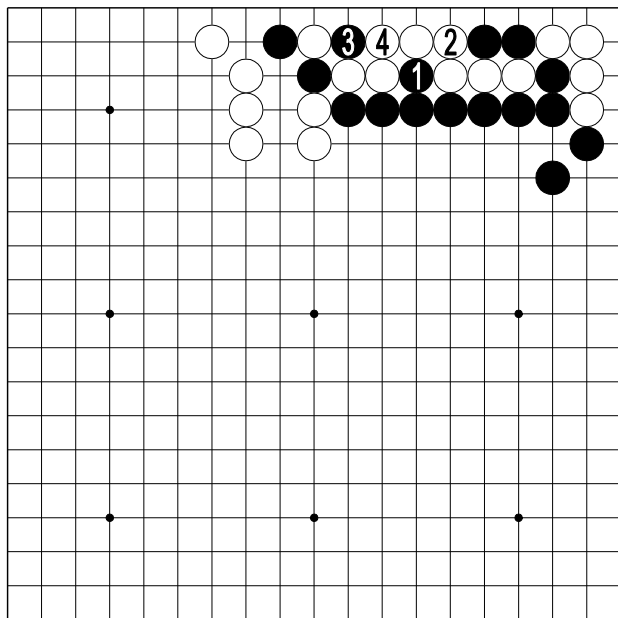
白 2 只此一手，黑 3、5 断立，是左右两边都可兼顾之形。



2 图

2 图（见合）

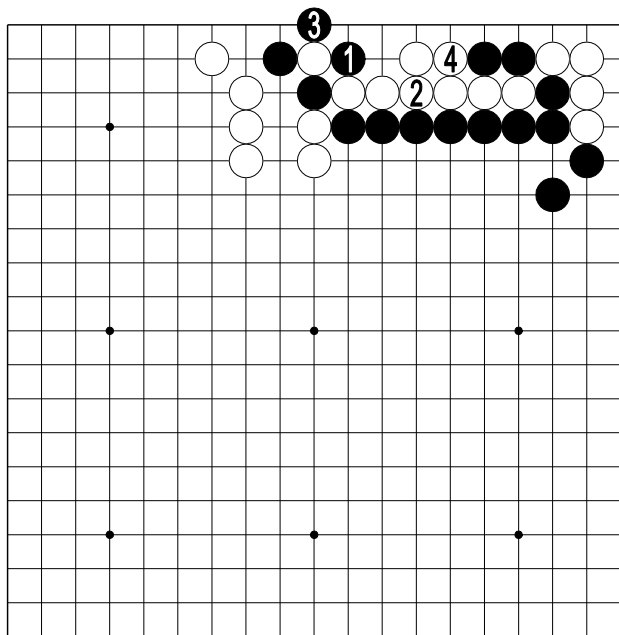
如果白走 6 位守右边的话，黑 7 粘即可提白四子。白仍然不能在 A 位和 B 位打吃。



3图

3图（失败）

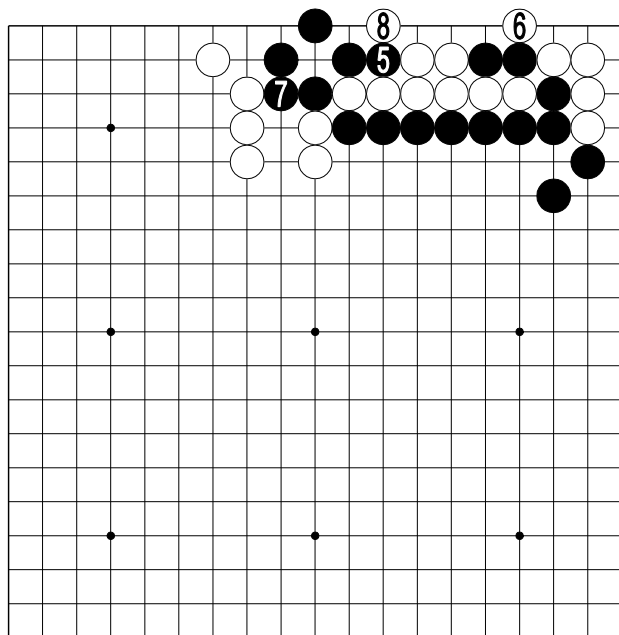
黑1、白2后，黑3断的方向是错误的，被白4接后，没有后续手段。



4 图

4 图（失败）

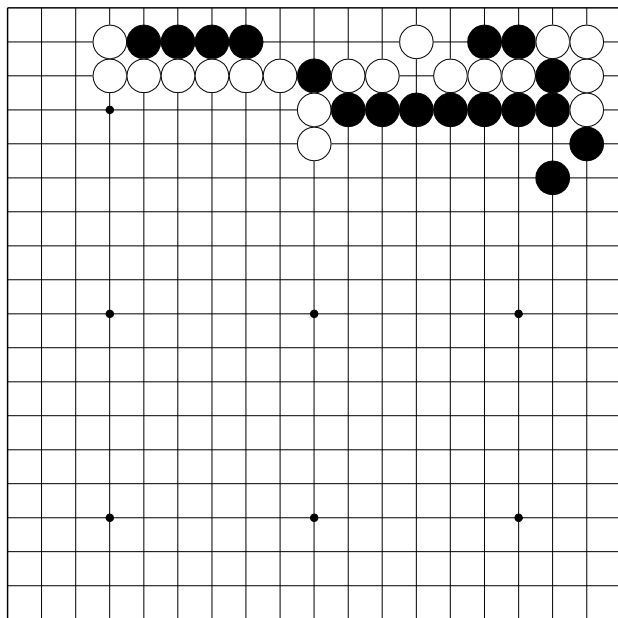
黑 1 直接打吃, 也出手不利, 白 2 守住空洞, 黑 3 时白则走 4 位。右边的对杀黑不能取胜——



5 图

5 图（只一只眼）

黑 5 以下要扩展阵势，却没有能做两只眼的余地。



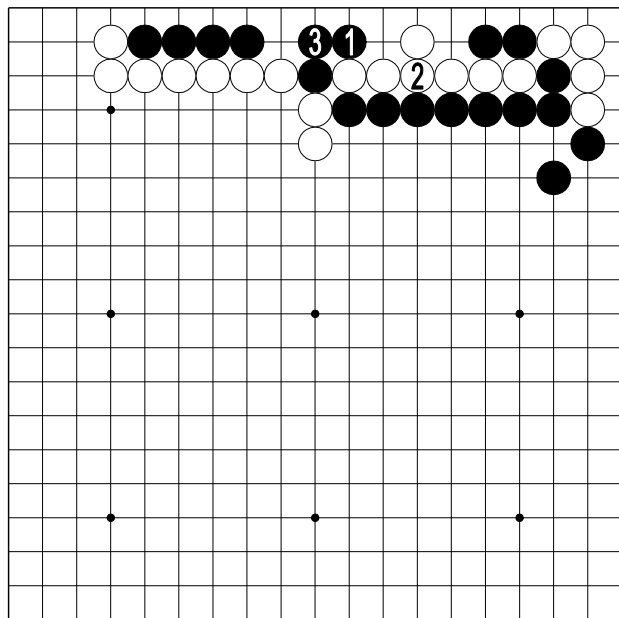
第 19 题

第 19 题 异曲

黑先 中级

这里的图形与前图相似，但是手筋是否相同？

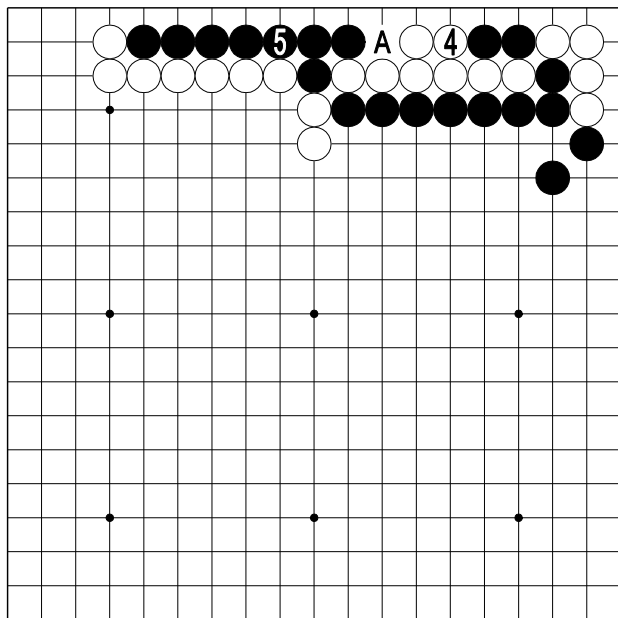
请你不要忘记边上二线是生死攸关之处这条基本原则。



1 图

1 图（接是先手）

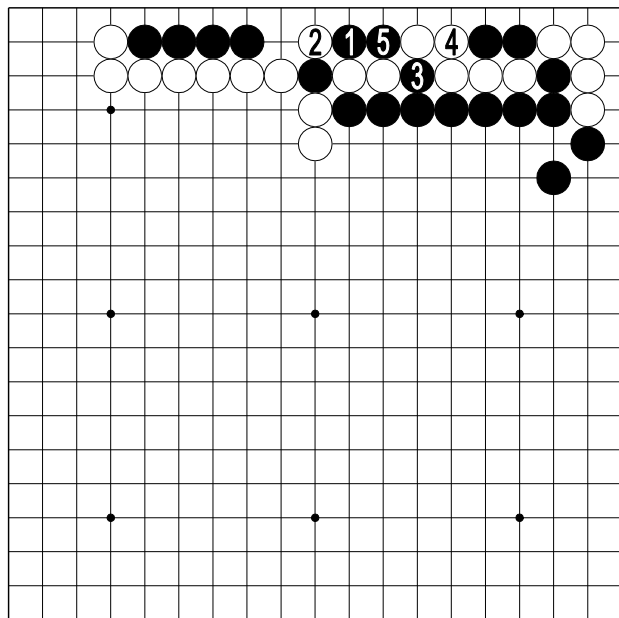
白 2 如守空洞，黑 3 接成为先手。



2 图

2 图（必活）

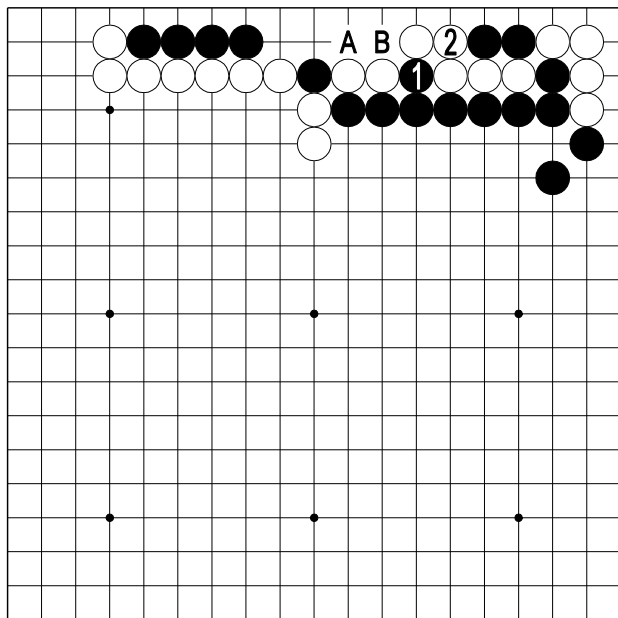
接着白 4 时黑 5，活棋。不管何时黑走 A 位总是先手得利，即所谓必然的活形。



3图

3图（崩溃）

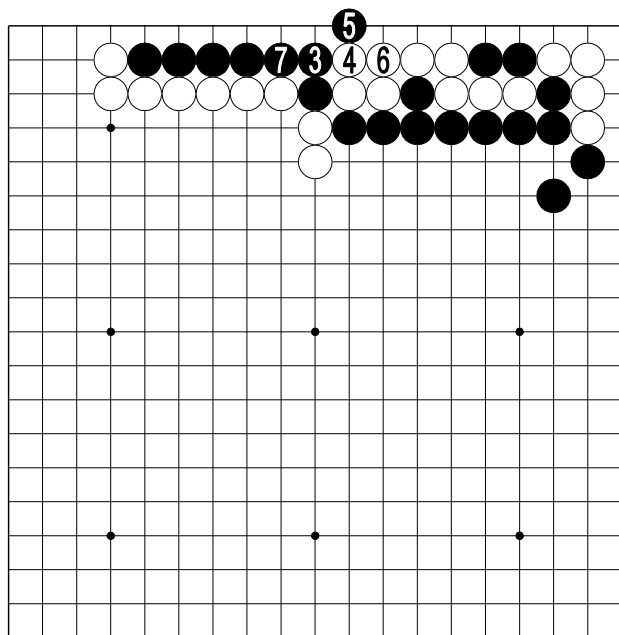
白2若提，黑则走3、5位，
黑提白二子，毫无疑问白崩溃。



4 图

4 图（失败）

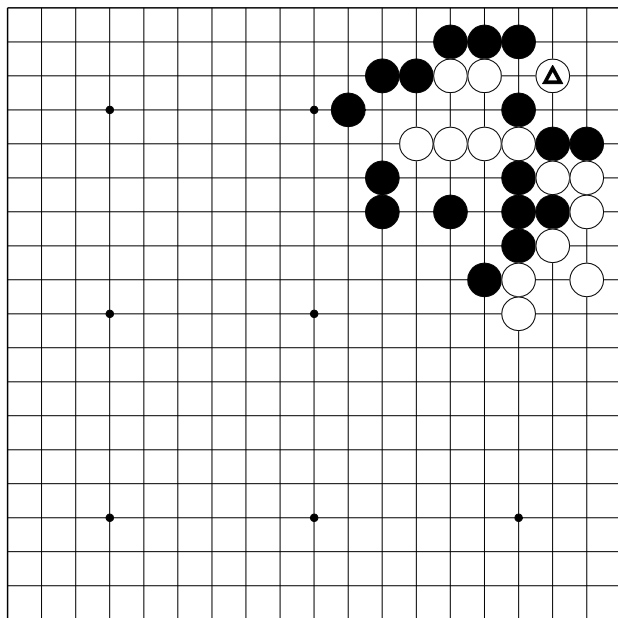
黑走 1 位定形后，再没有手段。白 2 后，黑 A 扳，白 B，黑接不上——



5 图

5 图（必死）

黑 3 以下，直至黑 7，仍然是黑死，即必死之形。



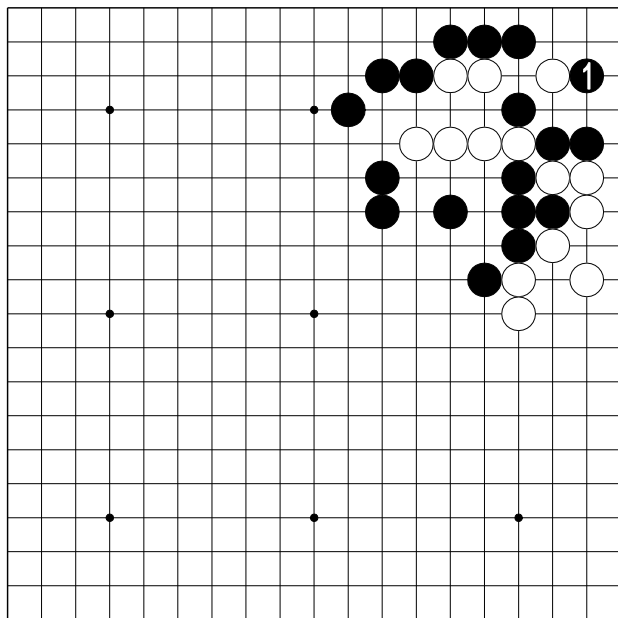
第 20 题

第 20 题 打破

黑先 中级

这里是白△刺的复杂的图形。黑不管在哪里粘都似乎不好。

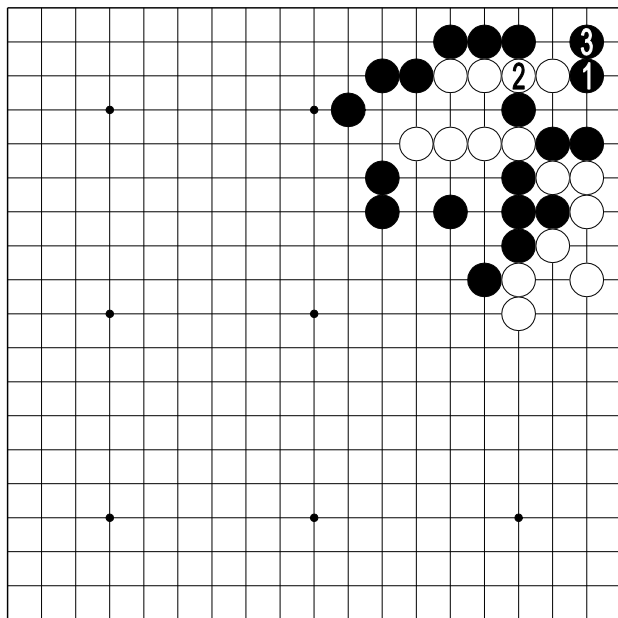
怎样打破这种见合的关系呢？下一手是攻防的急所。



正解图

正解图 下托

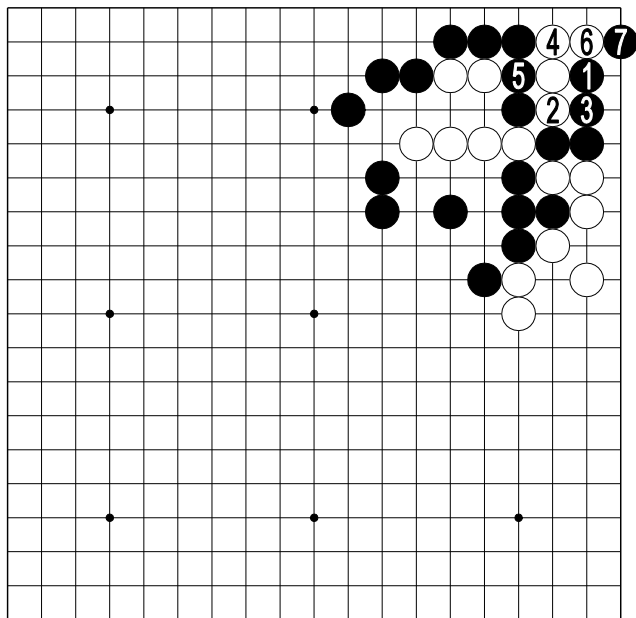
黑1托是治孤的手筋。相反，这回角上是黑两面兼顾之形。



1 图

1 图（联络）

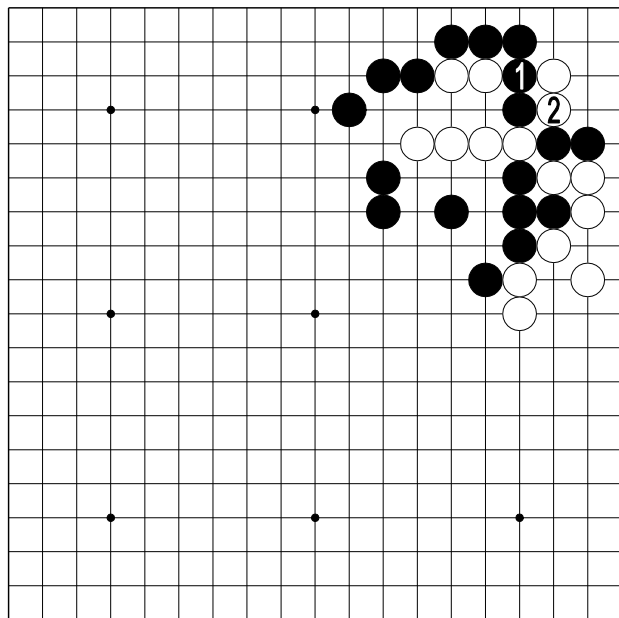
白 2 接时，黑 3 长，得以联络上，这样一来，无疑白无眼。



2 图

2 图（杀气胜）

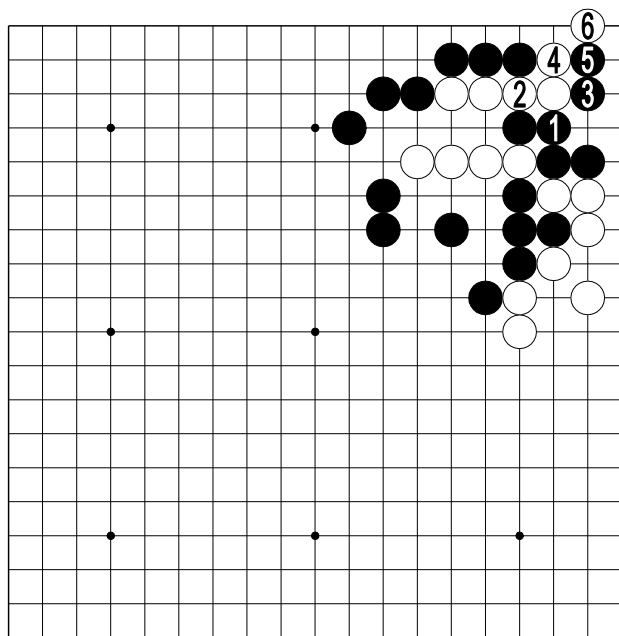
白 2 断，黑 3 粘，走成此形，杀气不会失败。白 4 时，黑 5、7，一举成功。



3 图

3 图（失败）

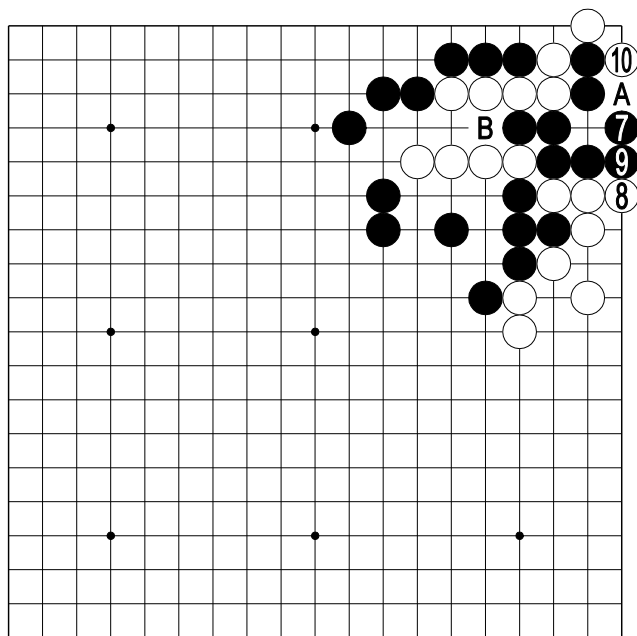
黑单独走 1 位时白 2 断，黑二子马上就会被提掉。



4 图

4 图（失败）

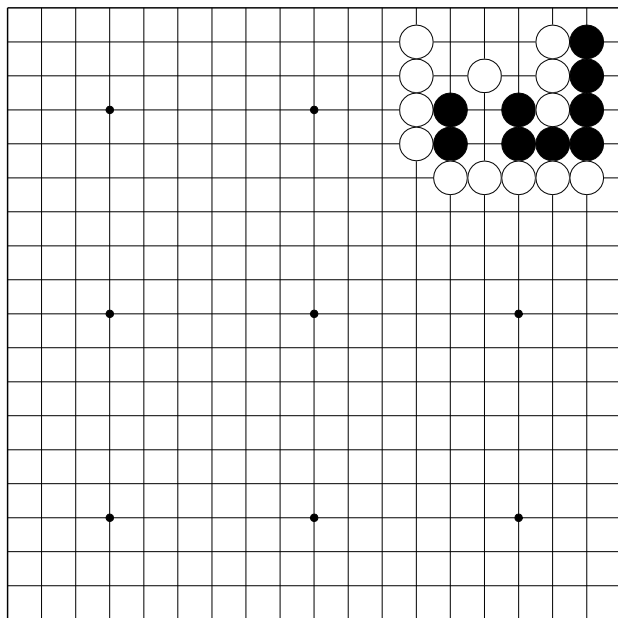
黑在 1 位粘, 白走 2 位不好,
白 6 后——



5 图

5 图(黑败)

黑 7 若坚持造眼，至白 10 为止，比气黑负。，下边黑 A、白 B 宽气劫，到这里离题太远了
吧？



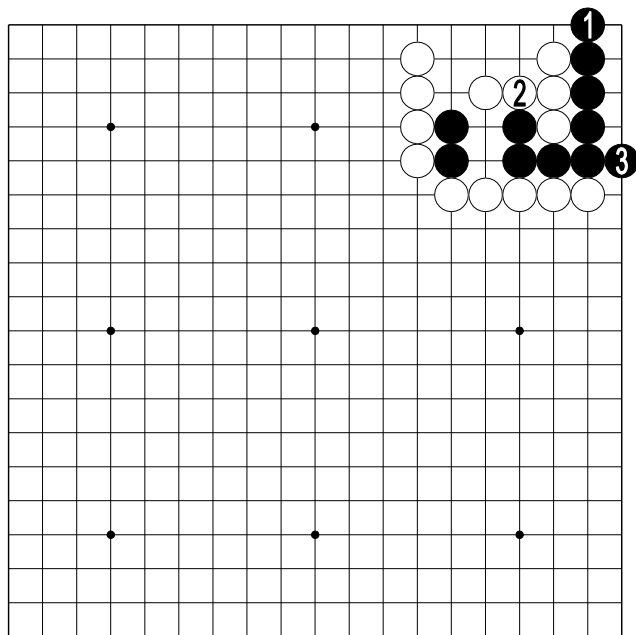
第 21 题

第 21 题 得失

黑先 上级

即使发现了手筋，判断直接走得失如何，也是很重要的。

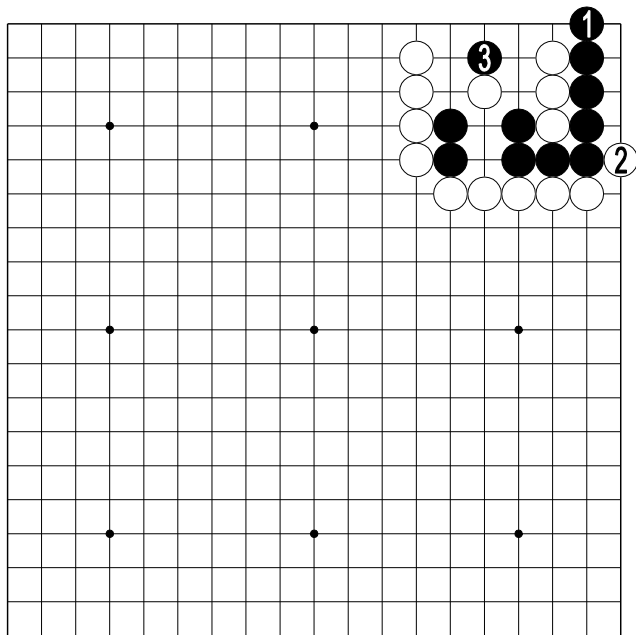
请考虑此形中角上黑棋最有利的活棋方法。



1 图

1 图（最好）

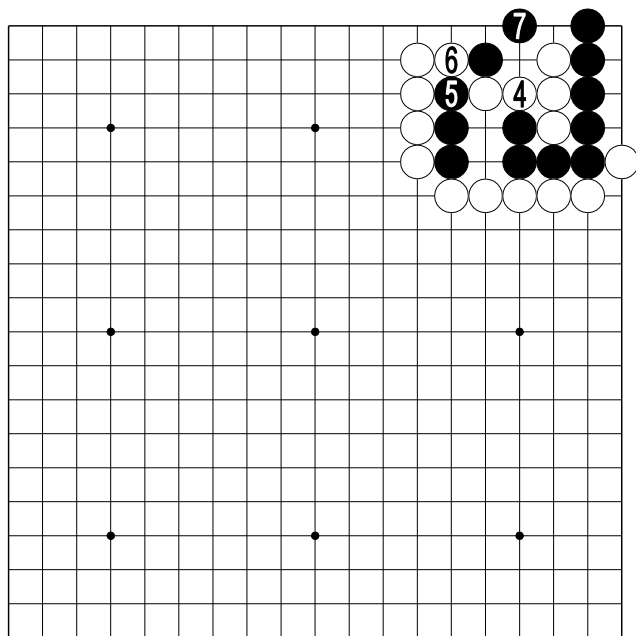
白若也预先计算好，就会在 2 位守。黑走 3 位，角上确实活棋。



2 图

2 图（手筋）

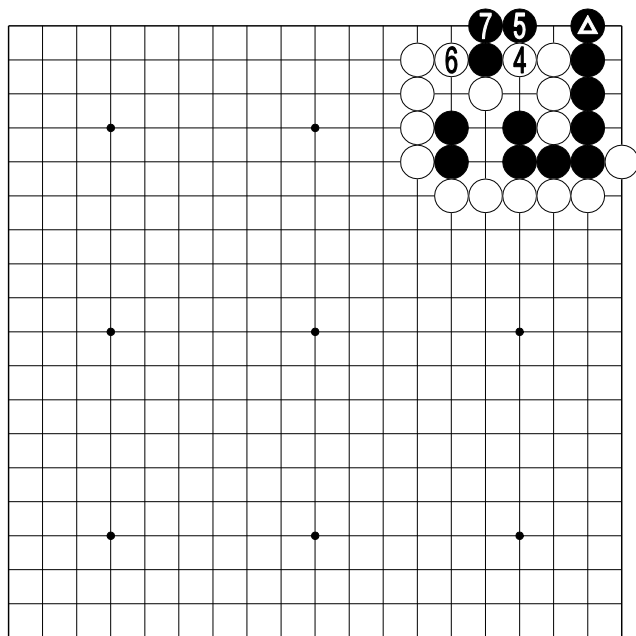
白如不在上边守，而于 2 位夺眼就该出现手筋了。黑 3 托是早就预谋的手段。



3 图

3 图（提）

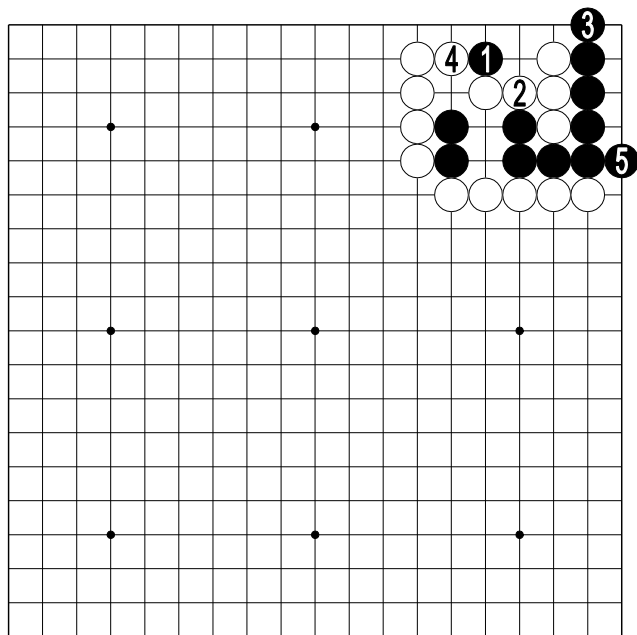
白 4 接时，黑 5、7 可以把上边的白子全部提掉。



4 图

4 图（变化）

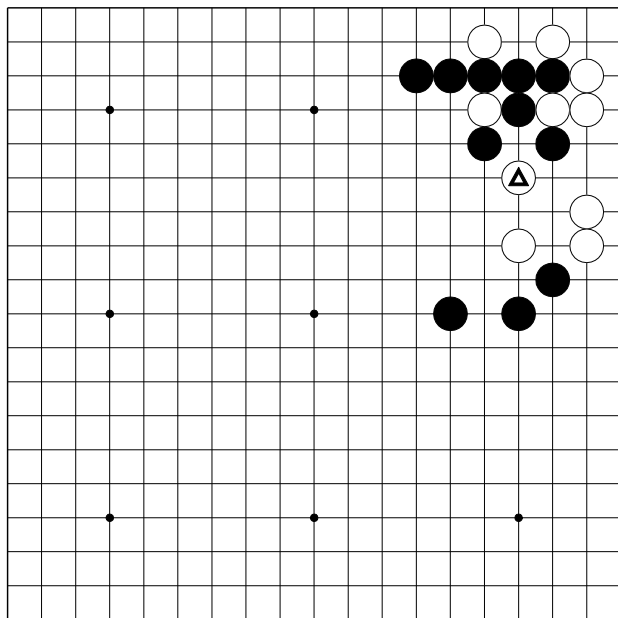
前图白 4 即使改走 1 位挡，黑 2 扳能渡过，是由于黑▲的立发挥了作用。至黑 4 为止，从哪边断都见合。



5 图

5 图（实战）

黑 1 直接托，角上虽活，但实战中还是有点问题。



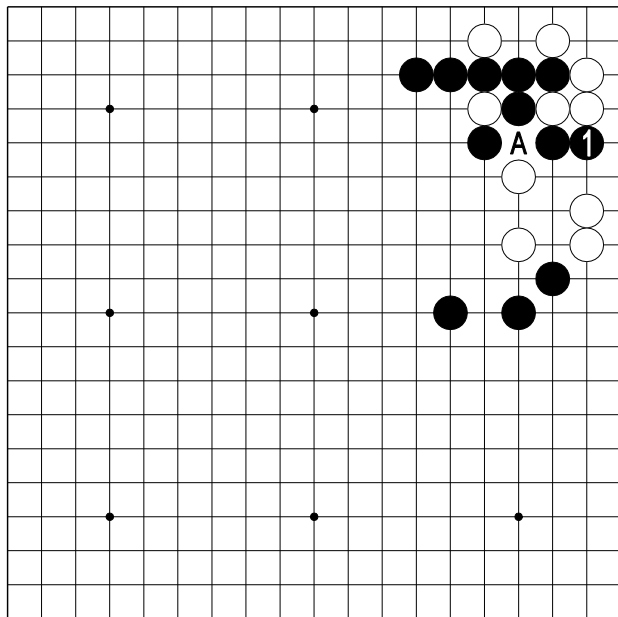
第 22 题

第 22 题 勇气

黑先 上级

白△刺时黑应粘，是否还有更有力的手段？

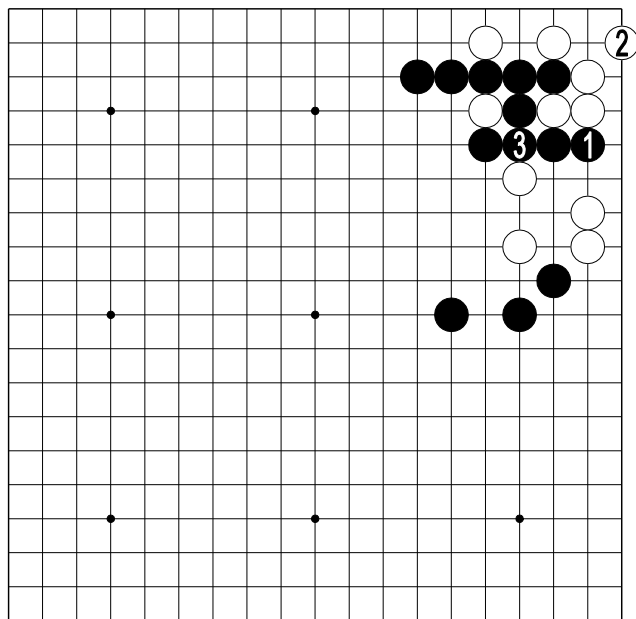
下围棋光有勇气还不够，还需仔细地计算。



正解图

正解图 挡最有力

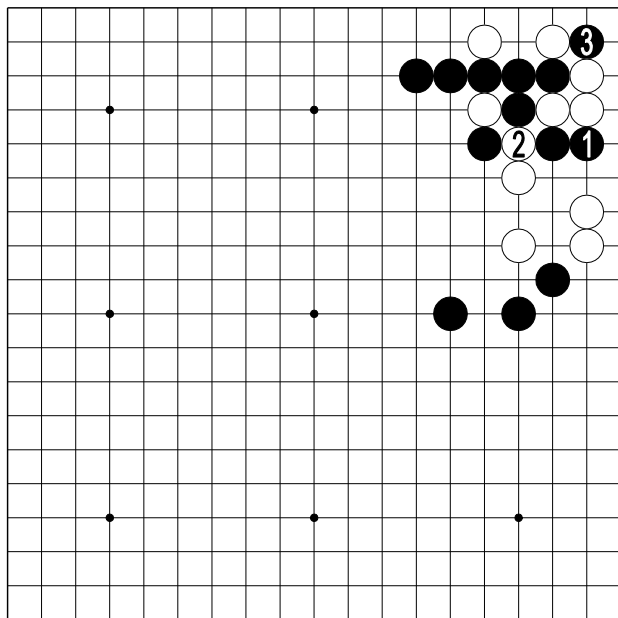
黑1挡可以成立。毫无疑问
白A必须经过计算才能确定对
策。



1 图

1 图（成功）

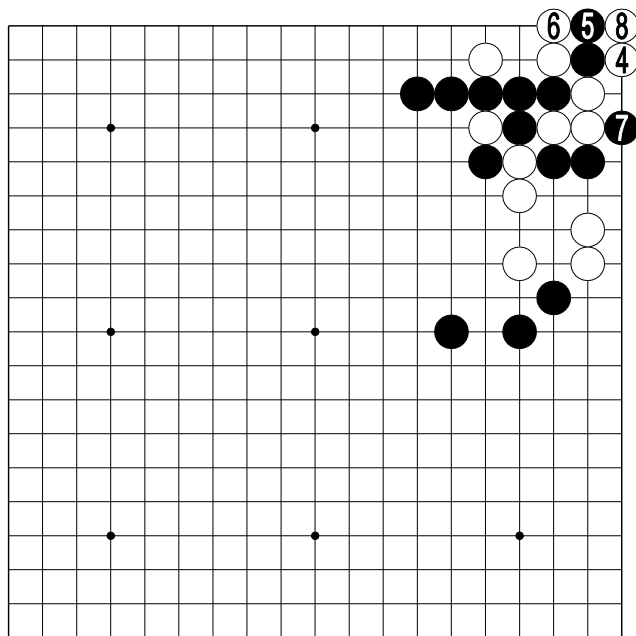
白只能走 2 位活棋, 黑 3 接,
黑成功。



2 图

2 图（对策）

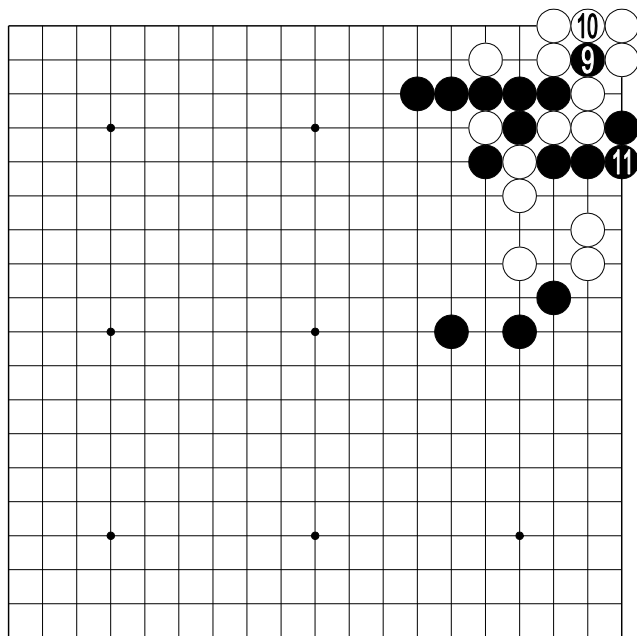
黑 1 挡时，白 2 断如何，这是本题要回答的问题，结论是黑 3 断，可以提白角。



3图

3图（手筋）

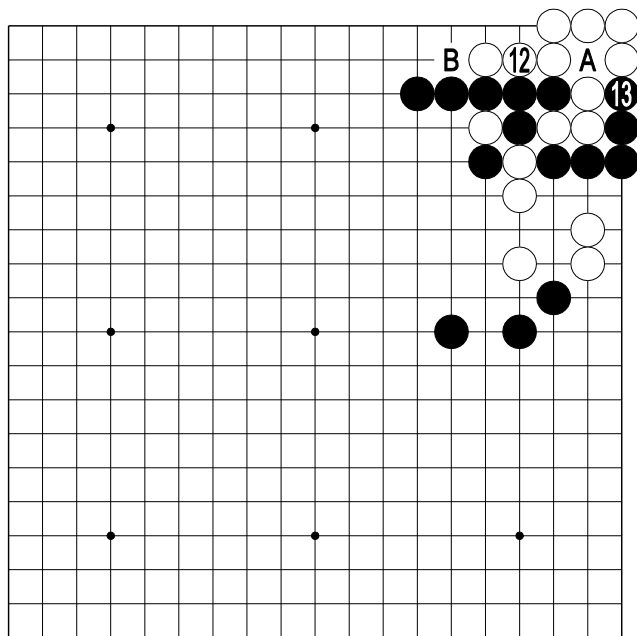
白4打吃时，黑5长一手，
黑7打吃，妙着。



4 图

4 图（一气呵成）

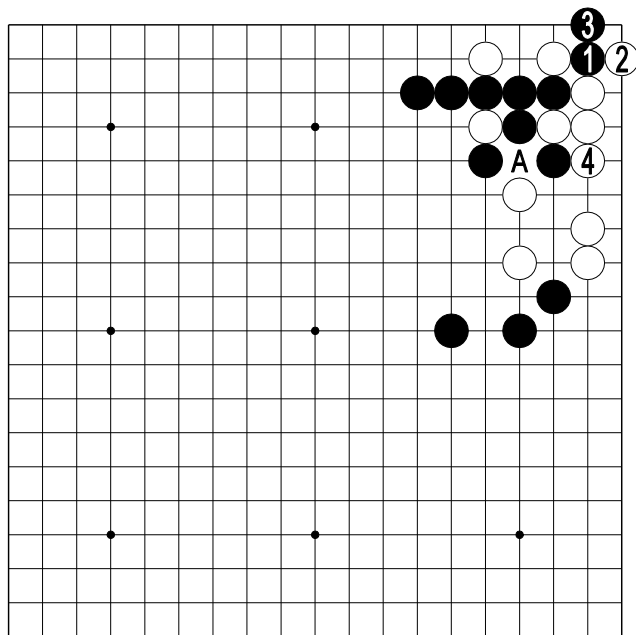
前图白提二子之后，黑 9 扑入，至黑 11 接，白没有变化的余地，是黑得胜之形。



5 图

5 图（黑胜）

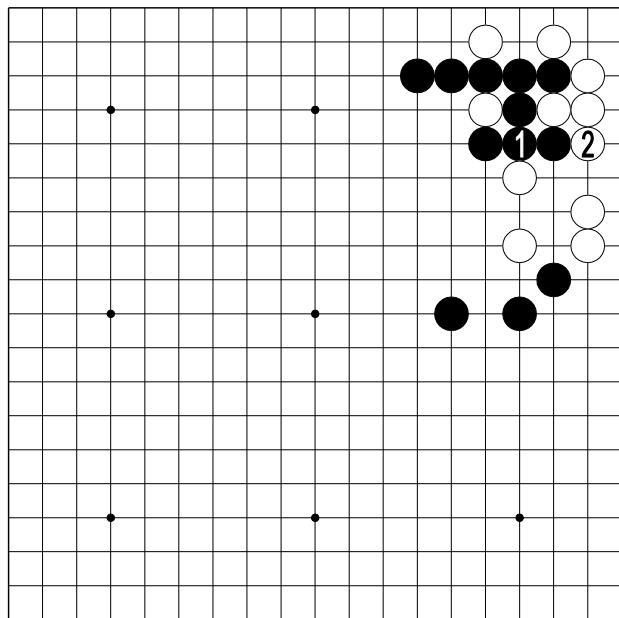
白若走 12 位，黑则进一步走 13 位，然后在 A 点提和 B 点挡二者必居其一。



6 图

6 图（落空）

黑1突然断,有些急于求成。
白走2、4位躲闪开。白4若改
走A位,黑走4位就回到了2
图——



7 图

7 图（弱）

黑 1 接，十分软弱。白 2 渡过，很顺利。