

下一手

第四十册

围歼战

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

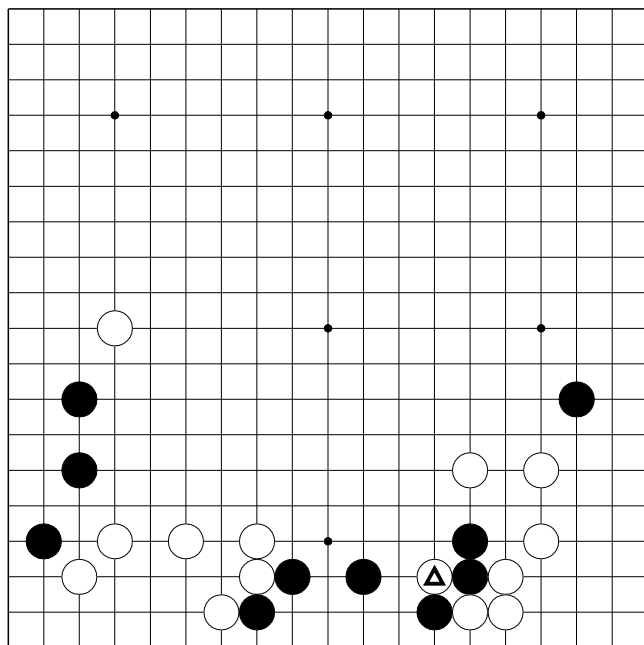
不管布局如何，终将进入中盘战。如果在严厉的接触战中不能连续取胜，就难以饱尝胜利的美酒。

因而，为了充实战斗力，就必须具备“提子和脱逃”的基本技巧。

目 录

第 01 题 吃子方法
第 02 题 捷足先登
第 03 题 下三手
第 04 题 活力
第 05 题 以后
第 06 题 灯笼
第 07 题 棋筋
第 08 题 好手筋
第 09 题 春风
第 10 题 收拾
第 11 题 不完备

第 12 题 活路
第 13 题 一只眼
第 14 题 弱点
第 15 题 相呼应
第 16 题 功夫
第 17 题 逆转
第 18 题 援救
第 19 题 形势
第 20 题 征子
第 21 题 尖
第 22 题 味恶



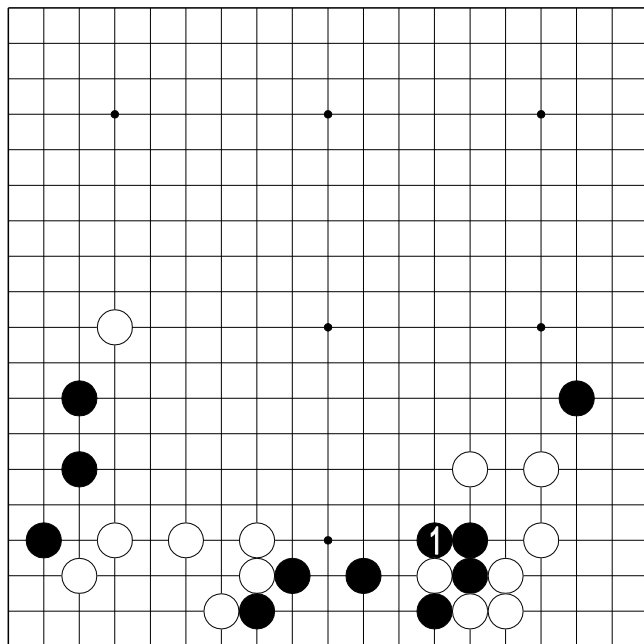
第1题

第1题 吃子方法

白先 中级

这里是否能吃掉白▲一子？

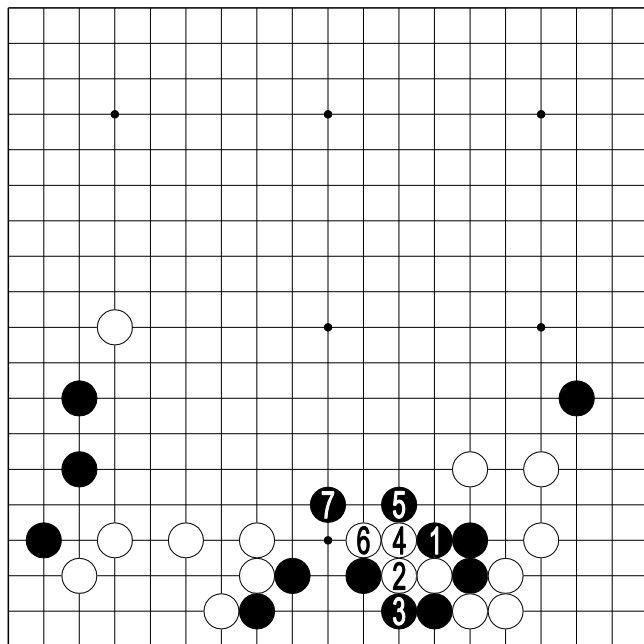
如果只求活并非难事，但是能否吃掉此子，则围地的大小和厚势截然不同。



正解图

正解图 枷

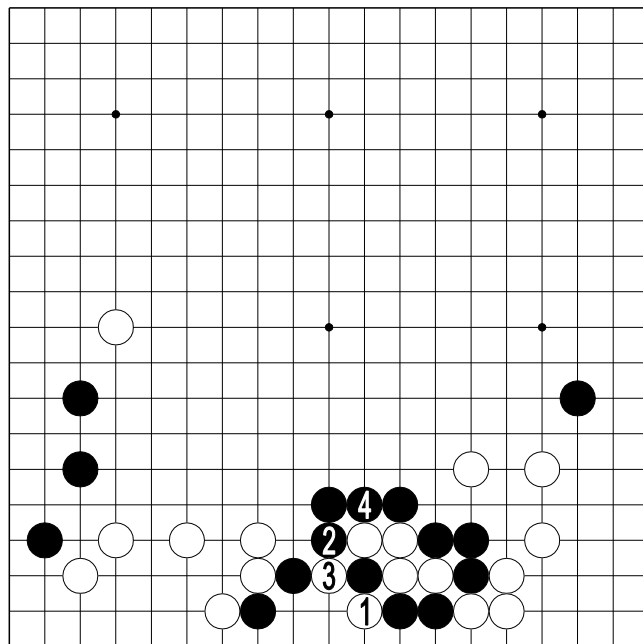
黑1是正解，但是，如果看不清枷之前的几步棋，也许很难走。



1 图

1 图（黑 7）

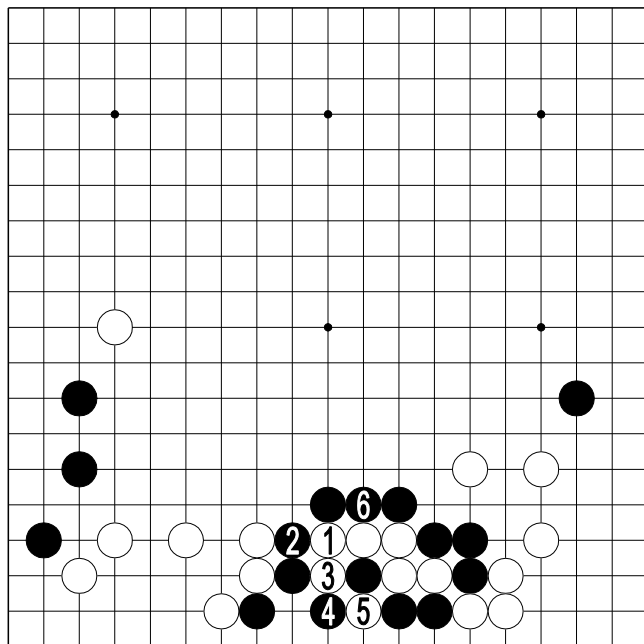
因征子味道不好，故选择决定胜负的一着则成为焦点。白 6 时黑 7 枷成立。



2图

2图（勒吃）

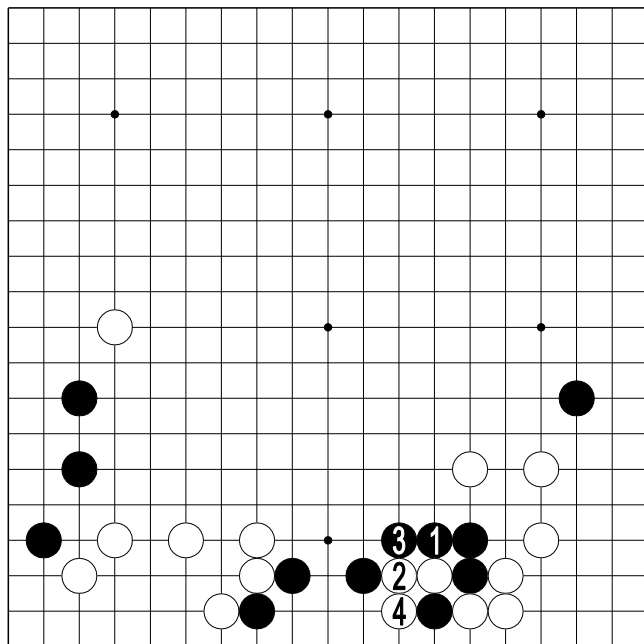
正解之后，白1即使断，也是黑2、4勒吃，告一段落。



3图

3图（吃接不归）

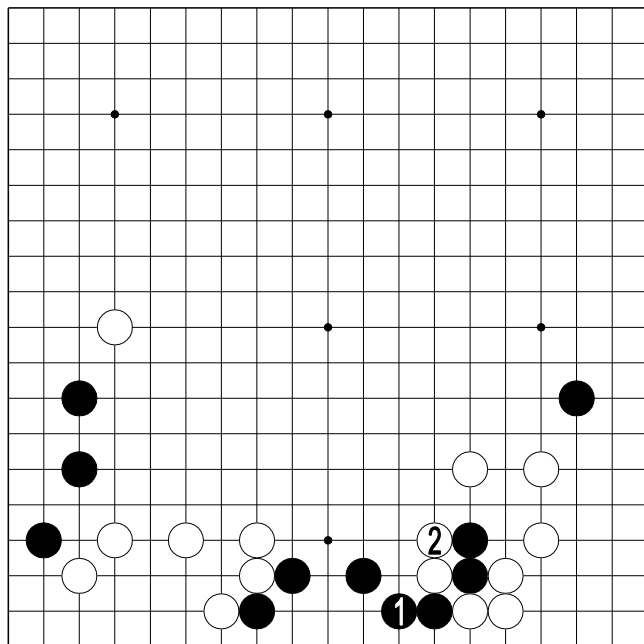
白1、3时，也是黑4、6吃接不归。如把白1改走成3扳，黑则在1位勒吃，结果又回到2图。



4 图

4 图（失败）

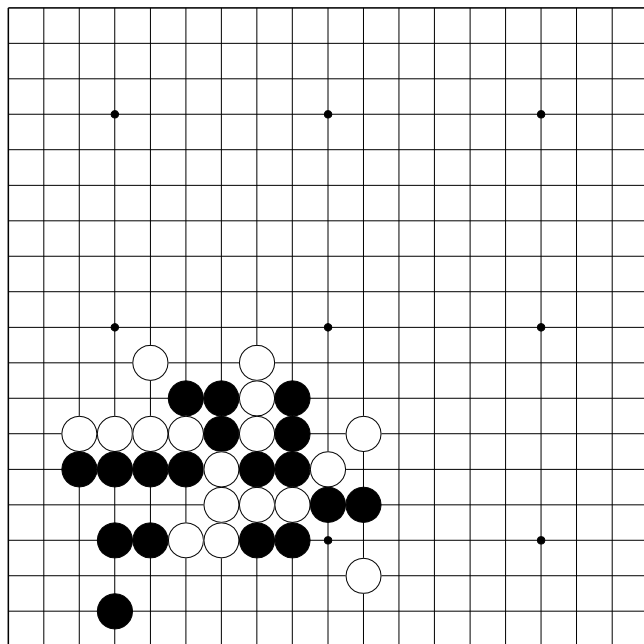
如果未察觉枷的手筋，就会走黑 1、3 吧？就会同正解图有很大出入。



5图

5图（实地、厚势皆不同）

黑1退虽然也能活棋，但是白2后黑二子被提，很麻烦。这样一来，实地和厚势当然完全不同。

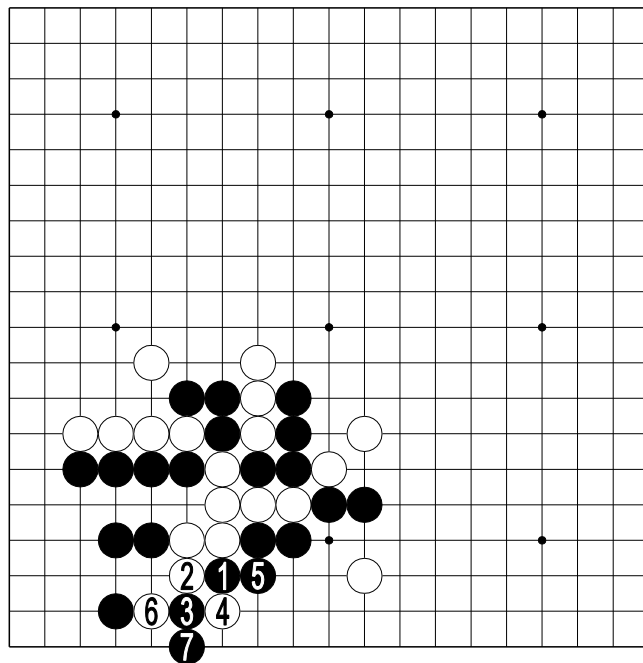


第2题

第2题 捷足先登

黑先 中级

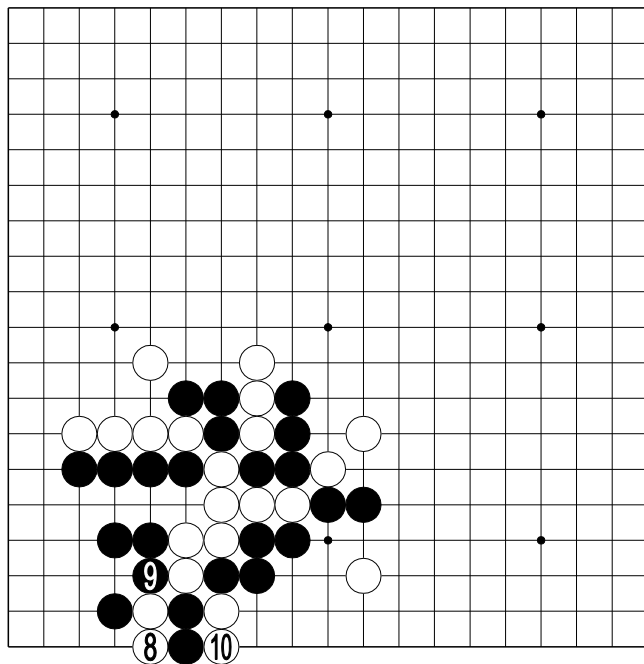
黑三子有三口气，白六子也有三口气，这时则是“捷足先登”，就看行棋技巧如何。必须借助手筋。



1 图

1 图（手筋）

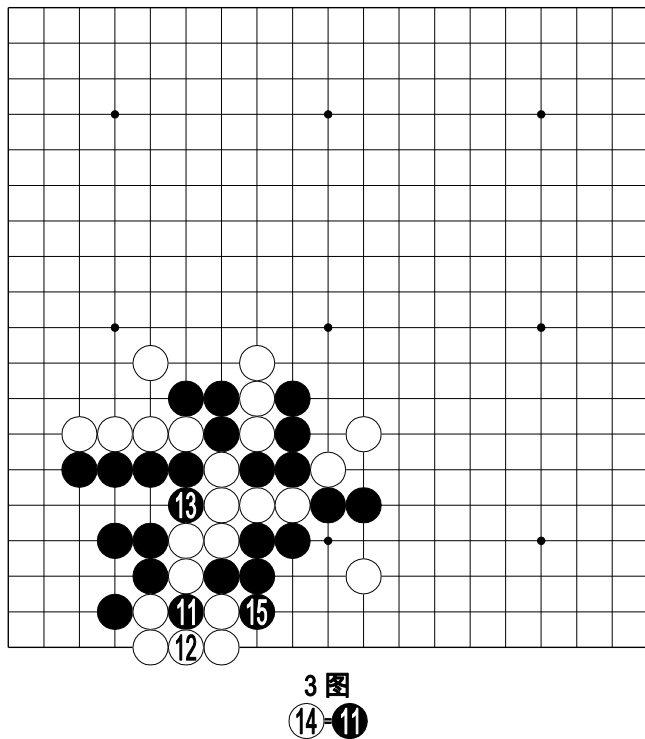
黑 3 连扳，黑 7 后有弃二子的好手。



2 图

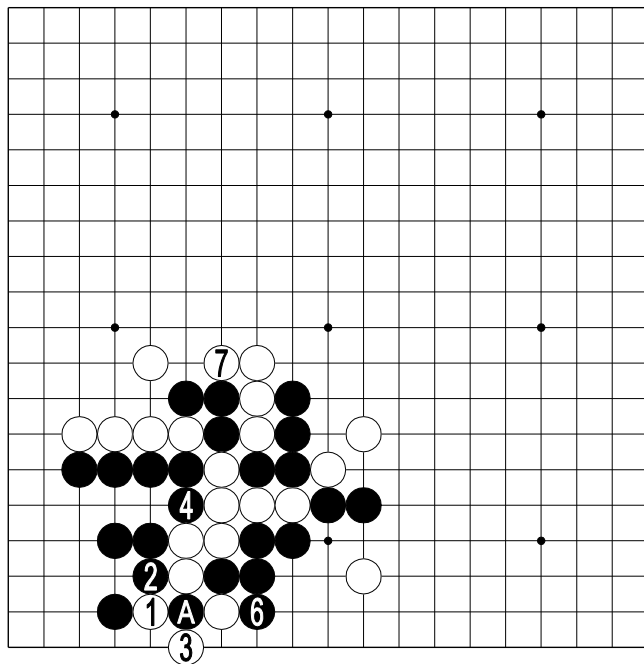
2 图（做“秤陀”）

看到白 8 时黑 9 勒吃的棋形，就可以理解“做石塔是理所当然”的了吧？



3图（必然的进行）

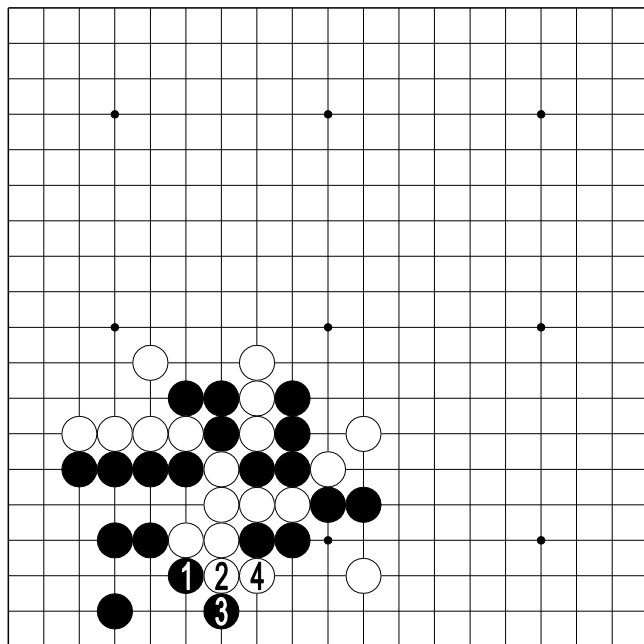
如白 14 粘，黑则走 15 杀气，黑胜。步数虽长，但一气呵成。



4 图
⑤=A

4 图（失败）

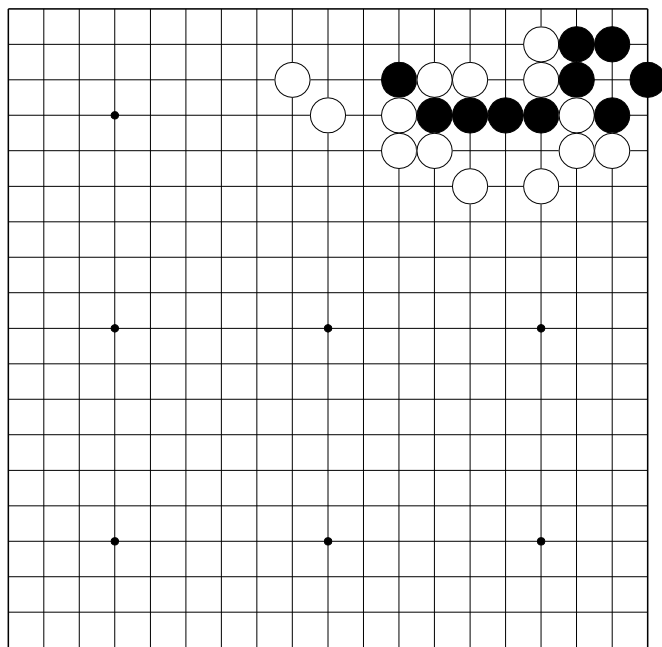
白 1 时黑 2、4 勒吃，即告失败。正如围棋格言所说“二子并排只能弃”。



5图

5图（行棋方向）

虽然同样是扳，但黑1从左边扳不好，黑3连扳，白4若曲，黑不成。



第3题

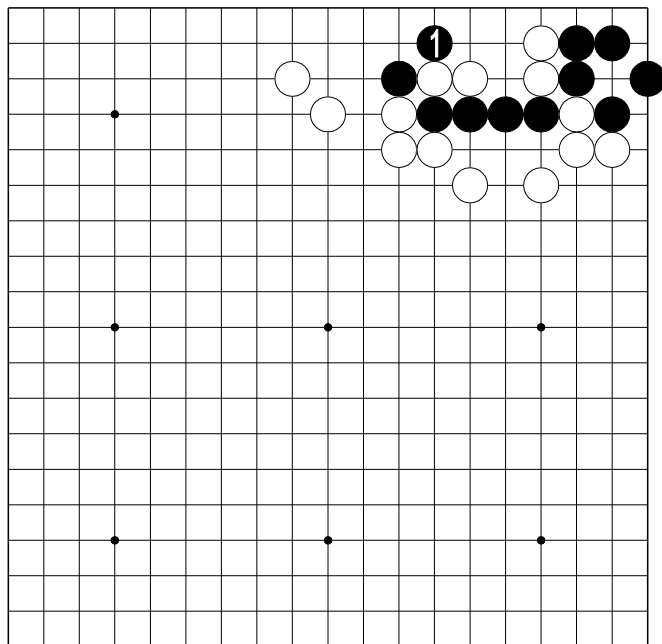
第3题 下三手

黑先 上级

这里是怎样救出被白包围的黑四子的问题。

使用俗手当然不行。必须借助手筋使白四子变薄。

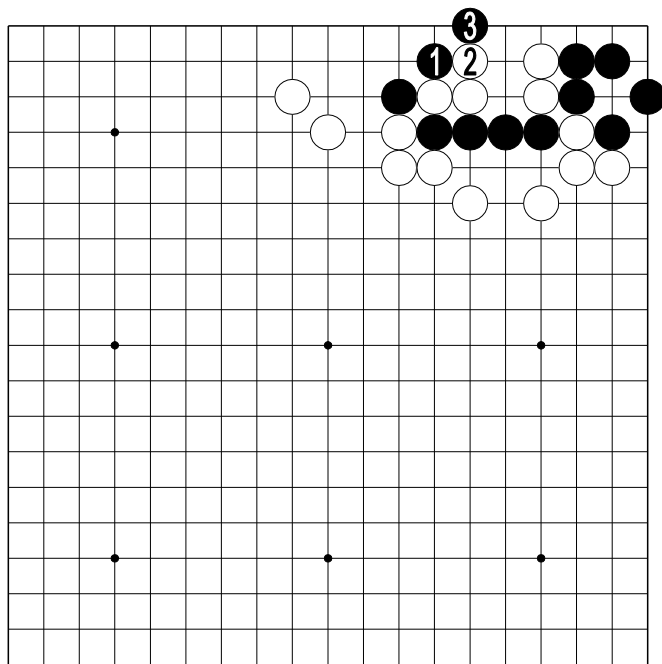
“下三手”如何进行？



正解图

正解图 连扳

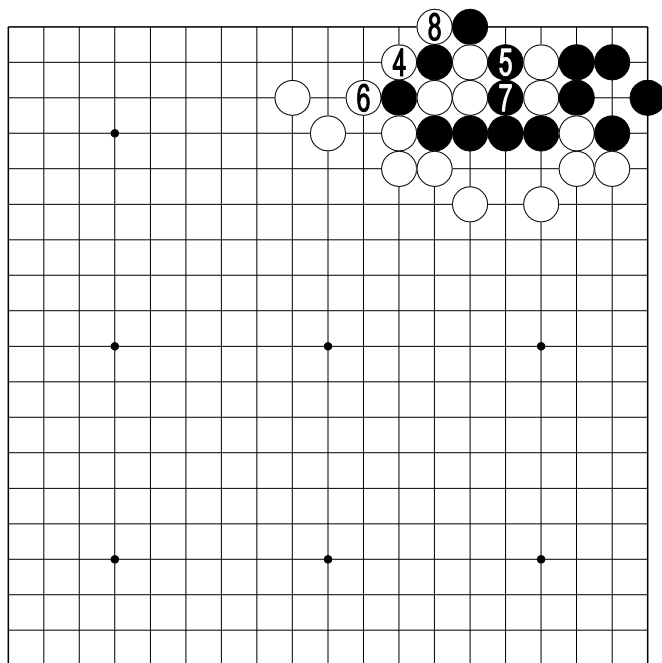
棋也许有些难走，第一着是黑1单扳，从此着走起。



1图

1图（下三手）

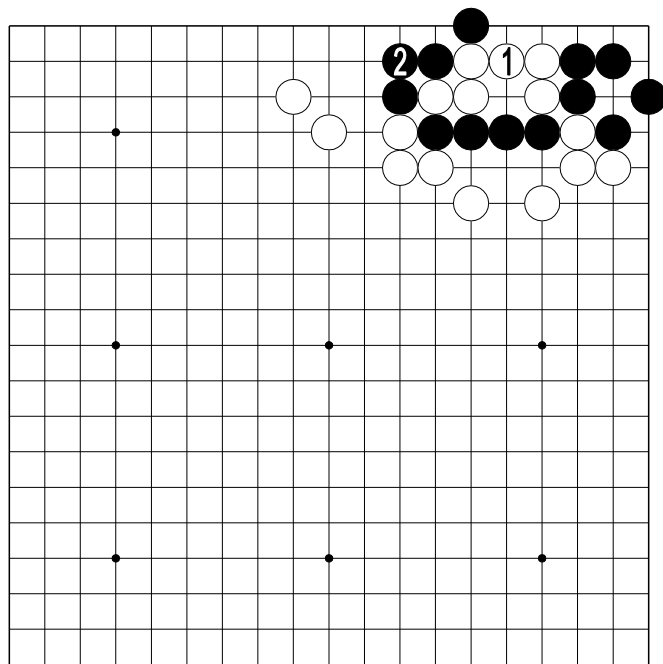
与白2交换后黑3连扳是决定性的一着，以上的“下三手”是起死回生的妙手。



2 图

2 图（被两面紧气）

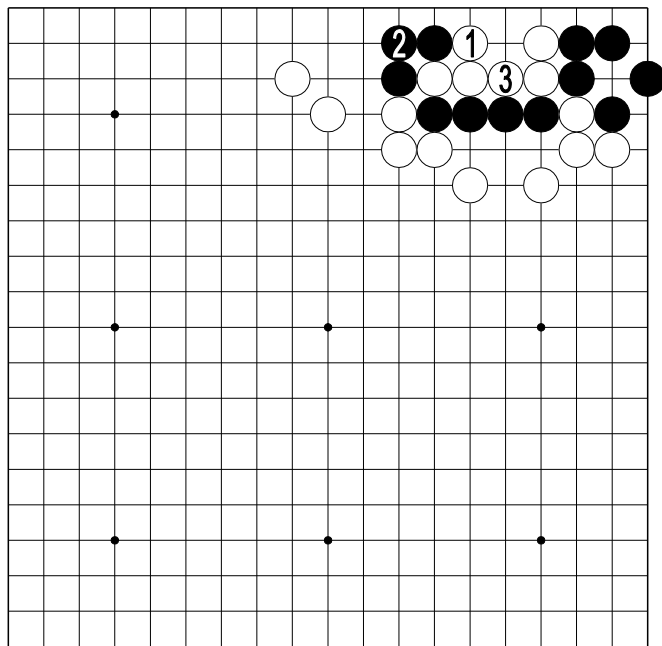
比起前三手来，更要注意使白两面紧气的地方。以下至白 8 为止提白二子，黑活棋。



3 图（杀气胜）

对黑连扳白 1 如粘, 黑 2 粘, 则多一口气胜。

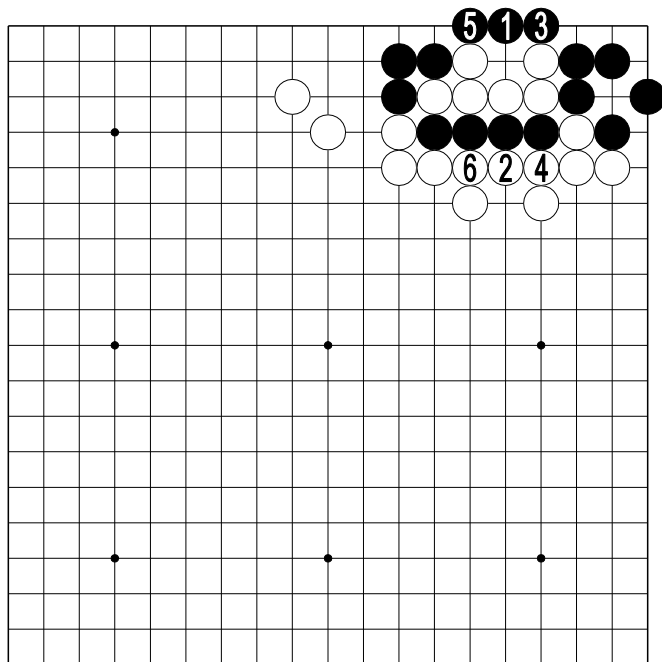
3 图



4 图（失败）

白 1 时黑 2 粘是常识，这样一来，白走 3 位，使对杀的攻守形势倒转。

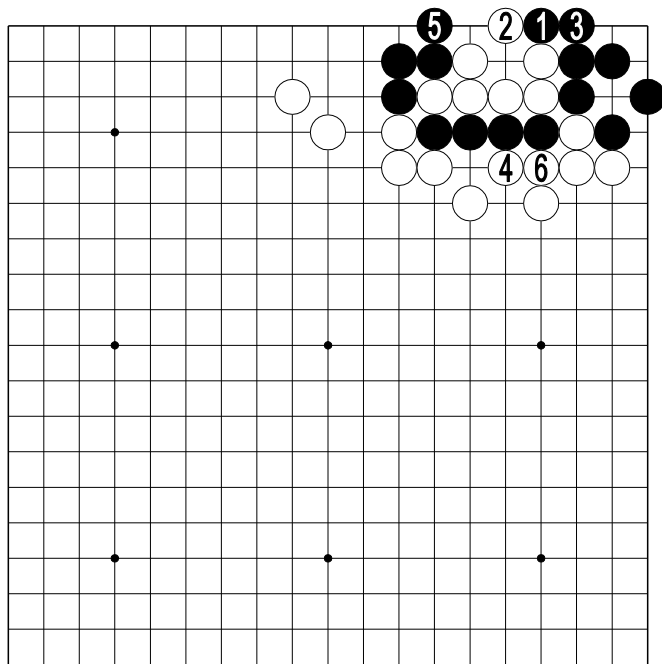
4 图



5 图（白胜）

黑 1 是急所，但白走 2、4 位，白多一口气胜。若白 2 改走 3 位，则白负。

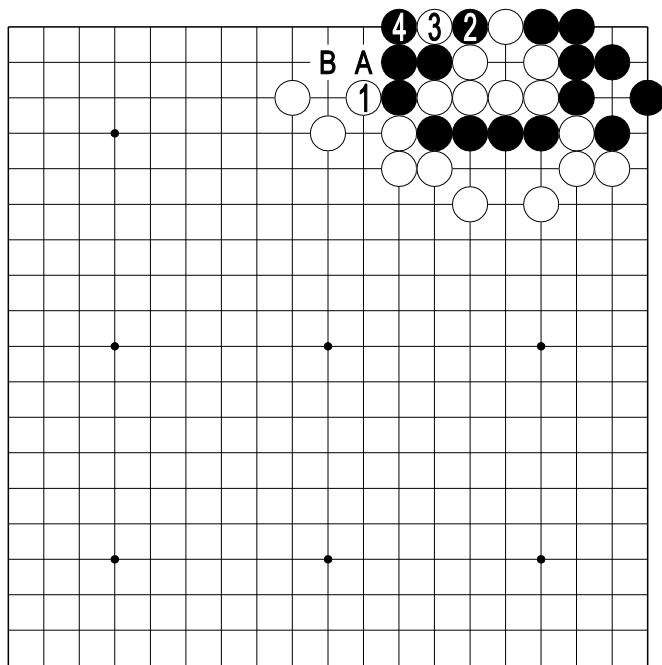
5 图



6图

6图（变化）

即使黑1(5图黑1)扳,白走2、4位,仍然是白多一口气胜。如白4——

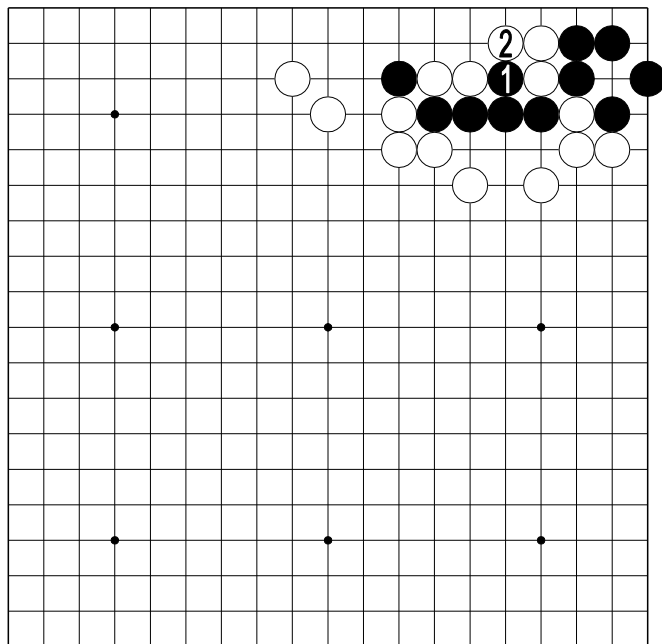


7 图

7 图（劫）

白 1 可起到紧黑三子气的作用，可以击败黑 2、4 的反击。

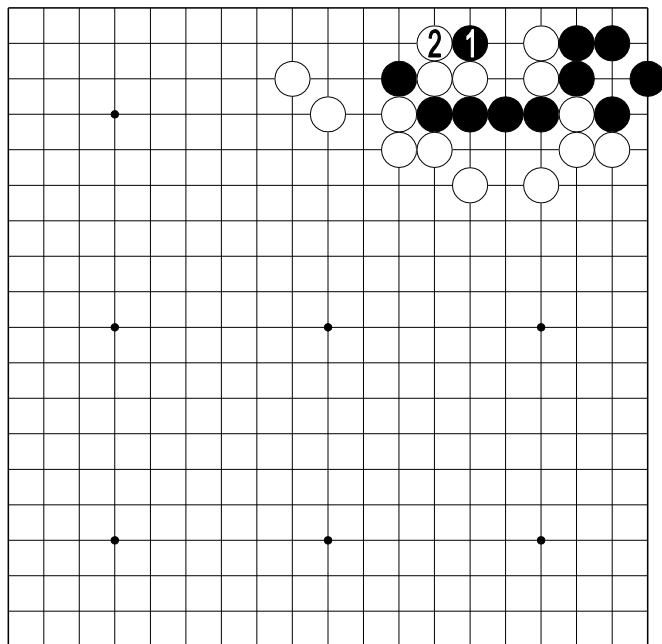
黑 2 如改走 A 位则是恶手。
白走 B 位是“有眼杀无眼”。



8 图（俗手）

黑 1 俗手是自杀行为。如不能使白两面紧气，则不能取胜。

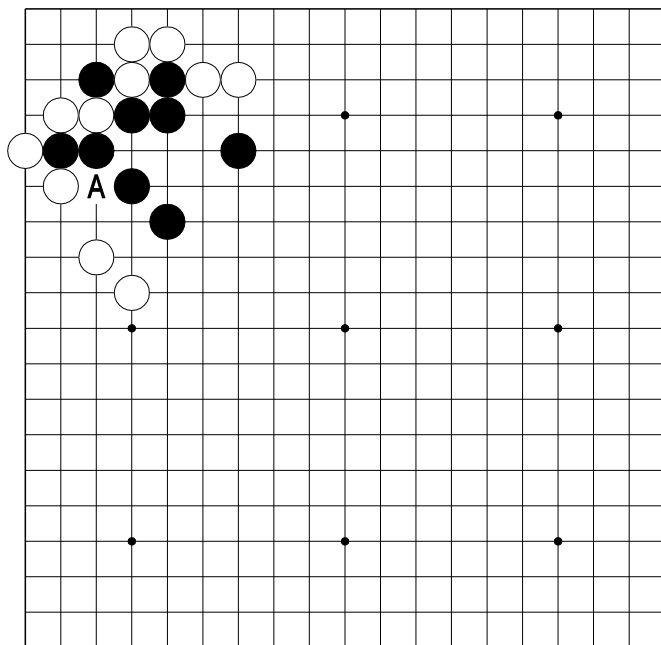
8 图



9 图

9 图（失败）

若不能发现连扳的手筋，就难以解决这一问题。即使黑 1 托太苦，也要同白 2 交换。



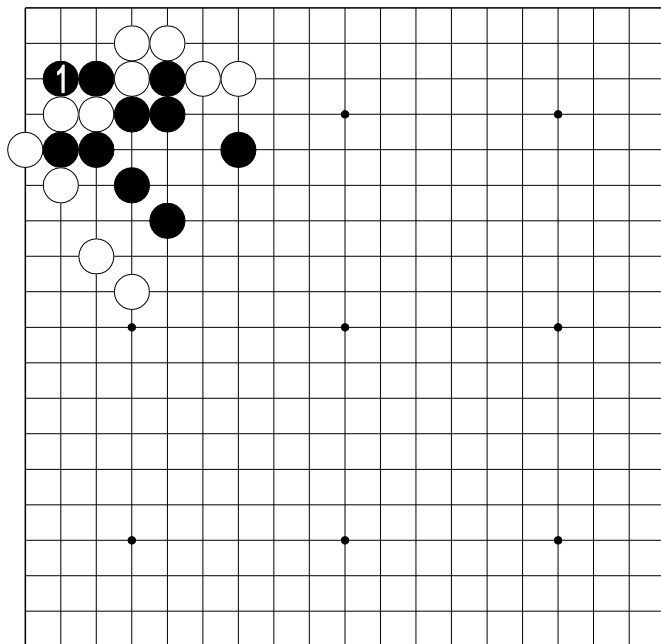
第4题

第4题 活力

黑先 上级

角上的黑一子，还留有充分的活力。

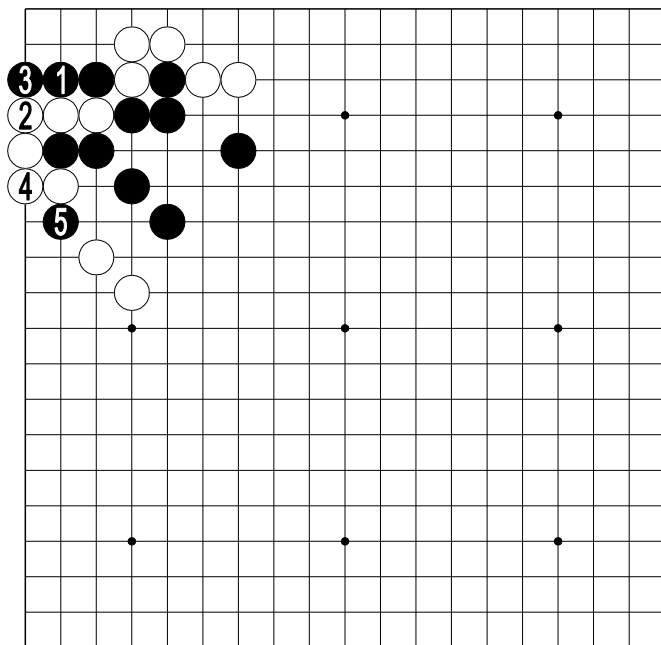
只是如何消除能被白A打吃的弱点是问题的核心。



正解图

正解图 连续打吃

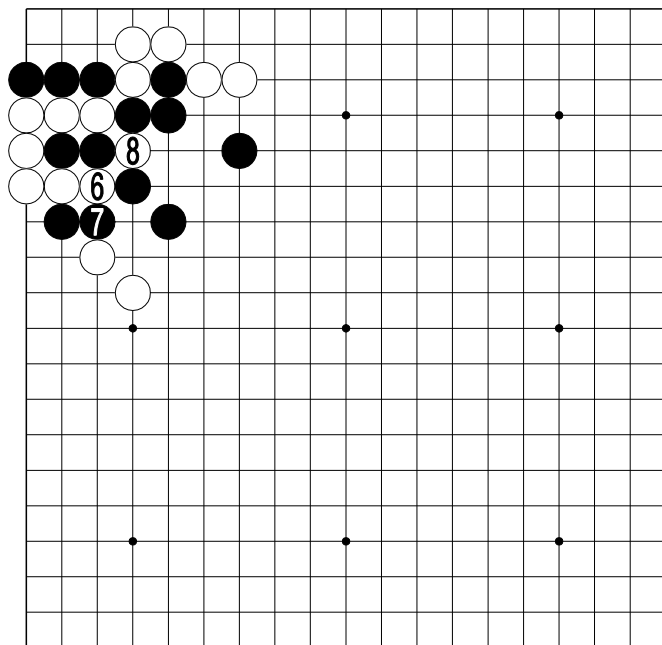
反正第一着是黑 1 打吃，别无他策。下边就有问题了。



1 图

1 图（靠）

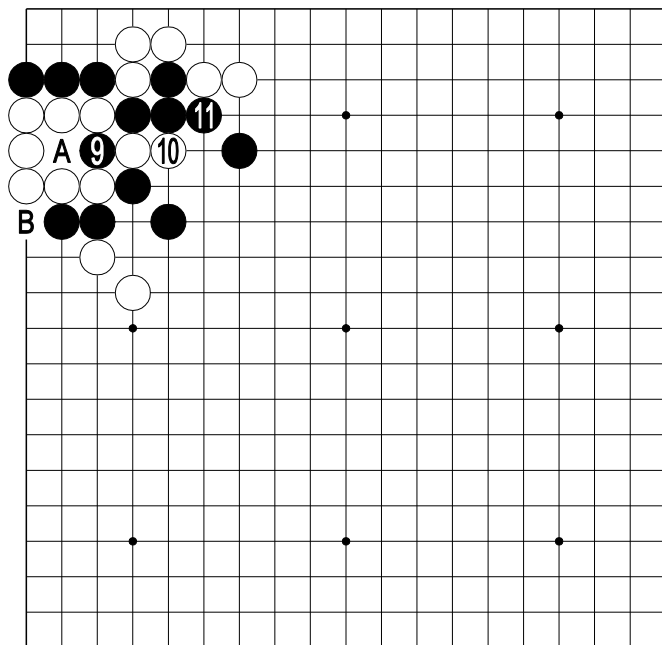
黑 3 再打吃，让白 4 粘后黑 5 靠是好手。白即逃脱不掉。



2 图

2 图（接着）

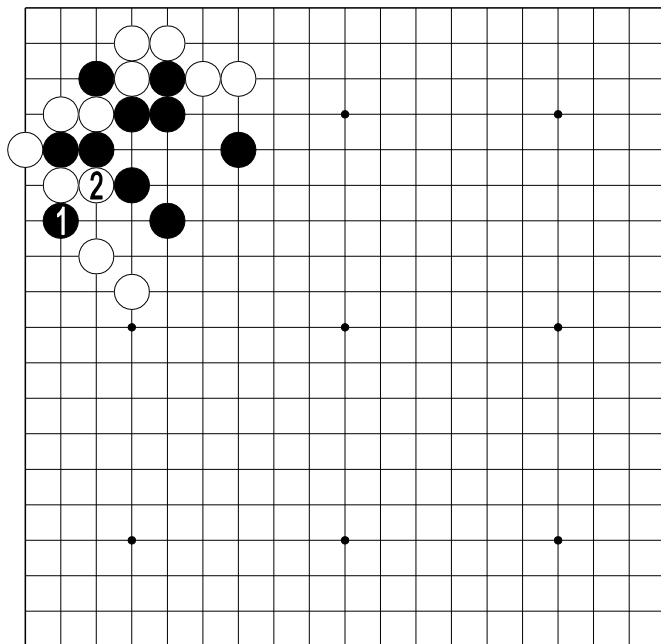
对黑靠白 6 当然，黑走 7 位有弃二子的妙手。



3 图

3 图（扑杀）

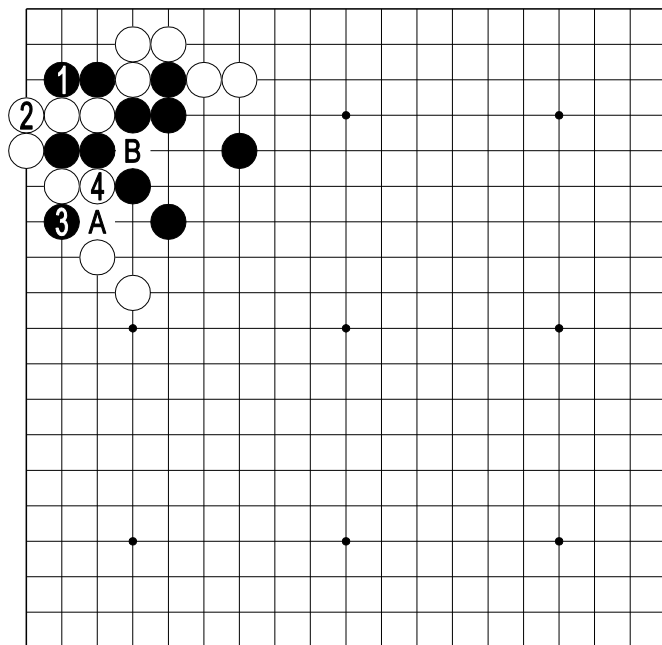
白 8 提二子时，黑 9 扑杀是置白于死地的好手。即使白 10 打吃，也不能解围。白如 A，黑则 B。



4 图（失败）

黑 1 单夹，白 2 打吃就行不通。

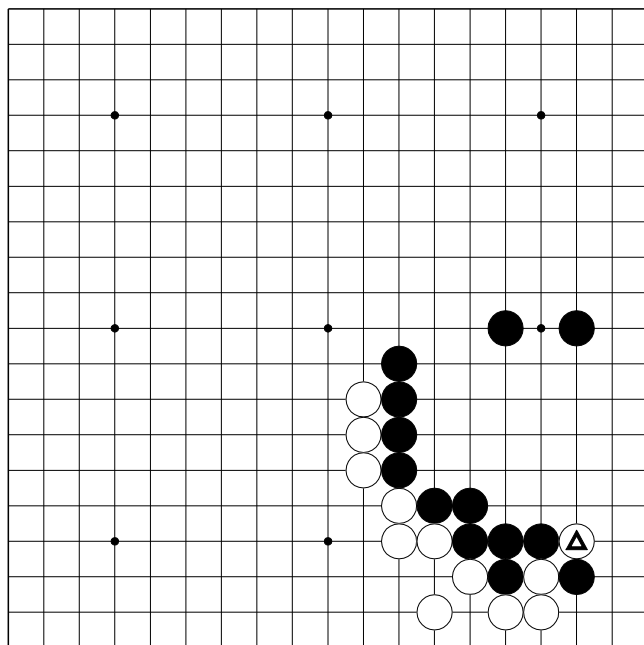
4 图



5 图

5 图（白胜）

若走的话，黑走 1、3 位是普通走法，但白 4 仍然能够打吃。这一次是黑 A、白 B，对杀白胜。

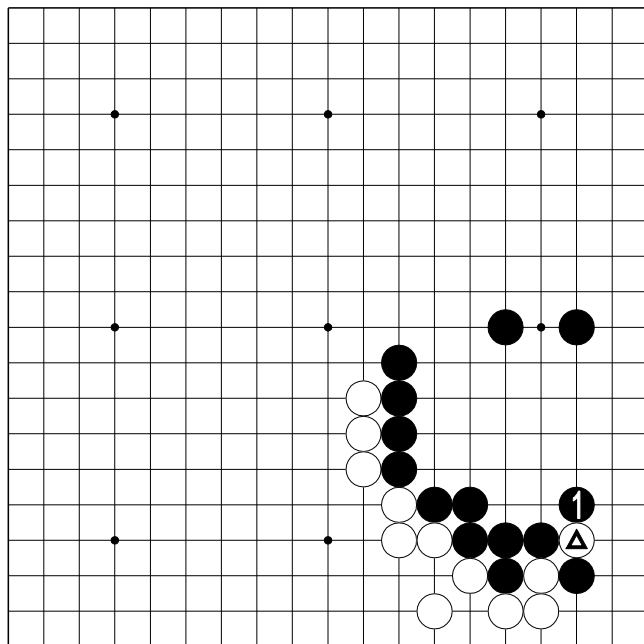


第5题

第5题 以后

黑先 中级

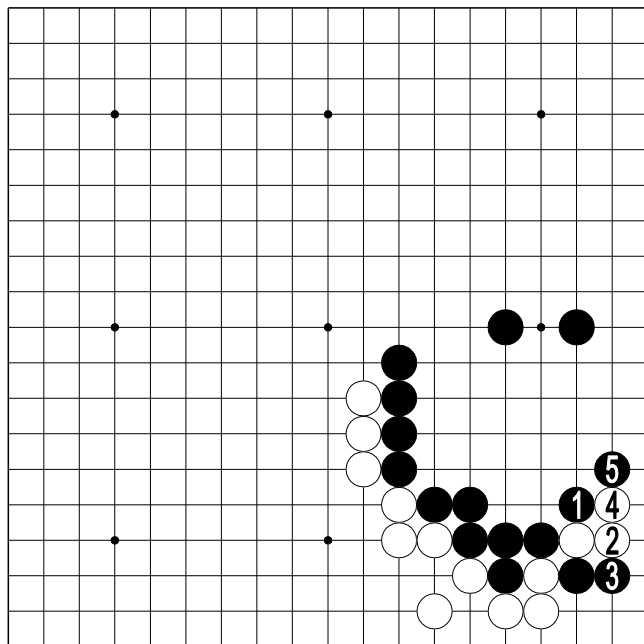
这里是“星位压长定式”之后怎么办的问題。是否能提白△这个被截断的一子？一般来说是困难的，不过在这种情况下周围全是黑的厚势。



正解图

正解图 勒吃

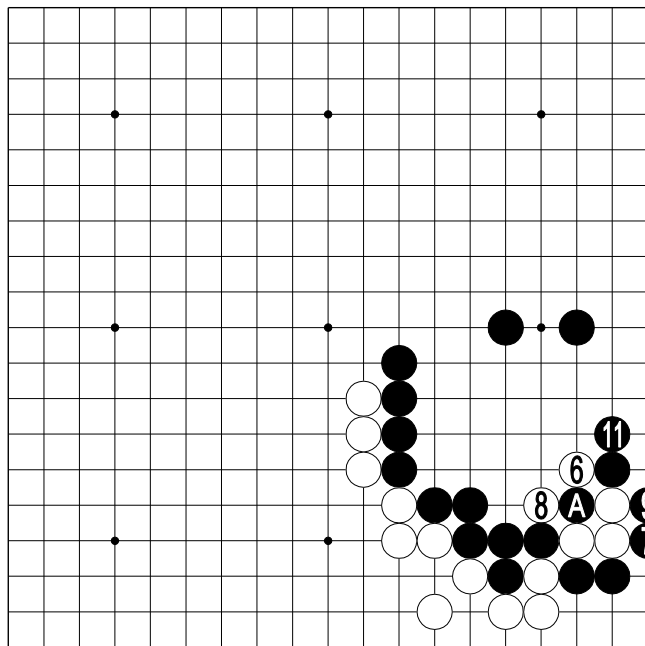
由于黑周围具有厚势，能够提白△，这样首先必须走黑1打吃。



1 图

1 图（挡）

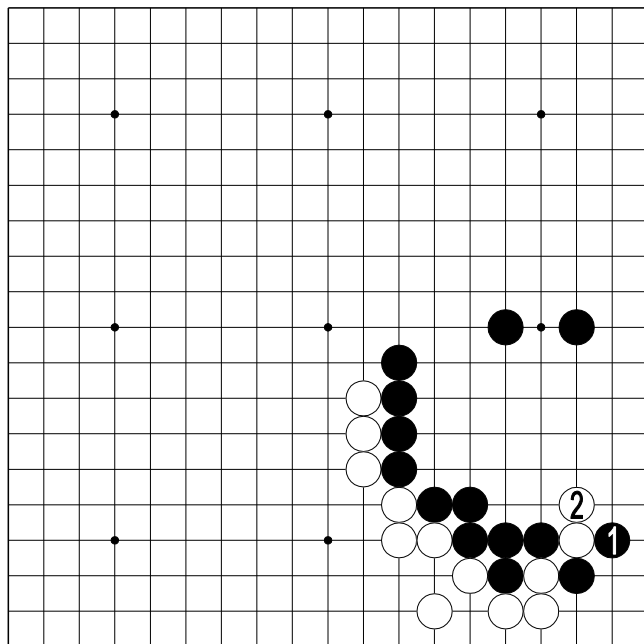
于是怎样对付白 2、4 则成问题，但黑 5 挡一手可以成立。



2 图
⑩=A

2 图（勒吃）

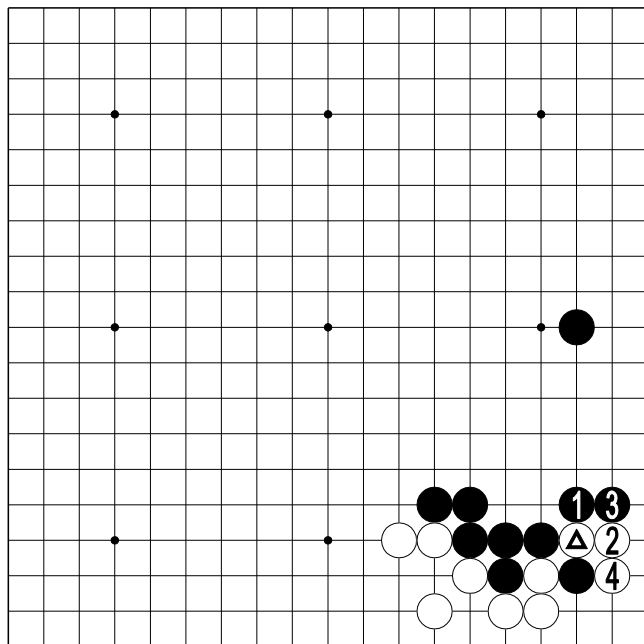
白 6 时，黑有 7、9 勒吃的手段，如能注意到这一点就可以获得正解。黑周围阵势坚固，无需担心。



4 图

4 图（打吃方向）

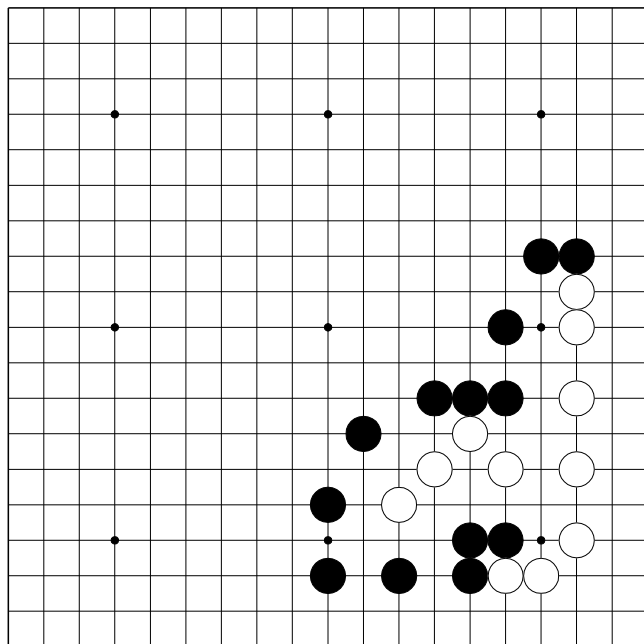
若想提子，黑 1 打吃并不理想。



5 图

5 图（参考）

黑如果周围势单力薄，则只有黑 3 从外侧挡，黑获得先手之利，白△却恰居要位。



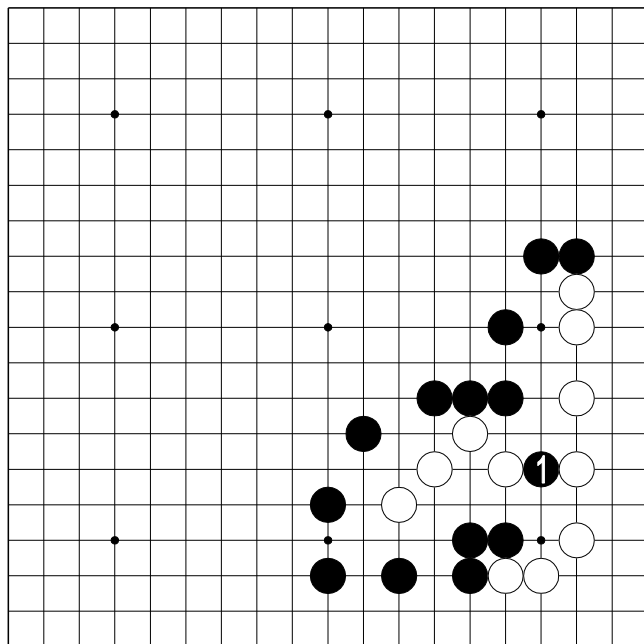
第6题

第6题 灯笼

黑先 中级

一间跳的白棋阵势，热闹异常，恰似一串灯笼，但是，如能好好看一下，一间跳并不是没有弱点的。

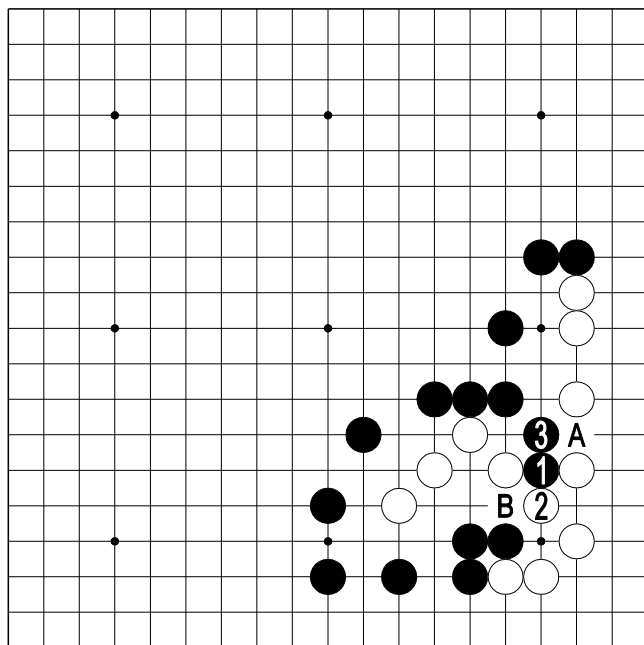
那么能一举提白数子的手筋是什么呢？



正解图

正解图 挖

对一间跳刺是不行的。一间跳的弱点是使人可以采用挖断的手筋。此图中黑1处是白联络的急所，似乎有可作为盲点的手筋。



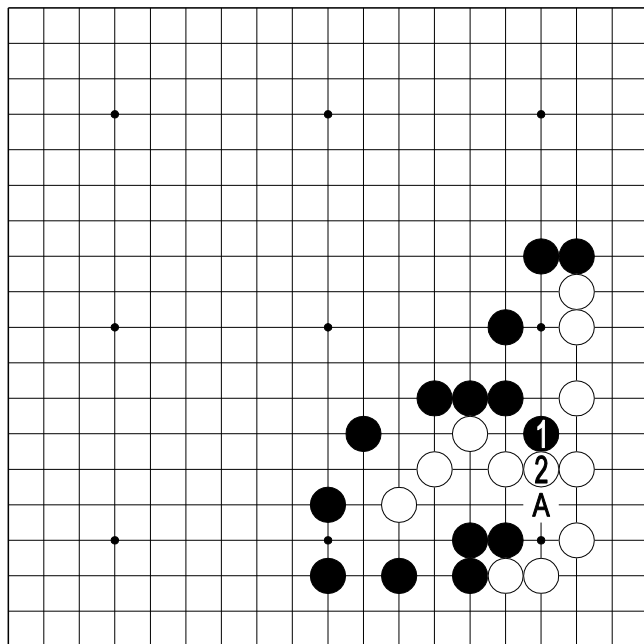
1 图

1 图（见合）

对于黑 1 的挖，白只有在 2 位或 3 位打吃，别无他策。

从哪边打吃都一样，白如 2，黑则 3，黑或者是在 A 位冲击，或者是在 B 位断，两者必居其一。

白 2 如改走 3 位，黑则走 2 位，仍然是见合。

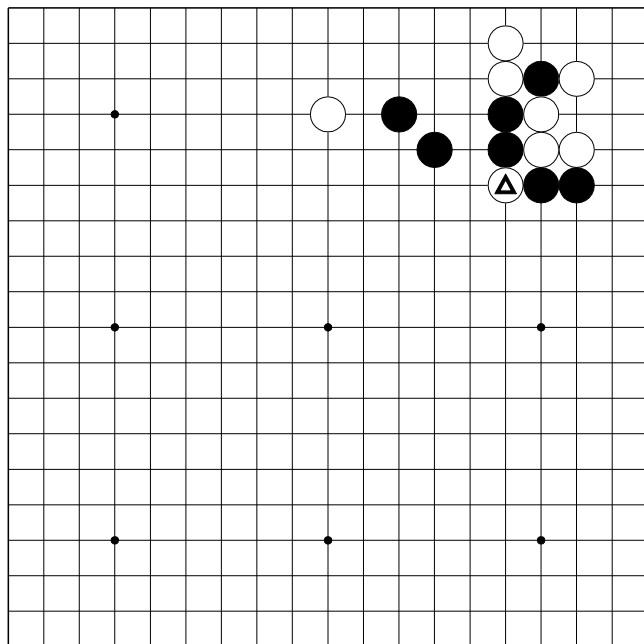


2 图

2 图（失败）

黑 1 在中间断，虽然两者必居其一，但是此时由于白棋阵势靠右边，白 2 可以联络上，断则无味。

黑 A 尖也同样，这种俗手不可能威胁一间跳的弱点。



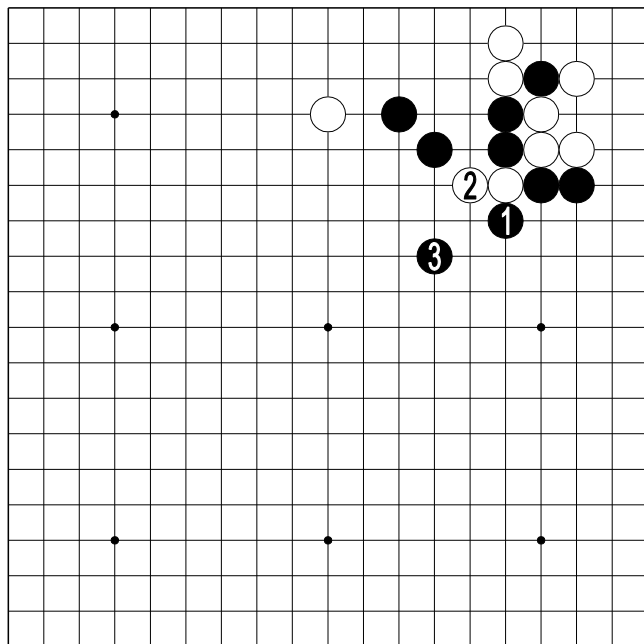
第7题

第7题 棋筋

黑先 中级

白△断很严厉。

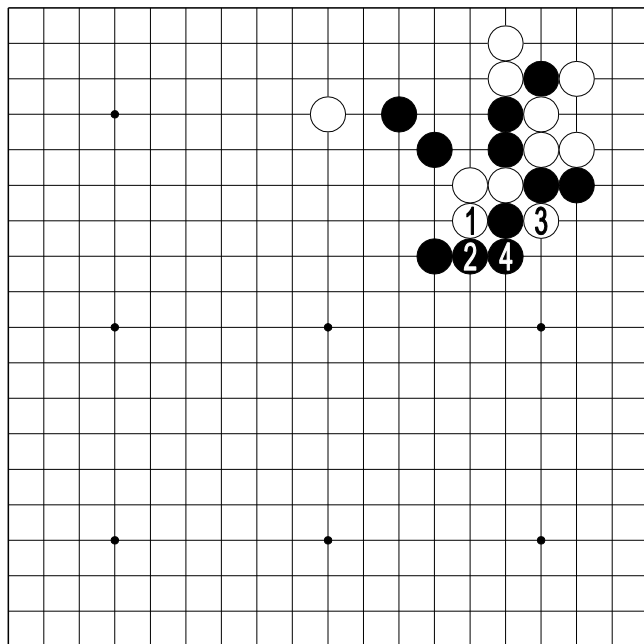
黑若被如此截断，就必须左右兼顾，但却有提棋筋的手段。



正解图

正解图 飞枷

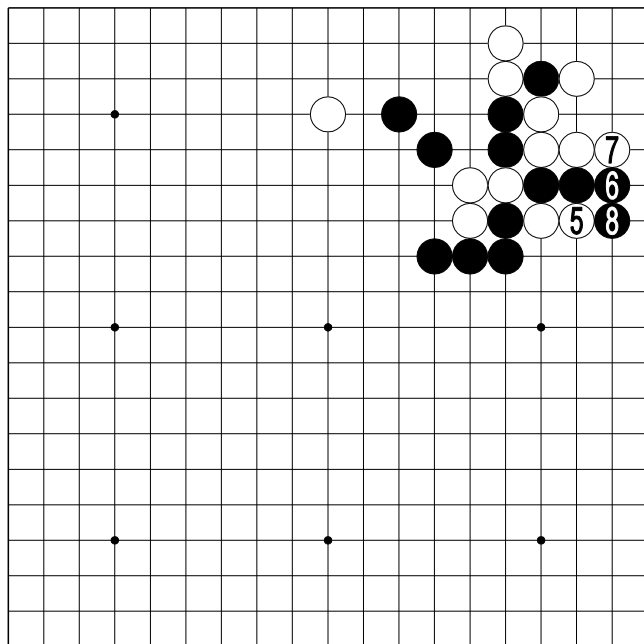
由于黑左方厚实，可先从薄弱之处走起，即黑1位打吃，然后黑3定形。



1 图

1 图（逃不脱）

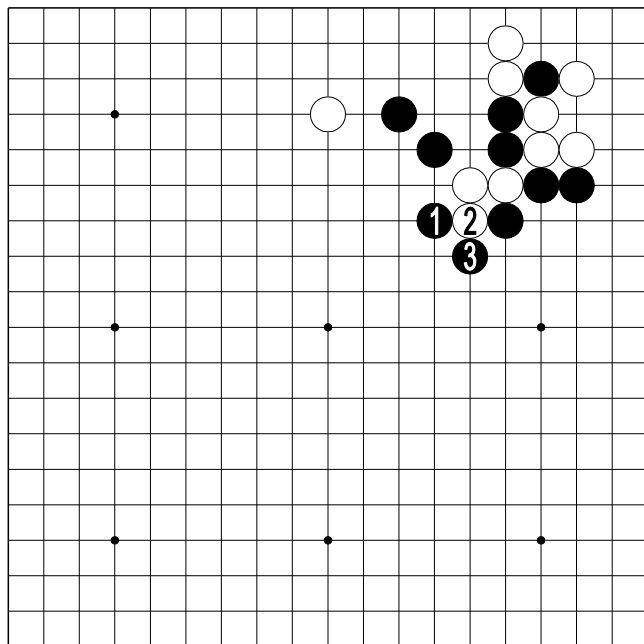
飞压后，白 1、3 想脱逃，也无济于事。



2 图

2 图（黑胜）

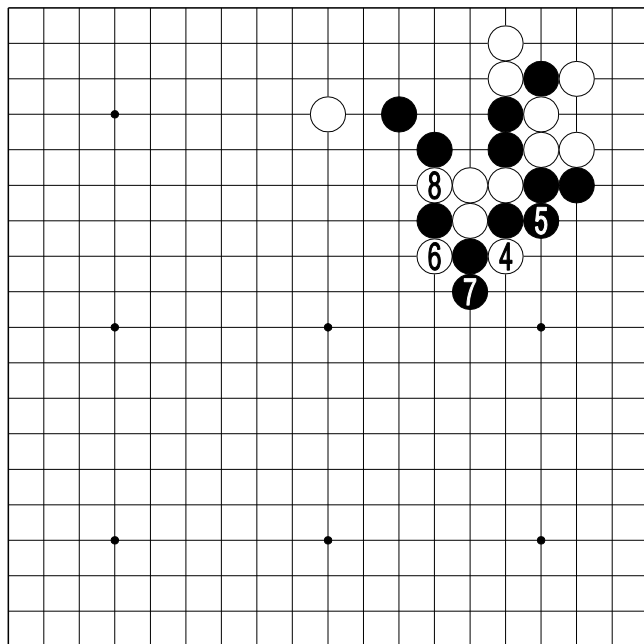
接着白 5 即使去打吃黑二子，也不能紧气。白 7 如改走 8 位，黑则在 7 位打吃，对杀黑胜。



4 图

4 图（失败）

黑 1、3 枷时，白就能逃脱，
如果这样，黑则有薄弱的环节。

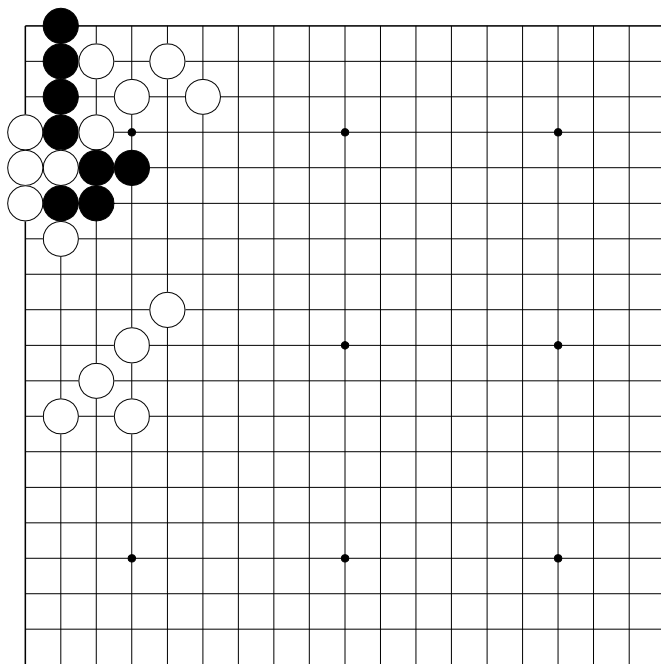


5图

5图（逃出）

一般是从白4至白10，一连串地打吃，就可以逃出。

要注意正解的手筋和不合常规的飞枷。



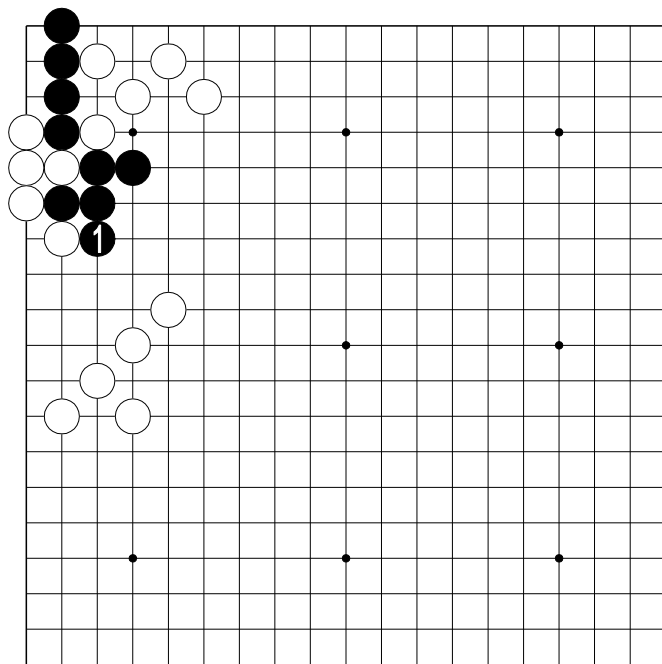
第8题

第8题 好手筋

黑先 上级

被隔断的黑子能否提掉白数子联络上,是个问题。

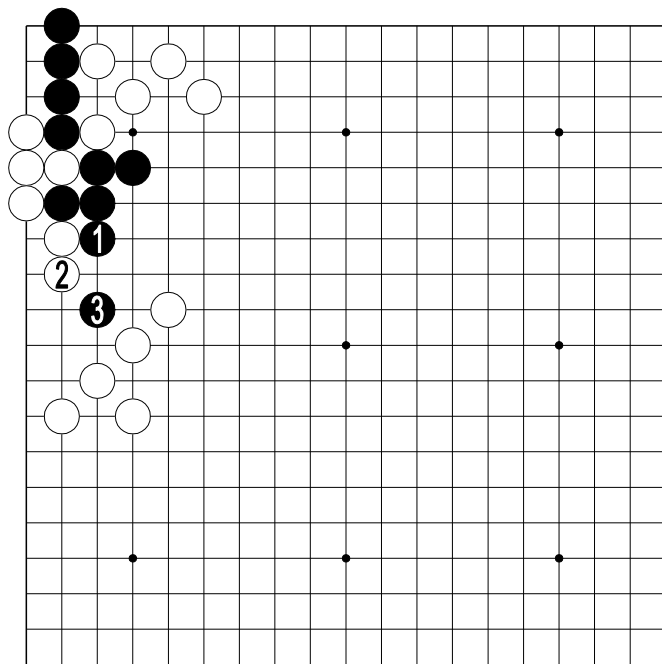
这虽非难事,但图形变化中充满有趣的应对。



正解图

正解图 压一手后罩

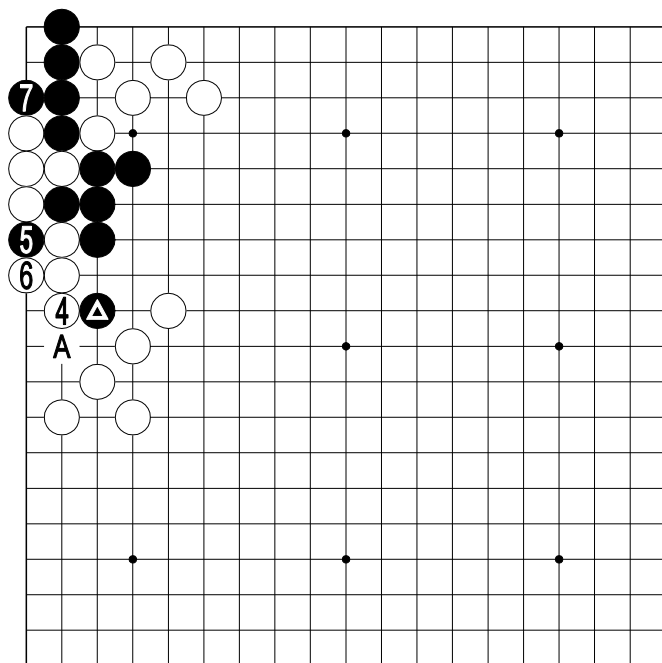
能否成为吃接不归呢？黑 1
先压一手很重要。



1 图

1 图（下三手）

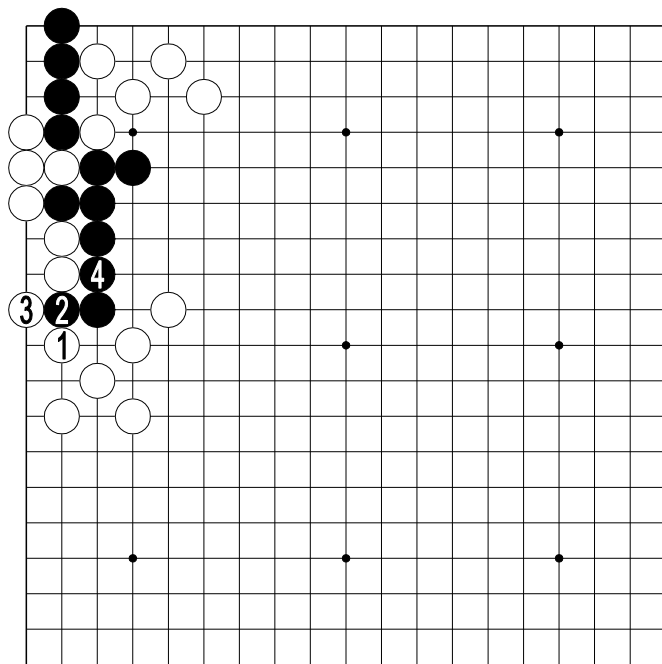
先压一手，然后黑 3 罩，是巧妙的手筋，这样一来白五子就逃不掉了。



2 图

2 图（吃接不归）

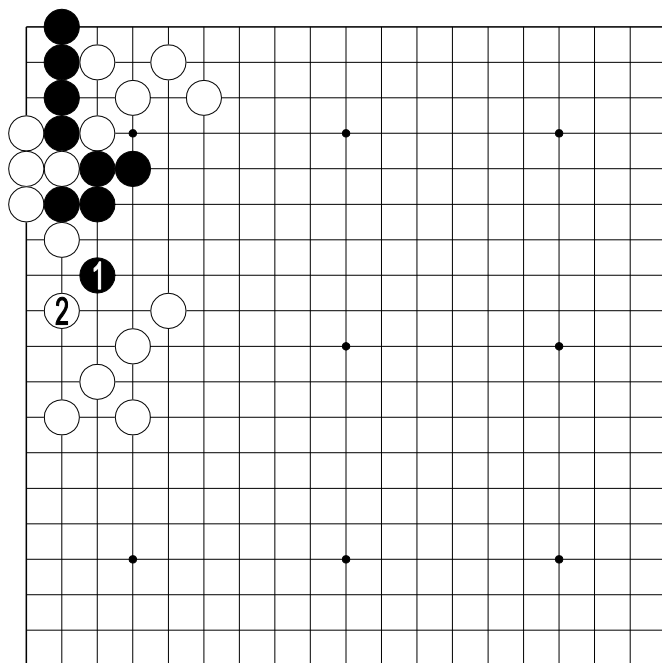
白 4 时黑走 5 位，白四子则被黑吃接不归。若在黑△罩之前，黑疏忽走 5 位，白则走 A 位渡过。



3 图

3 图（变化）

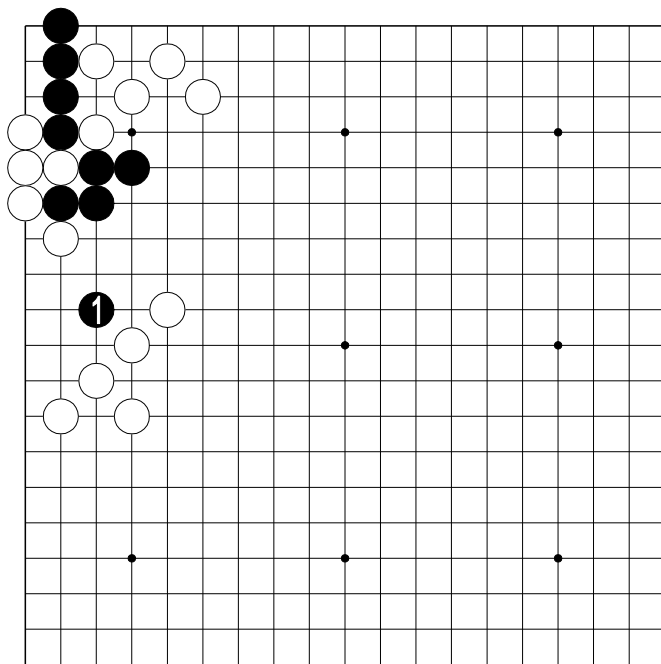
对黑罩白 1 跳，此时黑 2、4 紧气。



4 图

4 图（失败）

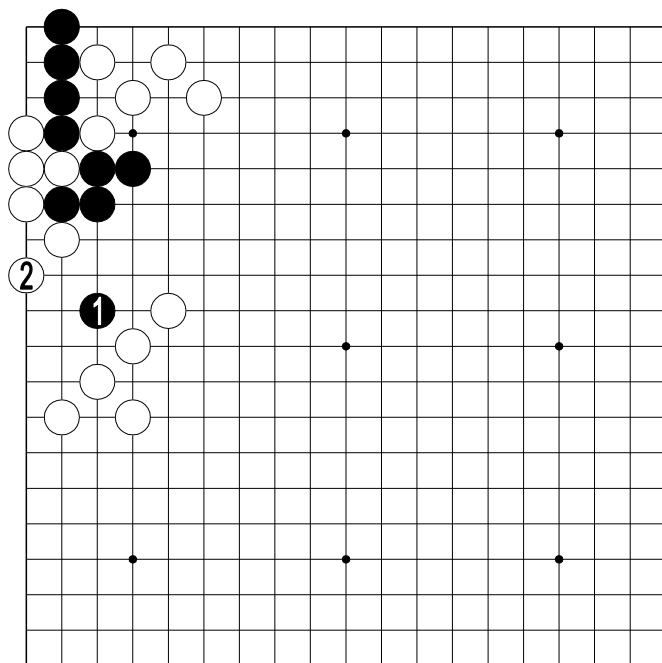
黑 1 单罩，白 2 简单地取得
联络。



5 图

5 图（白先）

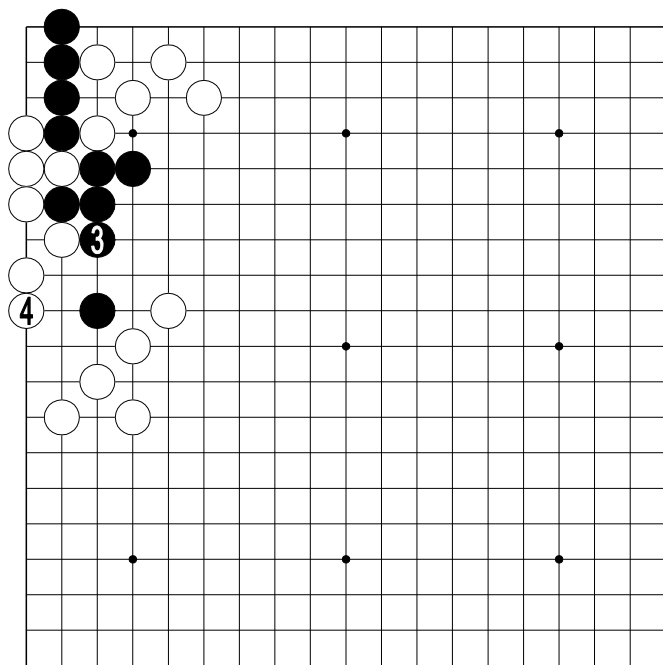
在压一手后罩是急所，若不压而黑 1 单罩又会怎么样？下一手是关键。请只走一步看看。



6图

6图（尖）

黑1罩时白2尖是好手，这样白就不能被提了。

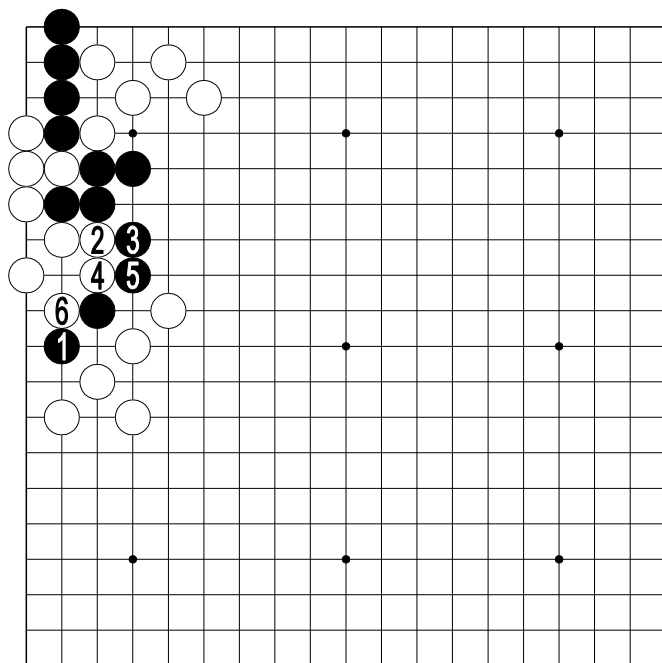


7 图

7 图（联络）

黑 3 曲，白 4 爬，这样首尾取得联络。

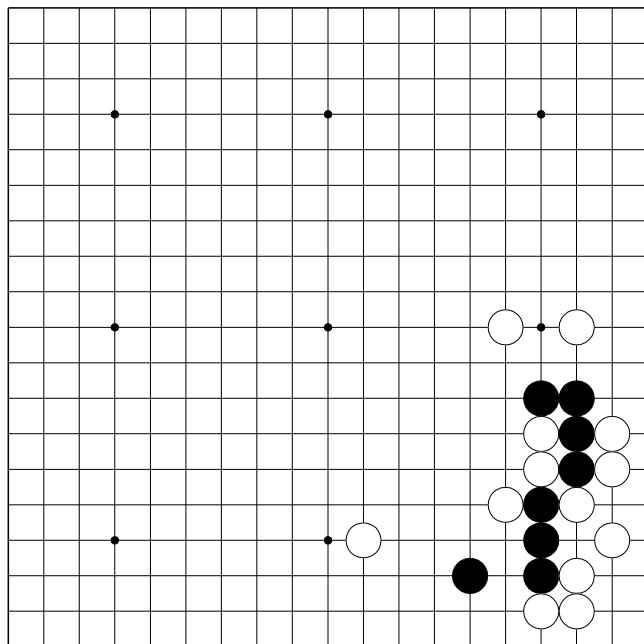
仍然是黑 1 单罩失败。



8 图

8 图（变化）

对白尖，黑 1 也尖，是很顽强的一手。但从白 2 至白 6 即可治孤，白 4——



第9题

第9题 春风

黑先 上级

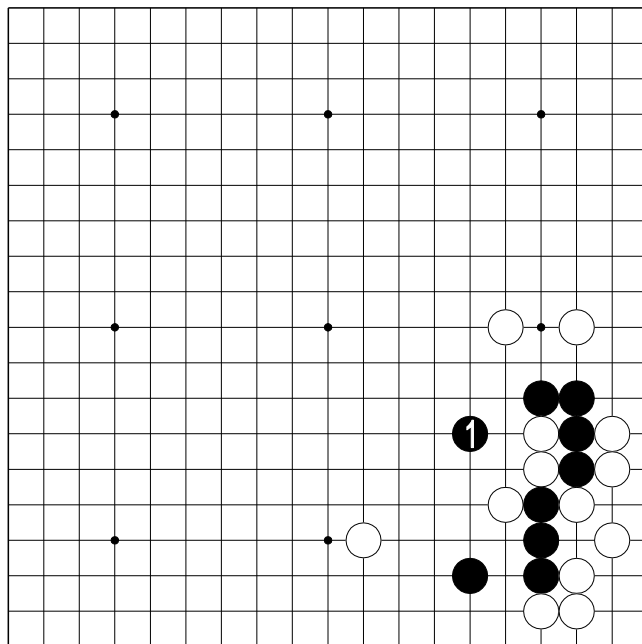
黑被分断为两部分，极其苦恼。

但是，如能提掉棋筋，可扭转局势，春风得意。

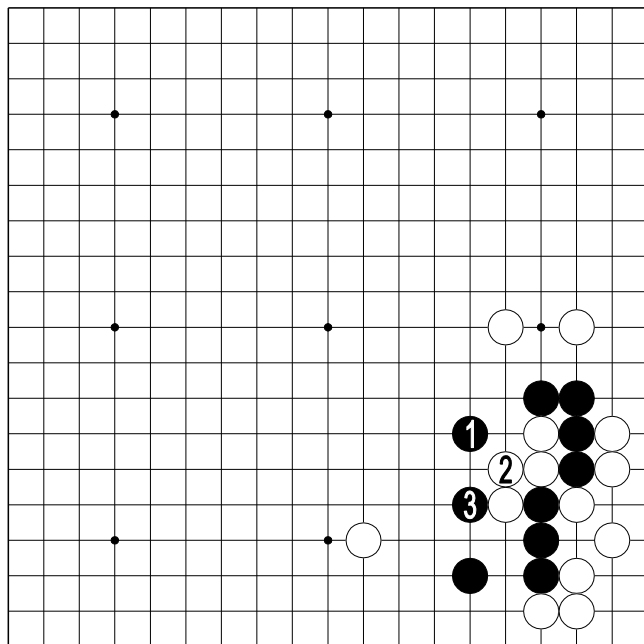
“下三手”很重要。

正解图 斜刺是急所

第一着是关键，黑1飞可提白二子。于是——



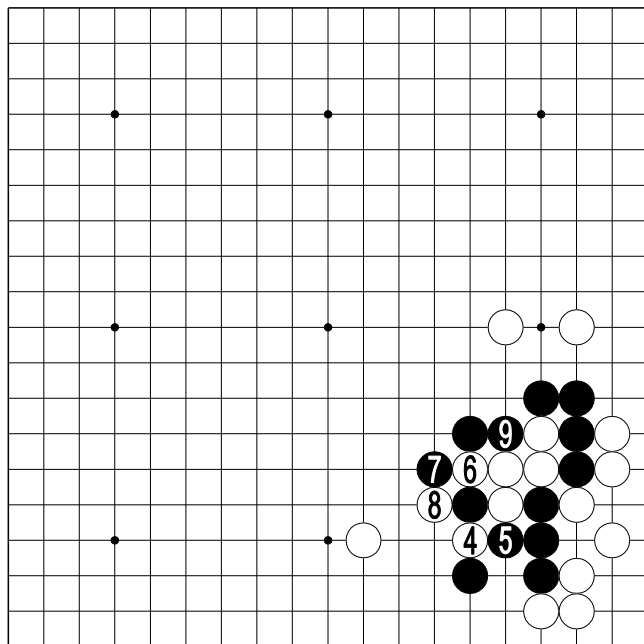
正解图



1 图

1 图（下三手）

当然白接着走 2 位，企图逃脱，下边黑 3 跳碰是必要的顺序。

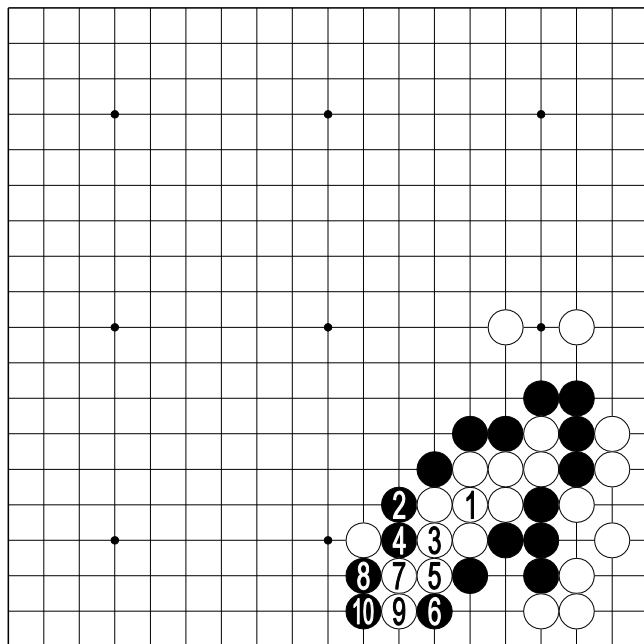


2 图

2 图（勒吃）

白若走 4 位，黑则从 5 至 9
勒吃，从而征子。

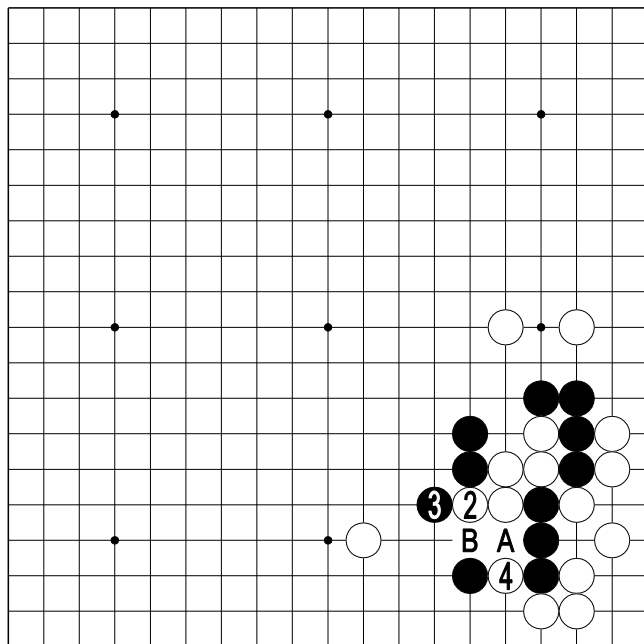
征子果然能成立吗？



3 图

3 图（征子成立）

白 1 粘，黑则 2 至 10，白一子则不能引征。

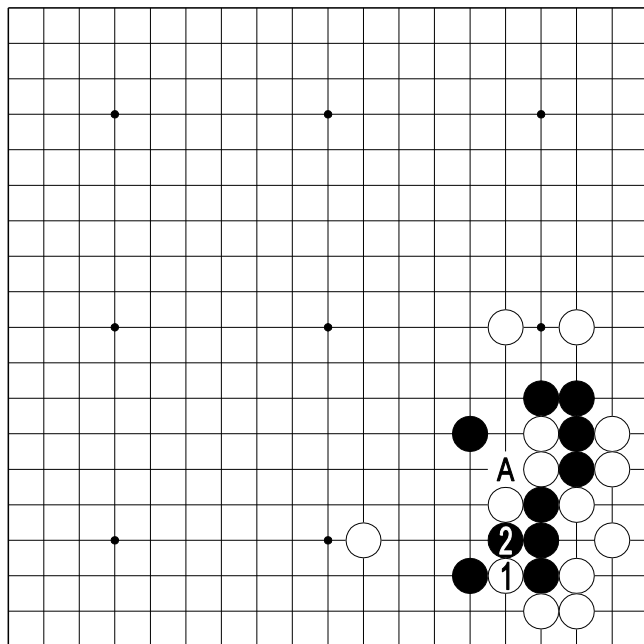


5 图

5 图（逃出）

白 4、6 即可逃出。黑如 A，
白则 B 打吃。

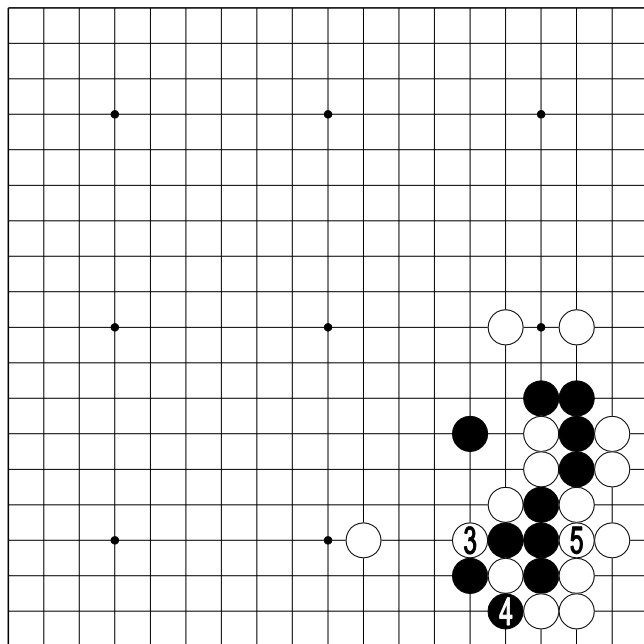
白 4、6 还是顺序倒过来好，
白 4 走在 B 位尖靠亦可。



6图

6图（变化）

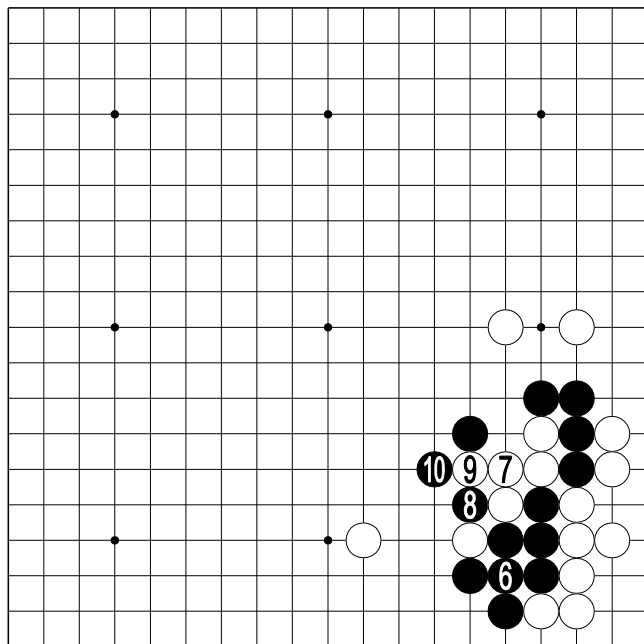
对黑的斜刺白1扳挖时，则黑2应。黑A若提白二子，白2勒吃则不充分。



7 图

7 图（勒吃）

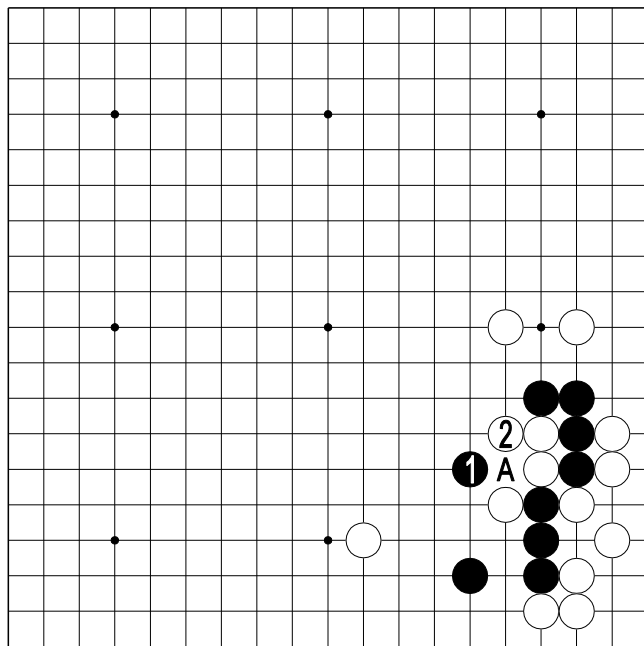
接着白 3、5 即使勒吃，关键的白二子依然逃不掉。



8图

8图（回到正解）

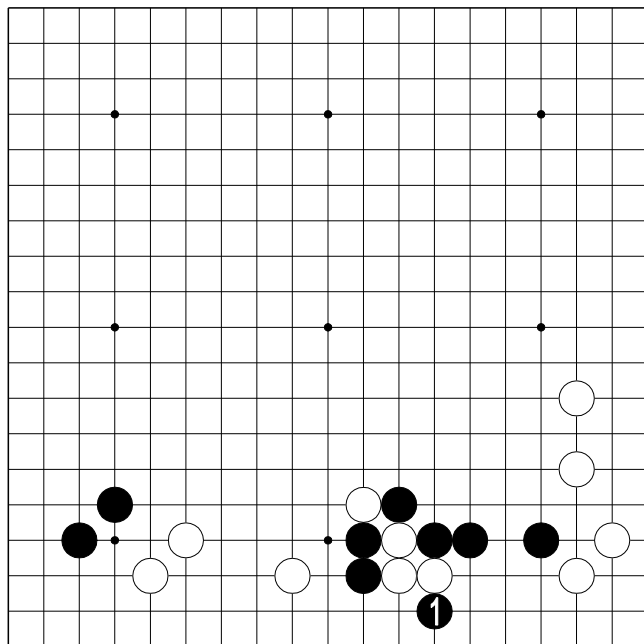
白7如粘，黑则8、10，回到正解，白7若改走8粘，黑即走7。



9 圖

9 图 (失败)

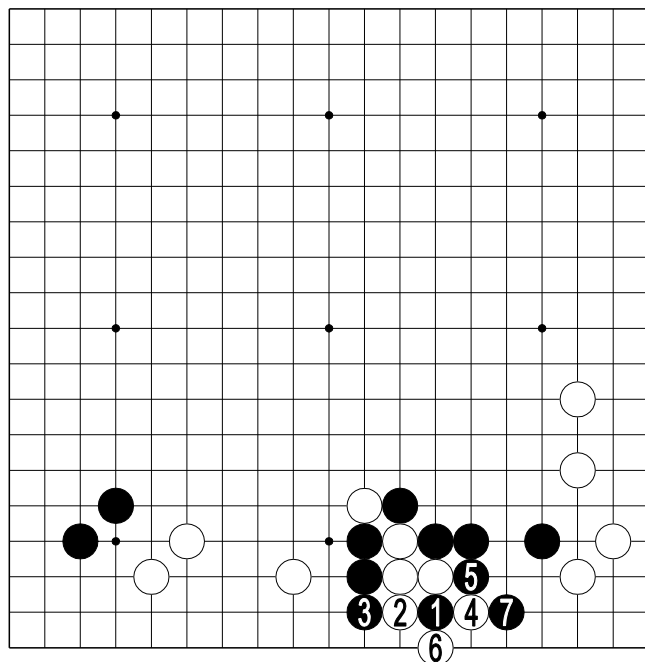
在此种图形时，也可以考虑黑 1 刺，但是，这样一来白 2 可以逃脱，黑不行。白 2 在 A 位粘也可以。



正解图

正解图 托的手筋

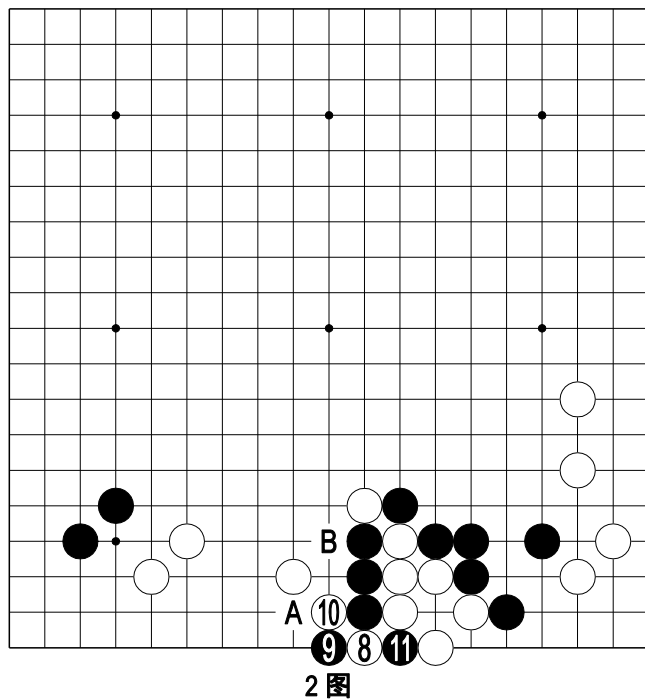
能同时切断白左右联络的急所是黑 1 托。这确实是具有手筋的要害之点。



1 图

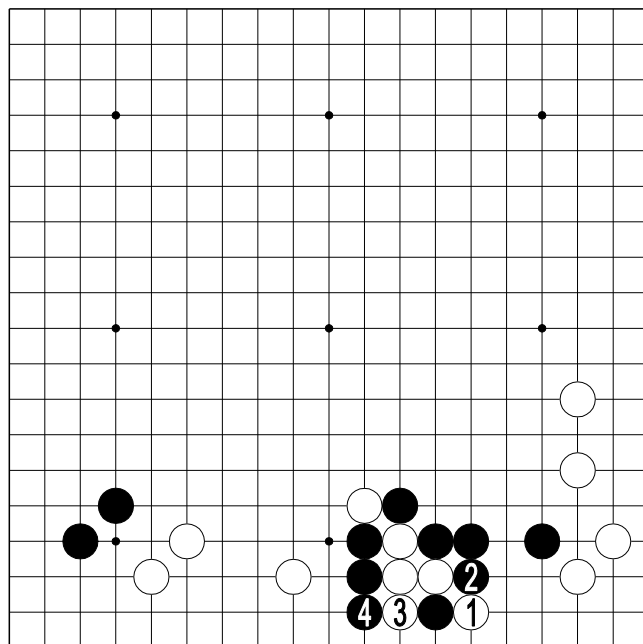
1 图（对杀）

白走 2、4 可行吗？白 2 如应，黑则 3、5、7，一气呵。



2图（劫）

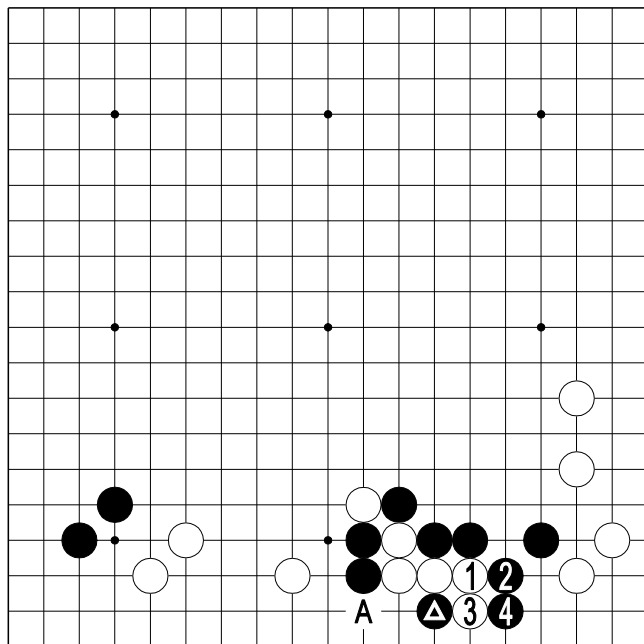
白8扳，黑11打劫，轮到黑走提子，白苦。如黑9改走10位曲，白A、黑9、白B、黑11，到此黑仍然成劫。



3图

3图（大同小异）

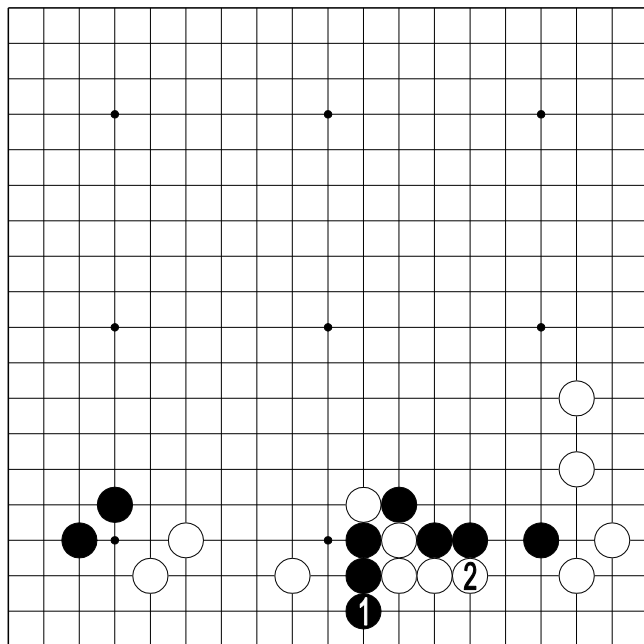
如仍然是白2应，黑3、5，
结果相同。



4 图

4 图（变化）

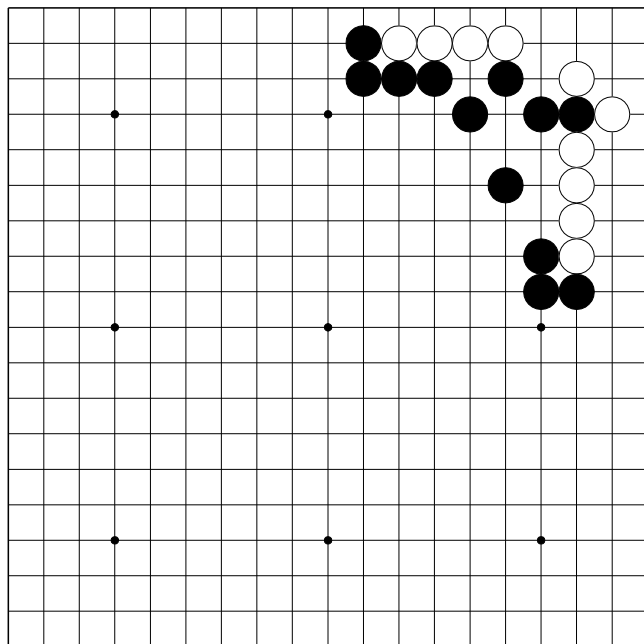
对白 1，黑▲发挥了最大的作用，黑走 2、4 能无条件提子、而且白 1 没有改走 A 位扳的手段。



5图

5图（失败）

黑1如果立，此时白2爬即可渡过。



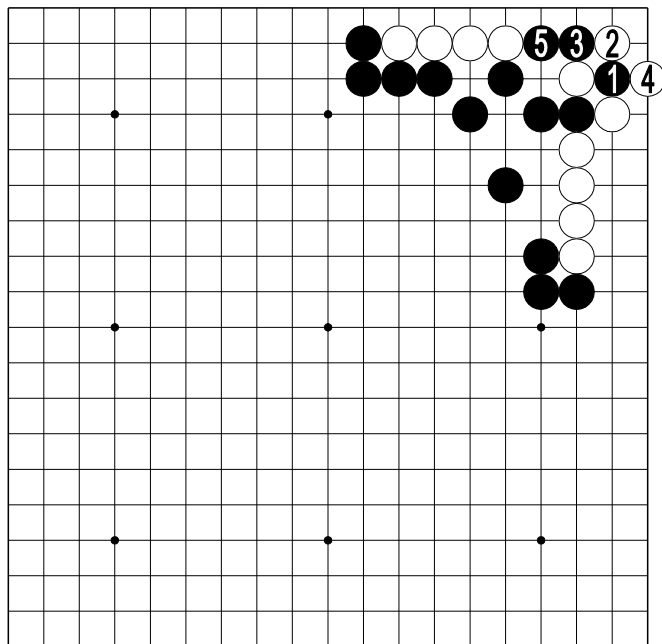
第 11 题

第 11 题 不完备

黑先 中级

白左右的联络似乎并不完备，怎样选择进攻才好呢？

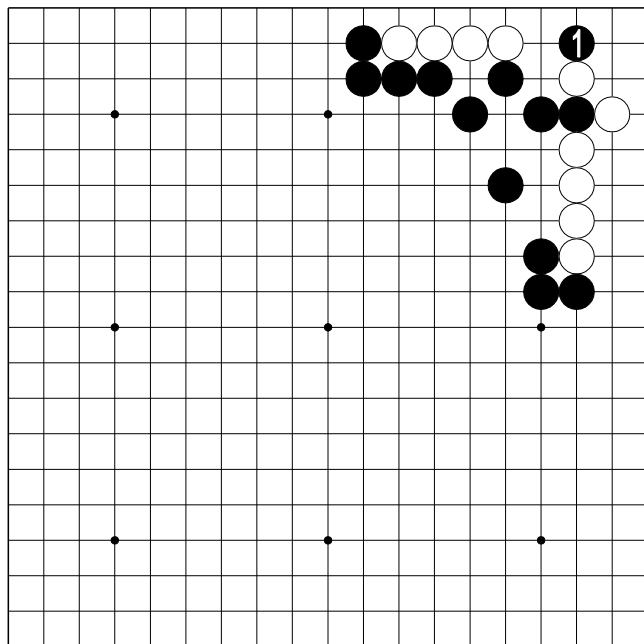
可有种种走法。这里可以考虑阻渡的手段。



1 图

1 图（一气呵成）

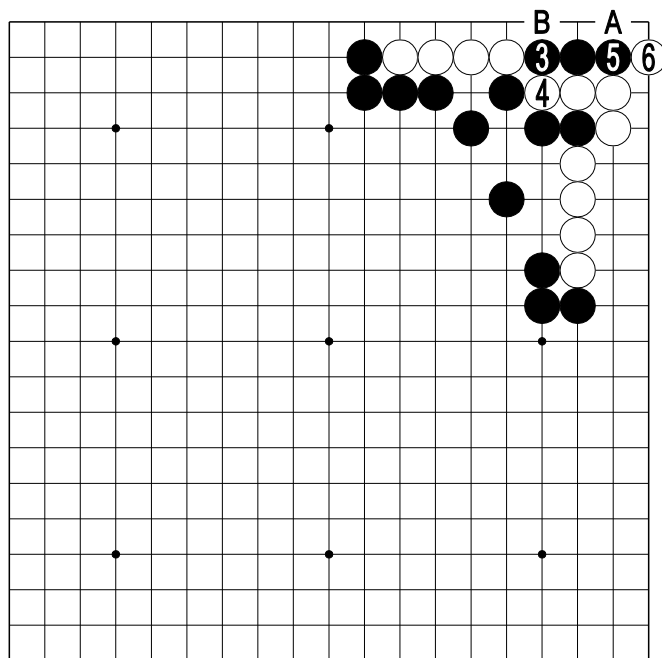
白如 2，黑则 3、5 定形，完全切断了白四子的联络，可以提子。



3图

3图（夹）

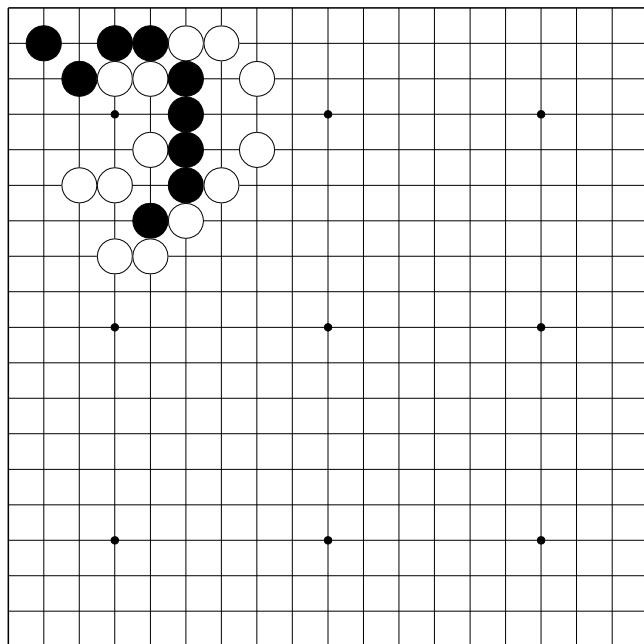
那么黑1夹如何？请计算到最后一步。



5图

5图（对杀白胜）

从黑3至白6对杀，之后黑如A白则B，白长一气胜。



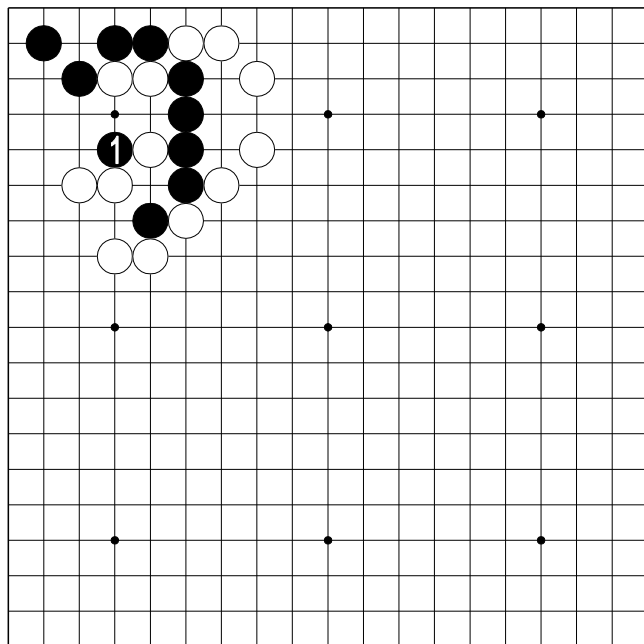
第 12 题

第 12 题 活路

黑先 上级

这里乍一看很难活棋，但是如果白的联络不完备，还可以有活路。

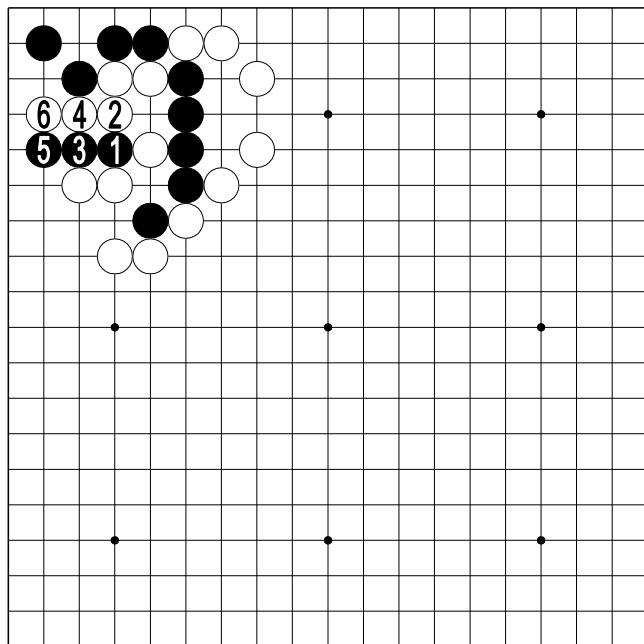
然而由于白极力顽抗，若不给予致命一击，脱先也没用。



正解图

正解图 托的手筋

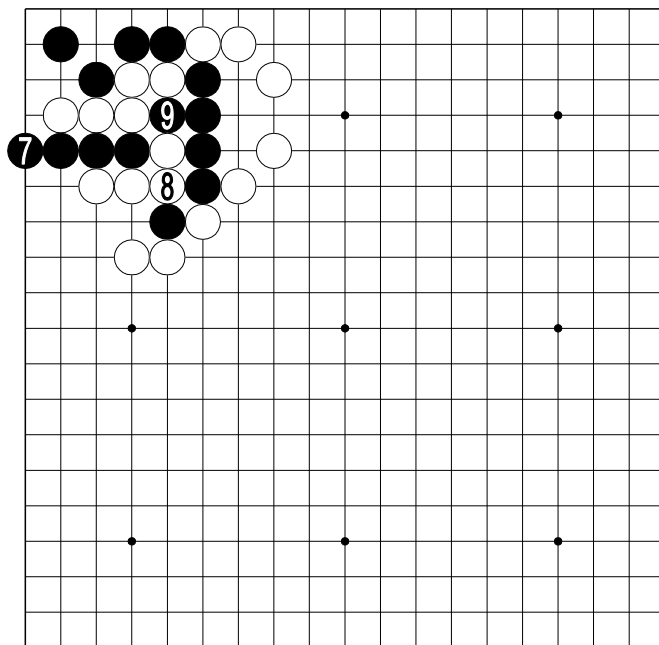
如白的联络不完备，只有黑1托，别无他策。但从此开始了一场激战。



1 图

1 图（下一手）

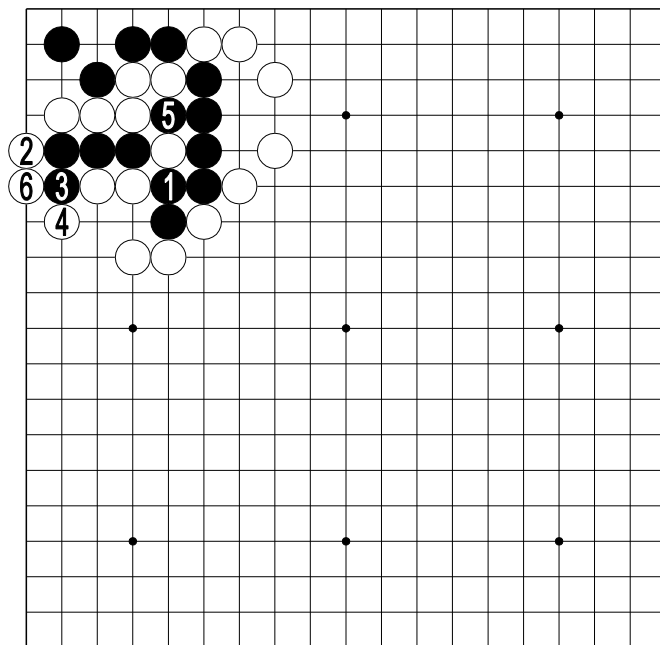
白有从 2 至 6 顽抗的手段，
所以事先不计算好是不成的。



2 图

2 图（对杀胜）

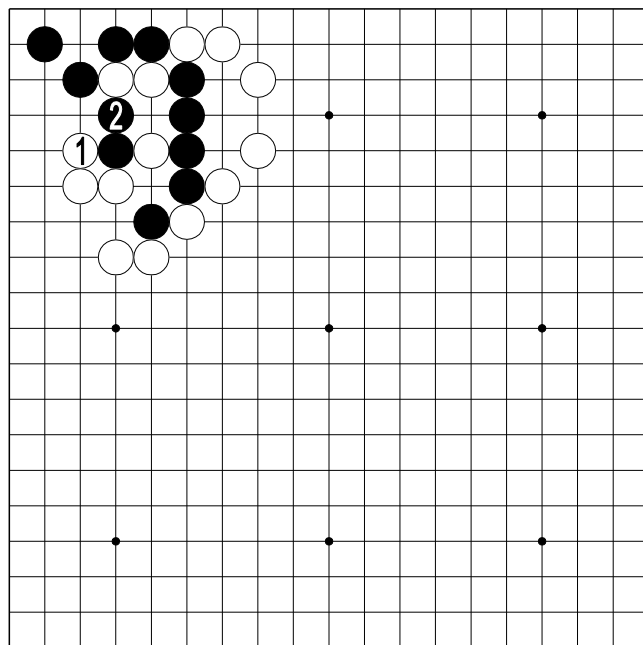
黑 7 断, 成为决定性的一手, 8 和 9 两点必居其一, 黑长一口气胜。



3 图

3 图（失败）

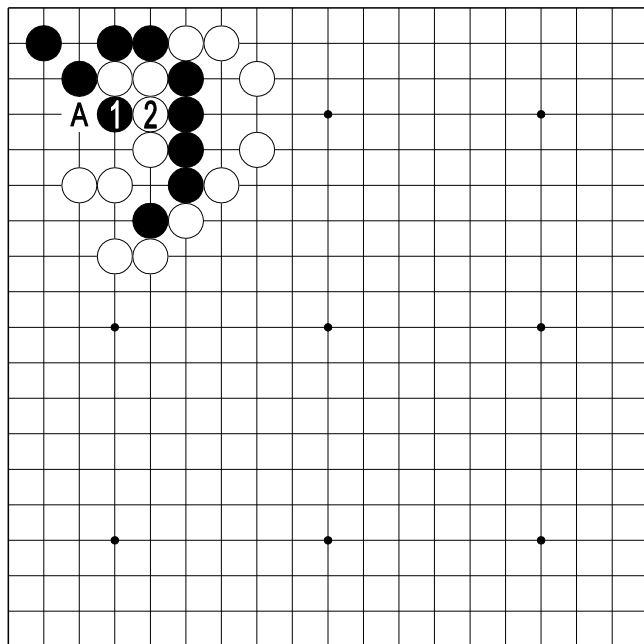
如不走黑 7 封断，而急于黑 1 断，则白 2 至白 6 勒吃，局势马上就变化了。



4 图

4 图（变化）

白如 2，黑则 3，白要救关键的二子已无计可施。这是手筋发挥了作用。

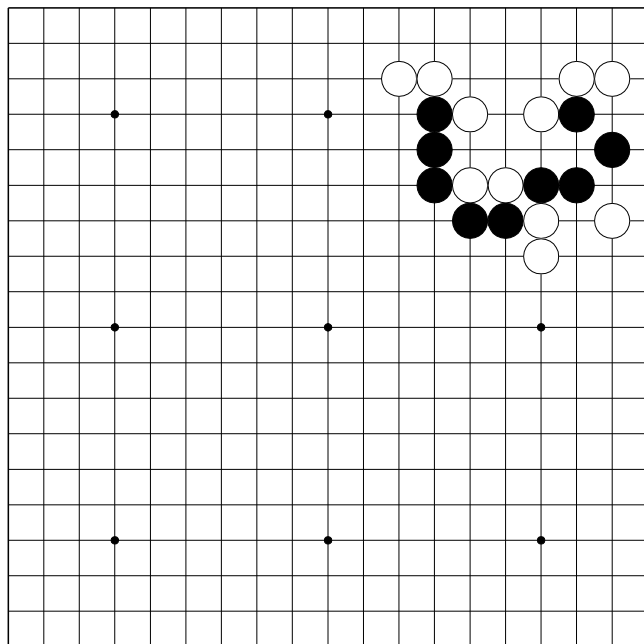


5 图

5 图（帮忙）

走黑 1 或走 A 位，都不能令人满意，因为这样反给对方帮大忙。

总之，断似乎是盲点。



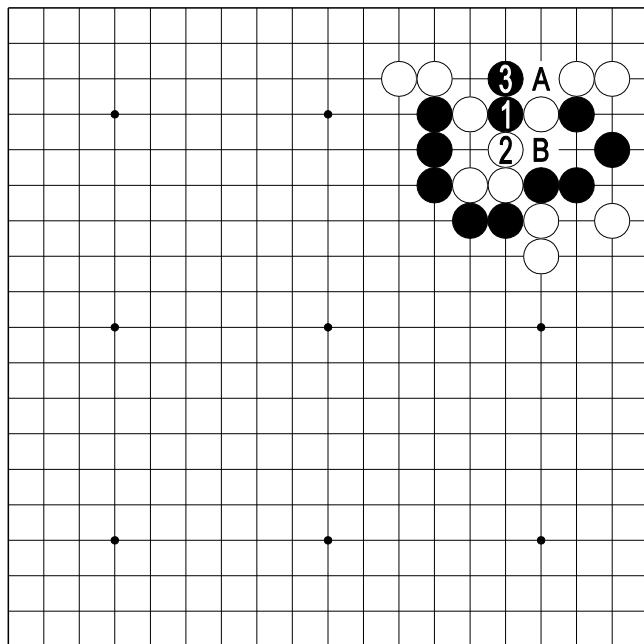
第 13 题

第 13 题 一只眼

黑先 中级

右方的黑四子，不论如何挣扎，只能有一只眼。这样一来只有提取棋筋，别无良策，其急所何在？

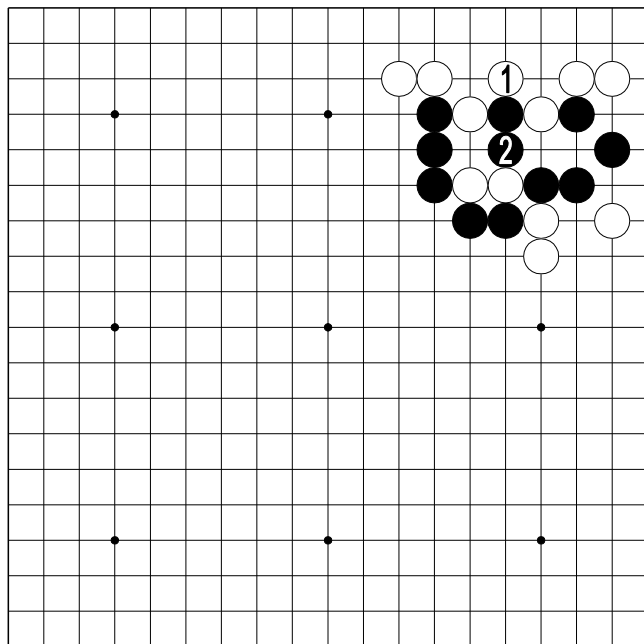
仍然是要借助手筋。



1 图

1 图（逃不掉）

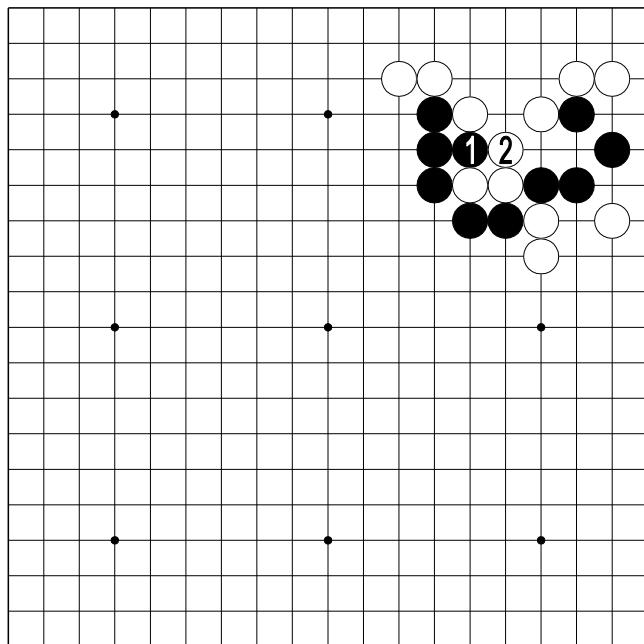
白如 2，黑 3 长，A 或 B 有
两点可断，白逃不掉。



2图

2图（变化）

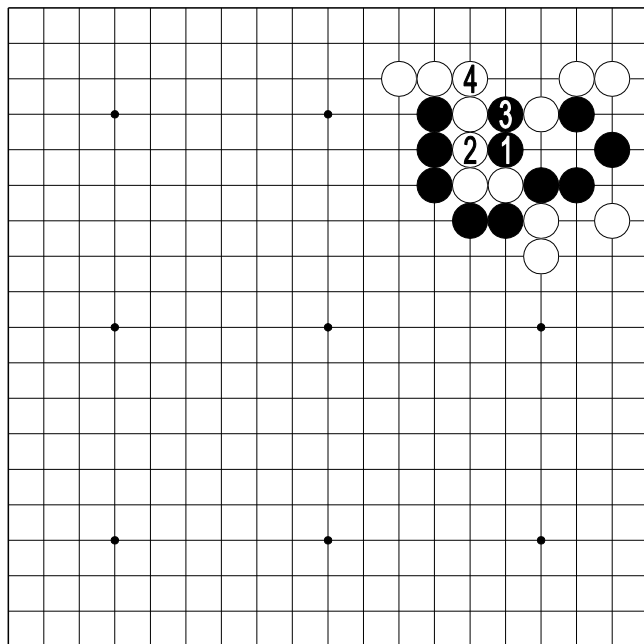
即使白1打吃，黑2吃接不归，白二子仍逃不掉。



3 图

3 图（帮忙）

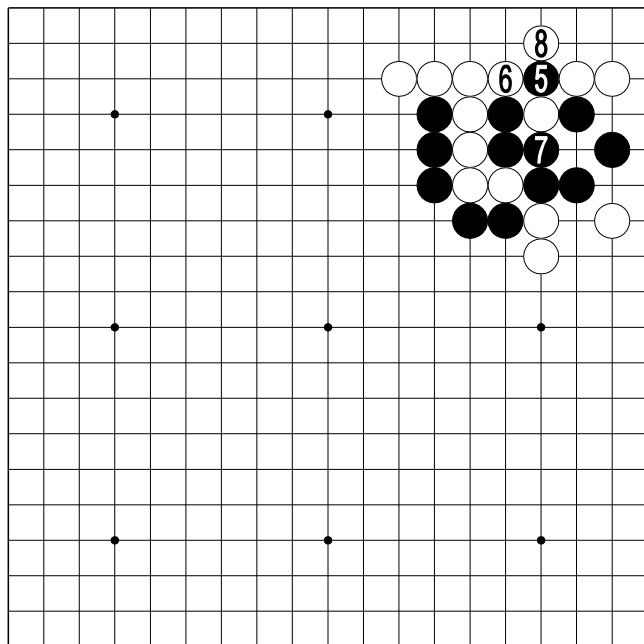
黑 1 打吃这样的俗手，只能帮对方的忙。假如这样走，就不会有好结果。



4 图

4 图（失败）

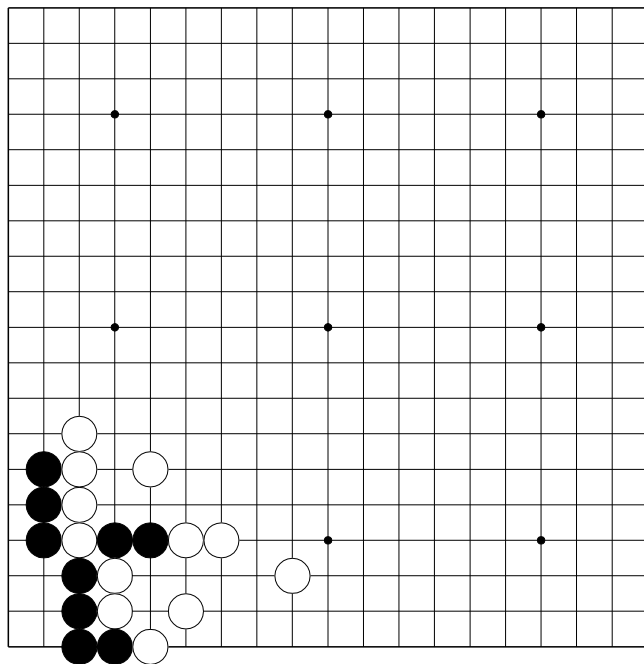
黑 1、2 打吃，也不能活。



5 图

5 图（一只眼）

黑如 5，白 6、8，做不出两只眼。黑 5 如改走 6 位，白 5 粘。
以上，请记住挖这一手好棋。



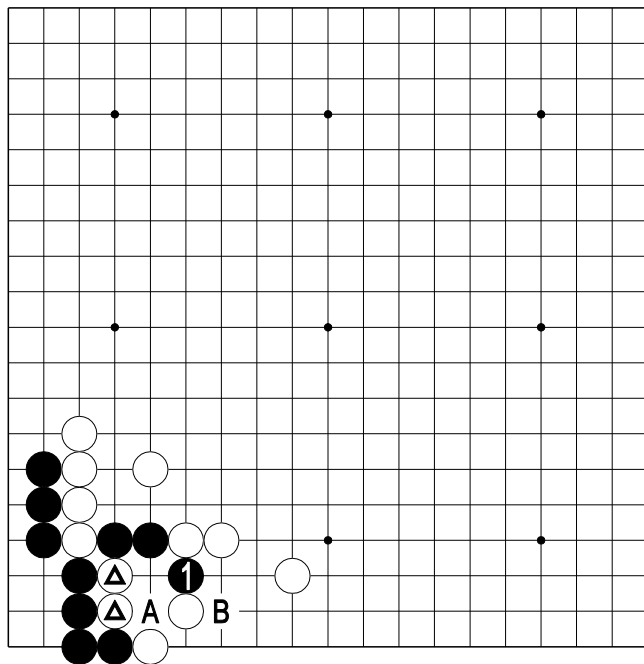
第 14 题

第 14 题 弱点

黑先 初级

乍一看黑二子似乎可被提掉，但是由于白棋形有薄弱之处，如能利用，则其弱点暴露无遗。

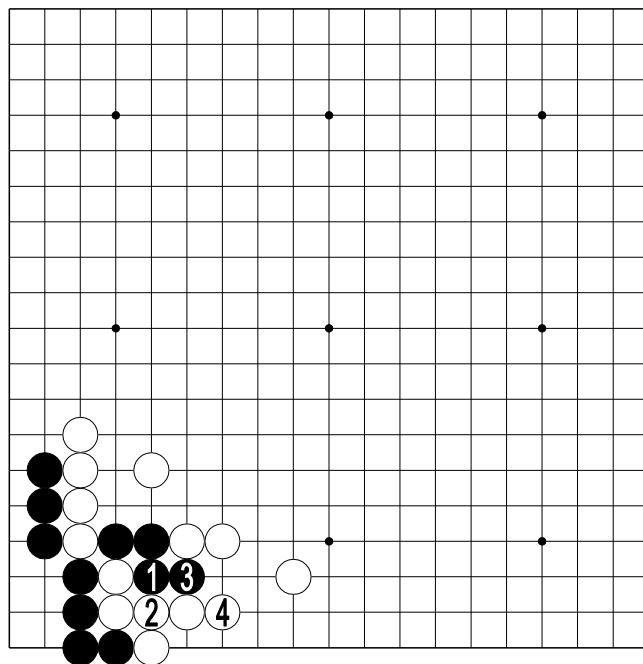
下一手是关键。



正解图

正解图 扳挖

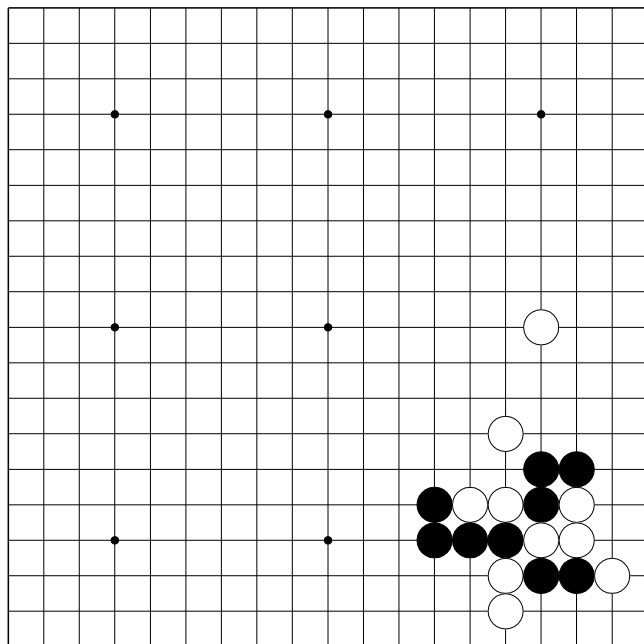
攻白的弱点的急所是黑1扳挖，如此一来白△即逃不掉。白如A，黑则B。



1 图

1 图（失败）

走黑 1 这一俗手，不成功。
黑如 3，白则 4，就能脱逃。



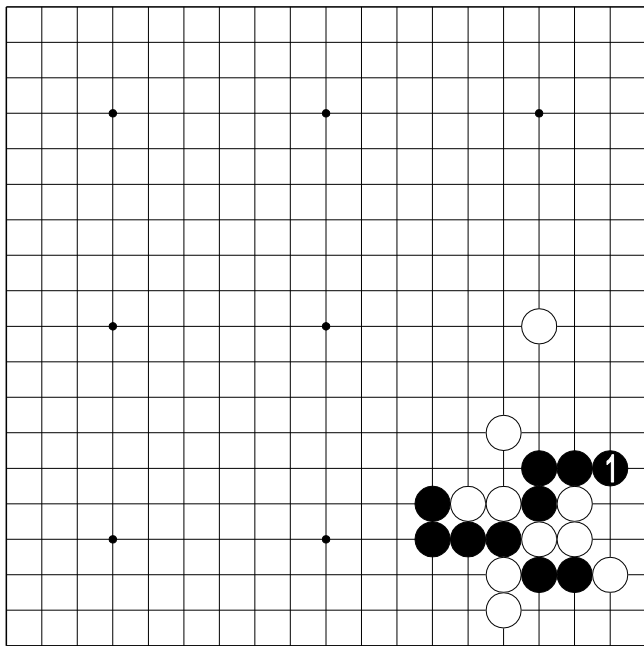
第 15 题

第 15 题 相呼应

黑先 上级

无法拯救角上的黑二子，但是如能巧妙利用此二子提棋筋，黑则左右得以联络。

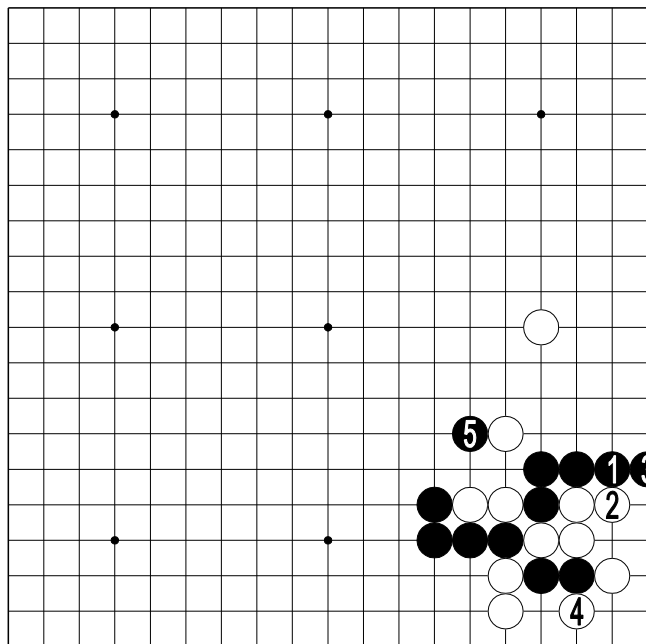
也就是说，使手筋之间相呼应。



正解图

正解图 连续立

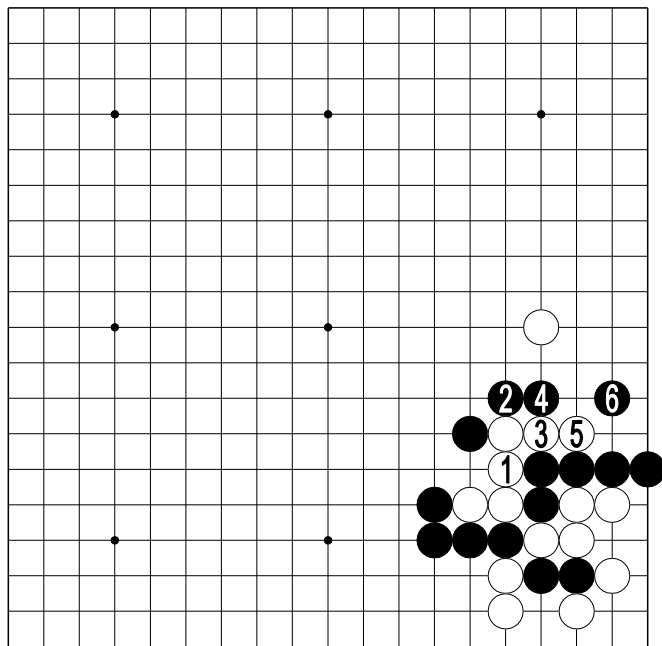
首先从黑 1 立开始，黑用此子得以补强，将很顺畅。



1 图

1 图（连续使用手筋）

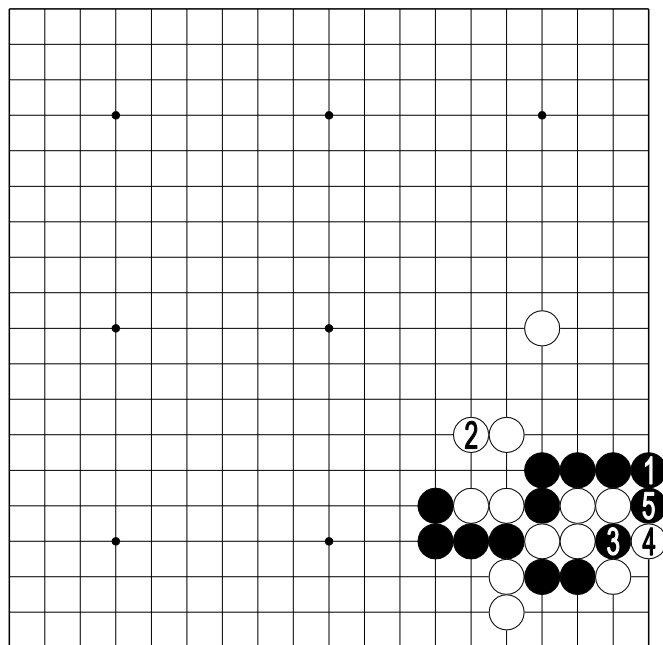
白 2 长气，最强有力，但黑 3、5 连续使用手筋，即可提掉棋筋。



2 图（枷）

只要靠一手白二子就逃脱不掉。即使白 1 粘，黑 2 至 6 枷，可以给它决定性的一击。

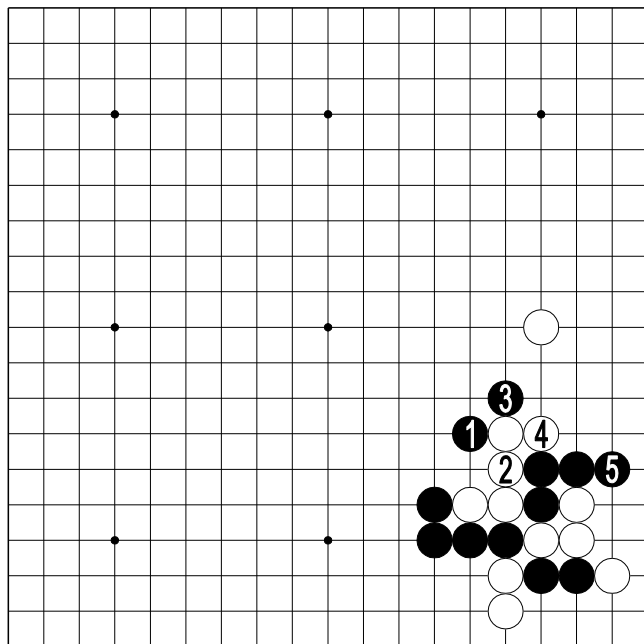
2 图



3 图

3 图（吃接不归）

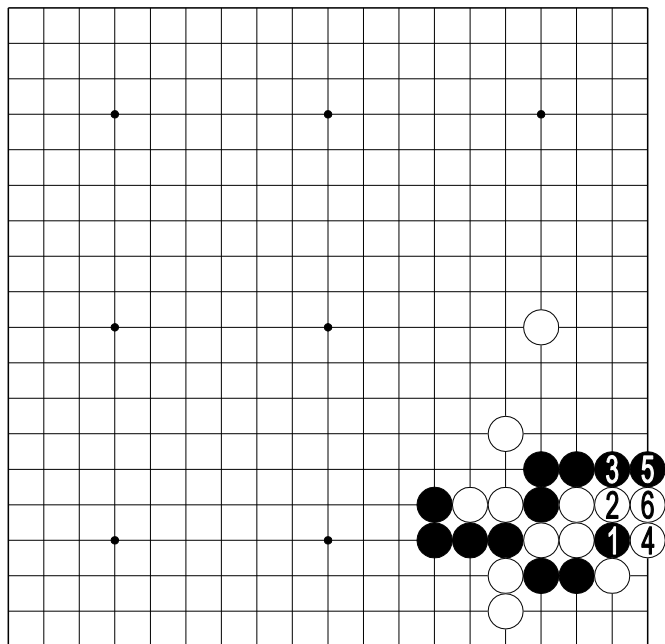
黑 1 时，白 2 如走中央，黑 3、5 则吃接不归。



4 图

4 图（顺序）

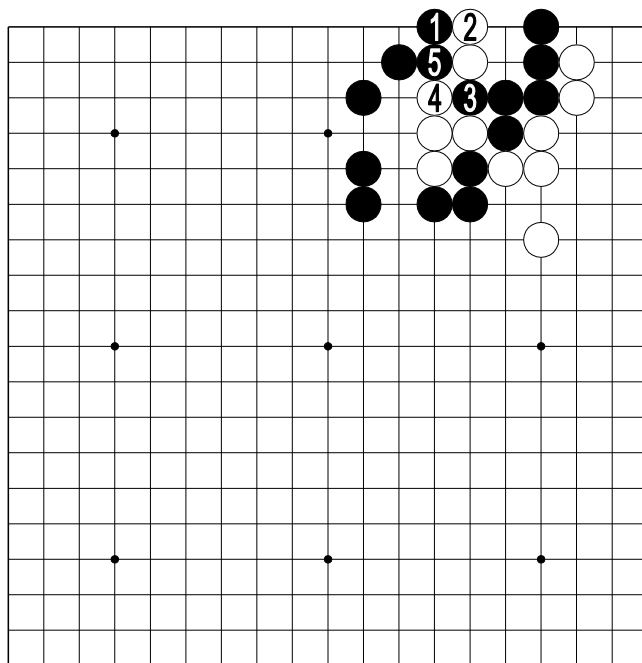
先走黑 1 托，然后黑 5 先手
得利，结果相同。
万万不能弃角。



5 图

5 图（失败）

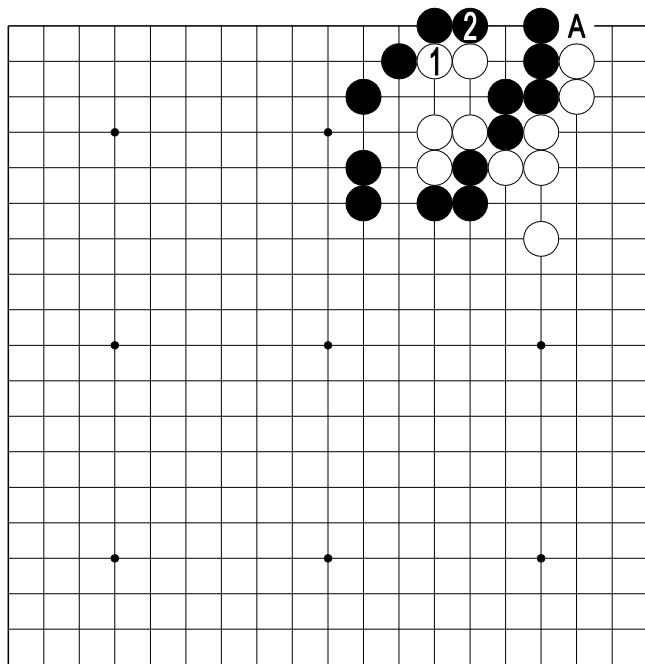
从黑 1 断开始，走 3、5 即失败。白走 6 位，黑就不能紧气。



1 图

1 图（里公外杀）

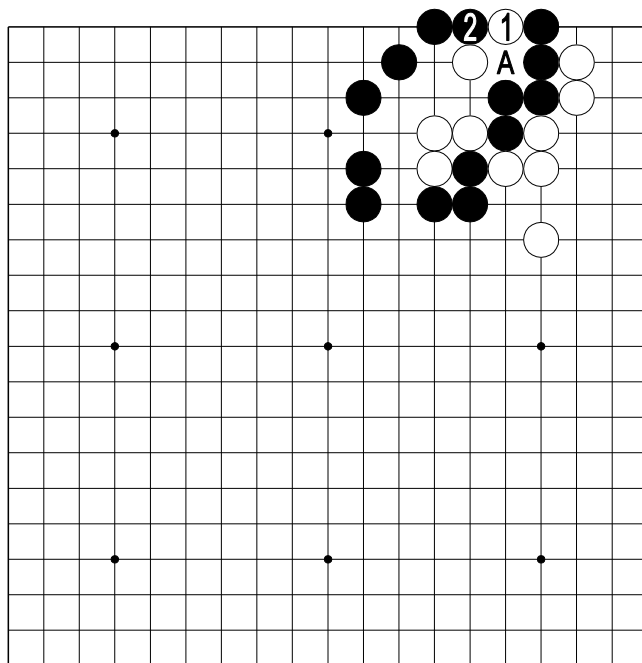
白如 2，黑 3、5 冲断，局部是双活形，但结局却是里公外杀。



2 图

2 图（渡过）

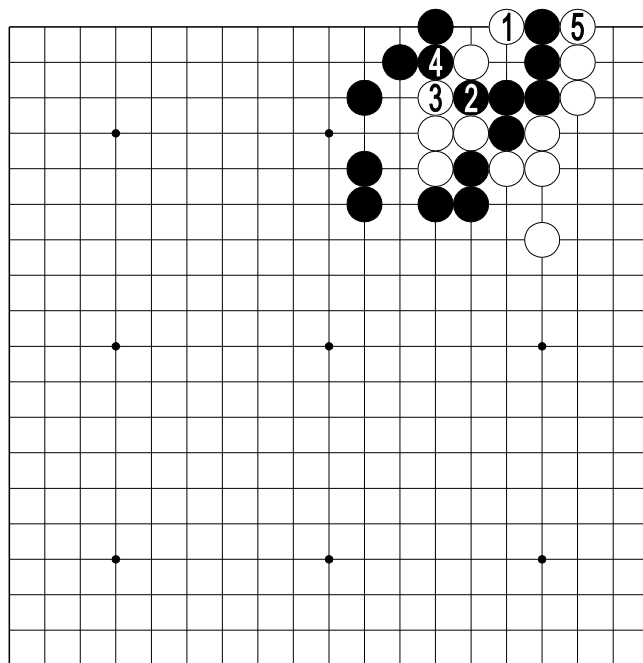
白如 1，黑 2 渡过，有紧气的余地，不会接不归。白只有在 A 位有子时有利。



3 图

3 图（变化）

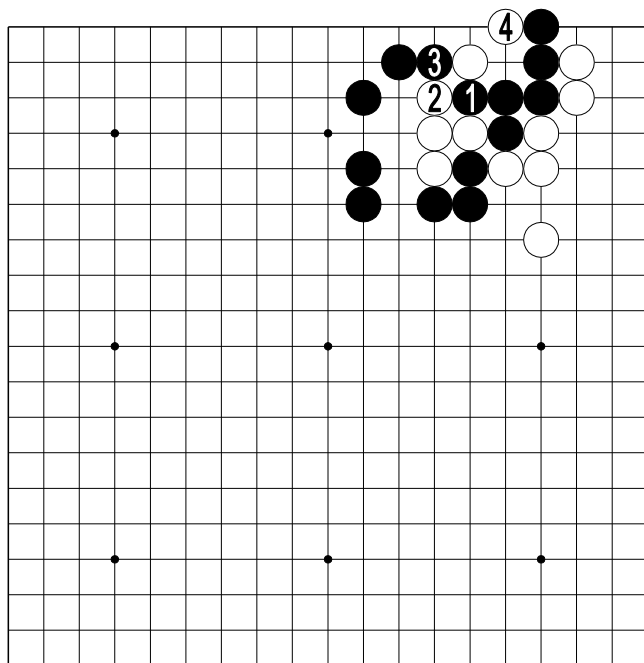
要注意白 1 的尖靠，但黑走 2 或 A 断可以提子。



4 图

4 图（自杀）

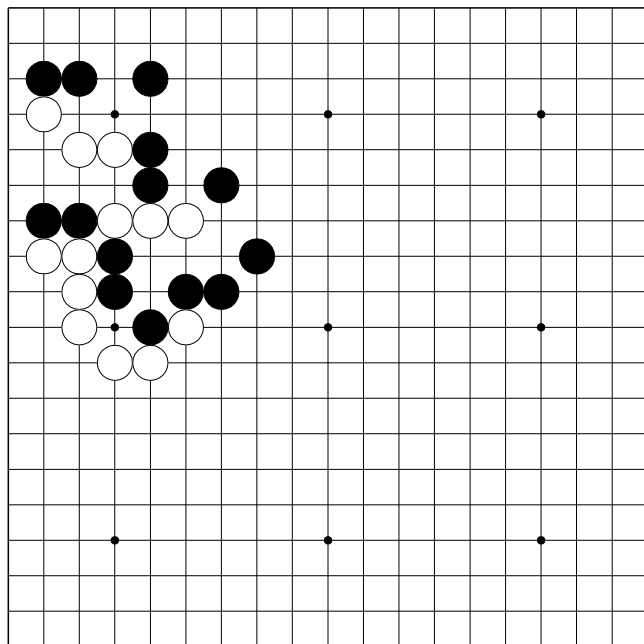
对白 1 的尖靠，黑不慎走 2 位，竟然造成自杀。



5图

5图（失败）

黑不理睬白尖而走黑 1，将损失约 26 目之多。然而白方如不注意白 4 尖靠则失败。

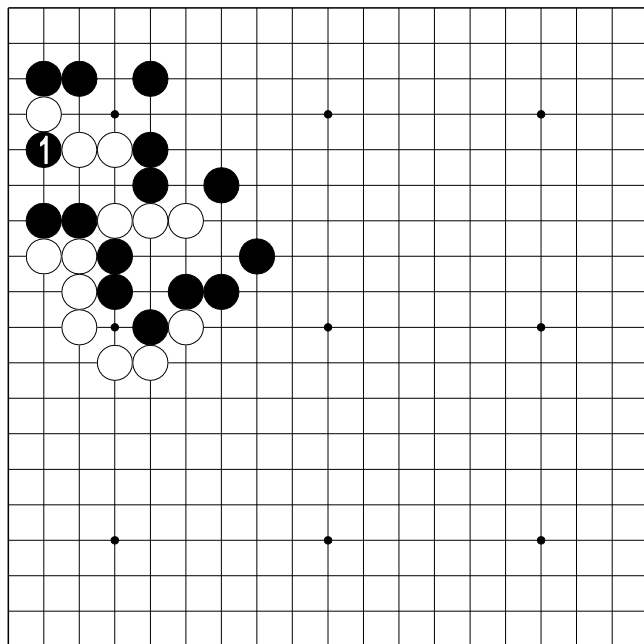


第 17 题

第 17 题 逆转

黑先 中级

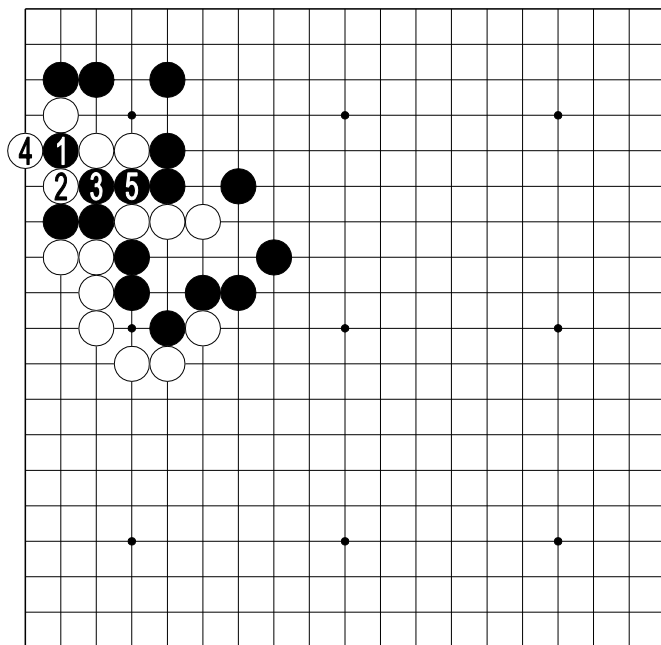
这里是黑二子将被白提的局面，但是如能巧妙地运用手筋，反而能提白而活棋。
其手筋何在？



正解图

正解图 托一着

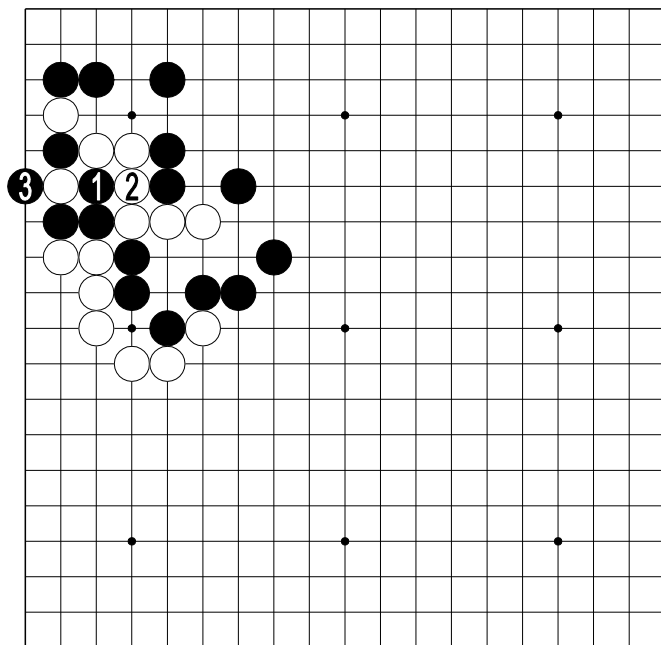
可以起死回生的关键是黑 1 托。这一手筋一举可改变攻防形势。



1 图

1 图（复活）

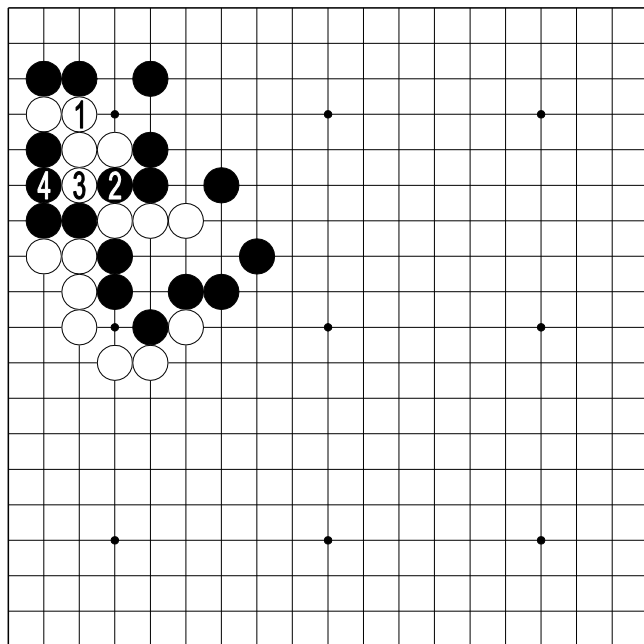
白如 2，黑则 3、5，这样首尾相顾，可以提白三子而活棋。



2 图

2 图（变化）

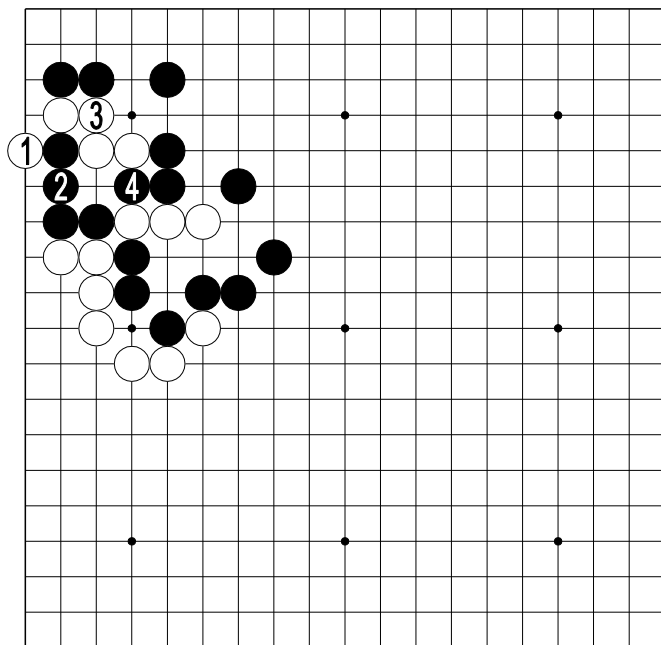
黑 1 时白 2 粘，黑 3 时可以提一子，白损失很大。



3图

3图（对杀黑胜）

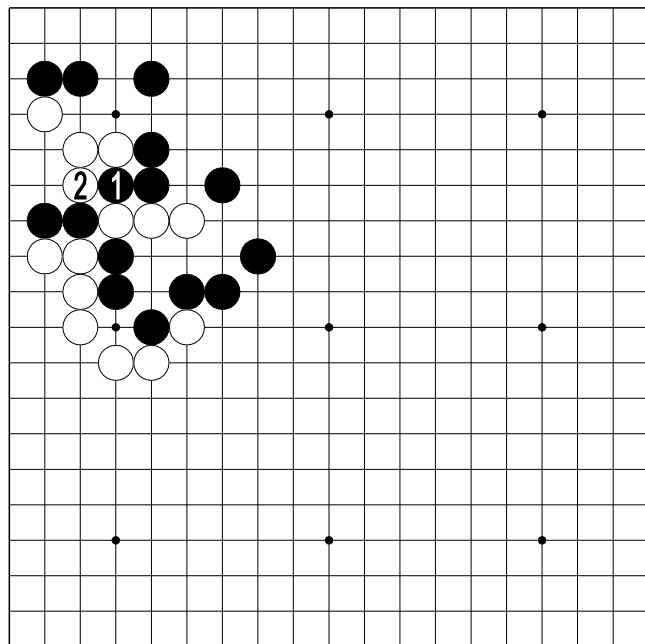
对黑的托，白1粘也许最有力，但是黑走2、4对杀。仍然是白负。



4 图

4 图（白负）

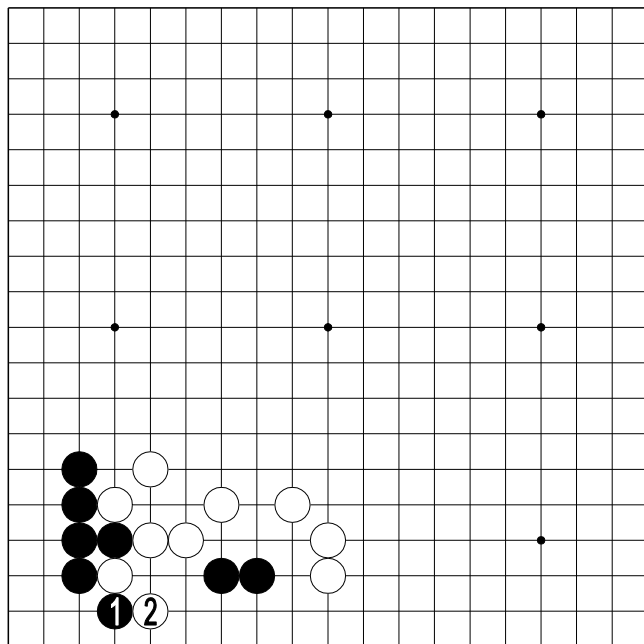
接着可以考虑白 1 扳，但对此黑走 2、4，简单取胜。可见手筋的作用极大。



5图

5图（失败）

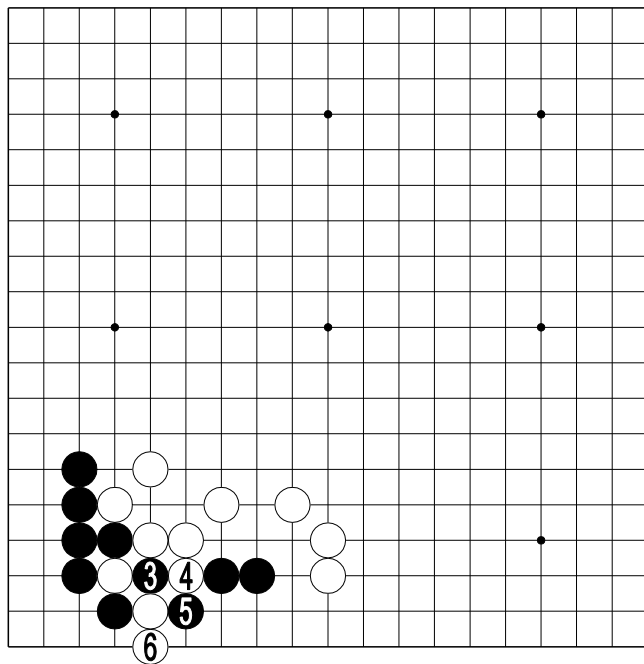
黑走1位俗手，则失败，把活棋的路子堵死了。



2图

2图（失败）

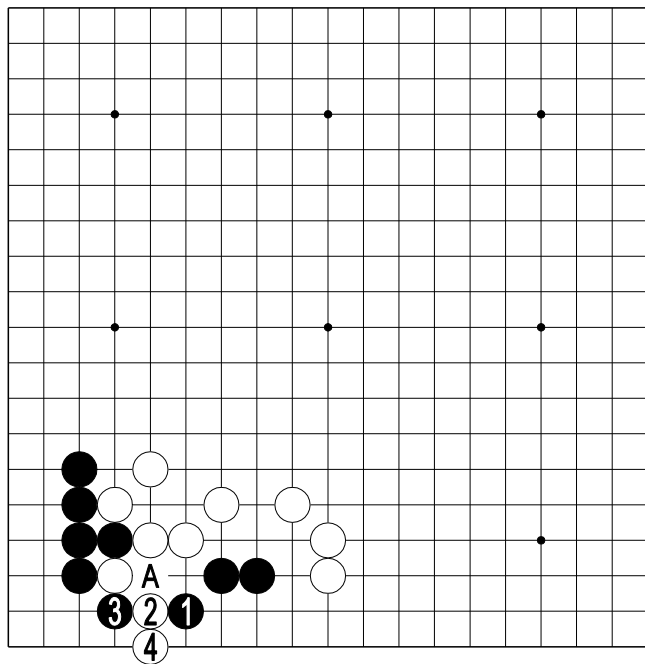
黑1想打吃，招致失败。白2顽抗。



3图

3图（劫）

黑3提后，白4、6成劫。黑3改走5位尖靠，结果大同小异。白6、黑3、白4成劫。

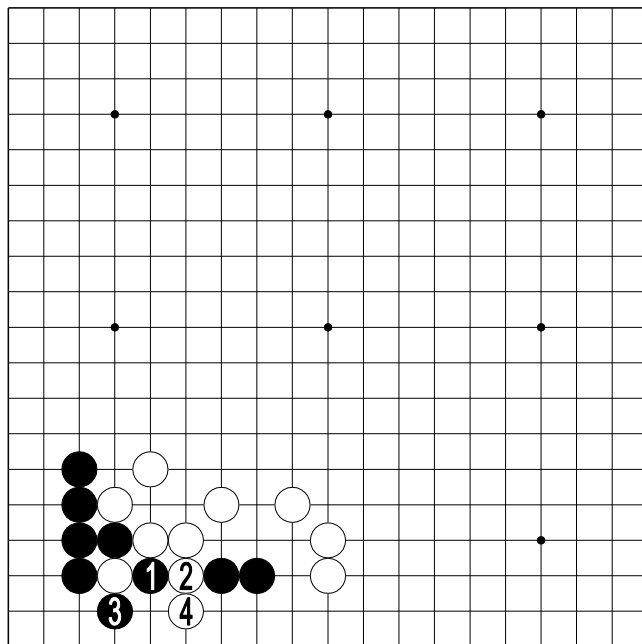


4 图

4 图 (失败)

黑1尖，白2、4也是好手，
依然难免成劫。

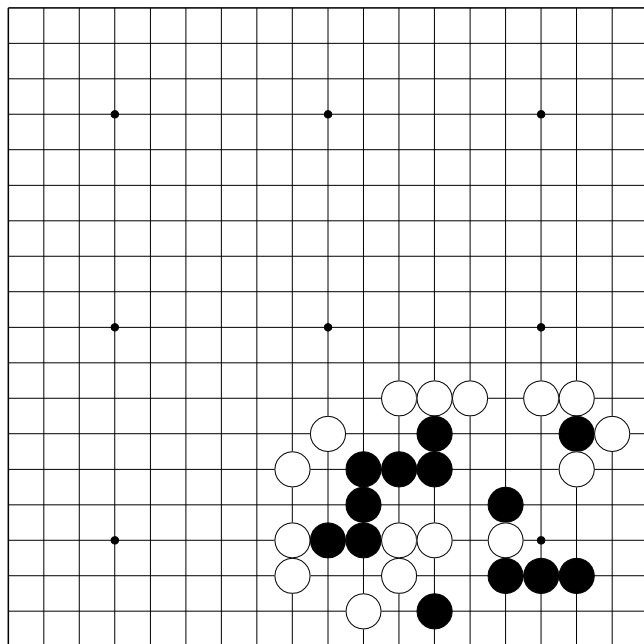
白 2 如改走 3 立，黑 A 可断。



5 图

5 图（帮忙）

黑 1 断帮了对方的忙, 白 2、4 后可无条件地提子。



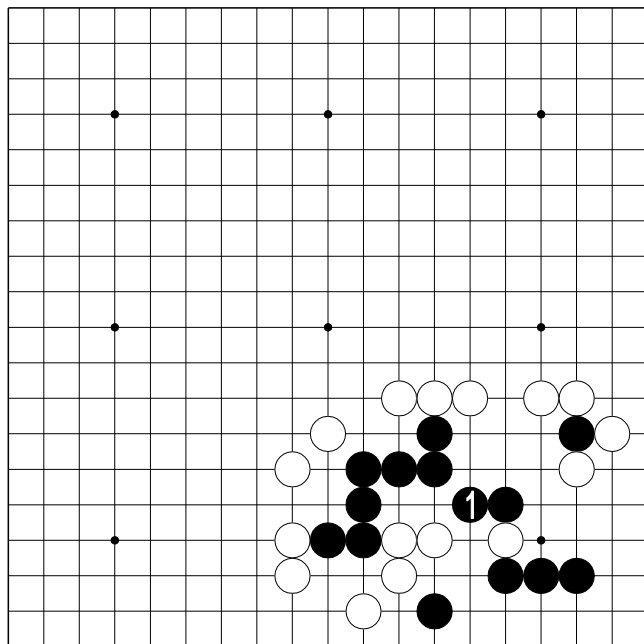
第 19 题

第 19 题 形势

黑先 上级

被白围困的黑七子的命运如何？

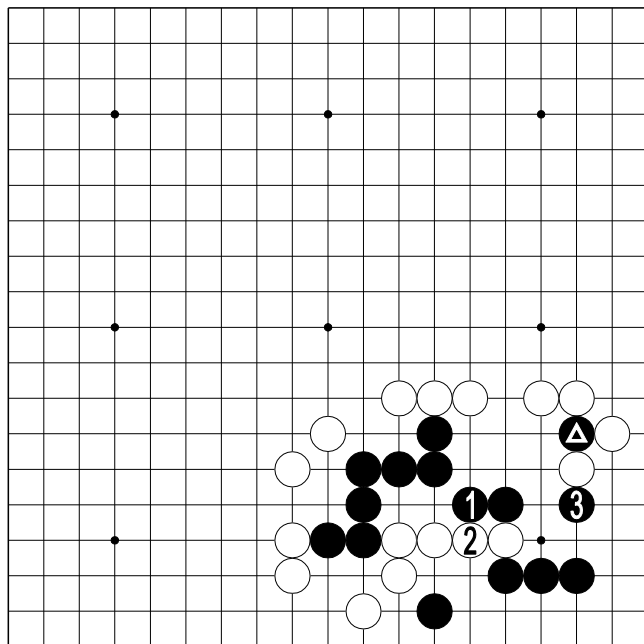
怎样能削弱白的厚势，依图中形势看并无把握，但白的包围圈也有弱点。



正解图

正解图 下三手

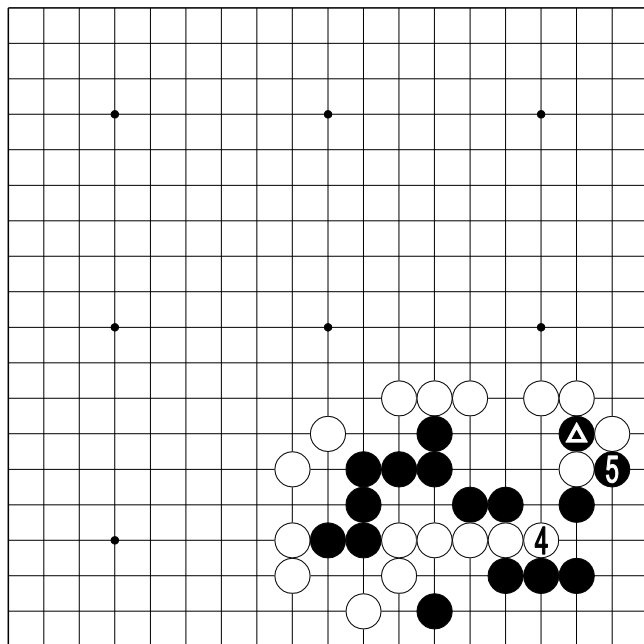
白一间跳不厚实，黑1先刺一手，取得联络，然后——



1 图

1 图（跳碰）

利用陷入敌手的黑▲，走黑3碰，即可完全取得联络。

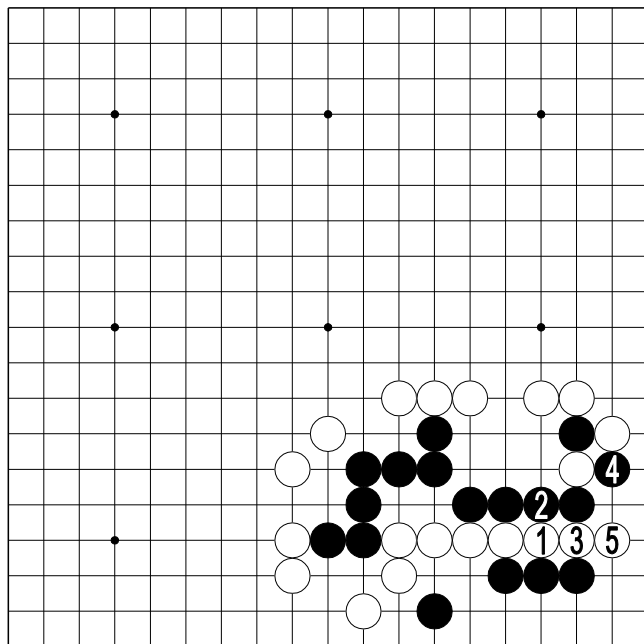


2 图

2 图（断的妙手）

即白如 4，黑则 5 断，确实取得了联络。

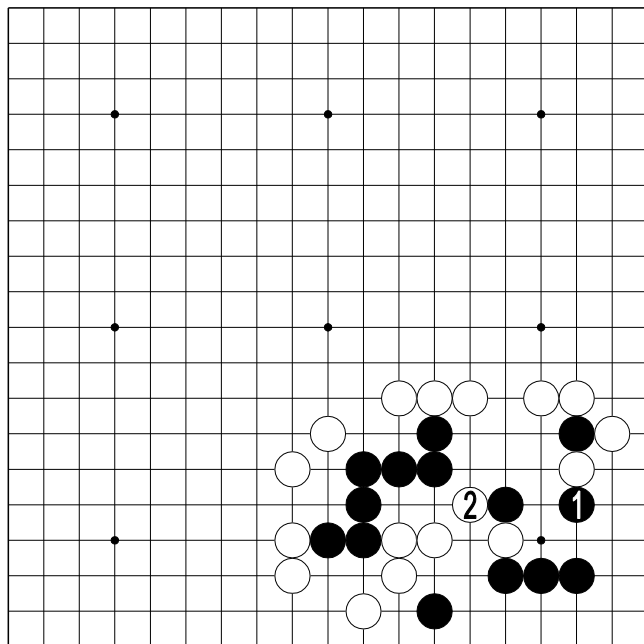
请注意黑▲的作用。



3 图

3 图（恶手）

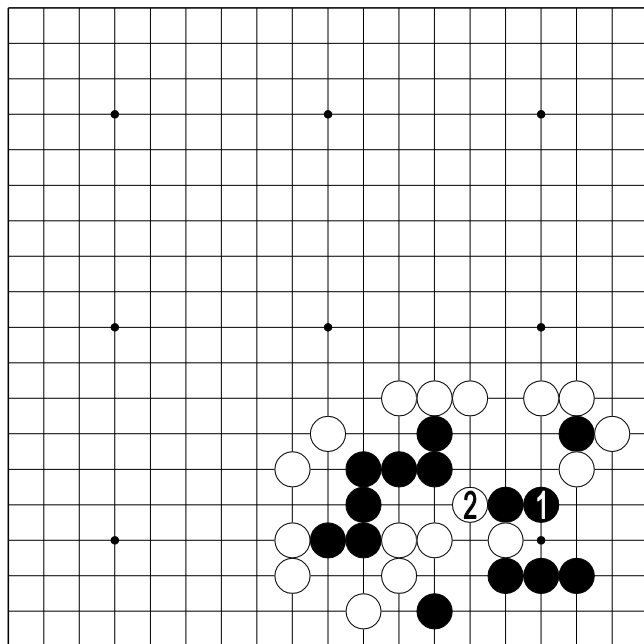
白 1 时黑 2 粘, 就被截断了,
然后黑 4 未免失之迟缓。



4 图

4 图（失败）

黑 1 单靠时，白 2 断吃，此处是双方的急所。

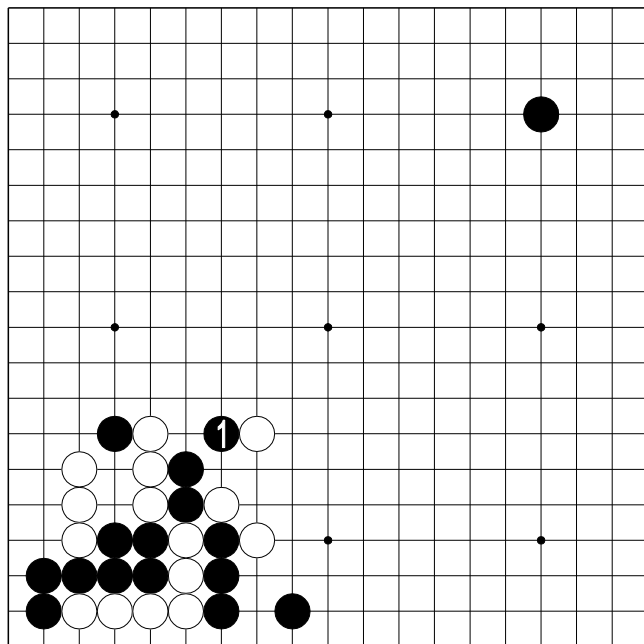


5图

5图（切断）

黑1长也是恶手，不能为白2的切断补强。

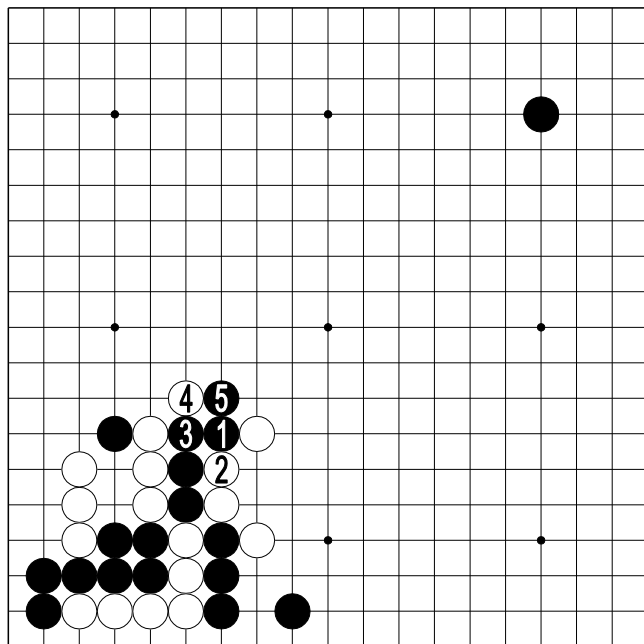
正解的“下三手”是好手。



正解图

正解图 尖靠

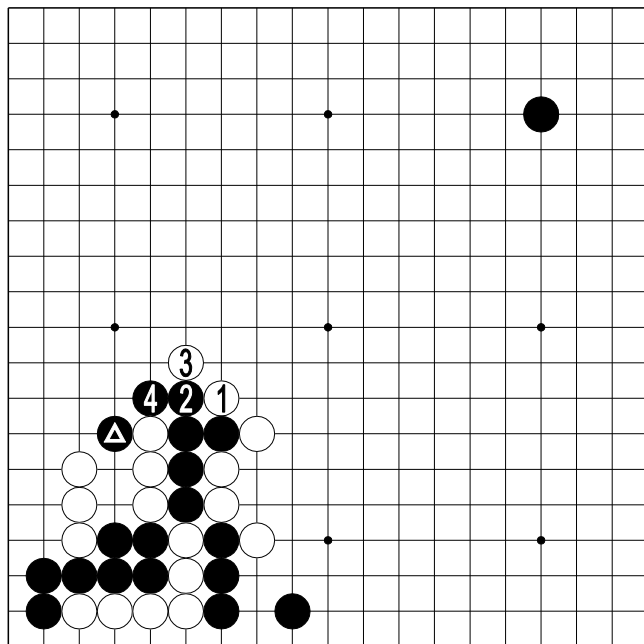
这里摇摆不定，似乎没有把握，但是黑1尖靠，即可摆脱困境。



1 图

1 图（引征）

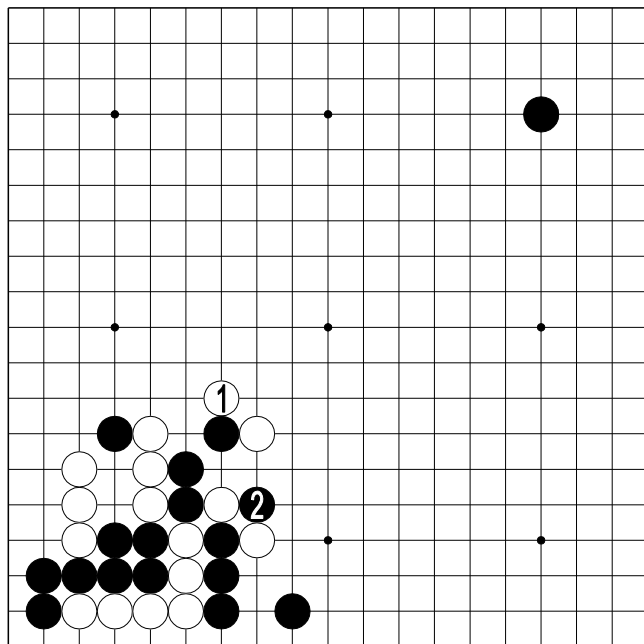
对此白 2、4 最有力，但右上角的星位正待引征。



2 图

2 图（摆脱困境）

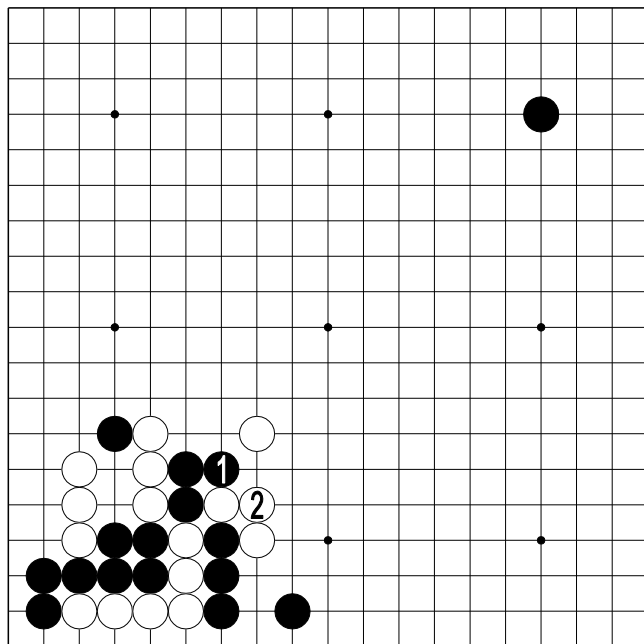
如果征子，白可考虑走 1、3 的手段，但此时黑▲却可引征。



3 图

3 图（变化）

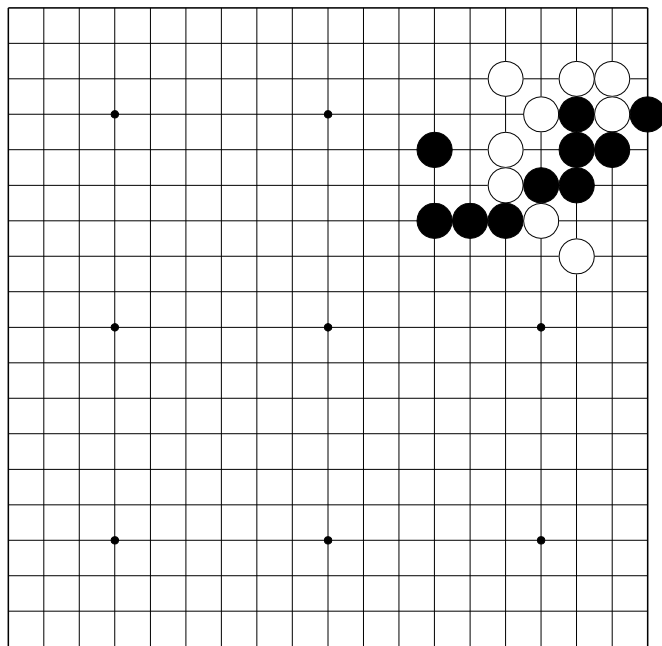
如白 1 扳，中腹的黑子就逃不掉，但是黑 2 断很引人注目。



4 图

4 图（失败）

如果不能计算出尖靠后逃脱的手段，黑 1 打吃似乎可以扩展势力，但是这样一来对杀短一口气而失败。

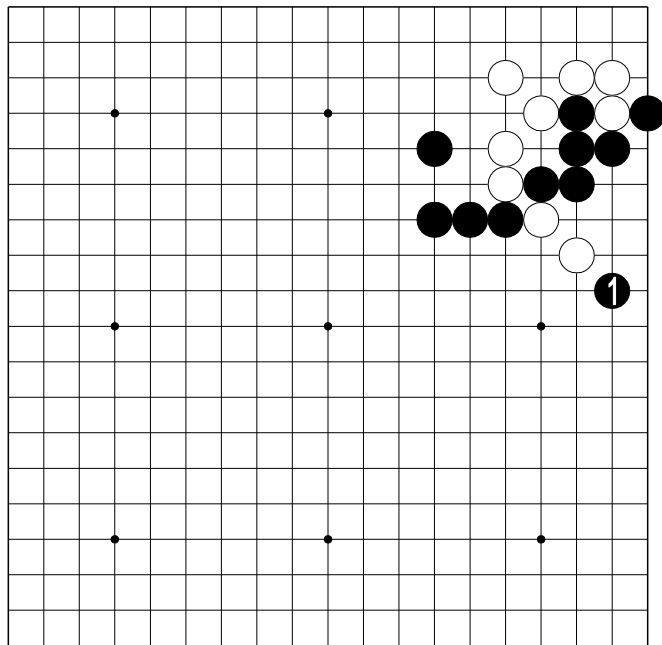


第 21 题

第 21 题 尖

黑先 中级

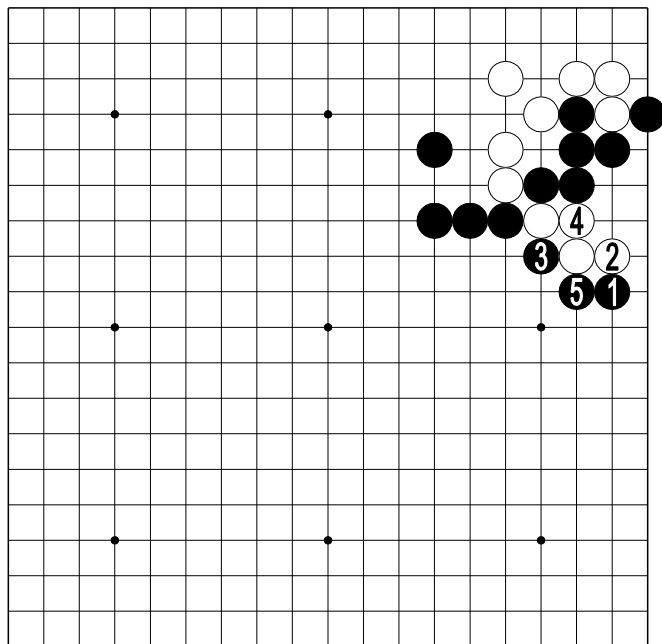
黑左右被分断，但白尖后其形薄弱，右方的黑治孤并不难。



正解图

正解图 点是急所

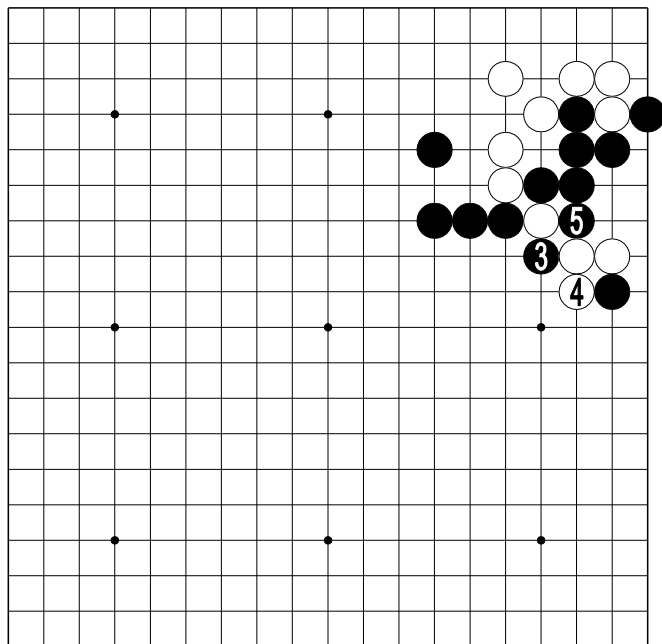
乍一看，形势危险，但走一步后，可见黑1之处即是白的急所。



1图（对杀胜）

白如 2，黑则 3 打吃、对杀
黑胜。

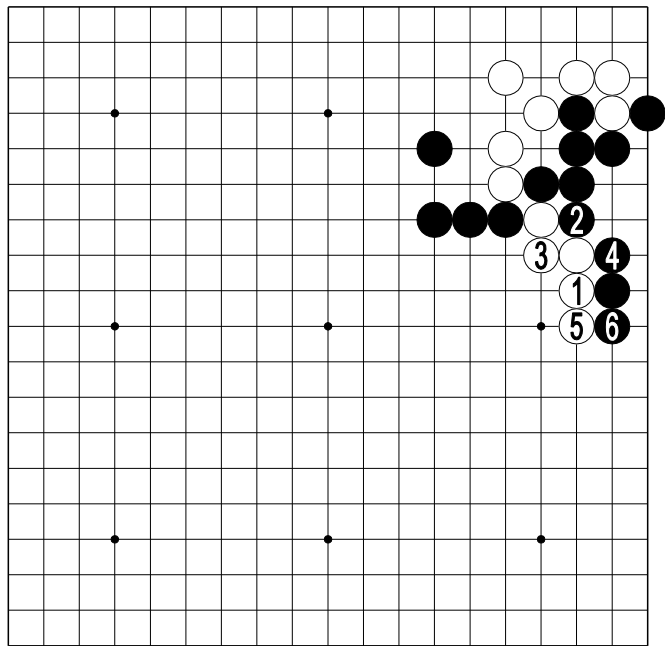
1图



2图（实战）

对黑3的打吃，实战中白则4曲。

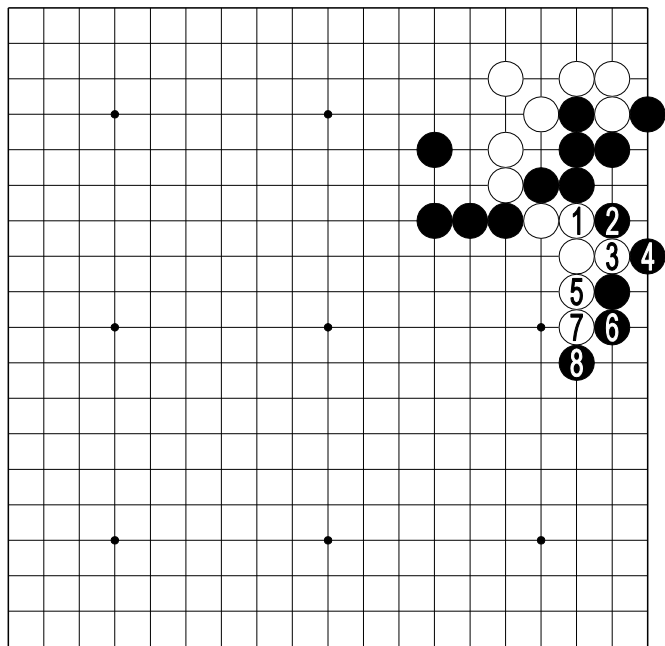
2图



3 图

3 图 (变化)

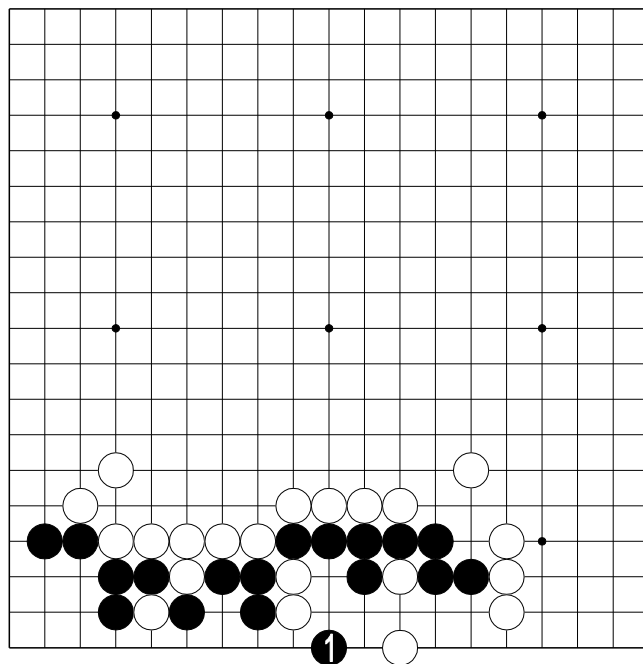
对点的手筋，也有采用白 1 应的，但黑 2、4，味道很好。可以治孤。白 3 如改走 4 位，则回到前图。



4 图

4 图（愚形）

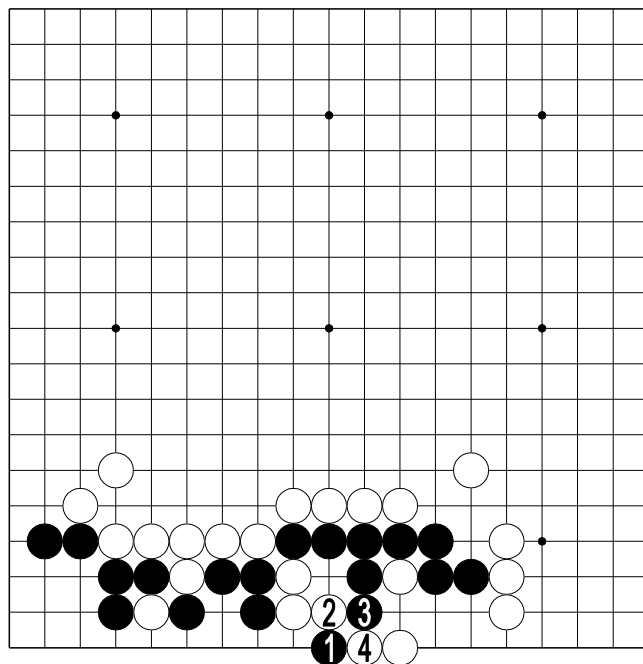
对黑的点，白走 1 位是愚形，不好。白 5、7 时，黑 8 扳，成为紧气的恶形。



正解图

正解图 点

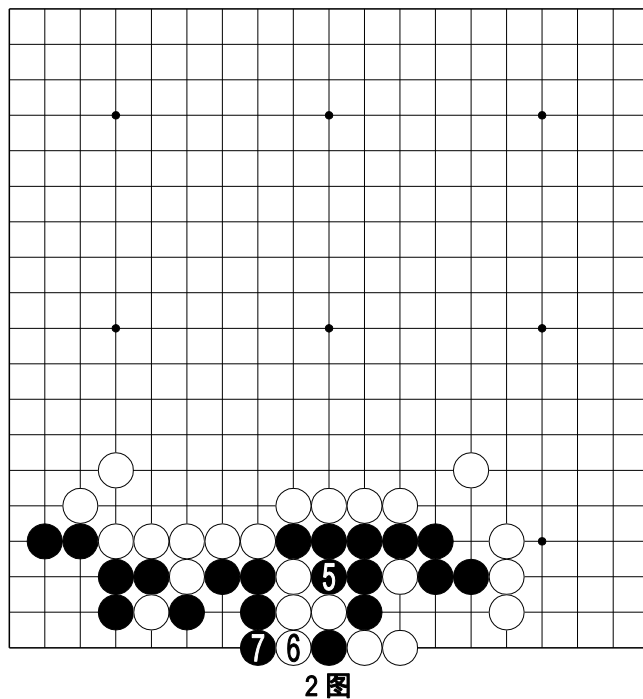
黑1点是好手，如能注意到这一手，问题就解决了一半。



1图

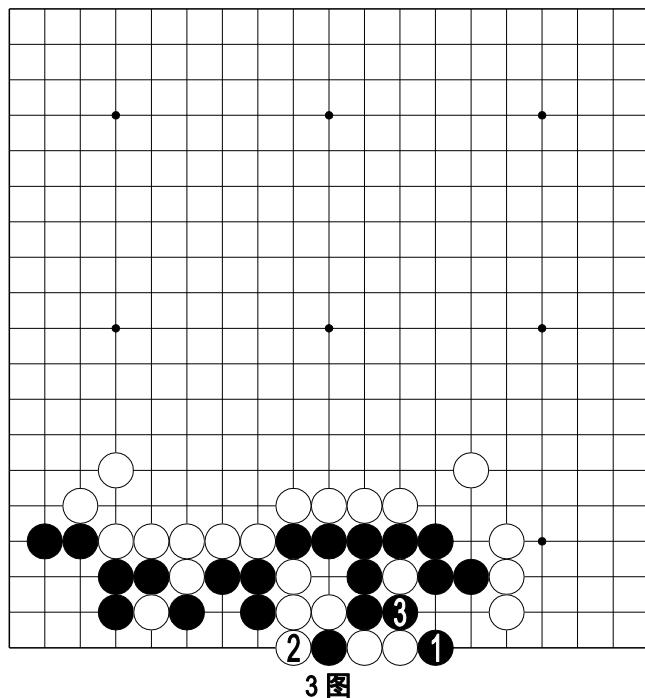
1图（下一手？）

白2、黑3、白4当然，问题是下边怎么走法。



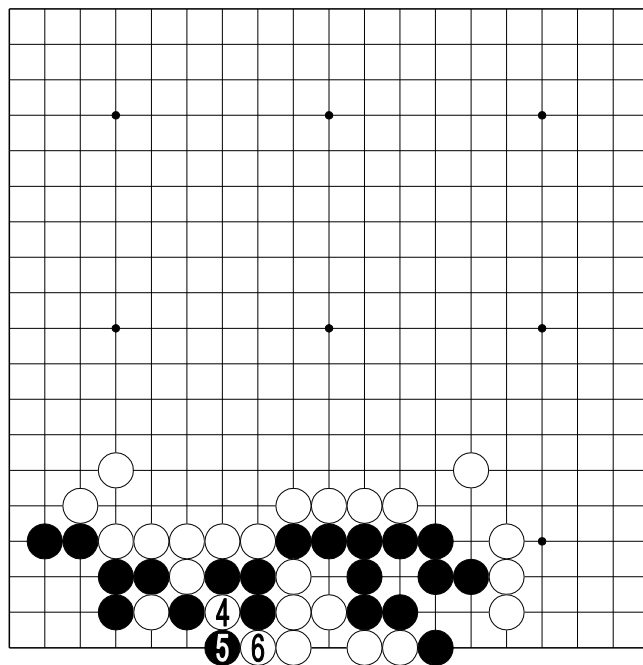
2图（接着）

置右方白二子于不理，黑5、7打吃，则可提棋筋。



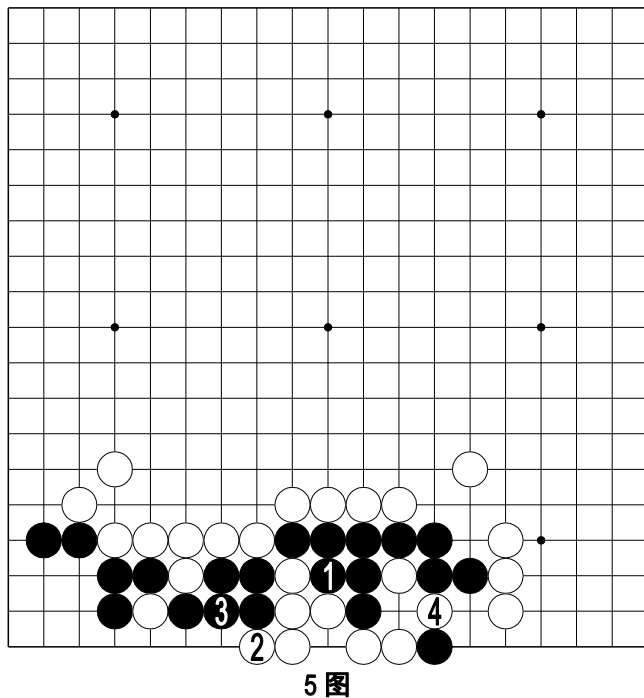
3图（异变）

如急走黑1（由前图黑5改走），白2则提，就会发生异常的变化，请注意。左方黑的味道不佳，则是一大难关。



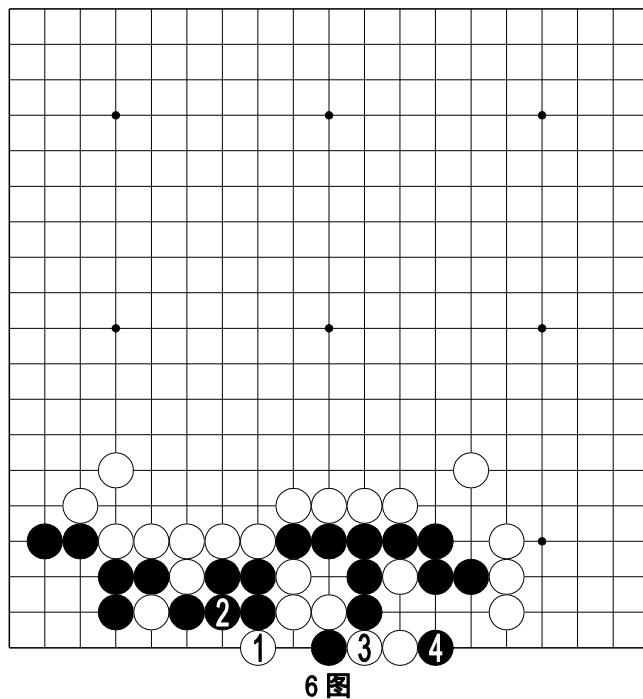
4 图（吃接不归）

白 4 扑杀，吃黑接不归。白活。



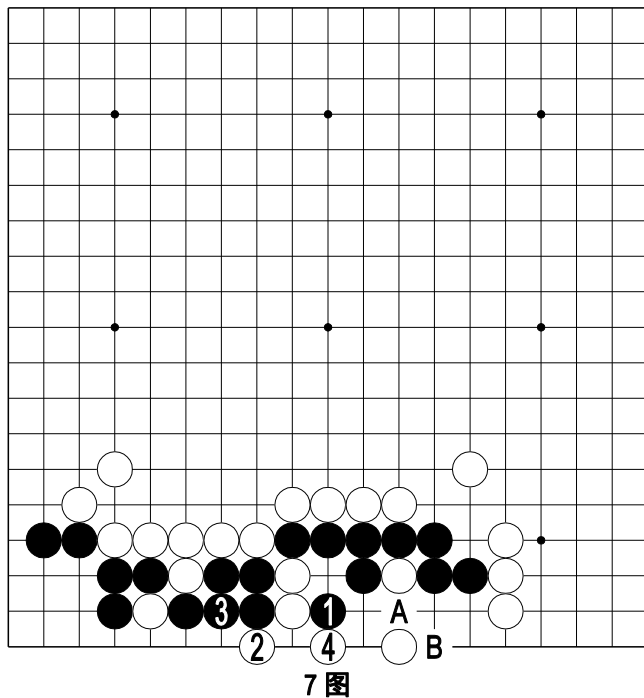
5 图（渡过）

黑 1（由 3 图黑 3 改走）紧气，为时已晚，白 2 打吃得以渡过。



6图（变化）

白1（由1图白4改走）打吃后白3断，黑4即可从右边攻击。



7 图（失败）

黑 1 尖靠时，白 2、4，黑则成劫。黑如 A，白则 B。黑 1 不管走 A 位，还是走 B 位，都可成劫。