

目 录

第 1 题	利用.....	5	第12题	决胜处.....	49
第 2 题	渡.....	9	第13题	怎样吃子.....	53
第 3 题	二者必占其一.....	13	第14题	逆转.....	57
第 4 题	倒扑.....	17	第15题	假眼.....	61
第 5 题	撞紧气.....	21	第16题	急所.....	67
第 6 题	四口气.....	25	第17题	韧性.....	71
第 7 题	劫.....	29	第18题	对杀.....	75
第 8 题	弃子.....	33	第19题	盲点.....	79
第 9 题	攻克.....	37	第20题	还有一只眼.....	83
第10题	眼形.....	41	第21题	变幻.....	87
第11题	强手.....	45	第22题	全歼.....	93

只此一手

第二册

角上魔术师

中国大学生围棋协会 编译

上海外语教育出版社

只此一手

第二册

角上魔术师

中国大学生围棋协会编译

上海外语教育出版社出版发行

(上海外国语学院内)

上海欧阳印刷厂印刷

新华书店上海发行所经销

开本 787×1092 1/64 1.5印张 33千字

1990年1月第1版 1990年1月第1次印刷

印数: 1—15,000册

ISBN 7—81009—425—4/G·111

定价: 0.55元

编译者的话

角上是实施手筋的宝库，其中隐含着边上和中央很难出现的种种不可思议的手段。至于能否发现它，就要看你的棋力如何了。

角上的手筋有很强的特殊性，如果你掌握了这些有效的手筋，并能在实战中应用它，那么你就是一位出色的魔术师了。

目 录

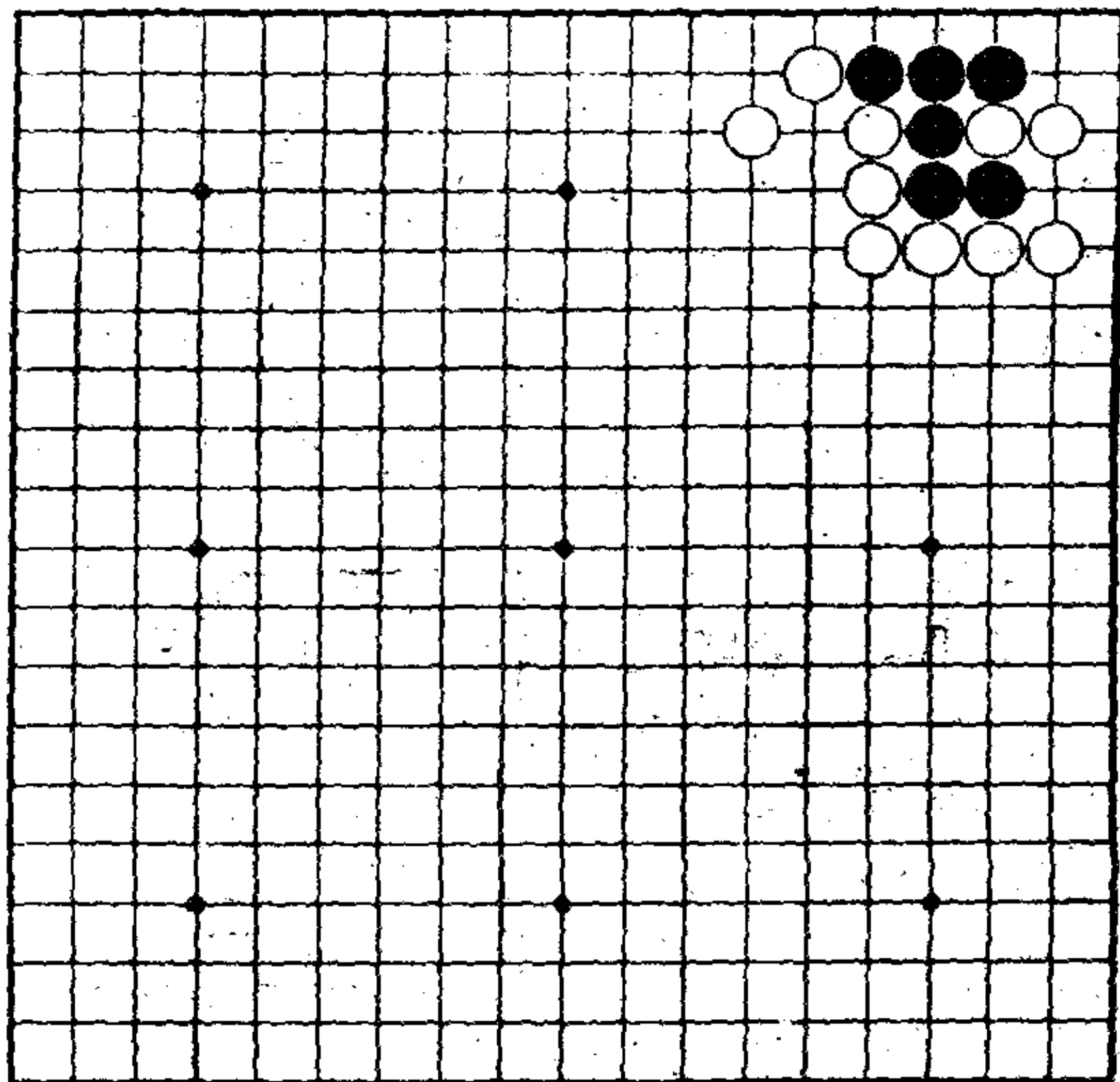
第 1 题	利用.....	5	第12题	决胜处.....	49
第 2 题	渡.....	9	第13题	怎样吃子.....	53
第 3 题	二者必占其一.....	13	第14题	逆转.....	57
第 4 题	倒扑.....	17	第15题	假眼.....	61
第 5 题	撞紧气.....	21	第16题	急所.....	67
第 6 题	四口气.....	25	第17题	韧性.....	71
第 7 题	劫.....	29	第18题	对杀.....	75
第 8 题	弃子.....	33	第19题	盲点.....	79
第 9 题	攻克.....	37	第20题	还有一只眼.....	83
第10题	眼形.....	41	第21题	变幻.....	87
第11题	强手.....	45	第22题	全歼.....	93

第1题

利用
黑先 初级

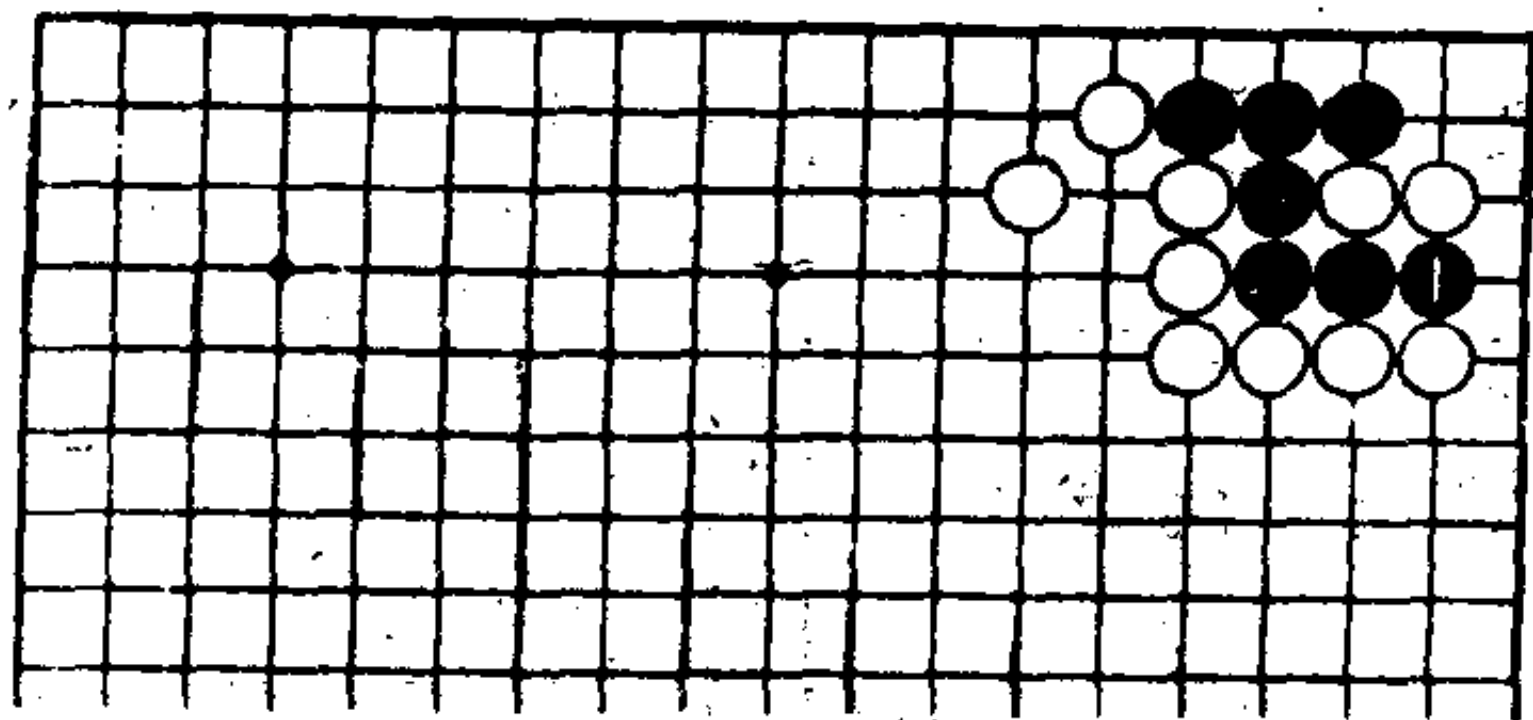
围在角上的黑棋能不能做活？

利用白棋两个子的缺陷是活棋的关键，第三手是角上的急所。



正解图 冲

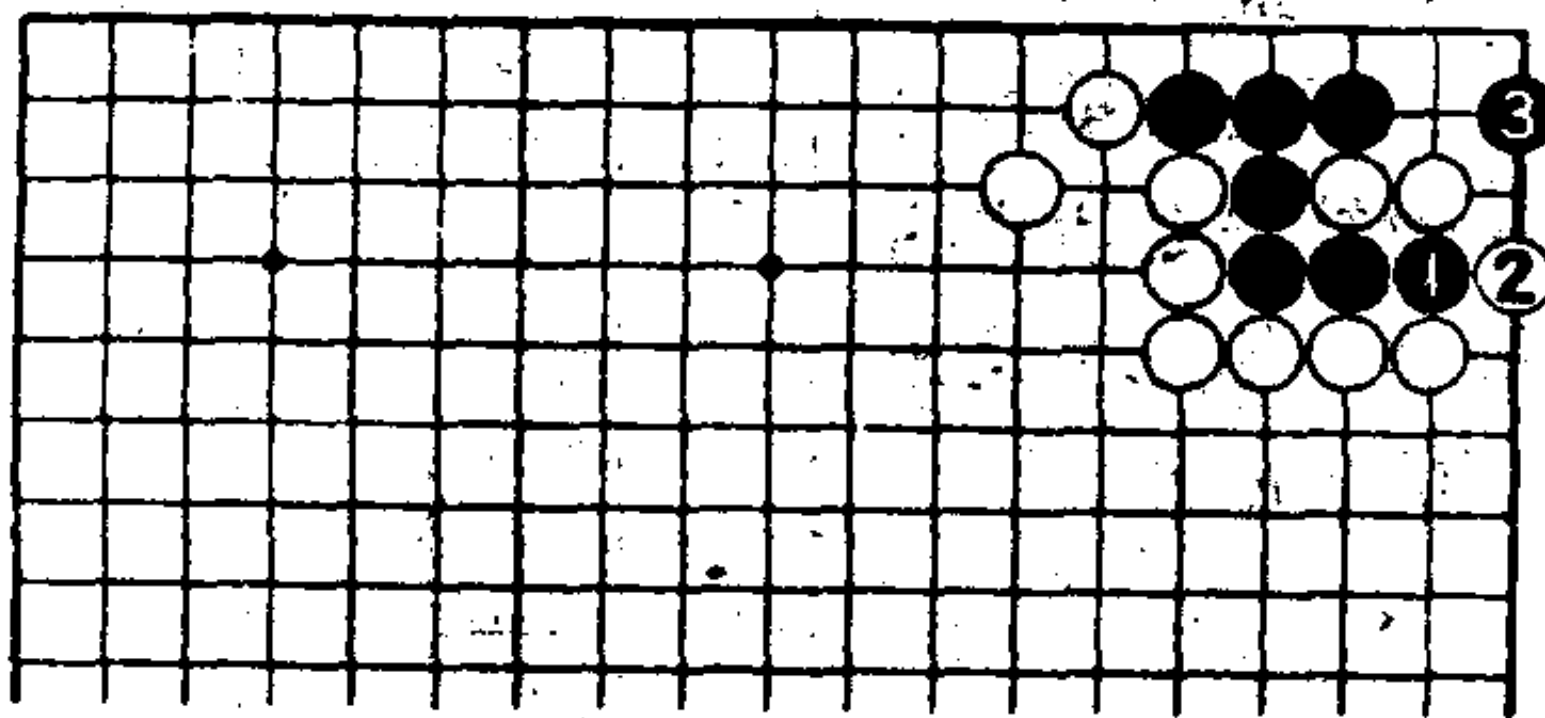
黑 1 冲。只要能吃掉两个白子，肯定就能活棋了。



正解图

1 图 (急所)

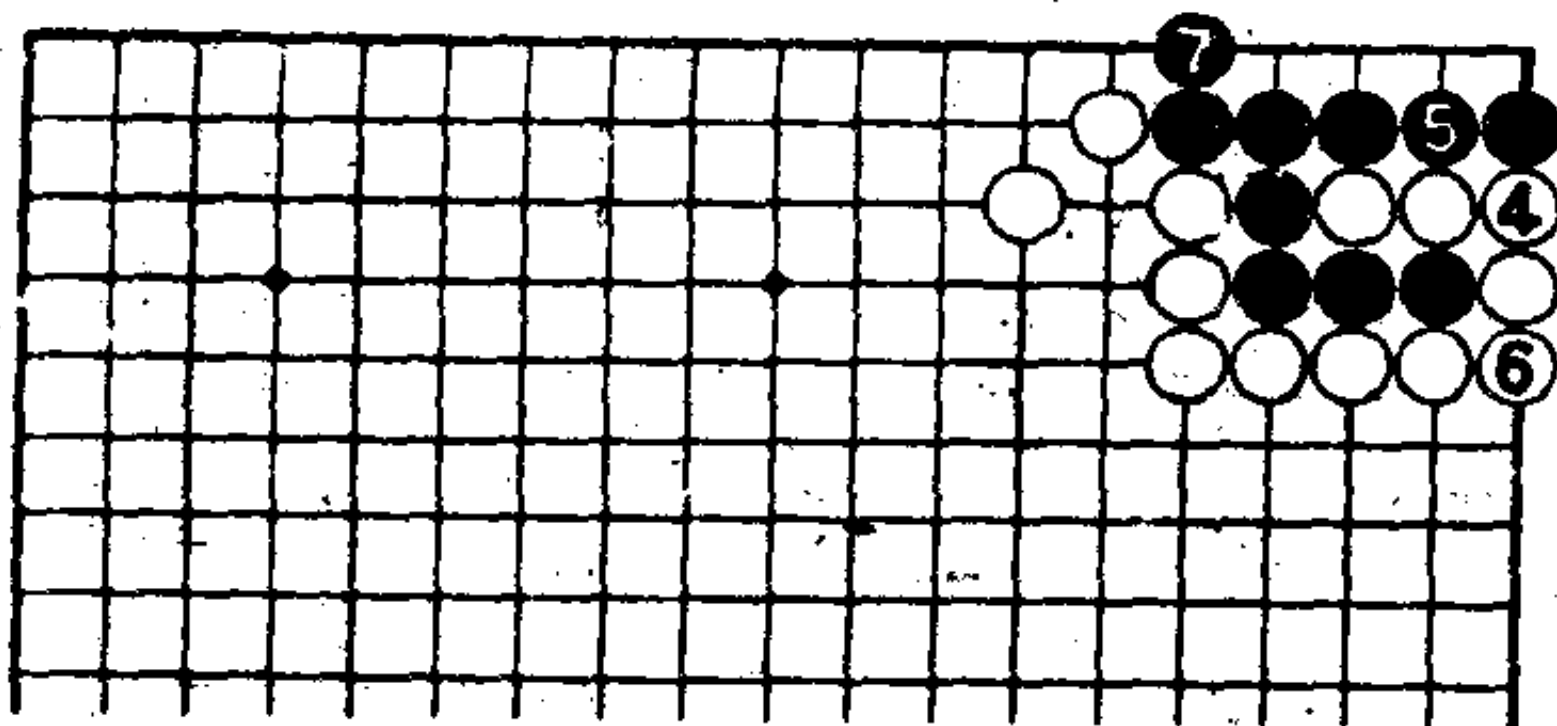
白 2 渡，黑 3 跳点是形的急所。



1 图

2图 (黑棋活)

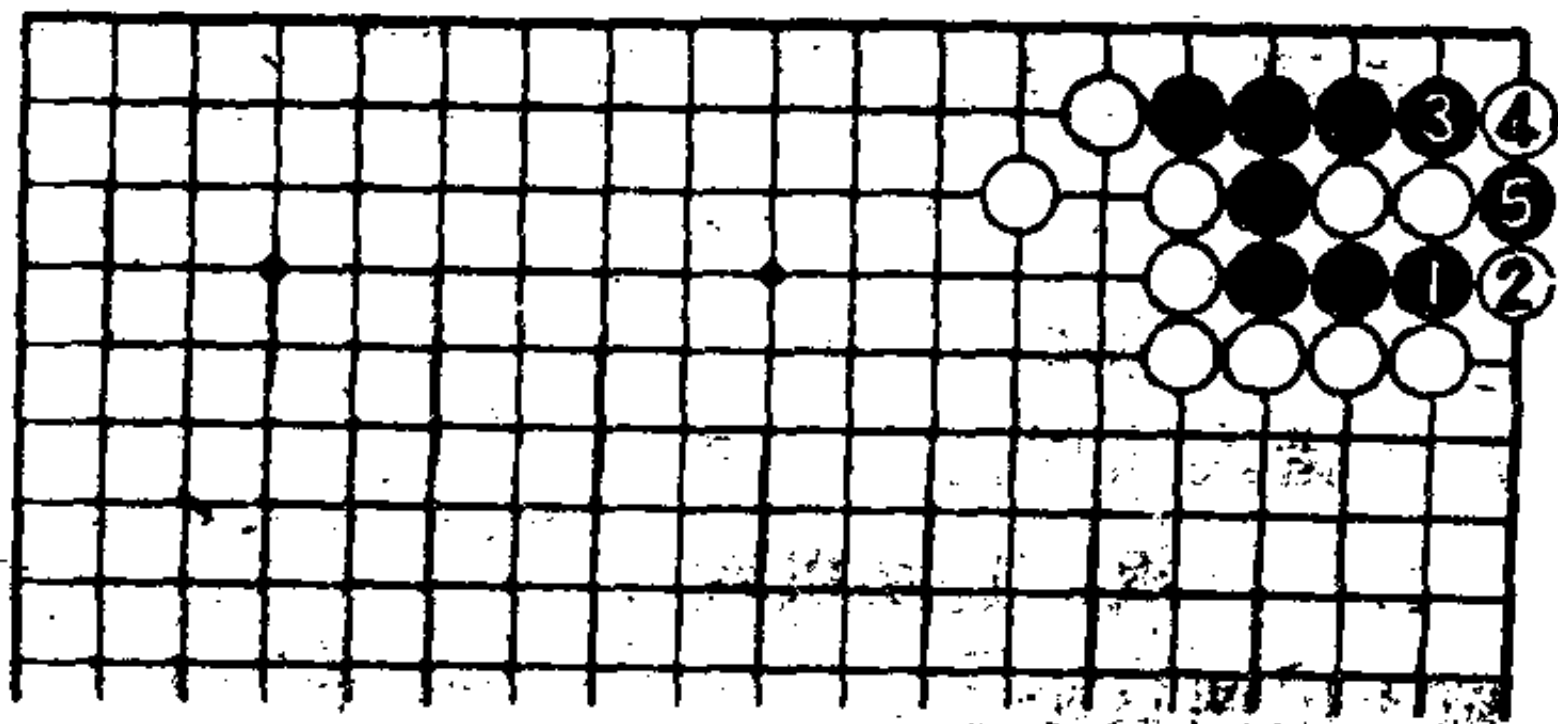
白4粘，黑5先手打吃至黑7止，角上活棋。



2 图

3图 (失败)

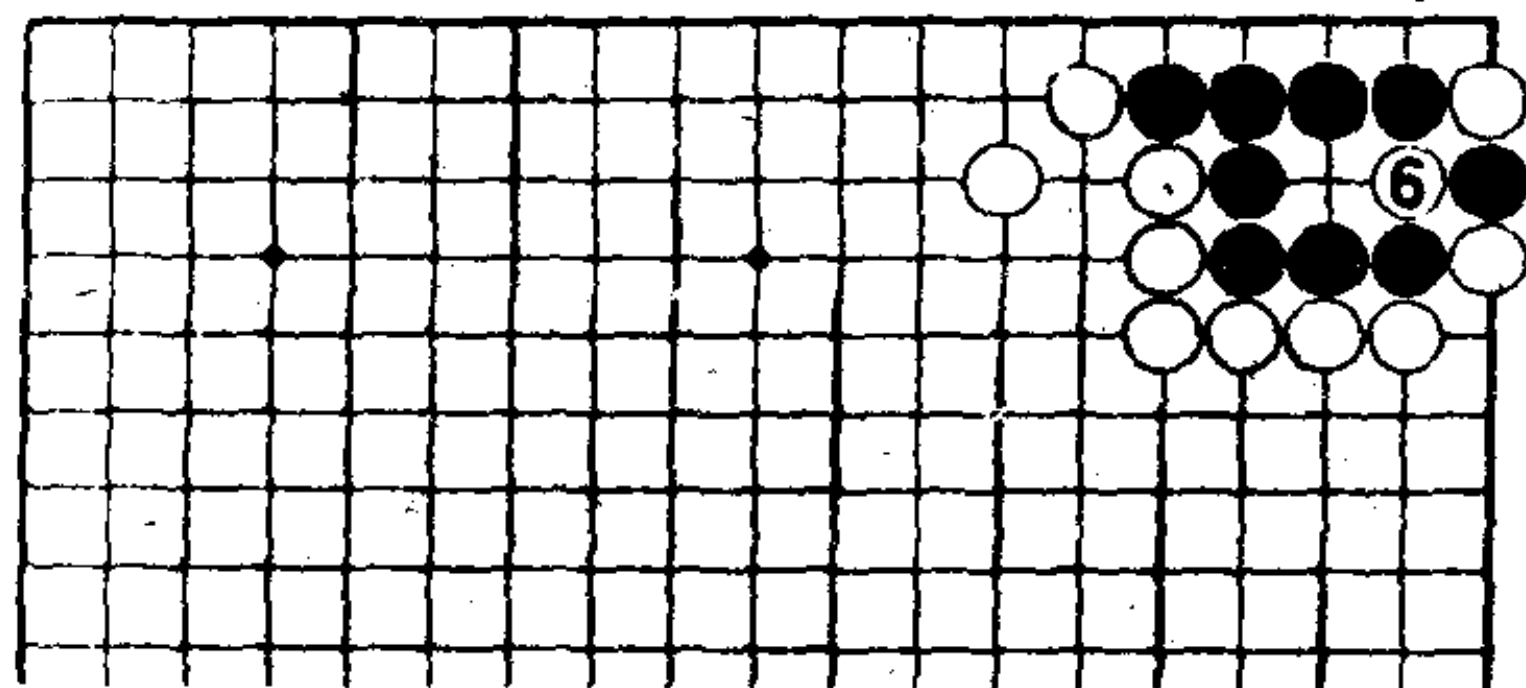
黑1冲后，立即于3位打吃则失败。白4不粘两子而扳，黑5只得提——



3 图

4 图（一只眼）

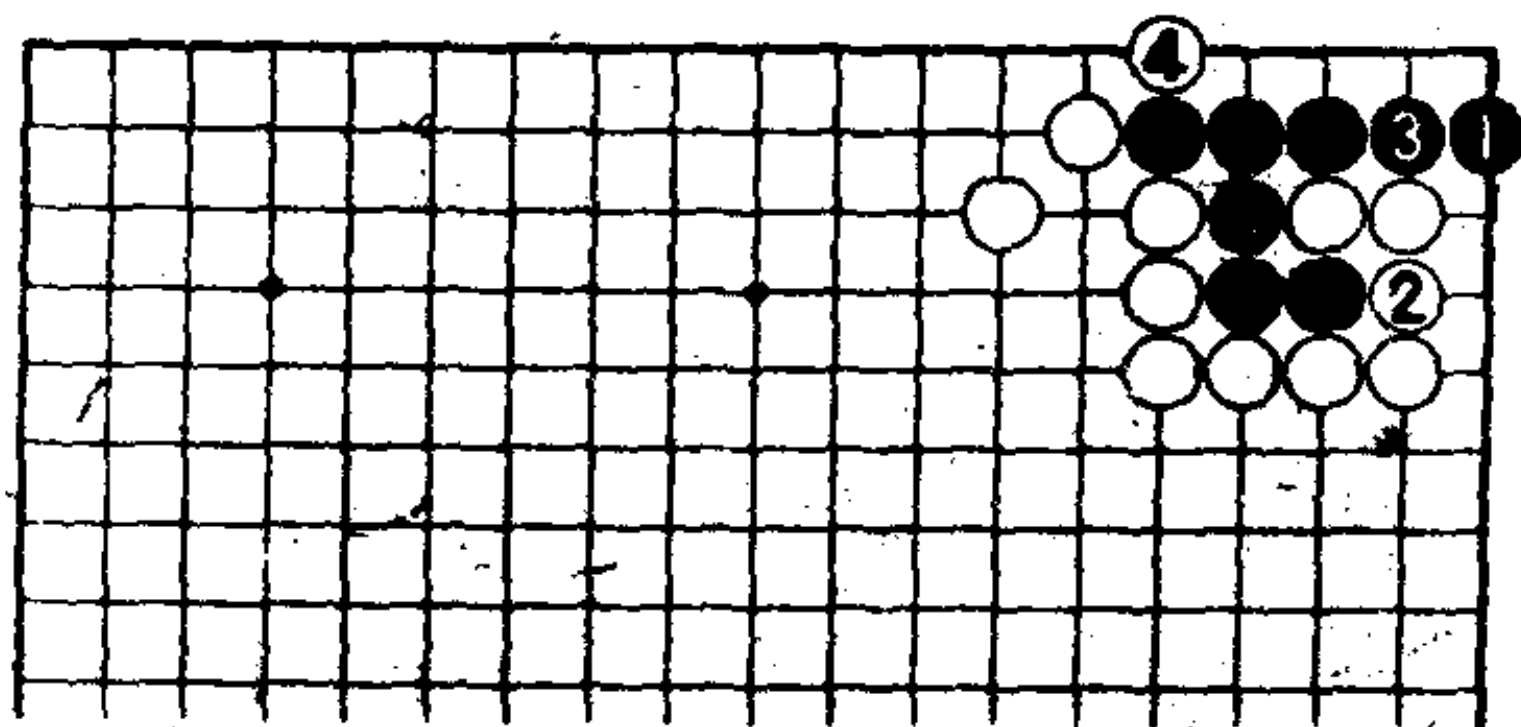
白 6 打二还一，黑棋反而没有两只眼了。



4 图

5 图（次序错误）

黑 1 先走急所，次序错误同样失败。白 2 接、4 扳。这块棋就做不出两只眼了。



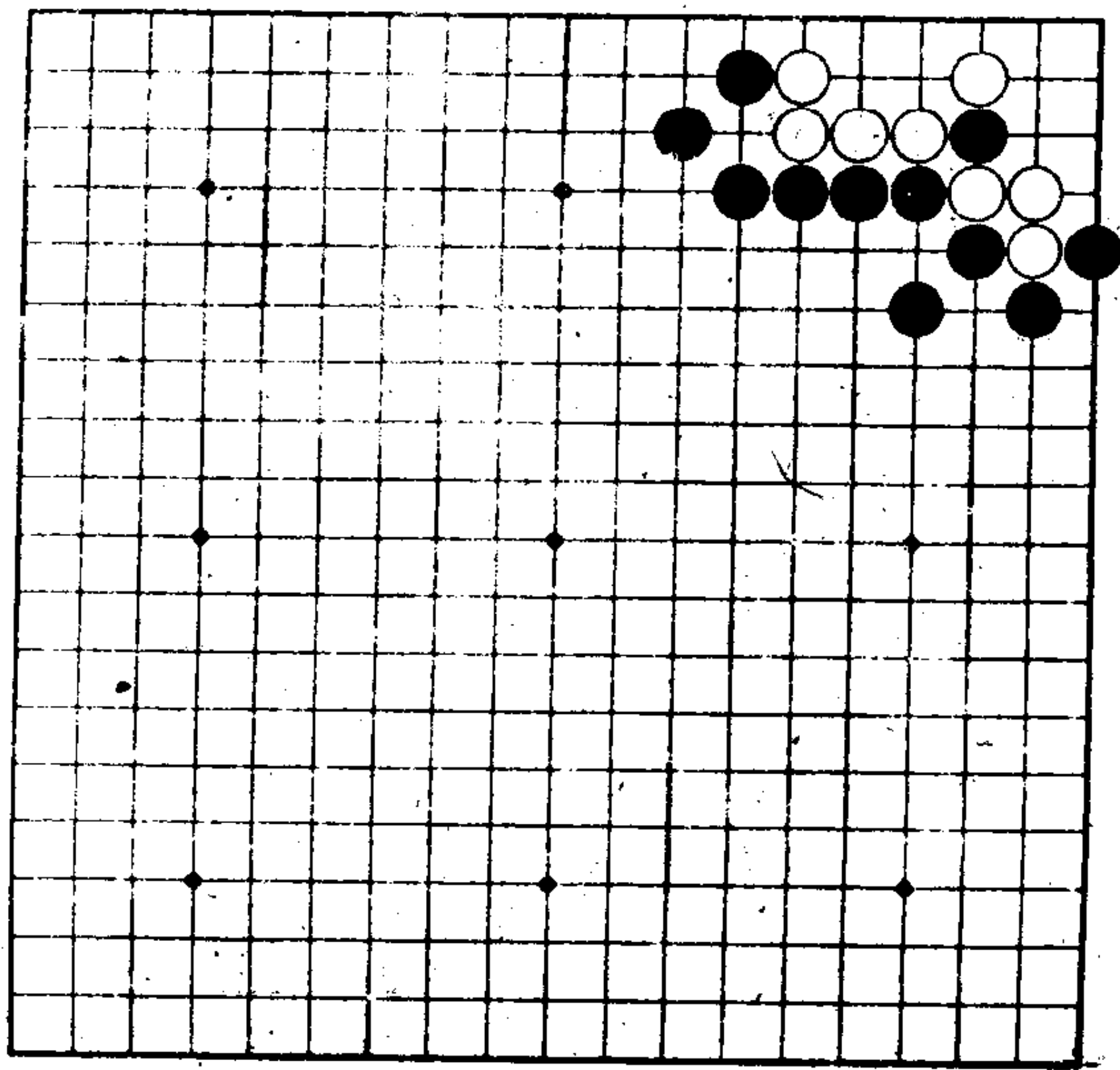
5 图

第 2 题

渡

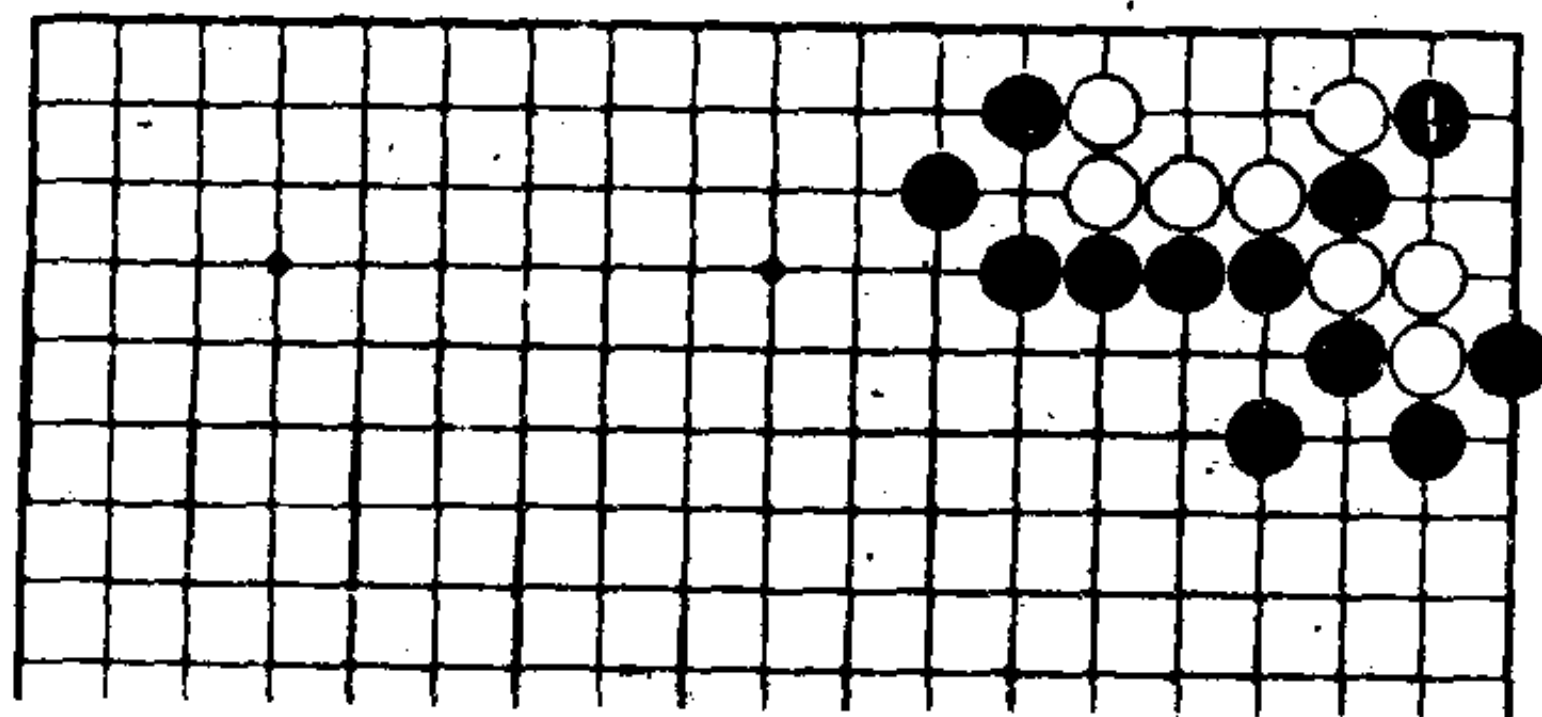
黑先 中级

黑棋应将角上整块白棋杀死。如果只是吃掉三个白子那就不算成功。内中暗含的实用手筋“渡”，是吃掉棋的关键。



正解图 路标

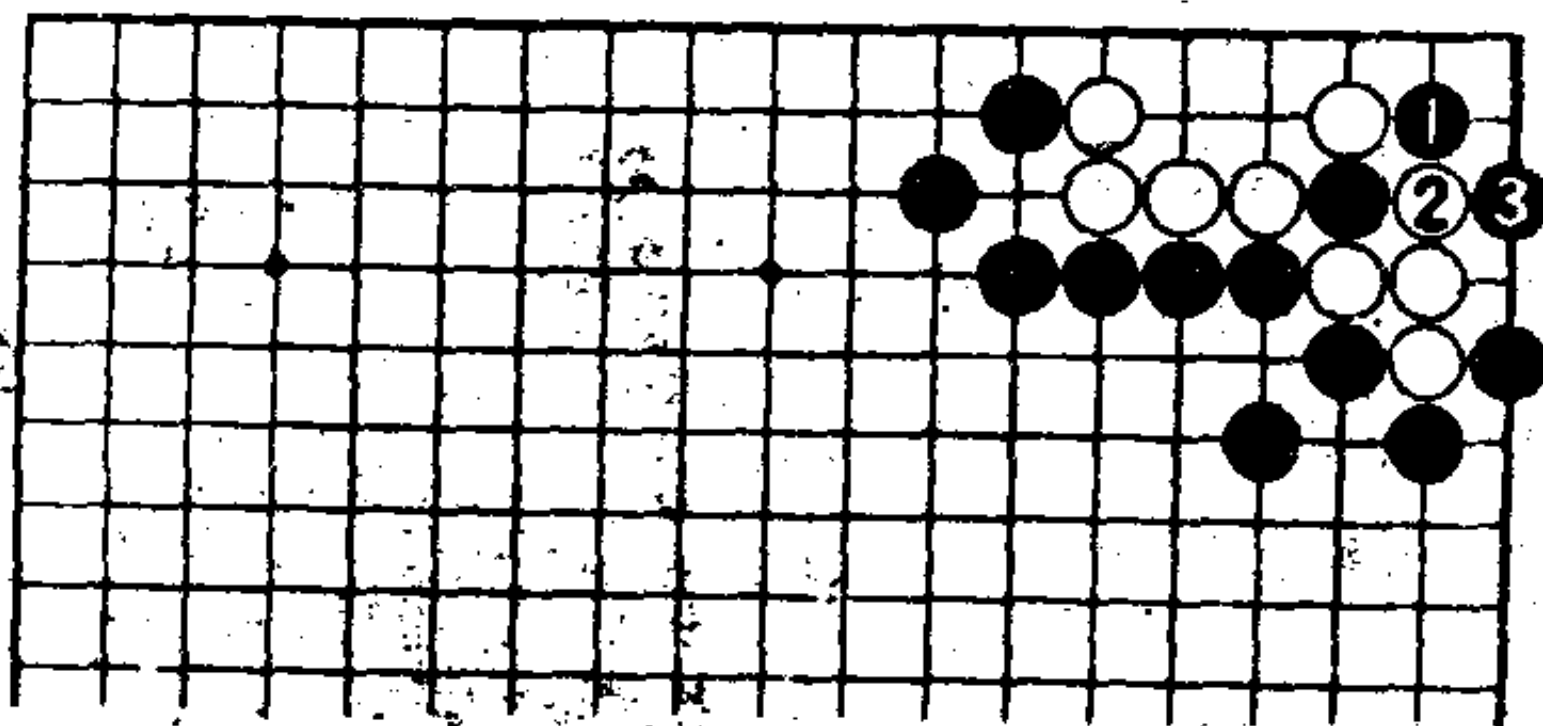
黑 1 不吃三个白子，反扳是好手。这步棋是解答本题的路标，当然比吃三子要严厉得多。



正解图

1图 (通连)

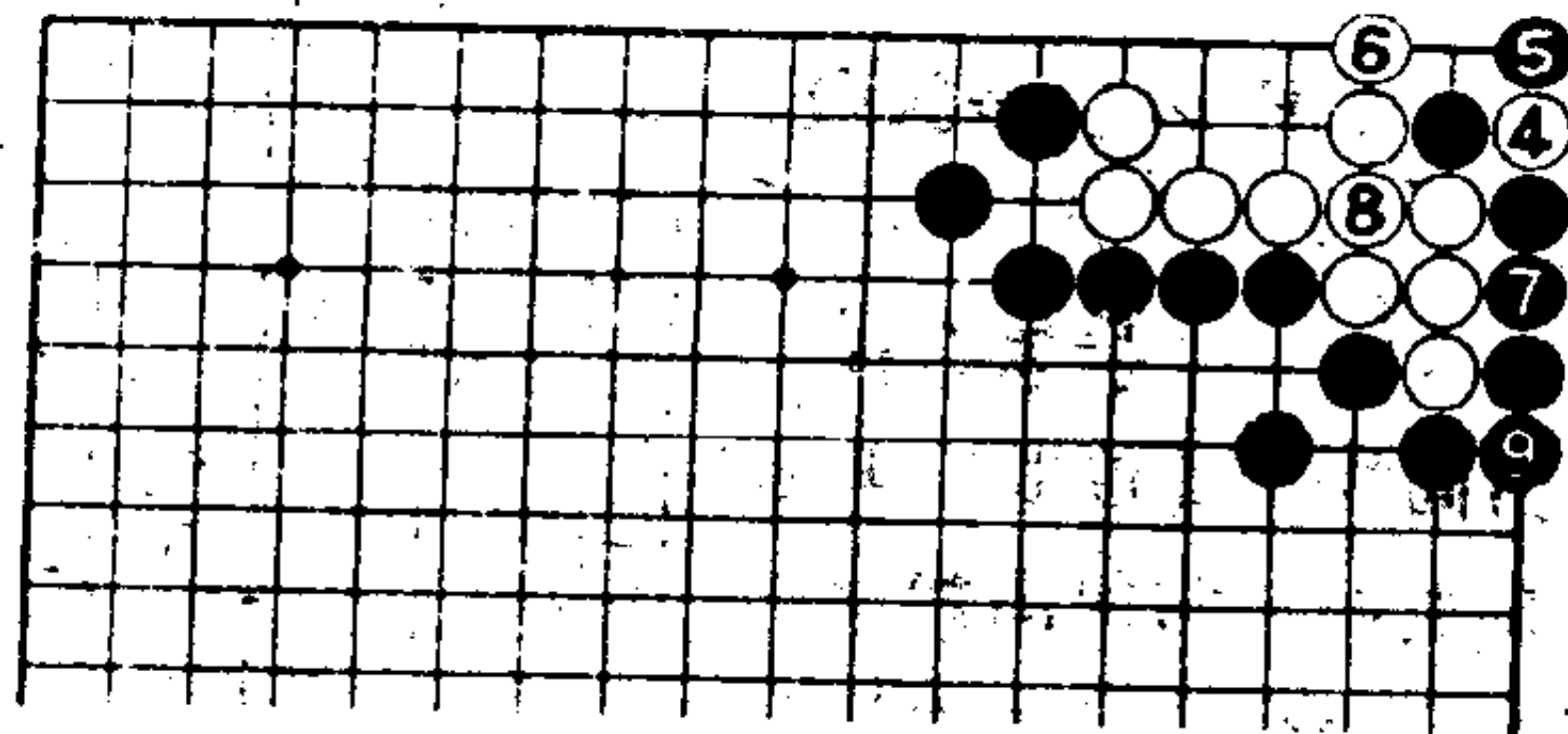
白 2 只得提，黑 3 扳，角上一子即可连回。



图

2图 (白死)

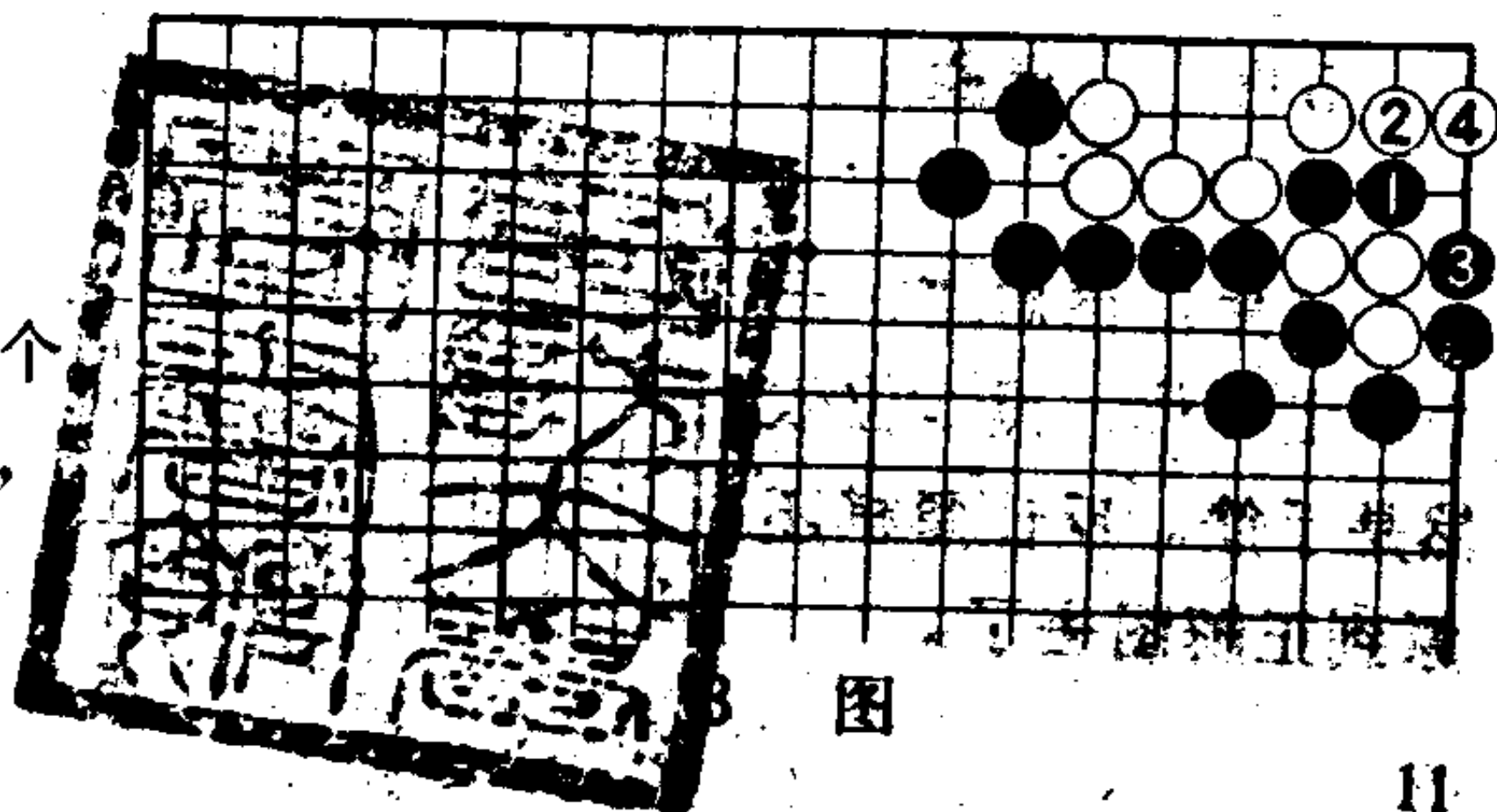
前图黑3之后，白4、6虽然想尽方法，因黑7是先手，走到9为止，白棋只有一眼。



2图

3图 (失败)

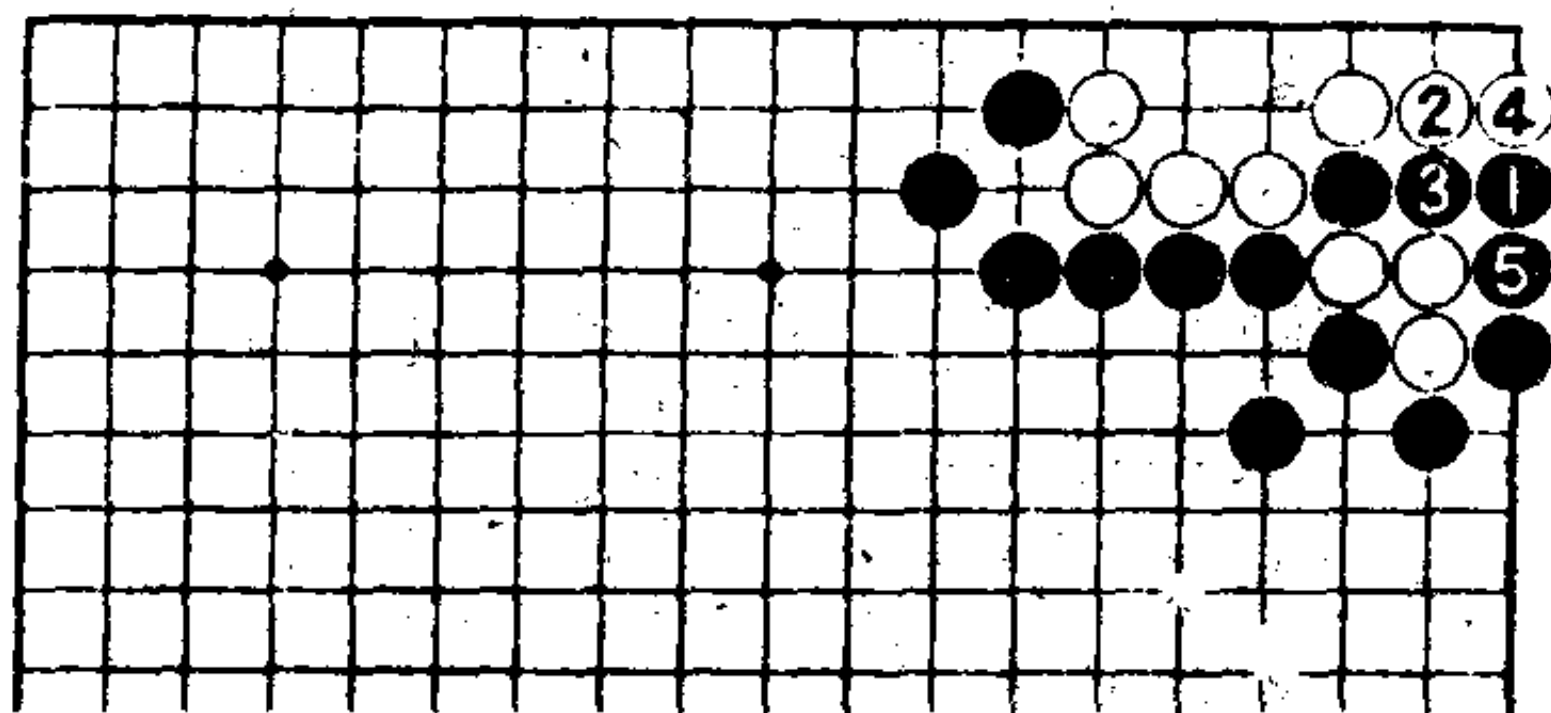
黑1单纯去吃三个白子，白2打，4立，就活了。



图

4图 (仍是失败)

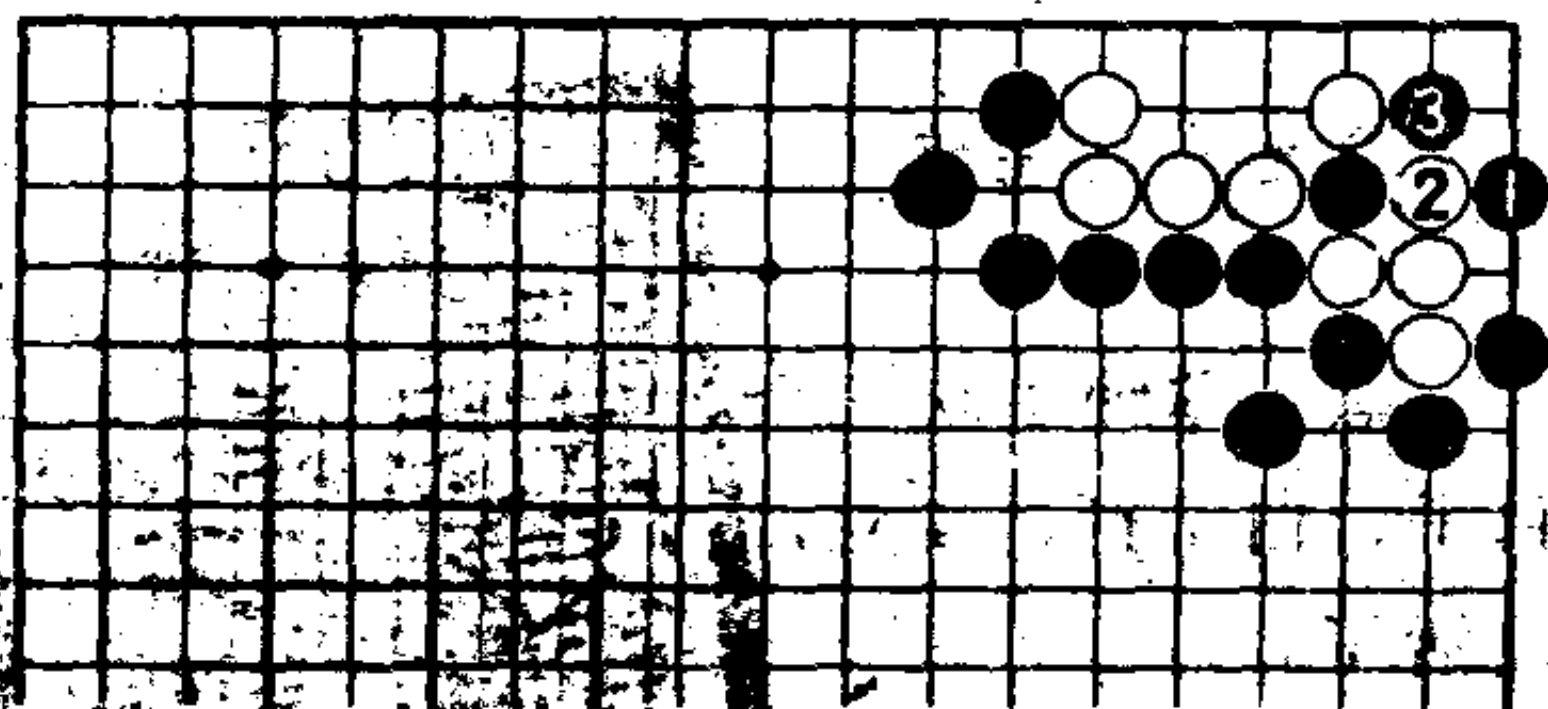
黑1位跳怎么样？
白同样在2位长，其效果更好。与前图相比白棋反而变成了先手。



4图

5图 (还原)

如果白棋想救活三个子走2位，黑3位依然是手筋。反让黑棋还原到正解图去了。



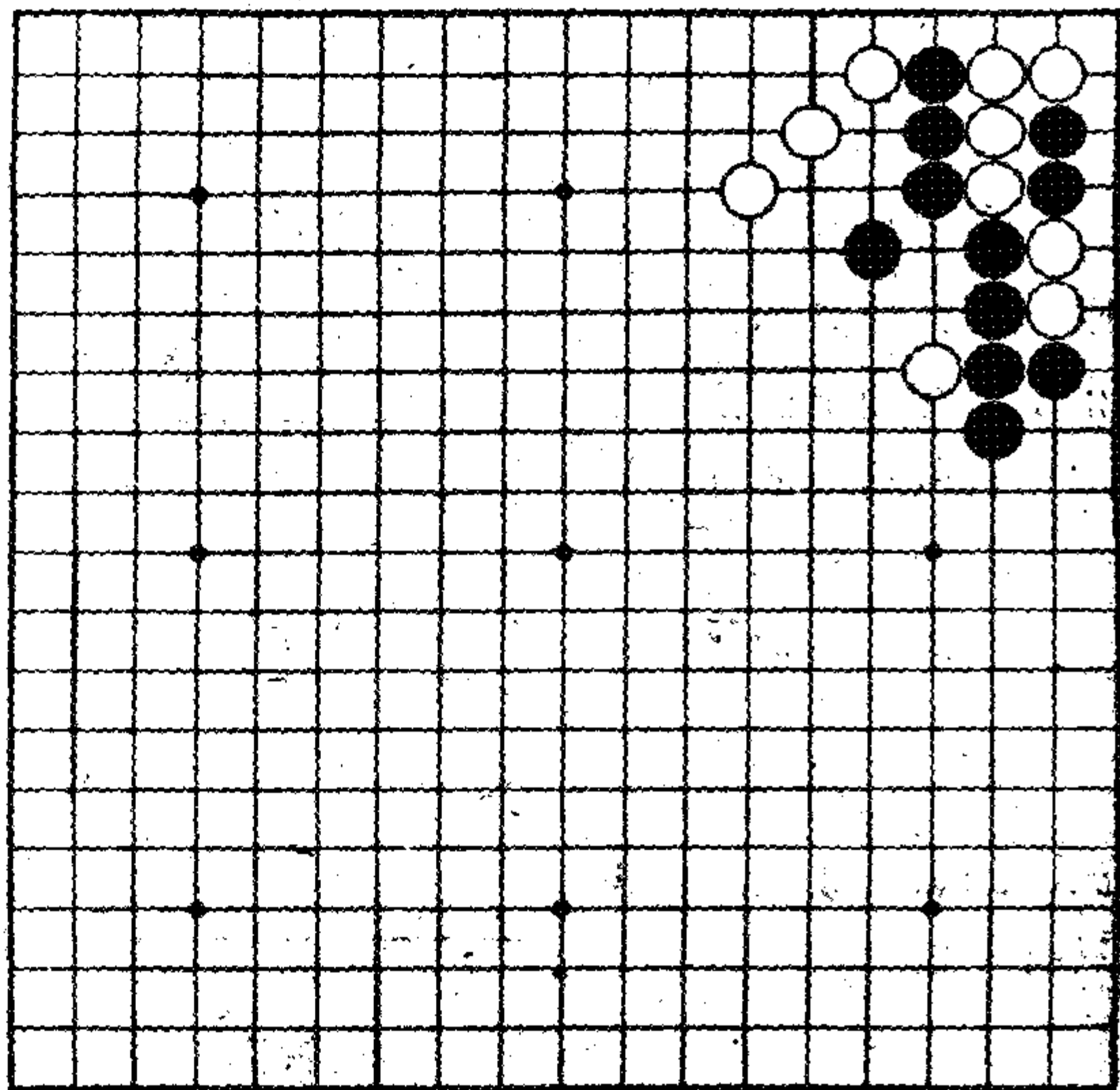
5图

第3题

二者必占其一
黑先 中级

这是黑先白死的棋形。如你只吃边上两个白子，那就见小了。

首先应设法阻止白棋通连，其次是考虑进取的手段。

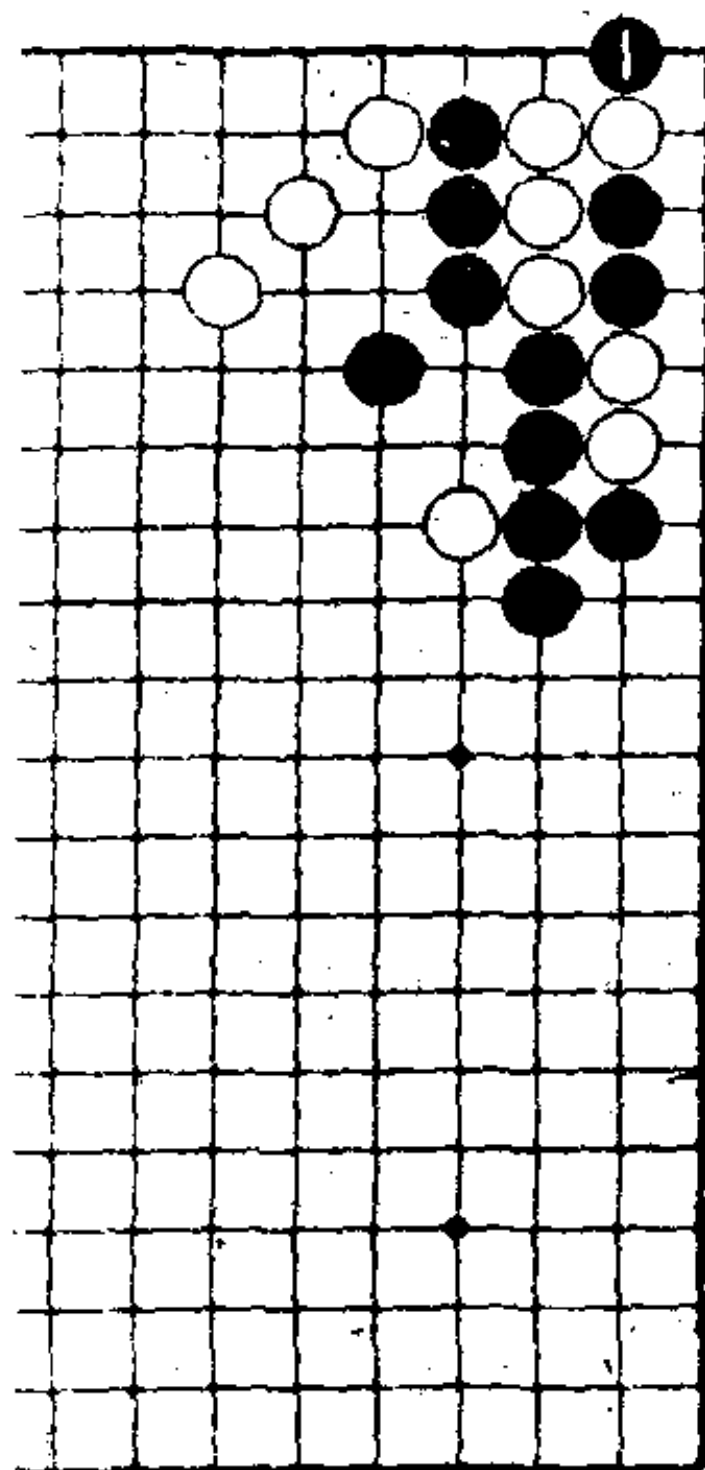


正解图 托是急所

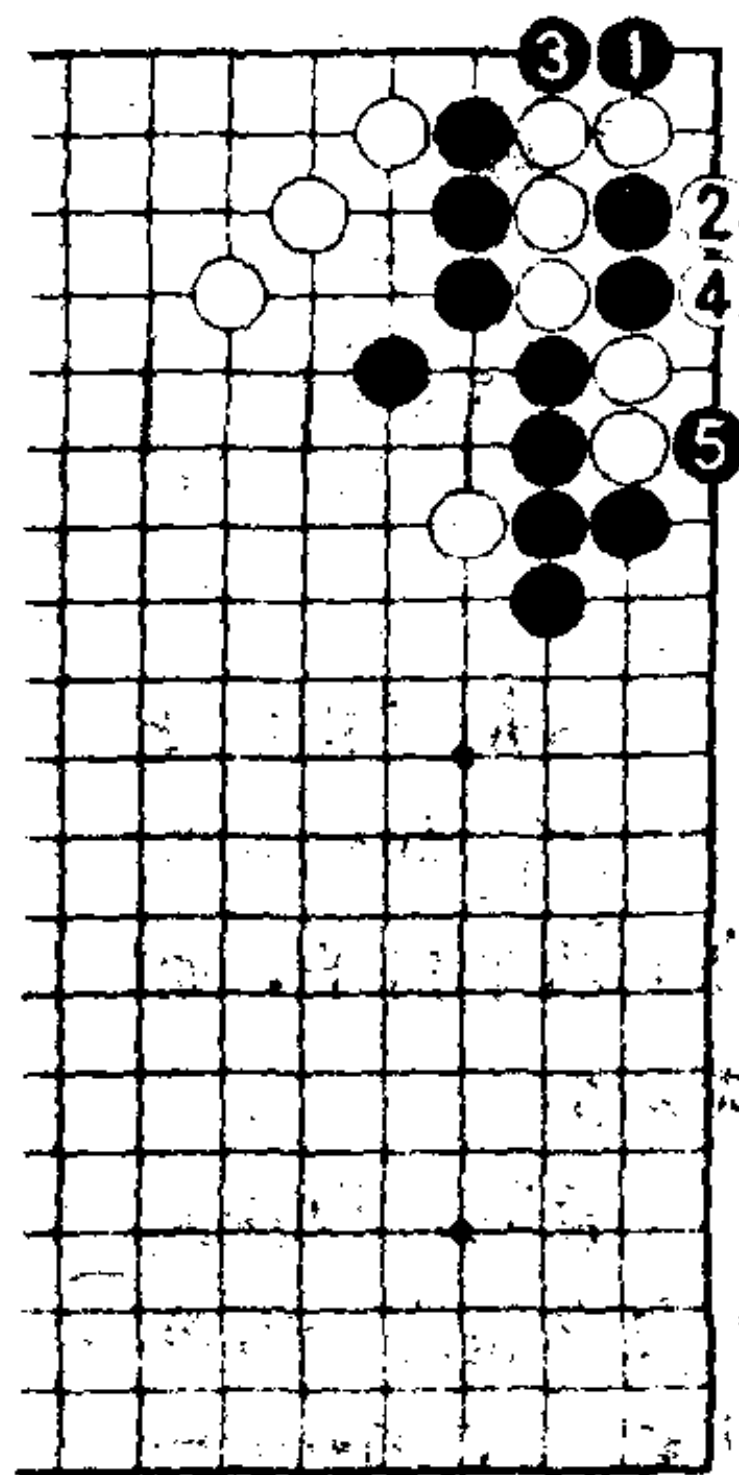
黑 1 托是好手。既阻止了白的渡回，又防止了白在角上做活，是“一石两鸟”的好手。

1 图 白死

白 2 打吃，黑 3 反扳，到黑 5 破眼，白棋只有一眼。



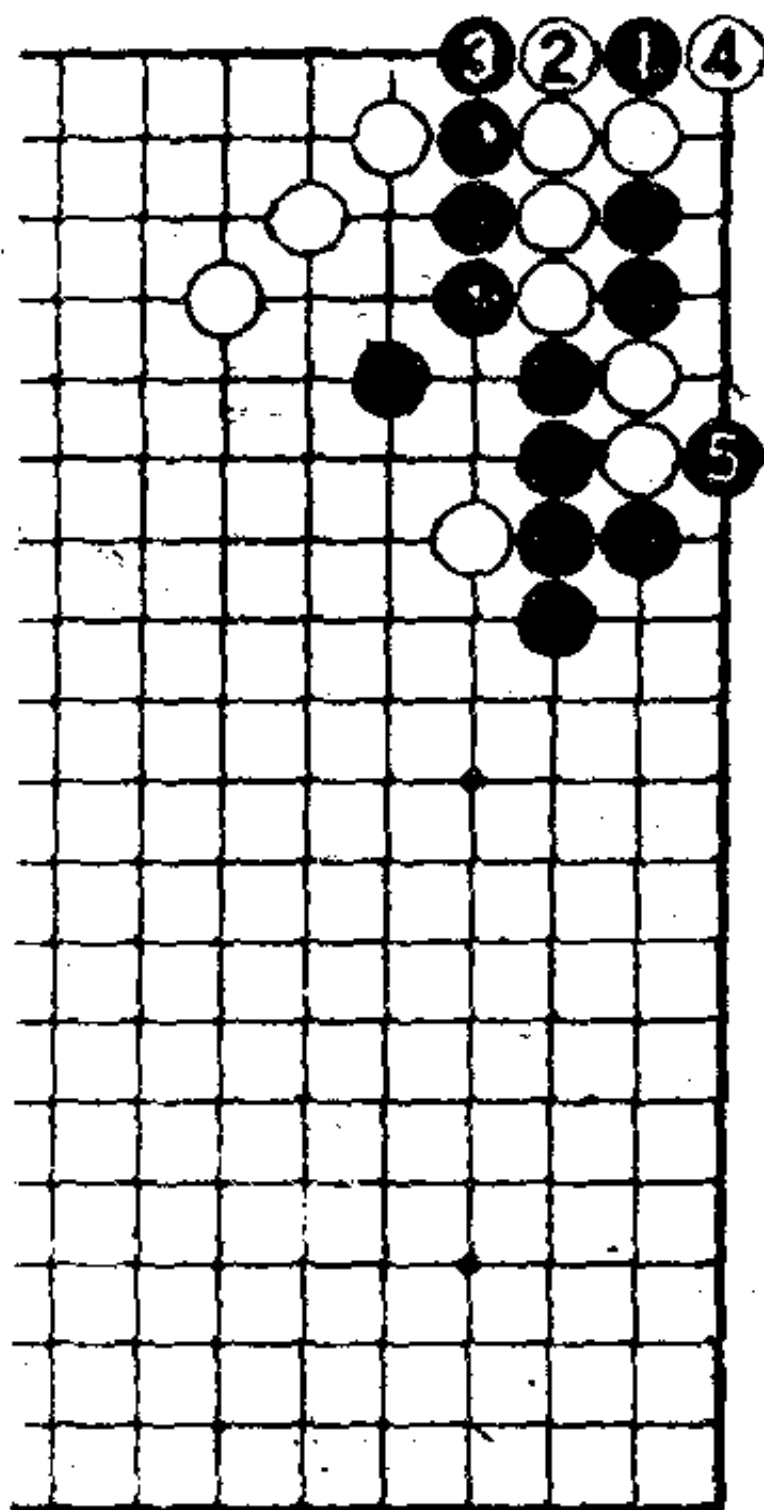
正解图



1 图

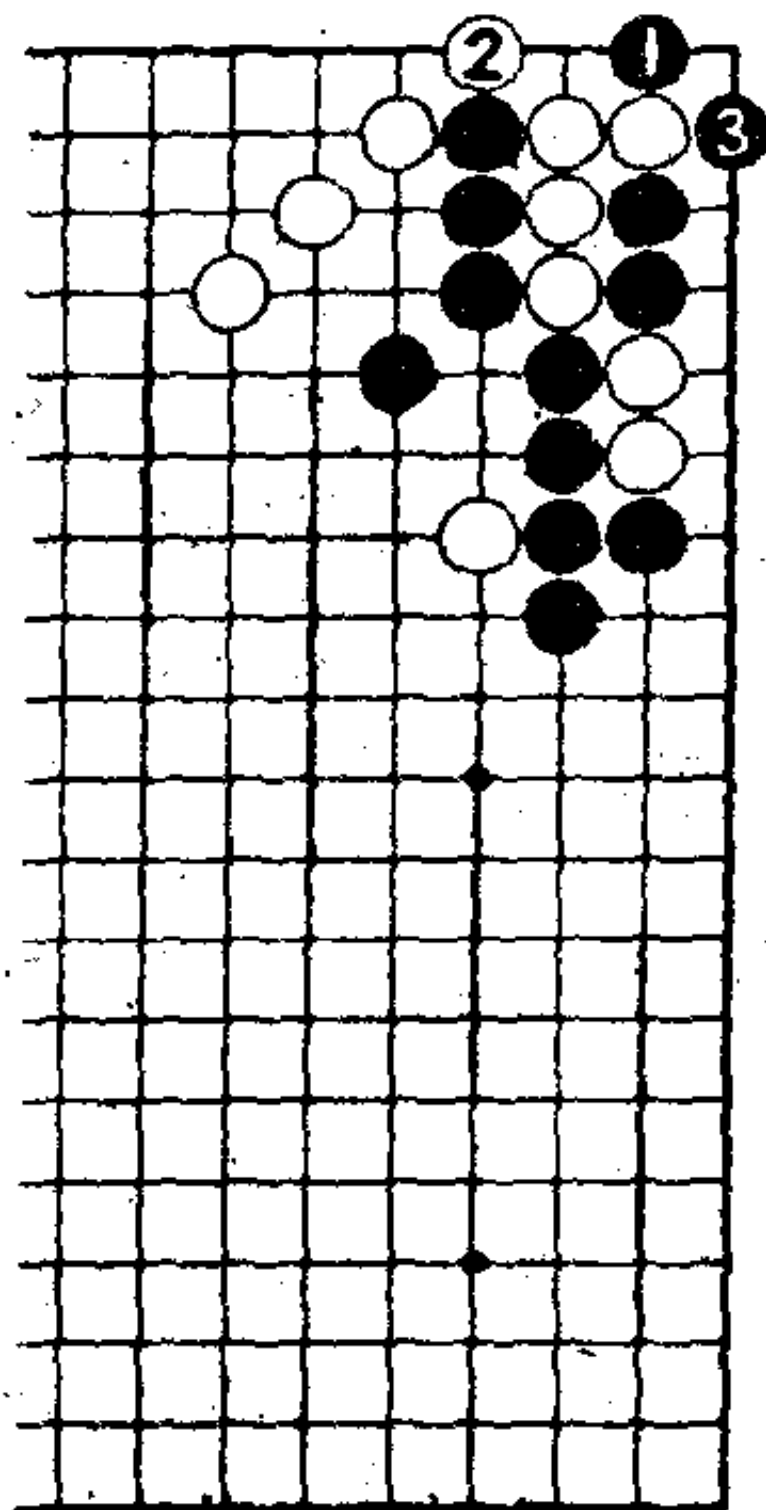
2 图 (变化)

白 2 抵抗，黑 3 打吃先手阻渡，再于 5 位吃白二子，白死。



3 图 (接不归)

白 2 渡，也不行。
黑 3 打吃，白接不归。

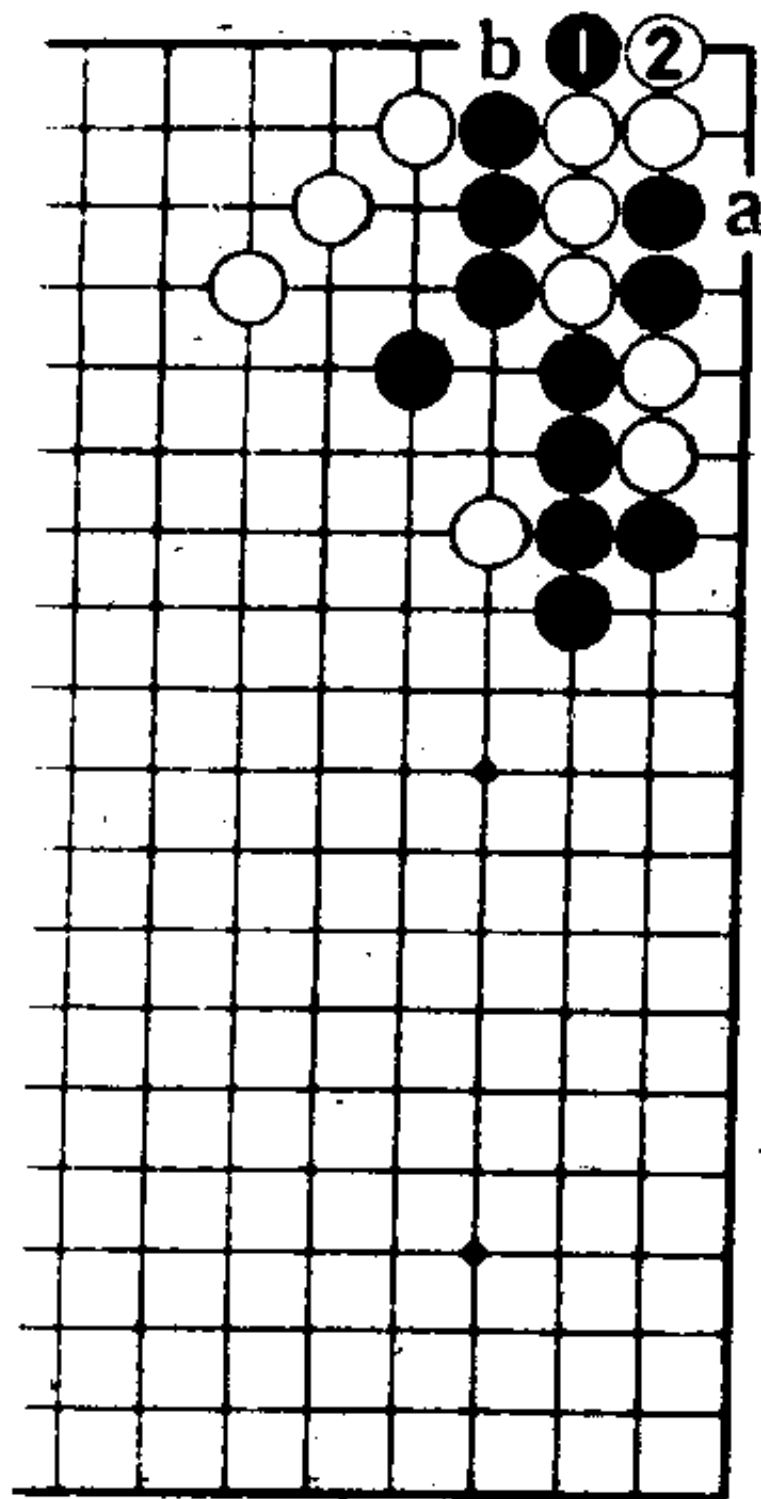


2 图

3 图

4 图 （二者必占其一）

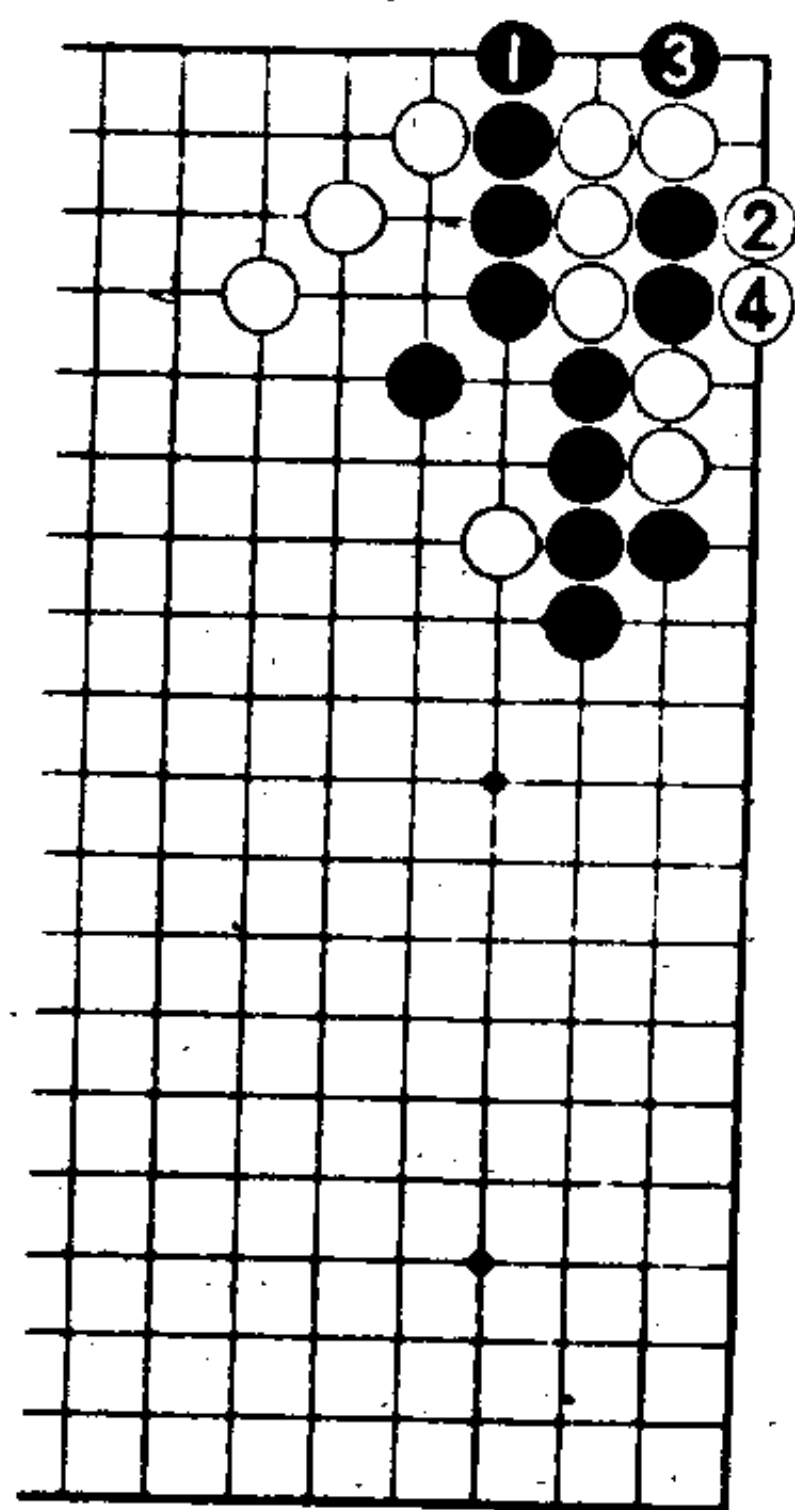
黑 1 扳失败。白 2 挡后 a, b 两点必占其一, a 可活棋、b 可通连。



4 图

5 图 （白棋活）

黑 1 立, 是普通的应手, 白 2 打吃后, 黑 3 再托就来不及了。白 4 提净二子成活。



5 图

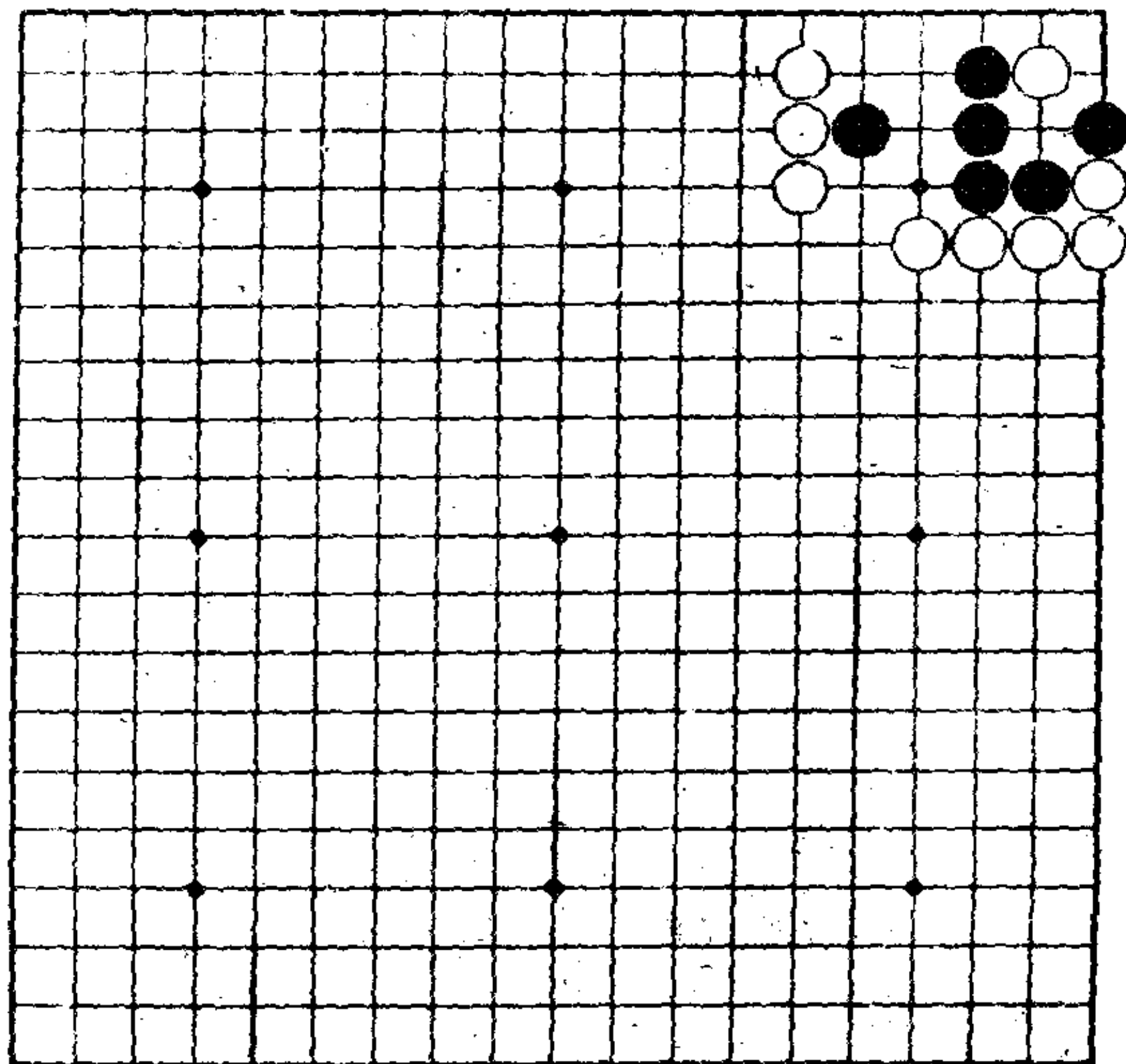
第4题

倒扑
黑先 上级

白棋点在急所，
黑棋危险。

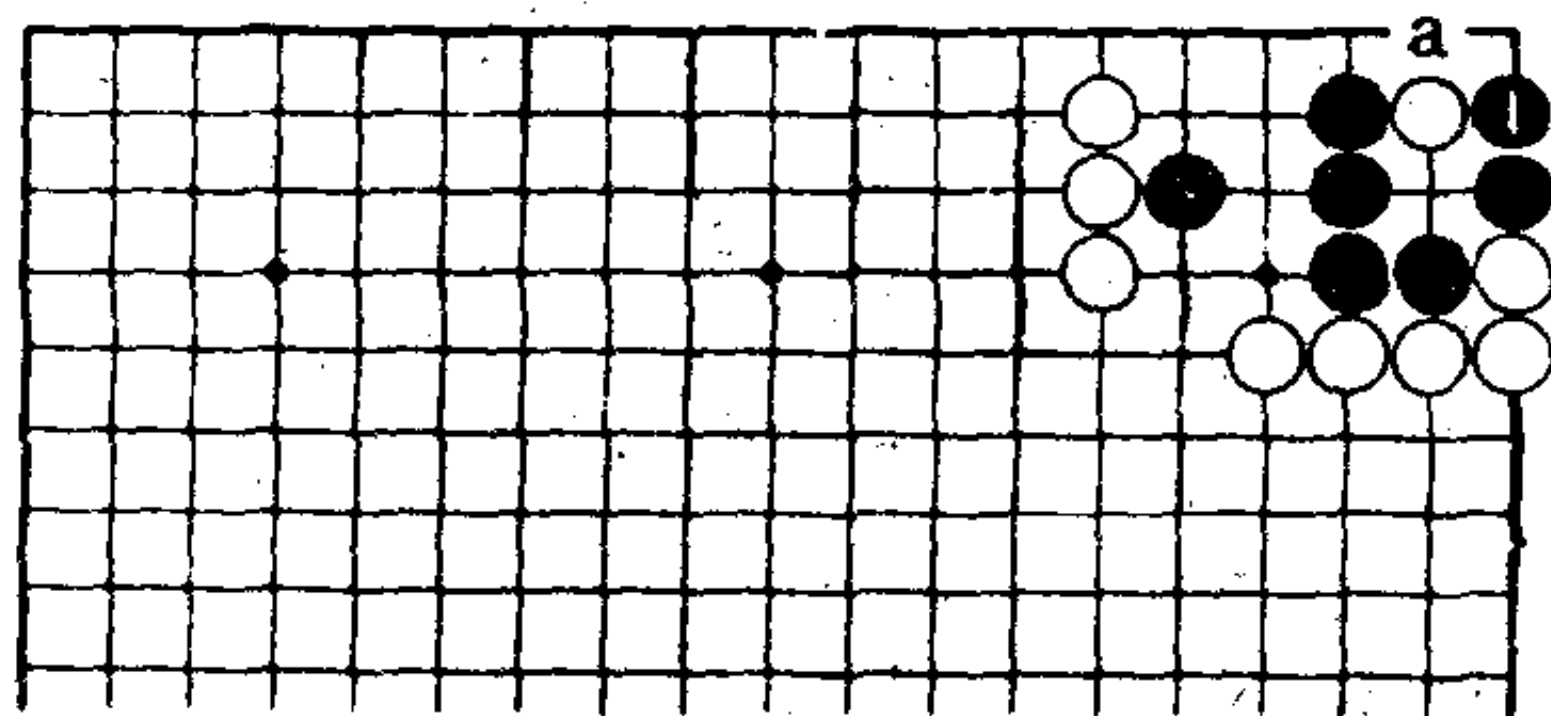
黑棋要设法在
角上先手确保一眼，
在外侧再做一眼，
这块棋就活了。

请认真思考。



正解图 再长一子

黑 1 是正解，既防止一子被吃，又可在 a 位做活。

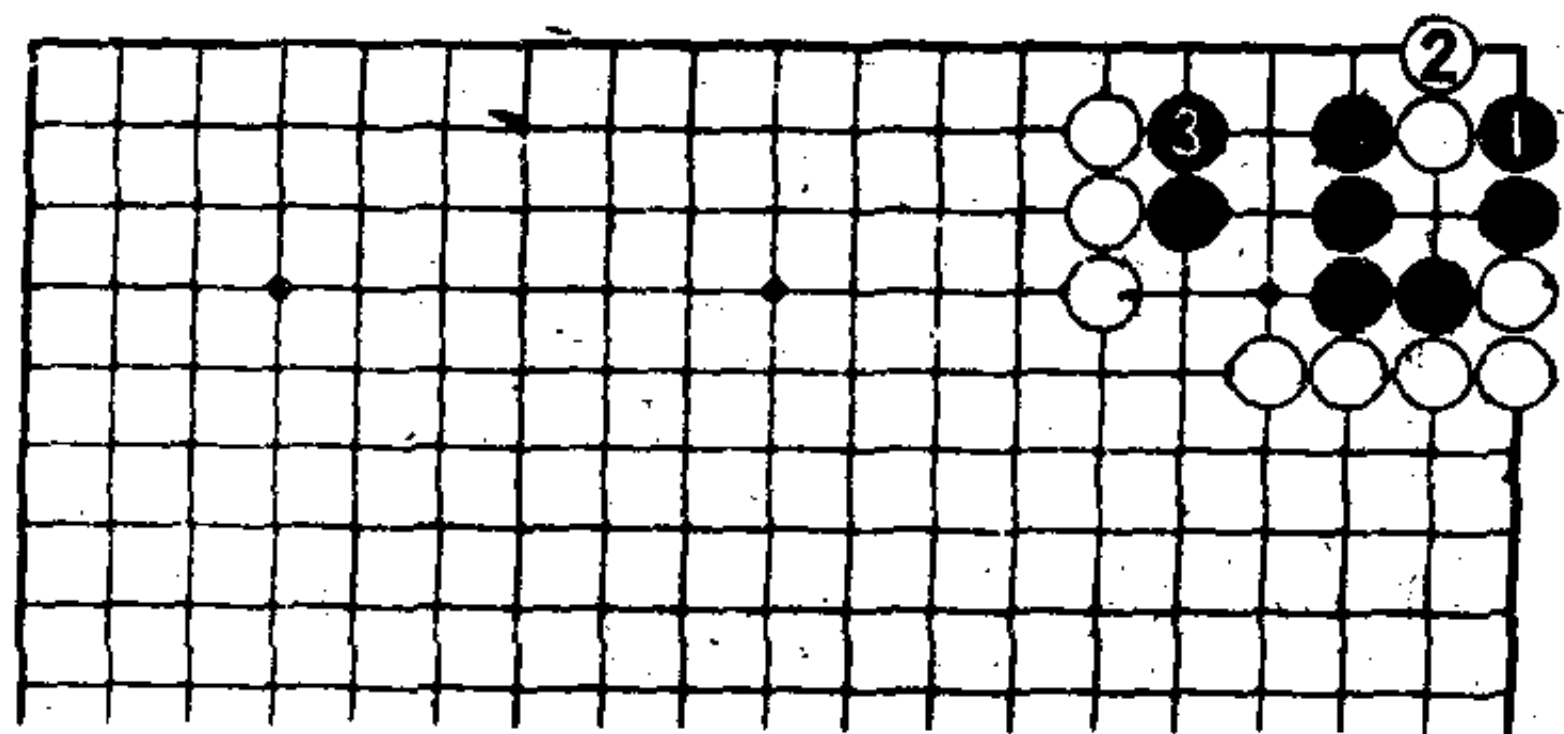


正解图

1 图 (次序)

白 2 当然，黑 3 先把外侧的眼保住。

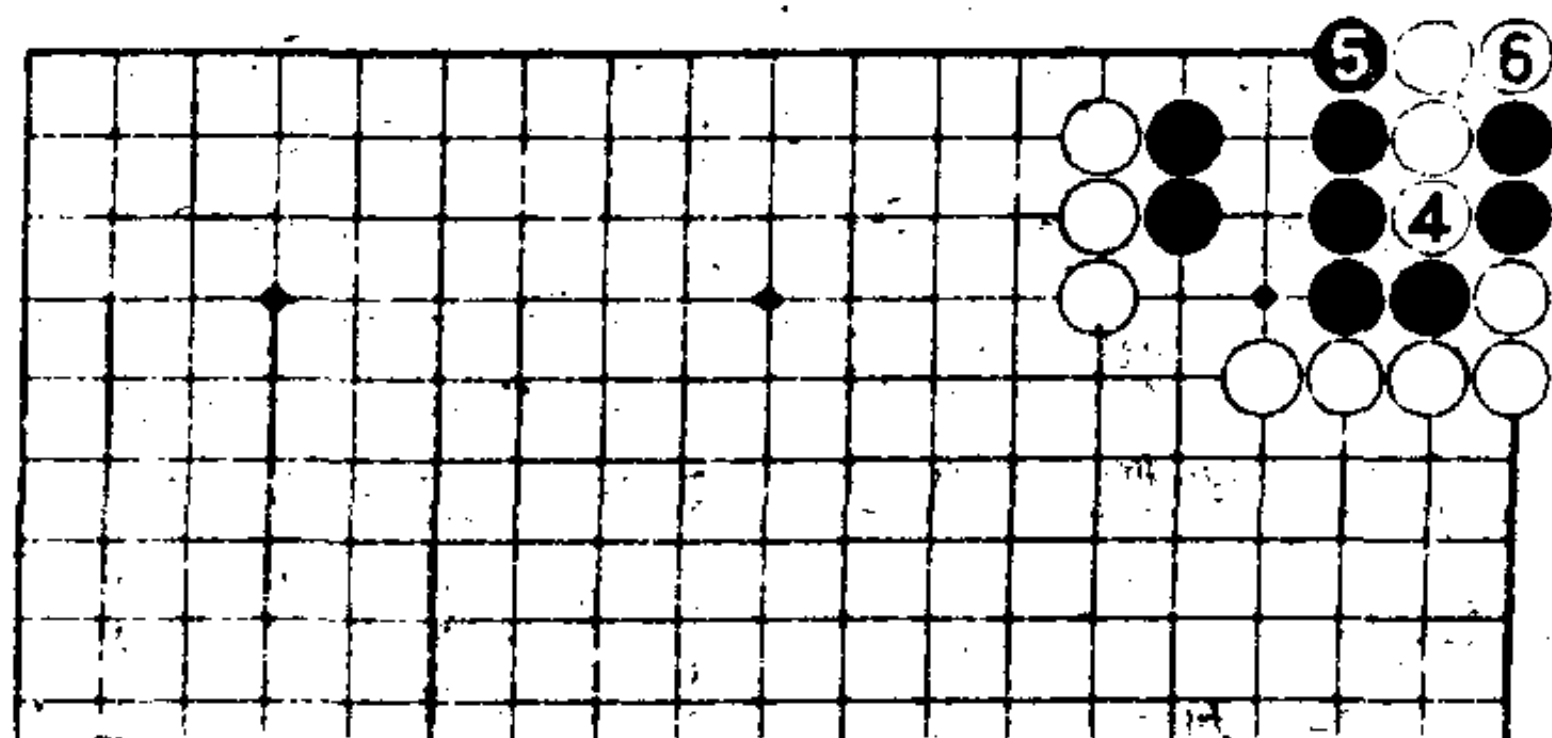
这一次序也是唯一活棋的筋。



1 图

2 图 (提净)

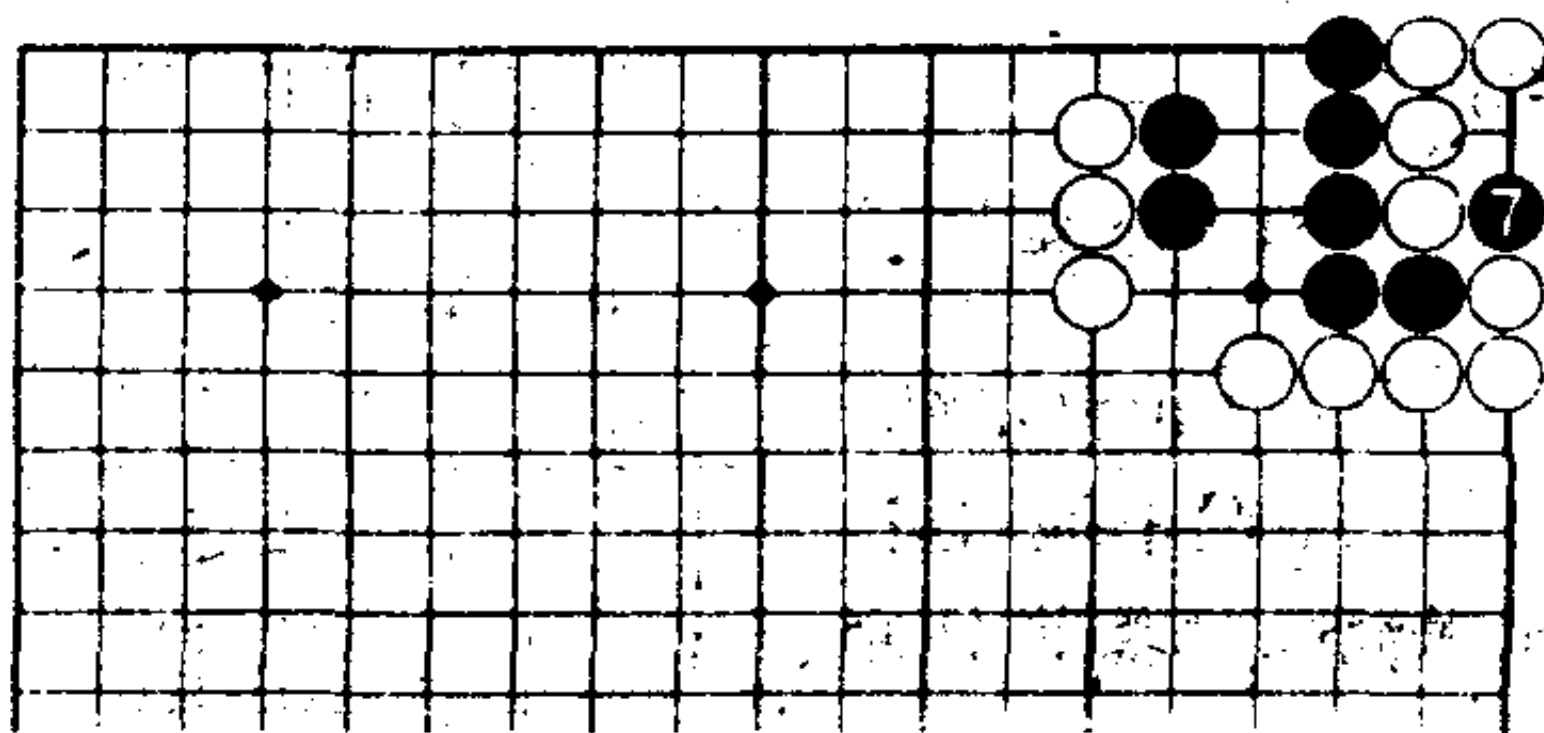
白只有 4 位断吃二个黑子，黑 5 反打，白 6 提净。



2 图

3 图 (倒扑)

前图至此，黑棋扑入，白四子被吃，黑活。



3 图

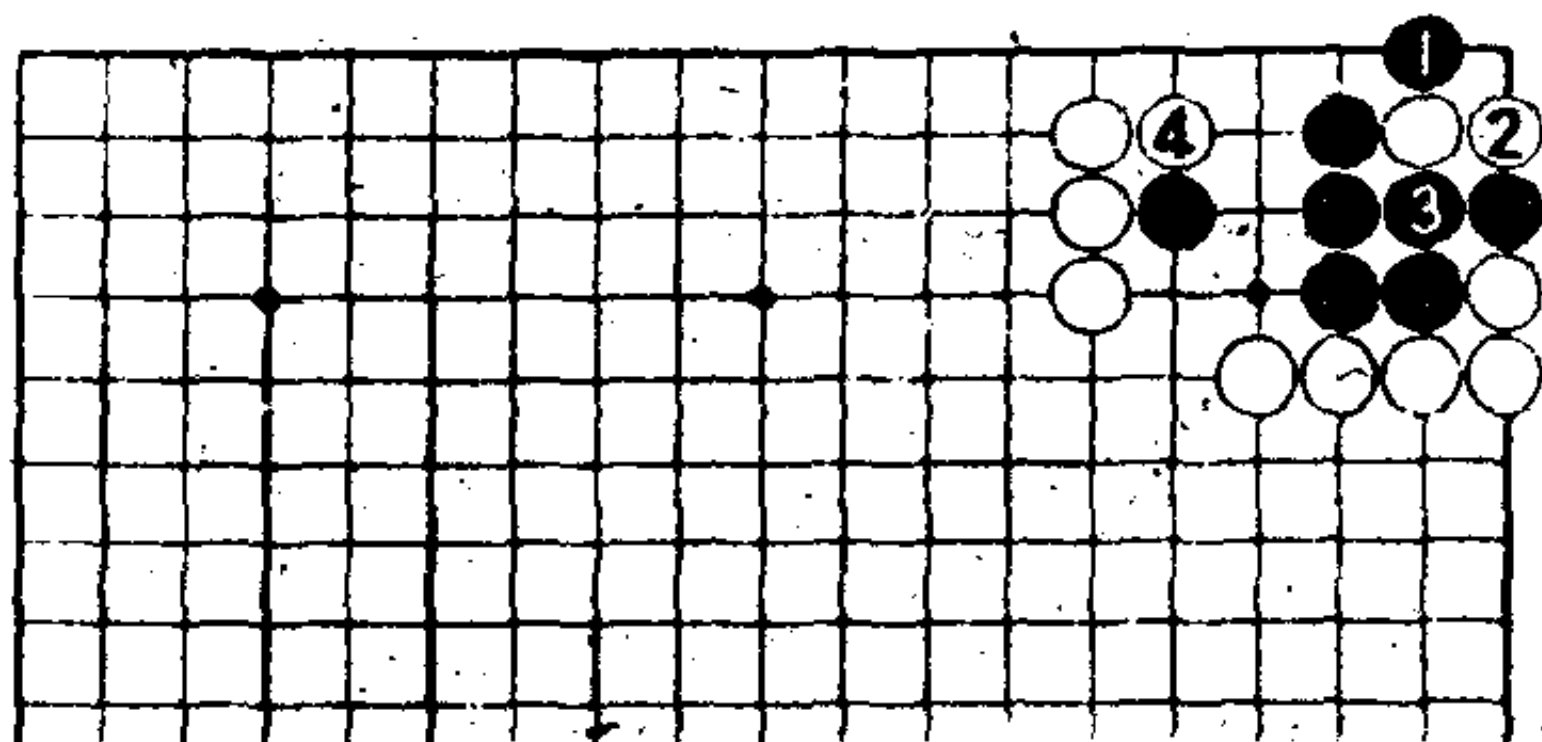
4图 (黑死)

黑在1位扳，白2是先手。黑3之后白4曲，外侧黑棋眼位被灭。

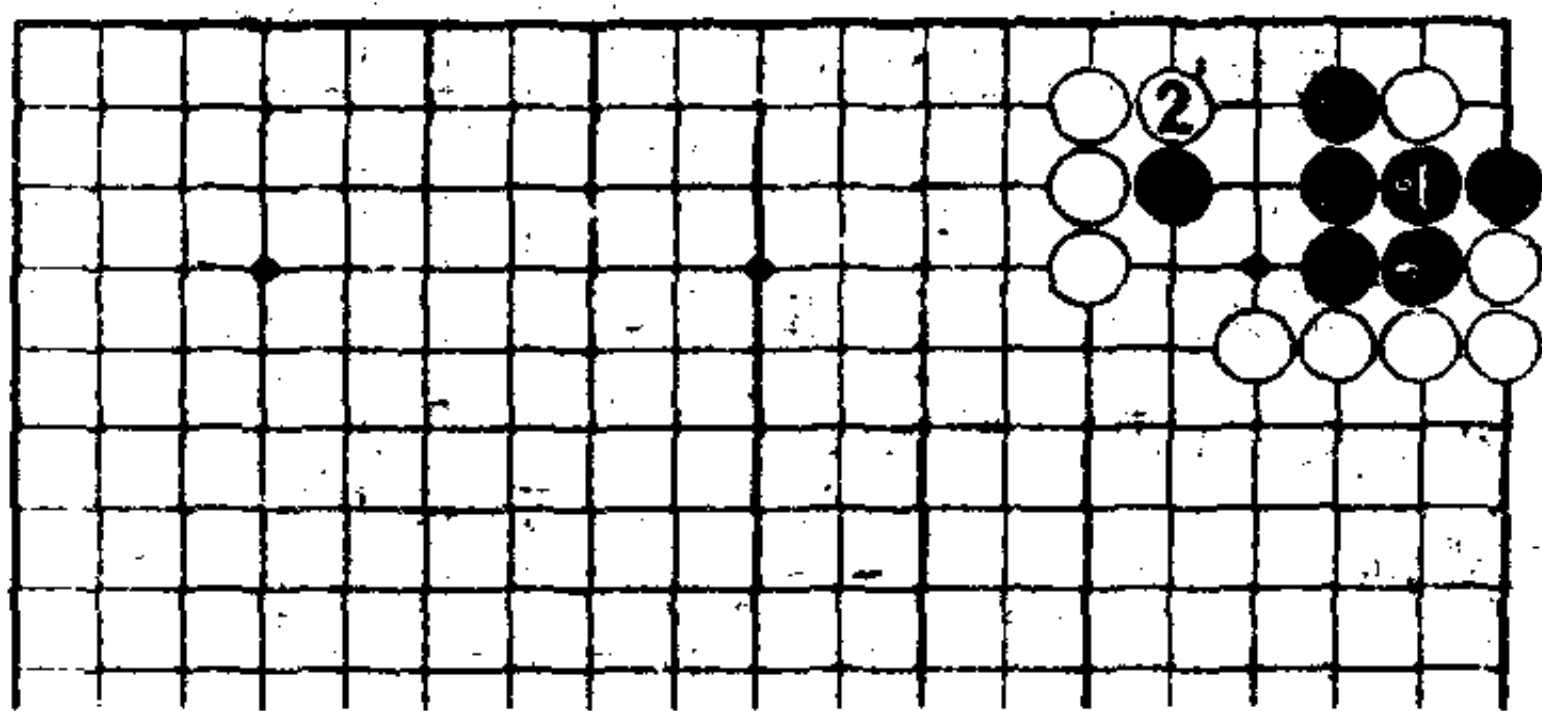
黑3如占4位，则白4于3位断吃，黑仍死。

5图 (单纯)

黑于1位粘单纯。白2只要简单地曲进，同样消除掉黑棋外侧的眼位，黑仍不活。



4图



5图

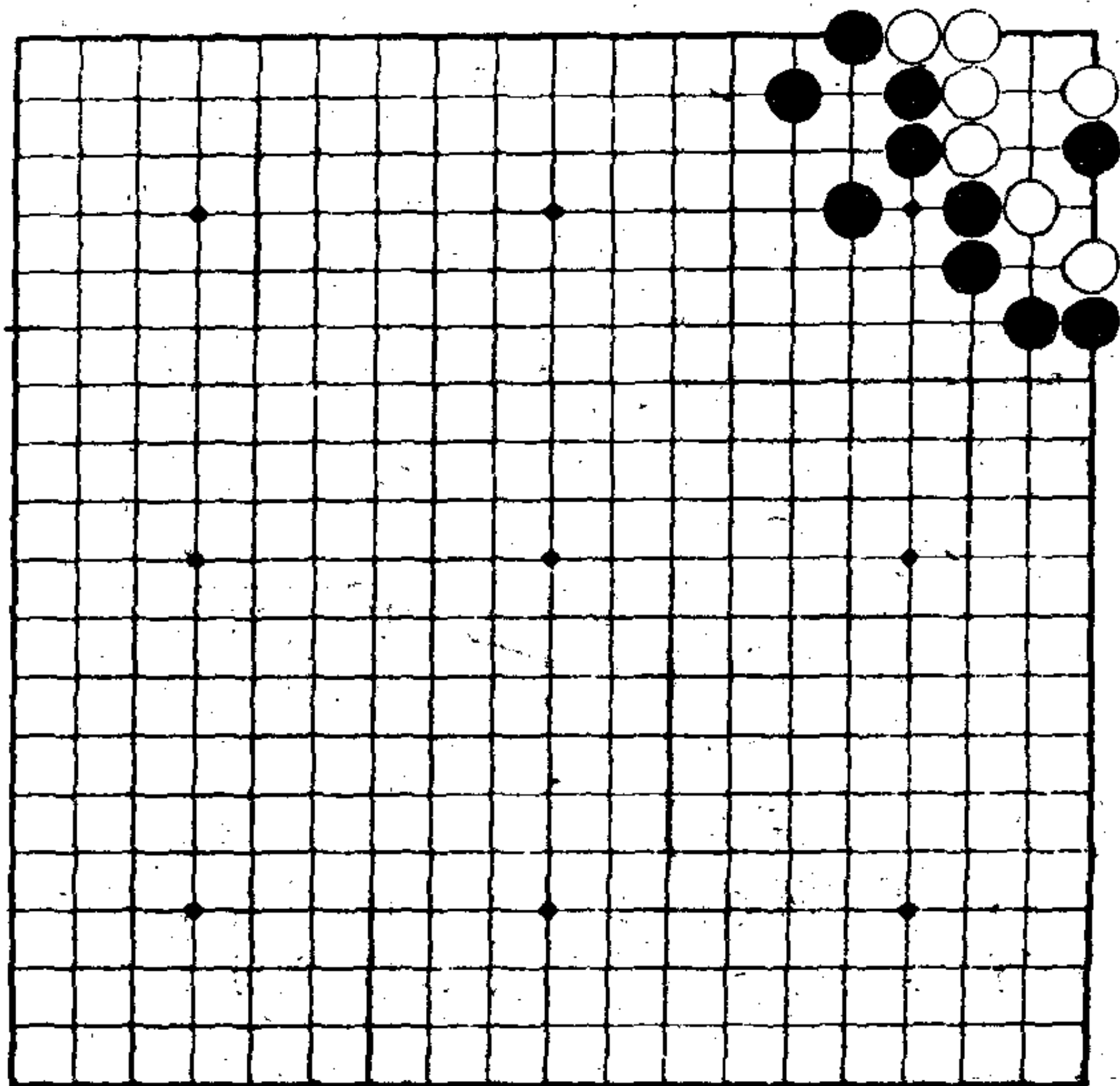
第5题

撞紧气

黑先 中级

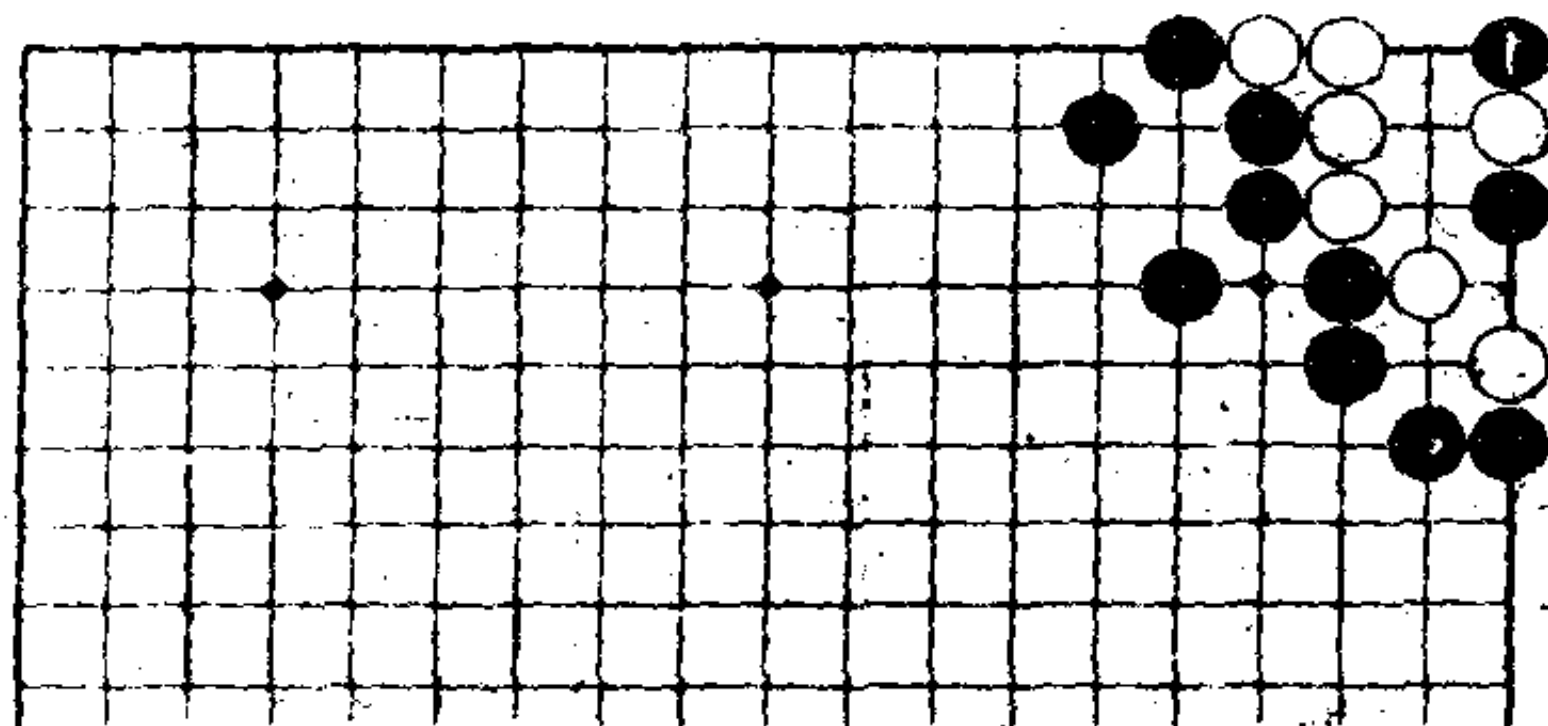
本题若走成劫杀，作失败论。

此型中隐藏着魔术般的妙手，如果……



正解图：角顶

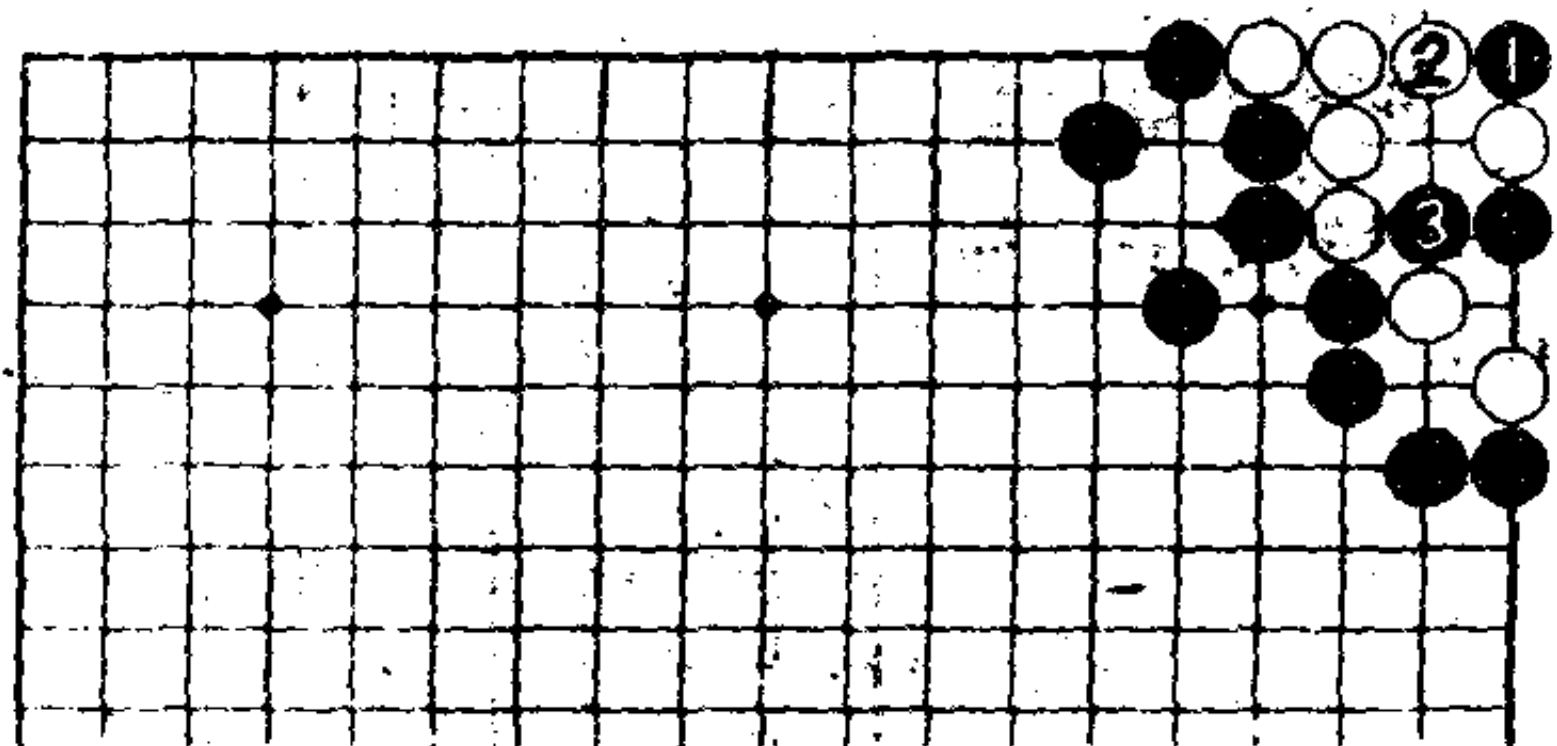
1 一路位于角顶。
黑 1 放在角顶打吃白棋，十分有趣。



正解图

1 图（提一手）

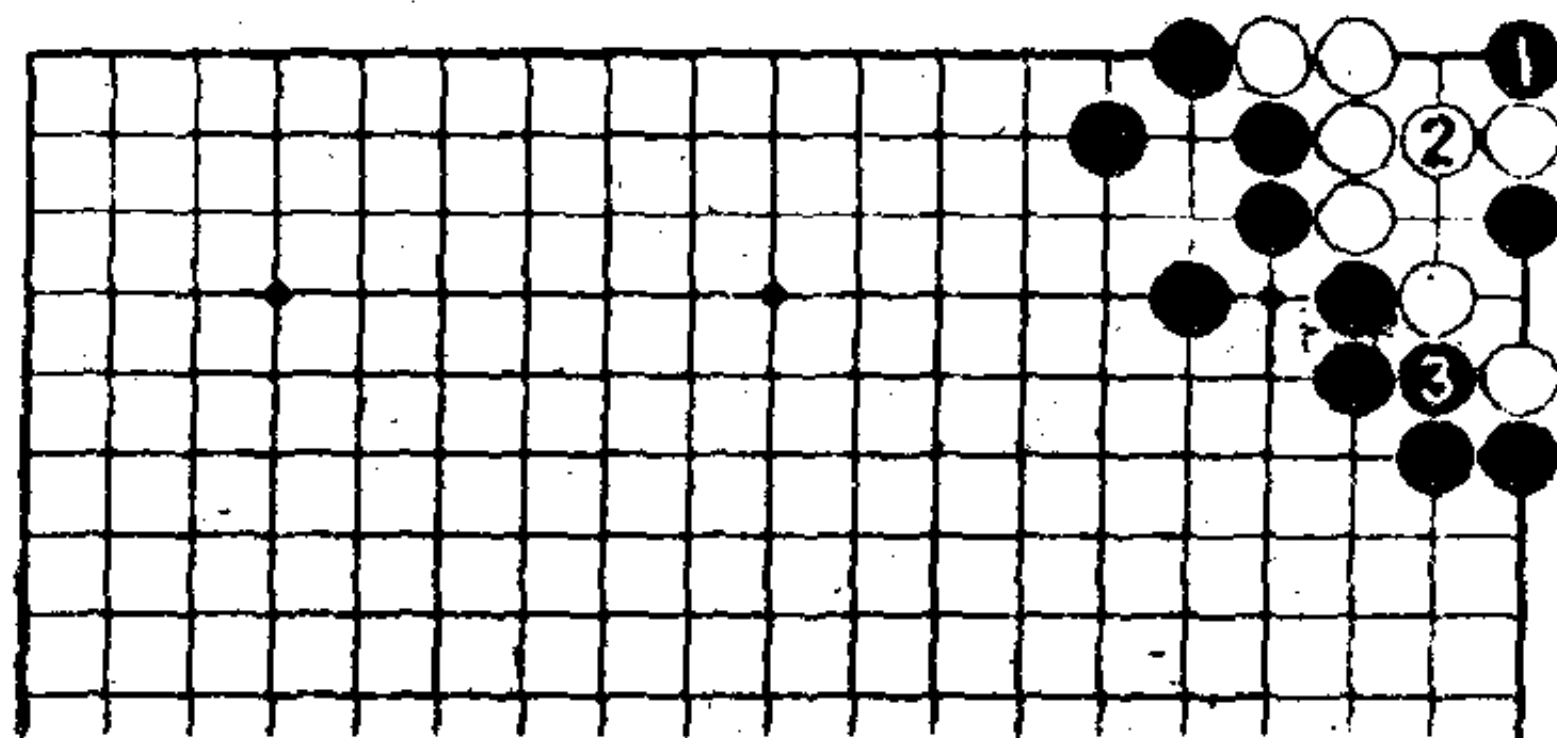
白 2 提，黑 3 断，
白撞紧了气两面不能入子。



1 图

2图 (变化)

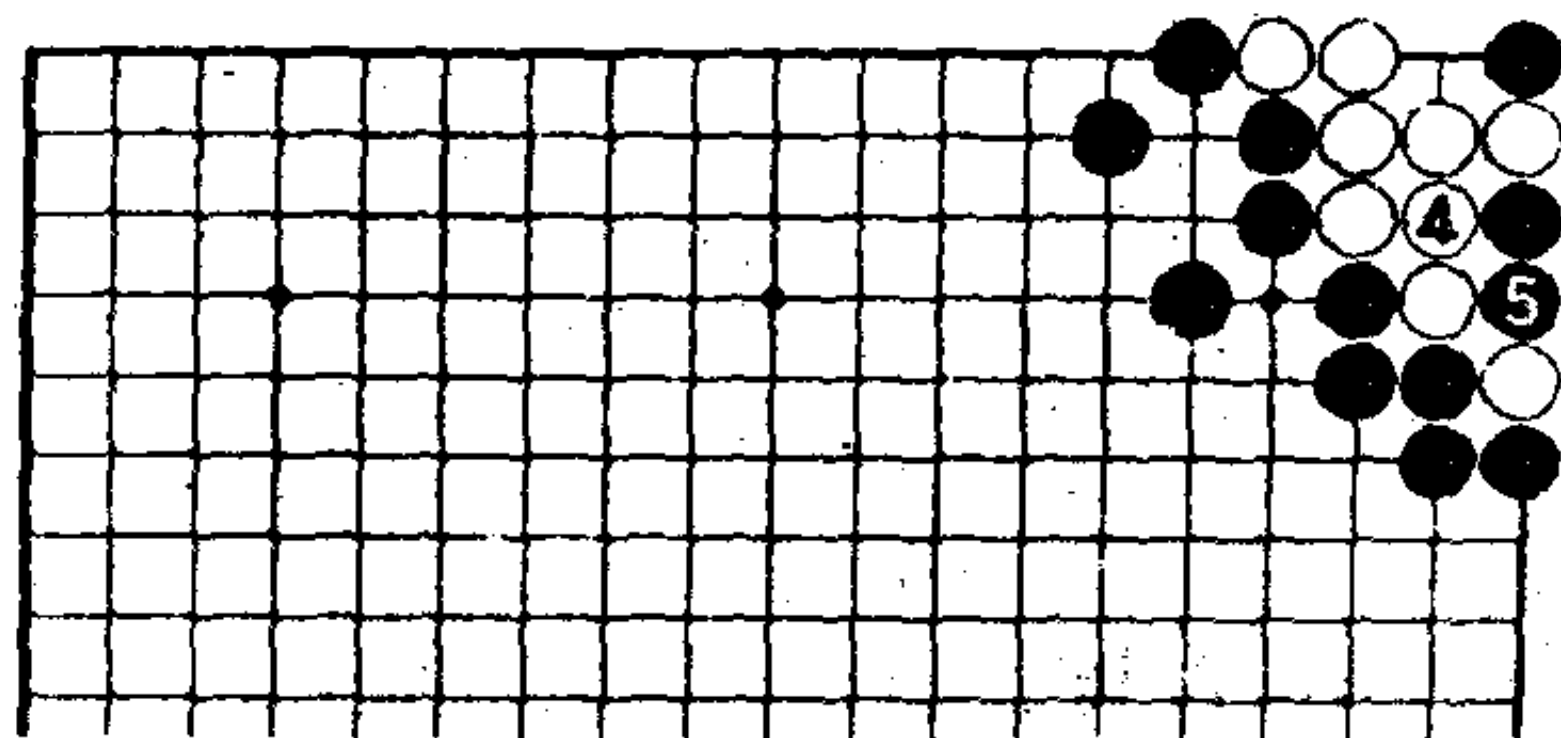
白2的用意诱使对手上当。黑3在外面打吃是好手。



2图

3图 (假眼)

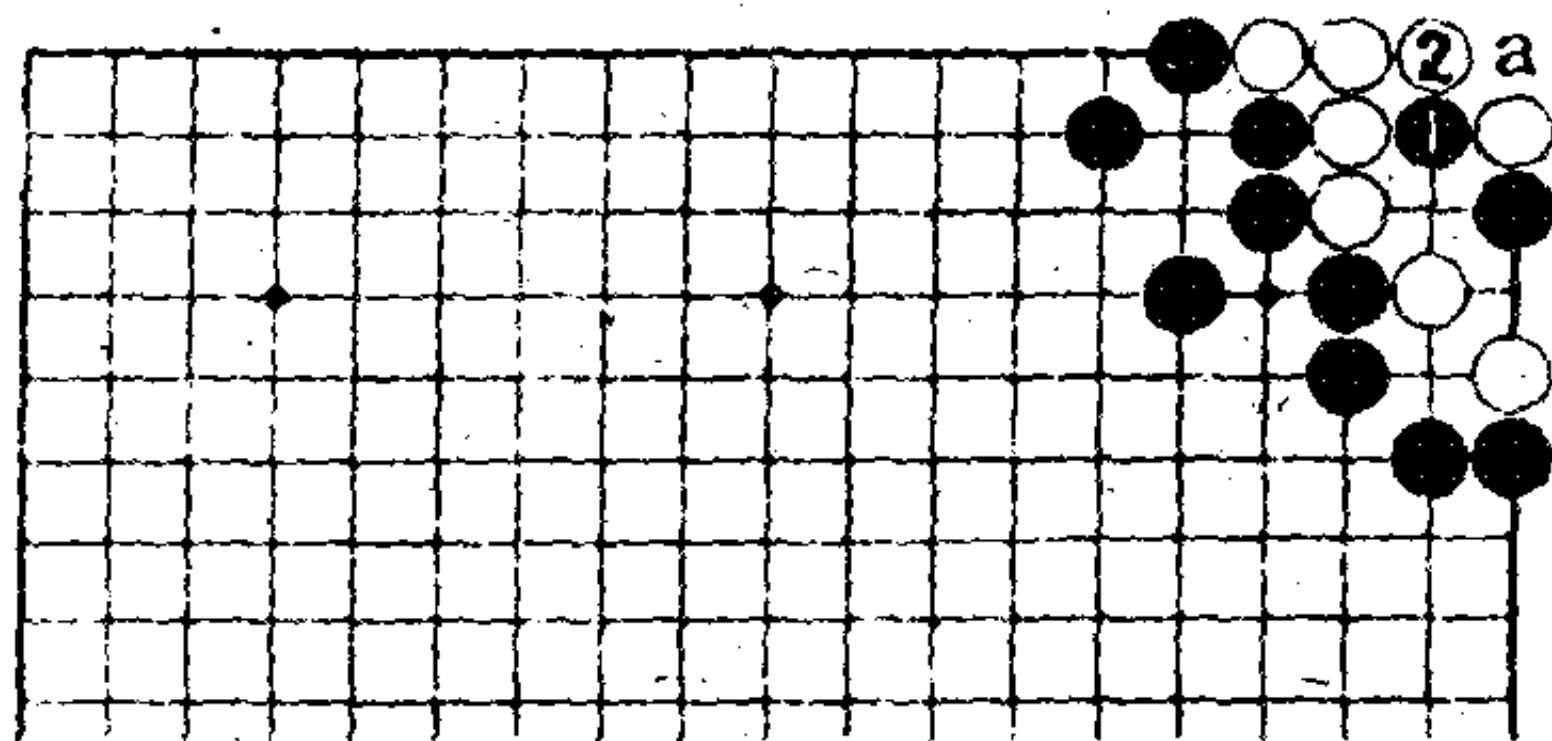
白不能在5位粘，只得走4位，黑5提一子后，白成为假眼。



3图

4图 (劫)

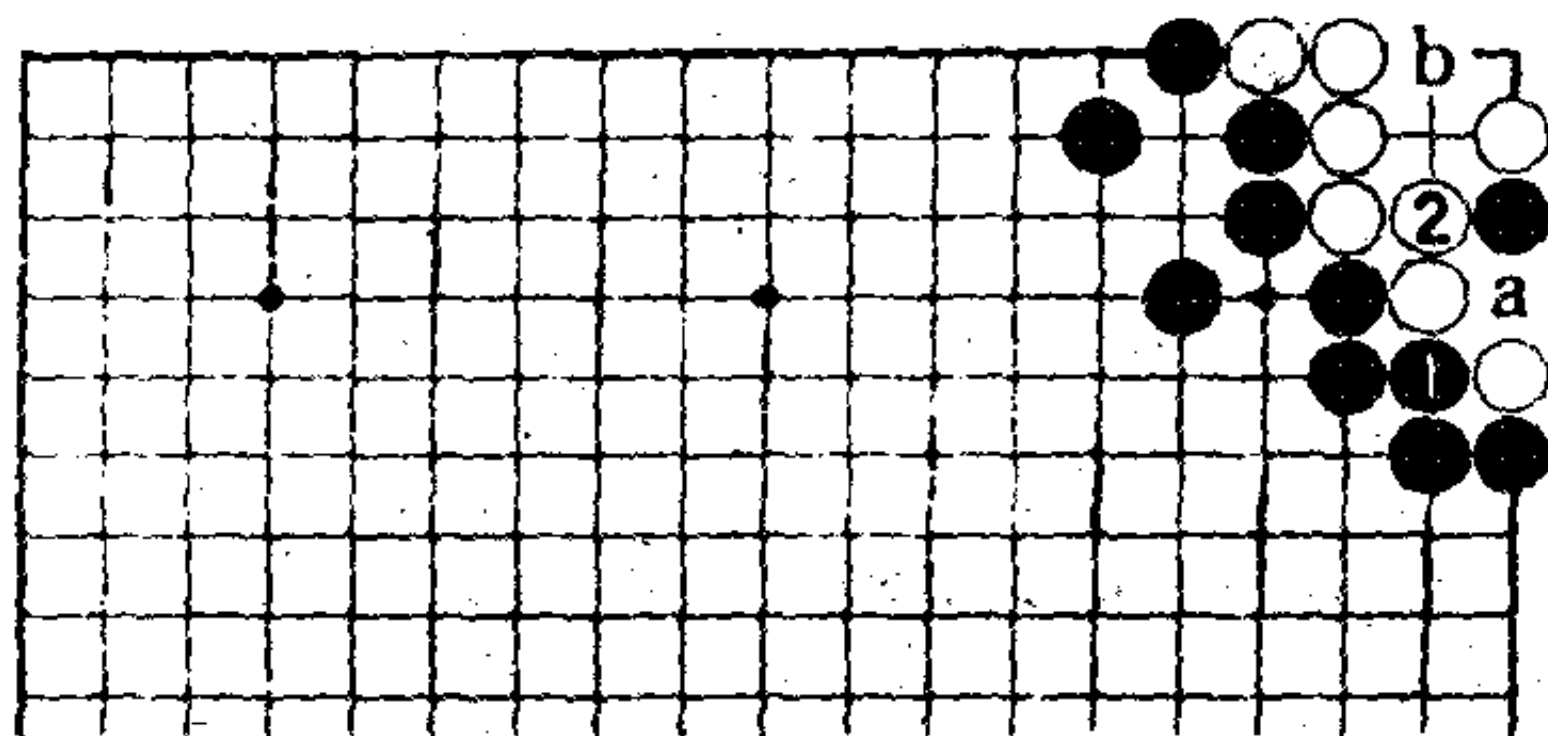
走戔打劫是简单的。
黑1打吃，白2抛劫。
从这里可以看到正解图形的黑1下在a位是有趣的。



4图

5图 (活棋)

黑直接在1位打吃，
白2粘。以下有a、b
两点，白必占其一，可
做眼成活。



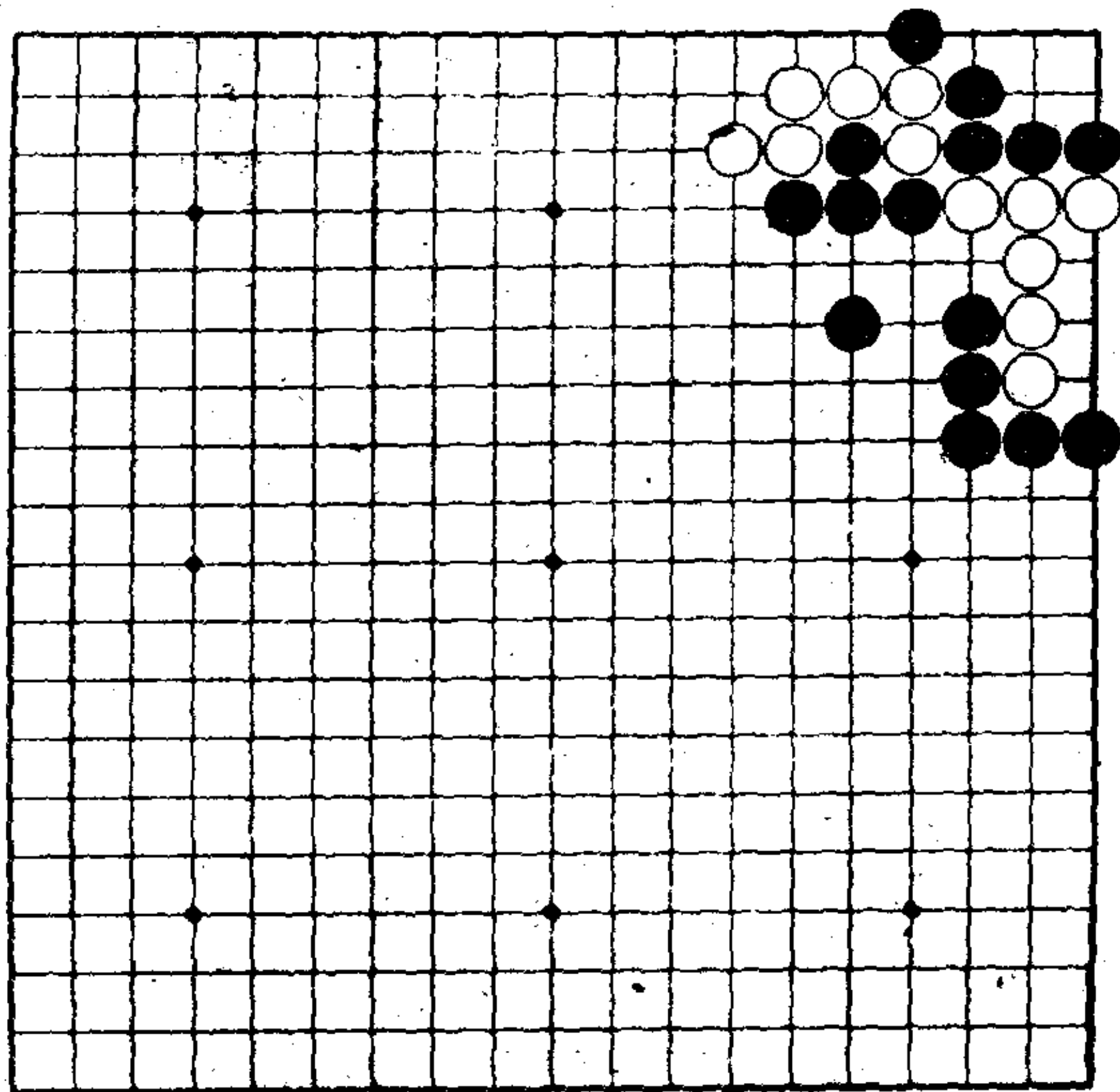
5图

第6题

四口气
黑先 上级

这是对杀专题。
白棋有四口气。单凭比气黑棋是不能取胜的

如走成劫杀是黑失败。黑要无条件取胜得化一番功夫。

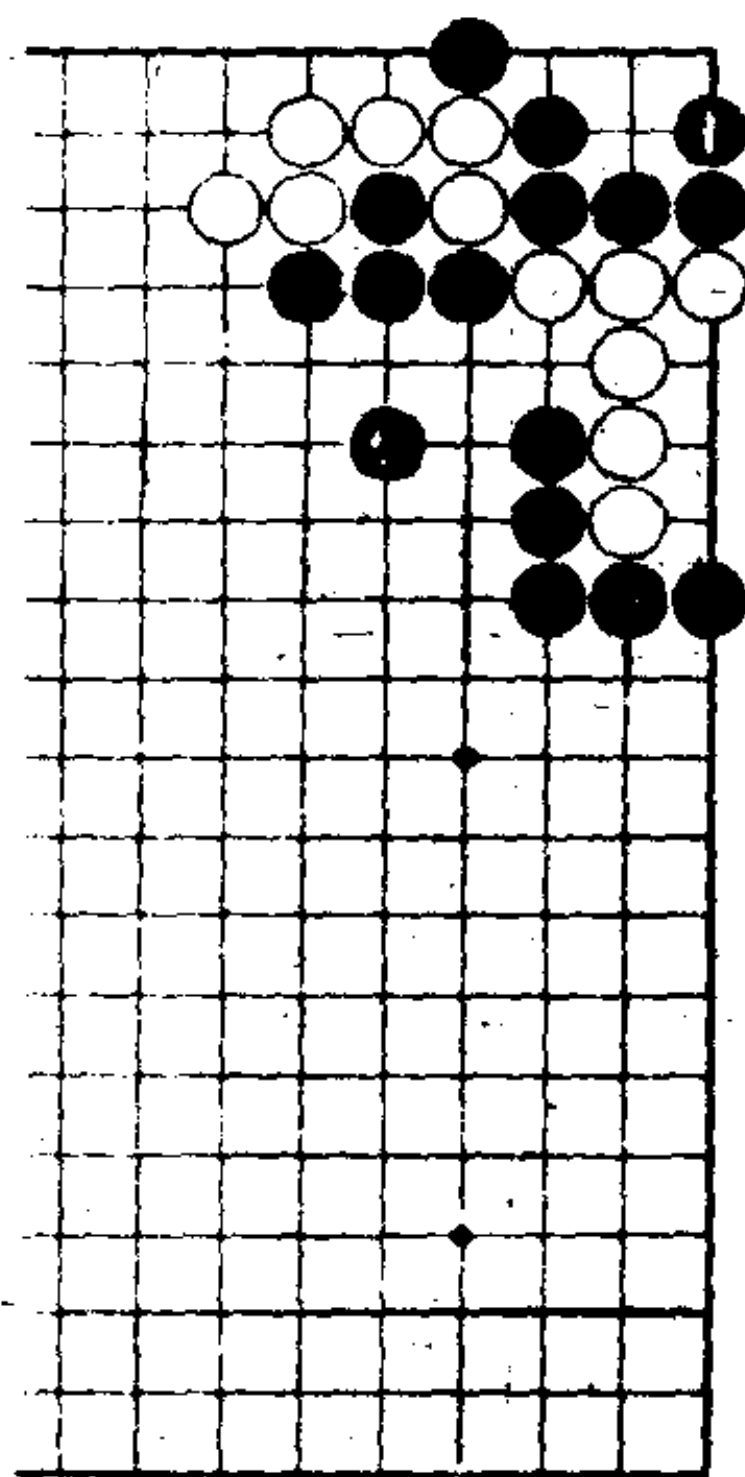


正解图 团一手

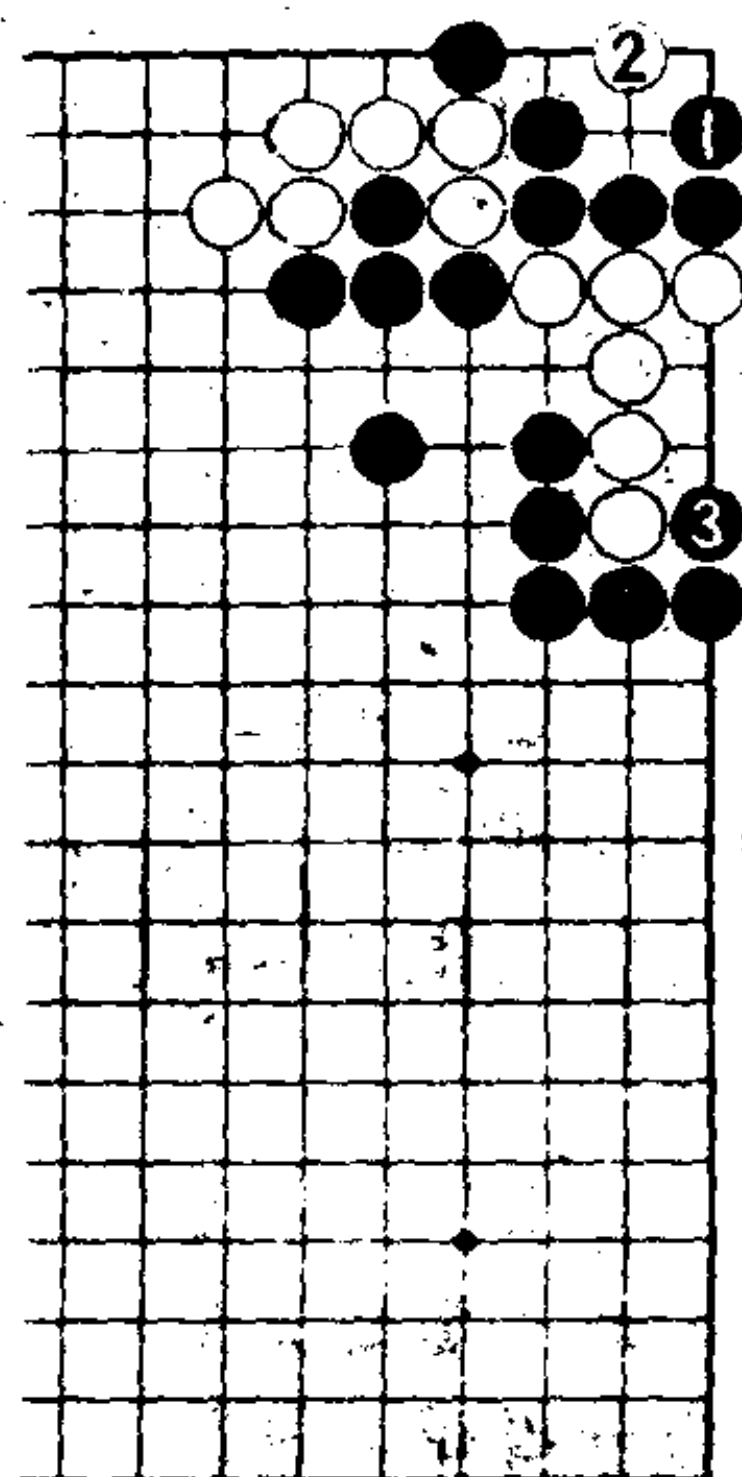
黑 1 团是妙手，
唯一的一着正解。自
填一着看来不可思议，
但是黑棋已有五口气
了。

1 图 （必然）

白 2 点必然，黑
3 径自收气即可。



正解图



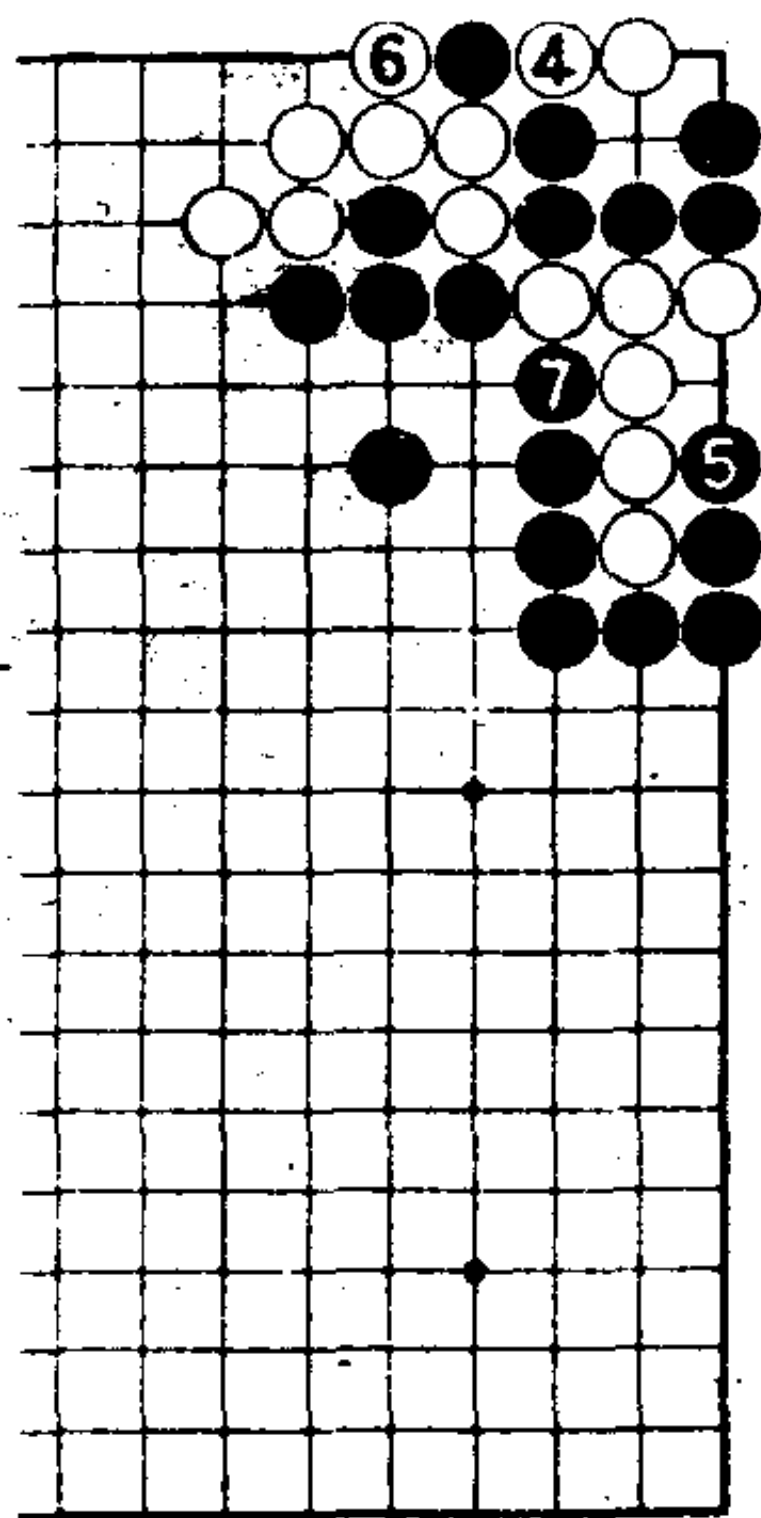
1 图

2图 (快一气)

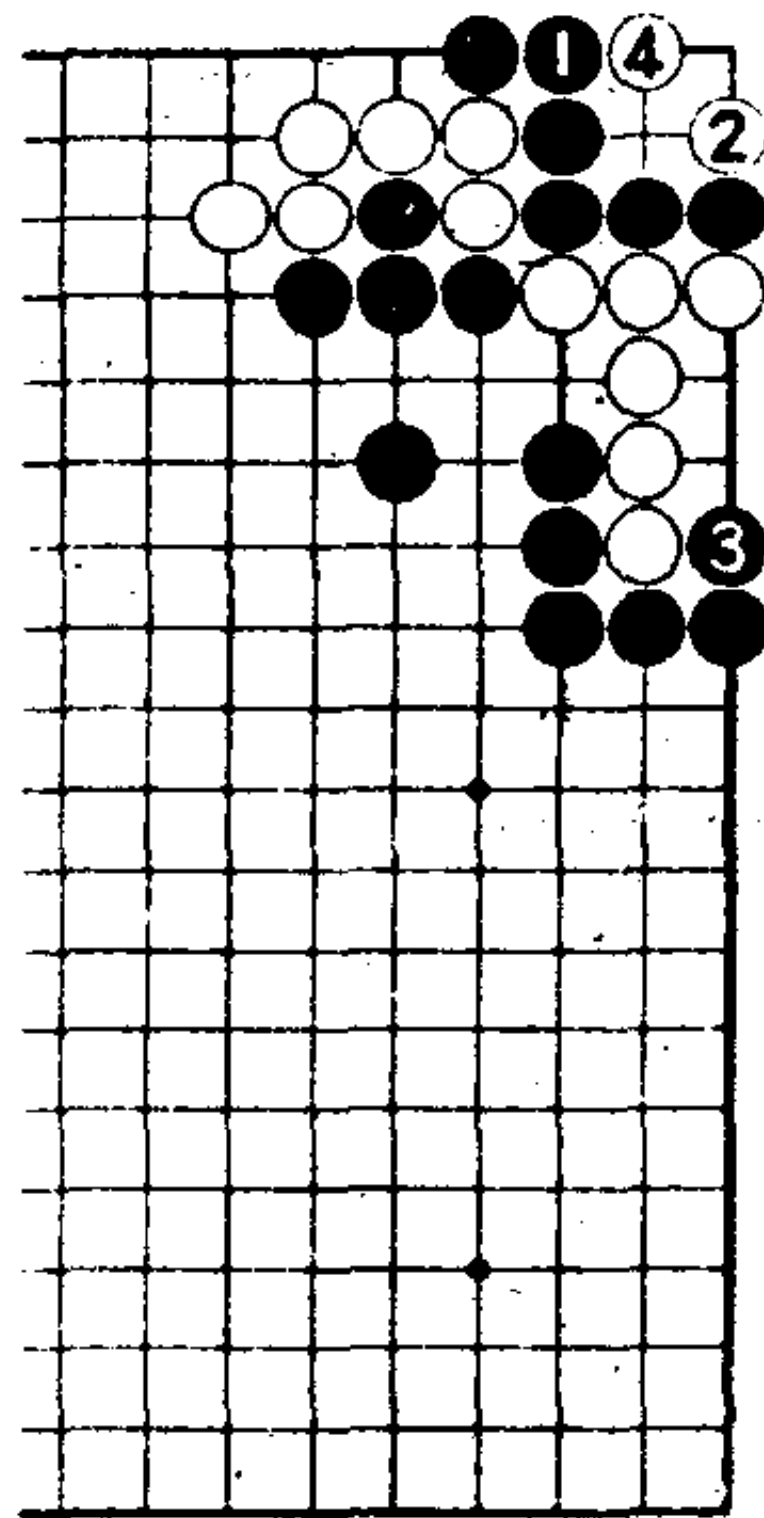
结果白4、6需提净一子,慢了一气,黑胜。

3图 (黑死)

黑在1位粘,白走2、4位,黑死。角上虽有四目空格,但这里不同于边上和中央。



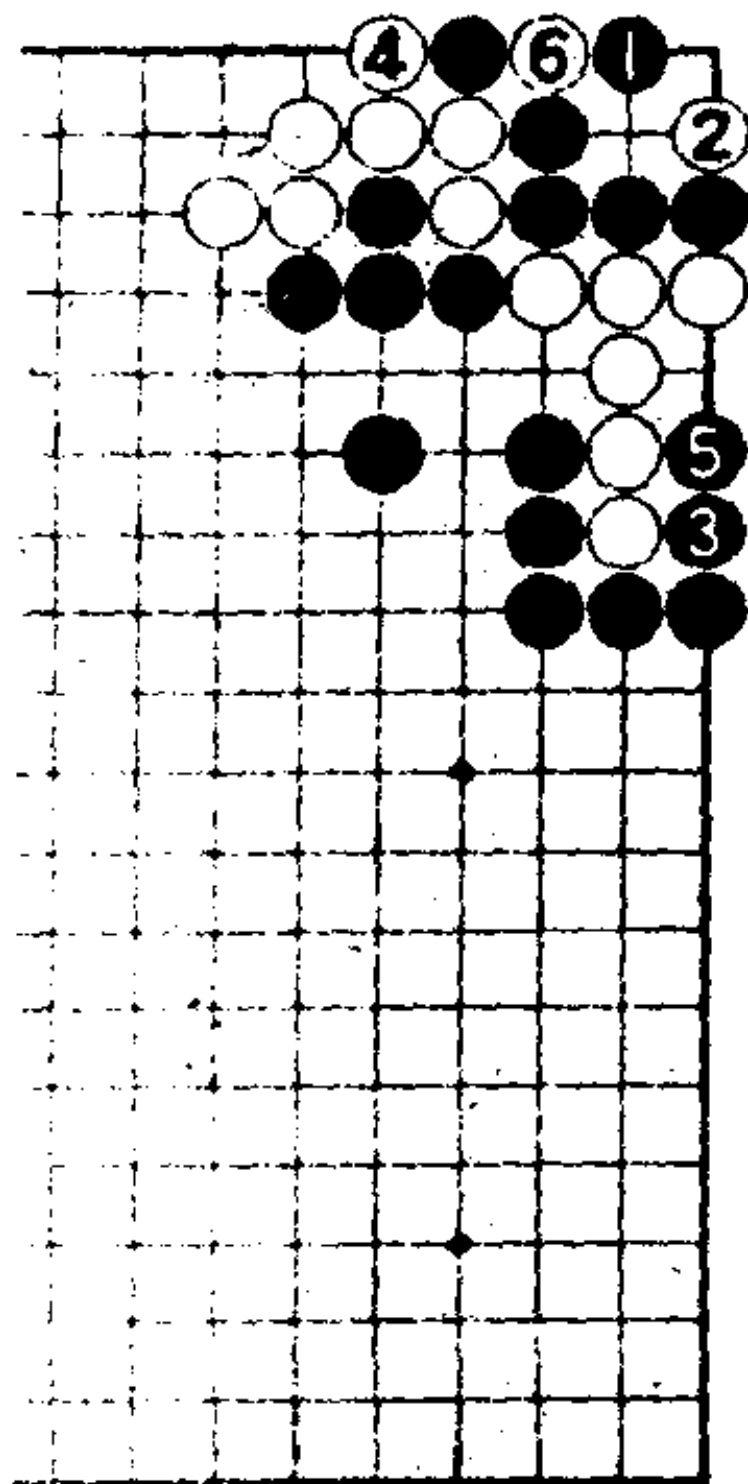
2图



3图

4图 (劫)

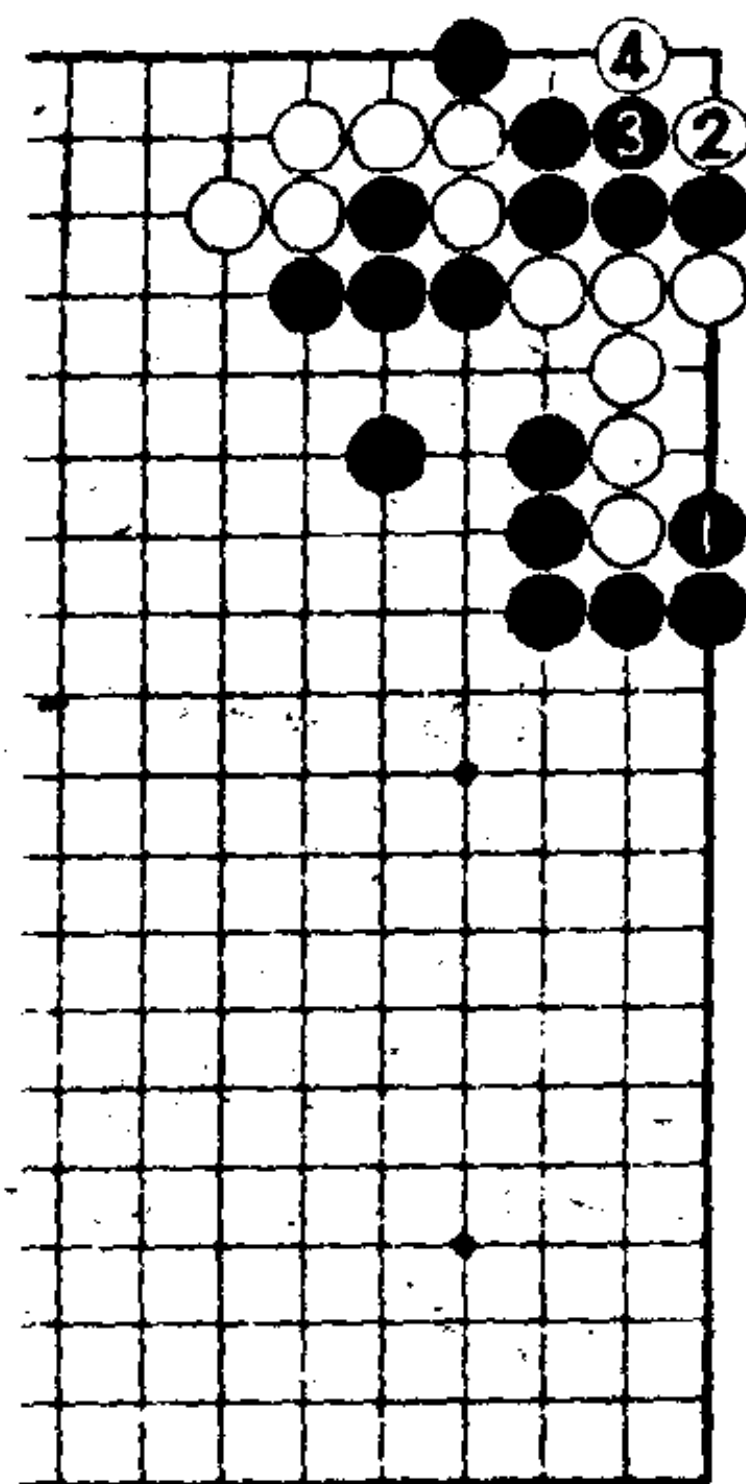
第一感黑在1位下子。白依然点在2位，到6止成劫争。进行中黑5如在6位粘是净死。



4图

5图 (同样)

黑1直接收气，白仍是于2位点，黑3打吃时，白4利用角地做劫。



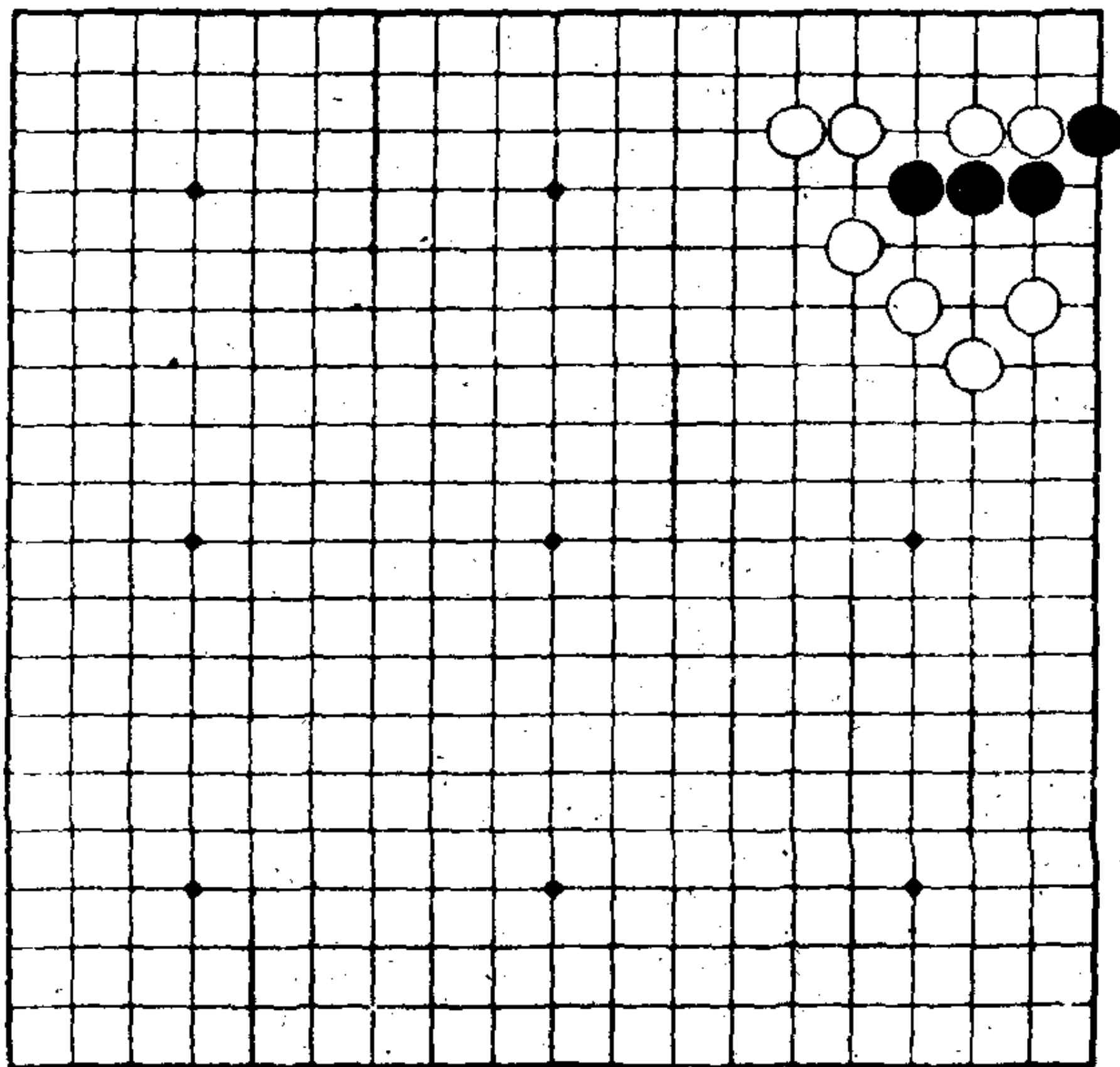
5图

第7题

劫

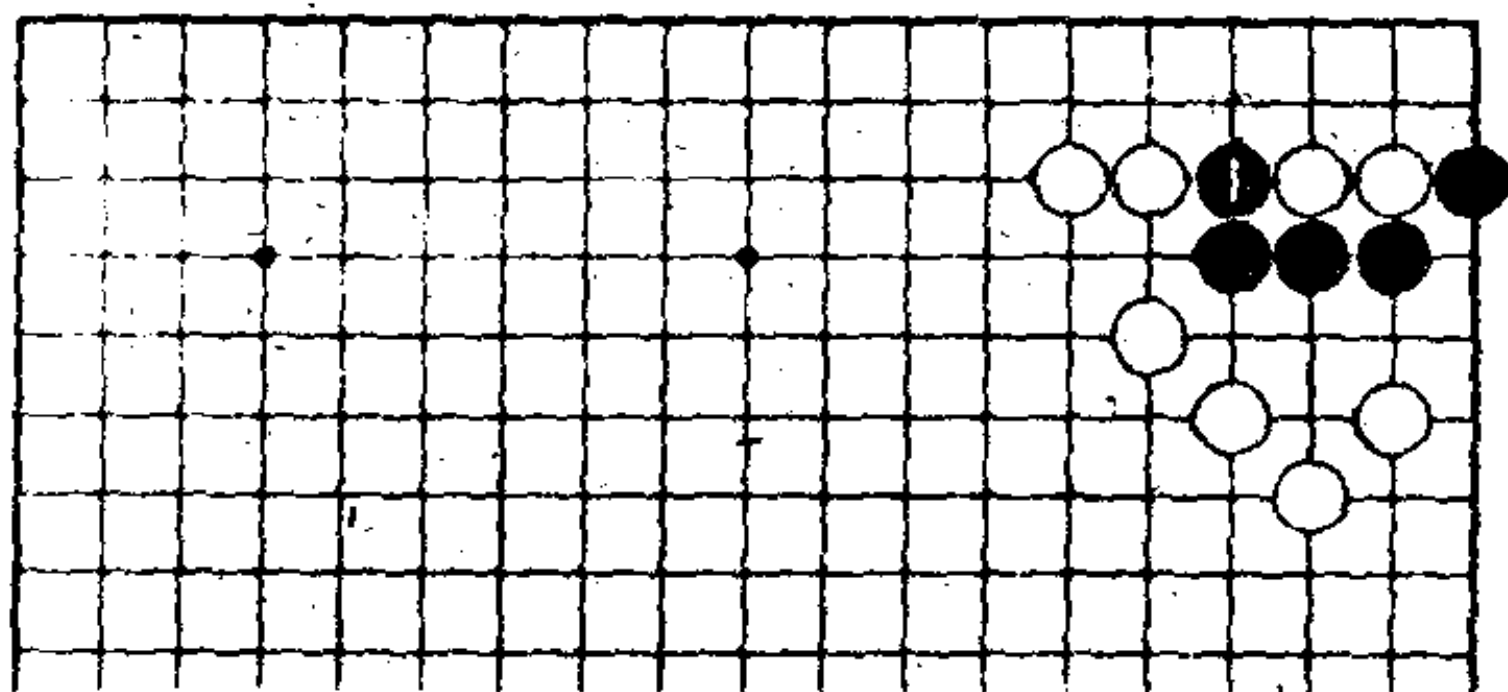
黑先 上级

本形是有段的
力战型棋手下出来
的。四个黑子可以
走出劫争的好棋。



正解图 先从冲开始

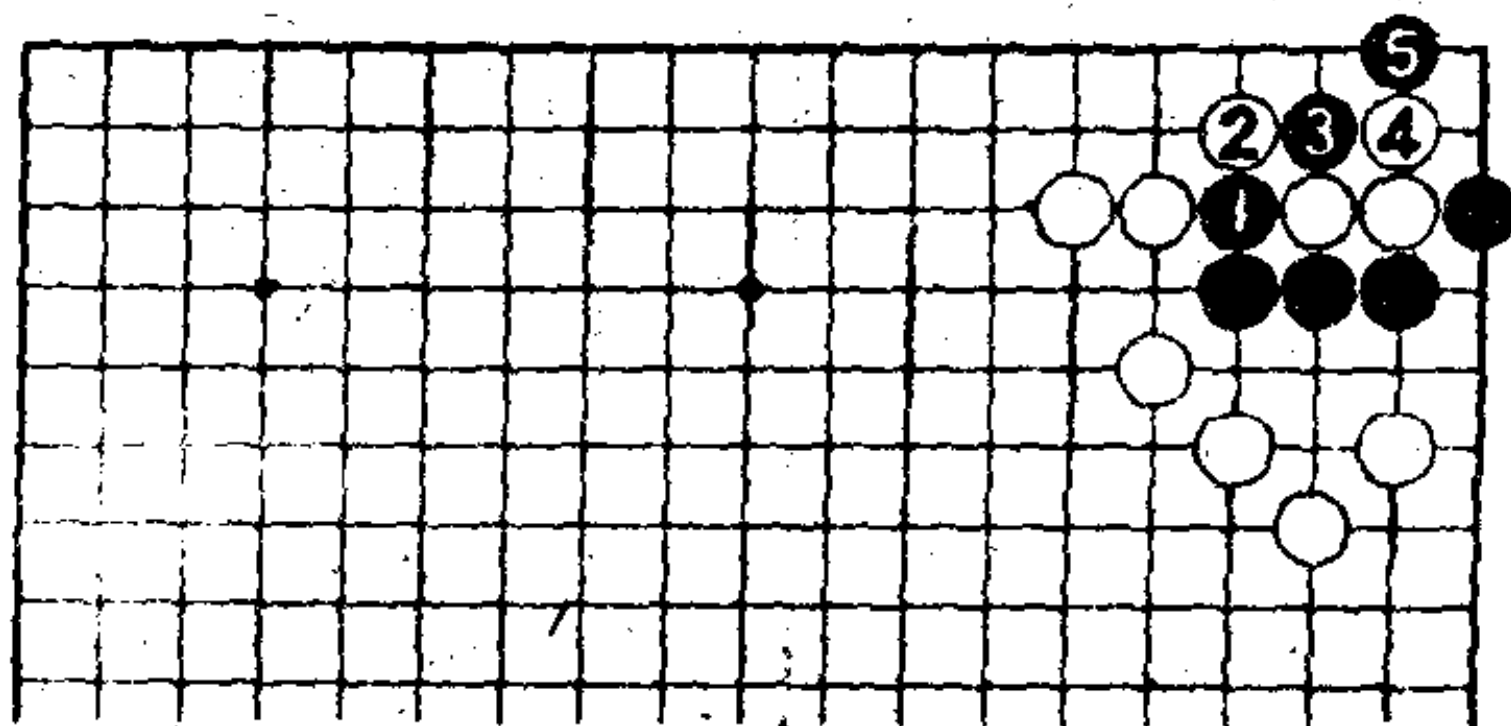
首先黑 1 冲，这是绝对的一手。



正解图

1 图 (手筋)

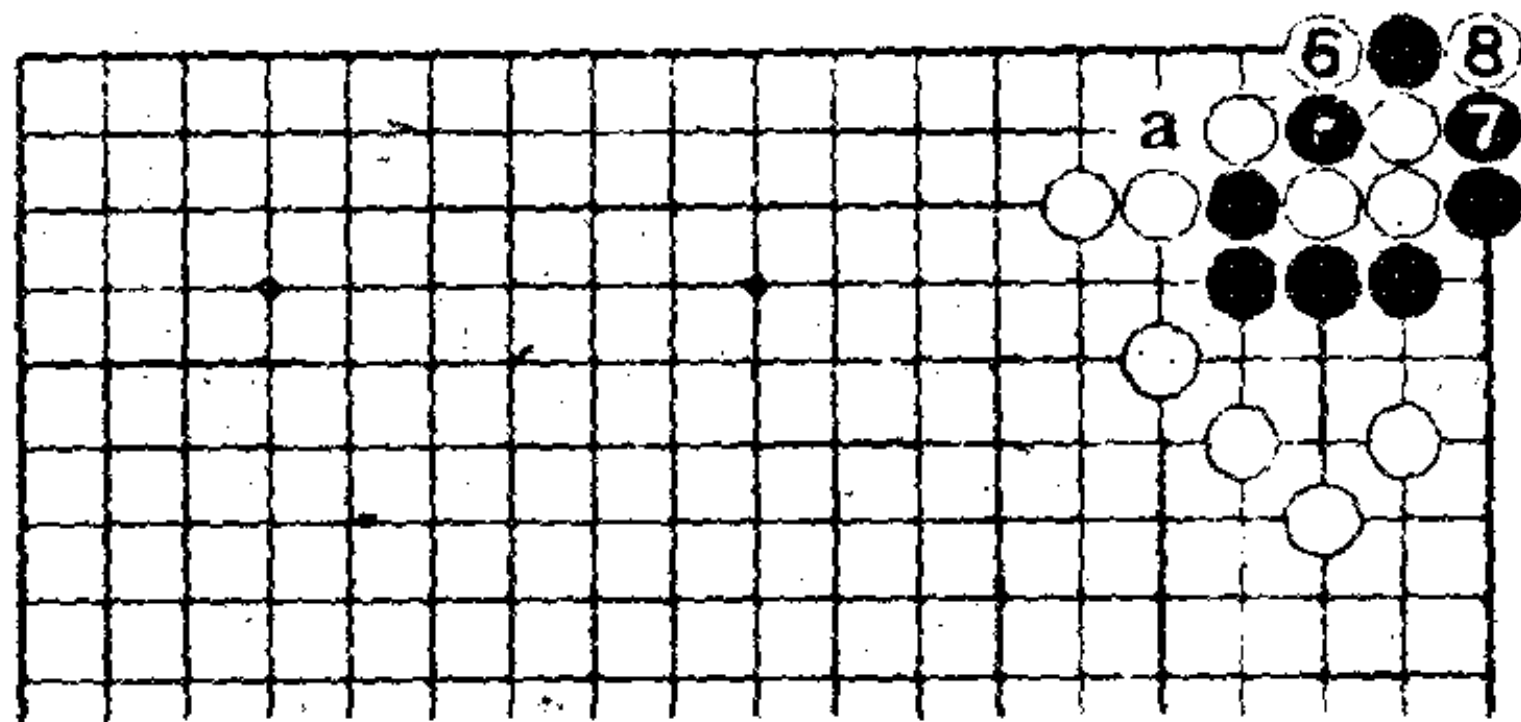
白 2 挡、从黑 3 断吃到 5 反打都是借用角部特有性能的手筋。



1 图

2图 (劫)

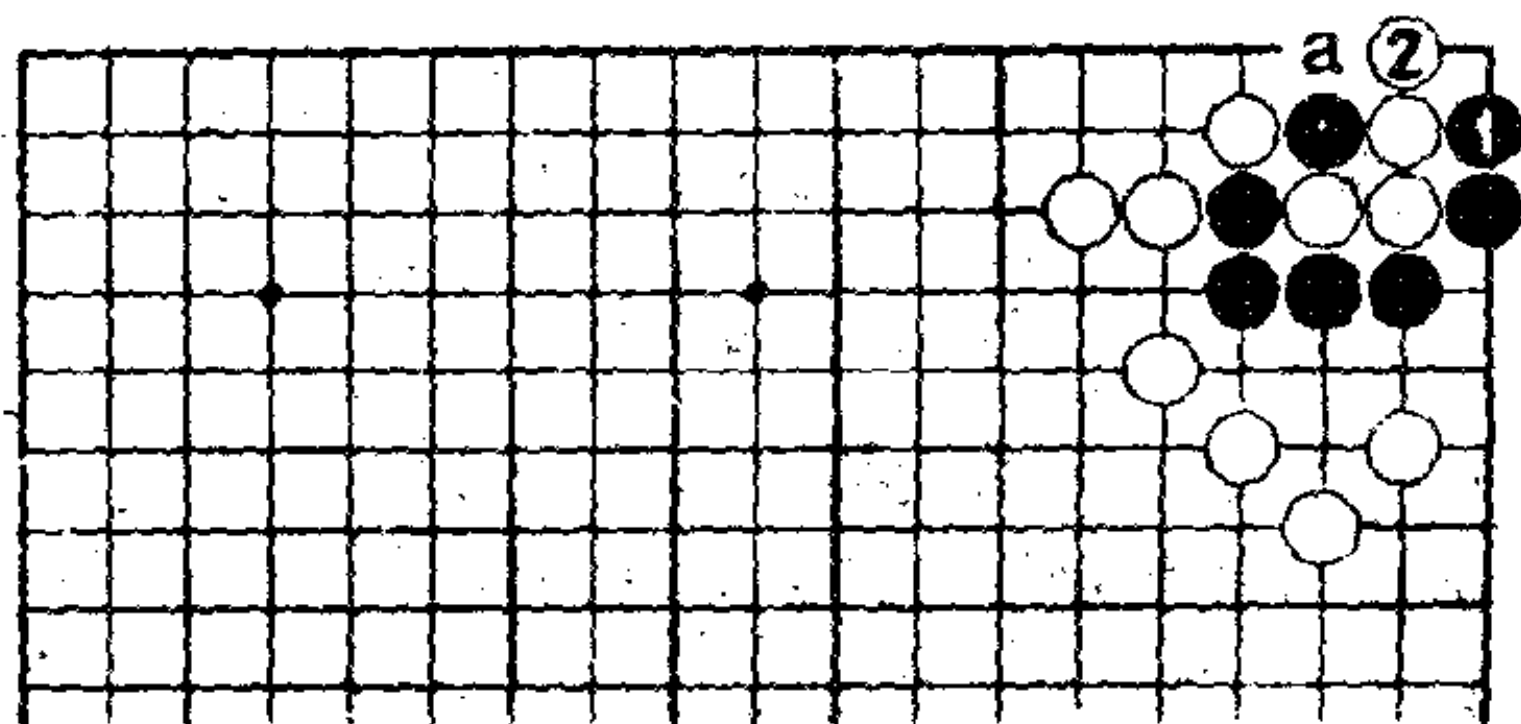
白6提，黑7做劫，
劫胜则可吃掉白棋三子，
a位有断点，白8不能
粘三子。



2图

3图 (注意)

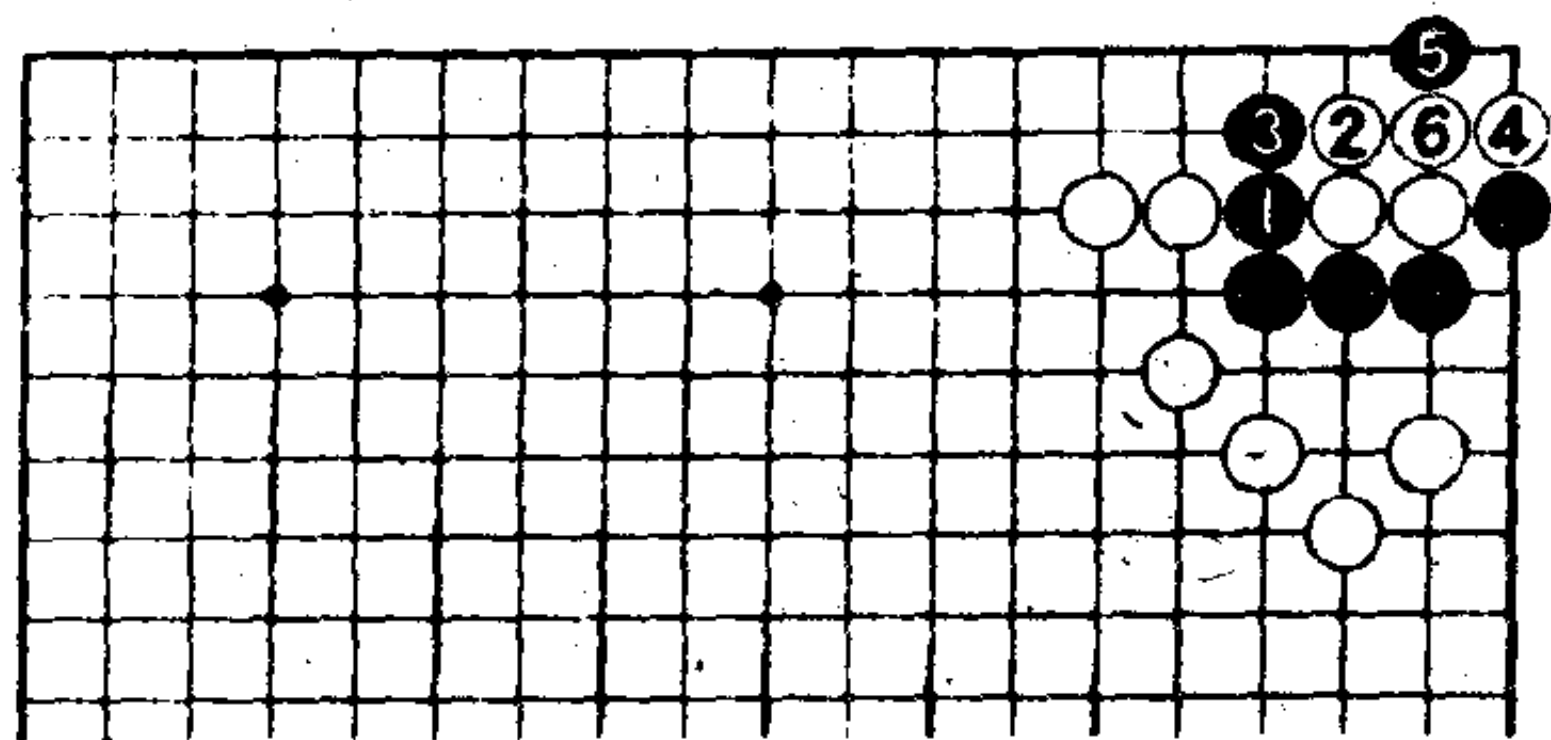
黑1位反方向打吃，
错着。白棋不在a位提，
改以2位立，消去了劫
争的手段。



3图

4图 (变化)

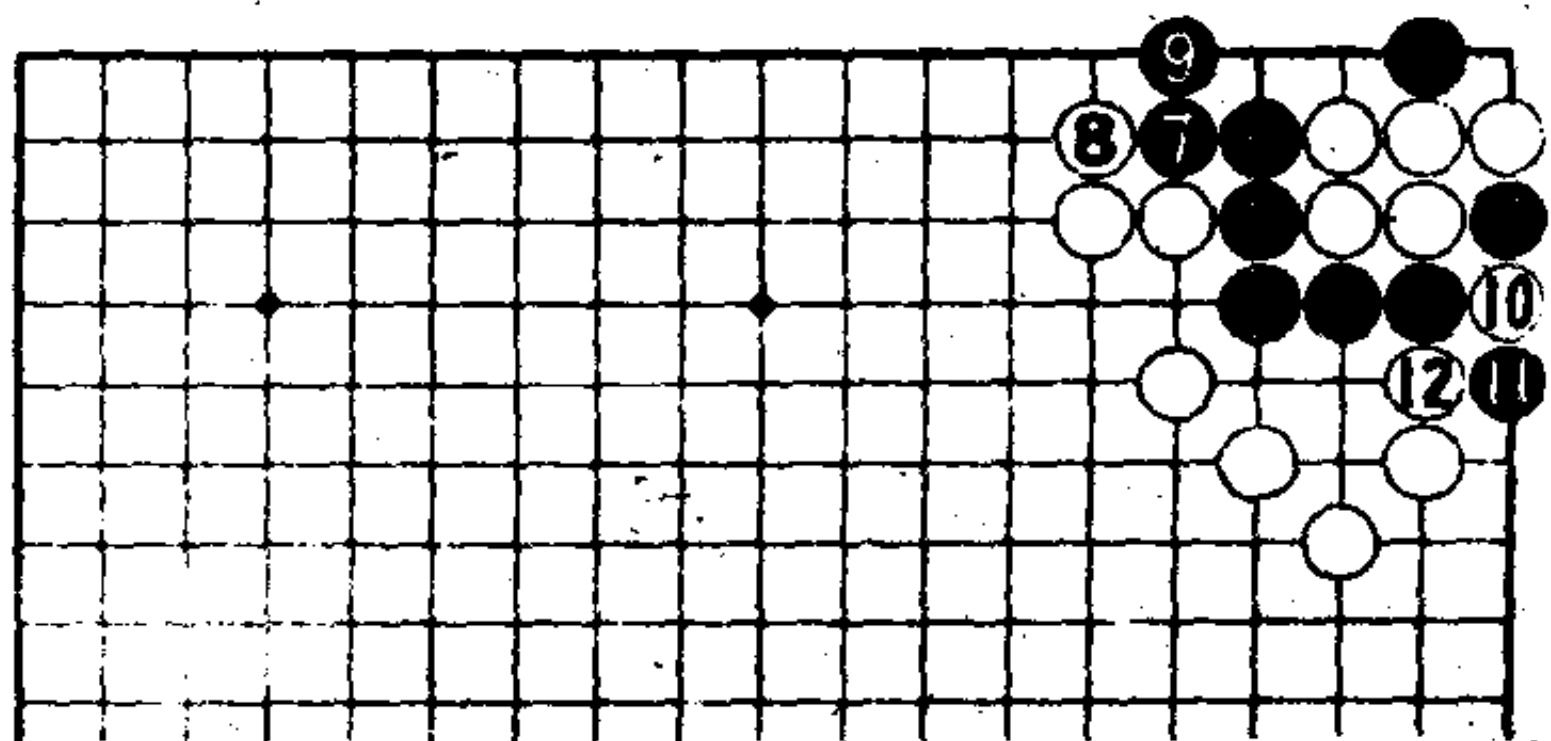
不按通常的走法行吗？白2以下做成刀把五的棋形强硬地去杀黑



4图

5图 (劫)

黑7、9巧妙地做眼，至白12止仍是劫争，此劫白如失败，损失更大。



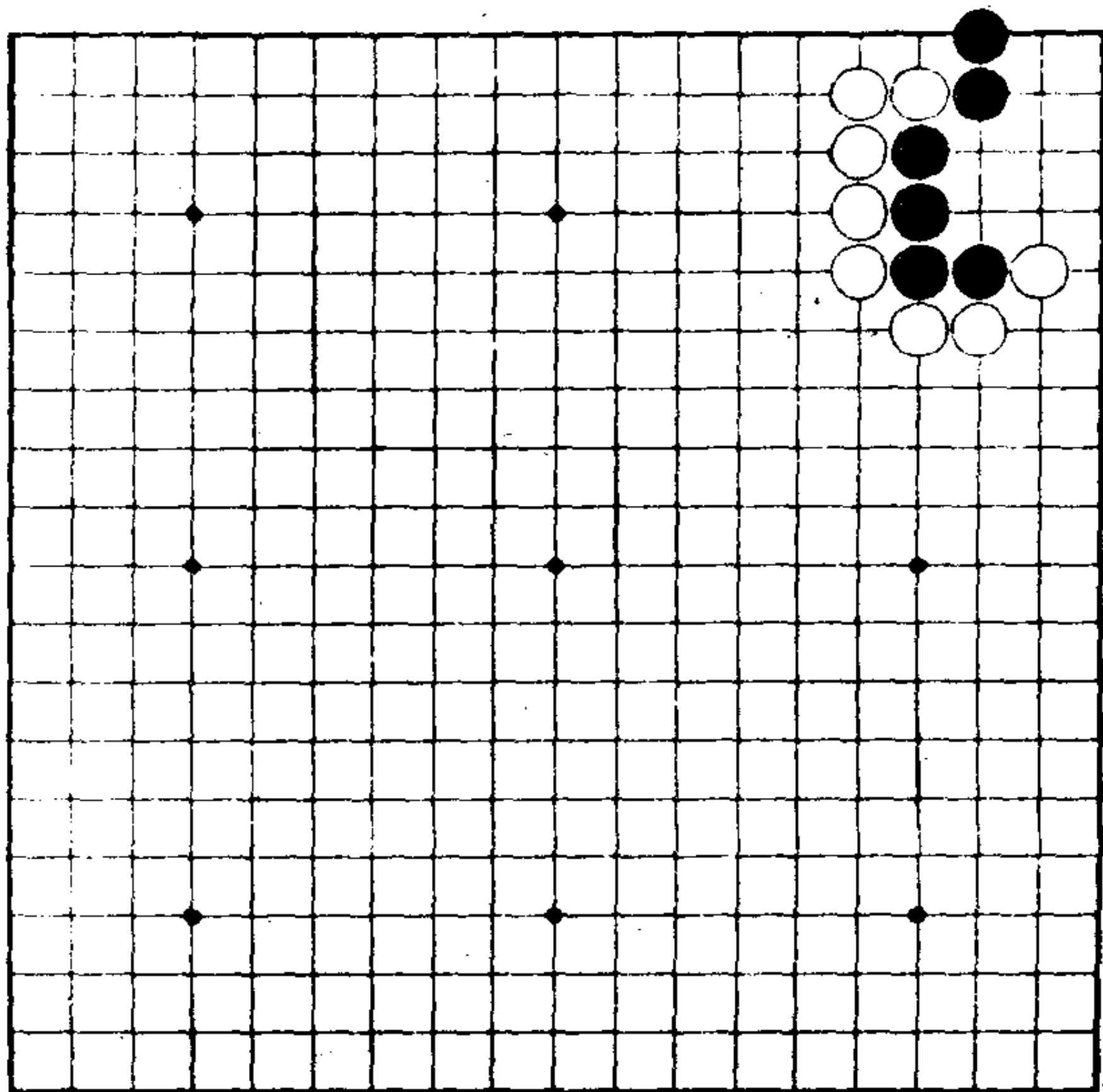
5图

弁子

黑先 中级

在算路的过程中切勿半途而废，应深入思考。不肯弃子的人，是难以发现摆脱困境的手段的。

黑棋现在的目标是如何获得两个眼位，只要能活一块就行。

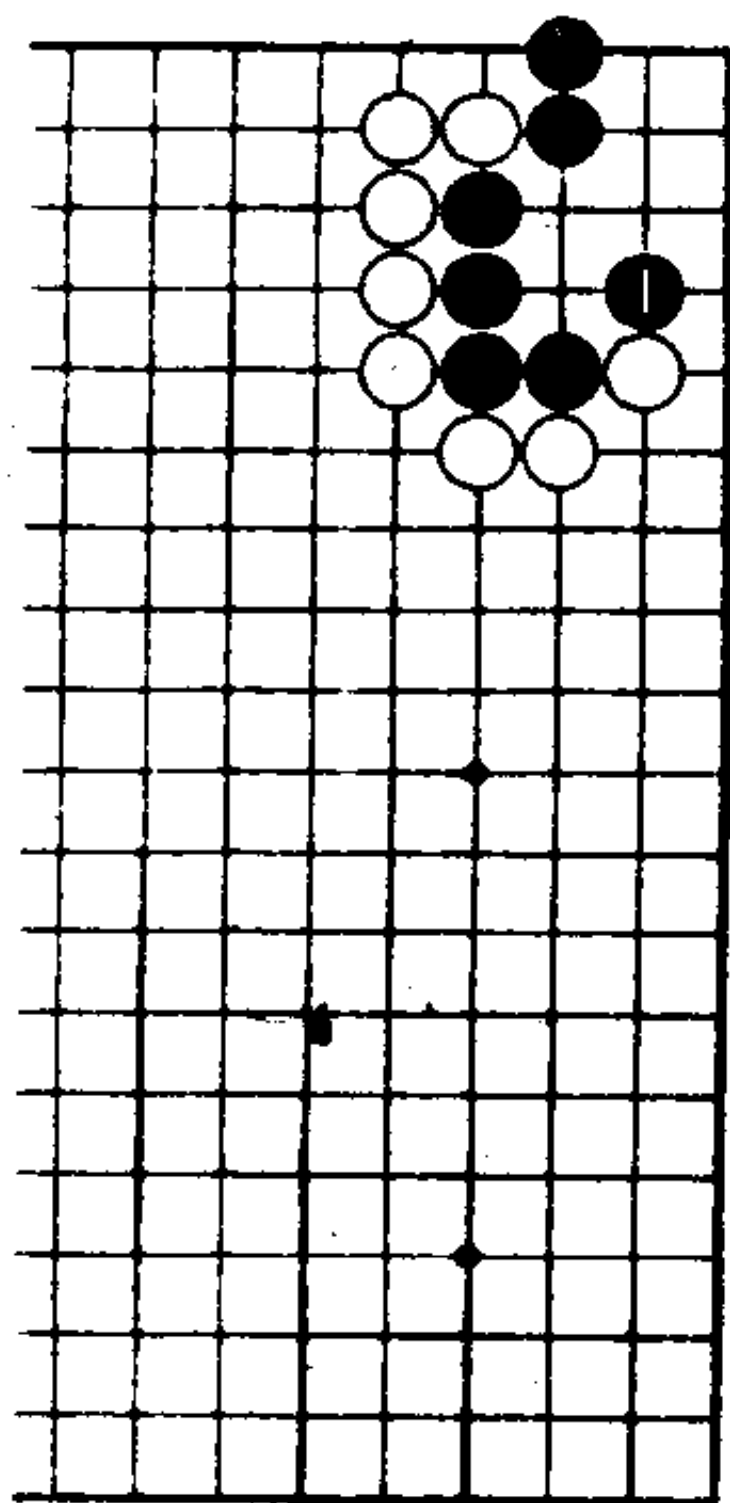


正解图 弃四子

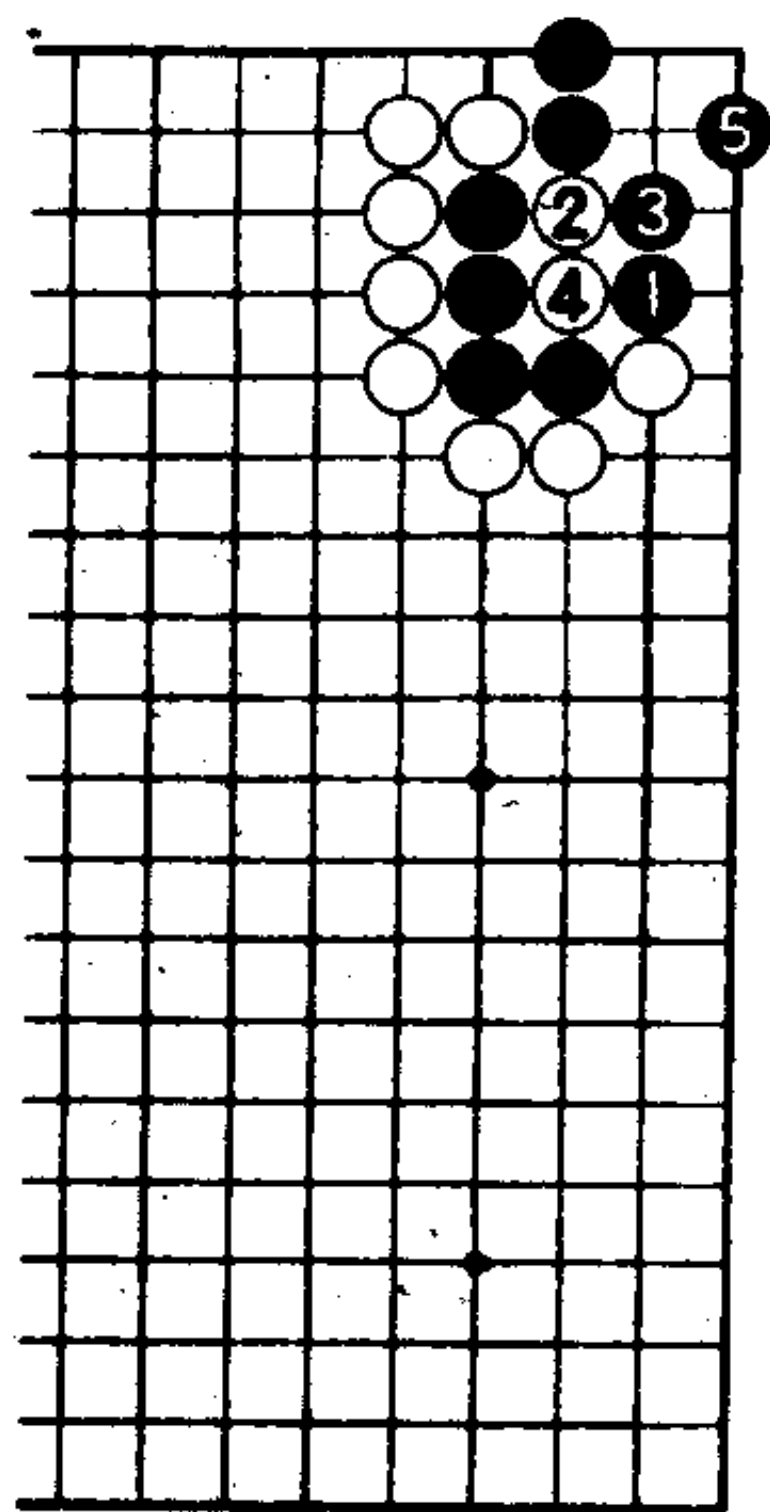
黑 1 挡，当然是不能消除整块黑棋的不安。

1 图 （活棋）

白 2 断吃，黑 3 反打，黑 5 尖，角上活棋。



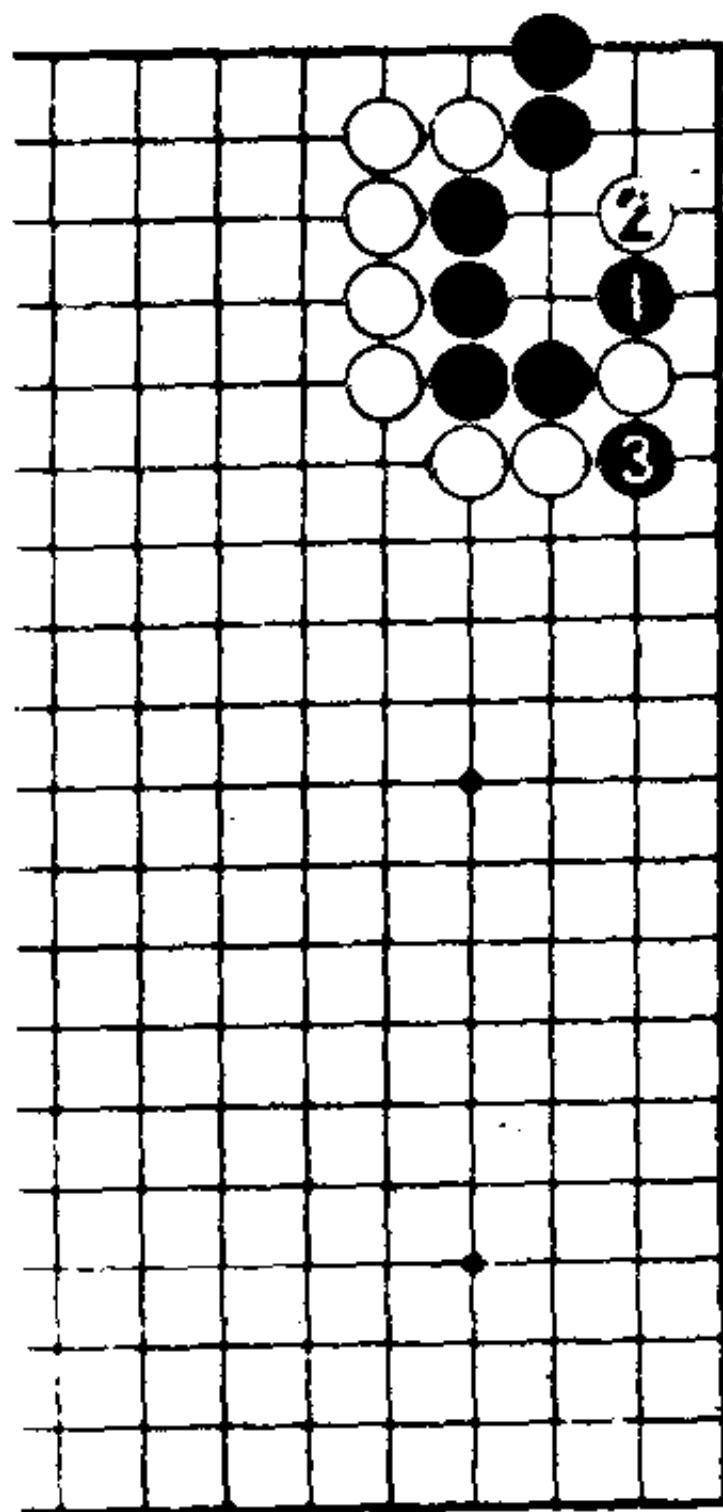
正解图



1 图

2图 (变化)

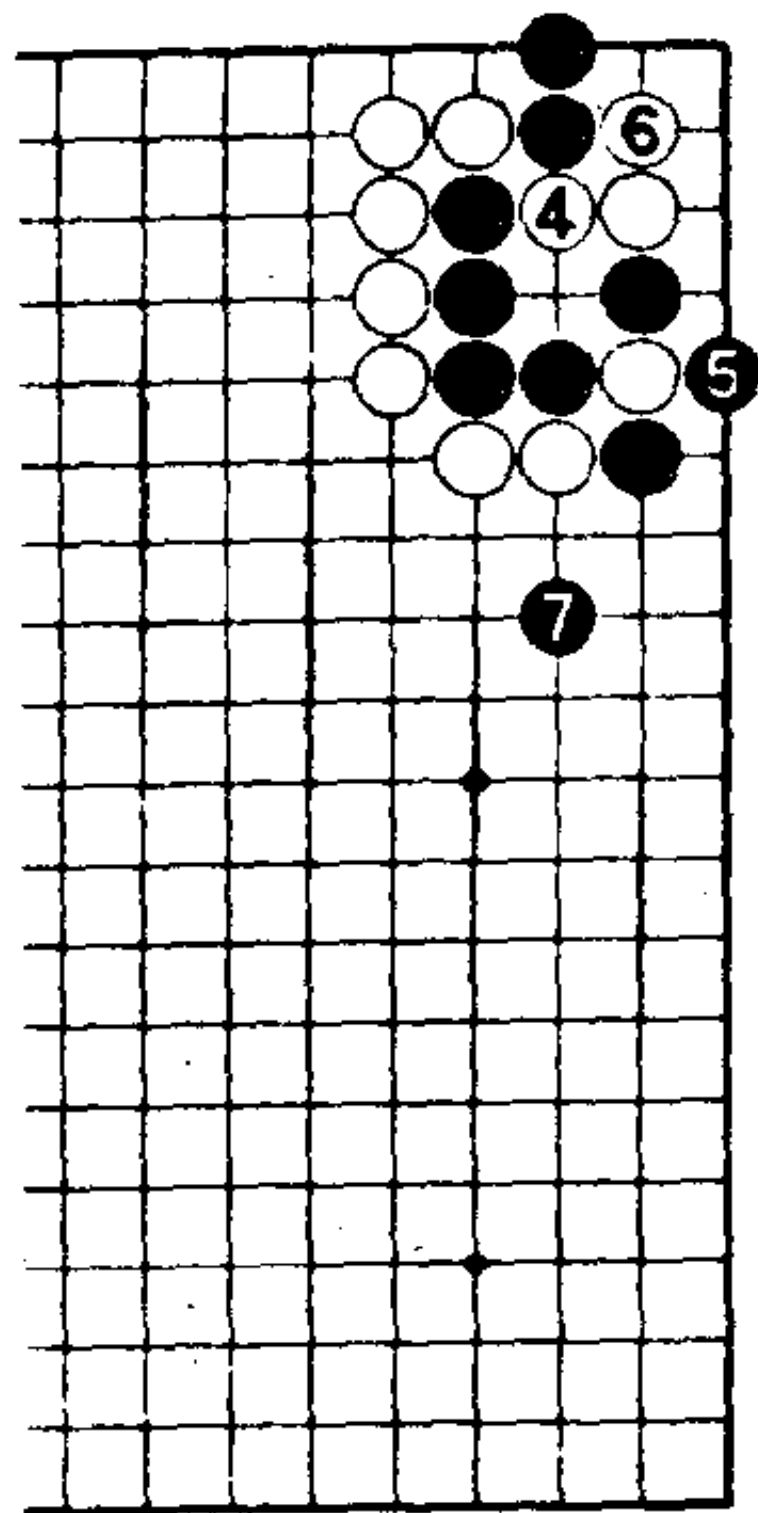
白改在2位夹，
不成立，黑3打吃后，
仍可获得部份安定。



2图

3图 (黑满意)

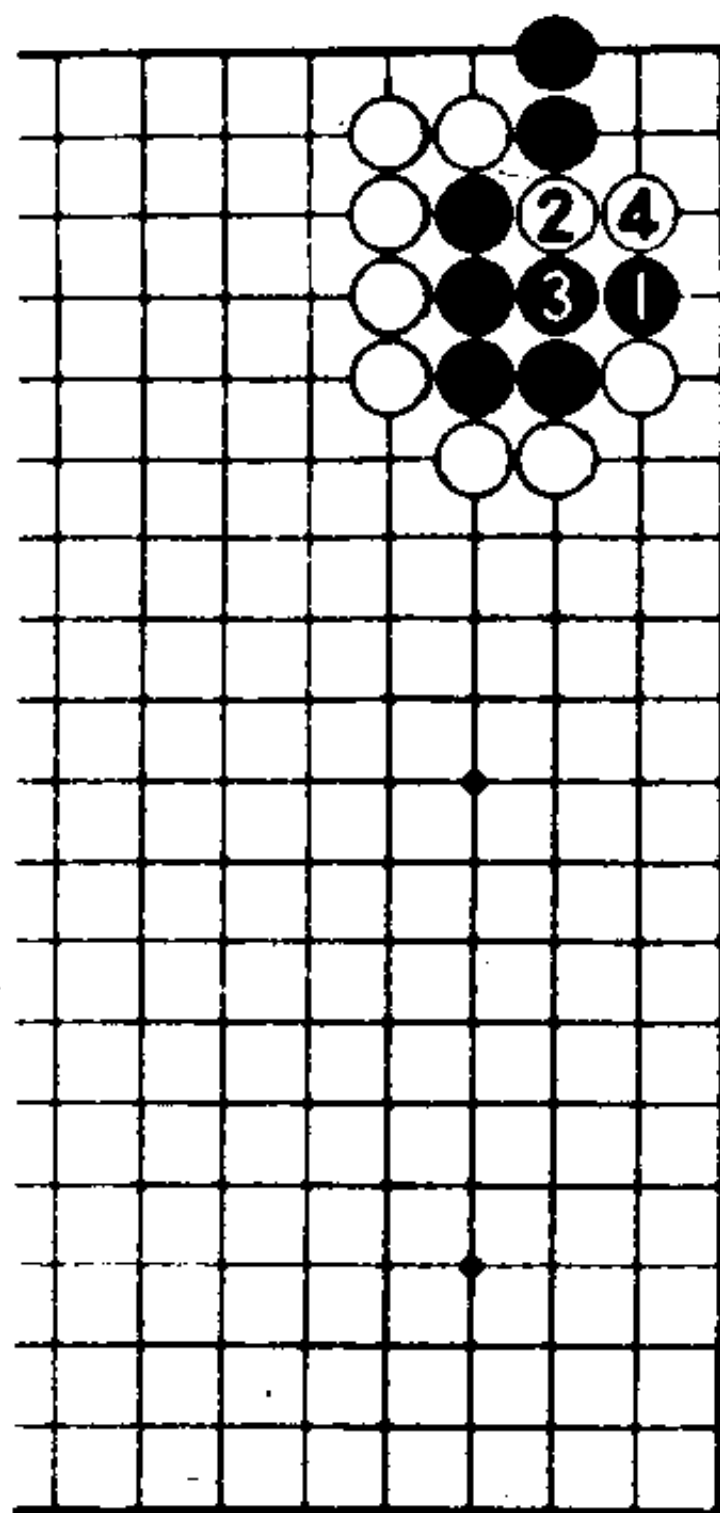
至白6止，丢失
角上两子，但黑棋可
以飞出，这个结果，
与1图相比，黑棋满
意。



3图

4图 (失败)

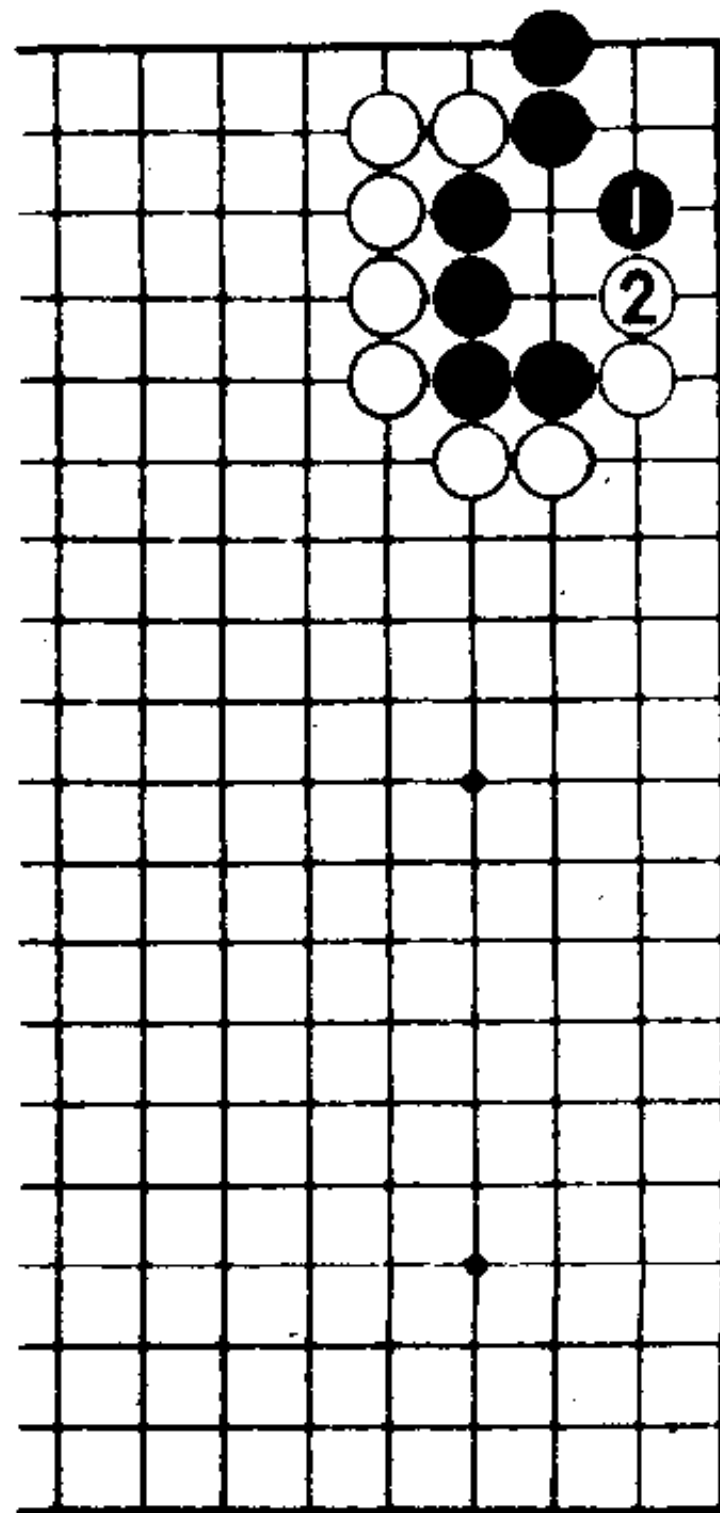
黑1挡，白2断吃时，黑3粘的走法是不能考虑的，白4长，黑全部被吃。



4图

5图 (假眼)

黑1虎补，白2长，黑棋角上做不成两眼。



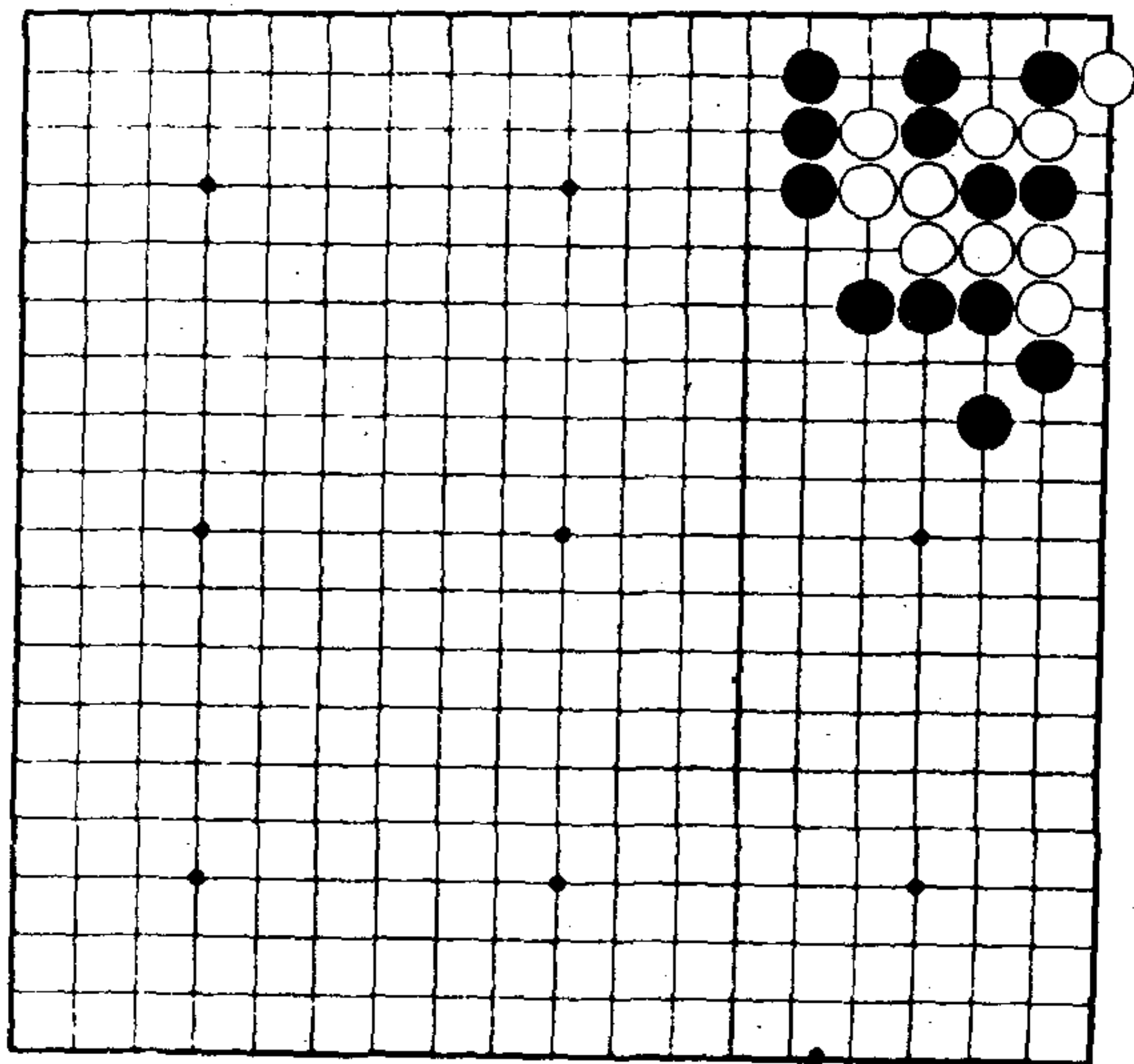
5图

第9题

攻克
黑先 中级

要攻杀角上的白棋，必须先找出防止被白两冲的缺陷。

只要能找到这关键的一手，就可以无条件把白杀死。



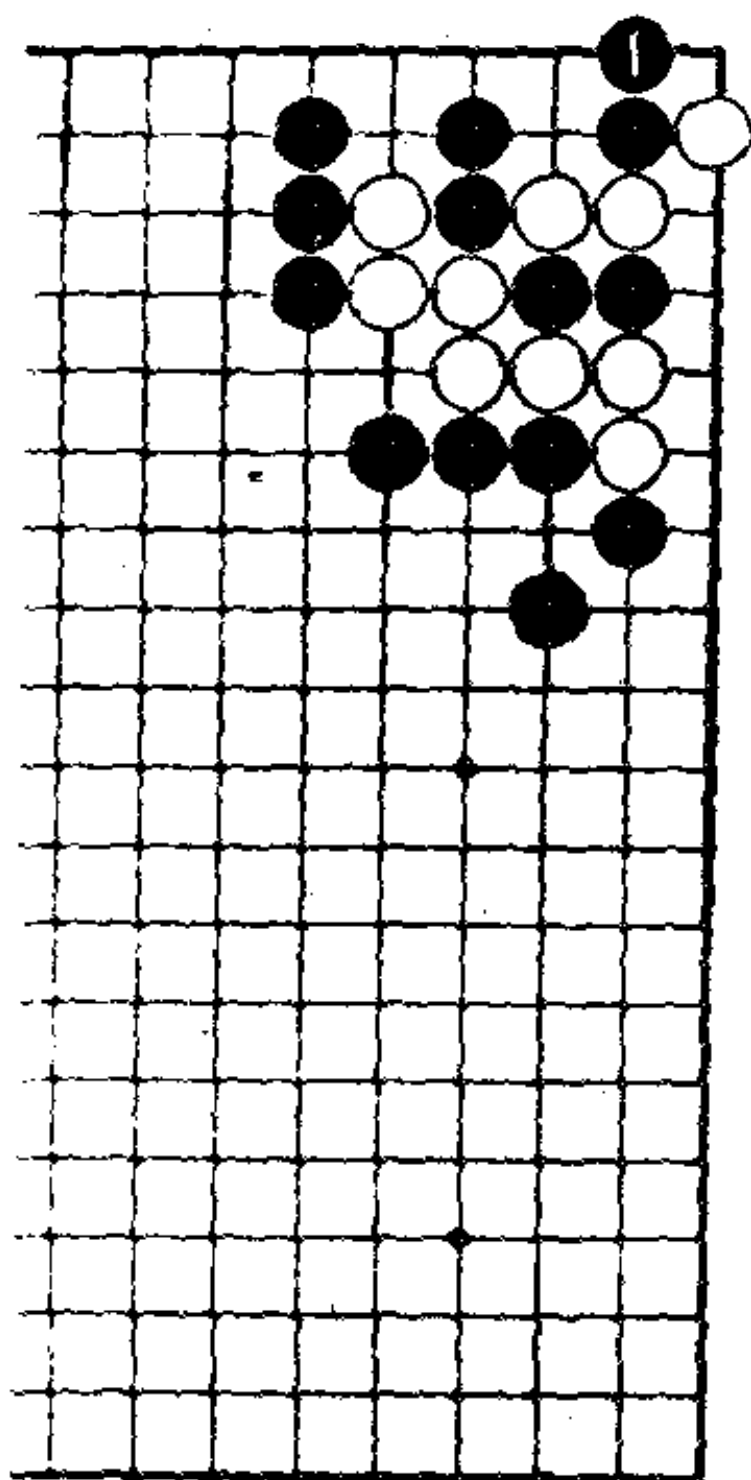
所

正解图 立是急

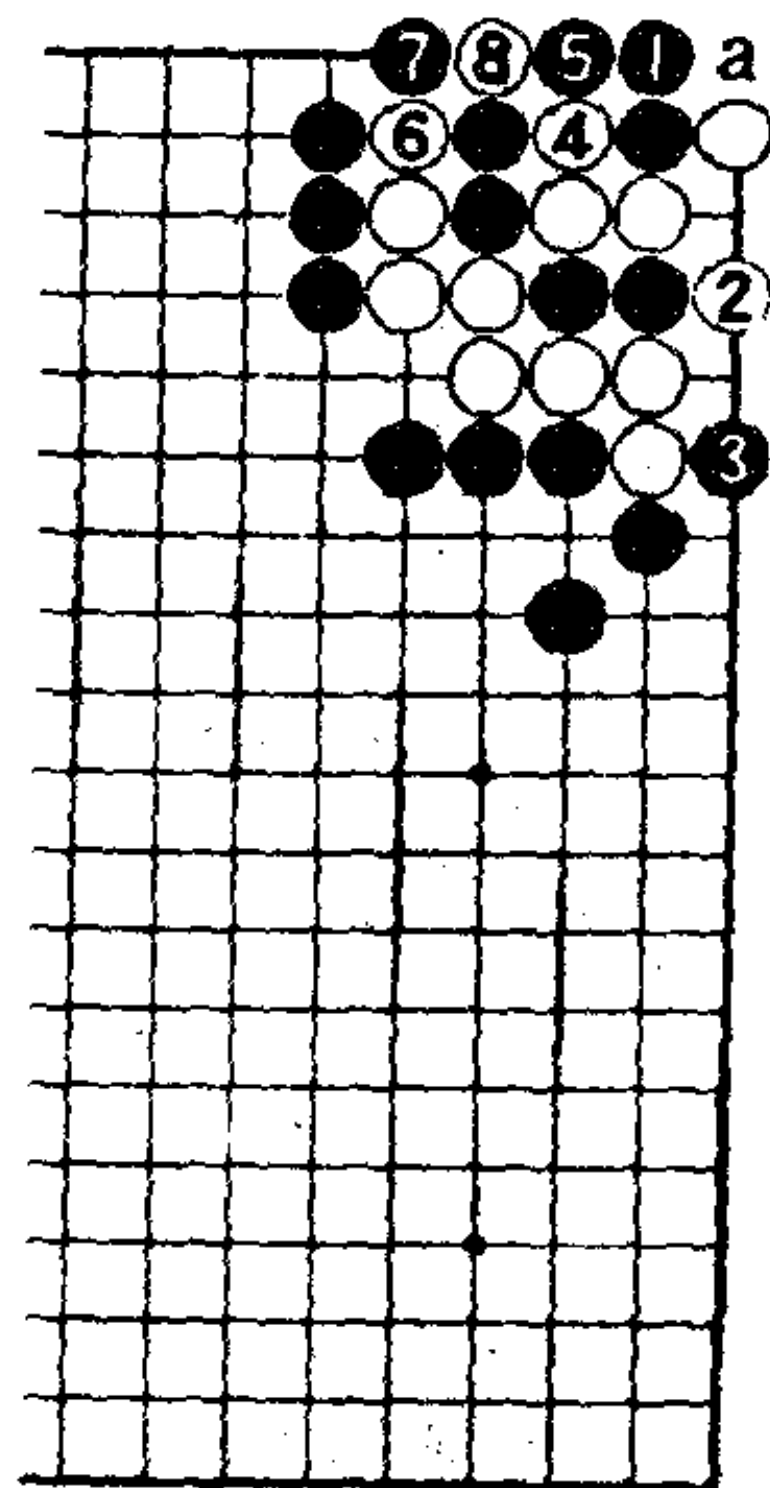
黑 1 立，正解。
这是攻防的急所。

1 图 （一只眼）

白 2 提，黑 3 破
眼，白 4 以下至 8 成
“打二还一”。



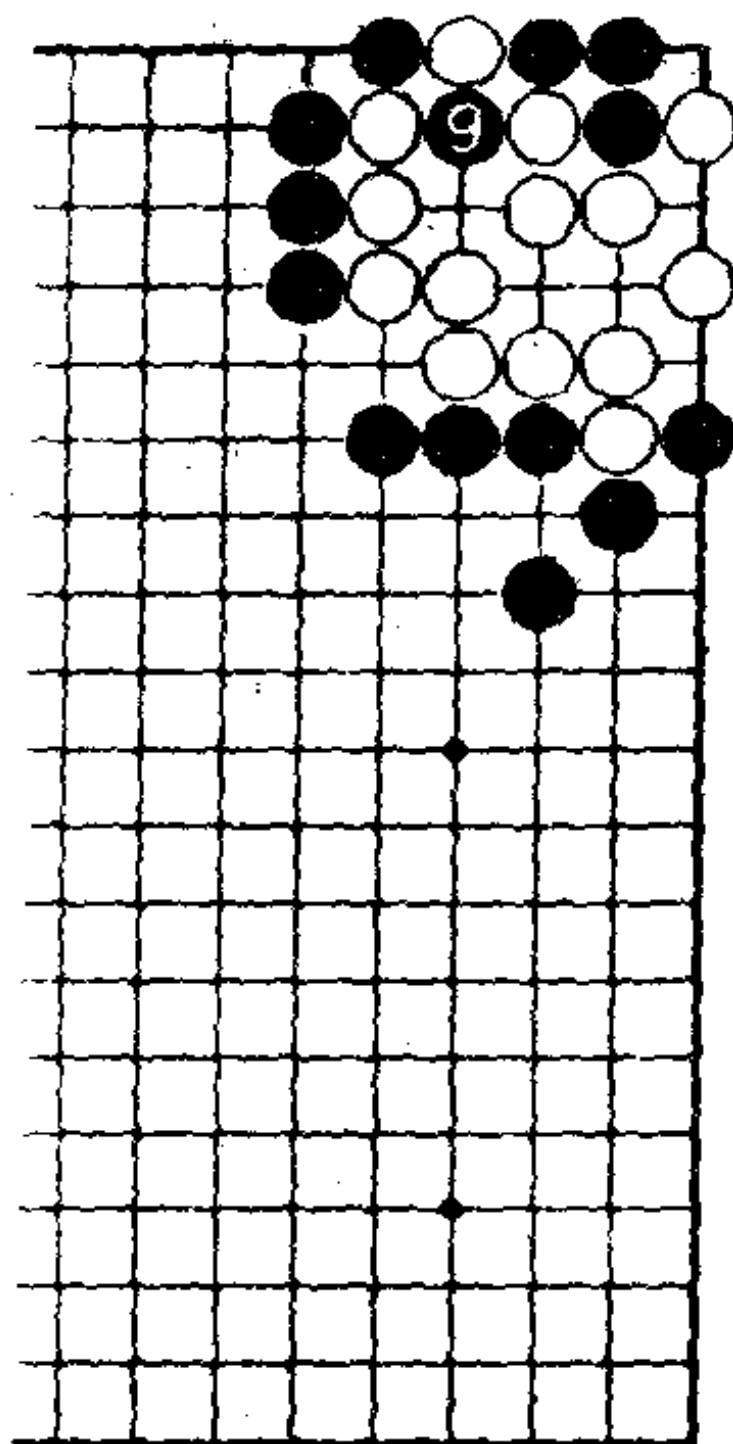
正解图



1 图

2图 (白死)

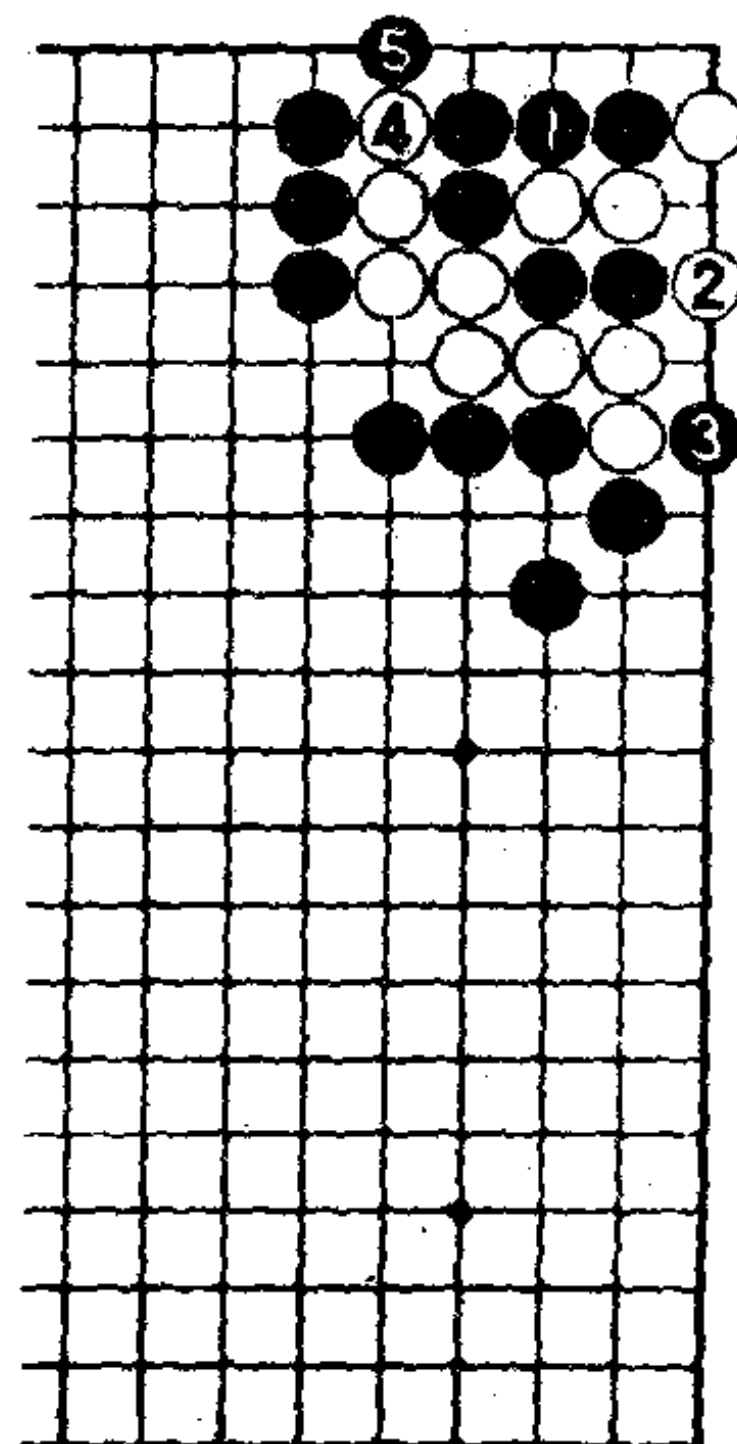
黑9反提一子，
通连。前图白8又不
能直接在a位进子。
白只有一眼，白死。



2图

3图 (失败)

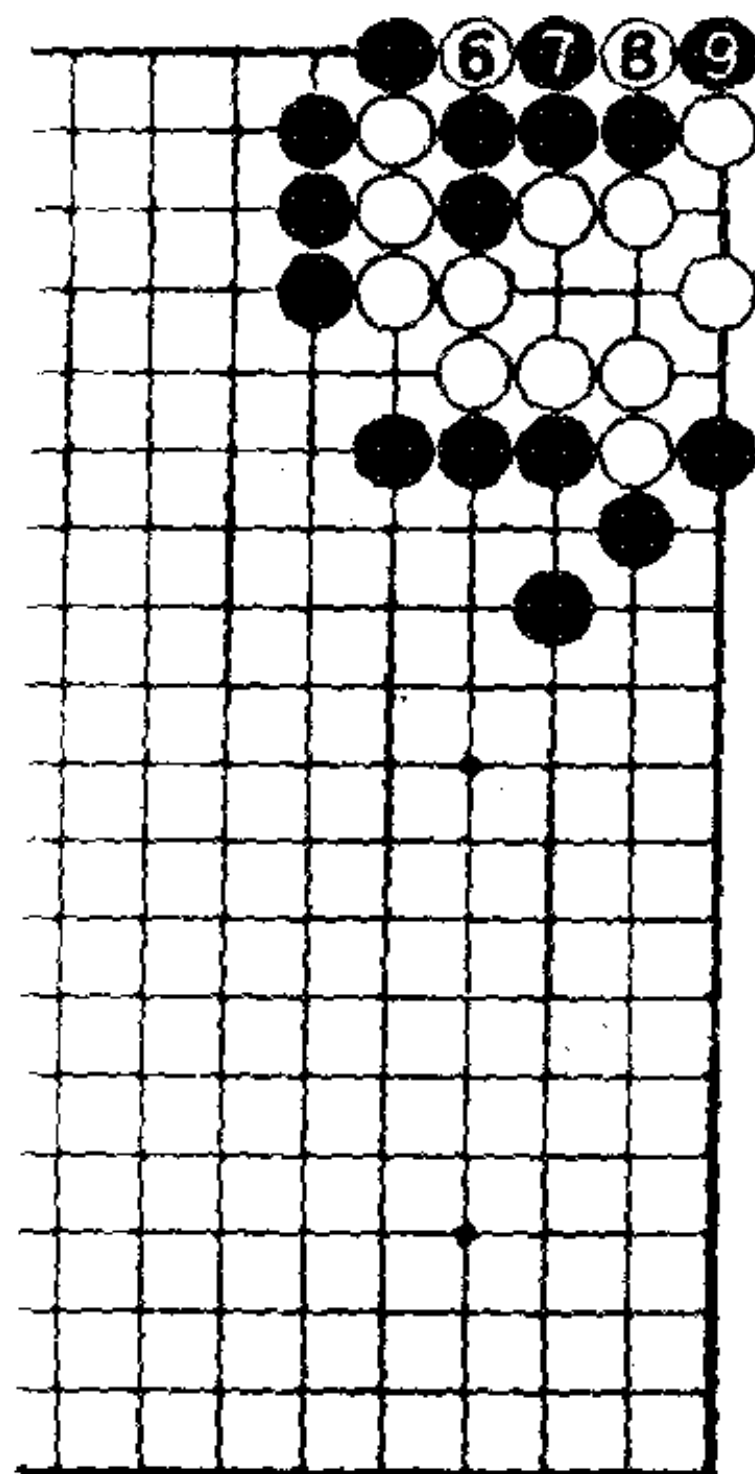
黑1打吃是失败
的一手。白4冲后角
上留有活棋的余味。



3图

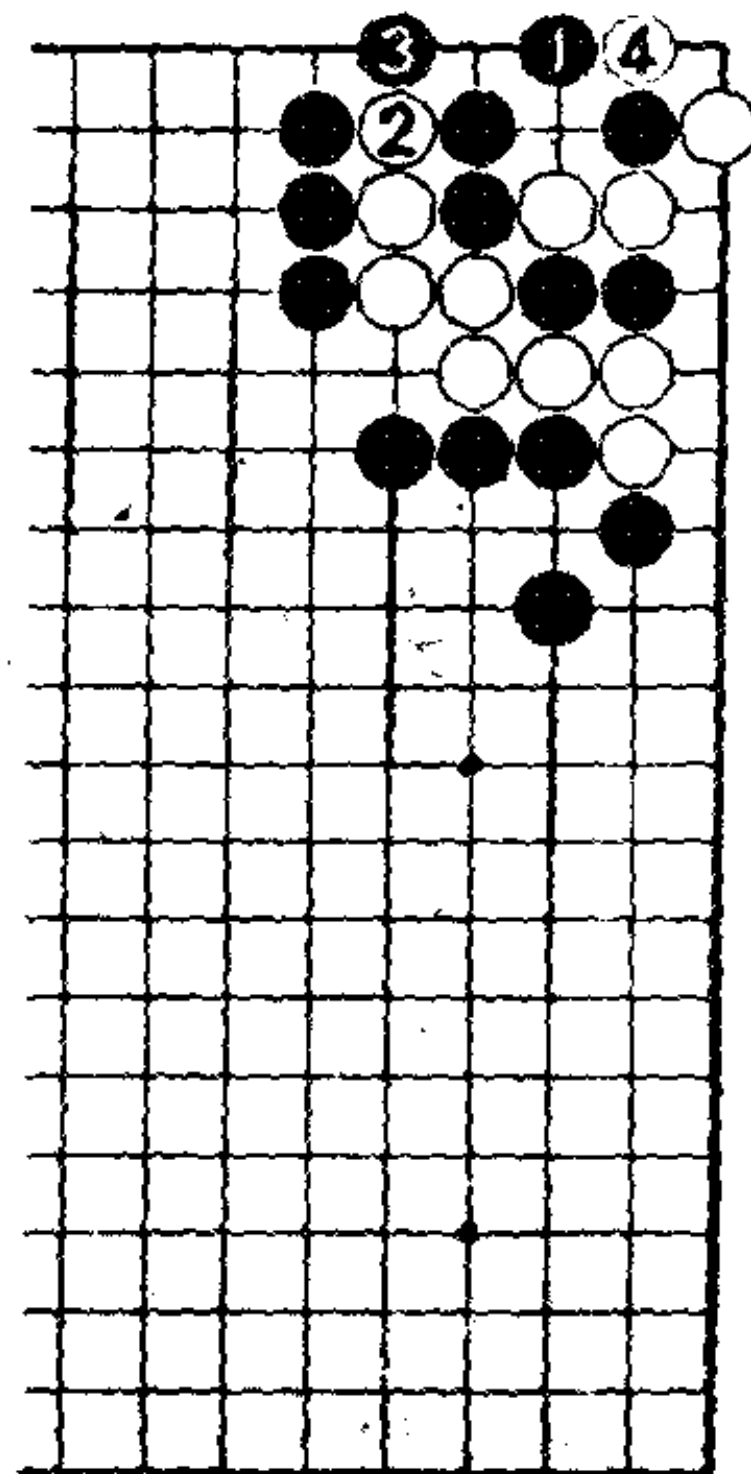
4 图 (劫)

接前图，白 6 扑后 8 抛劫，利用劫争吃黑五子。



5 图 (同样)

黑 1 位尖补，结果相同。白 2、4 仍是劫争，无法回避。



4 图

5 图

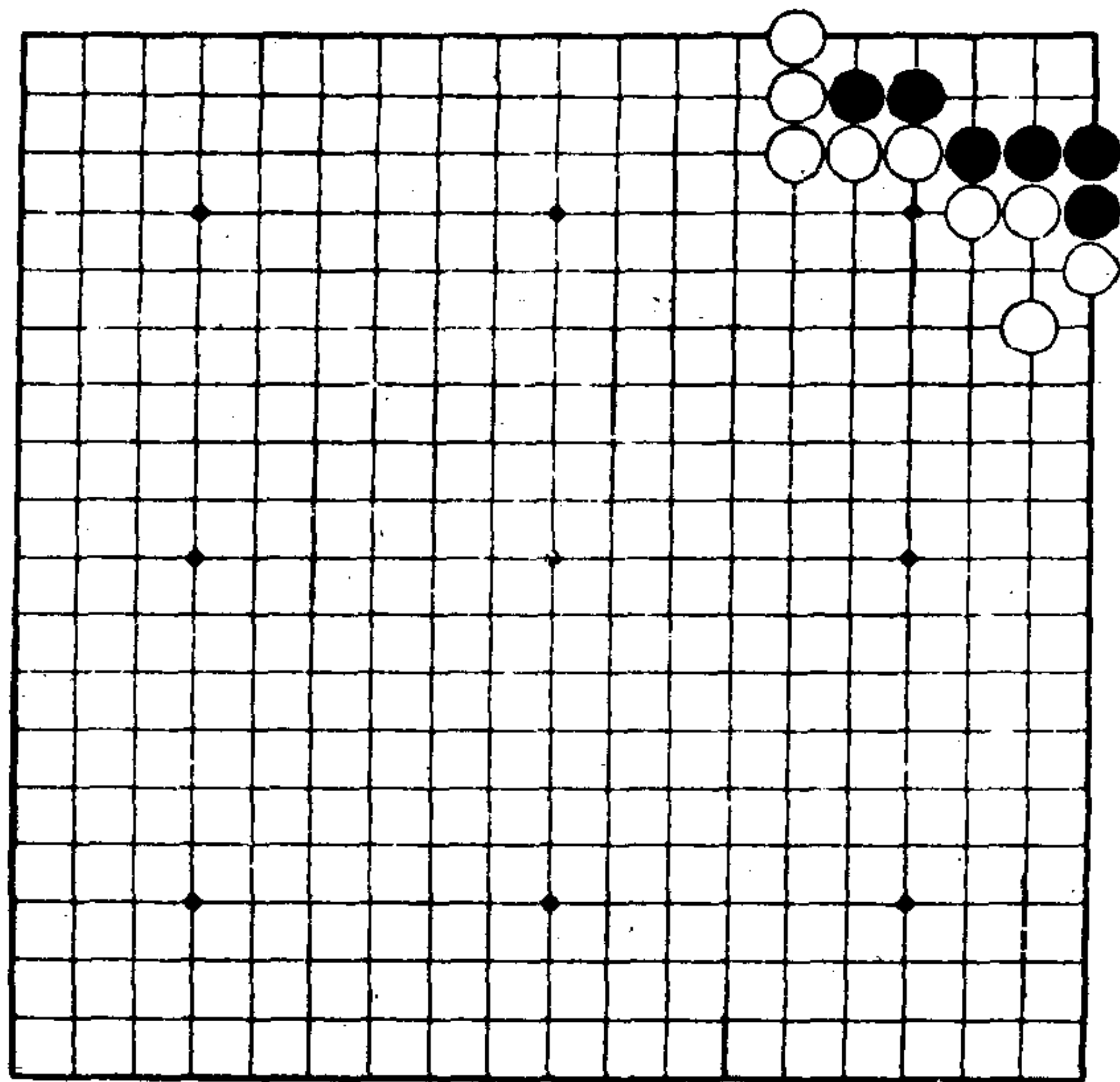
第10题

眼形

黑先 中级

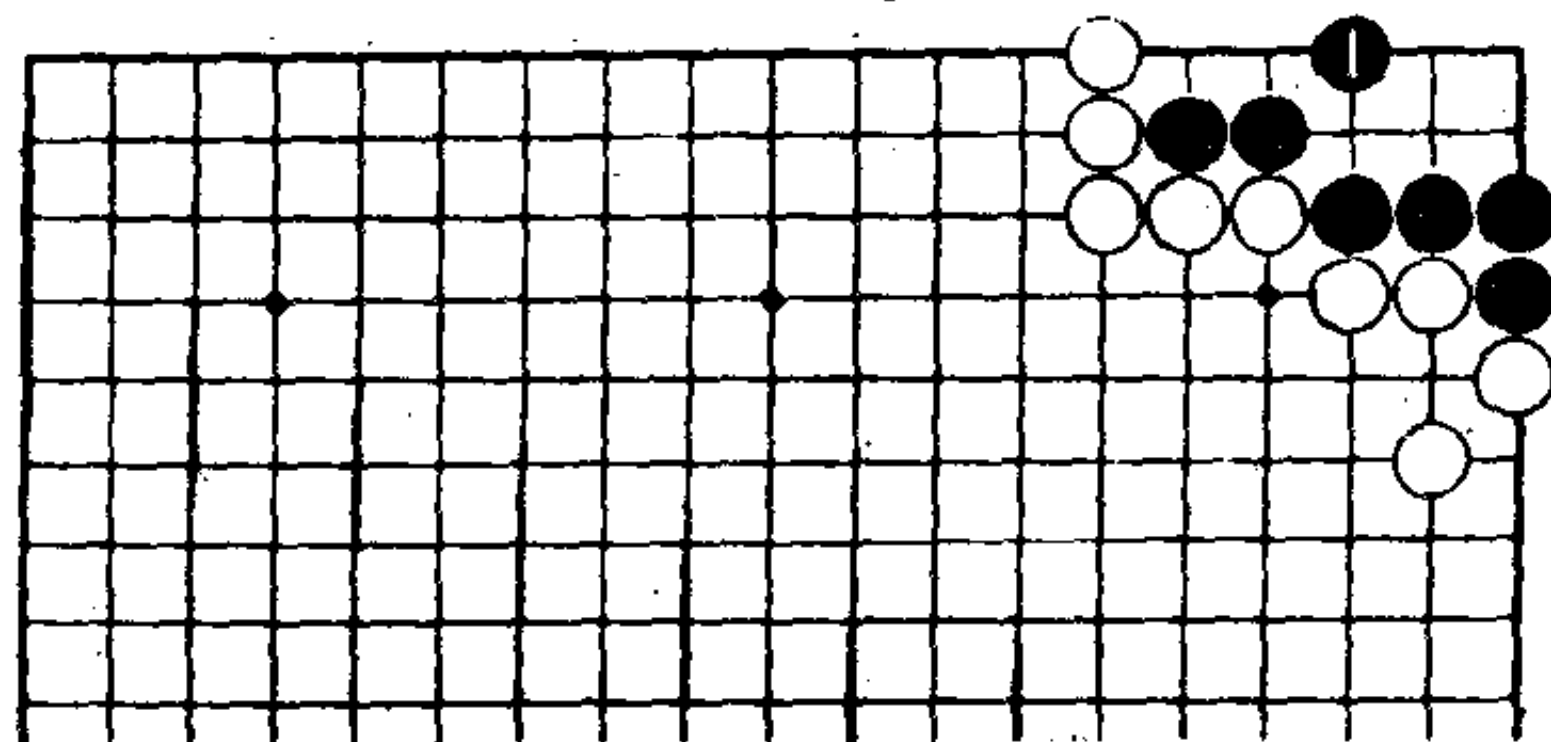
黑角要补活，
应该怎样下呢？

眼形的急所在
哪里？请注意要防
止“盘角曲四”。



正解图 虎补

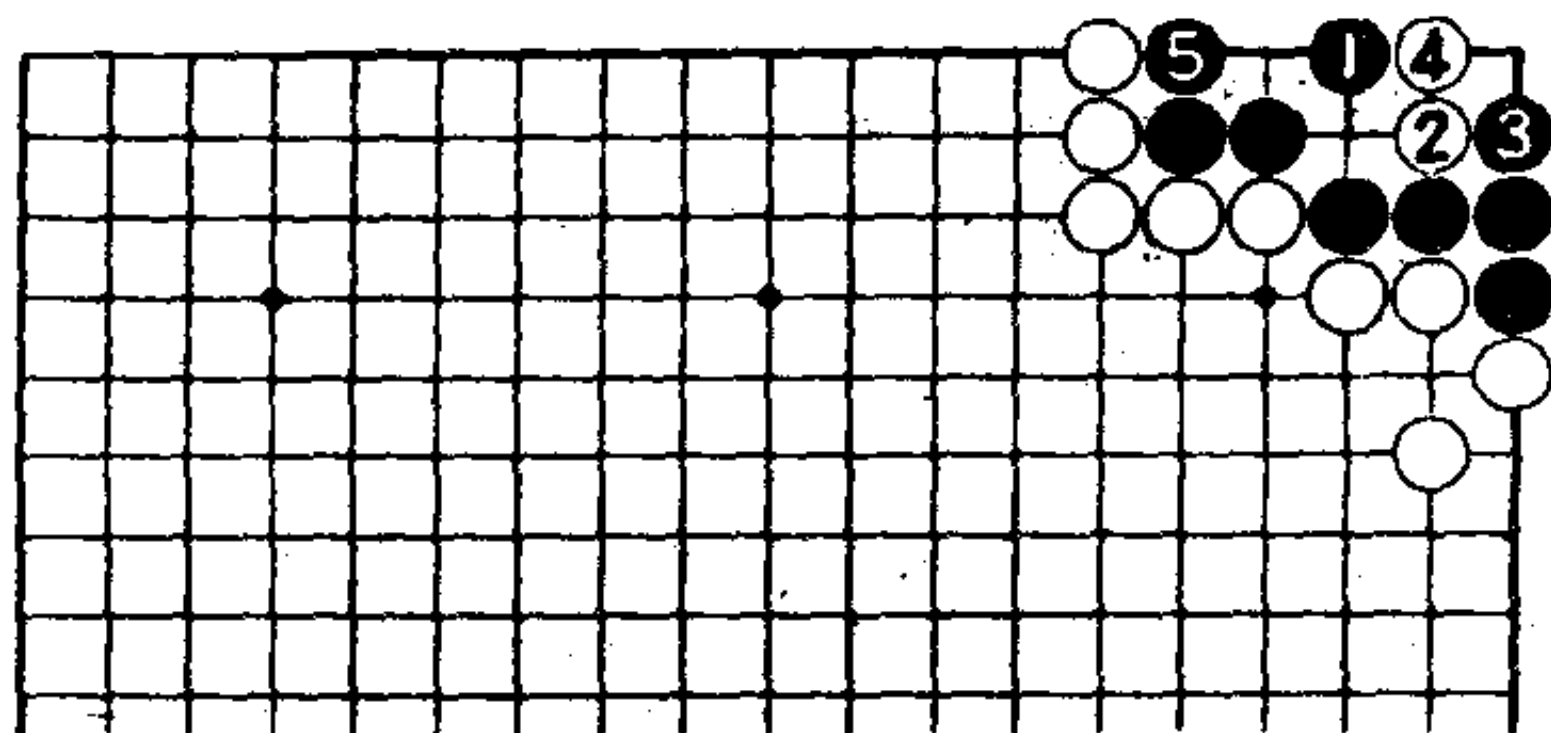
黑 1 虎补正解。是
一步富有弹性、眼形丰
富的好棋。



正解图

1 图 (急所)

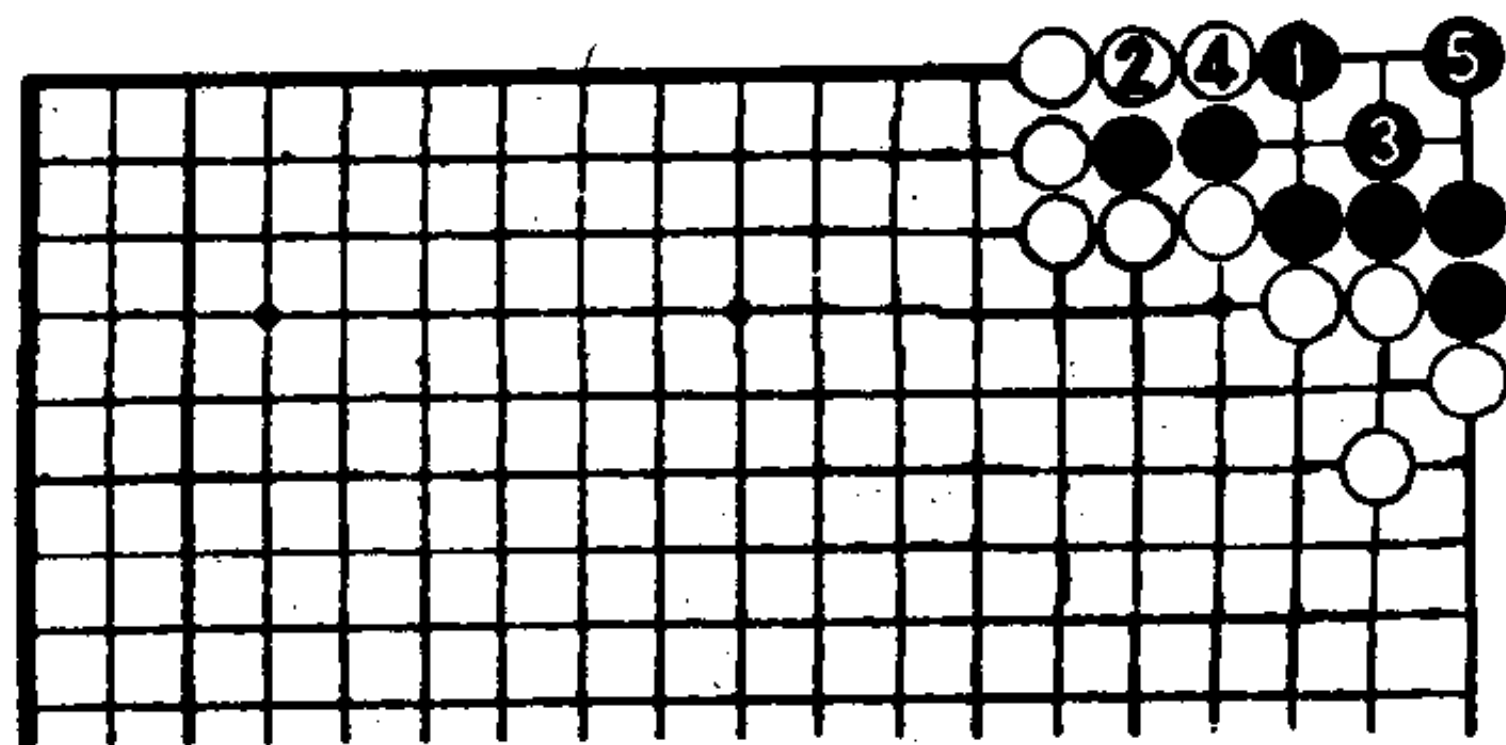
白 2 急于破眼，黑
3 上曲是急所。到黑 5
活棋。



1 图

2图 (实战进程)
 白2拐头破眼，黑3、5不予理睬，直接作眼。

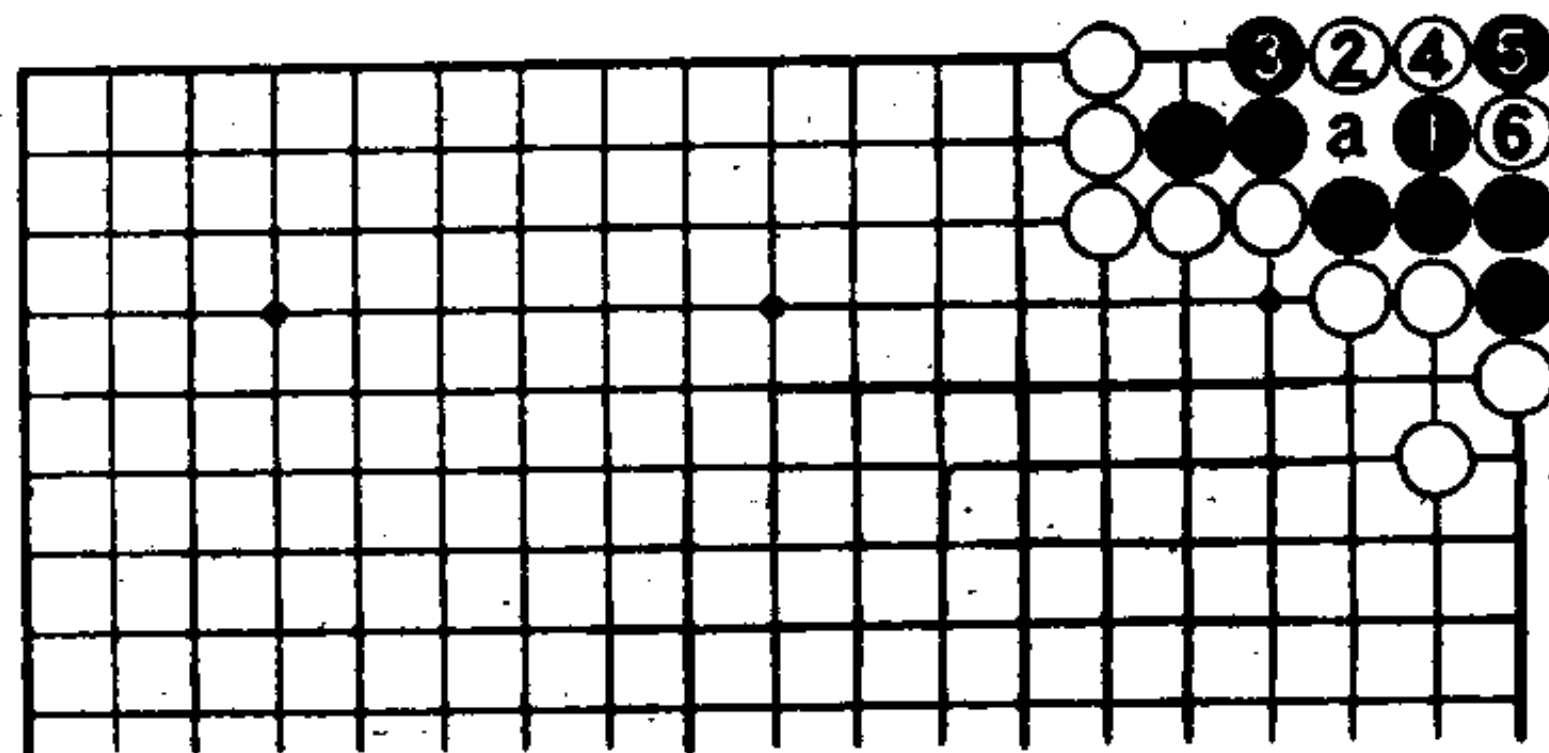
实战应当这样走。



2 图

3图 (劫)
 黑1是假手筋，白2点是当然的急所。黑3阻渡，白4一路长进角，成劫争。

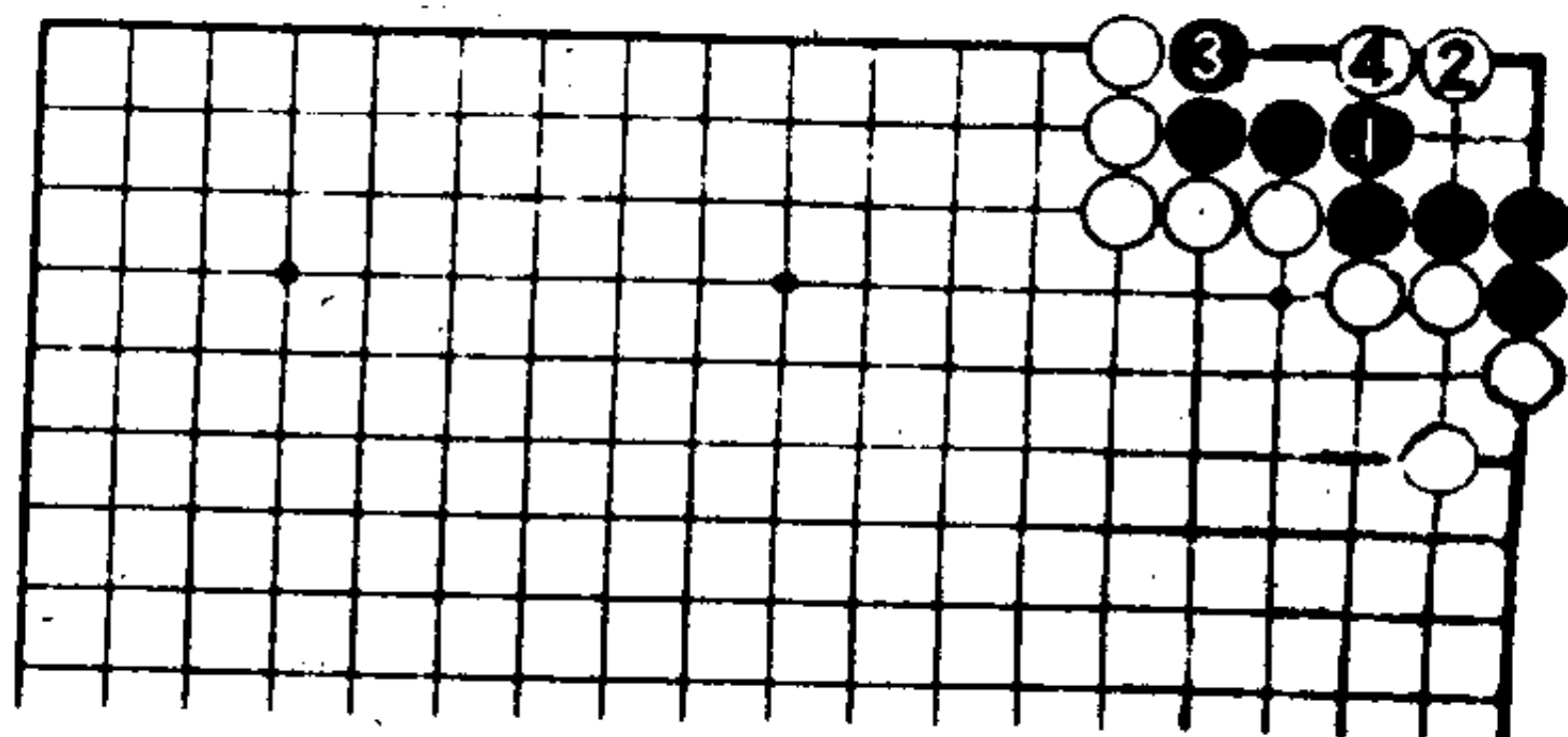
黑3如在a位粘，白4也是长。



3 图

4图 (失败)

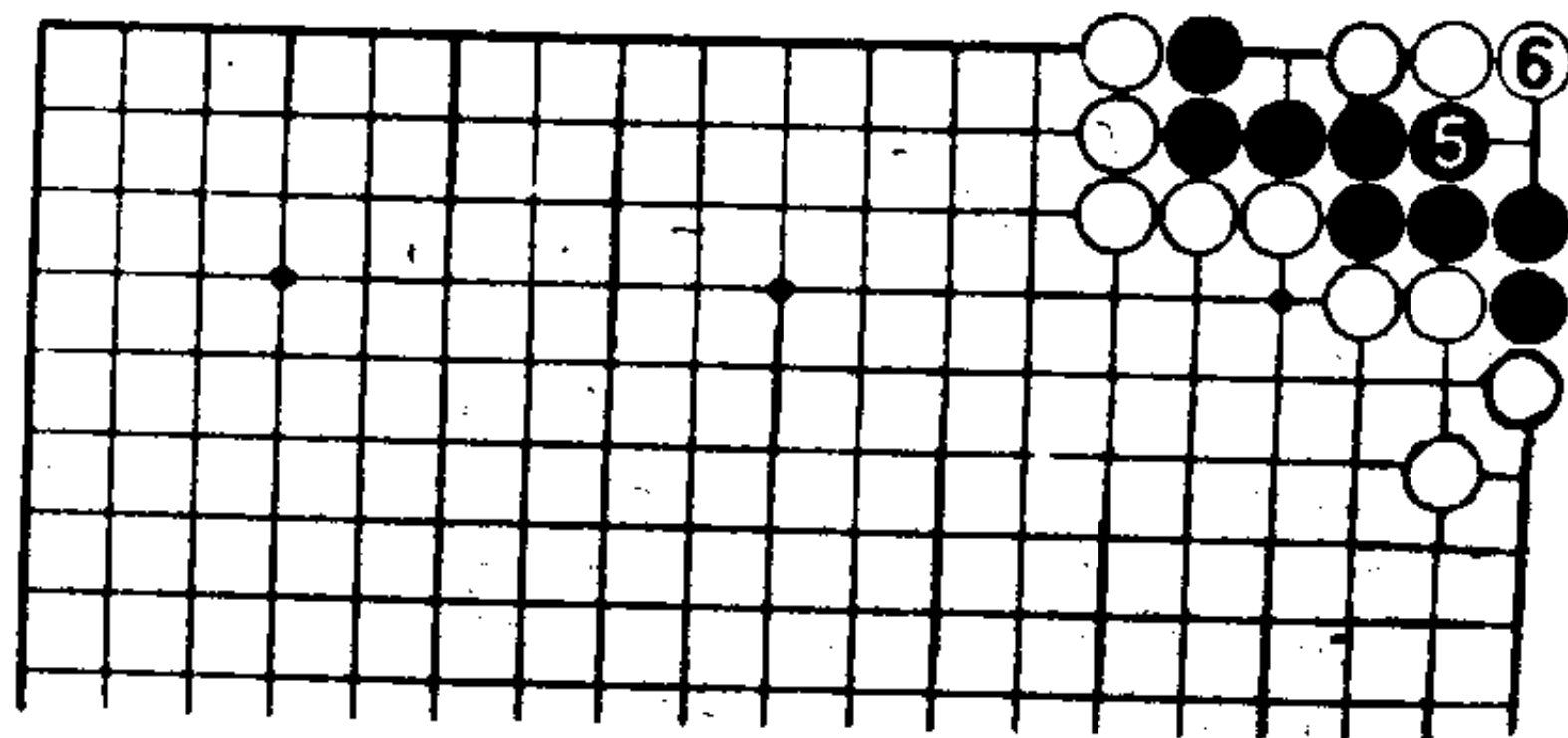
黑1粘更坏。白2点，黑3立想做眼，白4破眼——



4图

5图 (黑死)

黑5挤，白6再向角上长，走成“盘角曲四”，无条件死。



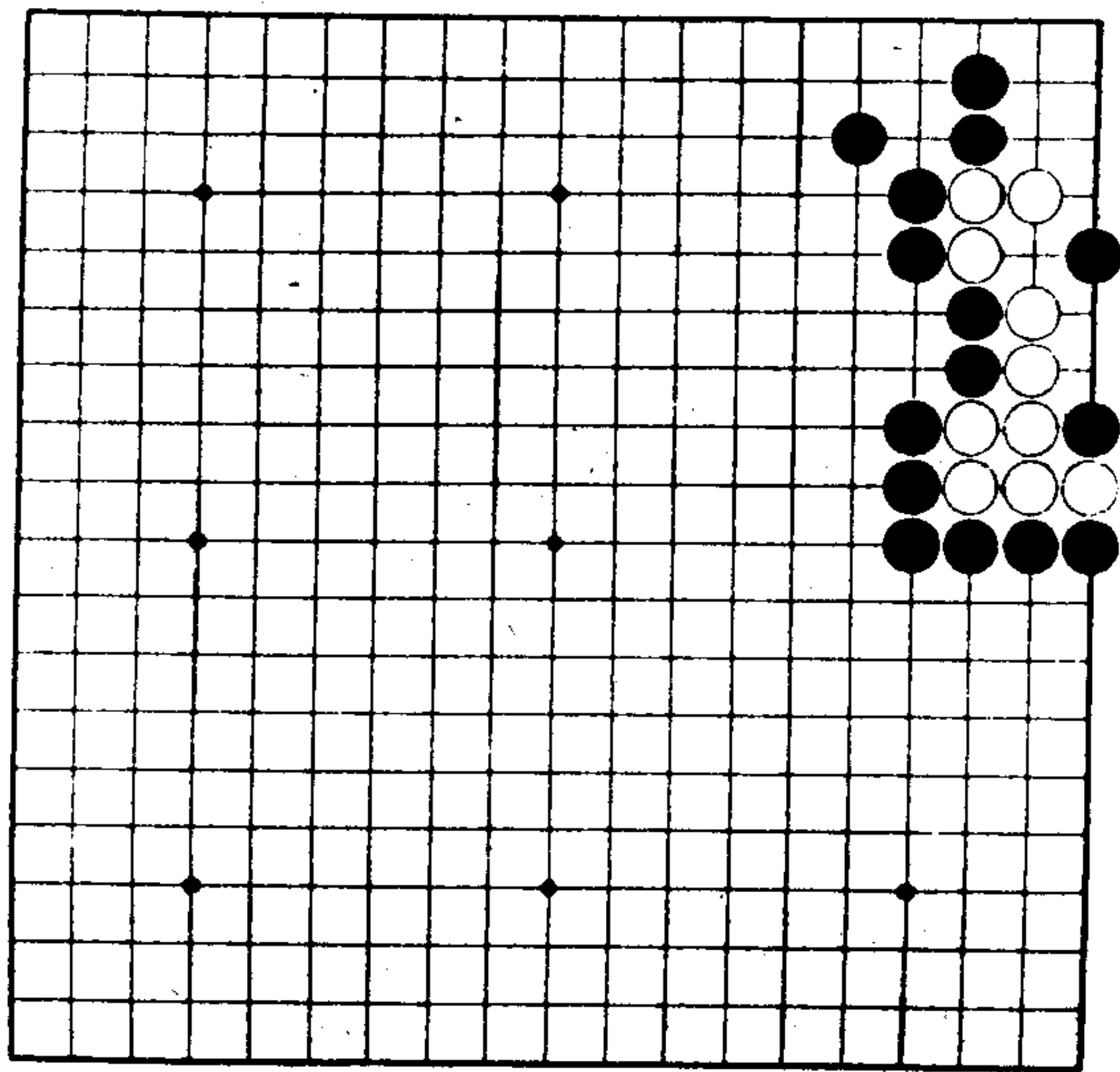
5图

第11题

强手

黑先 上级

白棋已经有了一个确定的眼。另一只眼也有了形状，但一定要破坏它。找出与角有密切关系的因素就能成功。

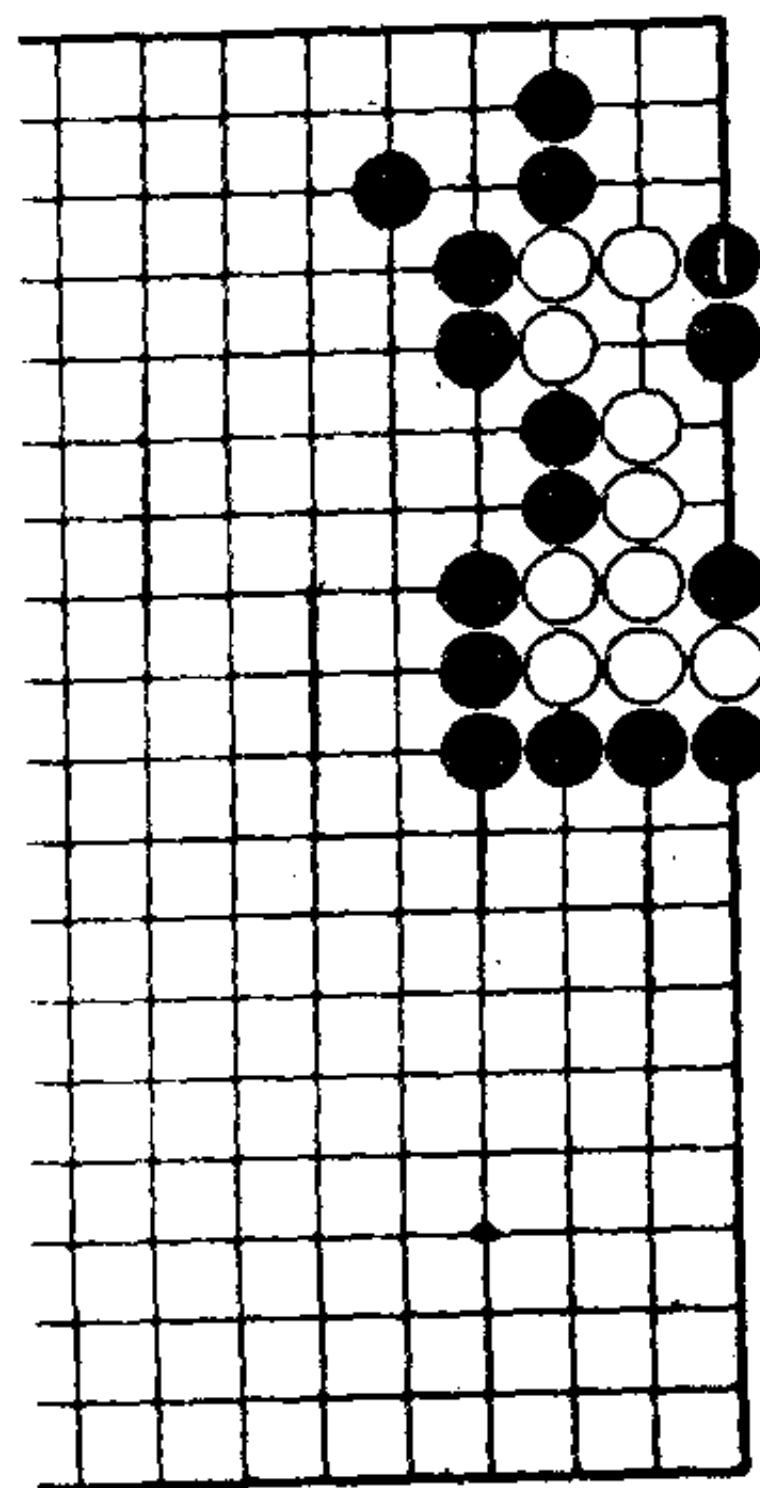


正解图 引向角部

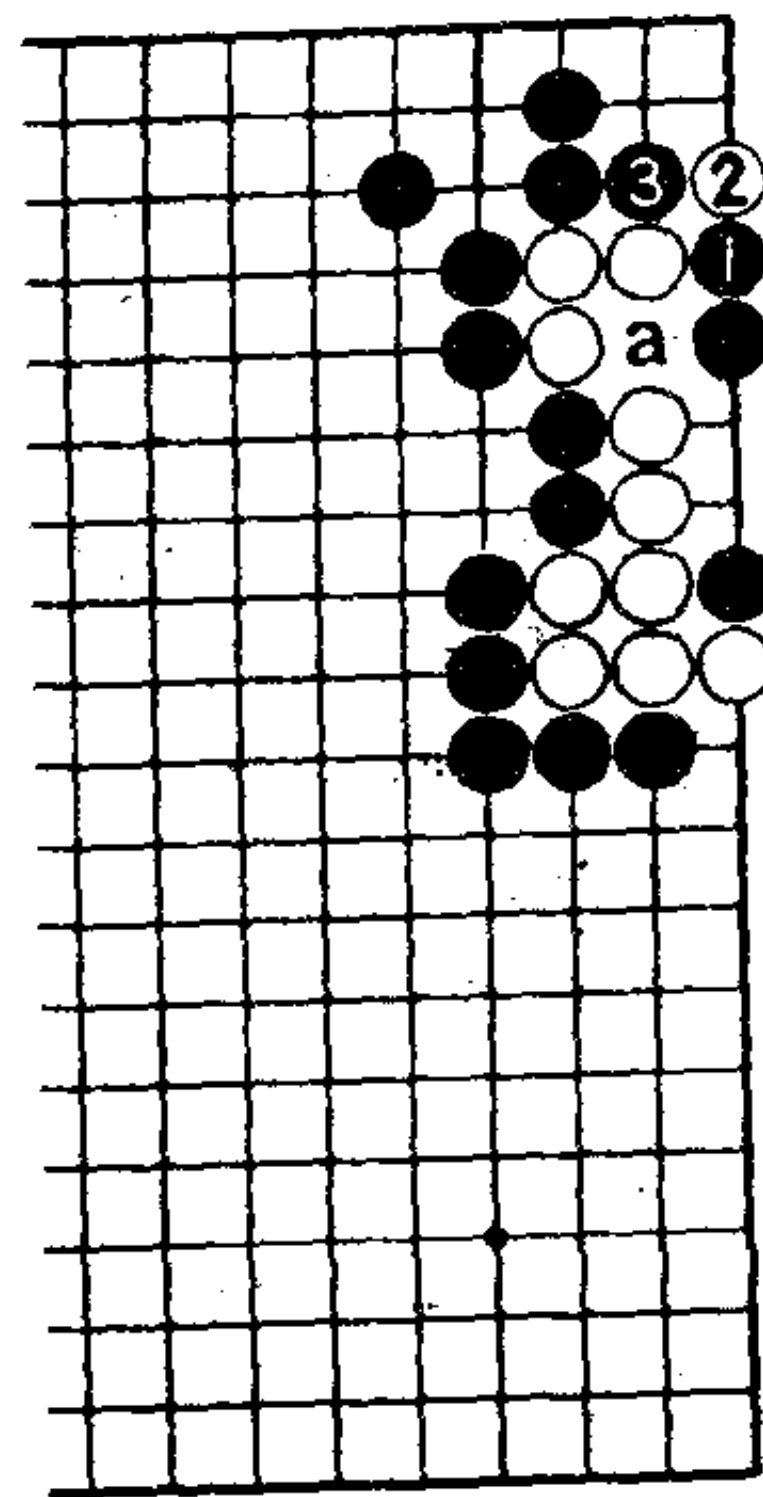
黑1必须从一路长出来。在白棋外气撞紧的情况下这是强手。

1图 (简单)

白2直接挡下来，黑3简单地断吃。白如再a位粘是后手死。



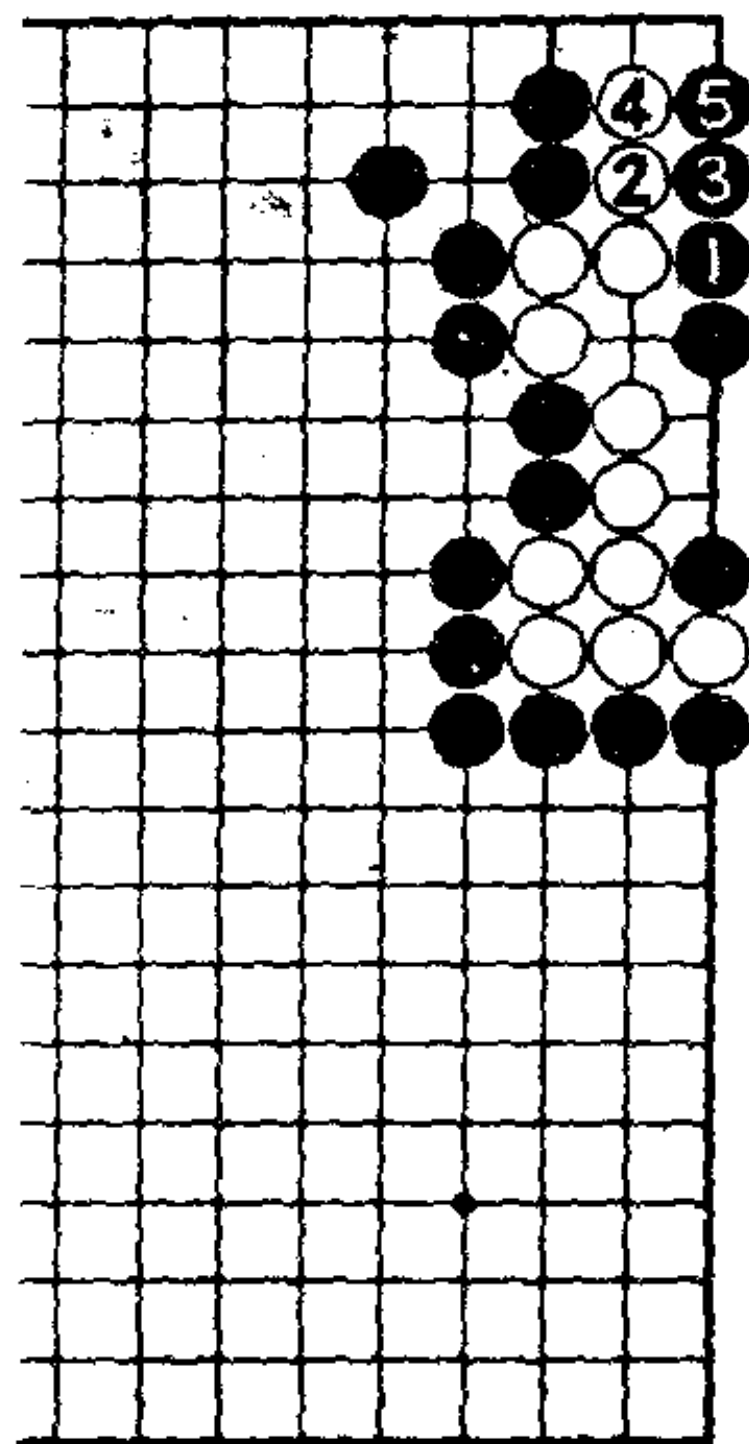
正解图



1图

2图 (一直长下去)

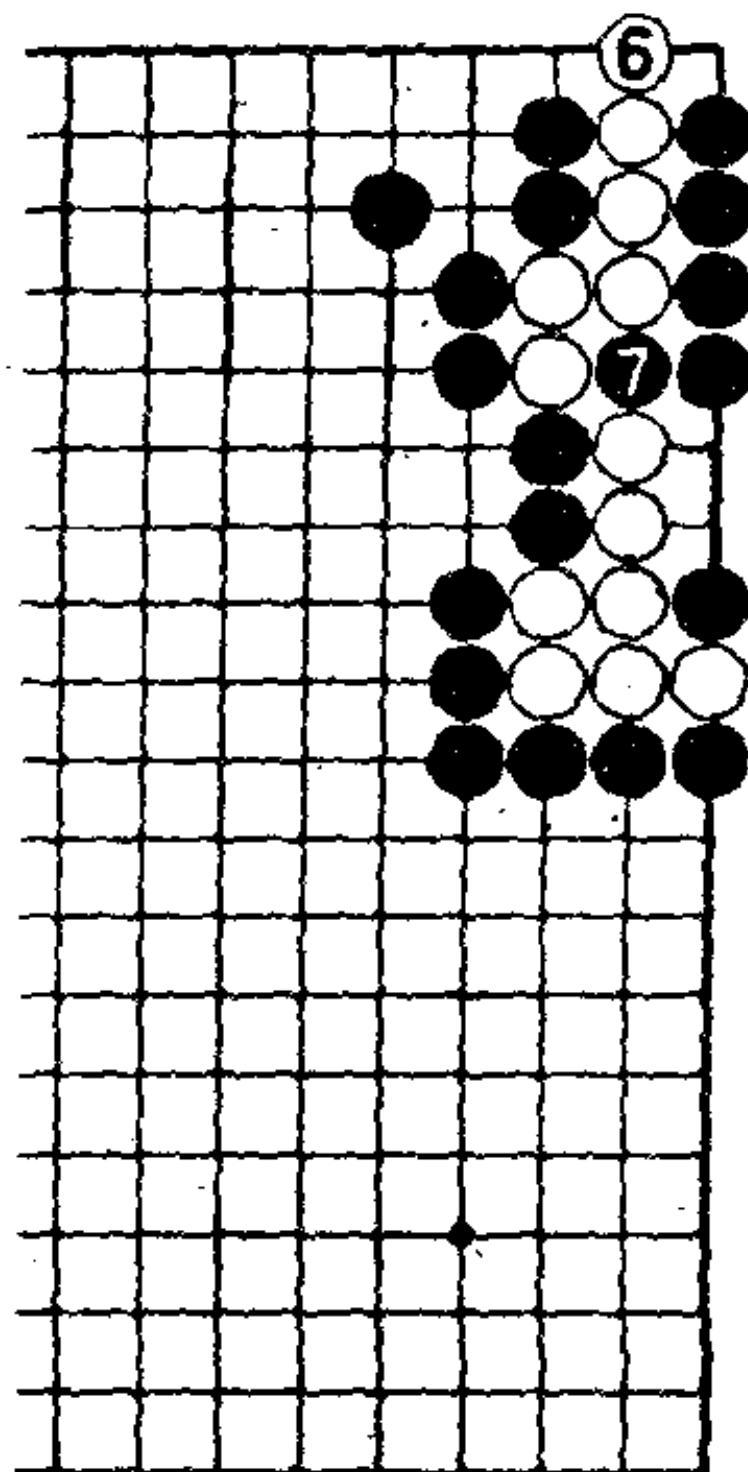
白2跟着长，这样去吃黑棋也不行。黑3、5两步就长到了尽头。



2图

3图 (撞紧了气)

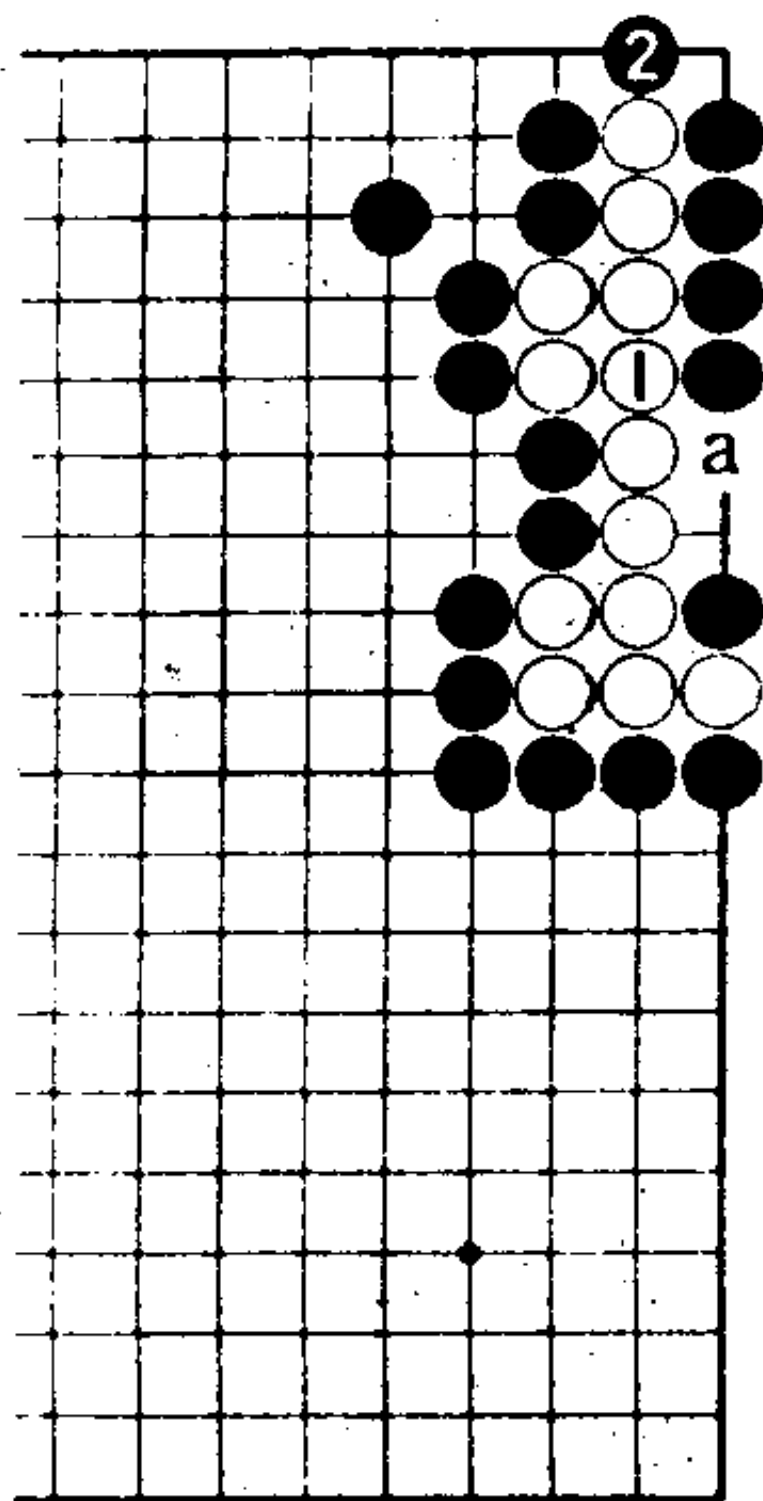
白6立下阻断。黑7断，因为白气紧两边不能入，束手待毙。



3图

4图 (变化)

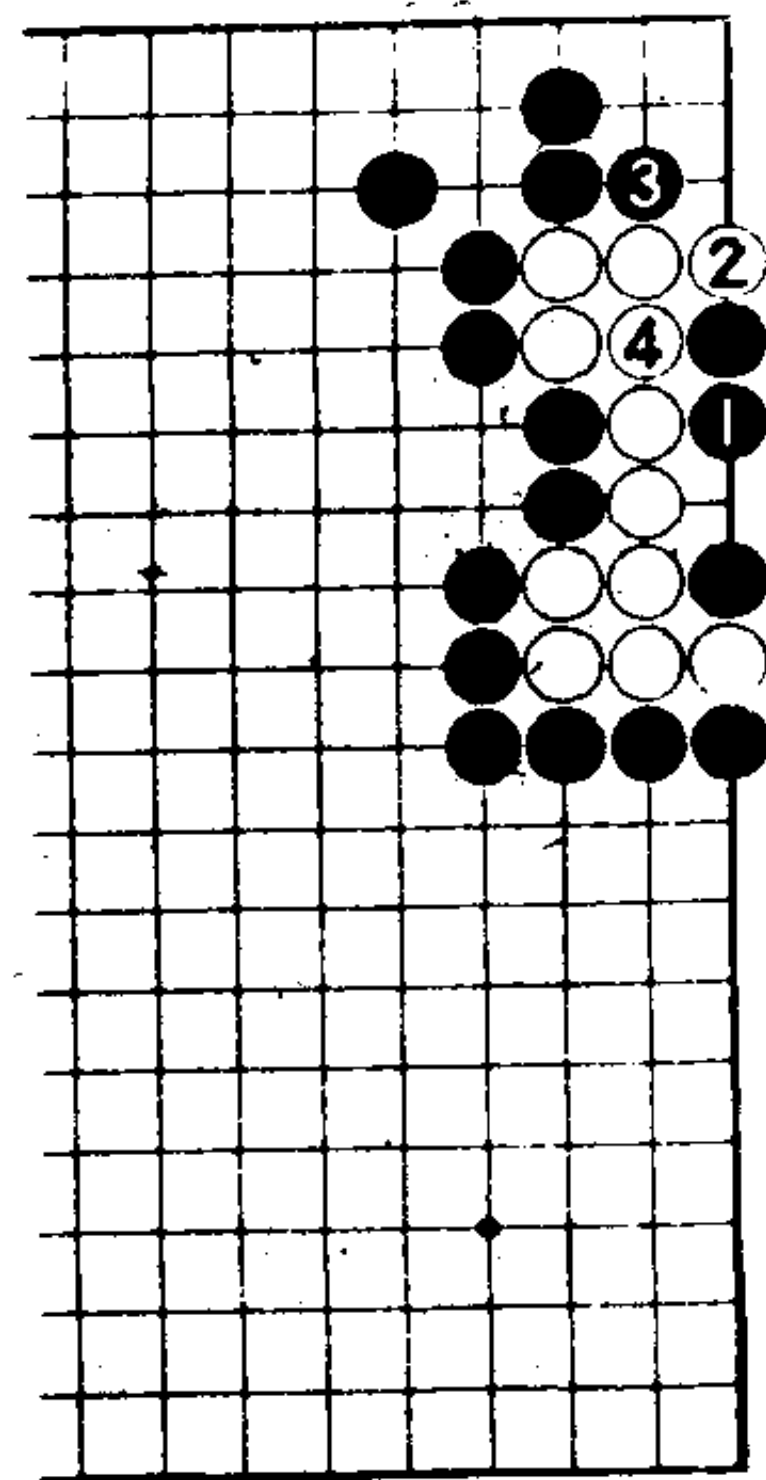
前图白6改于1位粘，黑2渡过，黑棋虽有四子接不归，但白棋不能在a位打吃。



4图

5图 (失败)

这是黑棋失败的例子。黑1向里长，白2、4打吃使黑成“涨枯牛”，白棋活。



5图

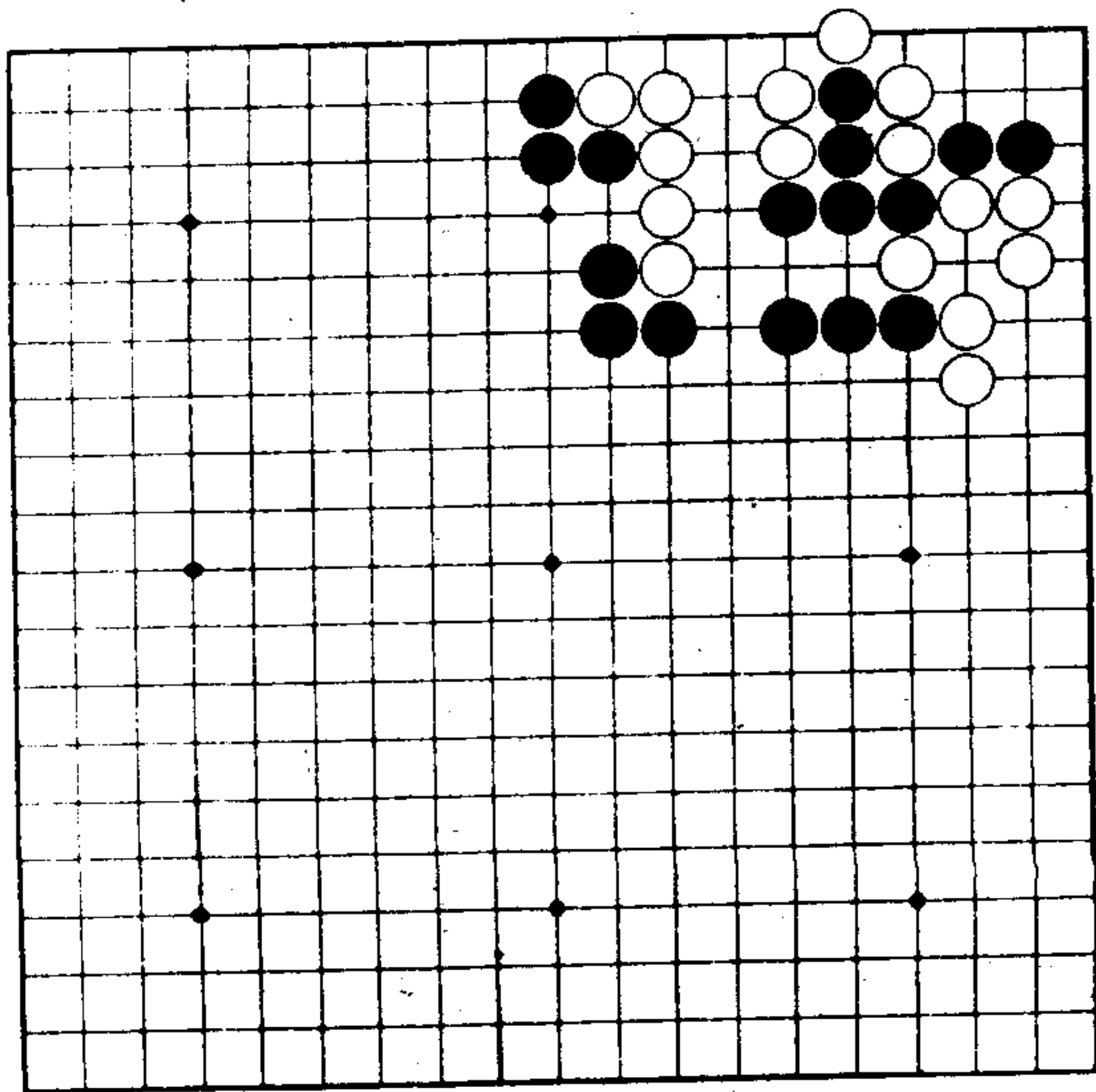
第12题

决胜处

黑先 初级

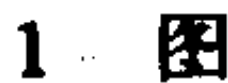
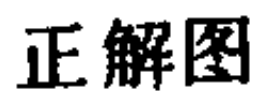
角上两个黑棋如能活，上边的白棋也就死了。

处理这两个子是取胜的关键。请找出解决的办法来。



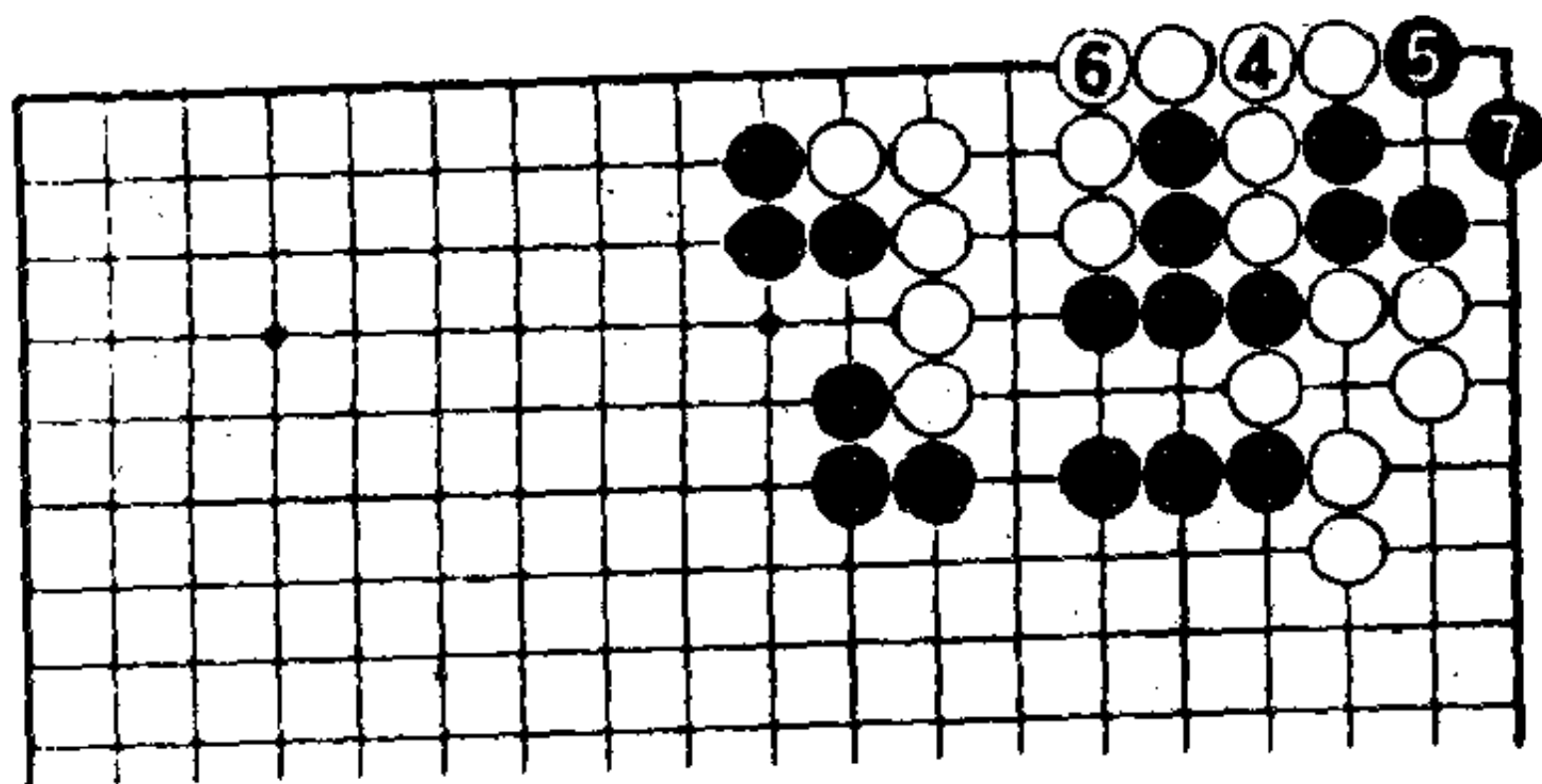
法

白 2 提，黑 3 再打吃。吃掉两个白子就和中央通连了。



2图 (黑棋活)

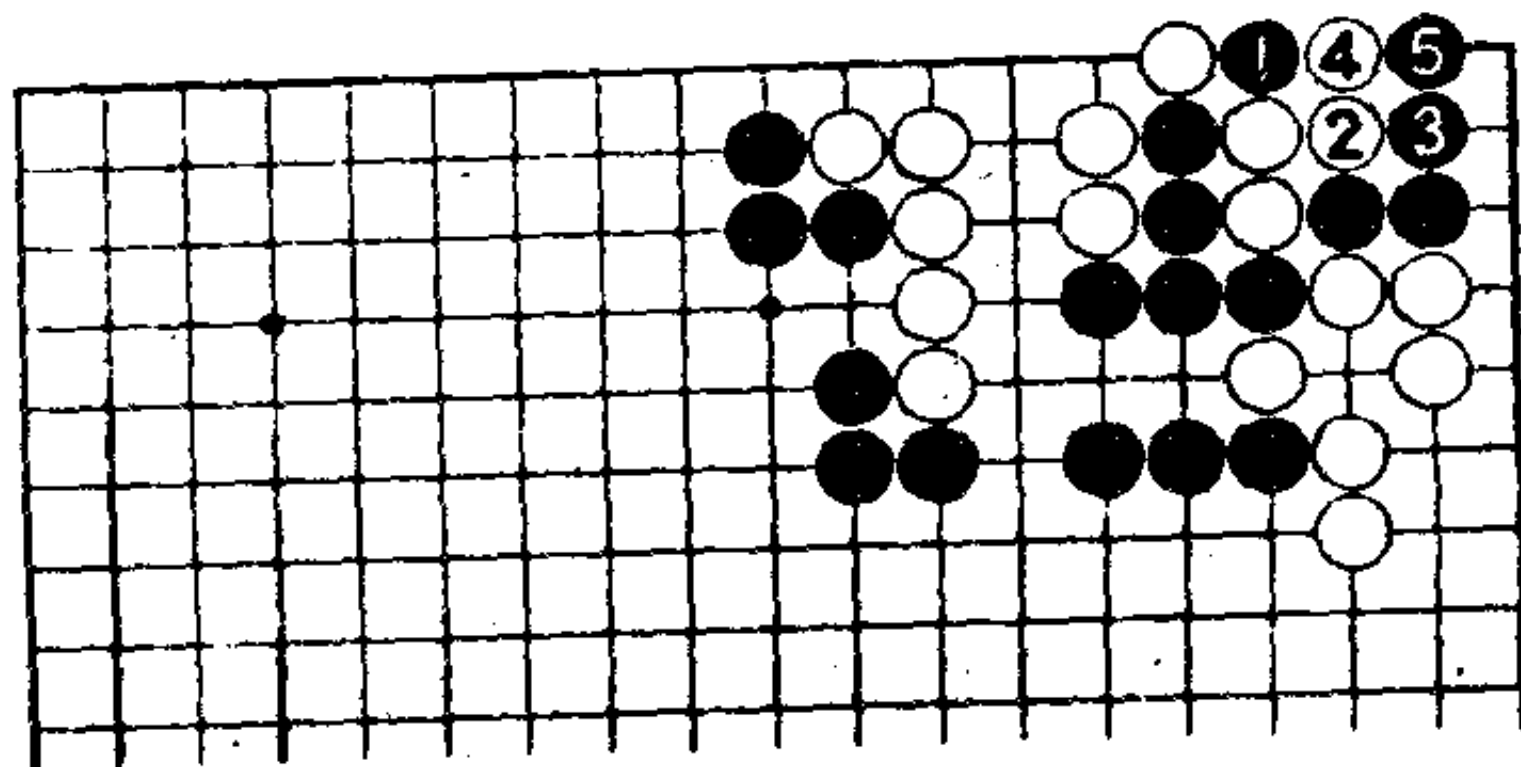
白4只得粘，黑5先手打吃后于7位在角上做出二只眼。而上边一块白棋只有一只眼。



2图

3图 (吃棋)

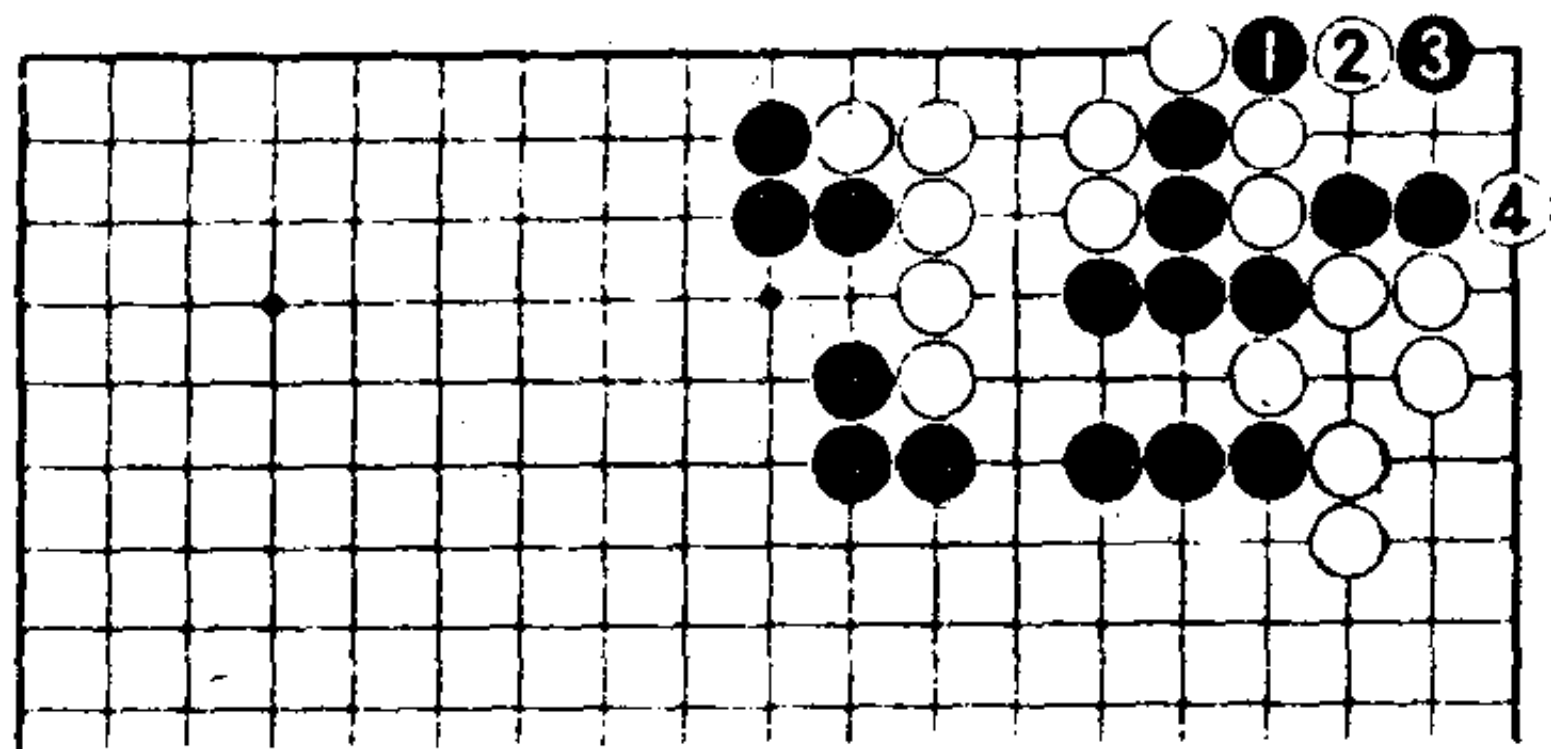
黑1扑，白2长，黑3、5追吃，白四子接不归。



3图

4图 (失败)

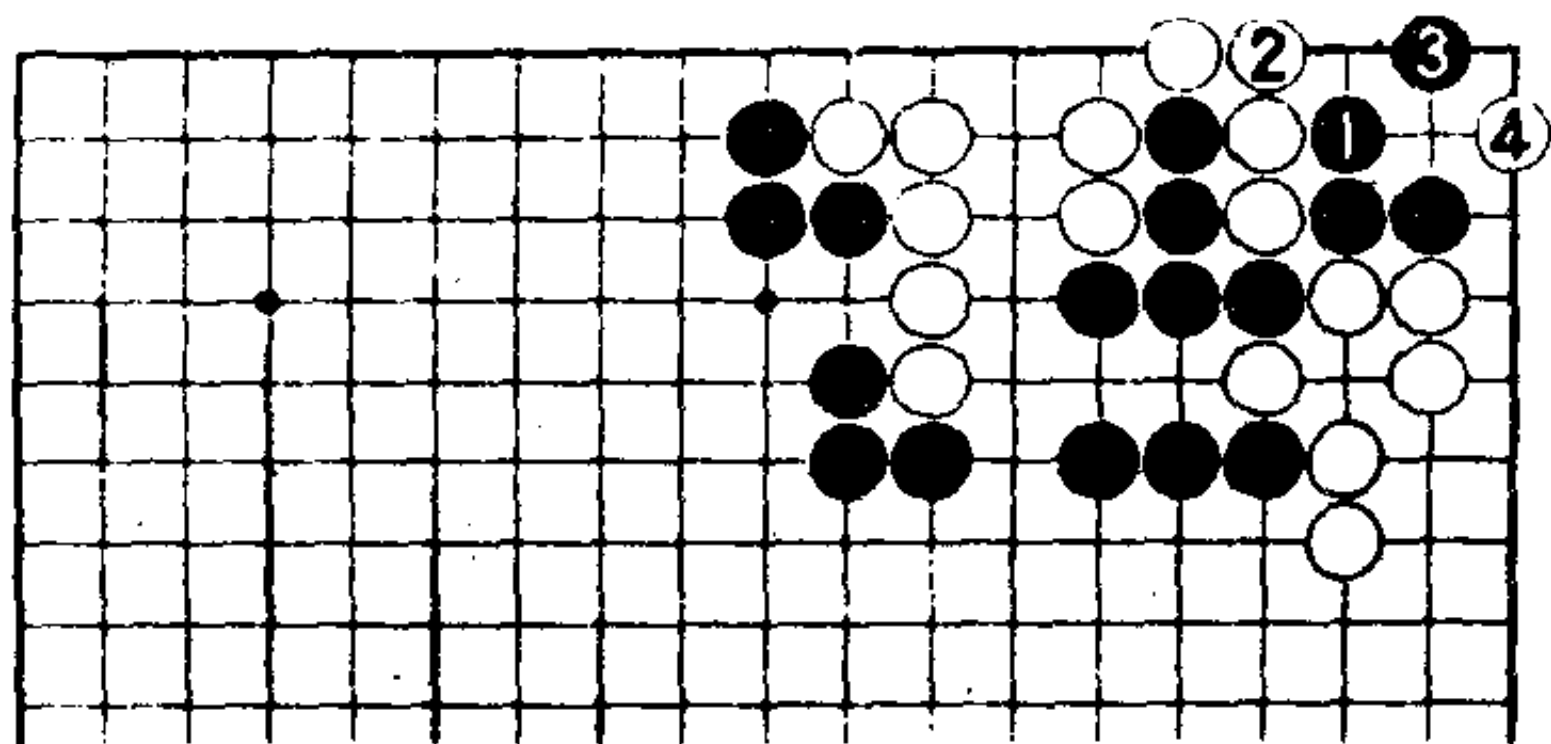
黑1扑，白2提，
黑3靠是错着。松了气
白4可先扳，黑反而气
紧了。



4图

5图 (俗手)

黑1直接打吃是俗
手。角上就少了一步做
眼的棋，两只眼就做不
起来。

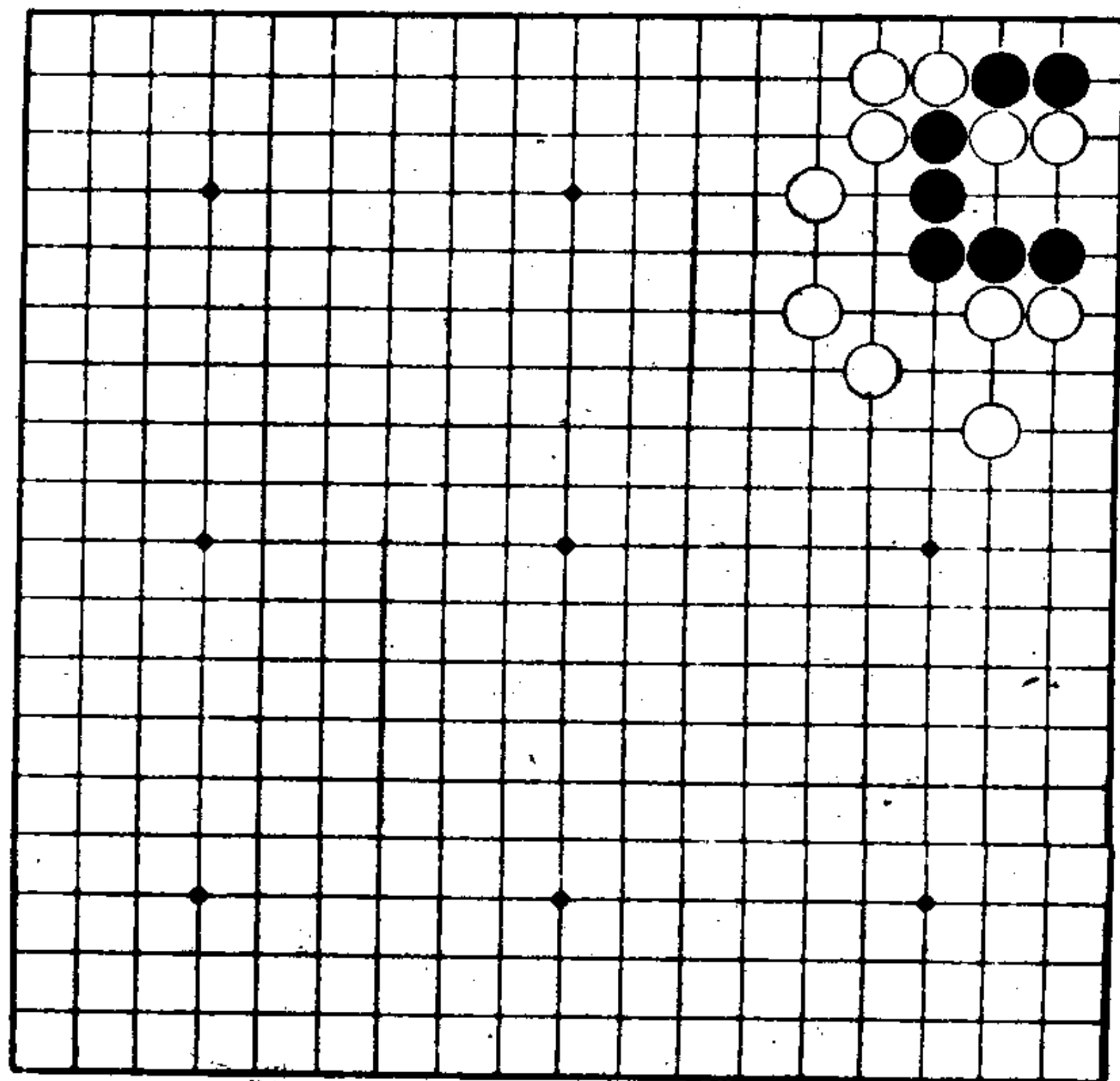


5图

第13题

怎样吃子
黑先 中级

吃掉白棋两个子并不难，但要保证这块棋有两只眼活棋才行。又不能成为劫争，下一手将是决定性的一手。

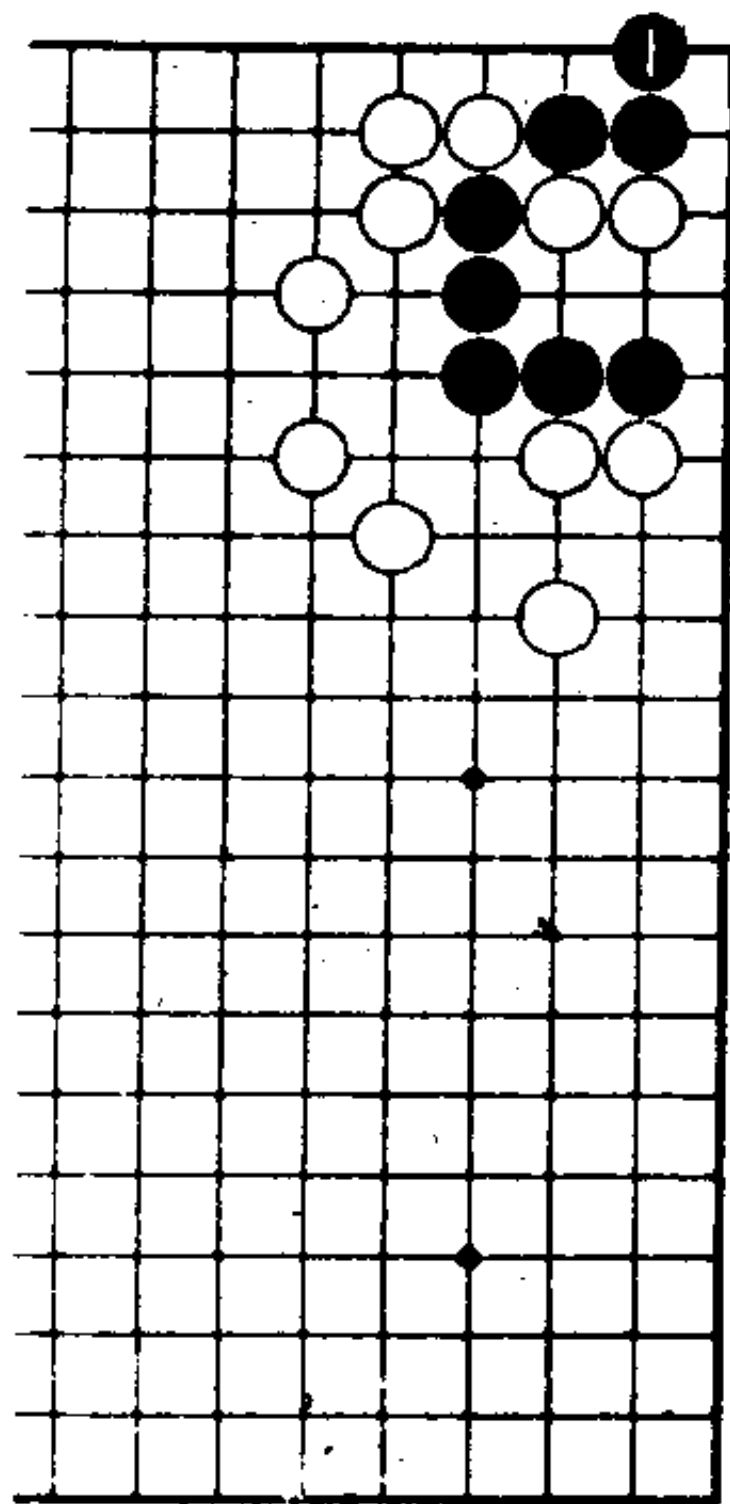


正解图 团

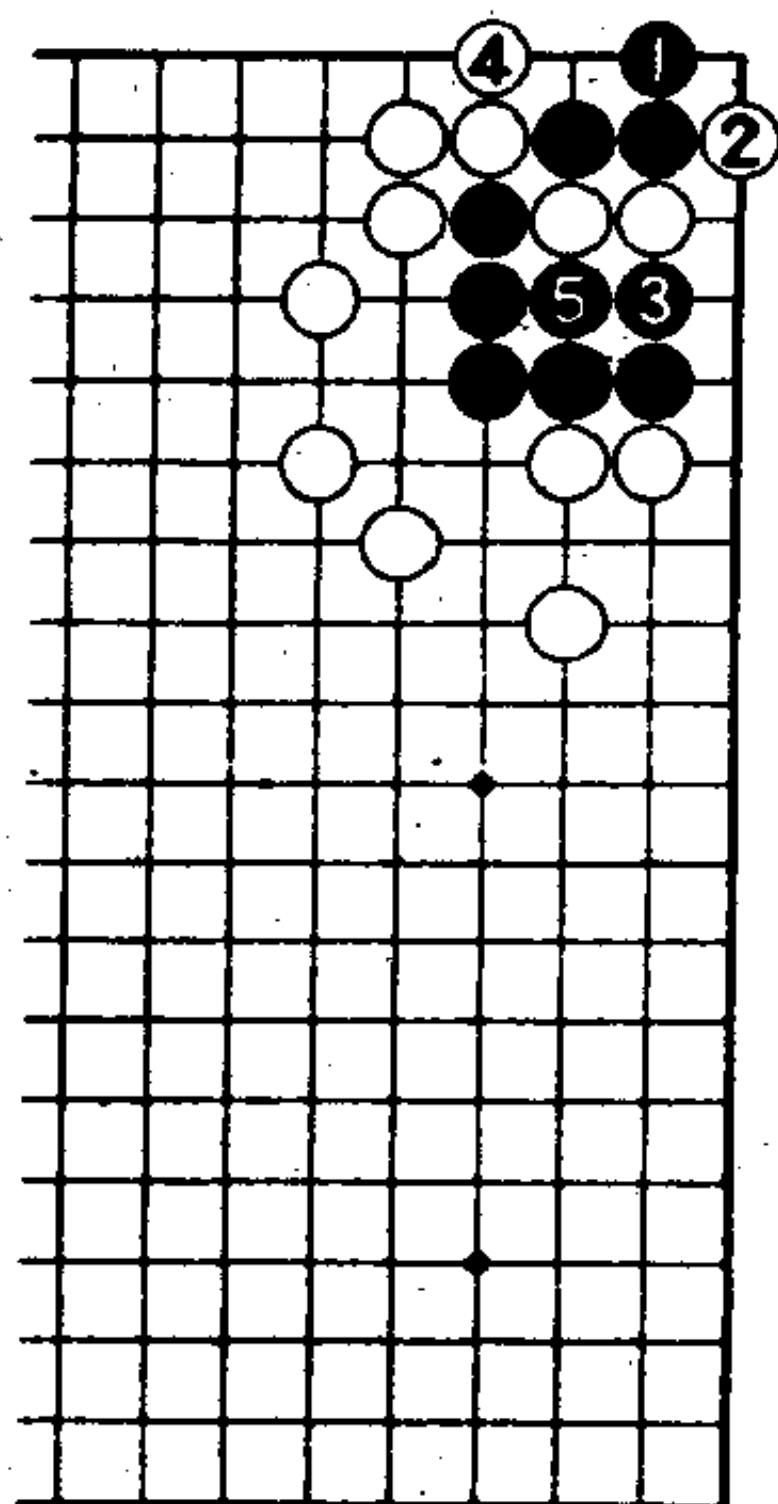
黑 1 团是急所。
既能吃掉白棋两子，
又能保证眼形。

1 图 （黑棋活）

白 2 扳，黑 3 直
接收气就行了。



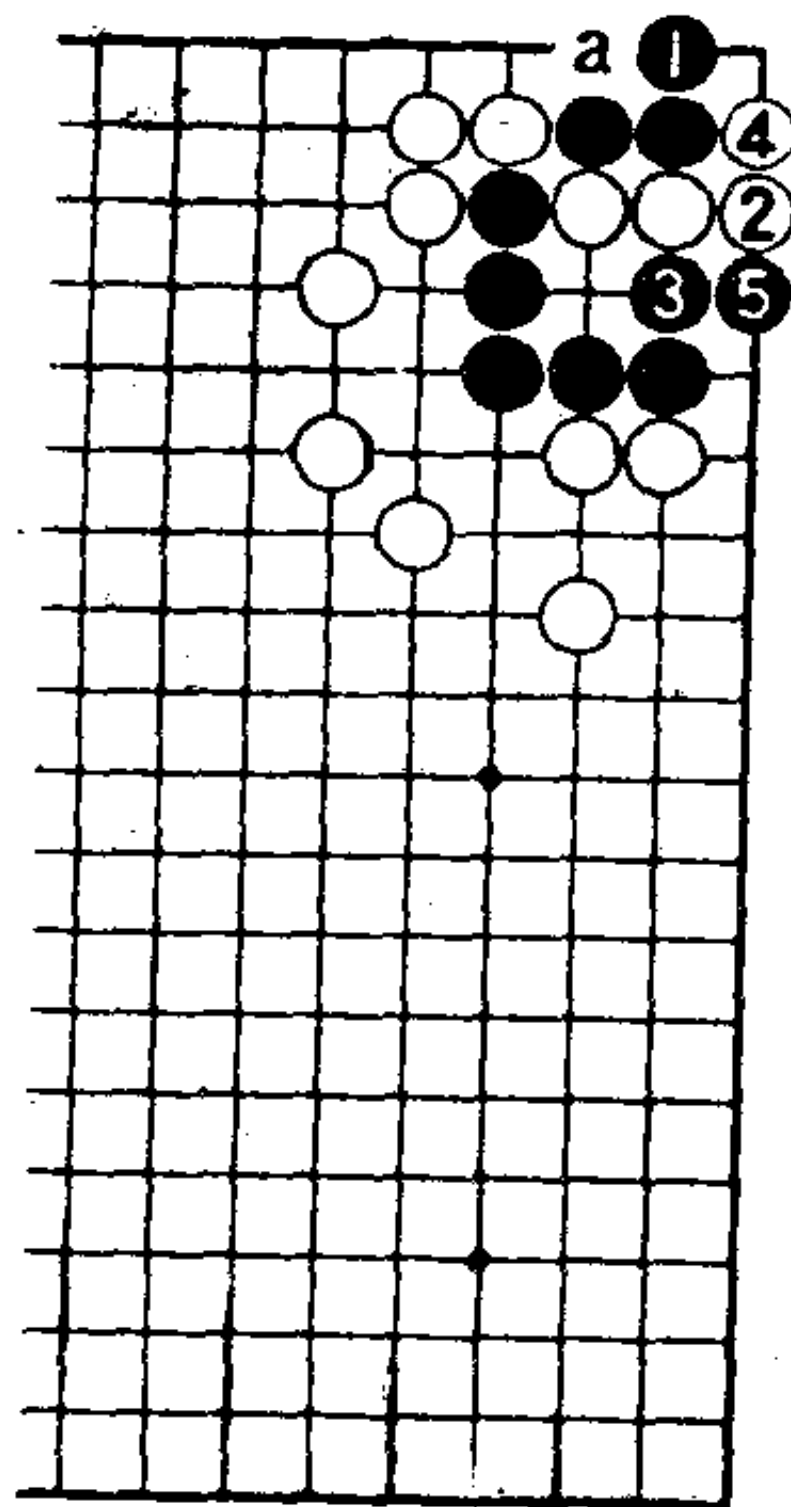
正解图



1 图

2图 (同样)

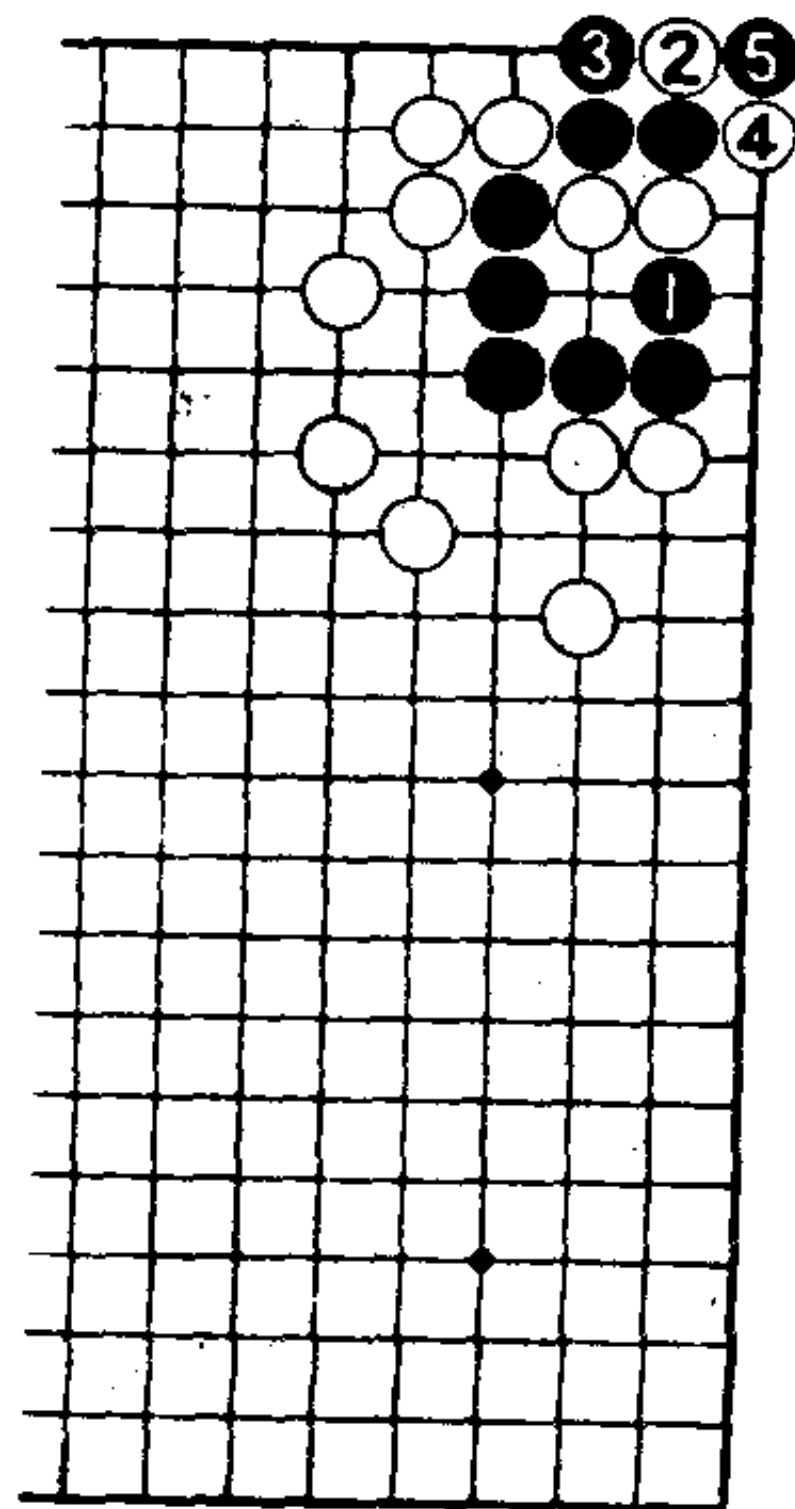
白2下立，黑3、5同样直接收气，由于白a位不入，这正是黑1的妙用。



2图

3图 (劫)

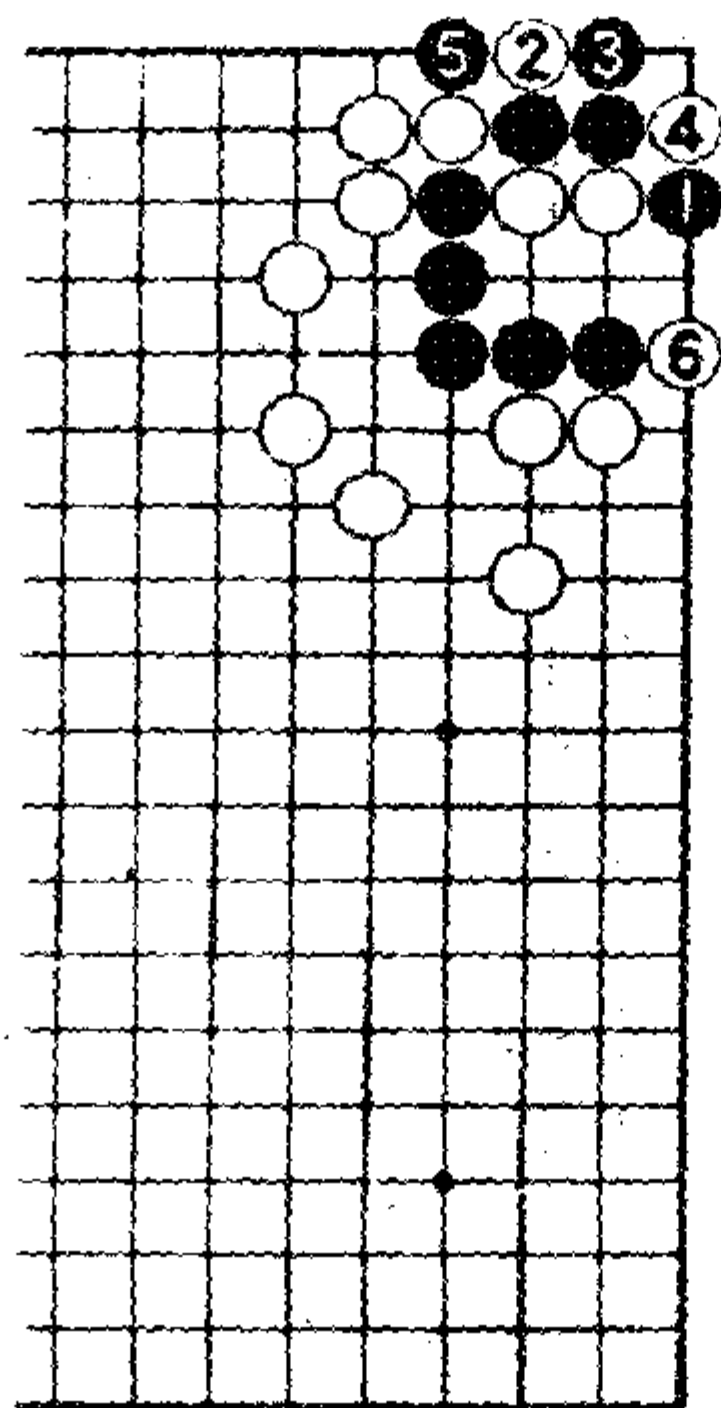
黑1直接吃白二子，白2夹是急所，黑3只能弯下，白4做劫。



3图

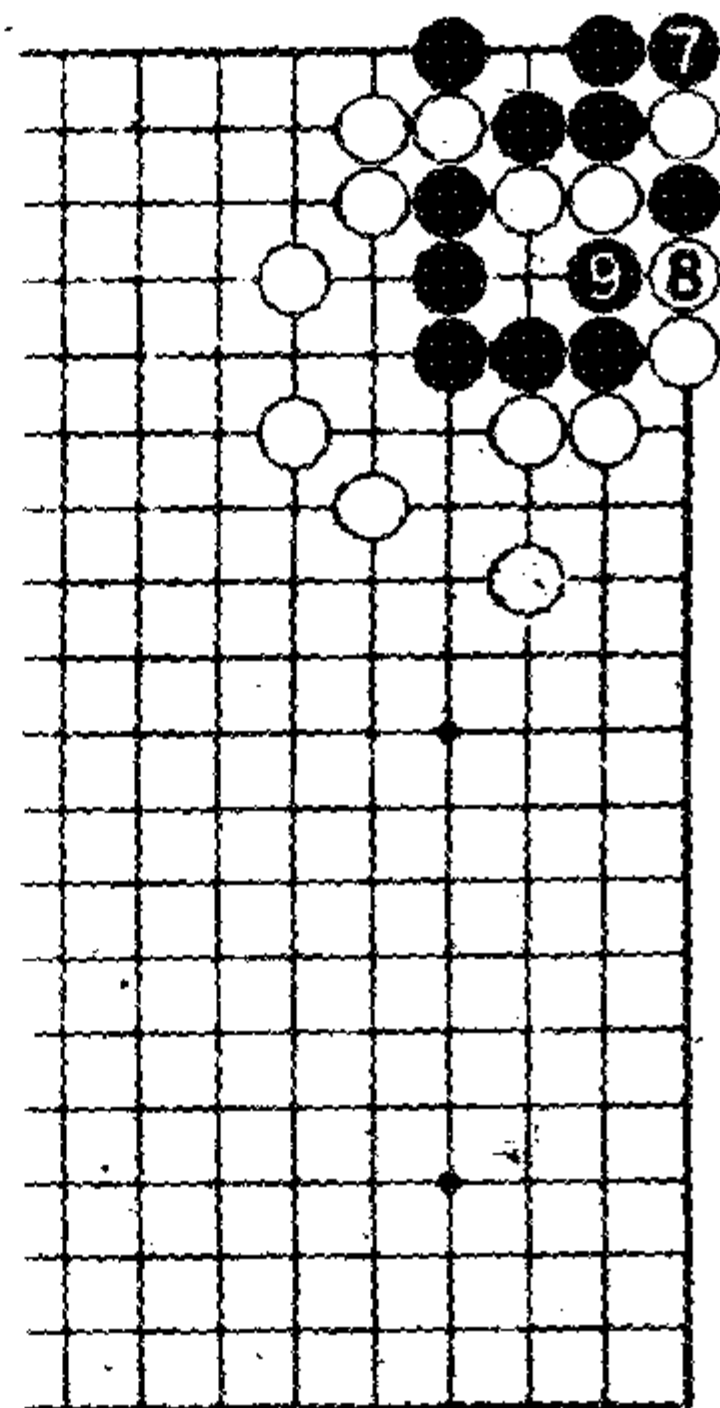
4图 (扳)

黑1扳仍然是劫，只是稍微复杂一点。白2扳、4扑，再于6位扳是好手。



5图 (劫)

黑7只有提，白8，黑9断争劫。



4图

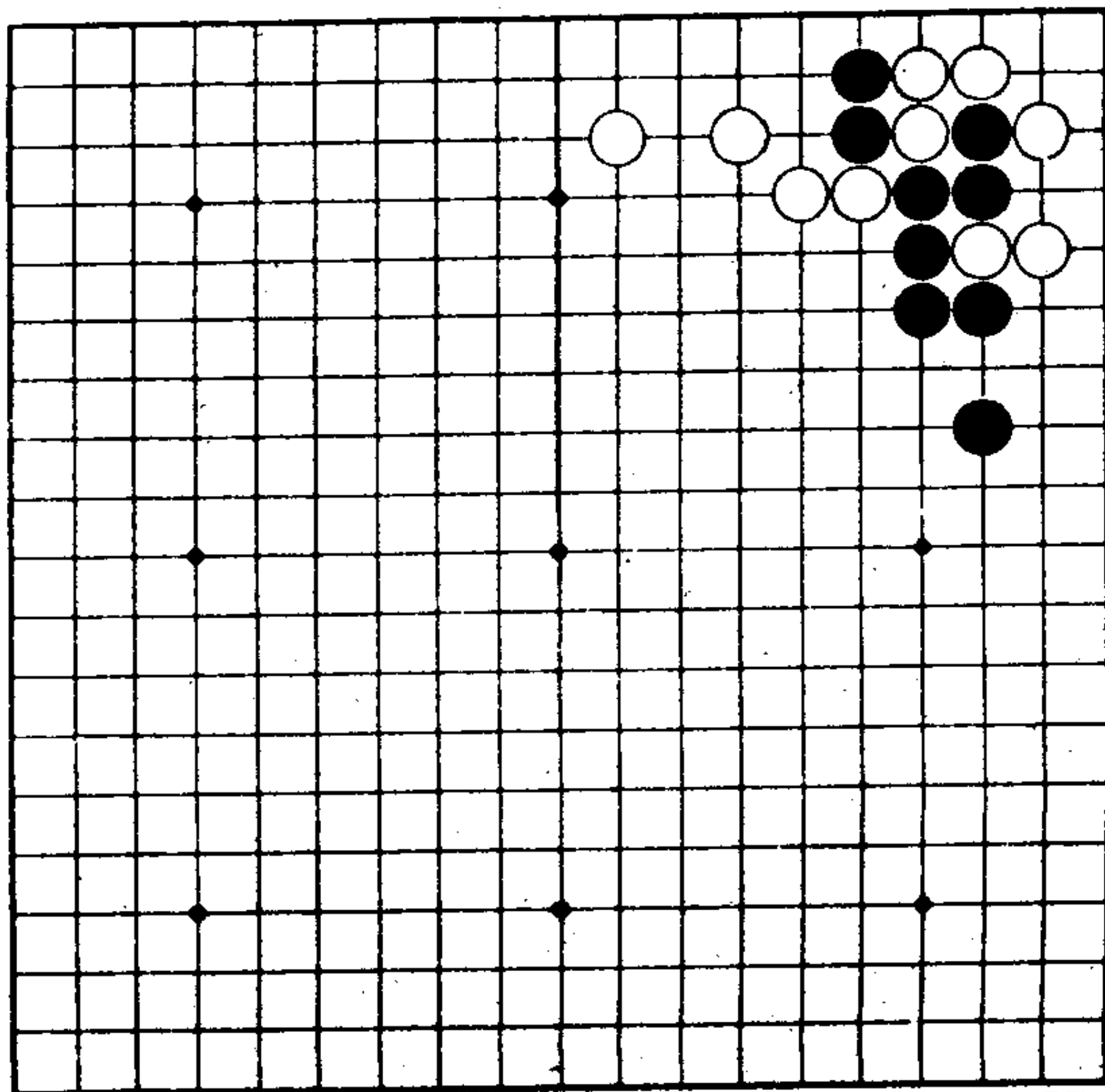
5图

第14题

逆转
黑先 有段

只要能救出左
边两个黑子，就能
使白角逆转为己角。

这就要充分活
用角端的特殊性能
才能成功。

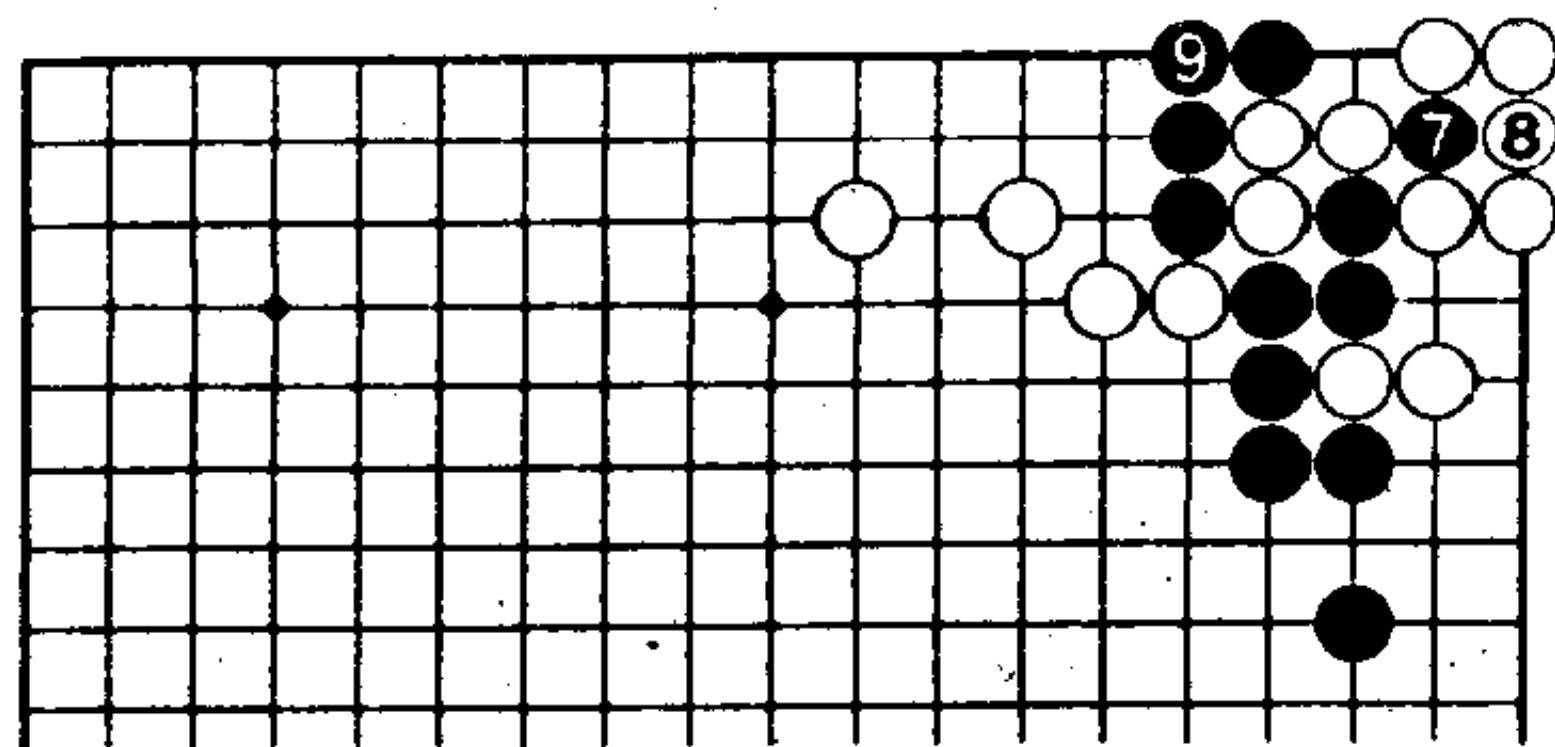


2图 (次序)

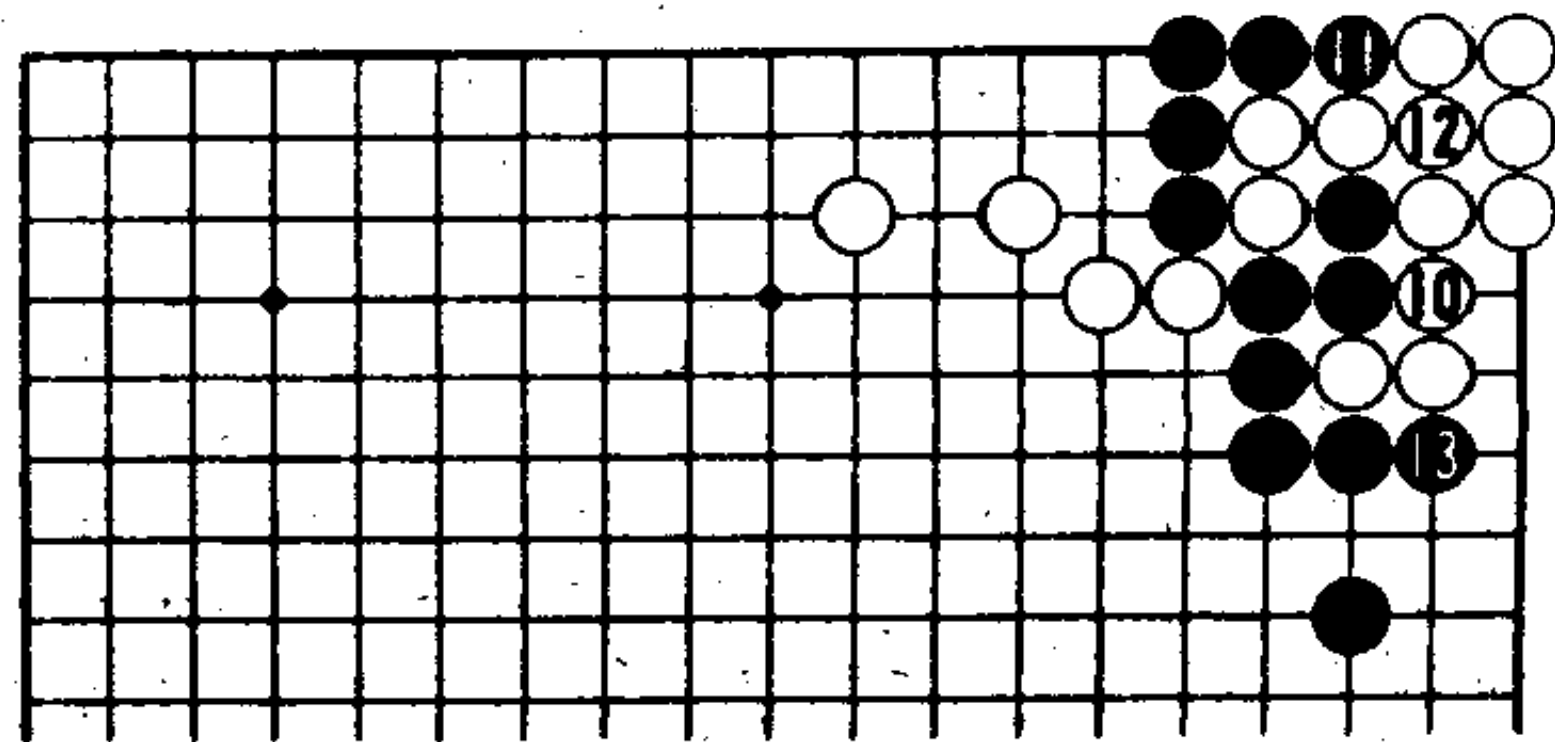
接下来黑7扑，9粘是使白棋窒息的好手

3图 (黑胜)

从白10到黑13成对杀，结果黑胜。次序虽稍长，但这是读者必须牢记的手段。



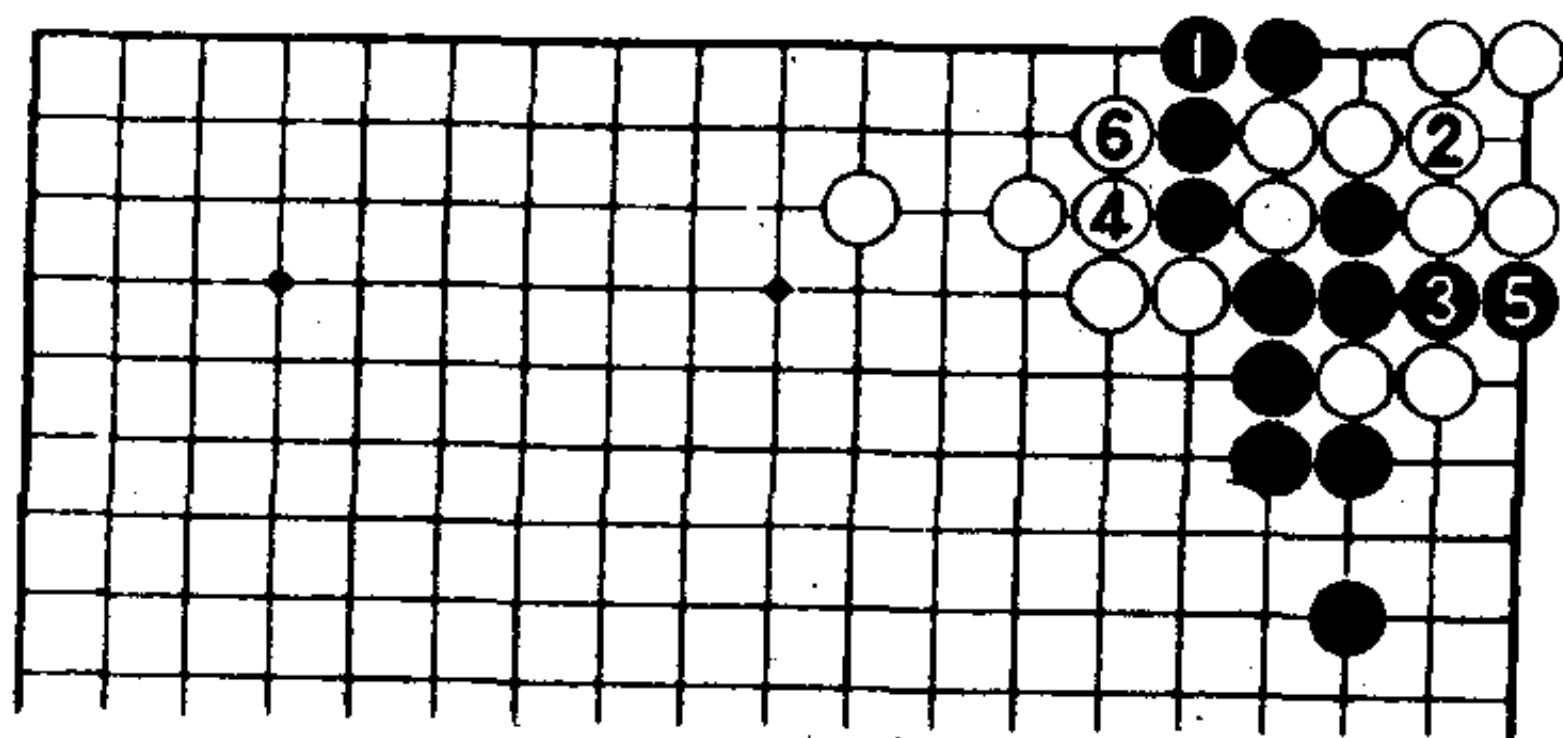
2图



3图

4图 (注意)

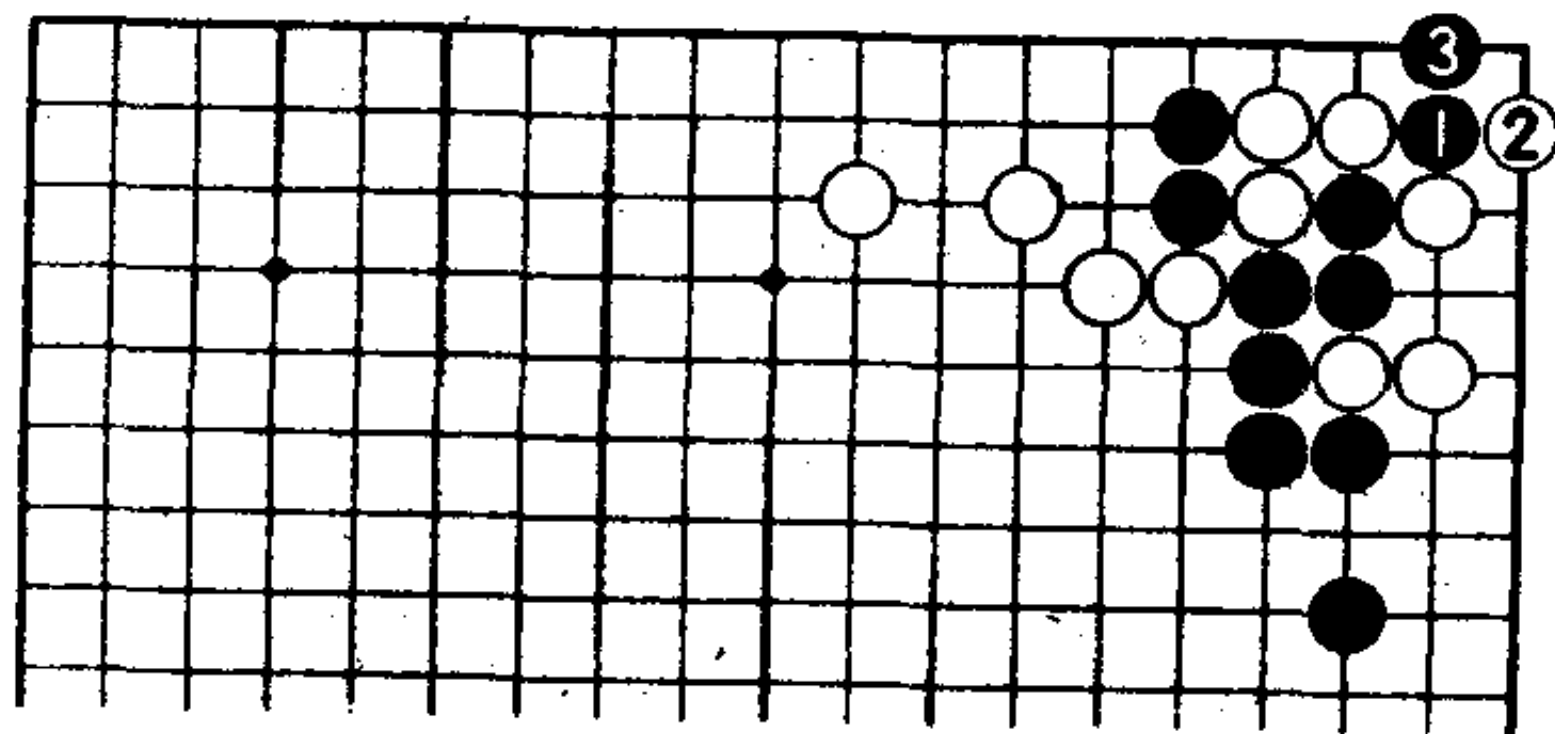
如黑不是按2图那样先在2位扑入一手而改在1先粘,白2团眼,再对杀就不能胜了,走到6止白有眼杀黑。



4图

5图 (简单)

黑1断时,白2从另一边打吃,黑3立,成“金鸡独立”,白无后续手段。



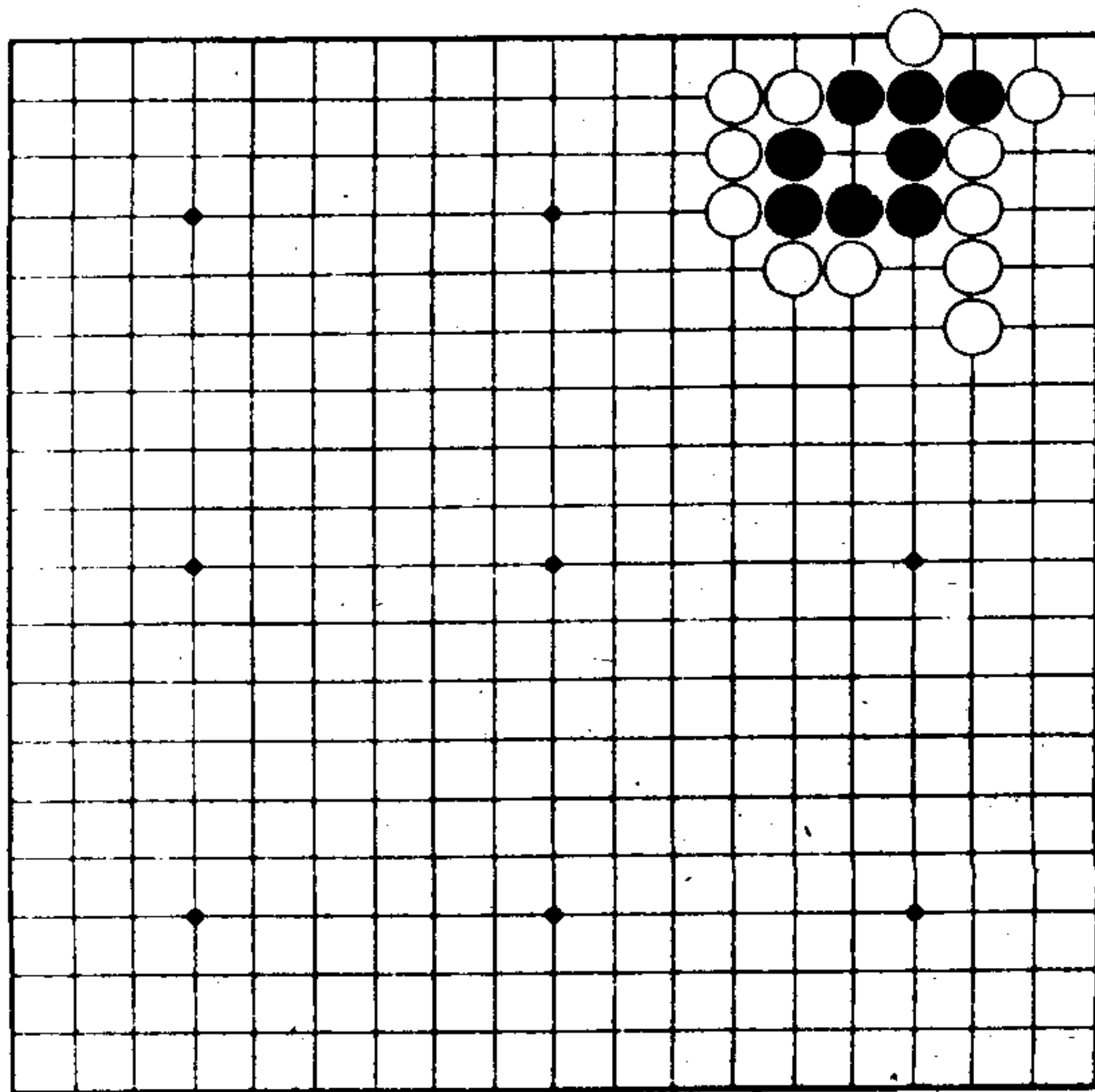
5图

第15题

假眼

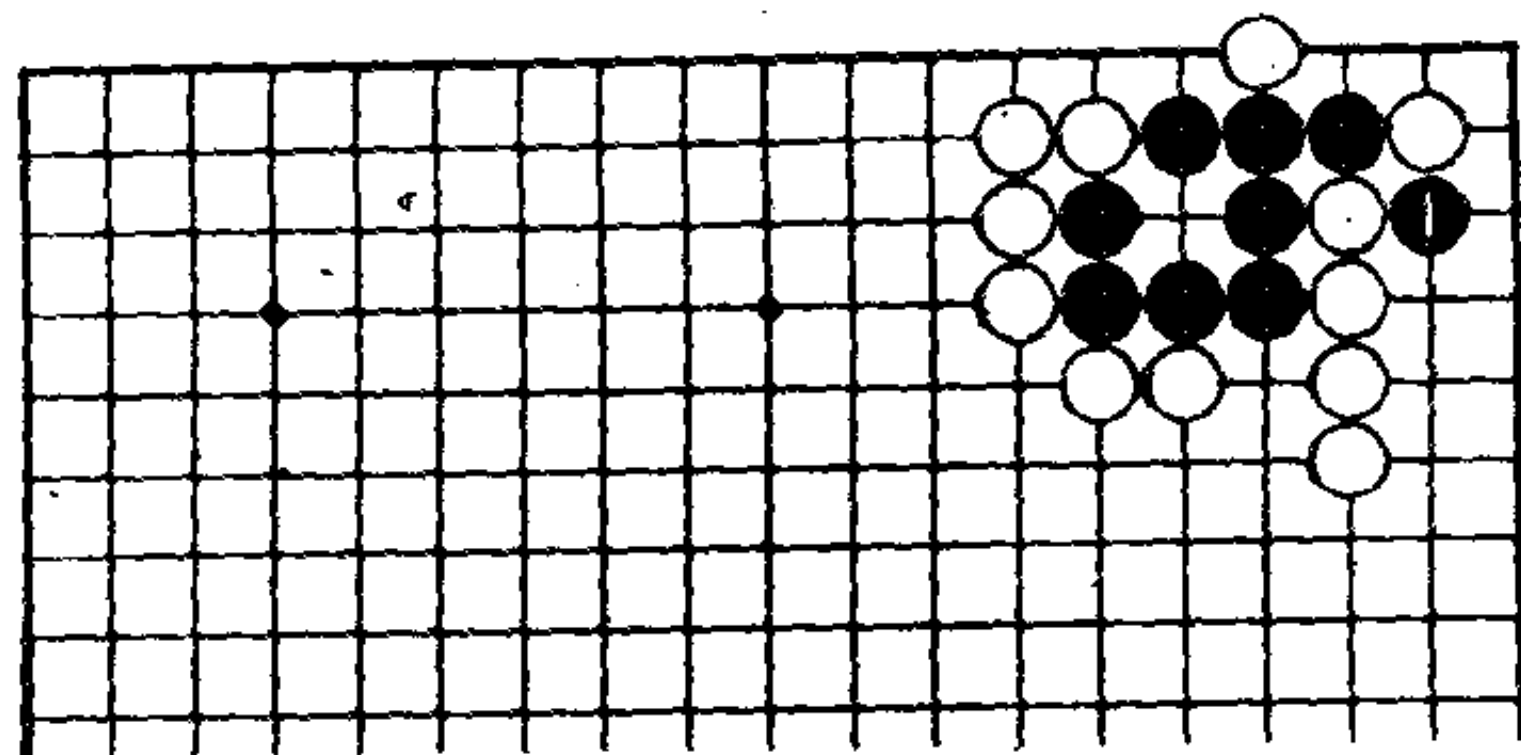
黑先 上级

一路的一个白子，起着破坏黑棋做眼的作用。黑应凭借角上的特点，不让这个白子起作用，要无条件地做活。



正解图 断点的利用

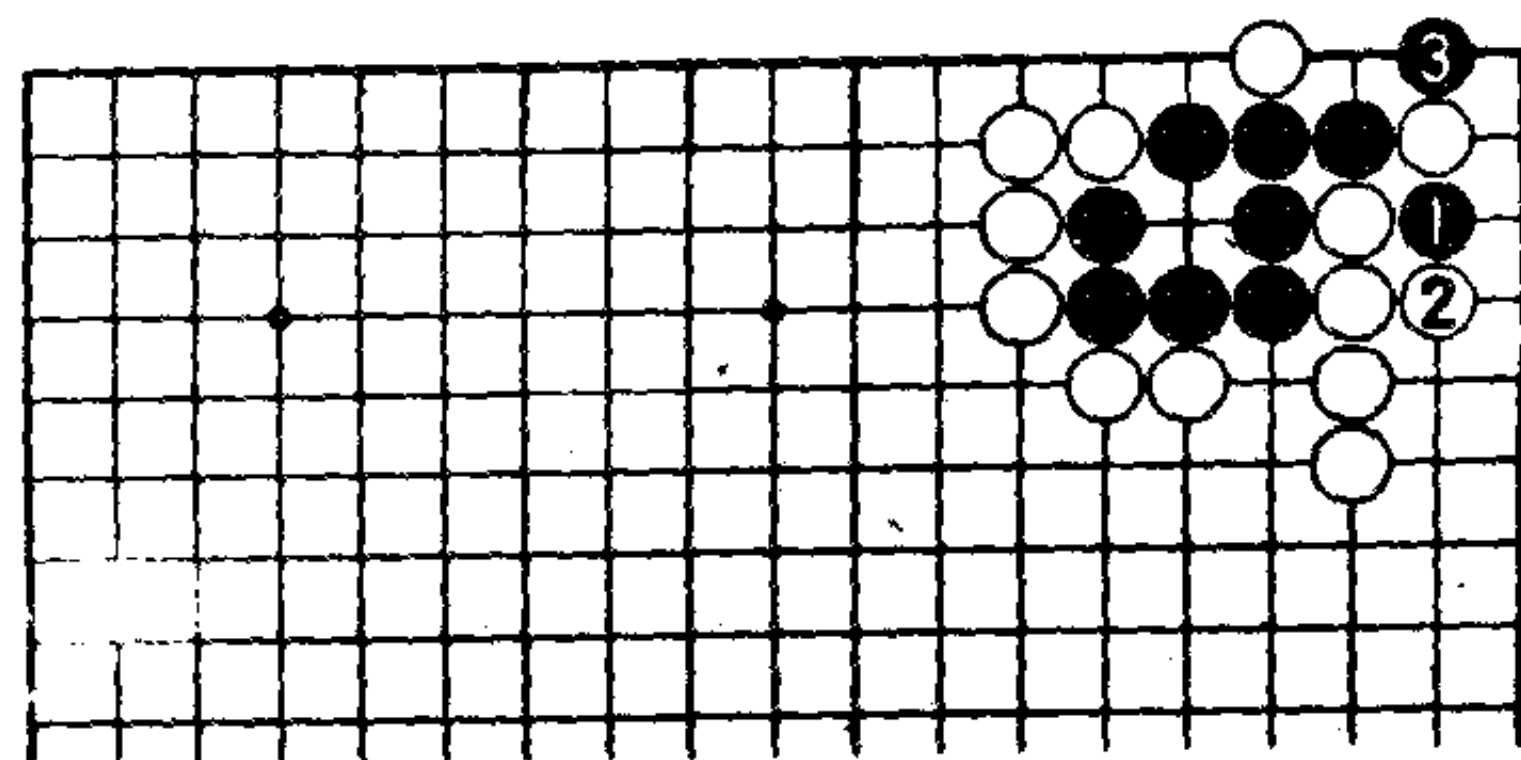
黑 1 断是好手，这是黑棋做活的唯一手段。



正解图

1 图（打是先手）

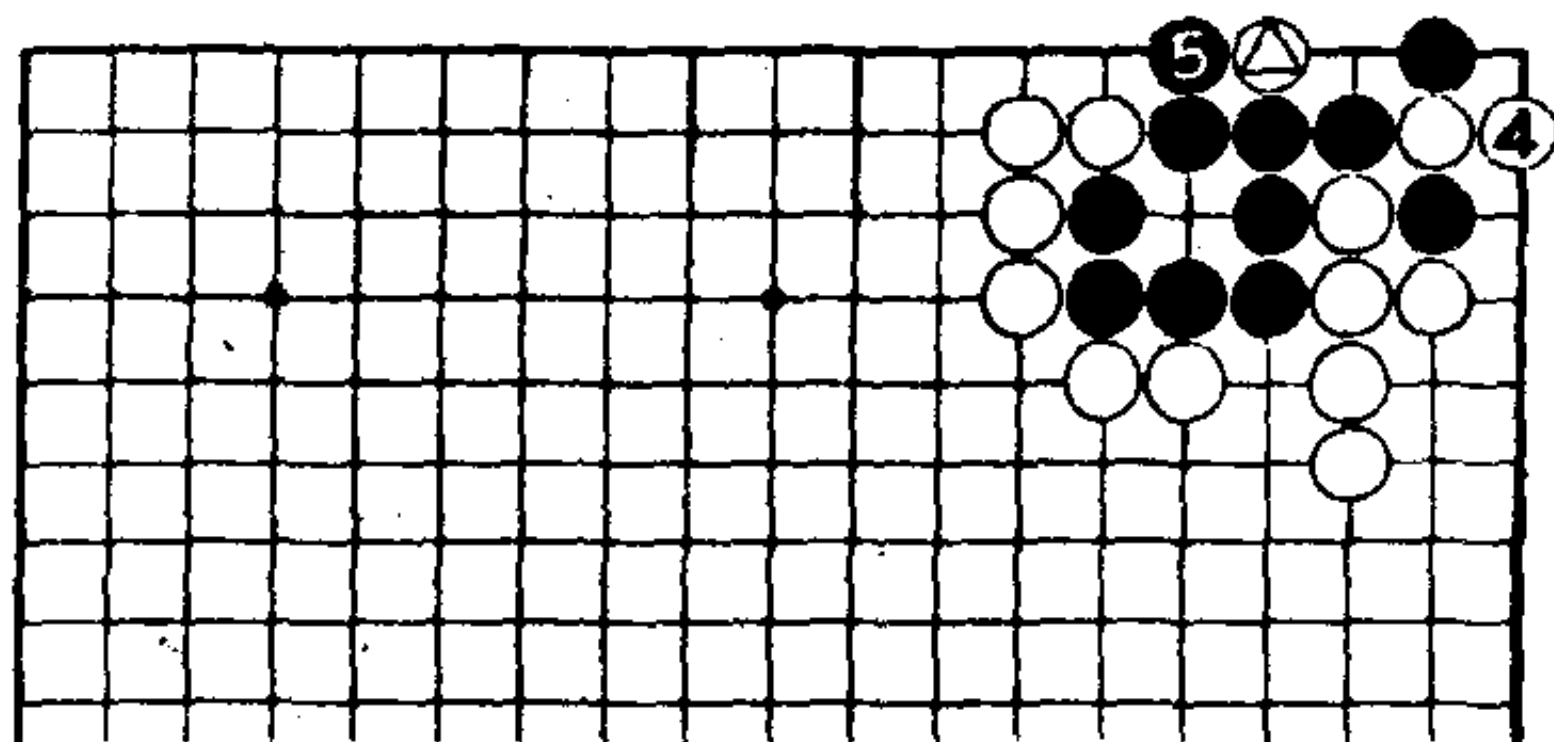
白 2 打吃，黑 3 反打是先手，做好必要的准备。



1 图

2图 (黑棋活)

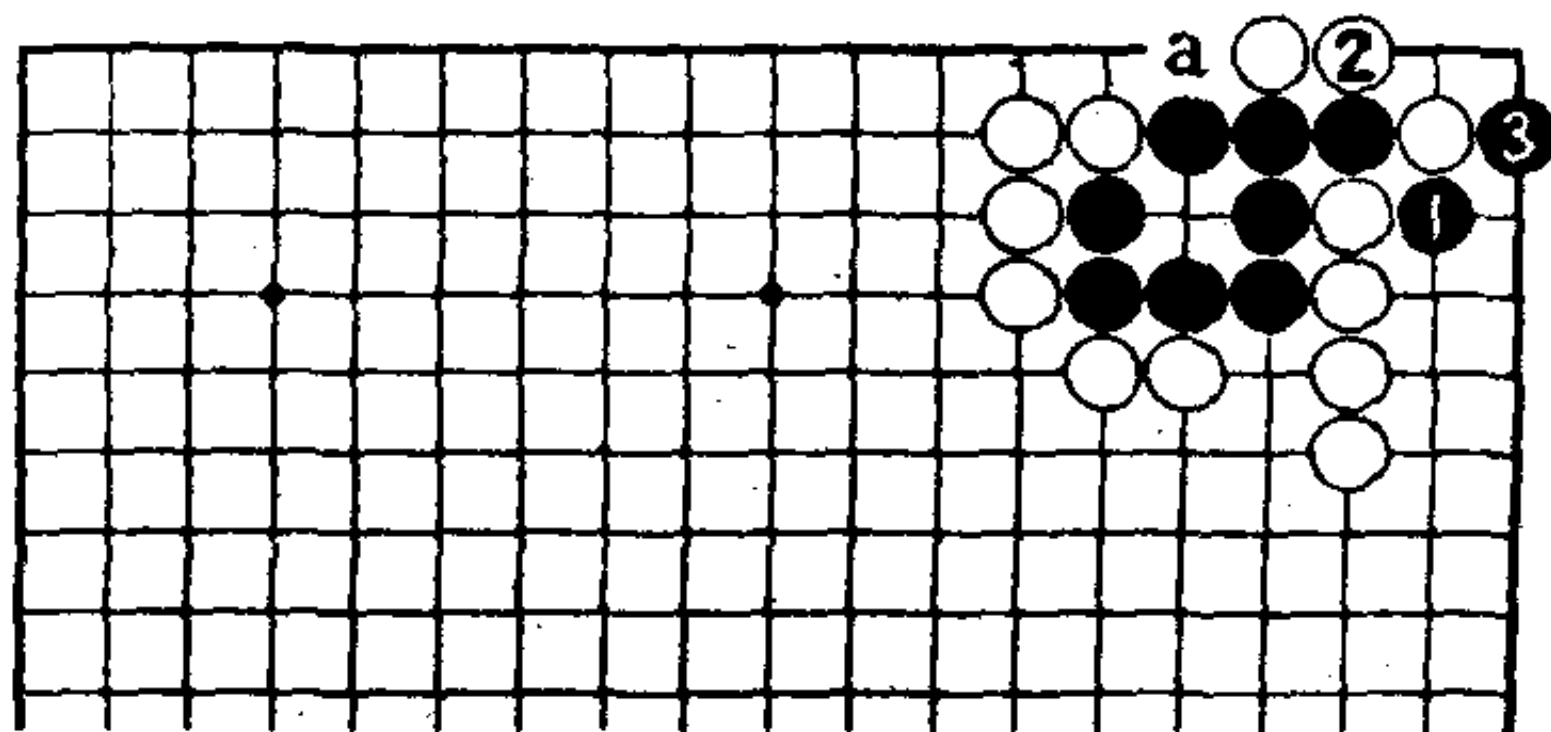
白4立，黑5吃住一子完成了两只眼。白△一子失去了作用和活力。



2图

3图 (吃掉了)

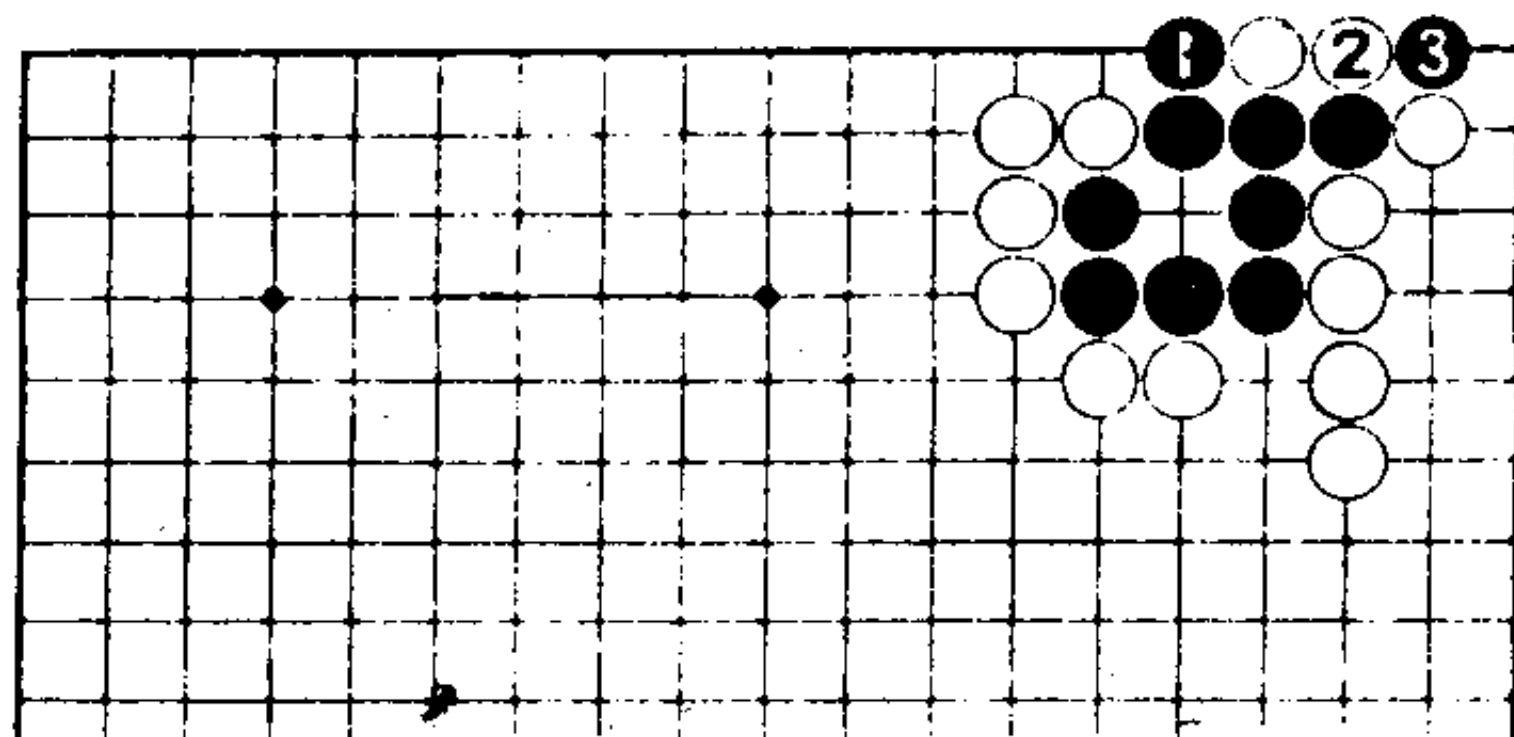
白2变化了一下，黑3改在这边吃。如白2改在a位，黑依然能在3位吃住一子。



3图

4图 (失败)

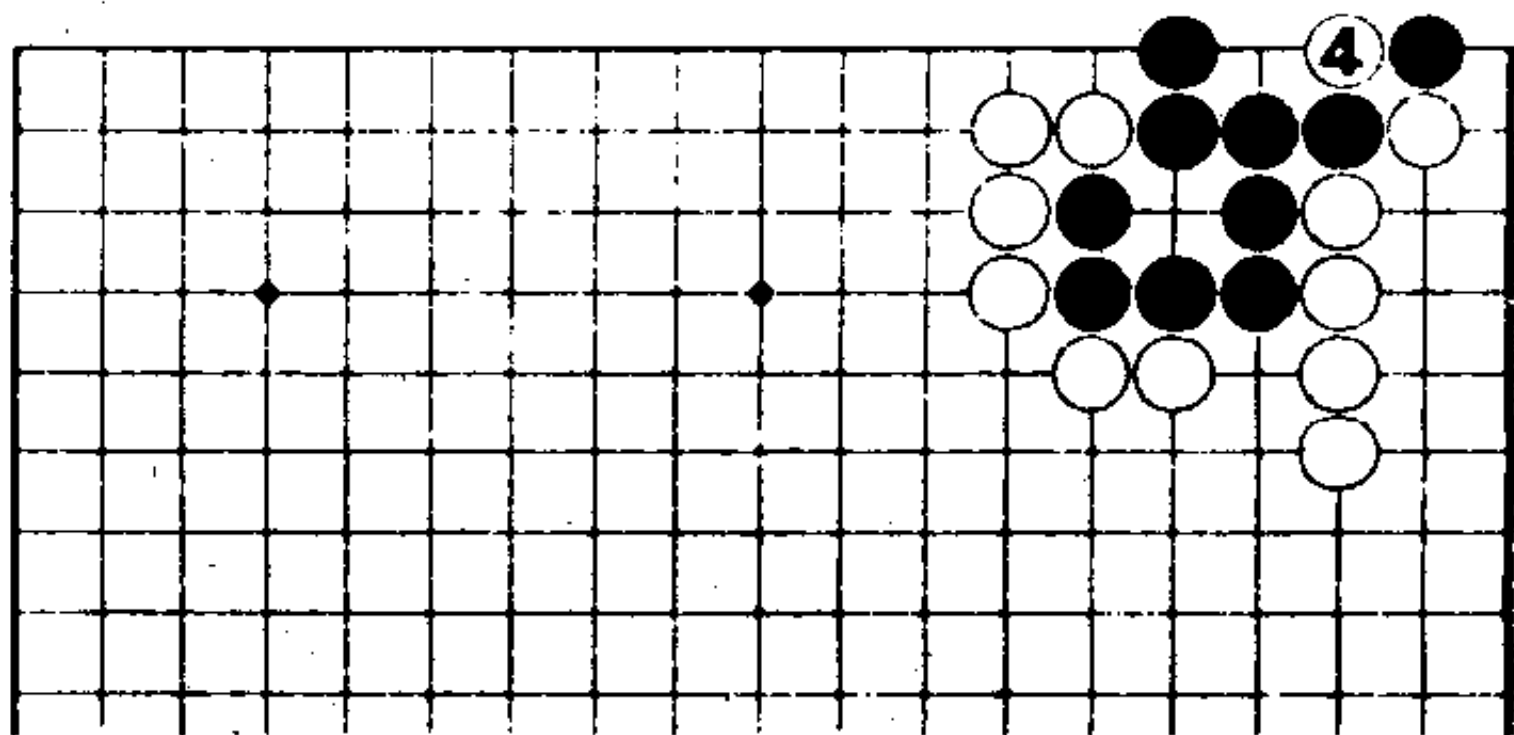
黑棋不利用角上的味道而直接在1位打吃，白2退出来，黑3吃掉二子——



4图

5图 (假眼)

被白4扑入后，只能做只真正的假眼了。

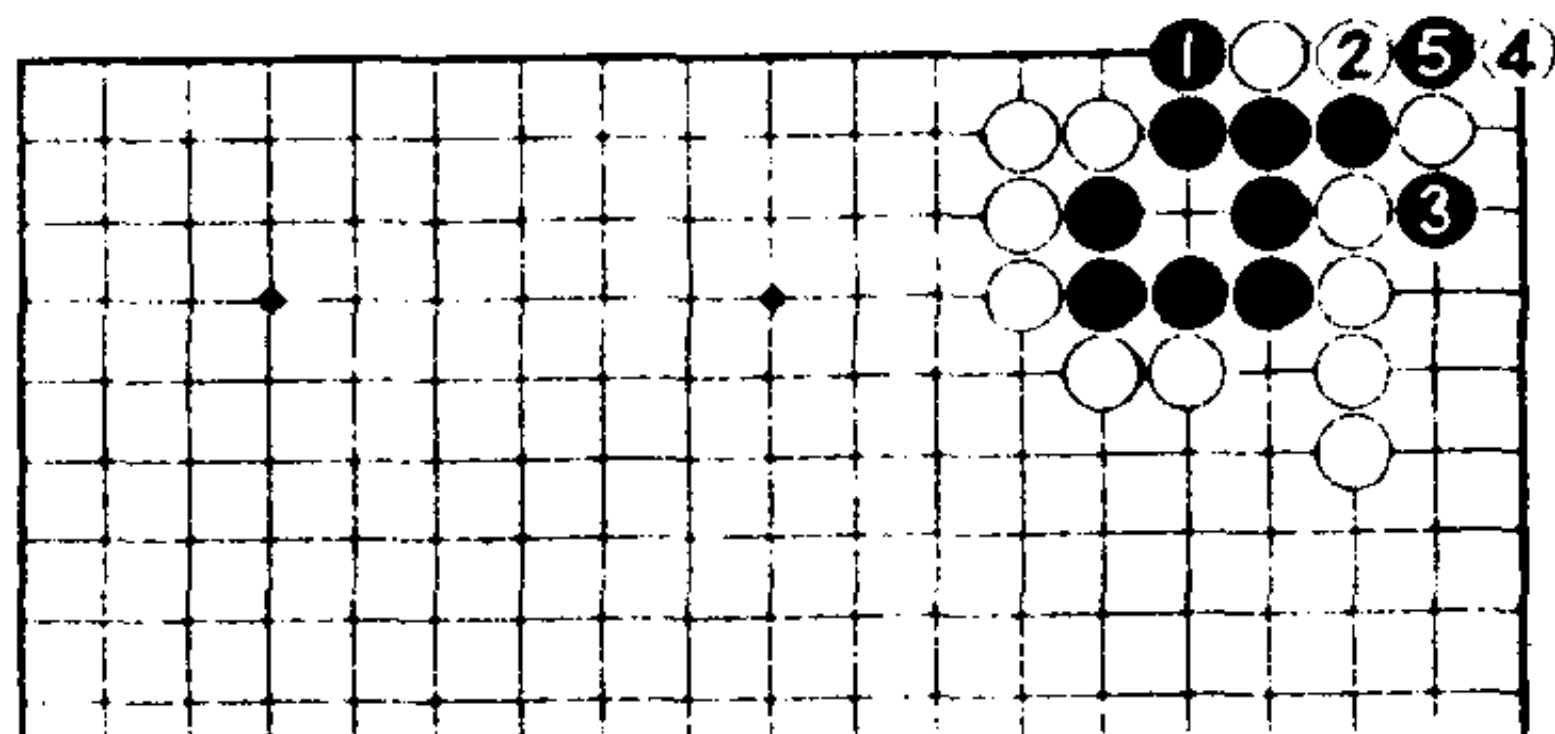


5图

一手一子
二子

6 图（次序之误）

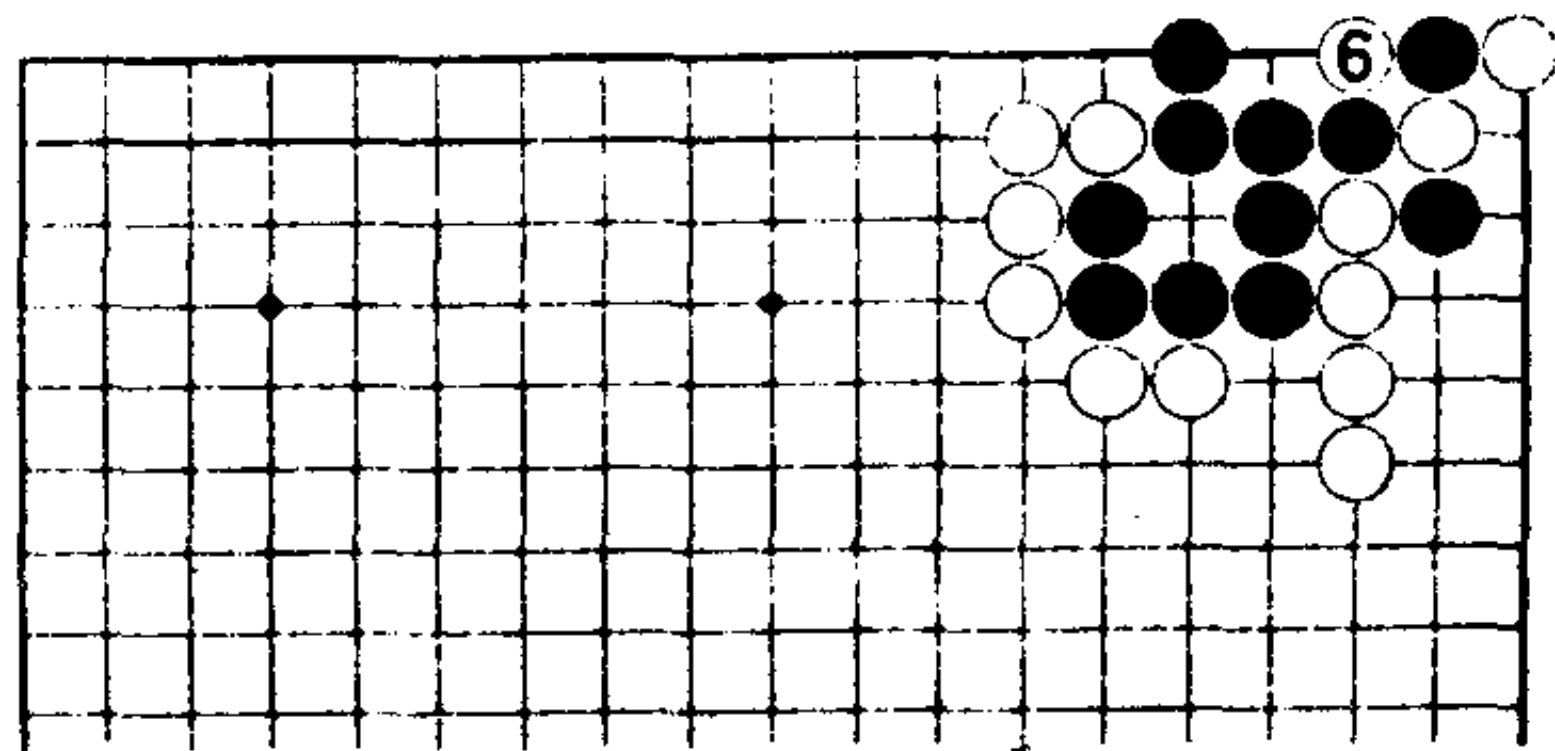
黑 1 先打吃，再于 3 位断。次序颠倒不能成功。白 4 利用角的性能做成有趣的“打二还一”，黑失败。



6 图

7 图（黑死）

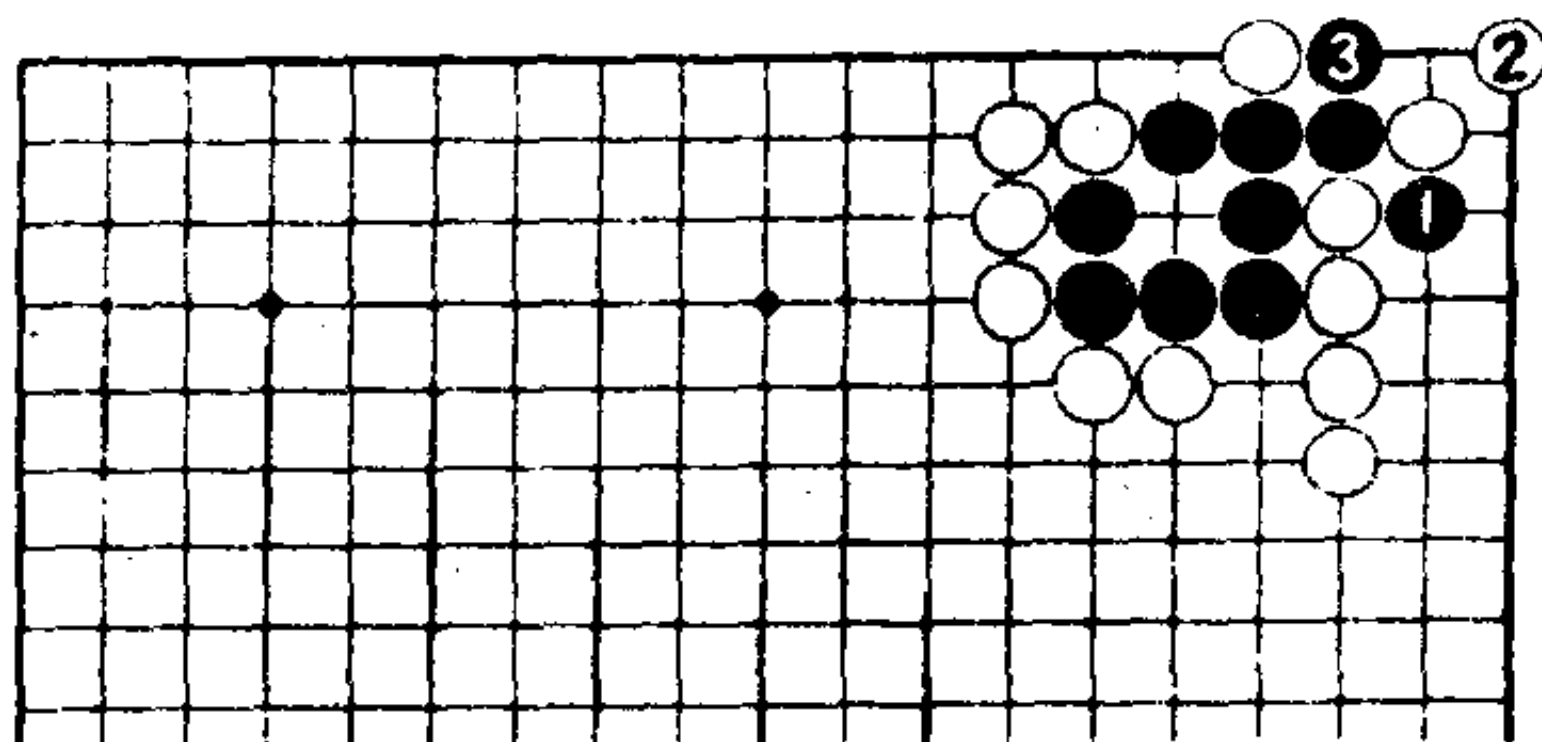
续前图，白 6 提还一子，黑仍无眼。



7 图

8图 (无用)

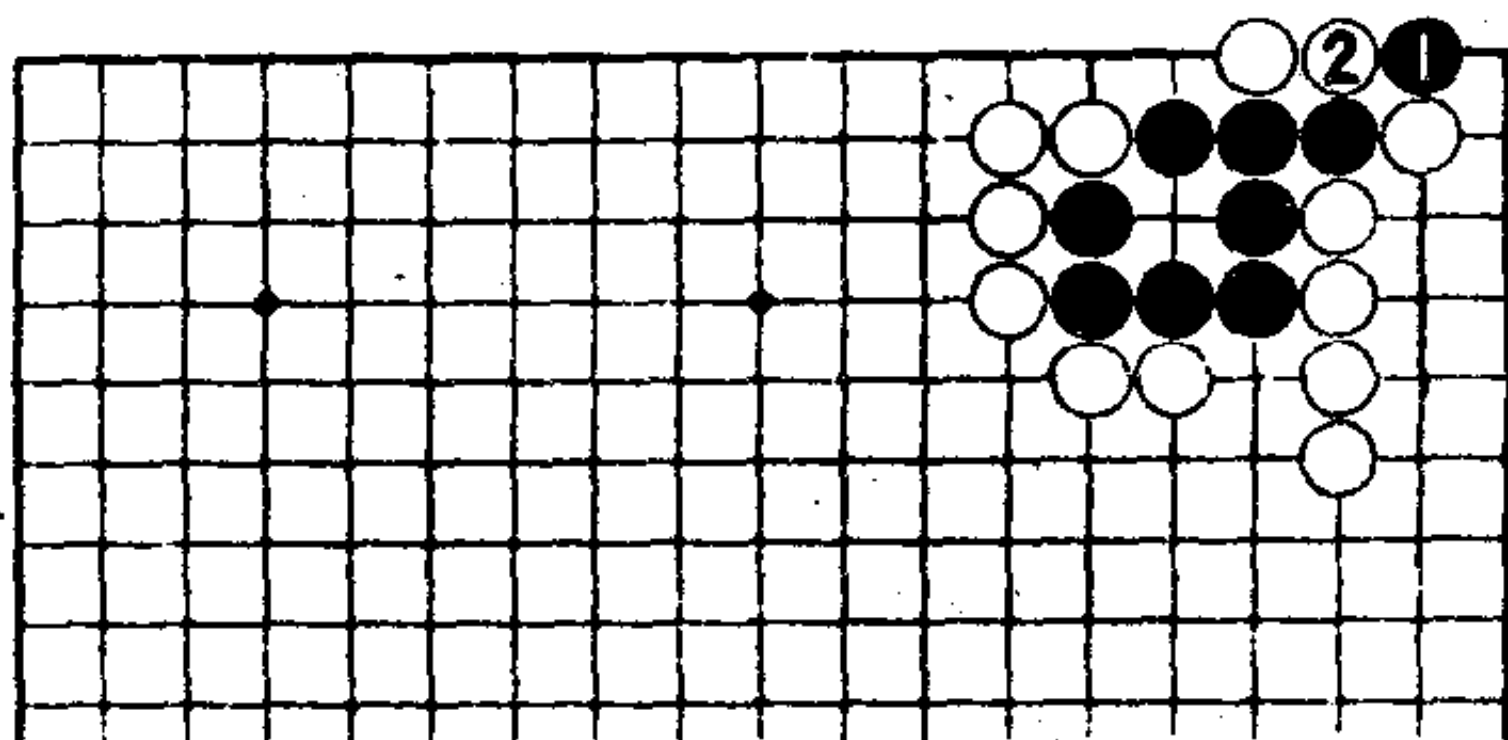
只要黑1切断，白再想方设法也无济于事。白2在角顶尖，黑3立下便必有一个眼位。



8图

9图 (失败)

黑单于1位扳，白2简单一扑，仍是个假眼。

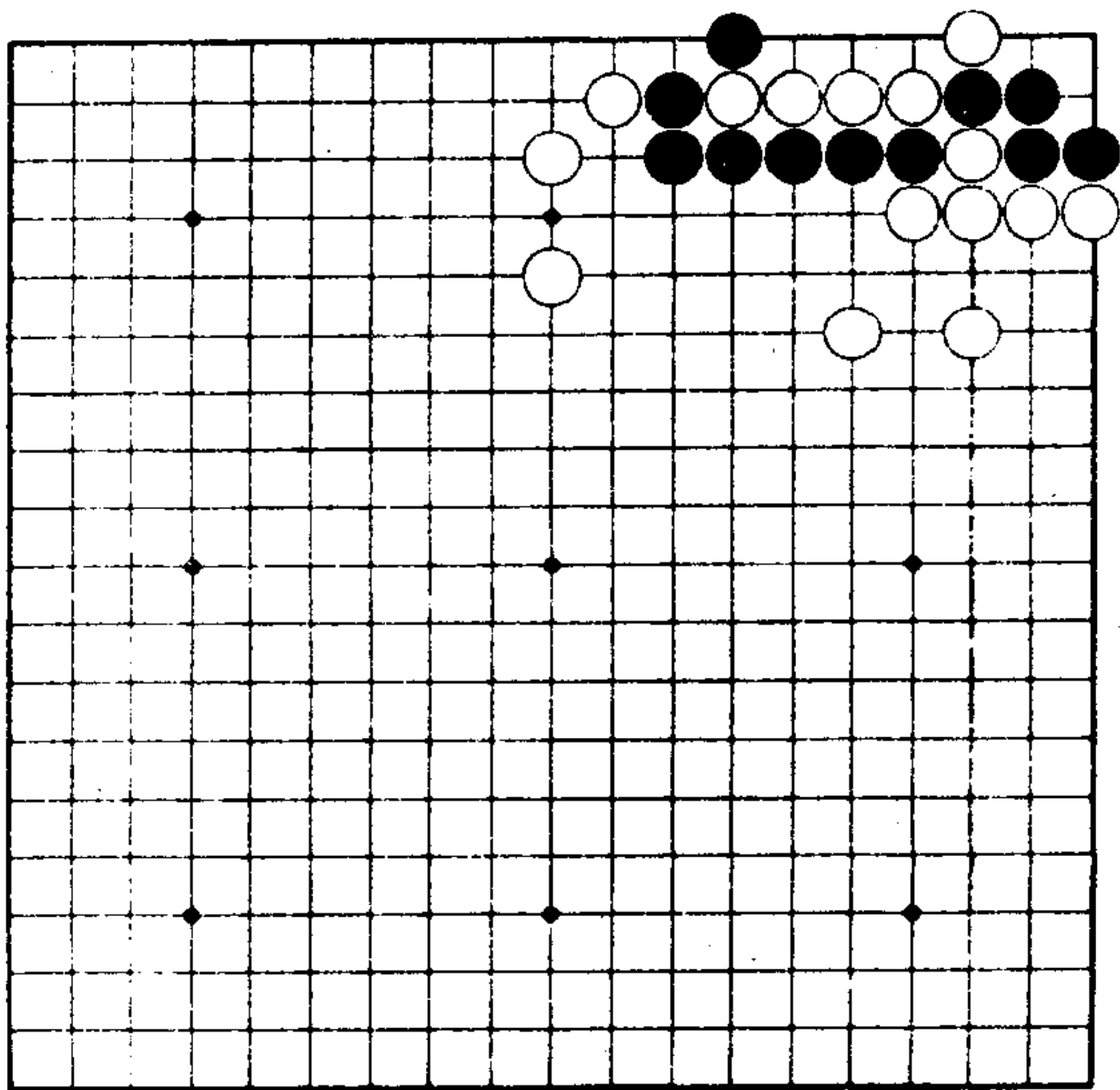


9图

急所
黑先 中级

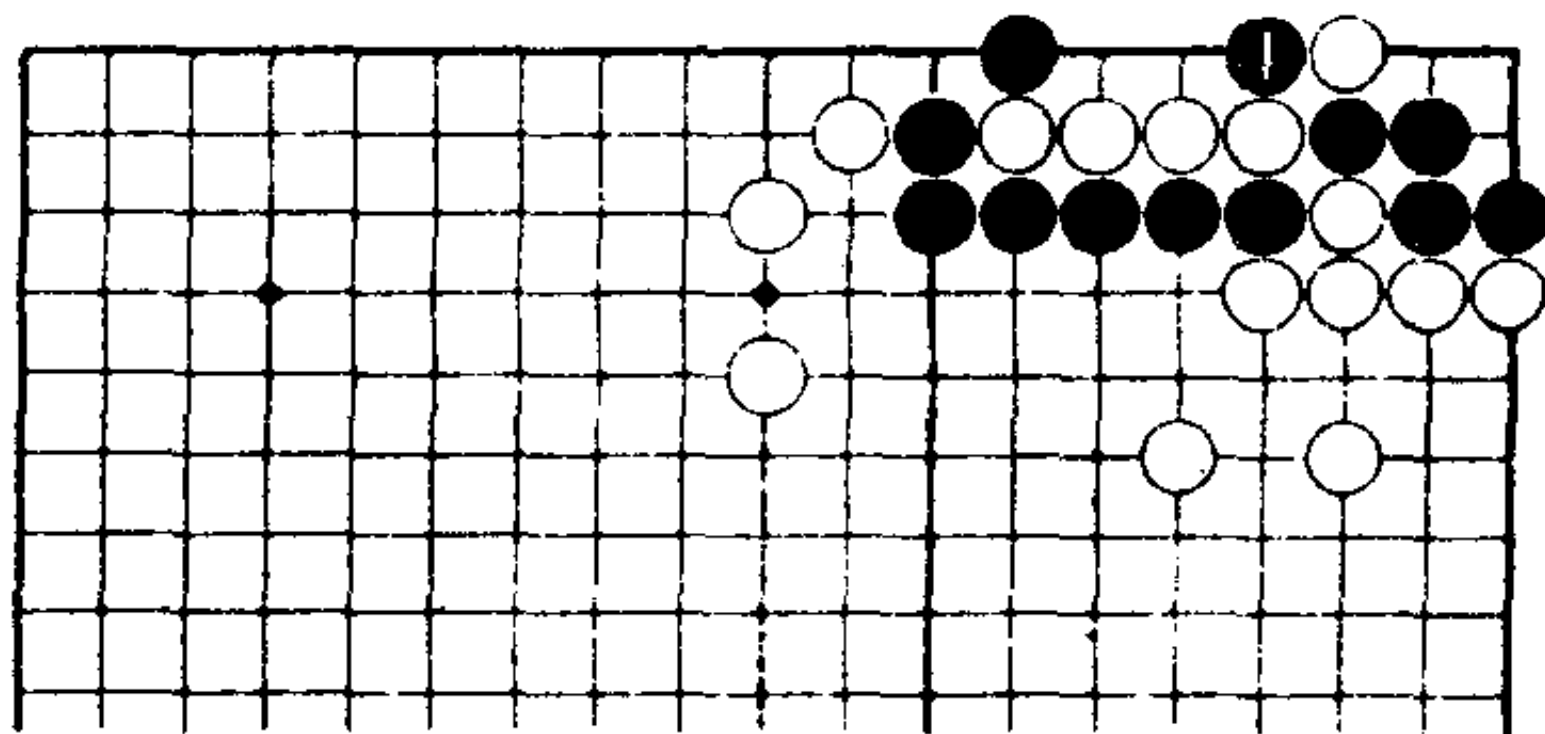
双方对杀，白棋三口气，角上黑棋只有两口气。但黑棋利用角上的形状，可以取胜。

当然，还要排除劫争的后果。



正解图 先扑

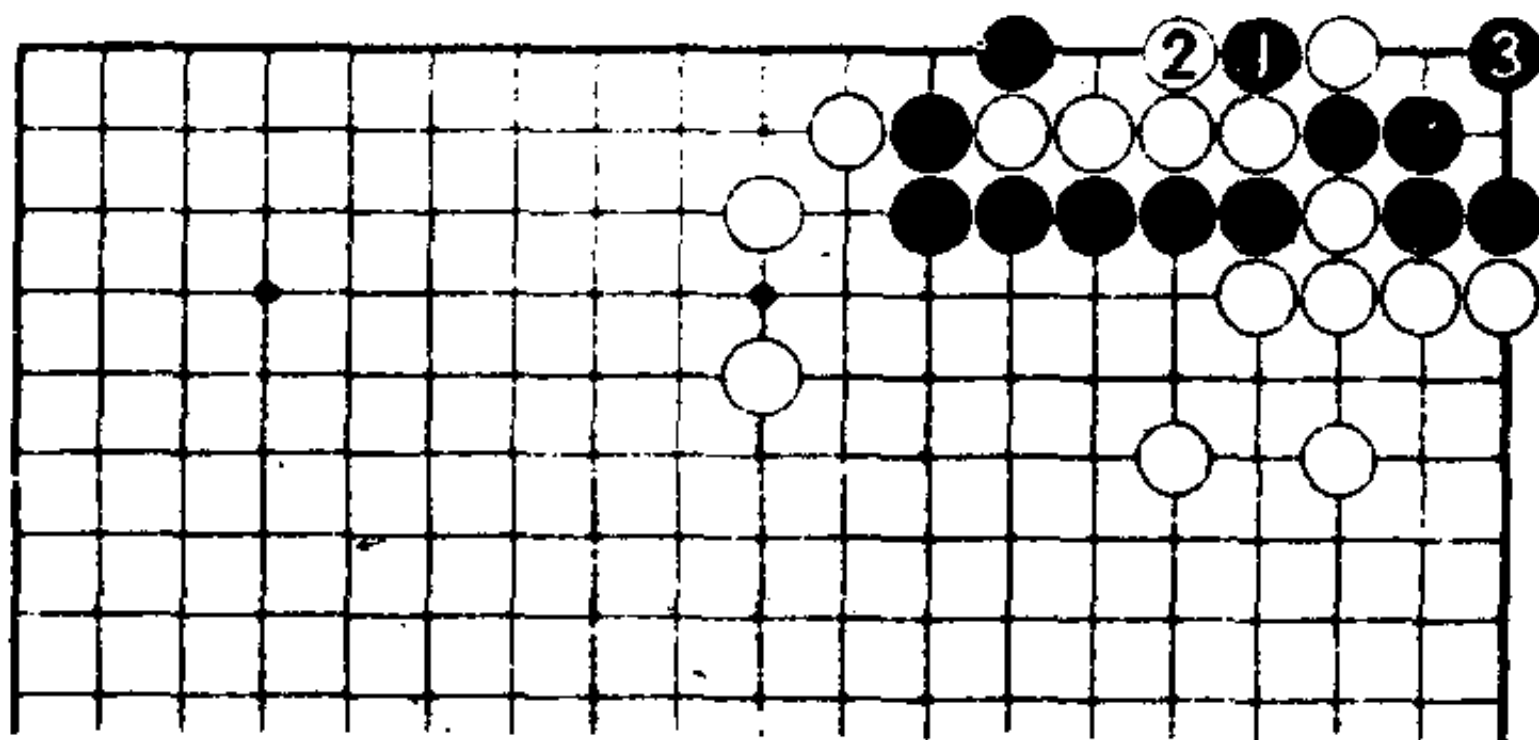
黑 1 扑是当务之急，可是这并不意味着已经完成了任务。



正解图

1 图 (黑胜)

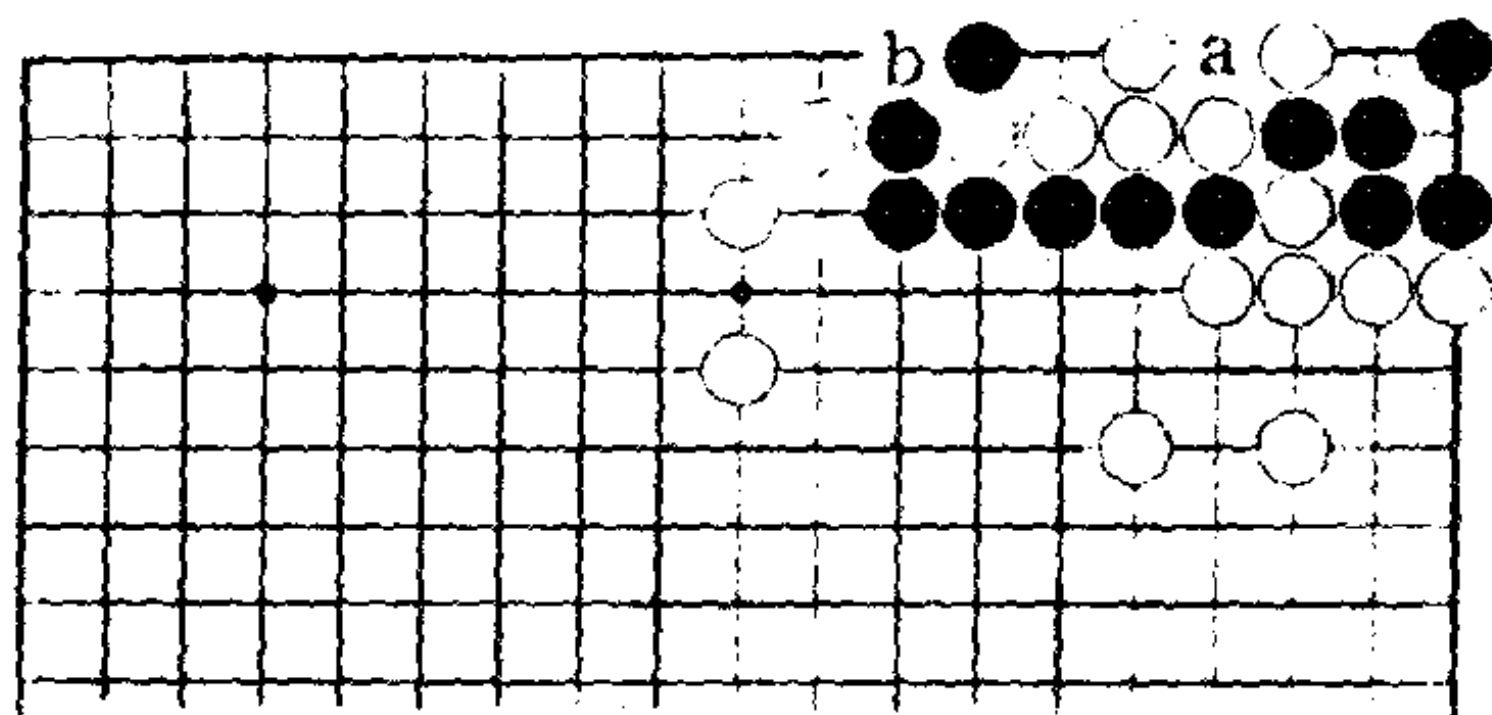
白 2 提是当然之着，黑 3 尖是此形的急所。



1 图

2图 (有眼吃无眼)

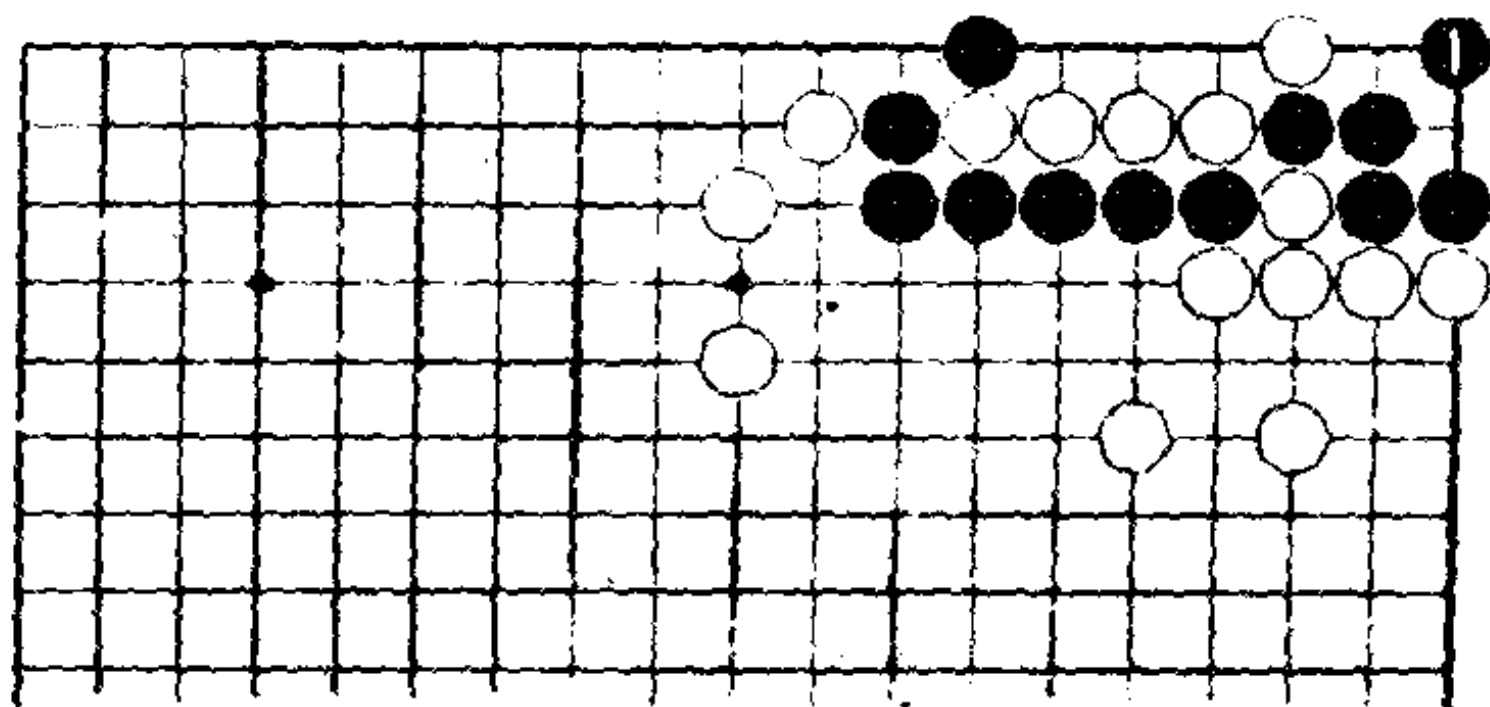
以后无论白棋是否在a位着子,总是黑胜。对角上黑棋毫无影响。黑棋只要从b位收气吃就行了。



2图

3图 (还不行)

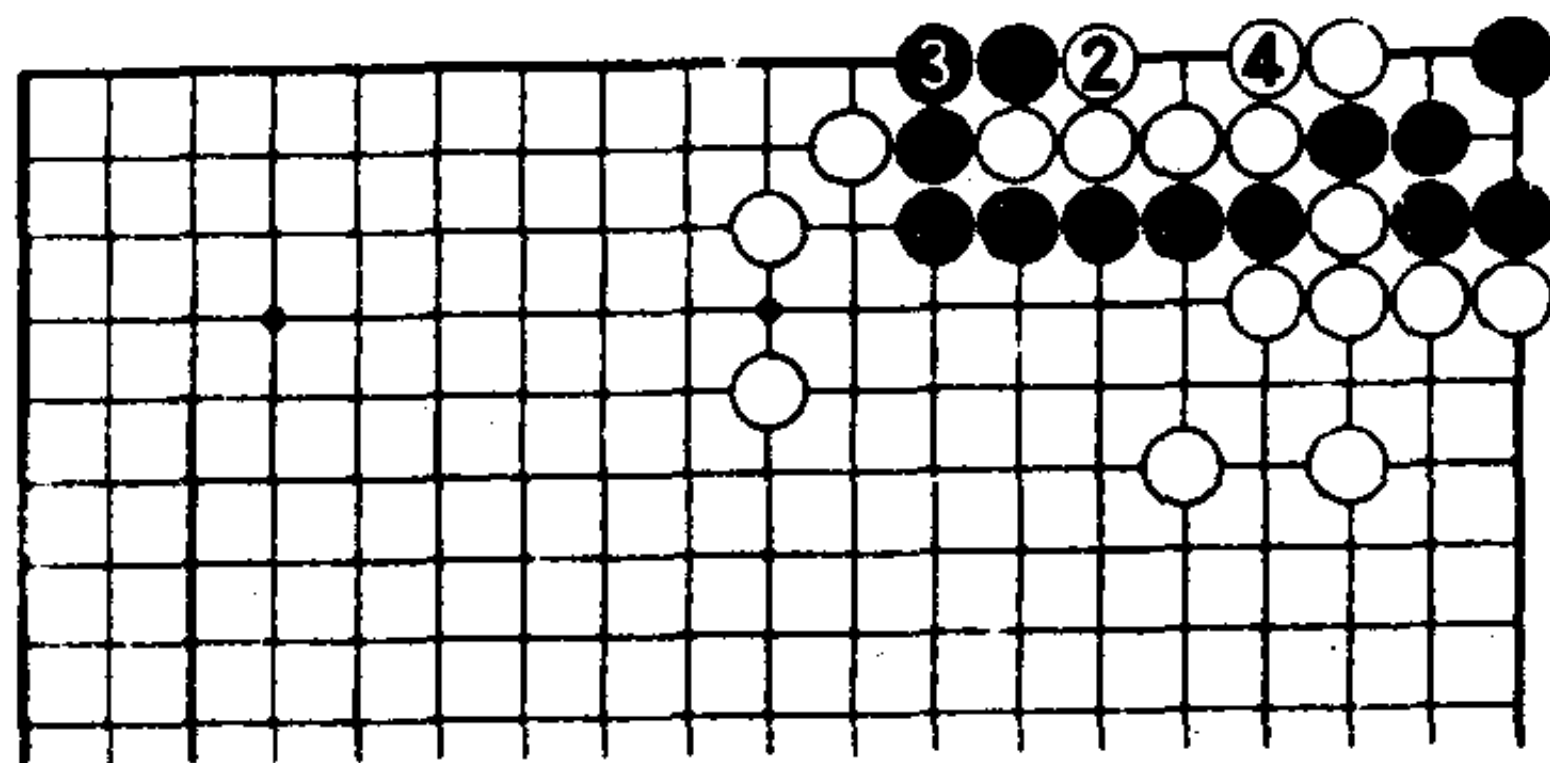
黑单在1位尖不行。白棋还有手段。



3图

4图 (双活)

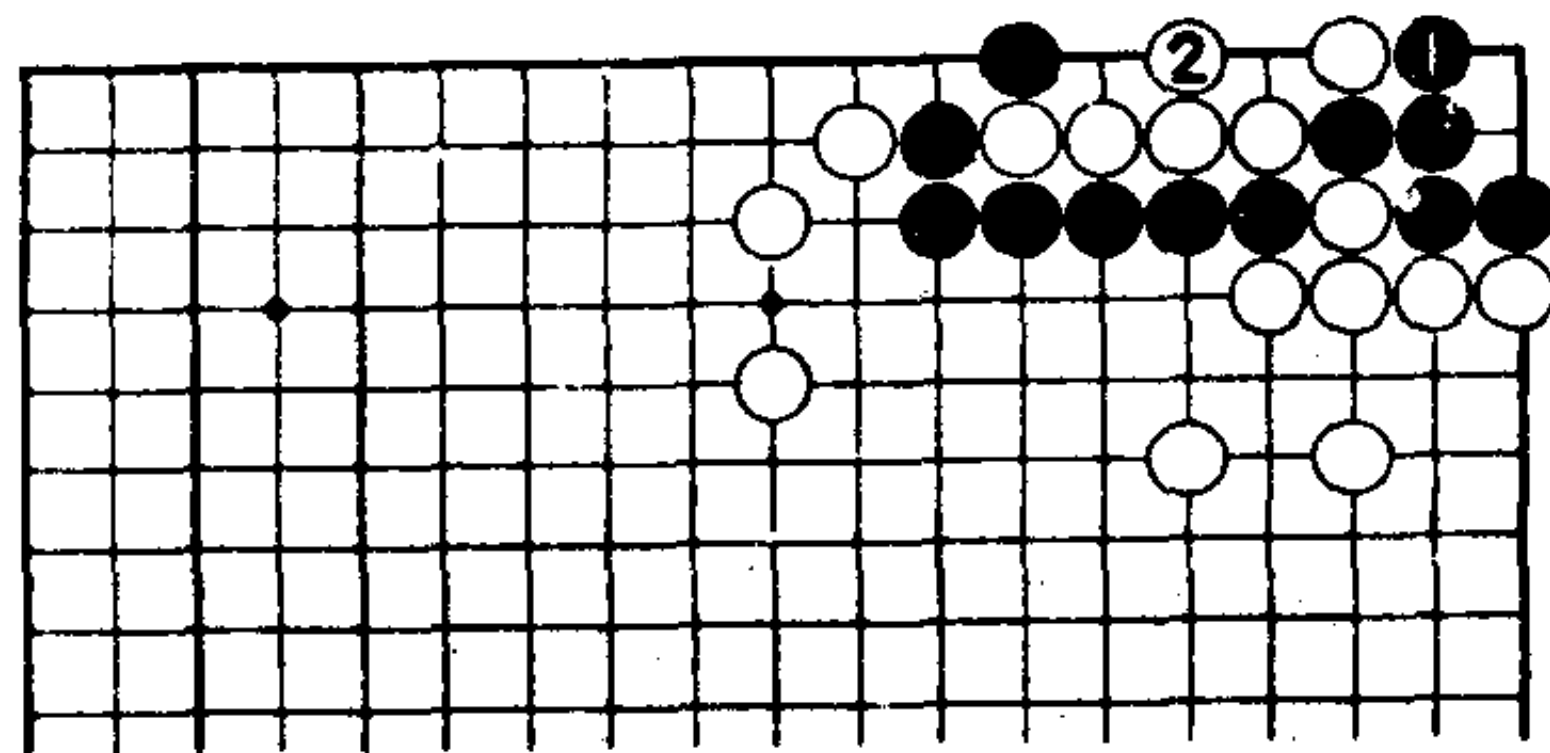
白在2位打吃，然后4位做眼，成双活。



4图

5图 (劫)

黑1打吃，想一下子吃住白棋，是恶手。白2做劫。虽是宽一气劫，但毕竟是劫。



5图

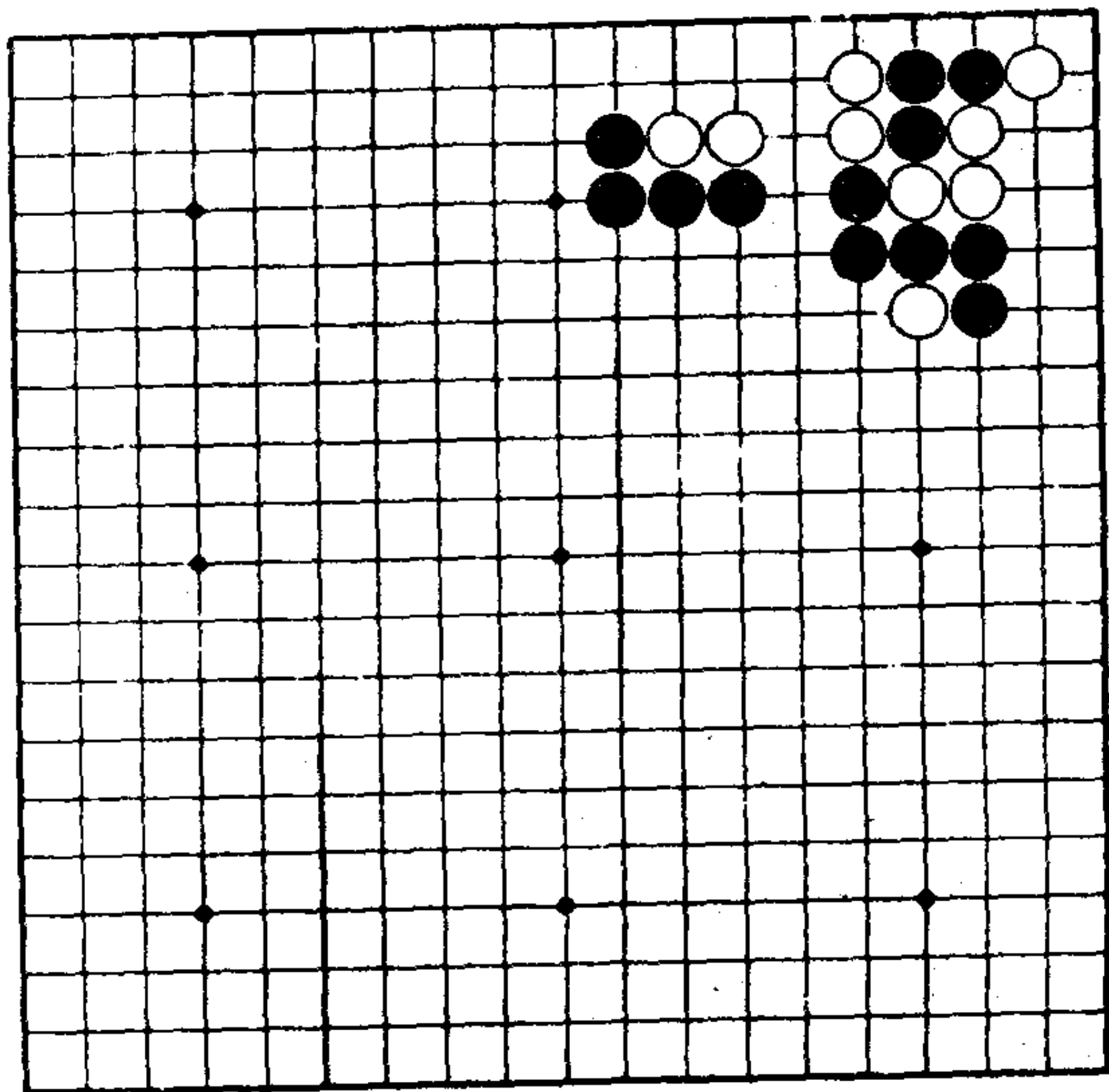
第17题

韧性

黑先 中级

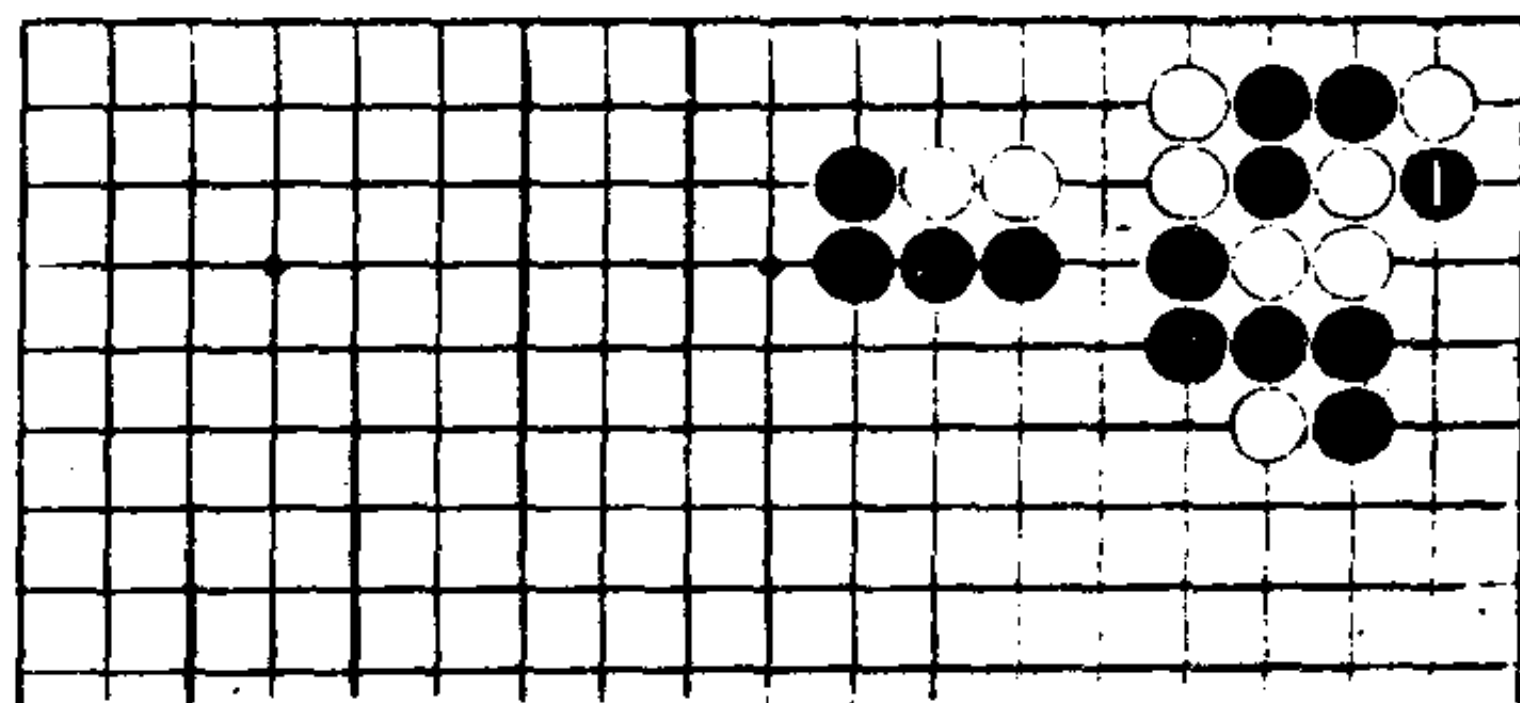
白棋似已吃住黑三子。从形状看好象不会有什么问题。但此形黑棋能走出劫争来，这是黑可以满意的。

利用角上特有的韧性，能获得成功。



正解图 断吃是必然的

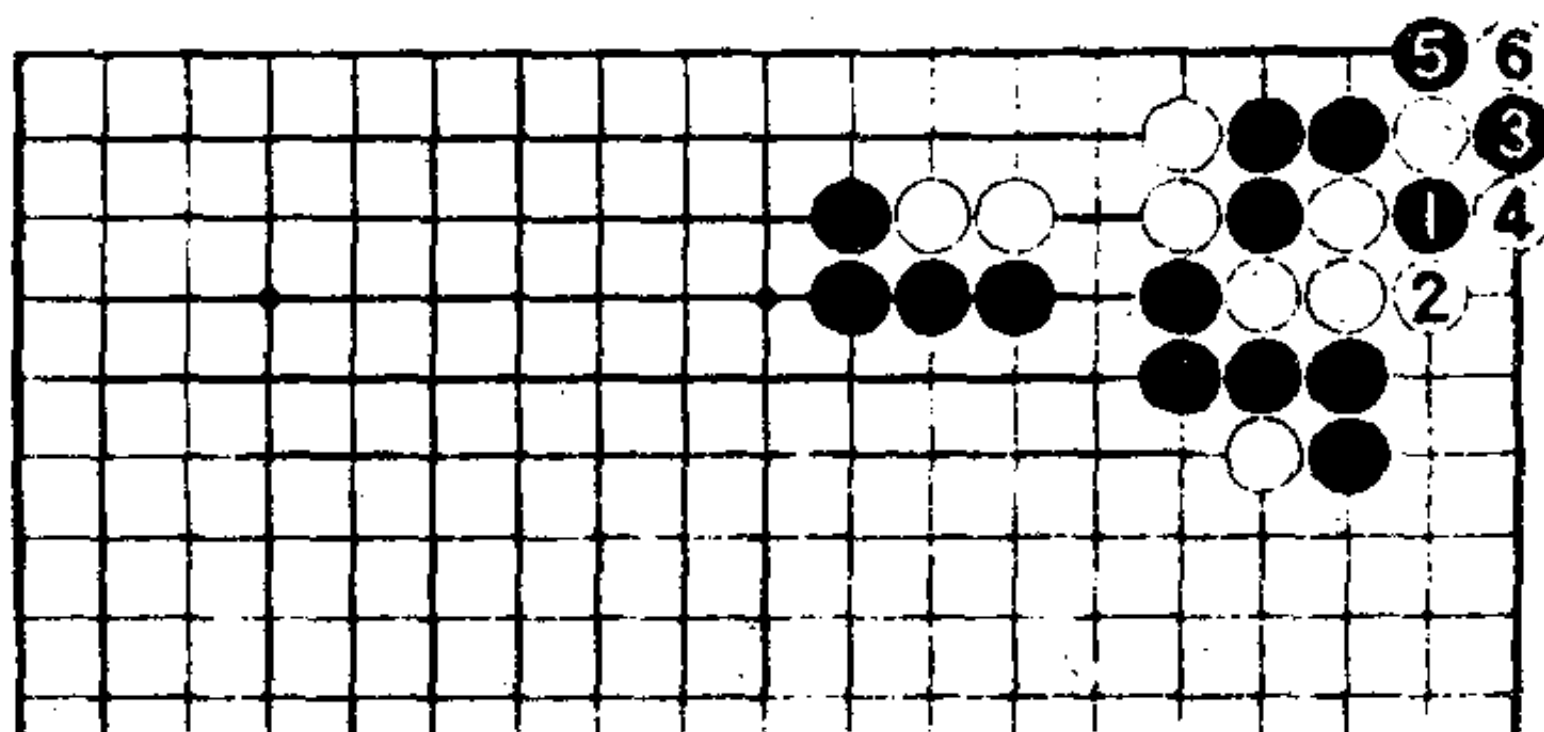
黑 1 断吃是必然的一手。除此以外也别无他处可走。



正解图

1 图 (最好的下法)

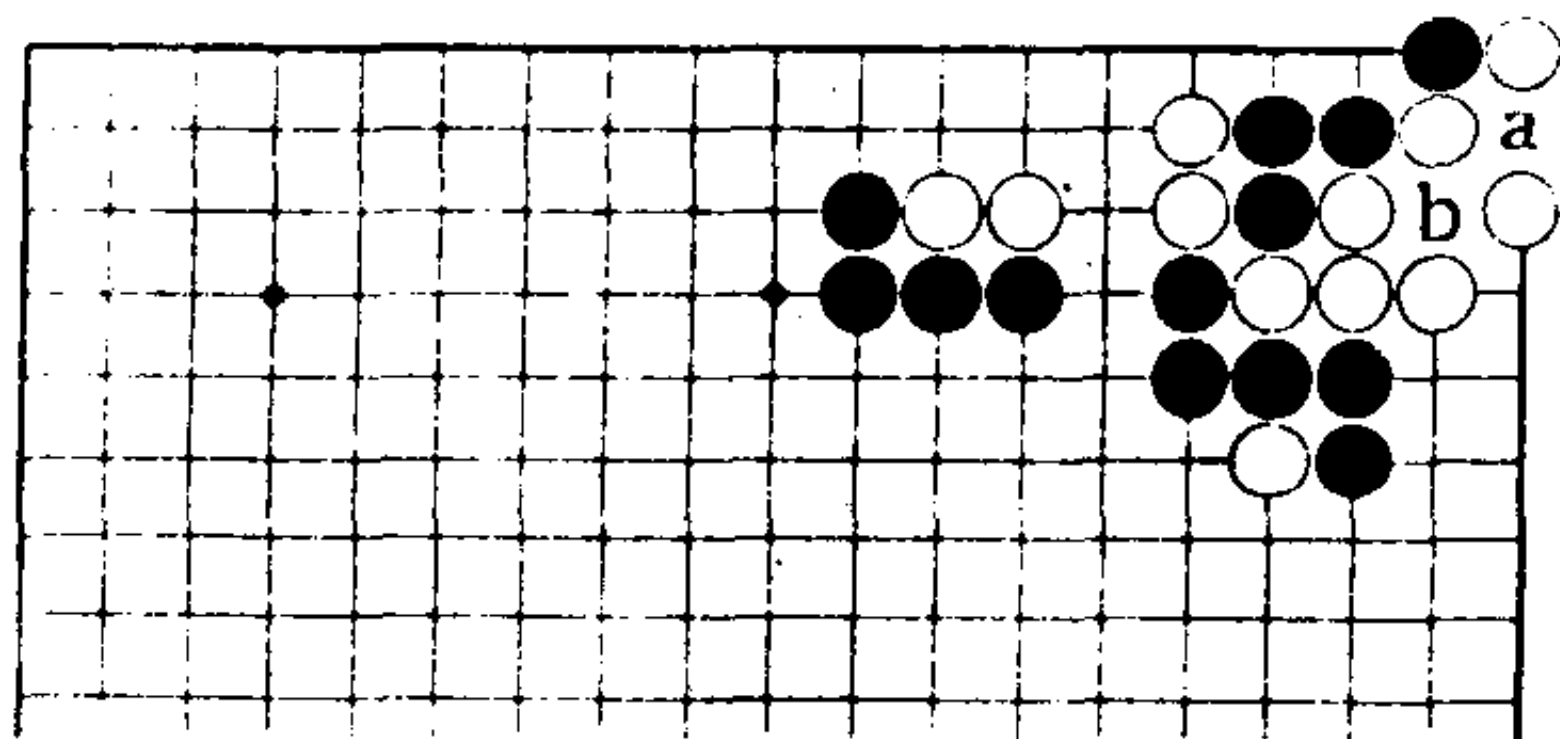
白 2 是绝对的，黑 3、5 接连打吃，走到白 6 止是双方最好的下法。



1 图

2图 (缓气劫)

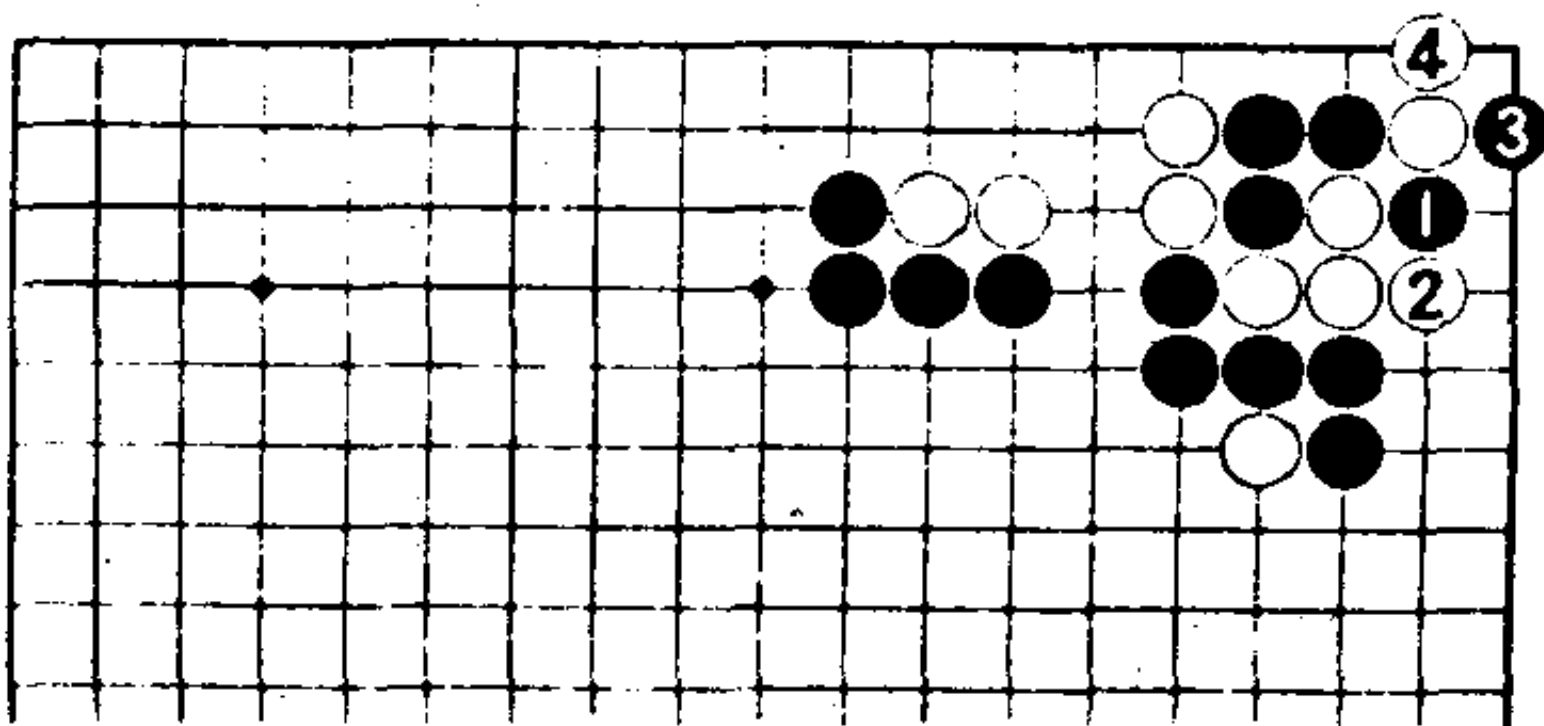
这是前图的结果，局部走成对白有利的缓气劫。a、b两处劫黑当然不一定能胜，但在这里终究是个劫。



2图

3图 (白的痛切)

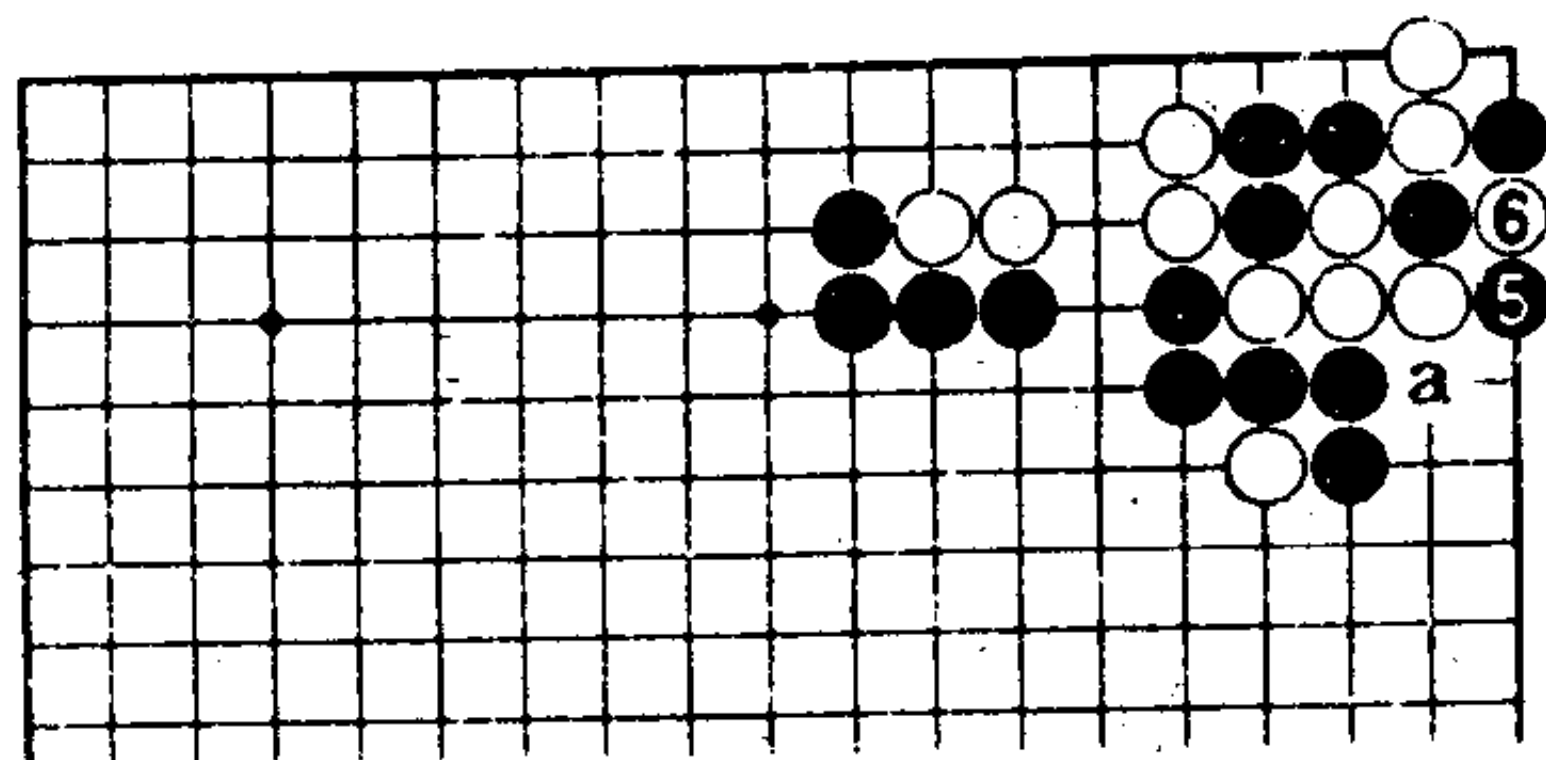
黑1、3打吃，白4长错误，这仍不能改变劫争的结果。



3图

4图 (一手劫)

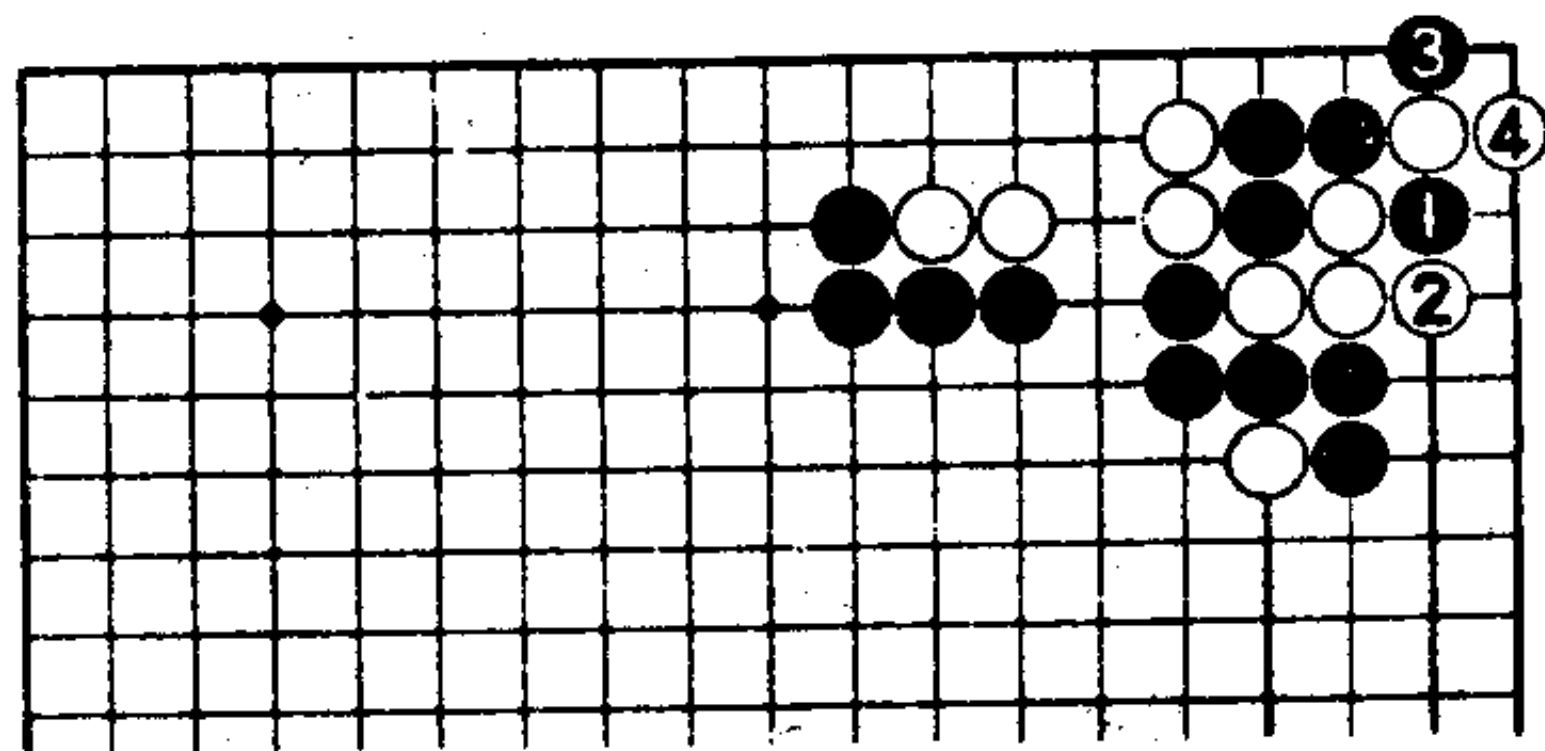
黑5、白6提劫，
这个劫黑在a位化一手
就可提净。与2图的缓
气劫相比，双方的利弊
是不言而喻的。



4图

5图 (失败)

黑3在这边打吃是
错误的，白4下立就消
除了打劫的手段了。



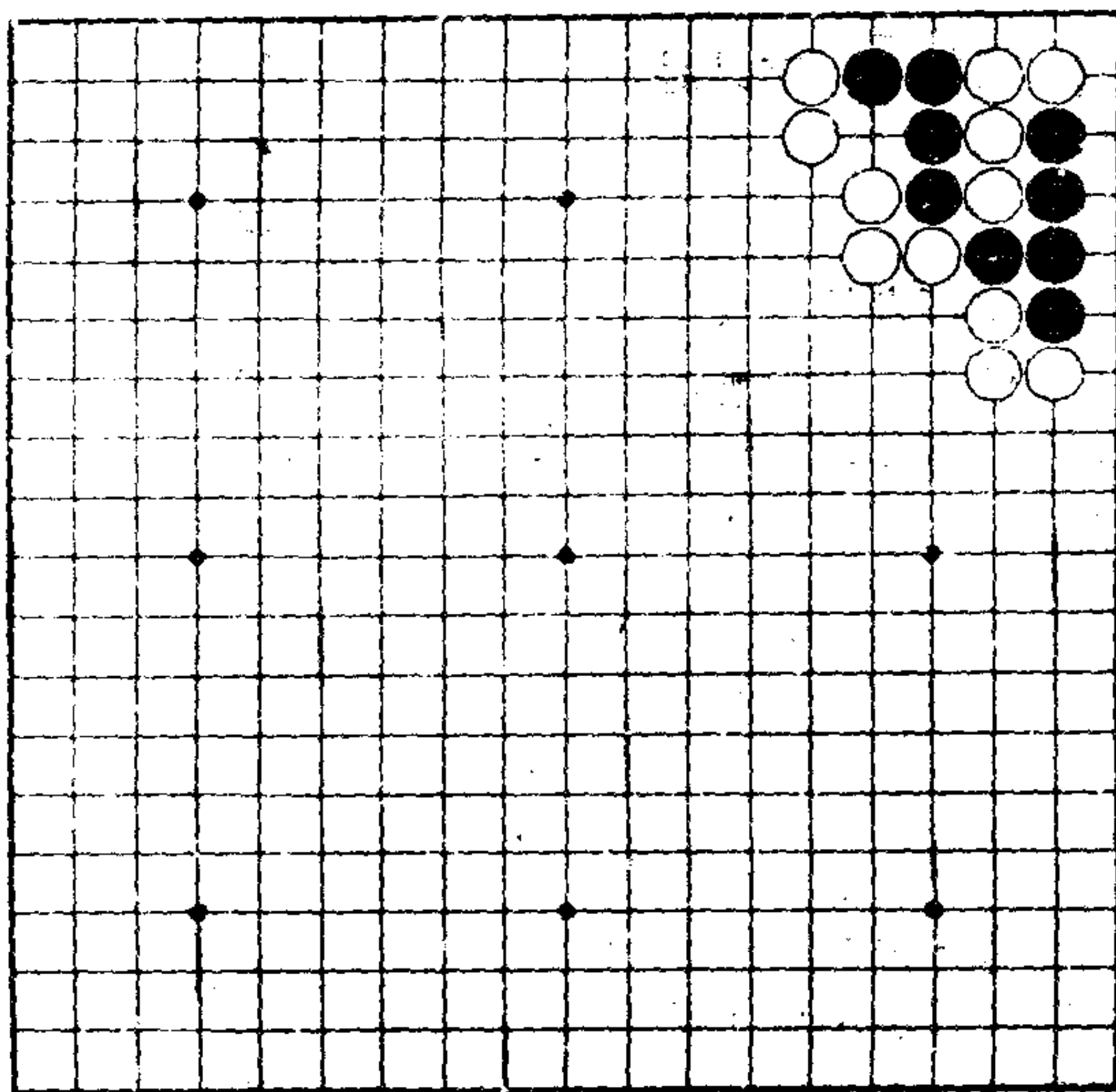
5图

第18题

对杀
黑先 上级

这是双方对杀的棋形。白有三口气，由于角上变化的特殊和韧性，不能过早简单地考虑收气。

黑棋一定要无条件取胜。

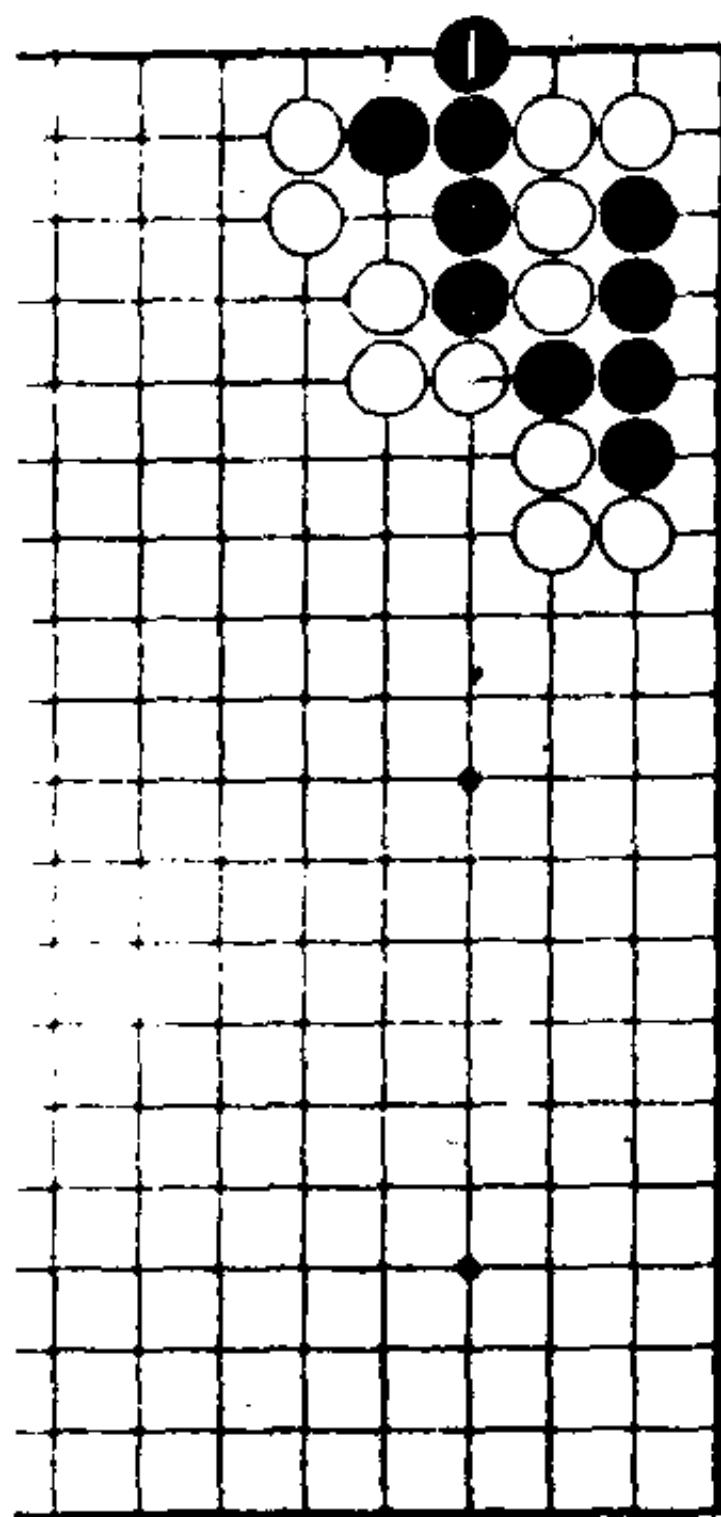


正解图 立是胜手

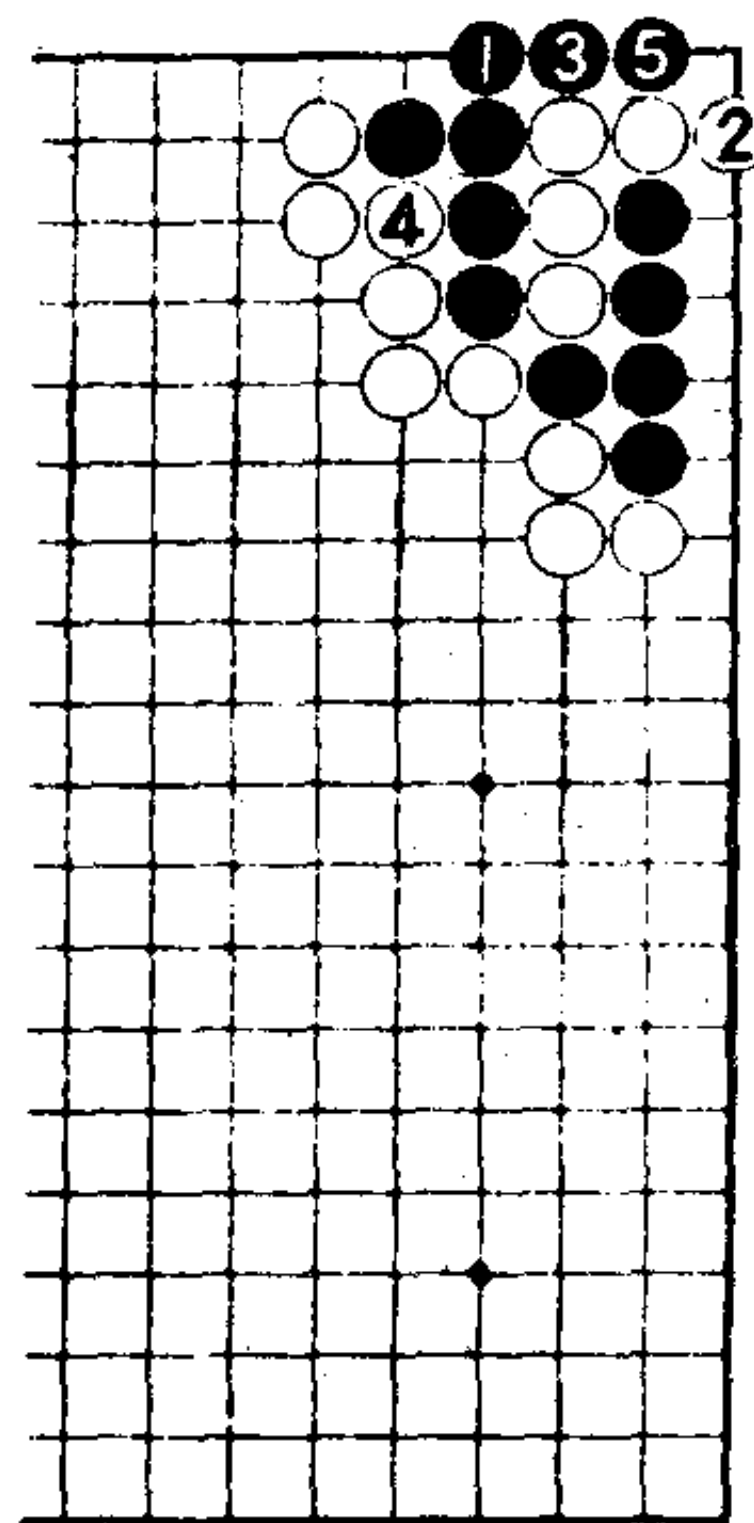
黑不直接收气而在于1位立，是致胜的手筋。对此白棋毫无办法。

1图 (黑胜)

白2长气，黑3、5跟着往里长收气，这时可以看出黑1的妙味了。



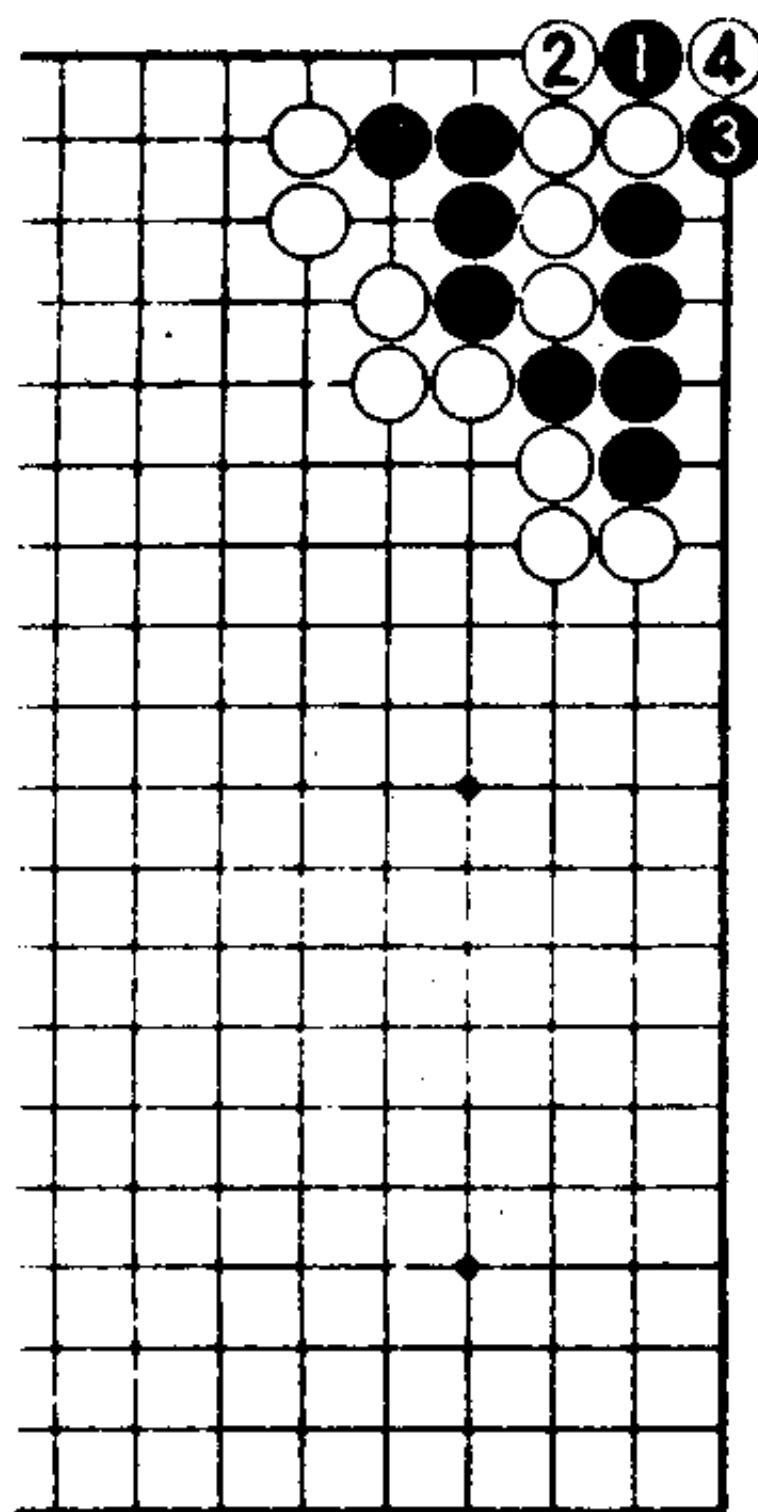
正解图



1图

2图 (劫1)

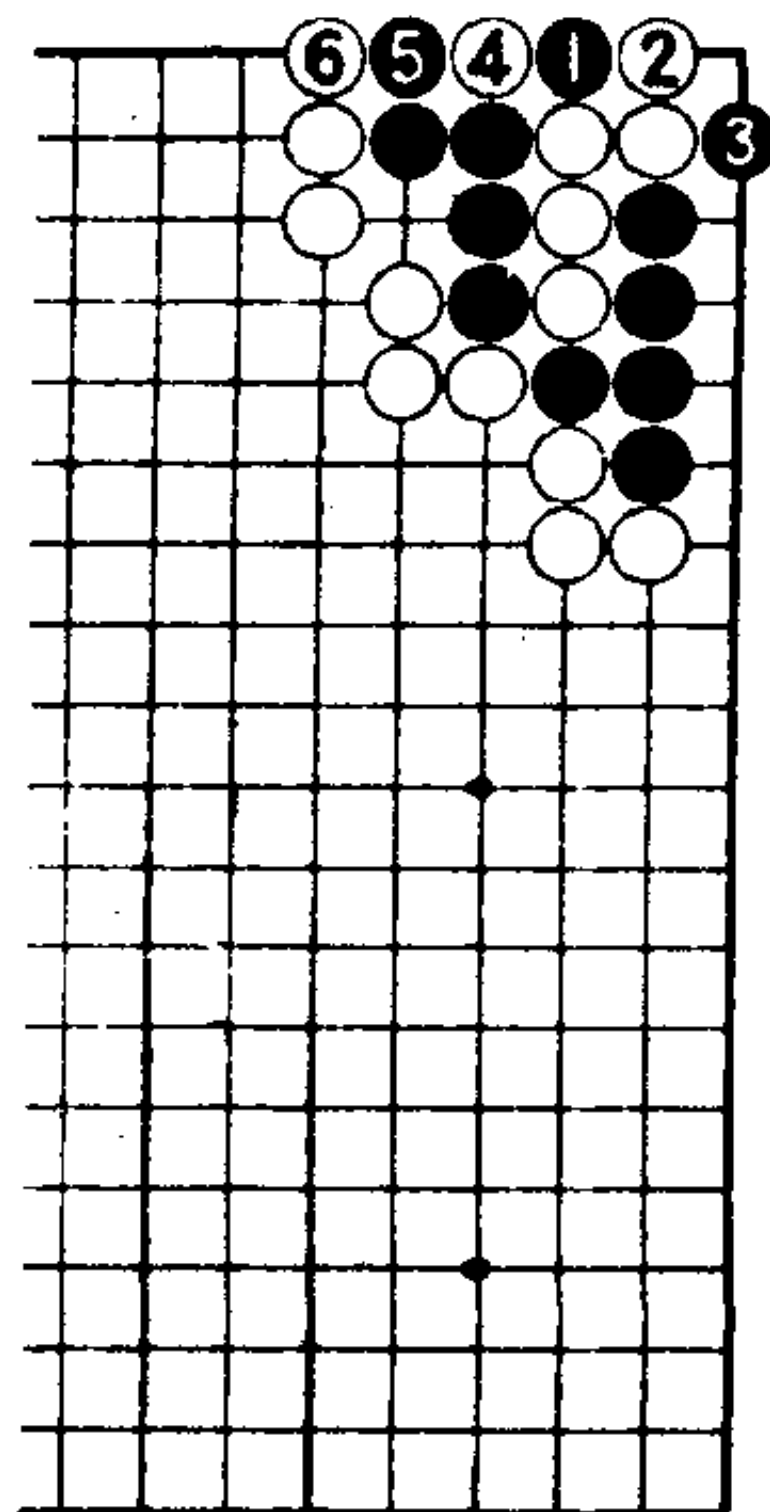
除了正解手以外，黑棋无论走什么，白棋凭借角上的韧劲都可以走成劫争。黑1夹虽是手筋，但白2、4即可走成劫争。



2图

3图 (劫2)

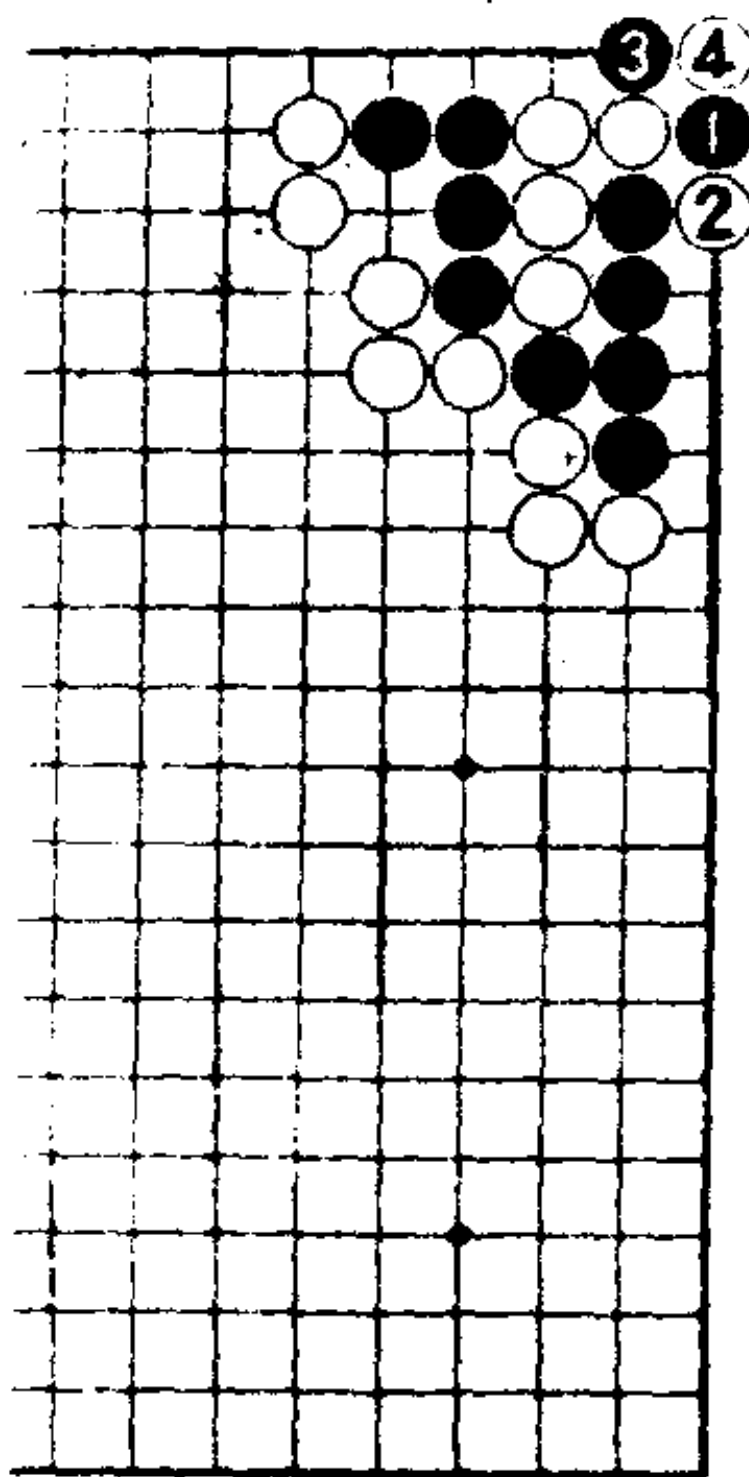
黑1扳，白2起到6止是劫。黑3不能在4位粘，只能做劫。



3图

4图 (劫3)

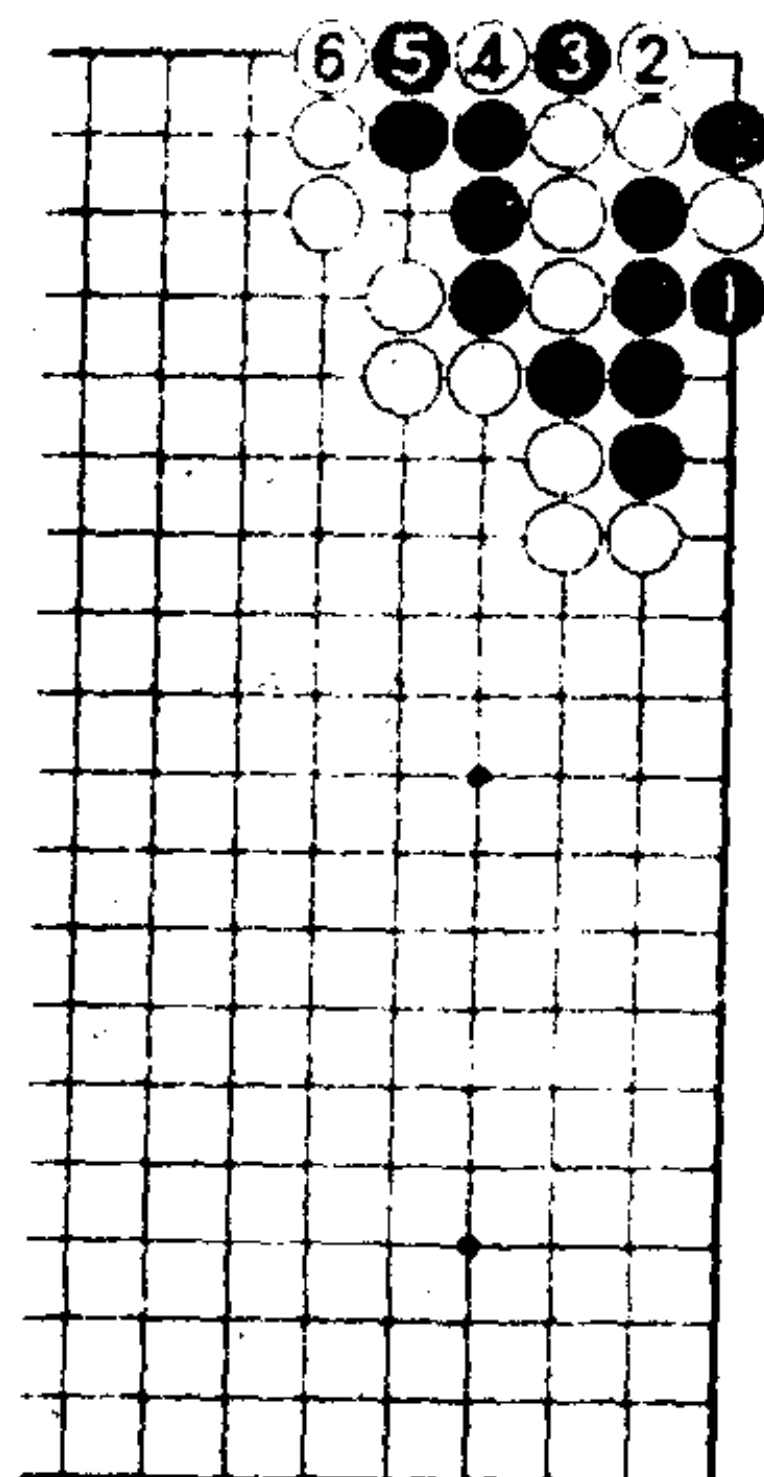
黑1从角上扳，白2扑是手筋。黑3只得做劫。



4图

5图 (劫4)

前图黑3改为本图于1位提，白2曲头，韧劲十足。黑3虽有扑的手段，但劫争依然不可避免。



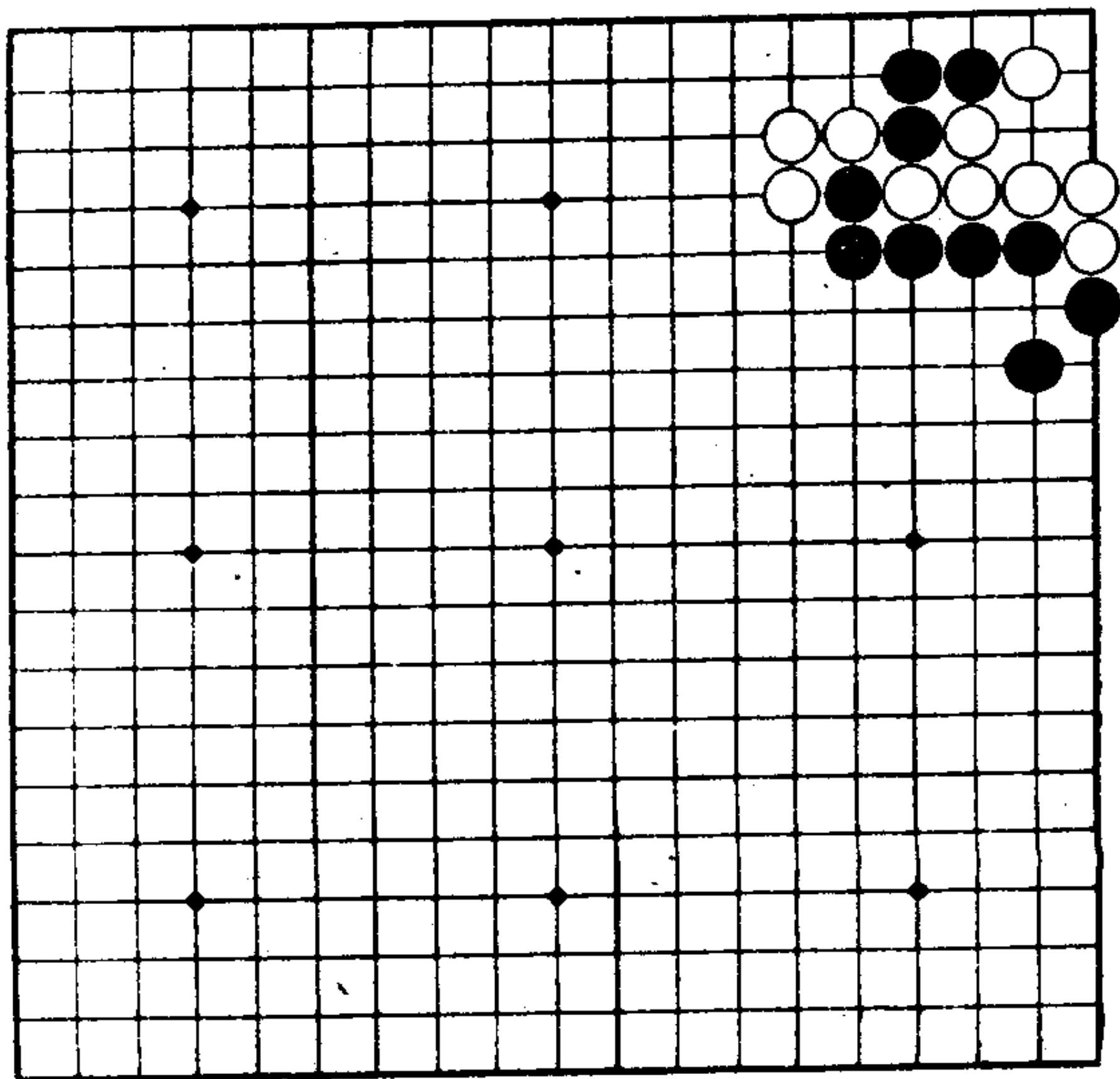
5图

第19题

盲点
黑先 中级

这是双方对杀的棋形，白占据角地有利。黑不能单纯地收气取胜。

必须找准急所才有取胜之道。

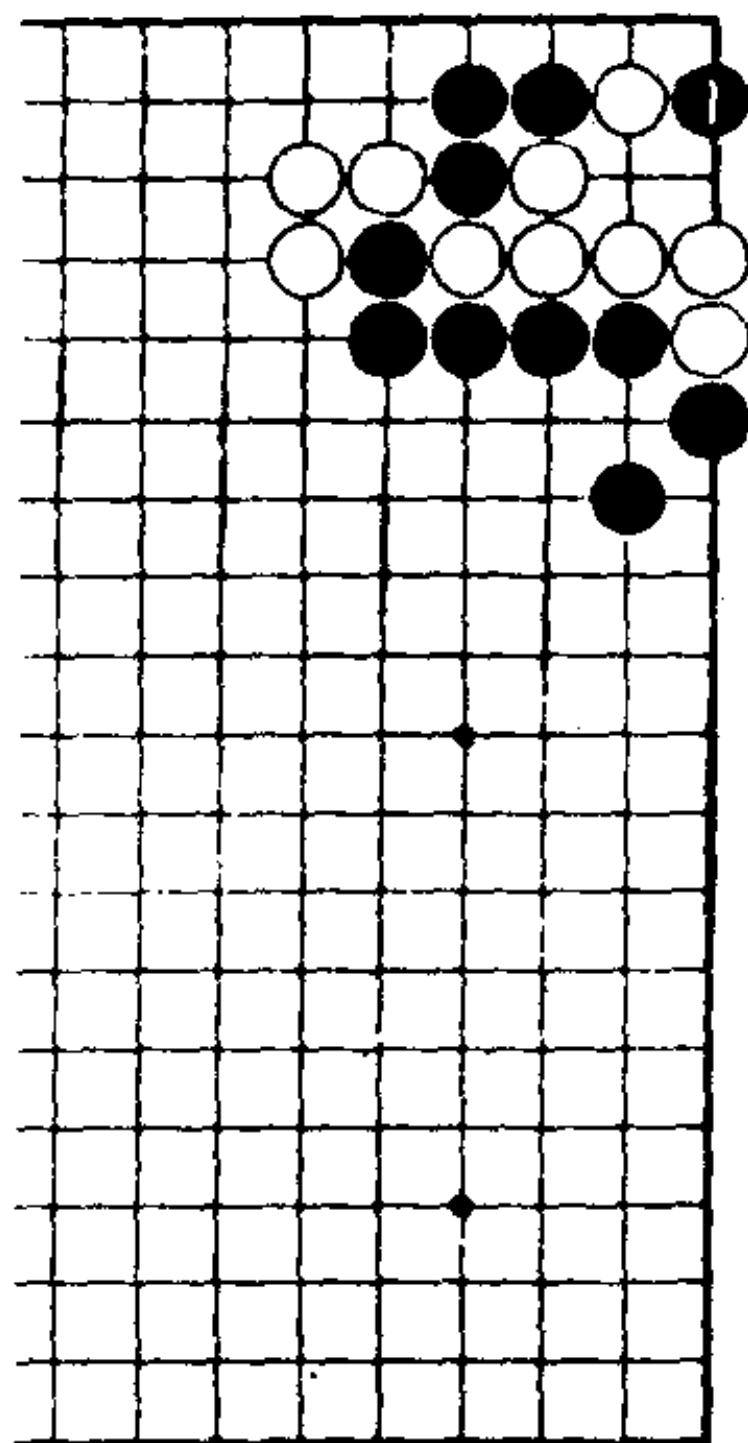


正解图 夹

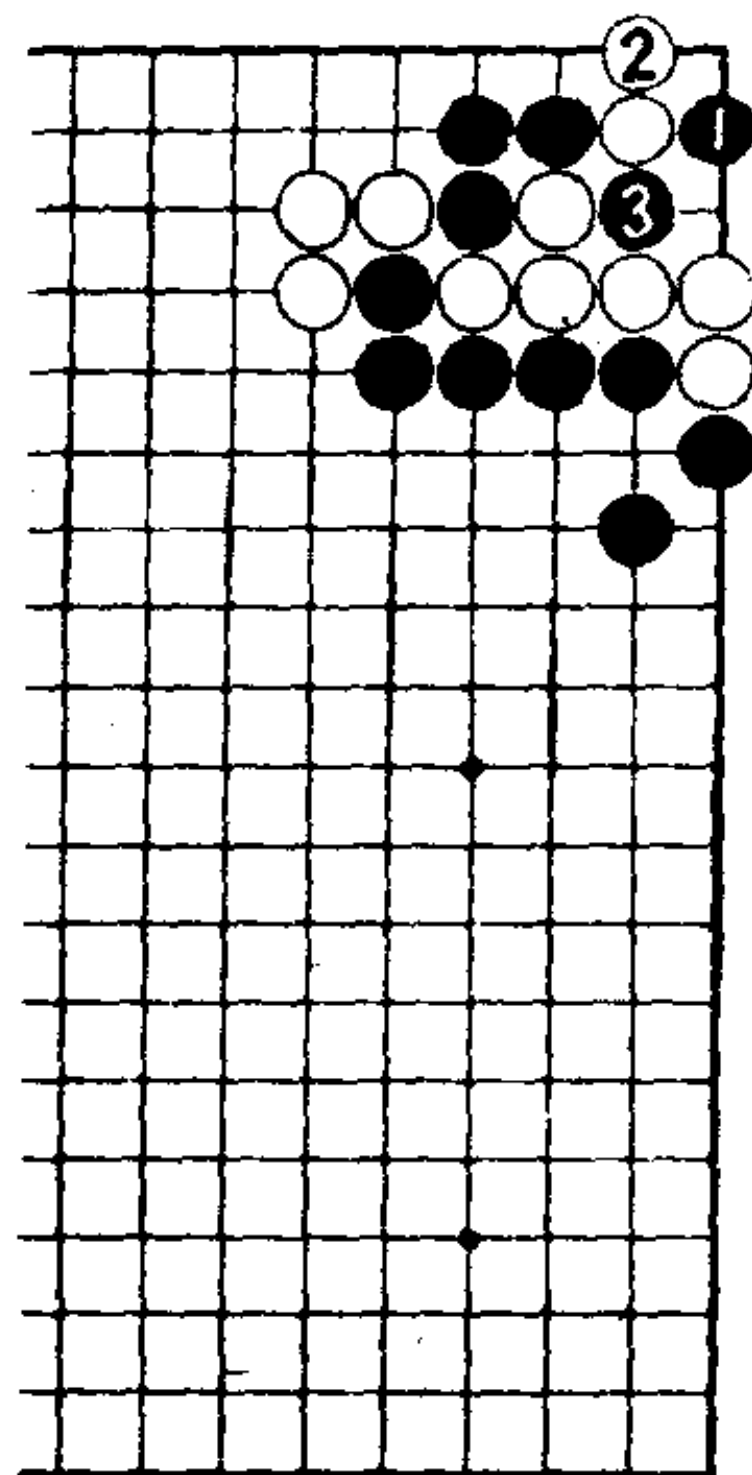
黑 1 夹是急所，
可以无条件把白吃掉。

1 图 （吃倒扑
子）

白 2 下立，黑 3
位扑入。成为倒扑吃
白。



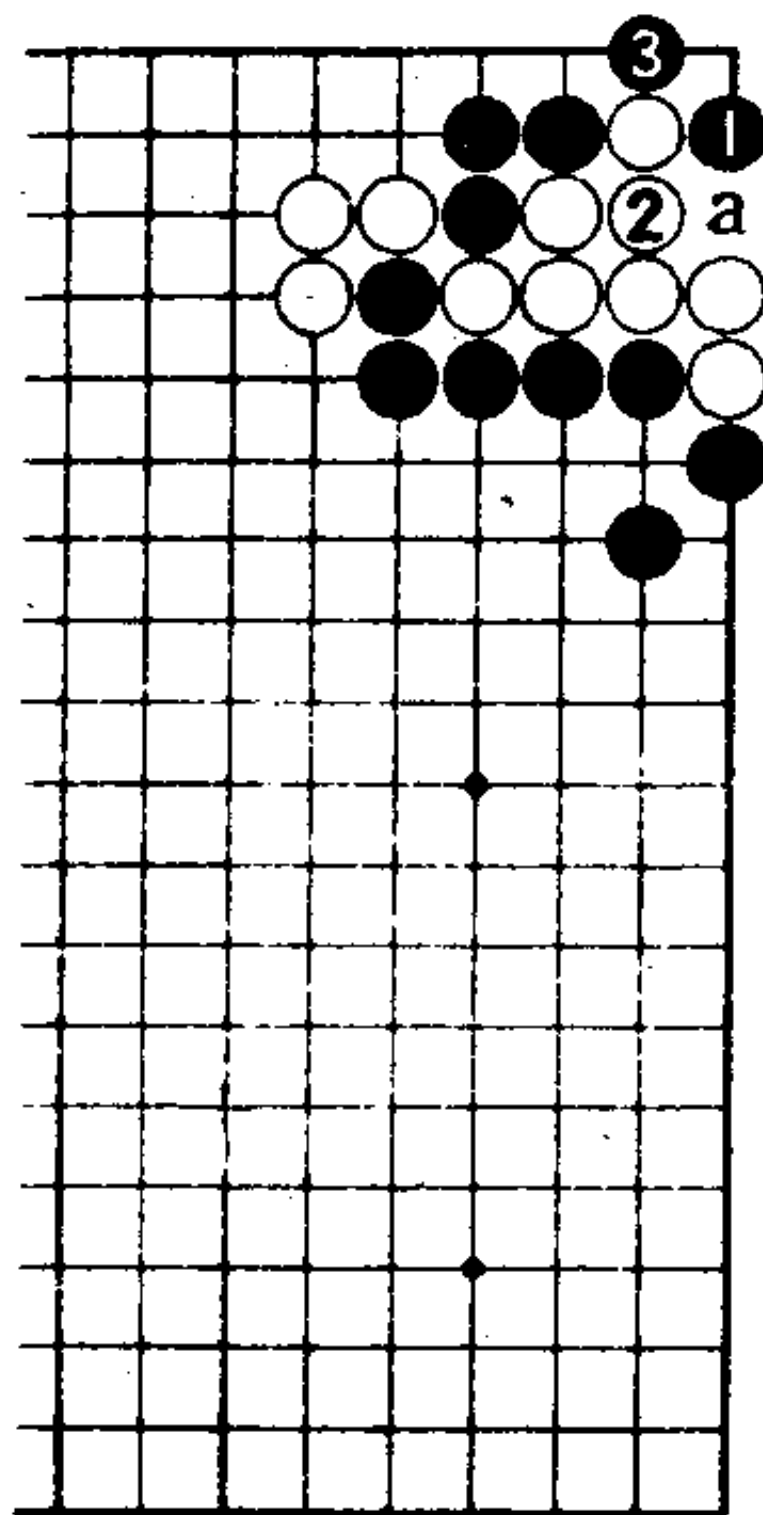
正解图



1 图

2图 (变化)

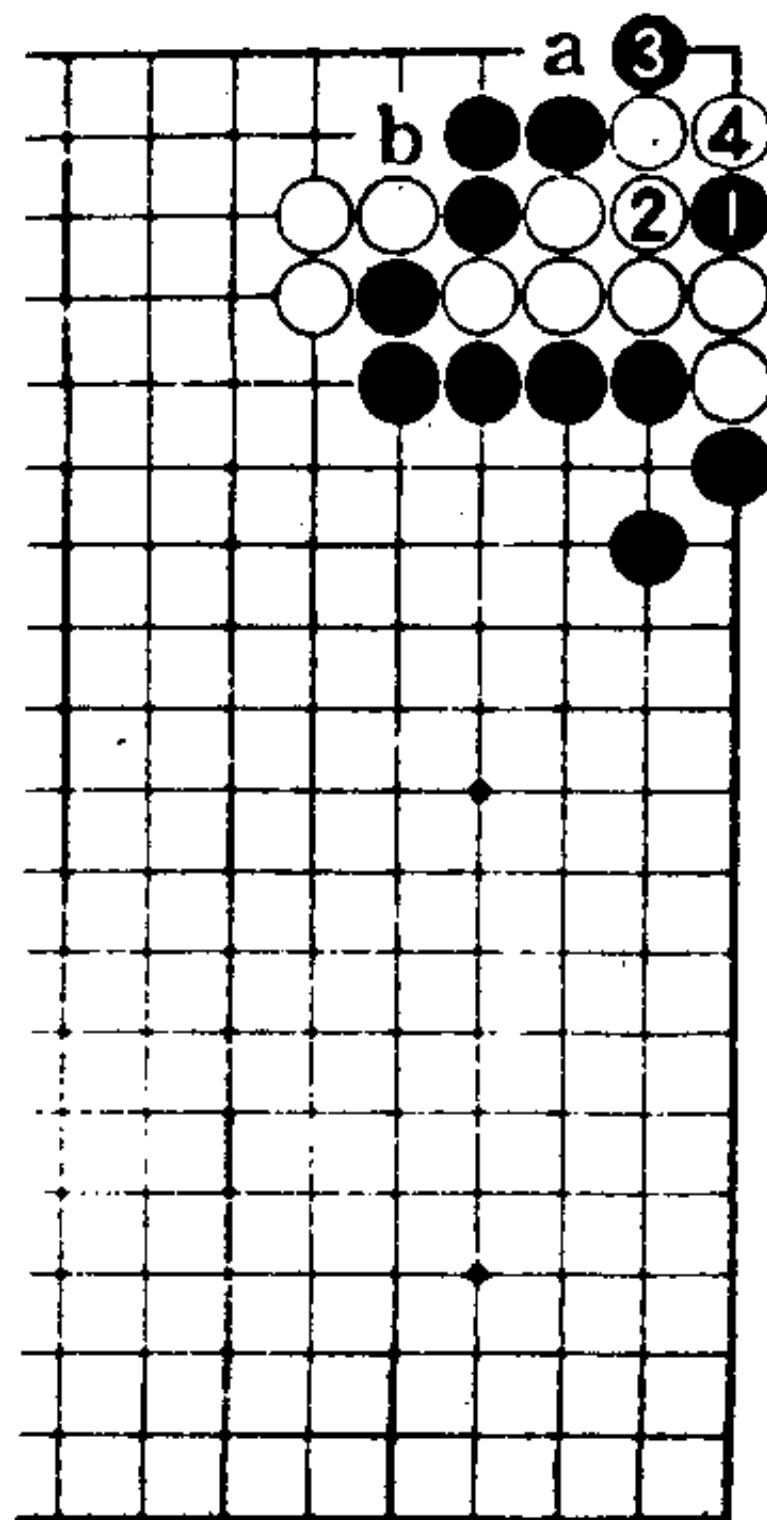
白2改为粘，黑3打吃就更简单了。白因撞紧了气，不能在a位做劫。



2图

3图 (黑负)

黑如1、3打吃直接动手，白4提一子有了眼。黑棋如在a位粘收气，则白b成为有眼杀无眼。



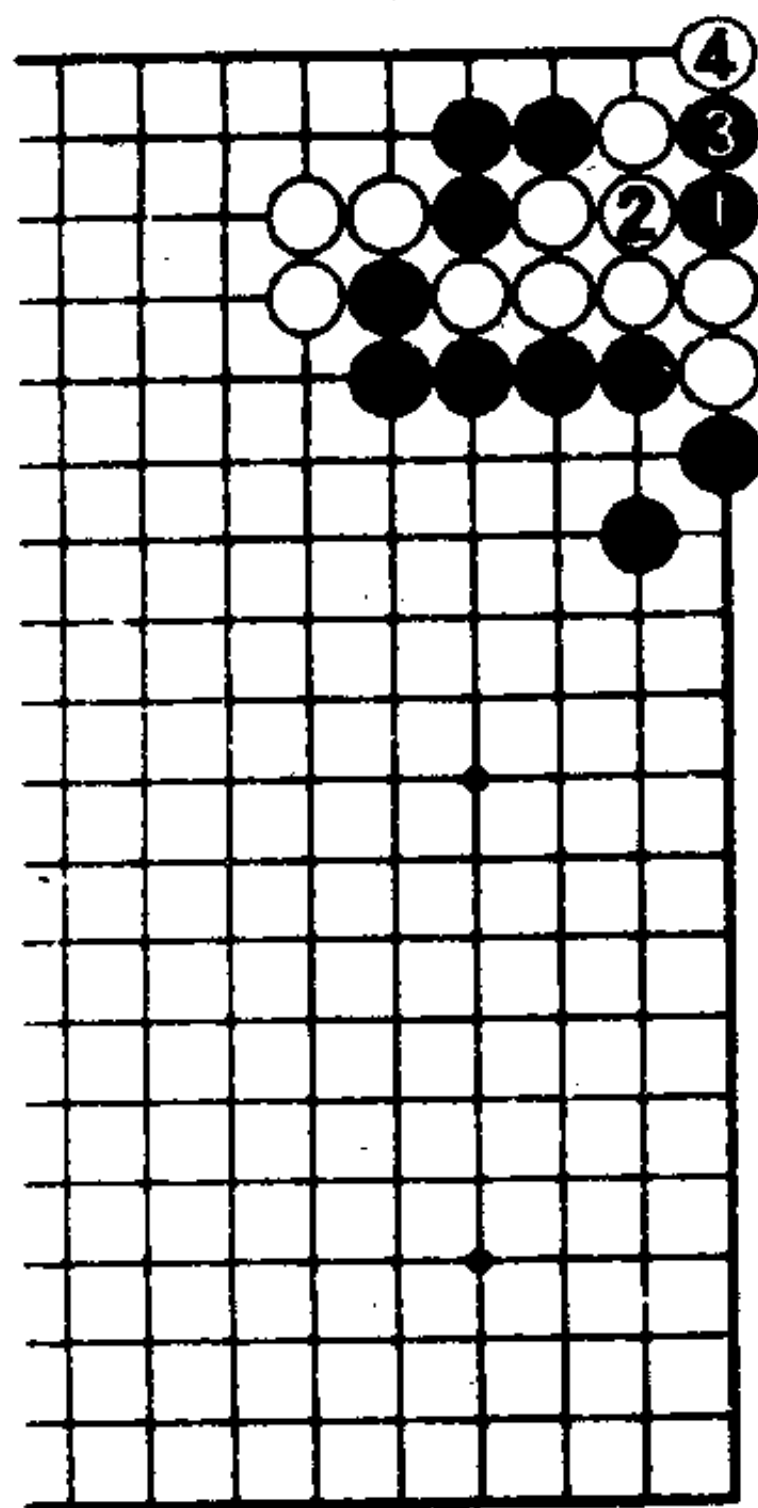
3图

4图 (还有手筋)

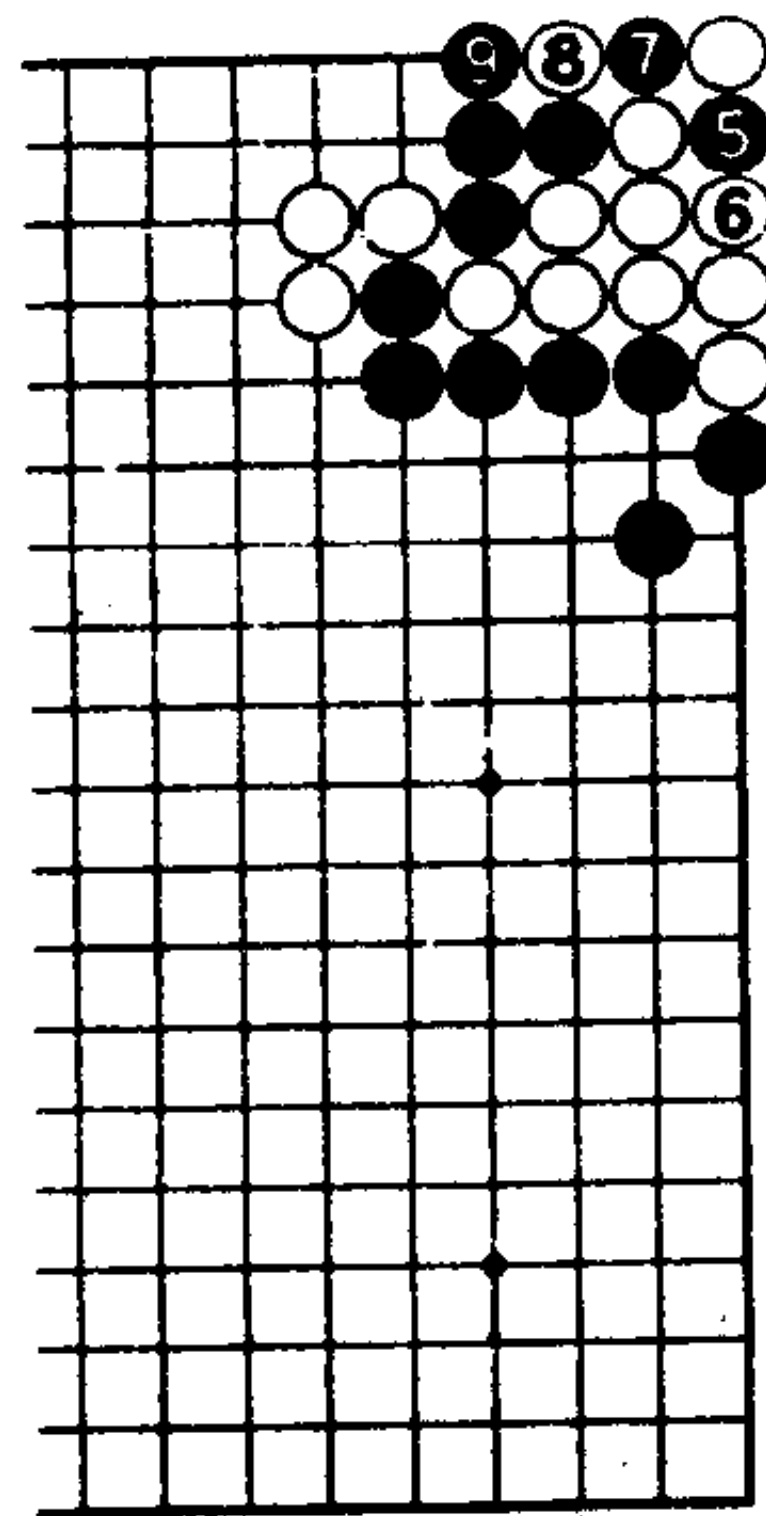
黑1打，3送吃是相当强硬的手段，没有一定棋力的人是下不出的，白4只能提。

5图 (劫)

黑5、7的次序重要，到9止可以走成劫争。正解手属于高级手段，其他手段都无法净吃白棋。



4图

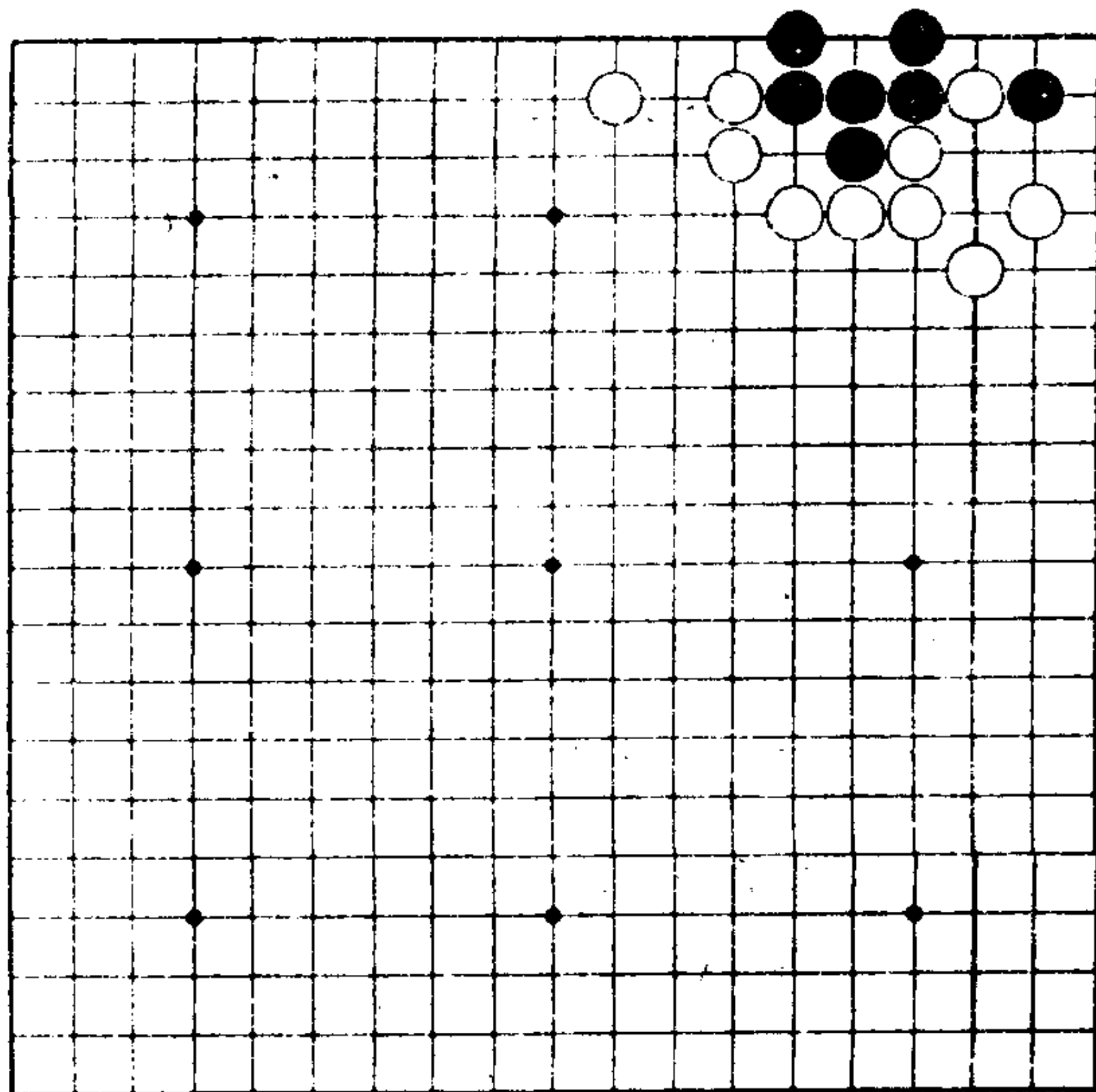


5图

第20题

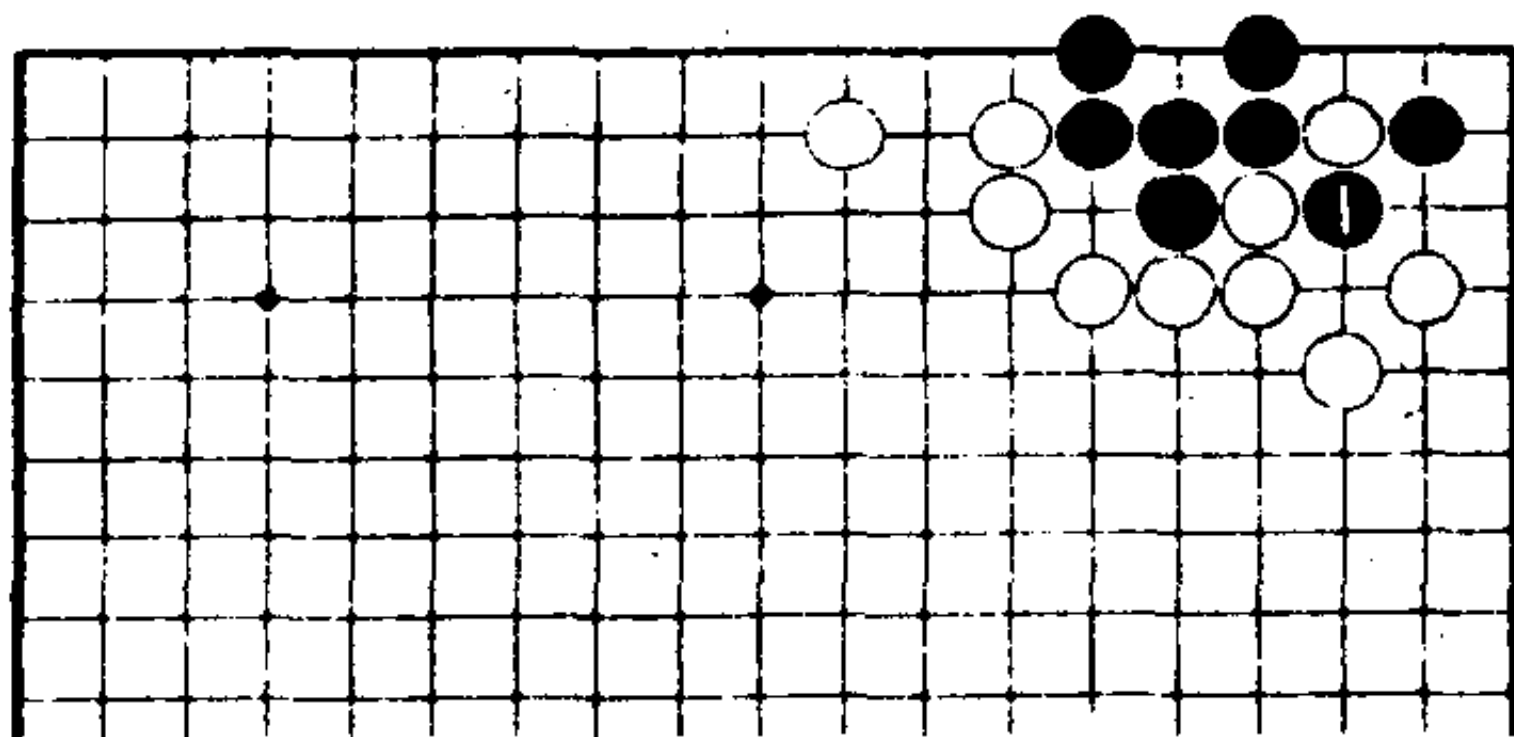
还有一只眼
黑先 上级

角部黑棋已有一眼，怎样才能再做一眼，以求无条件成活。单吃白棋一子是只假眼。往下算到第五手才能得出结果。



始

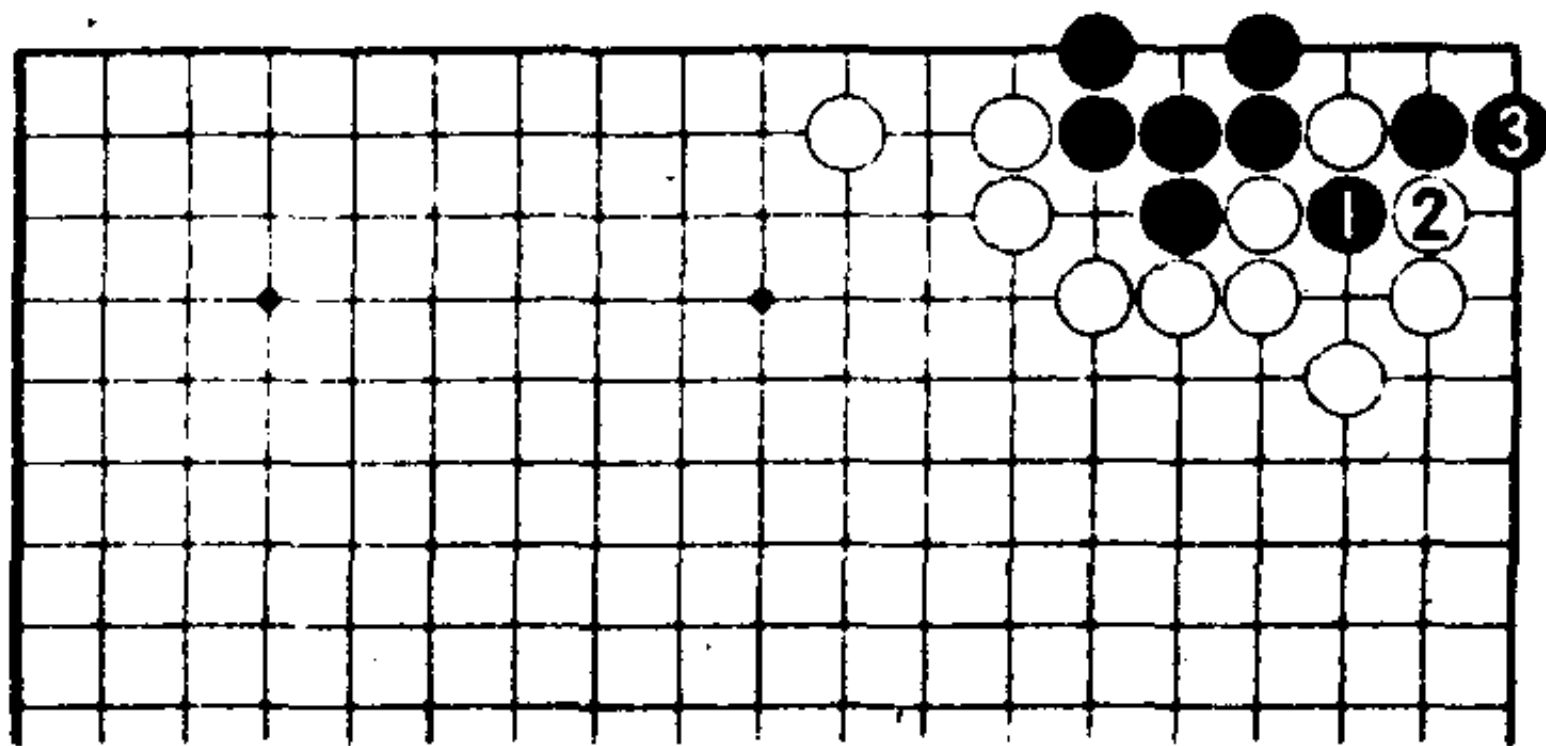
始，
行。



正解图

1 図

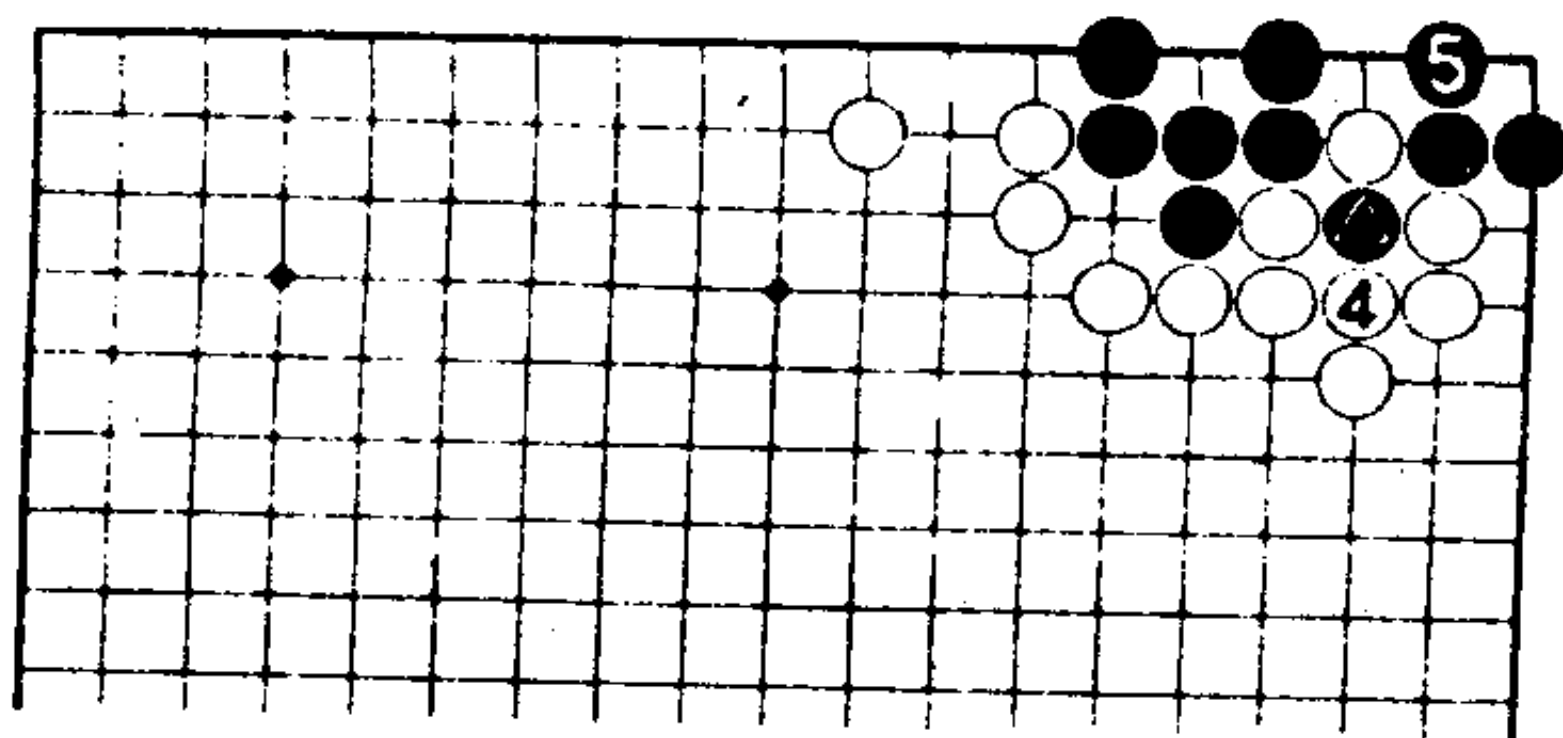
是如
可大
任务



1 圖

2图 (黑棋活)

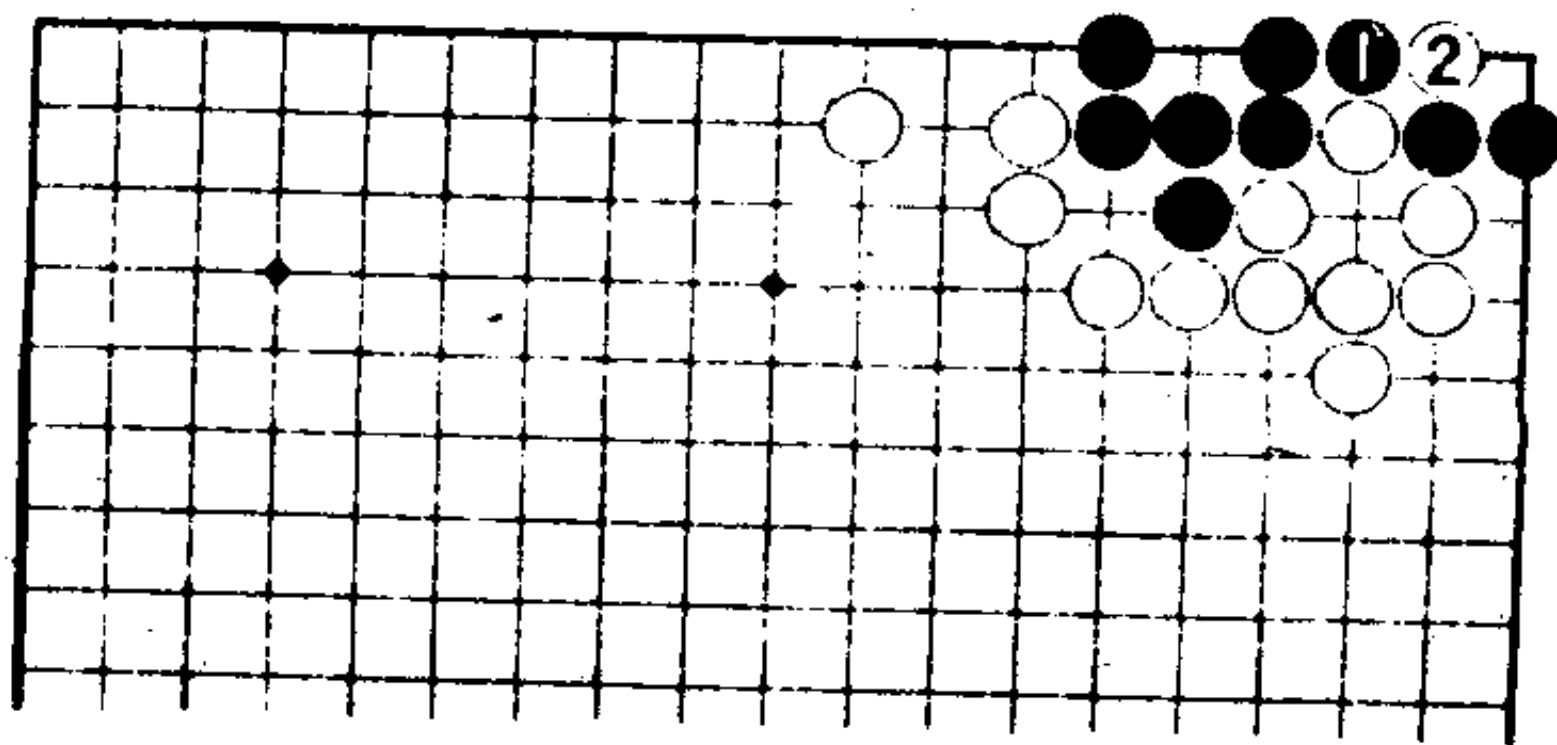
白4提，黑5是关键的第二手，眼位与通连兼得，黑棋活。



2图

3图 (劫)

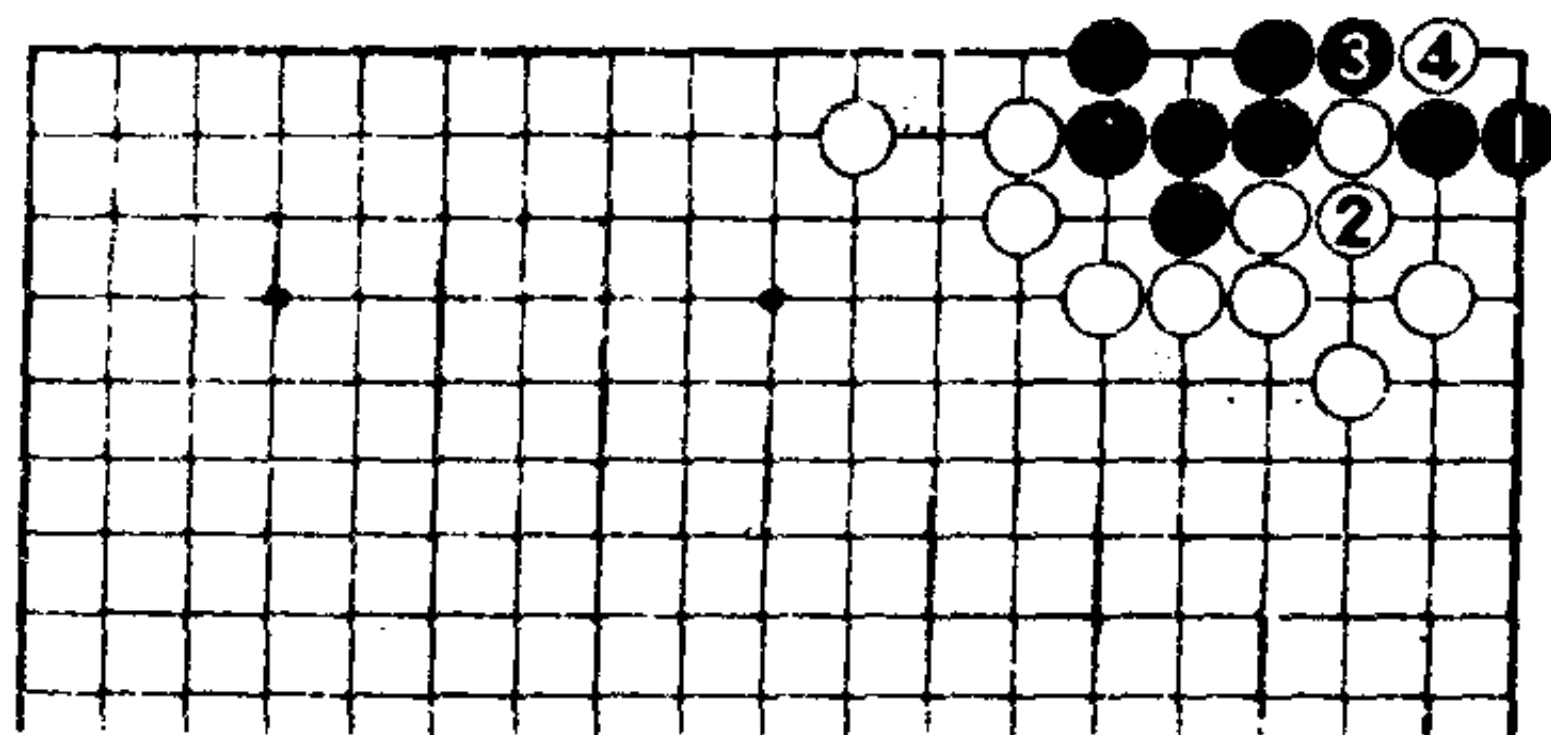
前图黑5改在1位打吃，白2扑即成劫。



3图

4图 (失败)

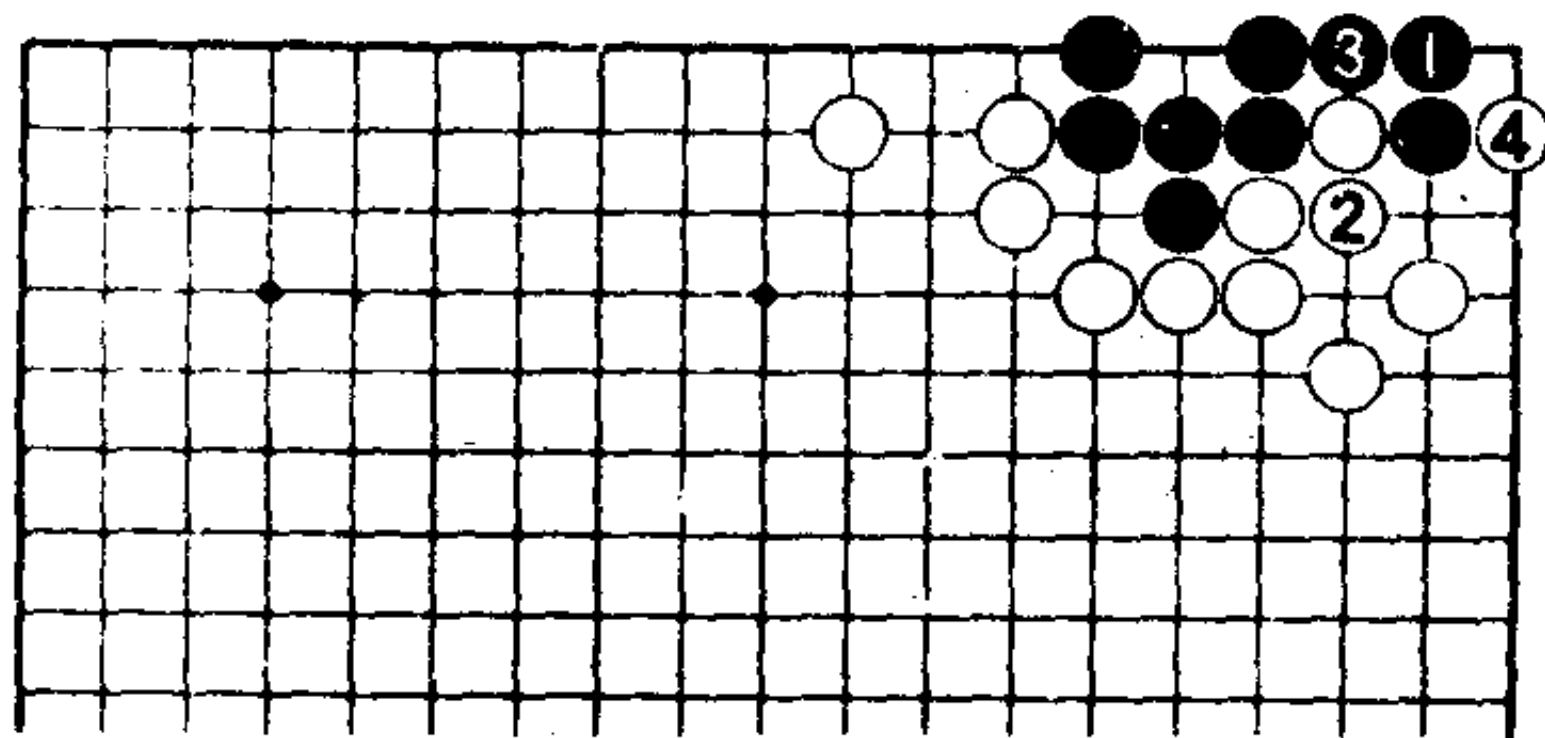
黑径直于1位立也象是做眼的手筋，白2、4轻而易举地就把眼位灭掉。



4图

5图 (同样)

黑换一个方向在1位立也一样，白2、4迅速破眼。先断一手，是活棋的唯一手段。



5图

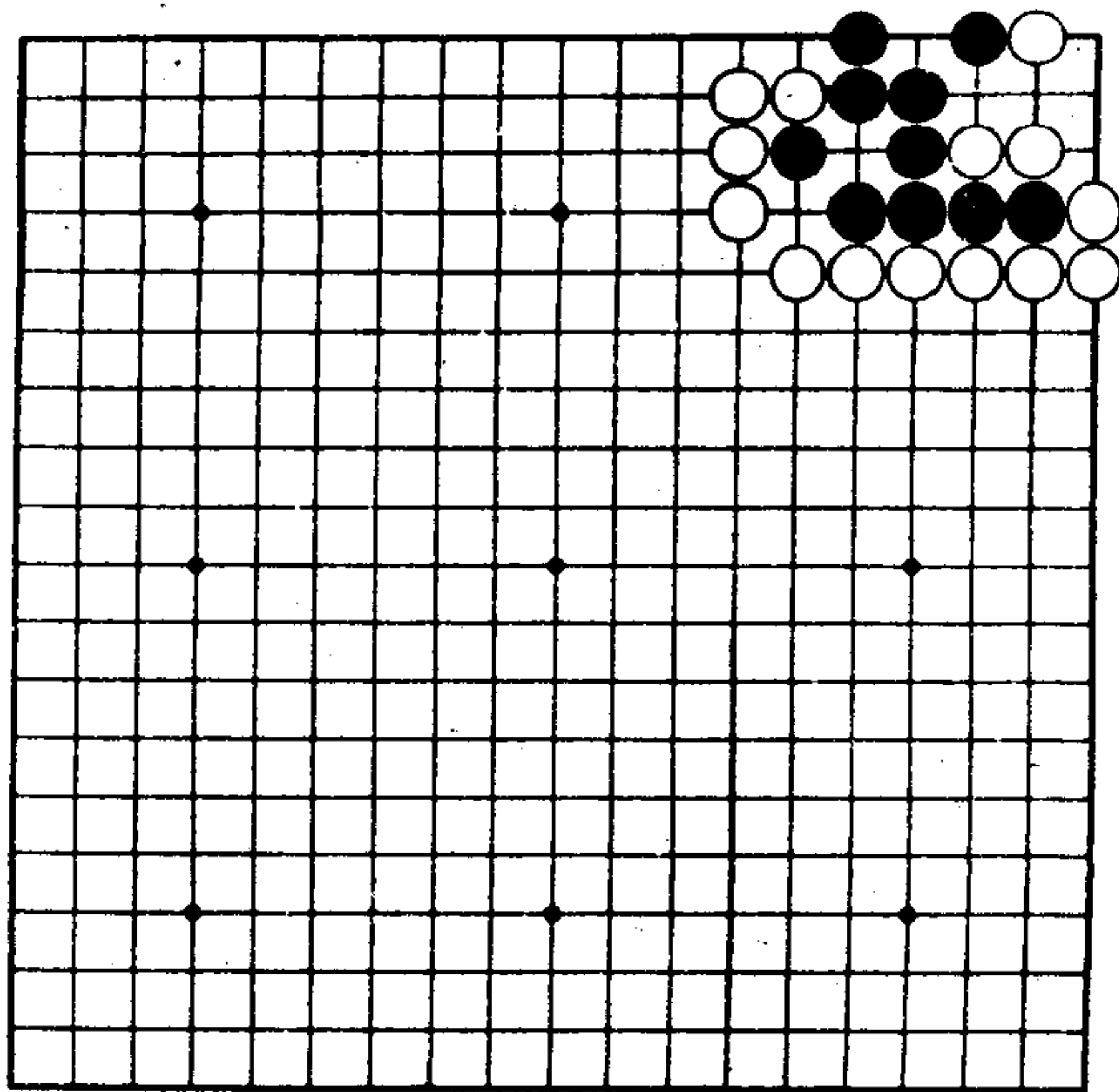
第21题

变幻

黑先 有段

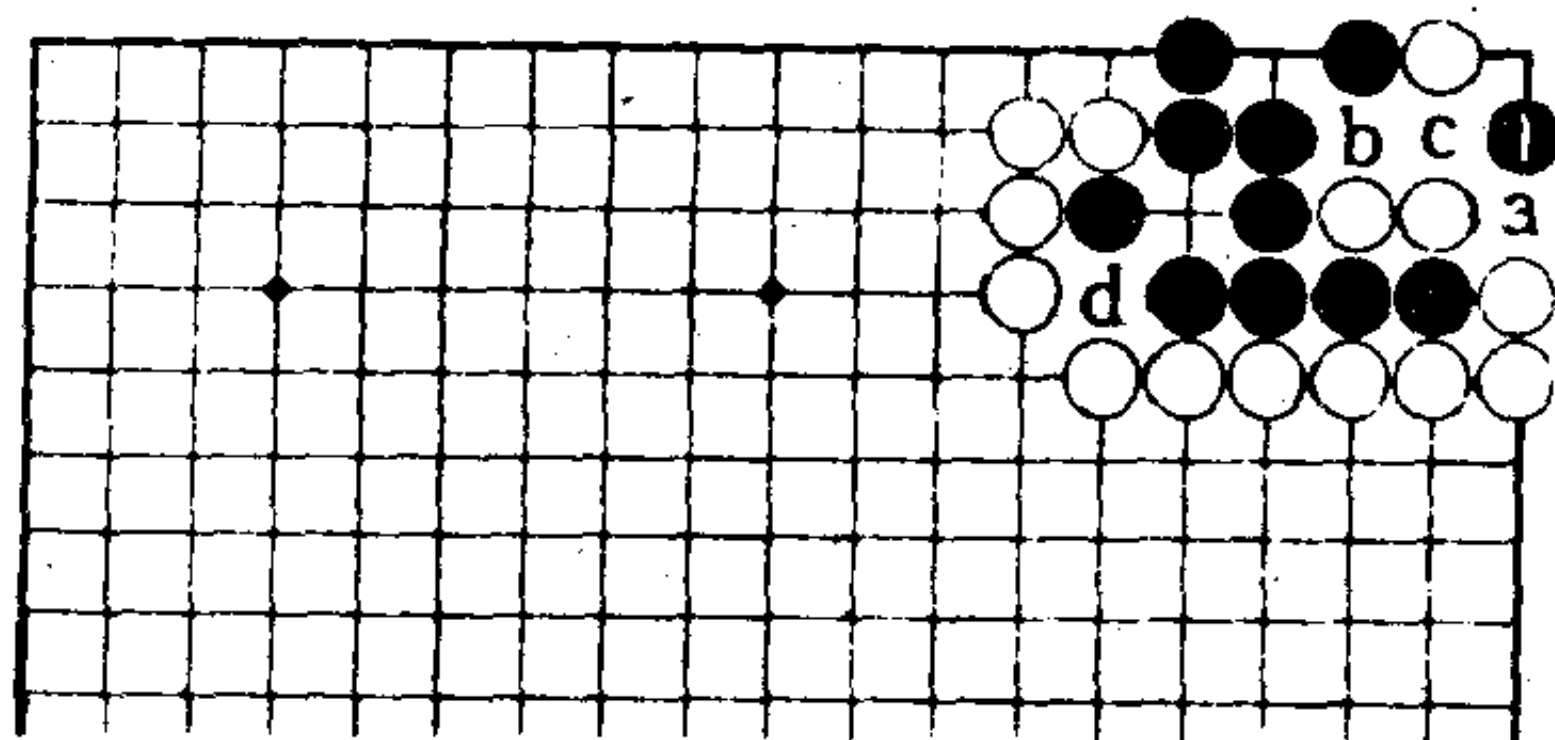
角上的攻防要点在哪里？黑行棋的次序很重要，要瞄准白棋的弱点使其无法回避。

只此一手，其它不行。



正解图 打劫最强

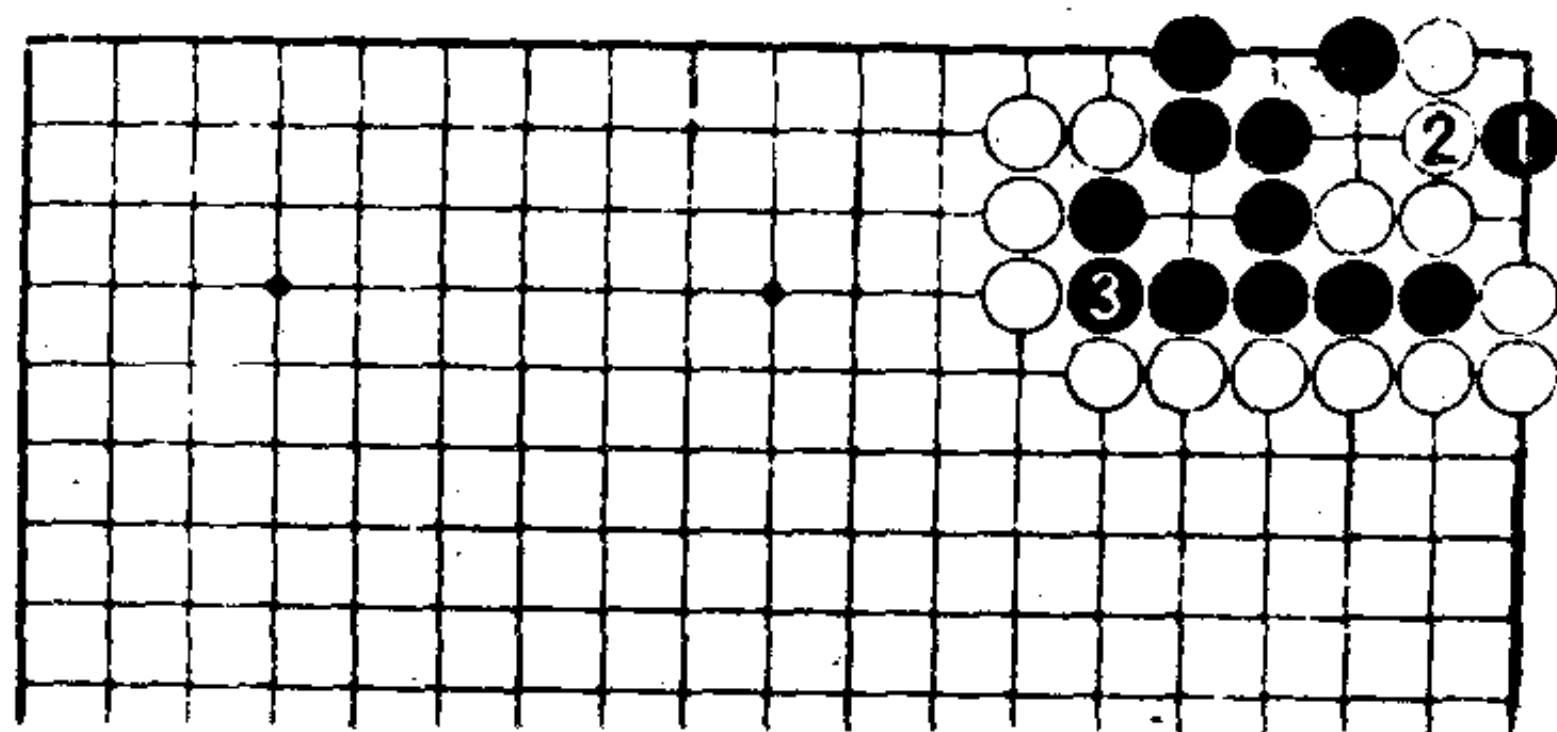
黑 1 点，白如 a 位粘，则黑 b 先手利，白 c、黑 d 就活了。



正解图

1 图 (次序)

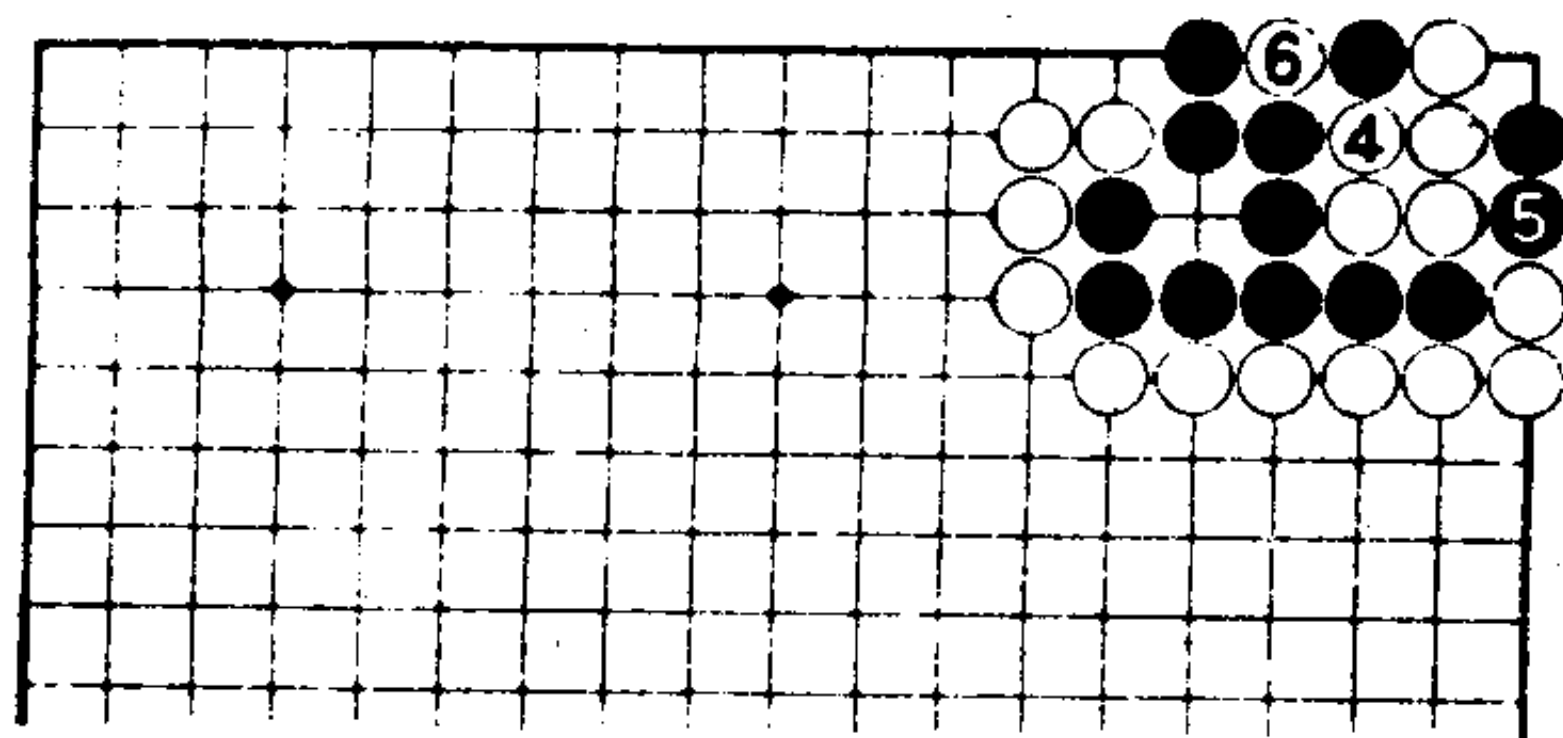
白 2 如接，这里先交换一手，再于 3 位做眼是关键次序。



1 图

2图 (劫)

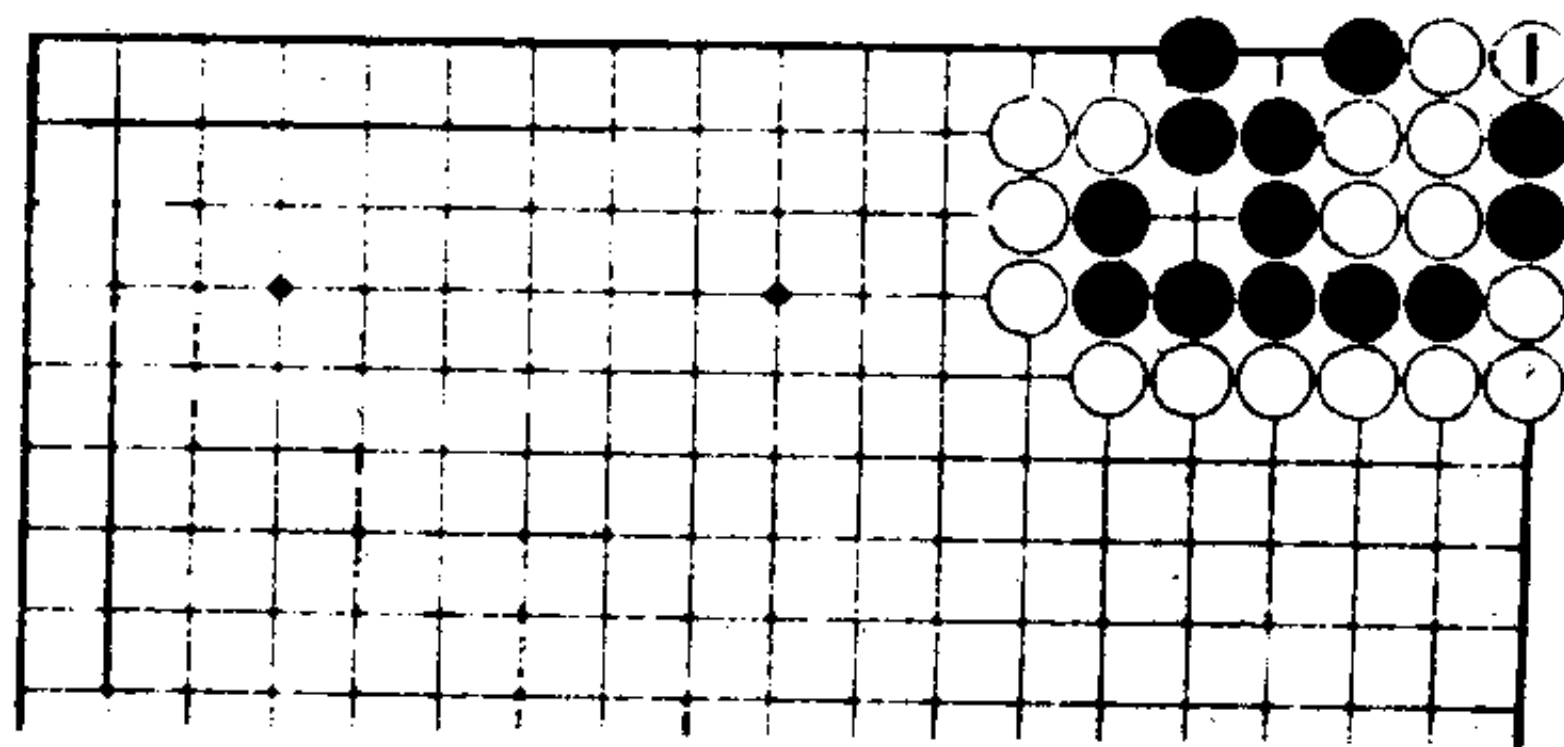
但黑棋不是无条件活。白还有4位打吃反击的手段，黑5扑，白6争劫。



2图

3图 (白棋失败)

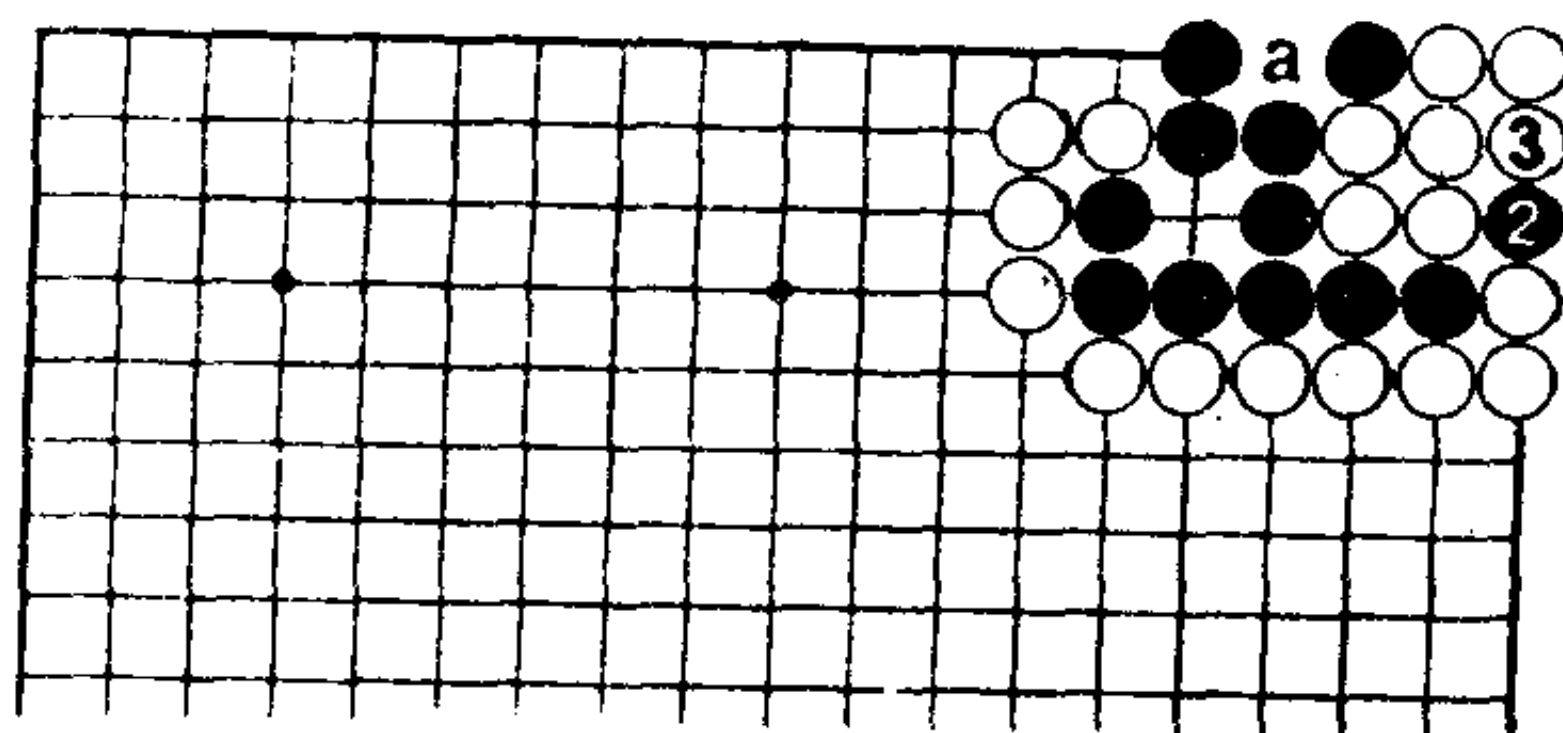
前图白6改于1位提二子，但此形不能成立，否则黑棋将无条件死——



3图

4图 (倒扑)

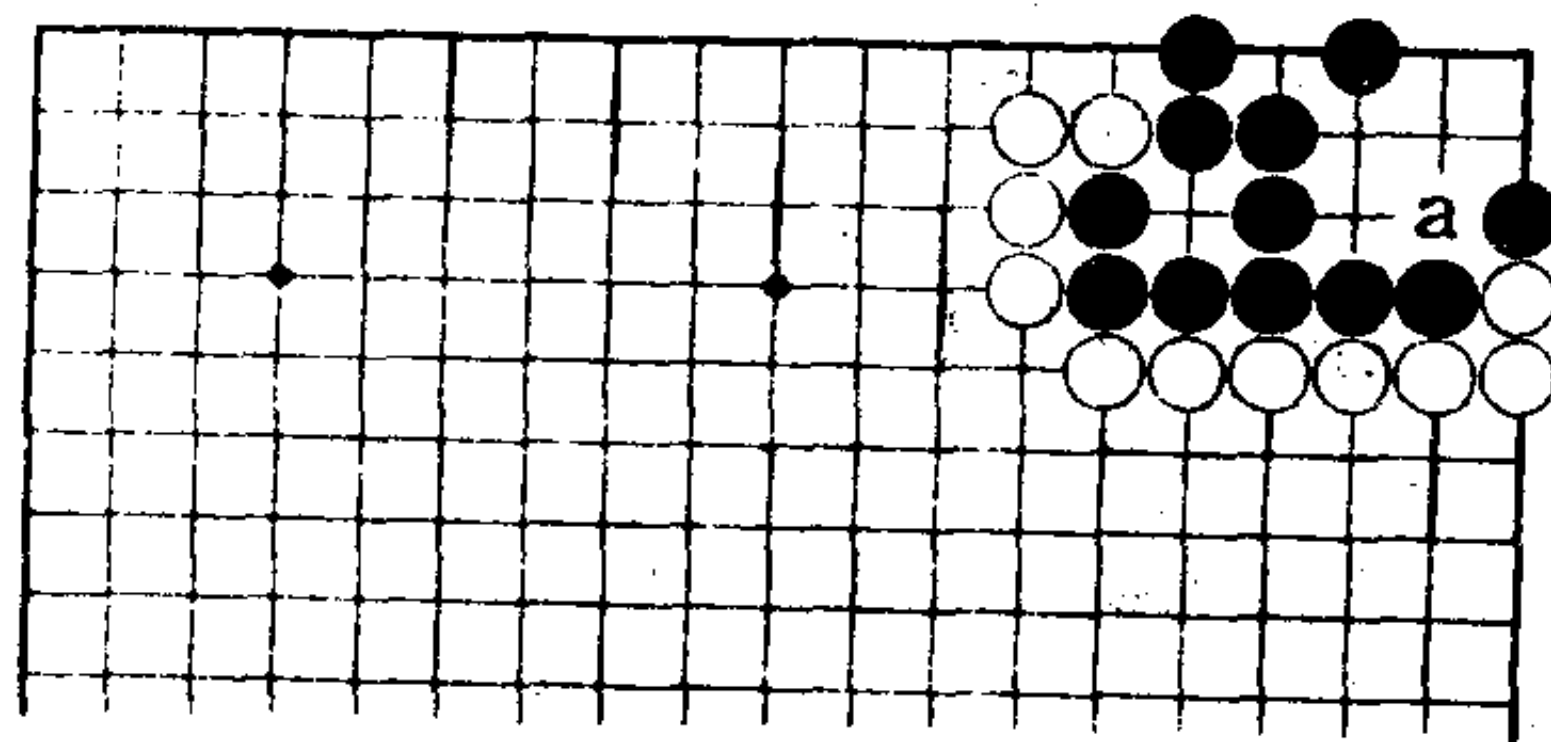
白提二子，黑2再扑做成了倒扑子，白3不能提。白3如提，全部被吃。



④ = ②

4图

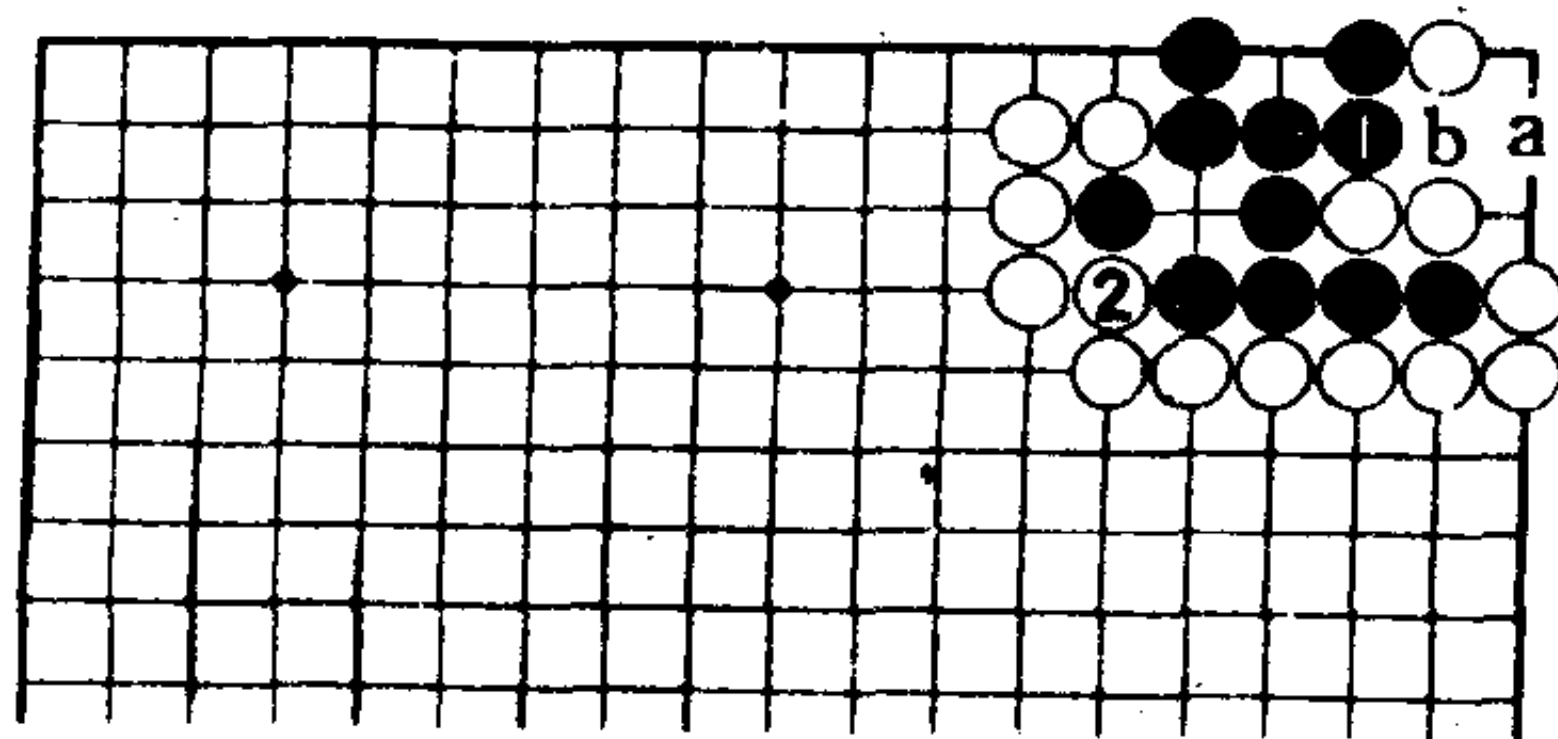
5图 (黑棋活)
是前图提净后的形状。白可以a位断吃一子，但黑棋依然还是活棋。所以前图的白3只能在a位争劫。



5图

6图 (黑失败)

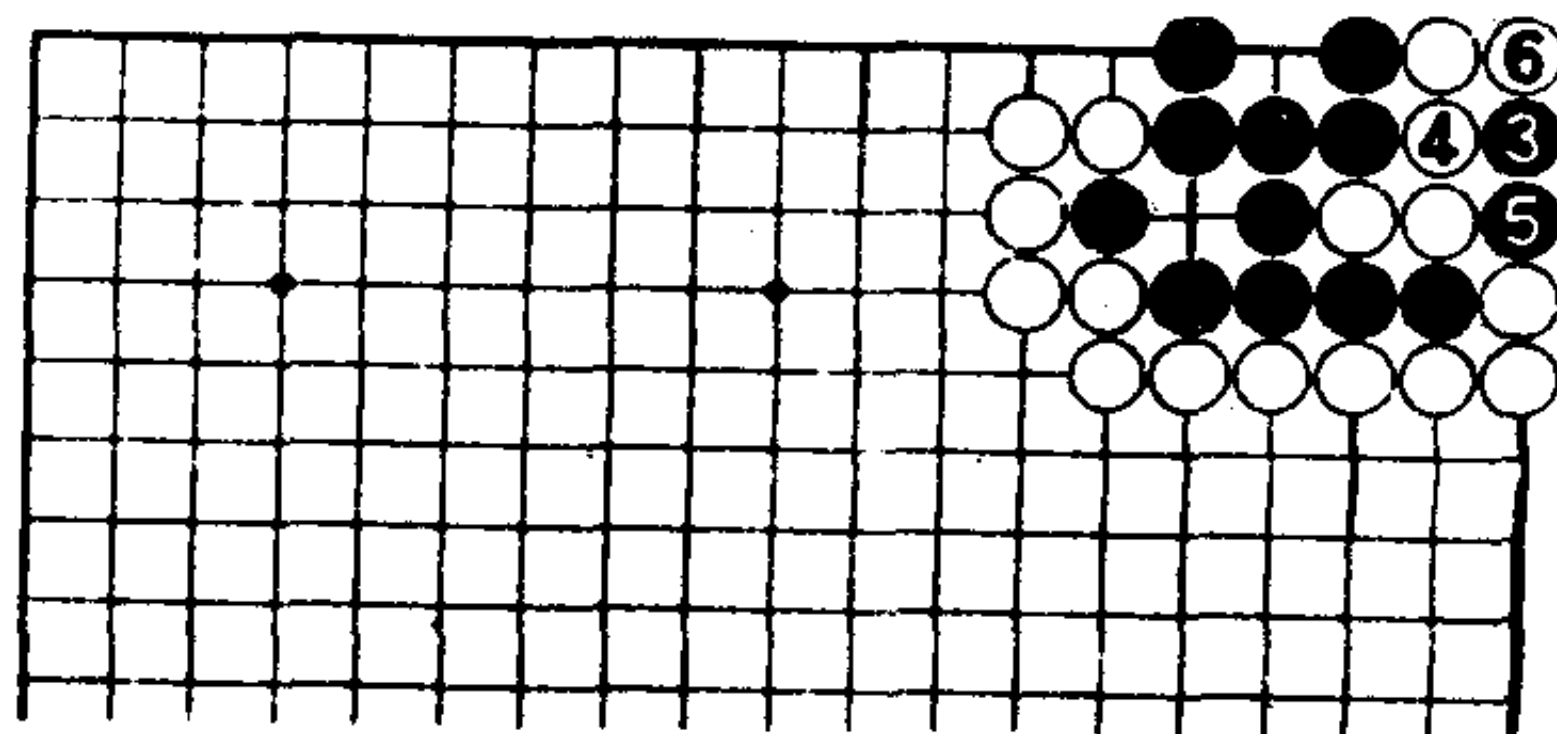
黑1先做起一只眼，白2破眼。现在留有黑a、白b的交换，但其结果是黑棋的失败。



6图

7图 (必然)

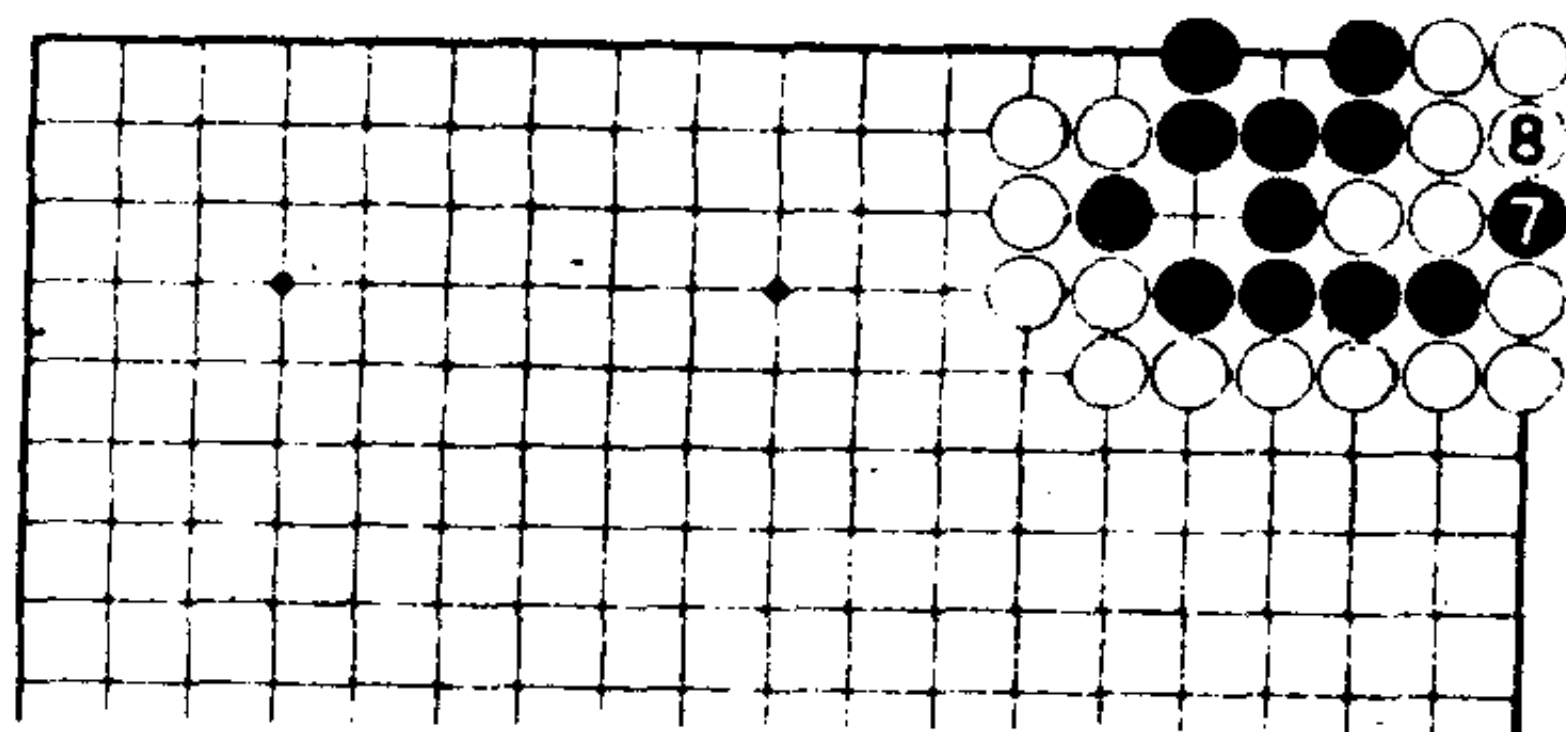
黑3是早就瞄好的手段，所以点进去是当然的。白6也只有提——



7图

8图 (全提光)

黑7扑入成倒扑，
9提净后这里的地方虽
不小，但……

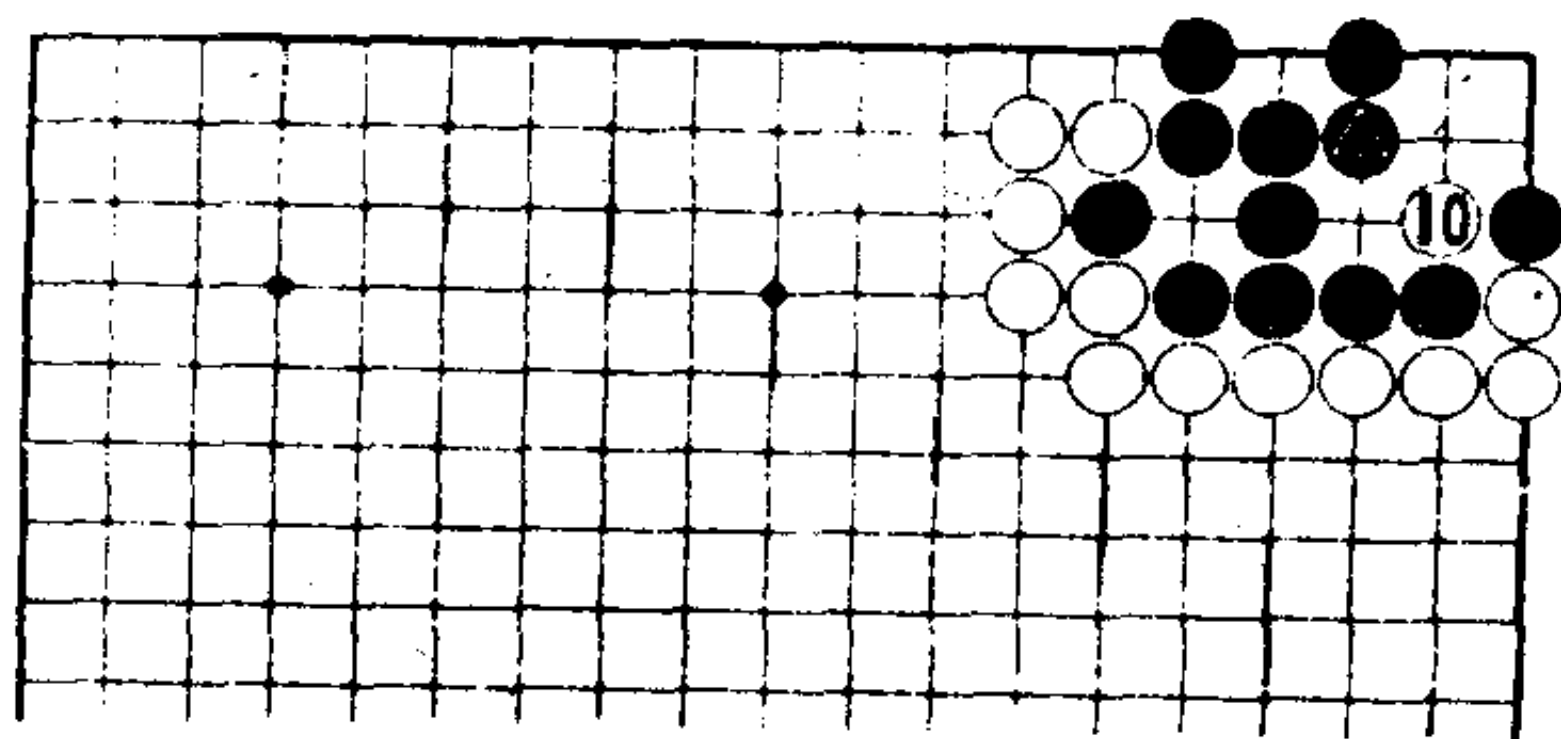


9 = 7

8图

9图 (黑死)

白10断吃是手筋，
黑棋被吃后只有一只眼。
结果④一子虽然做成一
眼，但被灭去了外侧的
另一只眼，黑棋死。



9图

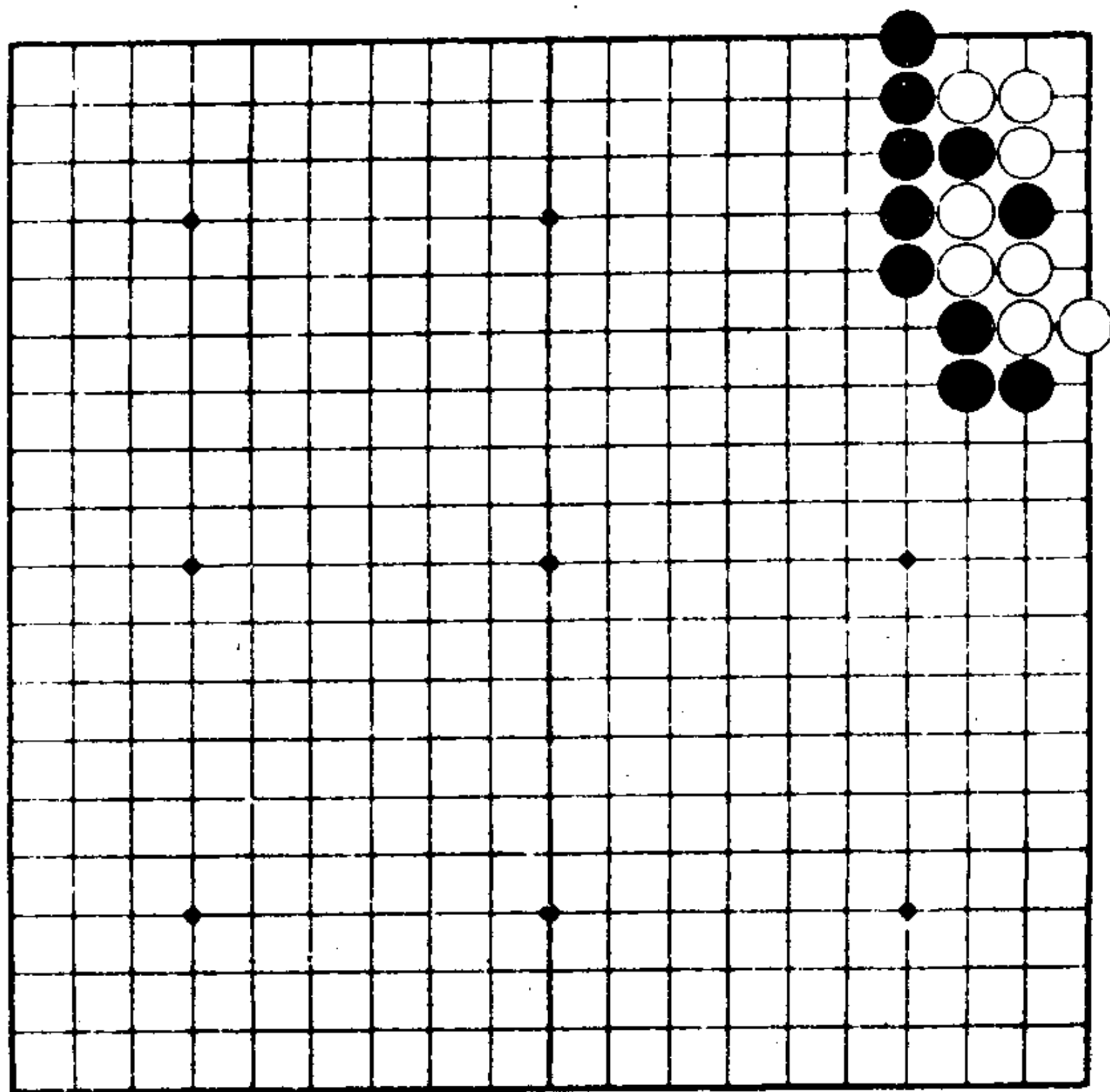
第22题

全歼

黑先 上级

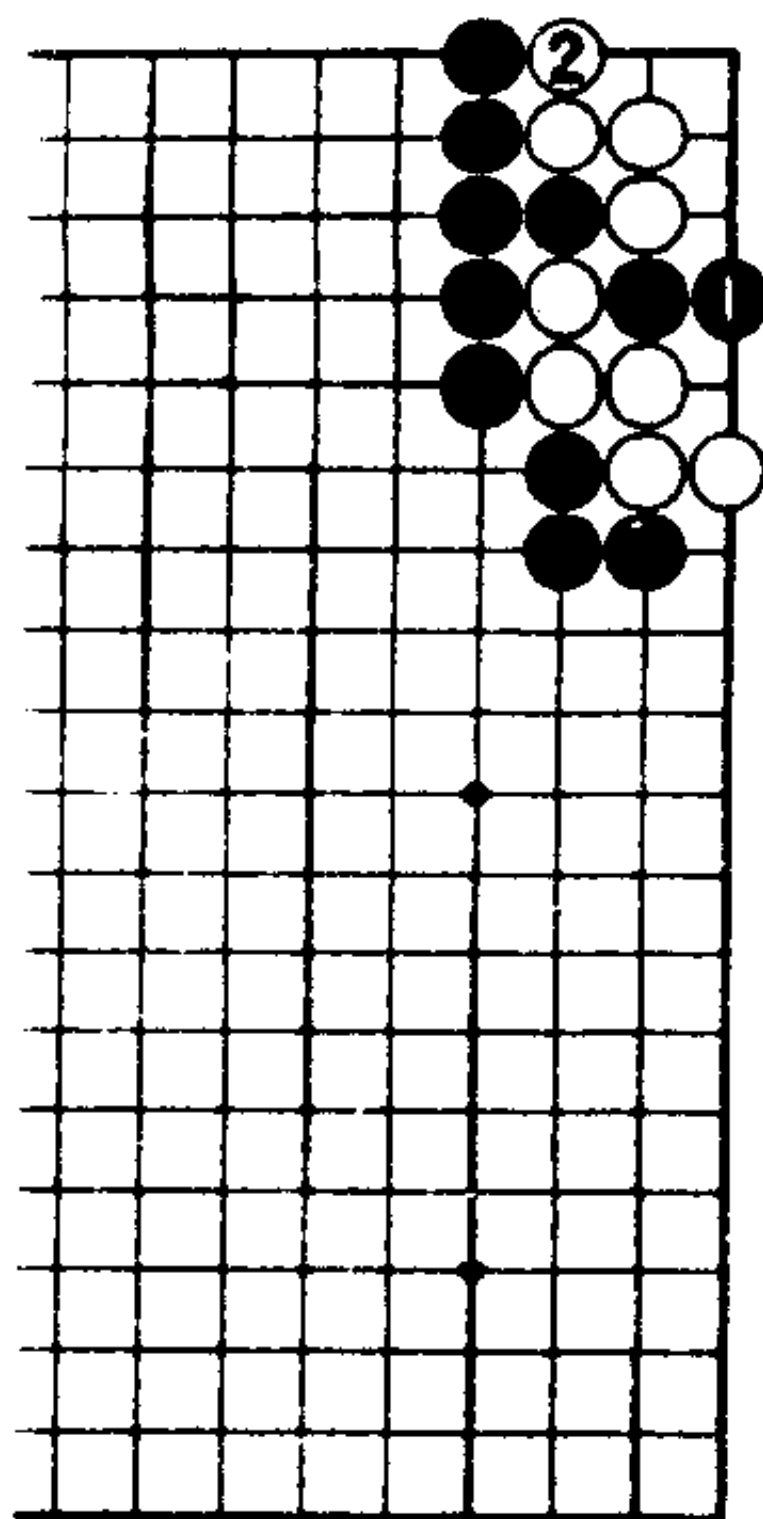
全歼固属当然，
但对方有巧妙的应
付手段，这就要看
你的实力了。

白棋是不会简
单地就歼的。即使
让白活一小部分也
是黑棋的失败。



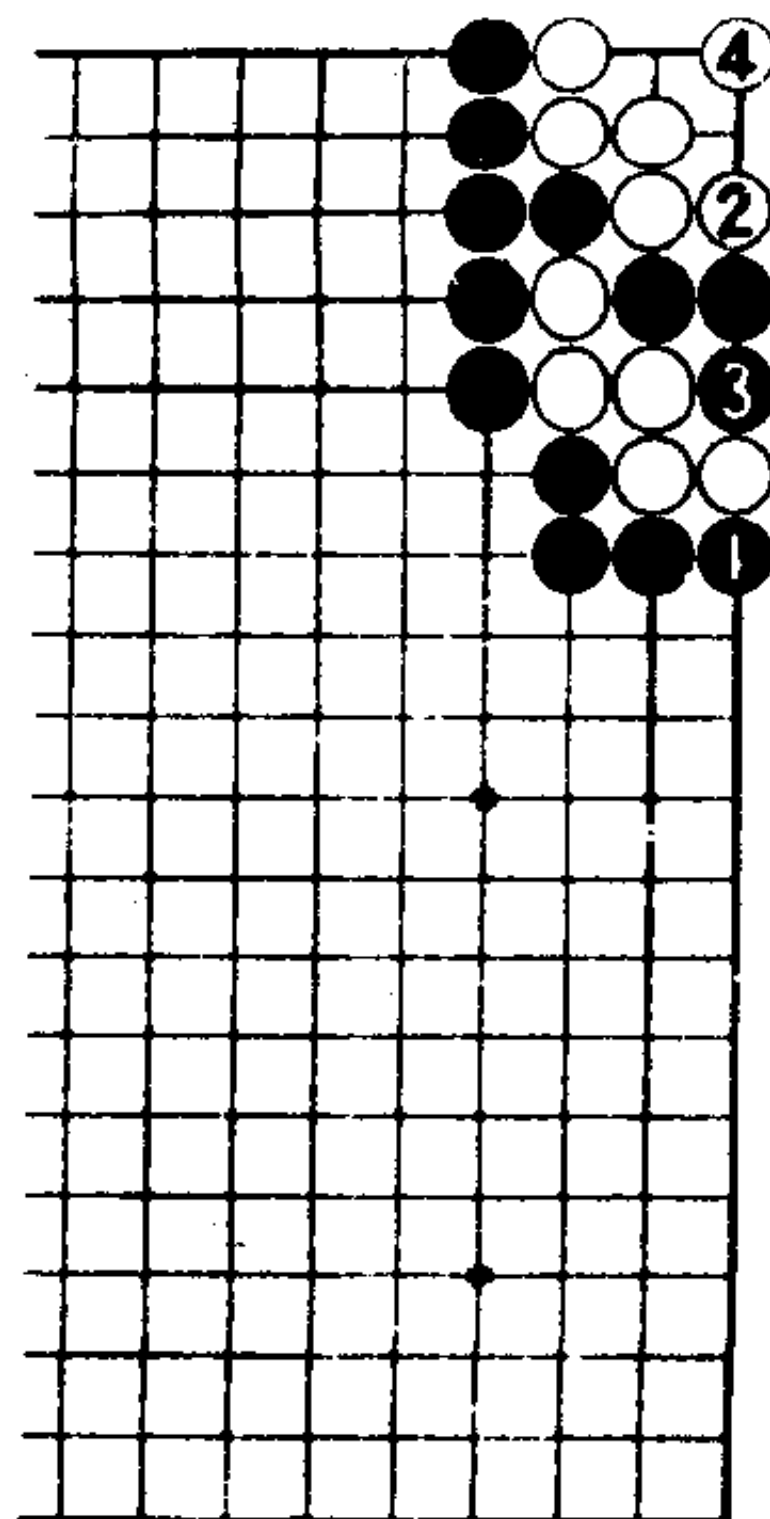
2图 (关键)

黑1立，白2顽强的挡下。下一手是关键。



3图 (活一半)

黑1吃五子，可是白2、4就可以在角上活了，这个结果不是正解。



2图

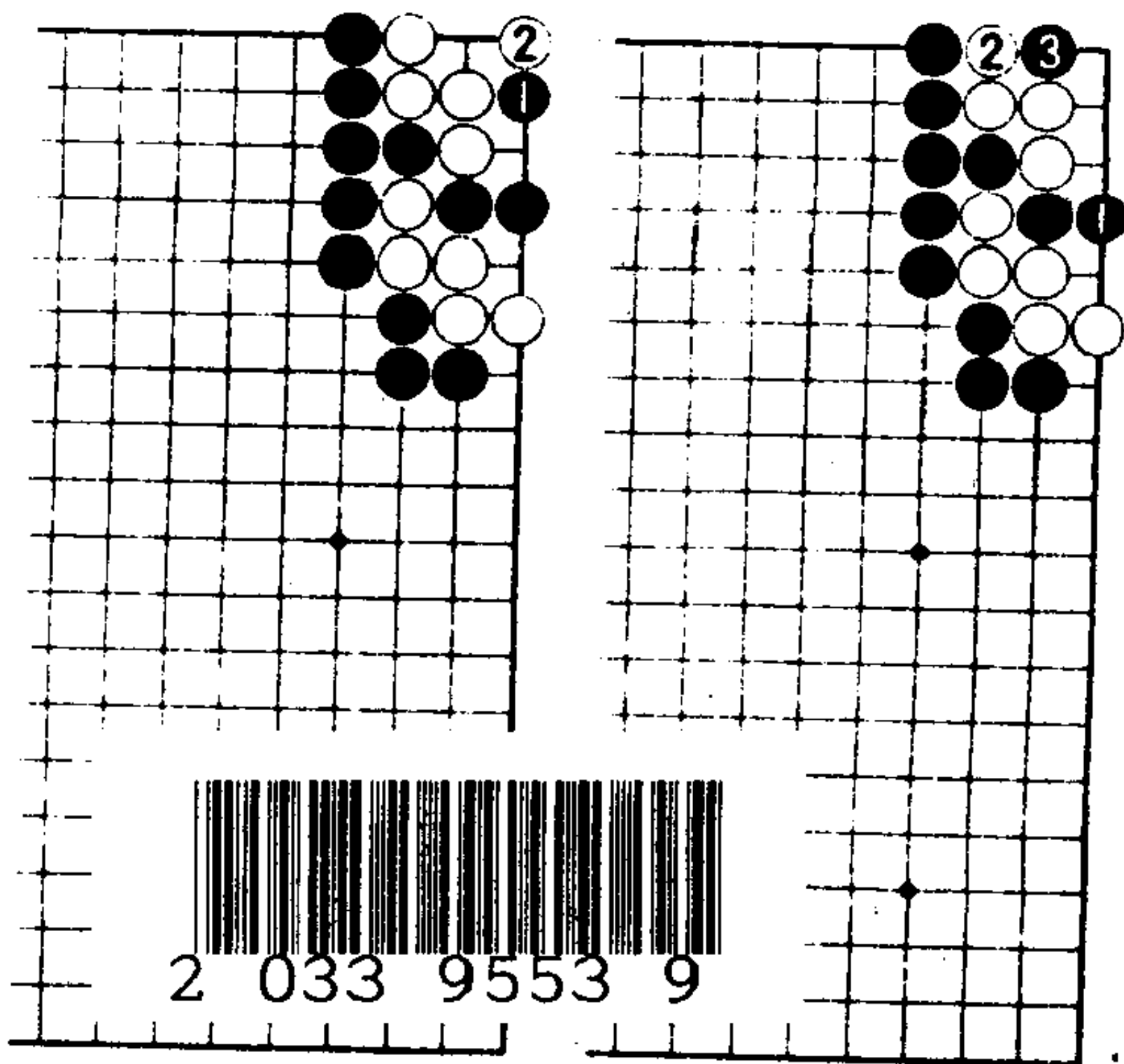
3图

4图 (劫)

黑1托，白2有
抛劫的强手。不能净
吃白棋。

5图 (正解)

白2虽然顽强，
可黑3送吃是强中的
强手，也是一步精妙
的手筋。

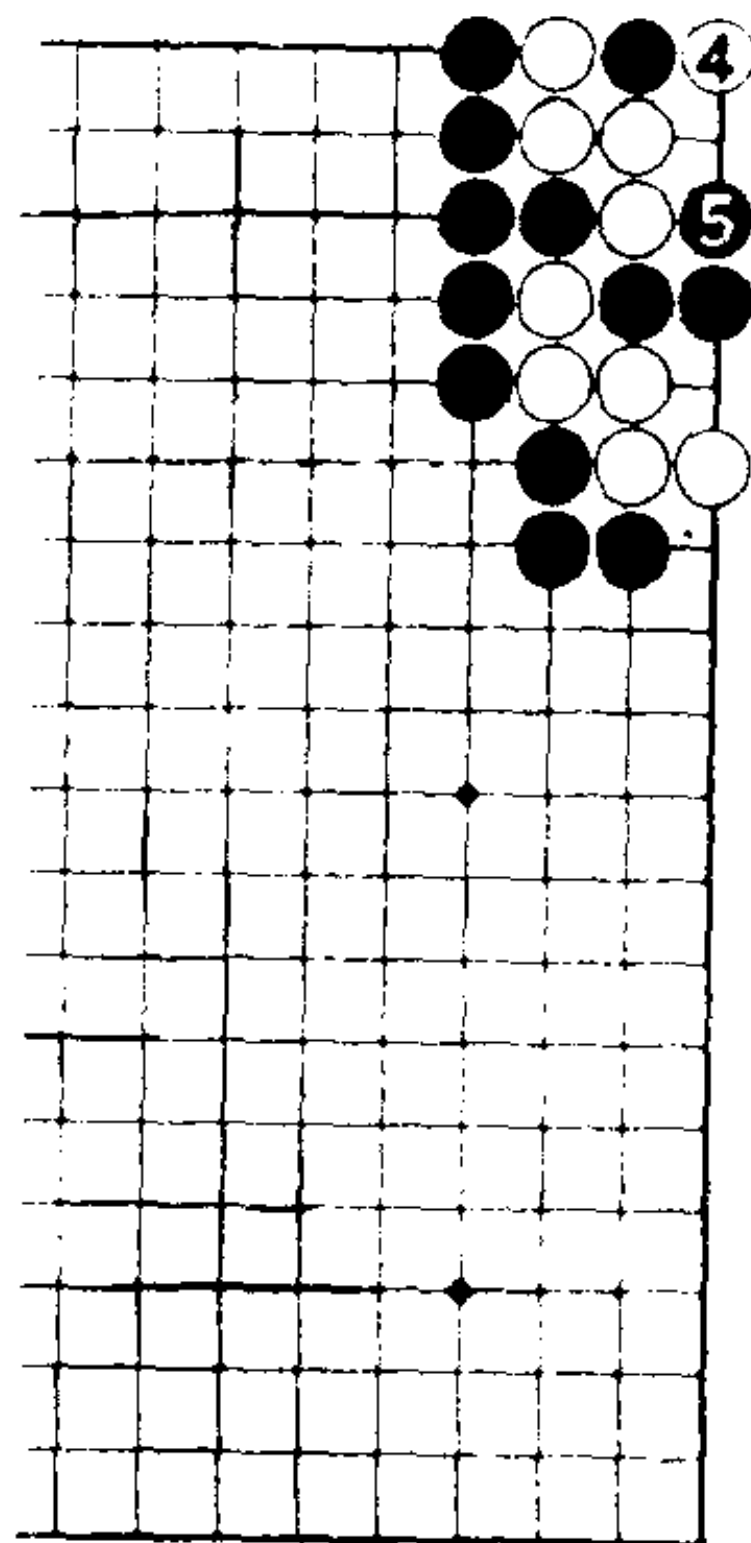


4图

5图

6图 (白死)

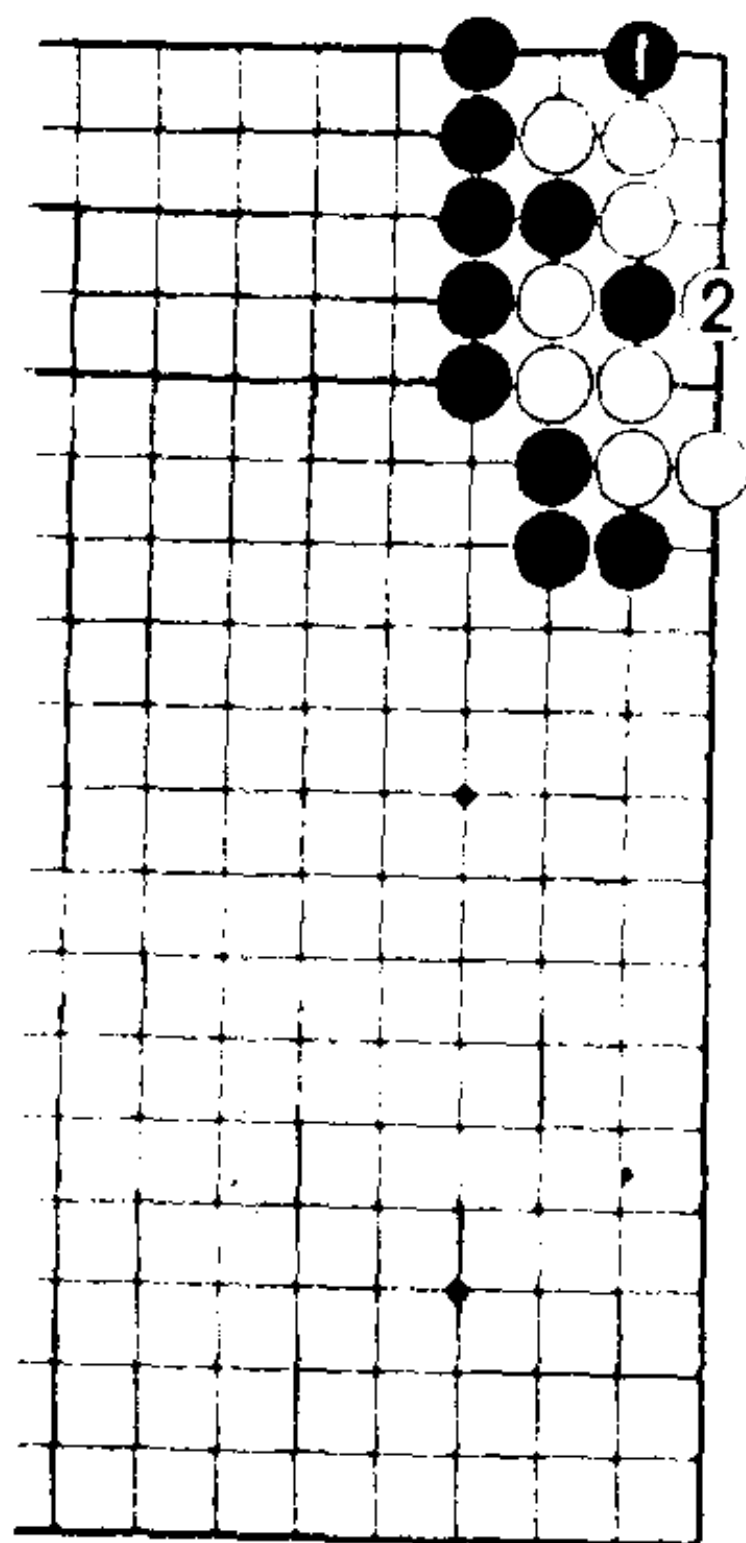
白4即使提，黑5弯头任务完成。本题黑要做出两方面的最强手，否则就不是正解。



6图

7图 (失败)

黑先在1位托，白2只要提掉一子，黑棋就无计可施了。



7图

[G e n e r a l I n f o r m a t i o n]

书名 = 只此一手 第二册 角上魔术师

作者 = 中国大学生围棋协会编译

页数 = 9 7

S S 号 = 0