

目 录

第 1 题	俗手	5
第 2 题	三手	9
第 3 题	救助	13
第 4 题	例子	17
第 5 题	自动	23
第 6 题	不结实	27
第 7 题	一击即中	31
第 8 题	基础	35
第 9 题	团团转	39
第 10 题	难题	43
第 11 题	技术	49
第 12 题	为时已晚	53
第 13 题	之后	59
第 14 题	利索	63
第 15 题	判决	67

第 16 题	实战型	71
第 17 题	差之毫厘	75
第 18 题	有名	79
第 19 题	弯弯曲曲	83
第 20 题	鸟	87
第 21 题	一个劲地	91
第 22 题	一定	95
第 23 题	难度 A	99
第 24 题	昔日谈	103
第 25 题	定式	107
第 26 题	计算	111
第 27 题	飞跃	115
第 28 题	要点	119
第 29 题	差两气	123

只此一手

第四册

对杀专题

中国大学生围棋协会 编译

上海外语教育出版社

只此一手

第四册

对杀专题

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)

上海外国语学院印刷厂印刷

新华书店上海发行所经销

开本 787×1092 1/64 2印张 44千字

1990年1月第1版 1990年1月第1次印刷

印数: 1—15,100册

ISBN 7—81009—427—0/G·113

定价: 0.70元

编译者的话

对杀在战斗中是最残酷、最令人心悸的。许多围棋爱好者在对杀中常会害怕走成复杂的局面，为避免复杂而走出一些软弱的棋来，这主要是没有掌握一些基本的对杀方法的缘故。

对杀要计算气的长短。因此，延气、紧气技巧的掌握和合理运用，决定对杀的成败。本书把对杀中用断、扑、秤砣、挤、挖、顶、滚征等各种手法来延气或紧气，往往能使濒临绝境的棋起死回生，或者缩减对方气数而把它一举击溃。

目 录

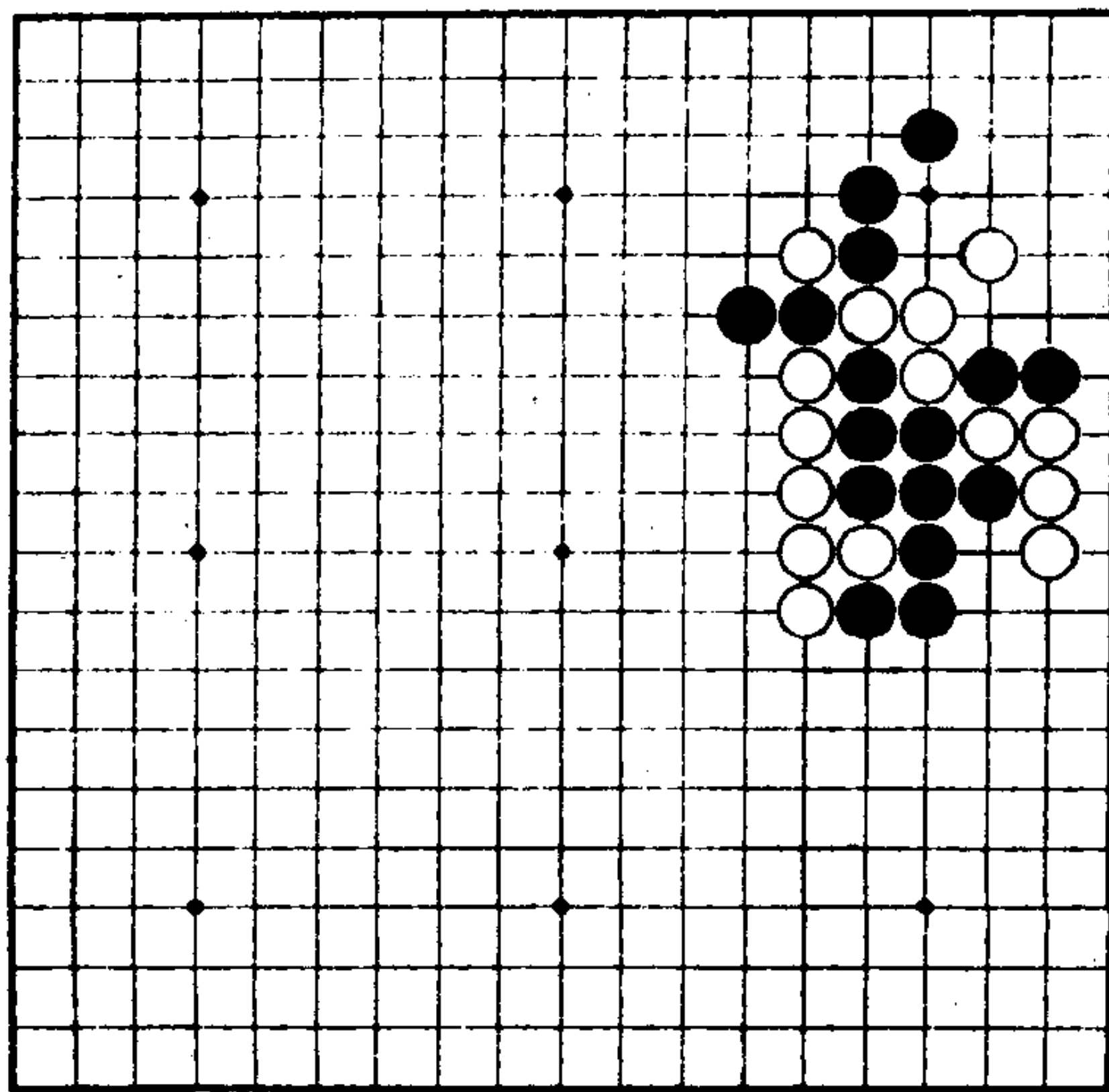
第 1 题	俗手.....	5	第 16 题	实战型.....	71
第 2 题	三手.....	9	第 17 题	差之毫厘.....	75
第 3 题	救助.....	13	第 18 题	有名.....	79
第 4 题	例子.....	17	第 19 题	弯弯曲曲.....	83
第 5 题	自动.....	23	第 20 题	鸟.....	87
第 6 题	不结实.....	27	第 21 题	一个劲地.....	91
第 7 题	一击即中.....	31	第 22 题	一定.....	95
第 8 题	基础.....	35	第 23 题	难度 A.....	99
第 9 题	团团转.....	39	第 24 题	昔日谈.....	103
第 10 题	难题.....	43	第 25 题	定式.....	107
第 11 题	技术.....	49	第 26 题	计算.....	111
第 12 题	为时已晚.....	53	第 27 题	飞跃.....	115
第 13 题	之后.....	59	第 28 题	要点.....	119
第 14 题	利索.....	63	第 29 题	差两气.....	123
第 15 题	判决.....	67			

第1题

俗手
黑先 初级

俗手不同于手筋，一般不为人们所喜用。但只要与局面谐调，就不必再多所顾忌棋形。

这个对杀，即使是大俗手也没有关系。



正解图 打吃

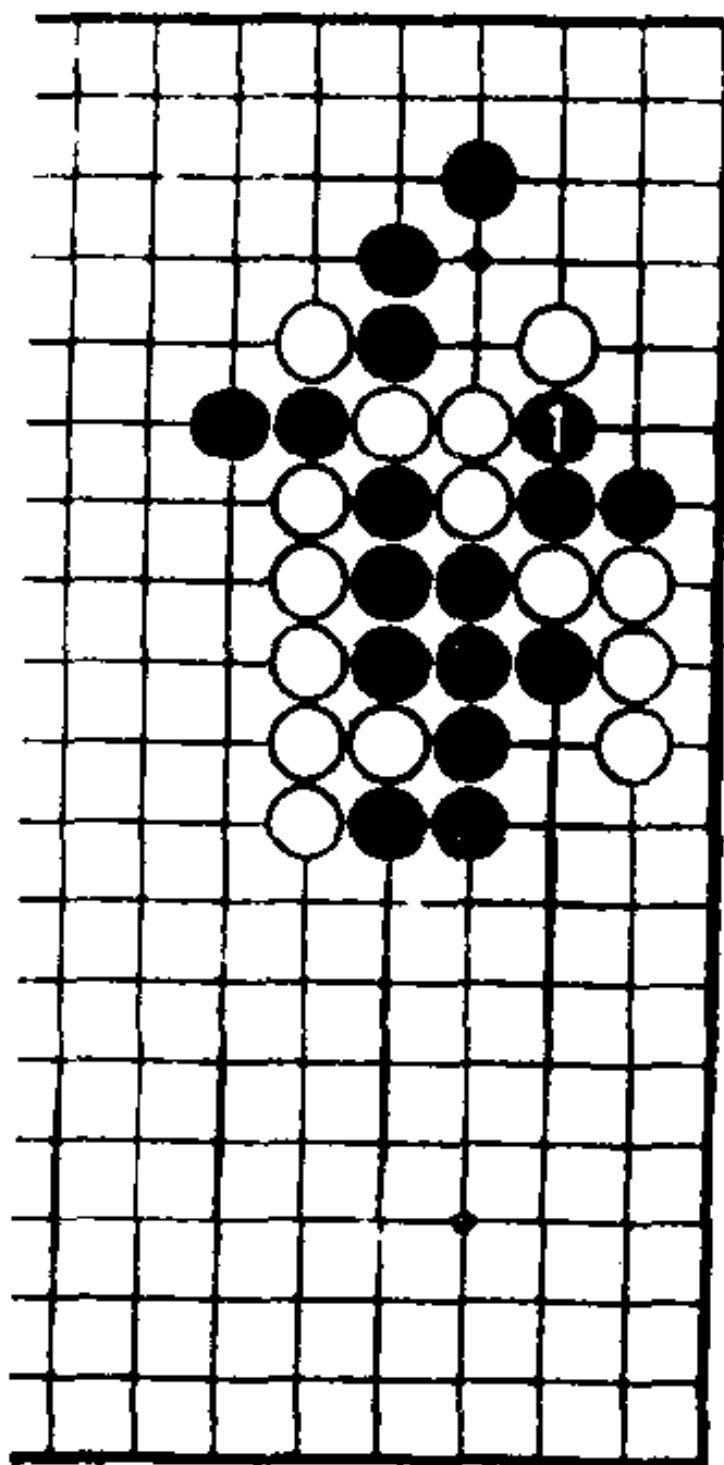
黑必须在1位打吃。

打吃往往会有俗手，但现在这个局面却是绝对的一手。

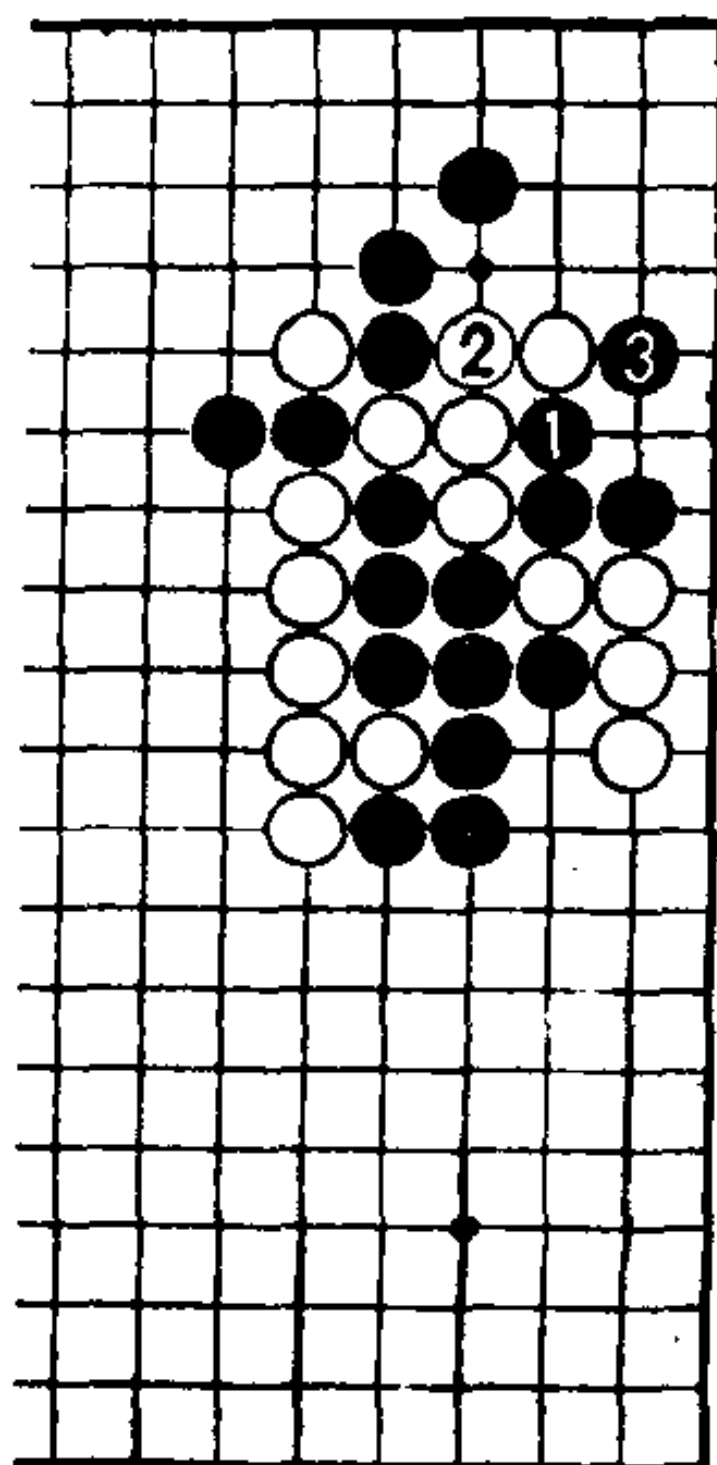
1图（白刃战）

黑1打吃，白2是绝对要接的。

黑3扳之后怎么样呢？
是一场激烈的白刃战。



正解图

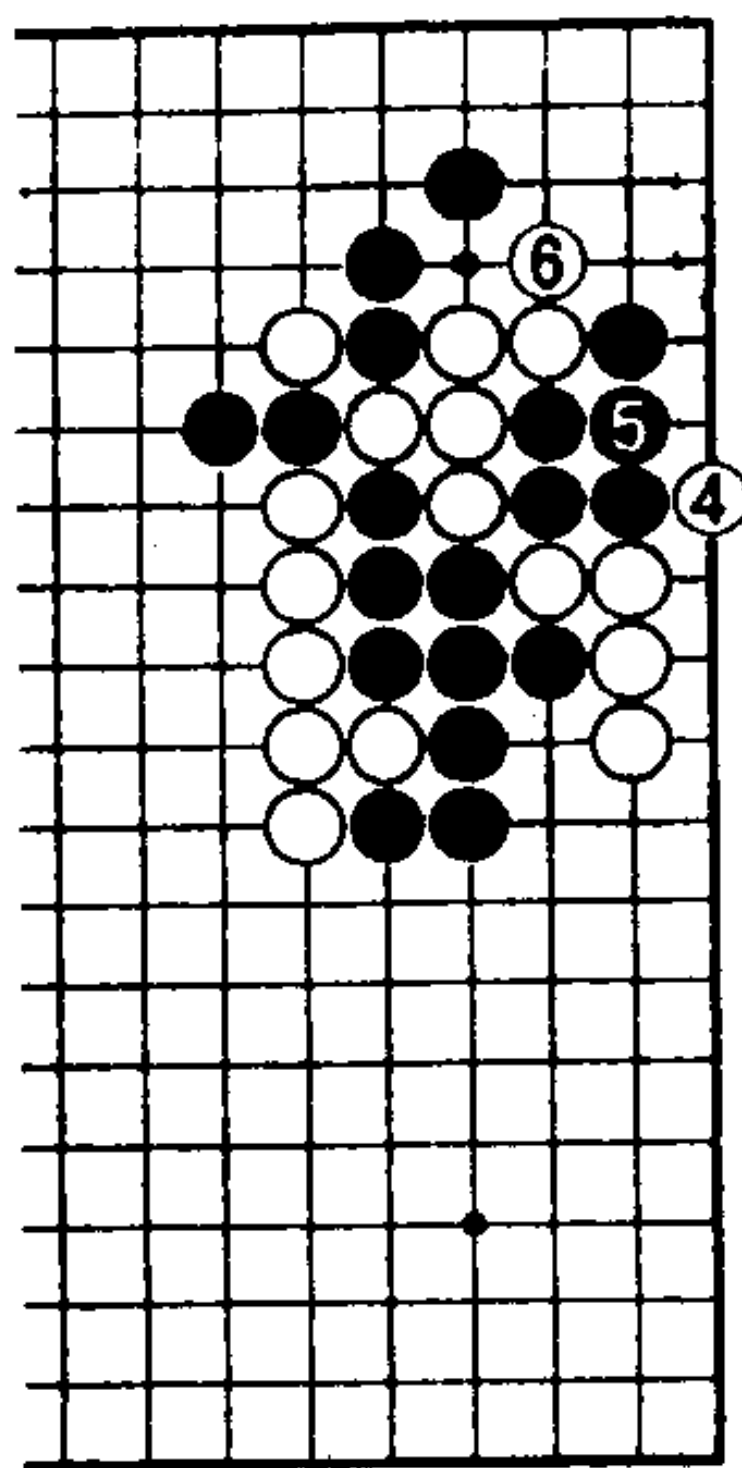


1图

2 图 (必由之路)

接着，白 4 打，黑 5 接是绝对的。

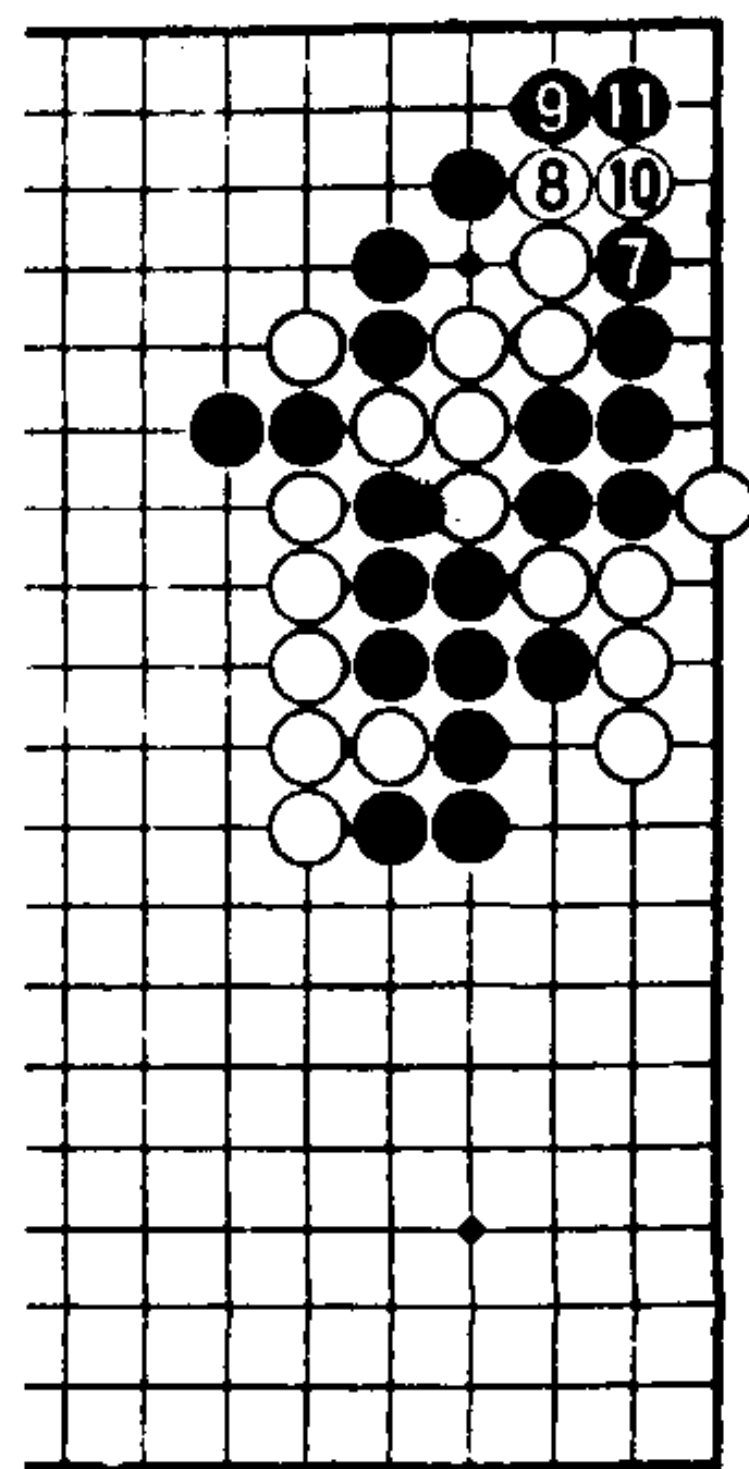
白 6 长出也是必然的。这之后是双方必然的应对。



2 图

3 图 (缓征子)

黑 7 爬，白 8 长，黑 9 扳挡就可以了。白 10 拐，黑 11 挡。缓征子黑快一气吃白。



3 图

4图 (随手)

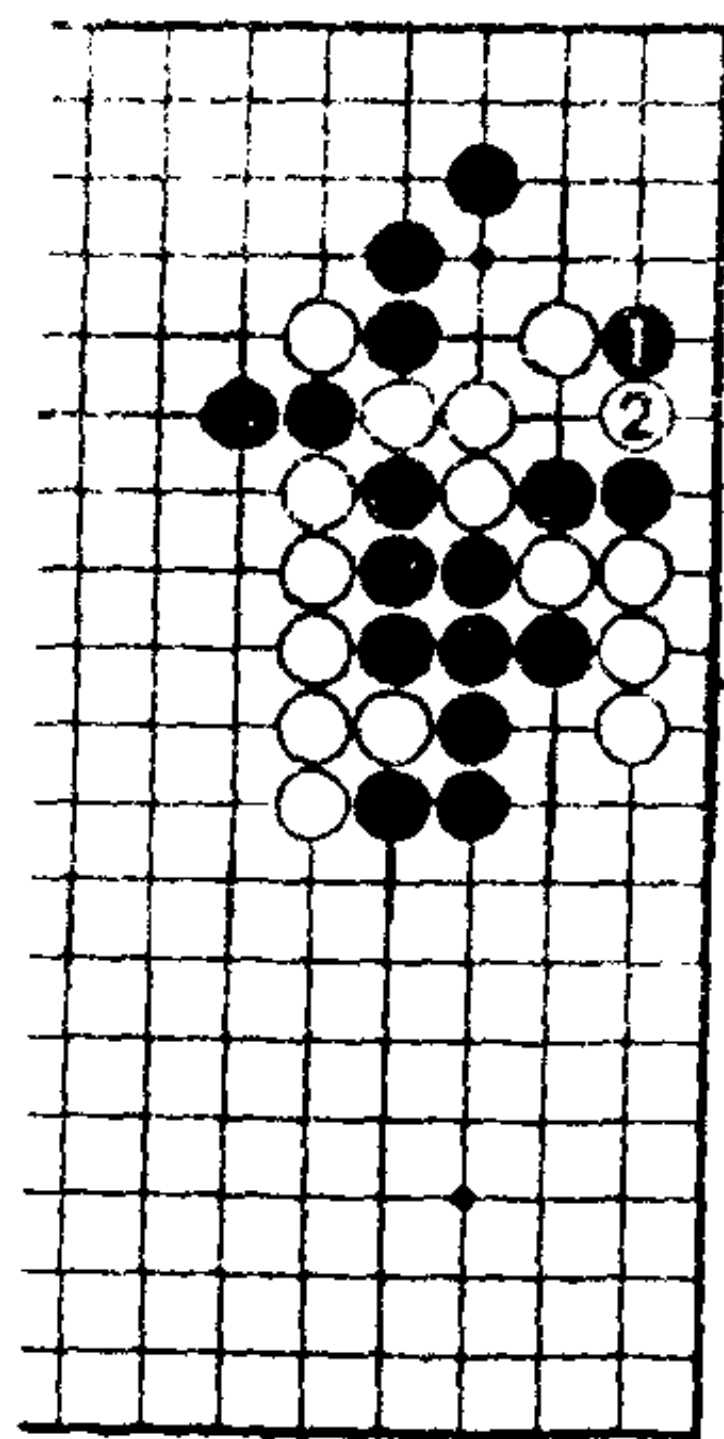
黑1随手地一托，就不行了。

可能是想把棋形走得漂亮些。白2一挖，形势急转直下。

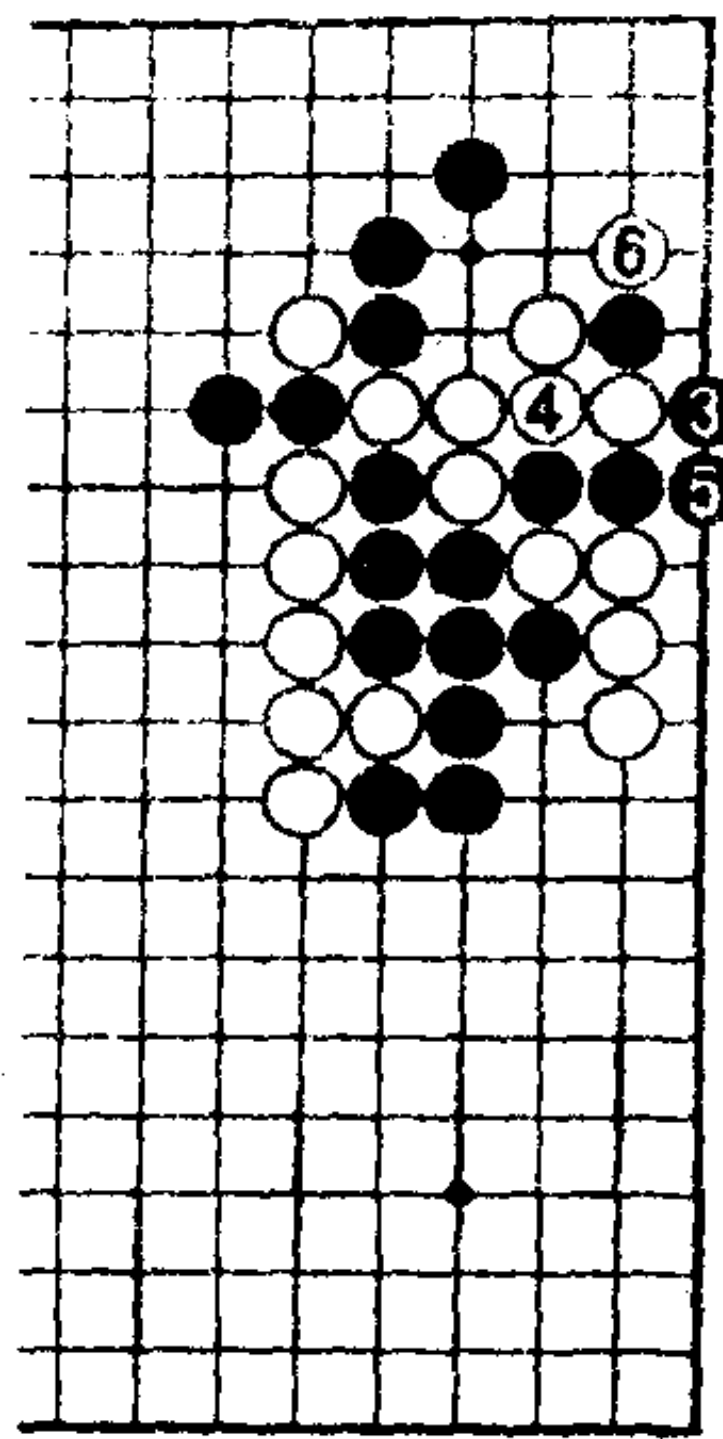
5图 (多余)

下面的挣扎都是多余的。黑3从下面应，白4接、6吃，黑溃。

这是初级者易犯的错误。



4图



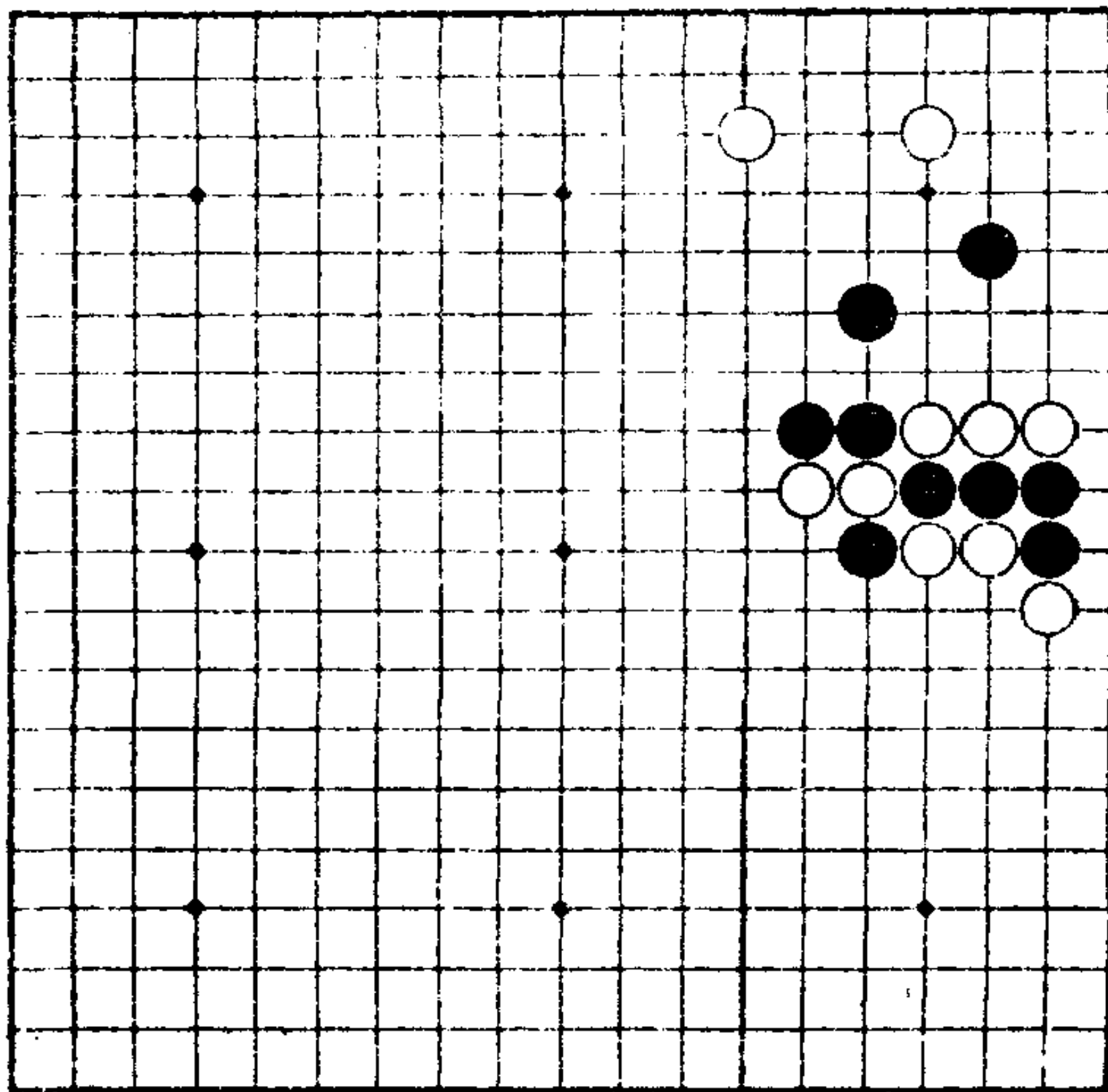
5图

第2题

三手
黑先 中级

这个问题只有三手棋。

这是常见之型，
又是很适用的手筋，
故必须知道。



正解图 征子

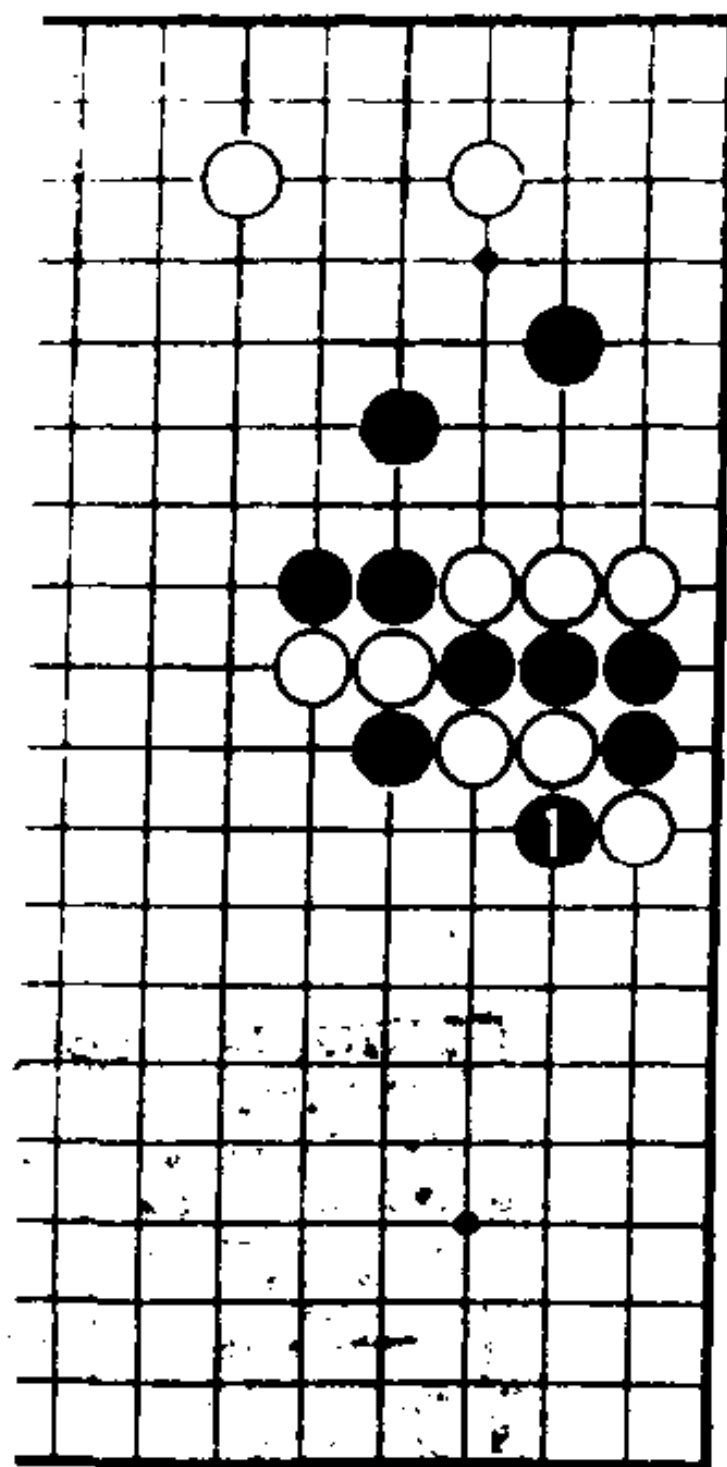
这是征子的基本型。

首先，黑 1 断，由于黑只有两气，必须紧着叫吃。

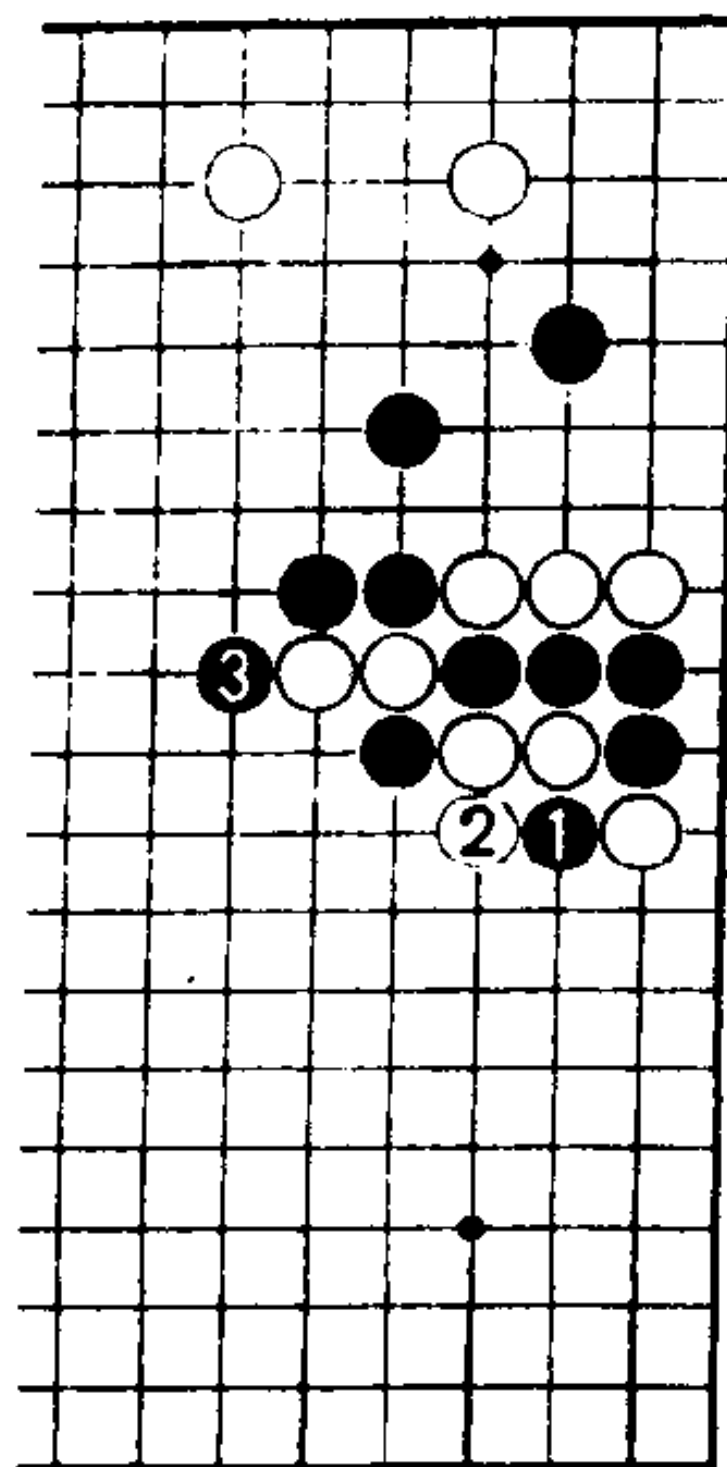
1 图 （至此）

黑 1 断吃，白 2 必然。
在此黑 3 打是正着。

至此，征子成立。



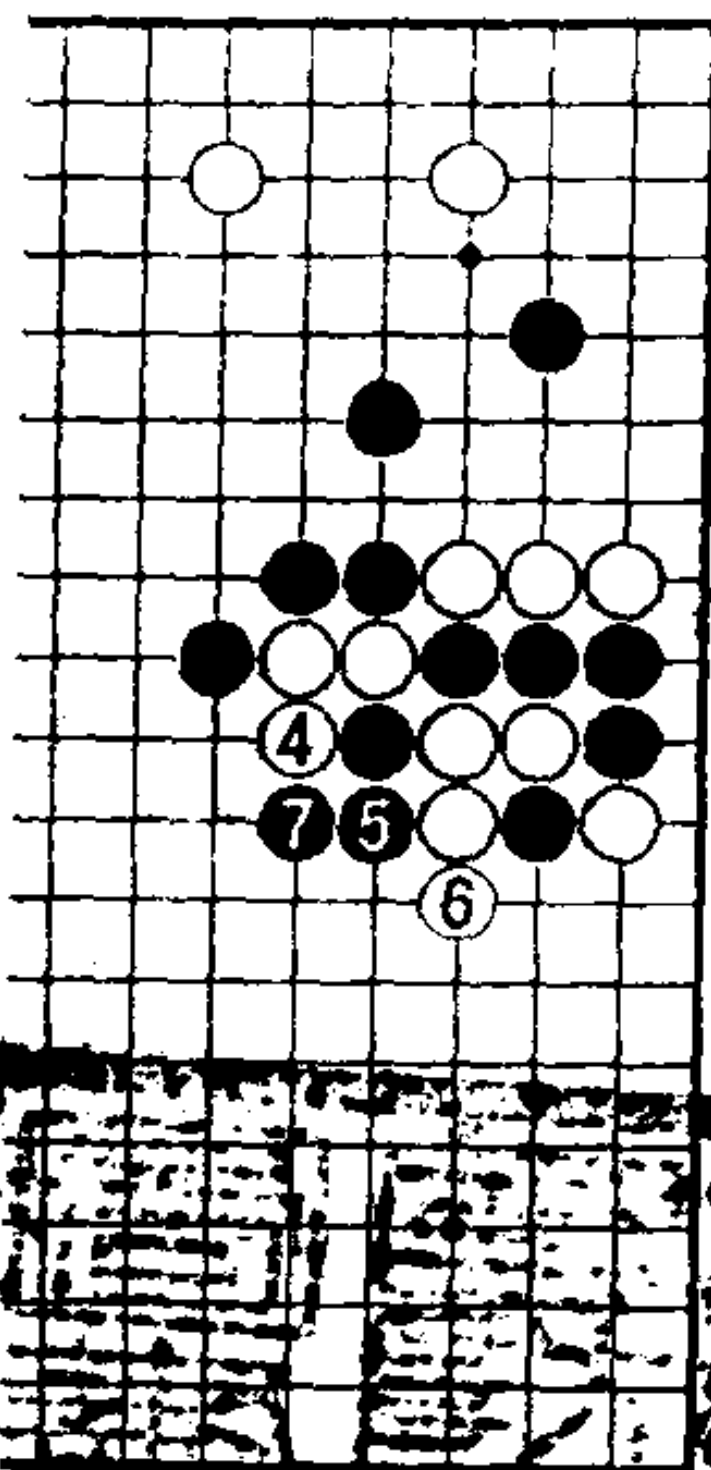
正解图



1 图

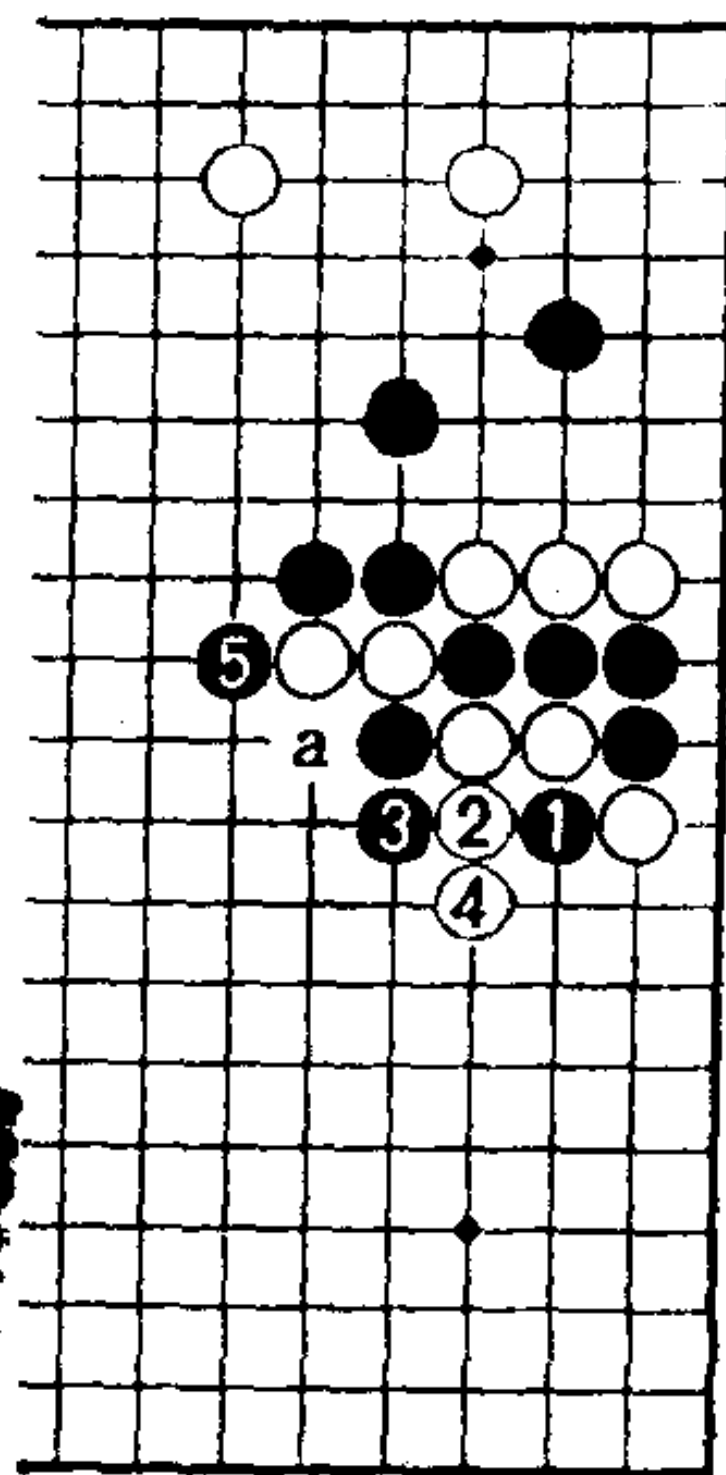
2 图 (征子)

如果这之后，白 4 逃，
黑再在 5 位打。白 6 绝对。
黑 7 征吃。

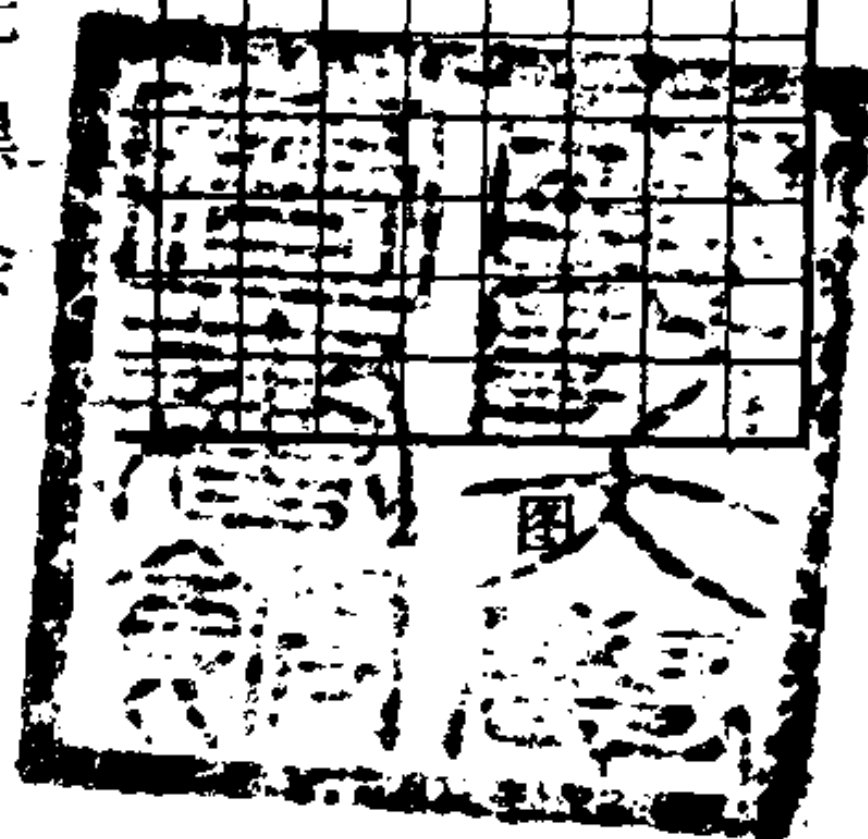


3 图 (损)

黑 1、白 2 之后，先
走黑 3，被白 4 长出，黑
损。黑 5 打吃，白就不会
在 a 位逃了。

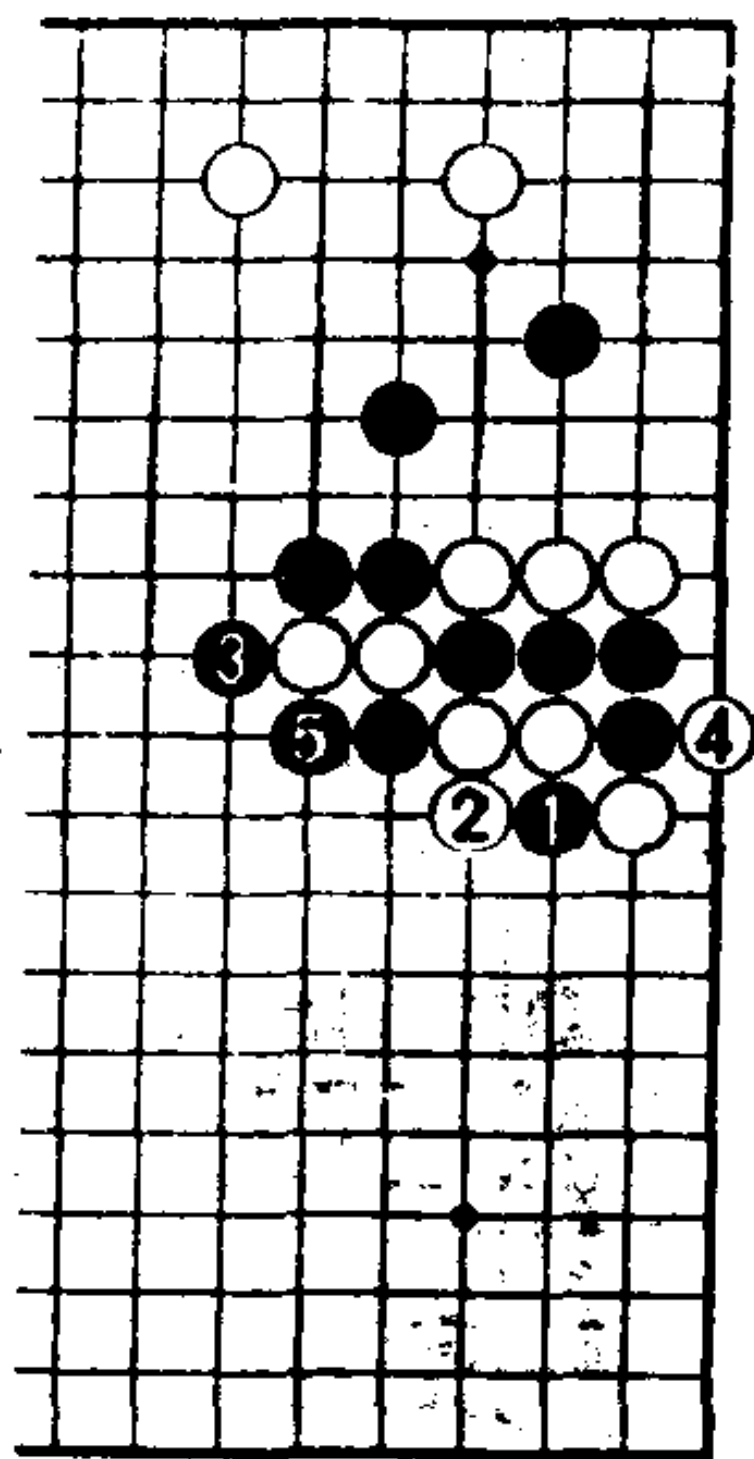


3 图



4图 (部分性的)

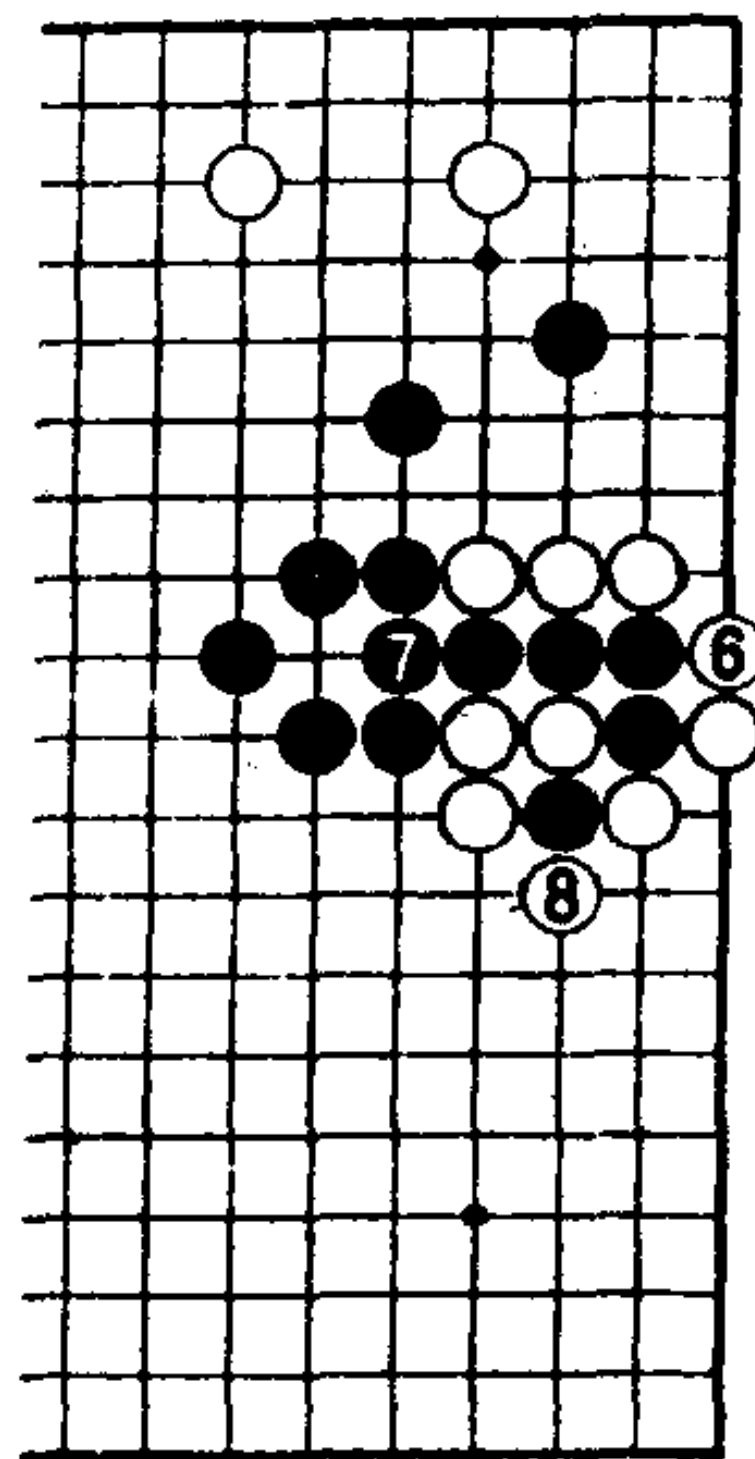
黑1、3打吃，由于是征子，白也难予处置。如果有好的引征手段，自然另当别论，没有时，就要在白4打吃求渡。黑5拔吃很厚……



4图

5图 (渡)

白6渡，黑7接，白8提。



5图

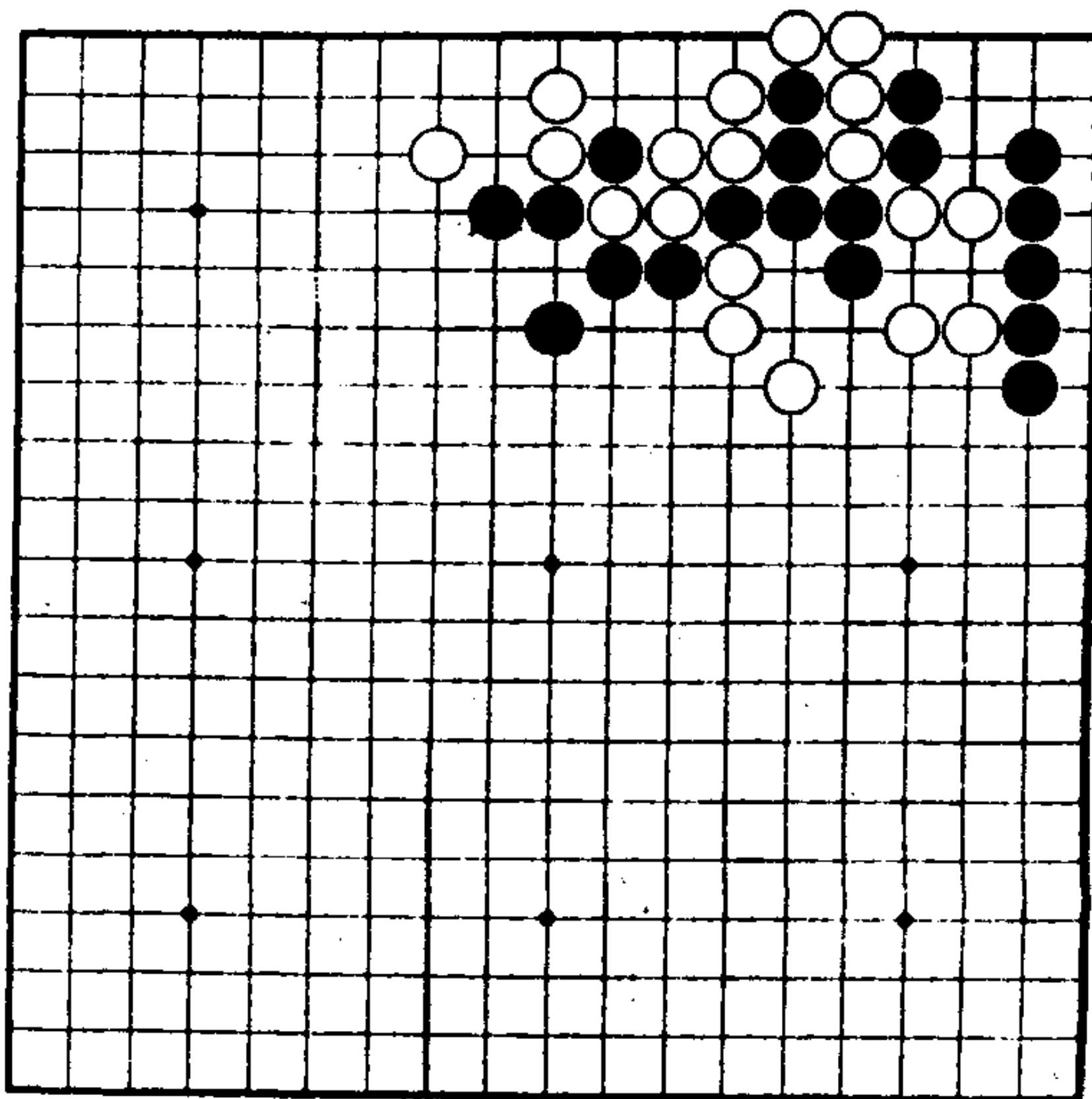
第3题

救助

黑先 上级

形虽很大，但仅仅是吓唬吓唬人而已。

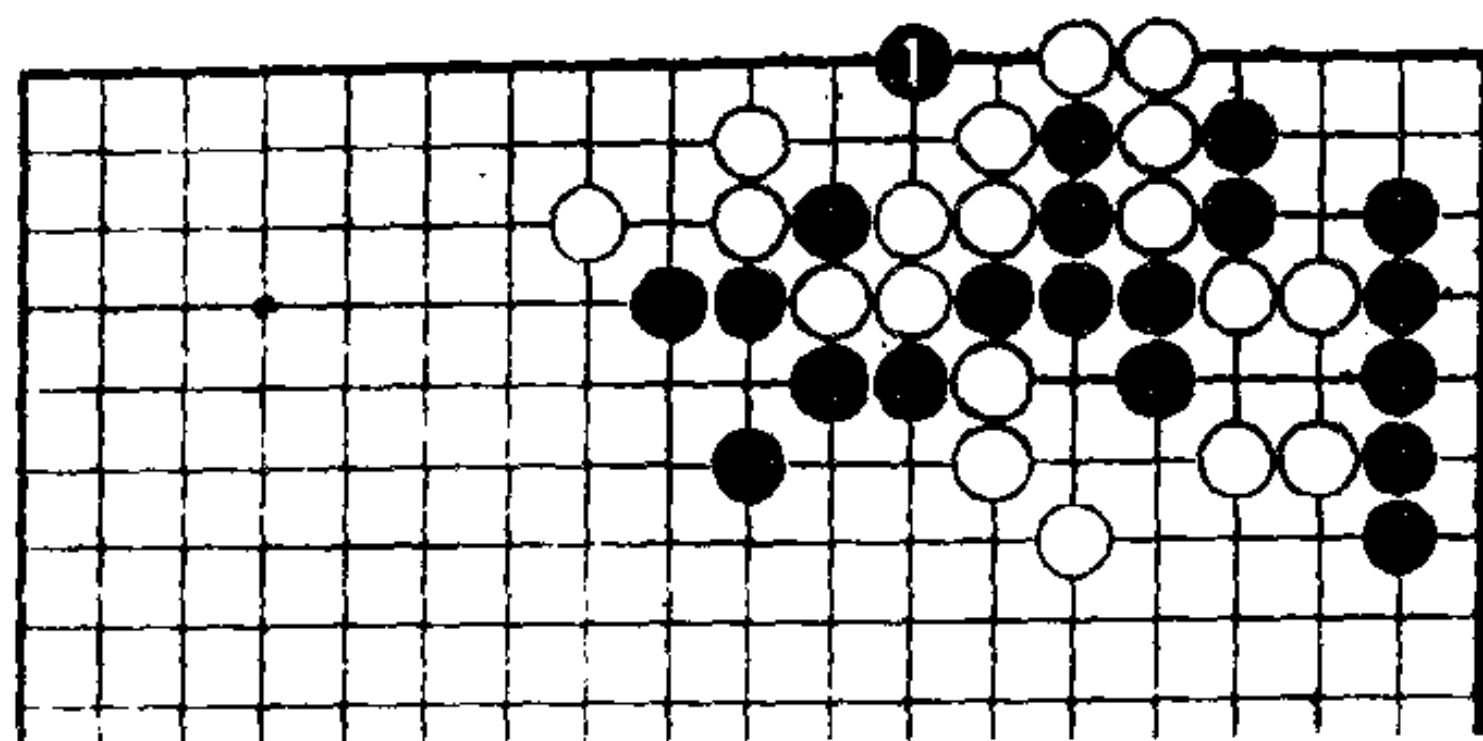
设法将黑六子救出。
而手筋一着就可以解决问题。



正解图 点

黑 1 的点是此局面的正解。

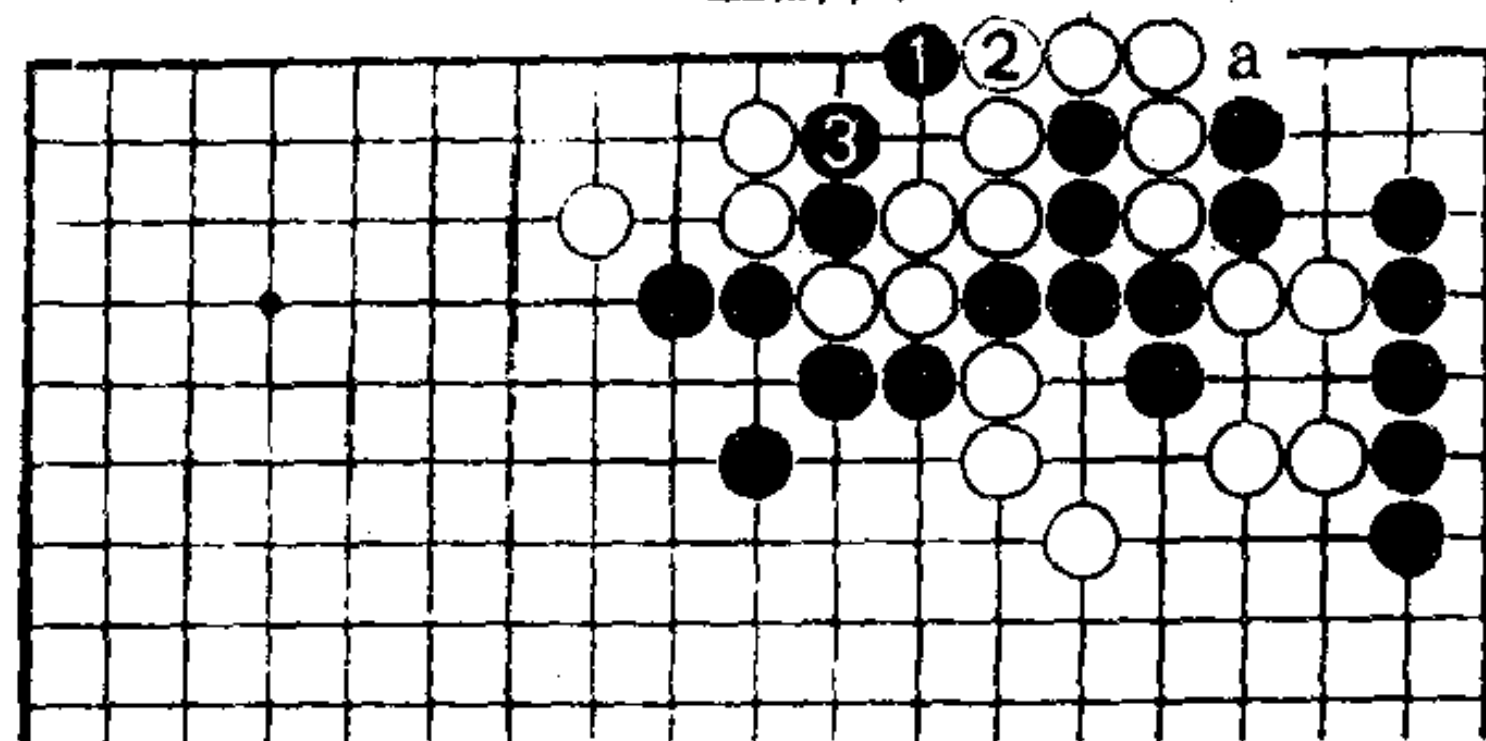
这个形有不少手筋。但现在这个场合仅此一手。



正解图

1 图 (伸不进)

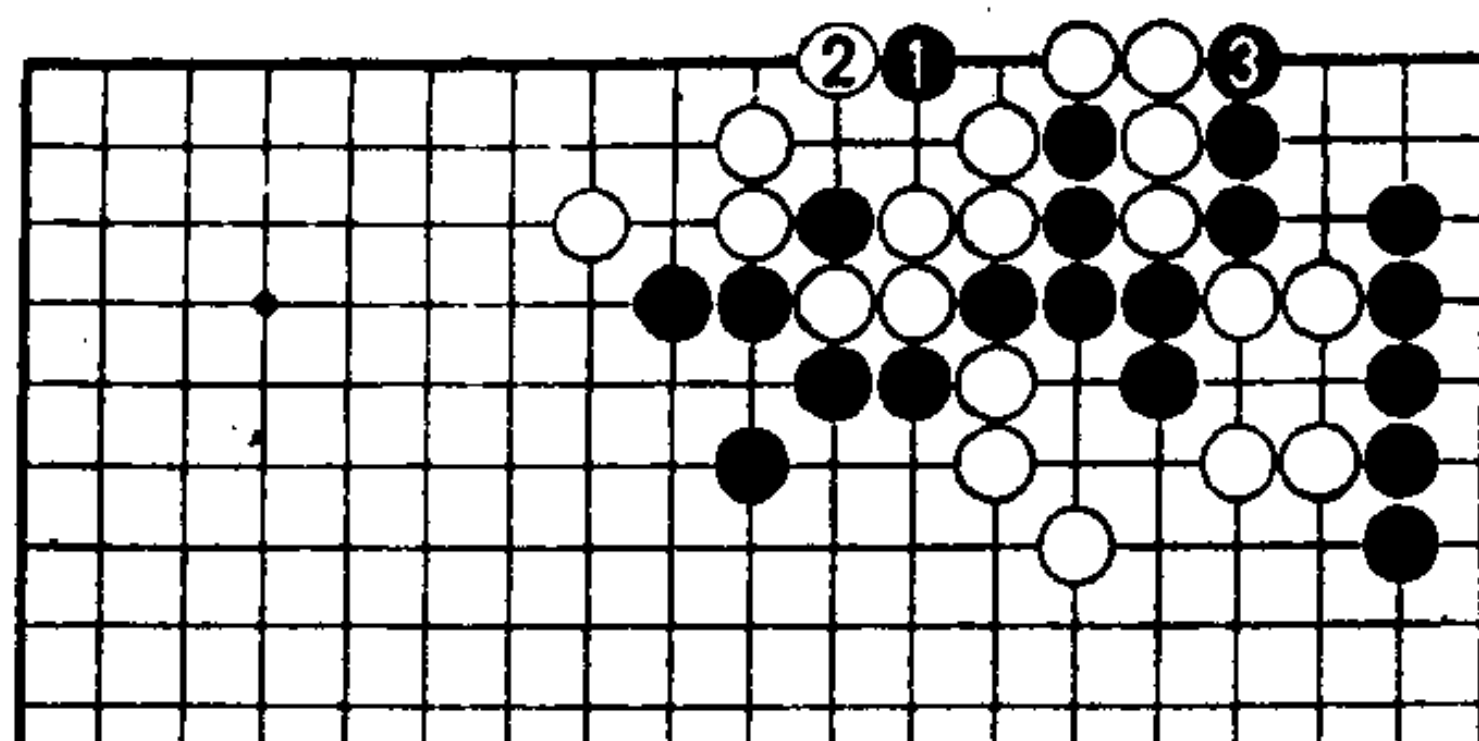
对于黑 1 的点，白 2 如接，黑 3 立下，白伸不进。黑还有三气，因此是快一气胜。



1 图

2 图 （接不归）

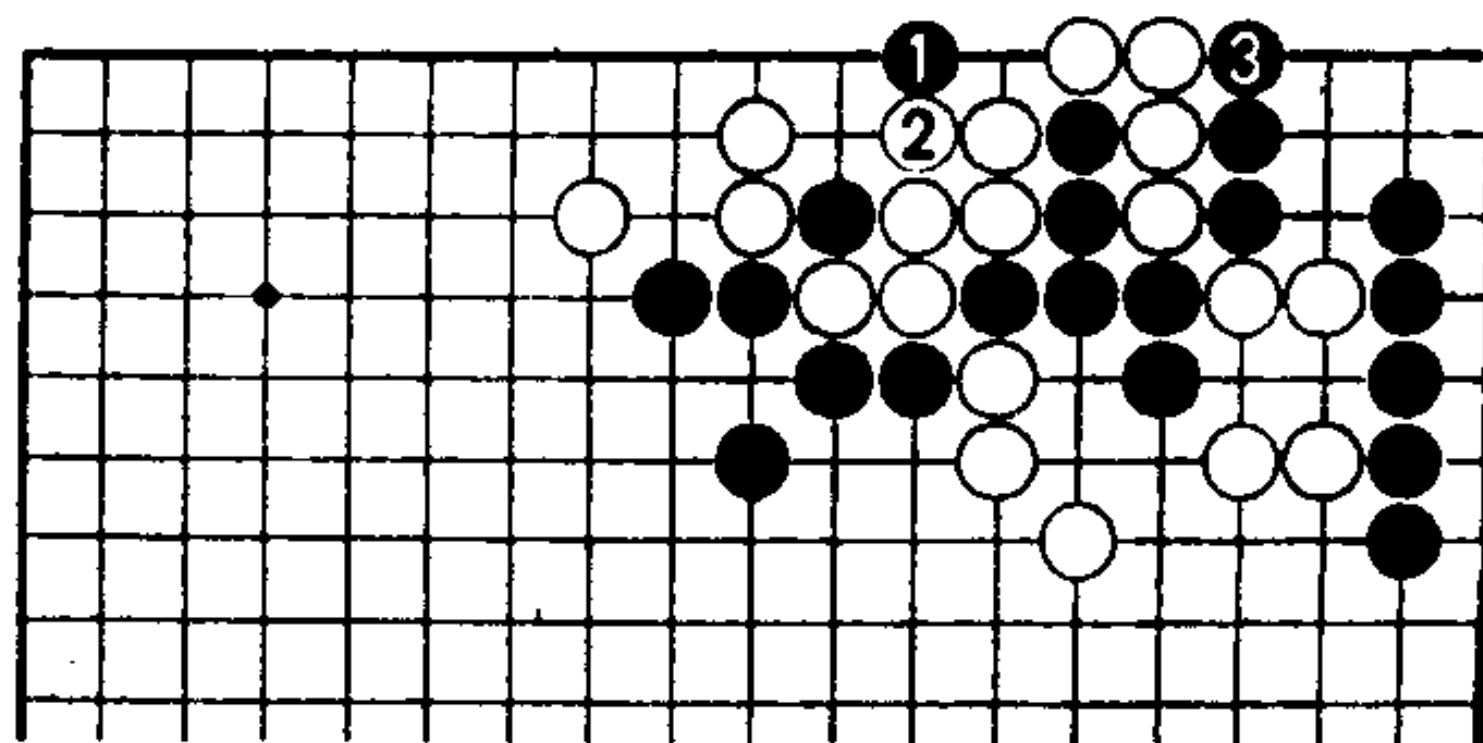
对于黑 1 的点，白 2 尖顶的应手也可考虑。黑 3 从背后打吃，由于白气紧，白四子接不归。



2 图

3 图 （相同）

白 2 团，黑 3 打吃还是一回事。白四子被吃。不管怎么走，黑 1 是致命点。

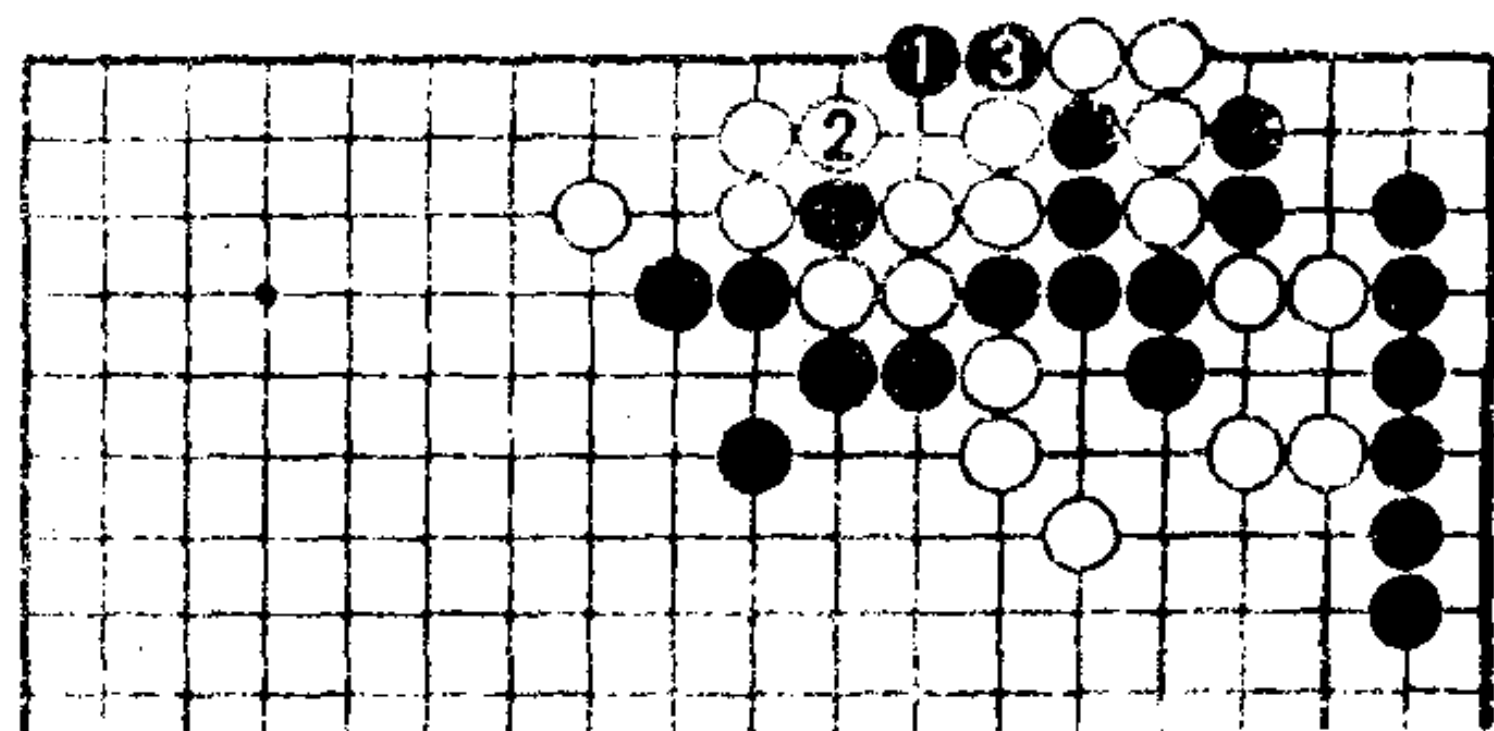


3 图

4图 (断吃)

对于黑1的点，白2拔吃，那么黑3当然断吃。

不管怎么走，白四子都逃脱不了接不归的命运。

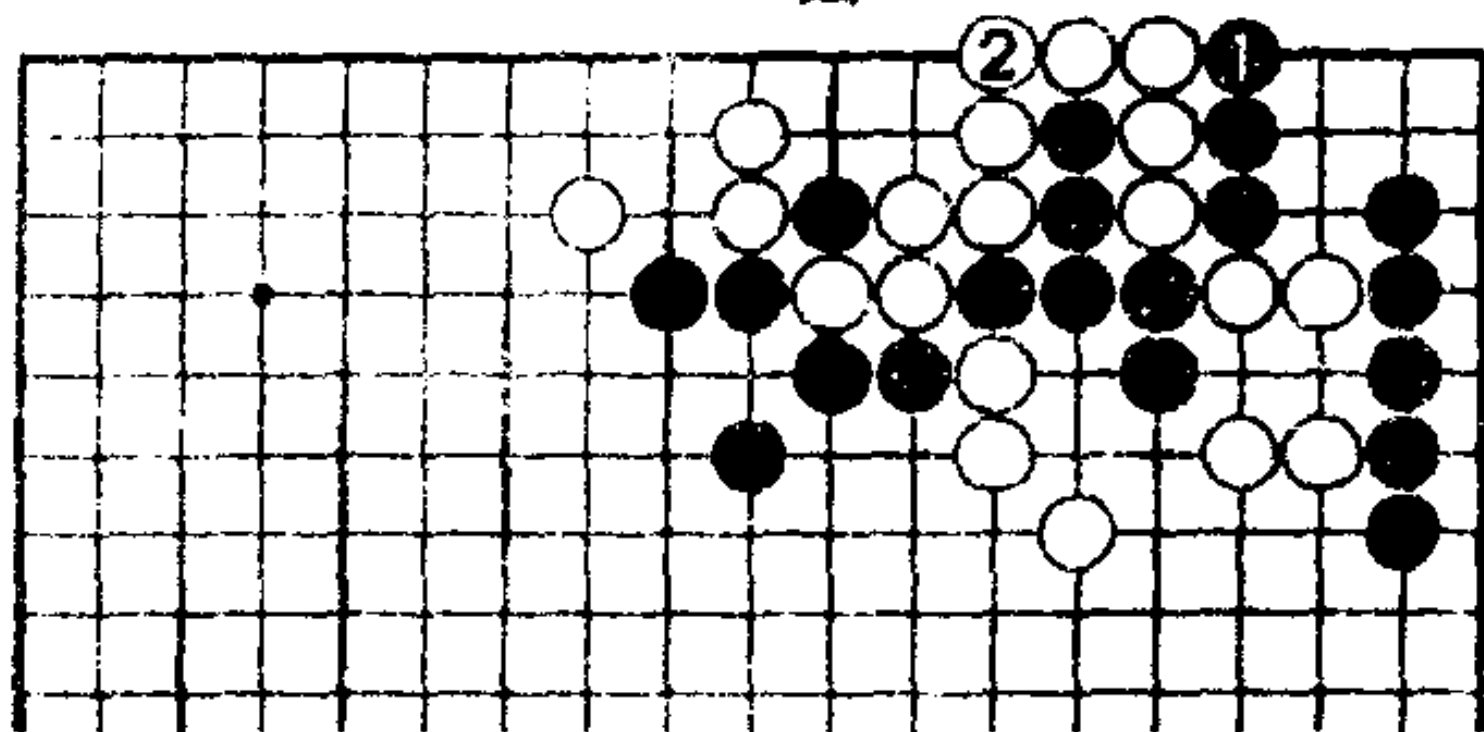


4图

5图 (失败)

黑1打吃，让白2接上就不成立了。

这样，什么手段也没有了。黑1要作为出奇制胜的手段保留。



5图

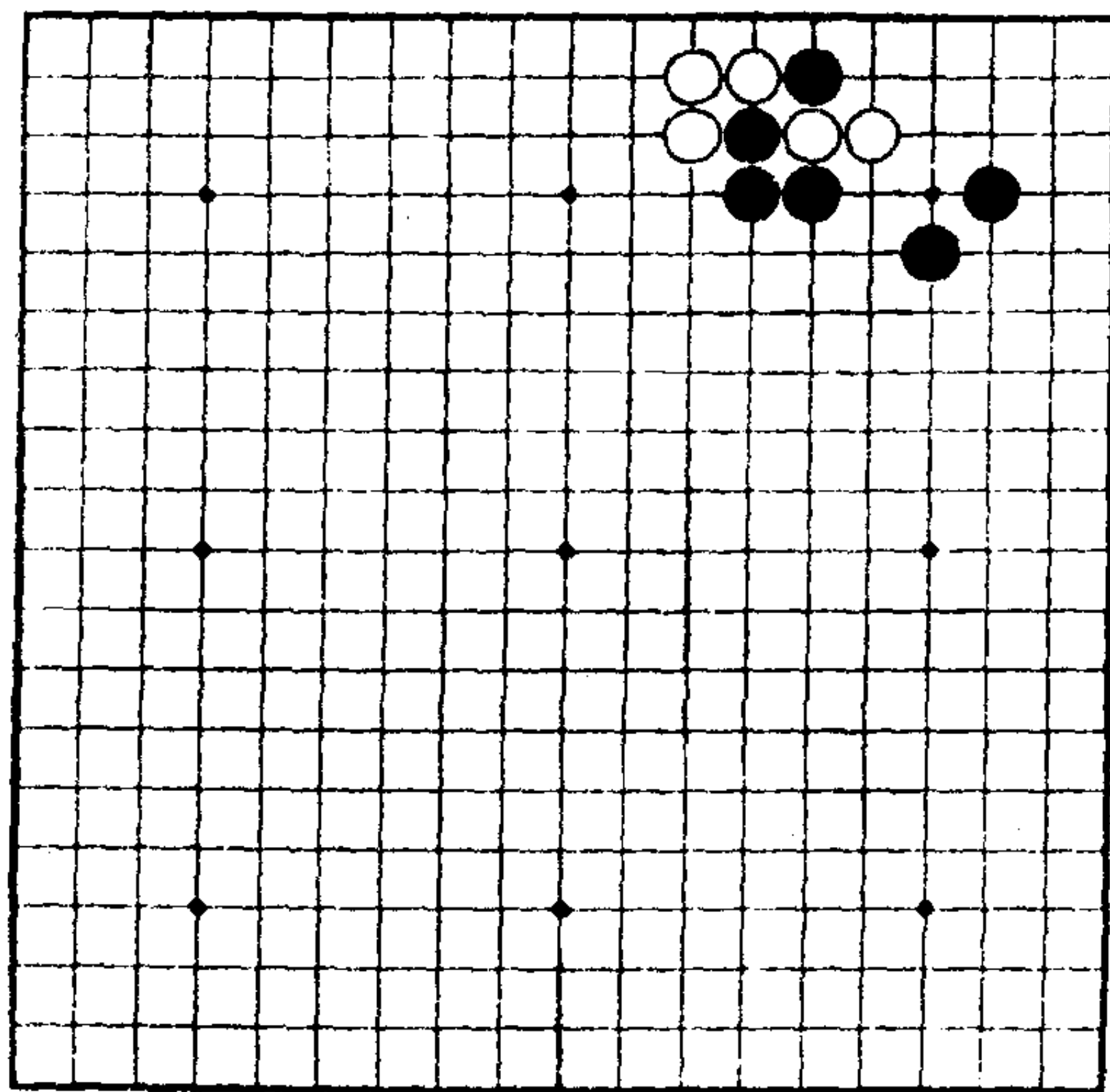
第4题

例子
黑先 中级

这是白定式的变型。

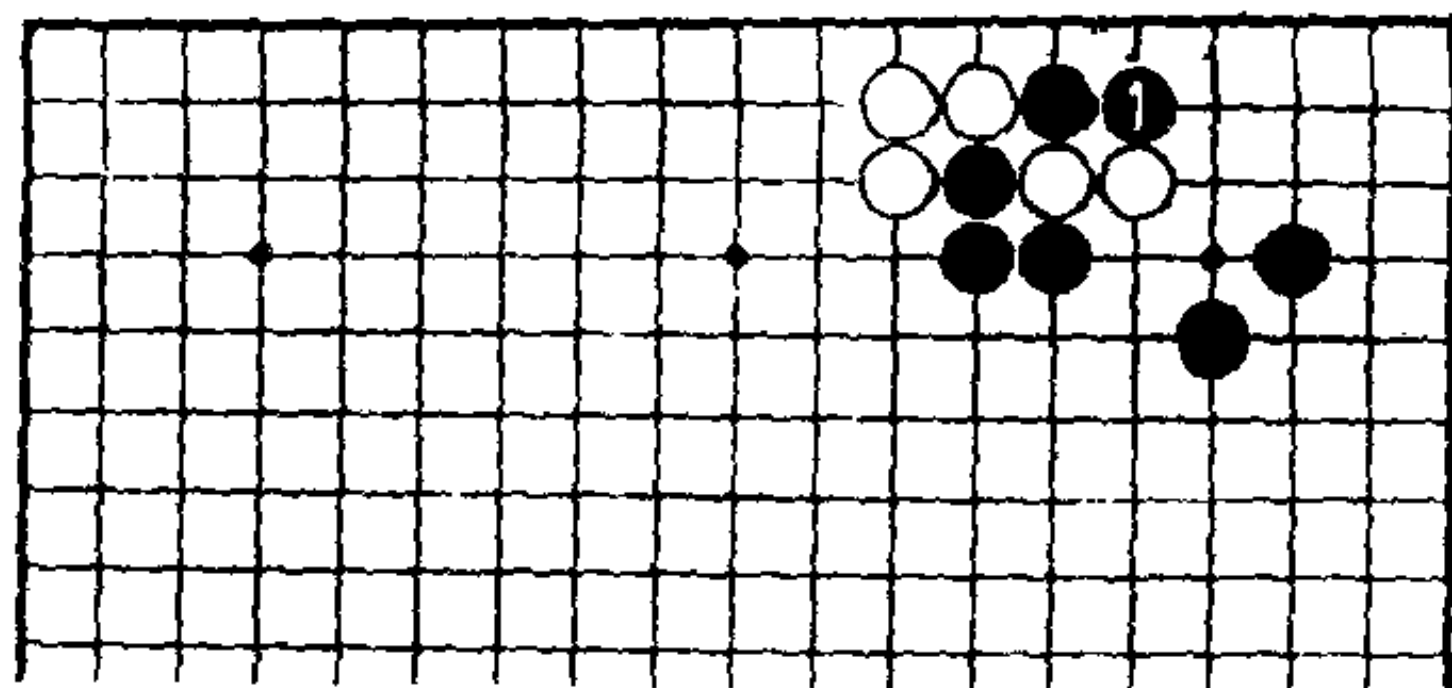
当然不是个好例子。

白一旦走错，就会成此型。请诸位千万注意。



正解图 石塔式包打
黑 1 爬，白二子就动弹不得。

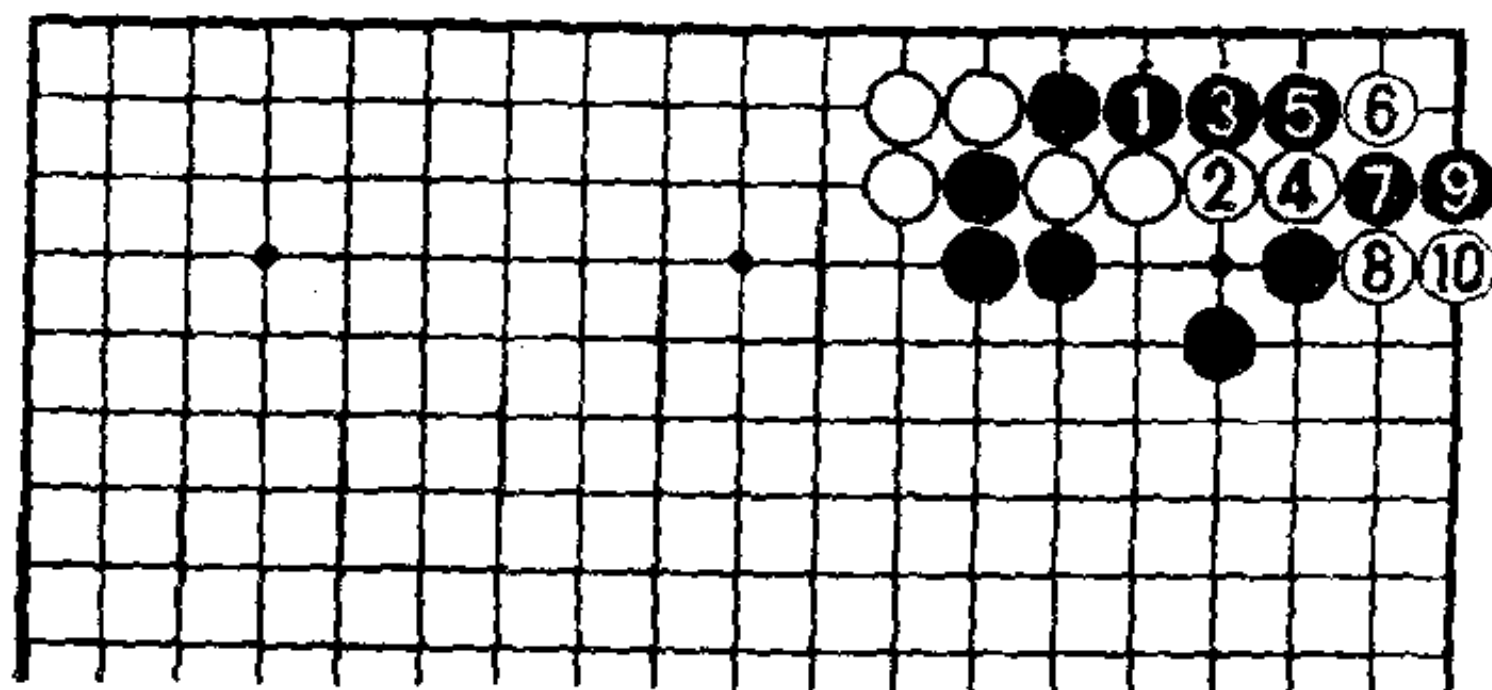
如果还要逃，就将发展成有名的“石塔式包打”的手筋。



正解图

1 图 (弃二子)
对于黑 1 的爬，白 2 如逃，黑 3、5 爬。

白 6 扳挡，黑 7 断，白 8 断吃，黑 9 立多弃一子是手筋。

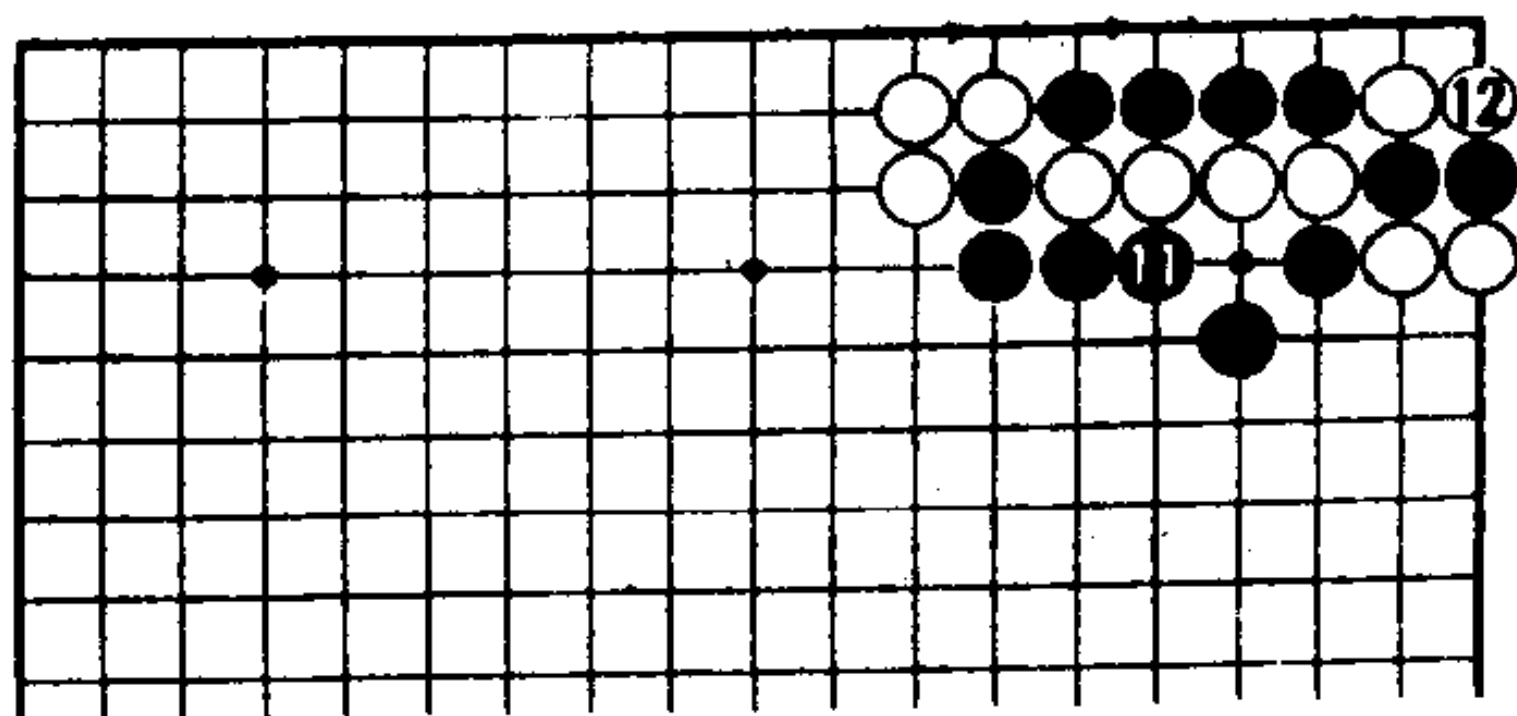


1 图

2图 (应对)

接着，黑11打吃，让白12拔吃。

这是必然的应对。



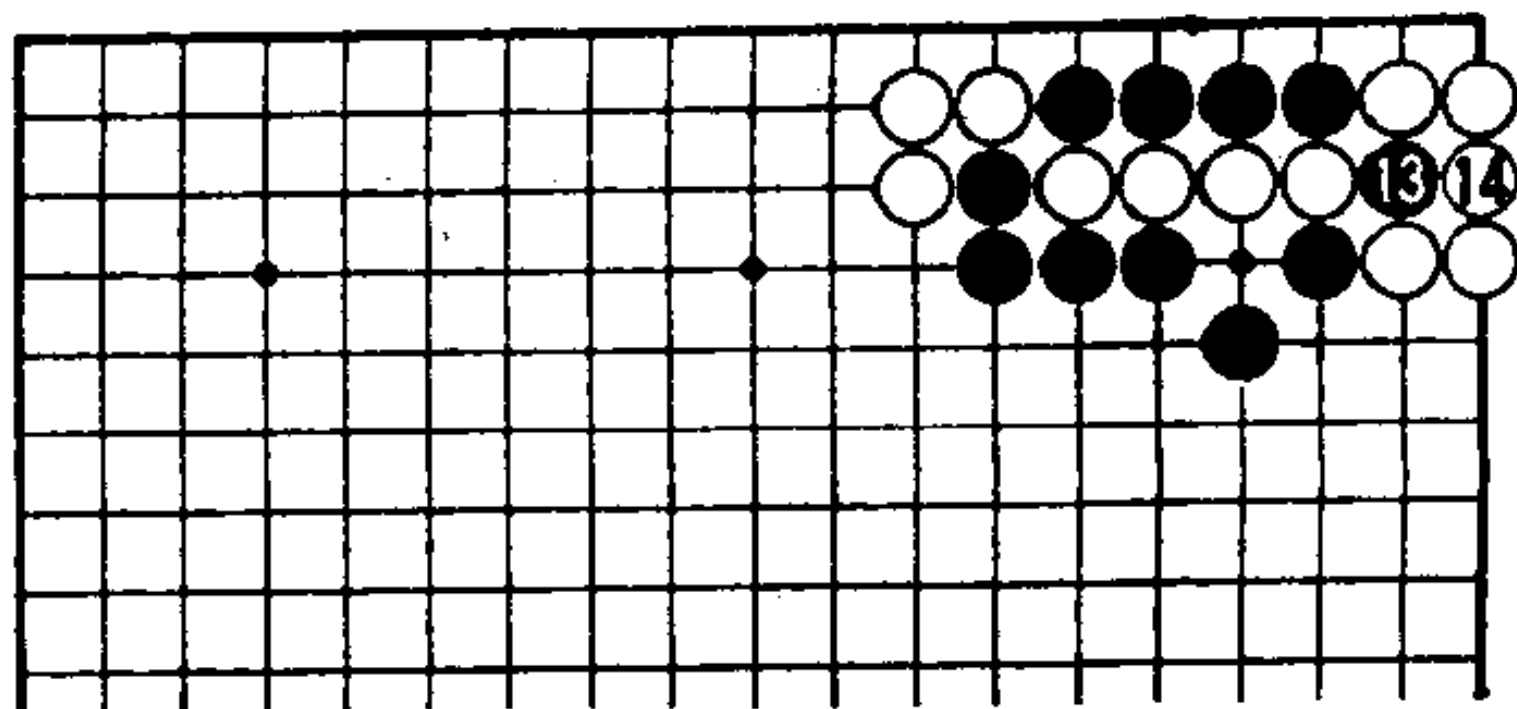
2图

3图 (扑入)

黑13扑入，白14拔吃。

这就是被称之为“石塔式包打”的棋形。是常用的手筋。

结果将靠下面数手显示出来。

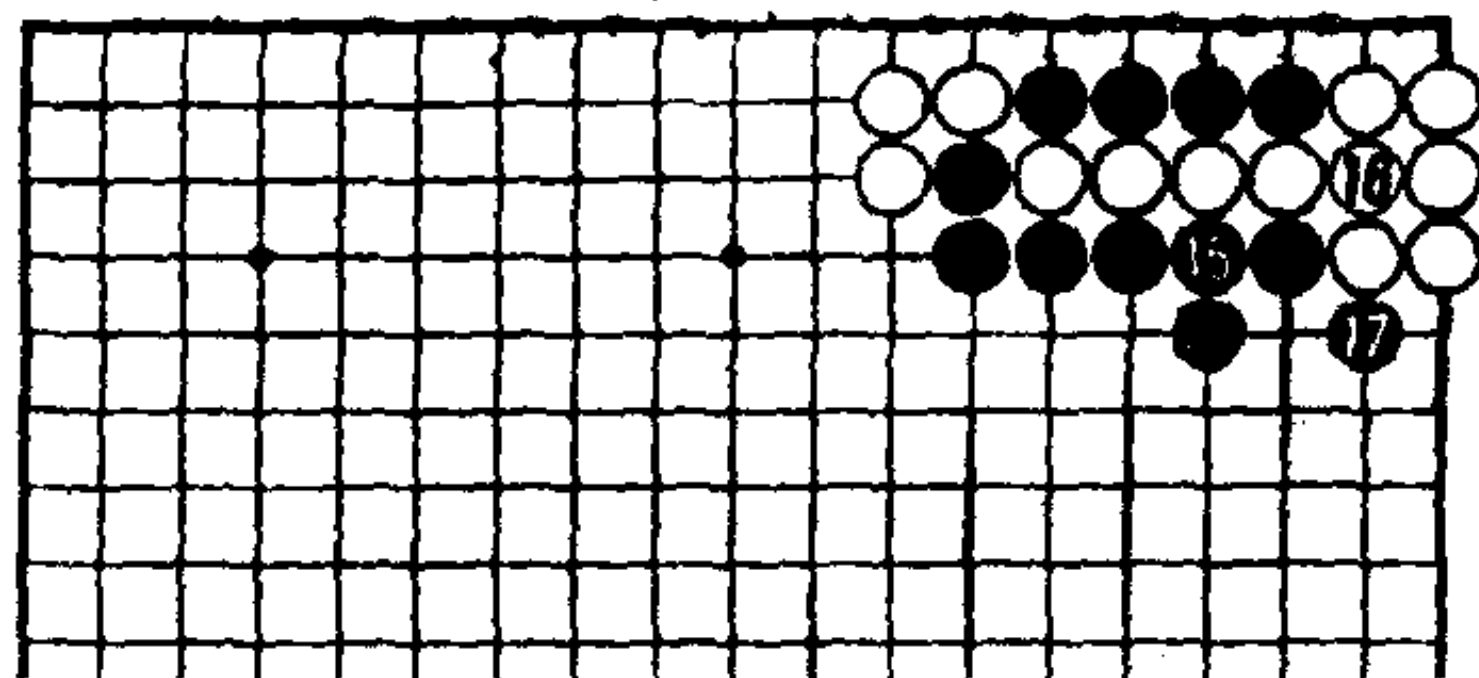


3图

4图 (气长)

黑15打吃，白16接，
黑17扳挡，黑气快

如图所见，黑四气，
白三气

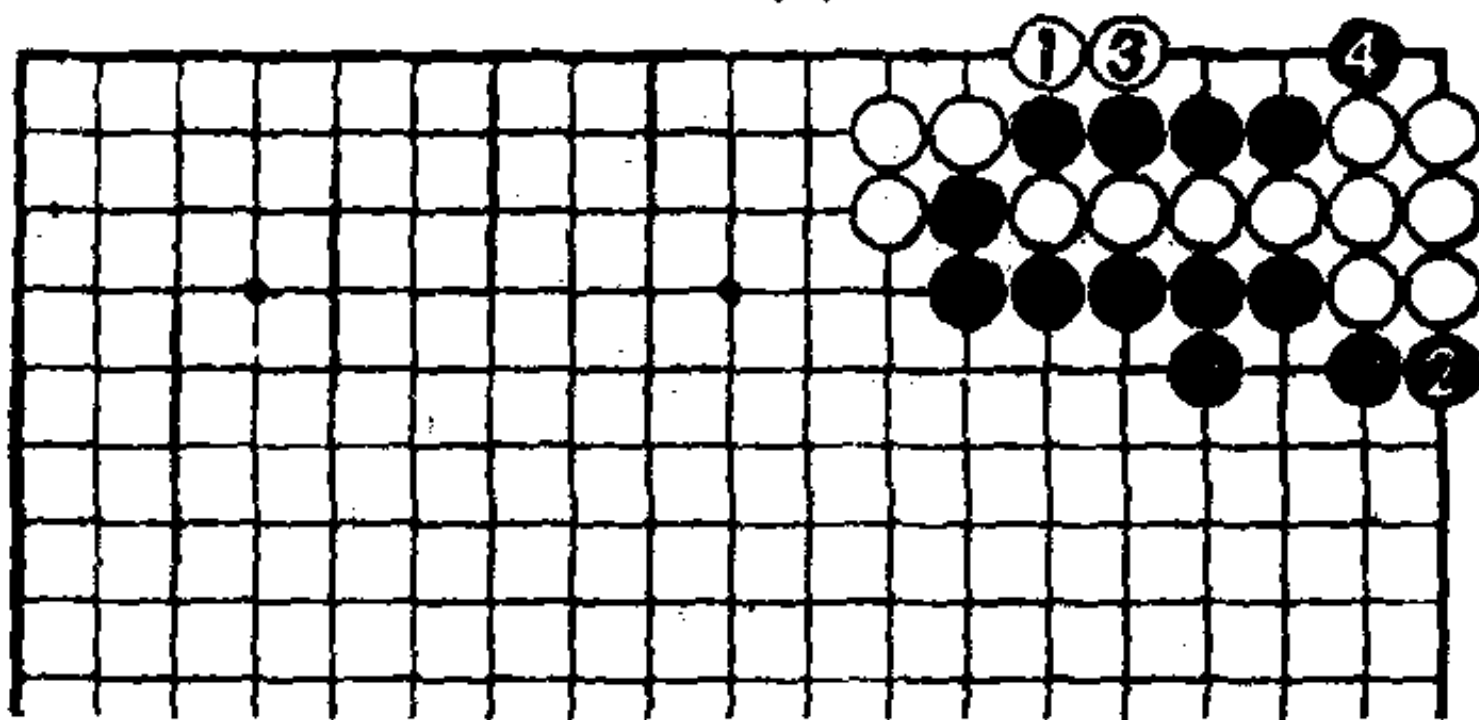


4图

5图 (再走走看)

再走走看吧。

白1扳，黑2挡，白
3紧气，至黑4就简单了。

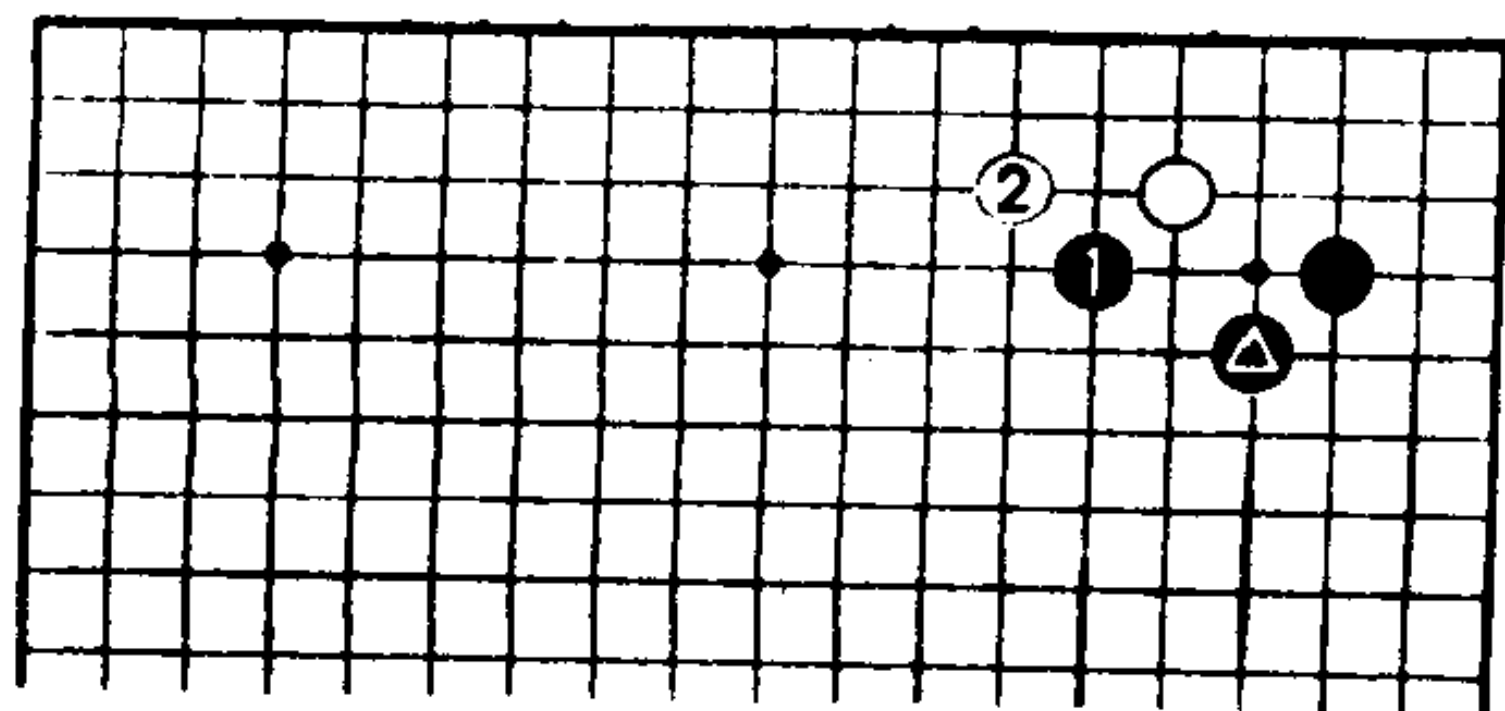


5图

6图 (定式)

●尖，然后黑1飞压是定式。对此，白2轻灵地跳是常型。

但是……

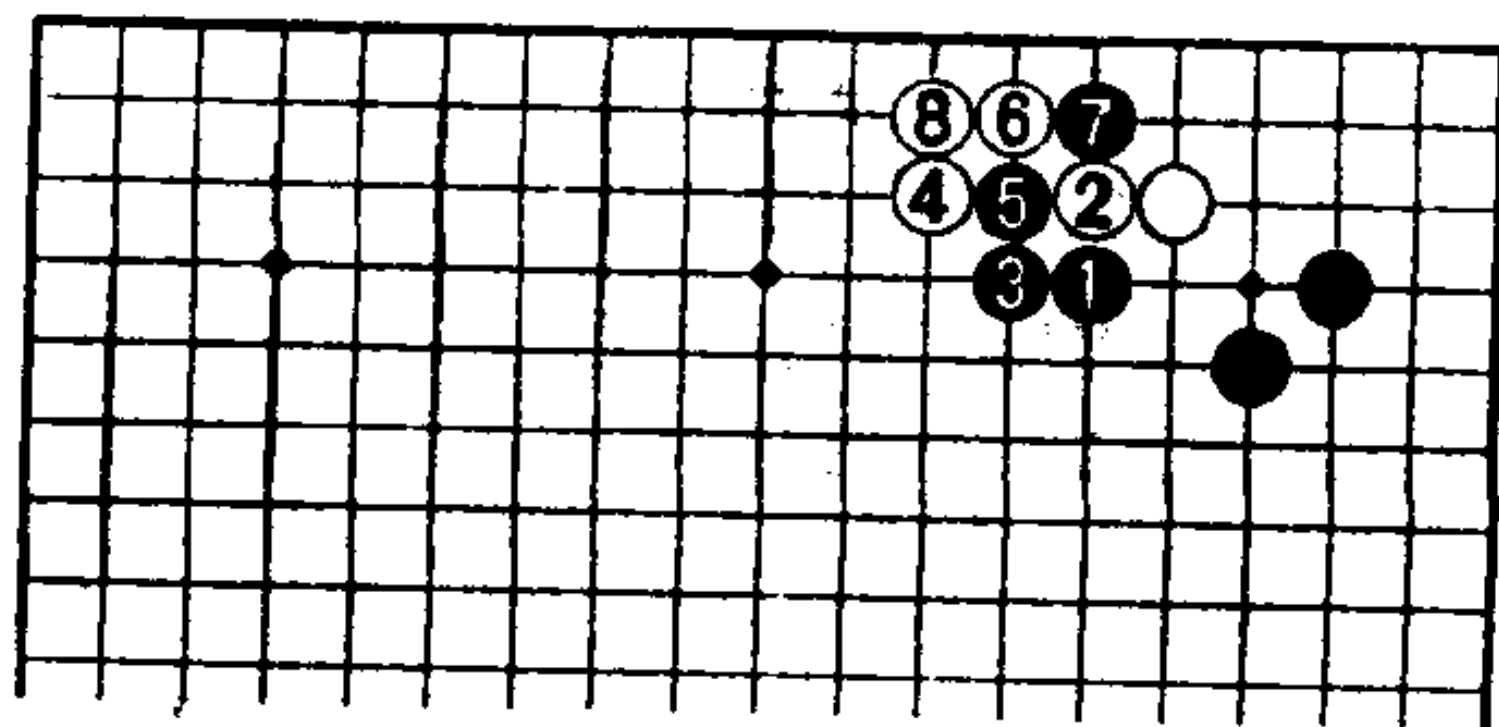


6图

7图 (原图)

白2爬、4跳是错误的。

黑5冲断，至白8接成为原图。



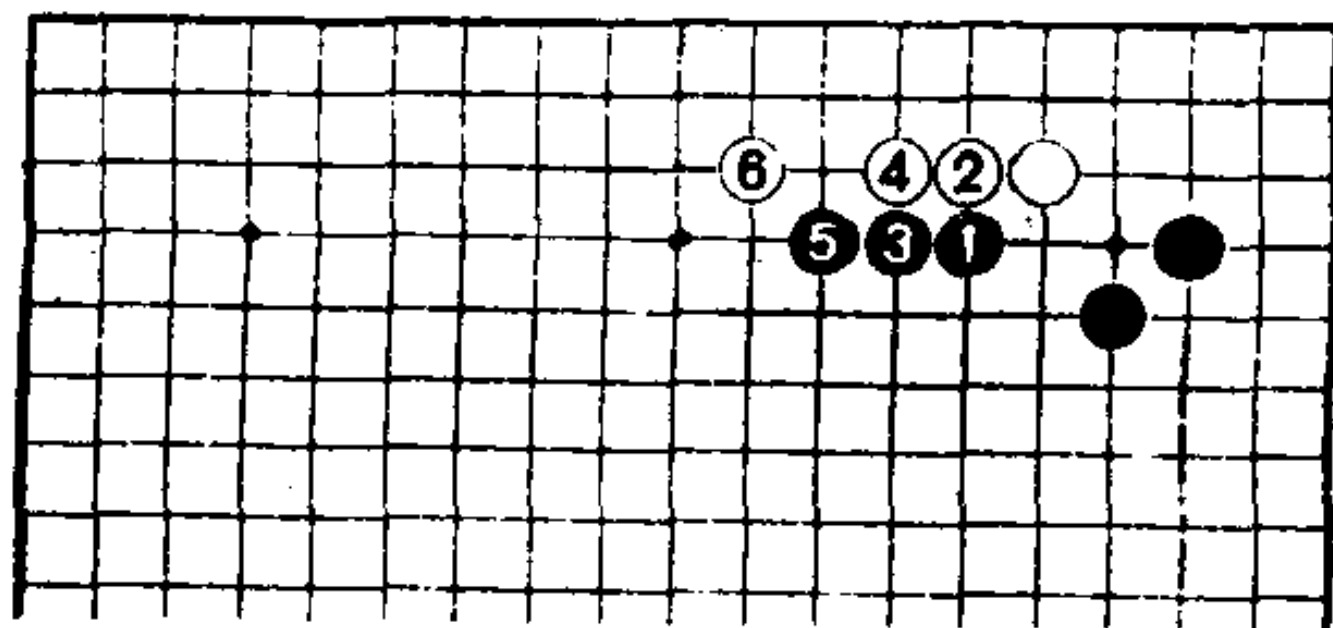
7图

◆一点忠告◆

定式的混淆

1 图 （多余的爬）

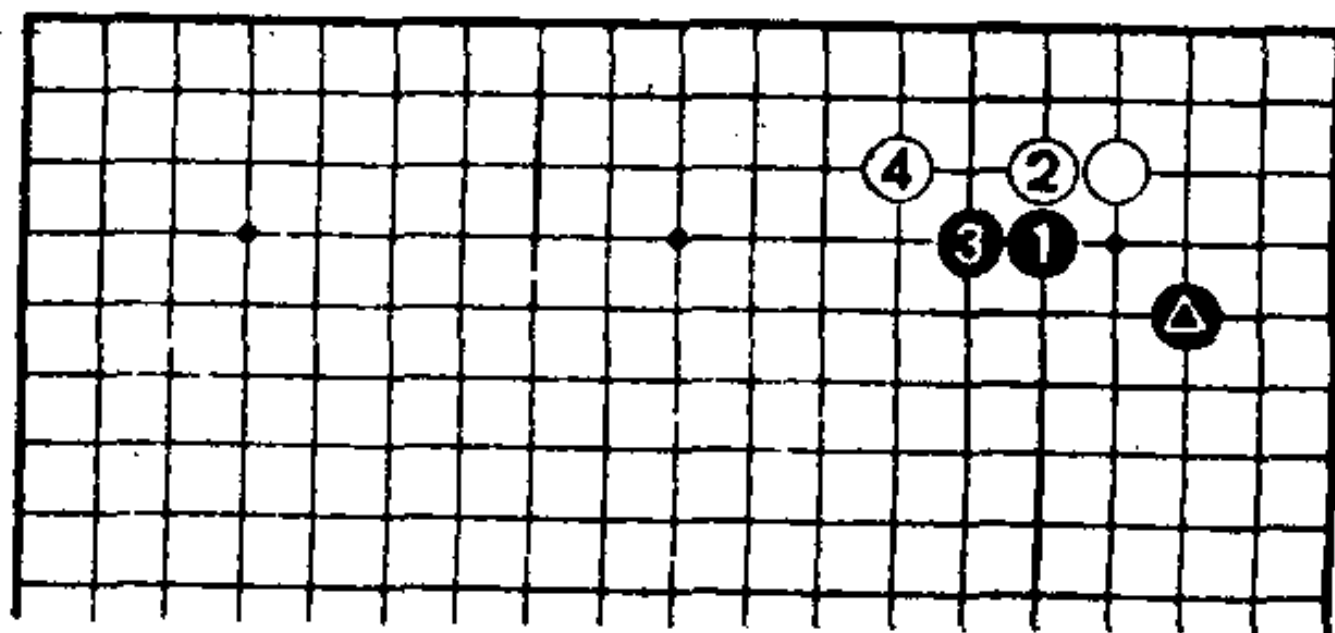
白 2 一旦爬，那么下面尽管难受，白 4 还要再爬一着，才能在 6 位跳。



1 图

2 图 （定式）

如果黑是以▲目外为起点飞压。则白 2 爬、4 跳是定式。两者千万不能混淆。



2 图

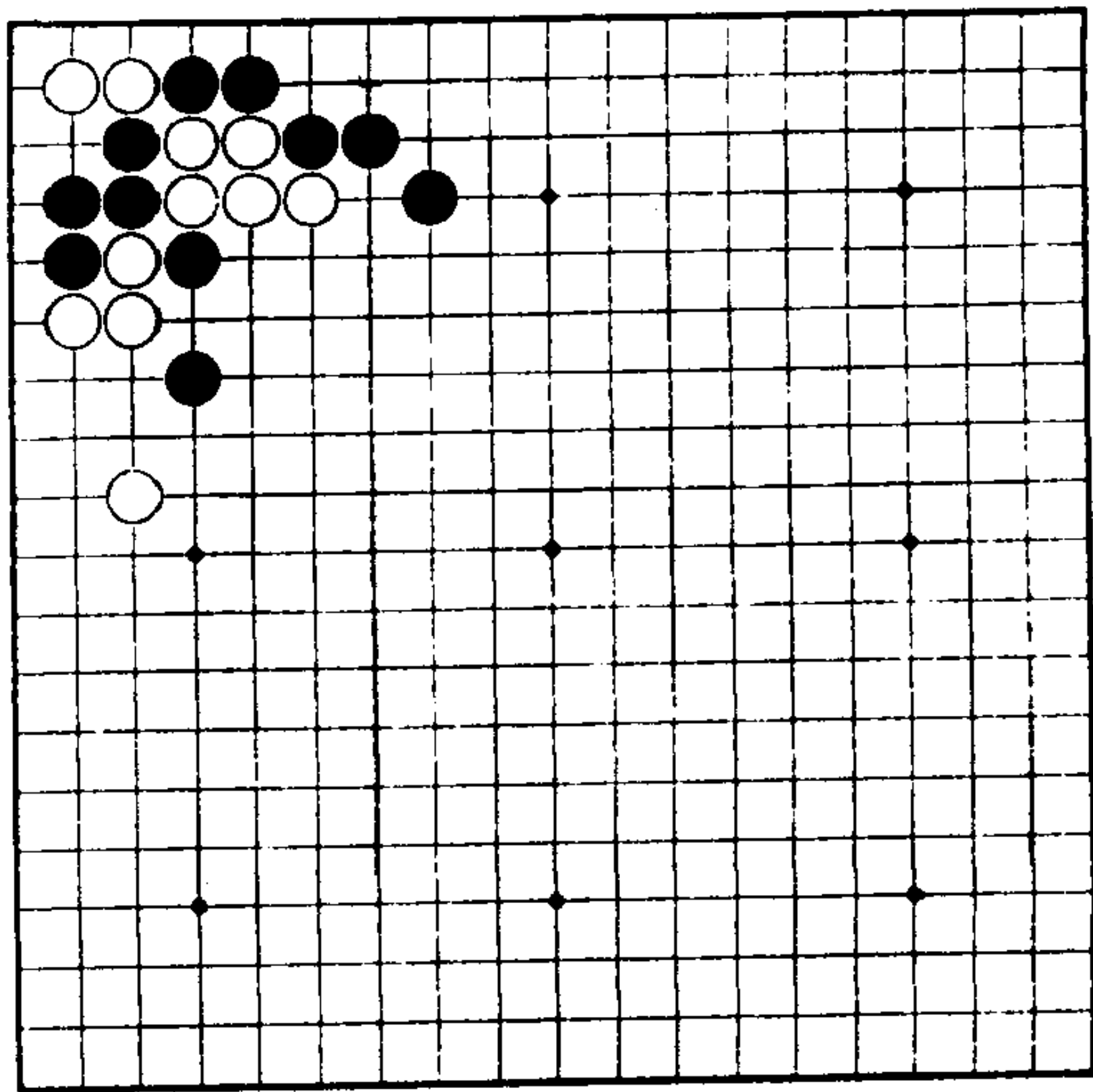
第 5 题

自动
黑先 上级

这是令人愉快的
问题。

如果第一手能击中要害，那么下面的问题就会自动地得以解决。

给你的提示是贴紧。



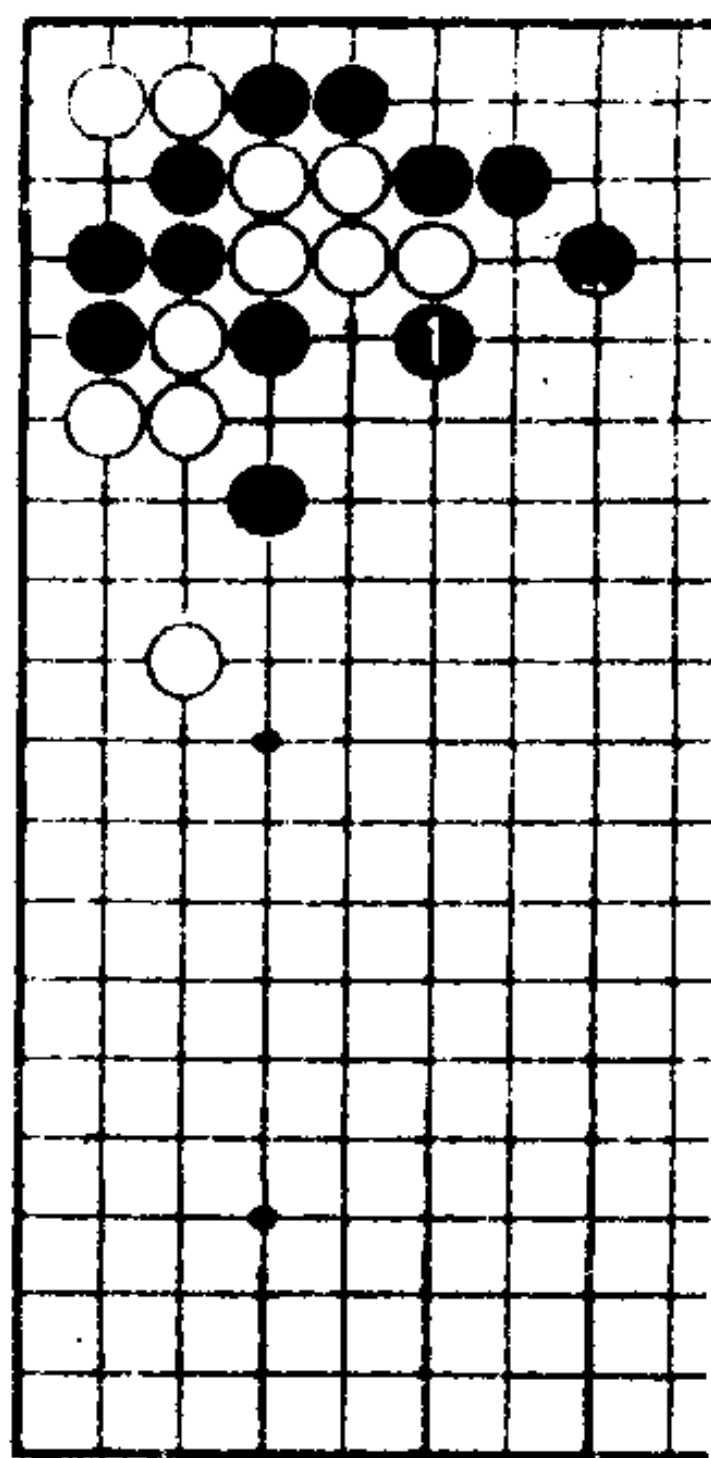
正解图 贴紧

贴紧！黑 1 夹
是非常有趣的一手棋。

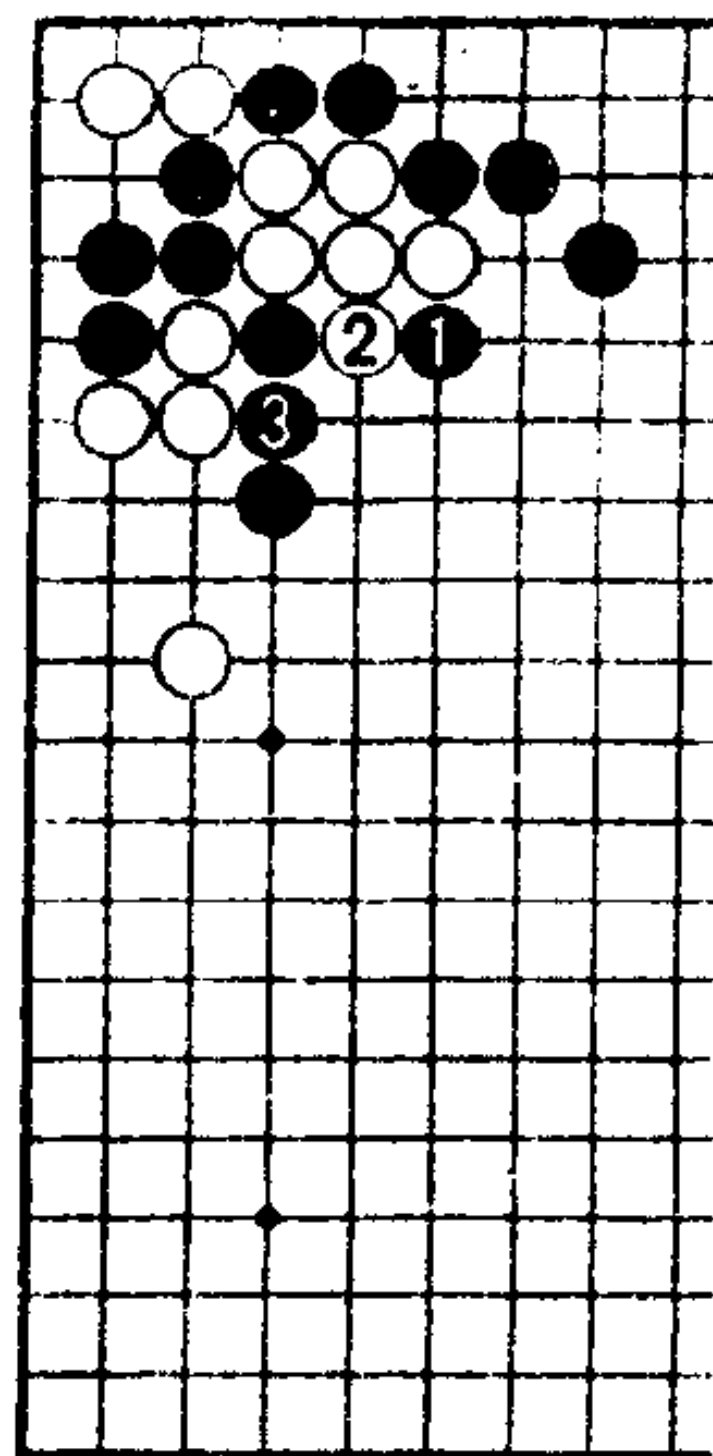
1 图 （自动

黑 1 夹，不管怎样，
白 2 必须出头。

由于处于打吃，黑 3
接必然，黑自动地取得了
胜利。



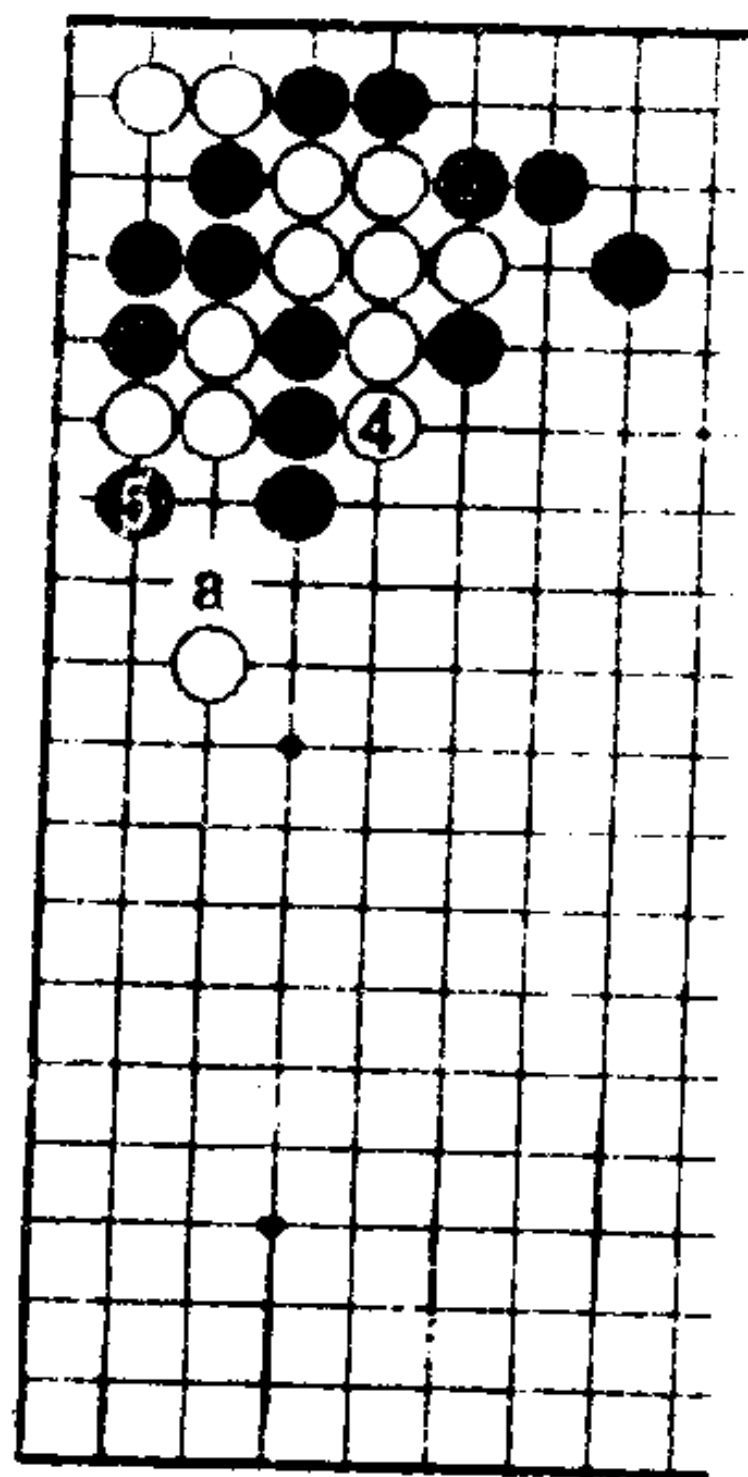
正解图



1 图

2图 (胜)

接着，白4冲，黑5夹取得胜利。白若在a位救助三子，则黑于4位挡吃白六子。

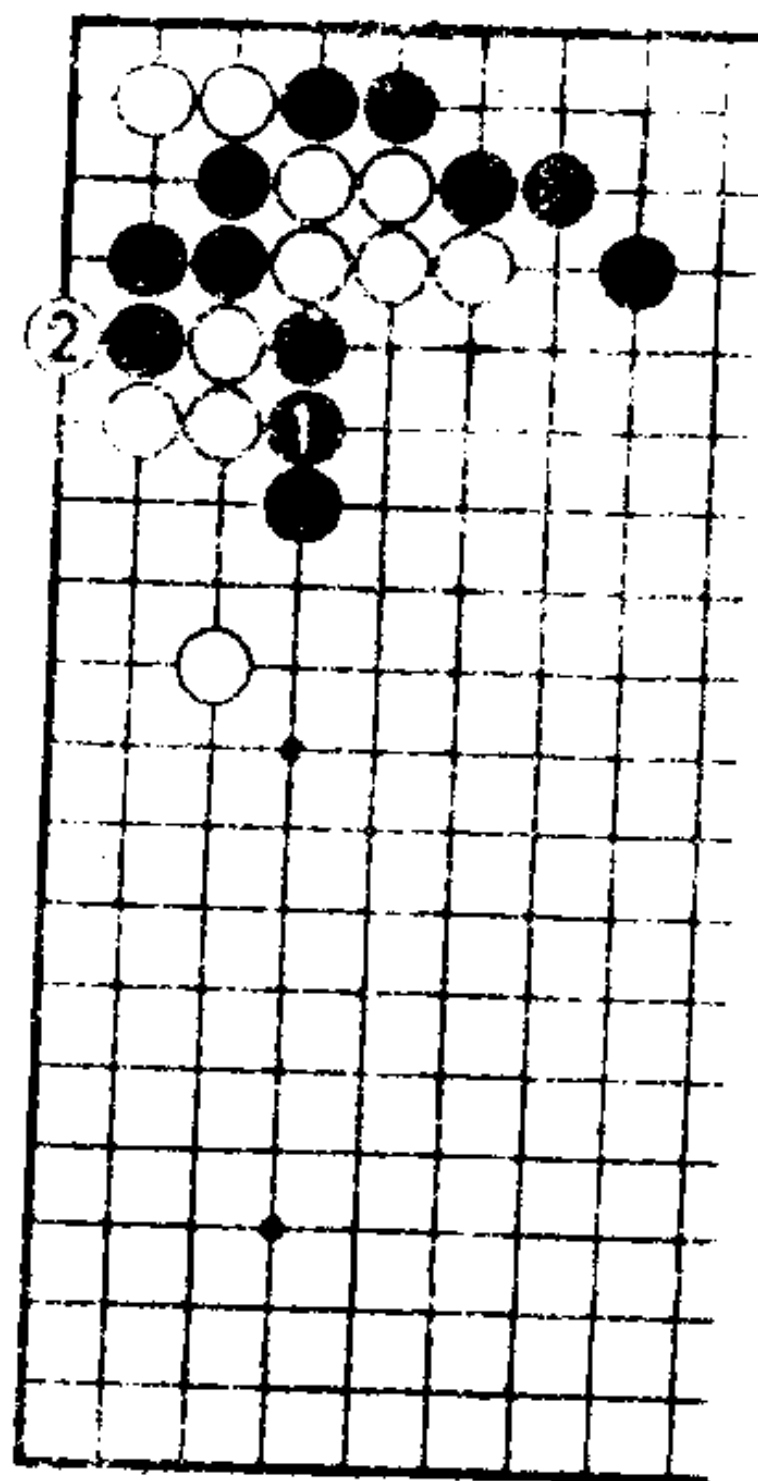


2图

3图 (失败)

黑1单接，被白2扳是失败的。

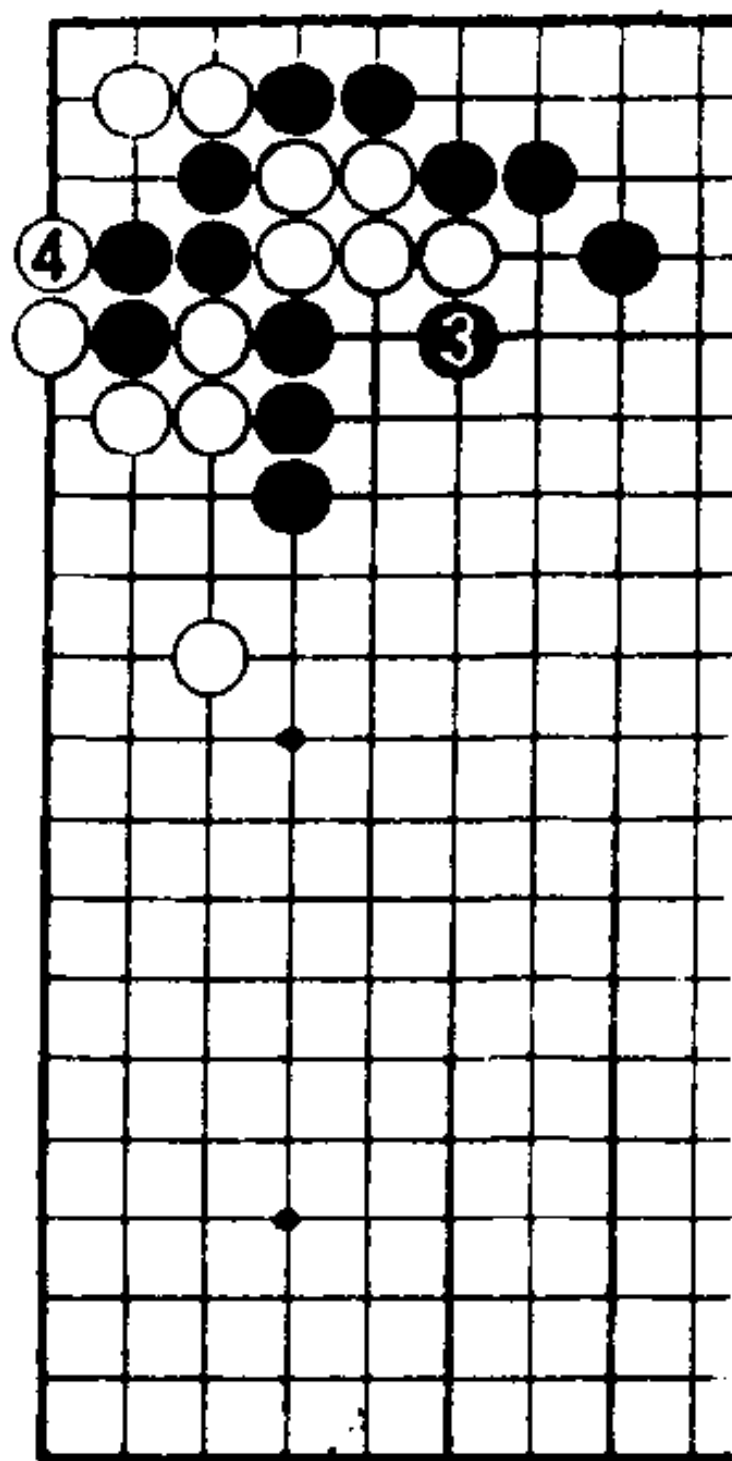
因为这是被动式的，所以不行。此时非自动不可。



3图

4 图 （马后炮）

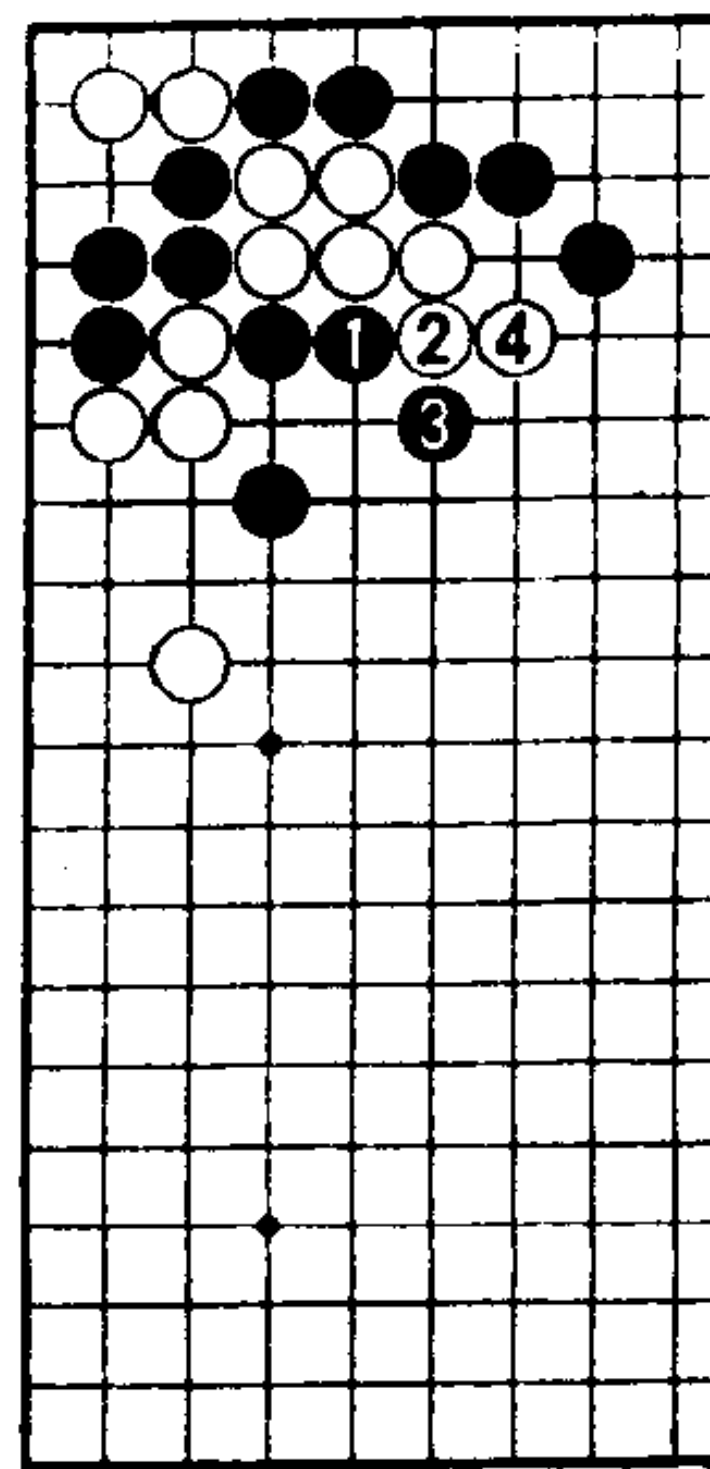
这之后，黑 3 再夹为时已晚。白 4 吃，黑失败。这正说明，该走的时候不走以后就不再是有效的手段。



4 图

5 图 （失败）

黑 1 追逼也不行。白 2 曲头，黑 3 扳，白 4 团，黑怎么也追吃不到。



5 图

角的对杀将不再成为问题。

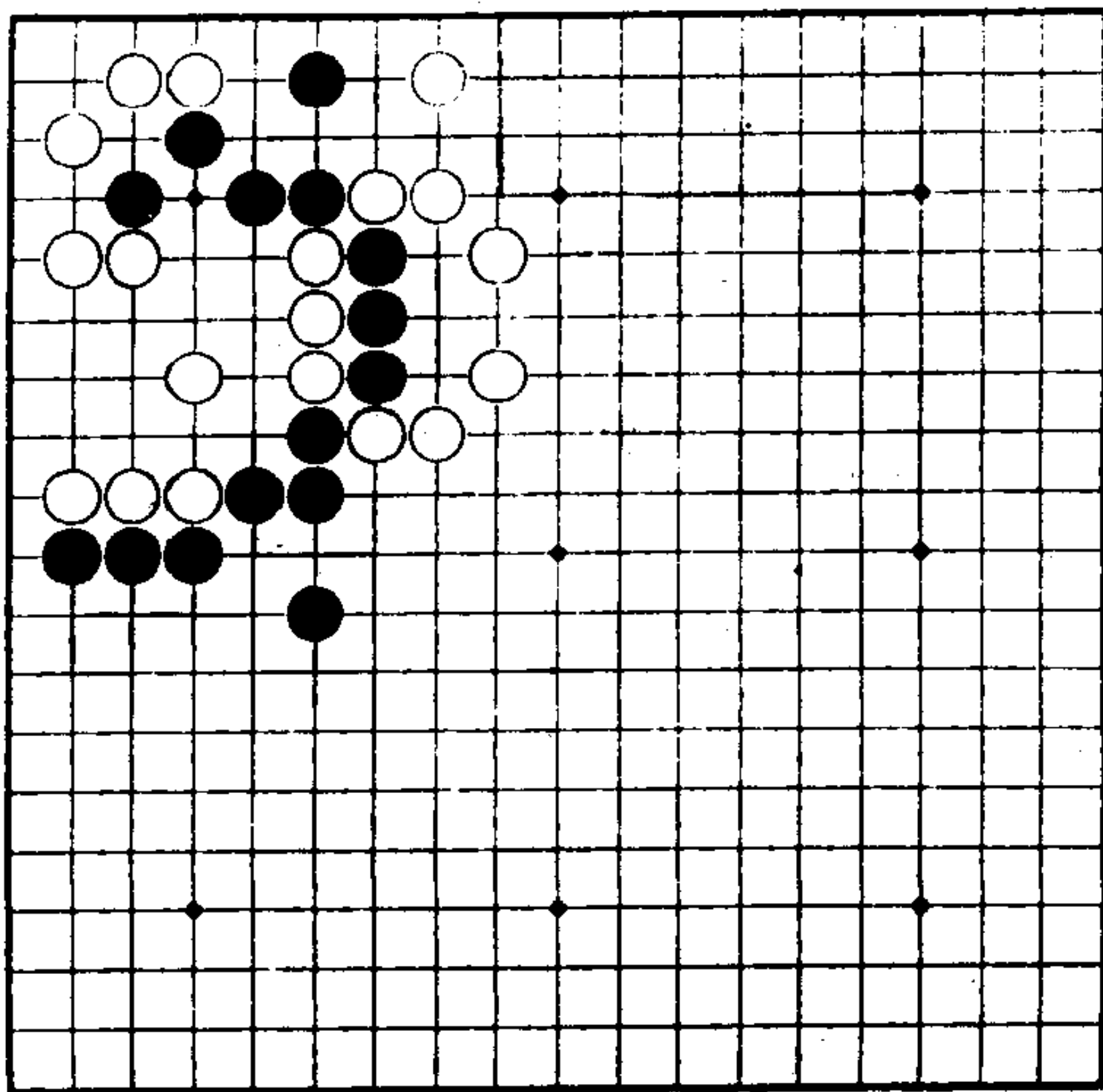
第 6 题

不结实

黑先 有段

黑三子三气。

白棋形似乎很好看，但由于缺少钉子加固，所以意外地不结实。但是，击中要害的那手棋不容易看出。



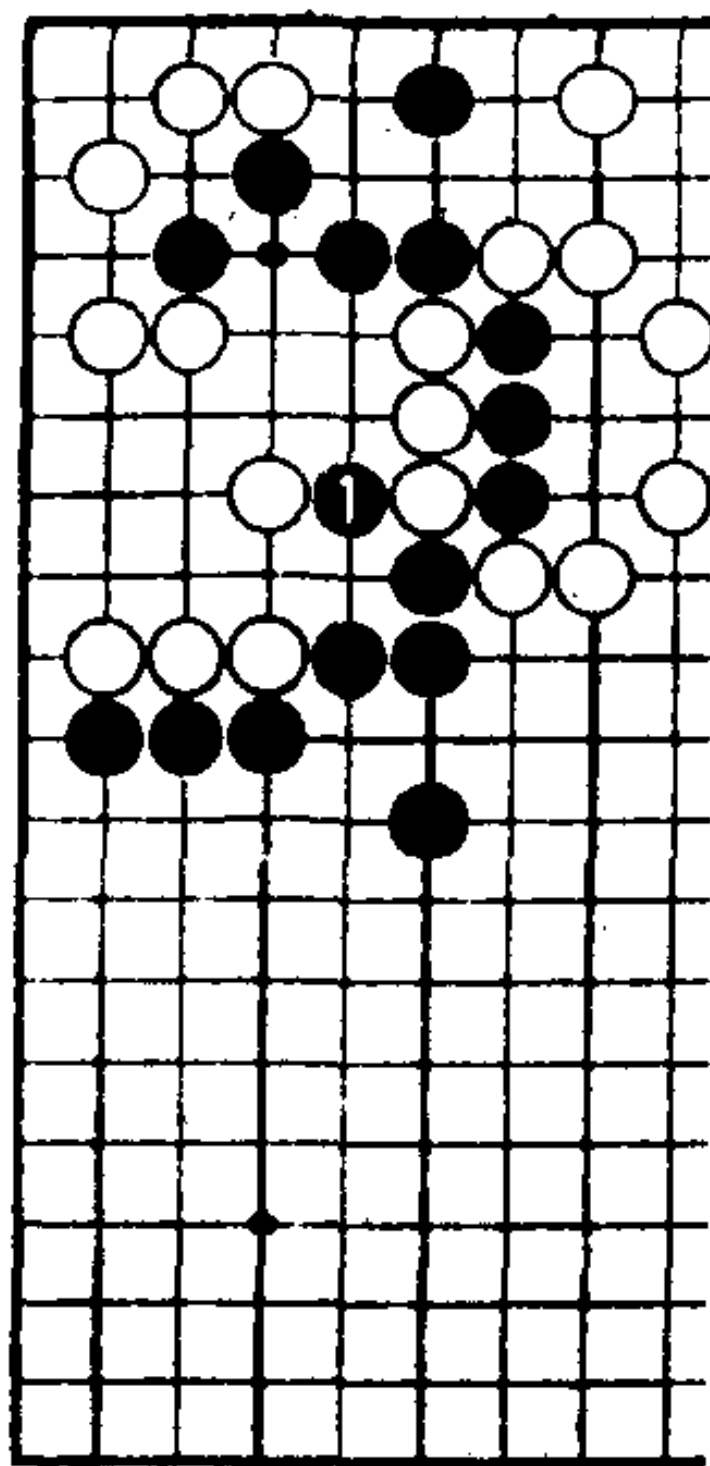
正解图 挖

对形稍许敏感一些的人脑际中一下就会浮现黑1的挖。

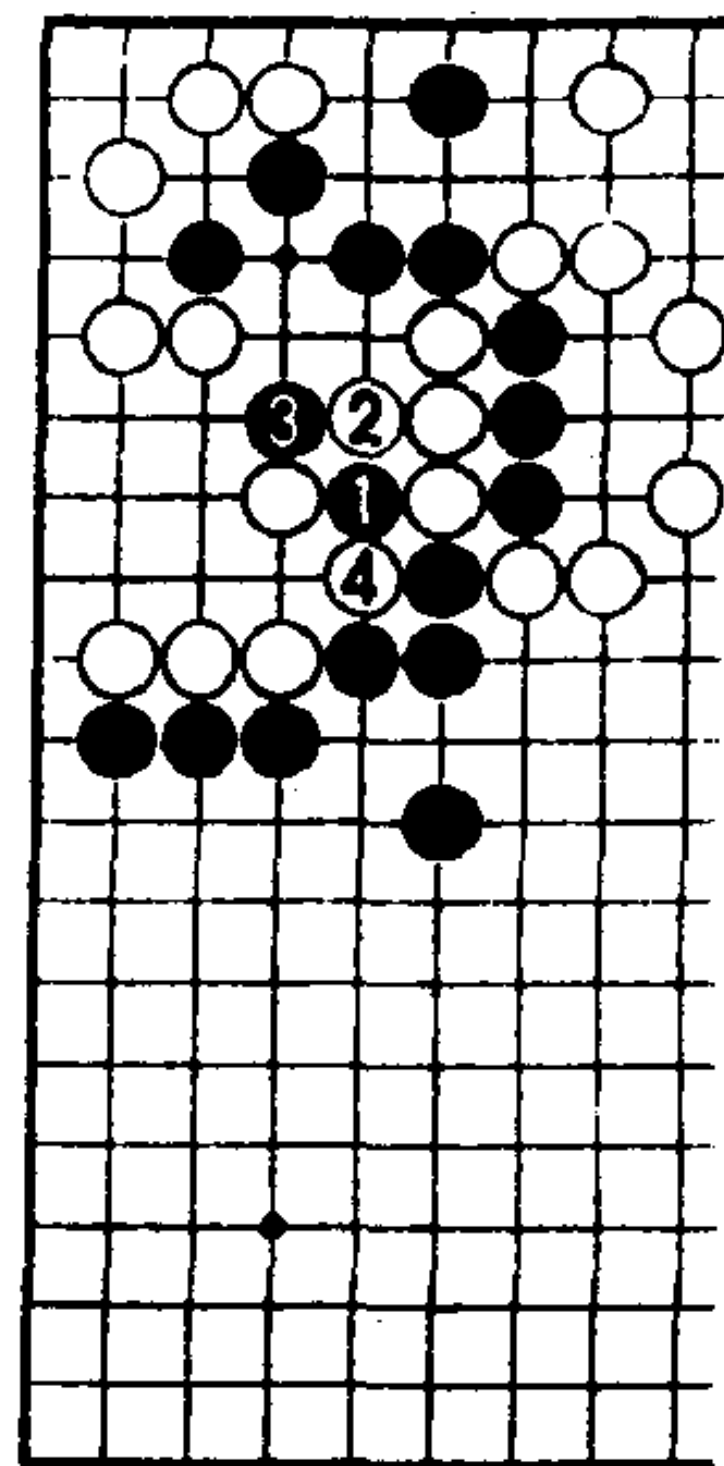
这是好着。

1图 (让白提吃)

对于黑1的挖，白一步都不能放松。白2挡是绝对的，黑3断包打。因此，白4拔也是绝对的。



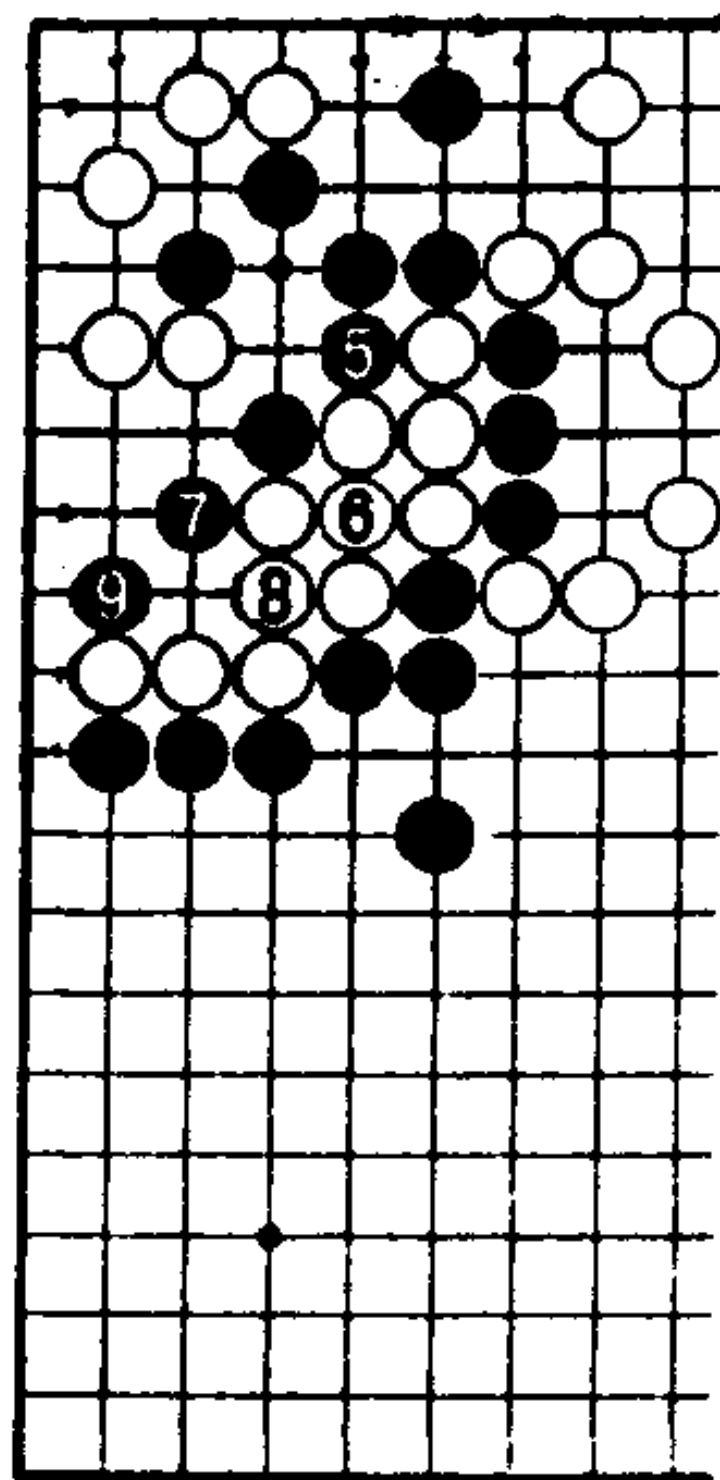
正解图



1图

2 图 （要害）

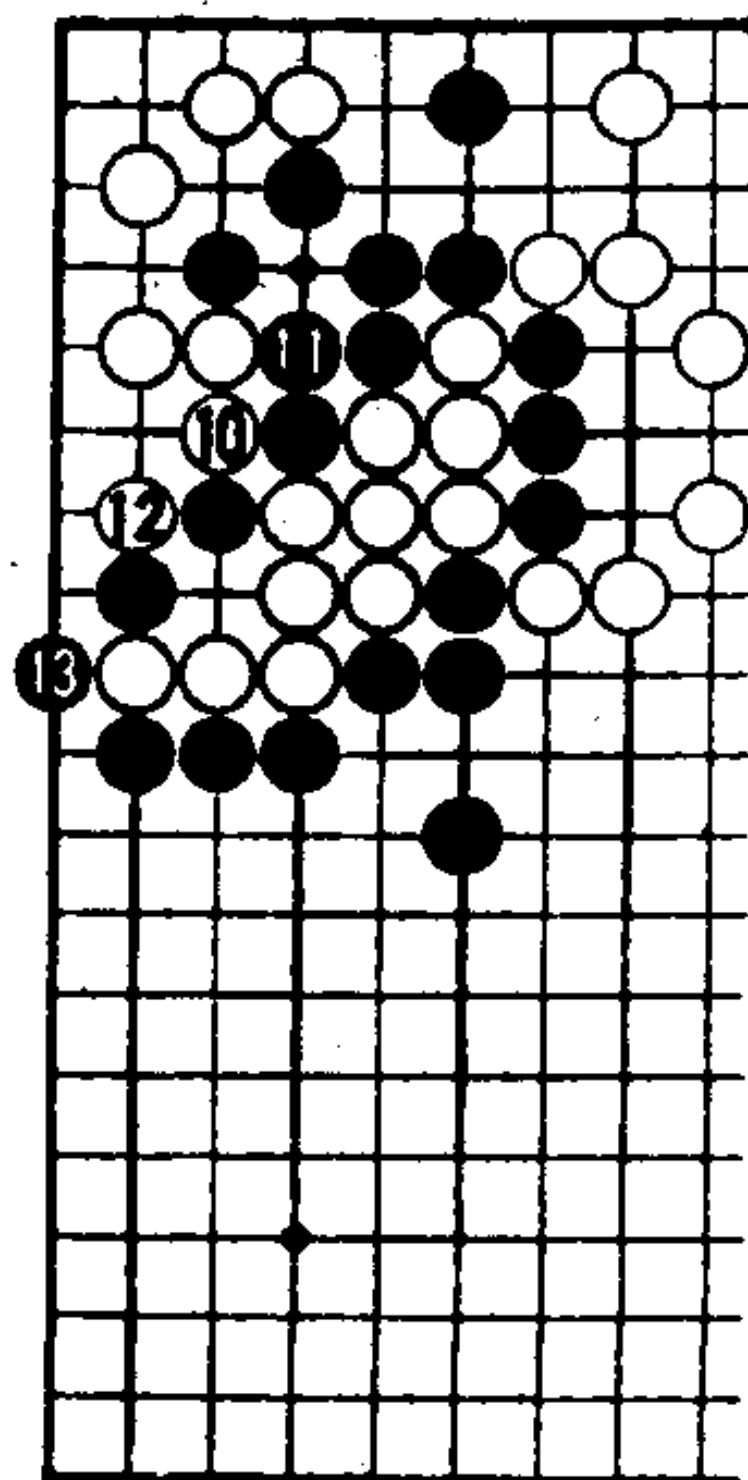
至此，一切准备就绪。
黑 5 包打，白 6 接，黑 7
痛快地打吃一下。断点无
需顾虑，于黑 9 夹是要害。
这容易为人疏忽。



2 图

3 图 （倒扑）

白 10 断，黑 11 就接，
白 12 打吃，黑 13 渡过，意
外地形成倒扑的结果。



3 图

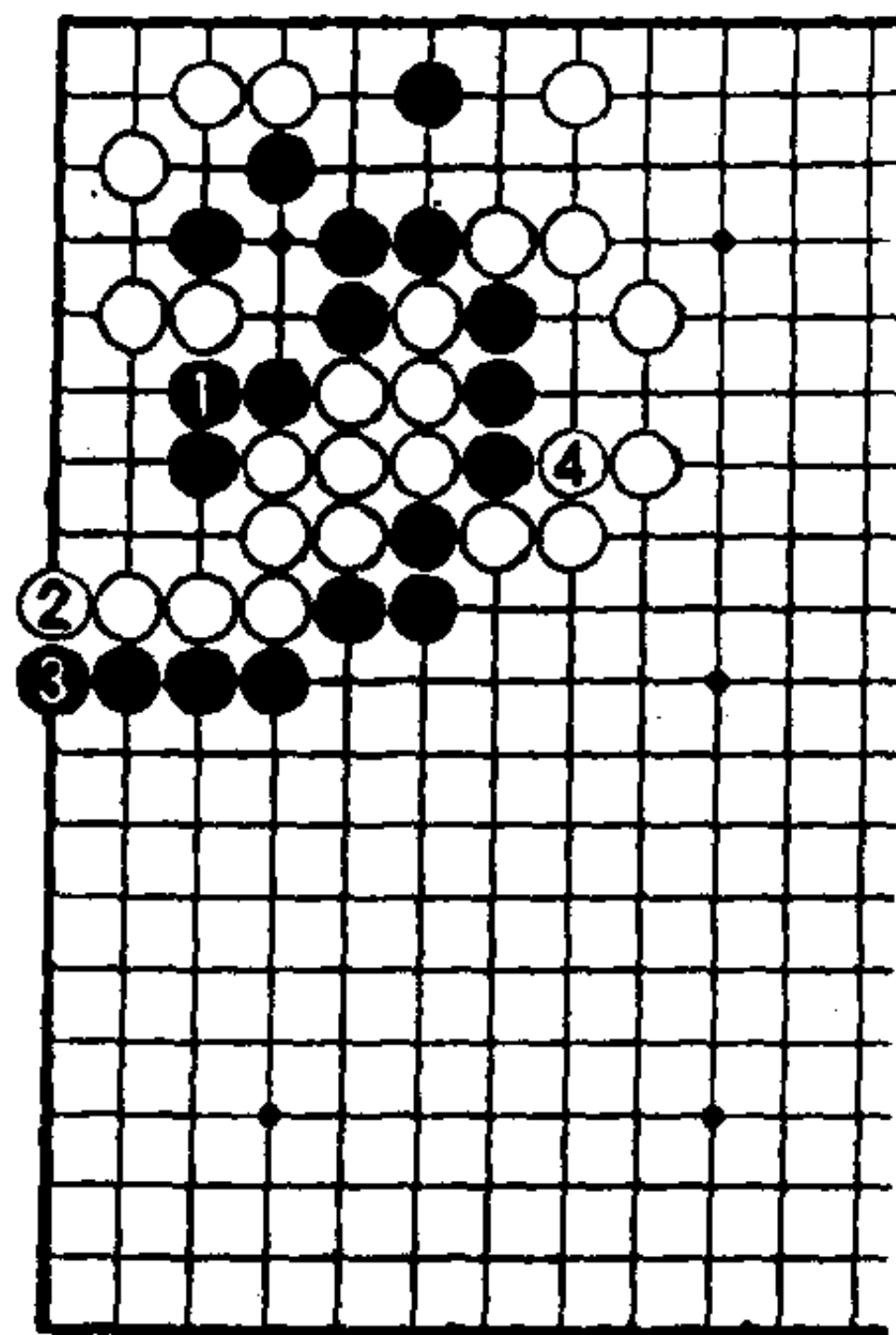
4图 (徒劳)

不放心断点，于黑1位接是不行的。

白2长气，也防止了黑的渡。

黑3紧气，至白4。

拚气自然拚不过。角上大概也要全军覆灭。



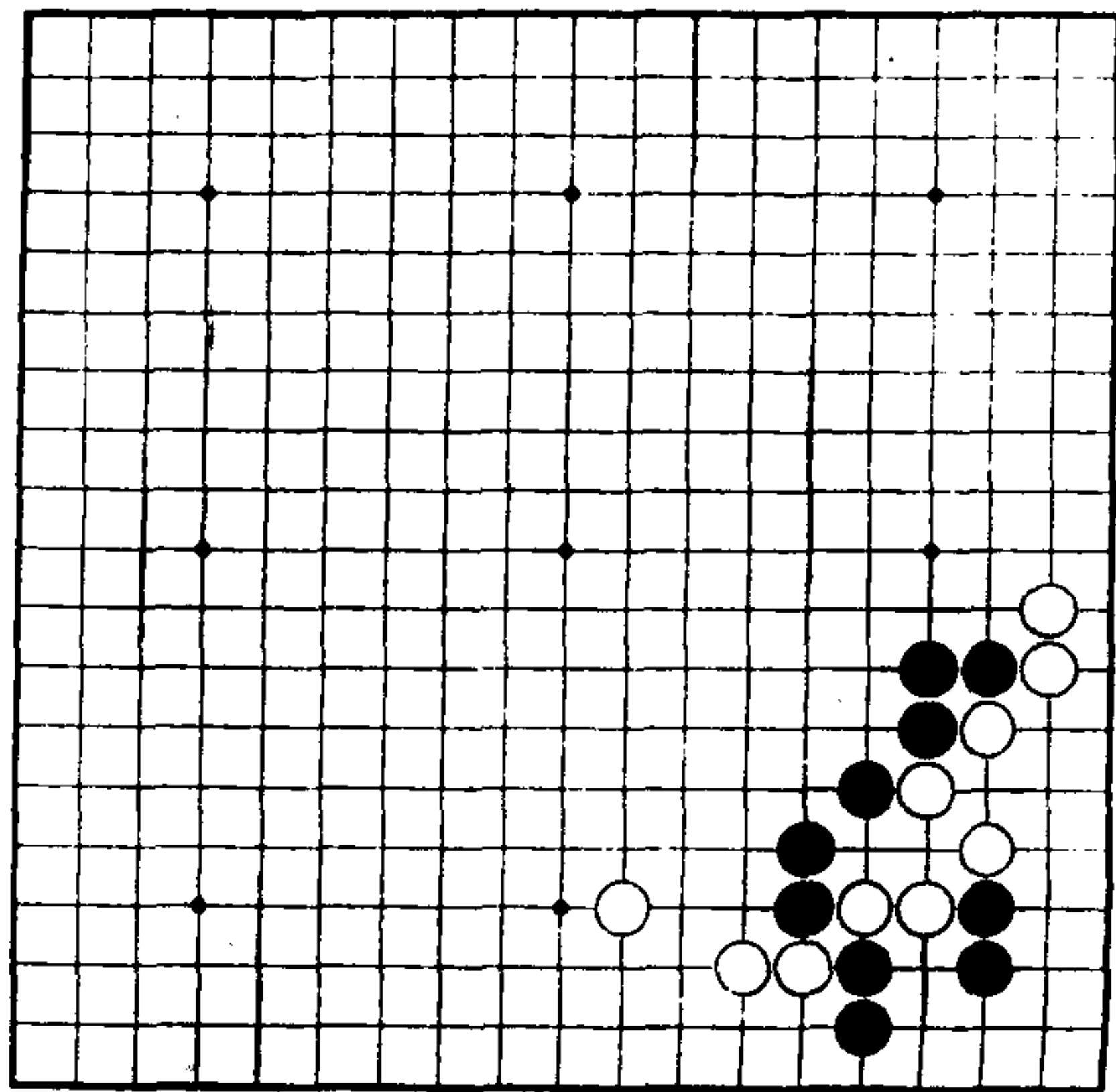
4图

第 7 题

一击即中
黑先 初级

俗语说。一击即
中，正是其形。

也是一个很简单
的问题。



正解图 扑入

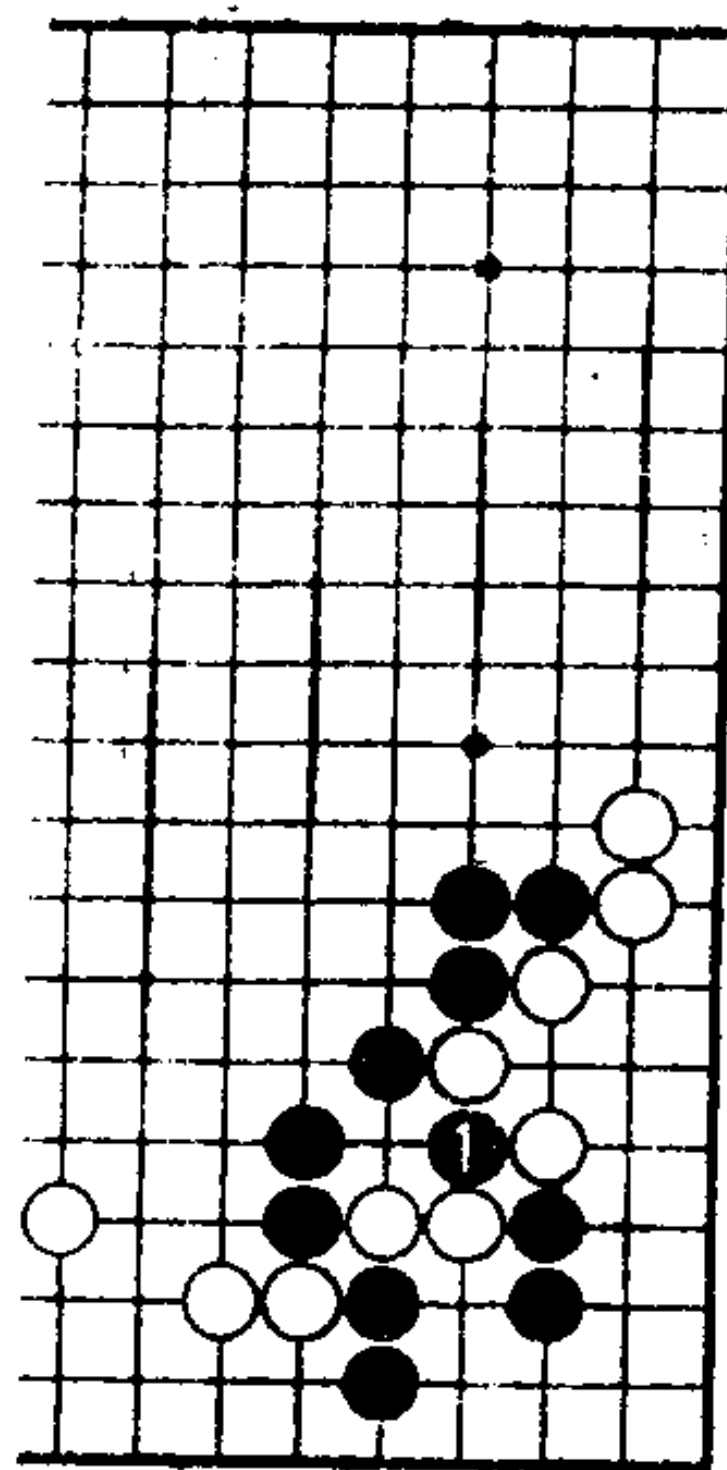
黑于1位扑入，是正着。

只是，这是出奇制胜的手段，故必须在看准能吃到的情况下才能走。

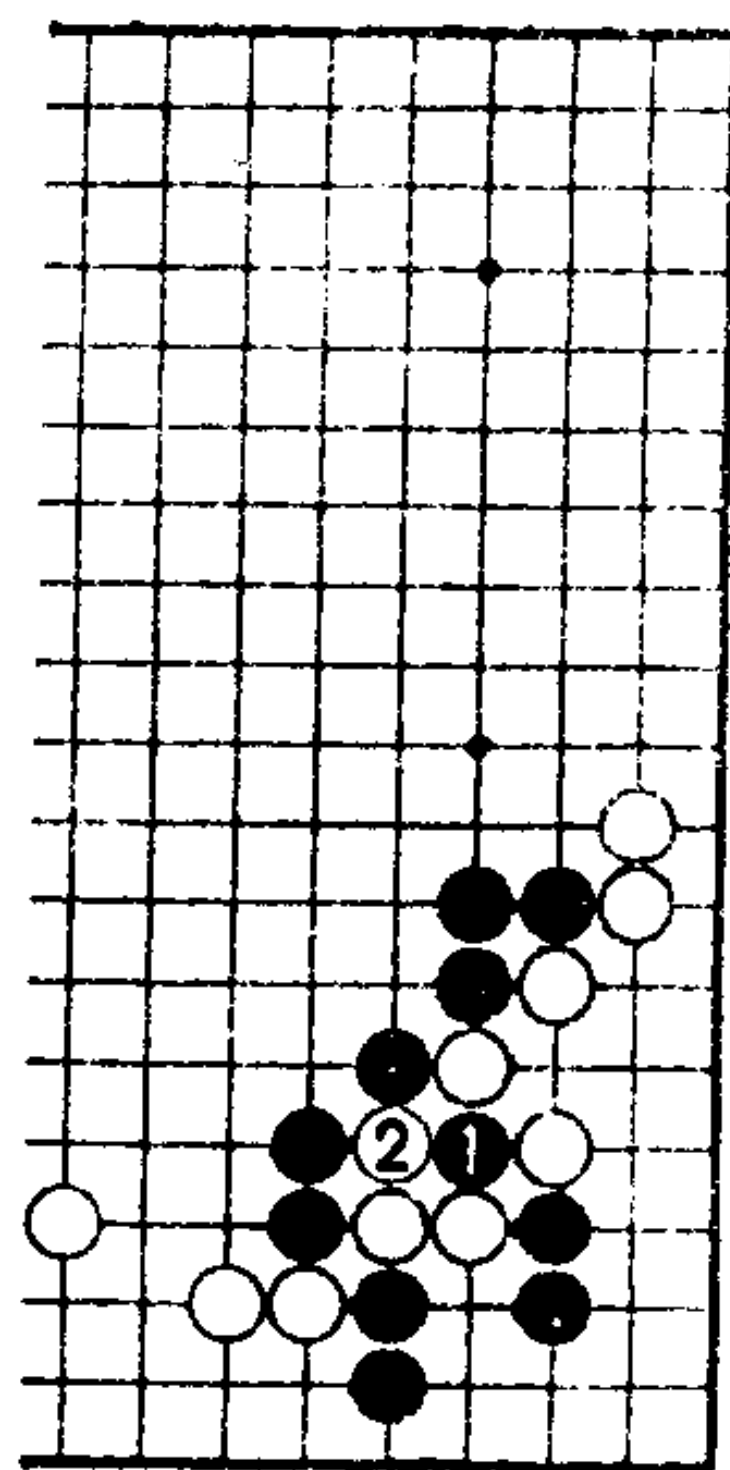
1图（拔吃）

黑1打吃，而且又成倒扑之形。因此，白2首先要拔吃。

这是无可奈何的。



正解图



1图

2 图 （打吃）

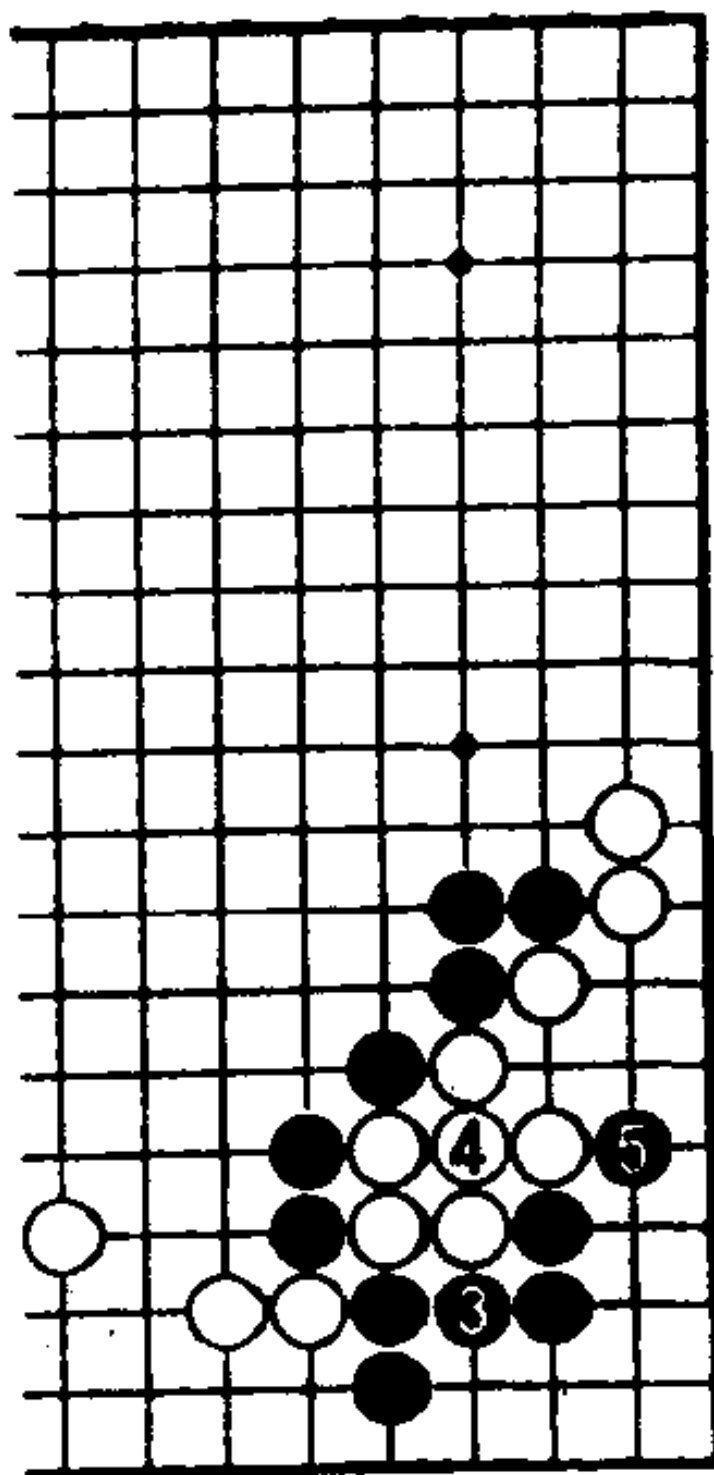
接着，黑 3 打吃。白 4 接，黑 5 再打吃。

结果很清楚，连续打吃获得成功。

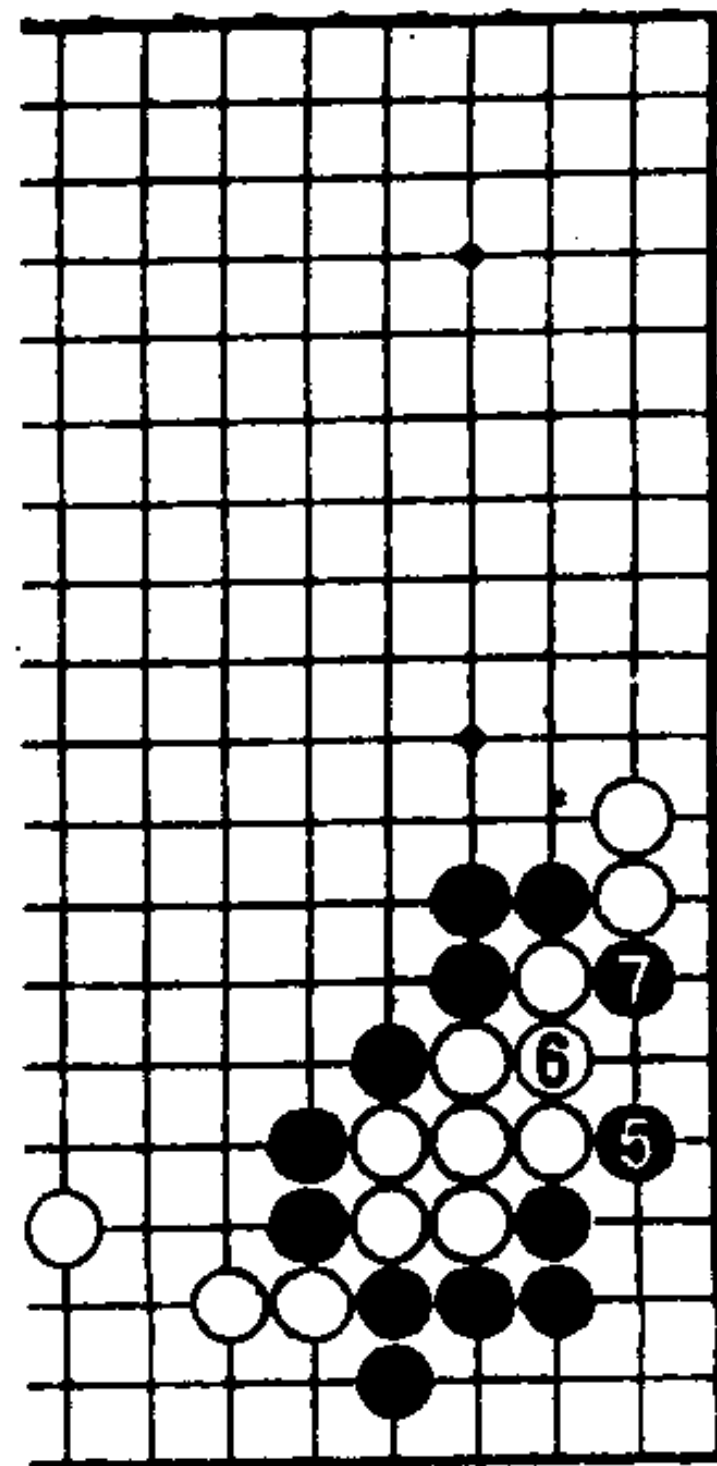
3 图 （全部）

黑 5 打吃，白 6 还接的话，黑 7 断全部将白吃掉。

在实战中，是绝对不会走到这个程度的。



2 图



3 图

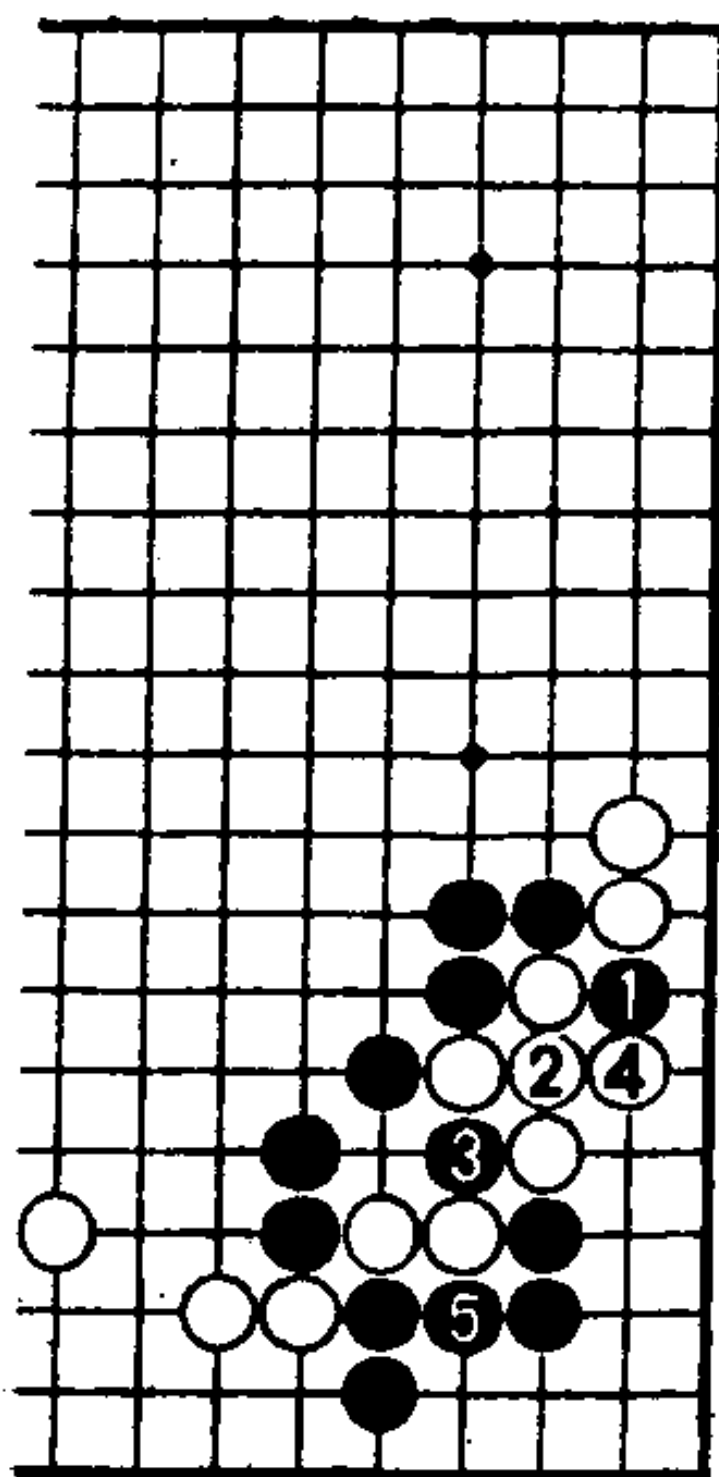
4 图 （失败）

这种简单的实路计算并无奥妙。黑 1 的断是多余的。

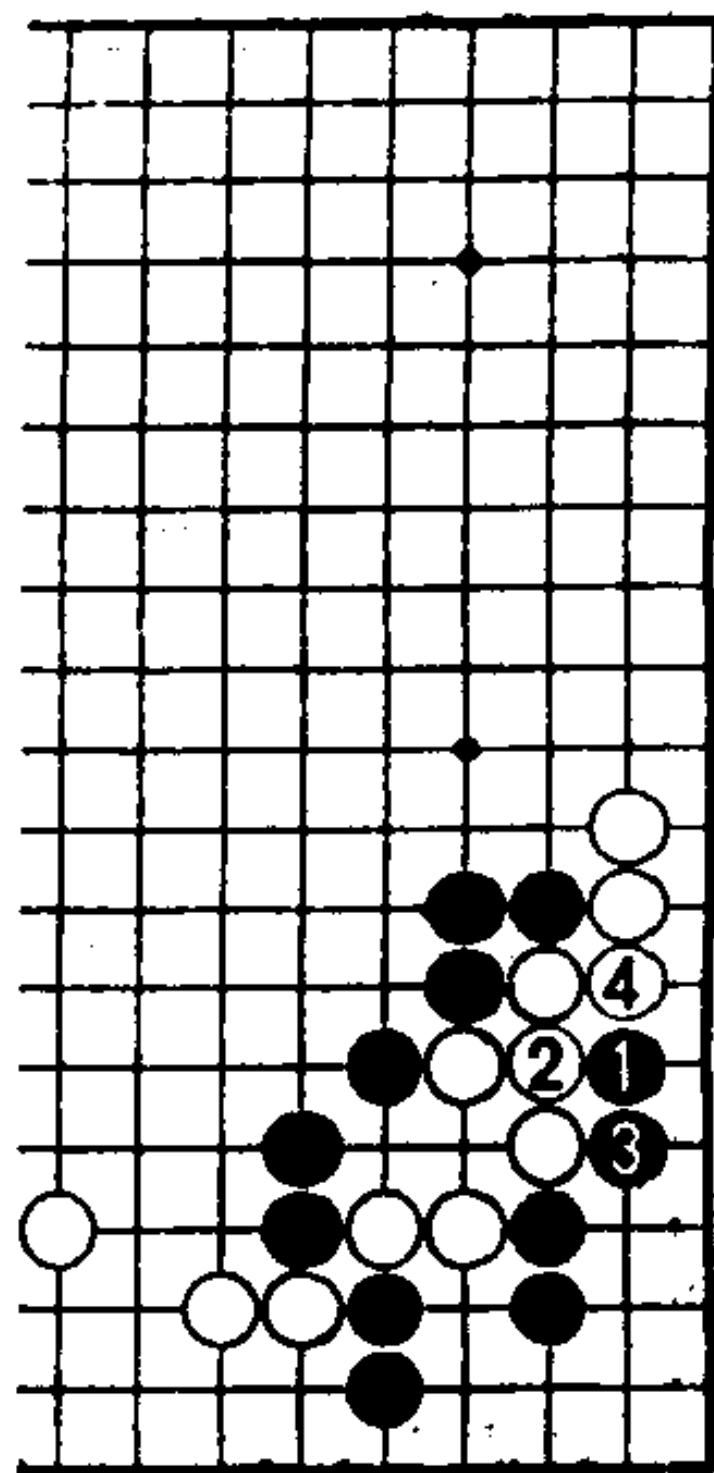
白 2 接，黑 3 扑，白 4 就吃。黑 5 做成倒扑，尽管也吃到了，但黑 1 送入白口，黑损。

5 图 （失败）

黑 1 点有时也是手筋。但白 2 接，黑 3 退回，被白 4 接上，仅仅是破了一点白空而已。



4 图



5 图

第8题

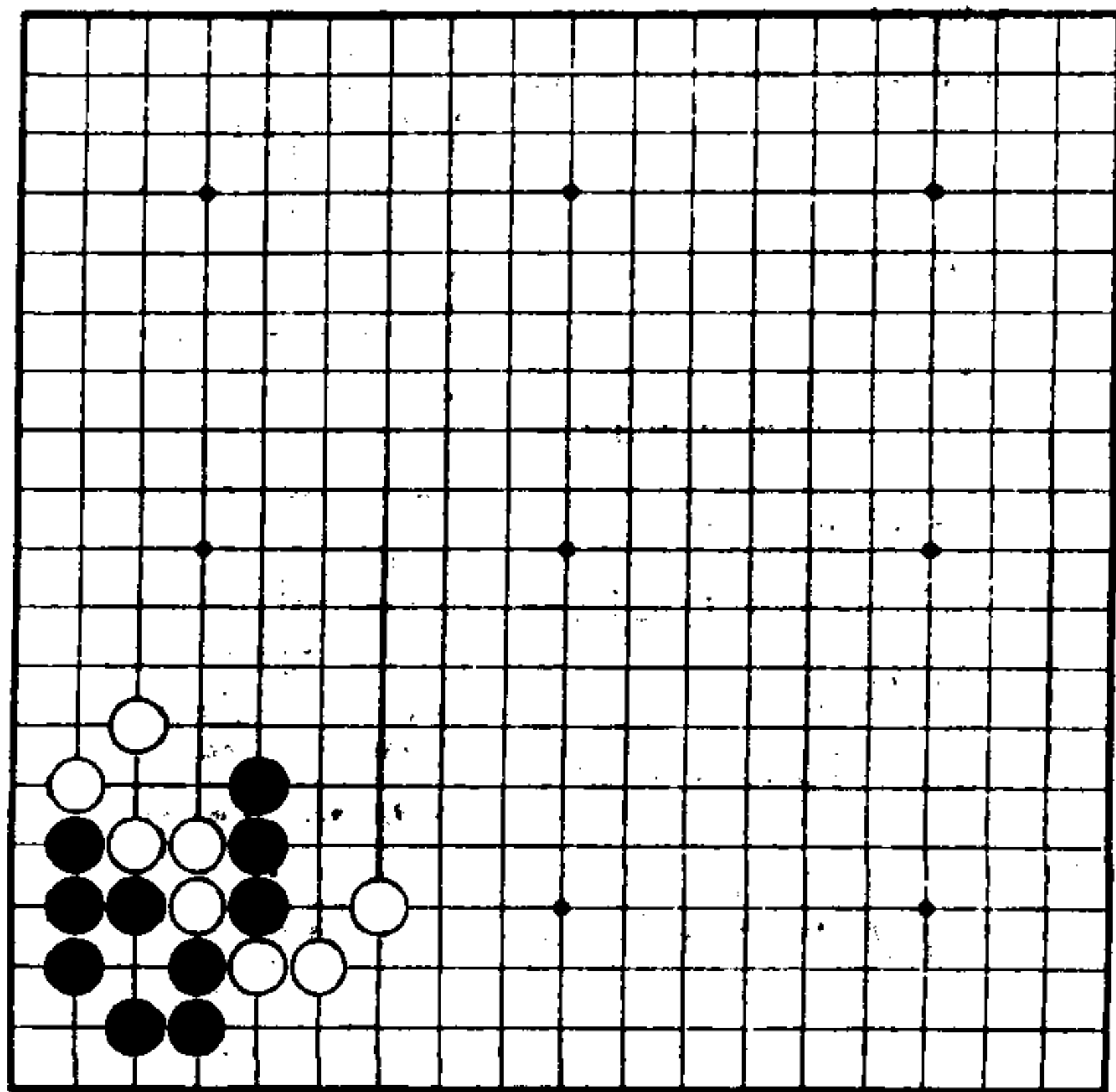
基础

黑先 中级

此形可以说是手筋的基础。

左边白形不安定。
黑即刻可施展手筋攻击。

这是个很简单的问题。



正解图 尖靠

黑 1 的尖靠是形之要点。

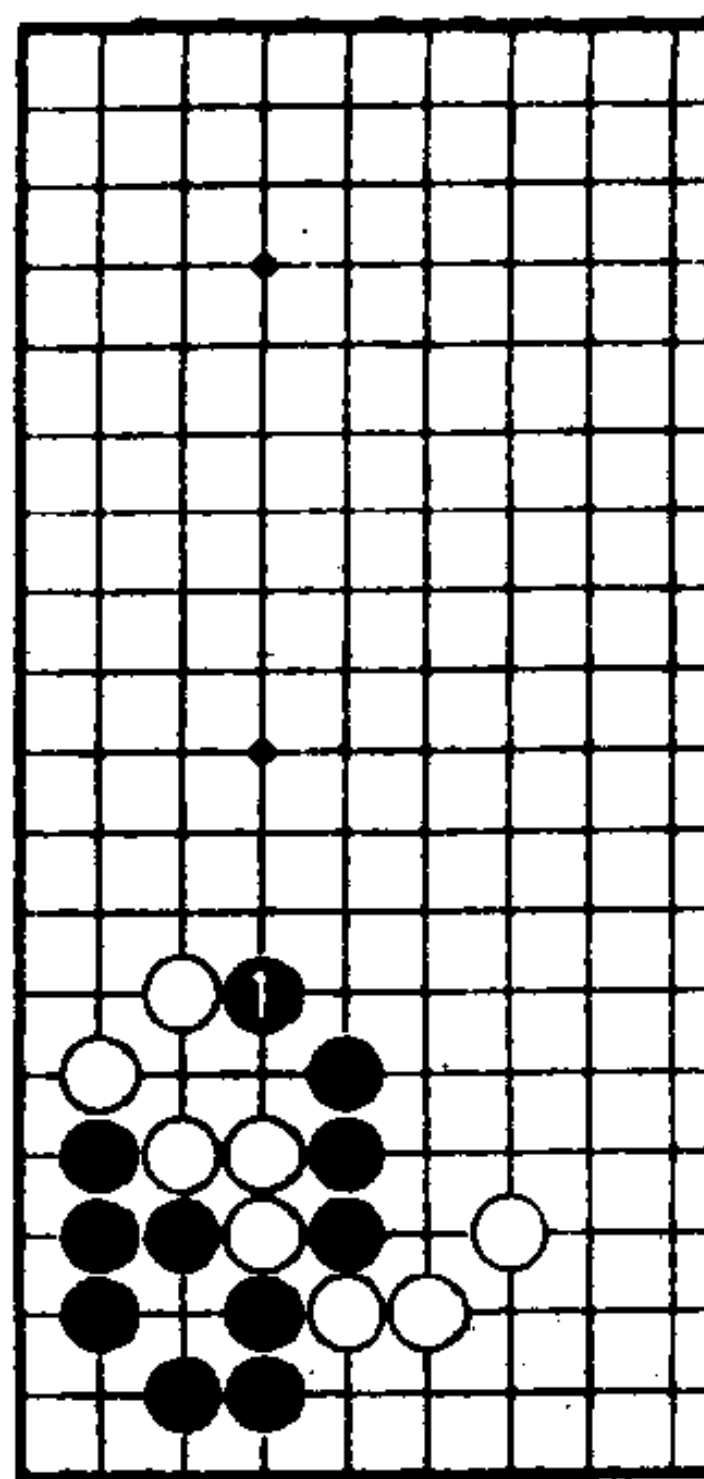
瞄着倒扑。

1 图 （远远地攻）

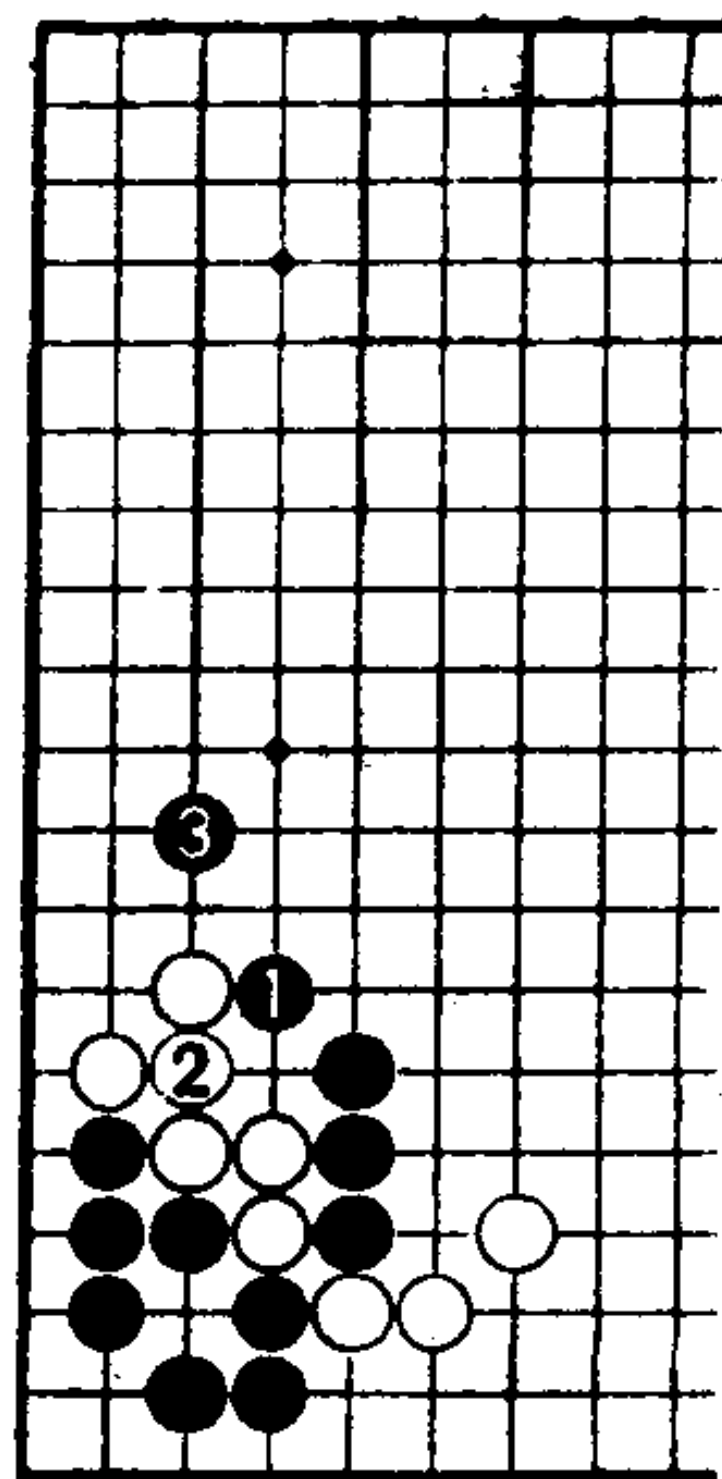
如果白准备弃三子就另当别论了。由于是棋筋白 2 只好接上。

黑 3 飞远远地攻是好棋。

这是柔中藏刚的攻击方法。



正解图



1 图

2图 (断)

被黑飞攻,白很软弱。

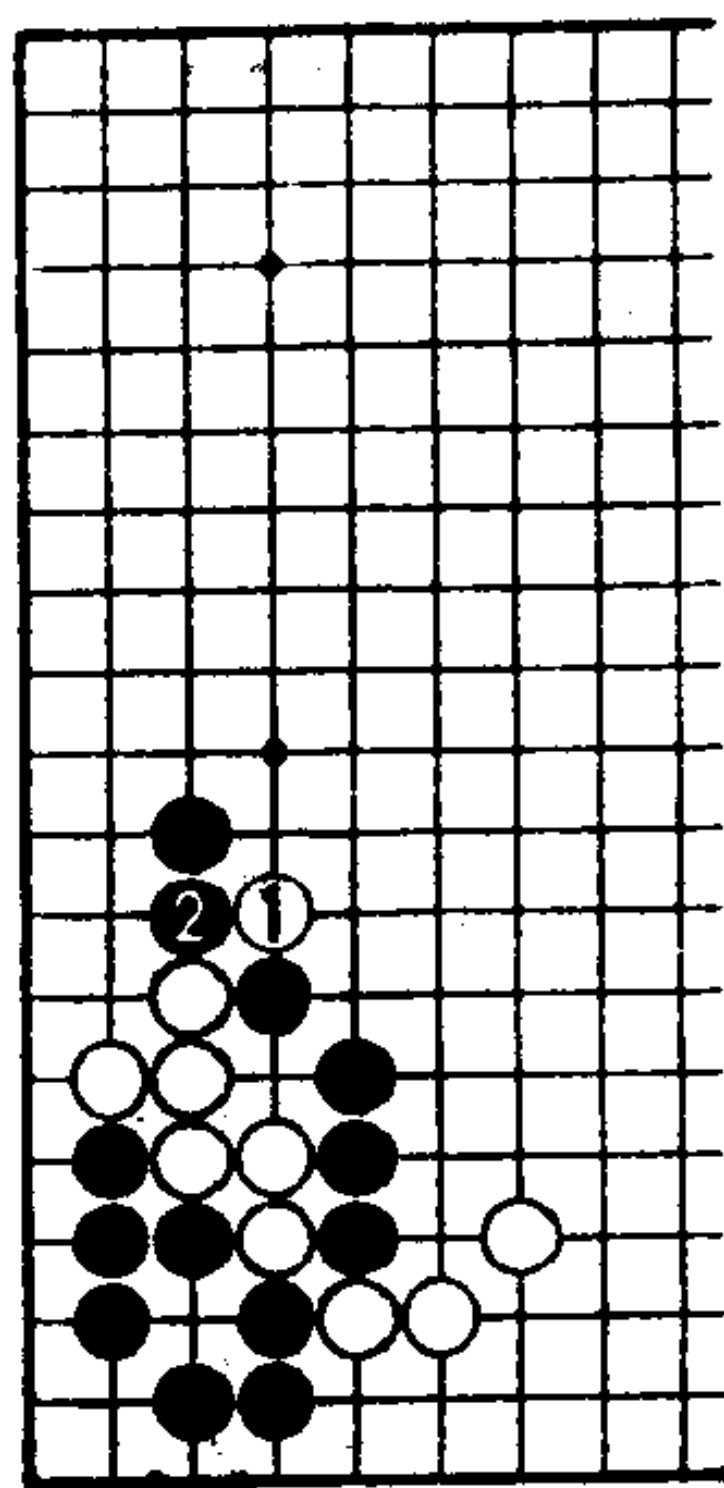
白1扳出,黑2断是好棋。

白溃。但是……

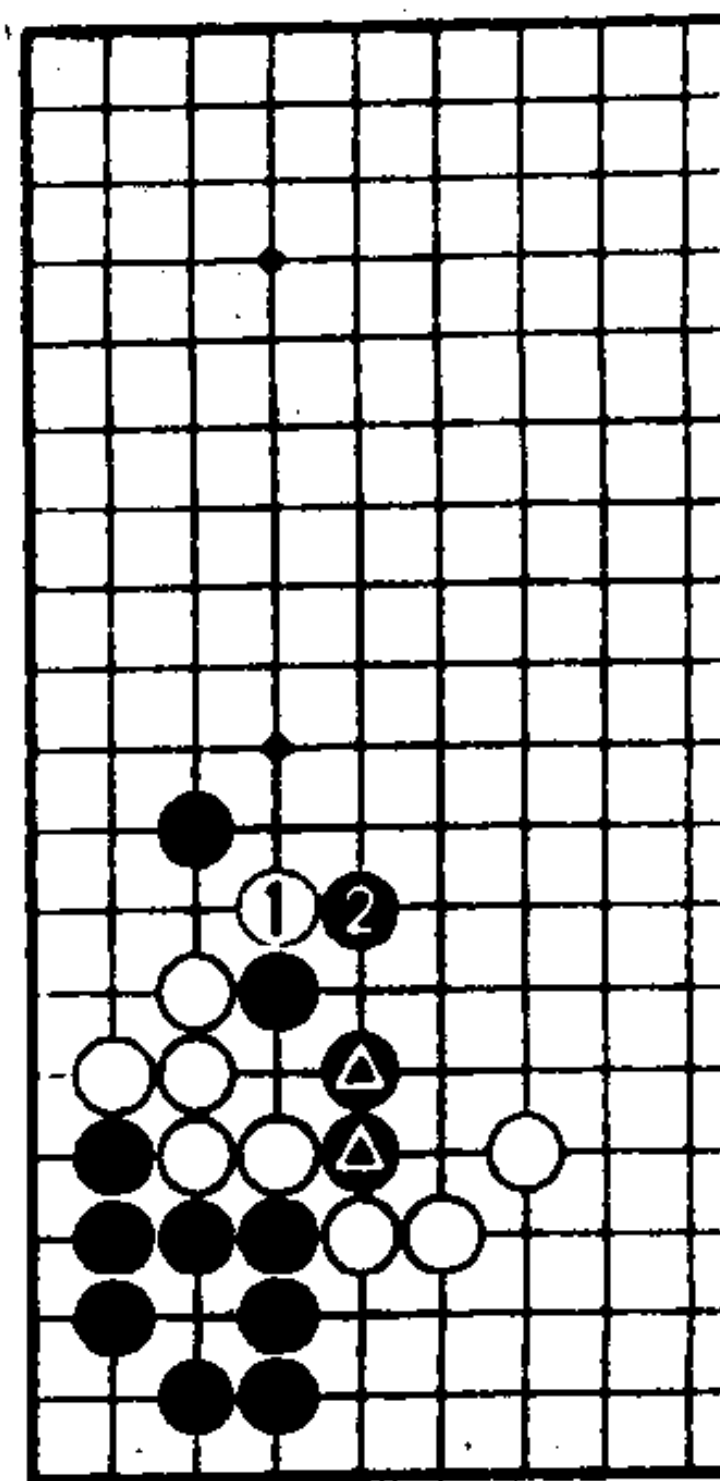
3图 (注意)

当▲只有二子时,白1扳,黑就切不可断了,黑2上面扳挡为正着。

这是必须牢记的一手棋。



2图



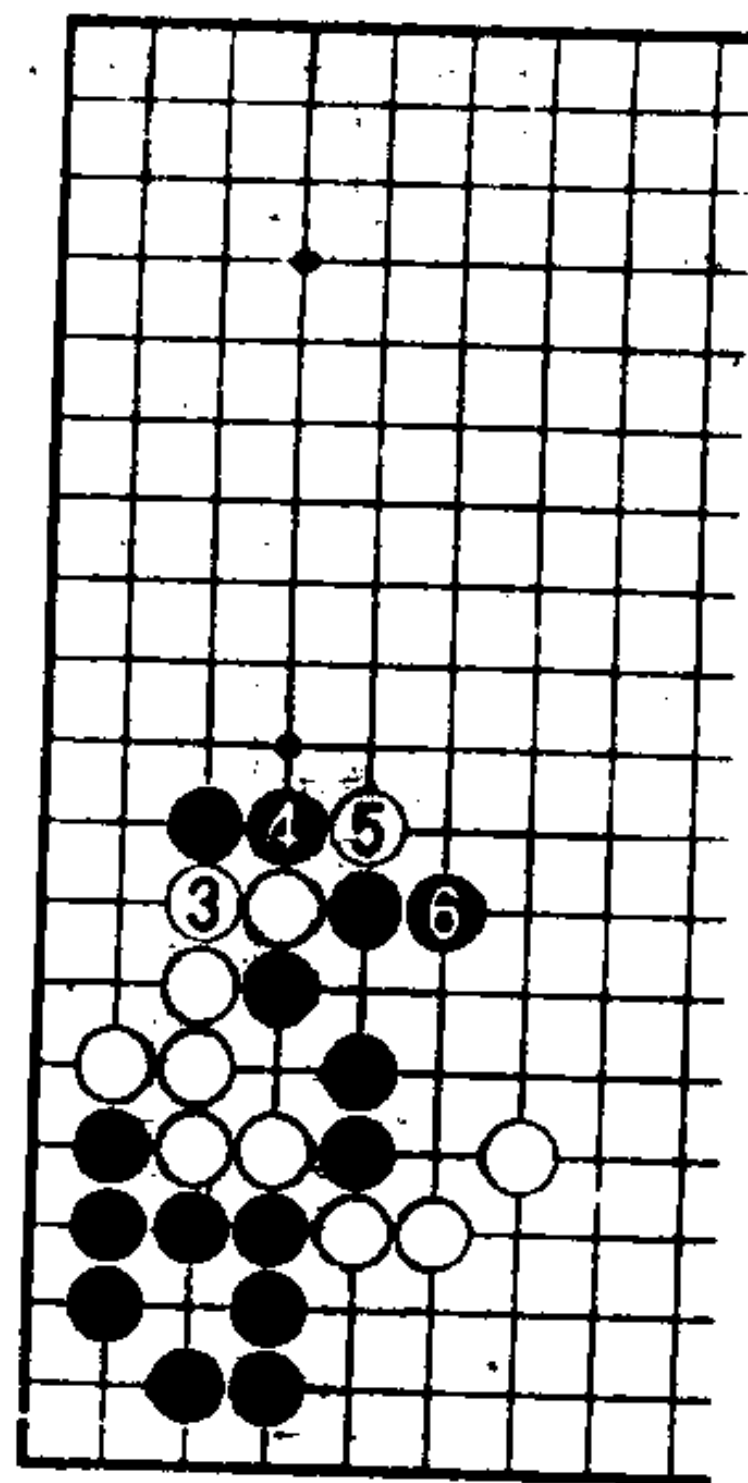
3图

4图 (抵抗不了)

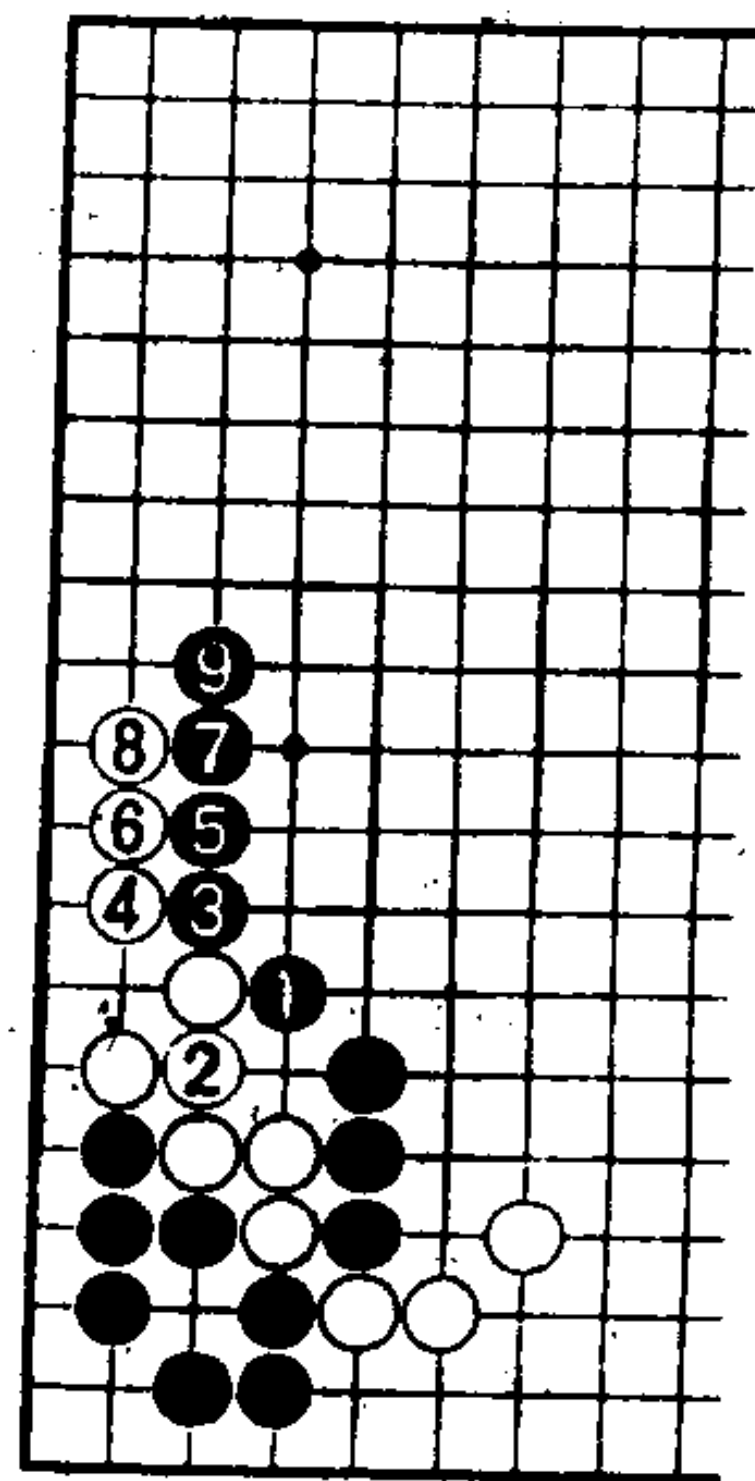
接着，白3接，黑4挡上。白5断，黑6长，白再也没有抵抗手段，无法做活。

5图 (失败)

黑1是好棋。白2接，黑3扳失败。让白4、6、8低路爬，黑虽心情舒畅，但终究让白做活了。



4图



5图

第 9 题

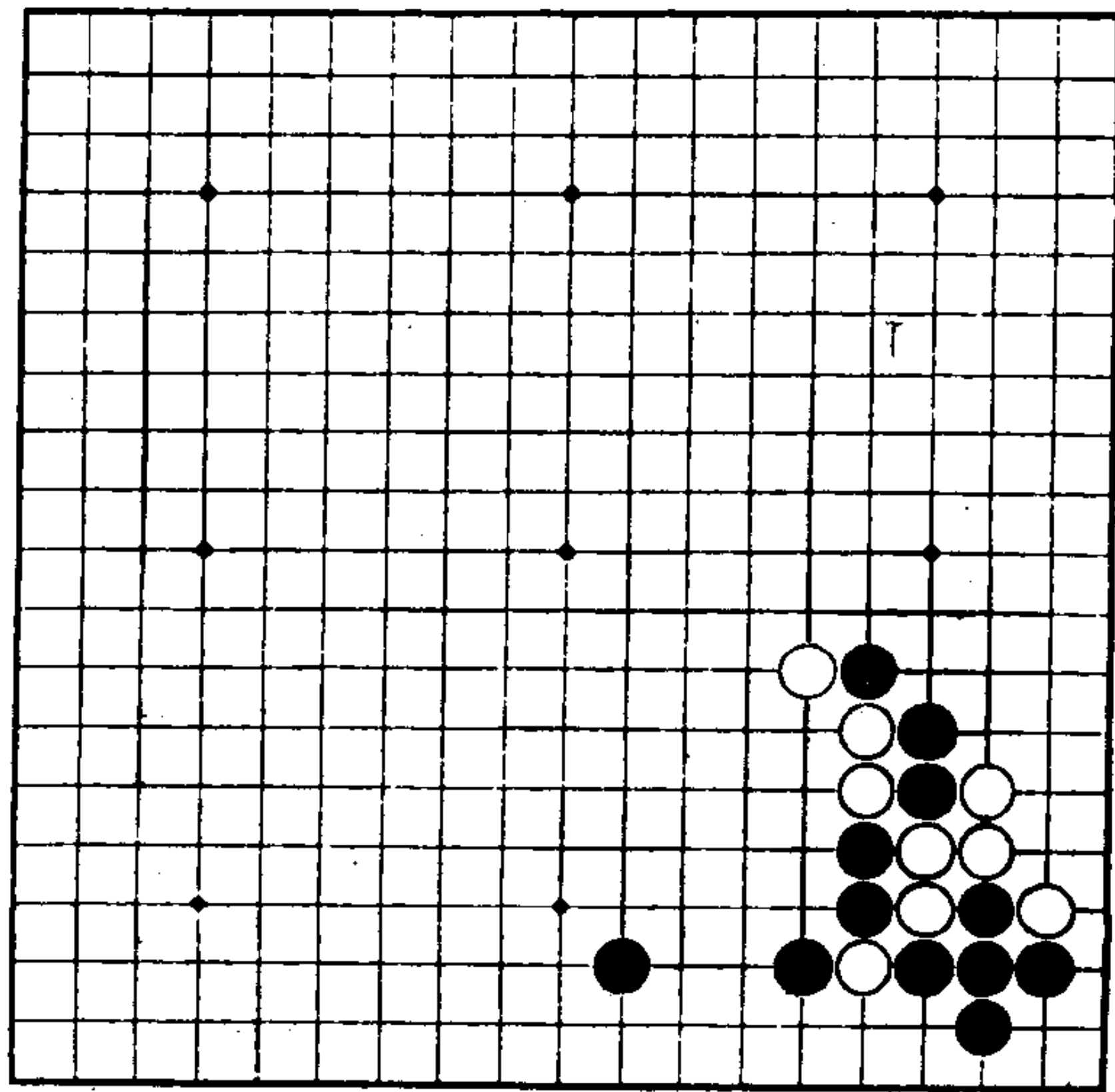
团团转

白先 上级

见此提示可以领悟了吧。

稍许难了一点，
是征子的一例。

团团转之型。



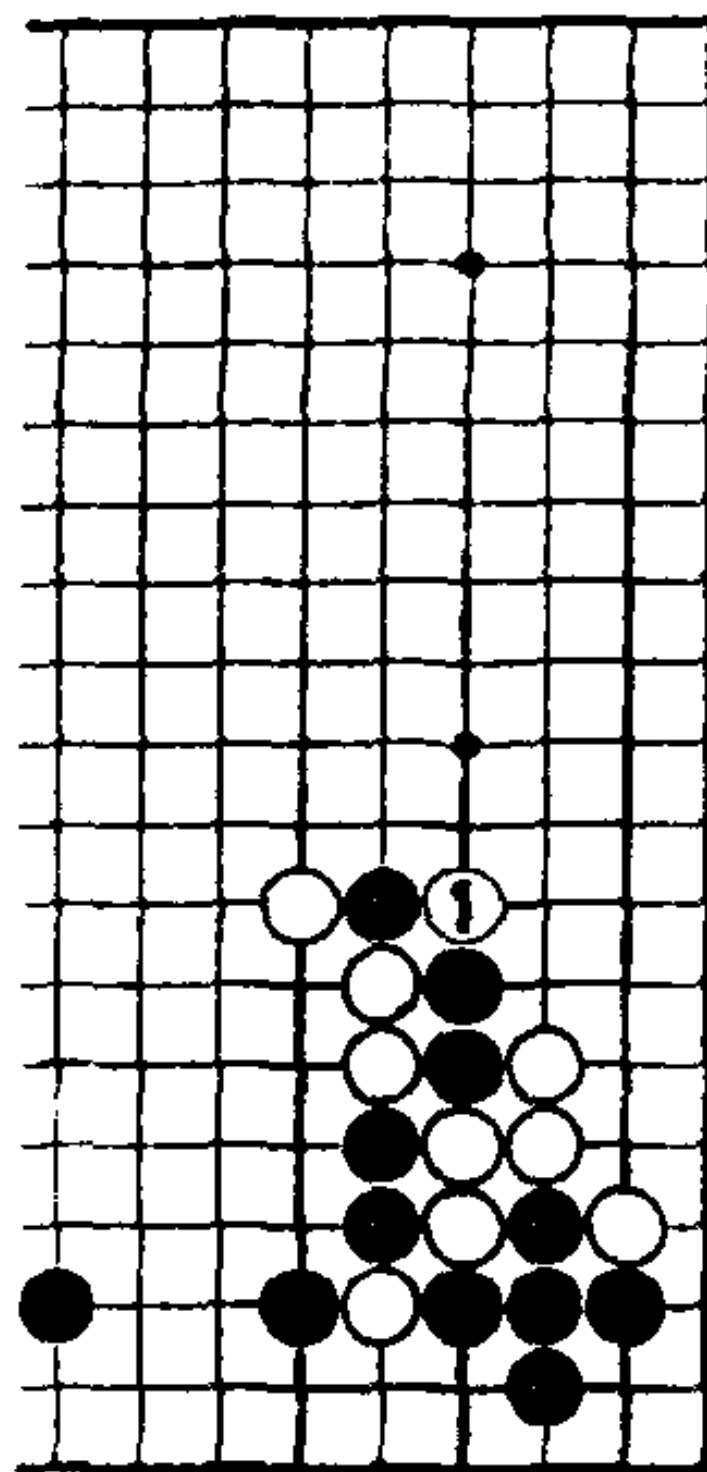
正解图 团团转

白 1 的断是第一步棋。
这怎么能成征子？然
高手无疑已经领悟。

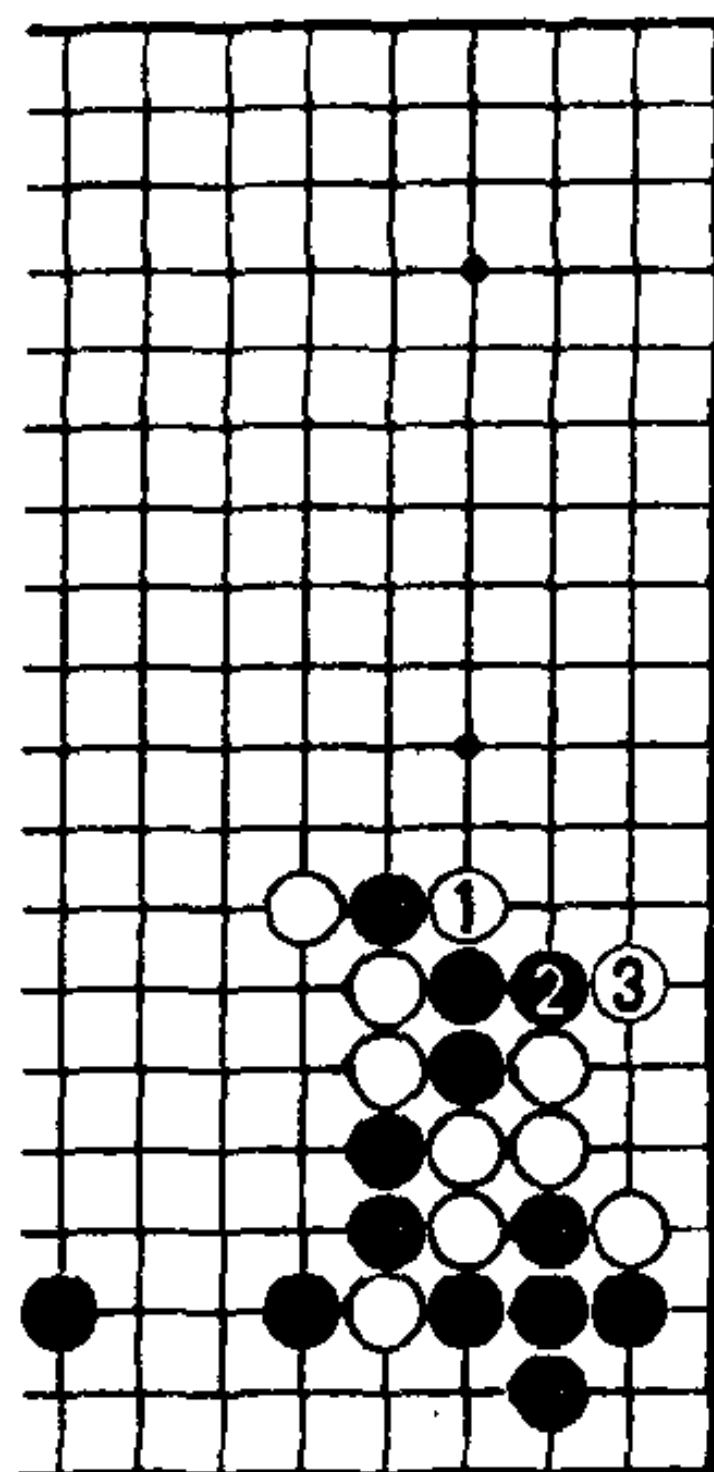
1 图 （要点 1）

白 1 断，黑 2 曲是必然的，白 3 从下面扳打是第一要点。

这是不易想到的一手棋。



正解图



1 图

2 图 （要点 2）

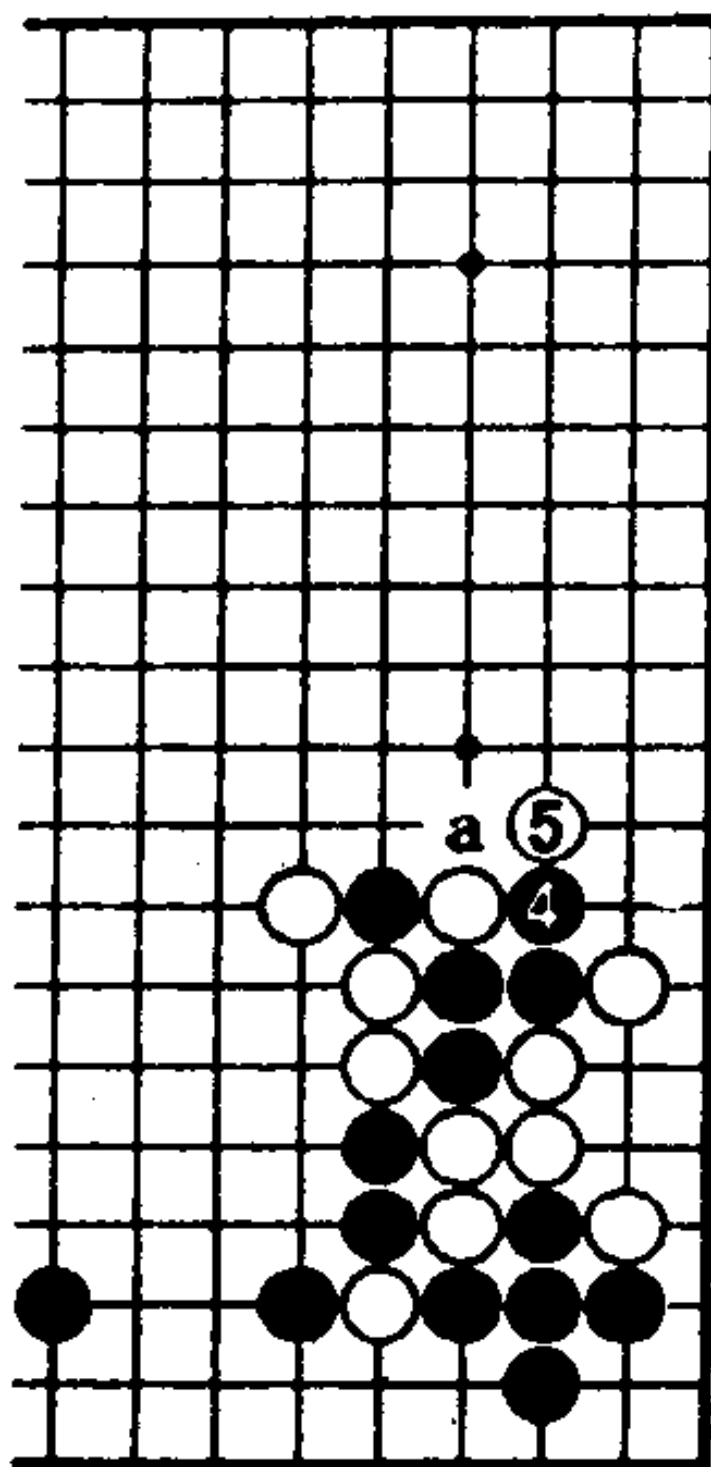
接着，黑 4 弯，白 5 扳打。这是第二要点。

不管怎样，想让黑 a 提吃。

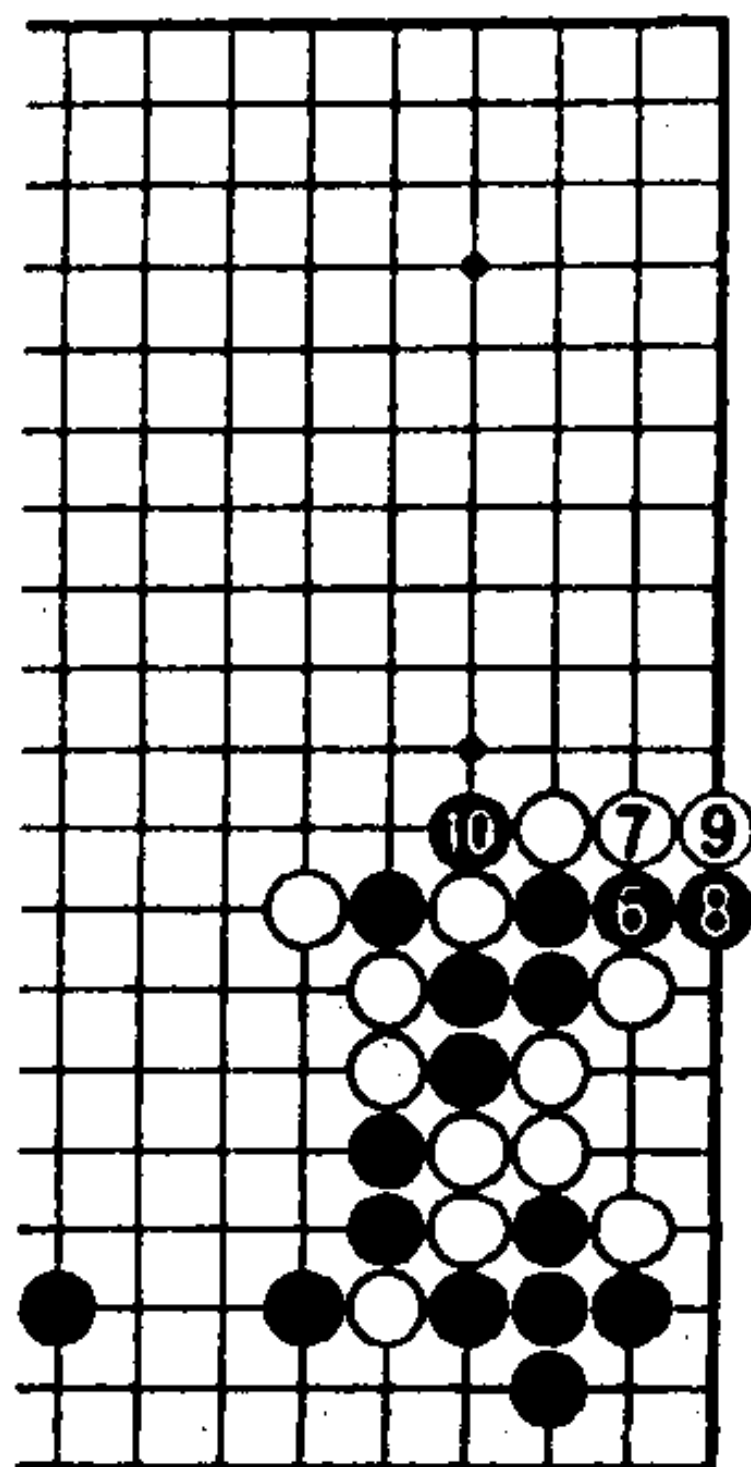
3 图 （走投无路）

黑并不想提，6、8 立下。但至白 9 挡黑走投无路。

没有办法，黑 10 提吃。



2 图



3 图

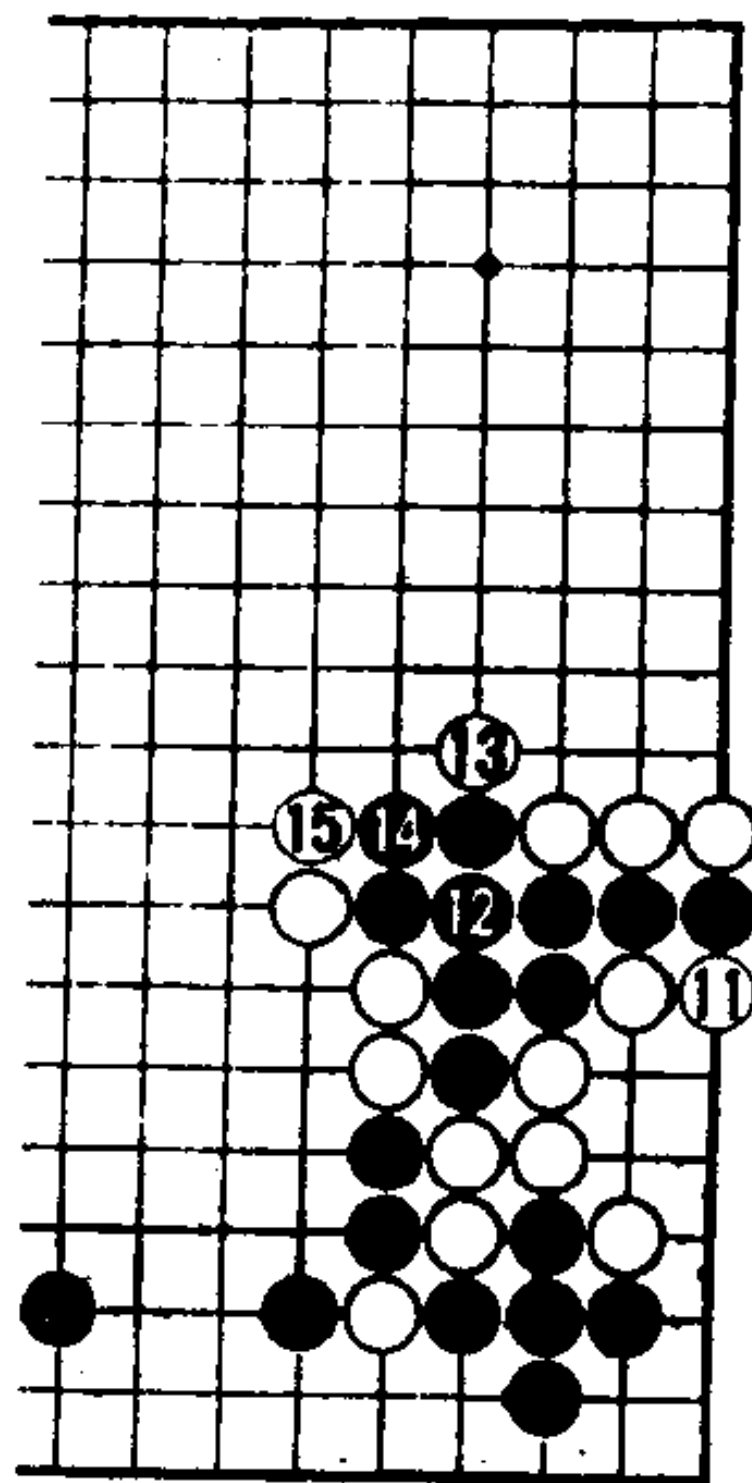
4 图 （大征子）

下面，白11包打，13、15征吃。黑棋被逼得团团转。当然，这要以征子有利为条件。

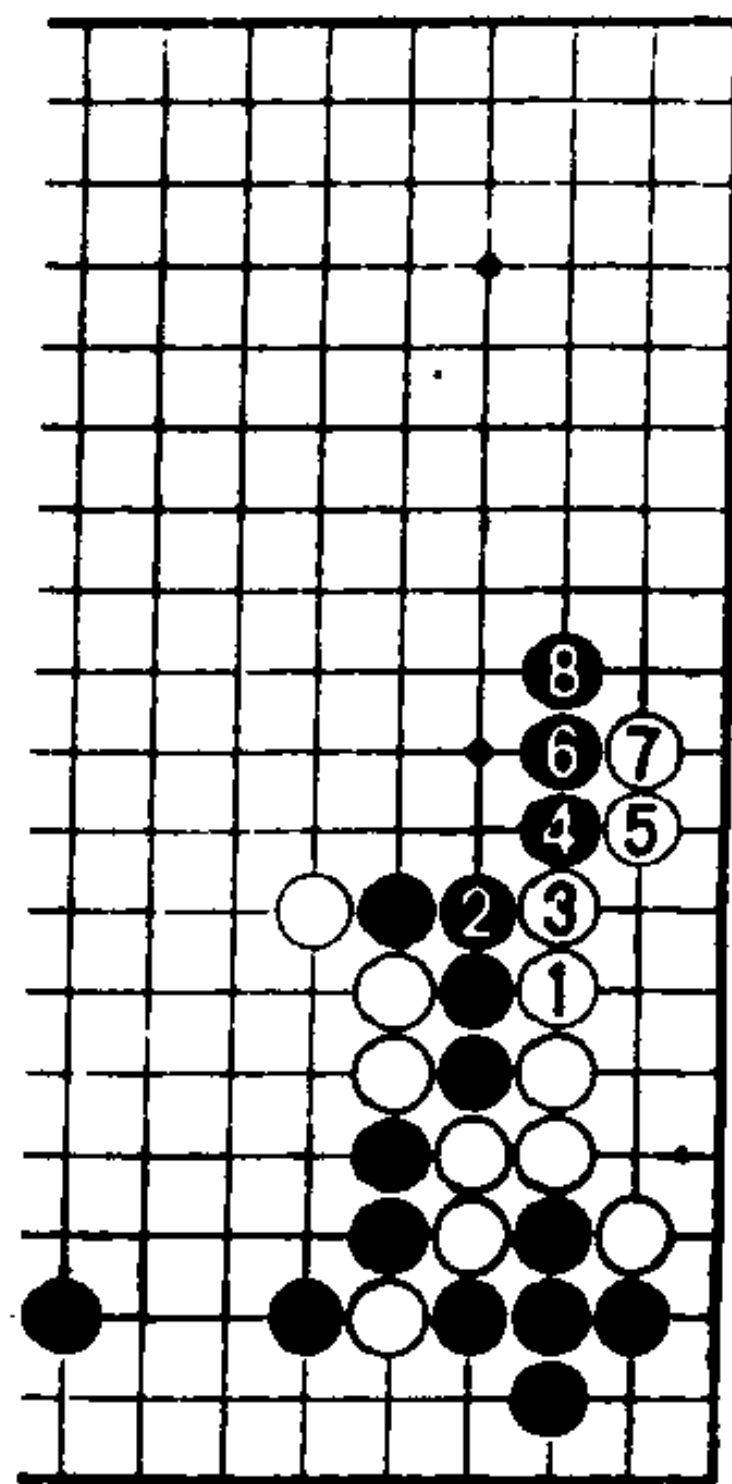
5 图 （失败）

白1打吃，黑2接，白3、5长扳，死是不会死的，但白5、7位低。

能够吃到的没有去吃，自然属于失败。



4 图



5 图

第10题

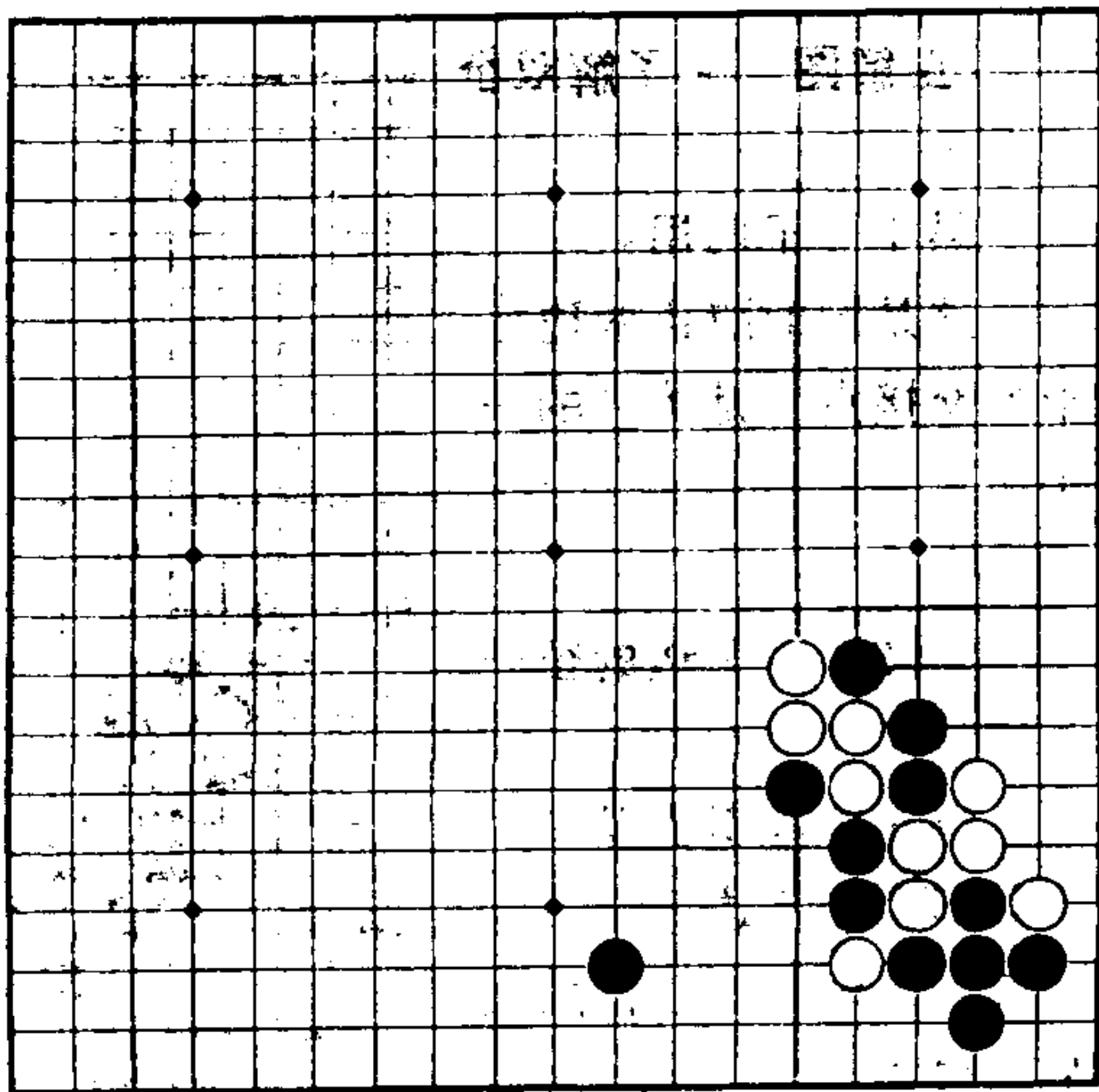
难题

黑先 有段

和前题相似，不过这是黑先。

即，如何同时防止两边的征子？

是一个难题。



正解图 一子解双征

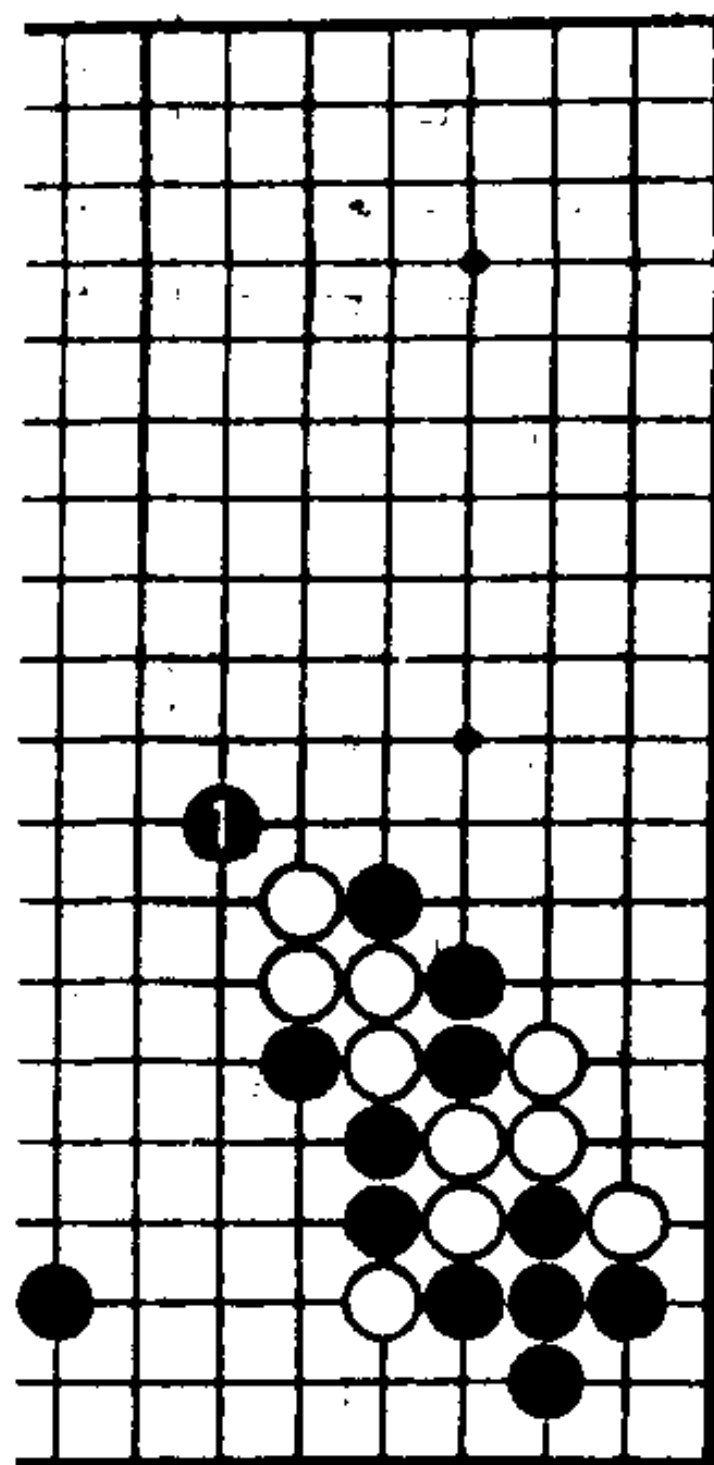
黑 1 一子两用。

这是同时防止两边征子的交接点。是绝妙的一手棋。

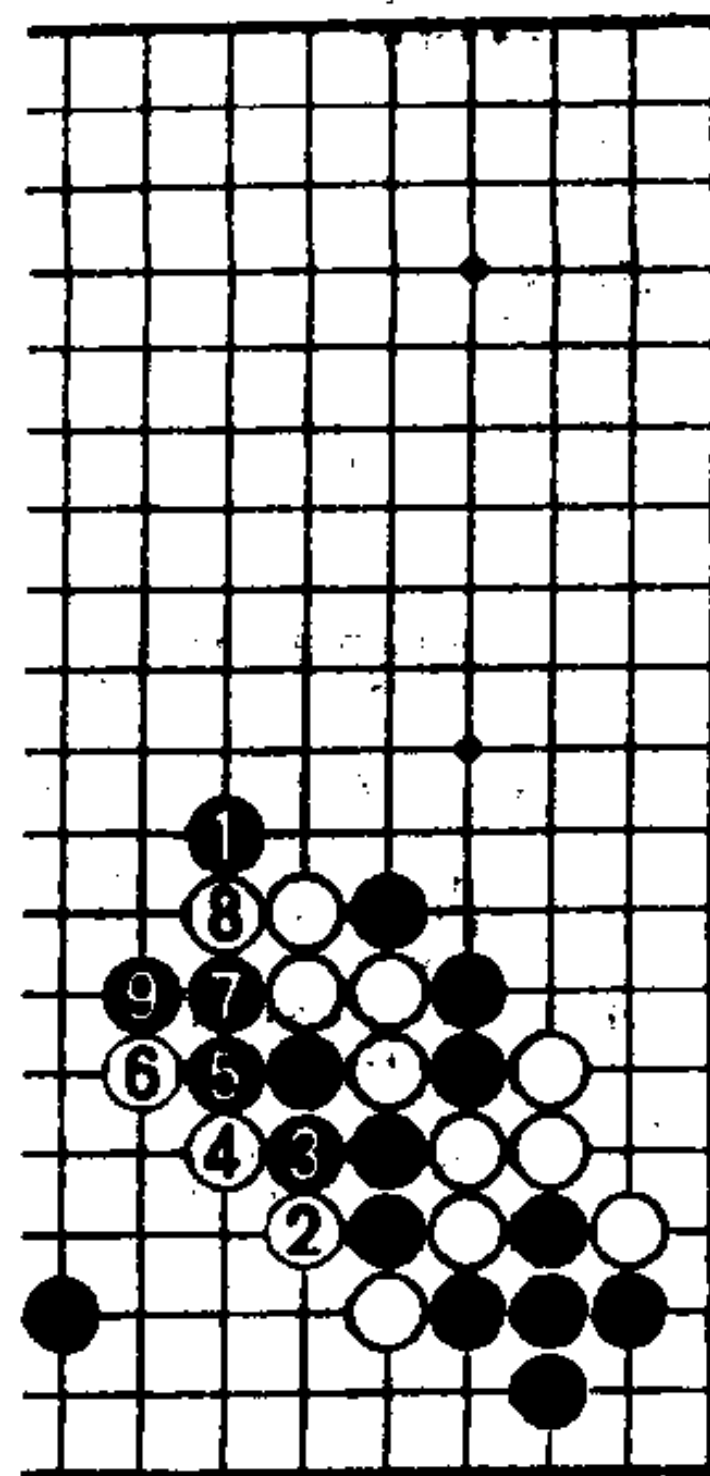
1 图 (下边的征子)

黑 1 怎能引征呢?

即, 在下边, 白 2、4 追吃, 至黑 9 以白的失败而告终。



正解图



1 图

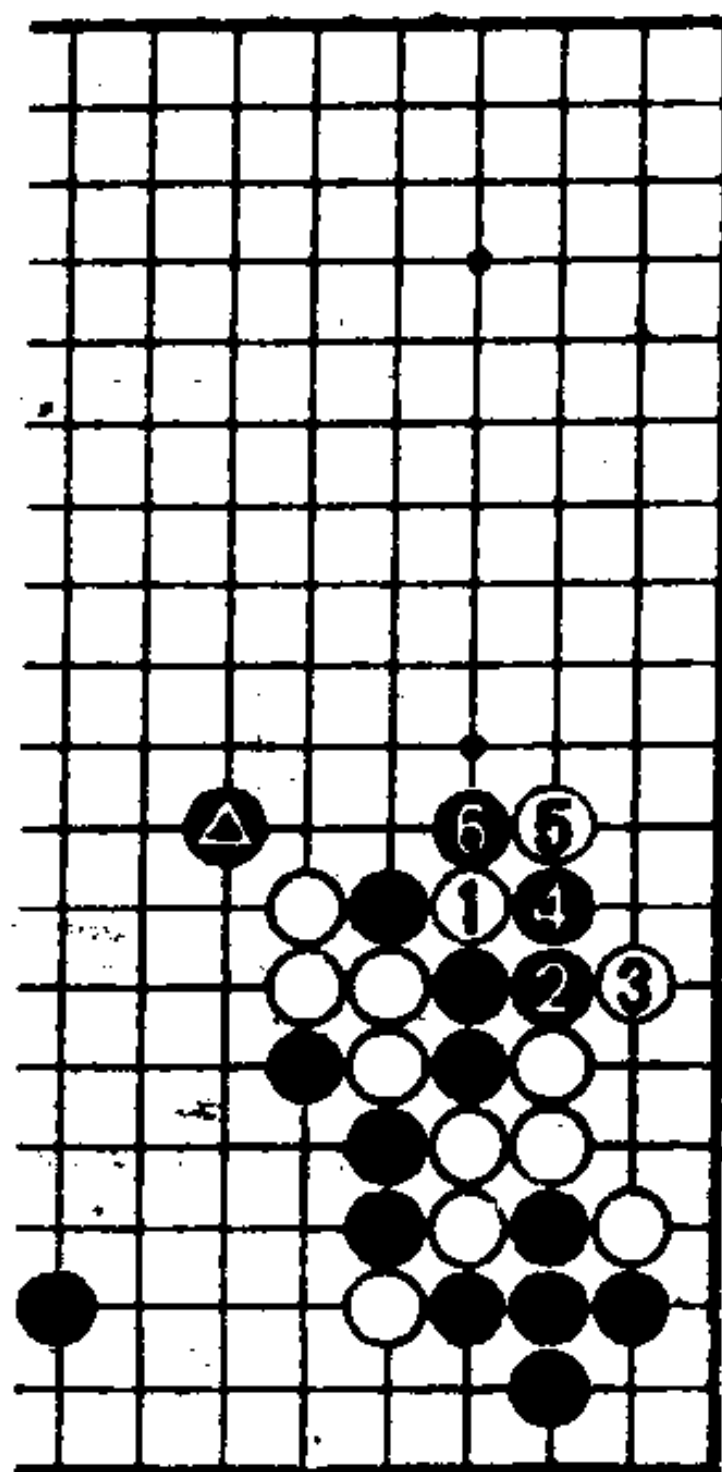
2图 (右边的征子)

下边不行。白就在右边走1位断征吃。次序前题已经看到，此处就简化了。

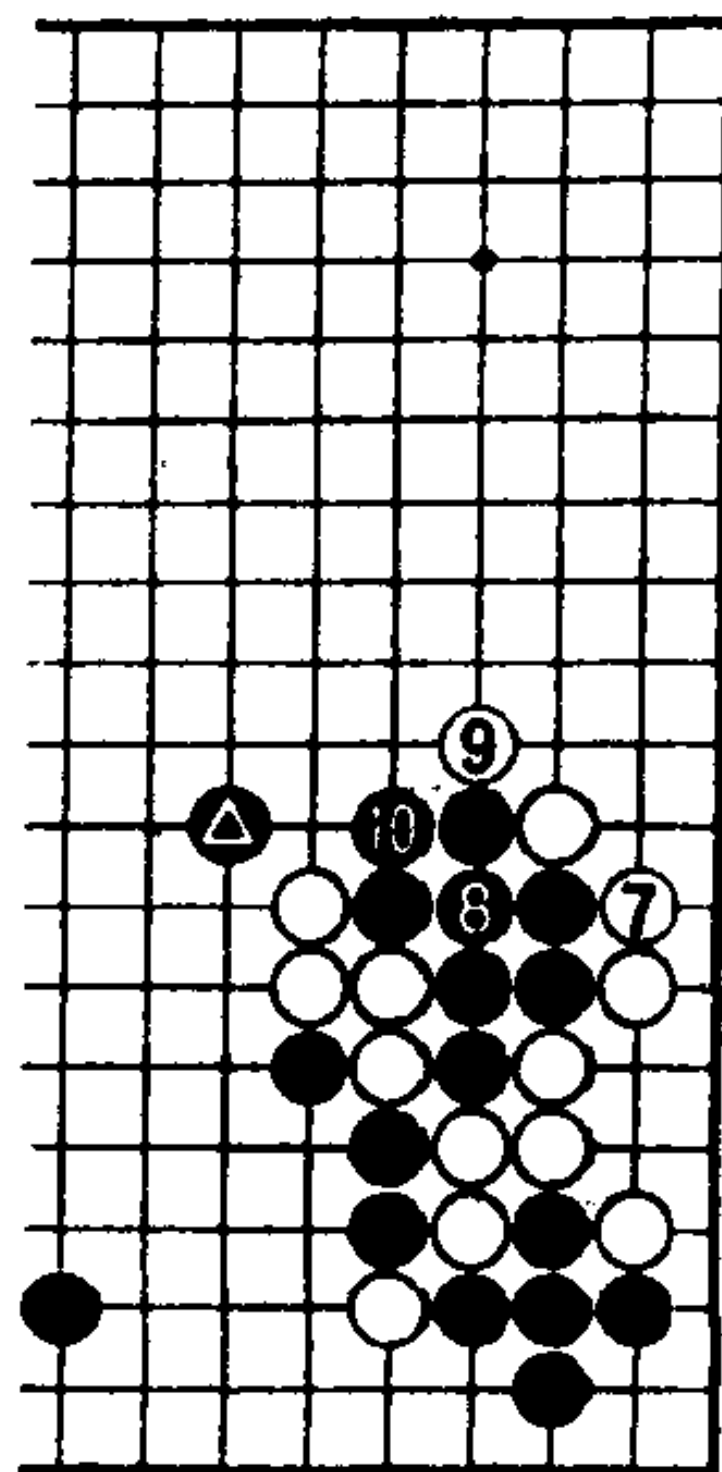
黑2拐出，白3、5是要点。黑6拔吃，▲子起到了作用。

3图 (引征)

即，白7打吃，9追吃，马上就要与▲相碰。



2图



3图

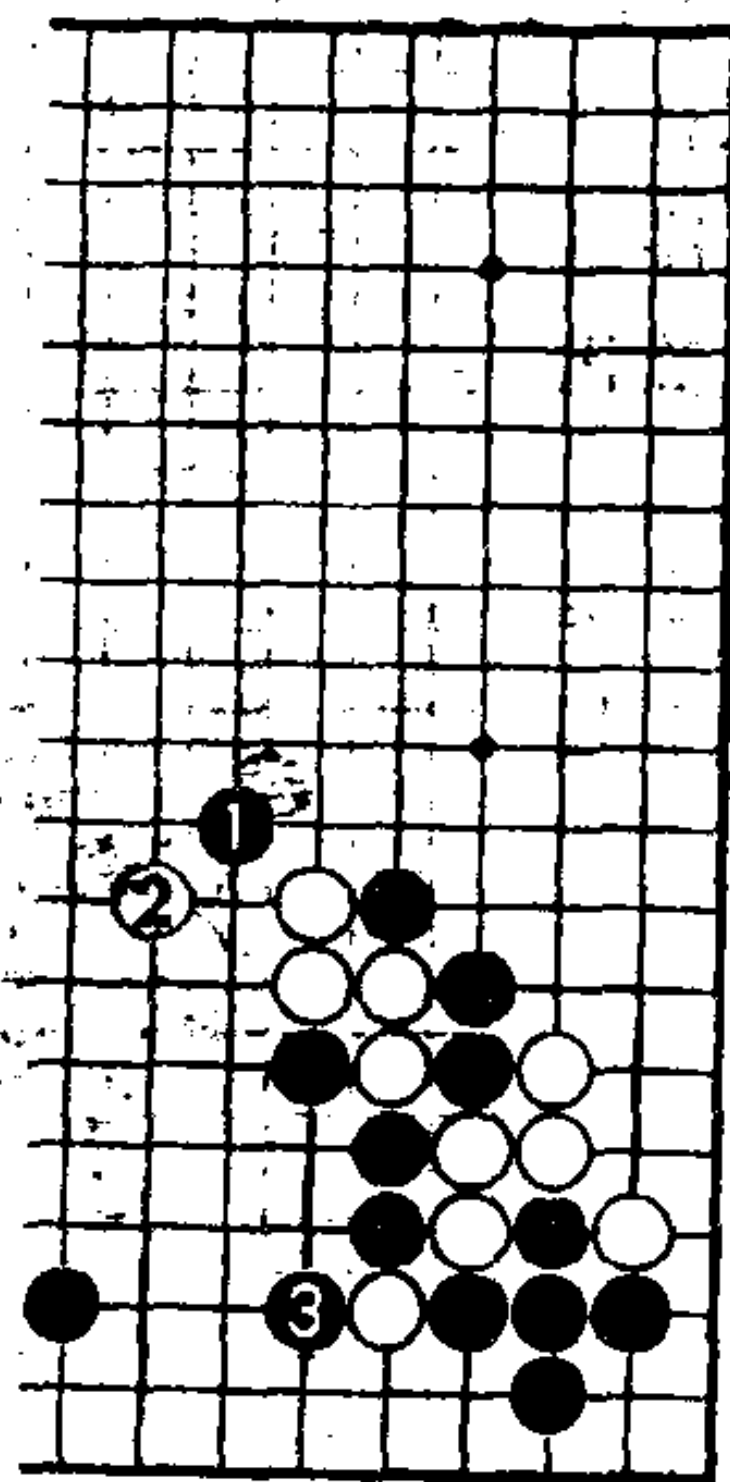
4图 (自然)

黑1的引征，白2跳，黑3自然要消除征子。此外……

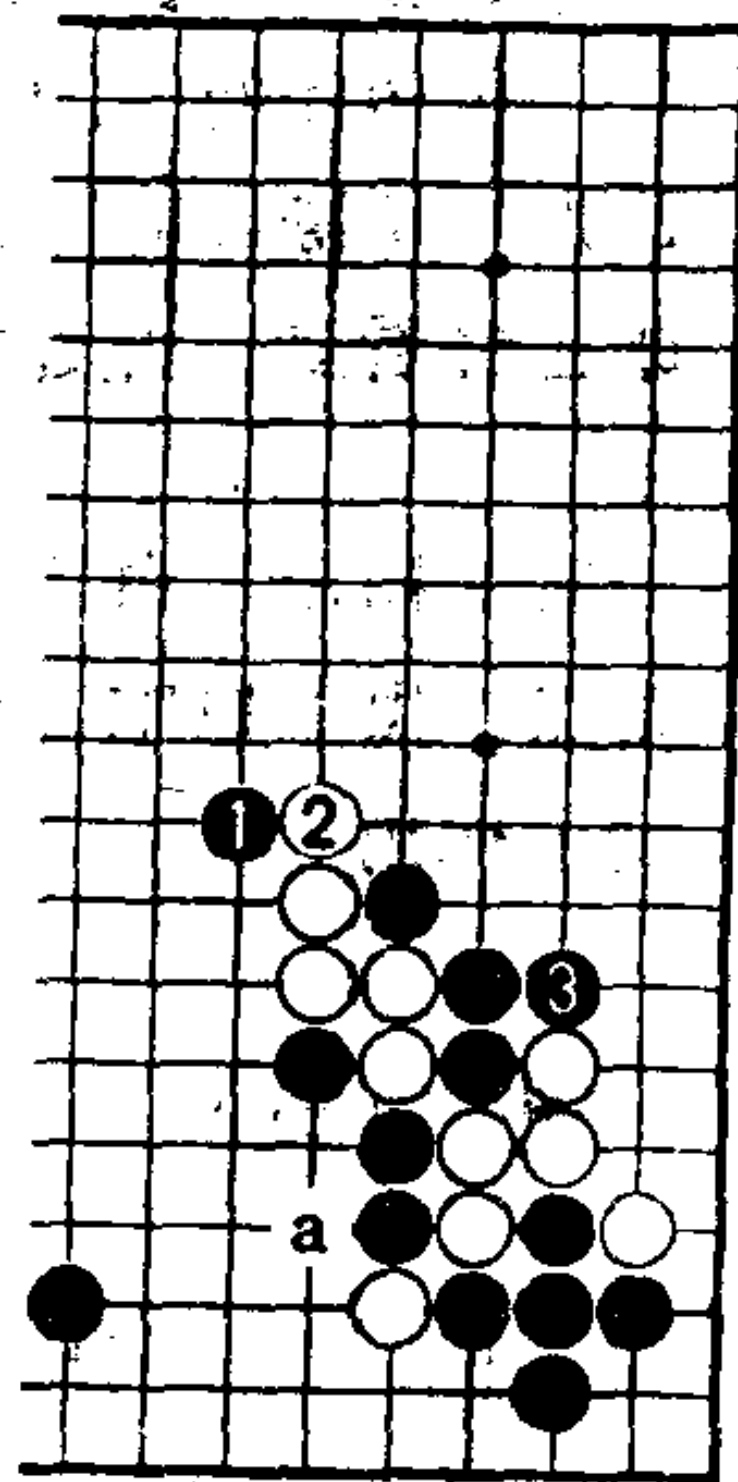
5图 (吃)

黑1引征，对此，白2如冲出，白a的征子已被解消，黑3吃右边。

4图、5图白均没有达到预期的希望。



4图



5图

6图 (打吃)

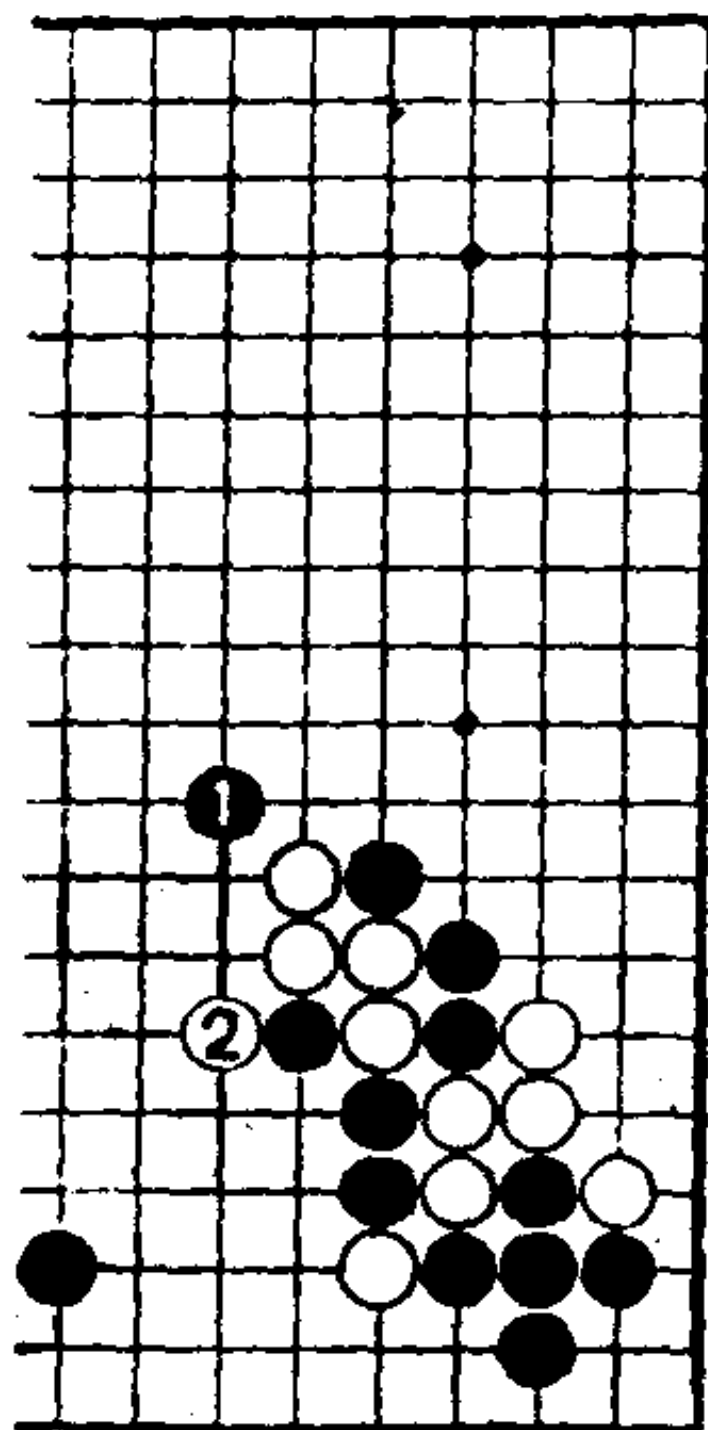
因此，白只有放弃征子。并不是除征就没有其他走法了。

首先，有白2的打吃。

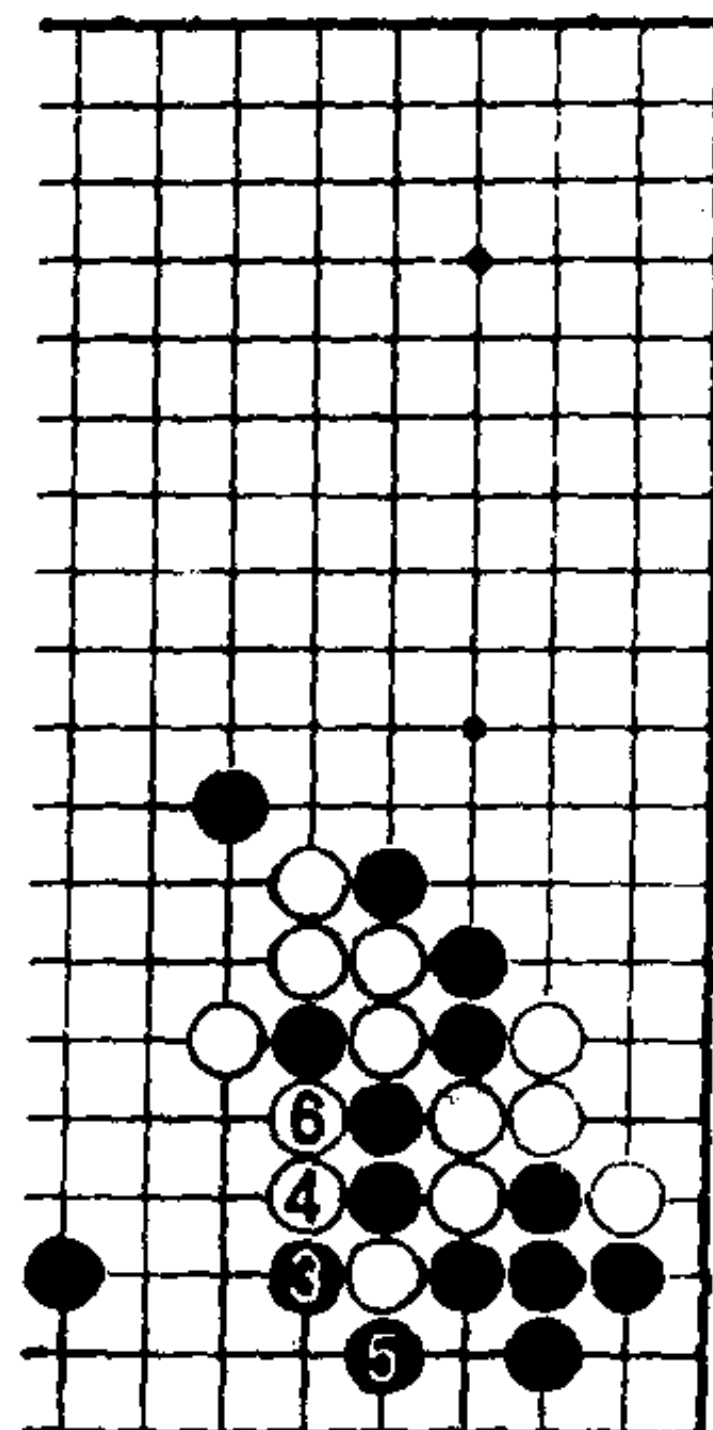
7图 (包吃)

黑3非打吃不可。白4断，白6包吃。

至此是第一阶段。



6图



7图

8图 (打吃)

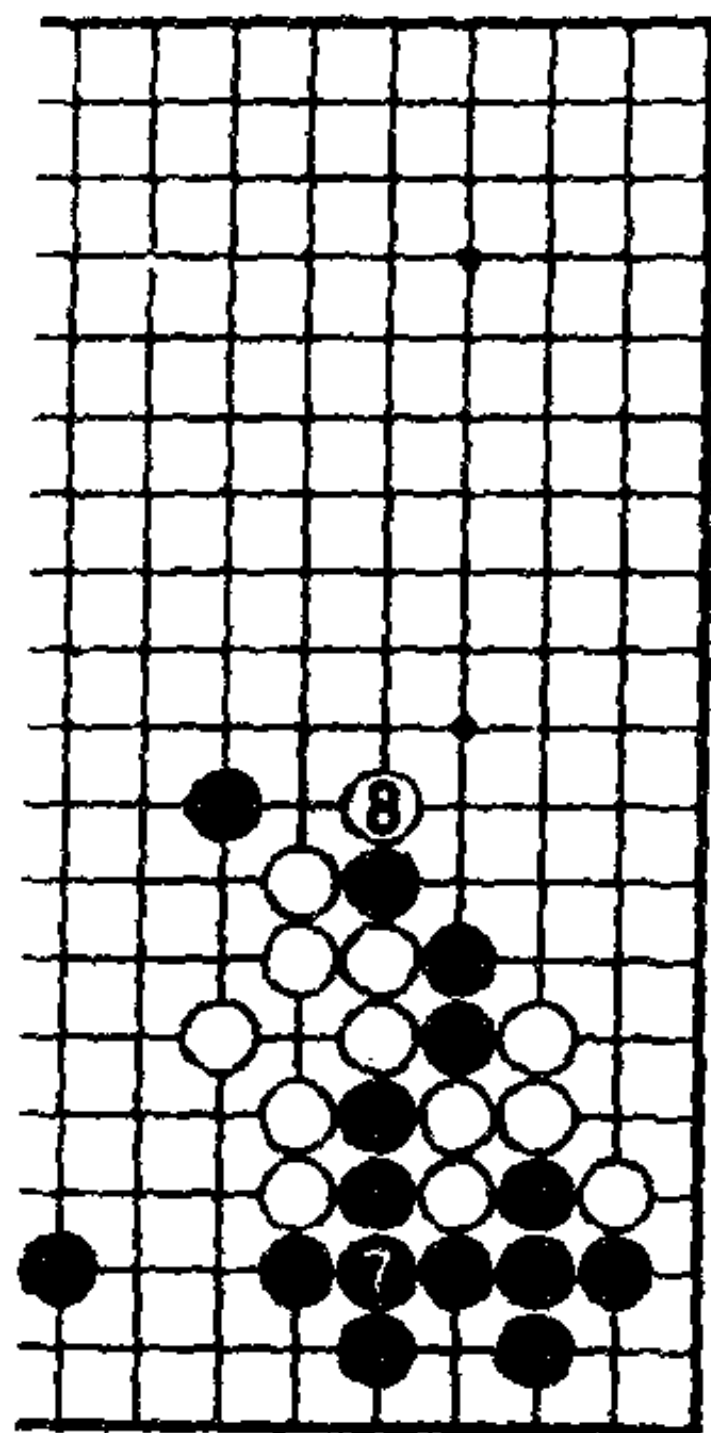
让黑7接后，白8打吃。

9图 (最佳)

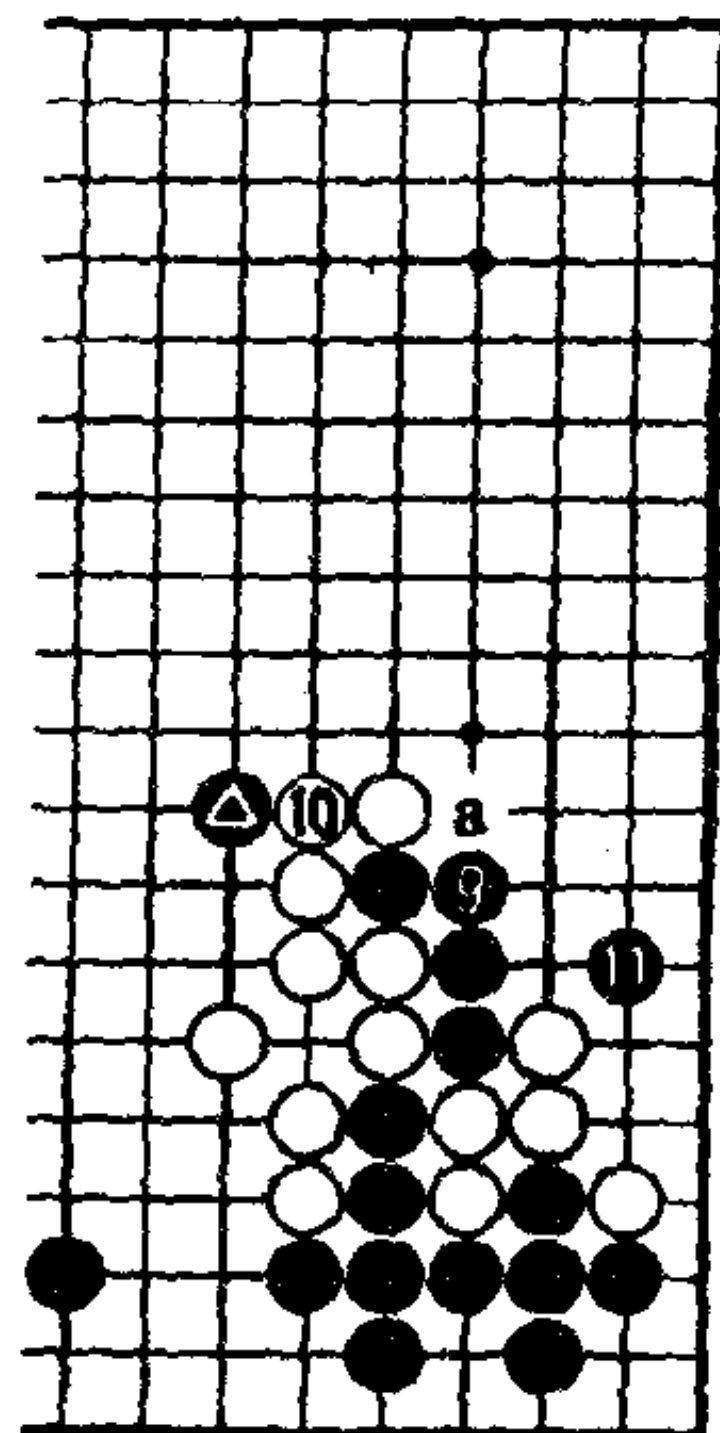
黑9接，白10接，这是最佳手段。

黑吃到右边很大。但白a挡是先手。●也成了废子。

●是妙手，白也只能这么走。



8图



9图

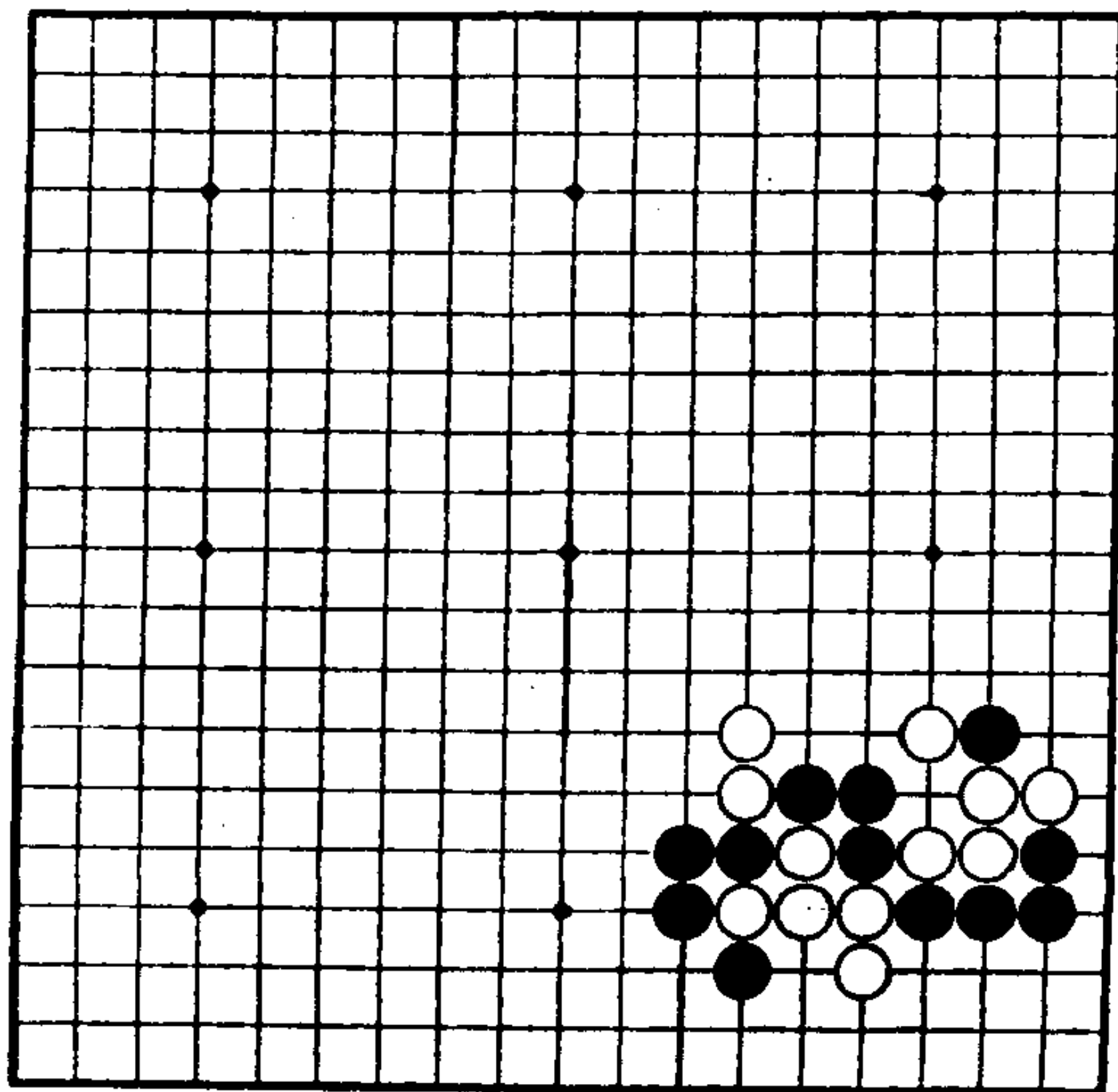
第11题

技术

黑先 中级

被围的黑三子只有三气。下方的白也只有三气。

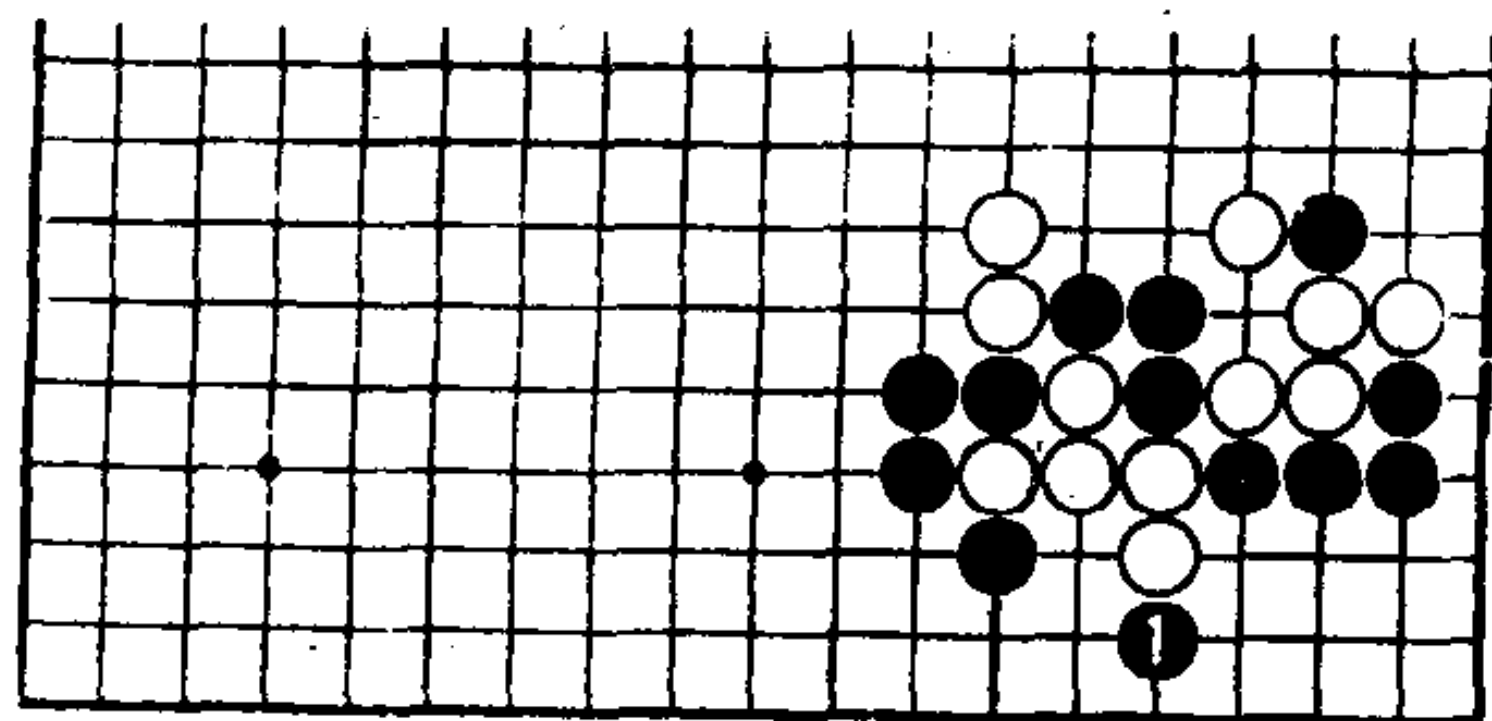
但是，想要攻击白，就要稍许运用点技巧。



正解图 顶鼻

黑 1 顶鼻。

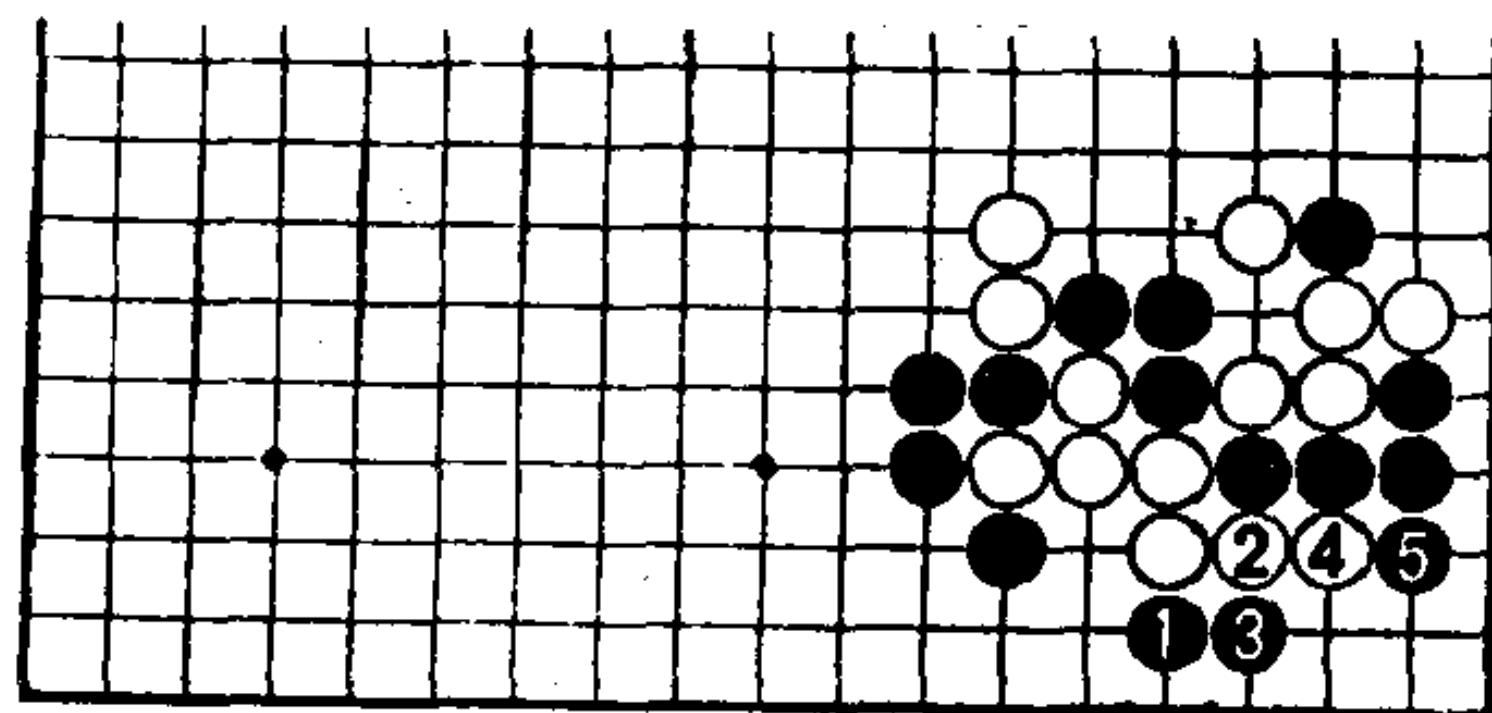
拼气哪怕一气也很重要。因此，不能让白有一点儿喘息之机。由此产生黑 1 之构思。



正解图

1 图 (要点)

对于黑 1 的顶，白 2 长出必然。黑 3 追吃，白 4 长出，黑 5 曲，这些都是要点。

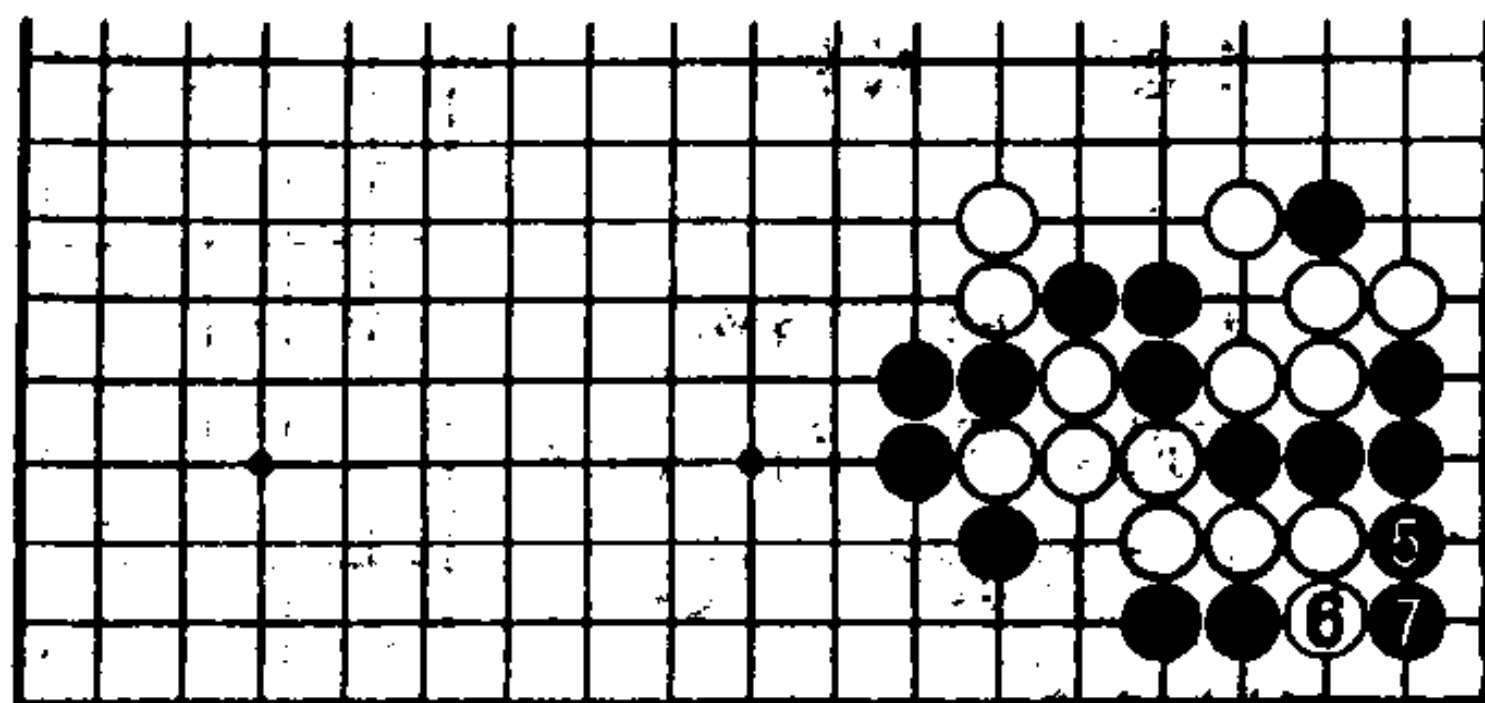


1 图

2图 (缓征子)

黑5曲，白6是绝对的。

黑7挡，形成缓征子。
不管怎么走，黑总是快一气。

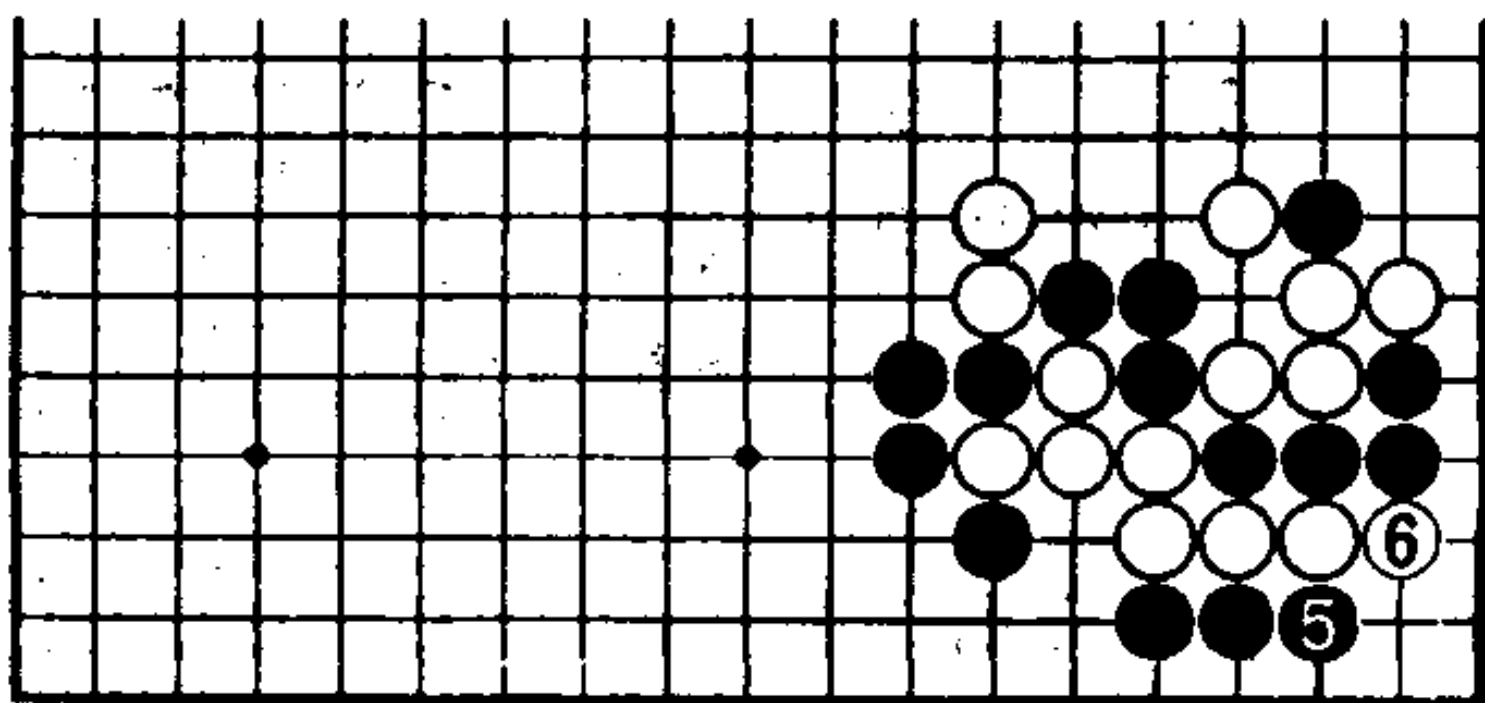


2图

3图 (大失败)

黑大意地在5位长，
被白6挡下，就糟糕了。

相反，黑四子被吃大失败。

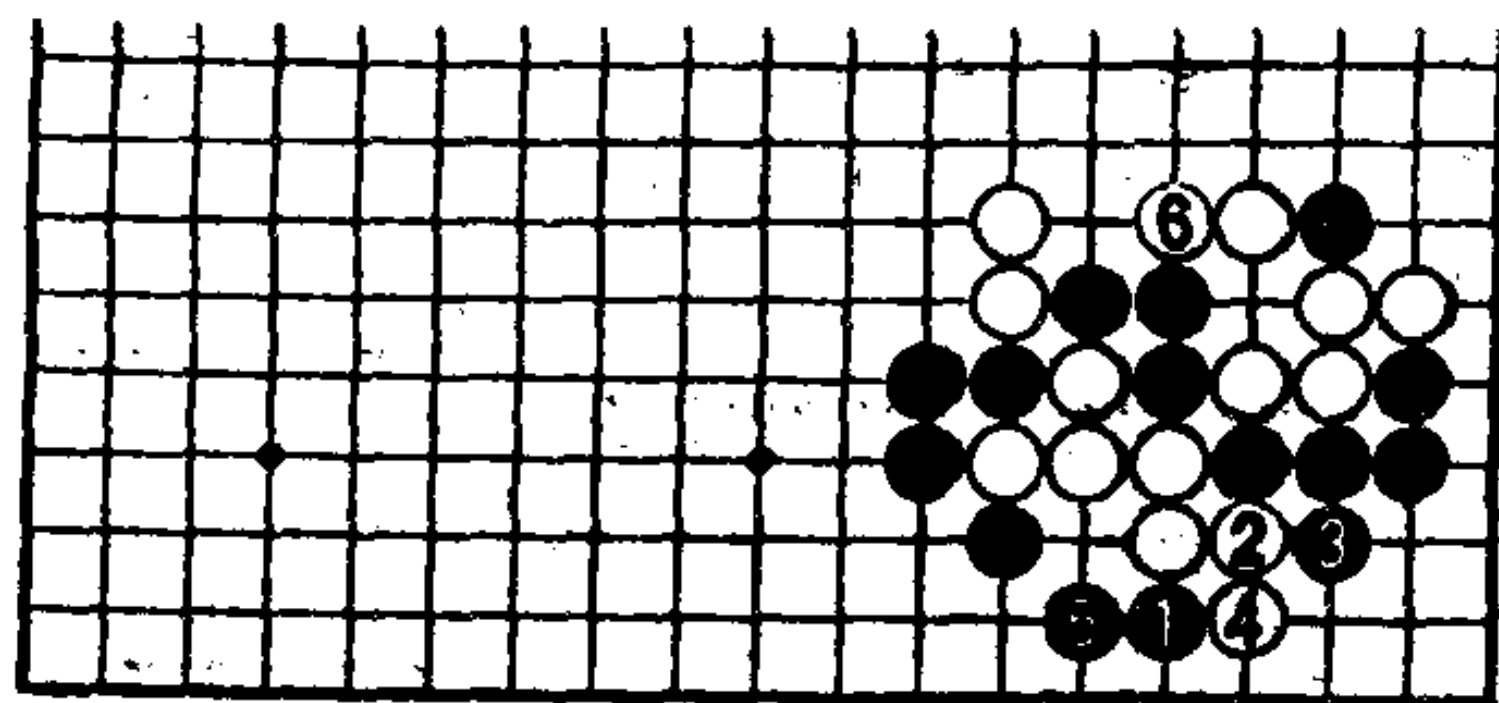


3图

4 图 (放松)

黑 1，白 2 当然。

在此，黑 3 曲，白 4 立，黑 5 退放松一气，至白 6 白获胜。

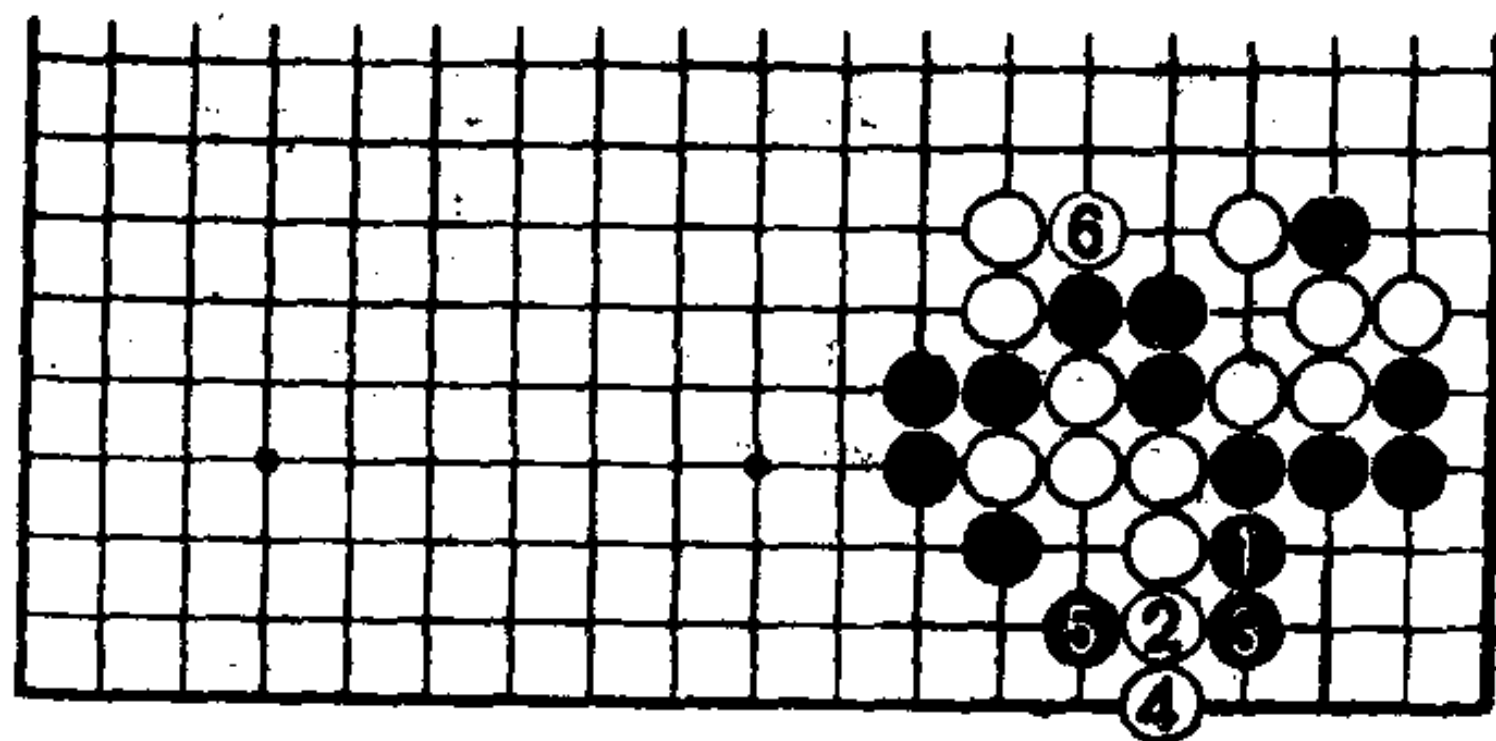


4 图

5 图 (失败)

黑 1 的挡是失败的。白 2 立下，只不过是帮白长气。

白 4 之后，黑 5 夹，白 6 拐，黑差一气负。



5 图

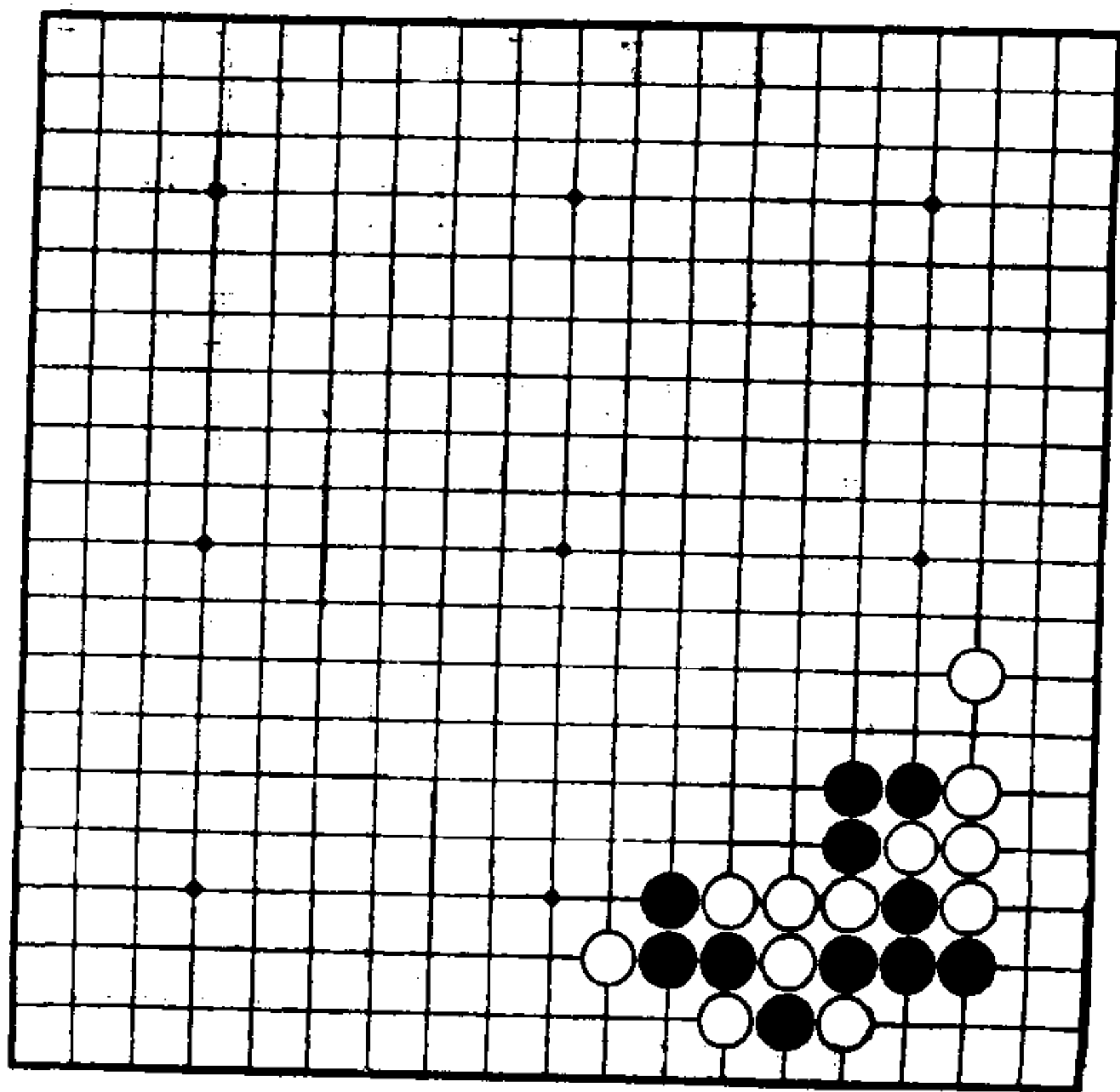
第12题

为时已晚
黑先 上级

这是大斜百变的一型。

白已经完全陷入圈套之中,为时已晚

下面仅仅是看黑收网了。



正解图 弃二子的手筋

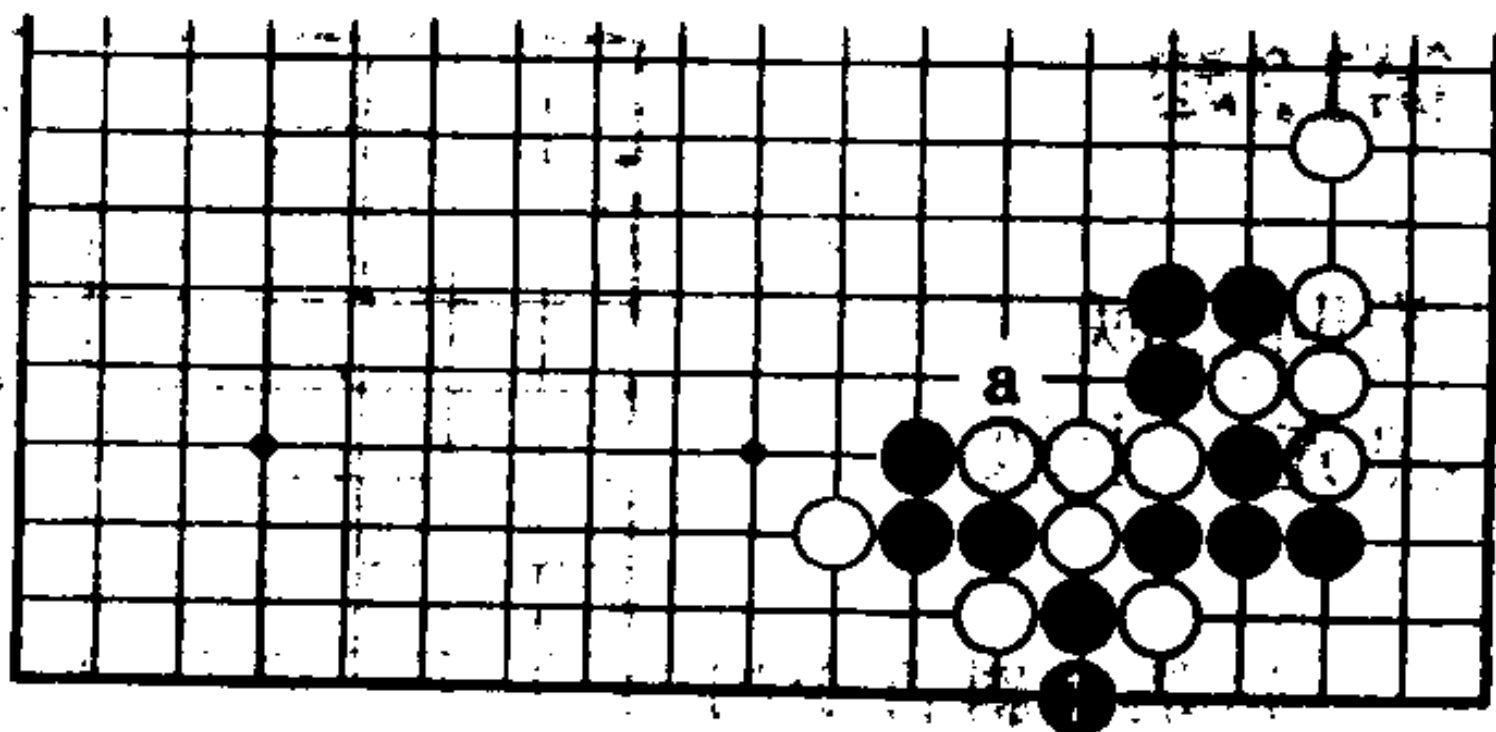
黑 1 立收网。

这是各位知道的“弃二子的手筋”，白又不能
a 位曲去逃三子。

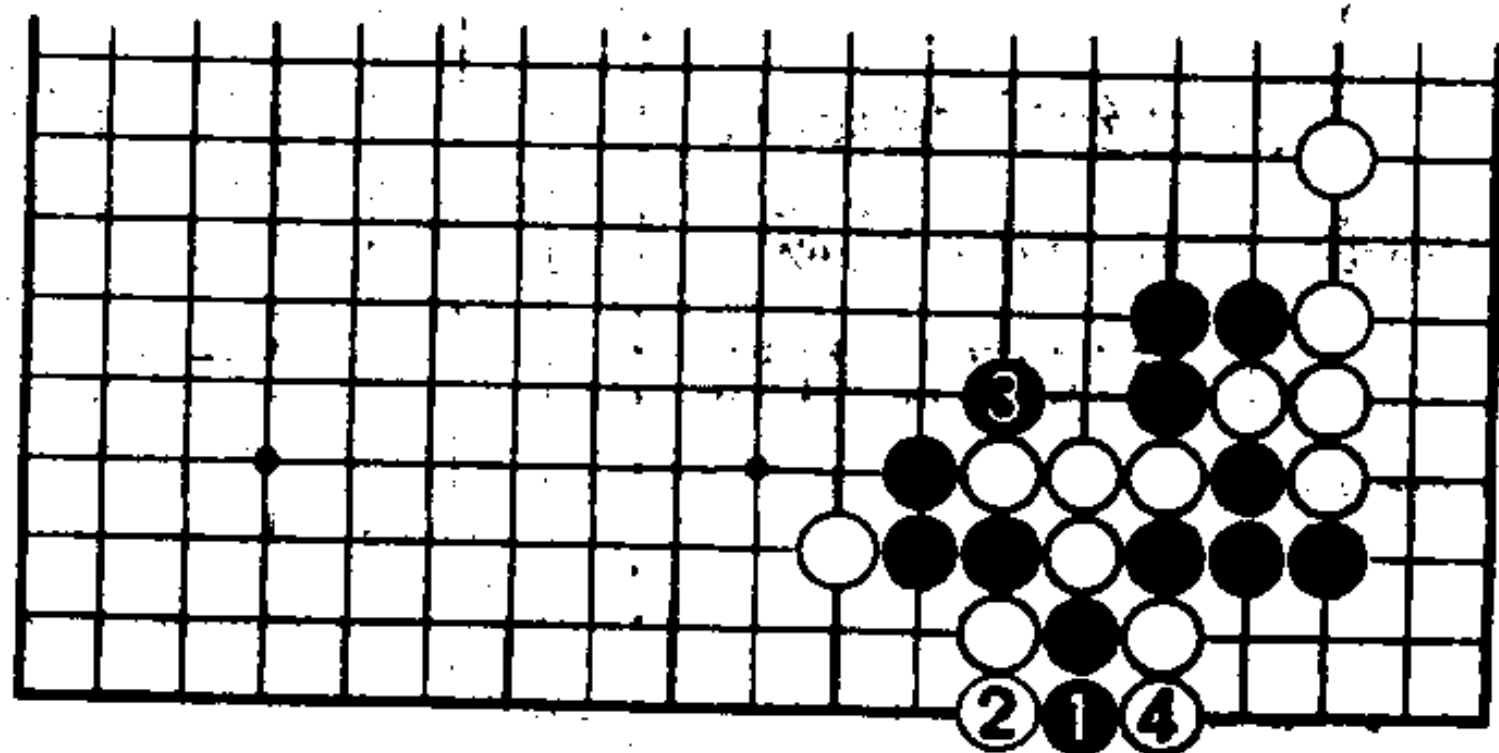
1 图 (包打)

黑 1 立，白 2 吃，黑
3 打吃。

白 4 拔是必然的。



正解图

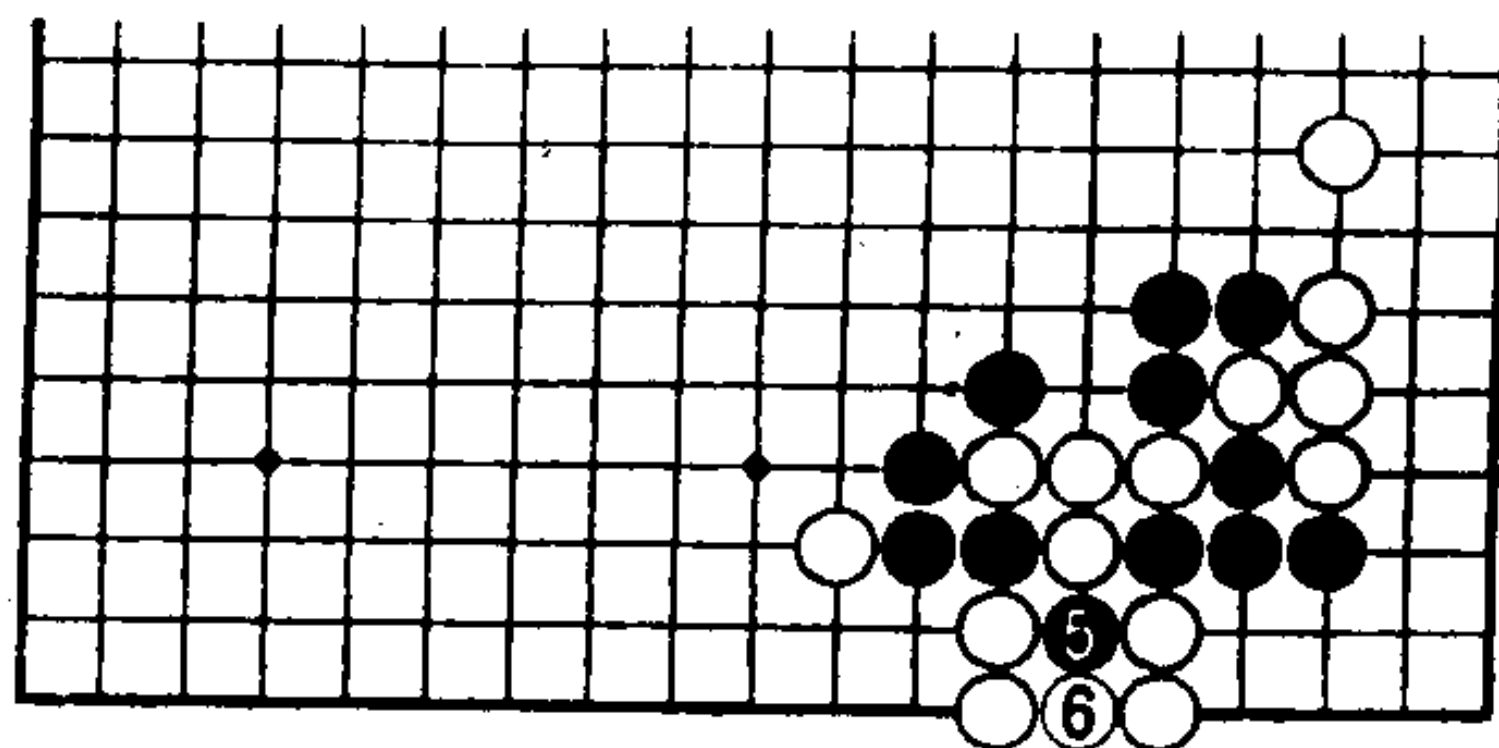


1 图

2图 (扑入)

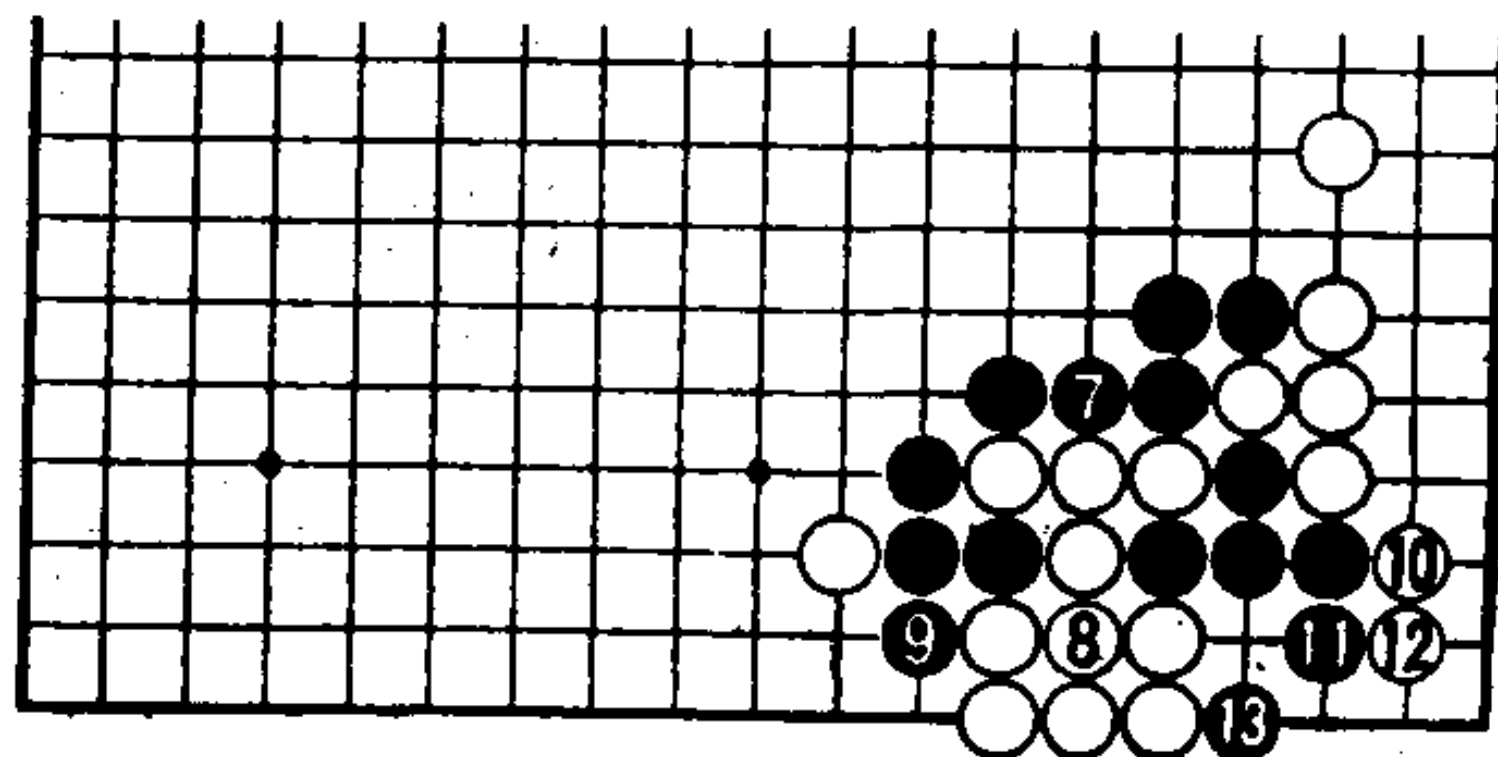
接着，黑5扑入是常用手筋。

扑是弃二子手段中包含的要点。



2图

3图 (胜负手)
黑7打，白8接。此型即为“石塔式包打”。黑9挡，白溃。这之后，白10扳，黑11曲，13尖顶是胜负手，白不入。

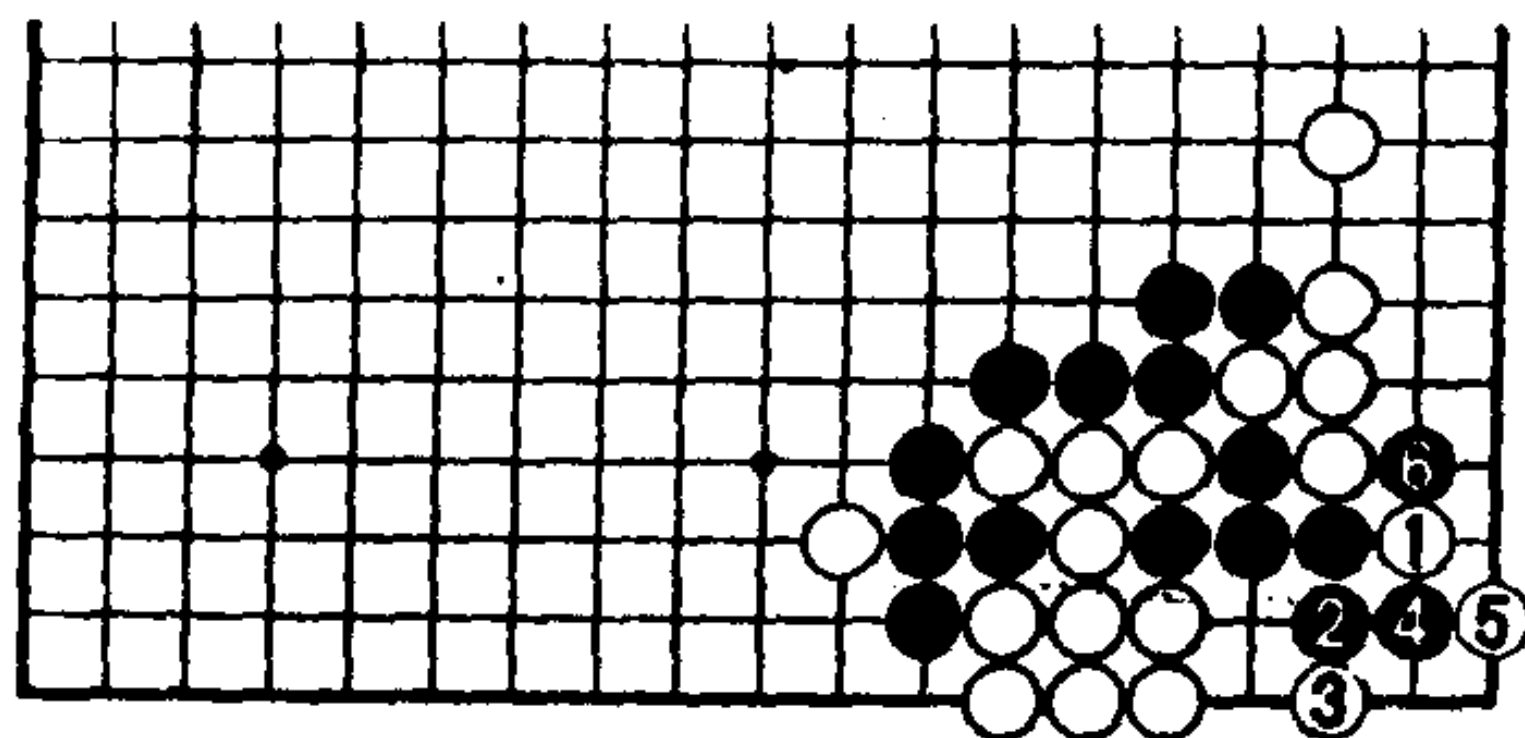


3图

4图 (抵抗)

这太不堪忍受了。于是，白1扳，黑2曲，白3托抵抗。但这是无理的。

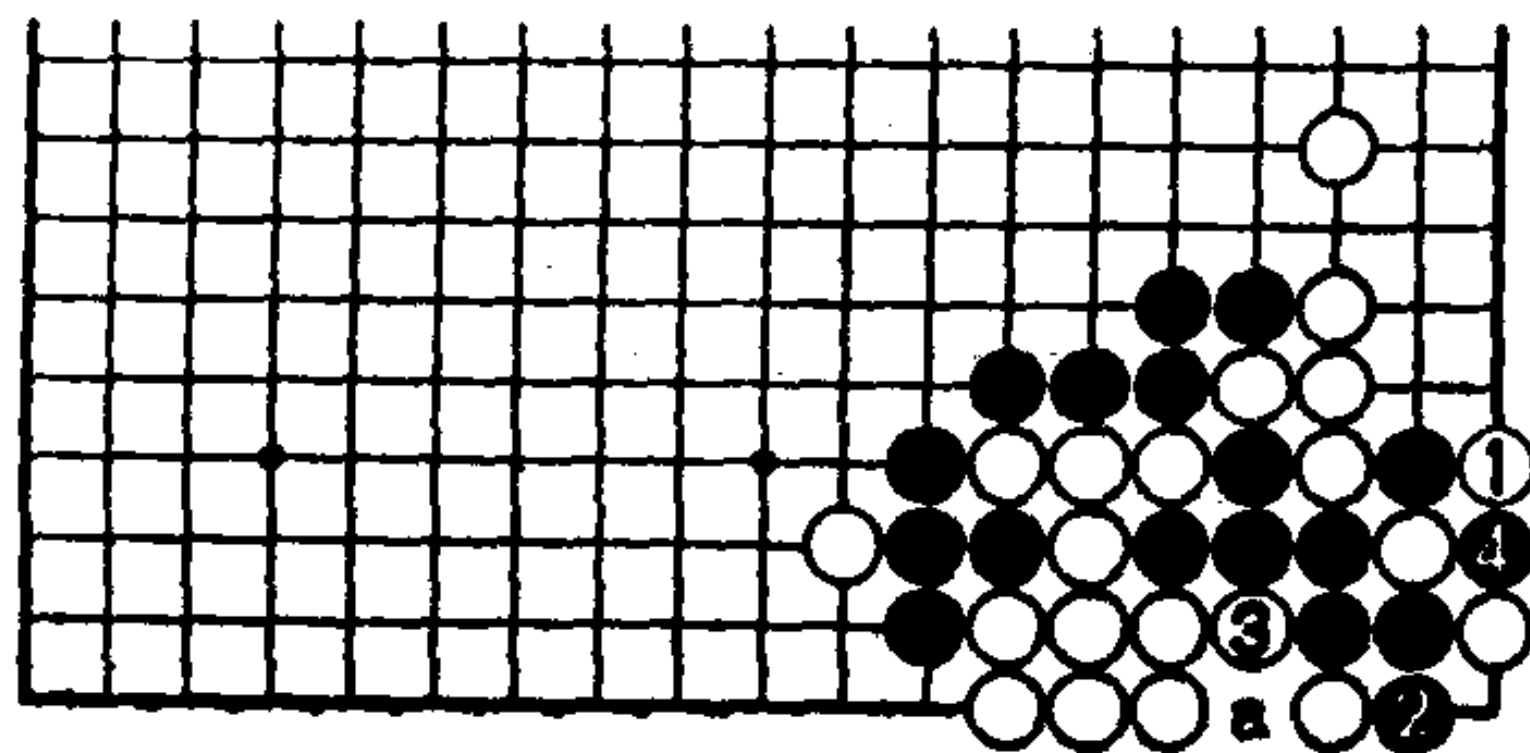
黑4、白5、黑6断之后……



4图

5图 (双劫)

白1开劫抵抗，黑2挡下，白3做劫，黑4就拔吃。此形，4和a是双劫，白无法争胜。



5图

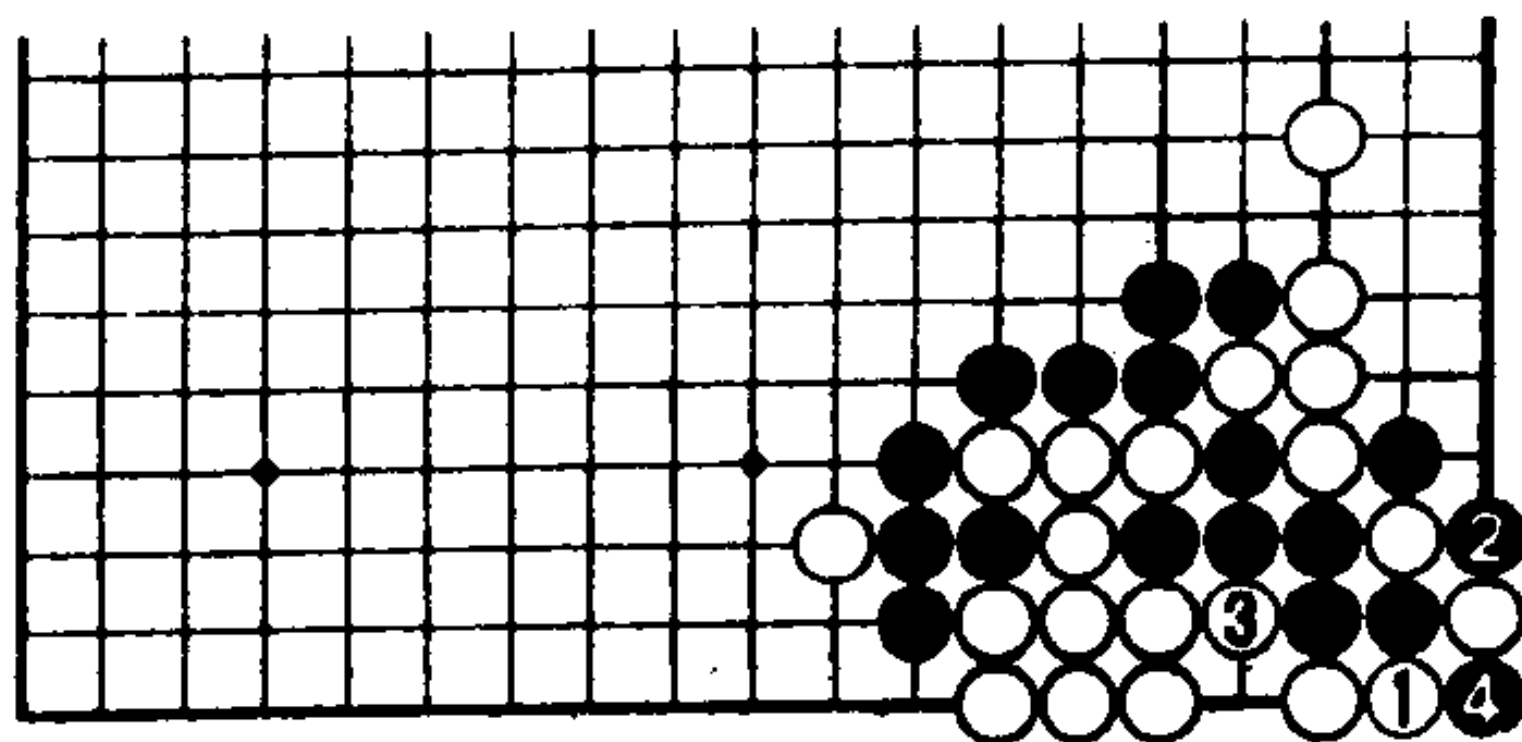
6图 (无理劫)

因此，白改在1打吃，黑2、白3打吃开劫。由于此劫该黑4提，因此，可以说是白的无理劫。

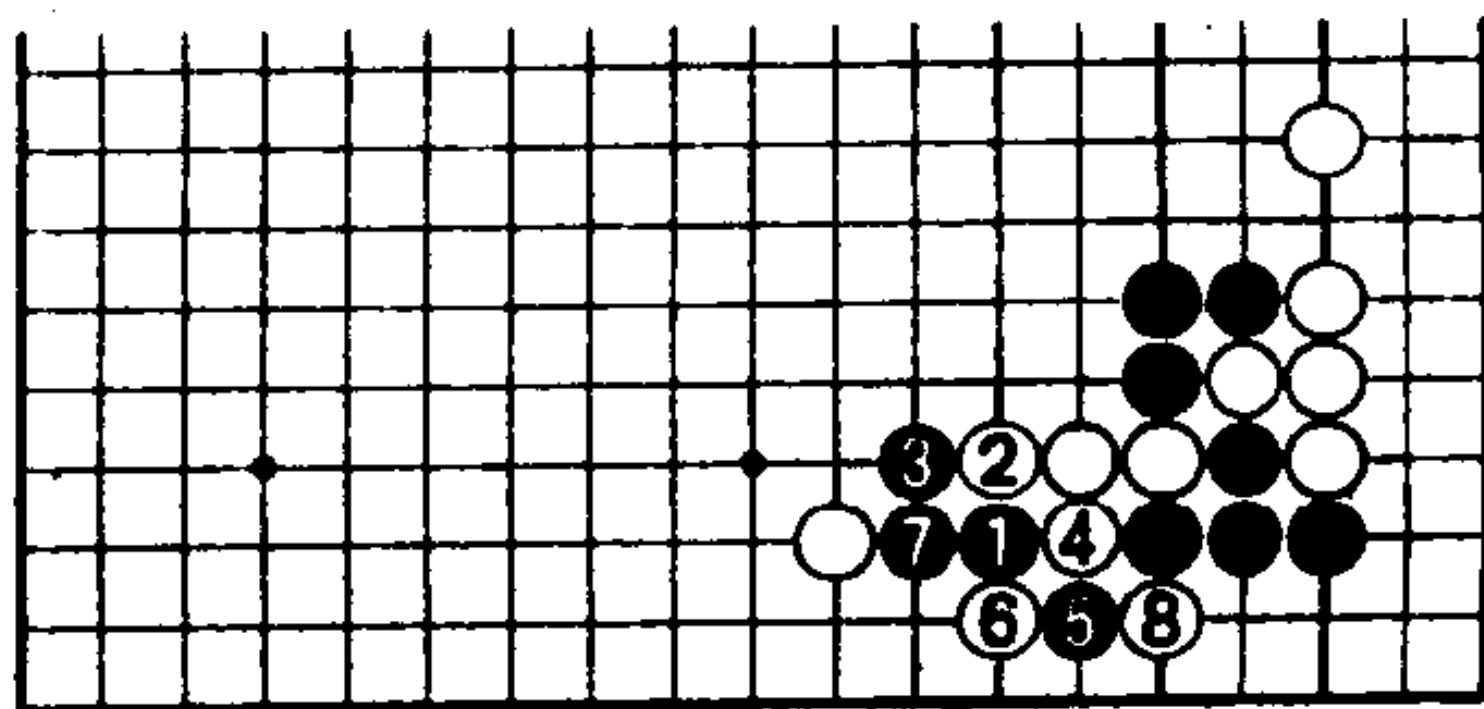
说这种手段是不成立的，也不过份。

7图 (开始)

此形是征子有利时，由大斜黑1跳开始走成的。



6图



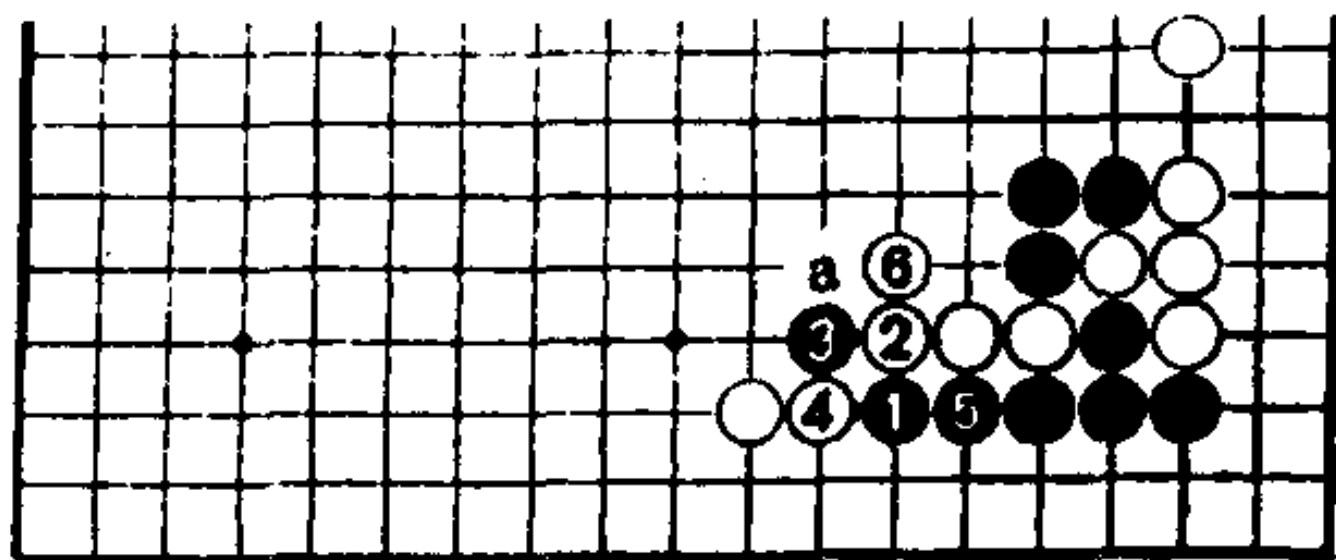
7图

◆一点忠告◆

骗着的条件

1图 (征子)

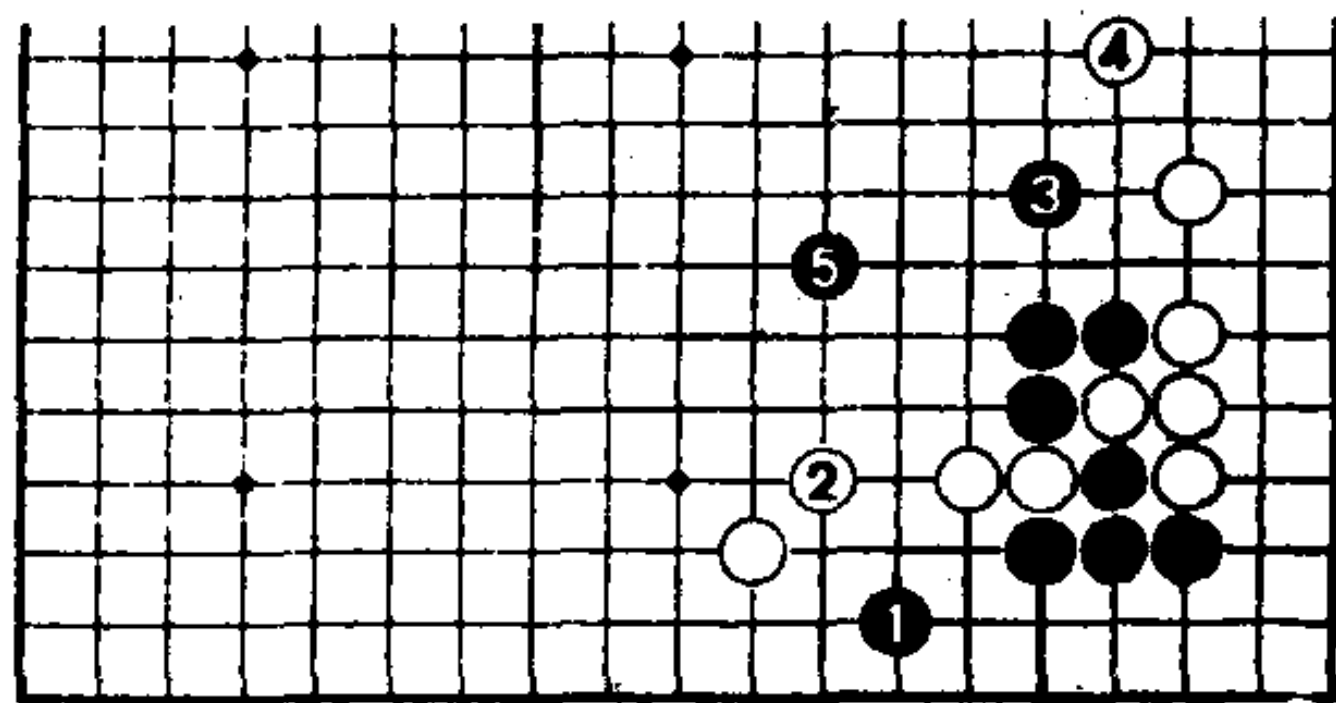
如果征子有利，黑1、3是有利的。白6团，那白就陷入苦战之中。若白a拐吃形成征子，自然黑1、3不成立。



1图

2图 (定式)

征子不利时，黑1以下是定式。



2图

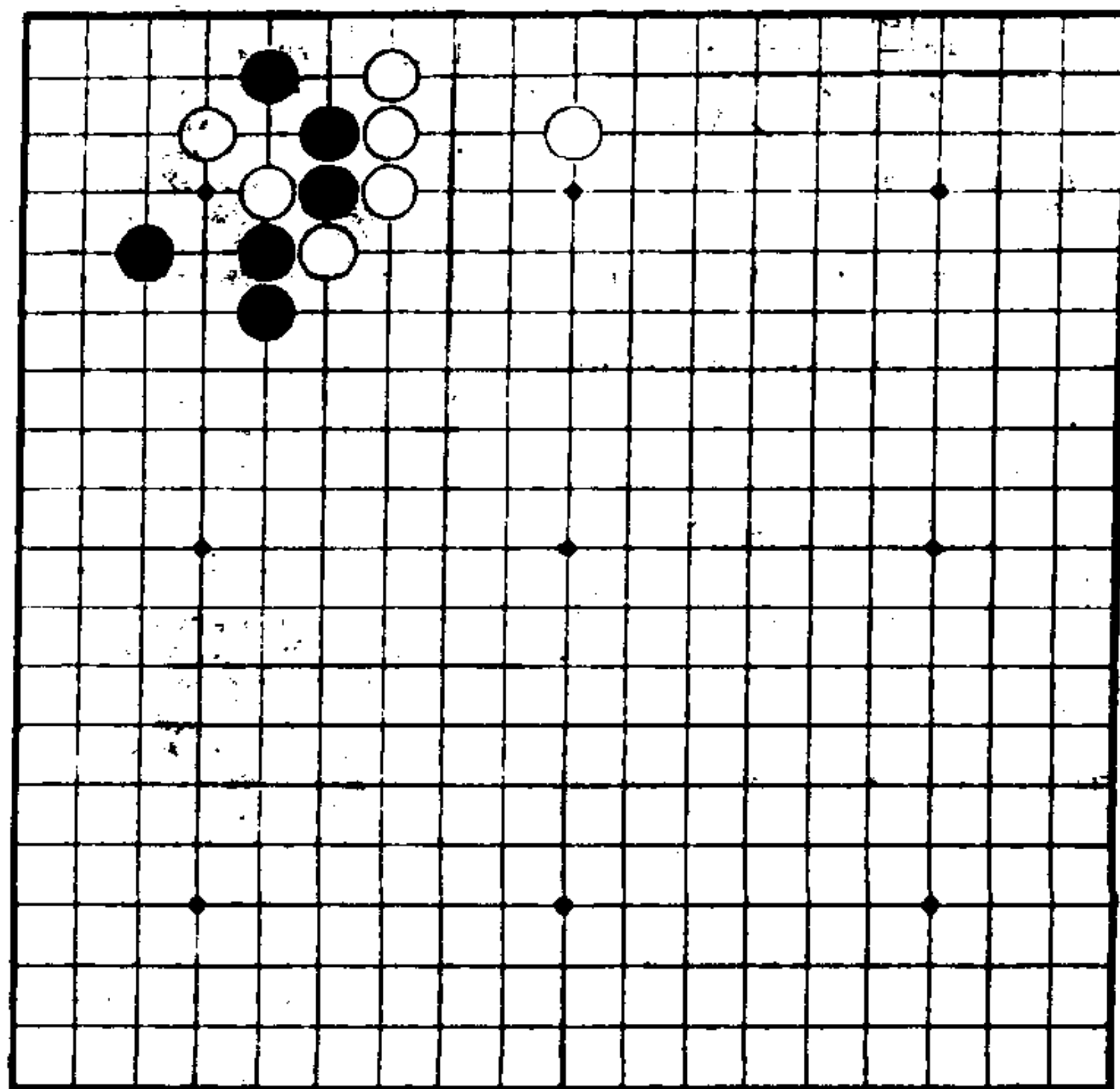
第13题

之后
黑先 中级

黑三子和白二子
拚气。

对此，黑只有在下
面爬。问题在这之后。

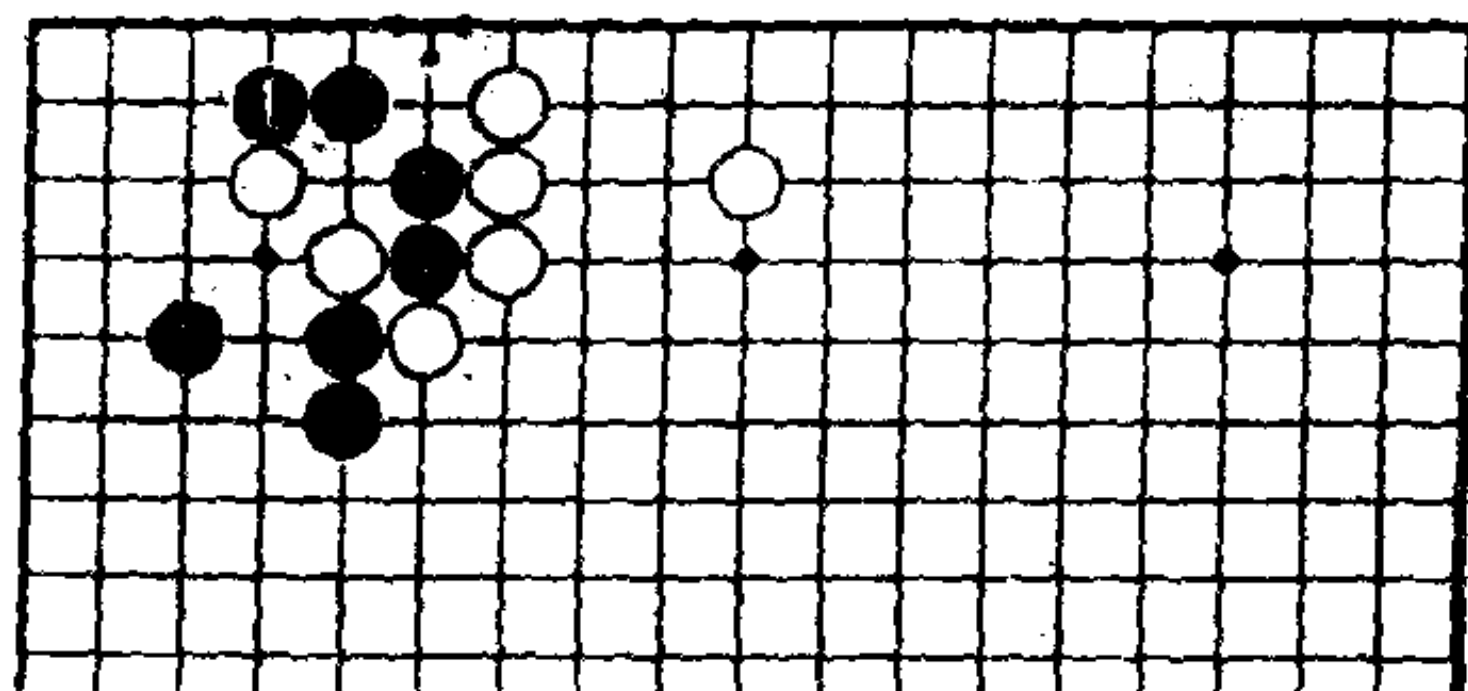
是有名的手筋。



正解图 爬一手

如果对杀，黑只有于1位爬一手。

但是，要算到最后一着，否则就不可贸然行动。

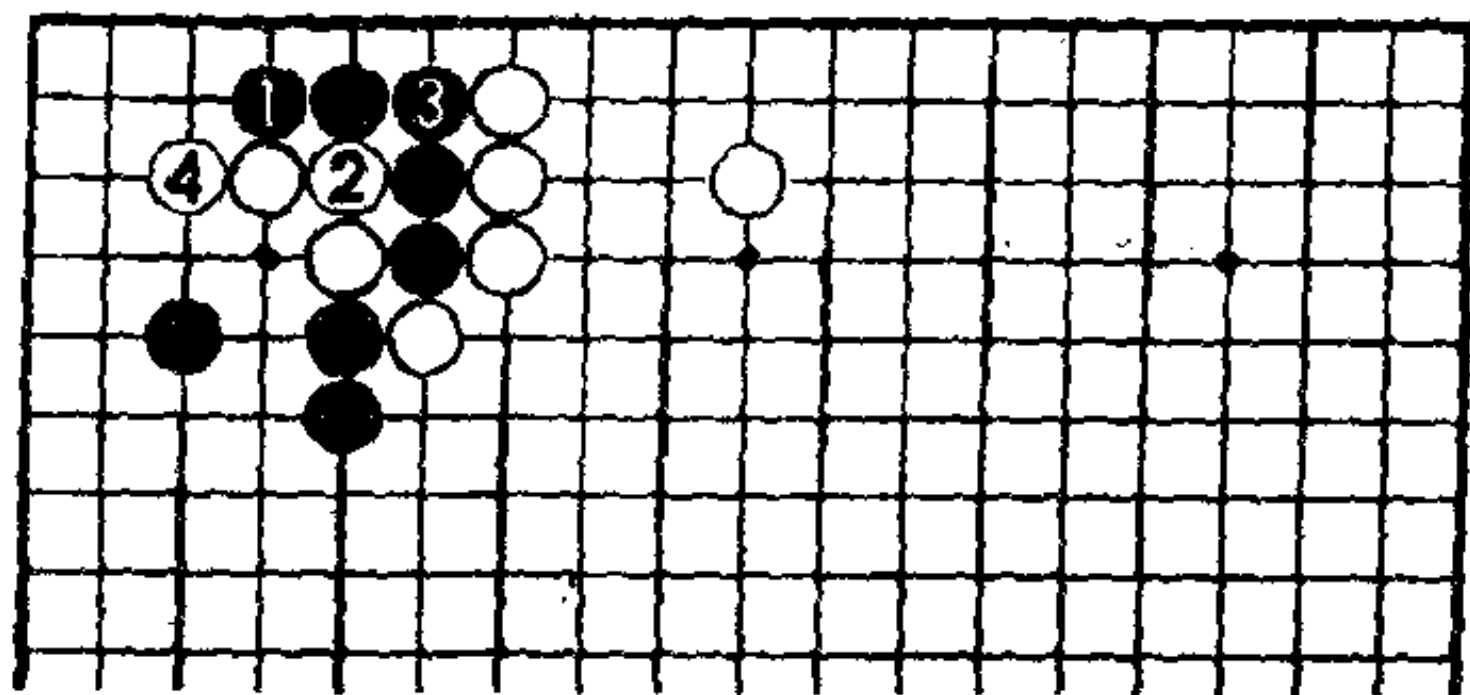


正解图

1图 (有点担心)

黑1爬。对此，白2打吃，黑3接，白4长。稍稍令人不安的正是这个时刻。

因为此形黑落后了一步。

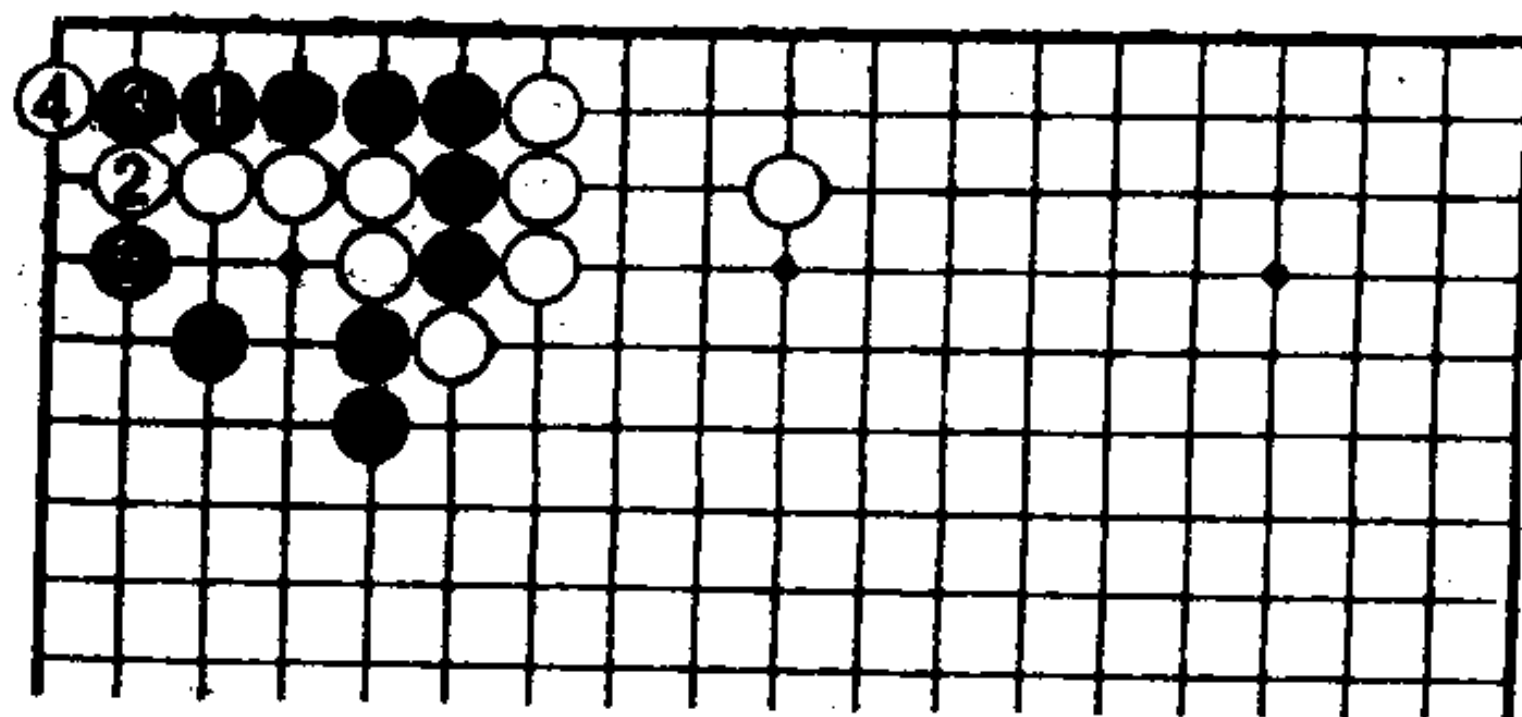


1图

2图 (轻松地取胜)

黑1只要一步步地爬就可以了。

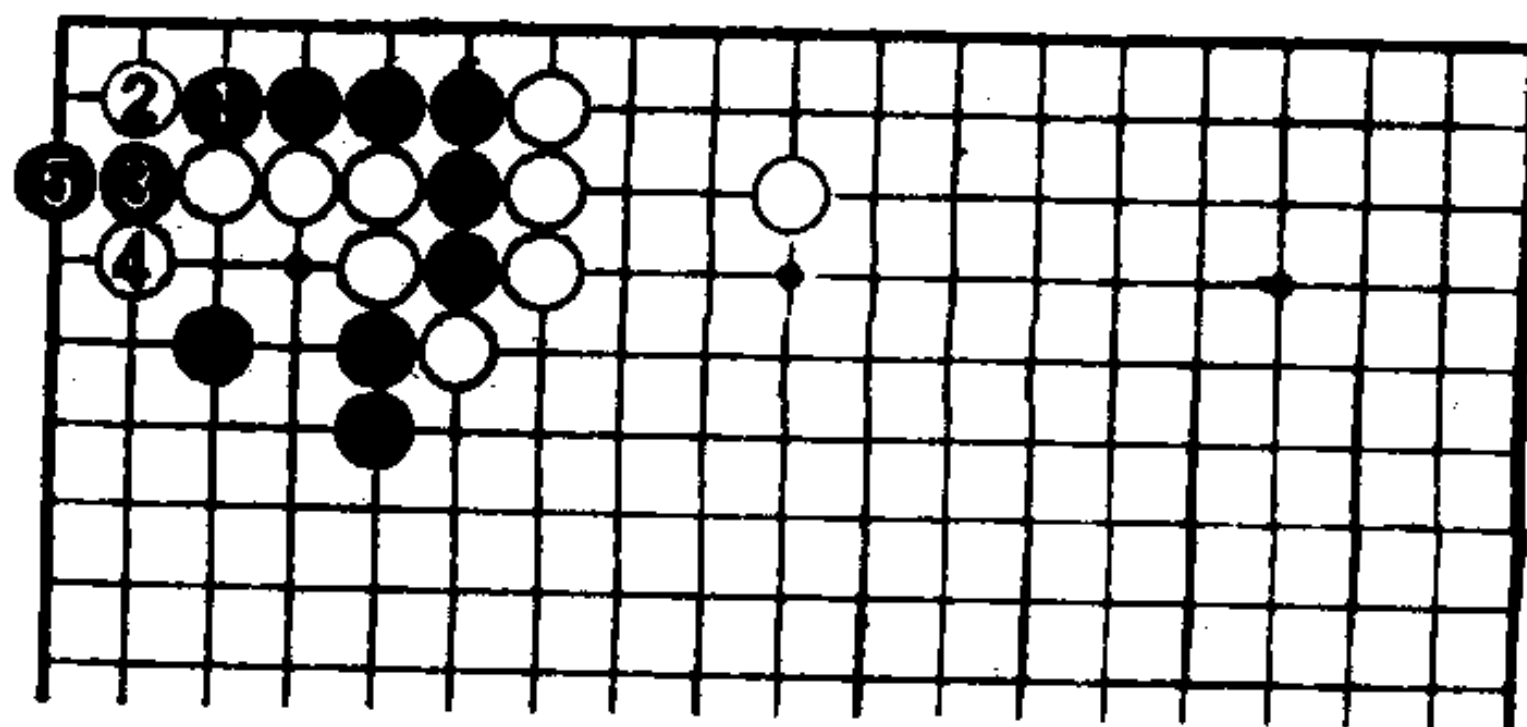
白2立，黑3就再爬。
白4扳，黑5尖夹，明显是黑气长。



2图

3图 (前例之筋)

因此，黑1爬，白2就必须扳。黑3断，白4打吃，黑5立。成为前面提过的“弃二子的手筋”。

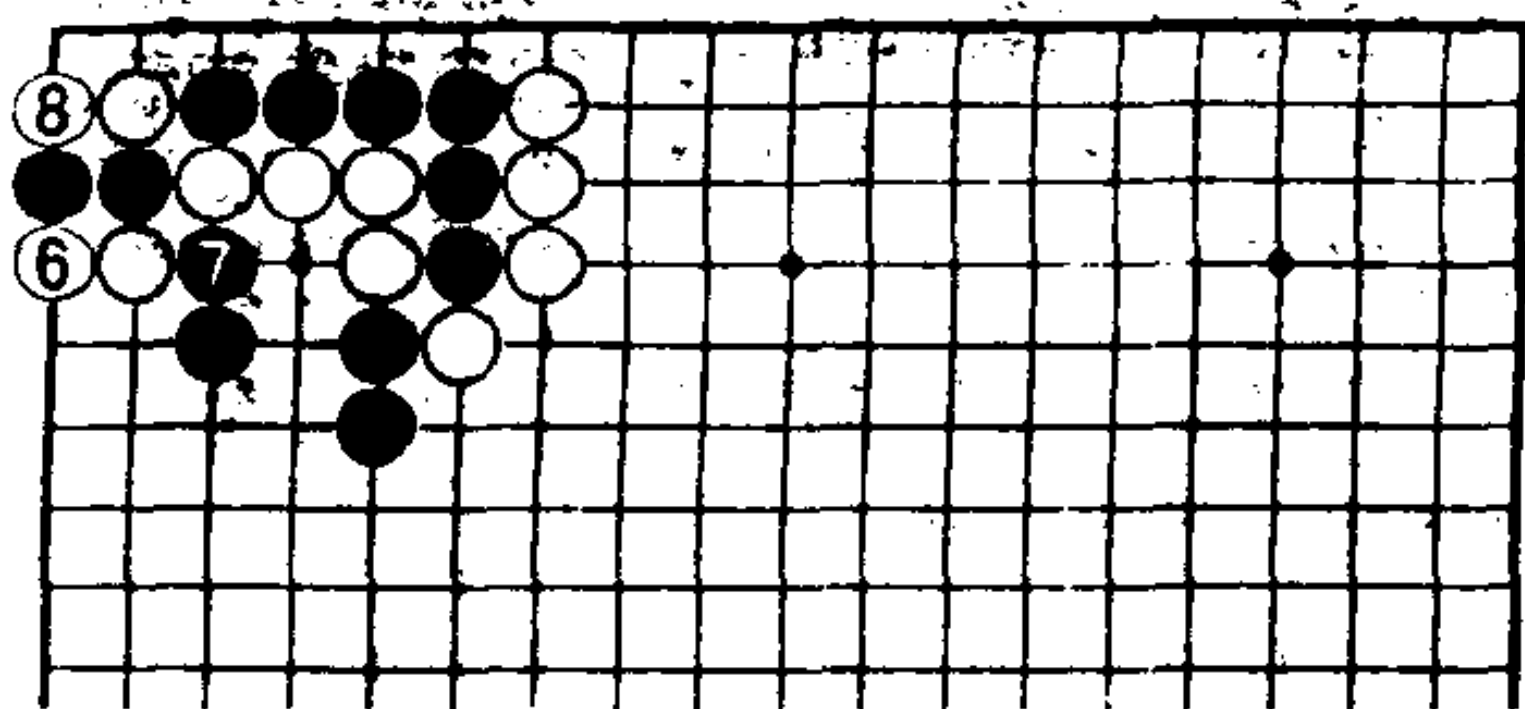


3图

4图 (弃二子的手筋)

让白6叫吃后，黑7卡吃。

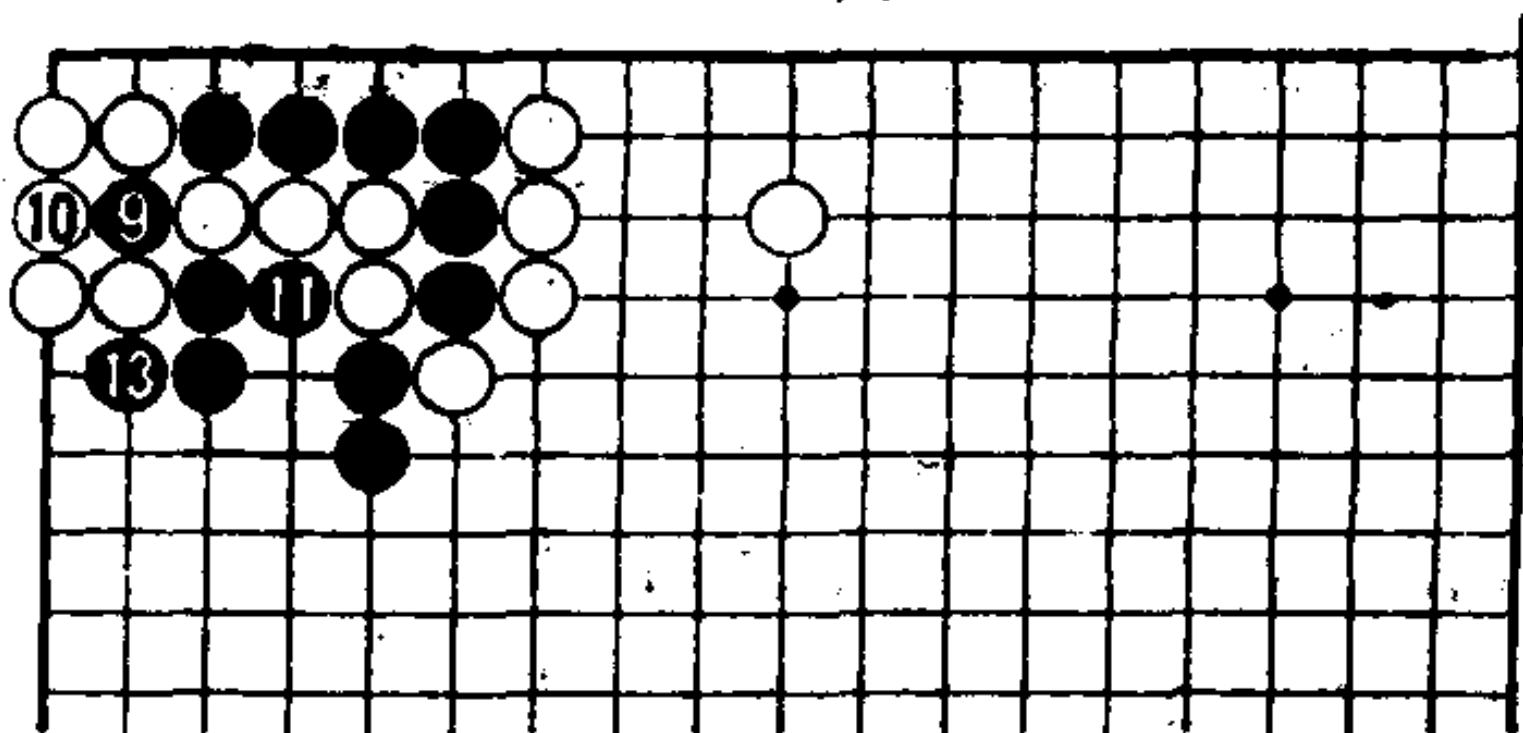
这就是弃二子的手筋。



4图

5图 (石塔式包打)
之后，黑9扑入，白10提，黑11打吃，是石塔式包打手筋。

白12接之后，黑13挡，三气对四气黑胜



5图 ⑫粘

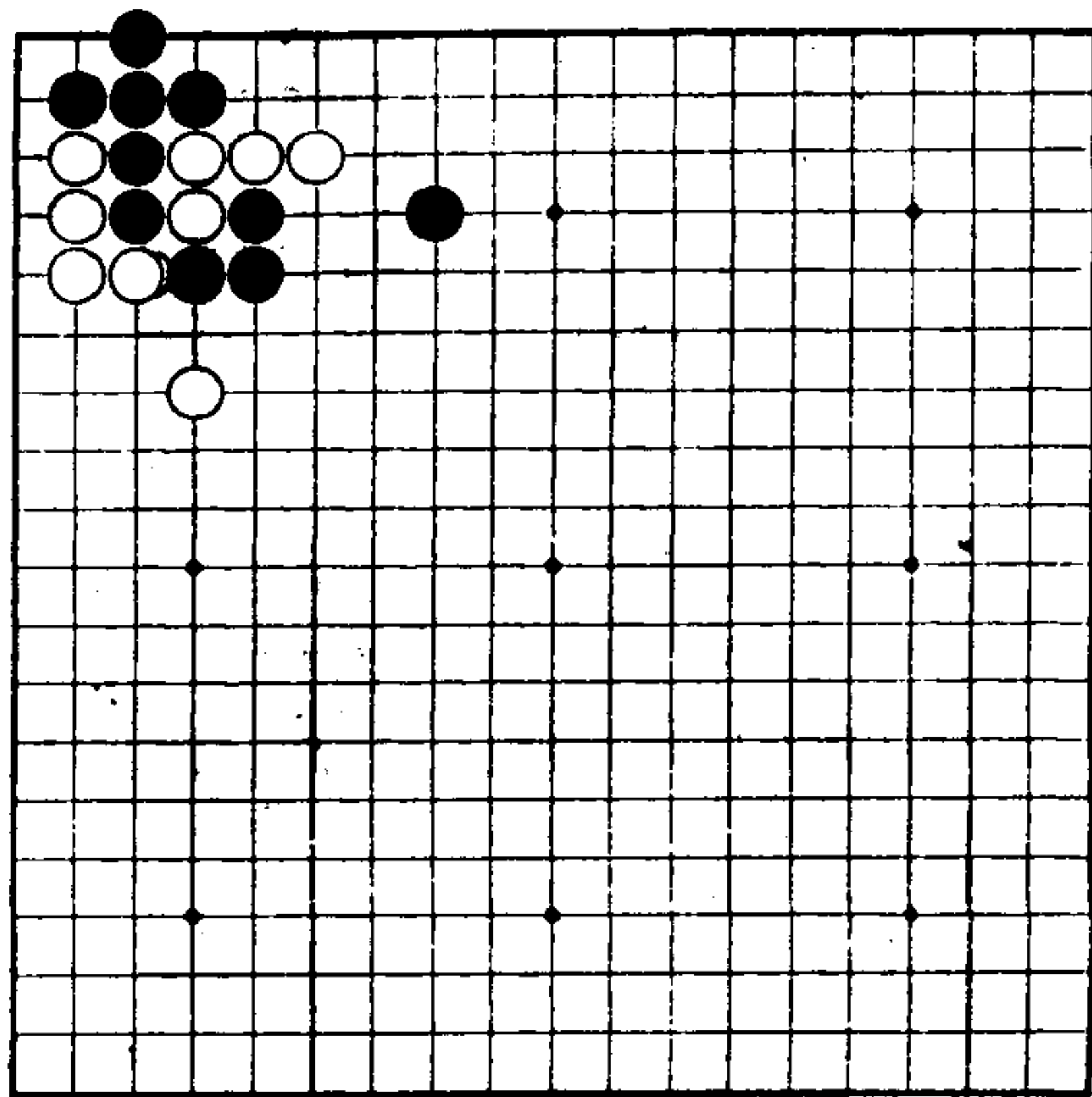
第14题

利索

黑先 上级

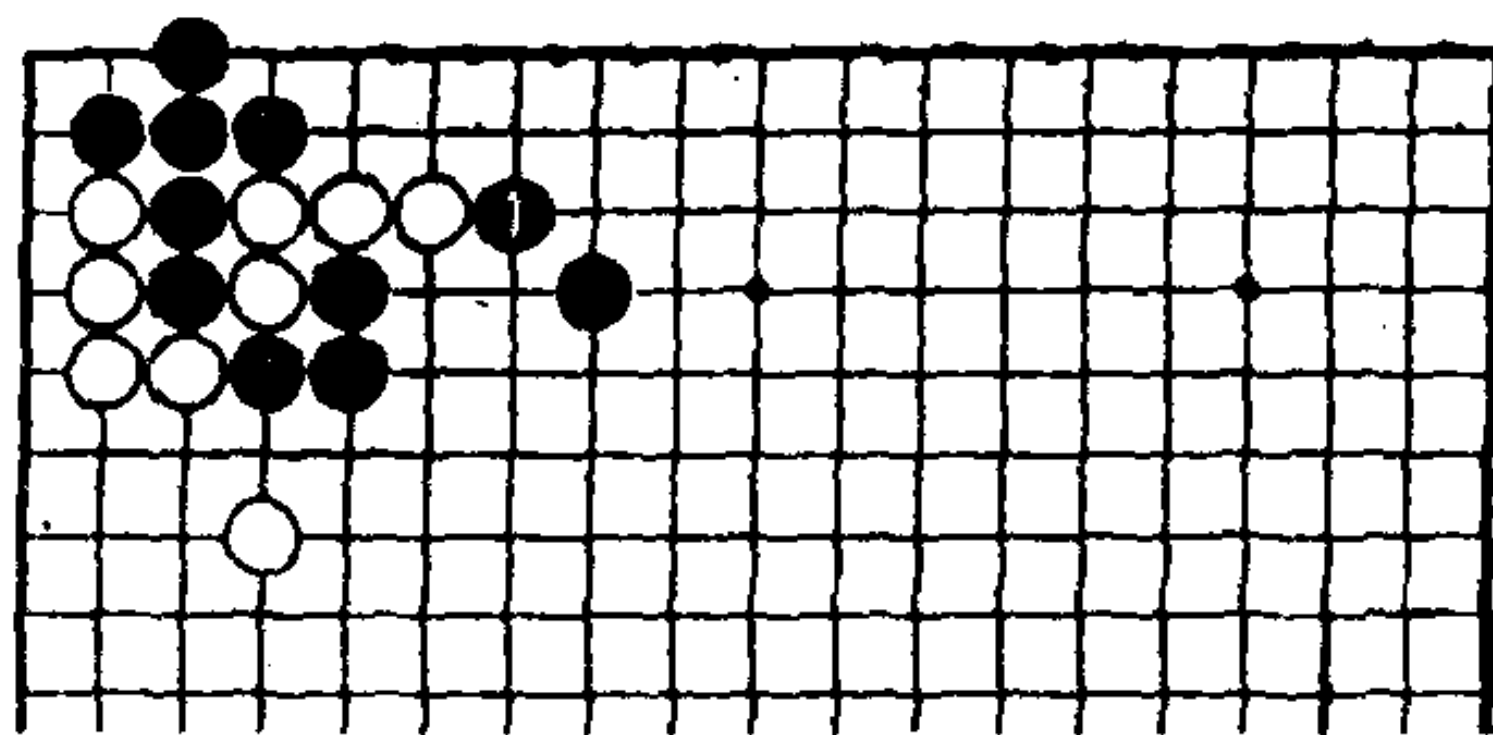
这自然是拚气。
无需借助角的特殊条件，
可以干净利索地解决。

第一手是问题。
如果第一手能走对，
就可以出色地得到解决。



正解图 顶鼻

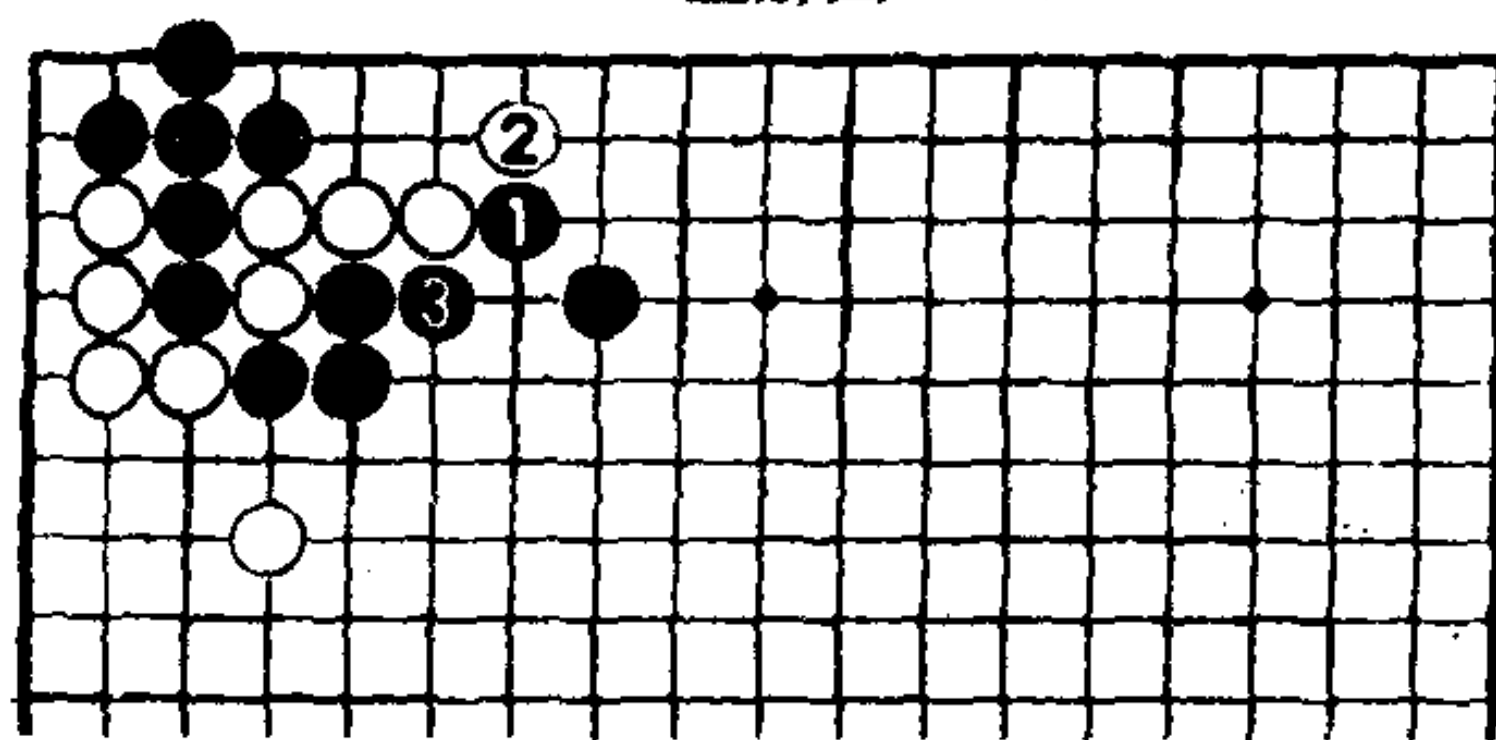
黑 1 紧紧地顶鼻甚妙。
这样就完全阻止住白
的脚步。



正解图

1 图 （注意）

在此需要注意的是，
白 2 扳，黑需要在 3 位挡
上。似乎白能逃脱，没关
系，逃不了。

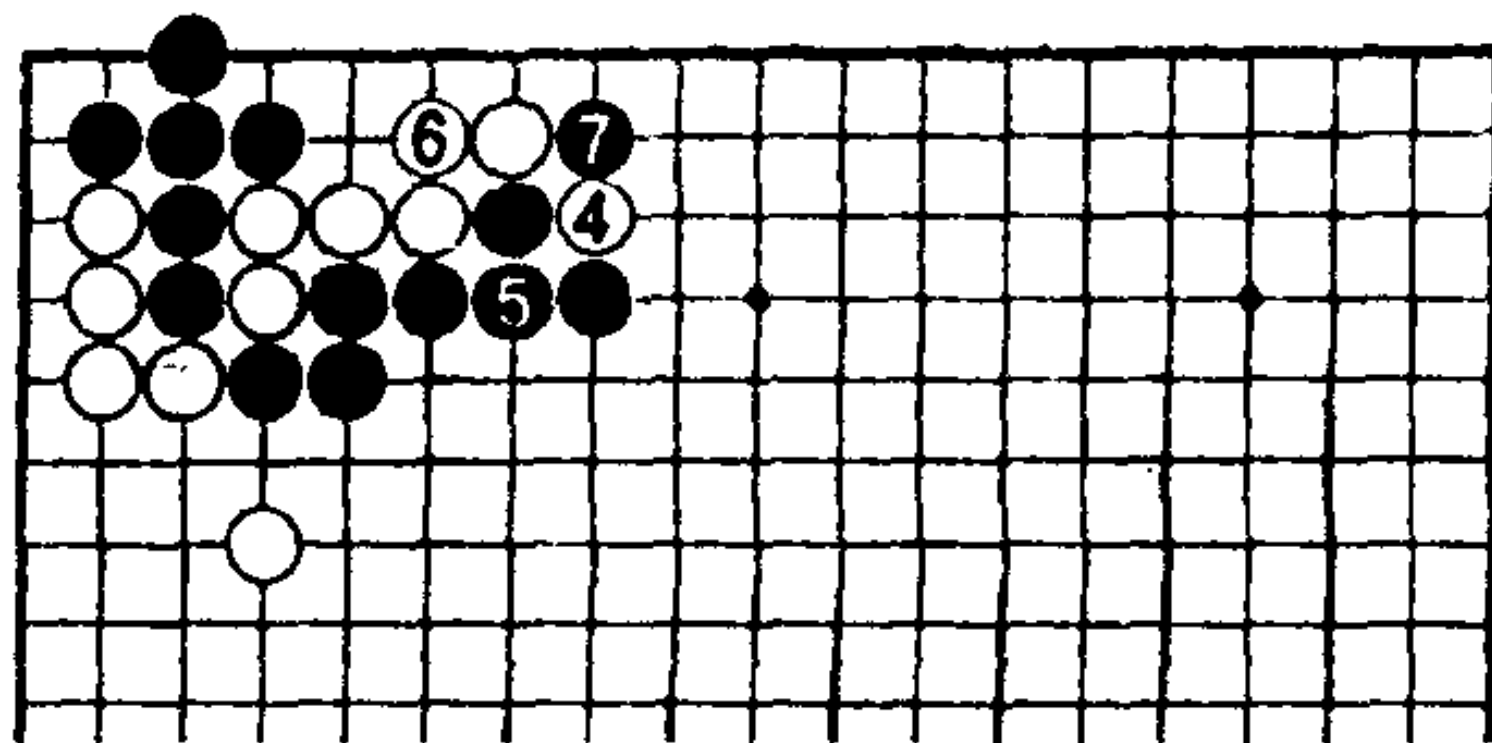


1 图

七、此手正

2图 (断)

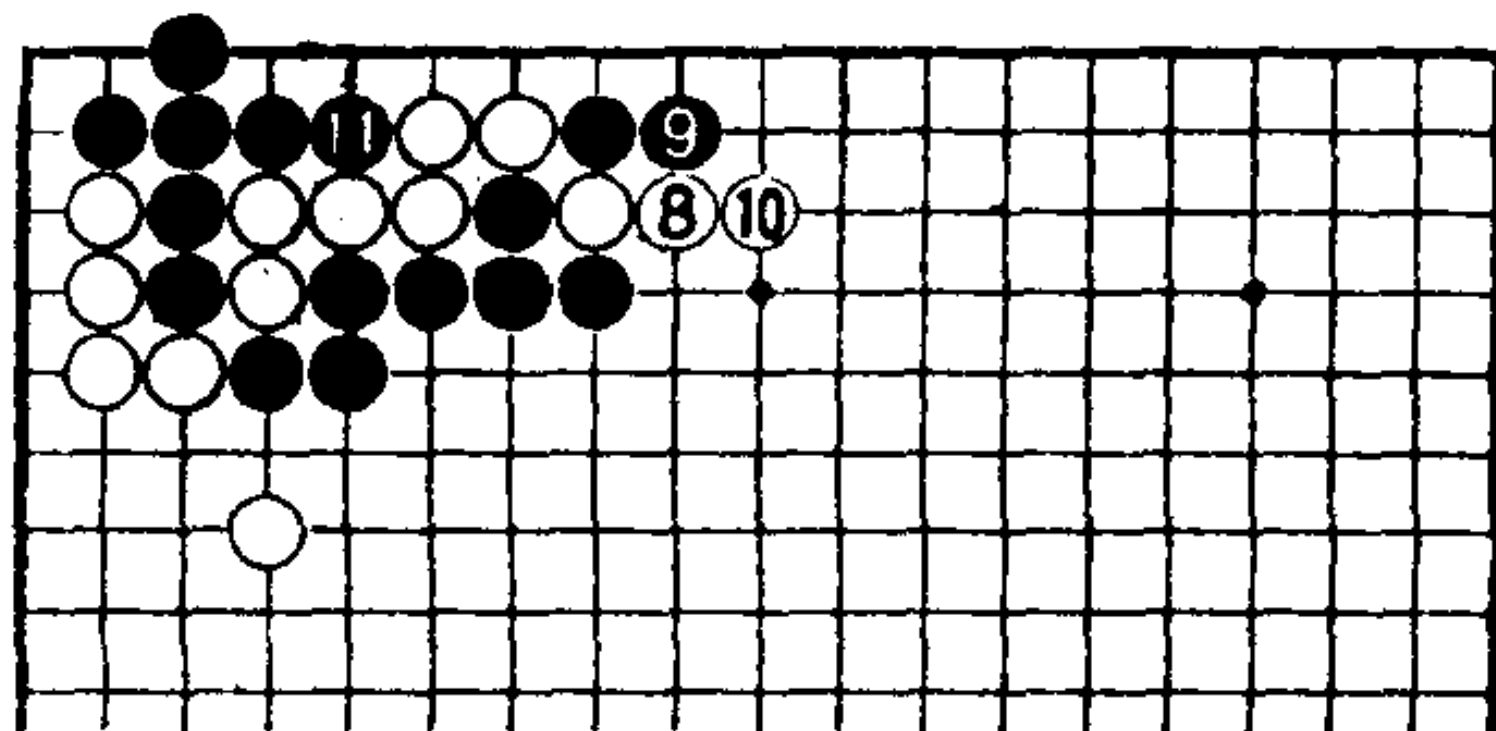
即，白4打吃，黑5接，白就必须在6位接。黑7断，大功告成。



2图

3图 (气长)

接着，白8长出，黑9爬就可以了。白10再长，空了一手，黑11从角上紧气快一手胜。

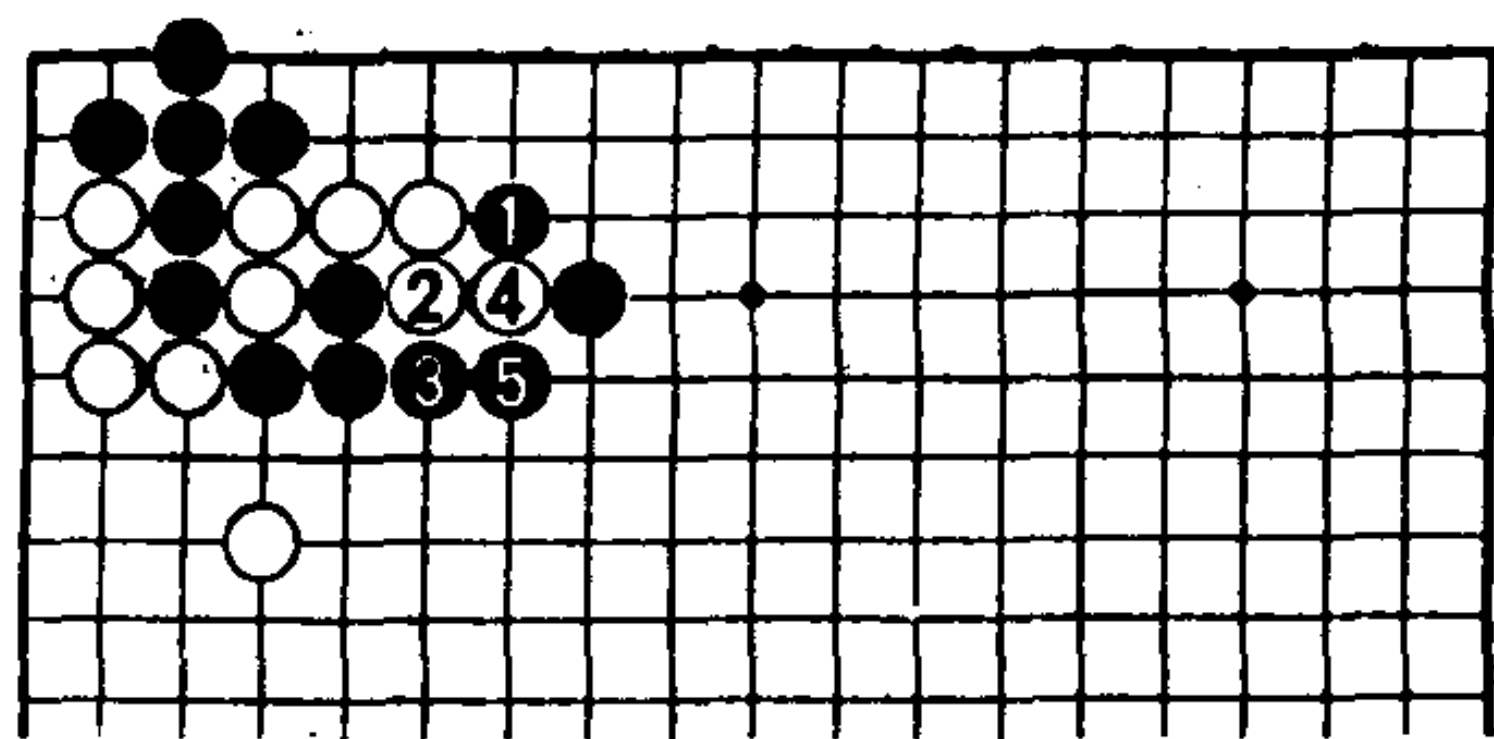


3图

4图 (担心)

黑1担心的是，白2好象能从上面冲出。

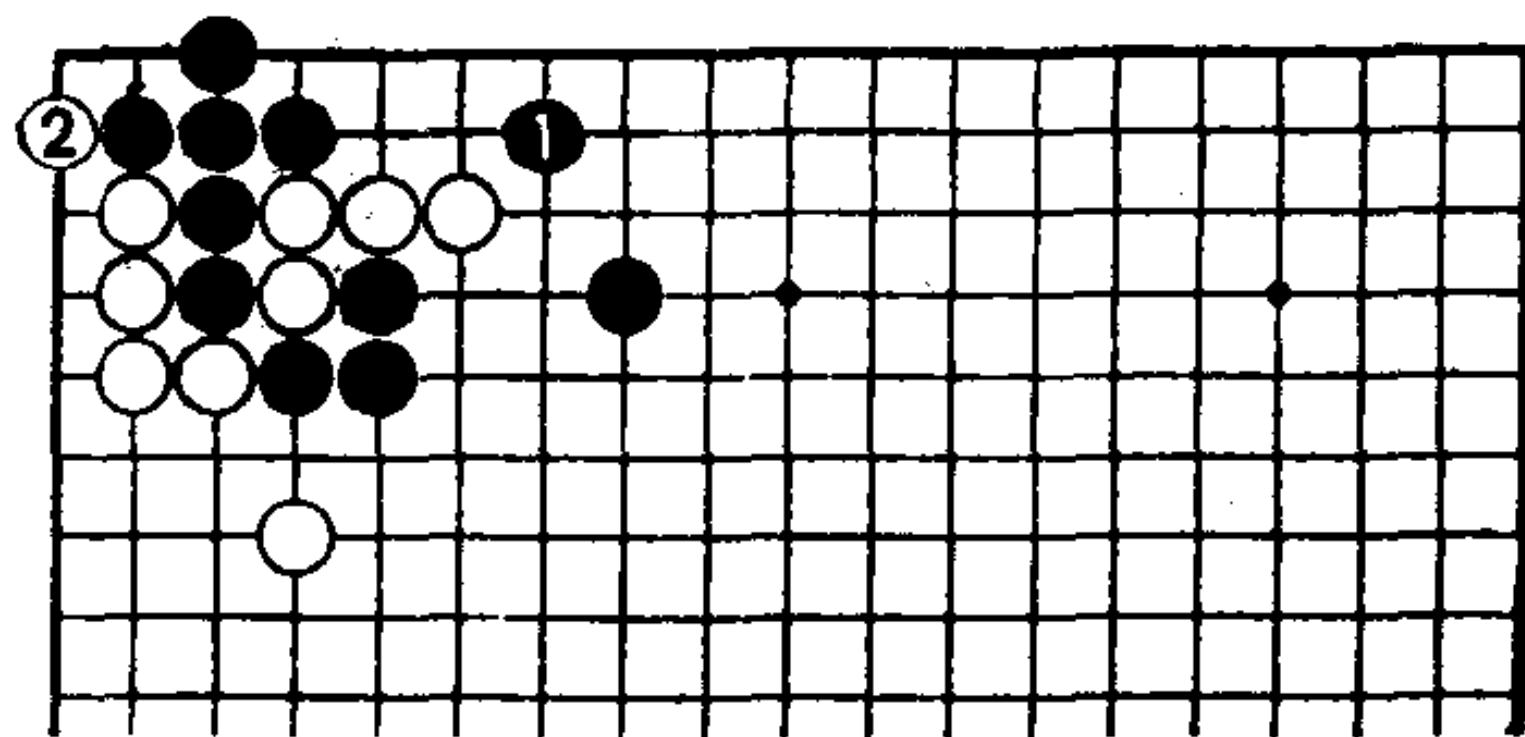
白2冲，黑3、5封头，结果还是黑杀白，所以黑无需担心。



4图

5图 (失败)

黑1一旦缓一气，被白2角上扳就有棋了。变化很复杂，估计将成劫。



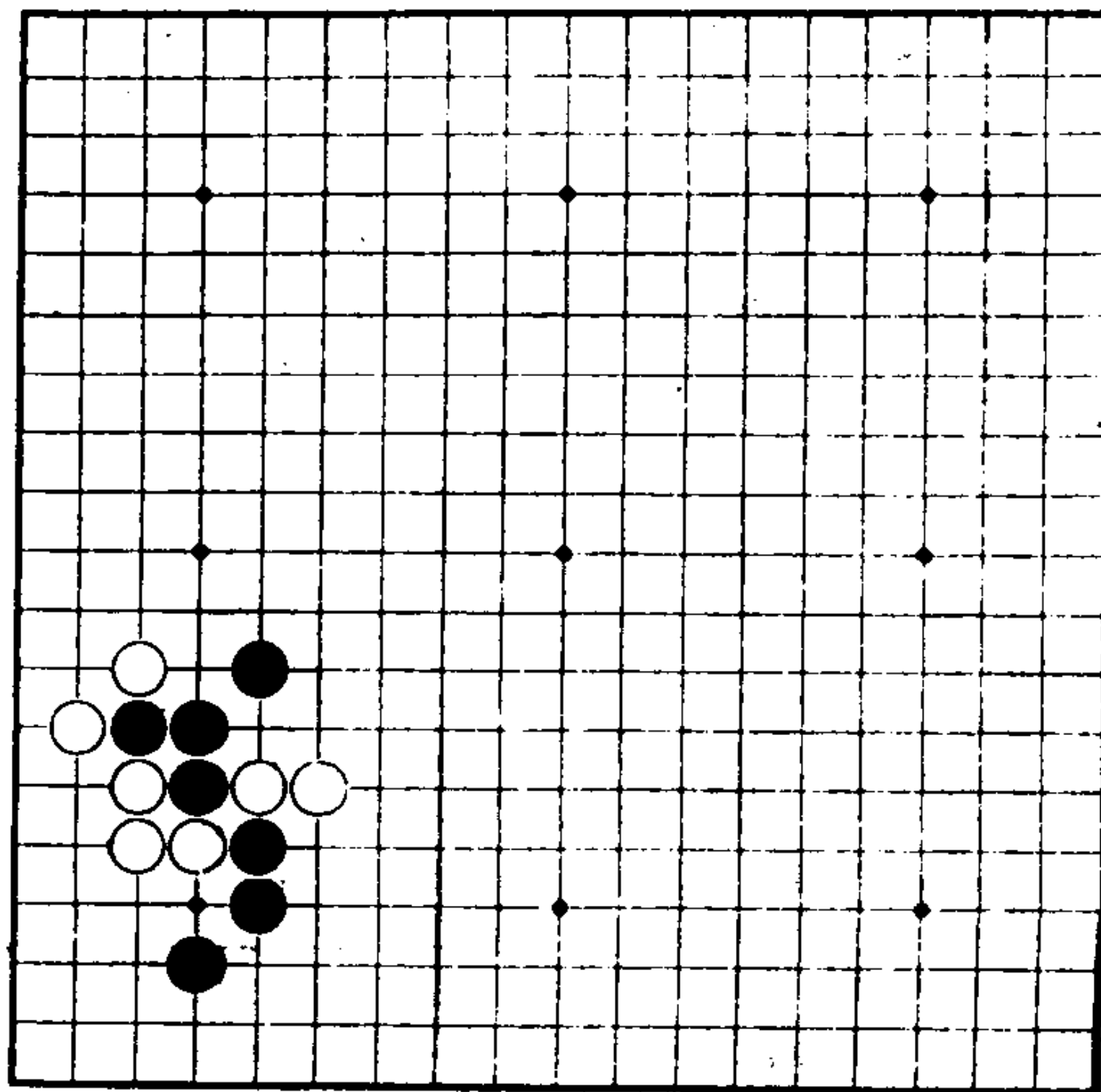
5图

第15题

判决

黑先 初级

此形有两个断点
问题是如何下判断？
无需发愁为难
提示：断哪一方
呢？



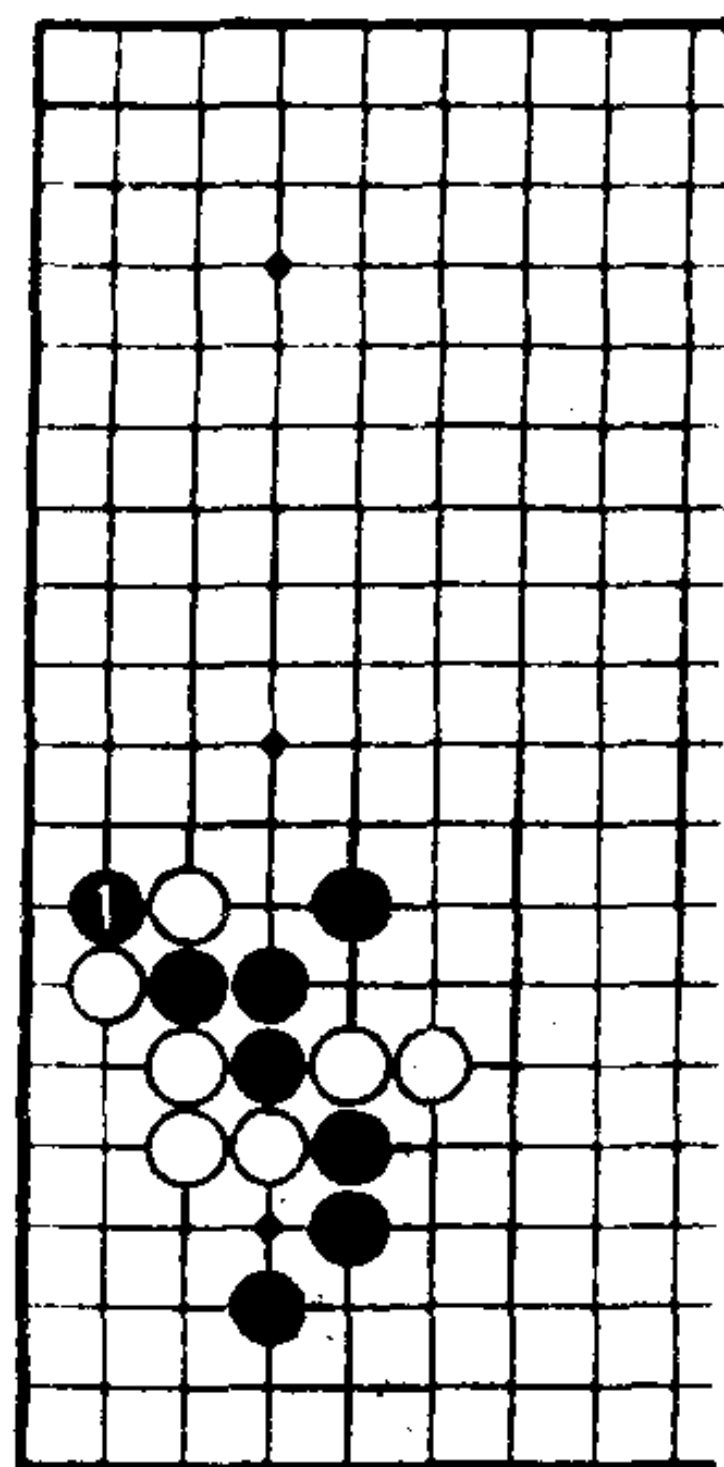
正解图 断外

黑 1 要断外。

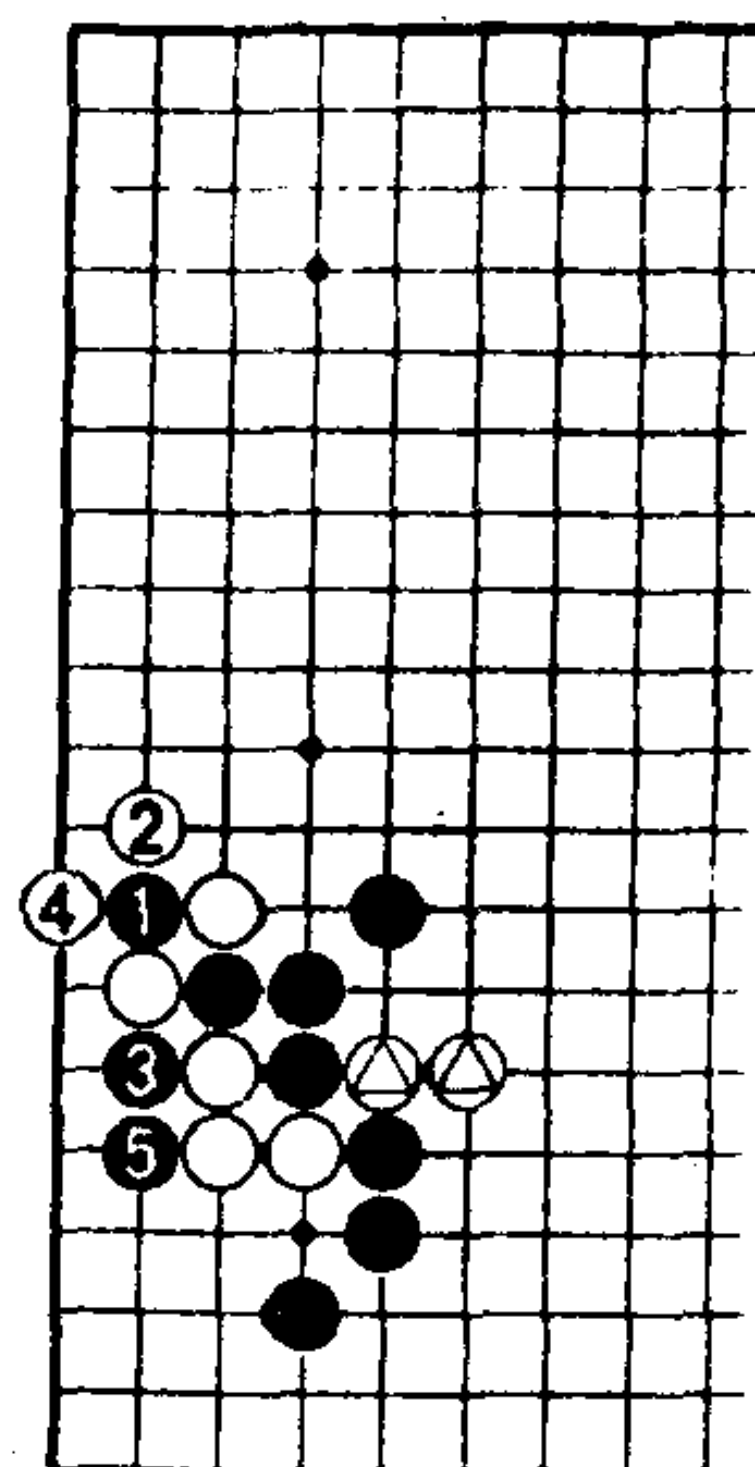
至所以如此，是因为内侧是黑的最终目的。

1 图（连络）

断哪吃哪，因此，白 2 的吃必然。黑 3 再断打、5 爬。白三子被吃，黑与外四子取得连络。这样△二子就成了废子。



正解图



1 图

2图 (宽气征子)

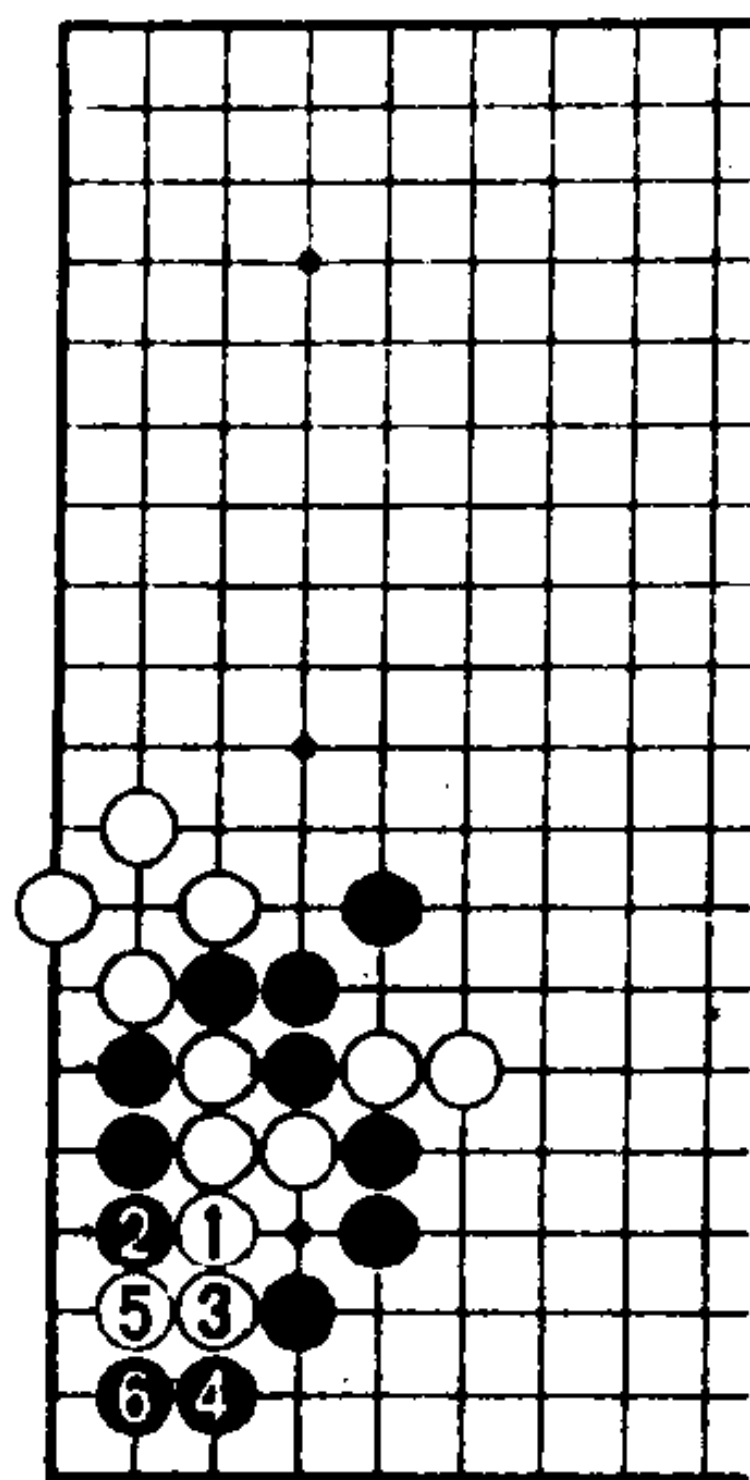
本图可以证明白三子是逃脱不了的。

白1团出，黑2、白3之后，黑4、6挡下，快一气杀白。

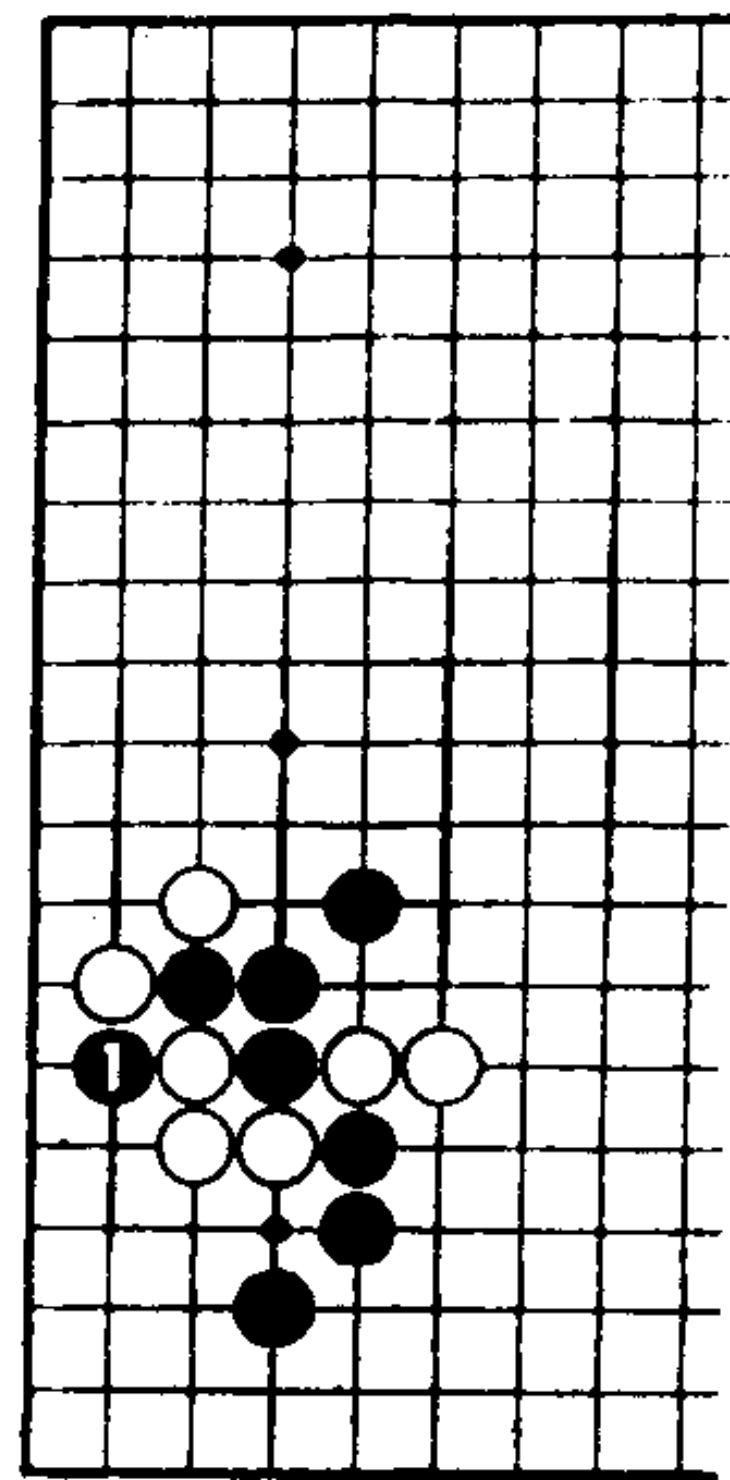
要吃白三子就非让白开花拔一子不可。

3图 (失败)

黑1断内侧是失败的。
为什么呢？



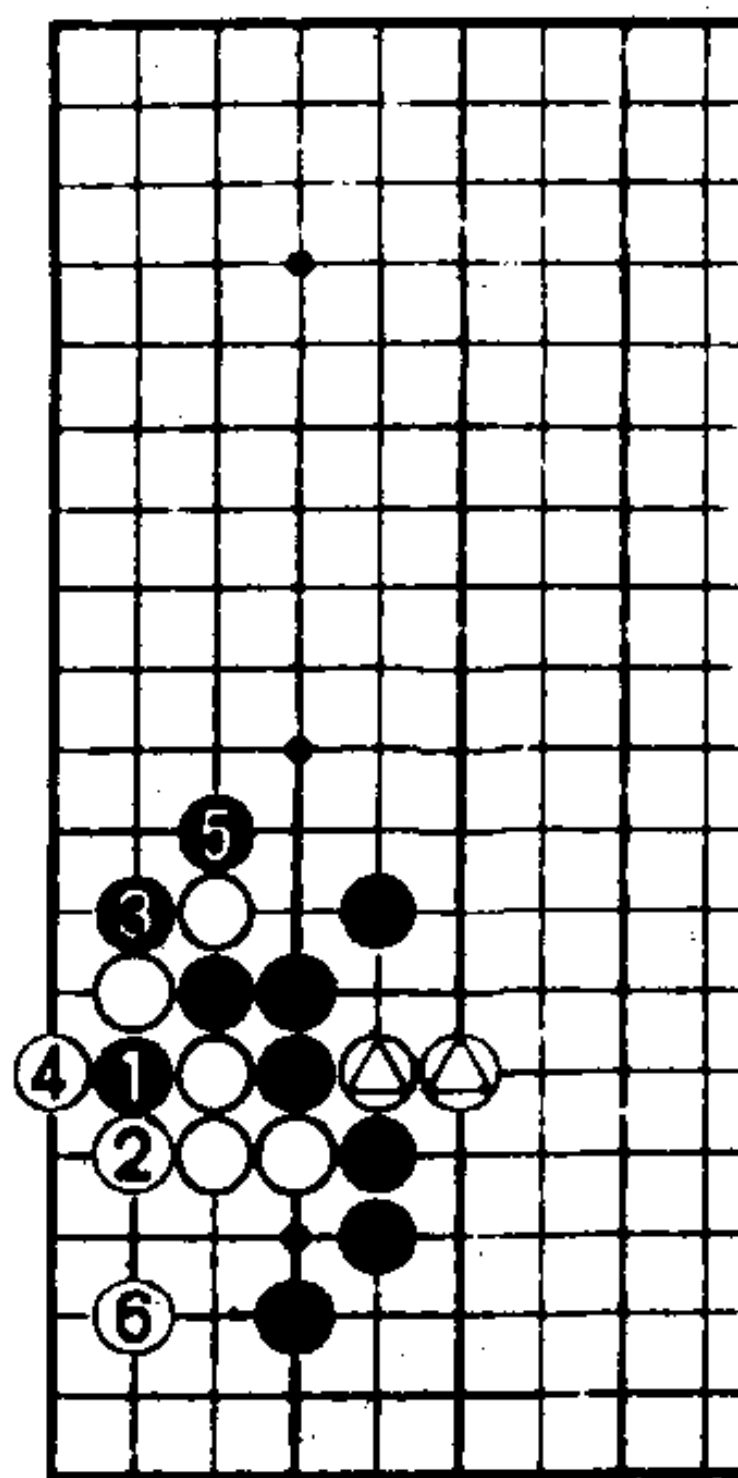
2图



3图

4图 (战斗)

黑1断在内侧，白2吃，黑3、5吃，外面虽变厚，白6跳。⊙的断子仍然发挥作用，将形成战斗的局面。

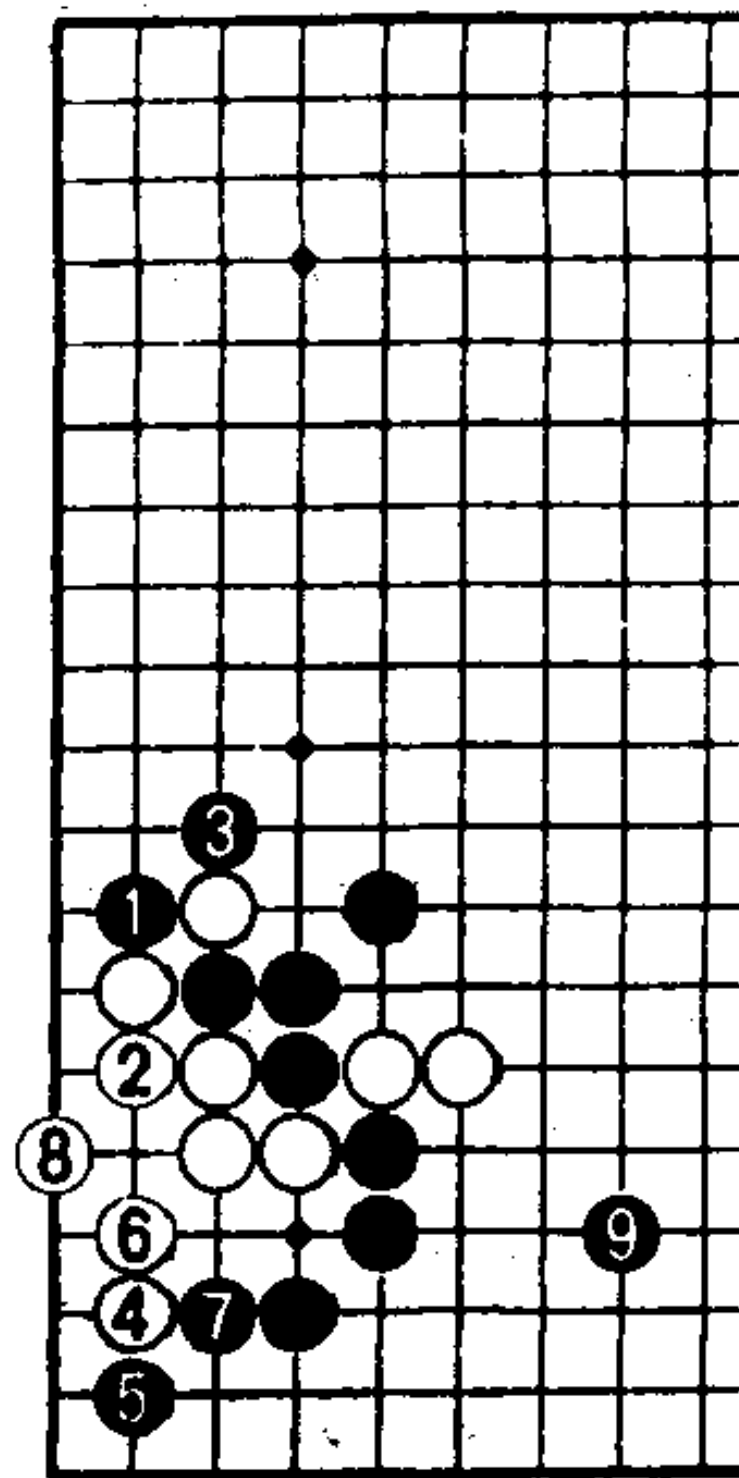


4图

5图 (白的过失)

黑1外断，白2接是不行的。

黑3扳打后，白8勉强做活，被黑抢先占到9位。



5图

第16题

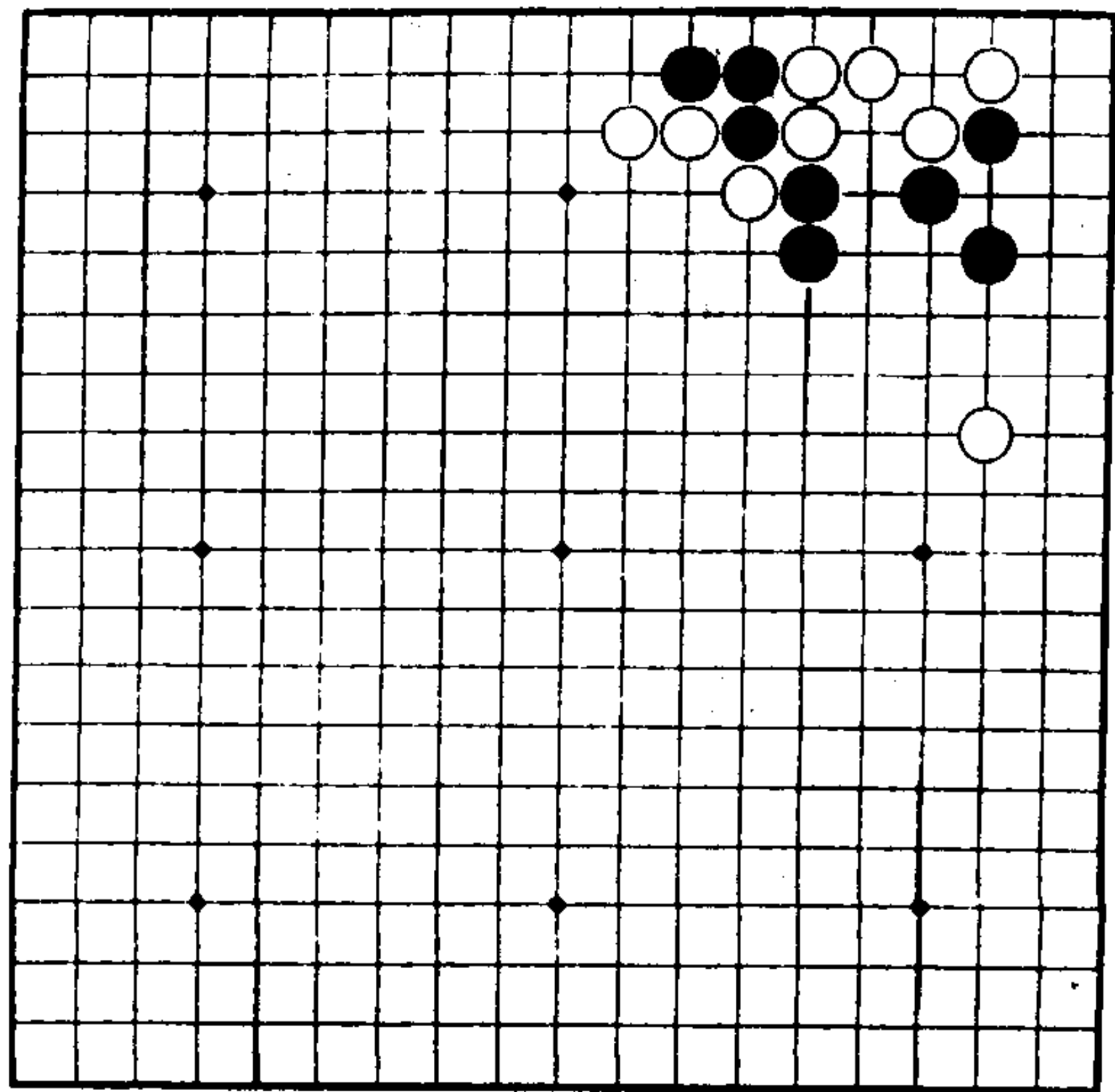
实战型

黑先 中级

这是设法救助上边黑三子的手筋问题。

亦是实战中可见之形。并不很难。

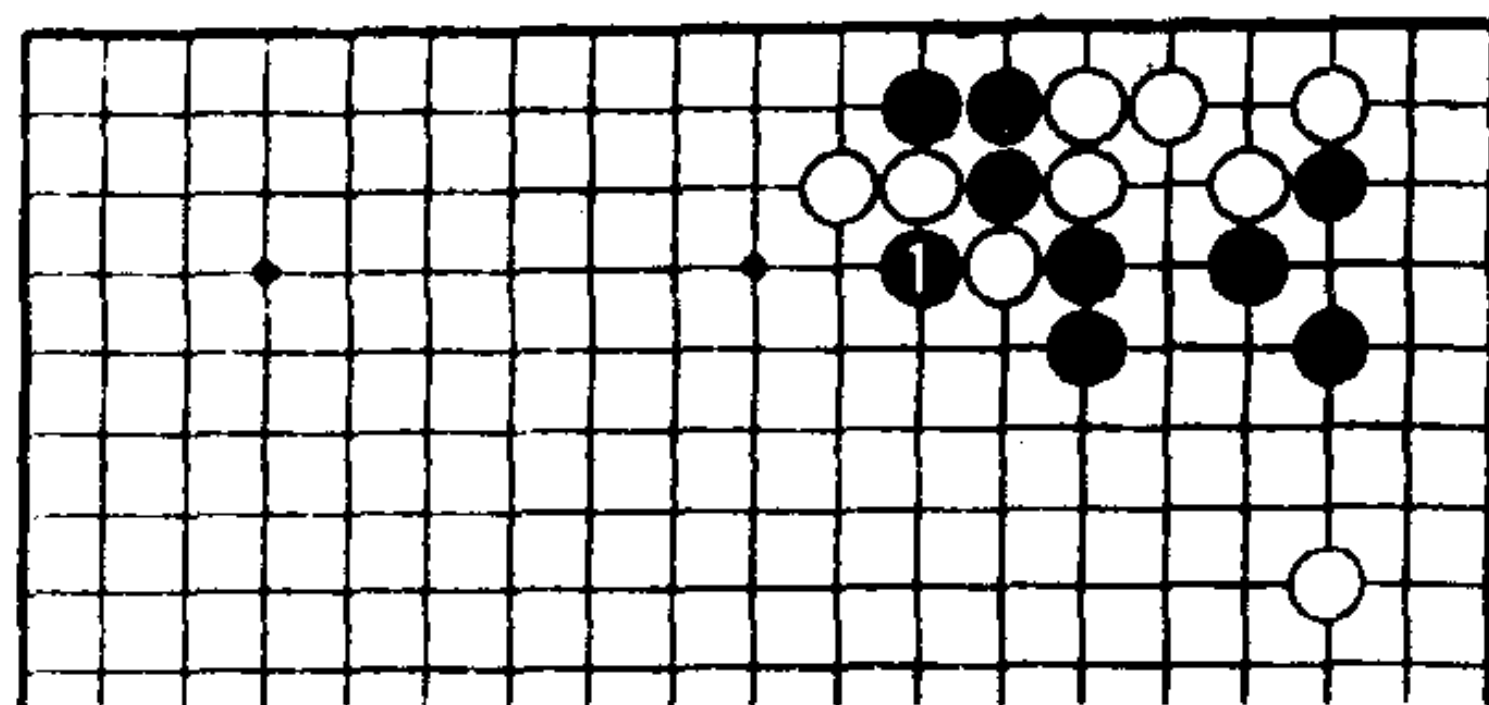
也可以说是常识性的问题。



正解图 双征子

黑 1 断是第一手。

要想救，只有从此处入手。

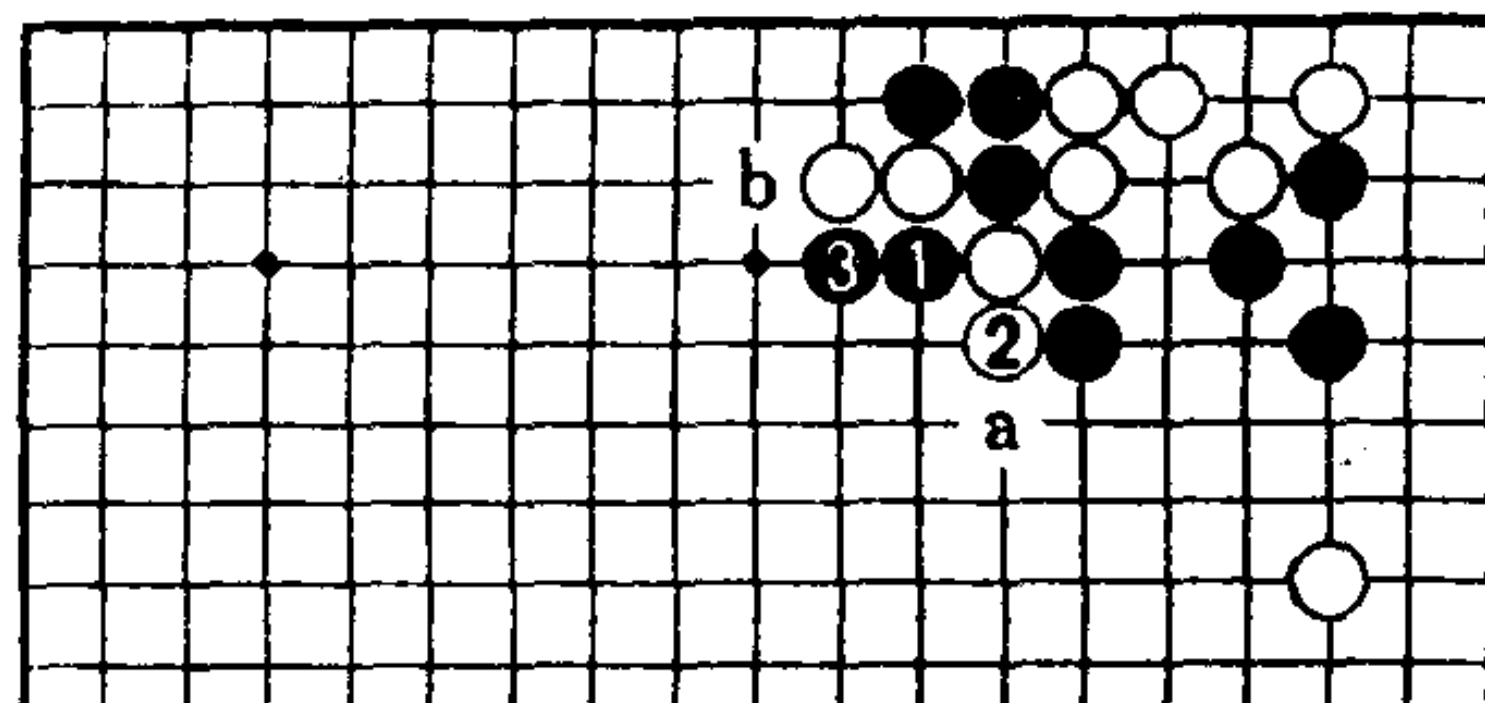


正解图

1 图 (双征子)

黑 1、白 2 绝对，黑 3 压准备工作完毕。

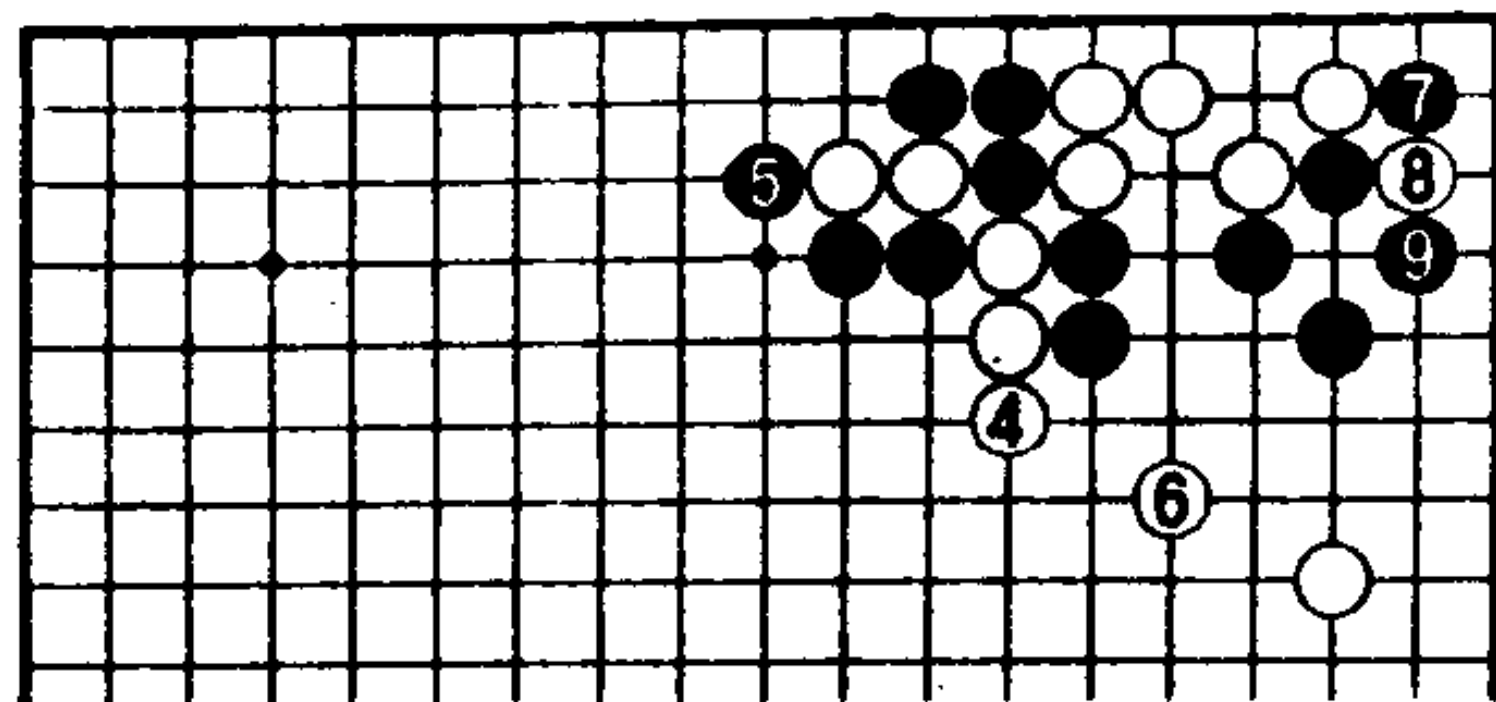
黑同时窥伺 a、b 两处的征子。



1 图

2 图 （或劫或活）

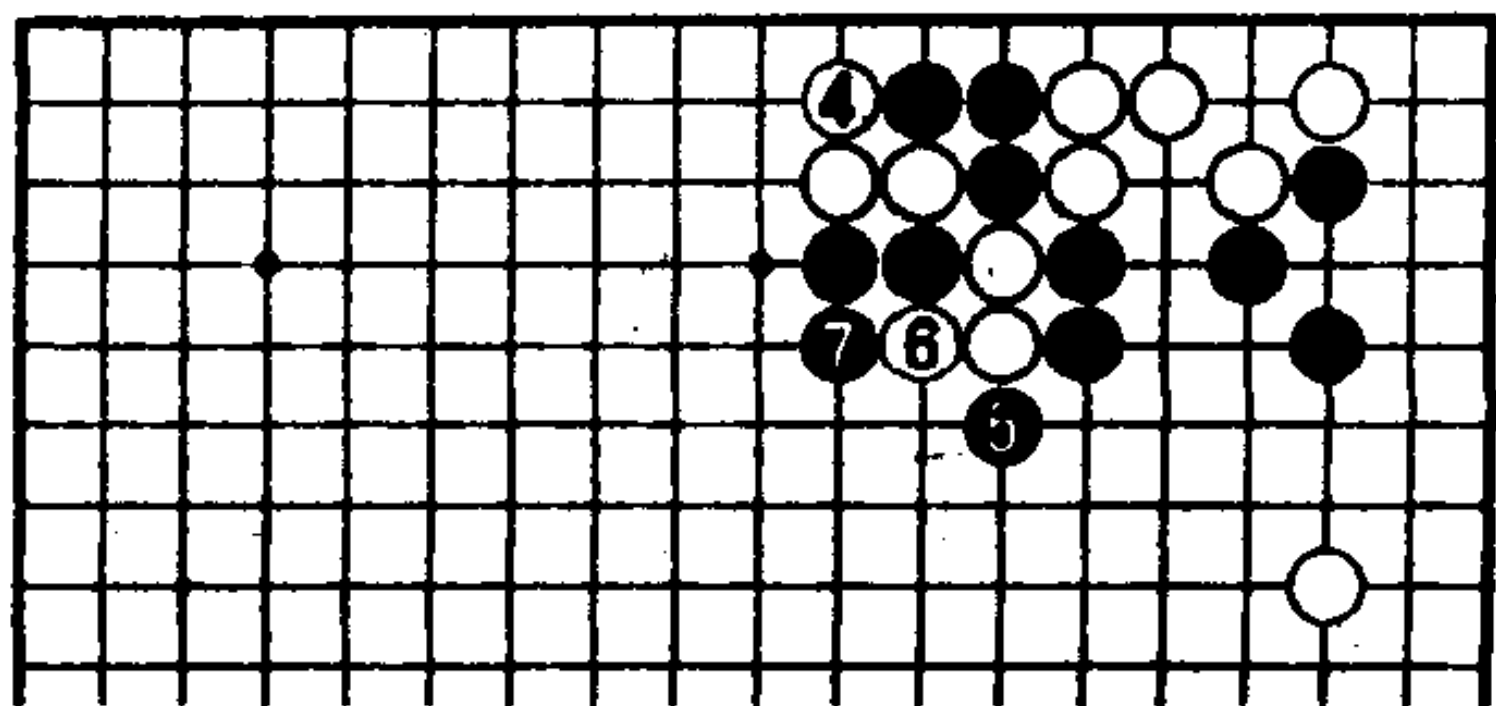
白 4 长出，黑 5 扳吃。
白 6 封锁，黑 7 连扳，
白 8 打吃，黑 9 成劫。或
者，黑 7 也可以在 8 位立做
活。这要根据局面而定。



2 图

3 图 （征子）

白 4 曲防止一着，则
黑就走 5、7 位征吃。



3 图

◆一点忠告◆

不可以

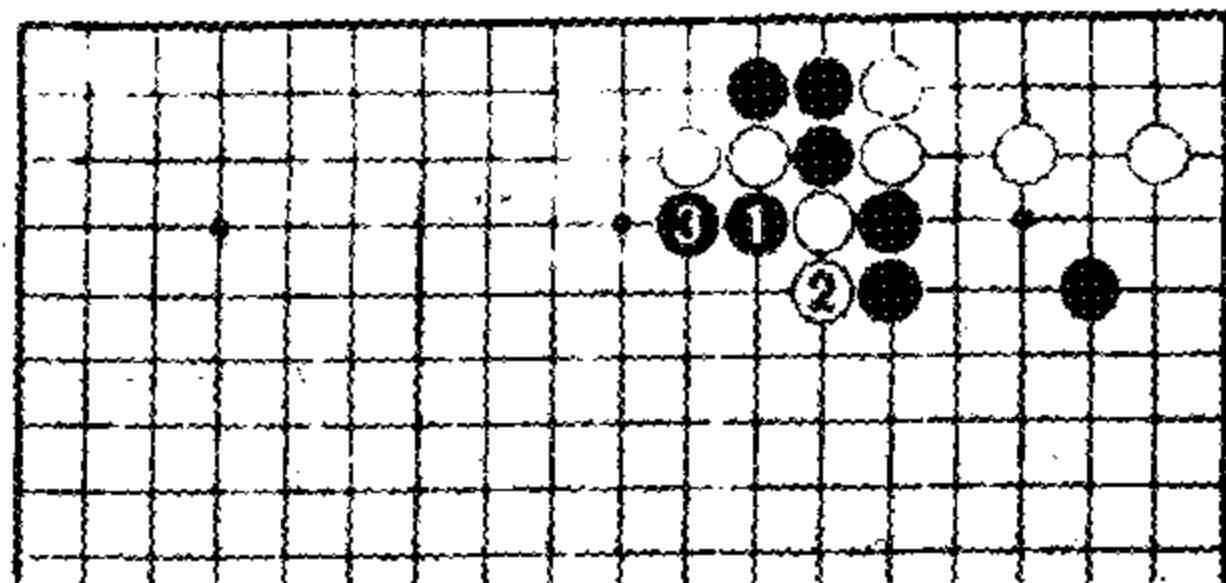
1图（棋形不同）

这个棋形也有走黑1断的。

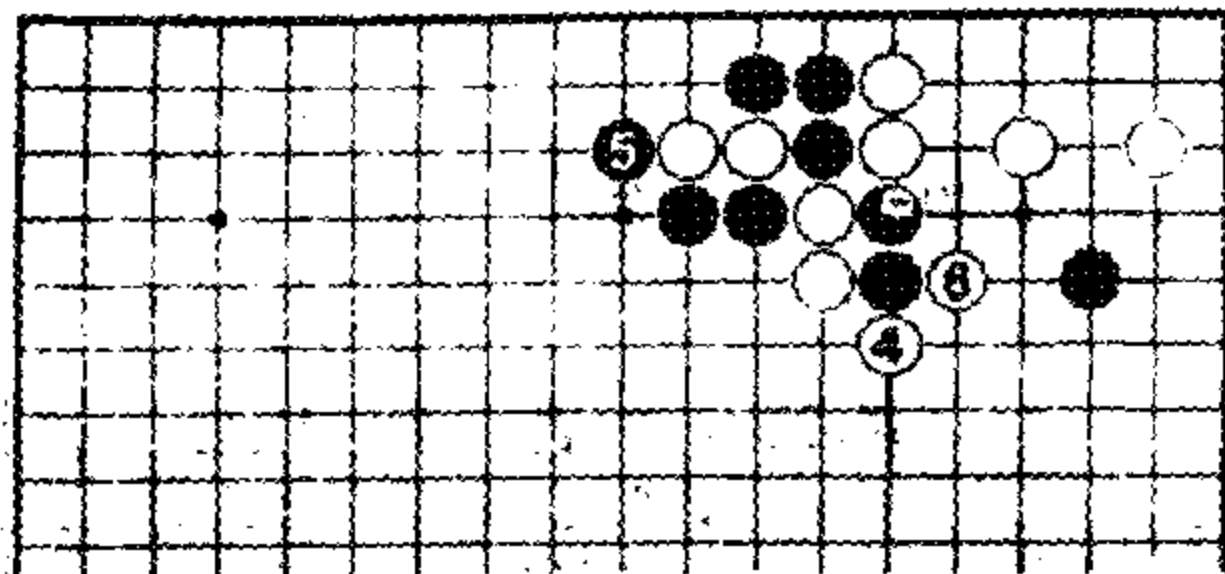
2图（不好）

可是，一旦被白4扳，黑5即使扳吃，黑的二子棋筋被白6扳吃掉。

这种情况这手手筋就不成立了。



1 图



2 图

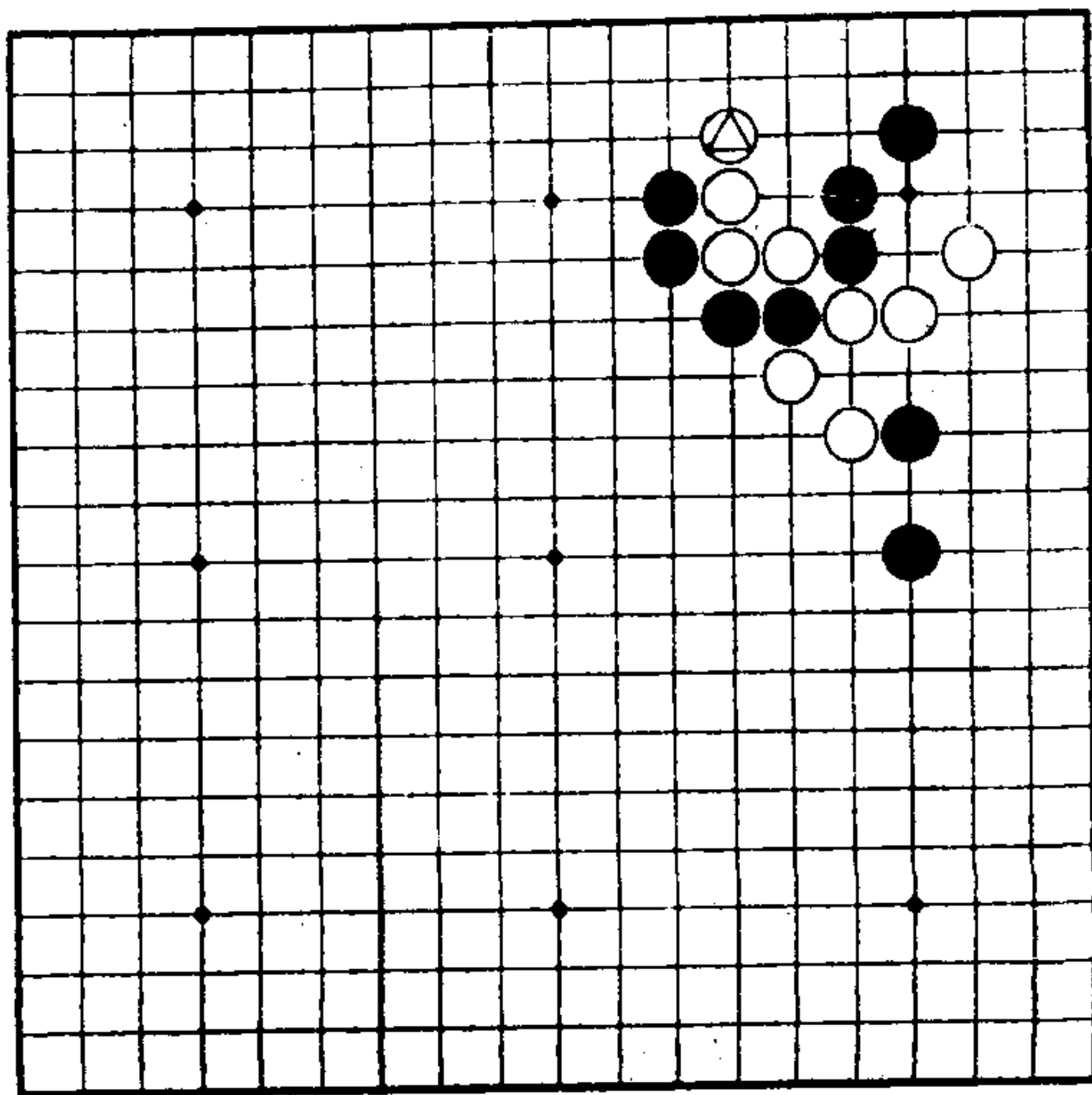
第17题

差之毫厘

黑先 上级

好手的近邻是恶手。差之毫厘失之千里。

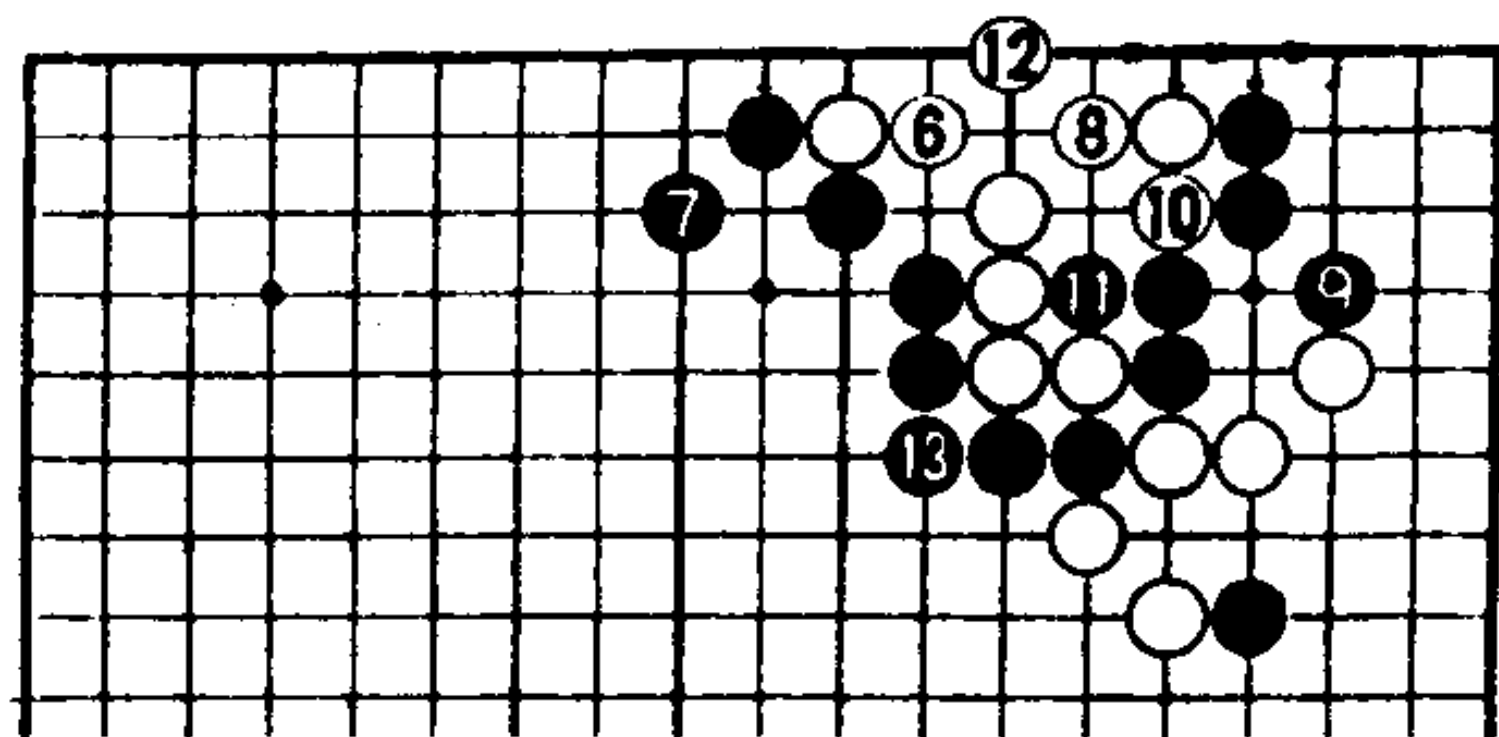
白现在于⊙位立，是无理之着。那么黑如何攻击呢？



2图 (厚实)

白6退，黑7虎 白8退，黑9虎。

白10顶，黑11先手走掉。迫使白12勉强做活，黑13接很厚实。由于角上的黑是活的，黑大成功。

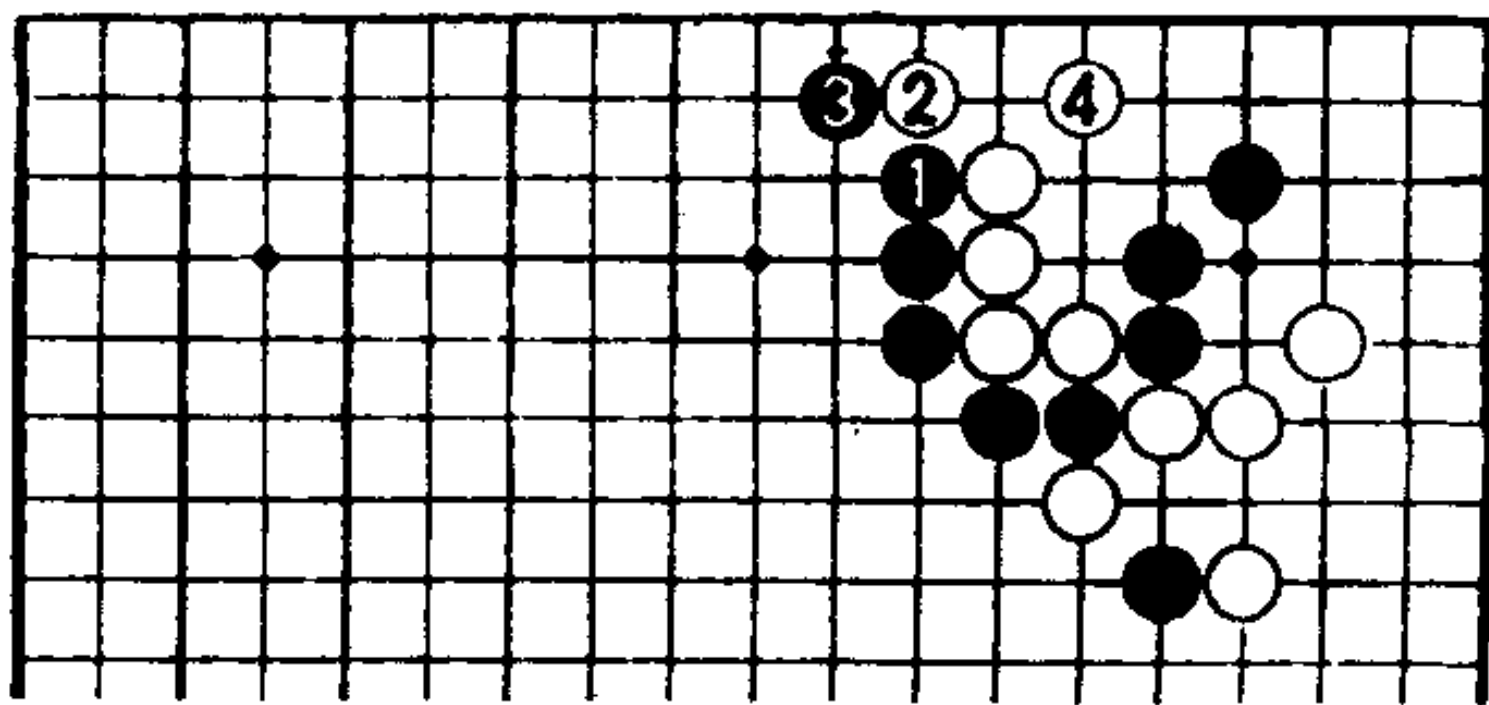


2图

3图 (失败)

黑1挡下，看上去强，实际并不好。

白2、4的扳虎是形。

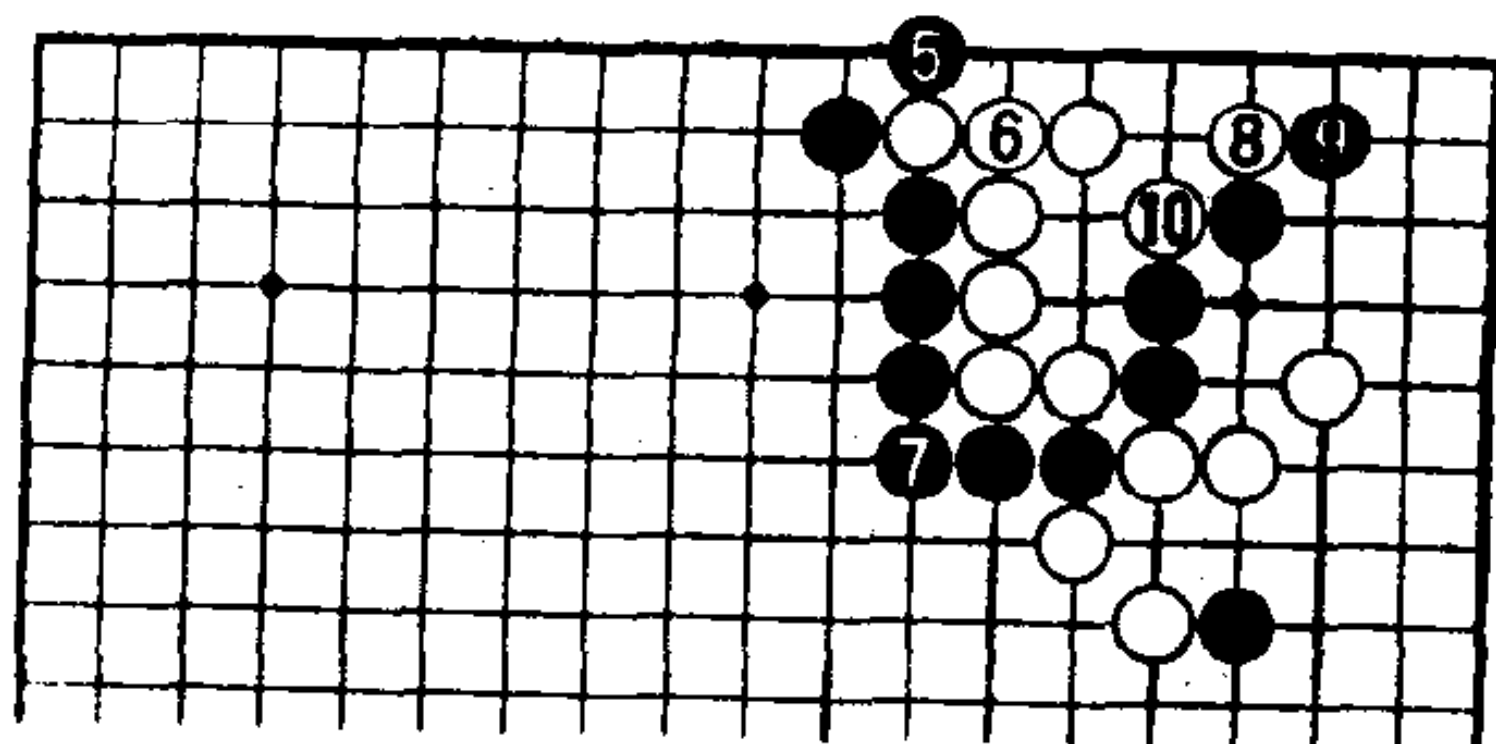


3图

4图 (糟了!)

黑5打，白6接，黑7补断总不能省略

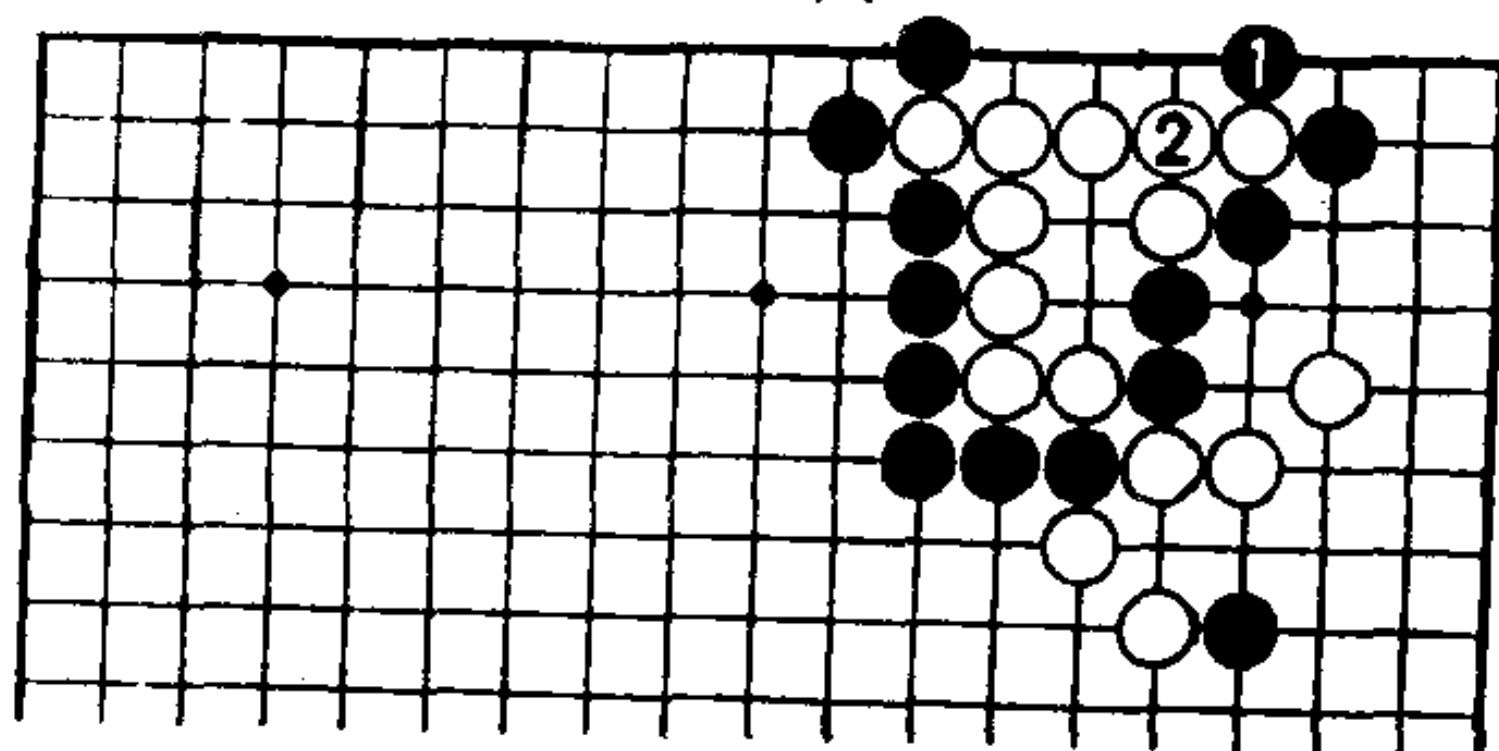
白8、10托虎，黑无法应对。是一付“糟了!”的样子。



4图

5图 (不行)

此后，黑1打，白2接就可以了，而黑无法应接。



5图

第18题

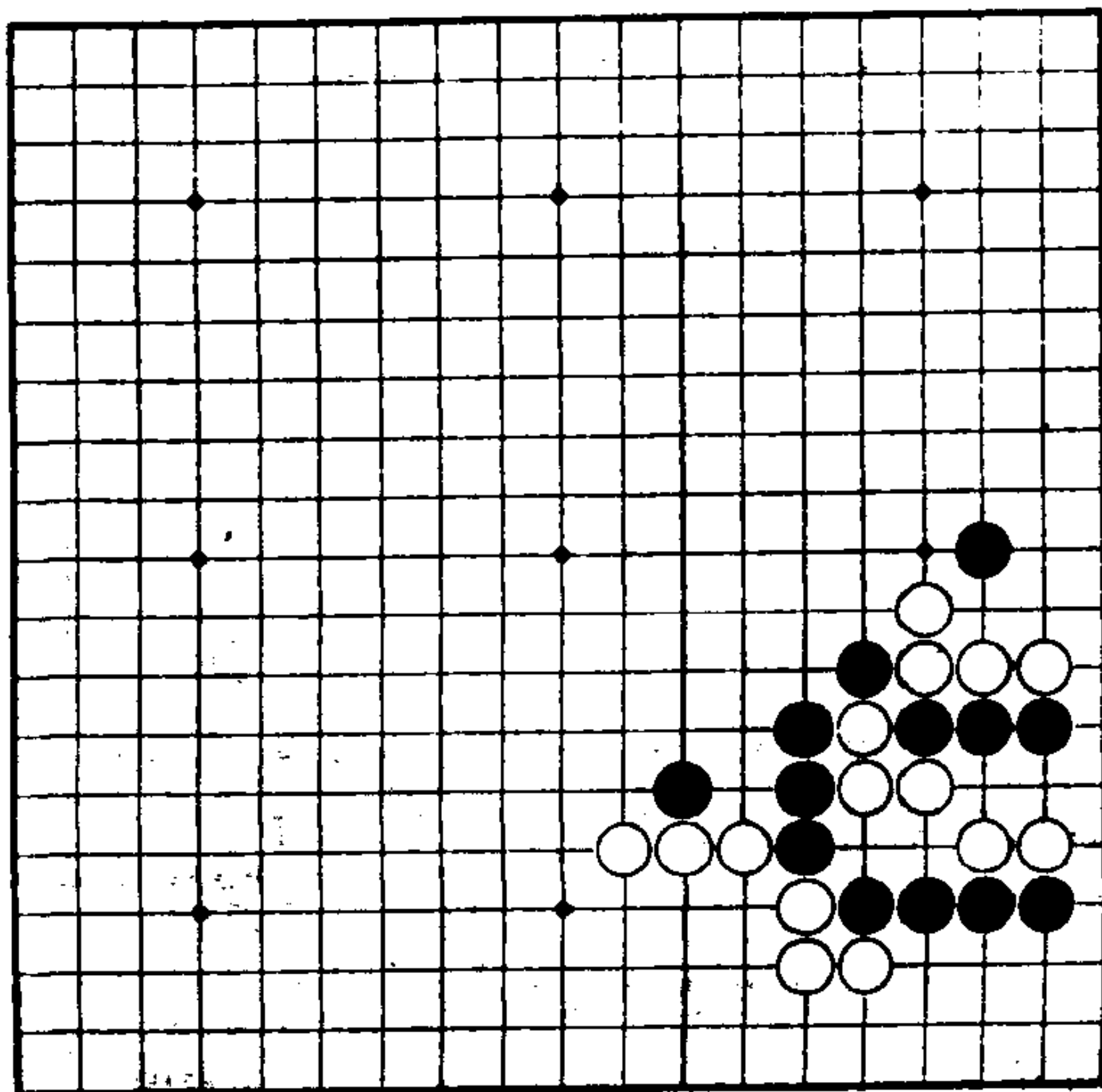
有名

黑先 中级

边上是对杀。

黑只有三气。但
只需用一着手筋就可
以解决。

这是非常有名的
手筋。



正解图 尖的手筋

黑 1 尖是正解。

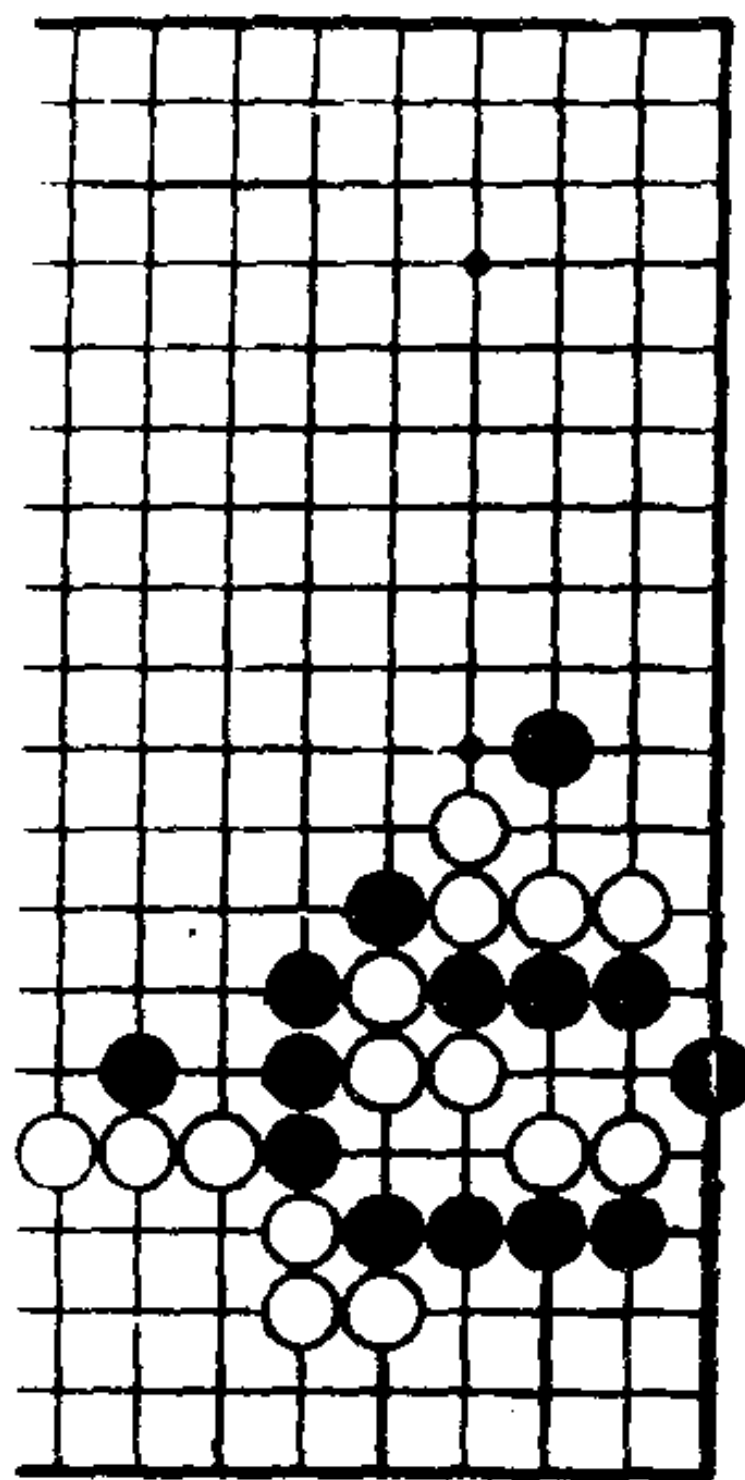
这是对杀中经常用到的技巧。

这并不是自己紧气。

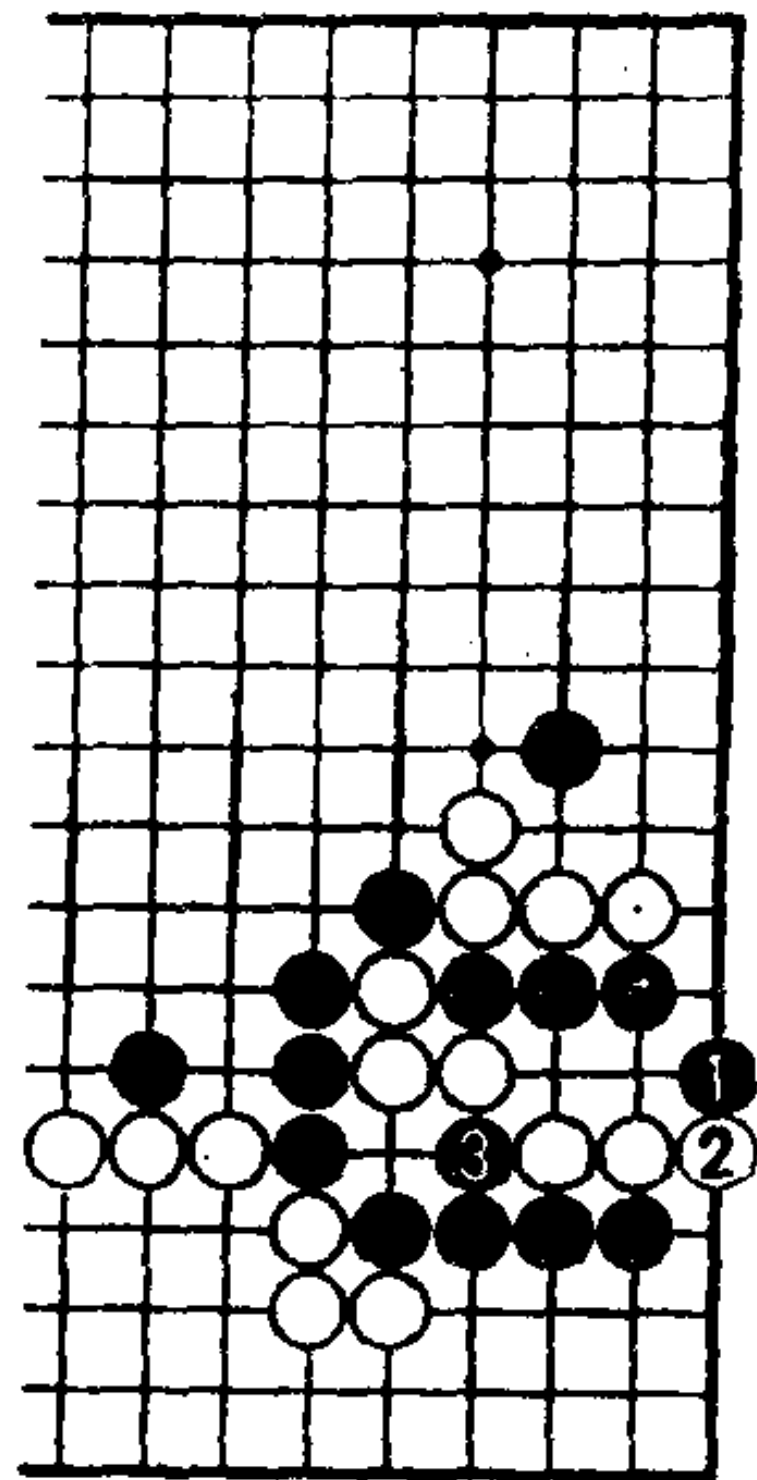
1 图 (次序)

对于黑 1 的尖，白只有在 2 位阻渡。黑 3 再卡是次序。

这个次序也是很重要的要点。



正解图



1 图

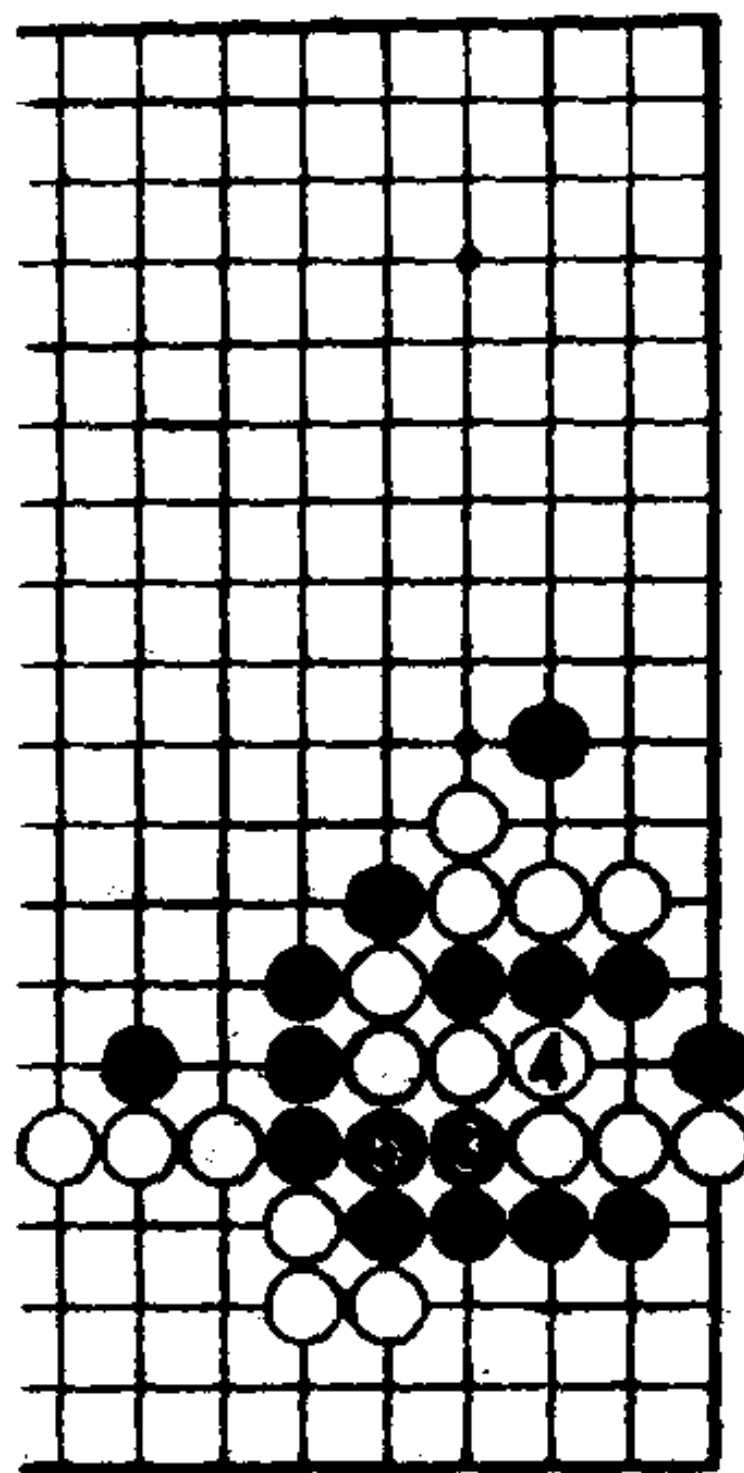
2 图 （大功告成）

对于黑 3 卡，白 4 只有接。

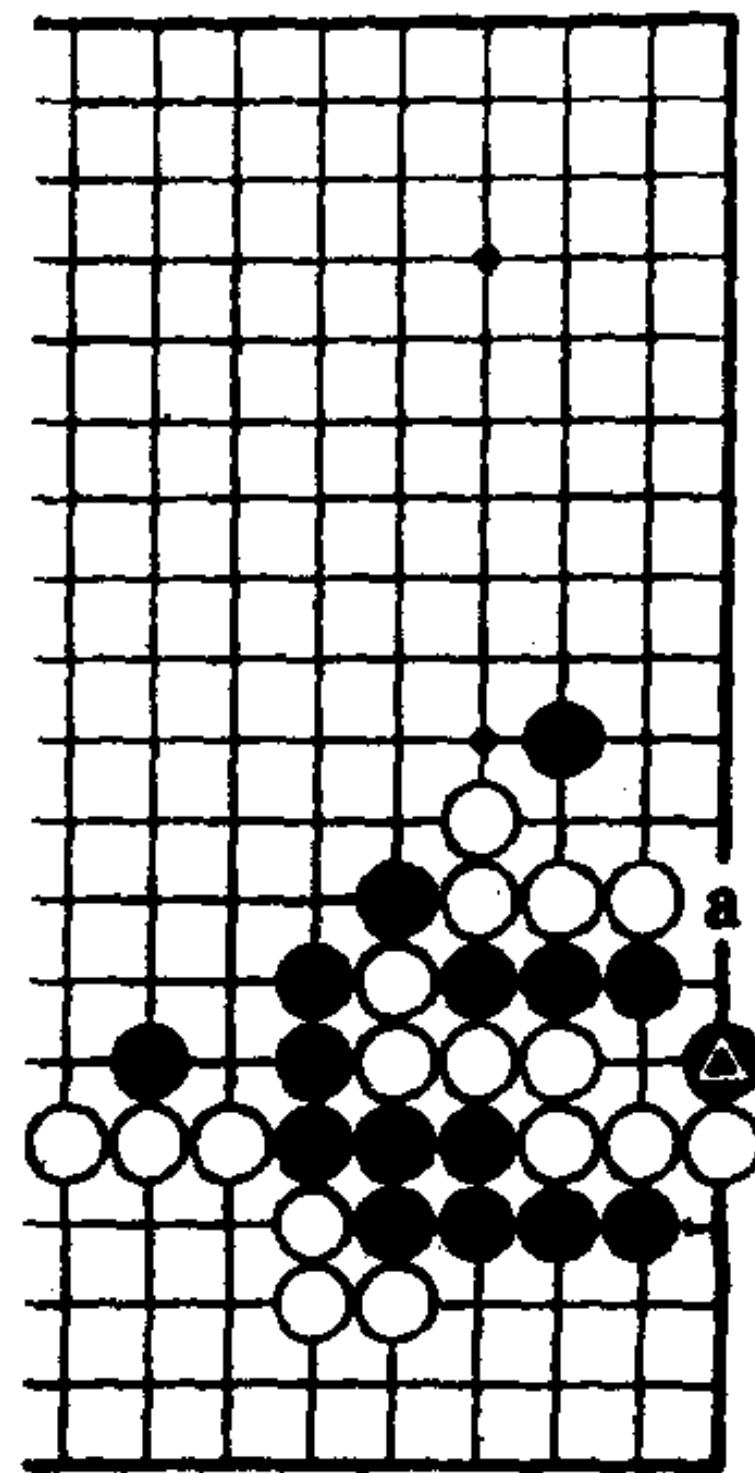
黑 5 紧气大功告成。
黑气长。

3 图 （不入）

如图所见●尖所起的作用，使白伸不进。白必须在 a 位迂回地进入。这就是白差一气的缘故。



2 图



3 图

4 图 (次序错误)

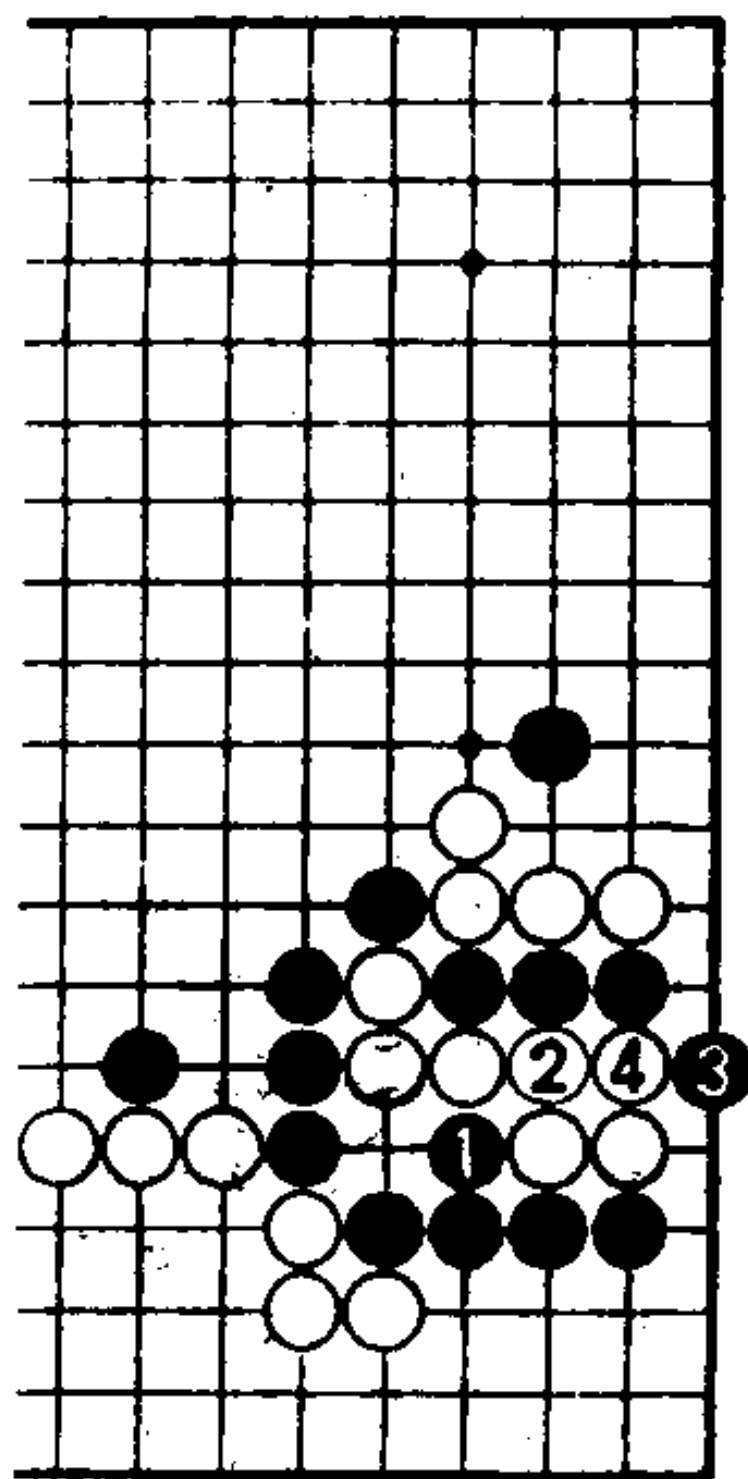
黑 1 是出奇制胜的手段，如果先走掉，则犯了次序错误。

让白 2 接上后，黑 3 尖，白 4 打吃，相反被吃

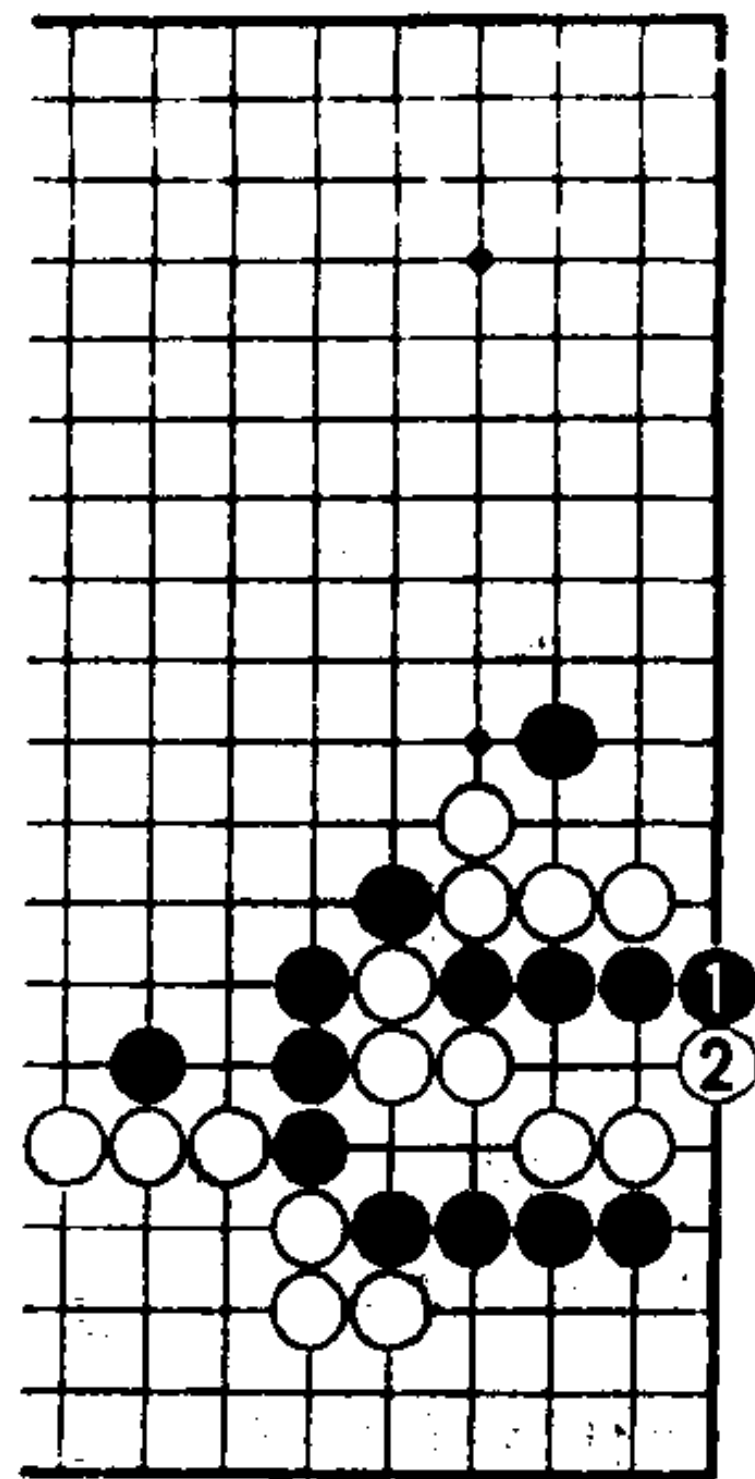
5 图 (失败)

黑 1 立是想走成双活。相反被白 2 尖，失败

这样，不管如何应对，黑负无疑。



4 图



5 图

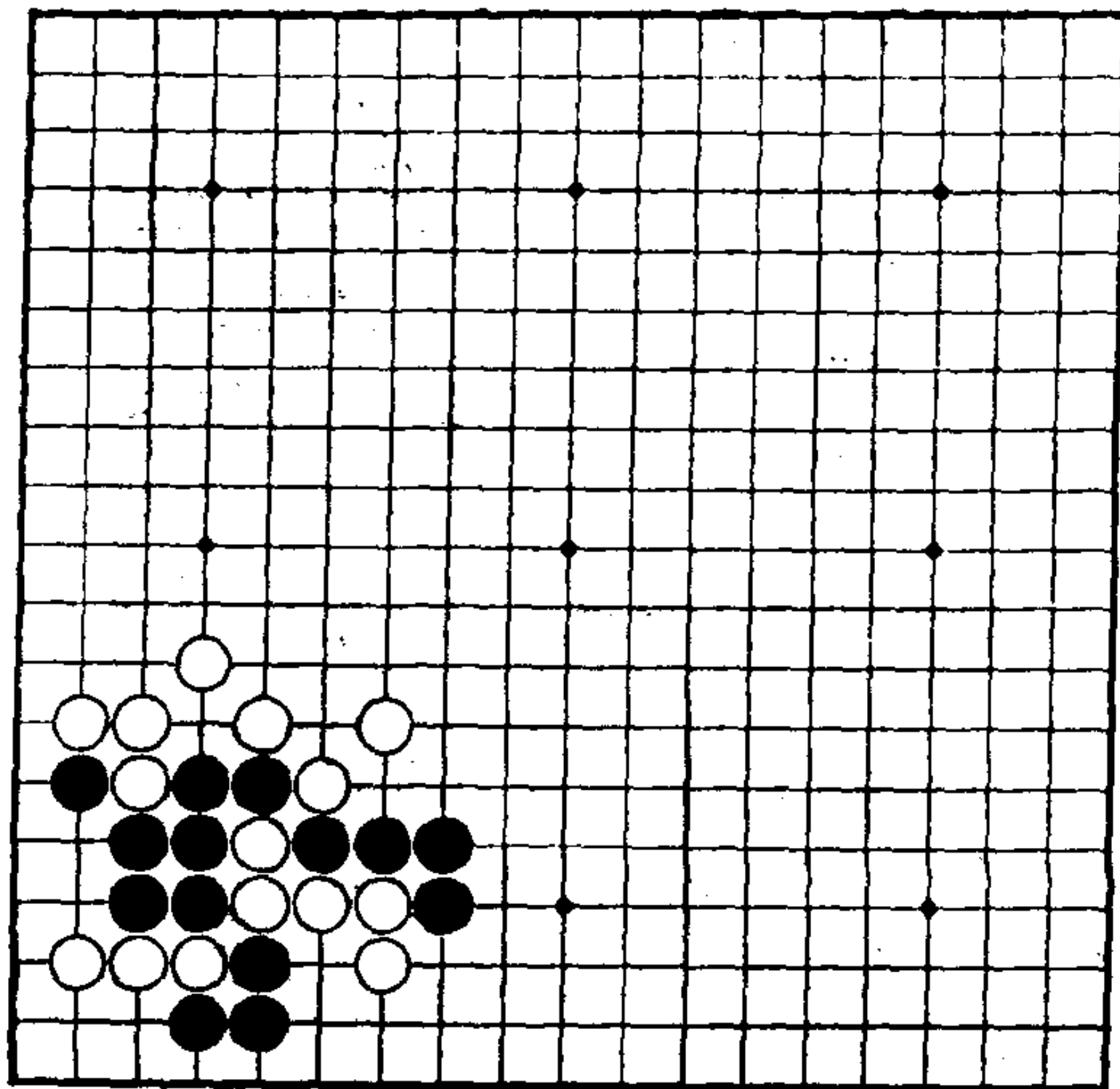
第19题

弯弯曲曲

黑先 上级

这自然也是对杀
左边看样子是无望了

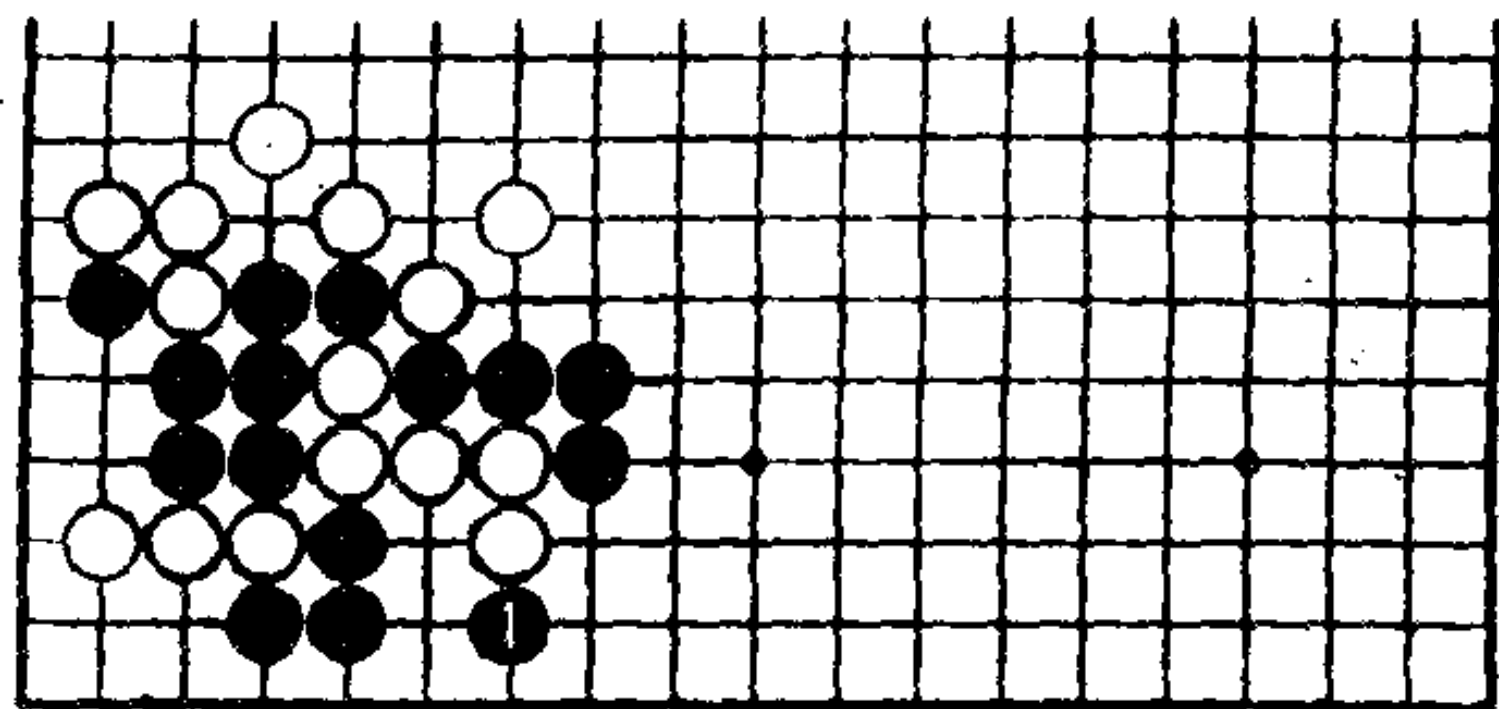
那么只有窥伺下
边一块弯弯曲曲的白
棋……



正解图 顶鼻

前面有过相似之形。
黑 1 的顶是好棋。

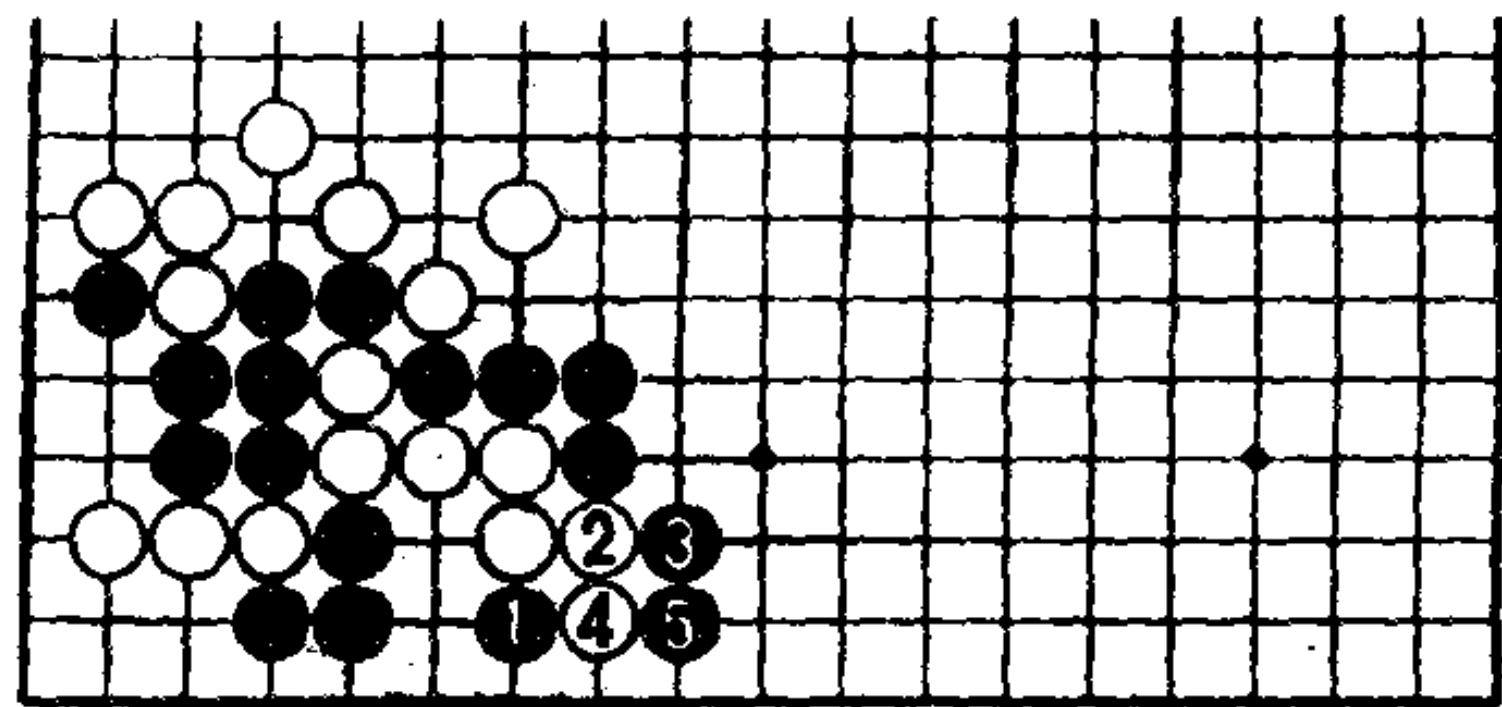
无论如何都要把注意力放在这一顶上。



正解图

1 图 （有点麻烦）

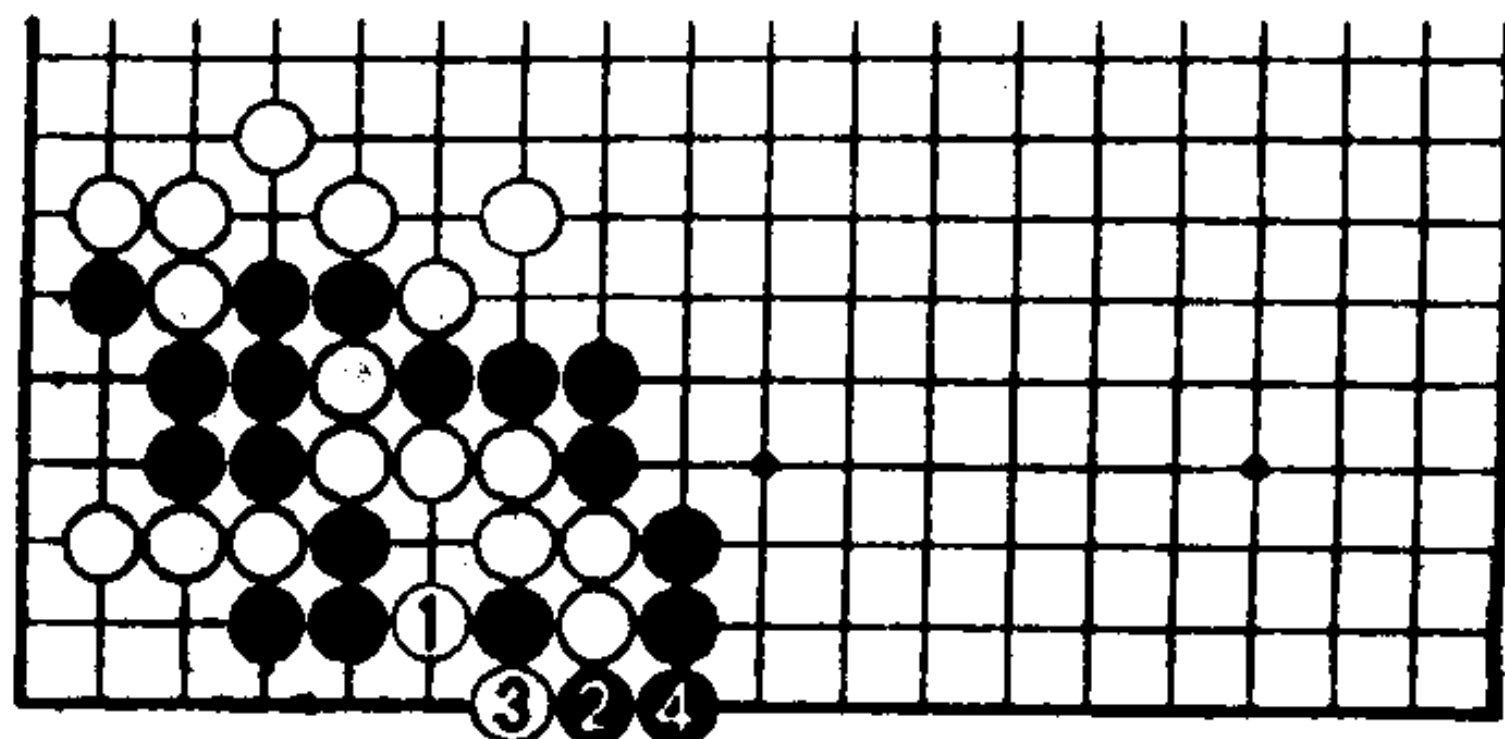
对于黑 1 的顶，白 2 是必然的。黑 3、5 跟着挡下去。有点麻烦，此形并不能无条件吃白。



1 图

2 图 （扳接）

接着,白 1 非吃不可,
黑 2、4 从下边扳接收气是
正着。

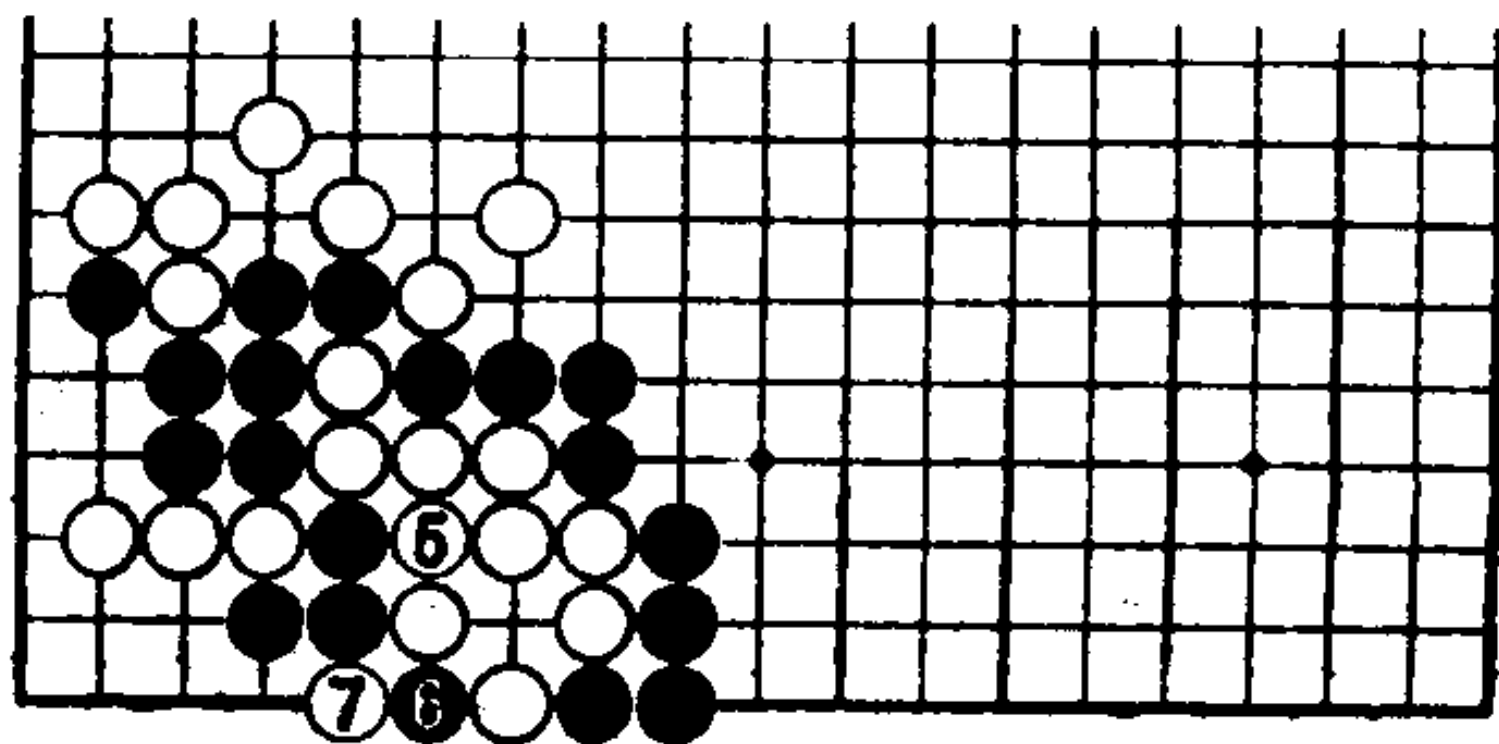


2 图

3 图 （扑入）

即, 迫使白 5 接上。
得意之处在于让白做了一个自紧气的眼。

以下, 黑 6 扑入, 让
白 7 提吃, 进入收网阶段。

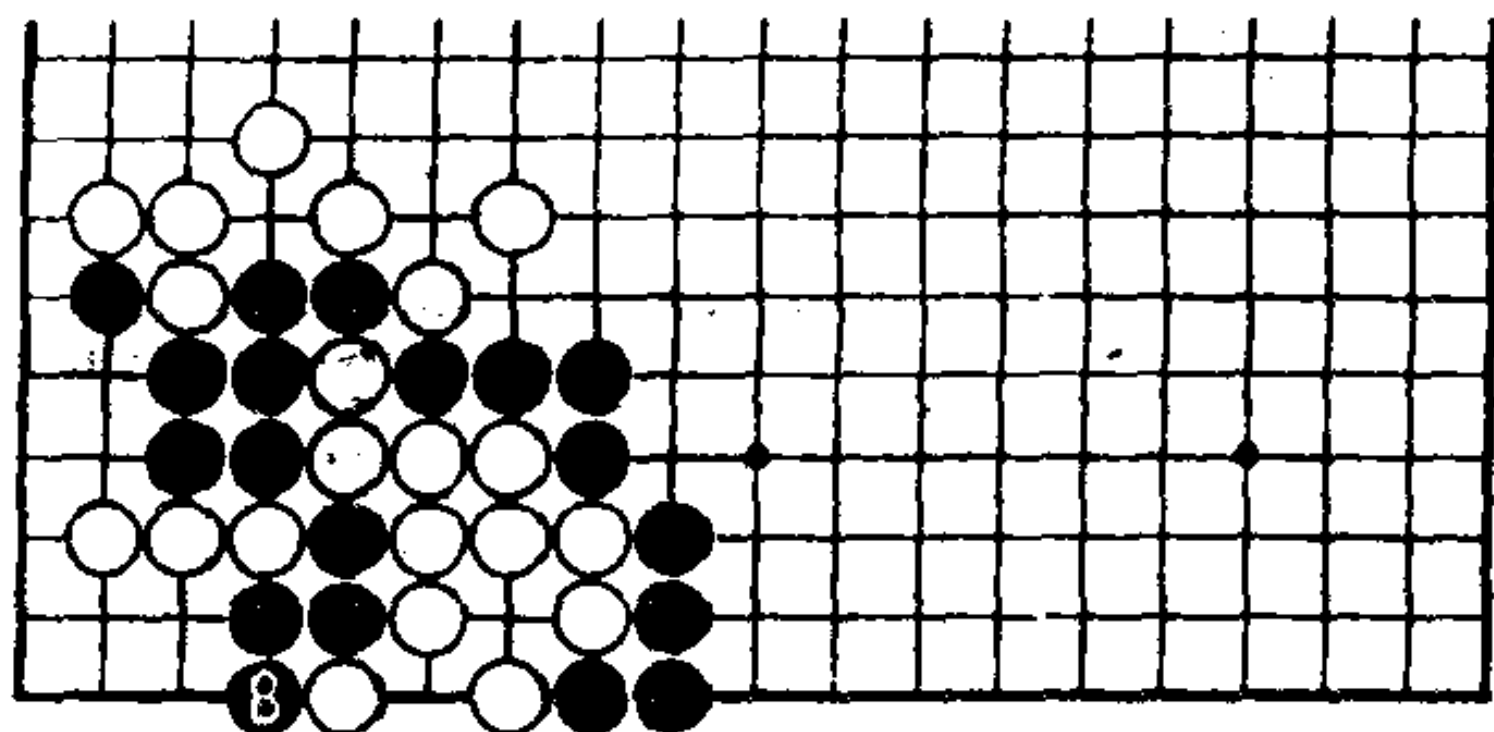


3 图

4图 (劫)

黑8挡下成劫。

由于轮到黑提劫，因此这个劫可以说对黑有利。

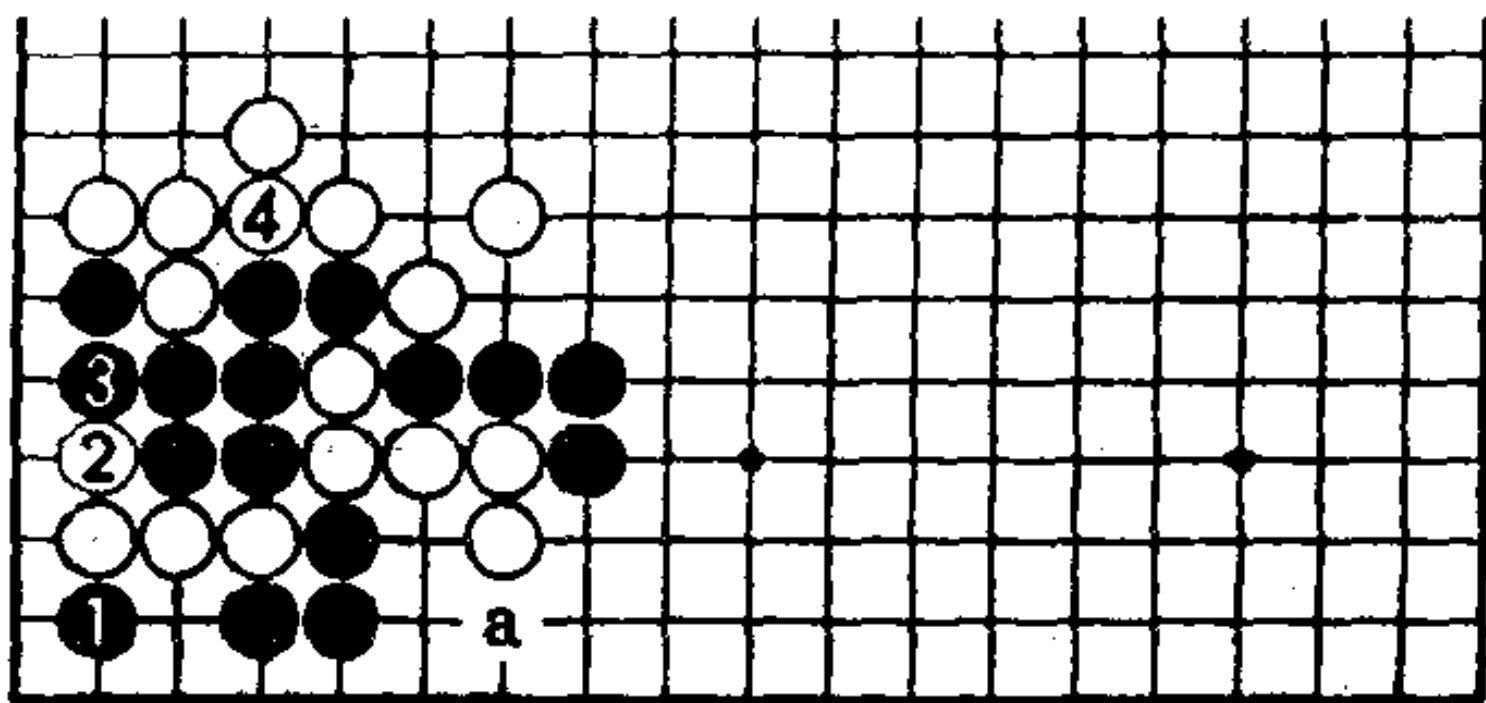


4图

5图 (失败)

黑1与角上对杀是失败的。

白2、4简单地就可以吃黑，黑气不够，a位的余味也消失了。



5图

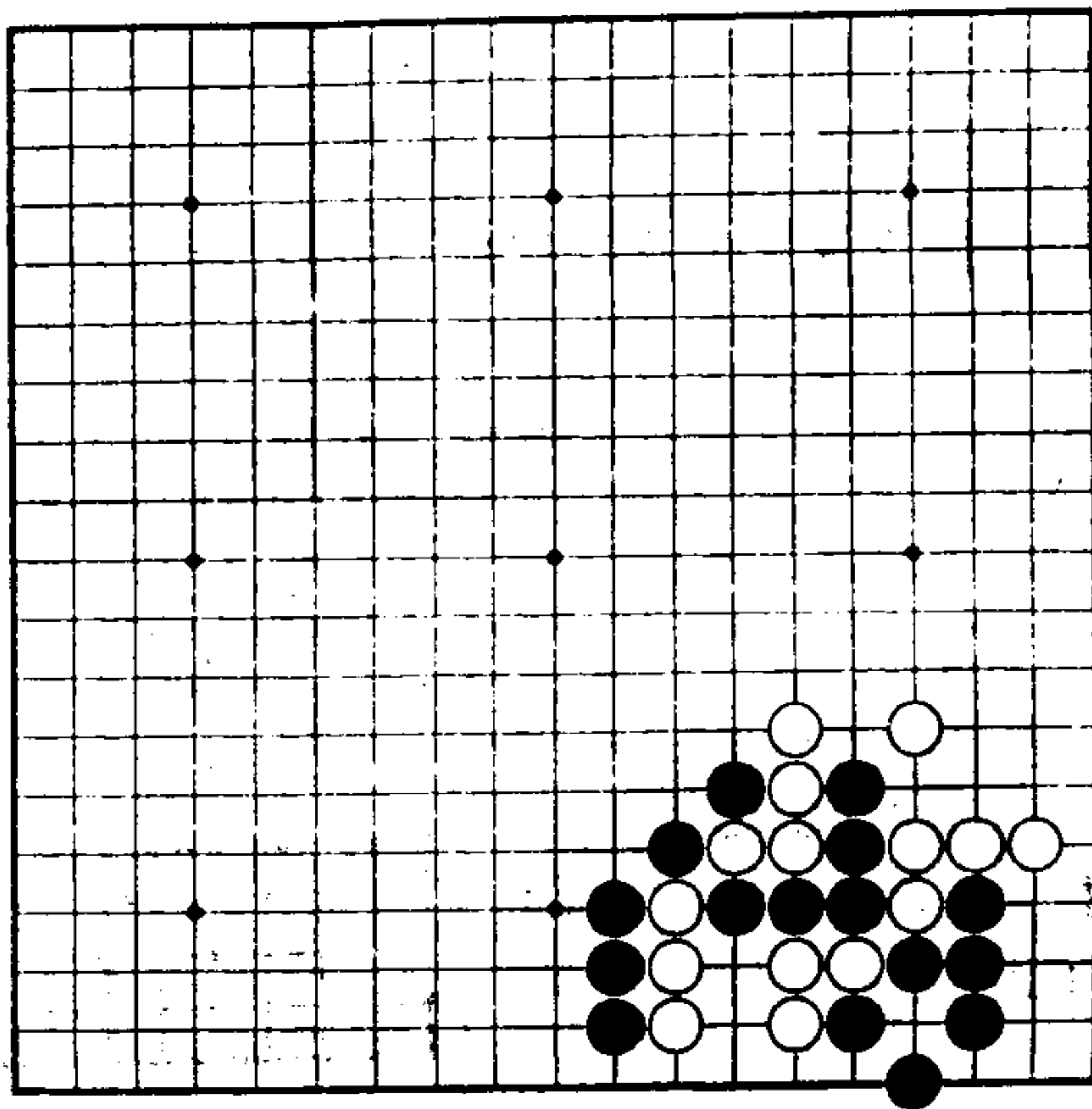
第20题

鸟
黑先 初级

黑五子如笼中之
鸟。

逃是已逃不出去，
只有对杀。

黑轻易地就可以
取胜。



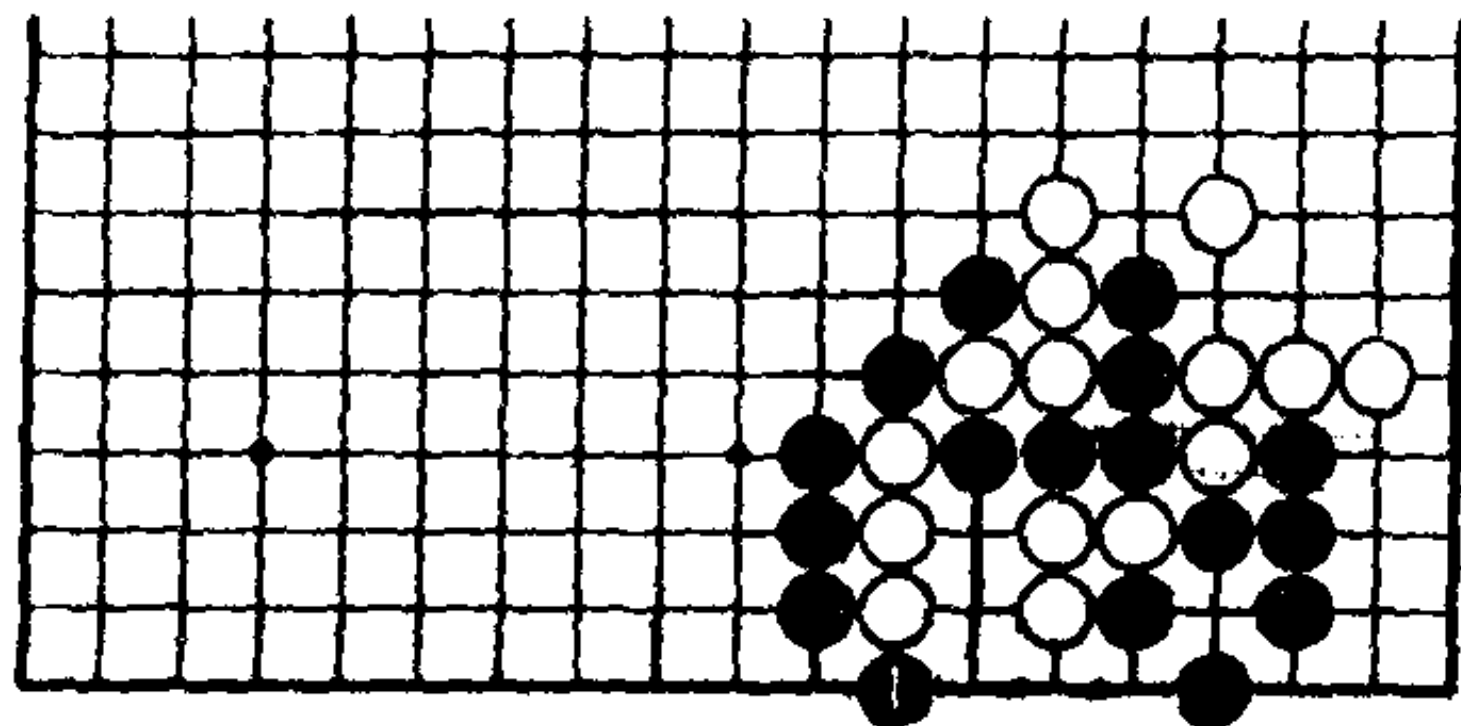
正解图 外攻

这个对杀并没有很难的技巧。

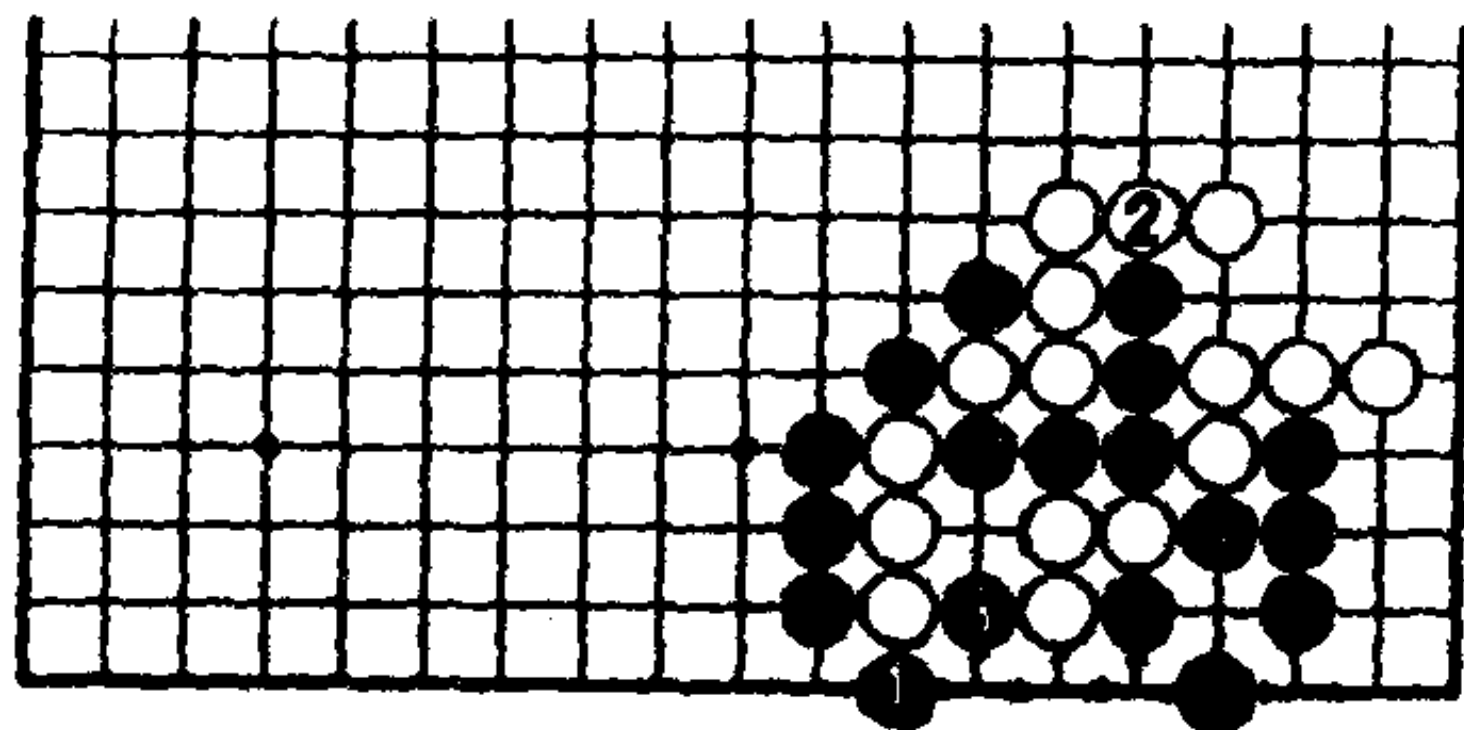
按照原则，黑 1 要外攻。

1 图 (扳入)

黑 1 一扳，白就无应手。白 2 上面紧气，黑 3 挖入大功告成，白三子接不归。



正解图

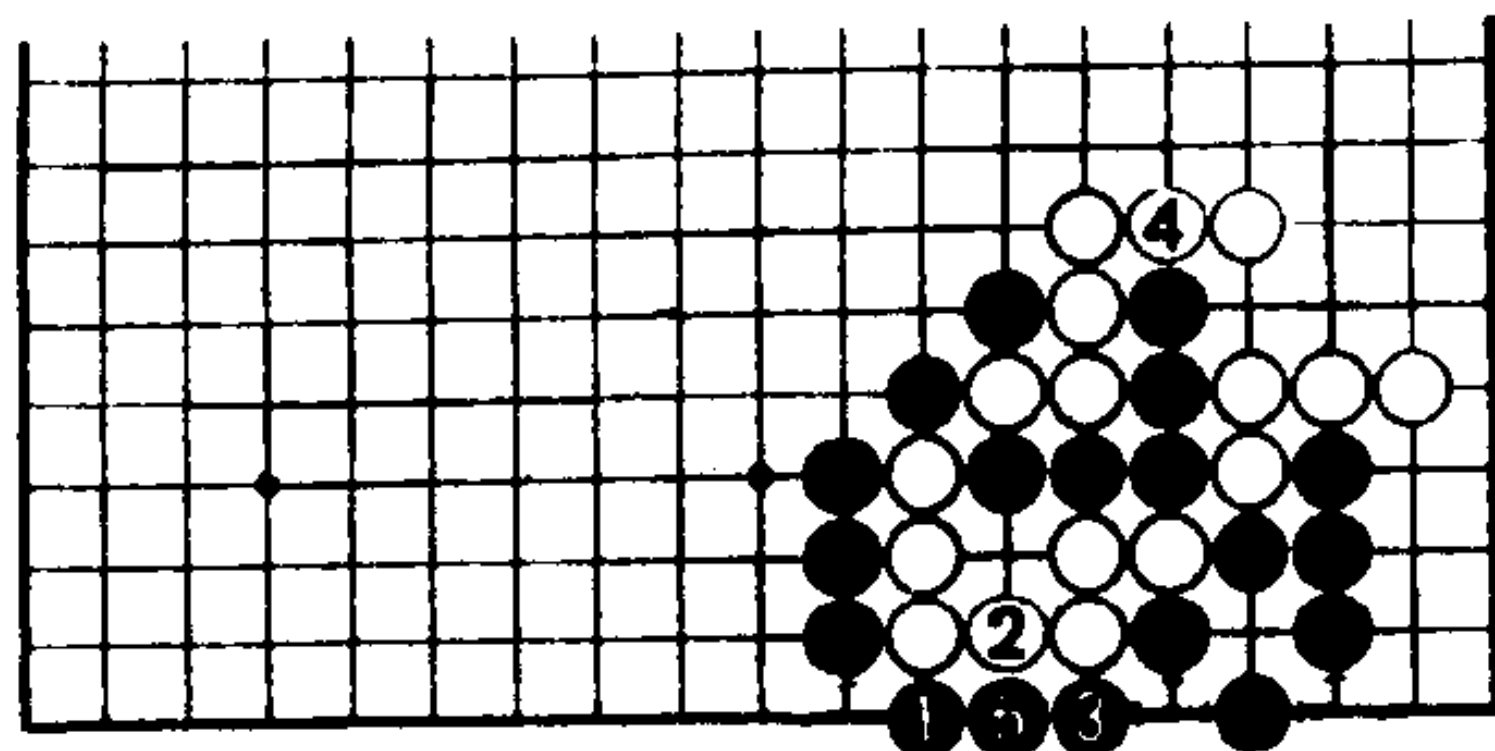


1 图

2图 (扳渡)

对于黑1的扳，估计白2只能应以棒接之类，黑3扳渡。

不，白不会就此罢休。白4紧气，黑5接上，黑吃白。

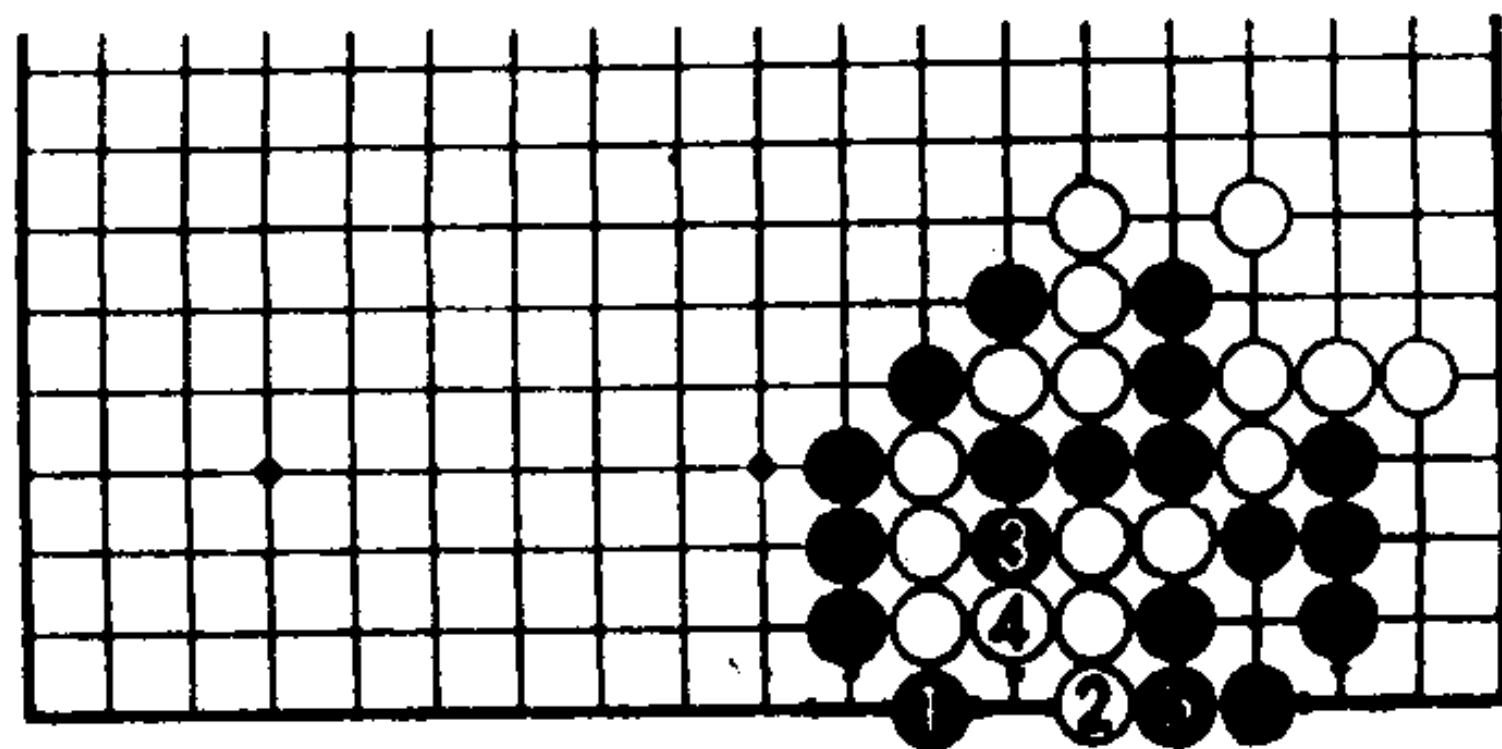


2图

3图 (紧气)

黑1扳，白如于2位立，黑3打吃就可以了。

白4接，黑5快一气吃白。



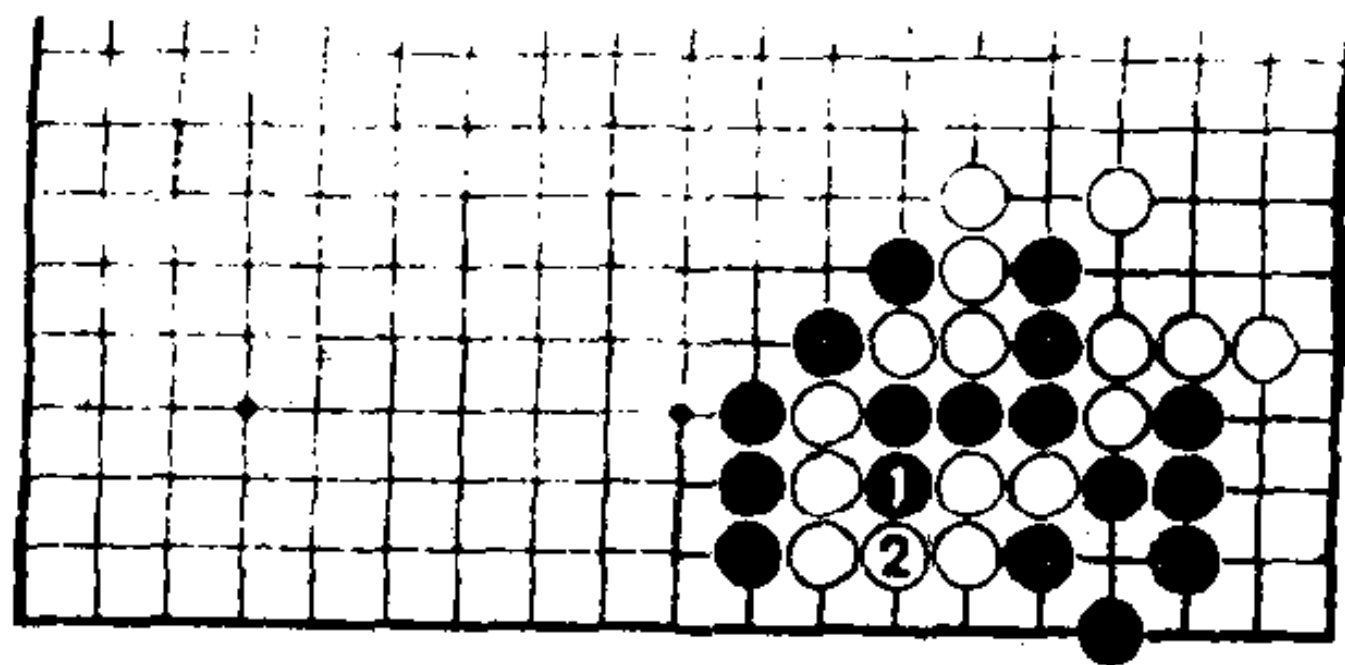
3图

◆ 一点忠告 ◆

自紧气

1 图 （失败）

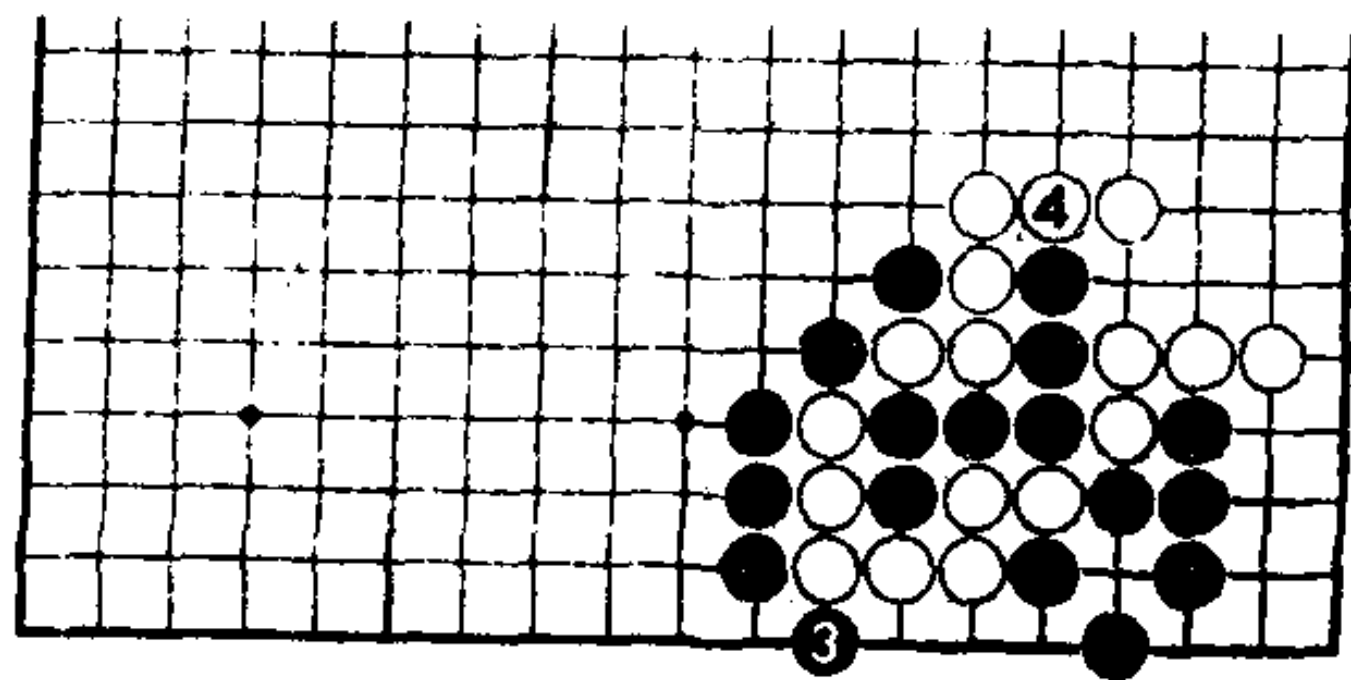
黑 1 位冲，是一种自紧气的失败着法。如果过于紧张，无意之中竟这么走，白 2 挡，黑二气对三气负。



1 图

2 图 （被吃）

黑 3 扳，白 4 接，差一气。



2 图

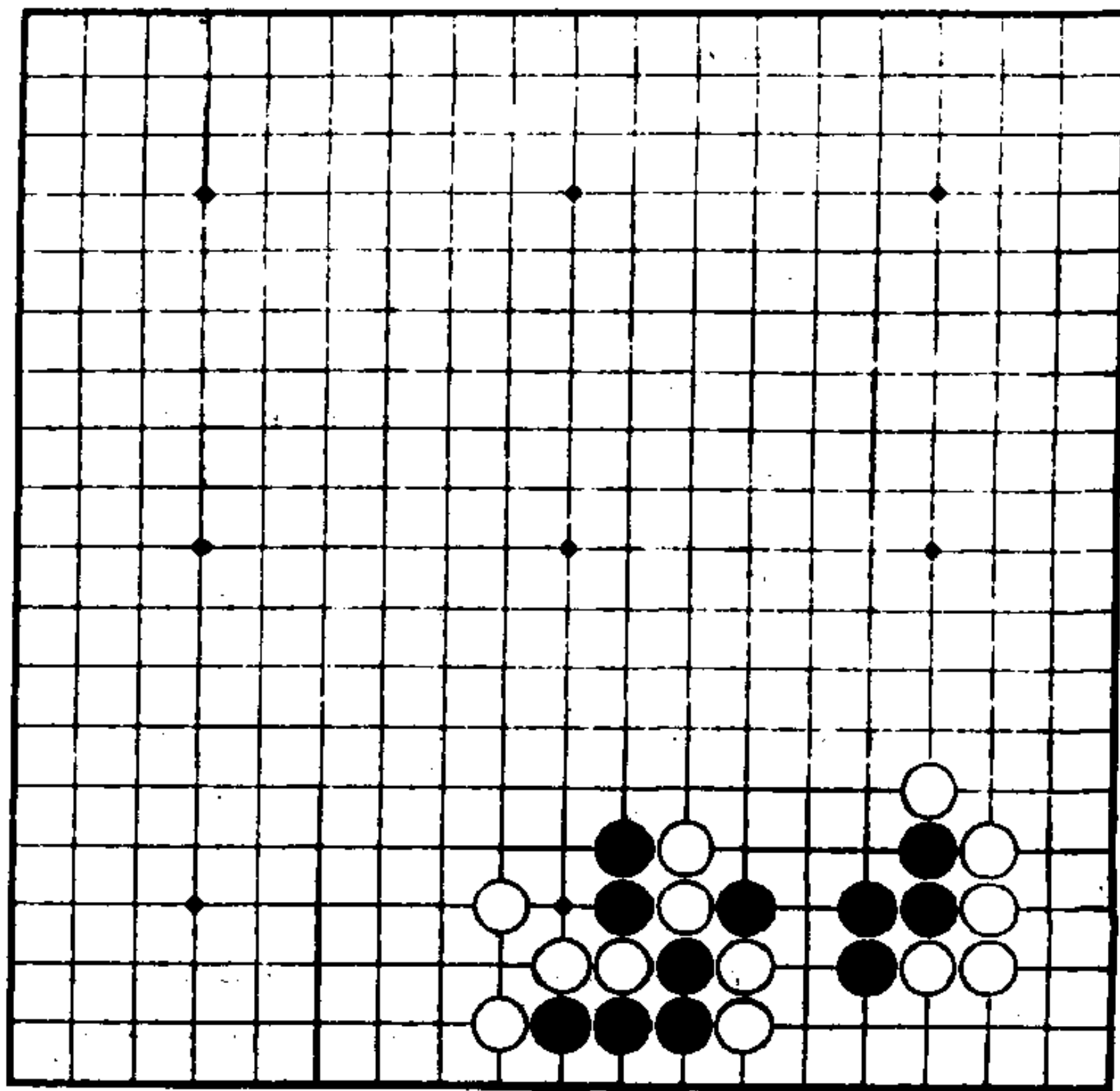
第21题

一个劲地
黑先 中级

两边的白二子吃哪一边为好？

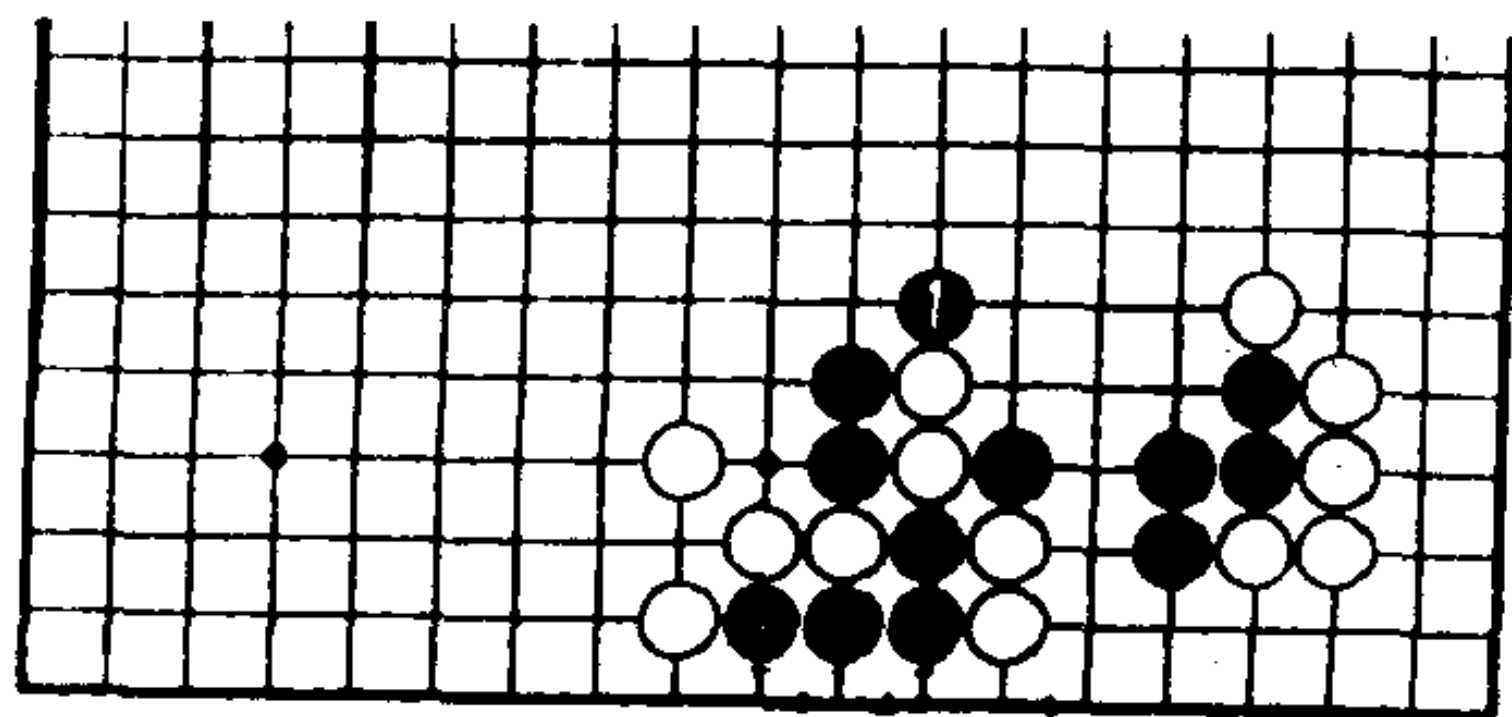
实际上有两边都可以吃到的手段。并不十分难。

要一个劲地走下去。



正解图 连续压

黑要在 1 位打吃。
能吃到白这二子是再好不过了。这是可能的。

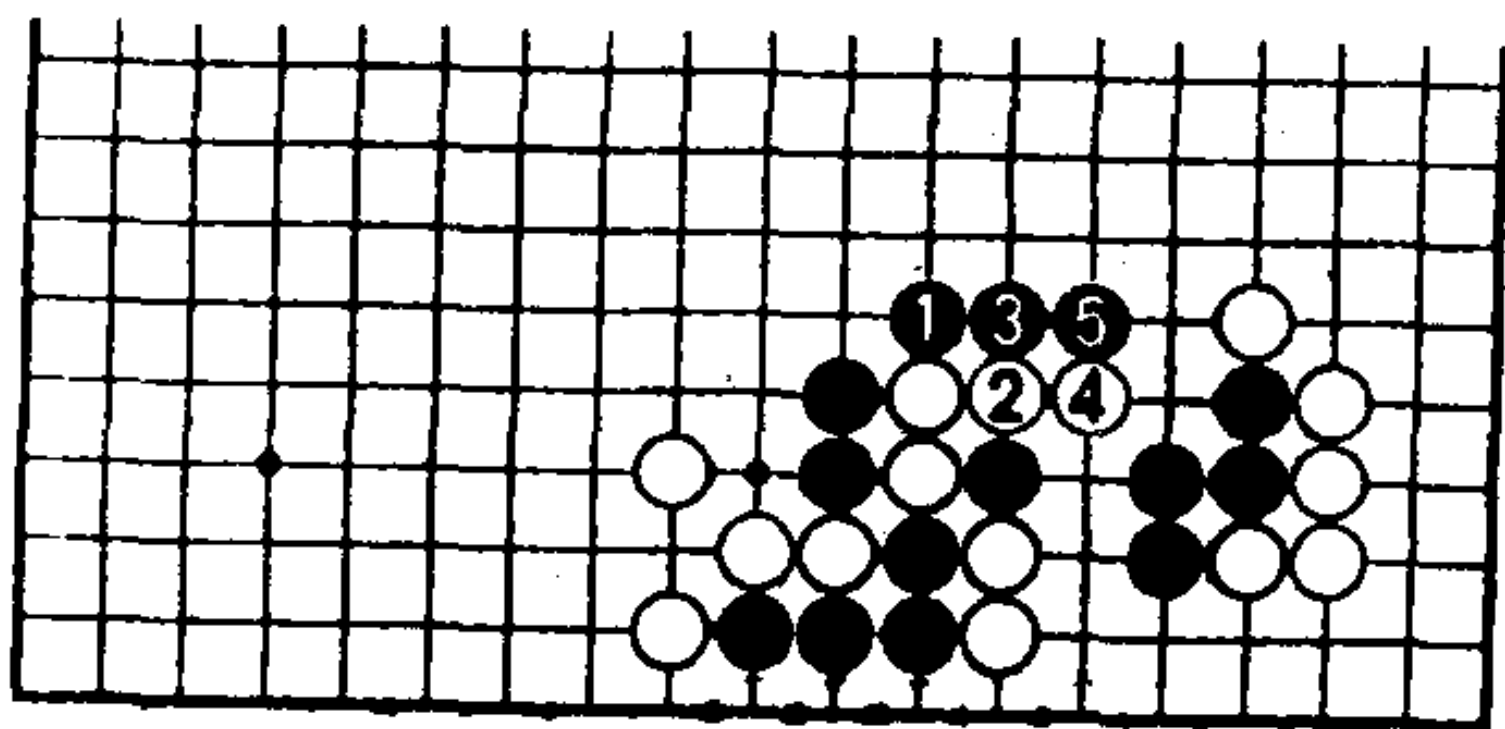


正解图

1 图 (连续压)

黑 1 打吃，白 2 不得已。黑 3、5 一个劲地连续压。

这是适应棋形的手段。



1 图

2图 (大功告成)

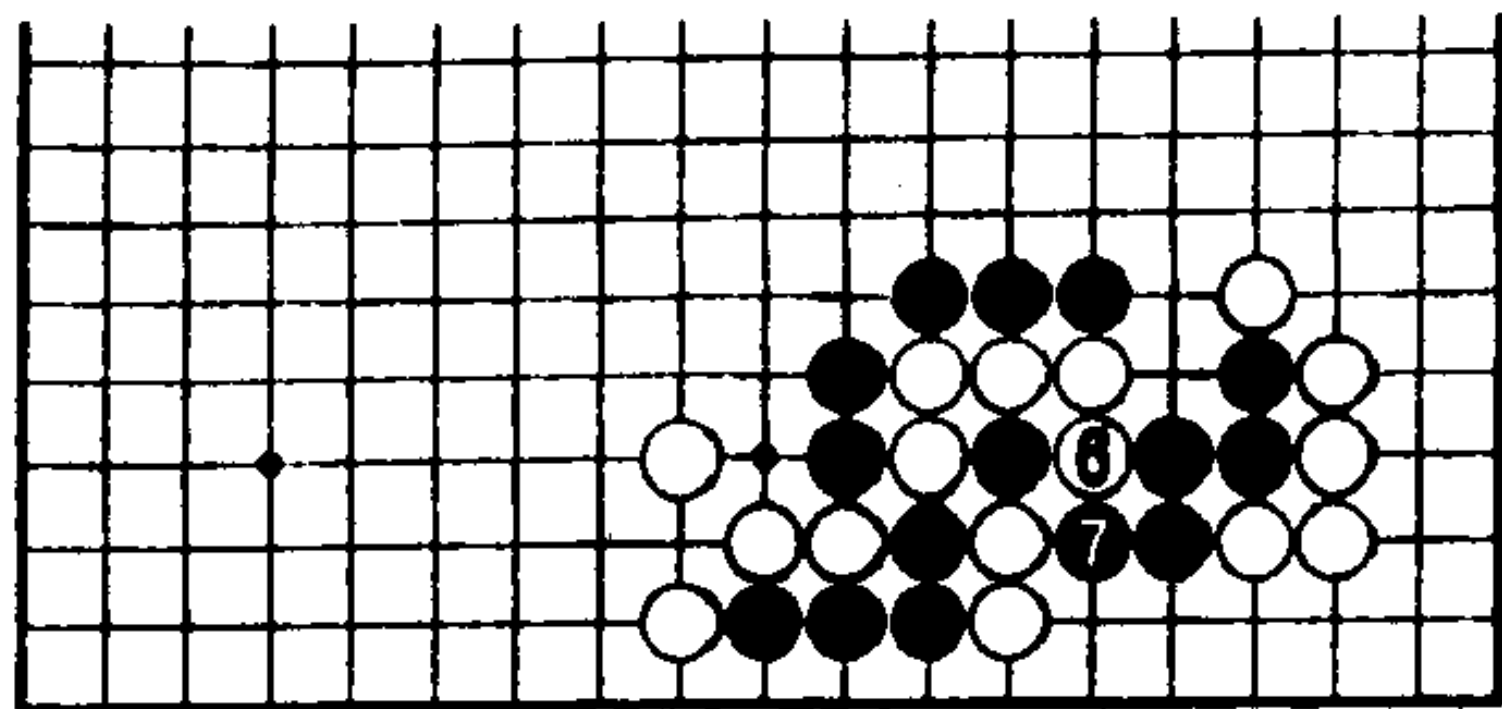
白已经走投无路。只好在6位拔吃，黑7卡大功告成。

白气全部紧住。

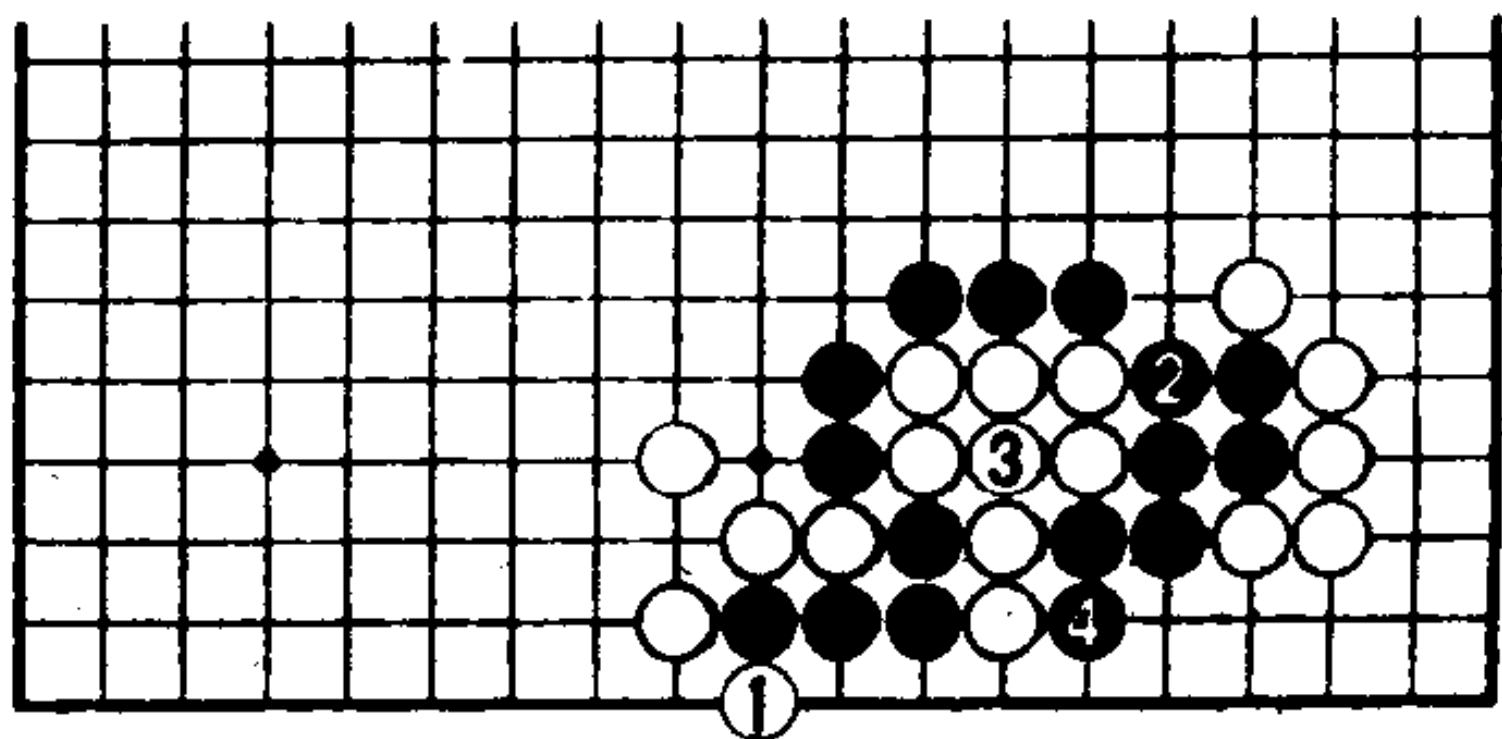
3图 (黑气长)

本图的说明也许是不需要的。

白1紧气，黑2打吃，白3接，黑4叫吃，黑胜。



2图

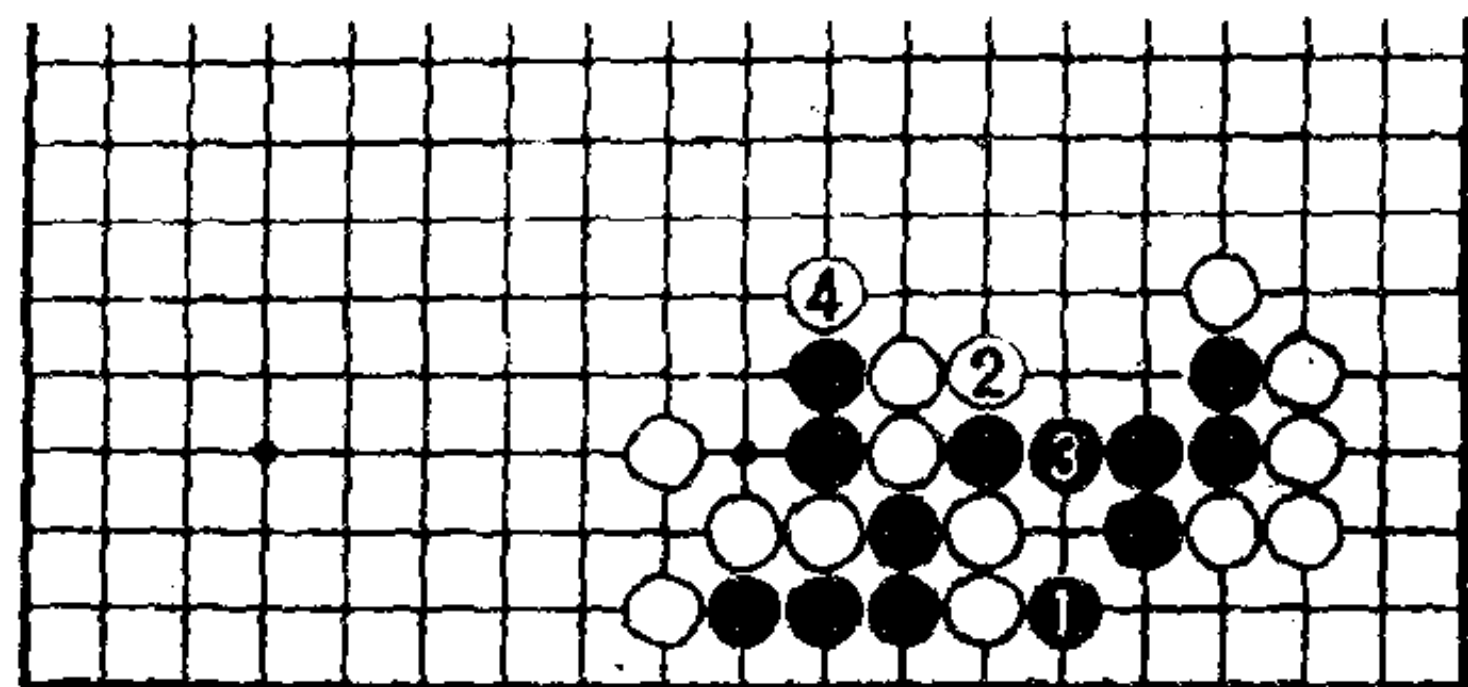


3图

4图 (失败)

黑1尖顶，可将下方的白二子吃掉。但一般不肯这么走。

被白2先手便宜，黑3接，又被白4扳头。

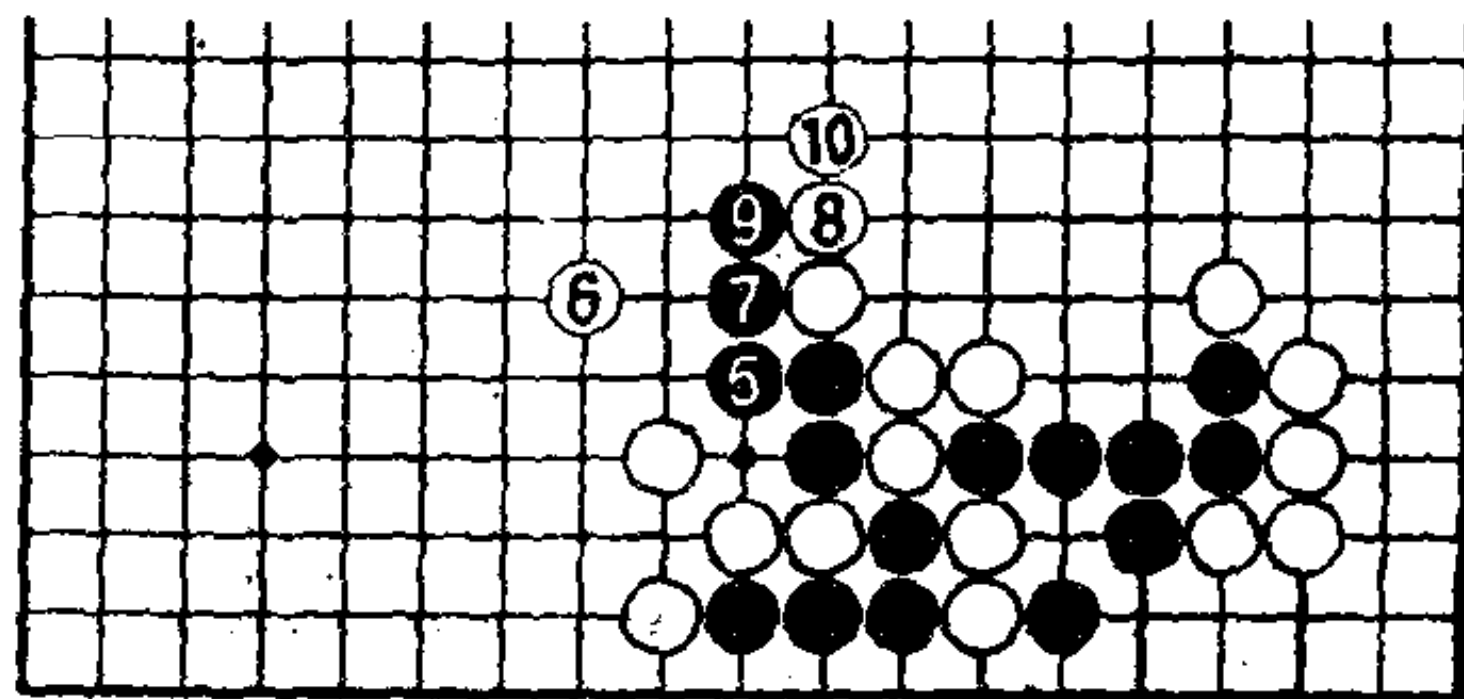


4图

5图 (黑苦)

黑5只有曲向外逃出，白6飞攻，以下至白10，黑苦。

根据棋形不同，攻击方法也要改变。



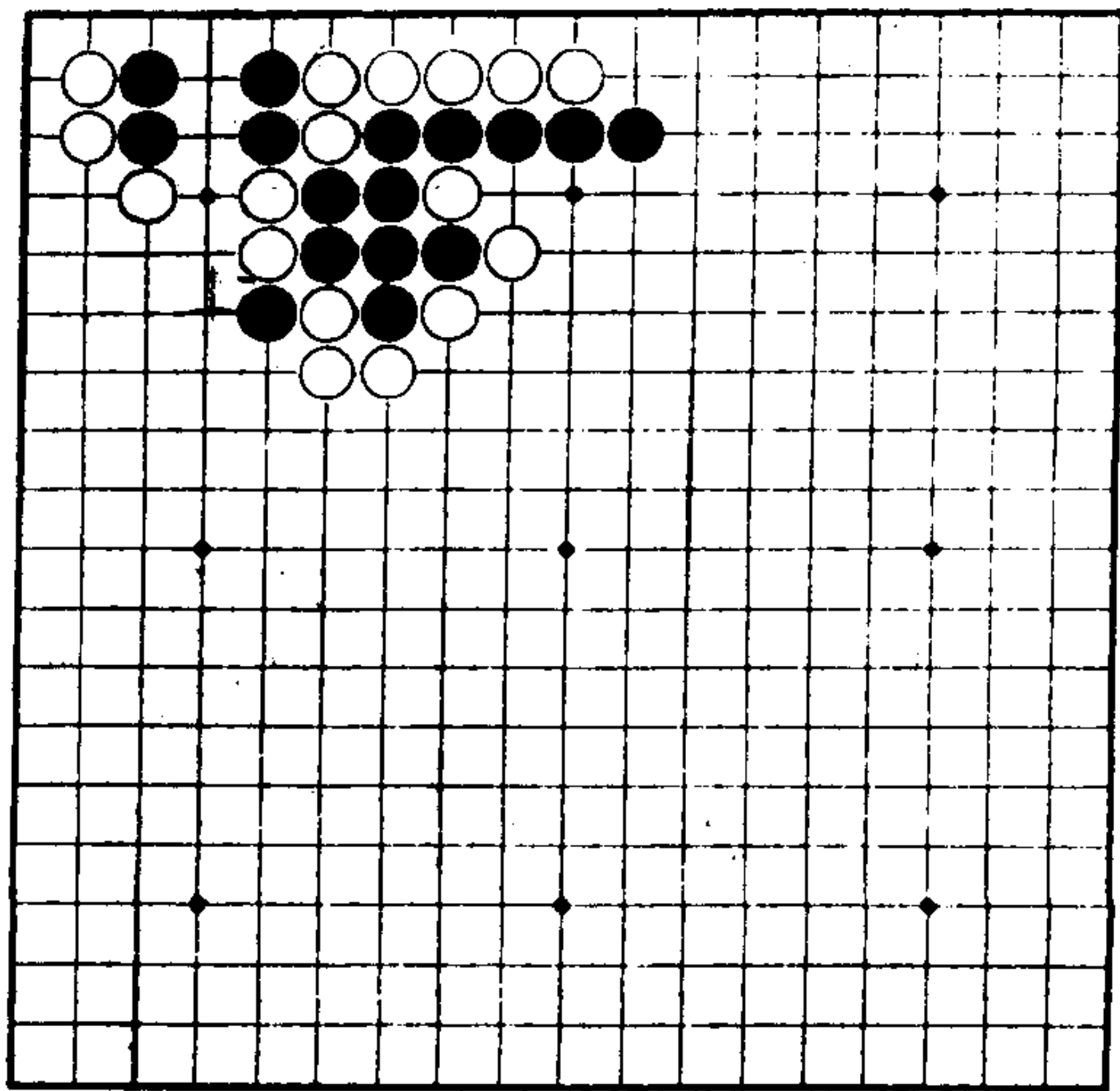
5图

第22题

一定
黑先 上级

如果能救出角上的黑四子，不管从哪层意义上讲都很大。

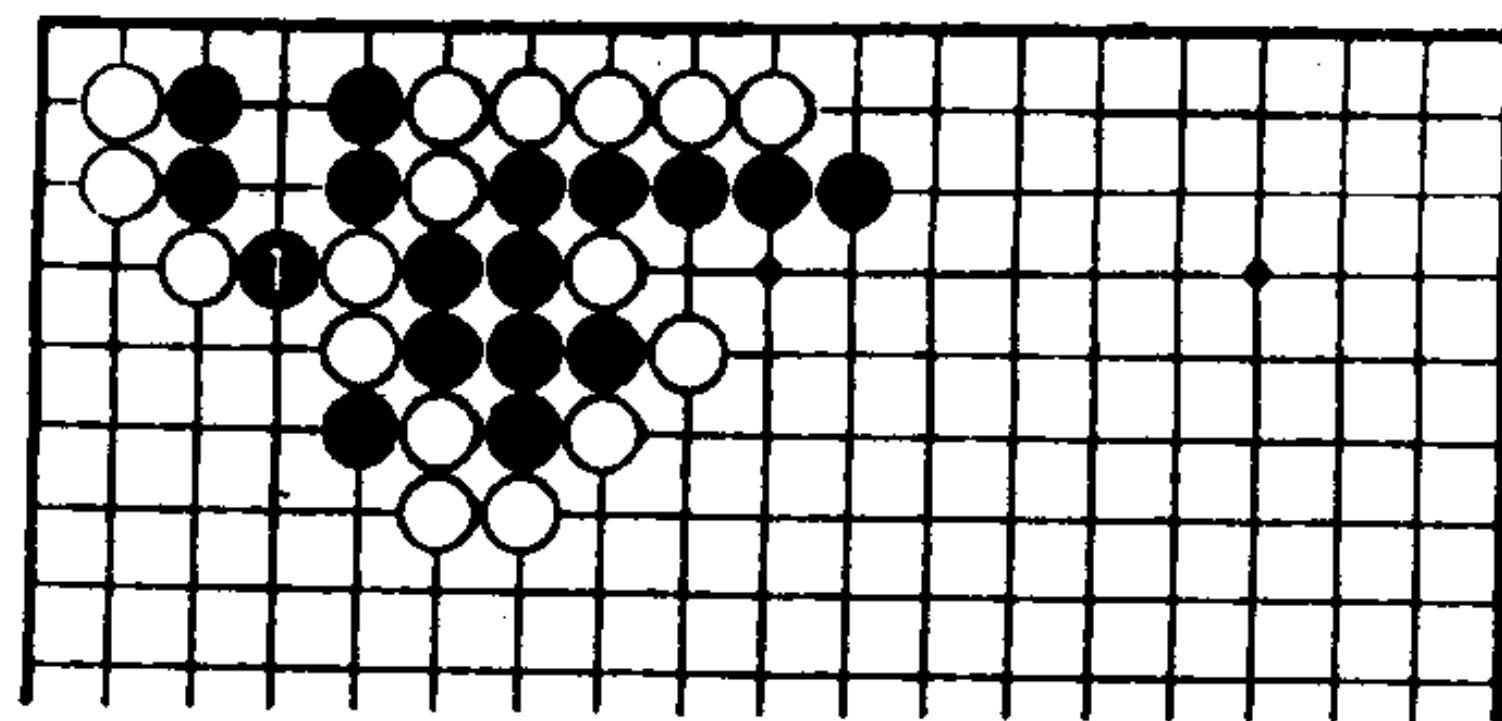
一定要设法营救，
难道闻不出这个棋形
有什么味道吗？话题
从此处开始。



正解图 挖入

首先看形，必须要感觉到其中有点什么。这是开端的前提。

黑 1 的挖是成立的。

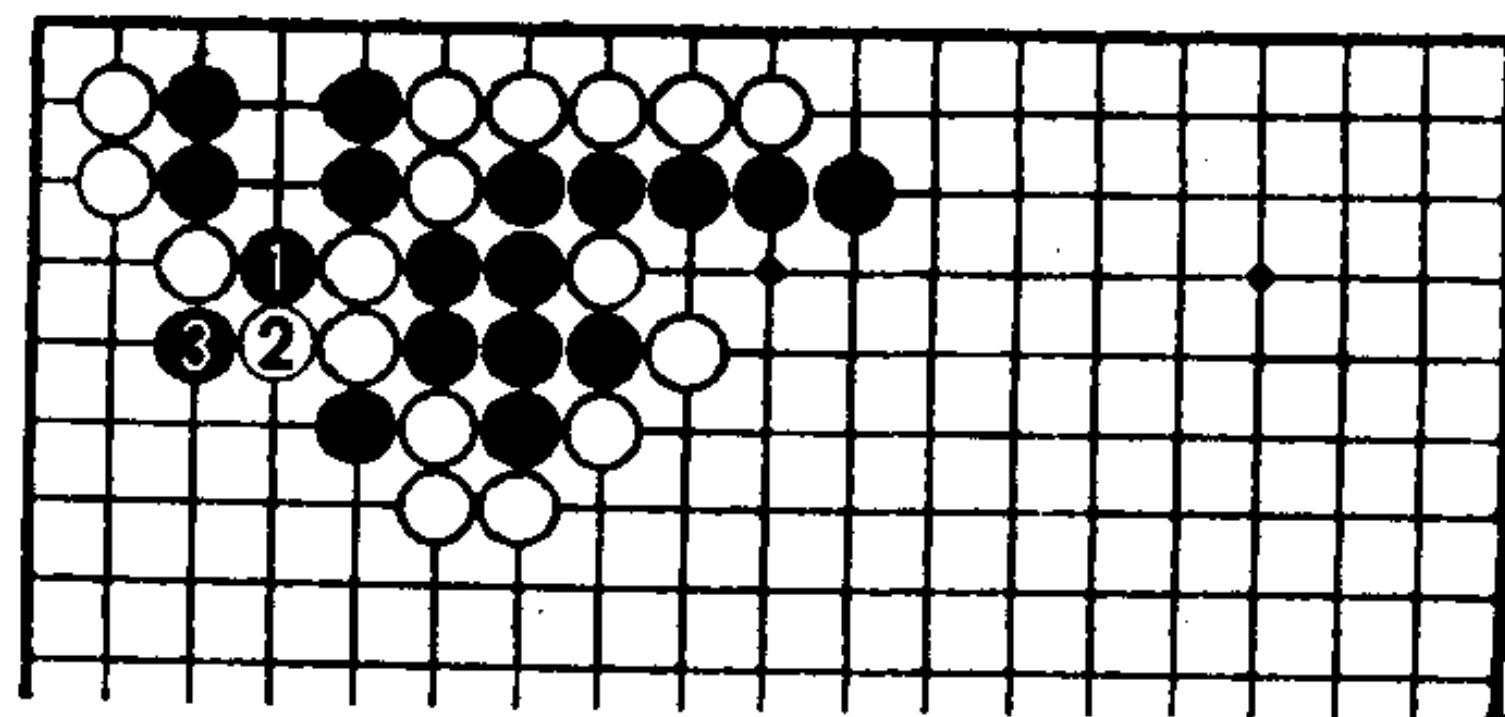


正解图

1 图 (断)

对于黑 1 的挖，白 2 挡必然。

黑 3 断，这是手筋。

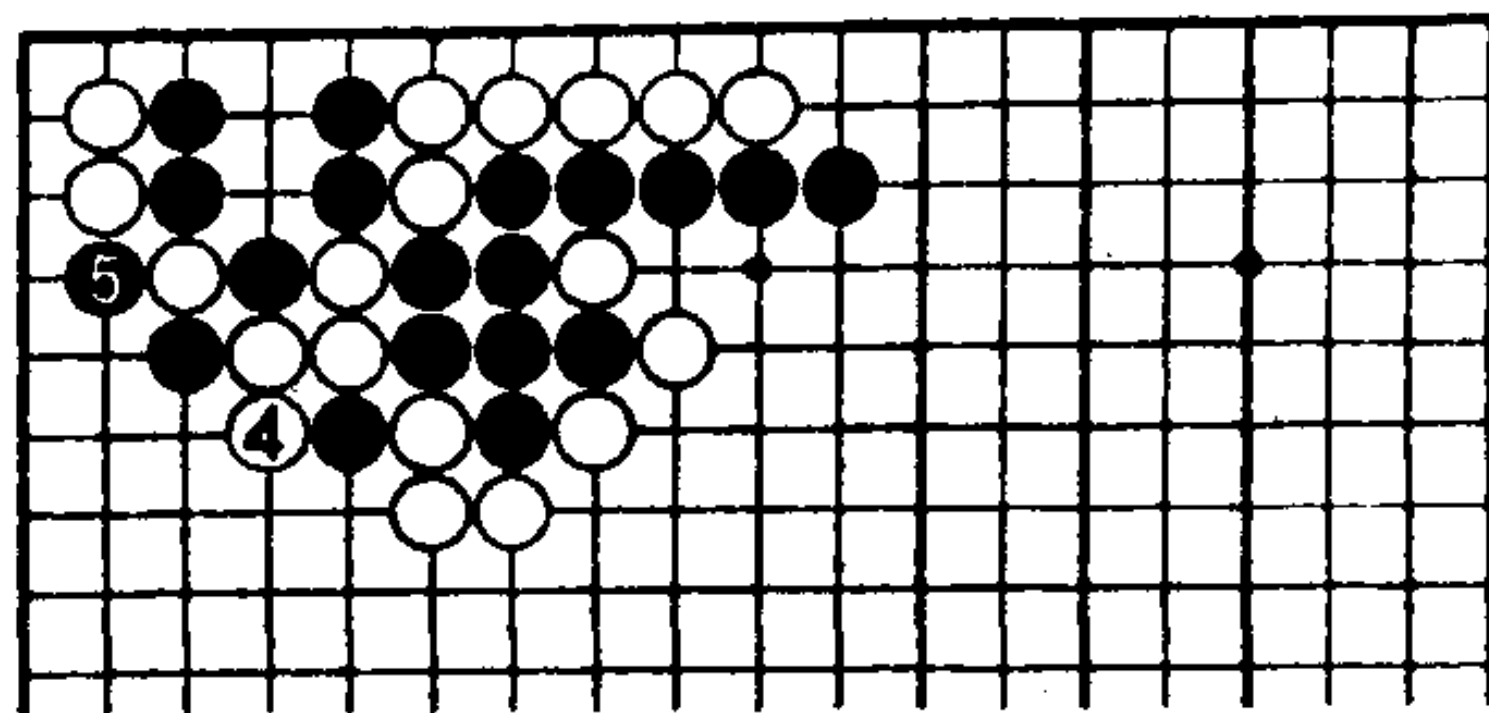


1 图、

2 图 （成功）

接着，白 4 逃，黑 5 拔一子，取角做活。

与其说成功，不如说本该如此。



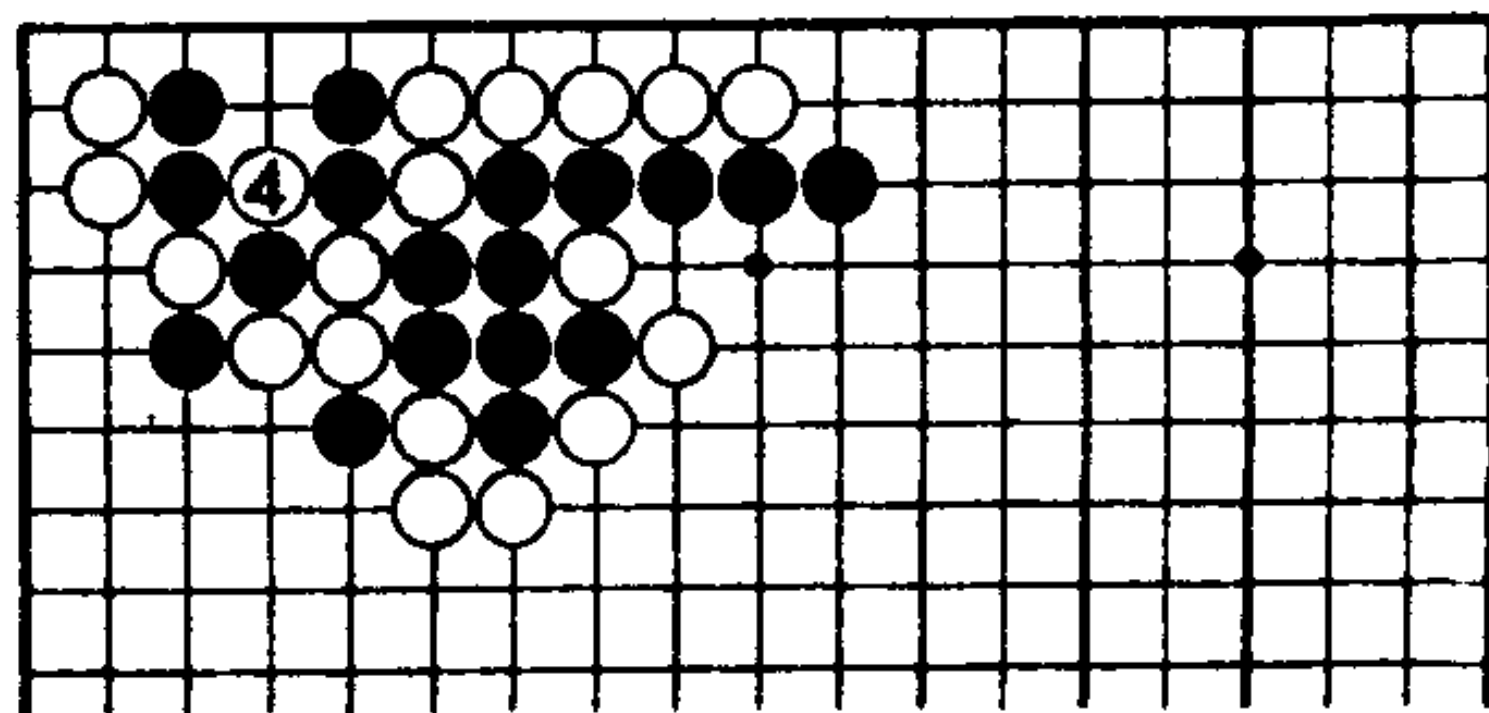
2 图

3 图 （如果提吃）

如果不愿走成前图，白 4 提吃又怎么样呢？

提吃后的一瞬间，接着就是双吃，真有点讨嫌

.....



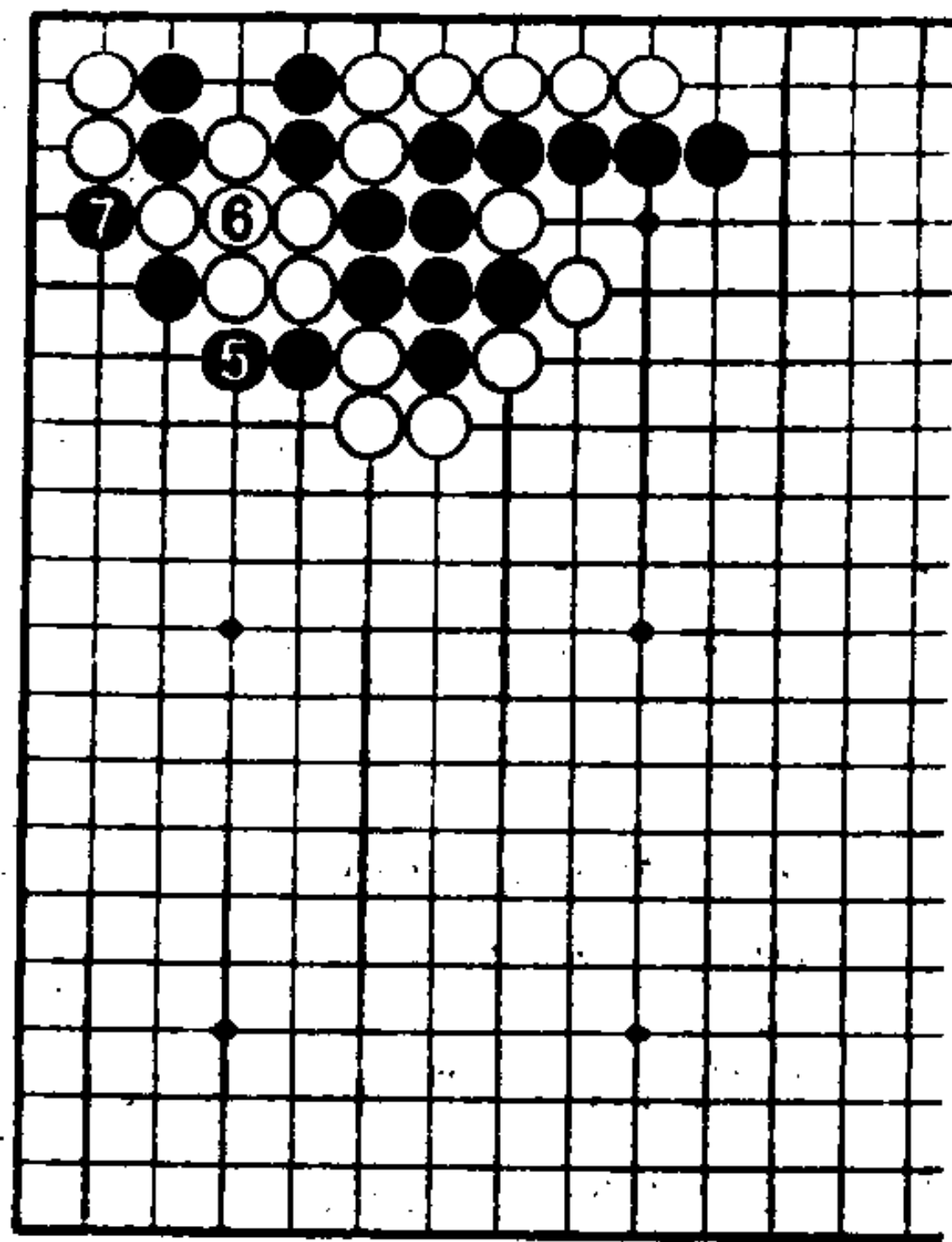
3 图

4 图 （全歼）

黑 5 打包，不让白有双吃余地。

白 6 只有接。因此，黑 7 断

筋被吃，白上边的棋就必须做活。



4 图

第23题

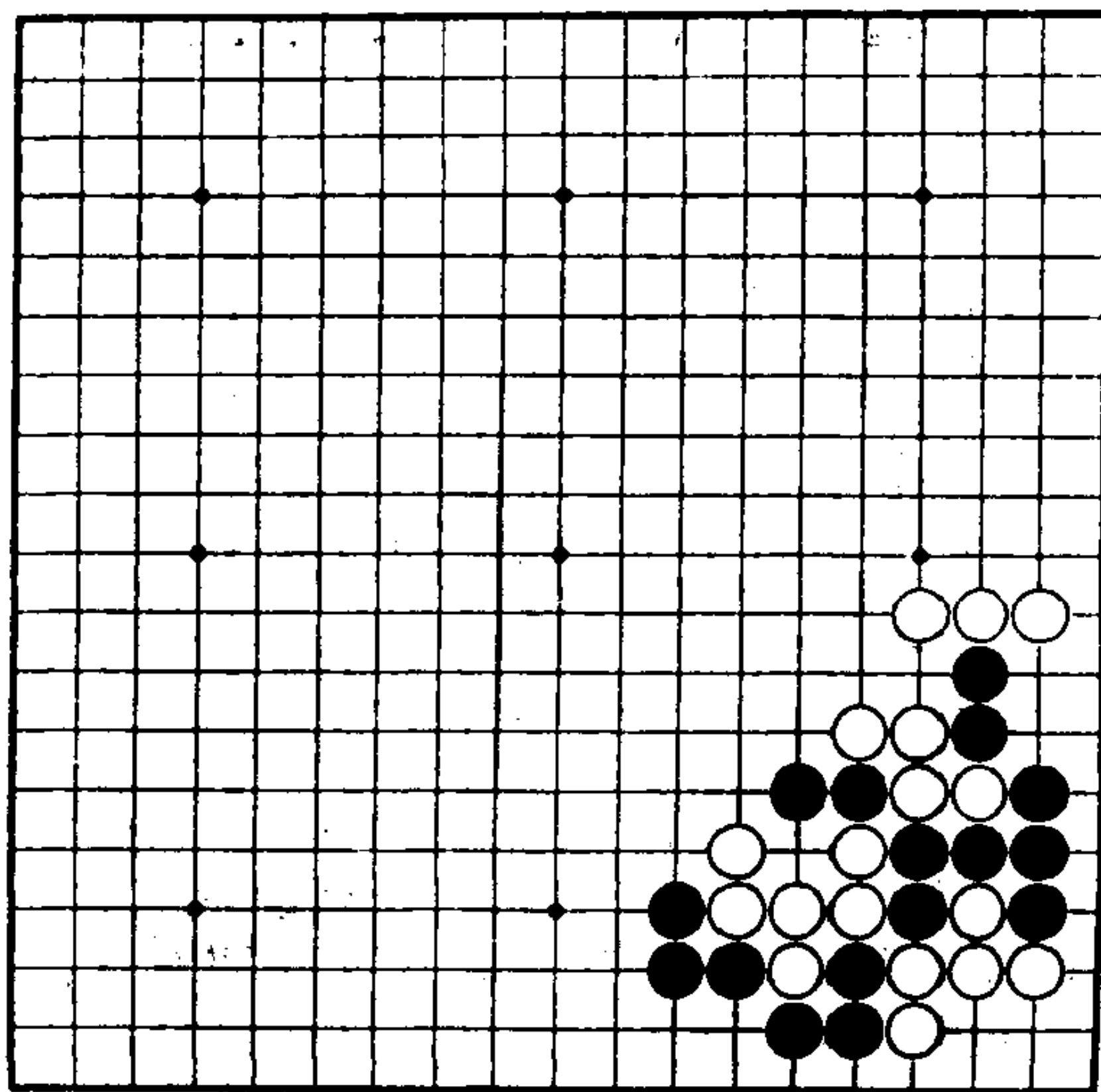
难度 A

黑先 有段

这是对杀，应该
怎么走？

攻击哪块棋为好？
说其难度为A级不过
分吧。

请慢慢考虑。



正解图 枷

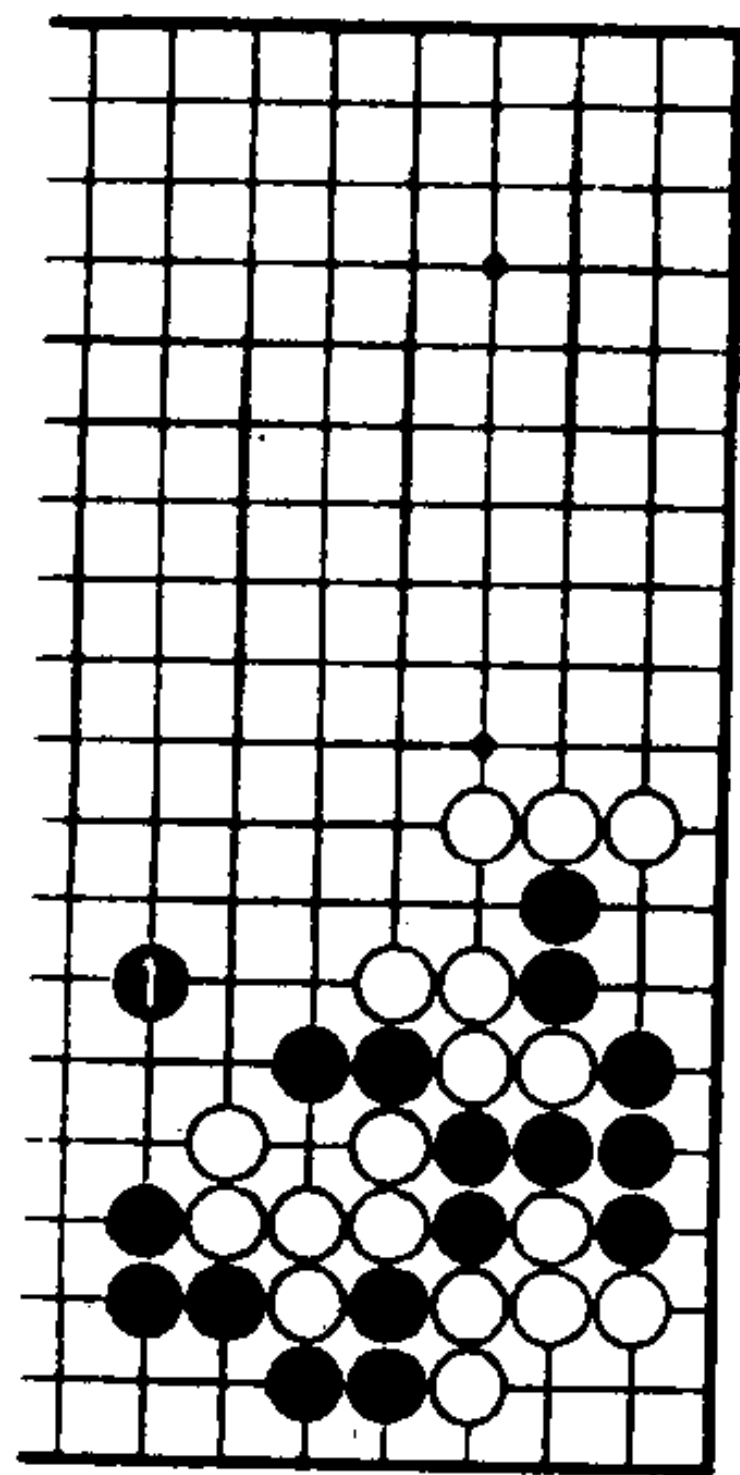
黑 1 飞枷是好棋。

是枷的一种。但并不能枷住。目的在为下面的好手作准备。

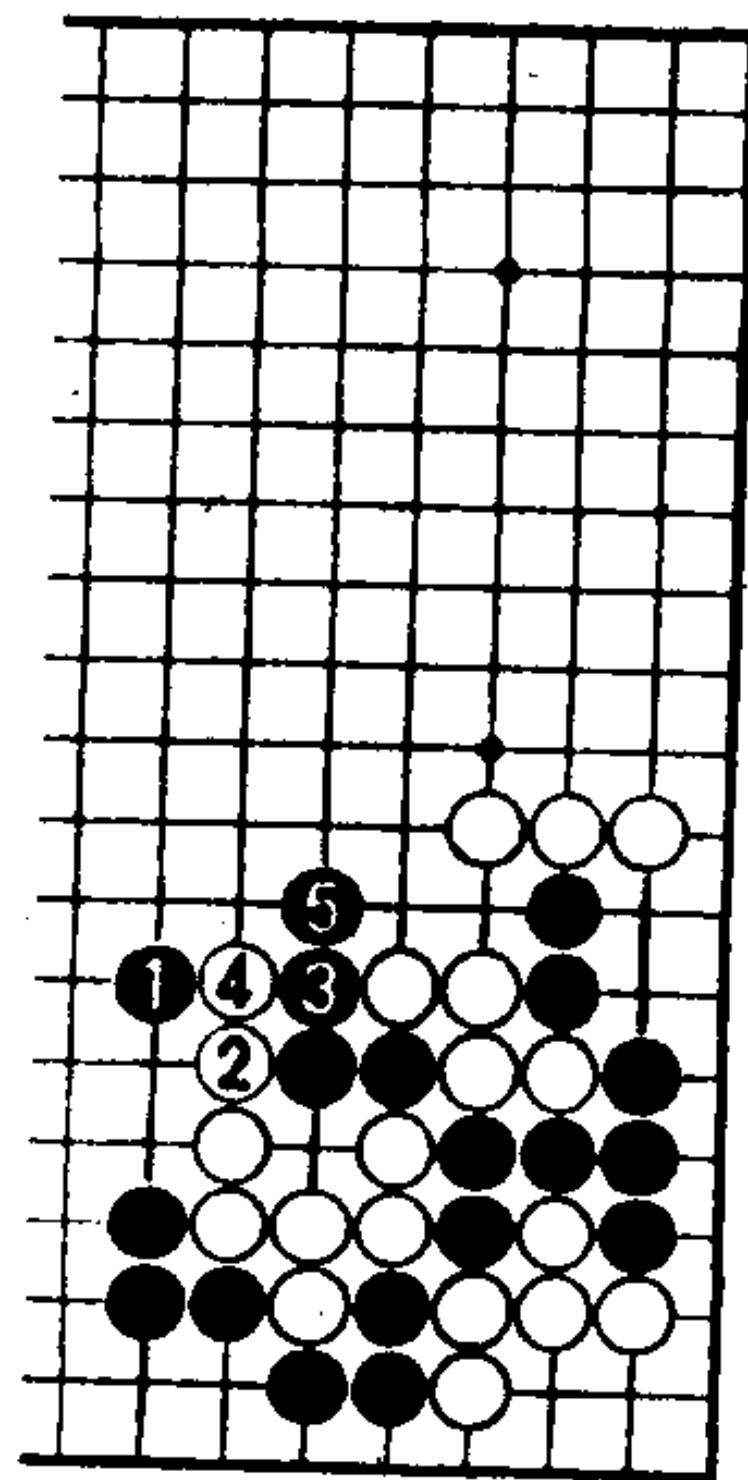
1 图 (先手)

黑 1 飞枷，白 2 只有冲。

黑 3 退，白 4 冲，黑 5 长，对右边成先手。这是黑预先想好的。



正解图



1 图

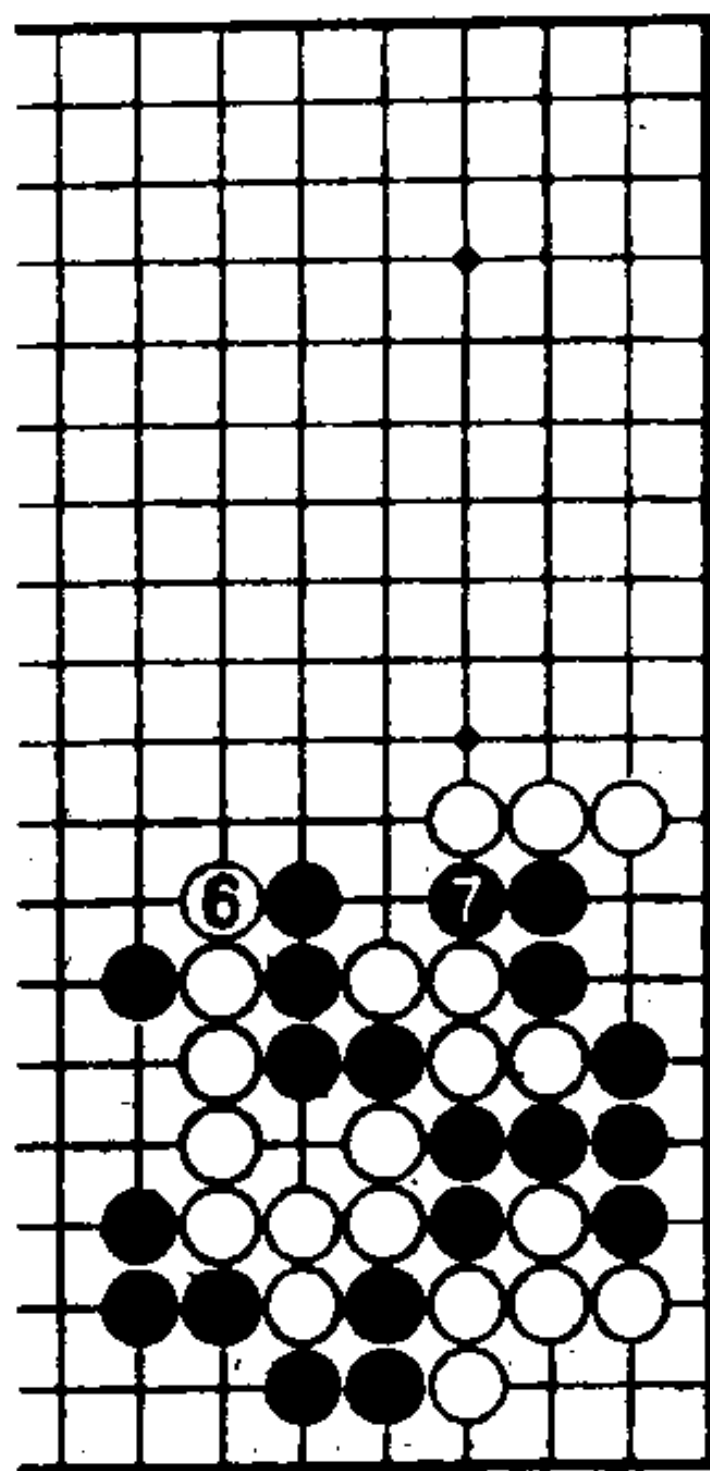
2图 (充分)

前图之后，白只有6位冲，黑7吃白四子很充分。

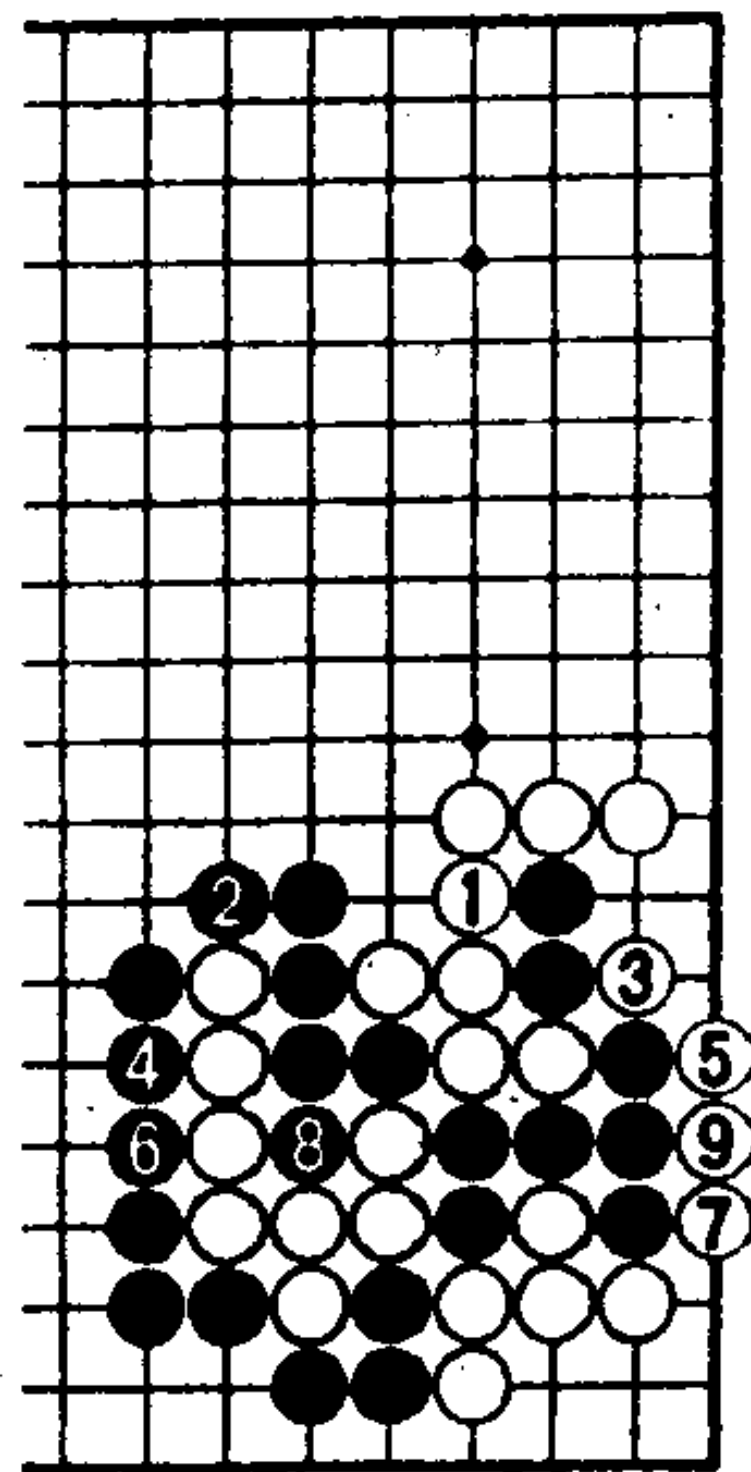
因为角上的白也随之而死。

3图 (大成功)

白如果不愿这样，于1位接，黑2挡上对杀获胜。虽然白3断、5、7渡过。但因为白舍弃八子，毕竟还是黑大成功。



2图



3图

4图 (失败)

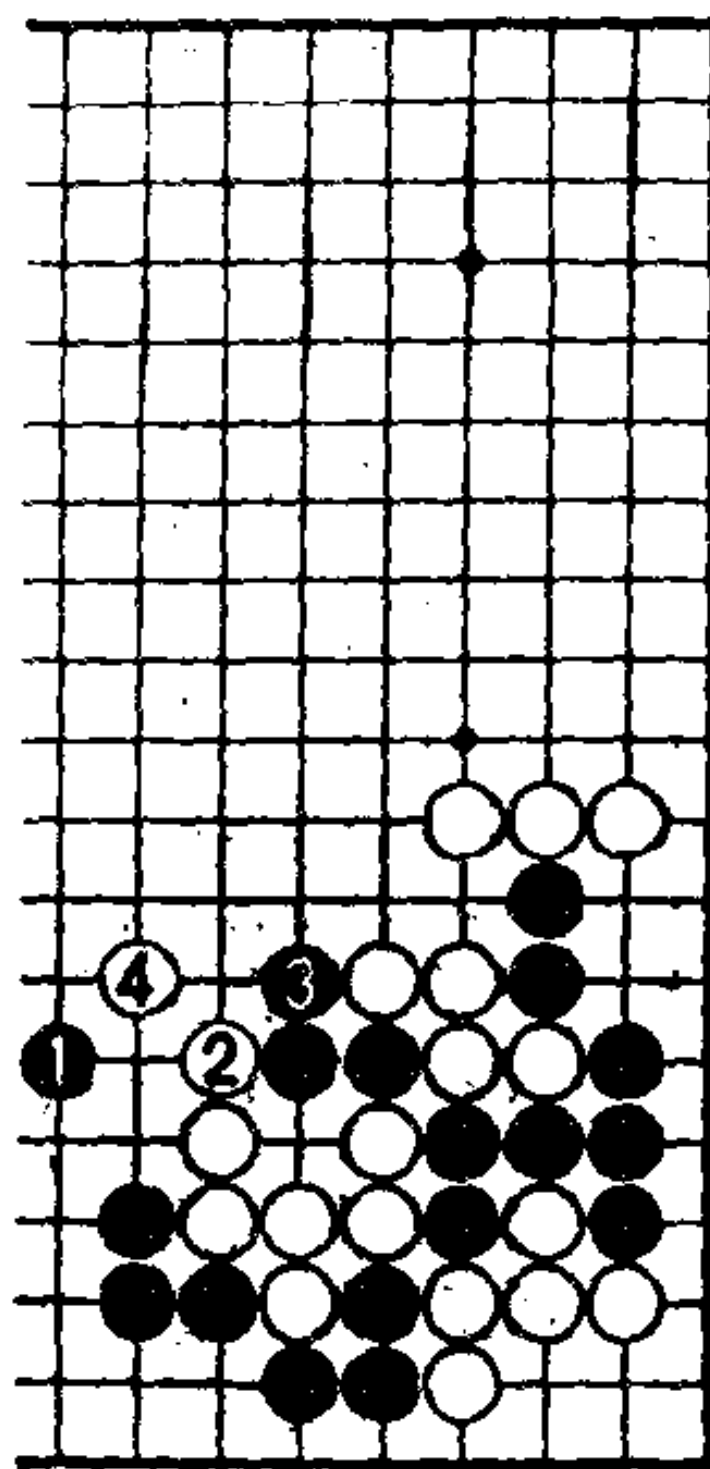
黑从1位方向飞是失败的。

白2、黑3之后，白4尖，黑无先手可利用。也就抓不到白了。

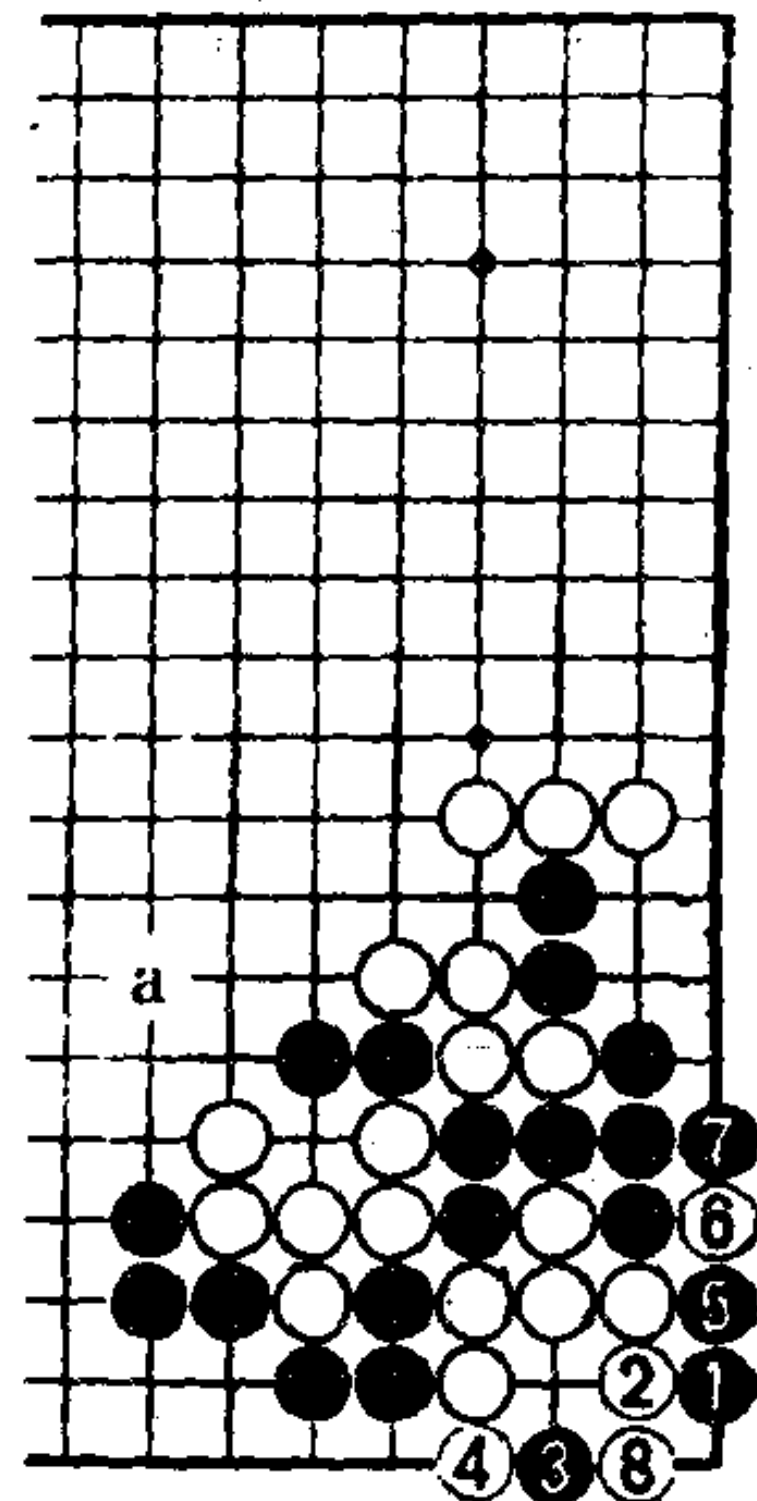
5图 (不行)

黑1点是手筋，企求角的对杀。但在白2至8的应对后，黑不了了之。

同时黑a的手筋也失去了。



4图



5图

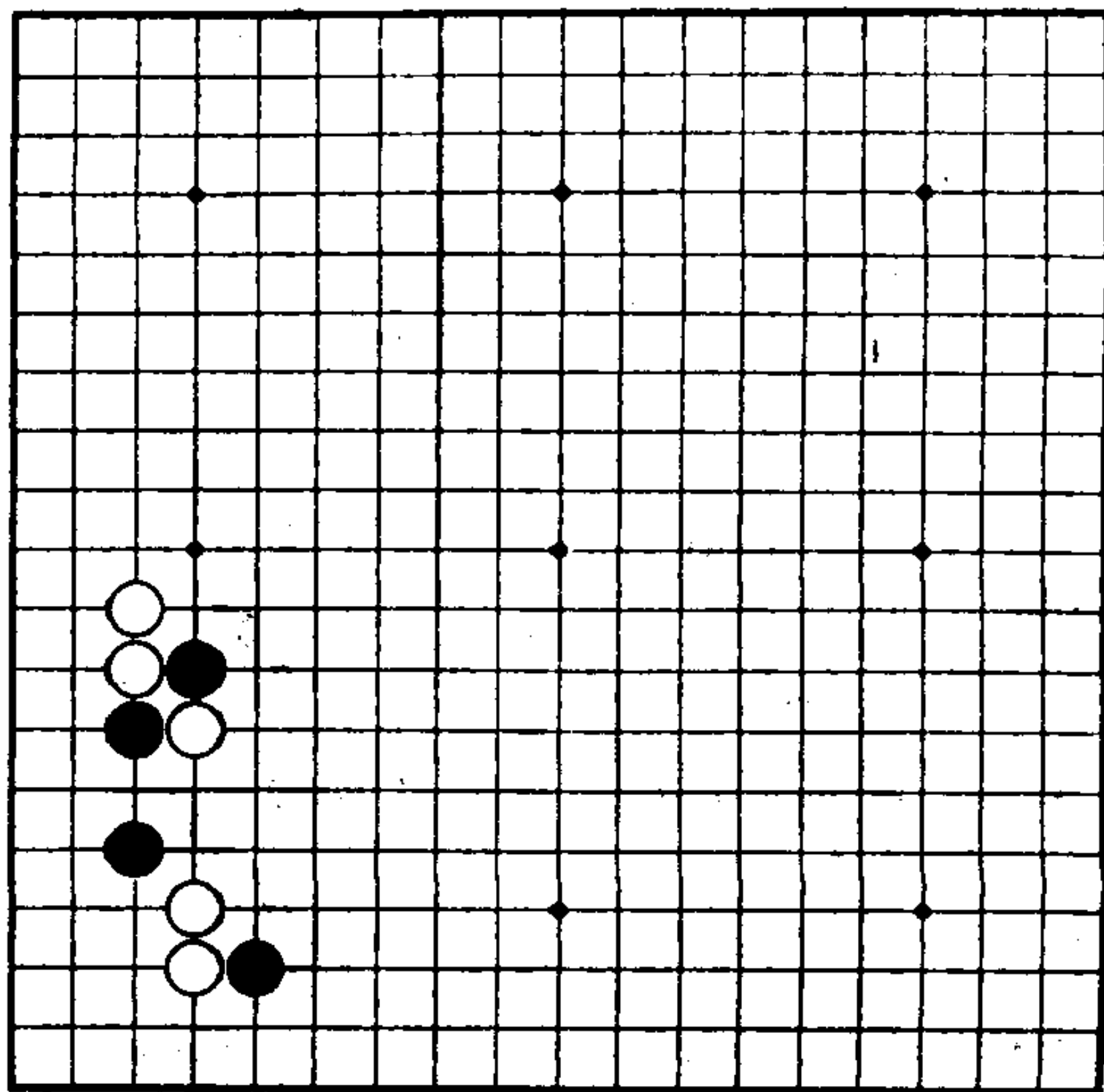
第24题

昔日谈

黑先 上级

此型古书中曾有
记载。

因此昔日谈，在
手筋中堪称一级珍品。
想必知道的人也不少。



正解图 打吃

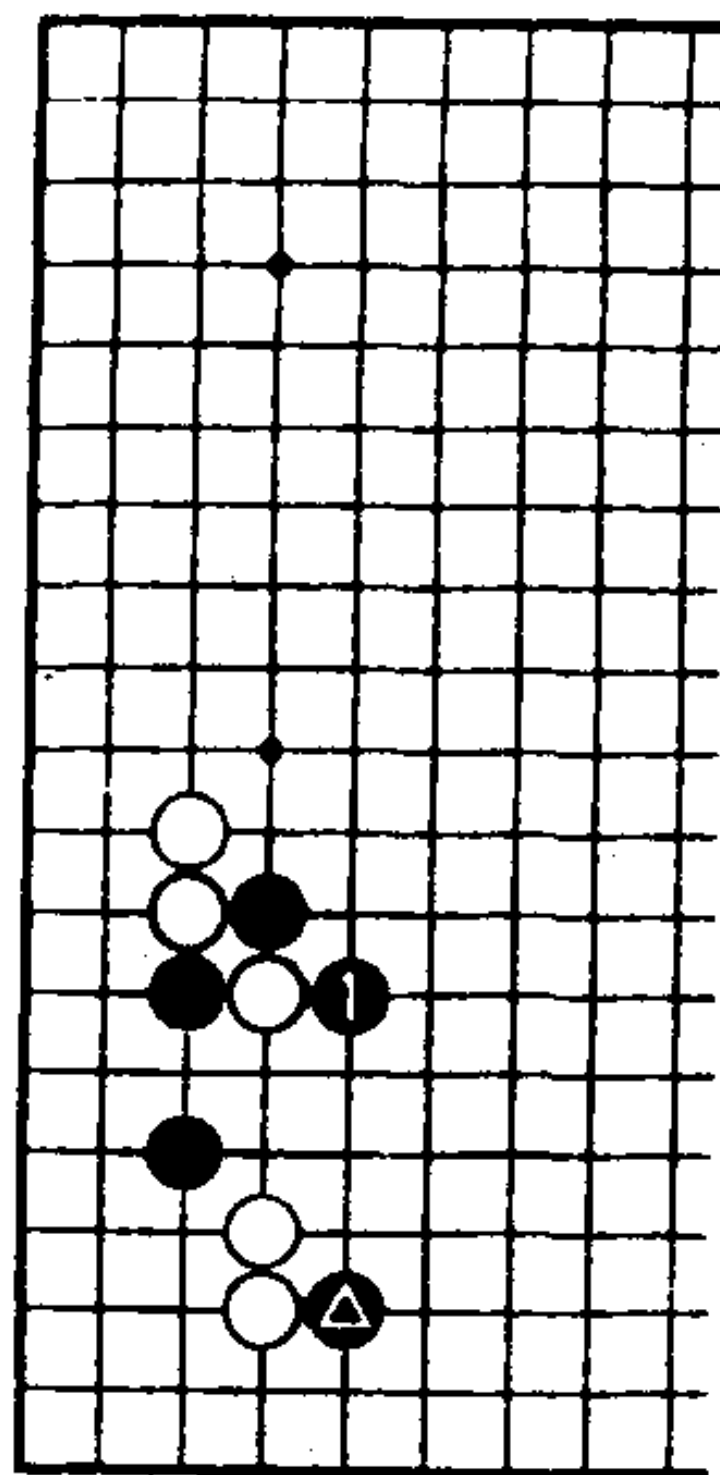
黑 1 的打吃是正解。

这就是棋之道，▲发挥了相当的作用。

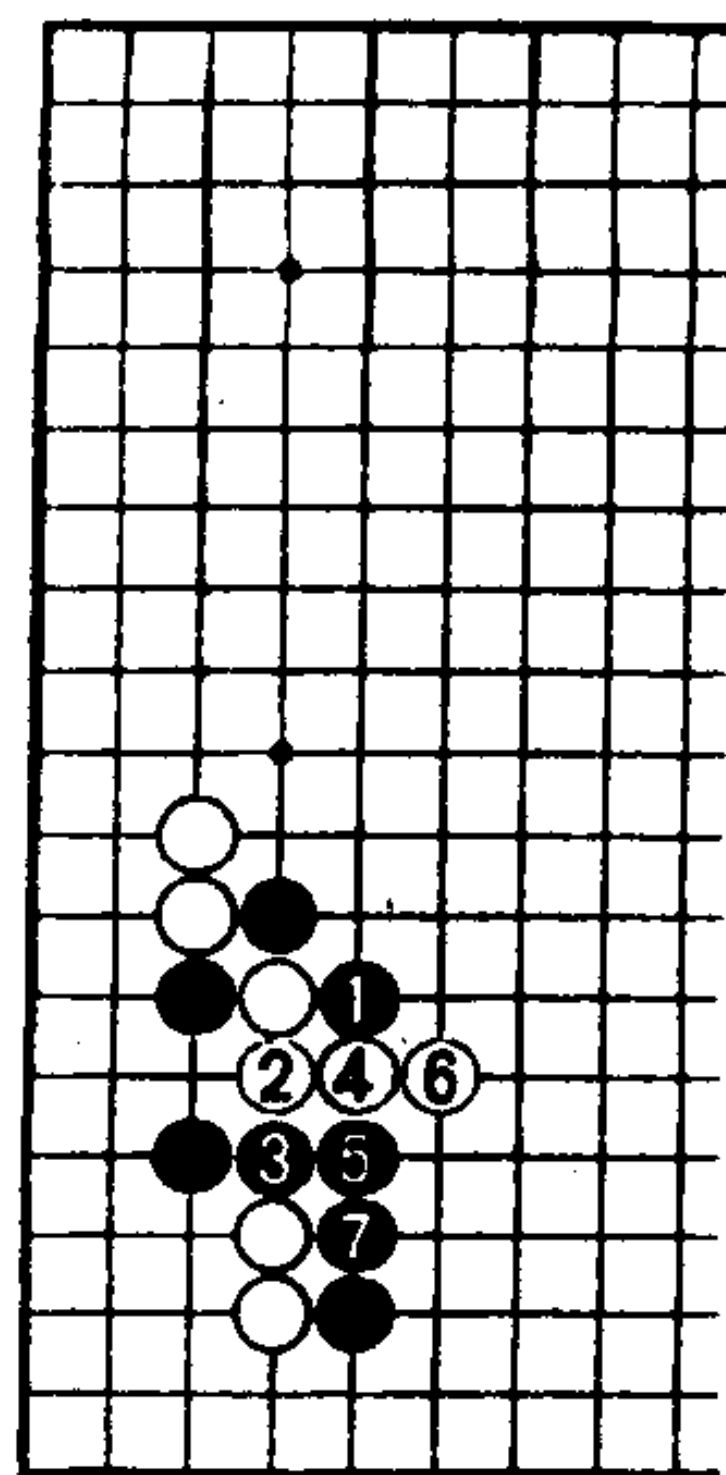
1 图（正好）

黑 1 打吃，白 2 长出，黑 3、5 按顺序冲出，黑 7 正好接上。

这是充分运用手筋圆满获得成功之图。



正解图



1 图

2图 (吃二子)

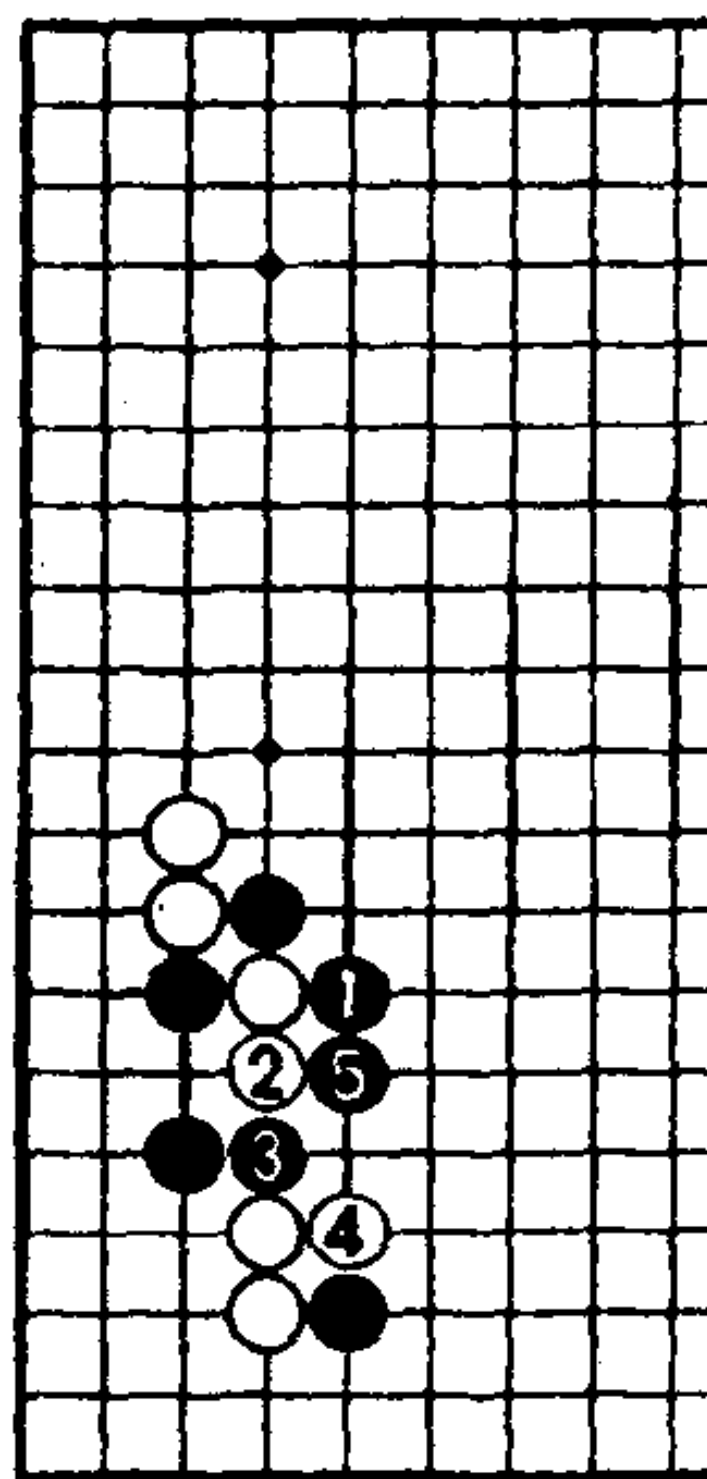
黑1、3打冲，白4保角。其结果让黑5吃掉二子棋筋。

白损失惨重。

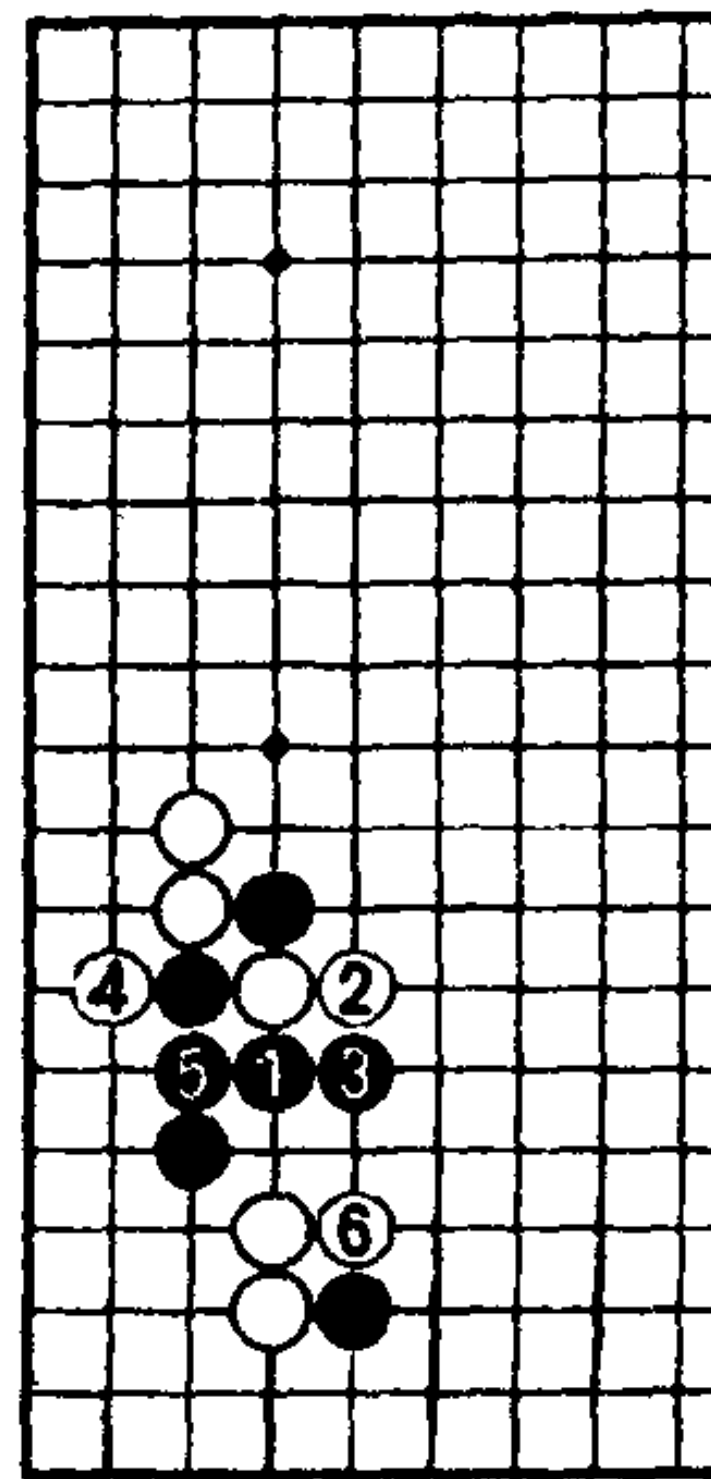
3图 (失败)

黑1的打是俗手。是不懂棋道的一种表现。黑3长，被白4先手打吃成愚形。

白6曲，黑成苦战之形。



2图



3图

◆一点忠告◆

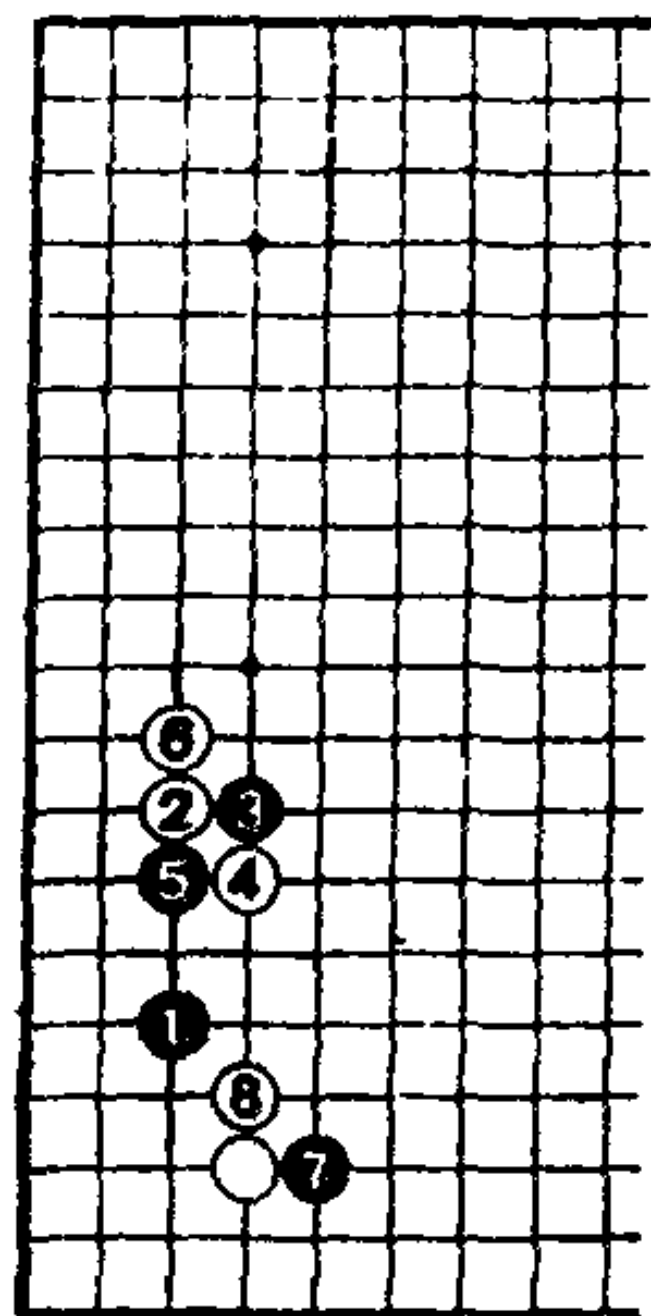
今和昔

1图 (原图)

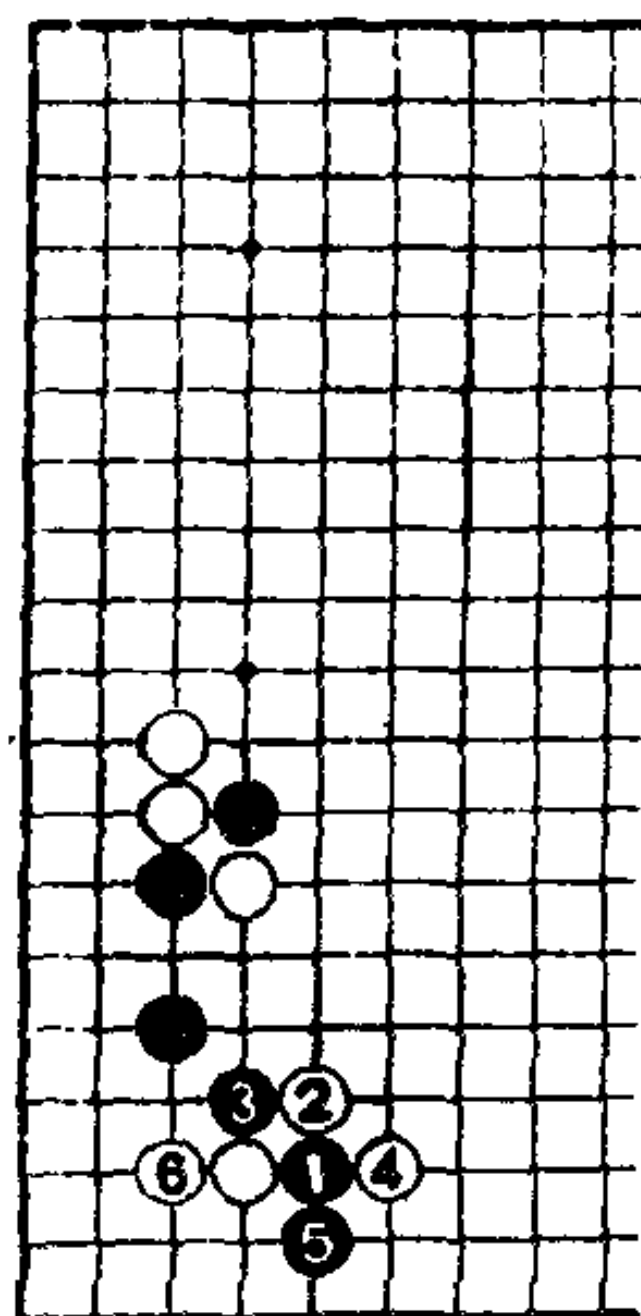
白2二间夹，黑3飞压。以下黑7碰，白8上长成原图。那么白8……

2图 (难解)

白有于2位上扳，黑3断，白4打，6立的手段。但将成为难解的战斗。



1图



2图

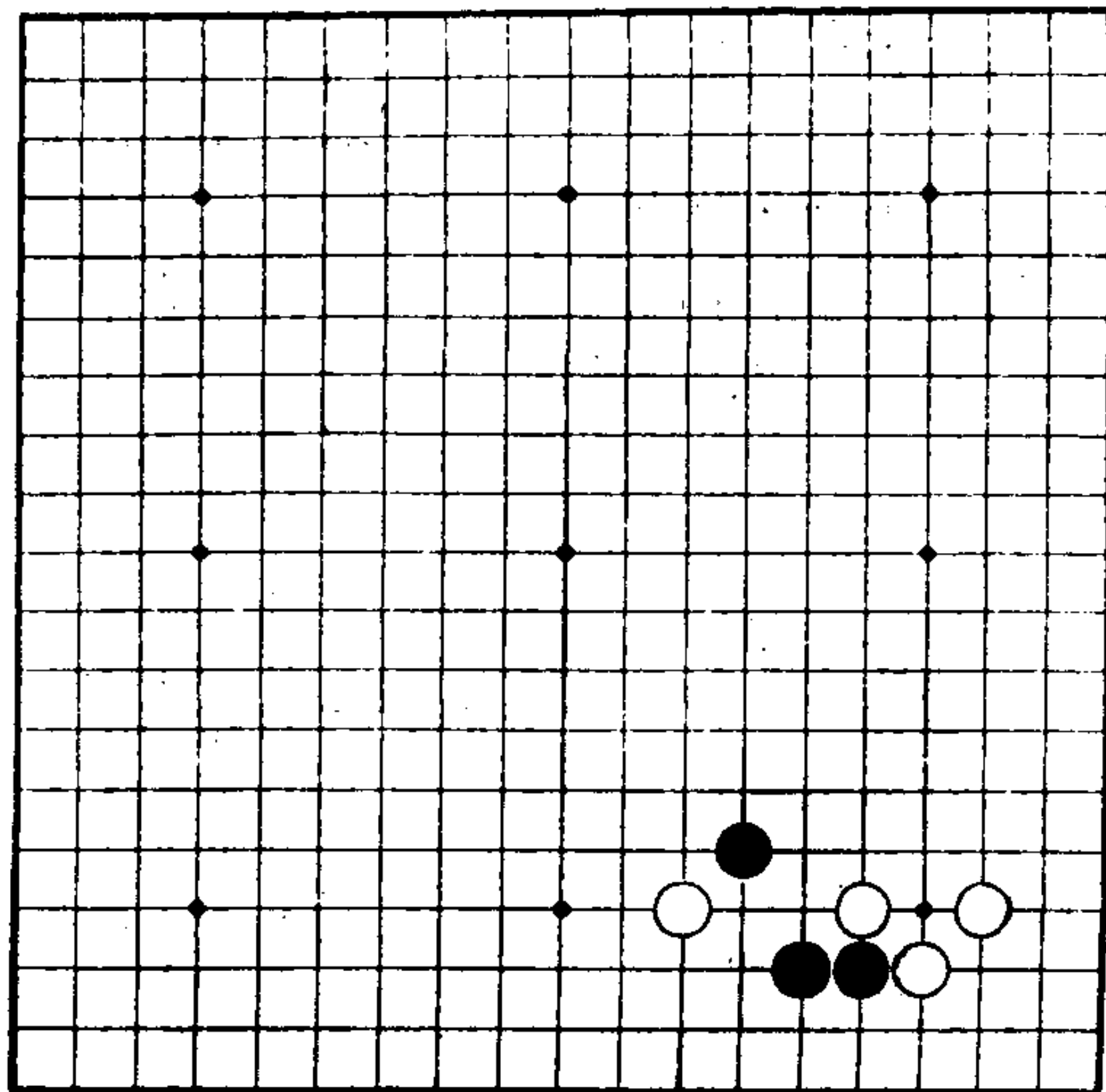
第25题

定式
黑先 中级

这是定式的变化过程。

也称不上是什么手筋。但不知道的话，就有可能走错。

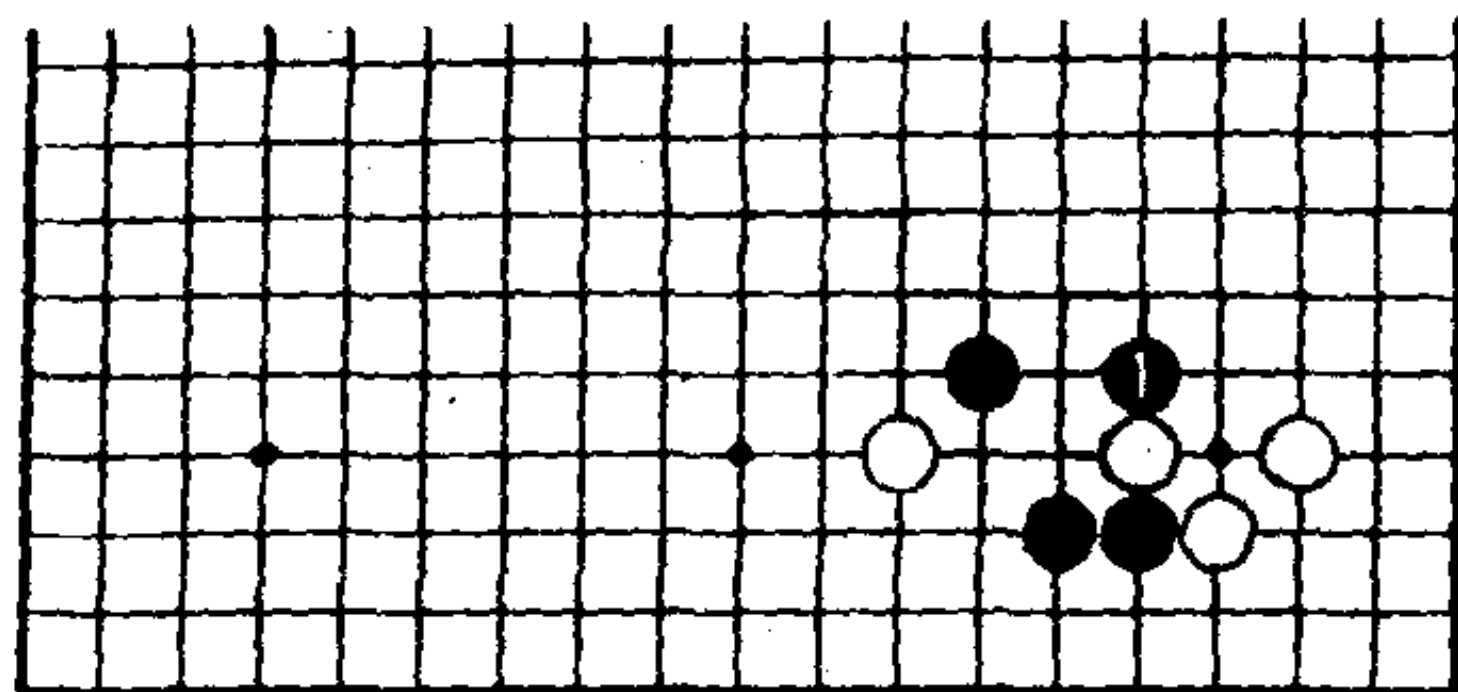
请牢牢记住。



正解图 夹

黑 1 的夹是定式。

看过定式书的人一定知道，不用考虑也走得出来。

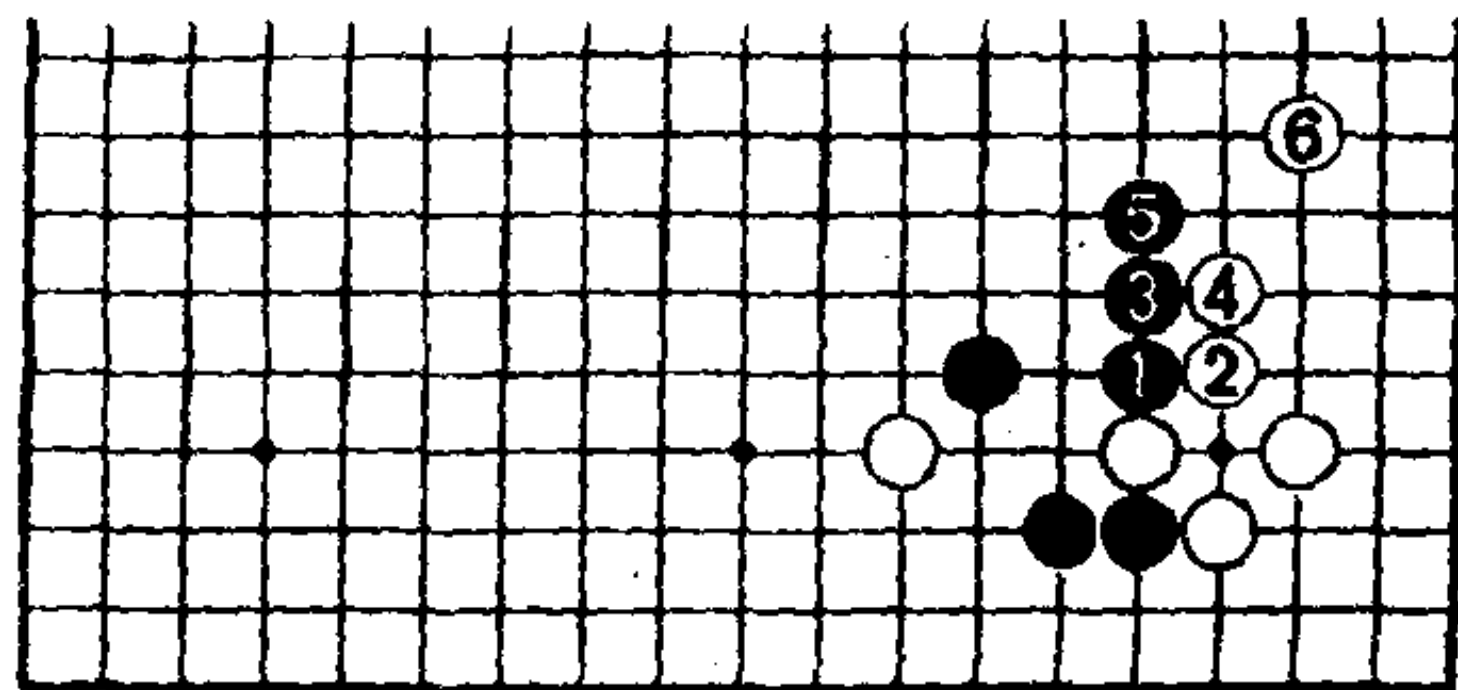


正解图

1 图 (定式)

黑 1 夹，白 2 虎，黑 3 长，白 4 挡，6 飞。

至此是定式。

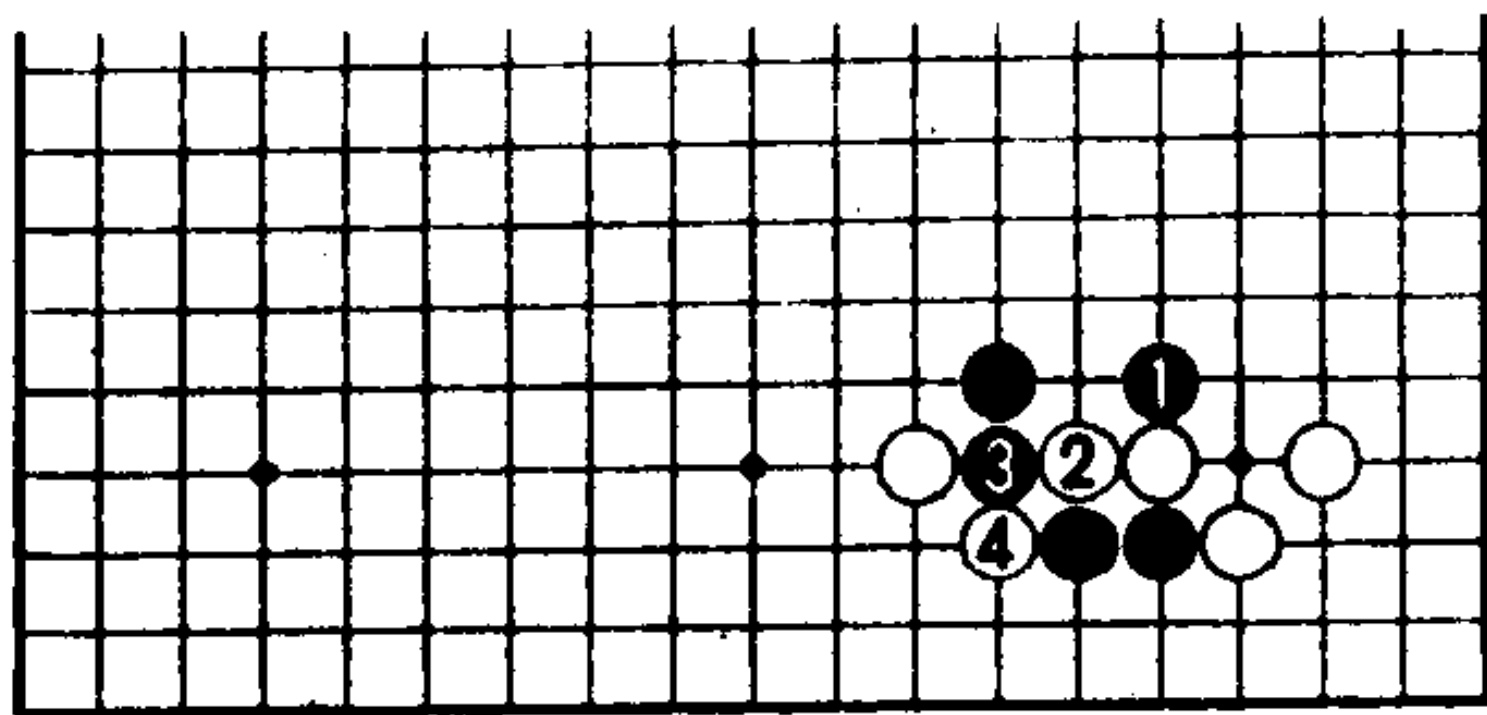


1 图

2图 (切断)

有人之所以不走黑1的夹，是担心白2冲、4断吧。

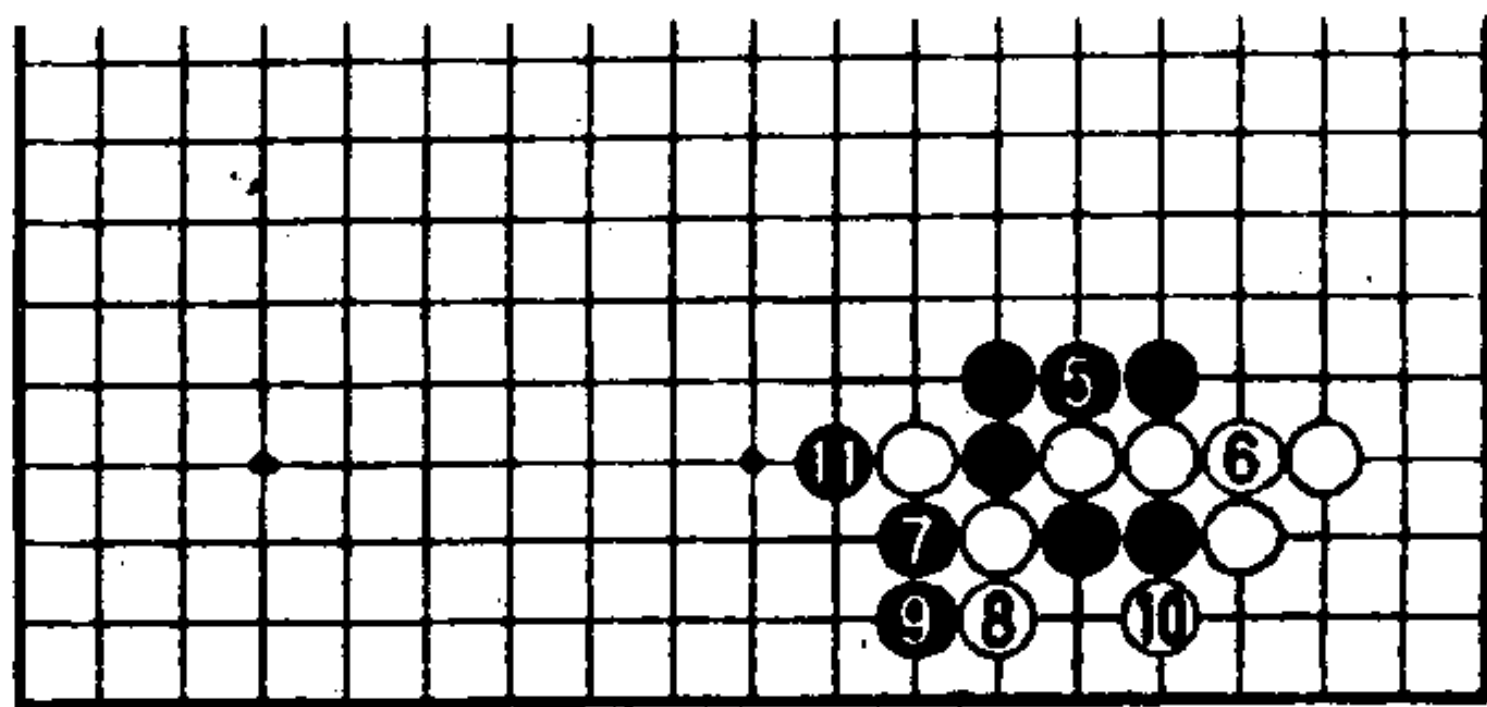
这完全是杞人忧天。



2图

3图 (黑厚)
对于白的断，黑5打吃舒服极了。

让白6接上。黑7、9舍弃二子，至黑11厚实，黑好。

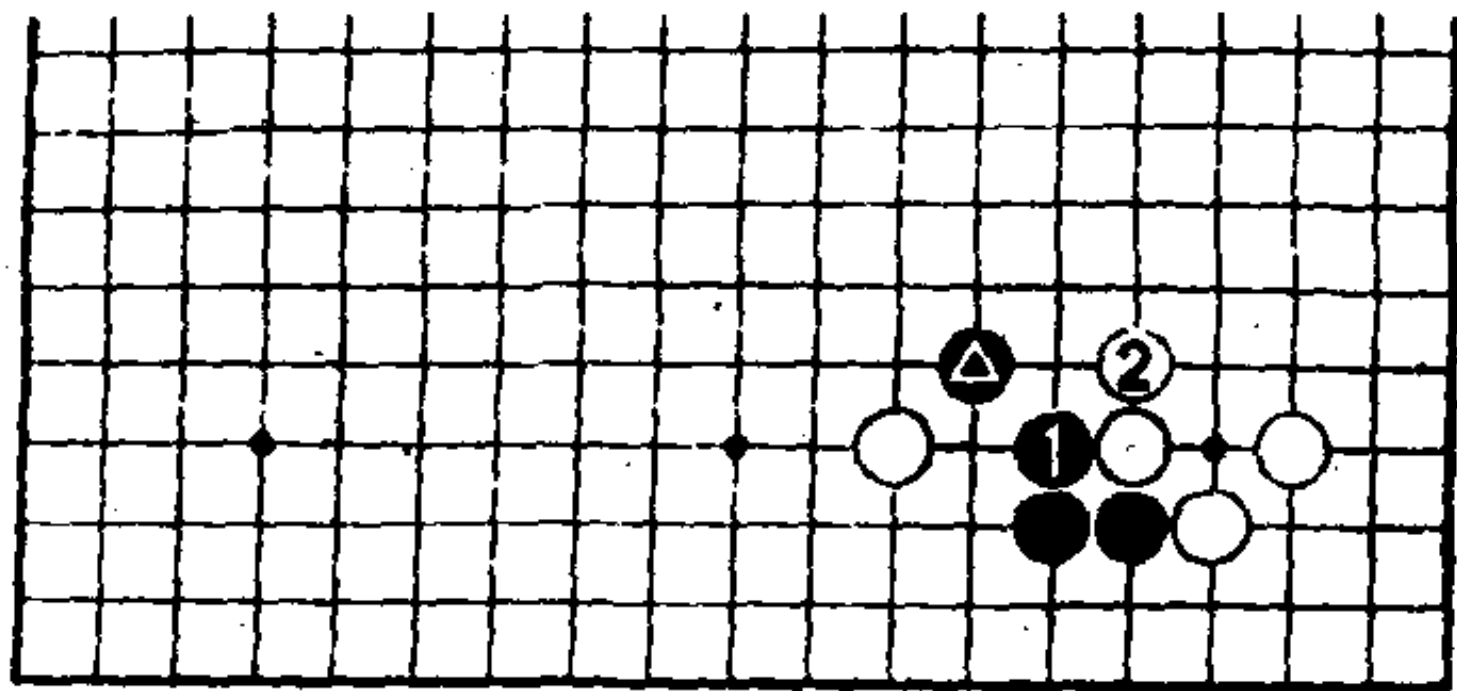


3图

4图 (失败)

不愿被白断，黑1曲，白2顺势上长，黑无法整形。

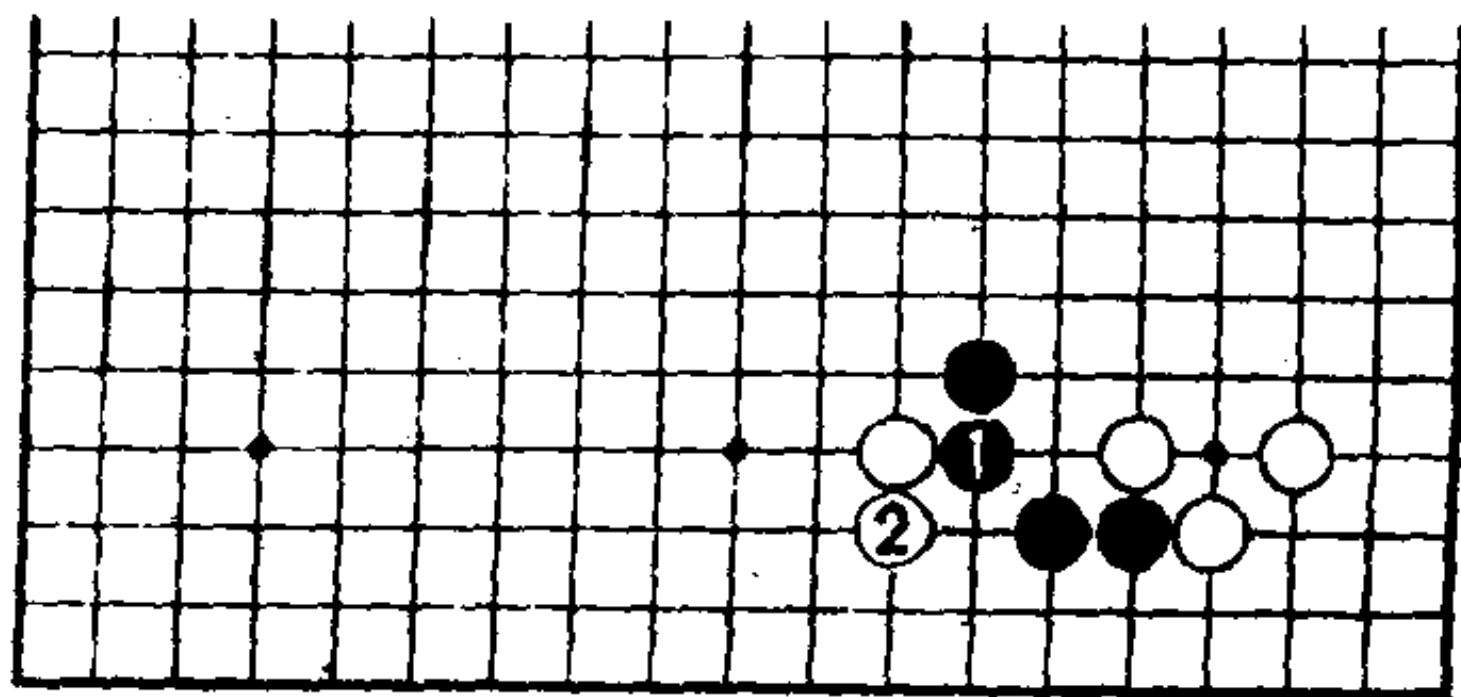
△形变缓。



4图

5图 (失败)

此外，黑1挡下，白2立下。这样一团棋很容易受攻。这两图首先从直感上就要感到它们不好。



5图

第26题

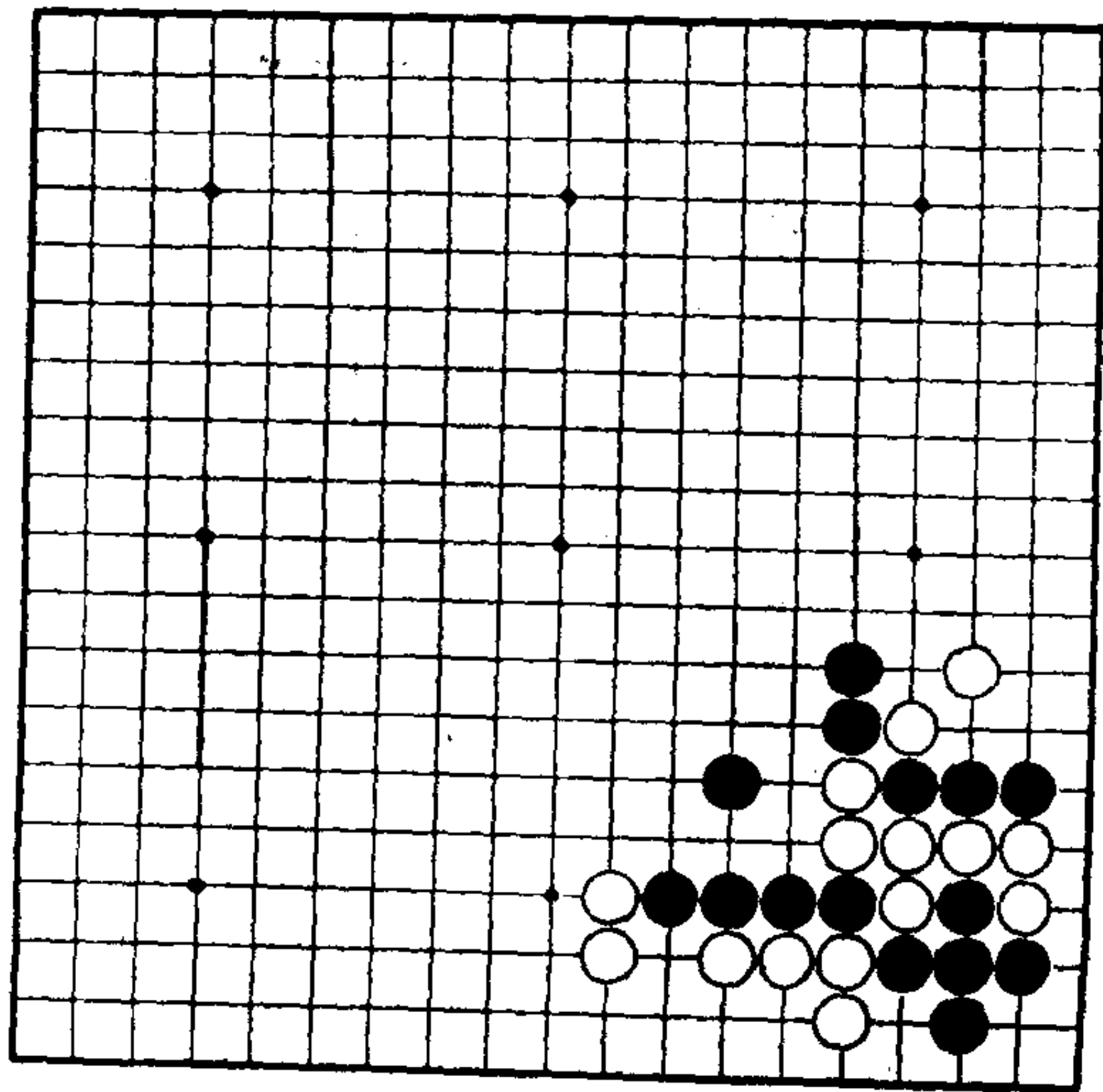
计算

黑先 上级

这是三气对四气的对杀。

仅按此计算，自然是黑不利。但运用手筋，就会产生意外的效果。

黑胜。



正解图 立

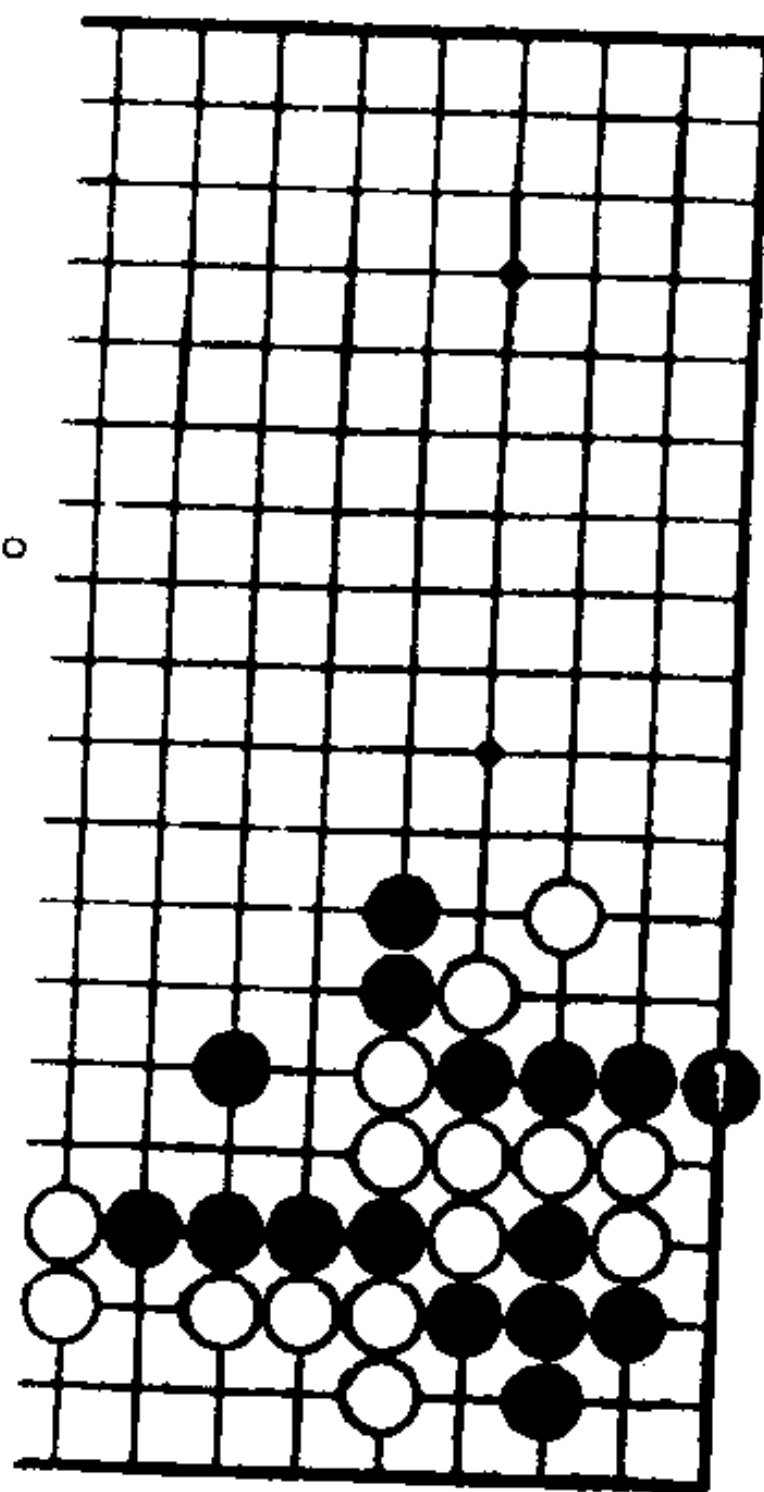
黑需在 1 位立。

一路的立，别名叫“硬腿”。将由它产生各种手筋。

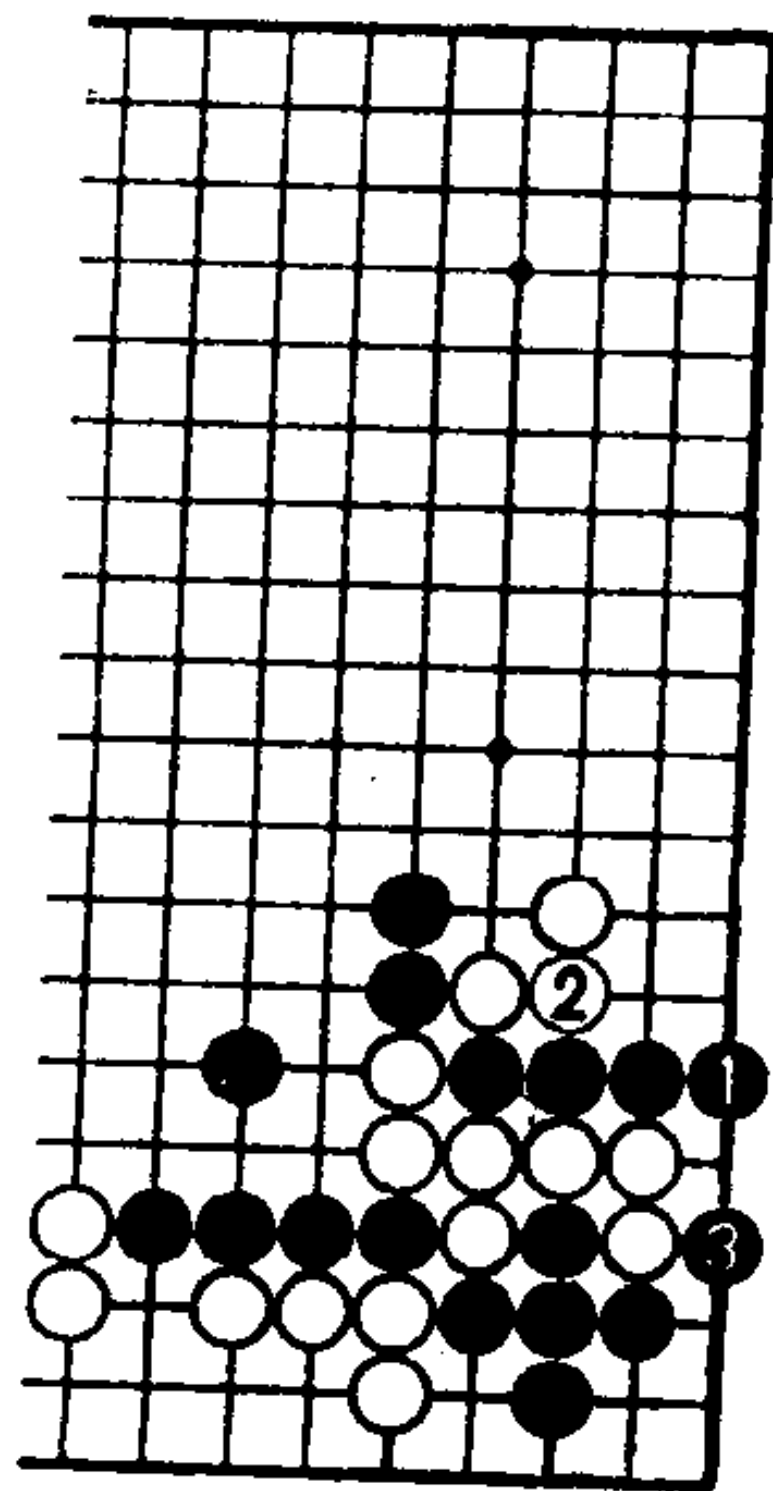
1 图 (扳)

对于黑 1 的立，白只有 2 位紧气。

黑 3 扳与黑 1 相关连。这样黑气快。



正解图



1 图

2图 (接不上)

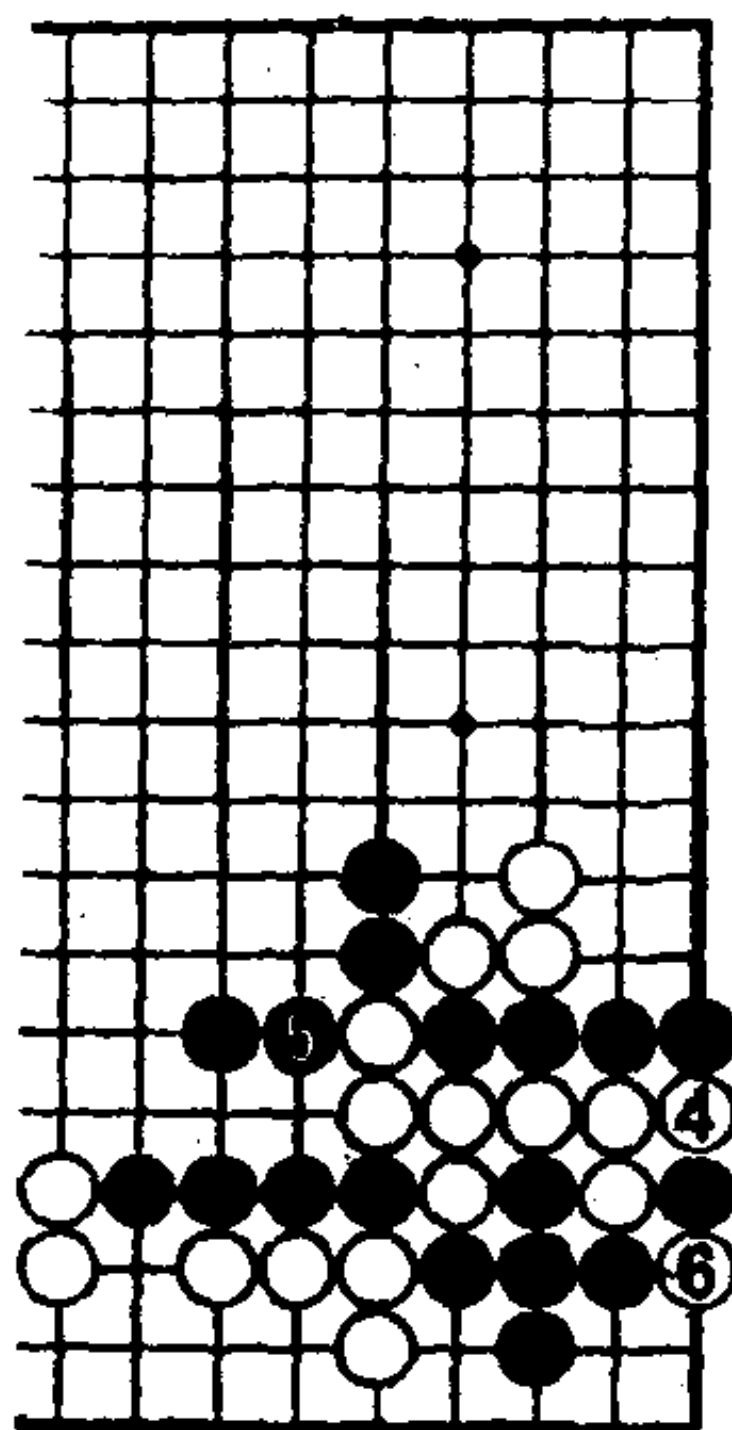
接着，白4出于无奈。而黑不接，于5位打吃，是对杀取胜的手段。

这里给诸位一个简单的提醒。

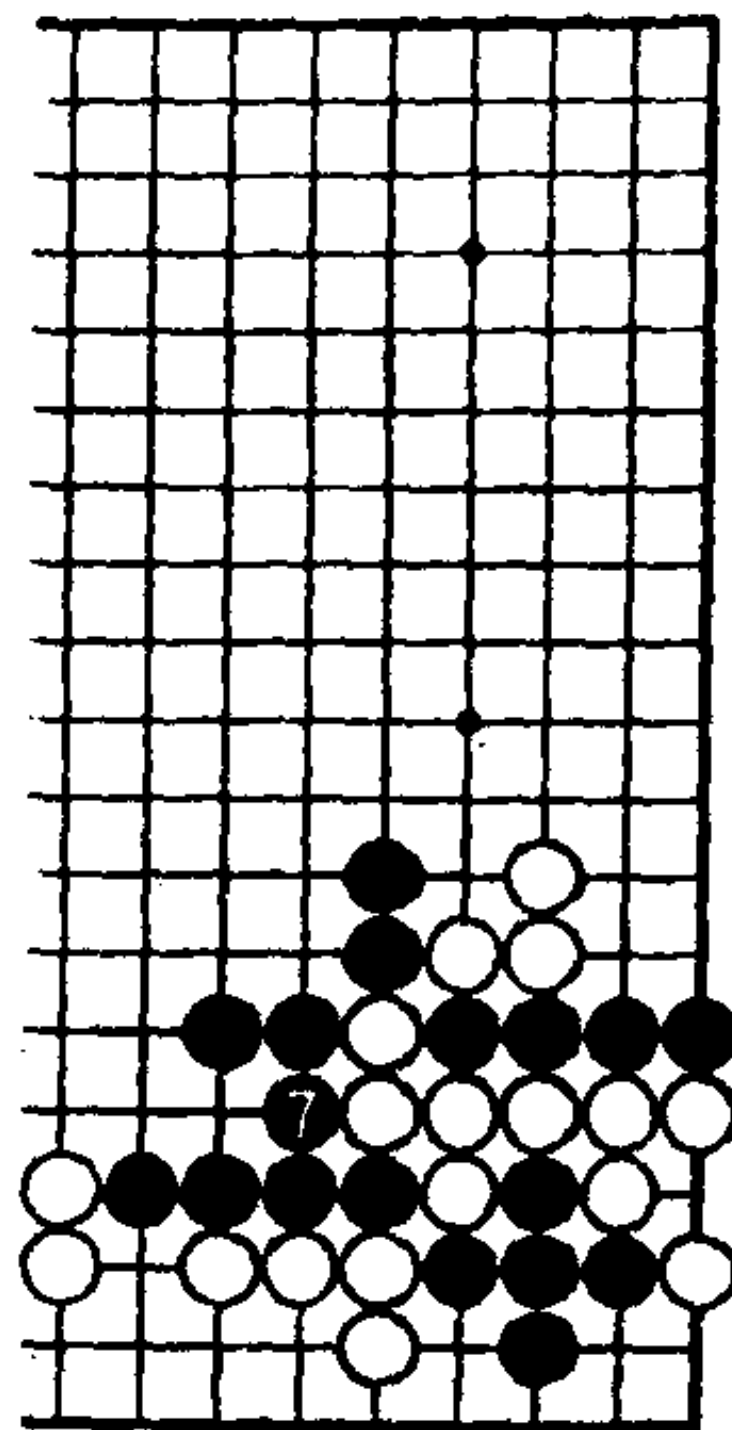
3图 (接不归)

这之后，至黑7打为止。

白成接不归之形。结果是黑快一气吃白。



2图



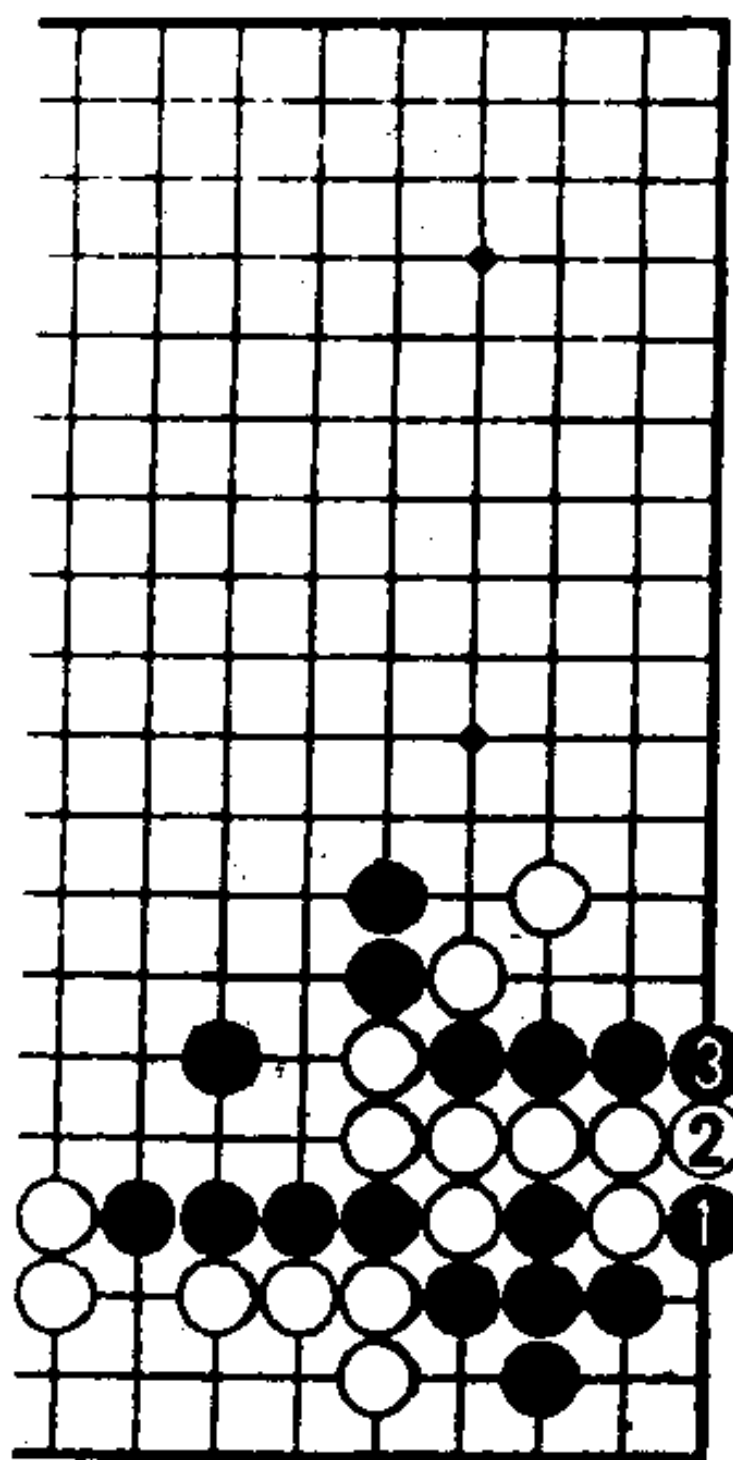
3图

4图 (正解 2)

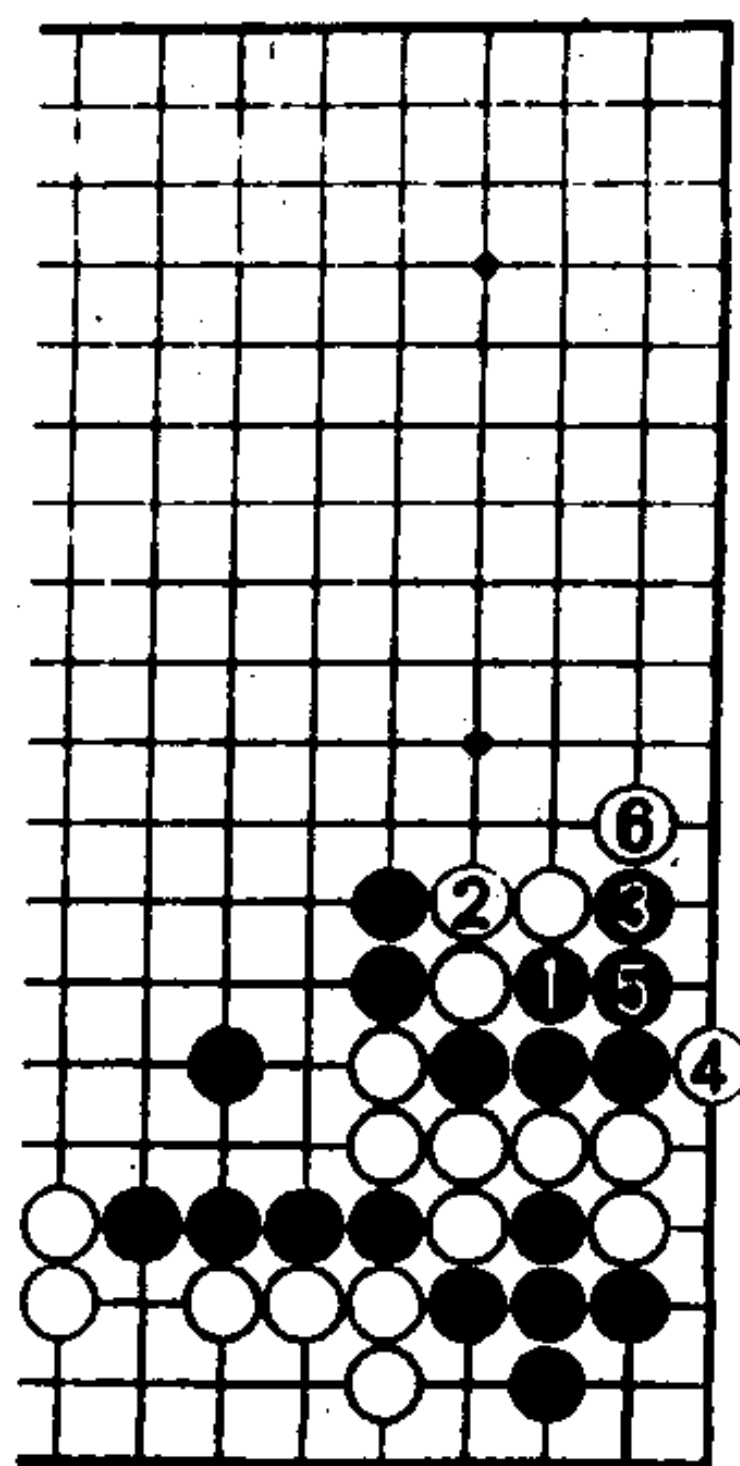
这个对杀黑先走 1 位扳，结果也是一样。白 2 挡，黑 3 立。最终还是黑抢先占到了 3 位要点。

5图 (失败)

黑 1 打吃，如此行棋，对杀中定遭失败。白 4 打吃，黑 5 接，白 6 扳挡，黑反而被吃。



4图



5图

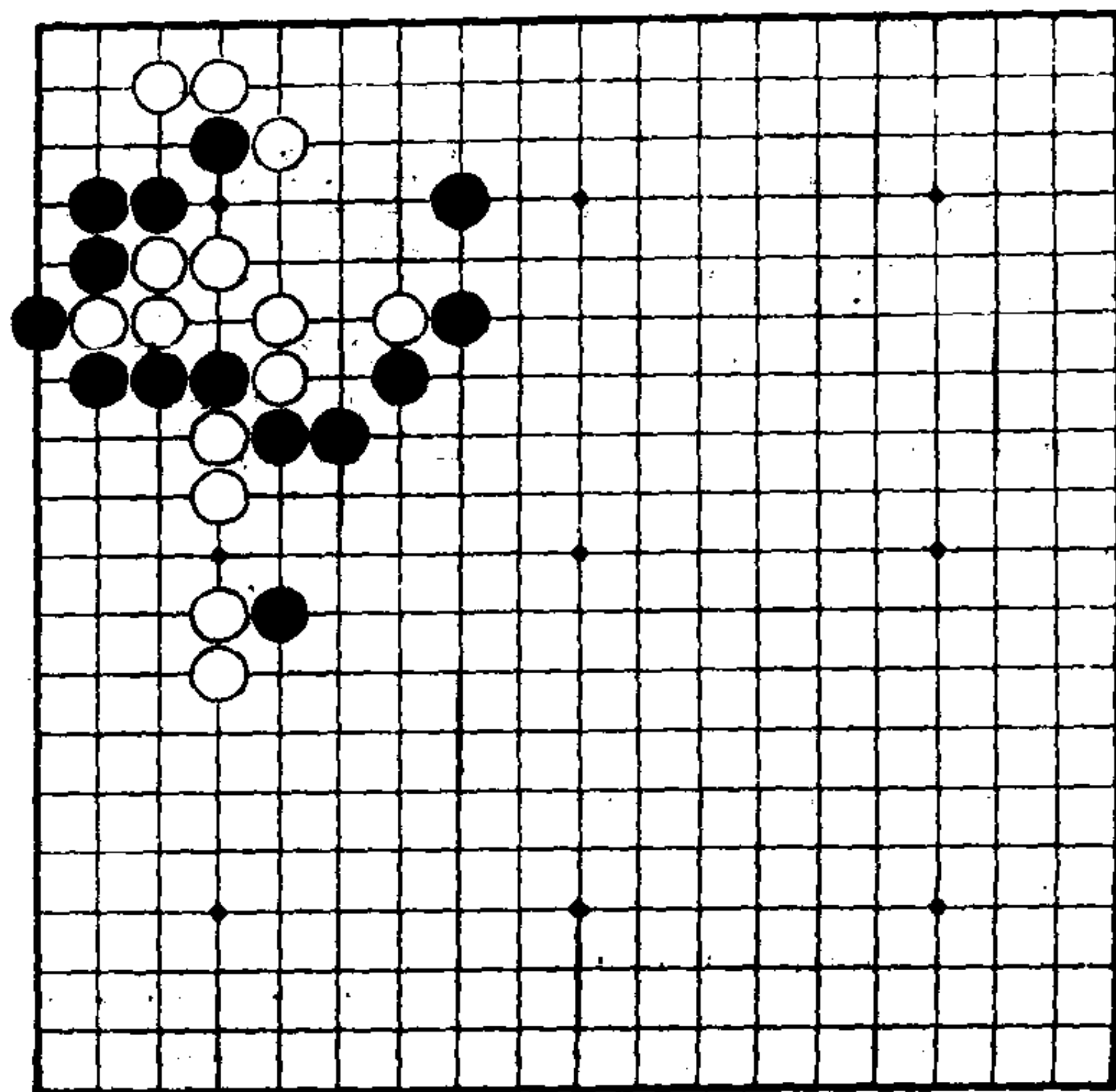
第27题

飞跃
黑先 有段

左边的黑数子告急。

由于白形不好，所以感觉上似乎尚有手段可行。如果想得过于简单是很危险的。

必须运用飞跃性的手筋。



正解图 卡入

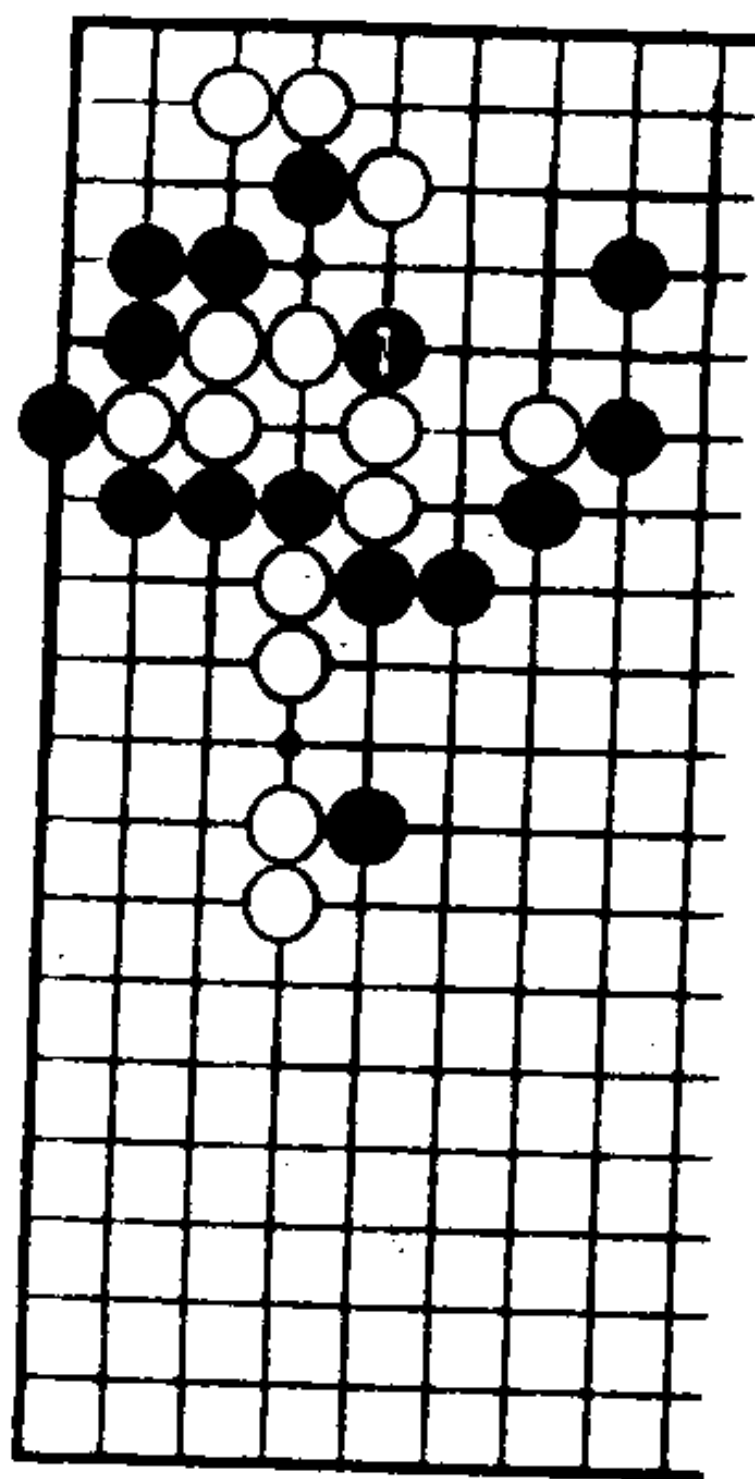
黑的正着是令人很难预料的，黑1位卡入。

构思飞跃，是唯一的治孤手筋。

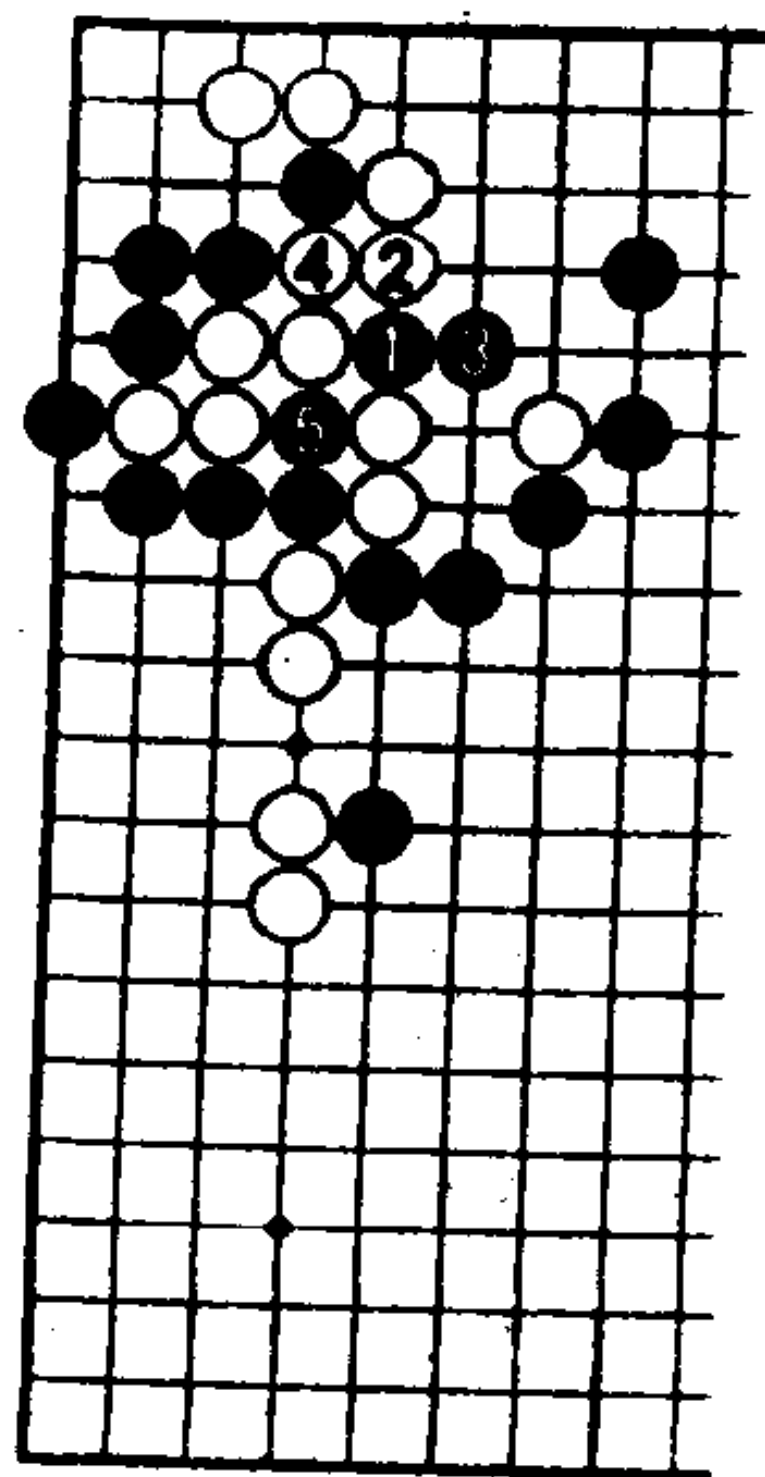
1图（断吃）

黑1的卡的确是要点。白2打吃，黑3长出就可以了。白4接是绝对的。

黑5断，白三子被吃。



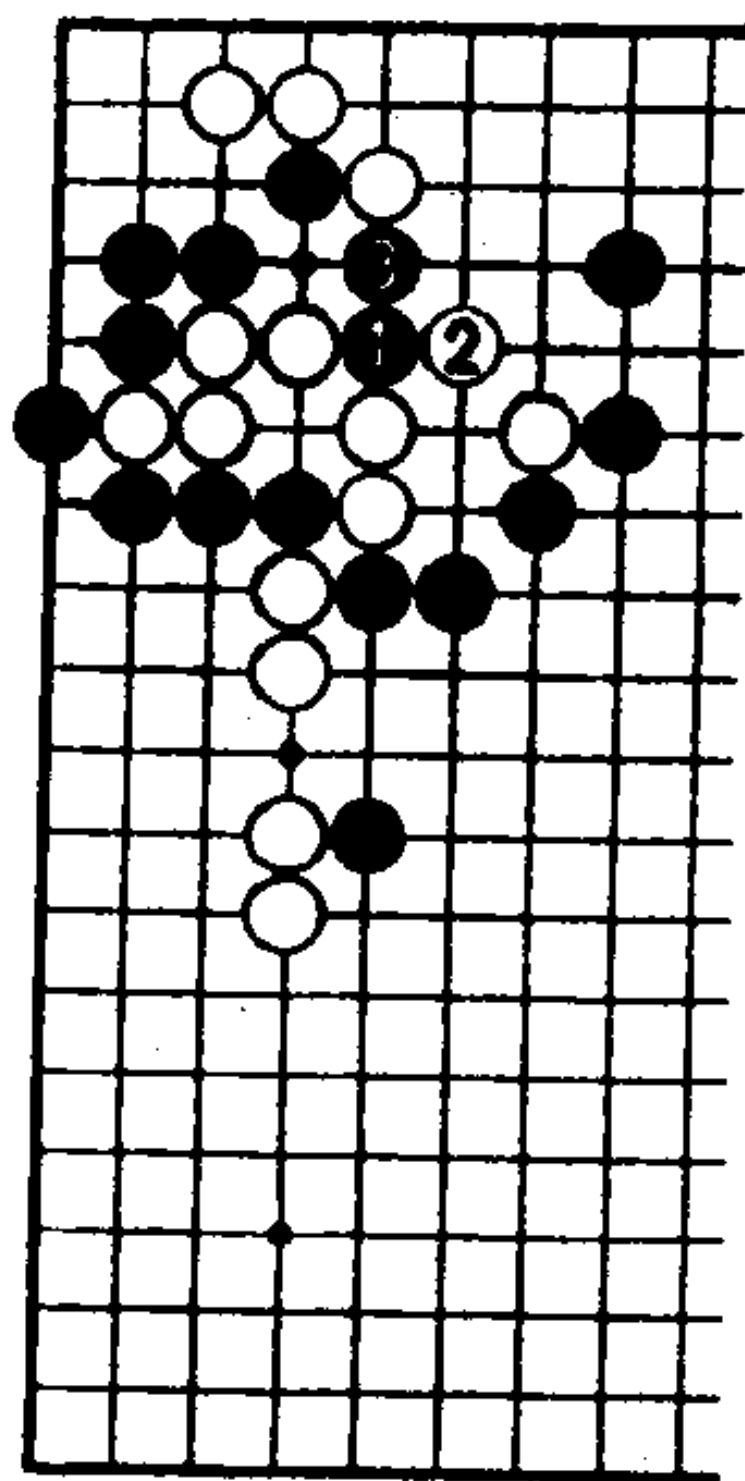
正解图



1图

2图 (长)

黑1卡，白2打吃，
黑3长。
这样，白无抵抗手段。

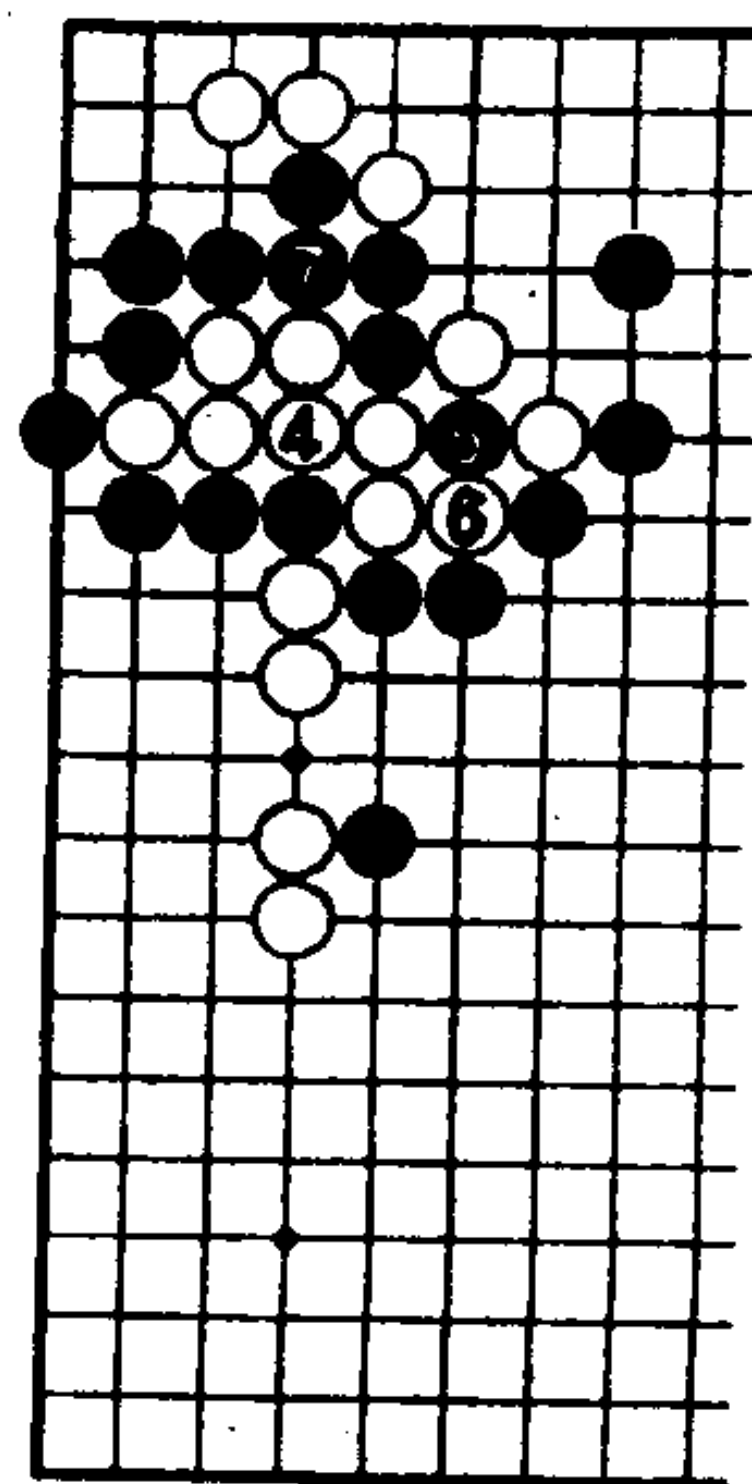


2图

3图 (包打)

白4只有接上，黑5
扑入，白6提吃，黑7打
吃。

下面就为征吃。

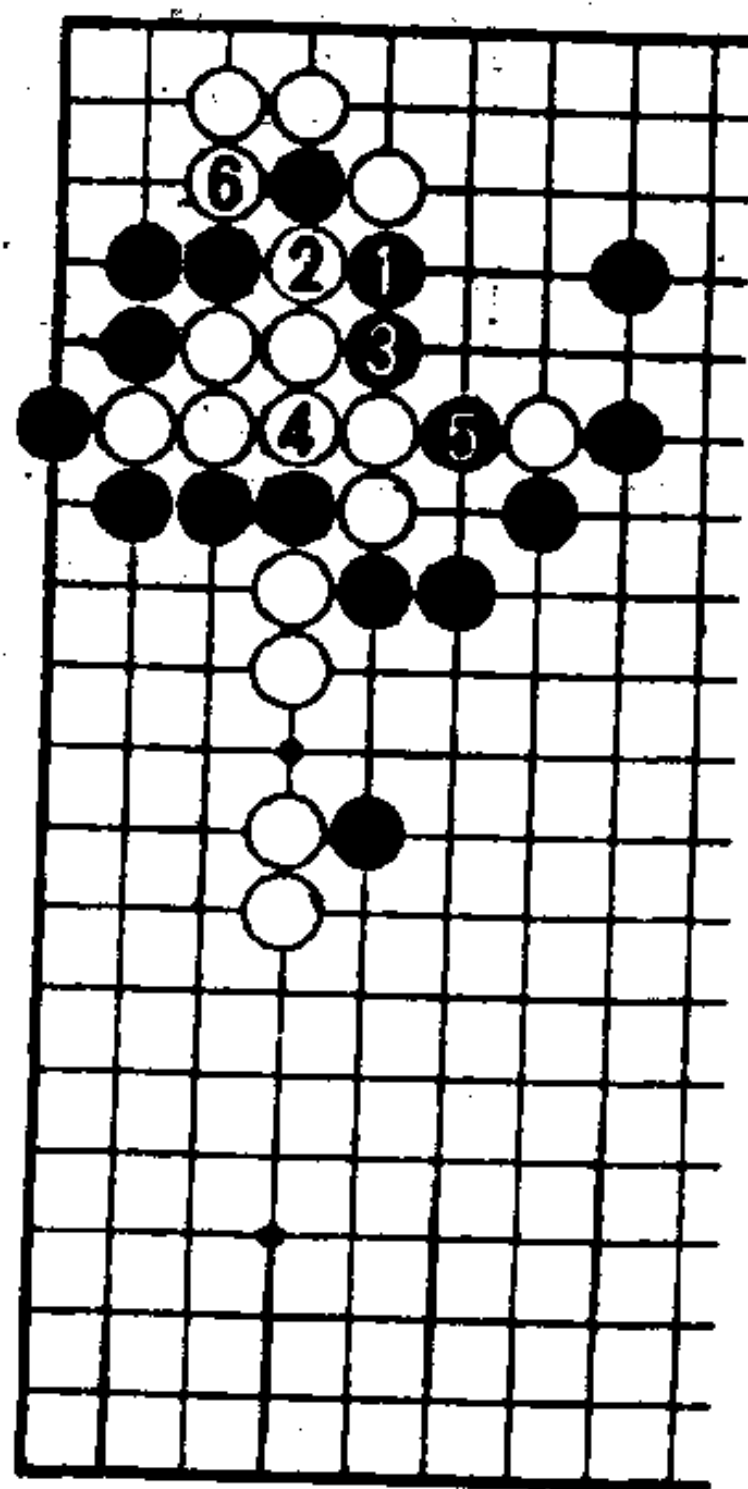


3图

4 图 (失败)

黑 1 扳出好象也是类似的手段。然而却铸成了一路之差的大错。

被白 2 断，黑 3 打、5 挖吃，白 6 提。

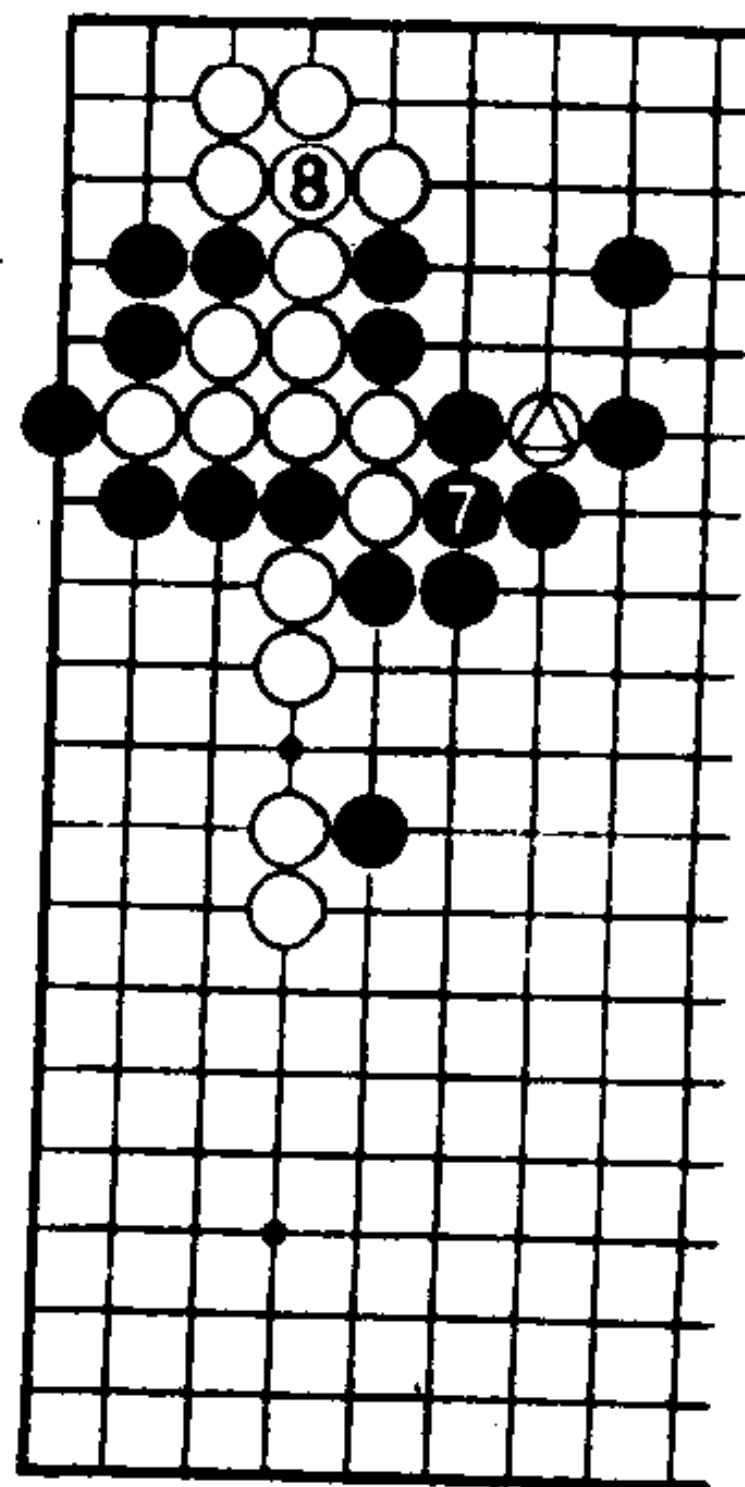


4 图

5 图 (吃个废子)

黑 7 包打，仅仅吃到一个无用的废子 ⊙。

现在已无回天之术救援左边黑数子。



5 图

第28题

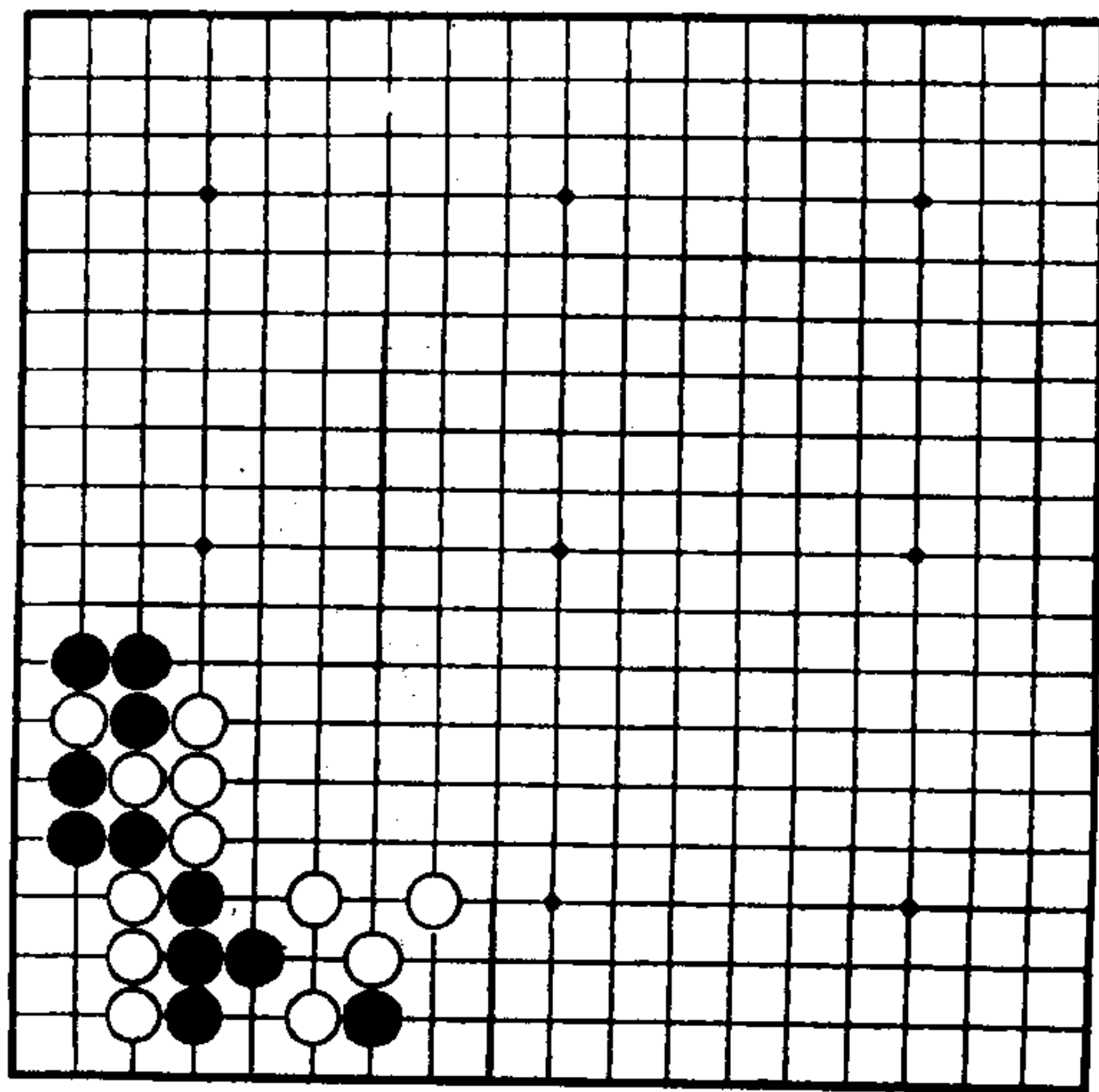
要点

黑先 上级

气数一样，却由于形较乱，很难找到要点。

从何处开始紧气呢？

无疑是有要点的。



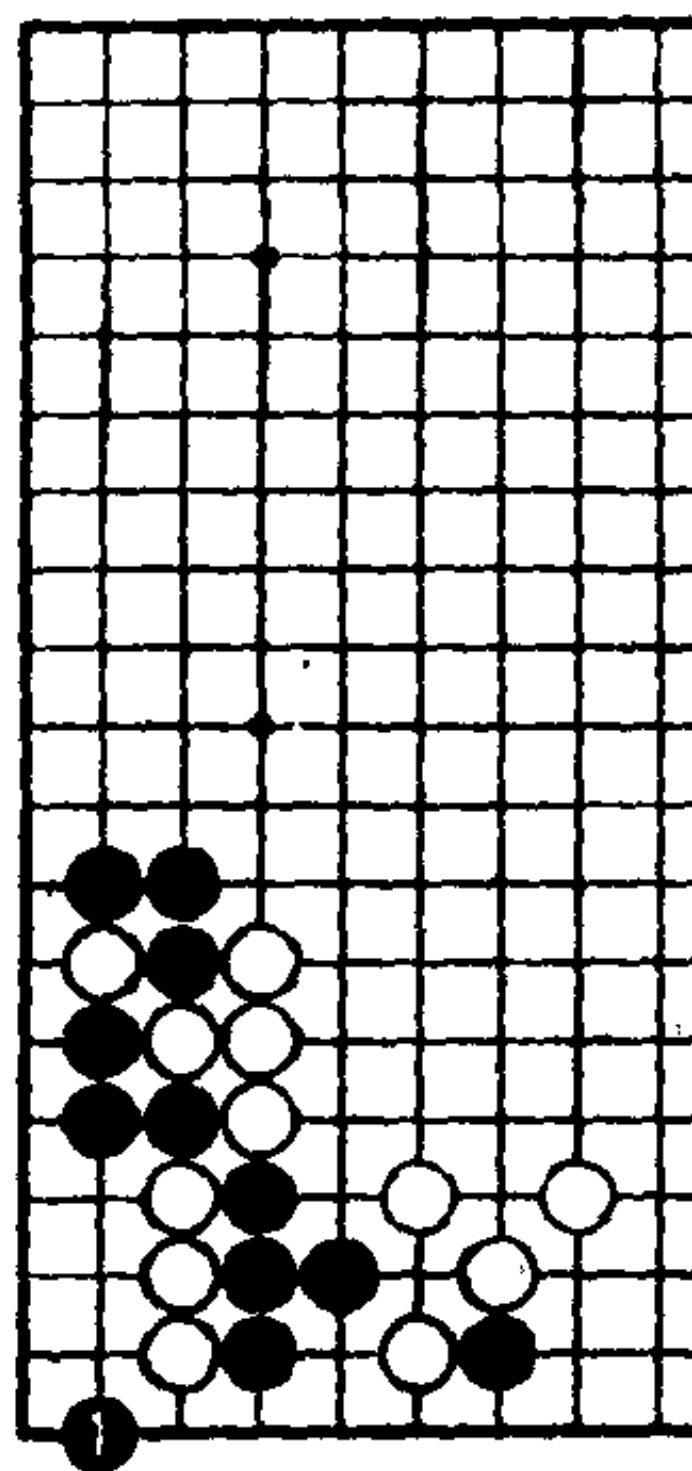
正解图 点

黑 1 点在妙处，是好棋。

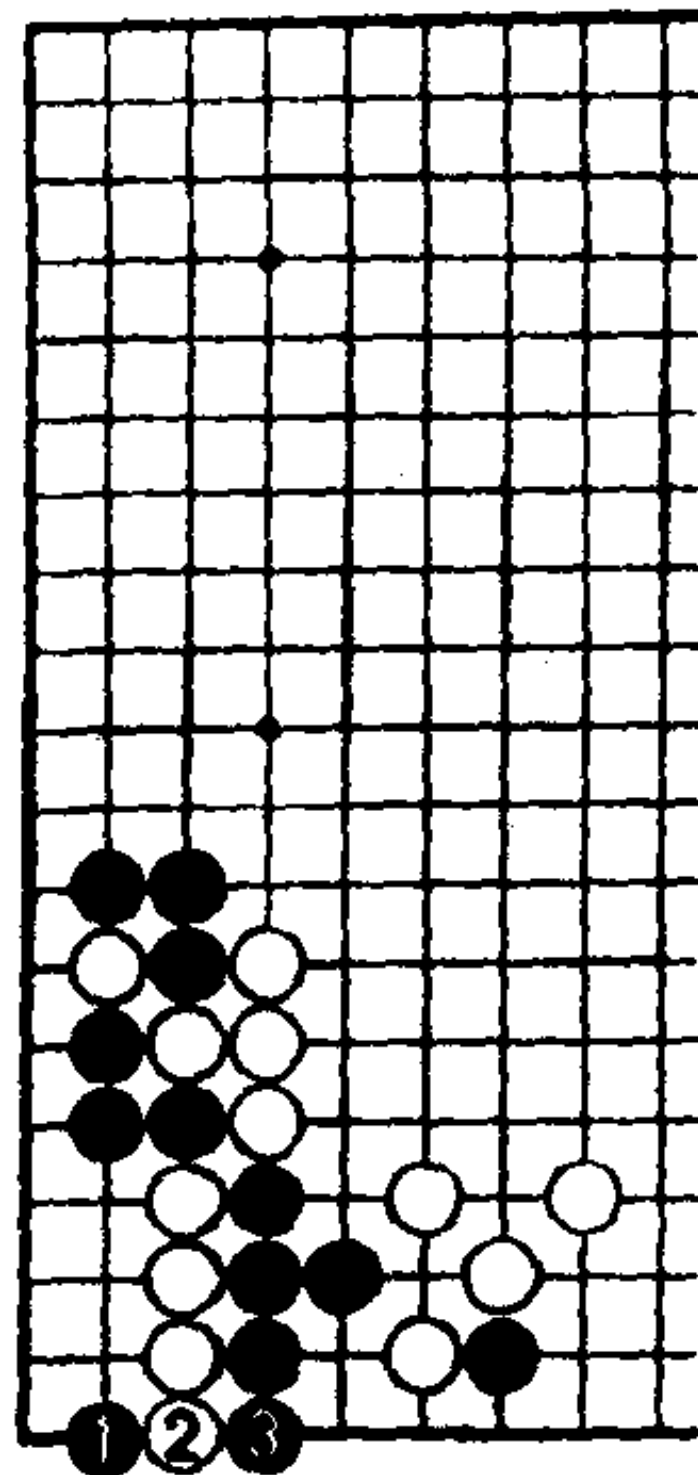
点在此处自有其道理。这的确的确是妙手。

1 图 （夹攻）

对于黑 1 的点，白只能 2 位挡，黑 3 挡。成夹攻之形。



正解图



1 图

2图 (黑气长)

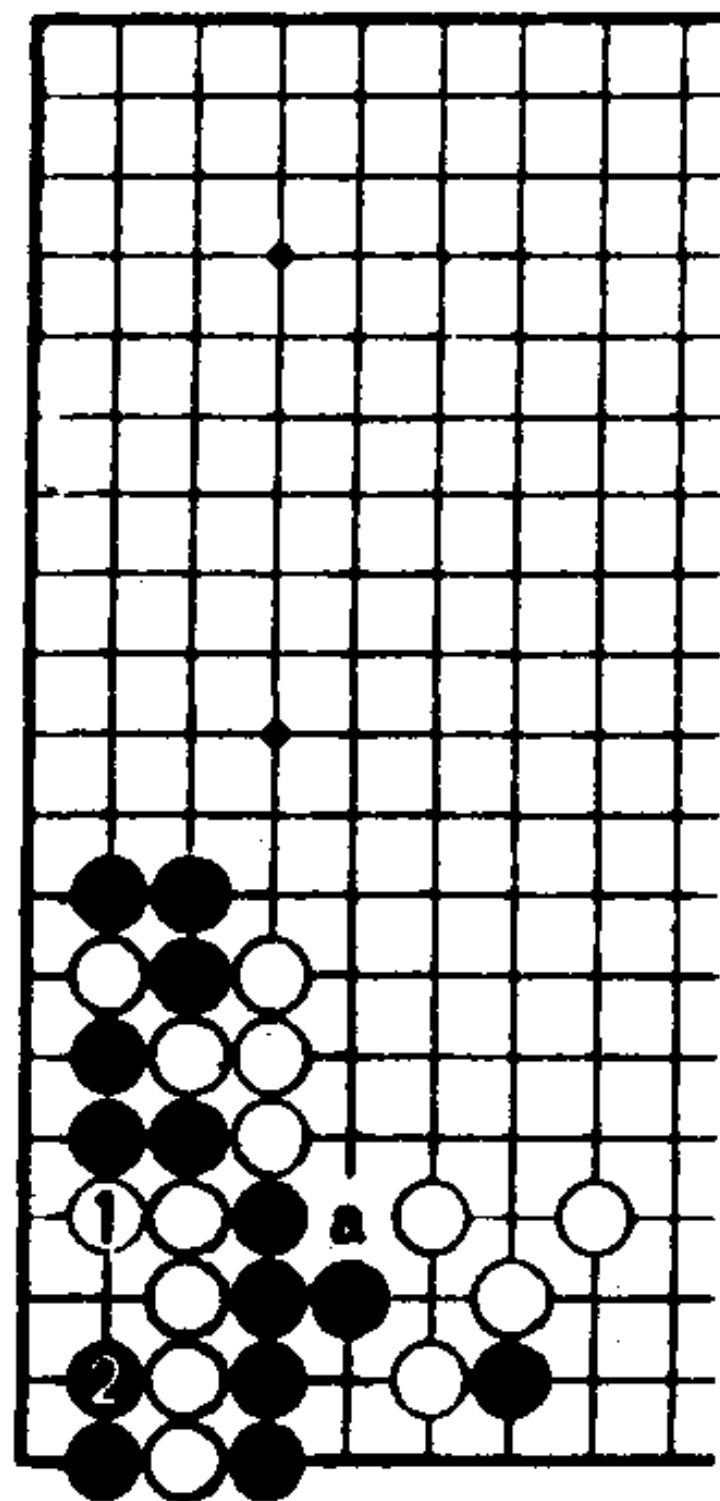
接着，白1即便挡上，
黑2挺上气快。

白1即使走a位从外面收气，黑走2位结果仍然一样，白负。

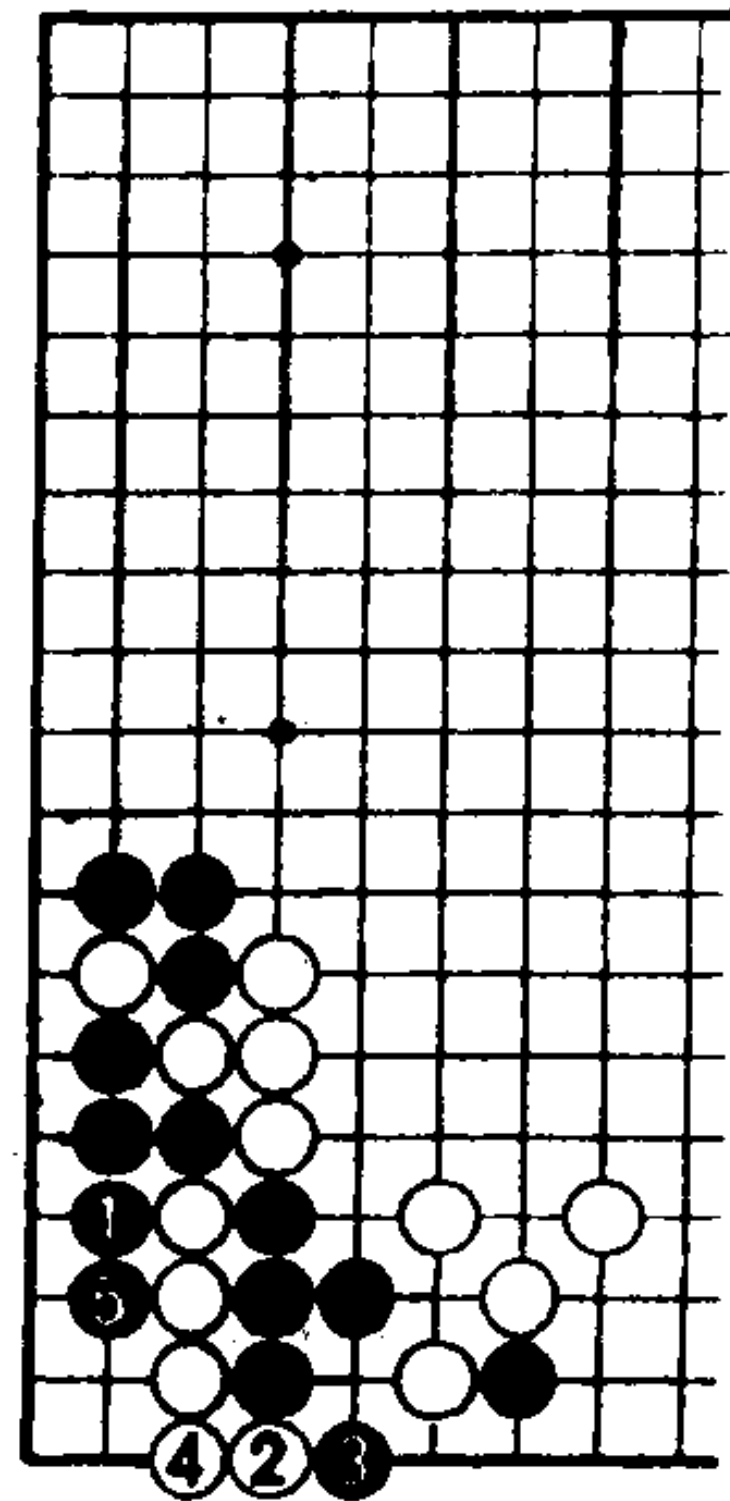
3图 (失败)

黑1单纯地收气是失败的。

白2、4扳接，黑5再收气已追不上了。



2图



3图

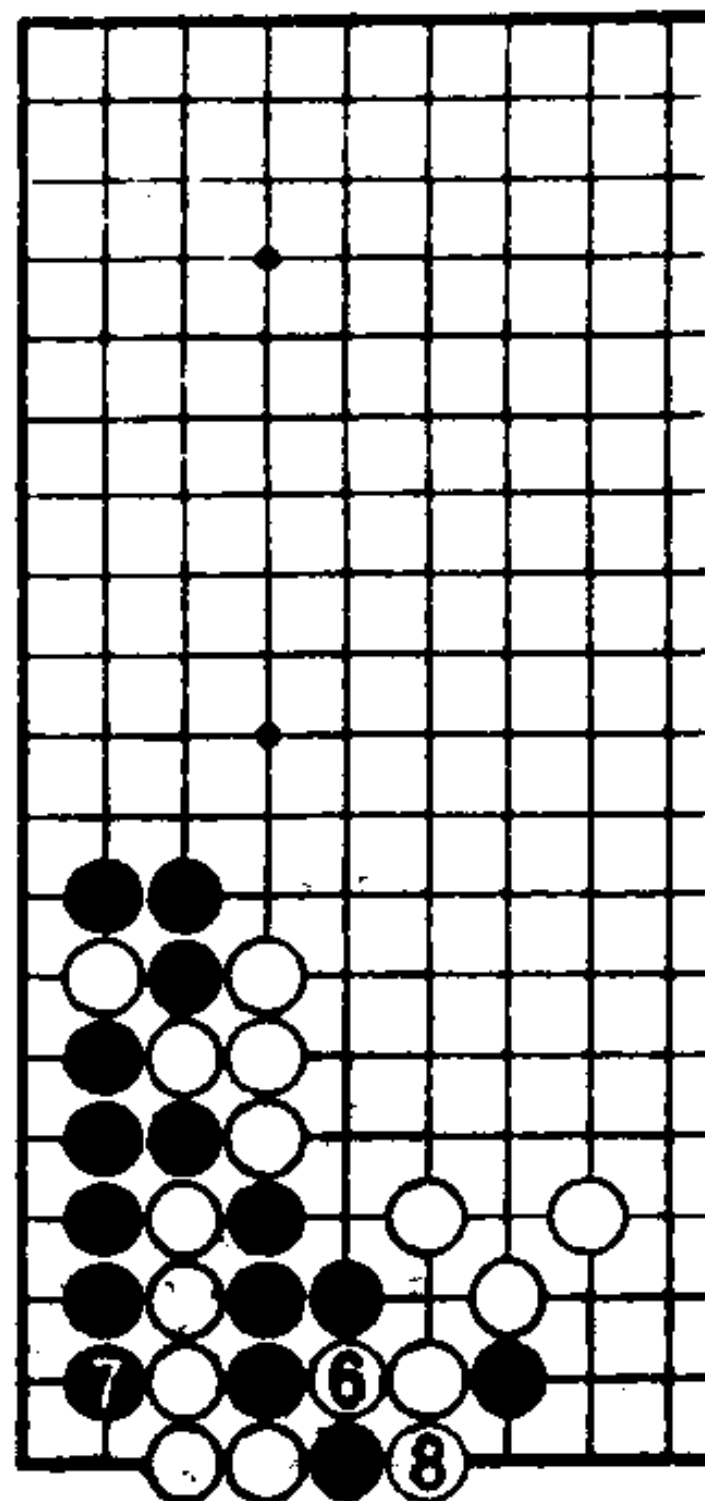
4 图 （让白提吃）

白 6 自然要断。

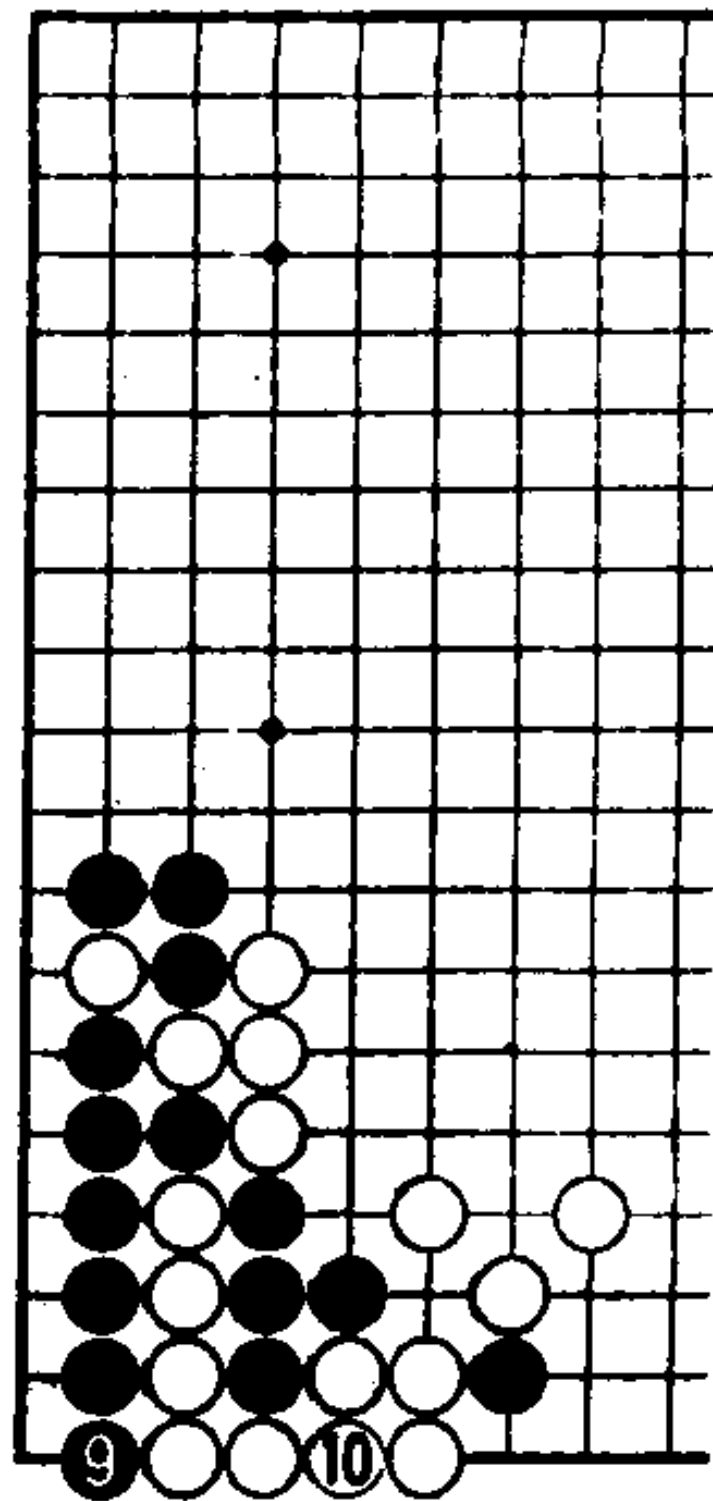
黑 7，白 8 拔。最后走成令人哭笑不得的棋形。

5 图 （不入）

即，黑 9 打吃，白 10 接上，黑不入真令人惋惜。当时就必须算到这一点。



4 图



5 图

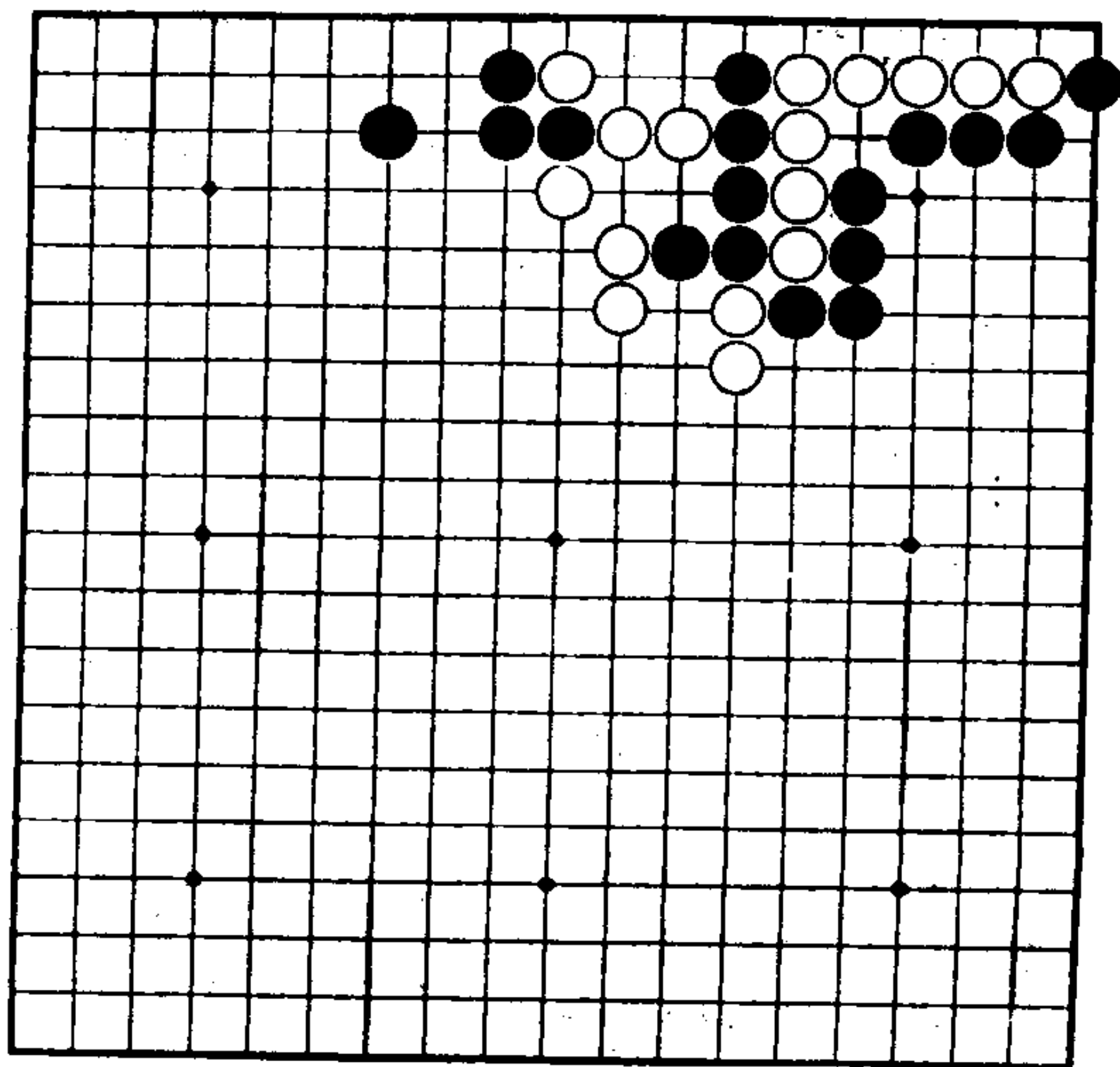
第29题

差两气

黑先 有段

白六气，黑四气，
从外观看差两气。

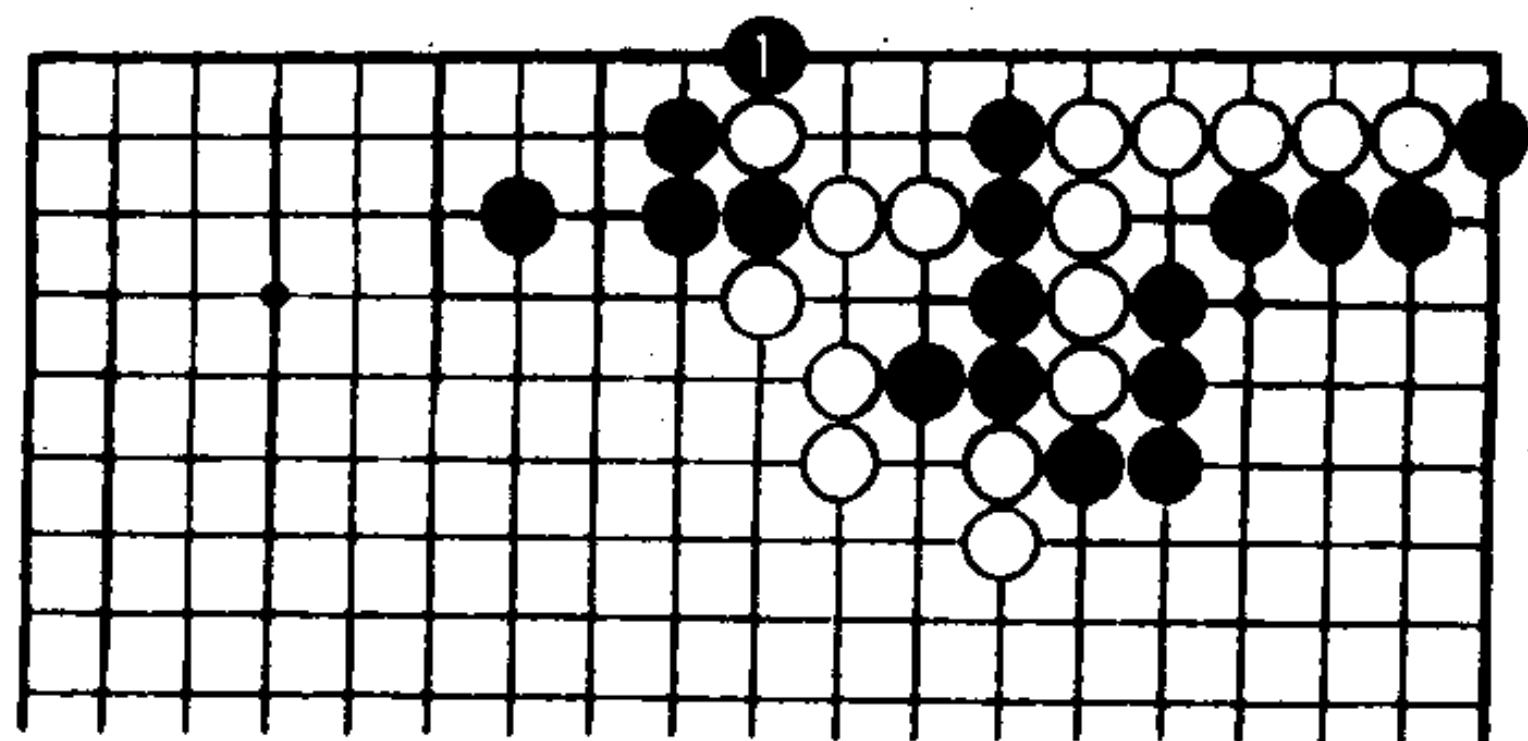
差这两气怎么办
呢？有效抓住白的毛病，
巧妙地长气。



正解图 下打吃

这是载于《玄玄棋经》的棋型。

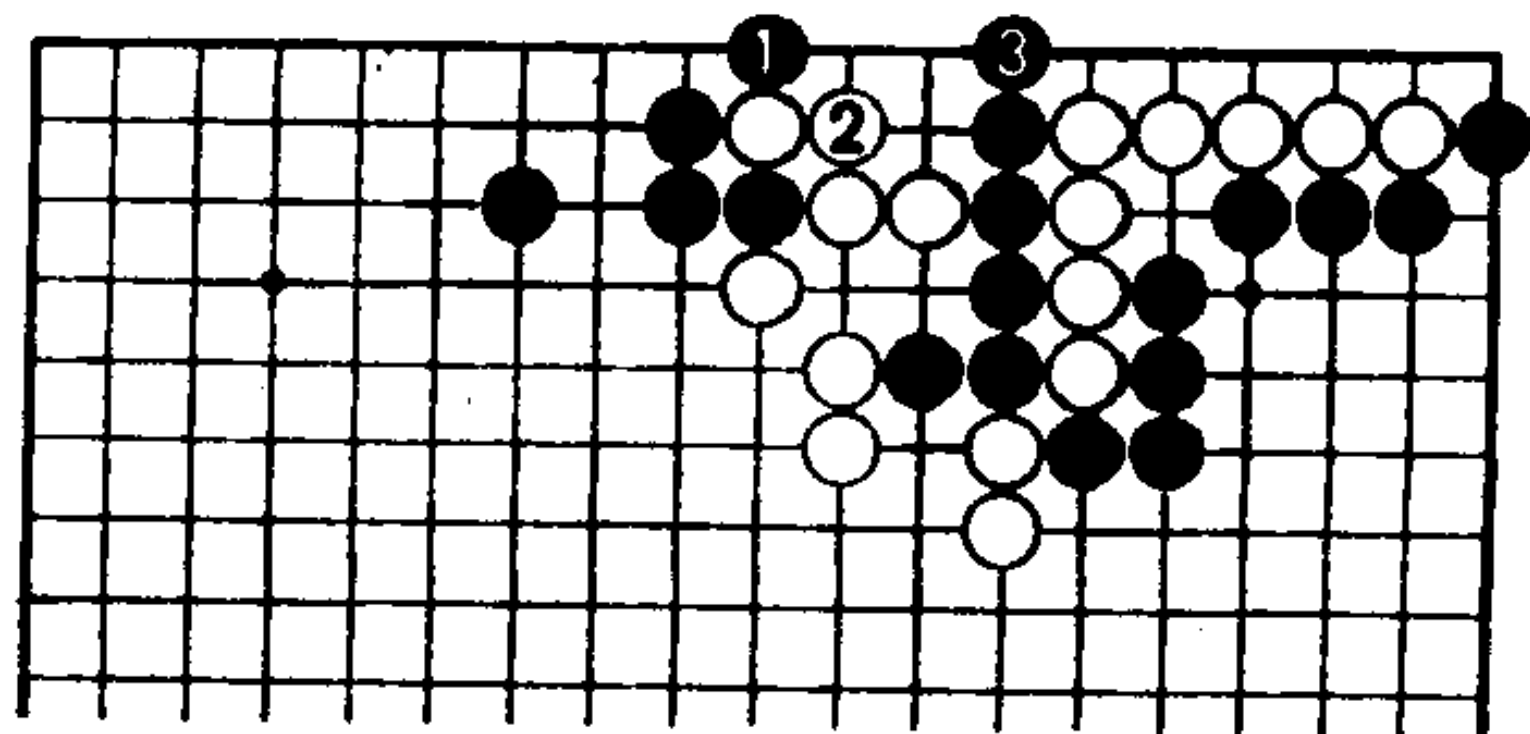
黑从1位打吃是妙手。这样才能攻击到白的弱点。



正解图

1图 (立)

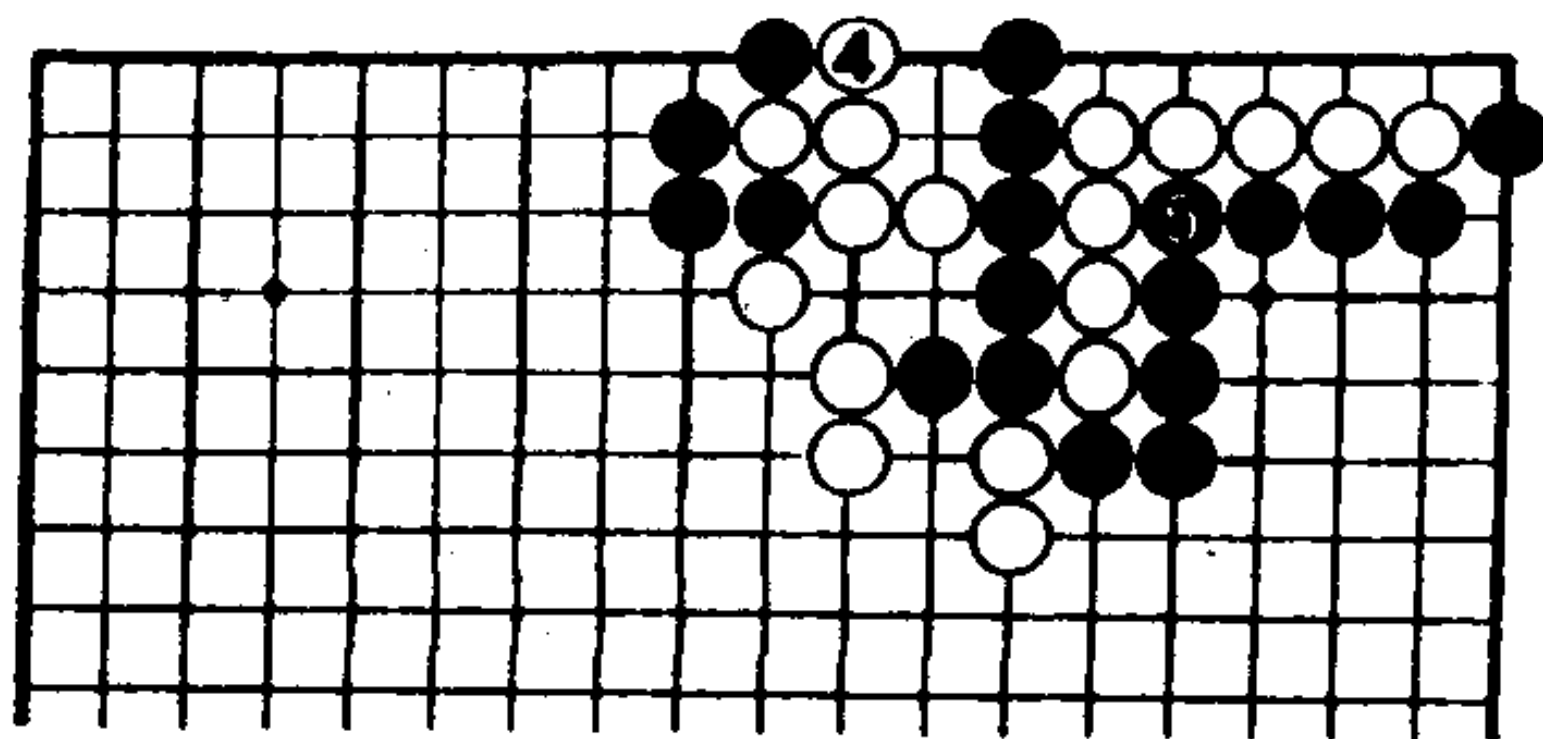
黑1的打吃还有一层渡的含意。白只有于2位接。黑3的立又是一着妙手。黑1、3配合是要点。



1图

2图 (难受)

白4挡下，对黑毫无影响，真叫人难受。但只有此着才能防渡。黑5开始紧白气。



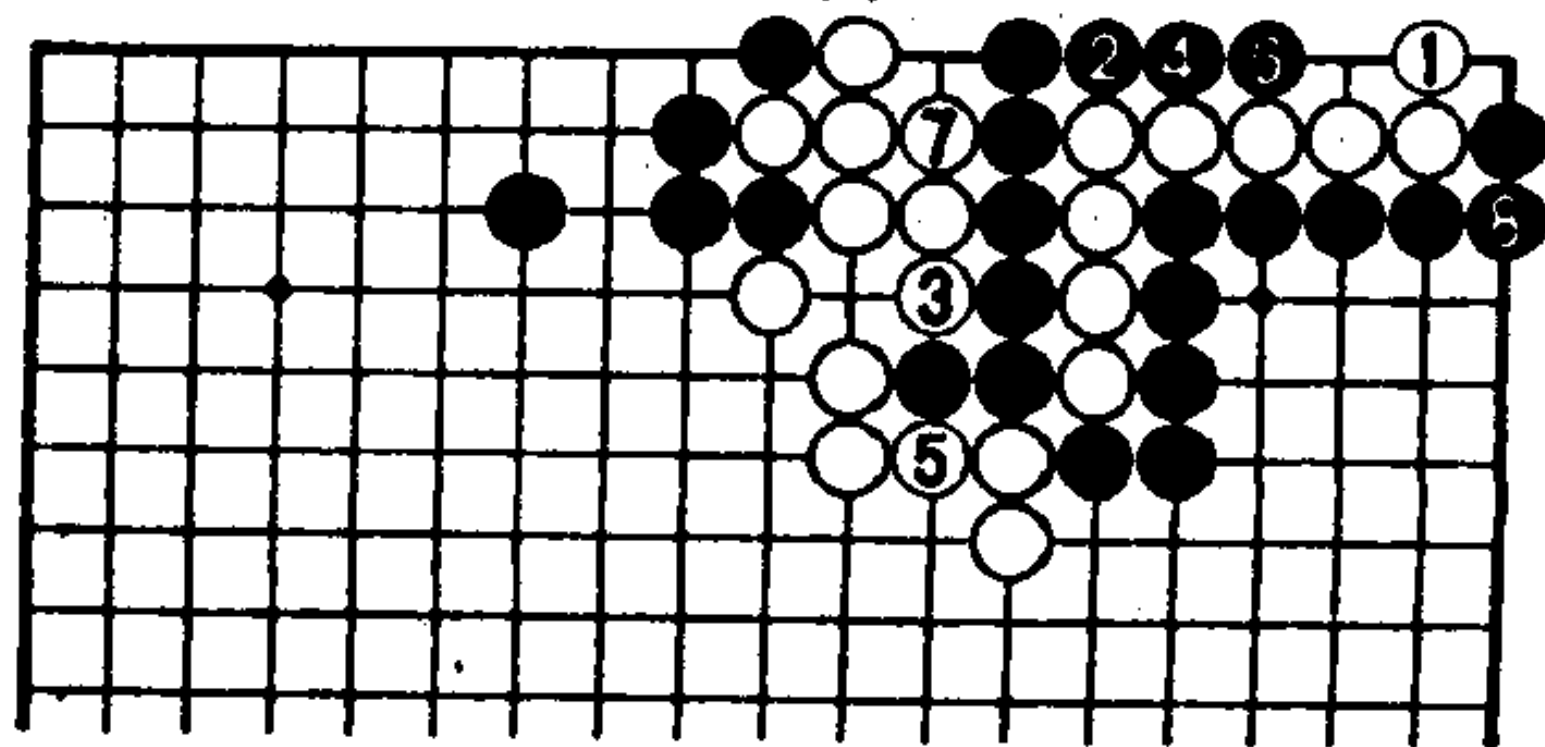
2图

3图 (紧气)

下面仅仅是紧气，白1的曲是长气的要点。

黑不予理睬，照样于2、4收气。

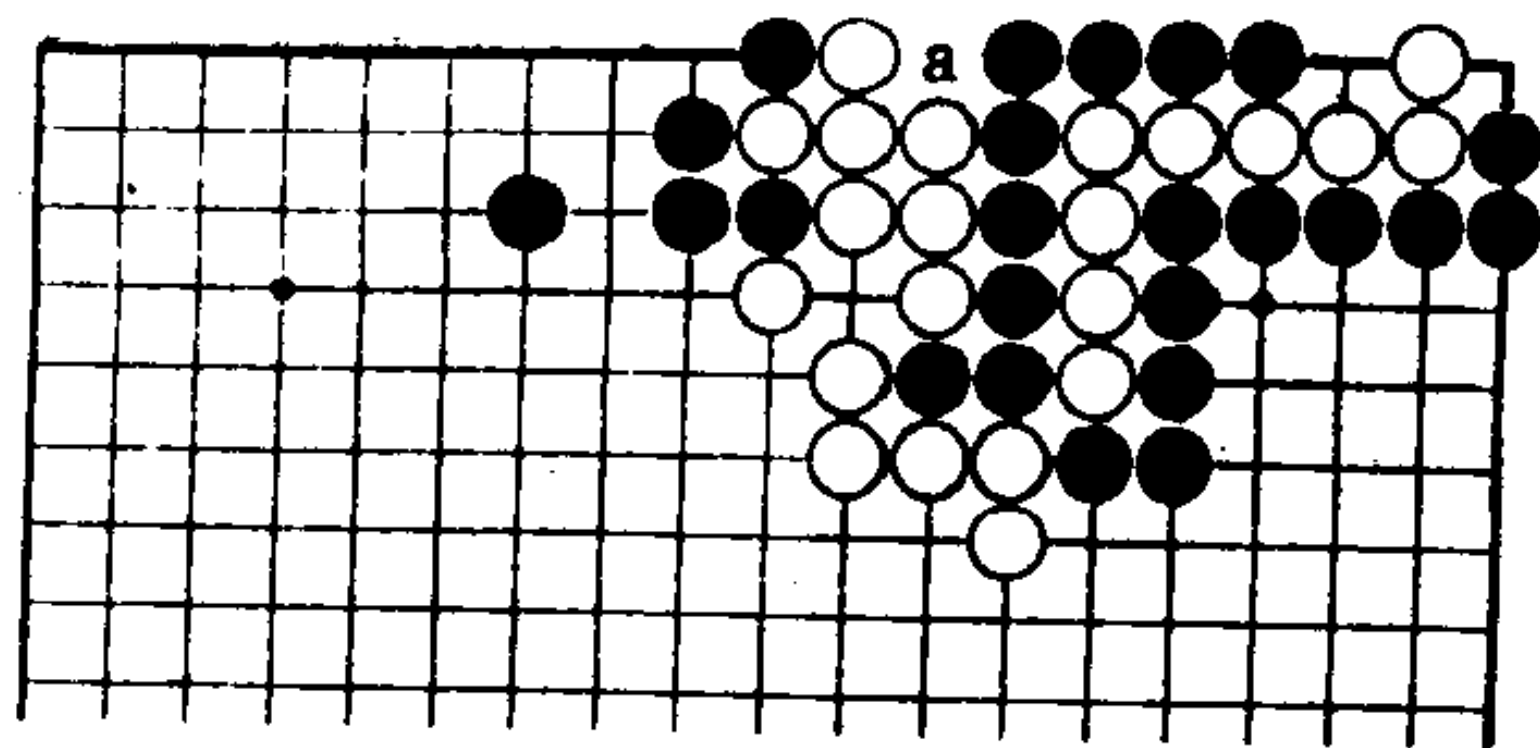
白7，黑8紧气。



3图

4图 (结果图)

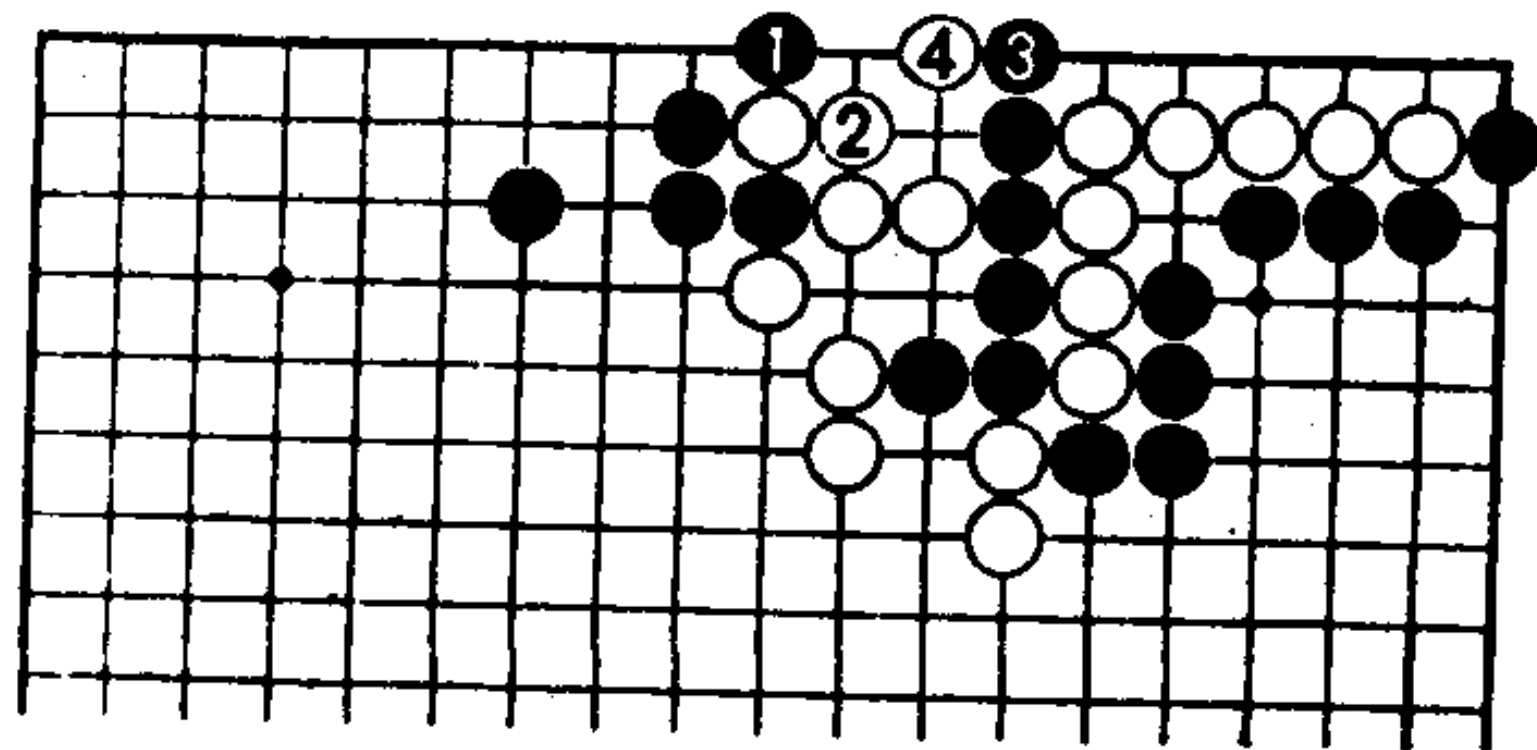
这是结果图。此时，白才突然发现白a伸不进，角也走不进去。即，反差一气。



5图 (抵抗)

这不可能！得再挣扎一下。

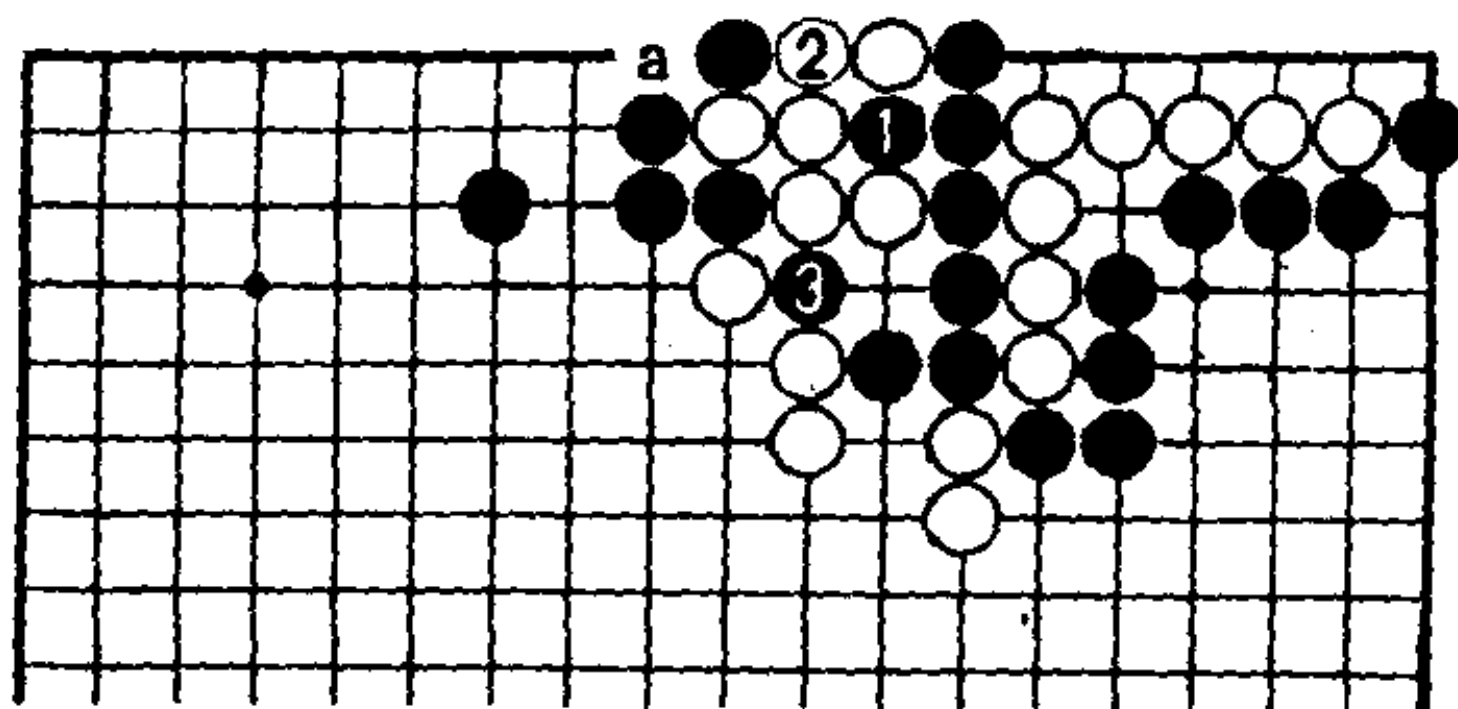
黑1打吃，假设说白2必然。那么，黑3立，白4紧气呢？



5图

6图 (倒扑)

黑1打吃，白2接上，
黑3成倒扑。显然白a提
吃也无法挽救。



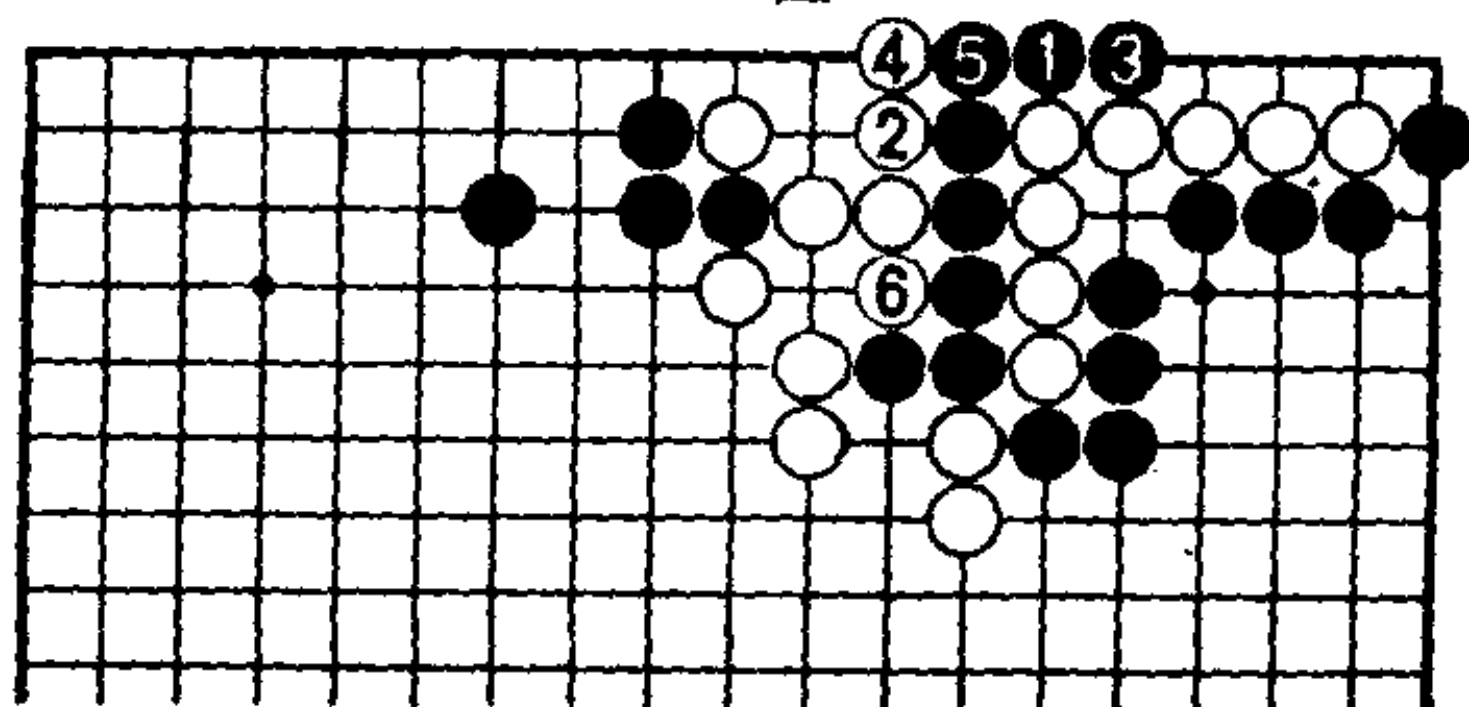
6图

7图 (失败)

黑1老老实实地与白
对紧气。

白2至6，仍然是黑
差两气。

上帝保佑老实人……
真是胡说。



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 第四册 对杀专题

作者 = 中国大学生围棋协会编译

页数 = 1 2 7

S S 号 = 0