

目 录

第 1 题	序盘	(1)		5	第 15 题	序盘	(4)		69
第 2 题	中盘	(1)		9	第 16 题	终盘	(2)		73
第 3 题	手筋	(1)		13	第 17 题	死活	(3)		77
第 4 题	终盘	(1)		17	第 18 题	序盘	(5)		81
第 5 题	死活	(1)		21	第 19 题	手筋	(3)		85
第 6 题	序盘	(2)		25	第 20 题	手筋	(4)		91
第 7 题	中盘	(2)		29	第 21 题	中盘	(6)		97
第 8 题	中盘	(3)		35	第 22 题	定式	(2)		101
第 9 题	死活	(2)		41	第 23 题	手筋	(5)		107
第 10 题	定式	(1)		45	第 24 题	死活	(4)		111
第 11 题	中盘	(4)		49	第 25 题	手筋	(6)		115
第 12 题	手筋	(2)		53	第 26 题	死活	(5)		119
第 13 题	序盘	(3)		57	第 27 题	定式	(3)		125
第 14 题	中盘	(5)		63					

只此一手

第七册

从序盘到终盘

中国大学生围棋协会 编译

上海外语教育出版社

只此一手
第七册
从序盘到终盘
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8月第1版 1990年8月第1次印刷

印数: 1—10,000册

ISBN 7-81009-550-1/G·153

定价: 0.70 元

编译者的话

序盘、中盘、终盘是围棋的基本组成部分。在一局棋中，这三个阶段同样重要，没有主次之分。只有全面地钻研这几方面的基础知识，掌握必要的技能，才能提高棋力水平。本书对布局中大局观以及感觉的培养；中盘战中如何运用手筋、提高战斗力；收官时怎样做到干净利落、不失先手等问题，都结合棋理作了简明扼要的讲述并提出正误的比较。选材注重质量，以具有实用价值为主。内容按序盘、中盘、终盘、死活、手筋、定式分类，并按难易程度分为初级到有段的几个等级，以便于读者检查自己的棋力水平。

目 录

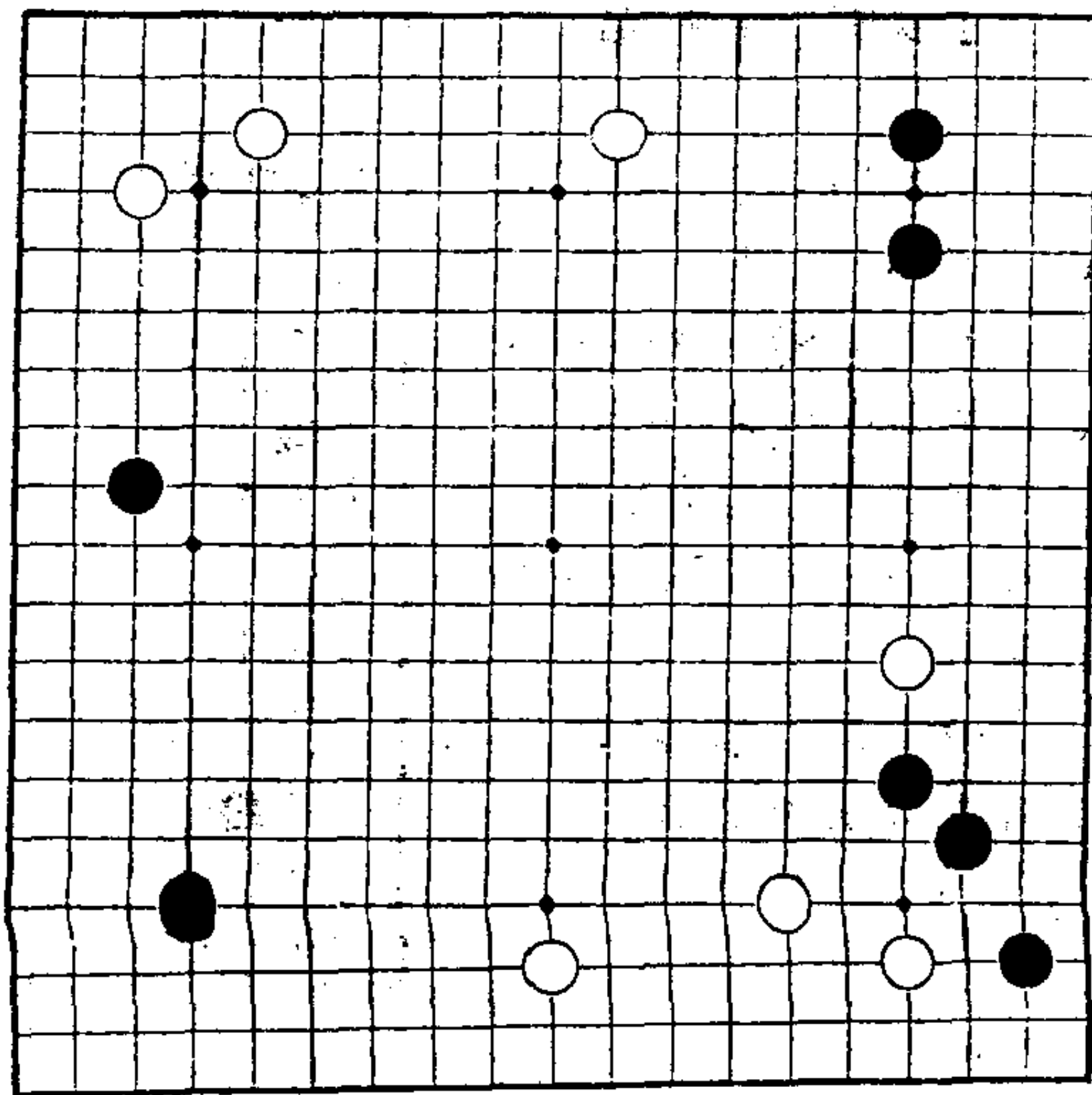
第 1 题	序盘	(1)	 5	第 15 题	序盘	(4)	 69
第 2 题	中盘	(1)	 9	第 16 题	终盘	(2)	 73
第 3 题	手筋	(1)	 13	第 17 题	死活	(3)	 77
第 4 题	终盘	(1)	 17	第 18 题	序盘	(5)	 81
第 5 题	死活	(1)	 21	第 19 题	手筋	(3)	 85
第 6 题	序盘	(2)	 25	第 20 题	手筋	(4)	 91
第 7 题	中盘	(2)	 29	第 21 题	中盘	(6)	 97
第 8 题	中盘	(3)	 35	第 22 题	定式	(2)	 101
第 9 题	死活	(2)	 41	第 23 题	手筋	(5)	 107
第 10 题	定式	(1)	 45	第 24 题	死活	(4)	 111
第 11 题	中盘	(4)	 49	第 25 题	手筋	(6)	 115
第 12 题	手筋	(2)	 53	第 26 题	死活	(5)	 119
第 13 题	序盘	(3)	 57	第 27 题	定式	(3)	 125
第 14 题	中盘	(5)	 63				

第1题

序盘 (1)
黑先 中级

纵观全局,大场俯拾即是,至少有四、五处可走。

但关键的着点只有一处。立足于大局观,保持局势上的均衡是布局的原则。

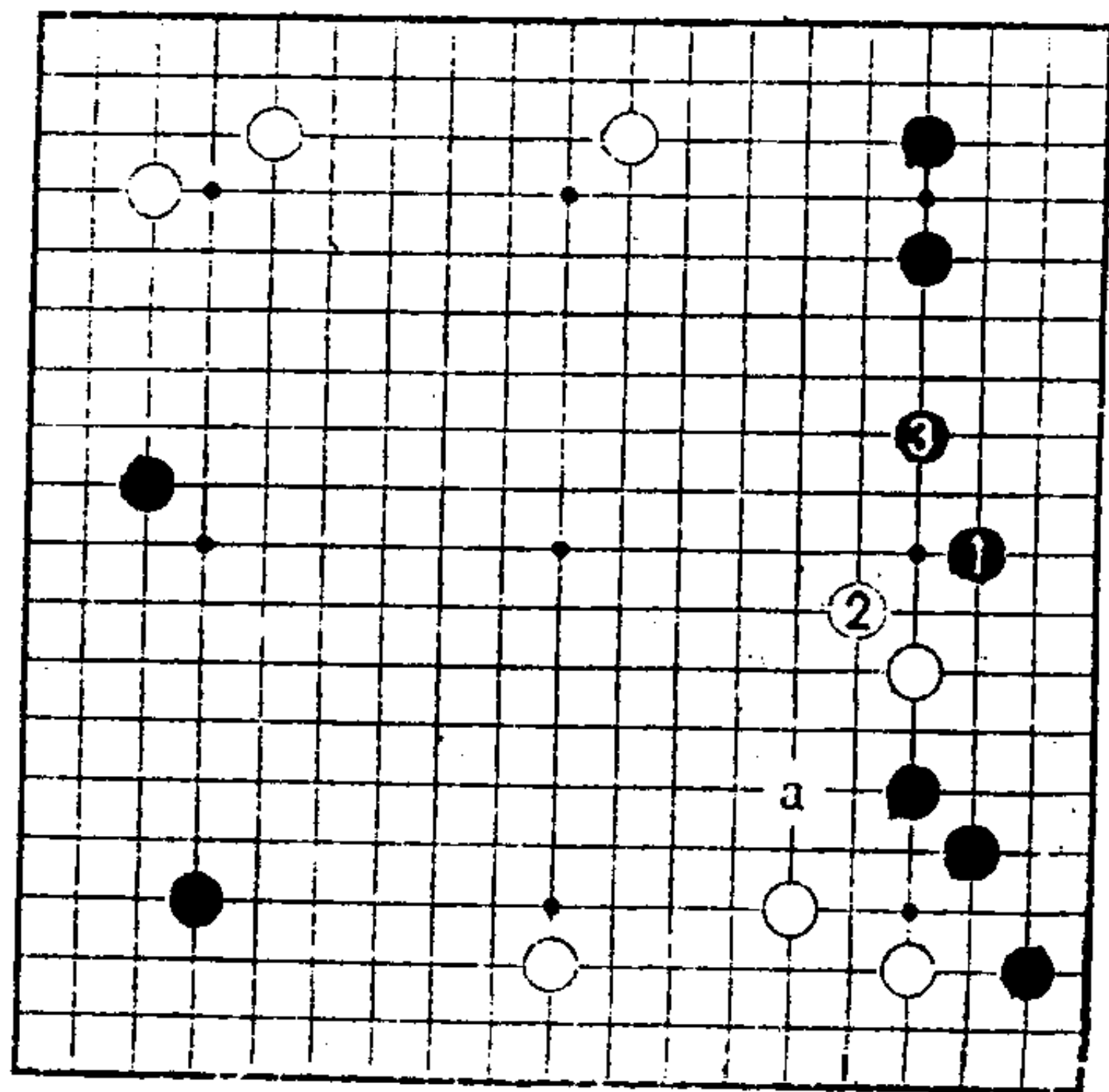


1 图（充分）

对黑 1，白 2 尖是形，接着黑 3 沉着地飞一手就很充分了。

此着不但使右上缩角的阵形坚固起来，而且下一步还有a 位跳，攻击白棋的后续手段。

白如在a 位应一手，则是被黑先手得利，白下一步很难走。



1 图

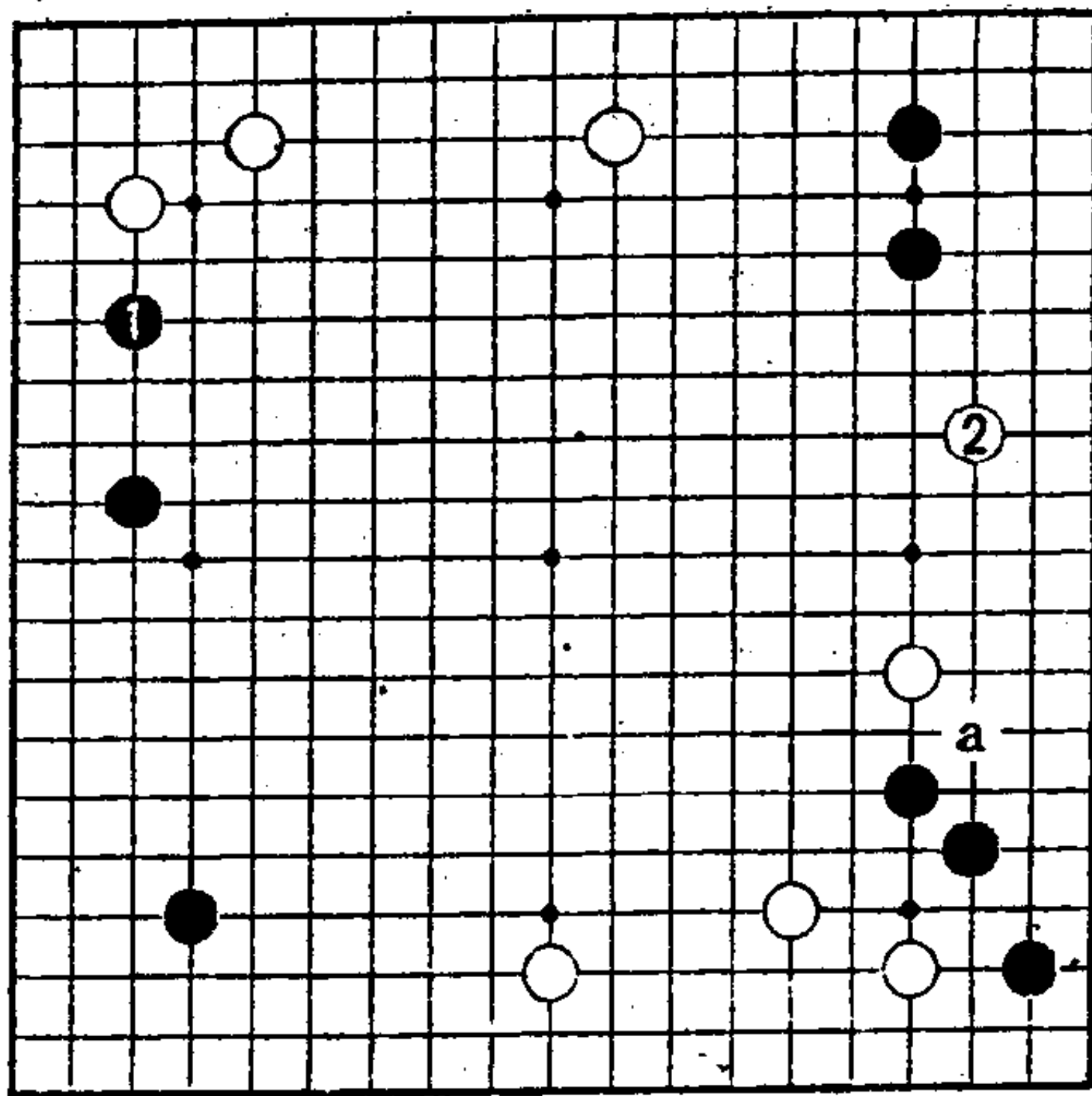
2图（失败）

黑1逼，单就左边来看，固然是绝好之点，但从大局上看则是偏离了要点的一手。

被白占到2逼的好点。

右上黑的一间缔由于成了敞口状态而顿时感到薄弱了。此外，下一步白还有a尖的好手。

这样一来，黑就成为难下的一局棋了。



2图

第 2 题

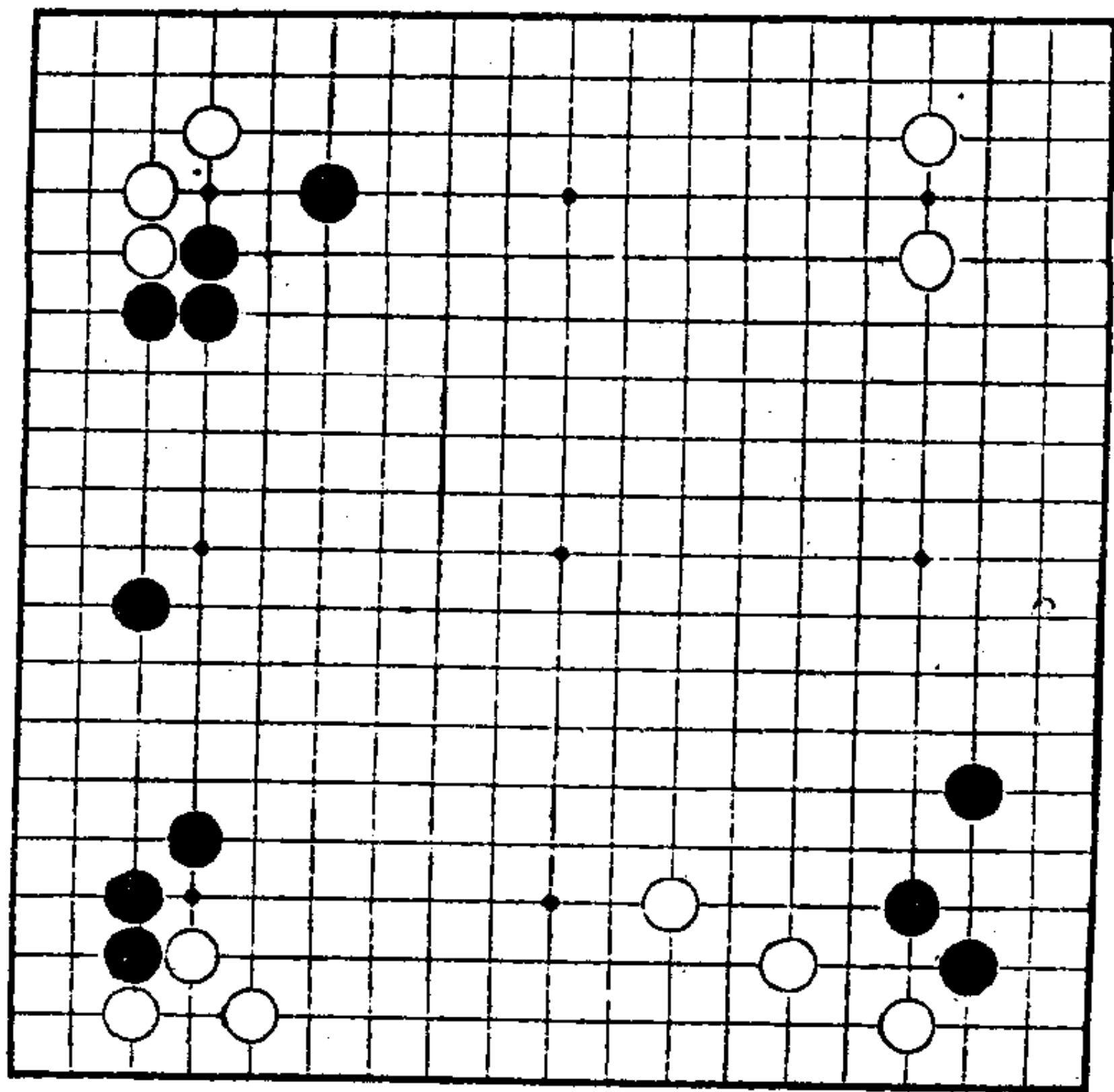
中盘 (1)

黑先 上级

局面即将进入中盘战。但是立即挑起战斗为时尚早。

当务之急是抢占有关双方模样消长的要点。

这是从序盘进入中盘时必须注意的问题。

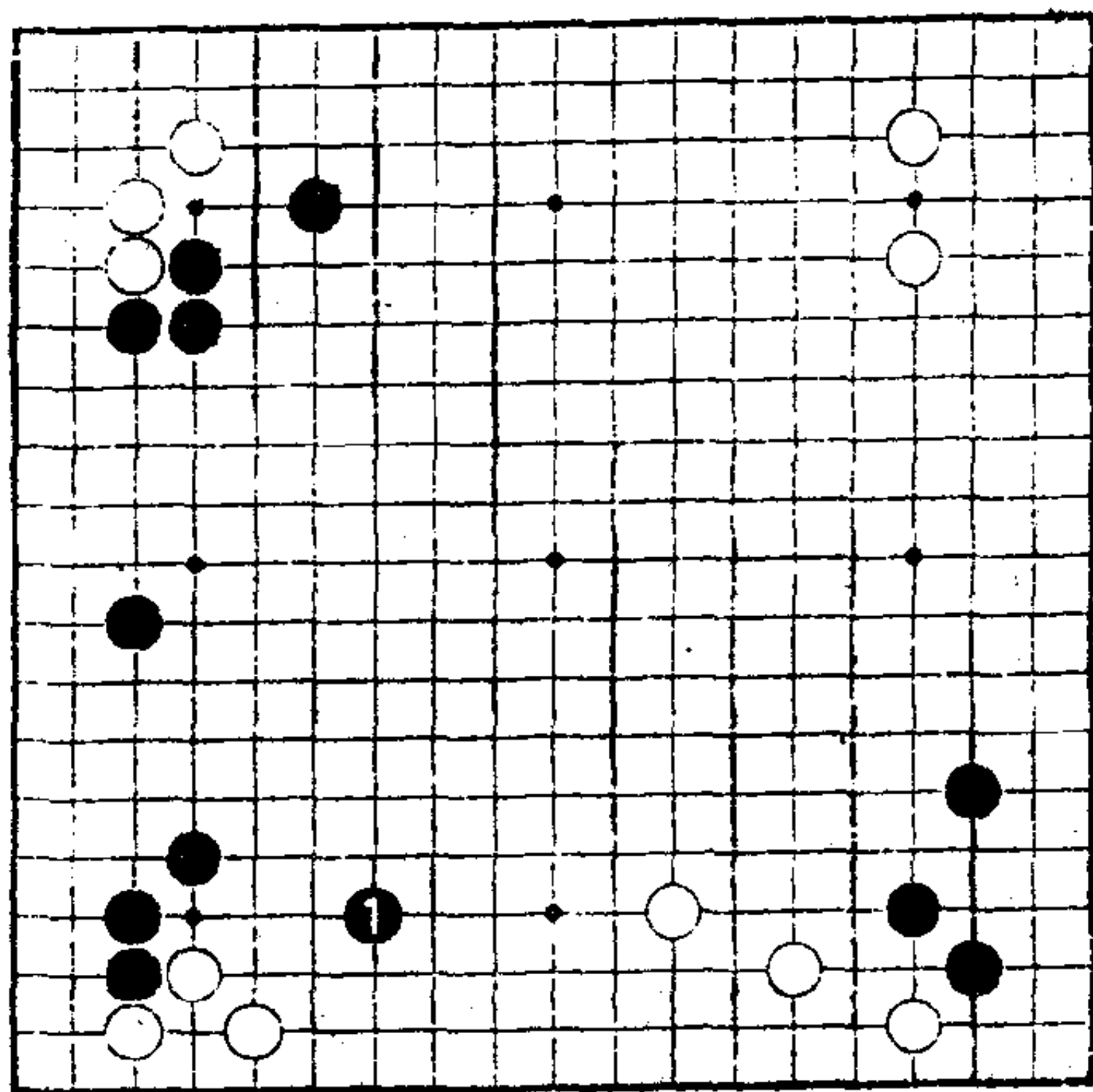


正解图 模样的必争点

黑 1 大飞罩是有关敌我模样消长的必争点。

在此局面中，白下边和黑左边都有构成大模样之势，黑 1 恰是限制对方而扩大己方模样的要点，也就是所谓模样的“接点”。

这样的着点应该凭直感一眼就能发现。



正解图

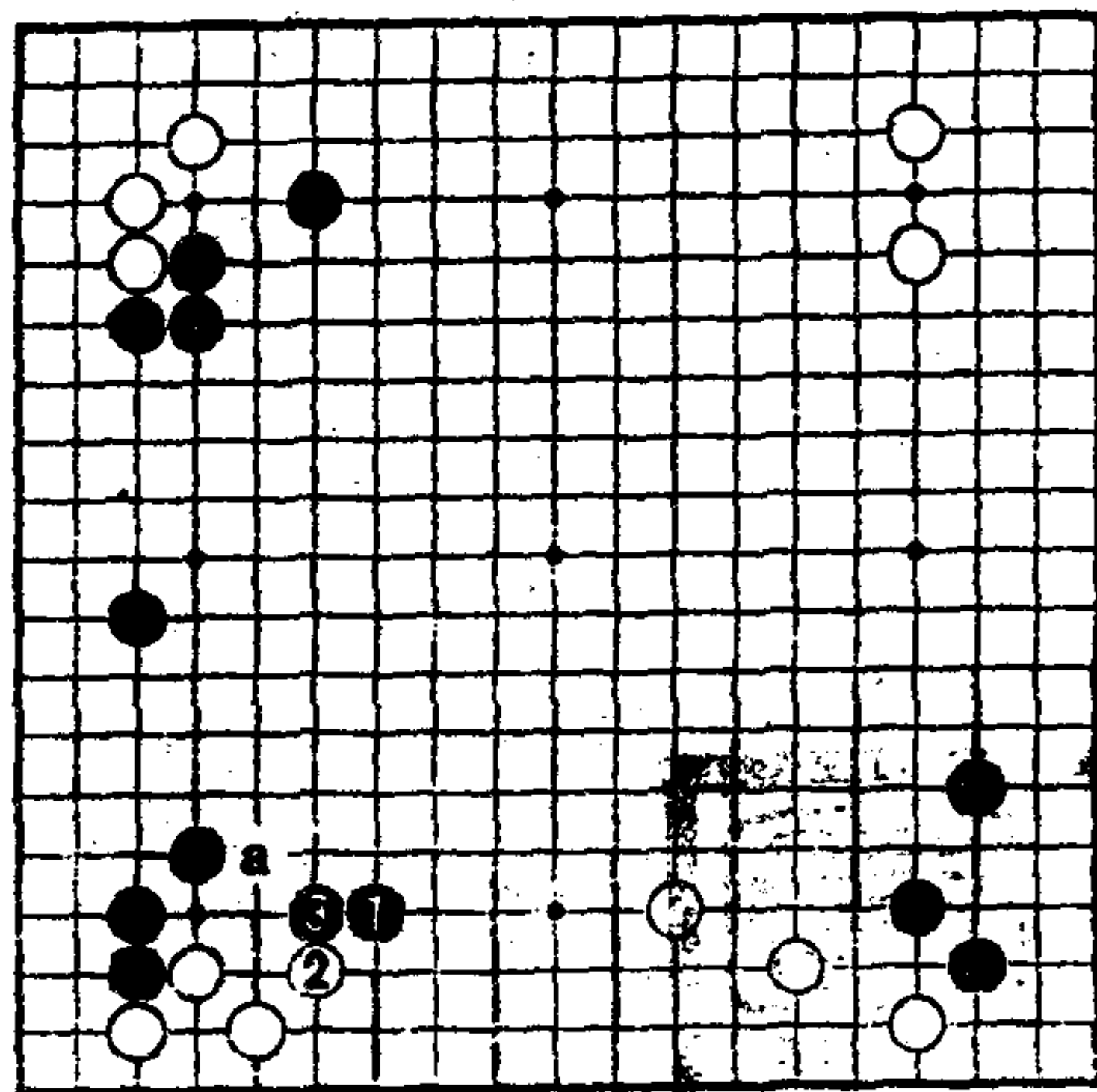
1 图 (成功)

黑 1 罩时，白除 2 应借以取得先手之外，没有其他走法。

在这样的棋形中，白 a 靠进行反击是无理的。

黑 3 挡虽落后手，但非常厚实。

至此可以明显地看出，白模样被压低，而黑模样却壮大了，黑成功。



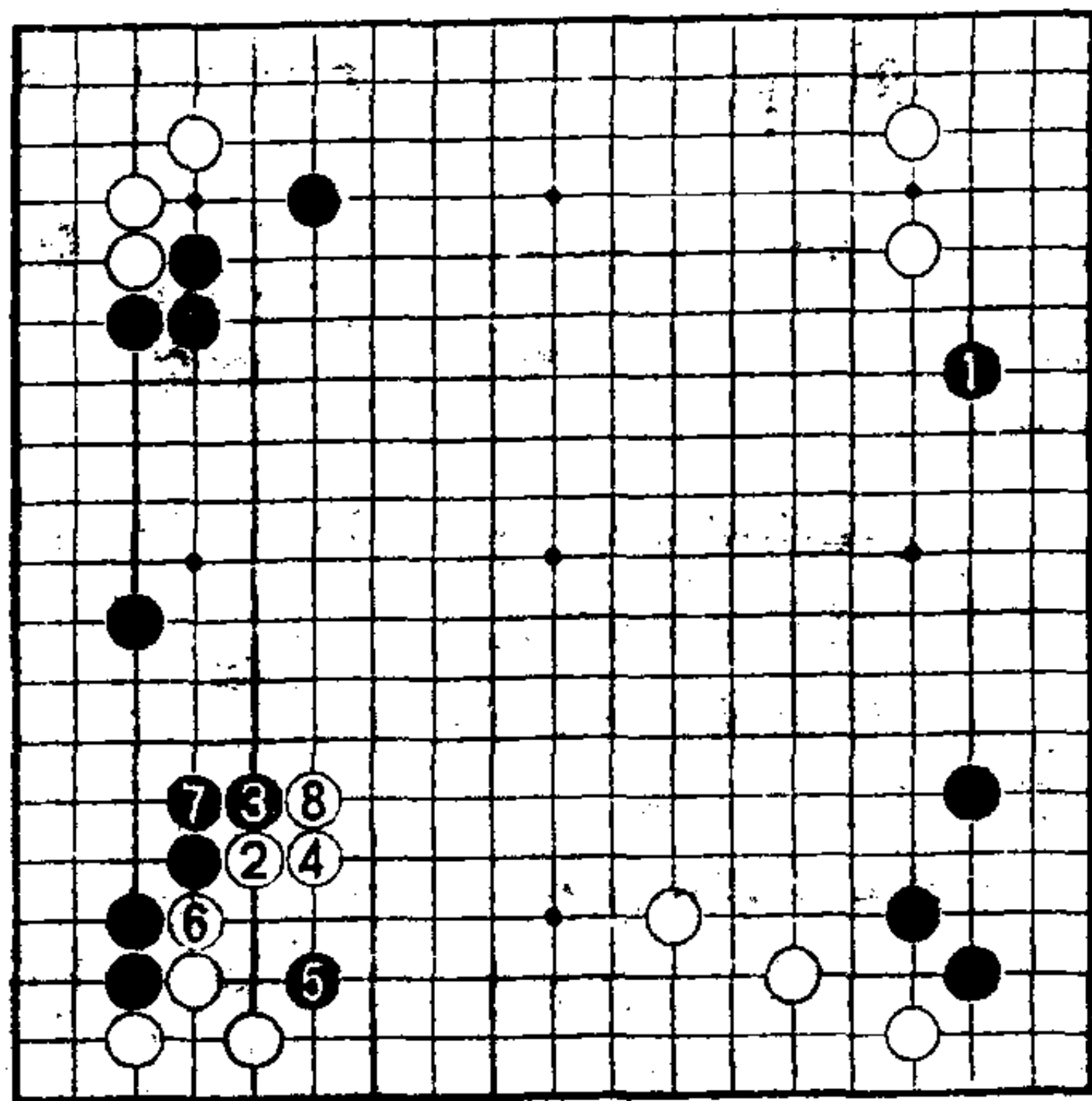
1 图

2 图（失败）

黑 1 在右边最大限度
地逼，虽不失为好点，但
有缺乏大局观之嫌。

白立即 2 位靠，白模
样顿时扩大了。

黑 3 扳、5 刺到 7 接
虽是行棋的必然步调，但
被白 8 曲尽量扩大下边之
后，黑失败。



2 图

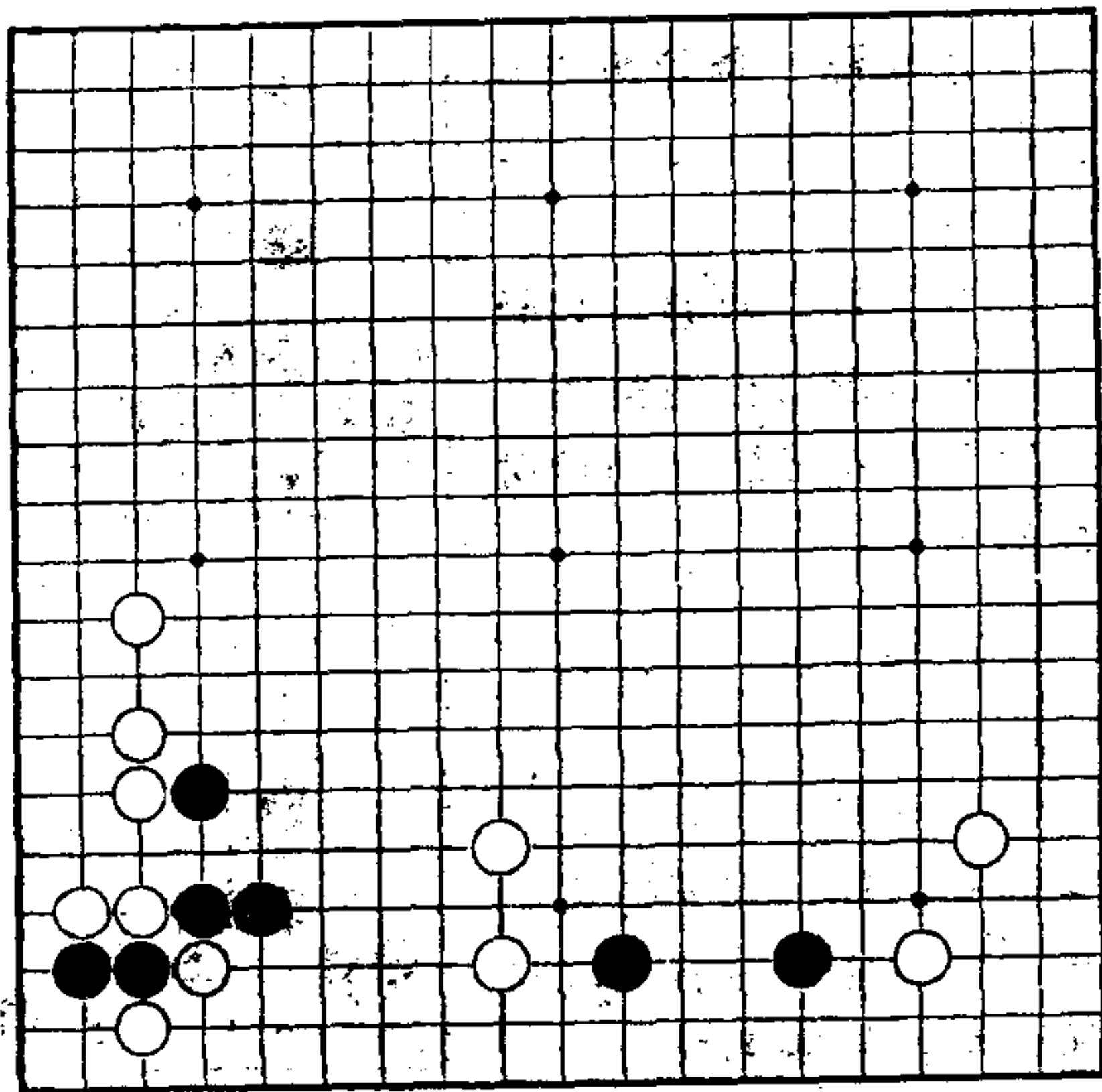
第3题

手筋 (1)
黑先 有段

请审视左下的棋形。

怎样利用这里的余味进行腾挪？

直感有时并不可靠，深思细算才是制胜的保证。

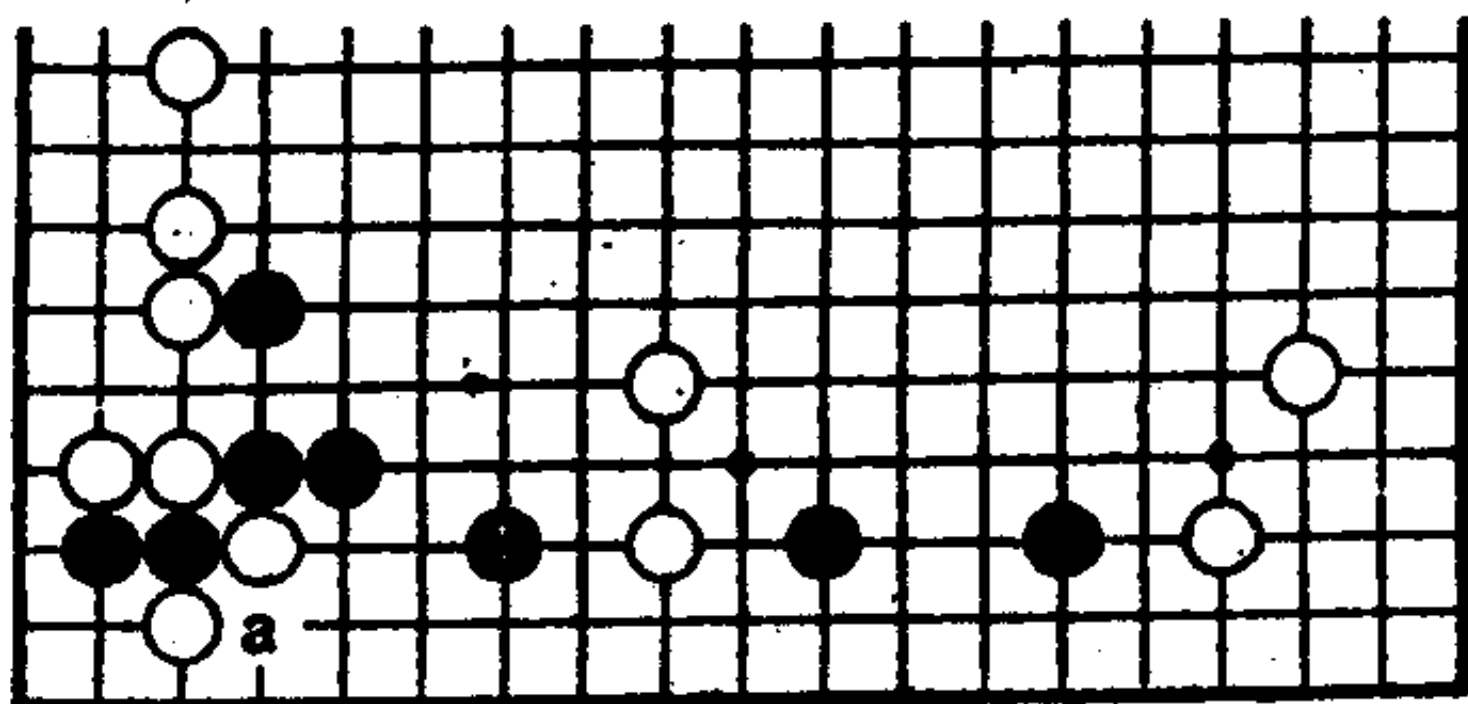


正解图 兼顾两面的手筋

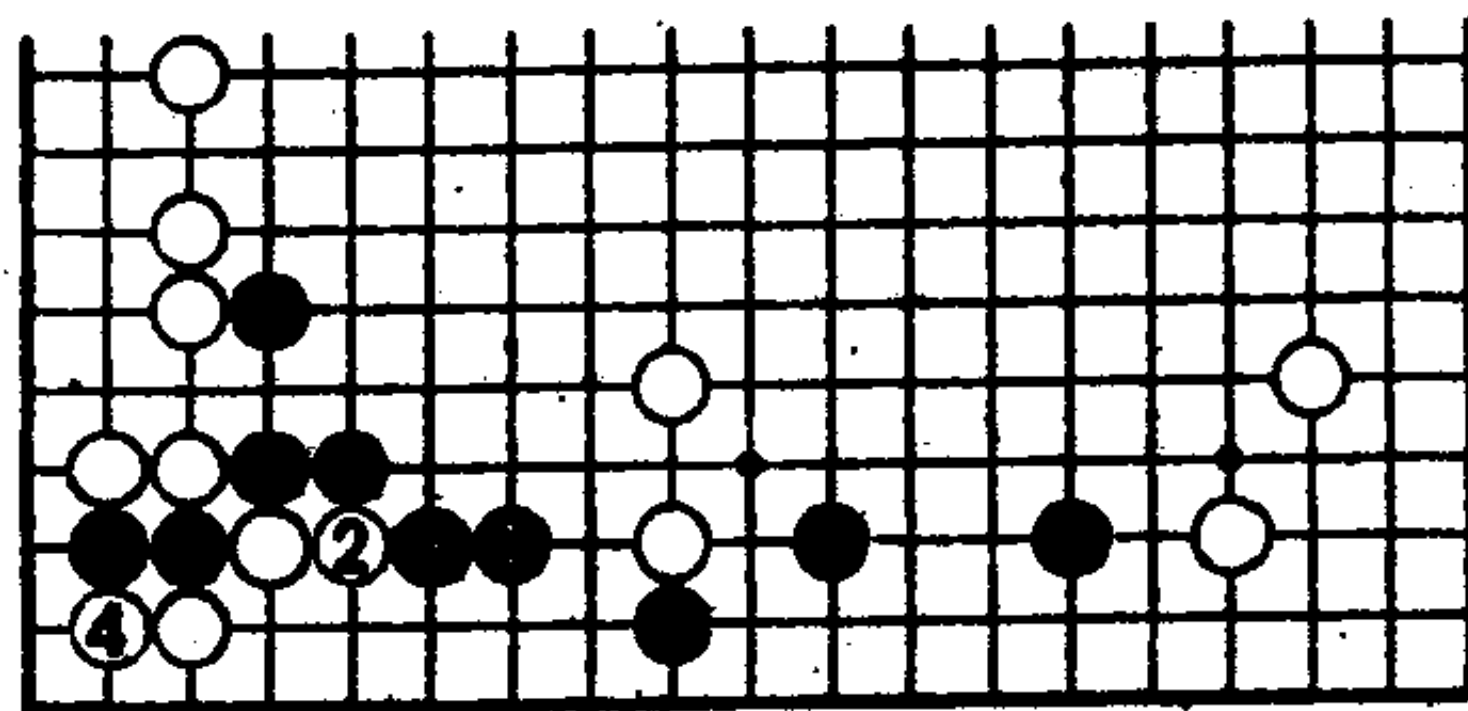
黑 1 好。此着虽在瞄着 a 断，但真正的意图则是与右侧相呼应，创造盘渡的条件。

1 图（渡）

黑 1 时，白除 2 长、4 回补之外，别无他策。接着黑 5 托一手就走成盘渡之形，黑腾挪成功。



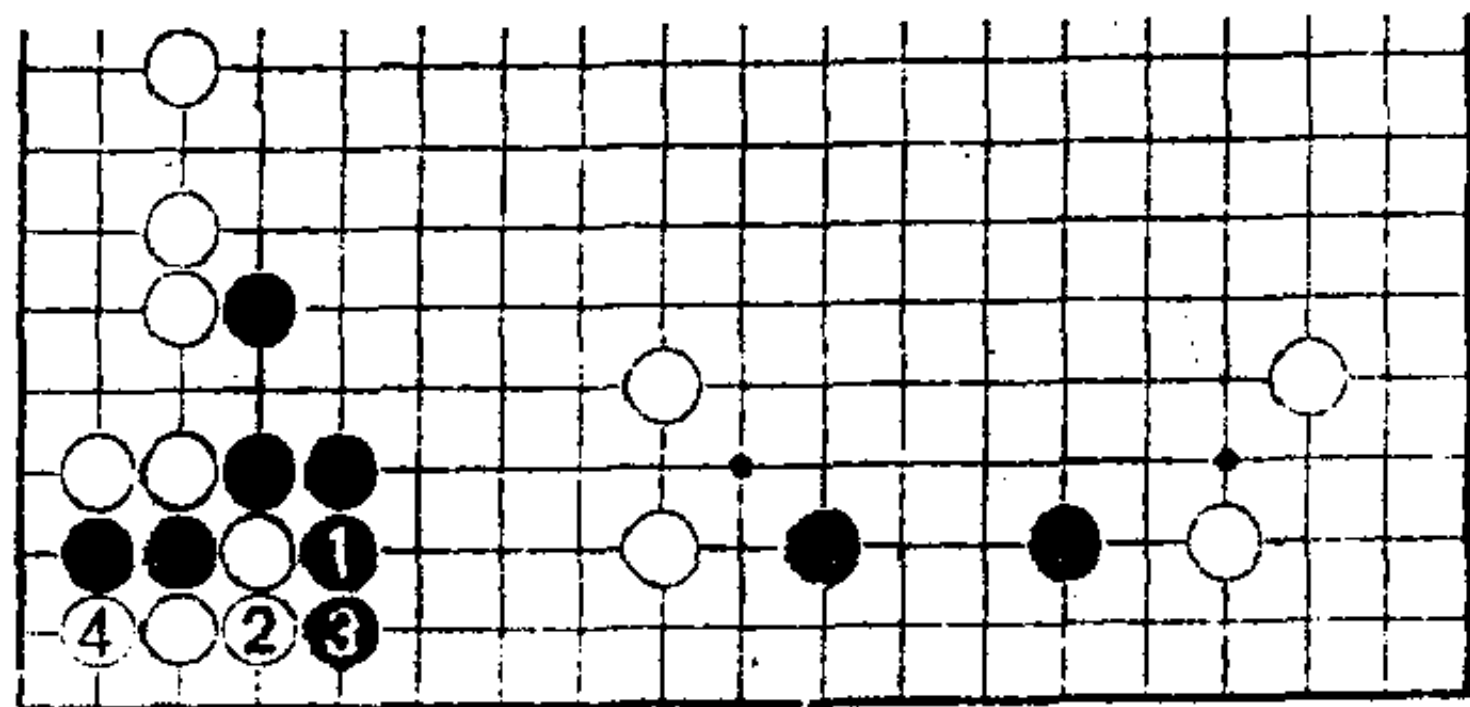
正解图



1 图

2 图（走重）

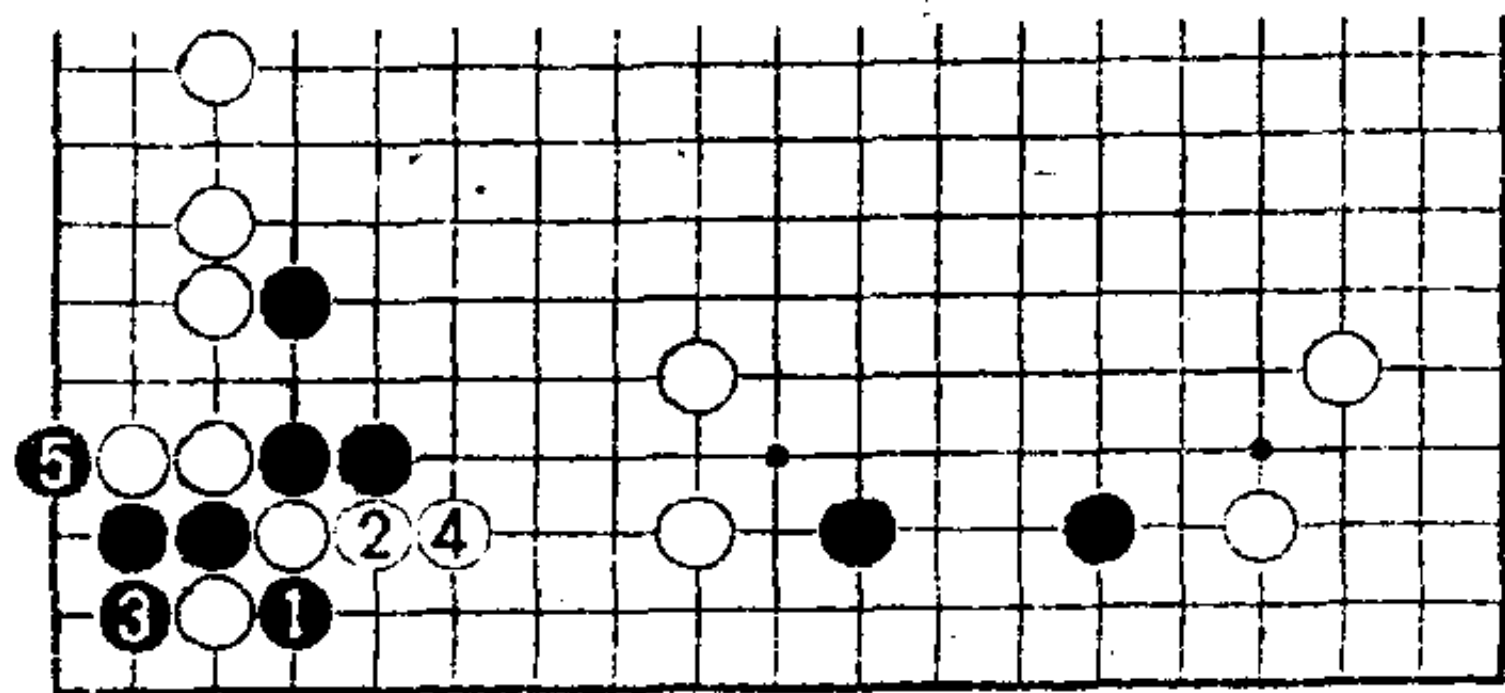
黑 1、3 定形不好。
这样只能使自己走重。黑
一旦失去通连的手段，左
右就将成为白缠绕攻击的
目标。



2 图

3 图（见小）

黑 1、3 吃一子活角
见小。被白 4 单长一手后，
黑 5 还必须再补一着。走成
此图黑也失败。



3 图

◇小忠告◇

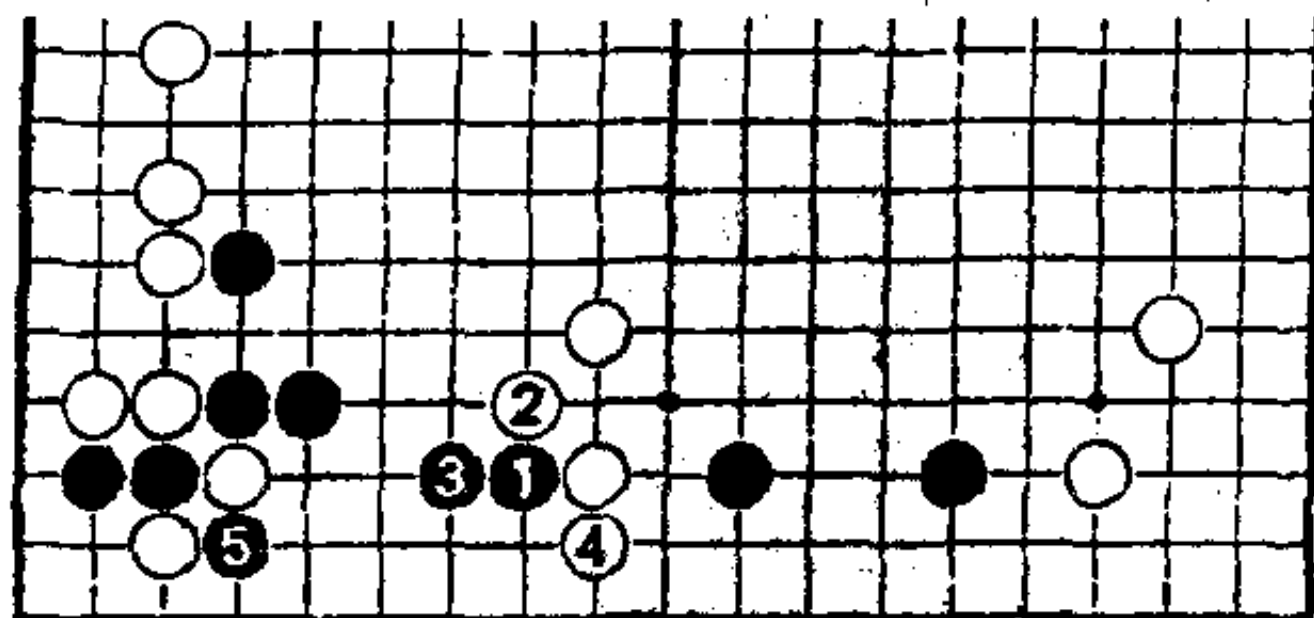
凭直感行棋危险

1图（直感）

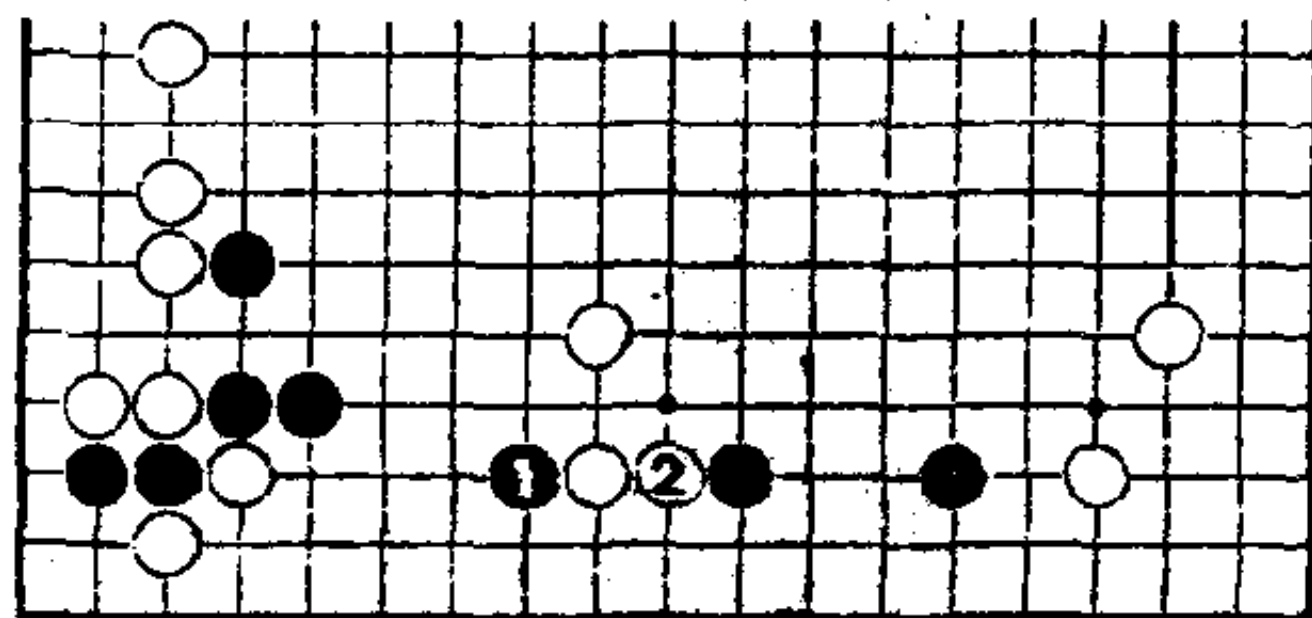
面对此形，首先脑中浮现出的手筋是黑1靠。因为白2扳、4立时，黑可以5断。但是这未免有些一厢情愿了。

2图（落空）

黑1靠时，被白2顶一手，黑的意图就落空了。



1图



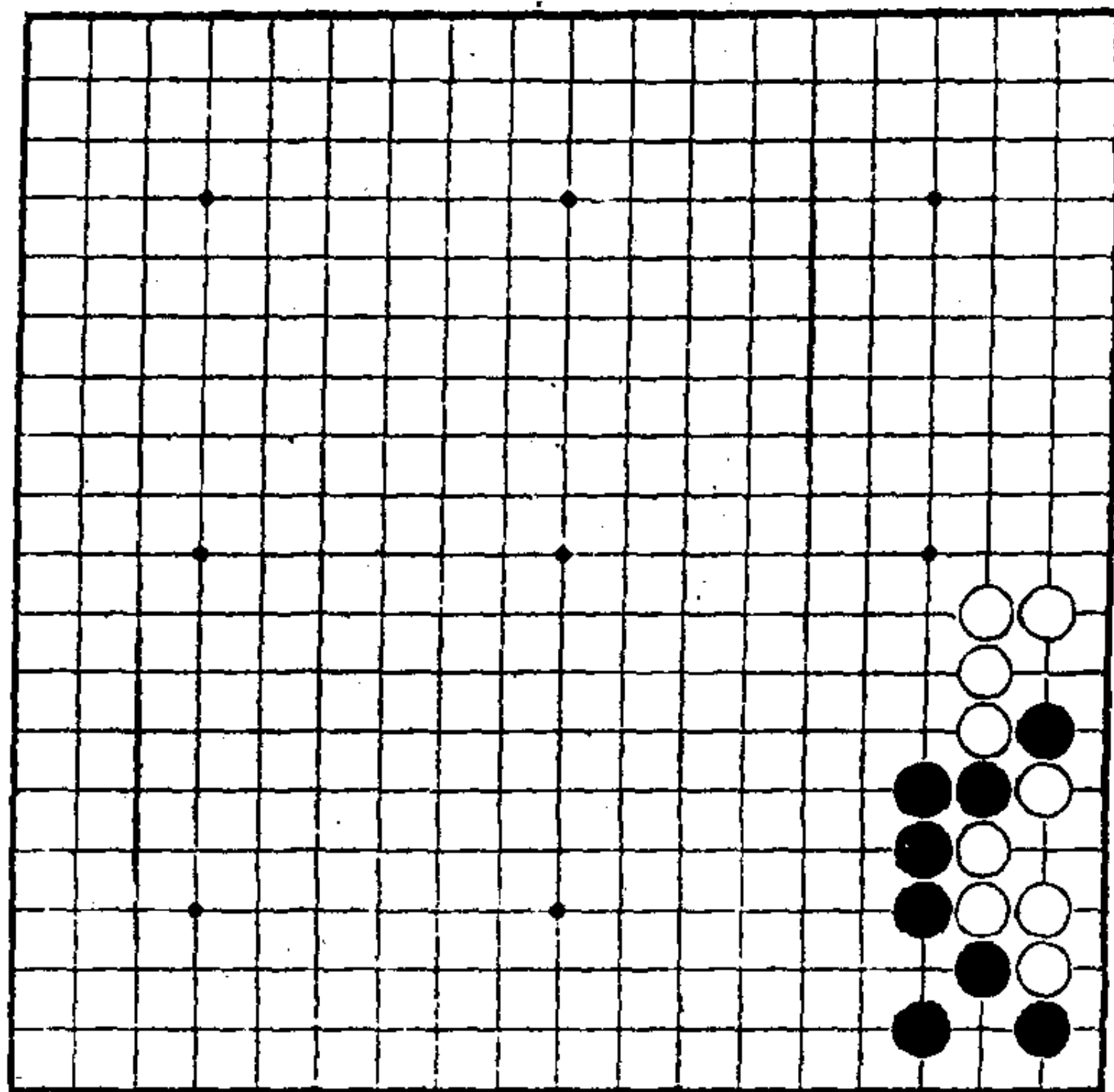
2图

第4题

终盘 (1)
黑先 初级

收官的常识首先是不受损失，并尽可能地争取先手。

请根据这一原则发现本型中的急所。

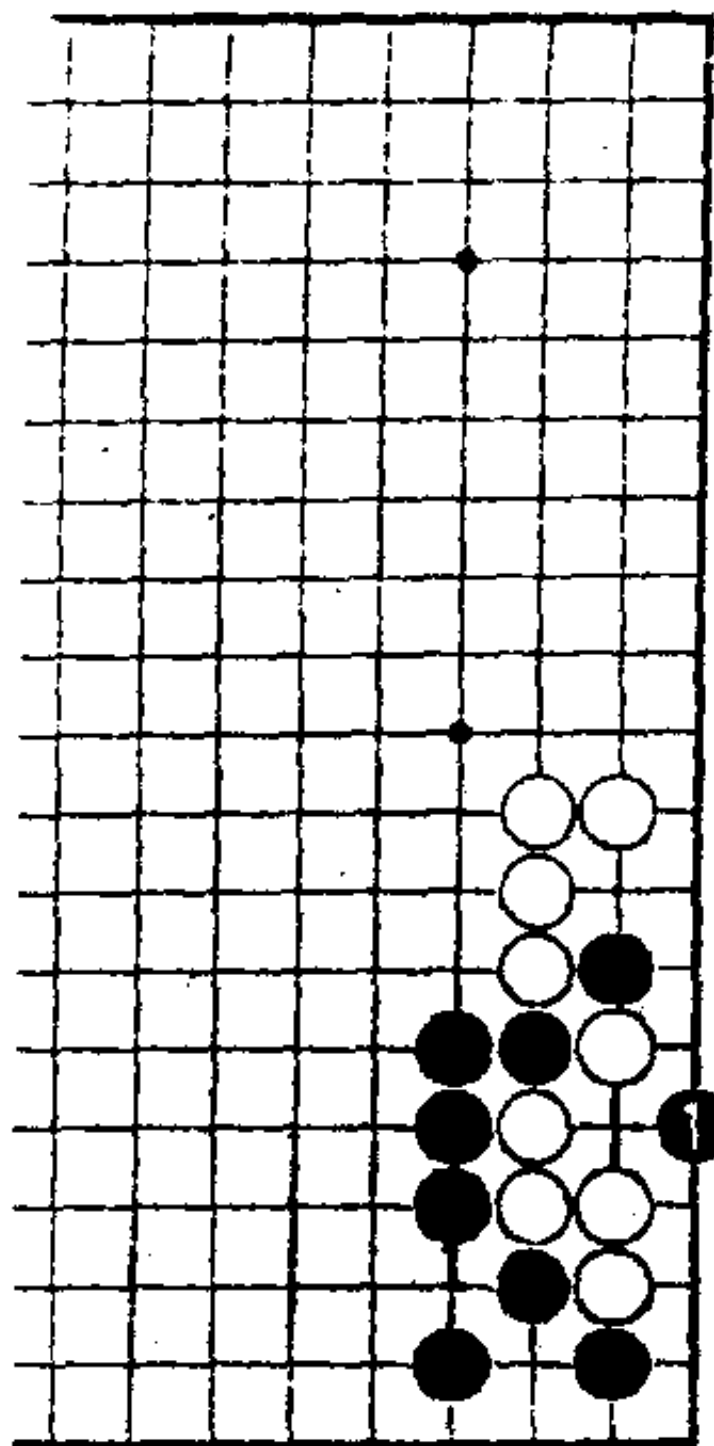


正解图 点的手筋

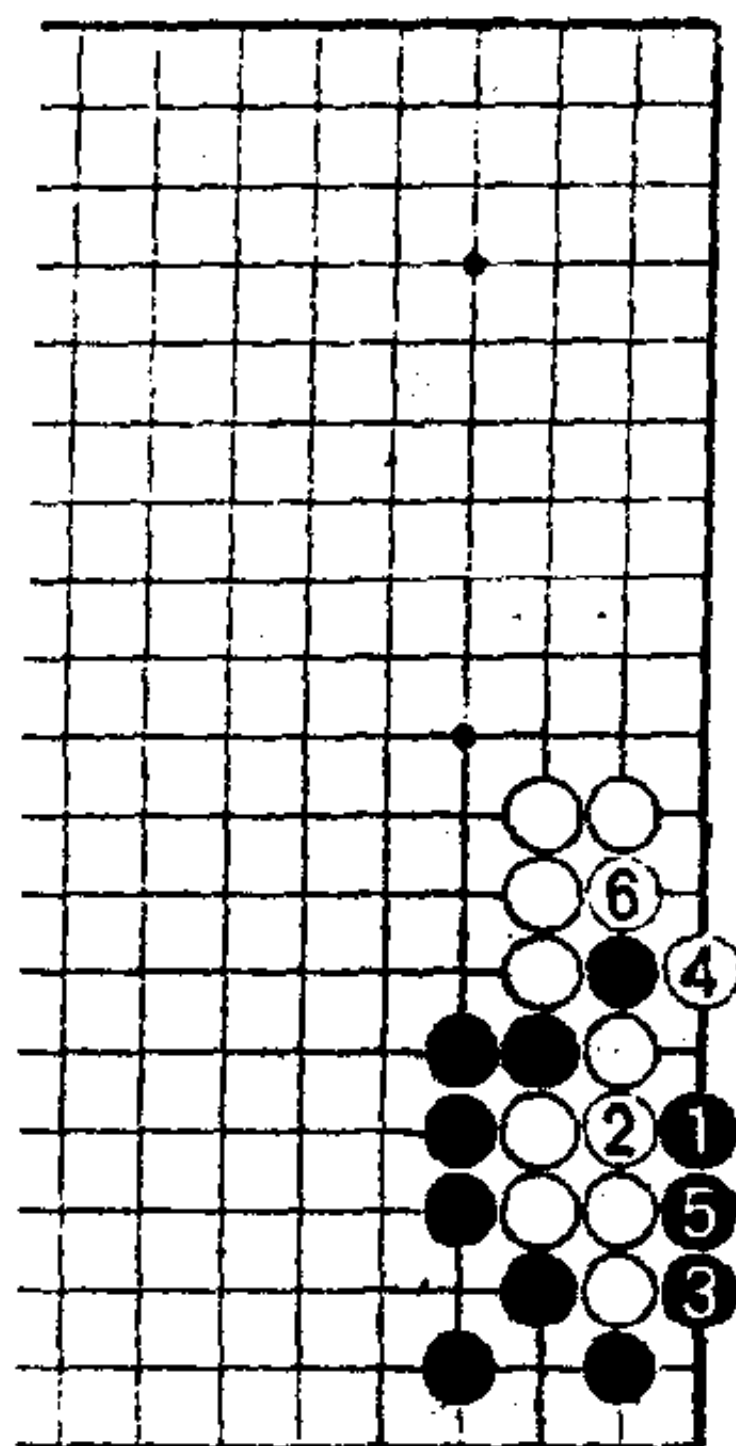
黑 1 点是巧妙的手筋。
此着也可以叫做刺。
总之，这是本型中的急所。

1 图（收官）

黑 1 时白只能 2 接。
黑 3 扳时，白 4 不得已。接着黑 5 打到白 6 提，
黑未损一兵一卒而净获官子之利。



正解图



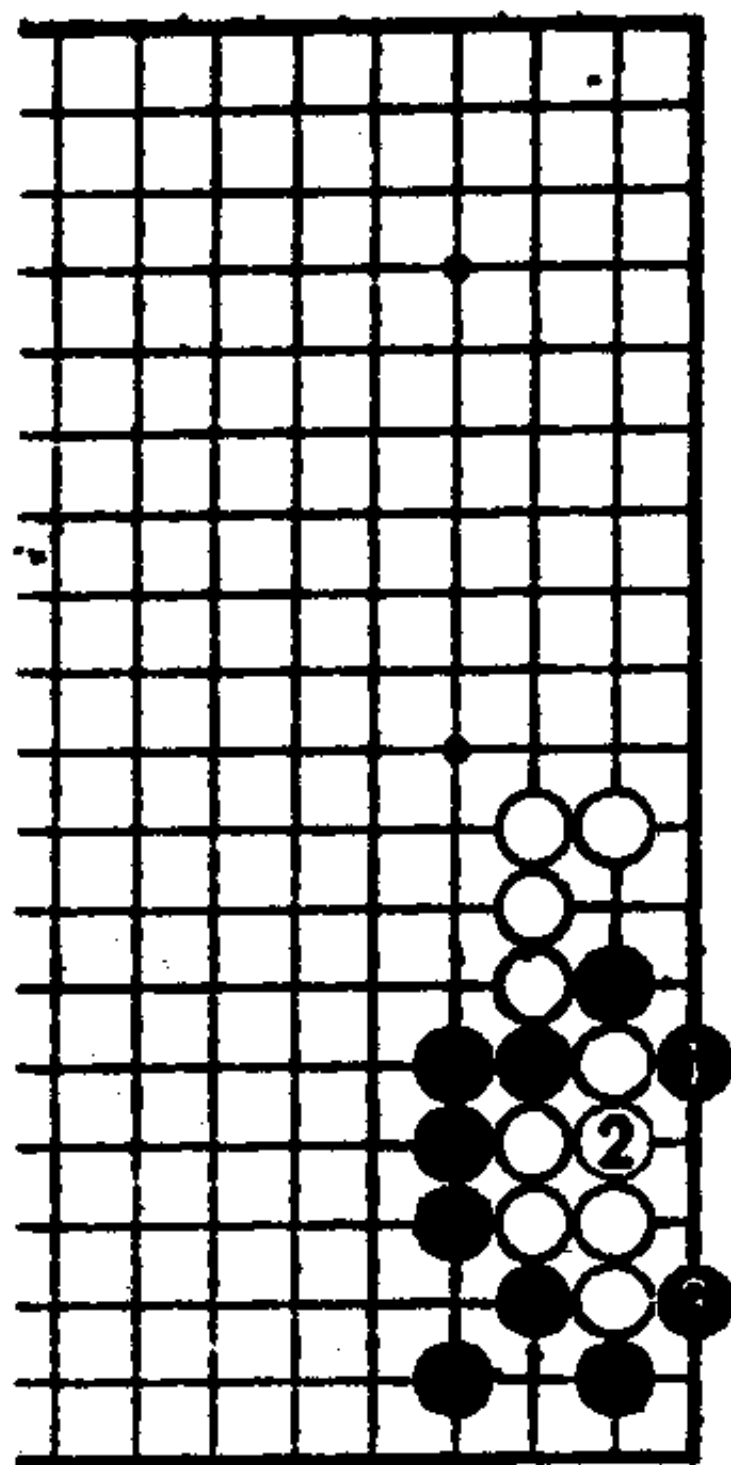
1 图

2 图（失败）

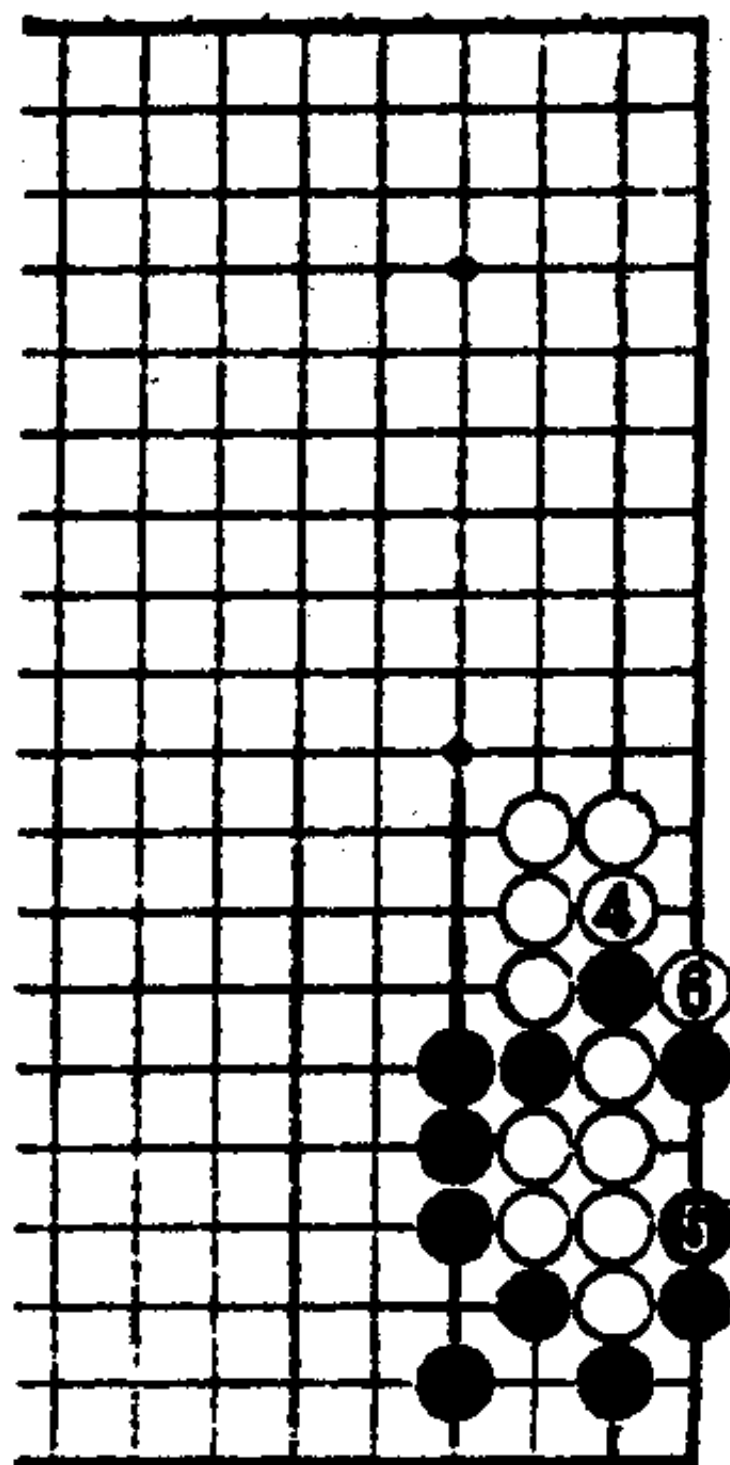
黑 1 打吃是俗手。
 迫白 2 接之后，黑即使再
 于 3 位扳也吃不住白棋。

3 图（手筋与俗手）

接下去白 4、黑 5 时，
 被白 6 提一子，黑接不归。
 手筋与俗手所产生的结果
 截然不同，试与正解图比
 较一下即可一目了然。



2 图



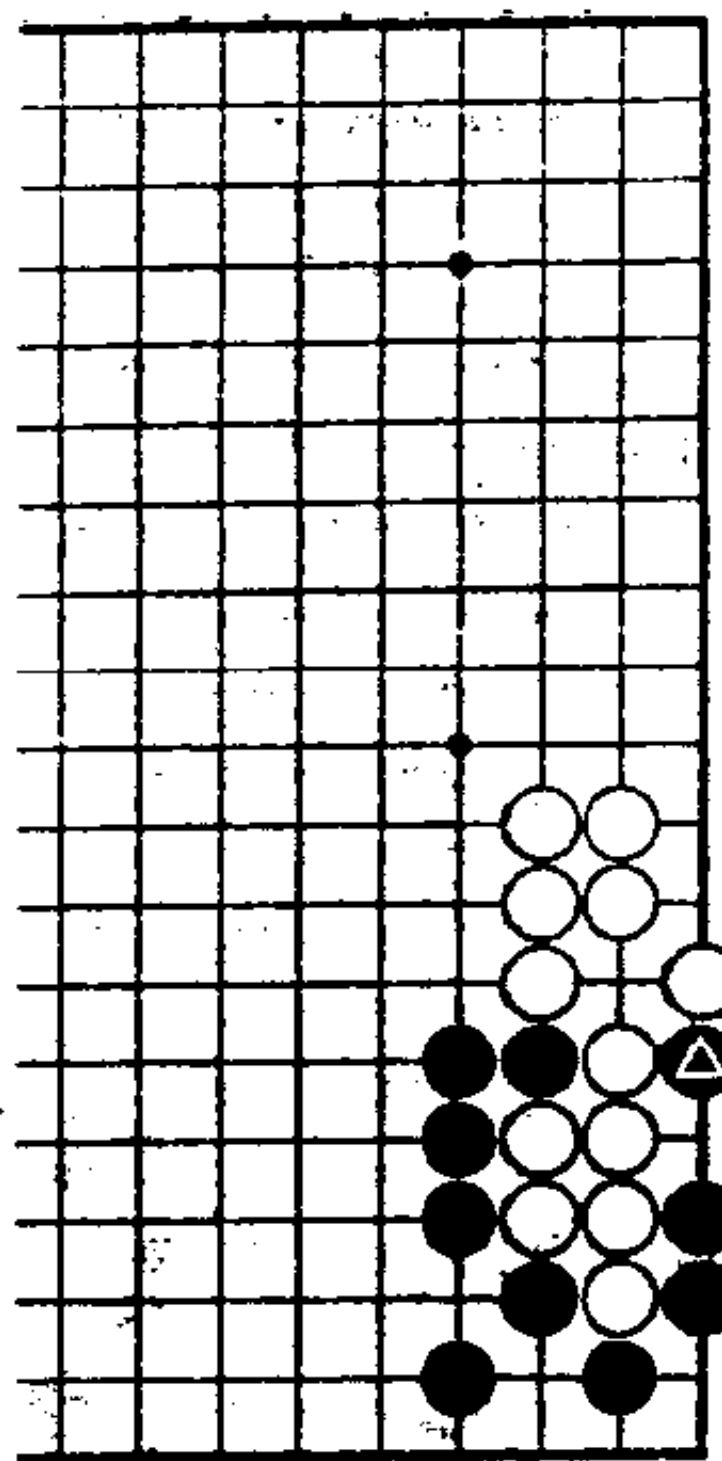
3 图

4 图（接不归）

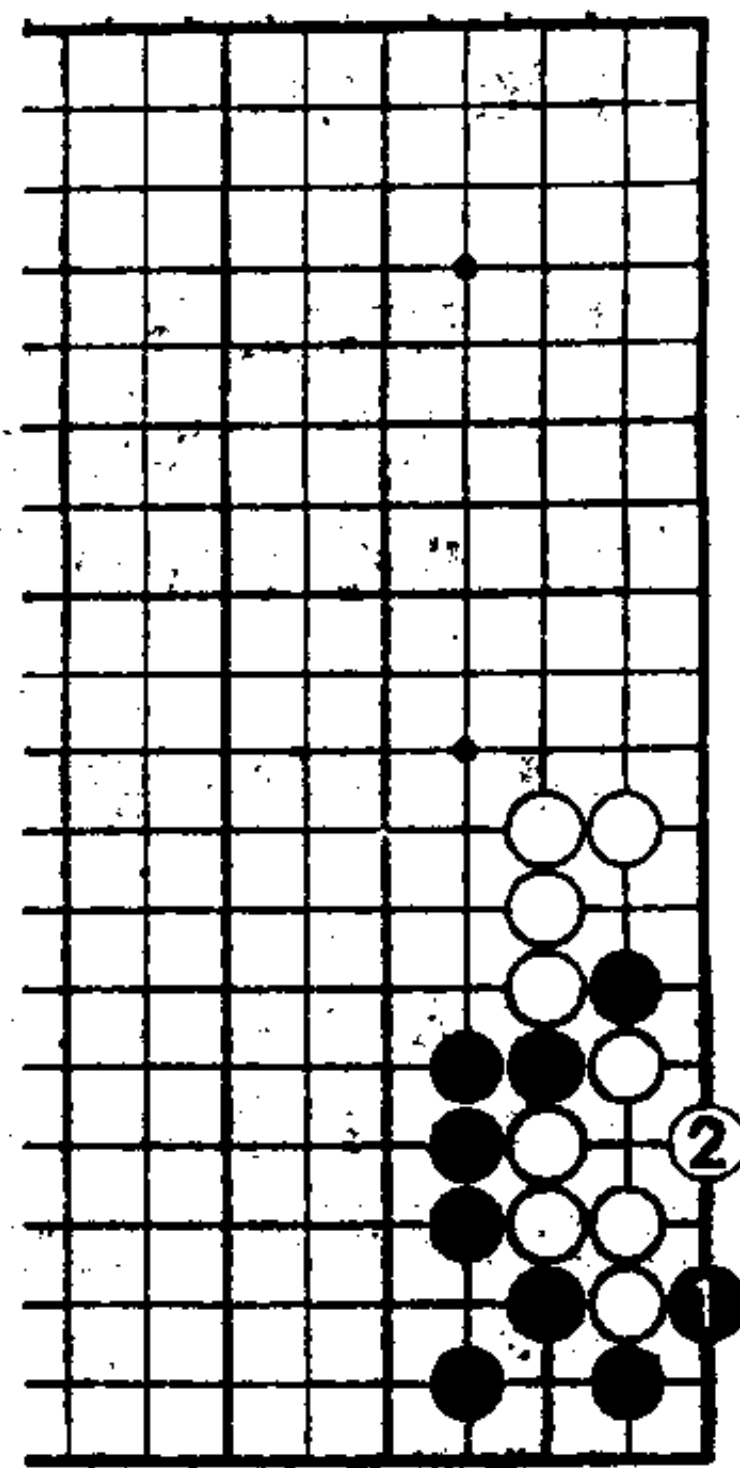
这是前图白拔掉一子后之形。黑▲一子不能接，明显地损失二目。

5 图（最拙）

最拙劣的下法是黑 1 扳。被白 2 做眼后，黑净损几目，请读者计算一下。



4 图



5 图

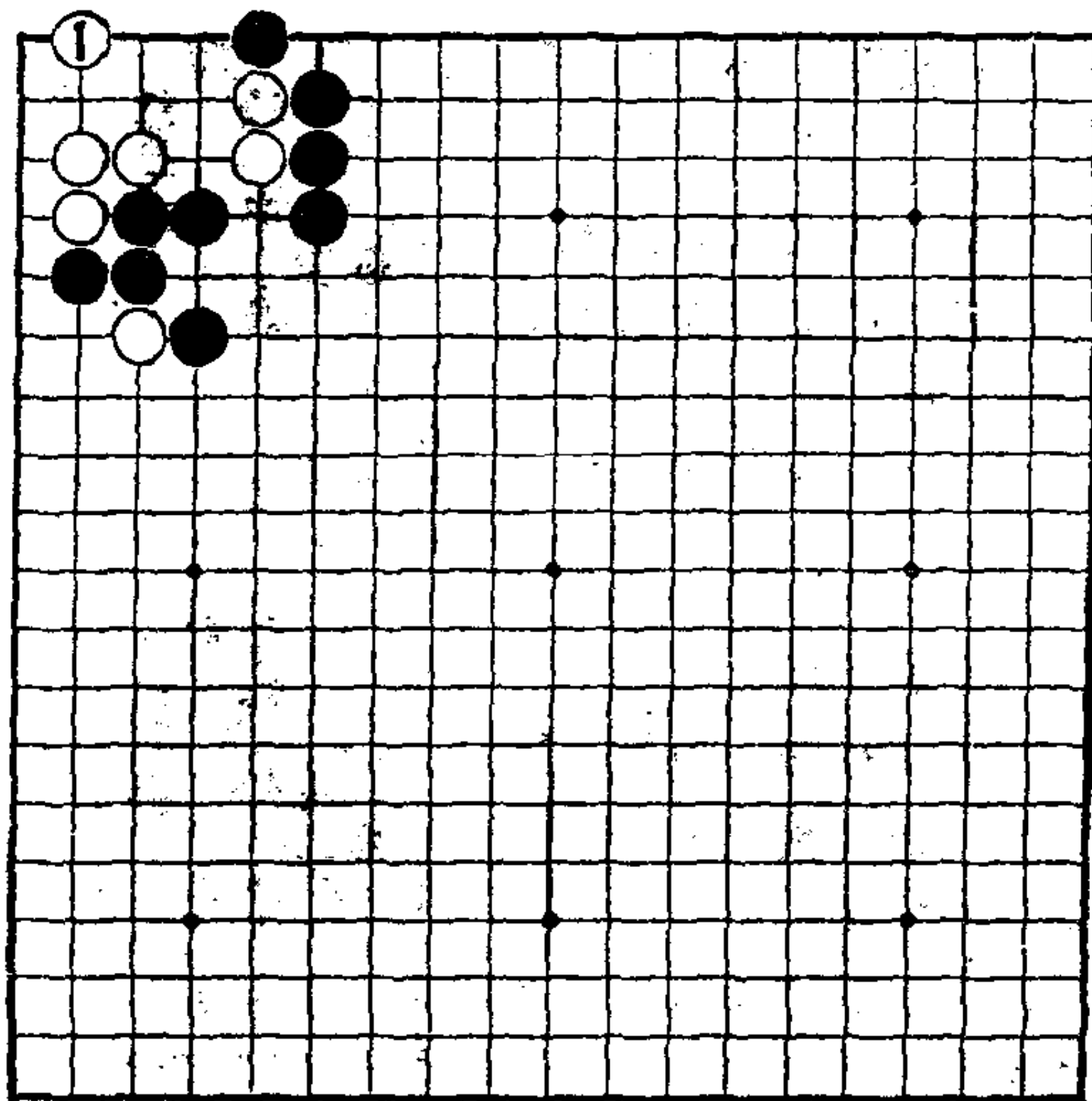
第 5 题

死活 (1)

黑先 初级

此型本来可以成劫，但是白1跳了一手，以致引起波澜。

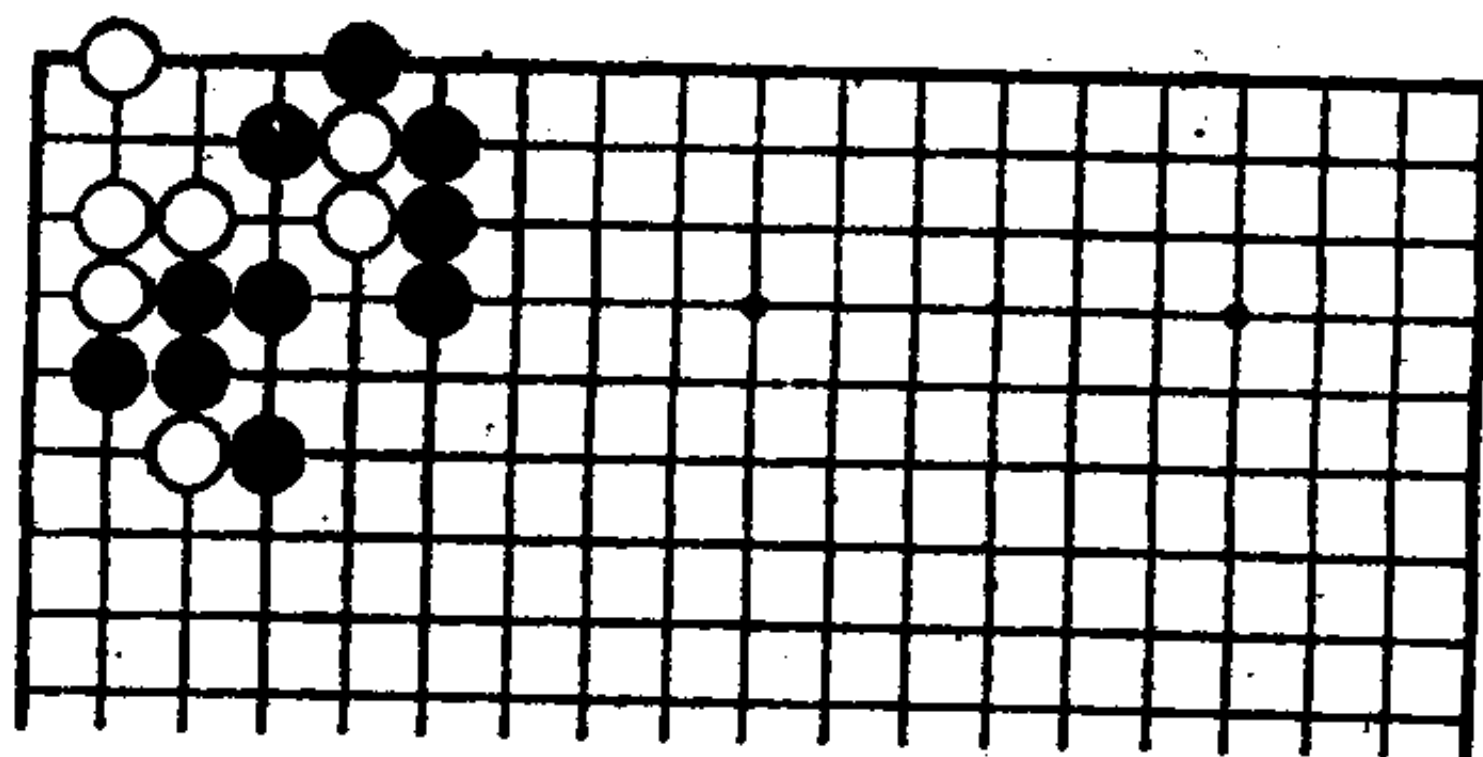
黑如手法巧妙，
可使白无条件死。



正解图 扳

黑 1 扳是决定性的一手，也可以说是制白死命的唯一的一手。

对此白无任何抵抗手段。

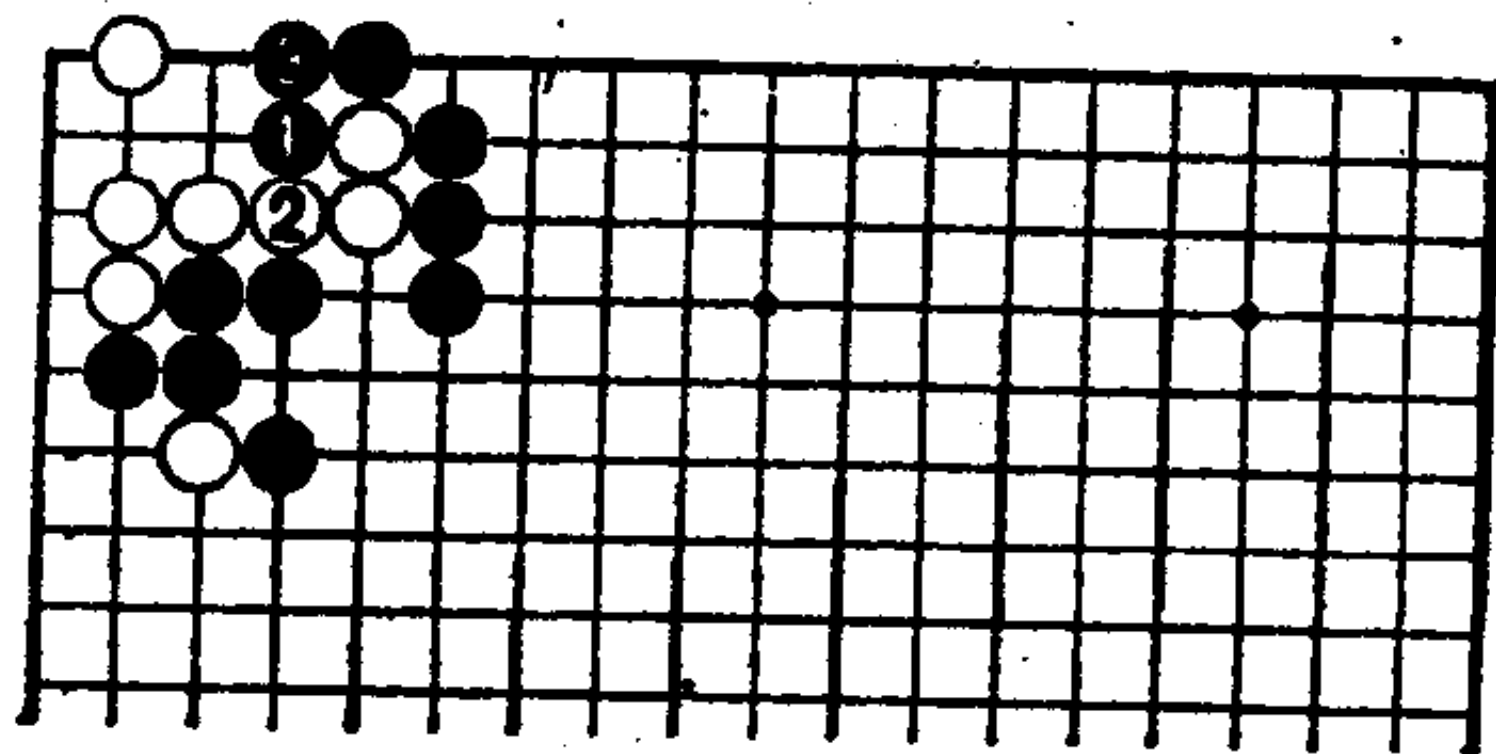


正解图

1 图 (接)

黑 1 扳时，白如在 2 位应，黑 3 接是不容易注意到的妙手。

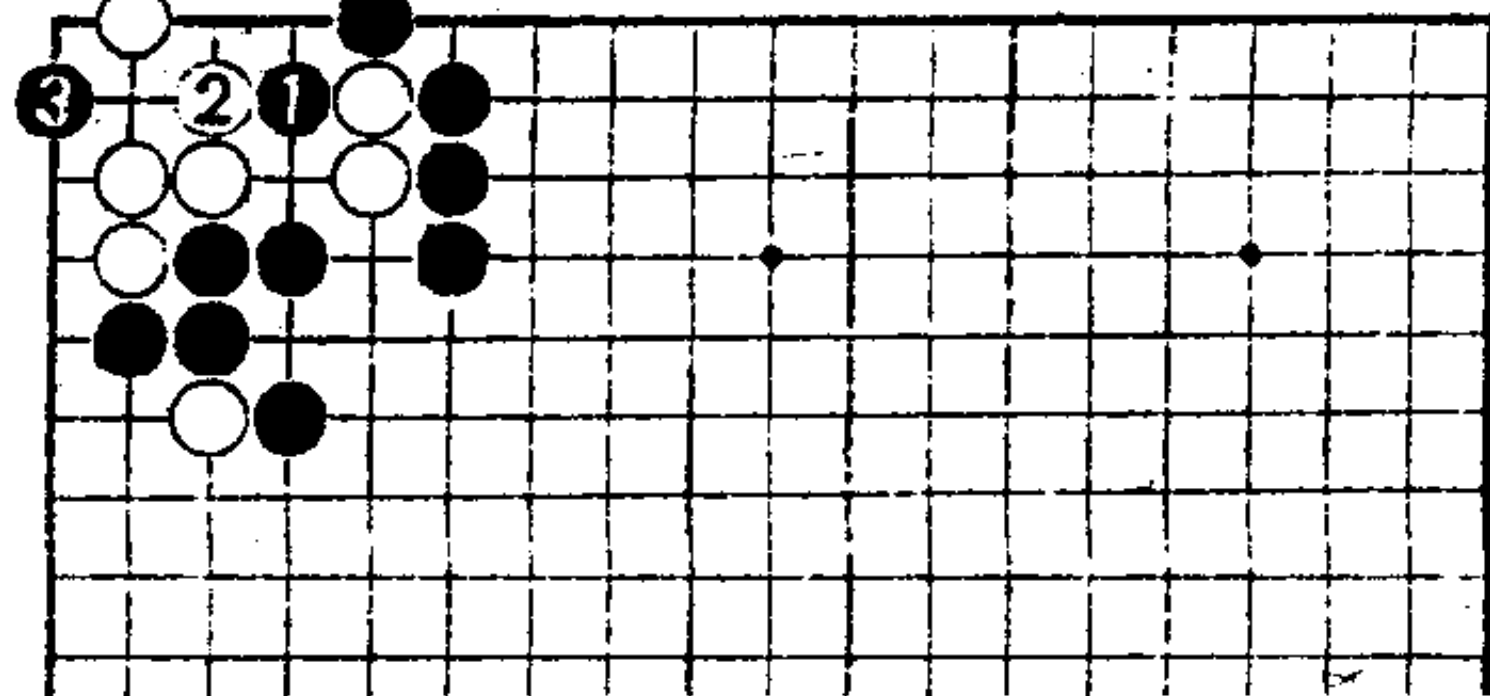
白无后续手段，无条件死。



1 图

2图 (点)

对黑1,白如在2挡,
黑3在眼形的急所点一手
当然。

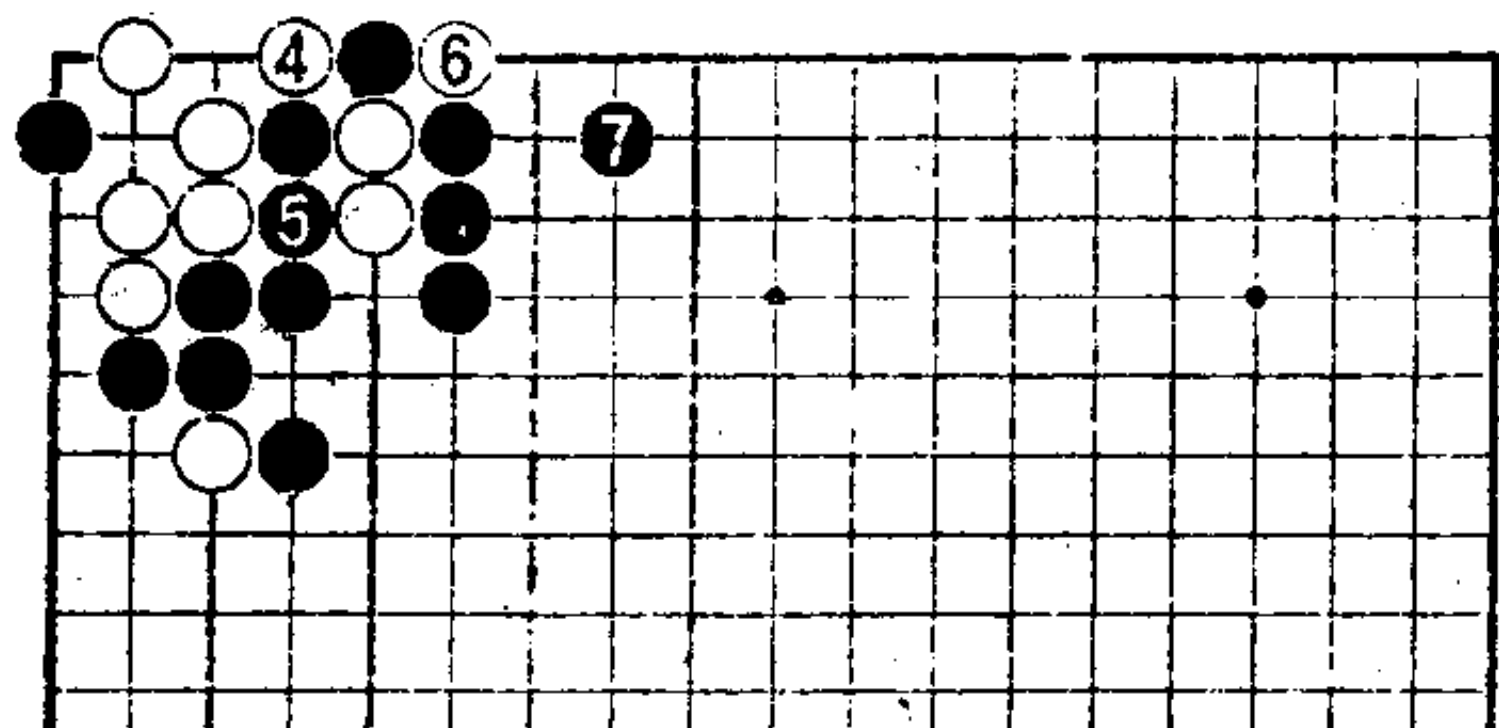


2图

3图 (转身)

接下去白4如抛劫,黑
不提而转身5接妙。

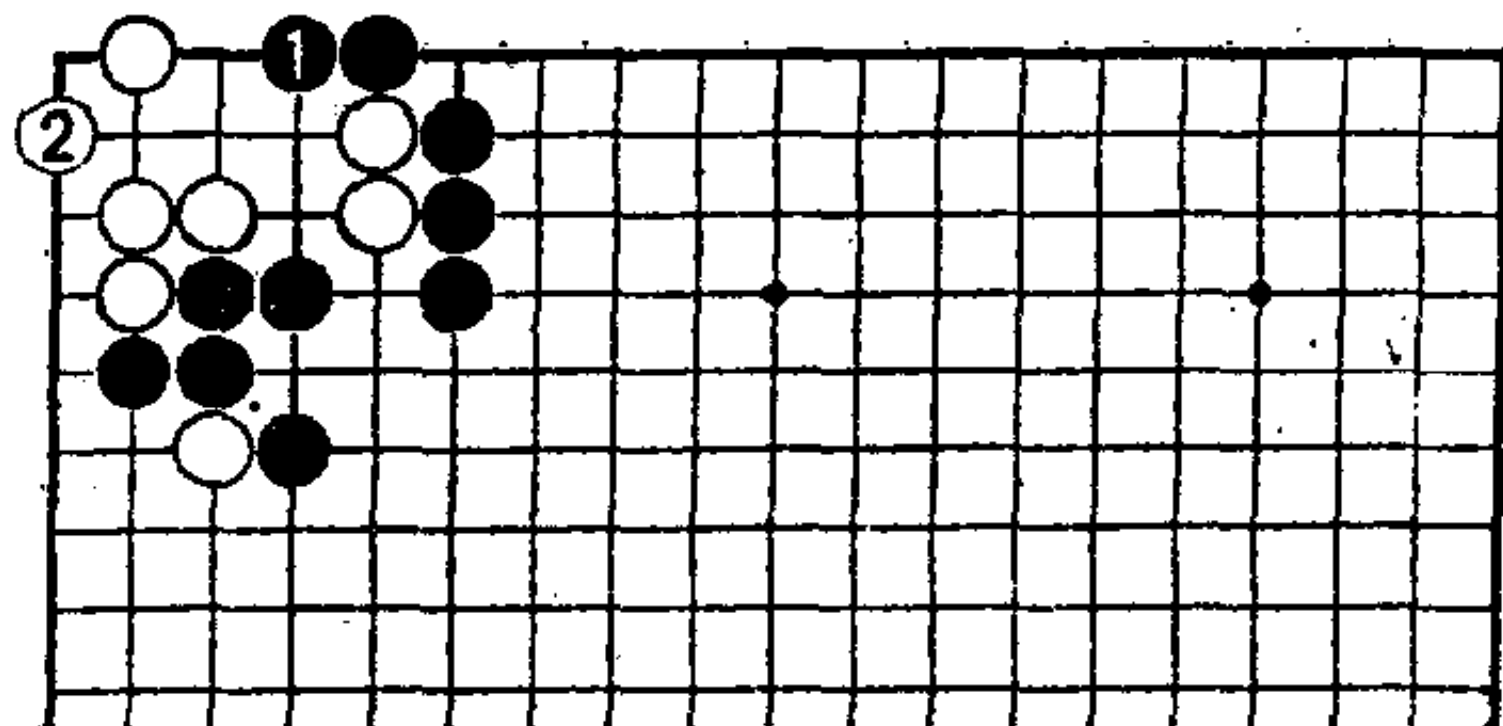
白即使6提,黑7跳
一手,白做不成眼。



3图

4图（并非正着）

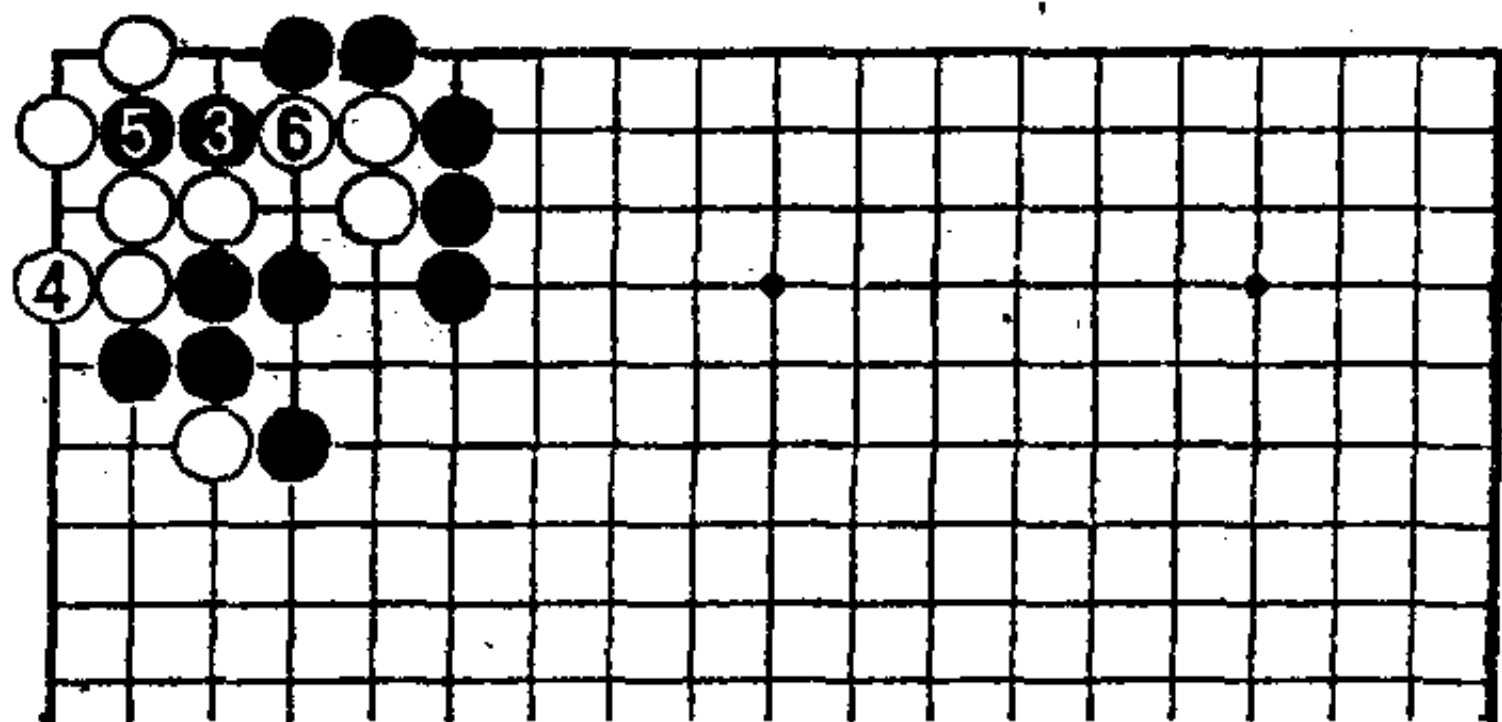
黑1默默地长一手。
好象是正着，其实不然。
白只要2凹一手就活净了。



4图

5图（失败）

黑如力图杀白，只有3尖，但白4做眼好。黑如5挤破眼，白6挤吃，黑失败。



5图

第6题

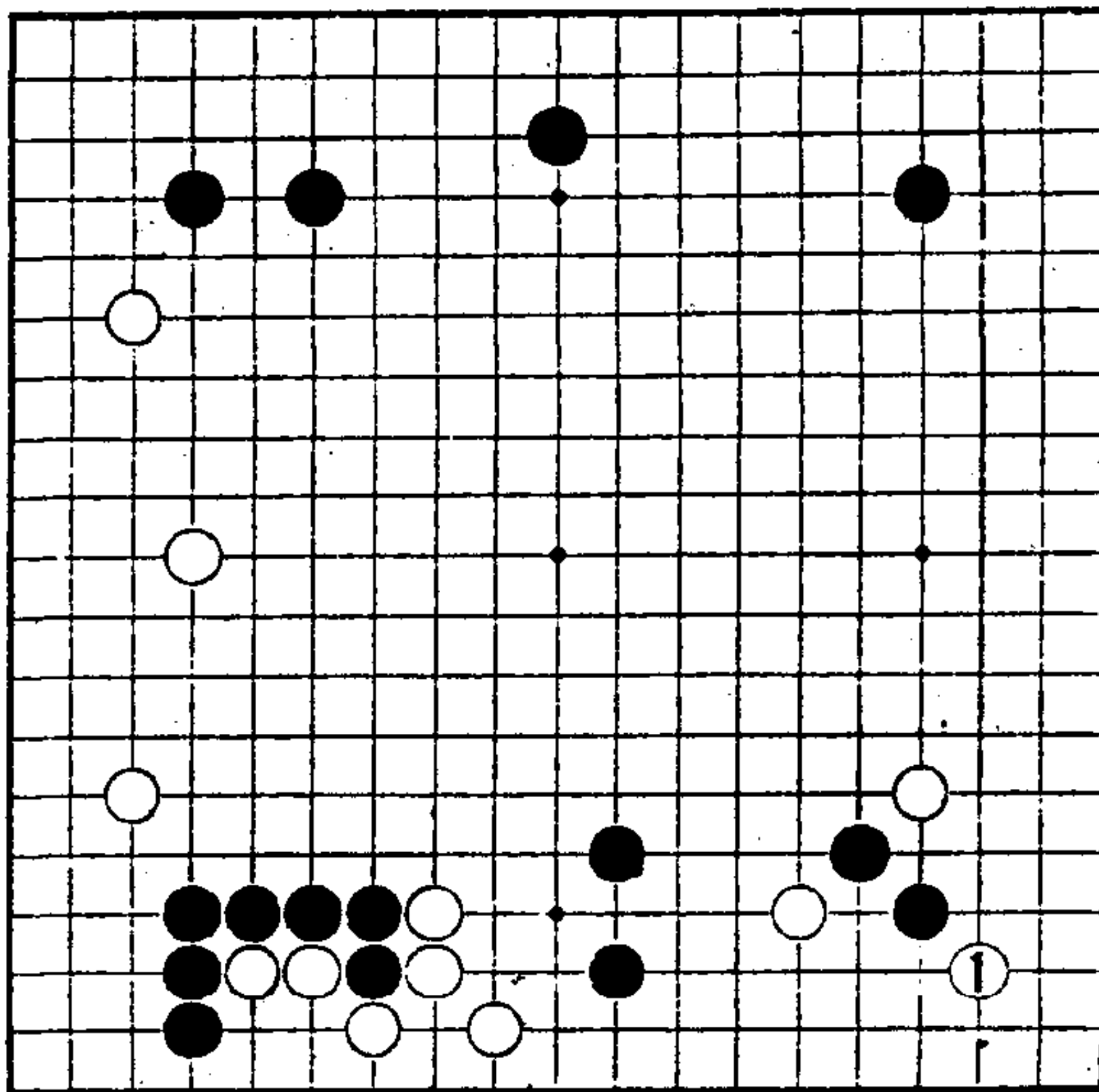
序盘 (2)

黑先 中级

白1点“三三”
是常用的手段。

黑在哪一面挡有
选择的自由。根据黑
挡的方向，将产生截
然不同的局面。

正着只有一个，
请结合周围的配置慎
重考虑。



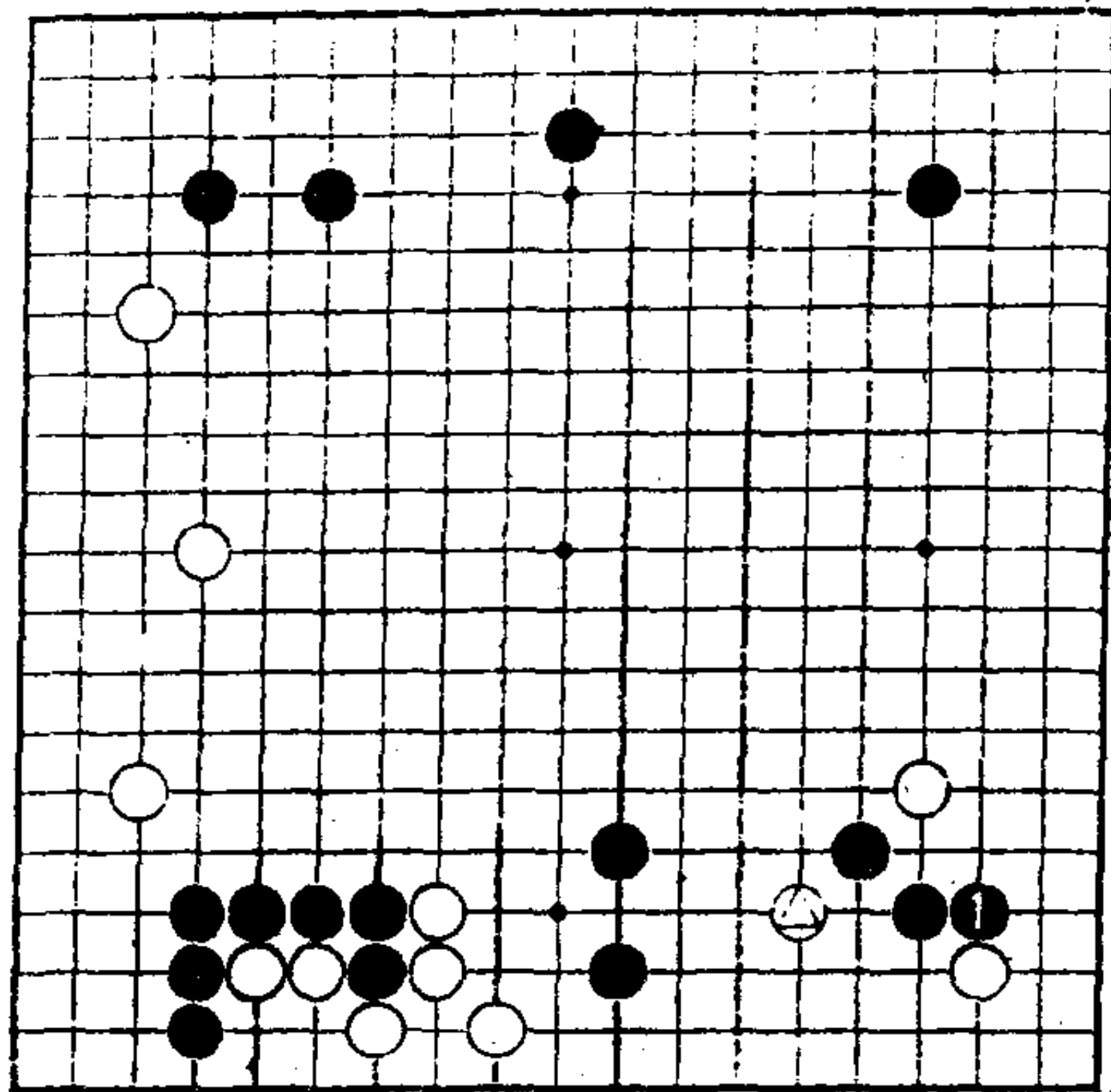
正解图 挡的方向

黑 1 在右边挡方向正
确。

黑采取不吃白△一子，而让白在角上做活的方针是有充分理由的。

扼要地说，就是同下边左方白的棋形有关。这一点将在失败图（2图）中加以说明。

总之，即使是在哪一面挡的简单问题，也足以影响整个局面的构成，这一点不可不知。

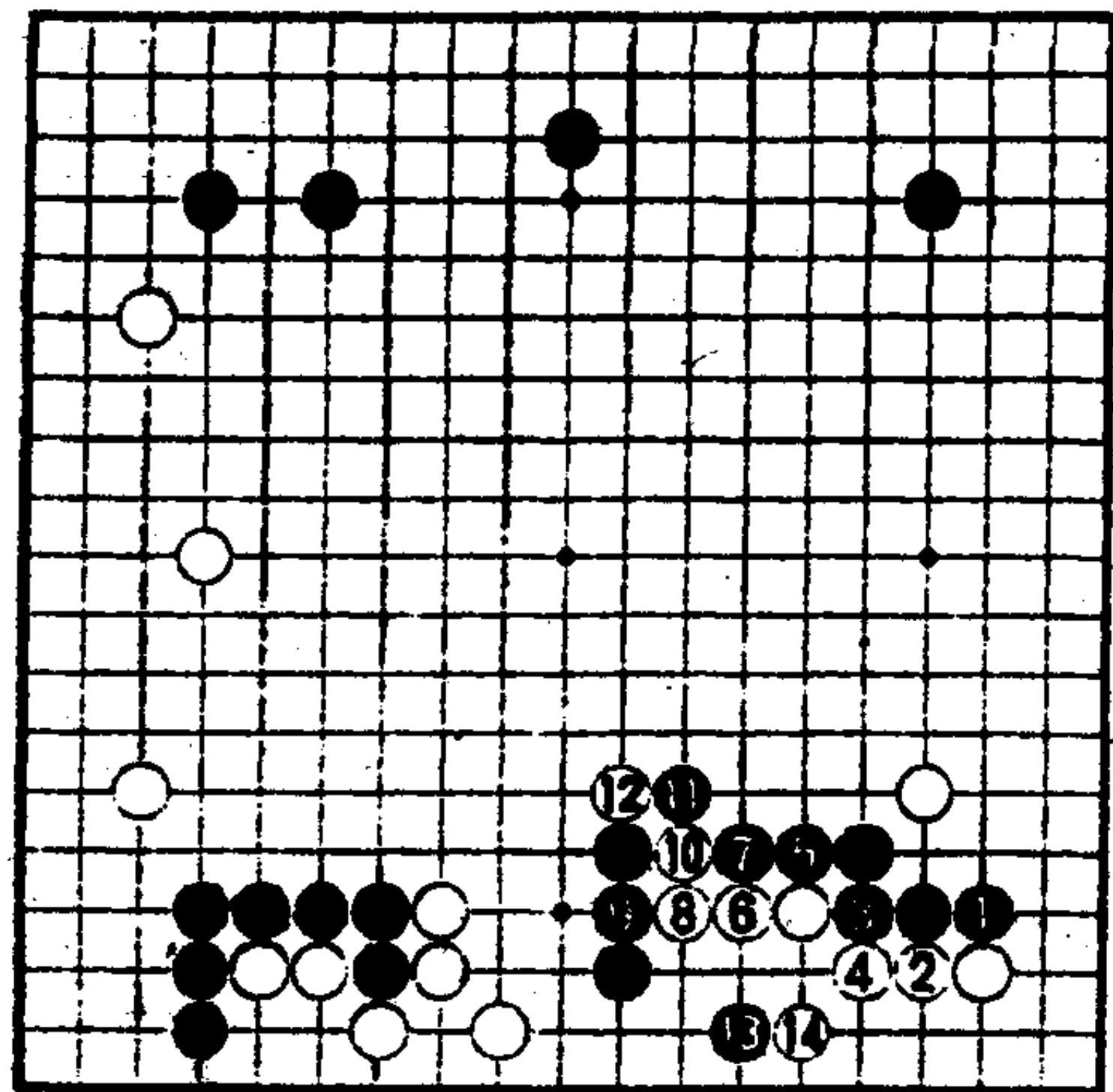


正解图

1图 (激战之势)

黑1挡，白2长。黑3、5、7连压。白8时，黑9接只此一手。以下到白10、12冲断，将展开激战。

让子棋中，在序盘阶段立即形成激战的局面，几乎是不可避免的。黑13迫白14应一手后，下一步黑应该怎样走呢？请看第7题。



1图

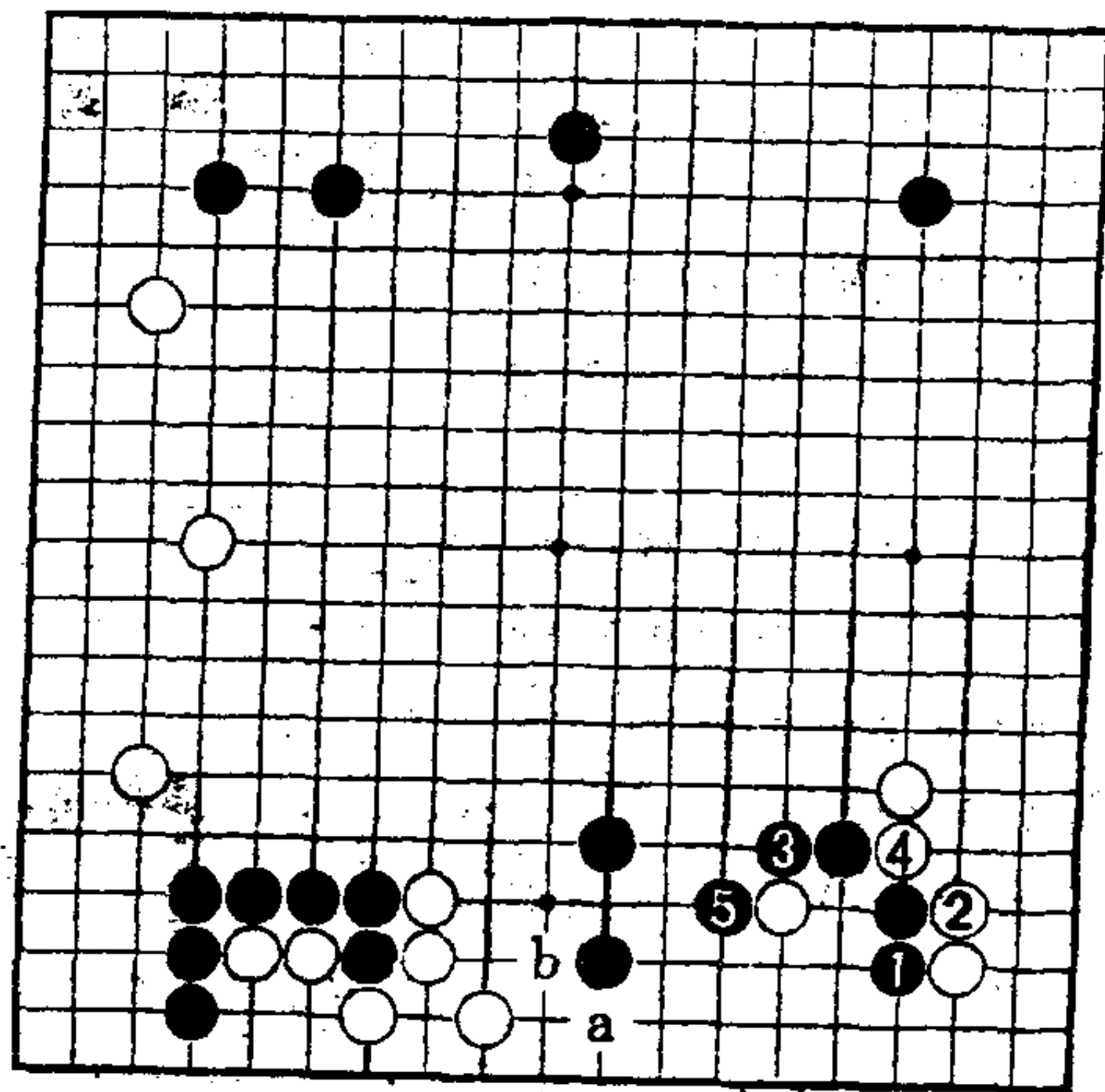
2 图（失败）

黑 1 在这一面挡失败。

白 2 时，黑 3 压必然，接着白 4 挤到黑 5 虽是定式，但和左边的黑子间隔过狭，成了凝形。

尤其不利的是由于黑采取了在下边围地的方针，以致为白提供了 a 托和 b 虎的条件，这样下边的白棋就轻松了。

上面说黑失败，理由就在于此。



2 图

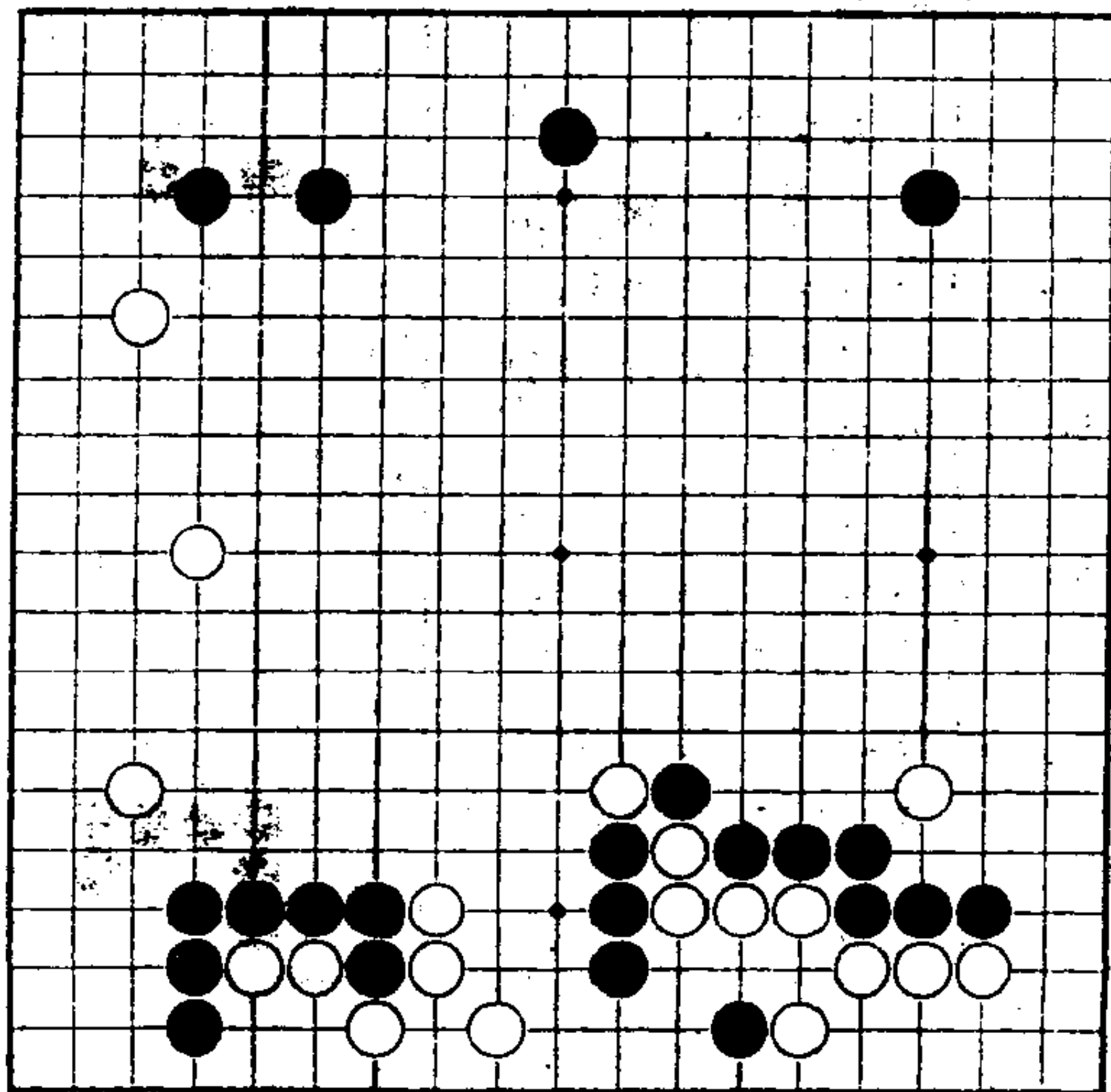
第7题

中盘(2)
黑先 上级

本型是前题的继续。

序盘中就形成混战之势，勿宁说这正是让子棋的本质。

本型中黑有厉害的手筋，请仔细思考一下。



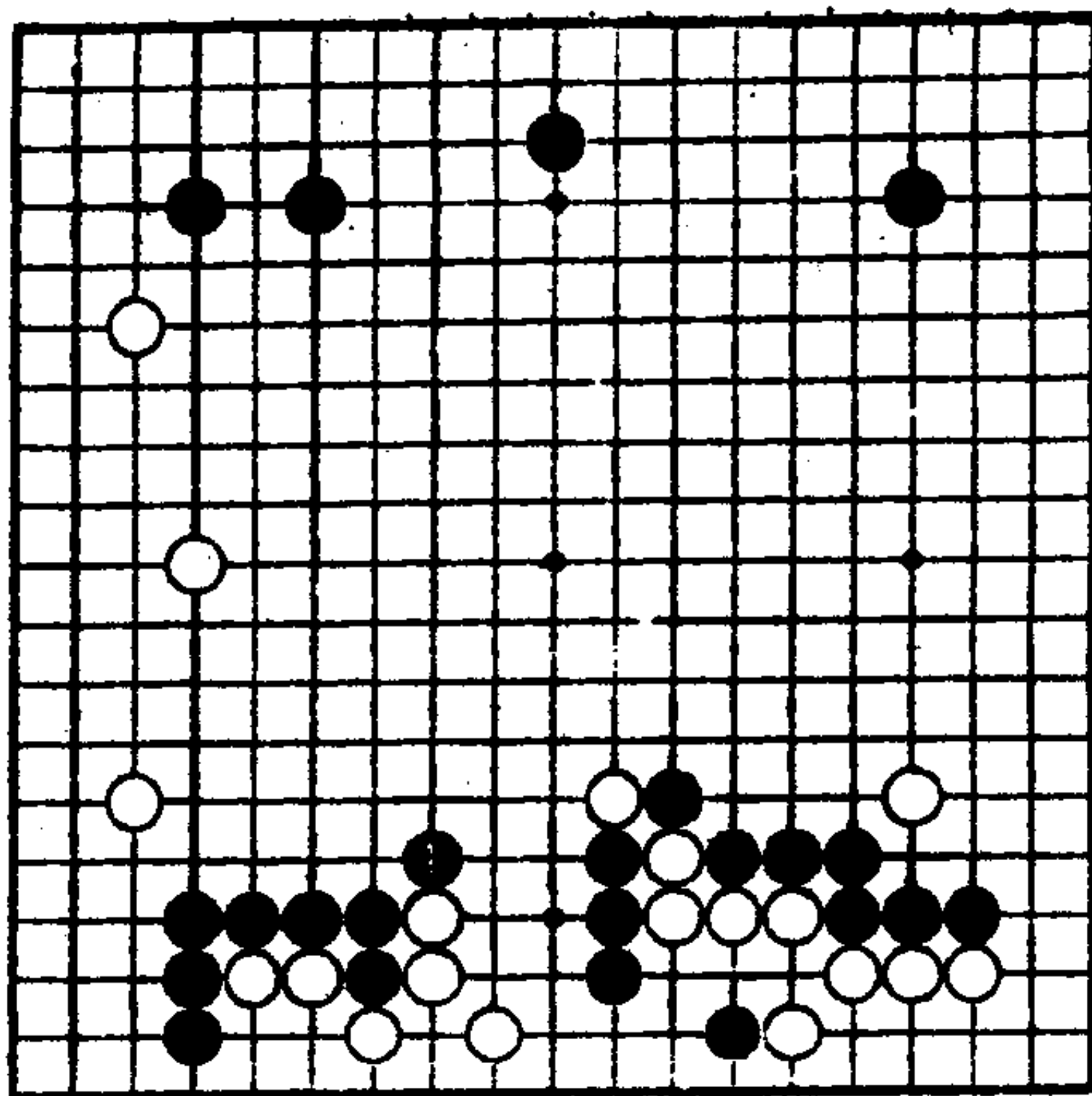
正解图 扳头

黑1扳头是妙手。

下边的黑棋已濒于险境，但黑却从左侧开始行动。这里令人充分体会到手筋的妙处。

最初白点“三三”黑在上面挡时，就应该把以下直到黑1扳的变化算透。

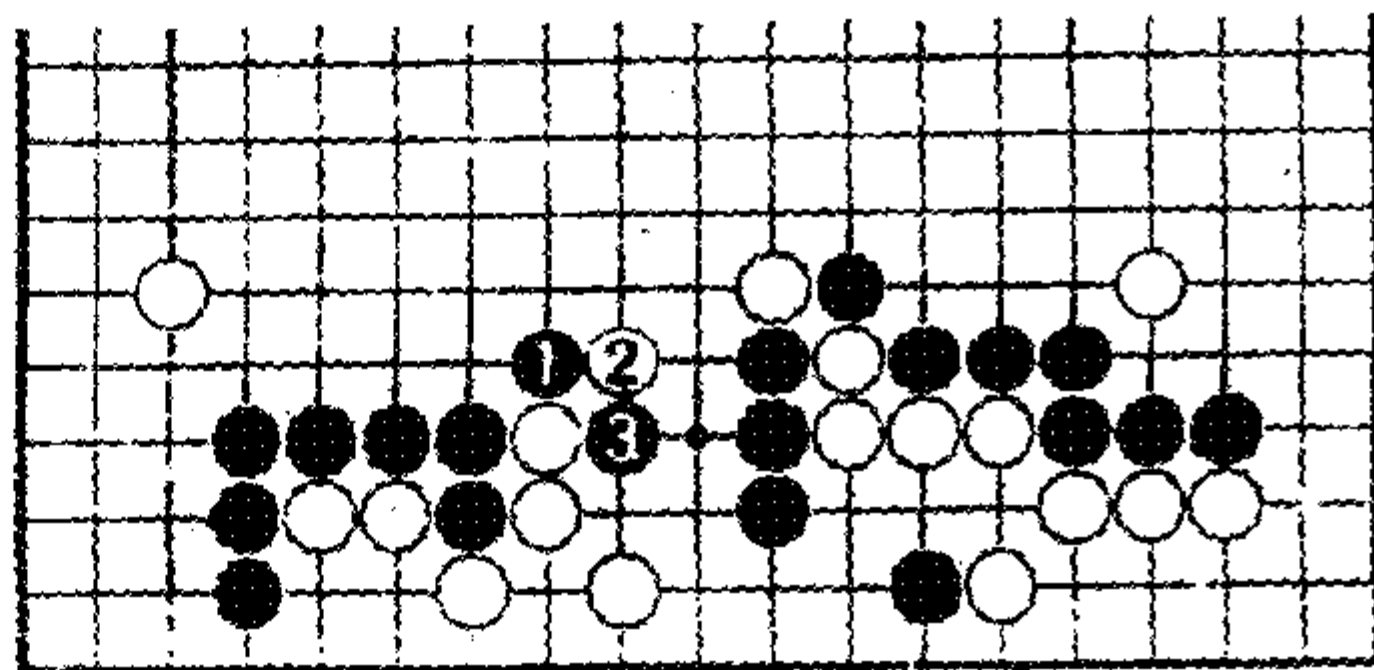
只有这样，黑挡的效果才能真正表现出来。



正解图

黑 1 时, 白 2 扳当然,
接着黑 3 断是绝妙的一手。

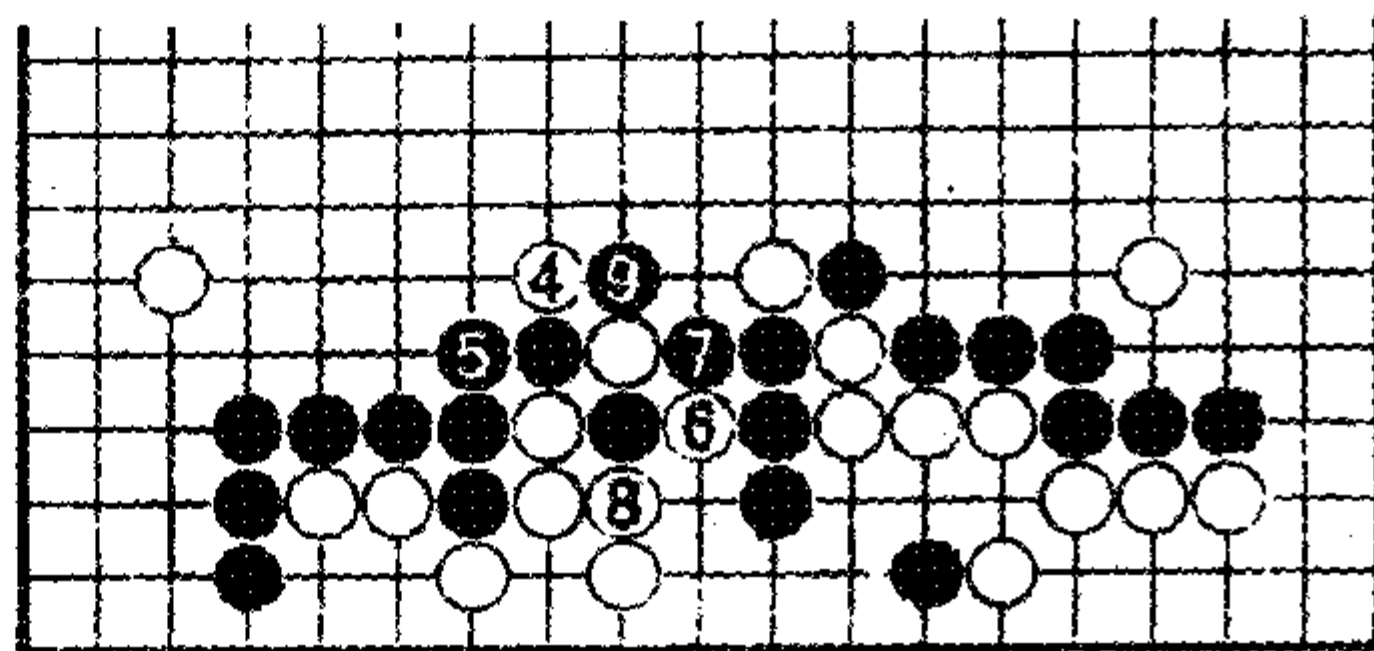
这是战斗中常用的十
分锐利的手筋。



1 图

2 图 (封锁)

白除 4、6 之外别无
其他手段。接下去黑 7 断,
白 8 提时, 黑 9 打吃一手,
白就陷入困境。



2 图

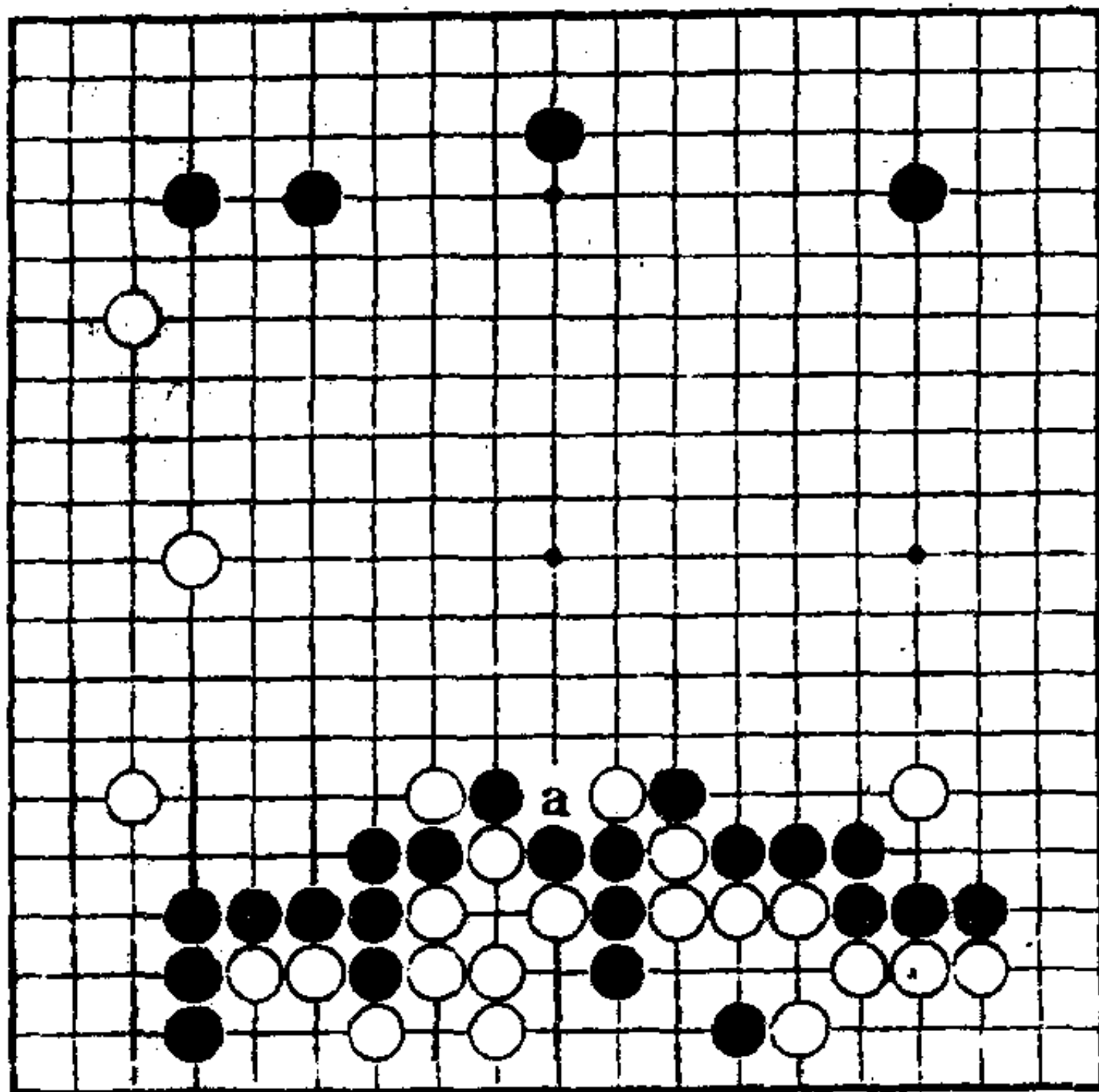
3图（大劫）

这是前图走到黑9时的图形。下一步白如a断，就成了孤注一掷的大劫，而且轮到黑先提。

因此白不敢贸然a断开劫，否则后果将不堪设想。

那么，白怎样走才好呢？

断既危险，而做活又太苦，显然白陷入了进退维谷的境地。



3 图

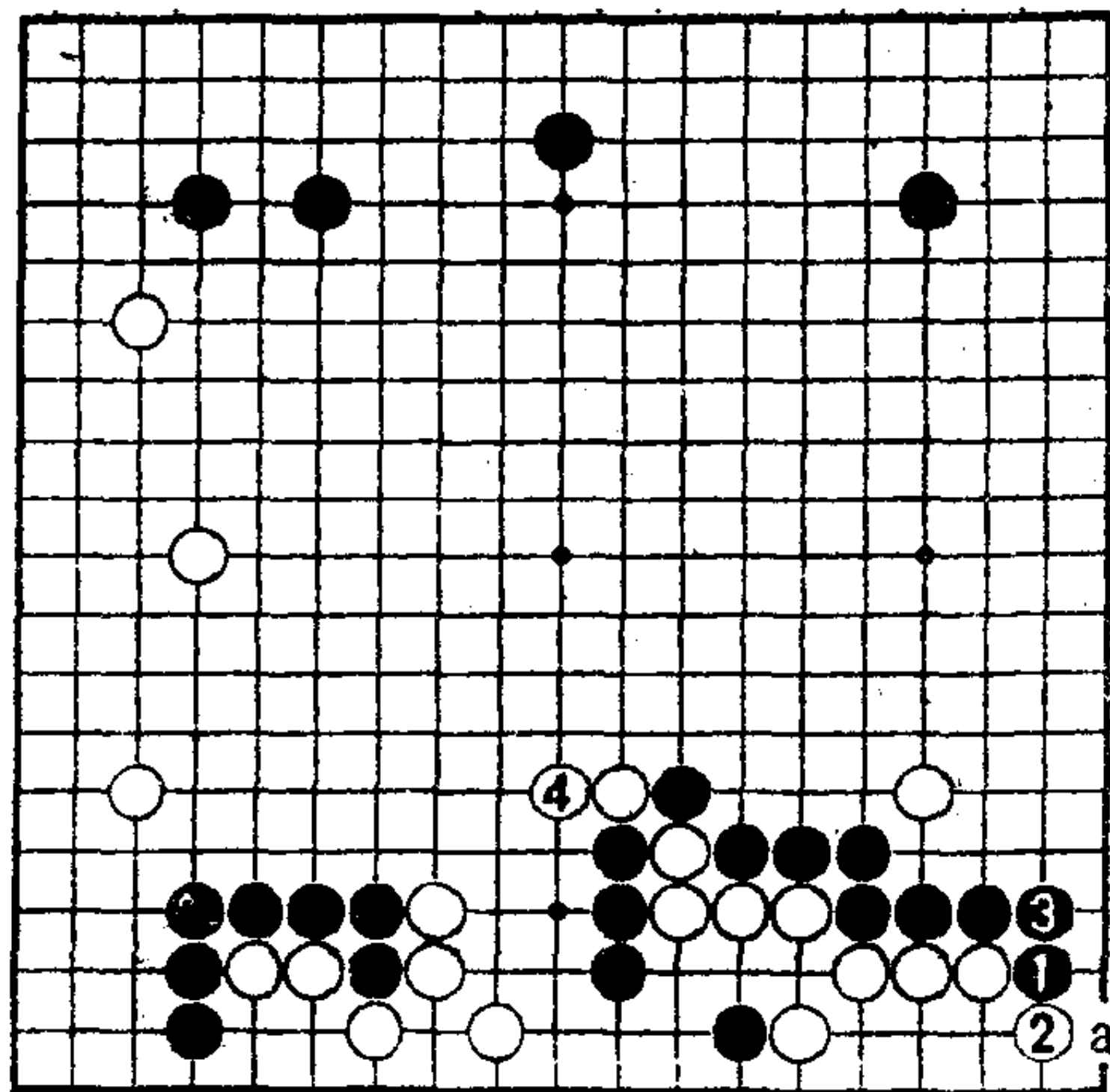
4图（失败）

实战中黑走的是1、3扳粘。

黑可能以为迫白a位立之后，可以抢到先手。

但是白居然不在角上做活而4位长，同黑进行对杀。

这样一来黑就苦了。对杀黑气短，显然无理。



4图

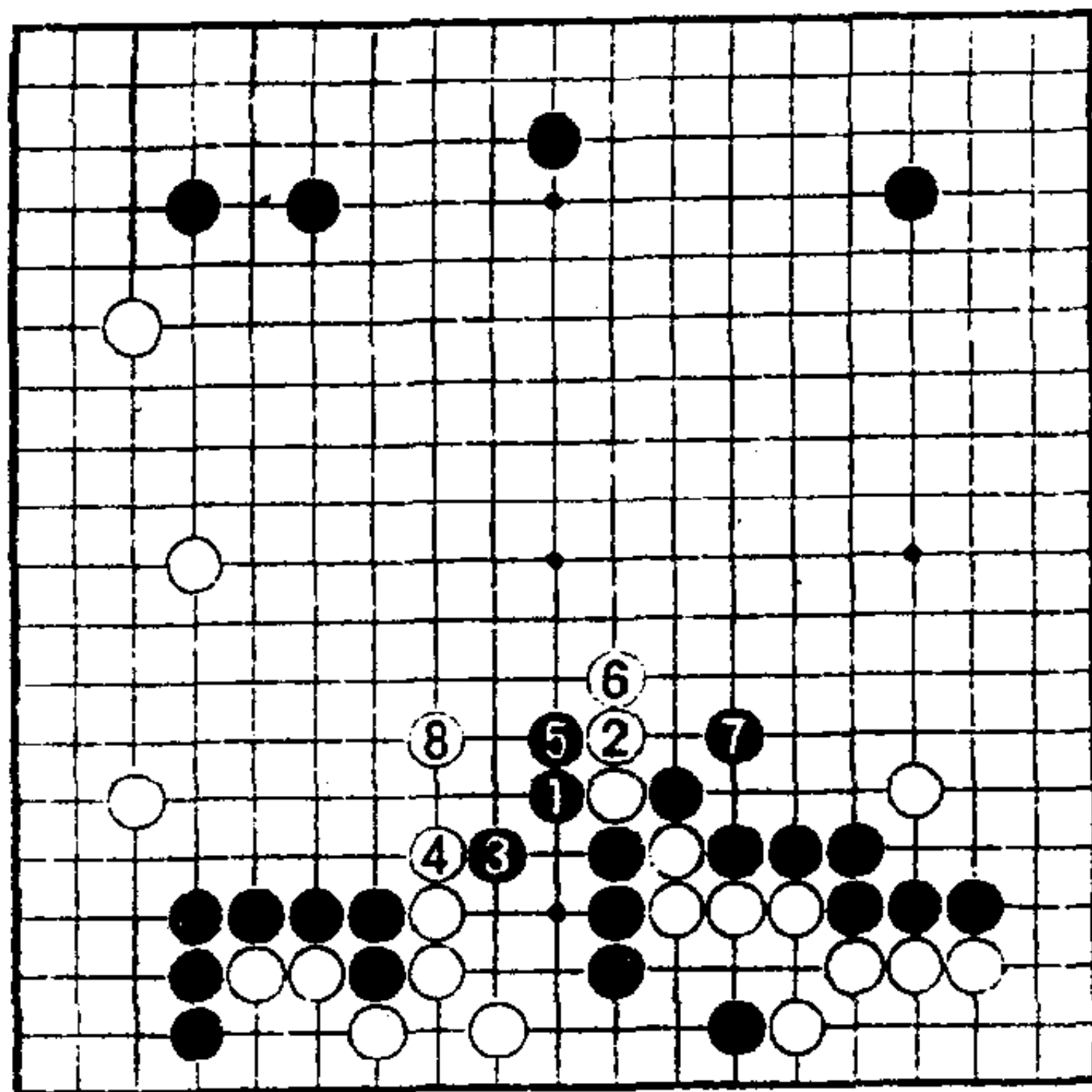
5图（拙劣）

黑1打、白2时，黑3虎补失败。这是最拙劣的下法。

黑5、白6是所谓“后面推车”的恶手。

接着黑7补不能省略。白8跳紧追不舍，黑的大棋只有漫无目的地向中腹逃窜。

中盘刚刚开始，黑就败势已成，难以挽回了。



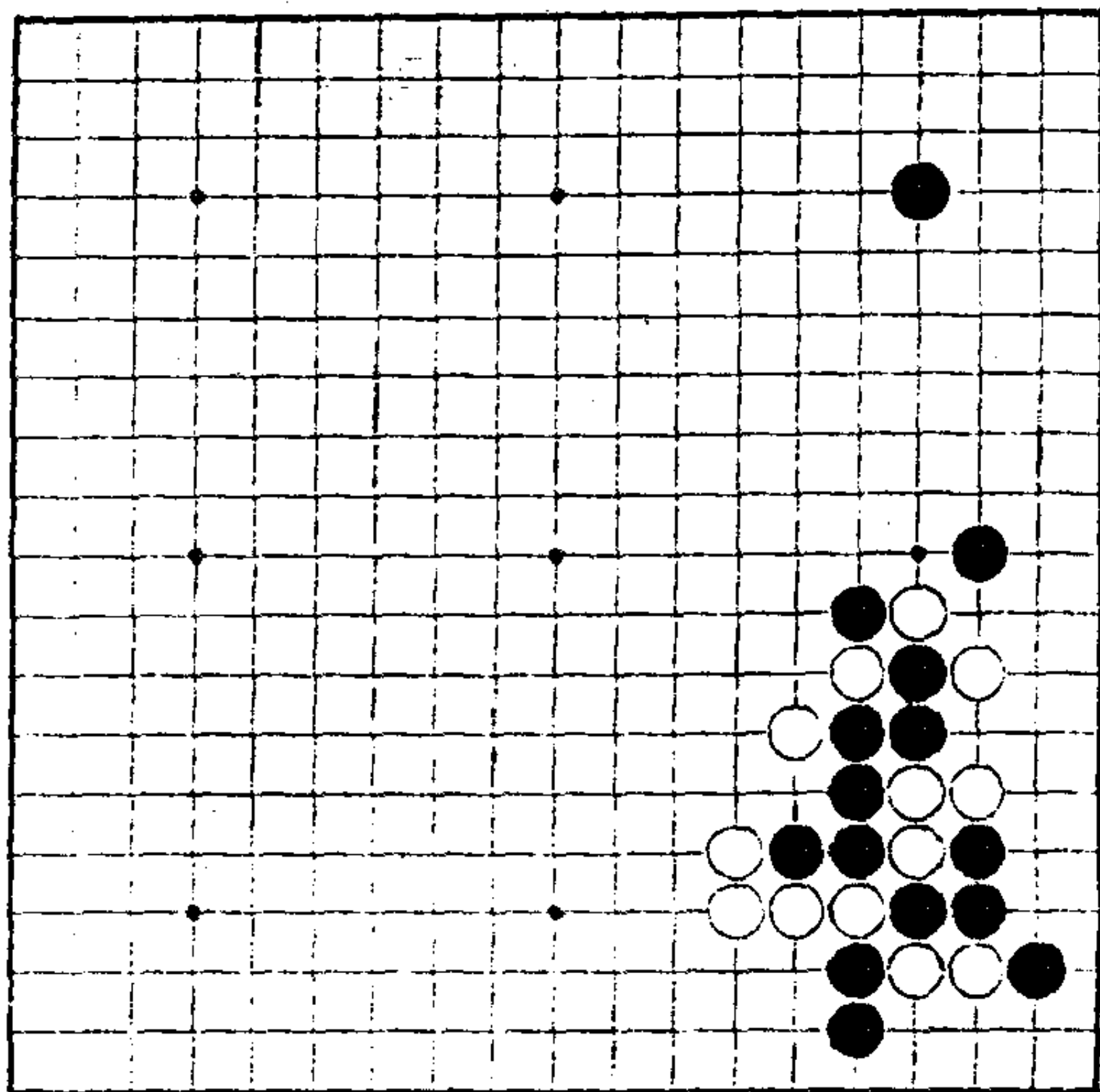
5图

第 8 题

中盘 (3)
白先 有段

黑白棋子形成犬牙交错之势。这是由于定式的变化脱离常规而引起的混战。

黑白双方究竟哪一方被攻？这将由白的手筋作出结论。



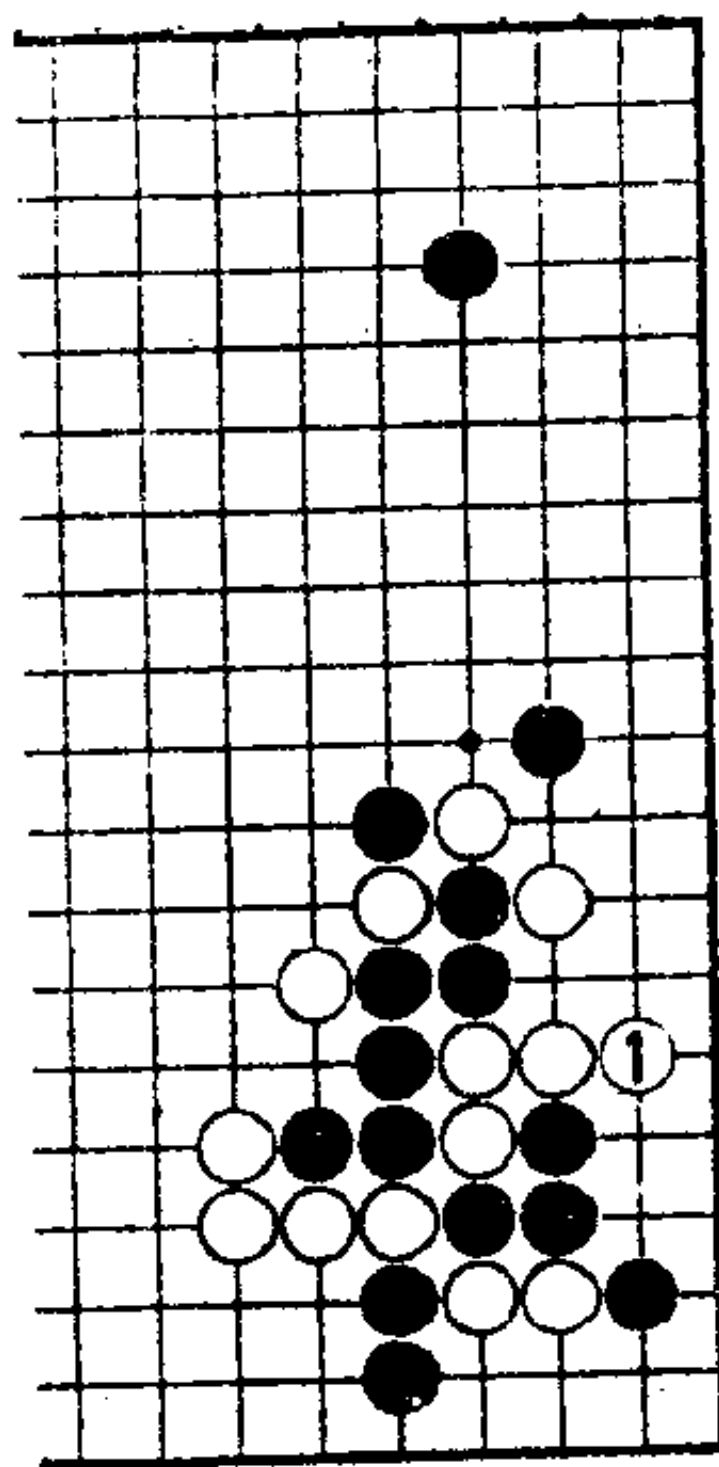
正解图 立下

棋子缠绕在一起，应从何处入手才好？白1立好手。

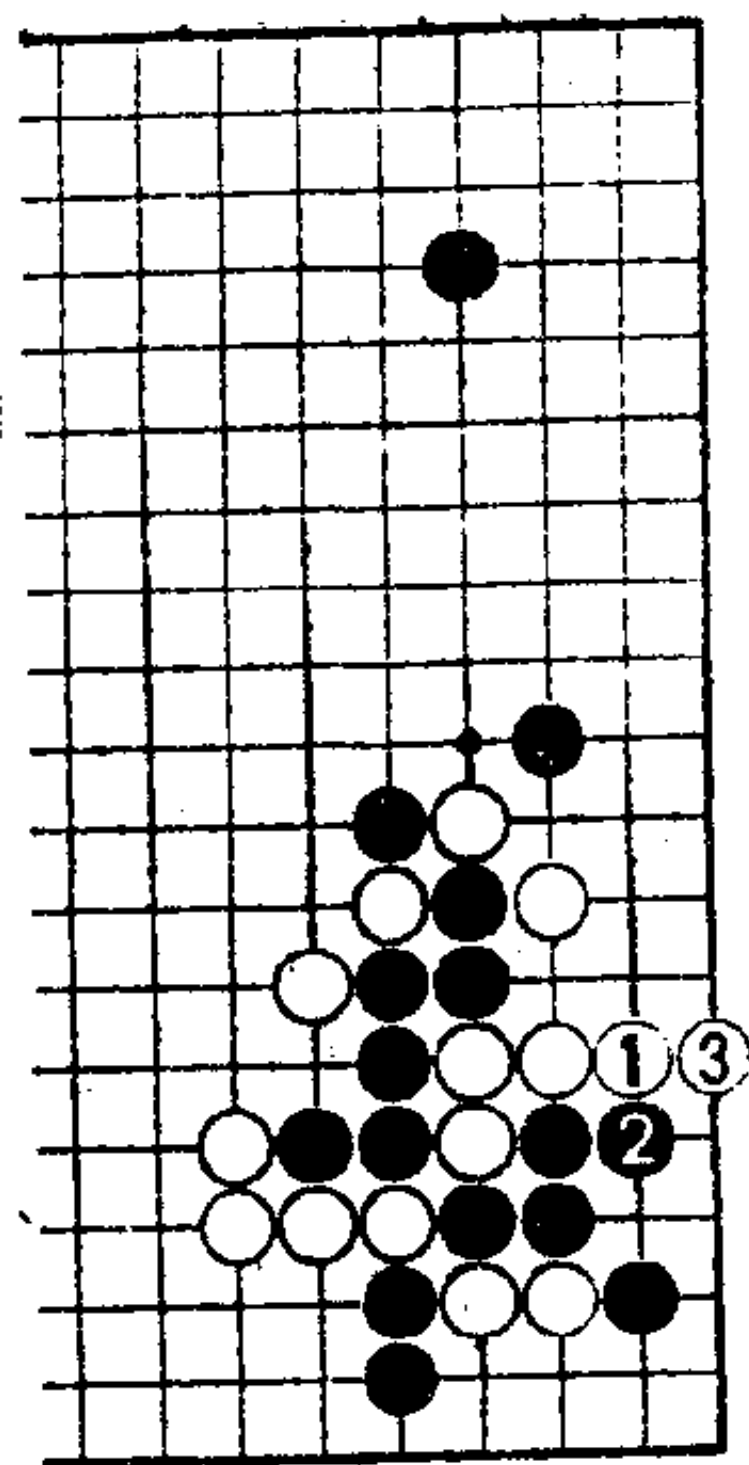
这一手棋隐藏着什么可怕的手段，请读者先思考一下。

1图（立到一线）

白1时，黑不得不在2位紧气，准备同白进行对杀。接着白3直立到一线又是绝妙的一手。



正解图



1图

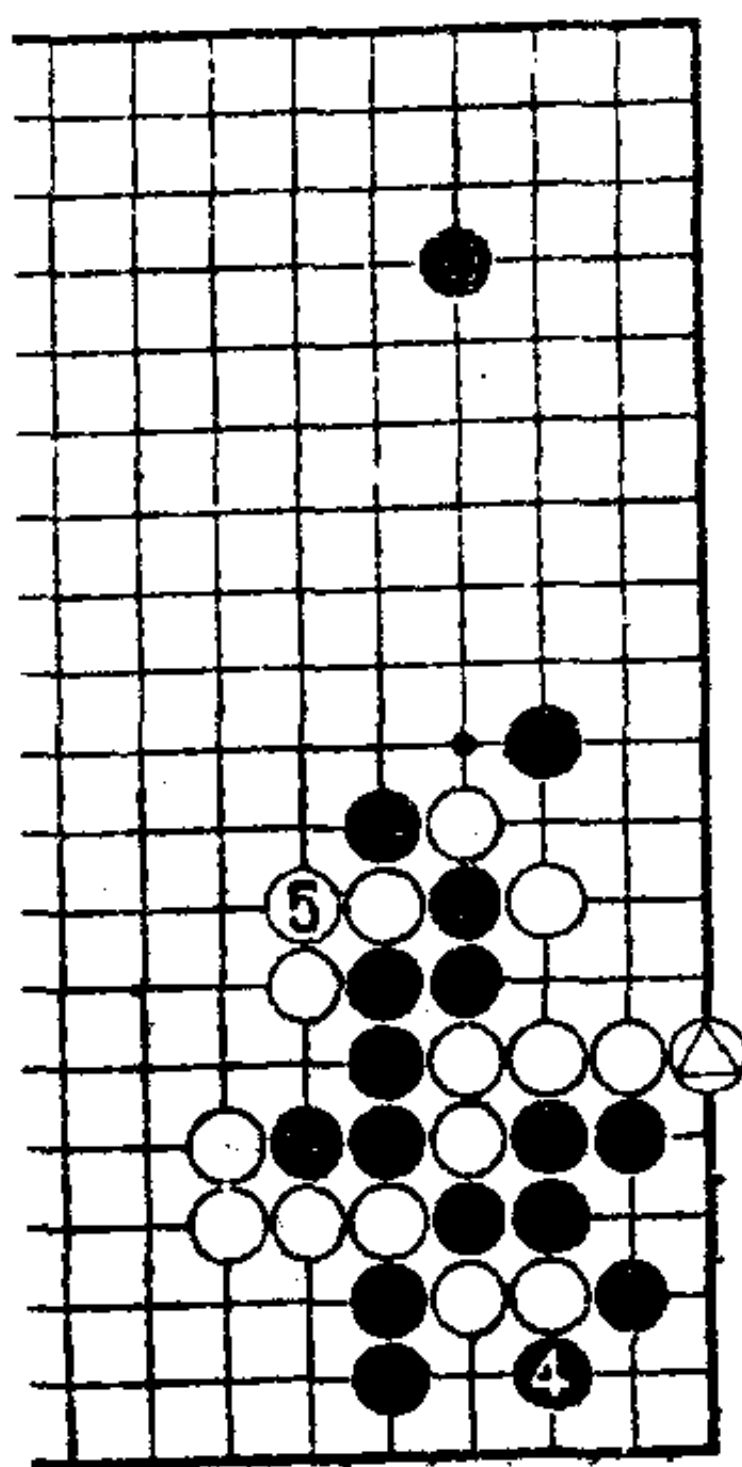
2 图（接）

白△立下时，黑只能在4位补，这样就使下面空出一气，这正是白△的巧妙之处。到白5接，战斗到此结束……

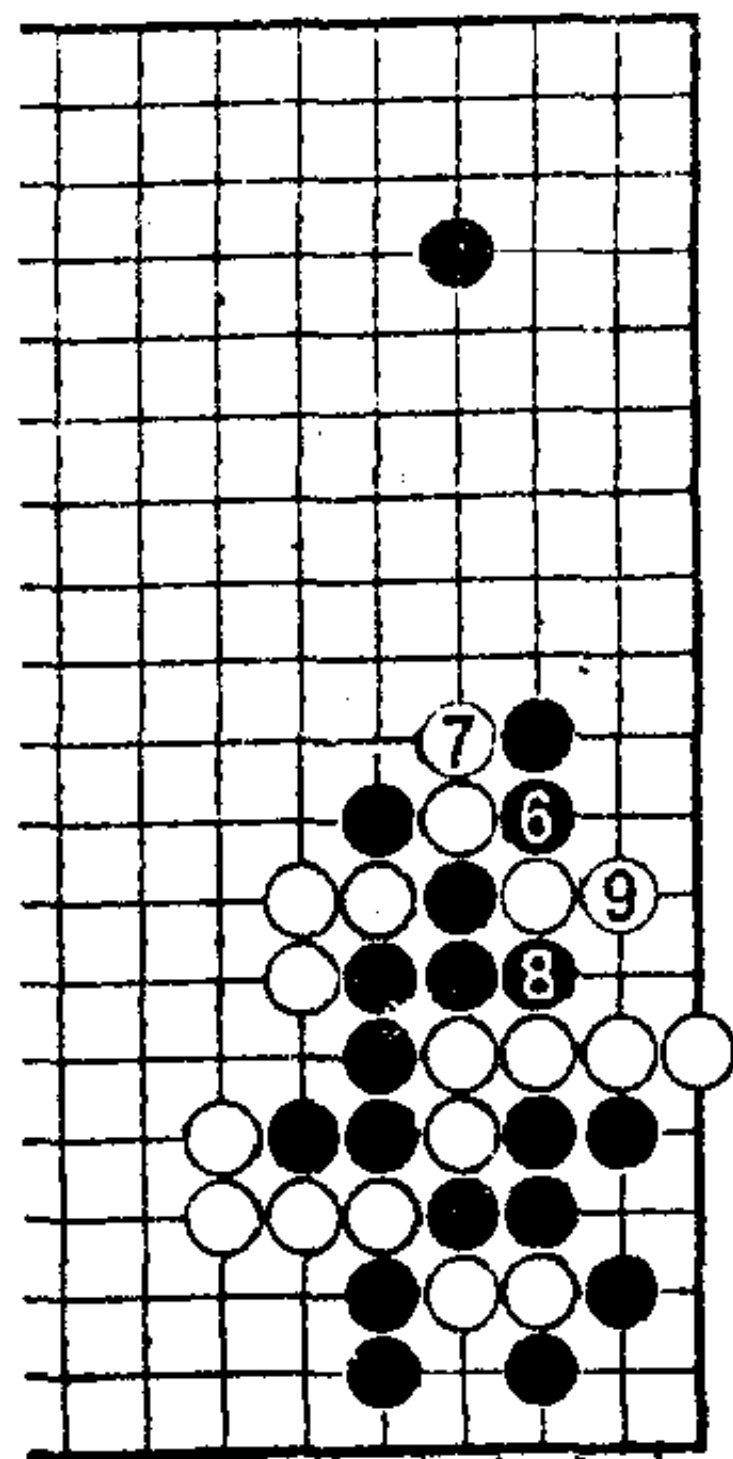
3 图（惊险）

就是说，此后黑如6断，白7长。

黑8冲，白9立，黑已无计可施。经过一段惊险万状的应接，白终于吃住黑棋。



2 图



3 图

4 图（扑）

白 1 立下时，黑 2 断虽可救出上面六子，但必然牺牲角部。

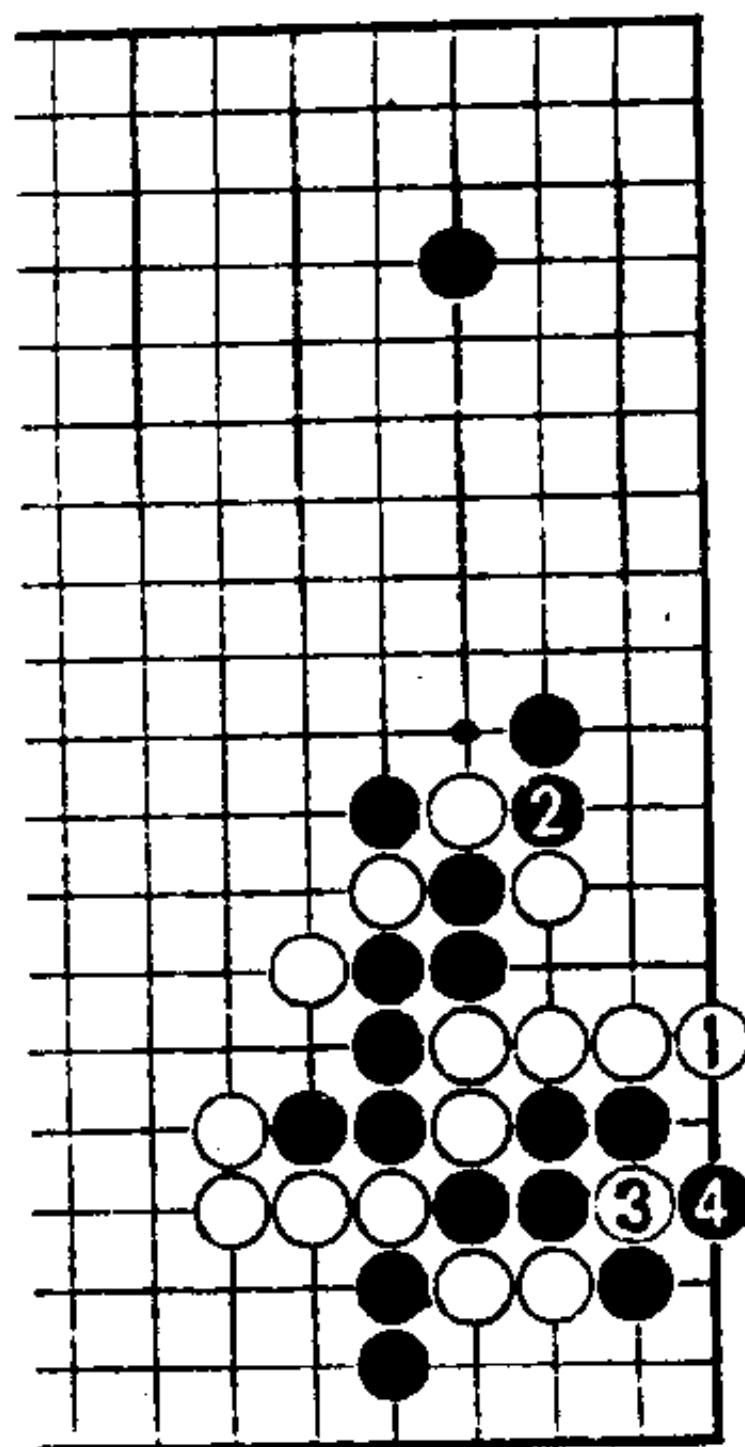
白 3 扑是手筋，黑 4 提时……

5 图（接不归）

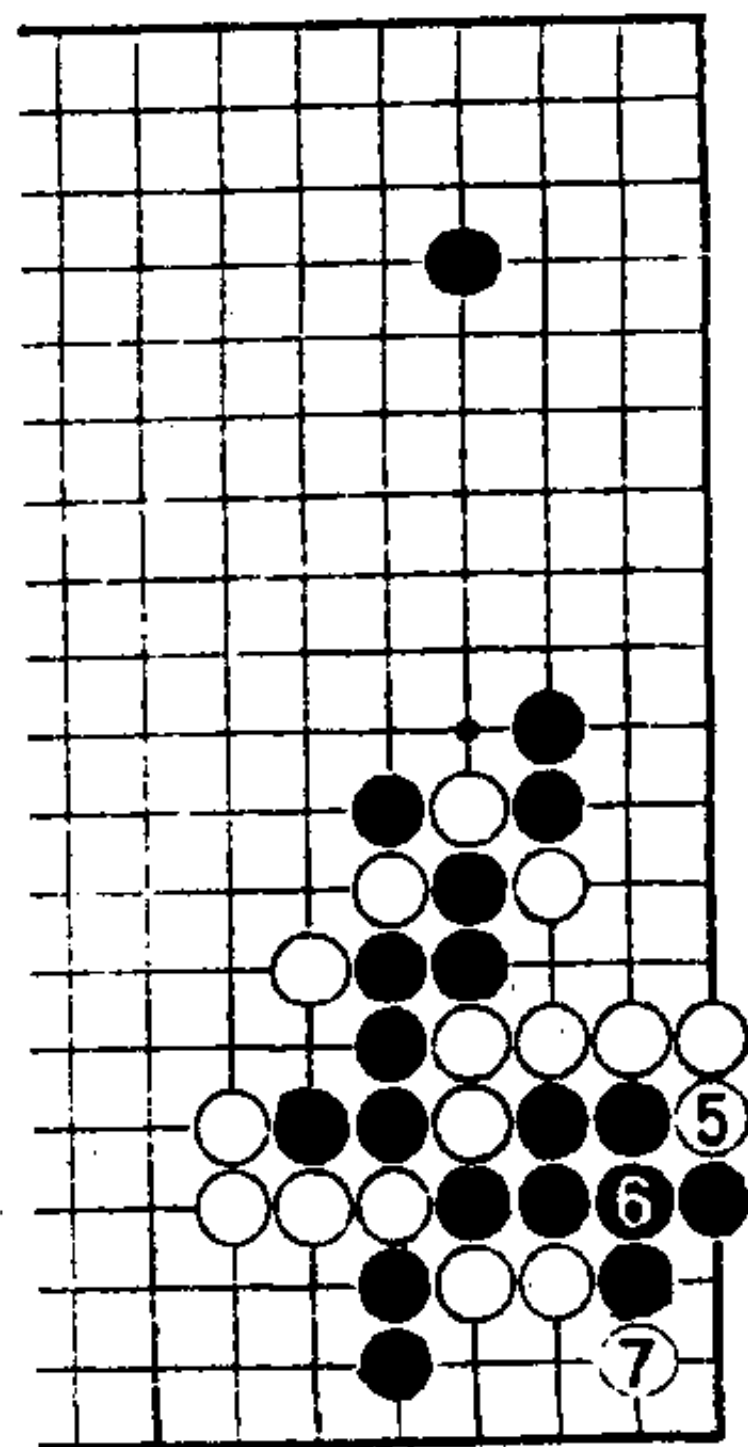
白 5 打，黑如 6 接，白 7 扳打。

黑角一旦全部溃灭，这一局棋也就结束了。

白 1、3 是有名的手筋。



4 图



5 图

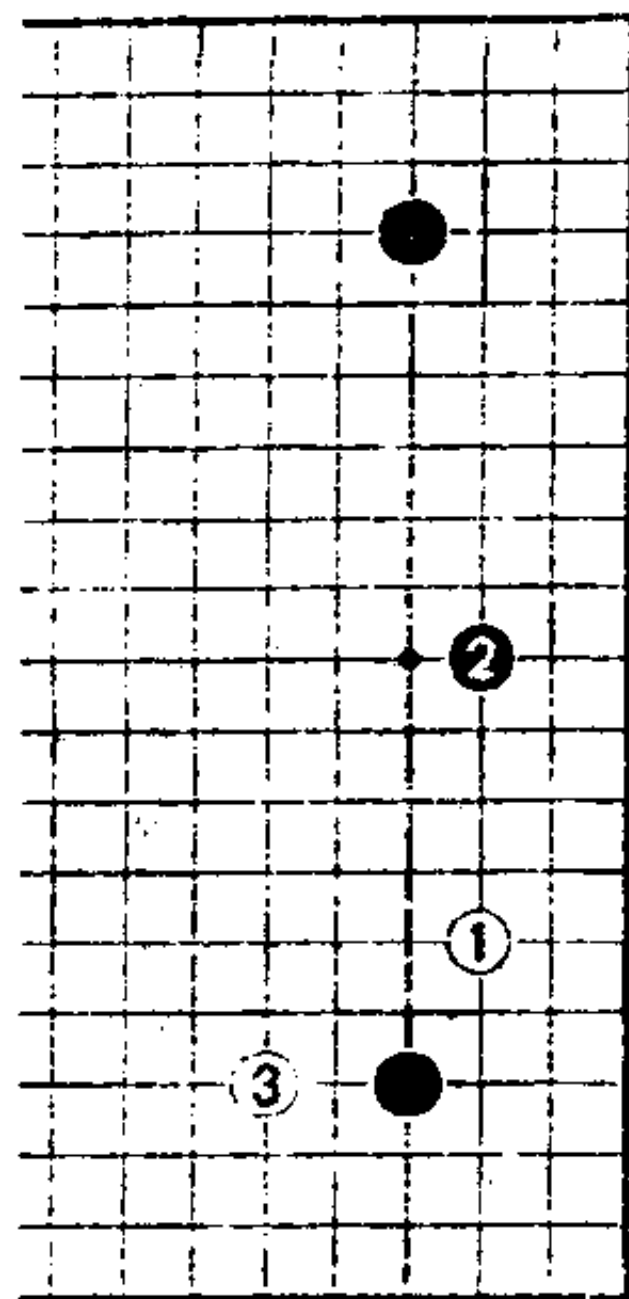
变型定式

1图（起点）

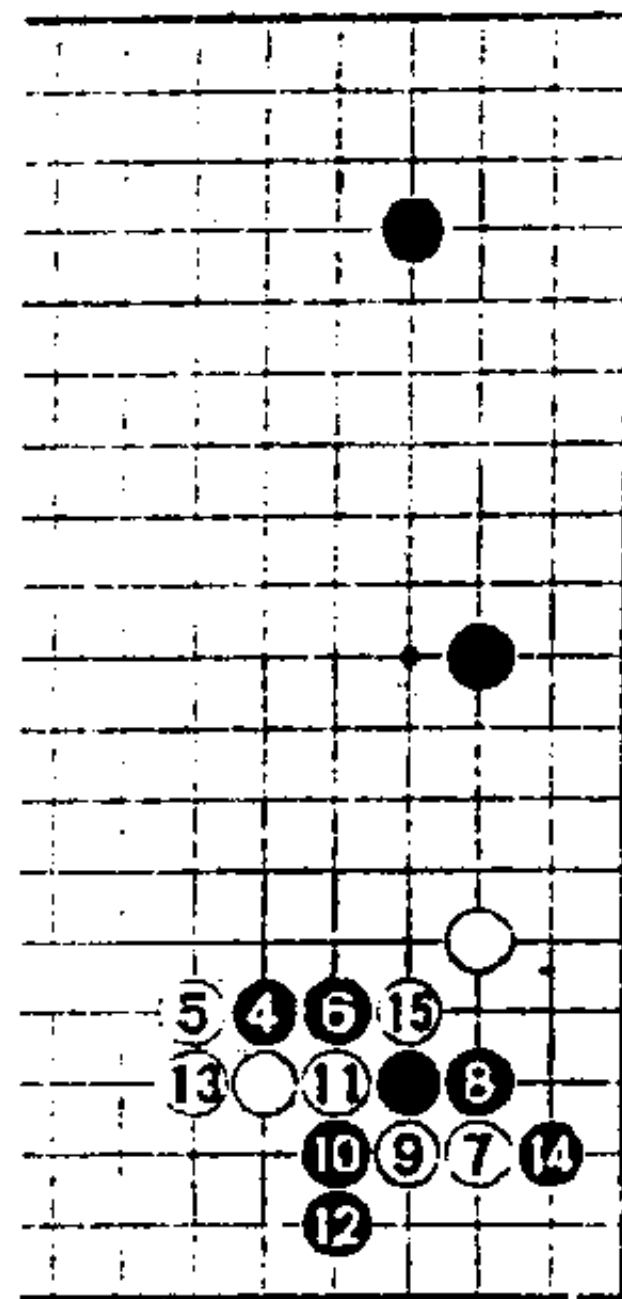
让子棋。定式是从白1挂、黑2夹、白3再高挂开始的。

2图（变型定式）

黑4、6时，白7点“三三”，接着黑8到12是定式的变型。白13接这一手棋隐藏着计谋，须要警惕。



1图



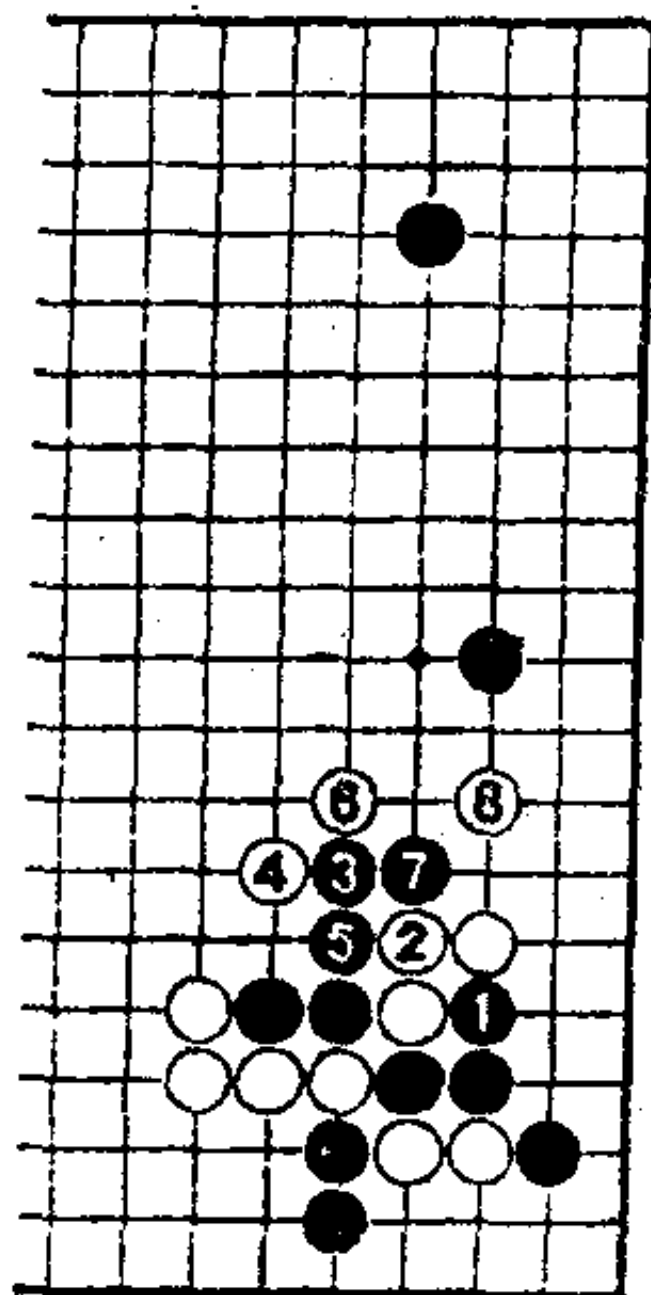
2图

3图（枷）

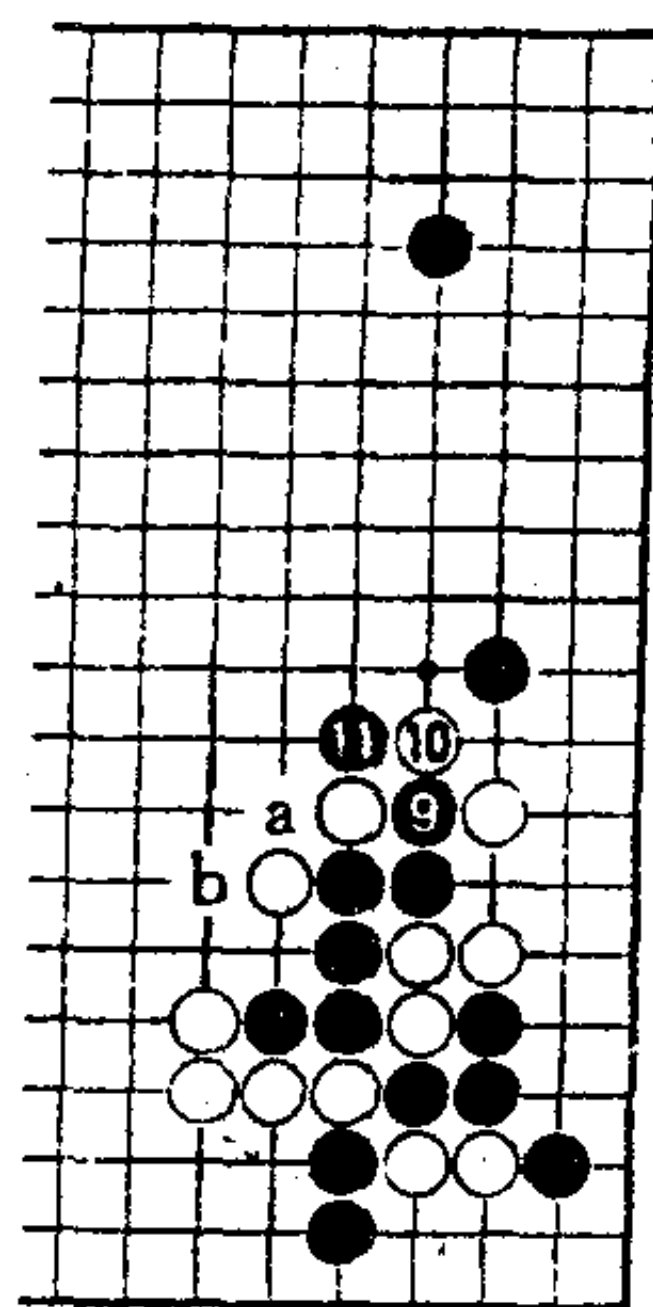
黑1打当然，但白2时，黑3跳有问题，这样就让白走上了4的手筋。以下到白8枷时…

4图（原因）

黑9、11冲断就是走成原型的经过。这两手棋本应a断、b打才是，不过即使这样走黑也不利。



3图



4图

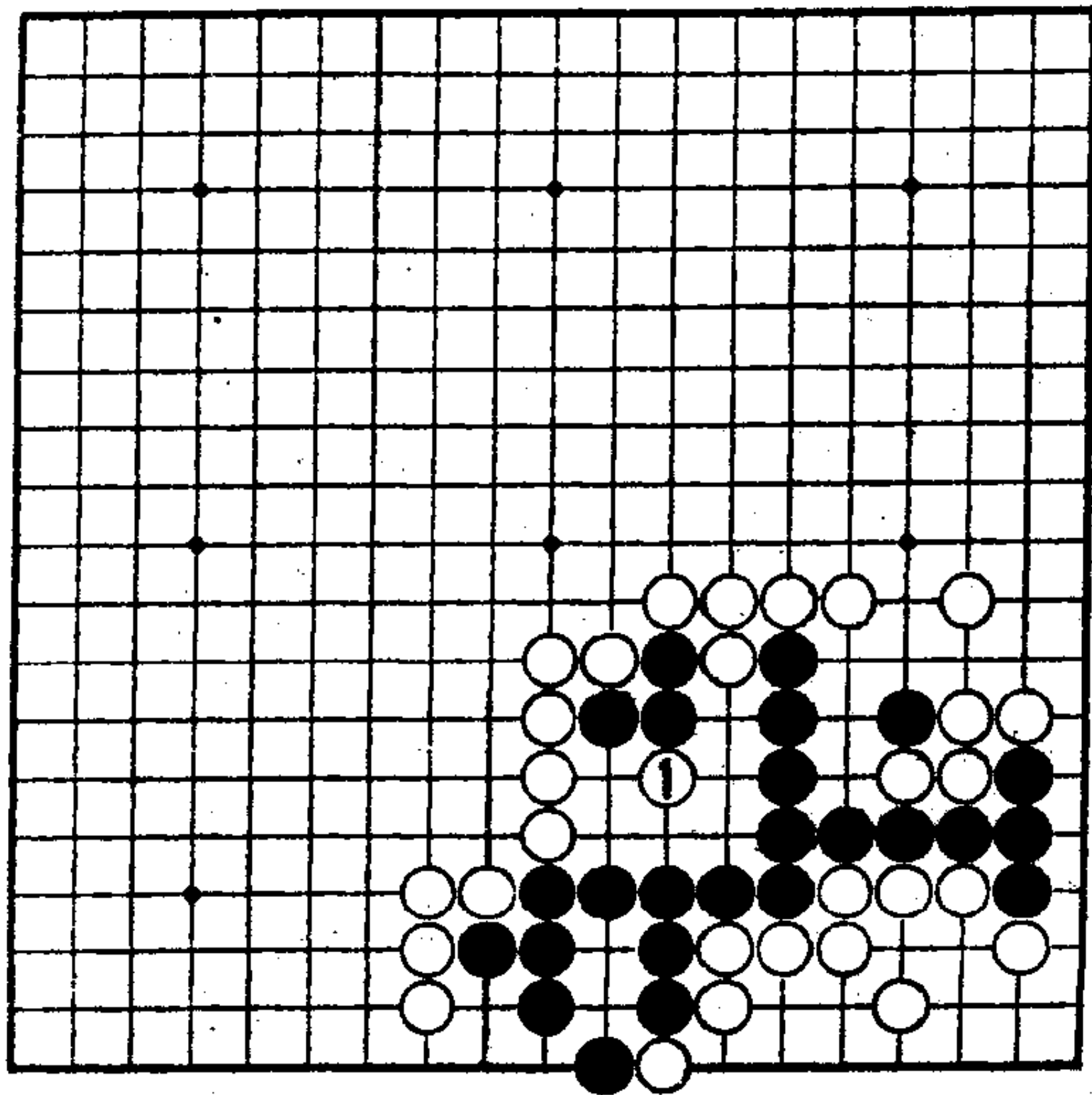
第9题

死活 (2)
黑先 初级

白1靠

看到这一手棋时，
读者可能惊呼：完了，
黑棋休矣！果真如此
吗？

其实黑做活的方法
非常简单，这一点
可能出乎你的意料。



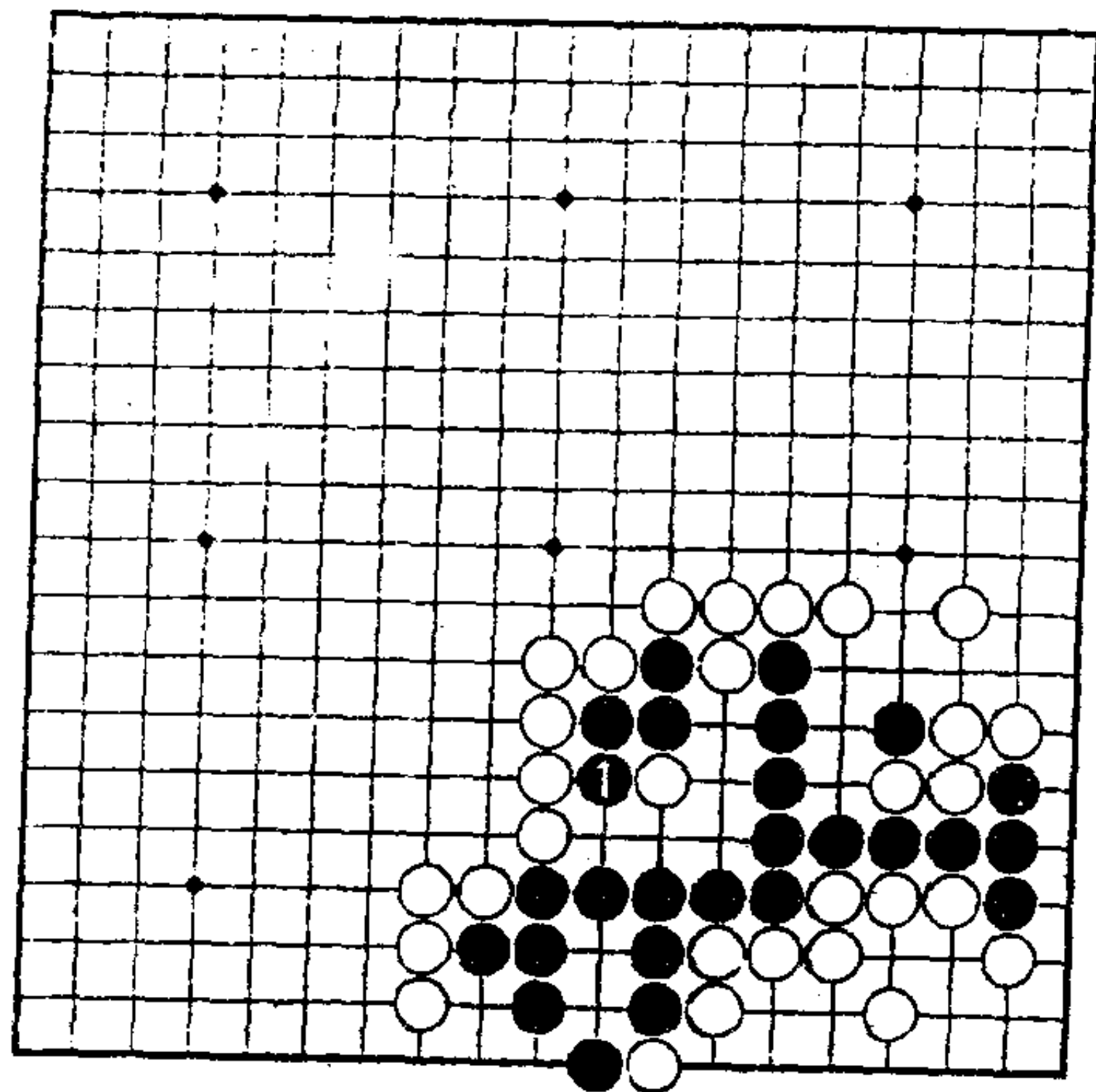
正解图 弃子手筋

黑 1 冲只此一手。

黑大棋只有一眼，除在中腹设法另做一眼外，别无他策。

但是如果不懂弃子战术，这块大棋就难以摆脱覆灭的命运了。

总之，黑情势危急，做眼重于一切，即使付出一定的代价，也在所不计了。



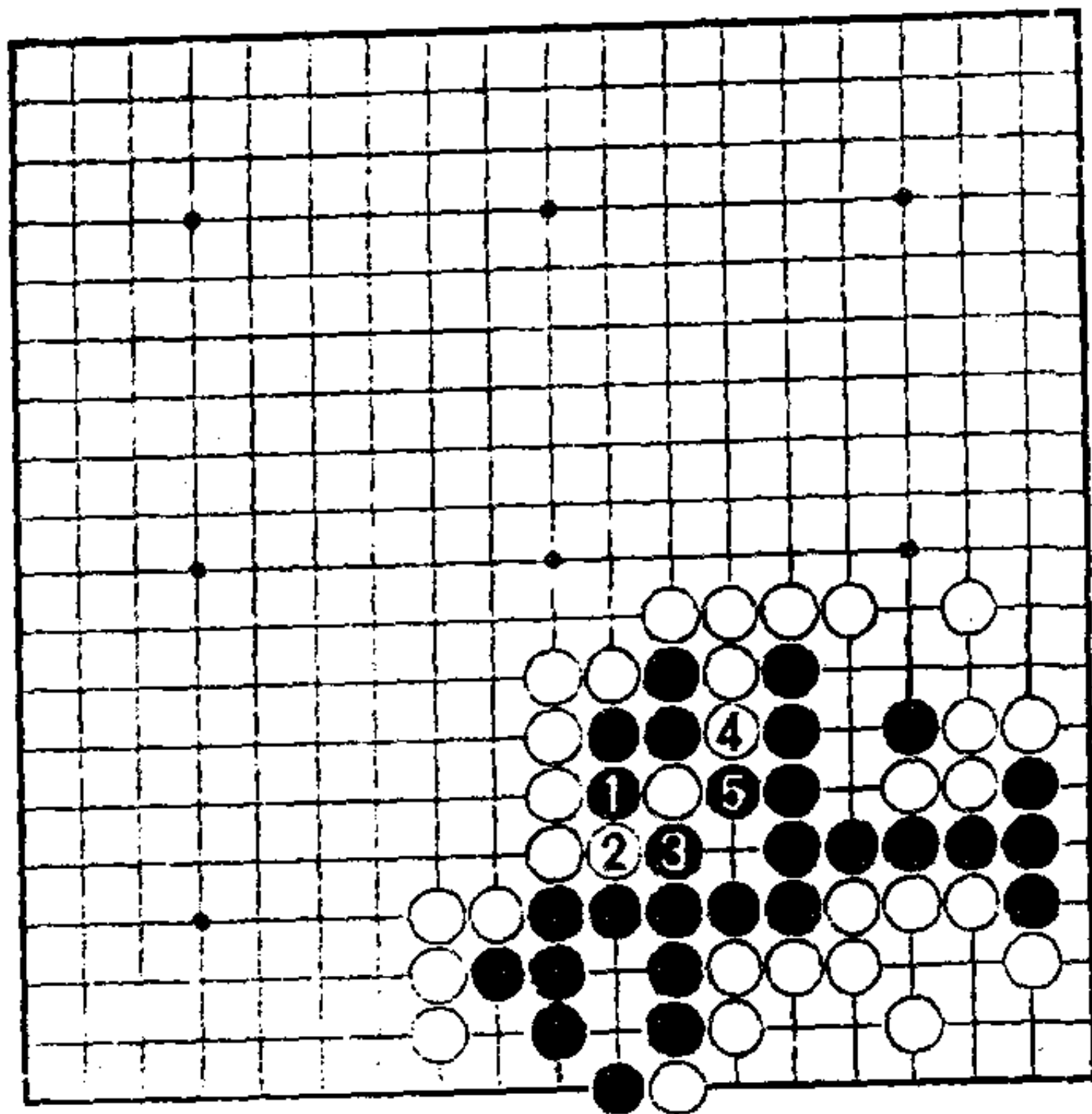
正解图

1图（活）

黑1时，白如2打吃，
黑不接而于3位断是好手。

白4提必然，黑舍弃
四子于5位挤，遂又做成
一眼。

范围虽然狭小，但发
现这一手筋却非易事，可
以说，这是一个盲点。

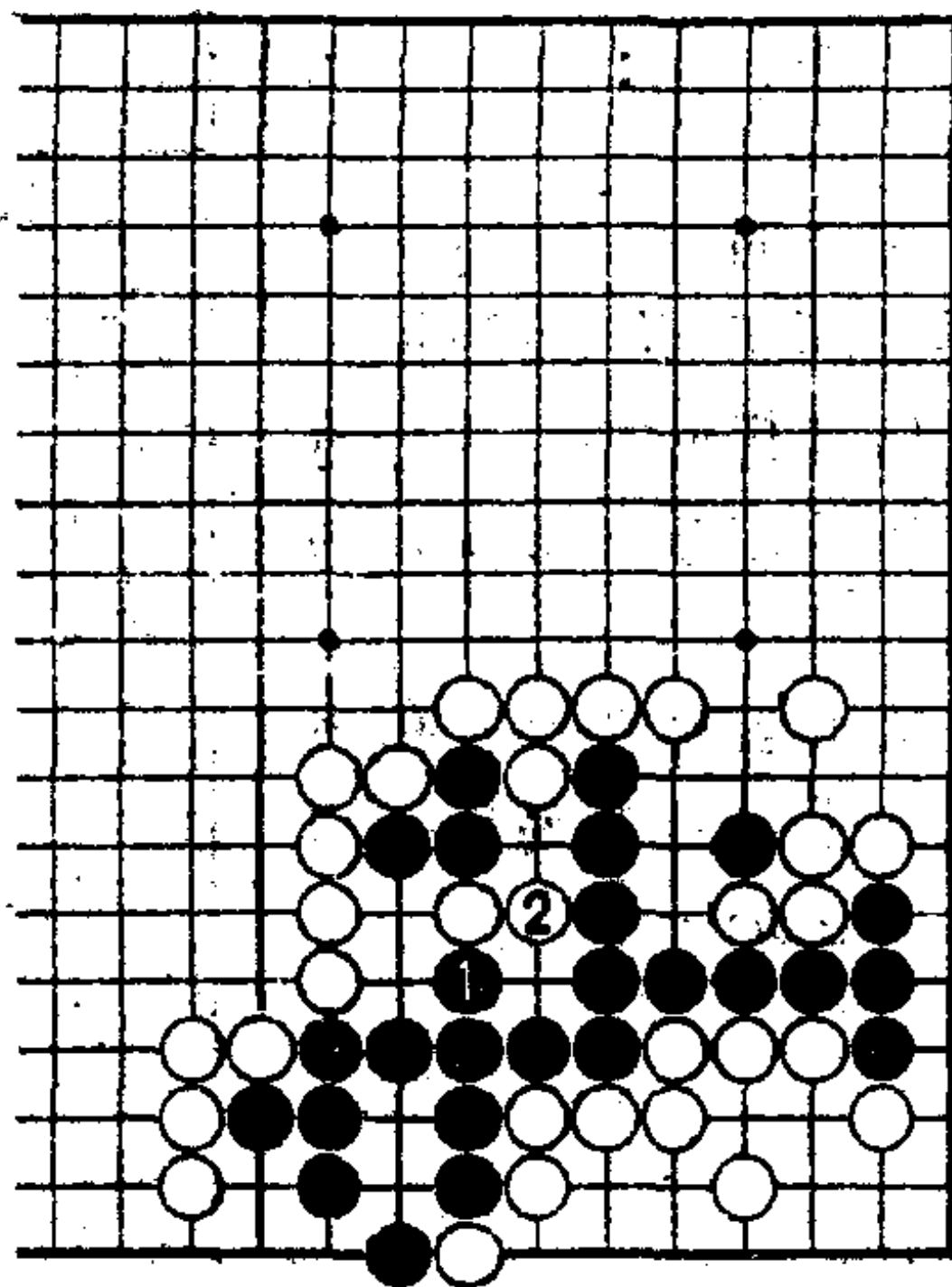


1 图

2 图（失败）

黑如 1，被白 2 长一手，黑失败。

又黑 1 如走 2 位，则白于 1 位双。1、2 两点是见合点，白必占一处。总之，黑不采取弃子战术是做不出另一只眼的。



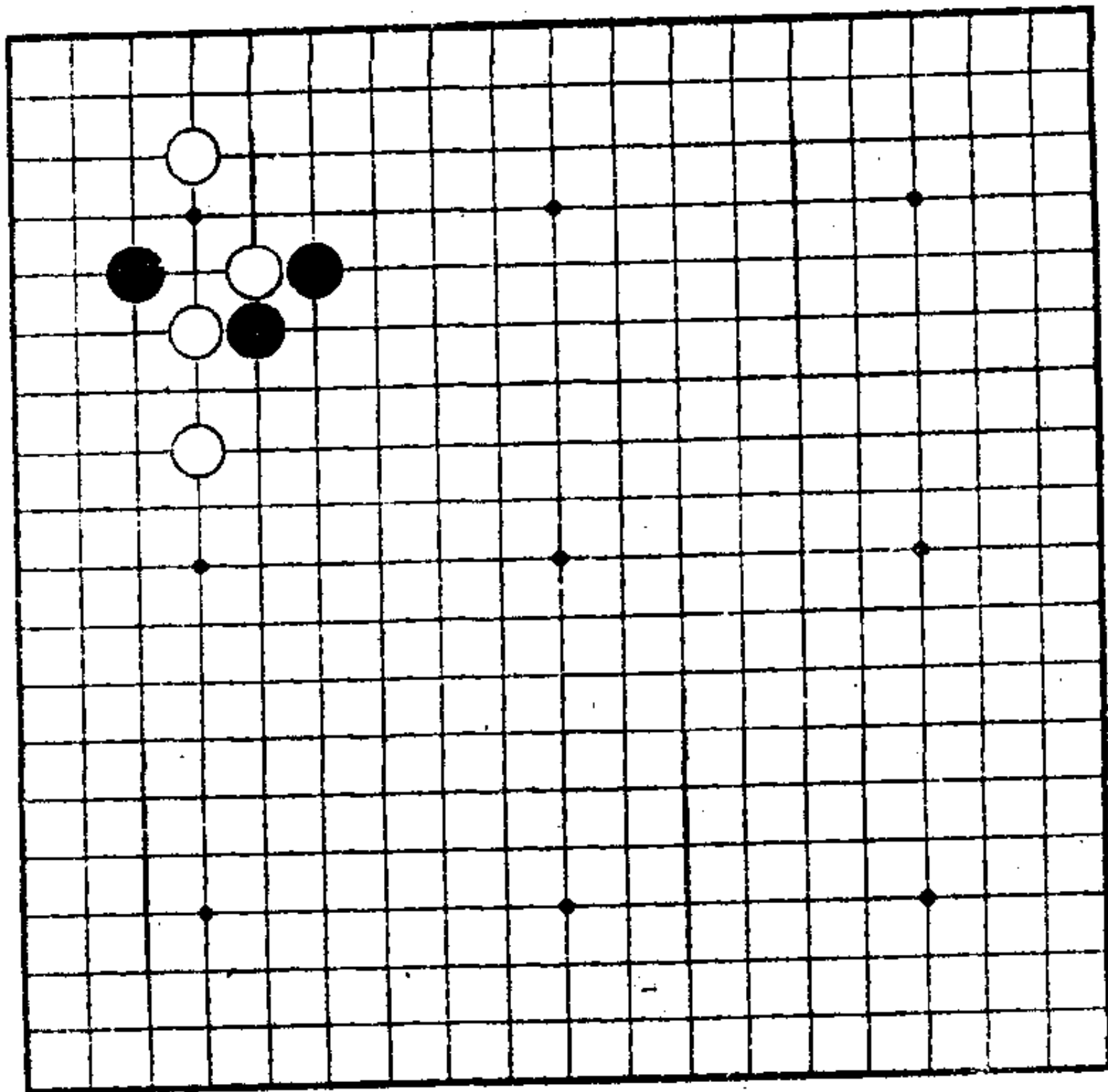
2 图

第10题

定式 (1)
黑先 中级

此形有些奇特。
这是由于白的走法脱
离了定式而形成的。

面对这样的棋形，
黑可能感到困惑，其
实应手却意外地简单。



正解图 打吃

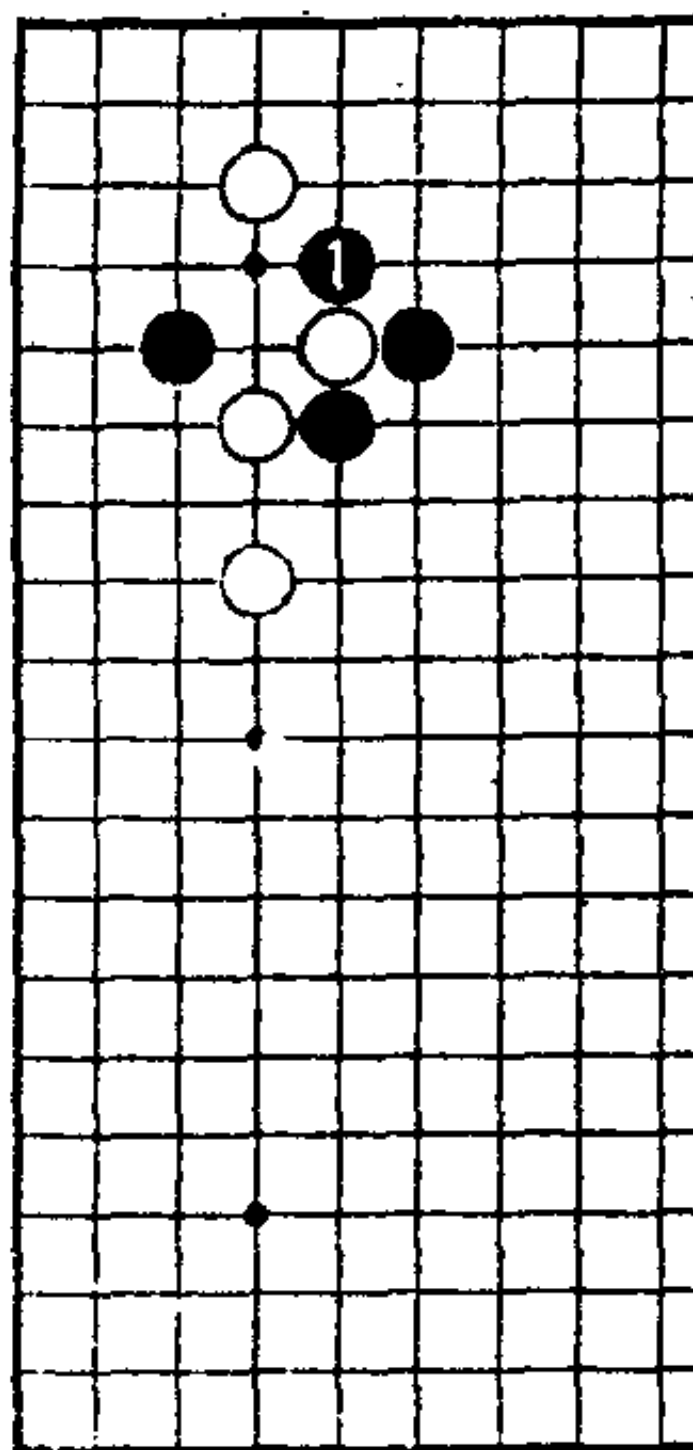
黑 1 平凡地打吃一手就行了。

这是白对黑隔二关强行切断所走成之形。白的走法脱离了定式。

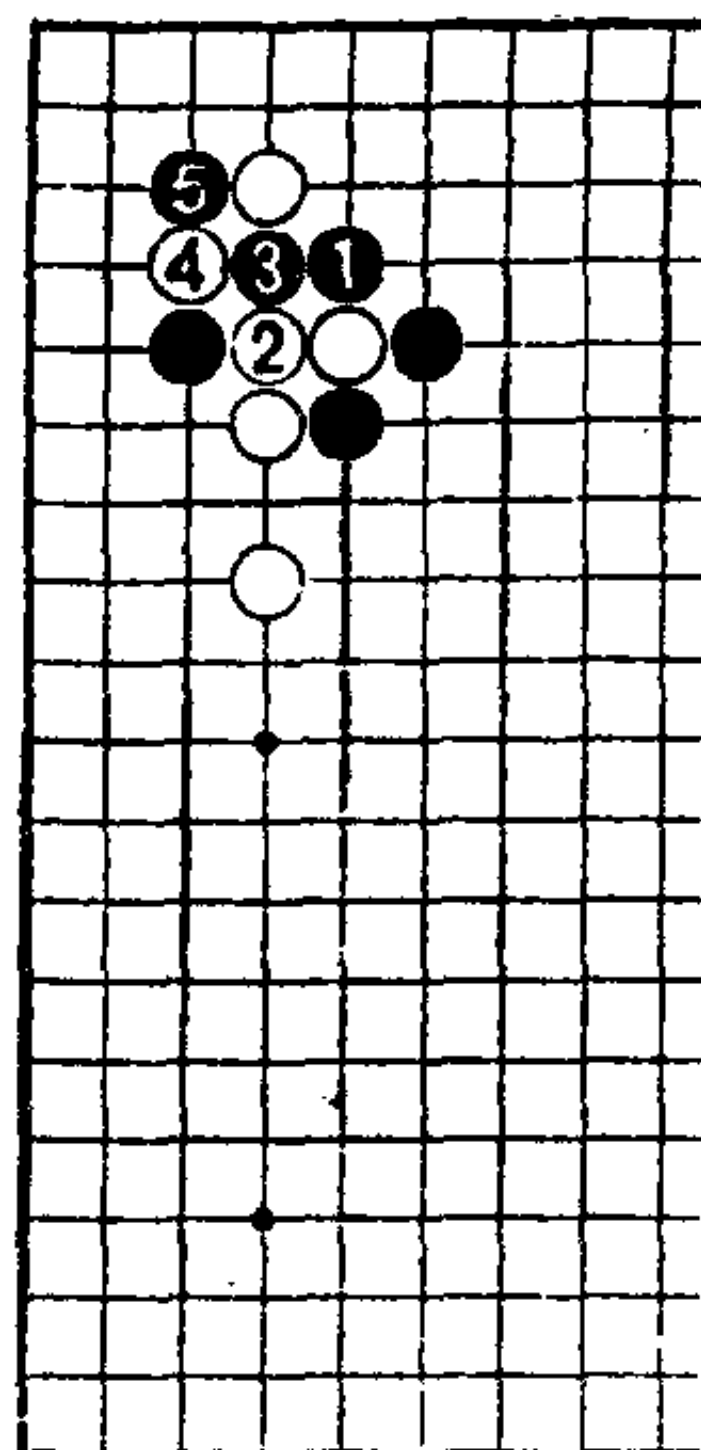
1 图（顺乎自然）

黑 1 时，白 2 绝对。

黑 3 冲到 5 断是行棋的自然步调……



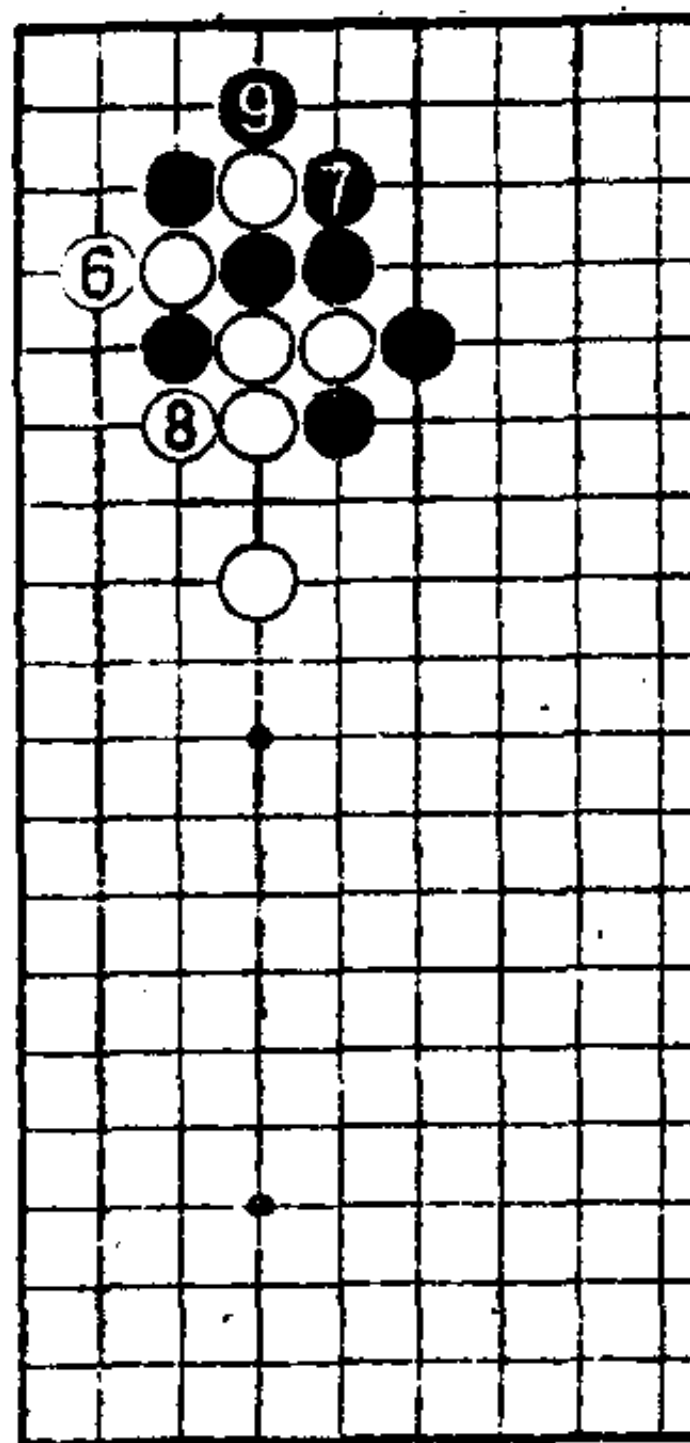
正解图



1 图

2图（充分）

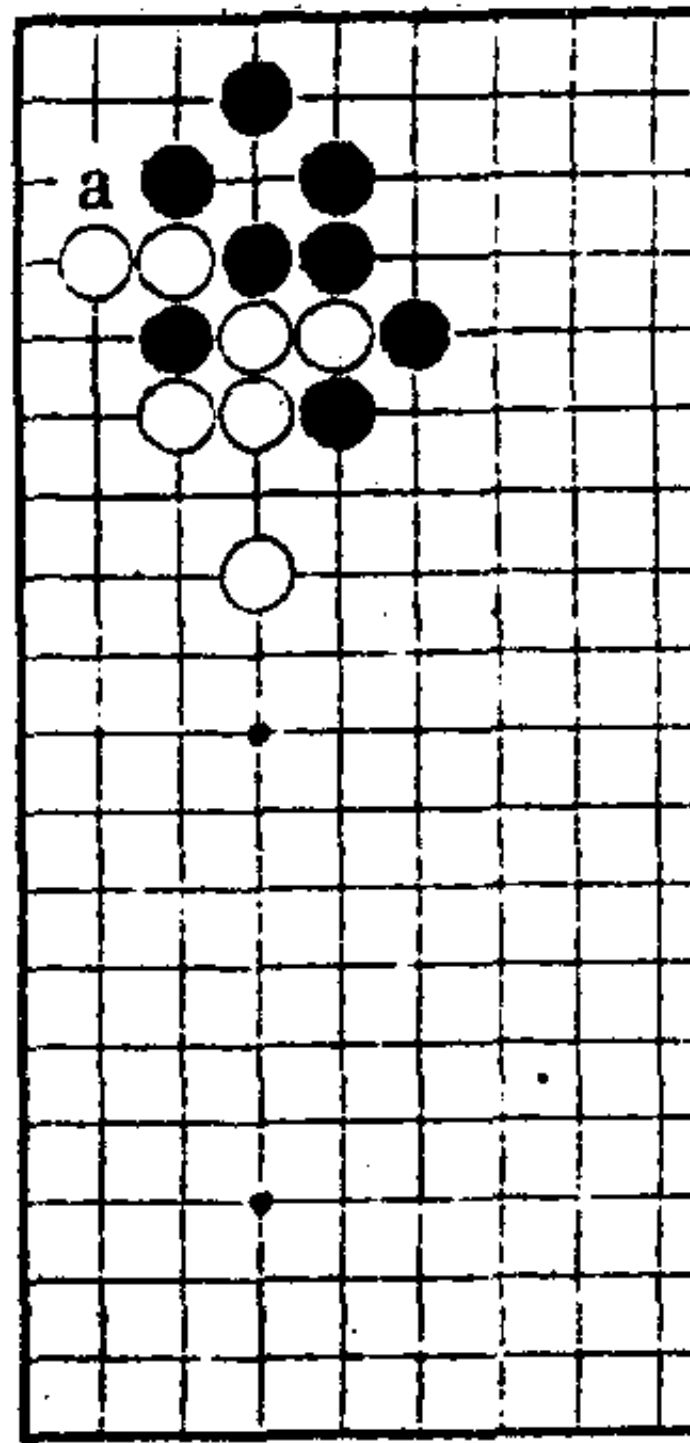
白6立当然。此际黑不应想得过于复杂。只要平凡地黑7打吃一手，白8补，黑9拔掉一子，黑充分。



2图

3图（结果图）

这是前图的结果图。以后黑有a贴的先手利用，黑不坏。

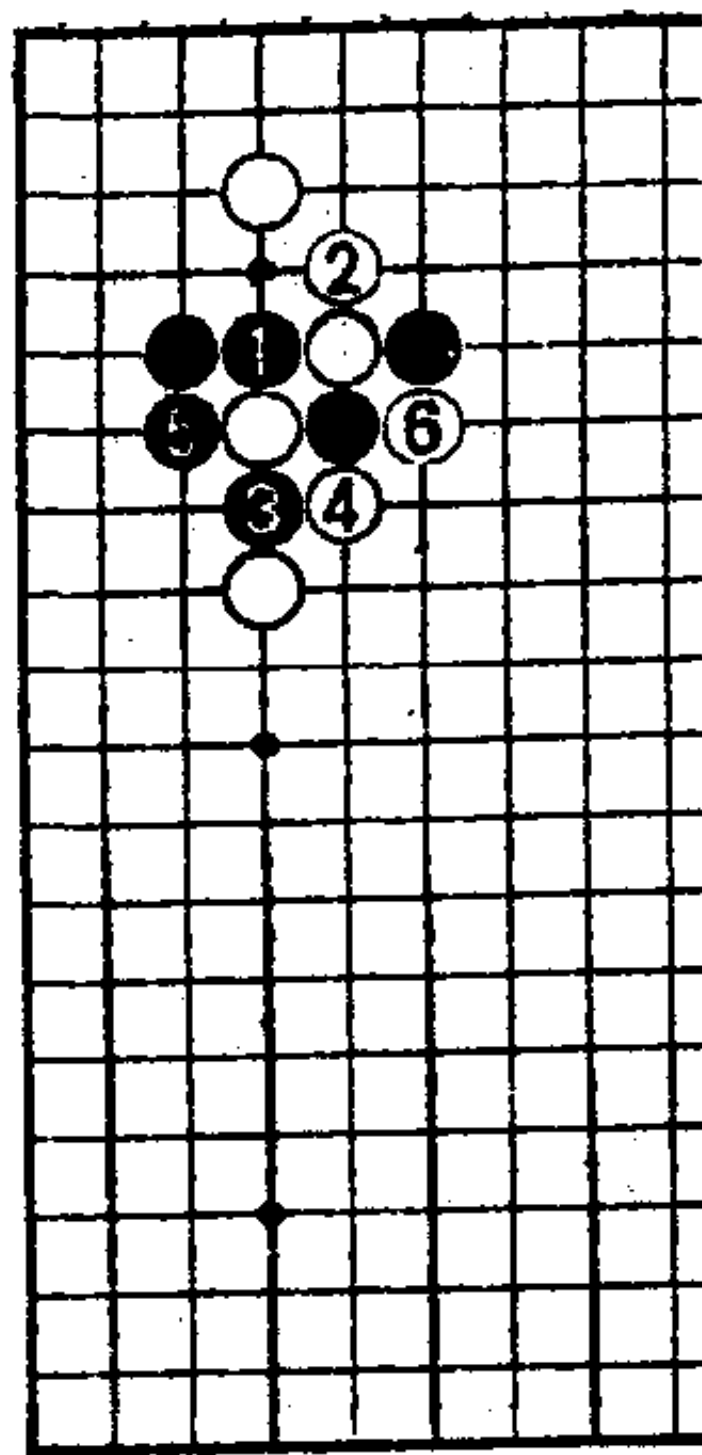


3图

4 图（失败）

黑 1 断不行。

白 2 退，黑 3 打吃，白有 4、6 封锁黑棋的手段，这正是按照白的意图行棋。

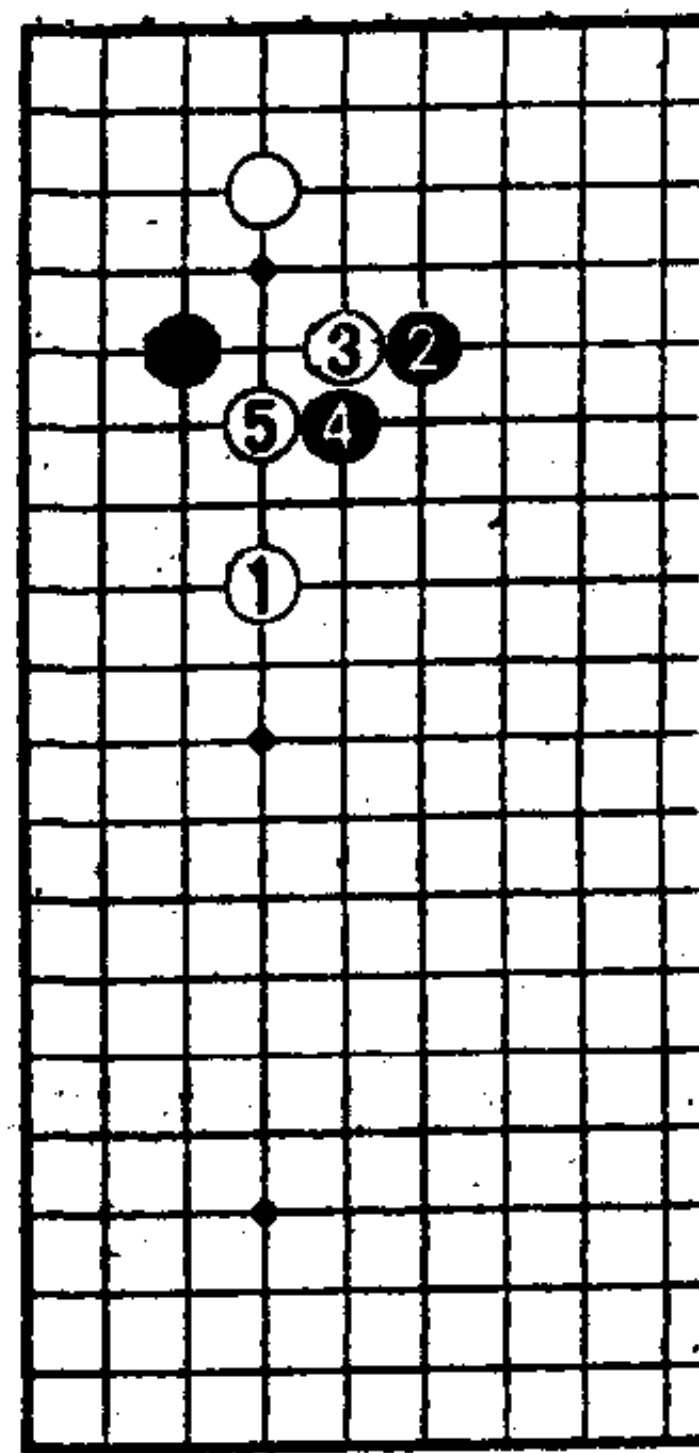


4 图

5 图（原因）

白 1 两间高夹。

黑 2 隔二关时，白立即 3、5 分断，这就是走成原型的次序。白 5 是脱离定式的走法。



5 图

正解图 腾挪的手筋

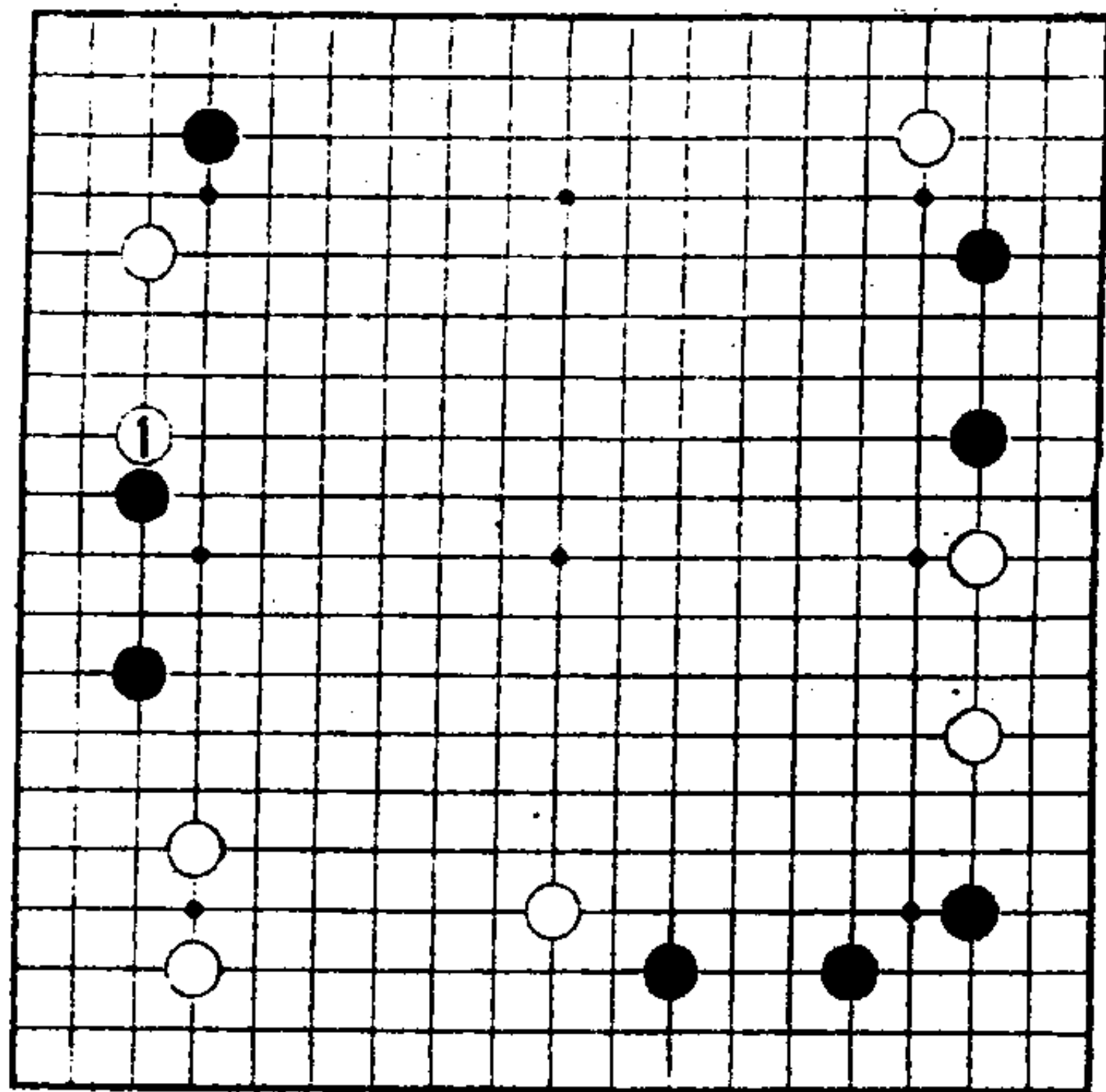
白1碰是騰挪的手筋。

在子数上是三对一，

白处于劣势，不能用强。

速求安定才是上策，因此必须避免自身成为对方攻击的目标。

白 1 碰是此形中常用的手筋。



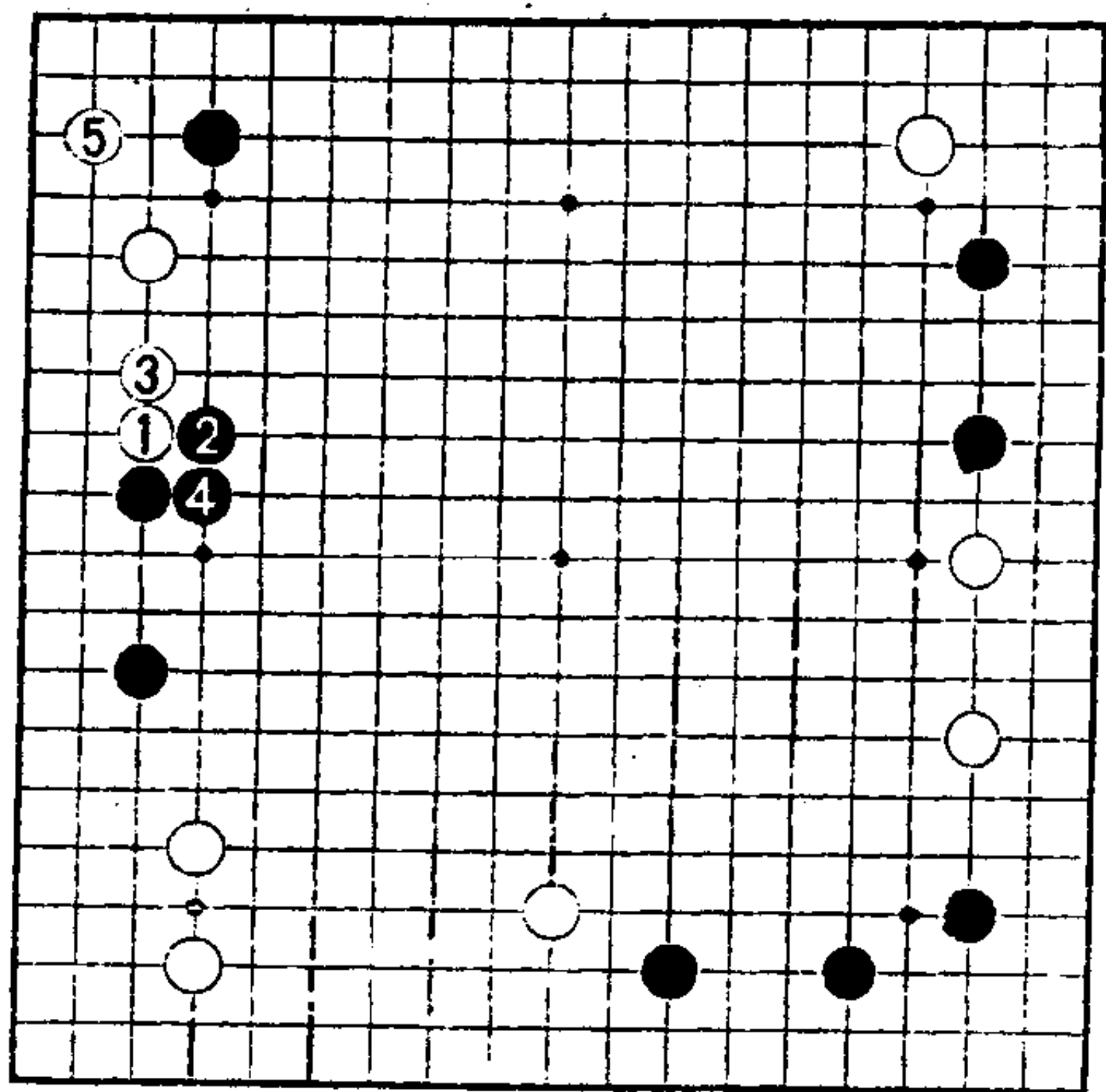
正解图

1图 (速活法)

白1碰，黑2上扳当然，除此之外黑并无其他有力的抵抗手段。

白3退，黑4接必然。接着白5飞一手立即成活。

白的走法妙在不让黑借劲行棋，只有坐视白安然成活。



1 图

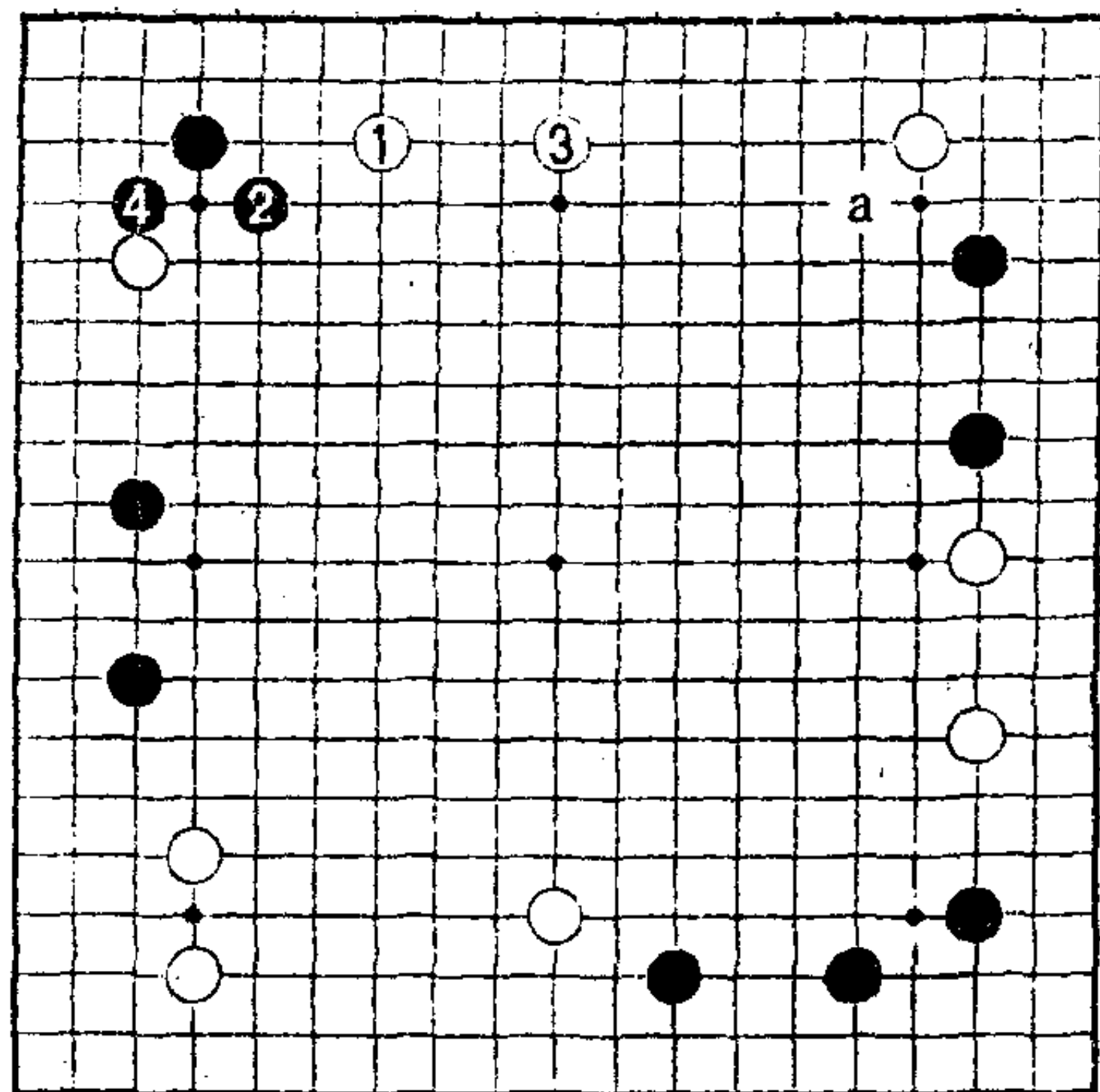
2图（失败）

白1夹，黑2时，白3拆的意图是走成转换，但在此局面中这是拙劣的下法。

下一步黑有a位飞罩的手段，上边的白棋有被压在低位之虞。

不仅如此，一旦让黑走上2、4，左边的模样就过于庞大了。

由此可见，右上是这样的棋形时，白采取1、3转换的方针是不妥当的



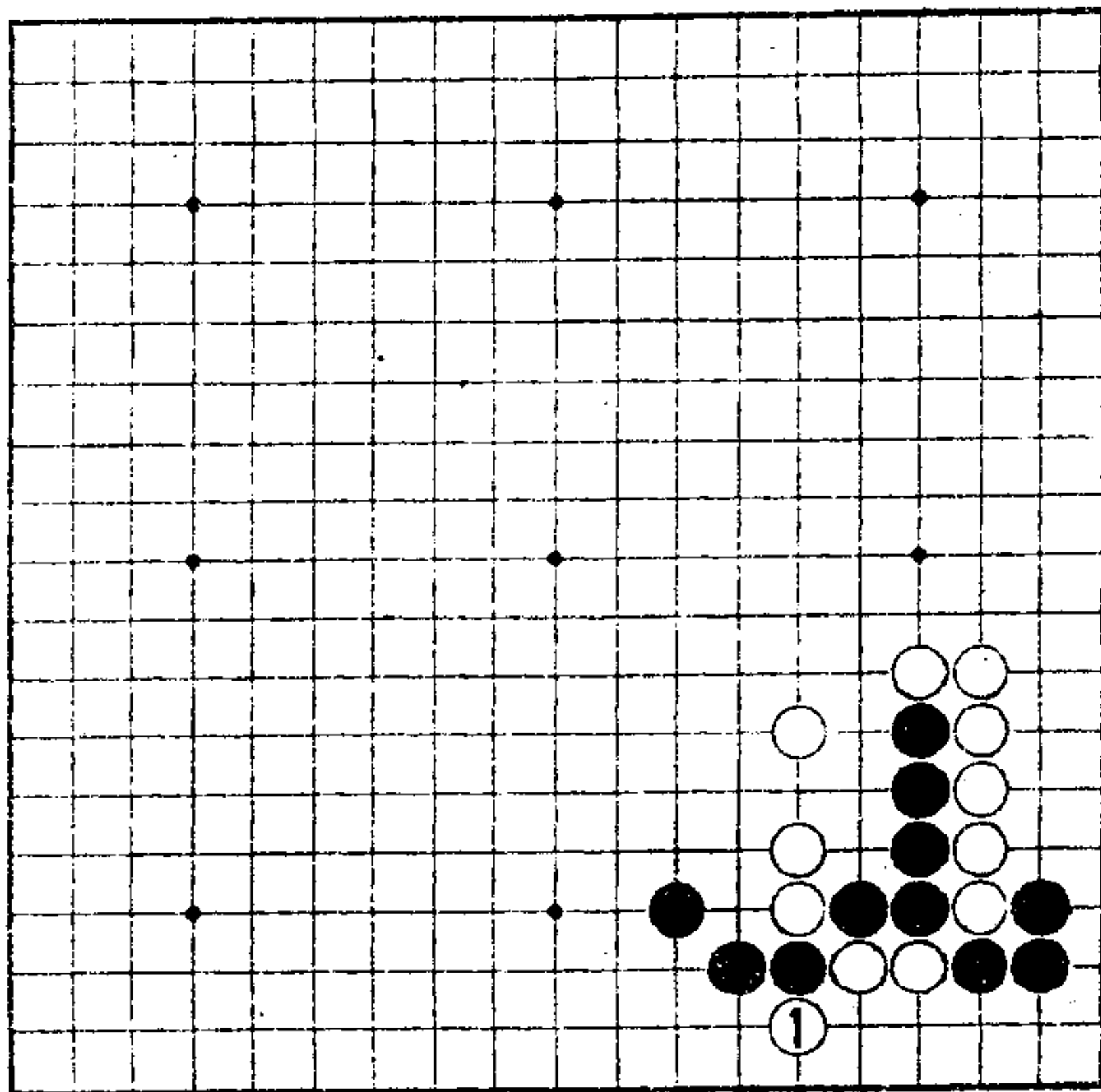
2 图

第12题

手筋 (2)
黑先 有级

白1扳是借此宽气，这样一来，对杀就复杂难解了。

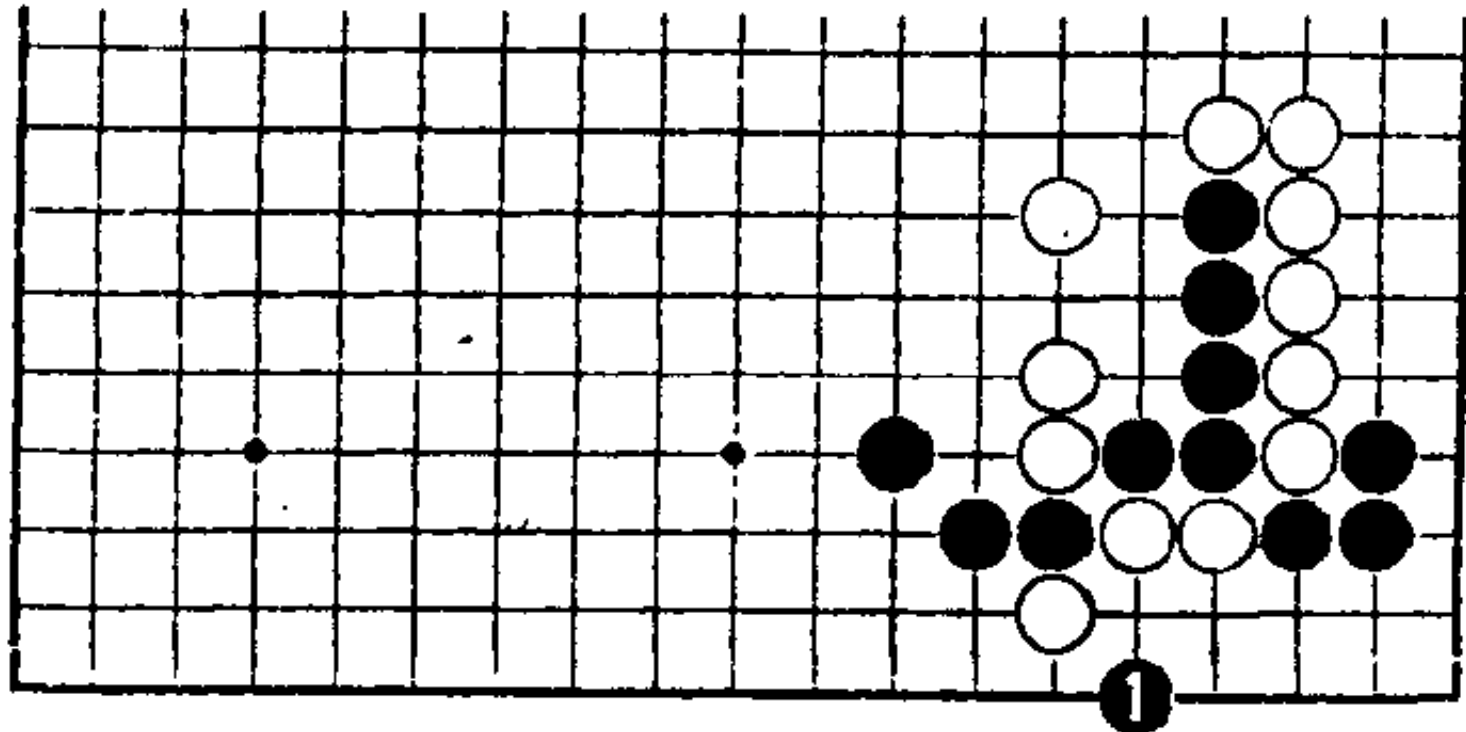
黑只有运用“黄莺扑蝶”的手筋才能摆脱困境。



正解图“黄莺扑蝶”

黑 1 点是巧妙的手筋。

对杀黑只有三气，这是使白变成两气的高超的技巧。

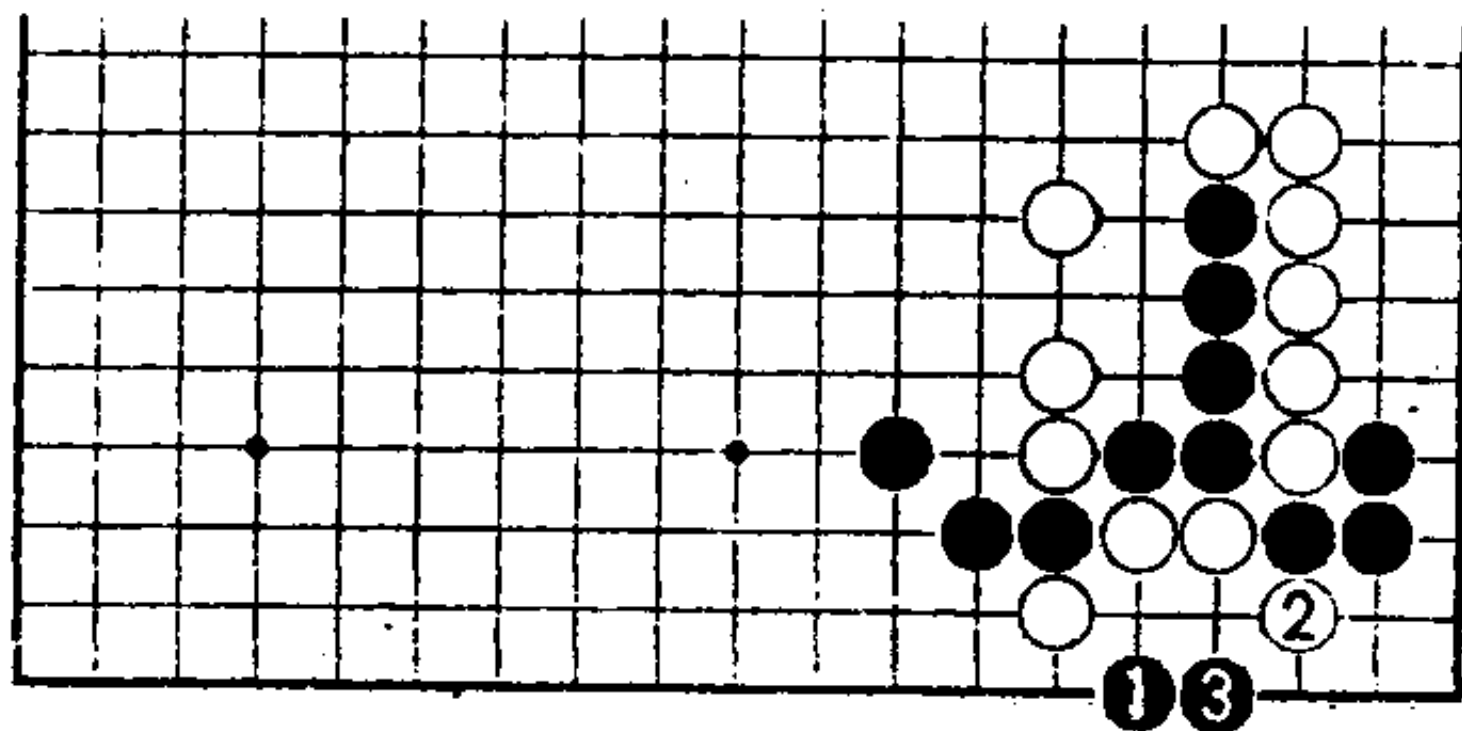


正解图

1图 (奇妙之形)

黑 1 时，白如 2 扳，
黑 3 并只此一手。

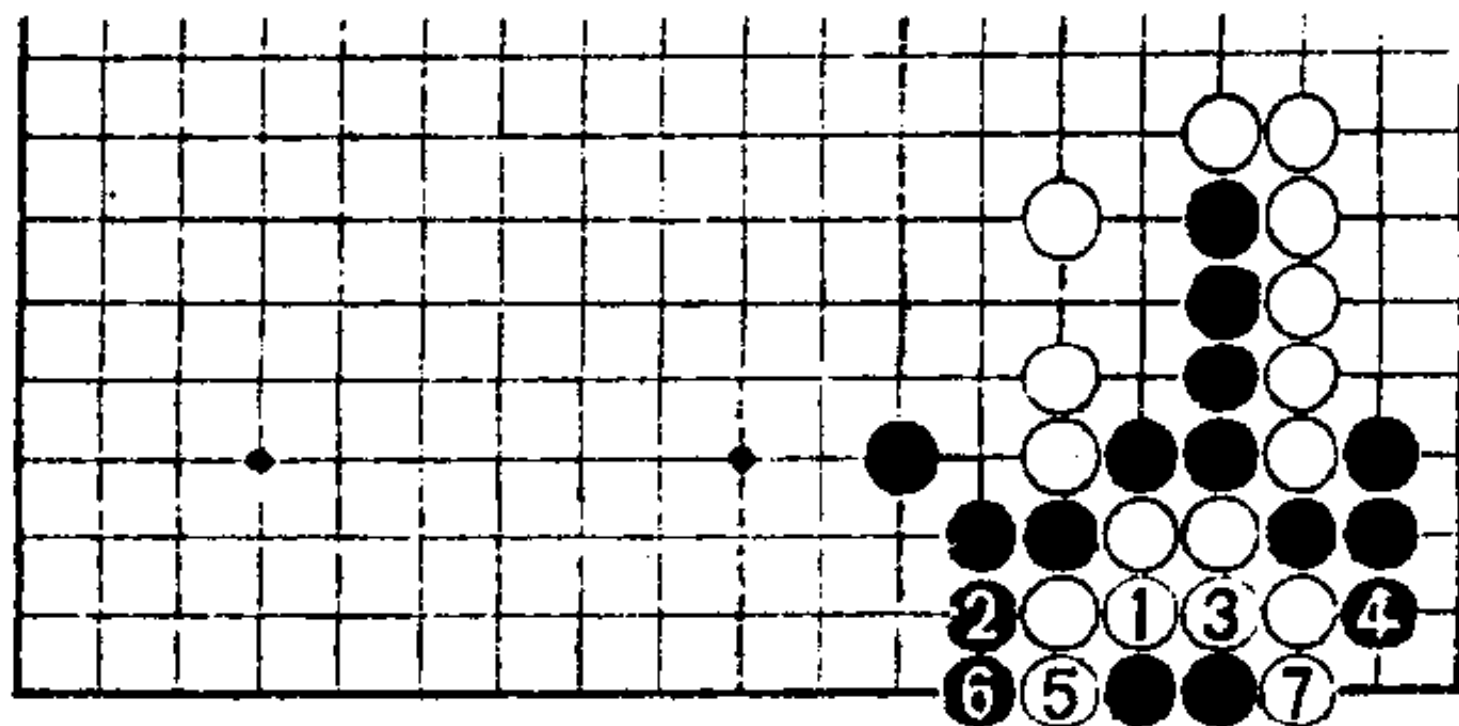
这是多么奇妙之形！
这就是叫做“黄莺扑蝶”
的对杀的手筋。



1 圖

2图（对杀）

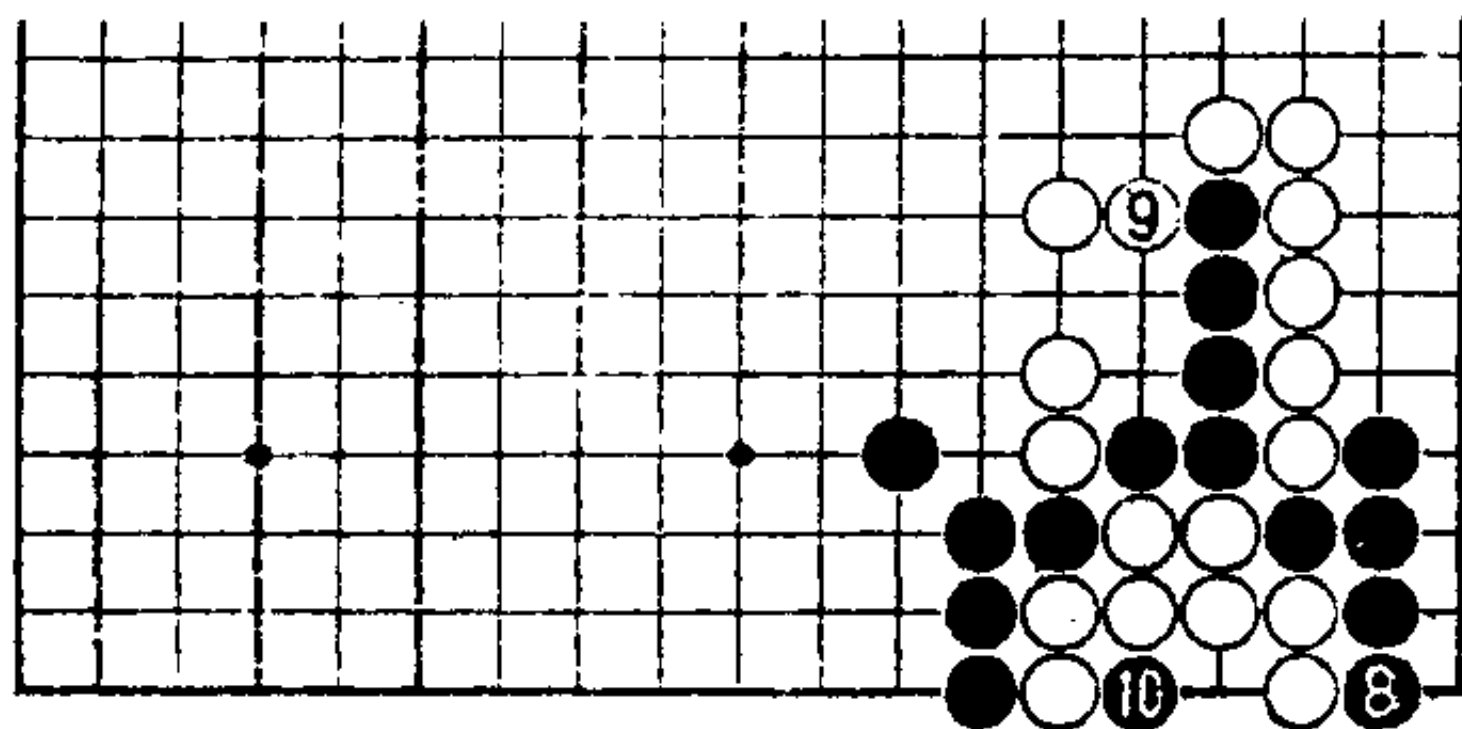
黑走上“黄莺扑蝶”的手筋后，白无论怎样挣扎也无济于事了。白如1，黑2，白3时，黑4以下连续紧气，白7提时……



2图

3图（黑胜）

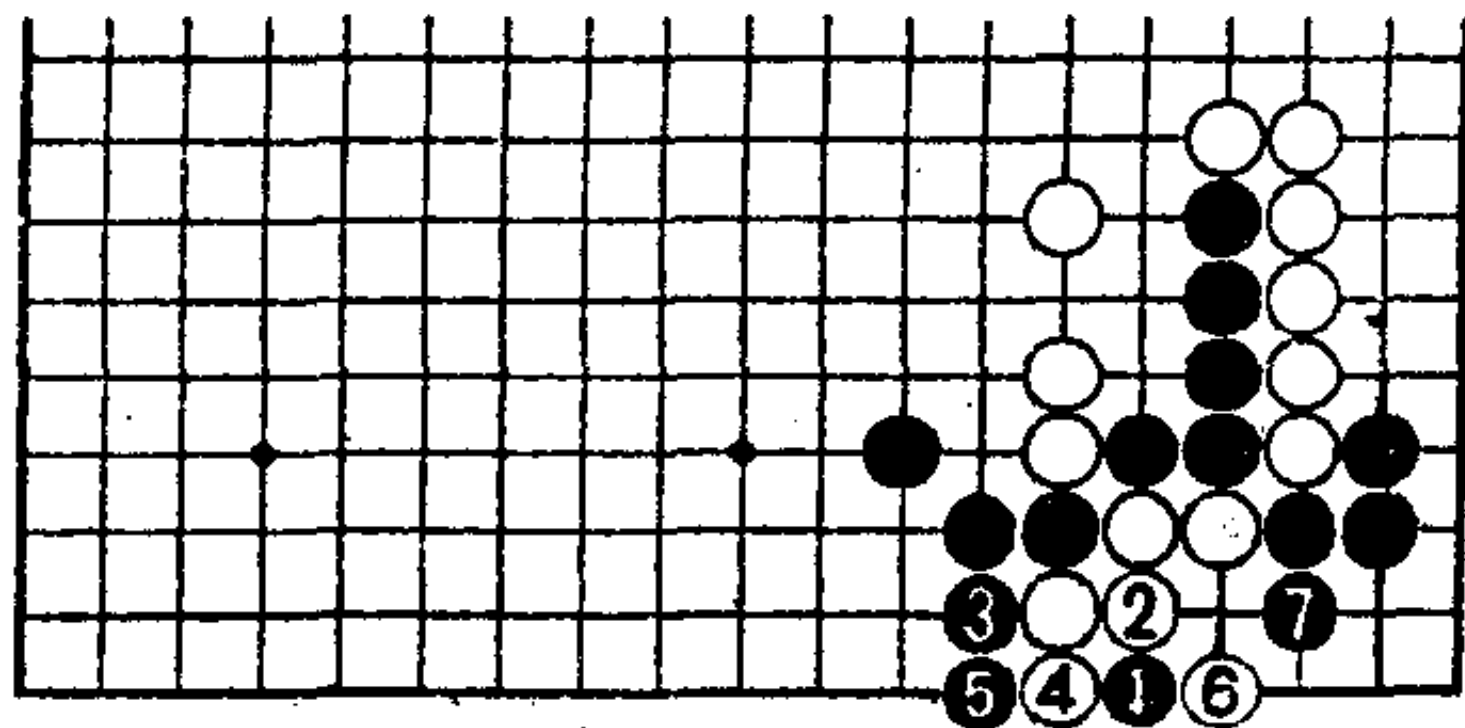
黑8挡，黑快一气胜。白如9，黑10。



3图

4 图（变化）

黑 1 点时，白如 2 接，黑 3 挡一手就行了。以下白 4、黑 5，白 6 提到黑 7，白失败。

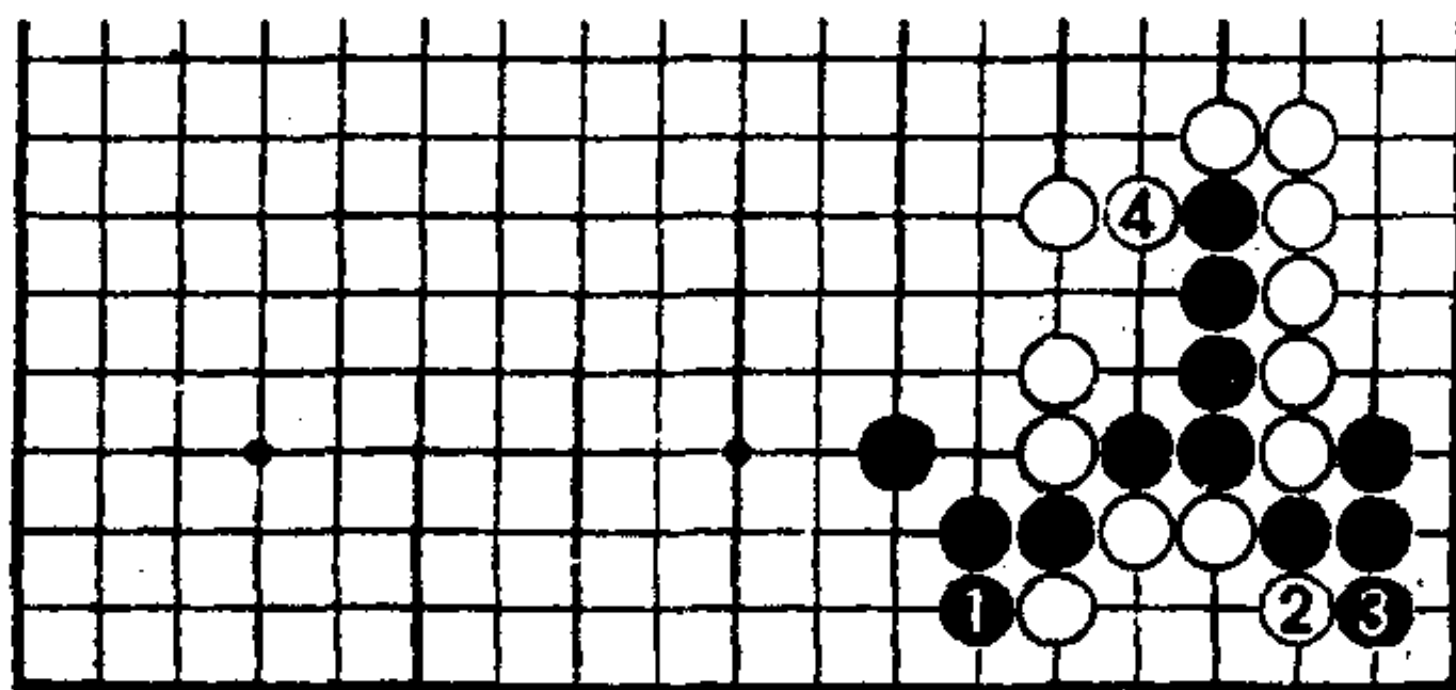


4 图

5 图（黑失败）

黑如贸然 1 挡，白 2 扳、黑 3 挡之后，被白 4 紧一手，白快一气胜。

白左右双扳宽出一气，这是常用的手段。



5 图

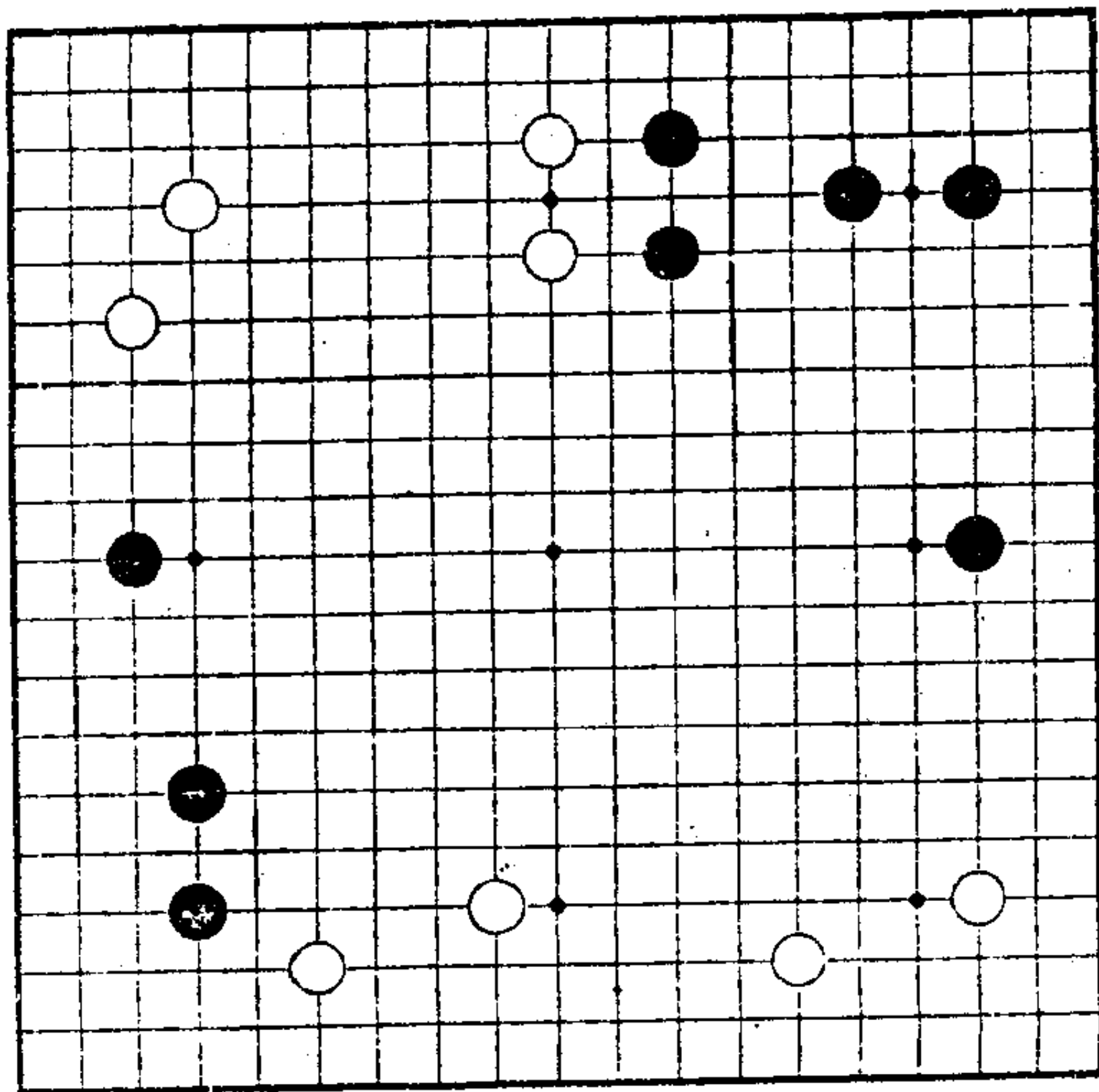
第13题

序盤 (3)
黒先 上級

序盘已进入最后阶段。

盘面上大场已所剩无几，落子方向基本上已可一目了然。

无论谁走，大概
注视的焦点都在右边。



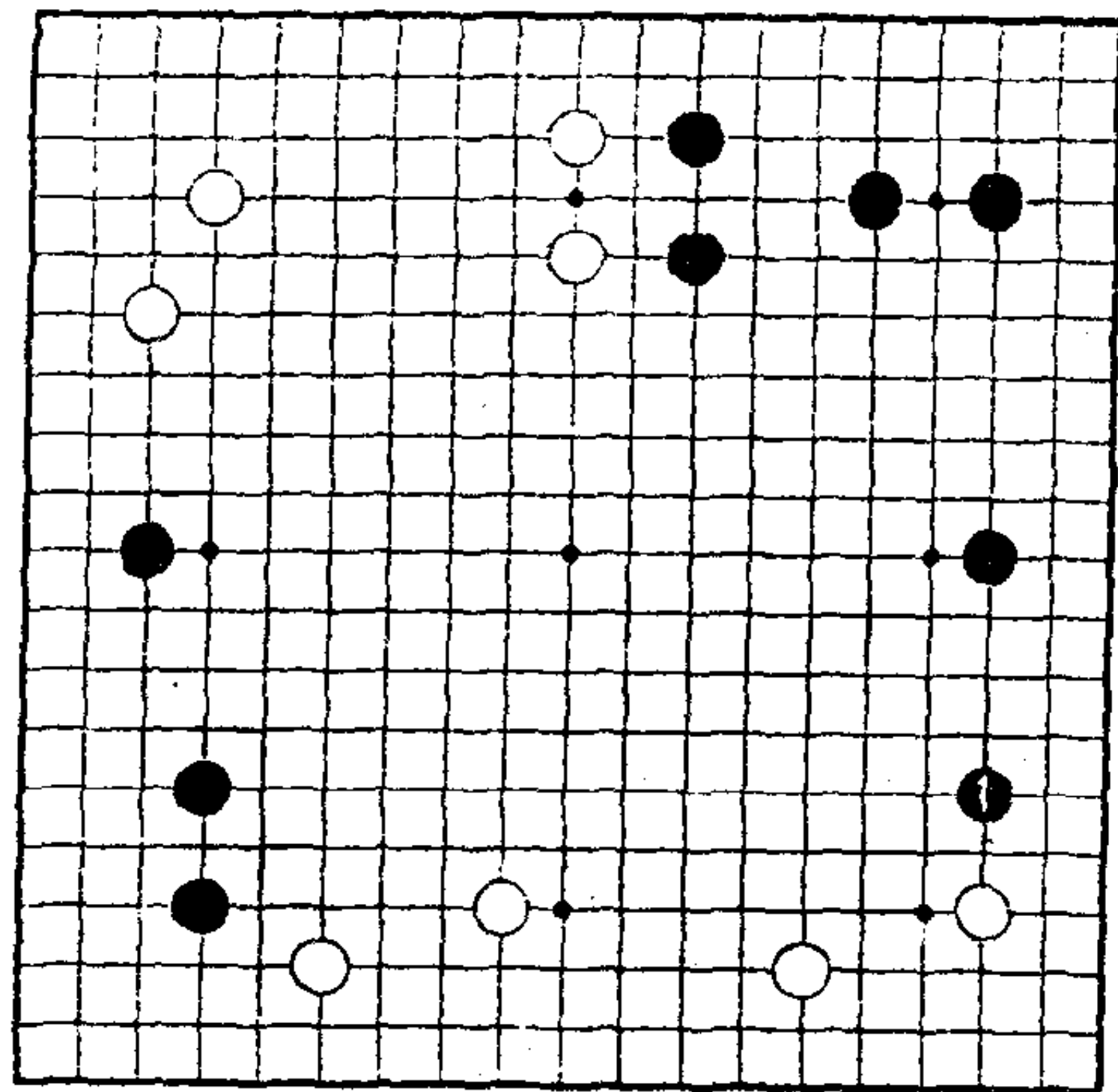
正解图 逼

黑最大限度地逼到1位是正解。

从双方阵势消长的角度来看，这是最佳的大场。

不仅如此，黑走了1逼，还使白大飞缔的阵地顿时发生动摇。

黑1具有这样的意义，所以比任何其他大场都必须优先占取。



正解图

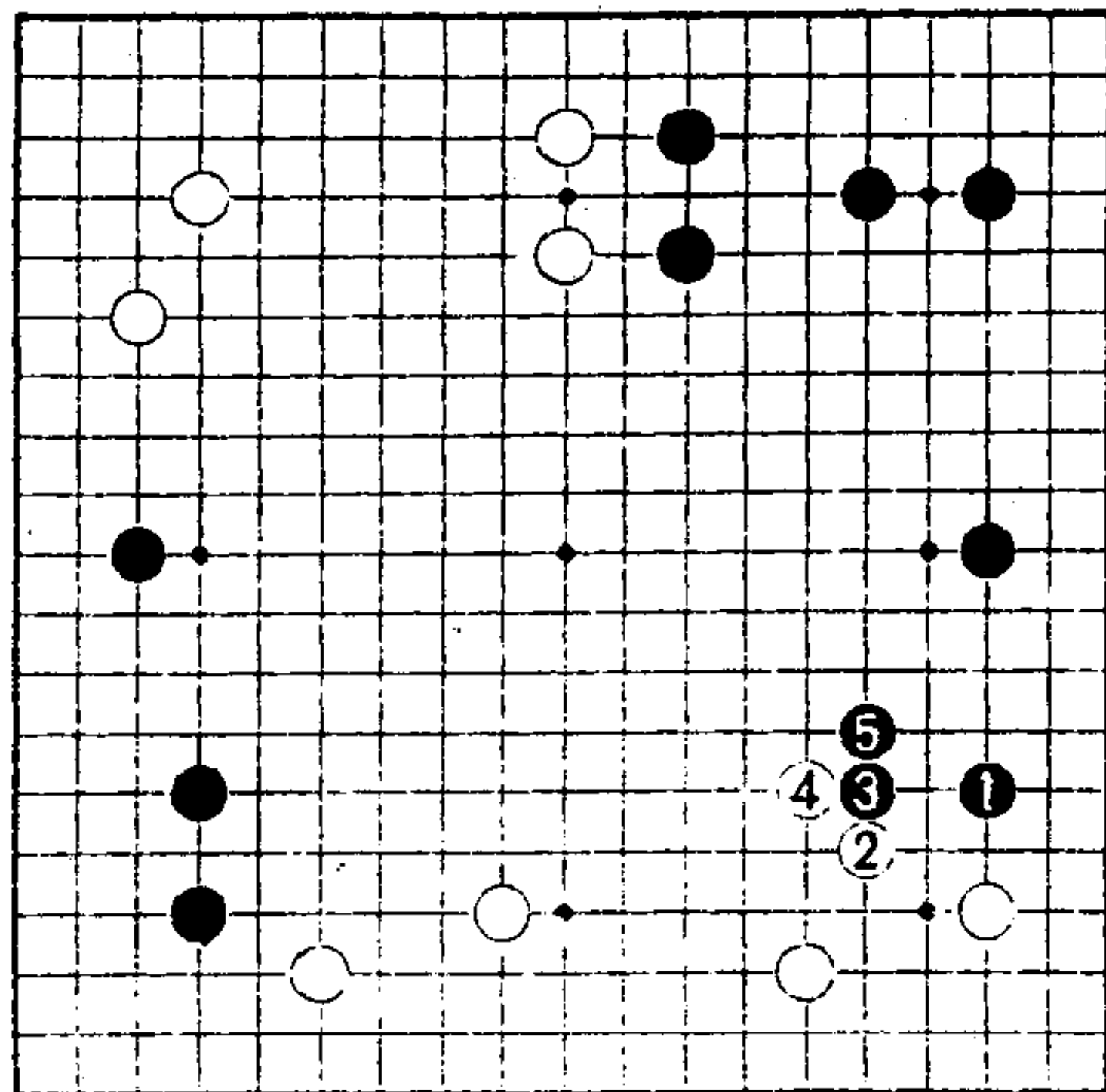
1 图（各自围地）

黑 1 逼时，白如 2 飞，
黑 3 平凡地靠一手，然后
5 长就行了。

这样就走成双方互相
围地的局面。从模样的深
广程度上看，黑远优于白。

因此白如企图以围地
同黑抗衡，就要简单地负
于黑。

总之，一旦被黑占到
1 位，对白来说是非常不
利的。



1 图

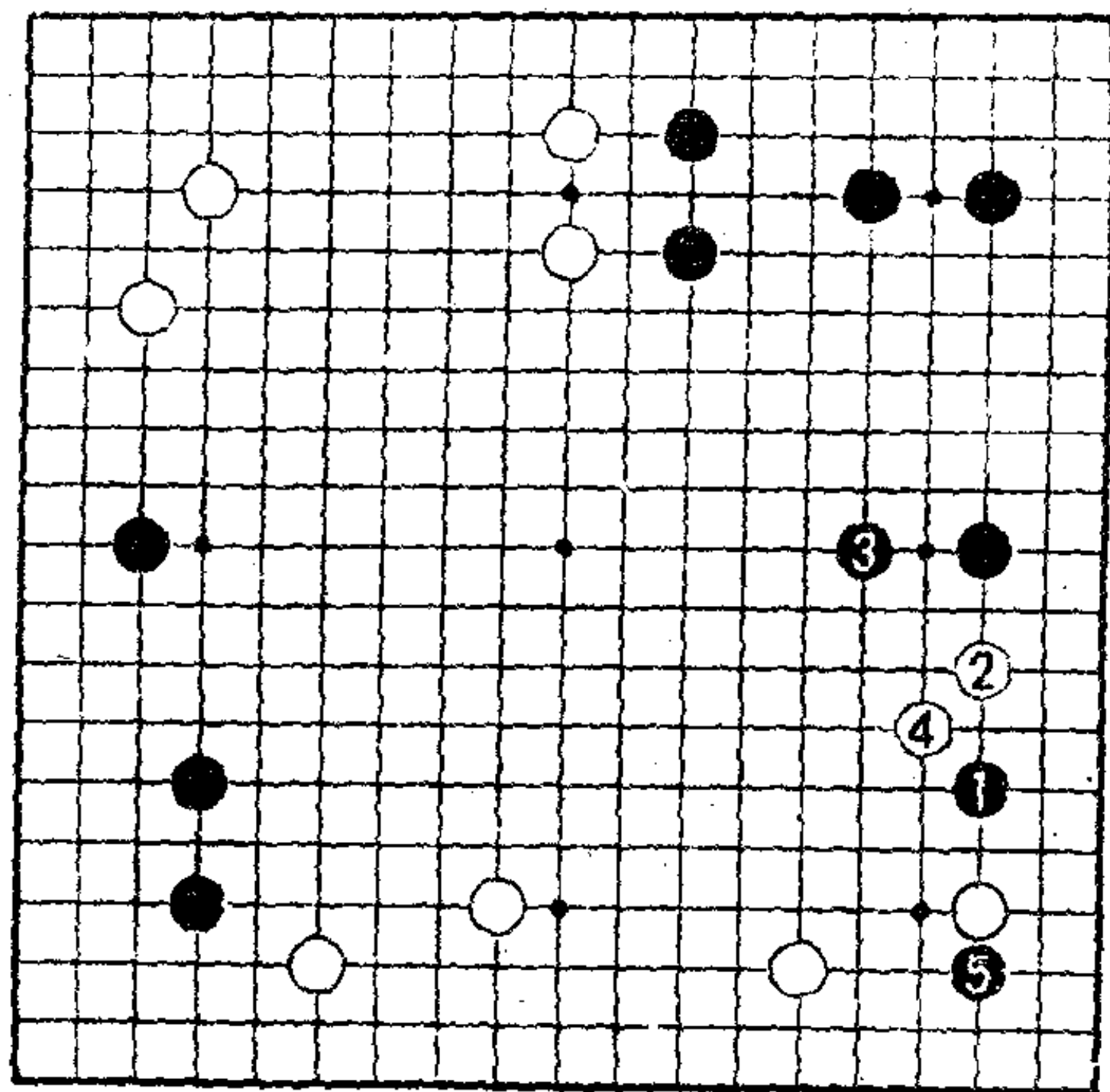
2 图（沉着）

黑 1 逼是拆三之形，
可能担心白在 2 位打入。

其实这种顾虑是不必要的，
黑沉着地于 3 位关一手就行了。

白如 4 尖吃一子，黑
立即 5 靠是有名的腾挪的
手筋。

大飞缔本身存在着弱点，
一旦被黑靠一手，白
想简单地捉住黑子是做不
到的。



2 图

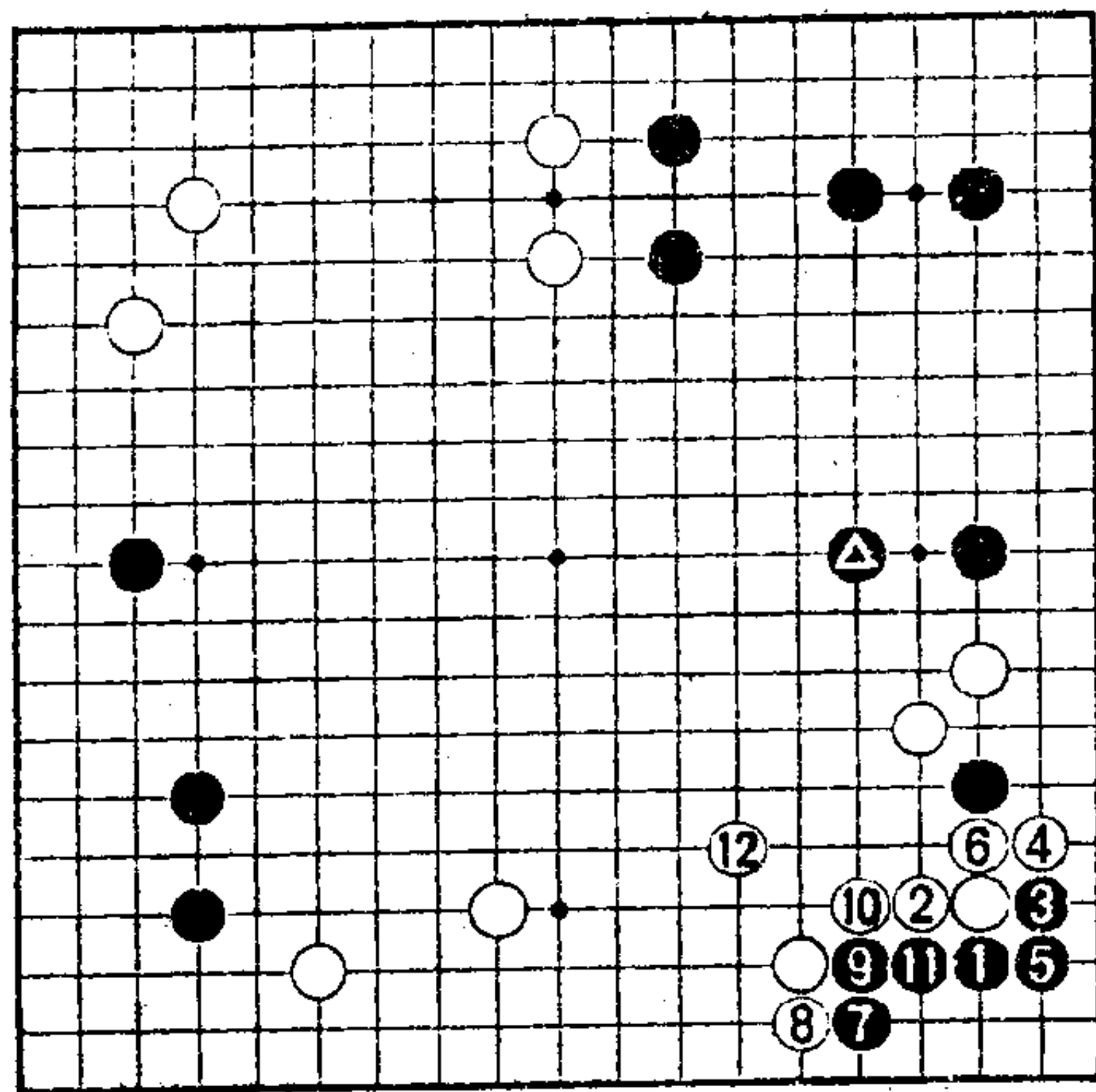
3 图（实地被夺）

被黑 1 靠时，白大体上要在 2 位长一手。

当然，白也有强行歼灭黑子的变化，但极其复杂，即使能吃住黑子，结果是否有利，不能断言。

如图黑 3、5 扳粘，然后 7 飞，以下到黑 11 先手活净是常法。

黑既走上了▲关，又夺去白地，黑充分，自不待言。



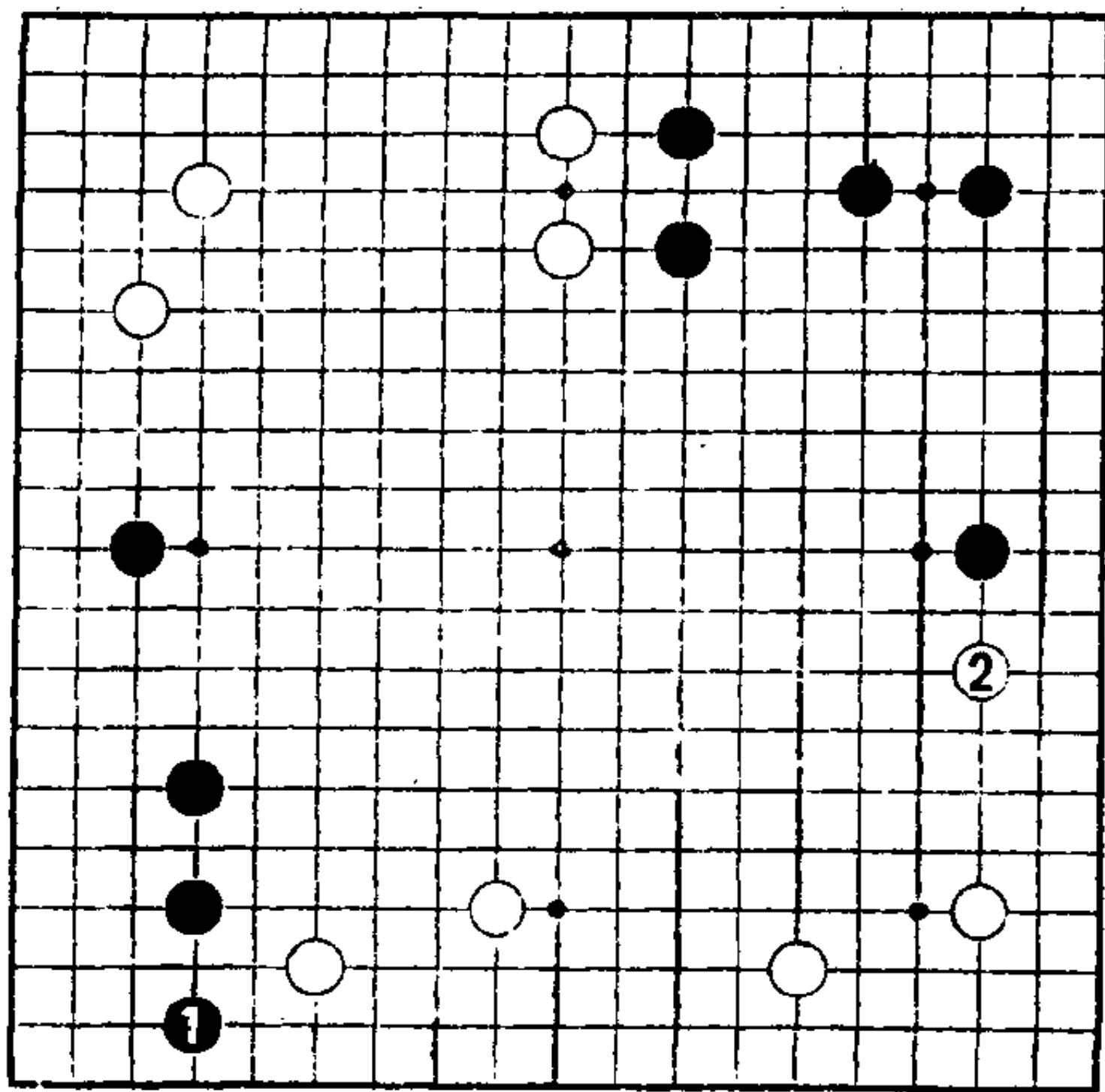
3 图

4 图（失败）

黑 1 确保左下角实利是疑问手。

白 2 反过来逼是绝好之点，右下白阵扩大，而黑阵却有薄弱之感。

走成这种局面，试同正解图比较，孰优孰劣一目了然。在布局阶段，审视全局，使形势向有利于自己的方向发展至关重要。



4 图

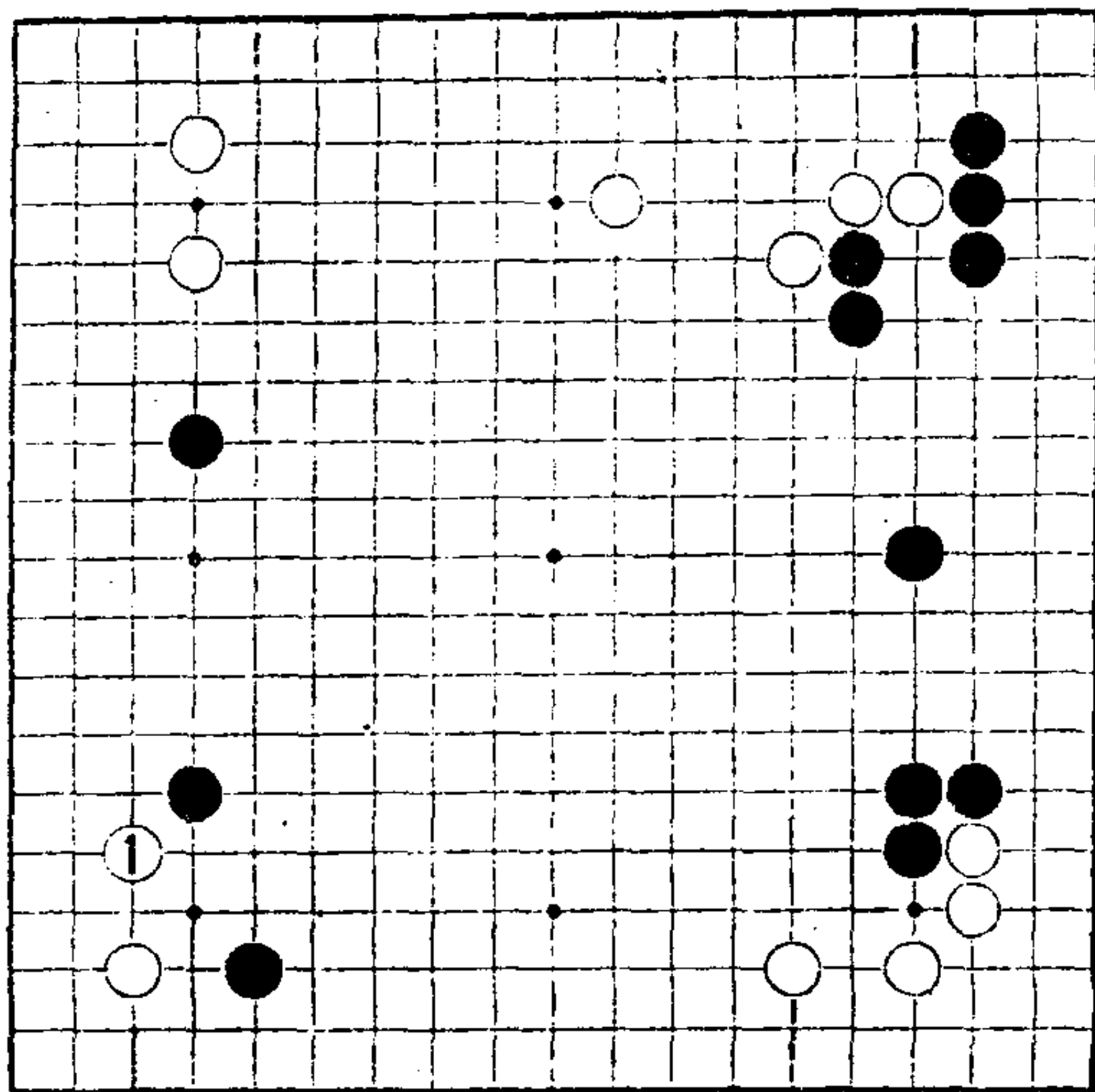
第14题

中盘 (5)
黑先 中级

白 1 跳。

局面进入中盘，
黑在决定应手时，首先应对全局形势作出正确的判断。

关键的问题是黑的作战重心应该放在下边还是左边。



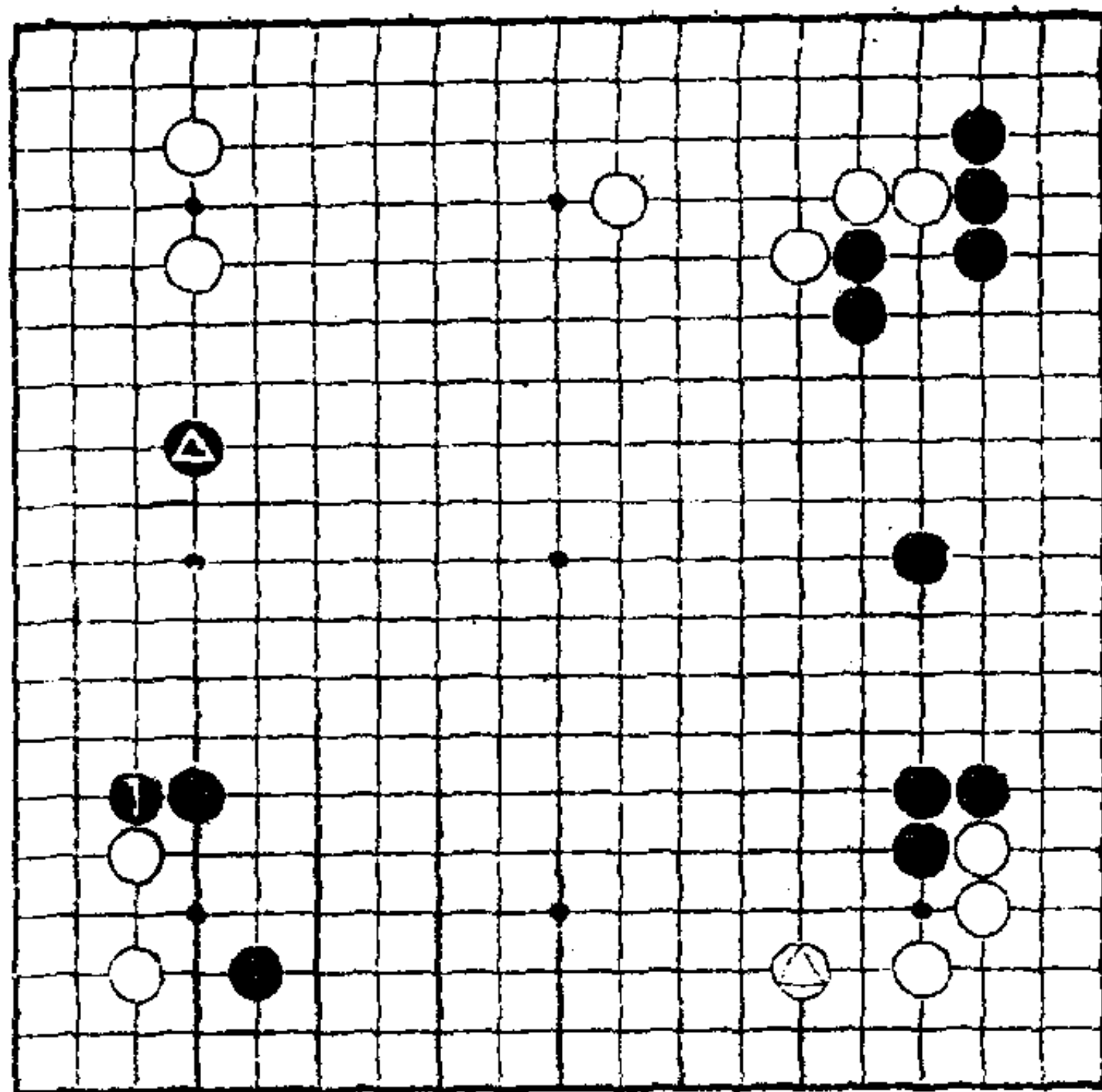
正解图 重点在左边

左边黑▲和下边白△对局面的构成起着关键性的作用。

下边白走上△的一子后，这一带已近似“散地”，双方都无成空的可能，在这一带投入子力是没有意义的。

黑把作战重点放在▲的一边，从感觉上讲是正确的。

在这种情况下，行棋凭的是感觉，而不是理论。



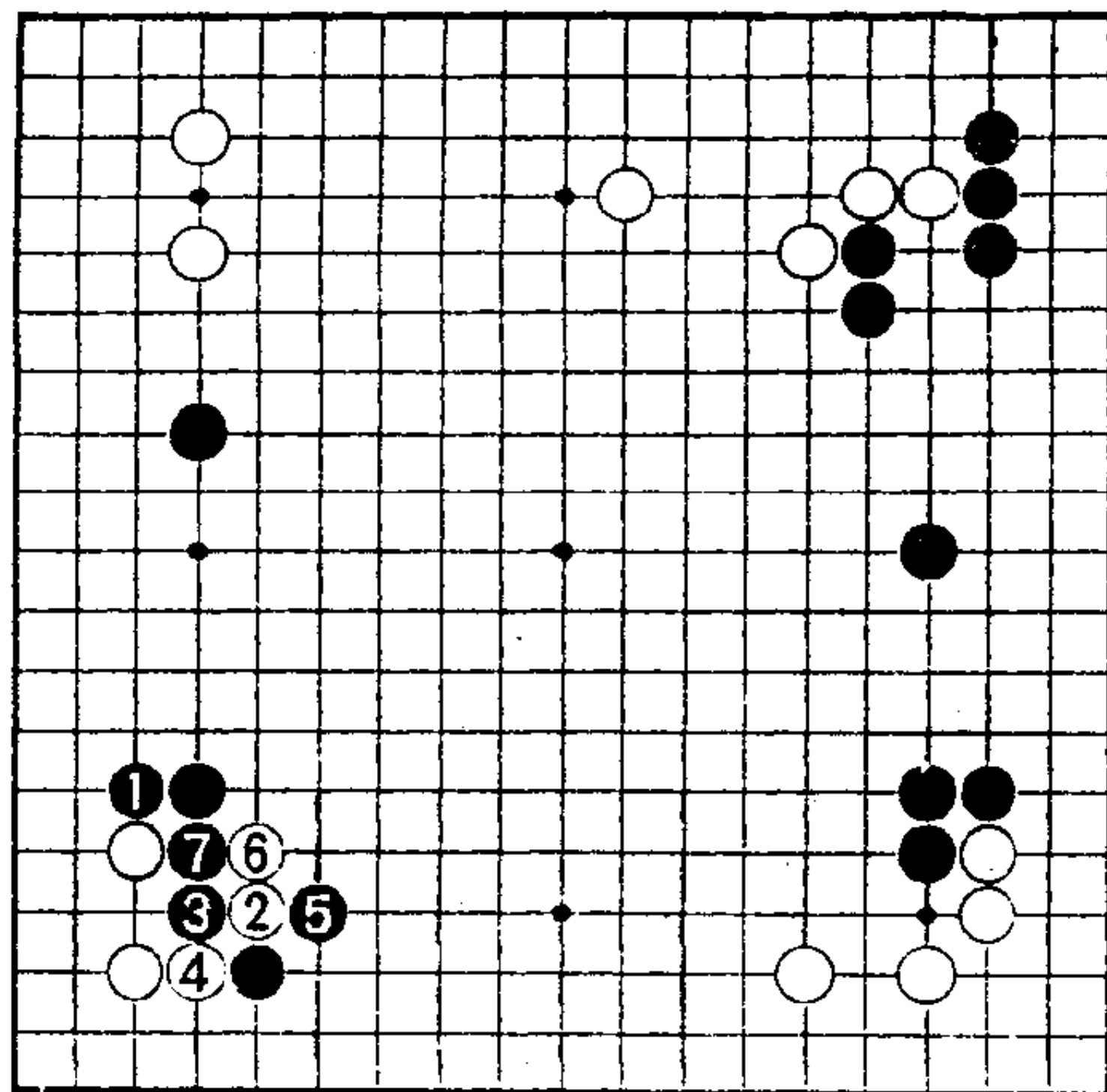
正解图

1 图（手筋）

黑 1 时，白 2 靠当然、白除在这里出头之外，别无他策。

黑 3 强硬地扳出，白 4 断时，黑 5 打、7 接是相关联的手筋。

至此一场复杂的混战已势所难免，但黑是充分可战之形。以下的变化见次图。



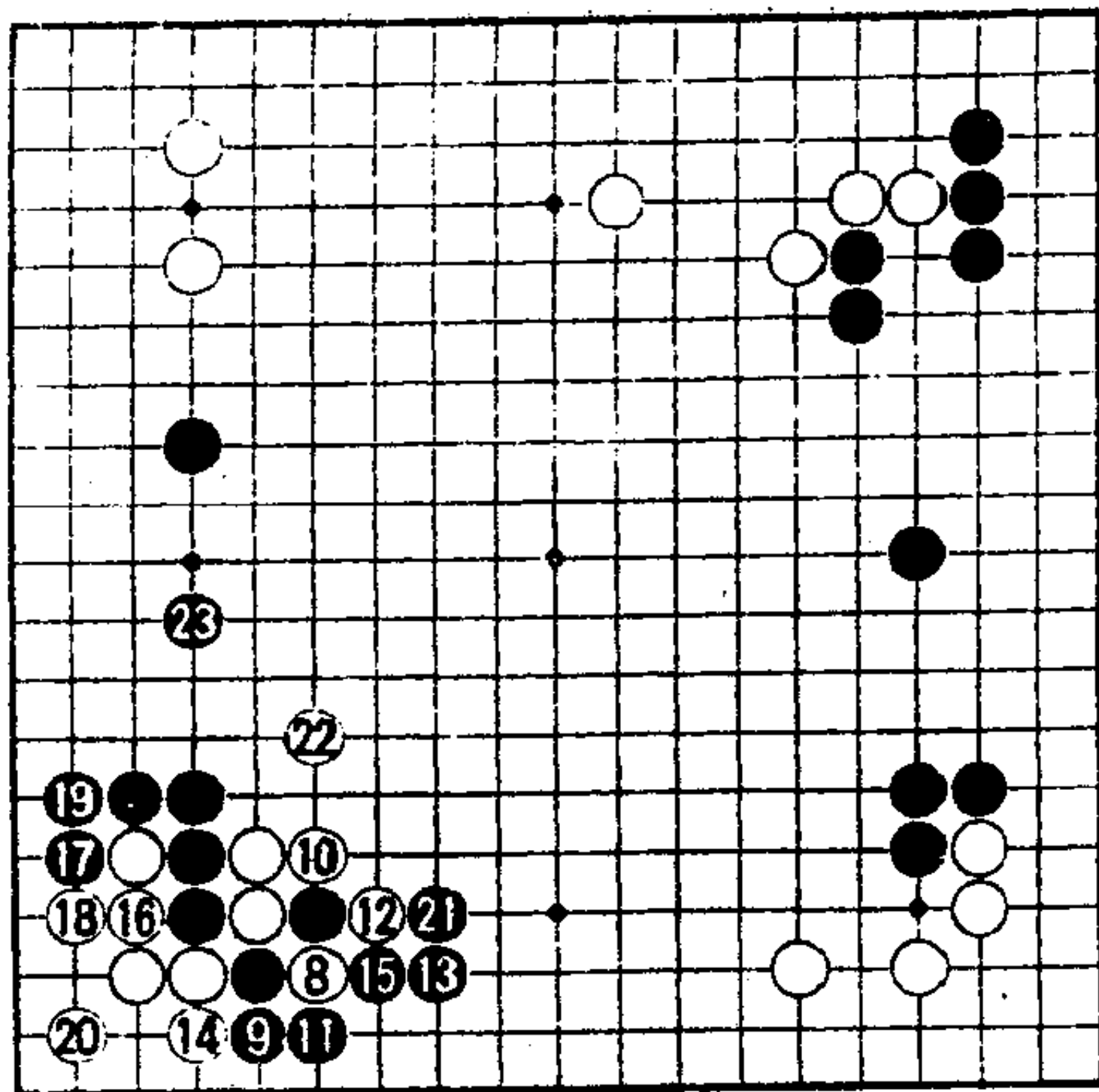
1 图

2 图（成功）

接下去白 8 断、10 打当然。黑 11 反打，迫白 12 提一子后，13 飞出。

白除 14、16 活角之外没有其他走法。

接着黑 17、19 先手扳粘，迫白 20 做活后，到 23 补，当中的白子成了浮棋，黑作战成功。



2 图

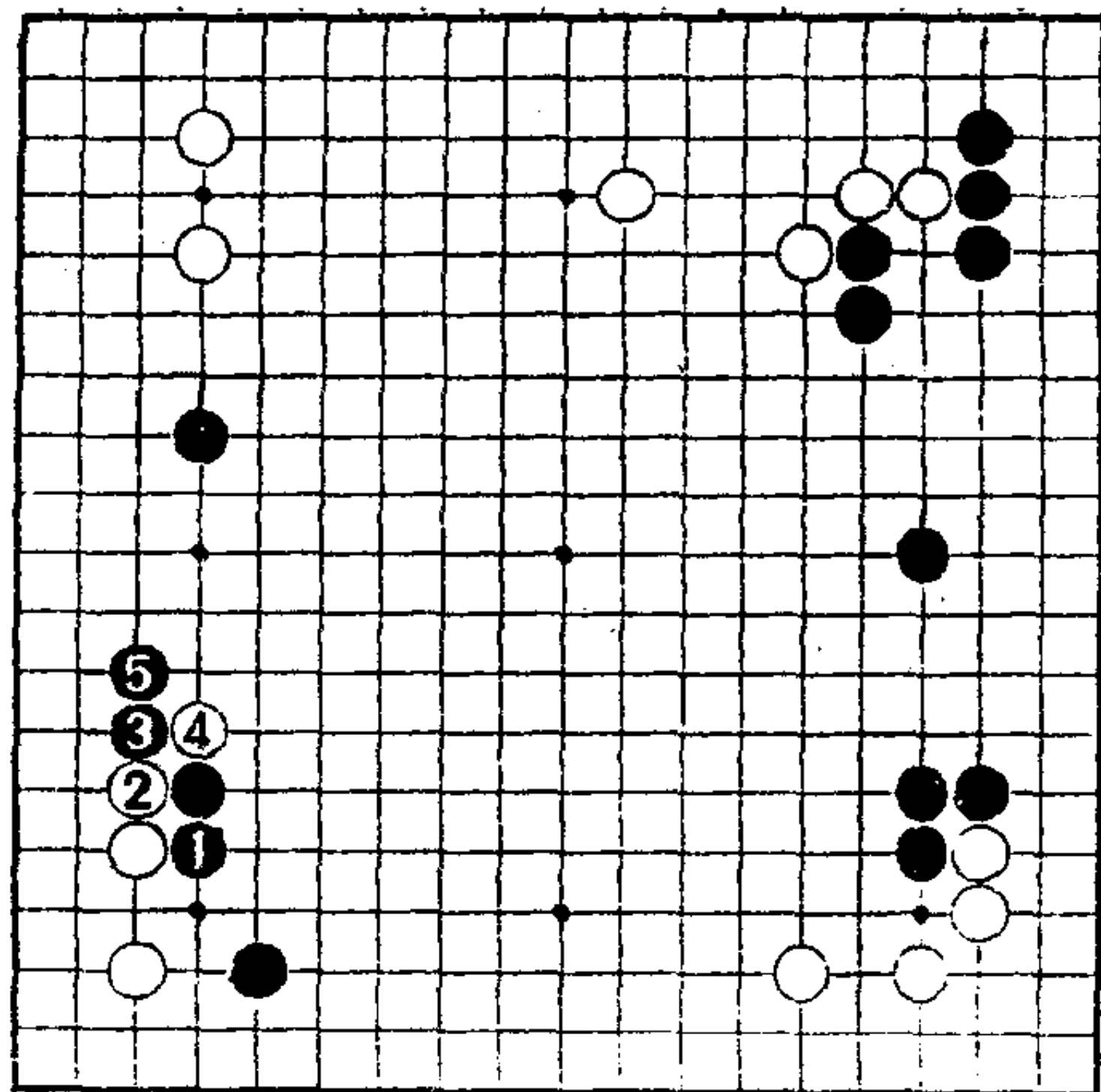
3 图（疑问）

黑 1 挡的意图是想把中腹走厚，但结果如何呢？

白 2 时，黑 3 扳必然，接着被白 4 断一手就麻烦了。

黑除 5 退之外没有别的走法。读者对此形有什么看法呢？

下棋单凭主观愿望是不行的。



3 图

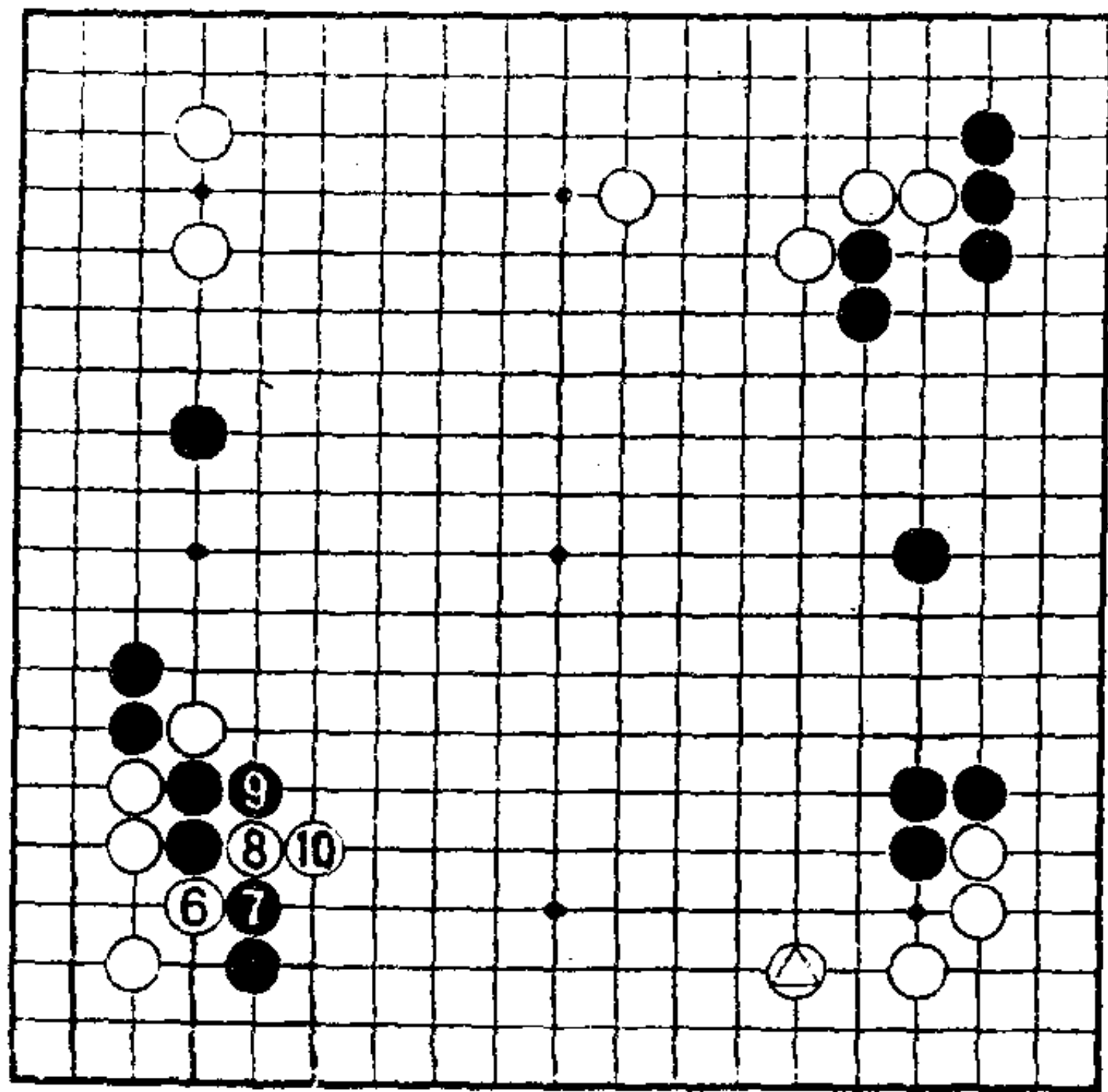
4 图（失败）

接着白 6 断、8 断虽是俗手，但十分厉害。

黑 9 打绝对，被白 10 长出之后，黑很难走。

可以说，黑已完全陷于苦战。走成这种局面，白△一子就要发挥巨大的作用了。

这种失败是由于黑缺乏大局观所造成的。



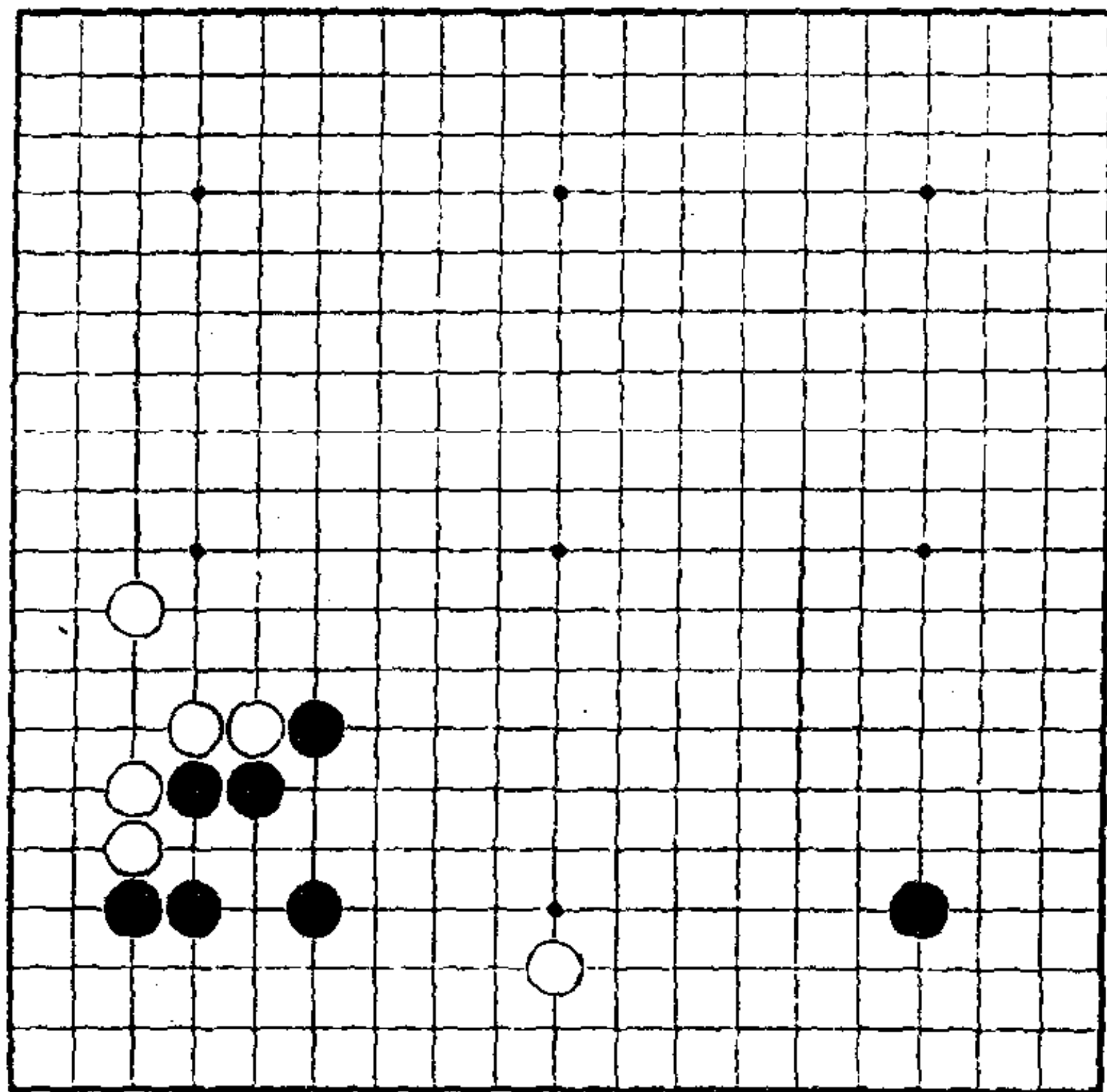
4 图

第15题

序盘 (4)
黑先 初级

序盘战。问题的焦点在下边。

对白分投的一子，黑在哪一面逼？问题虽然简单，但其中蕴涵着棋理。

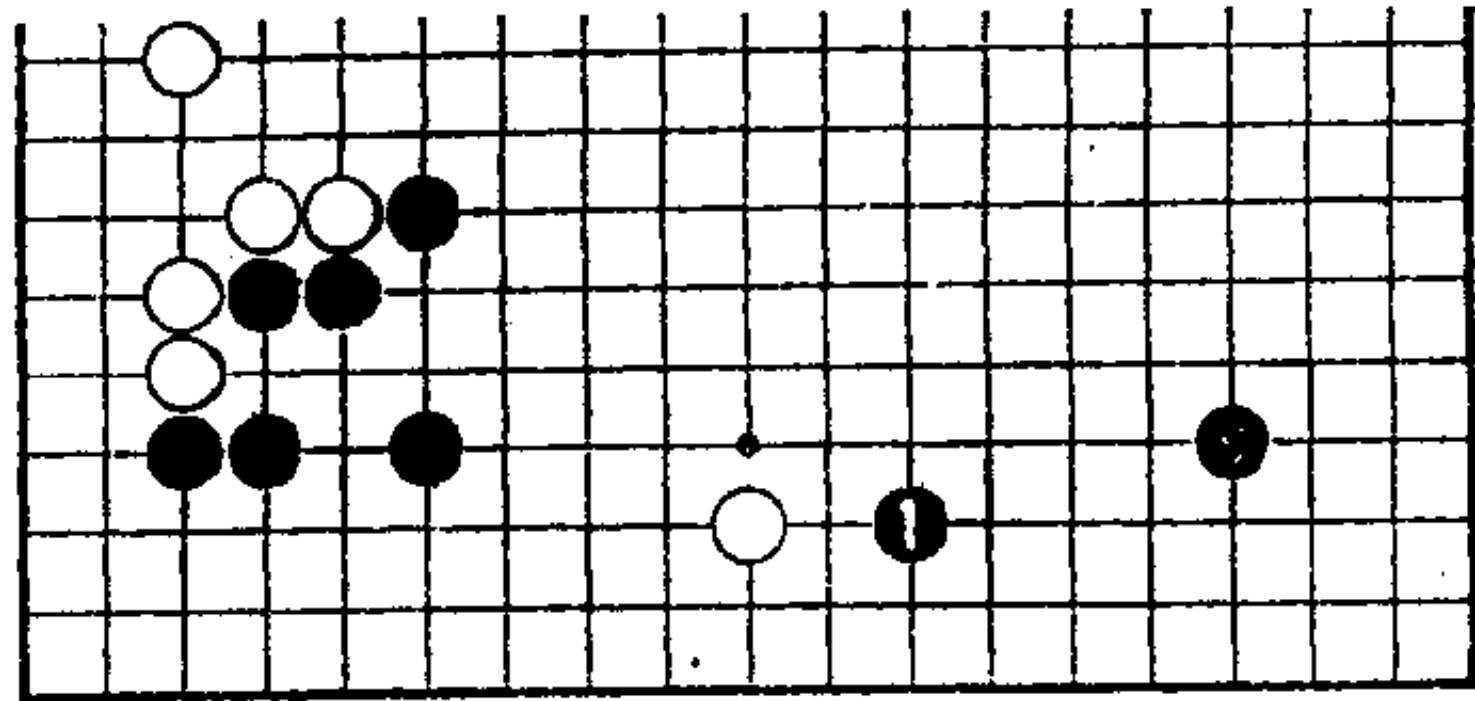


正解图 迫敌接近厚势

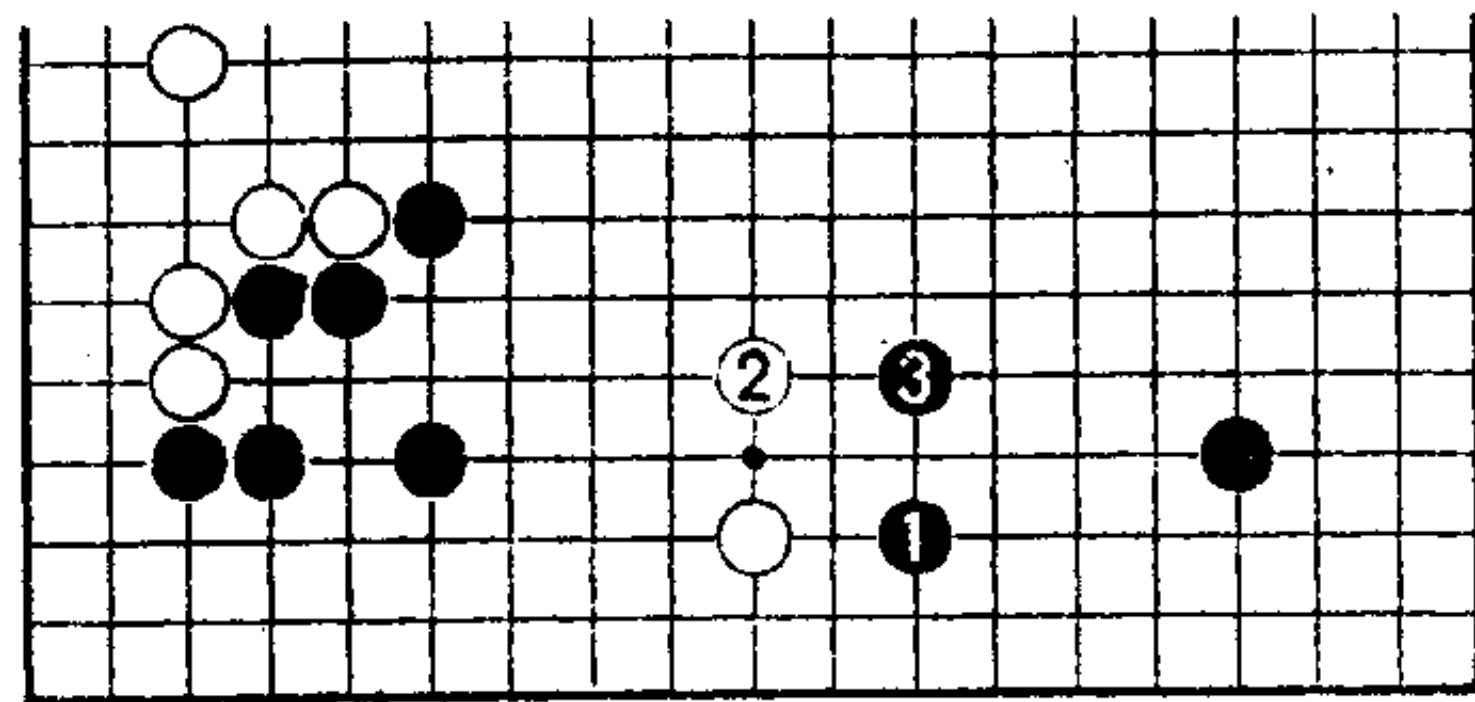
黑 1 逼。按照棋理，应该“压迫敌方向我之厚势接近”。因此是当然的一手。

1 图（跟跳）

黑 1 时，白如 2 跳，黑 3 跟跳，继续压迫白棋，顺势扩大右方的模样。左方黑阵坚实，没有后顾之忧，当然可以放手攻击。



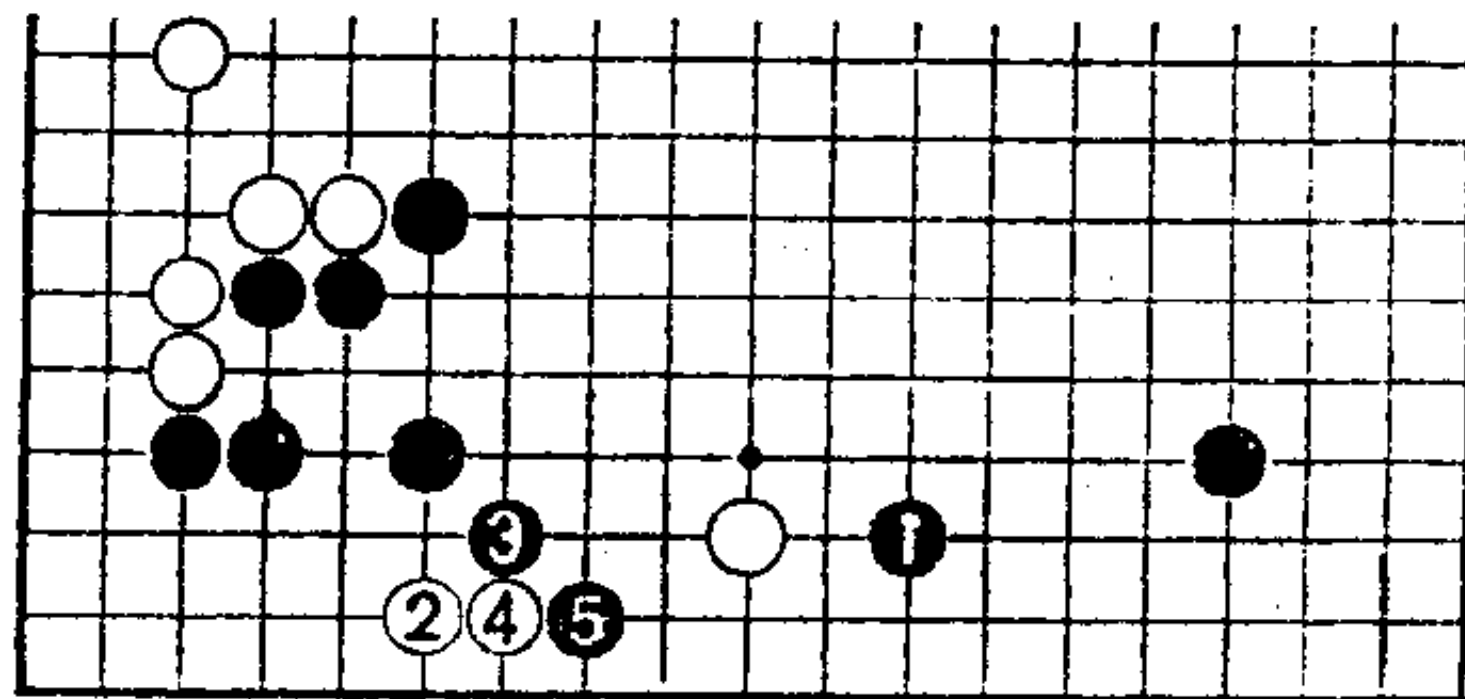
正解图



1 图

2 图（强硬）

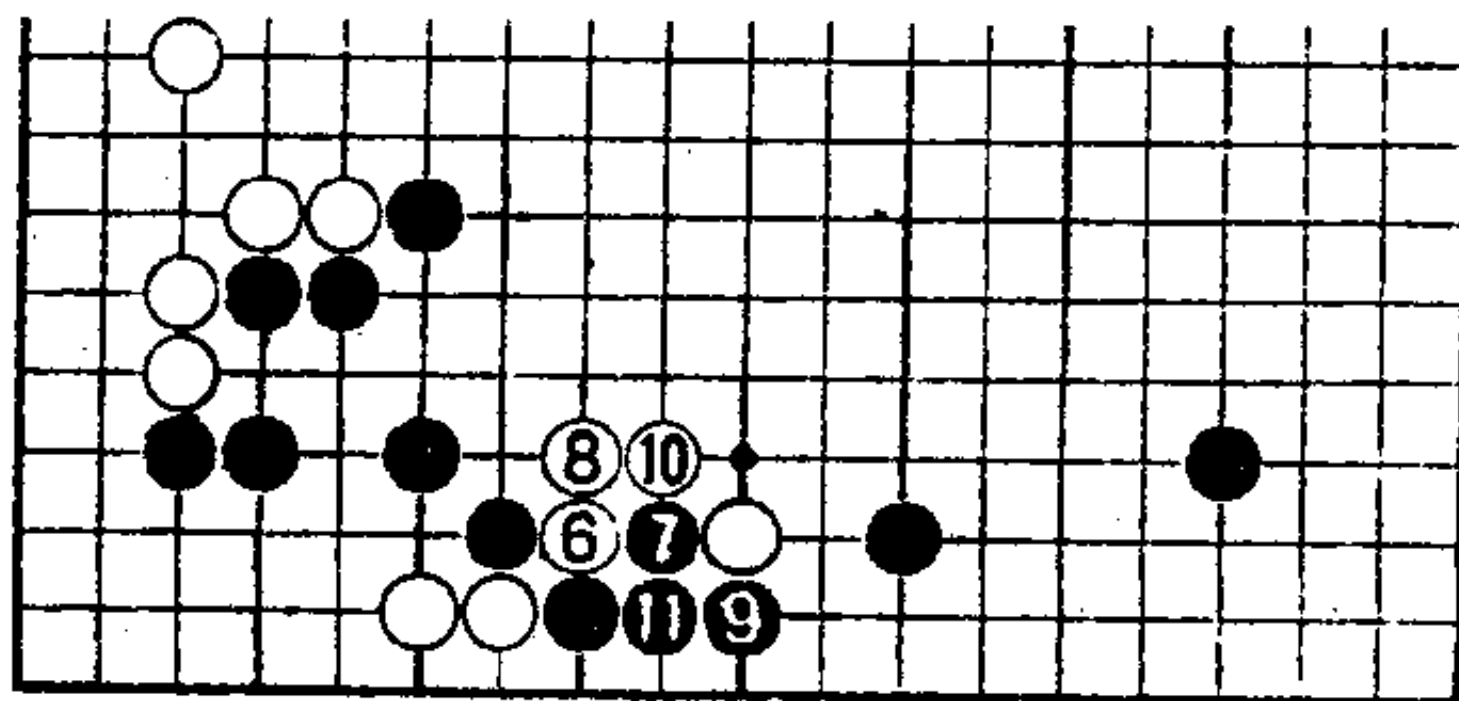
黑 1 时，白如 2 侵入黑阵，黑不应畏缩，断然采取 3 尖、5 扳的强硬对策。



2 图

3 图（大利）

白如 6 断，黑 7 打，9 渡实利巨大。白不仅白白断送了二子，中央还成了浮棋。



3 图

厚势不可围

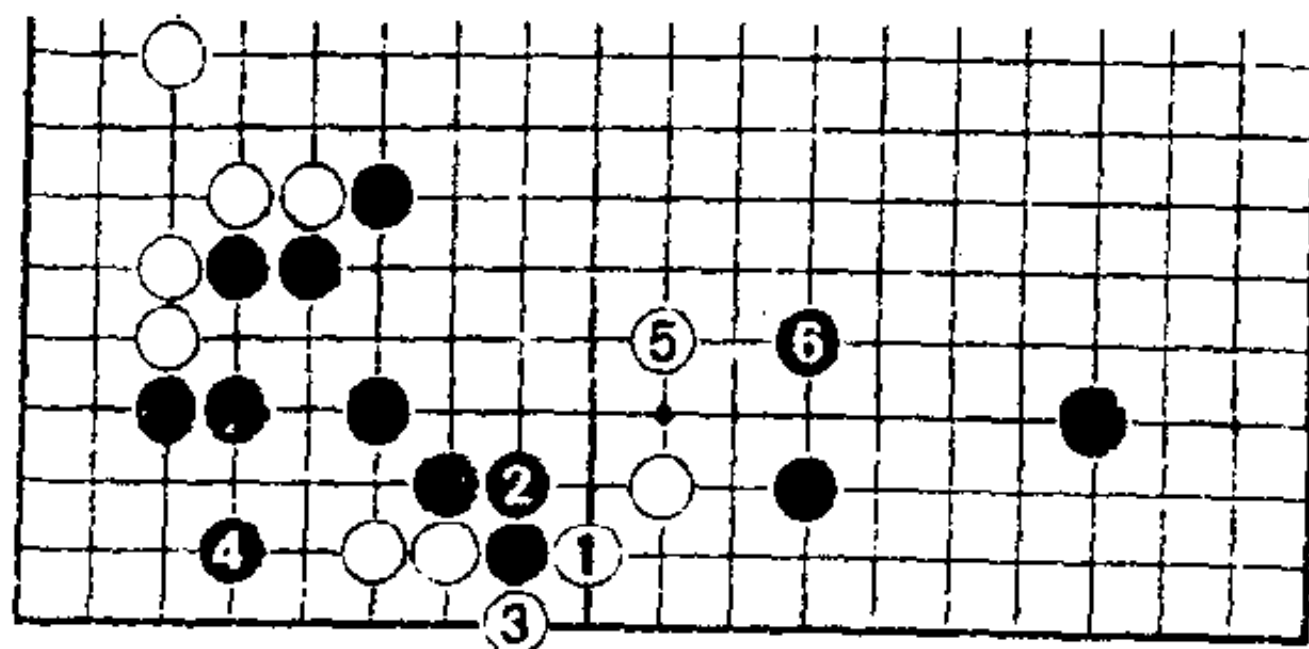
1 图（解消余味）

因此前图黑扳时，白只有 1 位尖求渡，但被黑 4 补、6 跳之后，不但解消了角上的余味，本身还失去眼位。

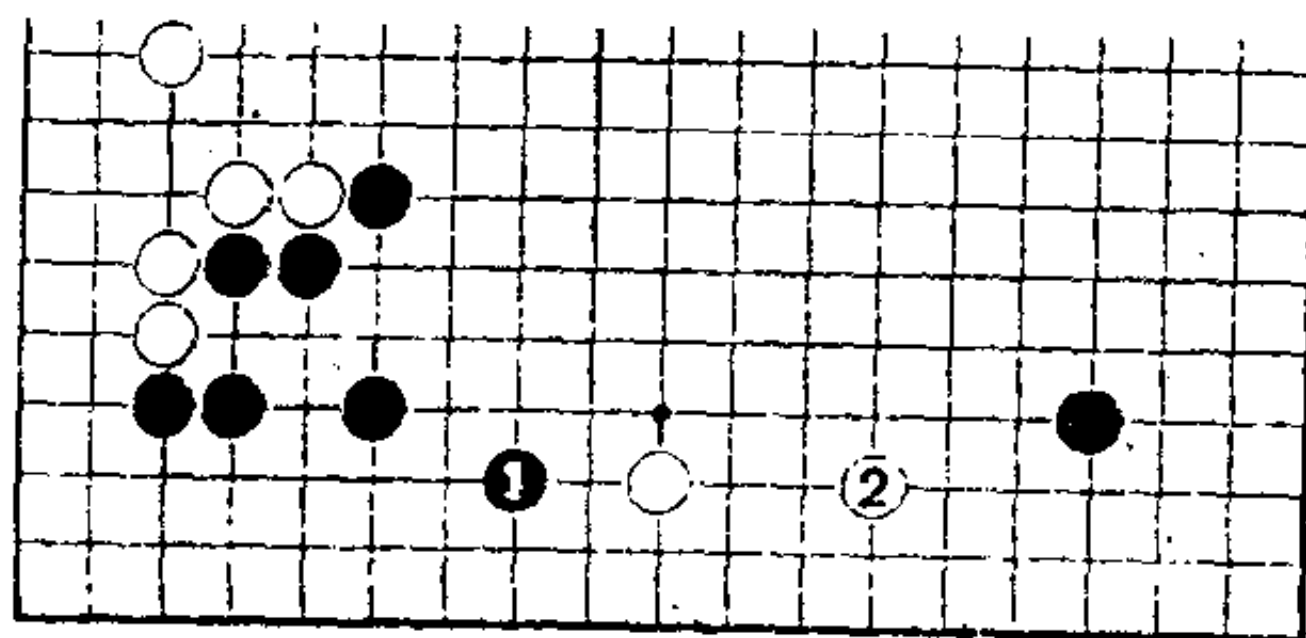
2 图（失败）

黑 1 利用厚势围地违反棋理。

被白占到 2 位拆的要点，黑失败。



1 图



2 图

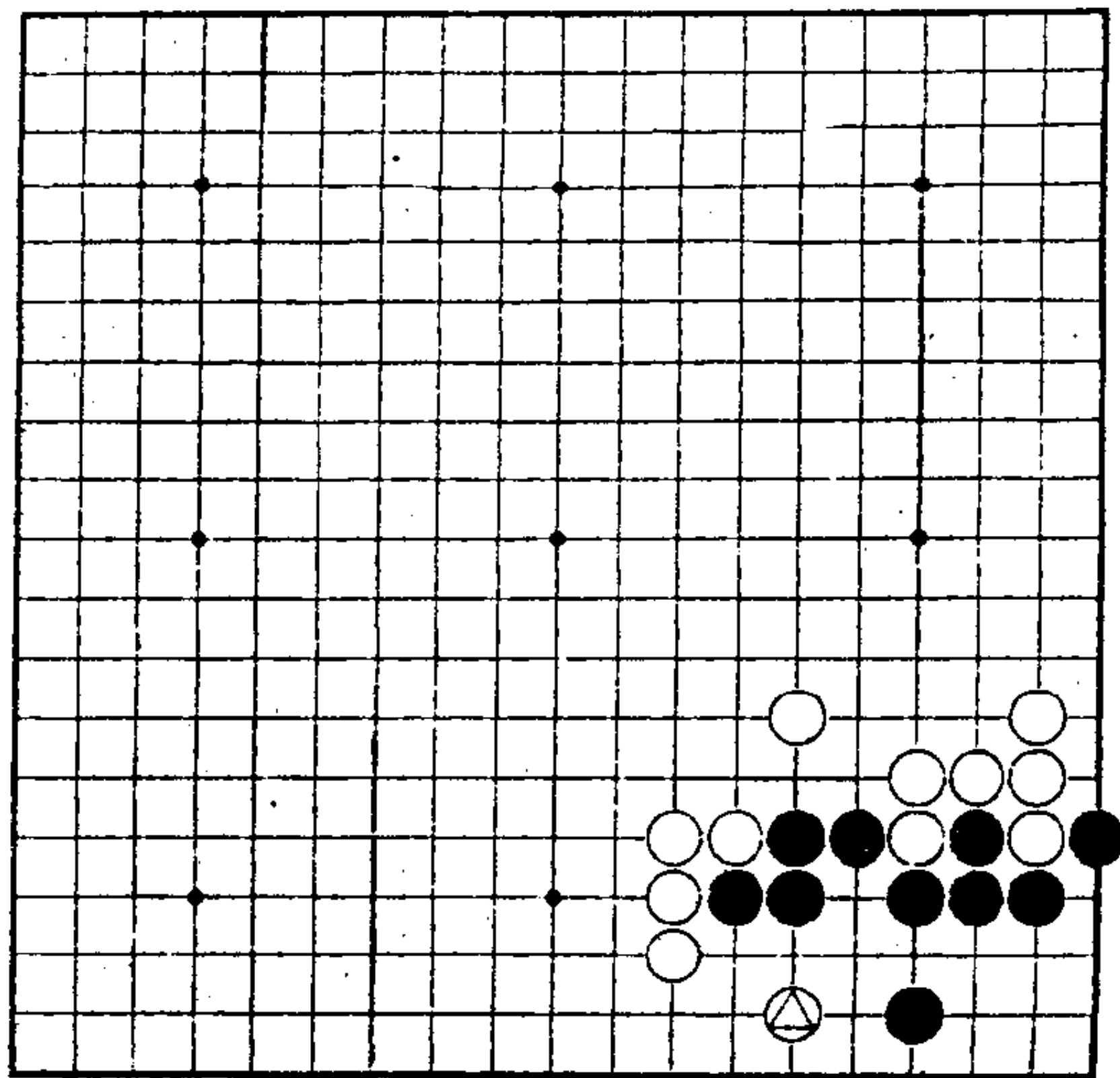
第16题

终盘 (2)
黑先 中级

局面进入收官阶段。白△飞了一手。

这一手棋虽然不致立即影响到黑角死活，但是黑应该以最佳的收官手段在角上定形。

官子的原则是不留缺陷，不丢先手。



正解图 跨的手筋

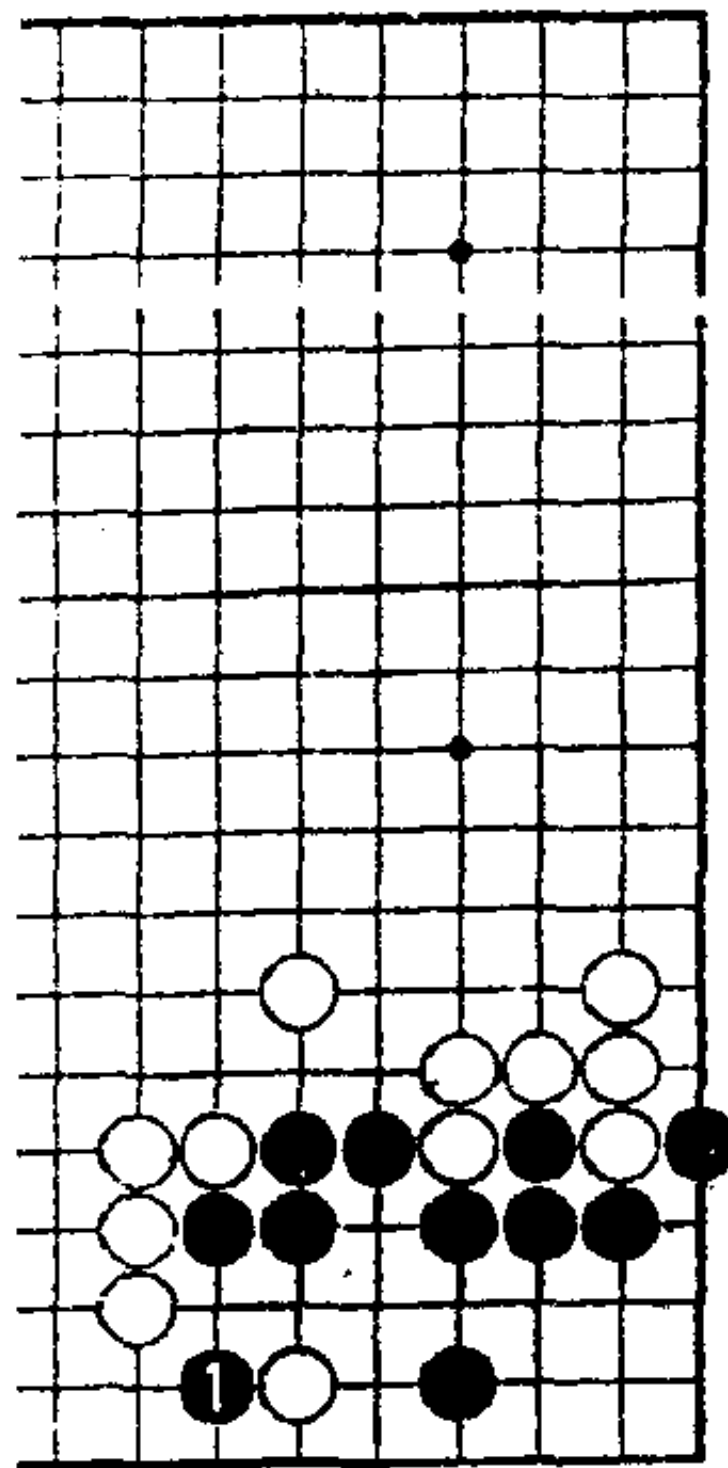
黑 1 跨是手筋。

黑的目的是利用黑 1 的官子手段干净利落地在角上定形。

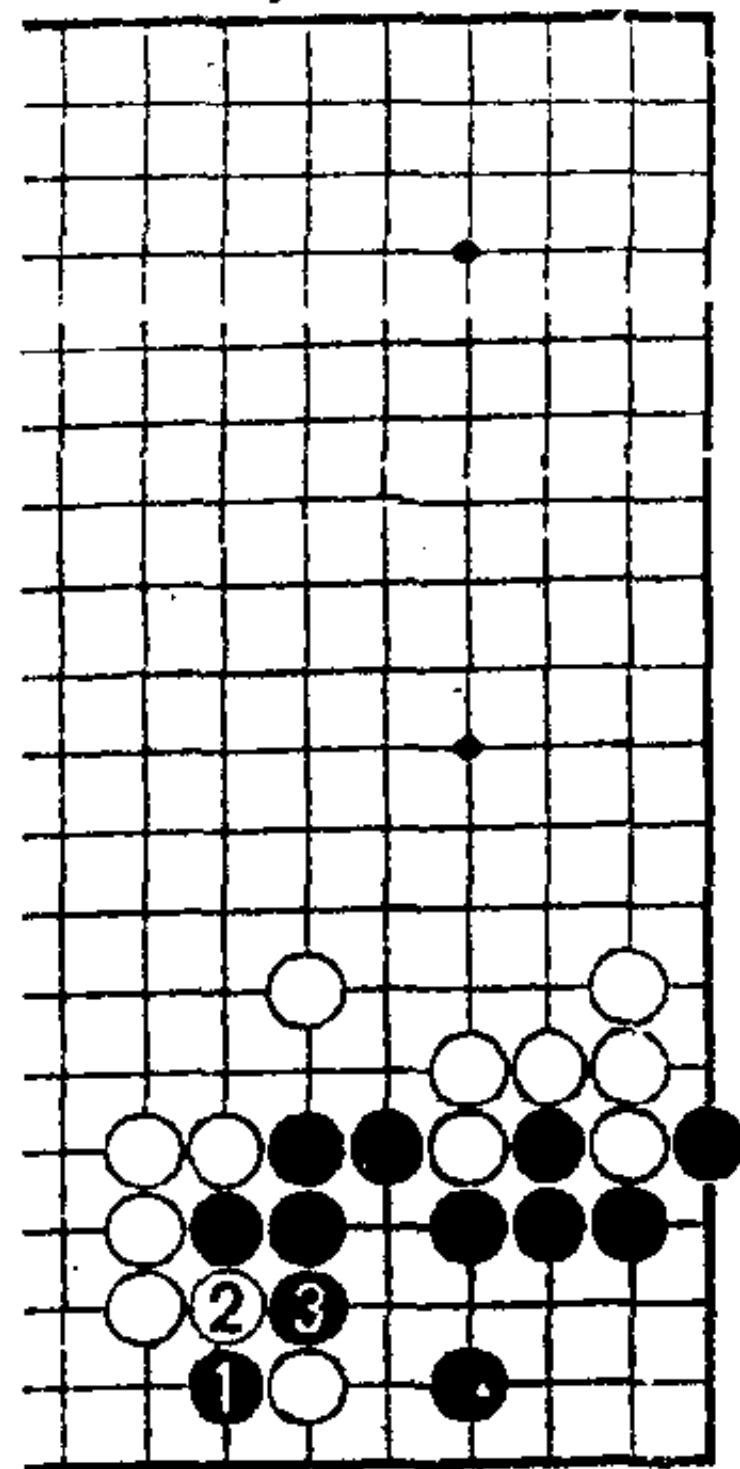
1 图 (断)

黑 1 时, 白 2 冲必然。

黑 3 断也是绝对的一手。这是同黑 1 跨相关联的手段。



正解图



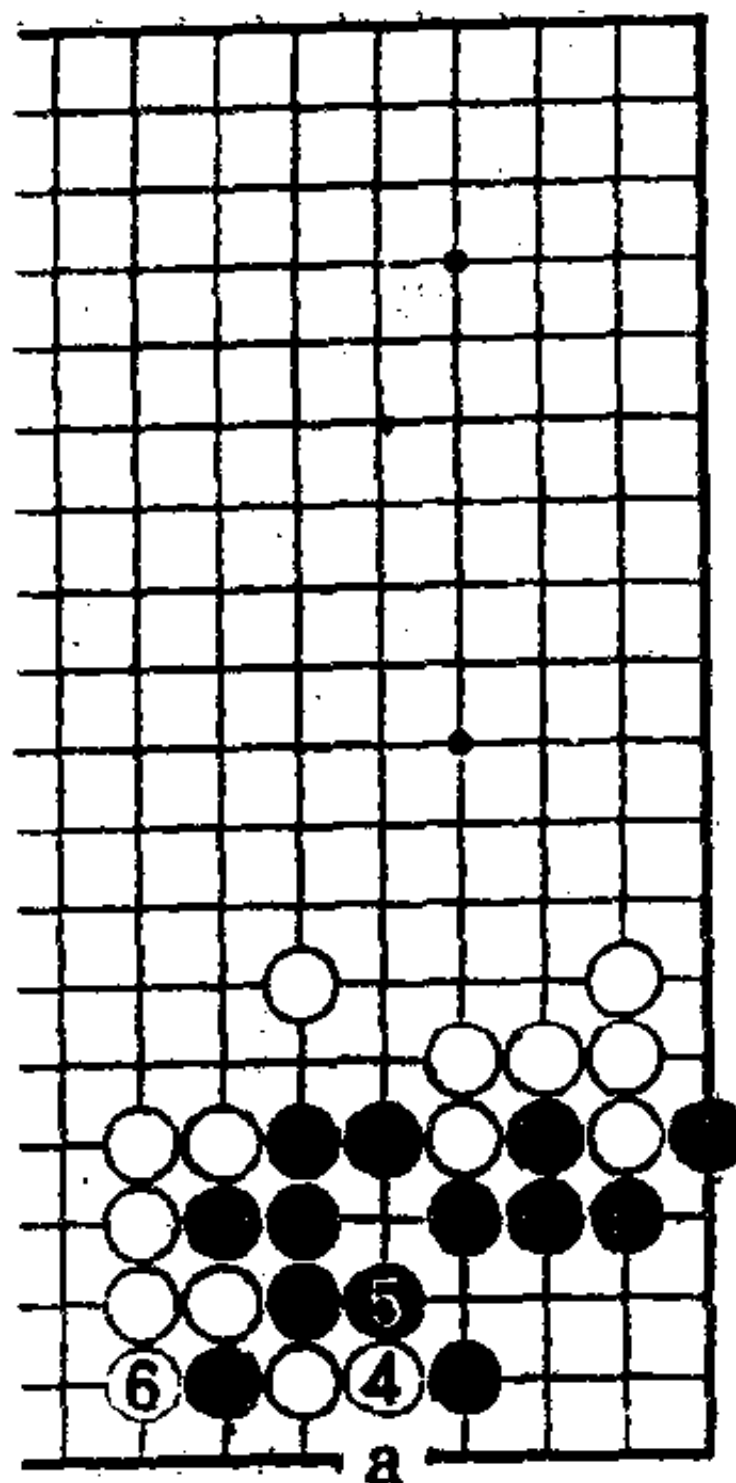
1 图

2 图（干净利落）

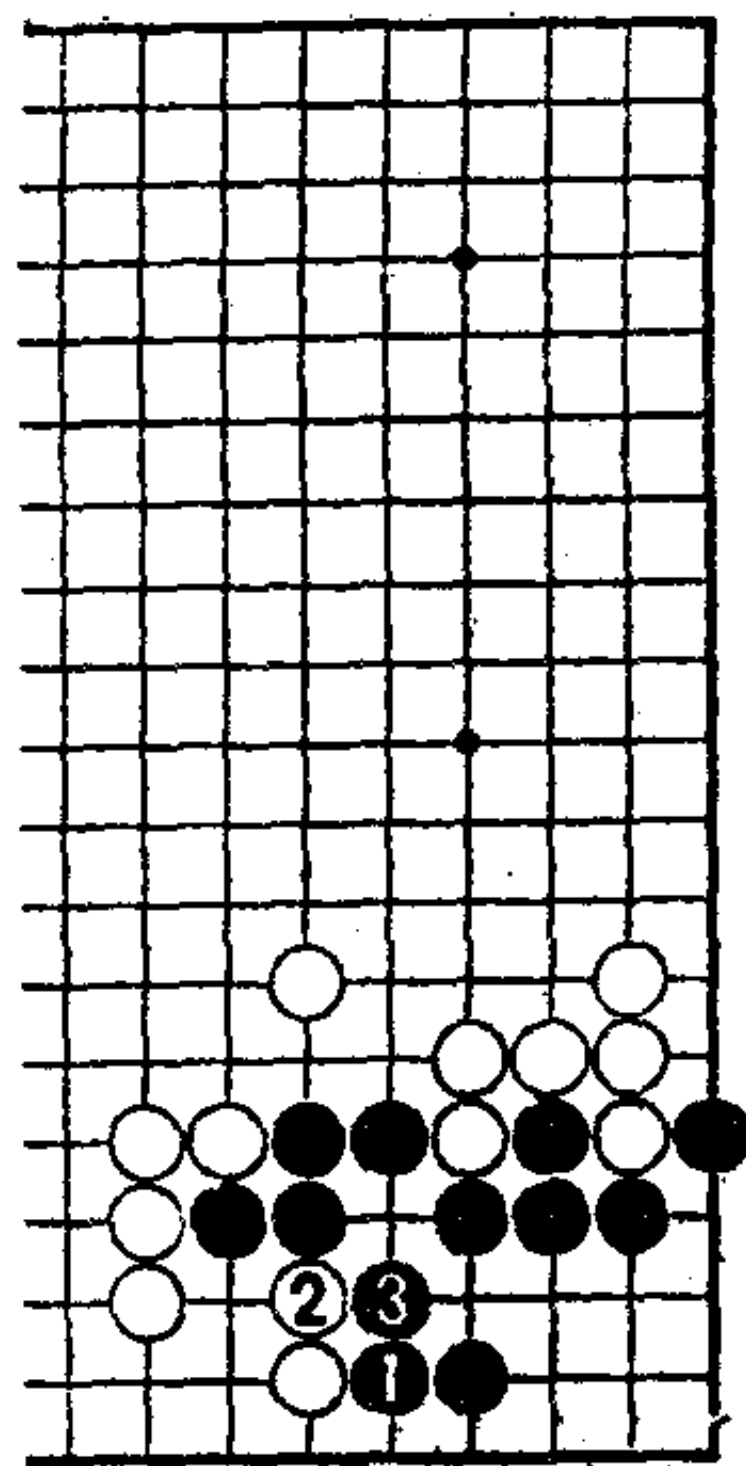
接下去白 4 顶，黑 5 挡，白 6 打都是必然的走法。黑不必急于 a 位打，不妨暂时保留。以上是正确的收官次序。黑角不但干净利落，而且是先手。

3 图（失败）

黑如单在 1 位顶，白 2、黑 3，黑就落了后手。在官子阶段，一手之先后至关重要，而且白还留有在外侧收气之利，显然黑不好。



2 图



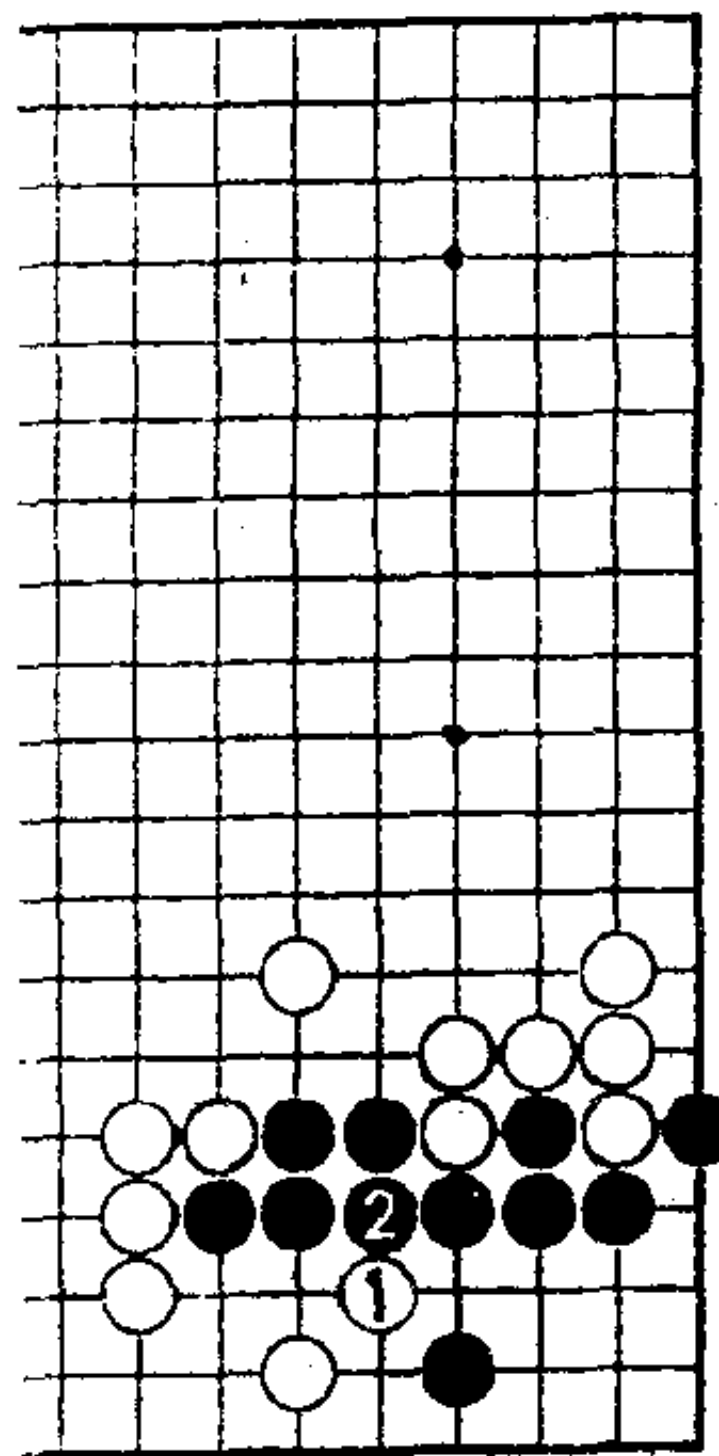
3 图

4 图（脱先）

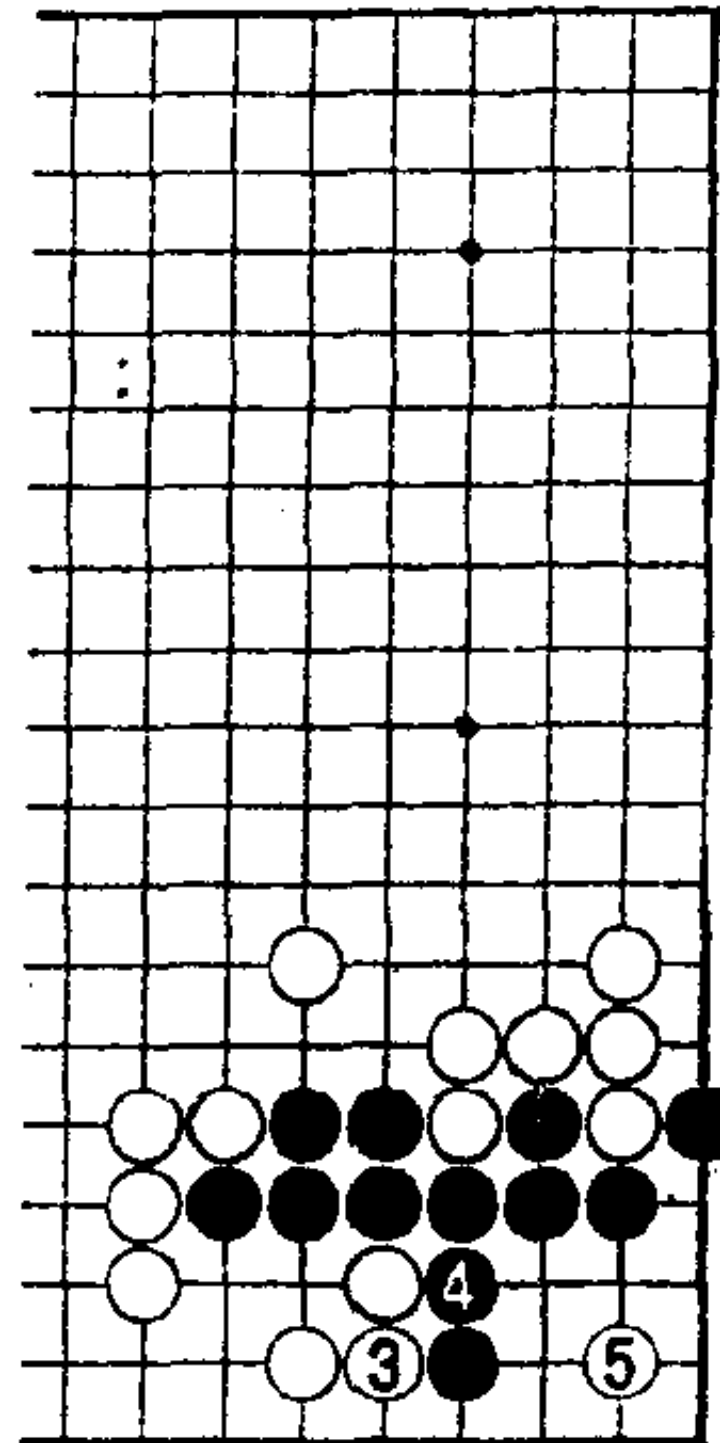
黑即使脱先，目前也不至于有什么问题，但被白 1 刺一手相当讨厌。黑 2 接必然……

5 图（困惑）

白 3 时，黑如 4，就给白留下 5 位点的手段。这是令人颇感困惑的一手。黑即使不至于被歼，但为此徒然耗费精力是没有意义的。



4 图



5 图

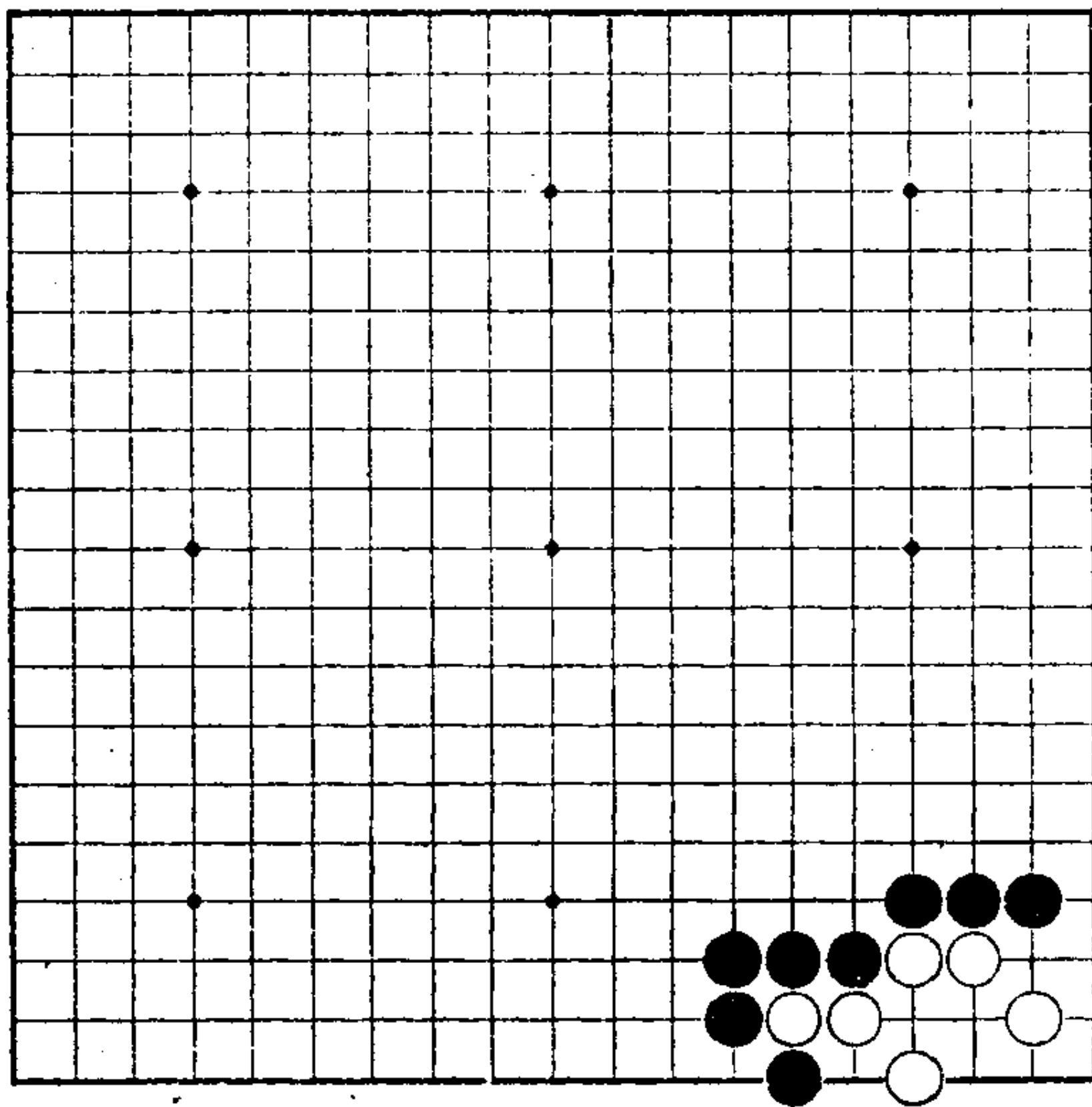
第17题

死活（3）

黑先 上级

乍看白形很简明，似乎不堪一击，其实这是一个相当棘手之型。

第一手很关键，也是容易被忽略的盲点。

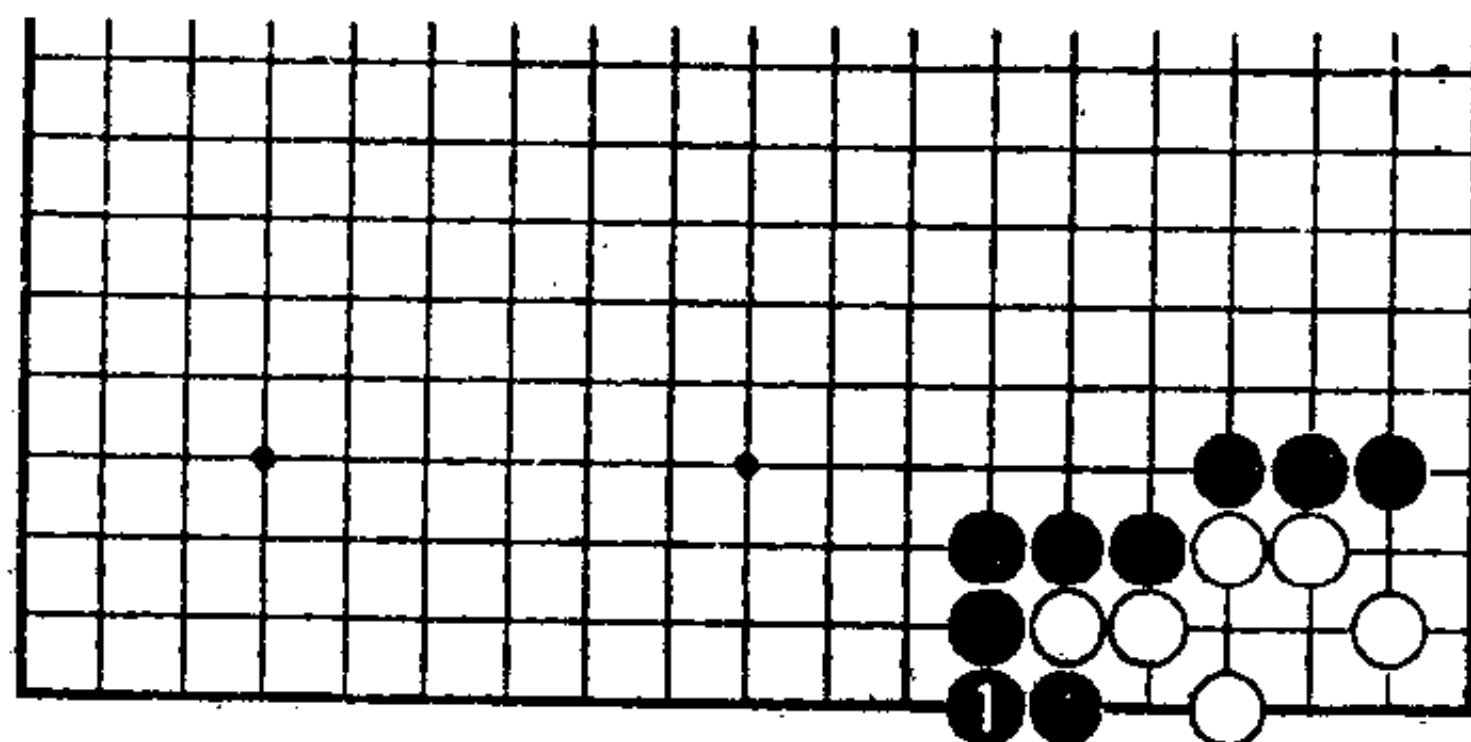


正解图 默默地接一手

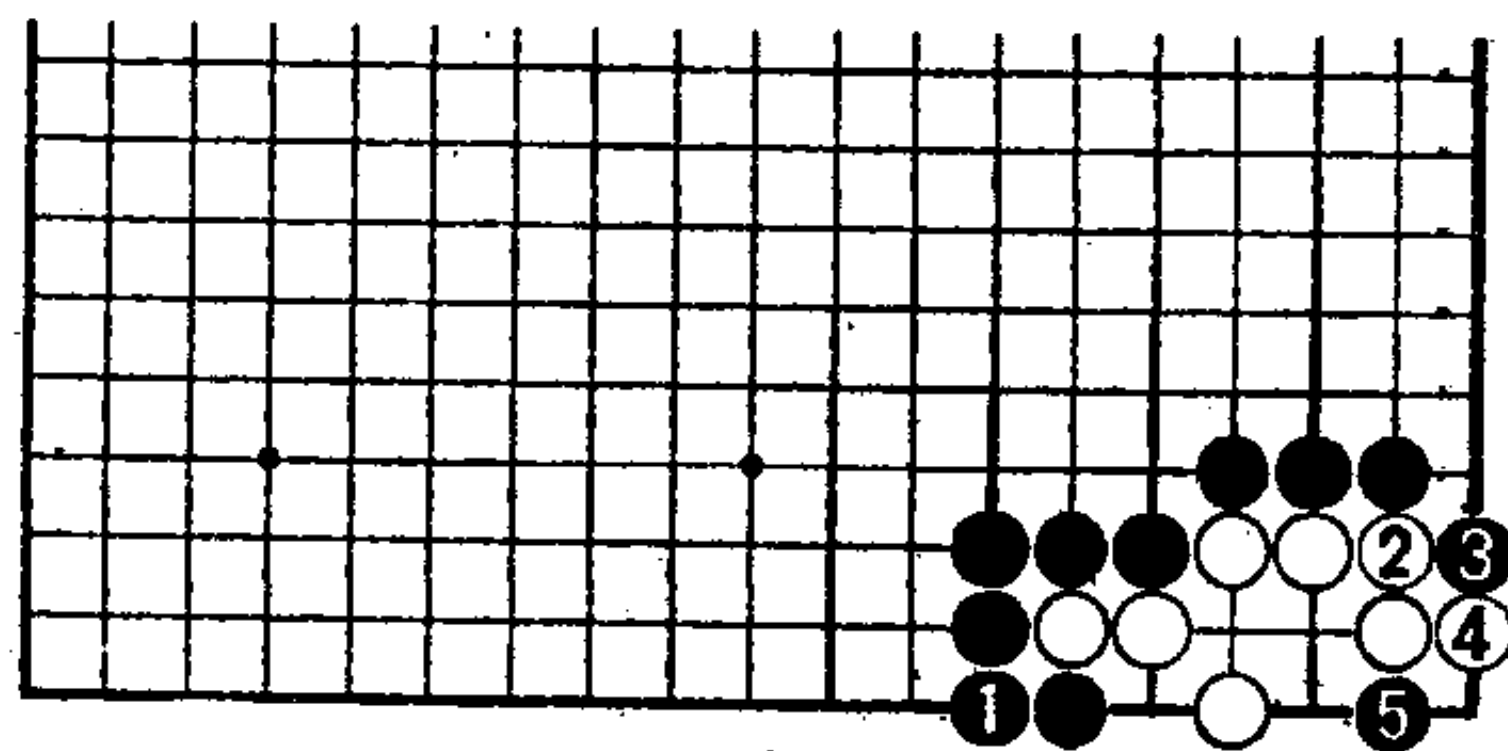
“欲伸先屈”的战法往往可以发挥巨大的威力。黑 1 只要默默地接一手，白就死了。这是容易被忽略的手筋。

1 图（冲击急所）

黑 1 时，白如 2 团，黑 3 扳迫白 4 挡，先压缩白空，然后 5 位点，冲击急所。



正解图

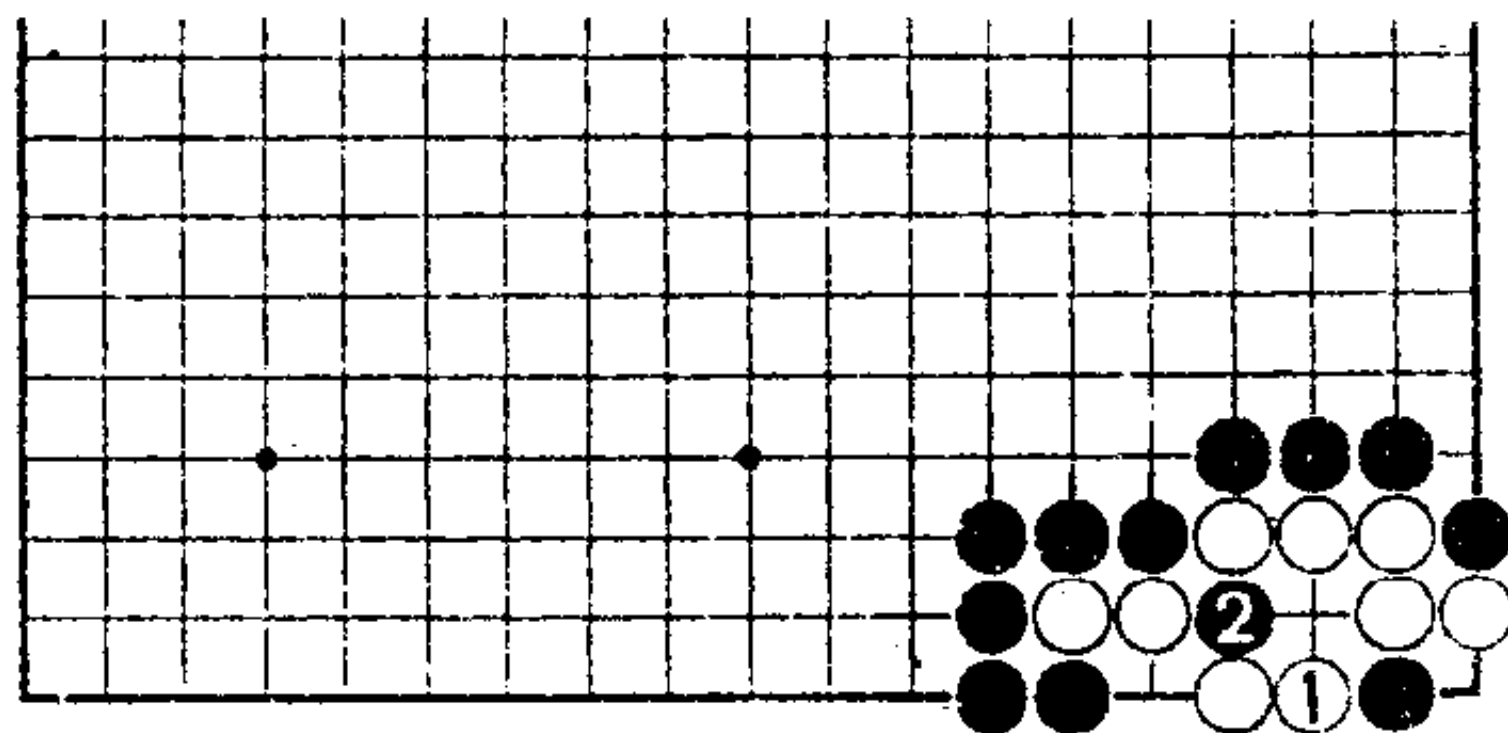


1 图

2图（假眼）

这是有名的“点扑死”的杀棋手段。

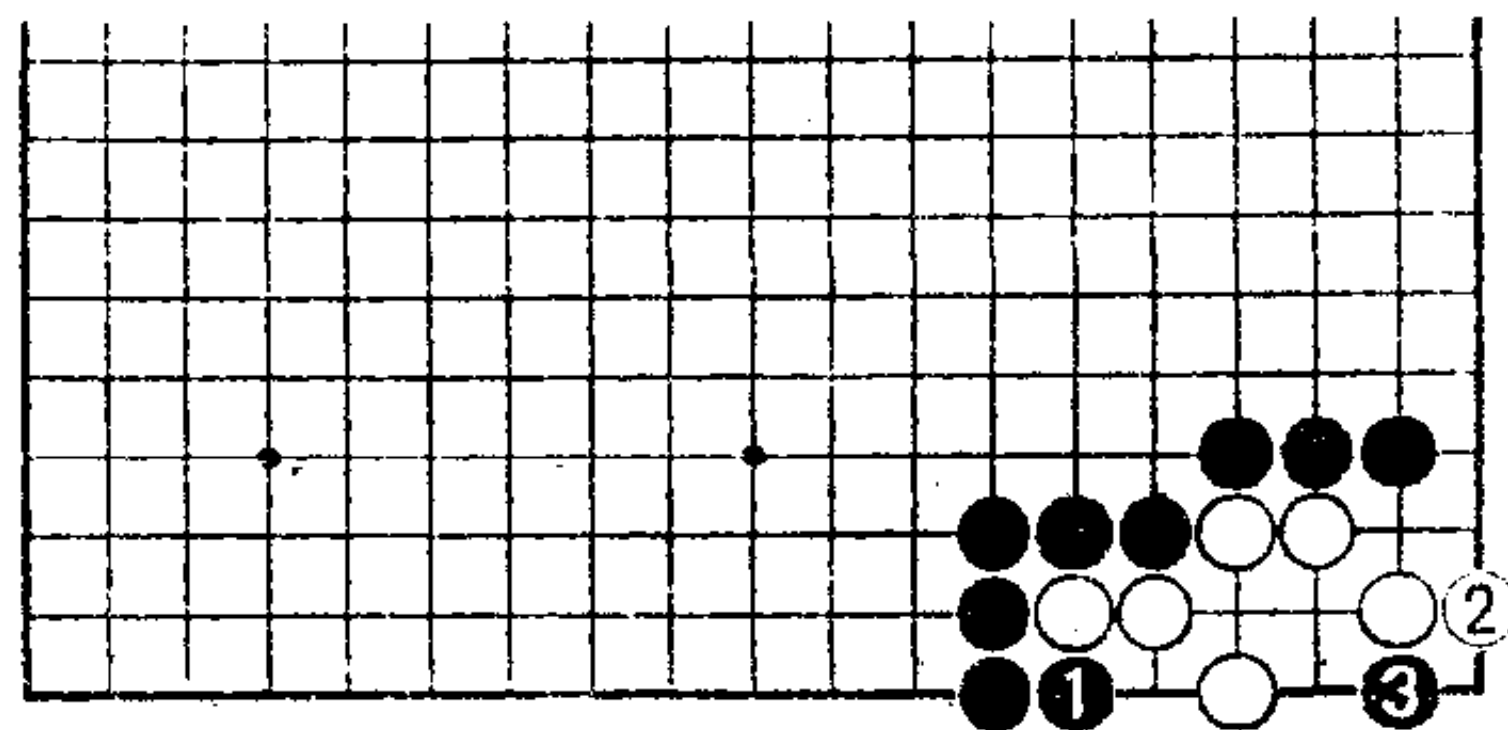
白1顶，黑2扑，白就成了假眼，无条件死。点和扑是相关联的手法。



2图

3图（结果图）

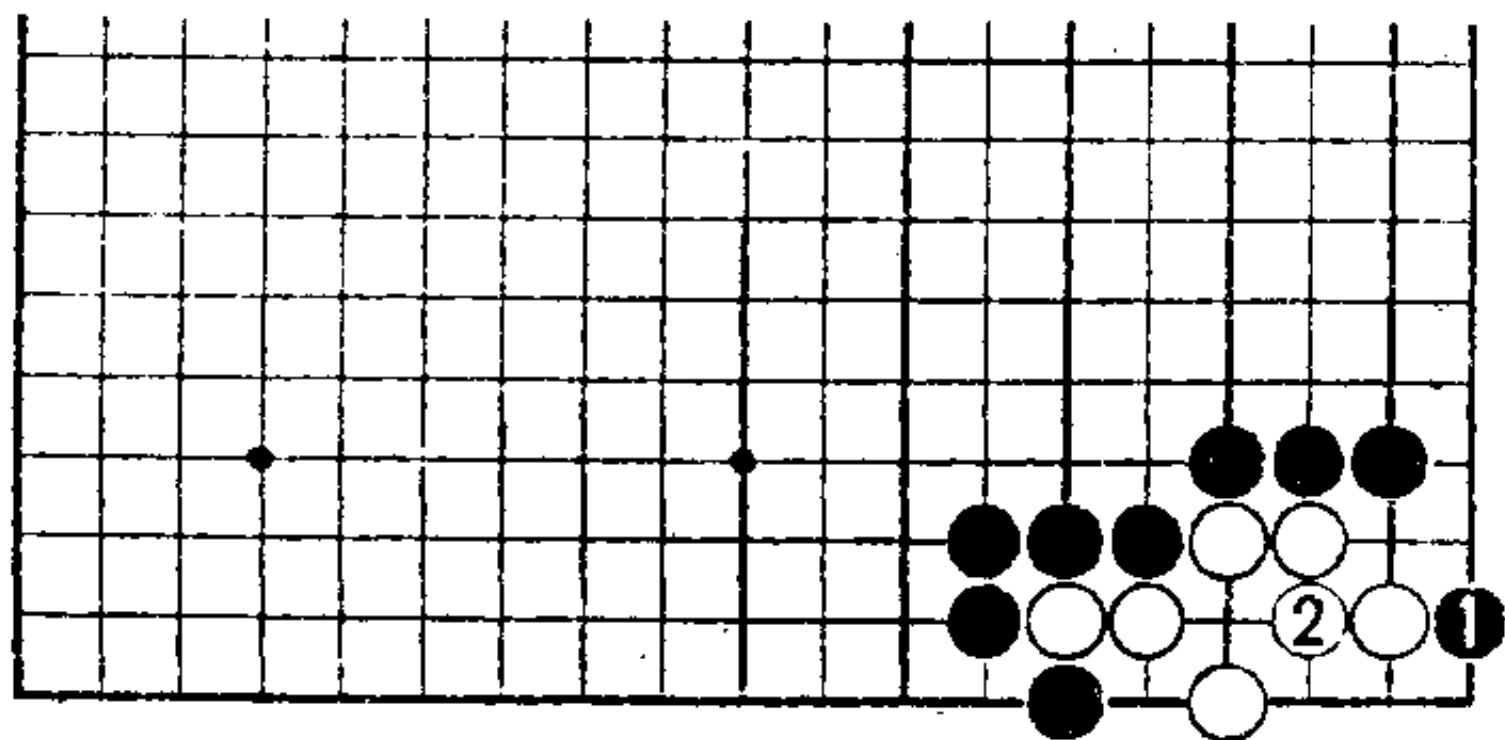
黑1时，白如2立，结果亦同。黑3点，白死。这样反而比前图省事。



3图

4 图 (失败)

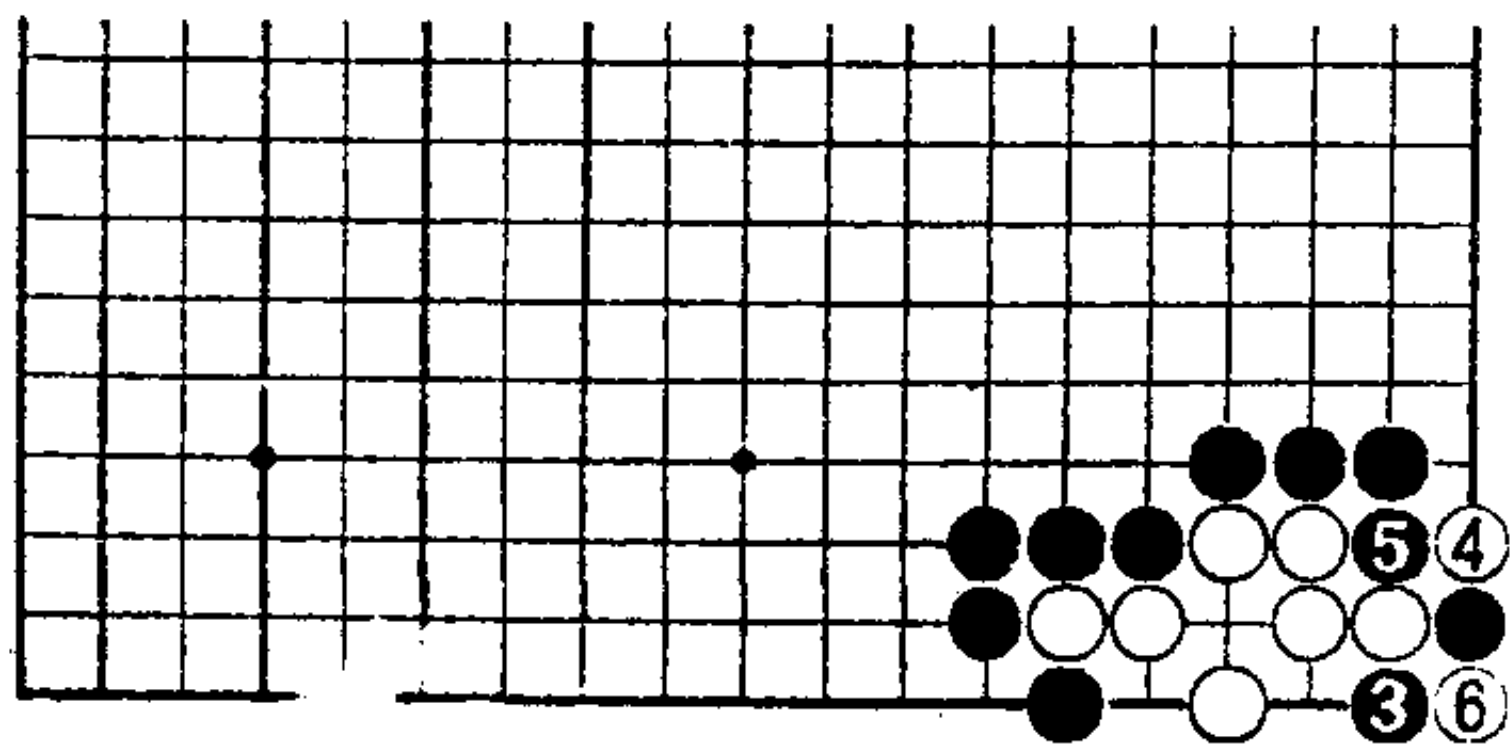
面对此形，首先想到的可能是 1 位托。这样走就失败了。白 2 做眼好，这样黑就不能无条件杀白了。



4 图

5 图 (劫)

黑如想继续杀白，只有3扳，但被白4挡，黑除5断做劫之外别无他策。本可净杀，走成劫杀当然失败，何况此劫轮到白6先提，对黑尤其不利。



5 图

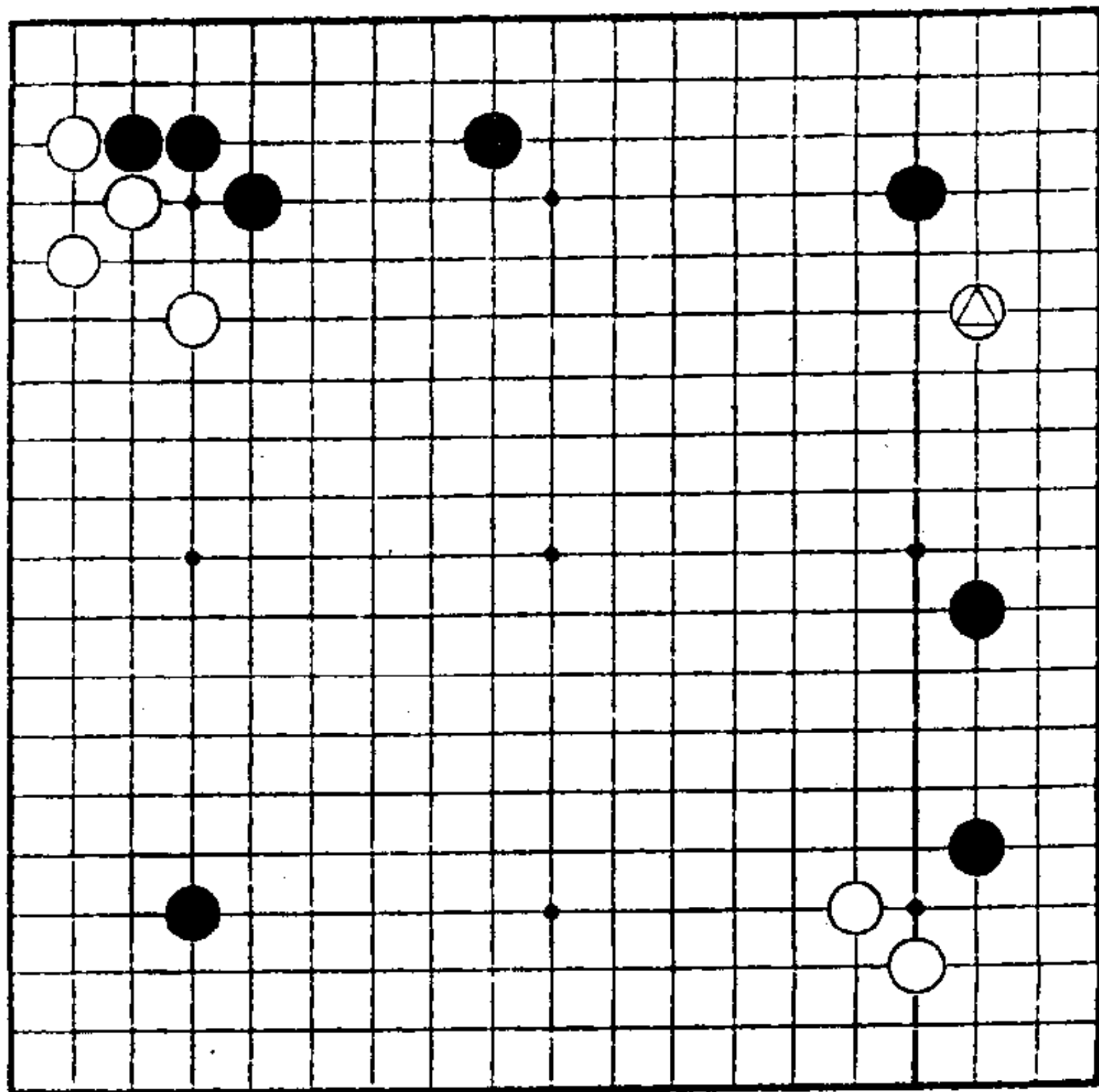
第18题

序盤 (5)
黒先 有段

让二子局。

在这样的局面中，关键是怎样攻击白△一子。这是极需运用思考的地方。

重要的是应在大局判断的基础上进行构思。

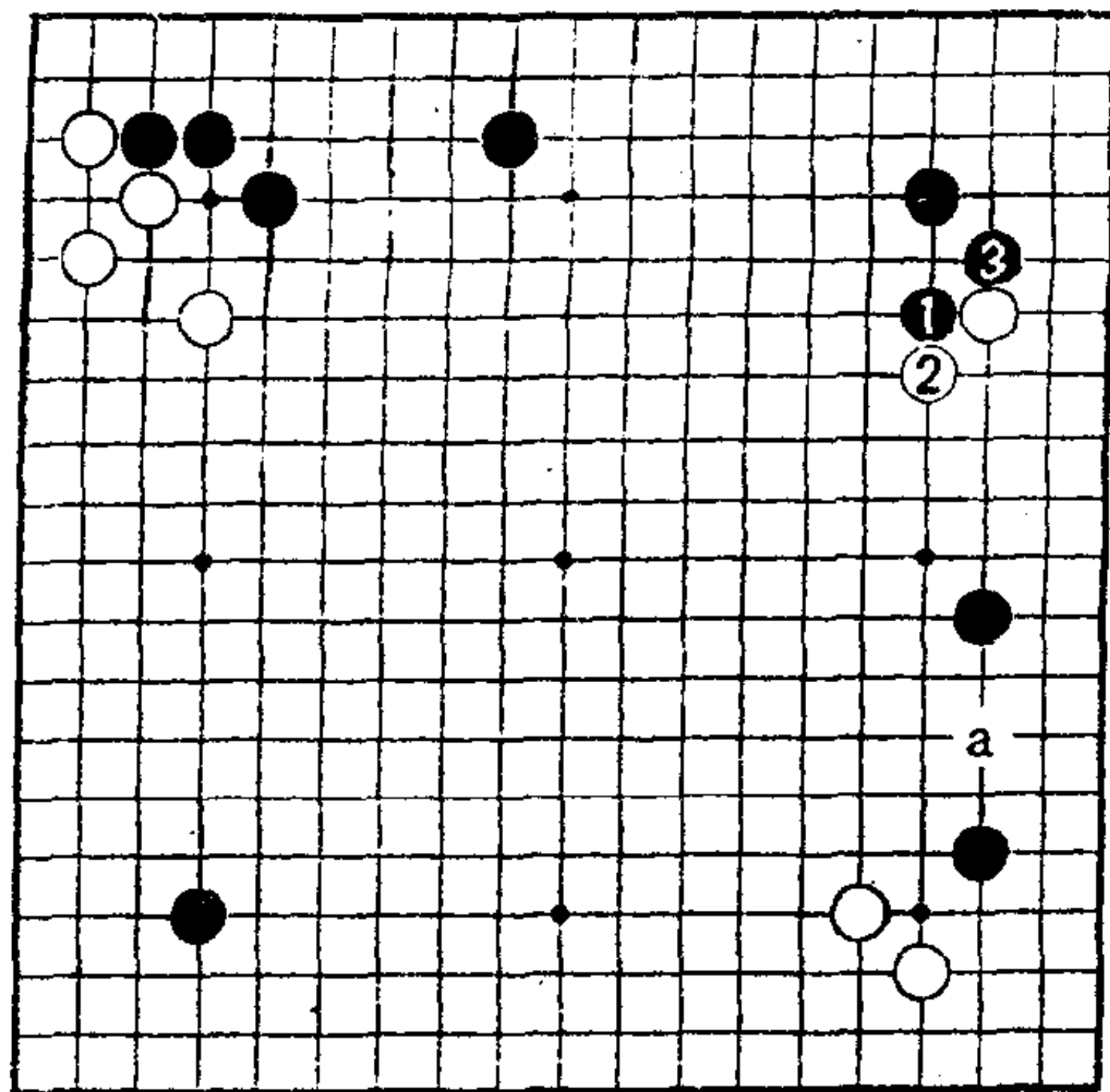


正解图 压挡

这是一个涉及高级理论的问题。

右边黑拆三的阵形有被白于a位打入的弱点。就是说，这一面尚未定形，还有待于腾挪，现在把作战的重点放在右边是没有意义的。

因此黑1靠压，白2时，黑3挡，把重点放在上边是符合棋理的正确下法。



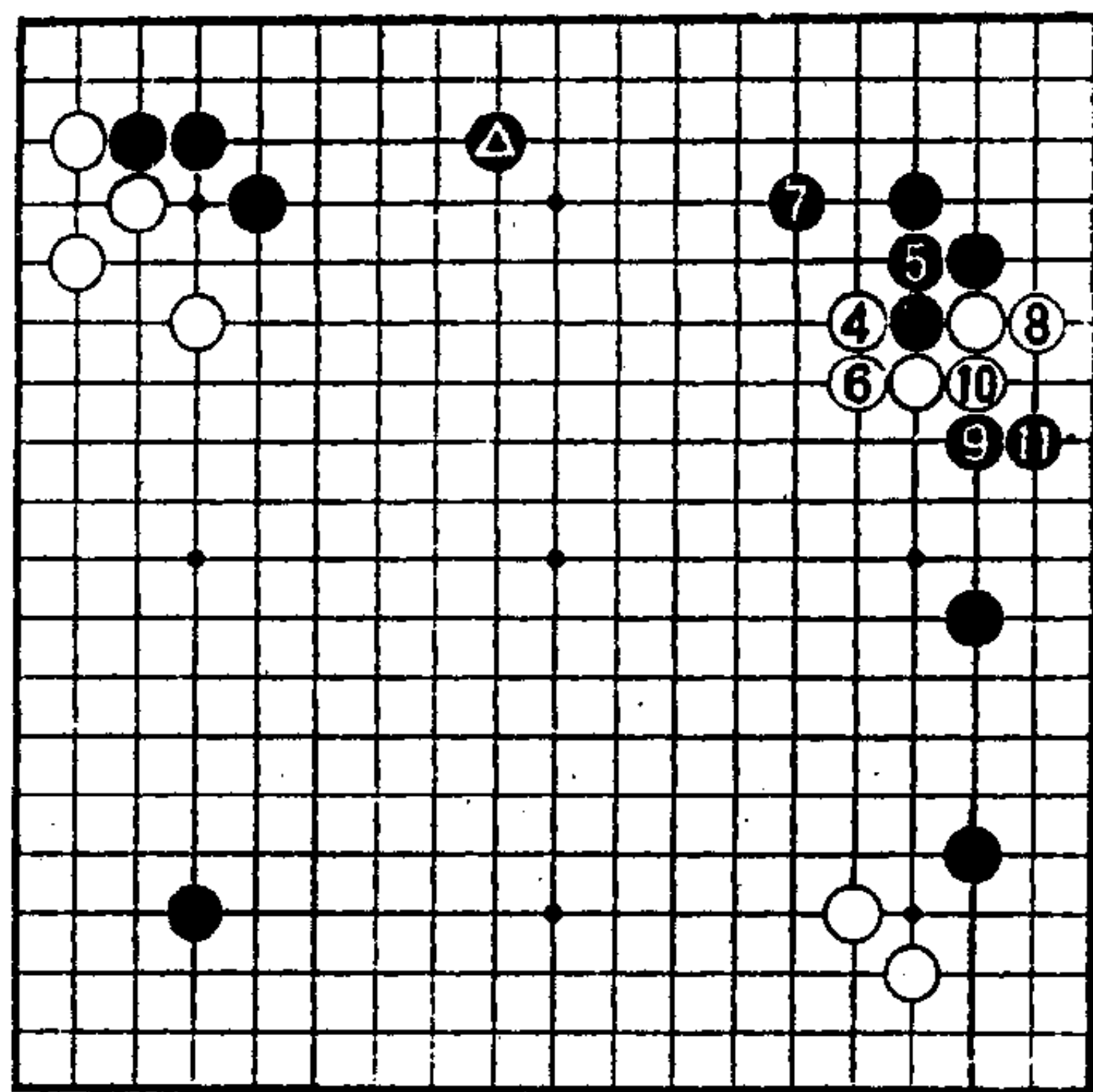
正解图

1 图（间隔恰当）

接下去白 4 打、黑 5 接时，在这样的局面中，下一步白大体上只能 6 接。

接着黑 7 单关一手，同上边黑▲一子间隔恰好，成了理想的配合。

白如 8 立，黑就毫不迟疑地 9 刺、11 立，对白形成宽攻之势。



1 图

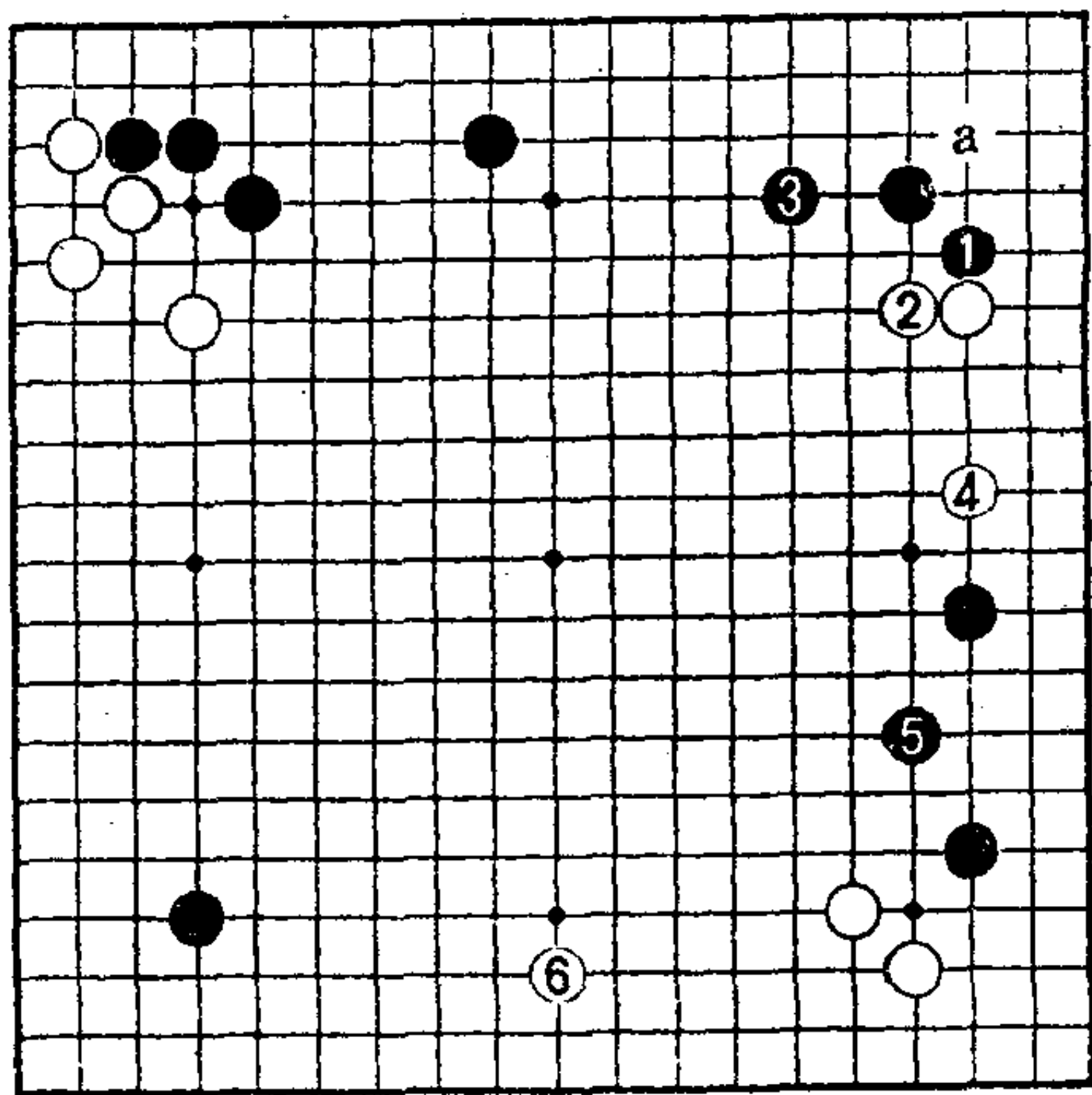
2 图（平凡）

黑 1 尖顶，白 2 时，
黑 3 关的下法平凡。

白 4 拆之后，黑 5 不能省略，接着被白在 6 位展开，就成为从容漫长的一局棋了。

黑并未走出恶手，而使局面趋于呆板，缺乏生气，这是由于黑的走法平稳有余而严厉性不足所造成的。

黑留下 a 位的缺陷，也是一个隐患。



2 图

第19题

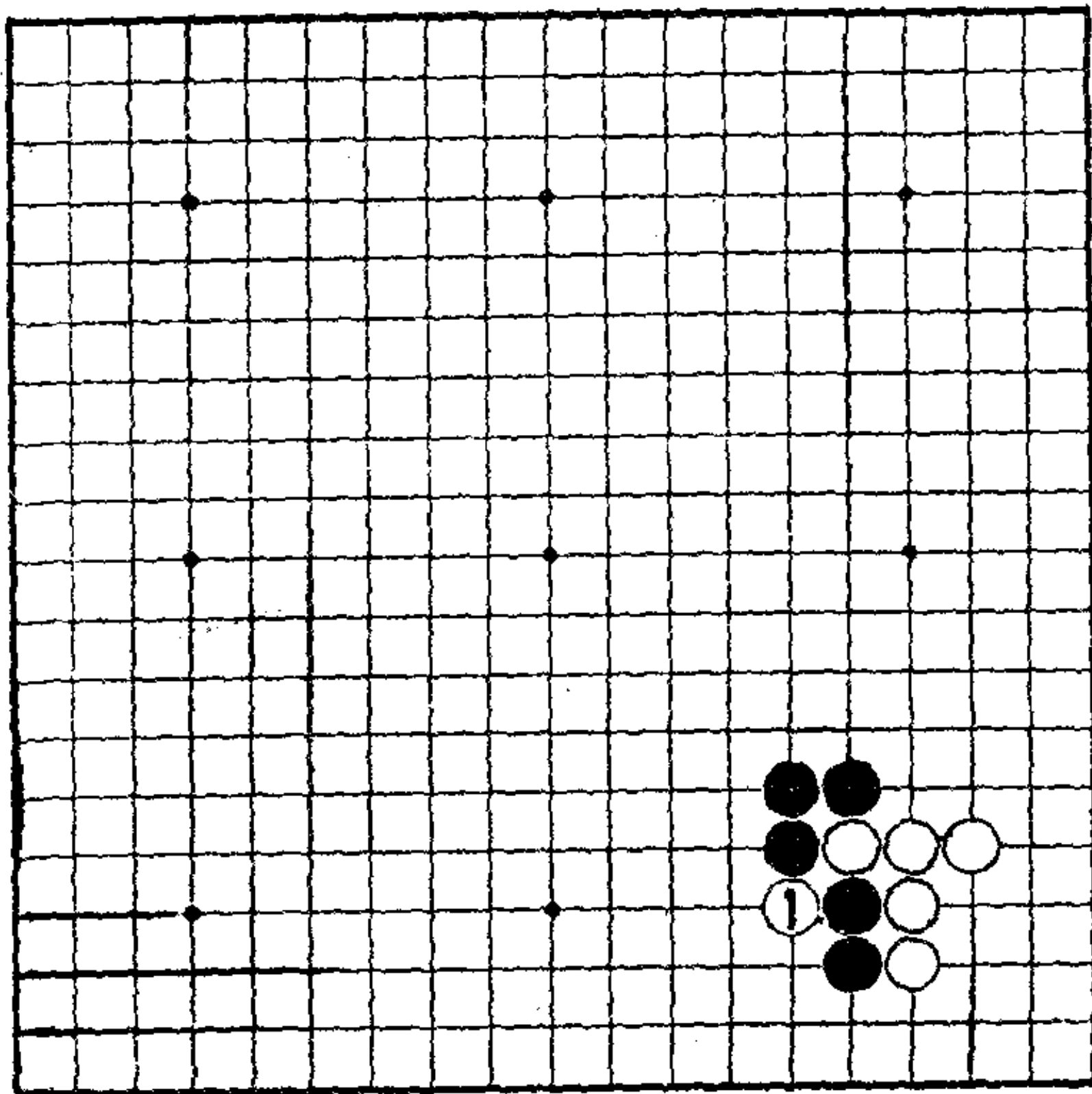
手筋 (3)

黑先 初级

白 1 断的目的是要吃住黑二子。

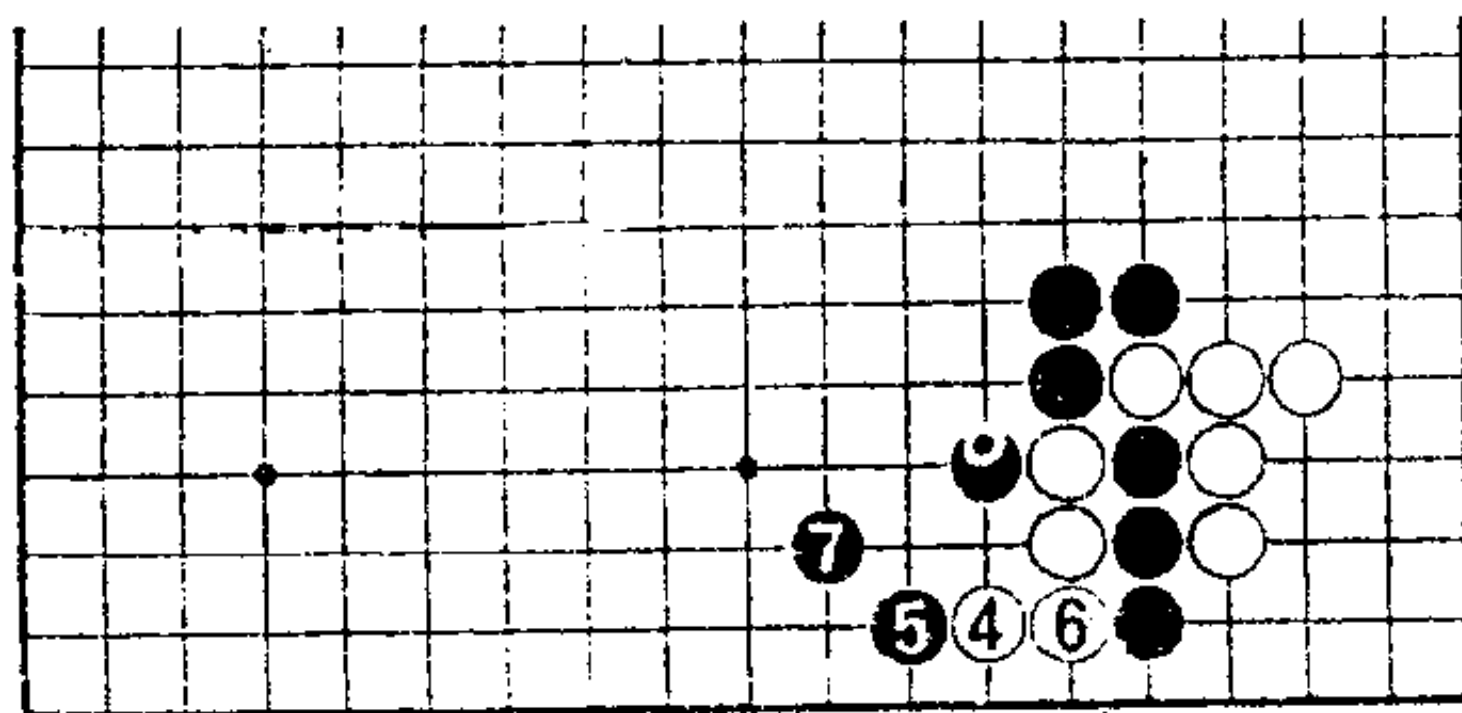
在这样的棋形中黑弃子是常识。

但是弃子的方法必须注意。请考虑一下，有没有弃子的手筋。



2 图（形）

白 4 尖是形，这是吃子时常用的手法。黑 5 搭，白 6 时，黑 7 尖也是形，这是补棋时常用的手法。

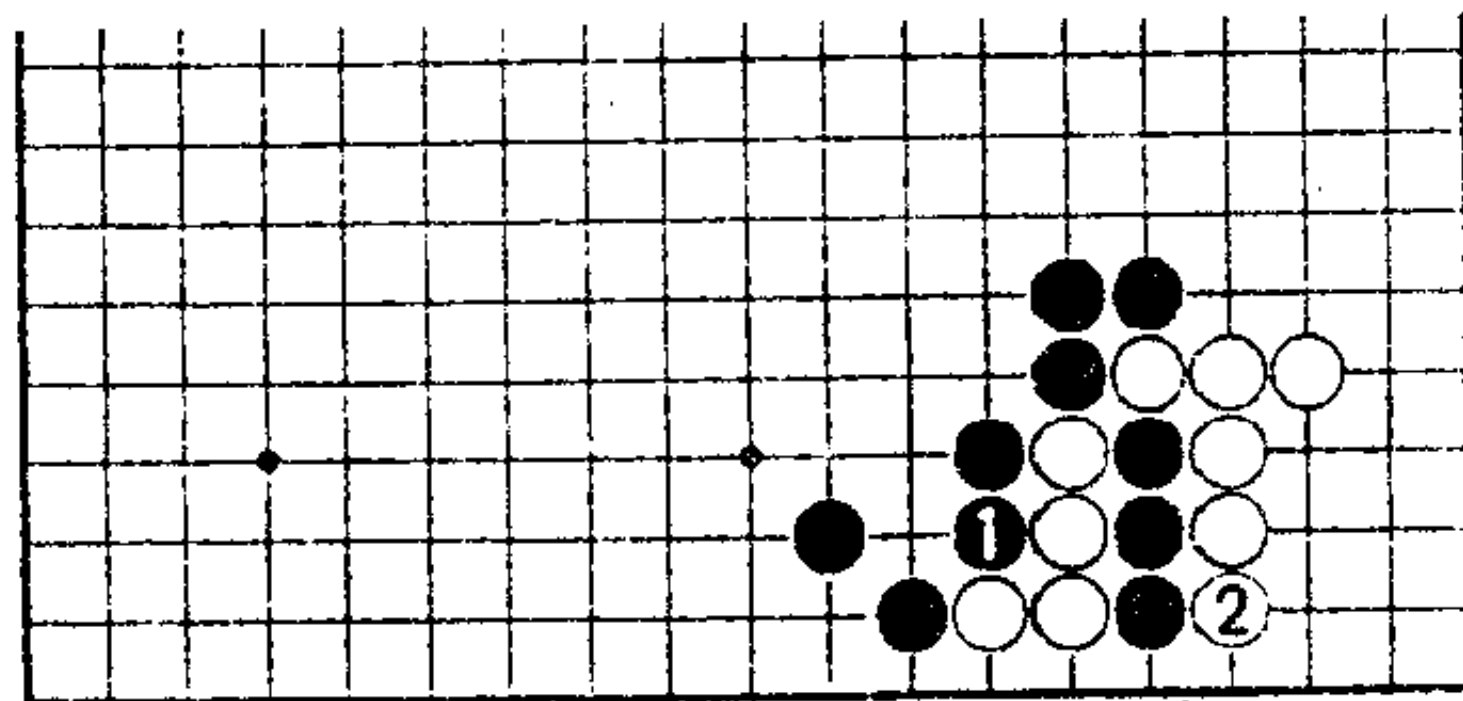


2 图

3 图（棋形严整）

以后黑 1 的先手利用是黑的权利。白 2 绝对，这样黑就成了十分严整之形。

至此黑弃三子的手筋取得了完美无缺的效果。

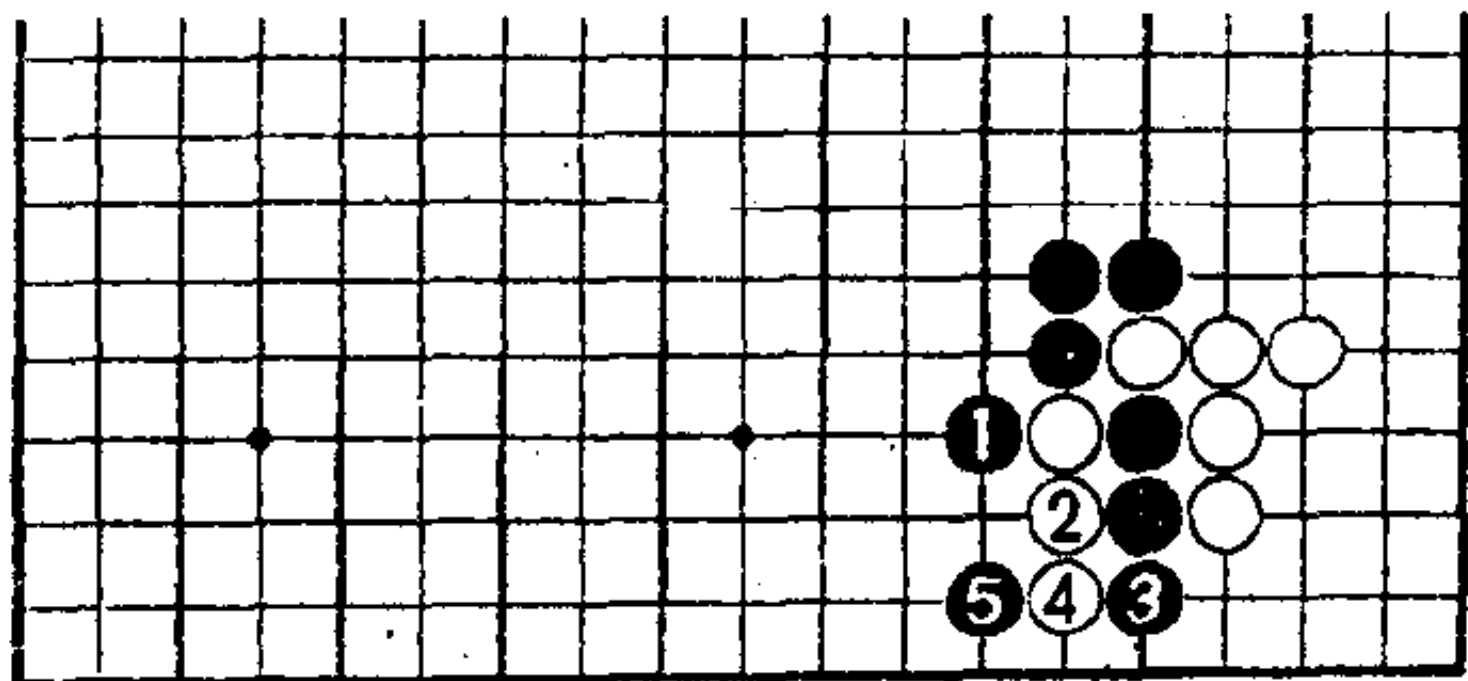


3 图

4 图（白恶）

黑 1、3 是舍弃三子的手筋。

白 4 挡是恶手。被黑 5 夹之后……

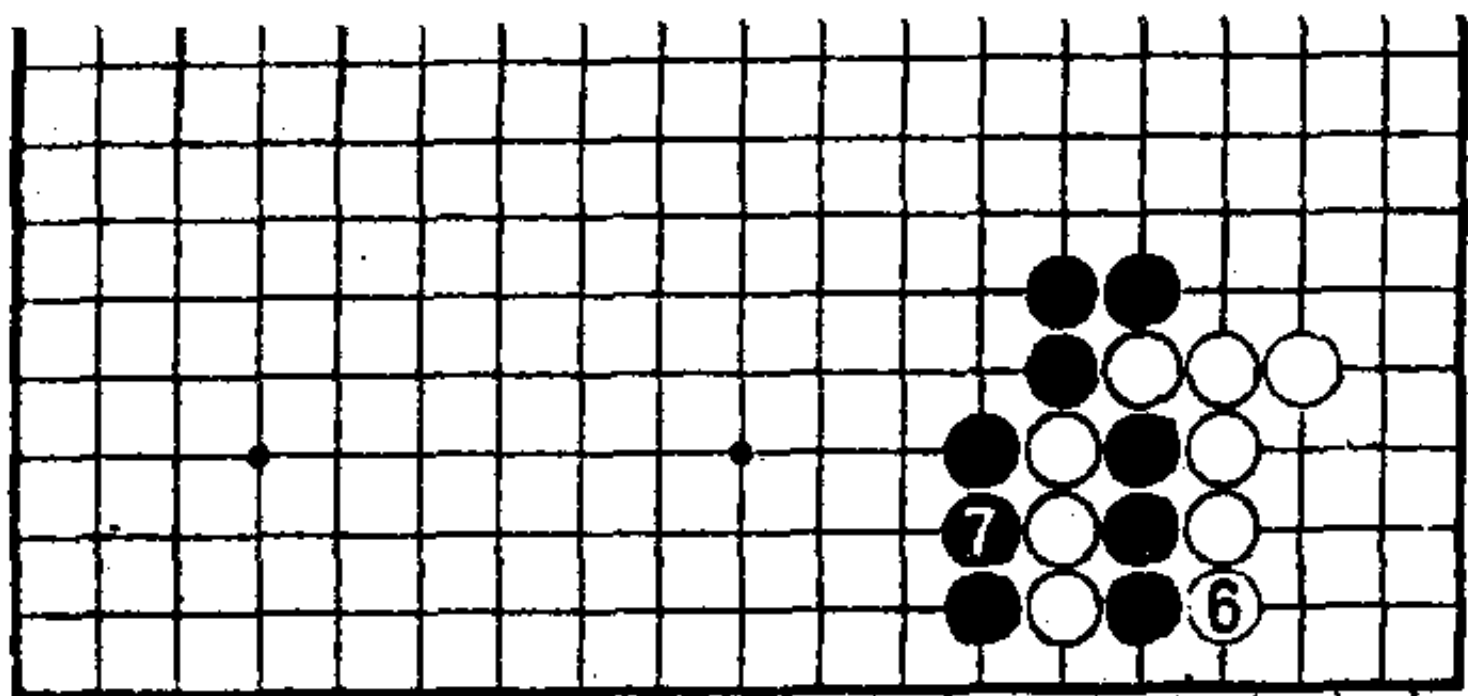


4 图

5 图（收气严封）

白 6 打吃不得已，接着黑 7 打一手就封住白棋。

白如提三子就落了后手。走成这种结果，黑更优于前图。

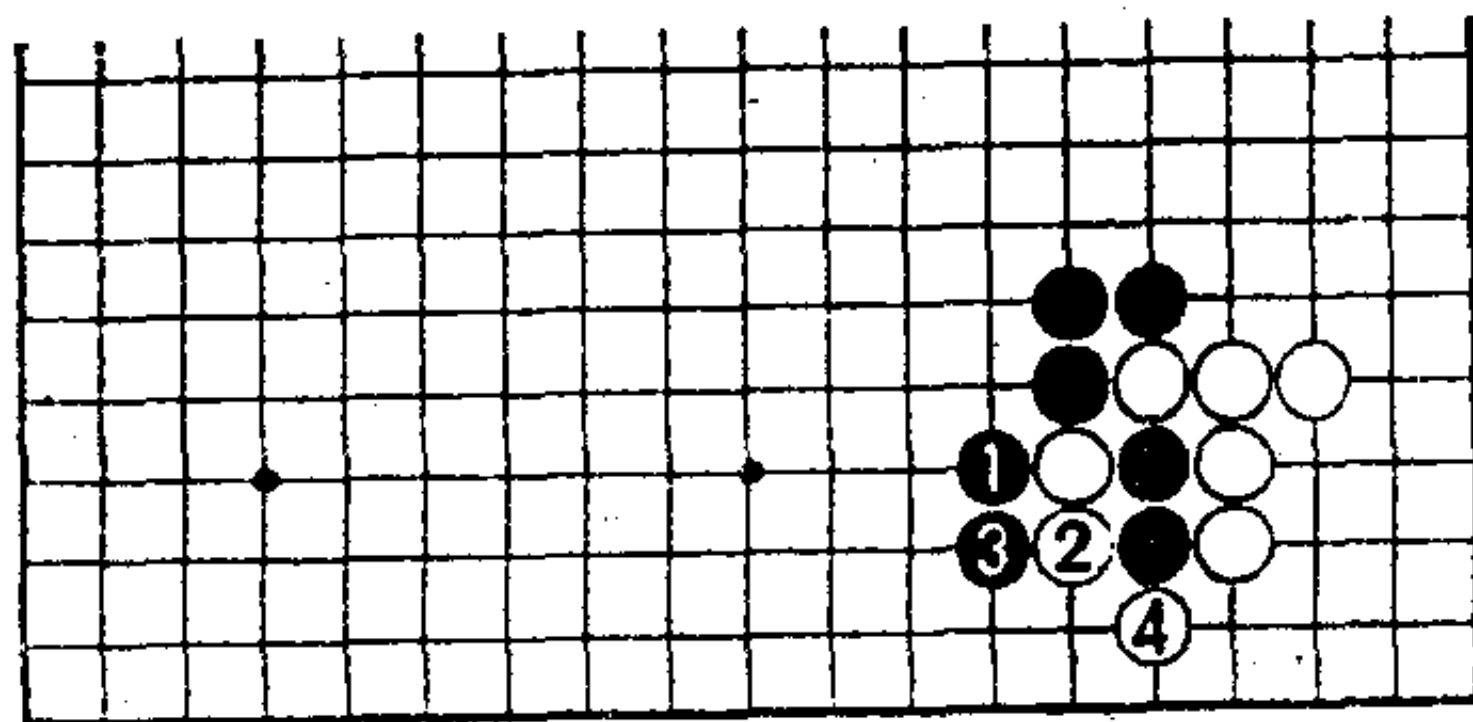


5 图

6 图（失败）

黑 1、白 2 时，黑 3 连打是恶手。

在这样的棋形中，黑如采取“走成二子而弃之”的手法就失败了。

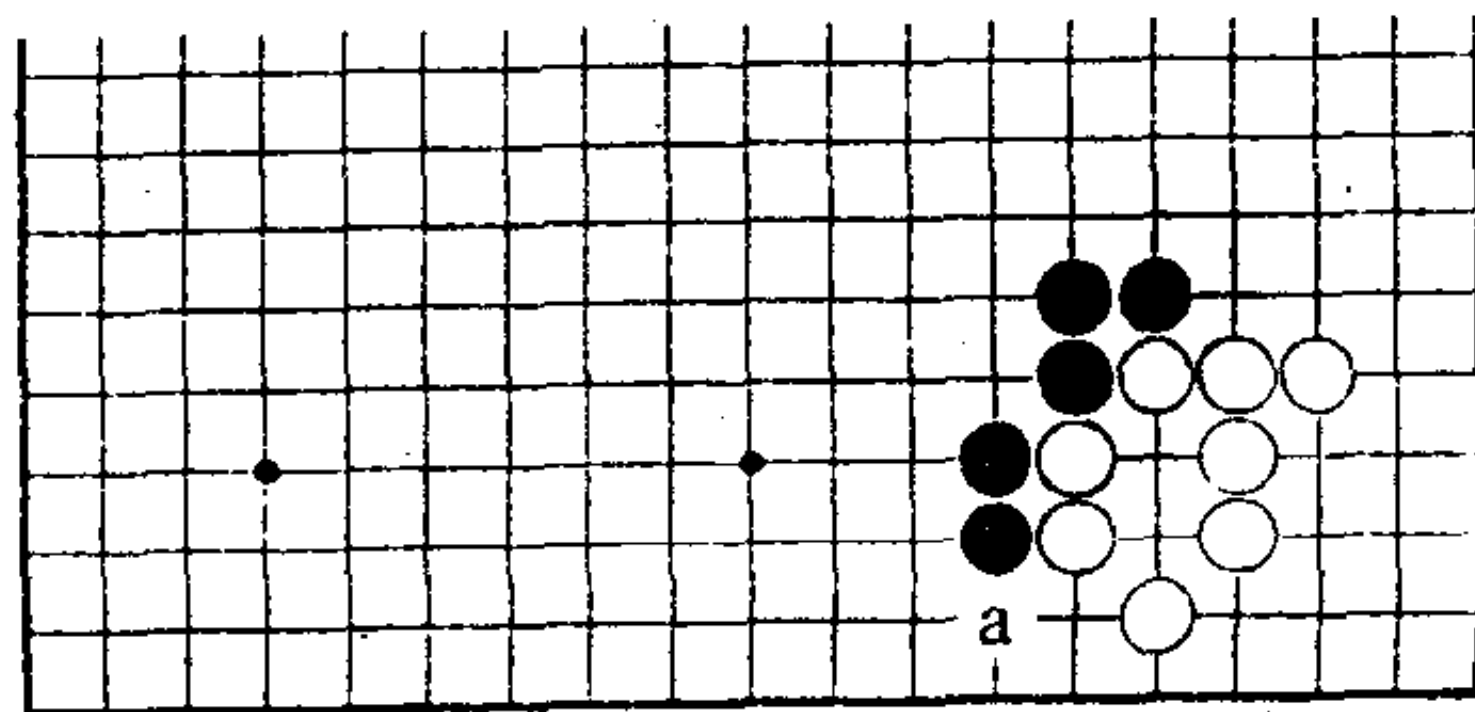


6 图

7 图（进退维谷）

走成此形之后，a 位是黑很难处置之点。

黑于 a 位立虽是好形，但落后手；而放置不理，则被白 a 扳一手，黑很难应付。

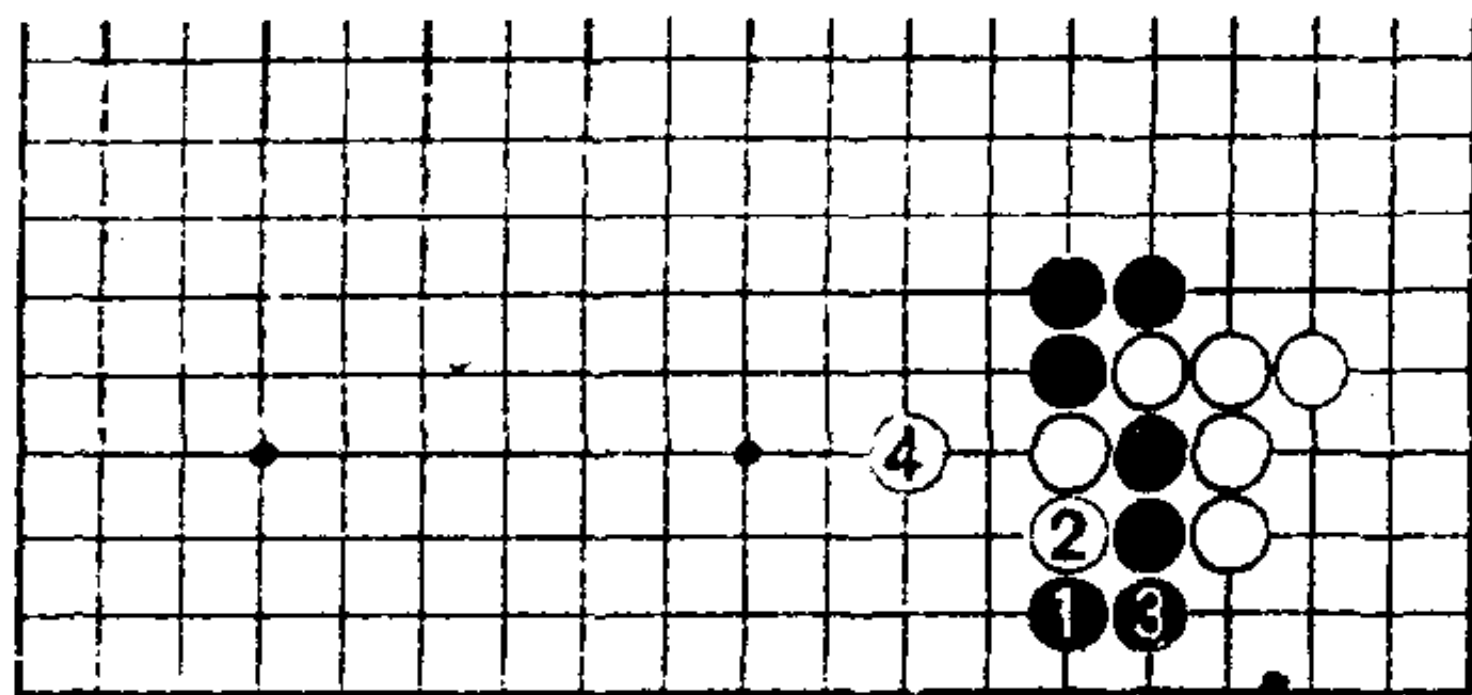


7 图

8 图 （失败）

黑 1 尖的手段只有在白角薄弱的情况下才能应用。

在这样的棋形中，被白 2 打、4 跳后，上下的黑棋总有一方将陷入困境。

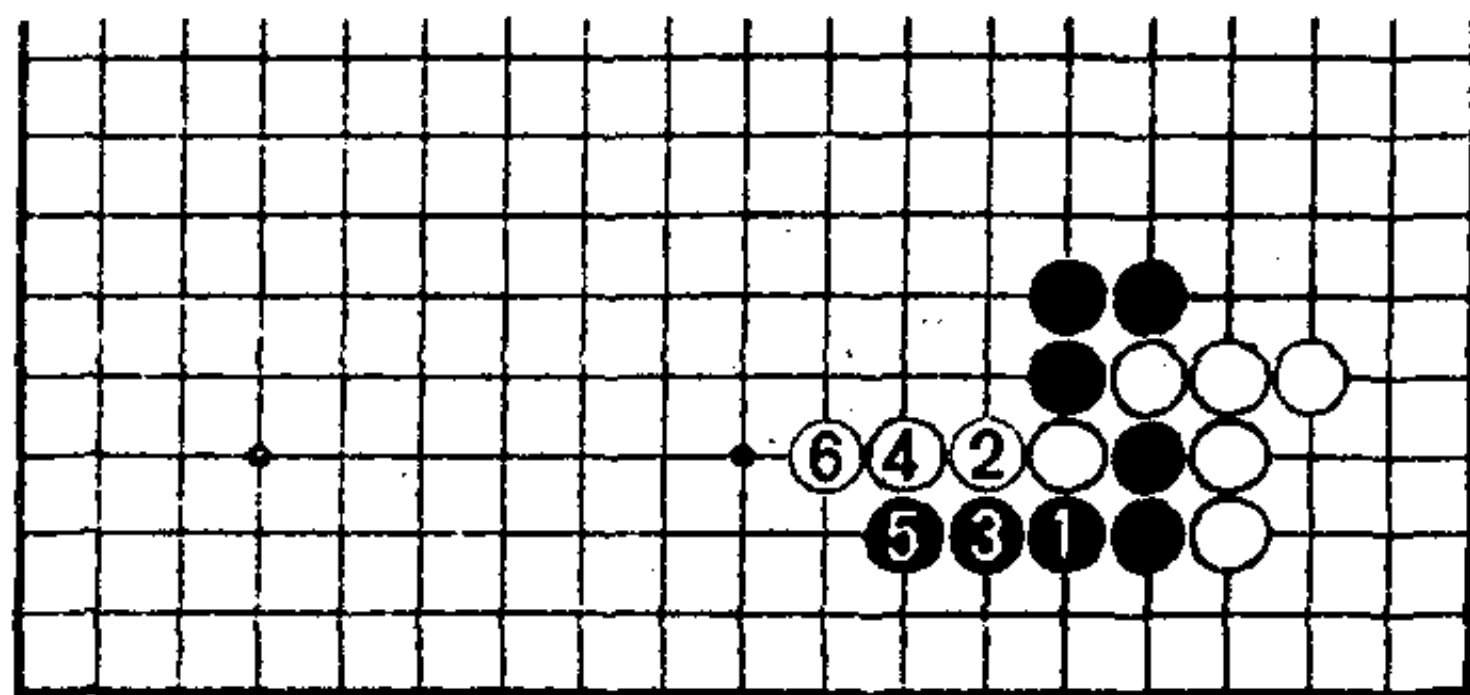


8 图

9 图 （最拙）

黑吝惜二子而于 1 位曲向外挣扎的走法是不值一提的。

黑 3、5 被迫“在后面推车”非常痛苦，而且上面的三子还成了浮棋。



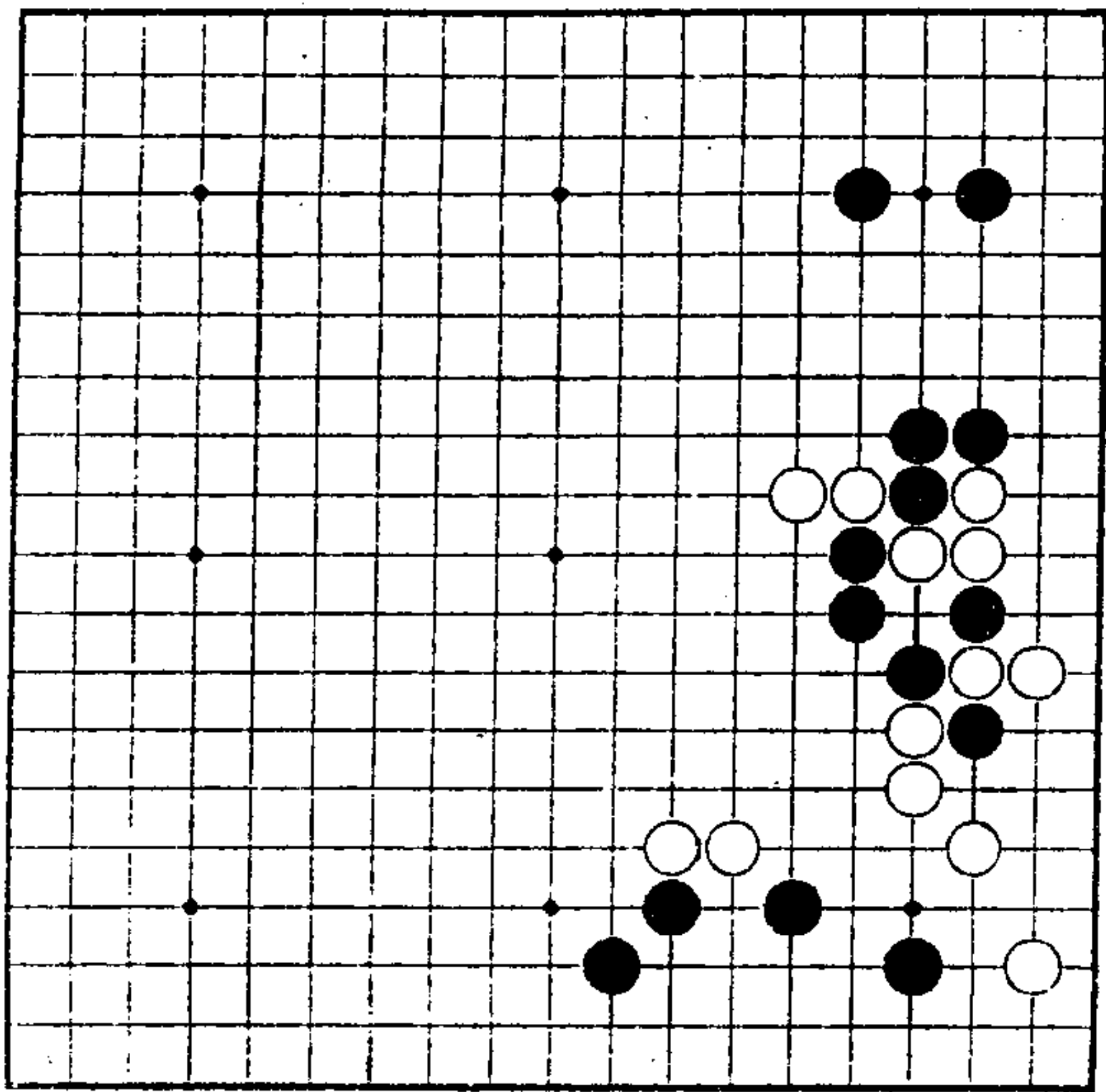
9 图

第20题

手筋 (4)
黑先 中级

中盘战中出现了难下的局面。黑只有走出手筋才能打开局面。

问题并不太难，但要求算路精确，直到看透最后的变化。



正解图 扳

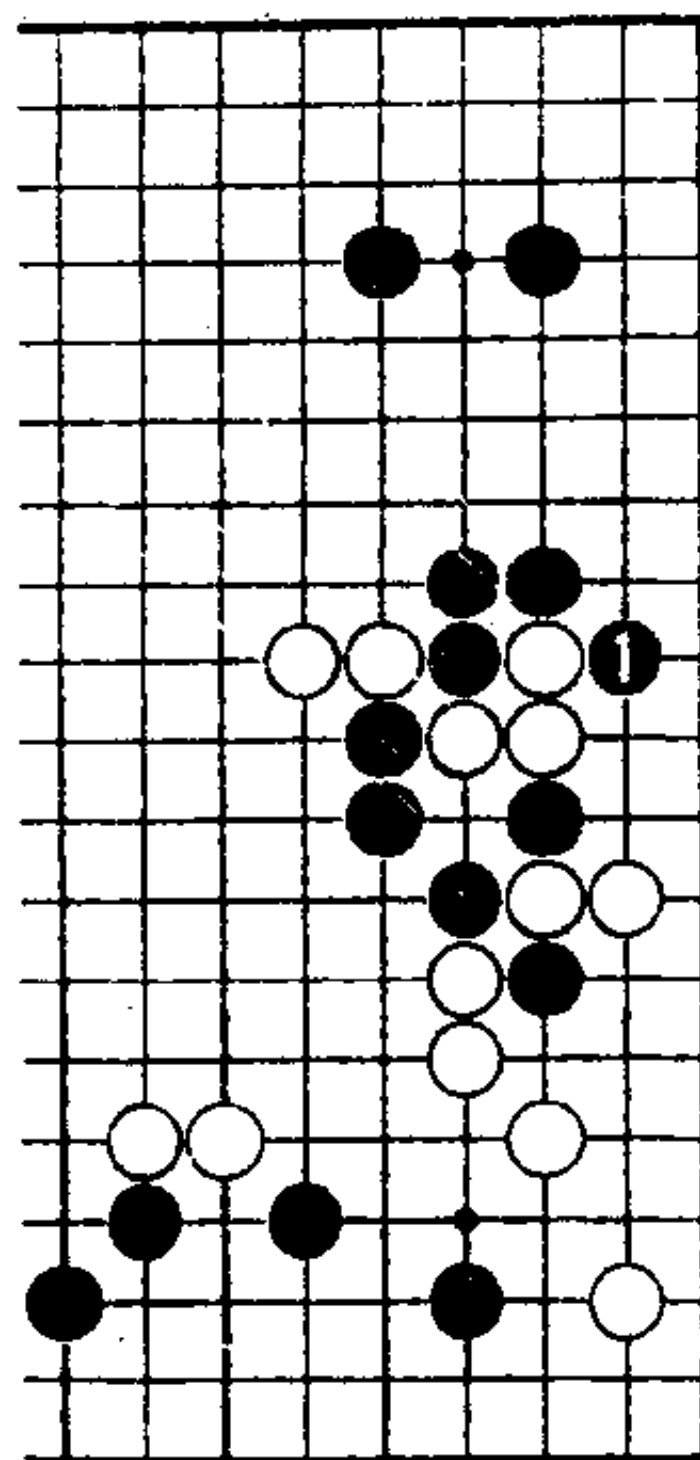
黑 1 扳是手筋。

走这一手棋时，必须把直到最后的变化计算清楚。

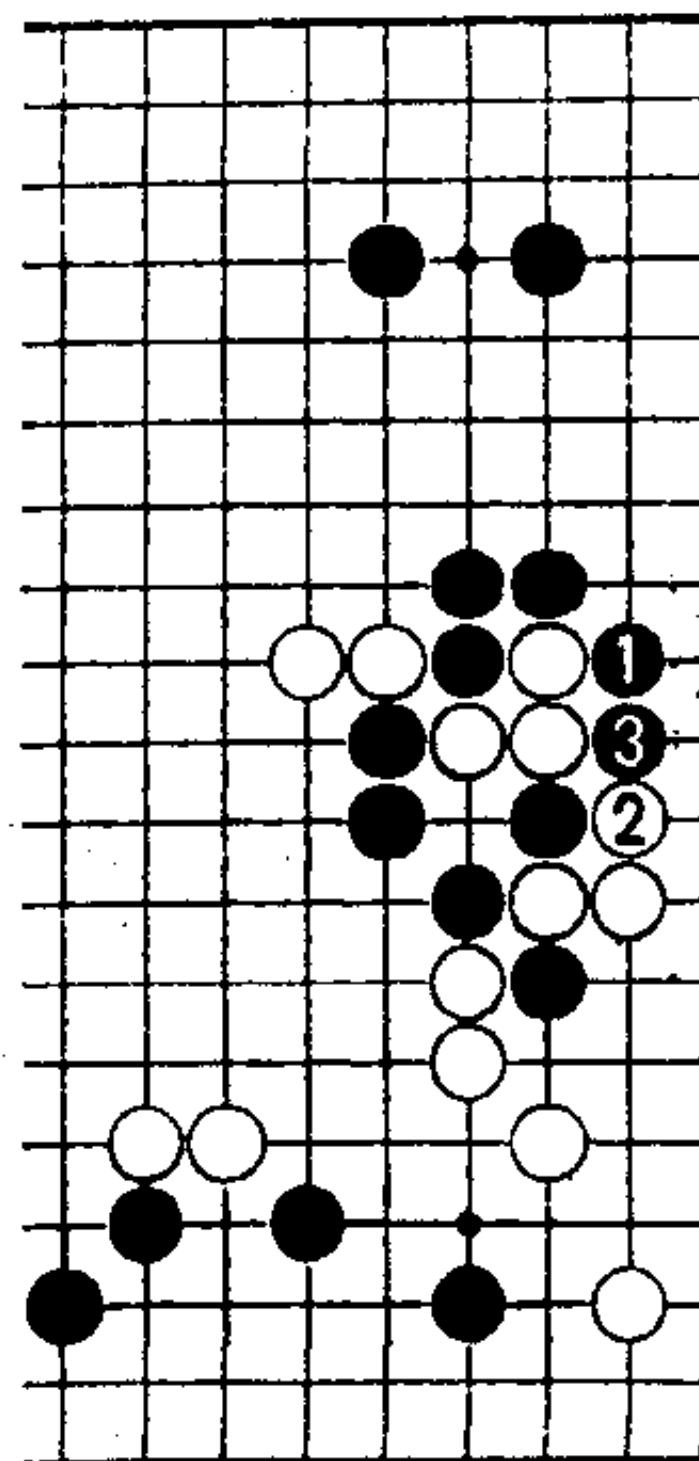
1 图（倒扑）

黑 1 这一手筋的作用在于使白不能在 2 位打吃。

如打，黑 3 挤一手就走成倒扑。



正解图



1 图

2 图（接不归）

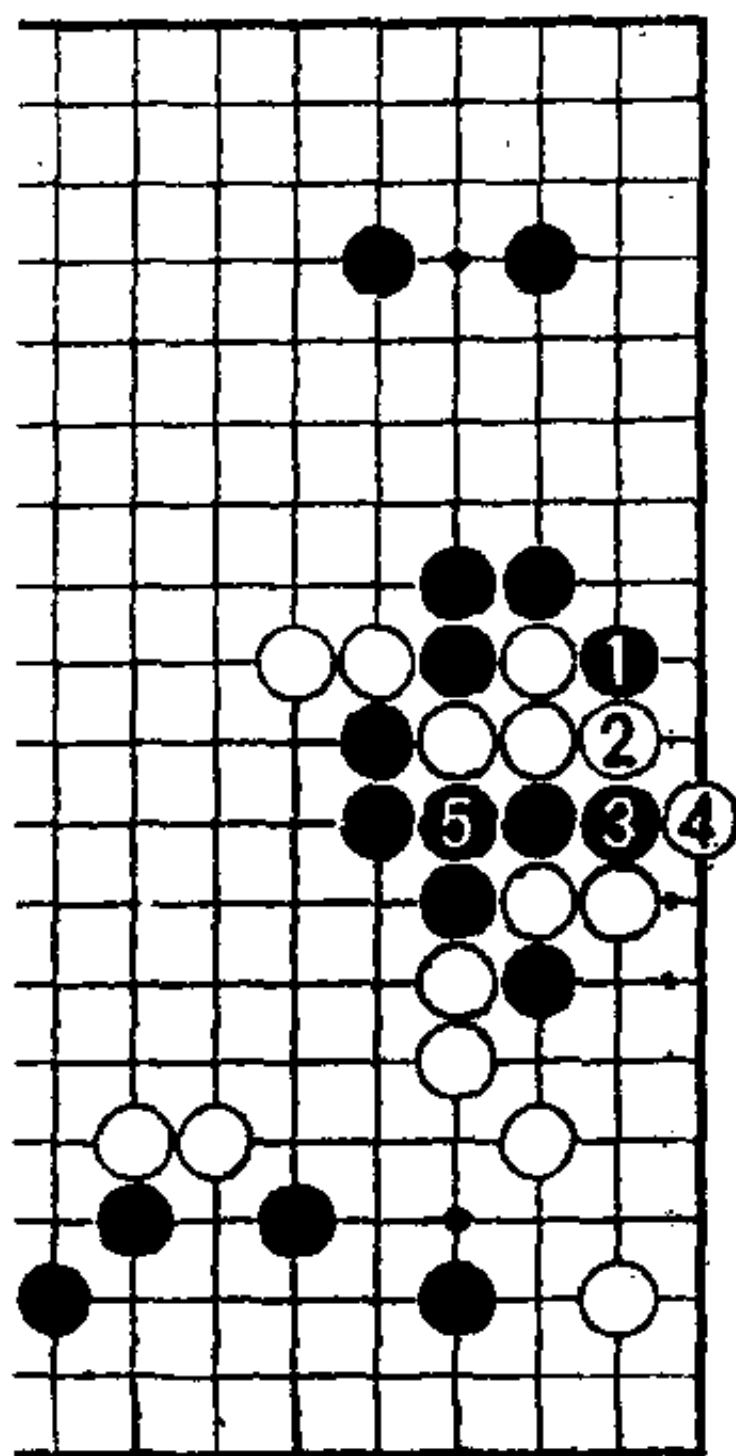
黑 1 扳时，白除 2 挡之外没有别的走法，但黑有 3 冲的手筋。

白如 4，黑 5 打，白接不归。

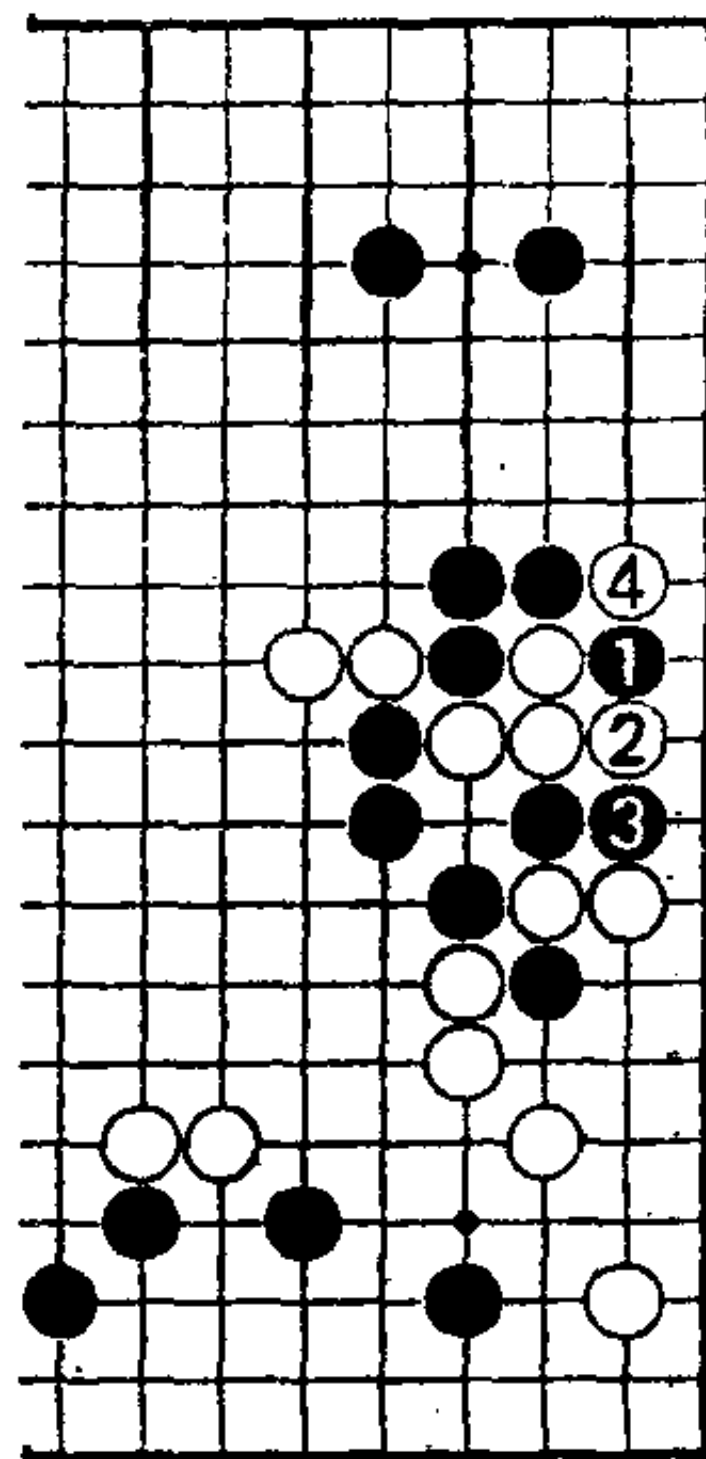
3 图（算路）

白 2、黑 3 时，白如 4 吃一子，问题就比较麻烦了。

要有计算的能力，才能看透以下的变化。



2 图



3 图

4 图（滚打）

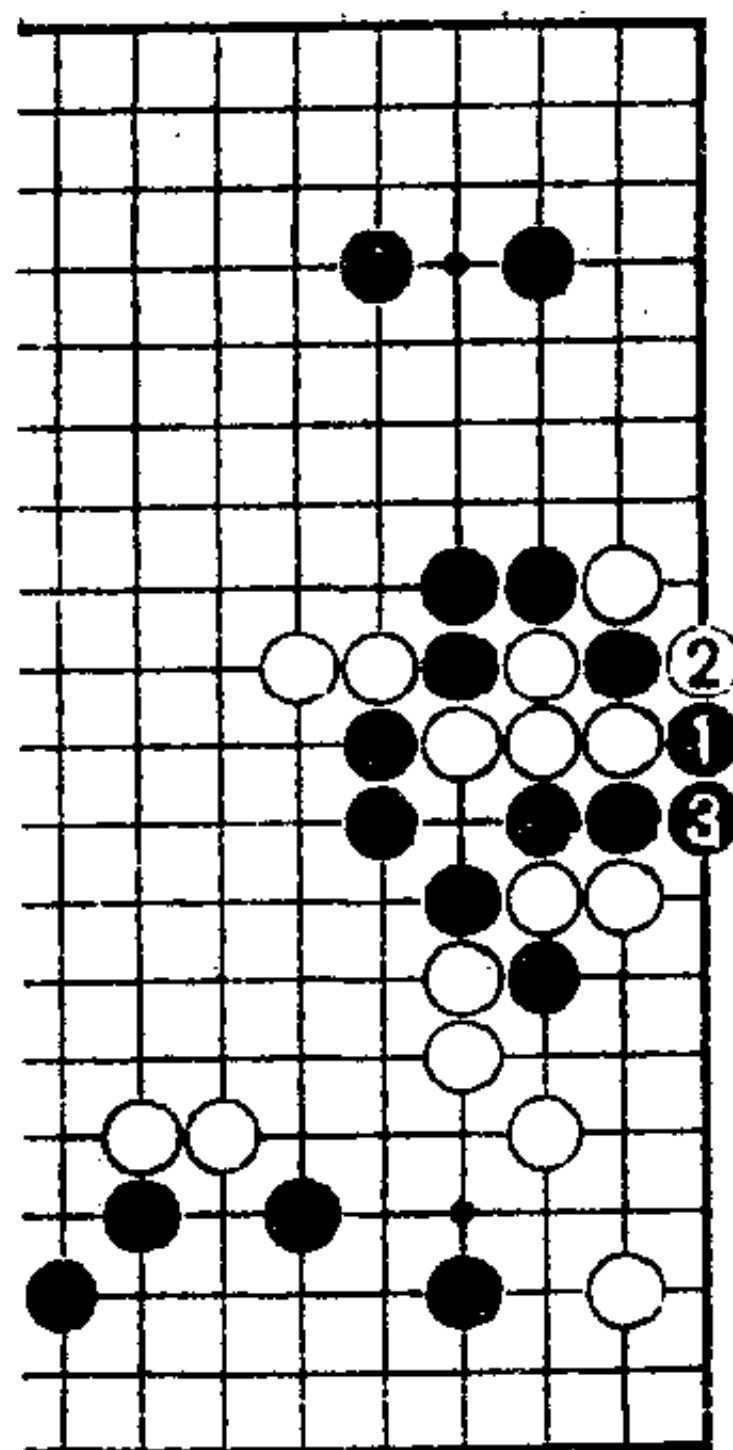
接下去黑 1 打，白 2 时，黑 3 接走成滚打包收之形是好手。

5 图（枷）

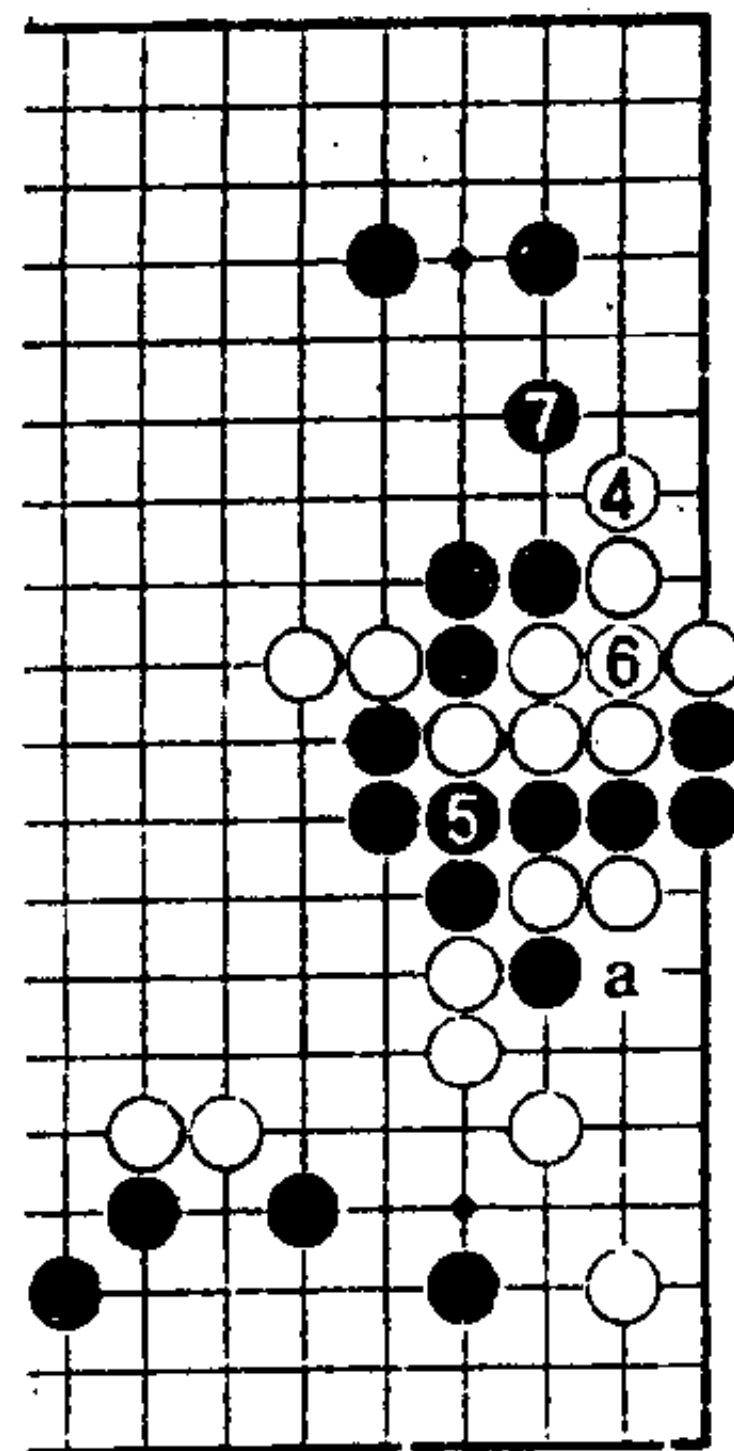
白 4 长，黑 5、白 6 时，黑 7 枷。

至此，白只有束手就擒。

黑 a 位打应暂时保留，不必急于走掉。



4 图



5 图

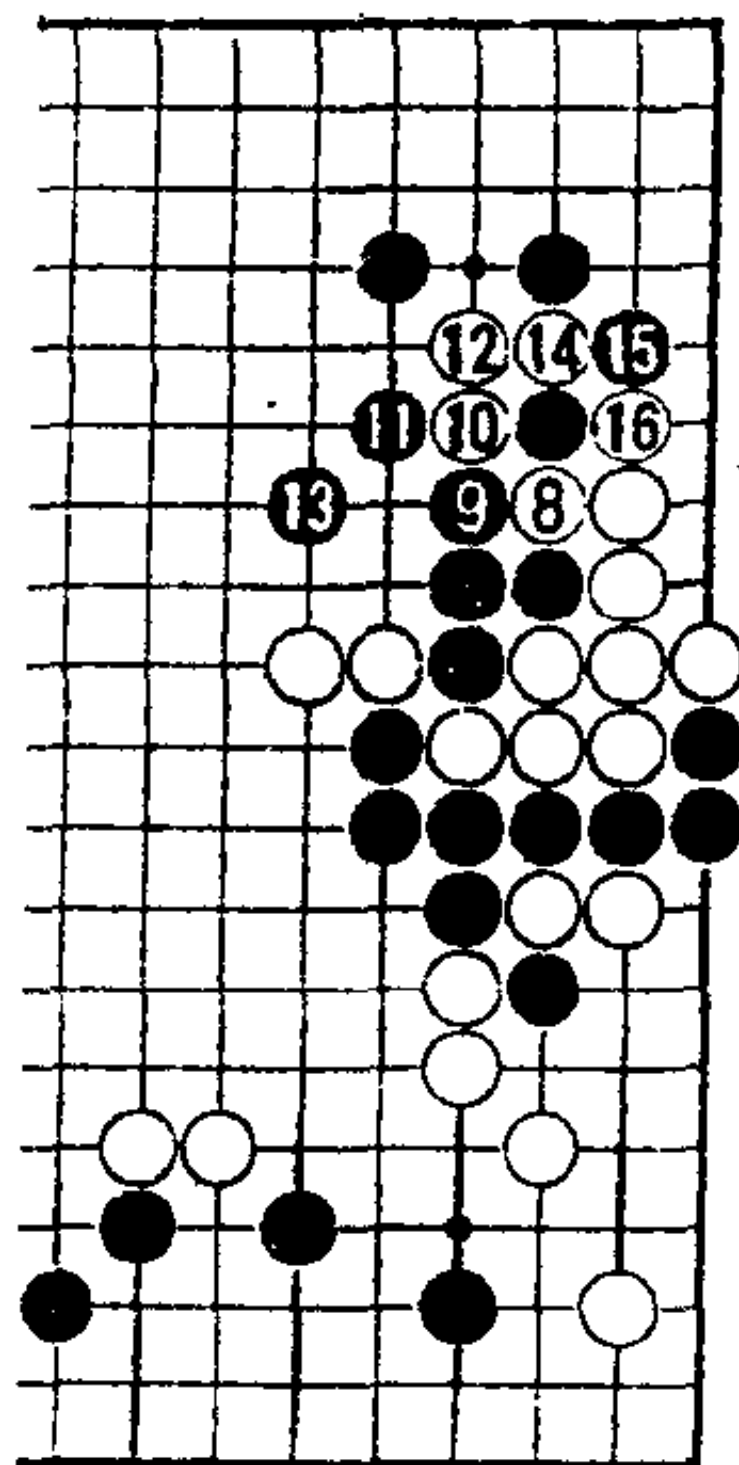
6 图（成功）

白如 8、10 冲断拼命挣扎，黑 11 打之后 13 虎好棋。白 14 打，黑 15 在下面扳一手就封住白棋。白 16 提已毫无意义……

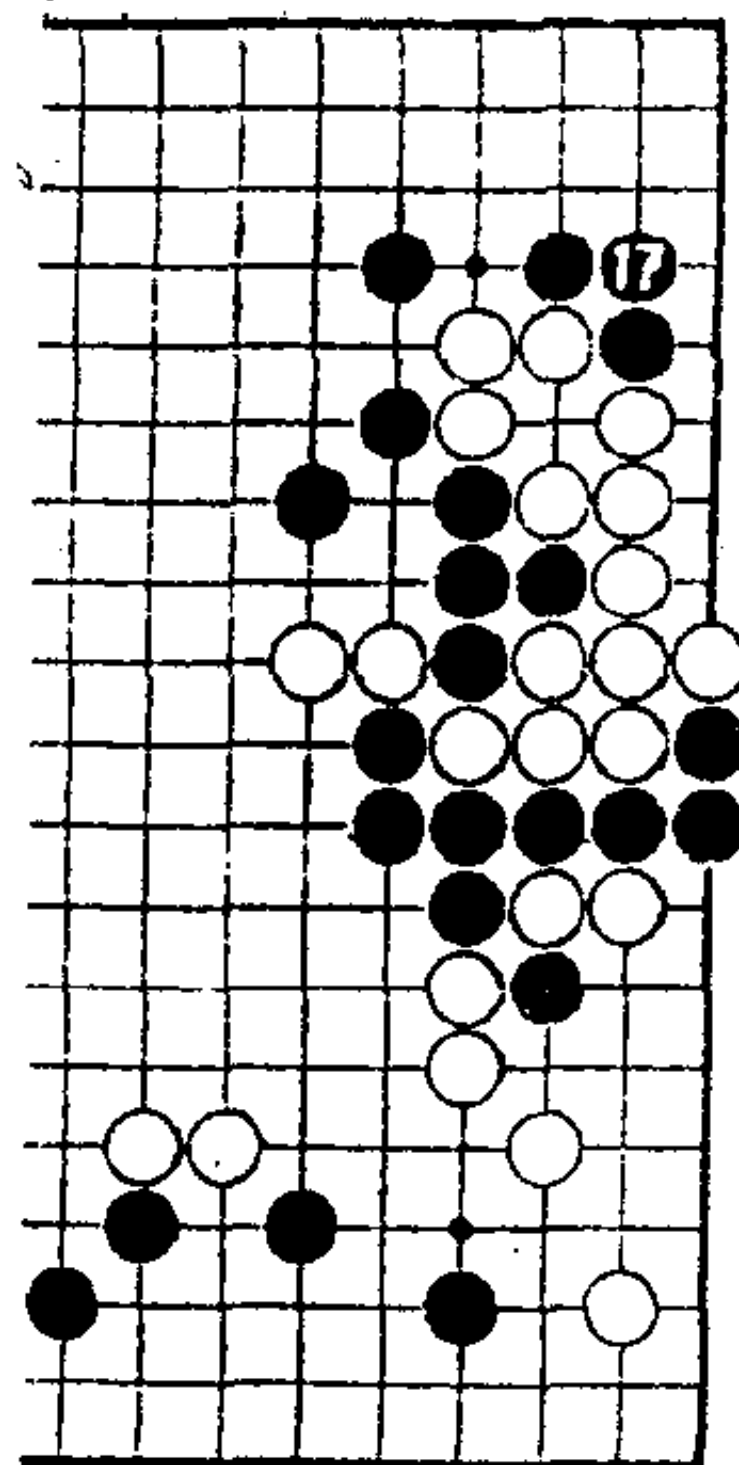
7 图（溃灭）

接着黑 17 接一手，白脱不出去，全军覆灭。

以上的变化，在最初黑走 1 位扳时就应该全部算透。



6 图

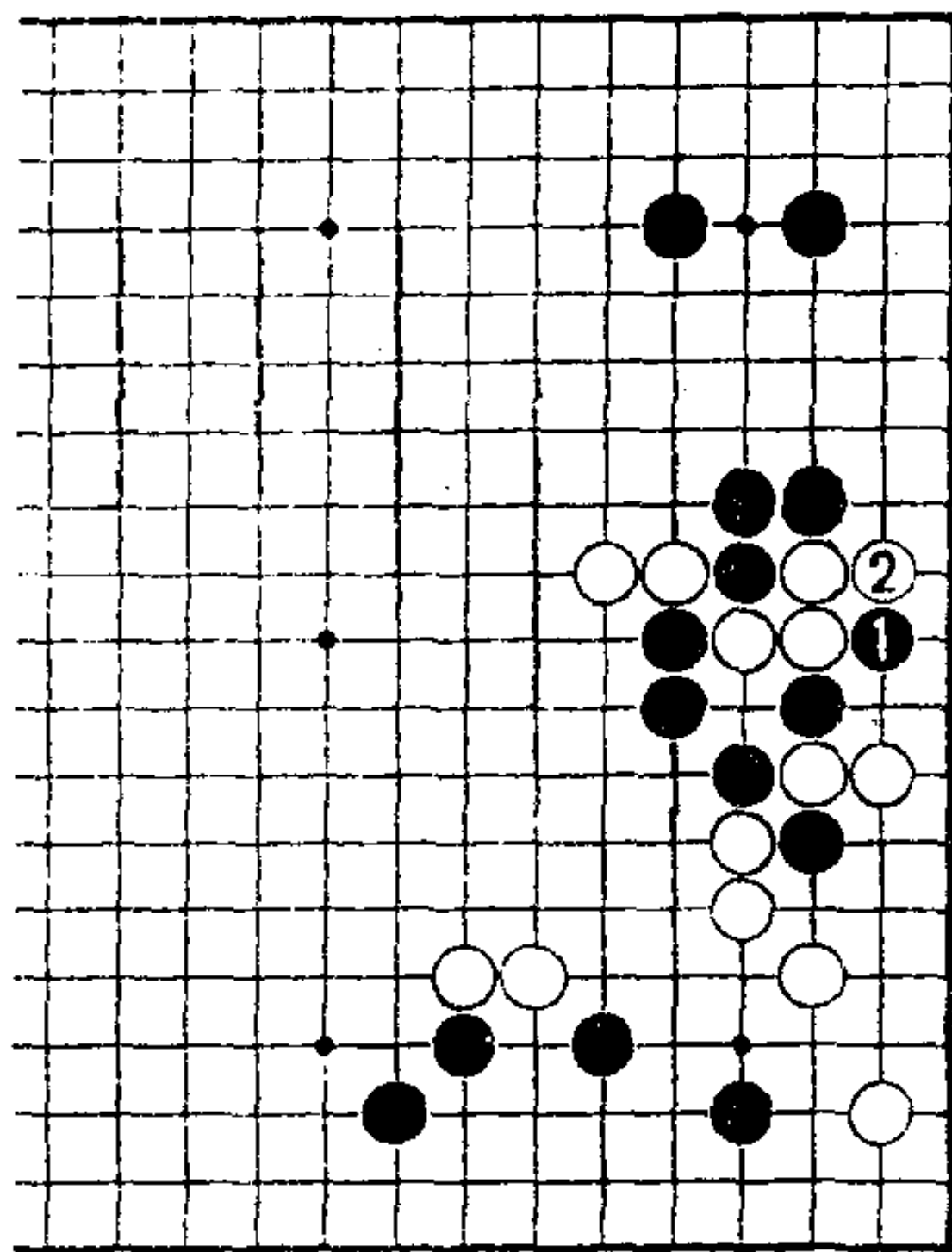


7 图

8 图（失败）

黑 1 如在这一面扳，被白 2 挡之后，黑就产生两个断点，一手棋无法补净，黑失败。

棋谚所说：“本手的近邻是恶手”，意思是正着和恶手往往只在于一路之差，本图就是一个具体的例子。手筋与形的关系密不可分，单靠机械地记忆是不行的。



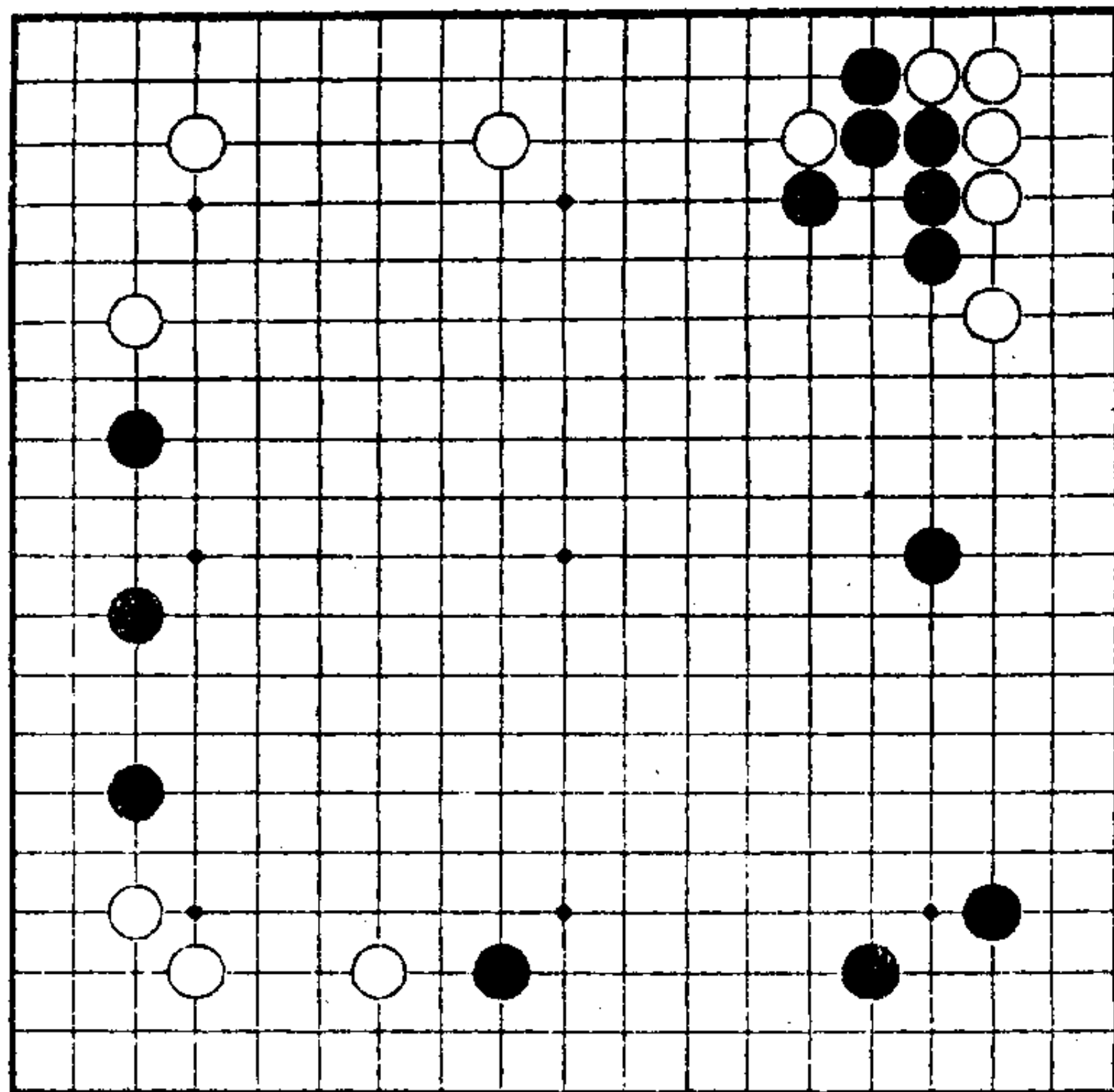
第21题

中盘 (6)
白先 上级

局面即将由序盘
进入中盘。

现在轮白走。侵
消还是打入？

落子点在哪里？

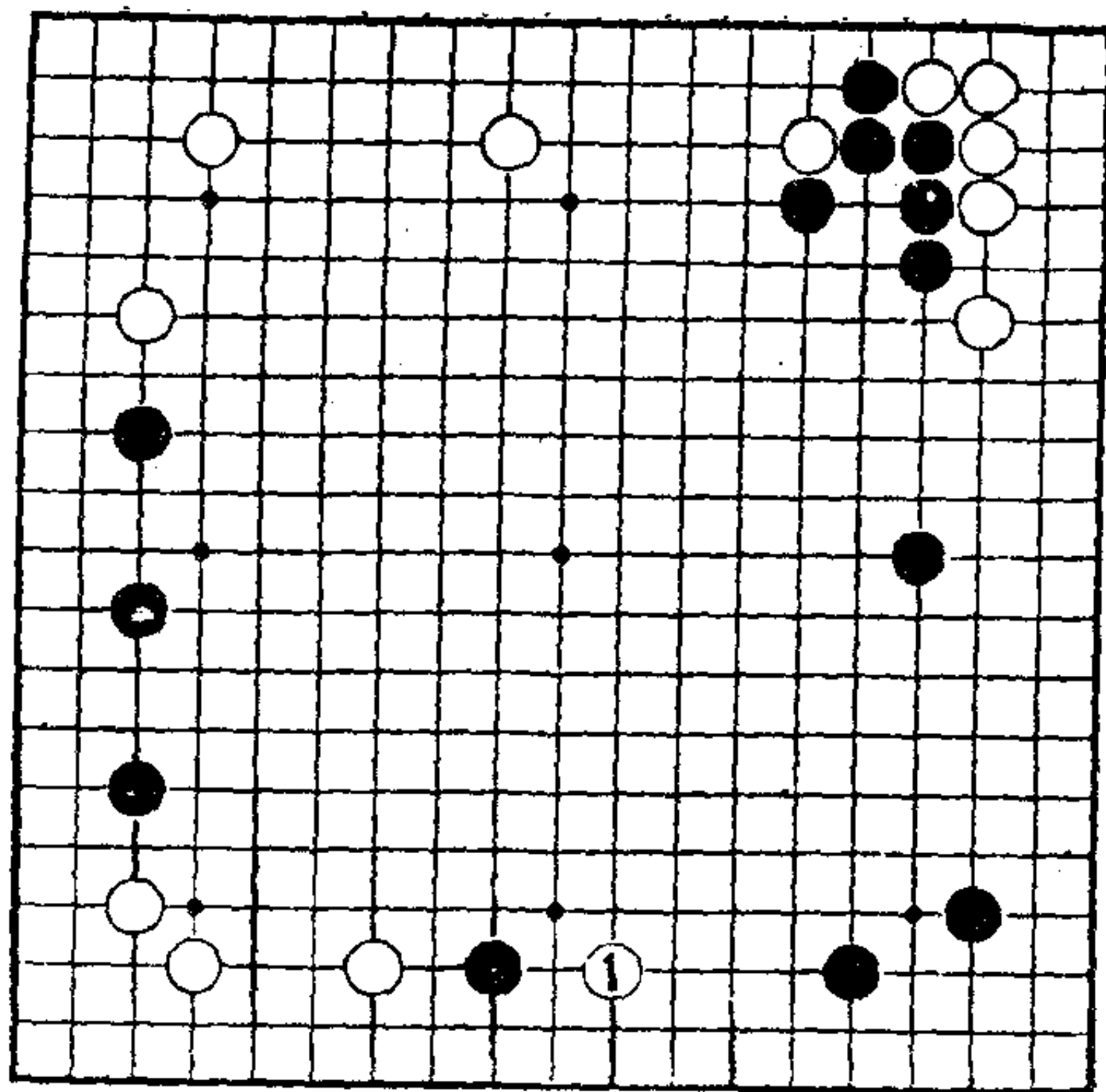


正解图 打入下边

在这样空间广阔的局面中选定着点，常常令人感到困惑。

白 1 在下边打入正确，但理由却不简单。

扼要地说，就是在接近自己的势力圈处挑起战斗是符合棋理的。



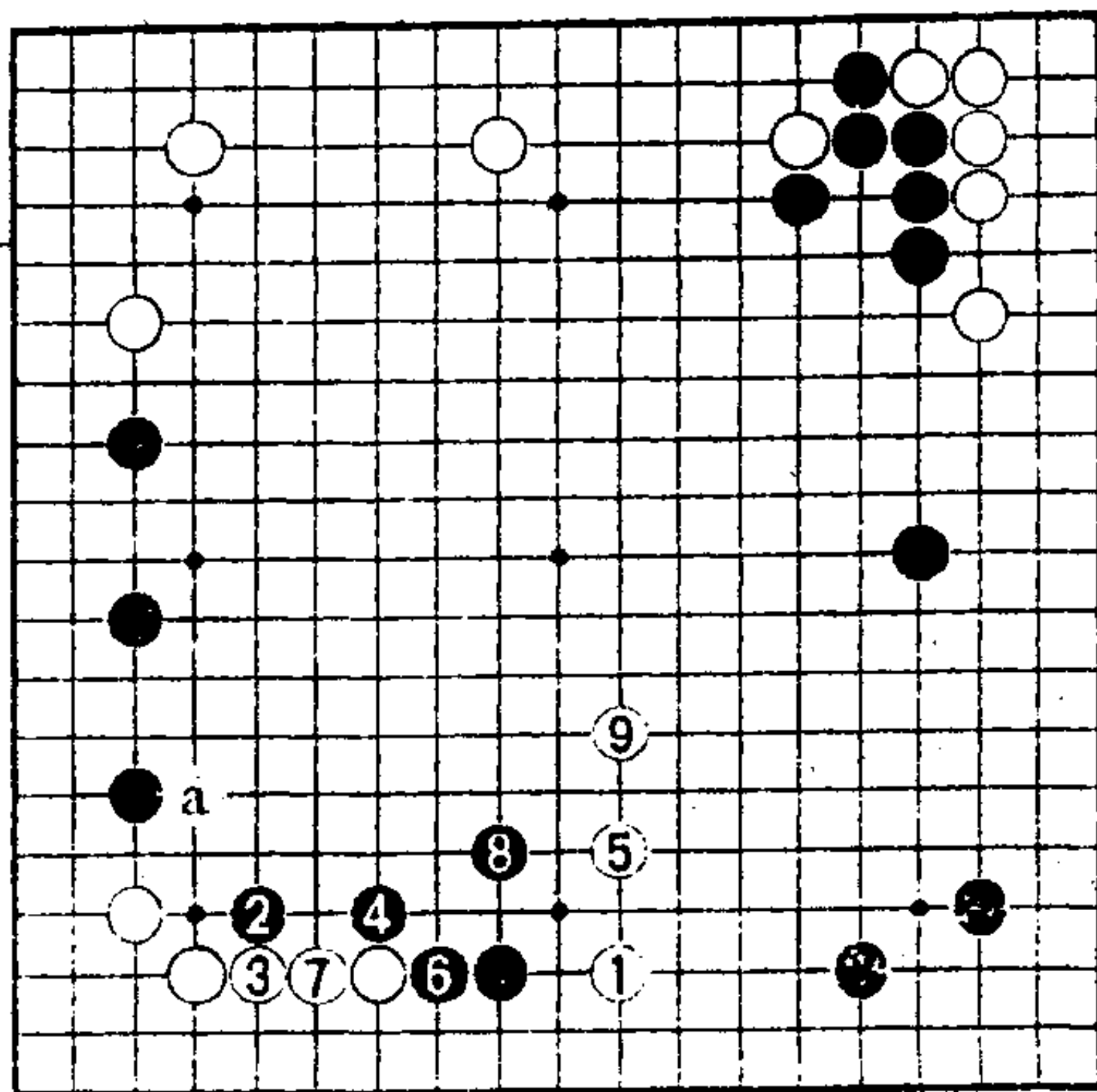
正解图

1 图（抢先跳出）

白 1 打入时，黑 2 刺、4 靠压是应该掌握的手筋。

黑采取的是声东击西的战术，借压迫左下加强自己，以便对打入的白子进行反击。

白 5 跳时，黑 6、8 当然，接着白 9 抢先一步跳出是重要的一手。此着瞄着打入右边以及于 a 位靠进行反击。走成这种局面白成功。



1 图

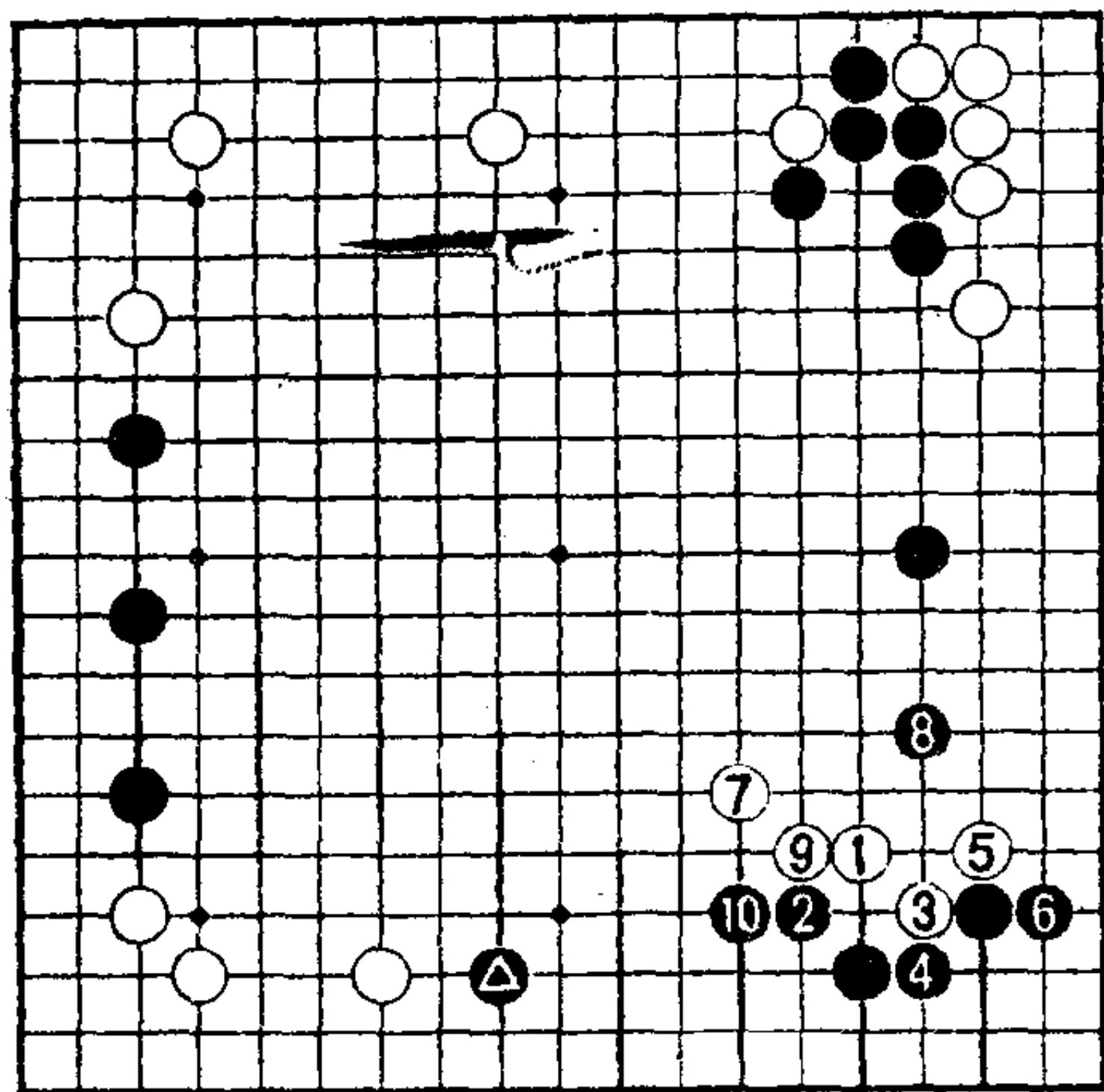
2 图（失败）

白 1 镇虽是侵消的要点，但在此局面中却是败着。

被黑 2 尖应一手，与▲一子相配合，黑就成了理想的阵形。

不仅如此，白 3、5 虽然扰乱了黑地，但黑 8、白 9 之后，一旦被黑 10 加强了下边，就对白形成了宽攻之势。

白为自己造成这样沉重的负担是不可取的。



2 图

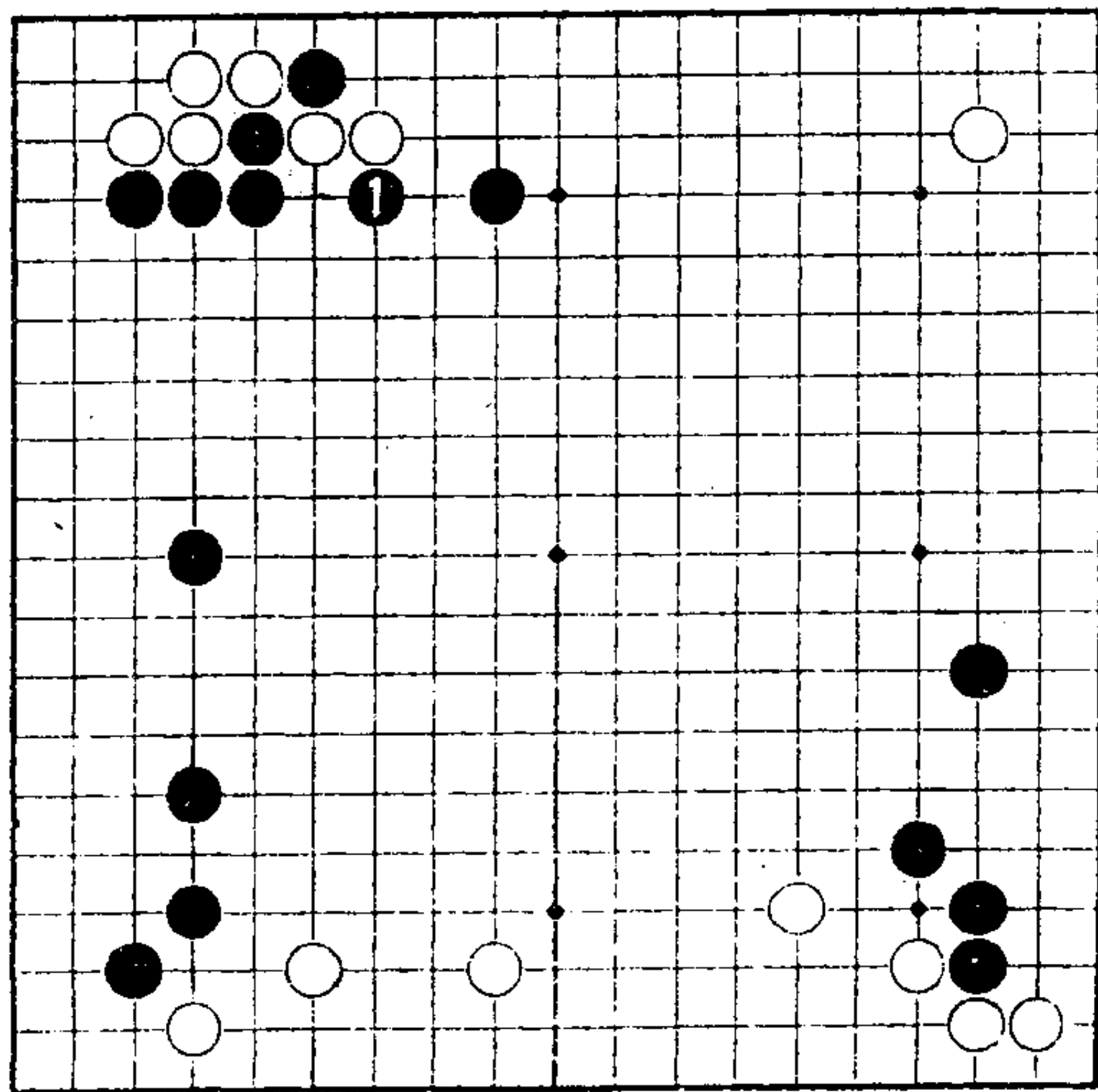
第22题

定式 (2)
白先，有段

这是星位二间高夹定式所产生之形。
黑1靠压是常法。

但是下一步白是否也可以按照定式走呢？

希望审视全局，敢于破坏定式，采取通权达变的走法。



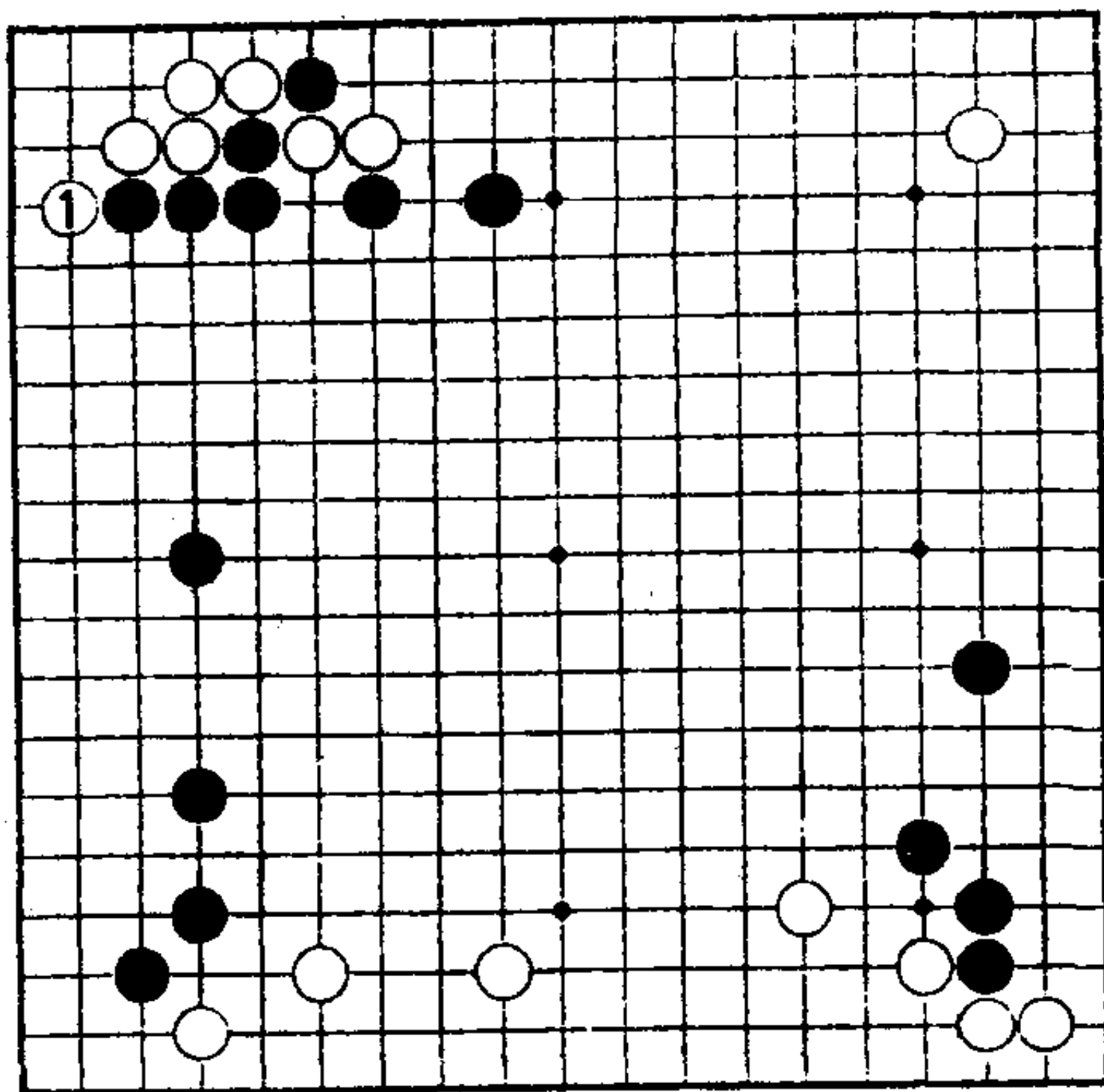
正解图 破坏定式

白1扳显然破坏了定式，但在此局面中却是好棋。

黑的战略重点在左边，白1扳破坏黑的意图是明智的走法。

定式并非固定之型，必须配合局面，随机应变。

从这种意义上讲，说白1“破坏”了定式是不妥当的。



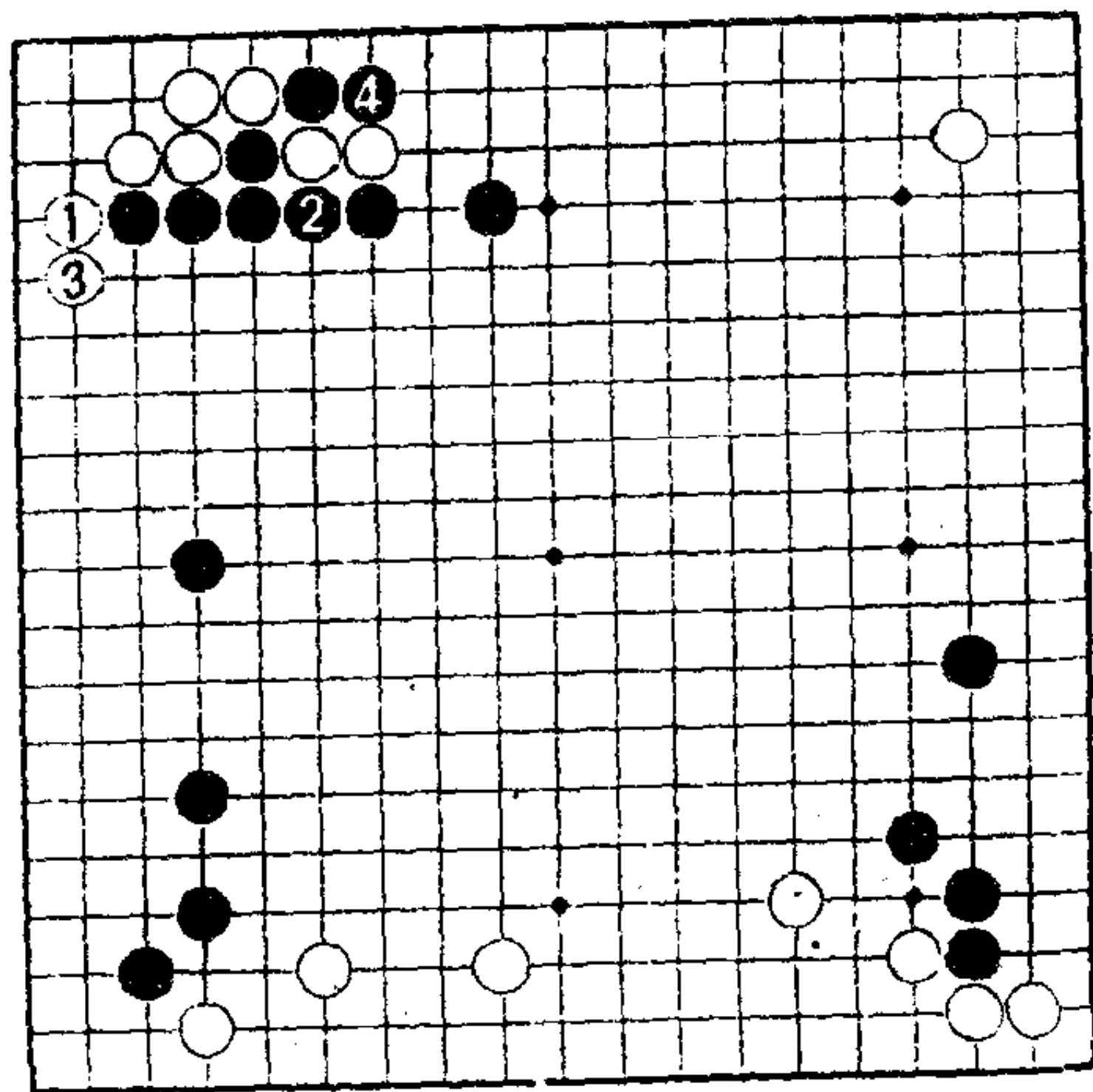
正解图

1 图（意图实现）

白 1 扳时，黑 2 接不得已。

白 3 长出到黑 4 吃住二子告一段落。白消减左边黑模样的意图实现了。

但同时也应指出，左边白位偏低，而上边的黑棋非常厚实，走成这种局面黑也并无不满。



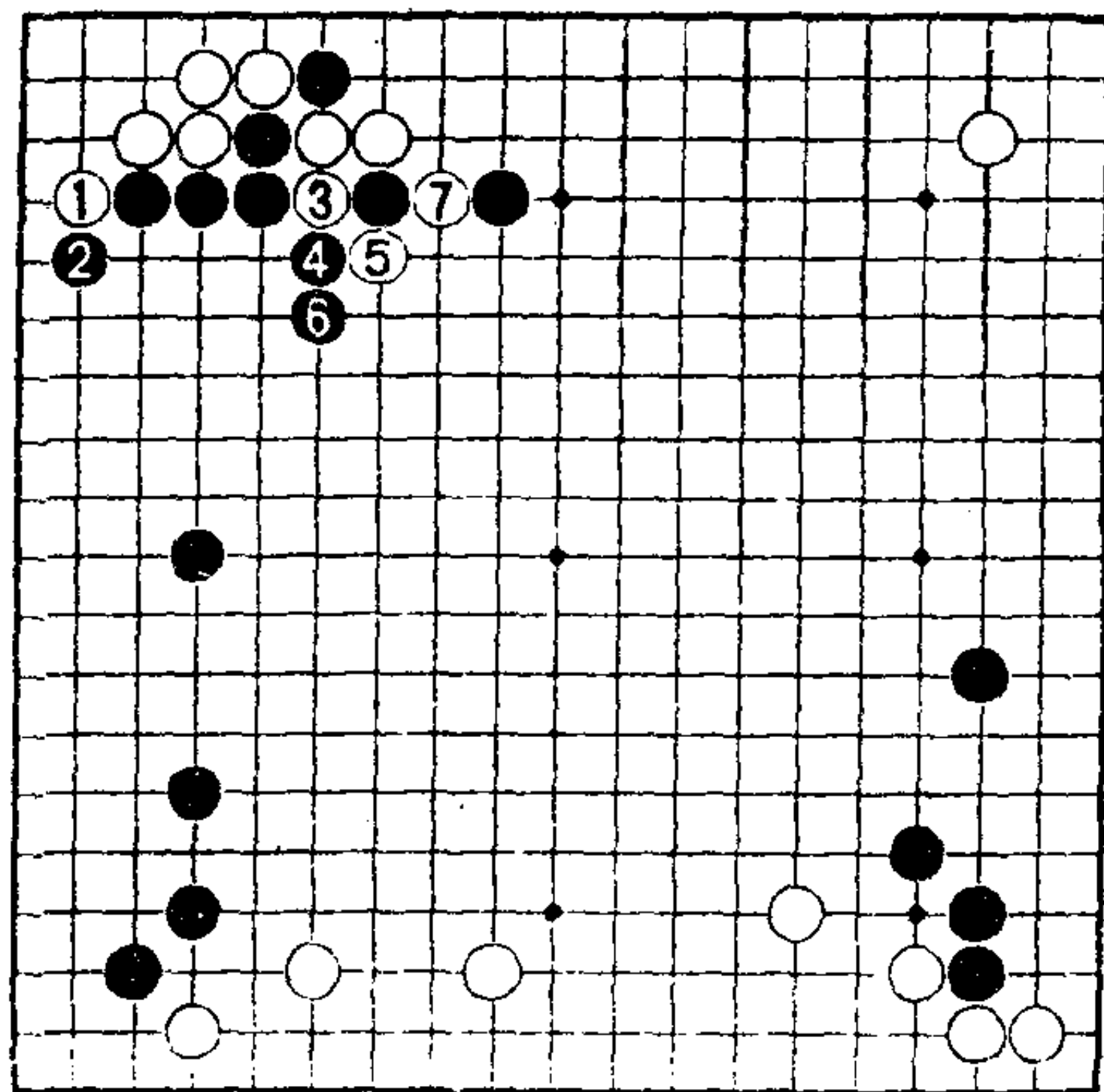
1 图

2 图（黑损失惨重）

白 1 扳时，黑如贸然于 2 位挡，被白 3 冲出，后果不堪设想。

黑 4 挡绝对，白 5 断之后，白 1 位扳的一手就起作用了。黑除 6 长之外没有其他应法，接着被白 7 拔掉一子，黑上边的损失就过于惨重了。黑左边的模样不能同白势抗衡，黑优势顿时消失。

因此黑只能采取 1 图的下法。



2 图

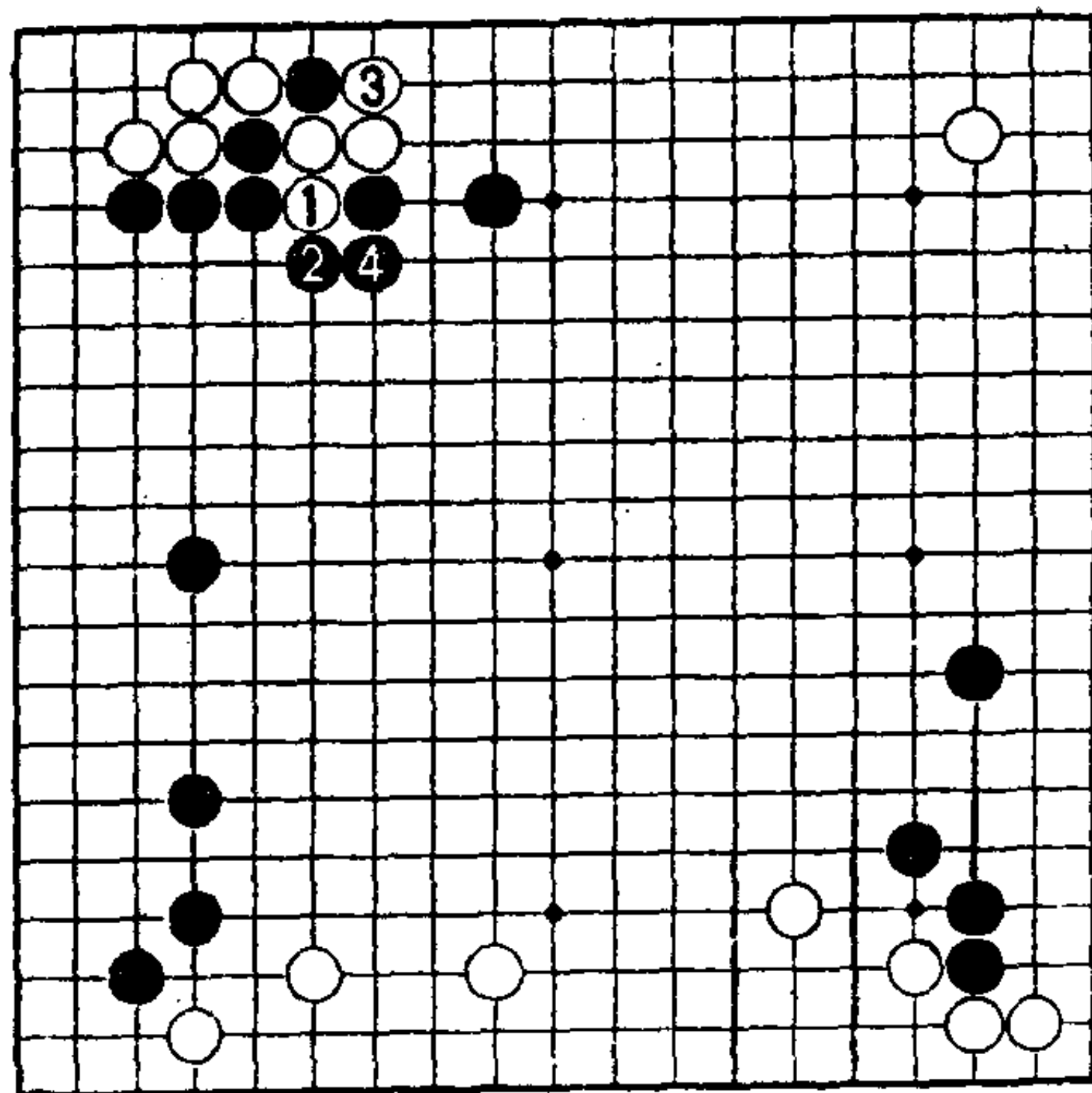
3 图（失败）

白 1 冲、黑 2 挡、白 3 回补到黑 4 接告一段落。

作为定式，这样走固然正确，但从全局观点来看，白完全是在按照黑的意图行棋。

单从局部上看，虽然无疵可寻，但如不能同全局恰当地配合，纵然走的是定式，也不能认为是正确的。

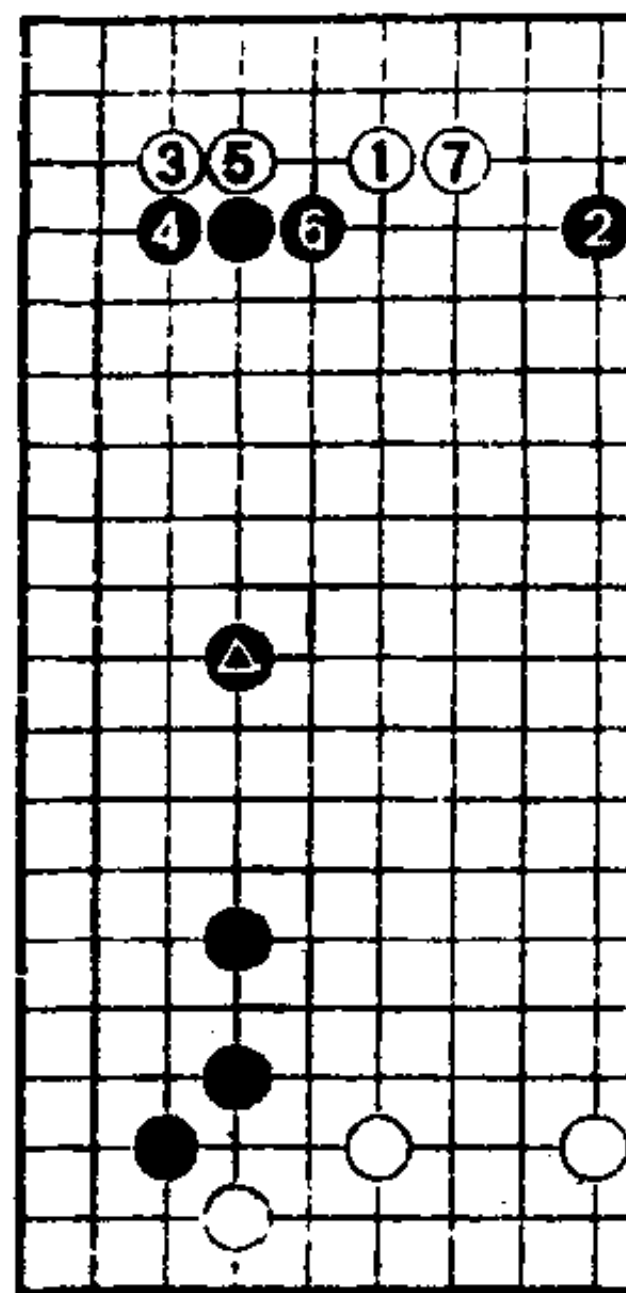
定式的运用要随机应变。



3 图

4 图（原图 1）

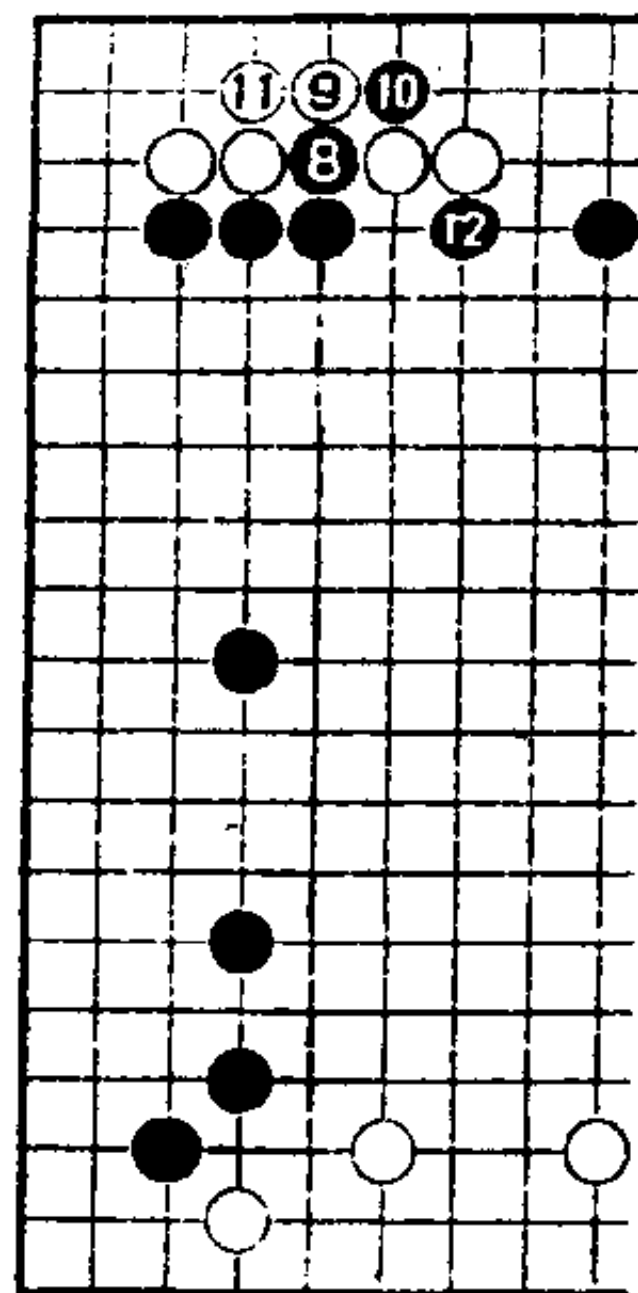
白 1 挂时，黑二间高夹的前提是左边有△一子。白 3 时，黑 4 挡，白 7 之后…



4 图

5 图（原图 2）

黑 8、10 冲断，以下白 11 到黑 12 靠是走成原型的经过。



5 图

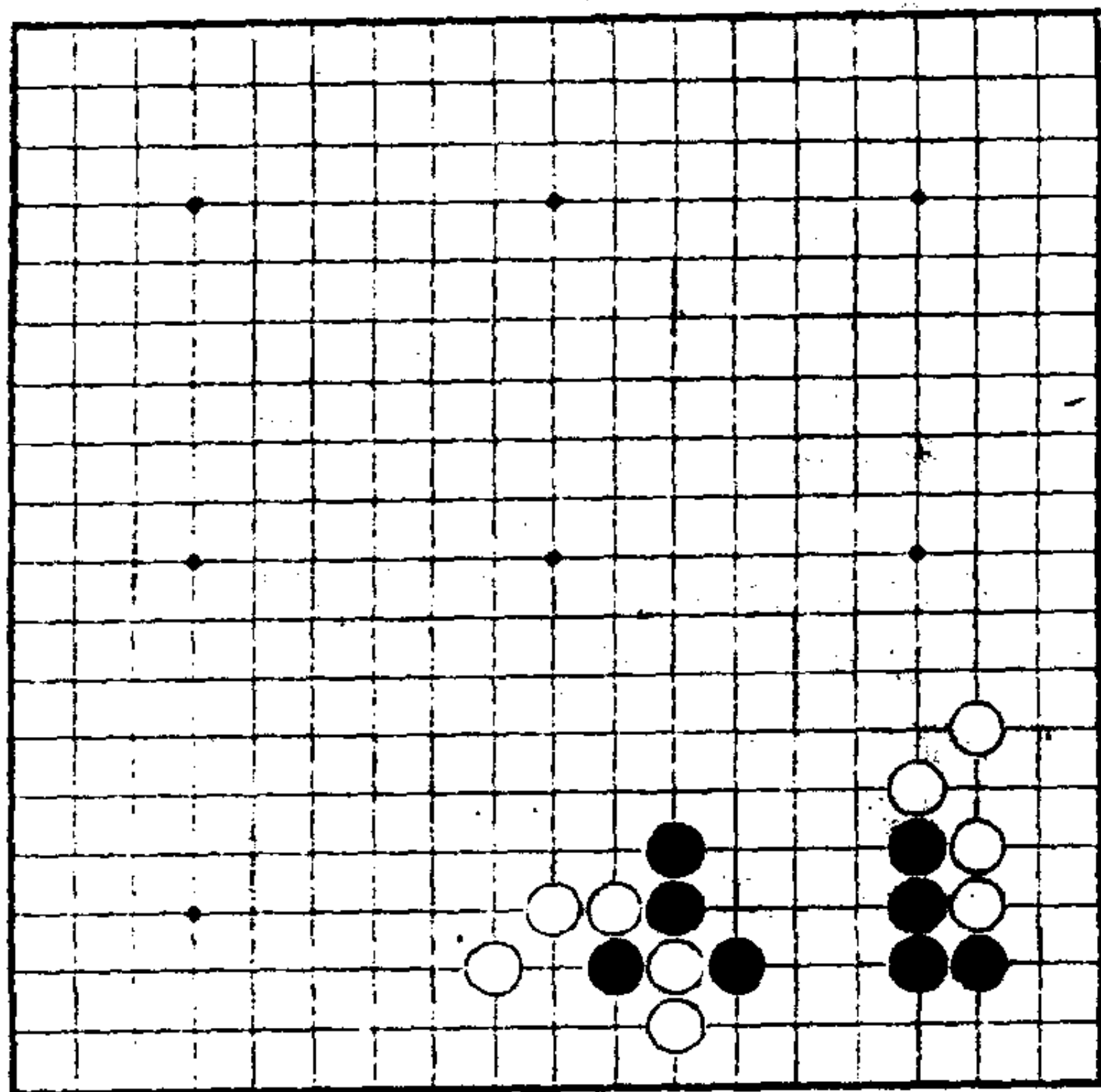
第23题

手筋 (5)

黑先 上级

黑能吃住下边的白二子吗?

这样一说, 读者一定会马上想起那种常用的手筋。但是此形比较复杂, 把全部变化算透, 并非轻而易举的事。



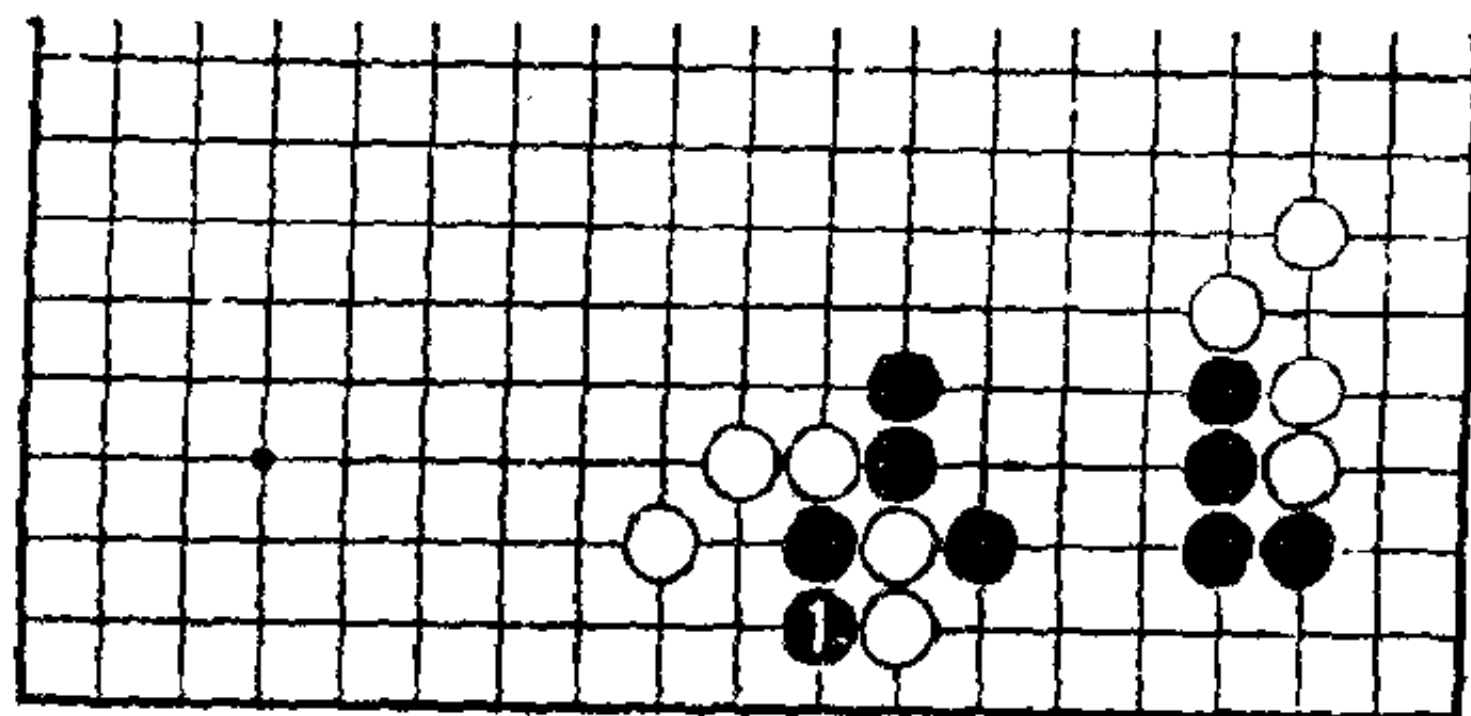
正解图 吃子手筋

要想吃住白二子，必须在外侧 1 位挡，这是一目了然的。

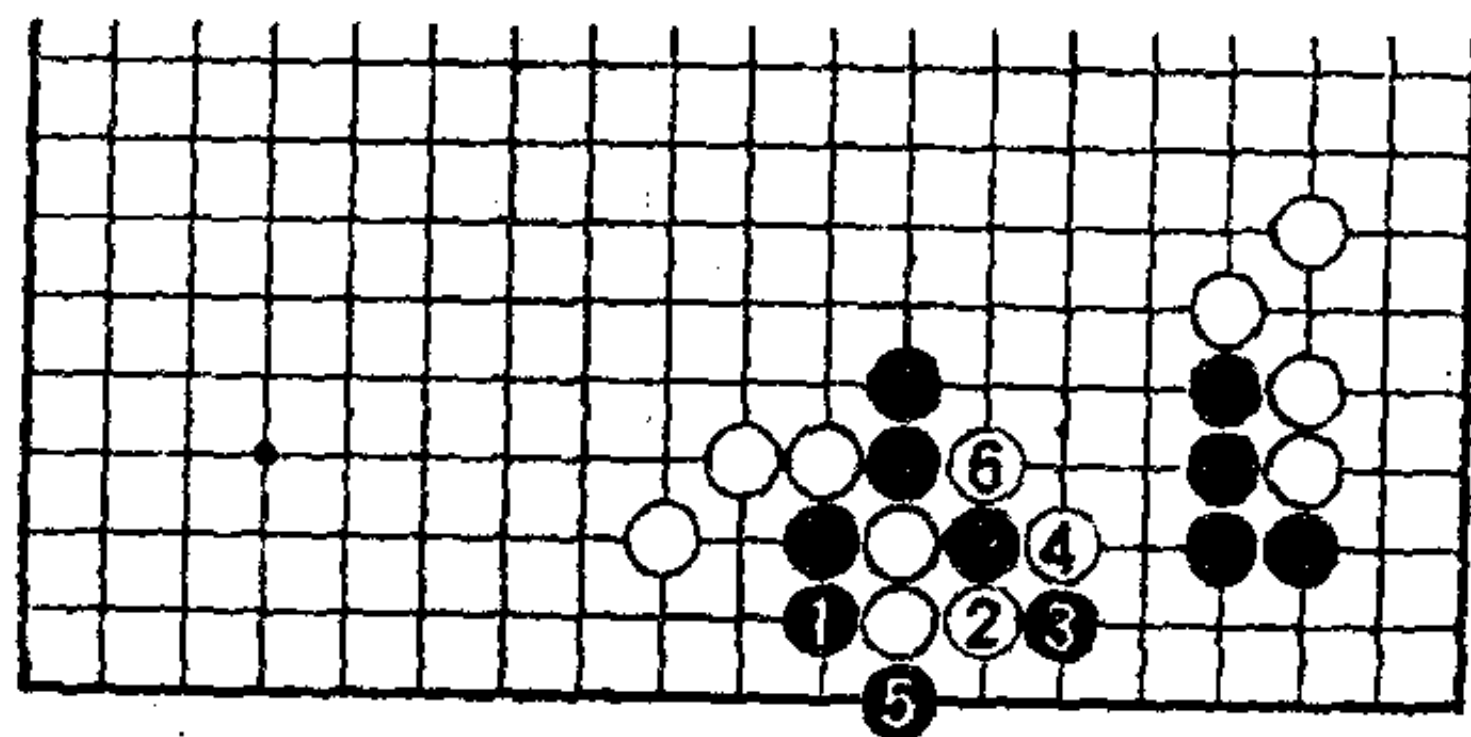
1 图（滚打）

黑 1 时，白只有 2 位曲。下一步黑 3 连扳绝对。丝毫不能松弛。

白 4 断时，黑 5 打迫白 6 提，走成滚打之形是第一个关键。



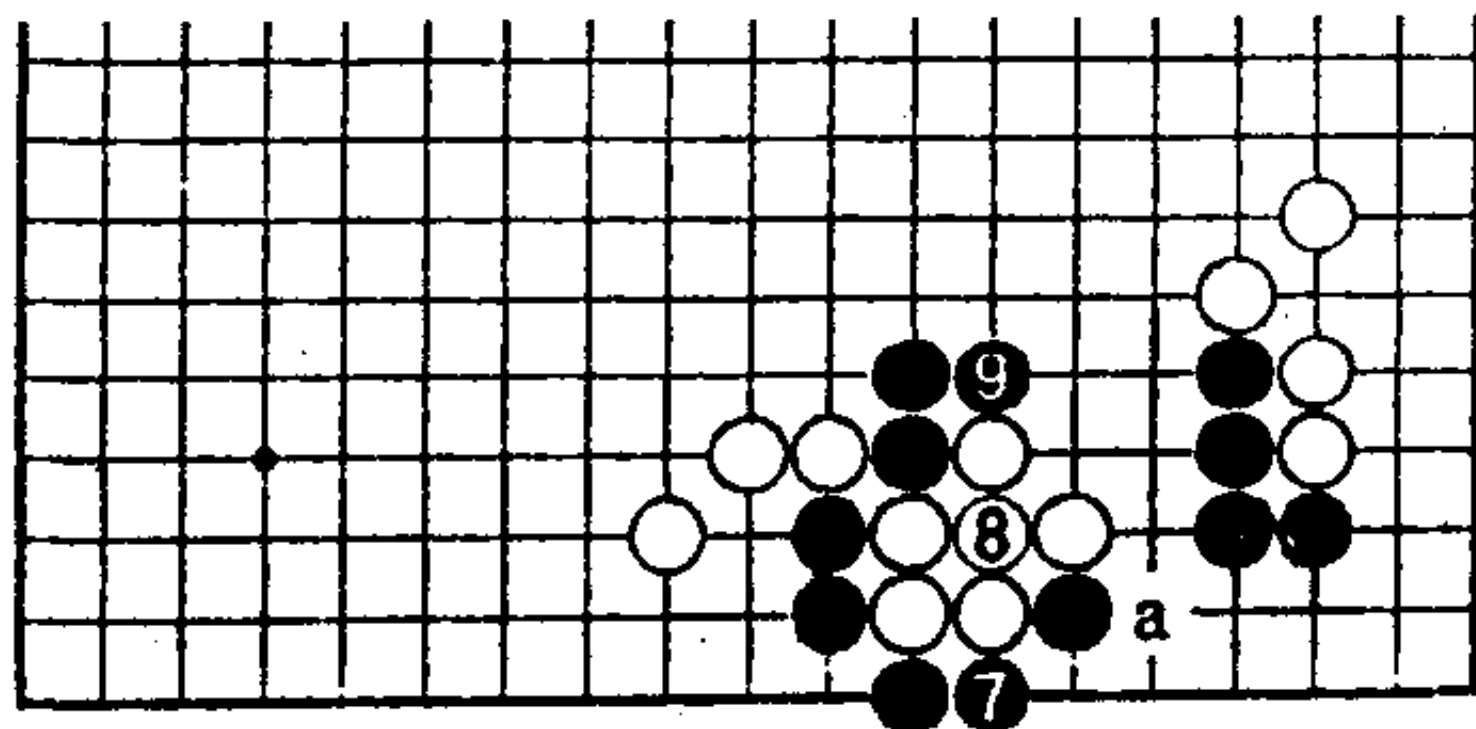
正解图



1 图

2 图（渡）

接下去黑 7 打，渡回。
白 8 接时，黑 9 挡是第二个关键。

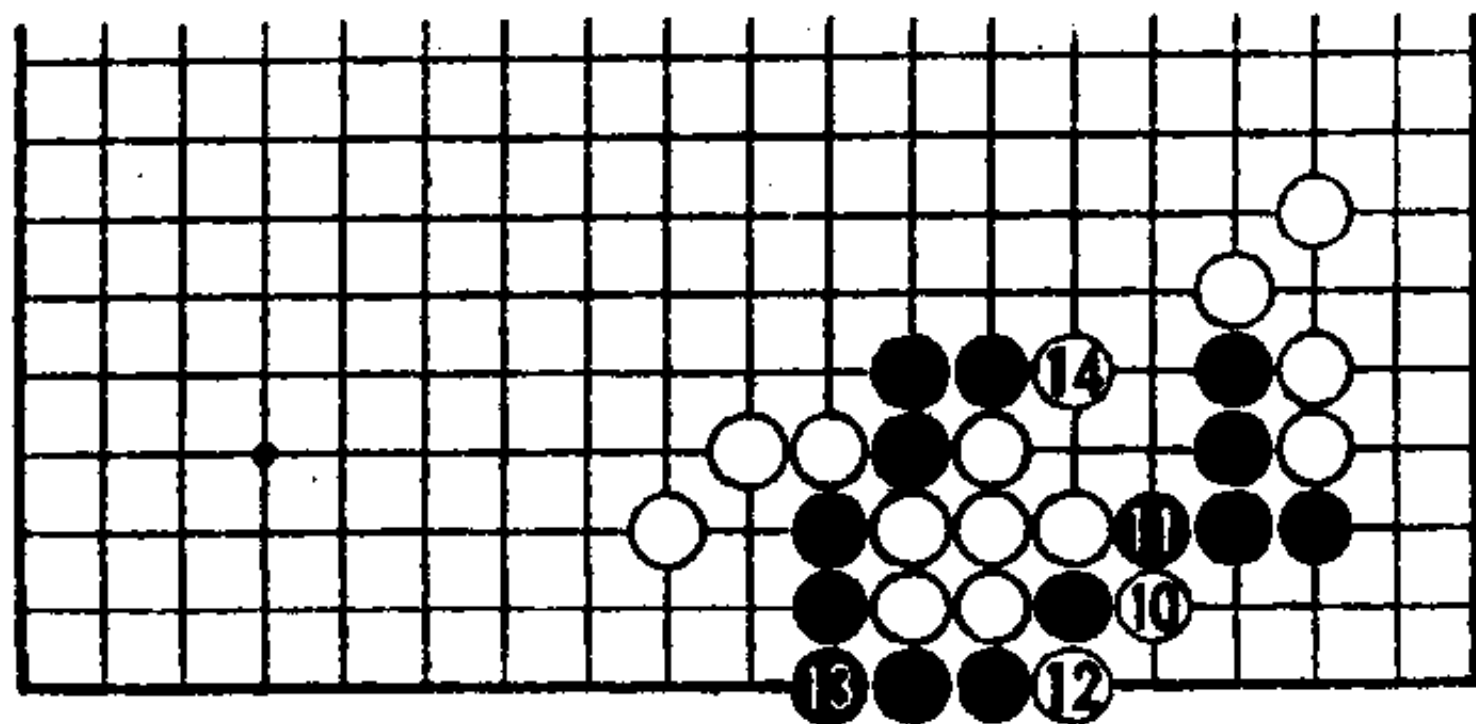


2 图

3 图（送吃一子）

白如 10 打，黑 11 断让
白 12 拔掉一子，然后 13 接
是第三个关键。

接着白 14 扳不得已。
棋走到这里，胜负如何，马上即见分晓了。

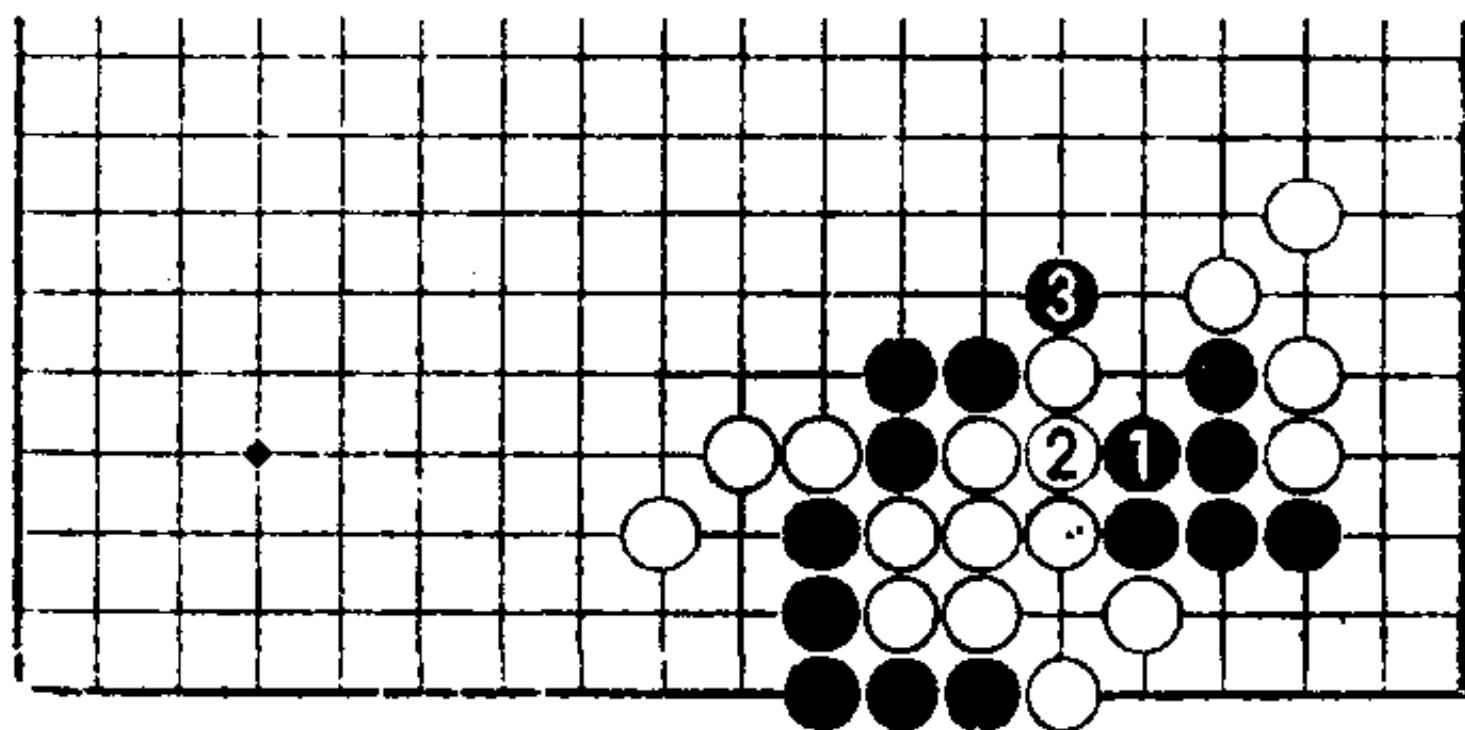


3 图

4 图（黑胜）

最后黑 1 刺是杀白的决定性的一手。

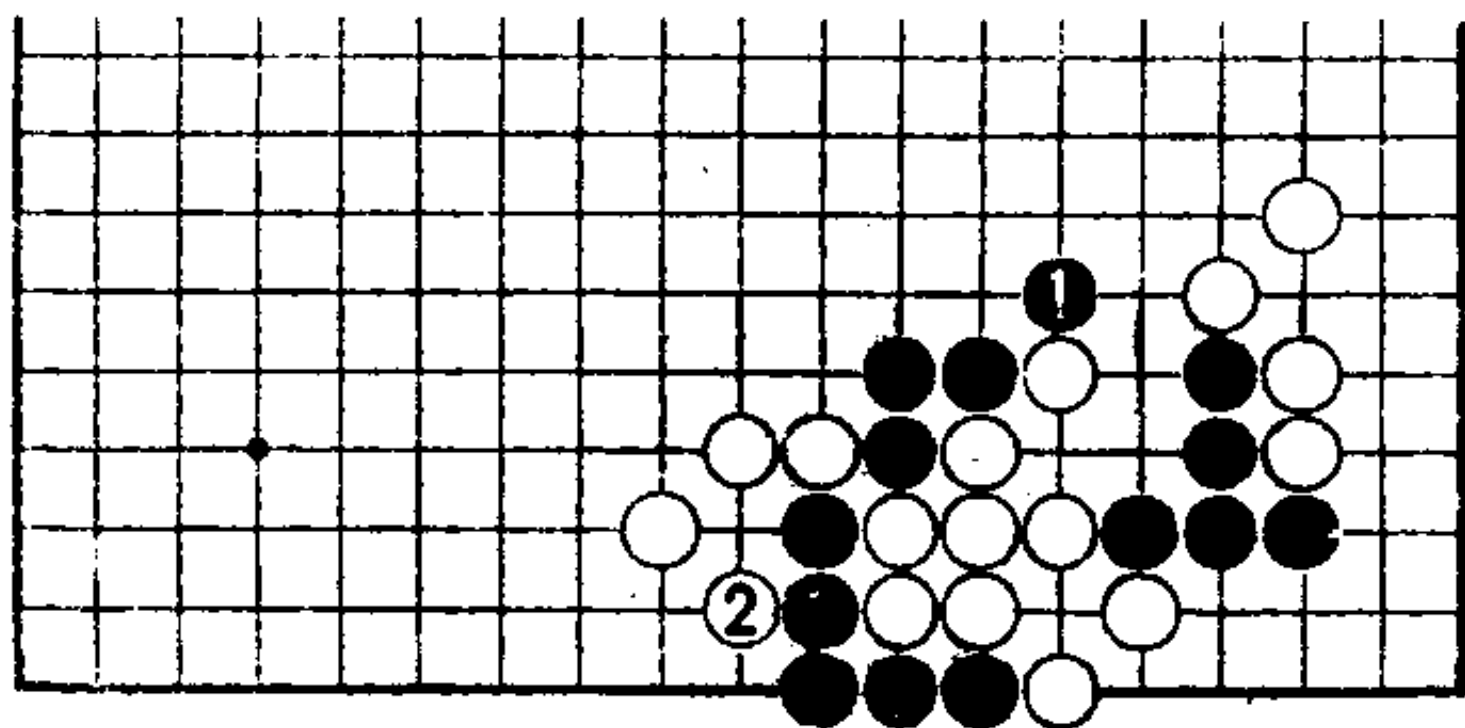
迫白 2 接之后，黑 3 挡，对杀黑快一气胜定。



4 图

5 图（大失败）

在最后迫近决胜的关头，黑如贸然 1 挡，黑的一番惨淡经营就化为泡影了。被白 2 紧一气，黑反而差一气被吃。



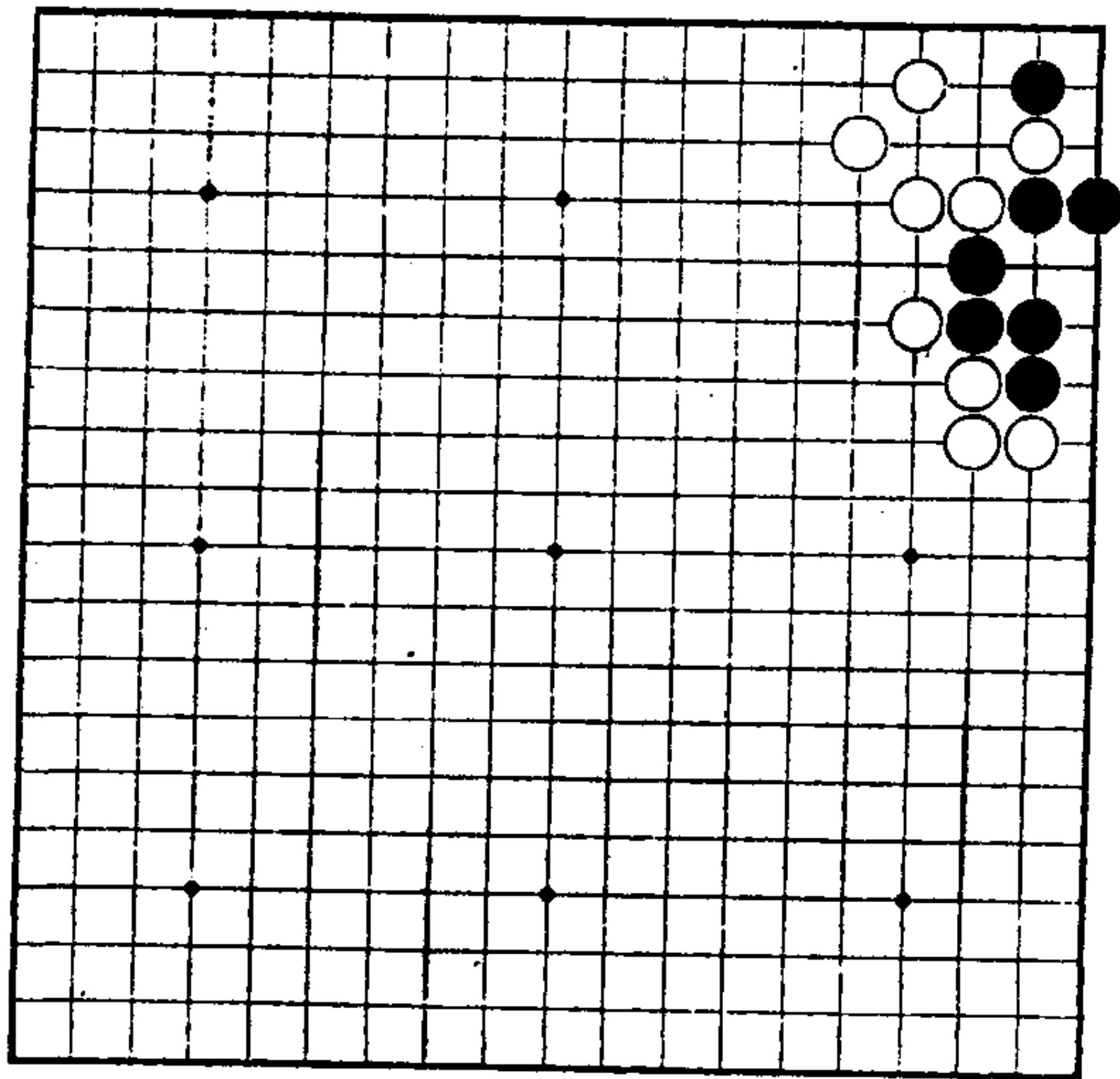
5 图

第24题

死活 (4)
黑先 中级

黑已确保一眼，
但想要再做一眼问题
并不简单。

此形黑除在角上
设法之外别无他策。
黑应该怎样走？

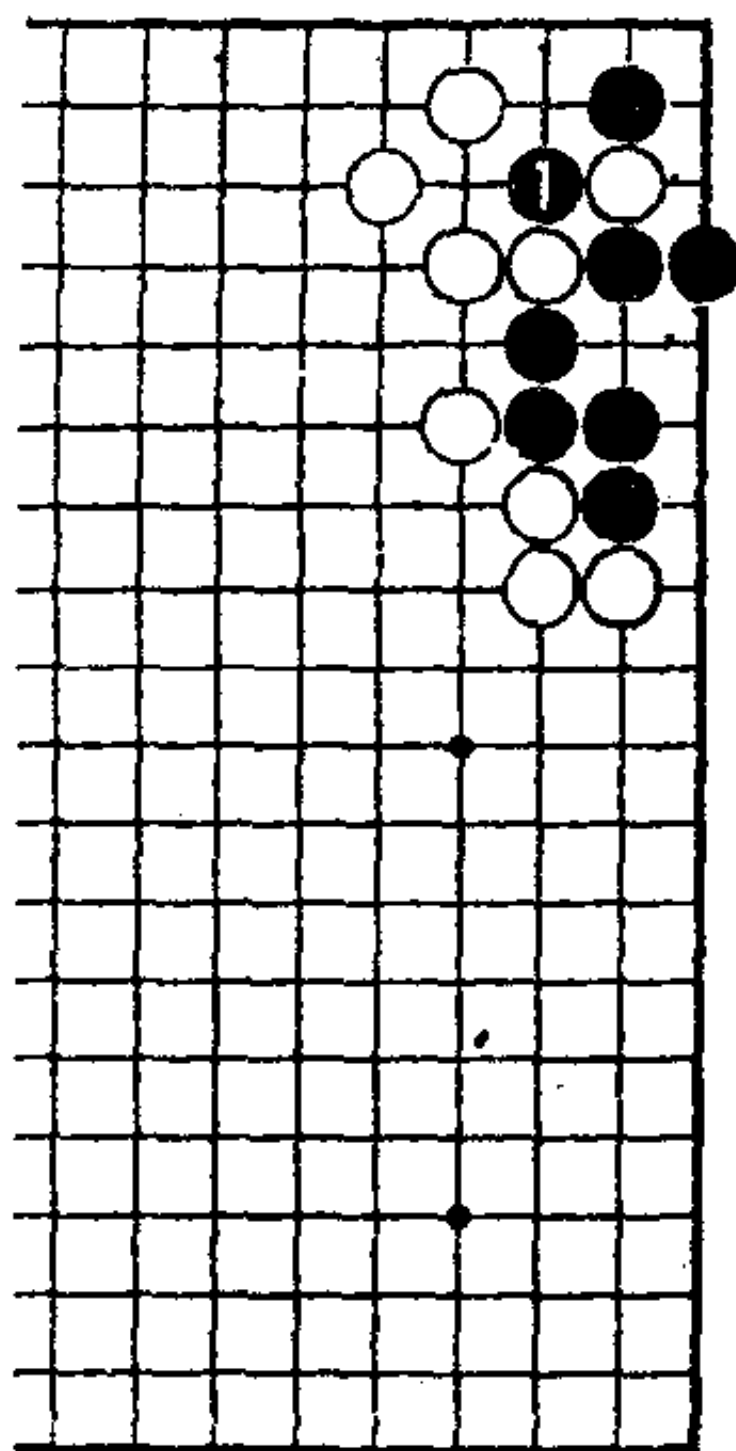


正解图 “2·一” 路手筋

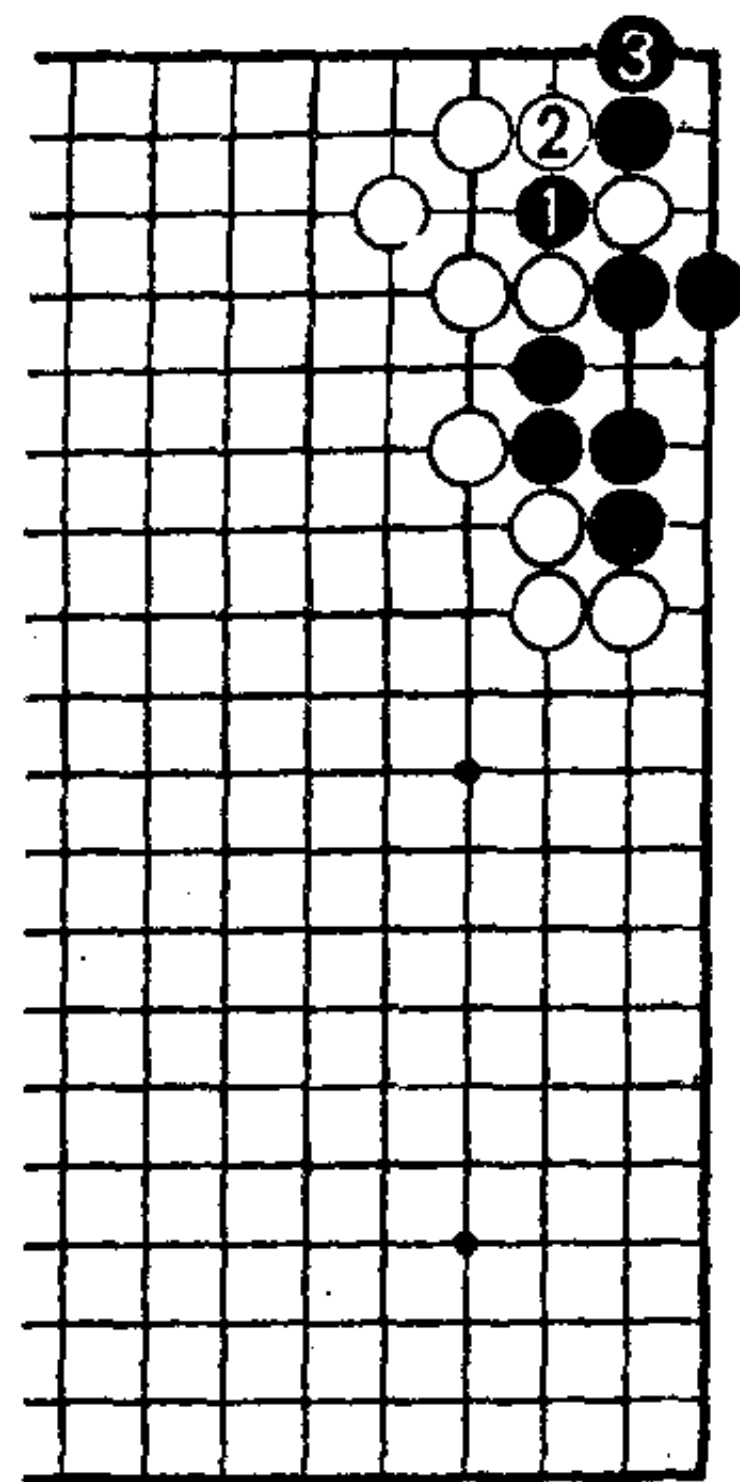
黑 1 先吃住一子当然。
问题是下一步怎样走。

1 图 “2·一” 路

黑 1 时，白 2 断必然。
接着黑 3 立是第一个
“2·一”路手筋，也是
赖以做活的重要一手。



正解图



1 图

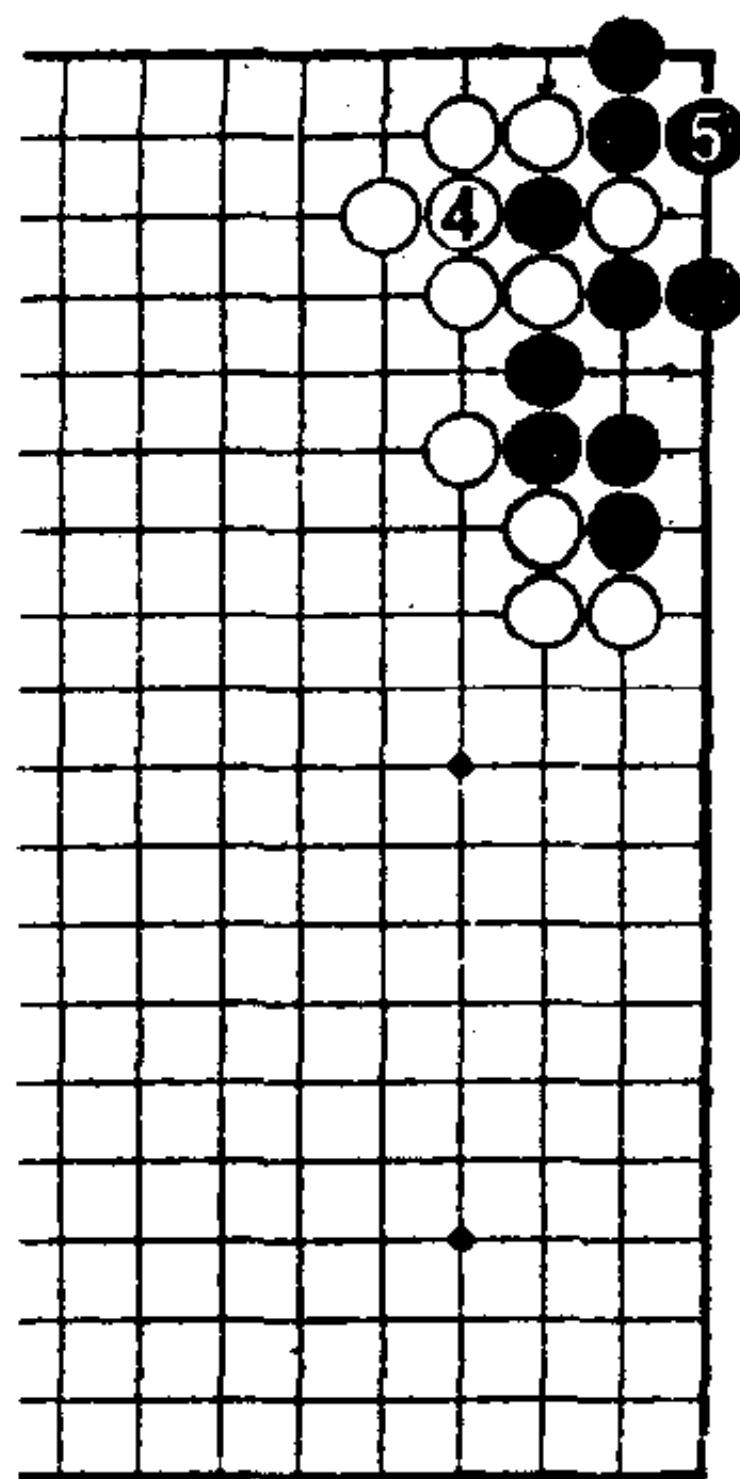
2 图（第二步）

接下去白 4 提时，黑 5 立是第二个“2·一”路手筋，至此遂又做成一眼。这种走法令人感到奇特，但这是唯一的做活手段。

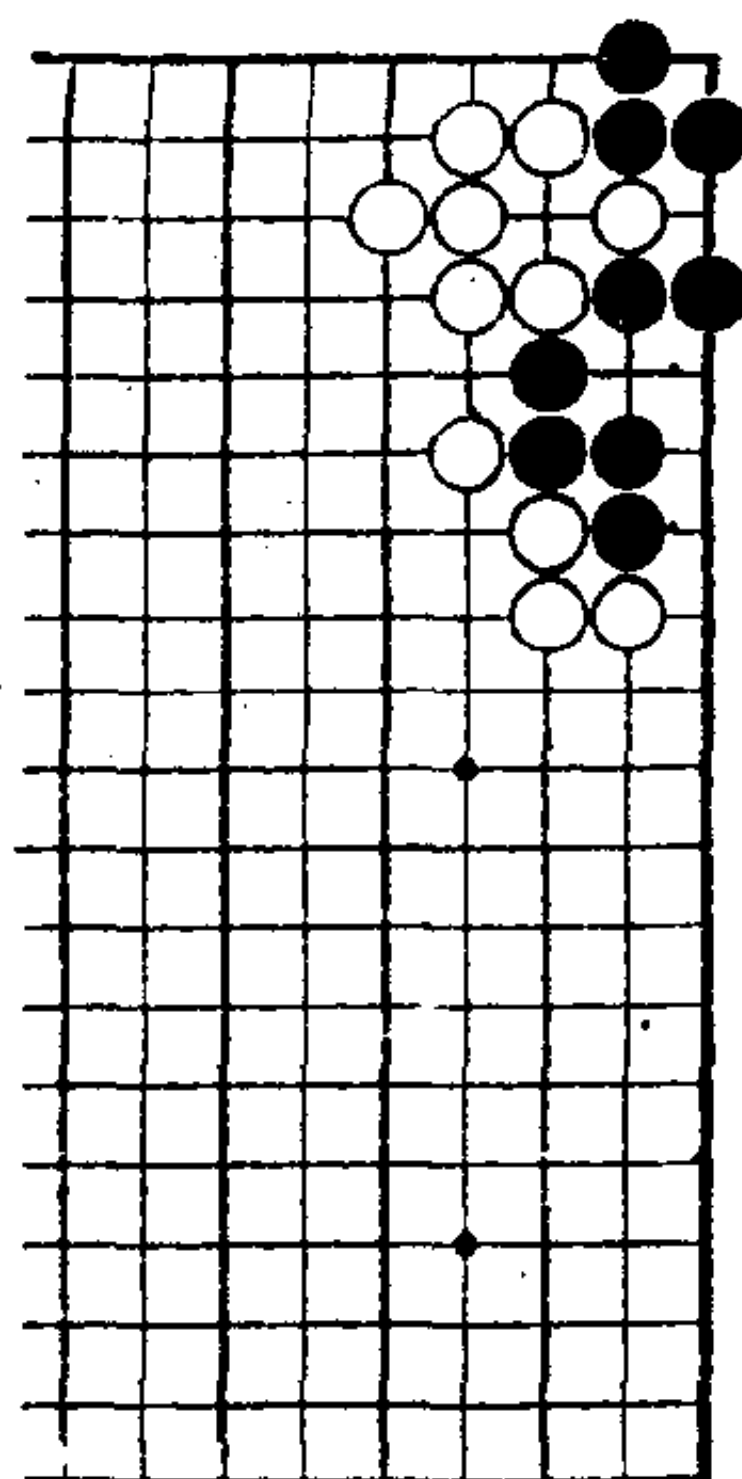
3 图（结果图）

这是前图的结果图。

黑借助于两个“2·一”路手筋，又确保一眼。对此白没有任何反攻的手段。



2 图



3 图

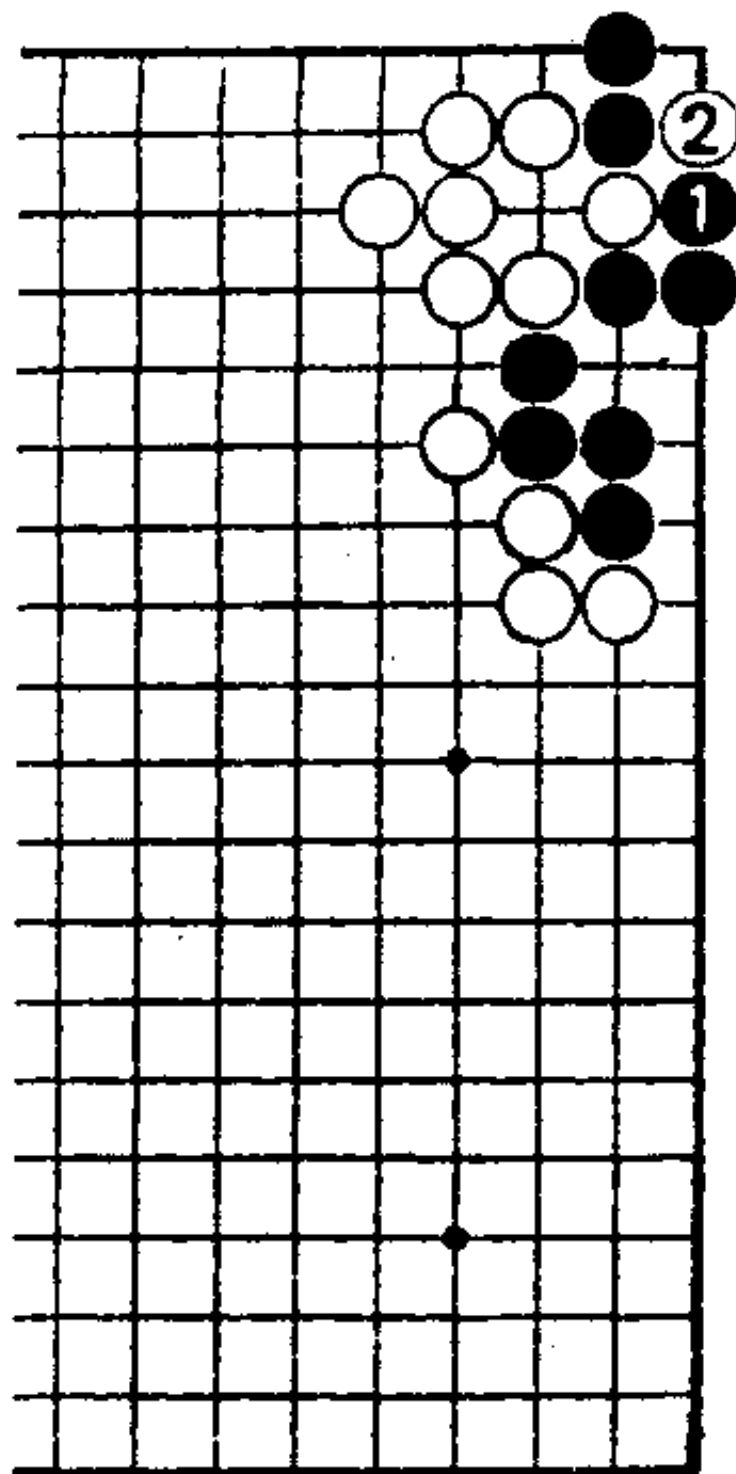
4 图（失败）

在最后的紧要关头，黑如贸然于 1 位渡，被白 2 扑一手就走成劫争。

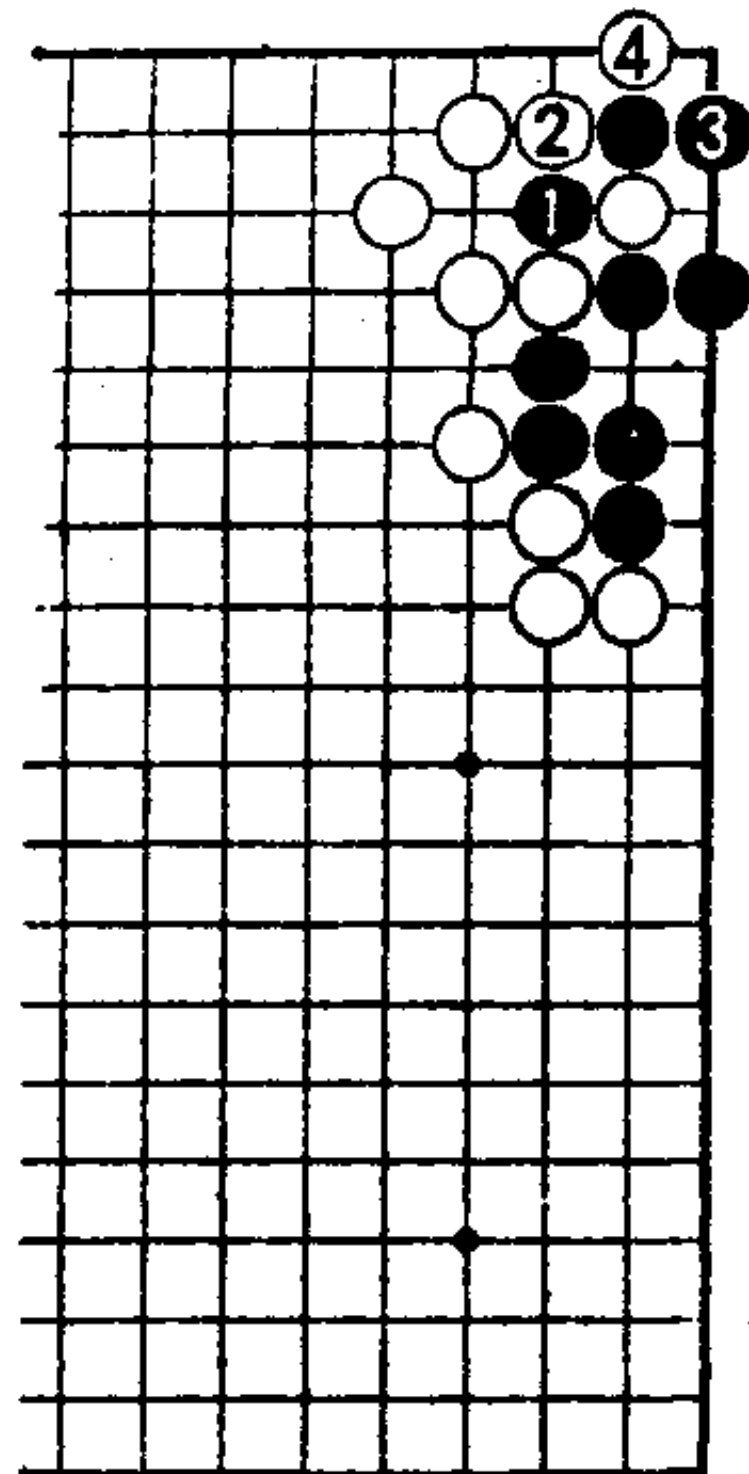
一着之失，功败垂成，对黑来说确是莫大憾事。

5 图（失败）

黑 1 虽然正确，但白 2 时，黑 3 方向错误，被白 4 在另一个“2·1”路急所扳一手，黑死。



4 图



5 图

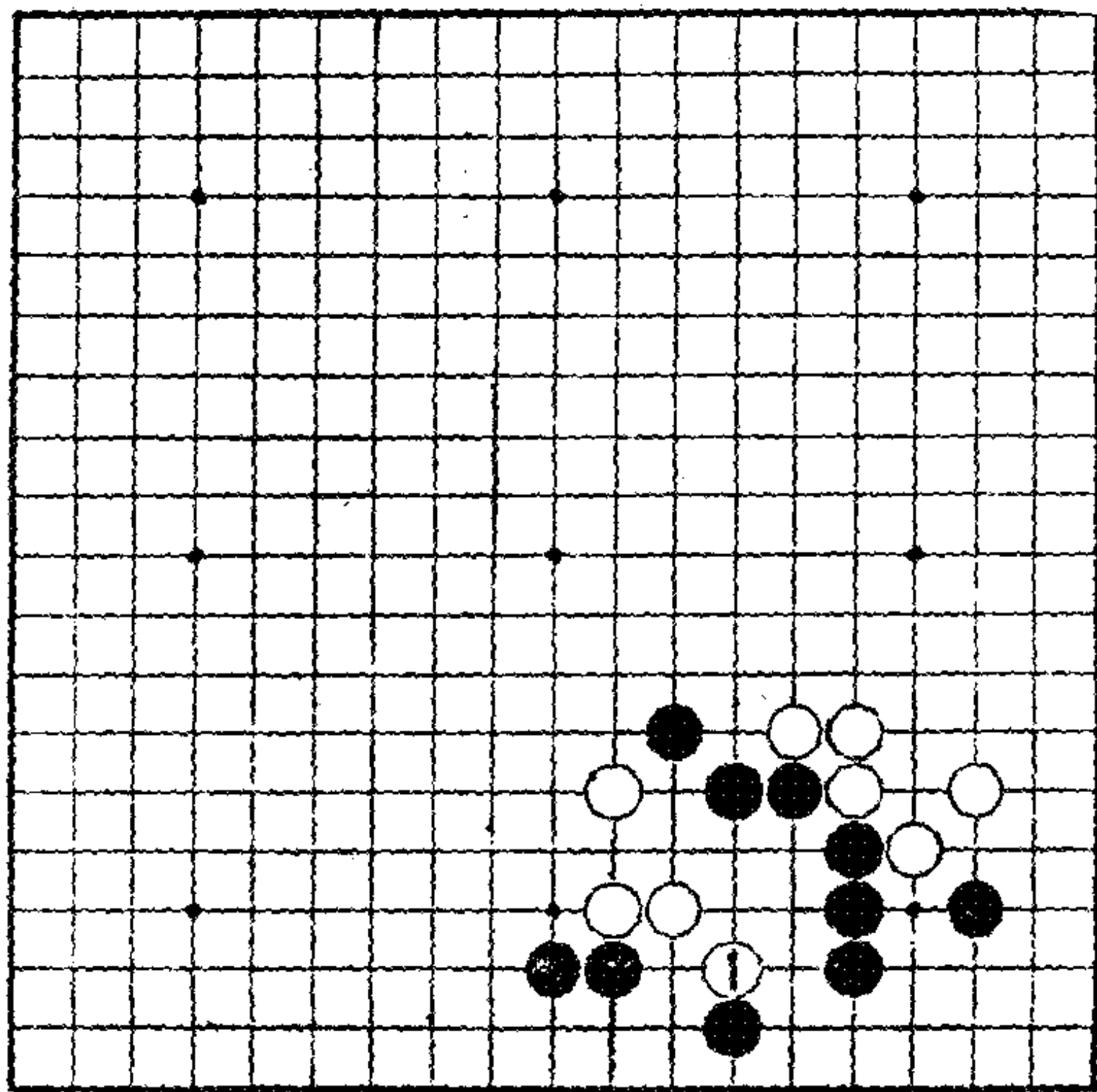
第25题

手筋 (6)
黑先 上级

白1尖顶。

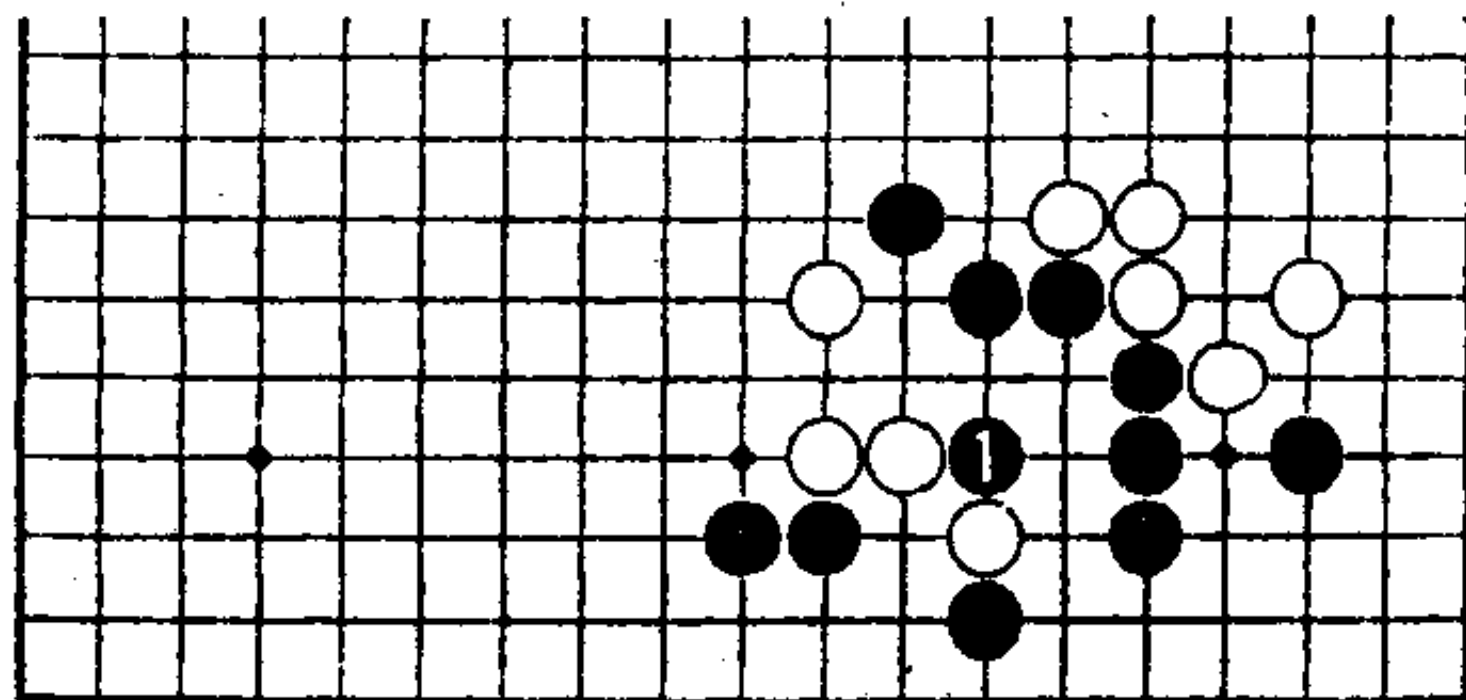
粗看此着好象没有什么大不了的，其实黑已面临着严重的危机。

黑只有走出一子兼顾两面的手筋，才能避免损害。



正解图 卡

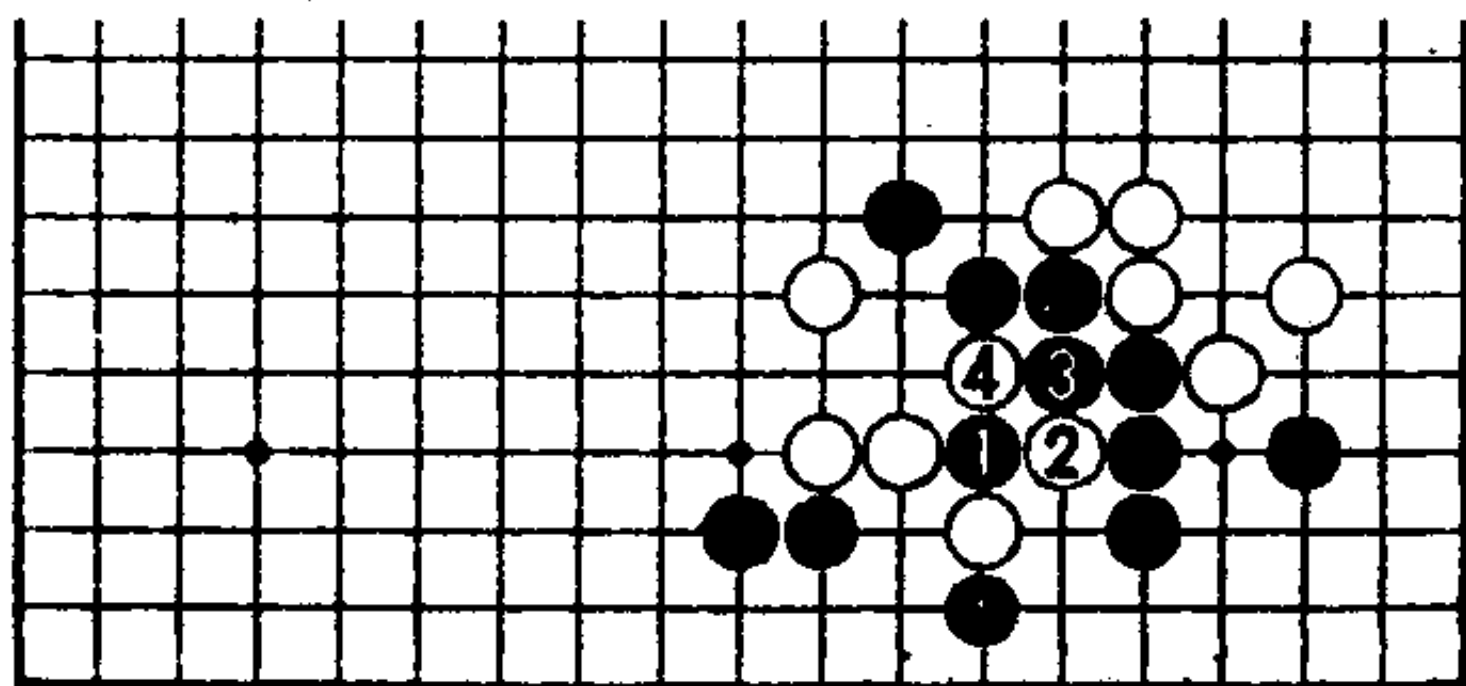
黑 1 卡，妙。此形黑要想上下兼顾，只此一手。



正解图

1 图 (弃子)

黑 1 时，白如 2 打，黑弃一子在 3 位接。白 4 提当然……



1 图

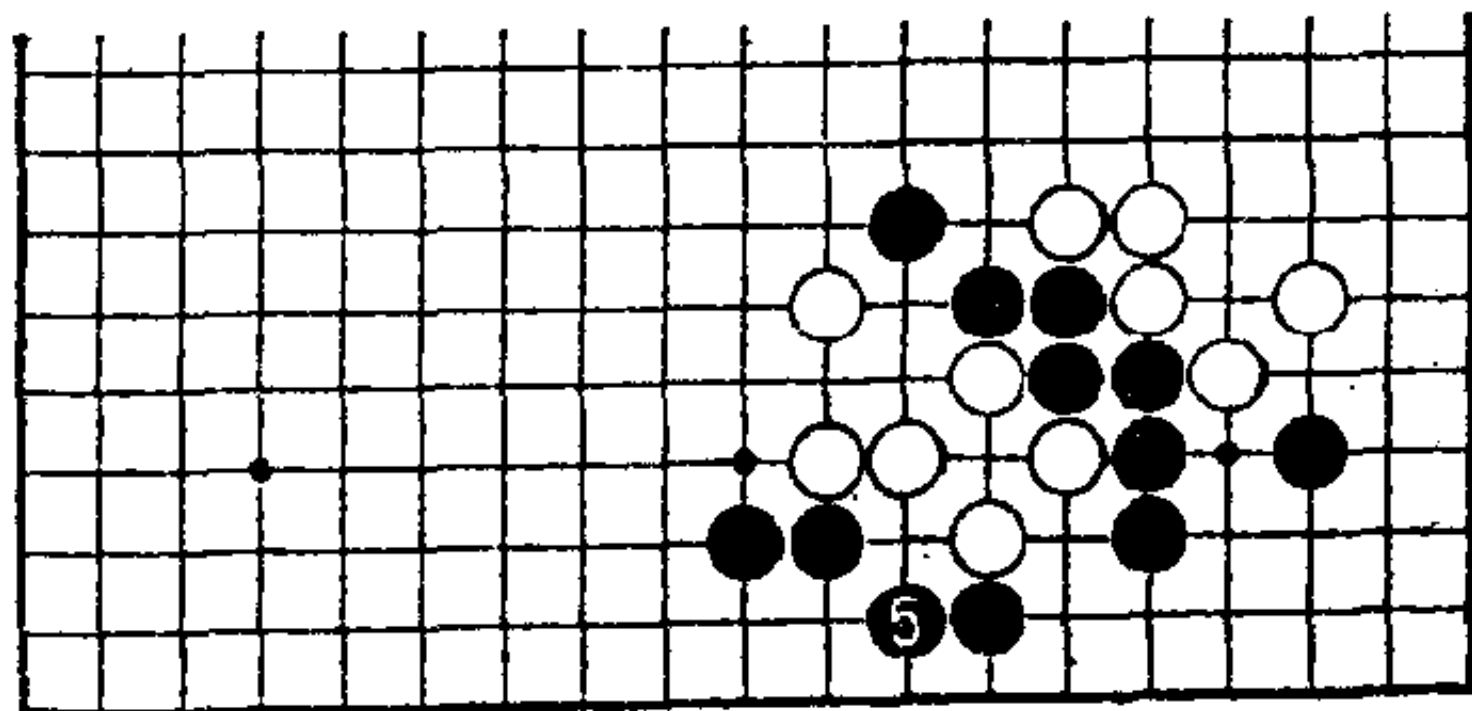
2 图（通连）

黑 5 退一手，上面既已通连，下边也安全渡过了。

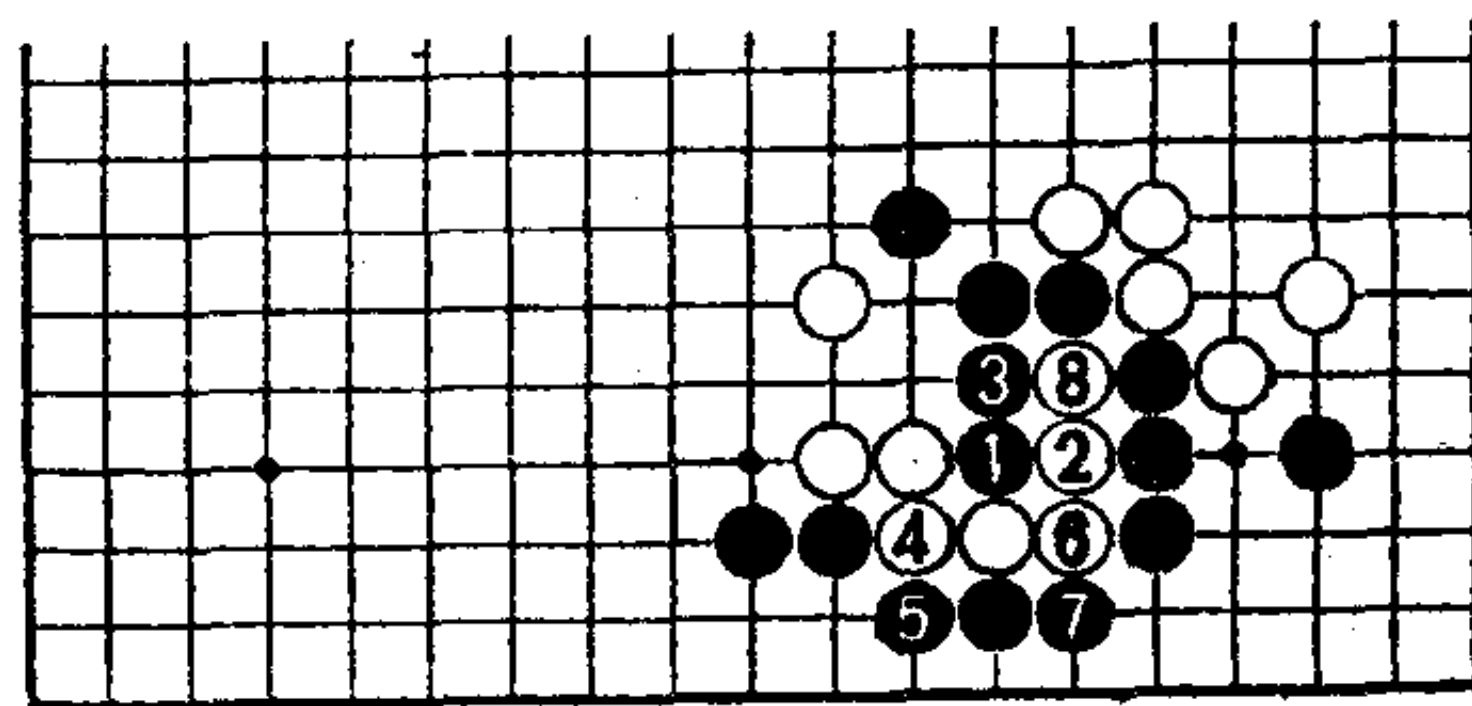
卡固然是有力的手段，但如不能正确的运用，就不能收到应有的效果。下面举出失败的例子供参考。

3 图（被切断）

黑 1 卡虽然正确，但白 2 时，黑如 3 接就不起作用了。白 4、6 先手得利，8 断，黑上下被切断。



2 图

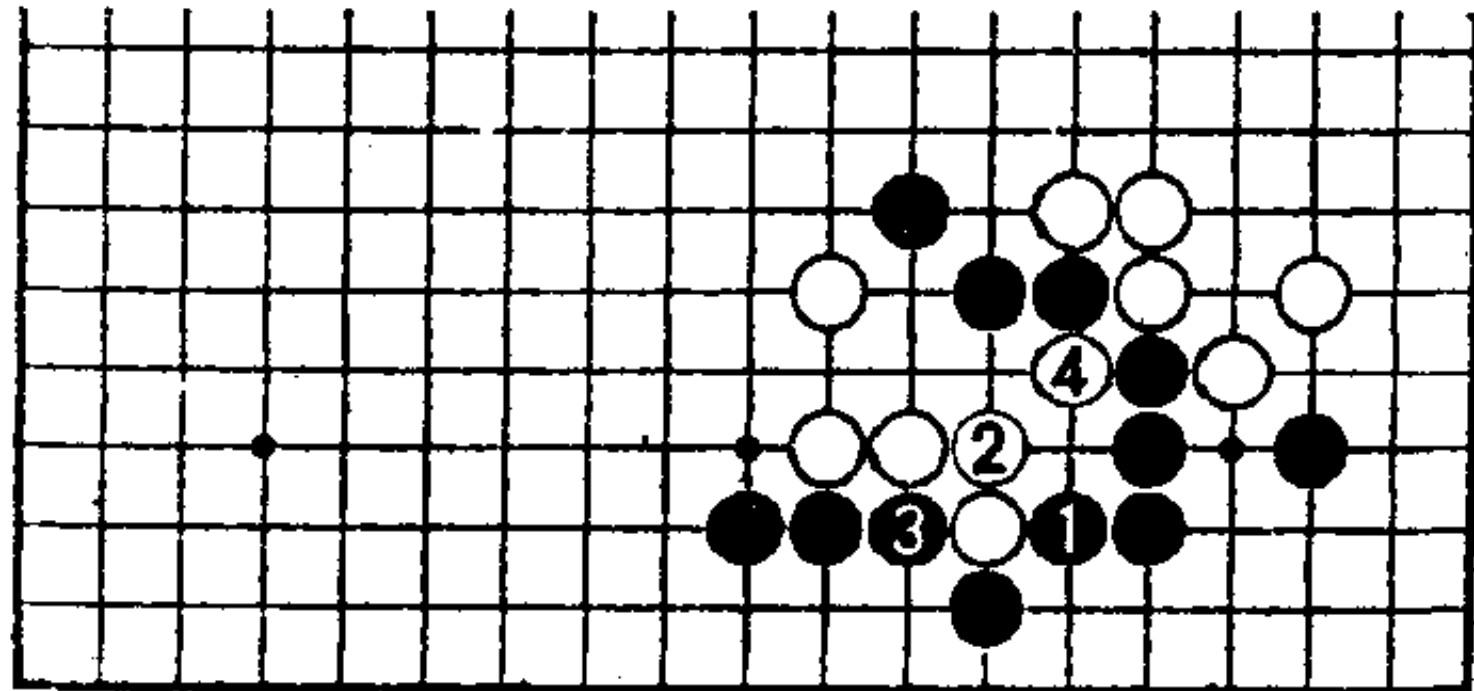


3 图

4 图（失败）

黑平凡地在 1 位应不行。

白 2 团时，黑如 3 渡，白 4 尖就把上面的黑子切断了。

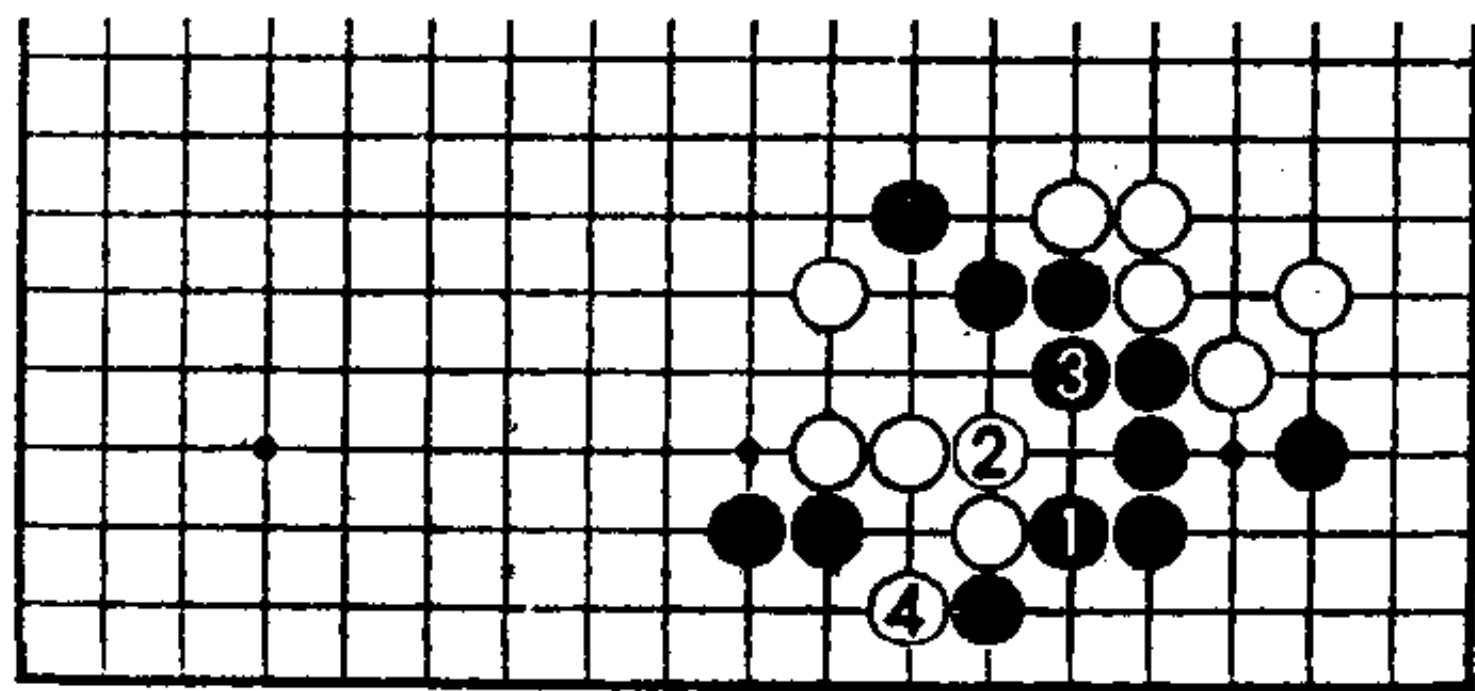


4 图

5 图（窥伺两面）

最初白尖顶这一手棋同时窥伺着黑的两个弱点。

就是说，黑如在上面 3 接，白就在 4 位扳出切断下面；反之，黑如在下面渡，白就切断上面。



5 图

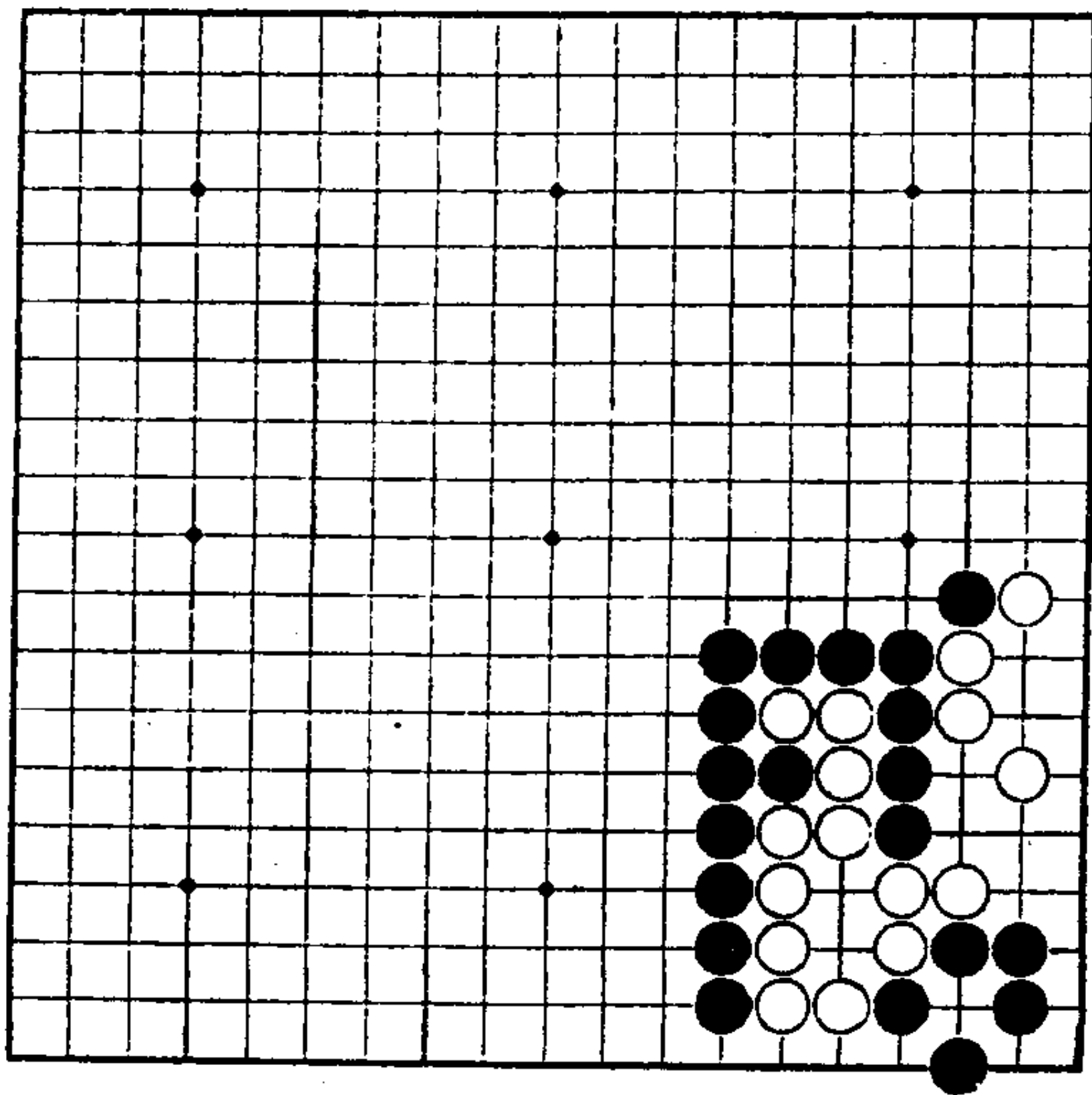
第26题

死活 (5)
黑先 有段

此题较难。

这是把中国的一则古典死活题稍微缩小了的棋形。问题是怎样全歼白棋。

第一着是出人意料的一手。



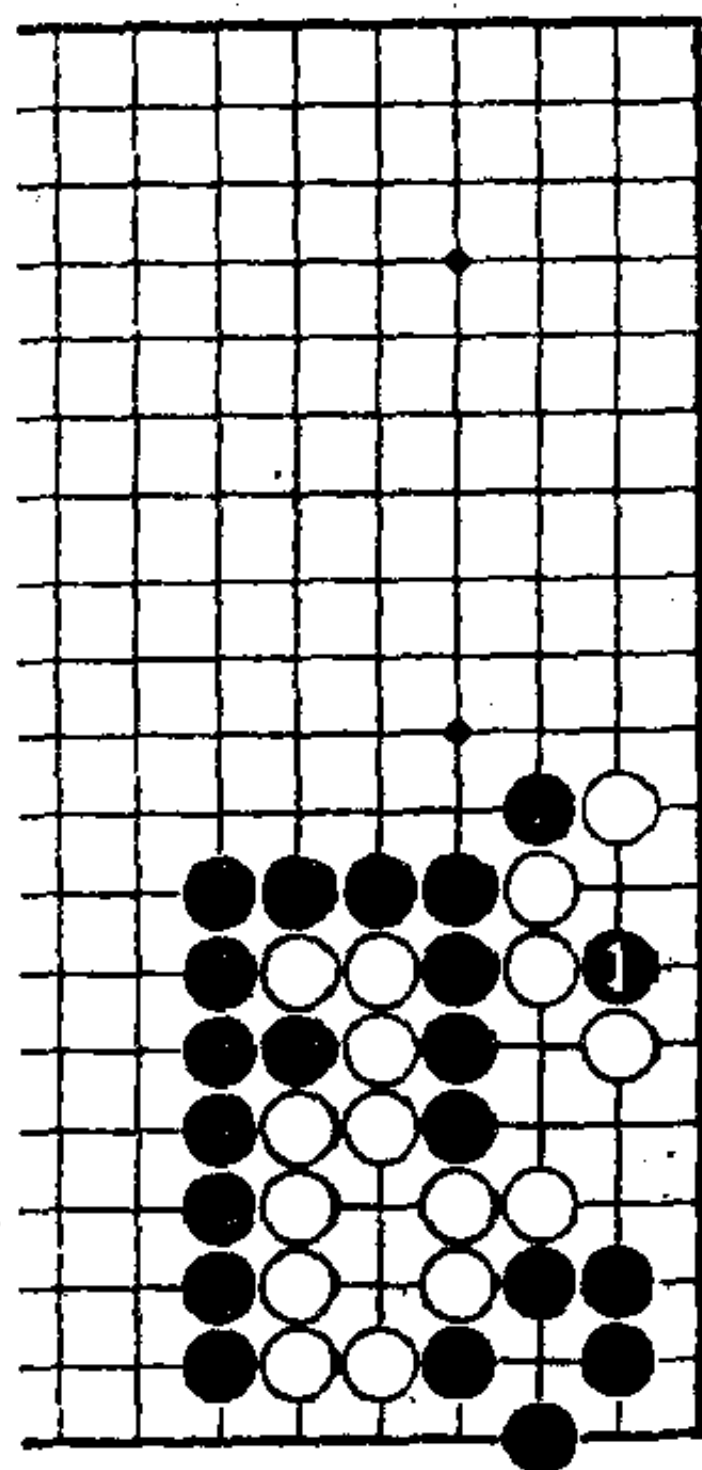
正解图 非凡的构思

黑 1 奇妙，出人意料。
遭此一击，白的大棋
就没有活路了。只有把变
化全部算透，才能走出这
一手棋。

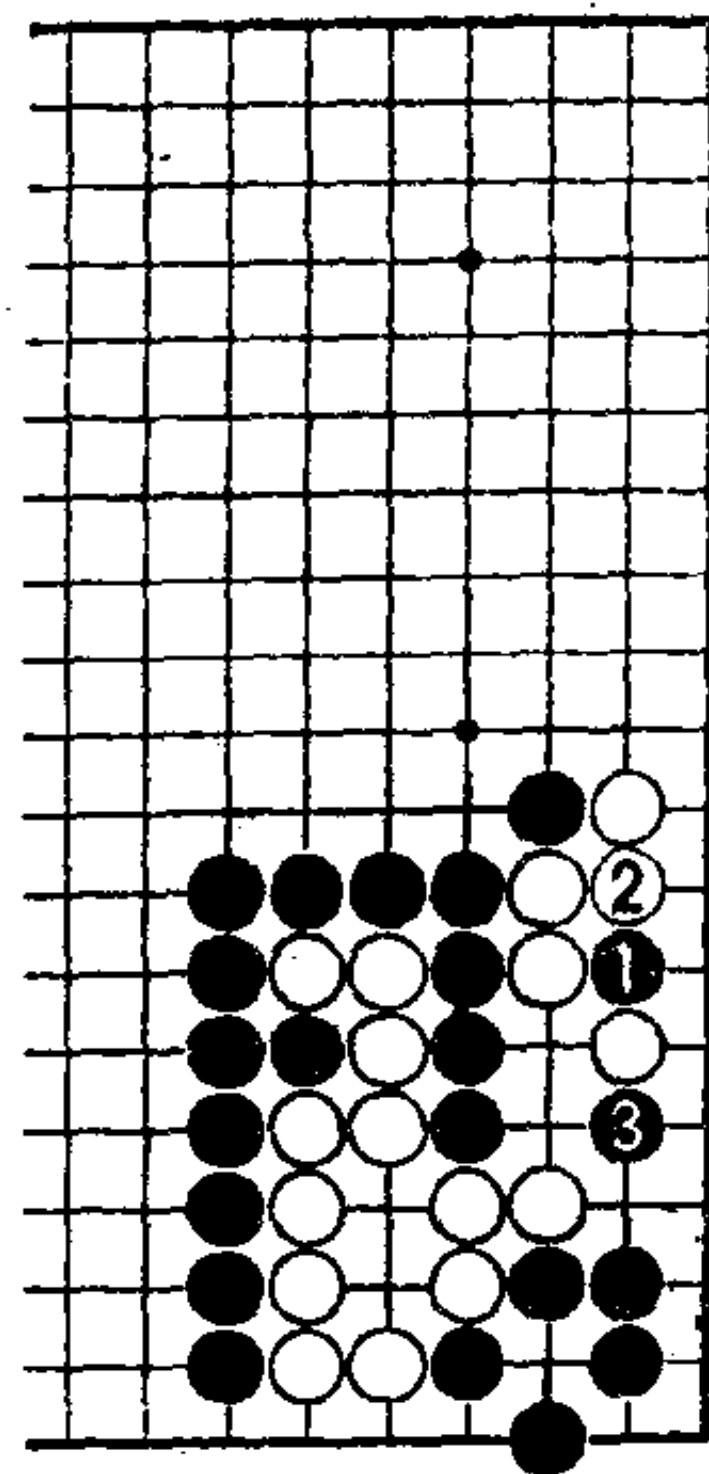
1 图（靠）

对黑 1 这一奇手，白
无论怎样应也无济于事了。

白如 2 打，黑 3 靠一
手就行了。



正解图



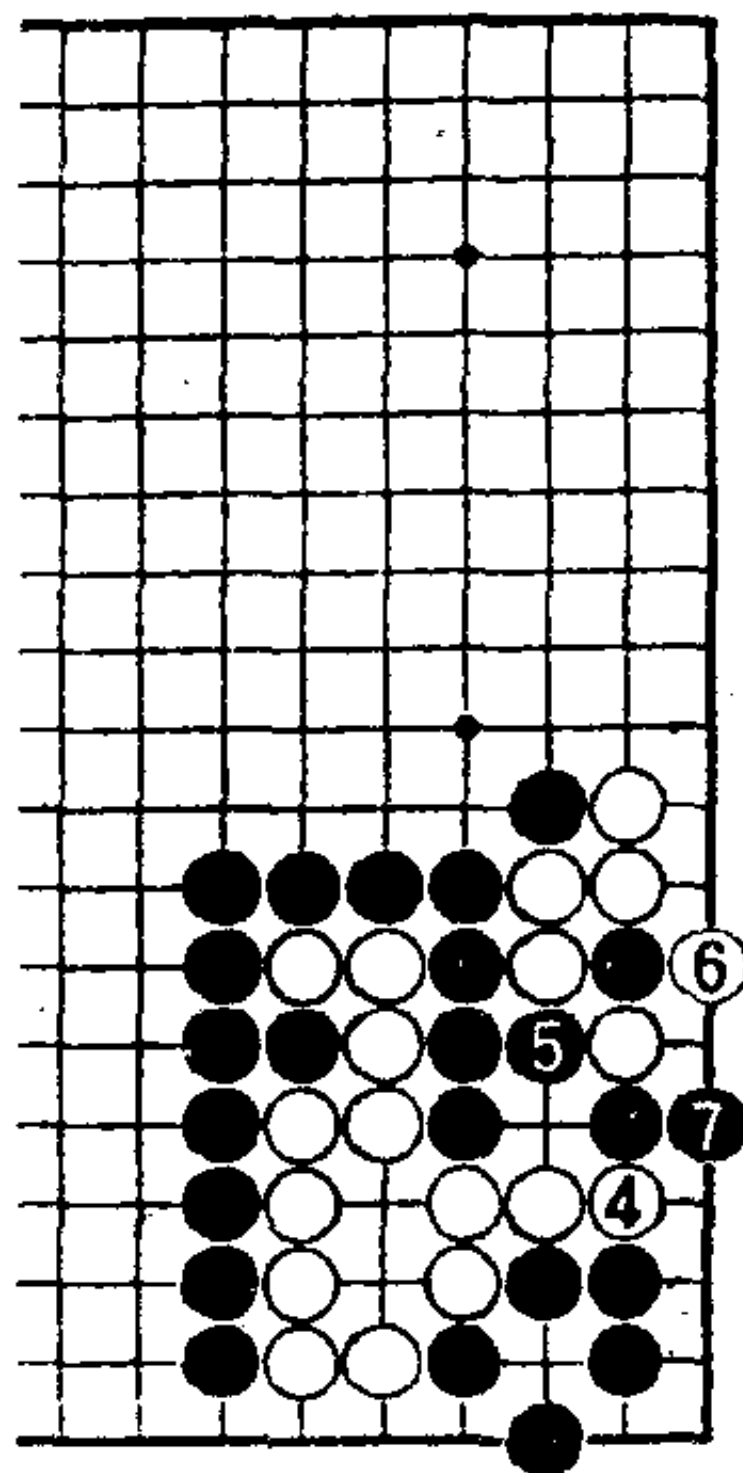
1 图

2 图（切断）

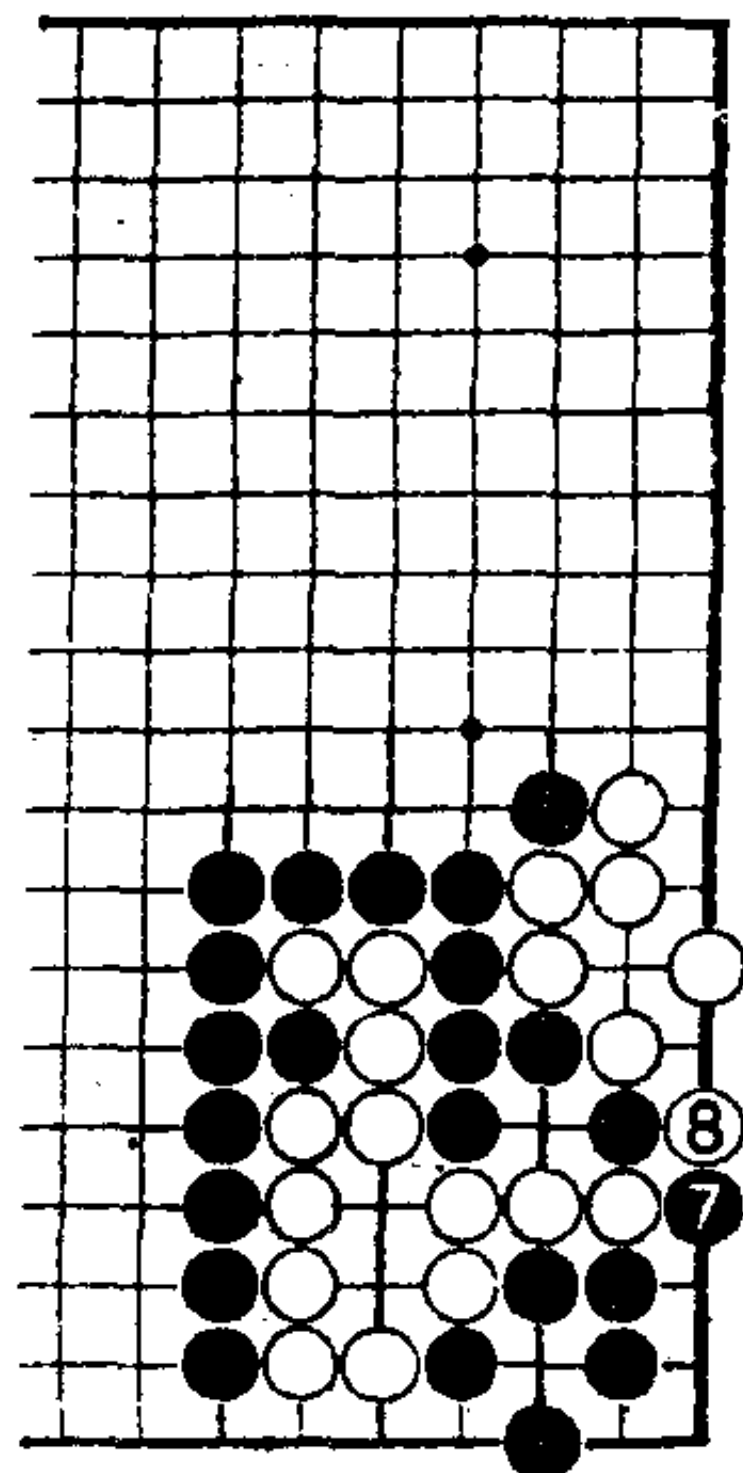
白如 4，黑 5 打，最初黑 1 的奇手就发挥作用了。白 6 提时，黑 7 立极其重要，白大棋被切断。

3 图（劫）

在这种情况下往往看到有人随手于 7 位渡。这样一来，被白 8 扑一手就走成劫争。一旦成劫，白上下就有通连的可能了。



2 图



3 图

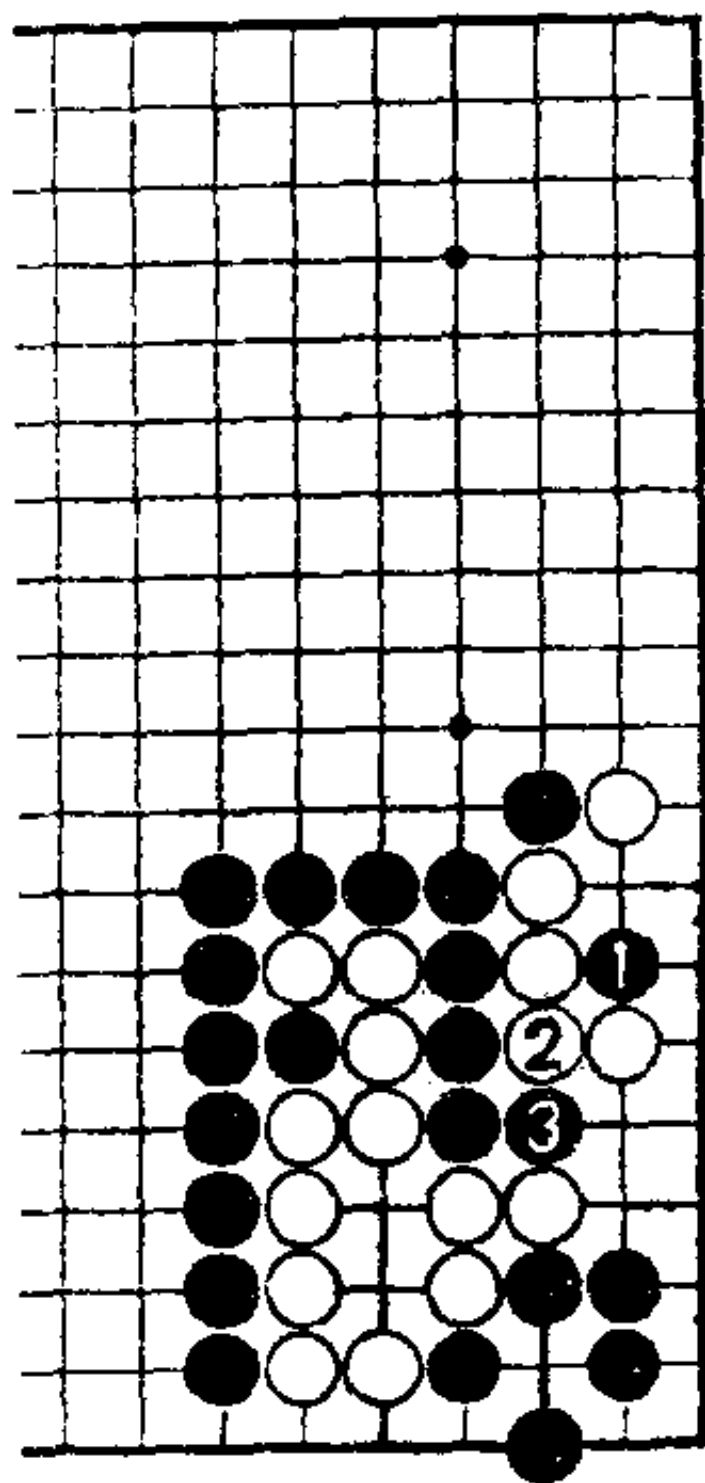
4 图（接）

那么，黑 1 时，白 2 接如何？

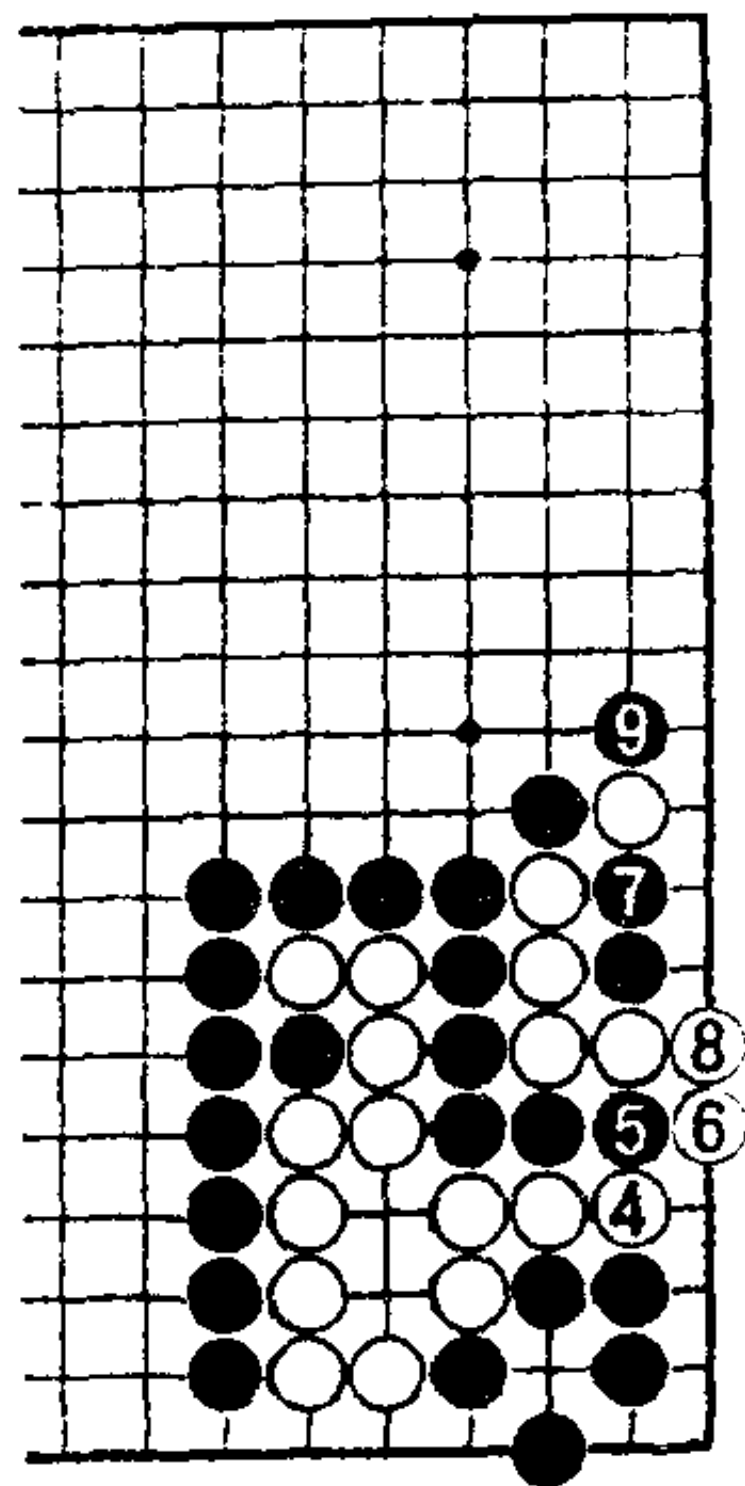
对此黑 3 冲是致命的一击。白的应法既然不同，黑的走法也自应随之改变。

5 图（大胜）

白除 4 冲之外没有其他走法。接下去黑 5、白 6，先使白撞紧气之后，黑 7 打，白 8 时，黑 9 吃住一子，白全军覆灭。



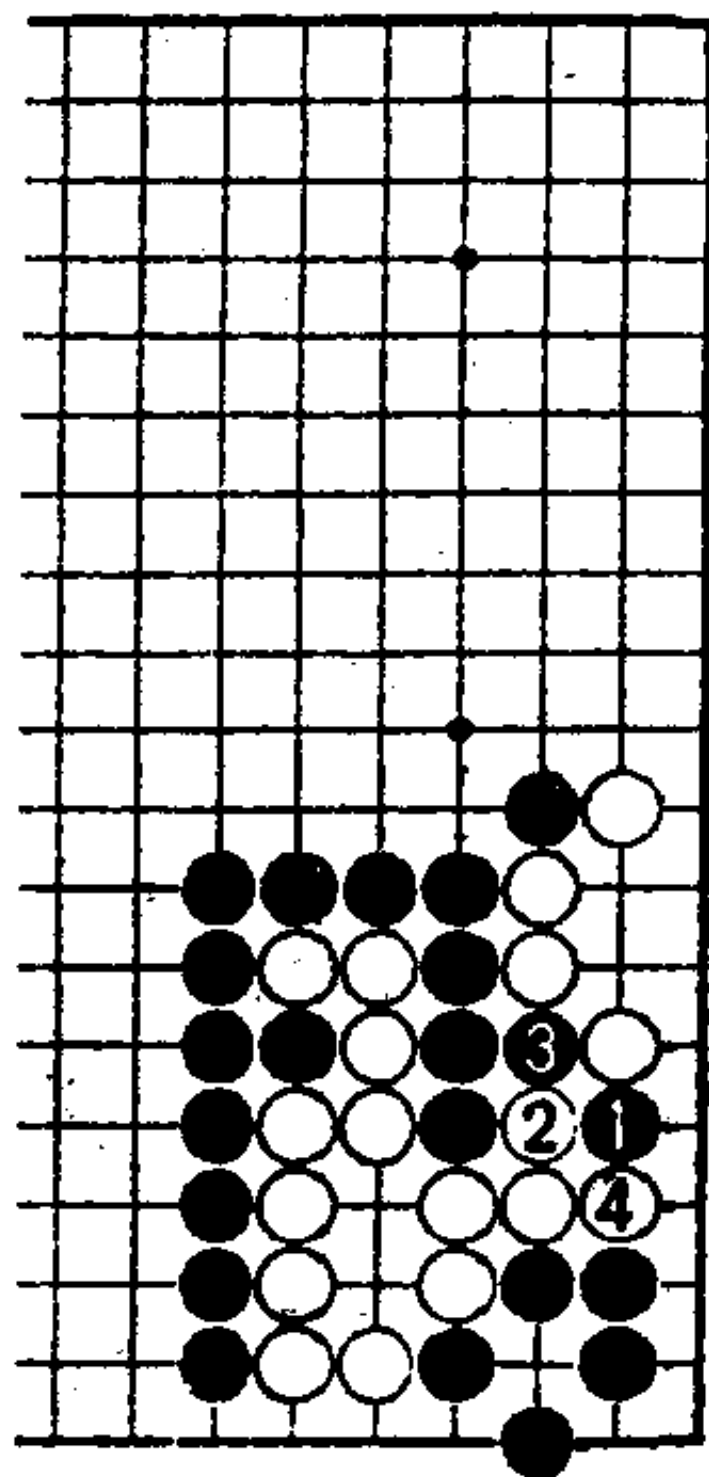
4 图



5 图

6 图（失败）

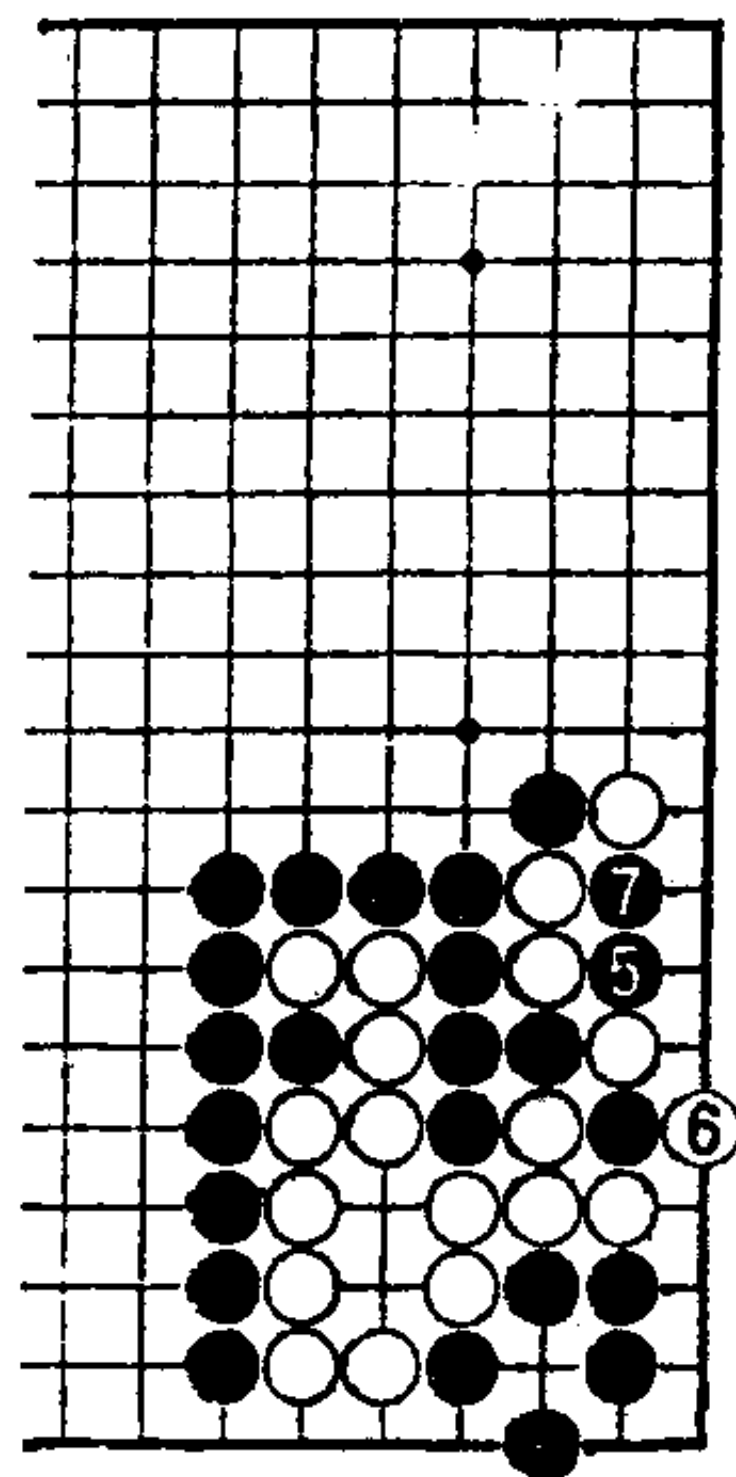
黑先在 1 位靠失败。
白 2 断，黑 3 挤时，
白 4 吃一子。接下去……



6 图

7 图（活出大半）

黑如 5 断，白 6 提。
黑 7 虽能吃掉二子，
但被白大棋活出。



7 图

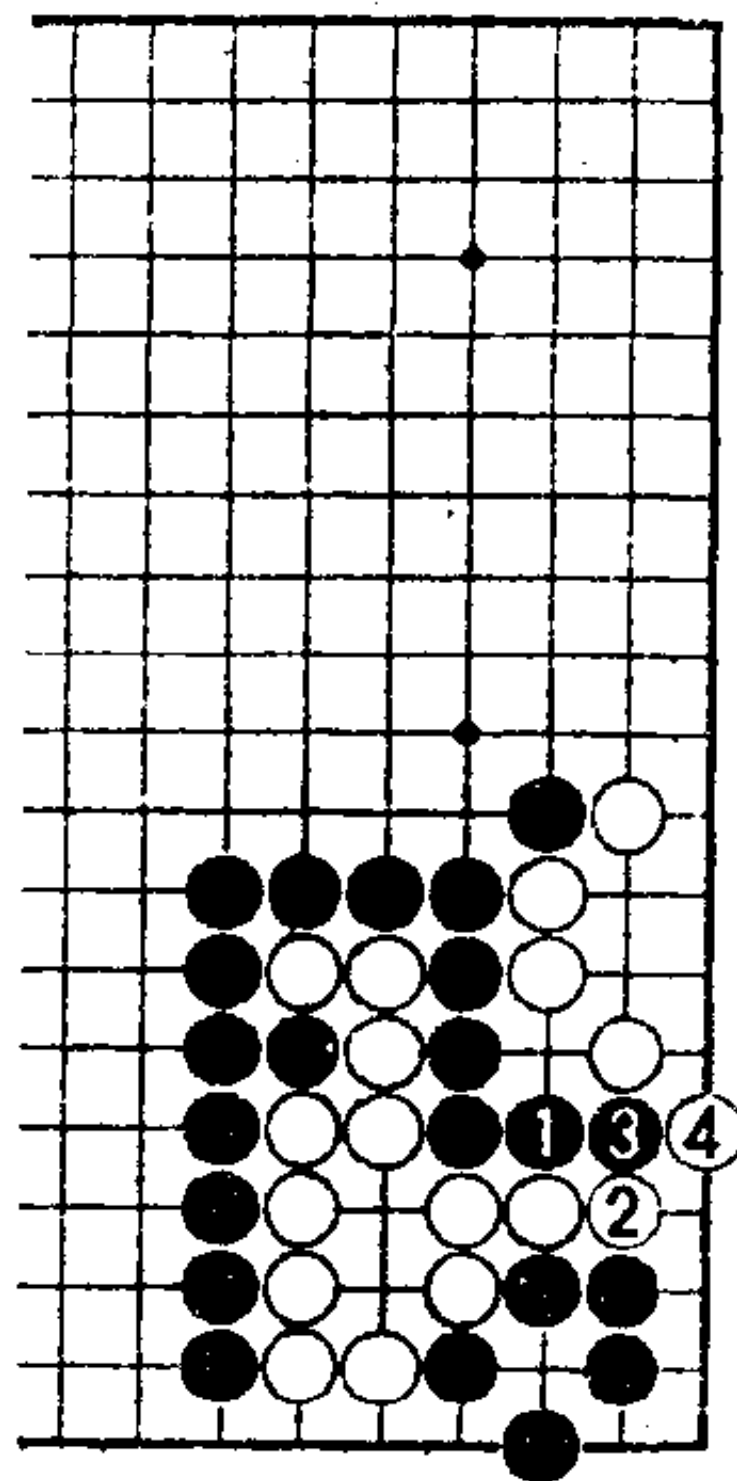
8图（失败）

黑如1、3连冲，被白4渡过，黑就无计可施了。

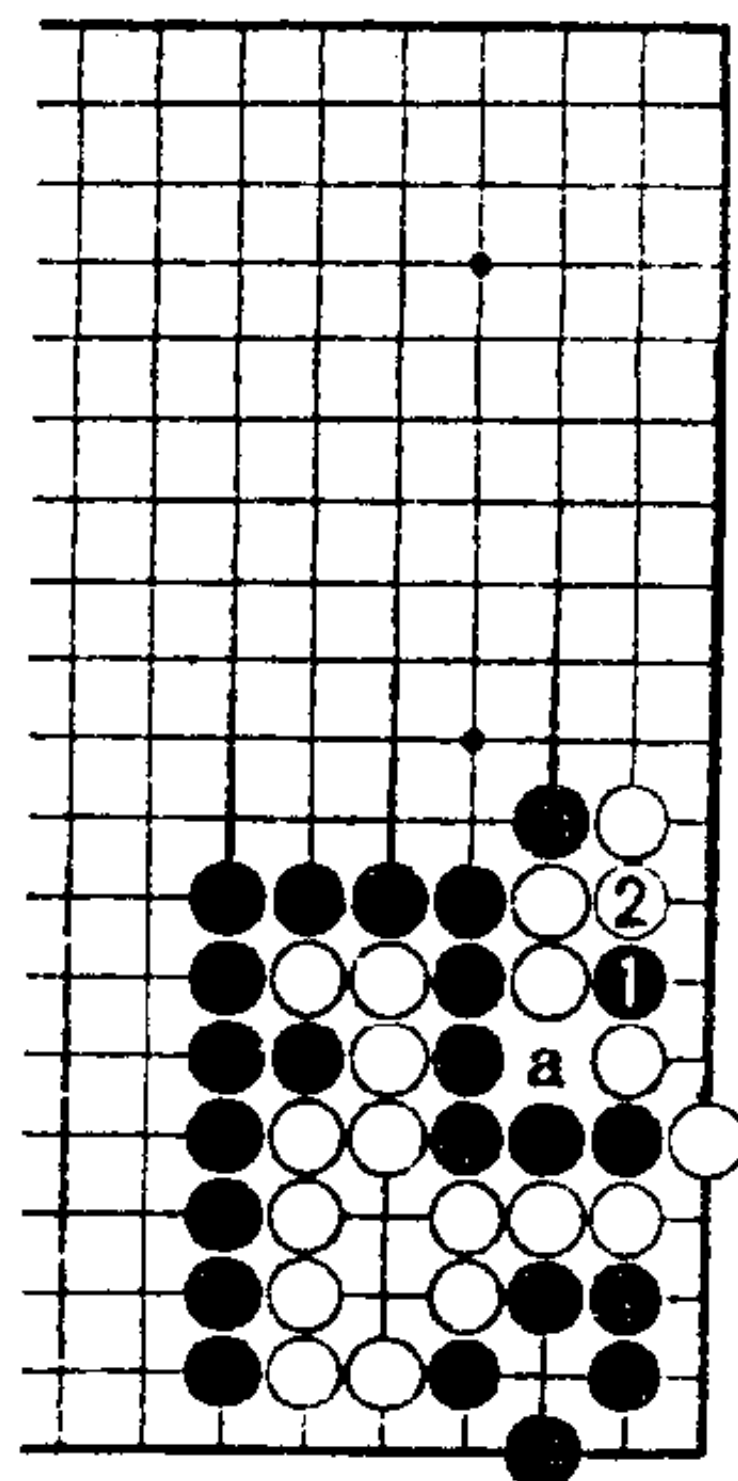
9图（落空）

此时黑再于1位卡为时已晚。现在白决不会于a位应，而于2位打，战斗就宣告结束。

由于黑次序错误，致使杀白的企图完全落空。



8图



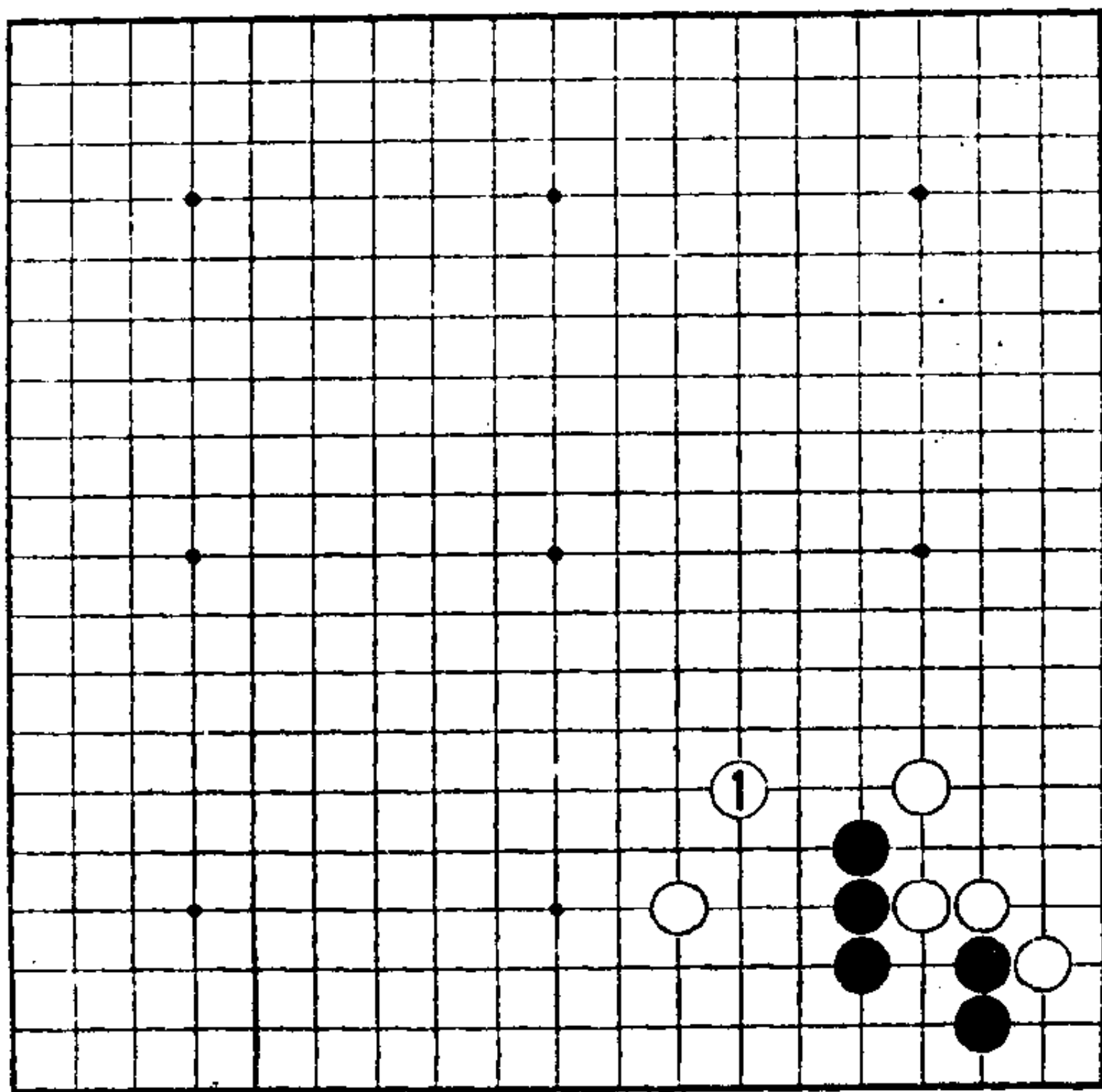
9图

第27题

定式 (3)
黑先 中级

白 1 是定式，此型近来已不大为人们所采用了。

白的意图是想借此为顺势补强右边创造条件。黑的应法如何？



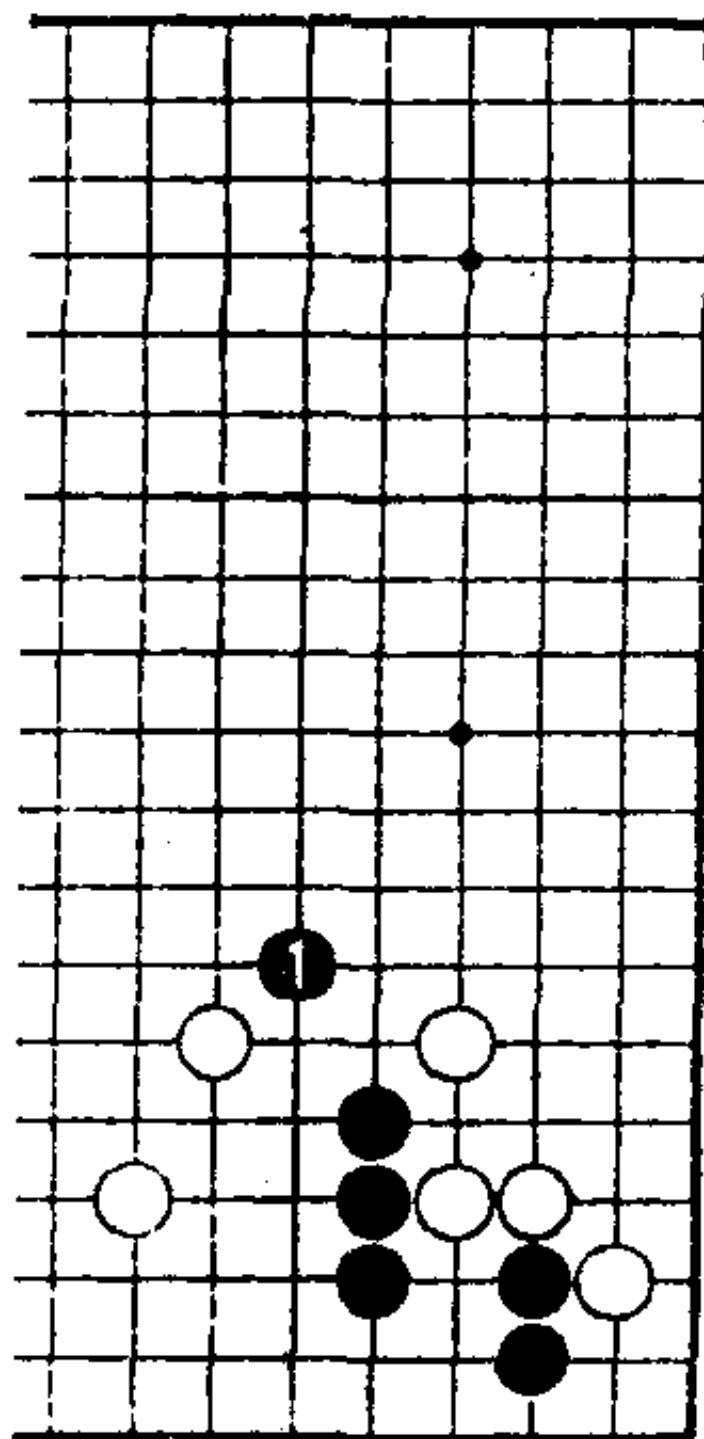
正解图 飞出

黑 1 飞出是定式。

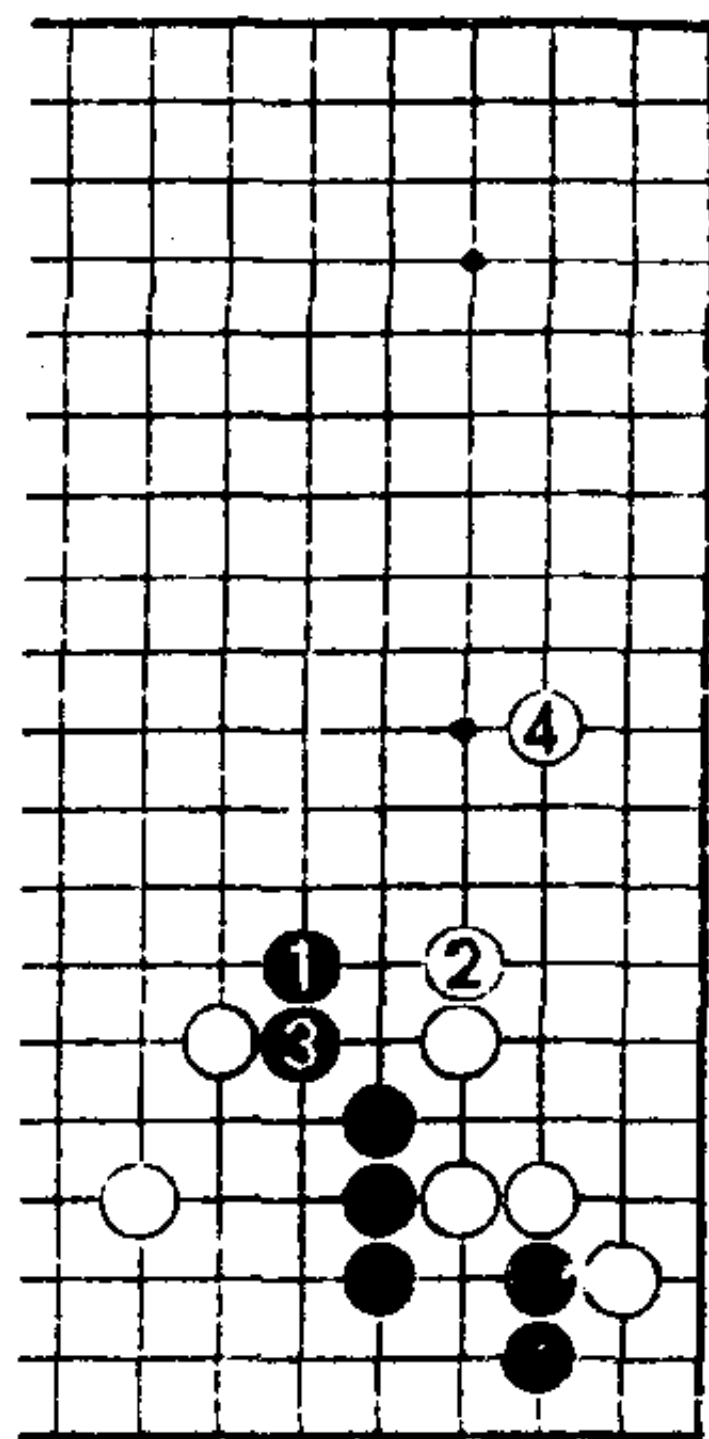
1 图 (整形)

白形有缺陷, 对黑 1, 白不能用强, 因此于 2 位并, 这正是白所期待的一手。但是黑 3 回补也非常厚实。

接着白 4 拆, 在右边整形的目的达到了。以上可以看作是正常的应接。



正解图



1 图

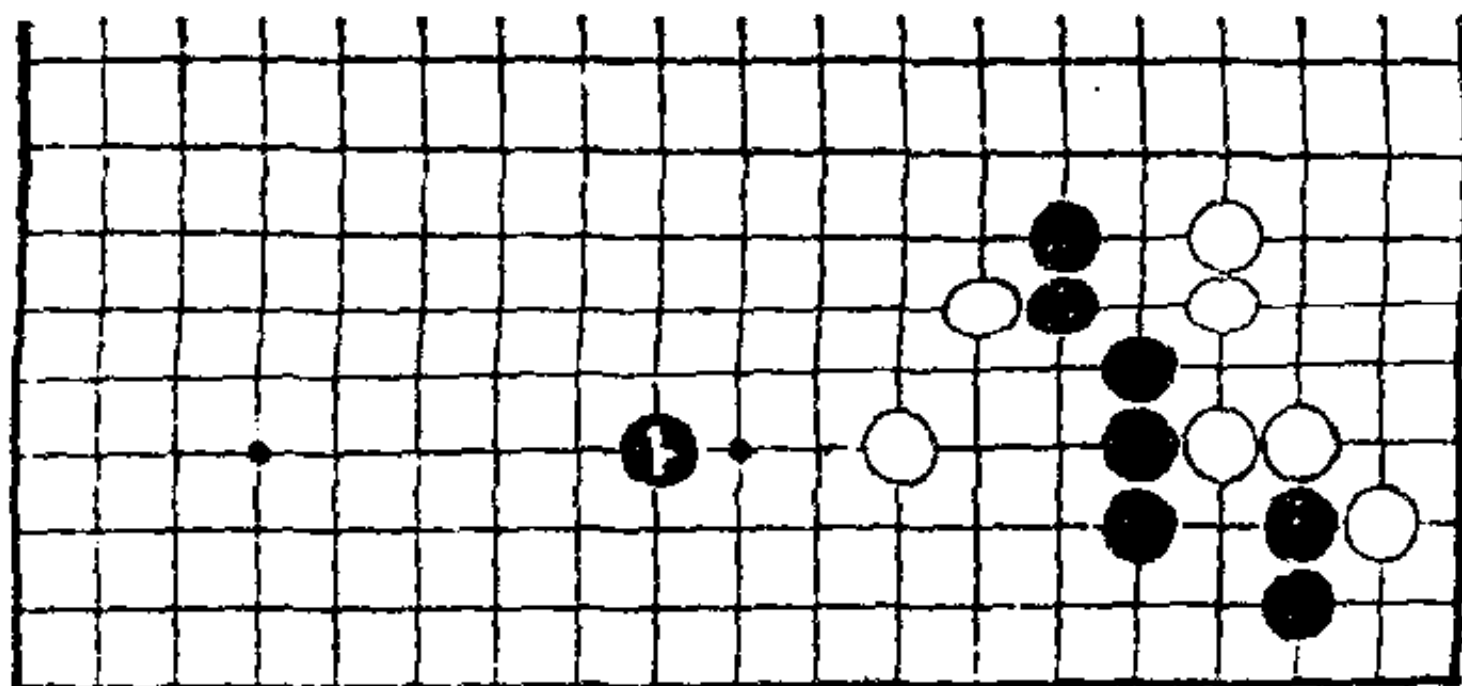
2 图（反击）

以后黑转向下边行棋当然。如果别无急场可走，黑 1 夹反击，着点正确

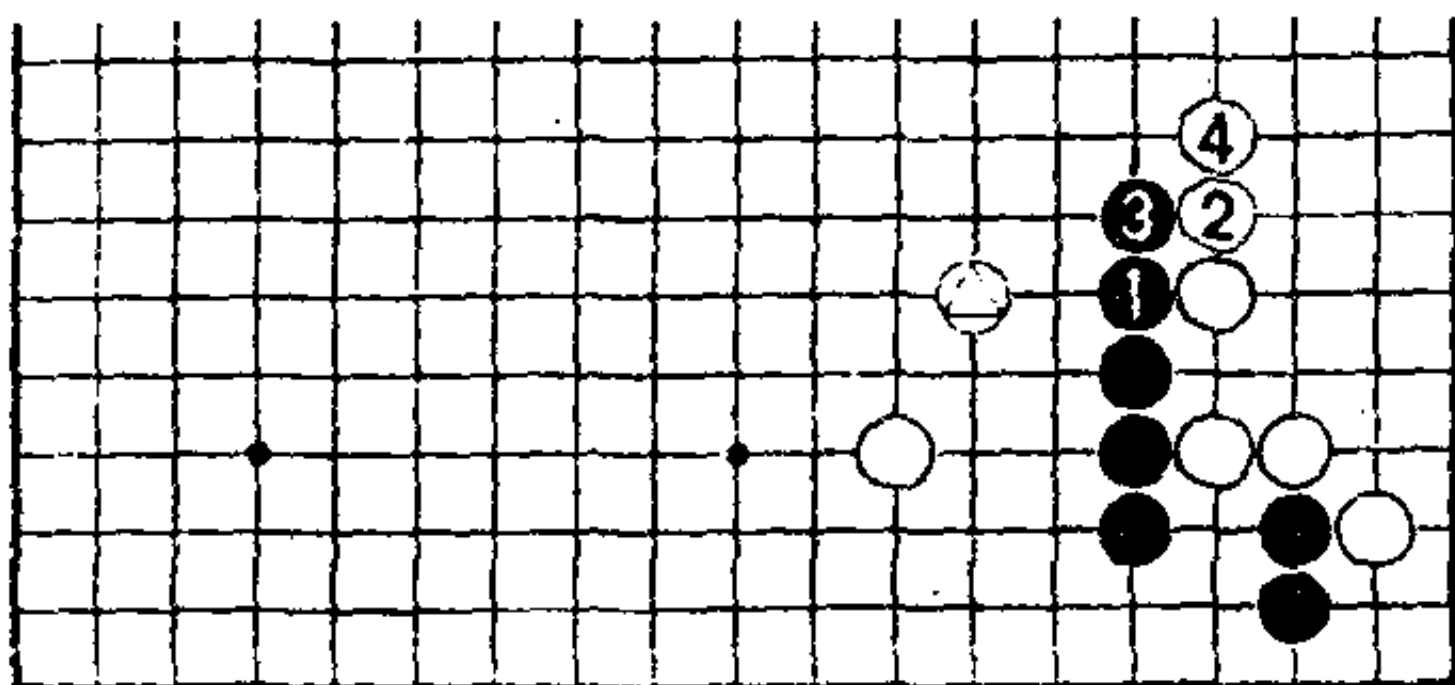
3 图（失败）

黑 1、3 俗称“后面推车”，在大多情况下是恶手。

到白 4，白毫不费力地就在右边整好了棋形。黑筑起的一堵墙壁对白并无压力。走成这种结果，黑有受欺骗之感。



2 图



3 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 第七册 从序盘到终盘

作者 = 中国大学生围棋协会编译

页数 = 1 2 7

S S 号 = 0