

目 录

第 1 题	蛇首.....	5	第 14 题	妙味.....	67
第 2 题	数学.....	9	第 15 题	珍型.....	71
第 3 题	困境.....	13	第 16 题	借势强攻.....	77
第 4 题	胜负处.....	19	第 17 题	务请牢记.....	83
第 5 题	一般错误.....	23	第 18 题	任其自然.....	87
第 6 题	唯有细算.....	27	第 19 题	危险境地.....	91
第 7 题	骗着.....	33	第 20 题	大激战.....	95
第 8 题	巨大图形.....	37	第 21 题	敏感.....	99
第 9 题	抢占便宜.....	41	第 22 题	不卑不亢.....	105
第 10 题	深入一步.....	45	第 23 题	攻击.....	109
第 11 题	适宜.....	51	第 24 题	魔术.....	115
第 12 题	令人讨厌.....	57	第 25 题	苦心的一手.....	121
第 13 题	突破敌阵.....	61	第 26 题	基本型.....	125

只此一手

第八册

作战技巧

中国大学生围棋协会 编译

上海外语教育出版社

只此一手

第八册

作战技巧

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 7-81009-551-X/G·154

定价：0.70 元

编译者的话

作战技巧，亦称作战技术，大可至大局观，局部可至手筋。此外，还包括诸如作战步骤、作战要领等许多要素，其巧拙优劣实为决定胜负的关键。

为此，棋手们正艰苦努力着。我们希望大家（学习者）也能不断进取。“没有努力则没有进步。”

根据例示，分为有段、上级（1—3级）、中级（4—6级）、初级（7级以下）。书中的“小知识”是行棋过程中应予以注意的问题。

目 录

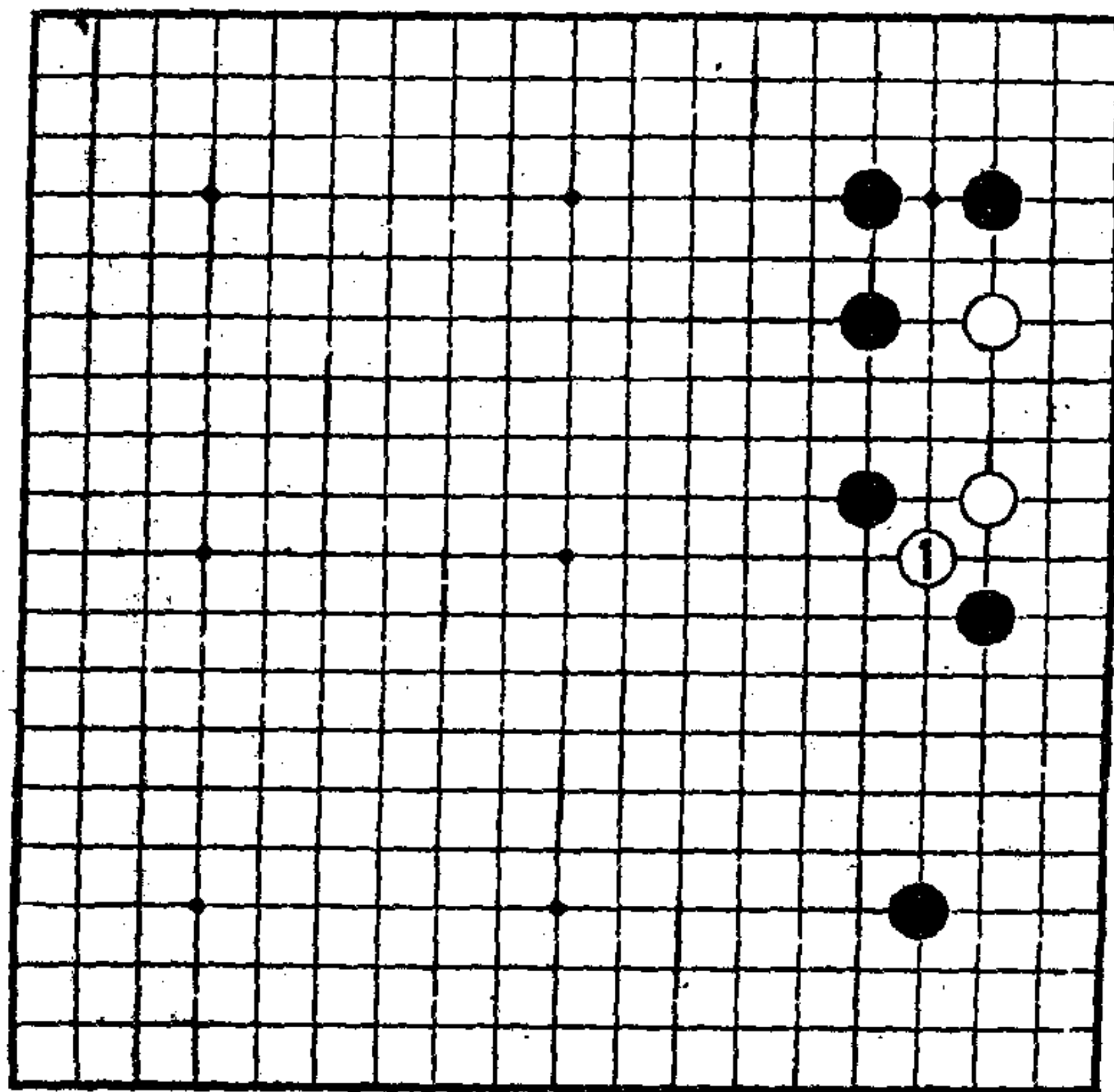
第 1 题	蛇首.....	5	第 14 题	妙味.....	67
第 2 题	数学.....	9	第 15 题	珍型.....	71
第 3 题	困境.....	13	第 16 题	借势强攻.....	77
第 4 题	胜负处.....	19	第 17 题	务请牢记.....	83
第 5 题	一般错误.....	23	第 18 题	任其自然.....	87
第 6 题	唯有细算.....	27	第 19 题	危险境地.....	91
第 7 题	骗着.....	33	第 20 题	大激战.....	95
第 8 题	巨大图形.....	37	第 21 题	敏感.....	99
第 9 题	抢占便宜.....	41	第 22 题	不卑不亢.....	105
第 10 题	深入一步.....	45	第 23 题	攻击.....	109
第 11 题	适宜.....	51	第 24 题	魔术.....	115
第 12 题	令人讨厌.....	57	第 25 题	苦心的一手.....	121
第 13 题	突破敌阵.....	61	第 26 题	基本型.....	125

第1题

蛇首
黑先 初级

白1呈蛇首形尖出，为绝对之着。

如何攻击这条白龙呢？常言“攻之以飞”，而在这里却不适用。



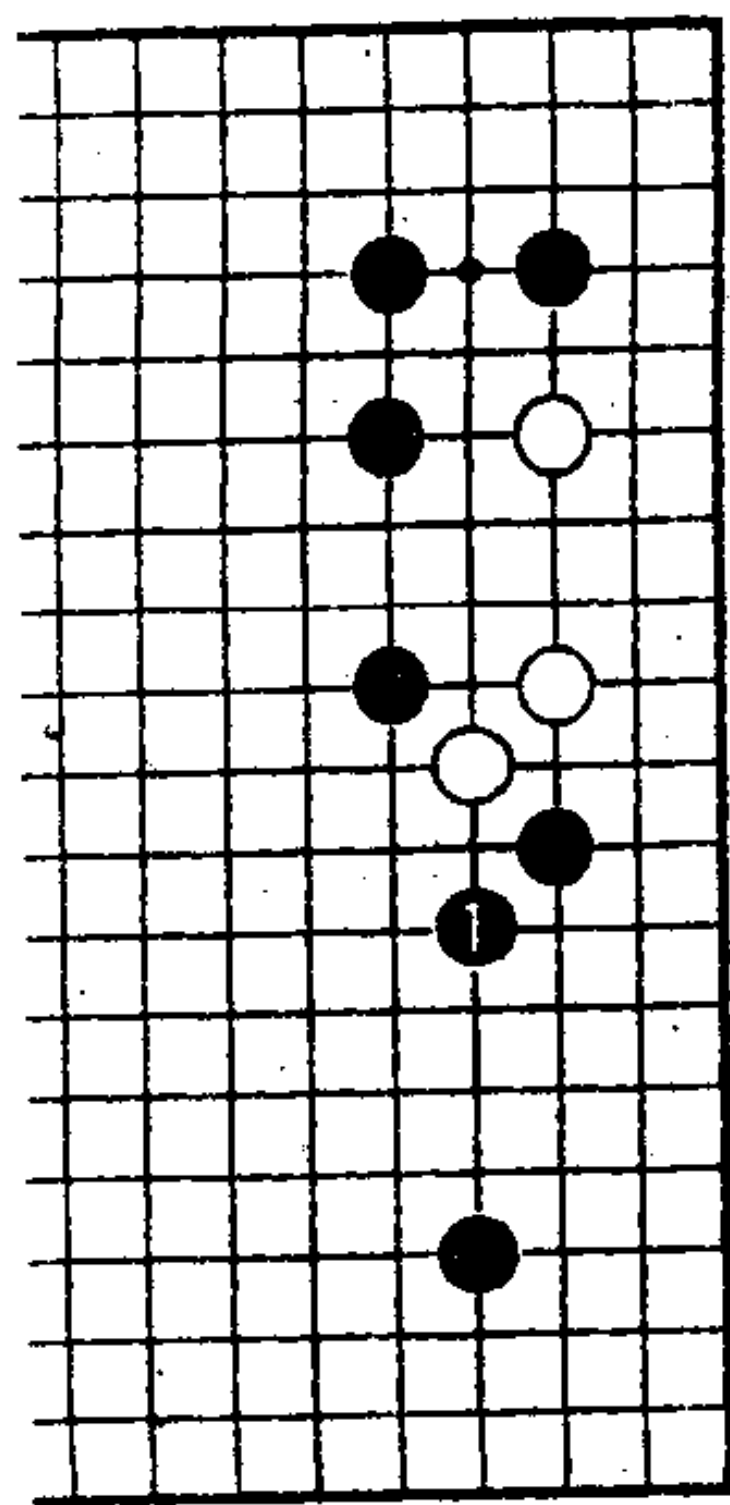
正解图 攻之以尖

黑 1 尖，是此形中的最佳手段。

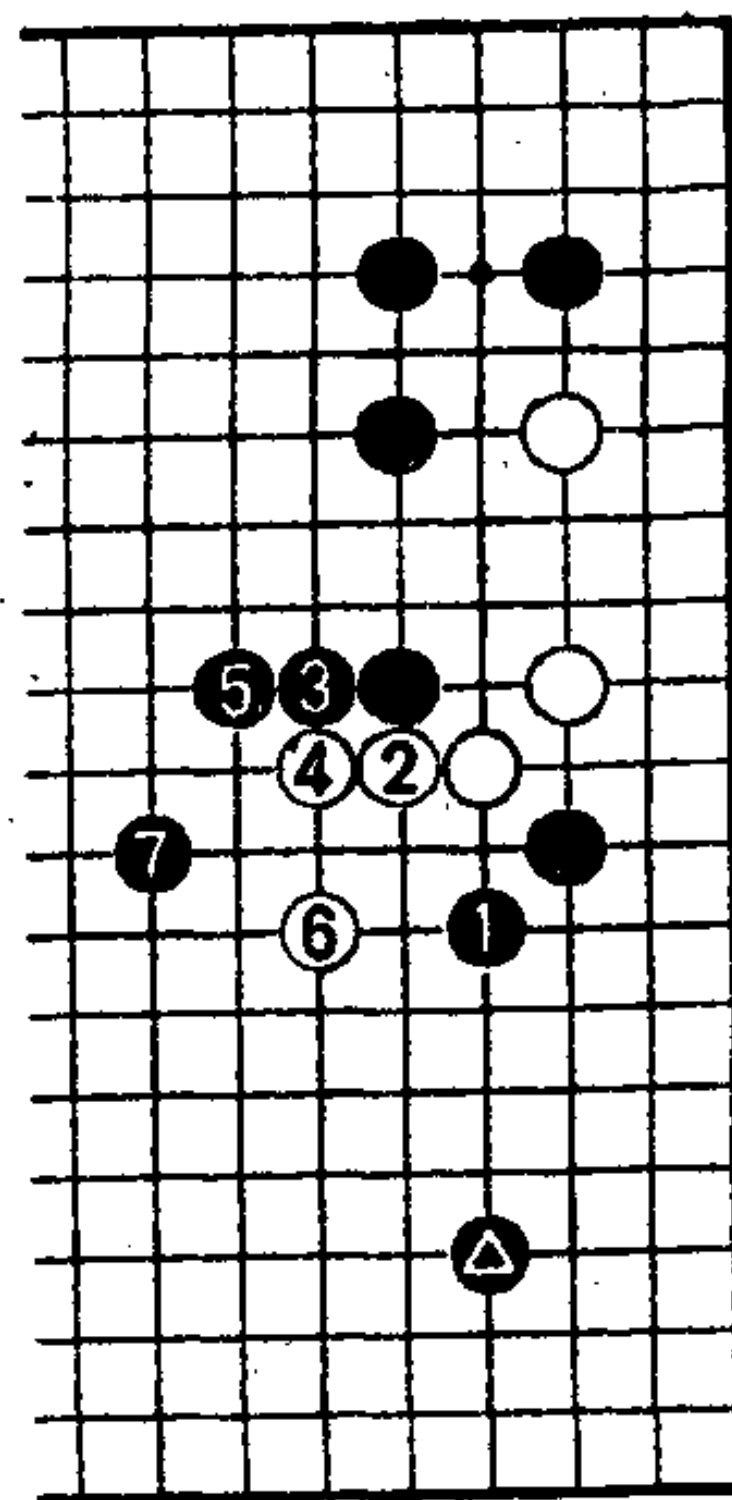
虽说“攻之以飞”，但也务请牢记这样的“尖”。

1 图（自然）

黑 1 的尖，意识到了黑▲一子的存在。白 2、4 至 6 是形，而黑 7 的飞罩则不失为棋的自然步调。



正解图



1 图

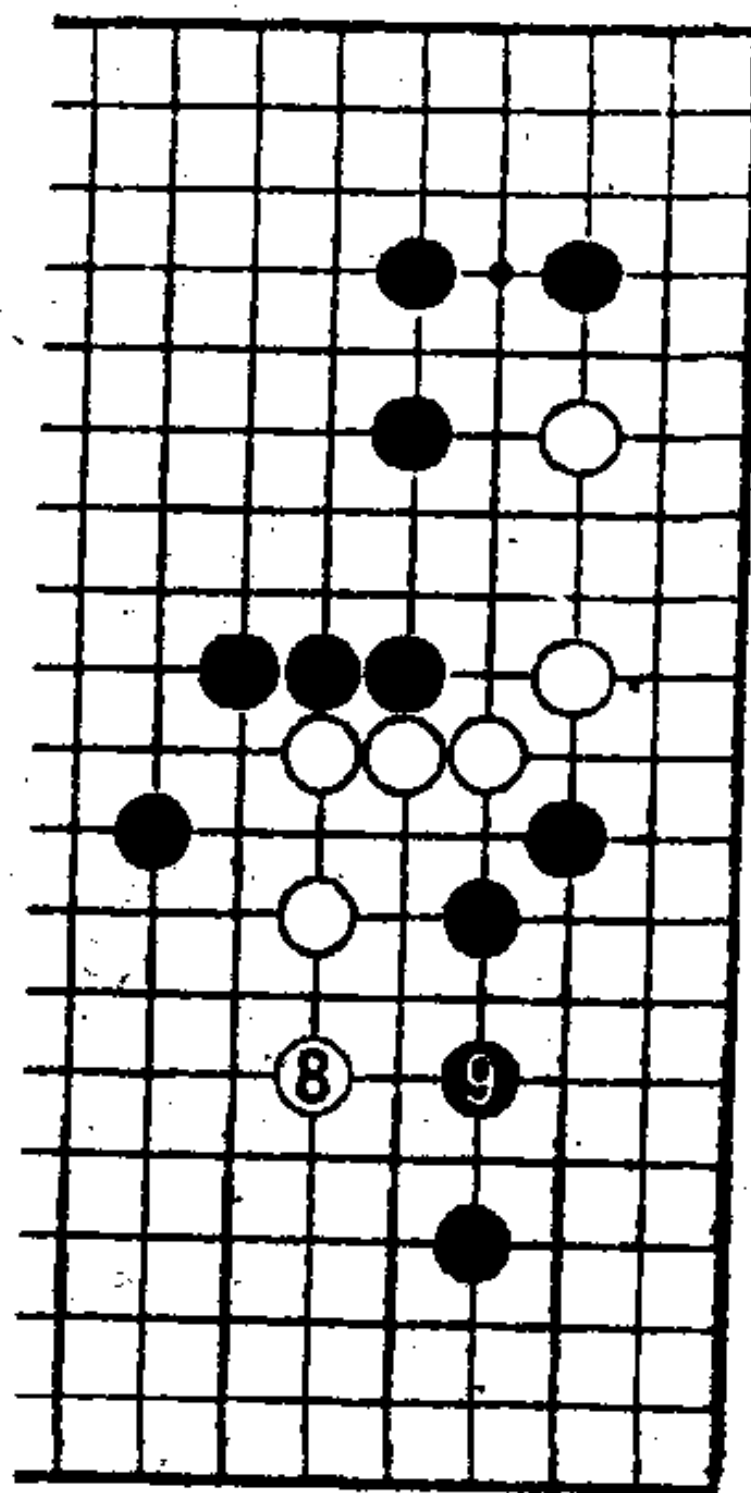
2 图（好形）

白 8 若跳，则黑 9 守，
不仅形好，且中央厚味亦
很充分

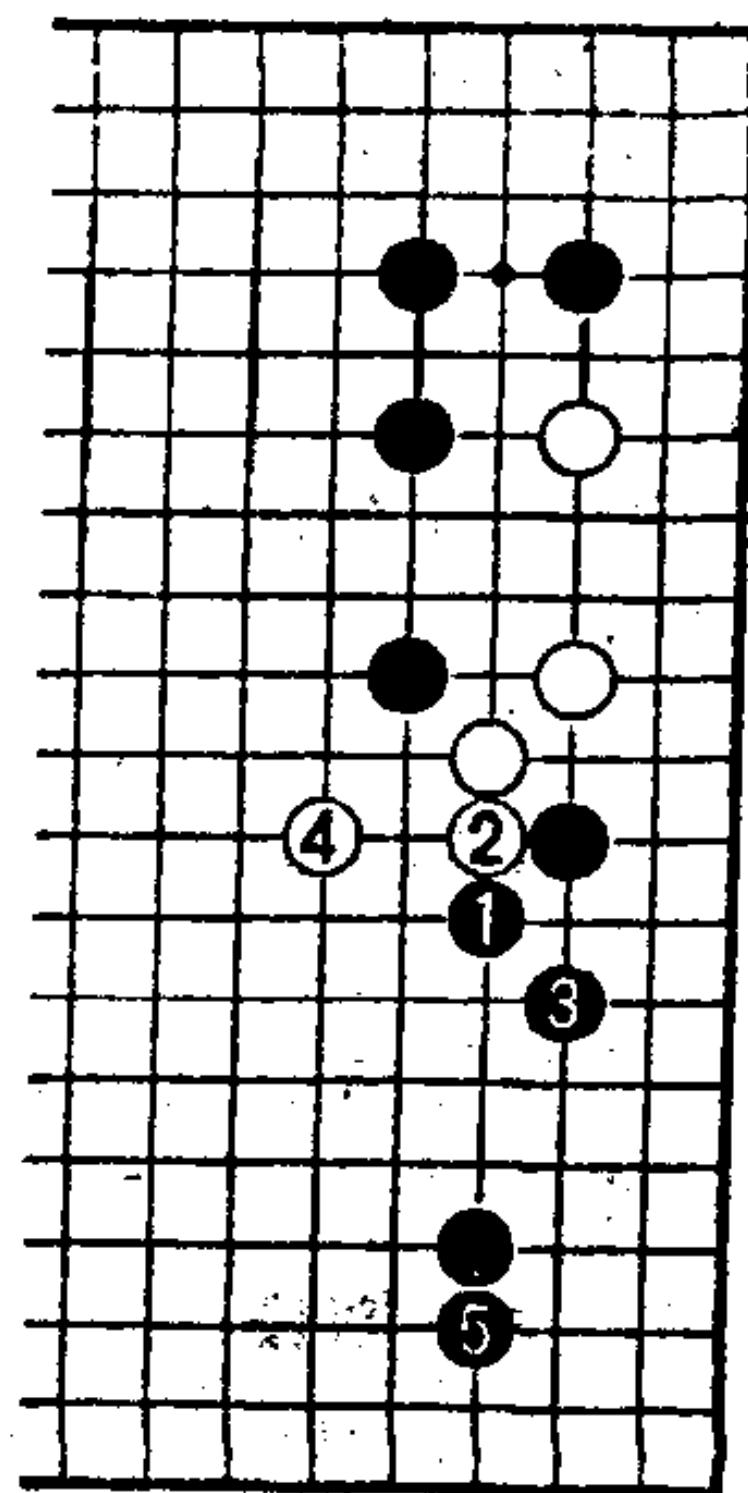
3 图（实利）

对黑 1，白 2 如挤，
则黑 3 虎。

白 4 跳后，黑可暂时
保留攻击手段，转向黑 5
的实利，充分。



2 图



3 图

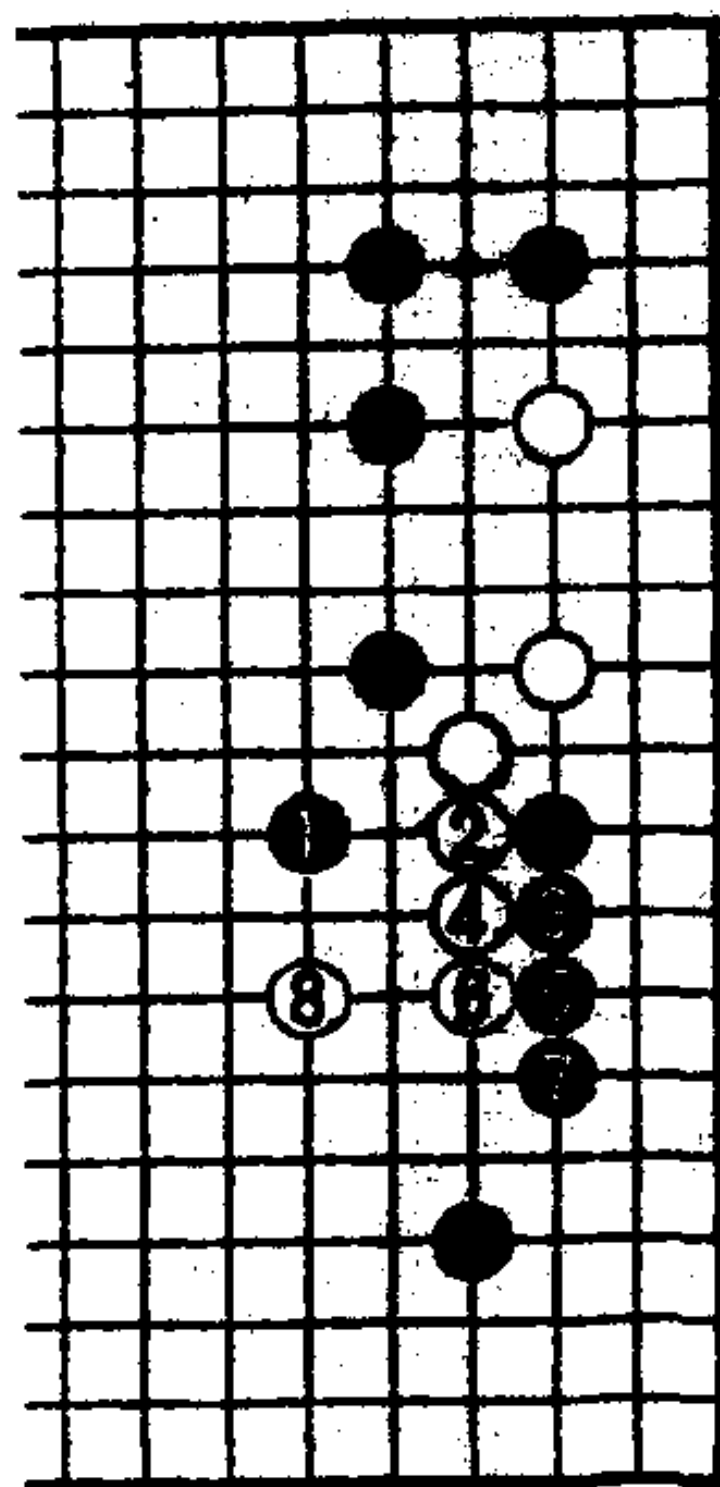
4 图（不充分）

黑 1 飞罩虽可考虑，
但白 2 以下至白 8 跳起，
黑中腹有变薄之感，不充
分。

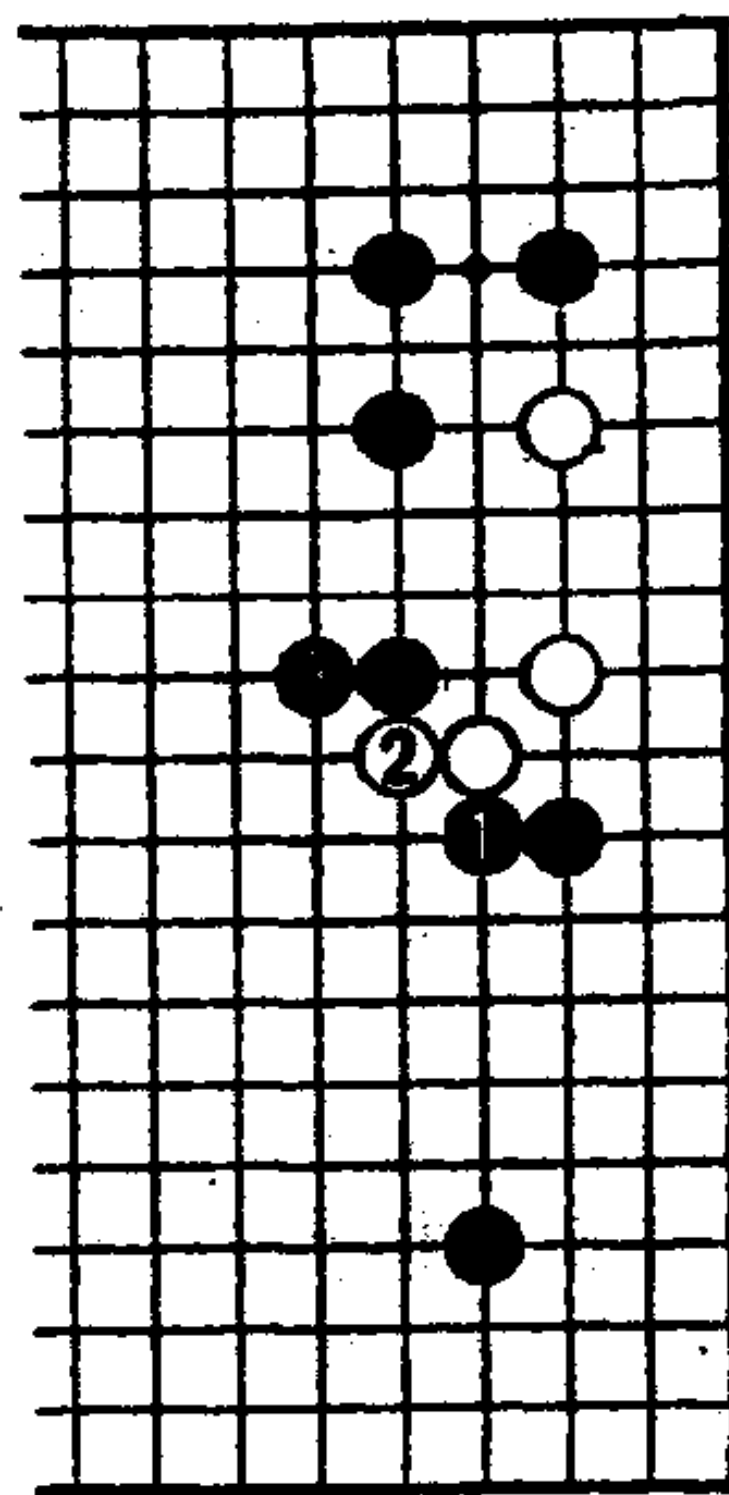
5 图（失败）

黑 1 压，白 2 长，黑
3 也跟着长，白可两面逸
出，为失败图。

此手为恶手，决不能
这样下。



4 图



5 图

第2题

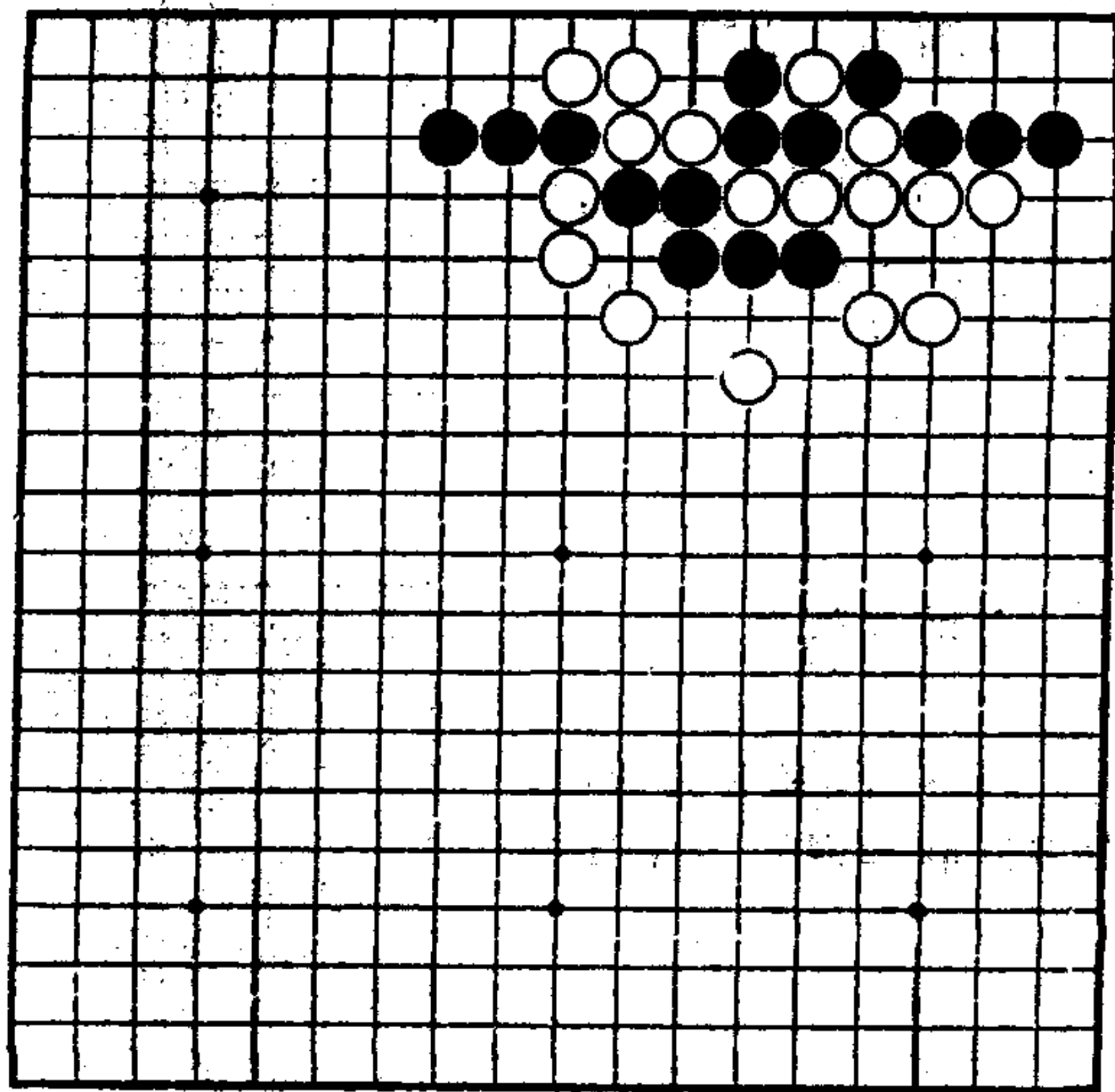
数学

白先 中级

这是黑五气对白四气的互攻形。

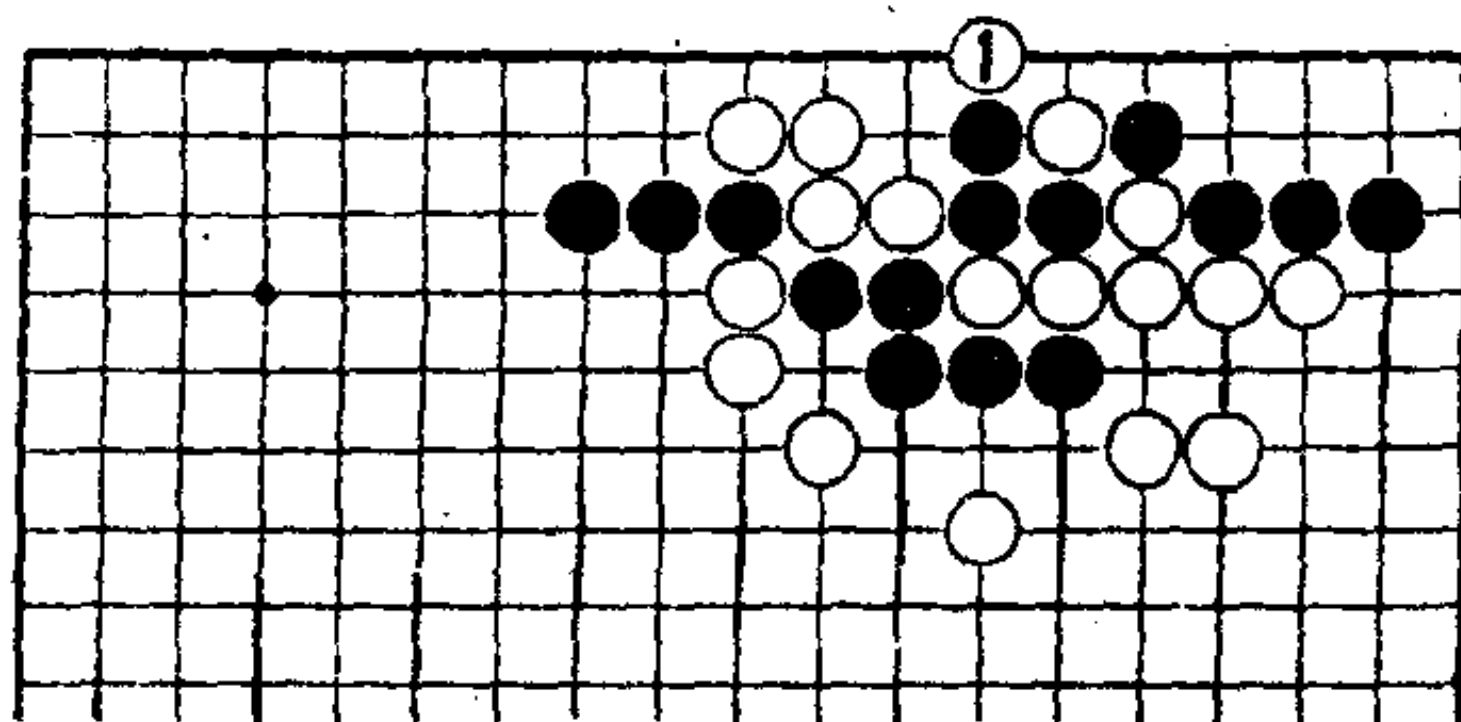
在数学上，白绝无取胜的道理，而在围棋上，则略有不同。

此为技巧问题。



正解图 扳打

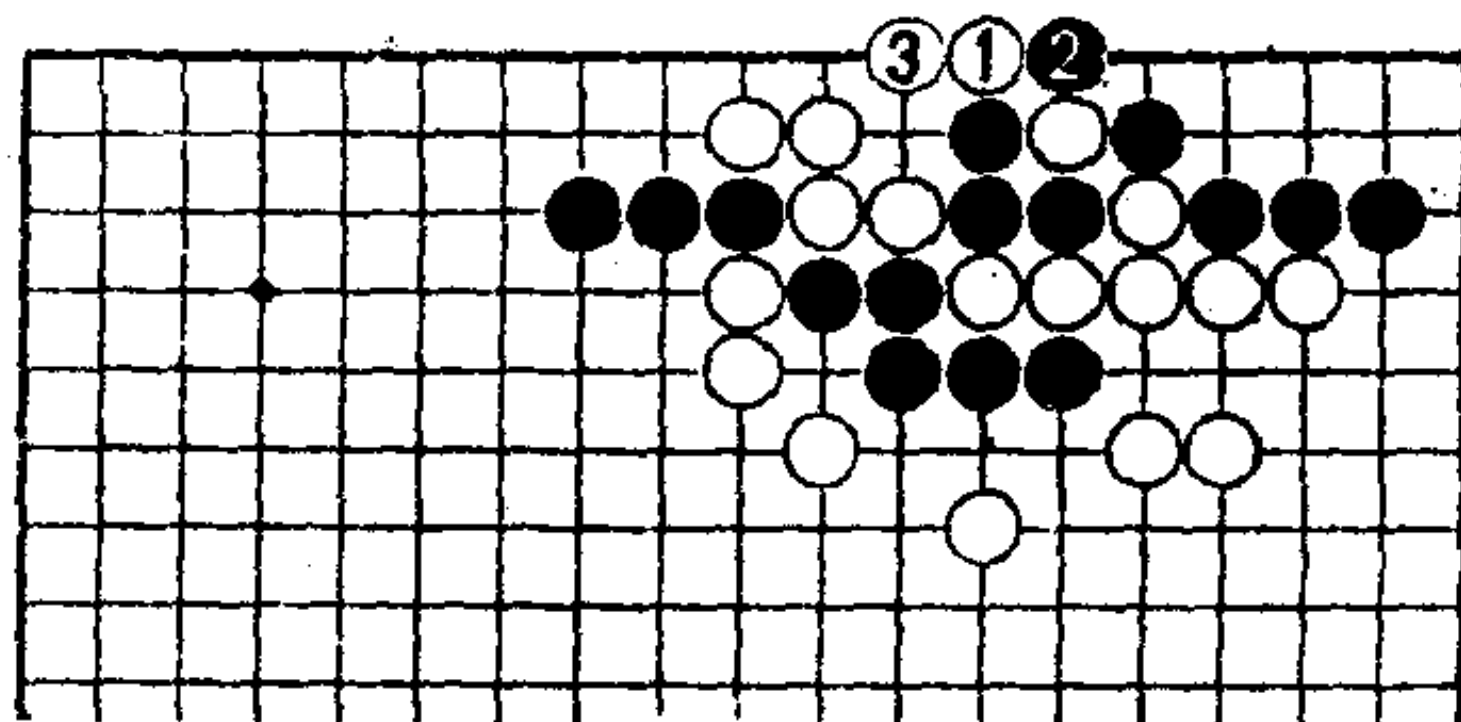
简单地紧气肯定不行，
所以必须考虑延气。白 1
扳打是手筋。



正解图

1 图（延气）

白 1 打，黑 2 只有提，
白 3 冷静地退，于是就长出了一口气。

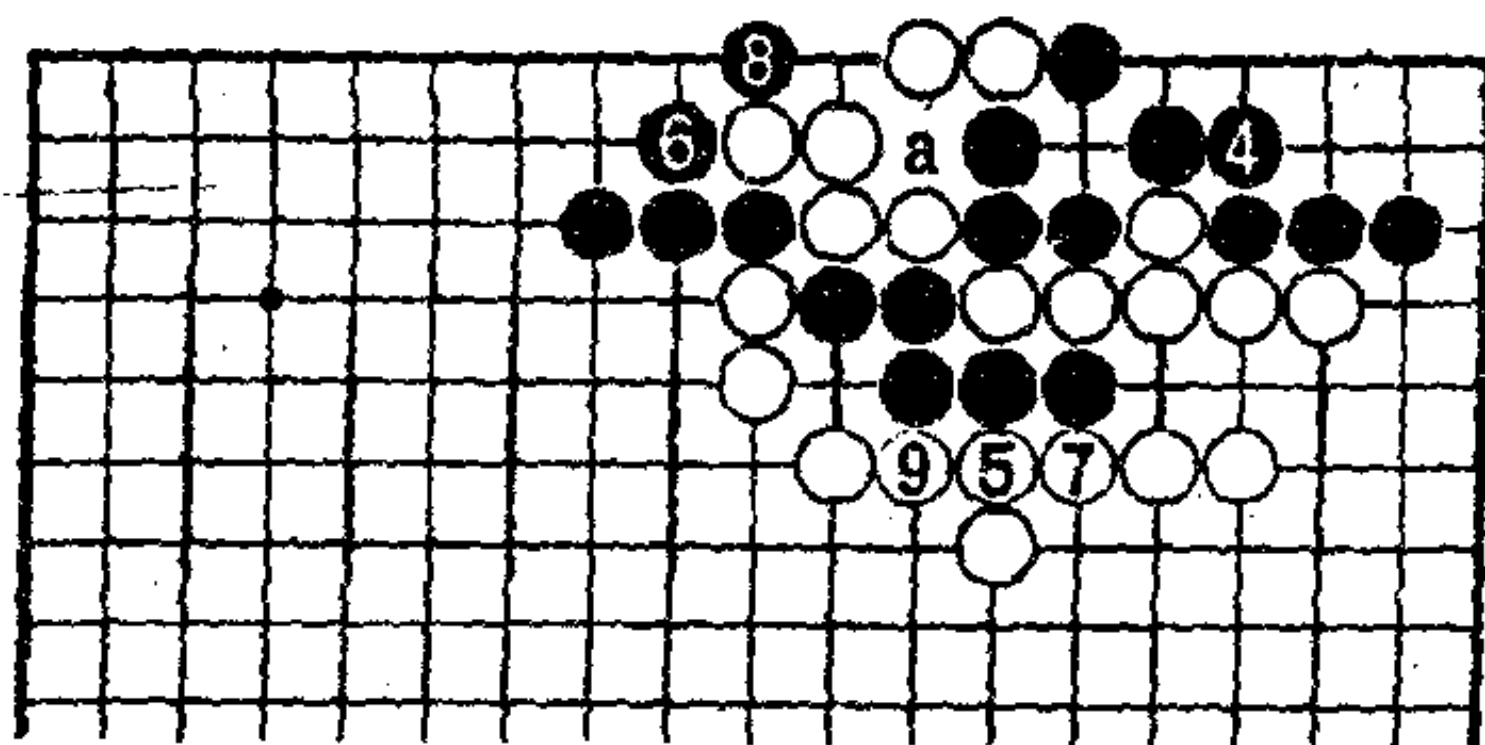


1 图

2图（气长，胜）

为防止接不归，黑4不得不接。白5、7径自紧气即可。

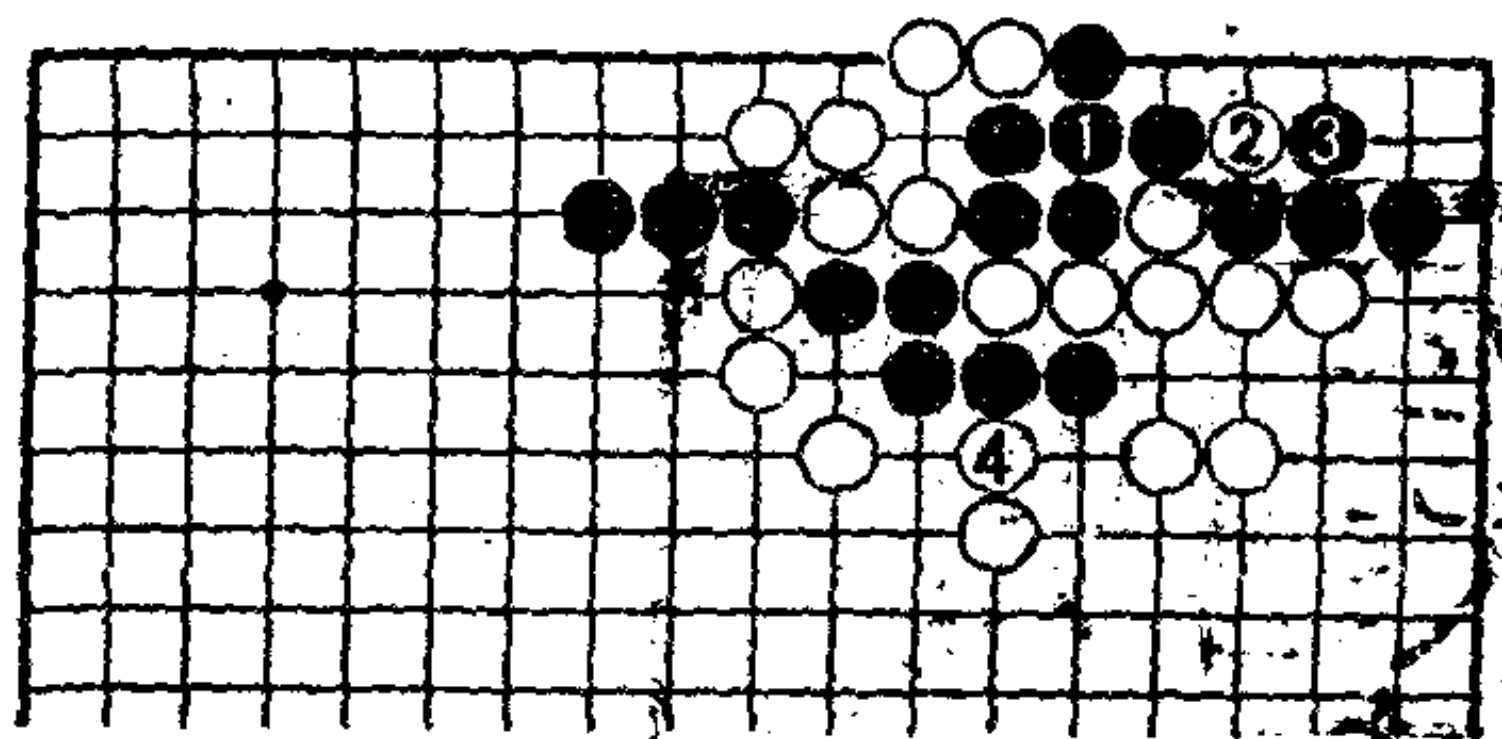
至白9，由于黑有a位不入子的缺陷。白棋反多出一气。



2图

3图（断）

黑1接、顽抗。则白2断，至白4收气、亦可胜。

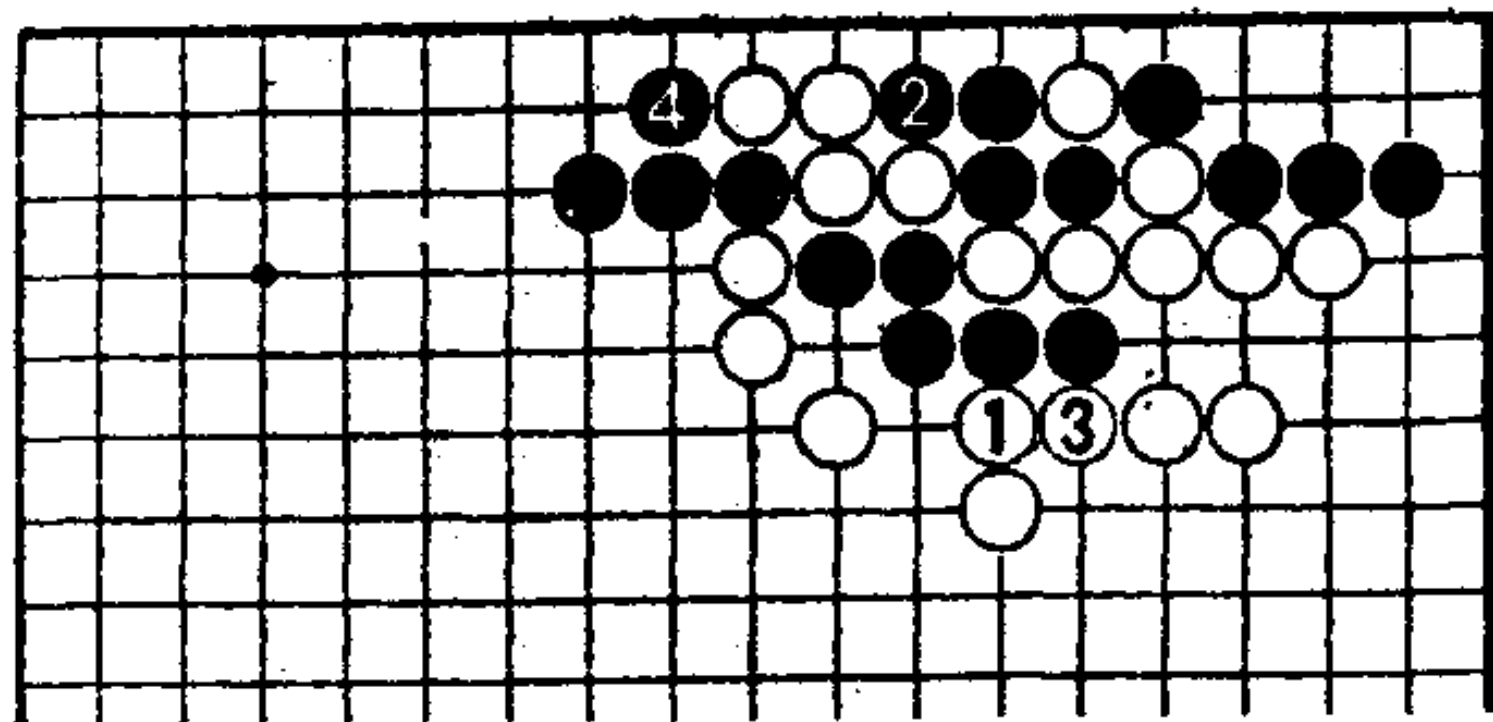


3图

4 图（失败）

白 1 如直接紧气，则
无谋。

被黑 2 收气后，白已
不可救，经白 3、黑 4 后，
白失败。

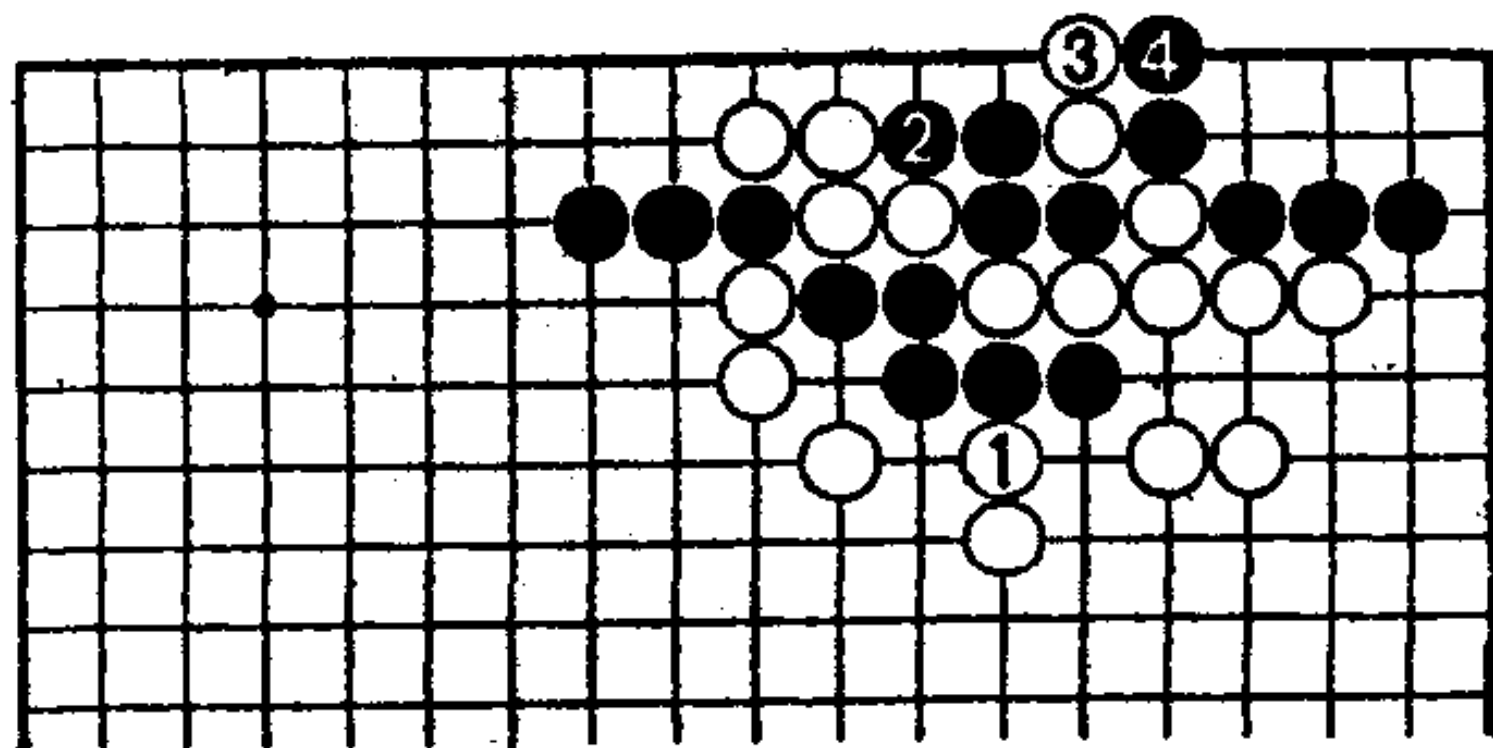


4 图

5 图（毫无意义）

黑 2 后，白 3 即便立
下，被黑 4 挡后，也毫无
意义。

胜负已一目了然。



5 图

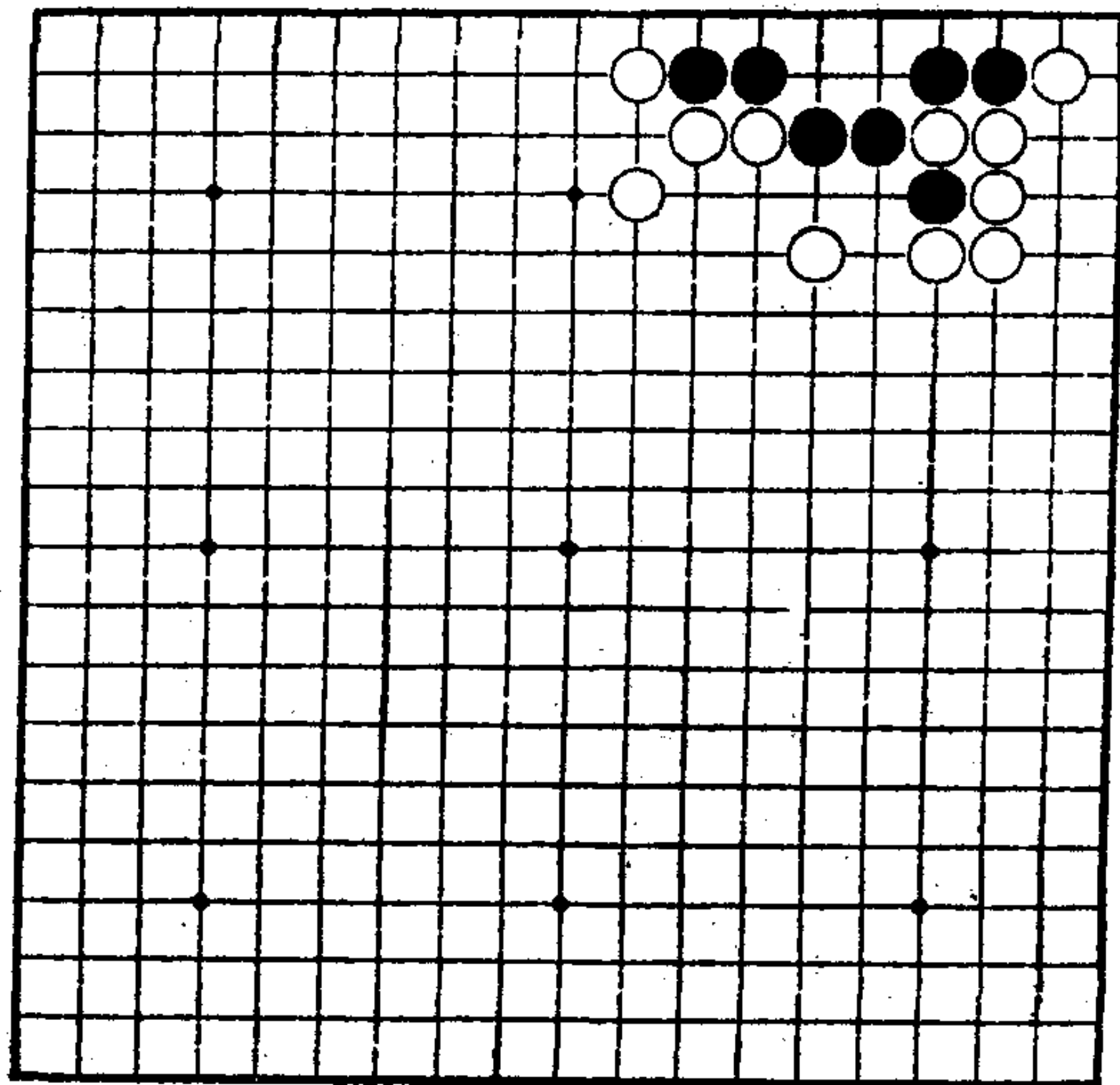
第3题

困境

黑先 上级

黑的棋形实在令人窘迫。

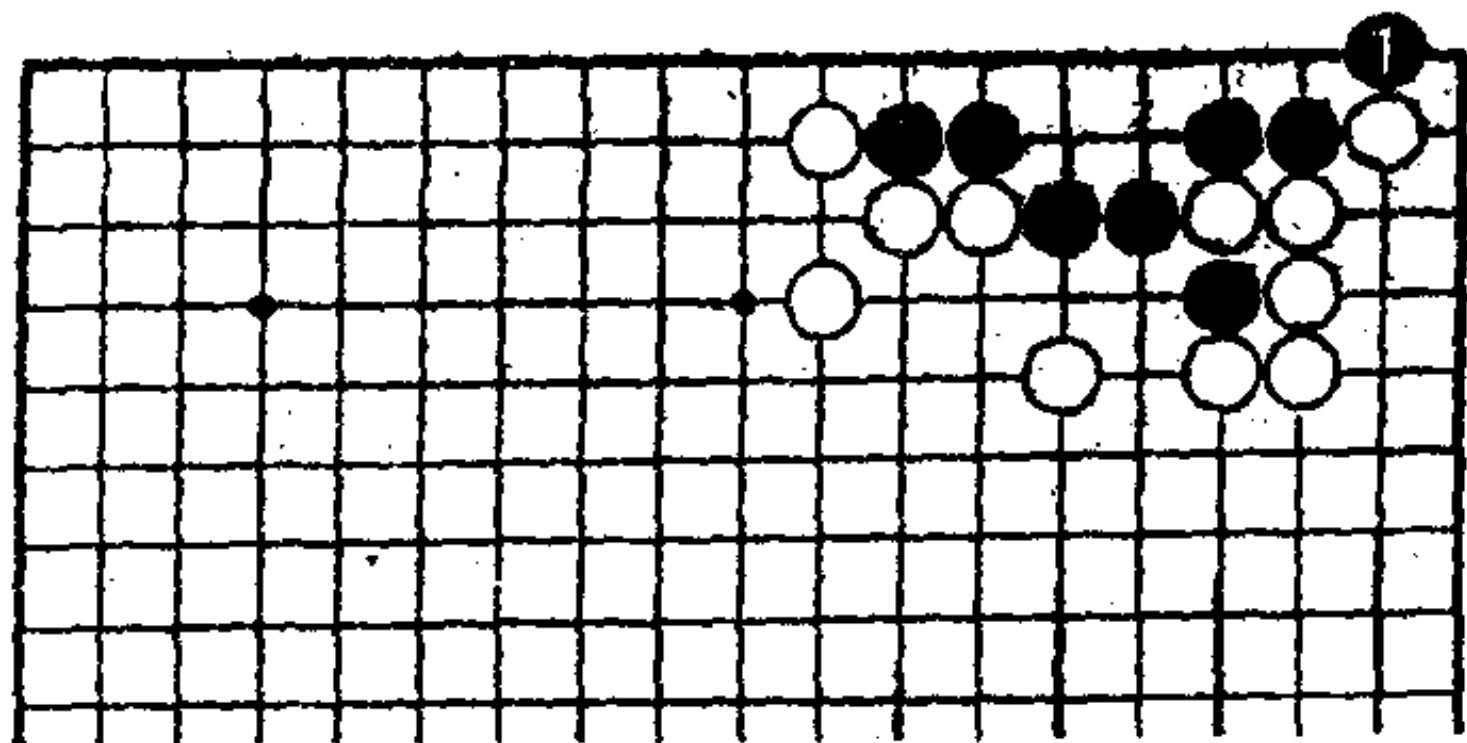
一般情况下，黑已谋生乏术，但因靠近角地，仍可起死回生。



正解图 苦心

首先，黑 1 扳。

总之，延气与走出活形的手段为最重要。

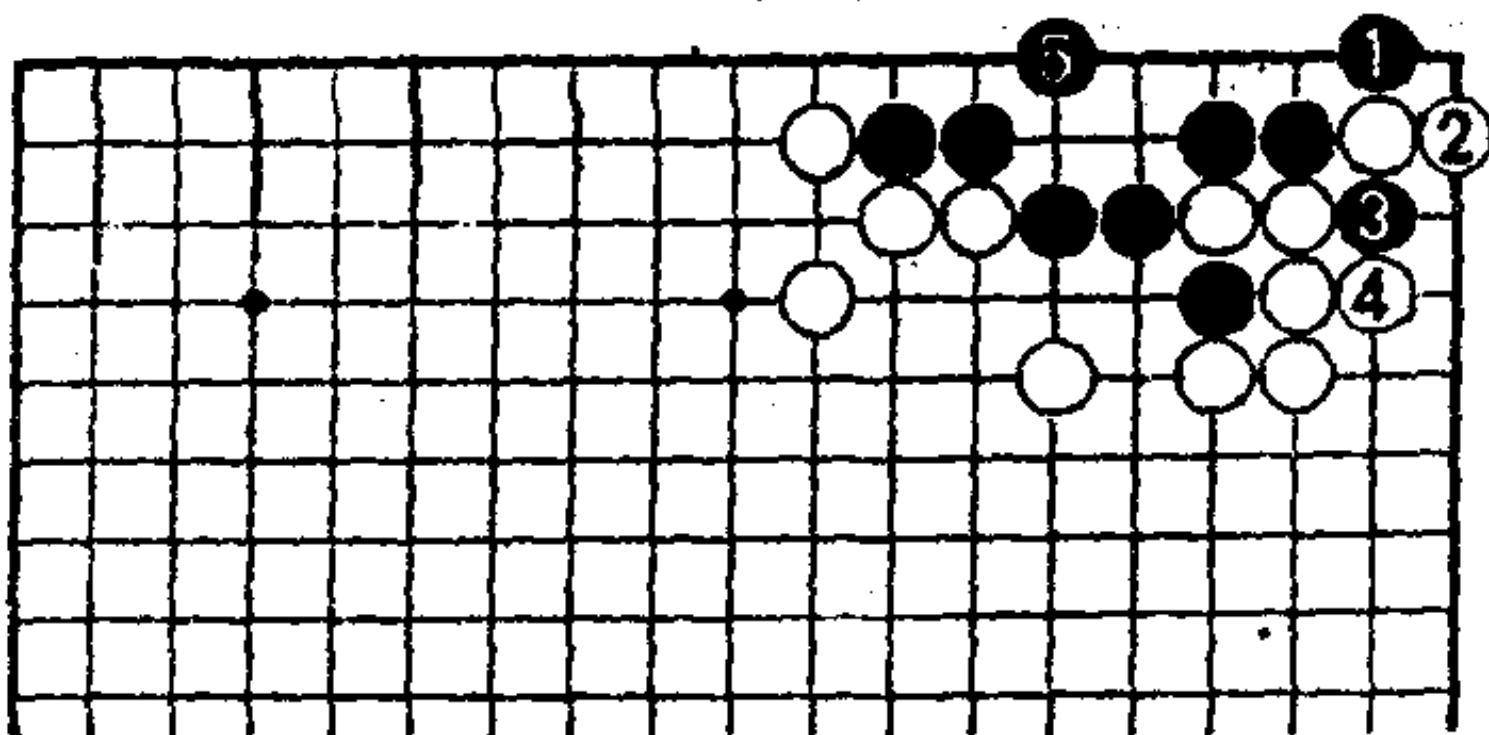


正解图

1 图（应对）

对黑 1、白 2 立下当然，黑 3 断。

至黑 5 整形，黑有了生机。

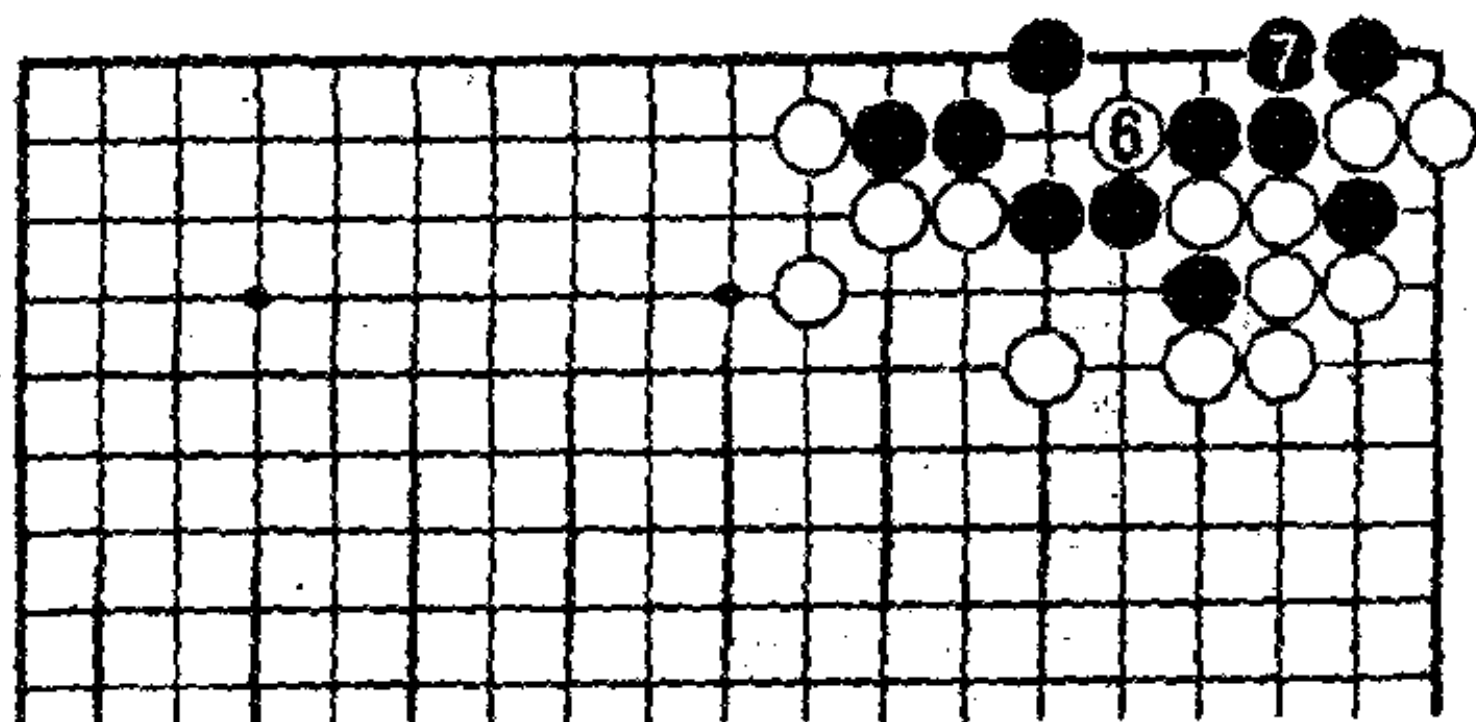


1 图

2图（自豪）

白6切断，但黑7接，
好手。

苦心积虑，终于活出。

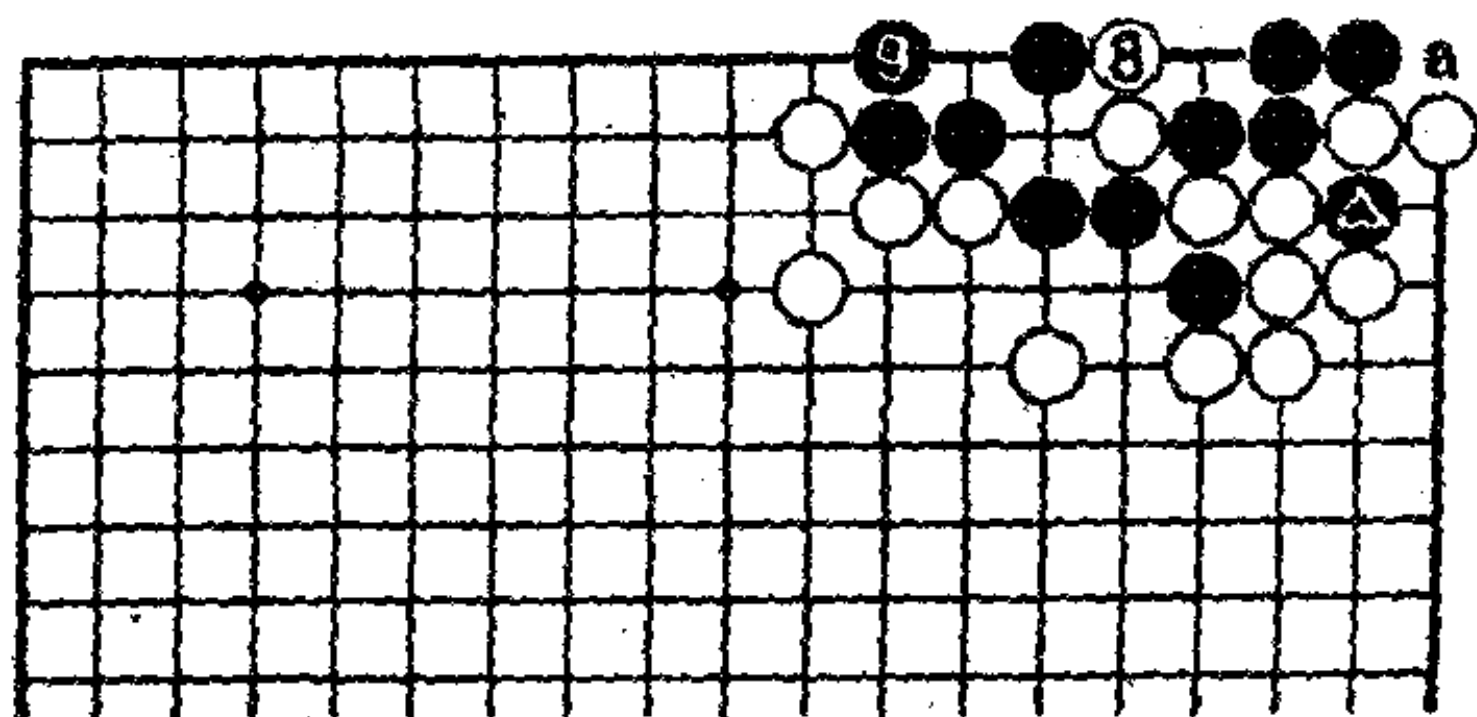


2 图

3图（活）

接下来白8如立下，
则黑9做眼，8，9两点
见合，白活。

因黑●子的作用，白
a位不能入子。

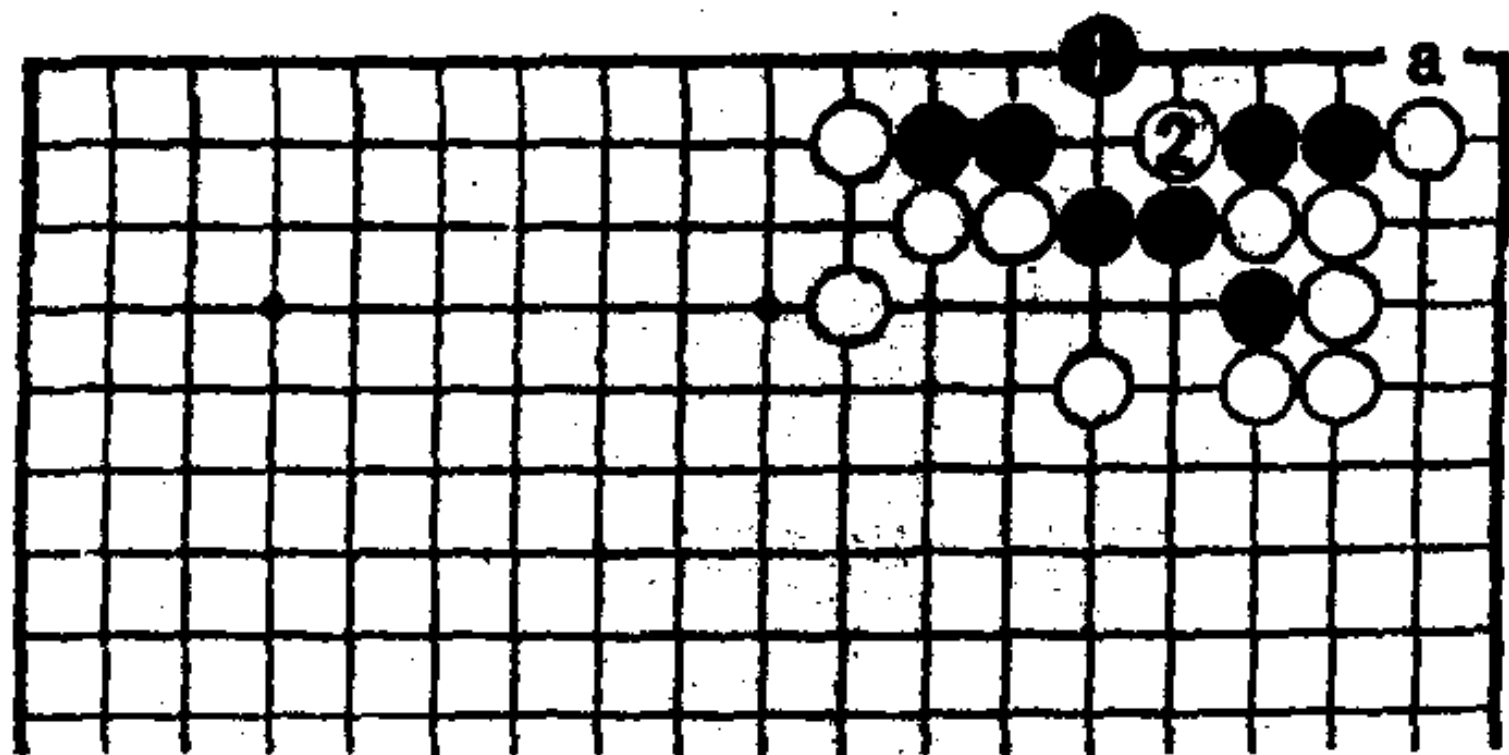


3 图

4 图（不活）

如若忘记角部的特殊性，则黑绝对不能活。

黑 1 做眼，被白 2 断后，黑来不及走 a 位。

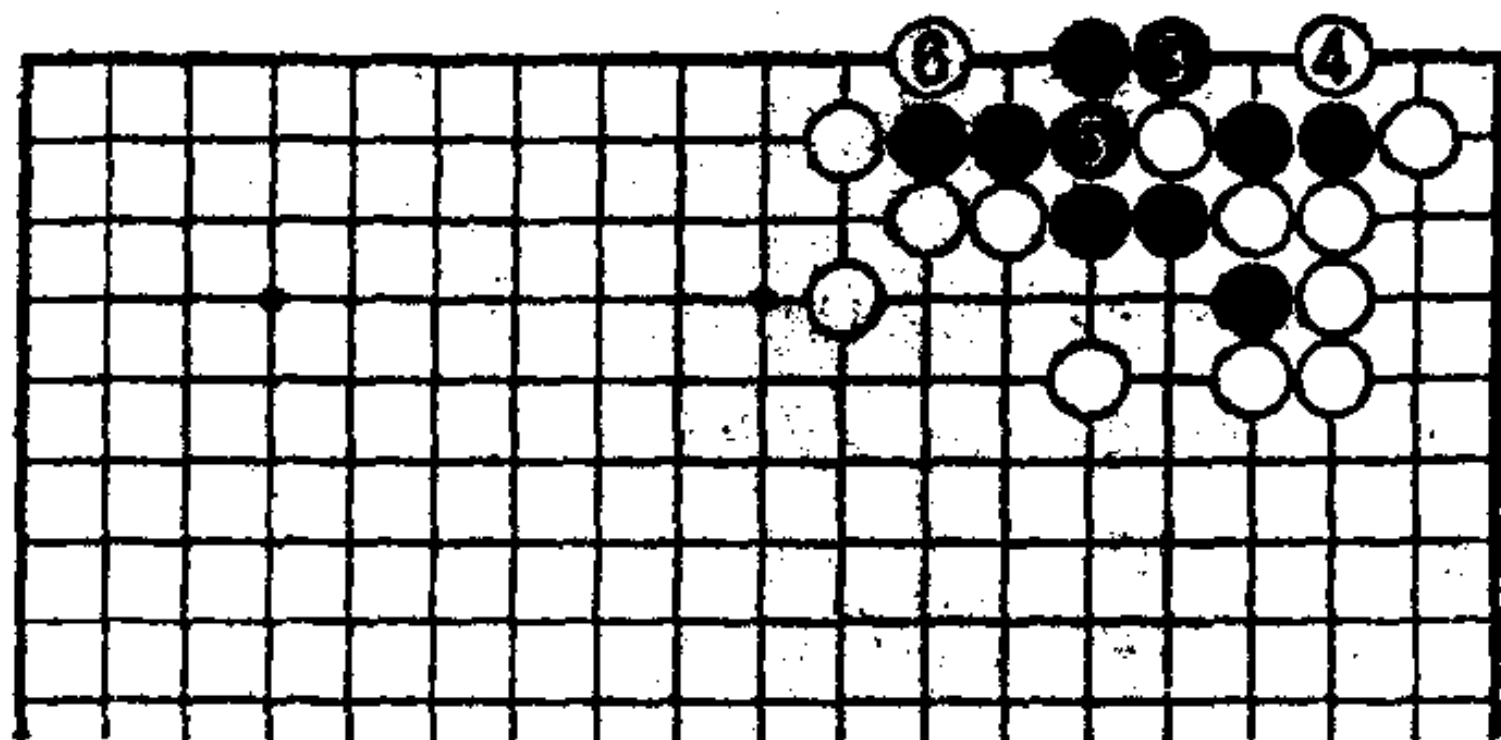


4 图

5 图（死）

黑 3 唯有打吃，但被白 4 打后，黑 5 必须提。

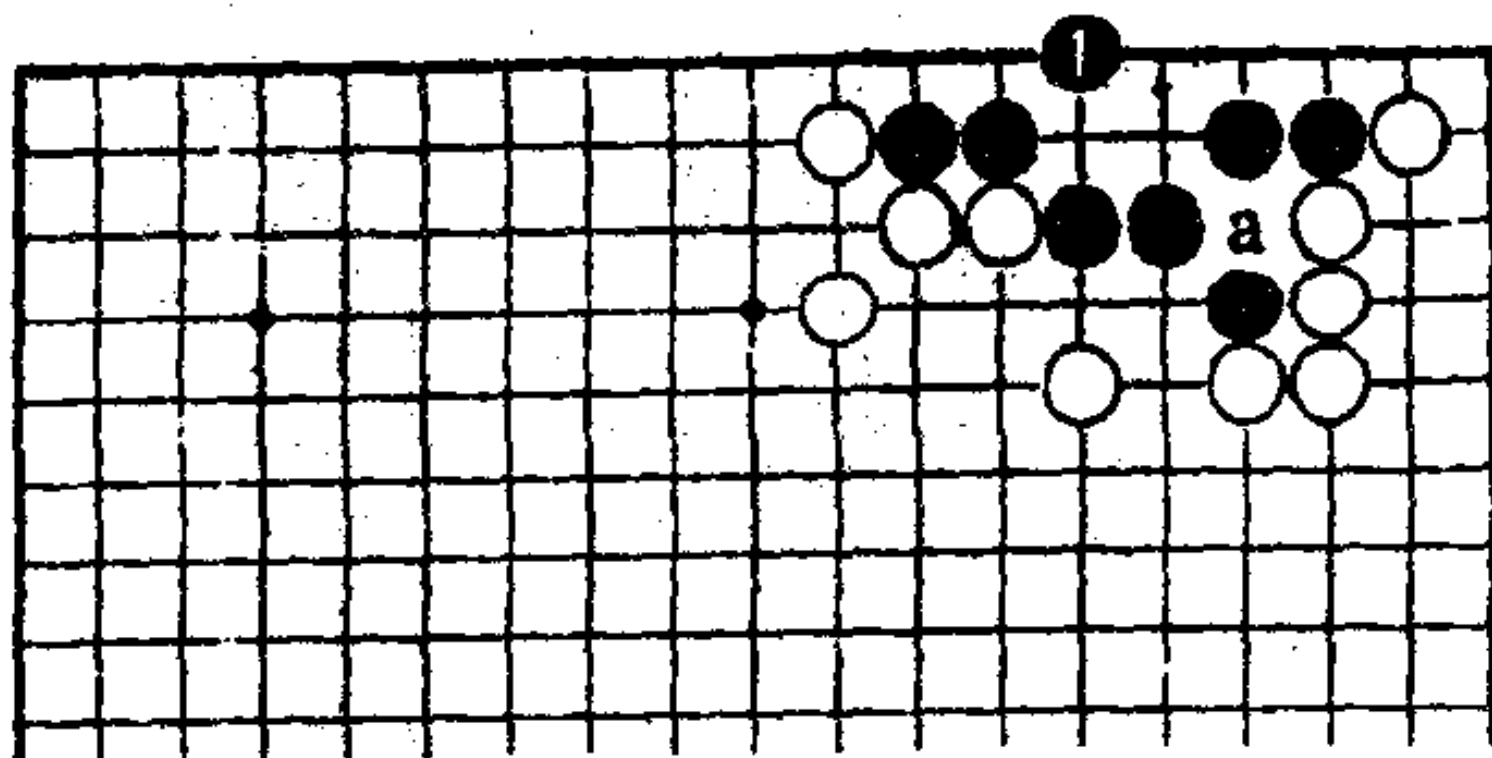
白 6 扳，黑仅有一眼，死。



5 图

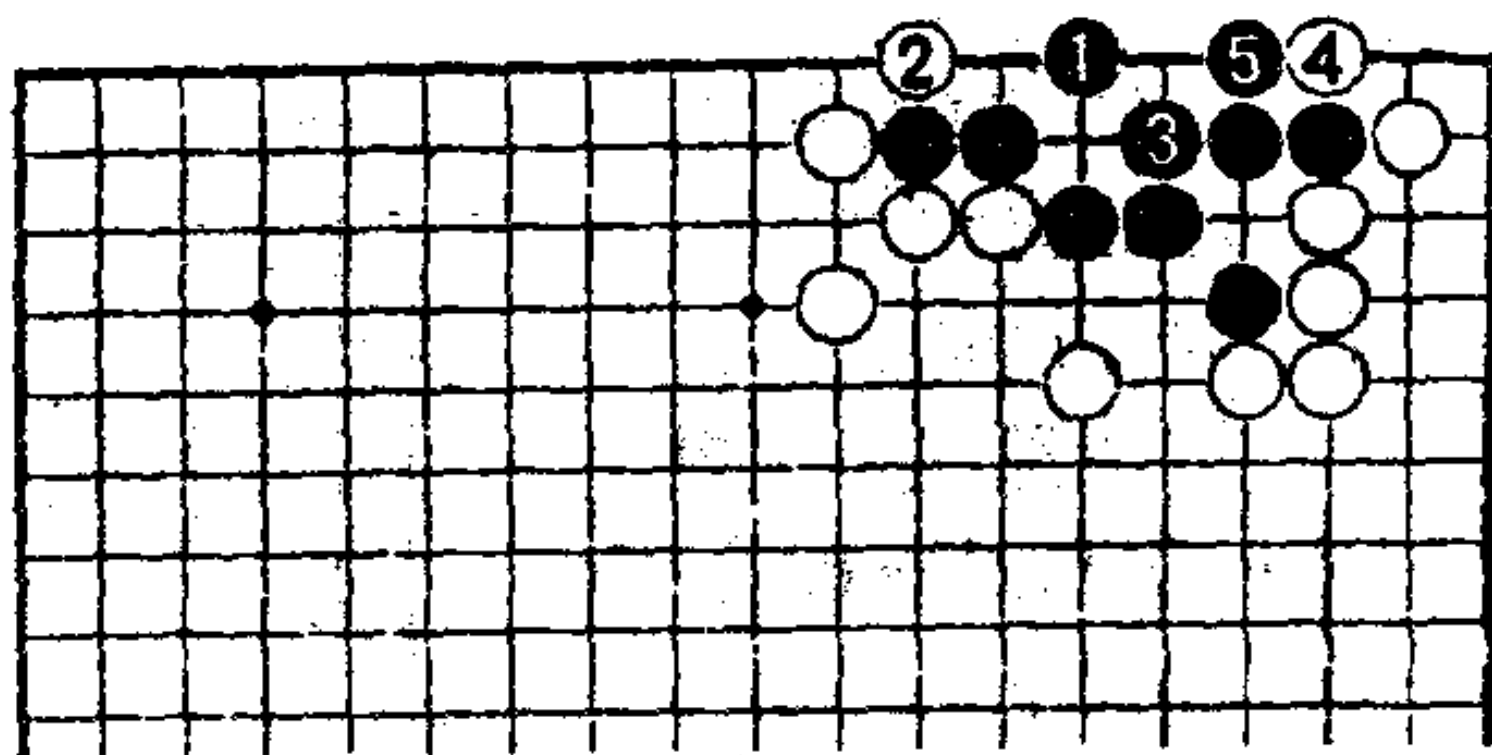
6 图 (空眼)

假定a位尚宽一气的话，则黑1做眼可以活。

6 

7图 (忍耐)

黑 1、白 2 扳，黑 3 忍耐重要。这样可成二眼。
对白 4，黑 5 即可。

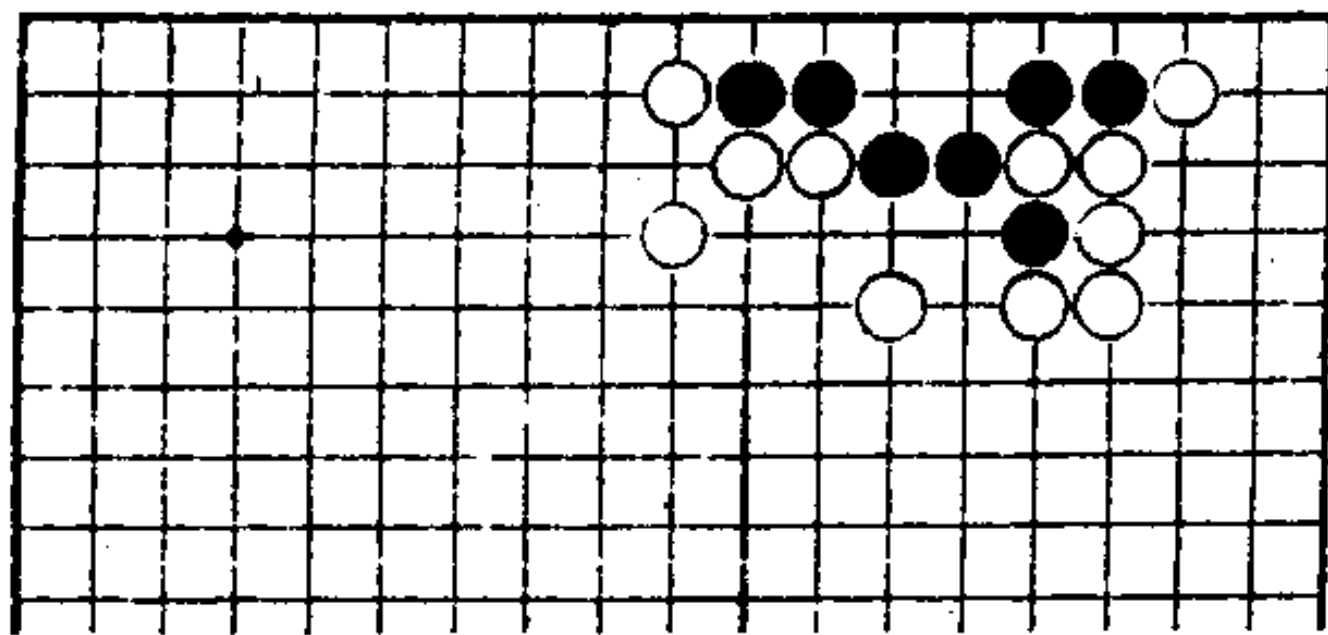


7 图

小 知 识

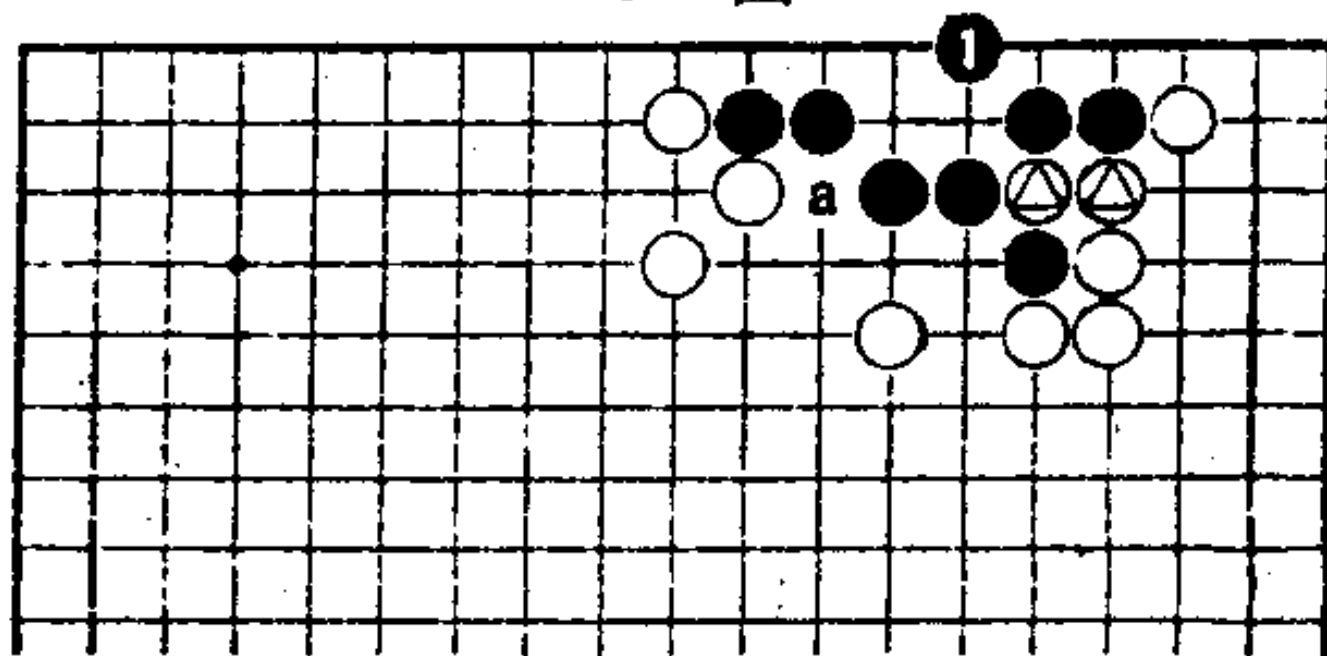
宽气为关键

1图 此形离角部比第三题多出一路，故不能活。

1 

2图 a位宽出一气，因此对白△二子，黑1虎即能活。

可谓宽气是关键。
另外,仅仅是一路之差,
结果就大不一样。



2 图

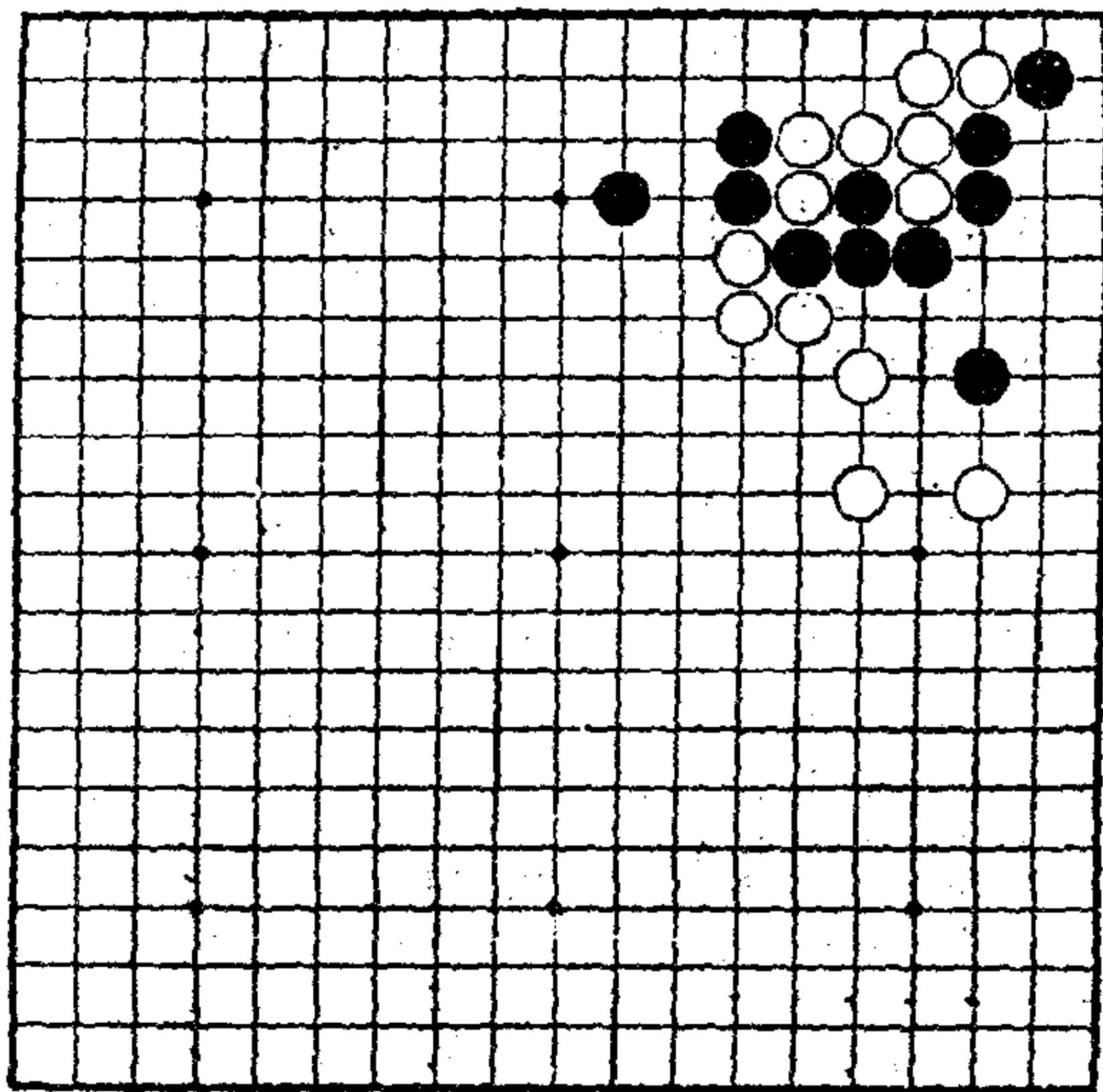
第4题

胜负处

白先 有段

是吃子还是被吃，
真是决胜关头。

技术的巧拙，可
以一决胜负。



正解图 反断的手筋

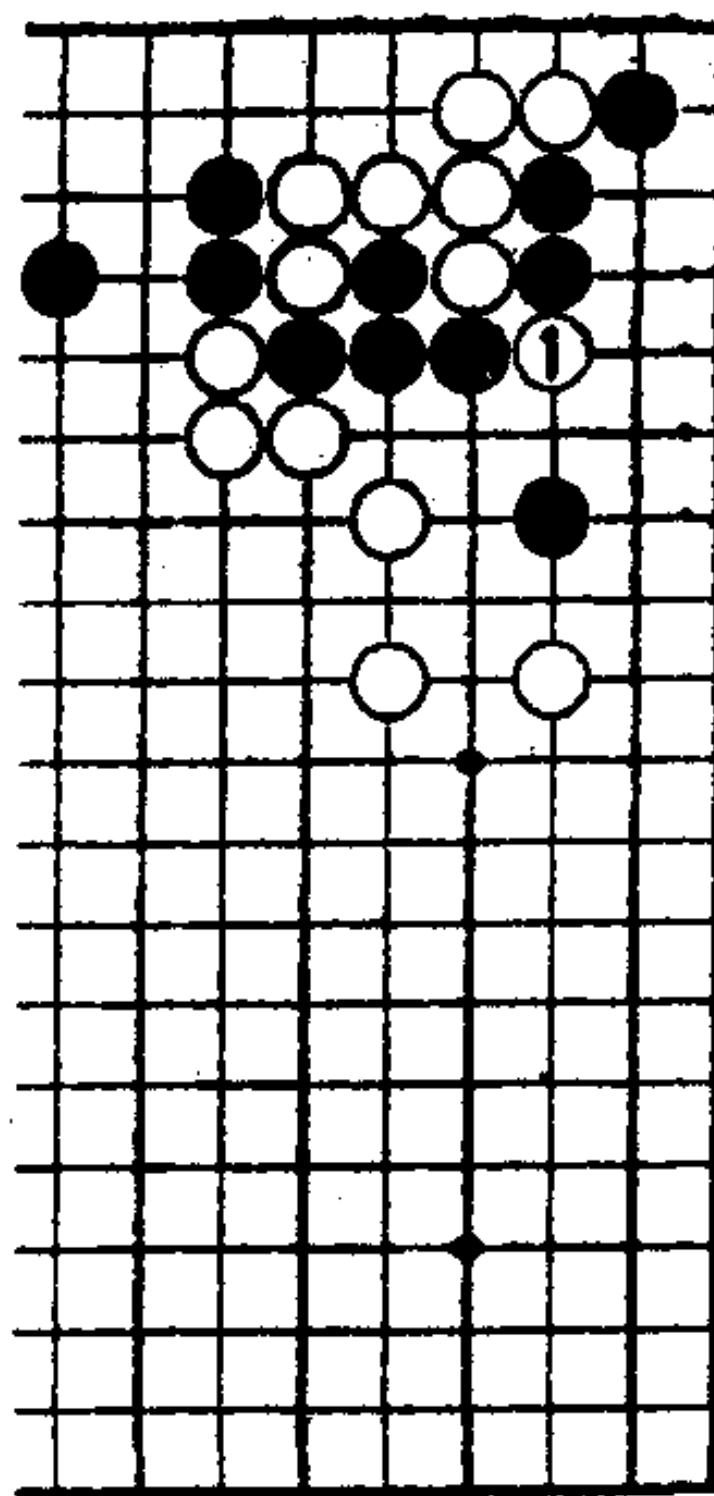
白 1 断。

但仅此一手尚不行，
下面的着子必须仔细。

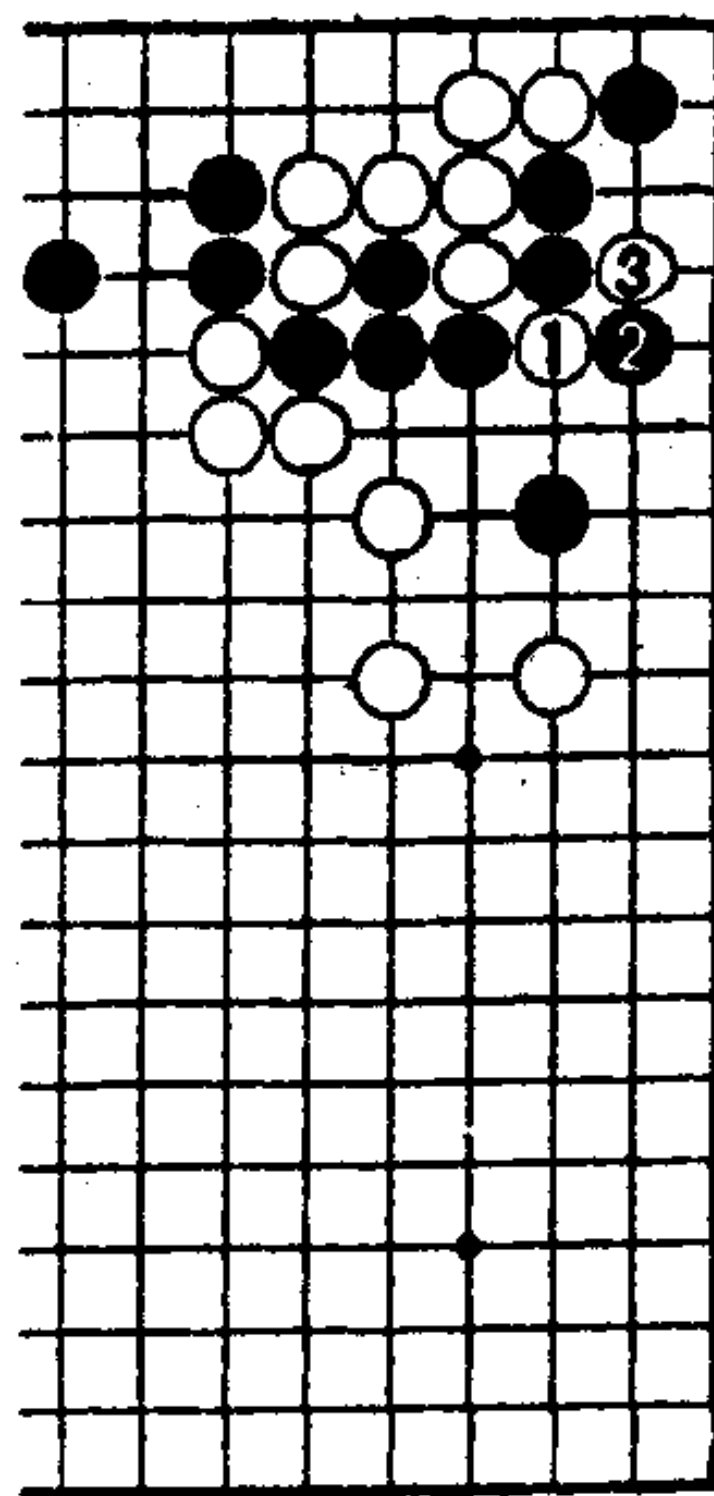
1 图（绝妙）

对白 1 的断，黑 2 绝对，
但白 3 的反断，真是
绝妙的一手。

白此处深得要领。



正解图

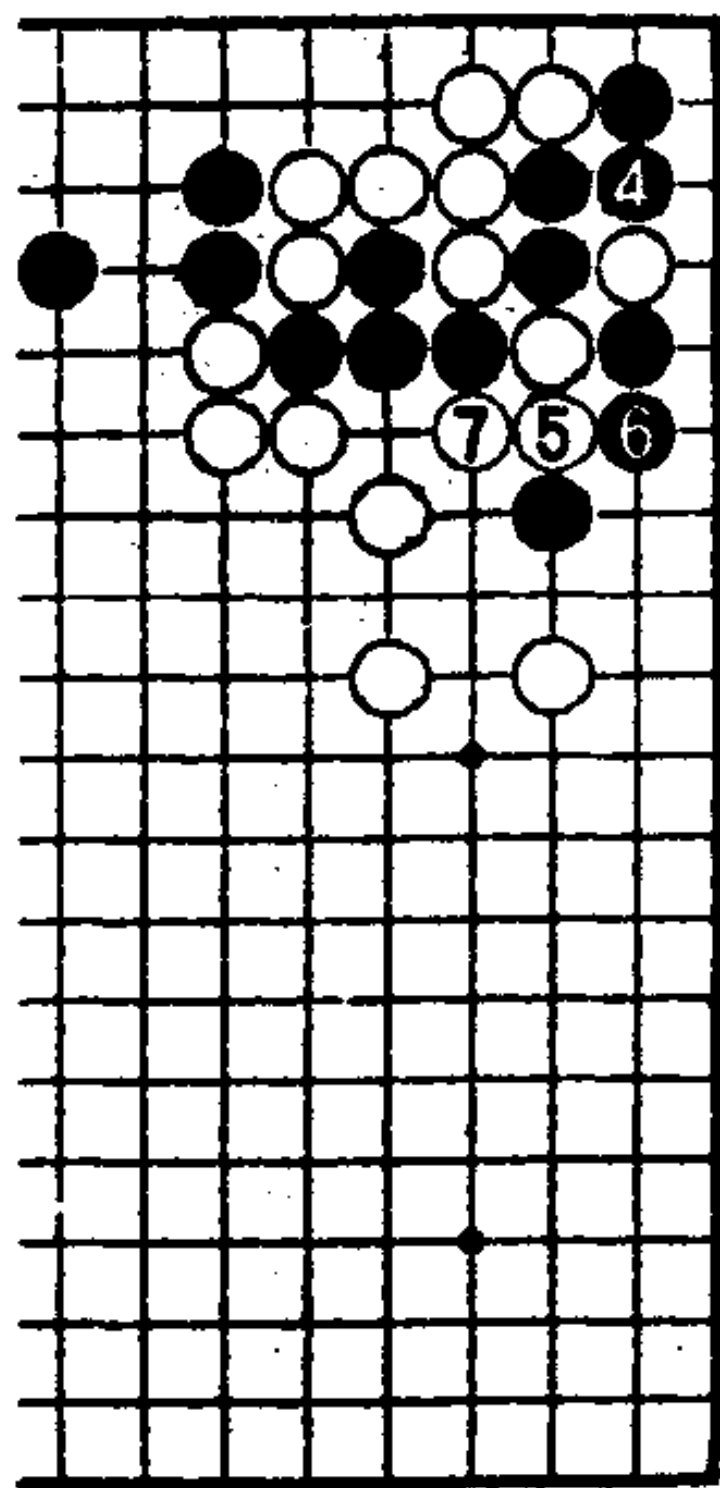


1 图

2 图（大获成功）

对白的反断黑棋难于应对。

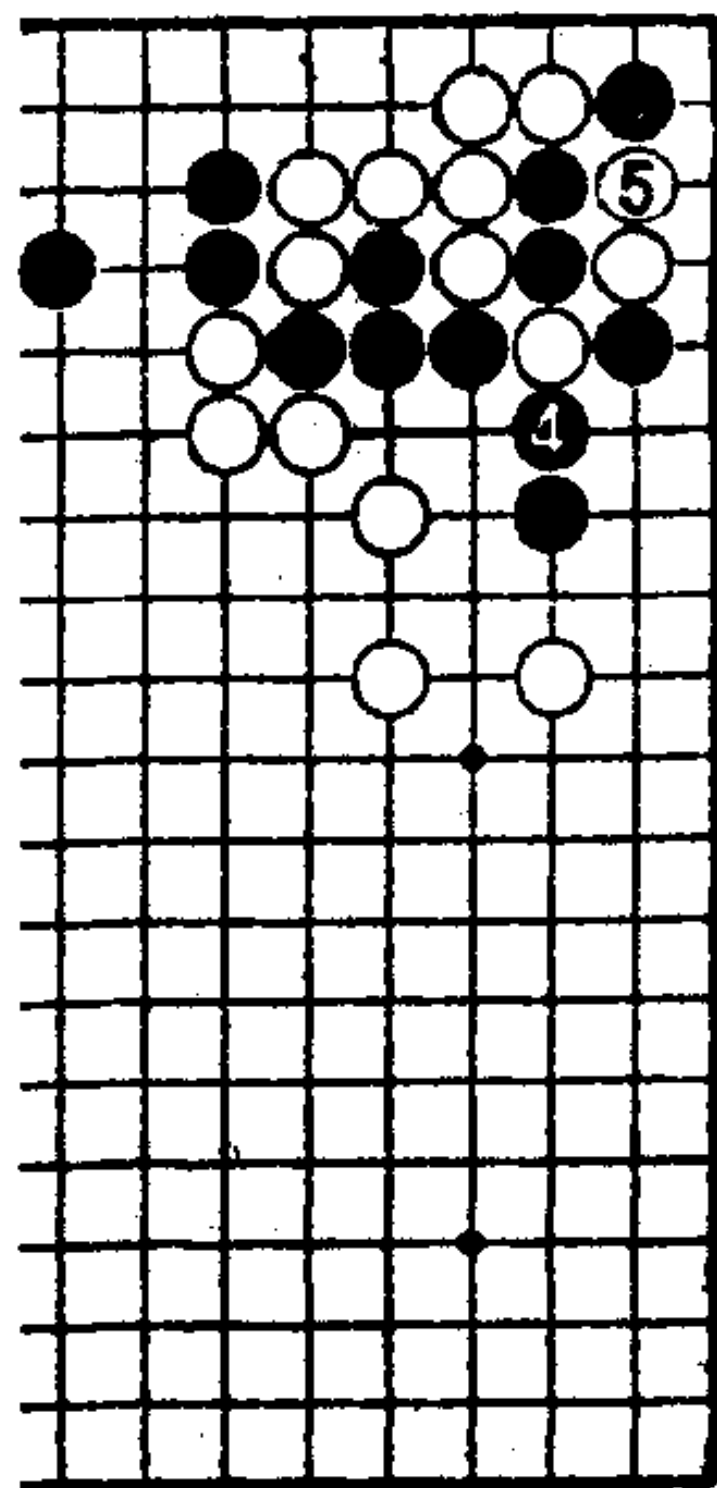
如 4 位打，则白 5 长出。黑只能 6 位渡过，白 7 提吃黑四子，大获成功。



2 图

3 图（断吃）

黑 4 只能提白 1 子。但被白 5 断吃后……

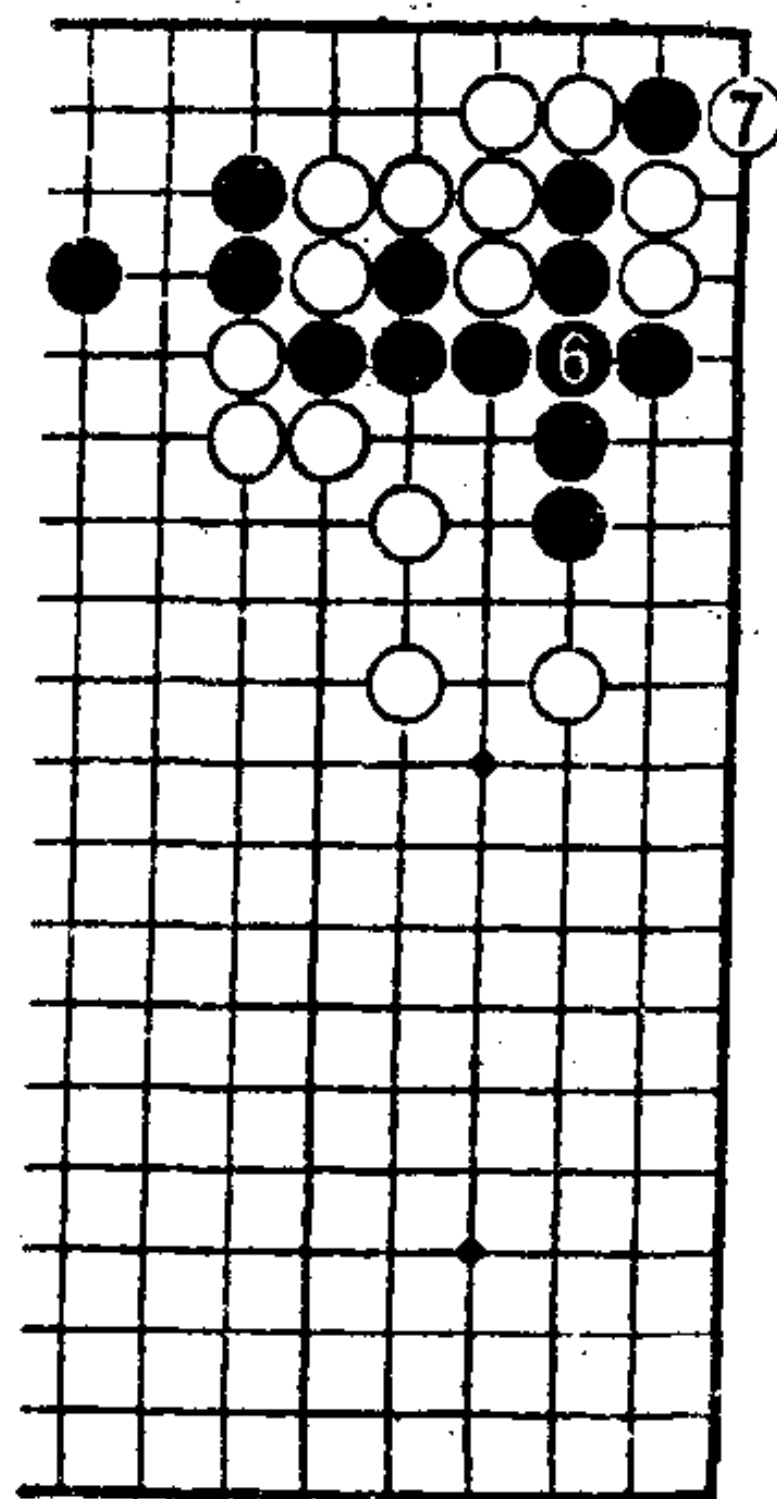


3 图

4 图（活）

黑 6 接，白 7 抱吃，
活。

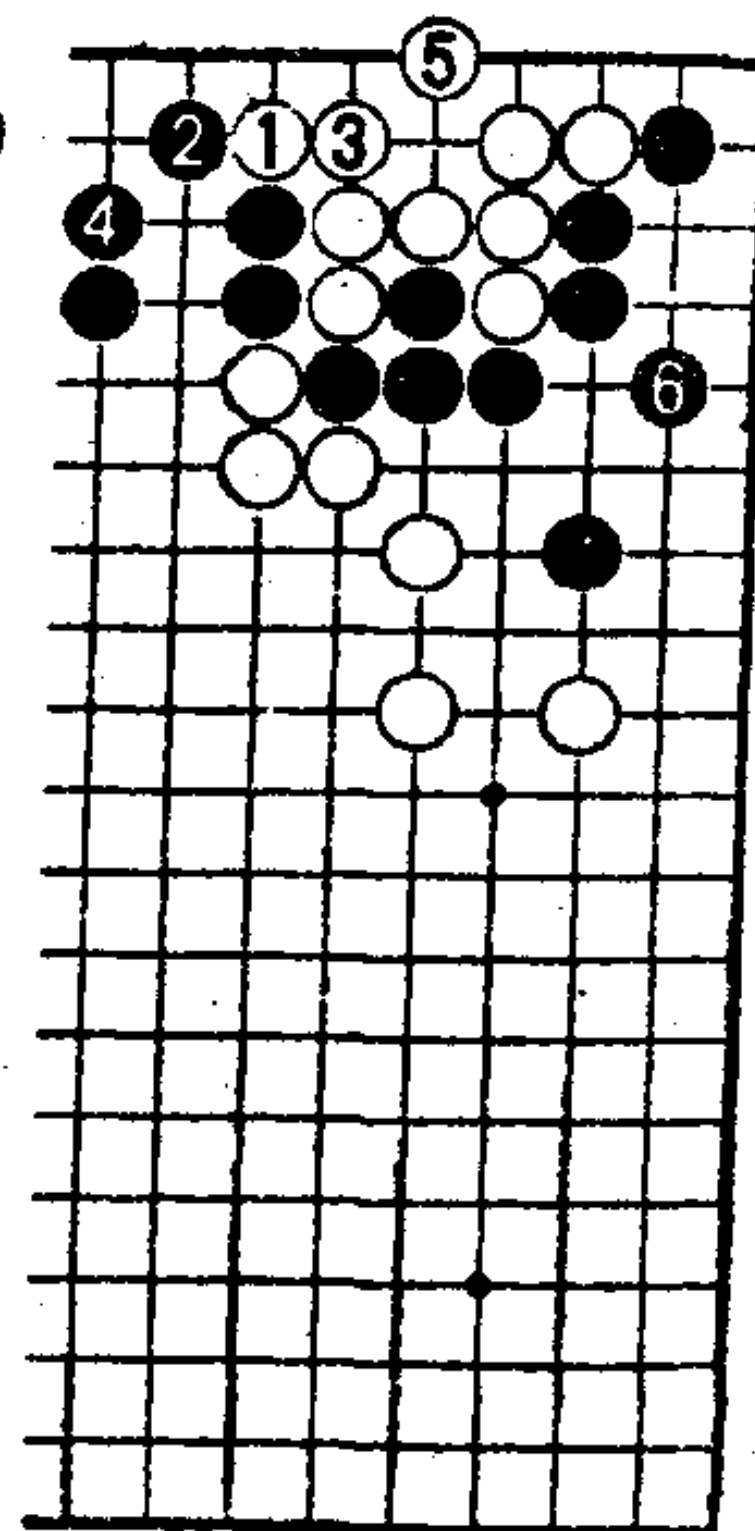
而黑棋尚无眼位，连
活棋都很困难。



4 图

5 图（失败）

白 1、3 一心只想谋
活是初级棋手的缺点。这
样走法，虽可活棋，但被
黑 6 守后，良机失去。不
能不说是白棋的失败。



5 图

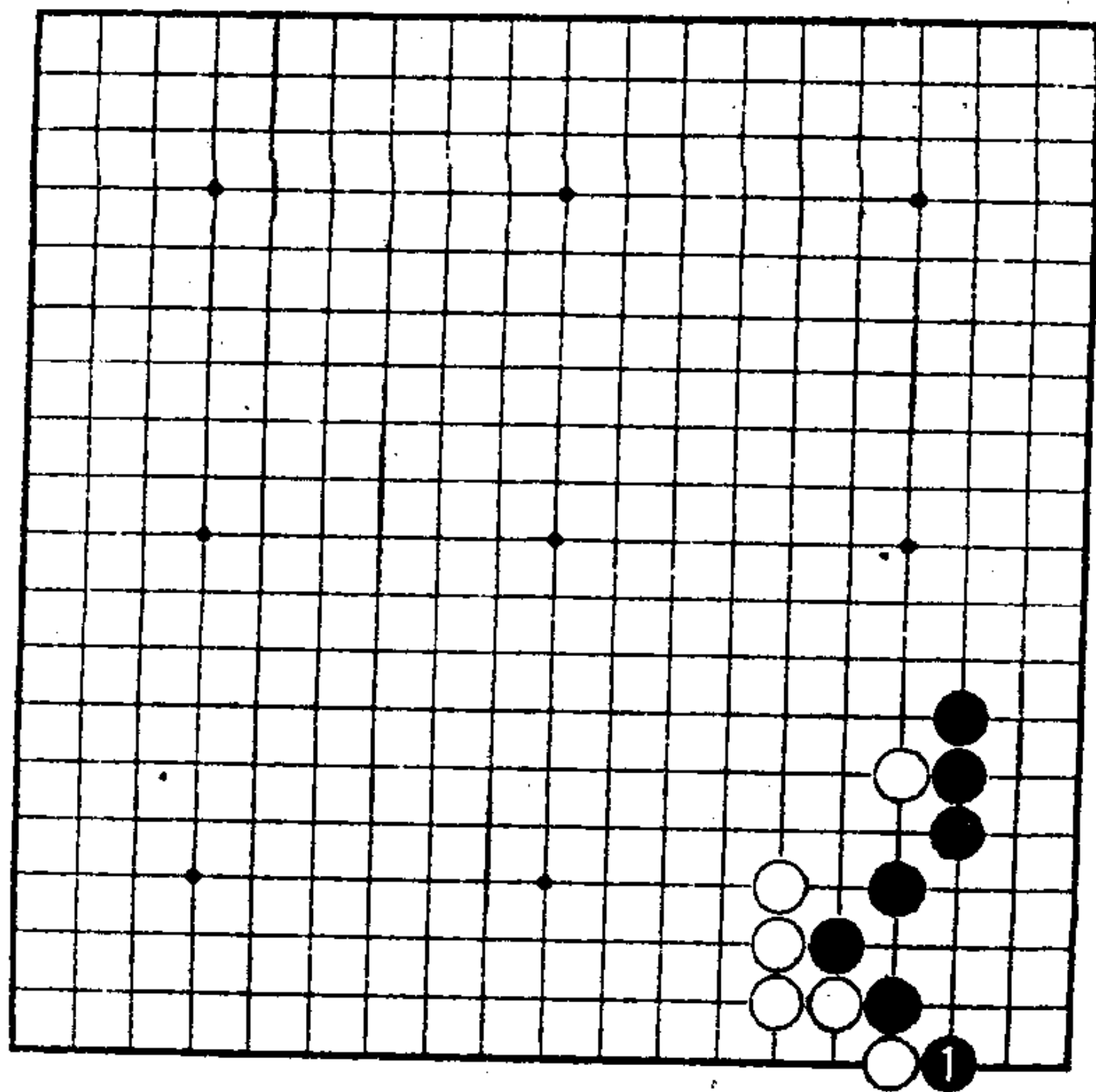
第5题

一般错误
白先 初级

黑1挡，为常识性错误。

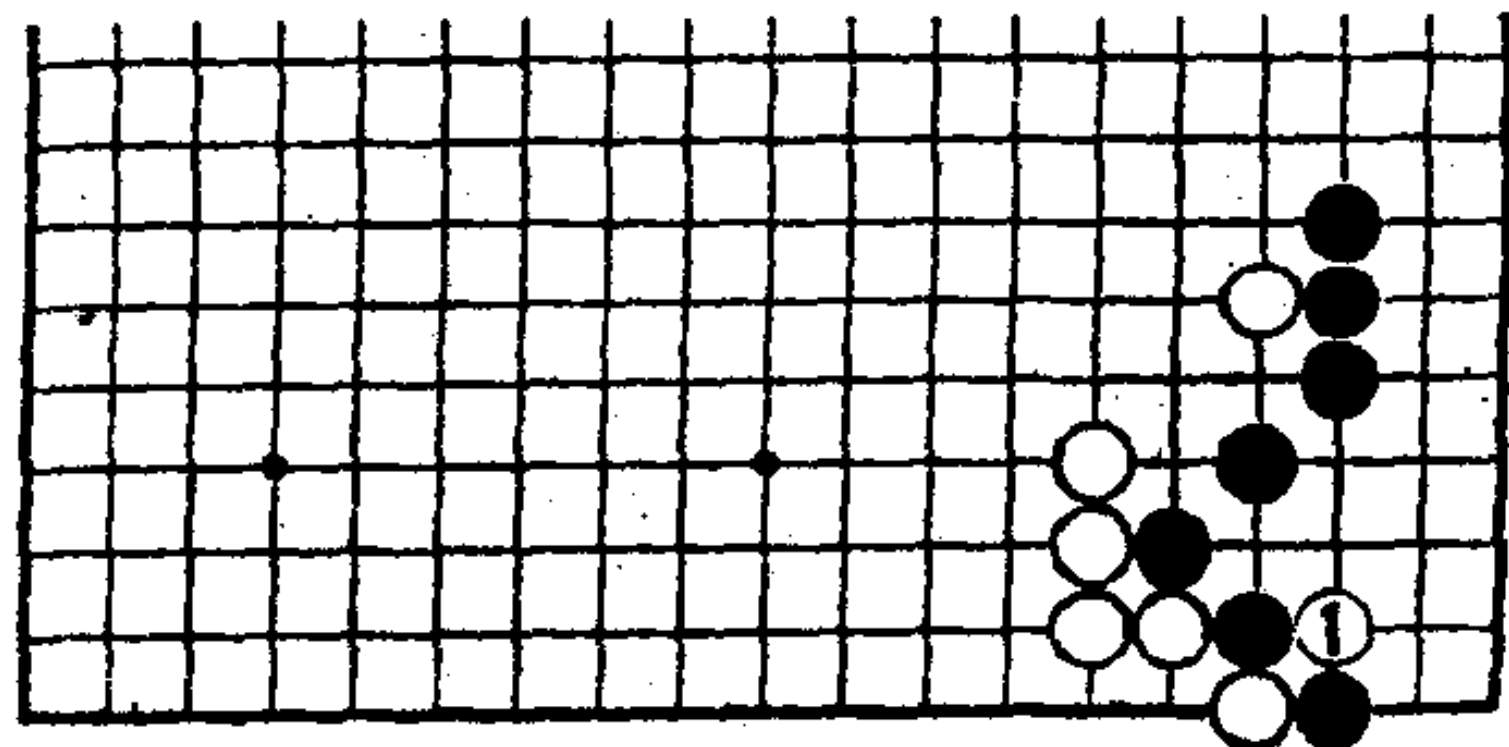
这是收官时的疏忽。

白理所当然要加以利用。



正解图 切断

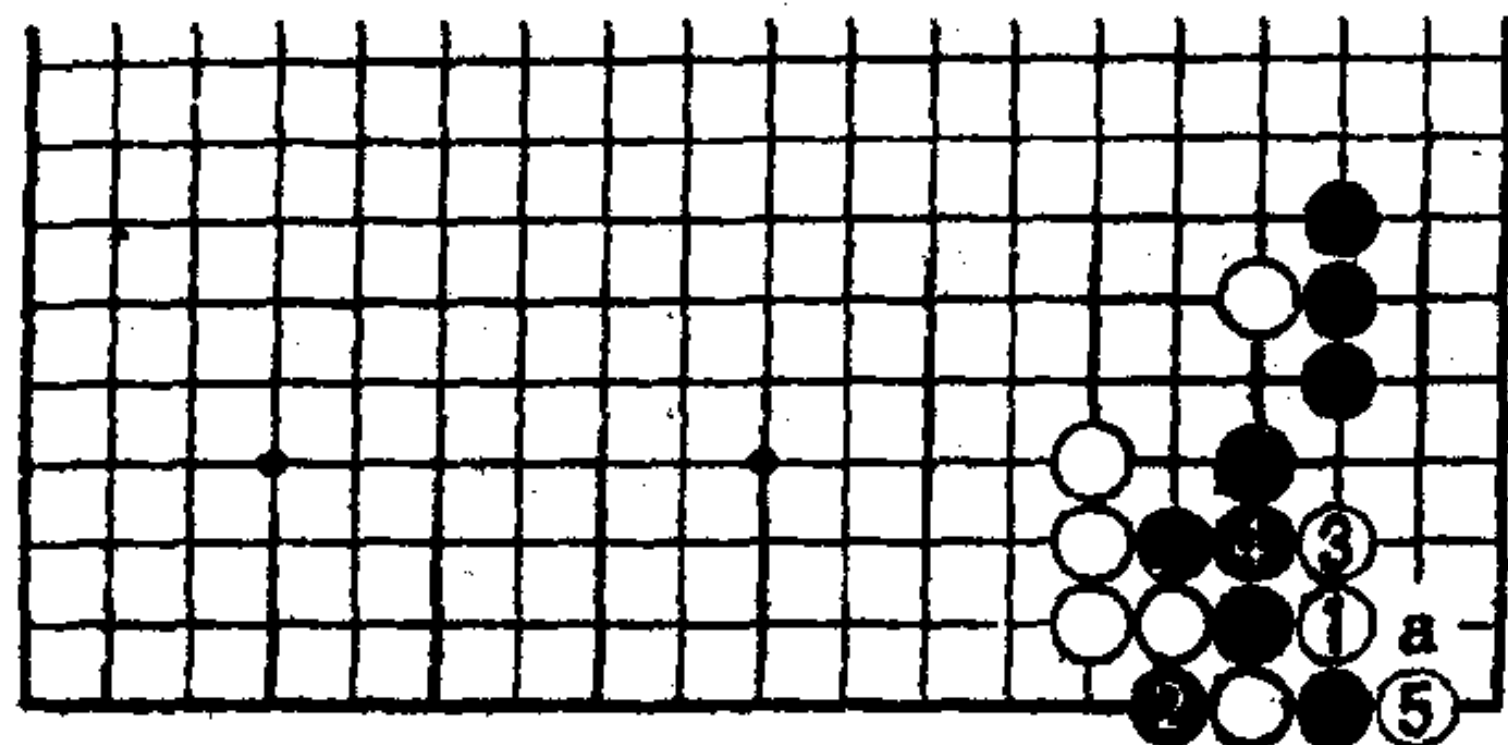
白 1 切断，双打。
此为简单的一手，初
级者都知道。



正解图

1 图 (挡)

对白 1、黑 2 提，白
3、黑 4 交换后，白 5 打
吃。黑如a位断则成劫。

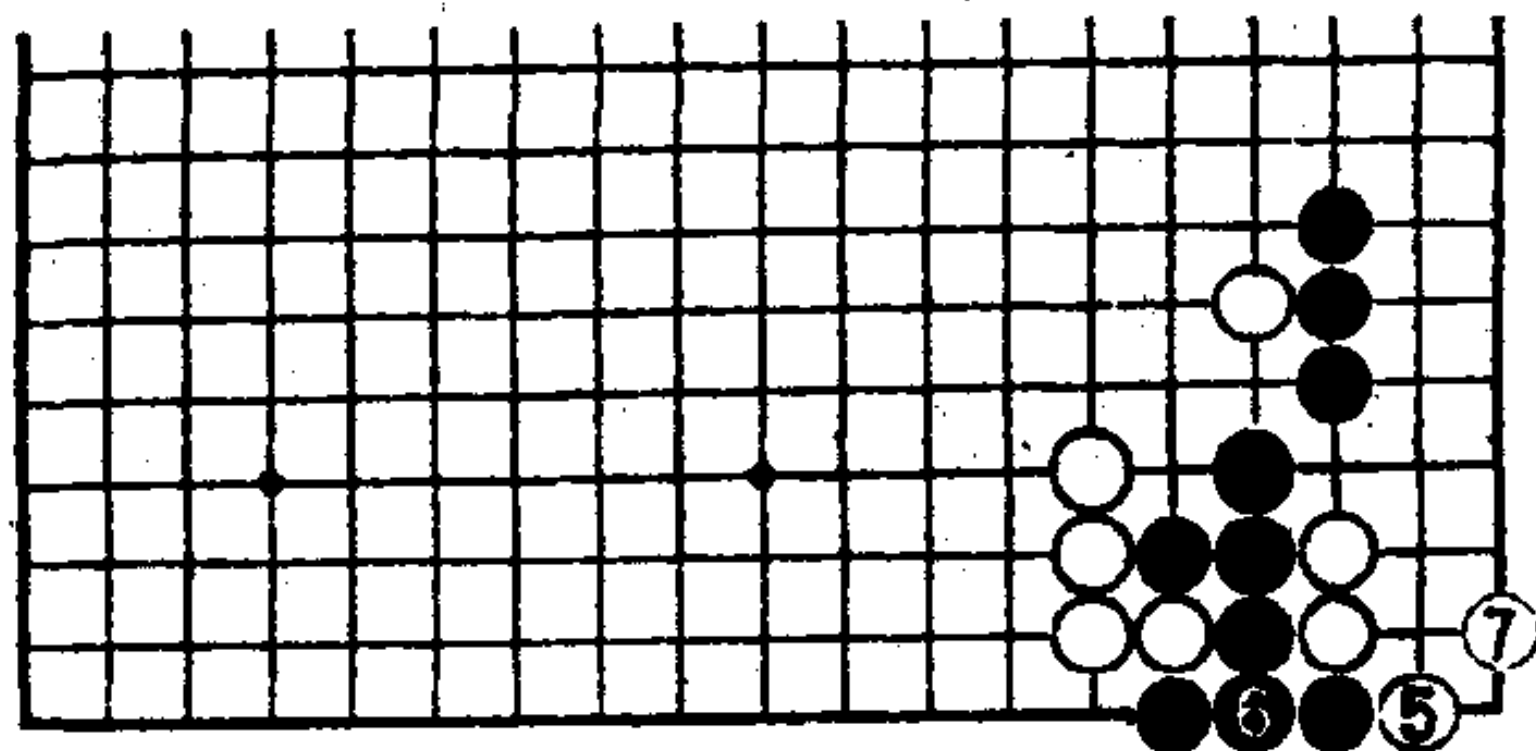


1 图

2 图 (活)

如不想成劫，黑只有
6 粘，于是白 7 虎、活。

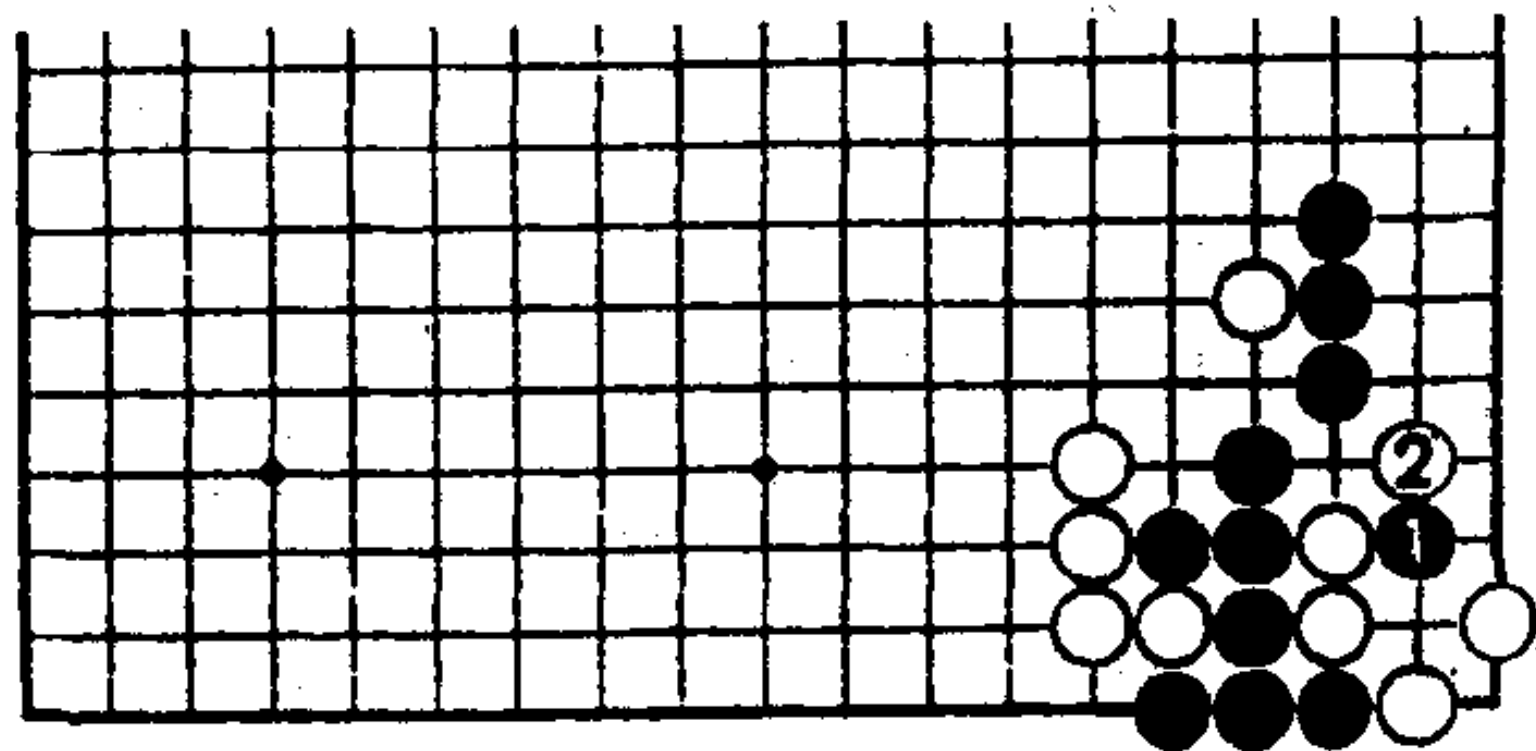
虽然地域很少，但可
保证活出。



2 图

3 图 (破眼)

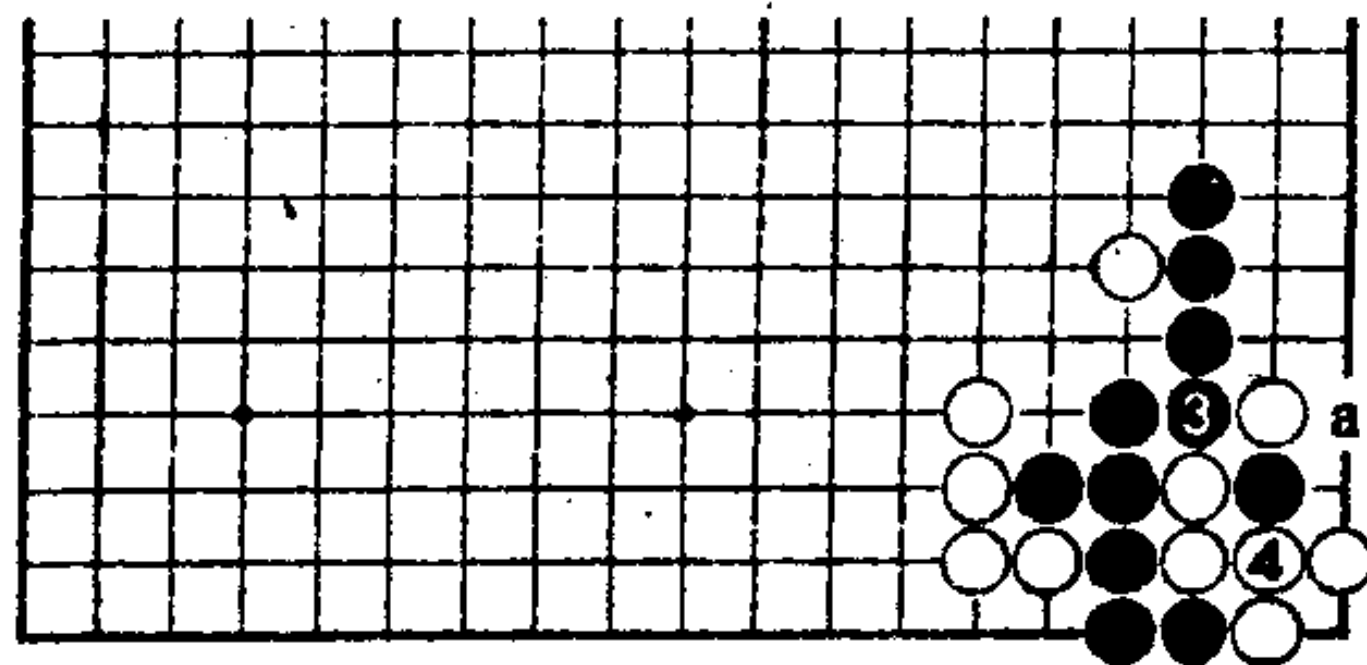
黑 1 扑入破眼虽令人
耽心，但白 2 扳，无事。



3 图

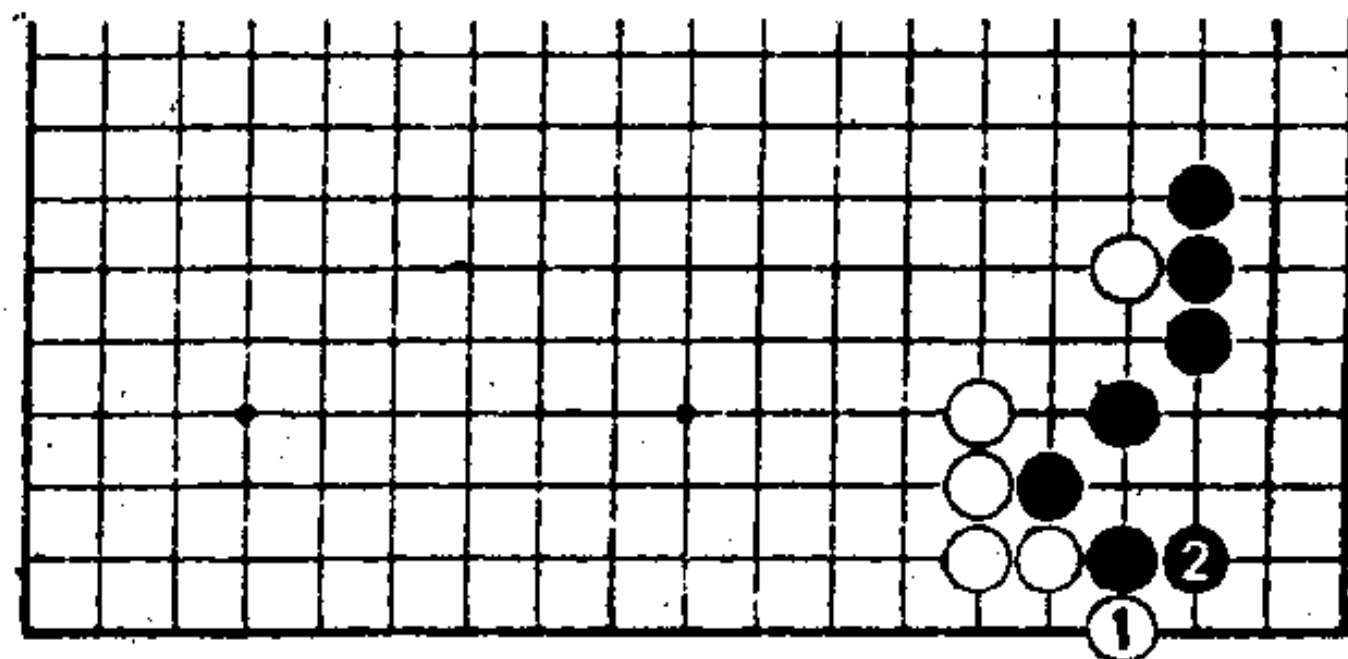
官子初步

1 图 其后，黑 3、白 4，只要黑 a 位扳打不成立，白就可以活。



1 图

2 图 这一棋形，在实战中经常出现，对白 1 的扳，黑 2 只有退。此为官子初步。

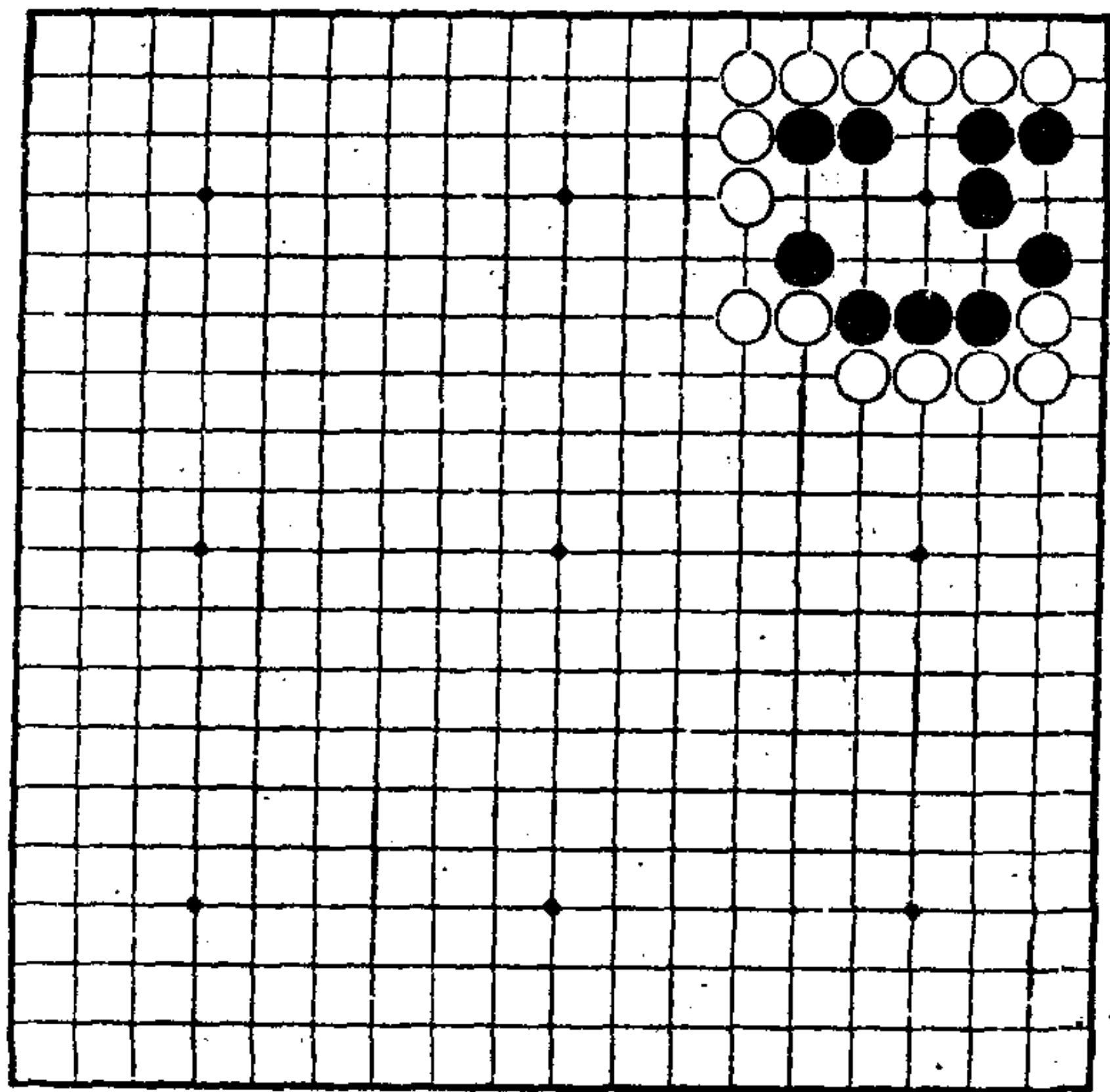


2 图

第6题

惟有细算
黑先 中级

黑能做成两眼吗？
尽管只有如此狭小的空间，但决不能简单地予以回答。惟有算清每步棋的变化才行。



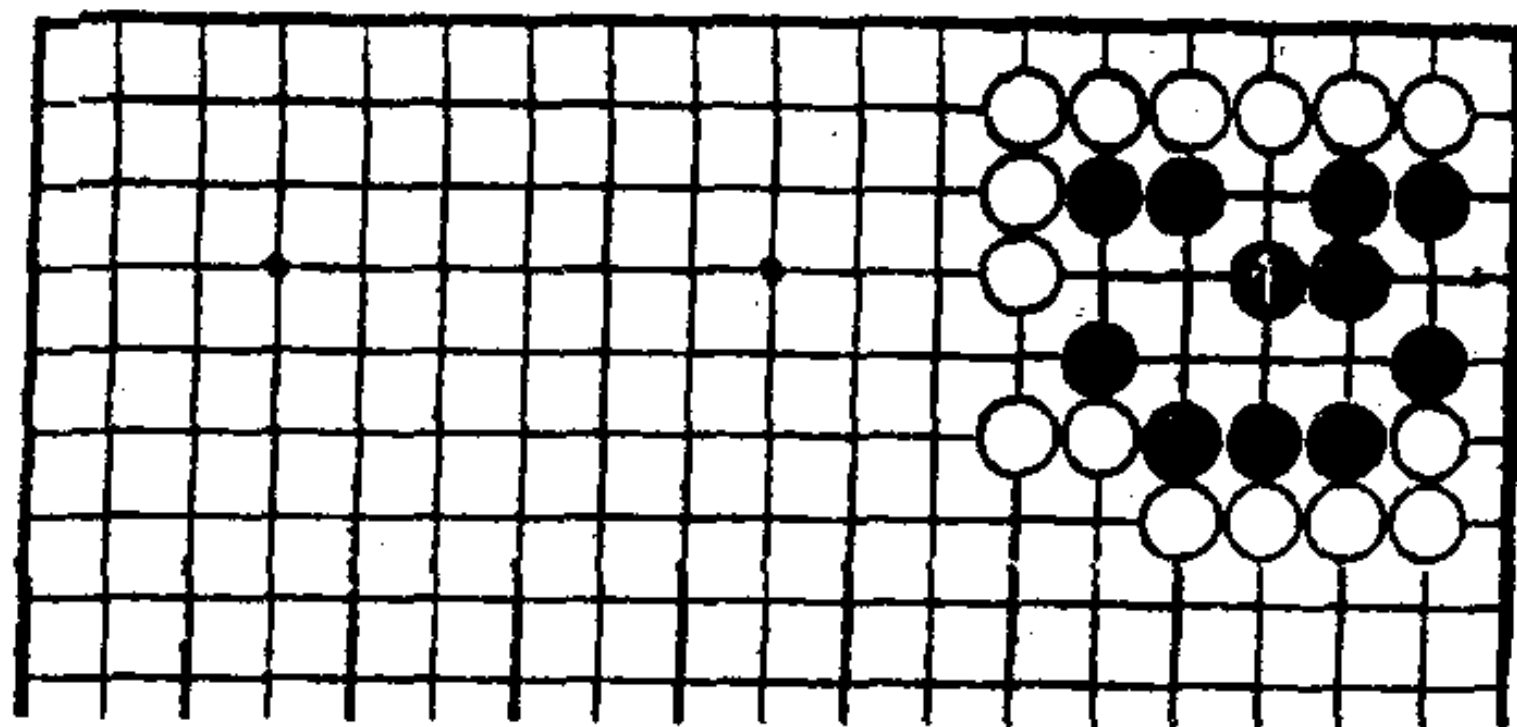
正解图 眼形的急所

黑 1 是眼形的急所。
这种场合，没什么法则可循，必须仔细看清才行。

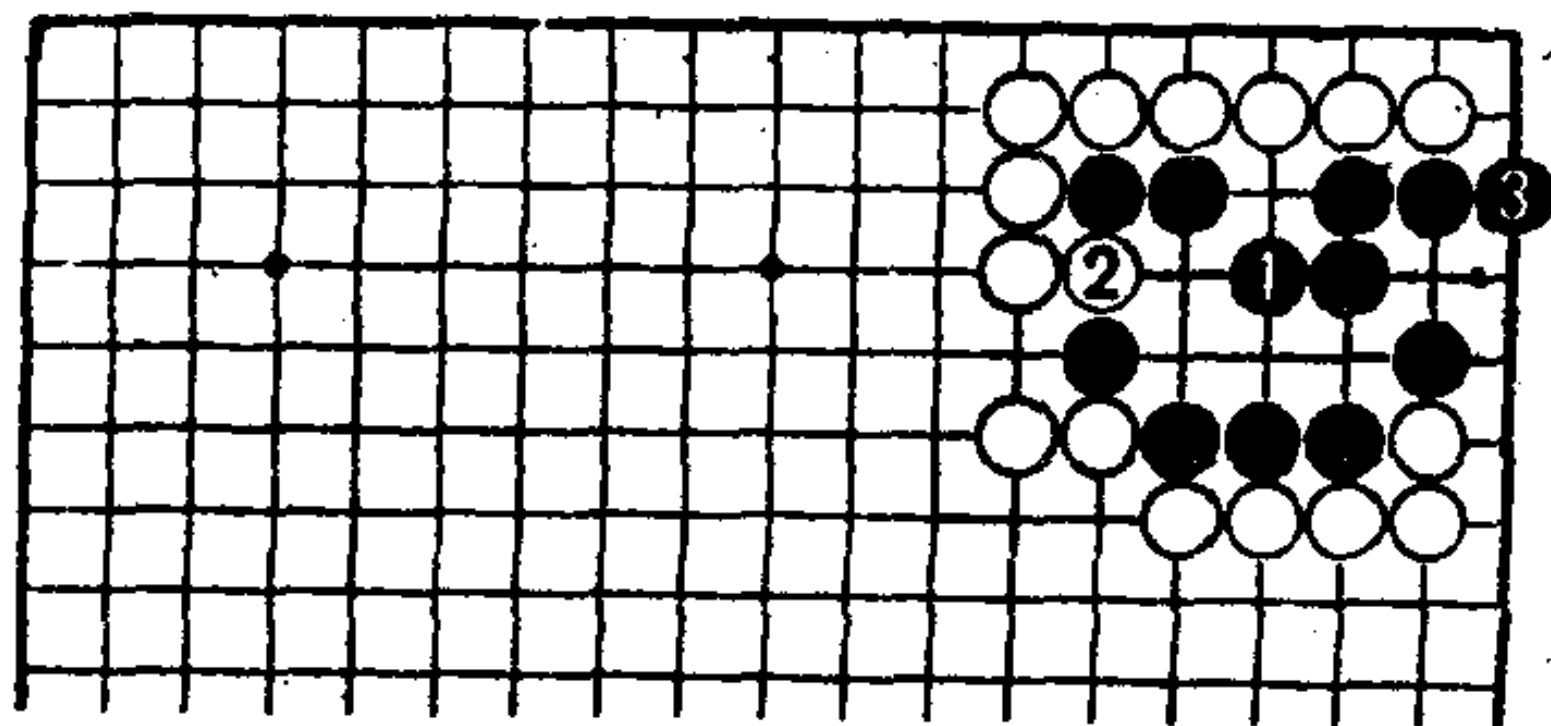
1 图（活）

黑 1 好点，白 2 冲入时，可以不理。

黑 3 径自在下面另成一眼，可活。



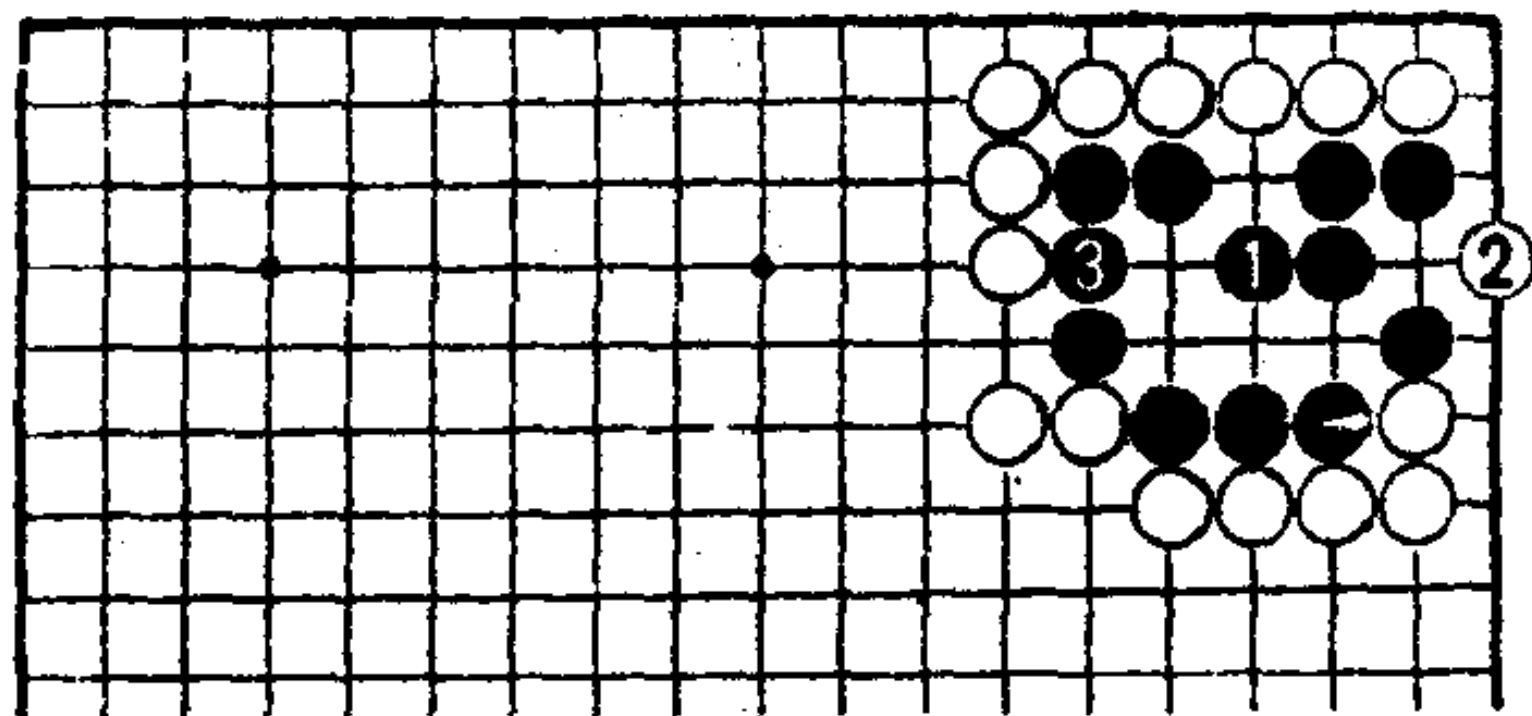
正解图



1 图

2 图（曲四）

黑 1 后，白 2 如破眼，
黑 3 粘。成曲四，活棋。

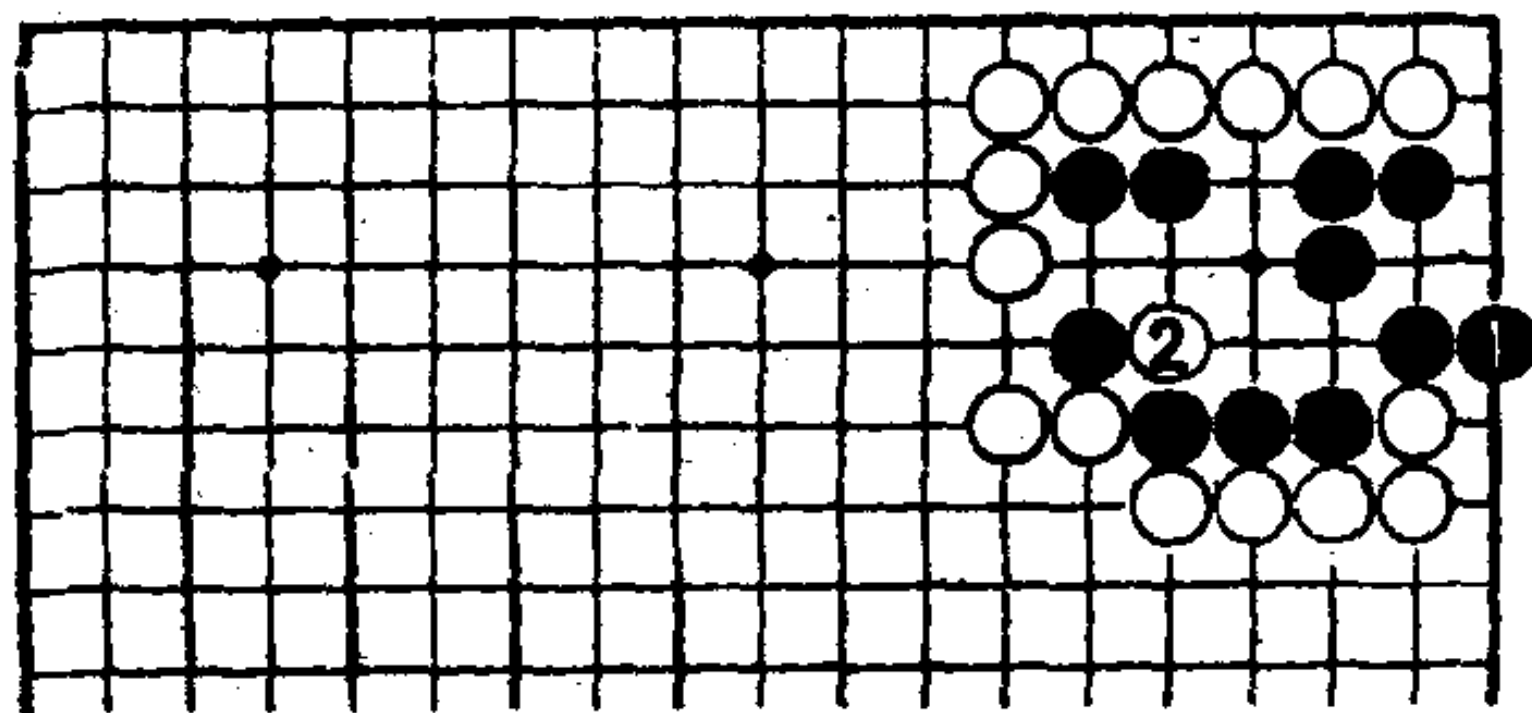


2 图

3 图（失败）

下面，看失败图。

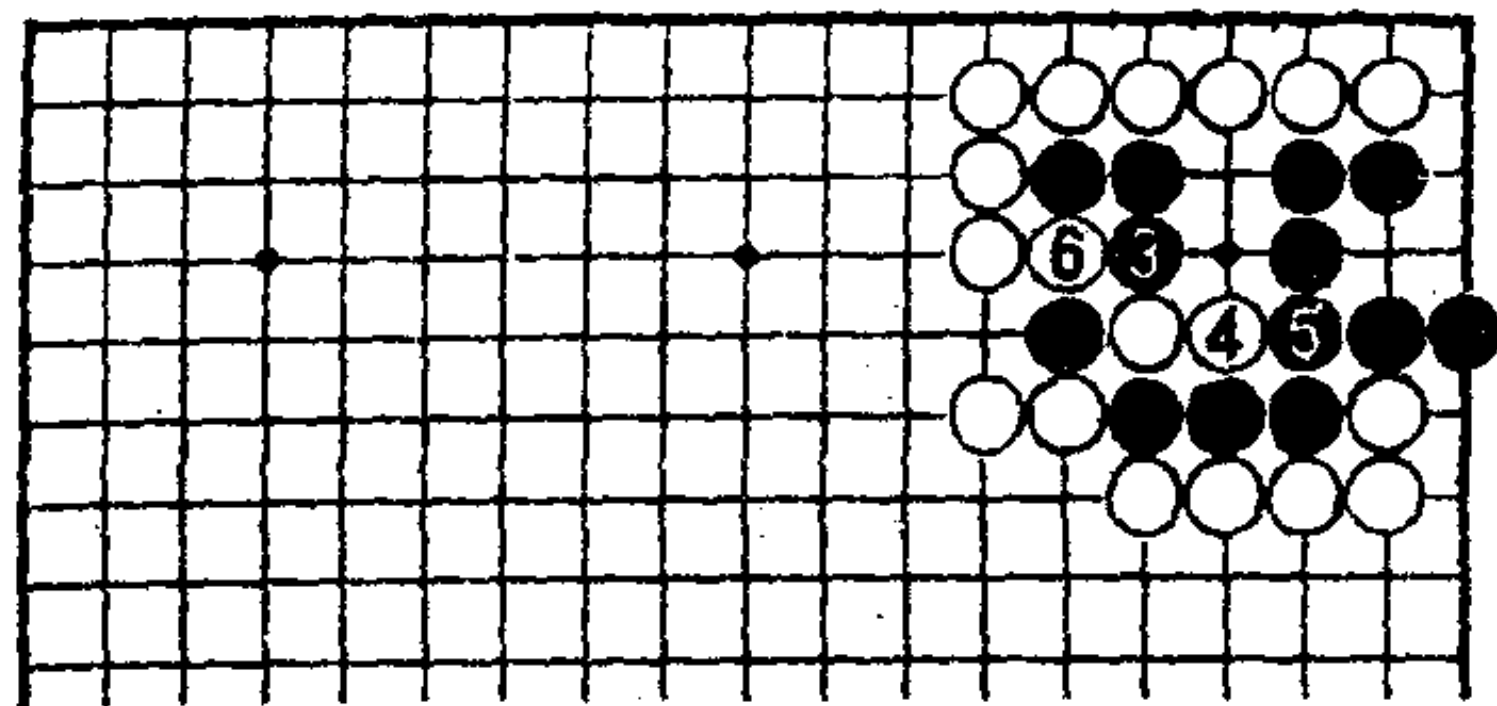
黑 1 在下面做眼，白
2 断入，黑怎么走也成不
了两眼。



3 图

4 图（假眼）

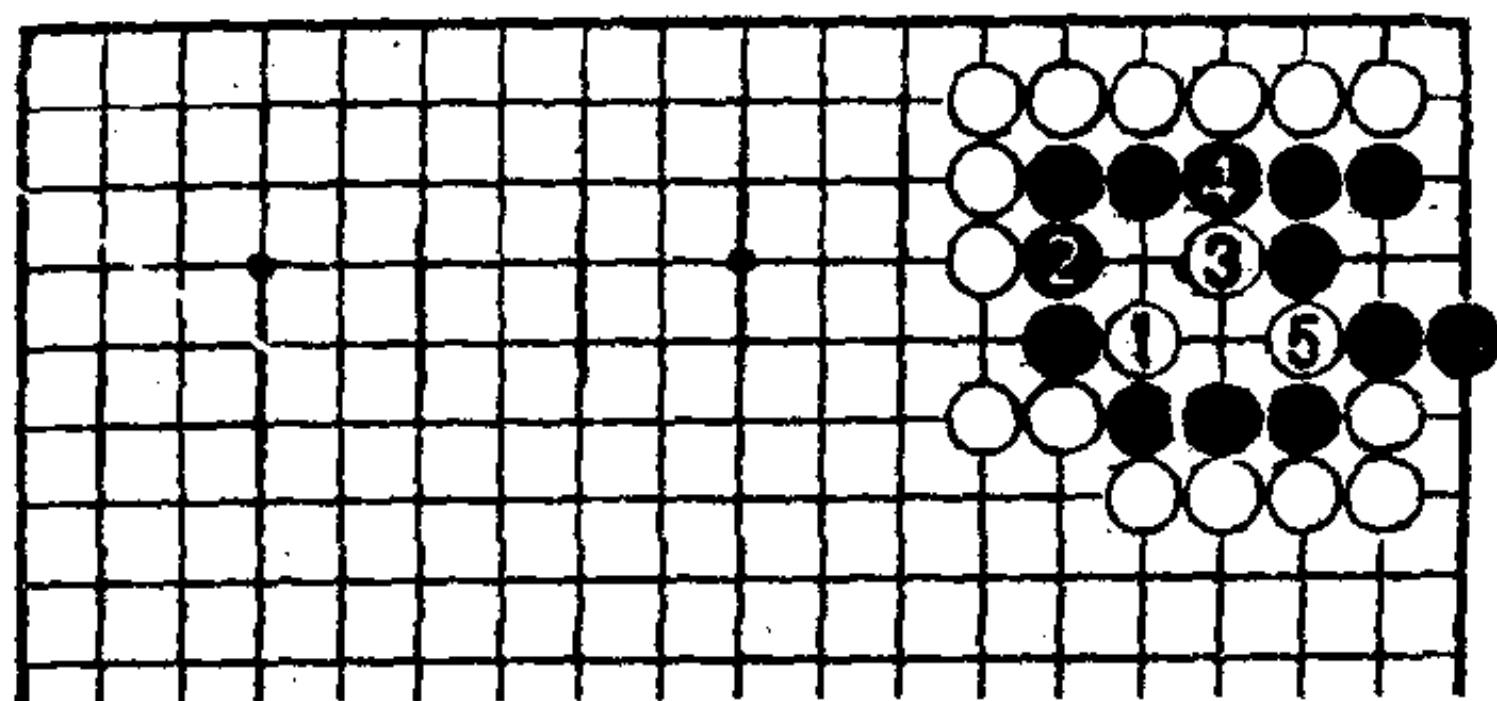
接着，黑 3 打，白 4 长，黑 5 粘，白 6 断，就是拔去白二子，也还是假眼，死。



4 图

5 图（反提）

对白 1 断，黑 2 接，白 3 是急所。黑 4 如粘，白 5 扑吃，黑死。



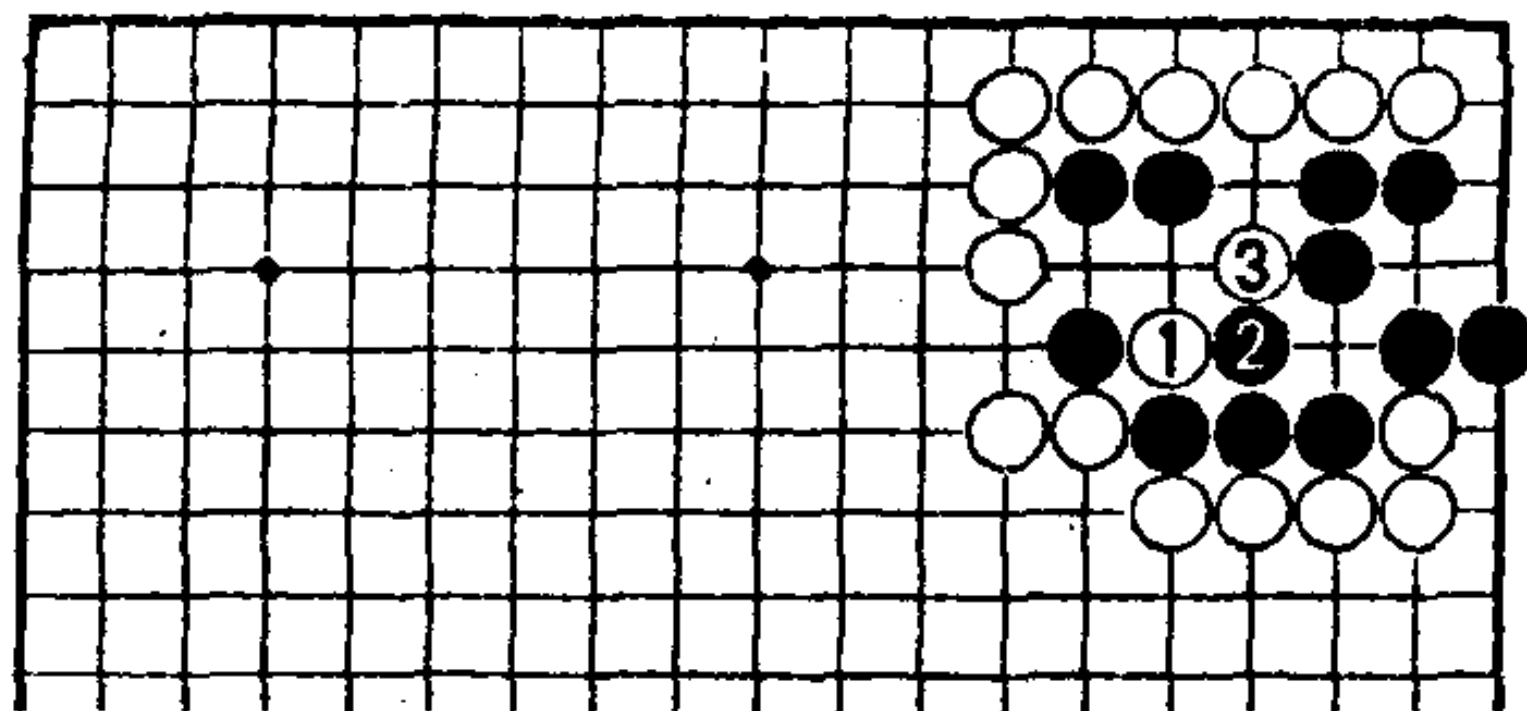
5 图

6图（急所）

对白1，黑2打，白3绝妙。

此点仍为急所。

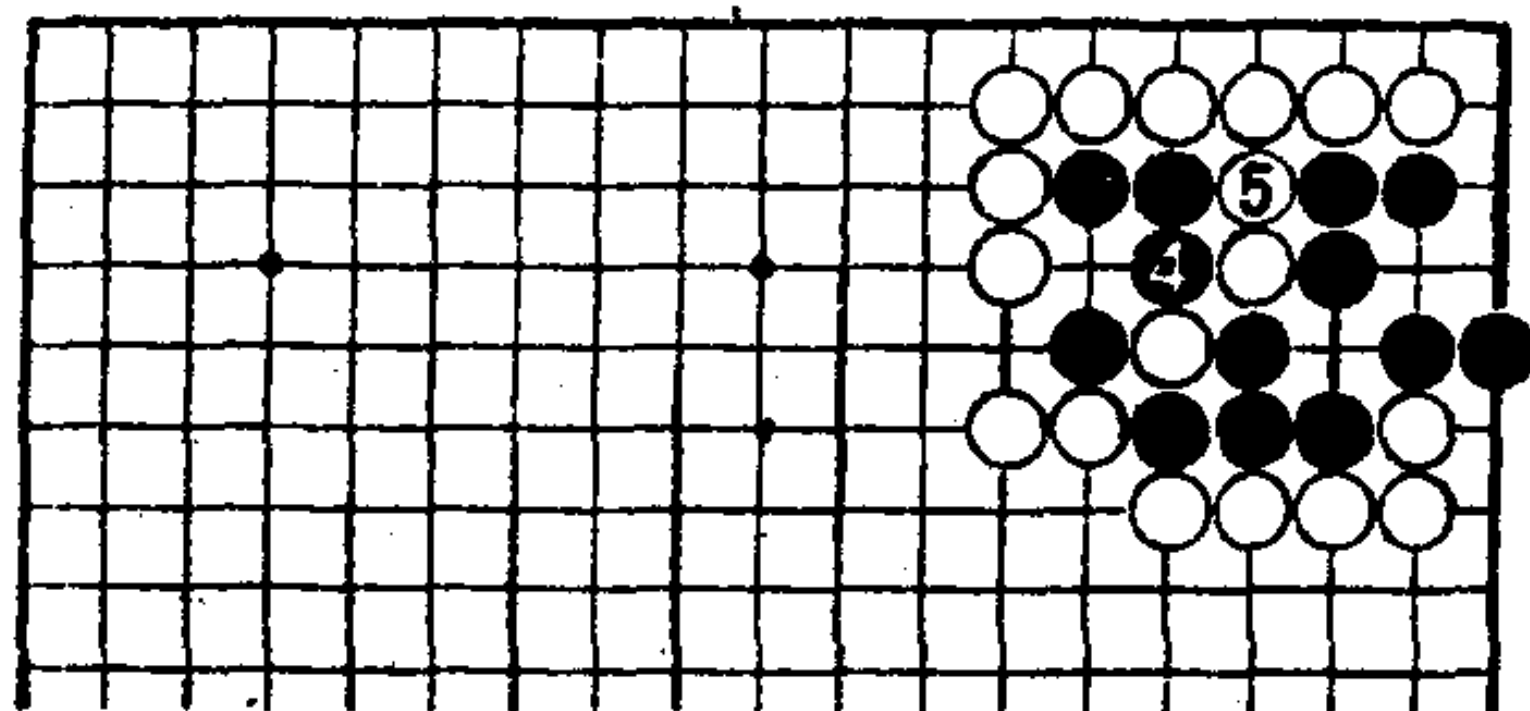
如此看来，形中有些重要之点。



6图

7图（假眼）

紧接黑4拔，白5接上，黑两个假眼，死。

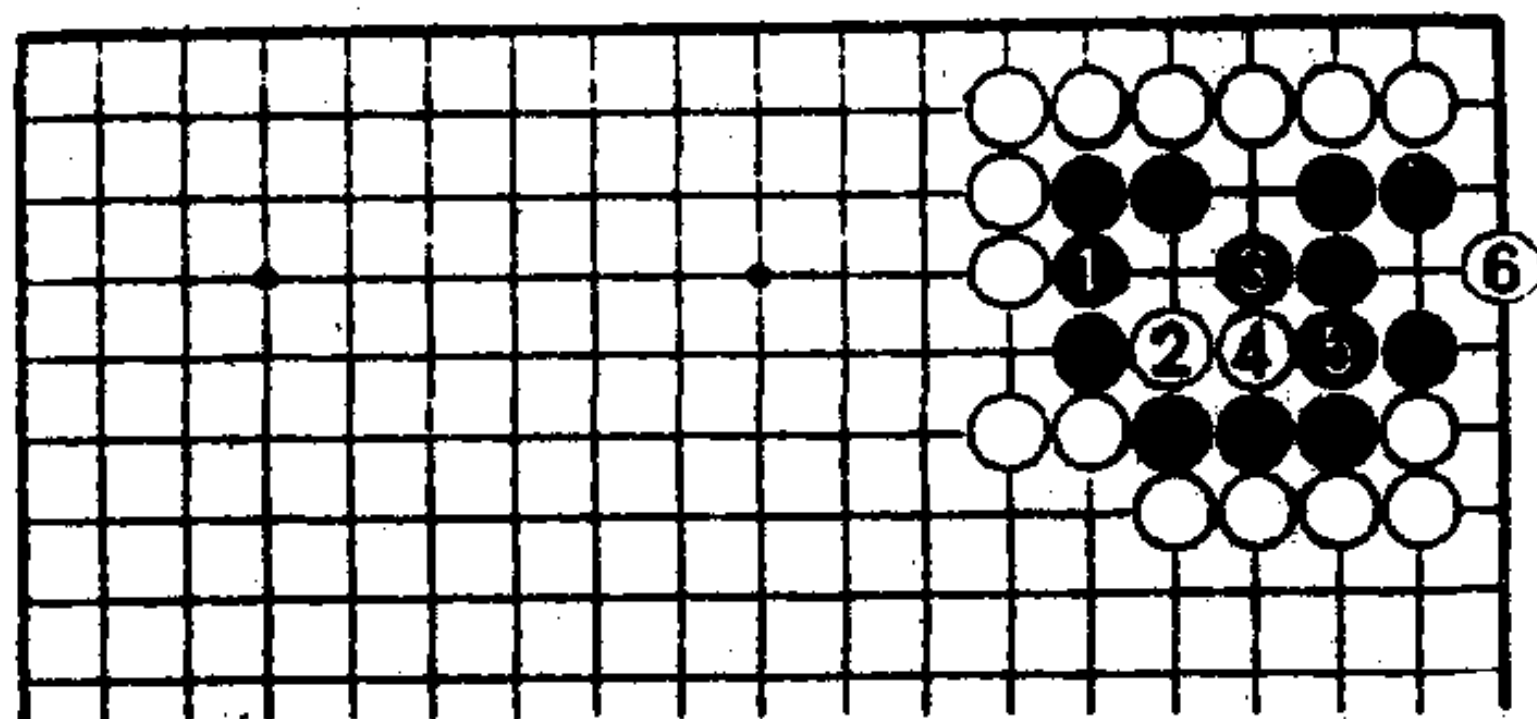


7图

8图（失败）

黑走 1 位意图扩大眼位，也不行。

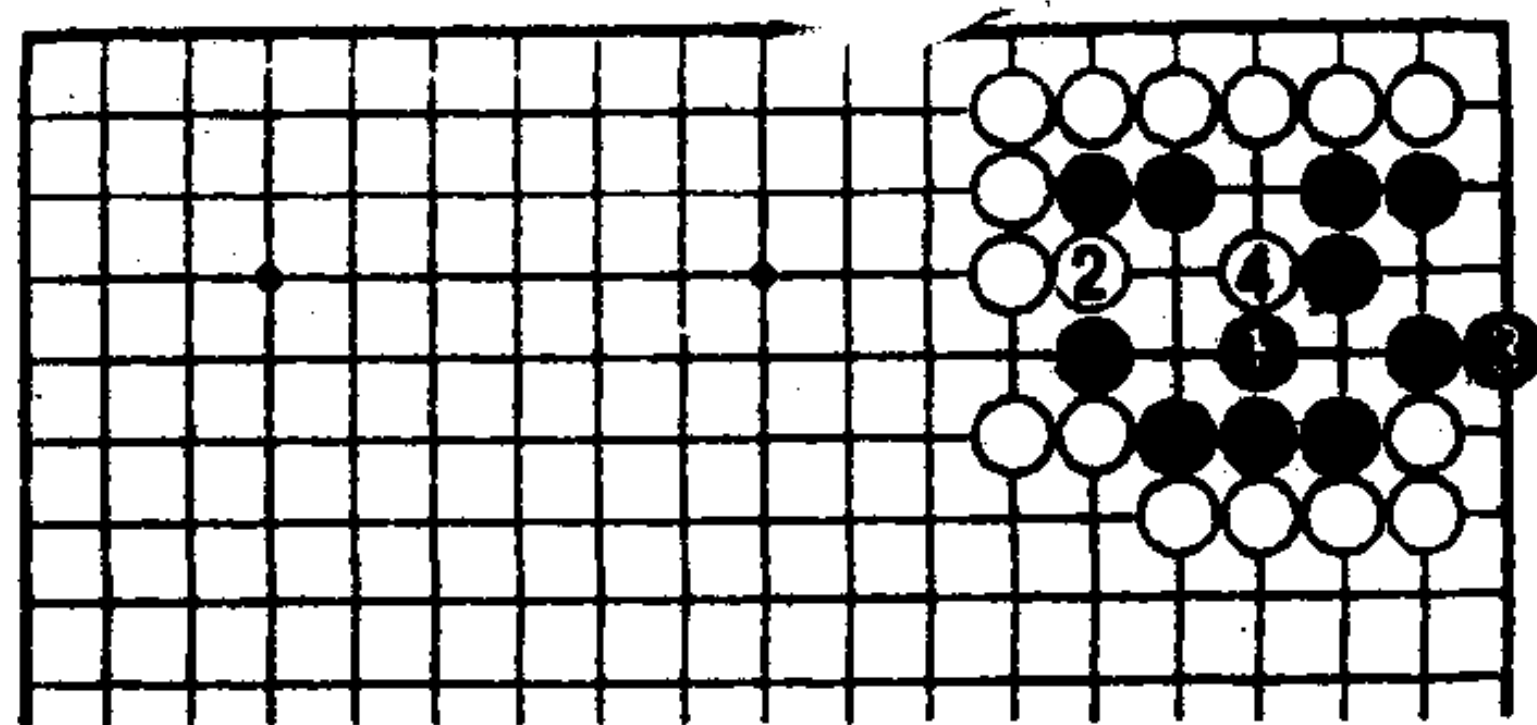
被白 2 切断后，经黑 3、白 4、黑 5、白 6 点，黑死。



8 图

9图（急所）

黑 1 也不行。白 2、黑 3 后，白 4 为急所。



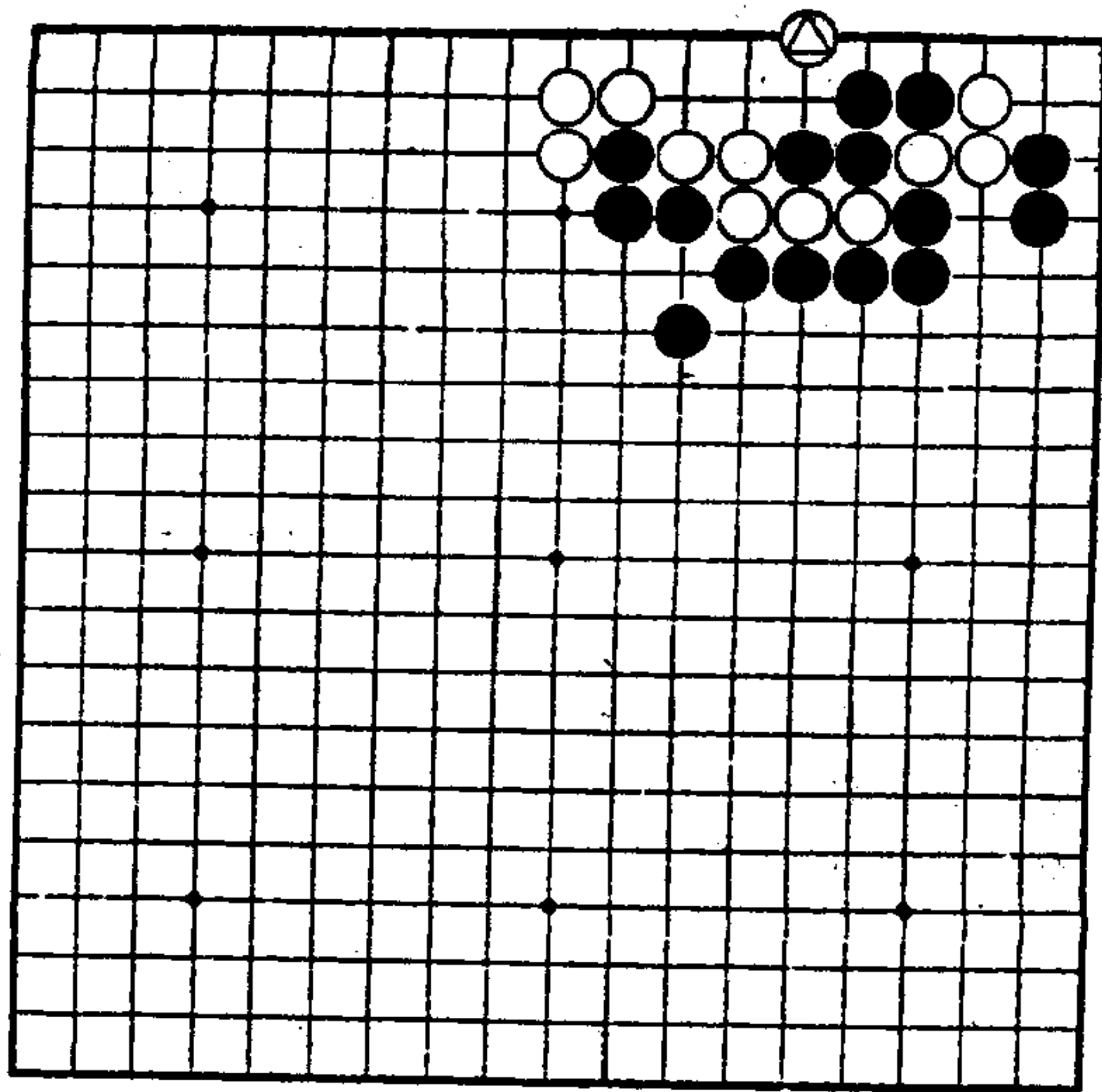
9 图

第7题

骗着
黑先 高级

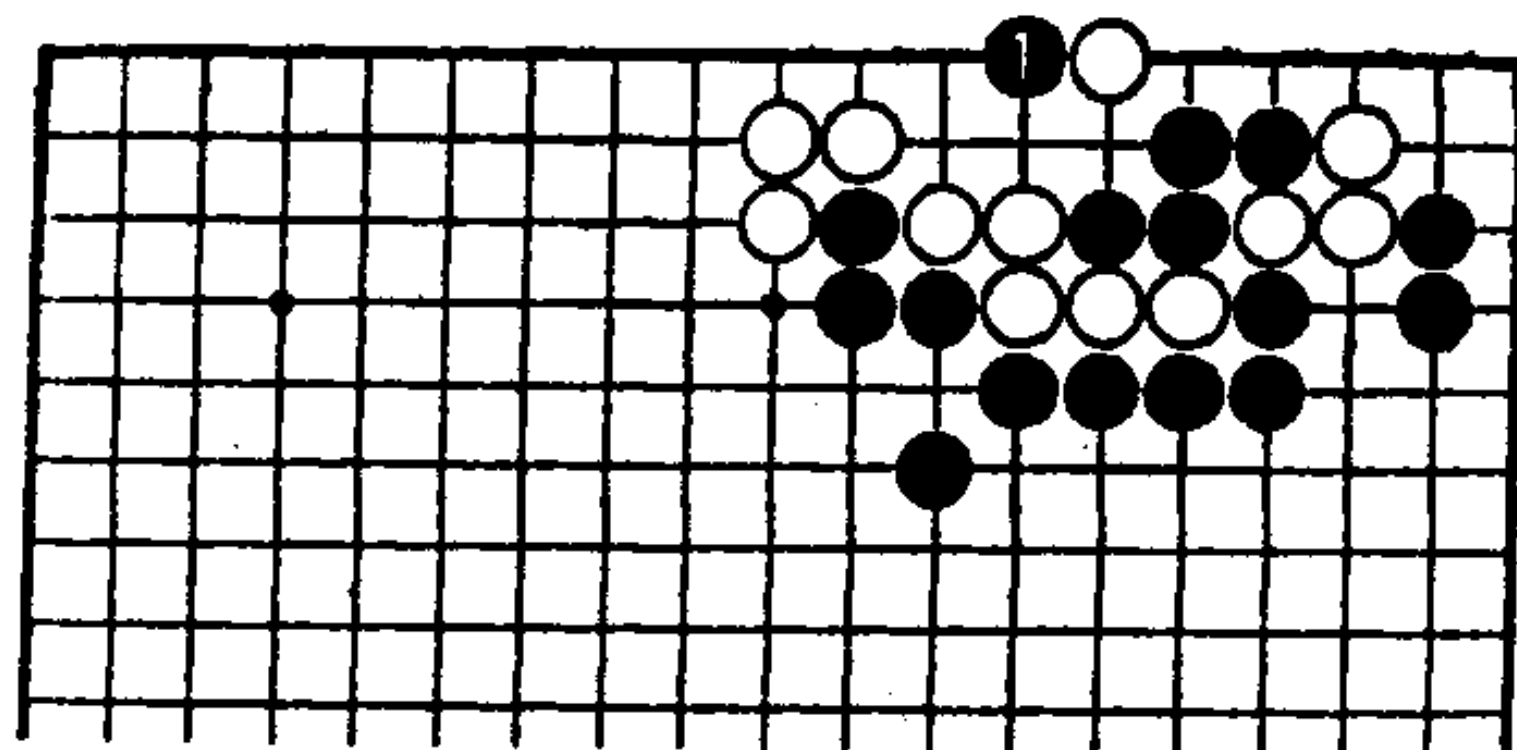
为黑白双方三口
气的互攻形，白△是
骗着。

如不粉碎白的骗
着，则黑不能胜。



正解图 著名的碰。

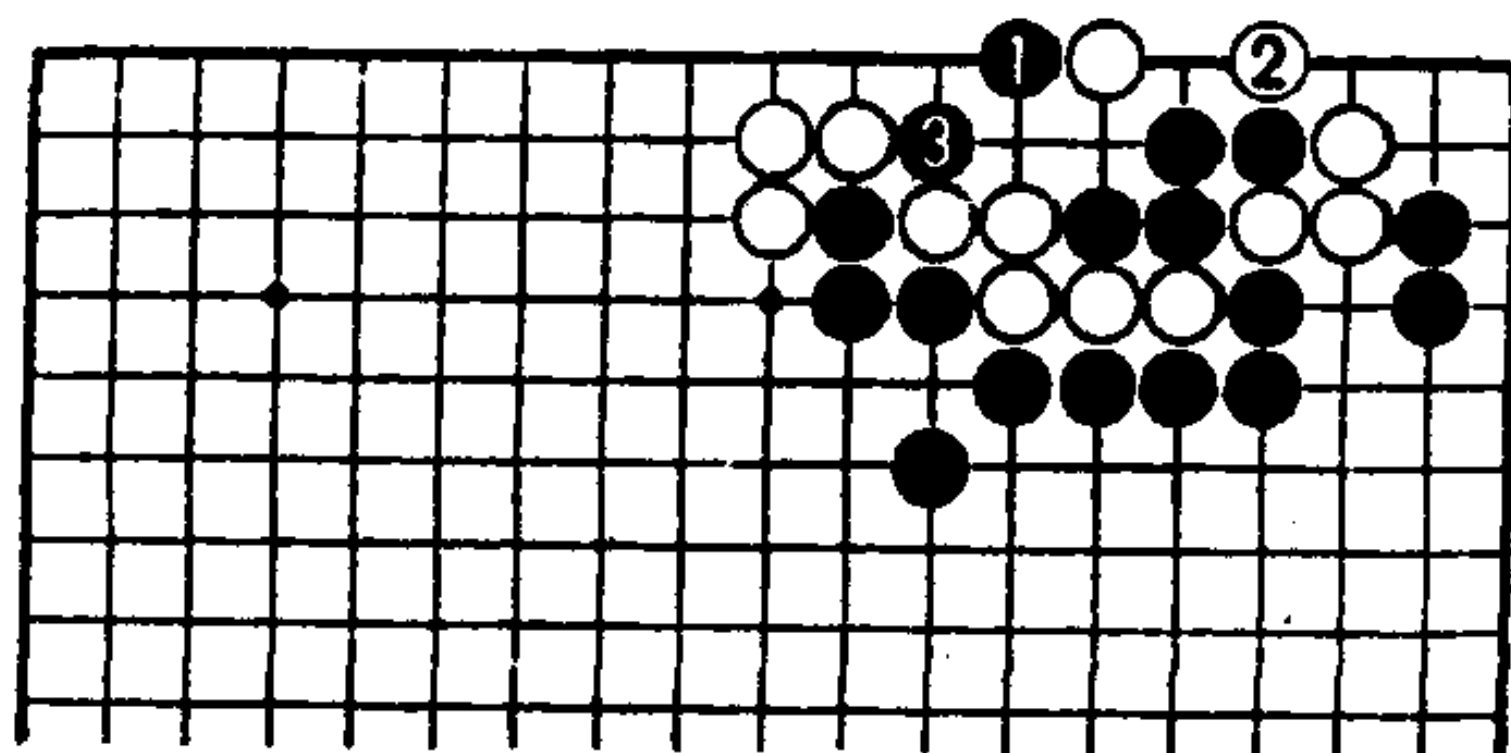
黑 1 碰，绝妙。
 这是在手筋中著名的一手。



正解图

1 图（一击）

黑 1 碰的设想是：如果白走 2 位，则黑 3 断吃，有此一击，白不行。

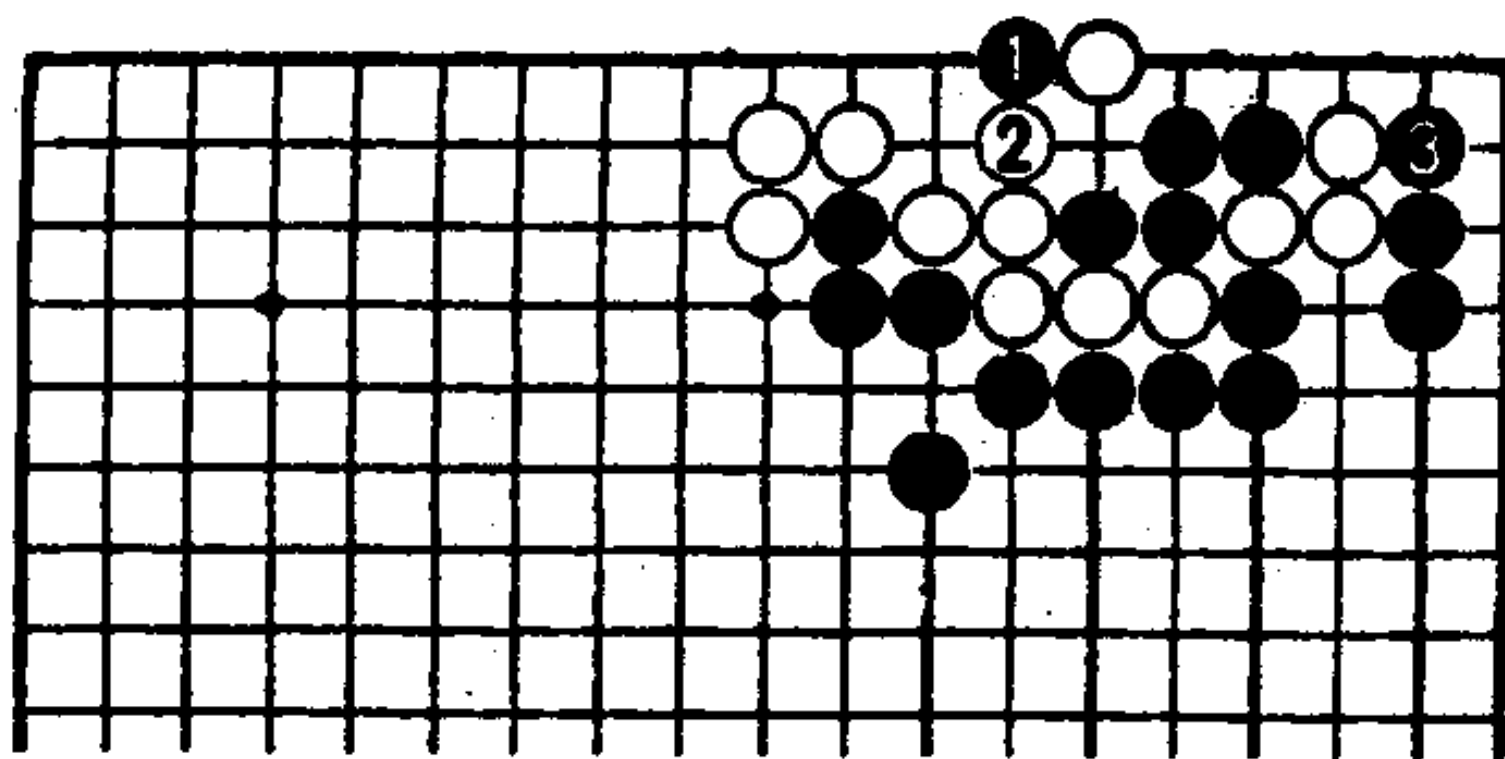


1 图

2 图（准备）

对黑 1 的碰，白只有 2 位抵抗。

如此准备完毕，黑 3 收气即可。

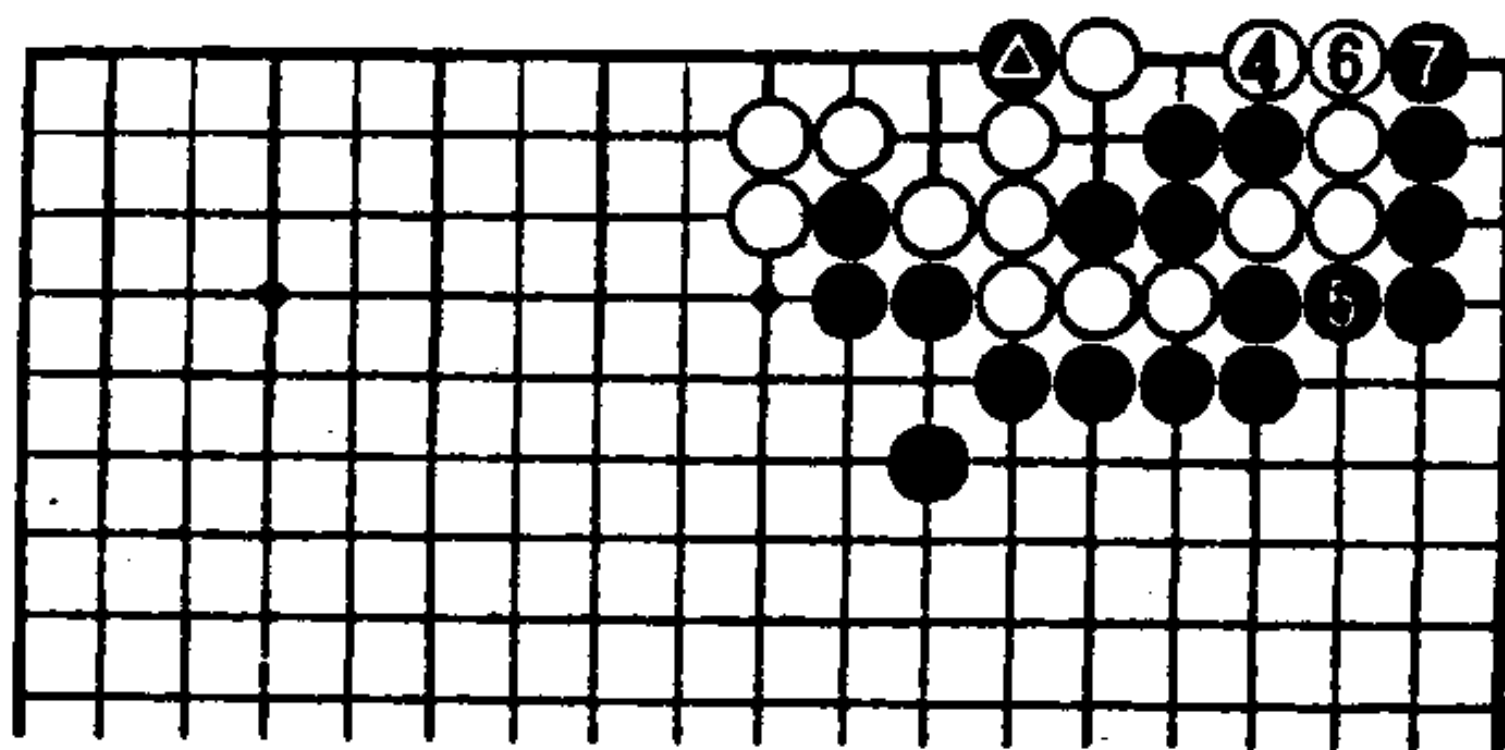


2 图

3 图（效果）

下面是简单的收气。

白 4、黑 5、白 6 收气，黑 7 打吃。黑胜依赖于●子的作用。

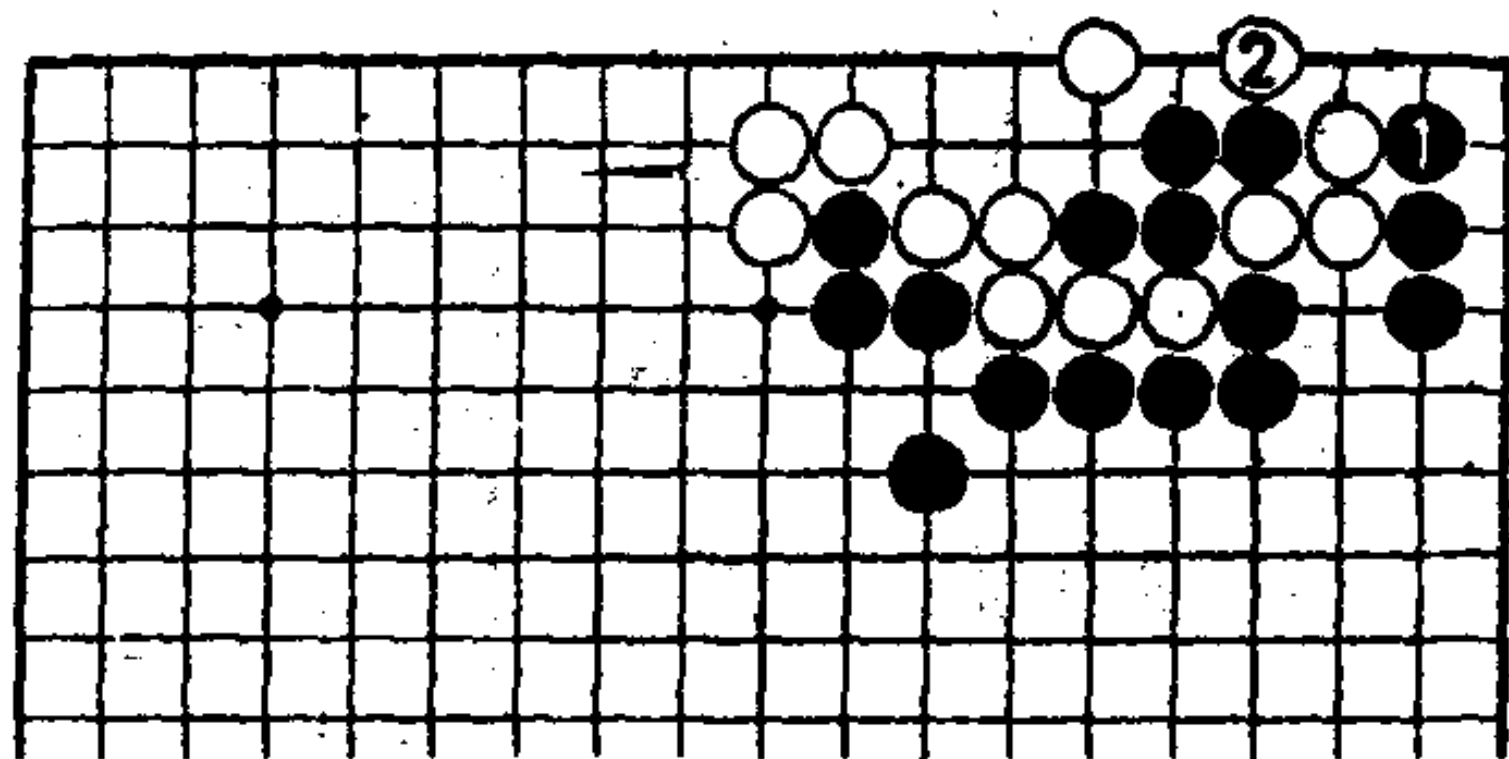


3 图

4 图（失败）

黑若简单地于 1 位收气，不能胜。

被白 2 扳后，不行。

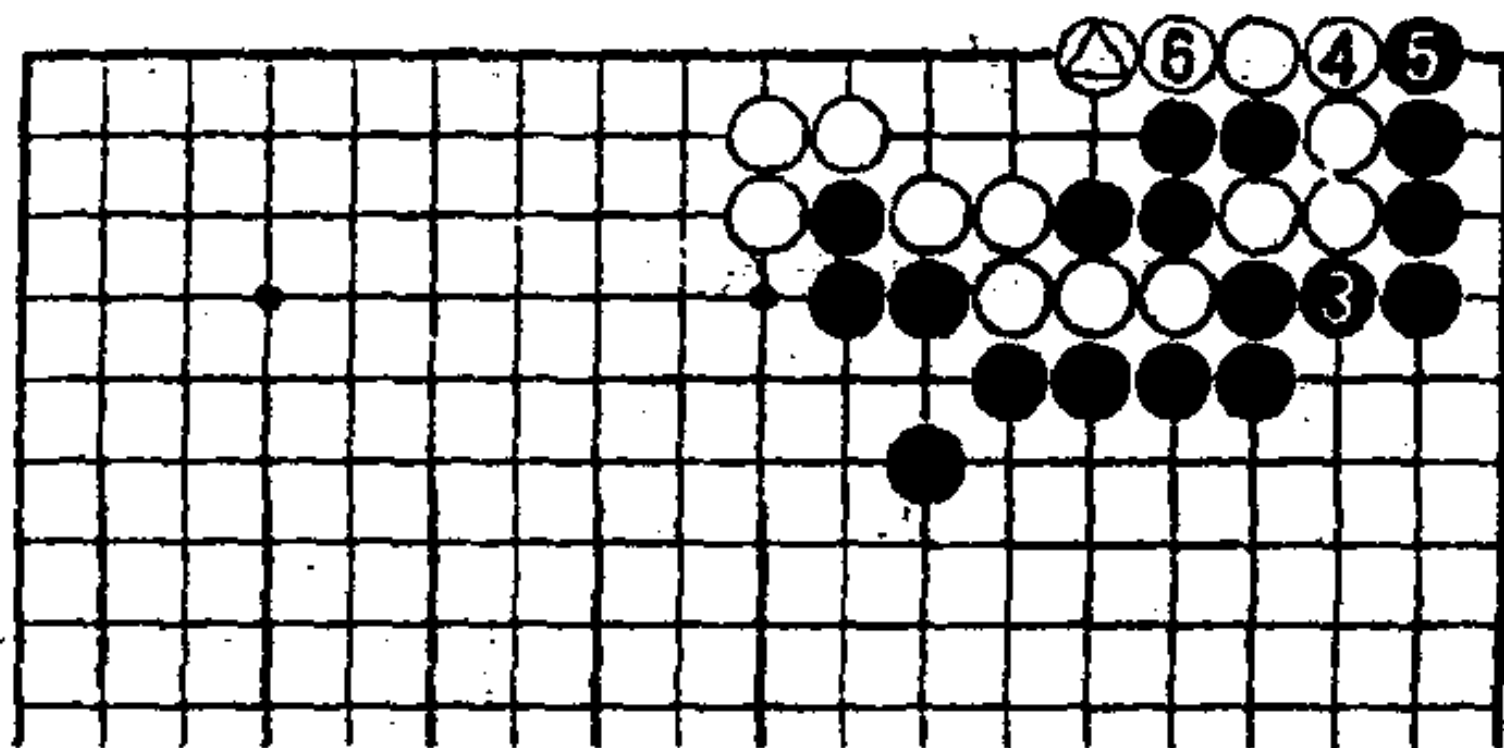


4 图

5 图（反作用）

接下去，黑 3、白 4 后，黑 5 打，白 6 接，黑失败。

反过来，白△子起了作用。光靠打吃，白根本不怕。



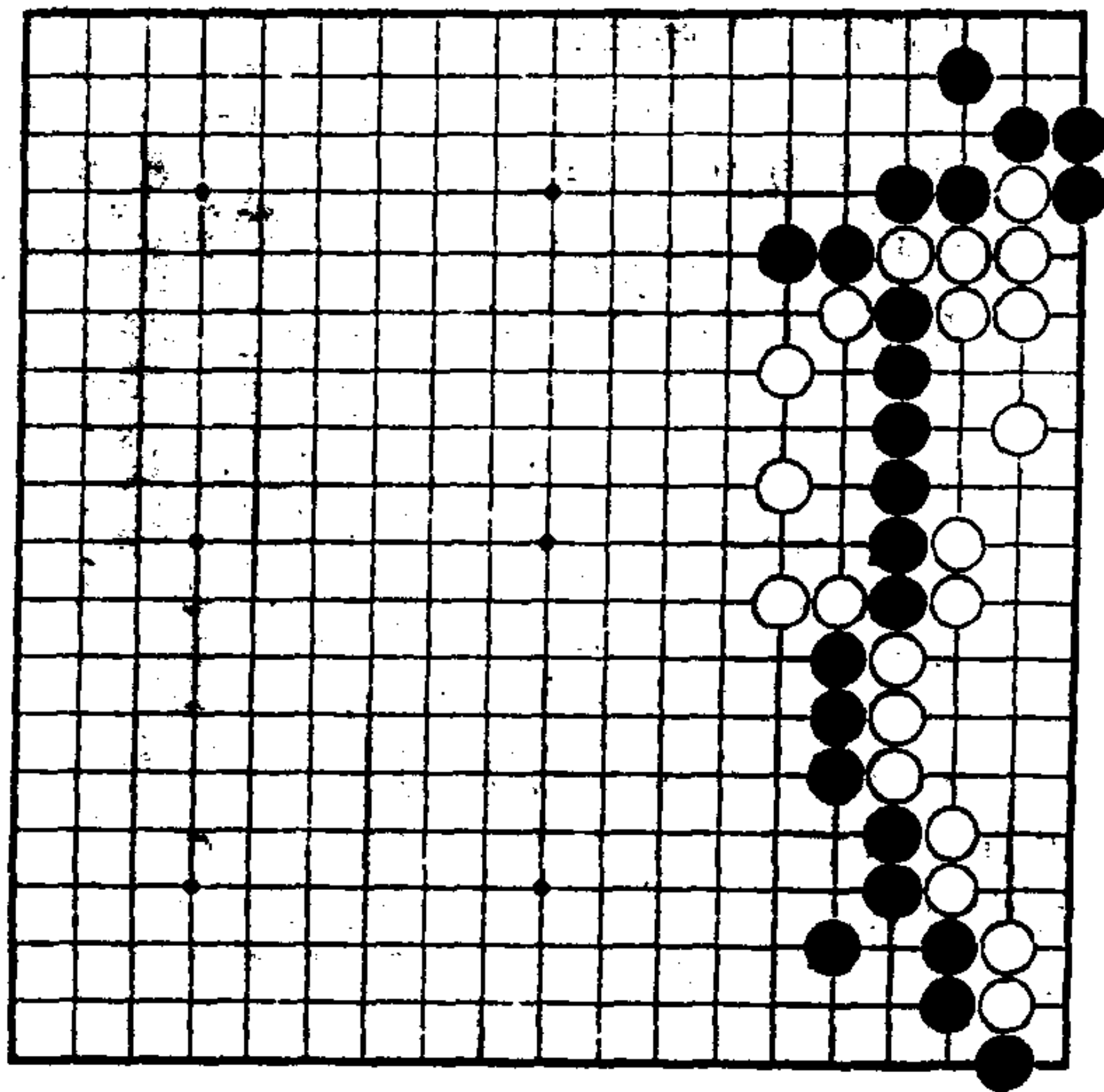
5 图

第8题

巨大图形
黑先 有段

黑六子已被包围。
因为图形很大、
着手很多。

黑方要连续走出
手筋来，可起死回生。



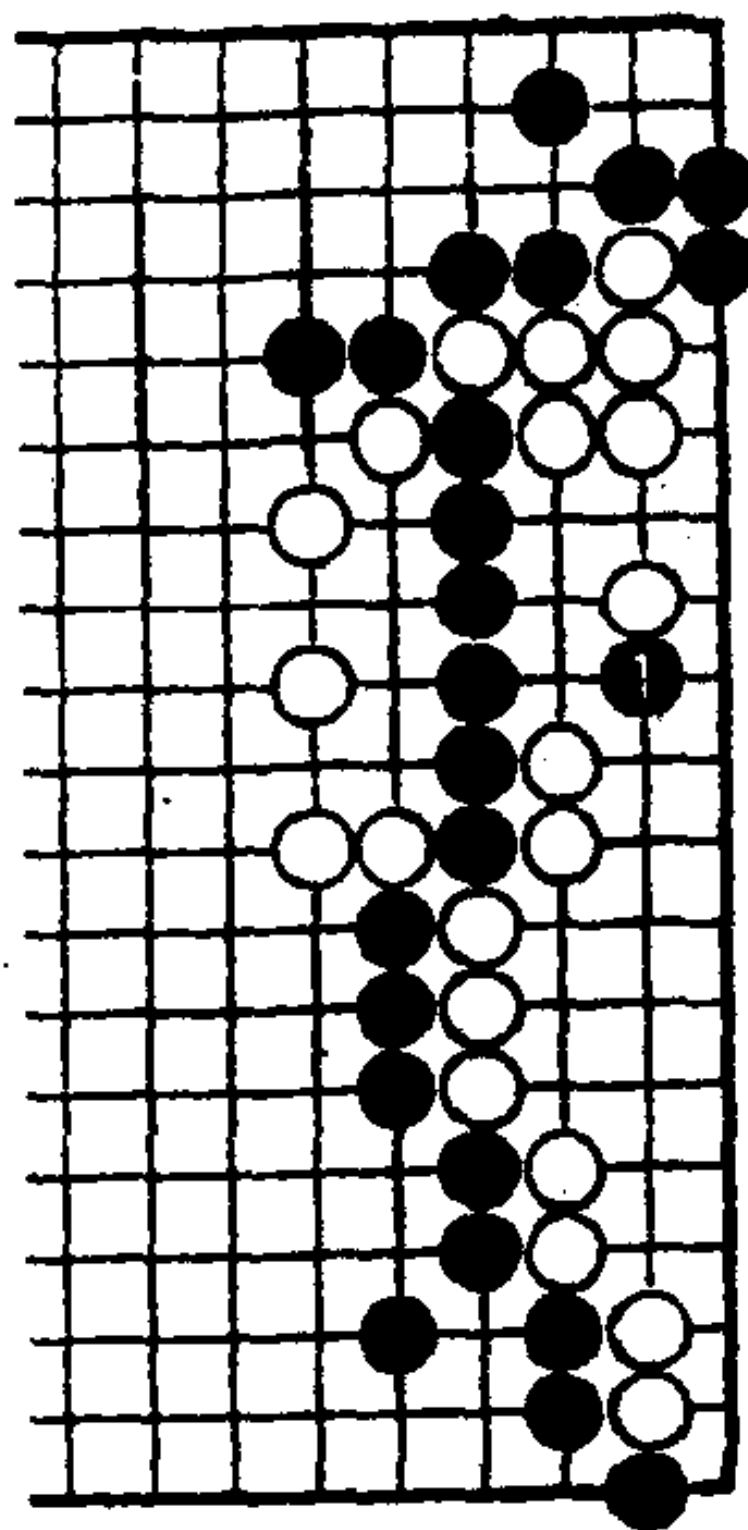
正解图 手筋连发

黑虽被包围，但因白缺陷较多，黑是有妙手的。
首先，从黑 1 靠下开始。

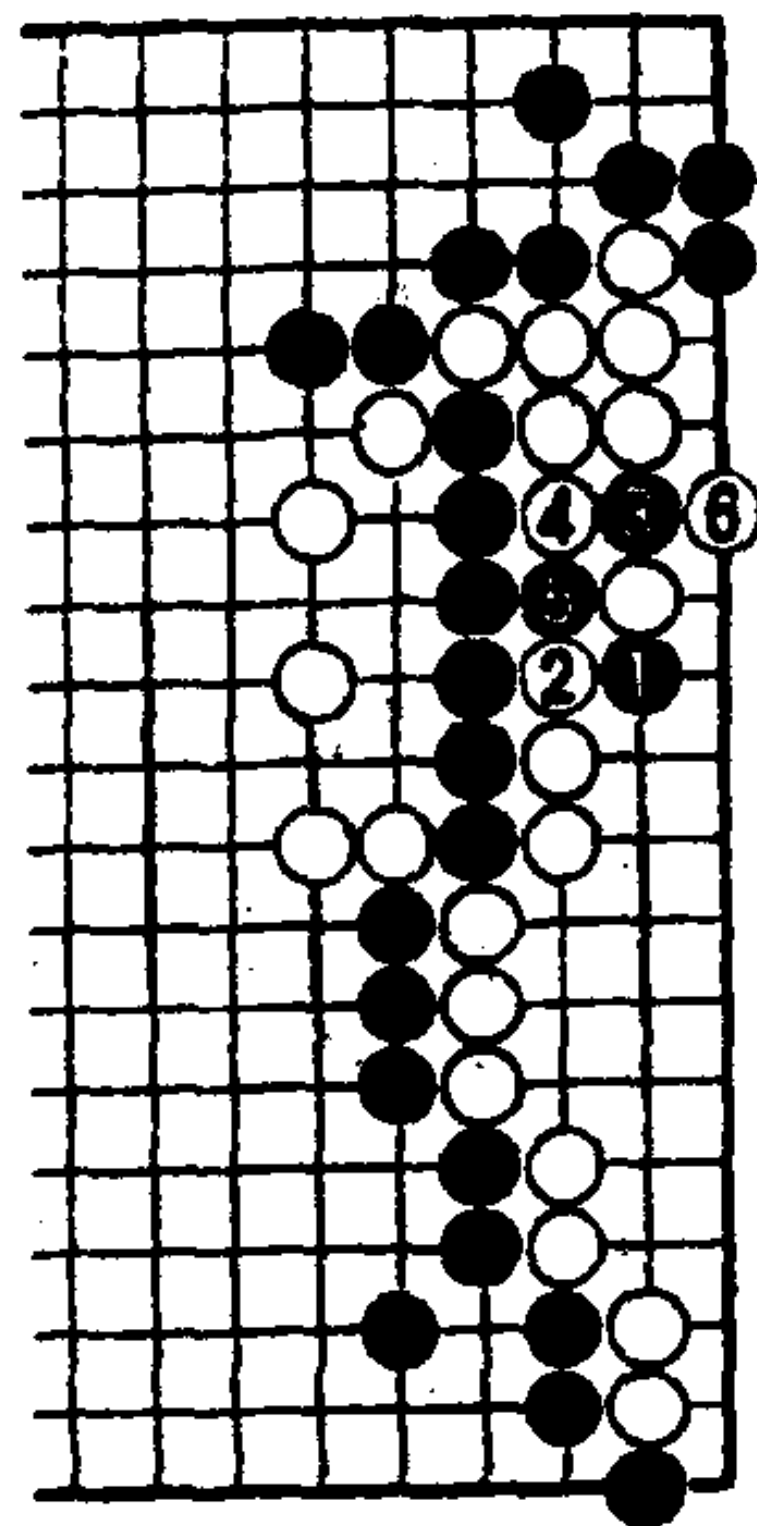
1 图（挖入）

对黑 1，白 2 当然。

黑 3 的挖入是手筋的开始，对白 4，黑 5 打吃，让白 6 提。



正解图



1 图

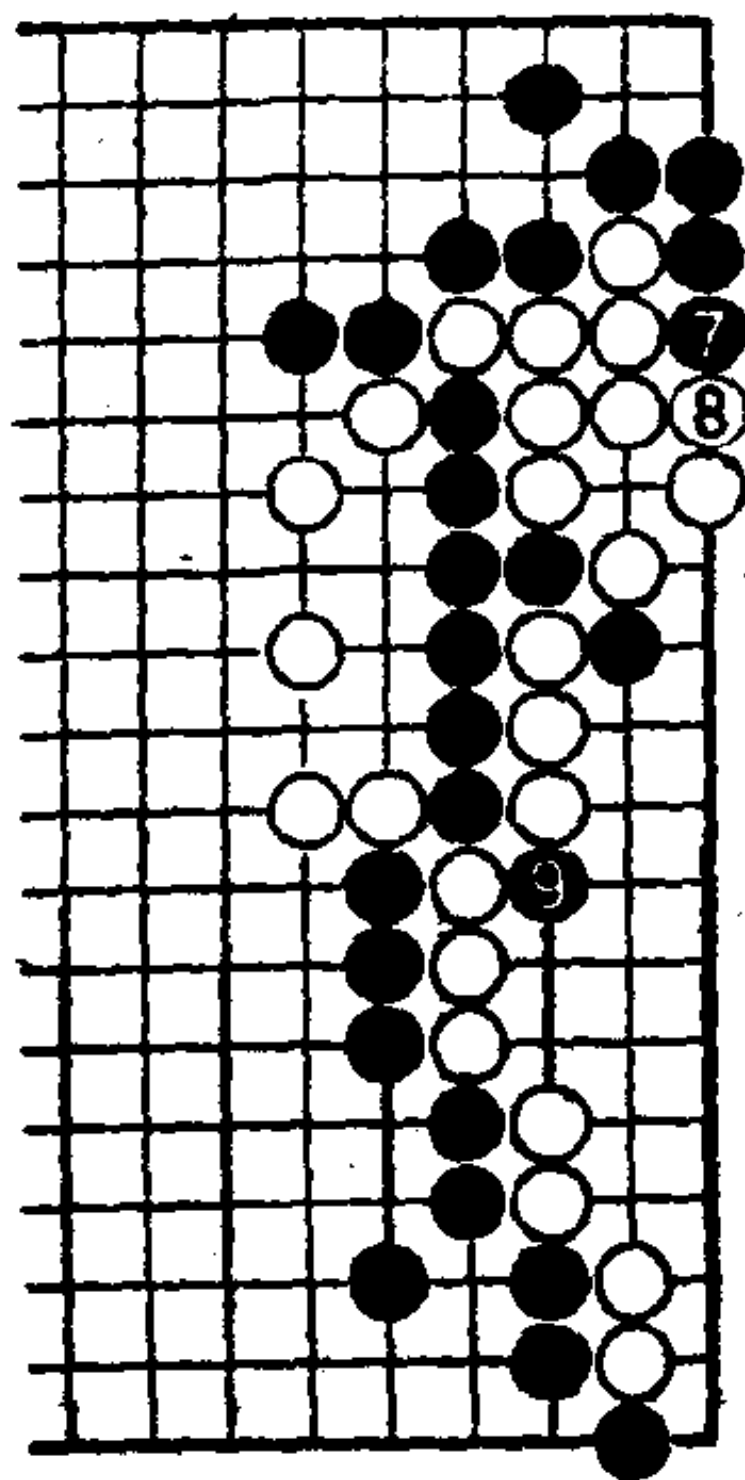
2 图（断）

黑 7，白 8 做眼后，
进入手筋的最后阶段，即
黑 9 的断。

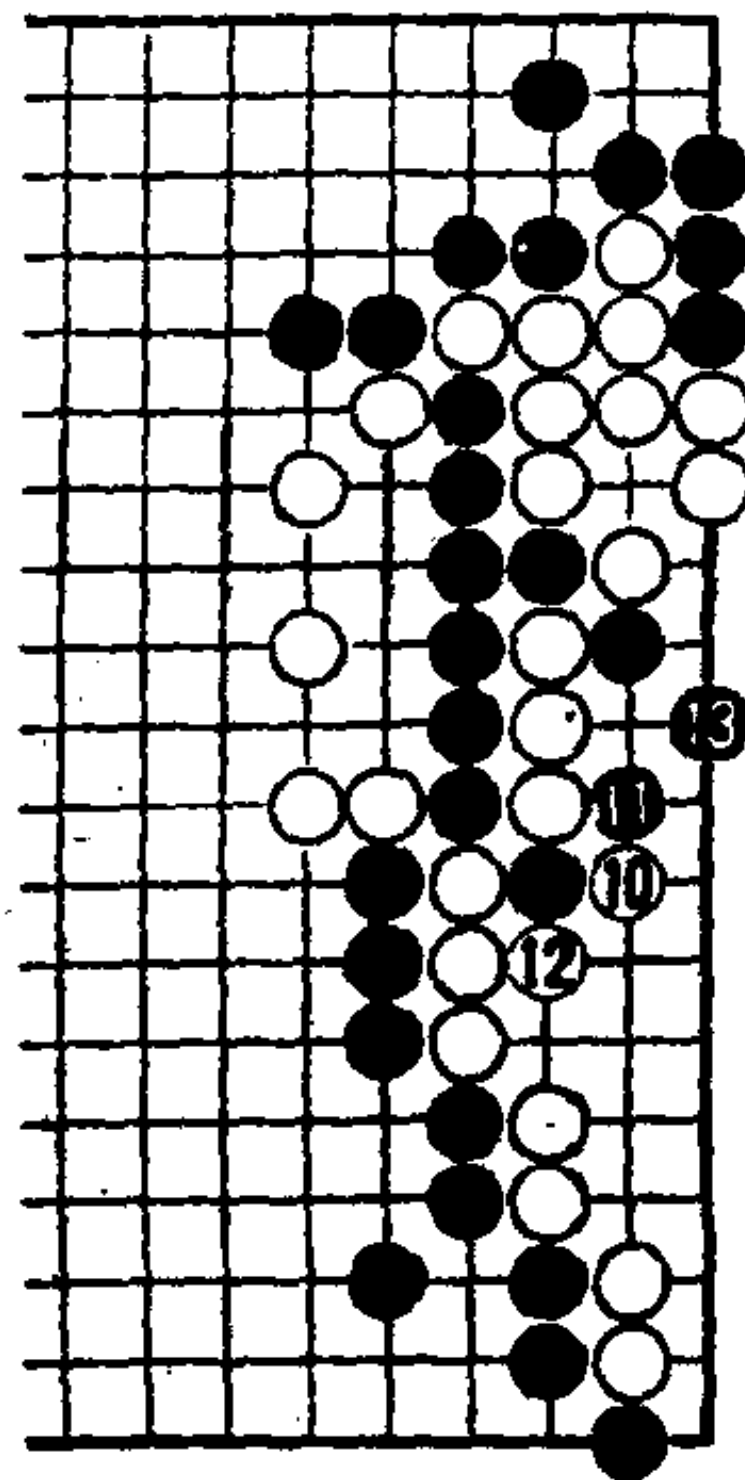
3 图（完成）

白 10 只有打吃，黑 11
断吃，白 12 拔，黑 13 尖，好
手。

漂亮的连续手筋。



2 图



3 图

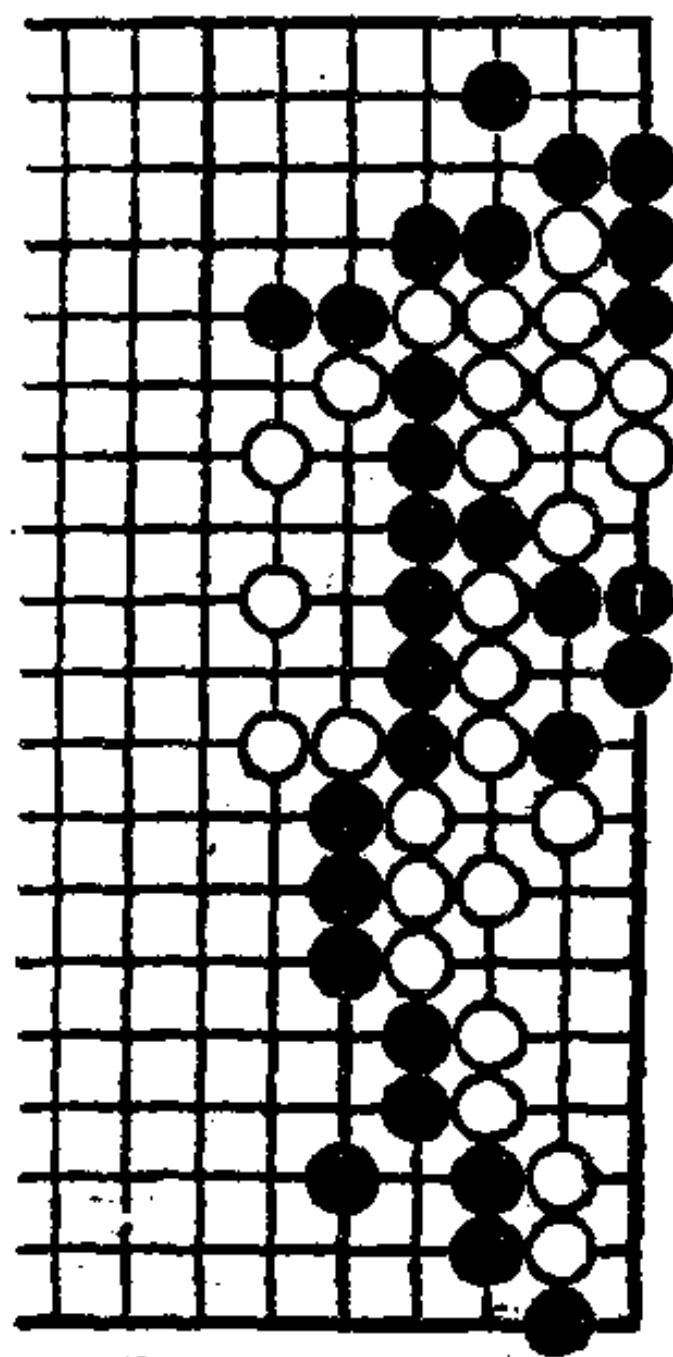
小 知 识

无应手

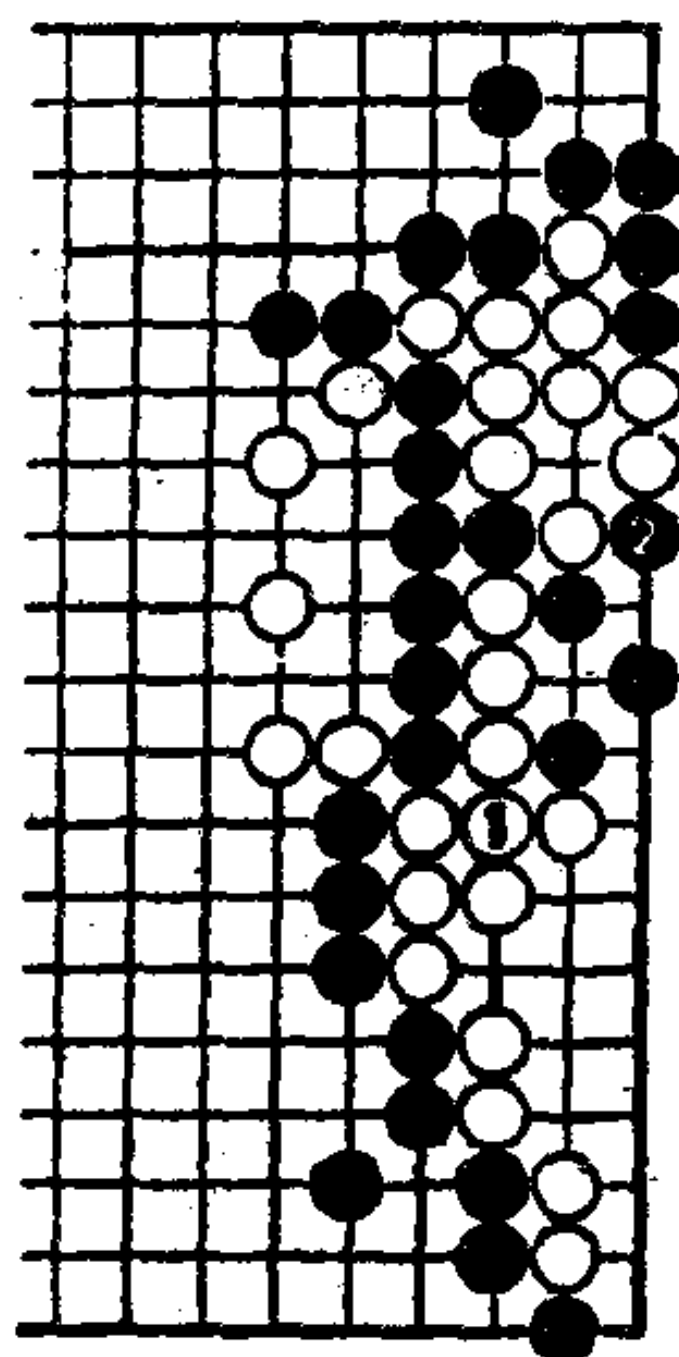
1图 此形，白无应手。

这是经常使用的著名的手筋，白如不应，黑1好。

2图 白1如接，黑2扑入，成劫。



1 图



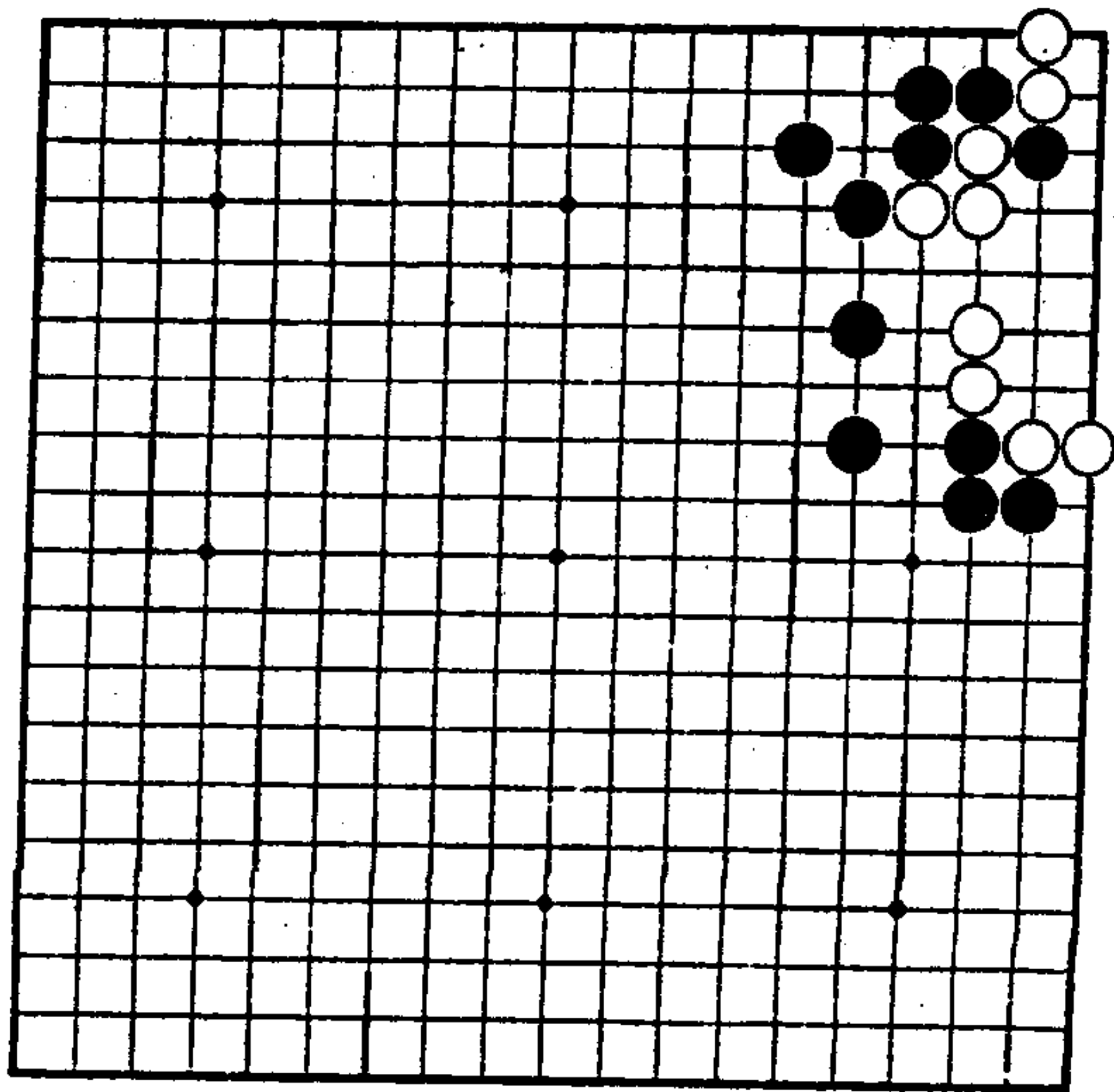
2 图

第9题

抢占便宜
黑先 中级

在这样的白形中，
黑方有手段。

尽管便宜不大，
但略有所得也是好的。
如果白顽抗，则白危
险。



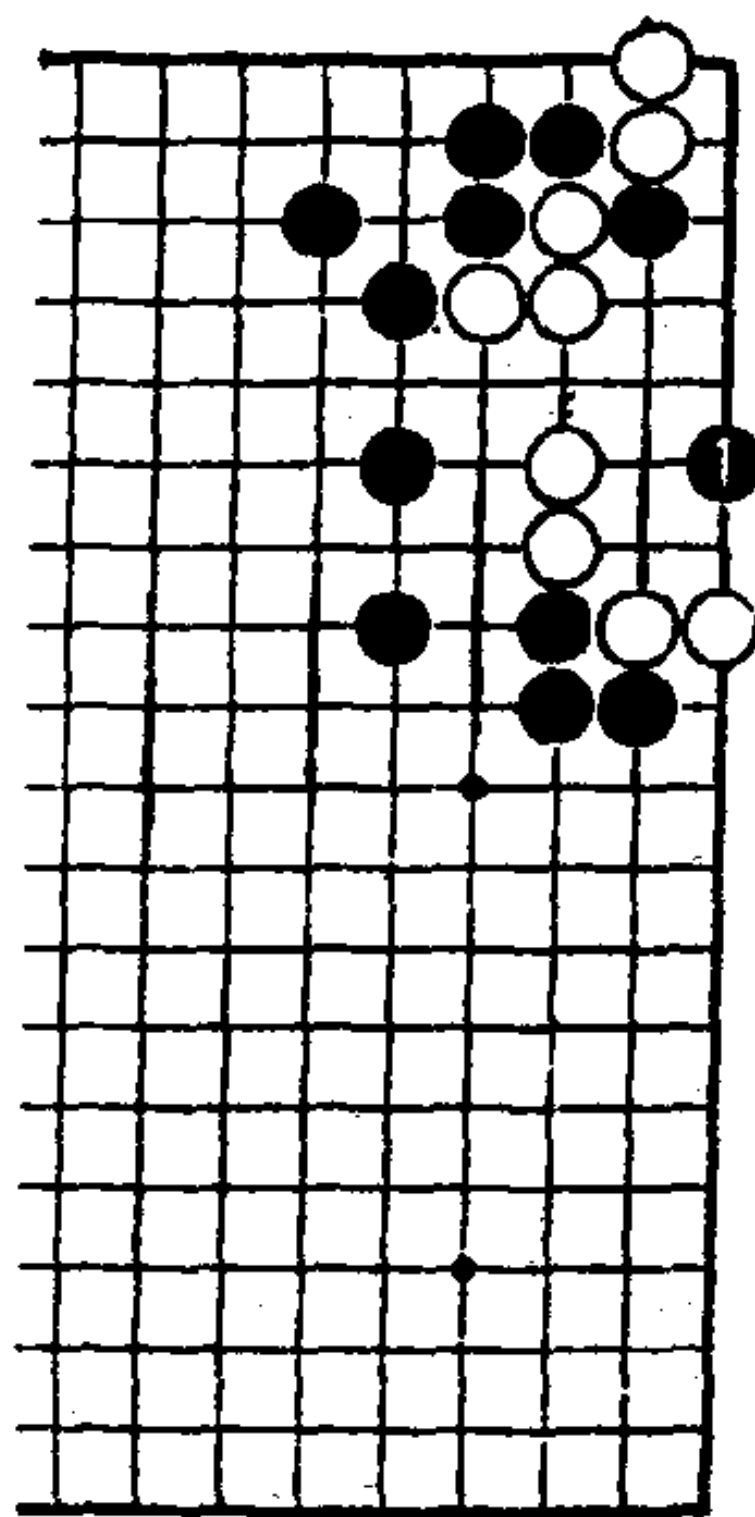
正解图 形的急所

黑 1 点，是形的急所。
总之，从黑 1 开始就很有趣。

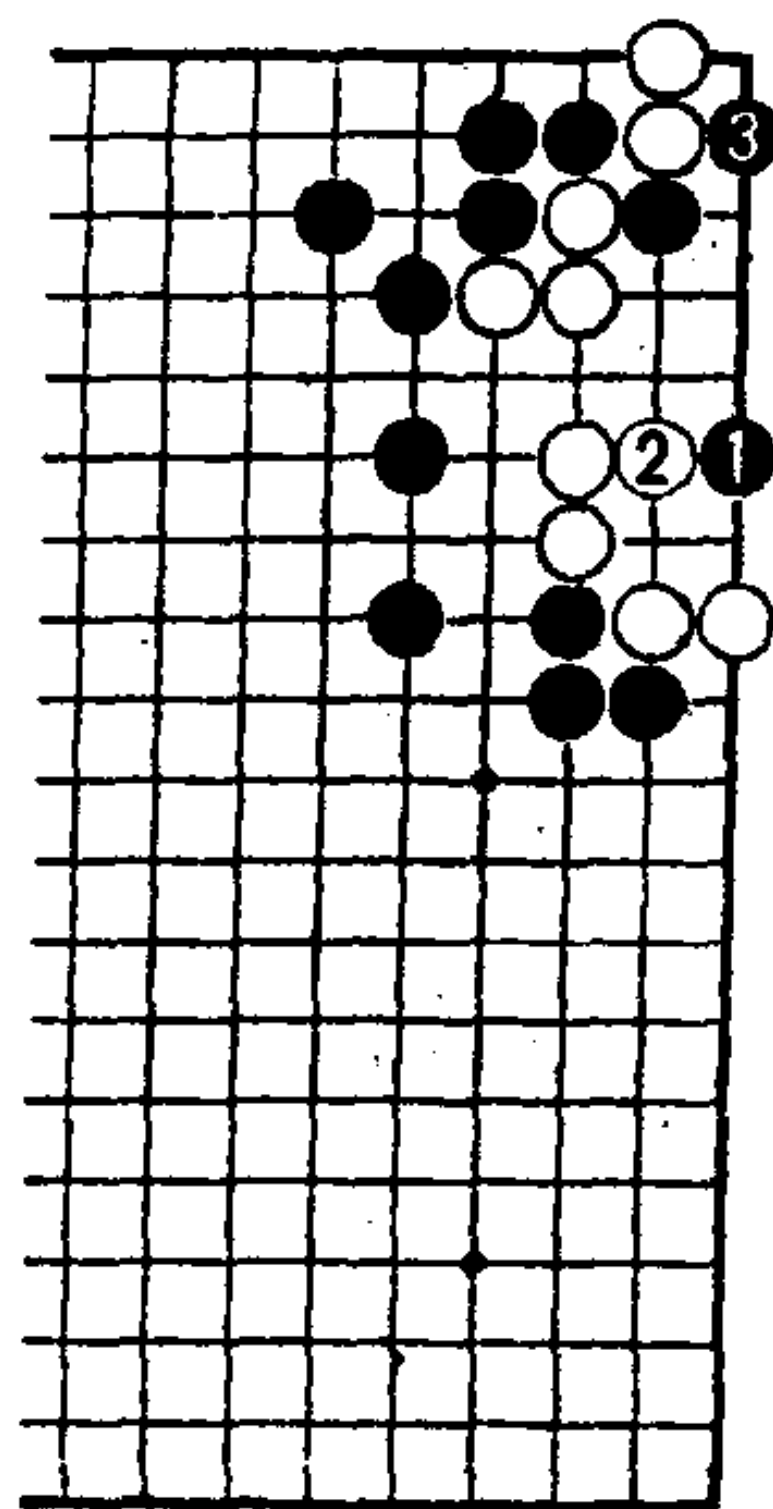
1 图（扳）

对黑 1，一般白 2 位应，于是黑 3 扳的手筋立即出现。

它是和黑 1 相关连的一手。



正解图



1 图

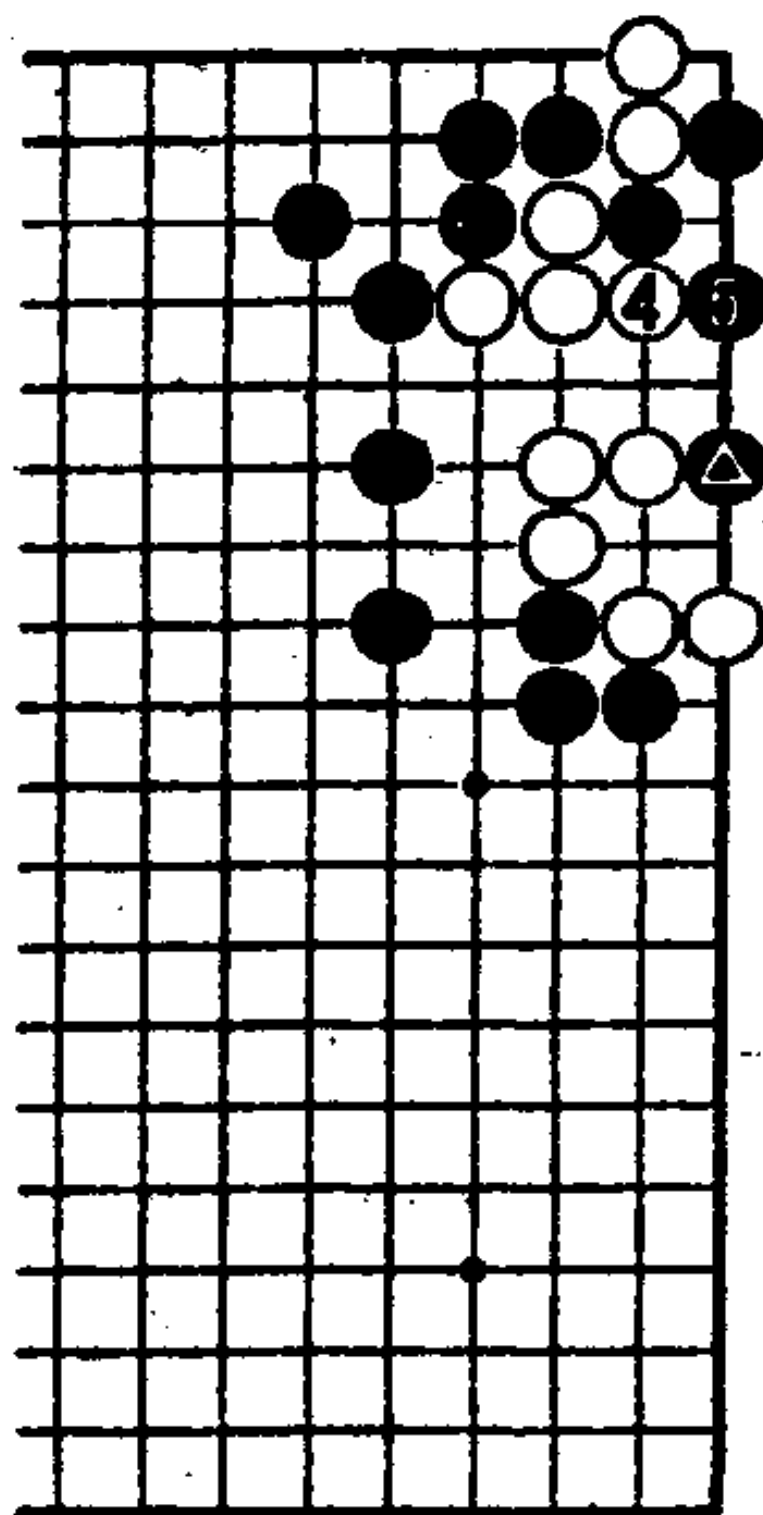
2 图（打劫）

接着、白 4 只有打。
黑 5 再扳，成劫。由此可以看出黑●子的作用。

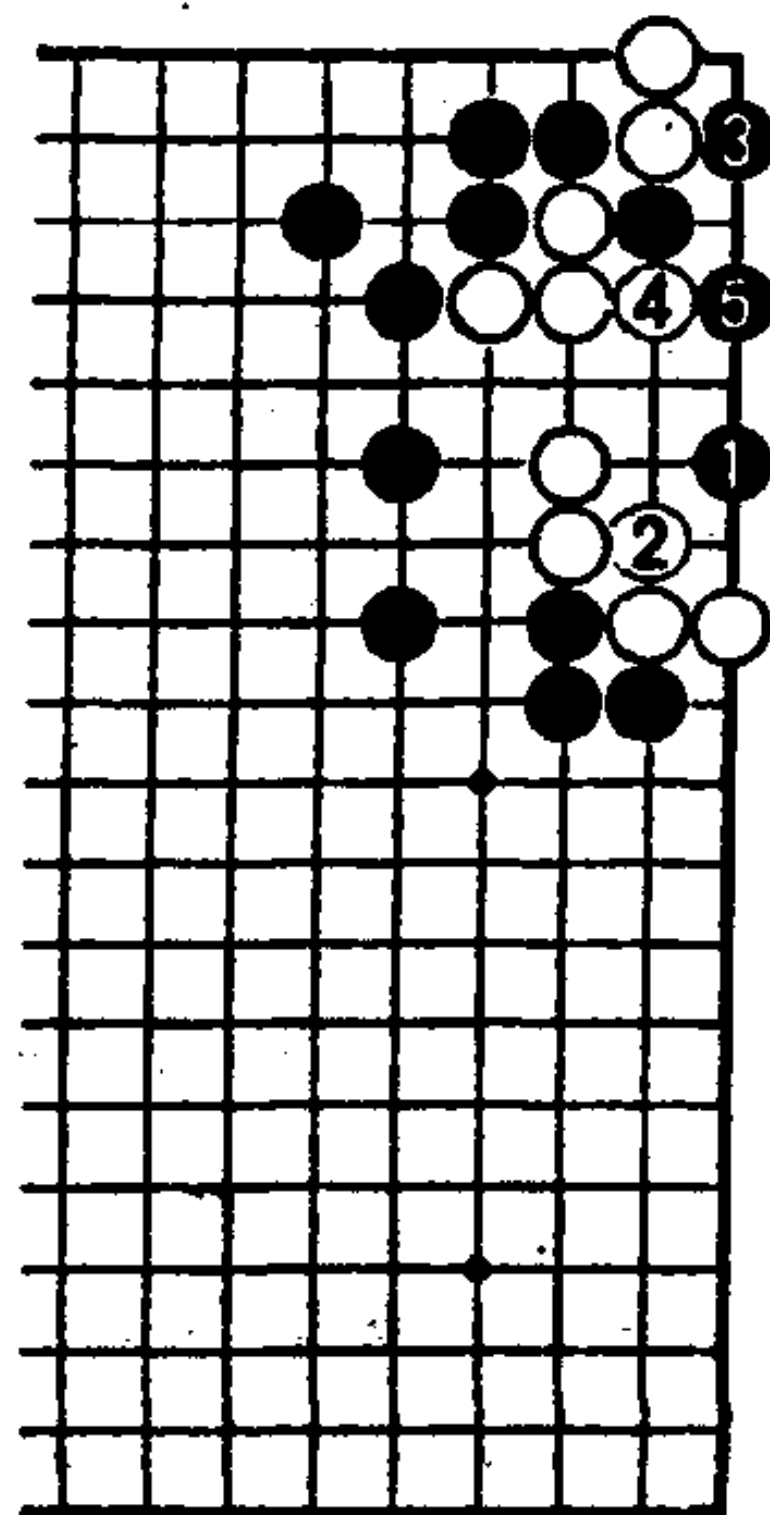
3 图（危险）

对黑 1 的点，白 2 粘很危险。

自黑 3 起虽然同样成劫，但此形白若一旦劫负，则全灭。



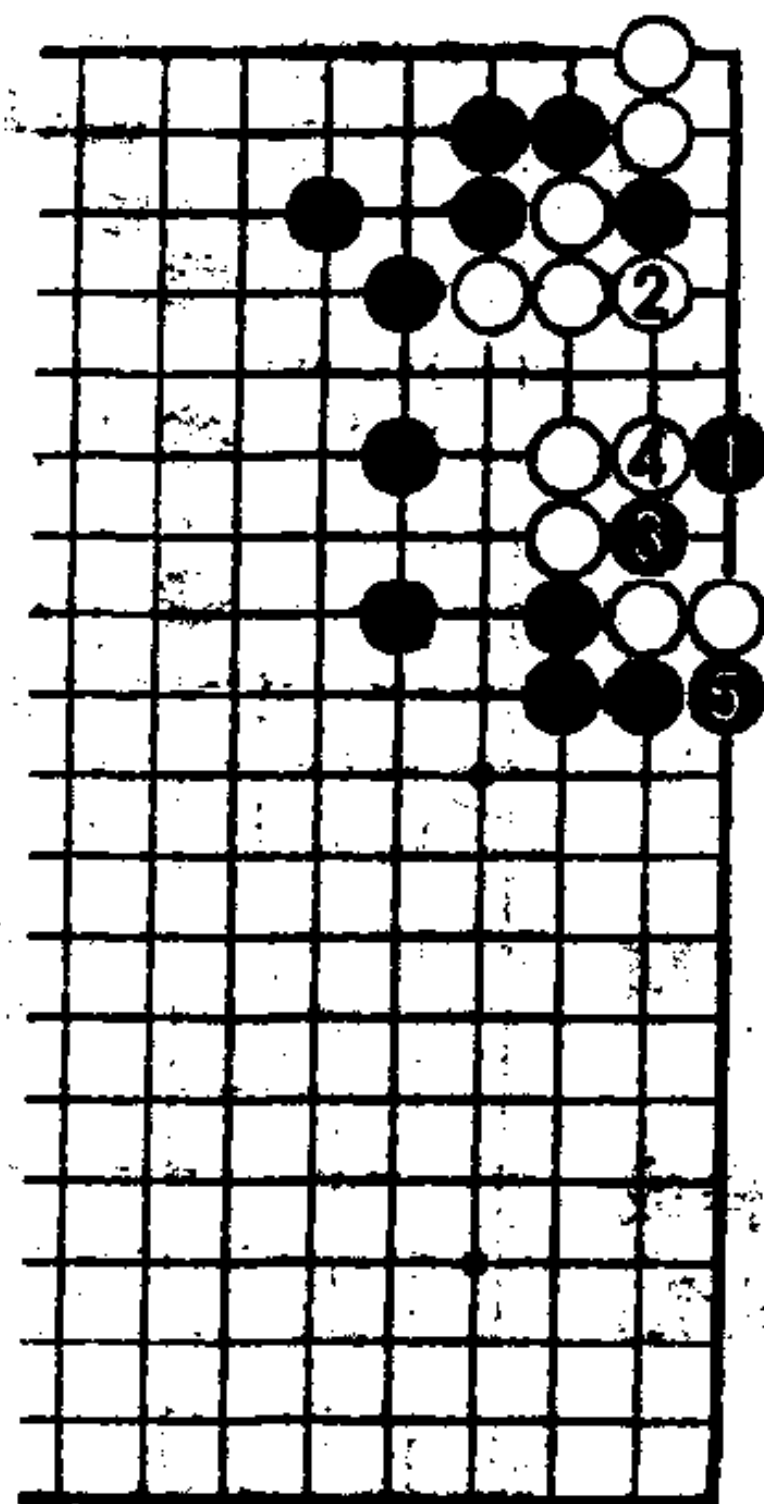
2 图



3 图

4 图（得利）

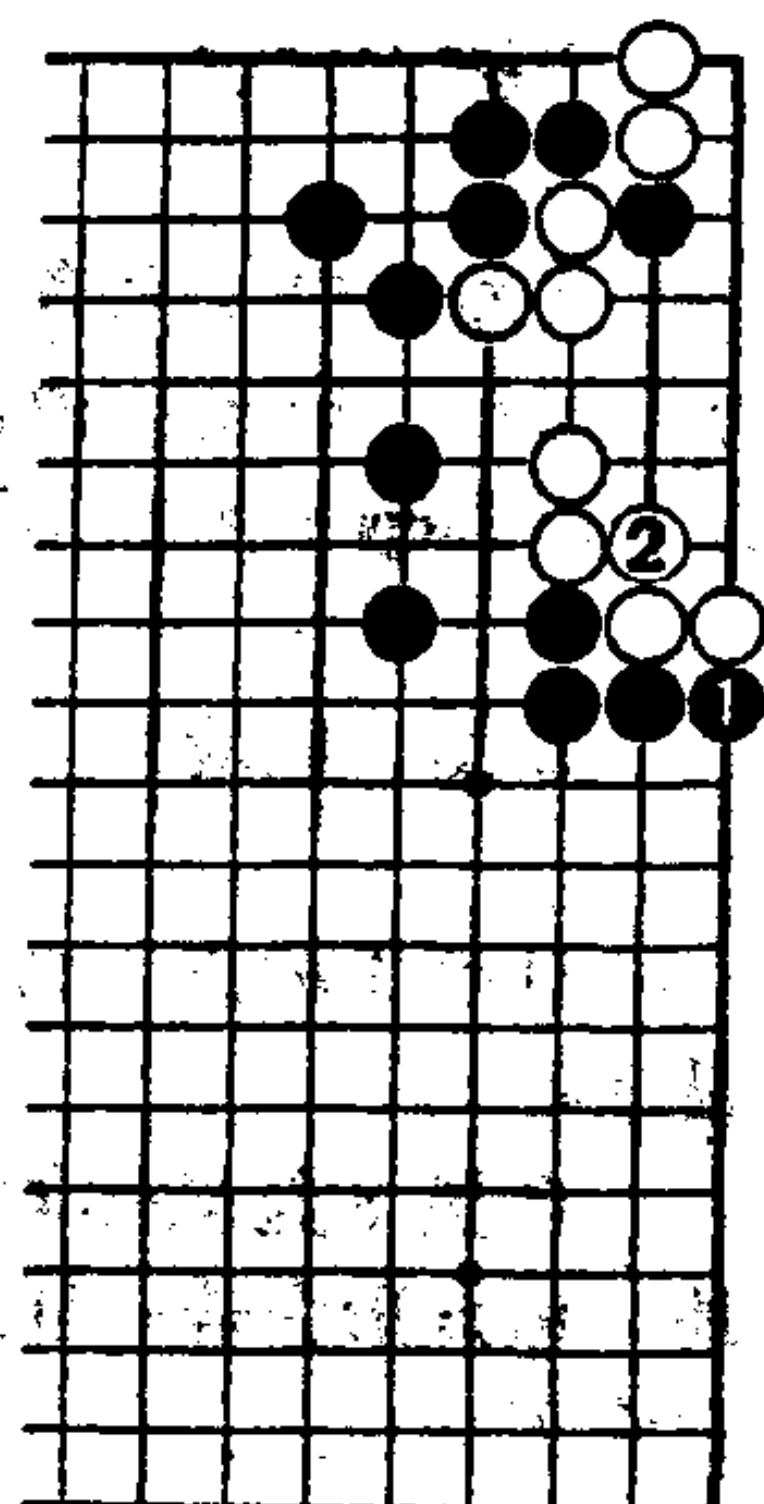
对黑 1 的点，白如果意识到成劫的话，只能在 2 位退让。黑 3 断，白 4 后，黑 5 打成倒扑，稍占便宜。



4 图

5 图（失败）

黑 1 决不能挡下。白 2 粘后，味道尽失。对形要有味道的感觉，这是重要的。



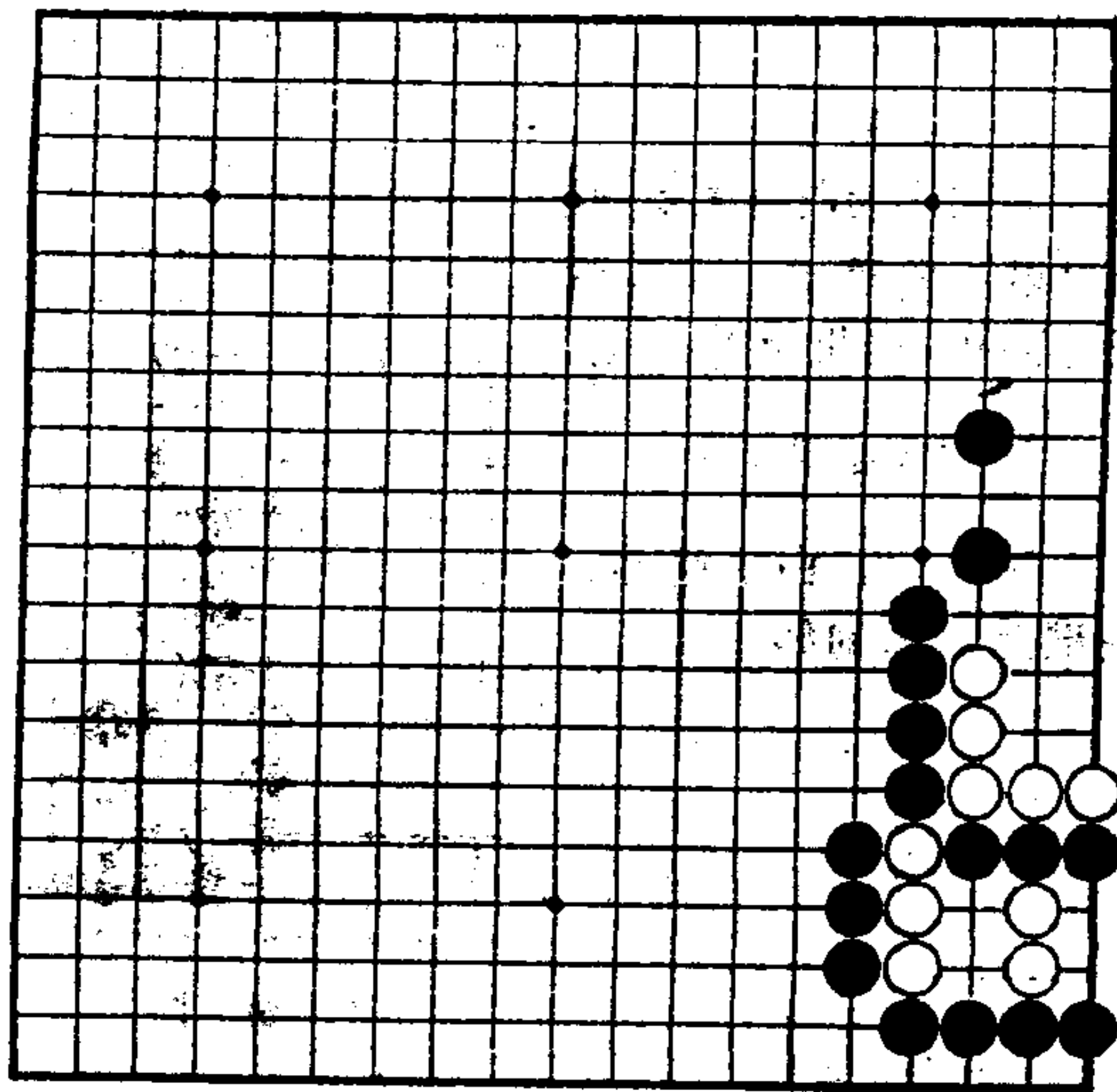
5 图

第10题

深入一步 黑先 高级

这不是紧气问题，
而是死活问题。

要深入一步地考虑，才能发现漂亮的手筋。



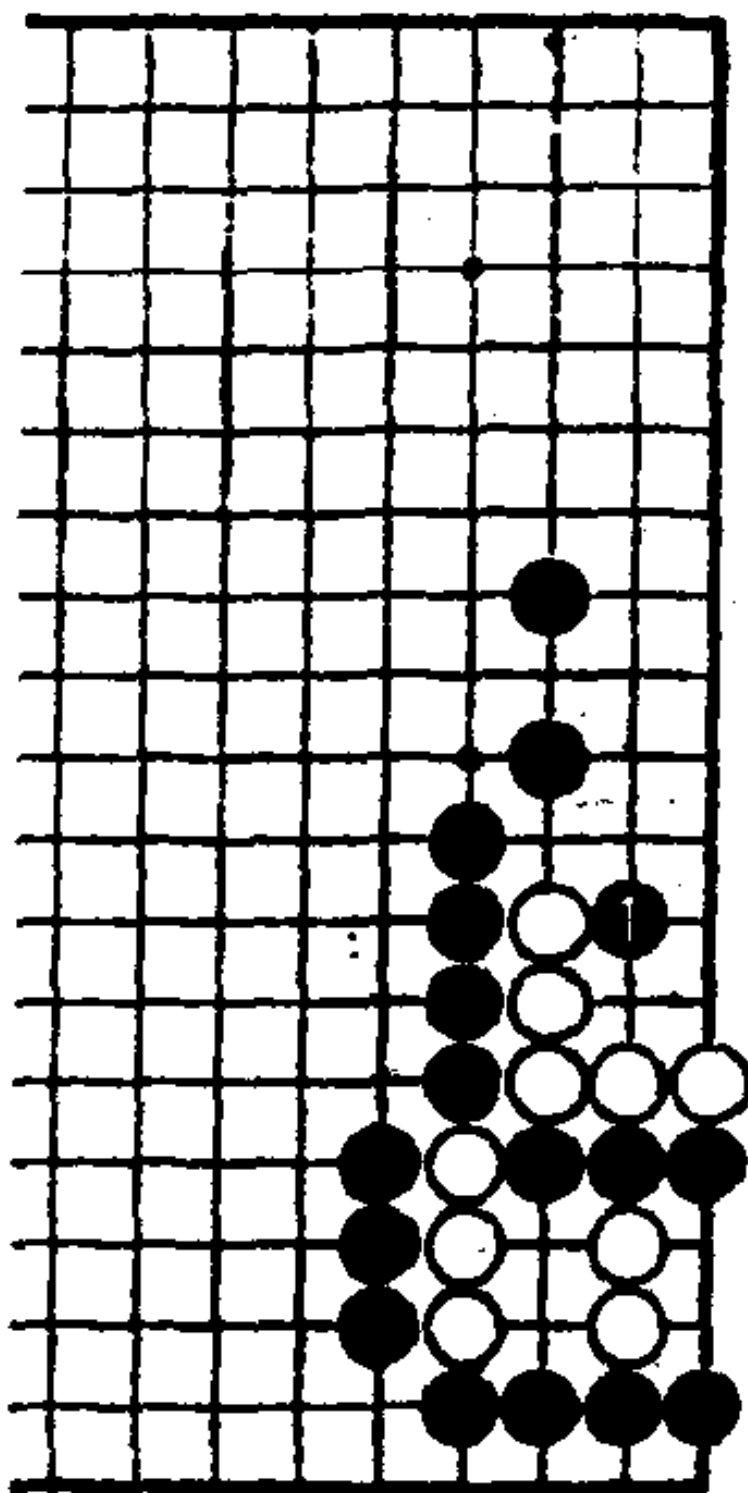
正解图 深入一步

黑 1 夹好手。

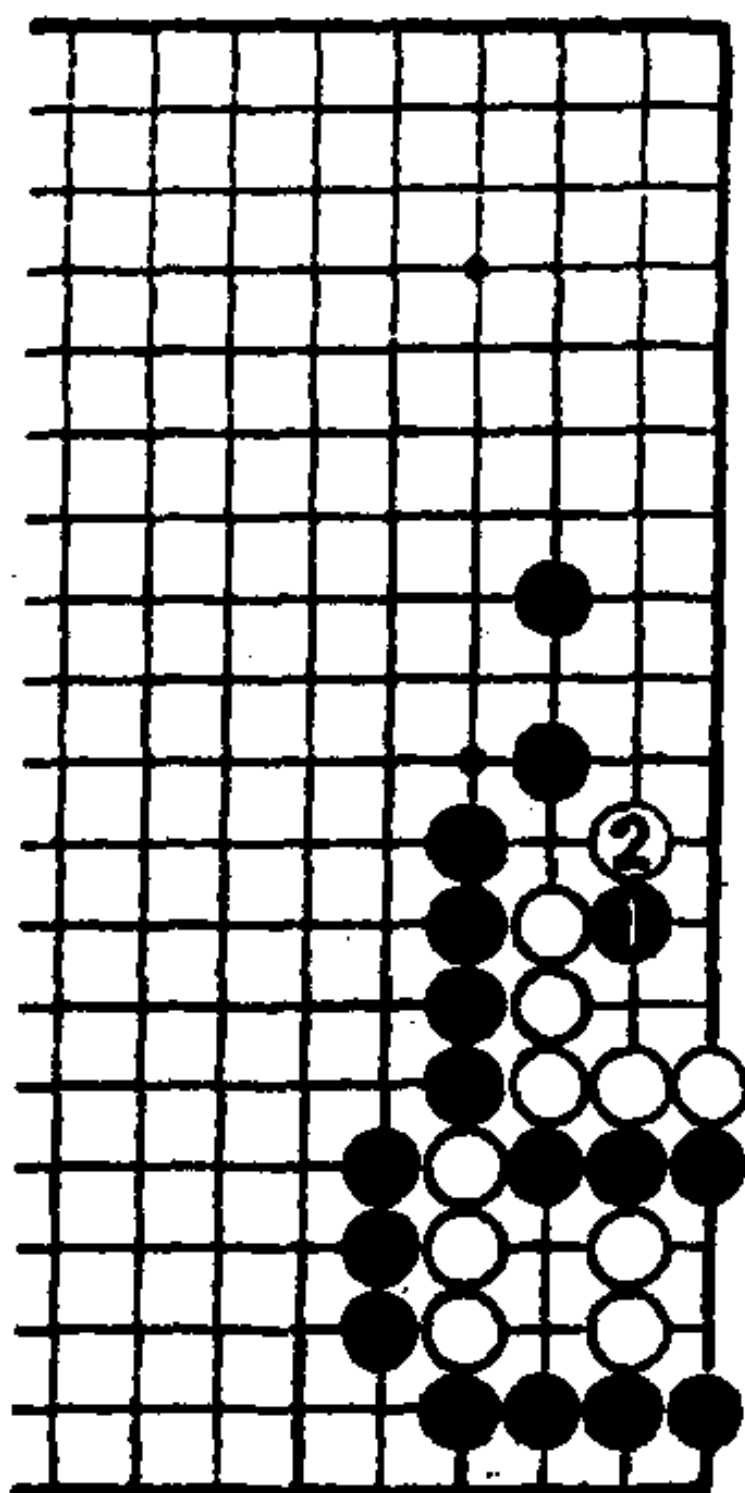
如果认为白白送死，就会迟迟不敢落子。运算若至此而止，良机就将失去。

1 图（必然）

黑 1 时，白 2 必然，关键是后面的妙手。



正解图



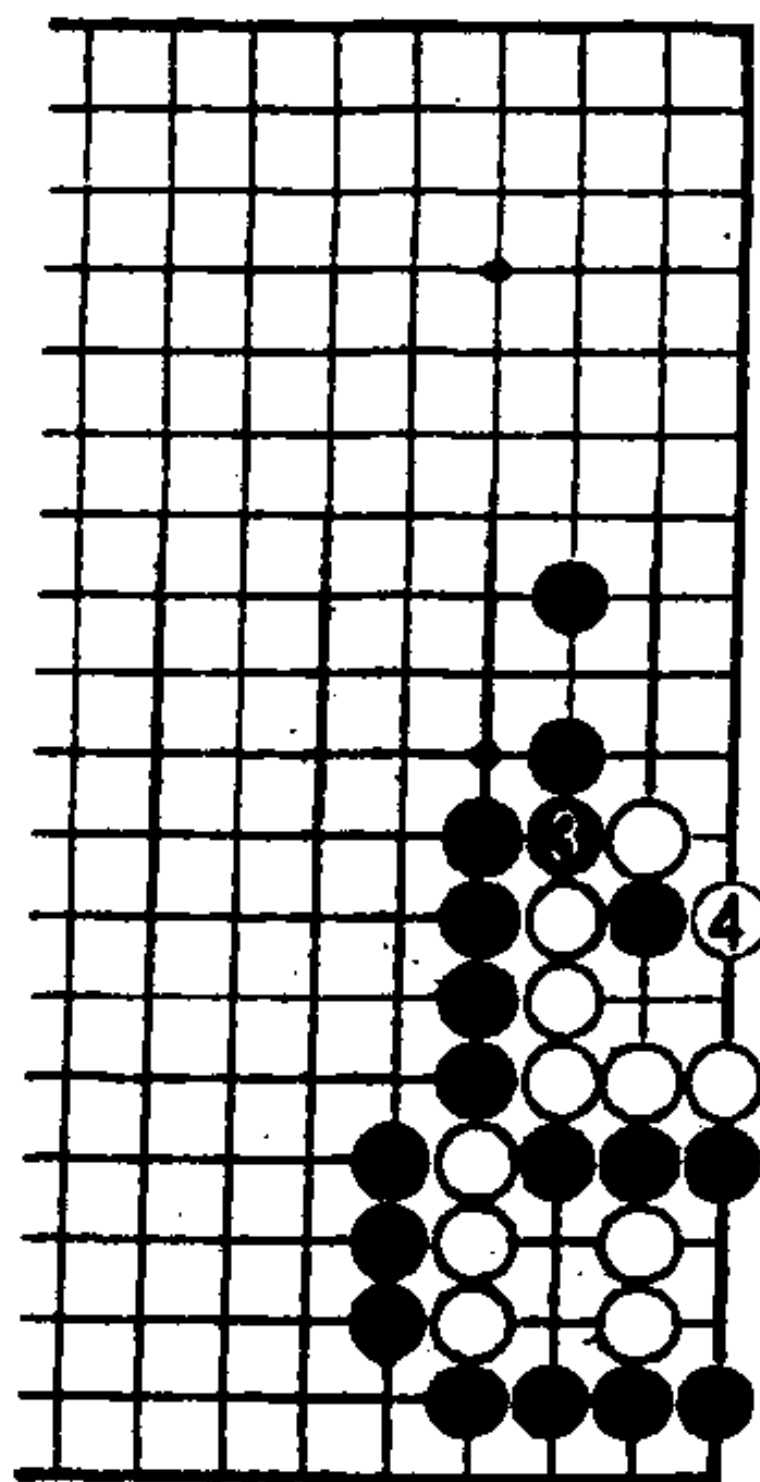
1 图

2 图（失误）

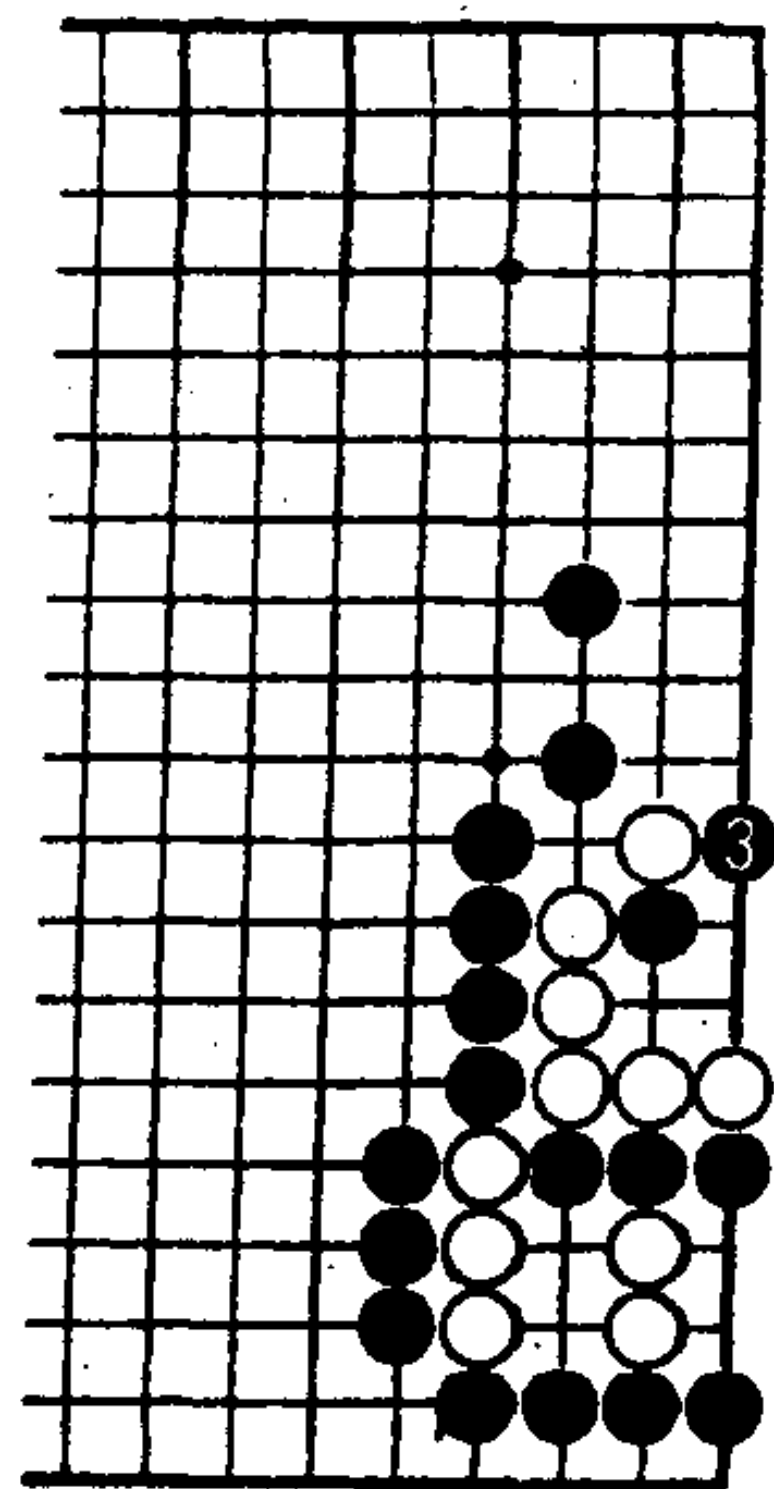
接下来，黑 3 断失误。
如此，只不过是让白 4 白白吃掉一子而已。

3 图（绝妙）

黑 3 下扳、绝妙。
有此一手，前面的夹才大放光彩。



2 图



3 图

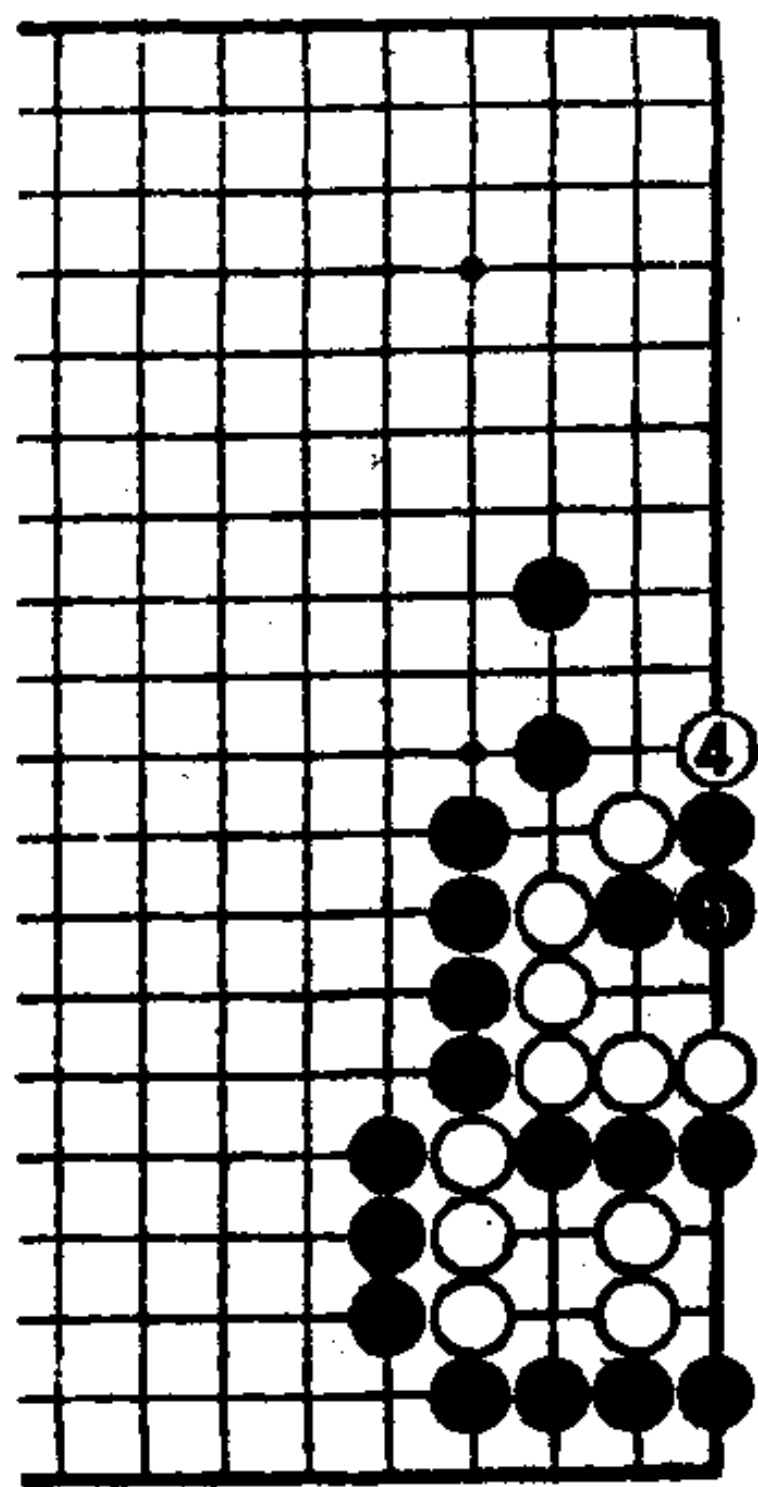
4 图（示意）

接着，白 4 打，黑 5 接，多送一子。不谙熟作战技巧的人是不会这样下的。

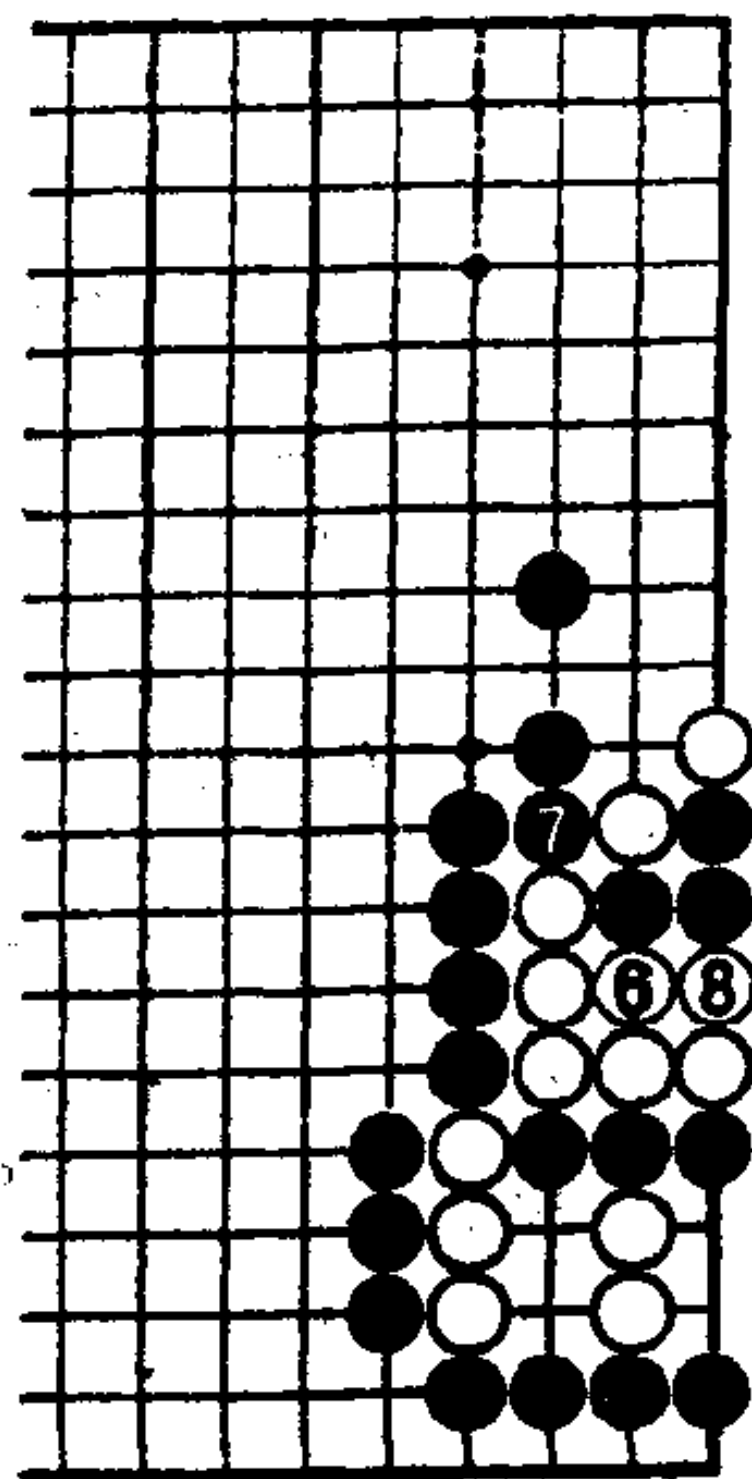
如此准备完毕。

5 图（要领）

白 6 打吃，黑 7 也断打，迫白 8 提三子。



4 图



5 图

6图（其后）

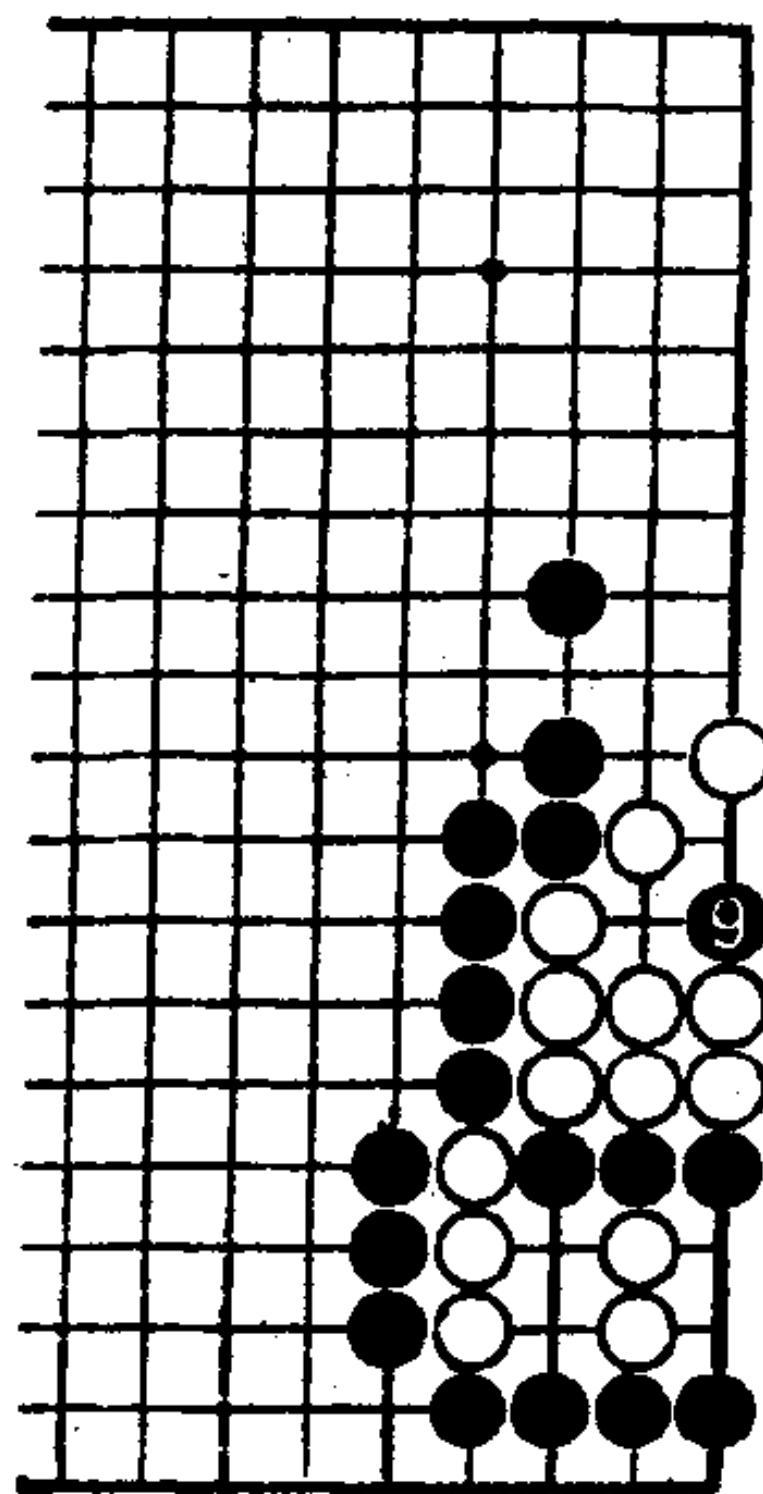
白提子后，黑9位叫吃。

7图（畅快）

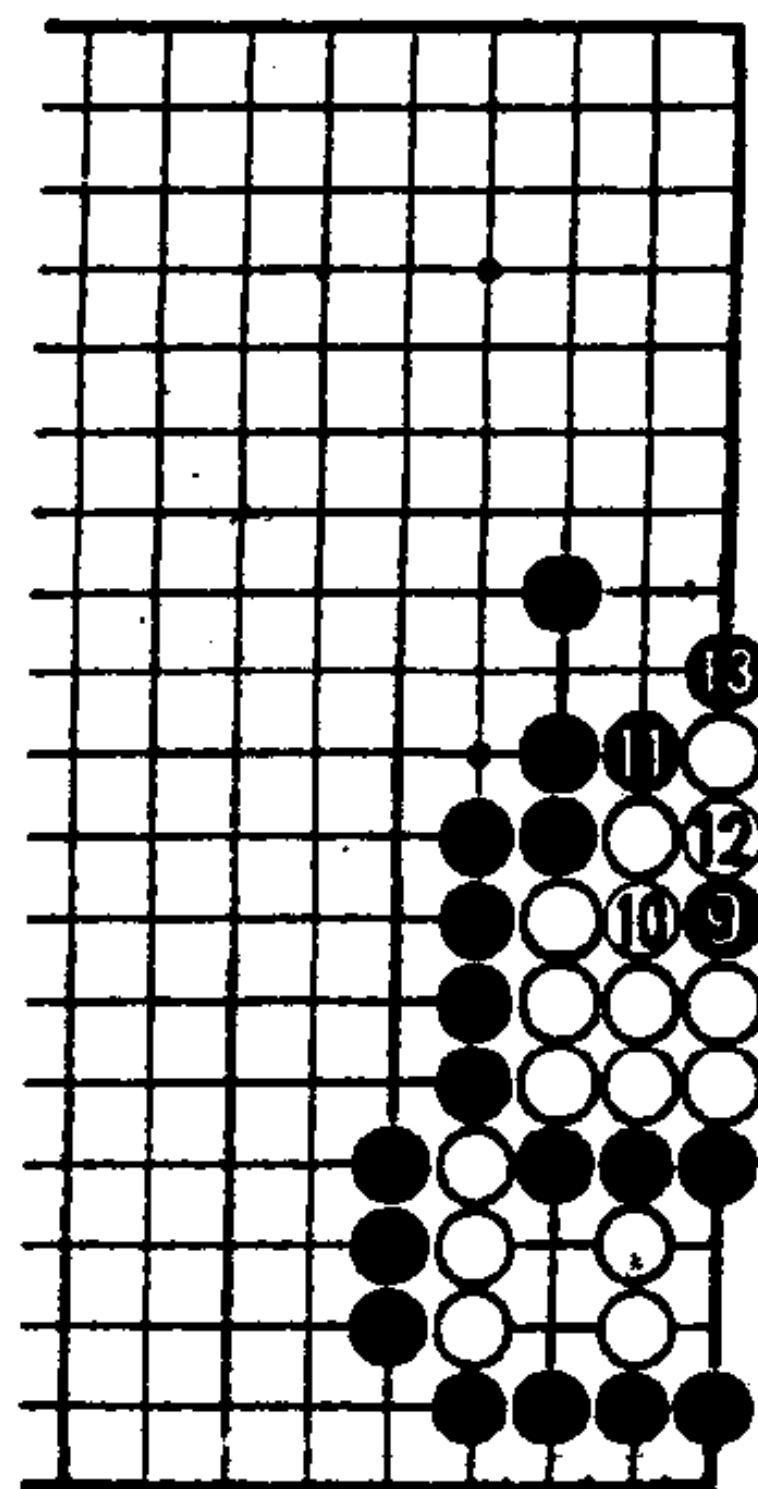
黑9叫吃，白10只能粘。

黑11打吃，白12提。
黑13再打，一气呵成，淋漓畅快。

有趣的手筋。



6图

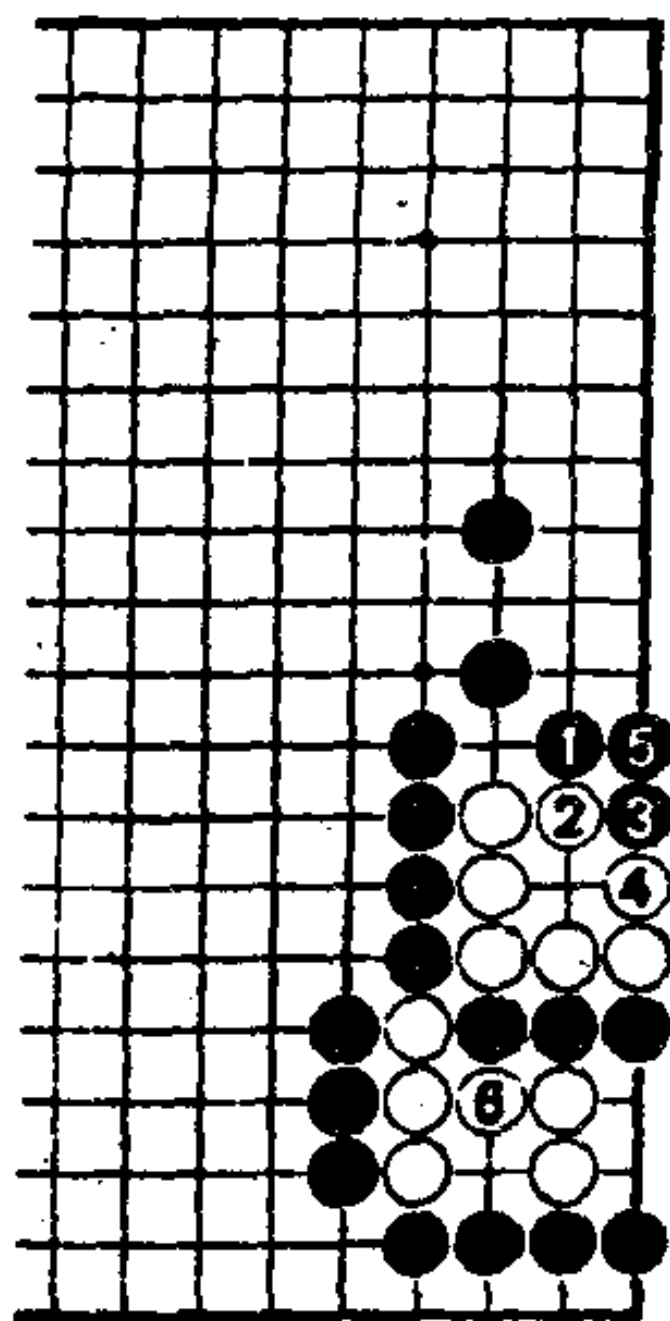


7图

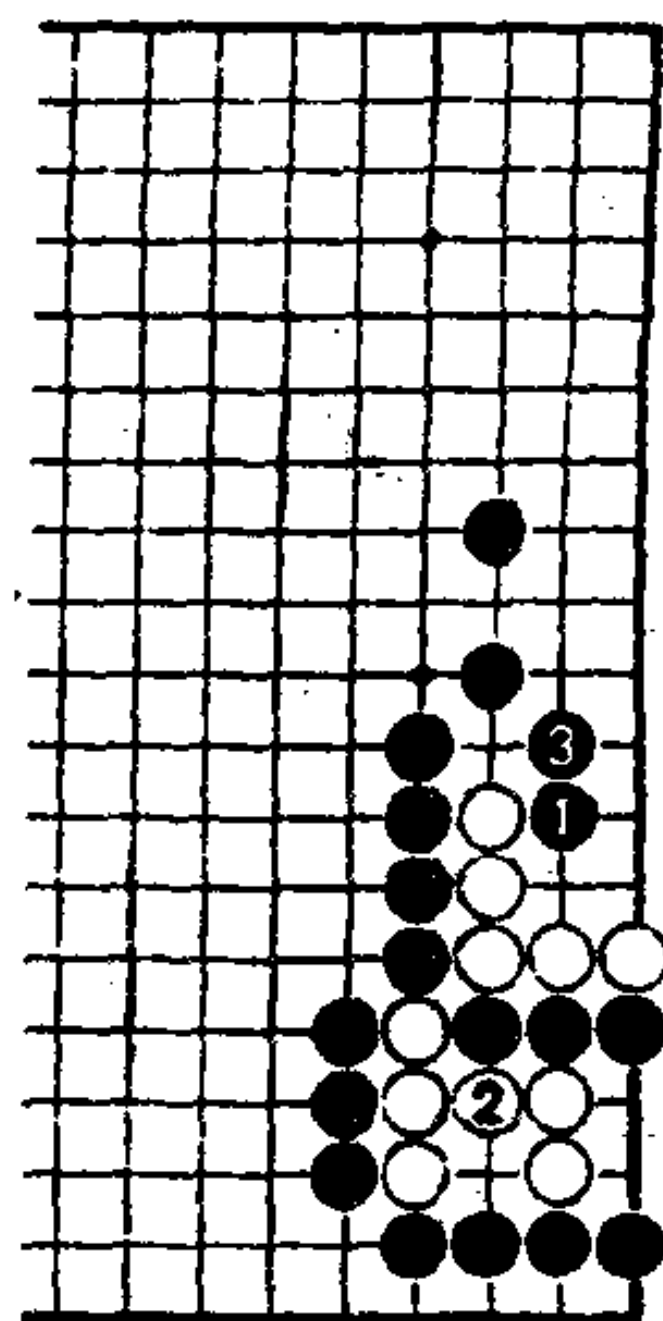
弃子战术

1图 黑1不得要领。白2挡后，以下至白6止，白活。

2图 黑1之所以是好手，因为白如2，则黑3退，白成直三，死。



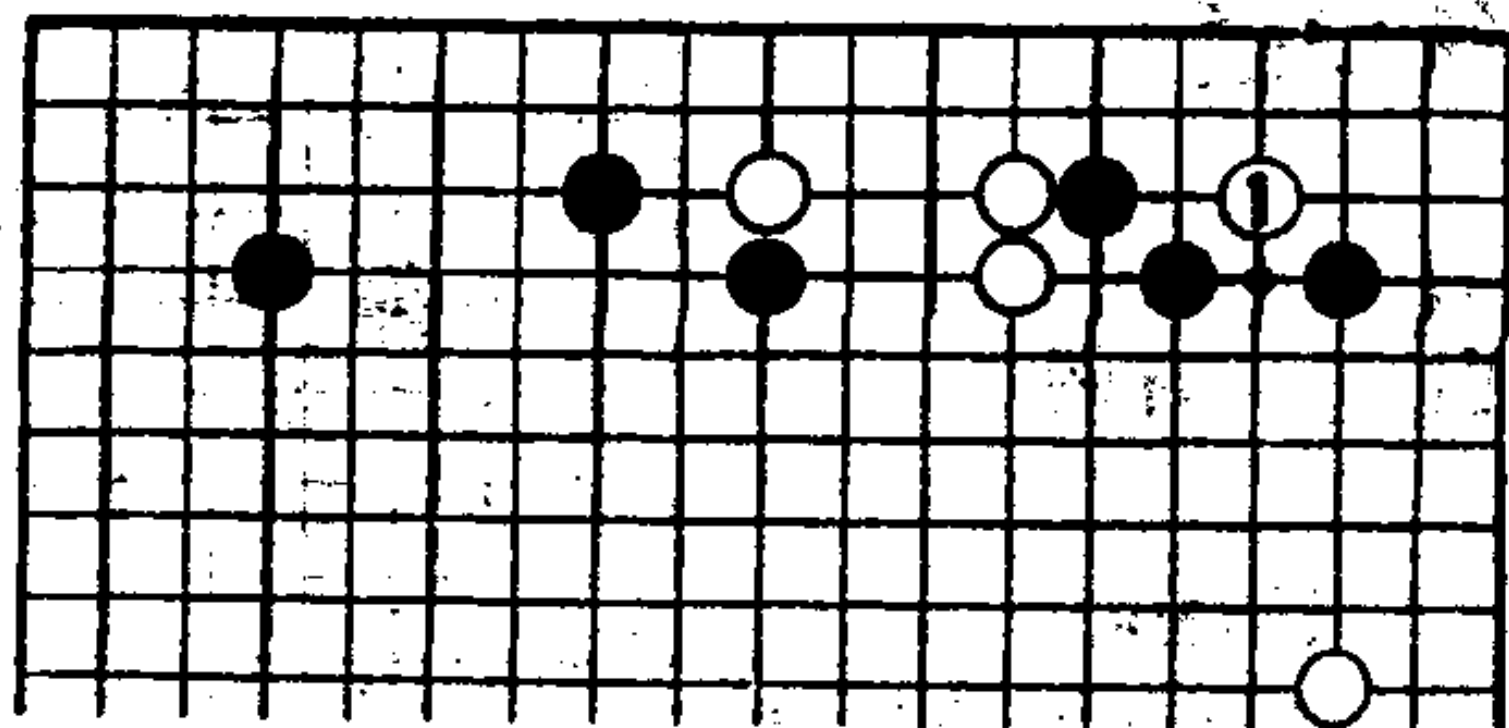
1 图



2 图

正解图 刺，适机

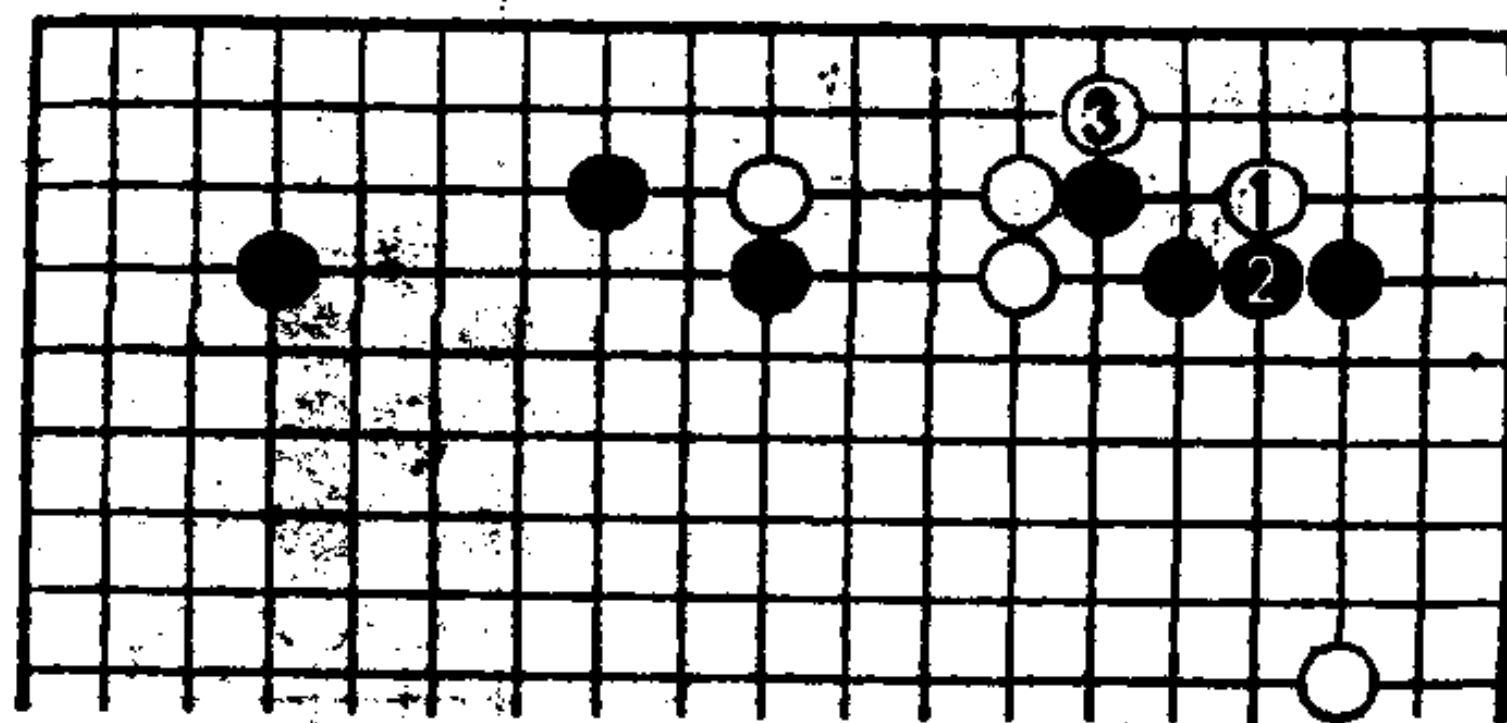
白 1 刺，机会绝妙。
所谓善战，就是不要
放过这种机会。



正解图

1 图（其后）

白 1 刺，黑 2 必粘，
白 3 扳。这种棋形在让子
棋中也经常出现。由此，
棋发生变化。

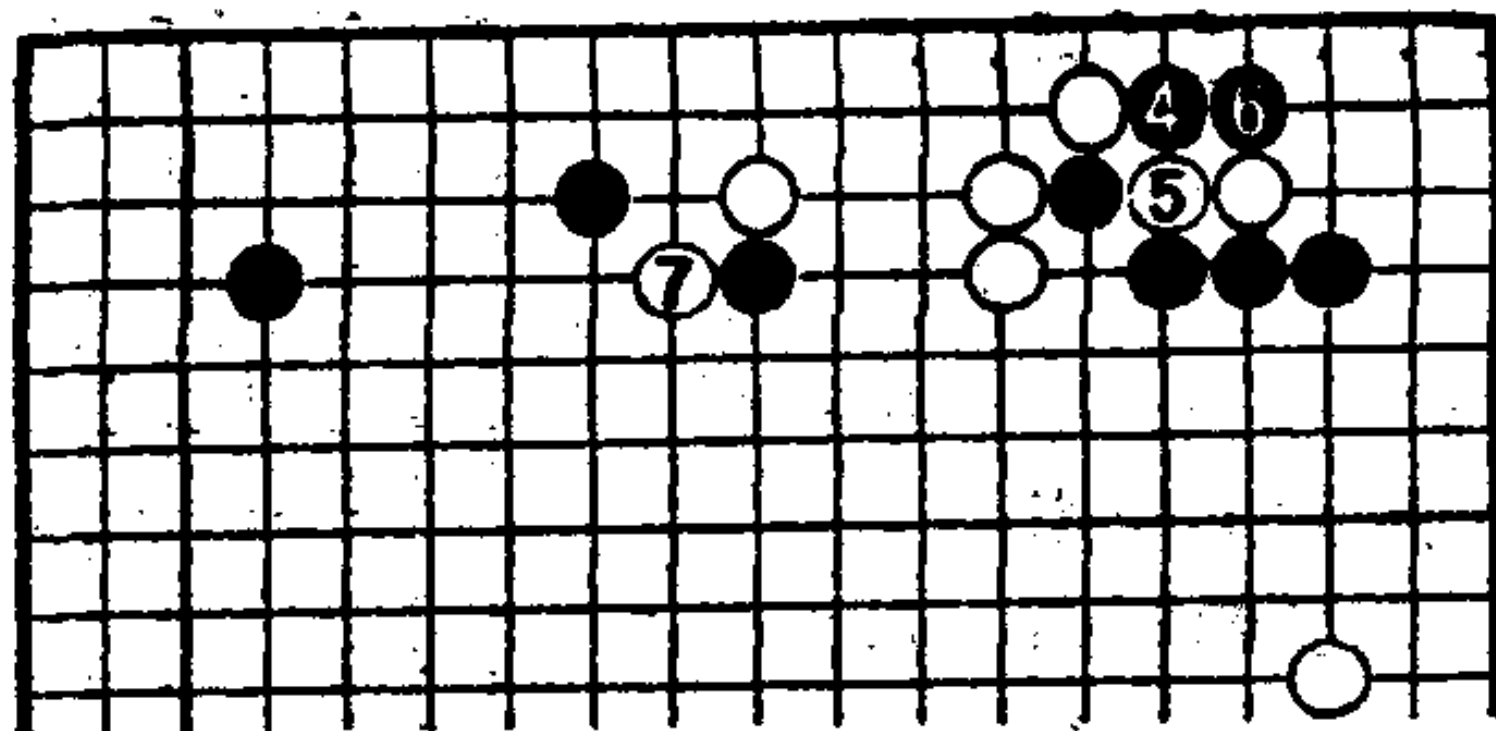


1 图

2 图 (扳出)

接着，黑 4 如挡，则白 5 断吃必然，至黑 6 退，谁都要这么下。

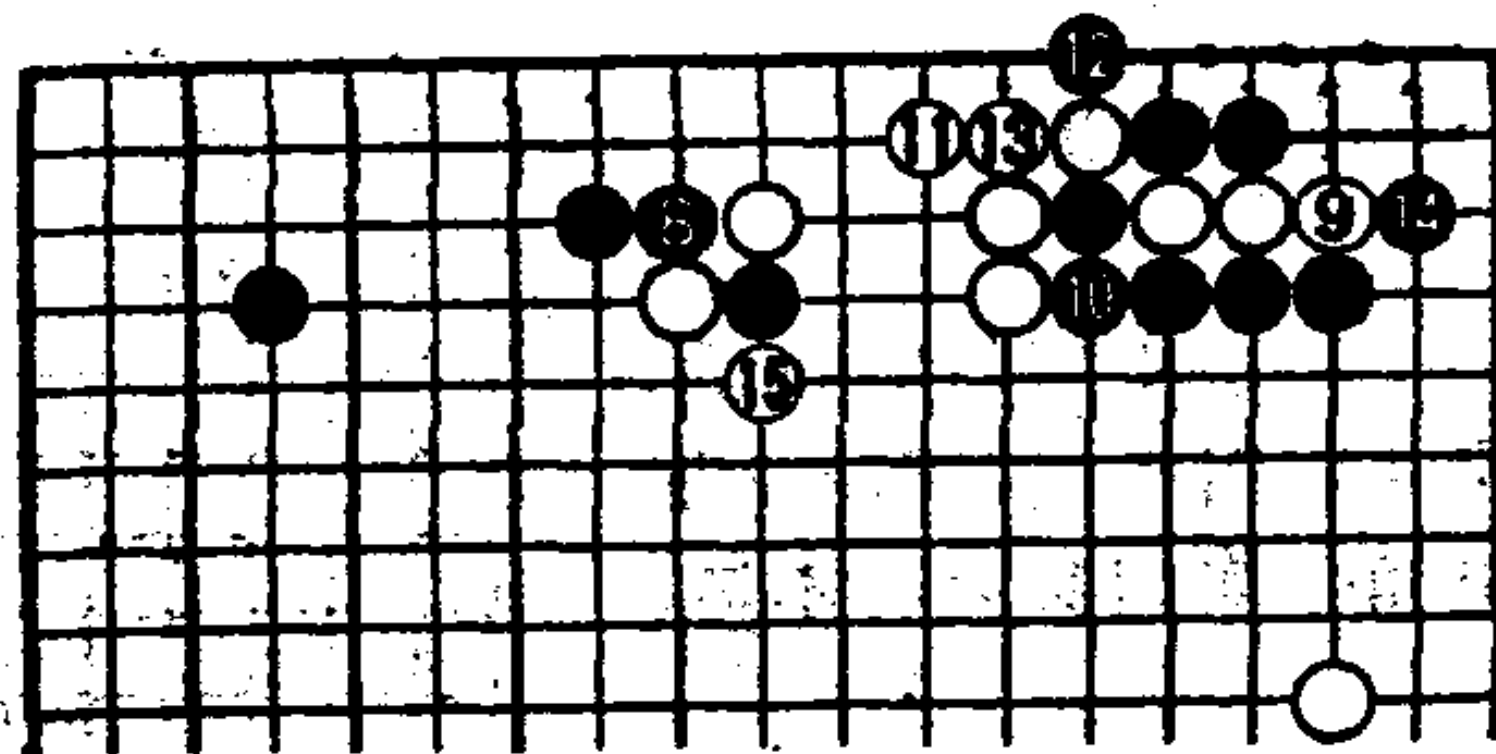
这样，白做好了 7 位扳出的准备。



2 图

3 图 (生动)

黑 8 断绝对。白 9 长一手，黑 10 后，白 11 虎先手得利。然后，白 15 抱吃。给人以生动的感觉。

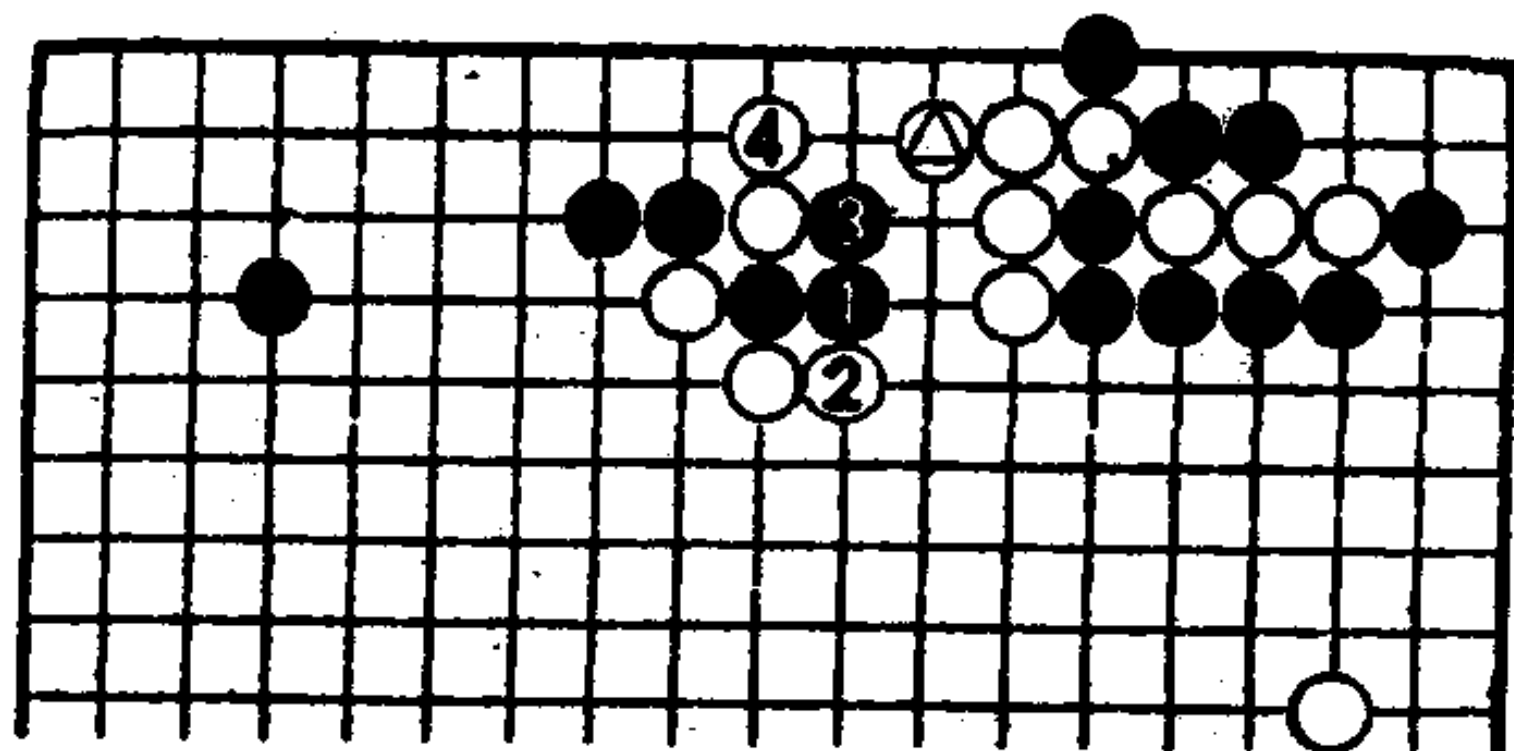


3 图

4 图（不能逃）

此形黑一子难以出动。
黑 1、白 2 至 4 止，白△子起到了作用。

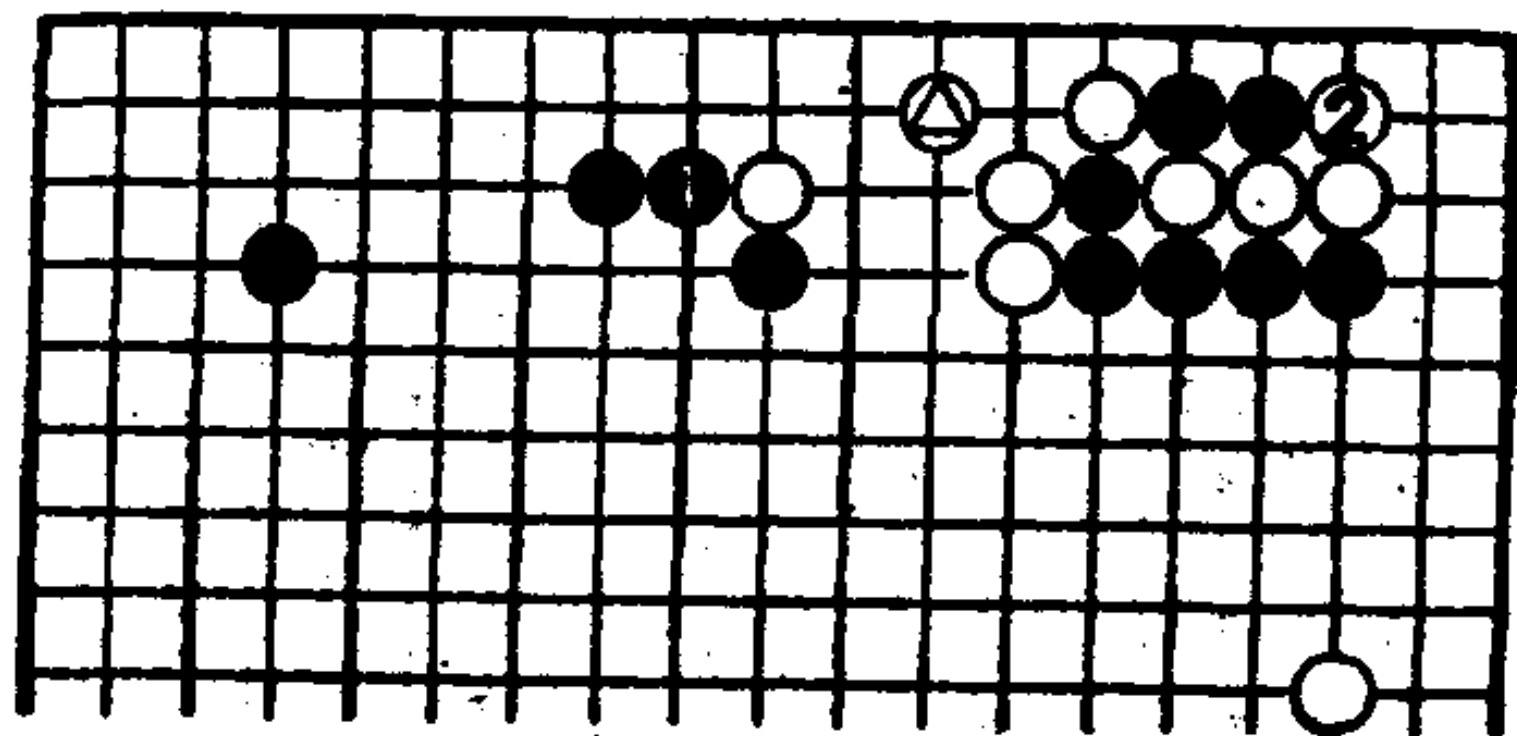
虽然在角上付出了代价，但也是没办法的事。



4 图

5 图（取利）

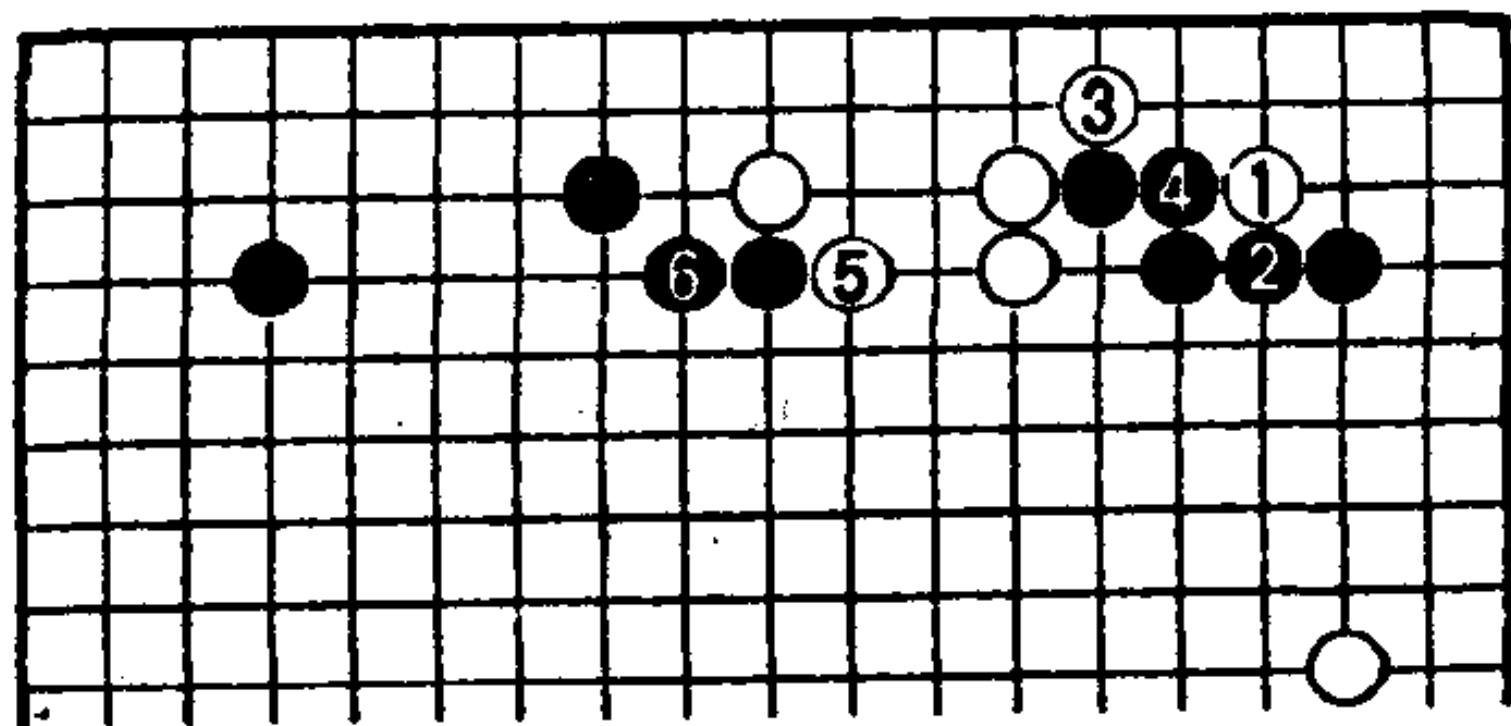
白△子的目的在于若
黑 1 防白扳出，则白 2 拐，
进角。实利甚大，不坏。



5 图

6 图（满意）

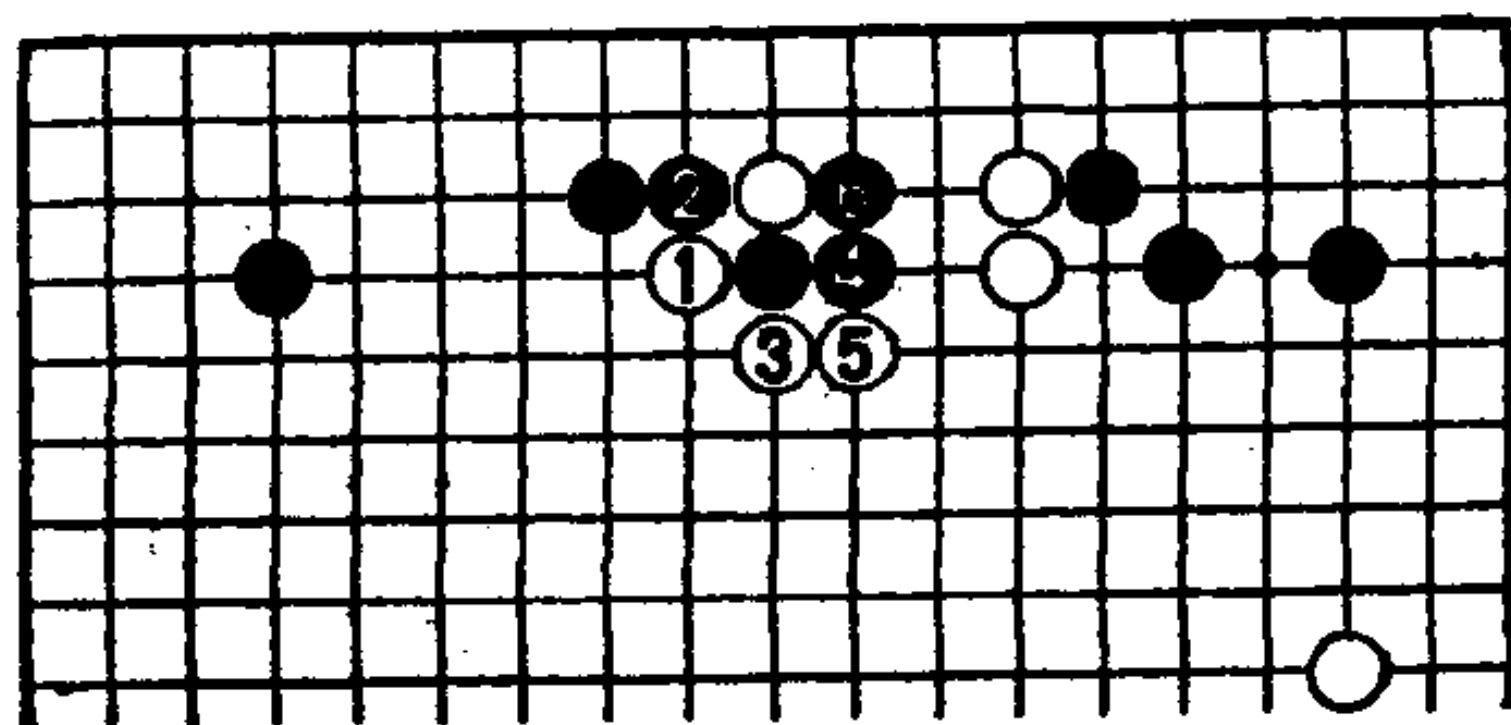
白 1、黑 2 后，对白 3，黑如 4 接，则白 5 扳。
让黑角部出现重复和损失，白即可满意。



6 图

7 图（失败）

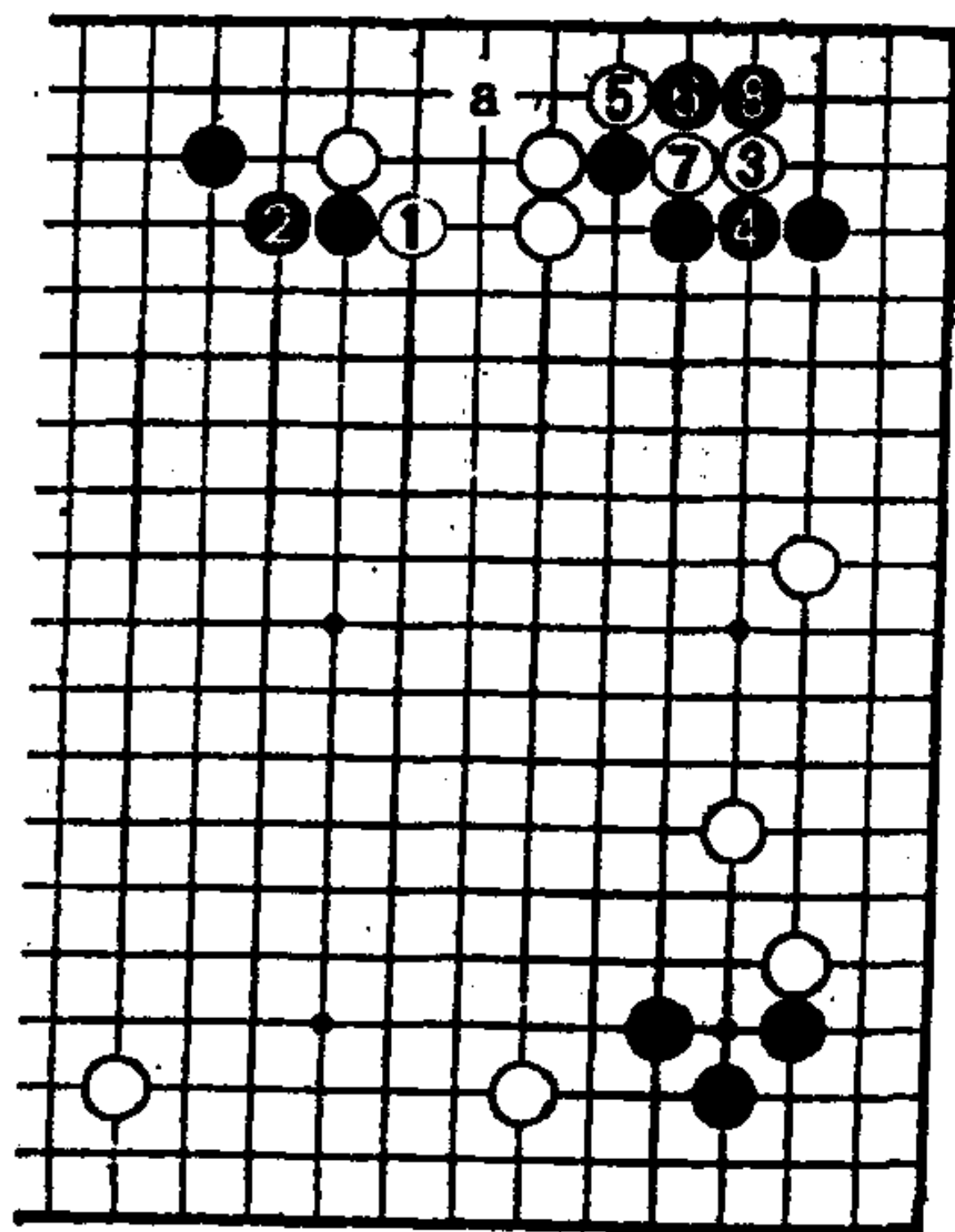
白 1 强硬扳出，过分。
黑 2 断，白 3、5 至黑 6，白亏损太大。



7 图

8 图（次序误）

决不能先走白 1、黑 2。
以后再在白 3 刺，次序颠倒。
黑 4 以下至 8 止，白 a 的“先手
利”尽失。
错过了时机。



8 图

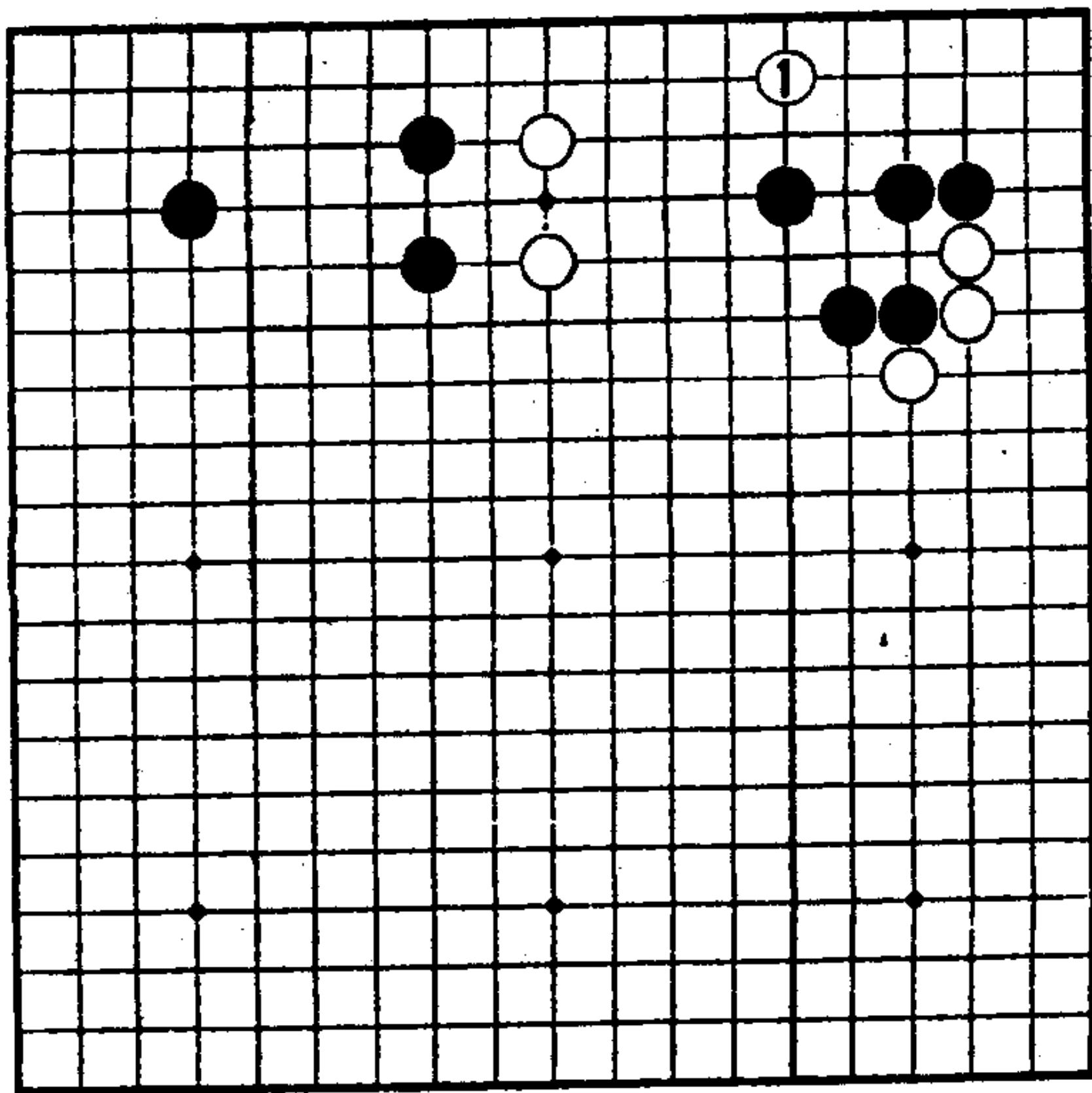
第12题

令人讨厌
黑先 初级

白 1 飞侵进来。

如果让白从下面
活出，无疑令人难以
忍受。

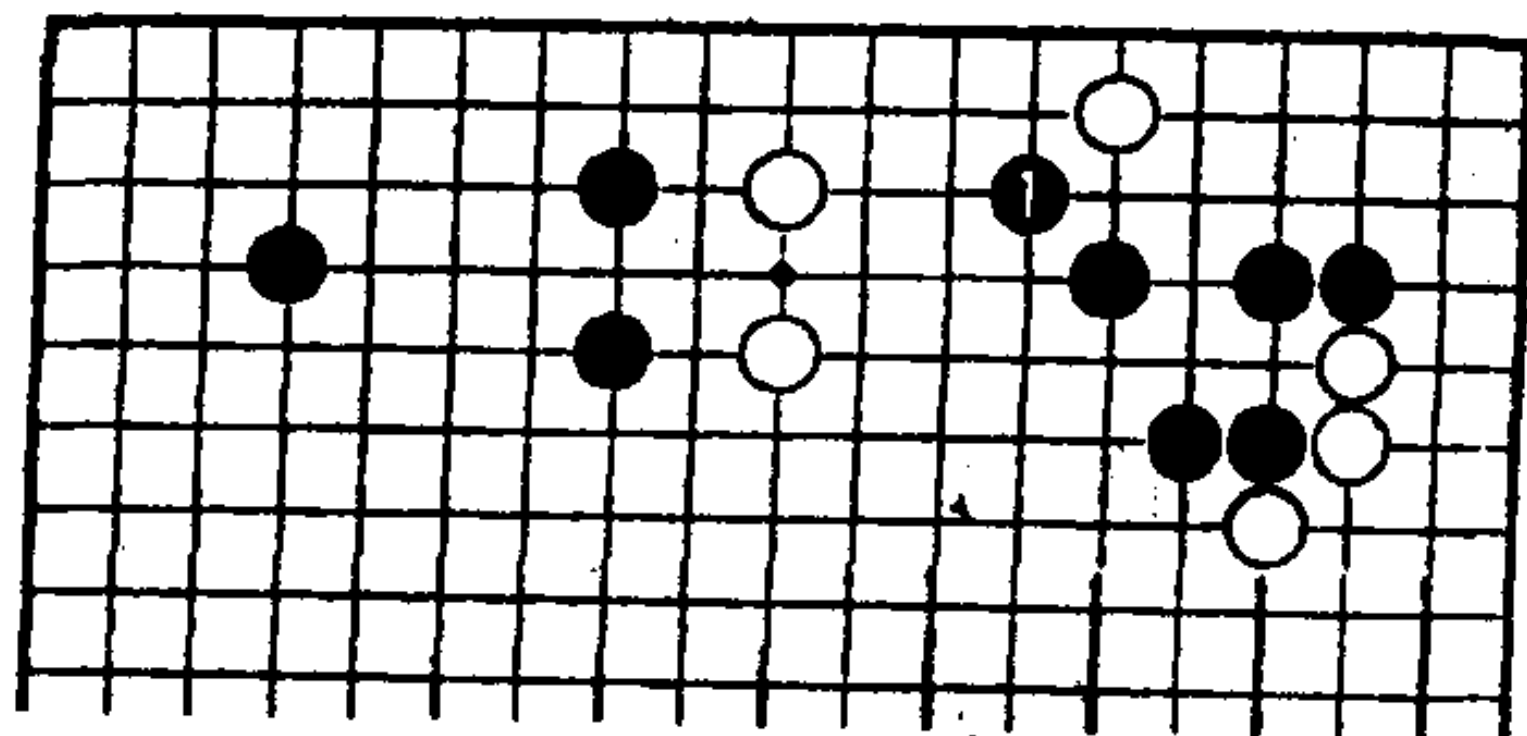
那么，该怎样反
击呢？



正解图 反击

黑 1 尖反击。

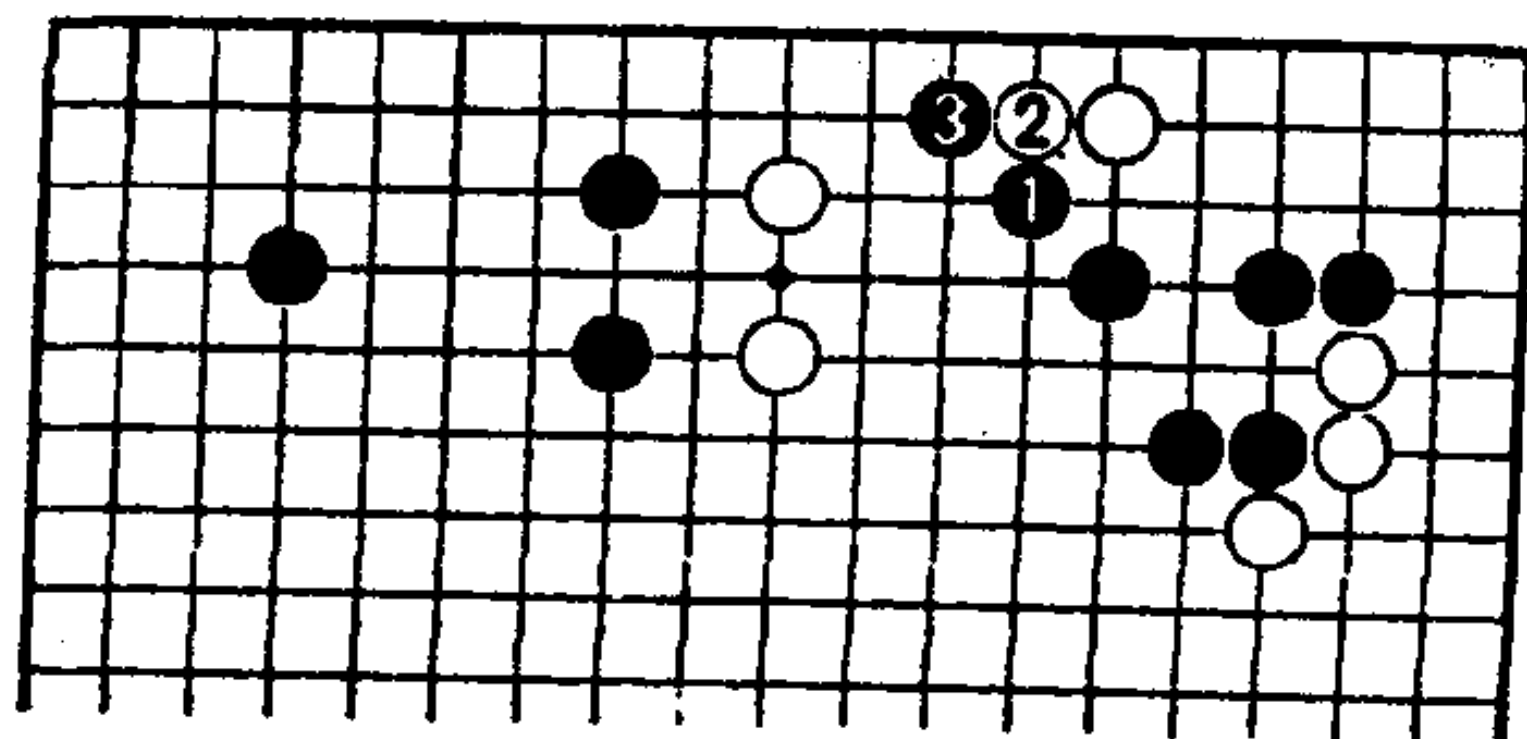
反击要根据场合决定。
在此形中采用反击是正确的手段。



正解图

1 图（强手）

对黑 1，白 2 只有退。
黑 3 扳住是强手。

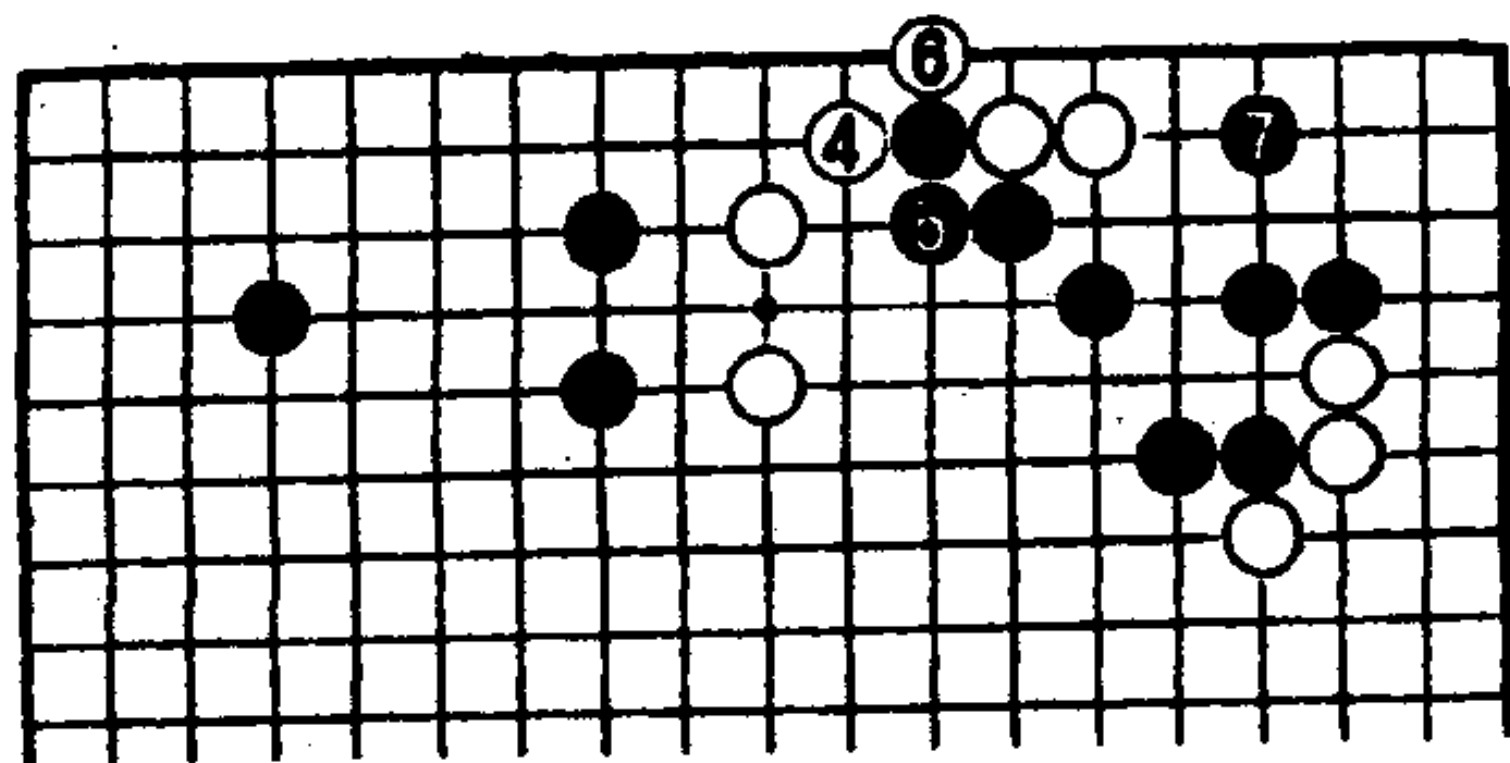


1 图

2 图（毫无成算）

白 4 尖虽可渡回，但至黑 7 止，白棋无眼。白苦。

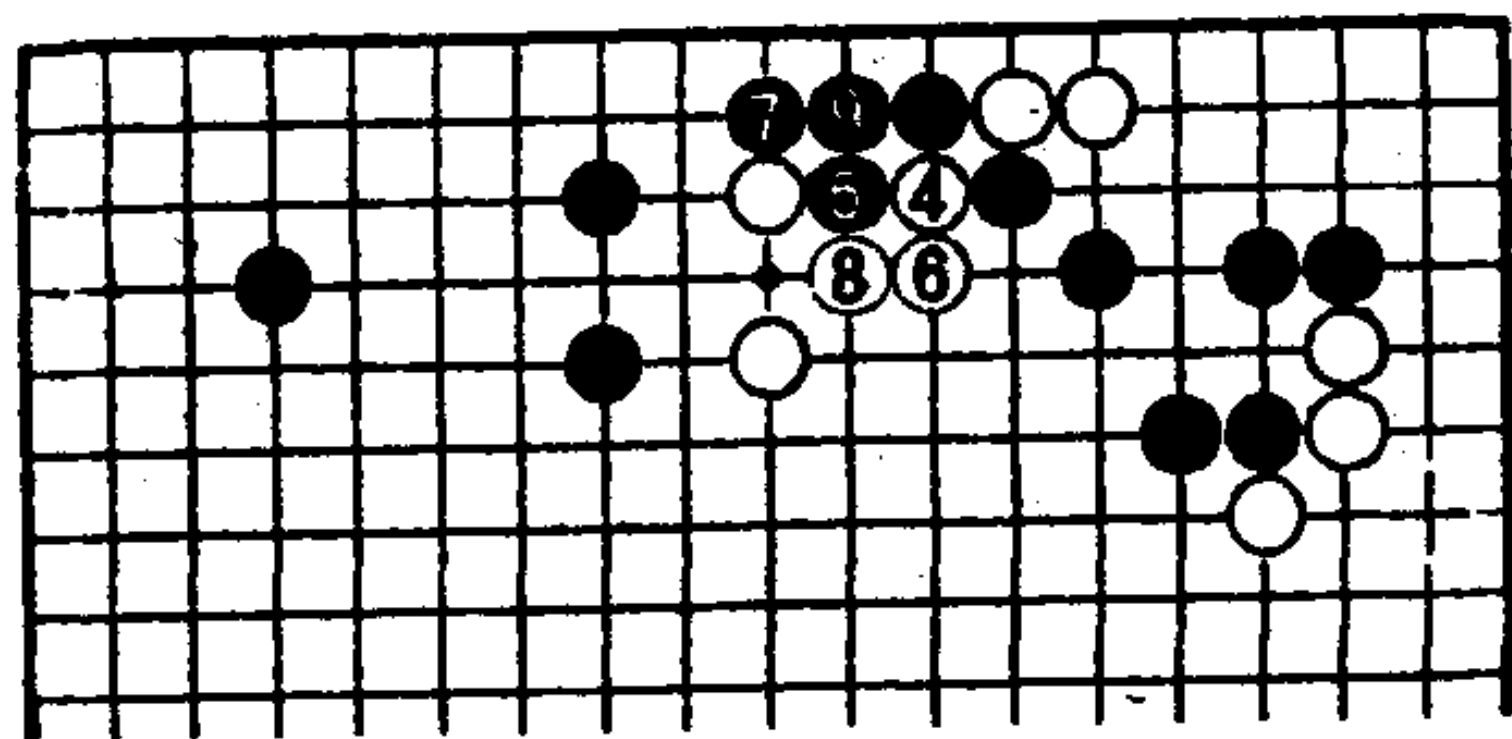
如此反而增加负担，毫无成算。



2 图

3 图（被吃掉）

白 4 虽可断黑，但黑 5、7 渡向另一侧。白二子被分断，也不能做活。

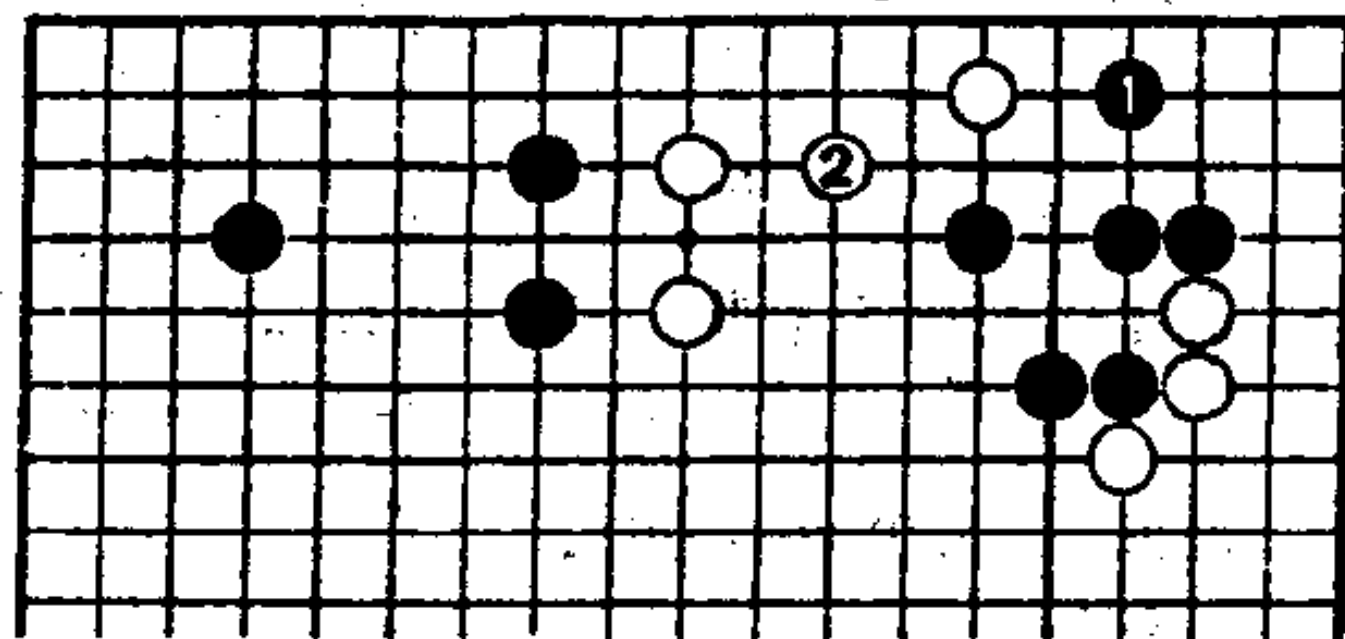


3 图

◇小知识◇

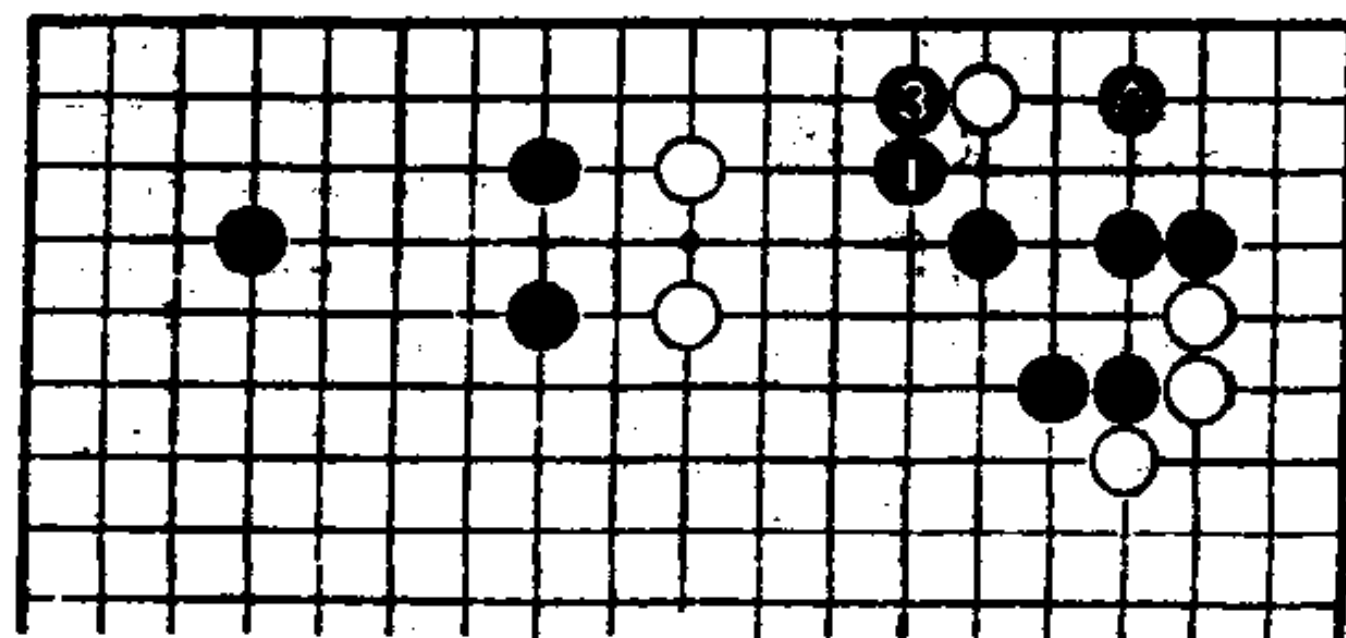
被利的意思

1图 黑1后，白2回补，黑“被利”。



1 图

2图 所谓“被利”，是指假定黑▲子后，白脱先，黑如想吃掉白一子，要花1、3两手，那么，黑▲子成为多余的一手。这就是“被利”的意思。



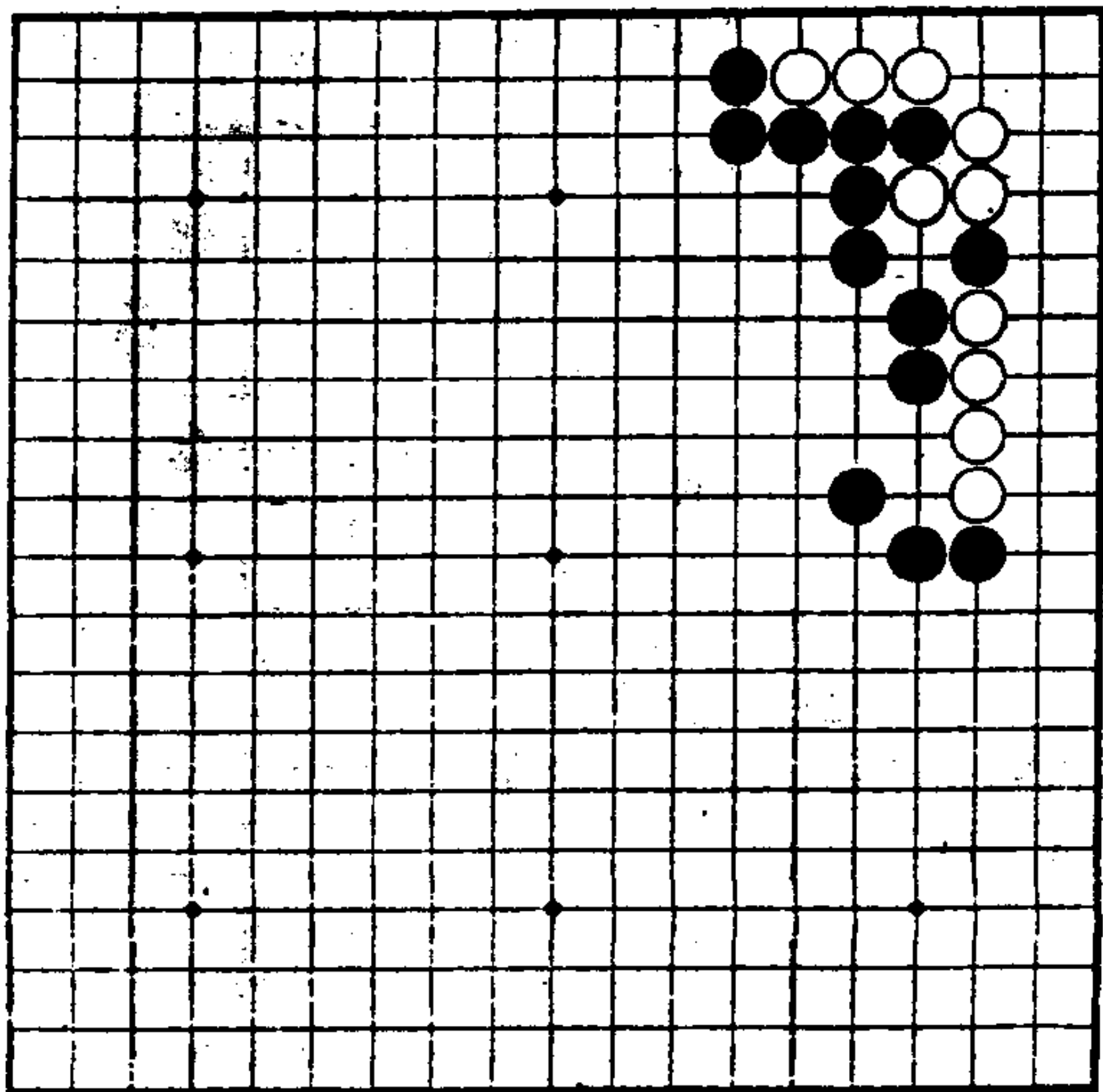
2 图

突破敌阵

黑先 中级

但仅靠一般的手段是不行的。

必須在什么地方
投出重磅炸彈或勝負
手來。



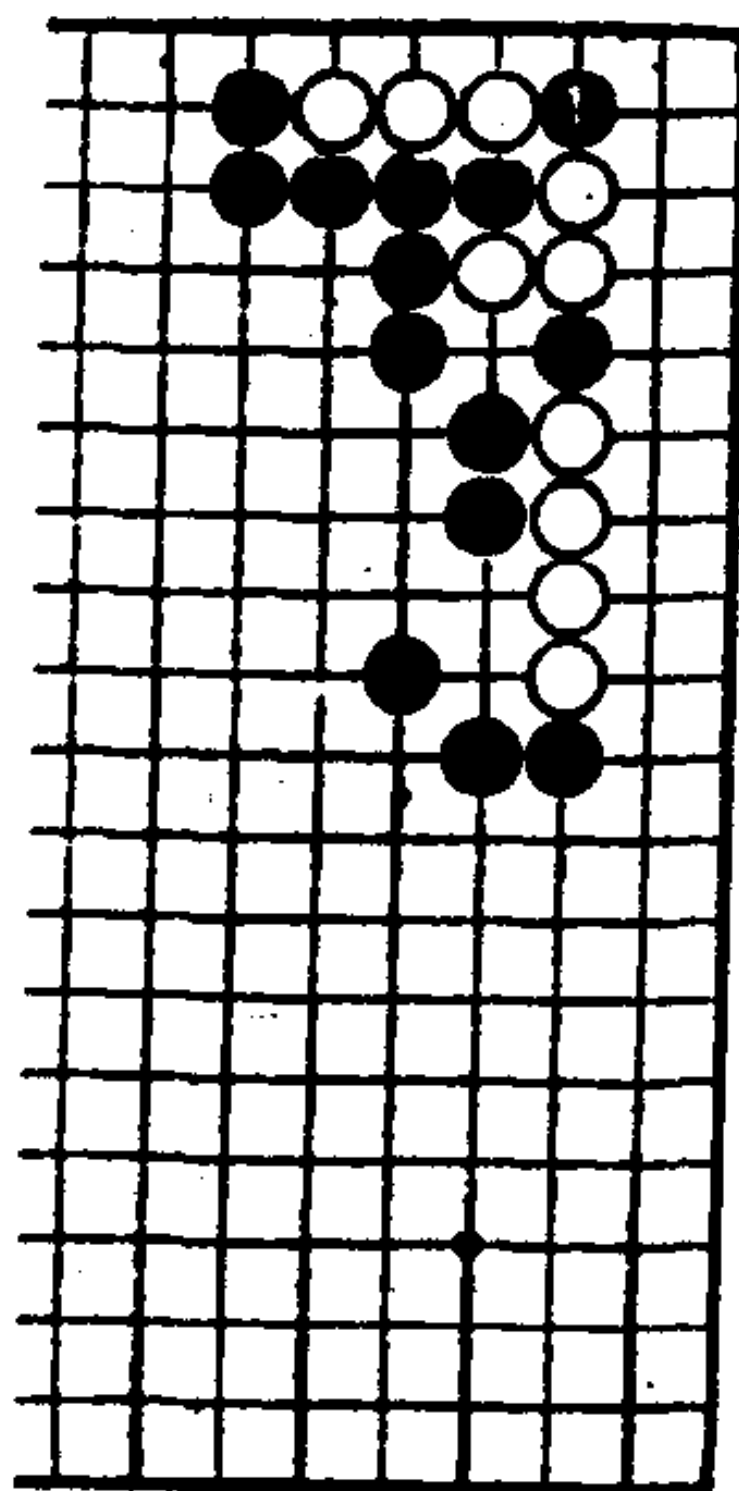
正解图 两断的手筋

首先，黑 1 断。

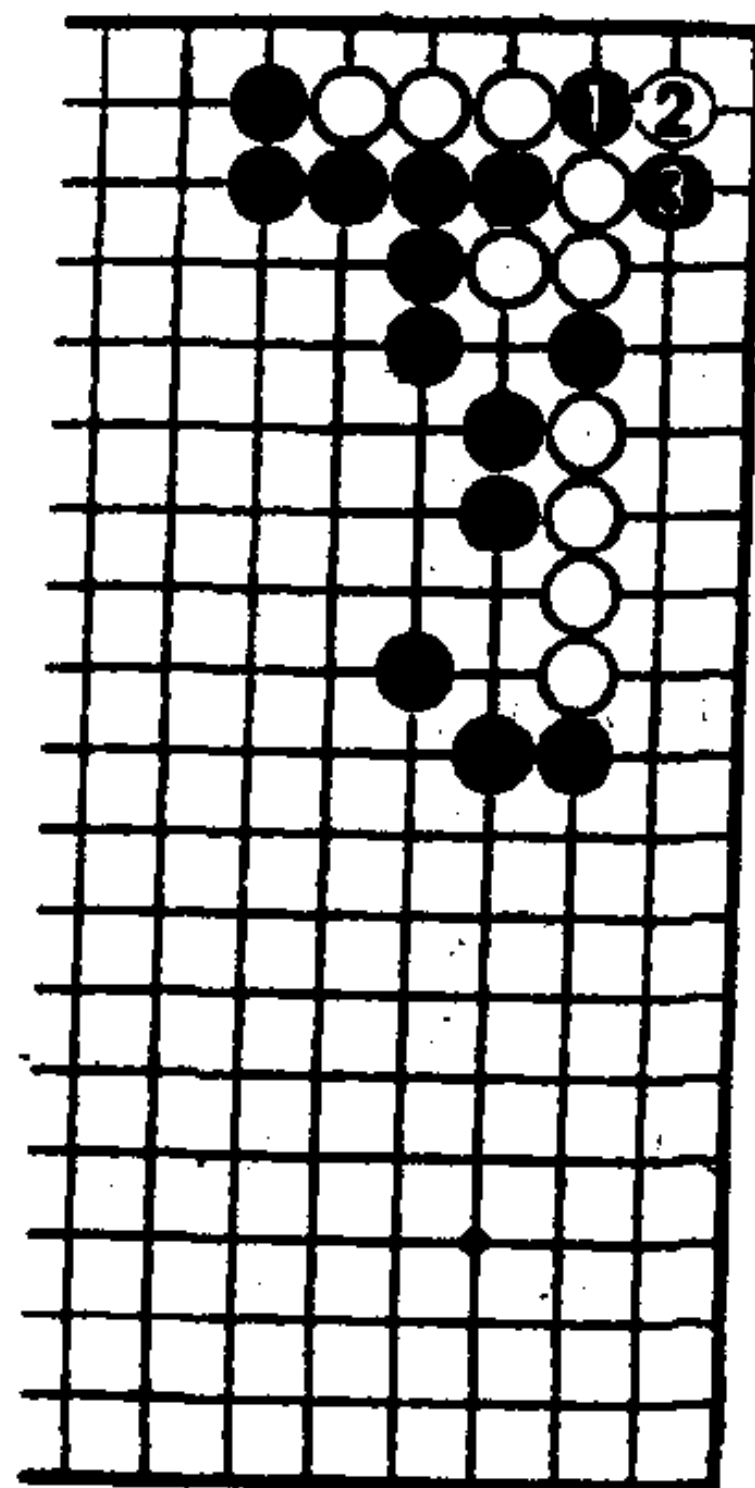
无论如何，应首先着眼于断点。

1 图（两处断）

白如不愿舍去三子，只有 2 位抱吃。接着黑 3 再断是绝妙的手筋，这里是关键。



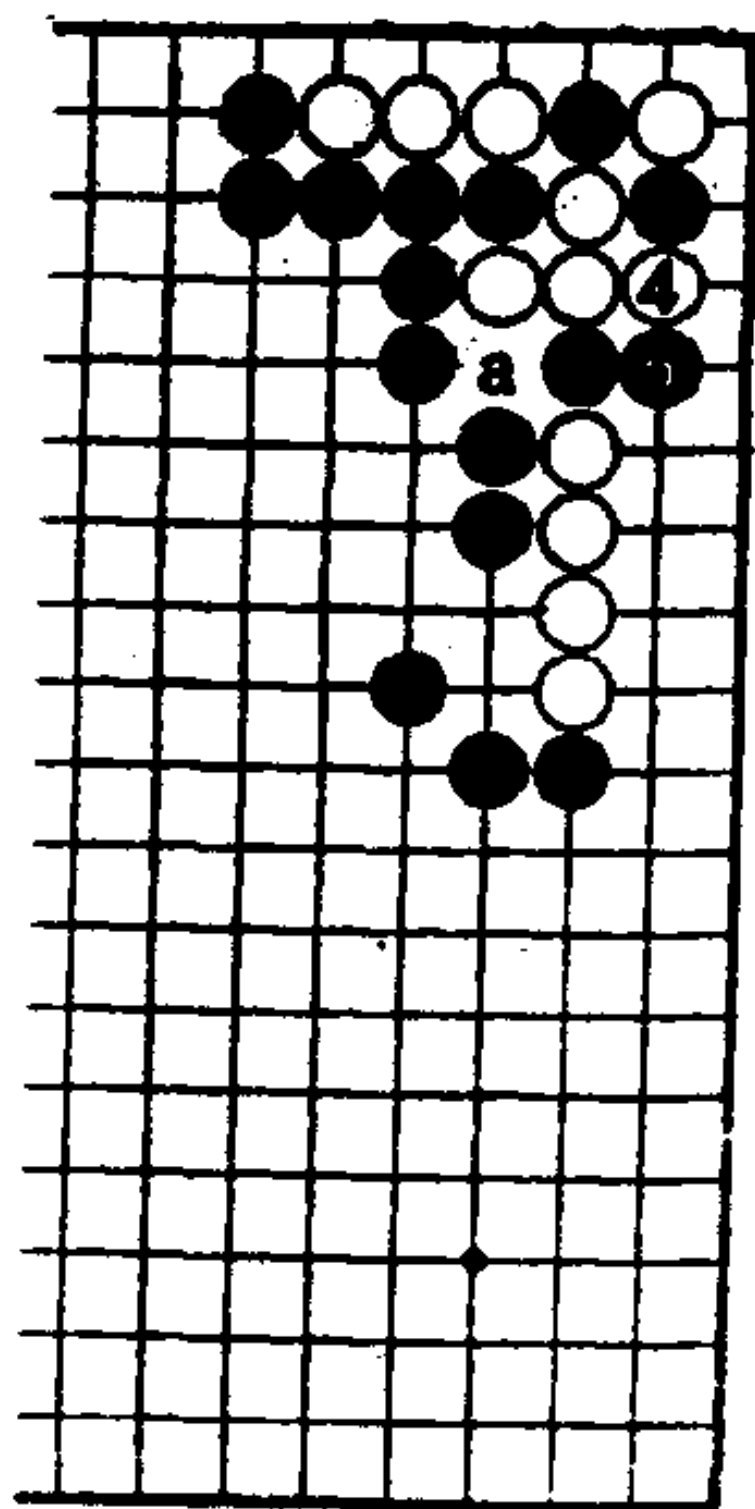
正解图



1 图

2 图（突破）

白 4 打吃，别无它法。
黑 5 立下，白 a 位不能入，
成功地突进白阵之中。这
一两处切断的手段，起了
作用。

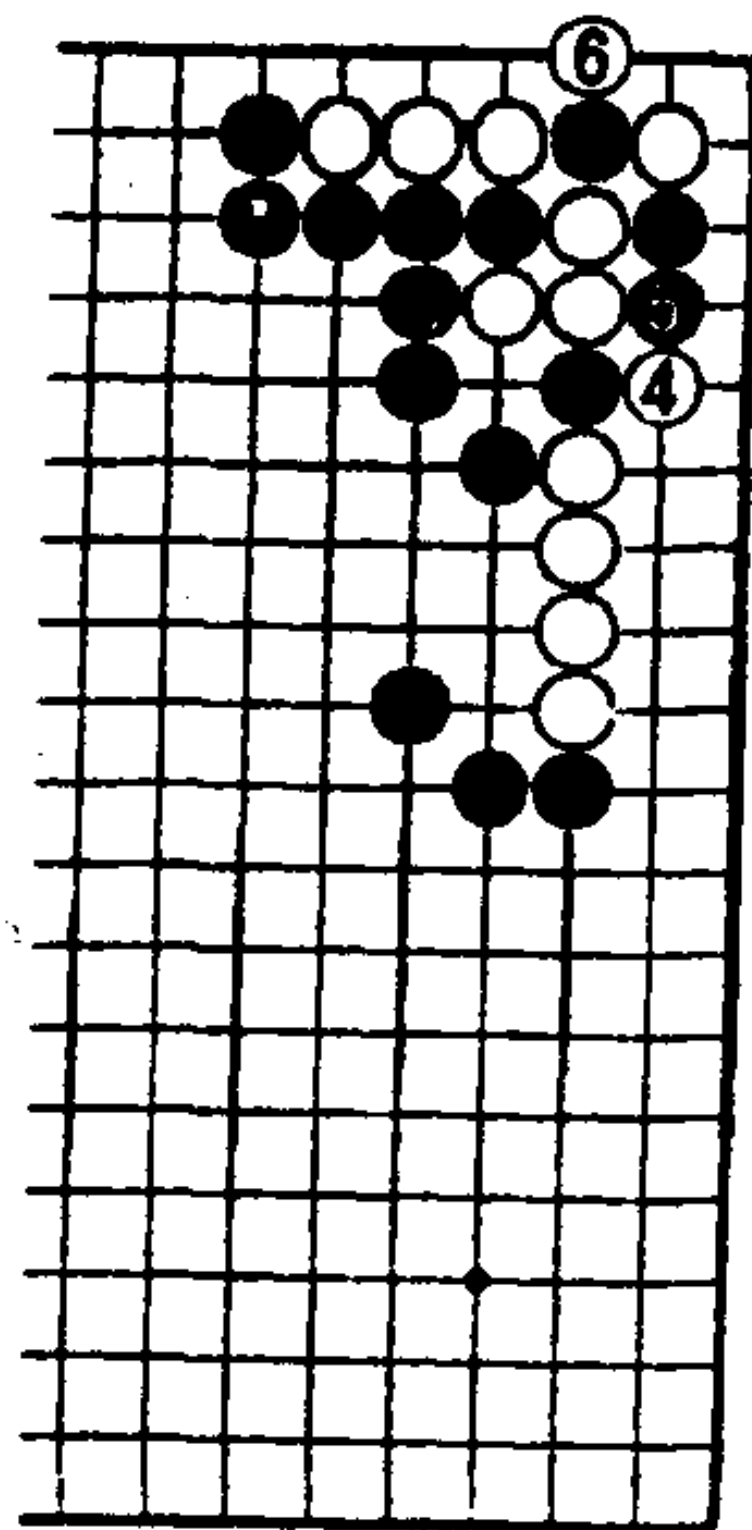


2 图

3 图（切断）

白 4 如改为渡过，则
黑 5 断。

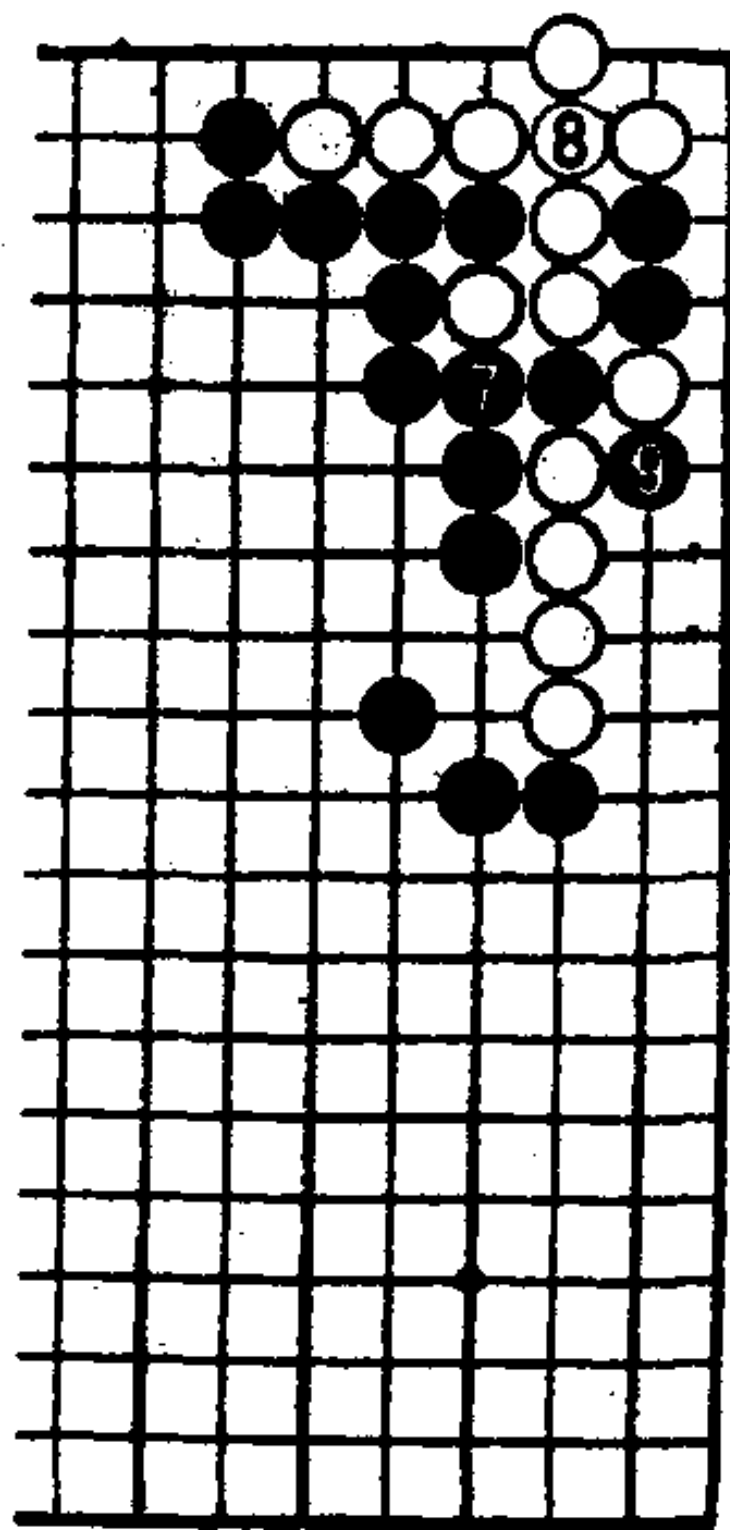
白 6 只能提……



3 图

4 图（过分）

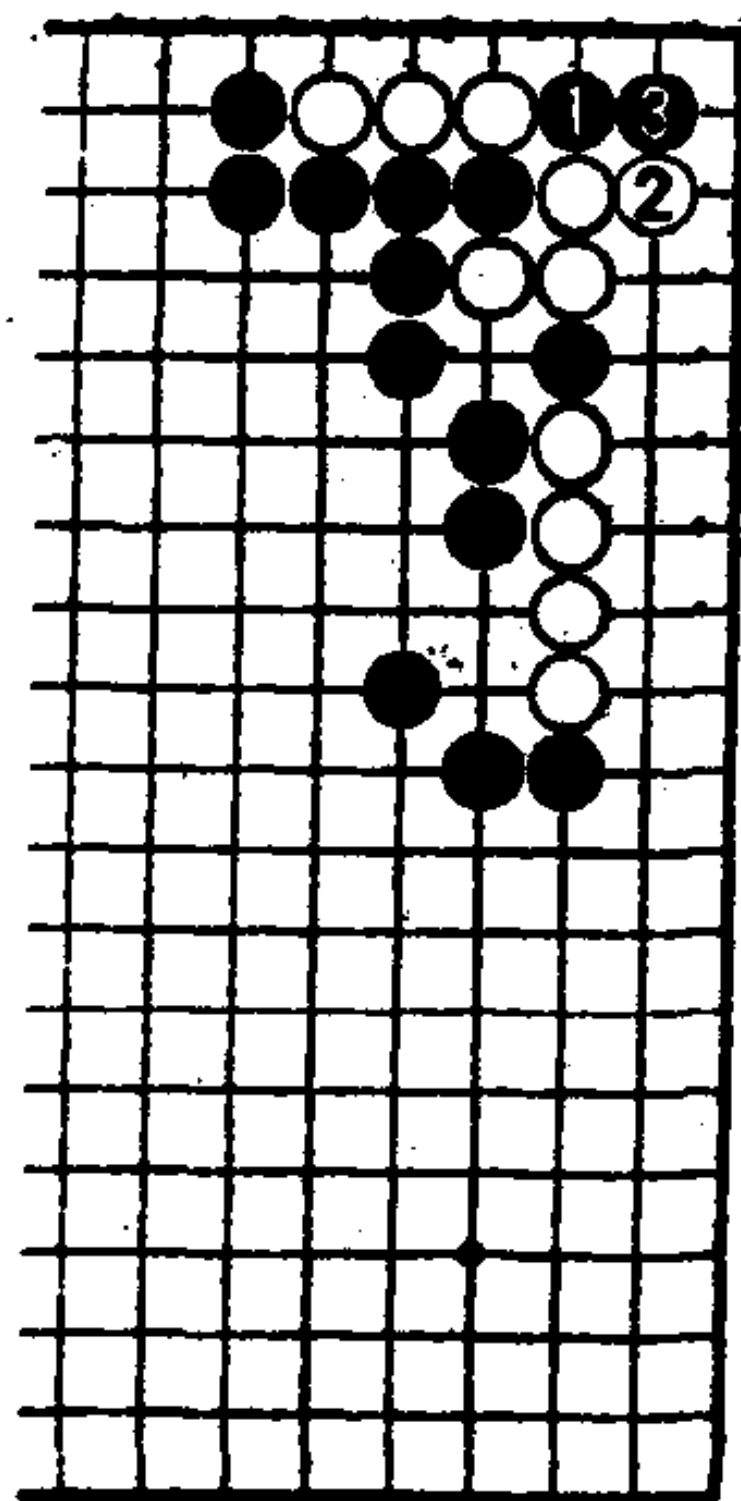
黑 7 接打，待白 8 粘后，黑 9 断吃，白损失更大。总之，白不能采用渡过的办法。



4 图

5 图（顽抗）

对黑 1 的断，白 2 无论怎样顽抗，都毫无意义。黑 3 后，白无应手。



5 图

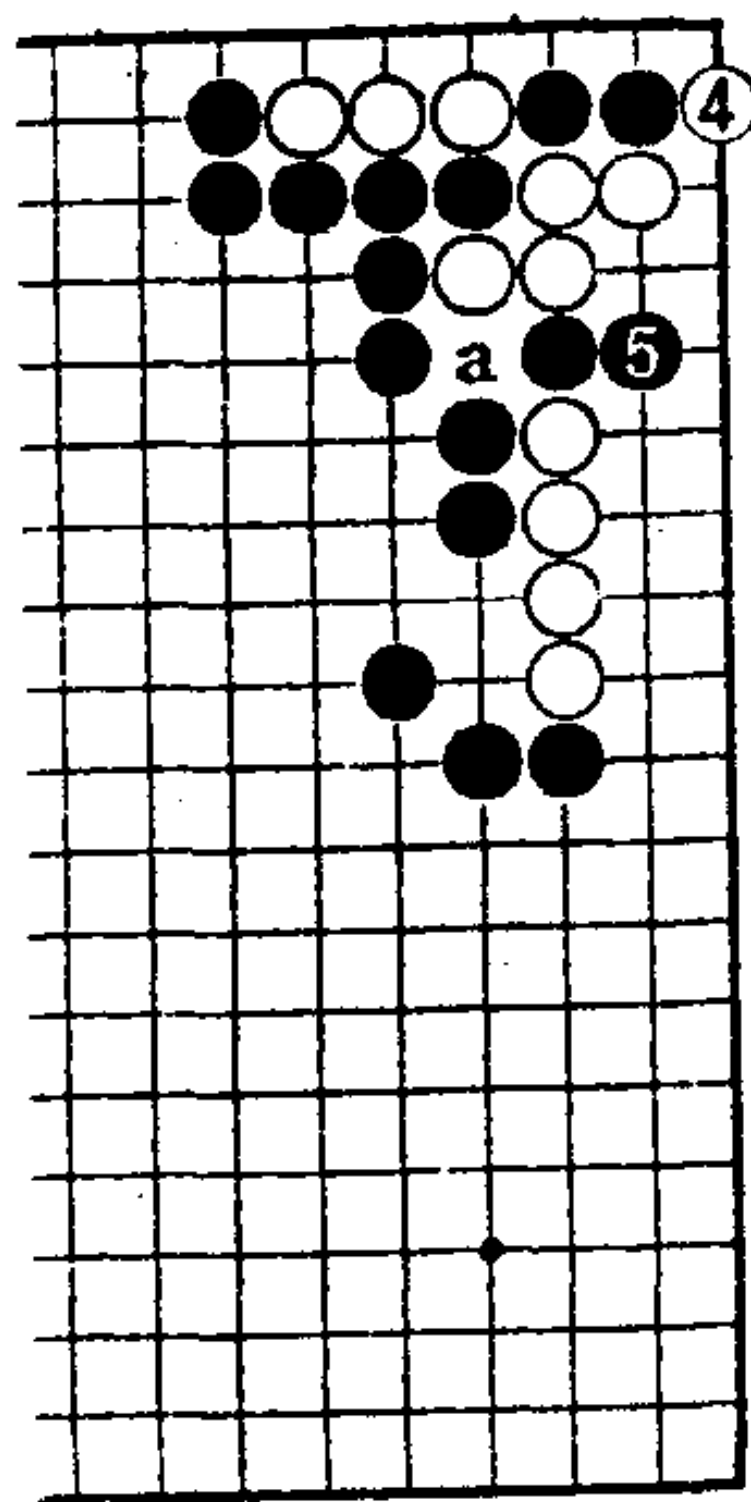
6图（突入）

白4扳，则黑5立下，
突入白阵。

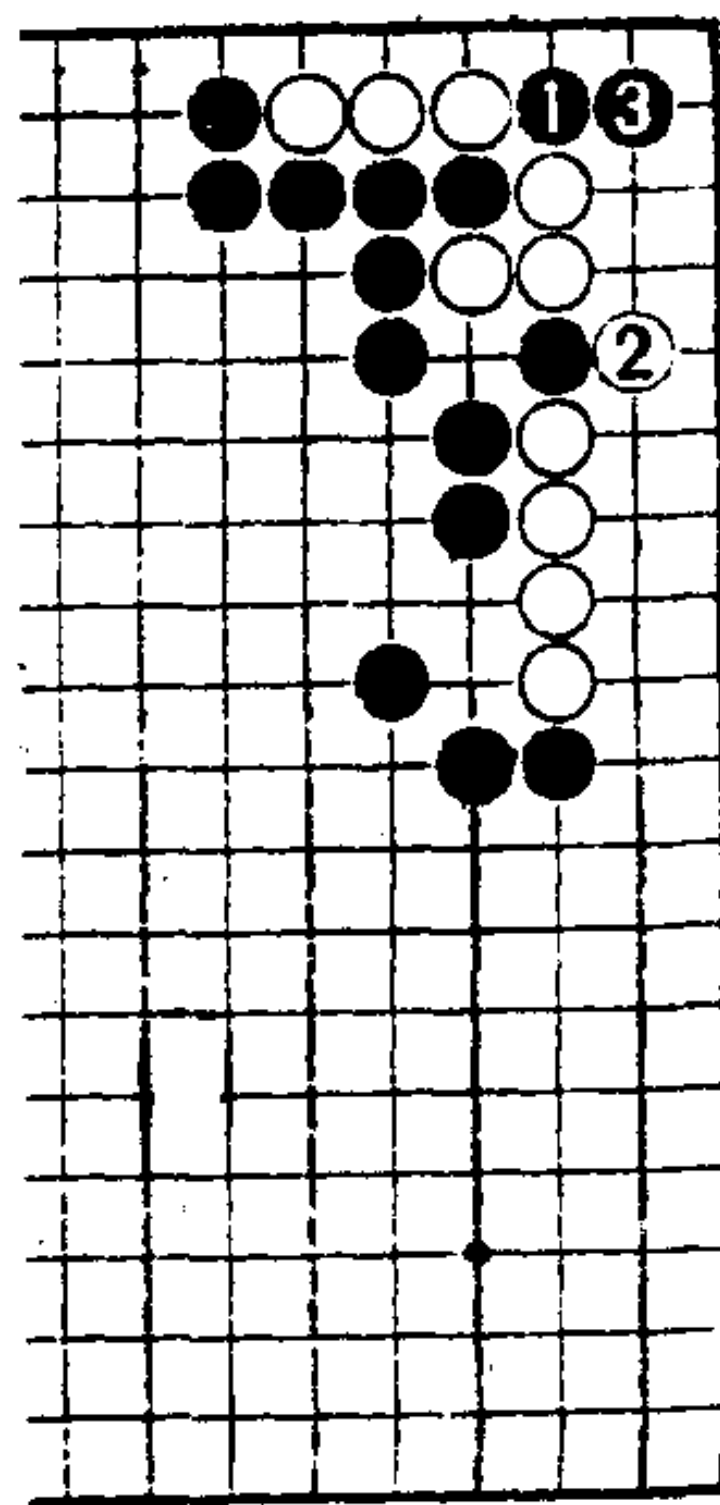
白a位仍不能入。

7图（舍去三子）

对黑1的断，白2大概只能从底下渡，黑3长出，虽未能突破白阵，但吃住三子，仍可满意。



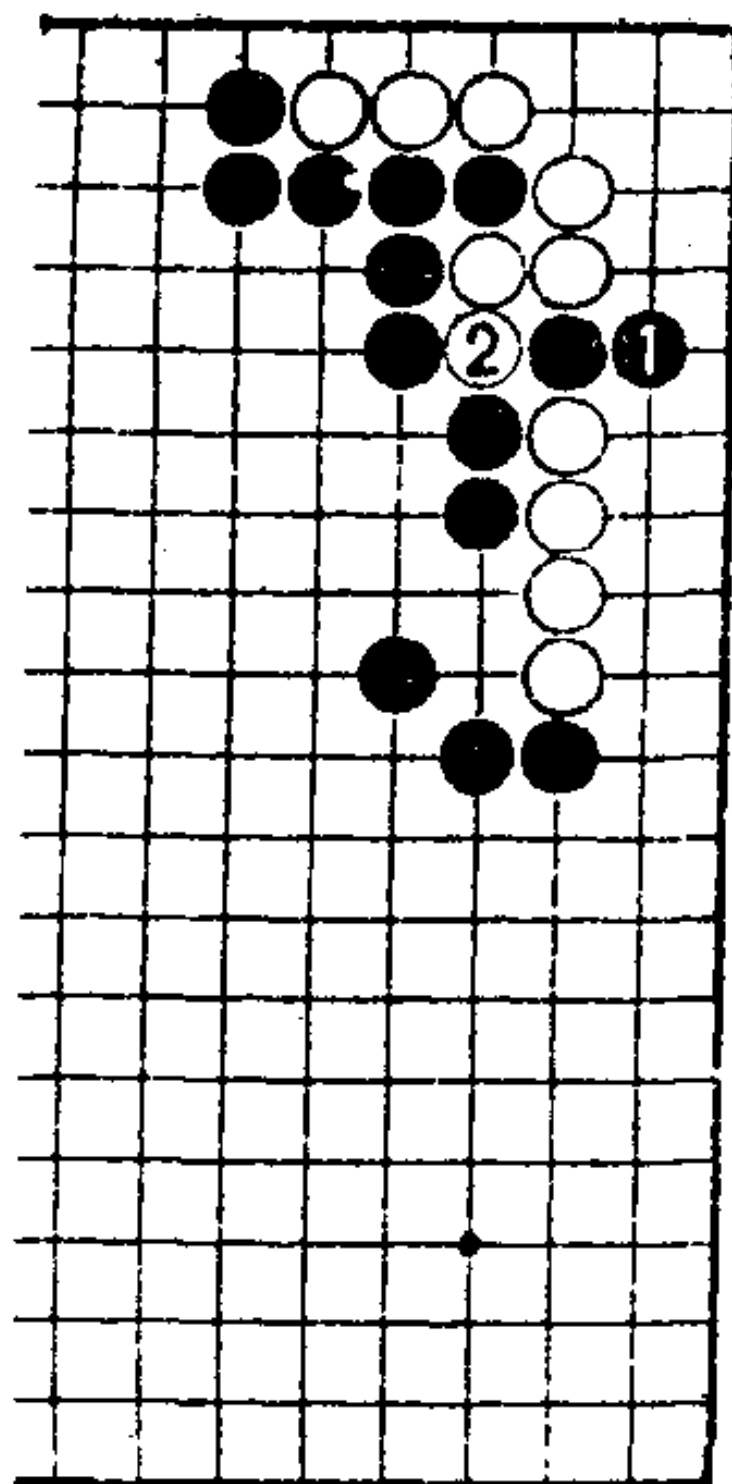
6图



7图

8 图（失败）

黑 1 先立下，是败着。
被白 2 切断后，不能
活。如此简单的着法是不
能称其为手筋的。

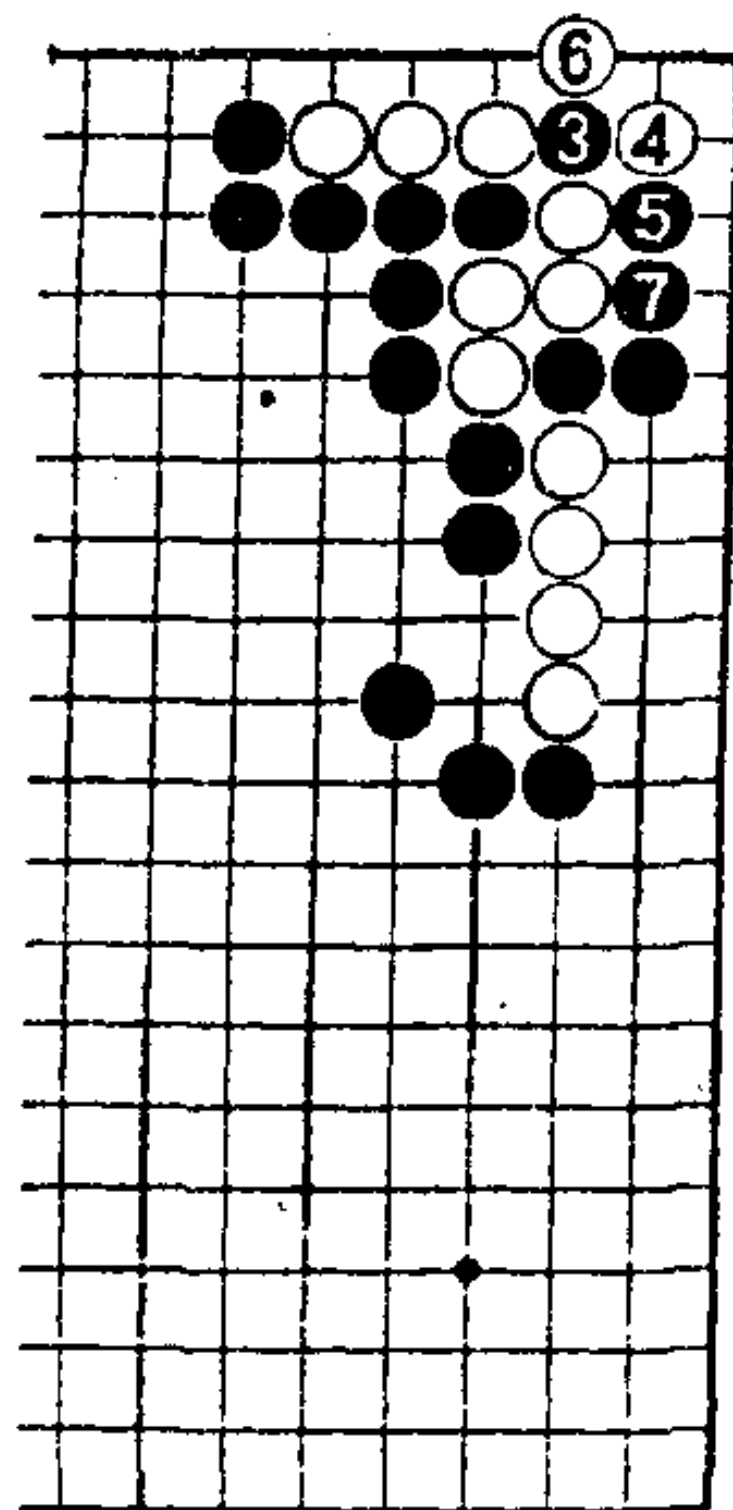


8 图

9 图（无济于事）

这里、黑 3 断也无济
于事。

对白 4，黑 5、7 紧
气，也没什么了不起。



9 图

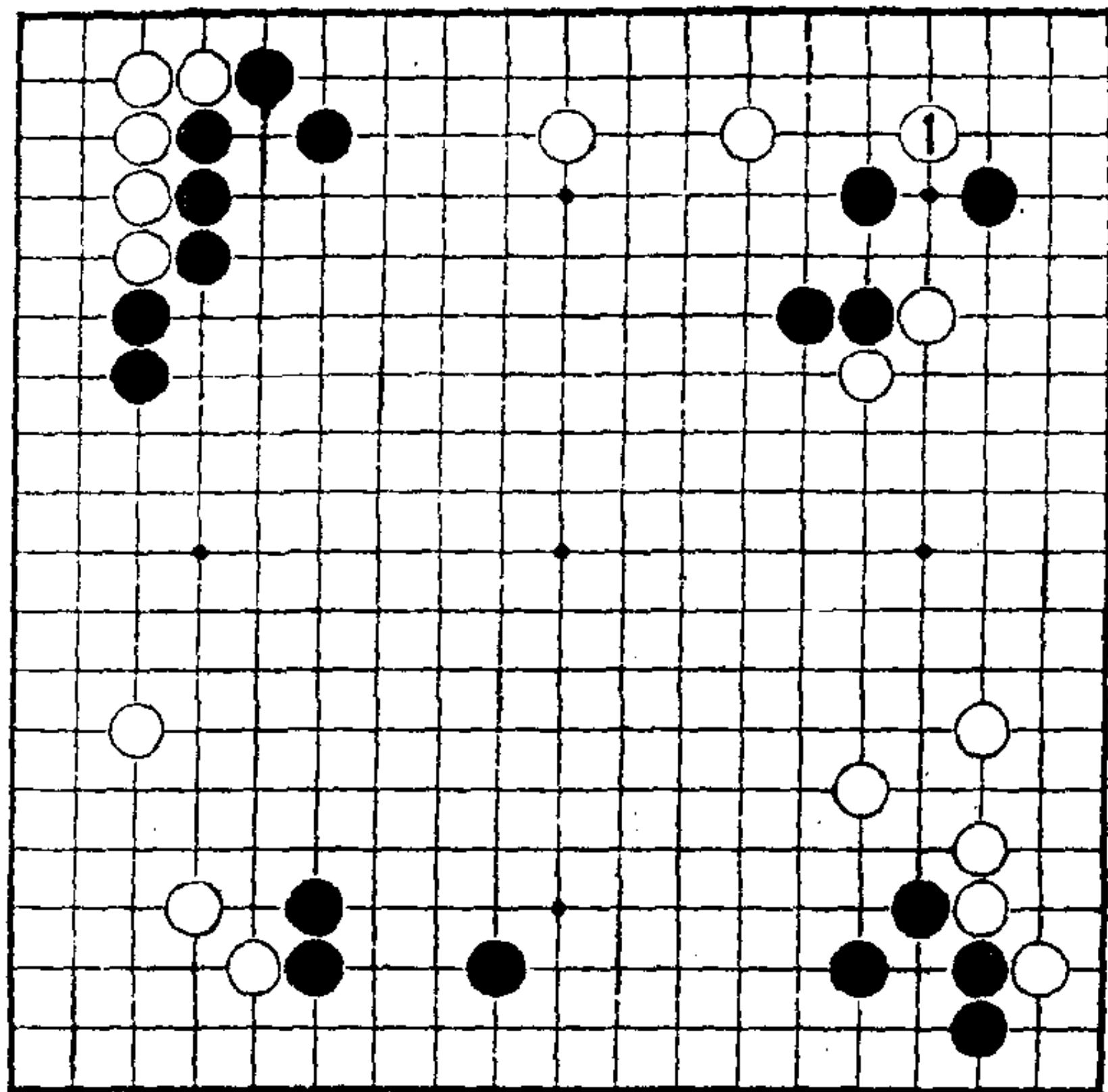
第14题

妙味

黑先 上级

白 1 觥。

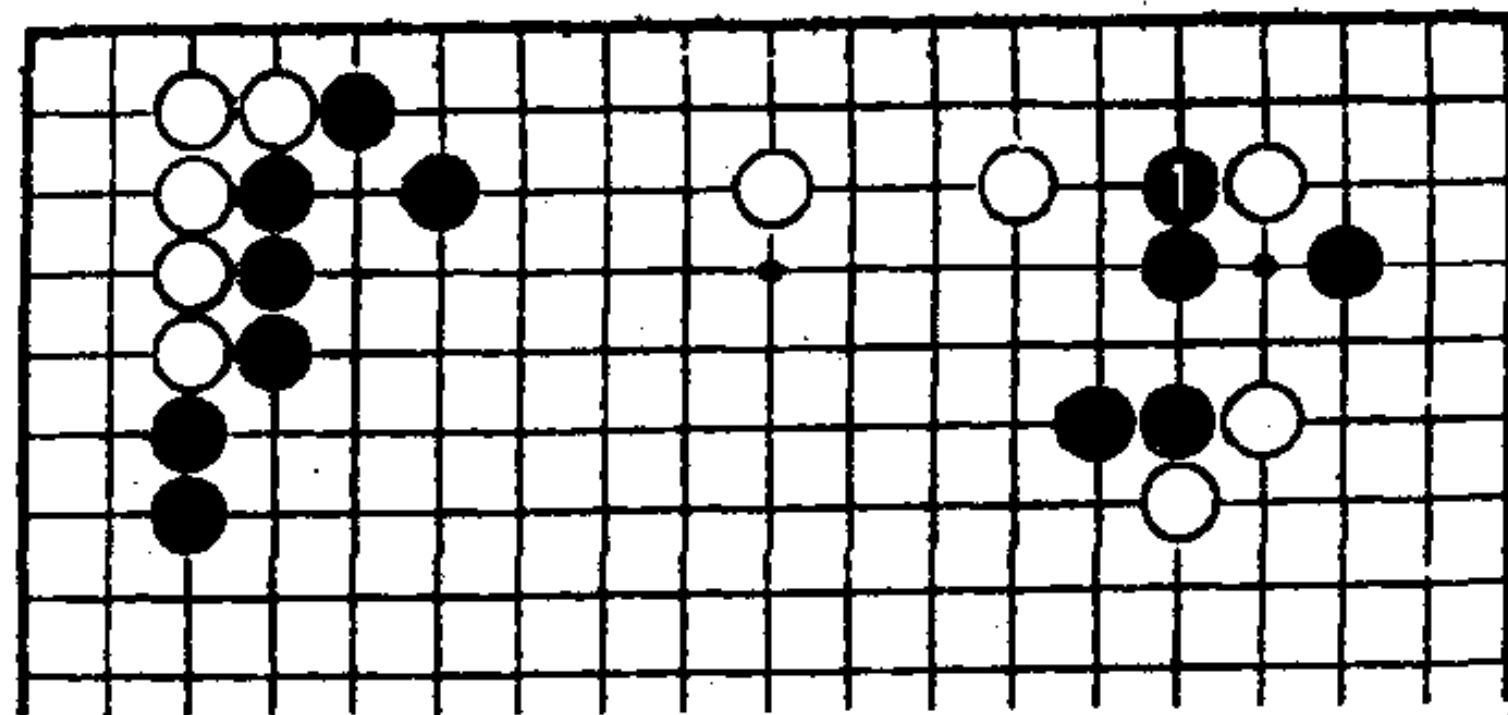
有“觀時不接”的
說法，可果真行嗎？
这里有微妙差别的所
在。



正解图 棋形

黑 1 挡

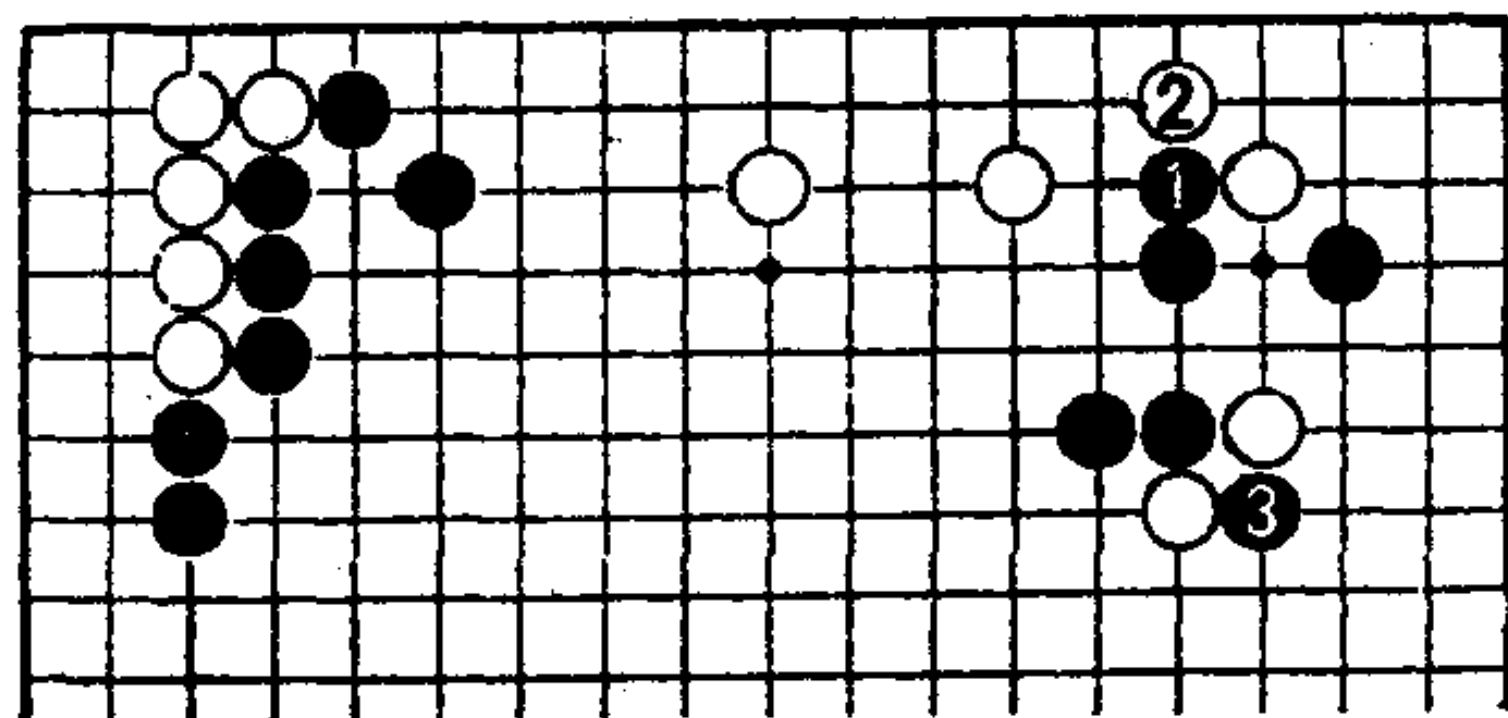
当然，后面的应手也应考虑，但这里棋的形状却很重要。



正解图

1 图（断）

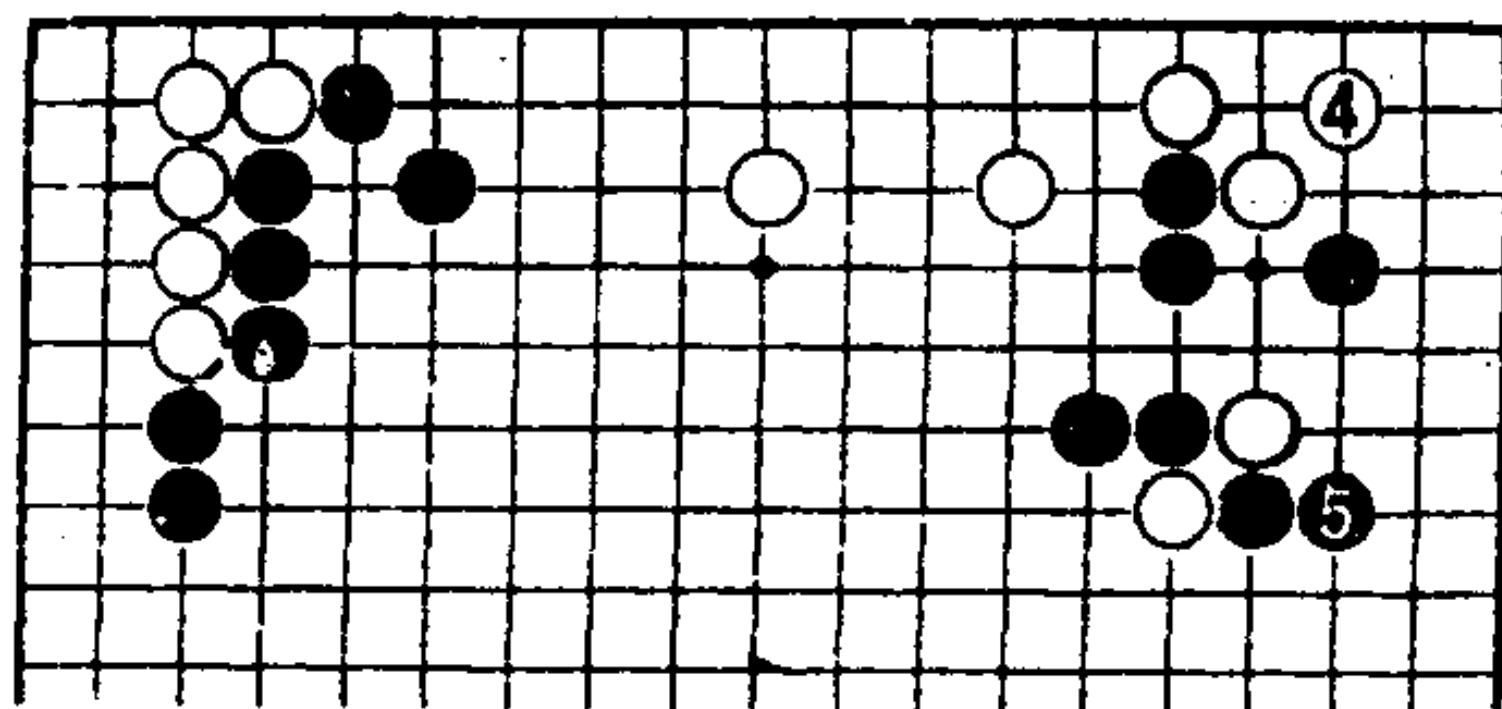
对黑 1，白 2 只有扳。
接着黑 3 断、为好次序。
也包含有争先手的意味。



1 图

2 图（味好）

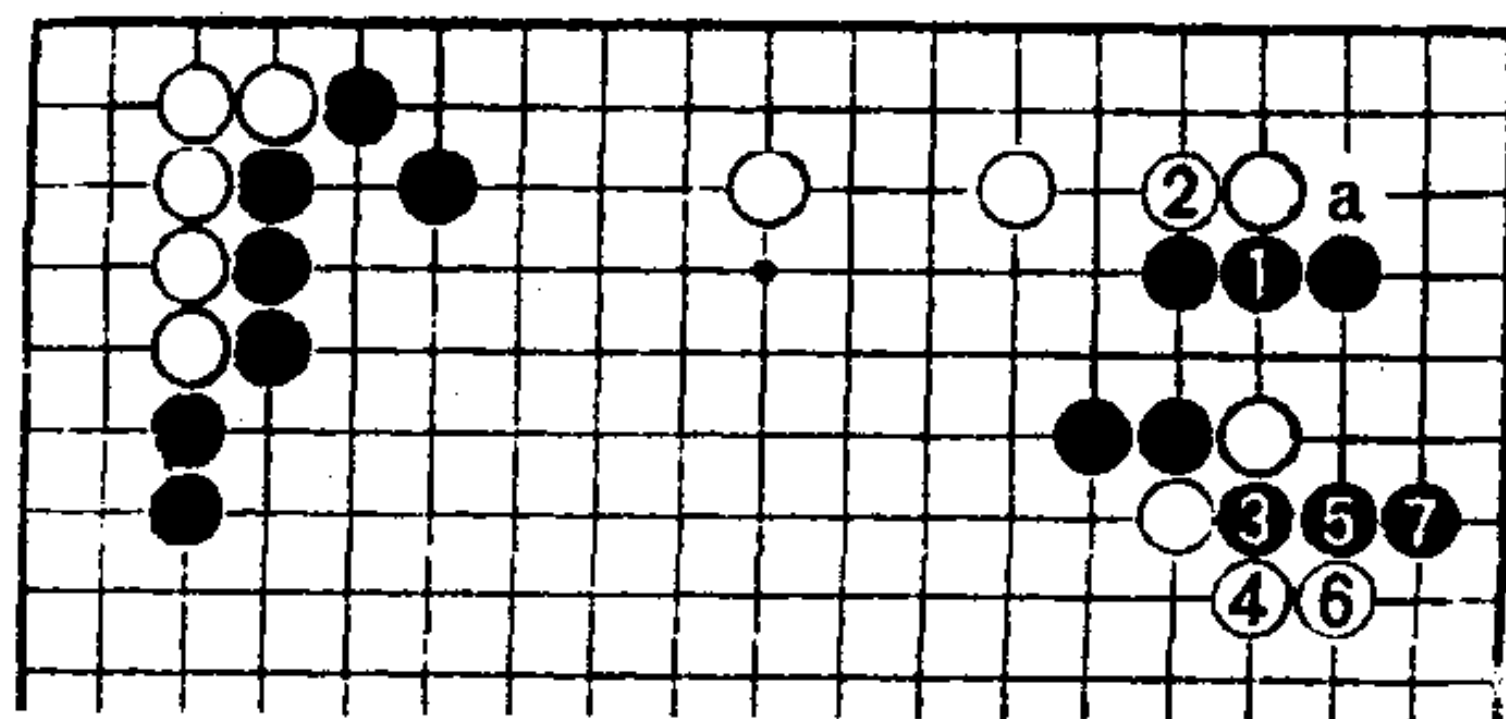
接下来白 4 虎，黑 5 立下，成为味好的姿态。
棋应该这样下。



2 图

3 图（失败）

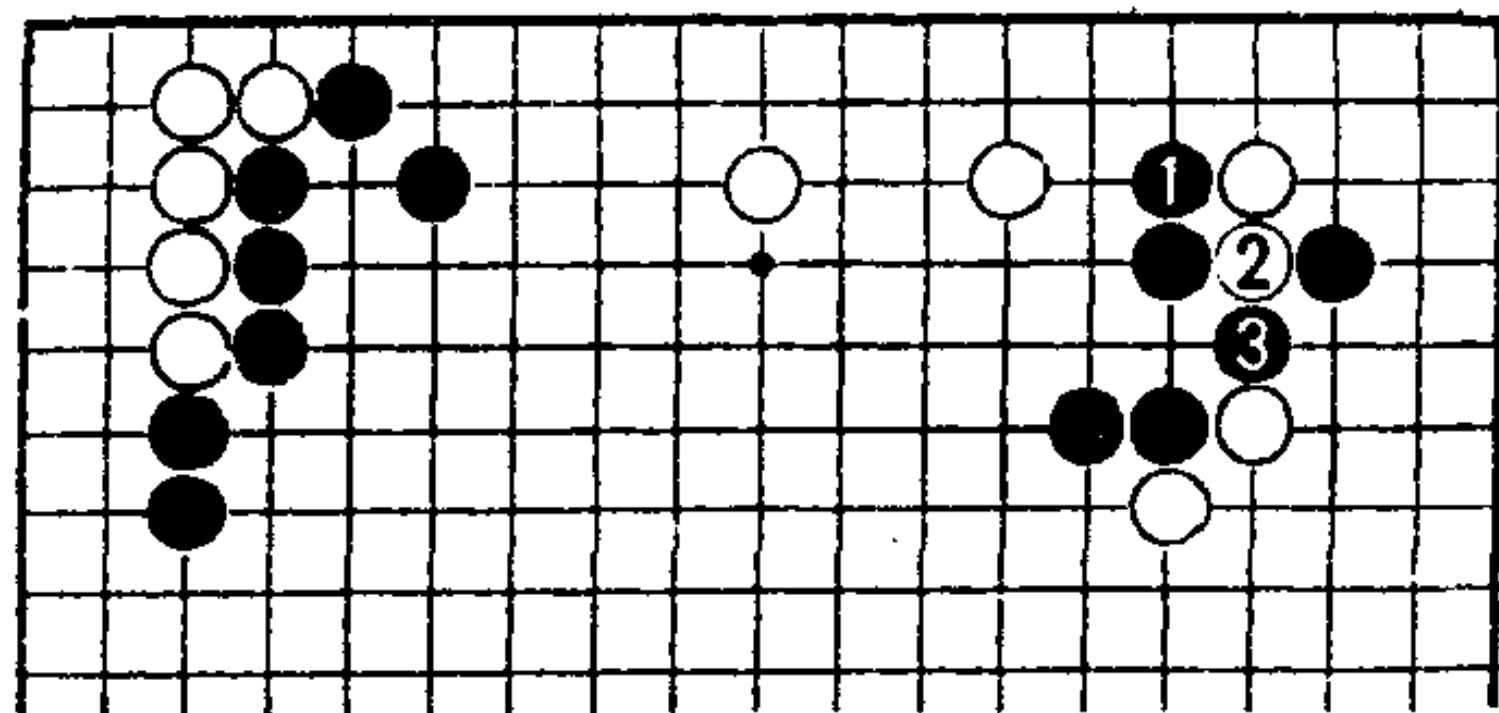
黑 1 接，失败。如果是这样的话，那么黑 3 的断就成了后手，被白 4、6 先手得利。此外，还留下了白 a 的一手。



3 图

4 图（耽心）

但是，黑 1 挡下后，又耽心白 2 的出动，实际上，黑 3 挡住完全可行。

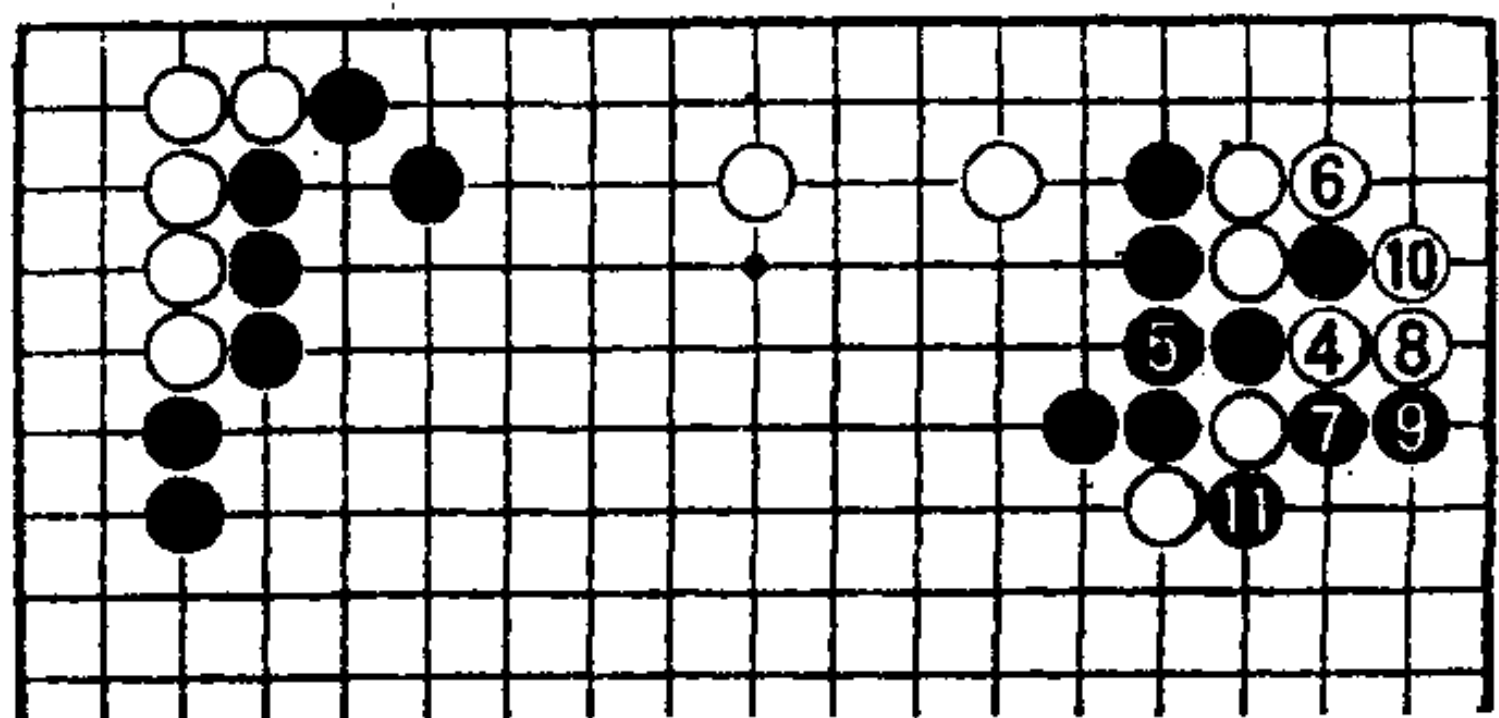


4 图

5 图（黑厚）

接着，白 4 断，白 6 抱吃，但自黑 7 至 11 提一子厚实。

与其说是耽心，毋宁说是求之不得的变化。



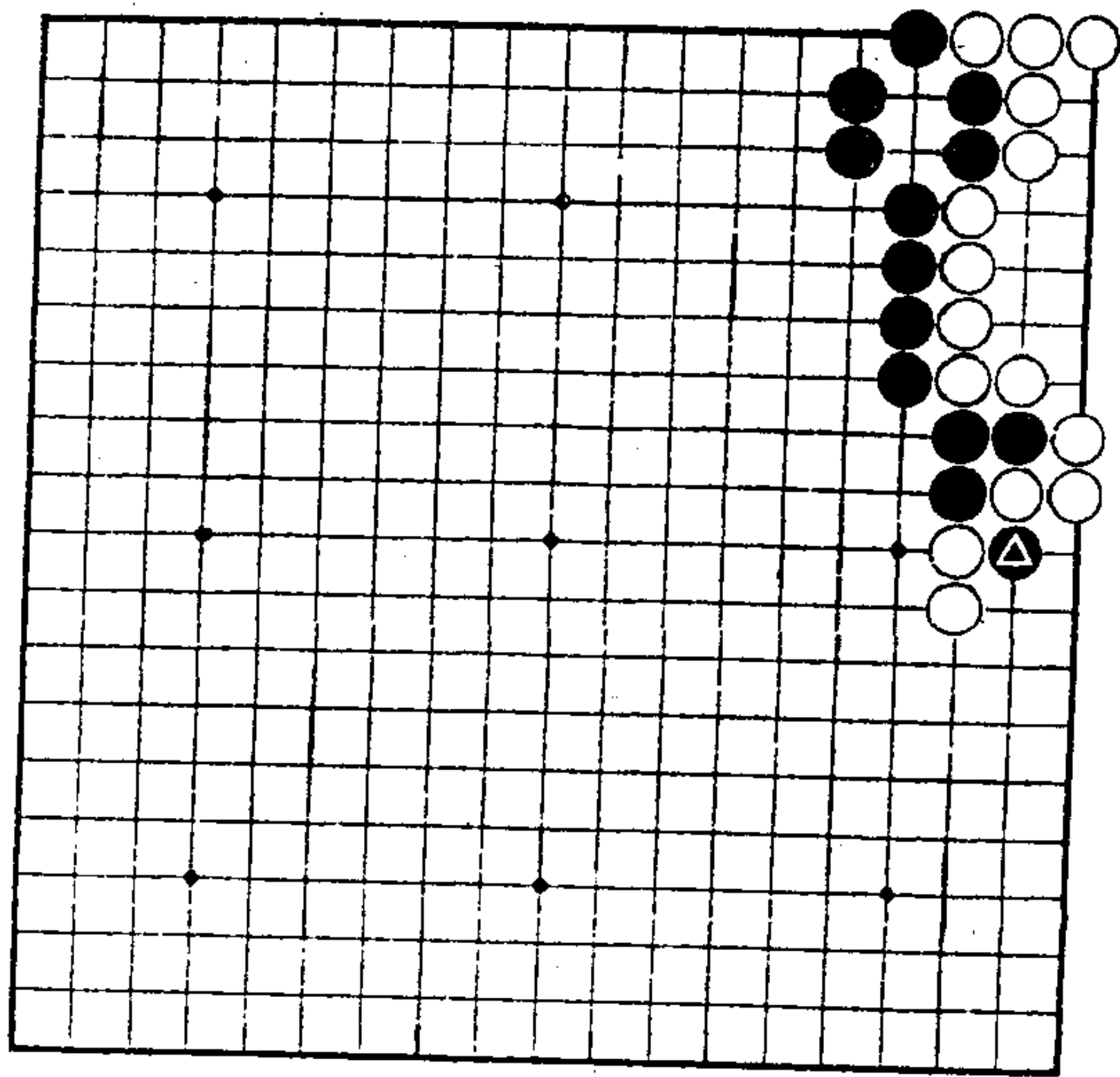
5 图

第15题

珍型

黑先 有段

围棋中，有许多罕见的棋型。黑▲的断发挥了威力。在白地中生出了手段，这也是检测白最强应手的场合。



正解图 试应手

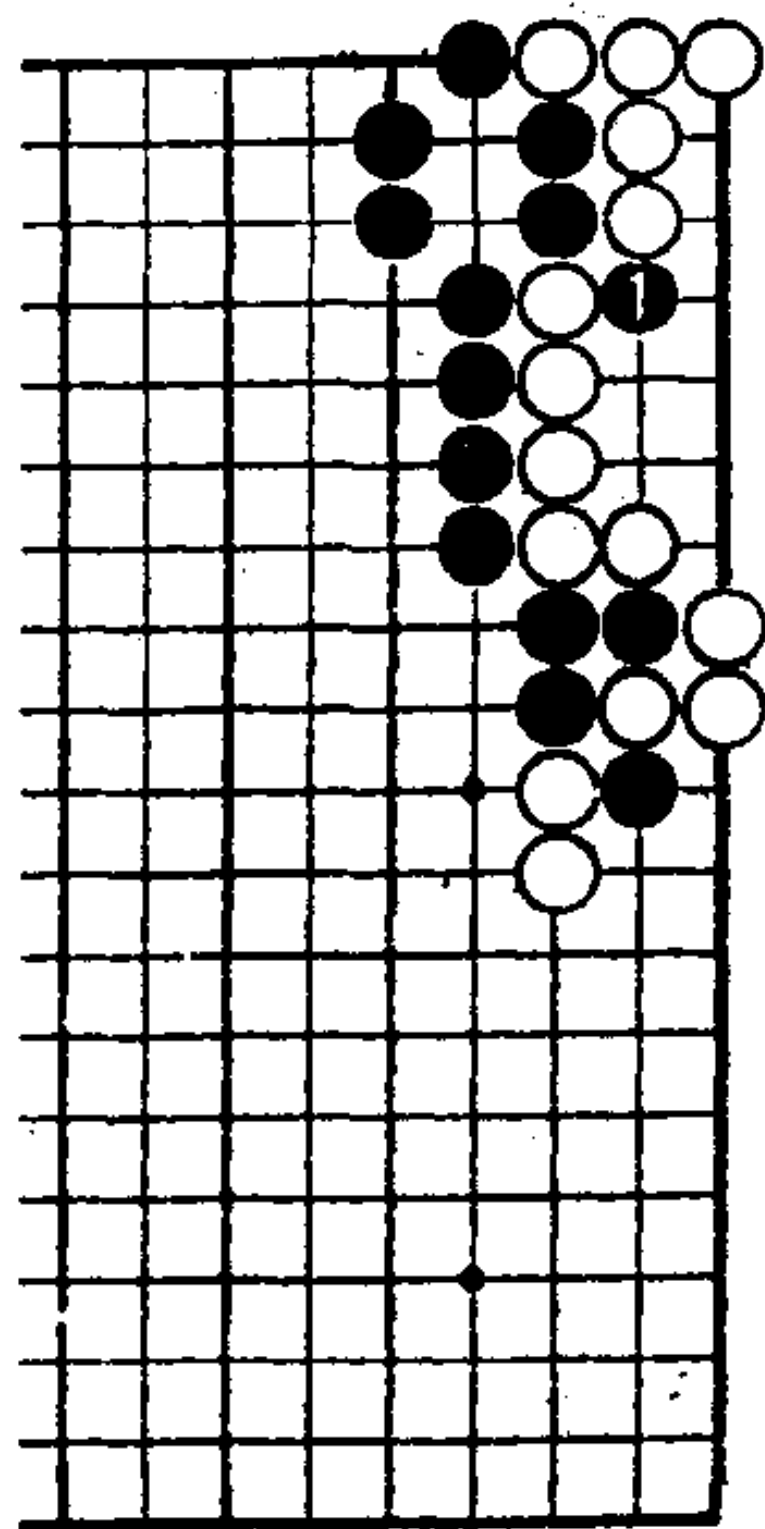
首先，起手为黑 1 的断。

试探白 2 的应手，再决定自己的着子。

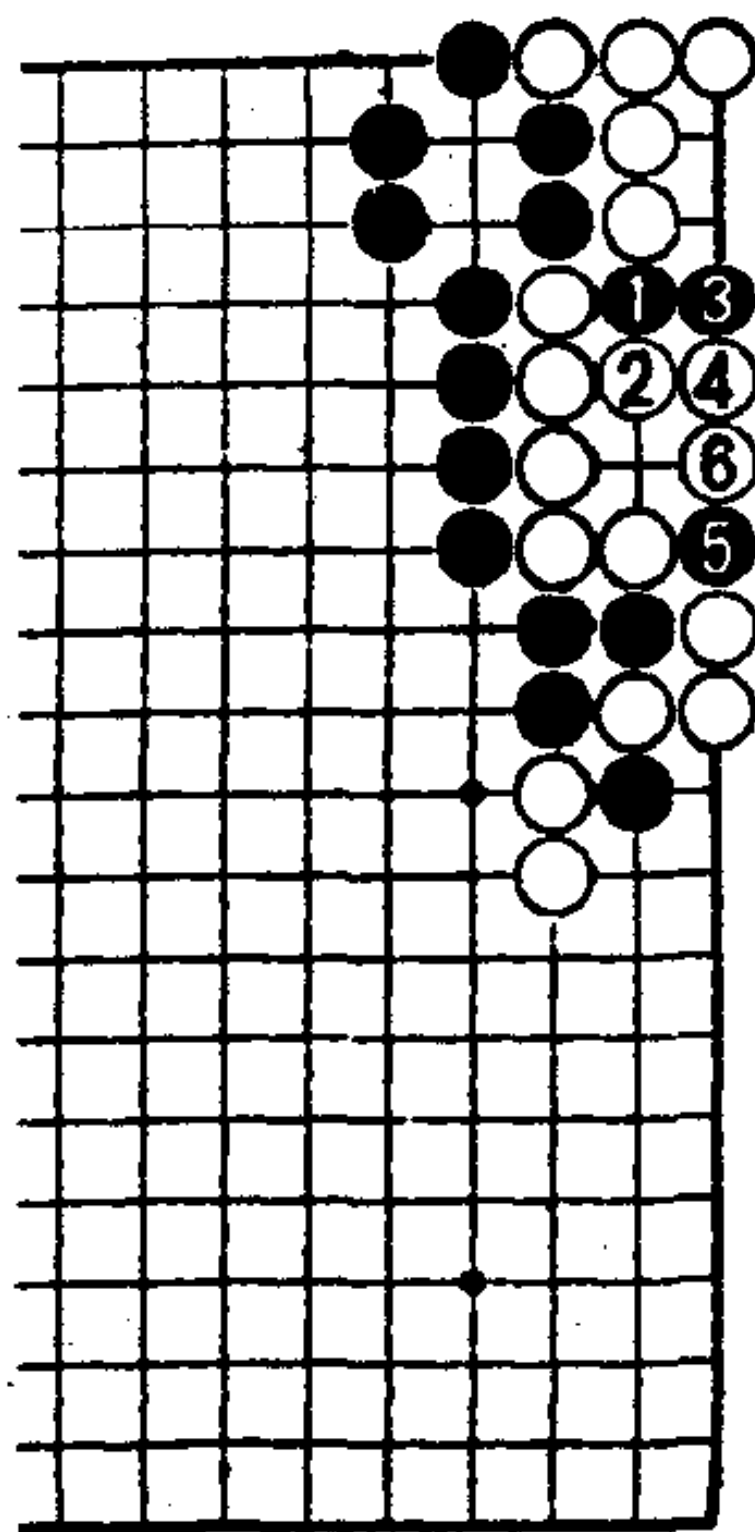
1 图（胜负手）

总之，因为气紧，白的回旋余地也不大。

白 2 如打，则黑 3 立，诱白 4 收气，黑 5 扑入，为胜负手。



正解图

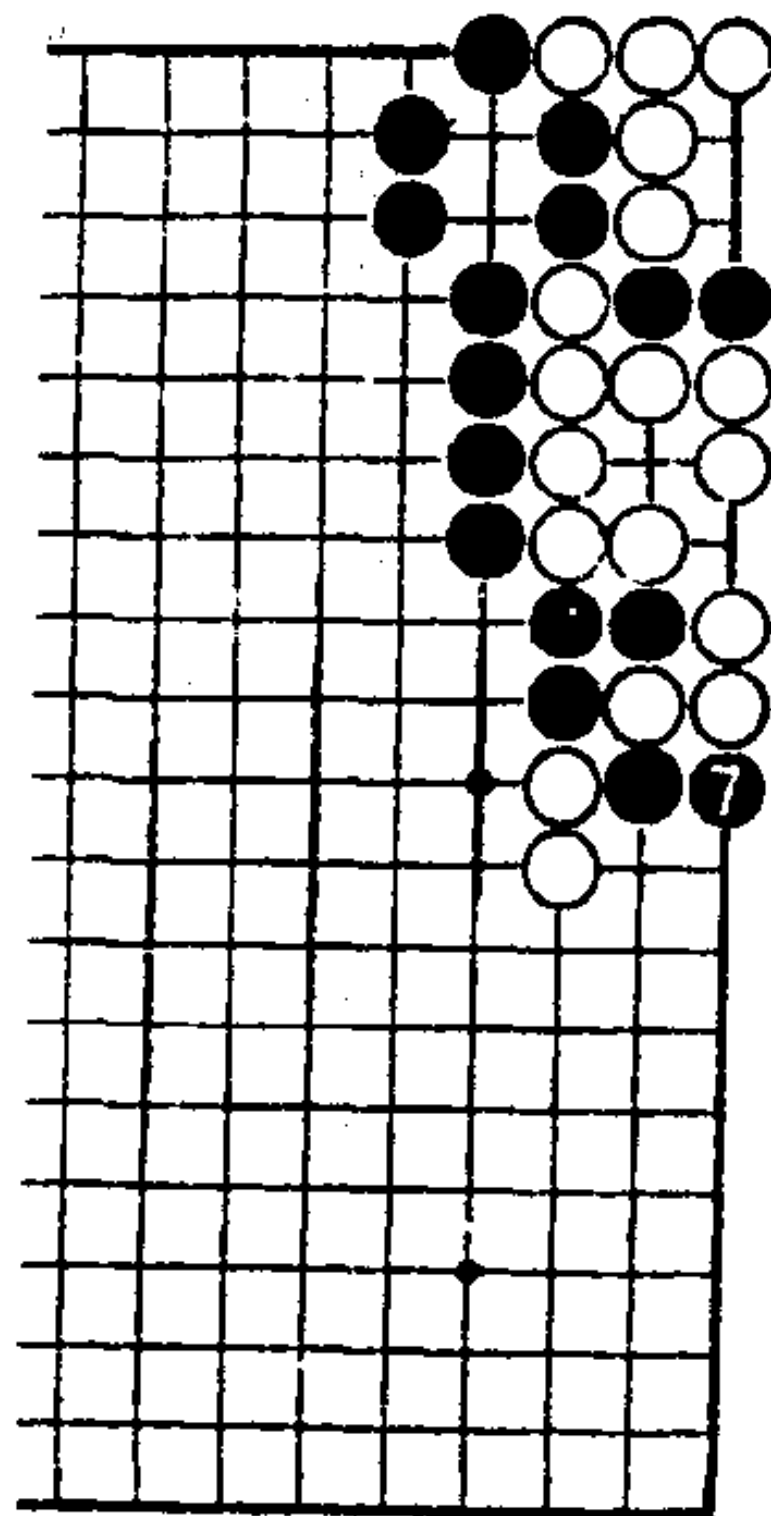


1 图

2 图（分成两块）

让白提后，黑 7 打吃，
白因气紧，不能接。

白三子被提吃后，白
棋分为两块，外面两子成
为孤棋。

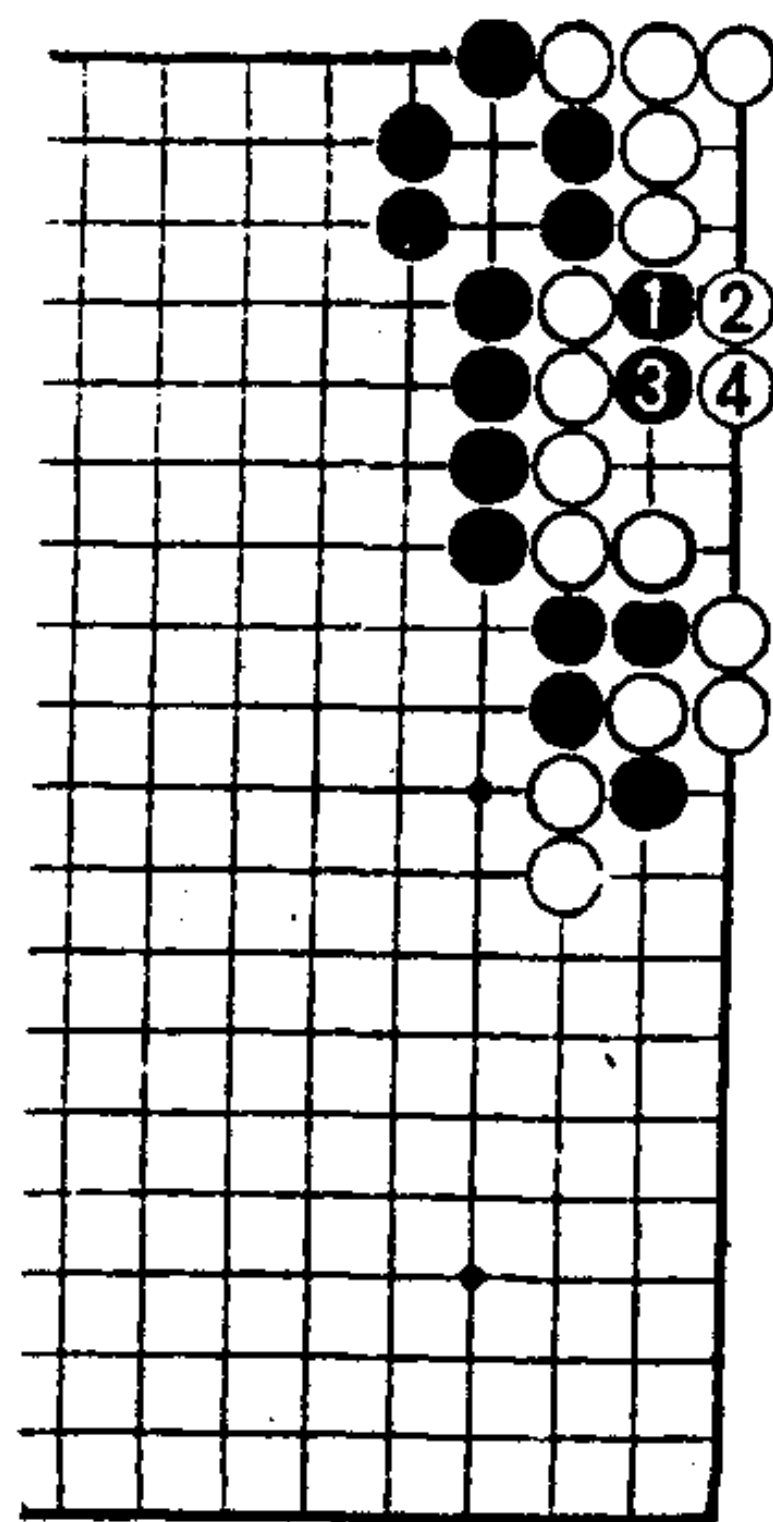


2 图

3 图（为难）

前图如白感到不满，
改为白 2 打的情况又会怎
样？

黑 3 长好手，俟白 4
后……



3 图

4 图（越来越糟）

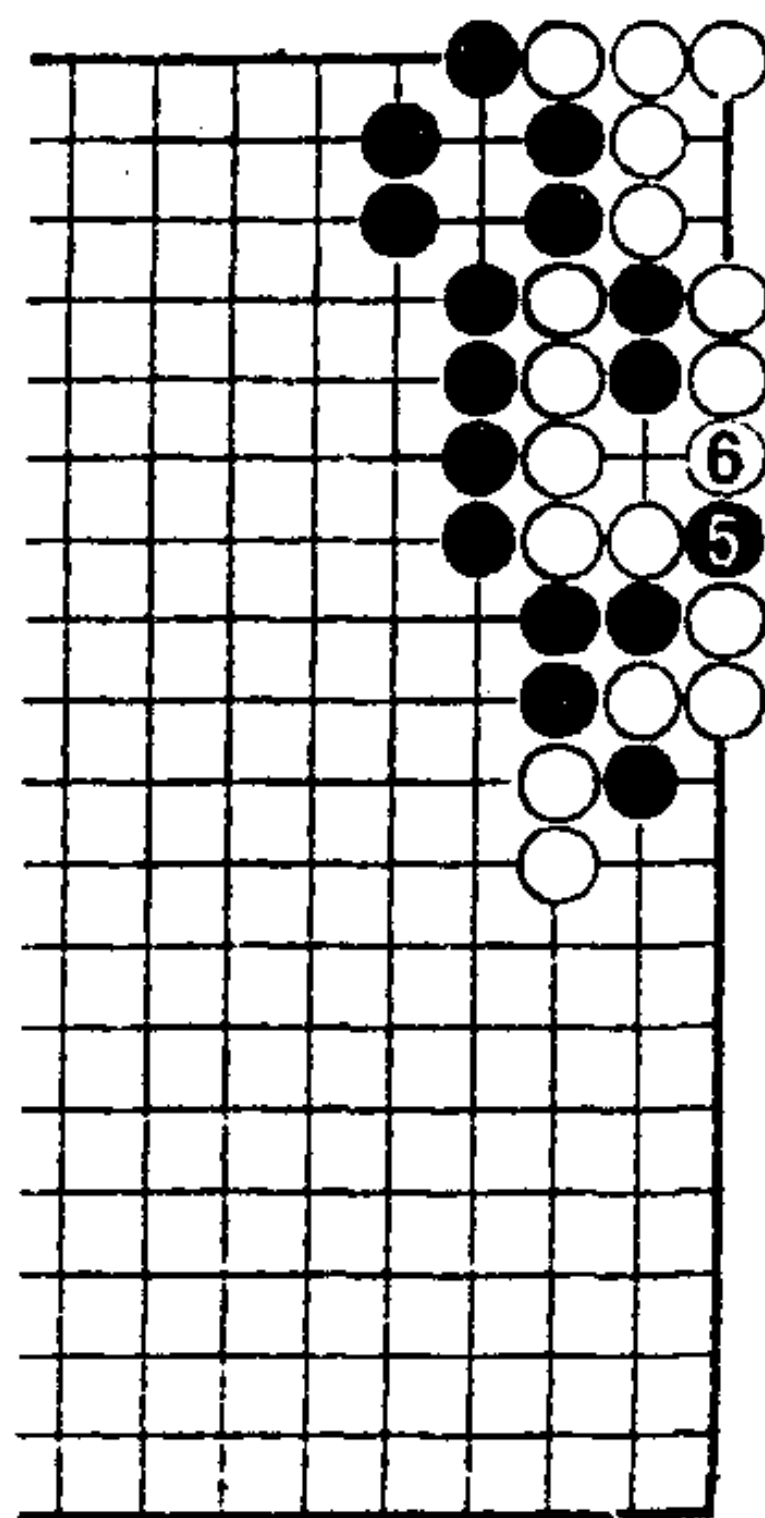
黑 5 同样扑进去。

白 6 如提，棋形变得更为奇妙。

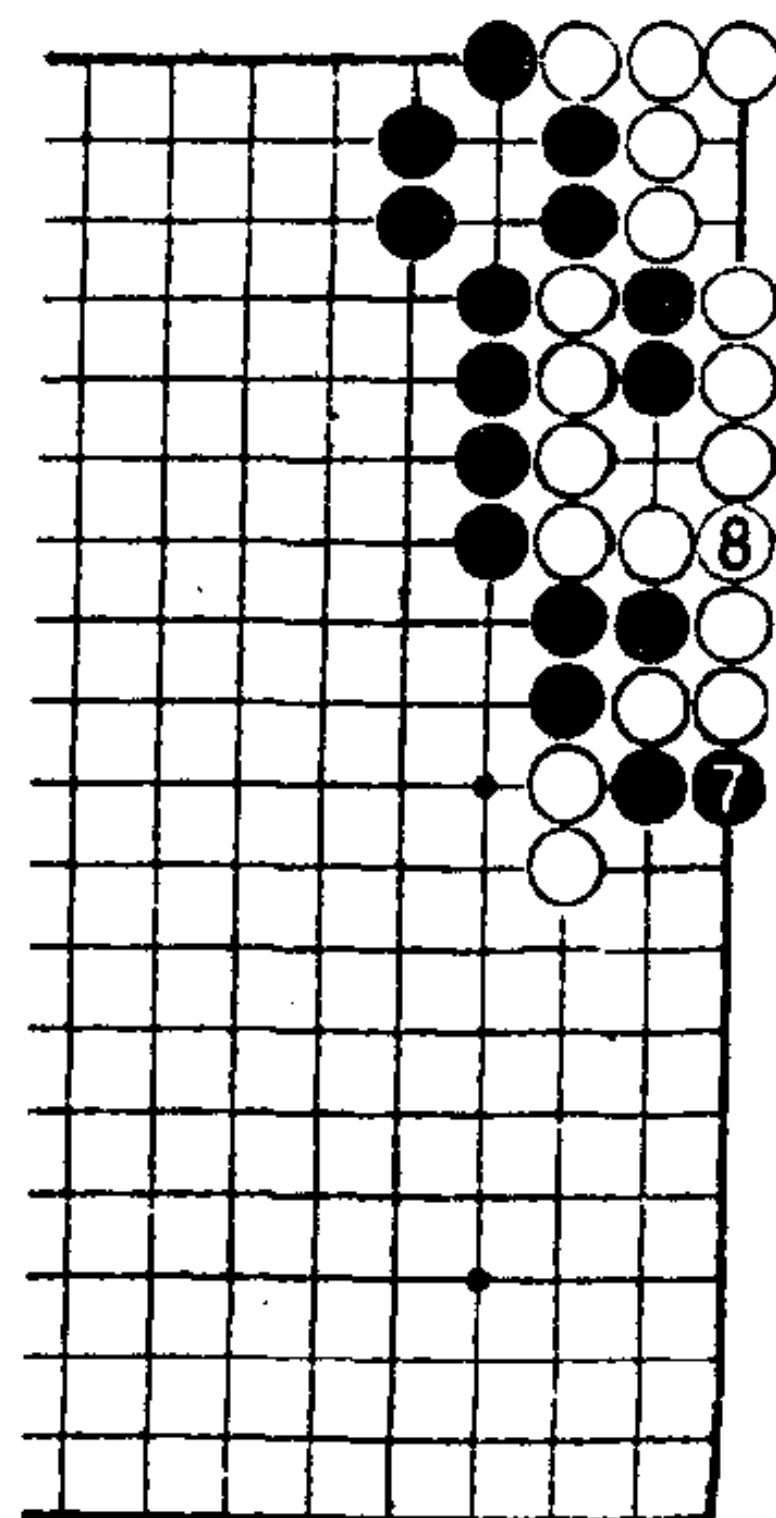
5 图（打吃）

黑 7 打。

白不愿三子被吃，不得不在 8 位接。



4 图



5 图

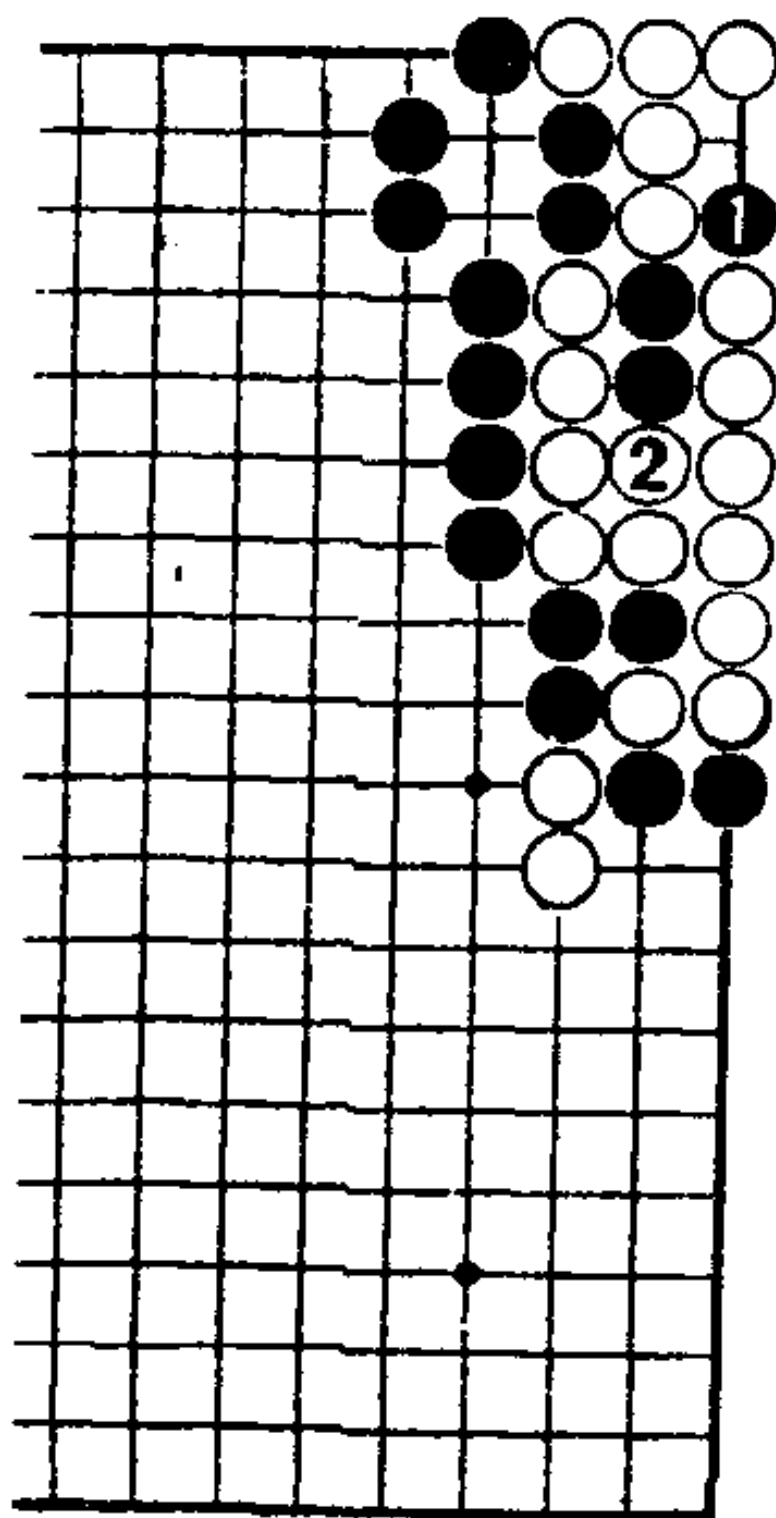
6 图（扑打）

接着，黑 1 扑，白 2
只得提黑二子。

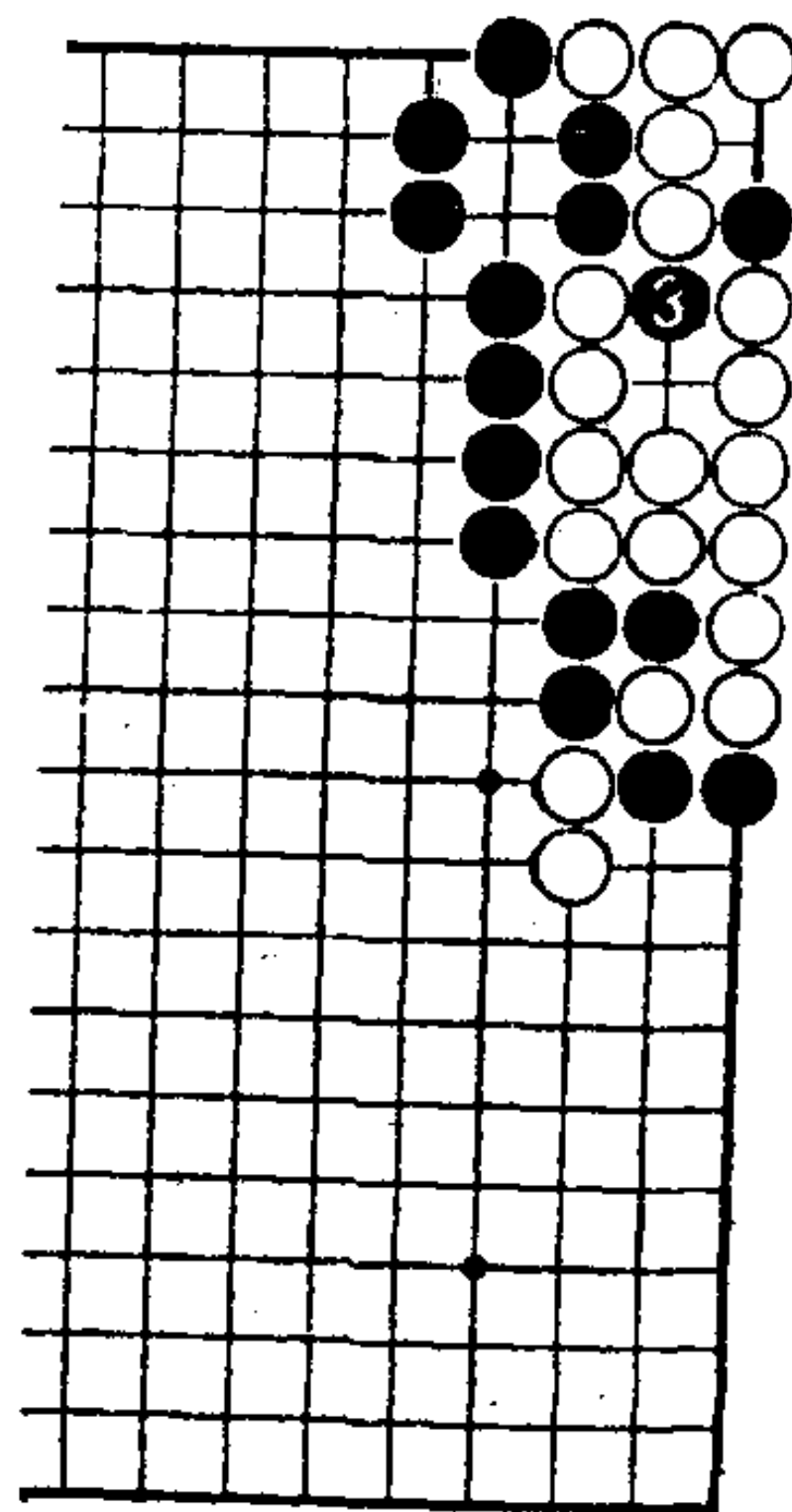
白死到临头。

7 图（完蛋）

黑 3 扑，白棋全灭。
这就是著名的“双倒
扑”棋。



6 图



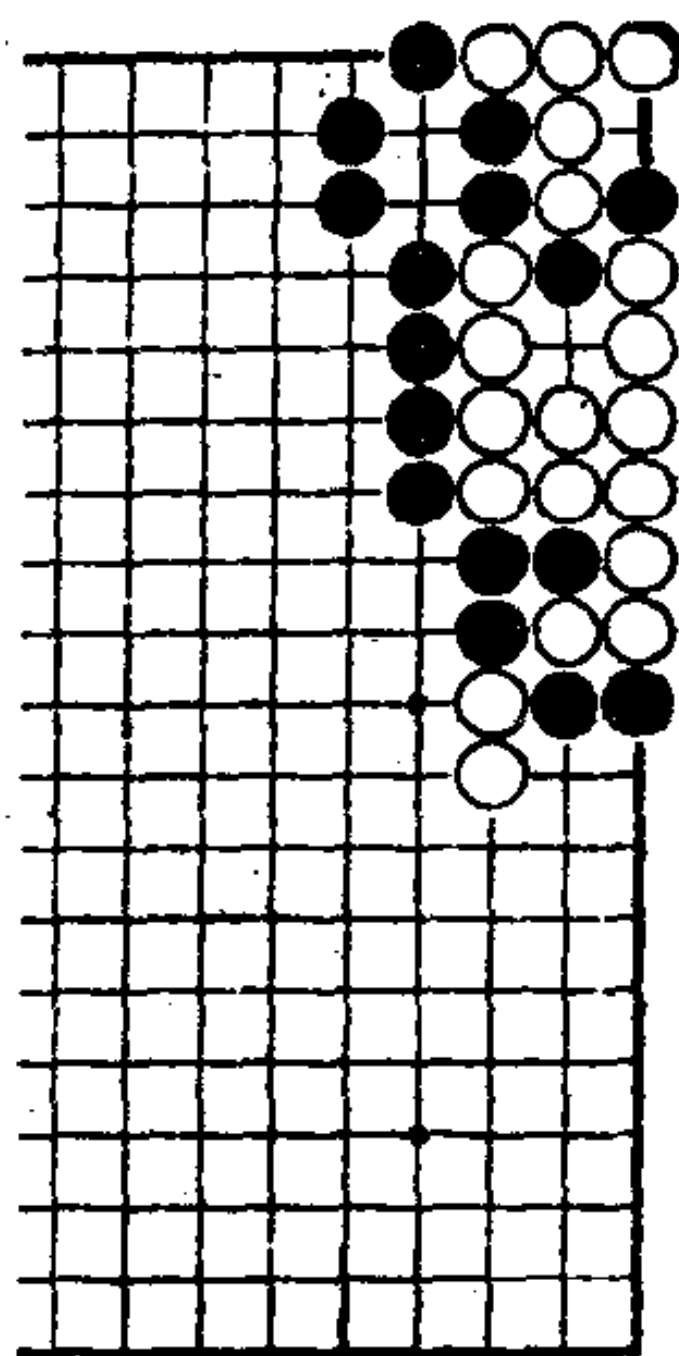
7 图

◇小知识◇

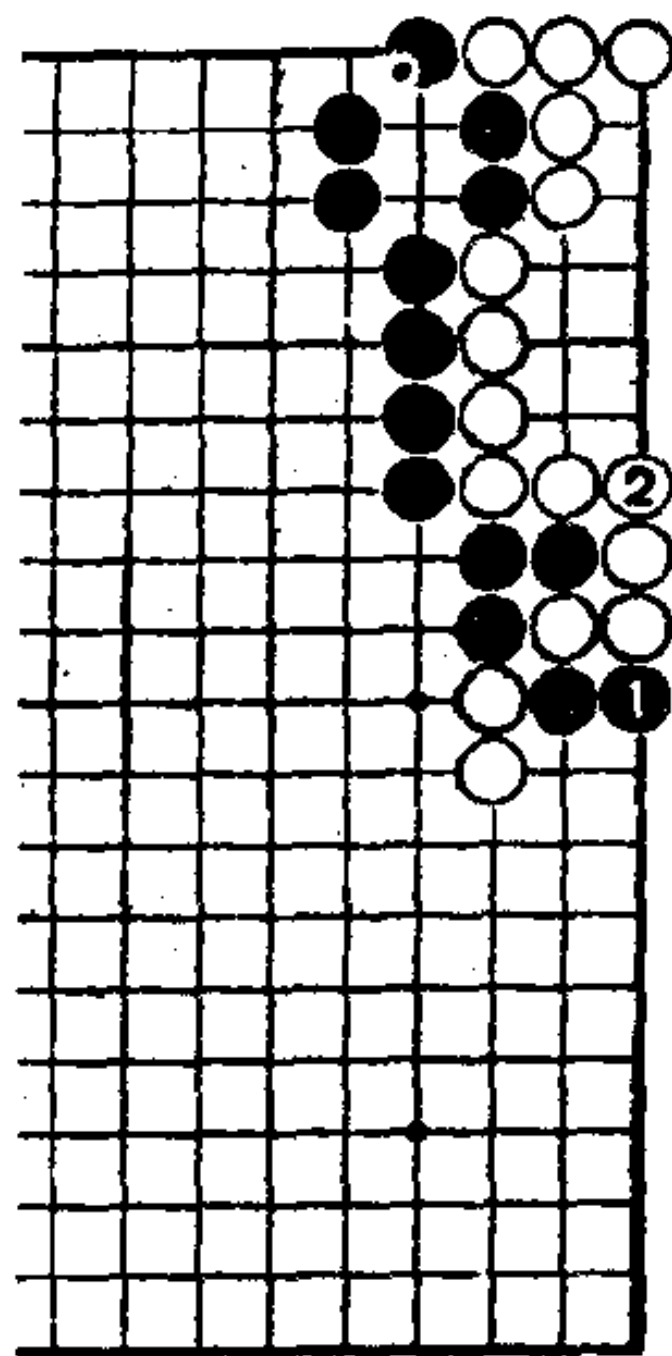
胜负手

1图 角上白阵中的两个黑子一个都不能吃，白全军覆灭。

2图 如果黑棋先在1位打吃，所有的味道尽失。这里黑1与2位的扑是黑的权利，在机会未到之前，不要自尽变化。



1 图



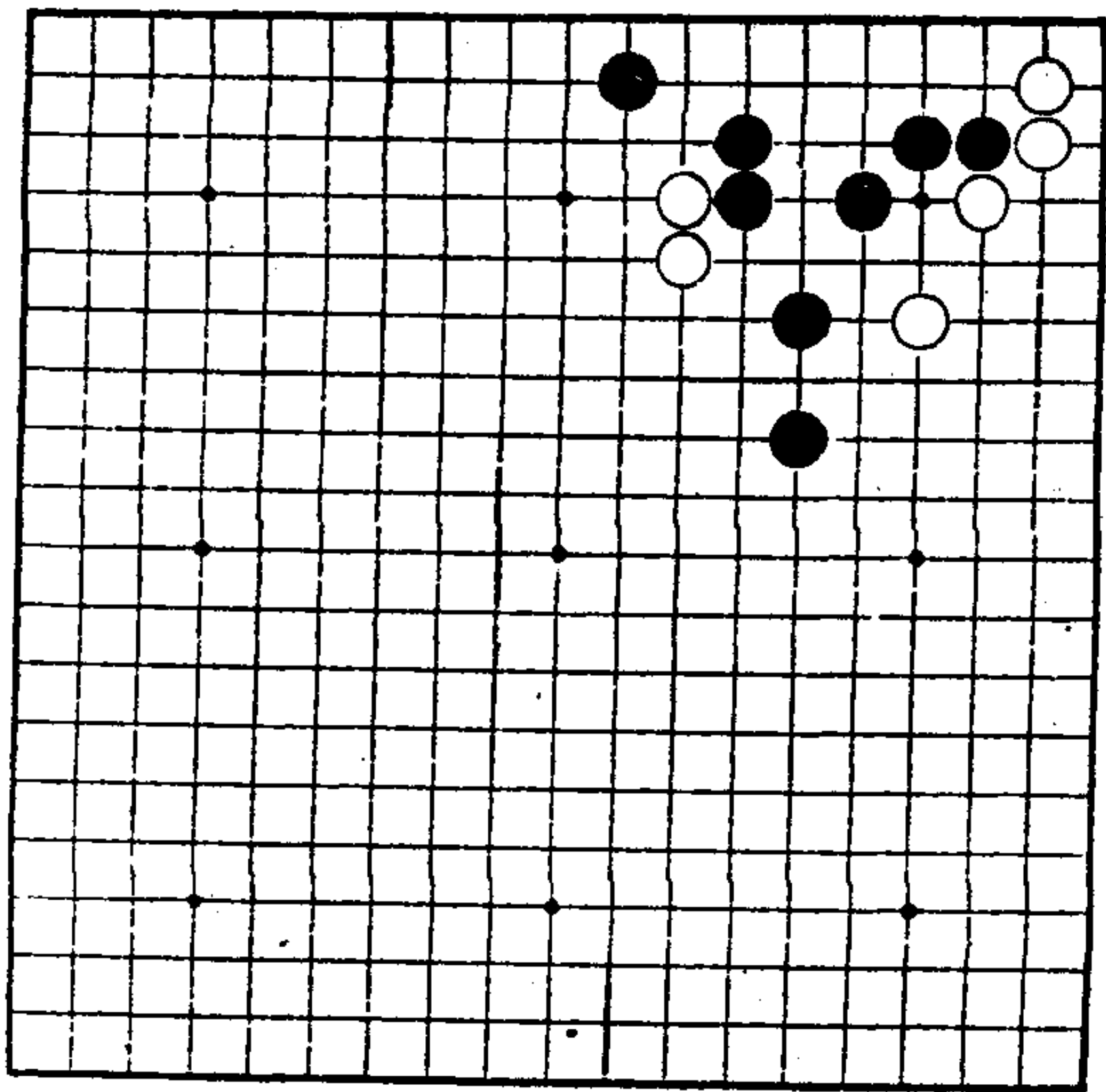
2 图

第16题

借势强攻 黑先 中级

如何攻击右边的白棋。

有时即便是俗手也很好。黑只要猛烈攻击，让白难以应对，即为正着。



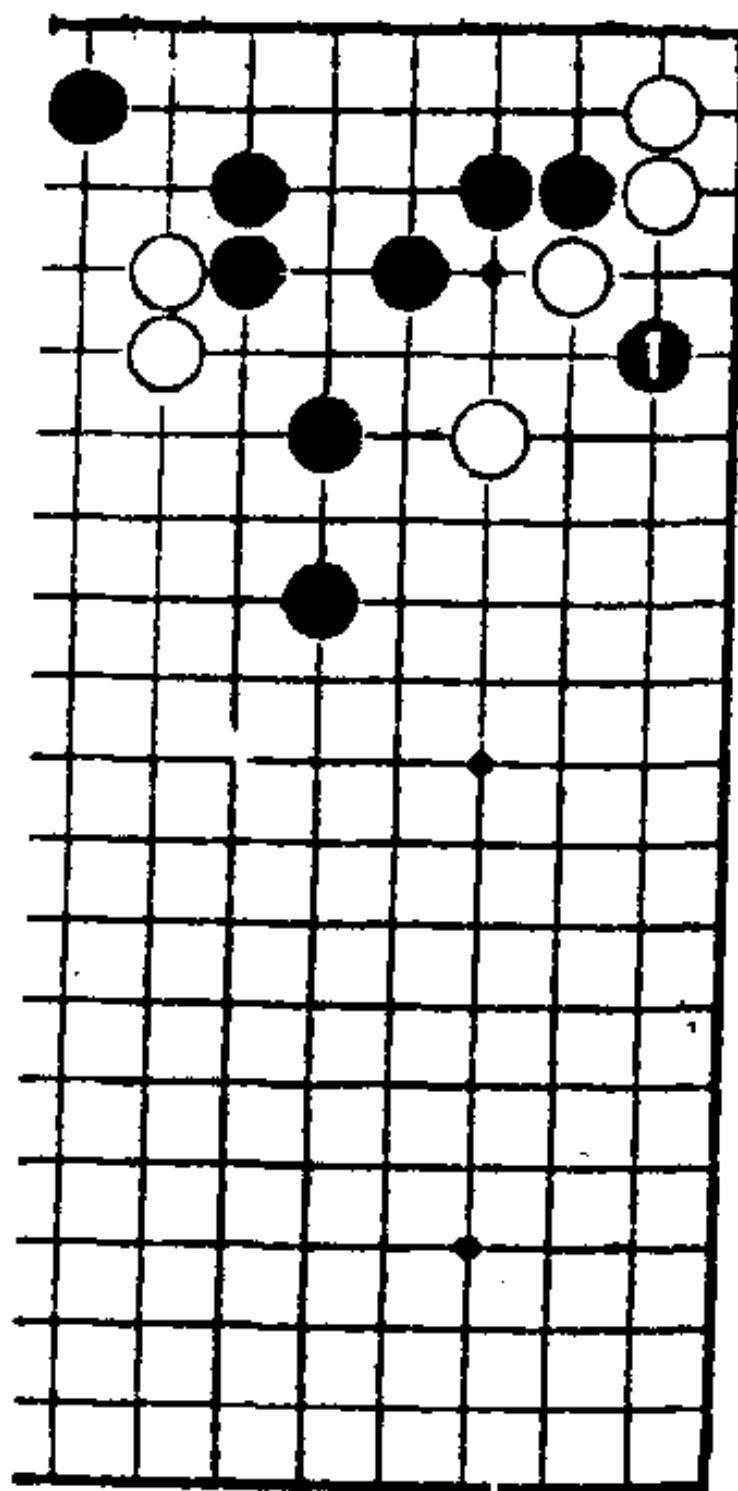
正解图 刺

黑 1 刺，是令人畏惧的“俗手”，但此为正解。

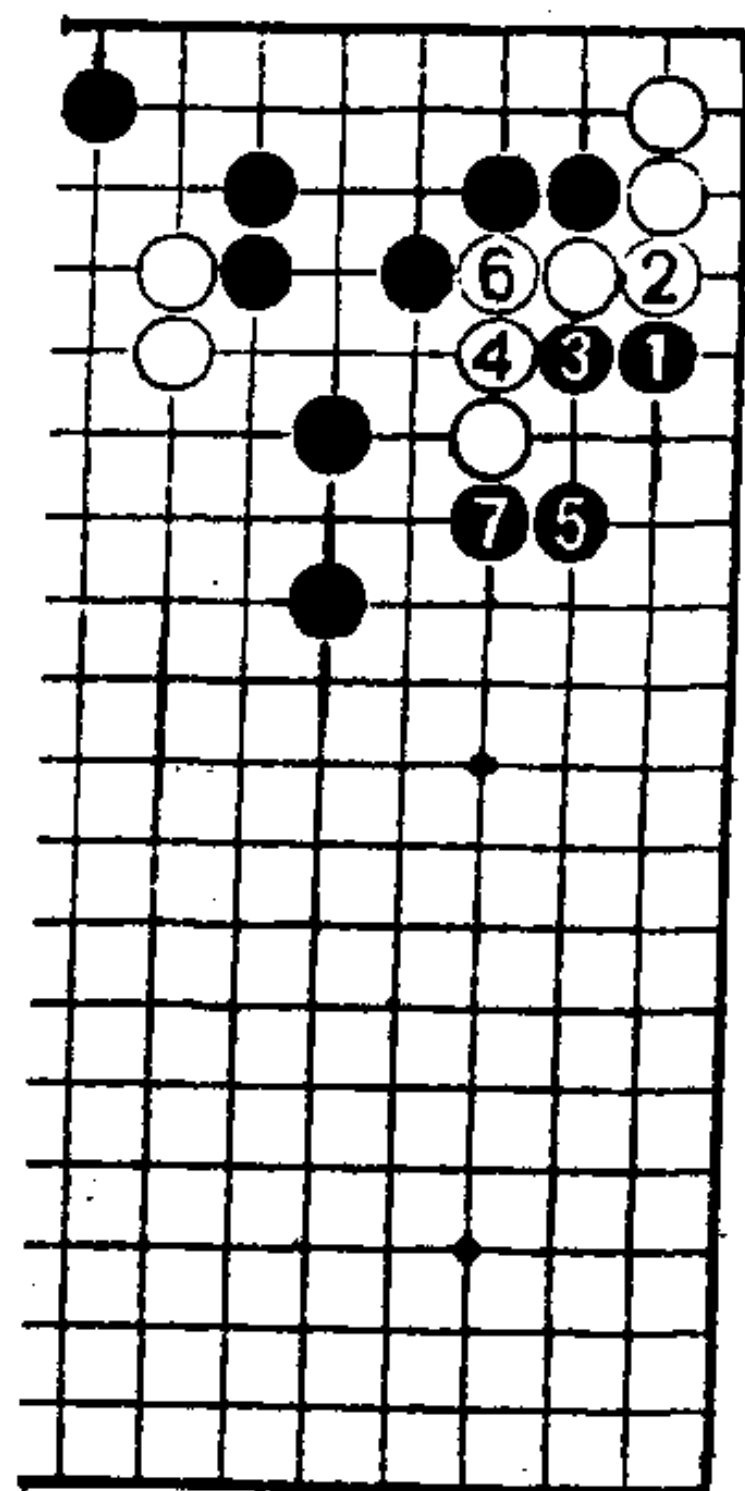
1 图（白全灭）

对黑 1，白 2 如接，黑 3 上长。

白 4 后，黑 5 跳，白 6 如接，则黑 7 封，白角全灭。



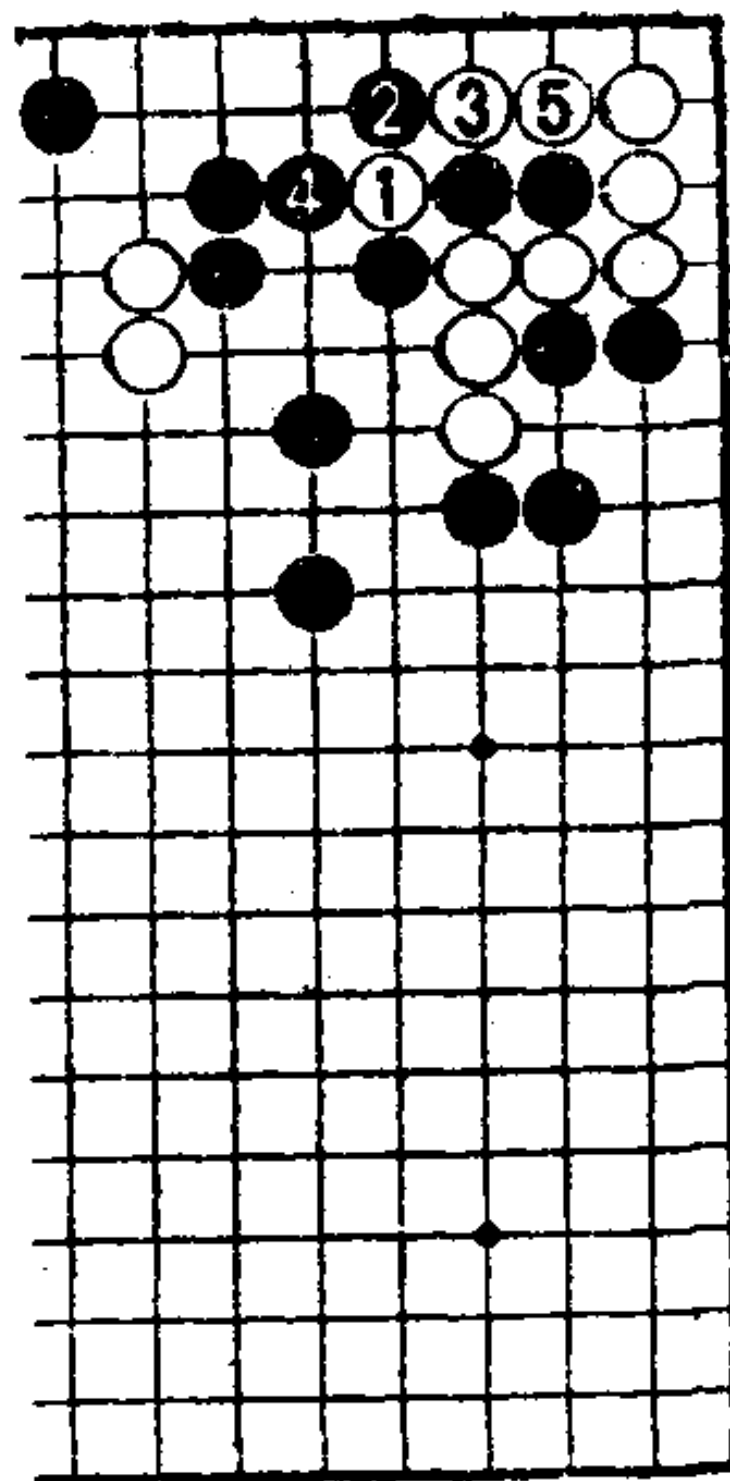
正解图



1 图

2 图（滚打）

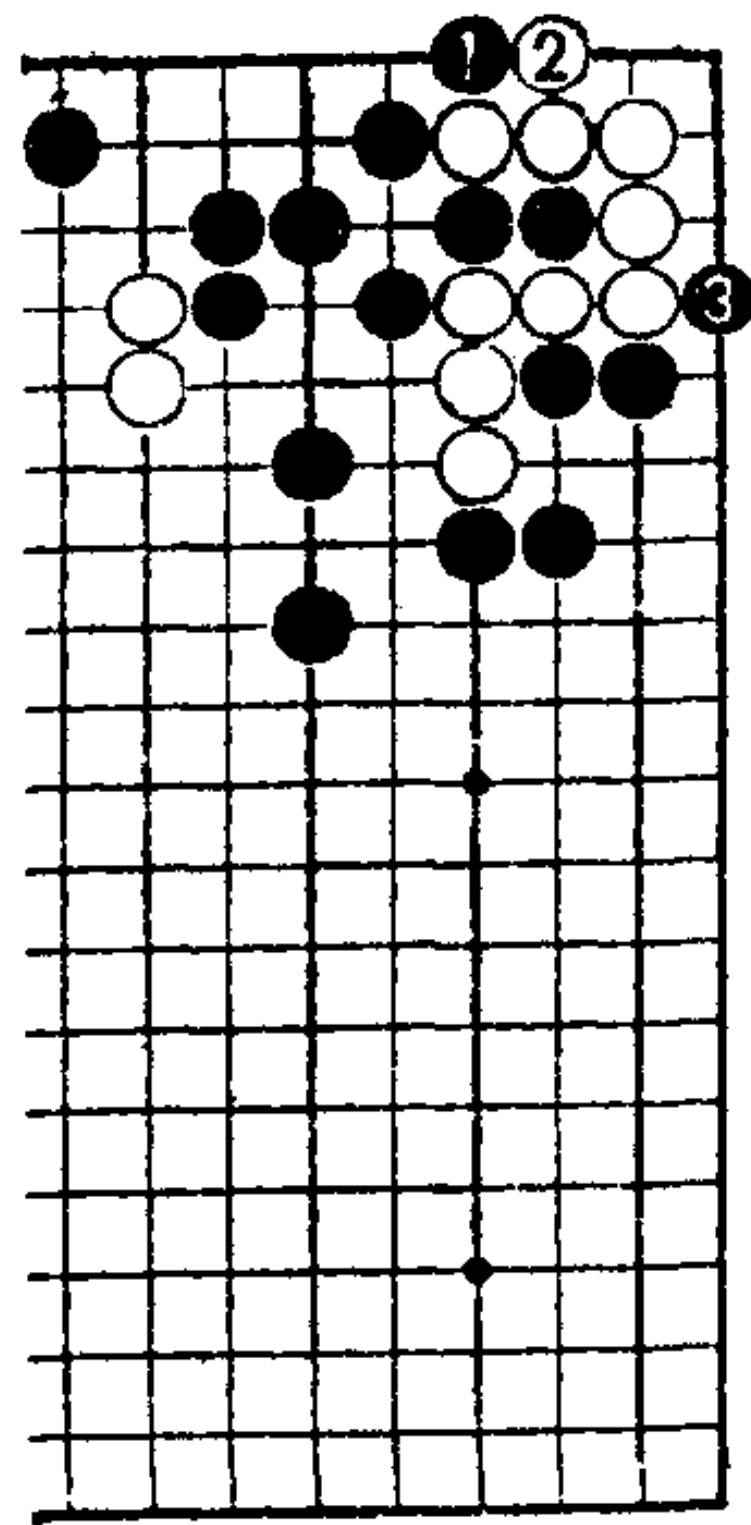
其后，白 1 断，对黑 2，白虽有 3、5 滚打的手段，但这不是绝对的手筋，亦无望。



2 图

3 图（死）

也就是说，黑没必要连回二子。黑 1、3 两面扳后，白无法谋活。

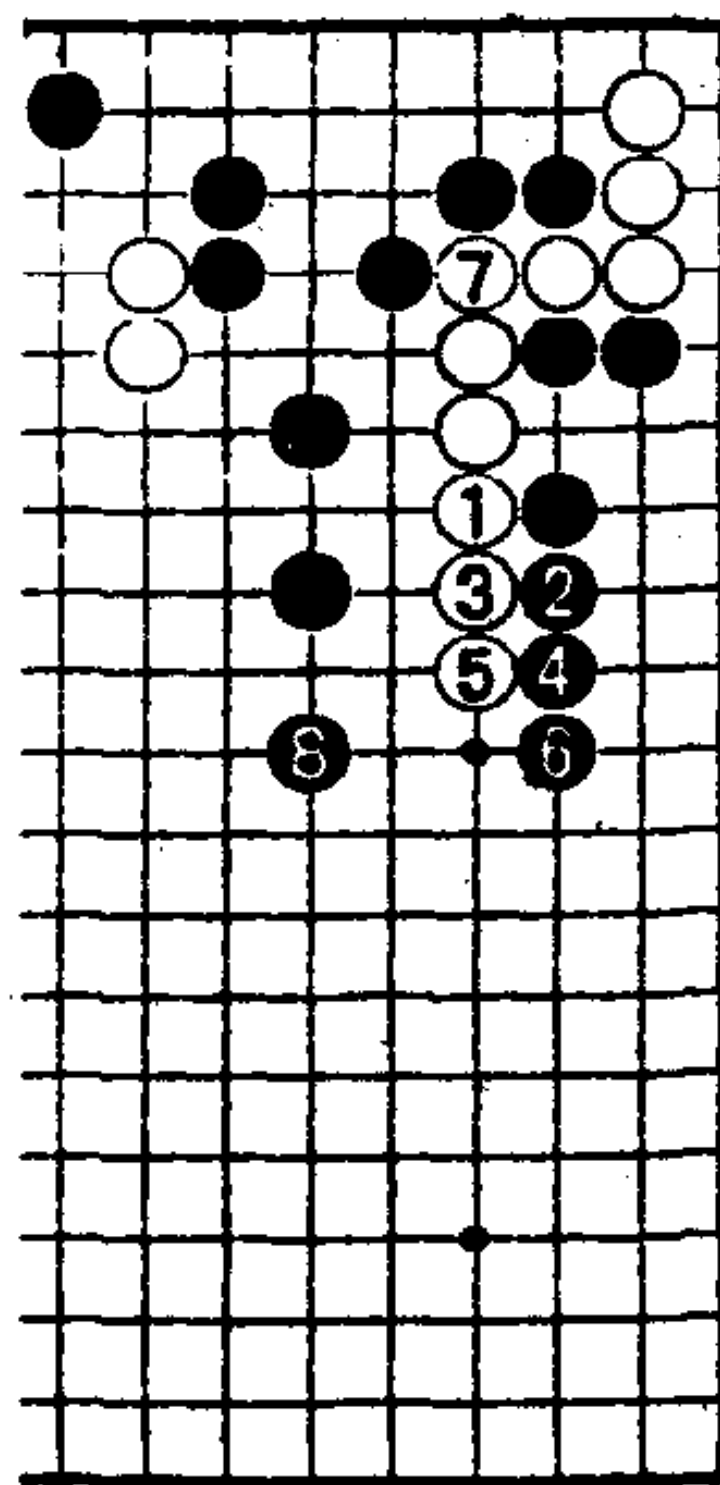


3 图

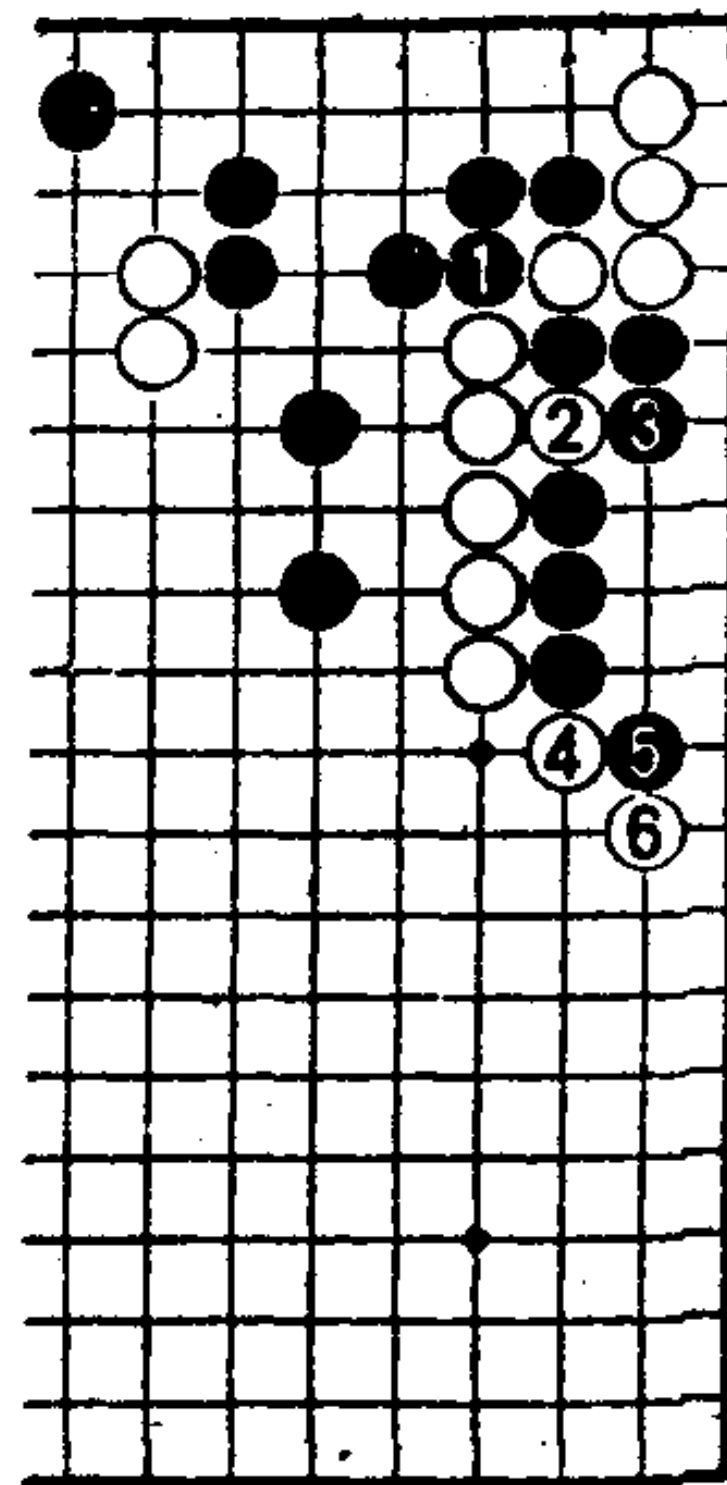
4 图（逃窜）

过程中，白 1 压，旨在弃子。

对方欲要弃子时，不应理采。黑 2、4 以下长，让白 7 接，黑 8 攻击。白成一条长龙，越走越重，仓惶逃窜，极恶。



4 图



5 图

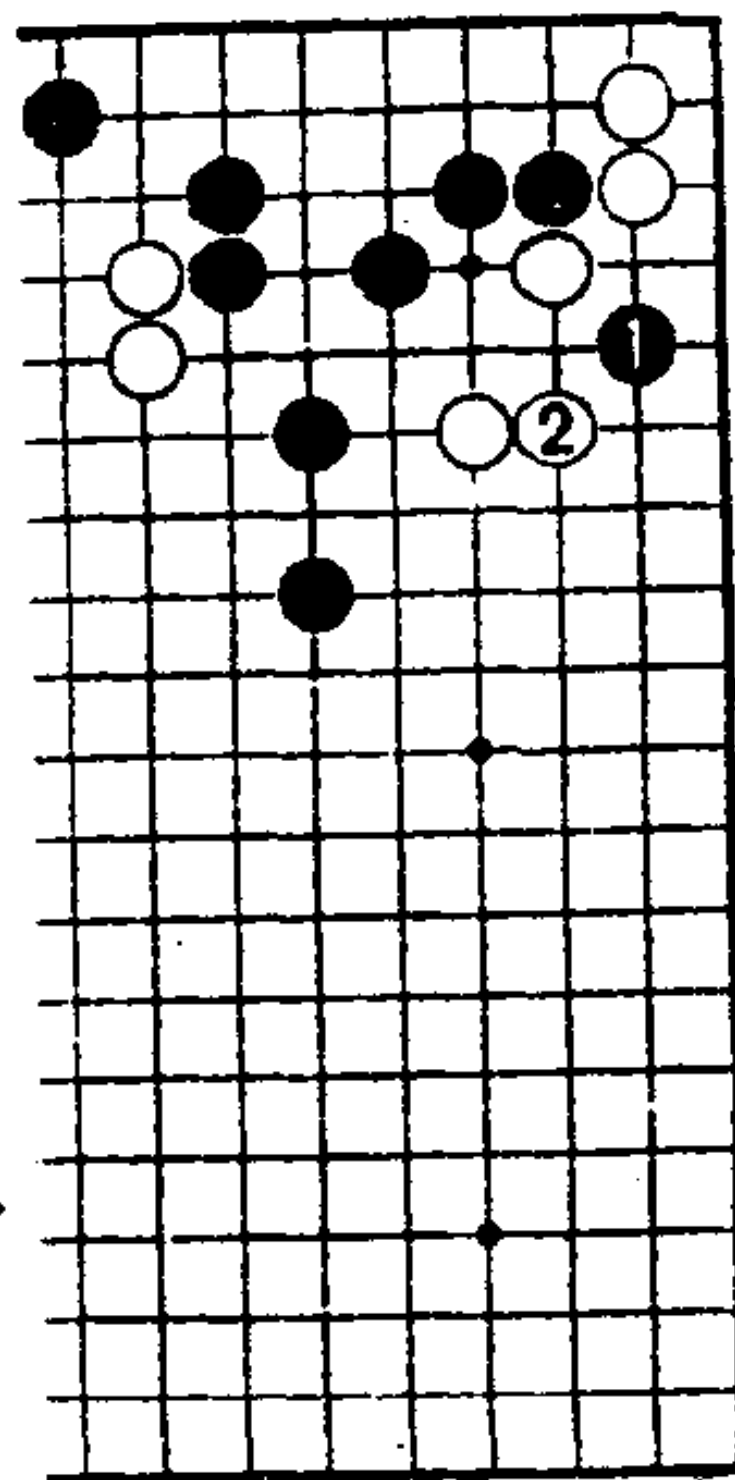
5 图（疑问）

黑 1 断取角，但白 2、4、6 弃子，在此局面为疑问手。

6图（反击）

黑1刺令人畏惧，在此局面，决无俗手之嫌。

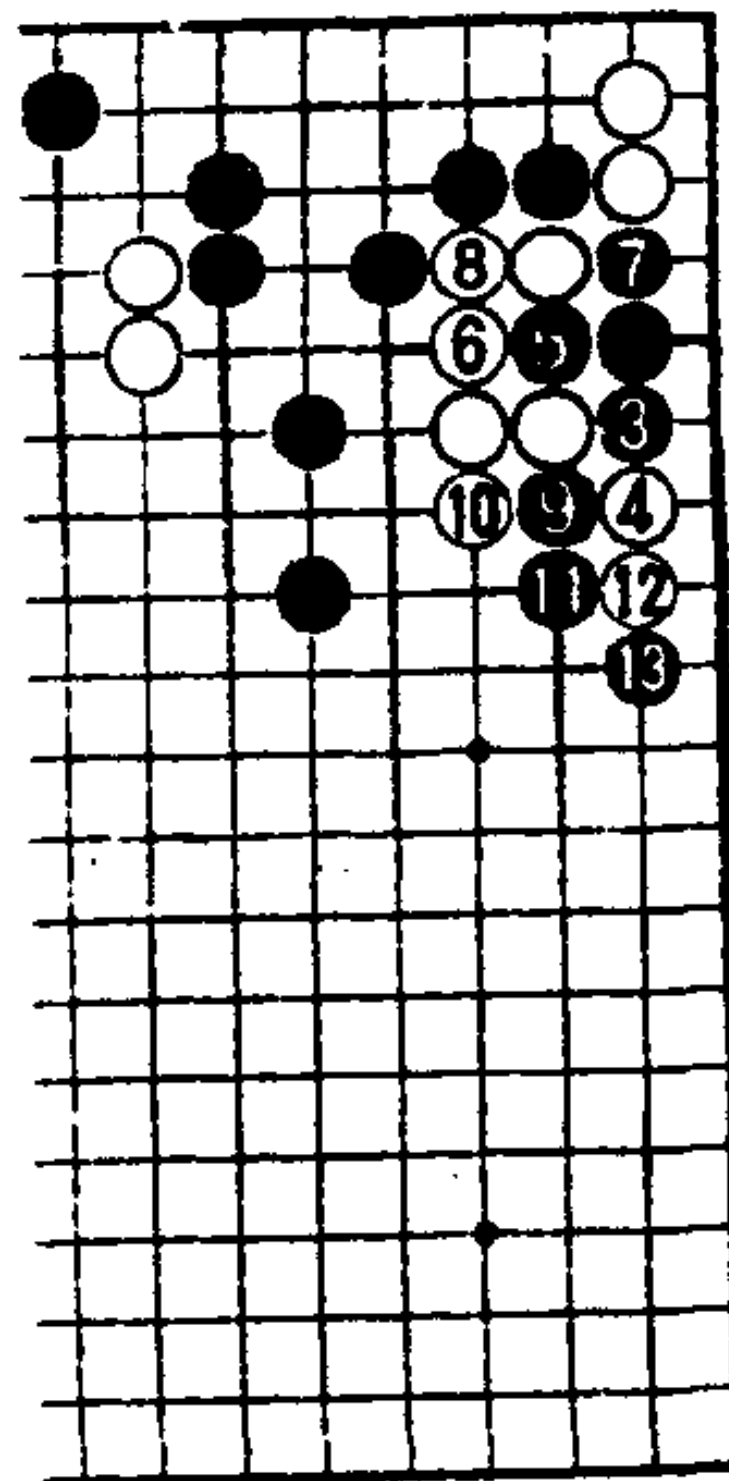
白2并，是有力的反击……



6图

7图（恶）

黑3、5后，黑7断。对黑9的断，白如10、12，则黑13扳头，白无应手。



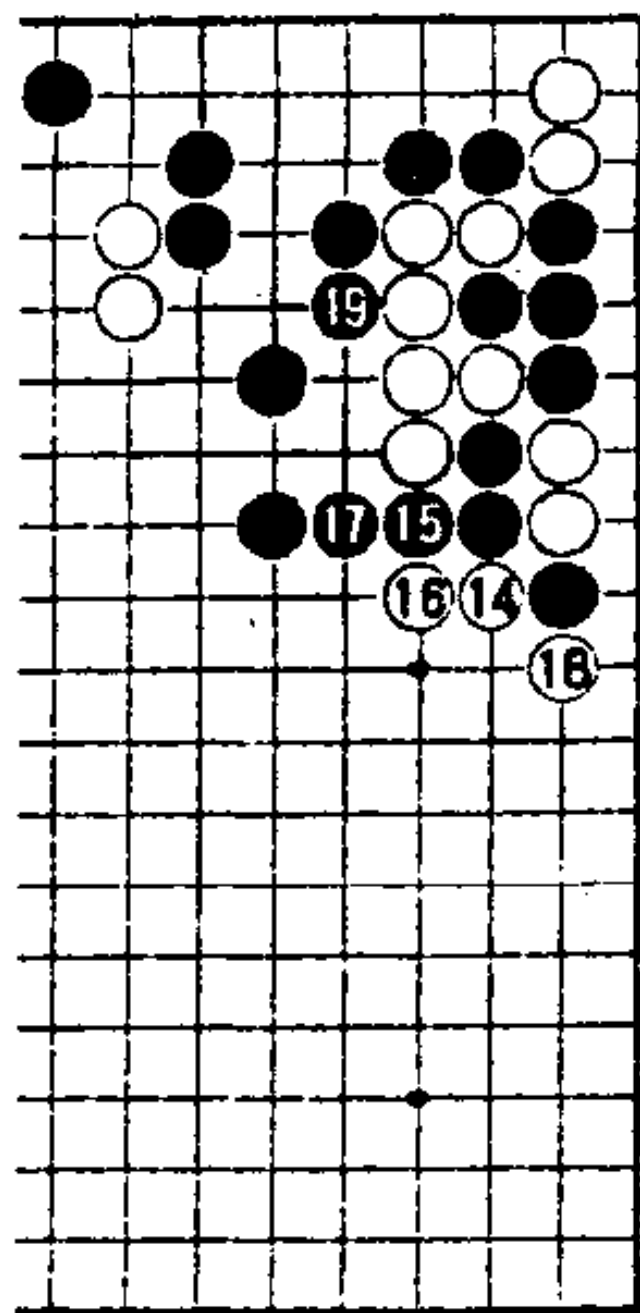
7图

◇小知识◇

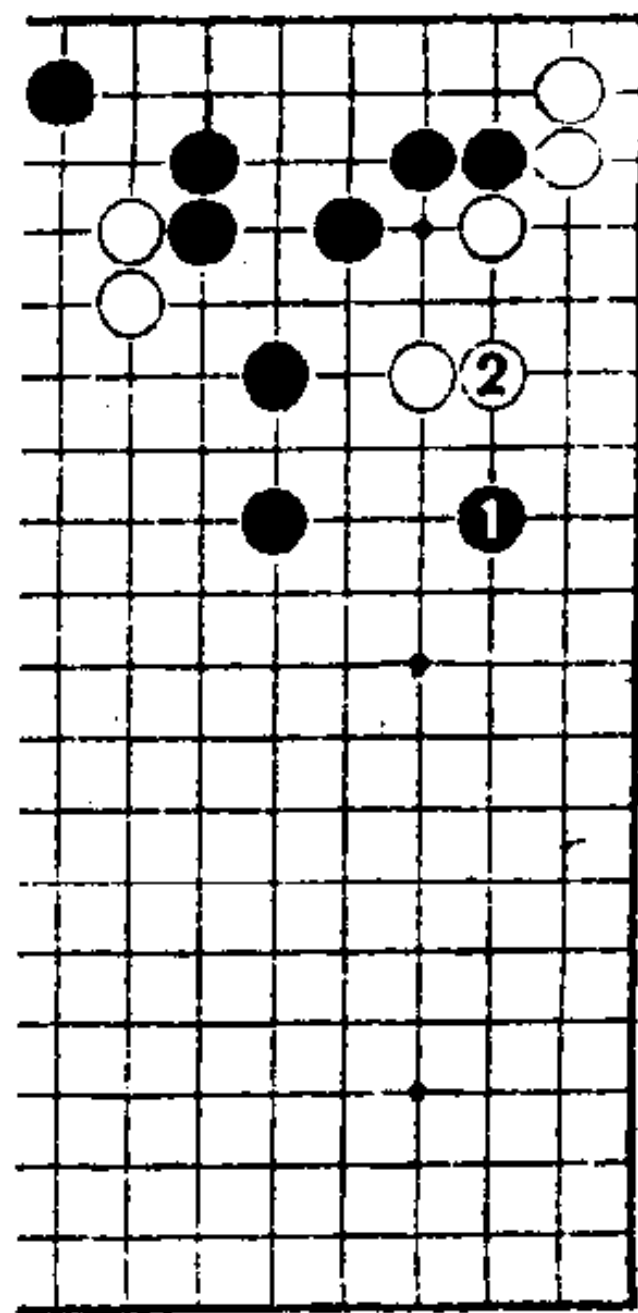
切勿逸机

1 图 前图之后，白 14、16 至 18 只能打吃黑一子，但黑 19，吃掉白六子厚实。

2 图 黑 1 跳下，白 2 立柱，活棋。相反黑棋形不整，失去良机。



1 图



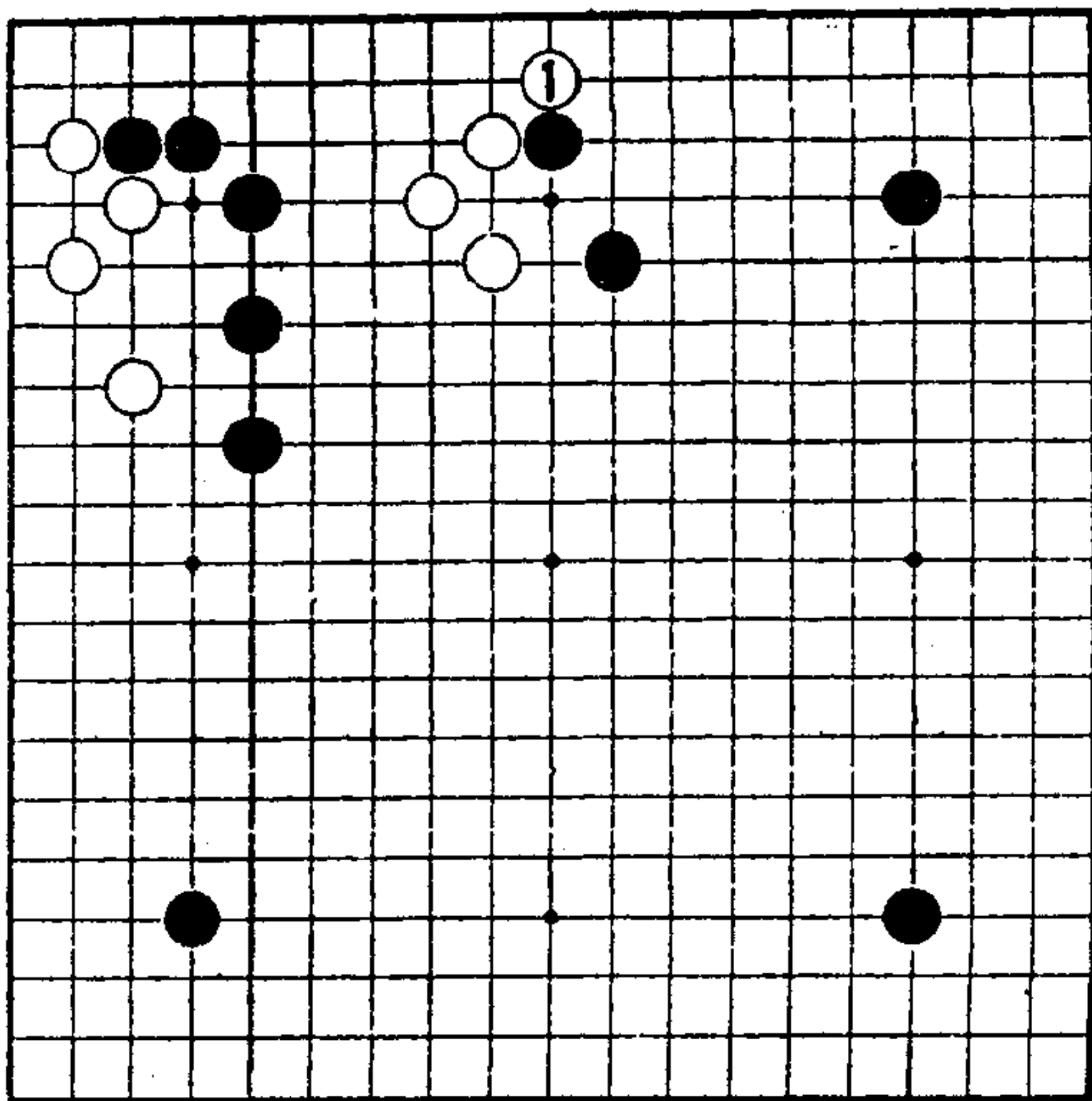
2 图

第17题

务请牢记
黑先 上级

白 1 扳。

象这种地方的着子，务请各位牢记。
也可以说是棋理。



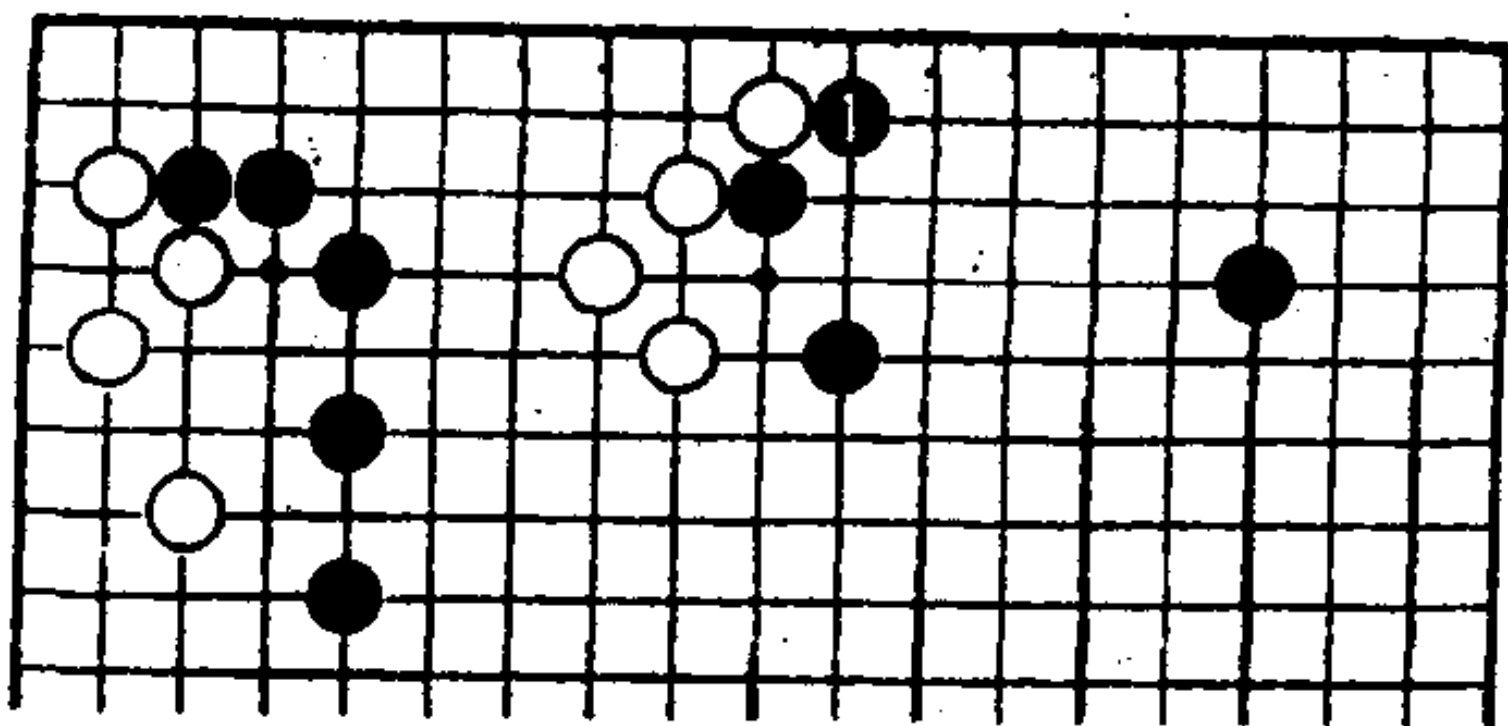
正解图 挡住

黑 1 挡住，这一直感至关重要。

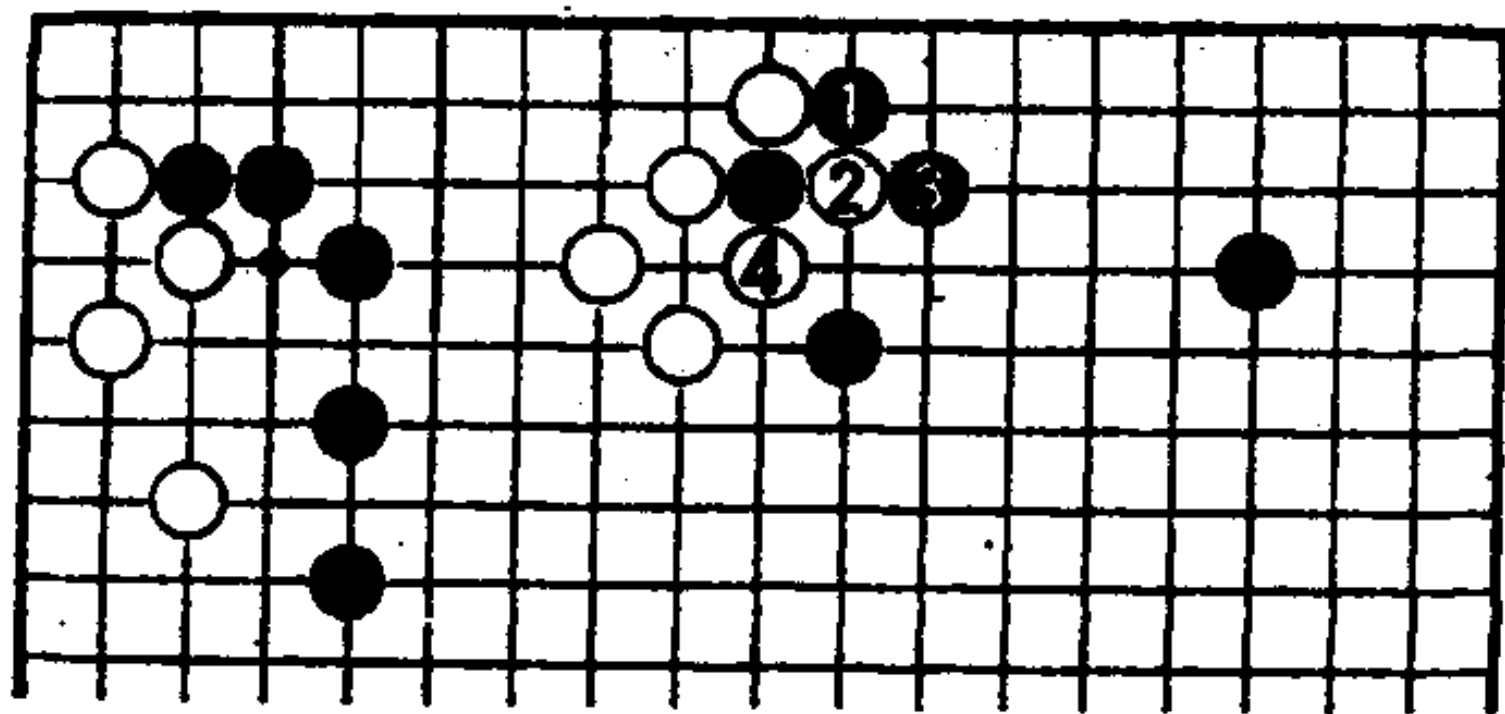
刚一挡住，马上出现断点，似乎很难落子，但这是此类形状的常识应对，不必介意。

1 图 (弃子)

对黑 1, 白 2 当然断,
黑 3 打, 弃子好。



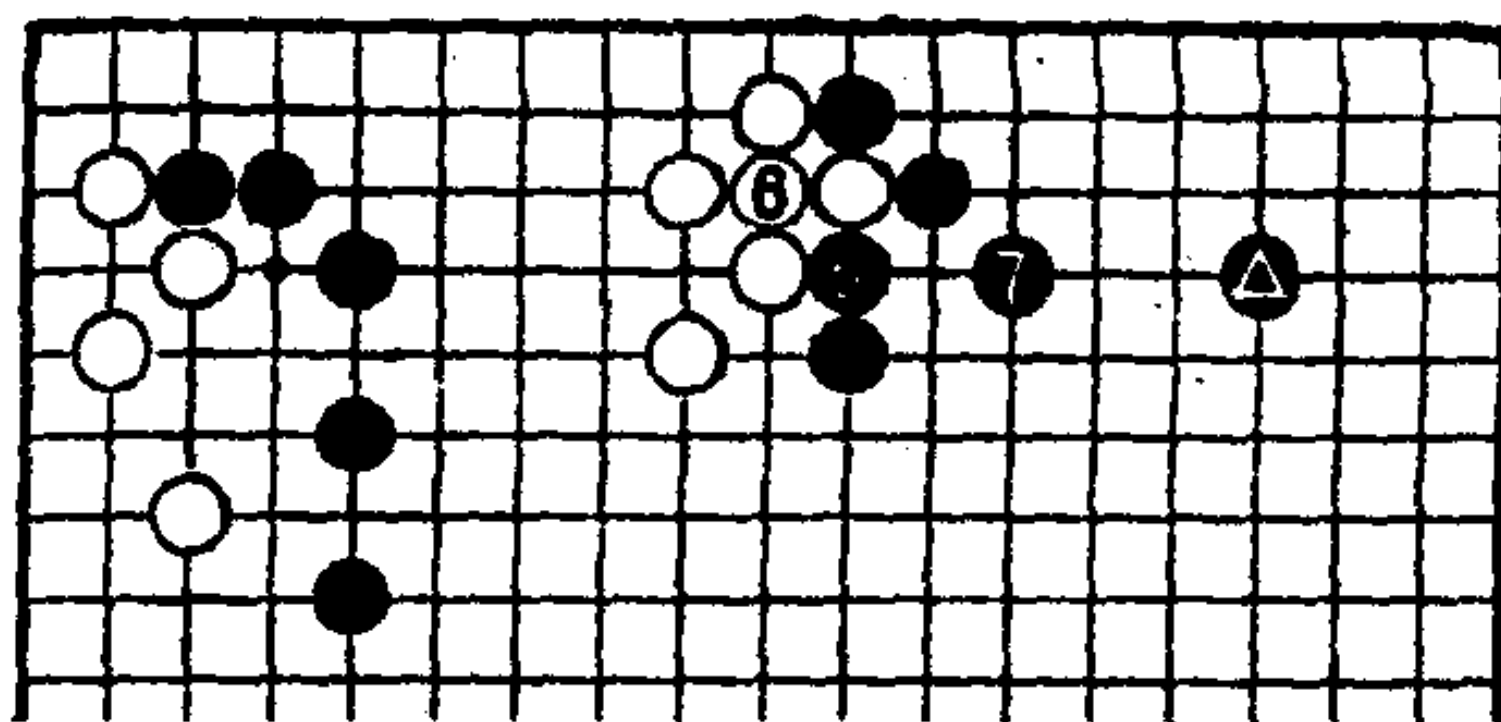
正解图



1 

2 图（形）

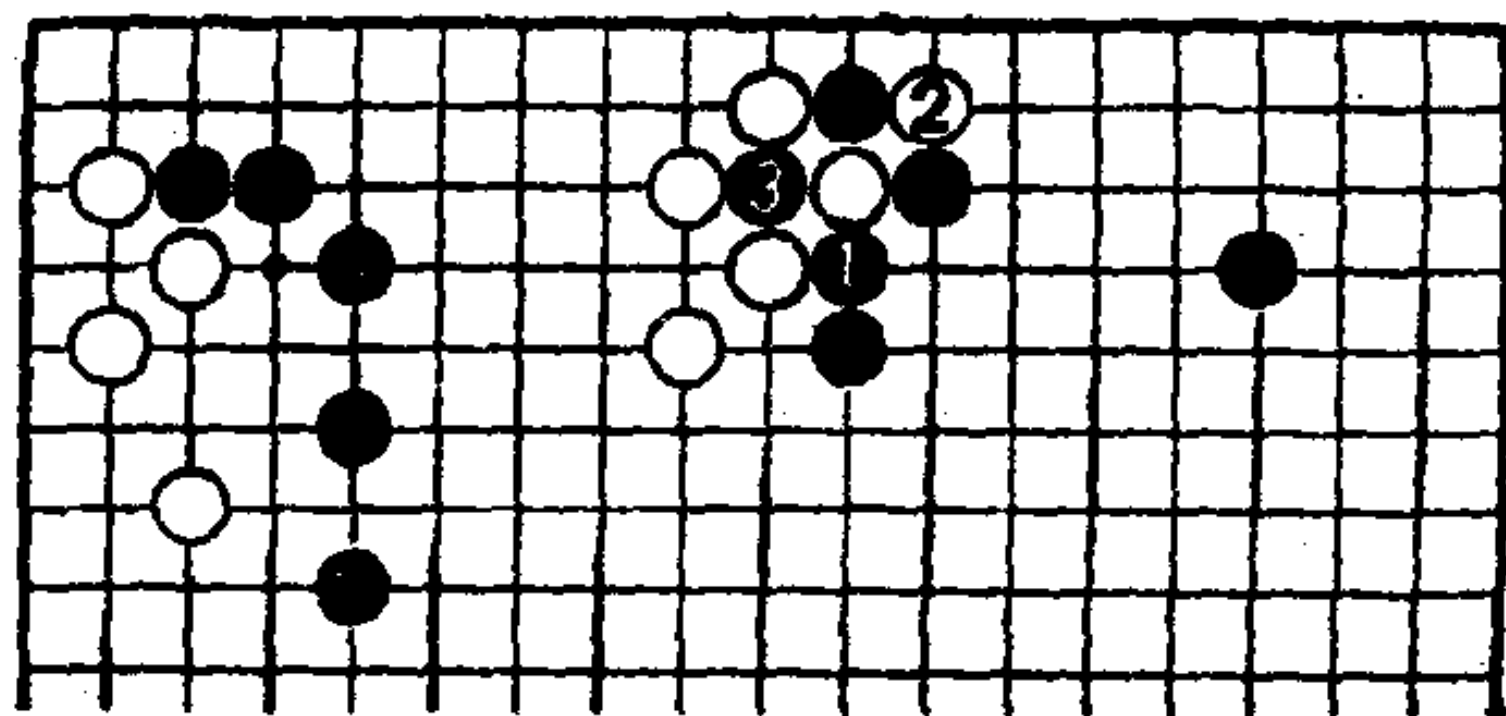
黑 5 打，白 6 只有接。
黑 7 虎，整形。星位的黑▲子大放光彩。



2 图

3 图（天下劫）

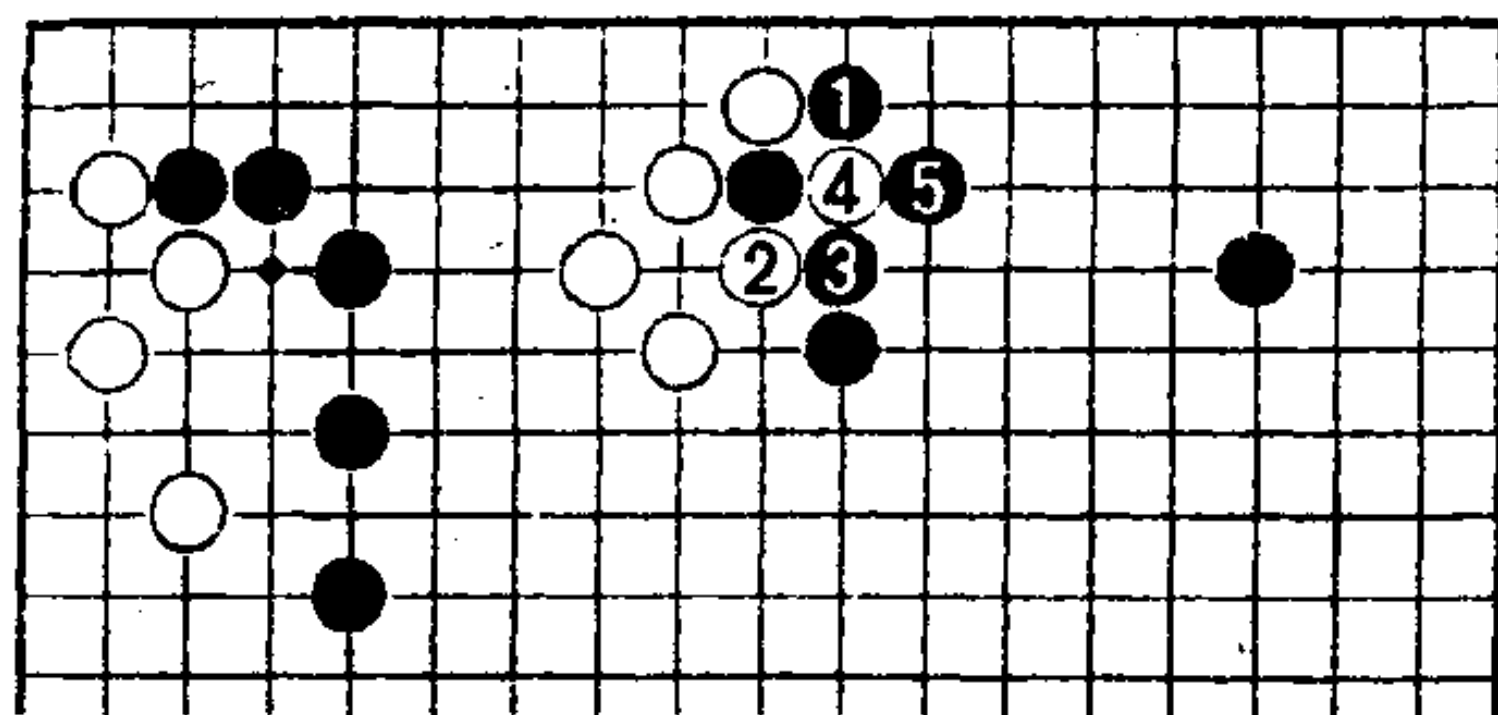
对黑 1 的打，白 2 恐怕不能断。因这是天下劫，如劫材不大，黑接后便获大利。



3 图

4 图（同理）

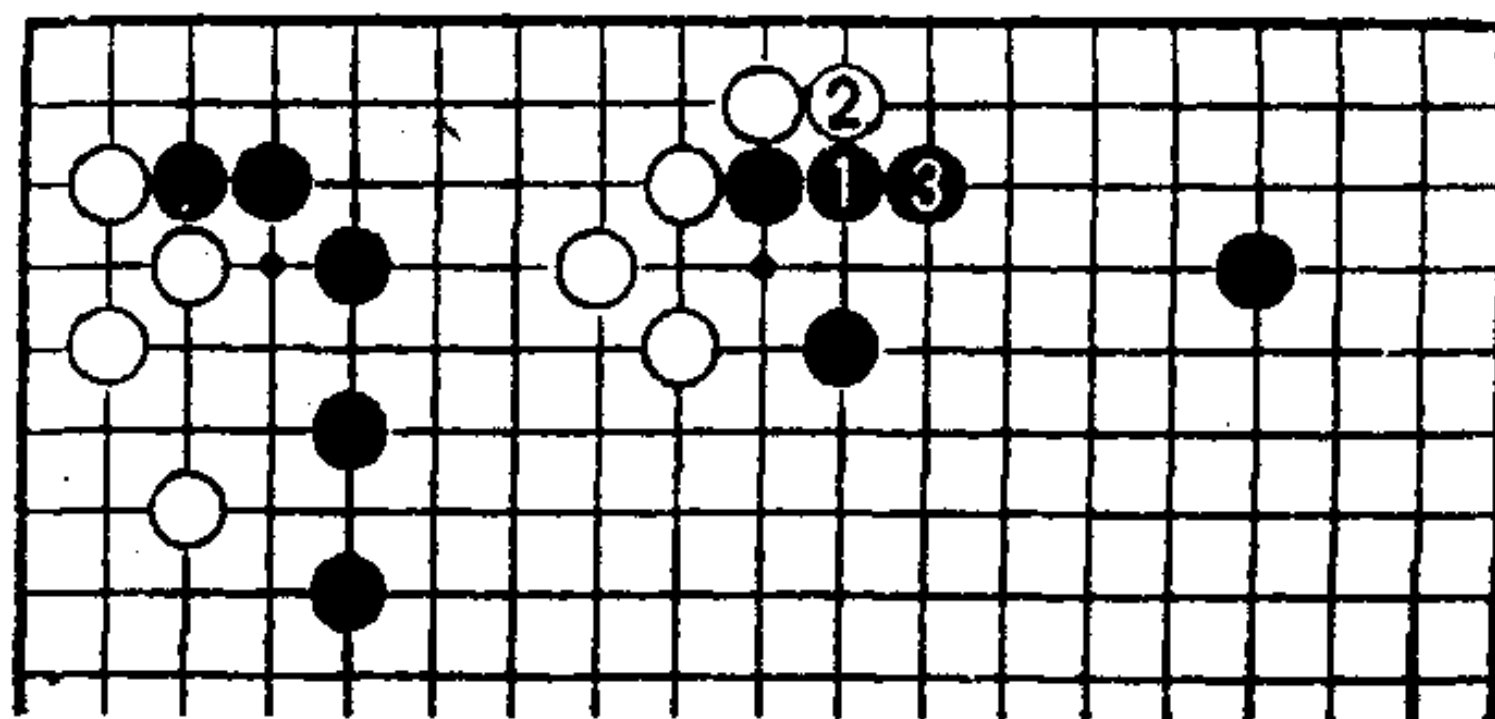
黑 1 挡时，白 2 从上面打，多少令人有些迷惑，但黑 3 挡住，至黑 5 止，亦是同样的结果。



4 图

5 图（失败）

黑 1 长棋形滞重。
白 2 爬，黑 3 退，缓手，感觉难受。

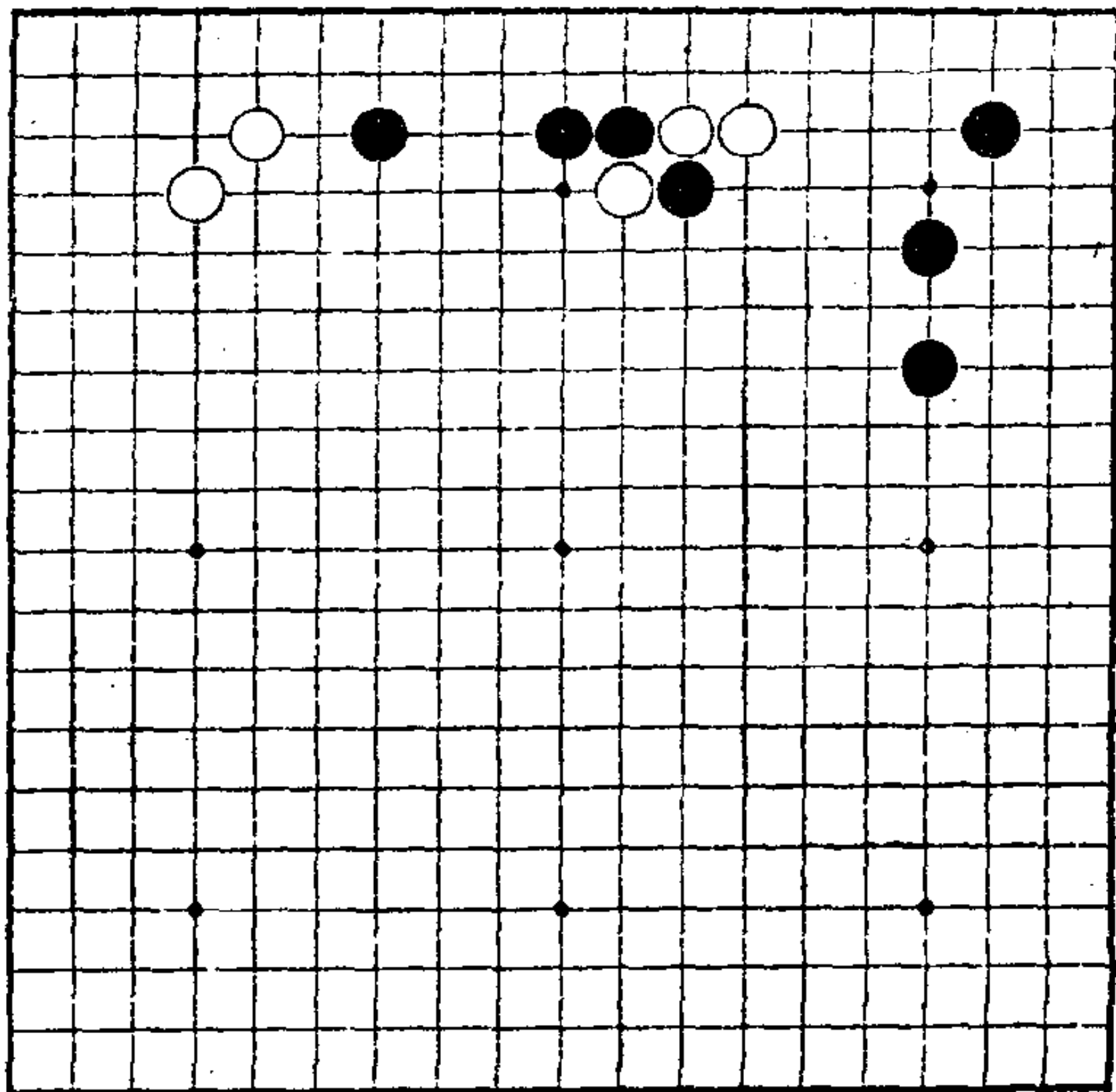


5 图

第18题

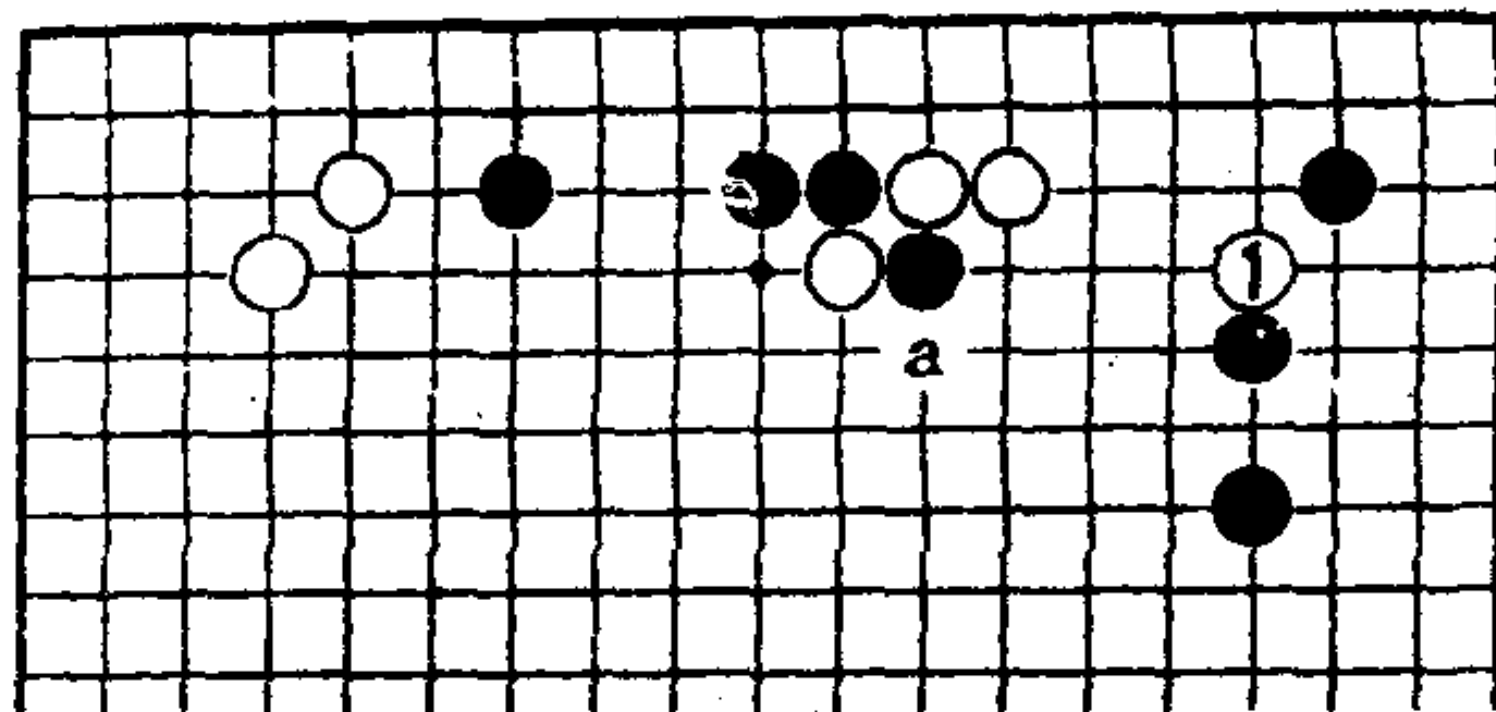
任其自然
白先有段

征子不利，怎么办？
征子不利时，惟有任其自然。



正解图 征子关系

白a位的征子如果成立，当然很好。但并非如此。抓住征子的机会，白1碰妙手。

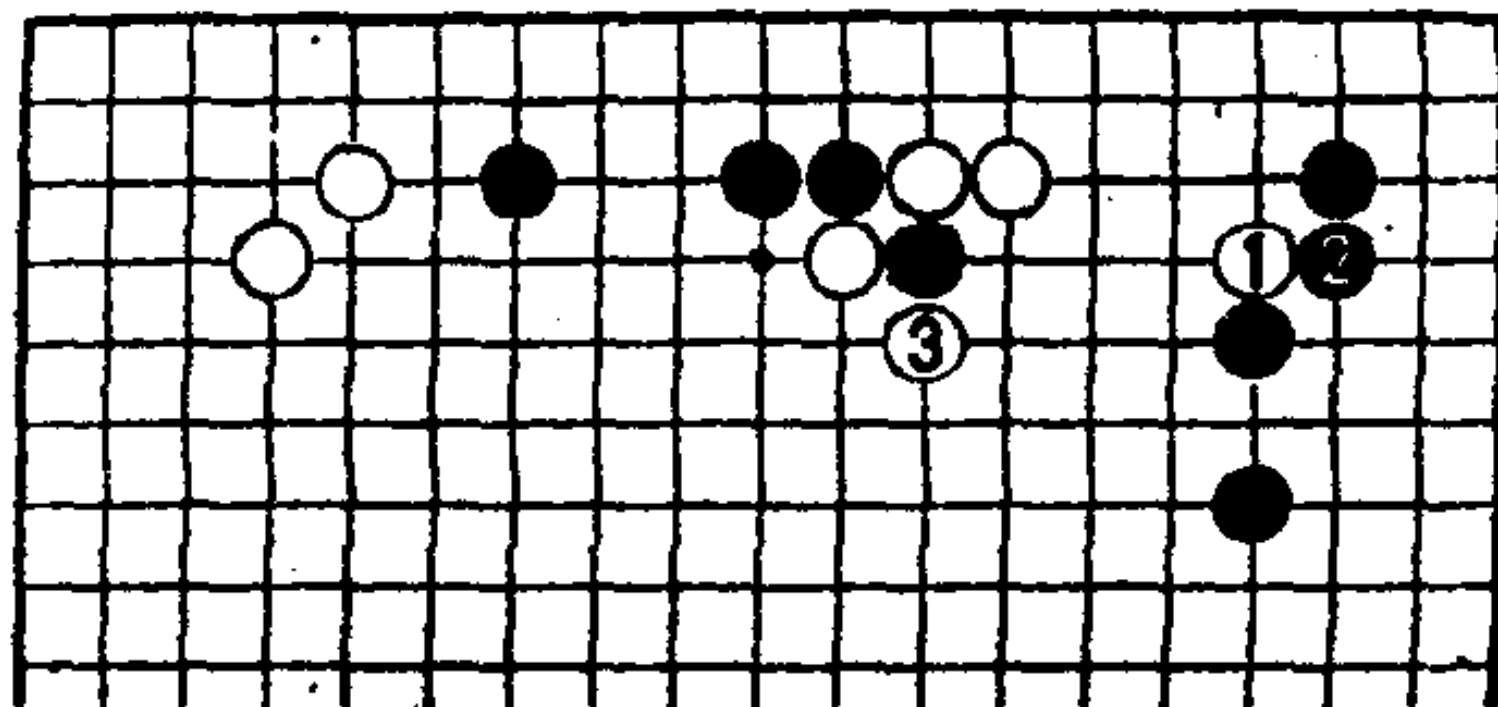


正解图

1图（征）

对白1，黑2绝对。这里被白突入进去，黑将不可忍受。

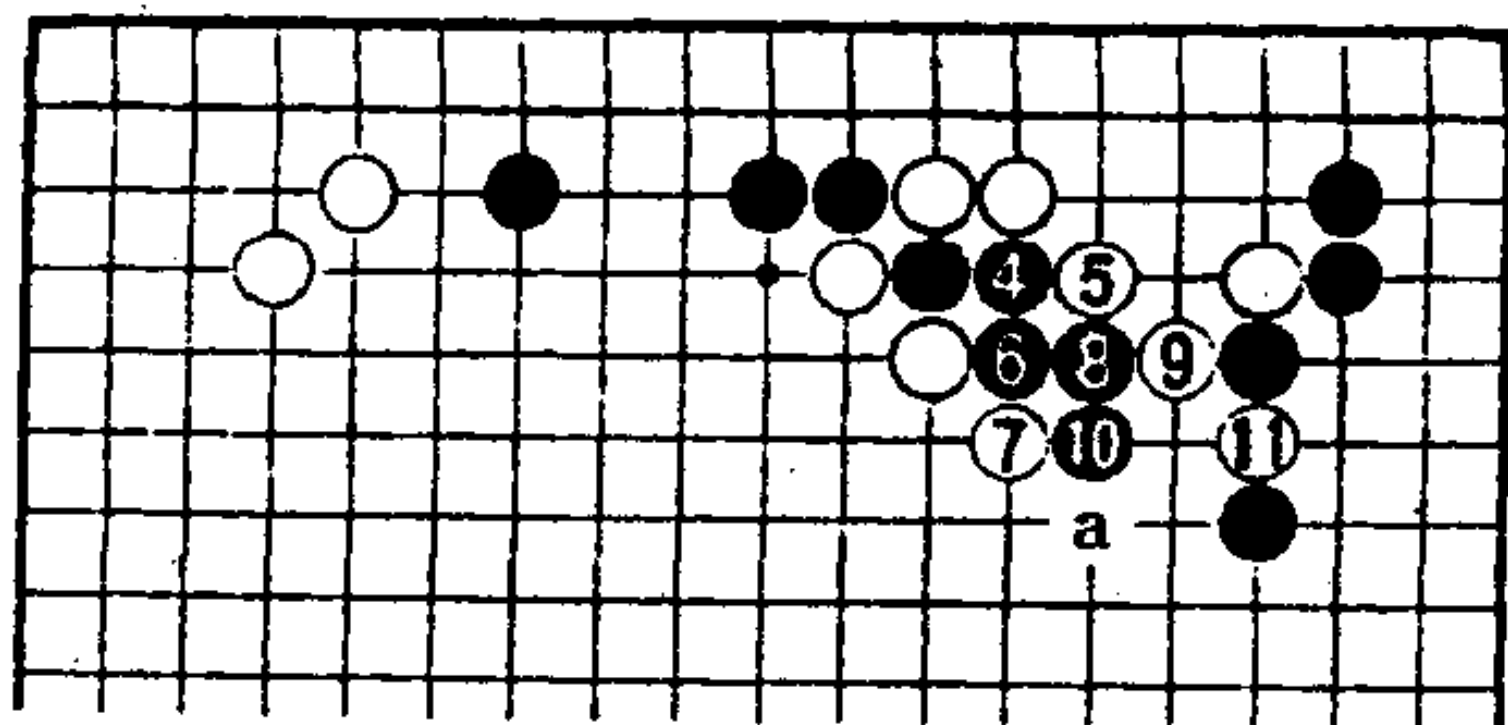
于是，白3征。



1图

2 图（目的）

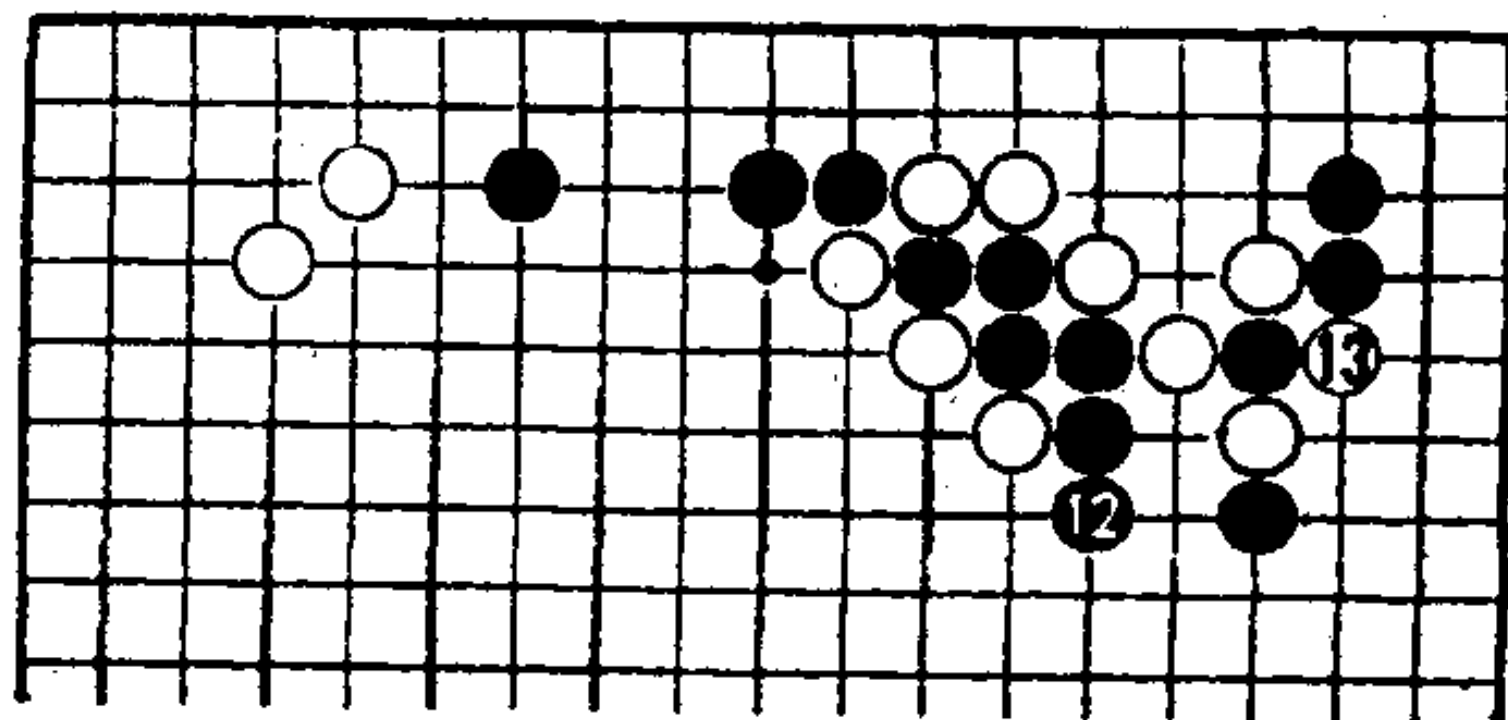
黑 4 逃必然，白 5、7 似乎为无聊的征子，实际上，自白 9 至 11 是其目的。以后有白 a 的手段。



2 图

3 图（出色）

黑 12 长必然。白 13 提。虽然付出了不少代价，但从容提子出色、应对妥善。

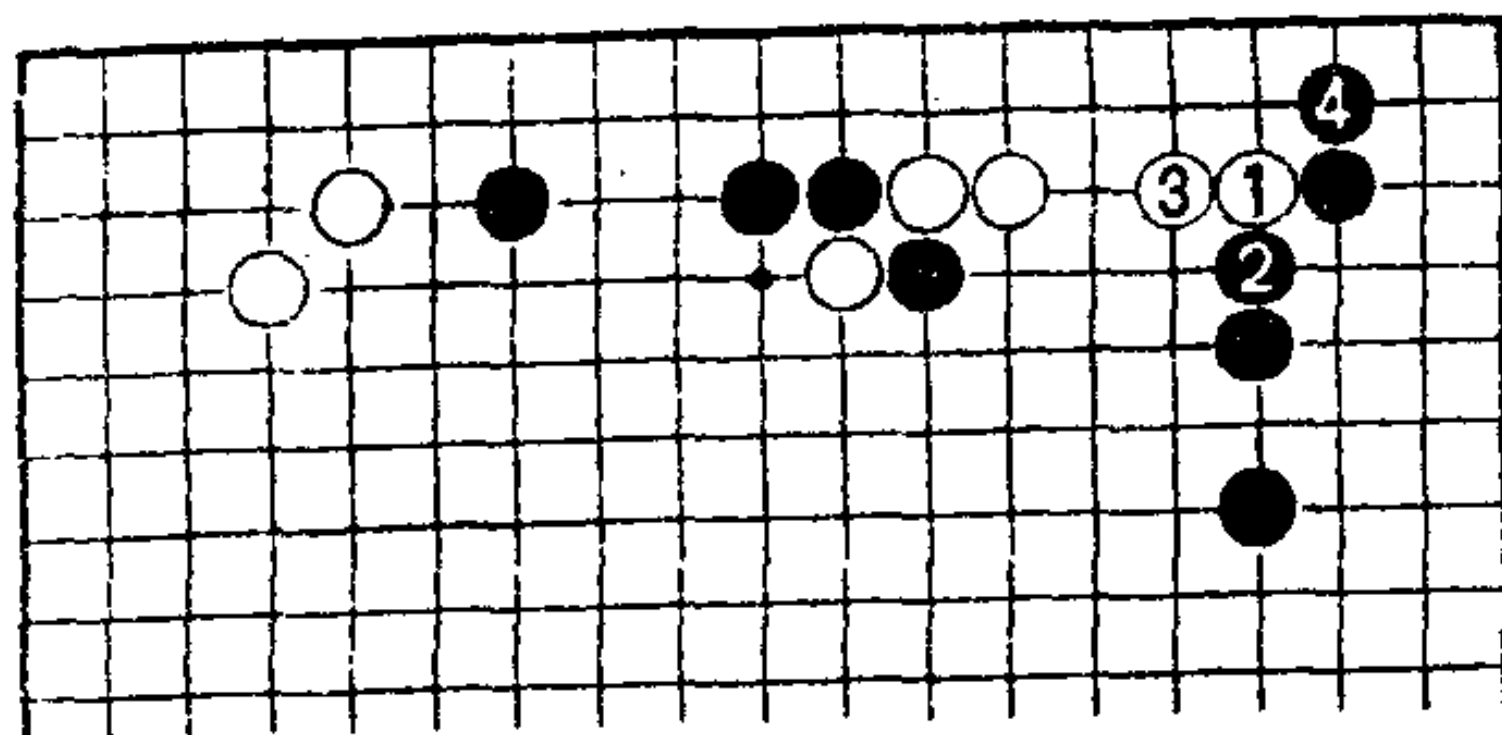


3 图

4 图（无谋）

白 1 碰，黑 2 顶，白 3 退。无谋。

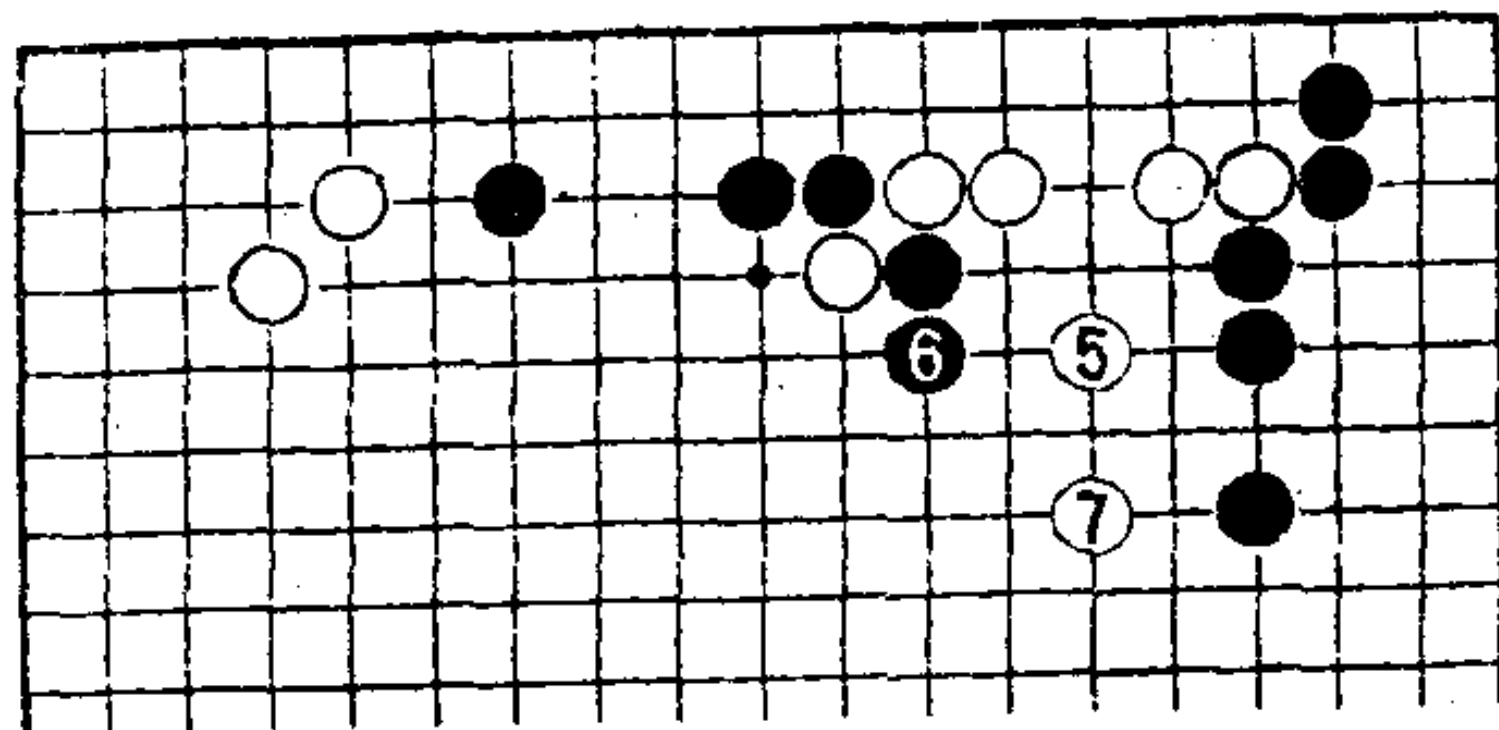
被黑 4 取得角地……



4 图

5 图（失败）

白 5 逃出，成黑 6、白 7，白只有逃。好点都被黑占去了。白失败。



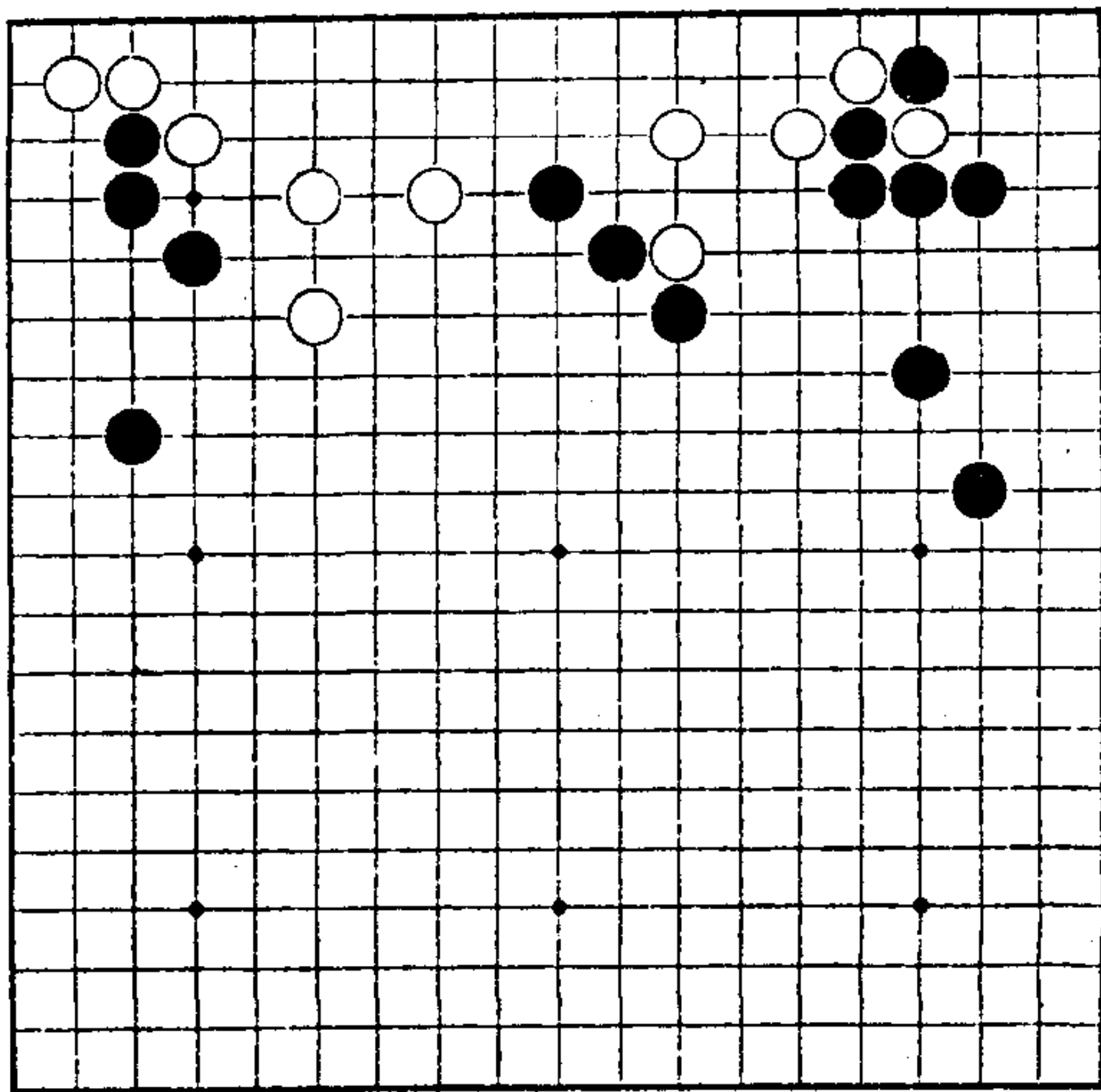
5 图

第19题

危险境地
白先 中级

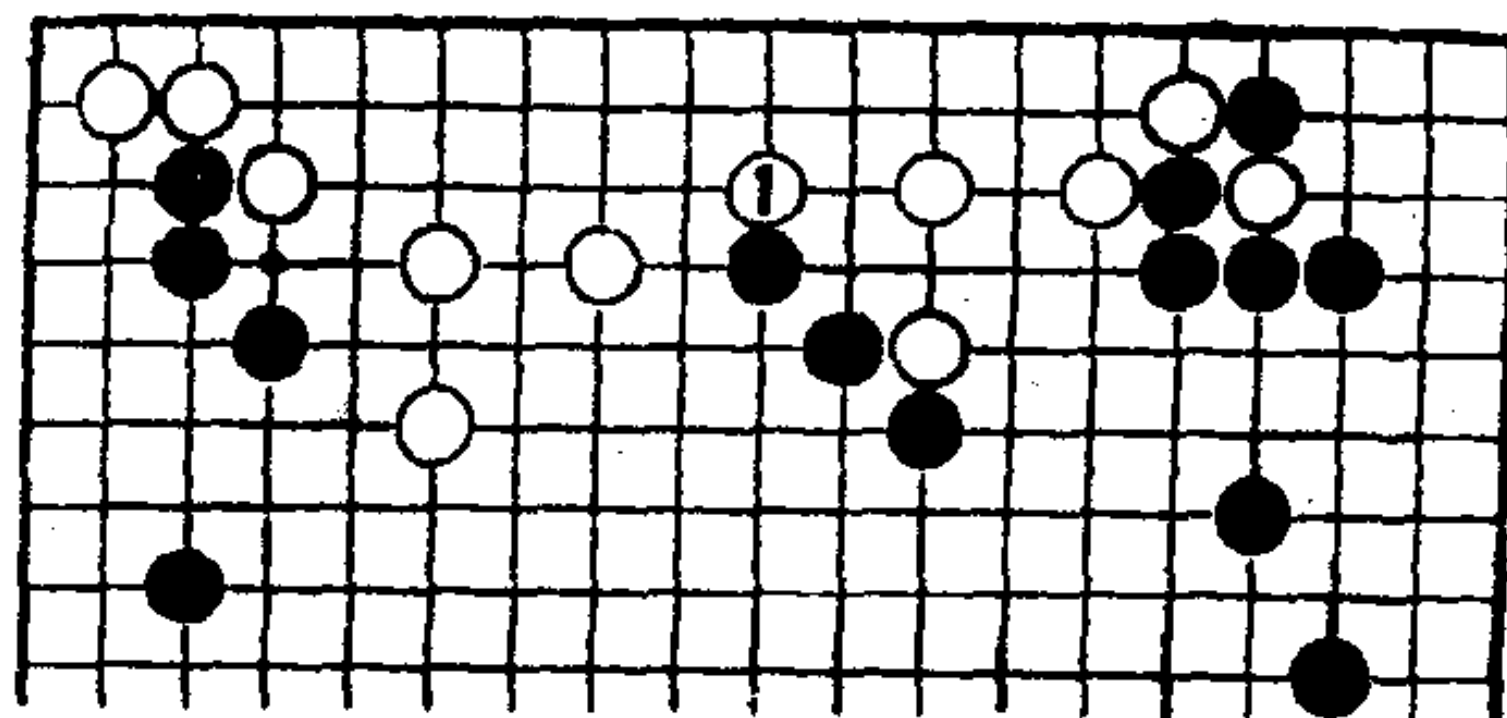
白上边如不能渡过，则陷入危险境地之中。

怎样才能从容渡过呢？需费一番苦心。



正解图 托后

白欲渡只能于1位托。
但这样能安然渡过吗？

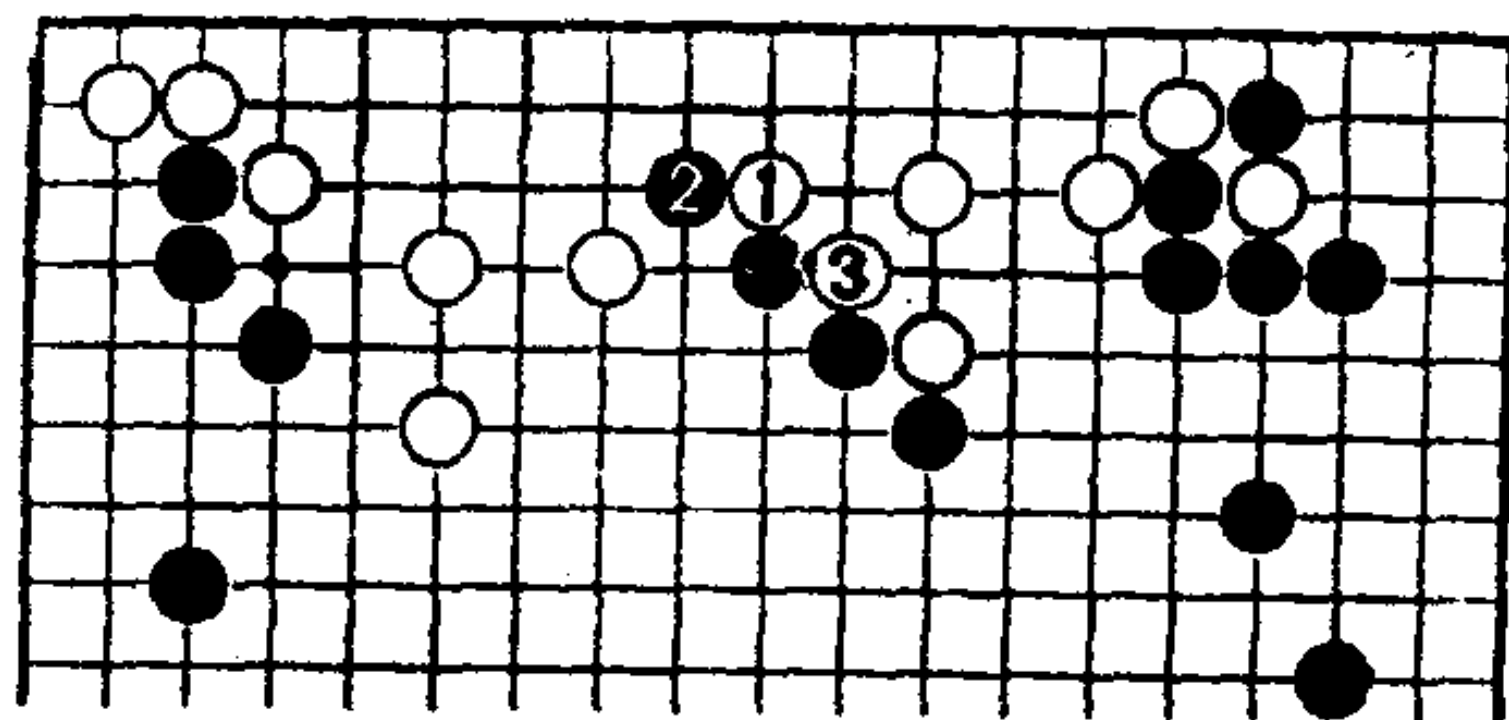


正解图

1图 (卡)

在意识到黑2挡的基础上，白3卡是早已准备好的一手。

此手可以救急。

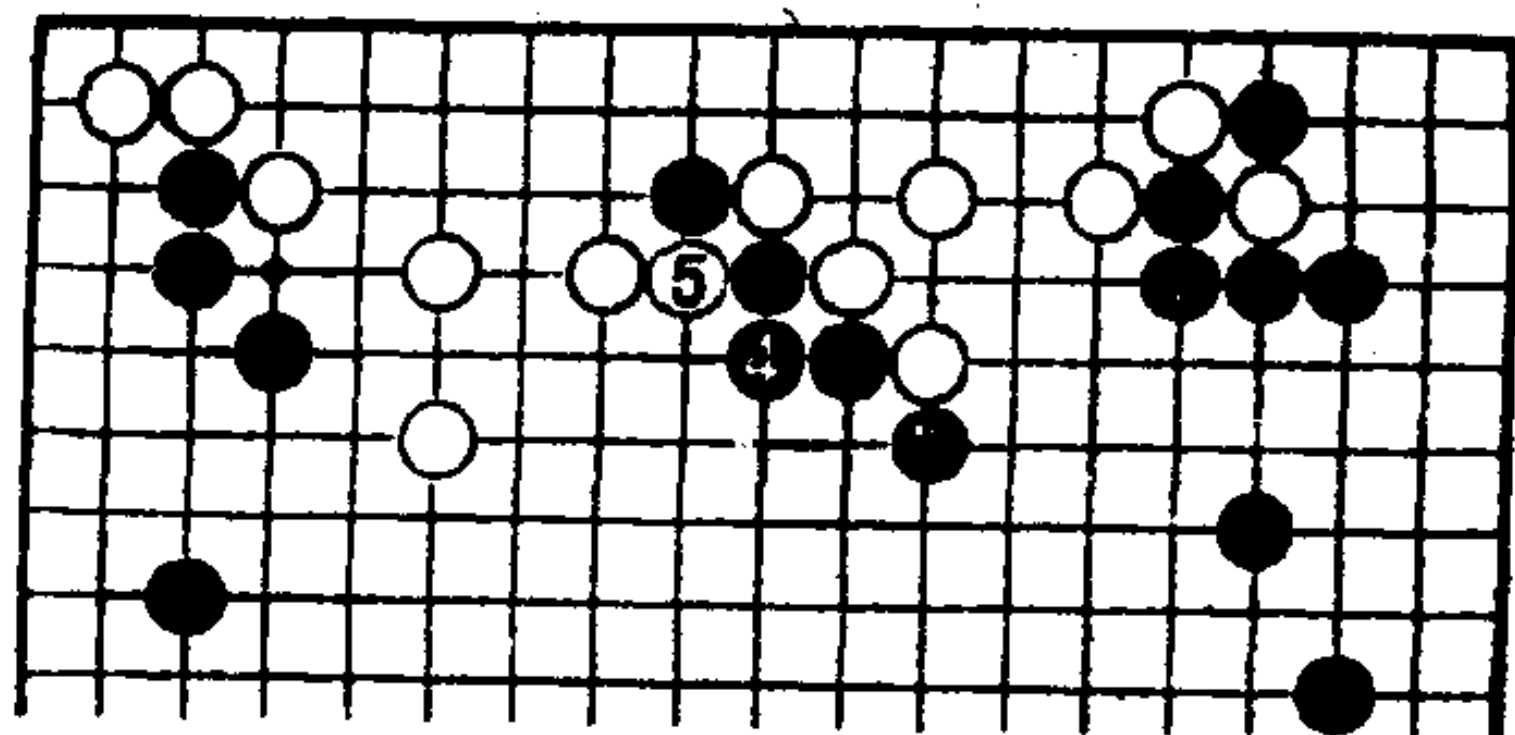


1图

2 图（简单）

白卡住后，将有双打的一手，所以黑 4 接。于是白 5 断，十分简单。

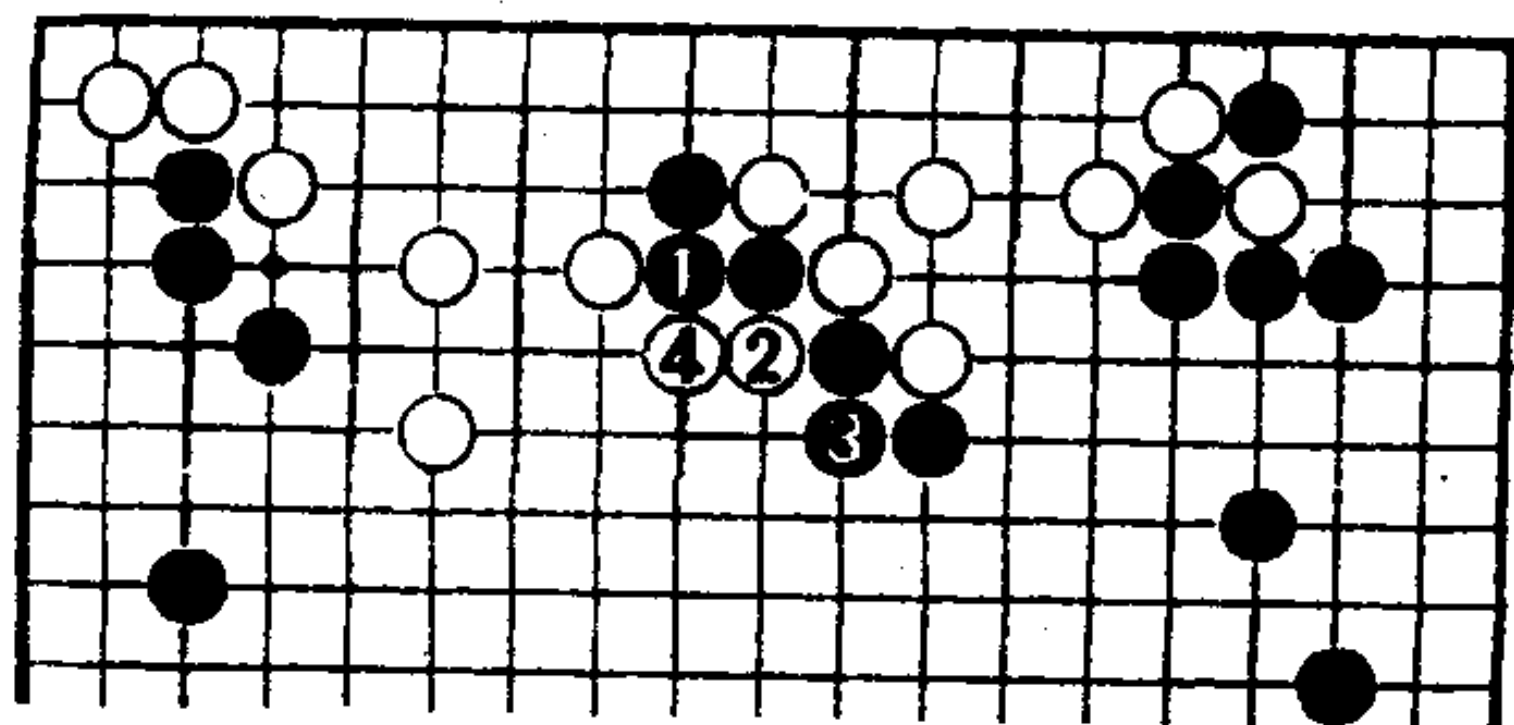
不仅从容渡过，还吃住黑一子，可以自豪。



2 图

3 图（抵抗）

问题是黑 1 粘，迫白切断的顽抗手段。而白只有于 4 位挡住这一手……

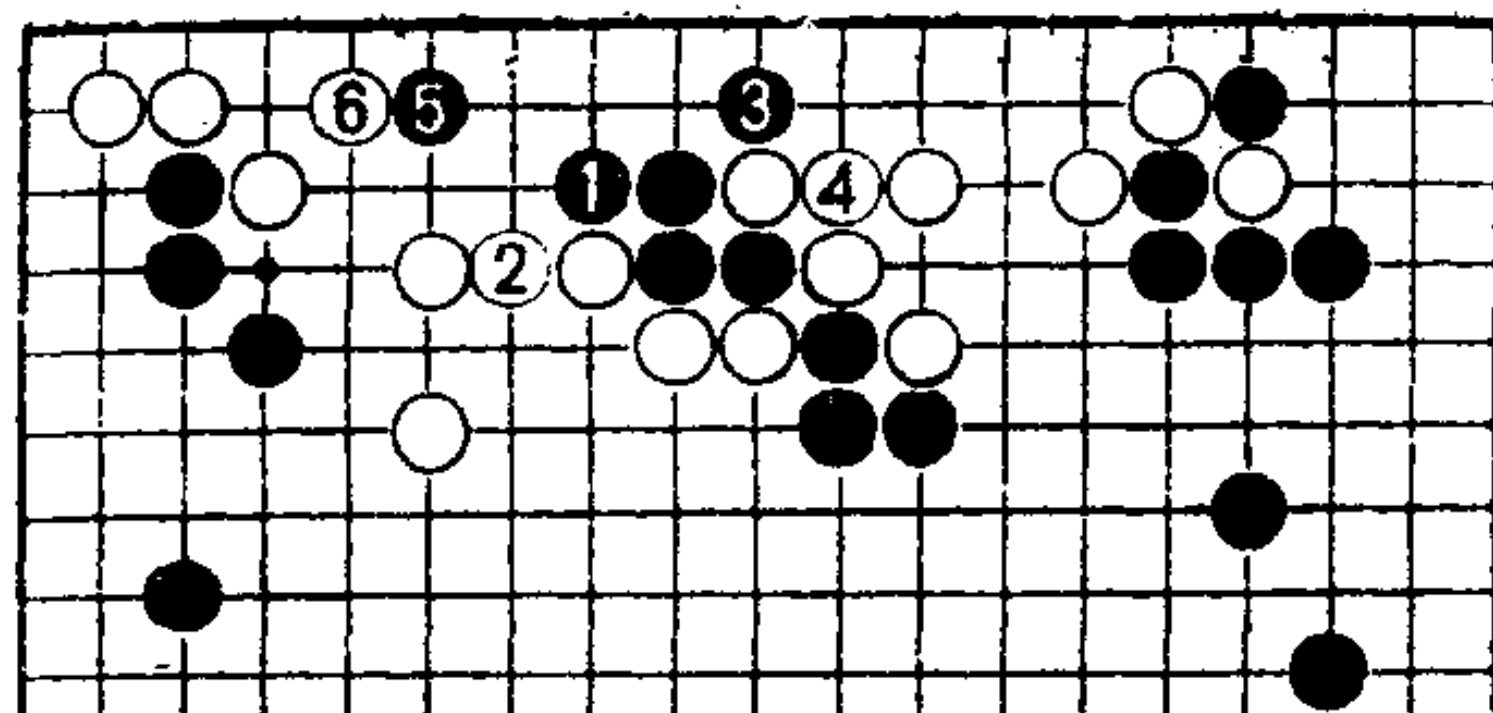


3 图

4 图（不活）

紧接着，黑 1 至黑 3 的打是先手，黑 5 飞，但白 6 尖顶，安然无恙。

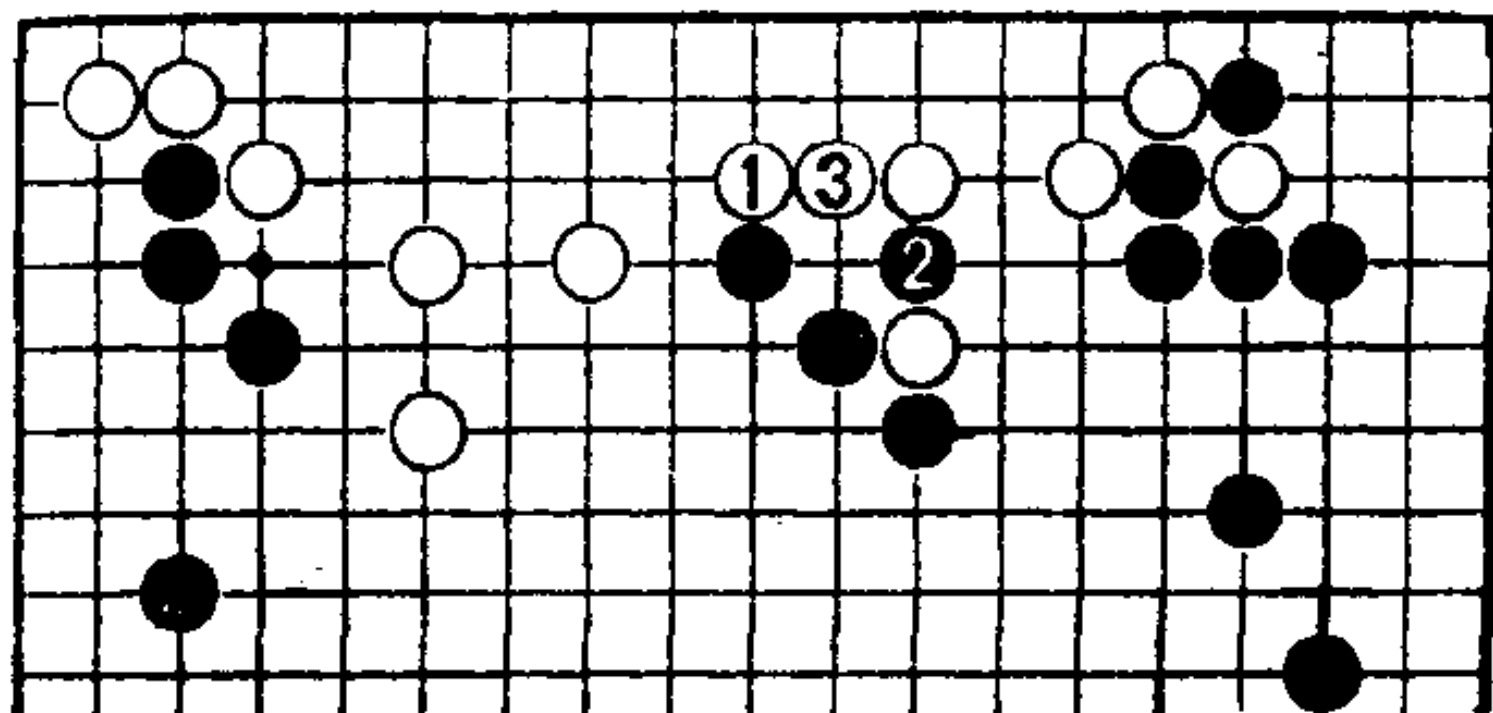
黑不能活，对杀也是白胜。



4 图

5 图（两分）

白 1 托时，黑 2 打，是两分局面。白 3 味好，得以联络；而黑也厚实，并无不满。



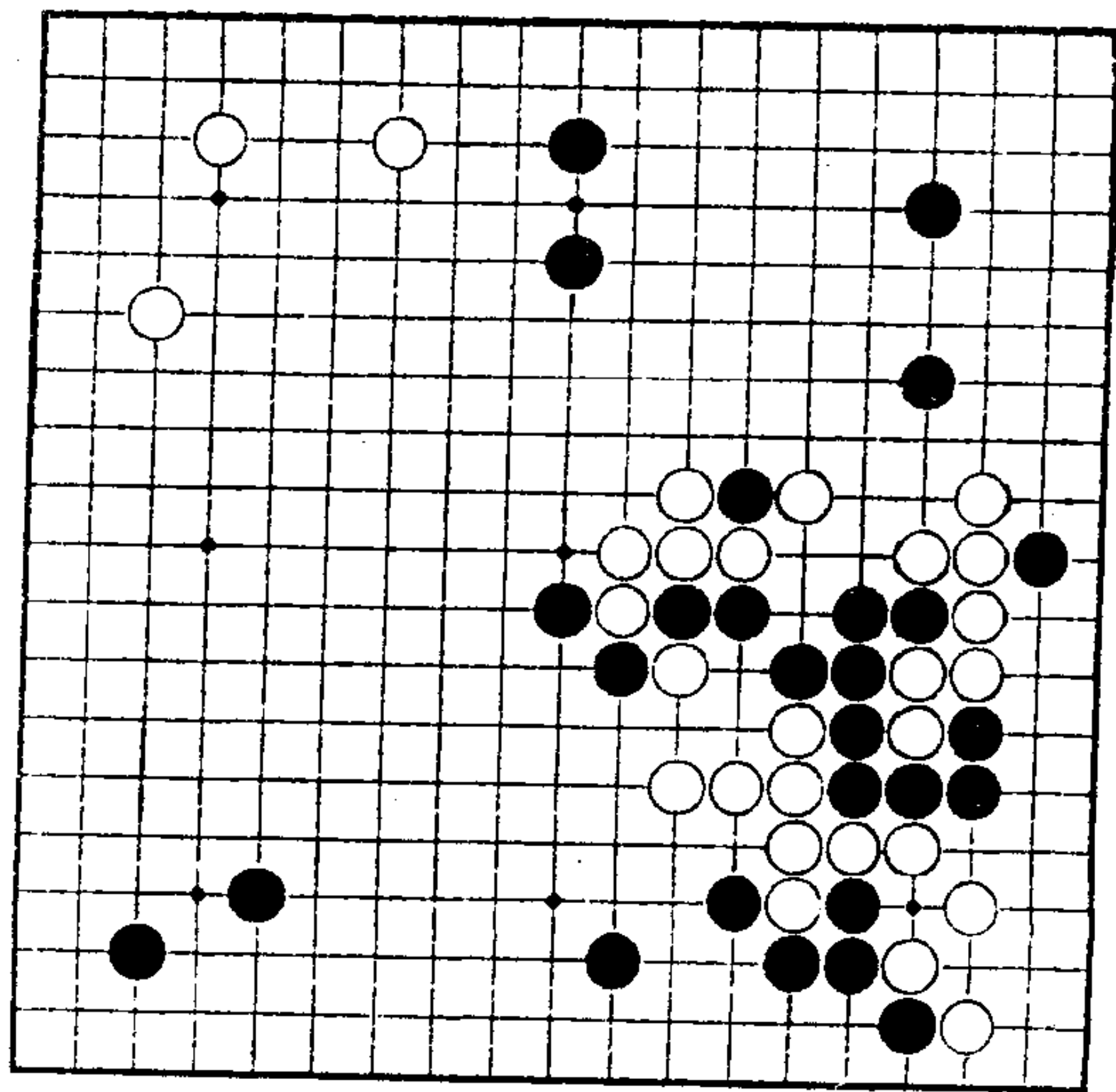
5 图

第20题

大激战
黑先 上级

中央形成了激烈的
战斗。

在这种短兵相接
之时，那怕出现一手
错误，都将不可收拾。
瞄准急所，给以有力
的一击。

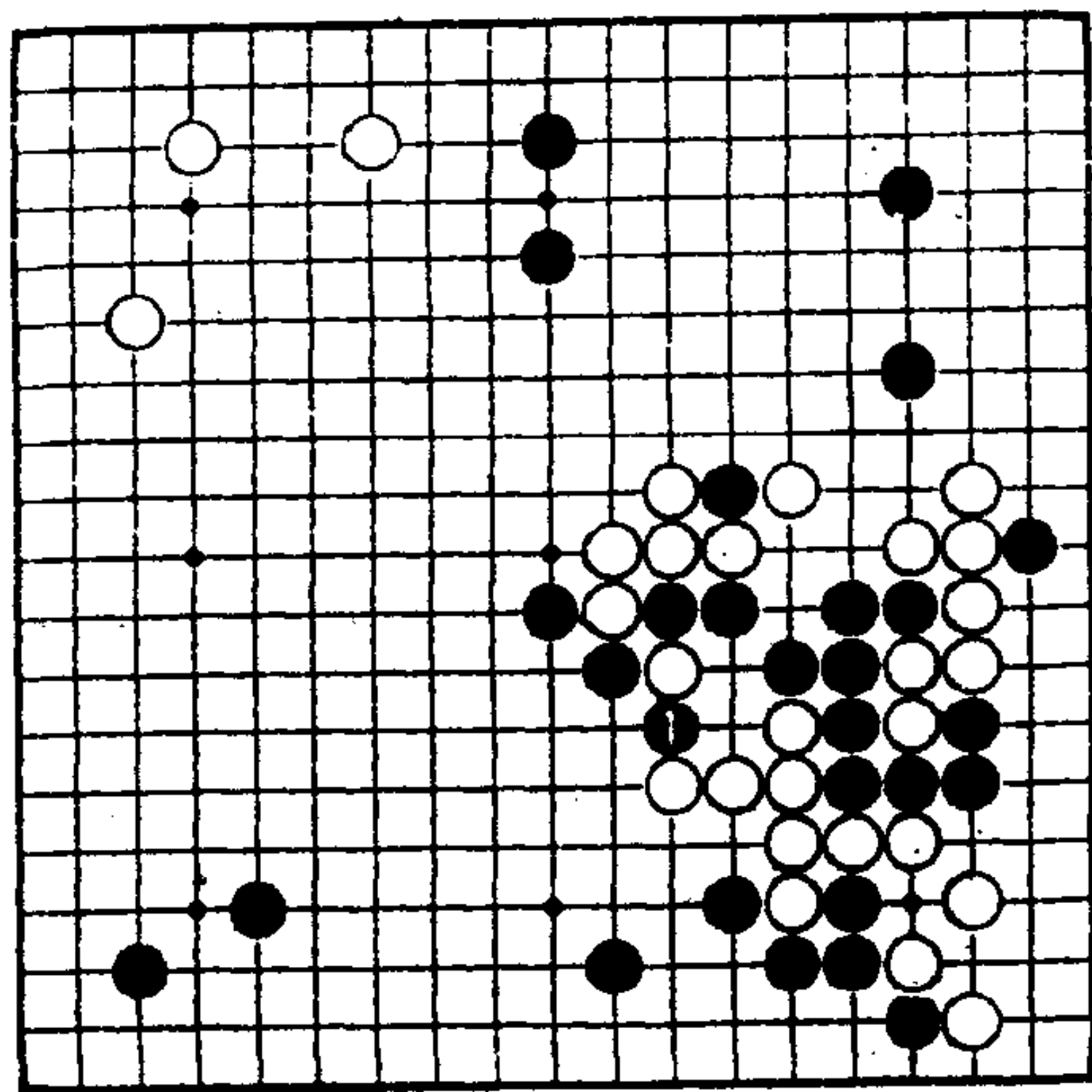


正解图 狙击

很显然右边的黑棋十分危险。

黑1是当然之着，白怎样应对也是一目了然，但问题是以后的着手。

也就是说，不是下一手，而是下一手的下一手。



正解图

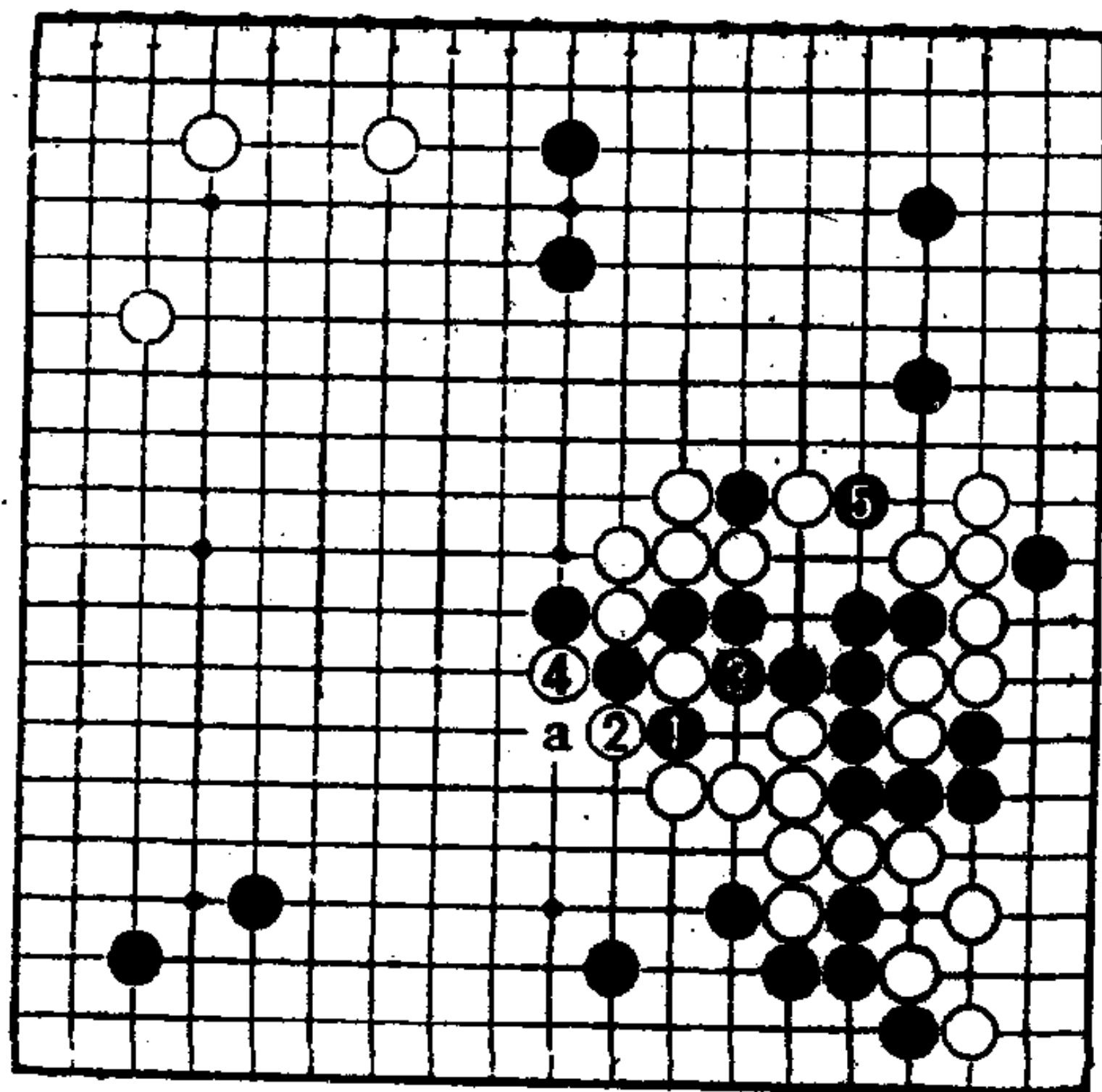
1 图 (跨)

对黑 1 的打吃，白 2 断，黑 3 提，白 4 反打，成生死劫。

因此黑 5 的跨，就成了下一手。

它为黑 a 位的断打制造了绝好的劫材。

这一手是本题的重点。



1 图

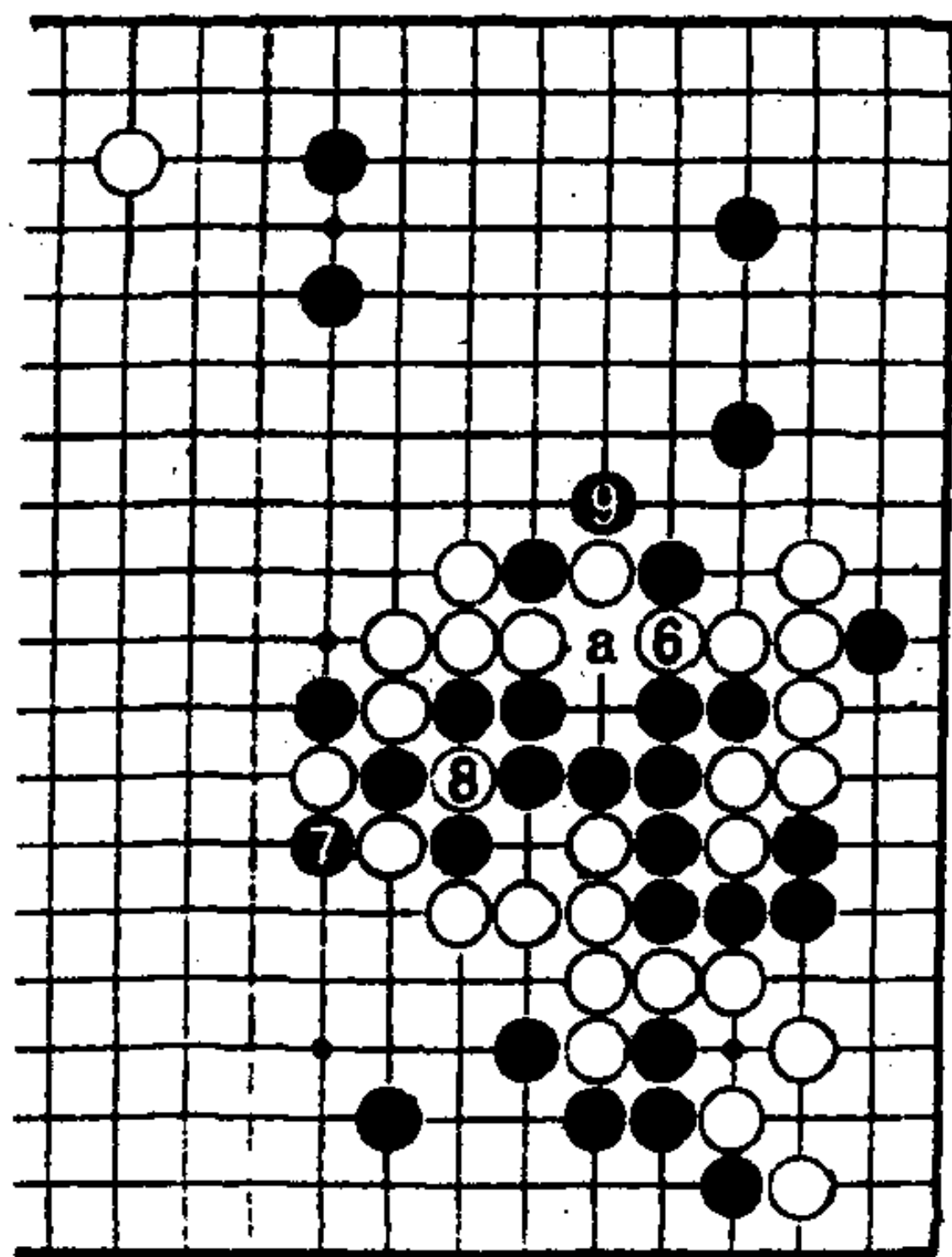
2 图（生死劫）

此时，白 6 只能这样下。

接下来就是黑 7 的生死劫。

白 8 提绝对，而黑 9 是绝对的劫材，为得意之作。

白若a 位粘，则黑提劫，以后万劫不应，即可遁出。



2 图

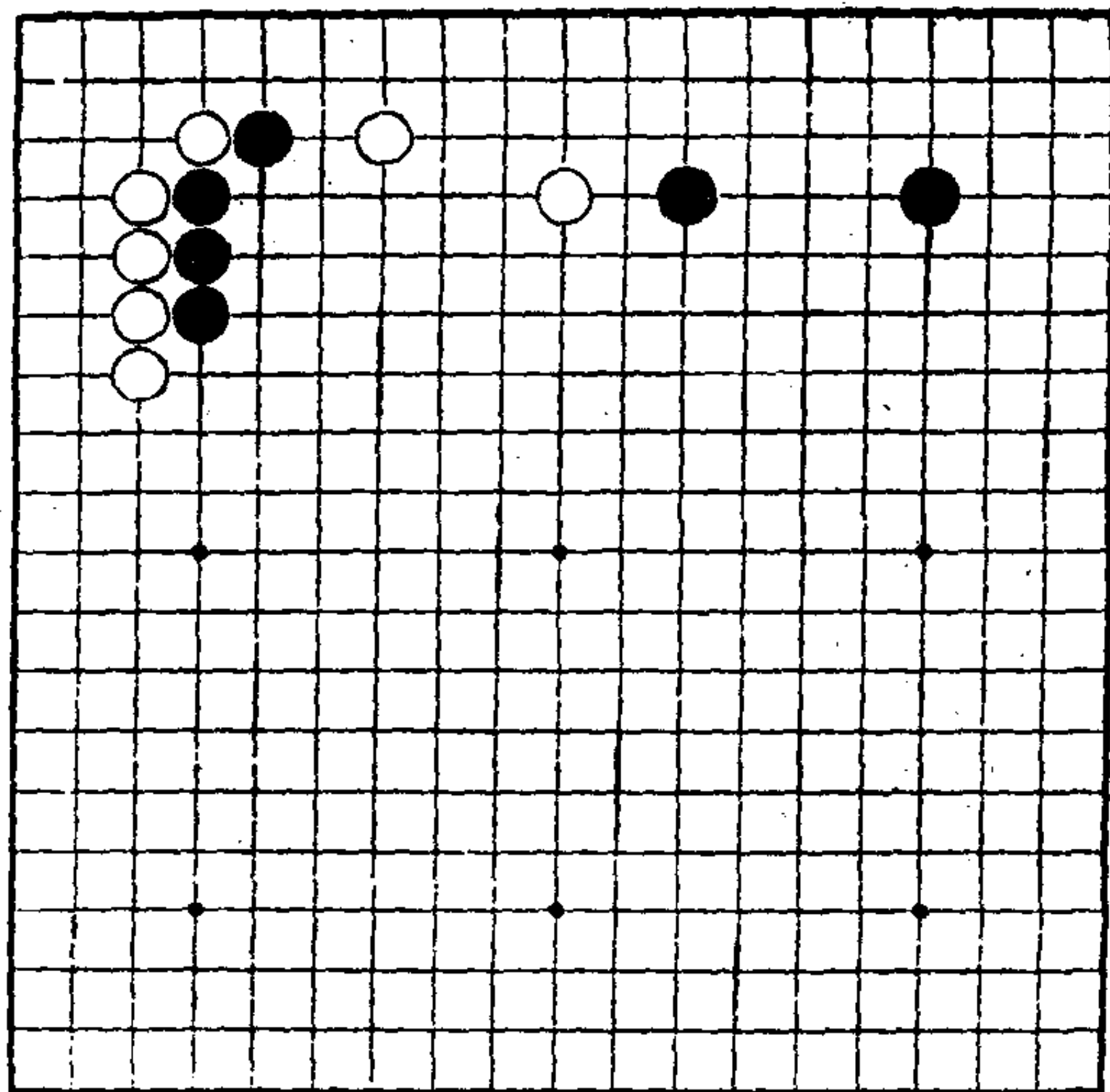
第21题

敏感
黑先 有段

如何治理左边的
黑四子？

如果对先手利手
筋不敏感，便不能成
功。

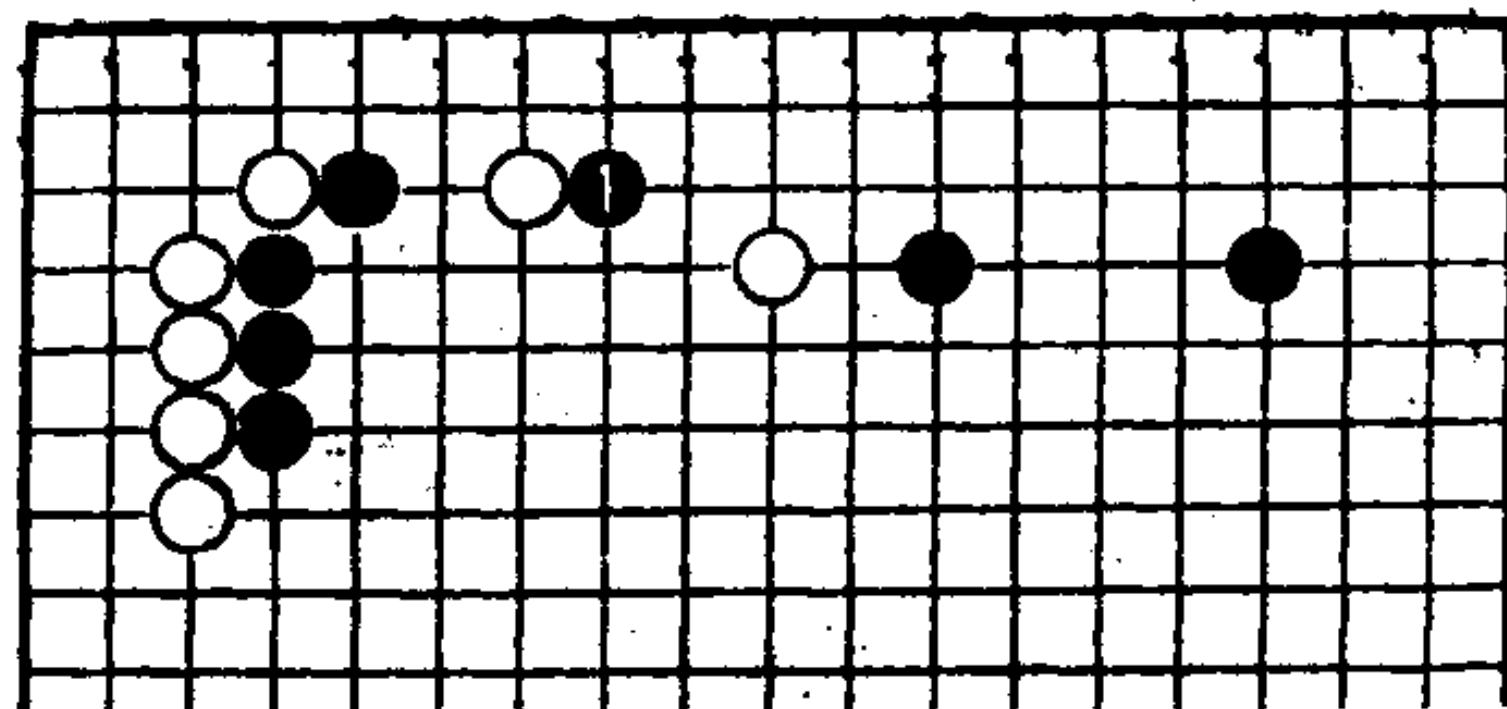
即所谓找寻味道。



正解图 碰

黑 1 碰。

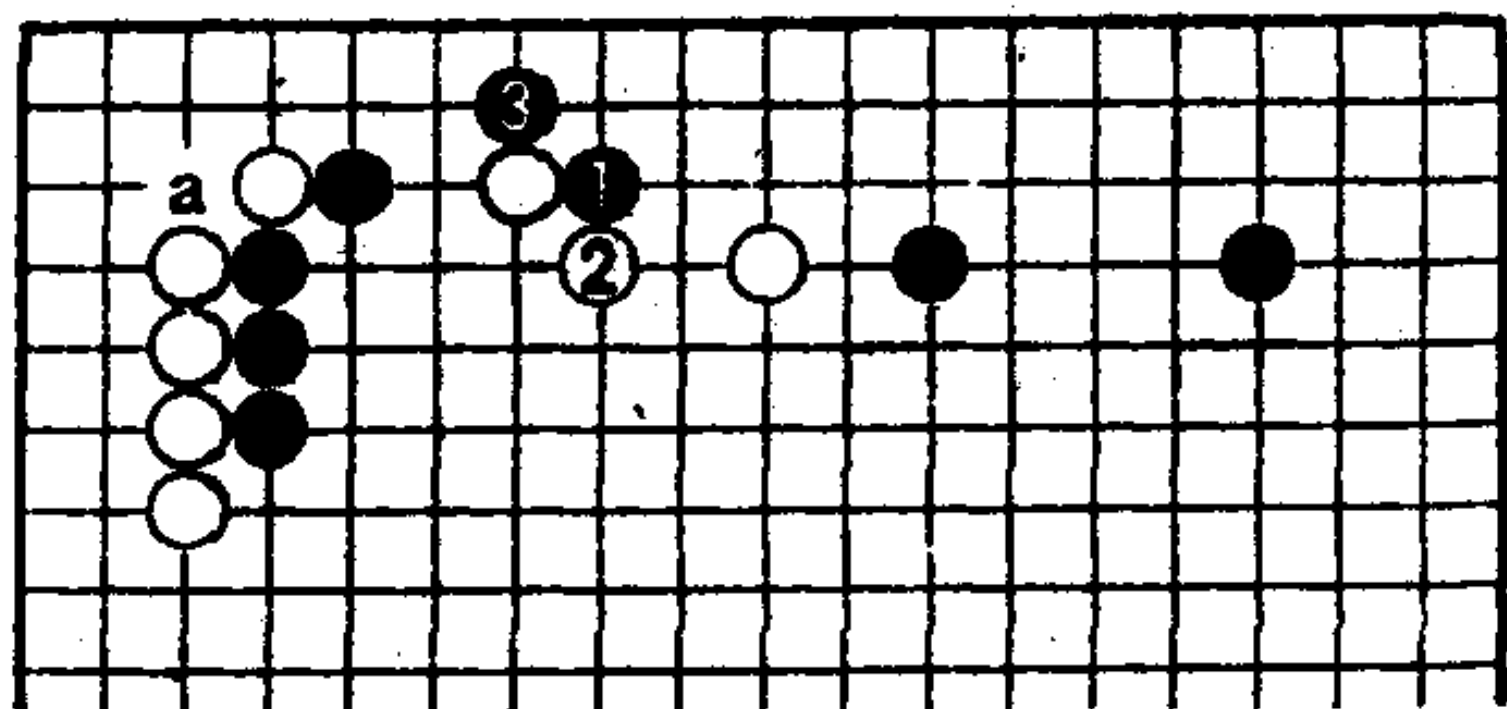
这里与其凭计算下棋，
不如靠直感着子。黑 1 位
碰是左边的味道的着想点。



正解图

1 图（照应）

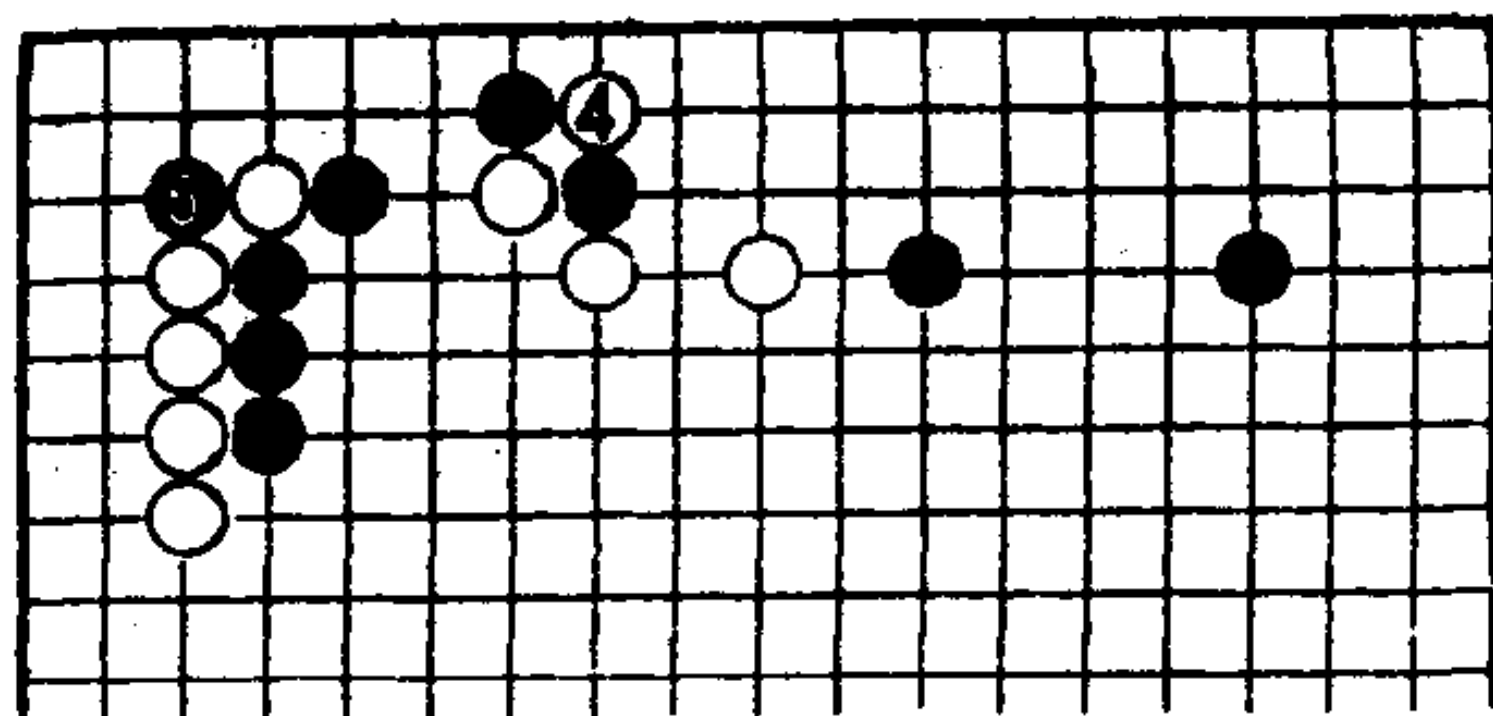
对黑 1，白 2 如上扳，
黑 3 下扳是手筋。因有黑
a 的断，可以照应。



1 图

2 图（适切）

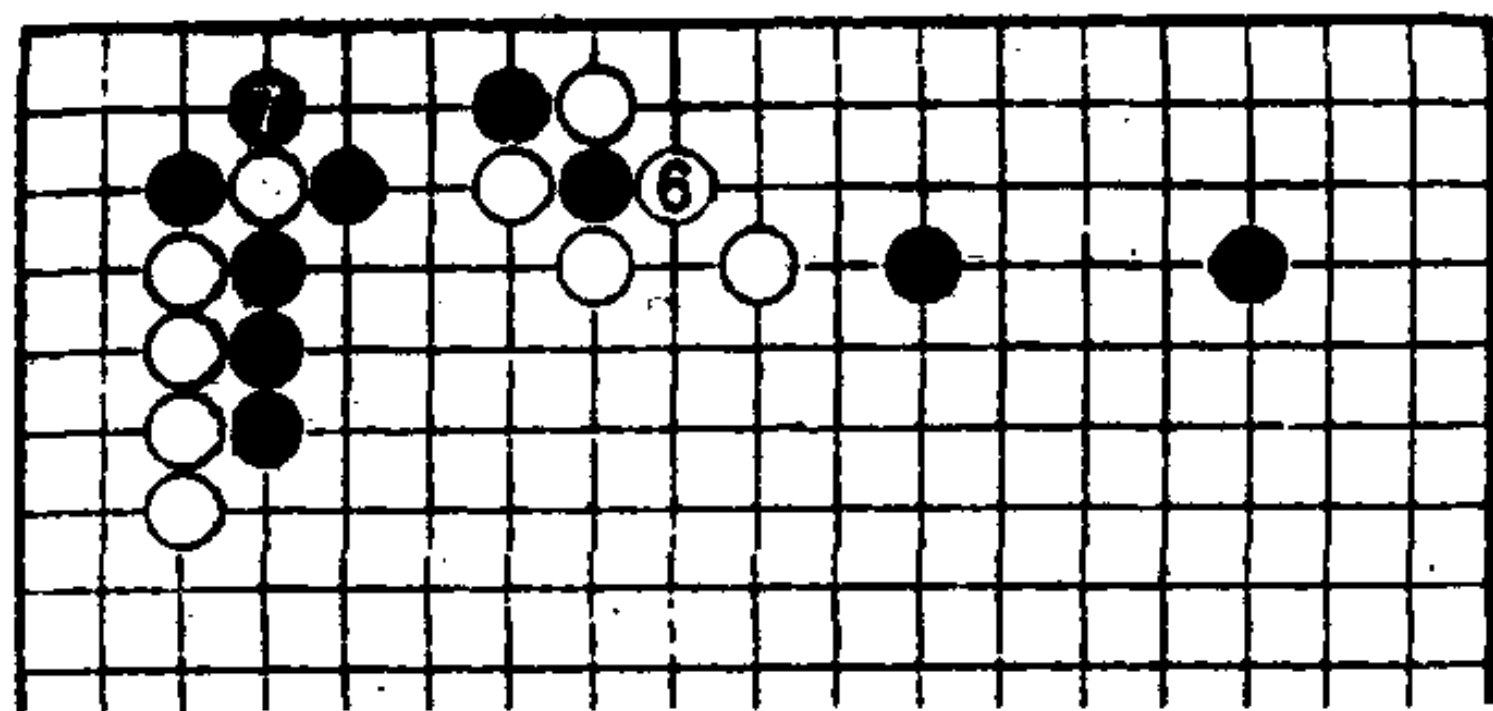
接下来白 4 抱吃时，
黑 5 断是次序，机会甚好。



2 图

3 图（满足）

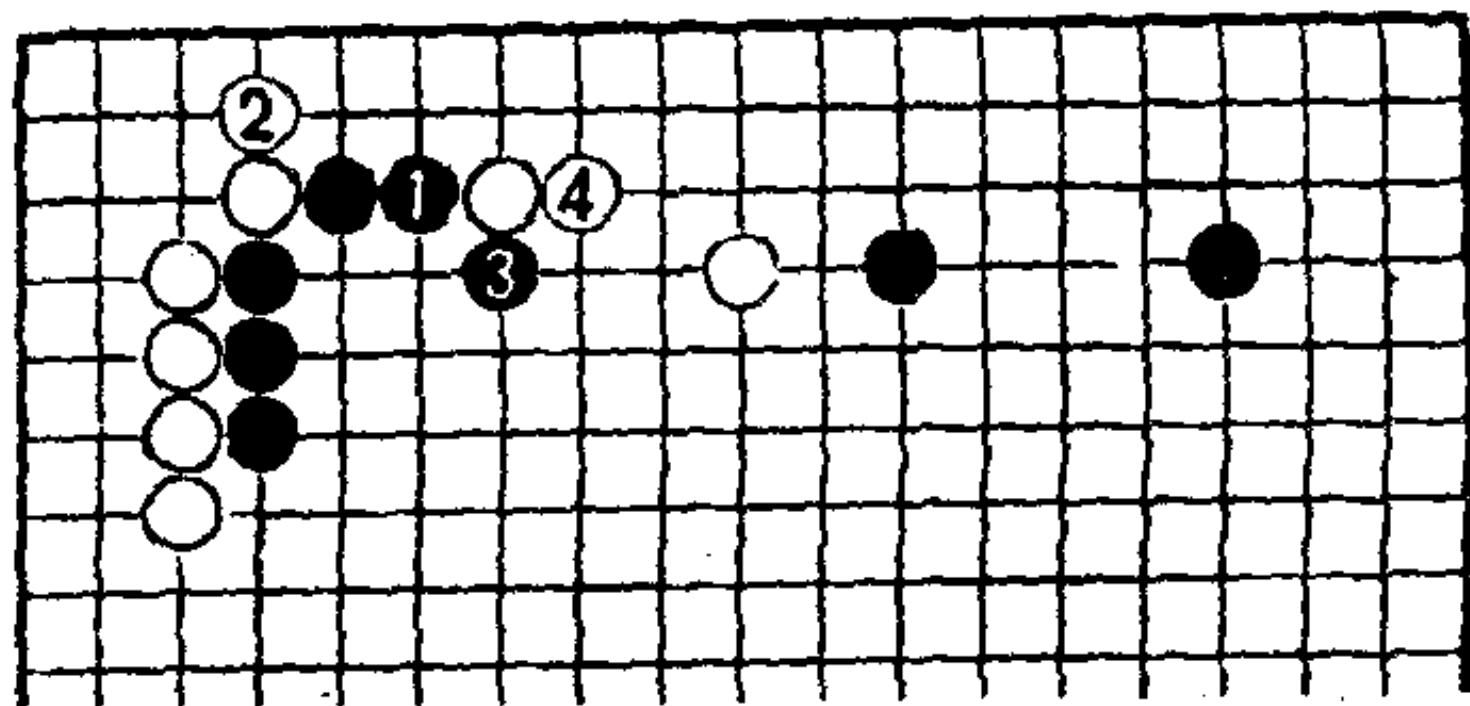
白 6 如拔，黑 7 也拔。
本来处于苦境的黑棋也得到了满意的结果。



3 图

6 图（不充分）

黑虽有1位顶的手筋。
但白2立、黑3扳后，
棋形仍不完整，不充分。

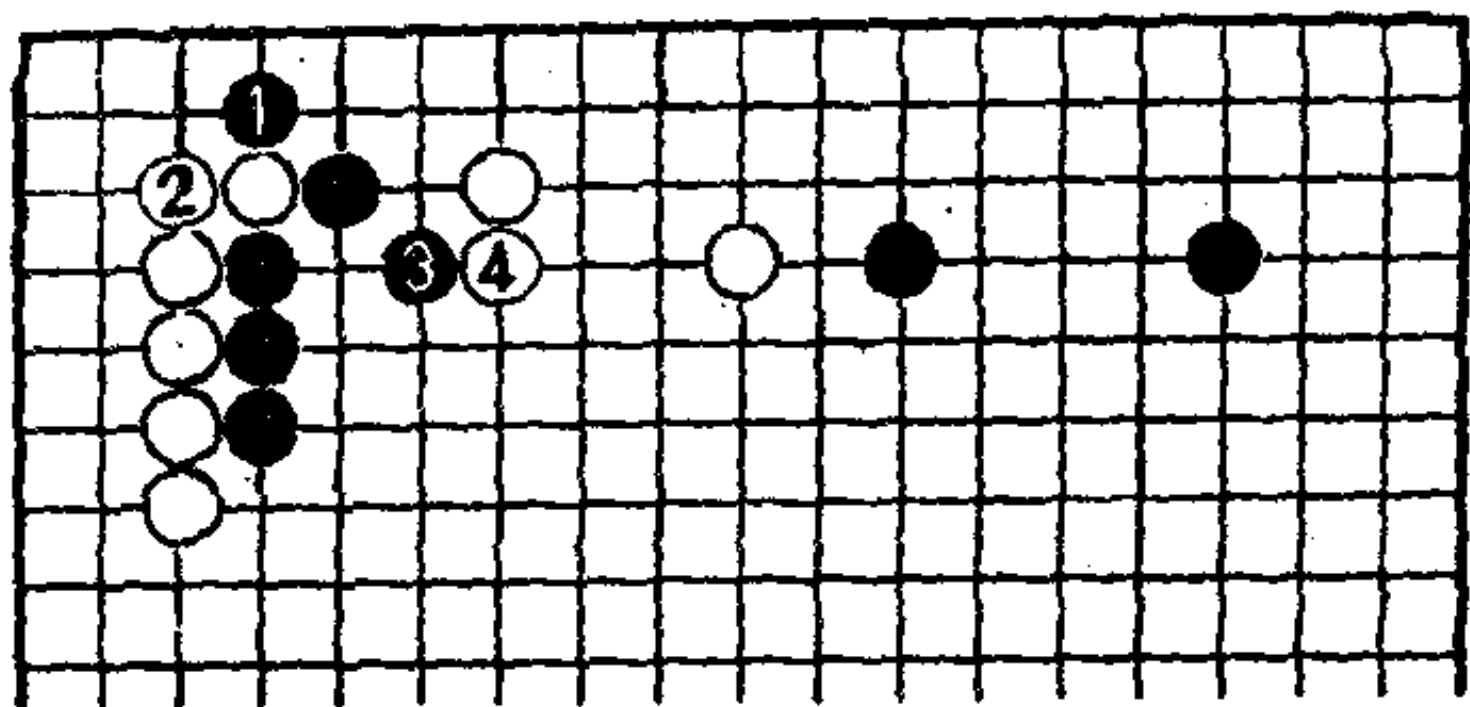


6 图

7 图（失败）

黑1打至3的虎，拙
劣。

白4压长，扩大了攻
击的目标。黑进退两难。

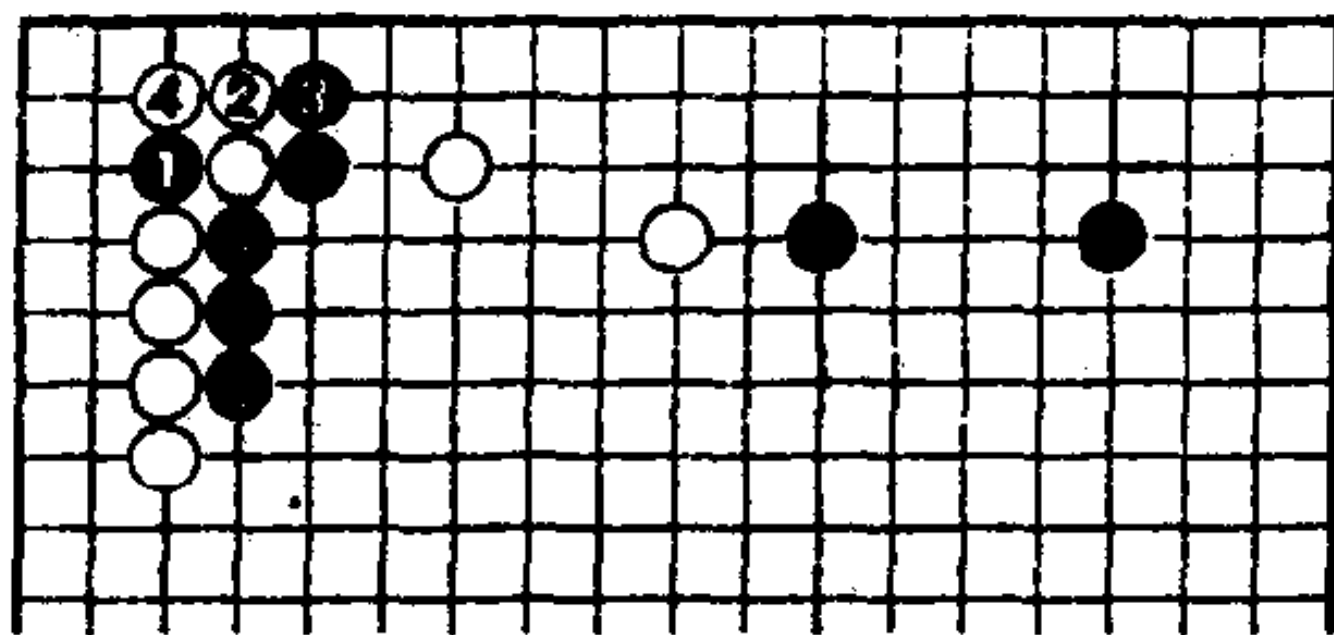


7 图

◇小知识◇

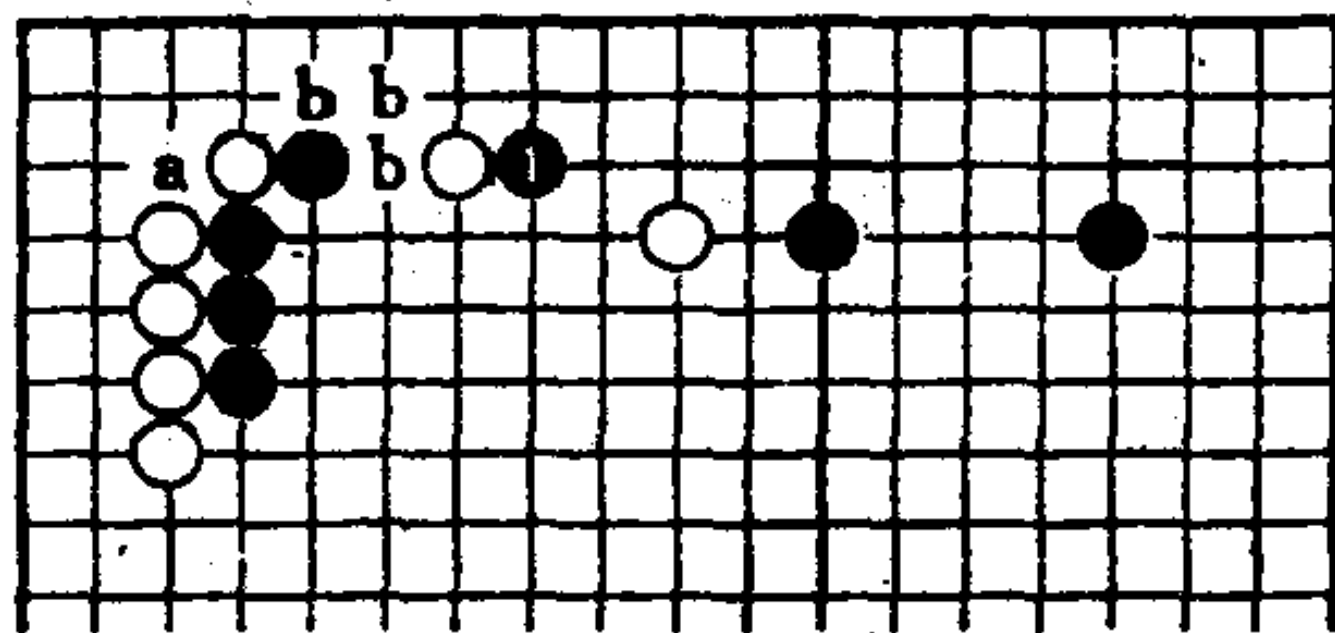
先手利手筋

1图 此形黑1断，经白2、黑3，至白4止，黑毫无所得，且棋形变重。



1图

2图 黑a位的断，只有利用三个b位的手筋点，才能生效。



2图

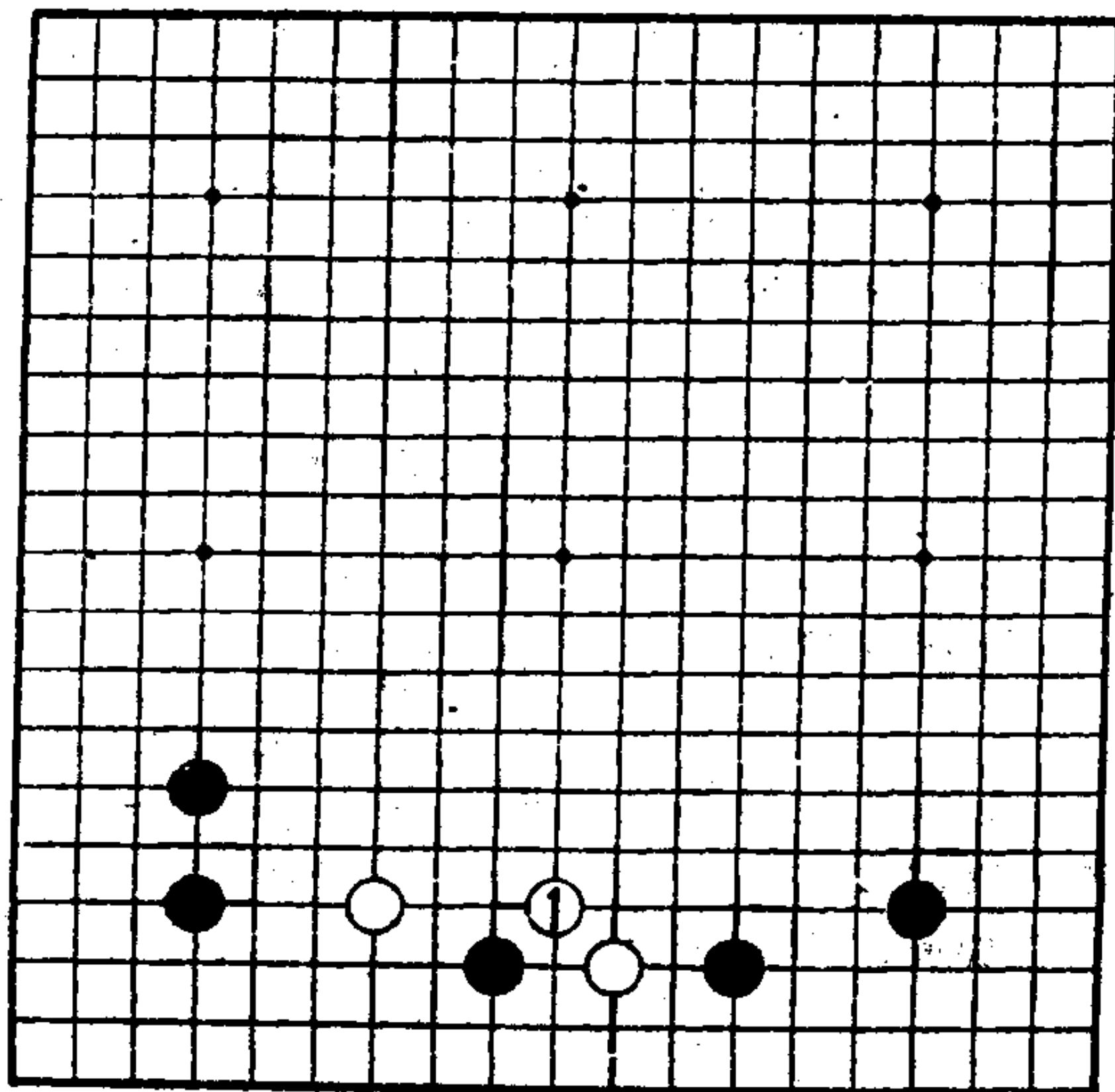
由此发现了黑1碰的手段，此为先手利手筋。

第22题

不卑不亢
黑先 中级

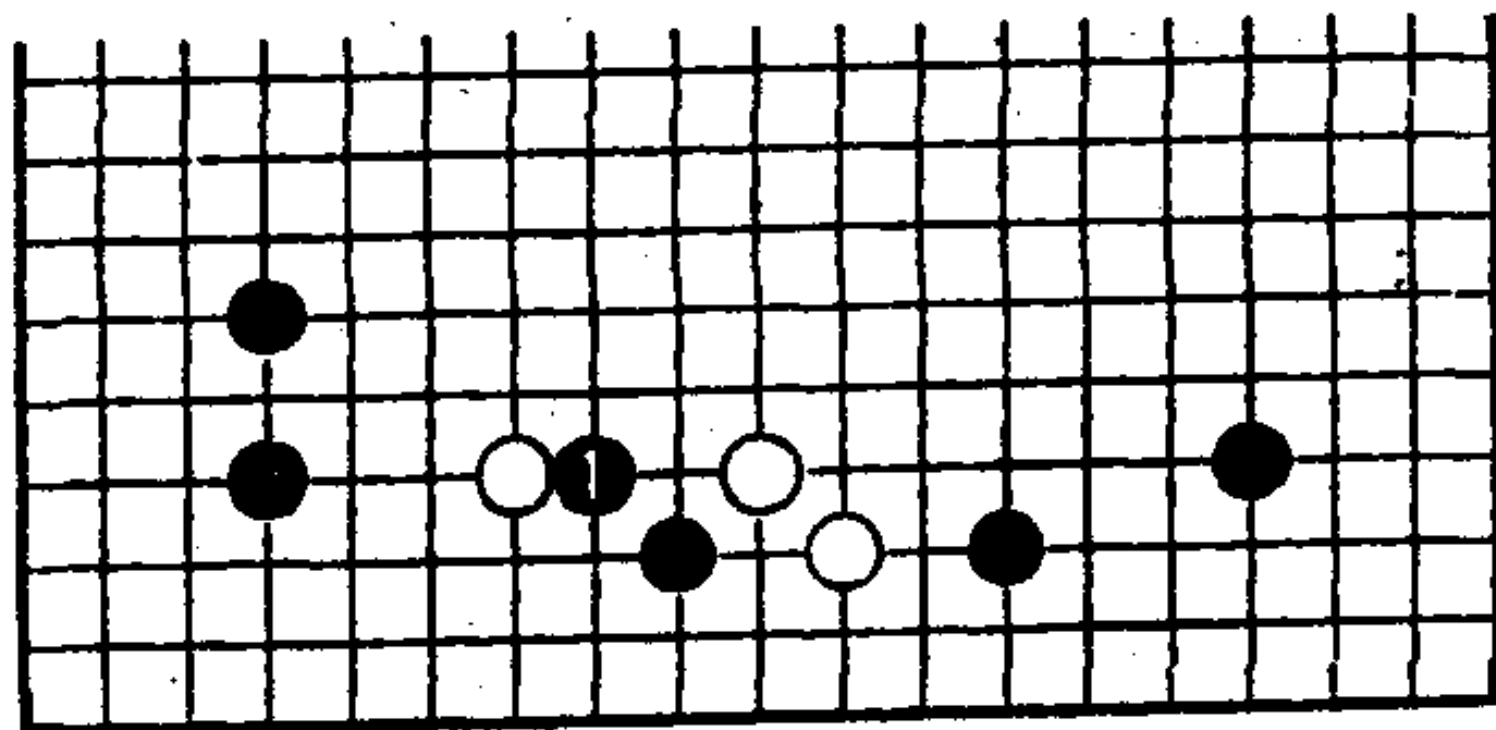
白 1 尖封。

黑如何应？应手看似软弱，但只要符合棋理，就可以不让对方任意摆布。



正解图 简明

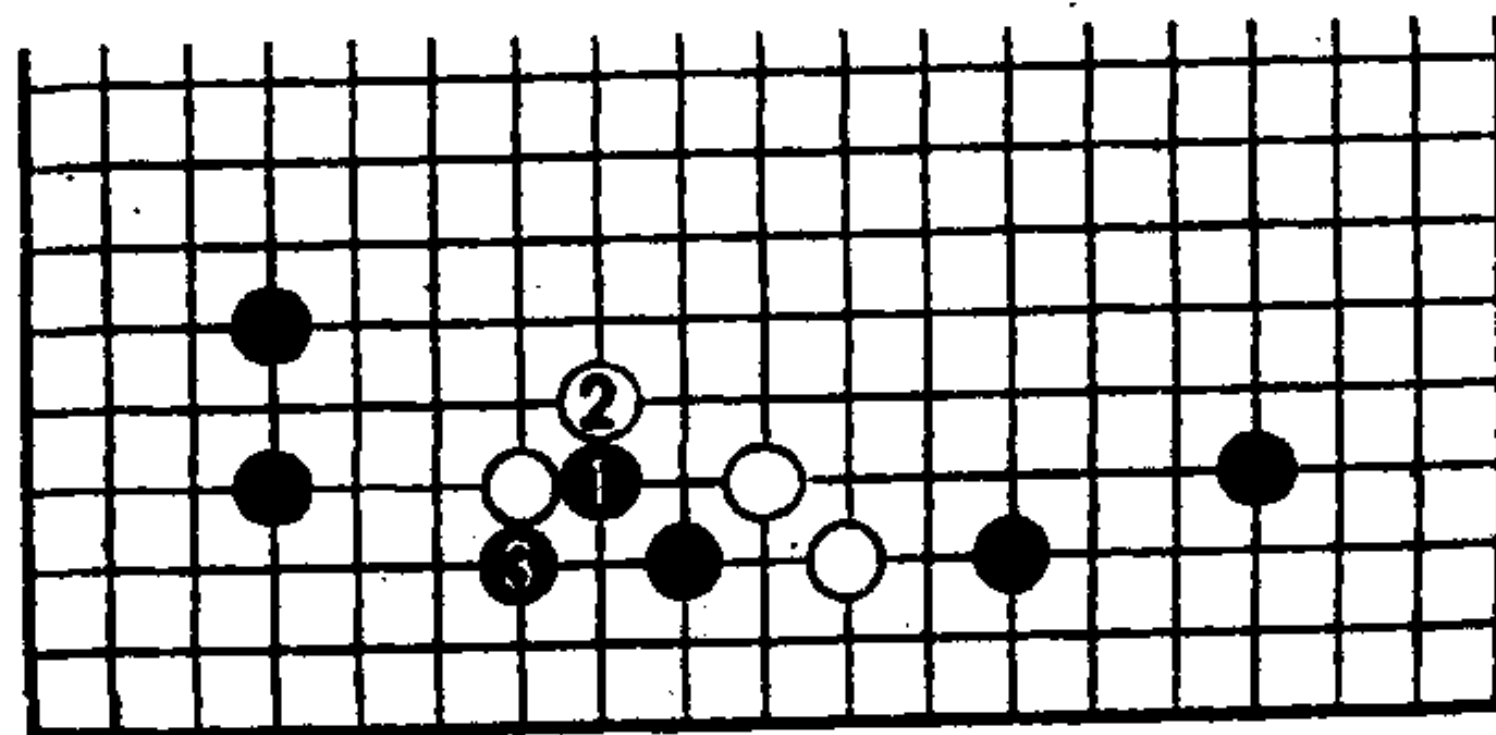
妙形，黑 1 尖顶为简明之着，特别是在让子棋中。



正解图

1 图 (渡)

对黑 1，白如 2，则黑 3 扳渡过。如此，十分平稳。

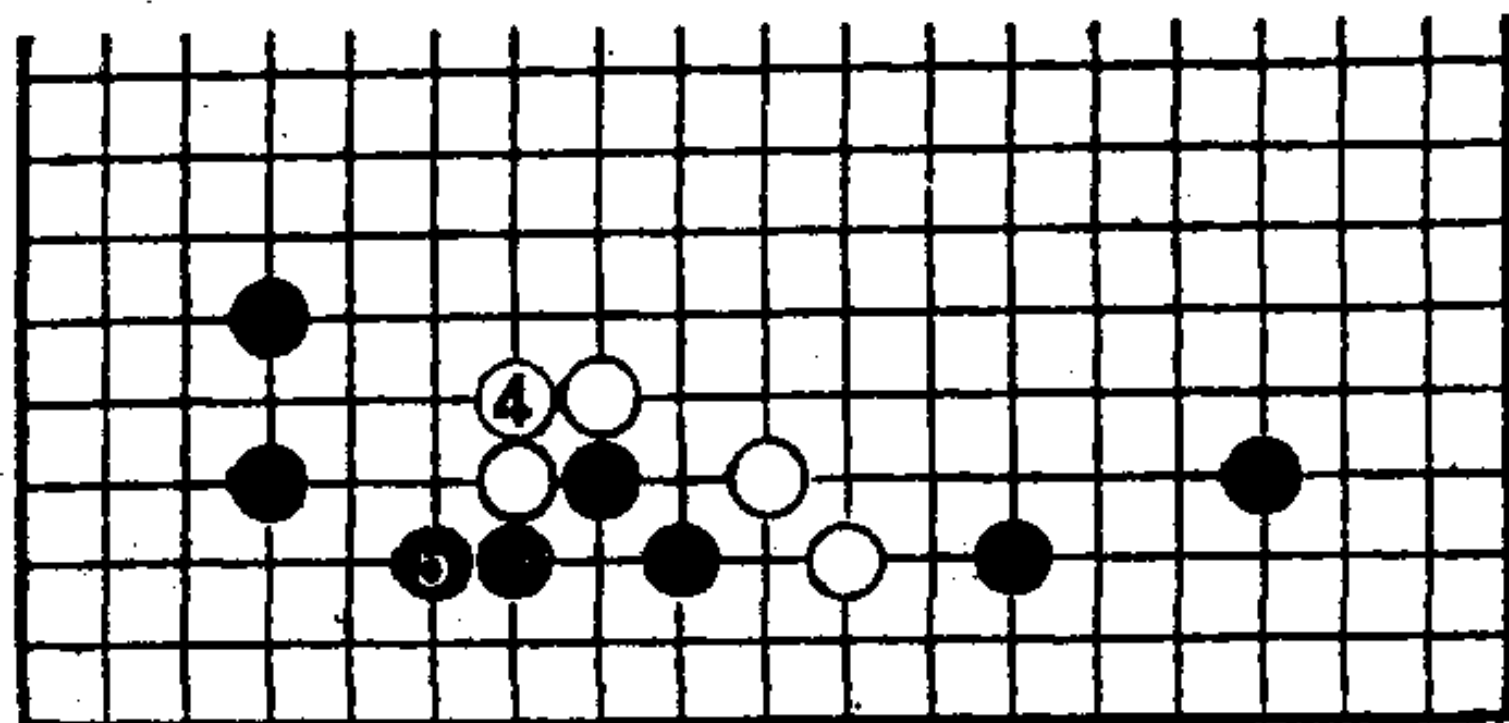


1 图

2 图（注意）

接着，白 4 粘，黑 5 渡回，实利不小。

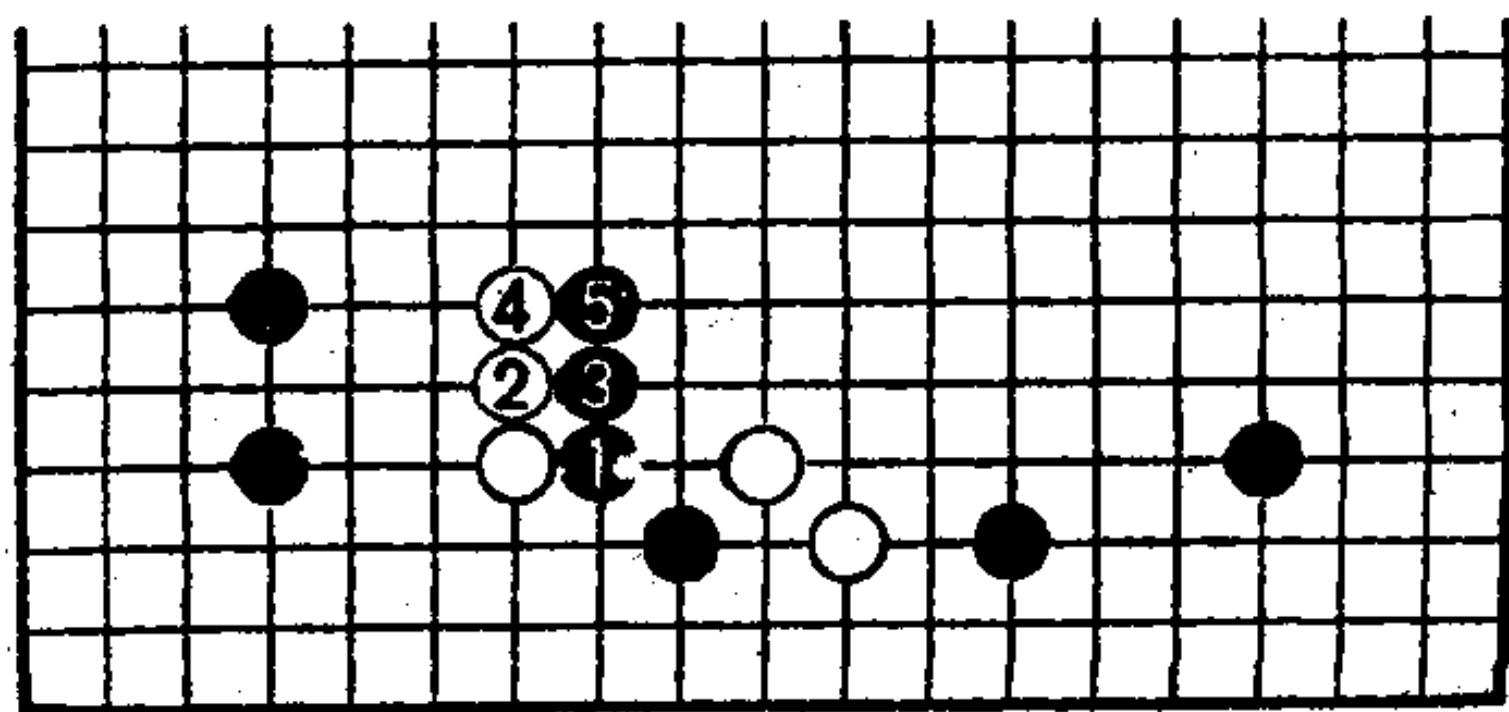
只是白变厚实，在中腹战斗中应加注意。



2 图

3 图（可战）

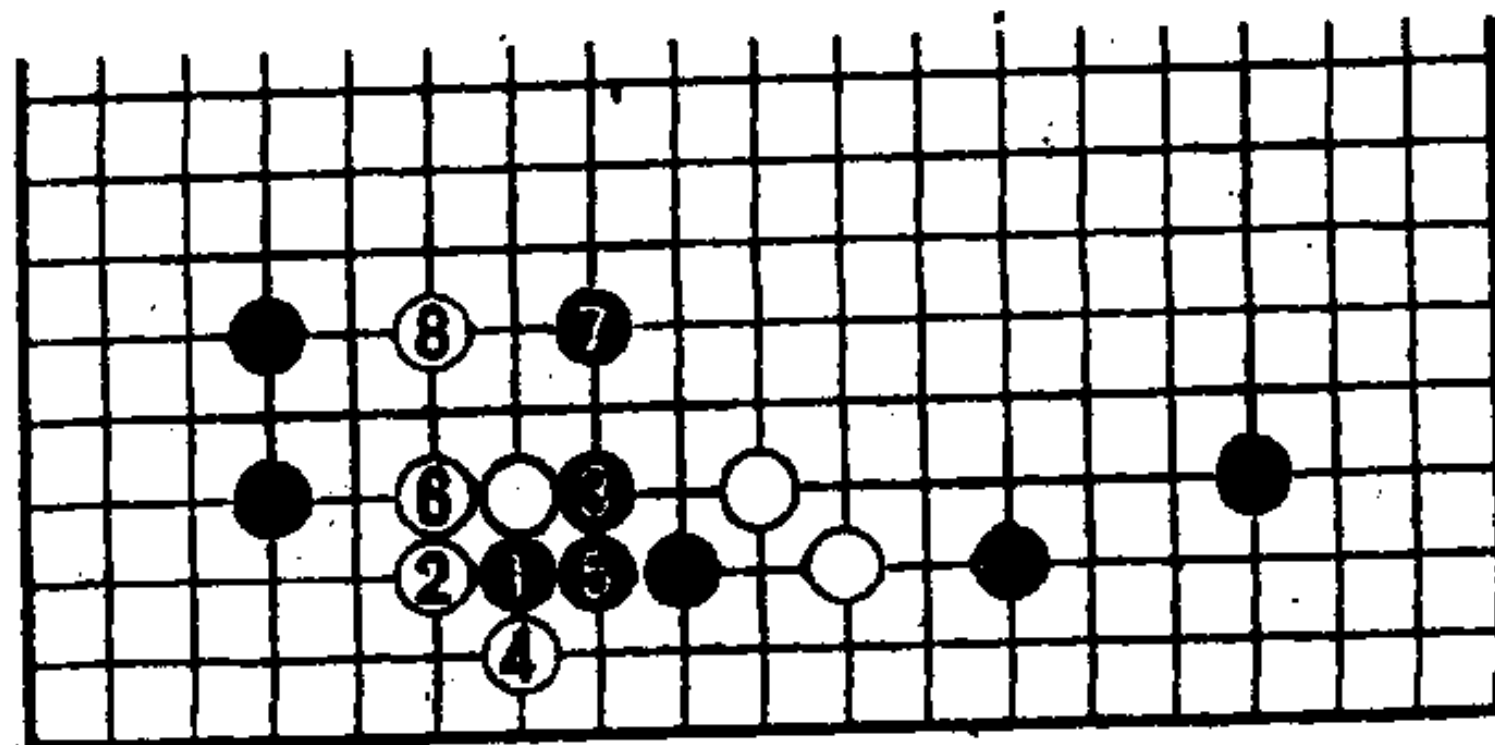
黑 1、白 2、黑 3，对白 4 黑 5 压，将白一刀两断。黑充分可战。



3 图

4 图（难解）

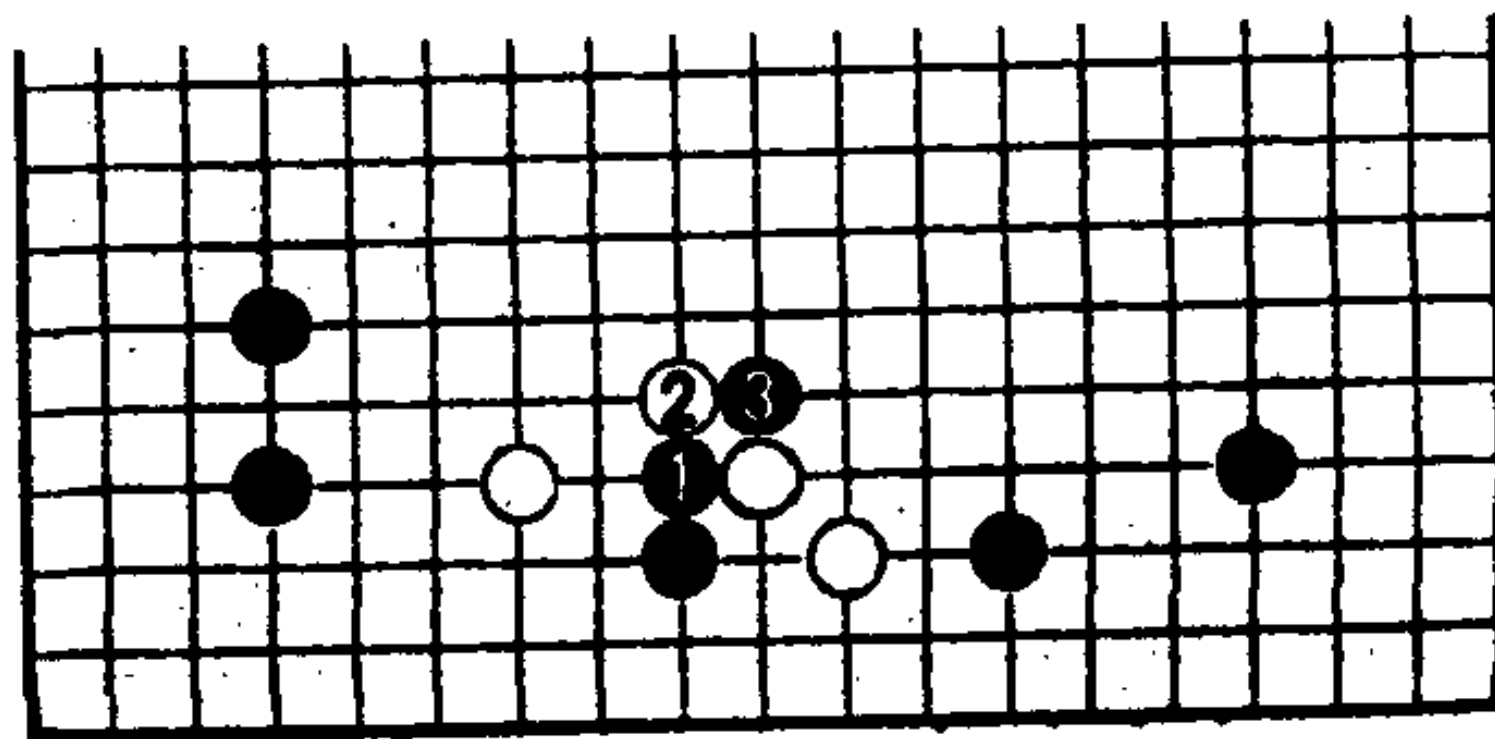
黑 1 托，白 2、黑 3 必然，白 4 打至 6 粘，成黑 7、白 8 之势。但黑 5 是愚形，角部又变薄，以后将是复杂的战斗。



4 图

5 图（乱战）

黑 1、3 将白切断也是可战之形。但必须意识到今后的战斗将呈纷乱局面。



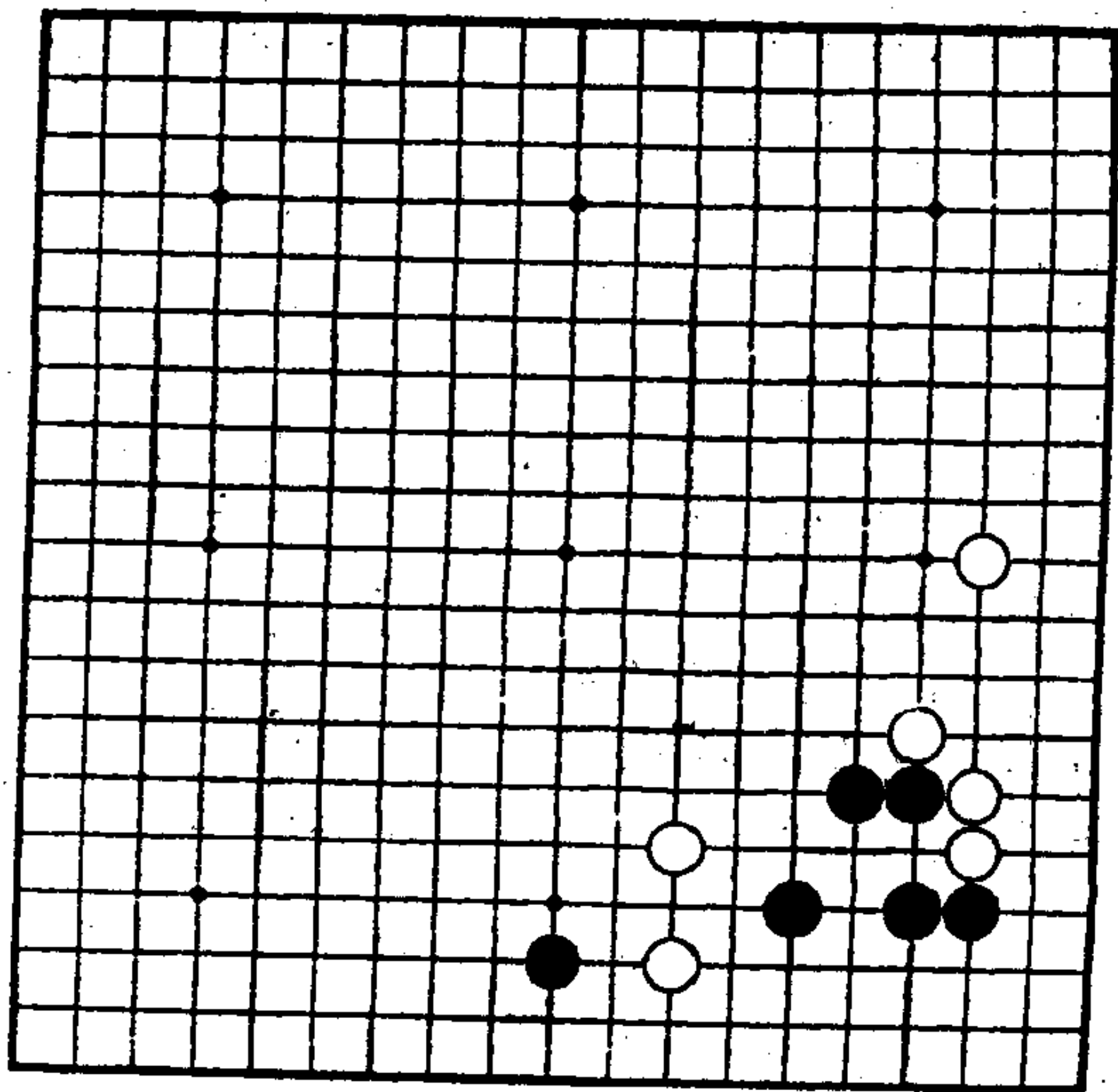
5 图

第23题

攻击
黑先 上级

攻击下边的白二子，不过，随手进攻是不行的。

只有顺调攻击，才能说是真正的攻击。



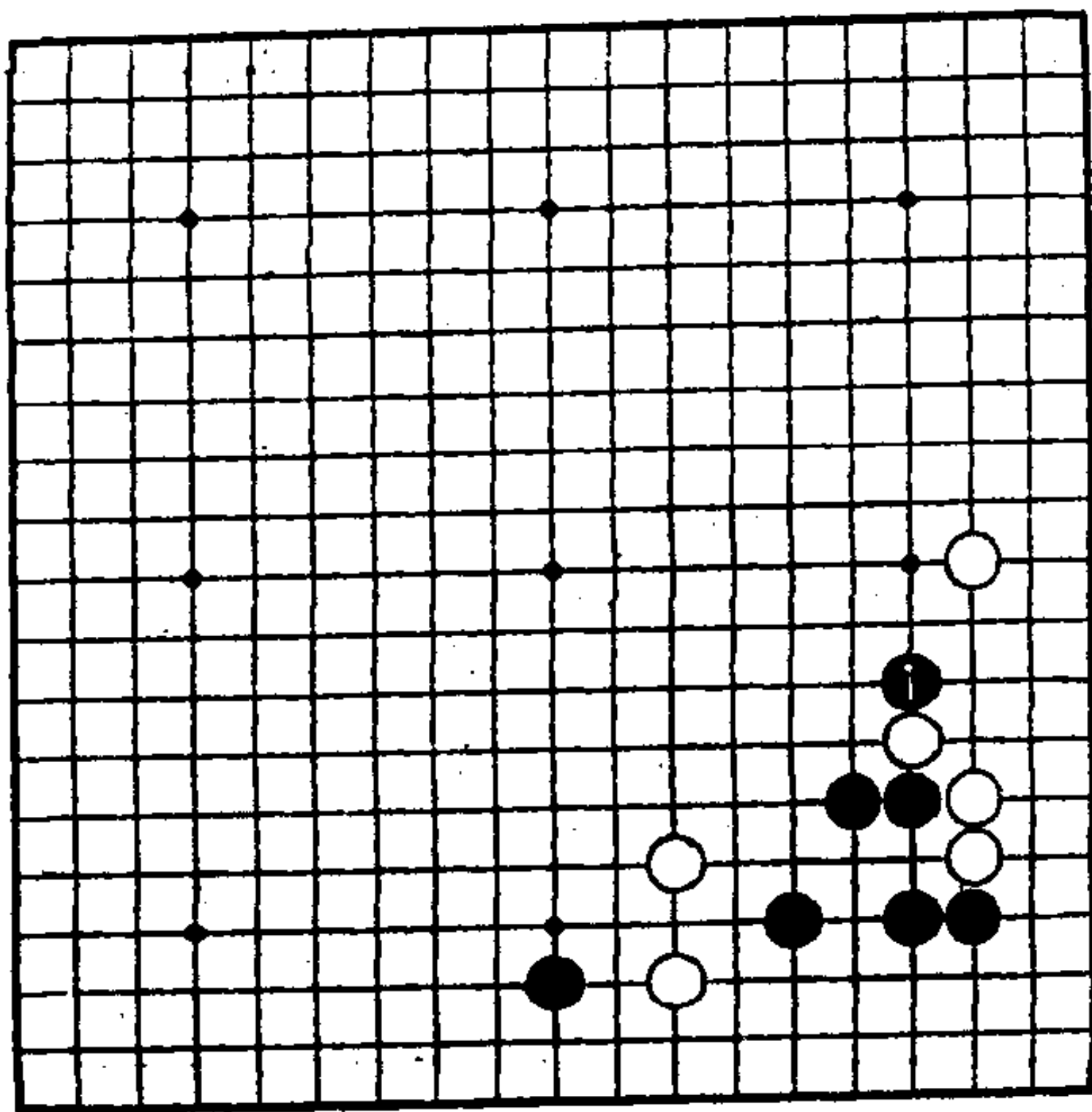
正解图 缠绕进攻

在攻击时，应多加注意的是，不应一味的强攻硬拚。

攻击过头，会给己方造成被动。

恰如其份的攻击当然不易掌握。

黑 1 夹、试白应手，有趣。这是本题缠绕进攻的开始。



正解图

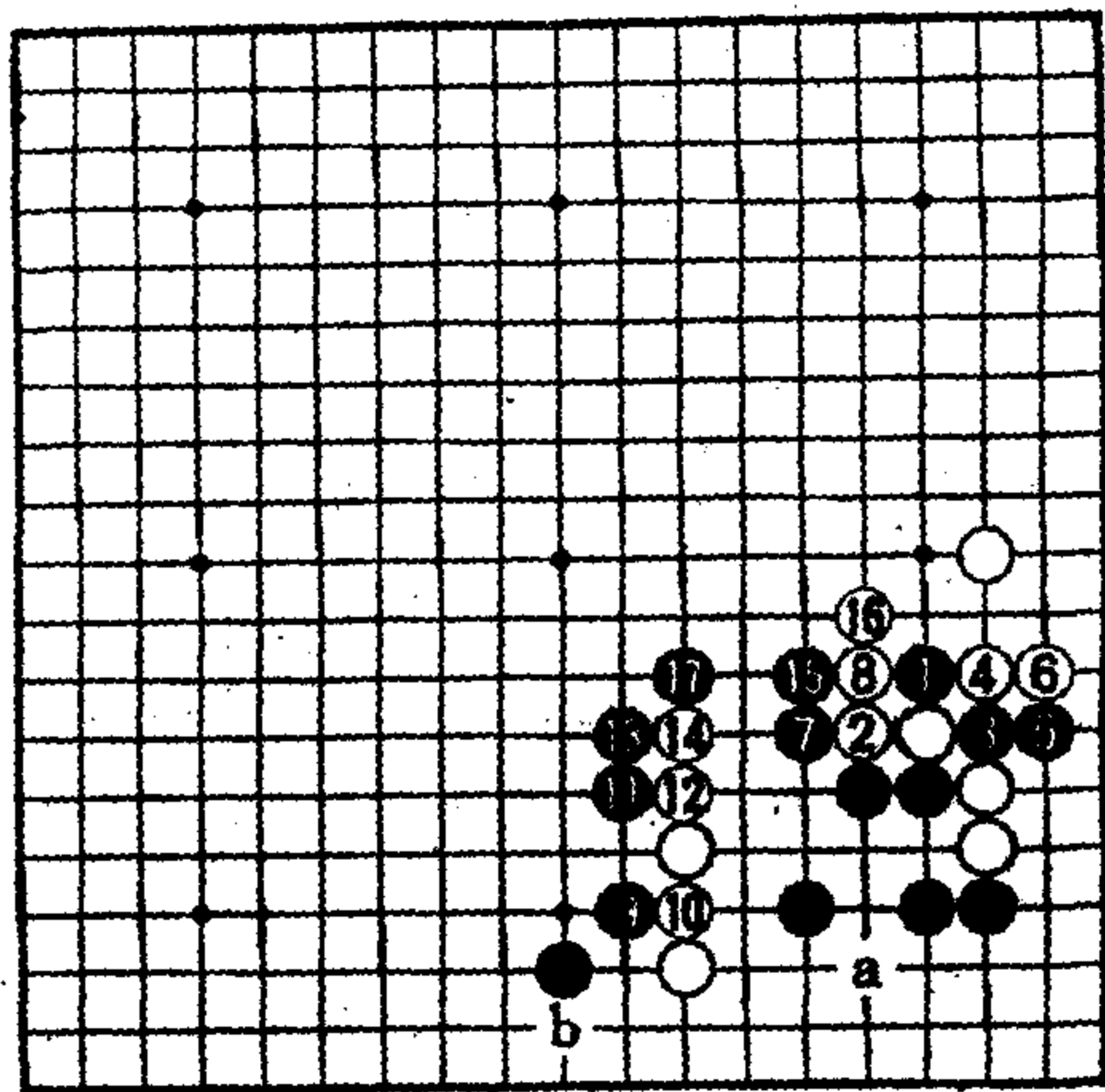
1 图 (擒获)

黑 1 时，白 2 长出，
则黑 3 断。

白 4、6 欲吃黑子，
则黑方“缠绕攻击”成功。

黑 7 打先手得利。再
于 9 位刺，11 位枷。

白 12 时，黑 13 上长一
步。对白 14，黑 15、17 将
白封锁。以后白只能利用
a、b 两点，谋求活棋，但
将十分艰苦。



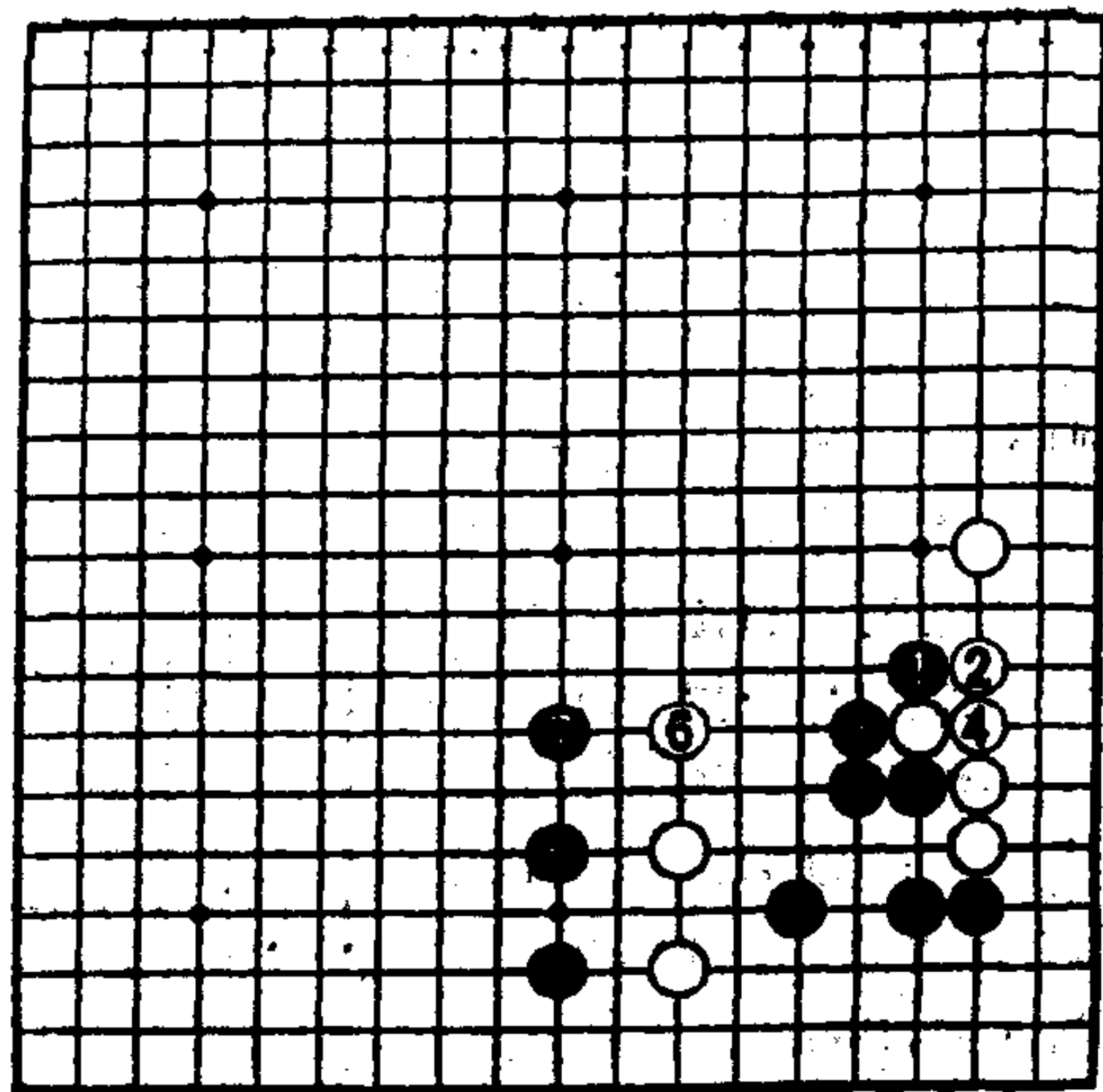
1 图

2 图（满足）

对黑 1 的夹，白如觉得危险，改以白 2 位虎挡。

黑 3 打、白 4 粘，黑压扁白棋可以满足，而后黑 5 一间跳施行攻击。

对白 6，黑 7 追击，左下方变好。在连续攻击时，根据白的应手，黑的进攻方式也不同。



2 图

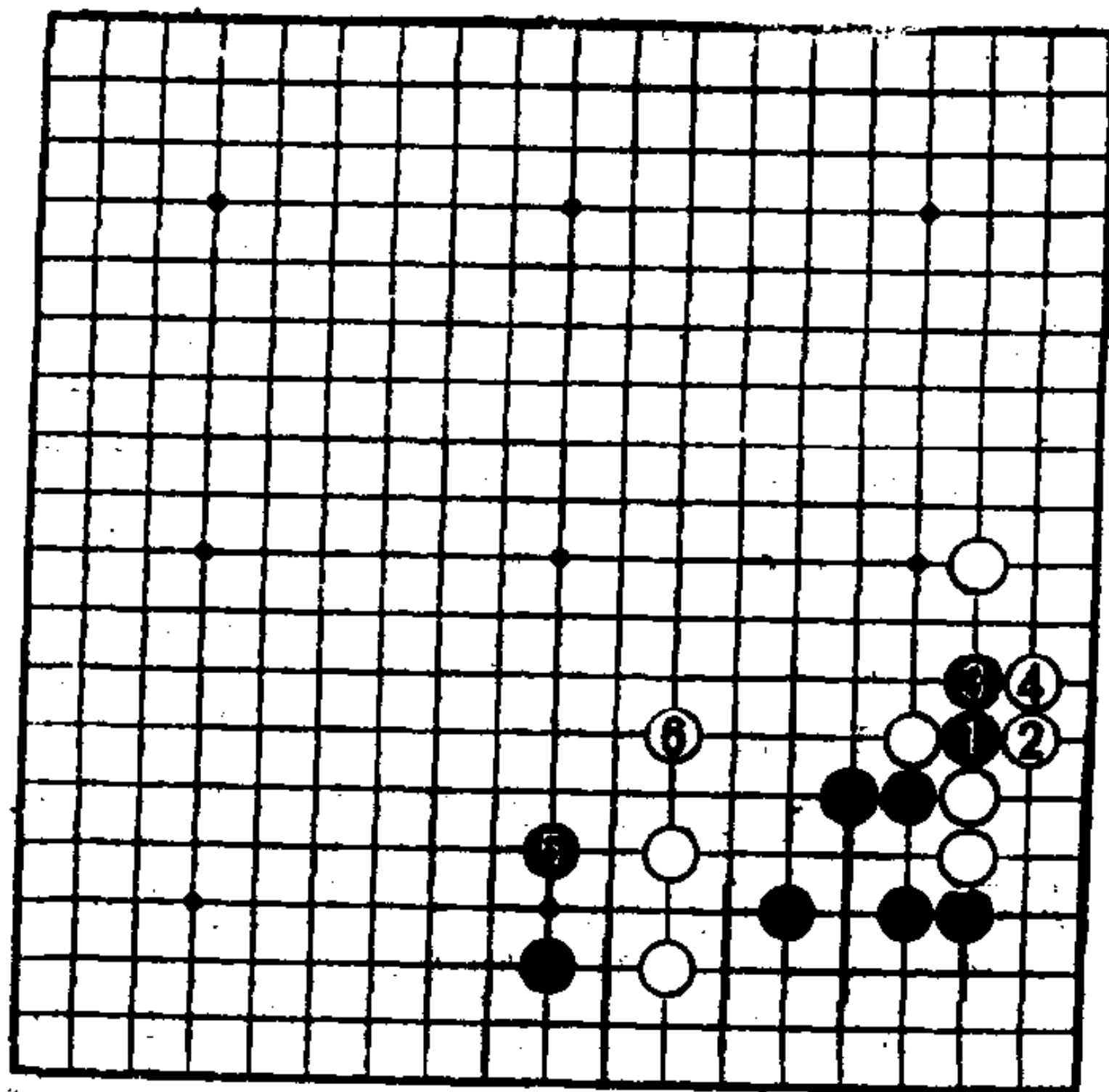
3图（失败）

黑1直接断，貌似好手，实为劣着。

白2、4从下面行棋，也没什么不可

黑5攻击，白6跳，黑无后续手段。

相反，切断白棋的黑1、3二子，反而不易处理。



3图

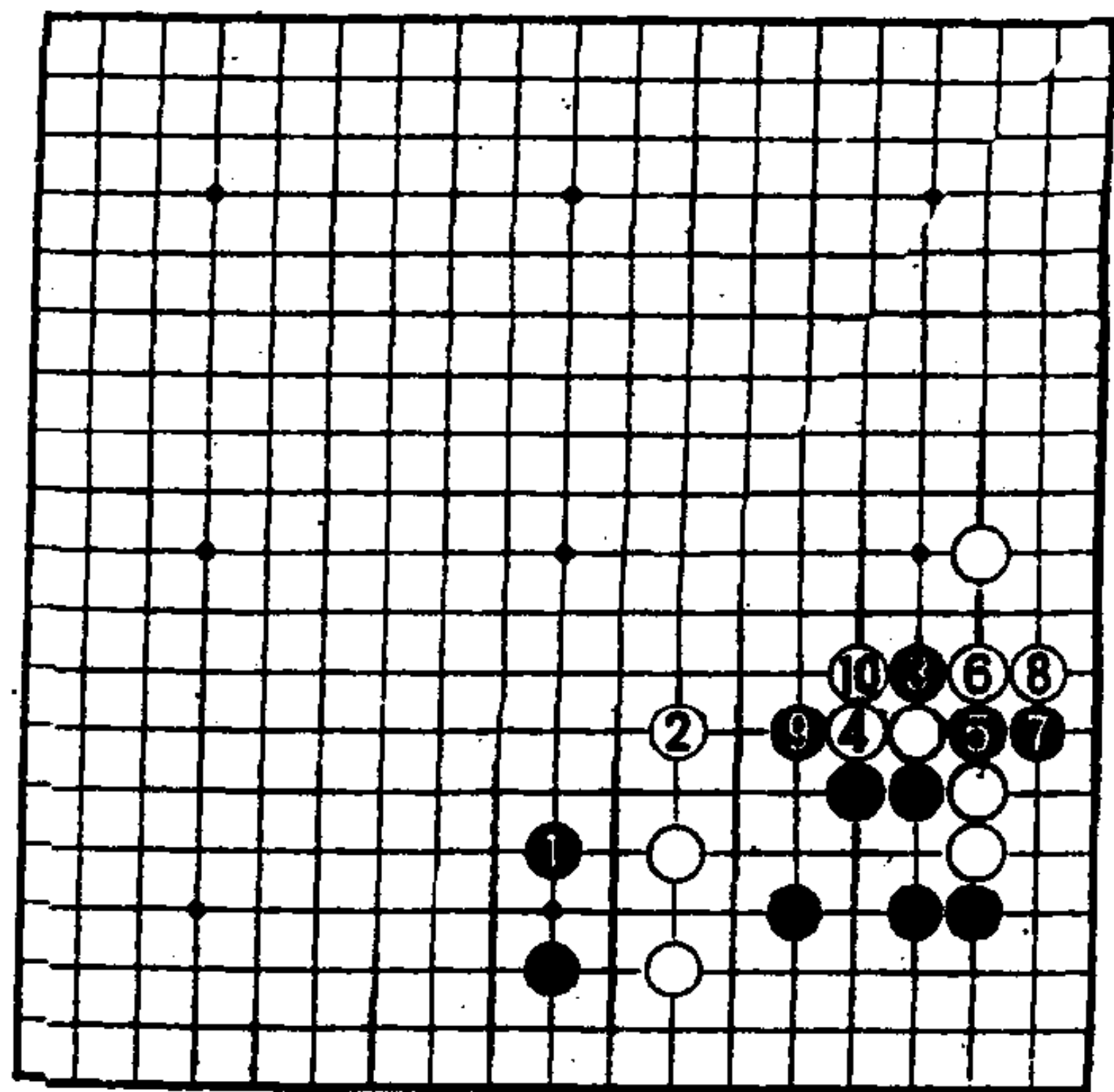
4 图（次序误）

若先进行黑 1、白 2 的交换，则黑 3 的夹不成立。

当然，白 4 会反击的。

对黑 5 的断，白 6、8 占尽便宜，黑 9、白 10，黑只不过是损上加损。

一旦次序有误，本来是很好的攻击，也变成了恶手。这是一个很好的例子。



4 图

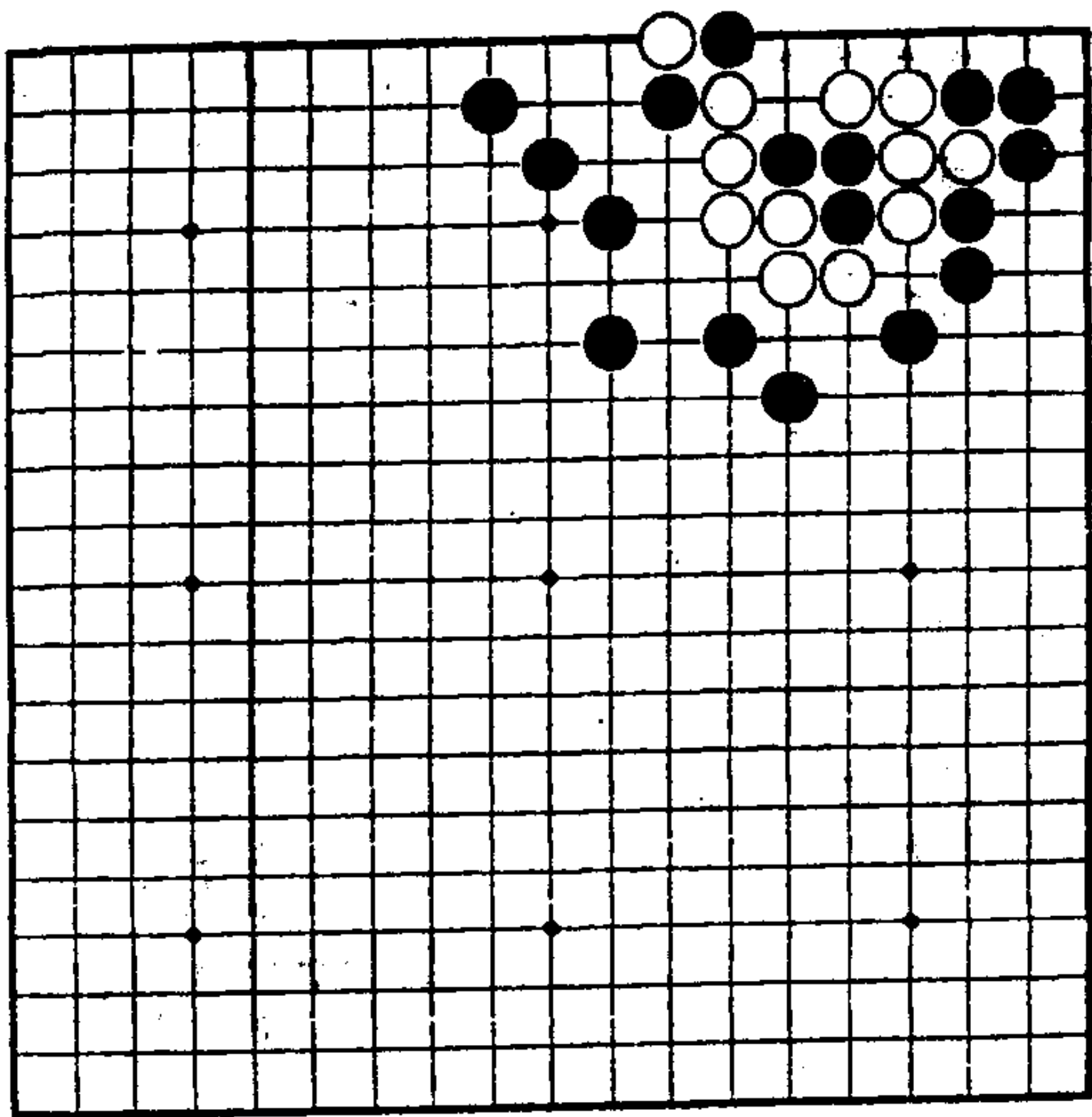
第24题

魔术

白先 有段

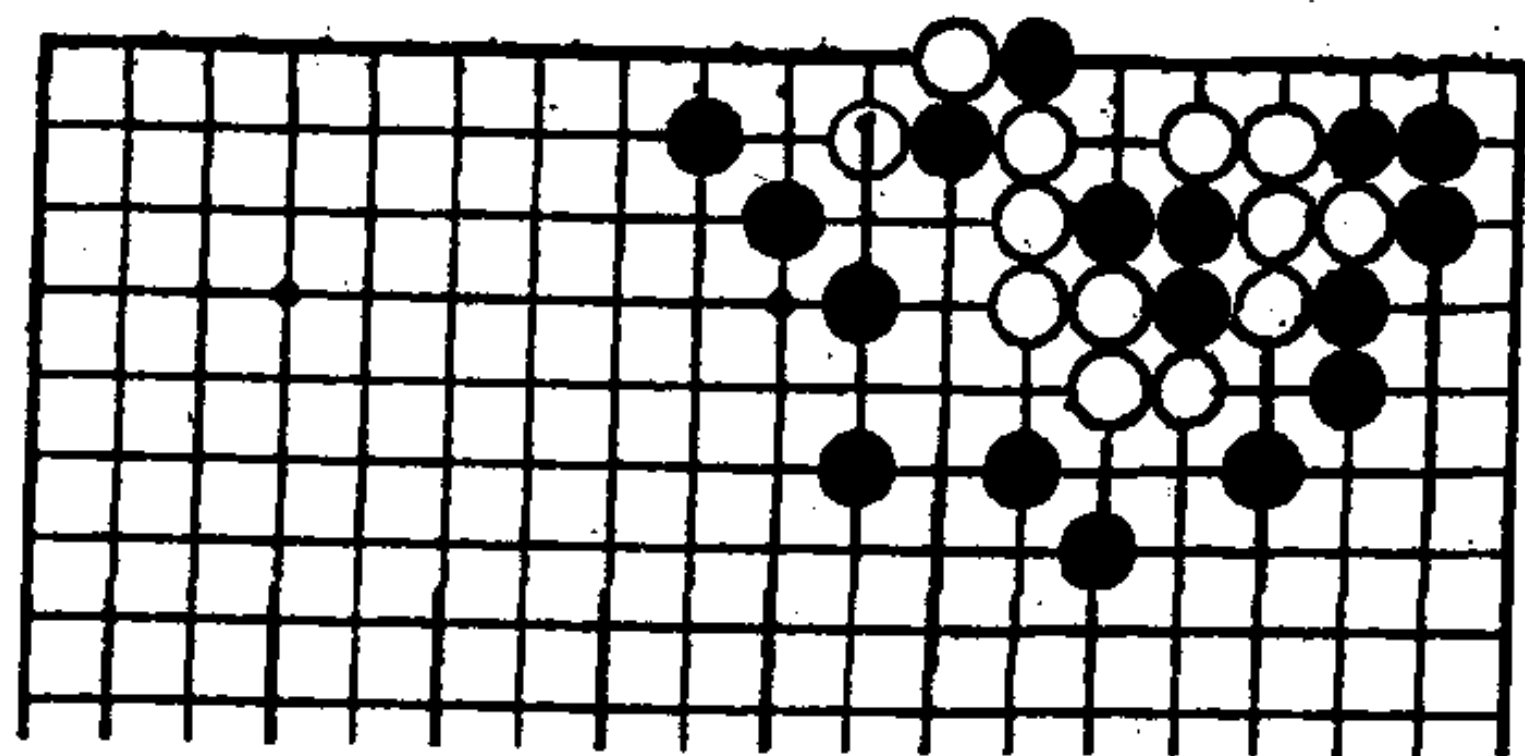
怎么看都是一个
曲三的眼形。看似简
单，却很有趣。

难道有魔术般的
巧手吗？



正解图 妙手回春

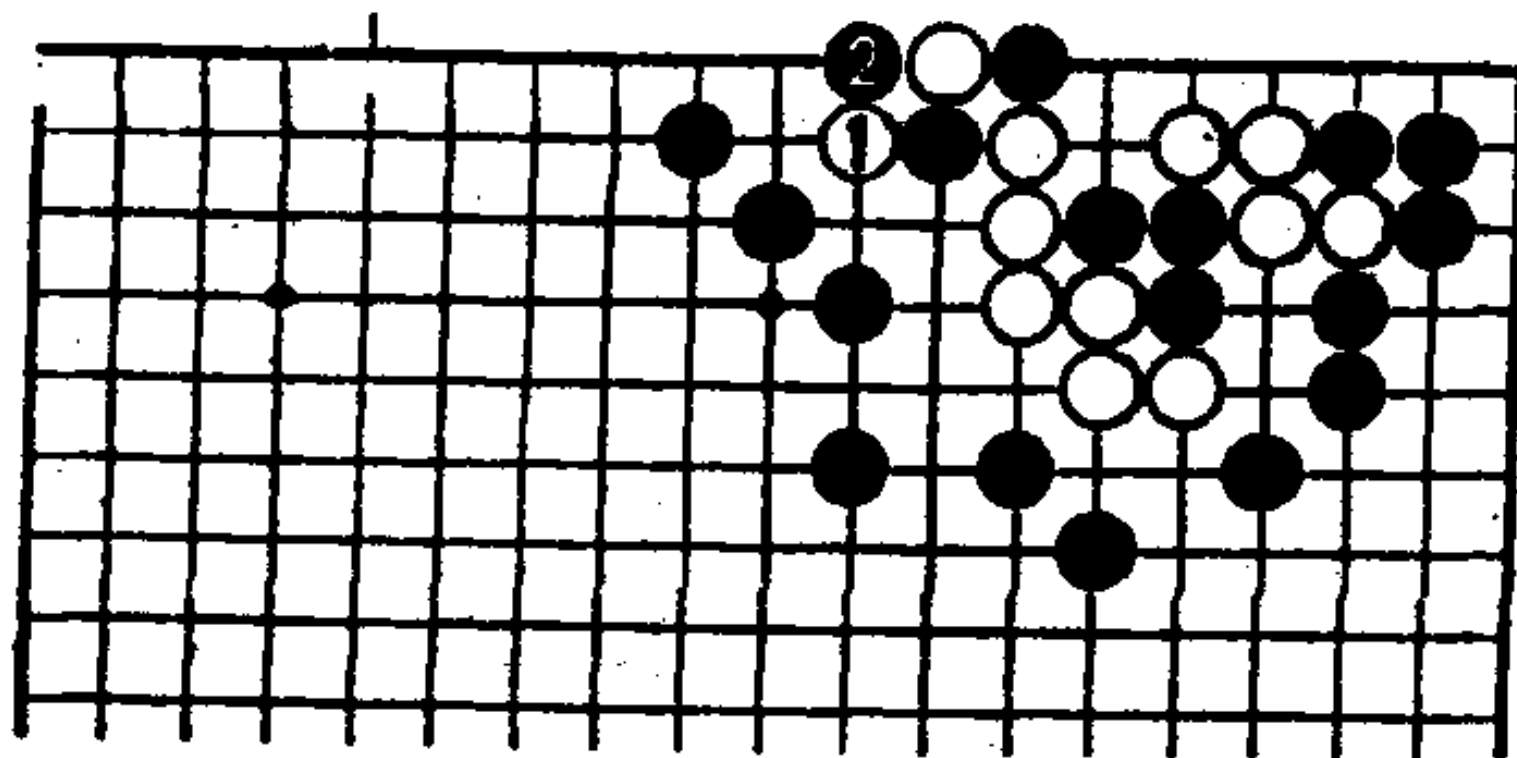
白 1 打妙手。



正解图

1 图（不能提）

白 1 之所以妙，就在
黑 2 不能提。有此一手，
便可简单活出。

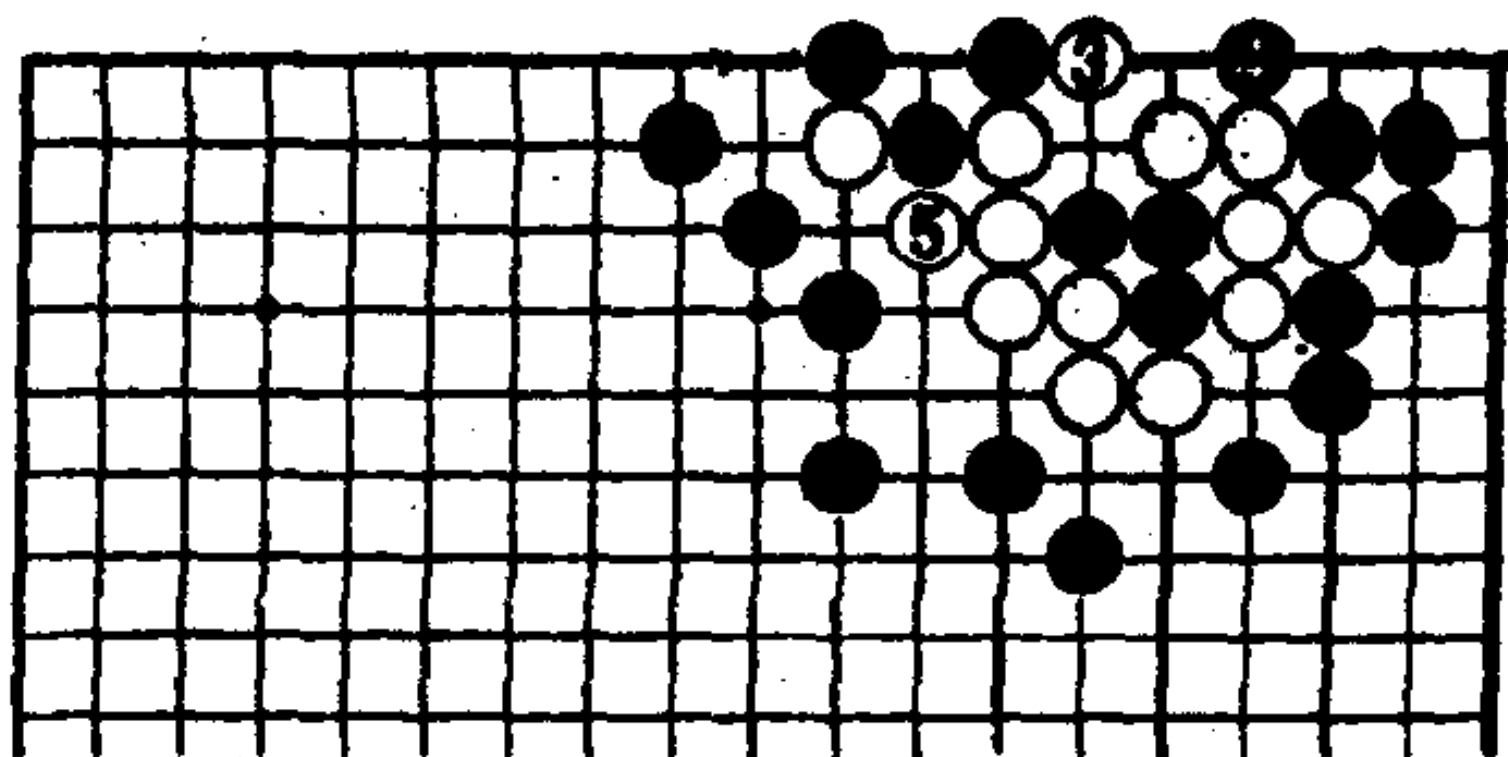


1 图

2 图（接不归）

接下来白 3 挡吃，发挥威力。

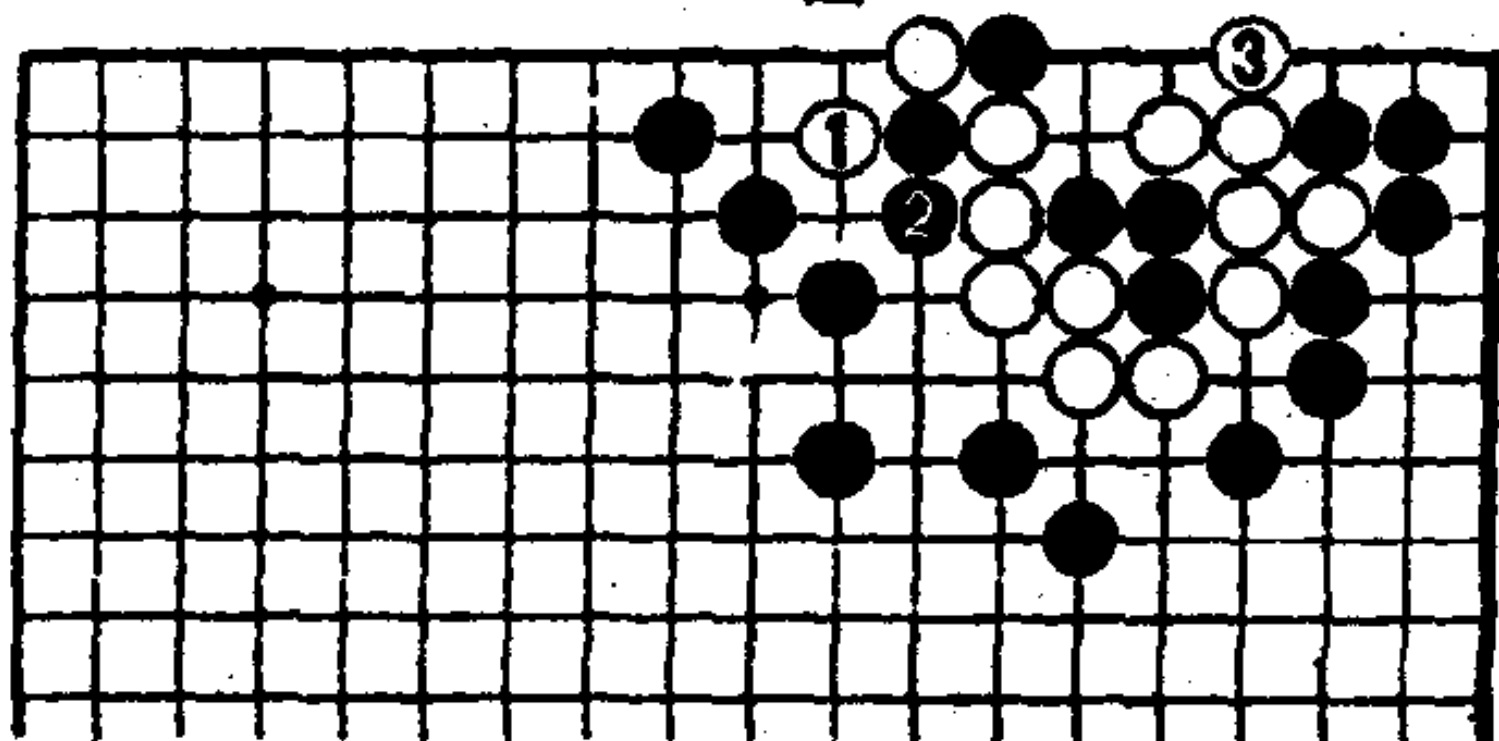
黑 4 破眼，但白 5 打，黑接不归，白活。



2 图

3 图（次序）

对白 1，黑 2 长必然，白 3 立是好次序。



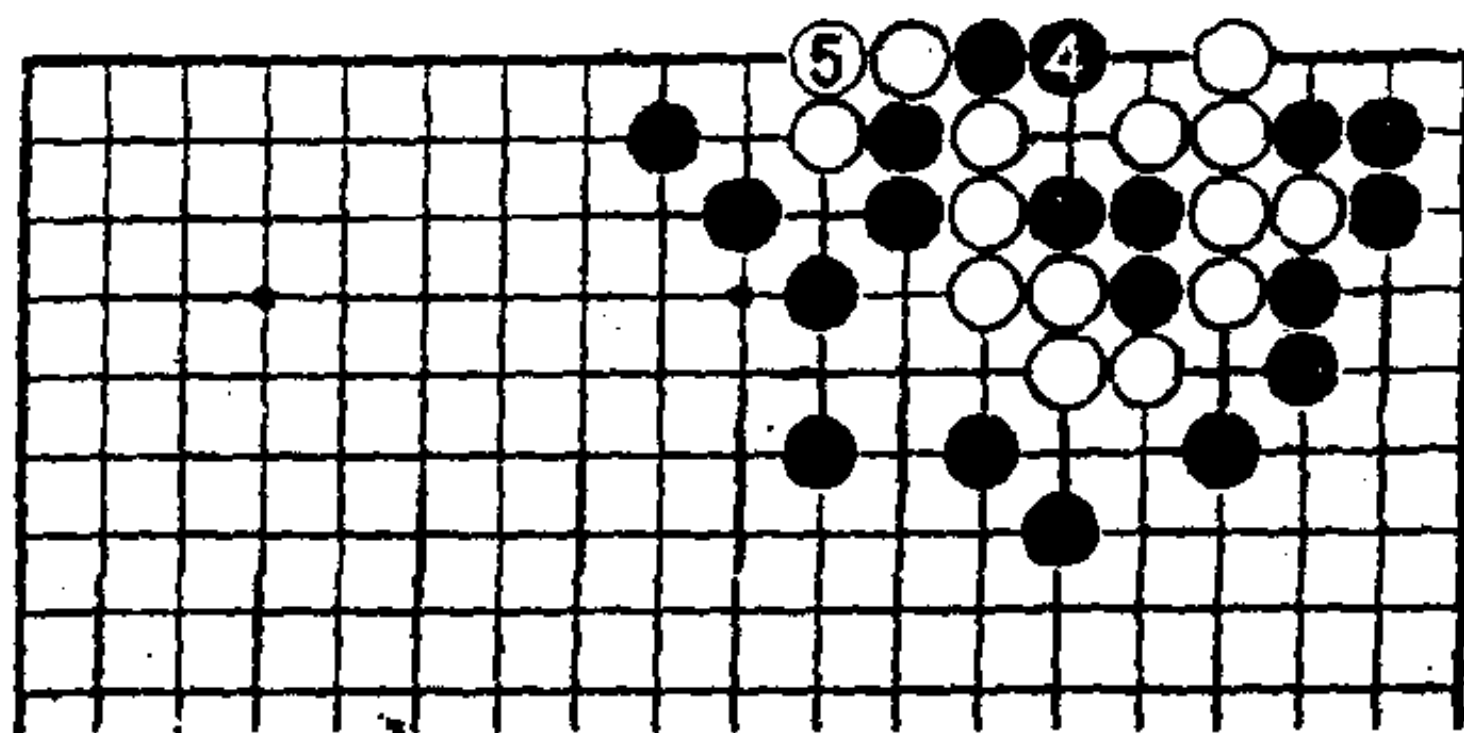
3 图

4图（长出）

黑4往里长。

白5粘，愈发有趣。

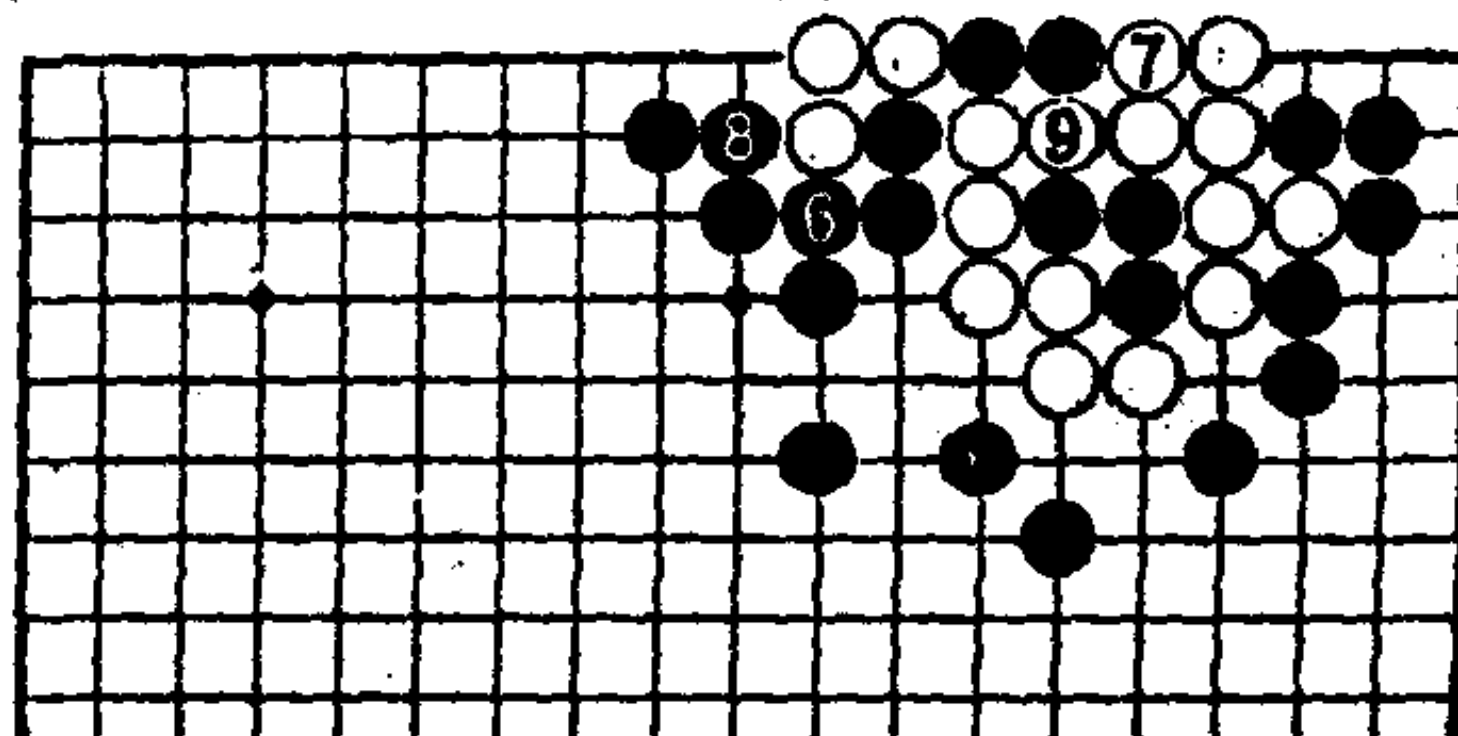
黑无好手。



4图

5图（双提）

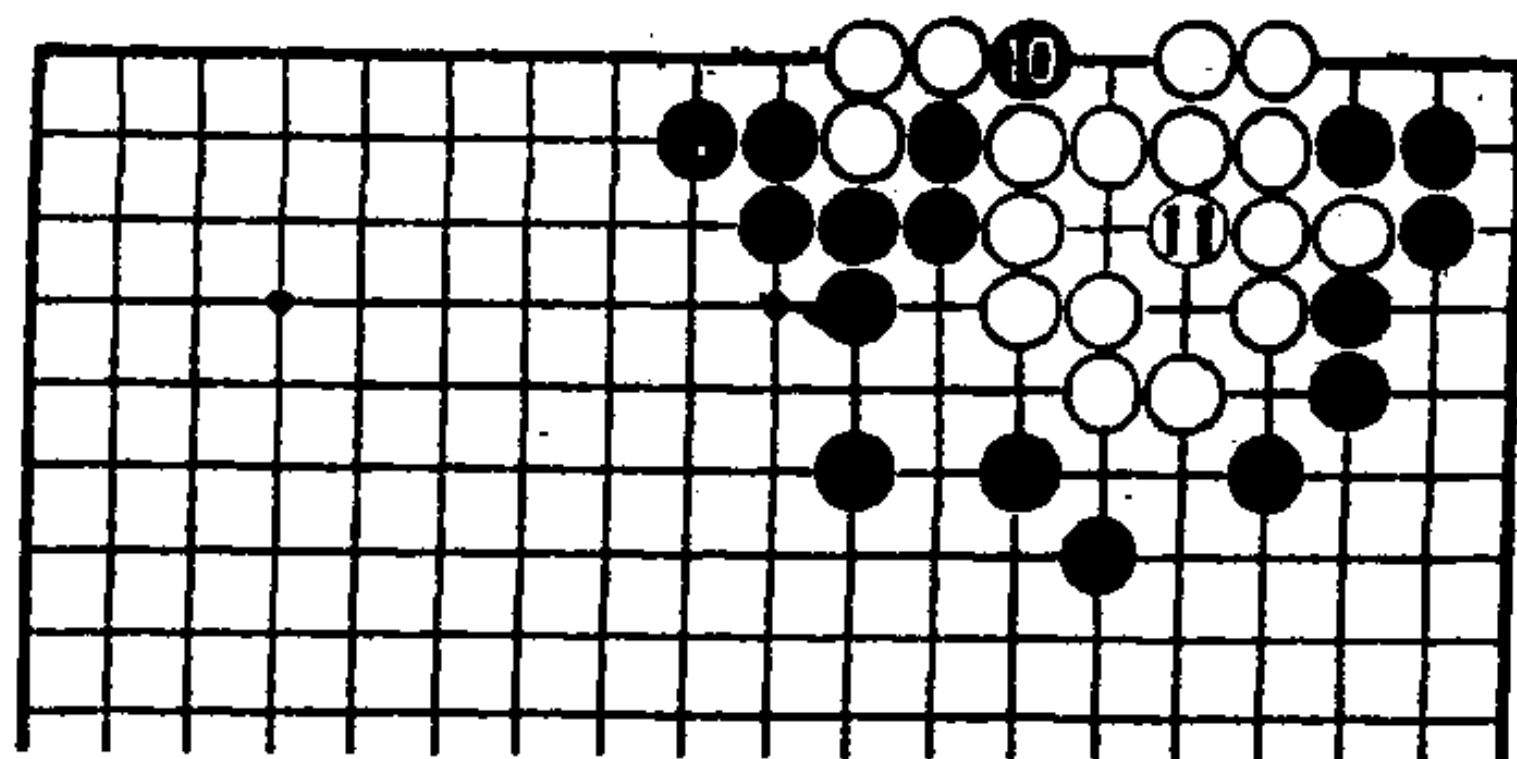
黑6紧气。白7跟着紧气又是好手，黑8后，白9一手提掉上、下五个黑子。这是关键的一手。



5图

6图（见合）

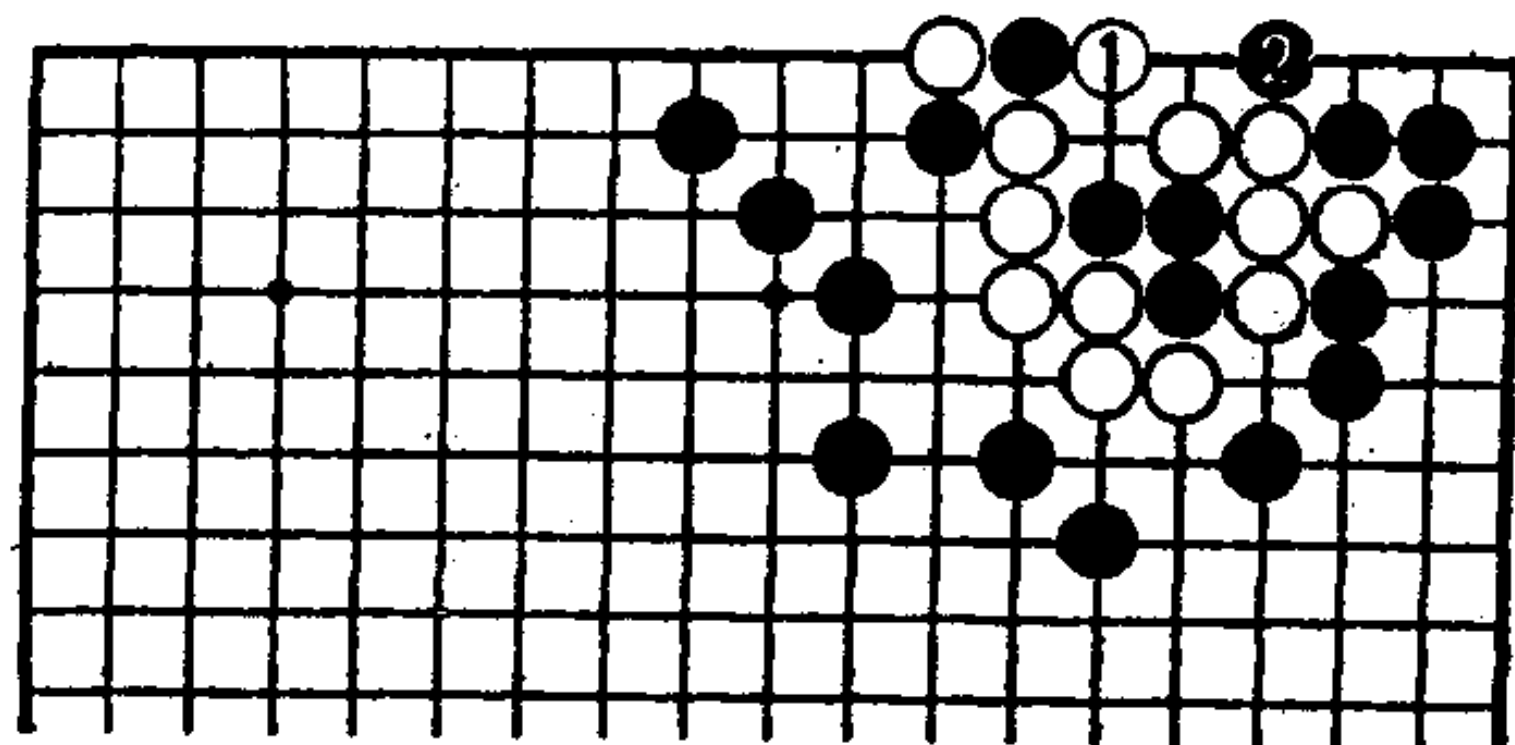
因一手提掉两处黑子，
白不致被杀死。黑10扑，
则白11做眼，此为见合，
白活。



6图

7图（失败）

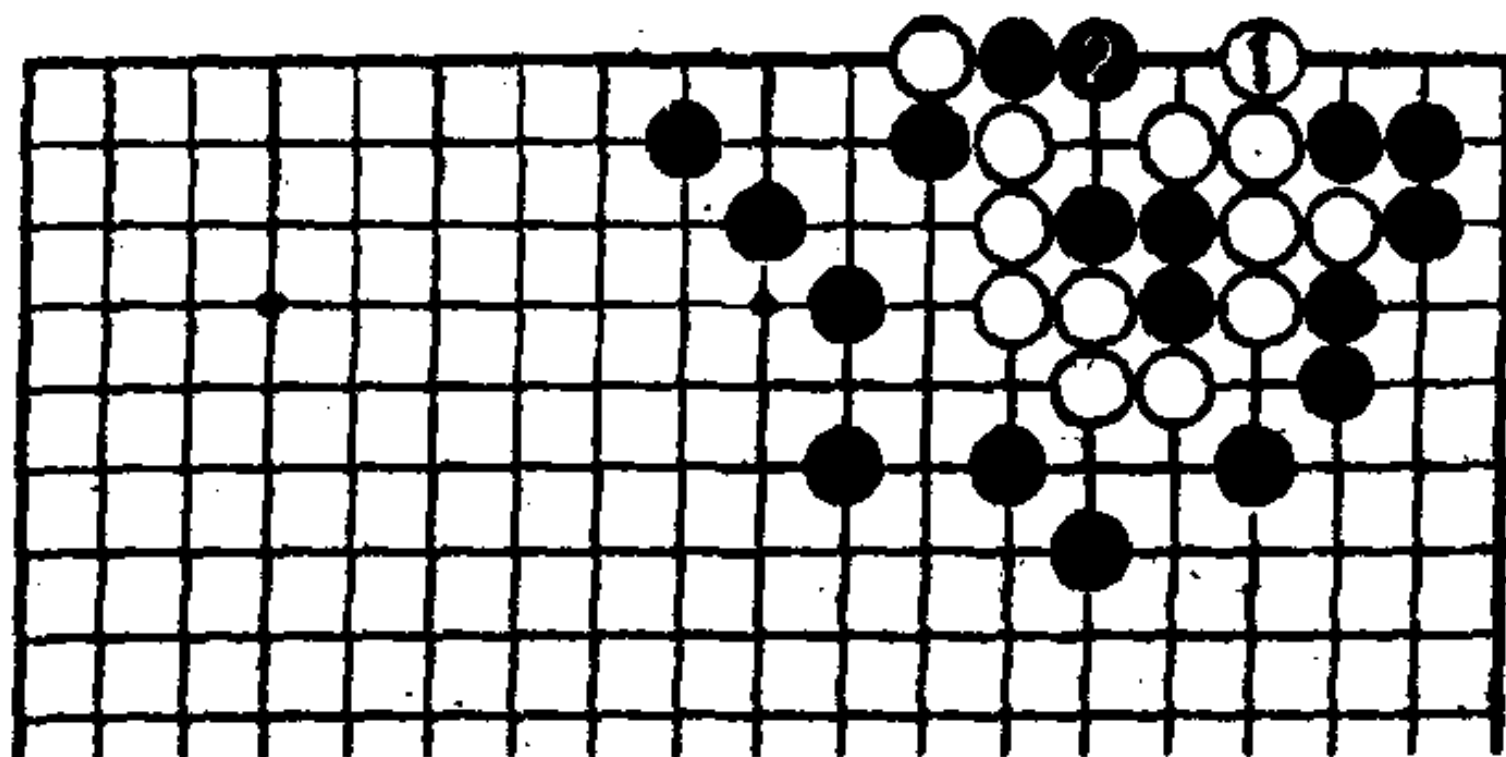
白1提，失败。
被黑2破眼后，白只有等死了。



7图

8图（次序错误）

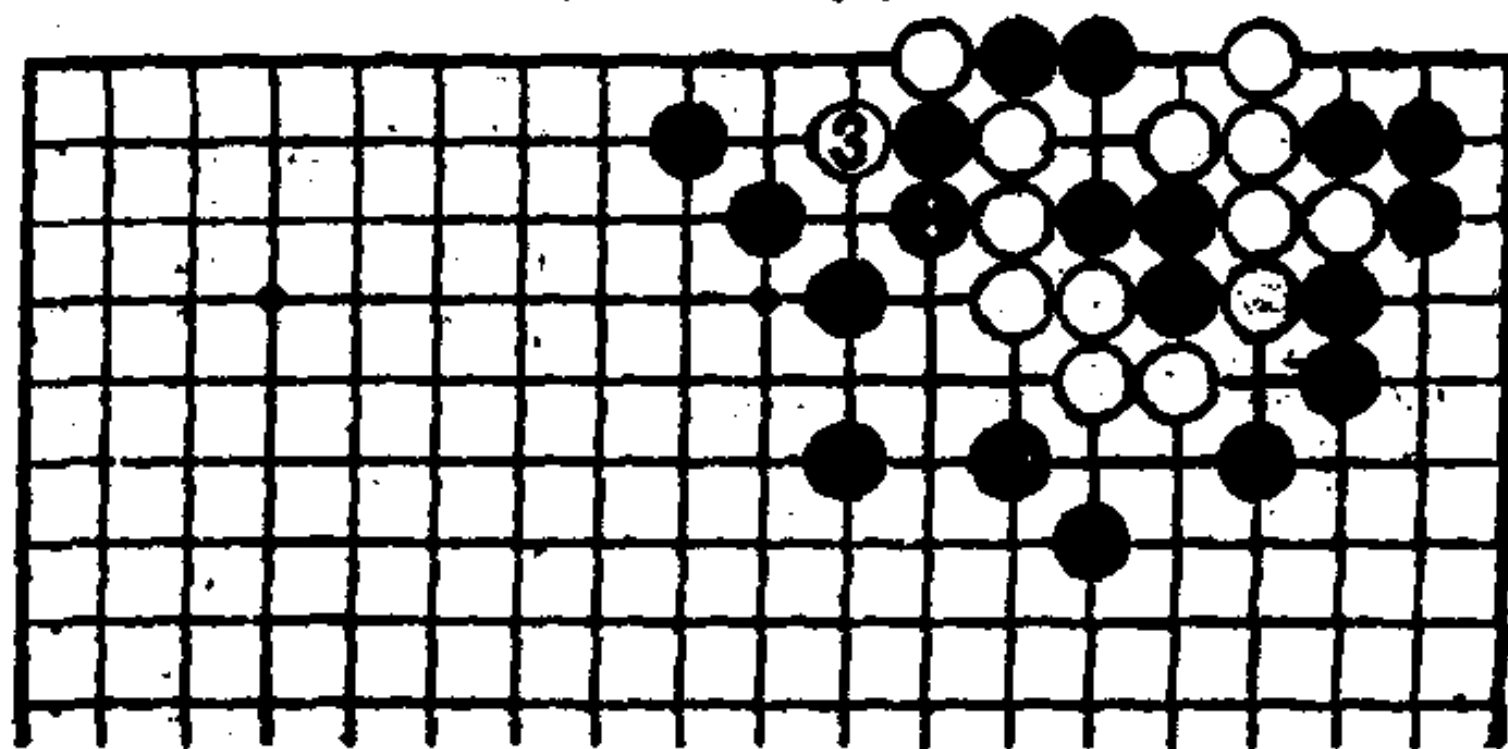
白1立，次序错误。
被黑2长，白不能活。



8图

9图（无用）

此形白3即便打吃，
被黑4长后，亦不可救。
一旦次序有误，本来是活棋，也变成死棋了。



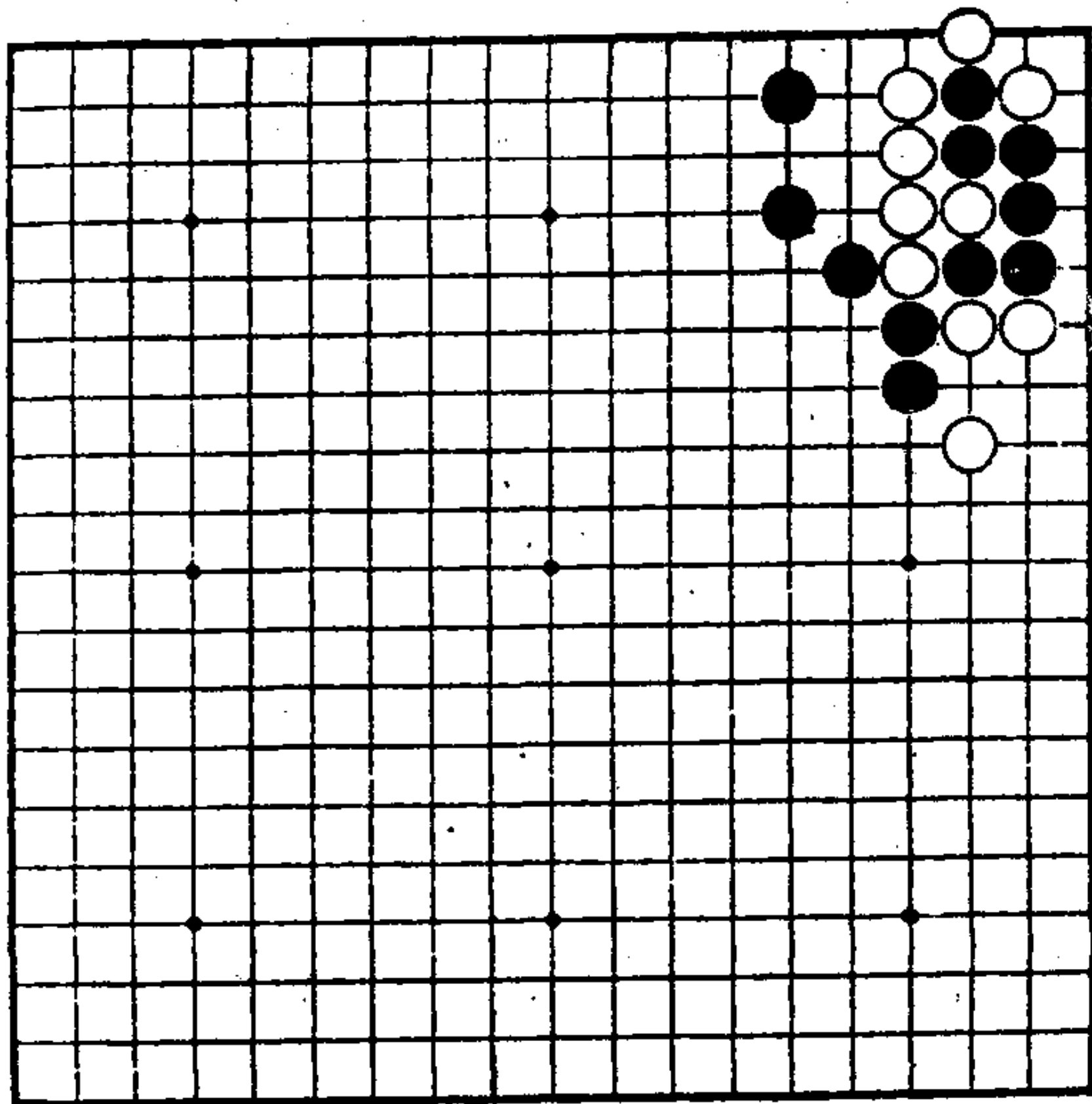
9图

第25题

苦心的一手
黑先 中级

本图是黑三口气，
白四口气的互攻形。

这一气之差令人
绞尽脑汁，有延气的
手筋吗？



正解图 两面板

黑 1 扳打。

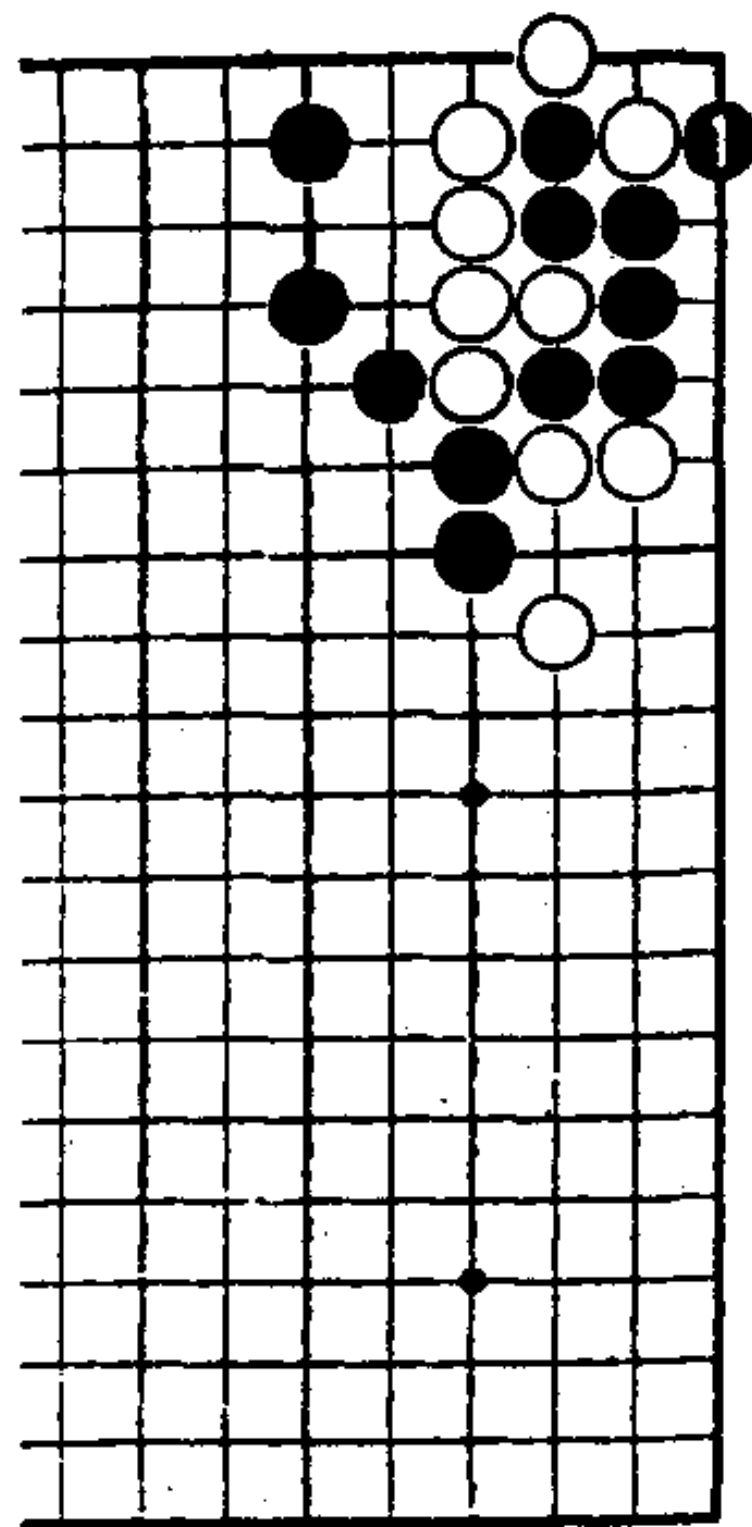
这手打是绝对的先手，
先此一扳，得利。

1 图（两面板，延一
气）

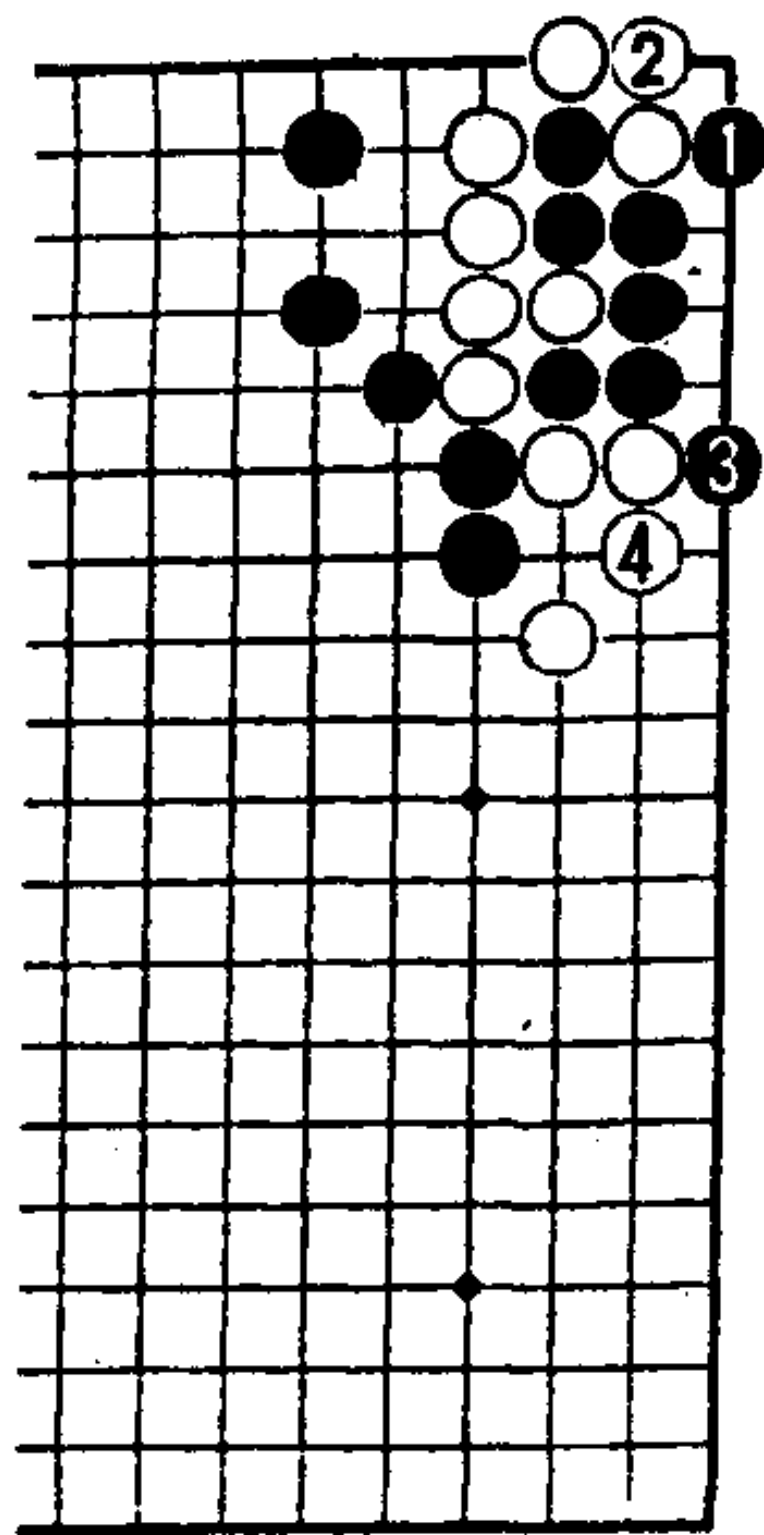
白 2 粘绝对。

对黑 3 的扳，白 4 毫
无办法。

黑两面板，得利，长
出一气。



正解图

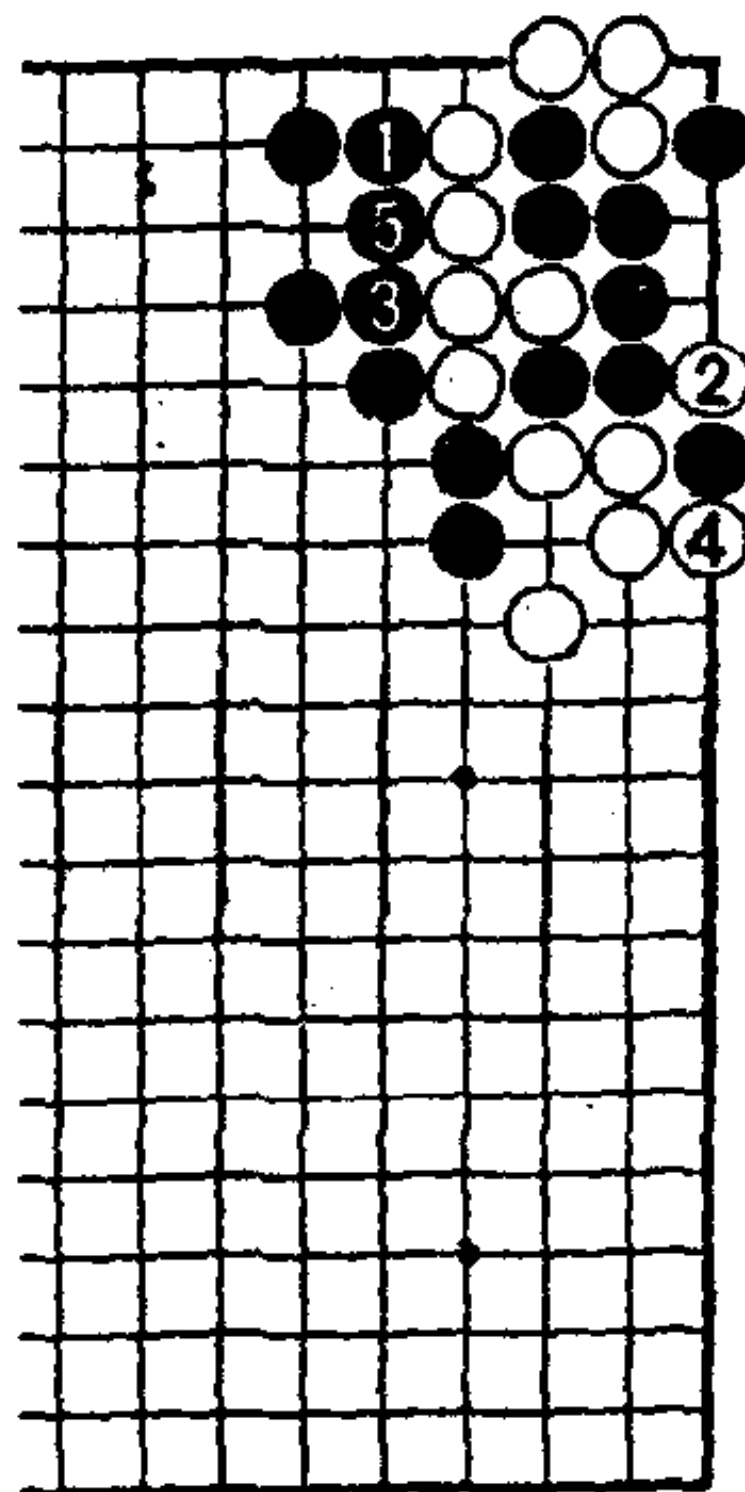


1 图

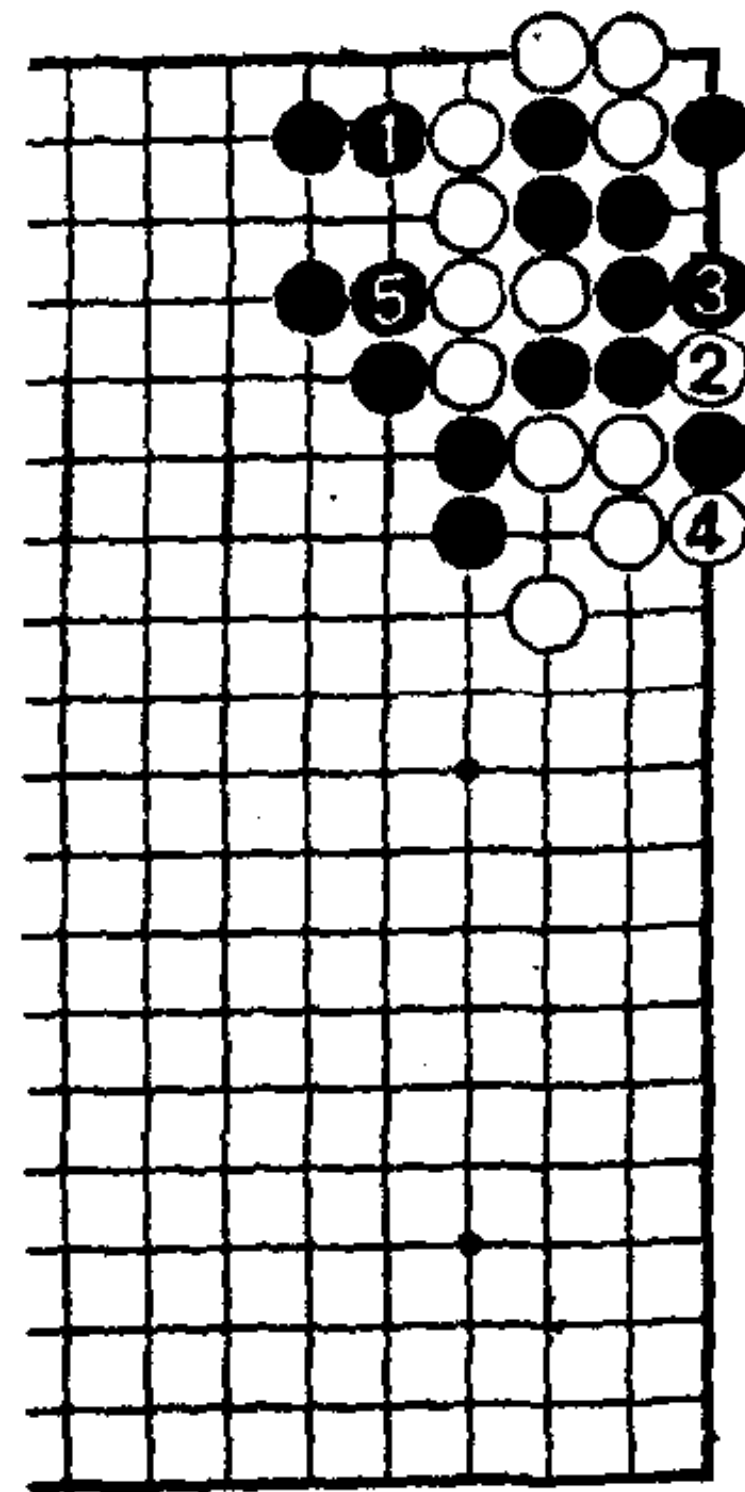
2 图（气长）

因黑两面扳长出一气，黑 1 紧气即可取胜。不过，对白 2 的扑要多加注意。

不理睬，黑 3 继续紧气好。白 4 提，黑 5 打快一气胜。



2 图



3 图

3 图（劫）

对白 2 如随手于 3 位提，则白 4 打，成劫。

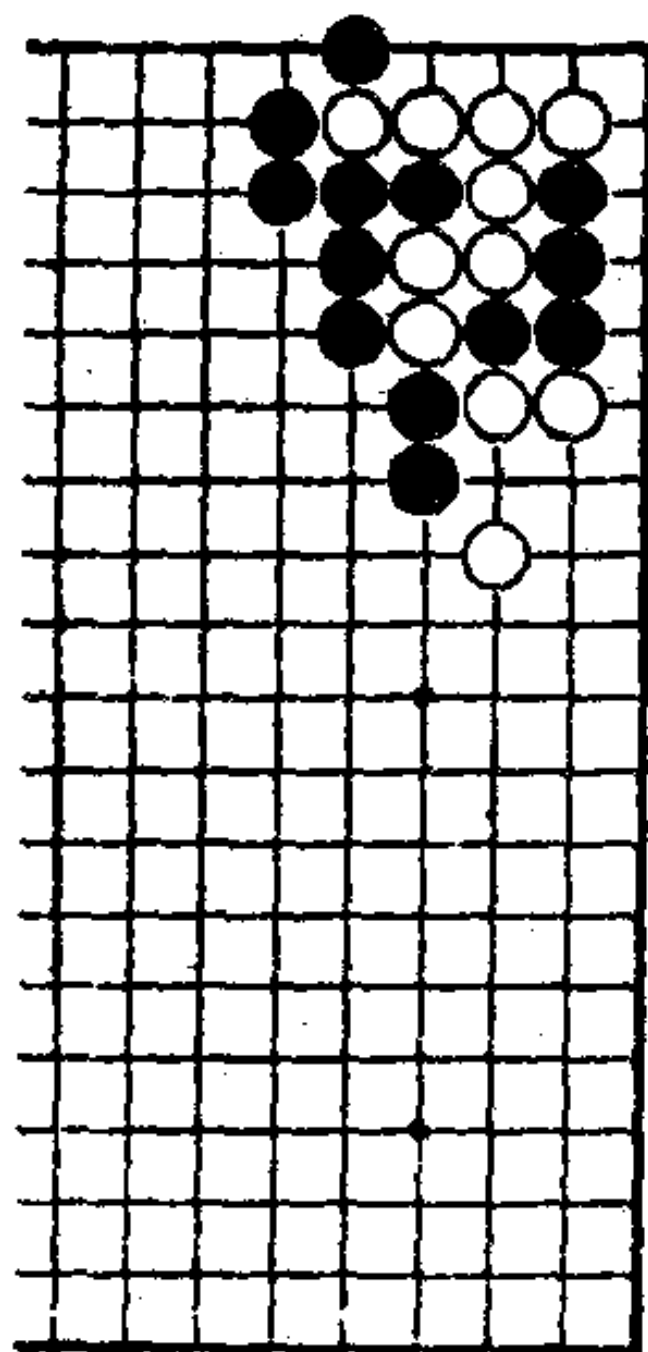
◇小知识◇

两面扳

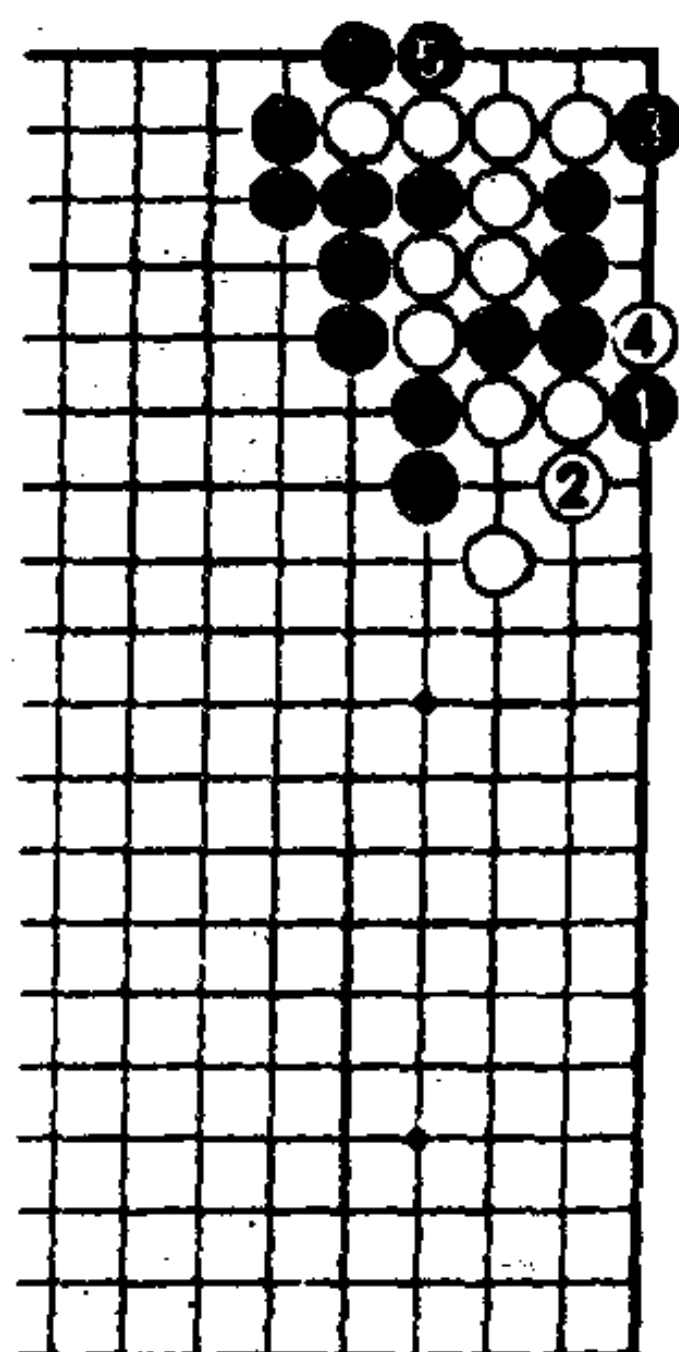
1图 这一对杀，要领和前图一样。

2图 黑1、白2交换后，黑3再扳，可胜。在边上，棋理有“两面扳到，先胜一手”之说。

对白4只能以黑5应。也是同样。



1图



2图

第26题

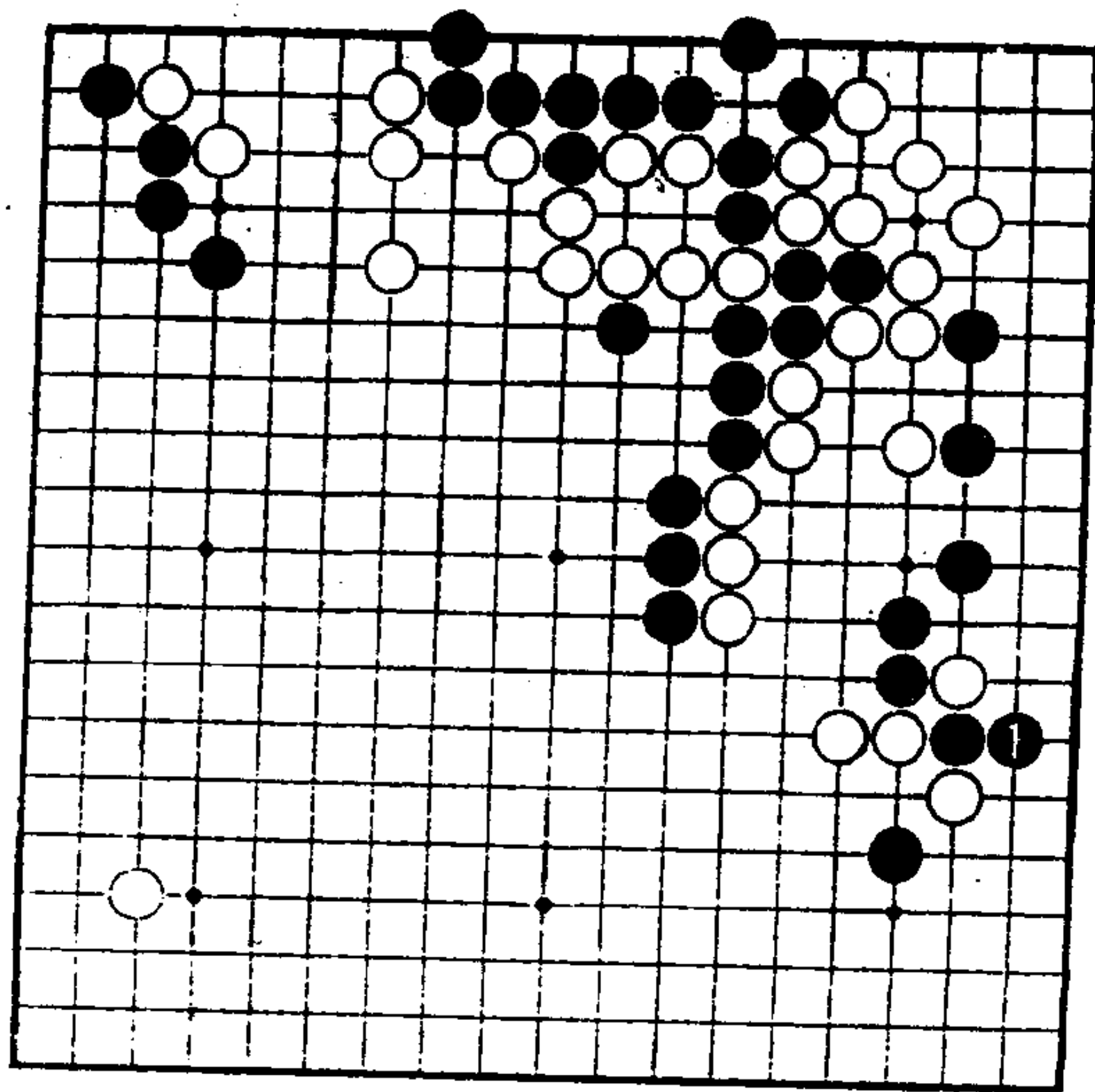
基本型

白先 初级

在白打吃，黑 1
立下的场合。

白如何应对？

可以说这是一个
常识和基本技巧。



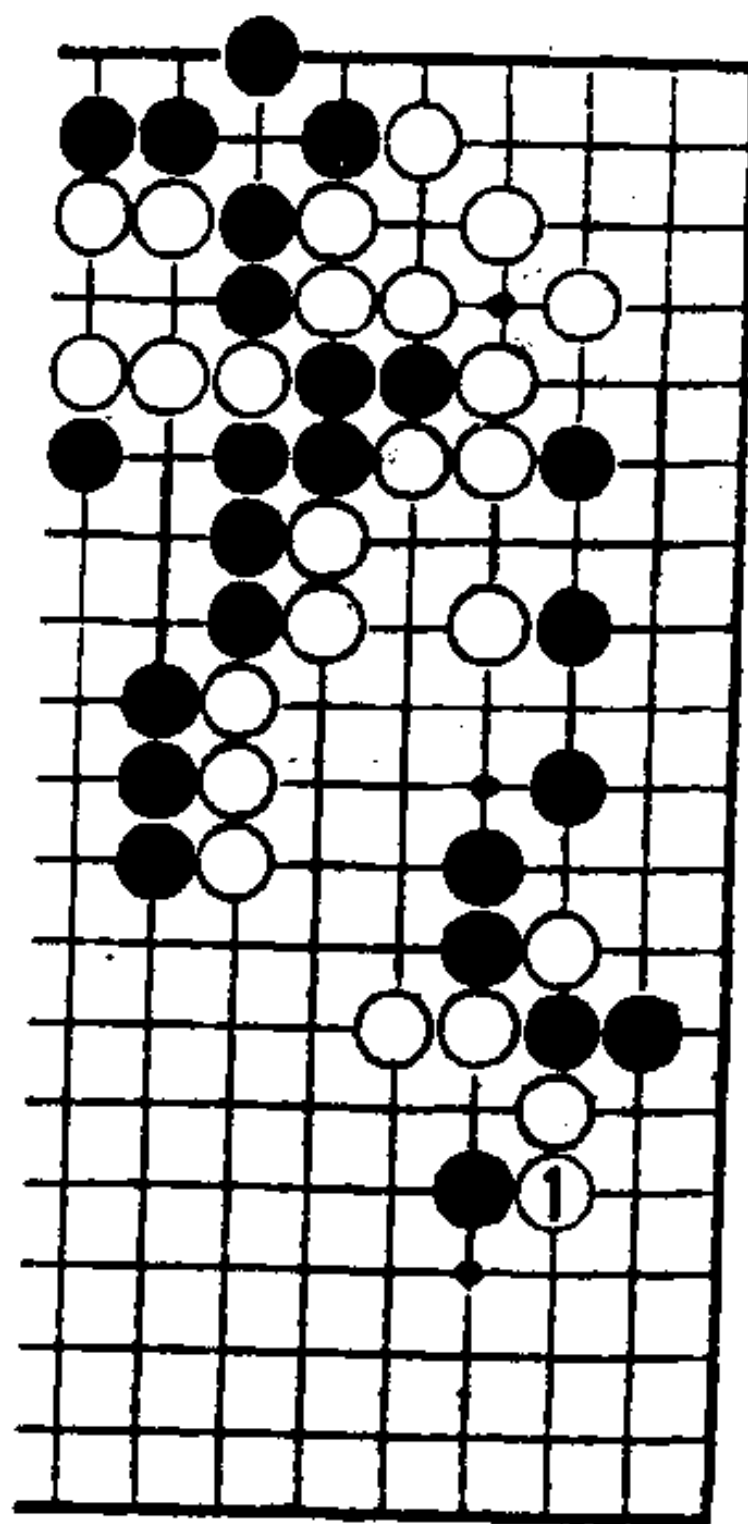
正解图 基本型

白 1 爬为基本手筋。
以直感应对为关键。
即形的常识。

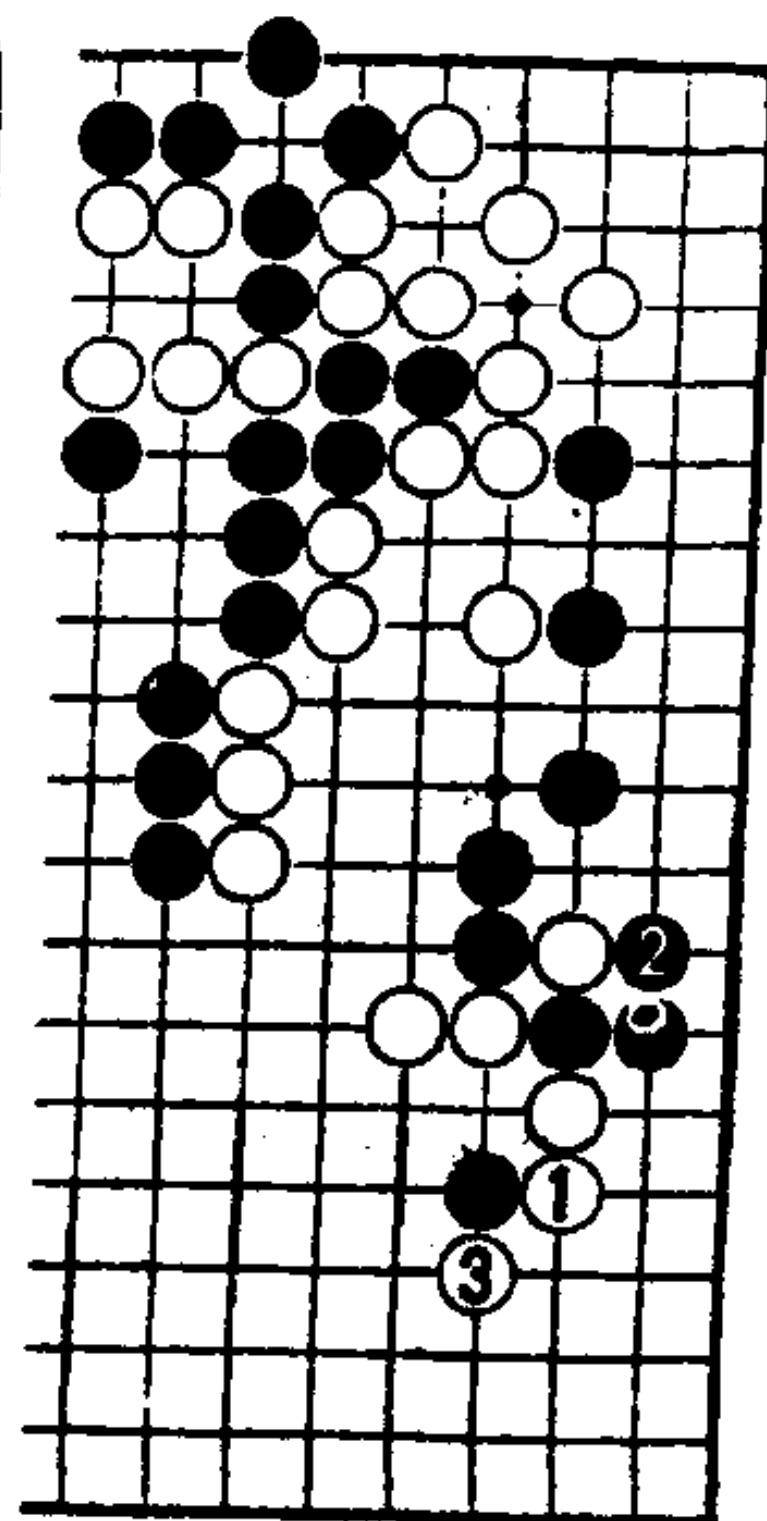
1 图 (扳)

对白 1，黑 2 只有内拐。

白 3 上扳，形好。当然，也只能这样。



正解图



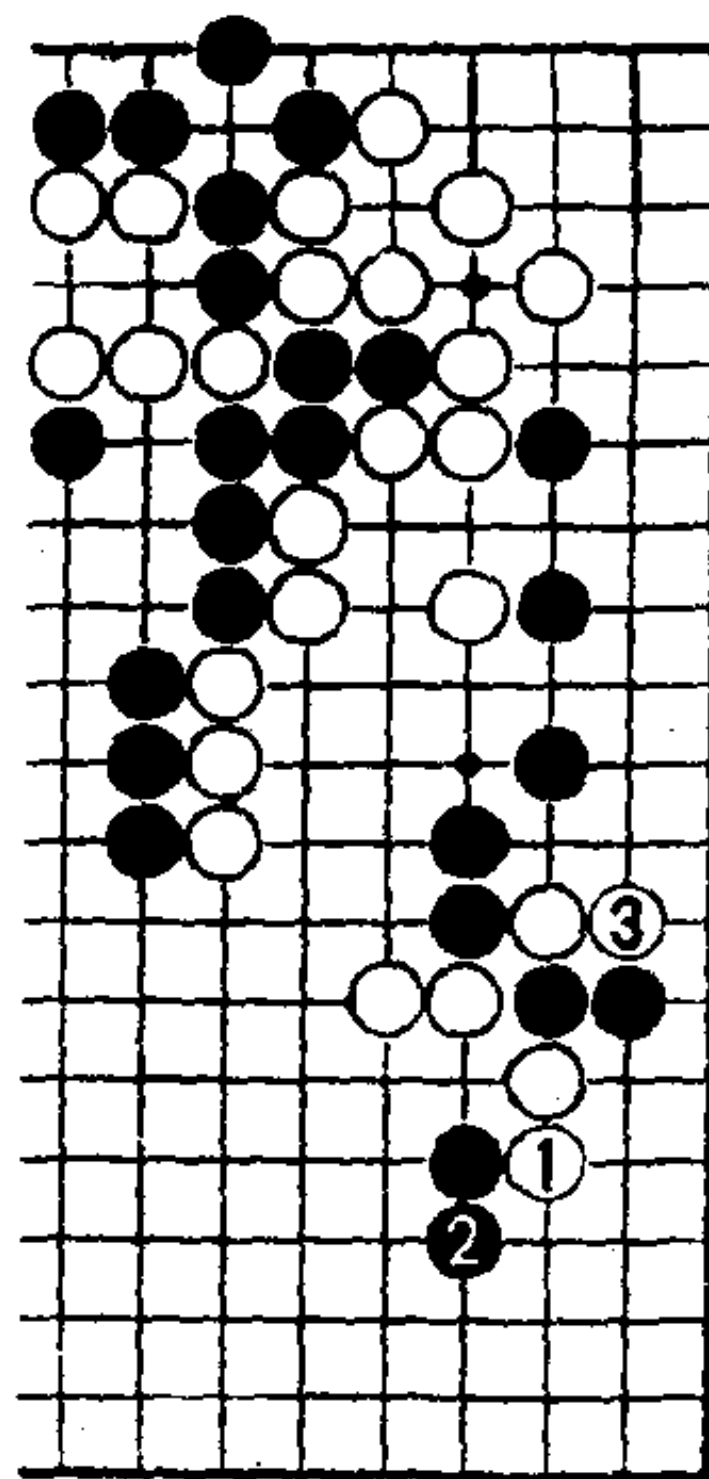
1 图

2 图（提子）

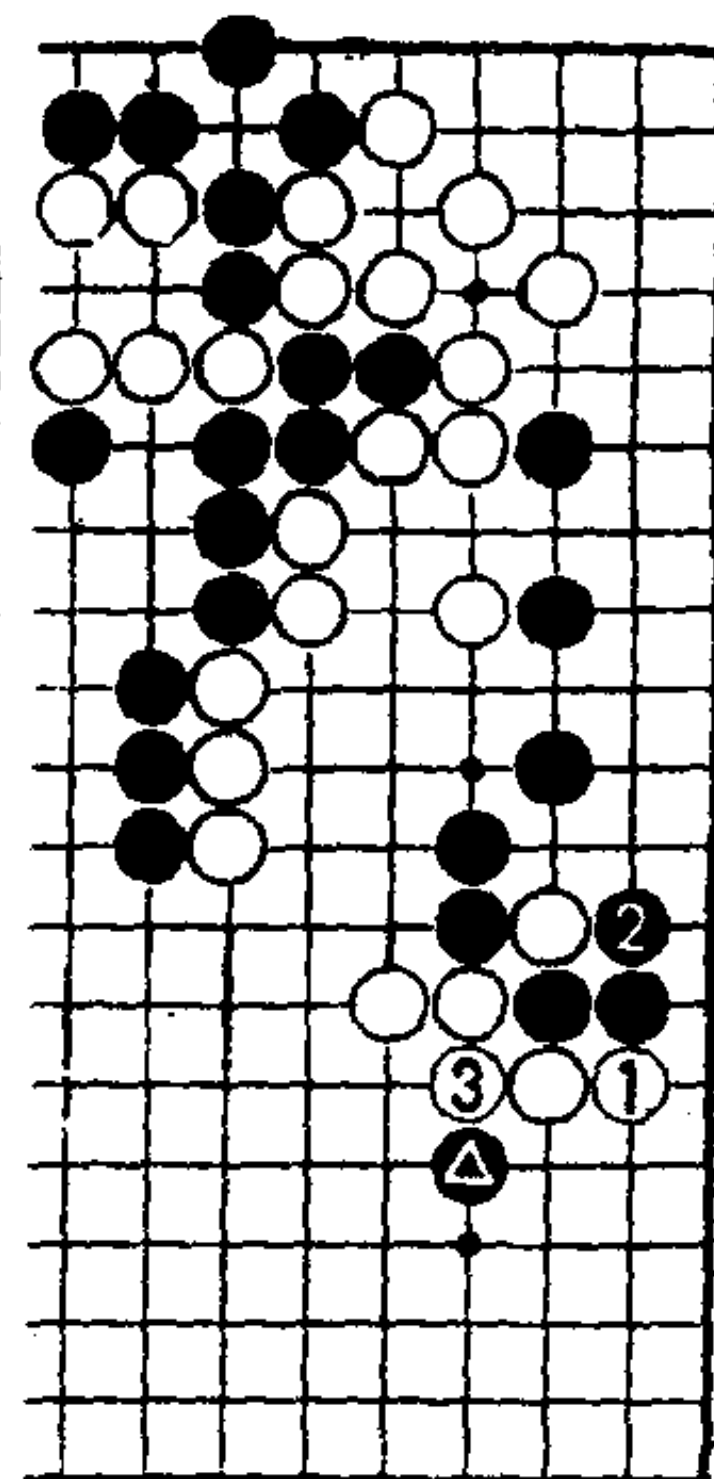
对白 1 的爬，黑 2 也跟着爬的话，则有白 3 立下的一手。白 1 的手筋内含着白 3 这一后续手段。

3 图（失败）

白 1 挡，俗手，失败。
黑 2 后，白 3 接是后手，且黑▲一子还有活力。



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 第八册 作战技巧

作者 = 中国大学生围棋协会编译

页数 = 1 2 7

S S 号 = 0