

目 录

第 1 题	求活·····	5	第12题	左还是右·····	49
第 2 题	第一感·····	9	第13题	弱点·····	53
第 3 题	似是而非·····	13	第14题	生死关头·····	57
第 4 题	紧气·····	17	第15题	漫不经心·····	61
第 5 题	两处断点·····	21	第16题	相关手法·····	65
第 6 题	急所·····	25	第17题	强手·····	71
第 7 题	中央线·····	29	第18题	绝望·····	75
第 8 题	错题? ·····	33	第19题	功夫·····	79
第 9 题	决断·····	37	第20题	求活的方法·····	83
第10题	接不归·····	41	第21题	一网打尽·····	87
第11题	专业棋手·····	45	第22题	格言·····	95

只此一手

第十一册

连络的手筋

中国大学生围棋协会 编译

上海外语教育出版社

只此一手
第十一册
连络的手筋

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 1.5印张 33千字

1990年8月第1版 1990年8月第1次印刷

印数: 1—10,000册

ISBN 7-81009-554-4/G·157

定价: 0.55 元

编译者的话

围棋是对峙双方一手一手轮流下的。当一方想将对方的棋子切断时，另一方势必要设法加以连络，于是就出现了手筋。

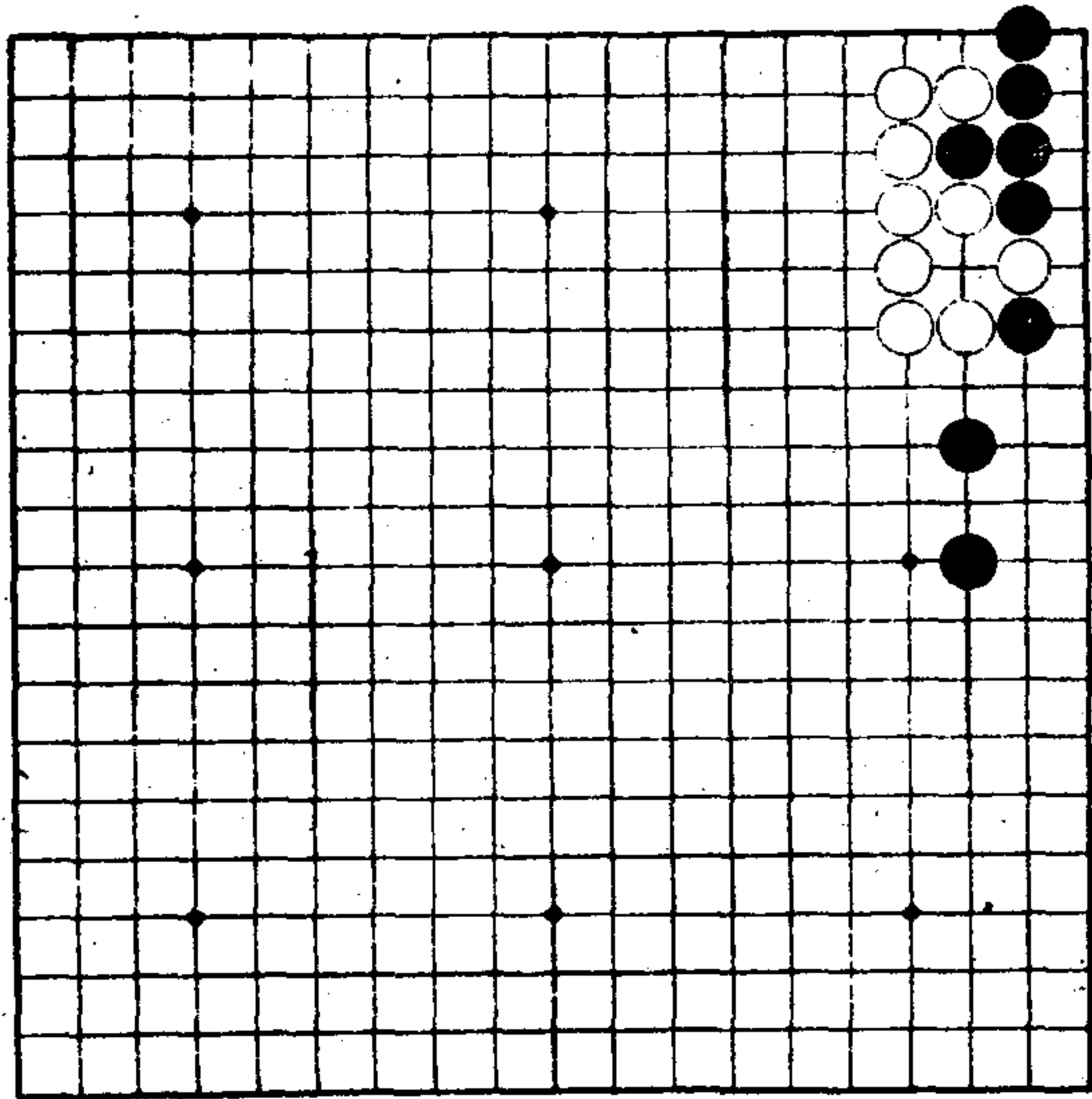
在这本小册子里，有朴实无华的着子，更有令人惊叹的各种联络手筋，供大家欣赏和学习。

目 录

第 1 题	求活·····	5	第12题	左还是右·····	49
第 2 题	第一感·····	9	第13题	弱点·····	53
第 3 题	似是而非·····	13	第14题	生死关头·····	57
第 4 题	紧气·····	17	第15题	漫不经心·····	61
第 5 题	两处断点·····	21	第16题	相关手法·····	65
第 6 题	急所·····	25	第17题	强手·····	71
第 7 题	中央线·····	29	第18题	绝望·····	75
第 8 题	错题? ·····	33	第19题	功夫·····	79
第 9 题	决断·····	37	第20题	求活的方法·····	83
第10题	接不归·····	41	第21题	一网打尽·····	87
第11题	专业棋手·····	45	第22题	格言·····	95

求活
黑先 初级

如果形成打劫就算失败。



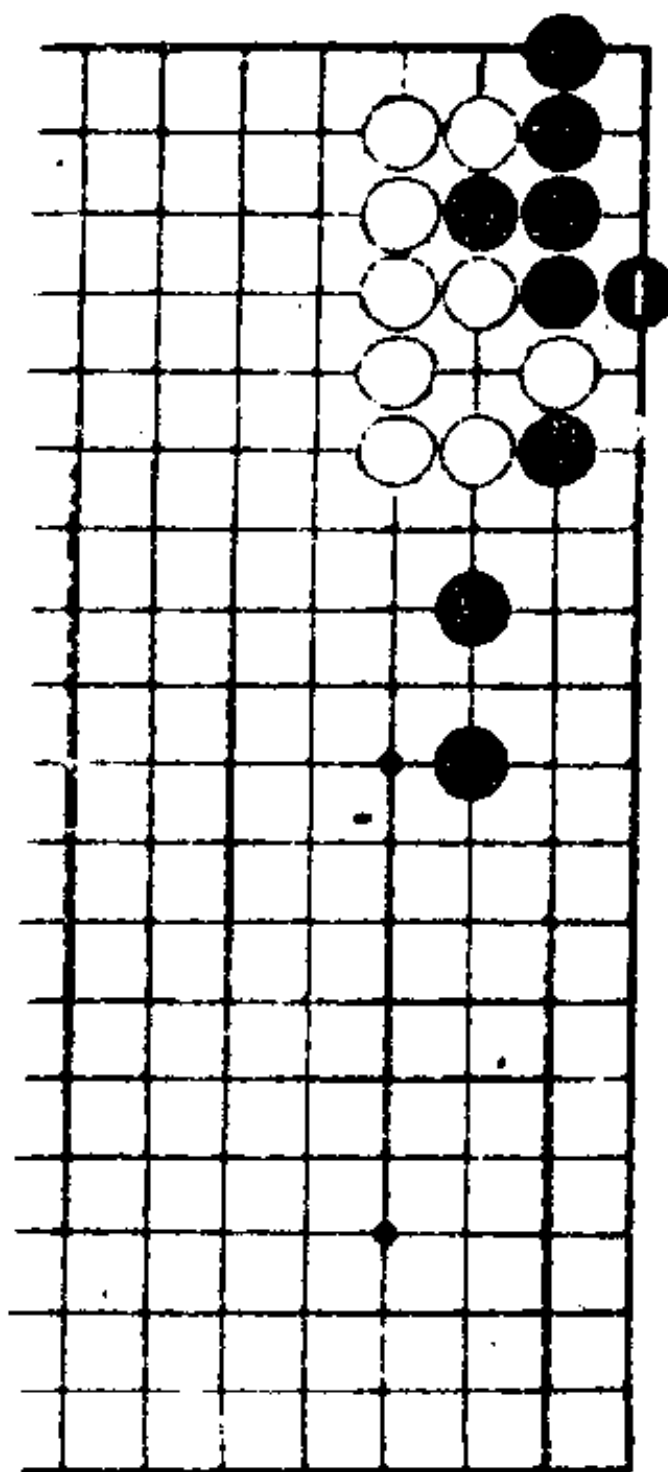
正解图 必得其一

黑 1 立是正解。

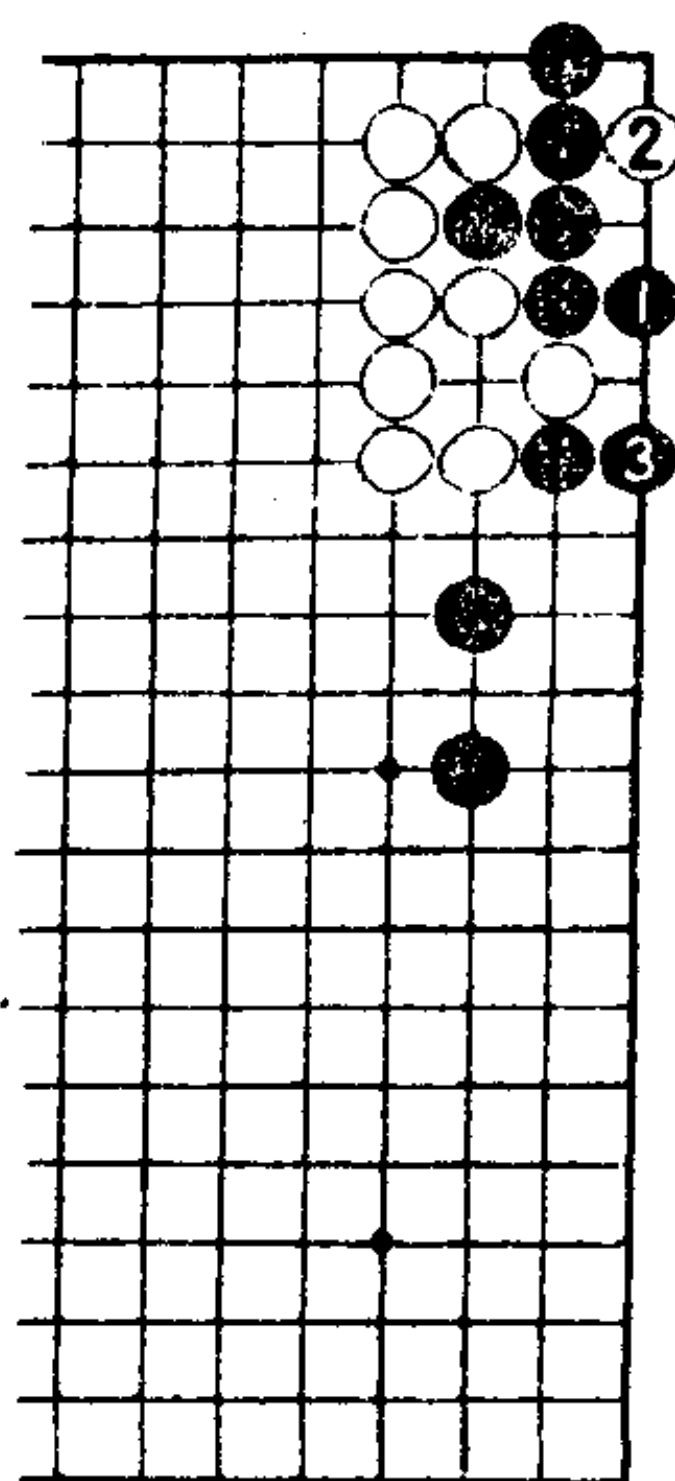
下一手或者在角上做活，或者从边上渡过，两者必得其一。

1 图（连络）

白 2 如果破眼，黑只要在 3 位立就完全连络上了。



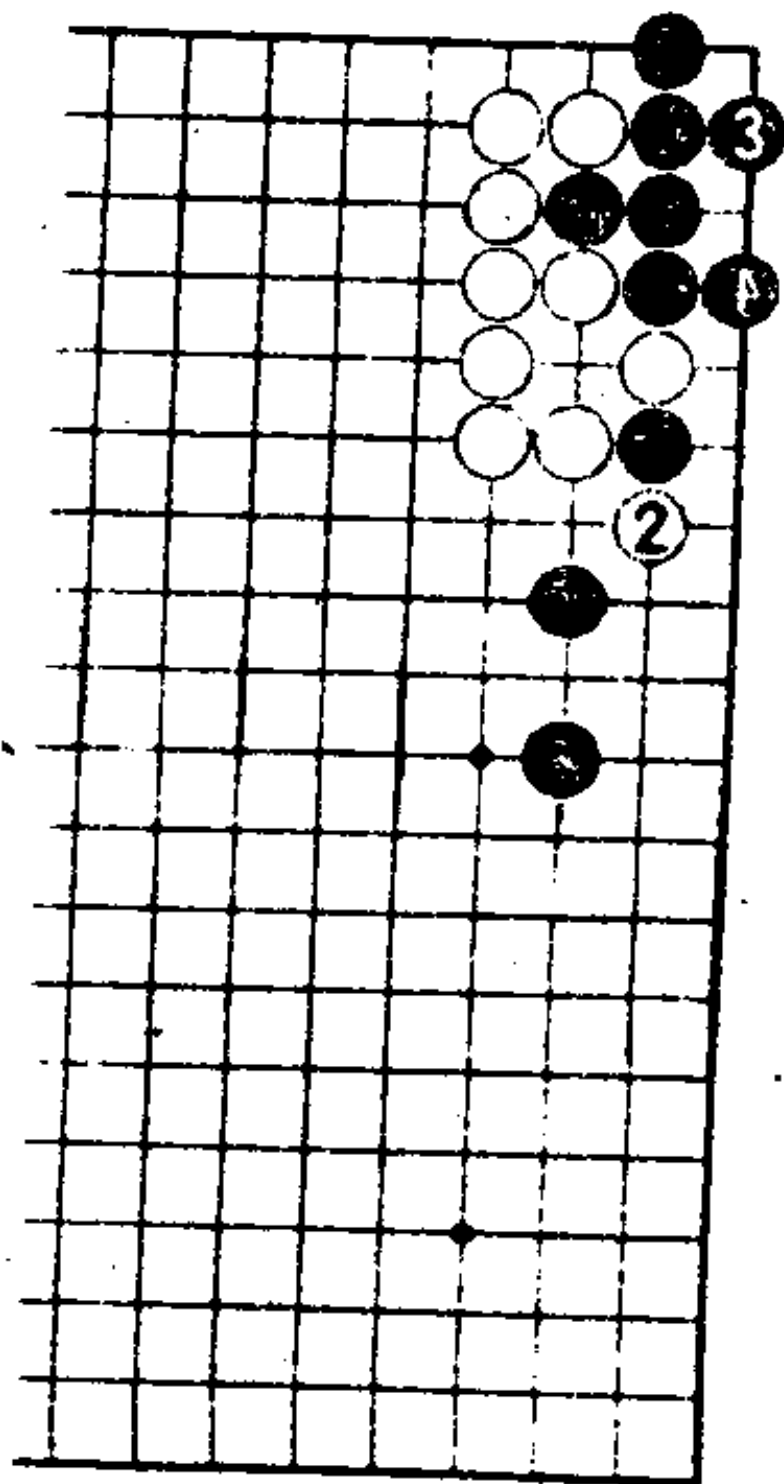
正解图



1 图

2 图（活出）

白如在 2 位打，黑虽无法连络，但可在 3 位活角。实战时白大致总是这样打吃的。

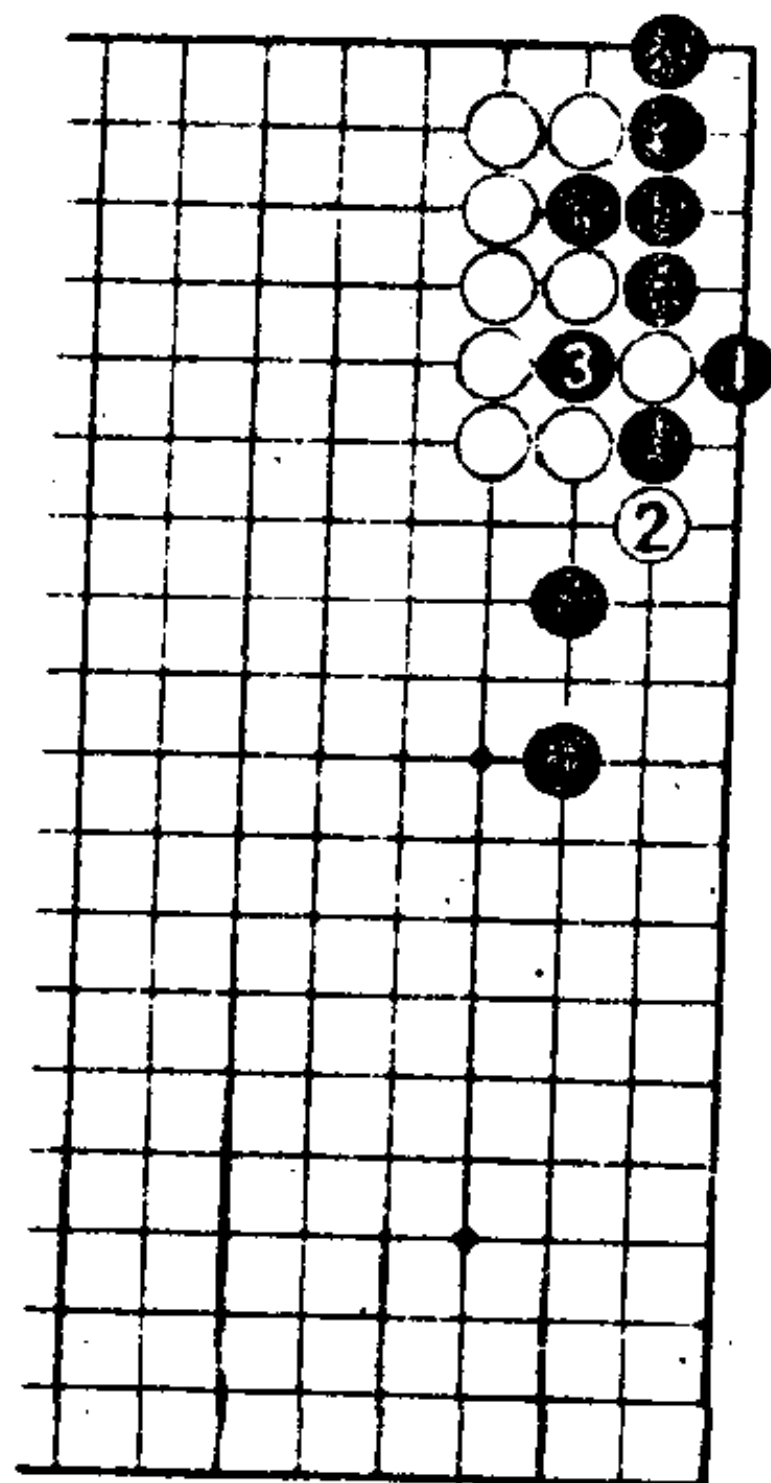


2 图

3 图（失败）

黑如急于在 1 位连络是失败的方案。

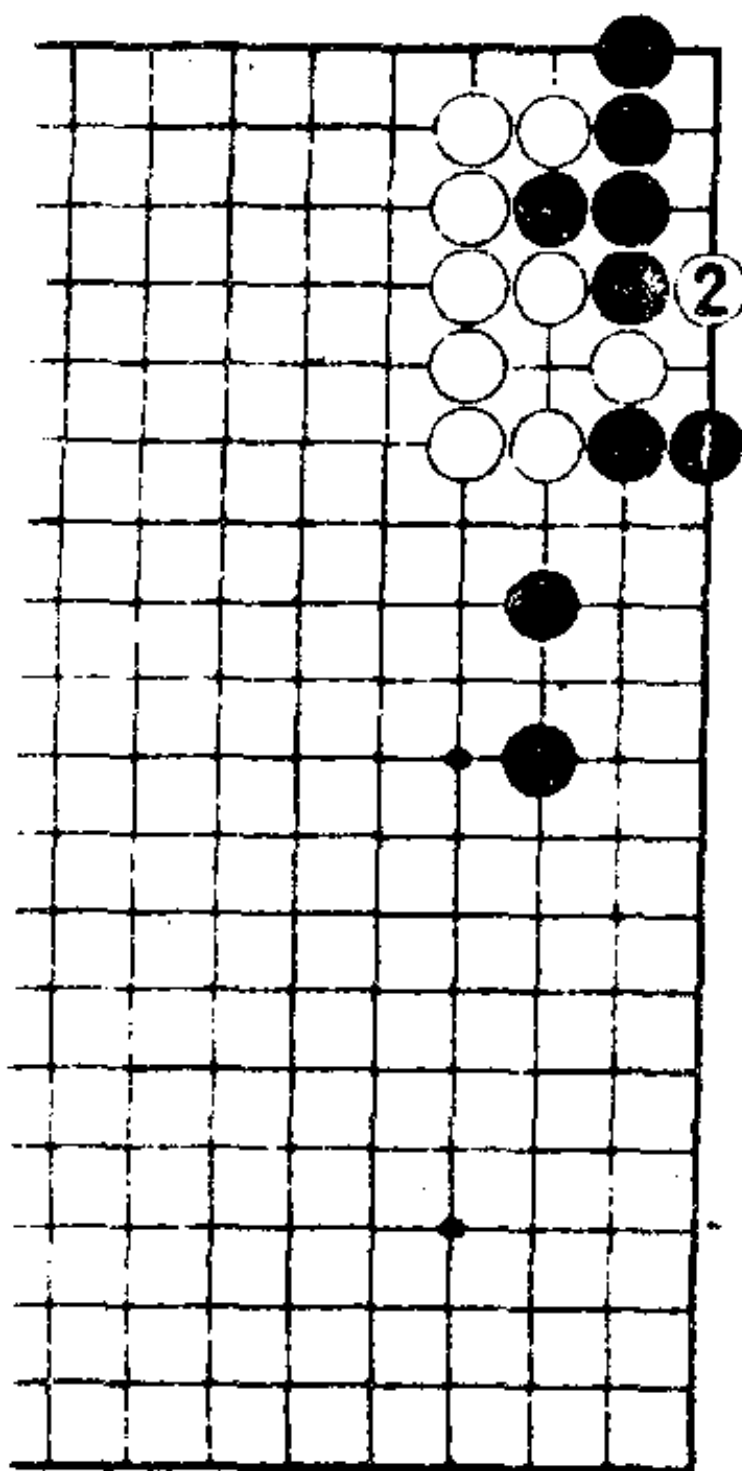
白 2 打时，黑 3 提即成劫争。黑若打不赢这个劫，角部就死掉。



3 图

4 图（失败）

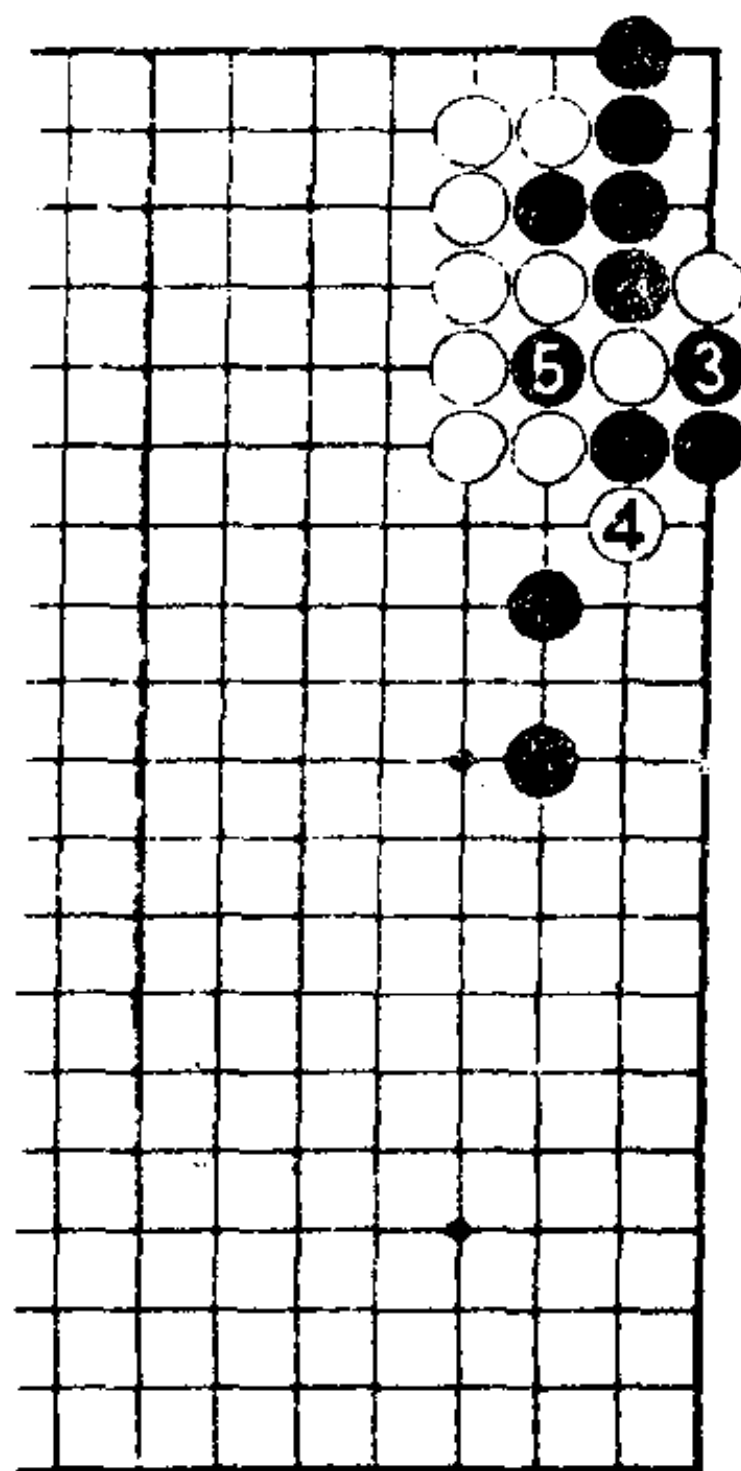
黑如先在本图 1 位立下是错着。白 2 扳黑既难于直接成活，又无法连络。



4 图

5 图（劫）

黑 3 势必断入，被白 4 打吃，黑 5 提劫后不可避免地成为劫争。



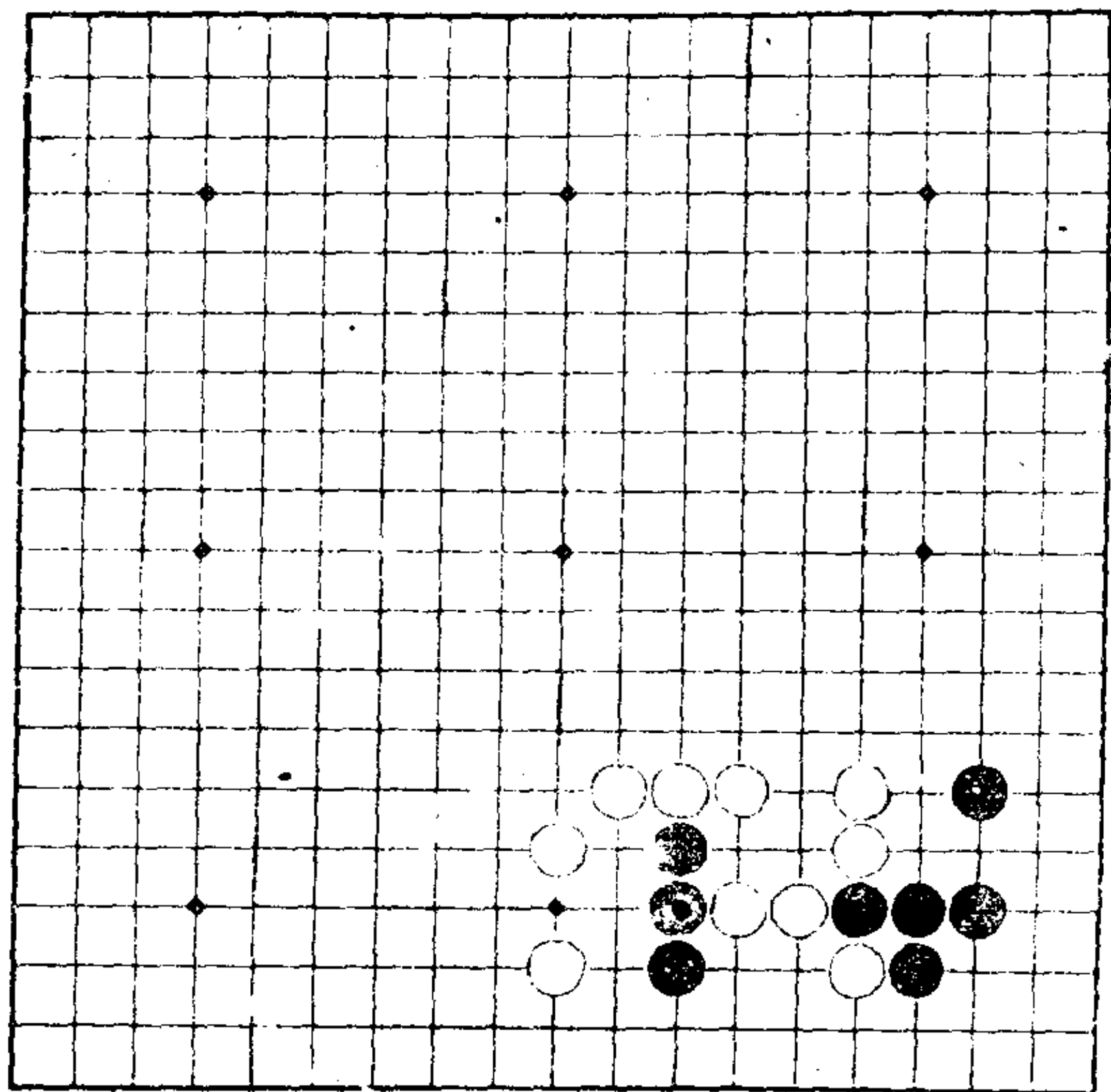
5 图

第2题

第一感
黑先 初级

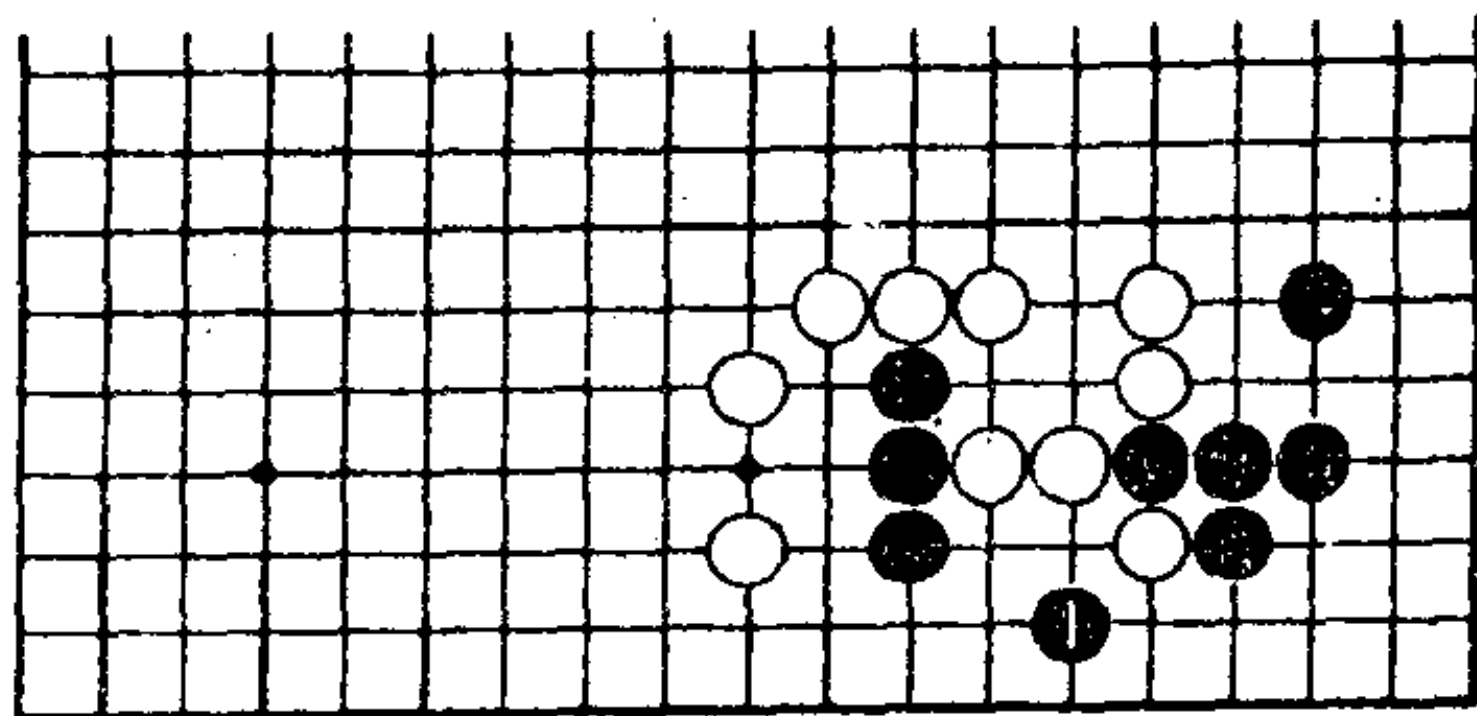
知道这一手筋的人凭第一感就能发现，这是在二路上渡过的代表性手筋之一。

不知道的人应牢牢地记住它。



正解图 急所

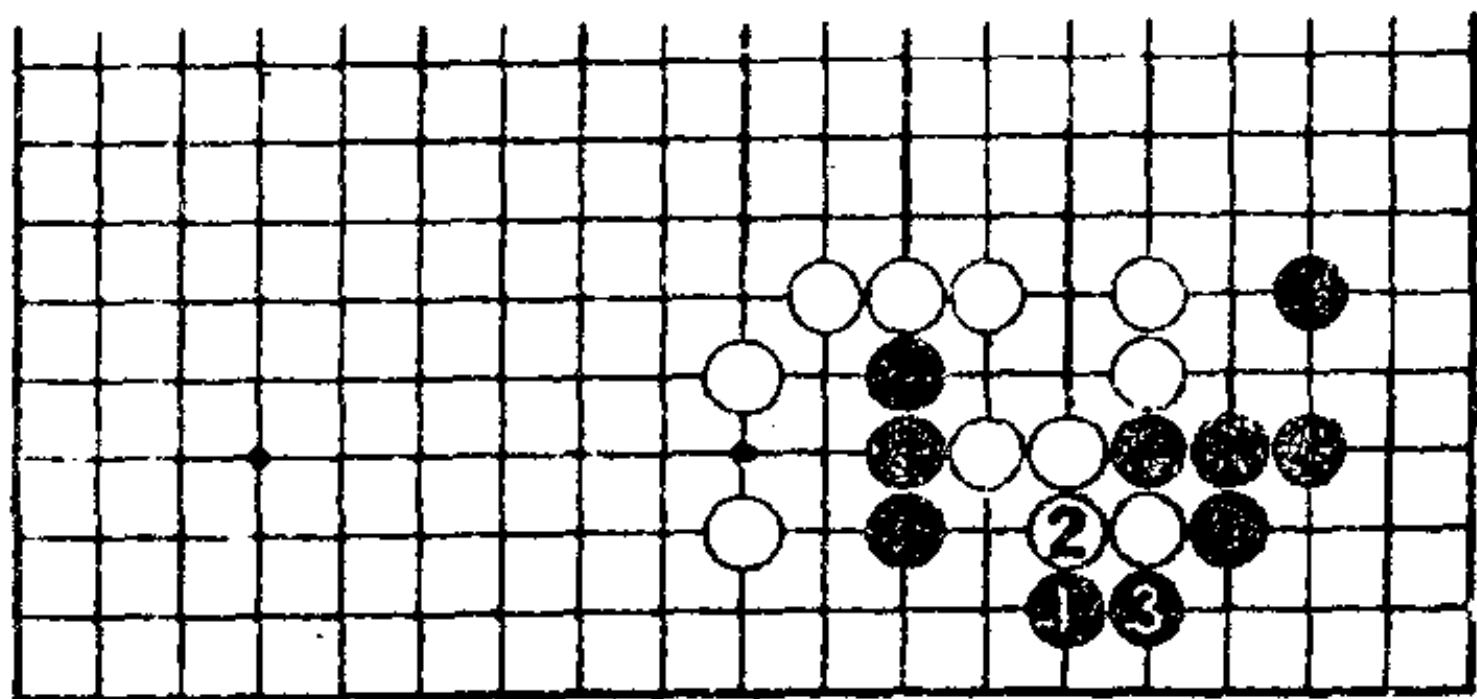
黑 1 小飞是急所。
只要在这里投下一子，
白就毫无办法阻挡黑的
连络。



正解图

1 图 (简单)

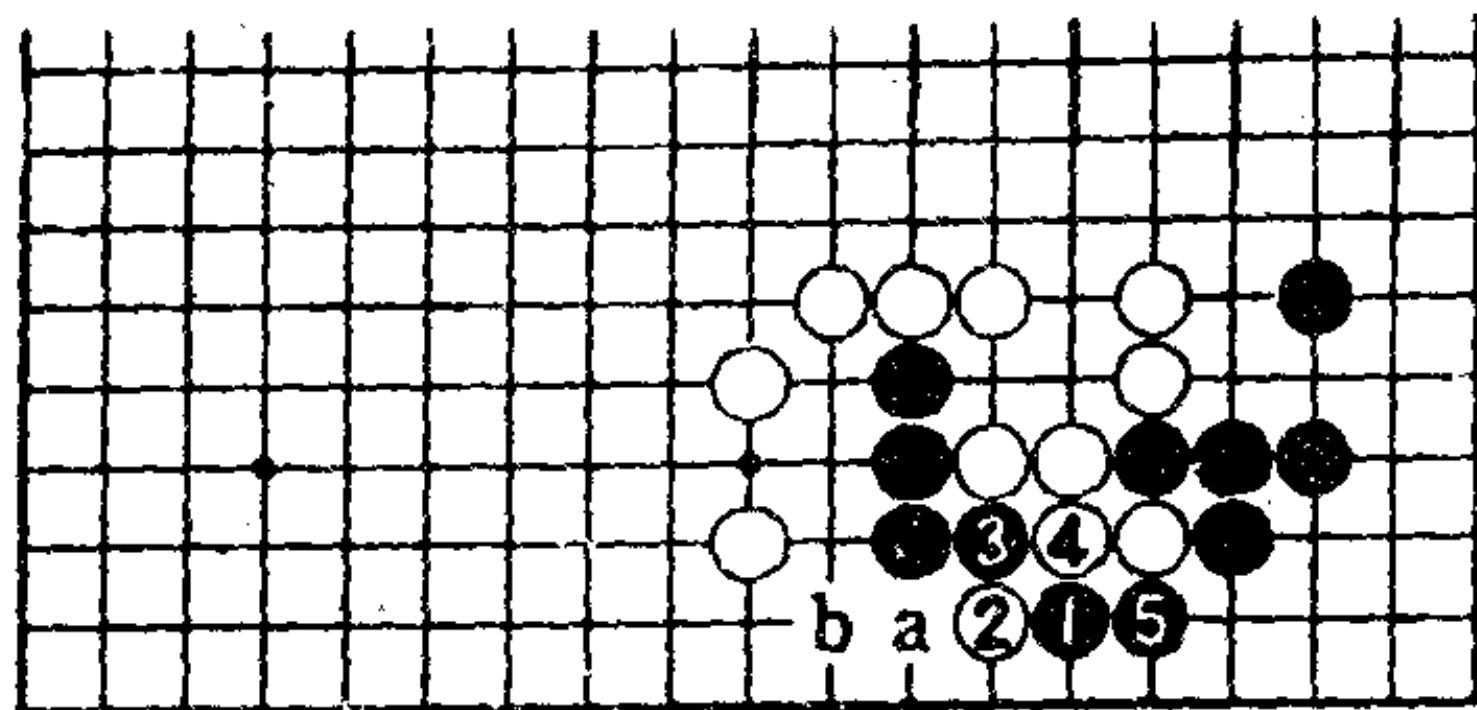
白 2 如接，黑 3 爬
就简单地连络上了。



1 图

2 图（变化）

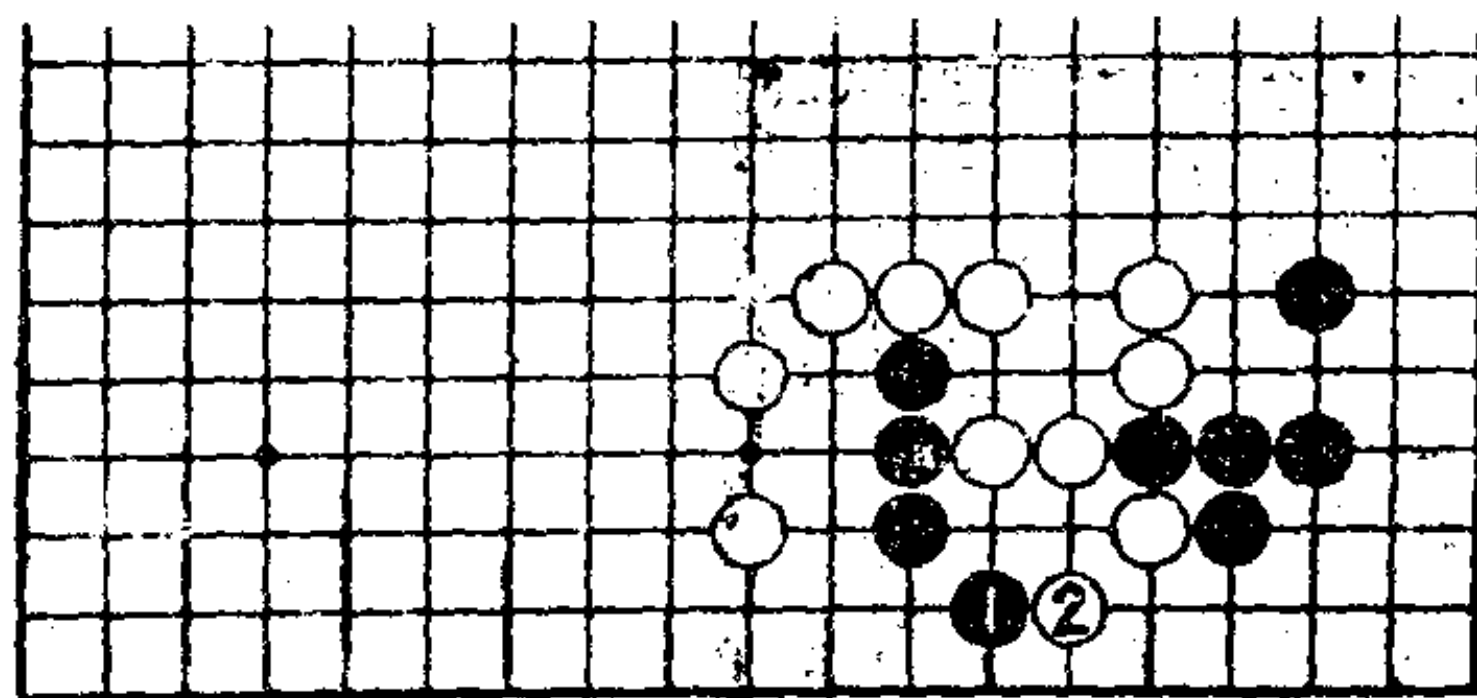
黑 1 小飞时，白 2 即使搭下也不必担心。黑 3 冲 5 爬仍然联络上了。白 a 则黑 b 扳吃住。



2 图

3 图（失败）

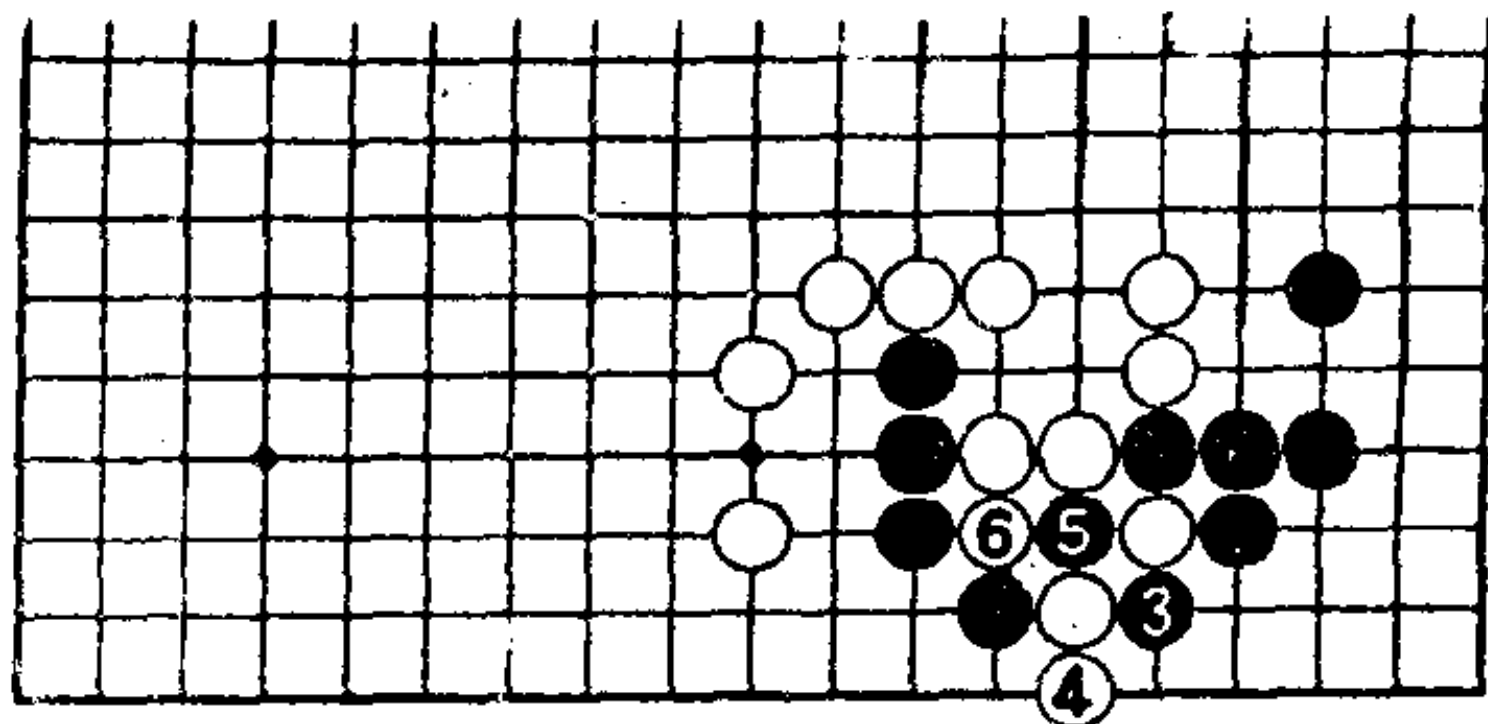
黑 1 如尖，被白虎挡，接下去……



图

4 图（劫）

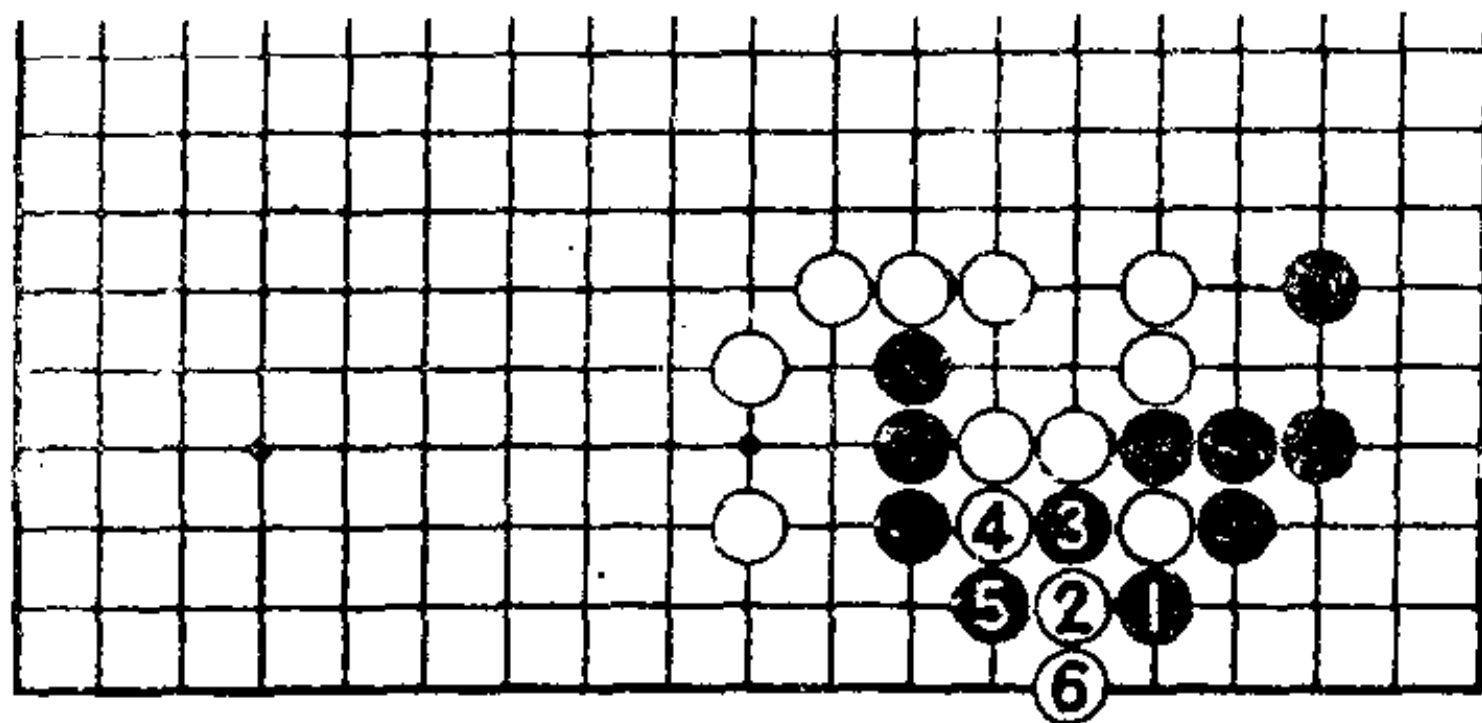
黑 3 打吃时，白不会粘上而将在 4 位立下，到白 6 止，黑不论怎么顽抗，总归成劫争。



4 图

5 图（失败）

黑 1 如扳打，被白 2 扳下，至白 6 止，虽然与上图次序不同，结果也一样成劫争。



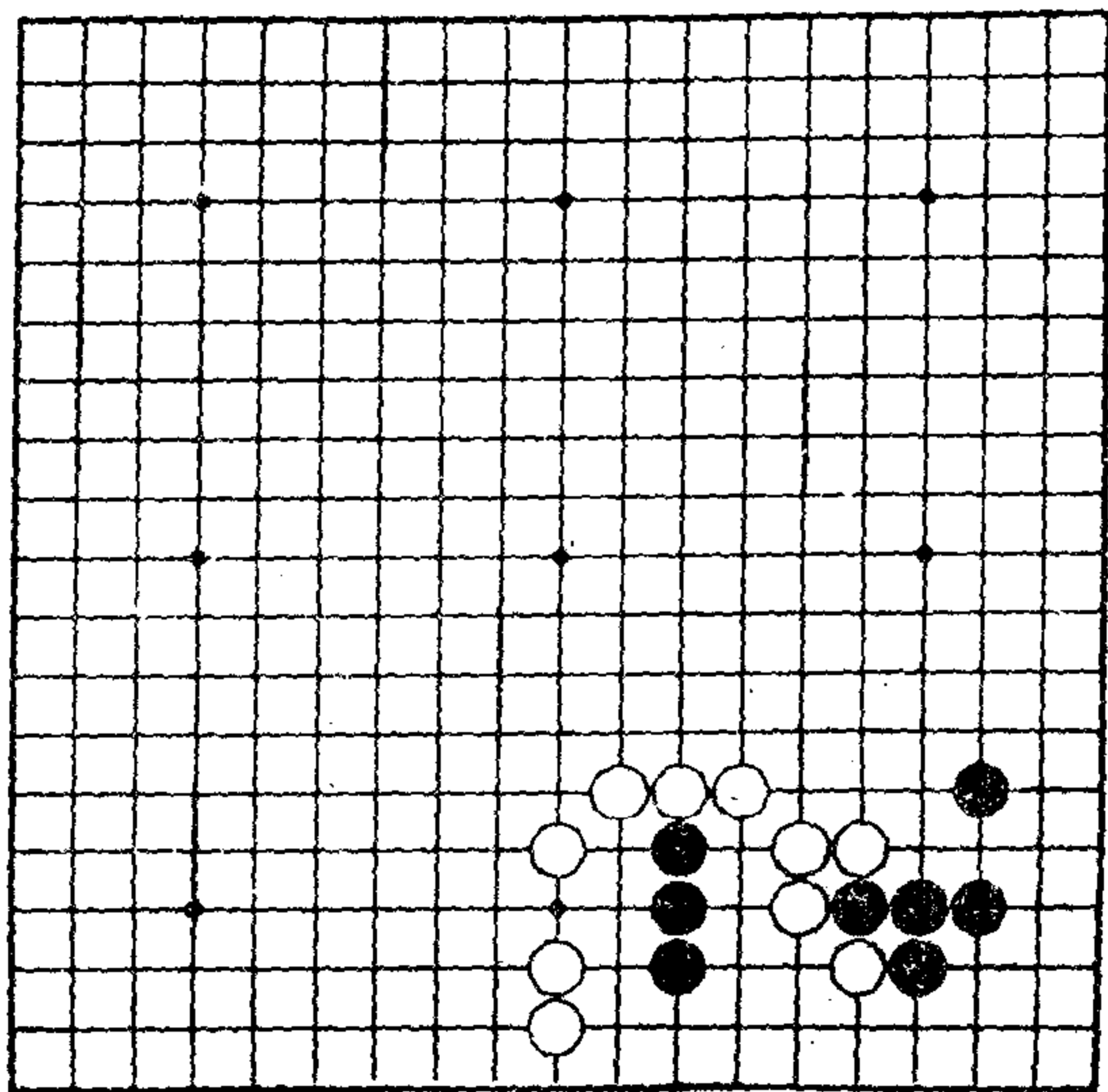
5 图

第3题

似是而非
黑先 中级

与上题棋形相似，可是请你仔细看看。考虑一下两者之间的差异意味着什么呢？

当然，黑方仍然能够无条件地连络上。

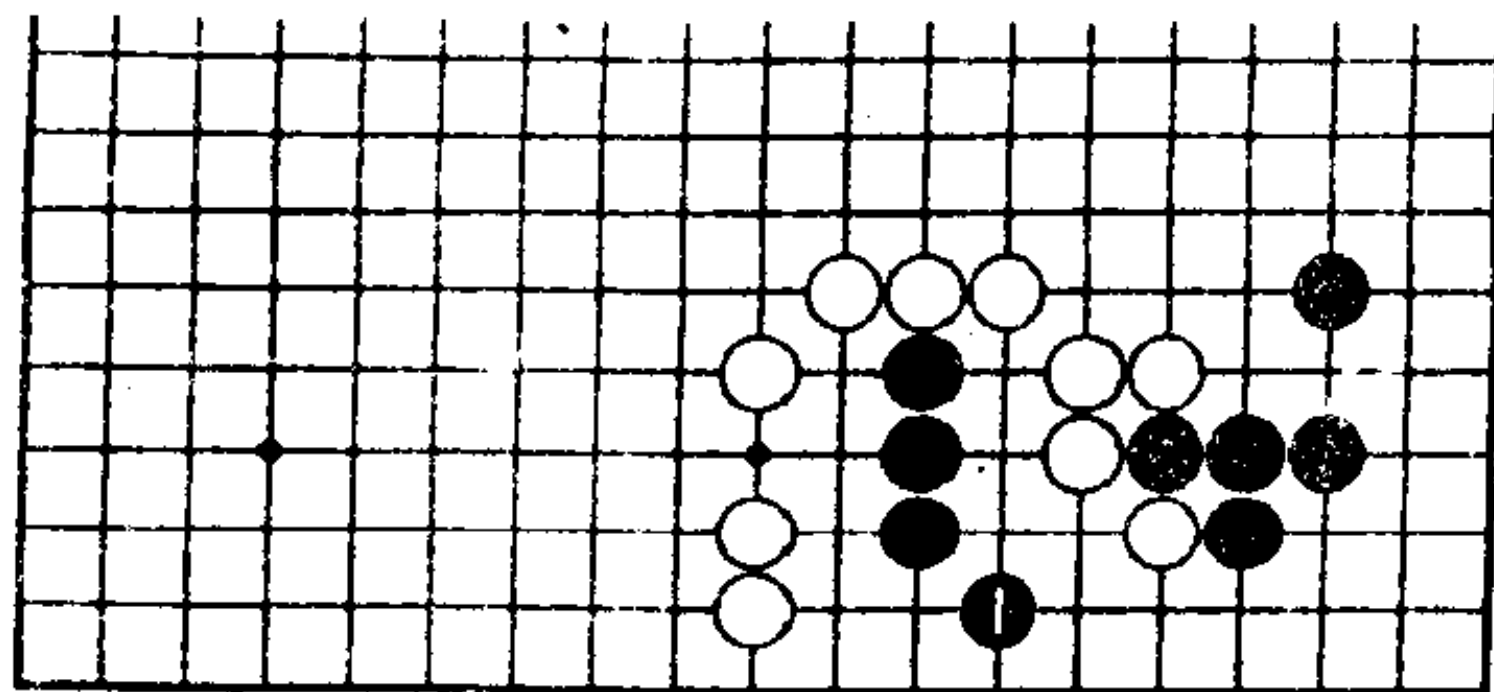


正解图 坚实地尖

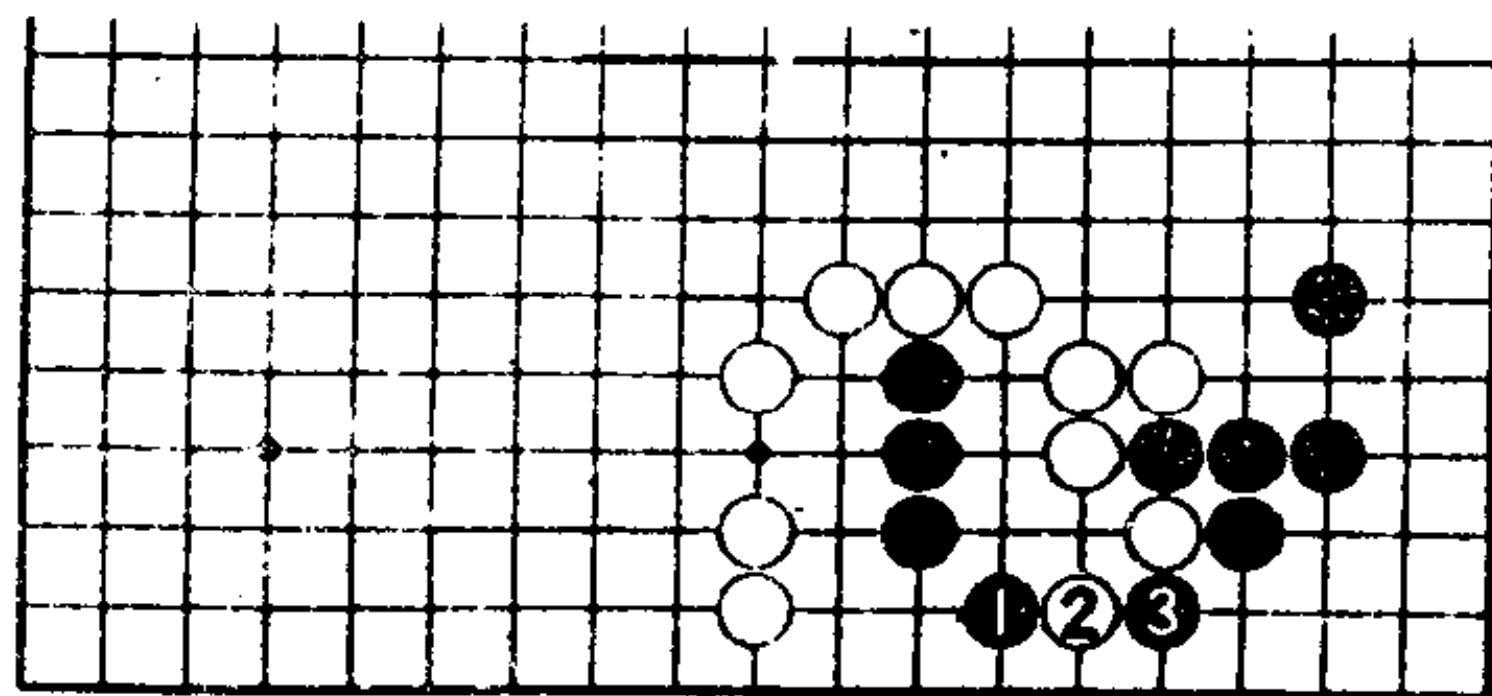
黑 1 尖。上一题的失败方案在这里却是正解。

1 图（不用担心）

白 2 虽能虎挡，但对此不必担心。黑 3 打吃是预定的着法。



正解图

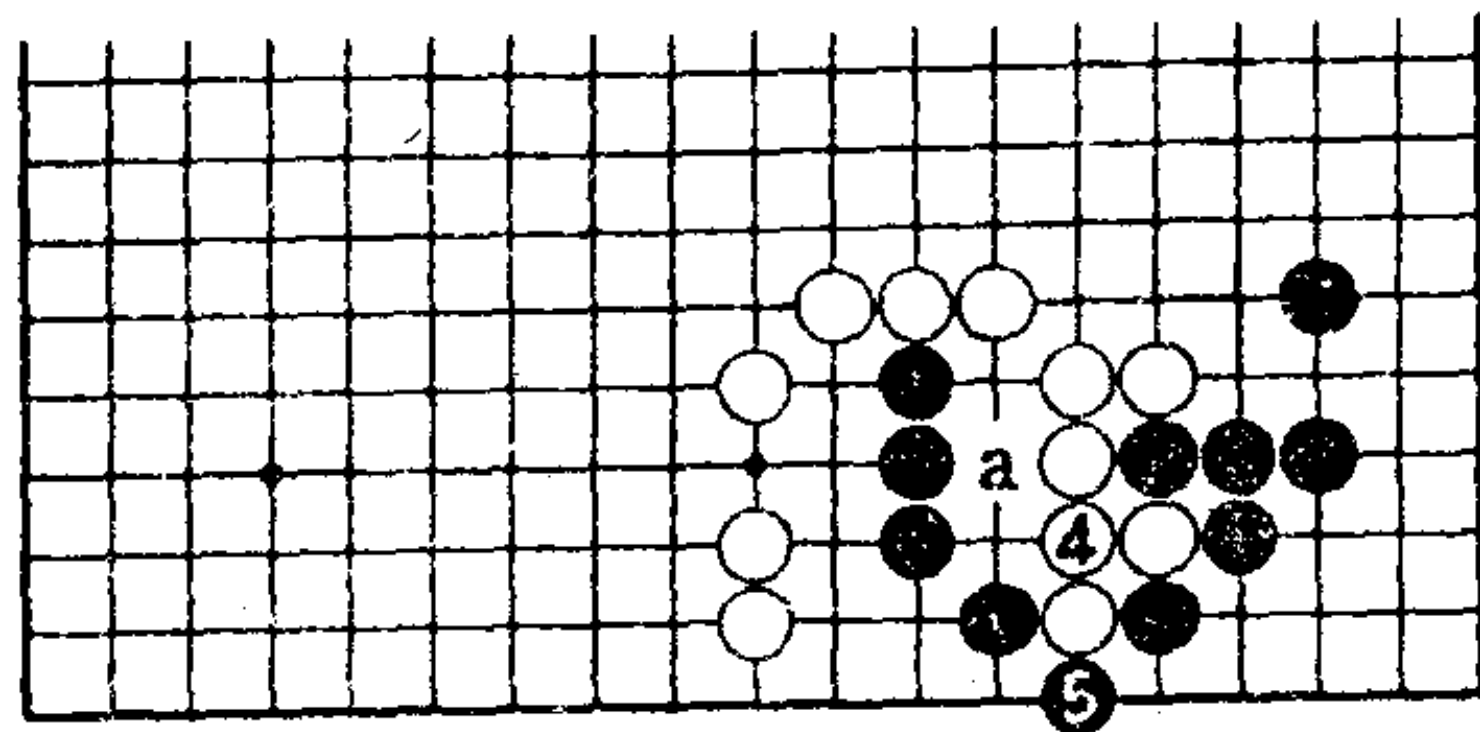


1 图

2 图（正解）

白 4 只好接，这样黑 5 就渡过了。

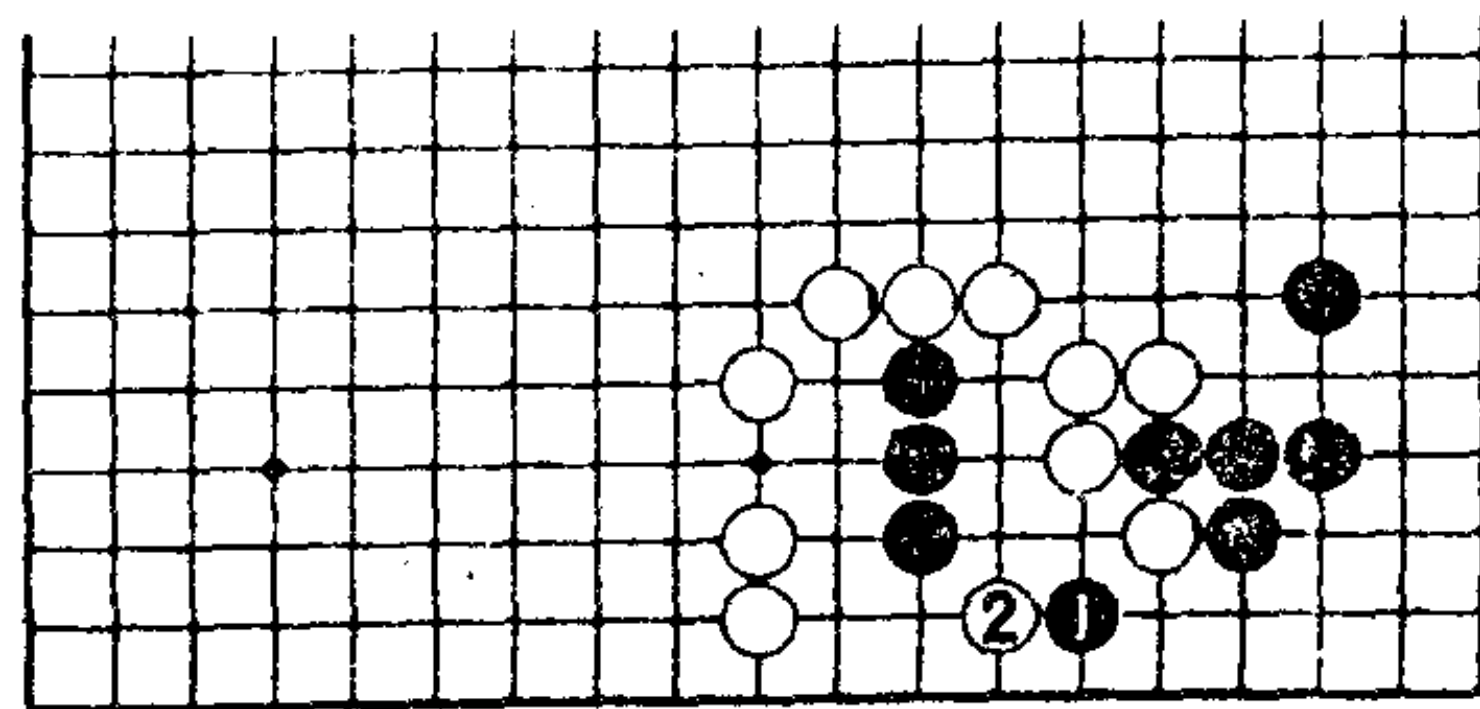
白在a处没有子，故白无法在 5 位立下，这是与上一题不同之处。



2 图

3 图（小飞失败）

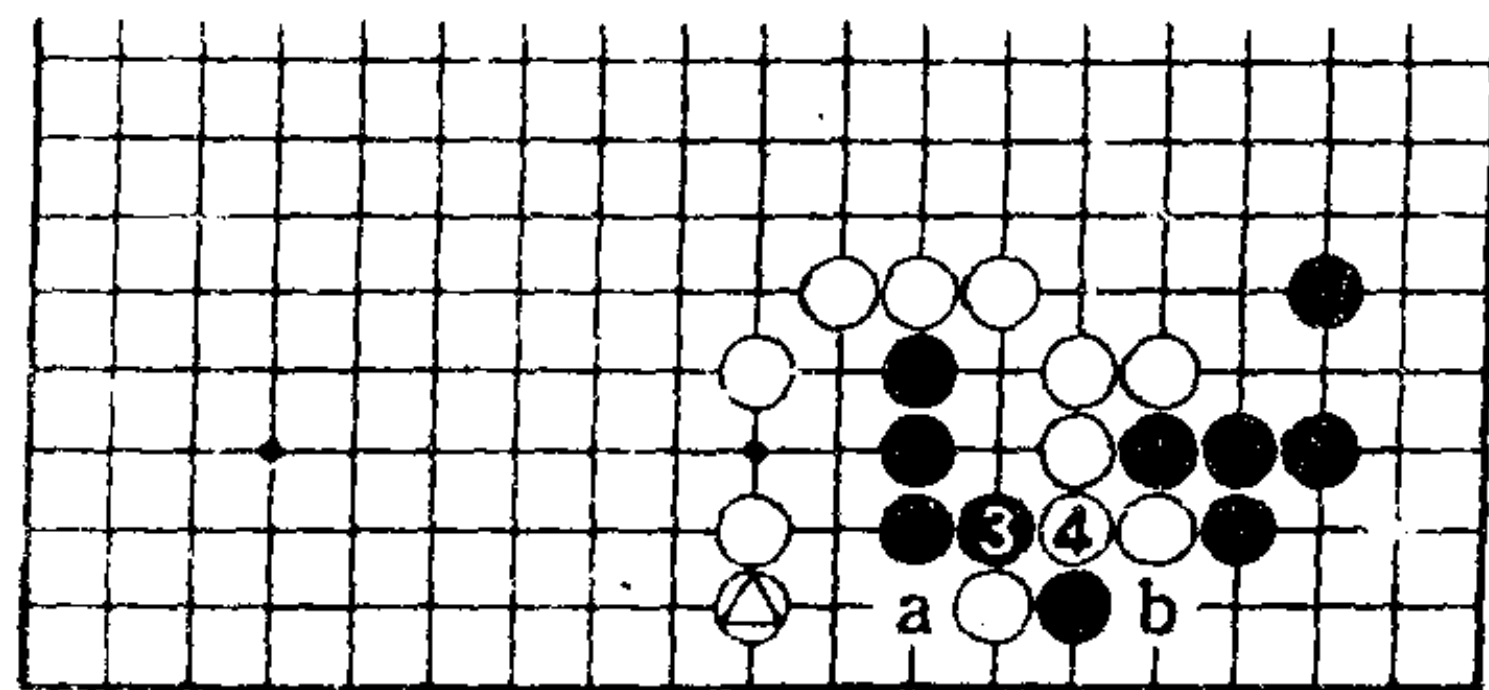
还有一点与上一题不同。黑 1 如飞渡，白 2 搭下的手段成立。



3 图

4 图（两者必得其一）

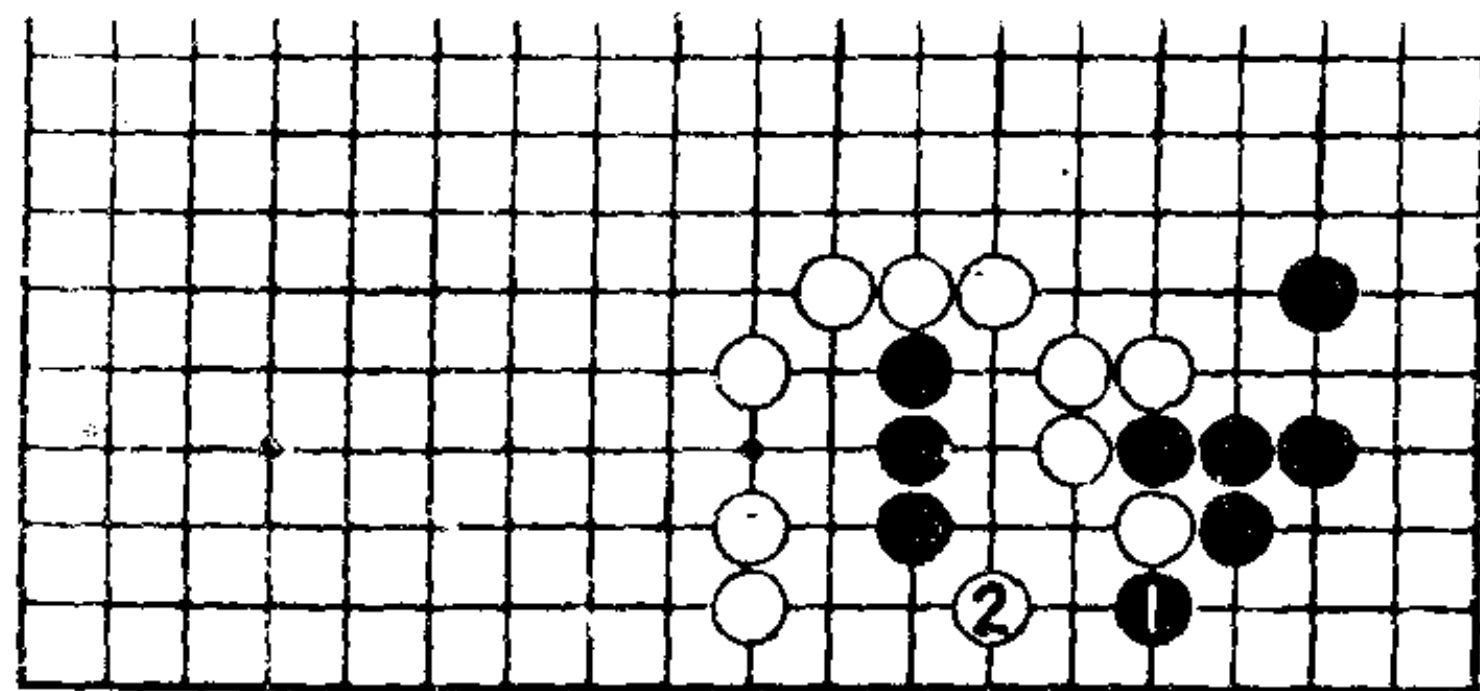
接下去黑 3 遮断，白 4 接后，a、b 两点必得其一，白△一子在这里起了作用。



4 图

5 图（飞断）

黑 1 扳打也是失败的方案。被白 2 飞断后，成了无法连络的棋形。



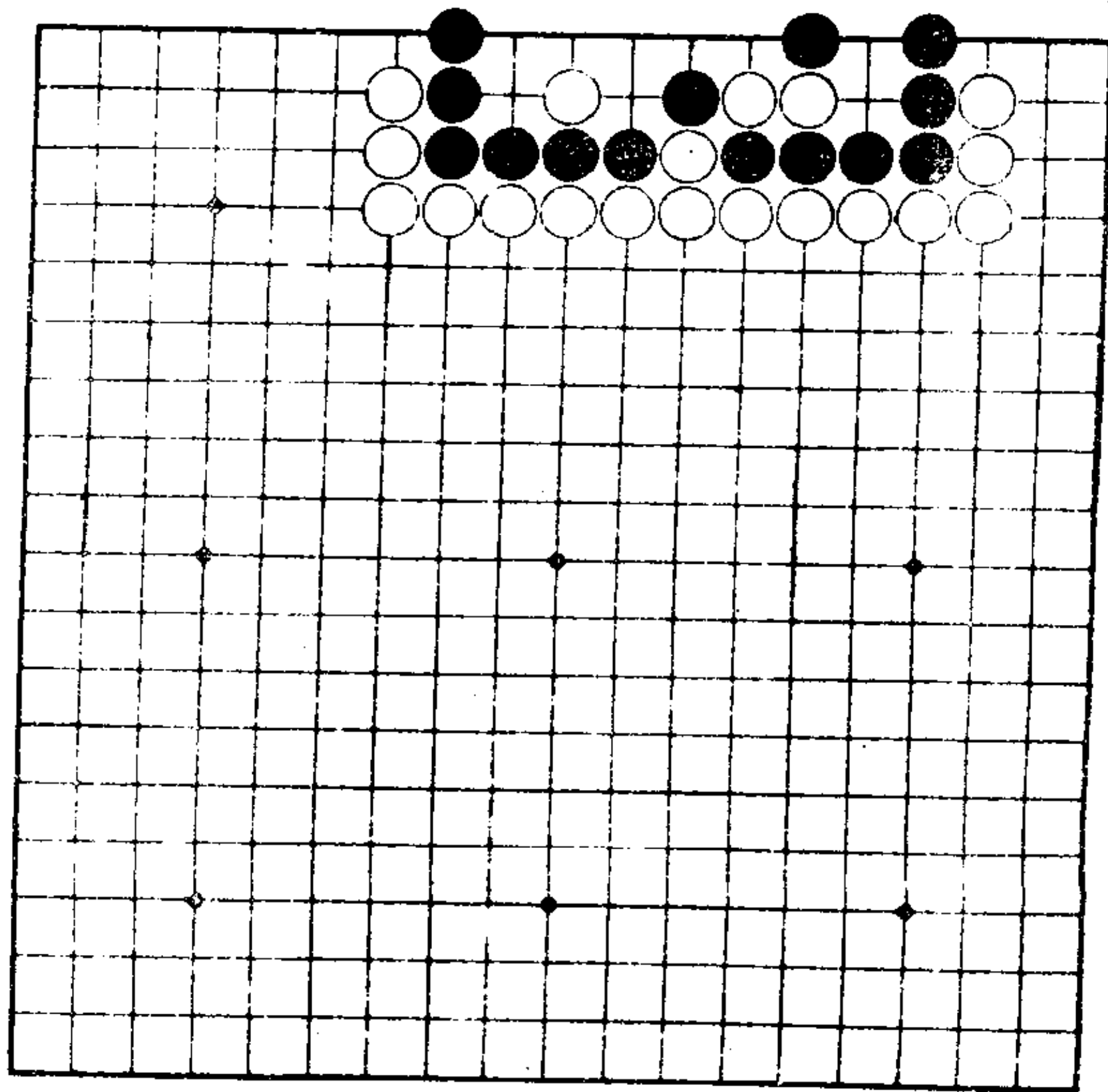
5 图

第4题

紧气
黑先 中级

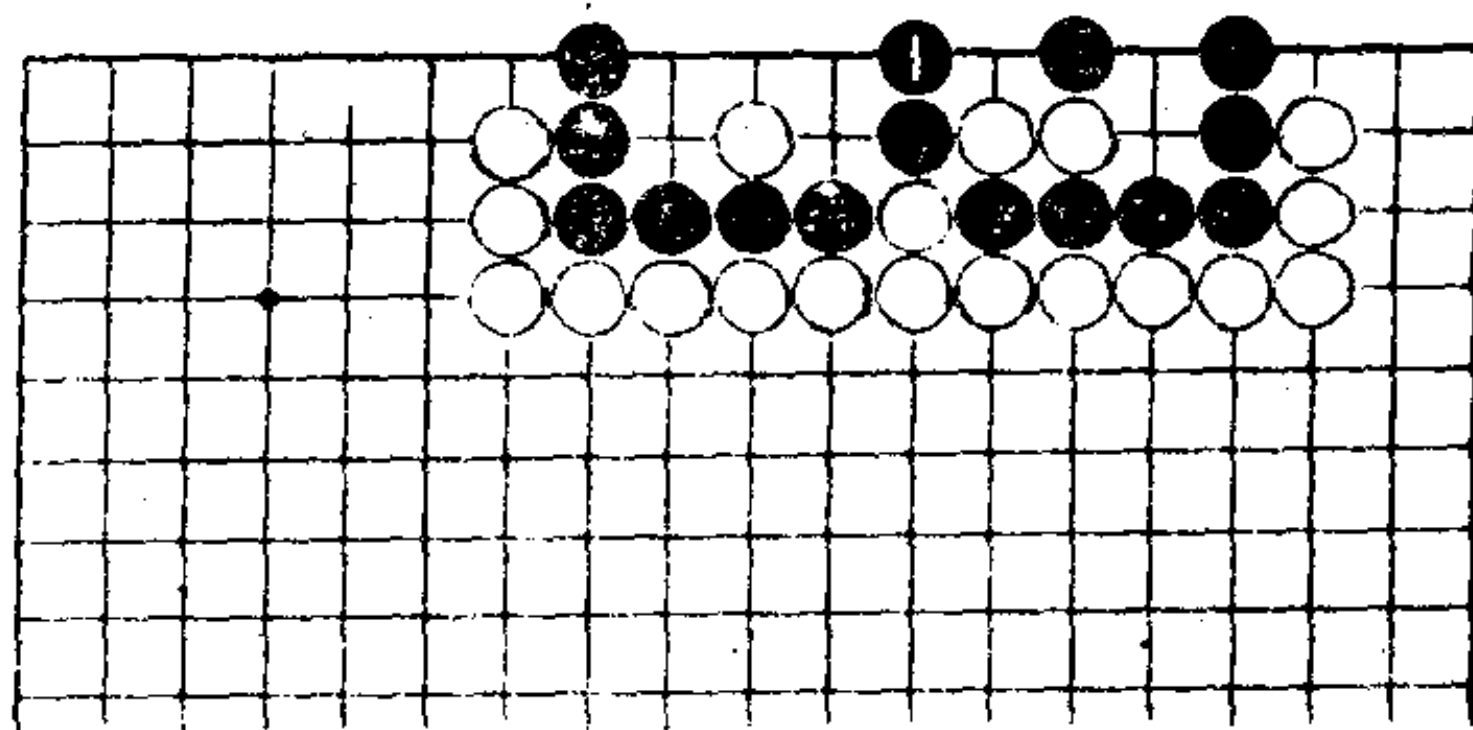
有时候双方棋子相互撞紧了气，这时的着法极为重要。

本图黑方如只活出一半就算失败。那么该从那里紧气，白方就无可奈何了。



正解图 左右同形 占中央

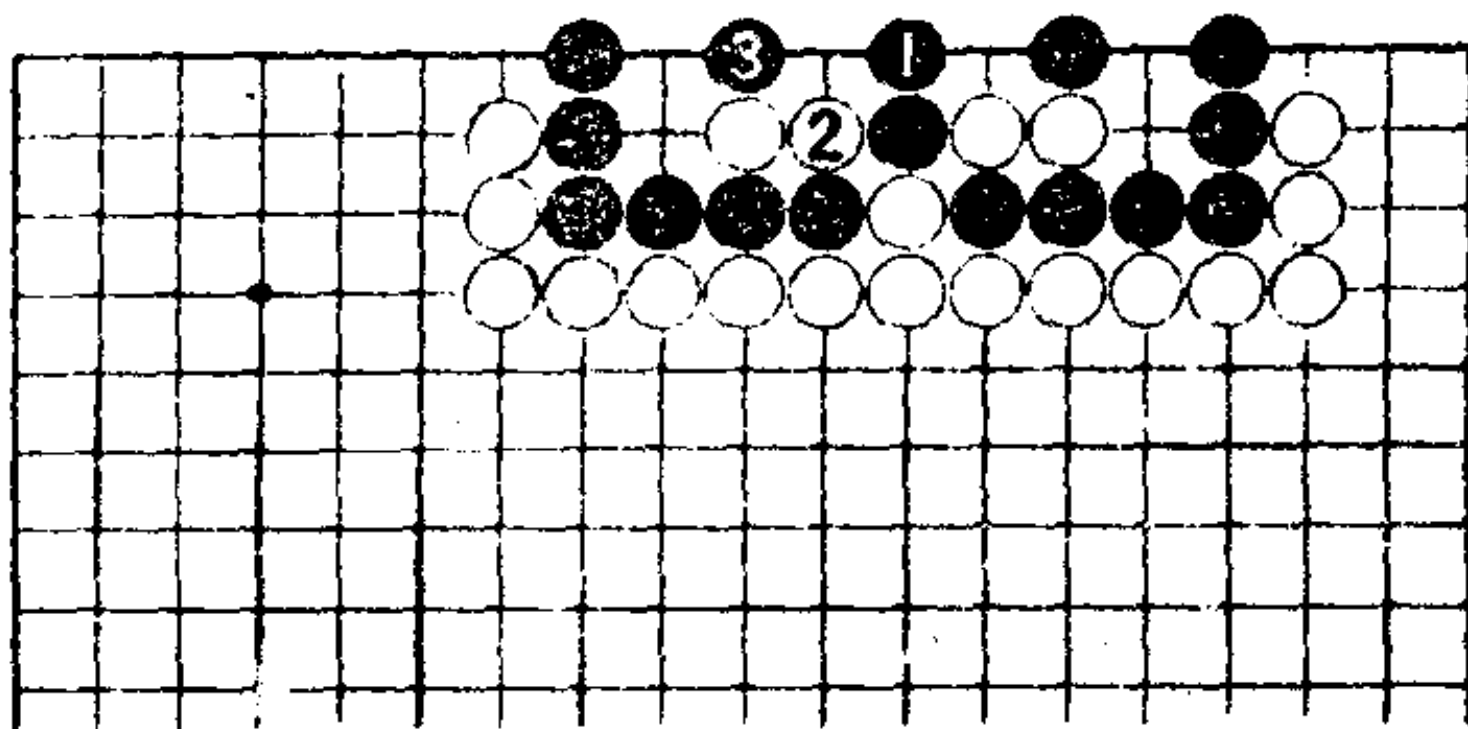
黑 1 立下就全部活了。这一点正好是左右同形时的急所。



1 图（同形）

白 2 如切断，黑 3 只要一夹即成左右同形。现在中央的急所正好为黑所占。

正解图

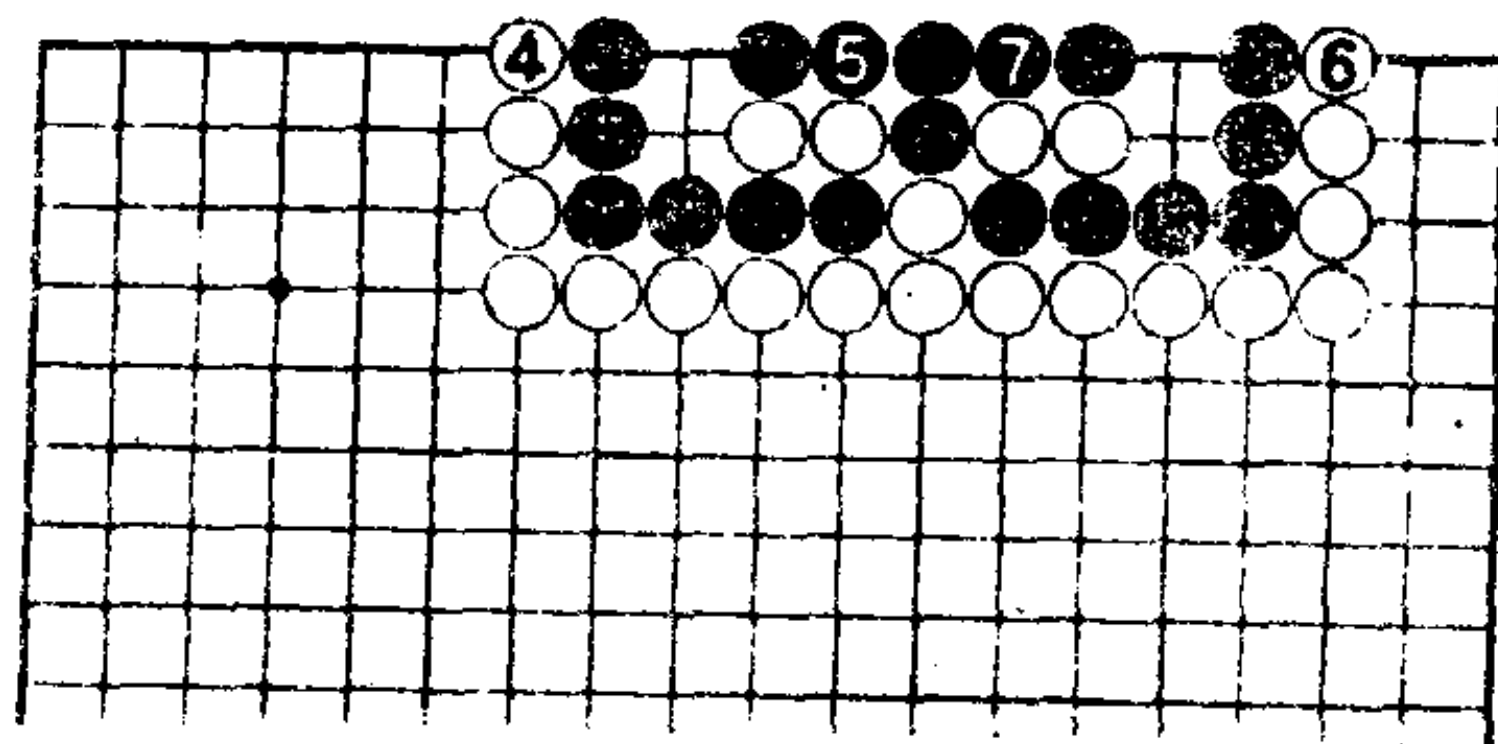


1 图

2 图（活出）

处于黑棋包围中的白子已撞紧了气，无法动弹。

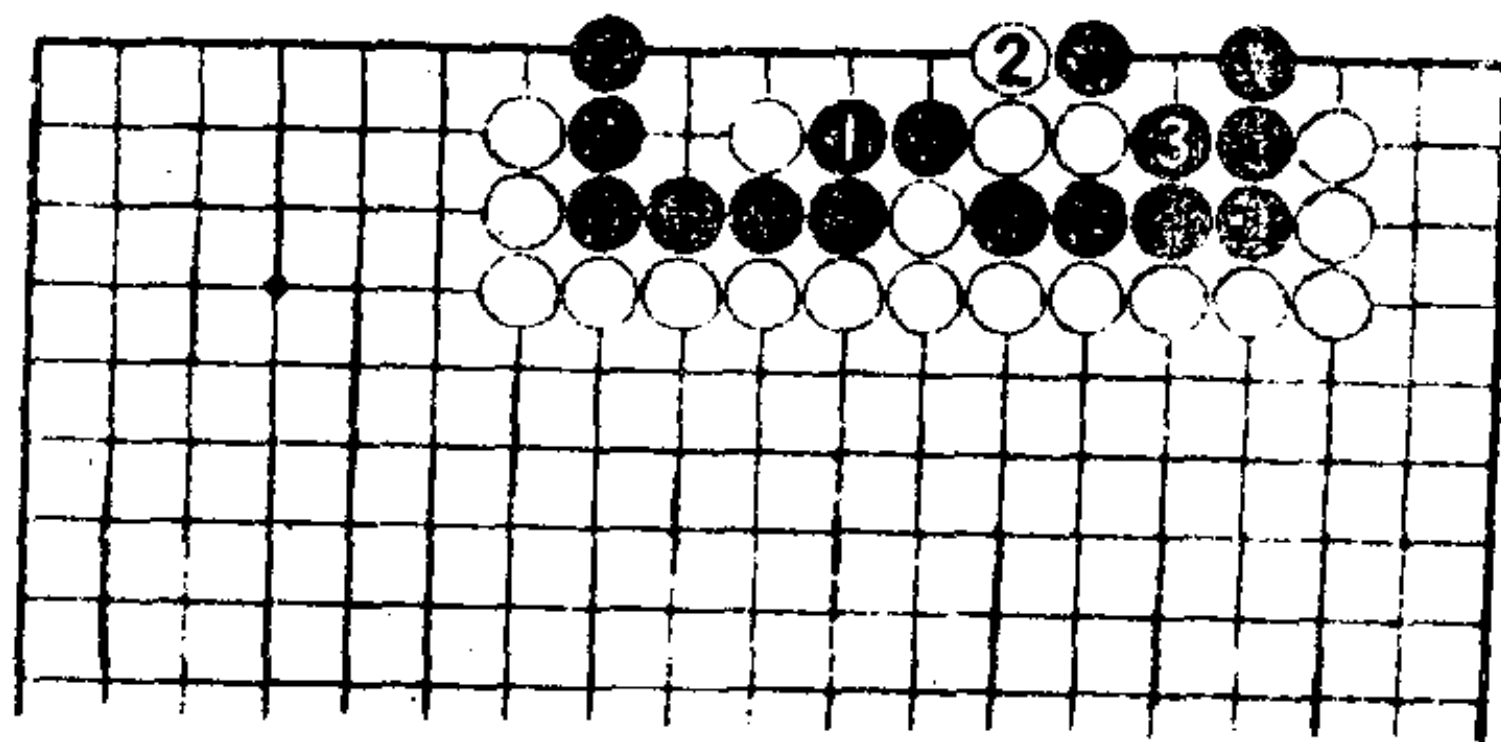
白即使从外围 4、6 位紧气，至黑 7 止，黑全部连通并已活出。



2 图

3 图（劫）

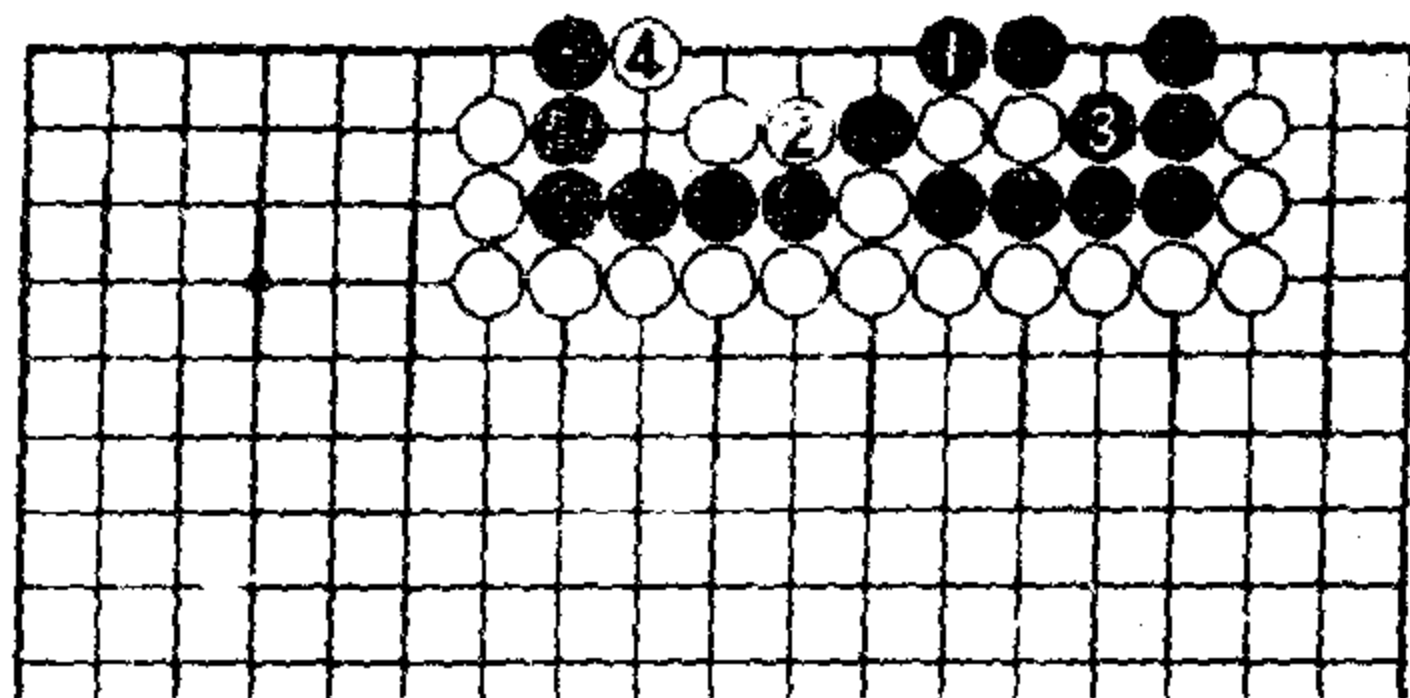
黑 1 接也许是第一感，可是白 2 曲打后，黑棋也撞紧了气，这时除了在 3 位作劫外，别无他法。



3 图

4 图（一半被吃）

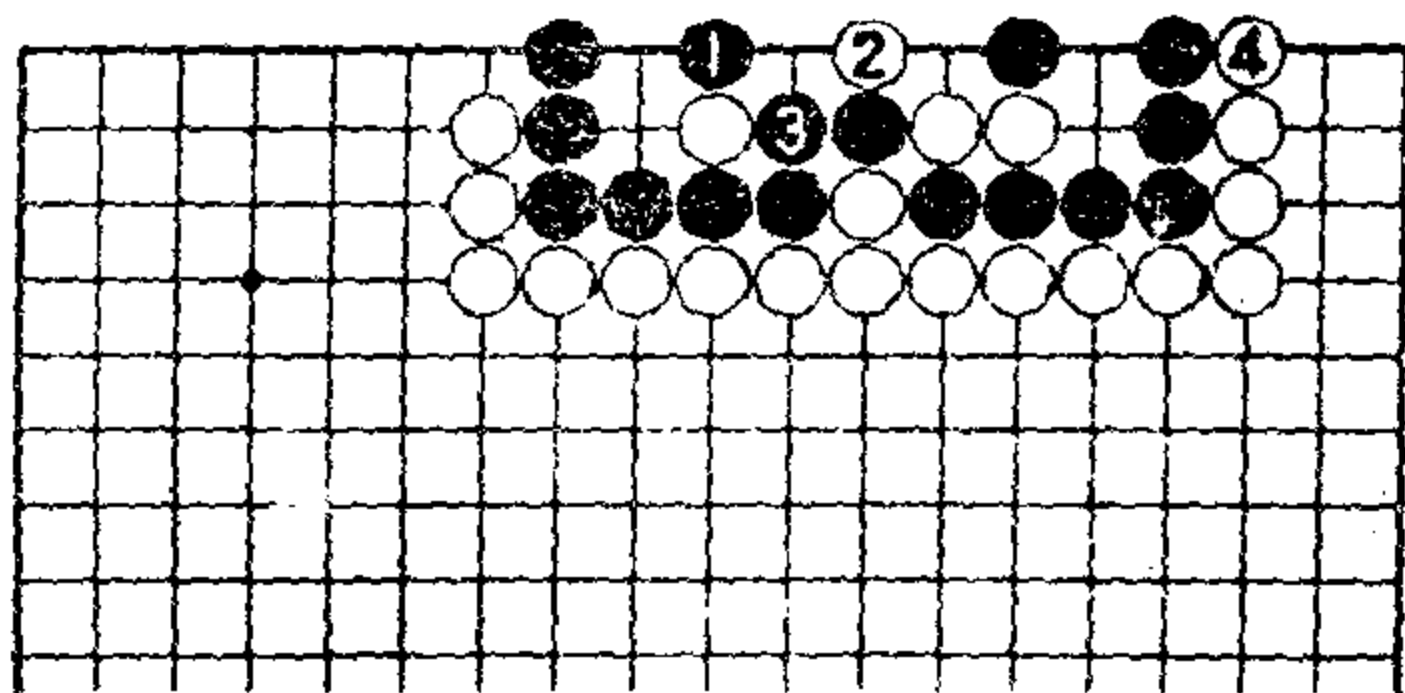
黑 1 吃住二子，只能活出一半。白 2、4 后，另一半被吃。



4 图

黑 1 托操之过急，也是失败的方案。

白 2 打先手得利后，再于 4 位紧气，黑棋右边被吃。



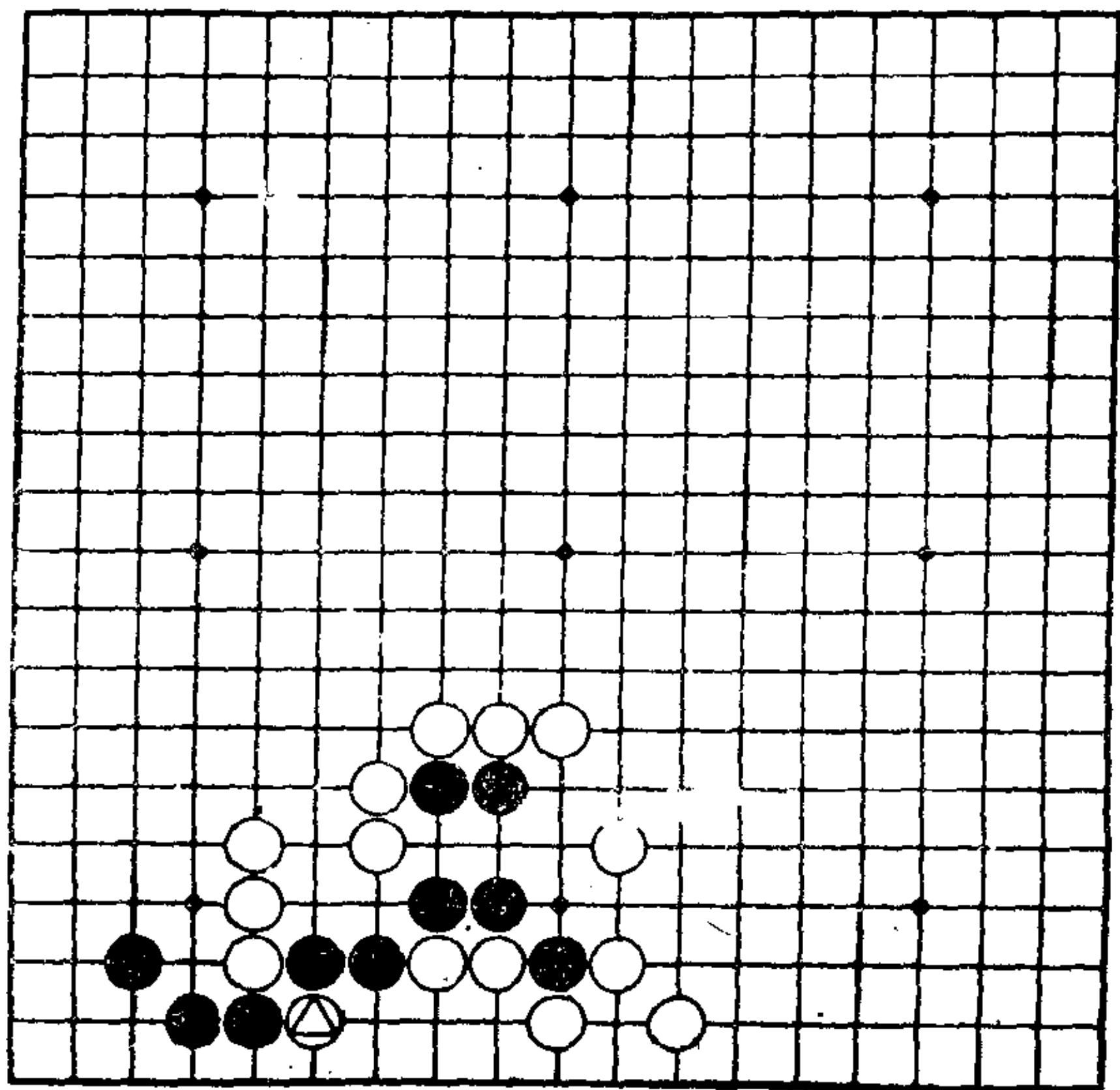
5 图

第5题

两处断点
黑先 中级

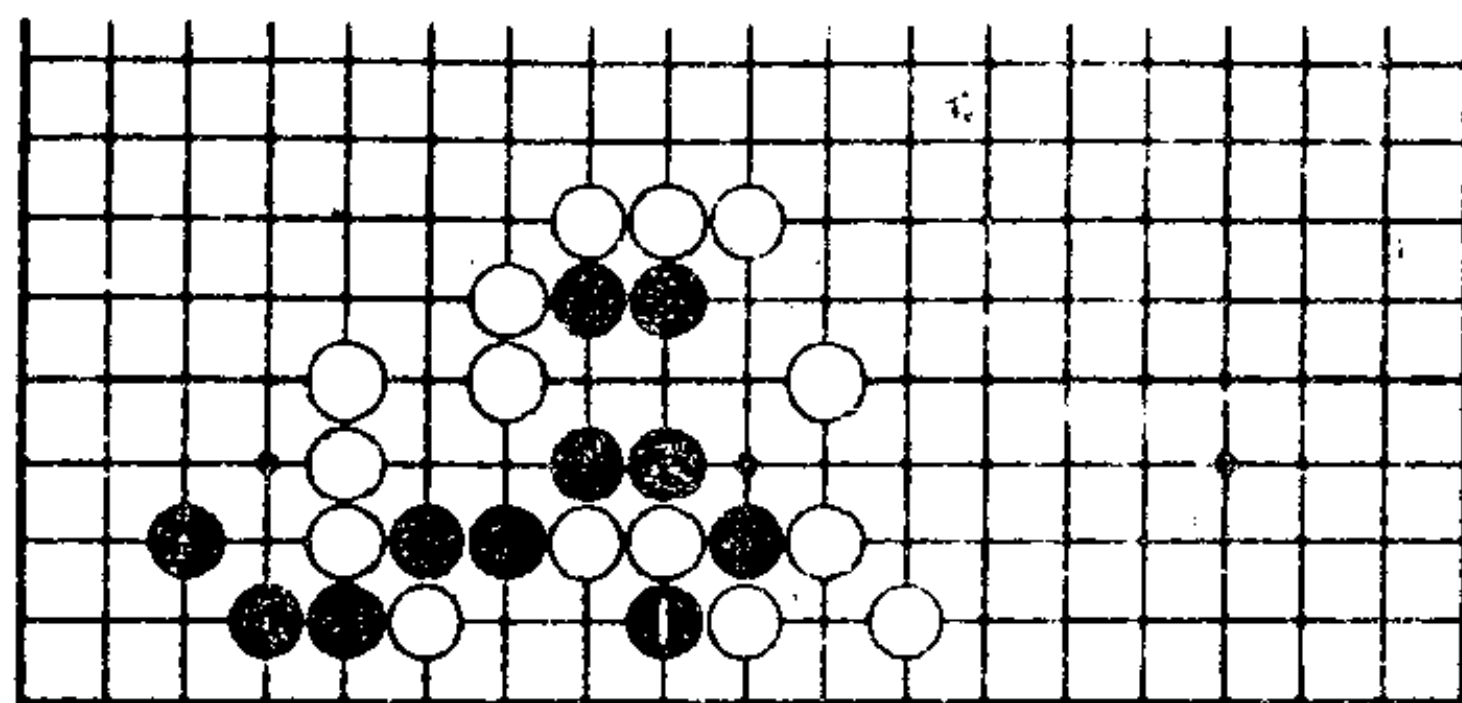
白△一子有点讨厌，既要吃住这一子，上边的四个黑子又不能不顾。

下一手应将两处断点同时解消。



正解图 断打

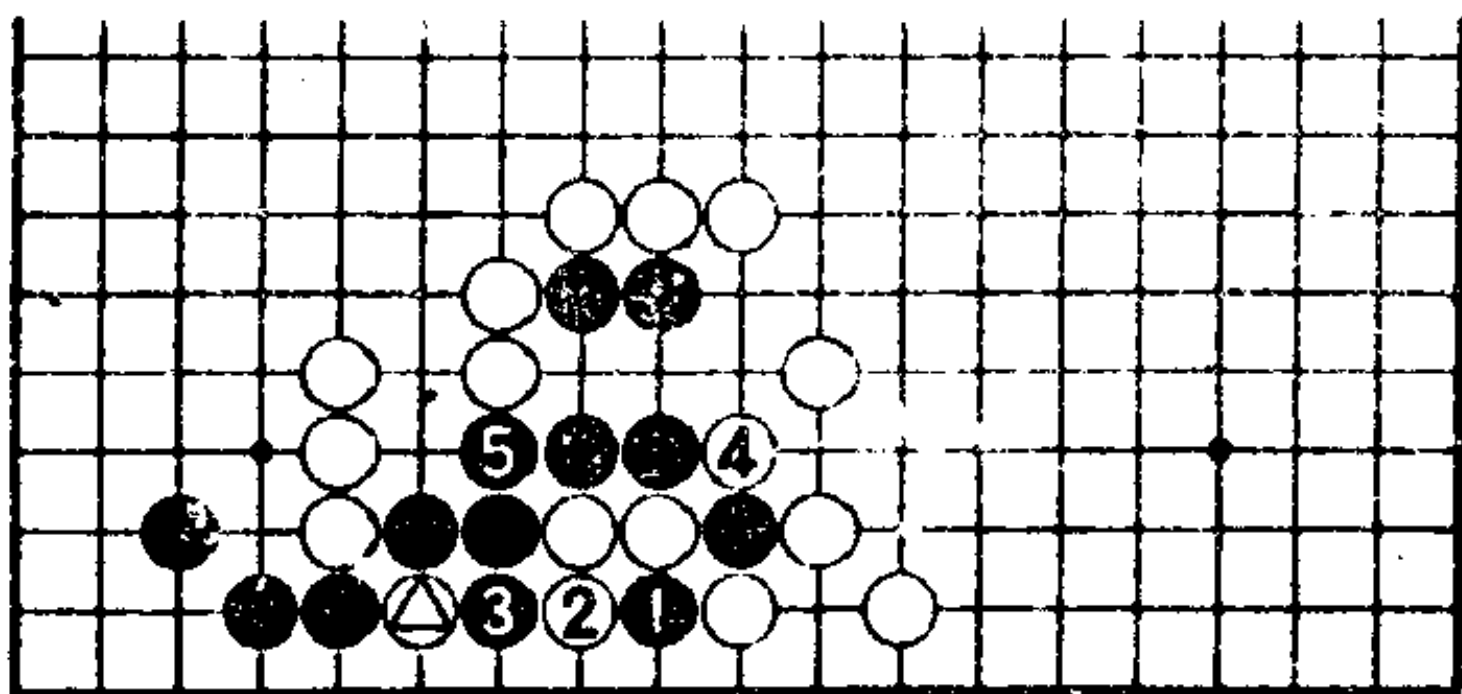
黑 1 断打是手筋。
要有与其守、不如攻的
感觉。



正 解 图

1 图 (弃子)

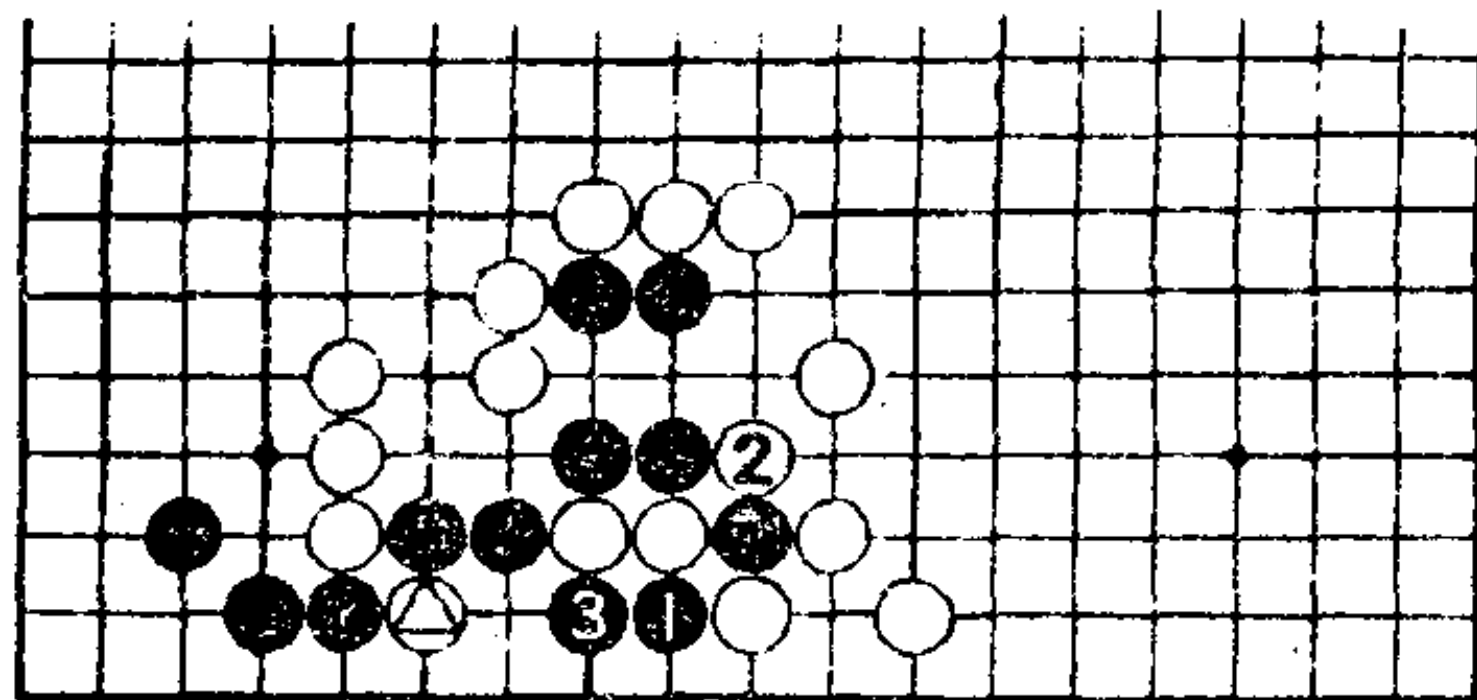
白 2 打吃时，黑 3
反打定形后，再于 5 位
连络。黑 3 先手将△一
子吃住，颇为得意。



1 图

2 图（变化）

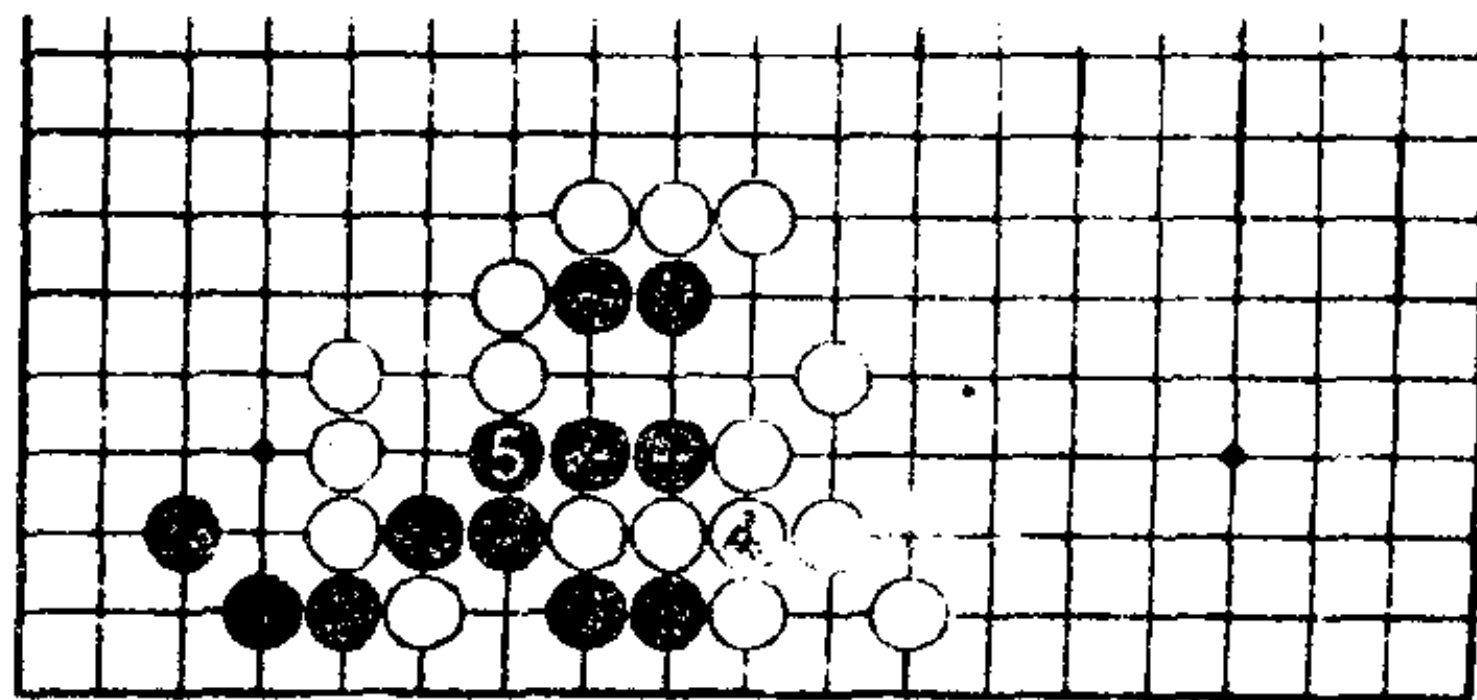
白 2 如提一子，黑 3 打吃两个白子。这样便已将白△一子制于死命。



2 图

3 图（不慌不忙）

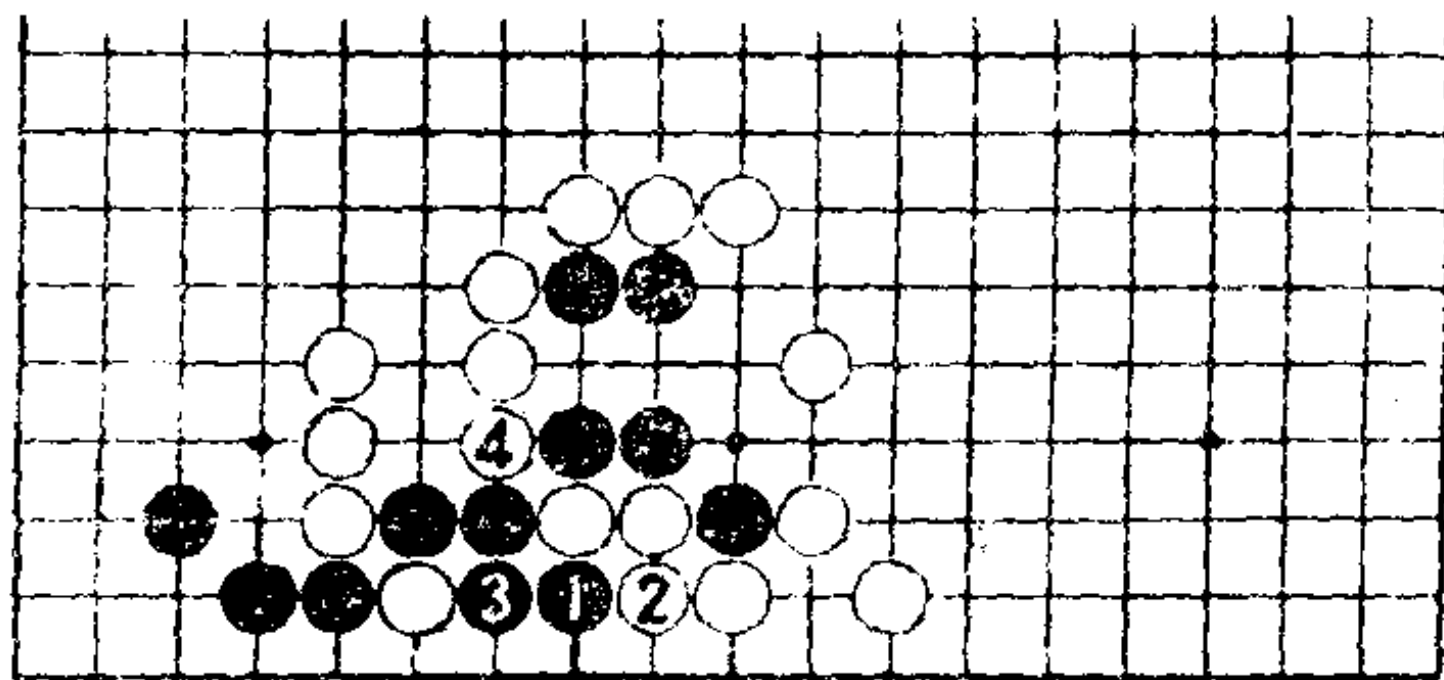
白 4 接则黑 5 也接。这样下黑比 1 图更便宜一些。



3 图

4 图（失败）

黑如在 1 位扳，就无法腾出手来接回上面几子。因为黑 3 非接不可。

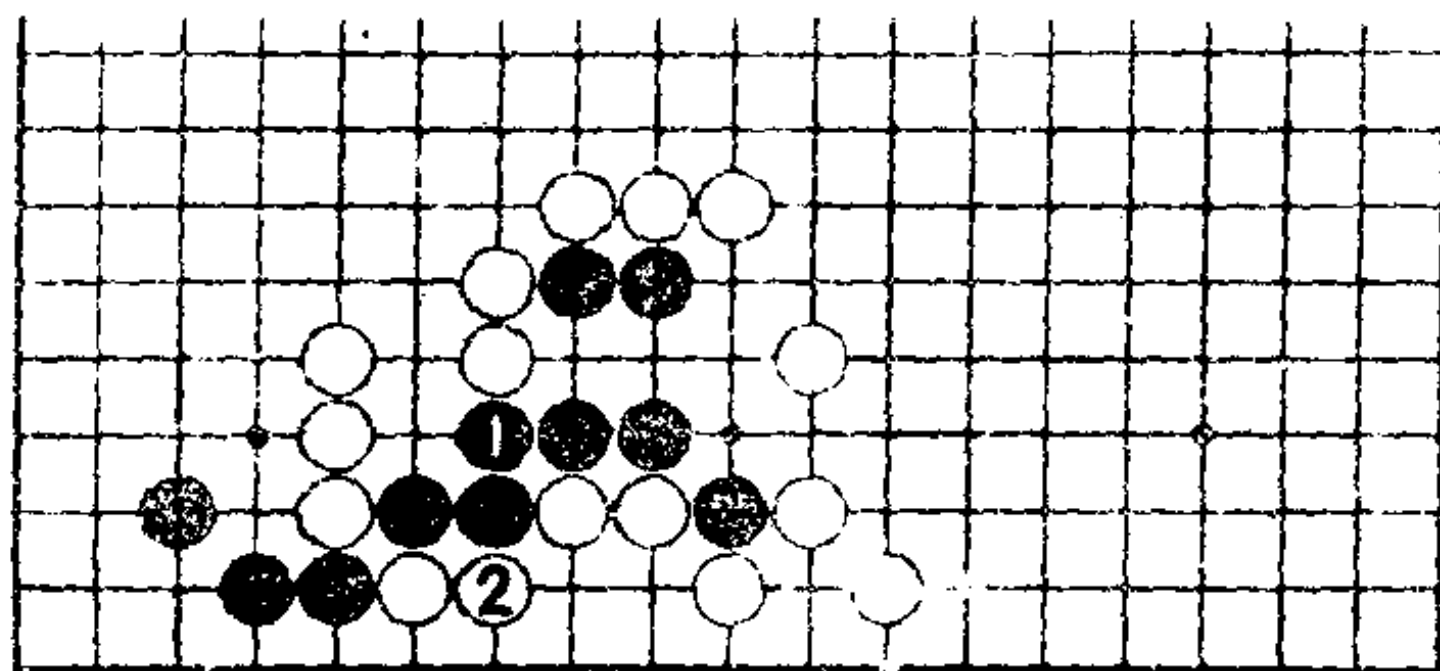


4 图

5 图（最差）

黑 1 接，被白 2 连根切断一起被吃。

而正解图先断打白子，正好将自身的两处断点同时补好。



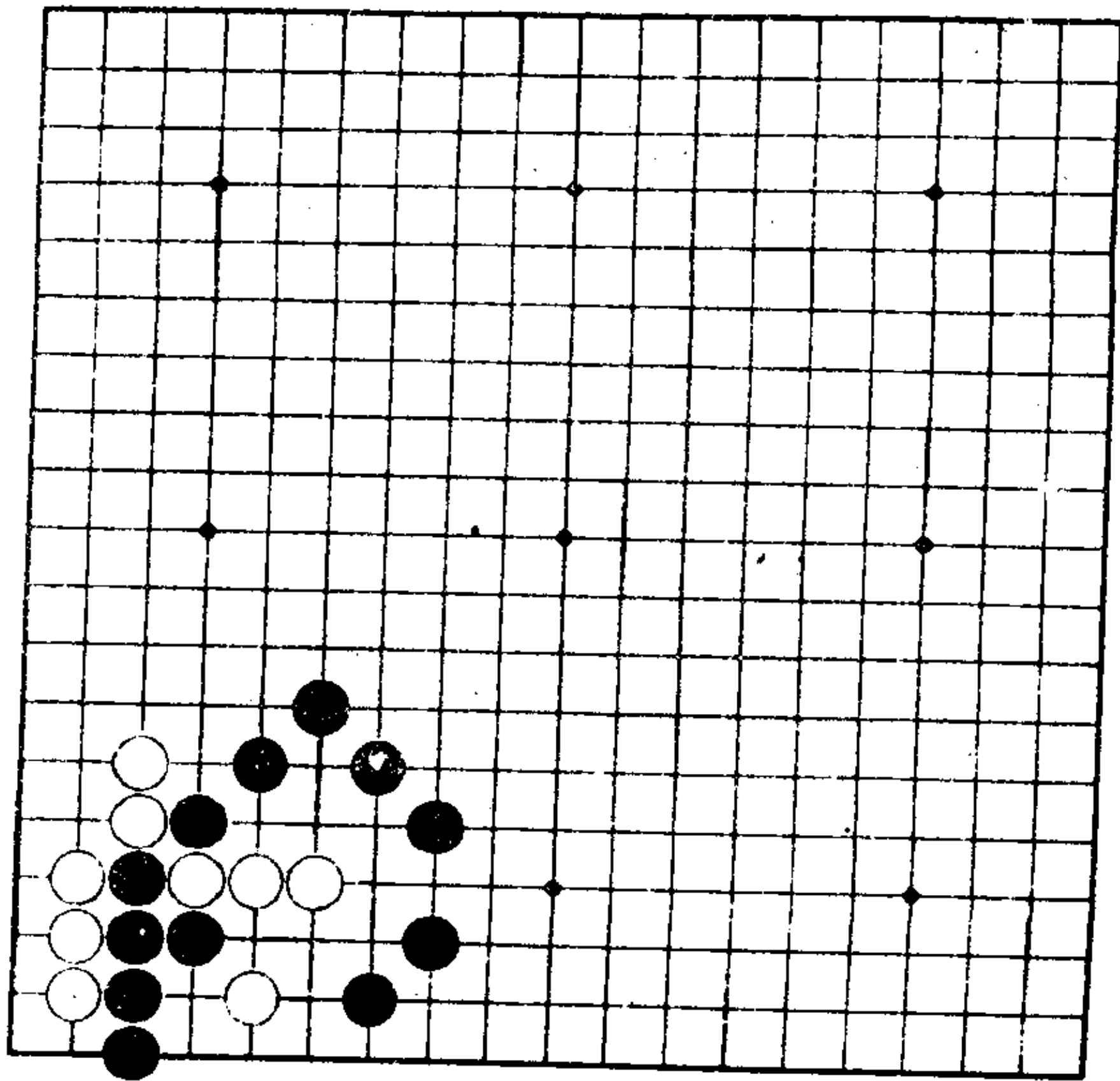
5 图

第6题

急所
黑先 中級

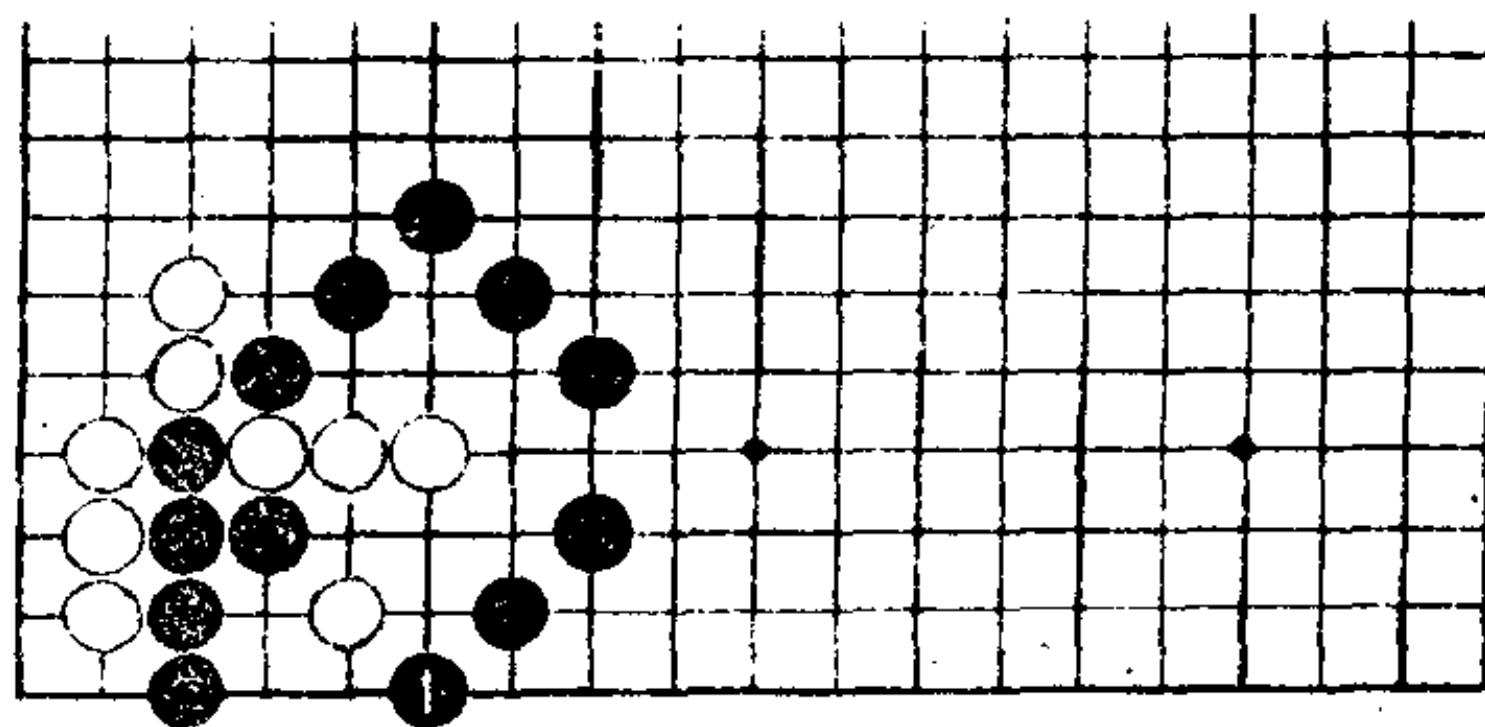
白棋好象占据了形的急所，有些麻烦。

可是在白的急所之中还有一处急所，如能发现就不难求活。



正解图 尖是急所

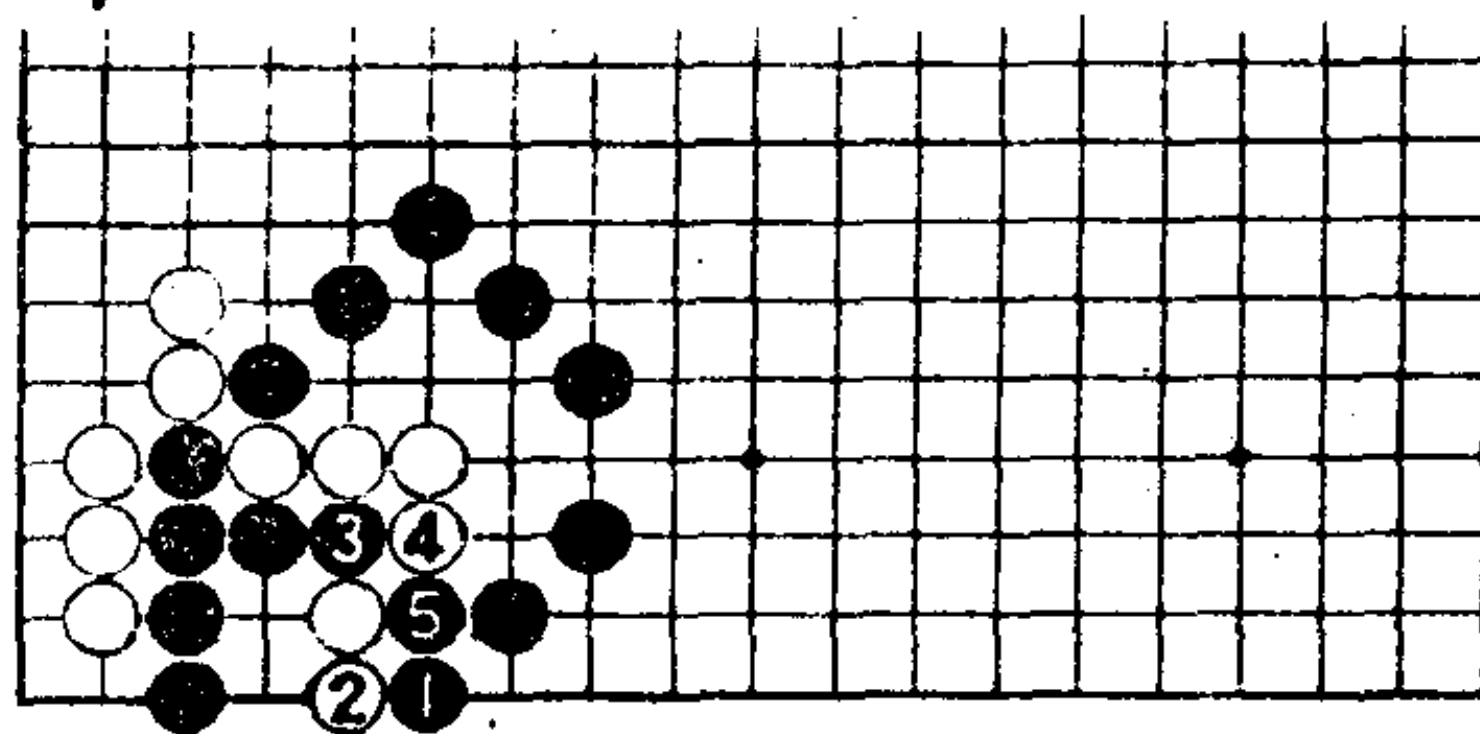
黑 1 尖是另一处急所。如能发现这一点，以后的问题就简单了。



正解图

1 图 (次序)

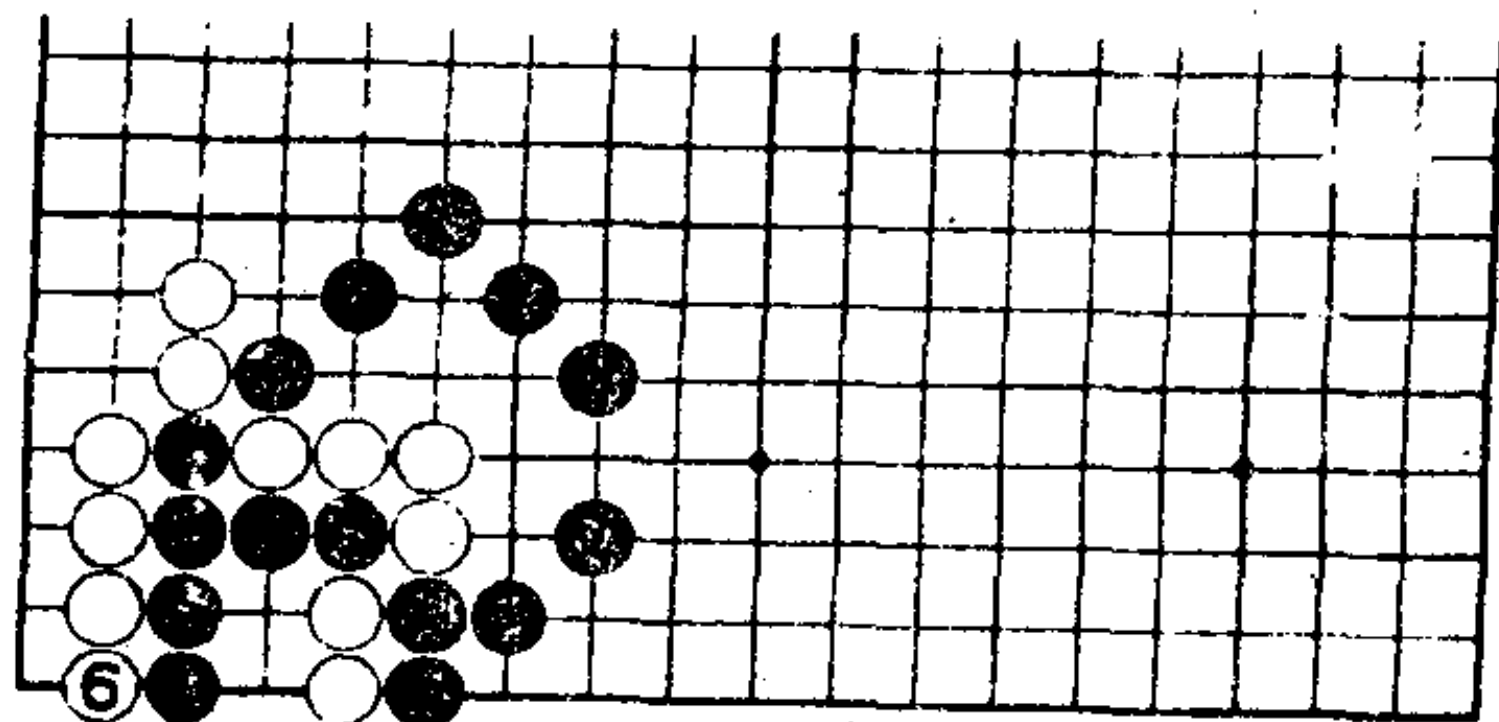
白 2 如立，黑 3 冲 5 断是次序。



1 图

2图（双活不成）

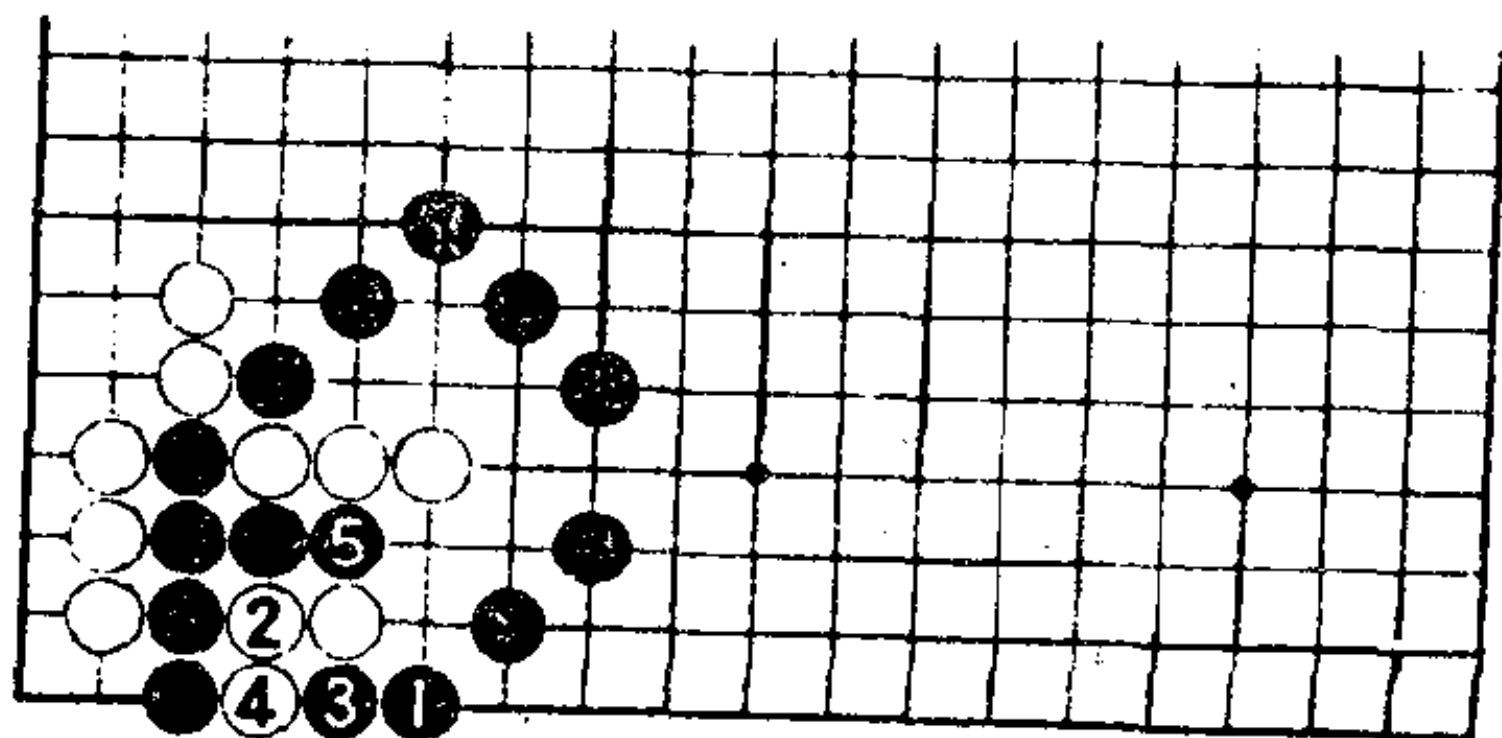
接上图，白6后成为双活，可是再仔细看看，由于中间的四个白子被吃，也就不成其为双活了。



2图

3图（渡）

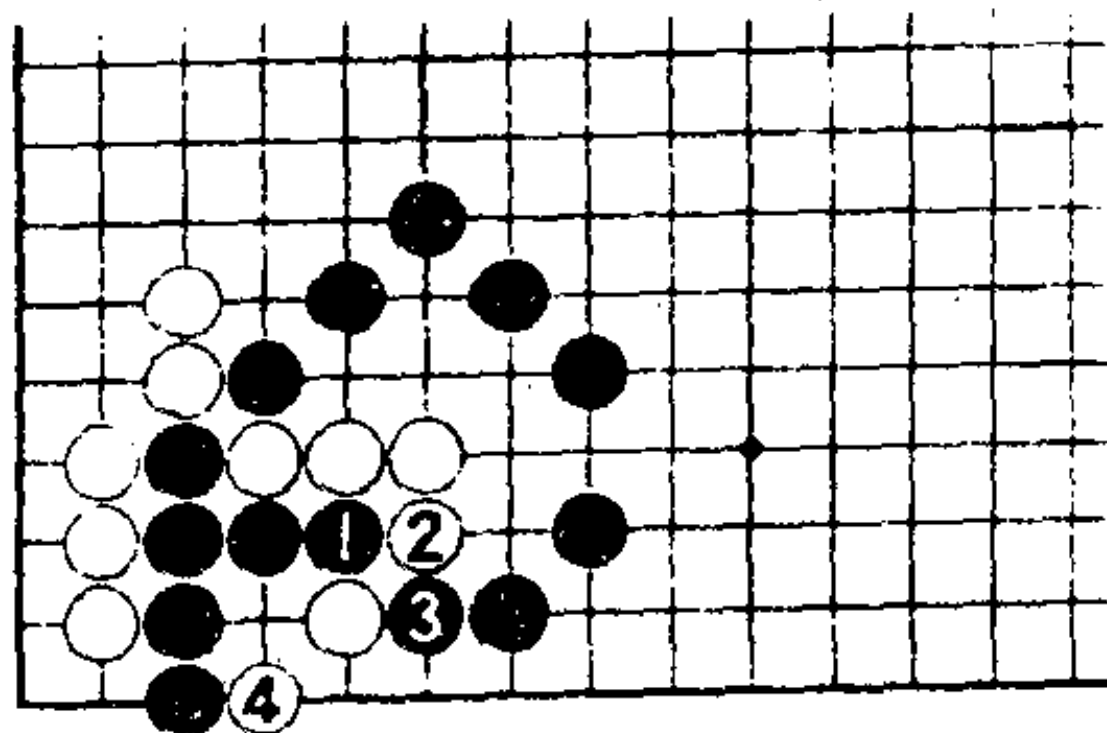
白2如紧气，则黑3冲是绝对之着。白4挡断，则黑5冲出正好打吃三个白子。



3图

4 图（无法紧气）

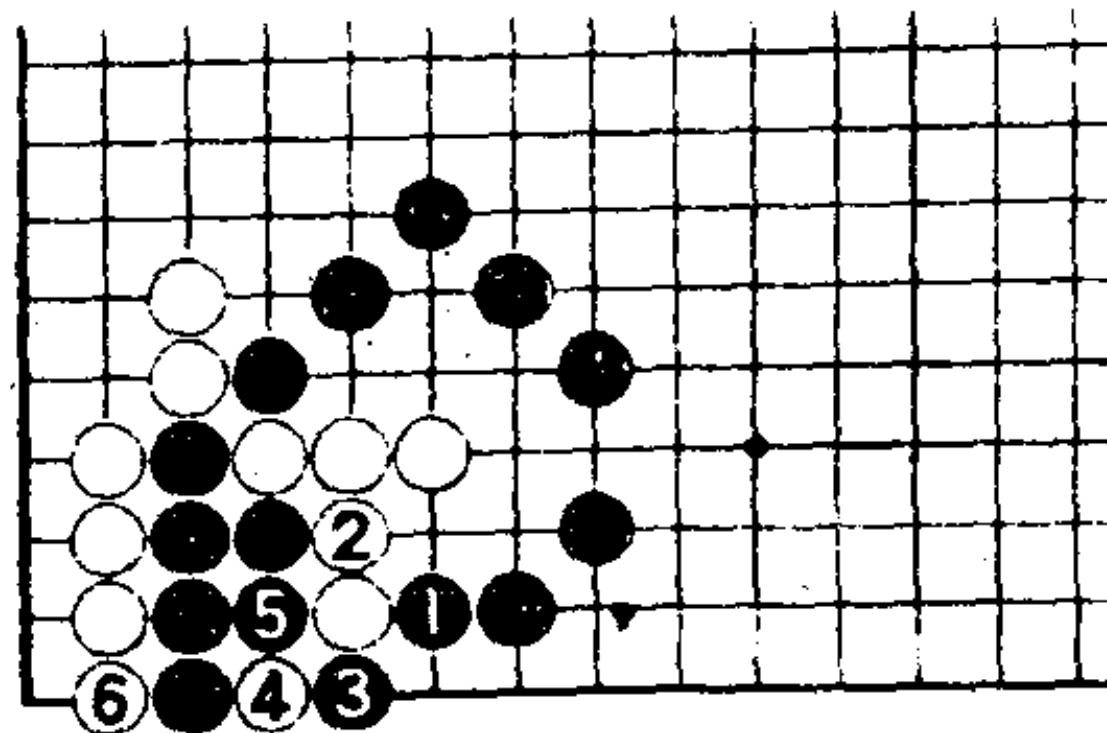
黑如直接在 1、3 冲断，自身的弱点即暴露出来。白 4 后黑无法紧气吃白，对杀失败。



4 图

5 图（扑杀）

黑 1、3 渡过也难逃失败的命运。白 4、6 后，黑棋被扑杀。

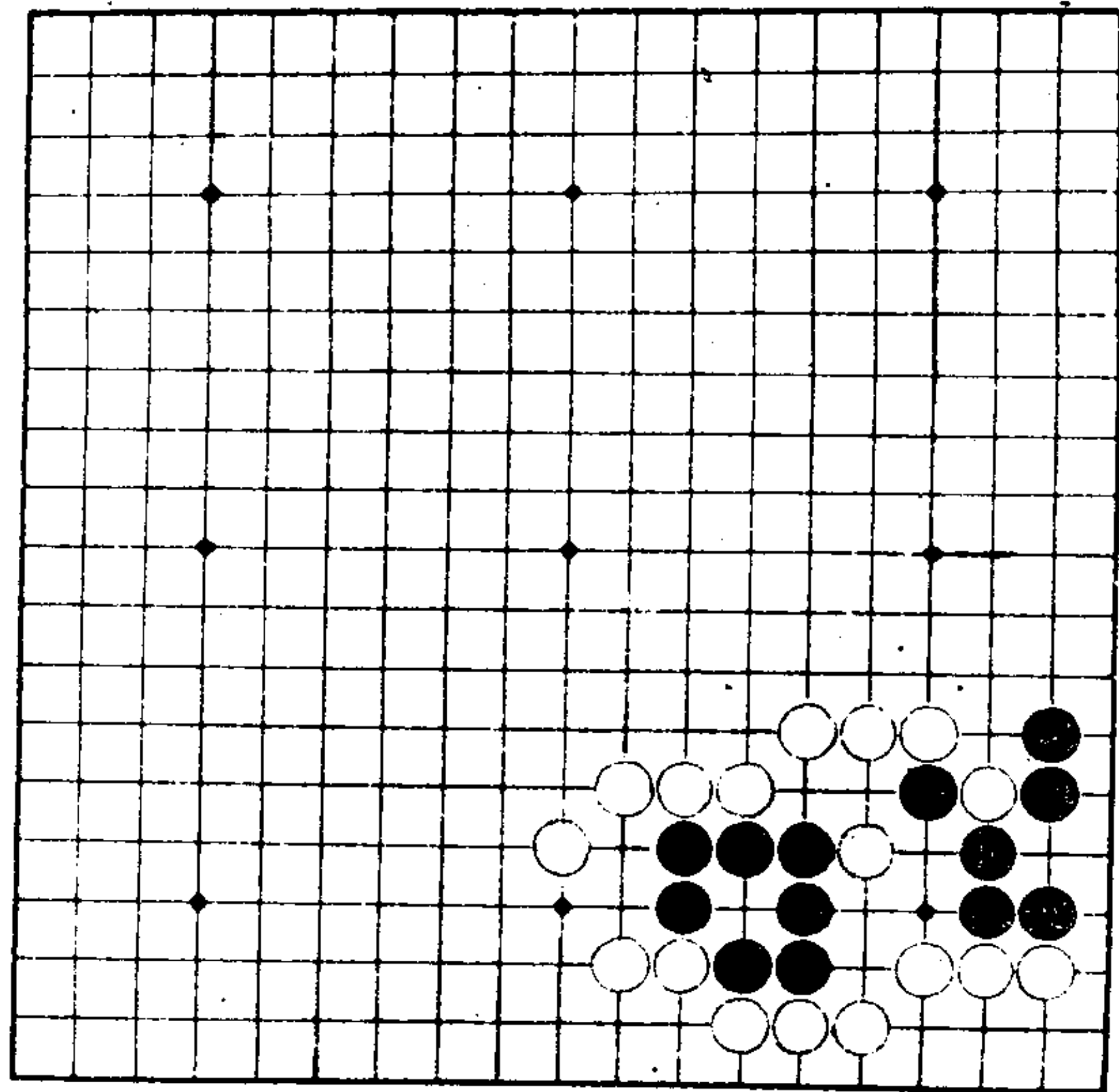


5 图

第7题

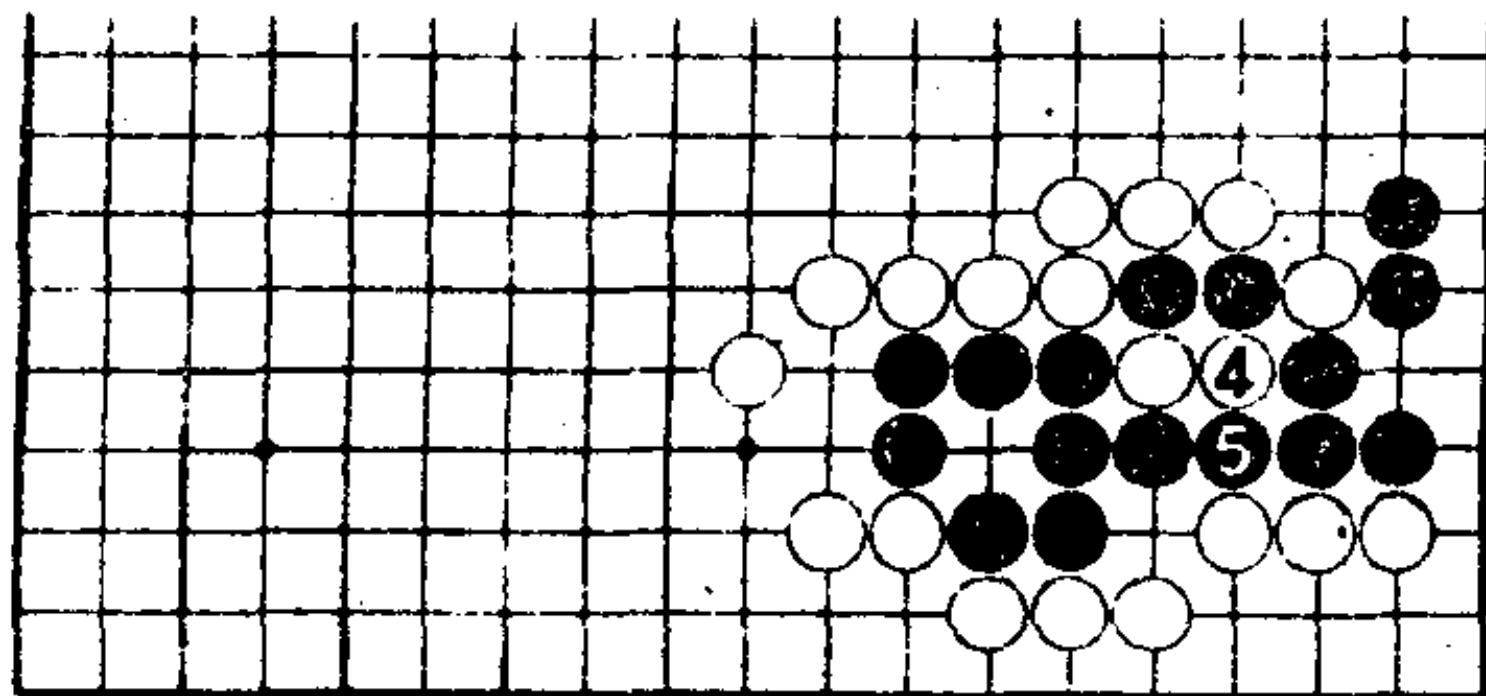
中央线
黑先 中级

要想从中央
一线直接突破是
无法成功的。首
先得找一个过门
试试白的应手。
这是这种场合下
的常用手段。



2 图（弃子）

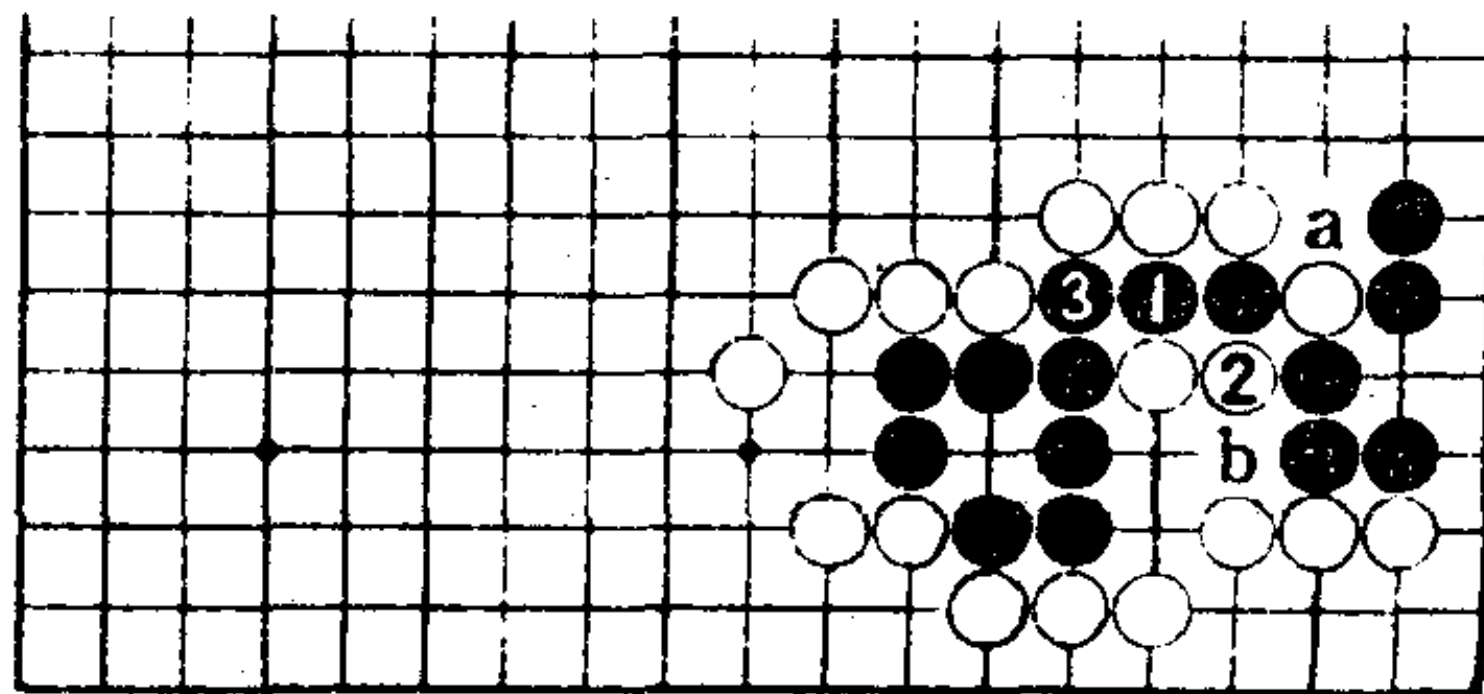
白 4 提二子，黑 5 便安全连络。黑二子是
为连络而牺牲的弃子。



2 图

3 图（必得其一）

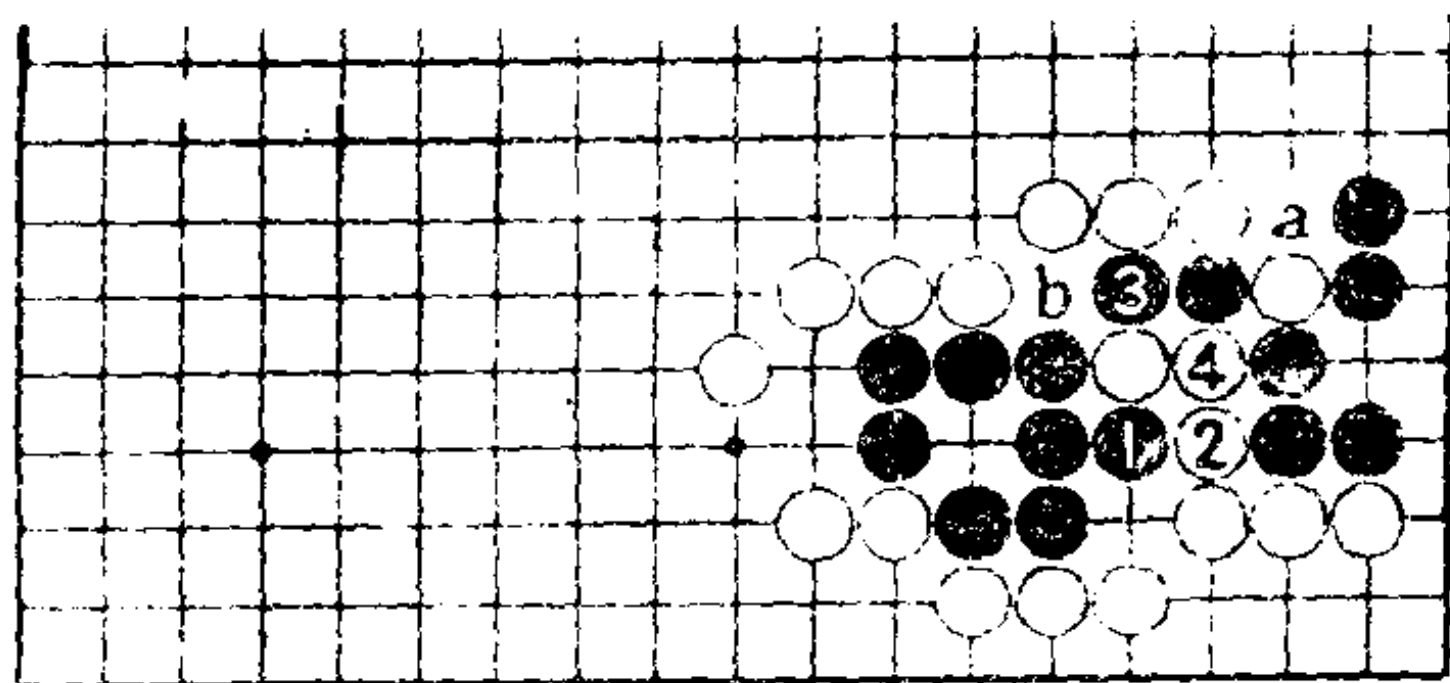
黑 1 冲时，白如在
2 位打吃，那就不必弃
去这二子而于 3 位粘上，
下一步 a、b 两处，黑必
得其一。



3 图

4 图（失败）

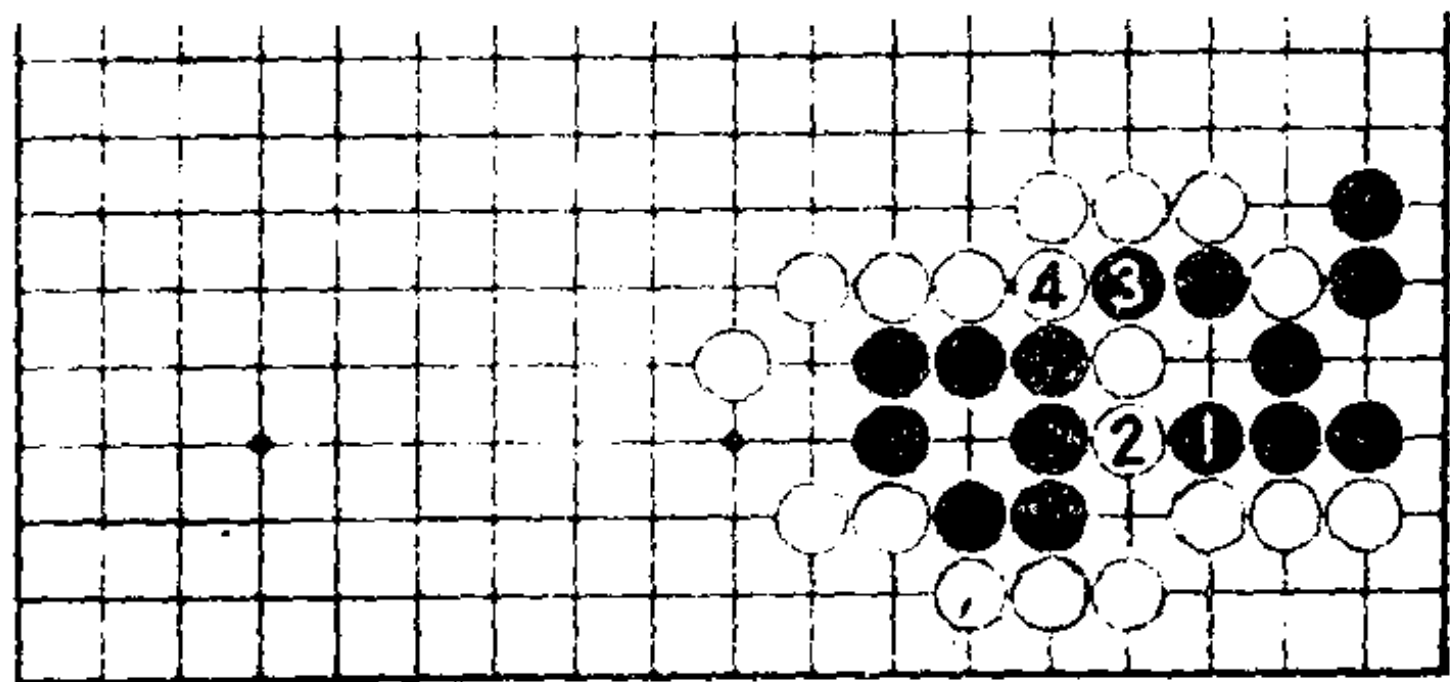
黑如从 1 位直接连络，并非善策。白 2 挡断后，黑 3、白 4，这时 a、b 两处，白方必得其一。



4 图

5 图（失败）

黑如从另一方 1 位冲，结果也一样，白 2、4 后黑仍无法连络



5 图

只此一手十二正

第8题

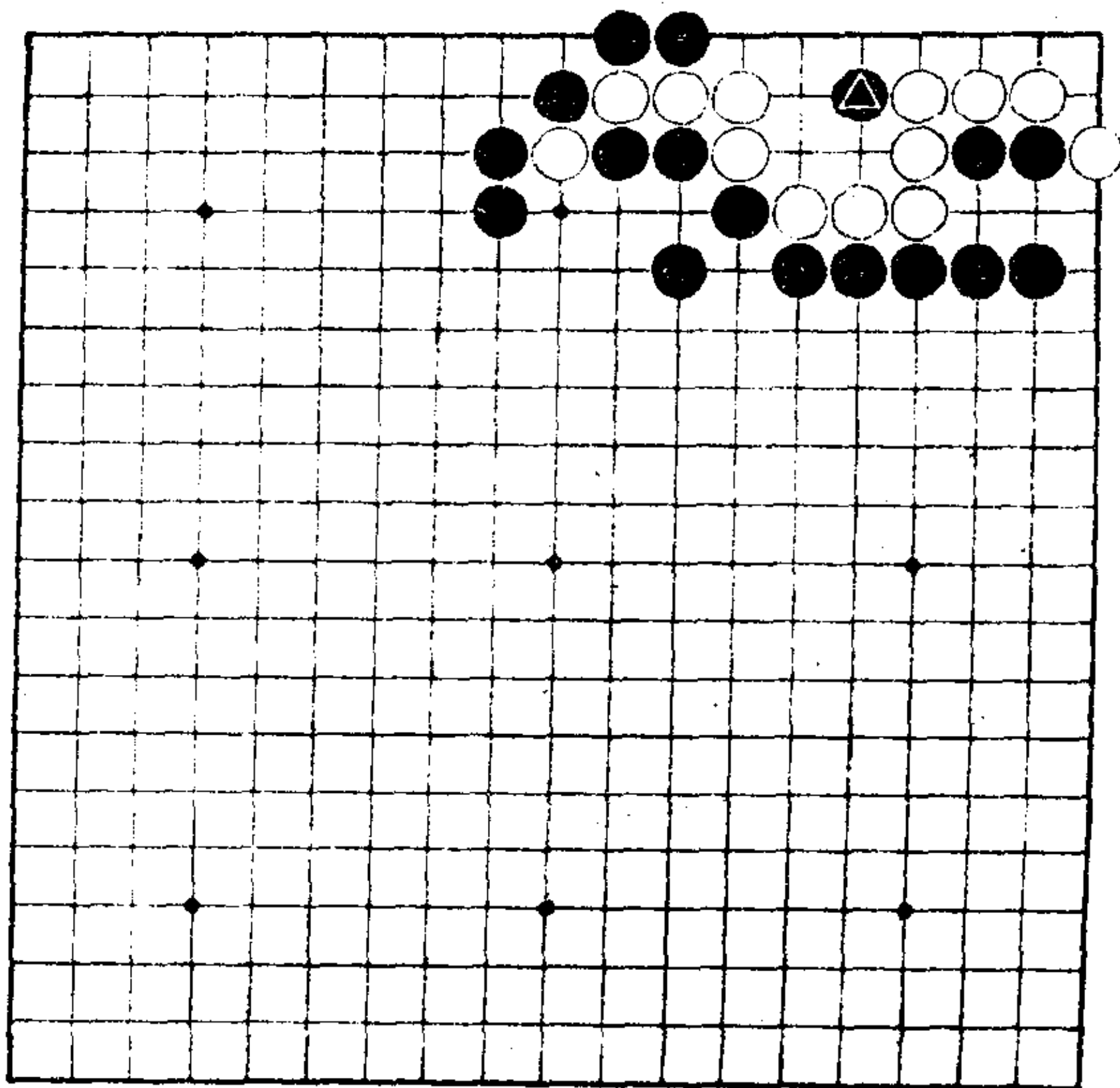
错题？

黑先 有段

其实，并非
错题。

黑▲一子如
能与外边连络，
大块白棋将无条
件死。

请找出有效
的一手棋。



正解图 盲点

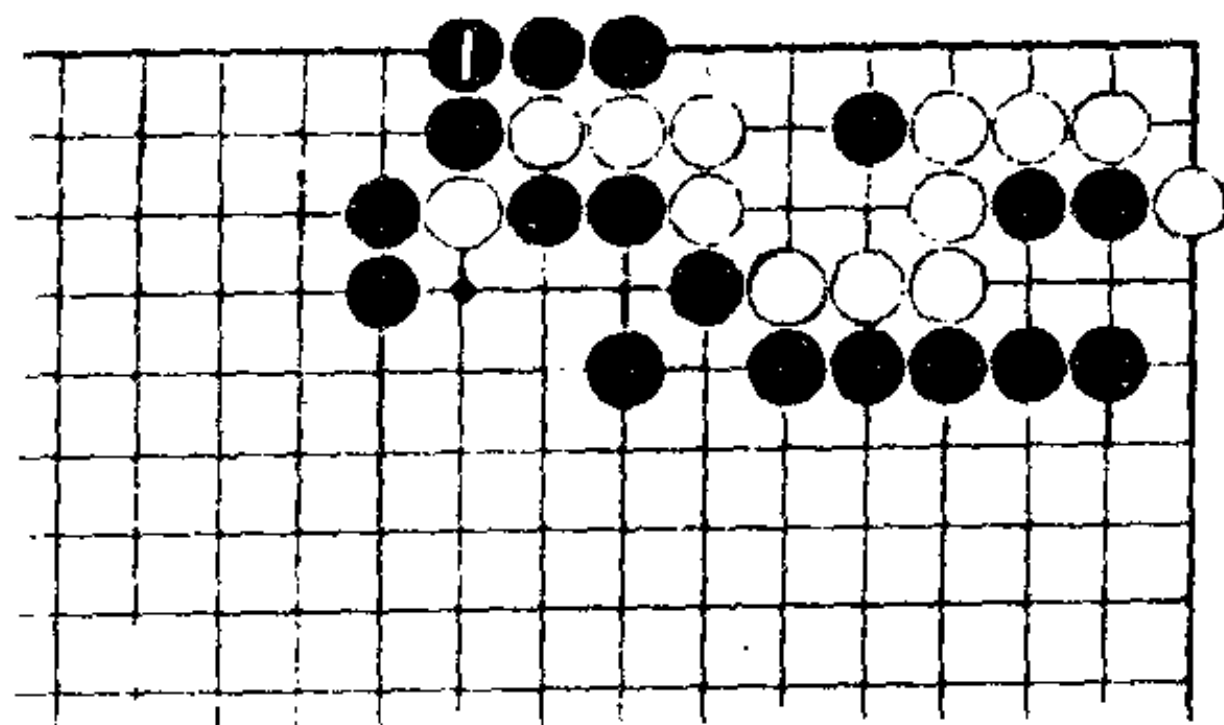
相当有趣的答案：
黑 1 接是正解。

这样简单的一击，
白已毫无办法。

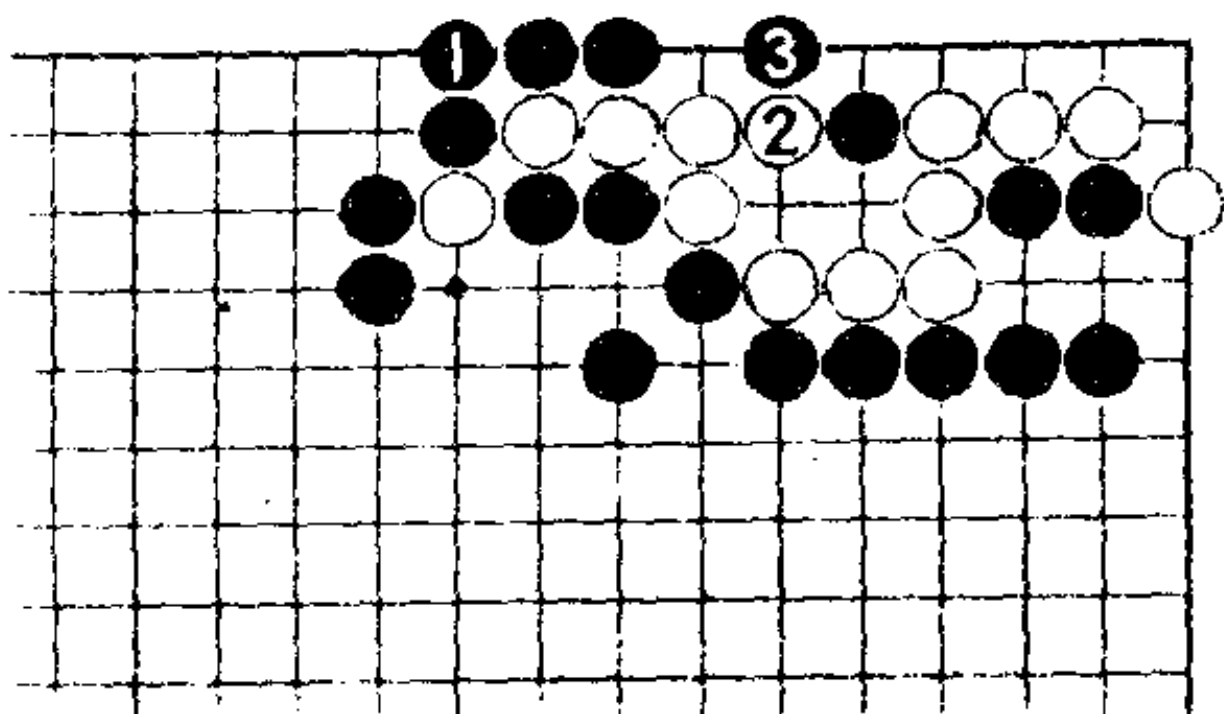
1 图（白死）

白 2 虎挡，黑 3 后
即可安全连络，这样角
上的白棋只有一个眼。

白 2 即使走在其它
位置，也无法阻挡黑一
子连回。



正解图

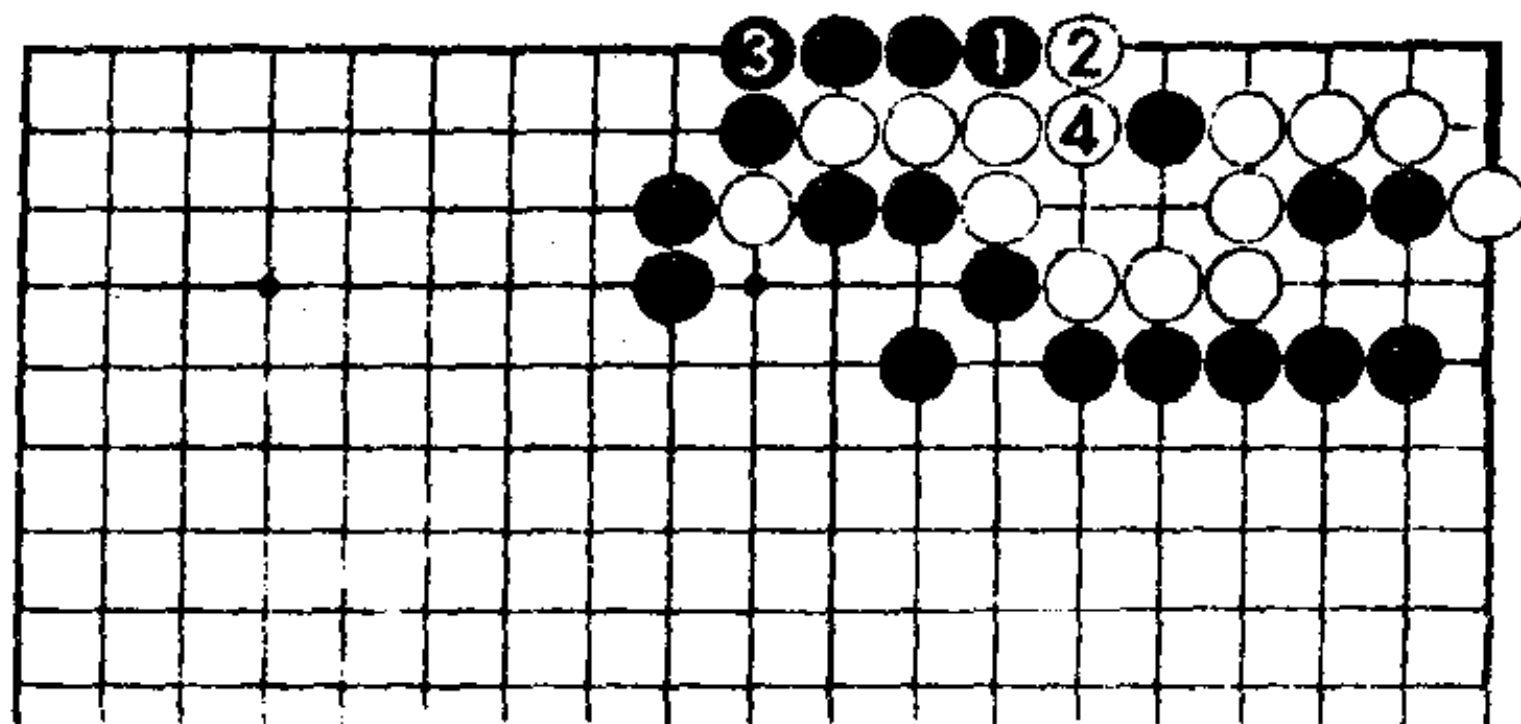


1 图

2 图（失败）

正解着手以外，别无它着：

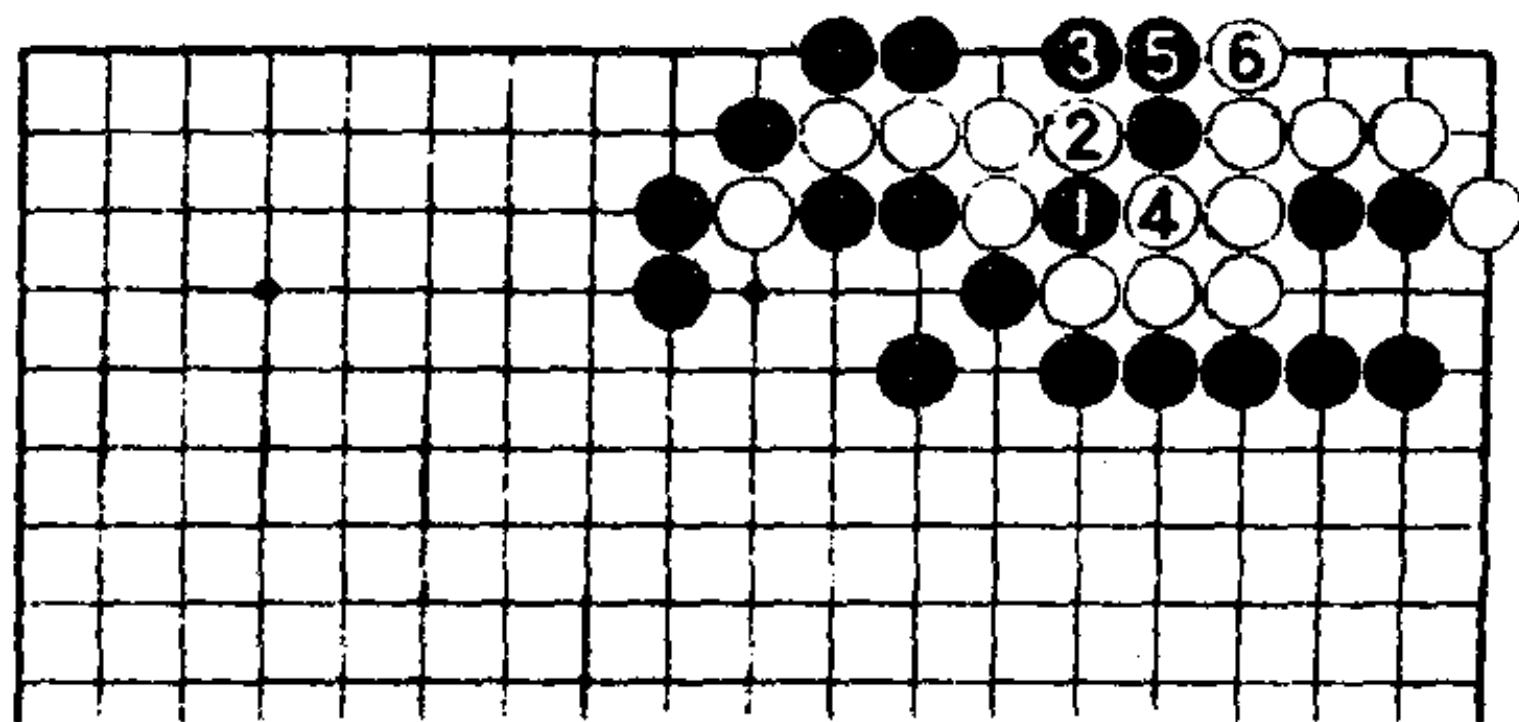
黑 1 如爬入，则白 2 打时仍得在 3 位接一手。白 4 后就没有后续手段了。



2 图

3 图（渡不过）

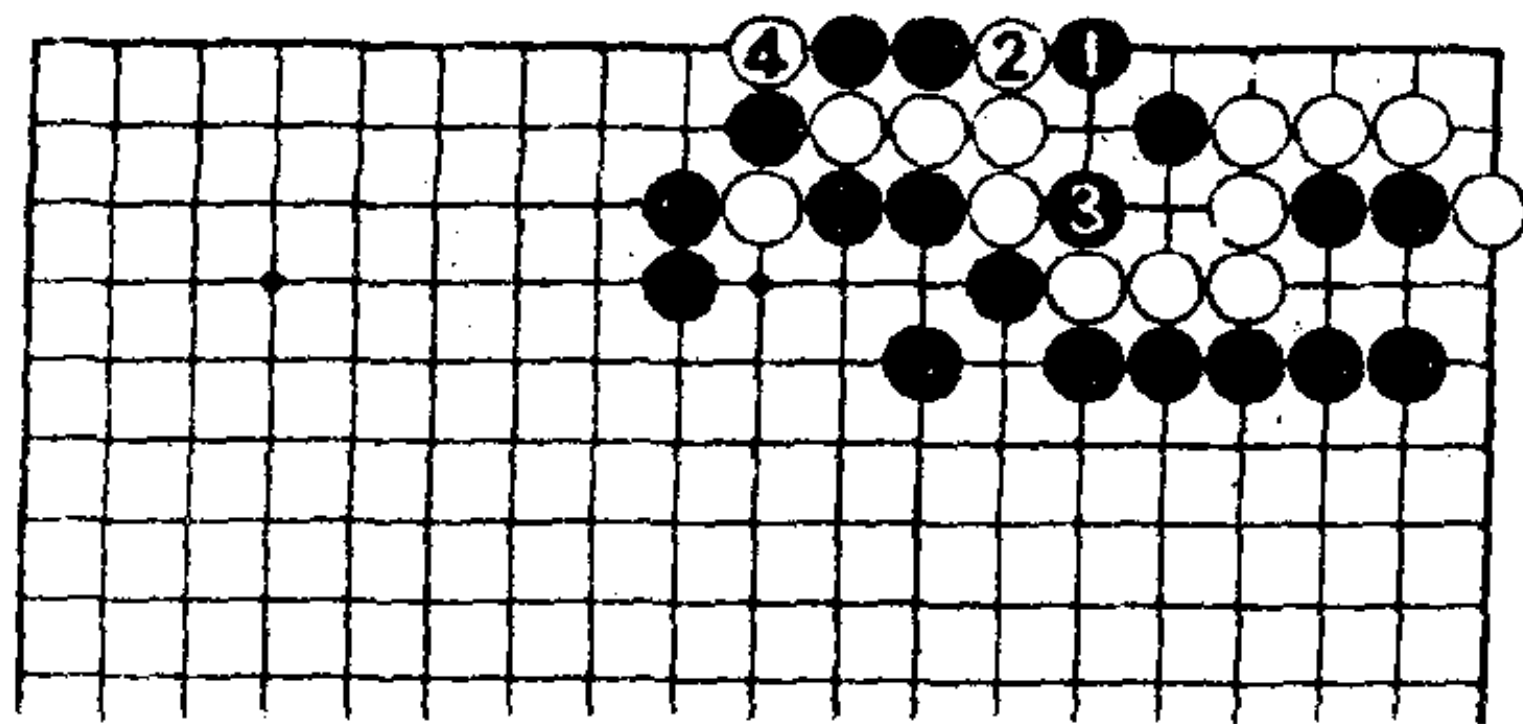
黑 1 断至白 6，黑气被撞紧无法连络。与 1 图相比差了一手棋。



3 图

4 图（提子）

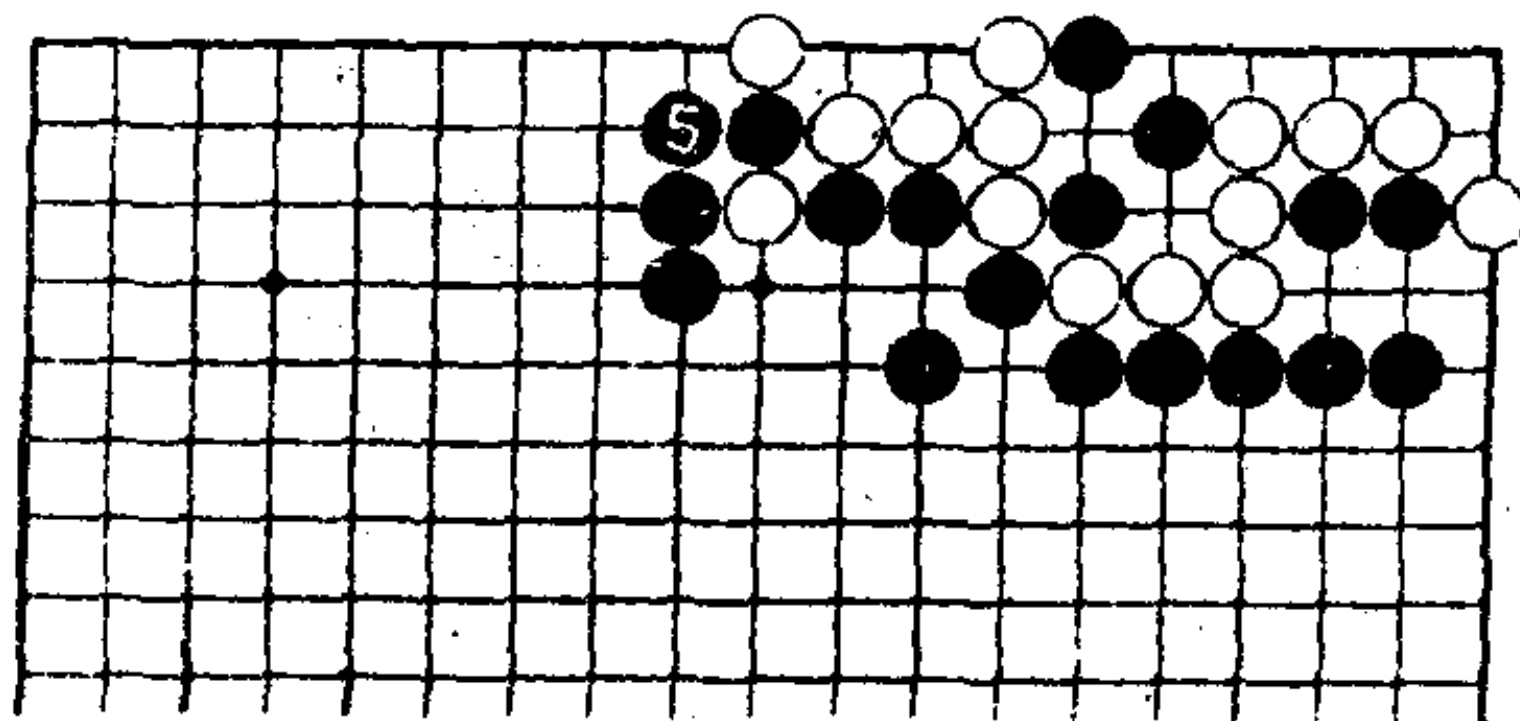
黑1尖也不是急所。
白2挡断时黑3只好切
断，被白4提两子后，
黑已无法抗争。



4 图

5 图（黑无从争胜）

黑5接后，白即使
脱先黑也无法争胜，白
棋已经活透。



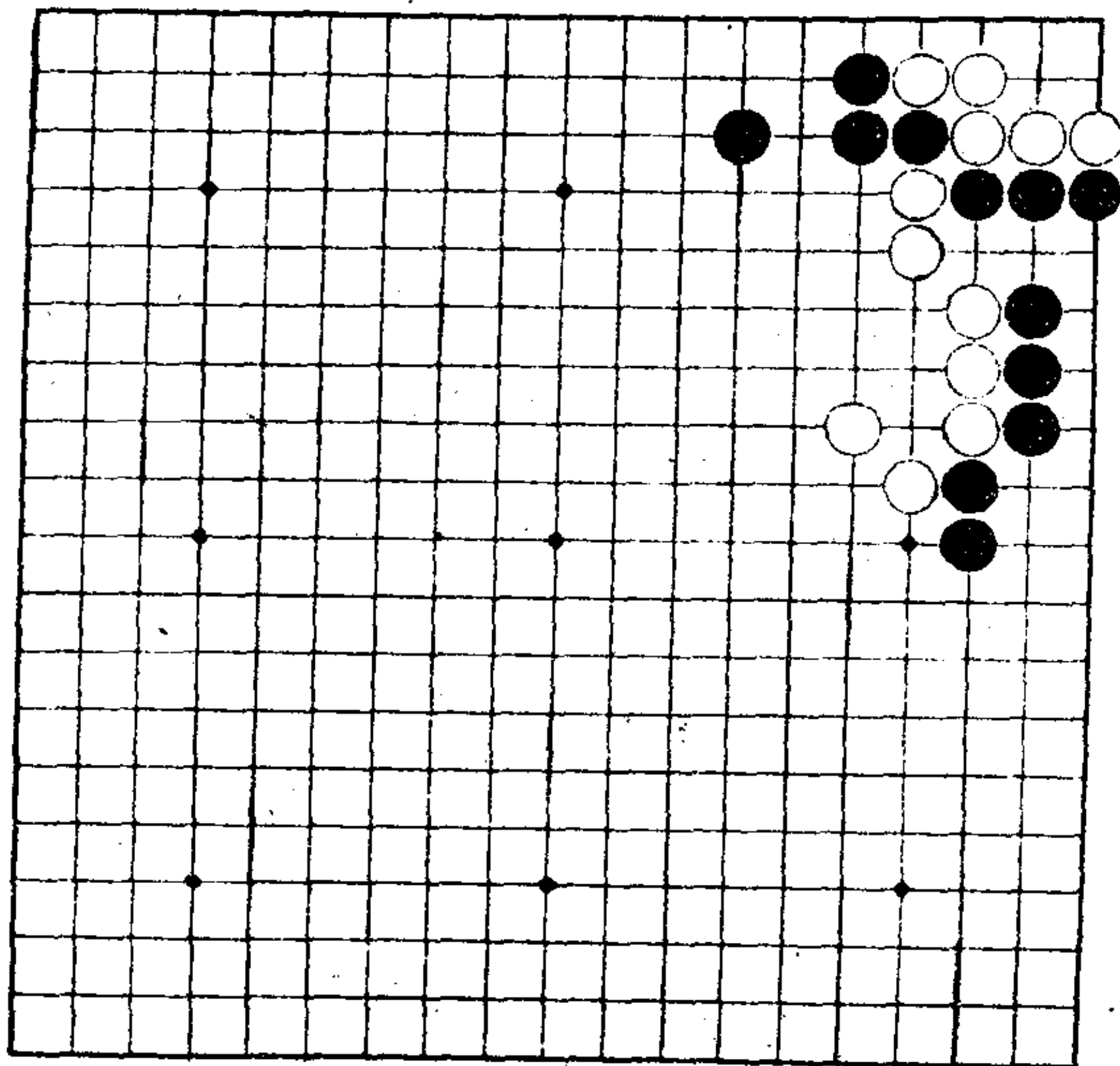
5 图

第9题

决断
黑先 中级

角上的白棋眼位不足，补一手即可活。现在是否应立刻动手杀角，是当机立断的时候！

关键是黑右边的连络问题，至少要算三手棋。



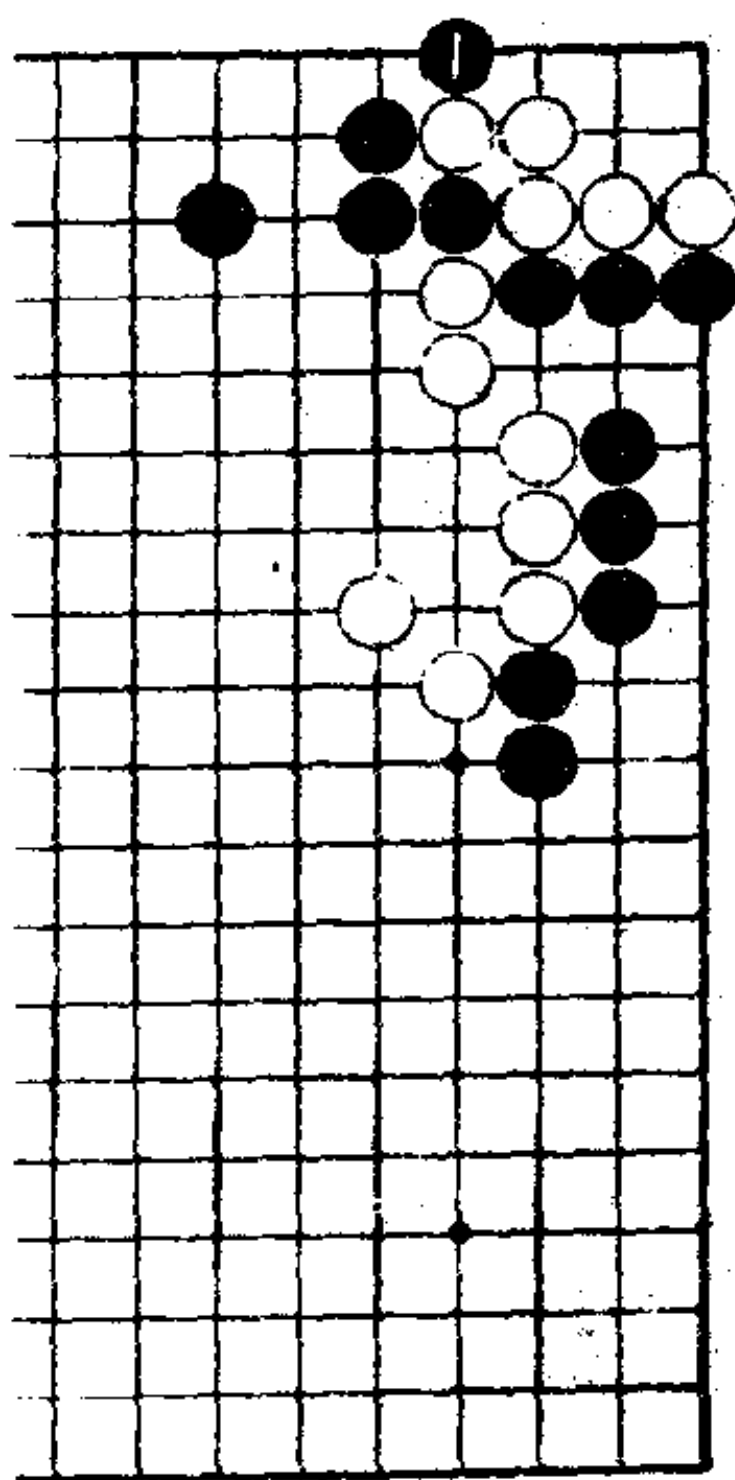
正解图 联络可靠

么

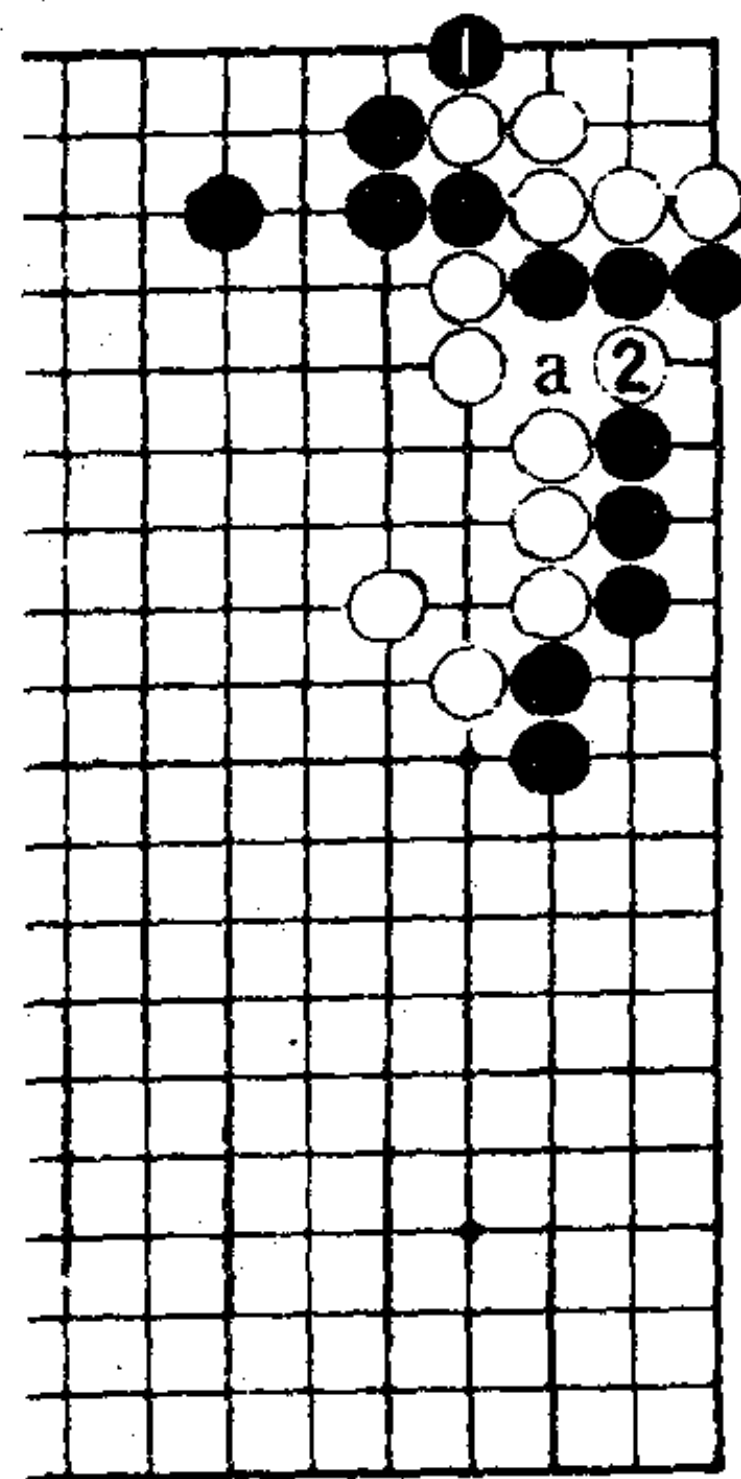
黑 1 吃住白角是当然的一手。不过，事先必须对白的反击有所准备。

1 图（白的反击）

白 2 挖，对此黑方该如何对应。a 处是入不了子的。



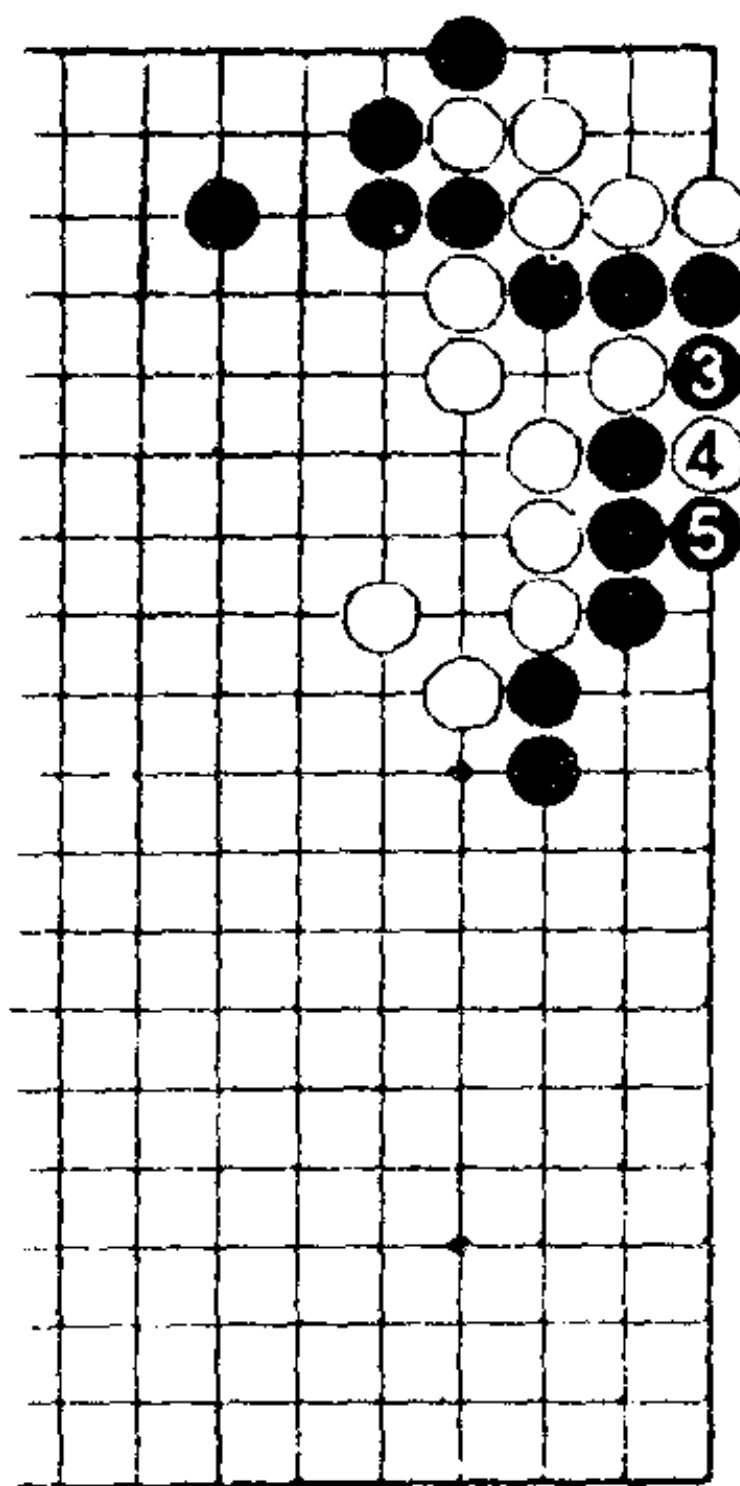
正解图



1 图

2 图（失误）

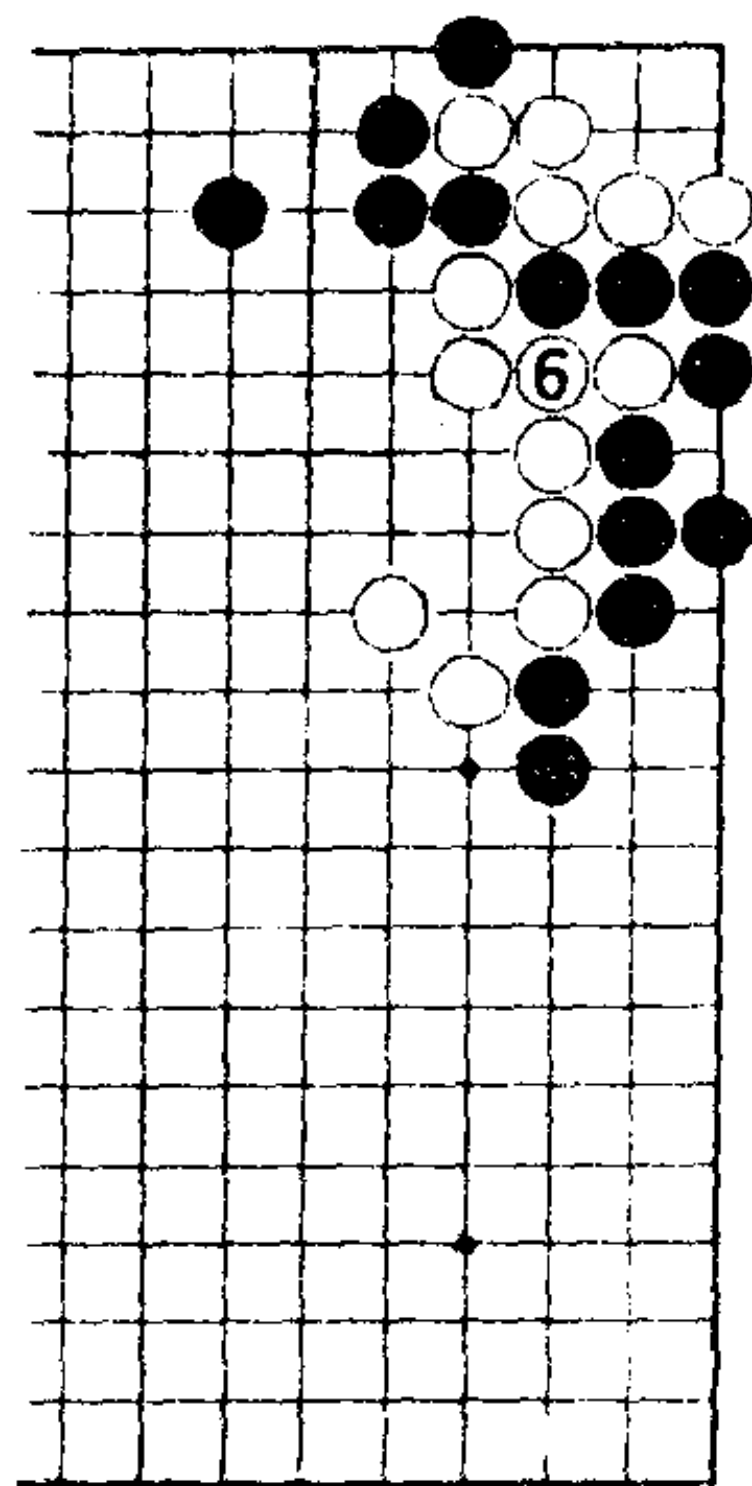
黑 3 匆匆地从一路渡过是错着。白 4 扑入，黑只得在 5 位提一子。



2 图

3 图（接不归）

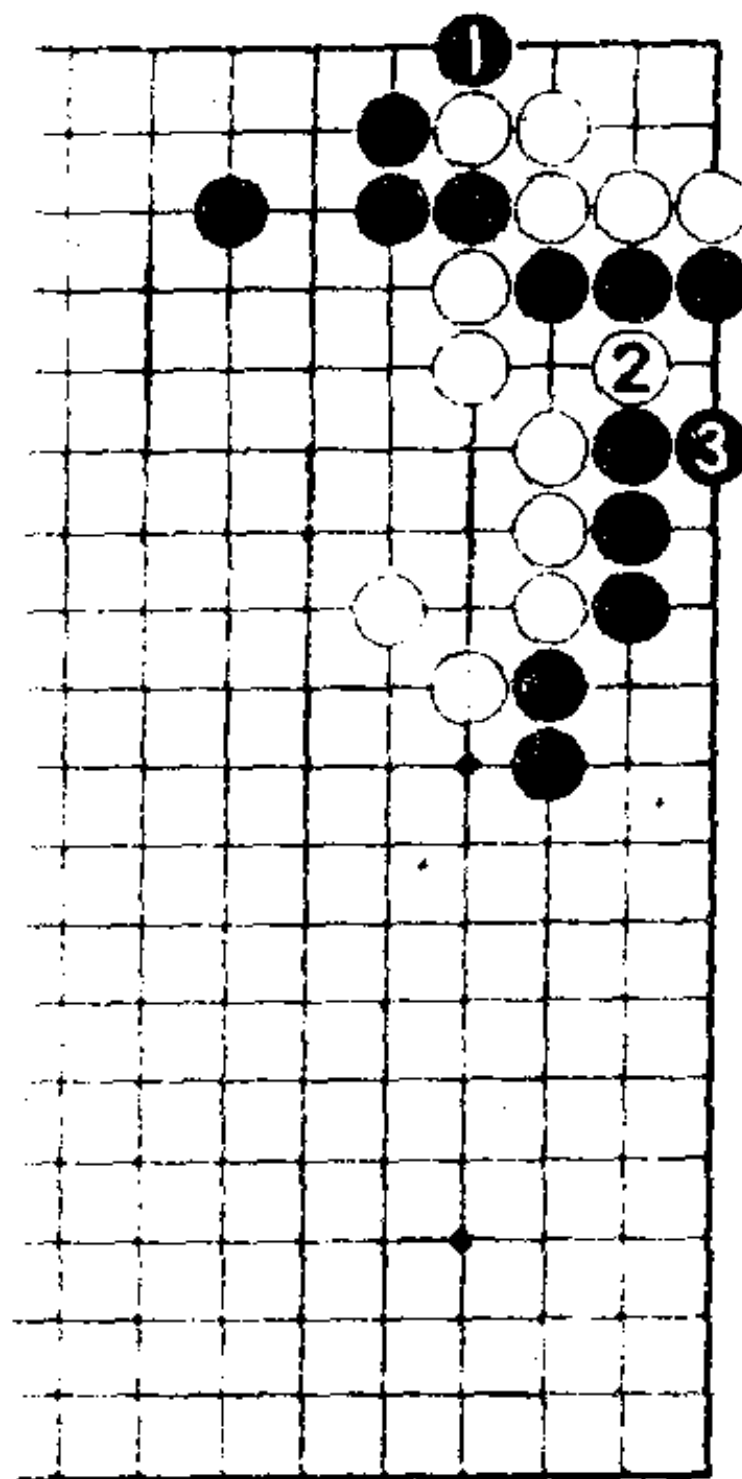
白 6 打吃四子，黑接不归。下成这种结果，当初黑扳吃白角的着法就是错了。



3 图

4 图（正解）

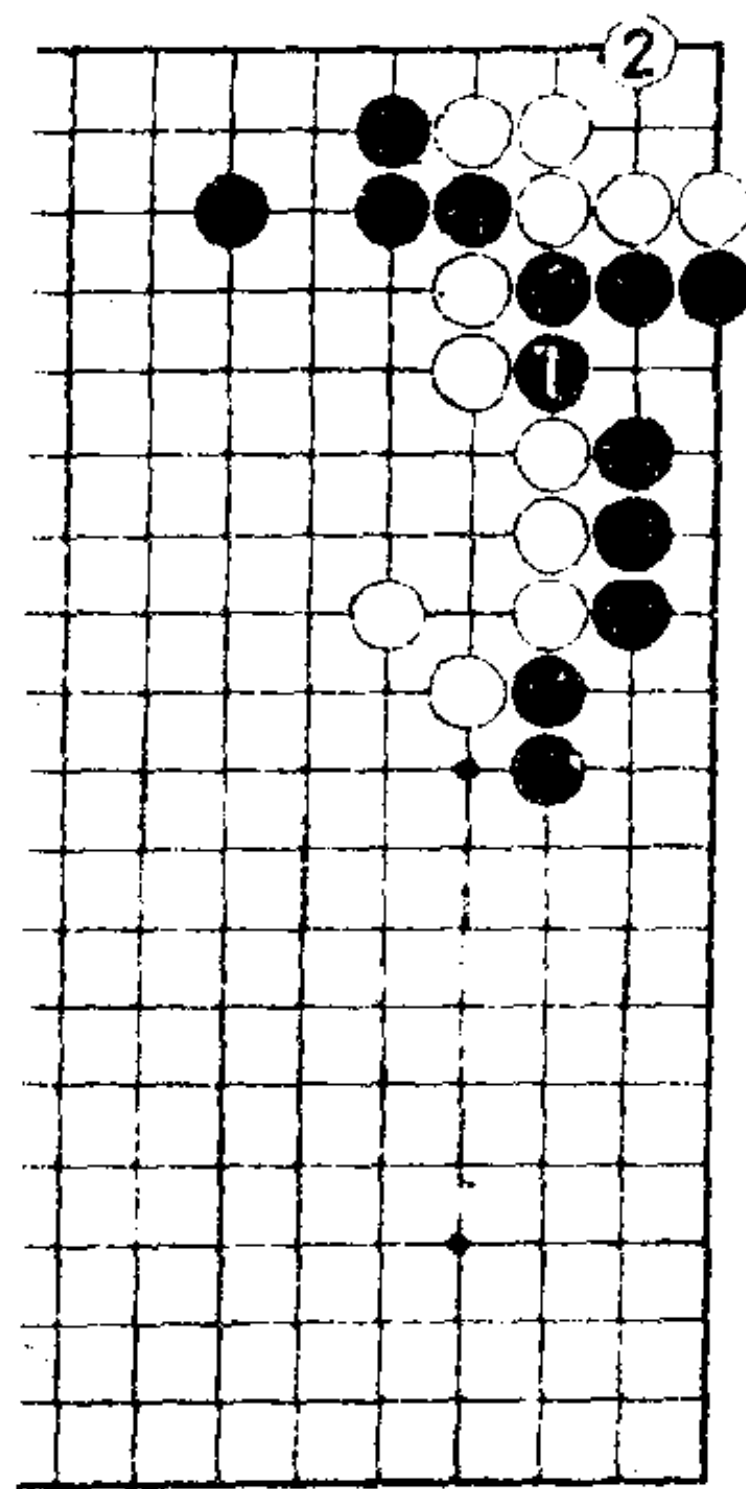
白 2 挖入时，黑 3 立是事先就想好的手筋，这一手棋便确保连络。要得出正解，必须算好这三步棋。



4 图

5 图（失败）

黑 1 补在此处，白 2 即活角。这比起 3 图来，多少要好一些。



5 图

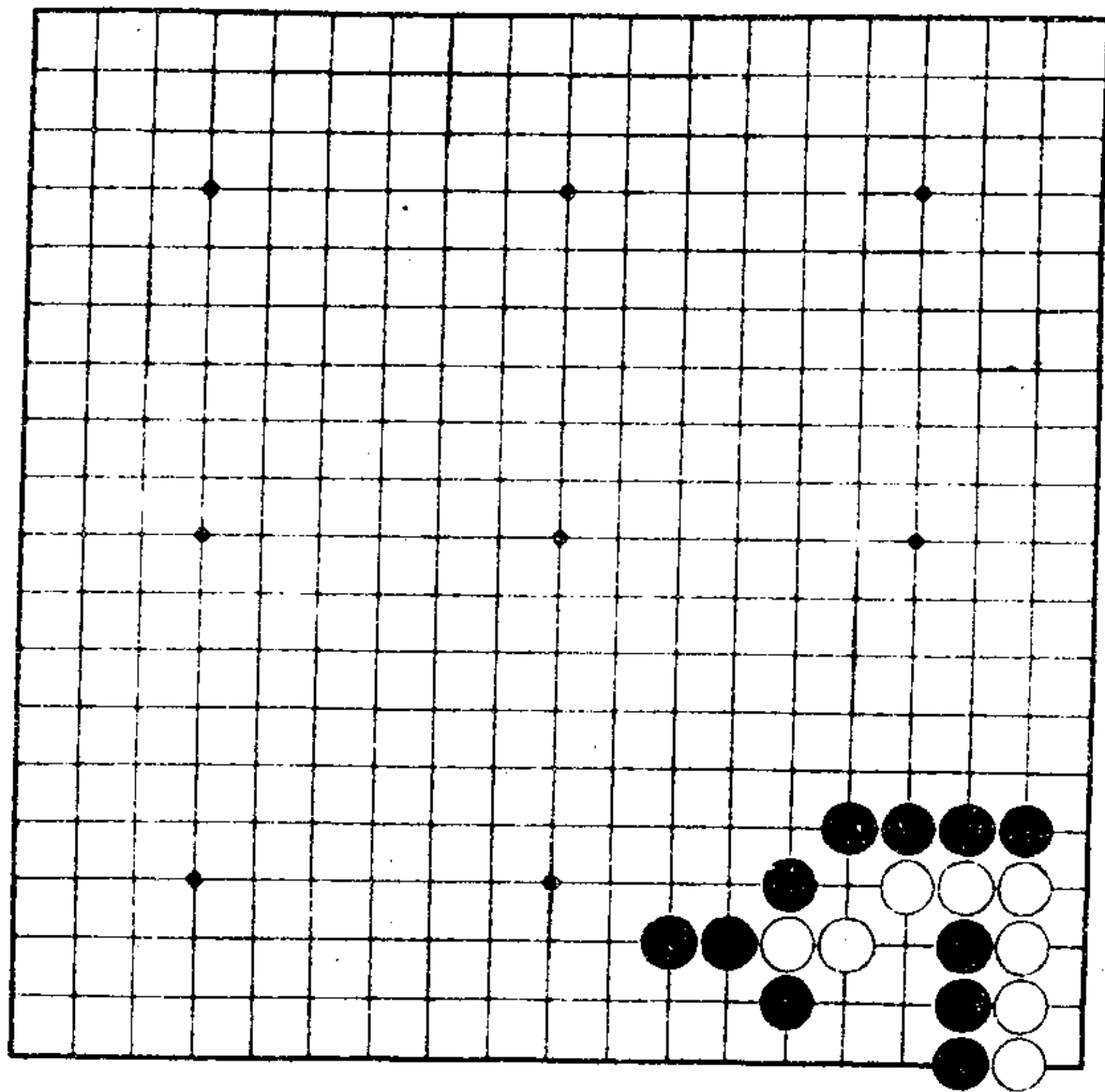
第10题

接不归

黑先 中级

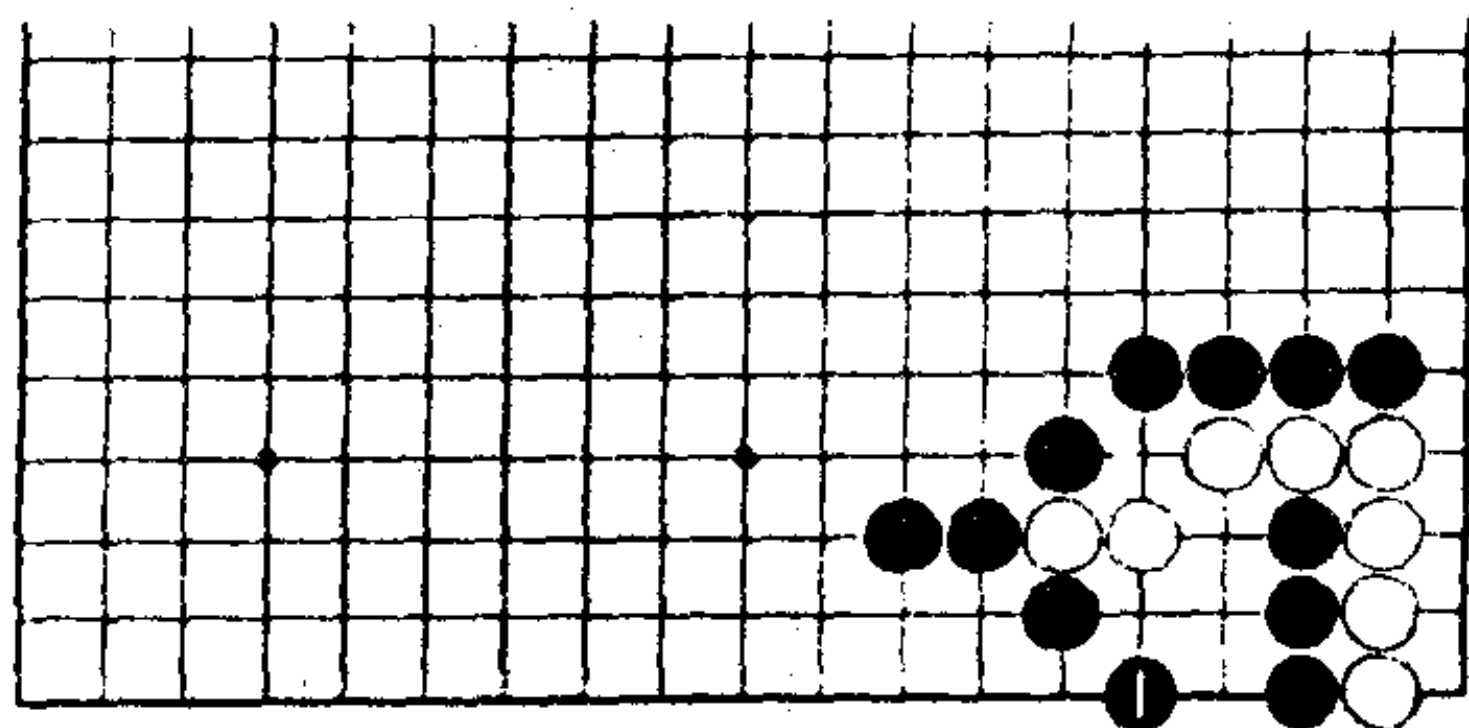
黑三子已是被撞紧气的棋形。

白方当然要瞄着这一弱子。如何避免接不归，只有唯一的一着棋。



正解图 一路尖

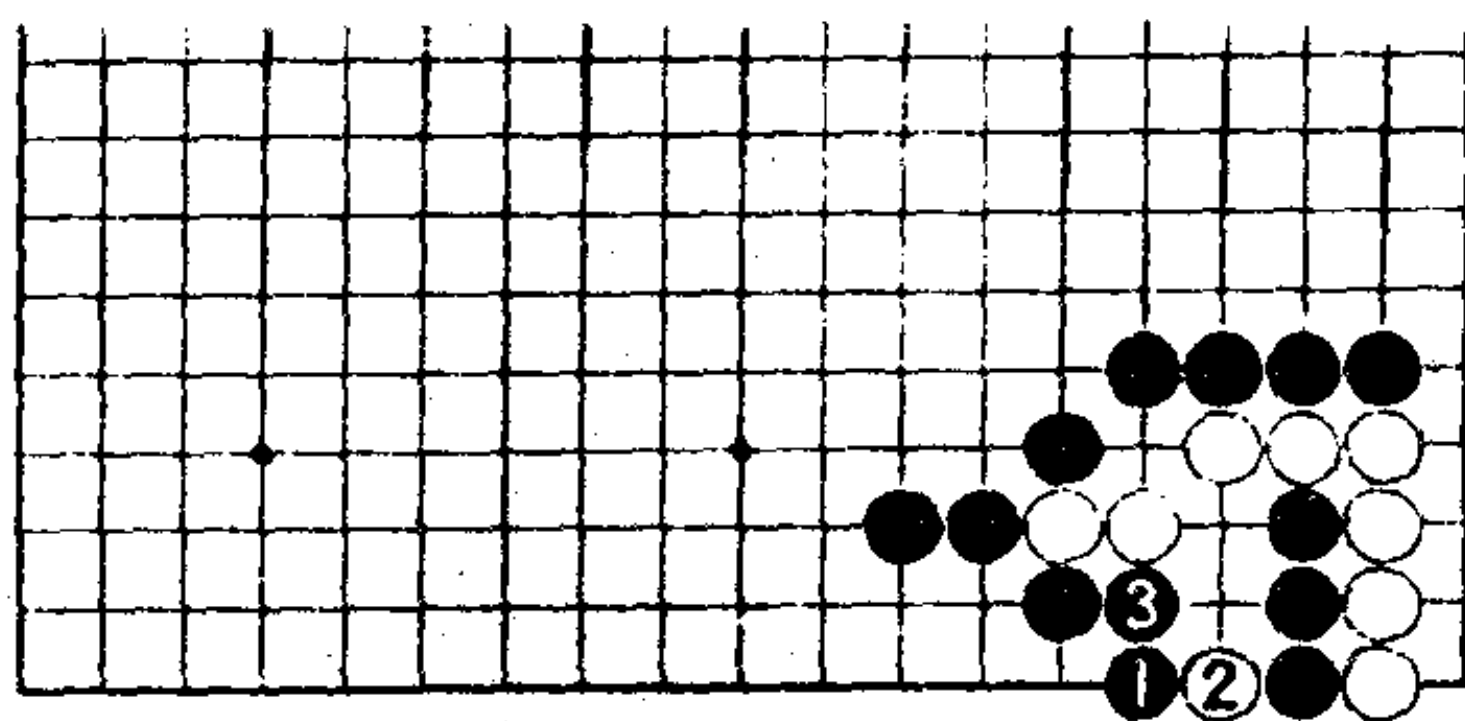
黑 1 尖是正解。不过，此后的对应还必须小心从事。



正解图

1 图（完成）

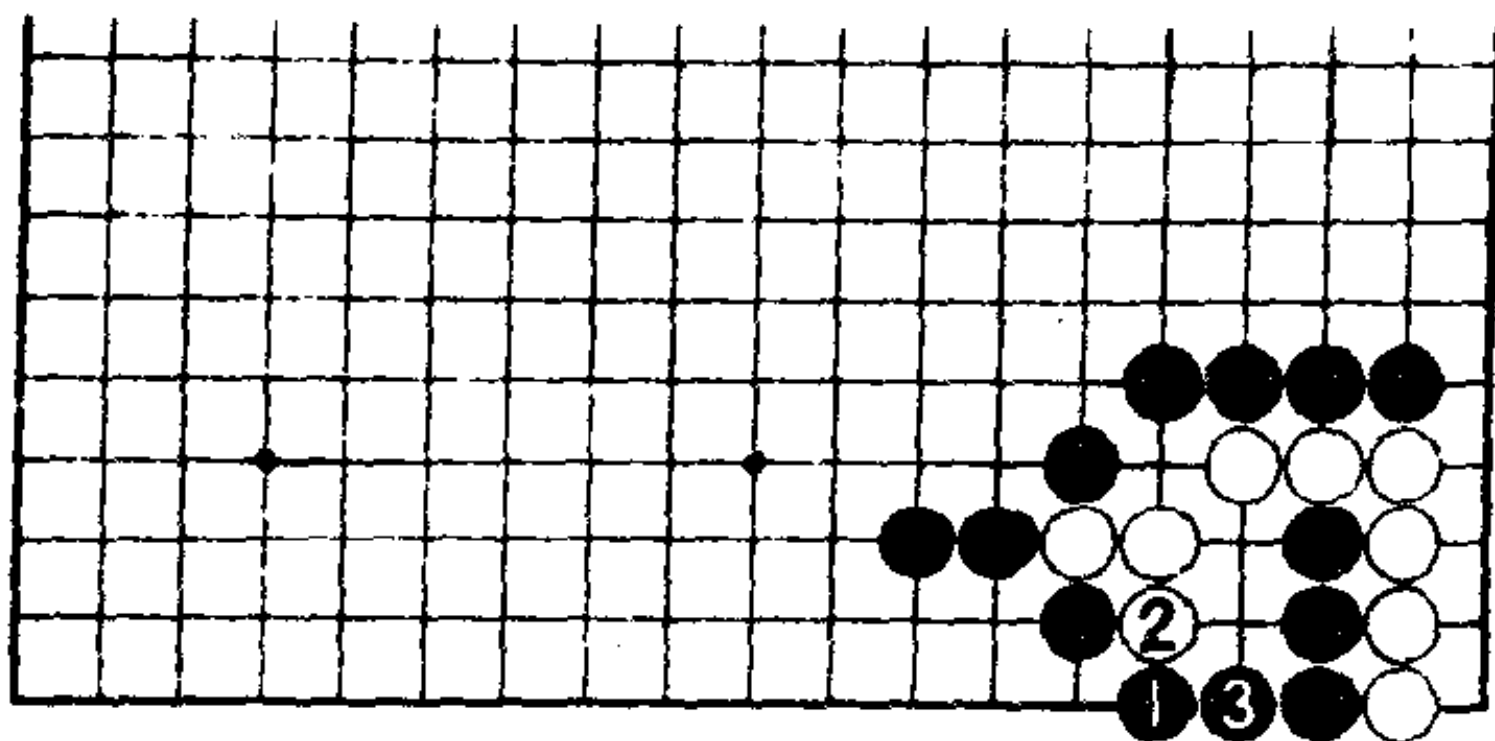
白 2 扑入是讨厌的一手。黑 3 团，即可安全连络。



1 图

2图（变化）

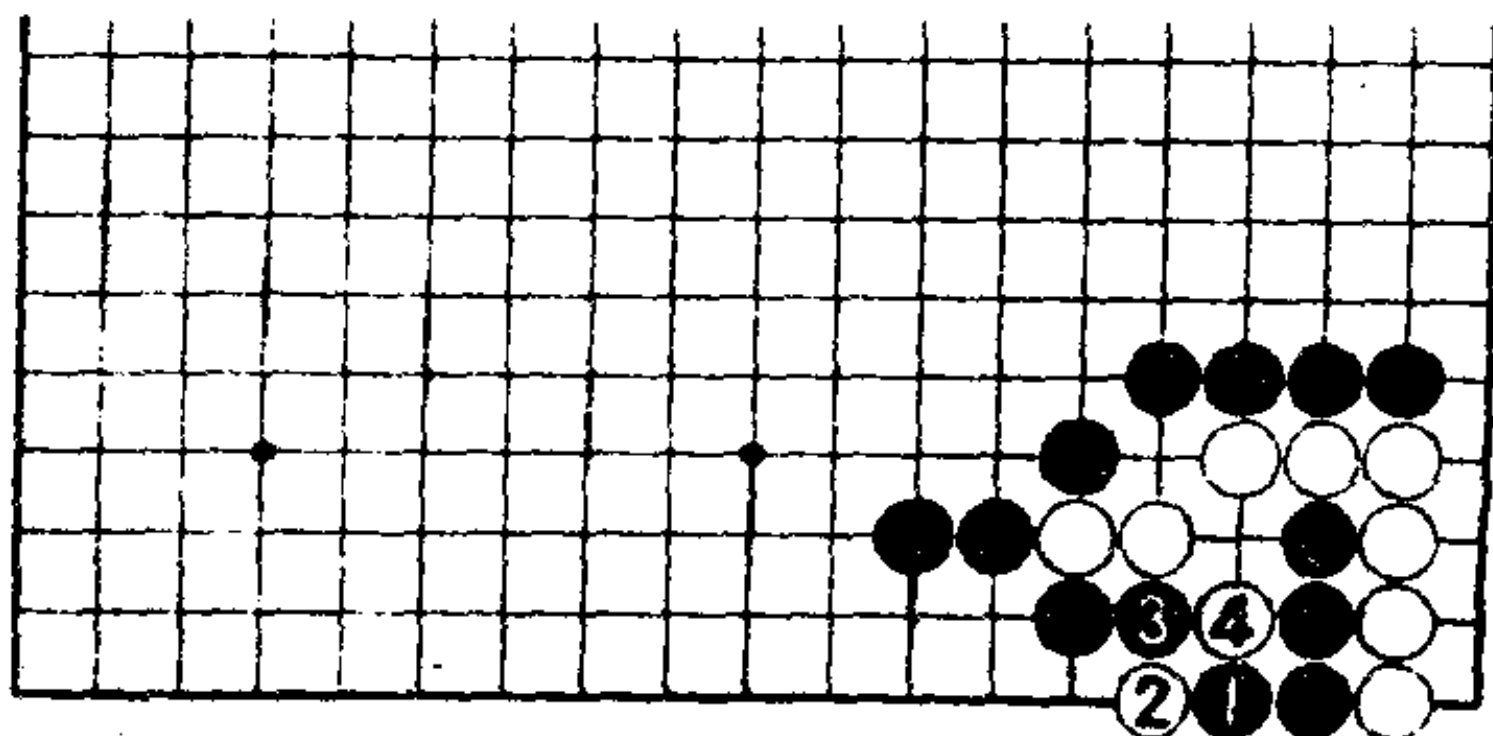
白2如挤，黑3接是好手，这是生命线。



2图

3图（接不归）

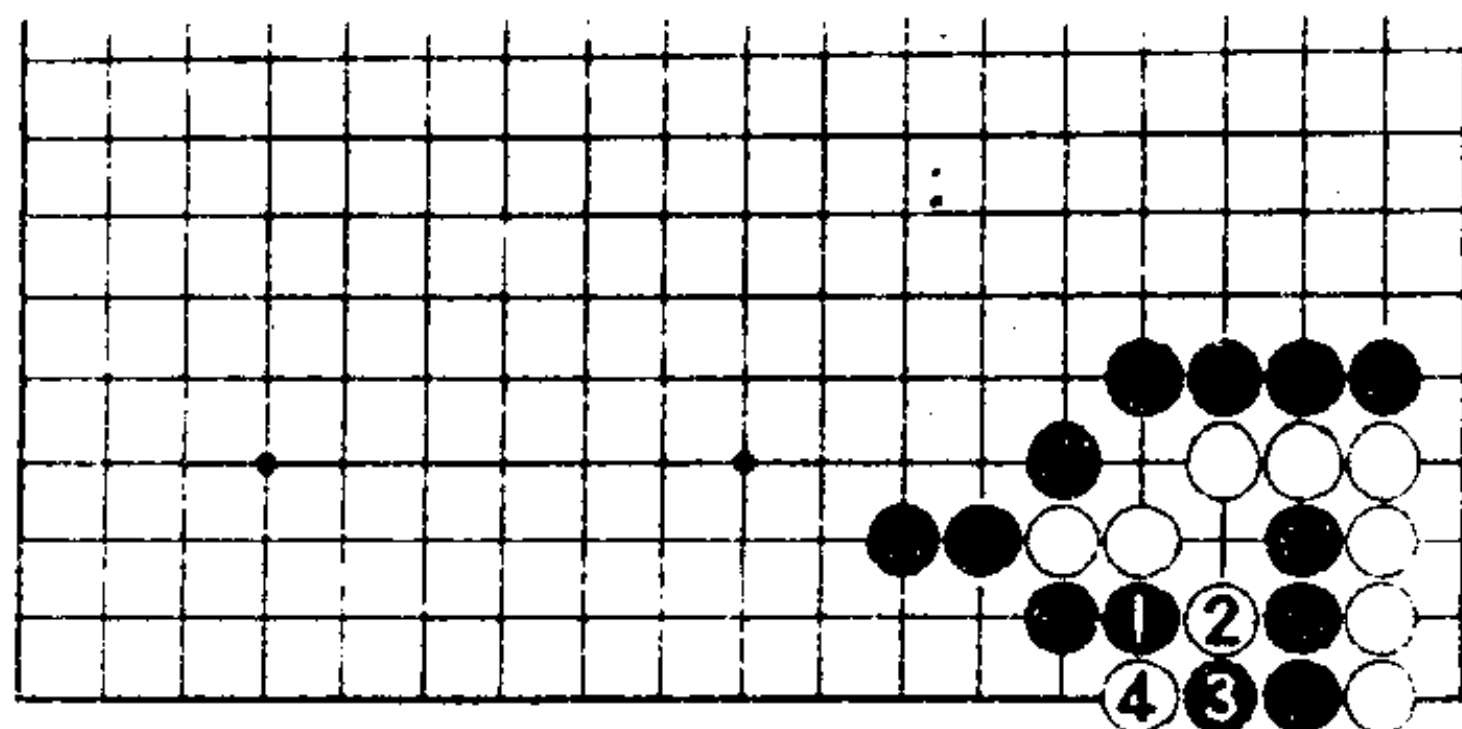
黑1如果着于右一路，看上去不错，但白2搭下，黑3遮断时，白4扑入，就难免遭到接不归的结局。



3图

4 图（同样命运）

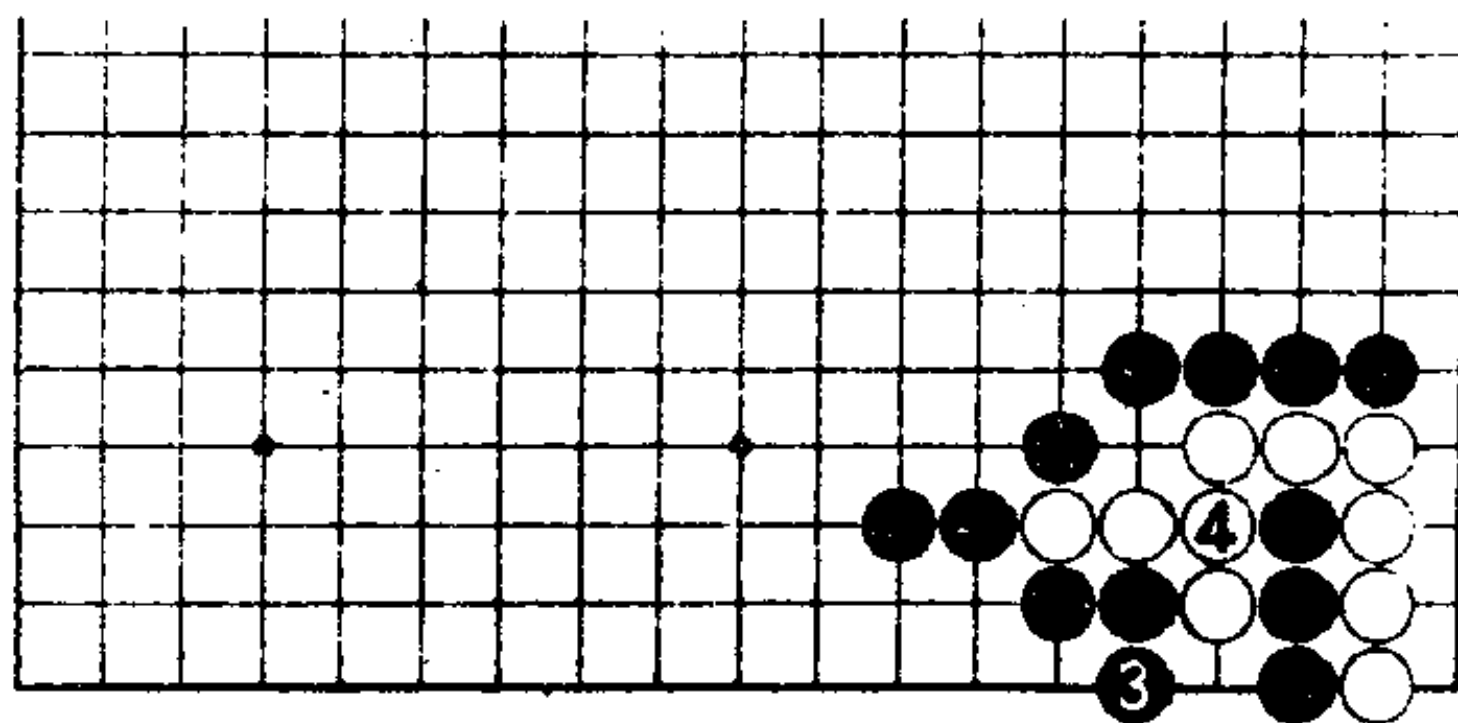
黑 1 爬正中白计。
白 2 挖后，再于 4 位扑，
正好形成与上图相同的结果。



4 图

5 图（立下无用）

上图黑 3 如改用立下的手筋，被白 4 打吃
仍然接不归，这一手筋
在此情况下不适用。

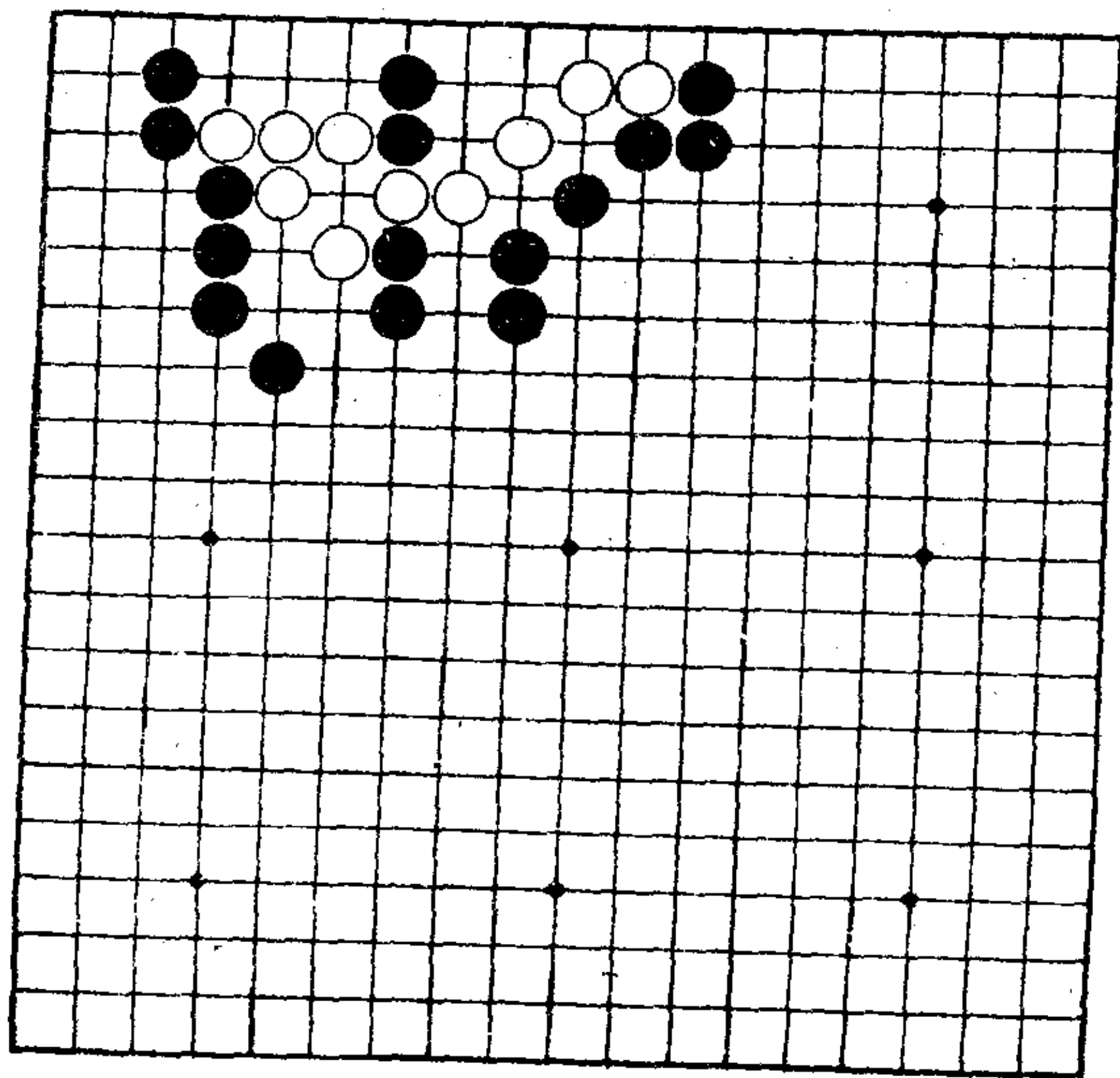


5 图

第11题

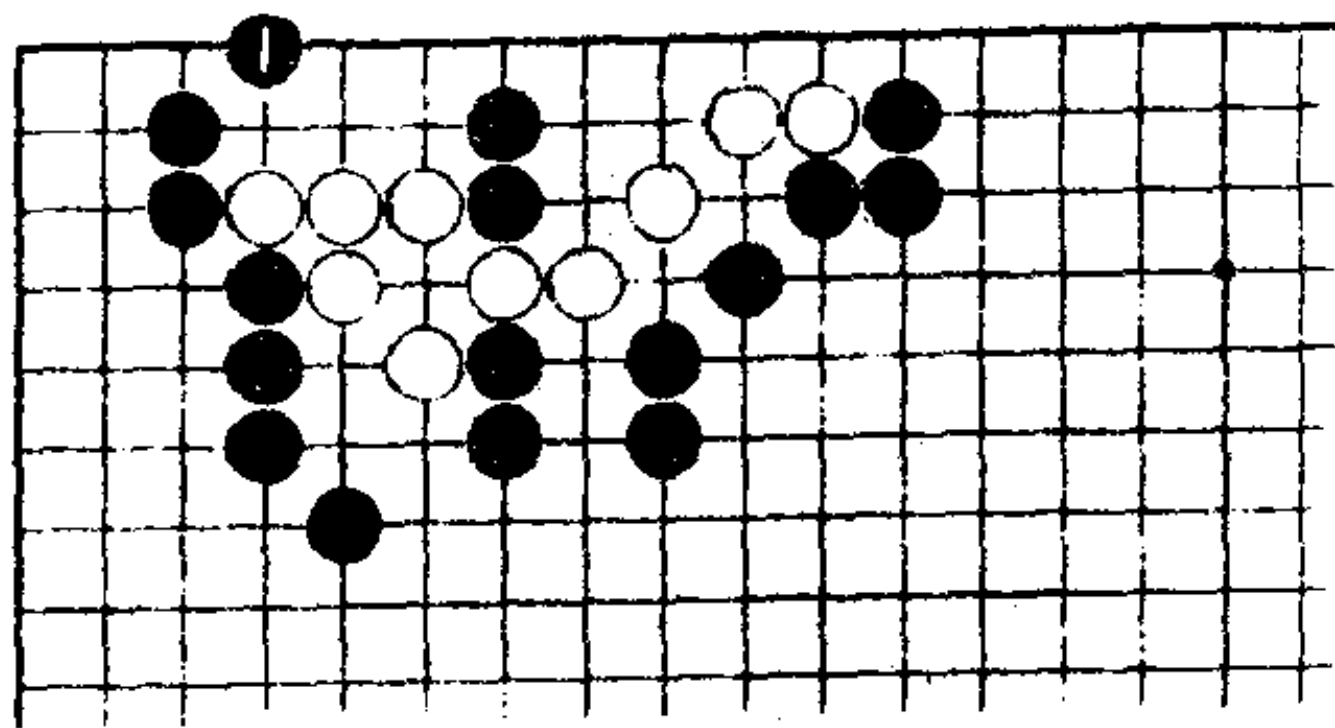
专业棋手
黑先 初级

专业棋士与业余棋手的差别，到处都能体现。本题所用的手筋只是初级水平。可是对专业棋士来说，却是一条铁的准则。



正解图 从根据地尖出

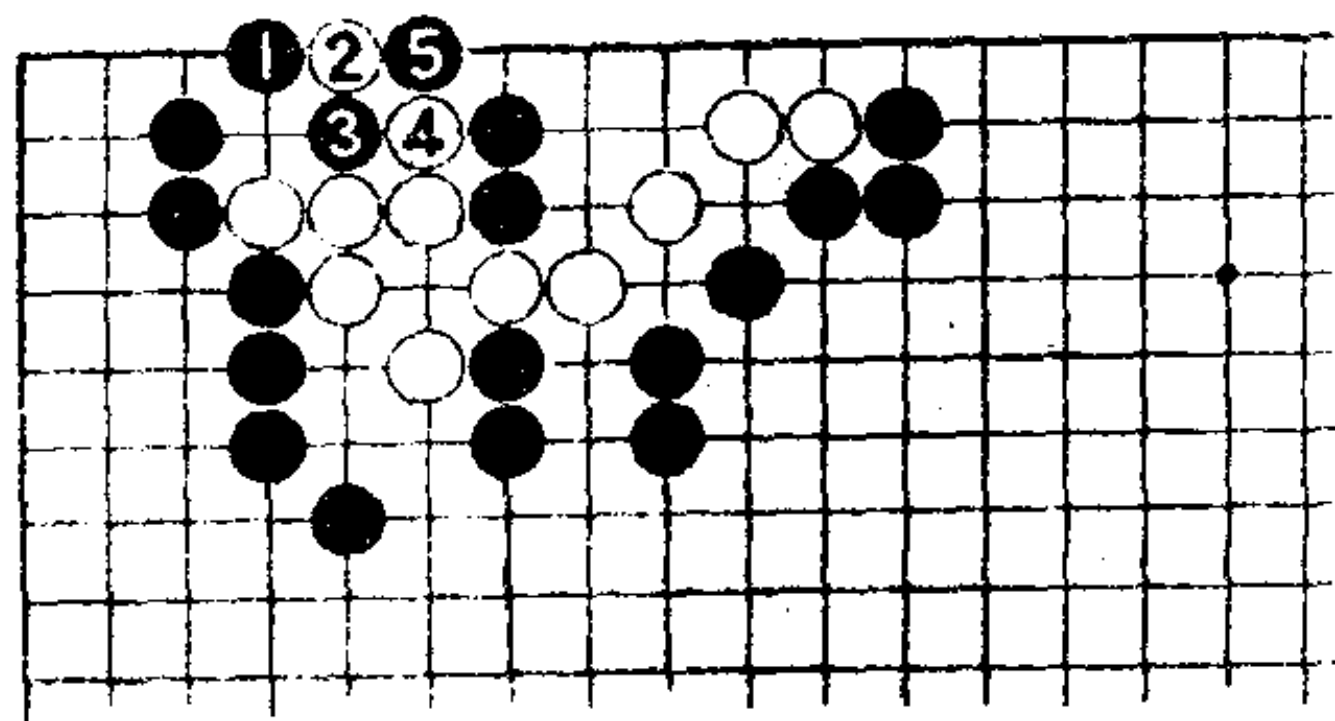
黑 1 尖正解。
可能有种种想法，但
实战中这是唯一的手段。



正解图

1 图（无隙可乘）

即使白 2 搭下，黑 3、5 即可连络。白棋也就无条件死了。

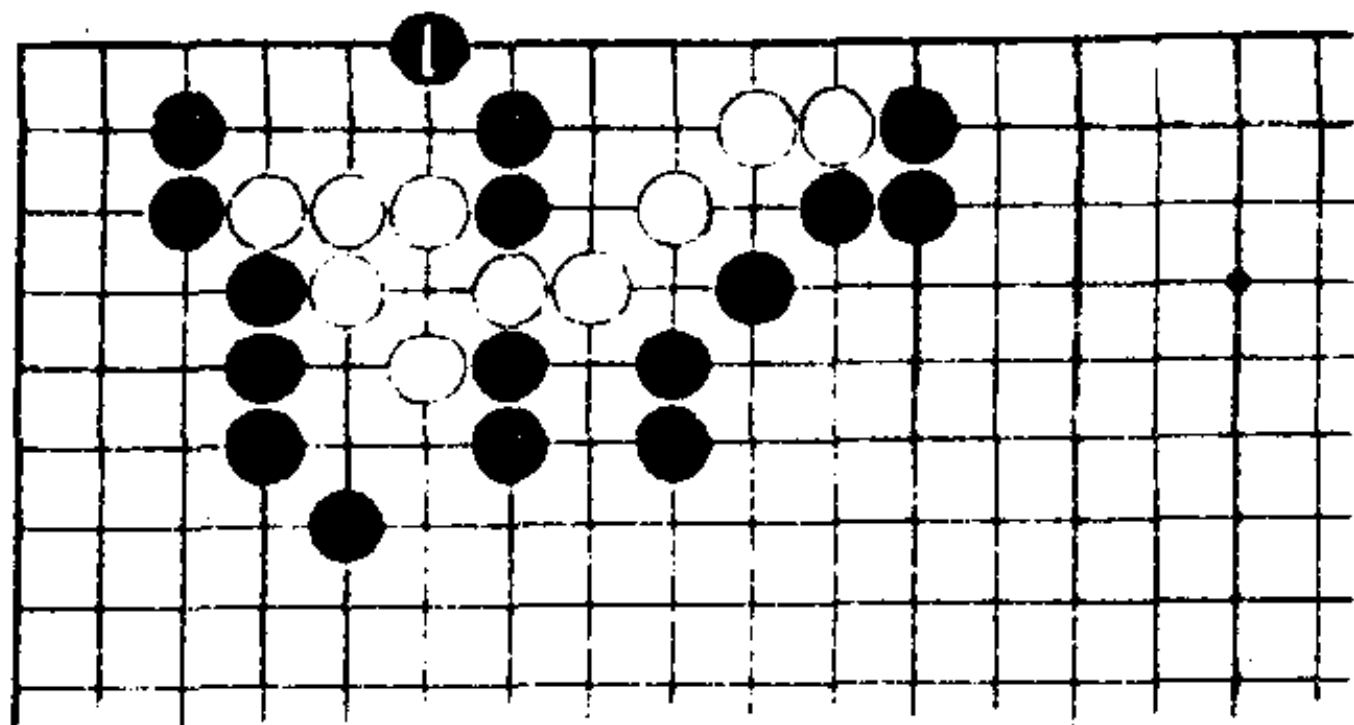


1 图

2 图（准正解）

黑 1 从这边尖也能连络。

有人也许会说这与上图结果相同吧。

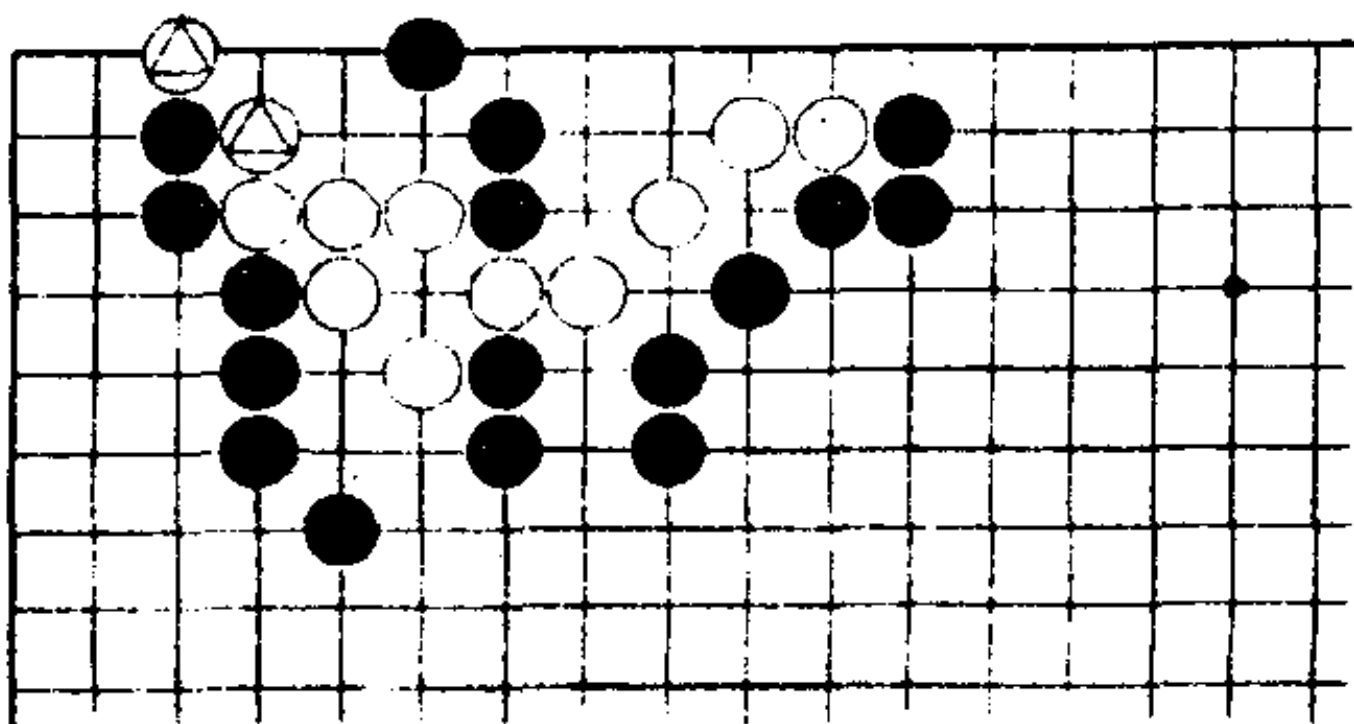


2 图

3 图（得失）

可是，要考虑到实战中也许会出现大劫争。一旦被白走到△二子，那就显然损失大了。

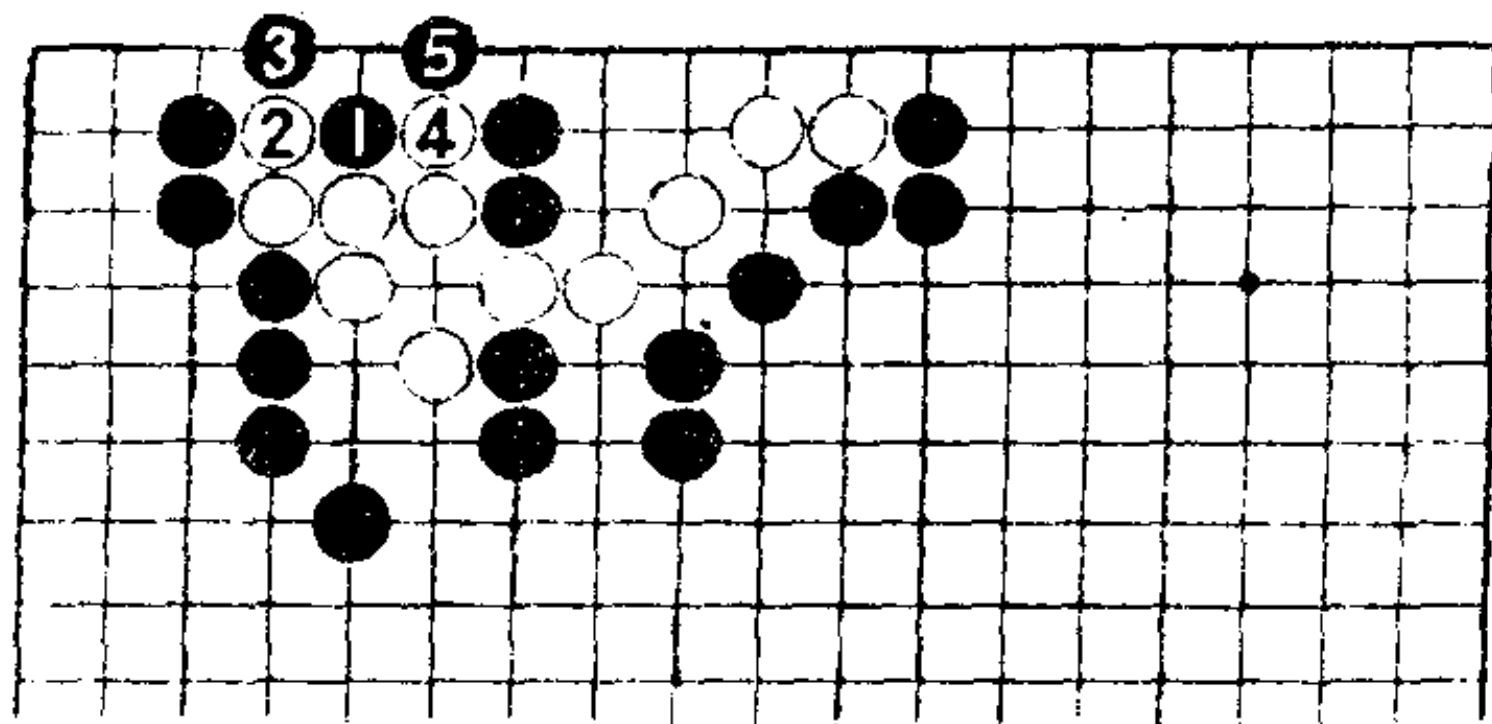
围棋是非常复杂的东西。



3 图

4 图 (劫)

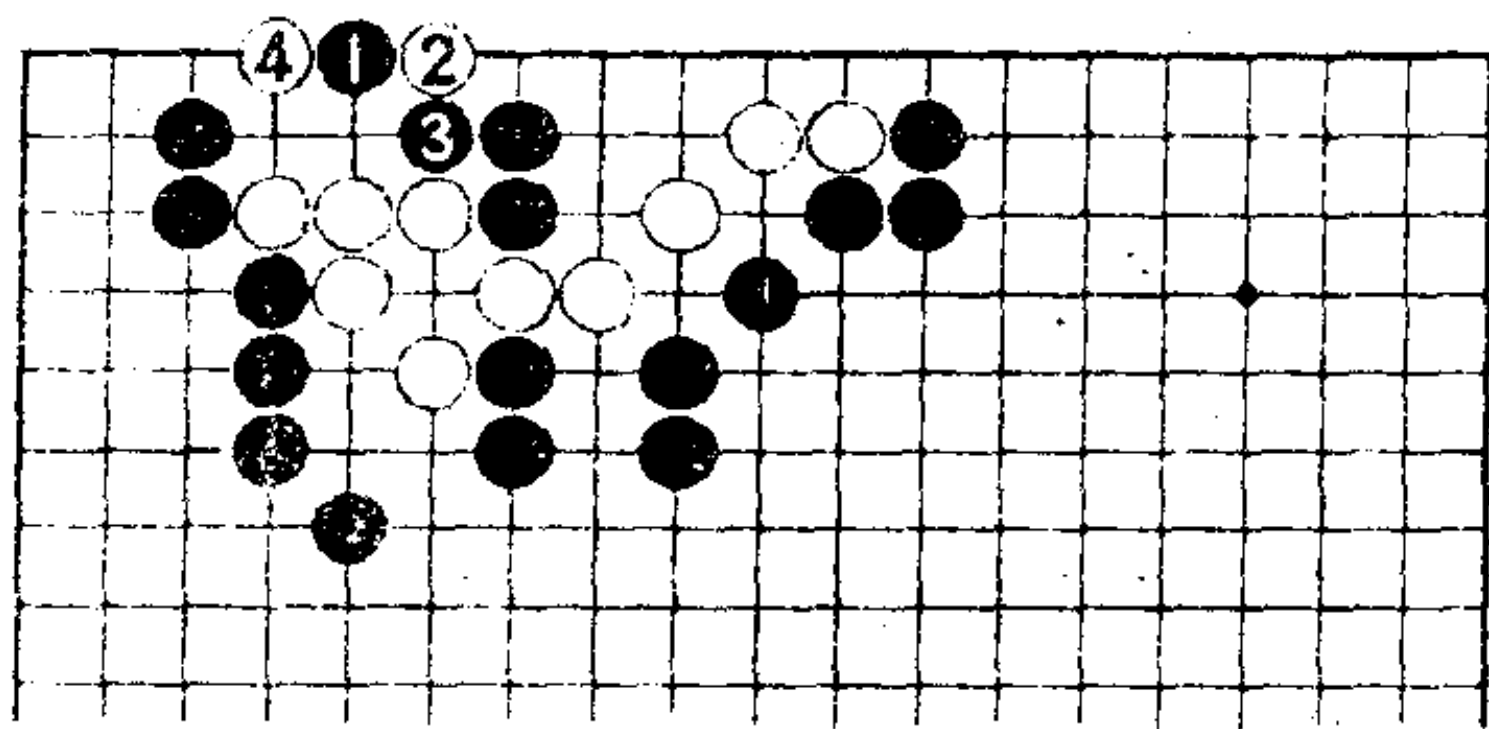
个别没有经验的业余棋士也许会在黑1跳。黑3、5靠劫争来顽抗，并不值得赞赏。



4 图

5 图 (最恶)

黑1飞要算最恶的着手。白2、4从两侧搭下，黑子全部被吃。



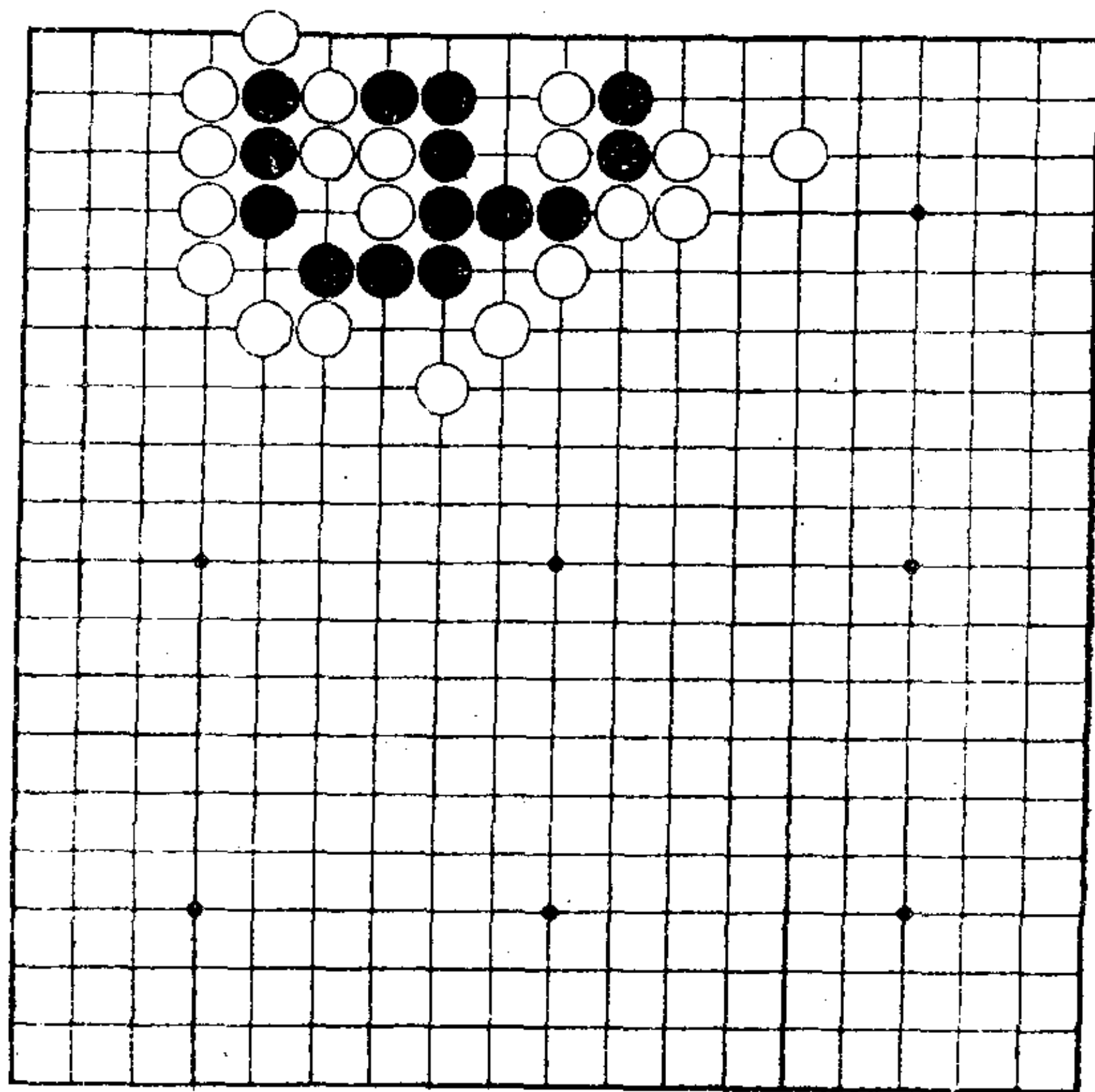
5 图

第12题

左还是右
黑先 上级

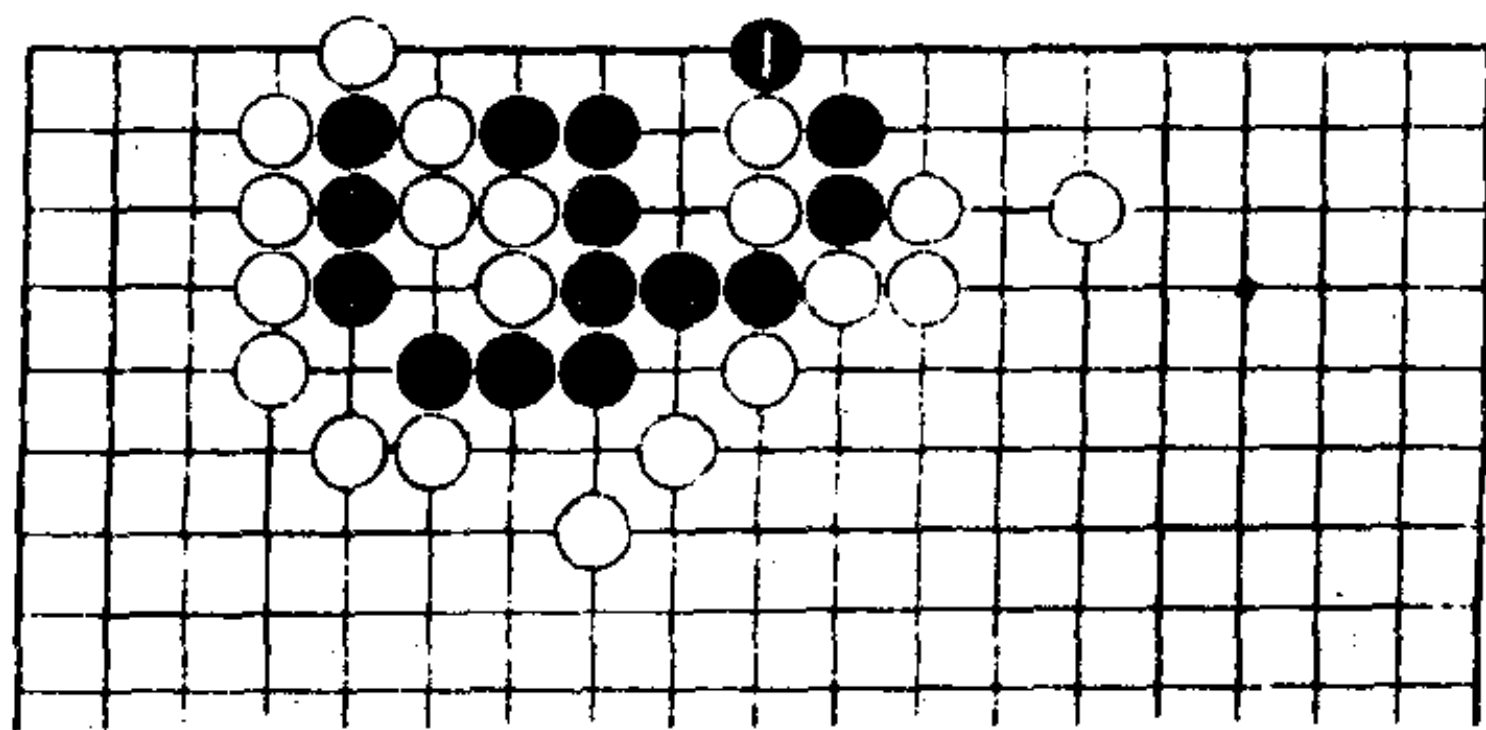
要想吃左边，
先打吃右边，这
是一个好方法。
如图，应该先从
哪一边着手定形
呢？

熟悉手筋的
人当然会发现本
型最好的着手。



正解图 从扳着手

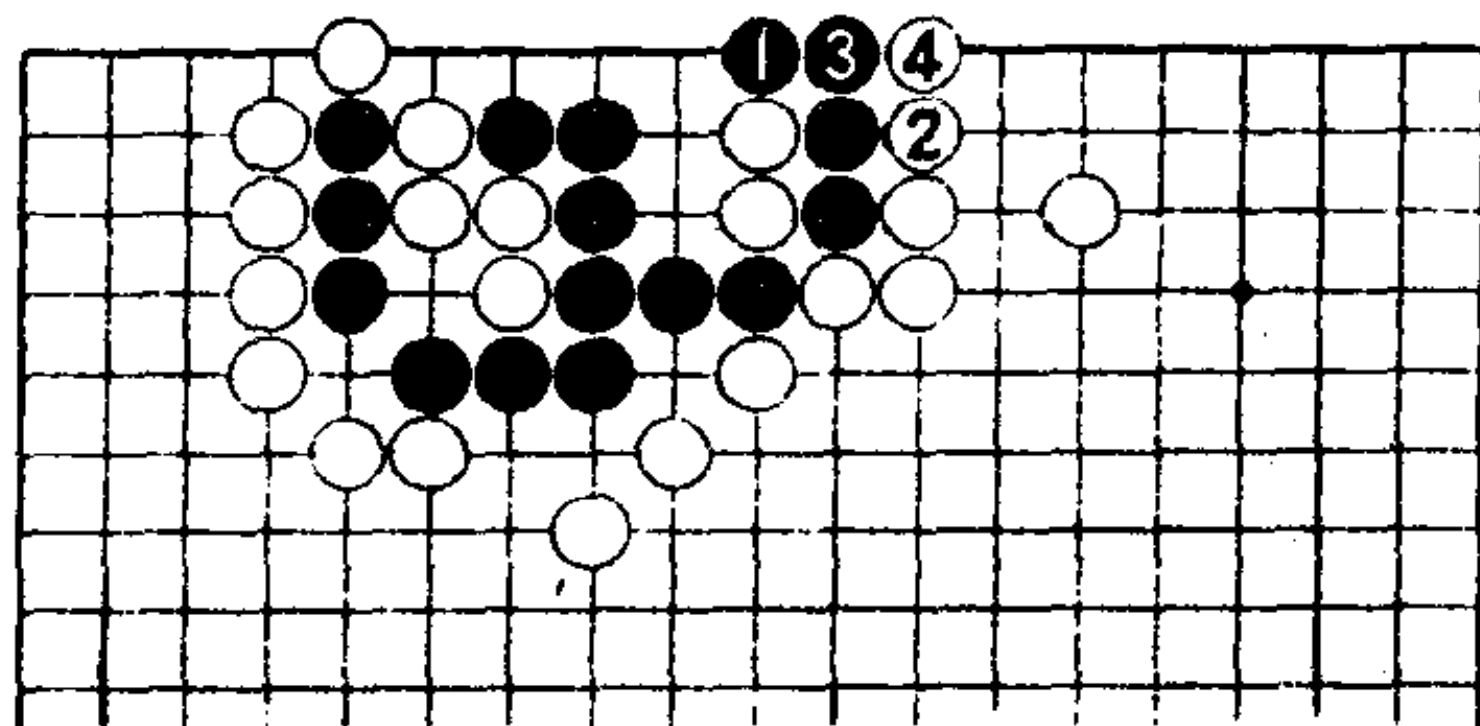
黑 1 扳，先从右边着手是正解的第一步。



正解图

1 图（准备工作）

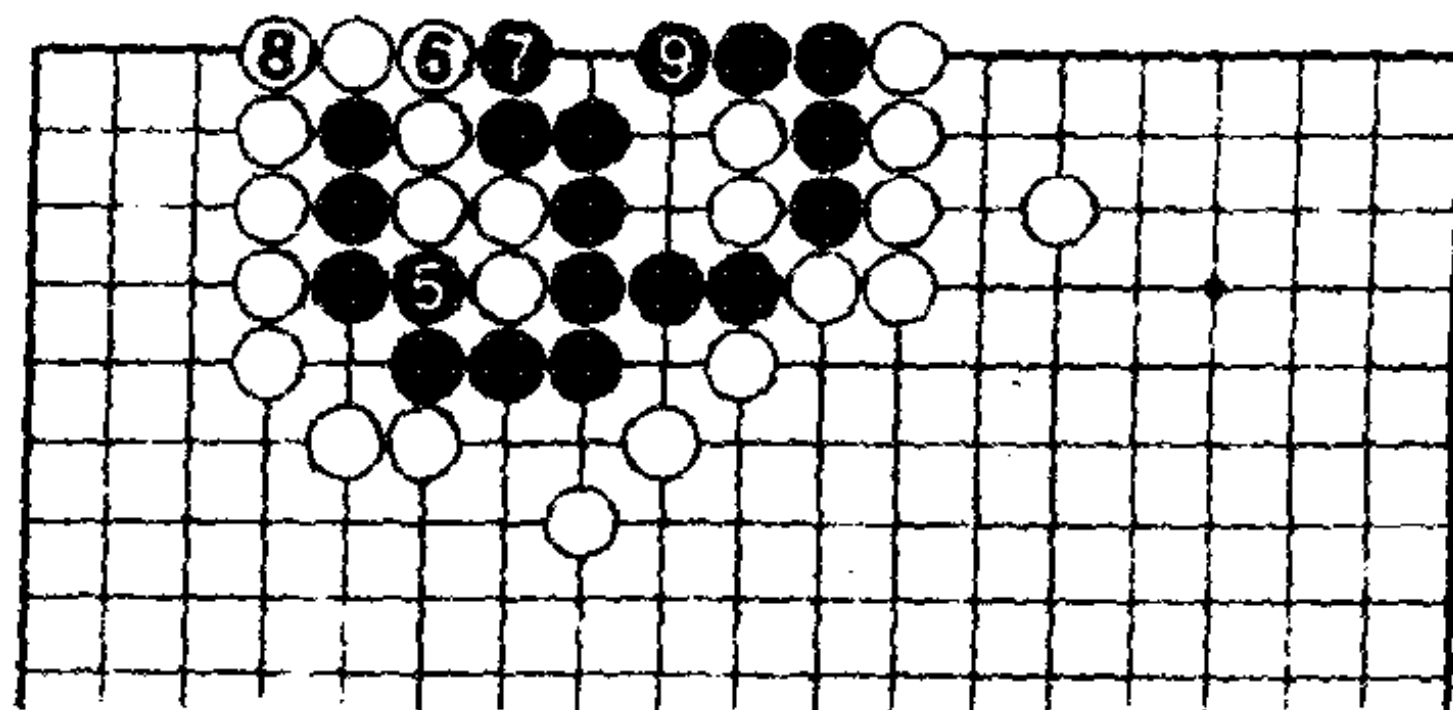
白 2 打吃时，黑 3 接，至白 4 打是准备阶段。这实际上是为了吃住左边几个白子。



1 图

2图（黑活）

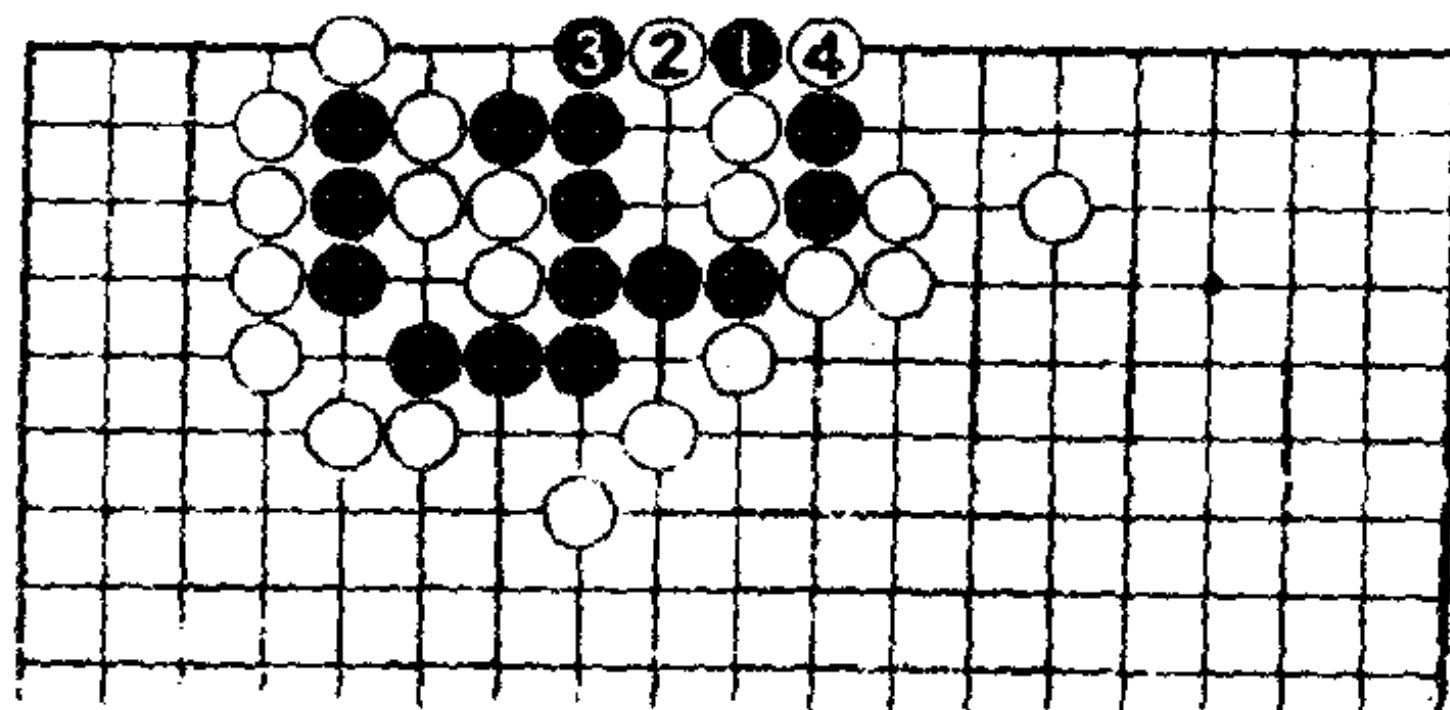
黑简单地5、7打吃，再于9位退。这样，黑四子已连回，全都活了。



2图

3图（变化）

白2如立即从这边打吃，黑3反打，弃去右边几子也无妨。

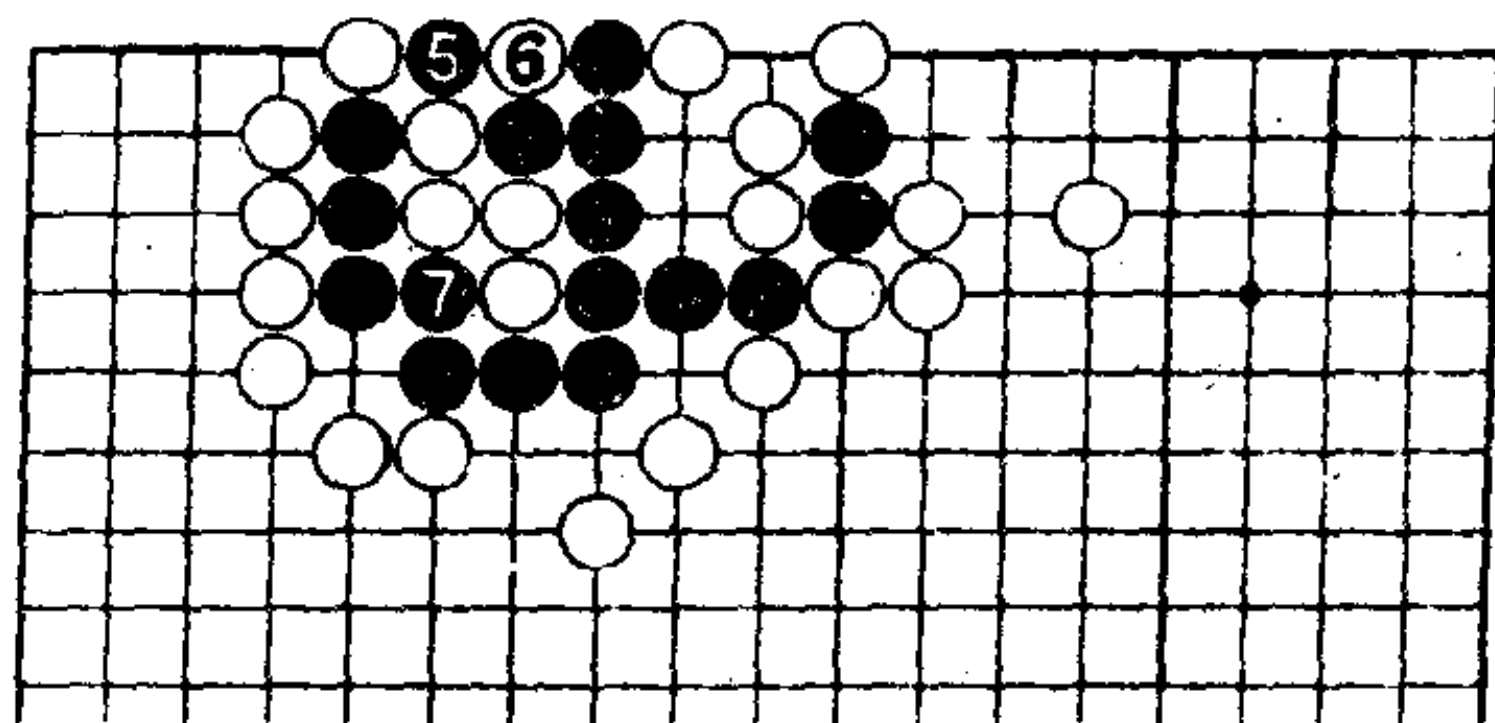


3图

4图（接不归）

接上图，黑5、7扑吃，白接不归。

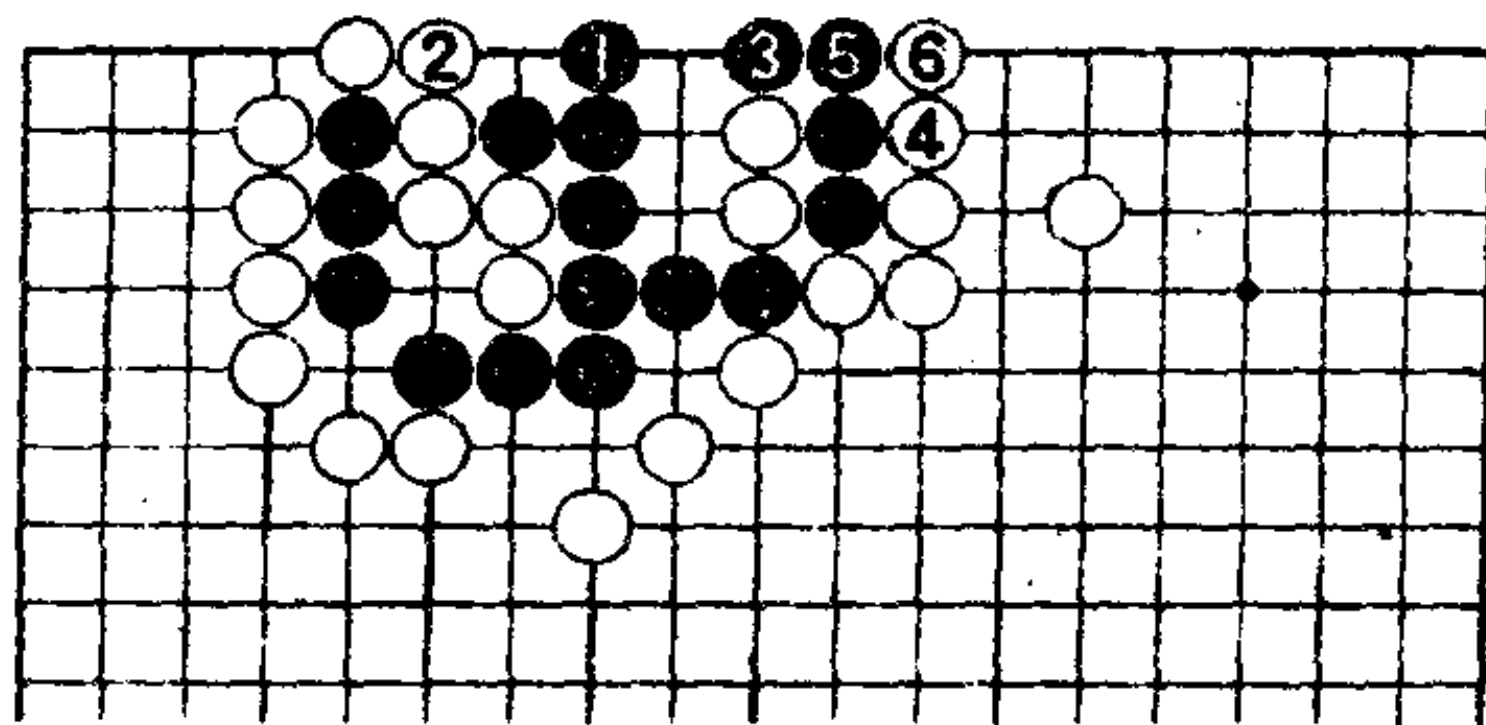
两边中总能吃住一处而活出。当然，这要由白方来选择。



4图

5图（失败）

黑1如先在此立下定形，至白6，黑右边二子虽连回，但因眼位不足而全部死掉。



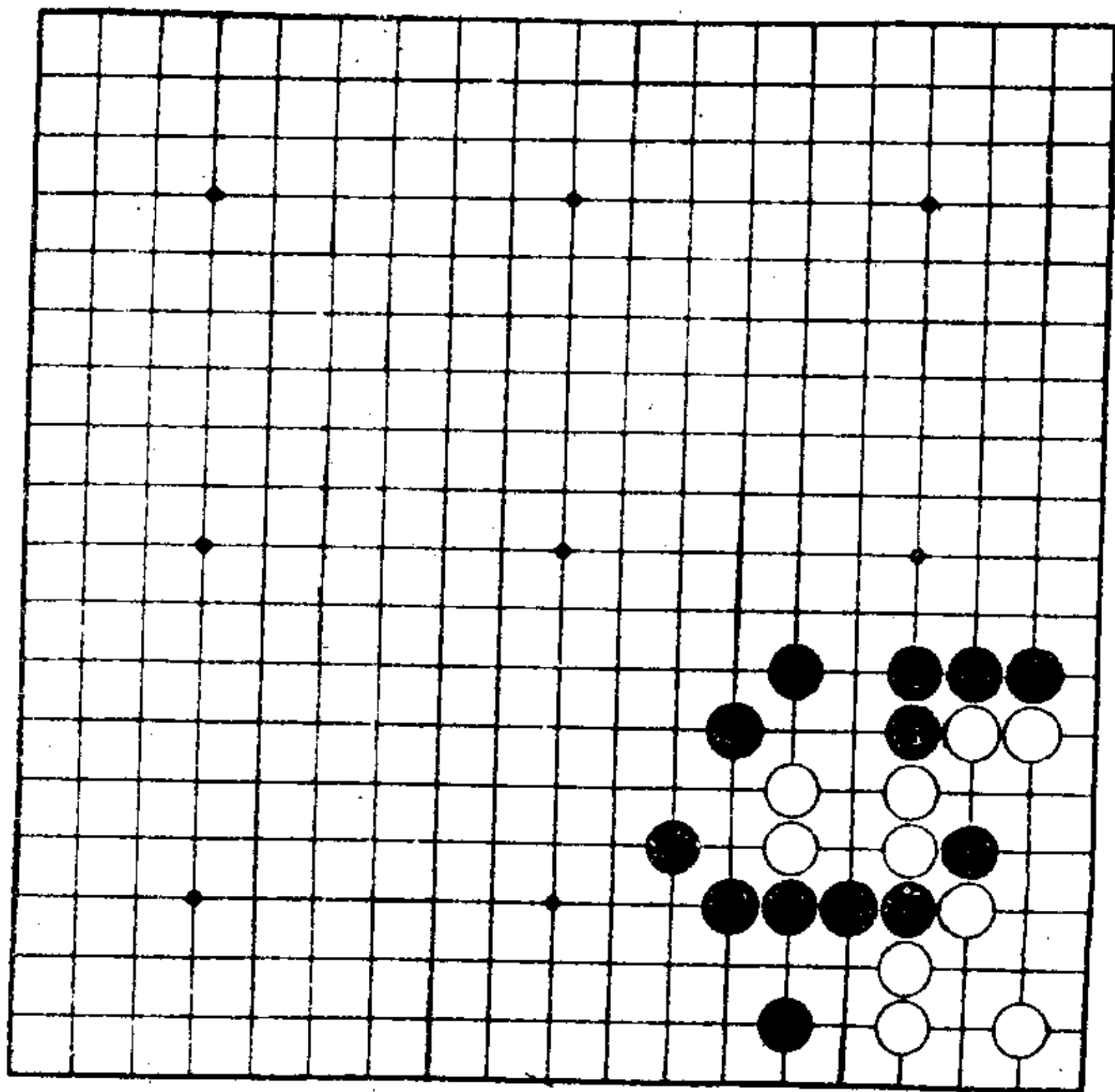
5图

第13题

弱点
黑先 中级

白棋存在着种种弱点，黑应如何攻击？

如果着出了自以为是的俗手，就难逃失败的命运。这里至少要算三手棋。

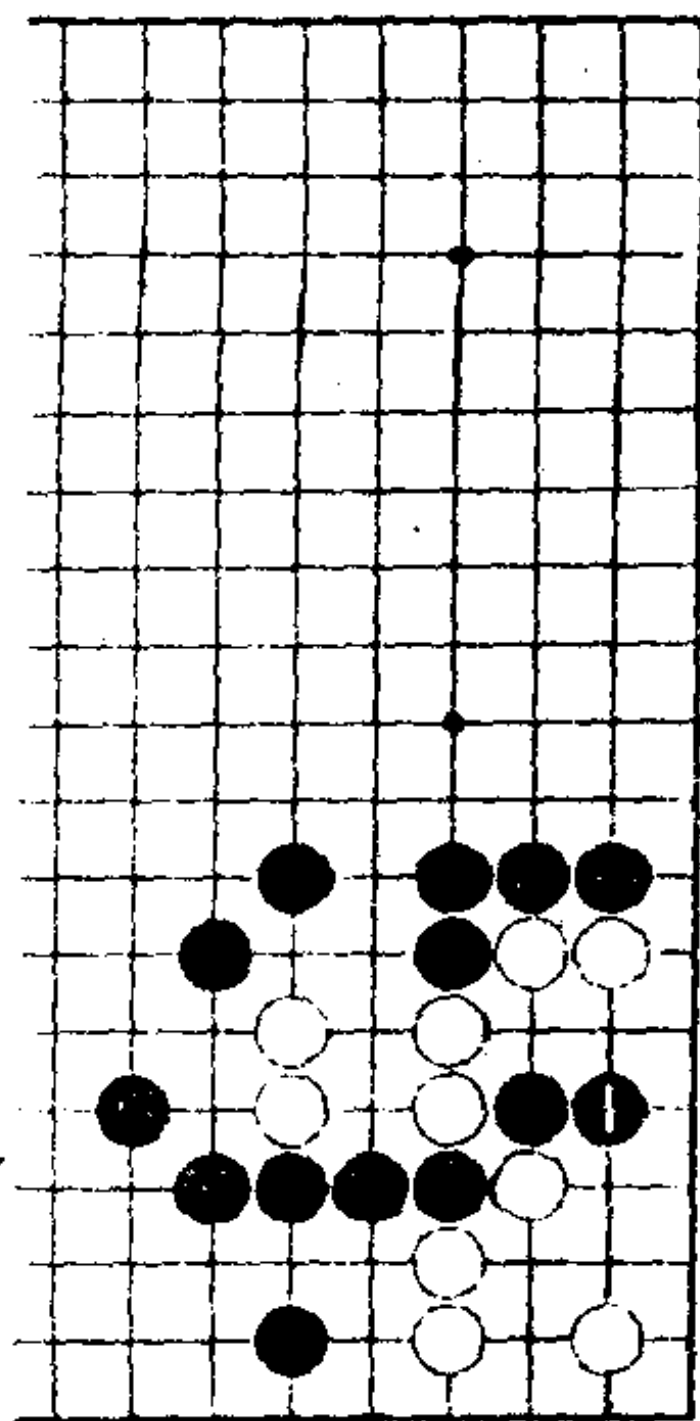


正解图 默默地长

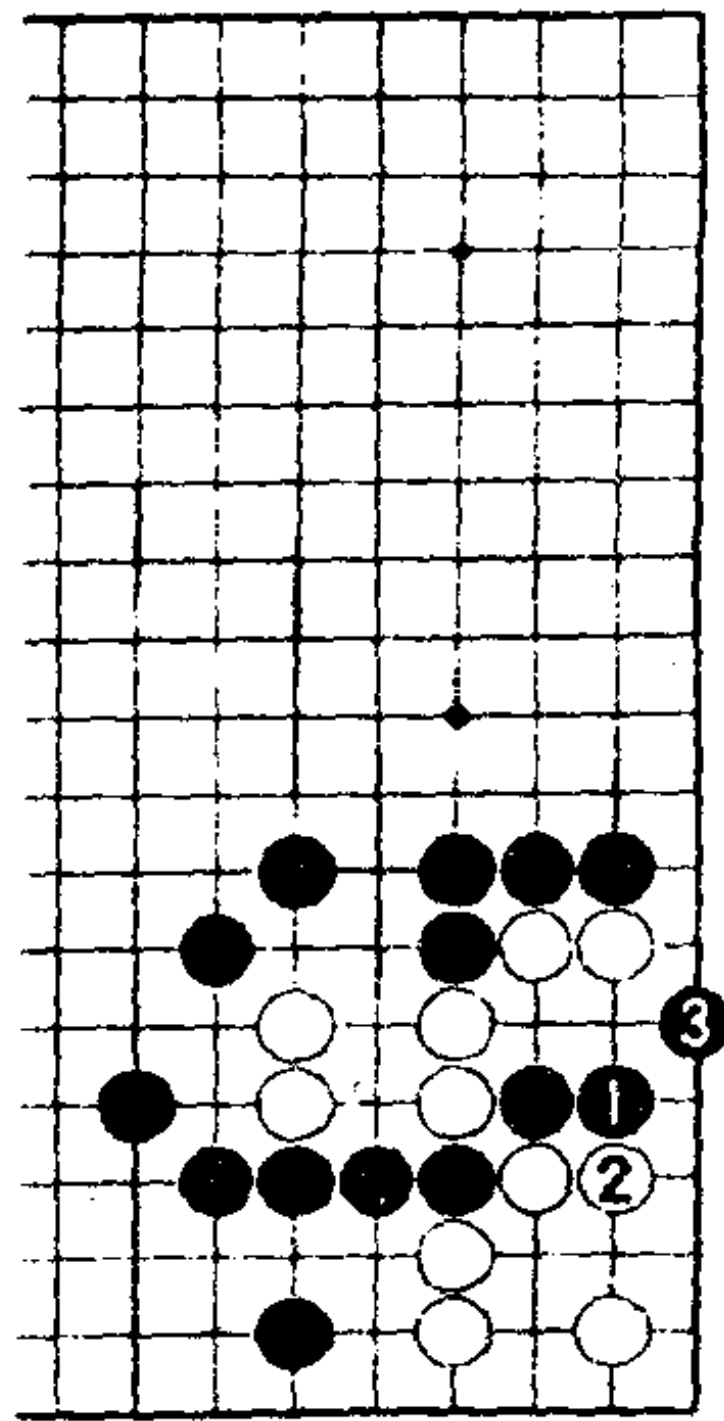
黑 1 长是正解。其它一些先手之处暂且放着，是高明的下法。

1 图（急所）

白 2 只能这样应，黑 3 尖是手筋，是正解。



正解图



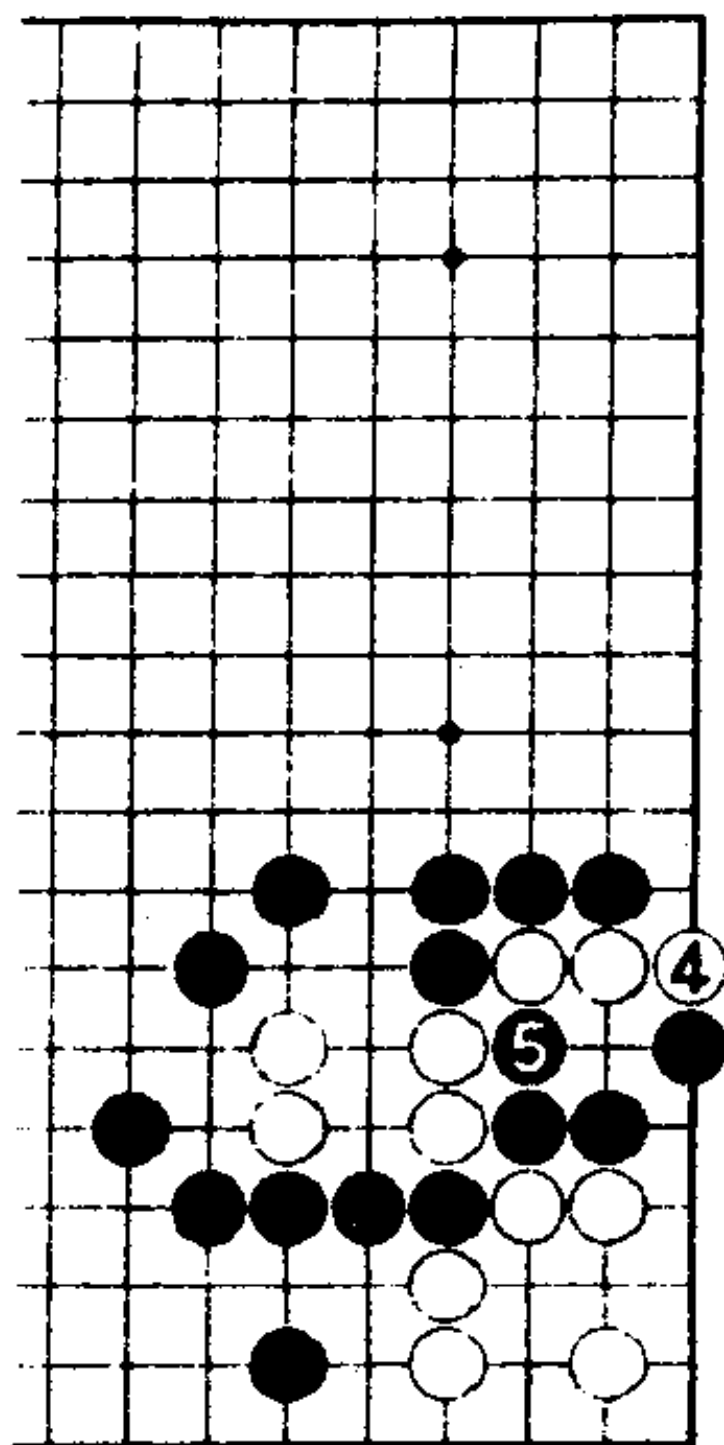
1 图

2 图（画蛇添足）

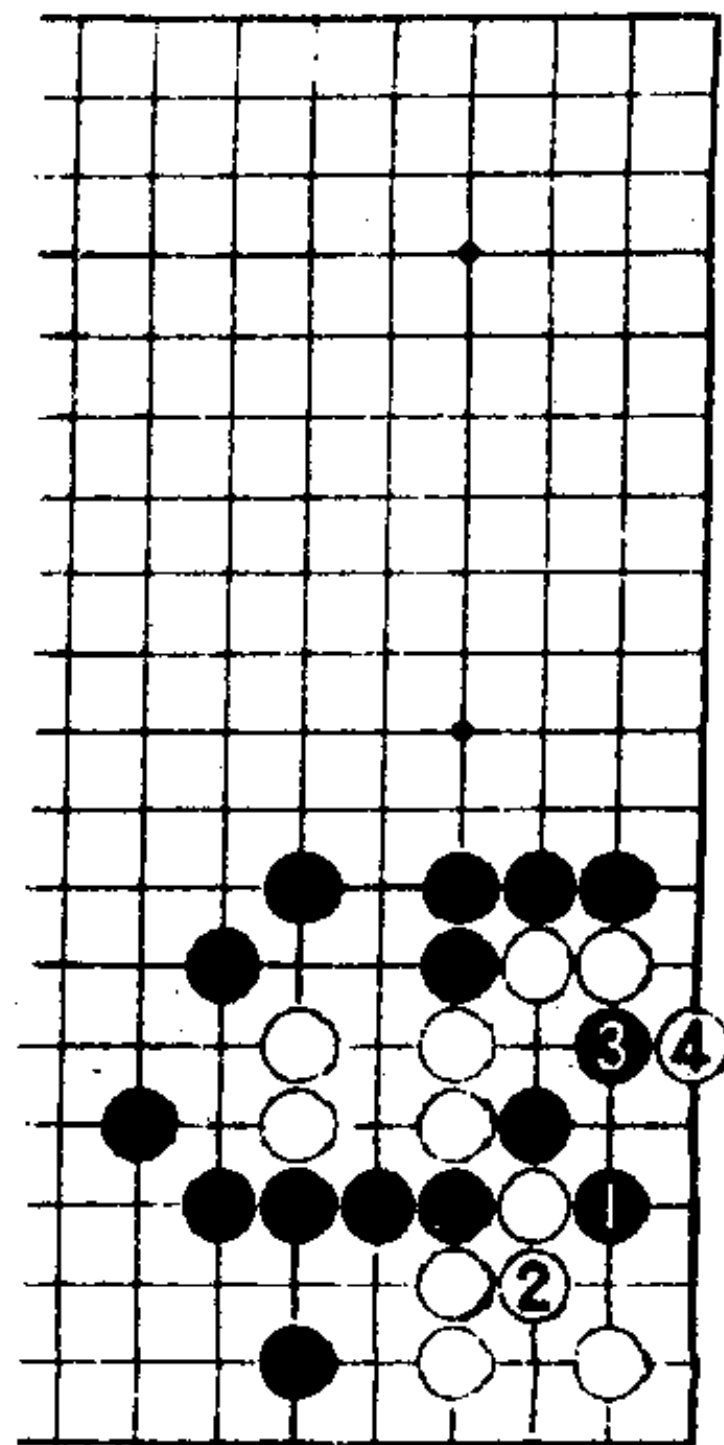
接上图，白 4 如立下，黑 5 断，白不入子。白多此一举。

3 图（失败）

黑 1 打吃并由此定形是不行的。黑 3 想渡过，可是被白 4 一扳就没有后续手段了。要想与白对杀，差得远了。



2 图



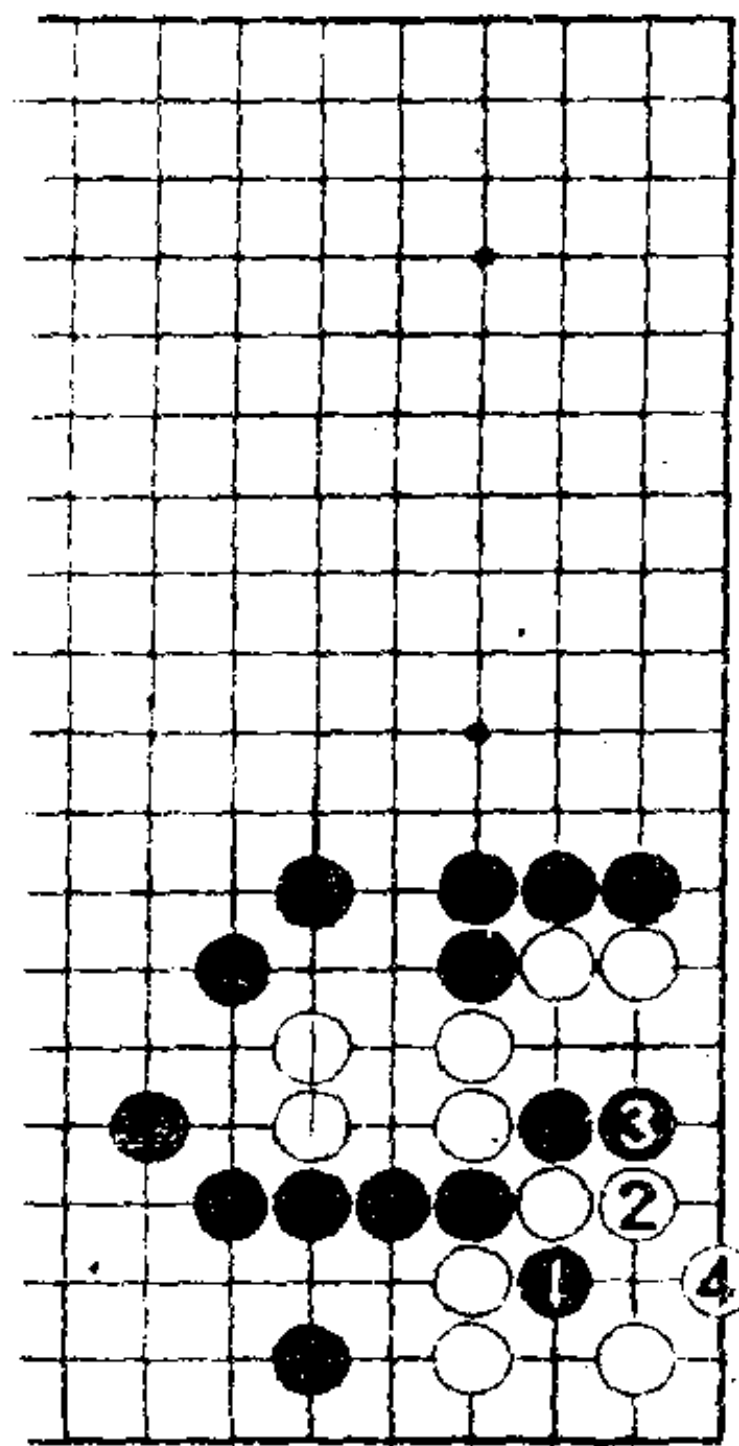
3 图

4 图（俗手）

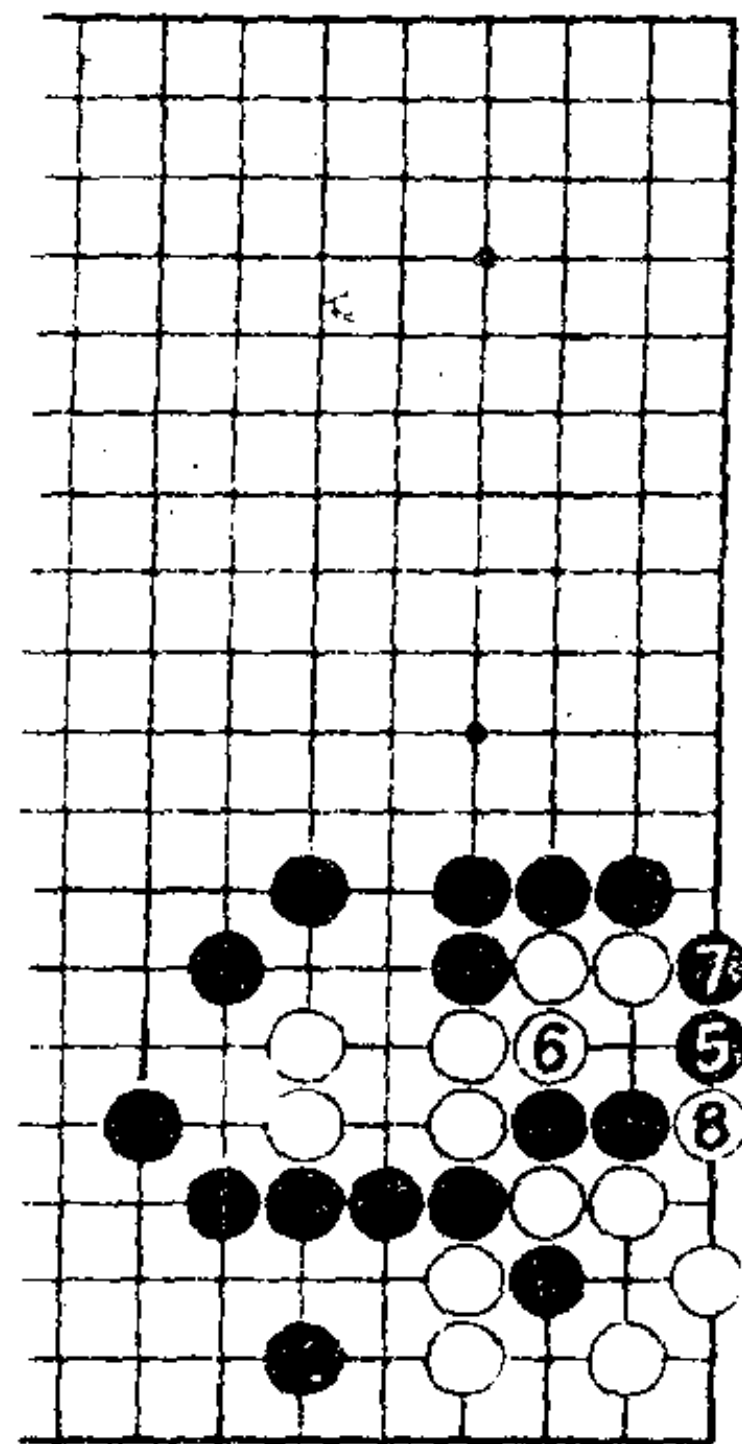
黑 1 断打是俗手，
黑 3 挡下时，白 4 尖守，
就露出了破绽。

5 图（劫）

黑 5、7 渡过时，
白 8 抛劫。当然，白开
劫也需要相当勇气。但
毕竟出现了劫。



4 图



5 图

第14题

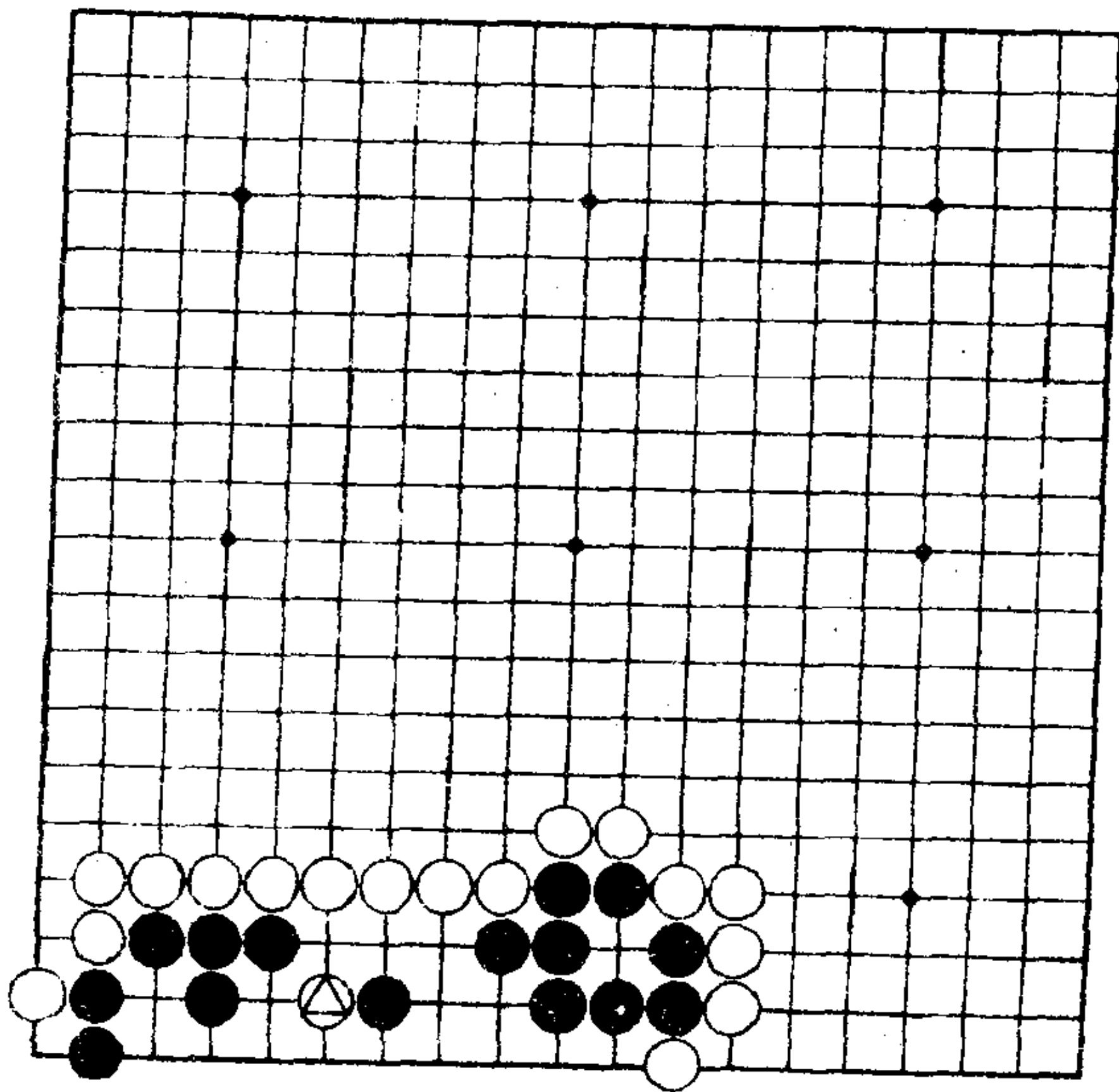
生死关头

黑先 中级

白△一子靠下。

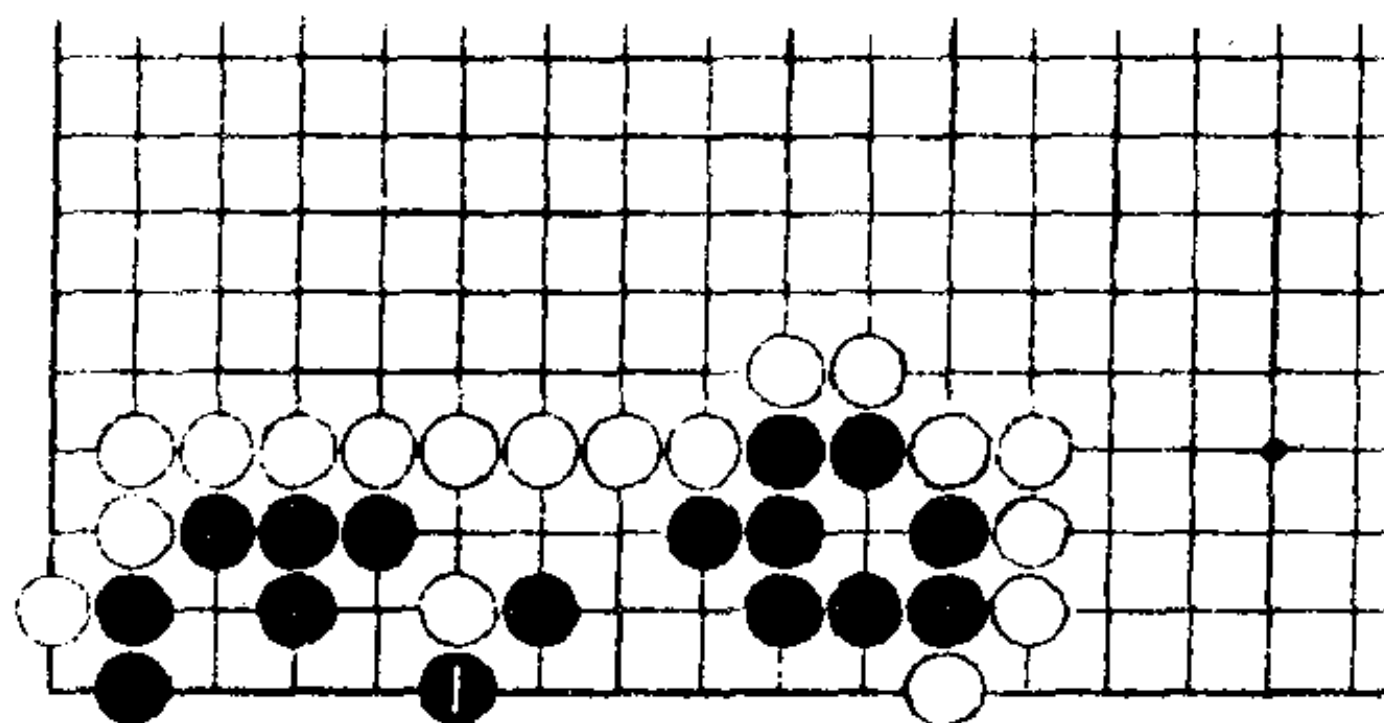
左右两处黑棋都仅有一个眼，一旦被切断，可就不行了。

在这生死关头，有连络的手段吗？



正解图 一路扳

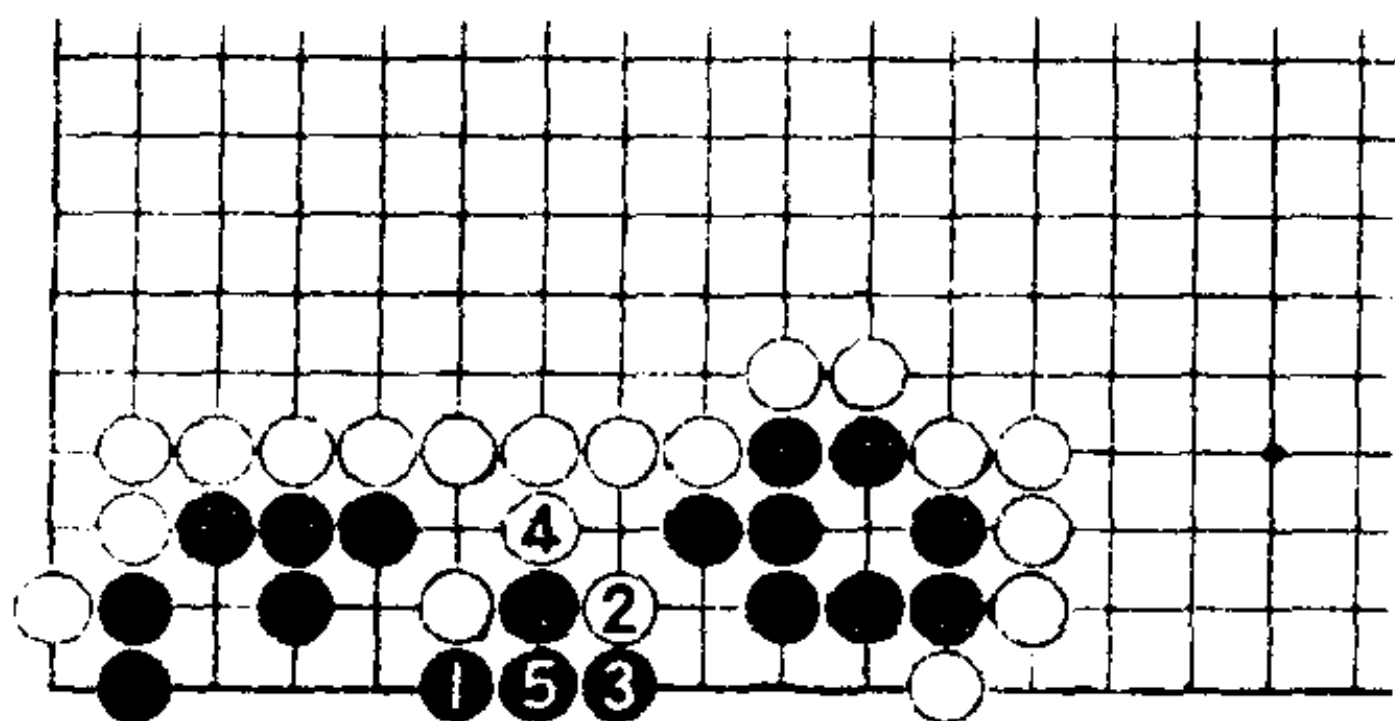
黑 1 扳，似乎多少有些危险性，但这是确保连络的唯一手段。



正解图

1 图（连络之形）

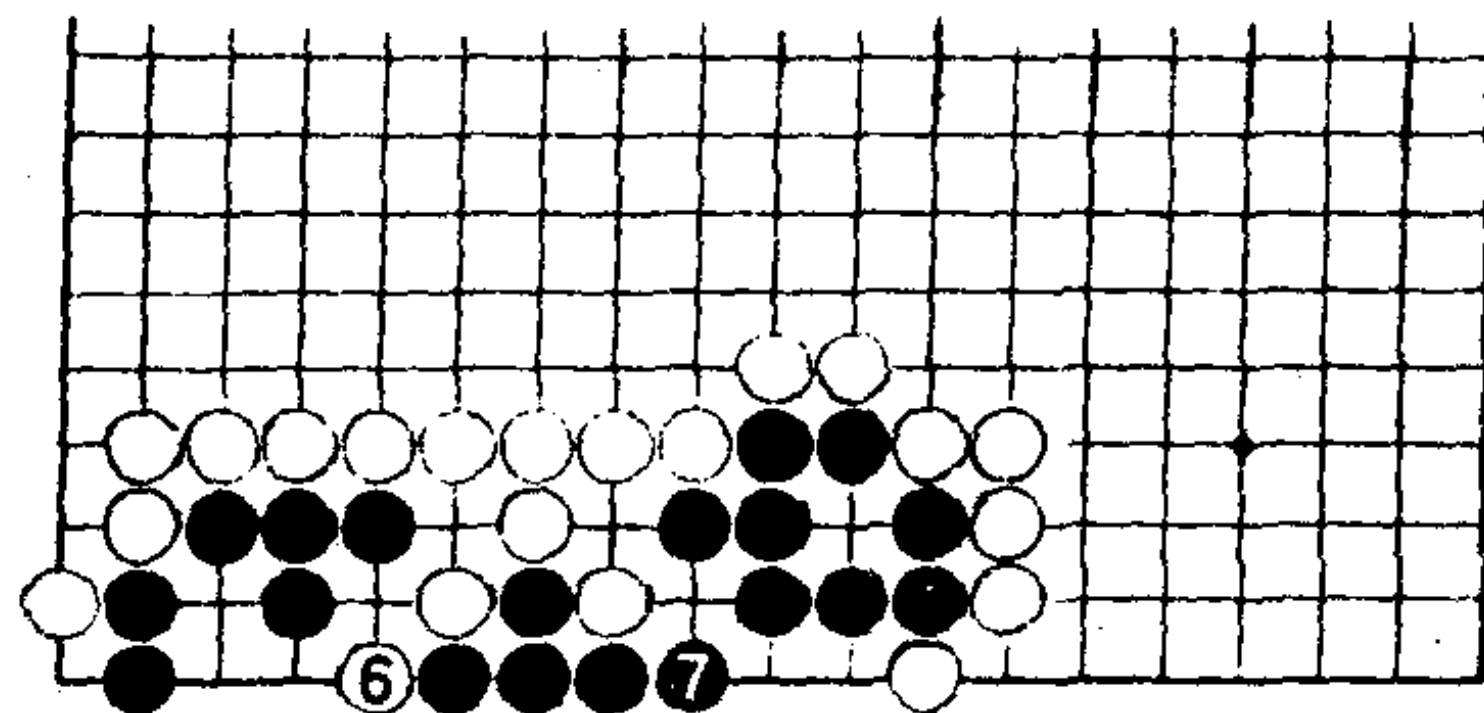
白 2 从另一边靠下，黑 3 仍然在一路扳，白 4 打吃时黑 5 接实，这样就能确保连络。



1 图

2 图（并无不安）

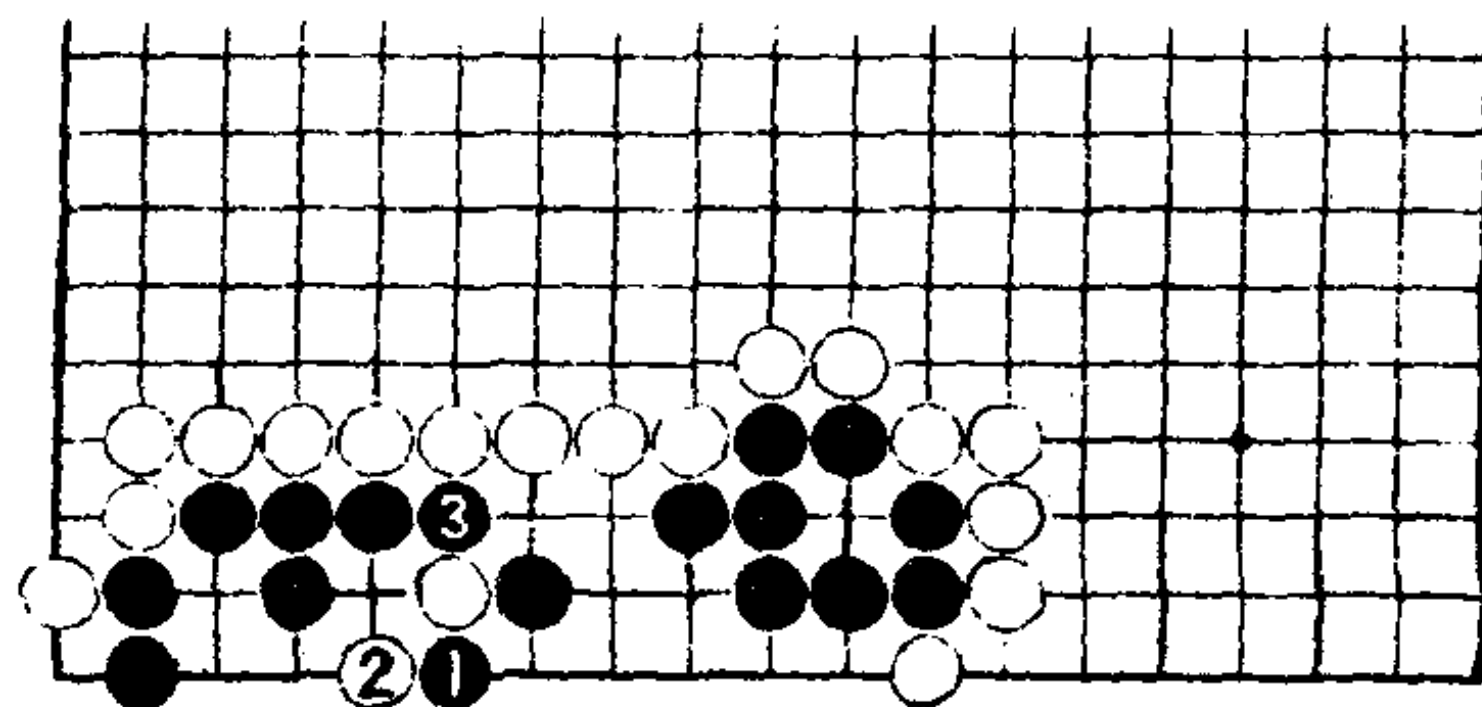
接下去，白 6 在左边打吃，黑 7 长。白无法补上两处断点。白 6 如在 7 位打，黑 6 位长，结果相同。



2 图

3 图（变化）

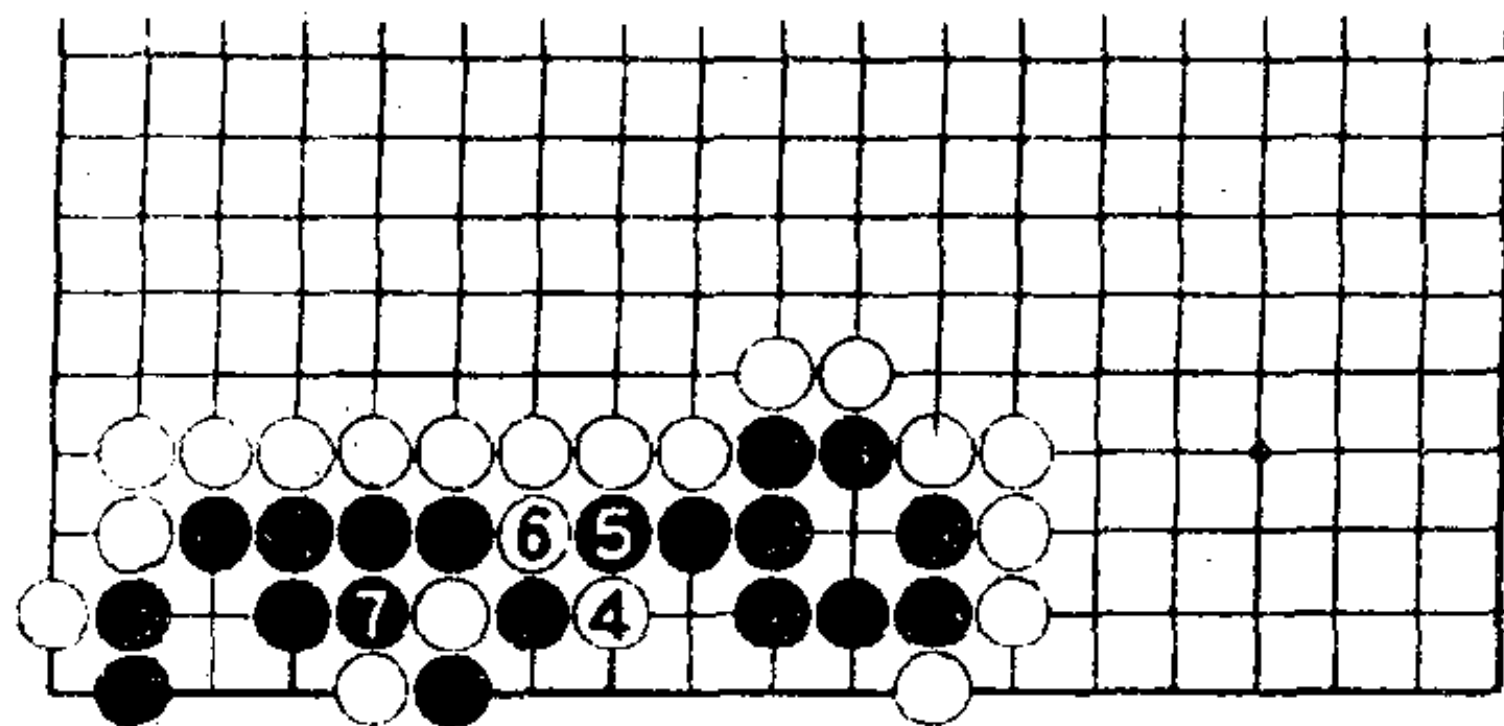
黑 1 扳时白 2 如立刻在一路打吃，黑 3 将白从根部切断，把白二子吃住。



3 图

4 图（吃住）

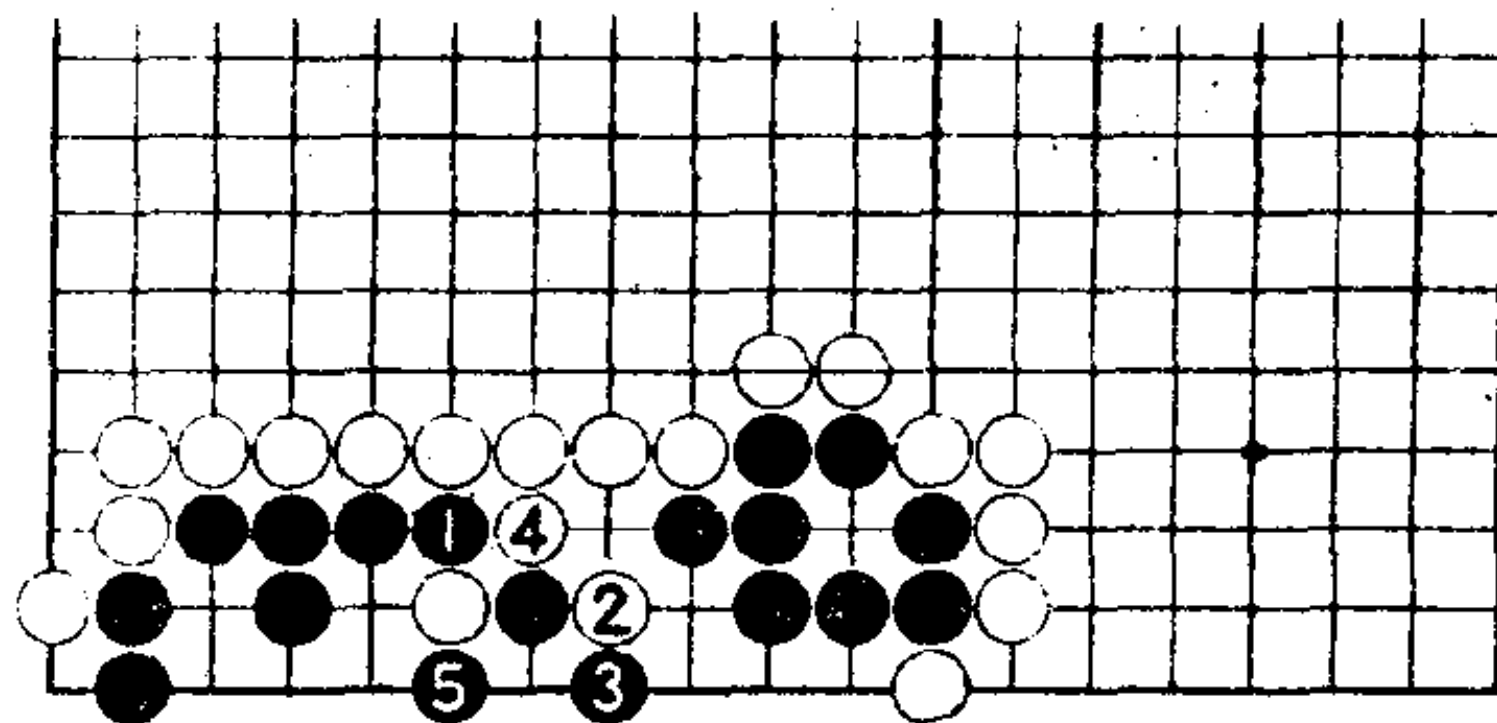
接上图，白 4 即使在此夹，黑 5 断开，至黑 7 提一子，问题就解决了。



4 图

5 图（失败）

黑 1 如果从上边切断，是失败的方案。白 2 夹严厉，这时黑只好在 3、5 位作劫顽抗了。



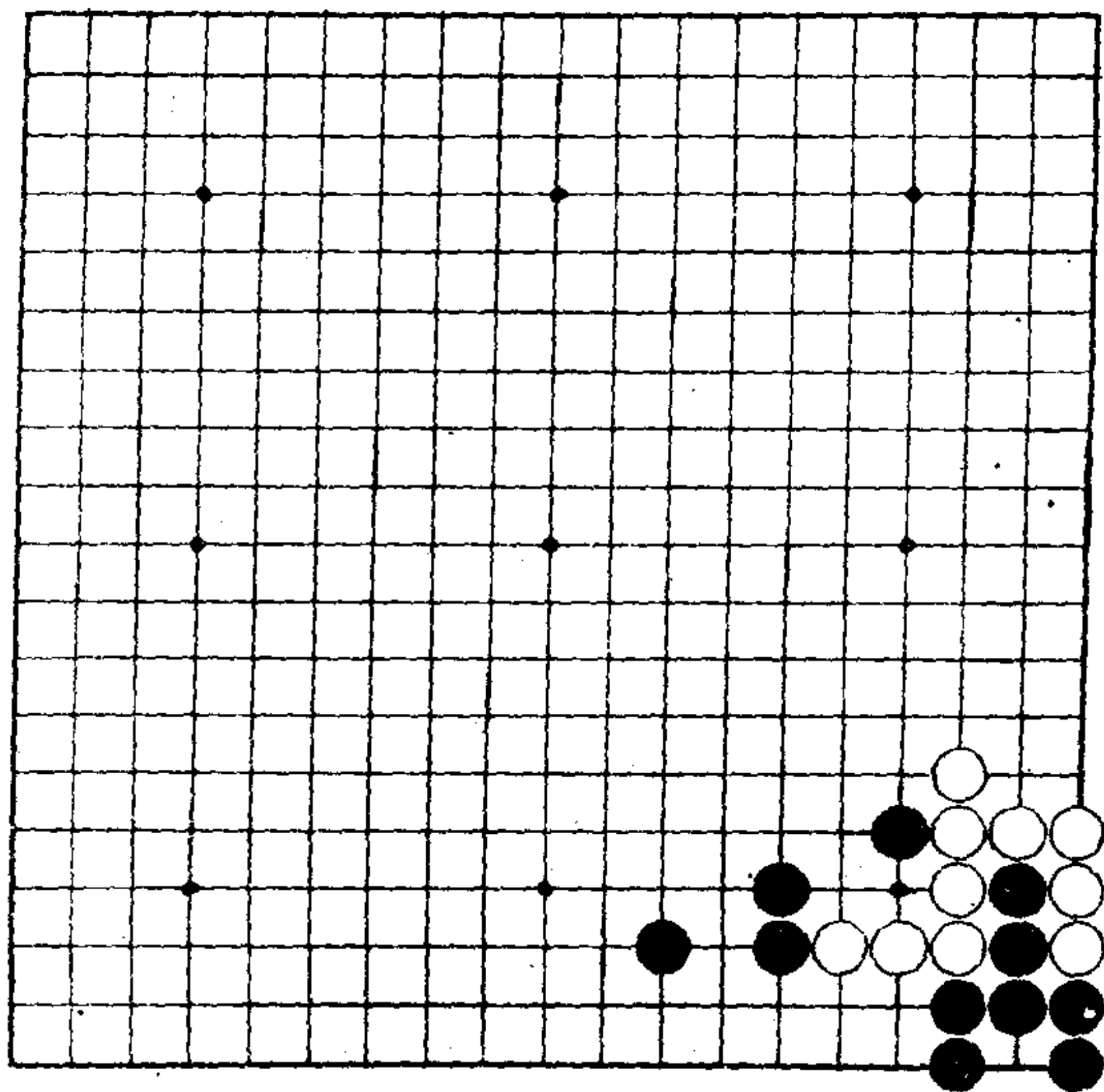
5 图

第15题

漫不经心
黑先 初级

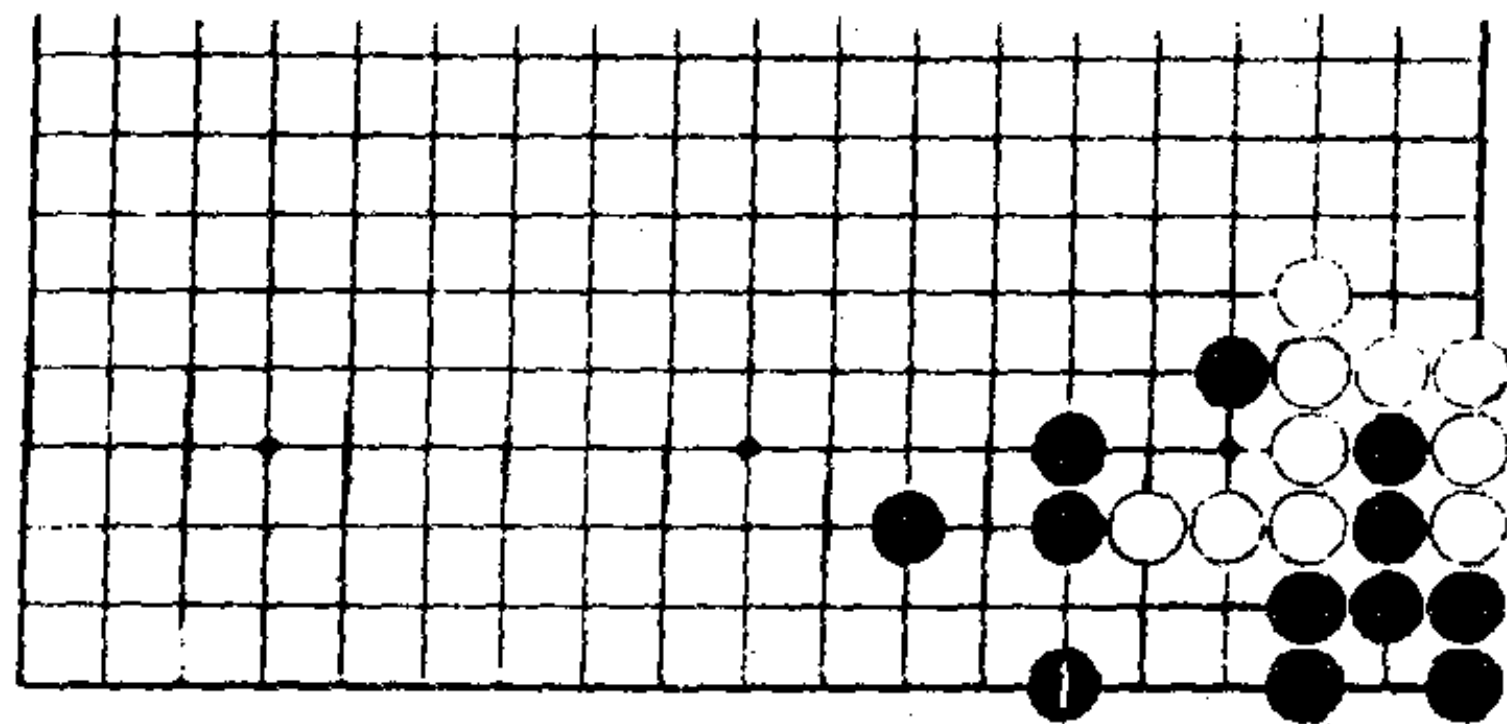
以为本题随便怎么下都能渡过，那就错了。如果漫不经心地着子，白方就会有隙可乘。

角上的黑子已经撞紧了气，这一点要注意。



正解图 大跳

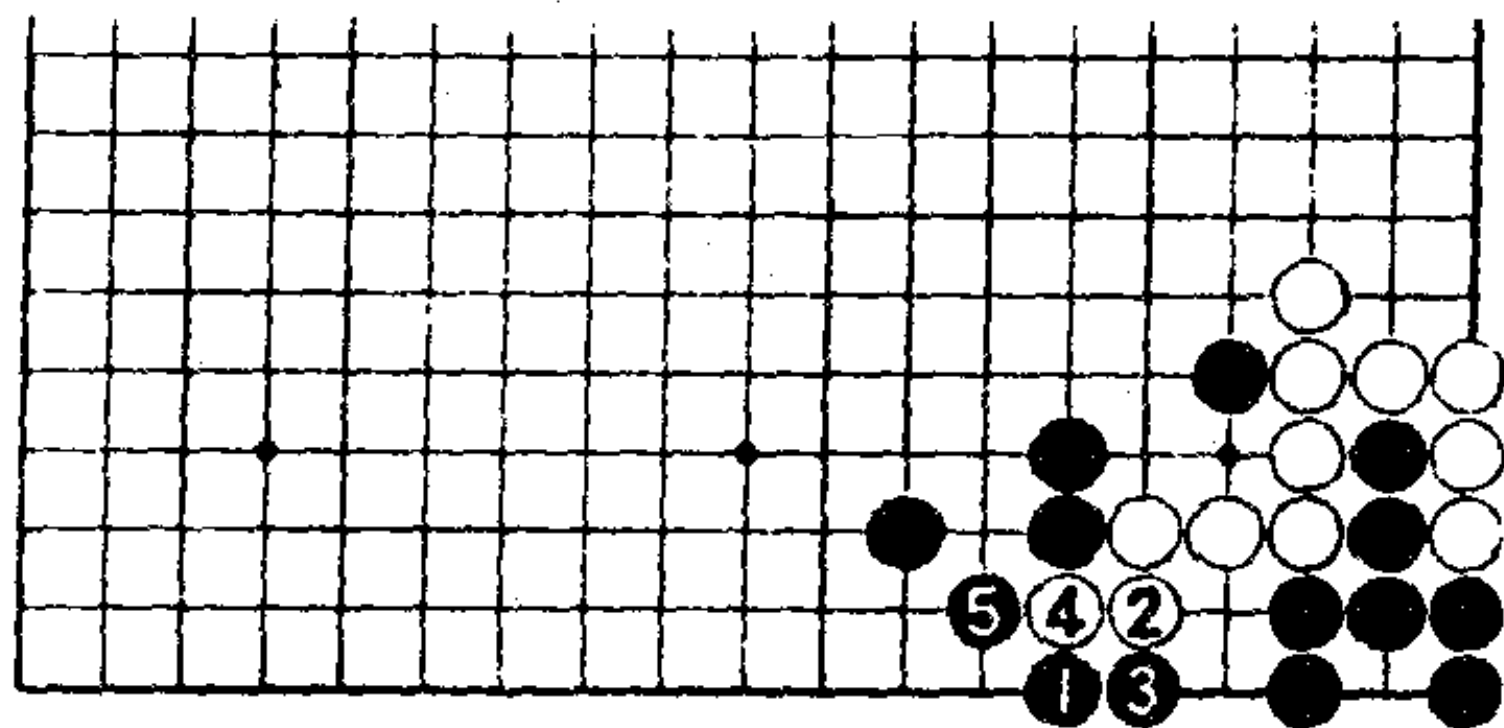
黑 1 大跳，似乎相隔过远，却是确保连络的一手。



正解图

1 图（并无不安）

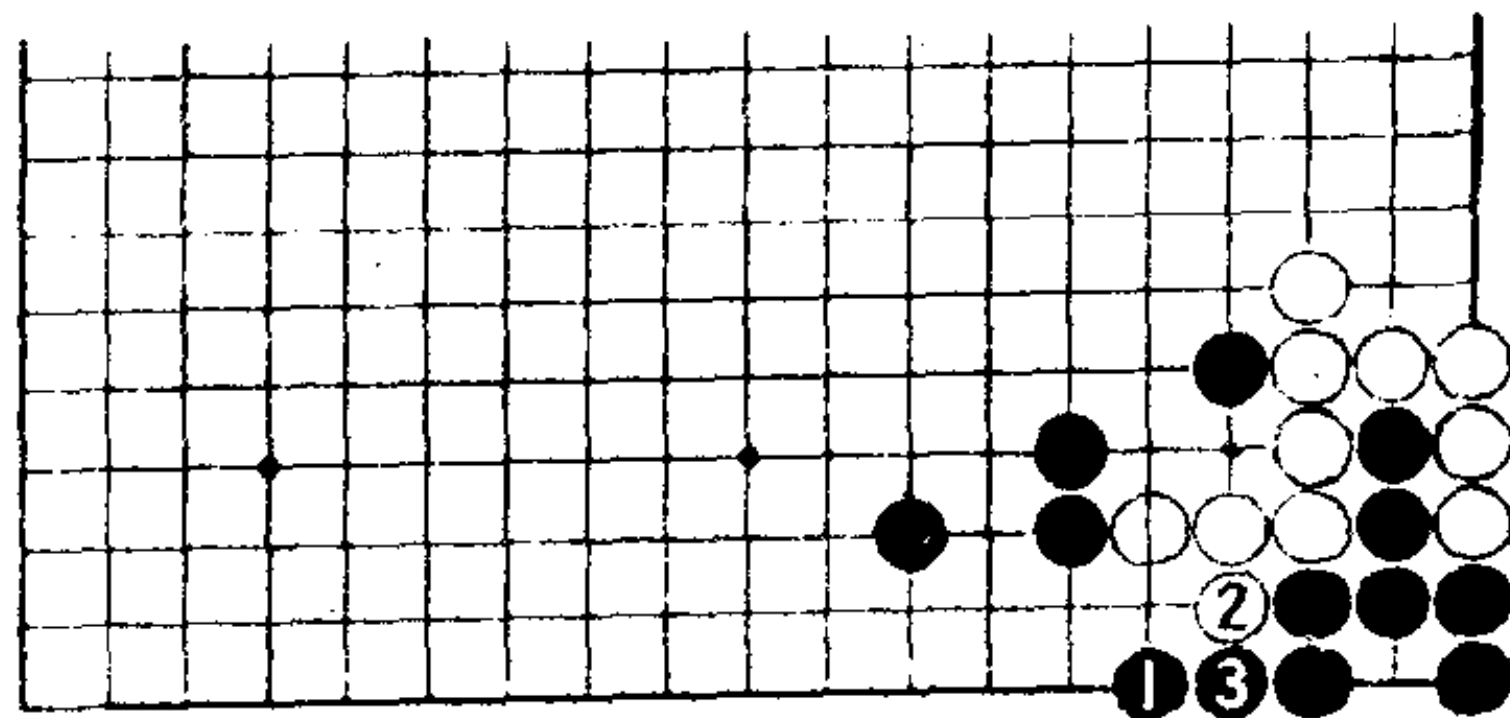
白 2、4 即使冲击，至黑 5 止，这是完全没有什么不安的形。



1 图

2 图（一间跳）

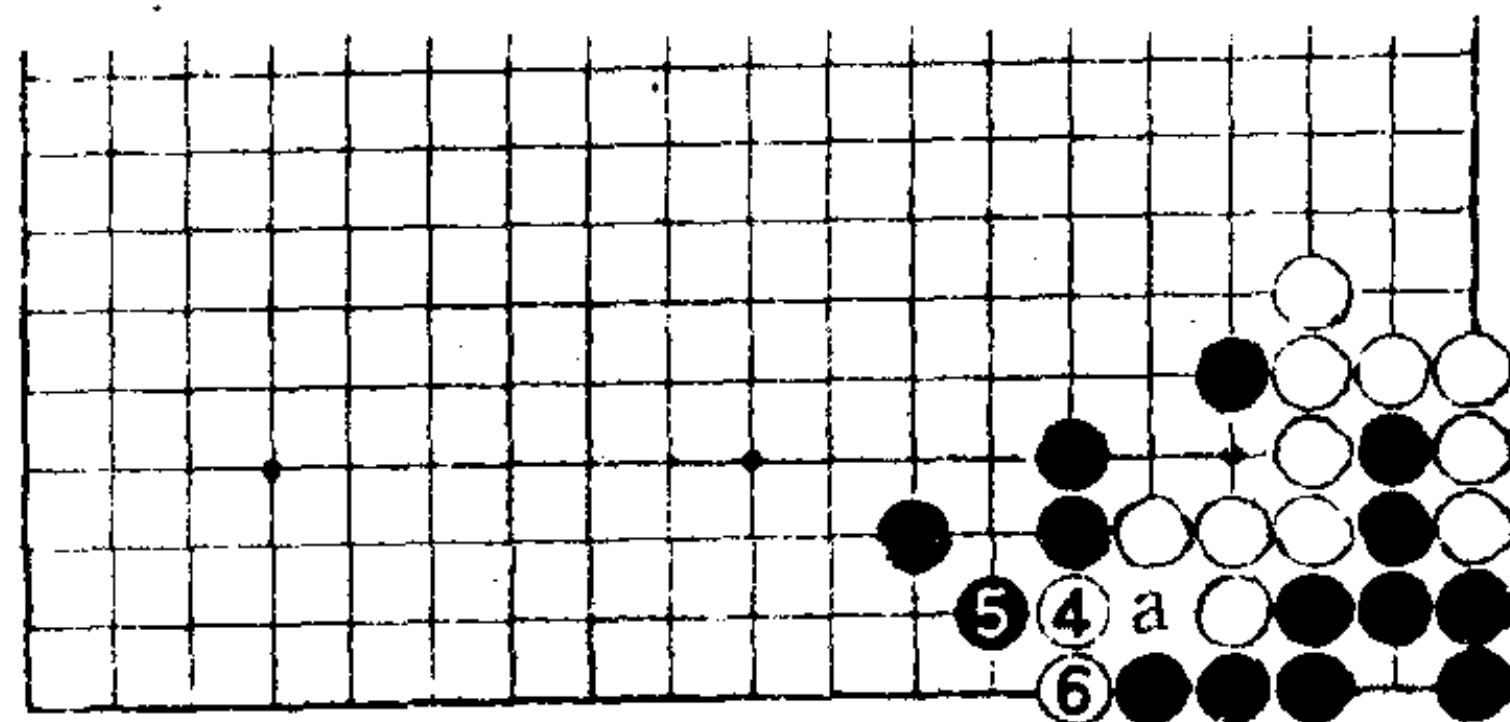
黑 1 一间跳看似坚实，实际上却不中用。白 2 冲后，黑棋气紧的弱点就暴露出来了。



2 图

3 图（不入子）

接下去，白 4、6 后，a 处黑不能入子，只好束手就擒。

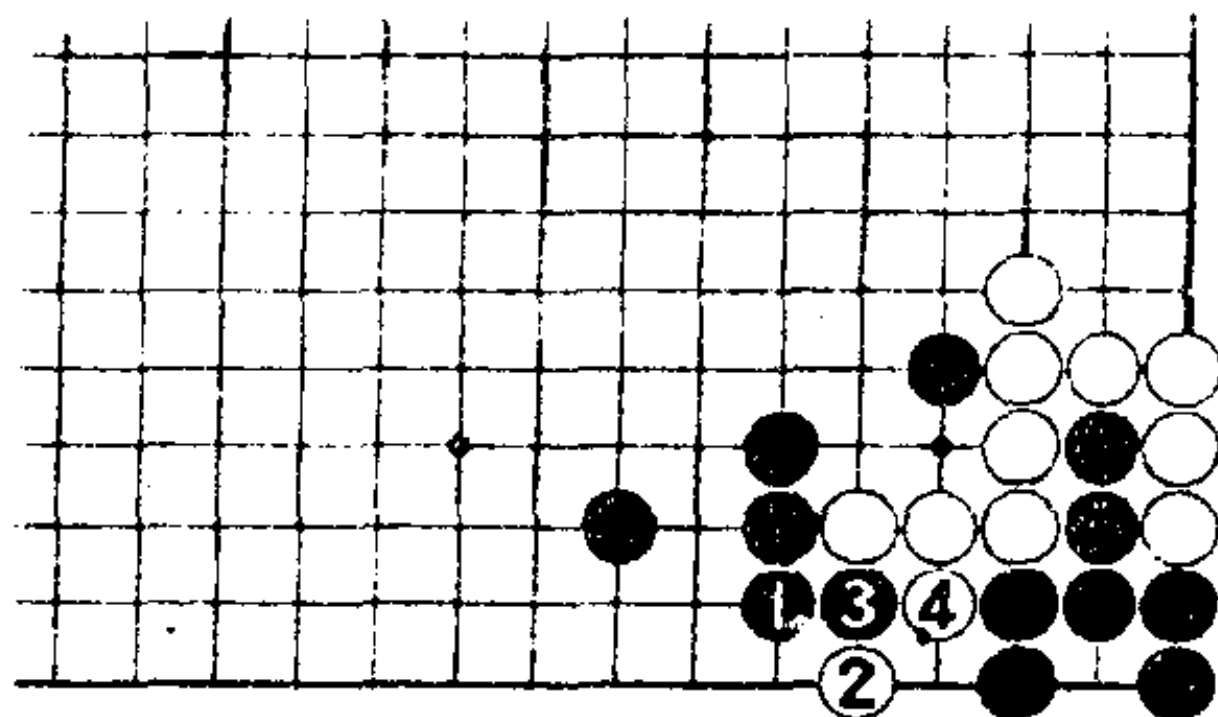


3 图

只此一手(十二)

4图 (立下)

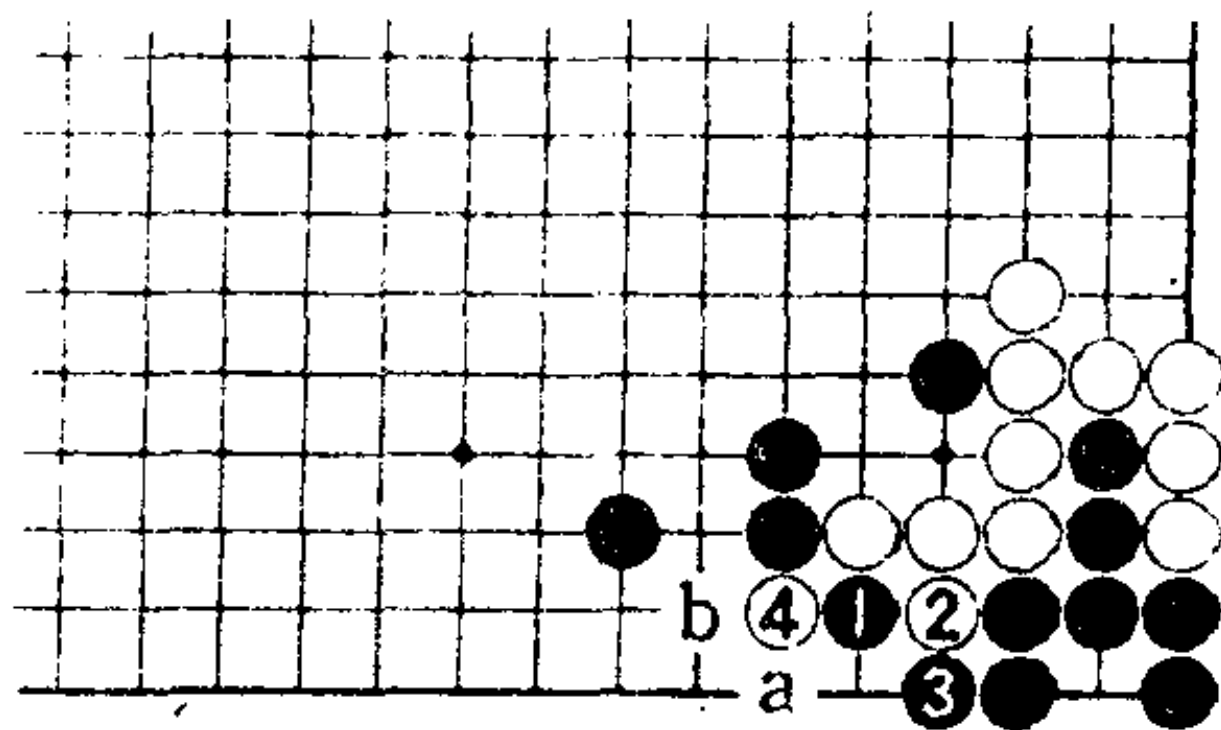
黑1立下也是失败的方案。
白2跳下后，角上黑棋气已撞紧，
无法断入。



4图

5图 (扳)

黑1扳，白2、4就能简单地吃住黑棋。
黑即使在a位打吃，
白b长后也不成为劫。



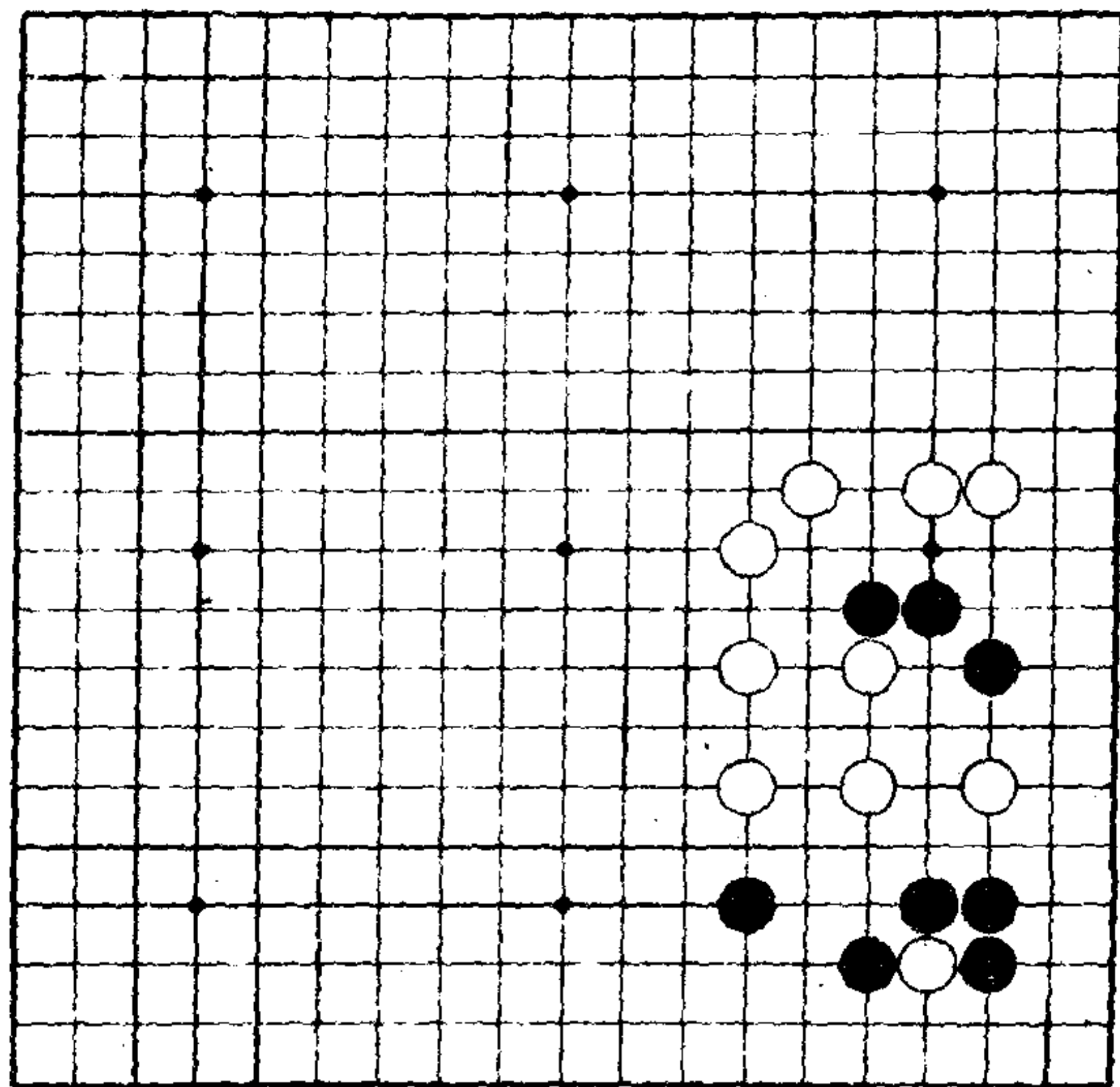
5图

第16题

相关手法
黑先 上级

处于白包围中的三个黑子有没有逃出的手段？如果能漂亮地生还，心情一定很愉快。

黑1、3两步是相关手法，非常要紧。

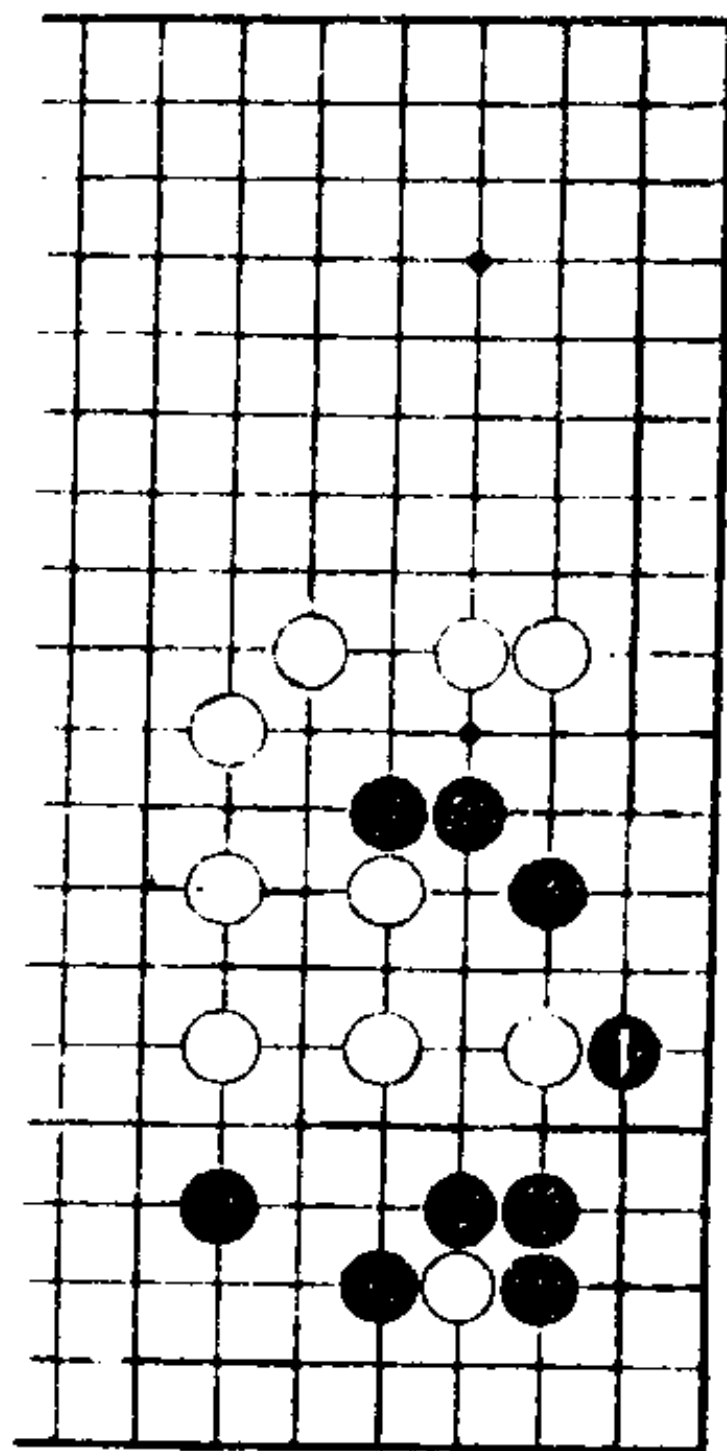


正解图 下托开始

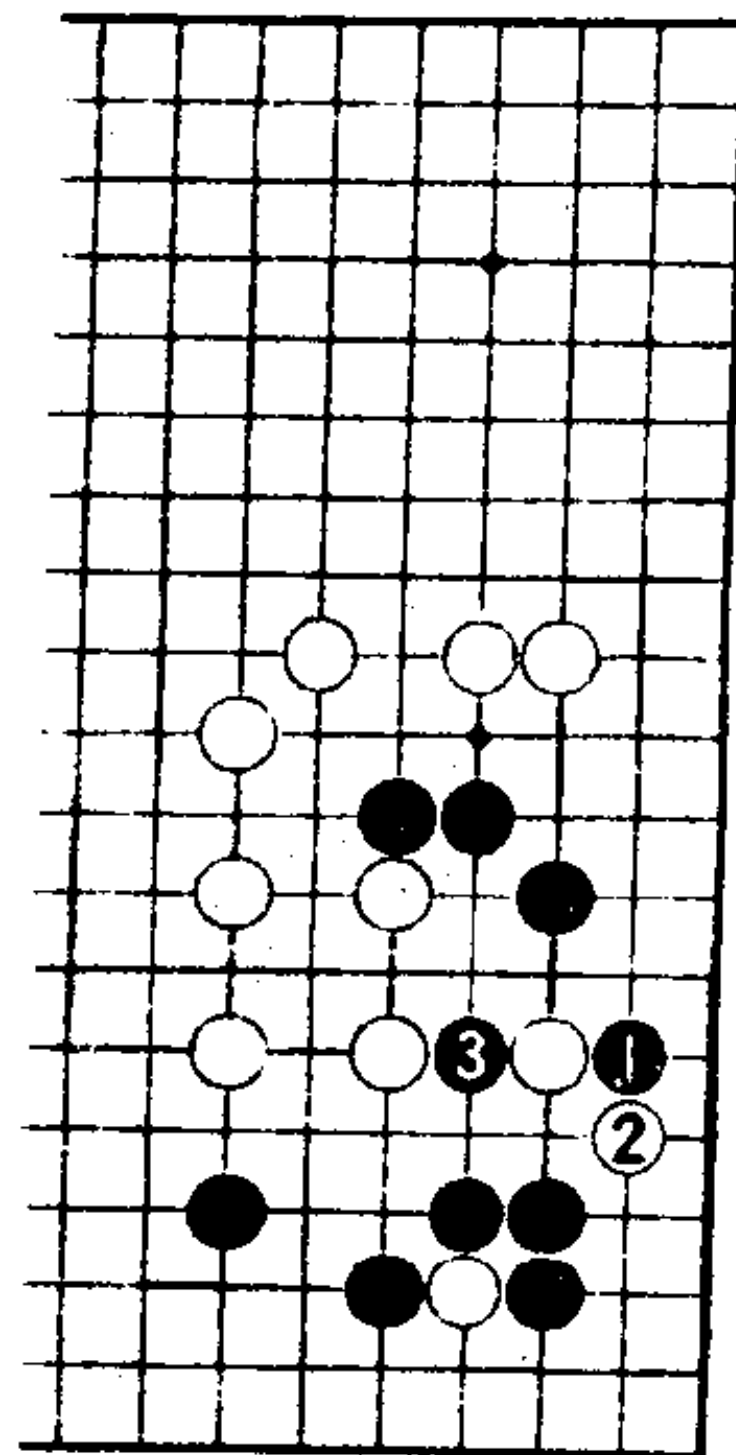
黑 1 下托。只要下出这一手，无论如何也能渡过。

1 图（次序）

白 2 扳时，黑 3 挖入。这是两手相关的手法，是必要的次序。



正解图



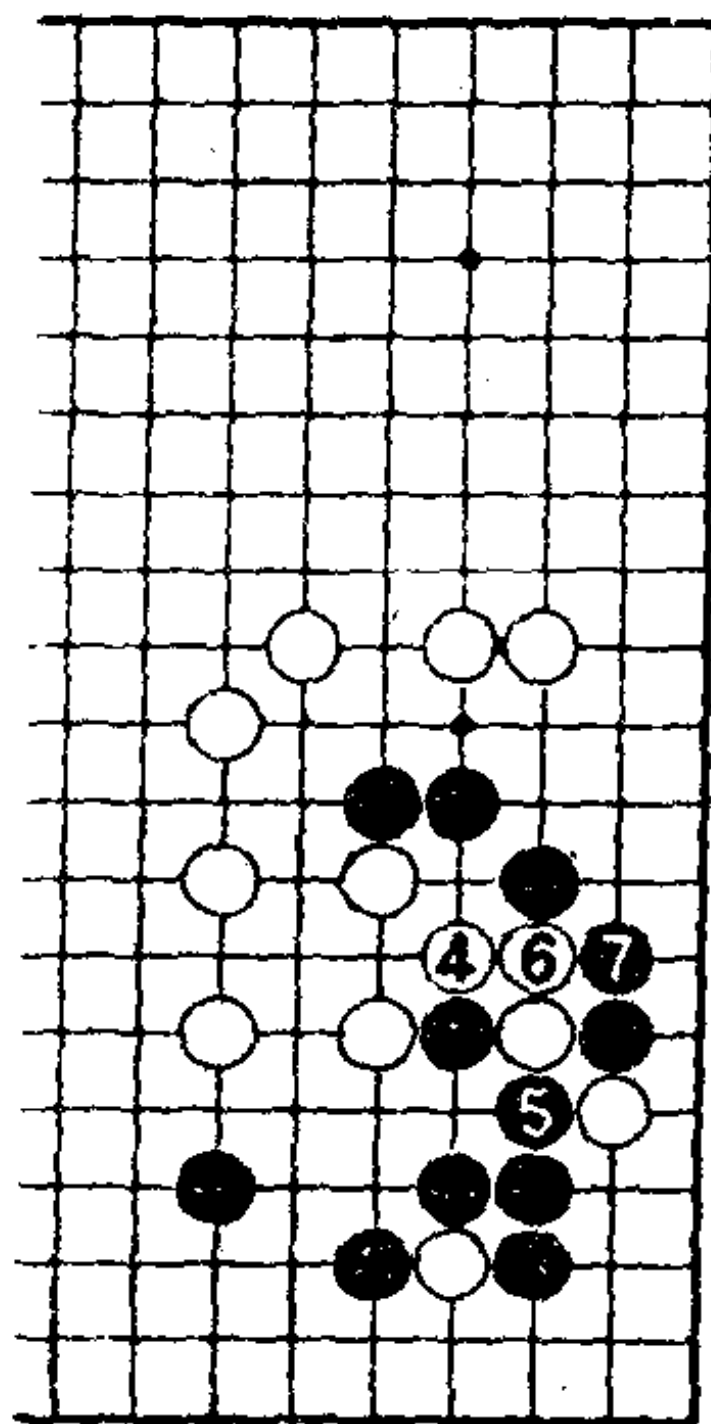
1 图

2 图（简单）

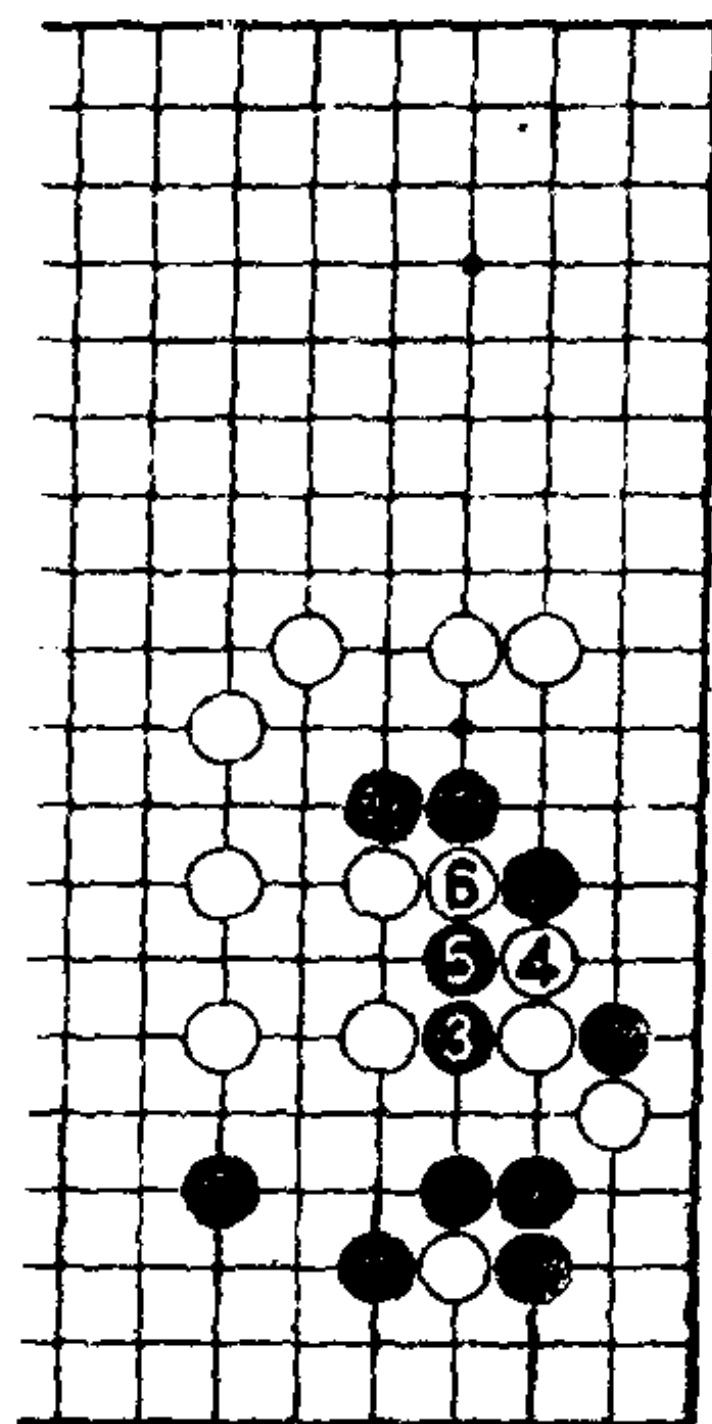
白 4 打吃，黑 5、7 就能结实地连络上了。

3 图（抵抗）

黑 3 挖时白如在 4、6 顽抗，多少有点麻烦。必须掌握击败这种着法的手段，才能解决问题。



2 图



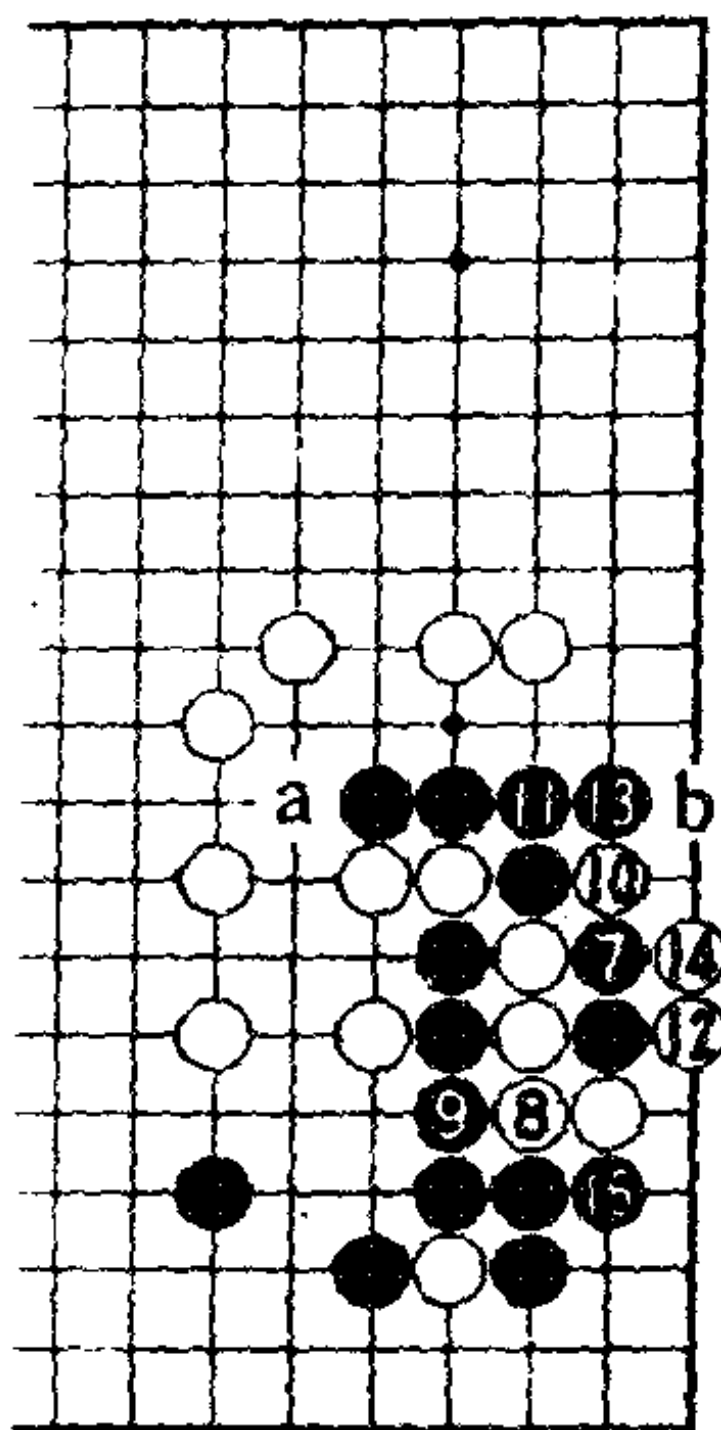
3 图

4 图（必然对应）

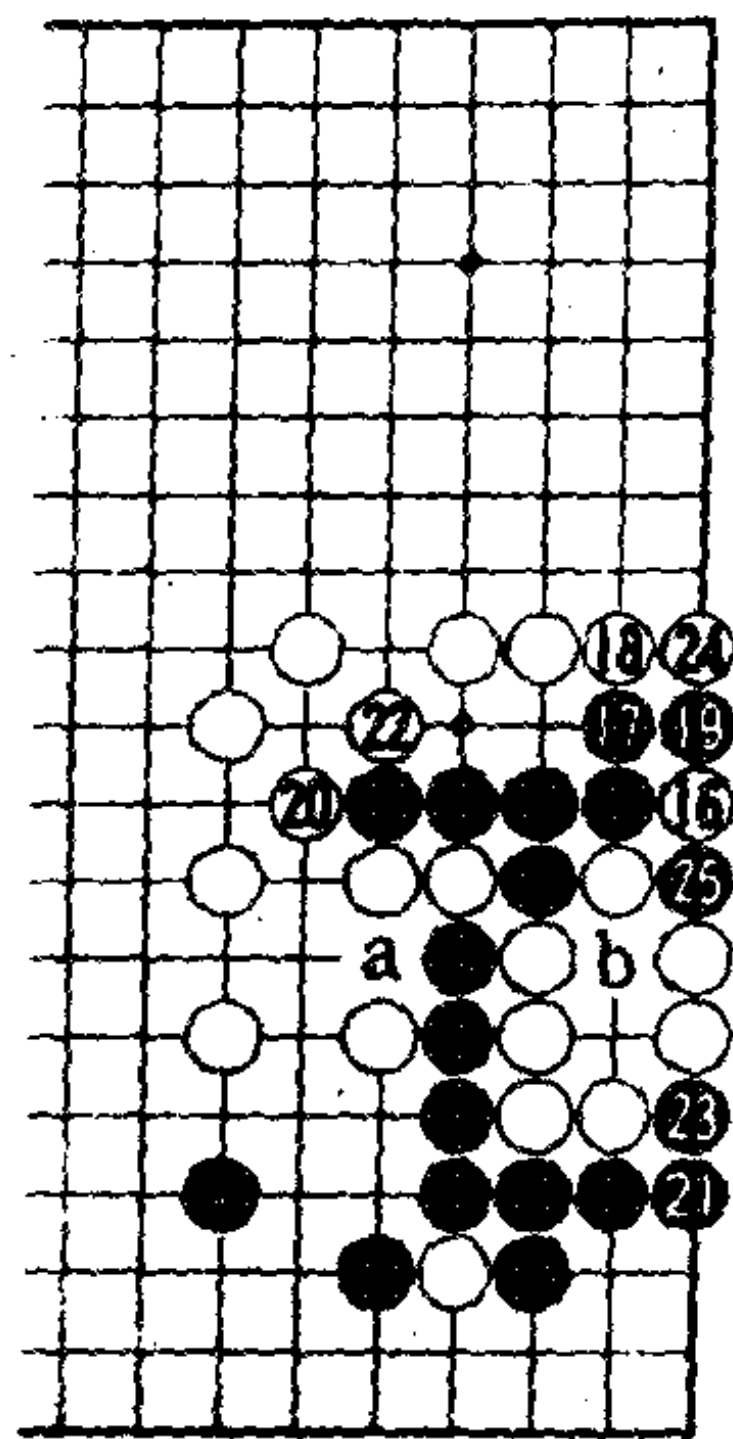
接下去，黑 7 打吃起至 15 止，是必然的对应。白 8 如在 11 打吃，则黑于 8 位提，也很充分。

5 图（宽气劫）

上图白还可以在 16 位扳劫顽抗，至 25 止，成为缓气官子劫。a、b 都是劫材，因此黑处于绝对有利的形态。



4 图



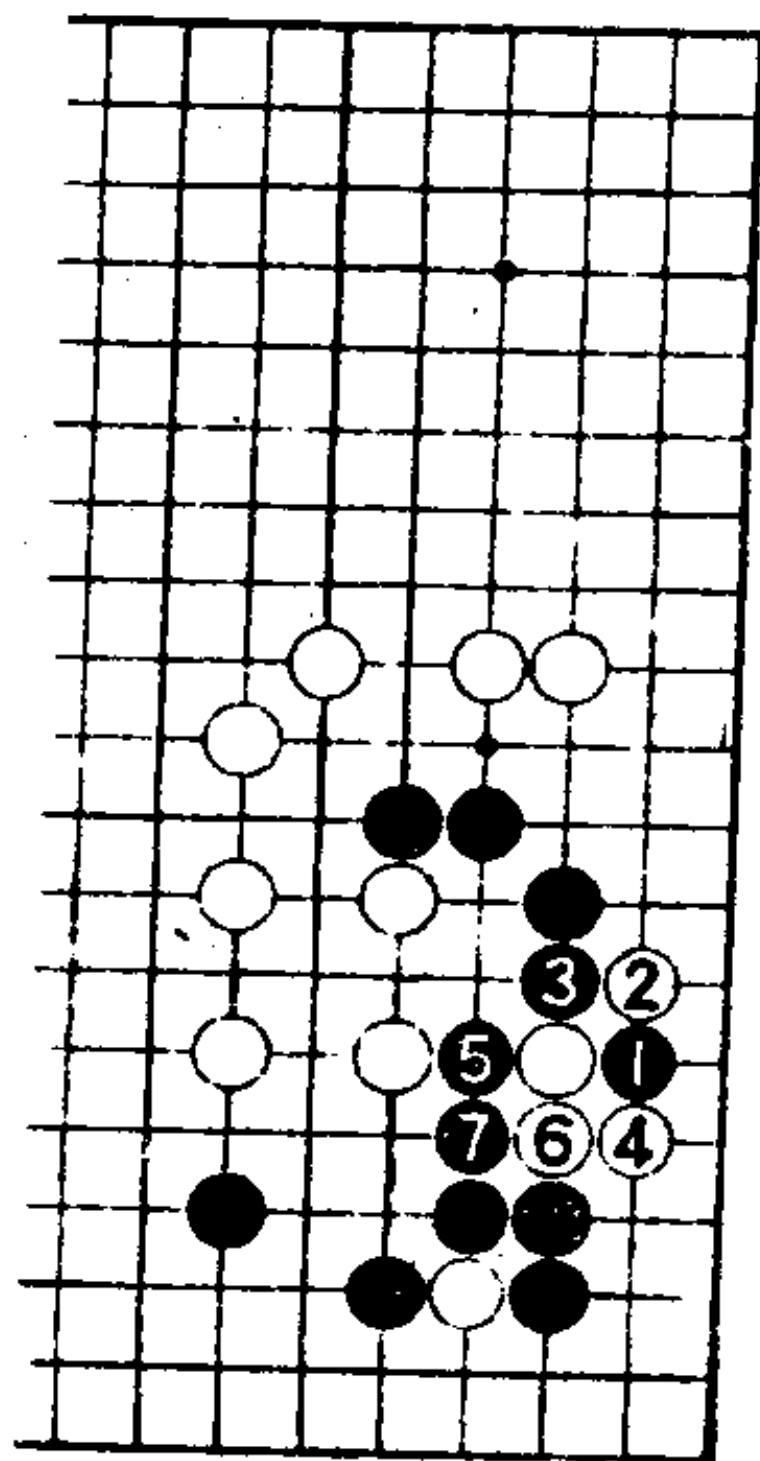
5 图

6 图（变化）

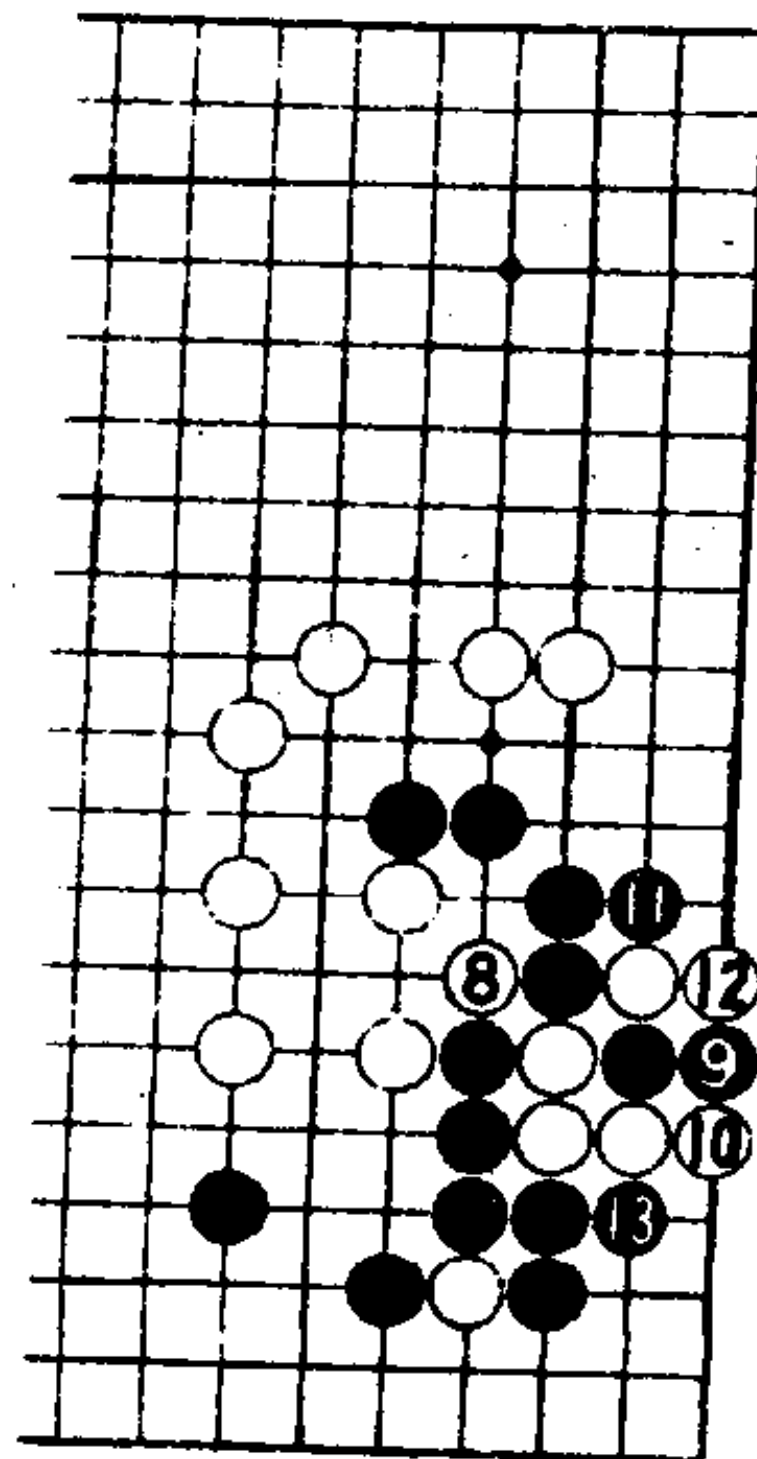
黑 1 托时白 2 如从上面扳，则比较简单。
黑 3 切断后，5、7 即成连络之形。

7 图（白负）

接下去，白 8 断毫不中用，黑 9 长至 13，
对杀白失败。



6 图



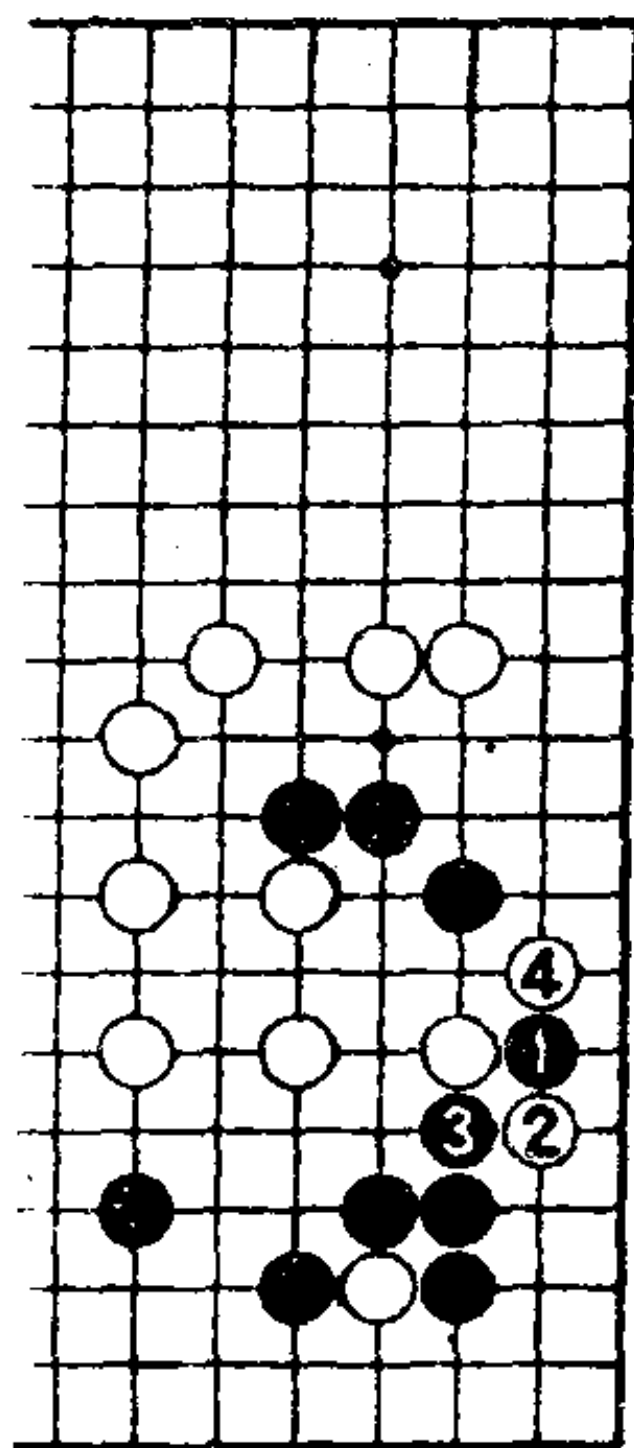
7 图

8 图（失败）

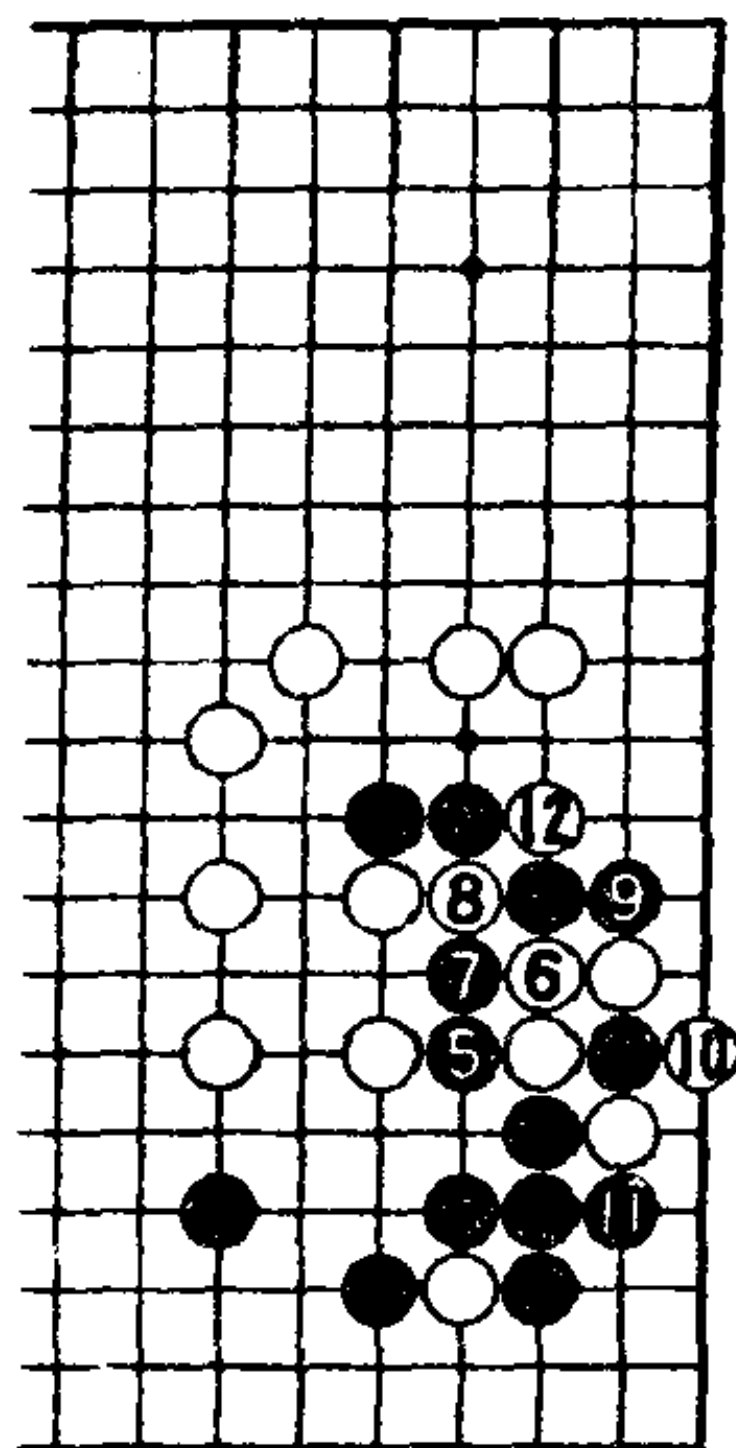
白 2 扳时黑 3 如切断是失败的方案。白 4 打吃一子后，其变化与前图情况安全不同。

9 图（黑负）

黑 5、7 时，白 8 切断，形成对杀。但至黑 11 止，白 12 断，黑再
也无计可施了。



8 图



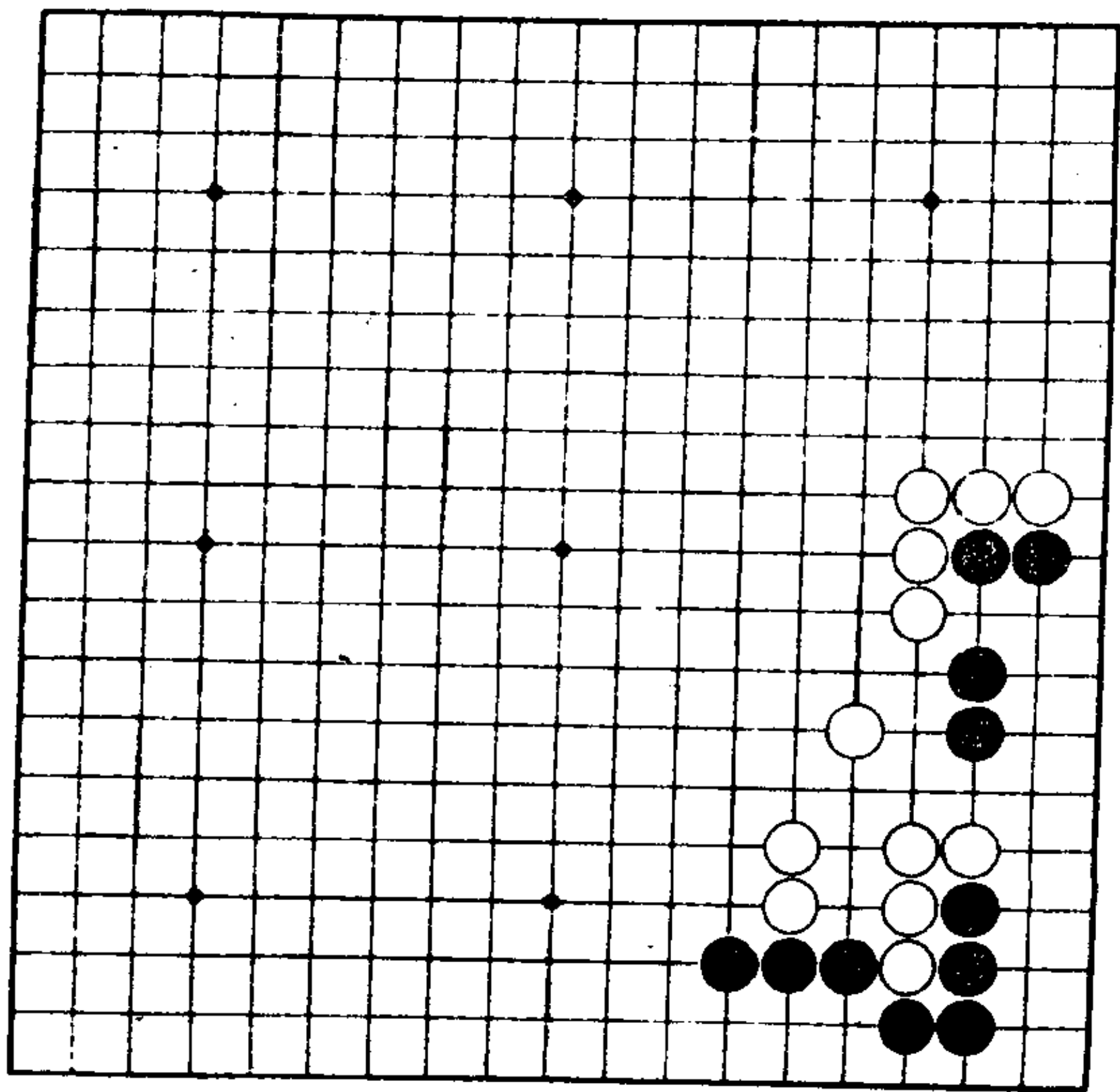
9 图

第17题

强手
黑先 中级

白棋看上去
非常坚实，黑无
法简单地连络。

但是如果能
有信心，走出强
手，就能够形成
劫争，也就算成
功。

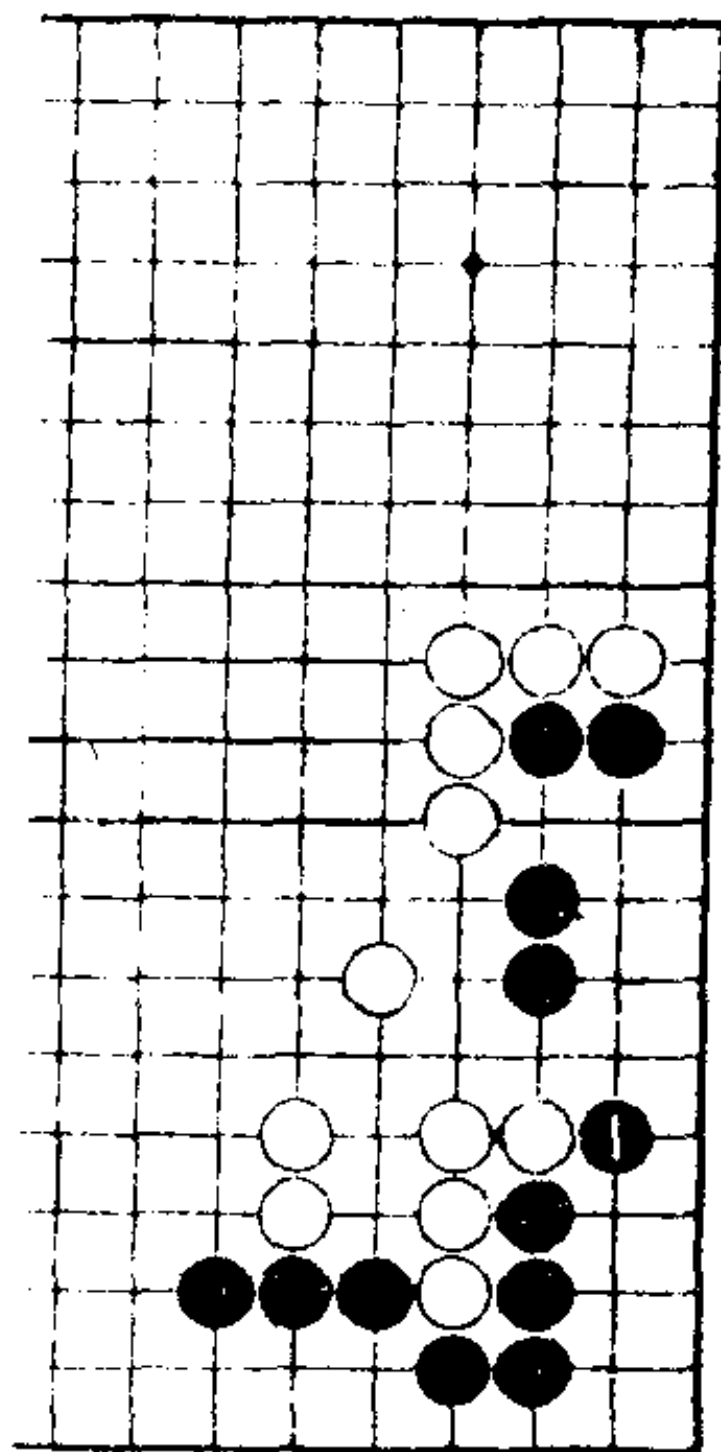


正解图 扳即成劫

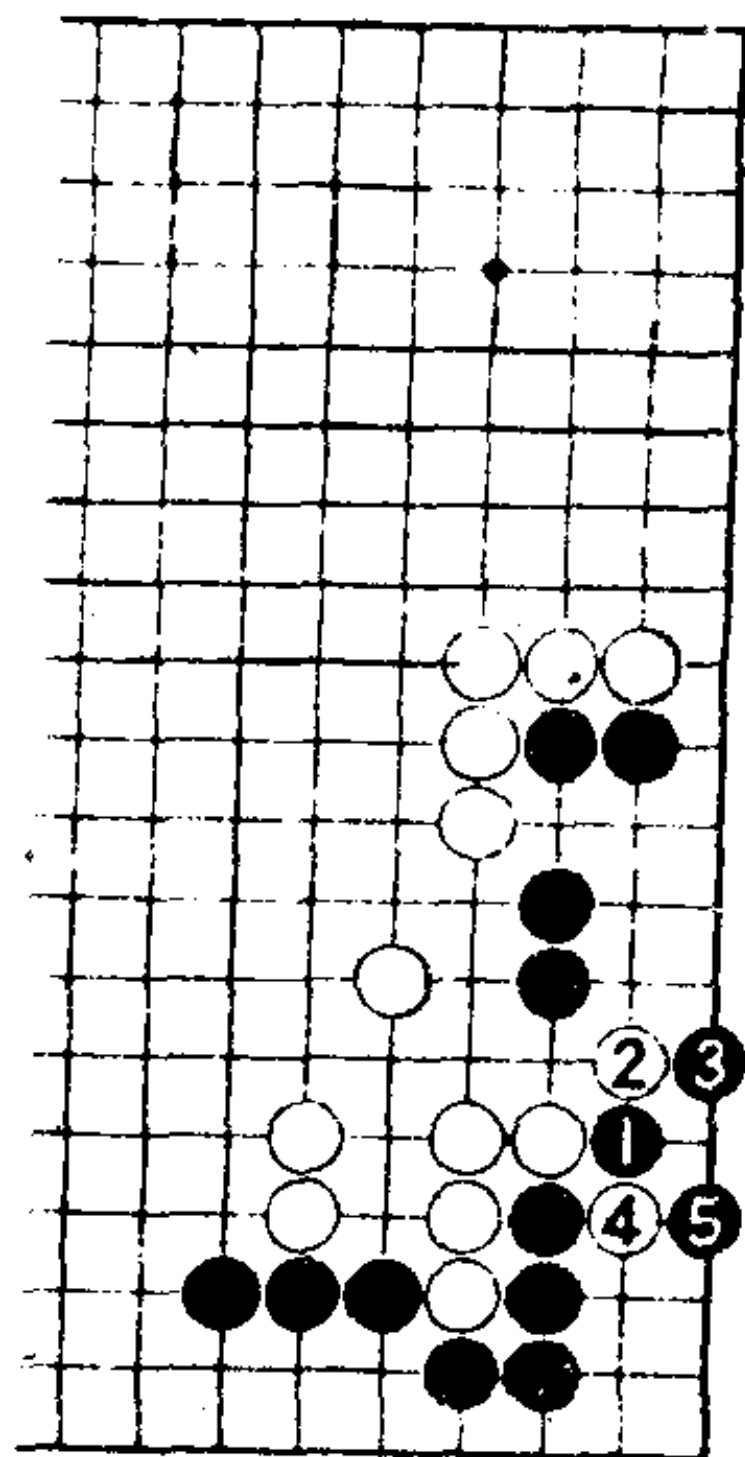
正解是黑在 1 位平凡地扳一手。这种顽强的手法体现在以下几个图中。

1图（劫争最强）

白 2 扳时黑 3 连扳。
白 4 打吃, 则黑 5 作劫。



正解图



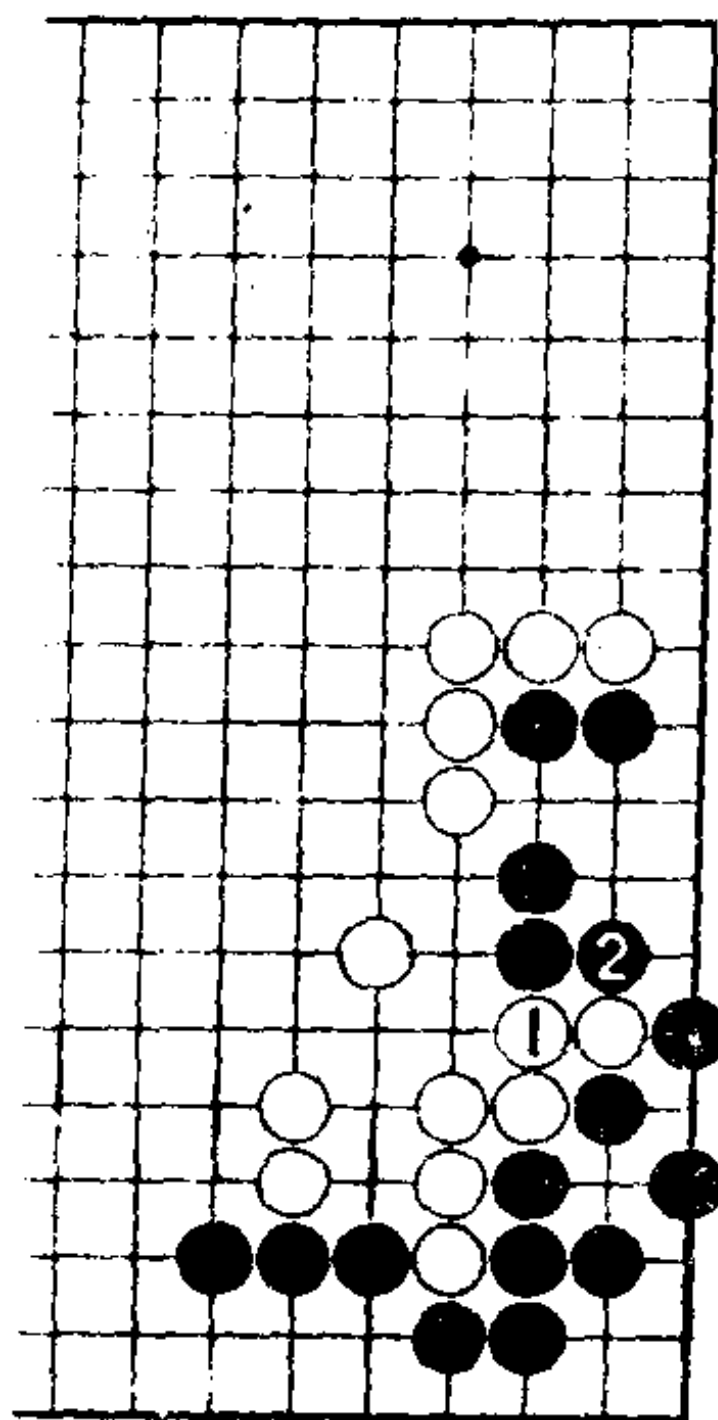
1 图

2 图（劫胜）

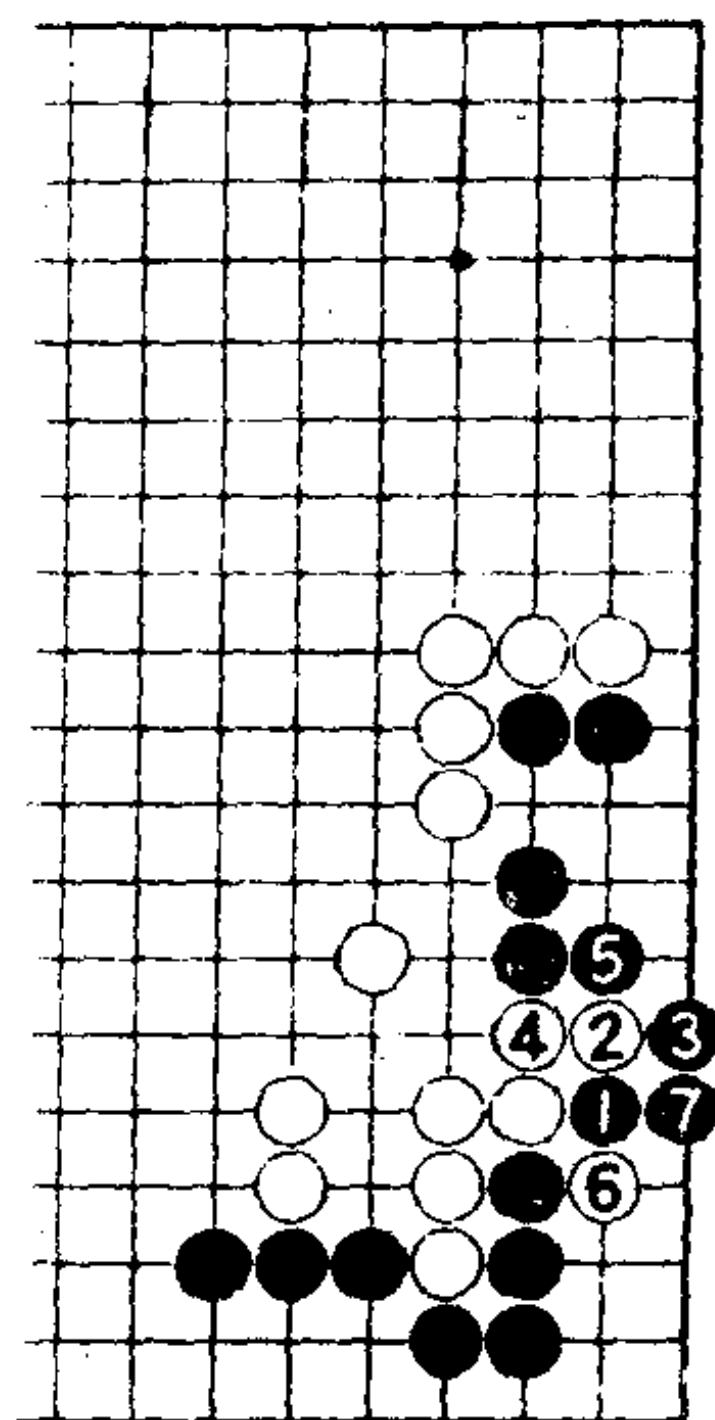
上图黑如劫胜，白只好于 1 位接，黑 2 简单地取得连络了。

3 图（白退让）

黑 1、3 挑战时，白如在 4 位退让是不行的。黑 5 后，16 即使断打，黑 7 接就平安连络了。



2 图



3 图

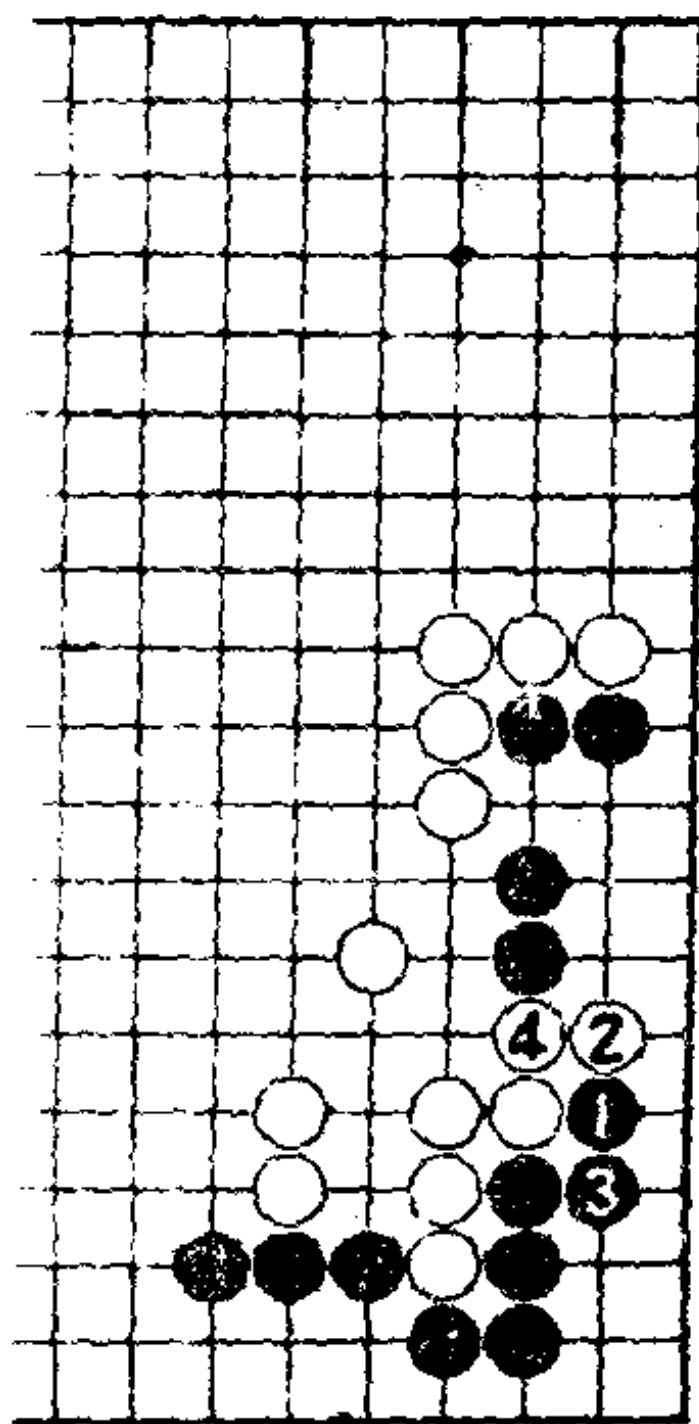
4 图（黑退让）

当初，白 2 扳时黑如单纯地在 3 位接，未免过于退让。白 4 后四个黑子全部被吃。

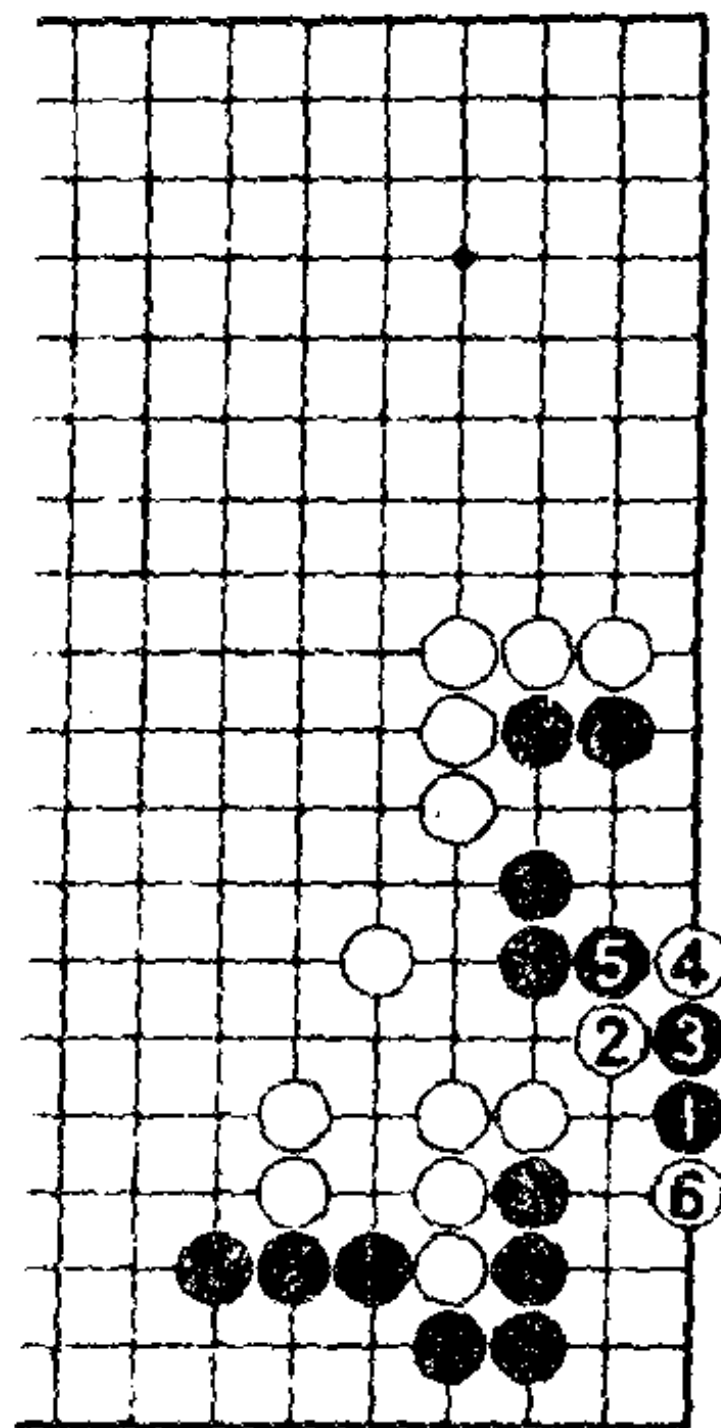
5 图（渡不过）

黑 1 如飞，白 2 至 6 即可切断。

黑无论如何也找不出其它的手段，能够无条件地连络上。



4 图



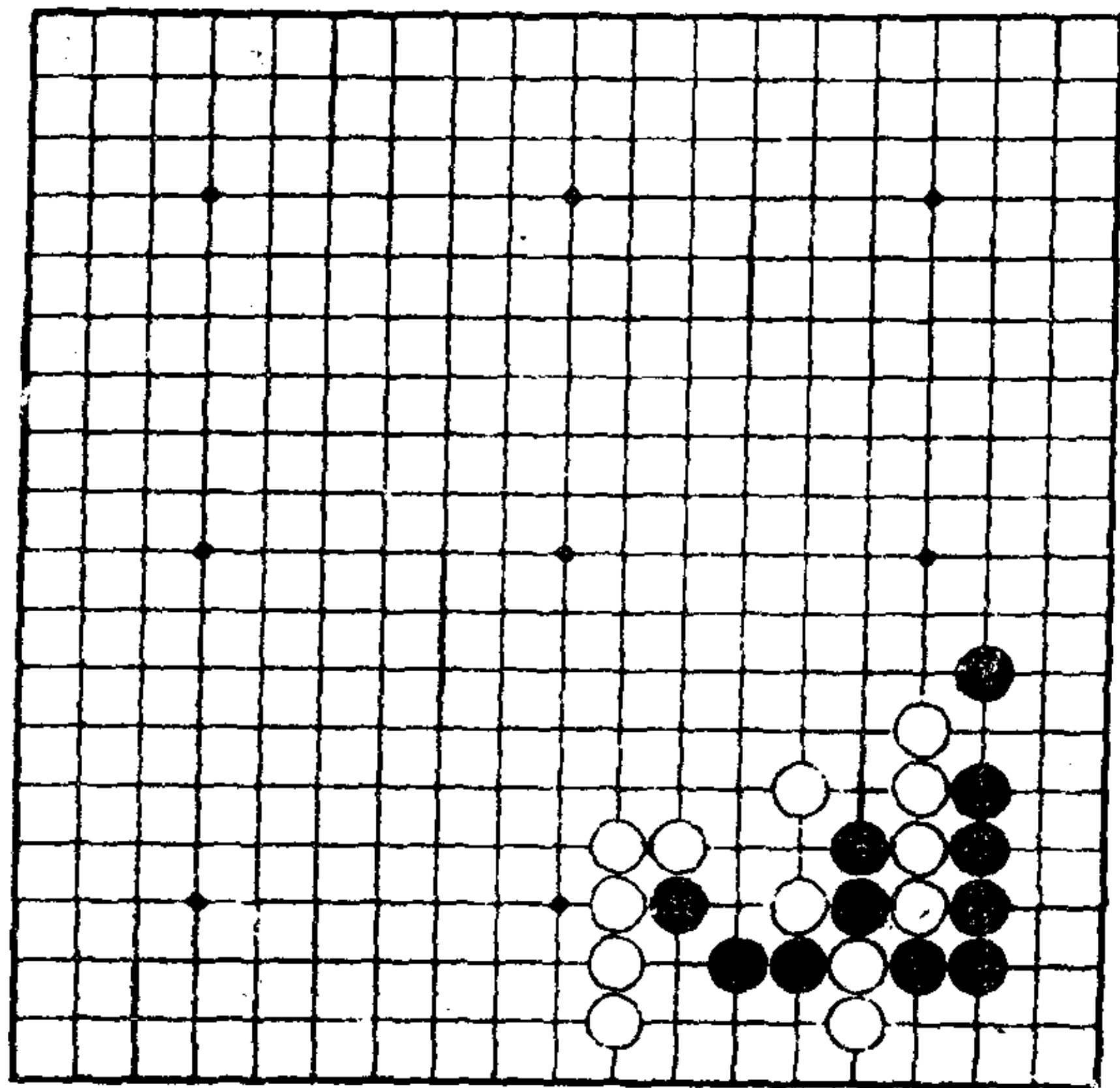
5 图

第18题

绝望
黑先 中级

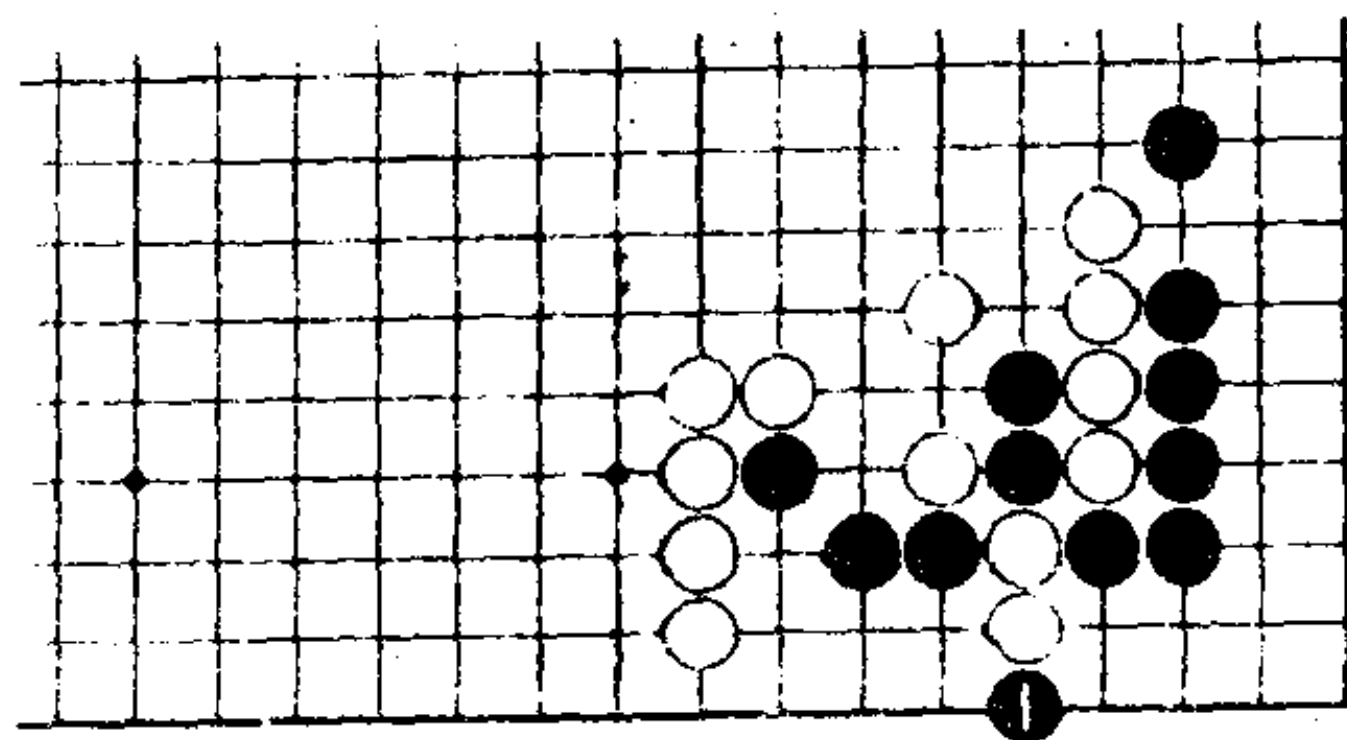
被断开的二个黑子当然已无法挽救，左边的三子看上去也几乎绝望。

可是，如果就此死心未免过早，这里还有棋哩！



正解图 顶鼻

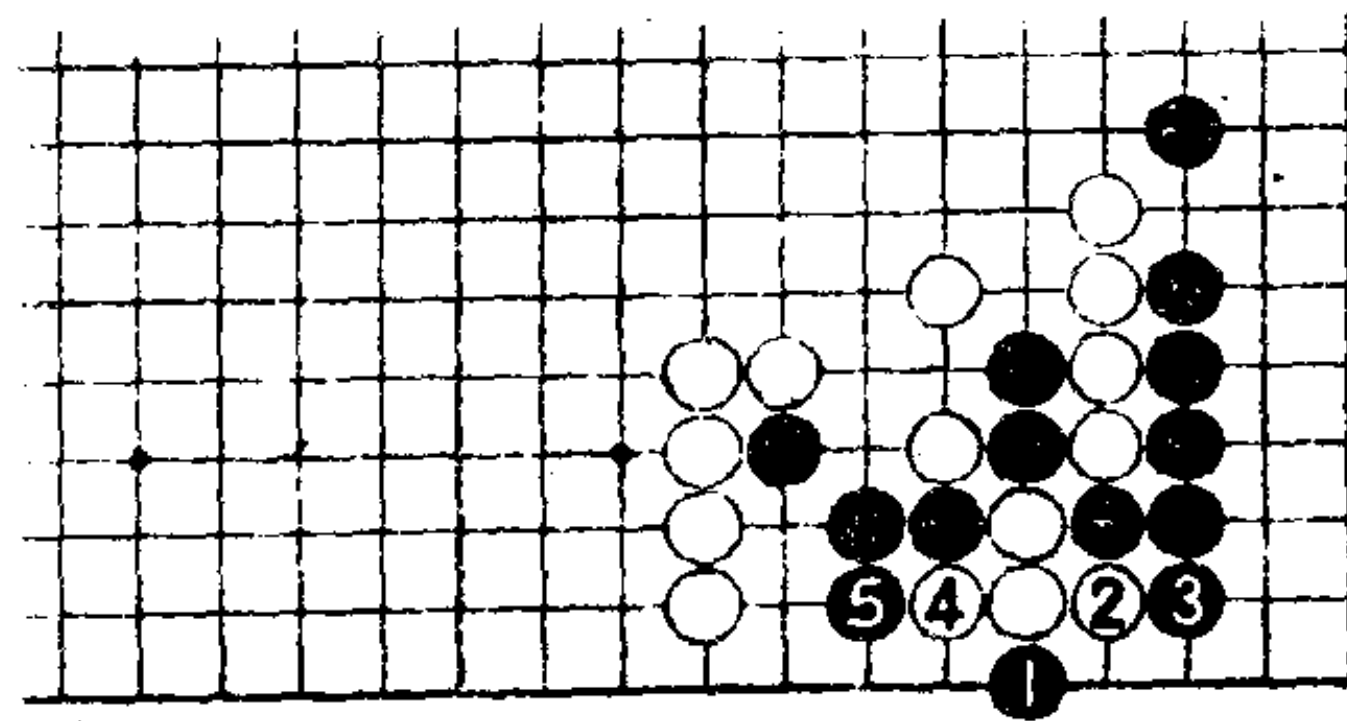
黑 1 顶是巧妙的一手。
这手法俗称天狗顶鼻，二个
白子的行动马上受到限制。



正解图

1 图 (长不出气)

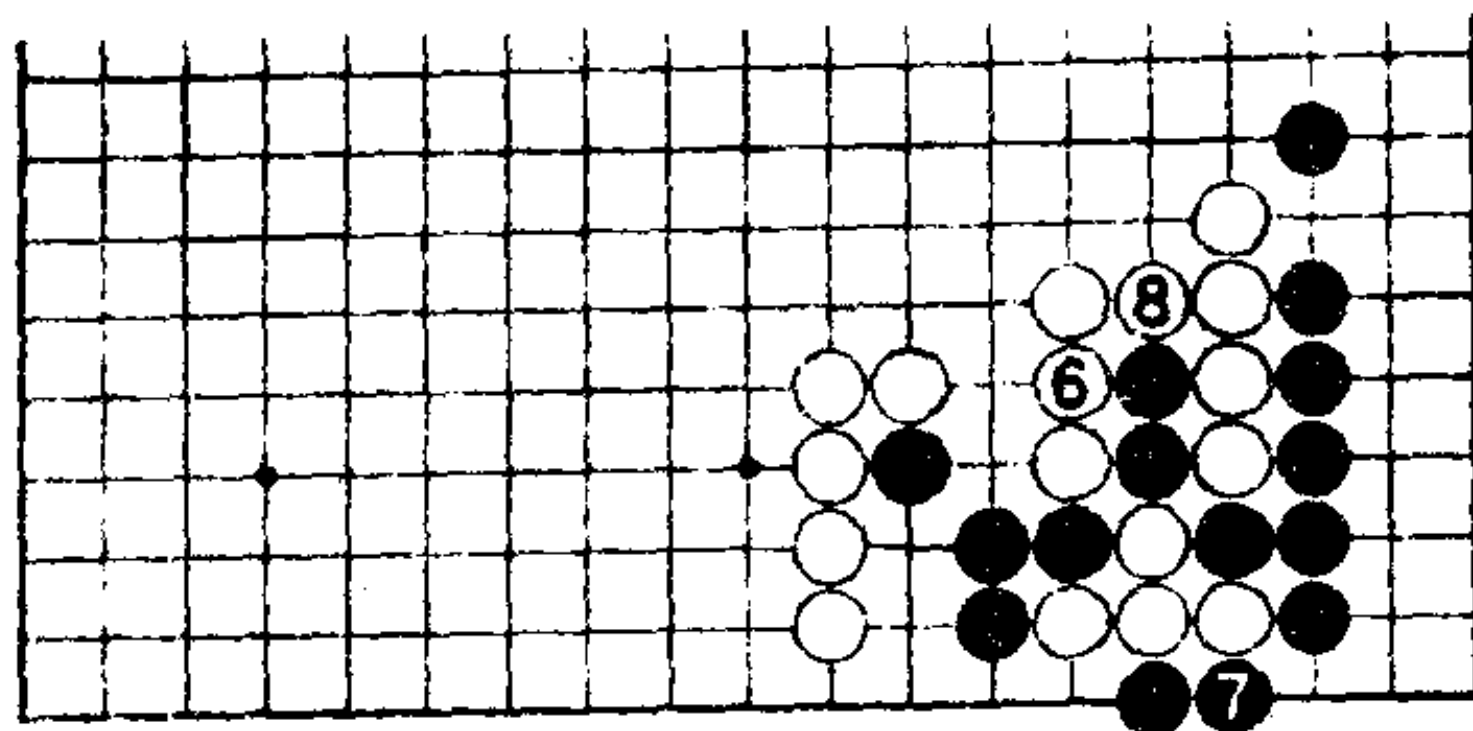
白即使在 2、4 位出动，至黑 5 止，已无法动弹。马上一气叫吃。



1 图

2 图（包打）

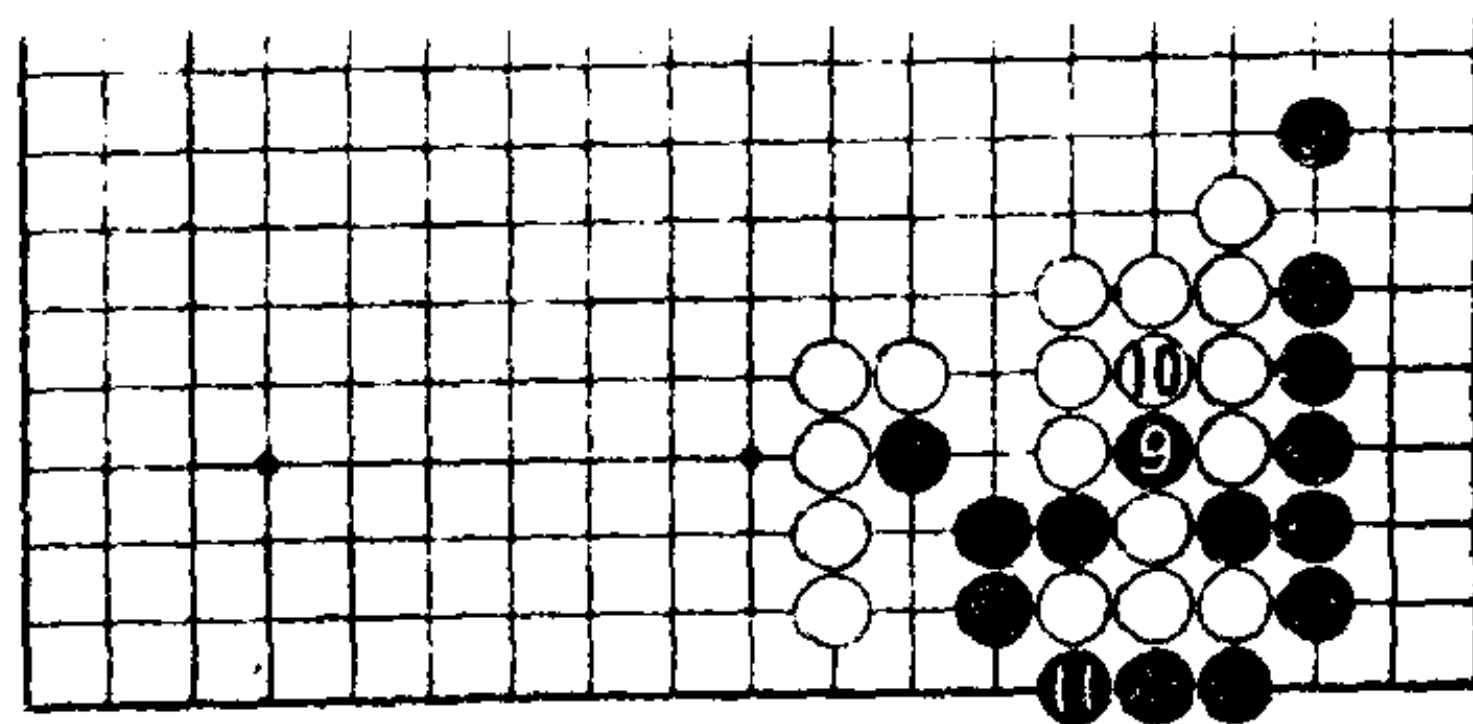
白只好在 6、8 提黑两子，黑 7 包打，心情非常愉快。



2 图

3 图（先手）

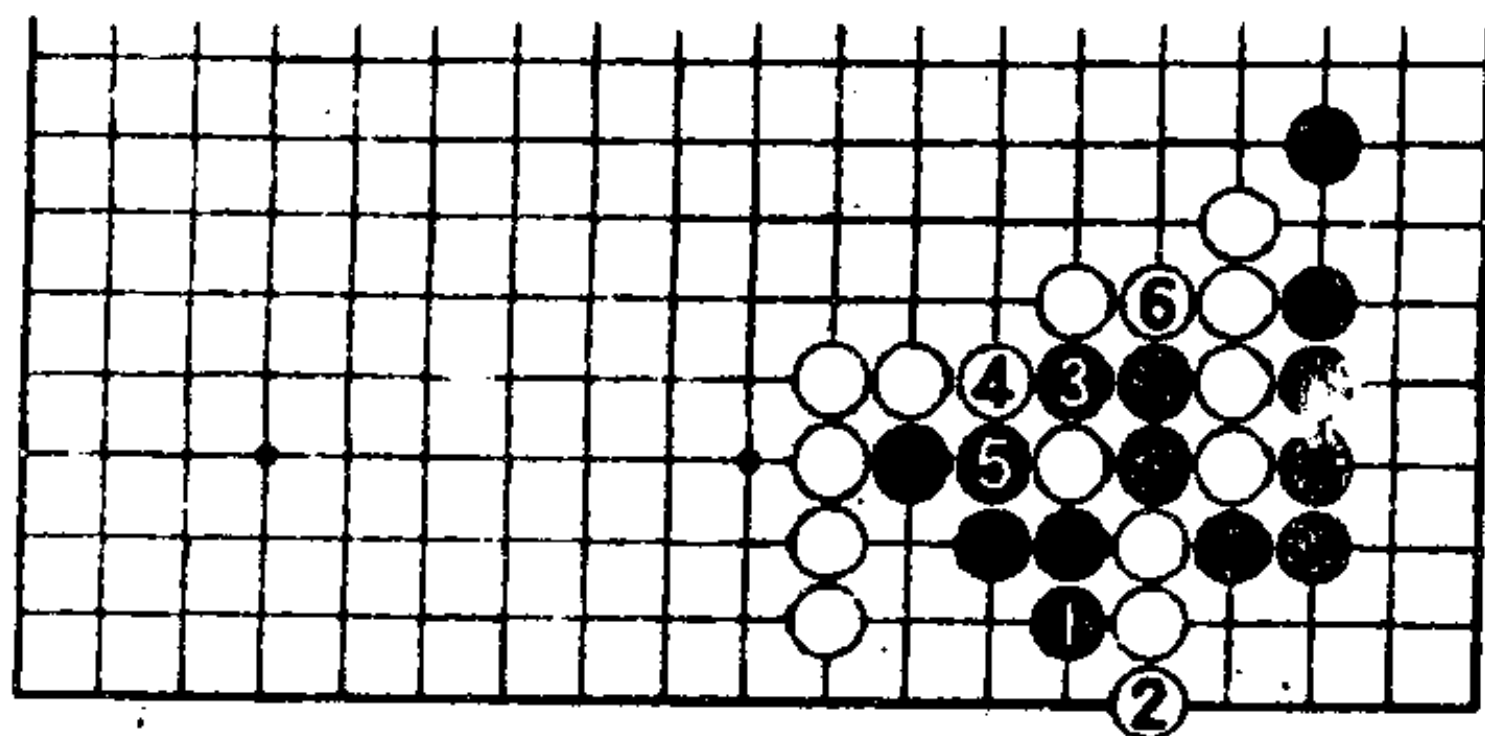
黑 9 也可以单在 11 位打吃，但扑一手更好。此后，白如接回四子，则黑先手连络。



3 图

4 图（失败）

如果没有发现顶鼻这一手筋，黑就处于绝望状态。即使走黑 1、白 2 立下，黑 3 打吃，结果反被白 4 包打……

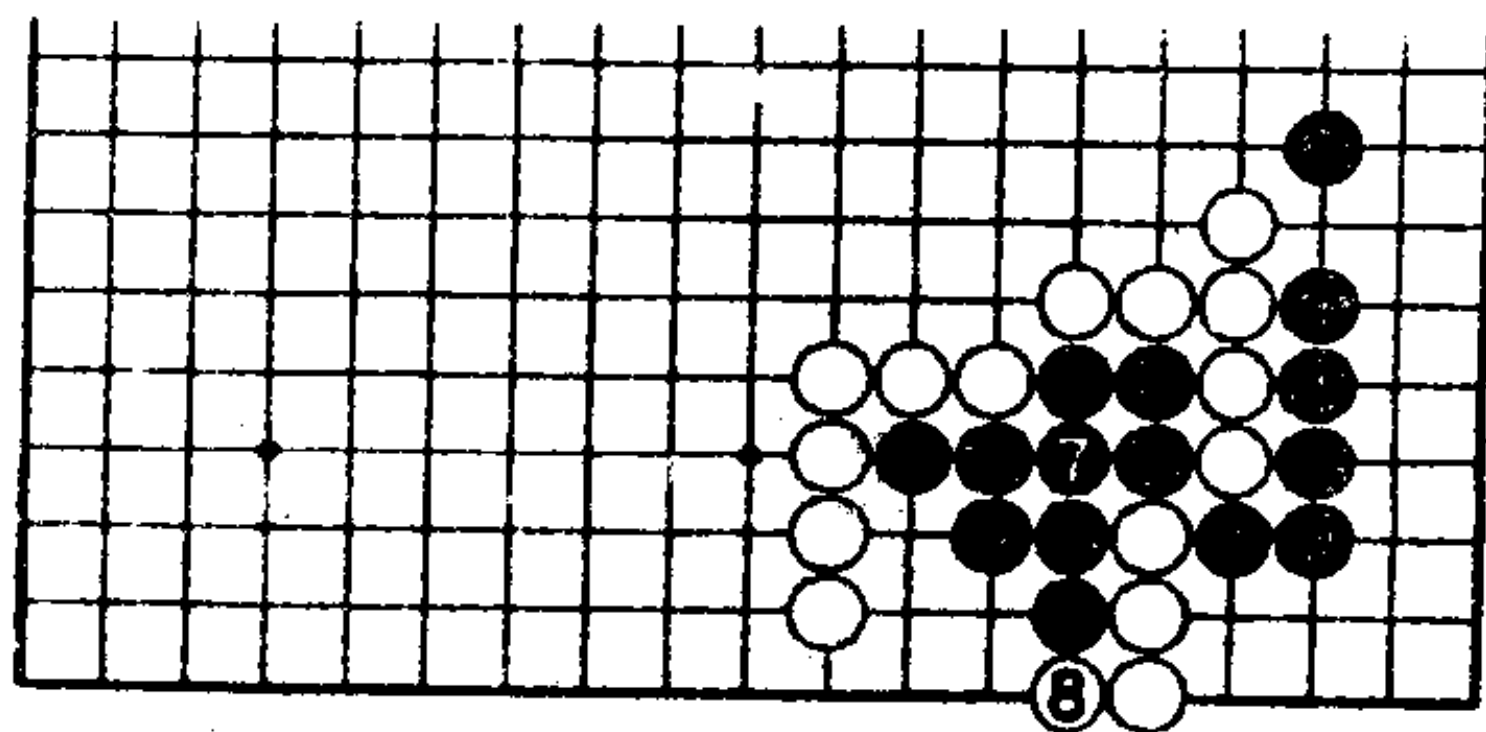


4 图

5 图（黑负）

至白 8 时，对杀黑负。

走成这样的结果就太惨了。



5 图

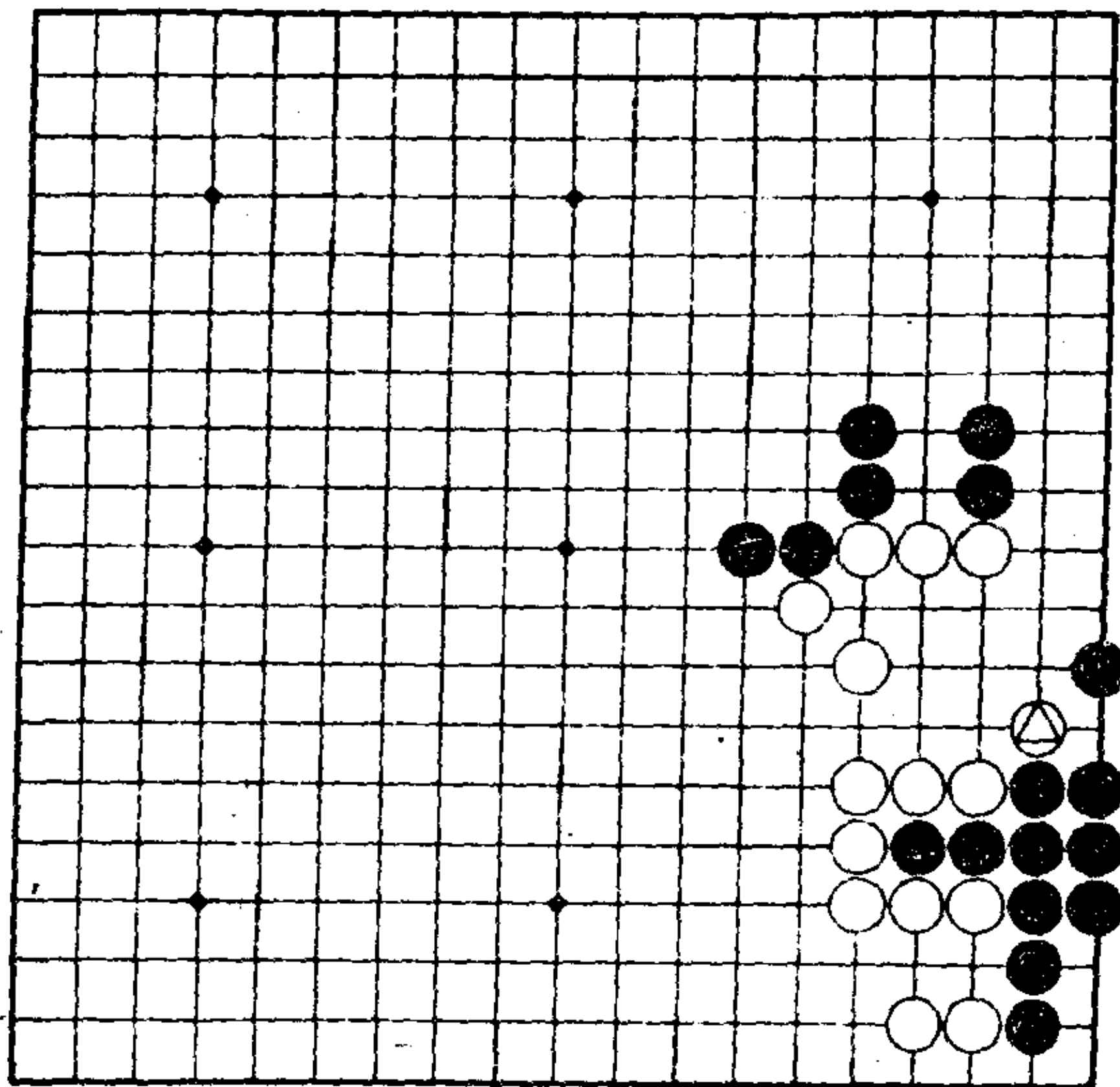
第19题

功夫
黑先 有段

白△扳下窥断。

黑如果简单地接上，与上边的黑棋仍然无法连络。

对方来窥不要輕易地接，下些功夫确保上下黑棋的安全连络。

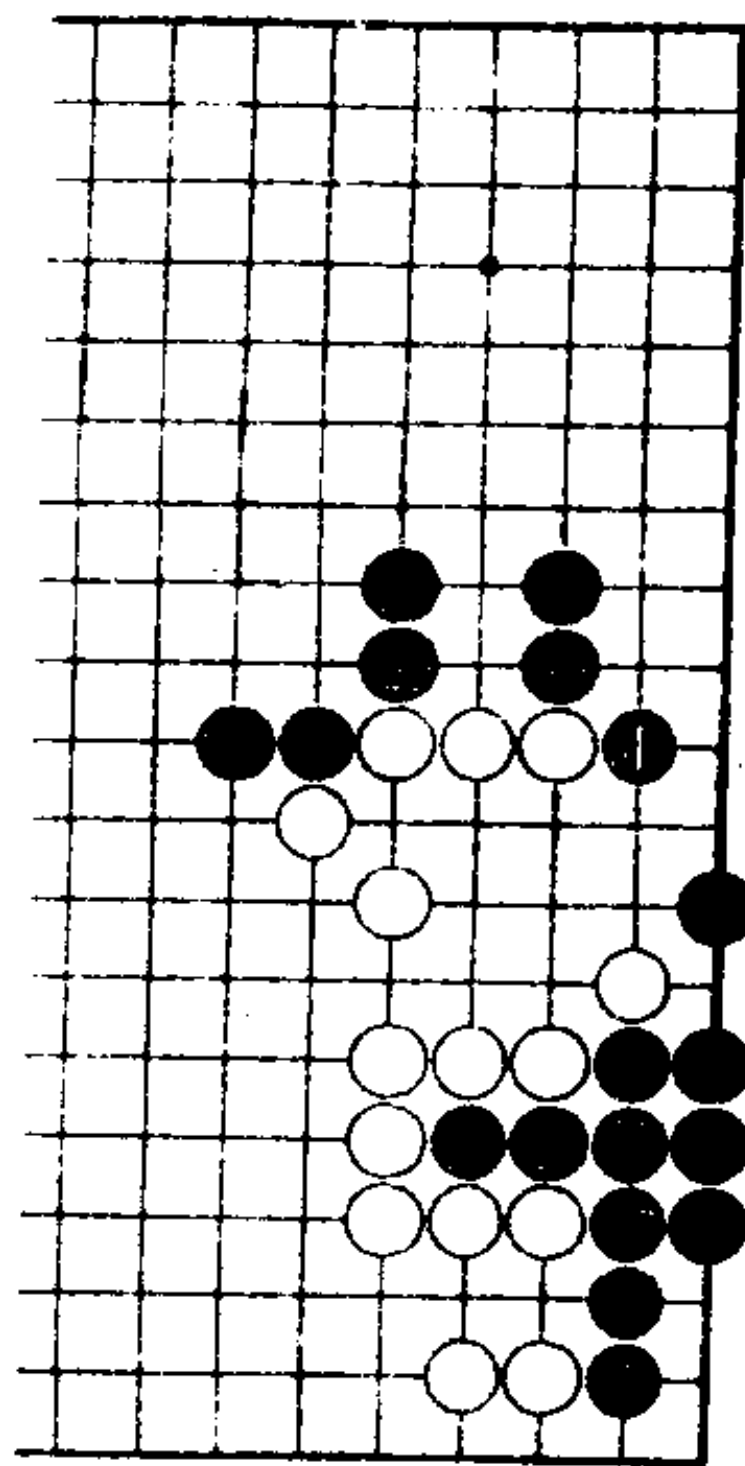


正解图 扳可连络

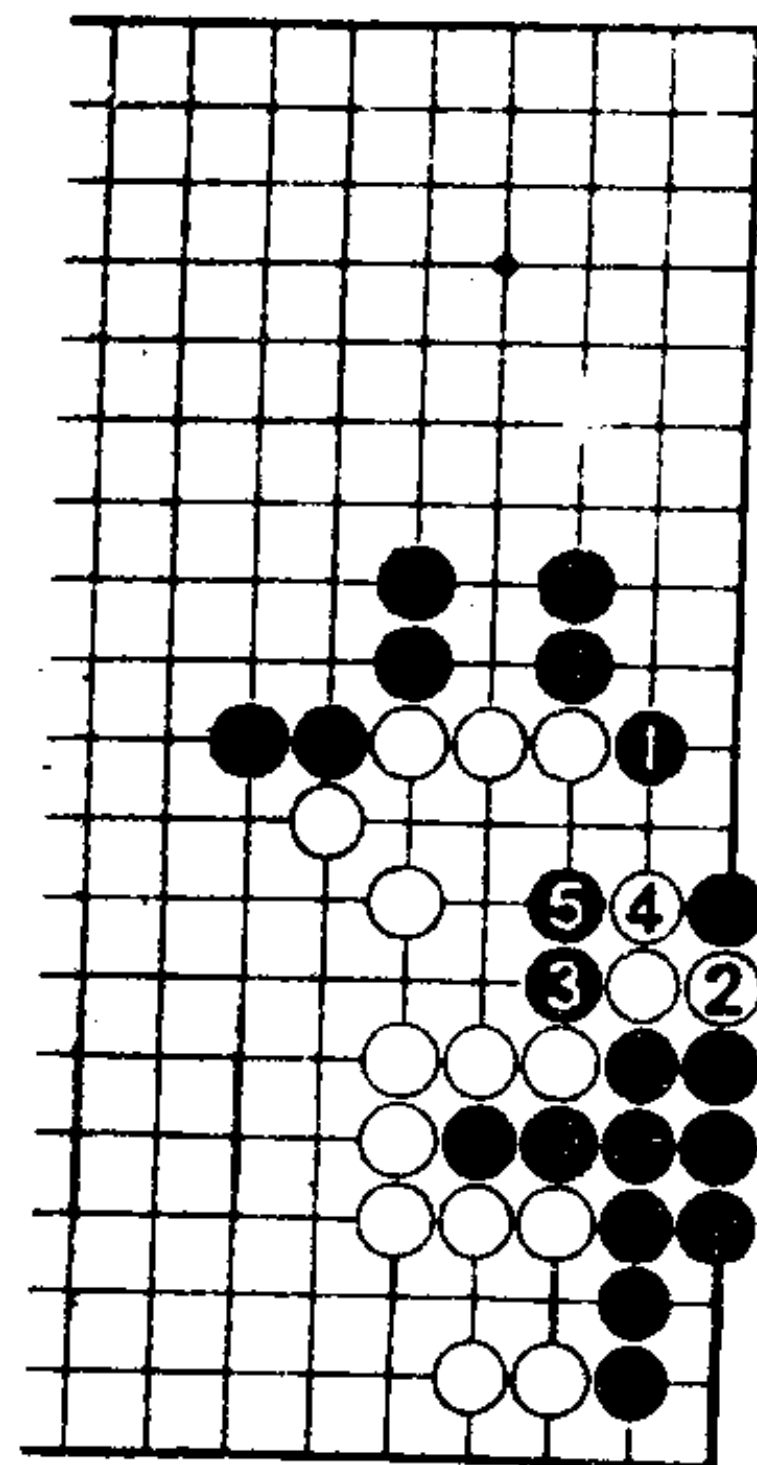
黑 1 扳是好手。现在即使被切断，也不致受到伤亡。

1 图（吃住）

白 2 如断入，黑 3、5 即可吃住。当然，白也许不会这么简单地进行棋。



正解图



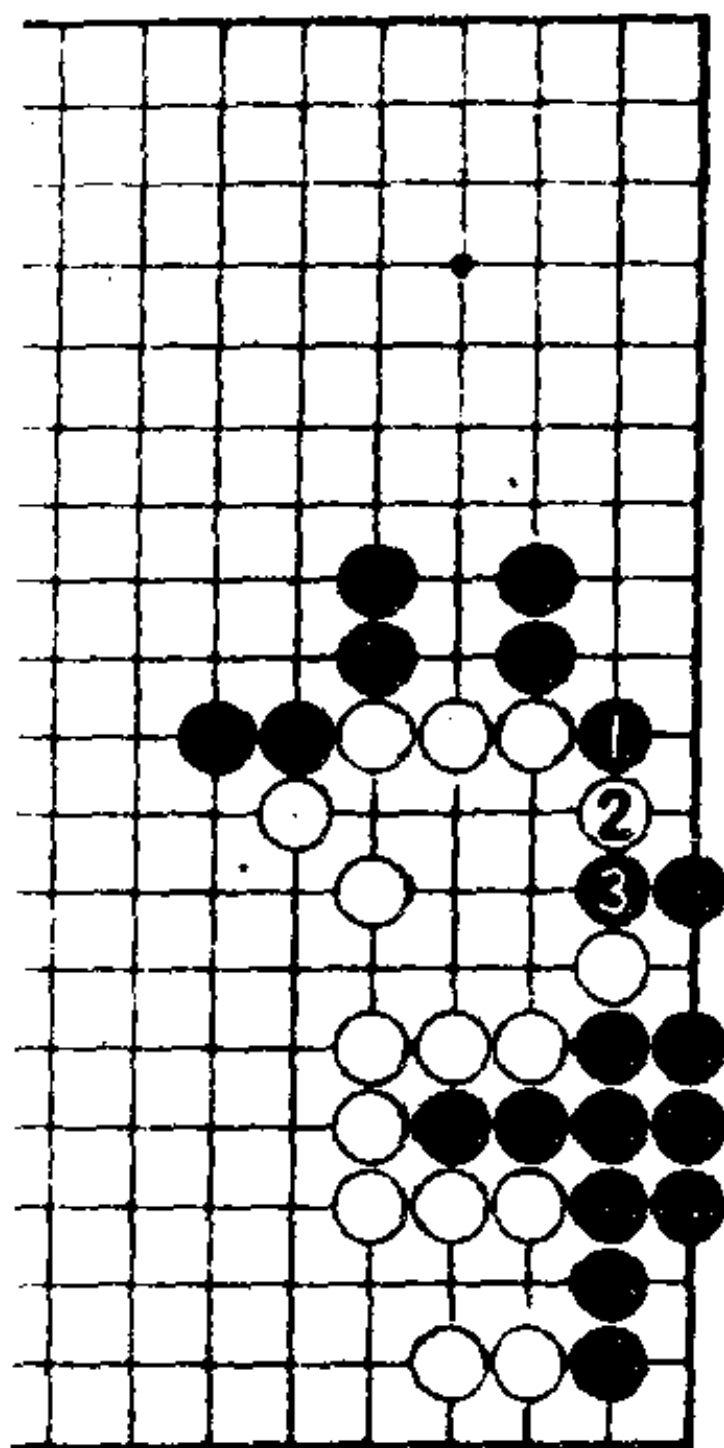
1 图

2 图（第二支箭）

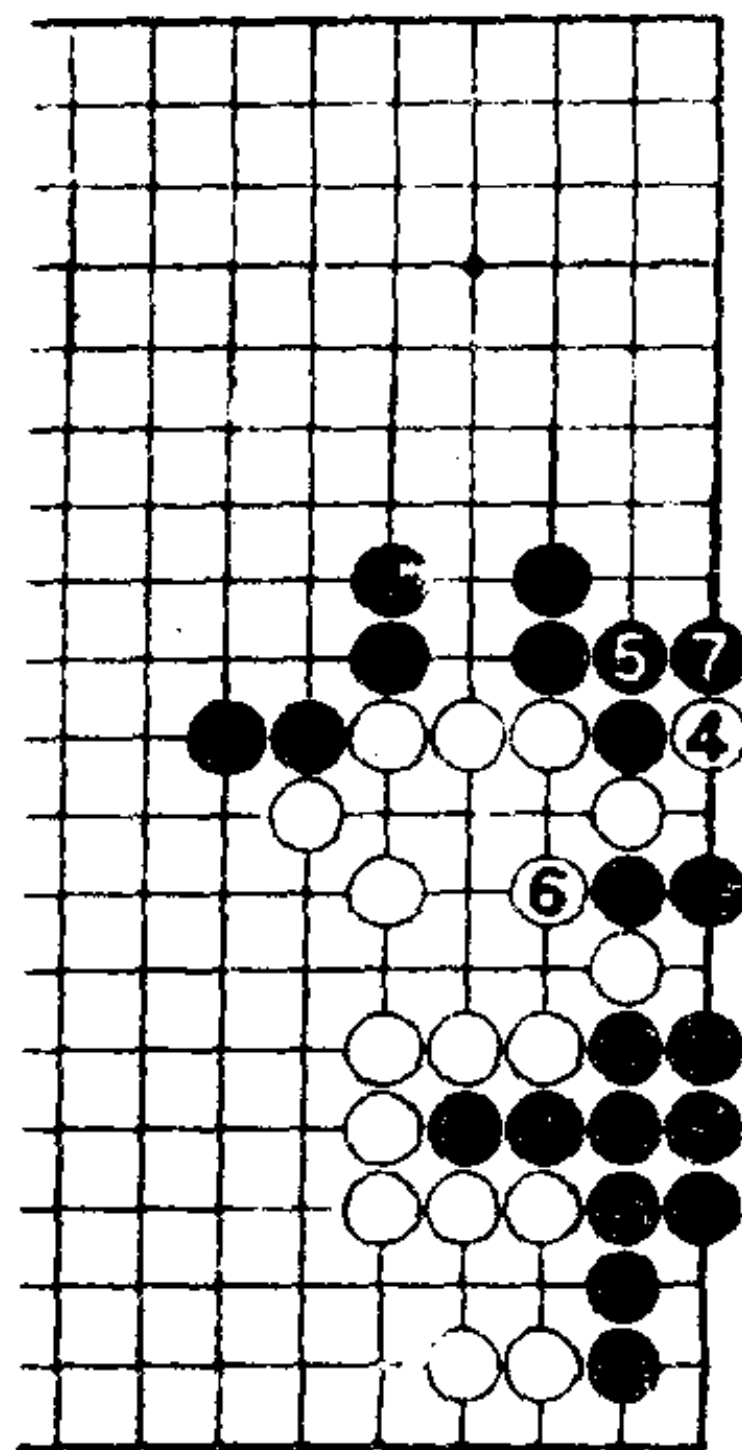
白 2 扳挡是最强的手段，对此，黑 3 长是第二支箭。虽然次序有所不同，但与黑在 1 位扳的手筋相同。

3 图（连络）

接下去，白即使在 4、6 位抵抗，黑 7 打吃后，已安全连络。



2 图



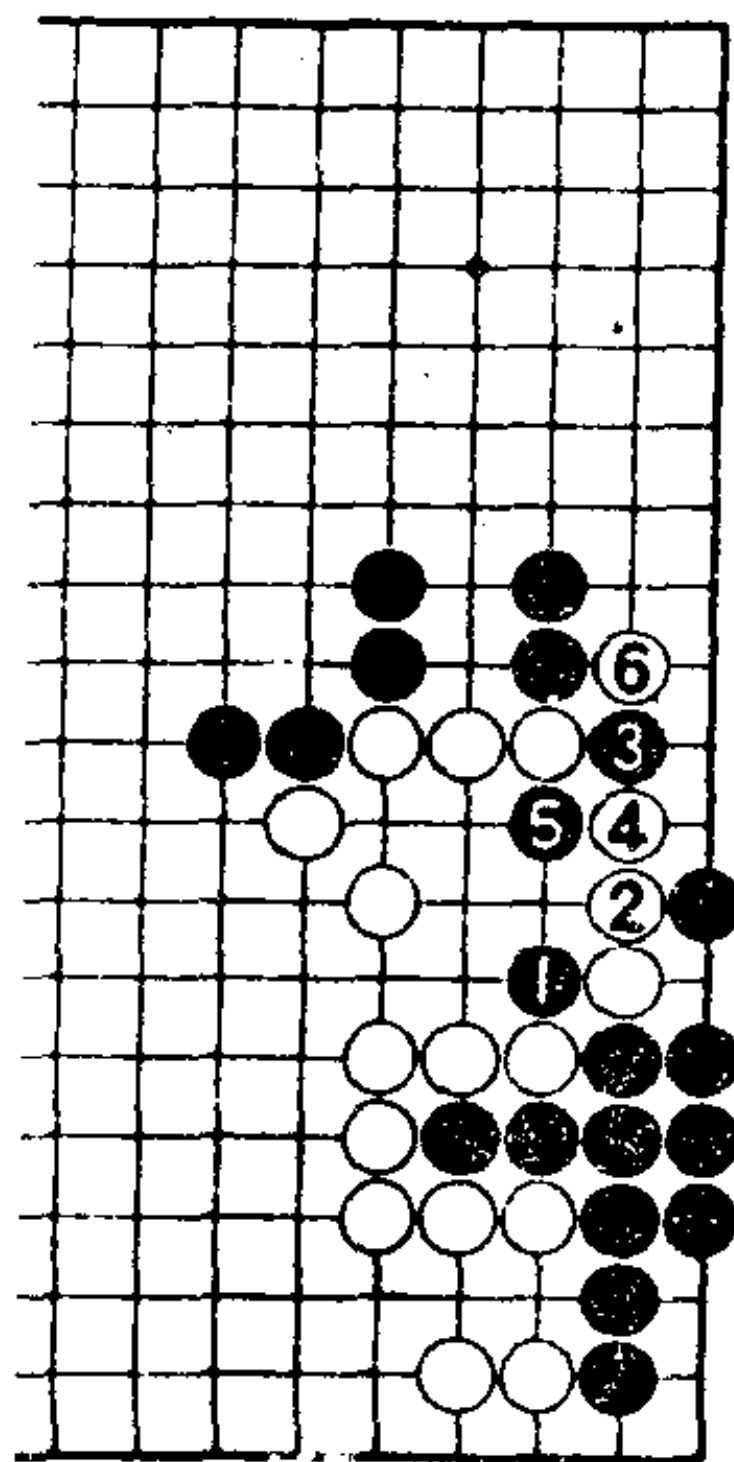
3 图

4 图（失败）

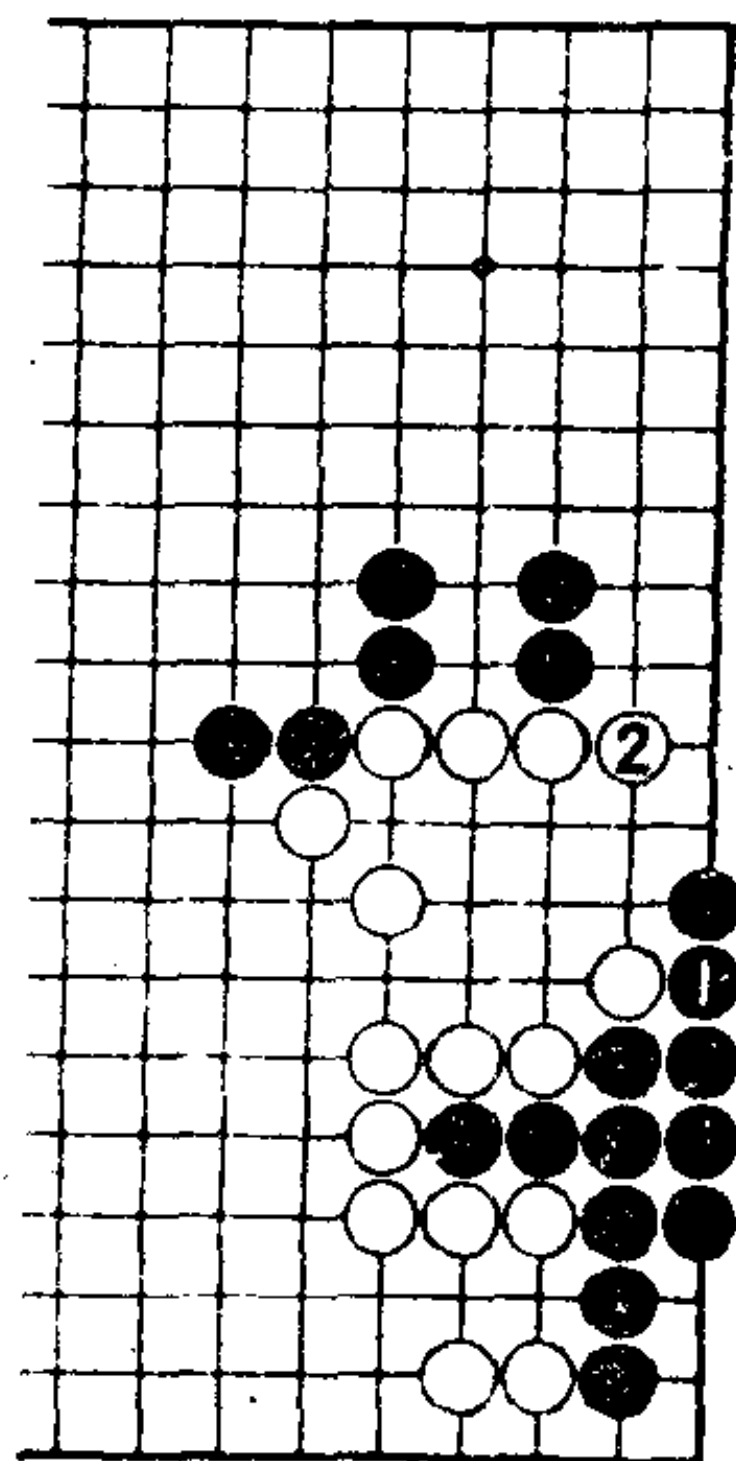
黑当初如果在 1 位断，结果不免失败。白 2 只要平凡地长，黑即使在 3、5 位顽抗，至白 6 仍然被吃住。

5 图（简单）

黑 1 如接，被白 2 立下就完了。这是显而易见的结果。



5 图



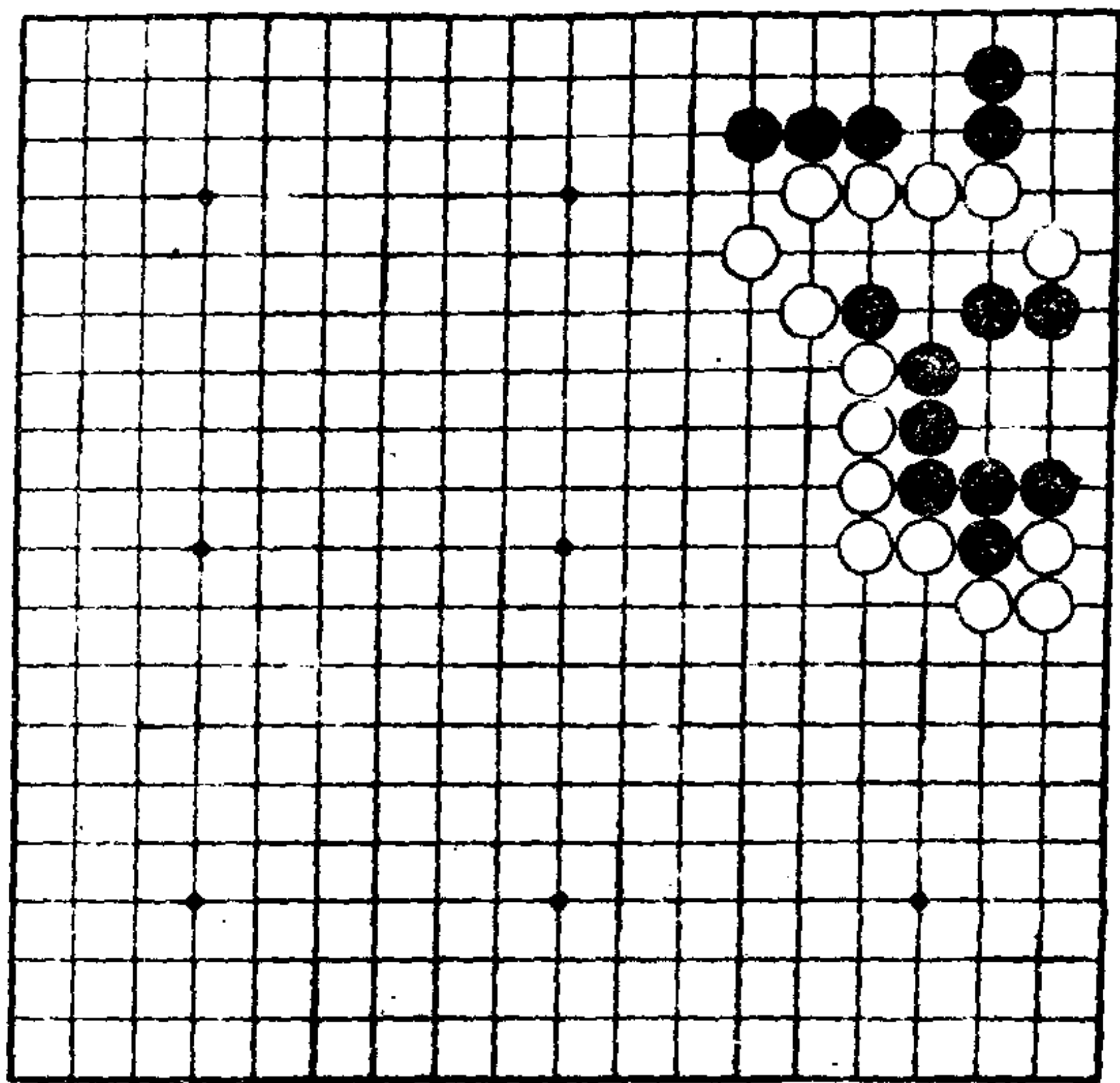
6 图

第20题

求活的方法

黑先 初级

边上的黑子单独来看不是活形。不过，是否可以向角上求援呢？

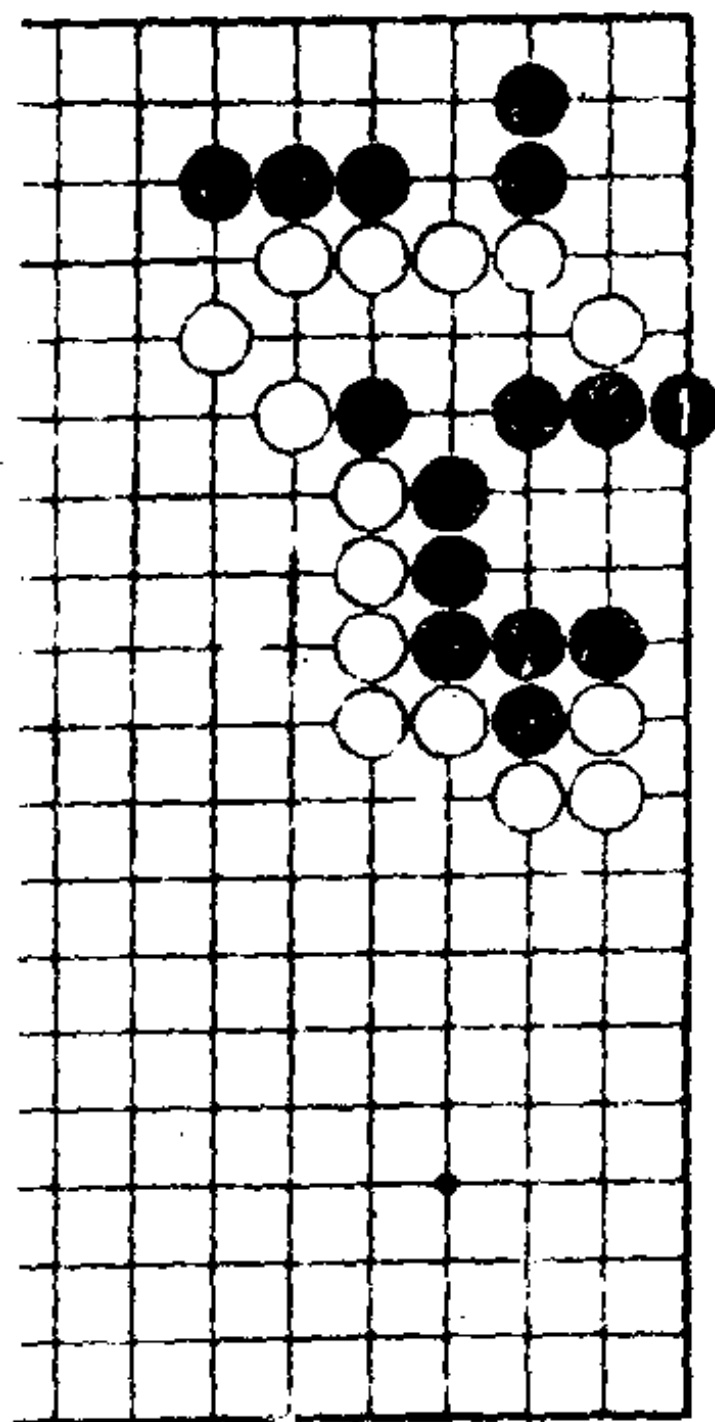


正解图 立最好

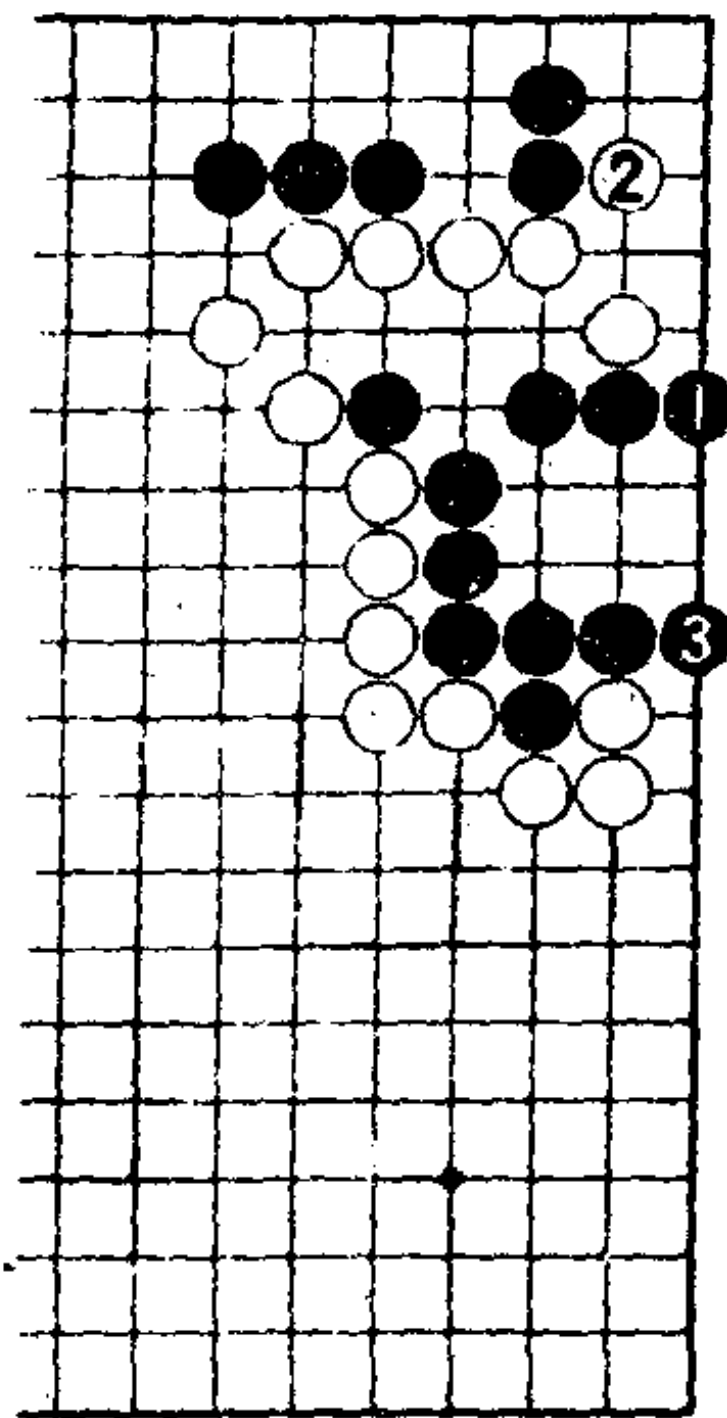
黑 1 立下试白应手。边上要做活，同时与角部之间潜伏着连络的王段。

1 图（活出）

白 2 如扳，黑 3 再立。边上呈板六，是完全活透的形状。



正解图



1 图

2 图（硬吃）

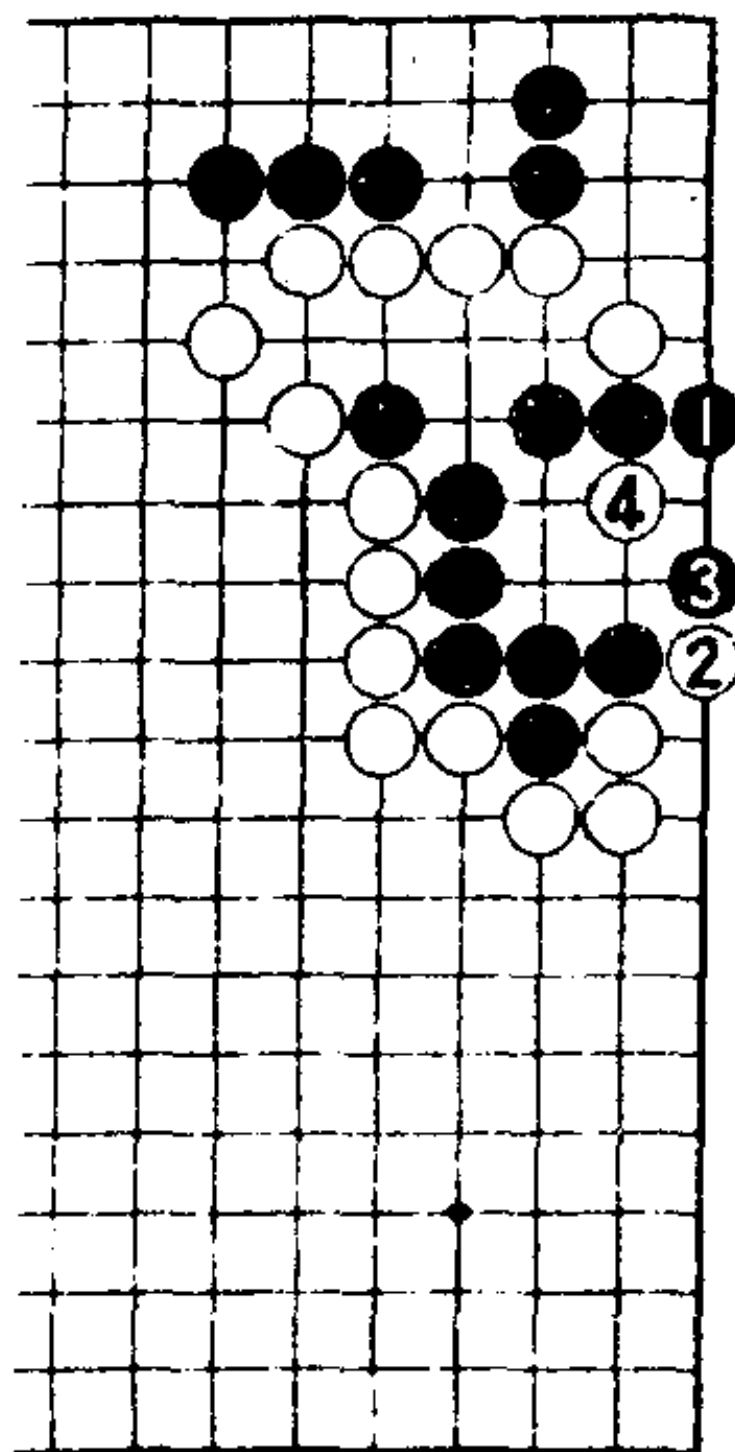
白如从 2、4 位来吃棋，结果怎样呢？

实际上，这才是本题的关键所在。

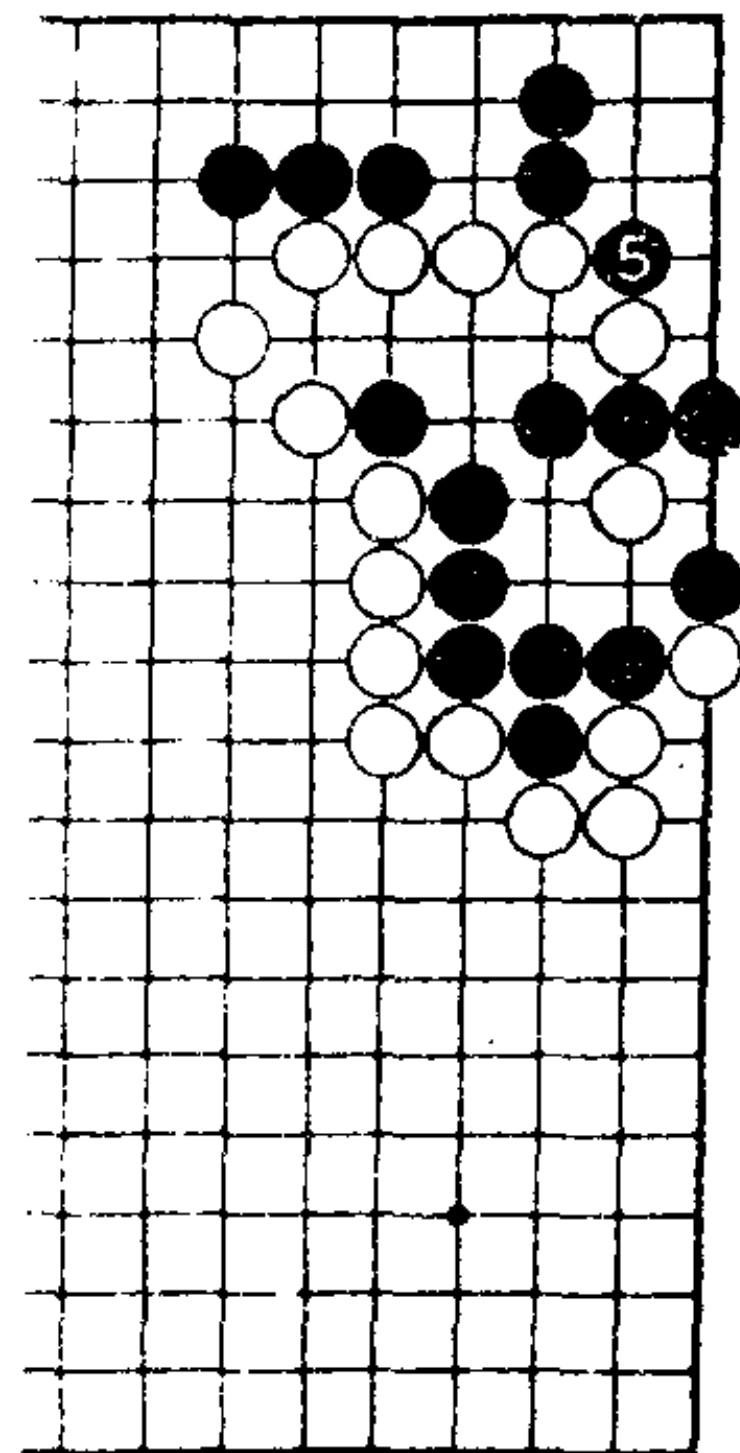
3 图（连络）

黑 5 嵌，已安全连络。

最初黑▲立下时，已经瞄好了这一手筋。



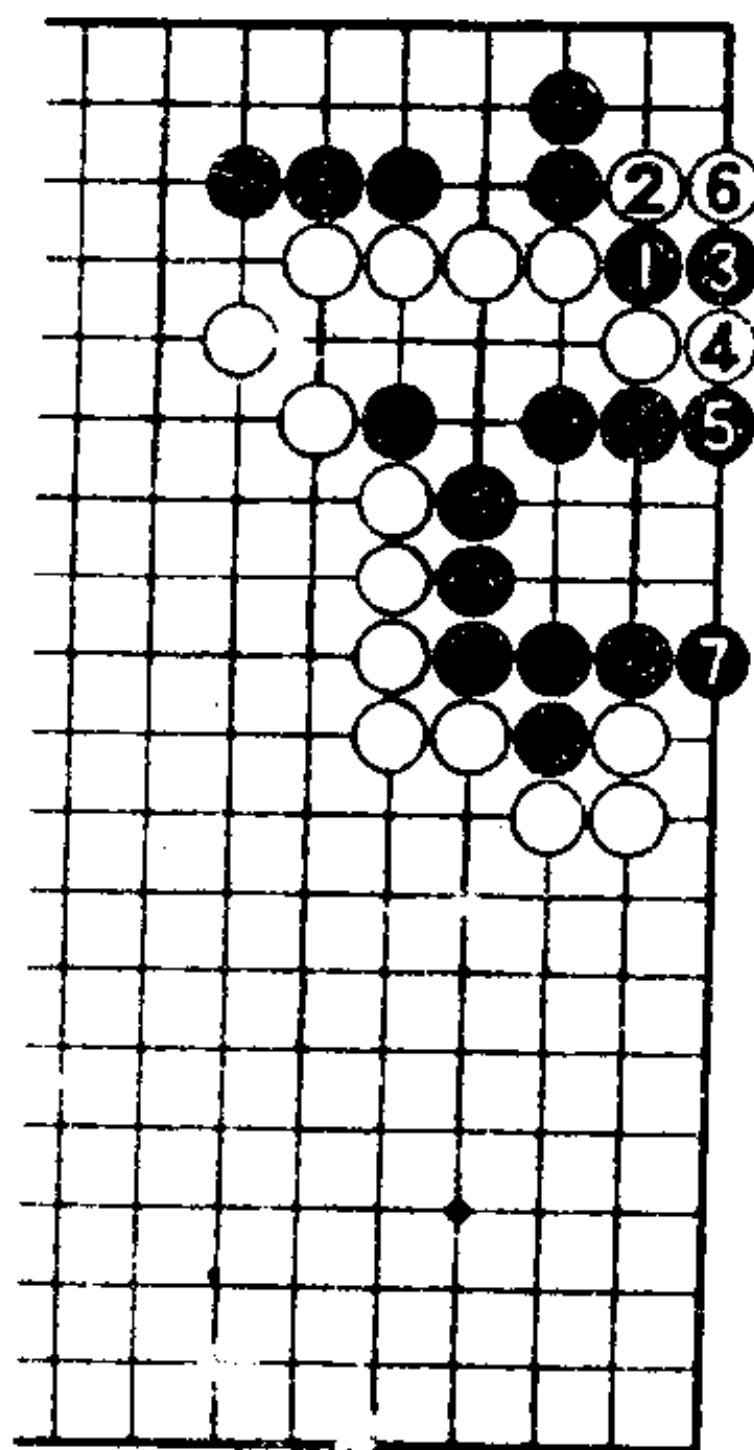
2 图



3 图

4 图（黑损）

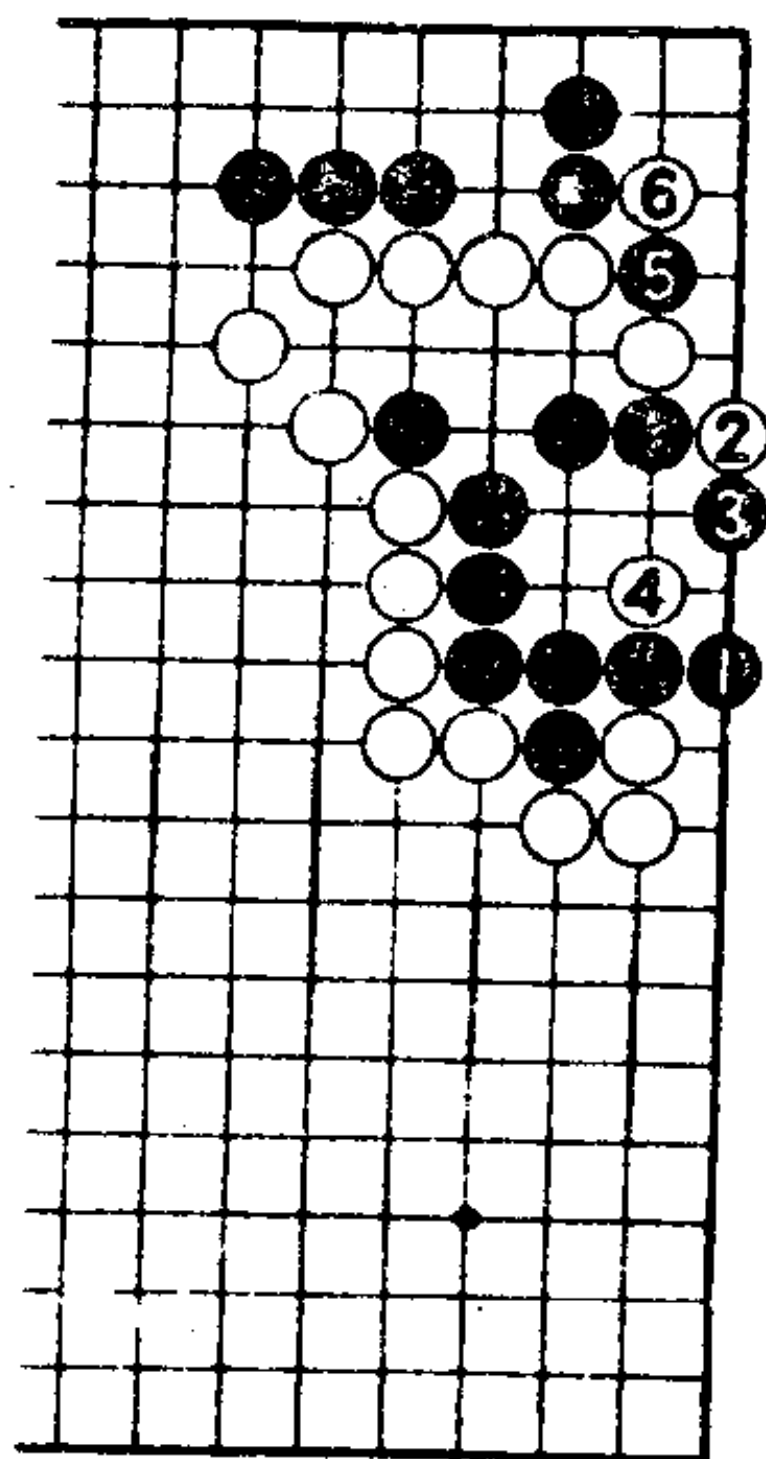
黑 1 先嵌的手法虽然不是绝对不行，但至黑 7 止，黑二子被吃。与 1 图相比，显然受损。



5 图

5 图（失败）

黑 1 如在这边立下，白 2 扳、4 点破眼。这种棋形，黑即使在 5 位嵌也无法渡过。



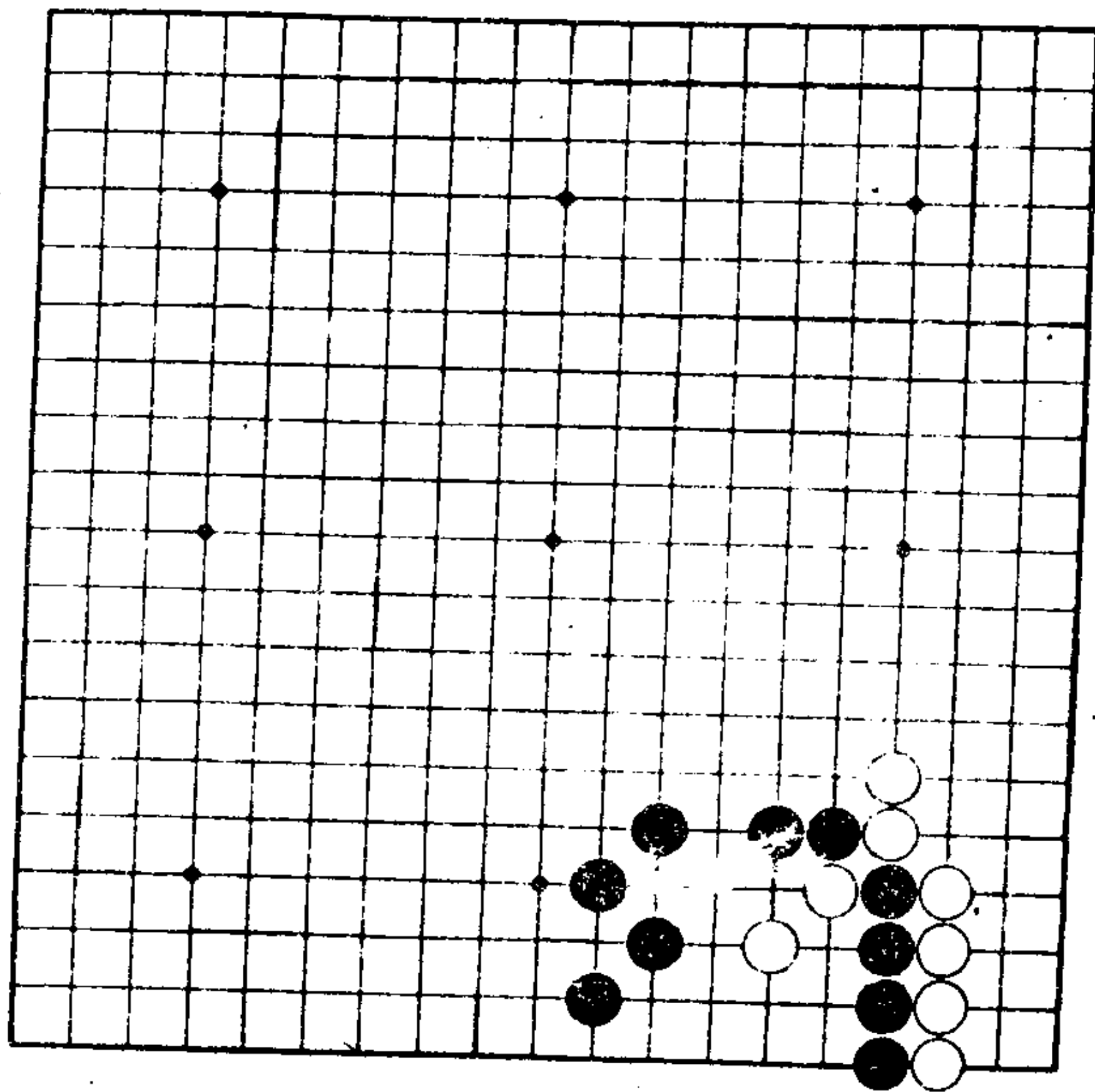
5 图

第21题

一网打尽
黑先 上级

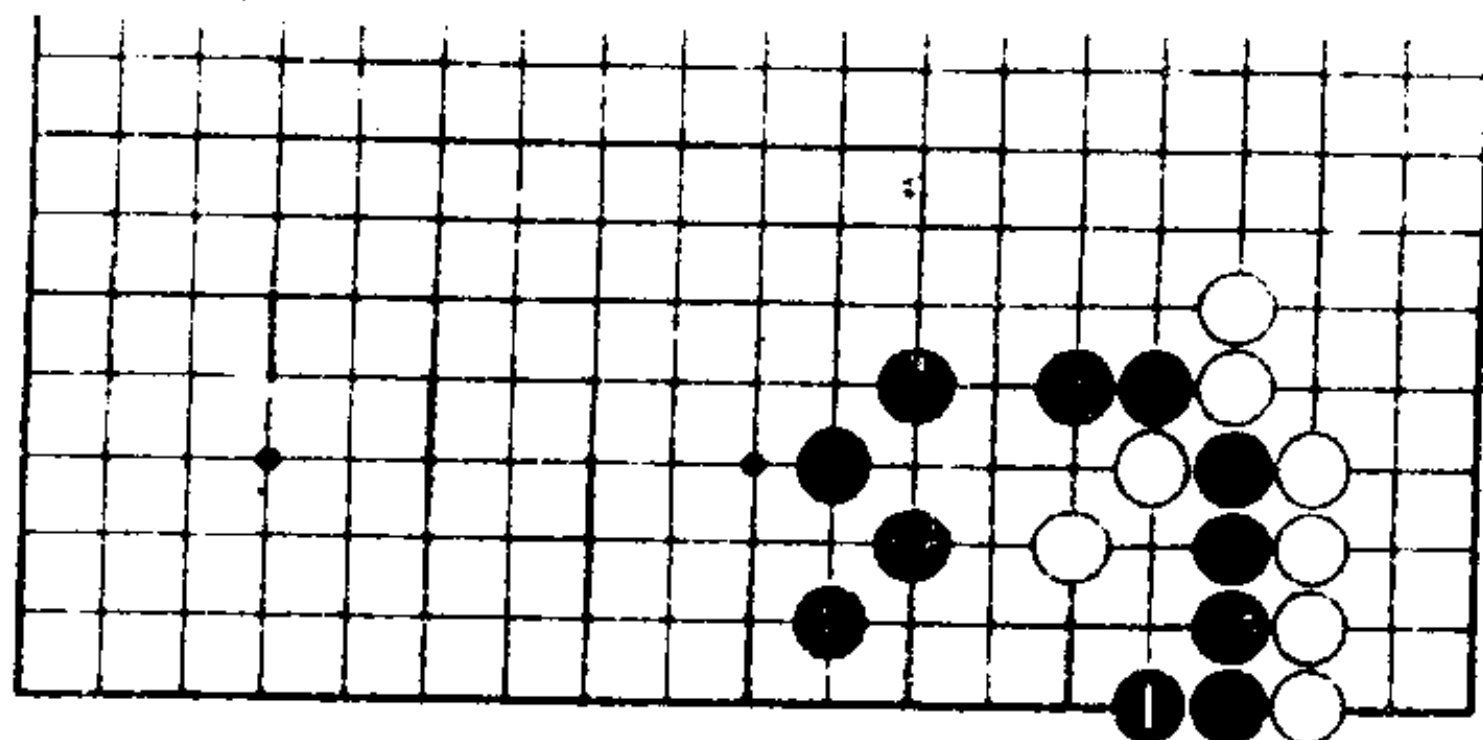
这种棋形，
急所在哪里真不
清楚。

黑四子能连
络上吗？还不知
道这一手筋的读
者不妨试试，能
不能将白子一网
打尽。



正解图 愚形妙手

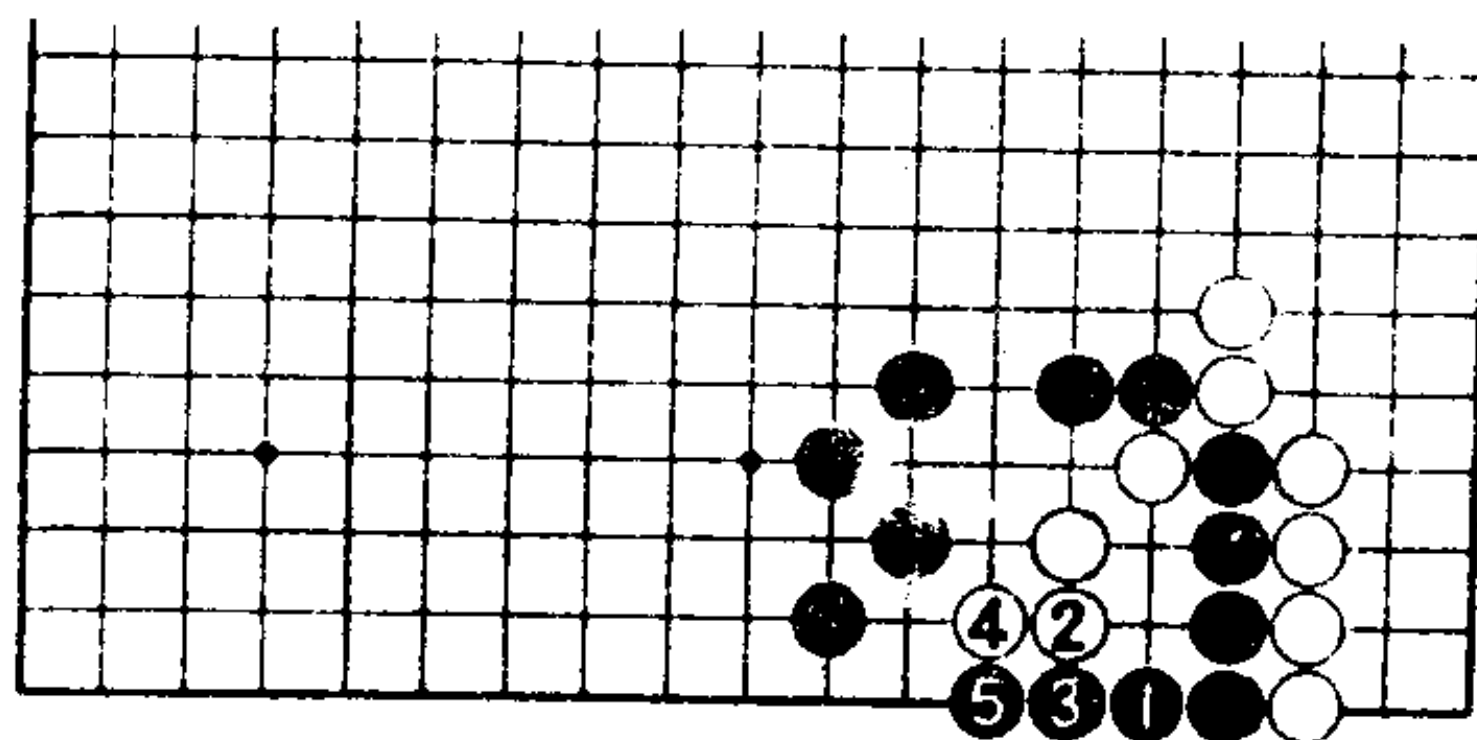
黑 1 曲有些怪，尽管是愚形，在这里却是连络的急所。



正解图

1 图（硬爬）

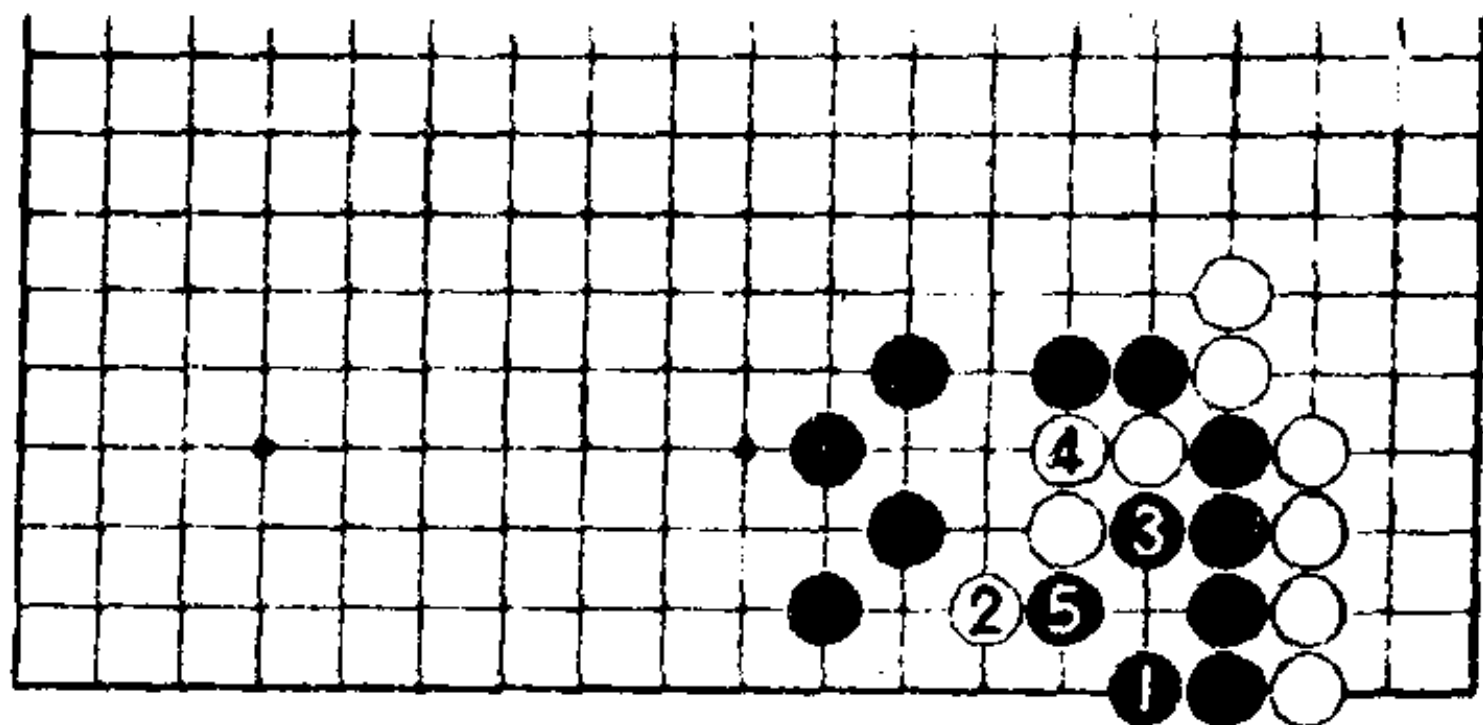
白 2 如立下，黑 3、5 硬爬，就简单地连络上了。



1 图

2 图（尖）

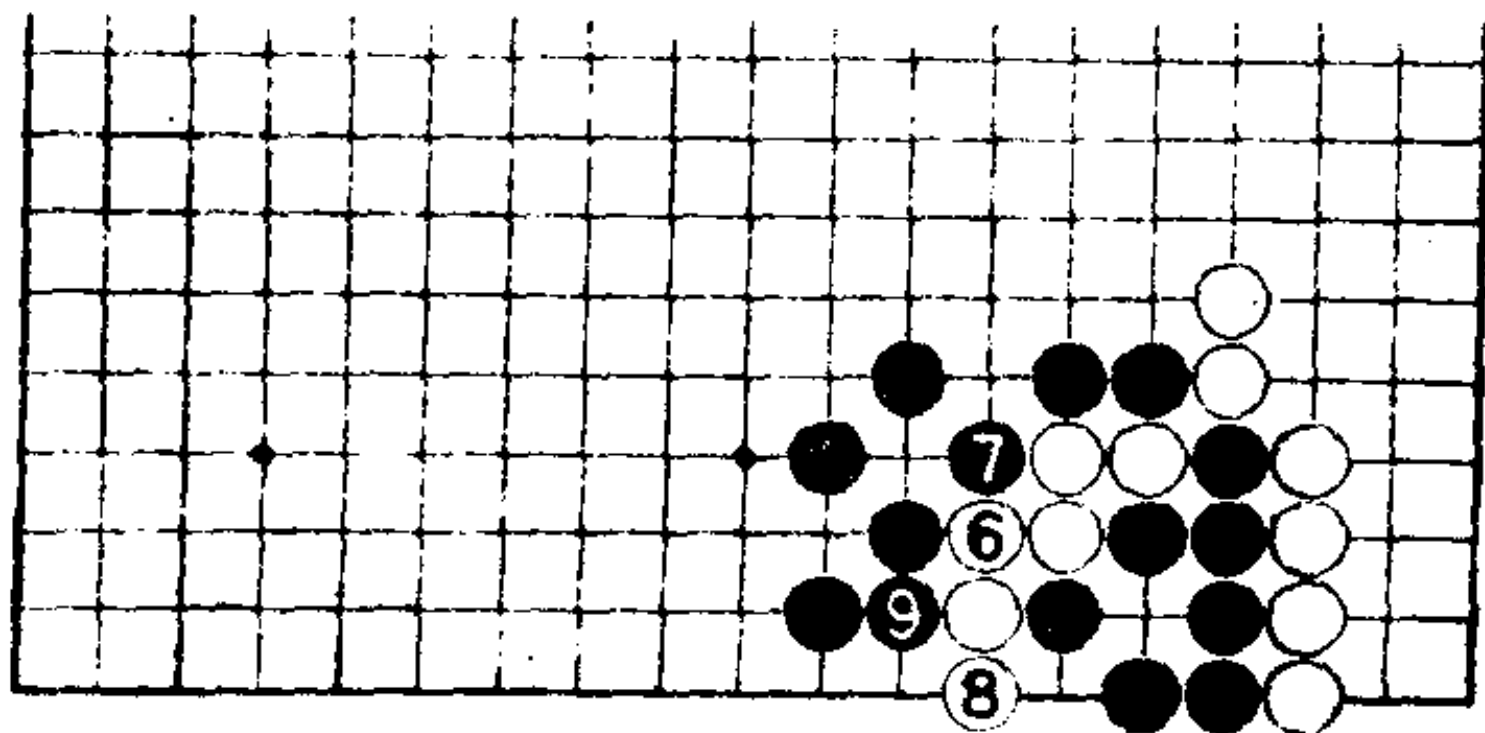
白 2 尖，形成对杀。
黑 3 打、5 虎，确
保一眼，毫无不安。



2 图

3 图（黑胜）

接下去，白 6、8
对杀，至黑 9，成为有
眼杀无眼。

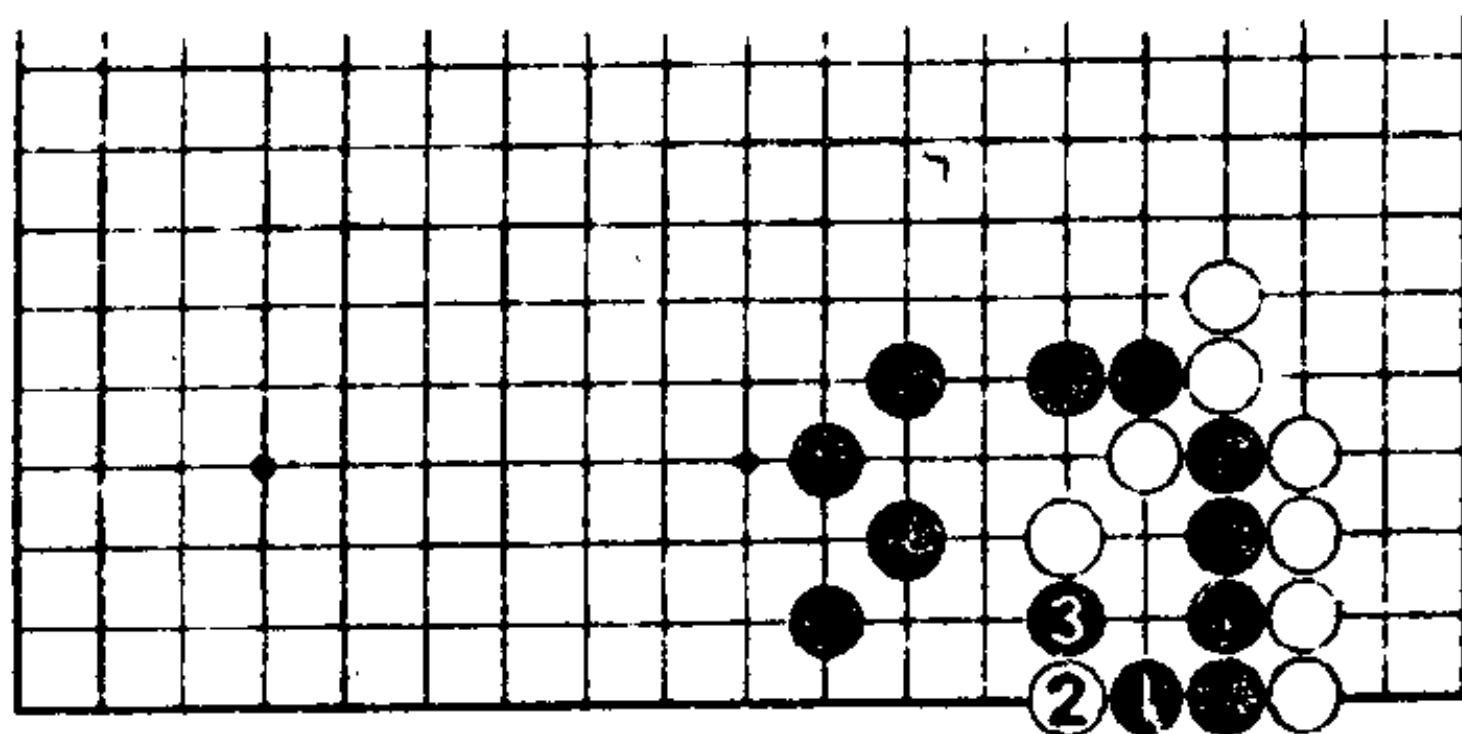


3 图

4图（靠下）

白2靠下，具有一定的抵抗力。

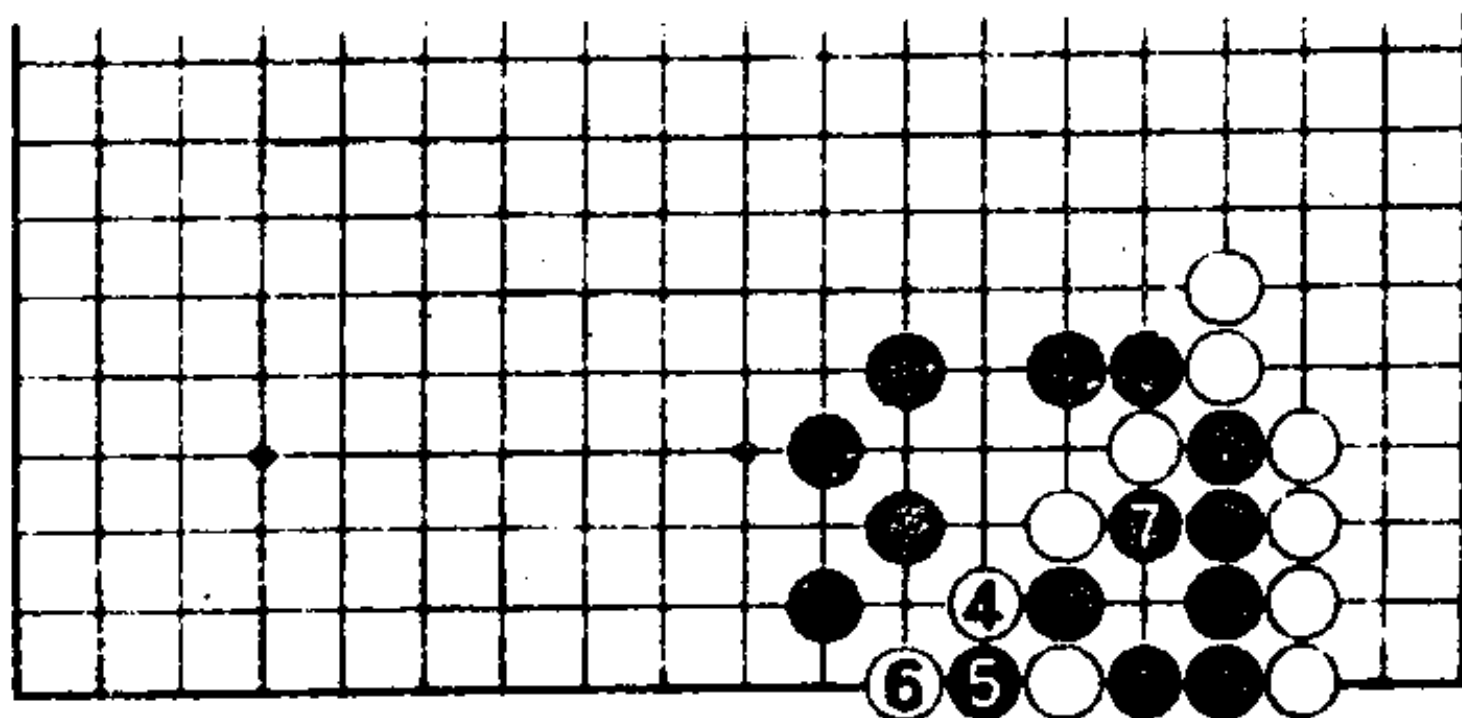
可是，黑3挖打，抵抗就被粉碎了。



4图

5图（不成劫）

白4、6想作劫顽抗，但黑7打吃后，一切都解决了。

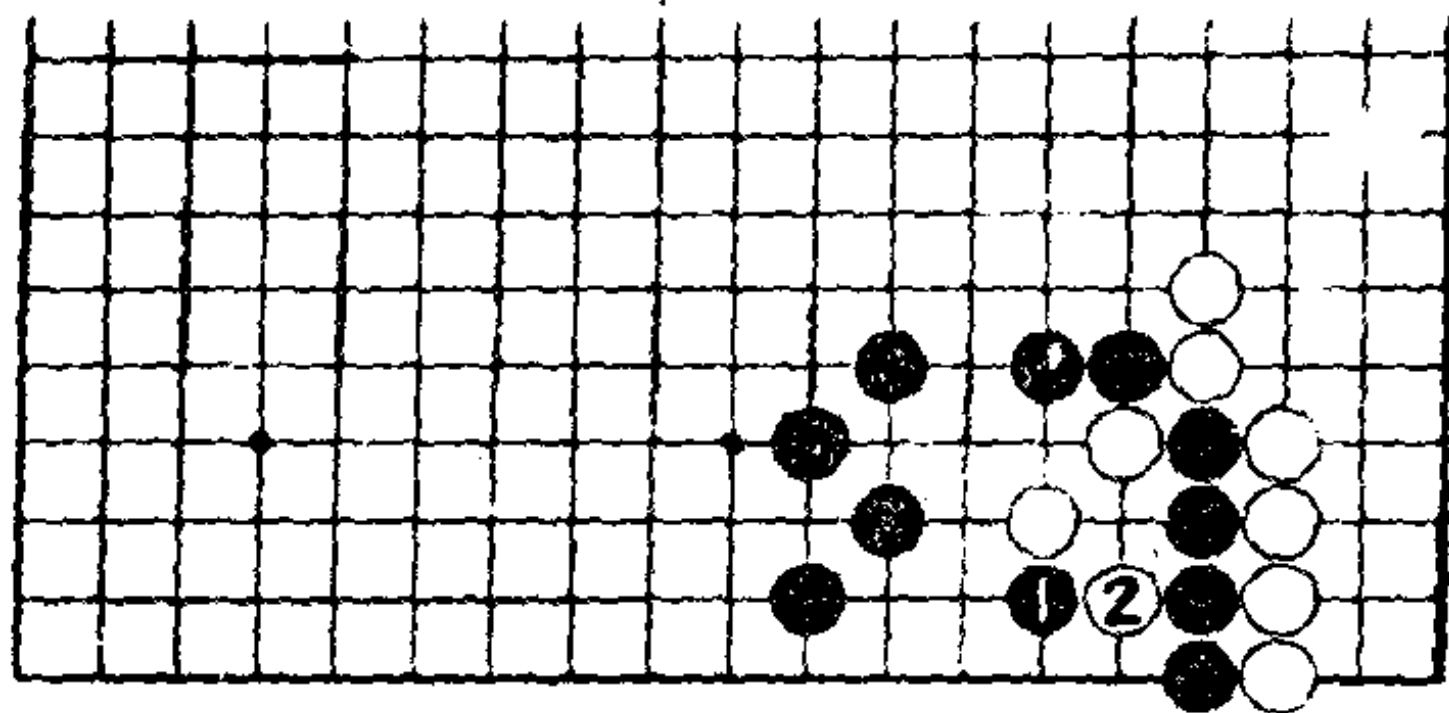


5图

6图(失败·1)

以下举出几个失败的方案；结果是黑方反而被一网打尽。

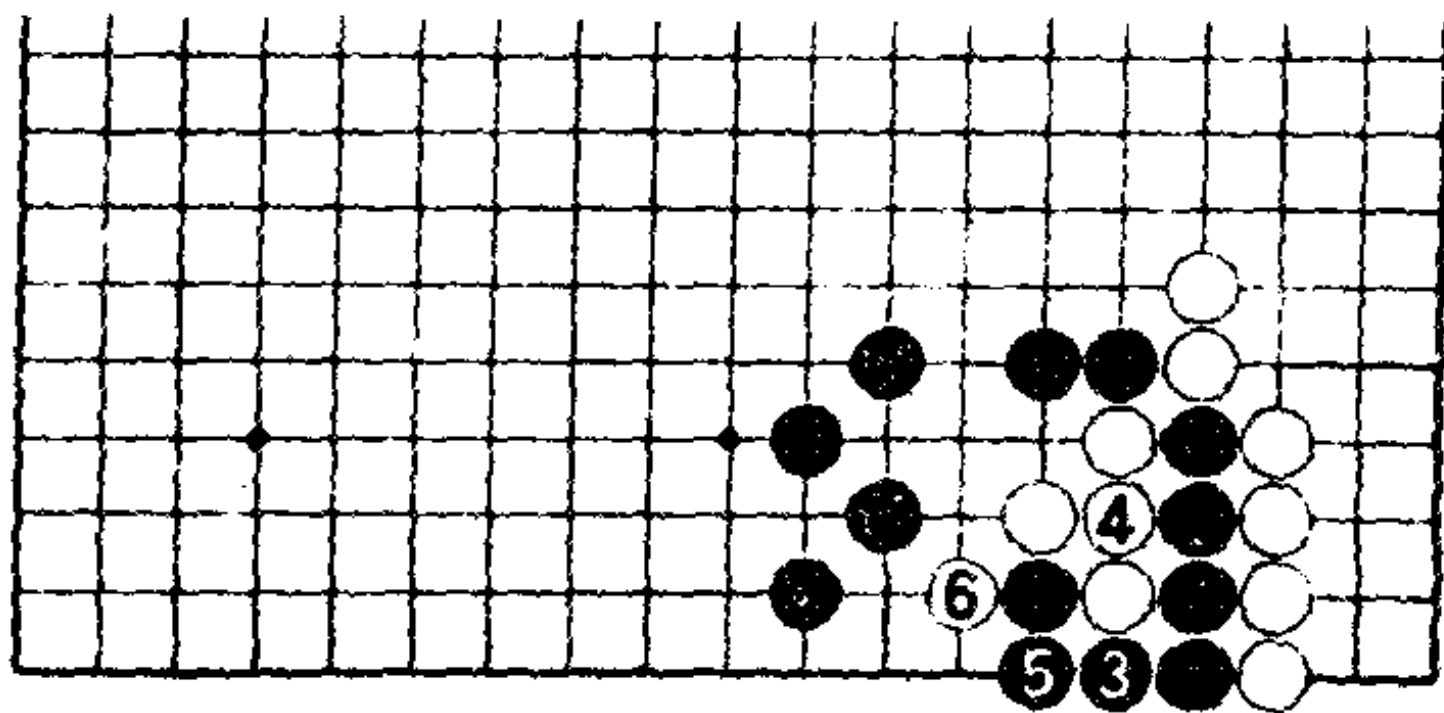
黑1托，白2挖入。



6图

7图(被吃)

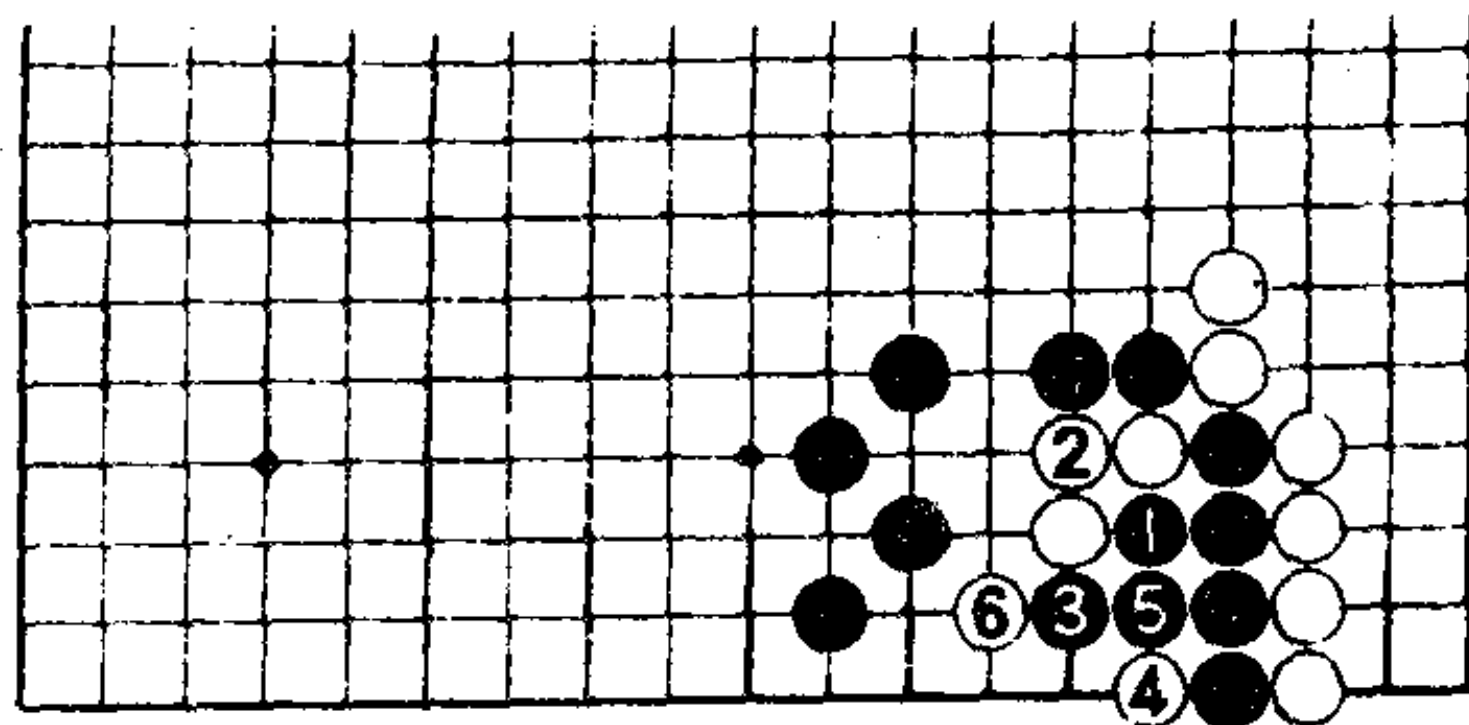
接下去，黑3渡，白4、6打。黑被吃。



7图

8图（失败·2）

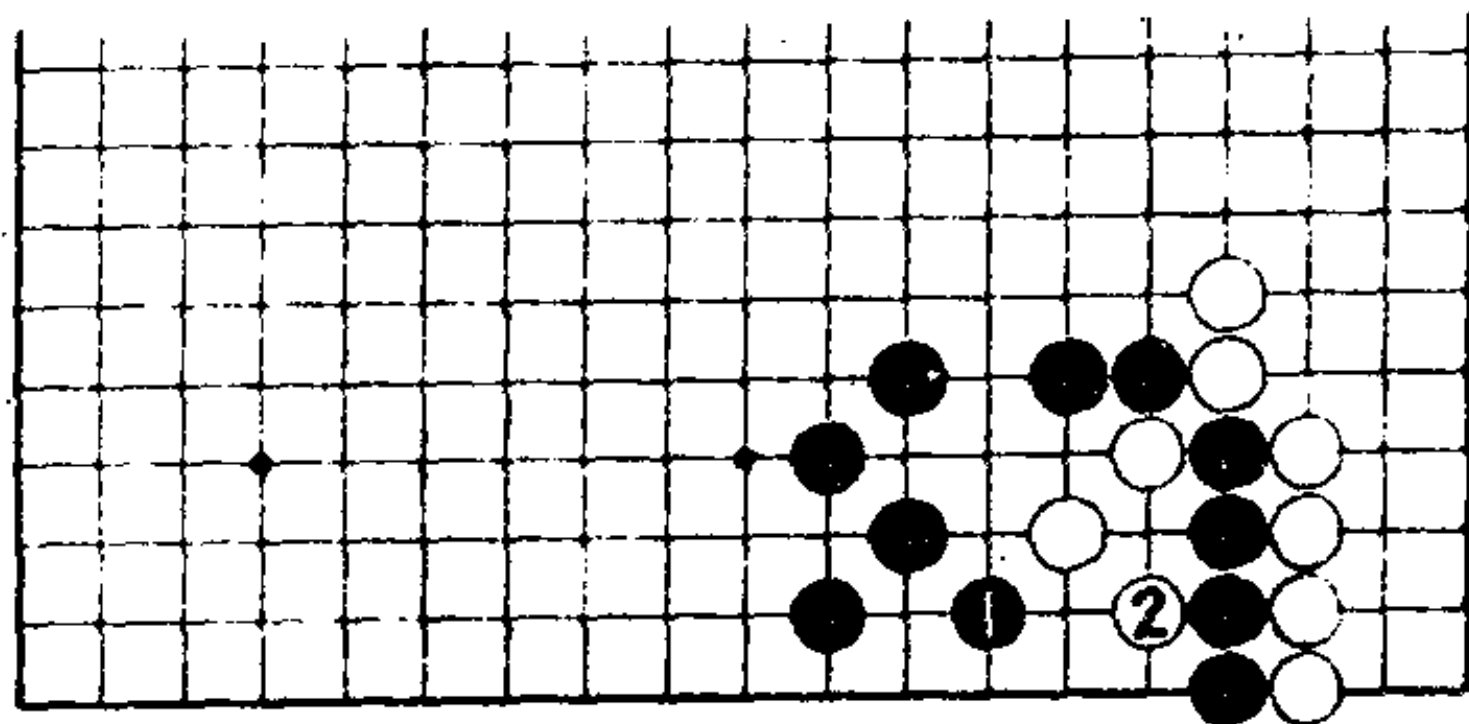
黑如单在1位打吃，再于3位扳，结果不妙。白4立即打吃，至白6，黑被吃。



8图

9图（失败·3）

黑1尖，仍然太薄弱。被白2尖靠，黑也就完了。

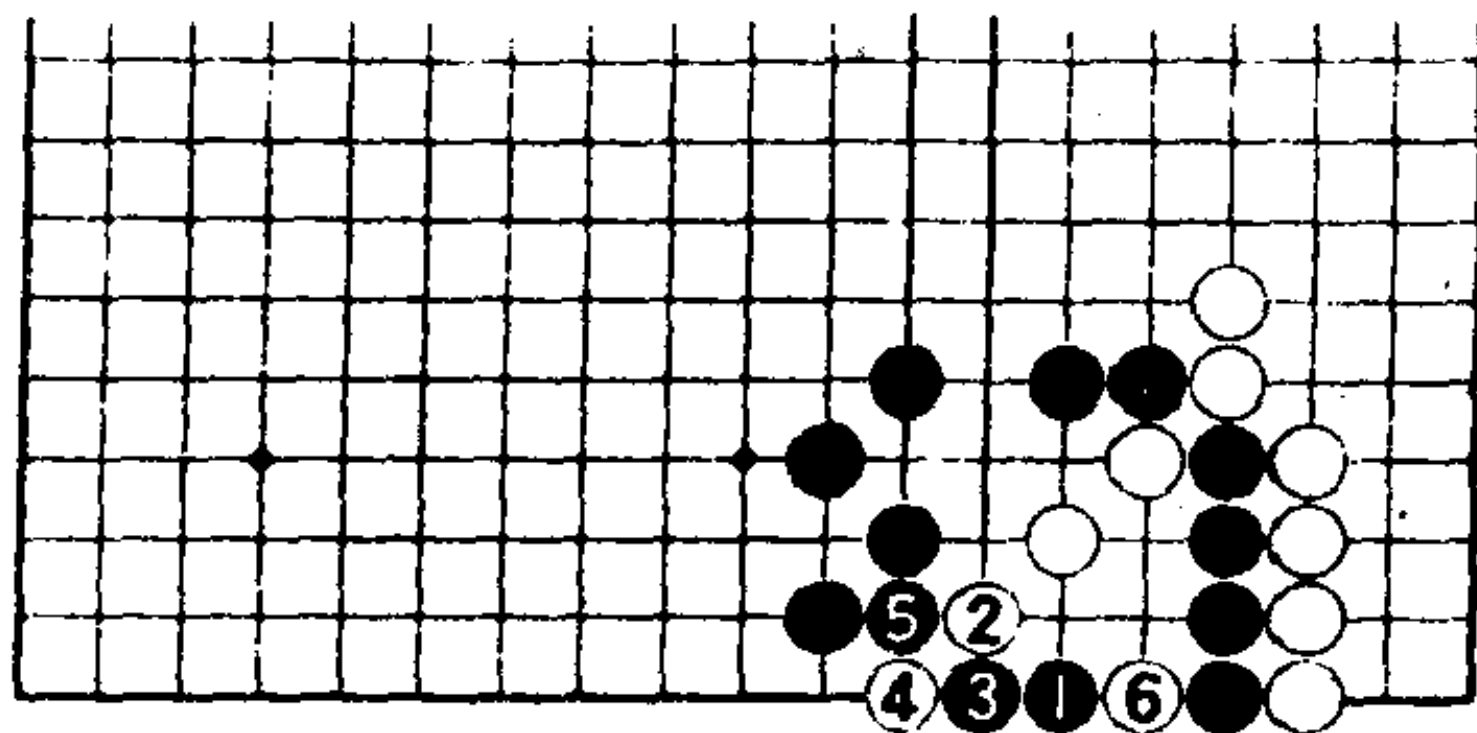


9图

10图（失败・4）

黑 1 单跳，在失败方案中比较有力。

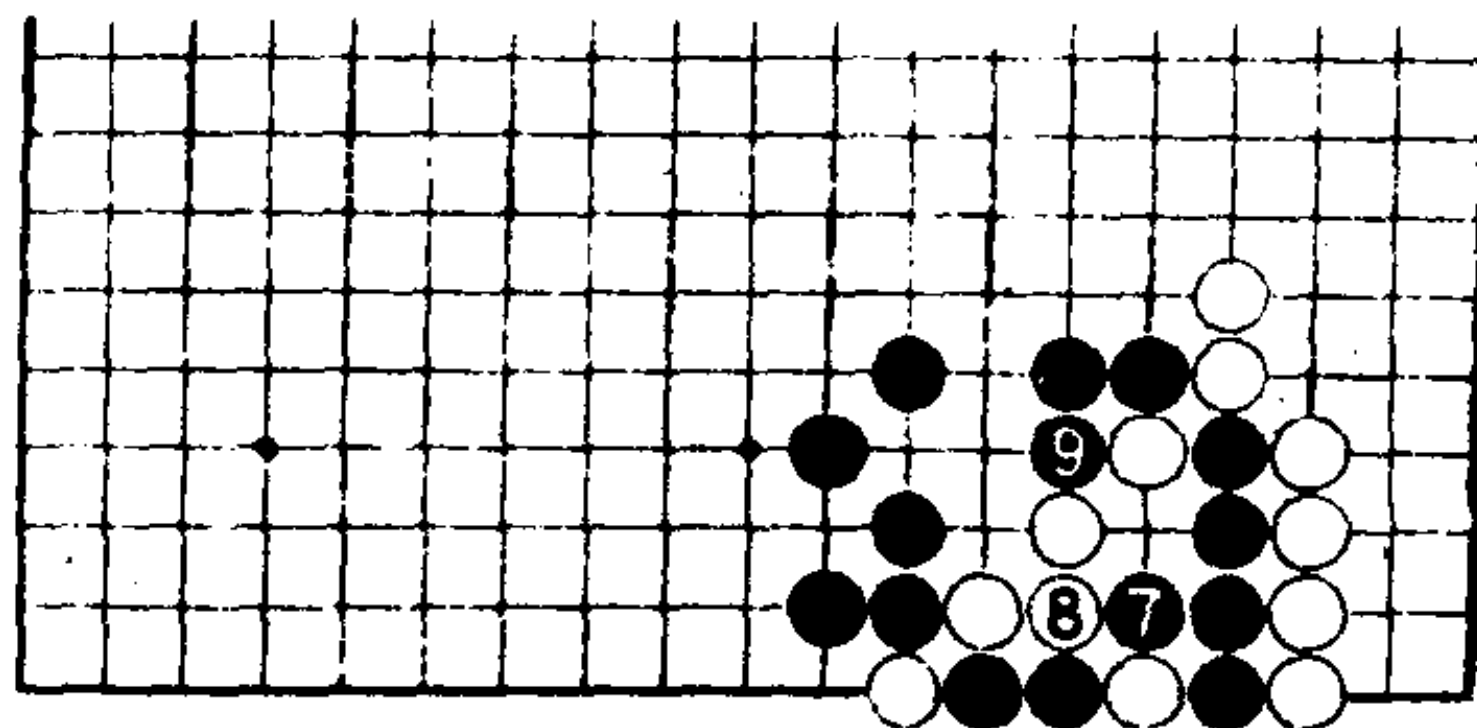
白 2 尖、4 扳挡，再于 6 位扑，是好次序。接下去……



10 图

11图（猛一看）

黑 7、9 猛一看似乎成功了，可是白 10 提两子后，形成扑子，黑无法提通一子。

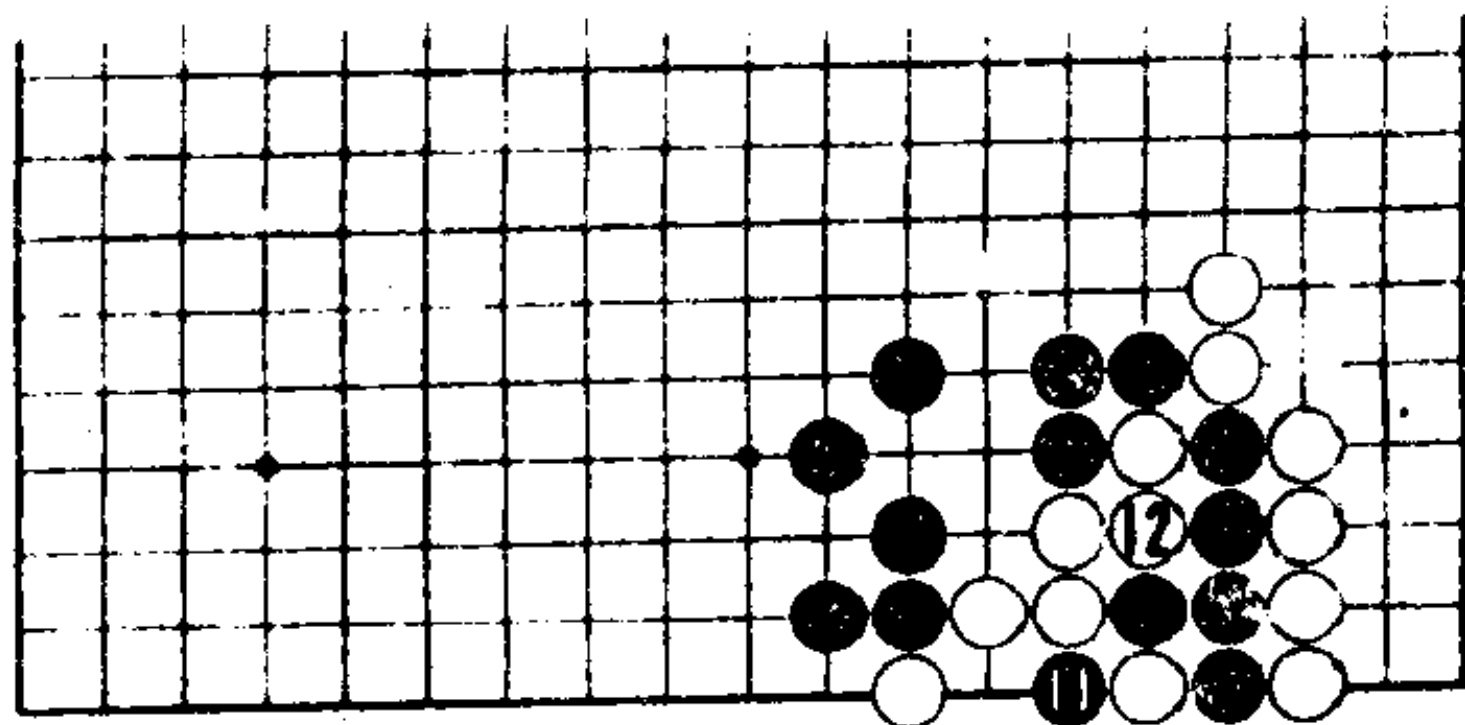


11 图

⑩提二子

12图（遗憾）

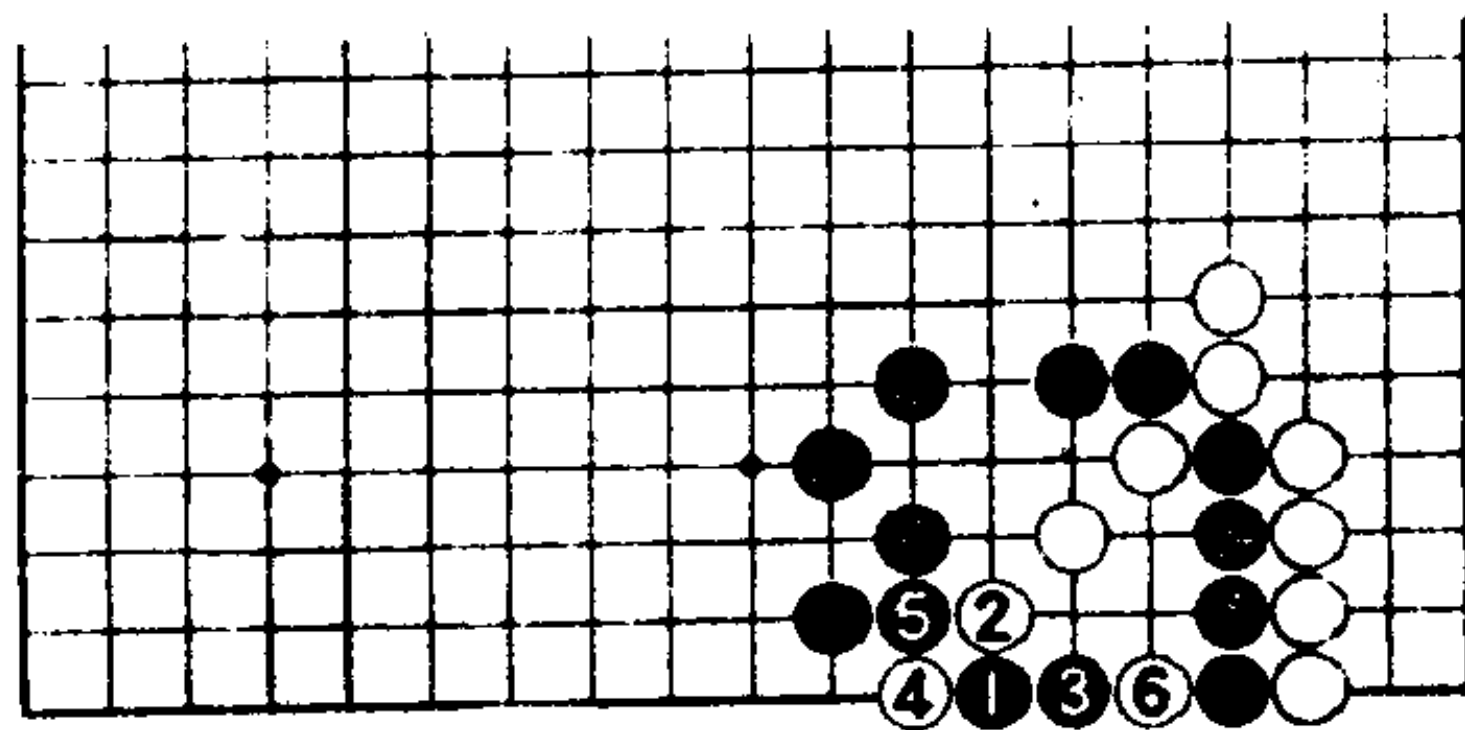
上图的结果如图所示，黑11提时，白12接打，黑已绝望。



12 图

13图（失败·5

所有的着手都试过了，最后还有黑1这一处。白2、4尖挡后，再于6位扑，与10图同形。



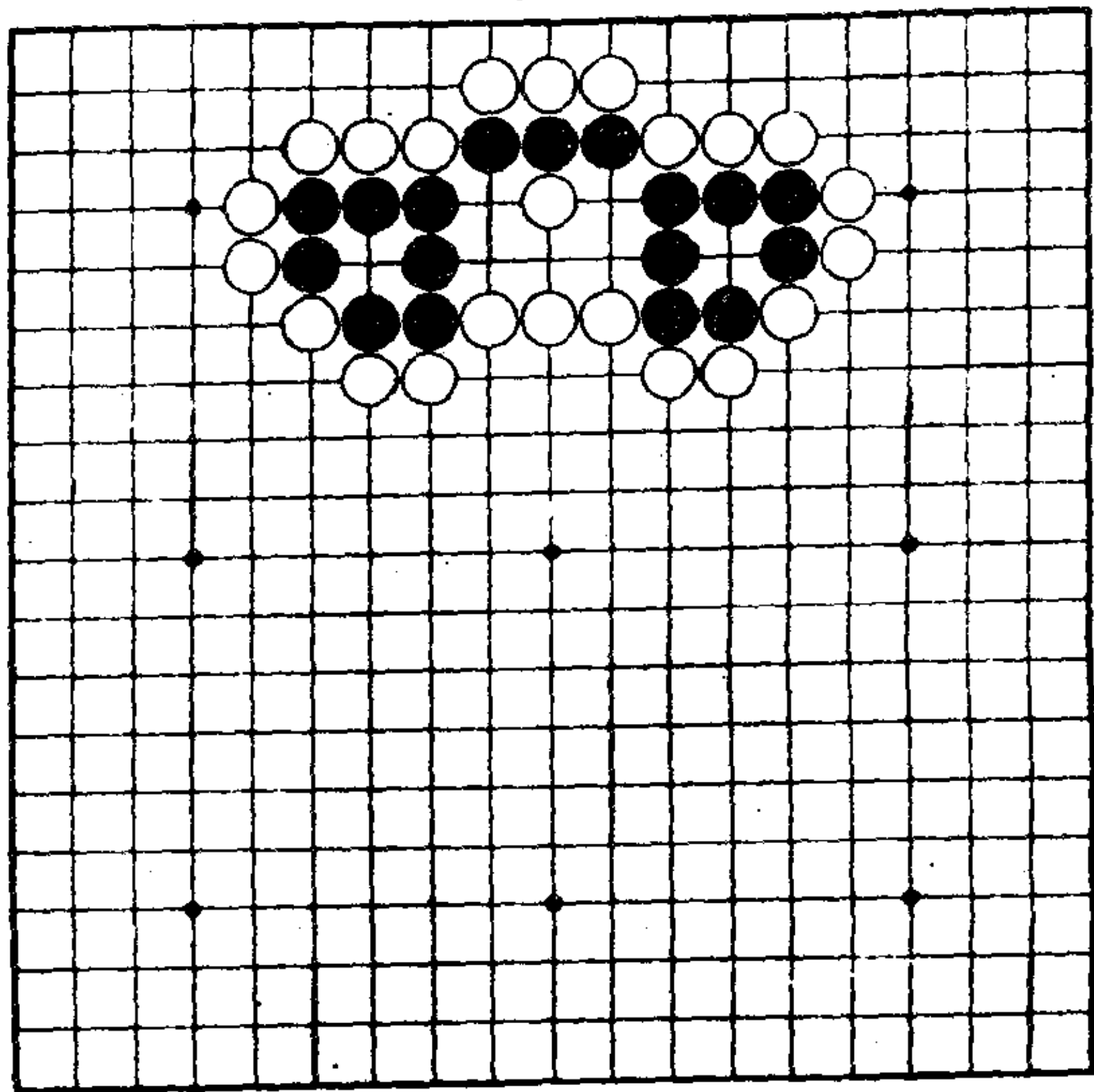
13 图

第22题

格言

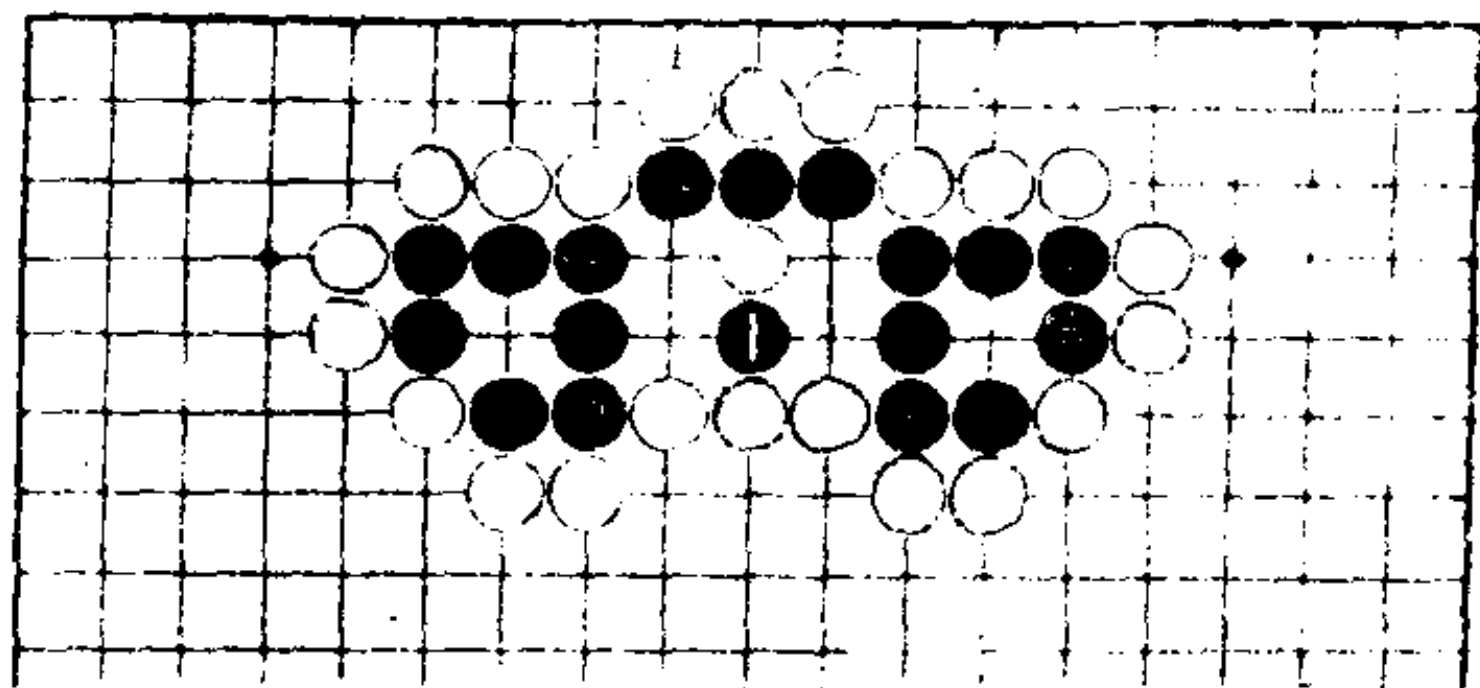
黑先 初级

图上棋子虽然很多，但手筋却很单纯。黑左右各有一眼，只有在中央连络上才行。这时的着法与格言是一致的。



**正解图 左右同形
走中央**

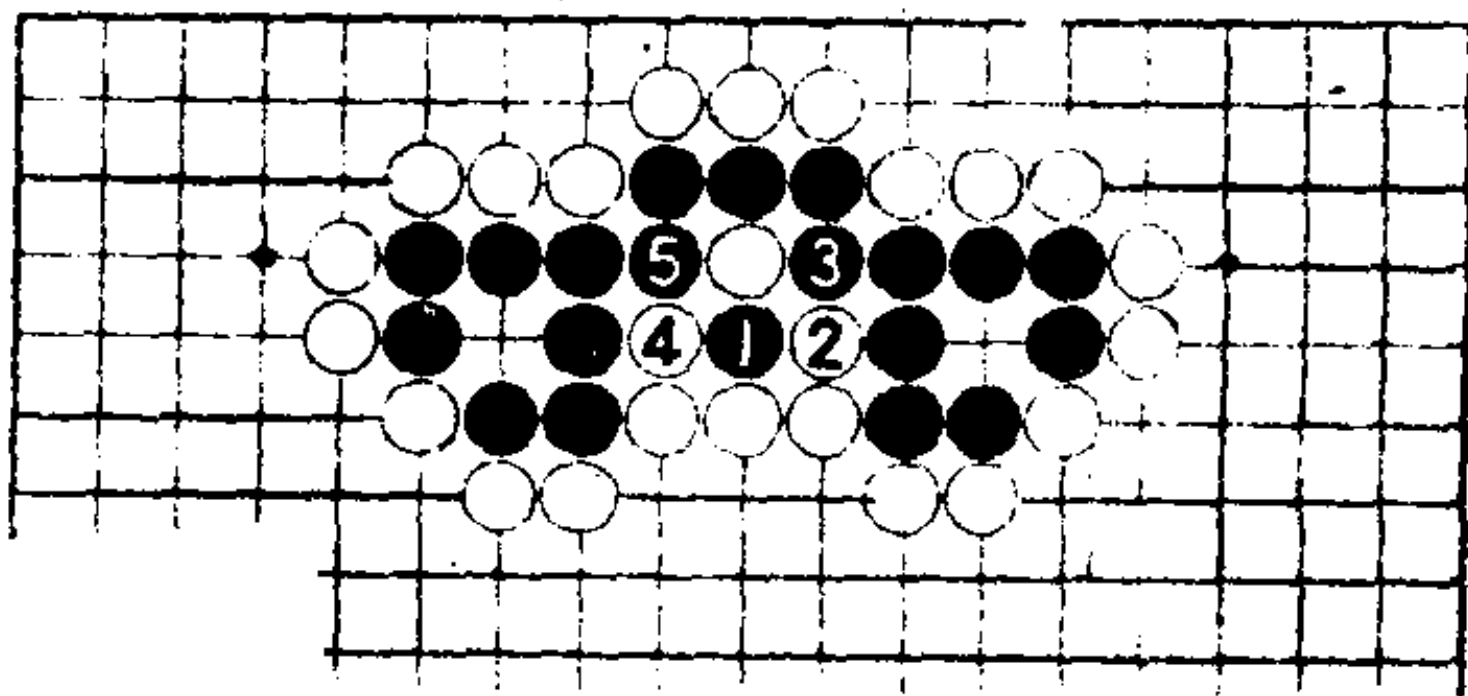
黑 1 挖是唯一的
手段。左右同形走中央，
这正是格言。



正解图

1 图（连络）

白 2 则黑 3，白 4
则黑 5。白无论哪一处
也无法切断。



1 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 第十一册 联络的手筋

作者 = 中国大学生围棋协会编译

页数 = 9 6

S S 号 = 0