

目 录

第 1 题	筷子.....	5	第 14 题	预料之外.....	69
第 2 题	厨房的侧门.....	9	第 15 题	后话.....	73
第 3 题	哪一方?	13	第 16 题	构思.....	77
第 4 题	临时寄存.....	17	第 17 题	心算.....	81
第 5 题	永远.....	23	第 18 题	战法.....	85
第 6 题	风.....	27	第 19 题	生命力.....	89
致 7 题	上帝.....	31	第 20 题	如果这样.....	95
第 8 题	立长.....	35	第 21 题	名人二子局.....	101
第 9 题	第一场.....	41	第 22 题	3 · 三点角.....	105
第 10 题	第二场.....	47	第 23 题	意外.....	109
第 11 题	大追捕.....	53	第 24 题	灵活.....	113
第 12 题	唐迪斯.....	59	第 25 题	断.....	119
第 13 题	棋形.....	65	第 26 题	痛痛快快.....	123

只此一手

第十二册

对难题一丝不苟

中国大学生围棋协会 编译

上海外语教育出版社

只此一手
第十二册
对难题一丝不苟
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 7-81009-555-2/G·158

定价：0.70 元

编译者的话

遇到疑难问题要有一丝不苟的态度。

首先要开动脑筋反复考虑，通过思考仍不明白时，先跳过去往下看。但绝对不要看答案。

然后回过头来重新考虑。还是看不出结果，暂时放一放，不看答案。

回过头再看一次仍然不懂，这才认输。

非要经过这几次的反复，才能去看解答。

这就是要领。

总是吃很软的东西不利于牙齿的健康，希望你能具有比如偶尔用石子漱口那样的气慨。因此本册的题目出得相当难。

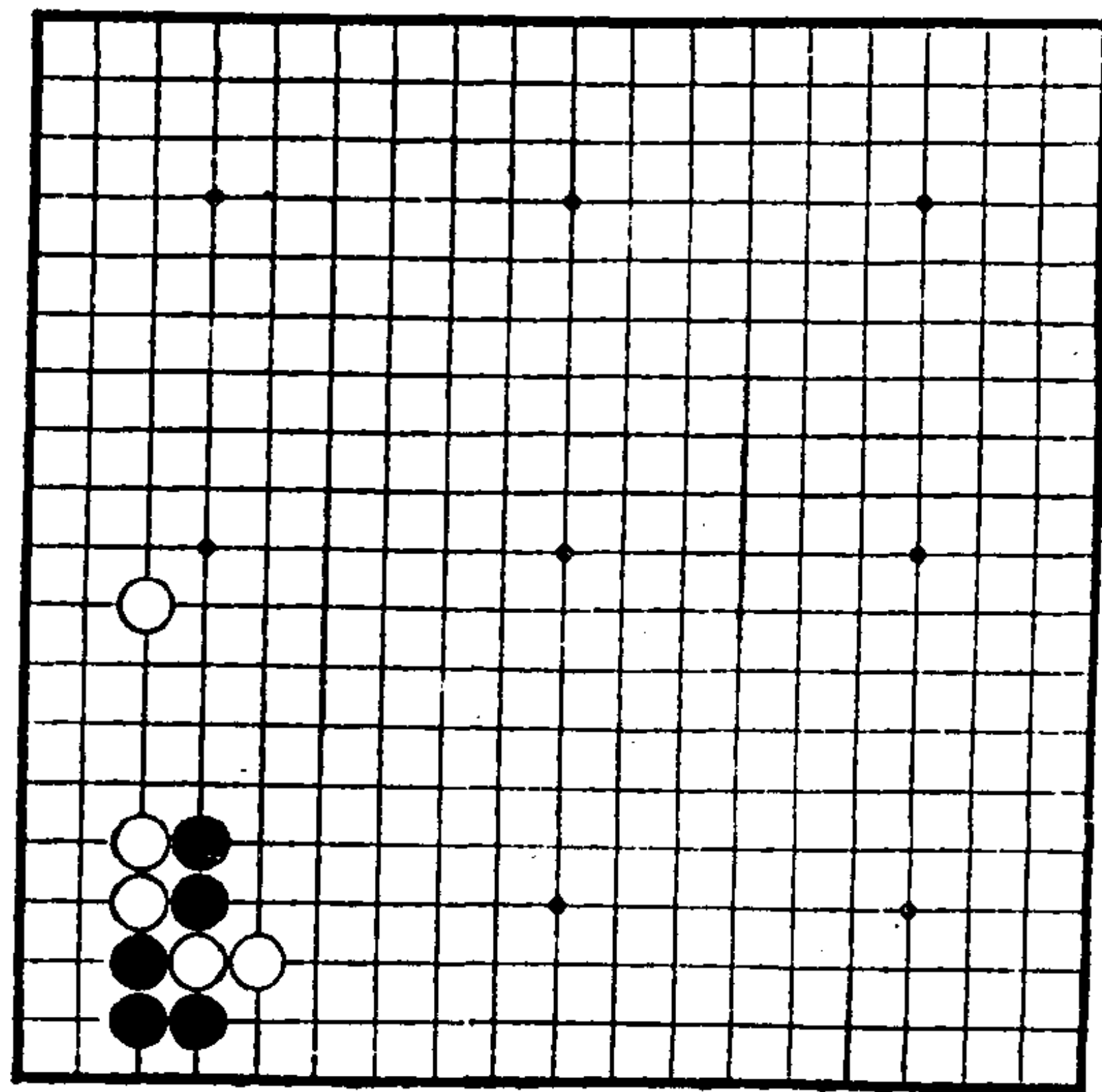
目 录

第 1 题	筷子.....	5	第 14 题	预料之外.....	69
第 2 题	厨房的侧门.....	9	第 15 题	后话.....	73
第 3 题	哪一方?	13	第 16 题	构思.....	77
第 4 题	临时寄存.....	17	第 17 题	心算.....	81
第 5 题	永远.....	23	第 18 题	战法.....	85
第 6 题	风.....	27	第 19 题	生命力.....	89
致 7 题	上帝.....	31	第 20 题	如果这样.....	95
第 8 题	立长.....	35	第 21 题	名人二子局.....	101
第 9 题	第一场.....	41	第 22 题	3 · 三点角.....	105
第 10 题	第二场.....	47	第 23 题	意外.....	109
第 11 题	大追捕.....	53	第 24 题	灵活.....	113
第 12 题	唐迪斯.....	59	第 25 题	断.....	119
第 13 题	棋形.....	65	第 26 题	痛痛快快.....	123

第1题

筷子
黑先 初级

吃饭首先要拿好筷子（或匙子、叉子），这是必要的准备。那么，想吃白二子，准备工作该如何做？

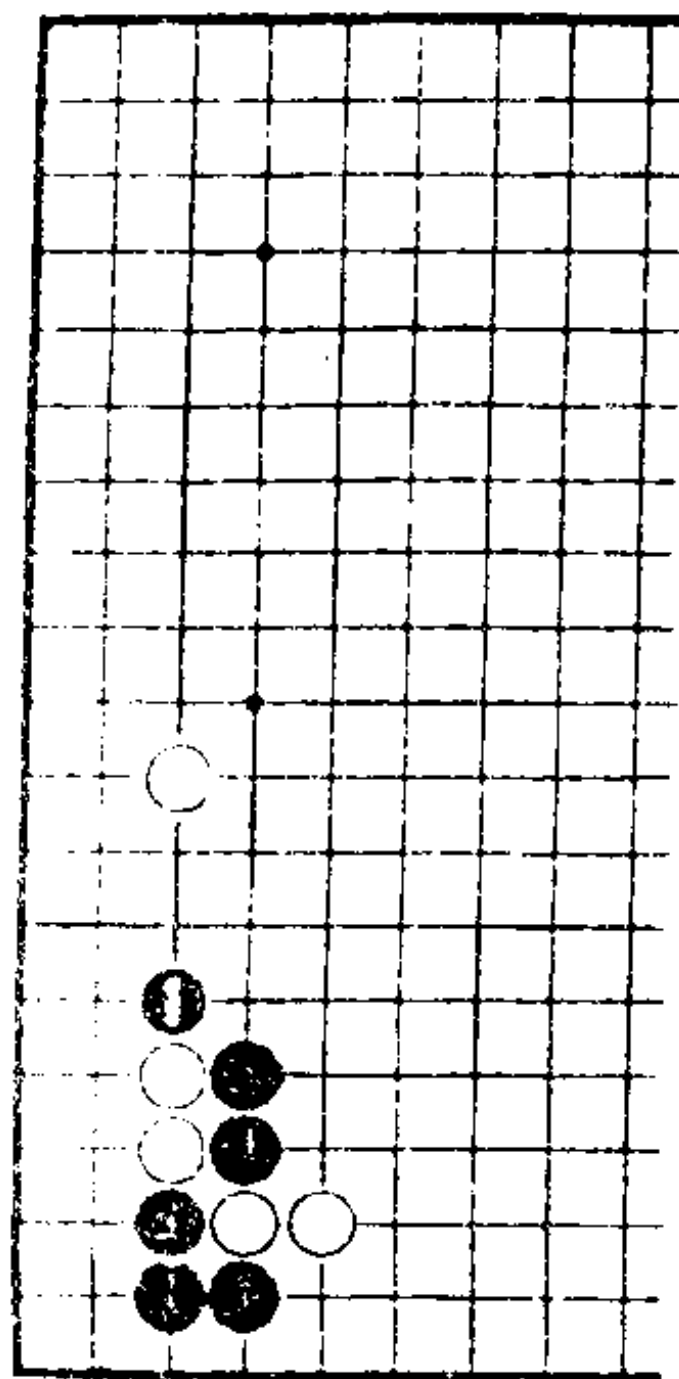


正解图 扳

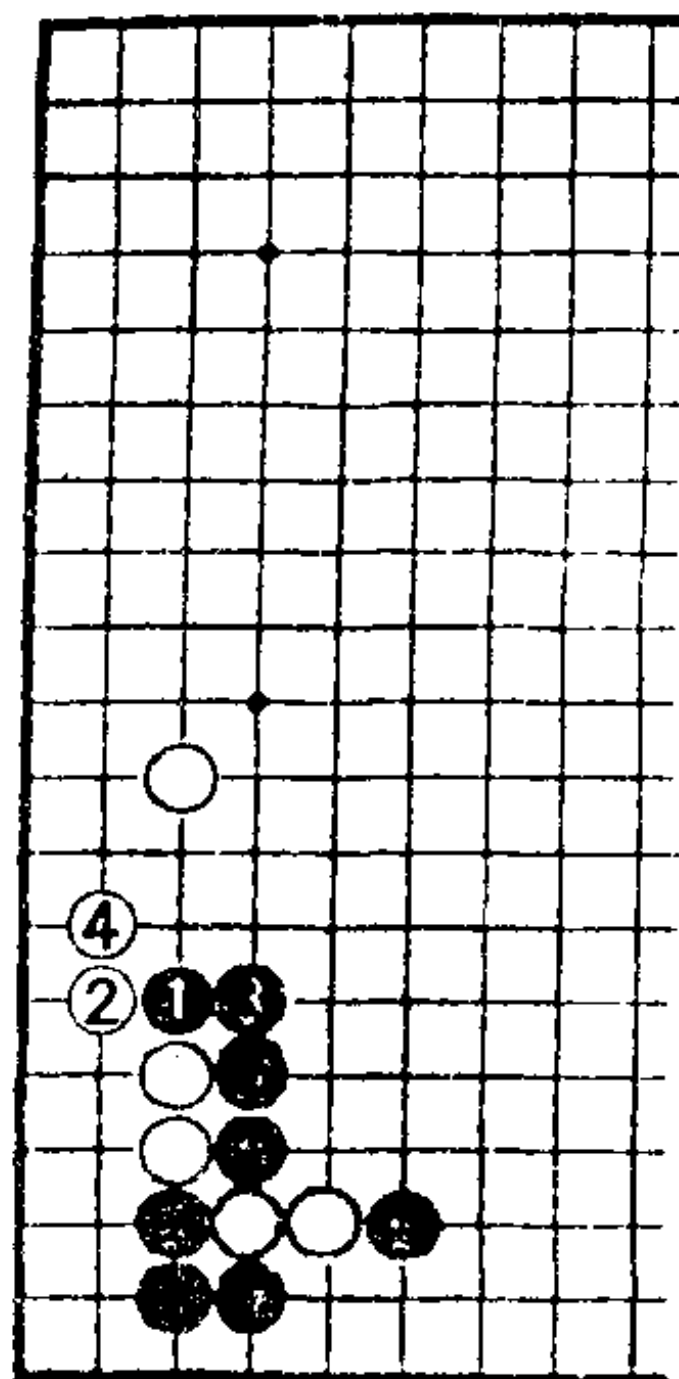
黑需从 1 位扳开始着手。黑的目的在于狙击下方白二子。黑 1 扳正是一步准备工作。

1 图（顶鼻）

黑 3 接，待白 4 长后，黑 5 顶鼻，至此白二子动弹不得。



正解图



1 图

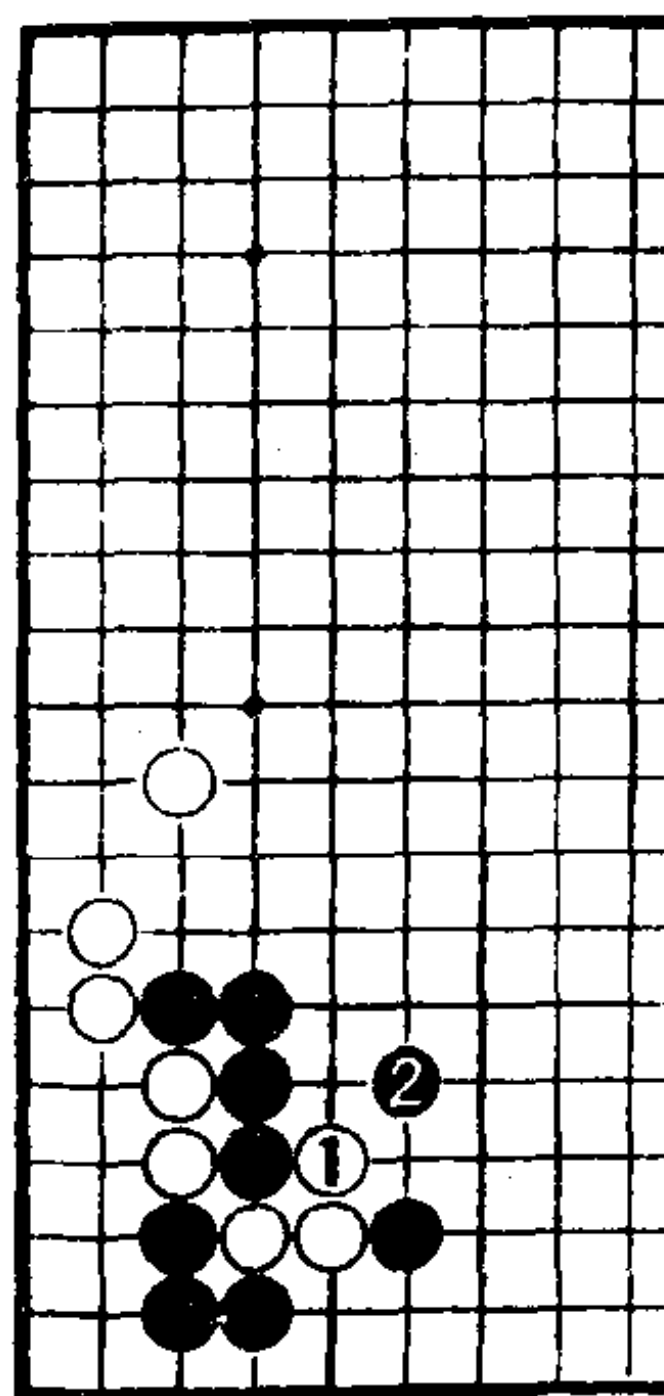
2 图（枷）

白 1 如果强行逃出，
黑 2 枷就可将白捕获。

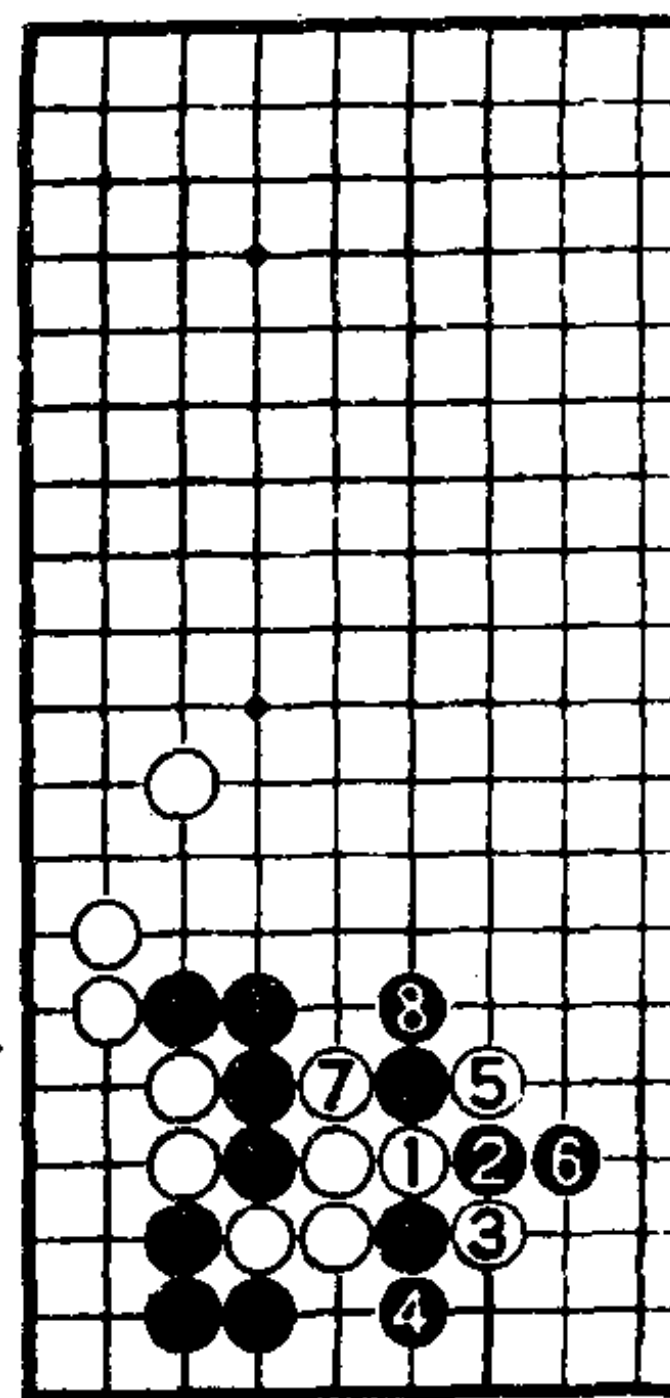
动则损，因此不动
是理。

3 图（无谋）

白 1 冲，黑 2 挡上。
这只能是白撞紧气而已。
最后至黑 8 长，白一点
也动弹不得。如果走成
这样，白大损。



2 图

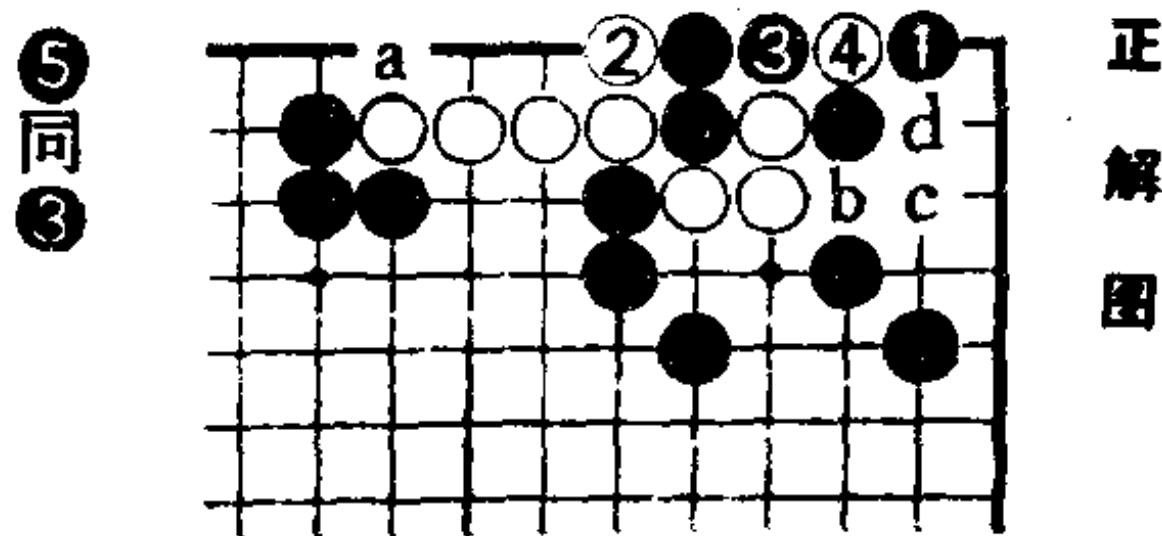


3 图

4图（相同）

白1即使下扳，黑2捧接，白同样不行。

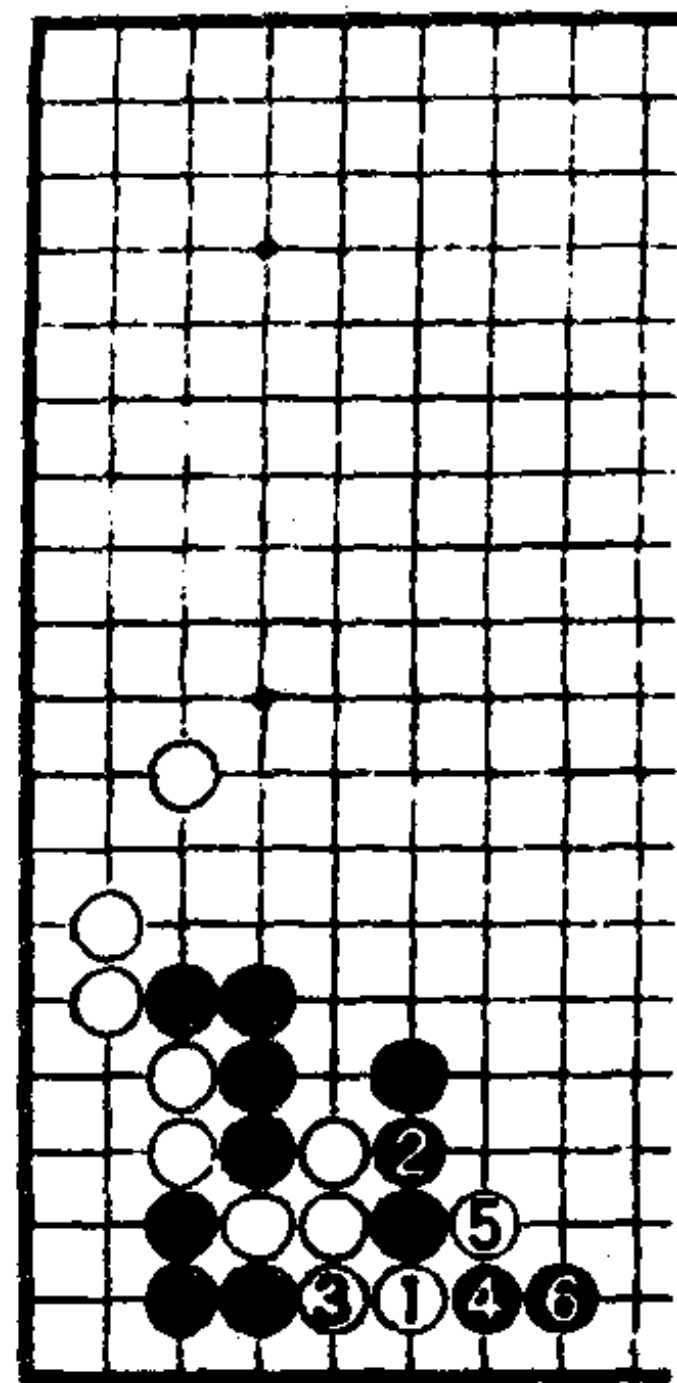
死活题解答



正解 黑先白死

黑1的尖是好手，白2立挡，黑3走成三子再弃之。白4提吃，黑5反提，白假眼死。白2若走3位，则黑3于a位扳，白仍做不成两眼。

如果黑1走3位，白b、黑c、白d，黑1成劫，黑失败。

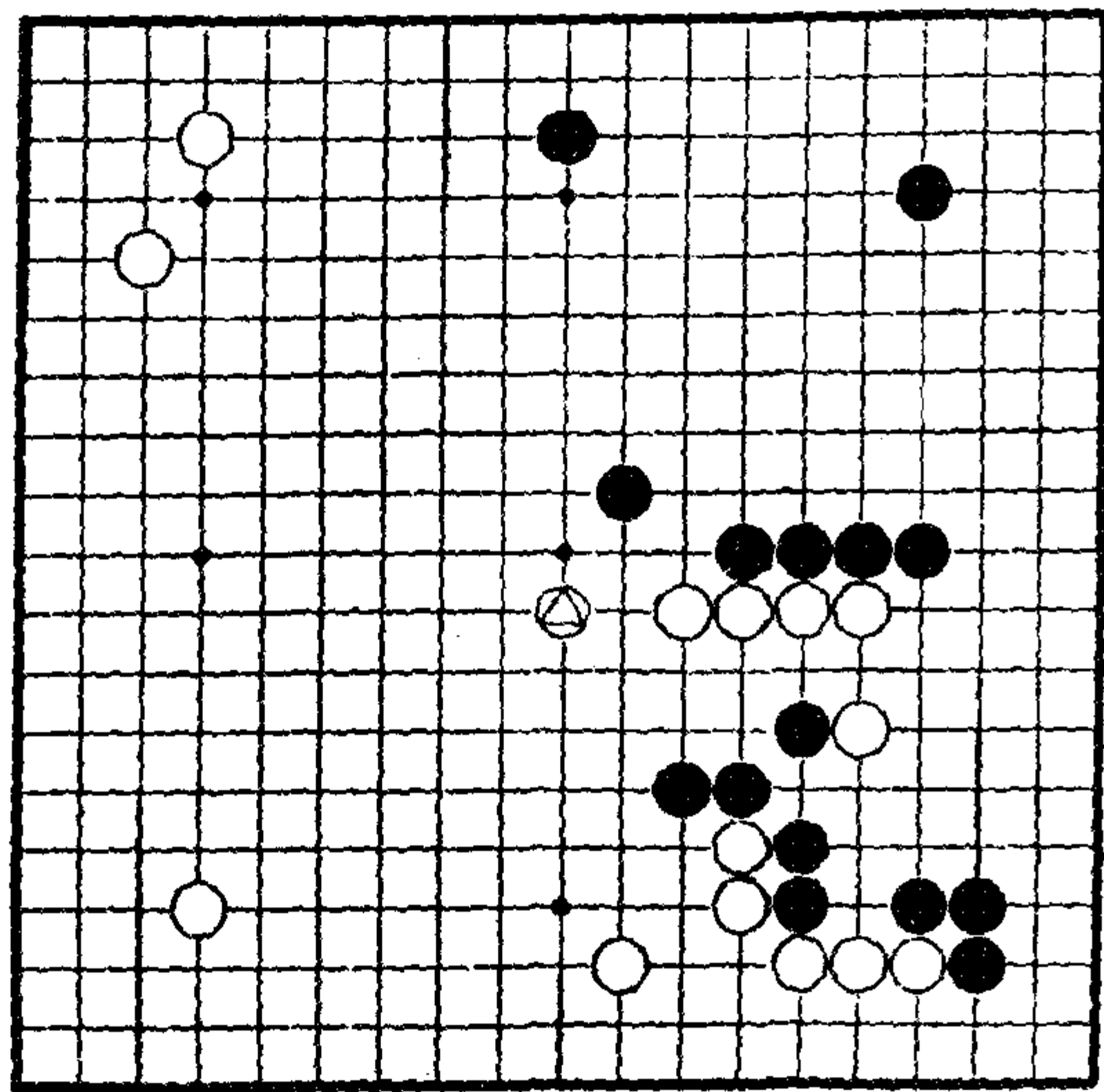


4图

第2题

厨房的侧门
黑先 中级

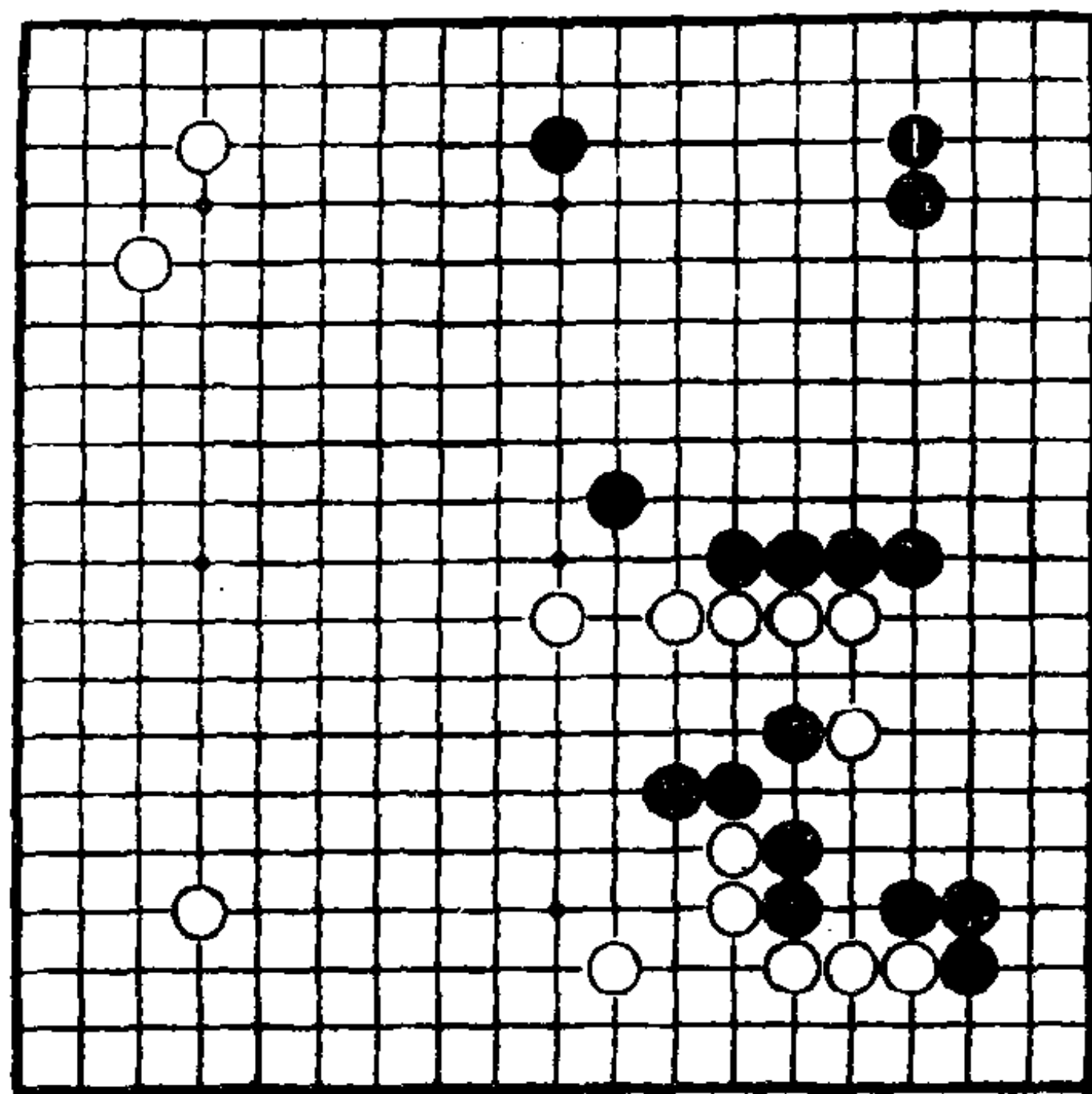
如果大门牢牢地锁上，而通向厨房的小侧门还开着的话，就等于没有锁。现在白于△位跳起。那么，黑右上角的小侧门该如何关闭呢？



正解图 并

此形，不管怎么说应该于黑 1 并，将小侧门牢牢地关上。这是首要任务。

左侧还是一块处女地。如果不先将右上角加固，那么至今为止所走的配置不免前功尽弃。



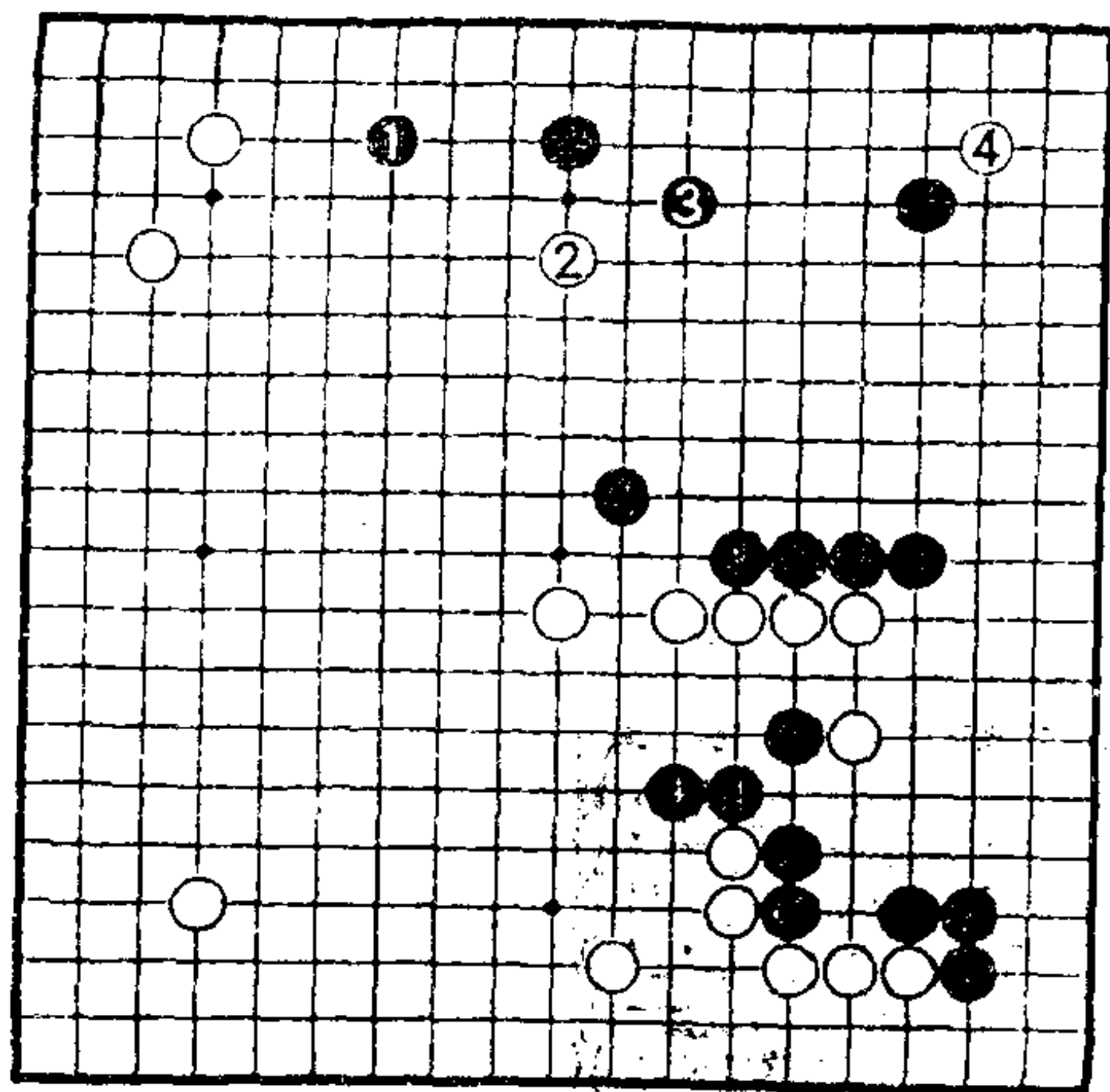
正解图

1图（太贪）

黑1开拆，目的是想再进一步扩张模样，过于贪心了。

白2顺势侵削一下，然后白4点入三三。黑无趣。

手伸得再长，腰包是空的，什么也成不了。



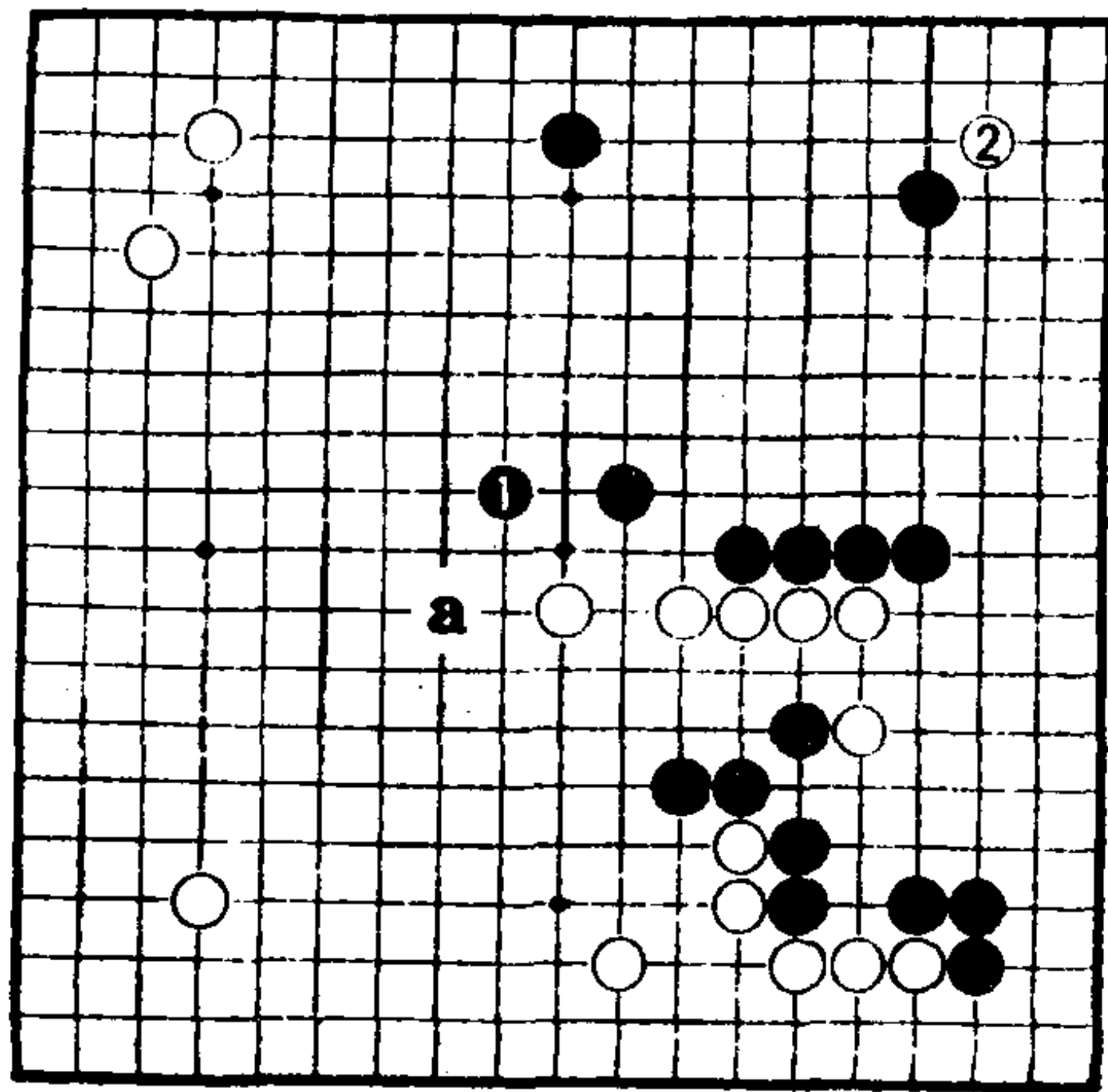
1图

2 图（空转悠）

黑 1 跳起想下一手于 a 位镇头，来威胁白，同时扩张模样。

作为一种构思是相当不错的。但白不予理睬于 2 位点入三三，黑意图落空。

如果黑 a 的镇造成不了大的威胁，那么这手跳对黑来讲是缓着。

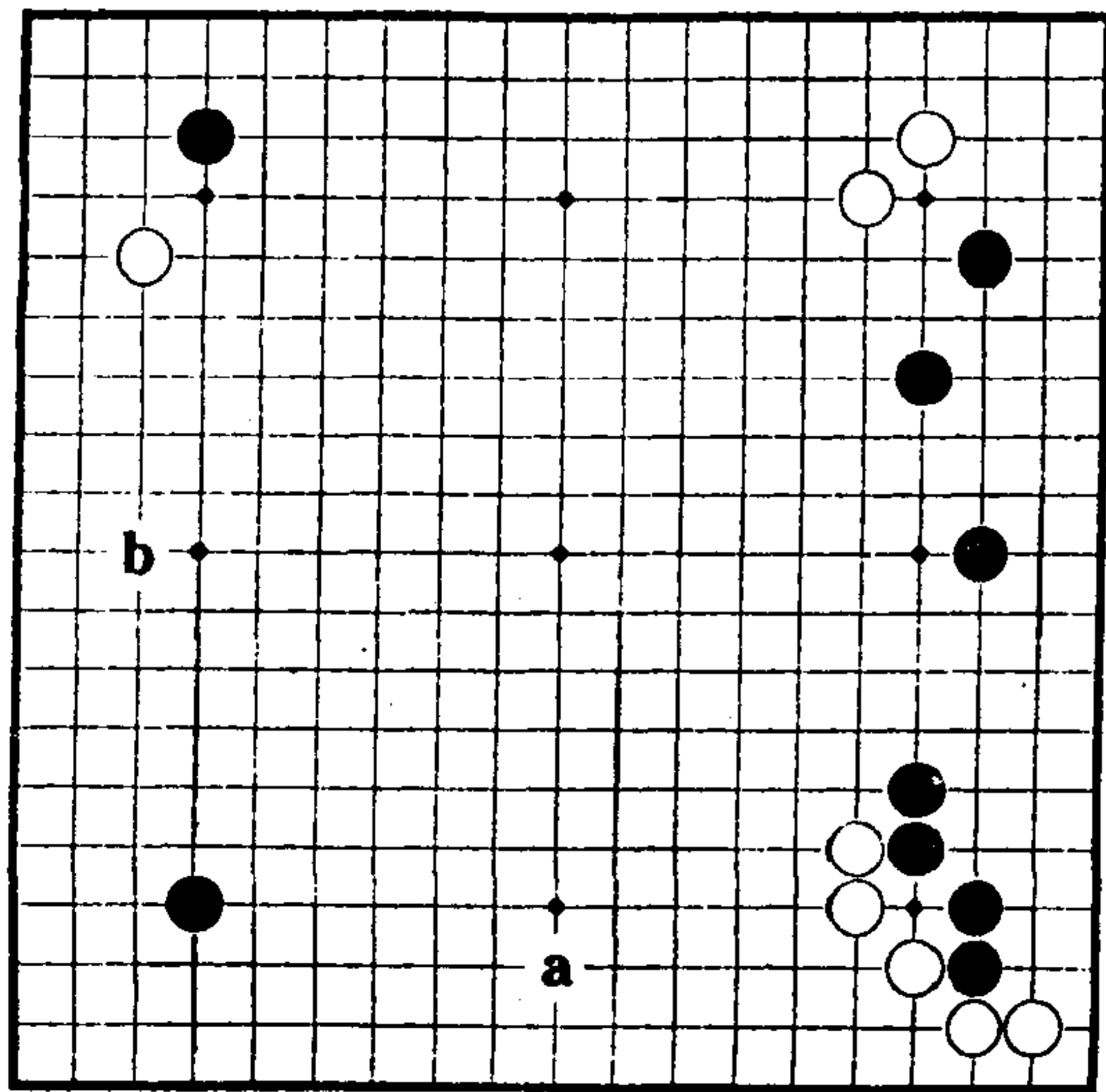


2 图

第3题

哪一方？
白先 中级

展望全局，a和b二点最引人注目。这也是见合之点。你会选择哪一点呢？必须将今后的发展与局面的结构结合起来考虑。



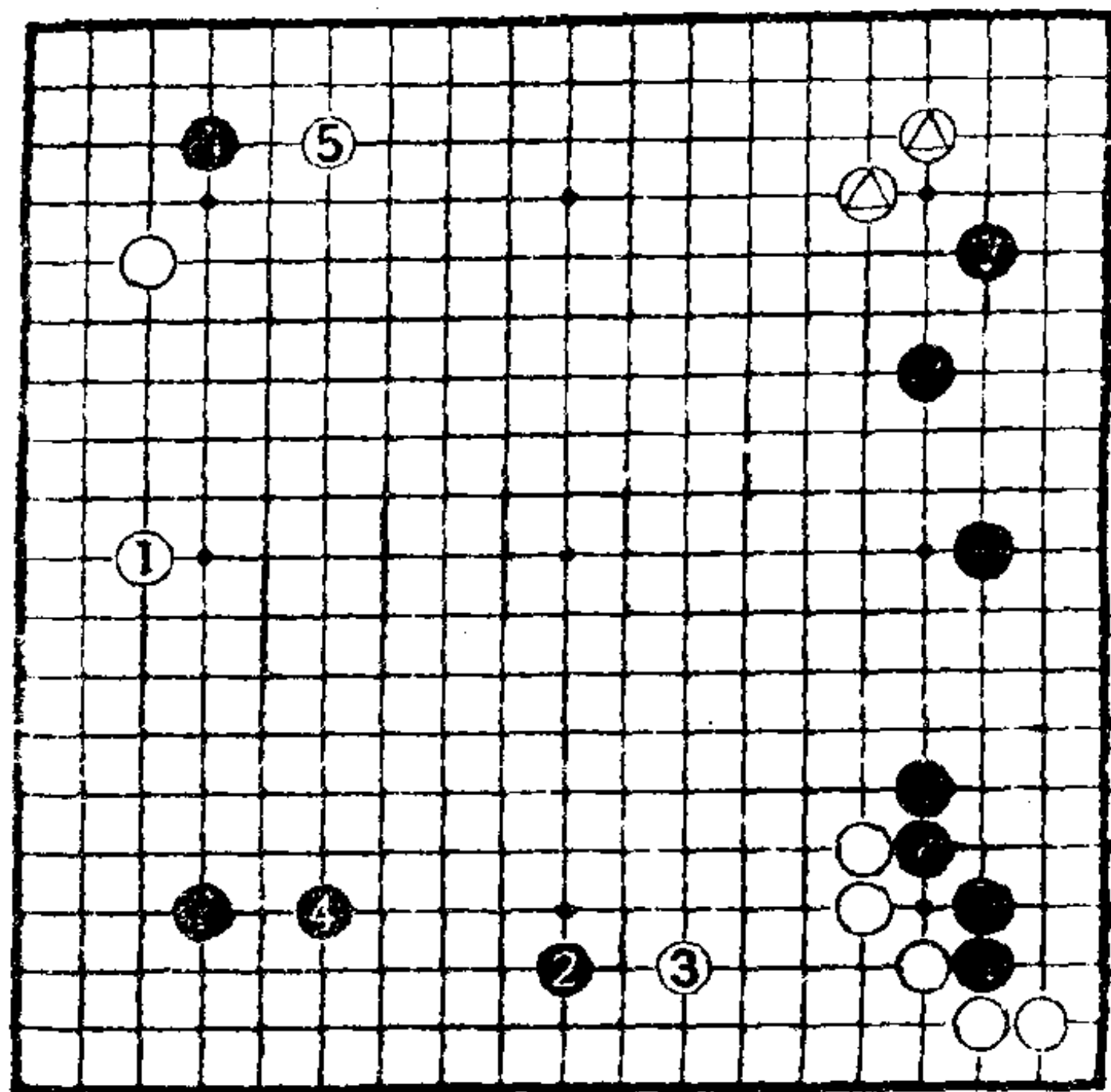
正解图 左边

如果凭直感，白 1 应于左边开拆，那就对了。

理由：黑 2 是见合点。白 3 逼，黑 4 不可不补。

白 5 再在左上角紧紧夹击，与白△的配置相呼应，成绝好形。

预先想好白 5 的夹击，因此白在左边开拆。



正解图

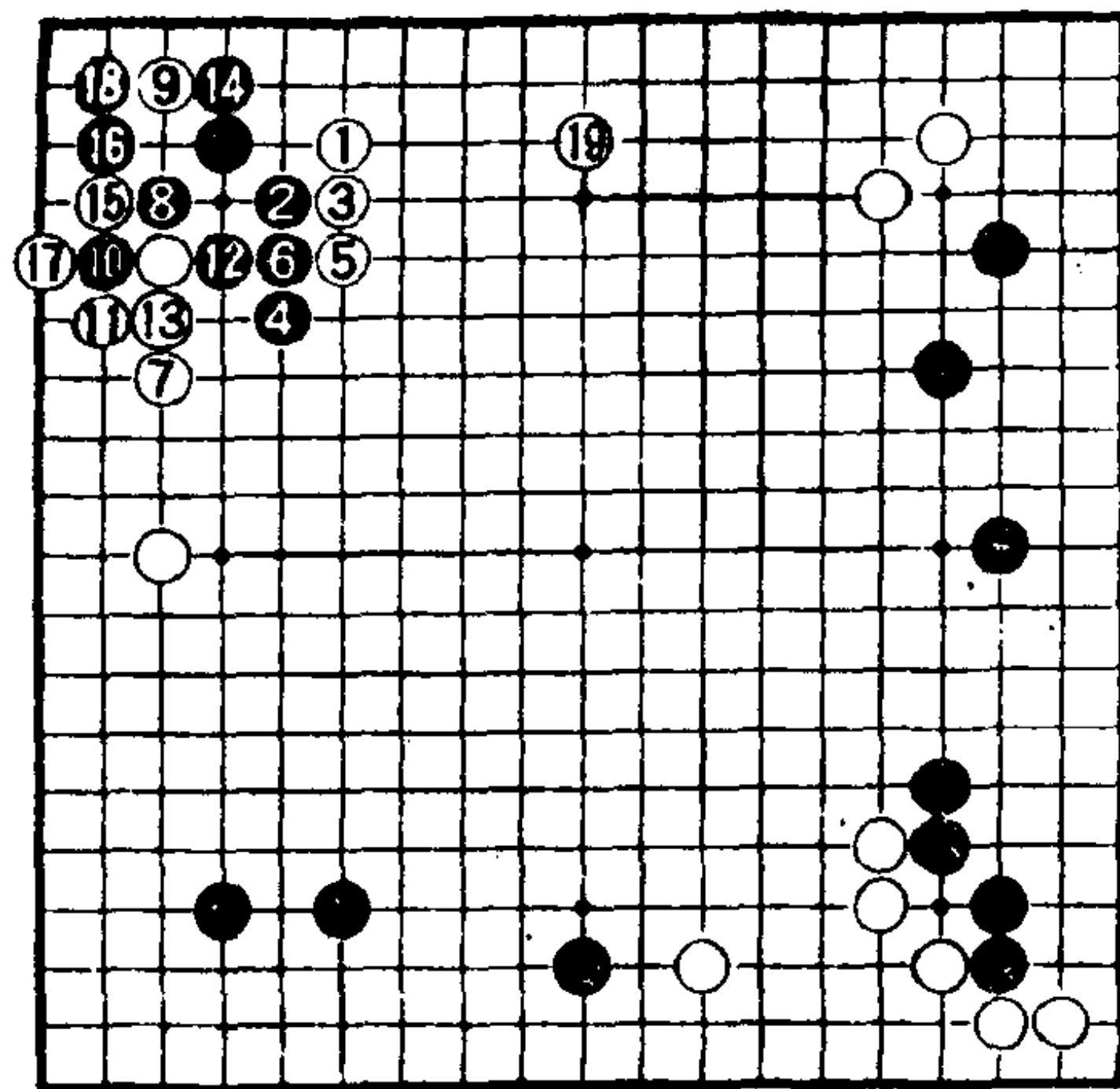
1 图（构思）

这是白 1 夹击后的一般构思图。

黑 2 尖，4 跳出。对此白 3、5 扩张上方。

黑 8 尖补，白 9 点入是手筋。

以下双方各自安定，白 19 在中心点竖起旗帜，上方成好形。



1 图

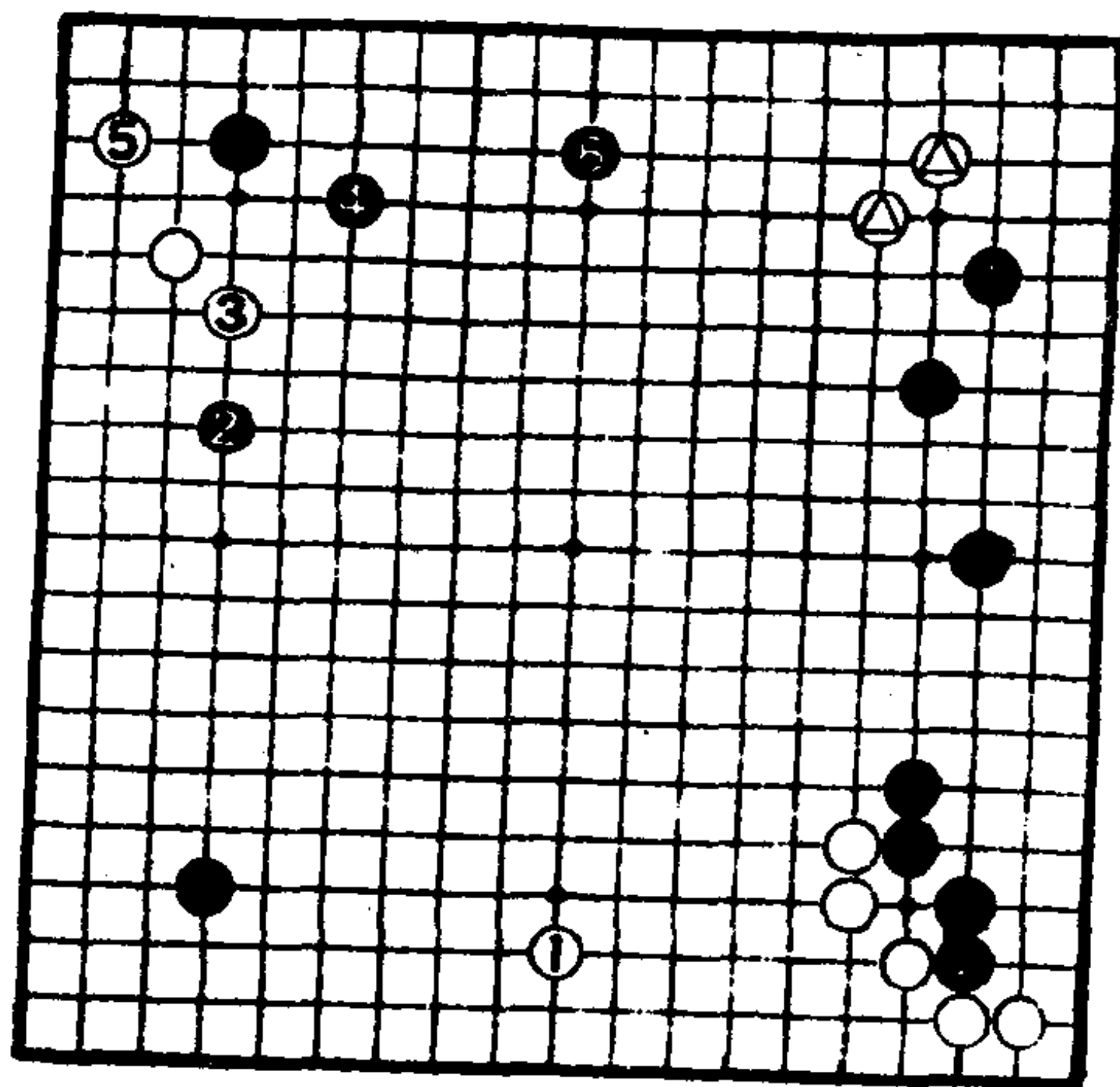
2 图（不能发挥）

白 1 的开拆果然是下方的绝好点。

这样的话，黑 2 就在左上角夹击。

以下可以想像是一种常型。

白 3、5 尖飞，黑 6 开拆，相反让黑先抢占到好点。这样白△二子的配置就发挥不出高效率了。



2 图

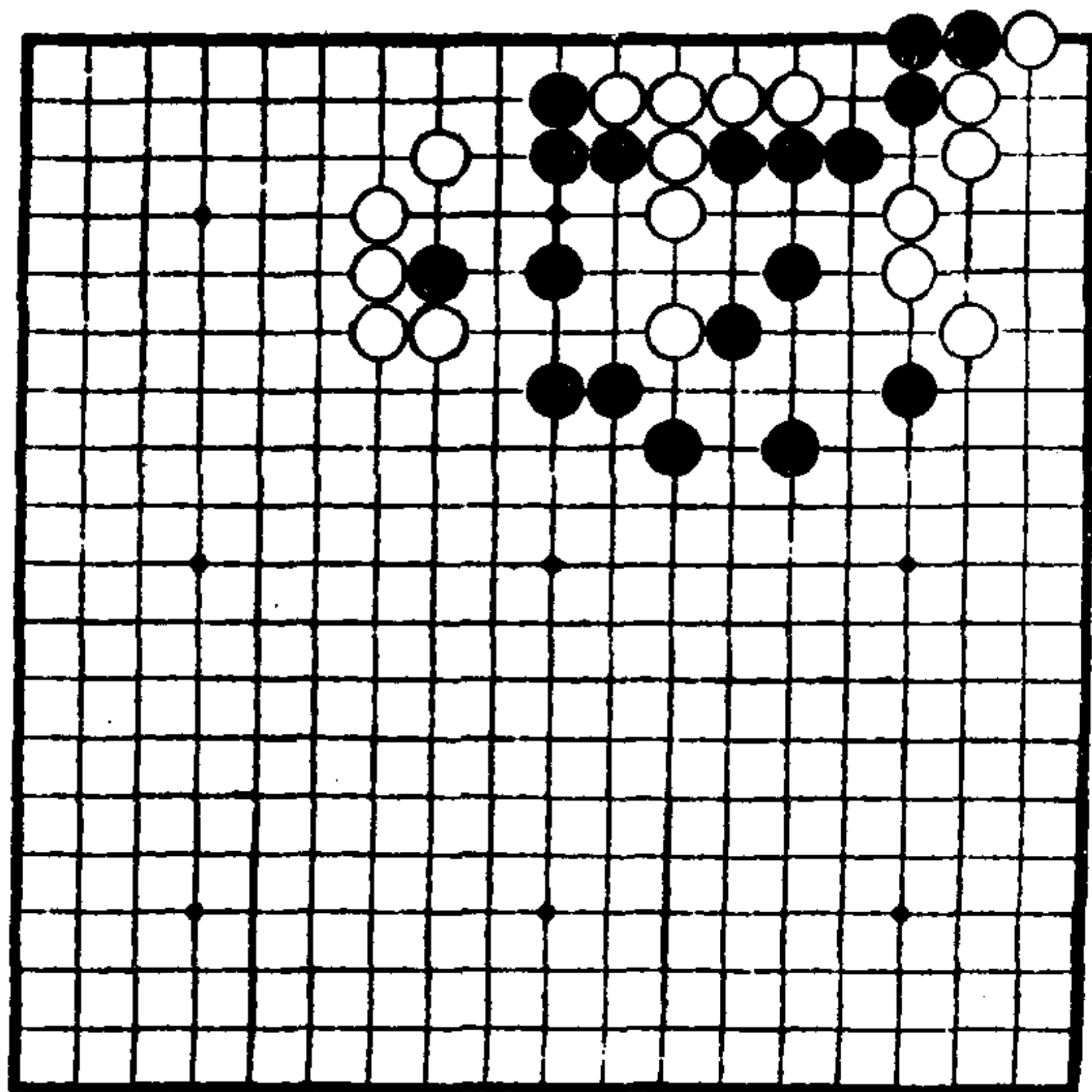
第4题

临时寄存
白先 有段

上边的白7子
并没有被吃。可以
把它看作是临时寄
存在黑处。

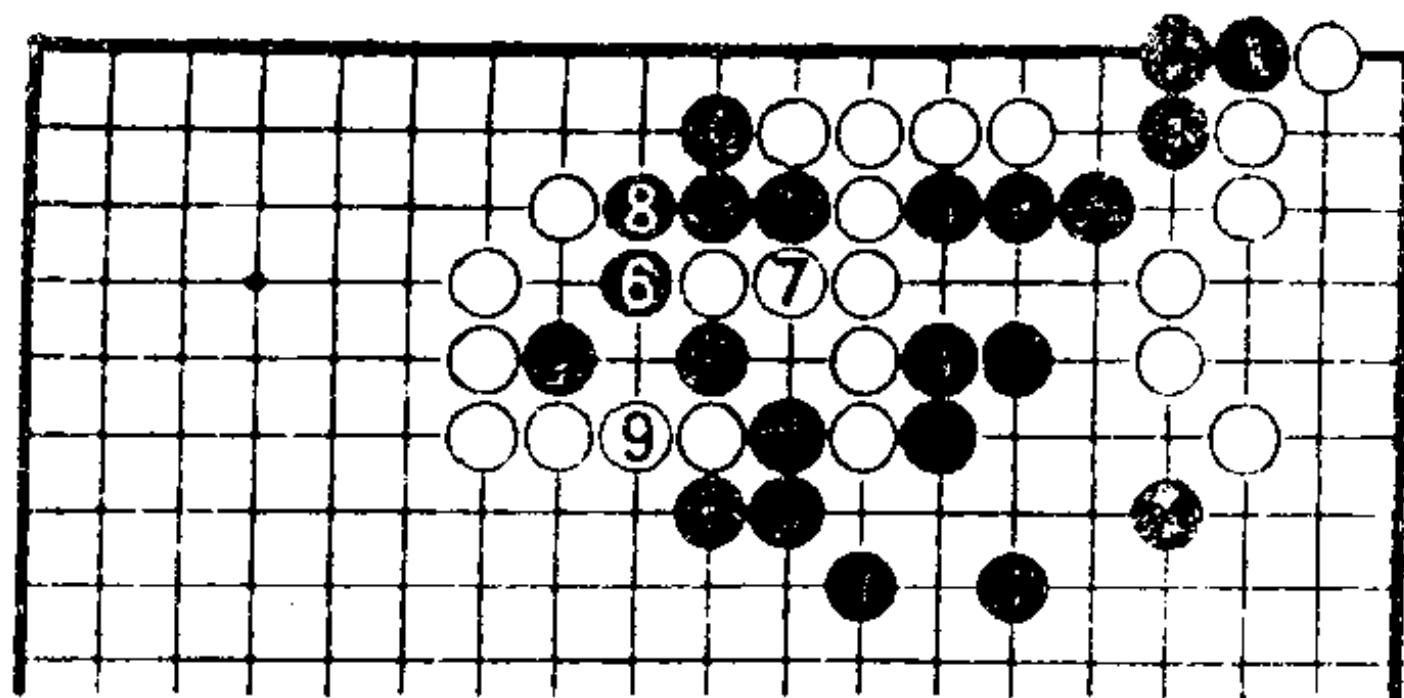
那么，怎么将
其取回呢？

这是一个方法
问题。



2 图（切断）

接着，黑 6 如外挡，白 7 单接，黑 8 接上，白 9 也接。两处断点黑防不胜防。

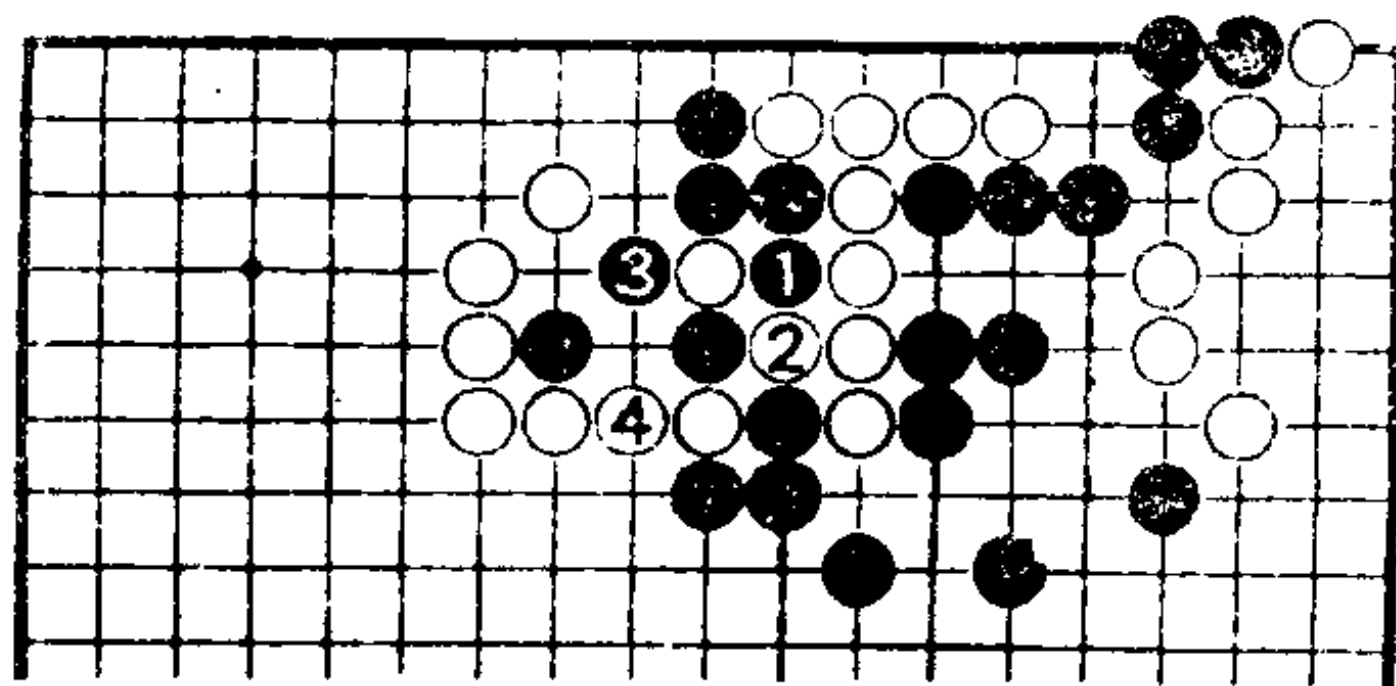


2 图

3 图（对杀）

黑 1 如从内侧打吃，白 2 切断。

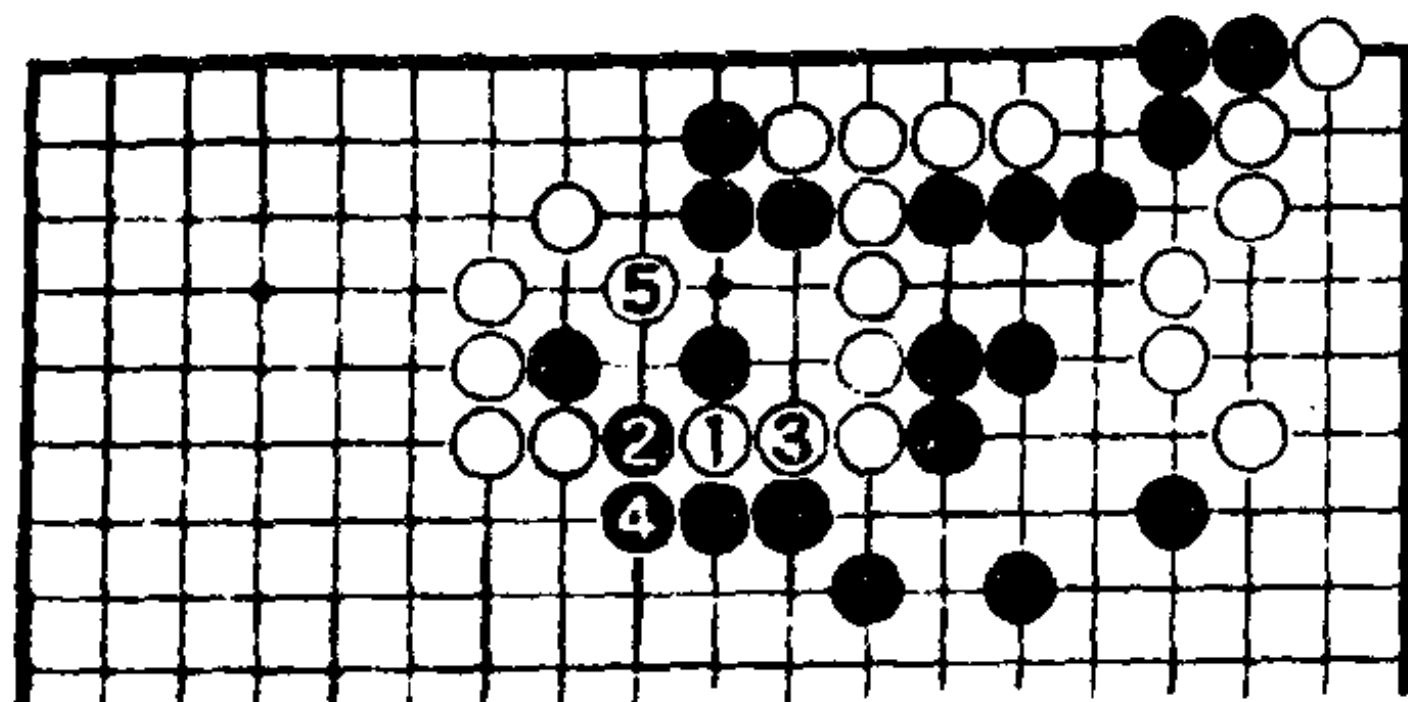
白 4 接上，这个对杀自然是黑气短。



3 图

4 图 (覷)

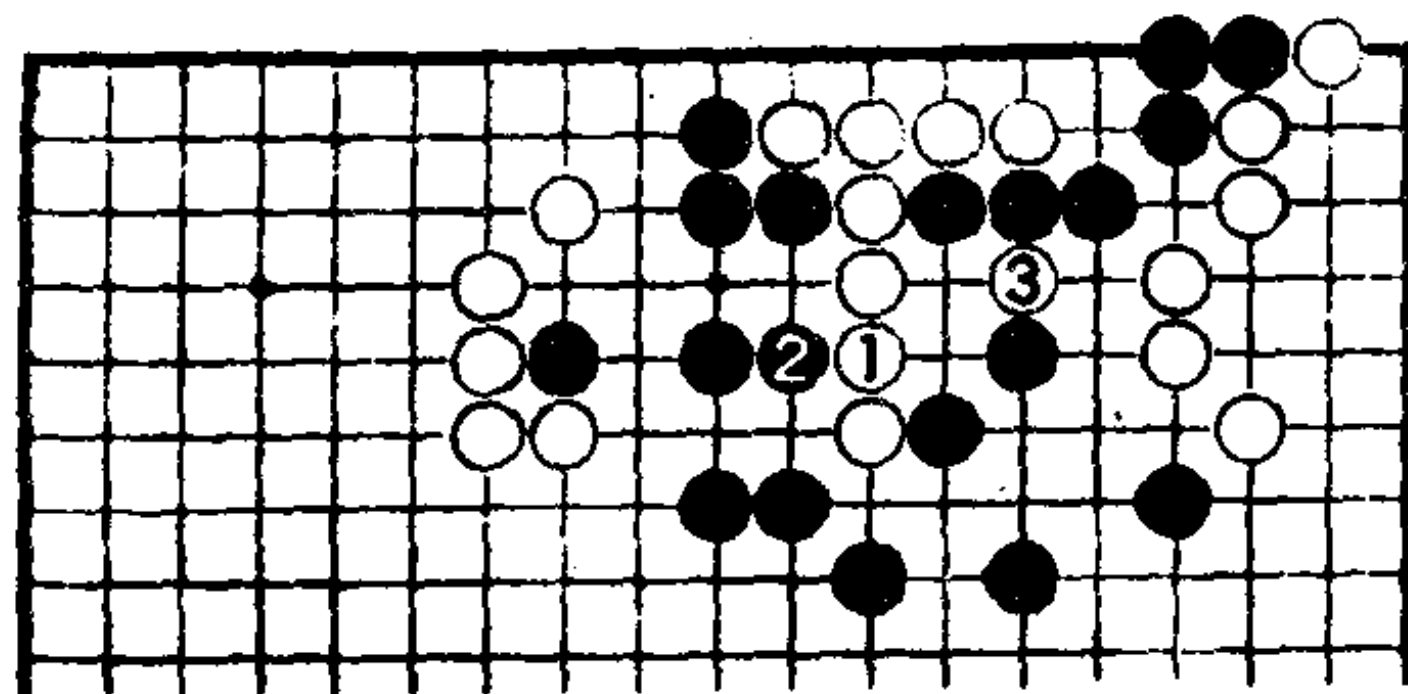
白 1 挖，黑 2 挡吃，
白 3 接上。黑 4 如补断，
白有 5 位的覷。



4 图

5 图 (这一次是右方)

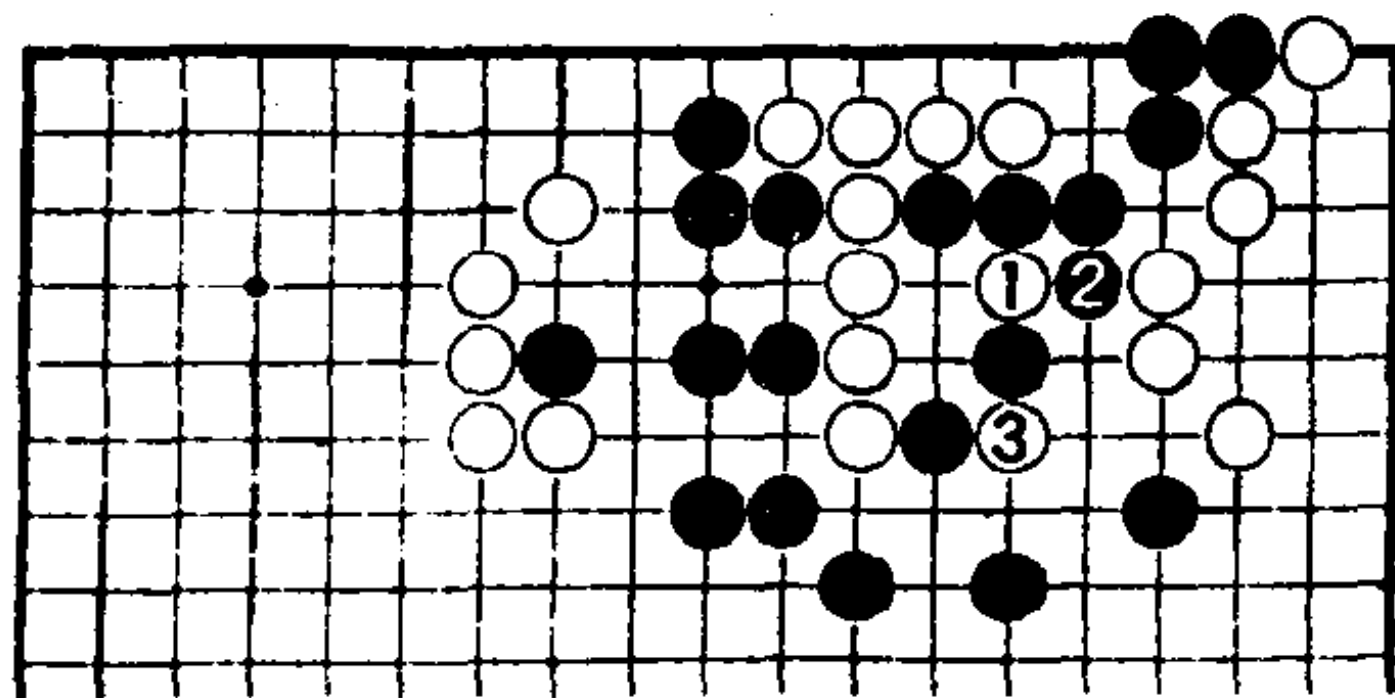
既然如此，那么，对于白 1 的接，黑 2 补在左方。现在白 3 就在右方挖，寻求出路。由此可以看出白 1 是左右平衡的手段。



5 图

6 图（卡）

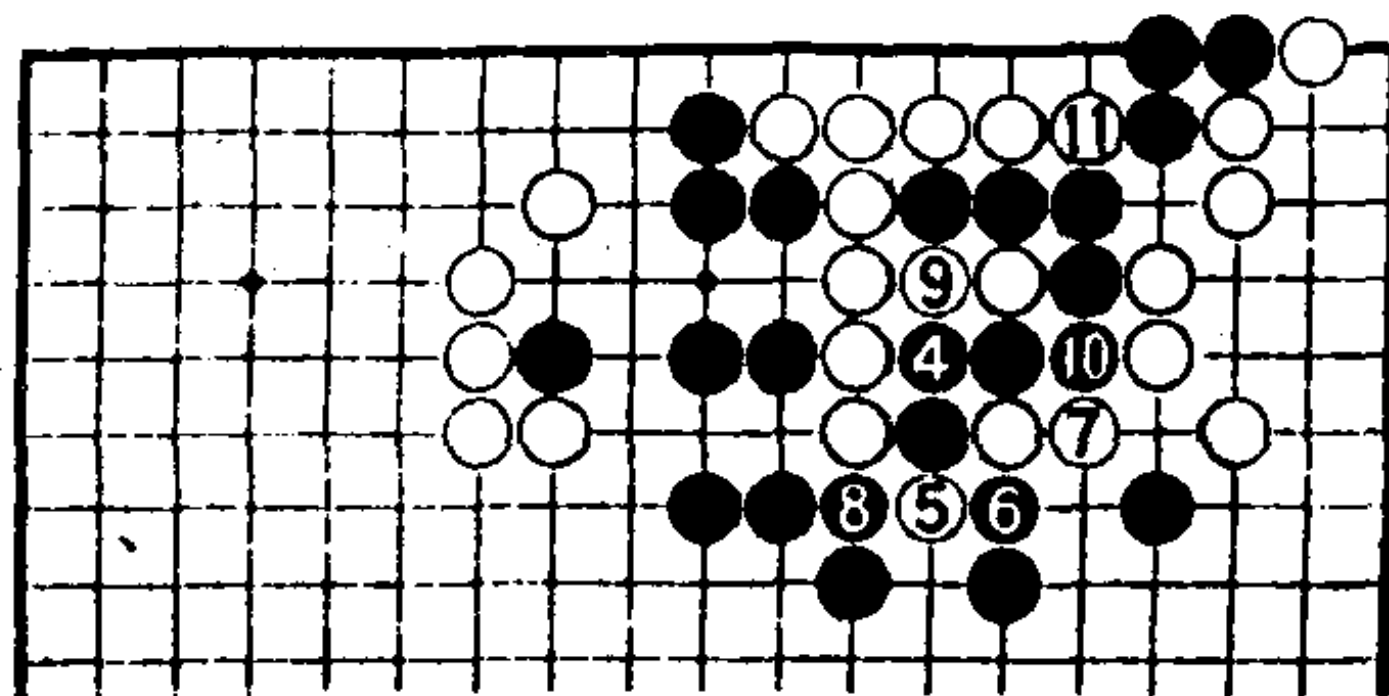
白 1 挖，黑 2 应的话，白 3 卡是天赐之妙手。这是唯一可以巧妙地击中黑要害的手筋。



6 图

7 图（追吃）

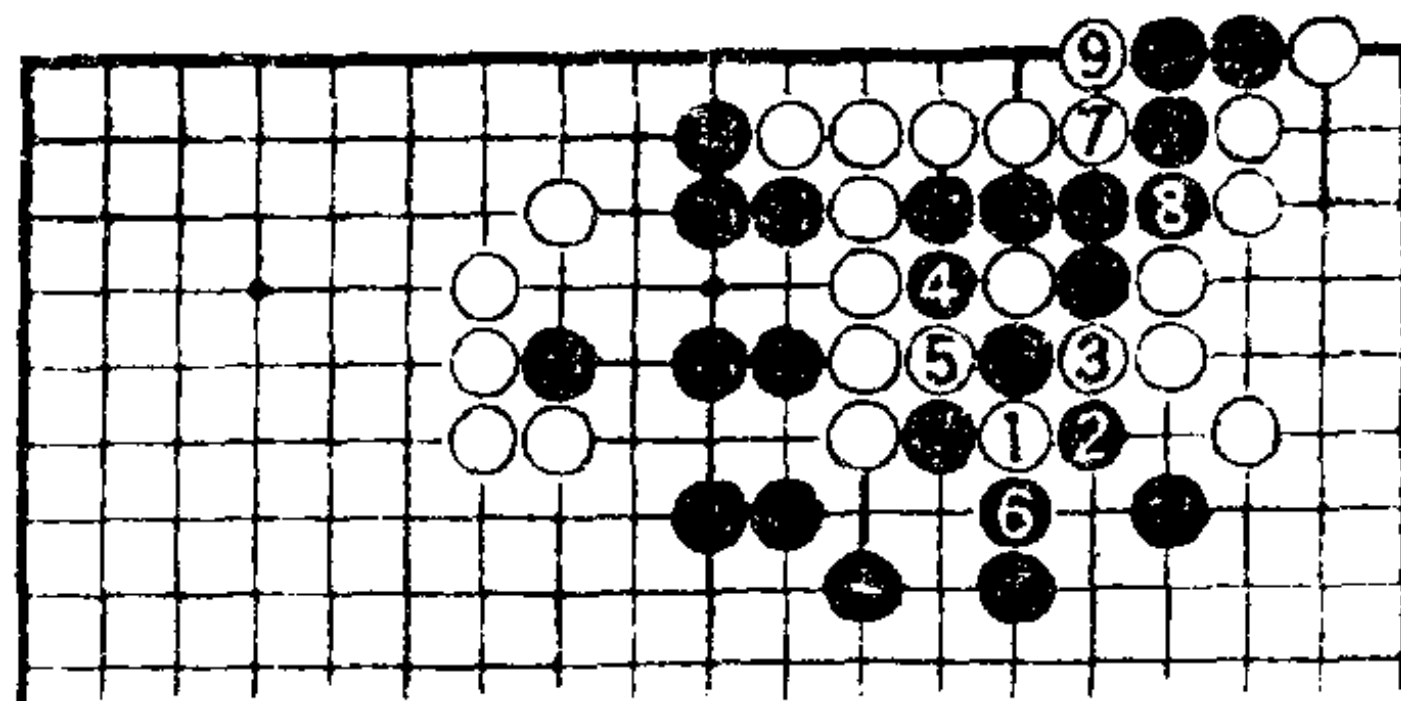
接着，黑 4 接上，白 5 挡，下面不管怎么走，白总能脱险。如图至白 11 为止，成连络形。



7 图

8图（变化）

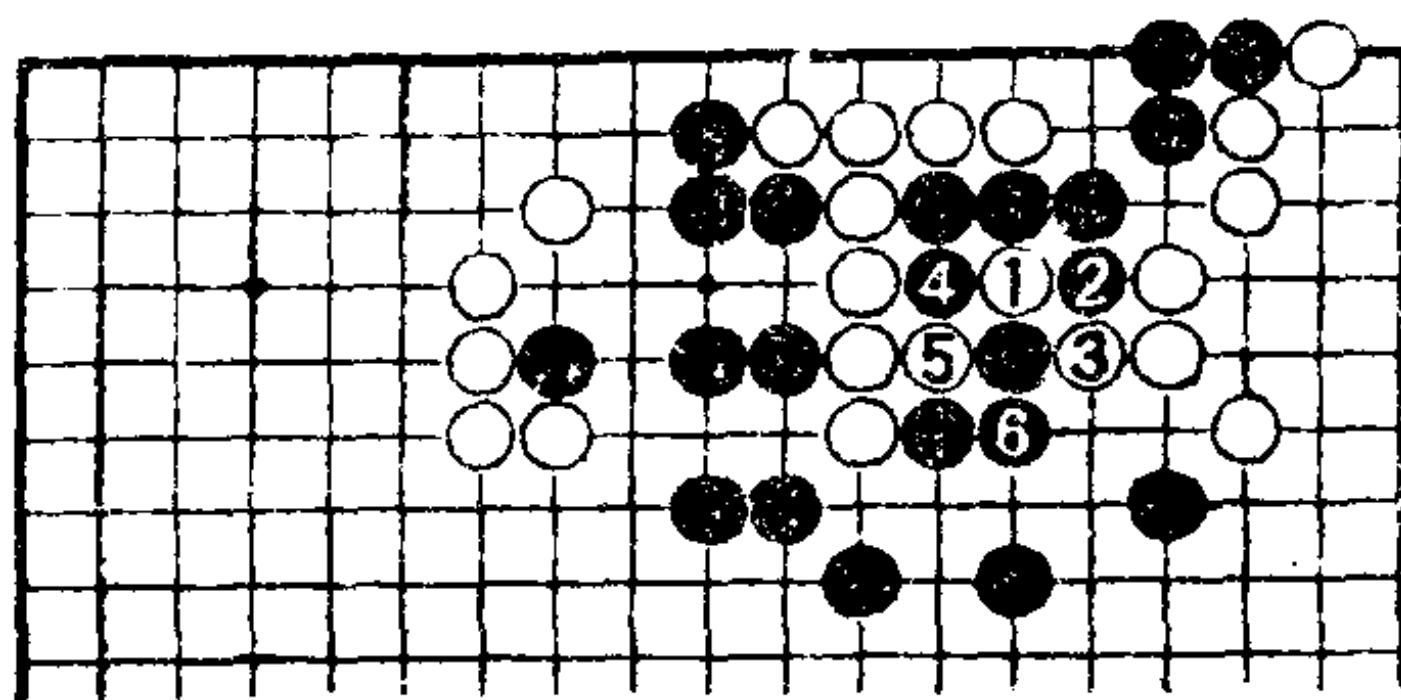
对于白1的妙手，黑2外打，白3、5顺势将黑气收紧。白7、9追吃，黑接不归。



8图

9图（失败）

黑2外打时，白3、5这么卡吃的话，是失败的。黑6接上，整块连接回去。6是急所。



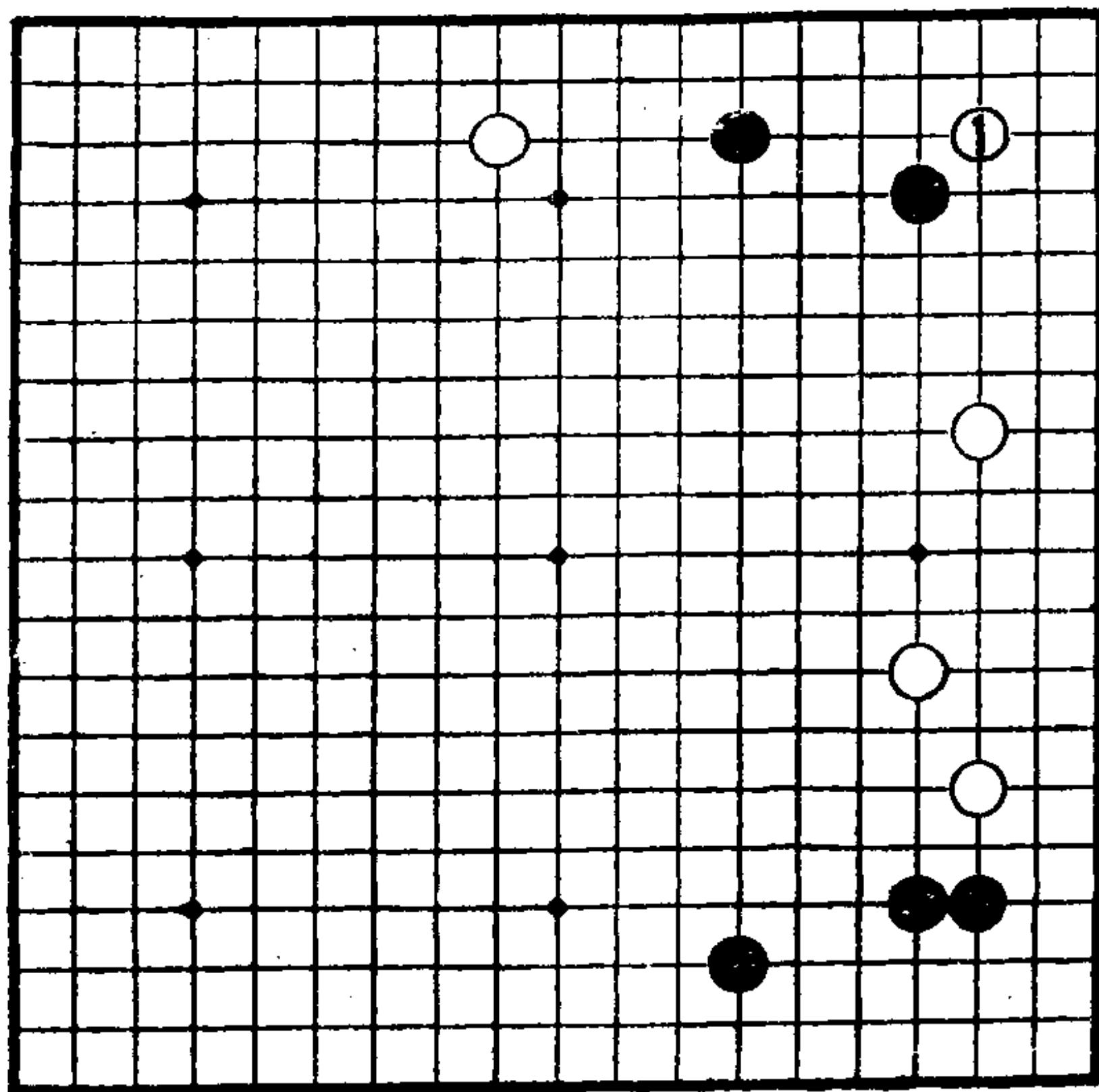
9图

第5题

永远
黑先 初级

这种局面，白1的打入永远是白狙击的目标，这是不会变的。

黑的应手到底挡在哪一边，要结合局势去考虑。

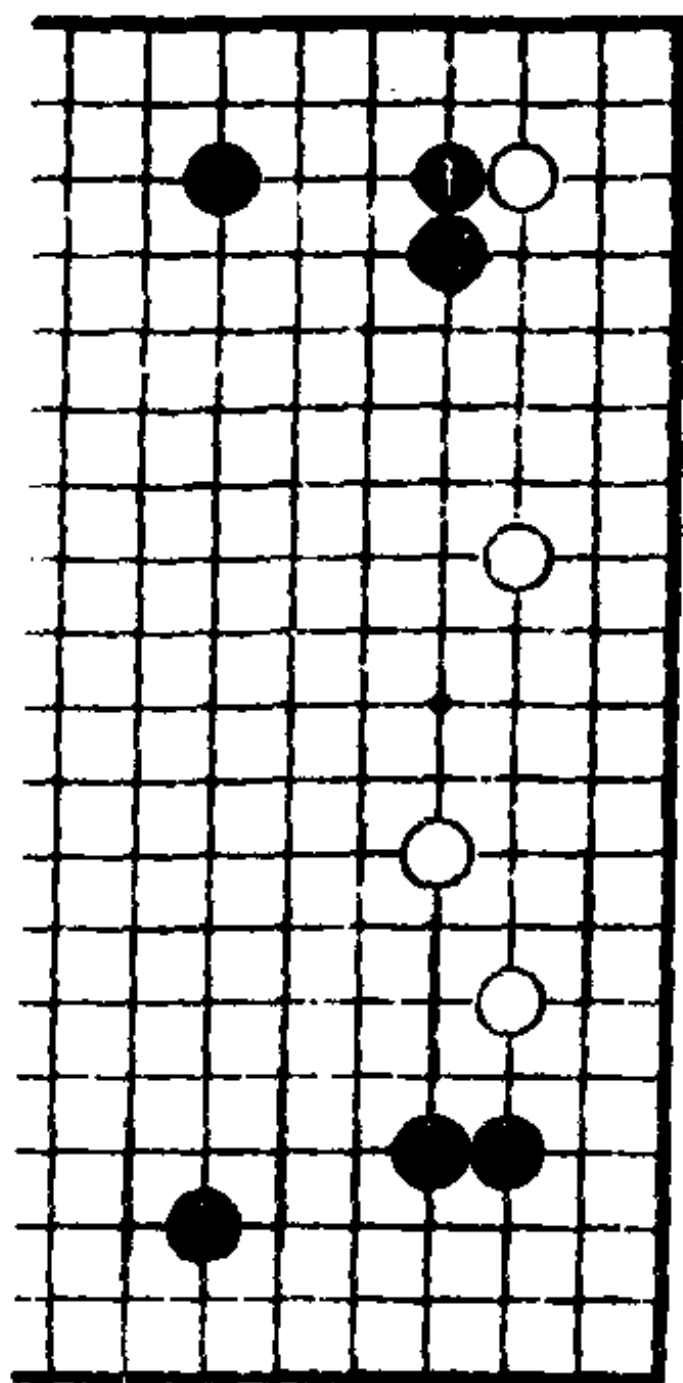


正解图 左面挡

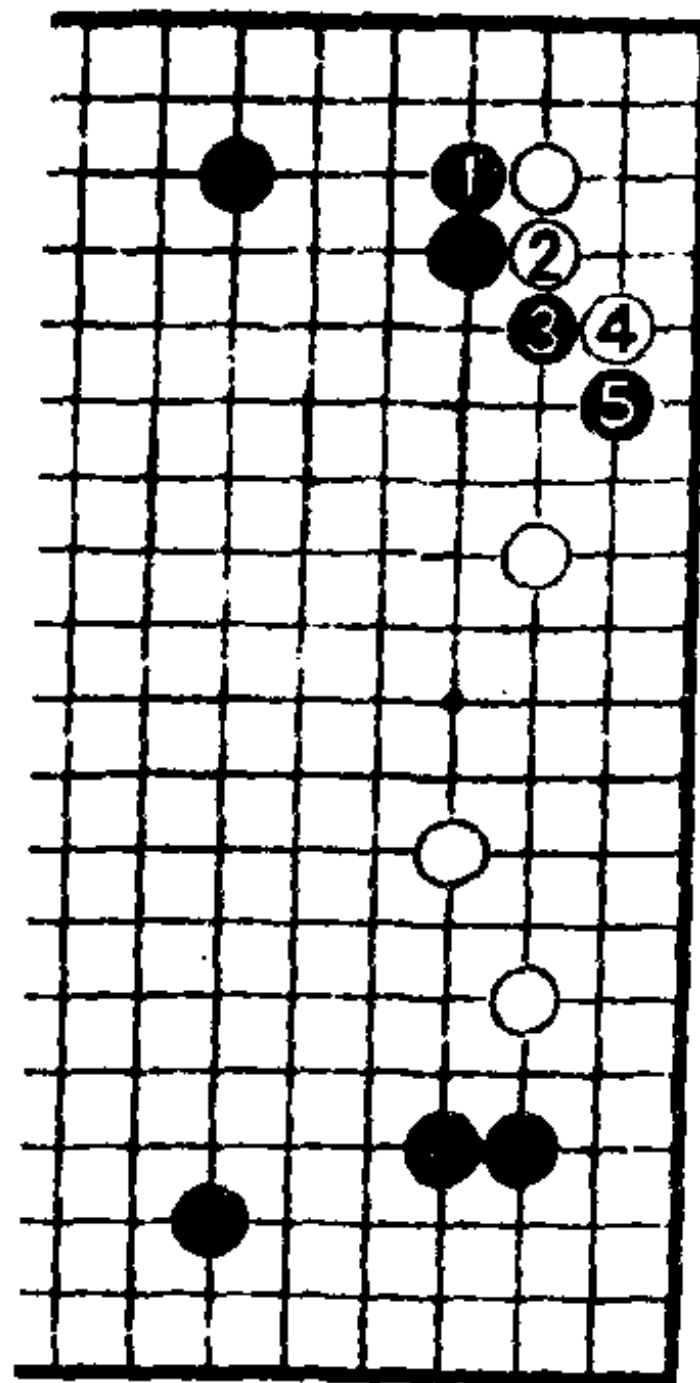
黑应该于1位挡。两个挡中选一个，看上去很简单，但必须根据局面进行选择。

1图（连扳）

这种情况，黑1挡后，3、5连扳是适宜于此局面的好手筋。



正解图



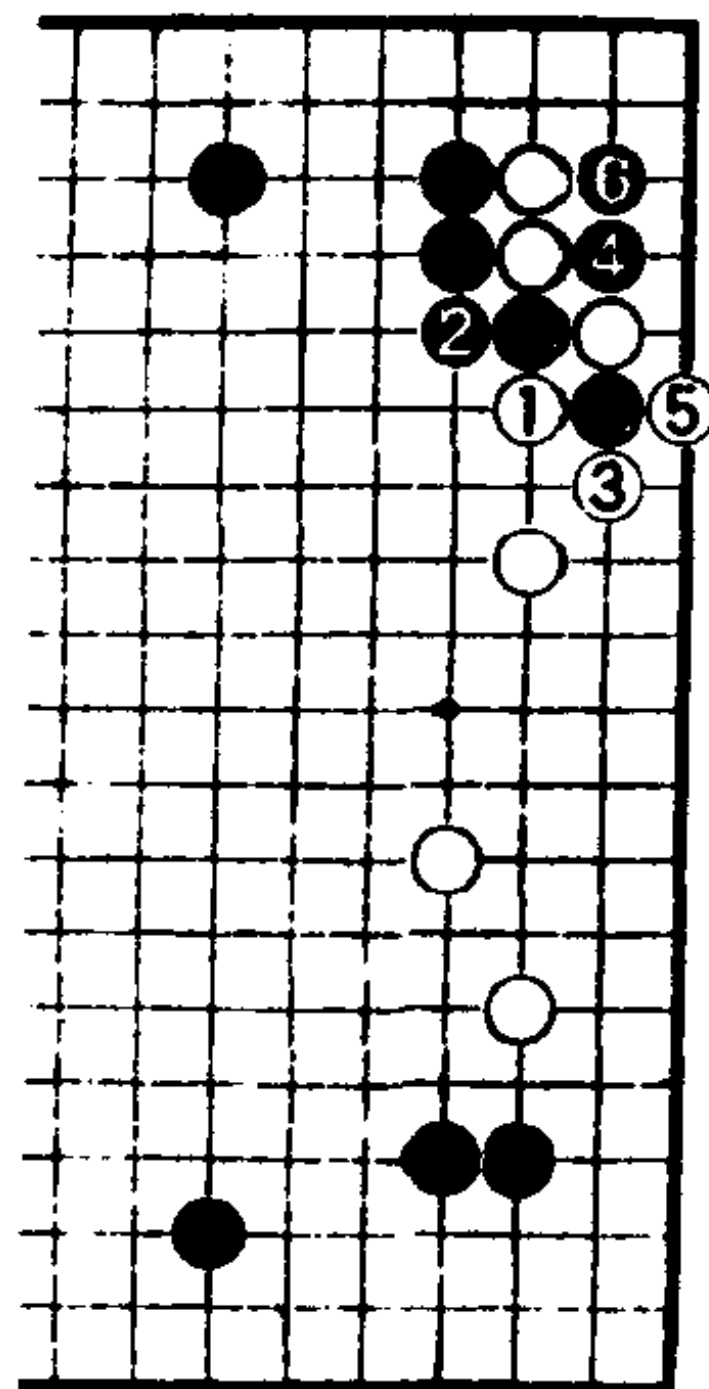
1图

2 图（转换）

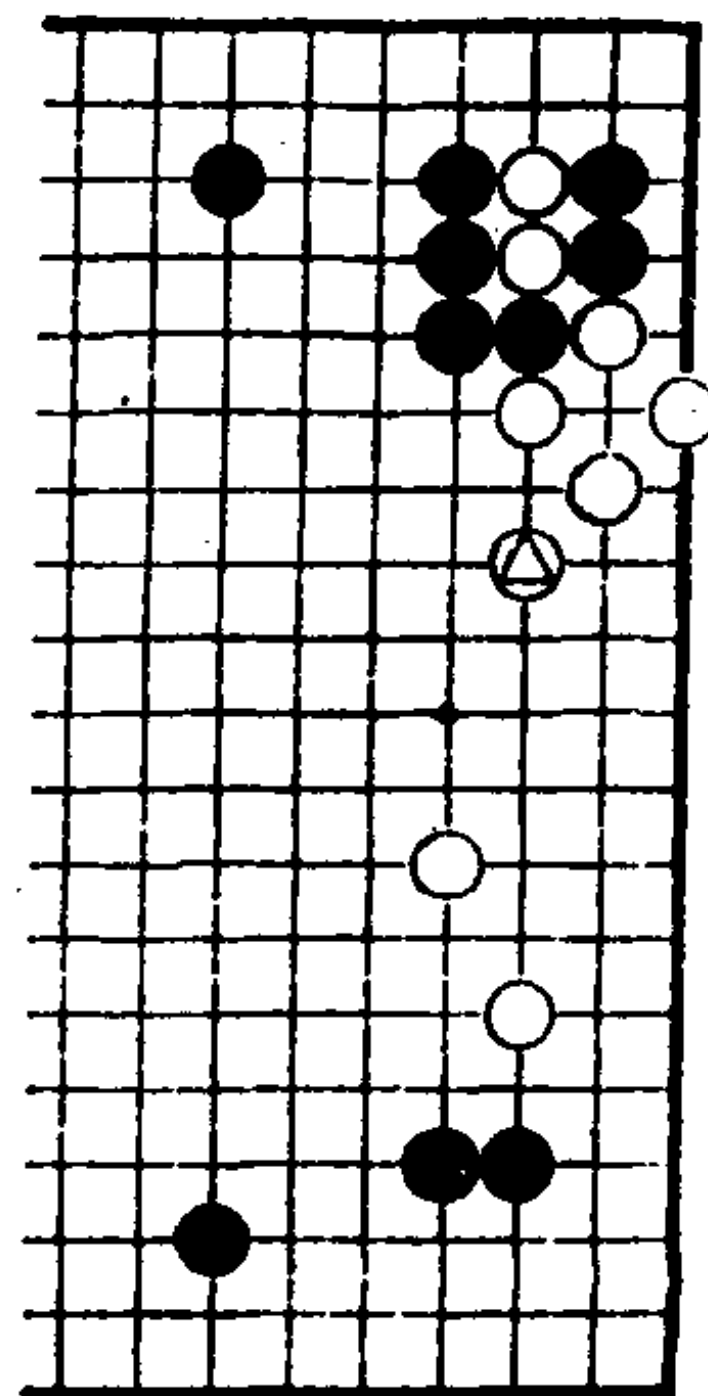
接着，白 1、3 吃
只有进行交换。至黑 6
确保住角上实利，充分。

3 图（凝形）

这是结果图。白△
成凝形。右边原先就是
白的地盘，因此让它再
加固一下，也无甚可惜。



2 图

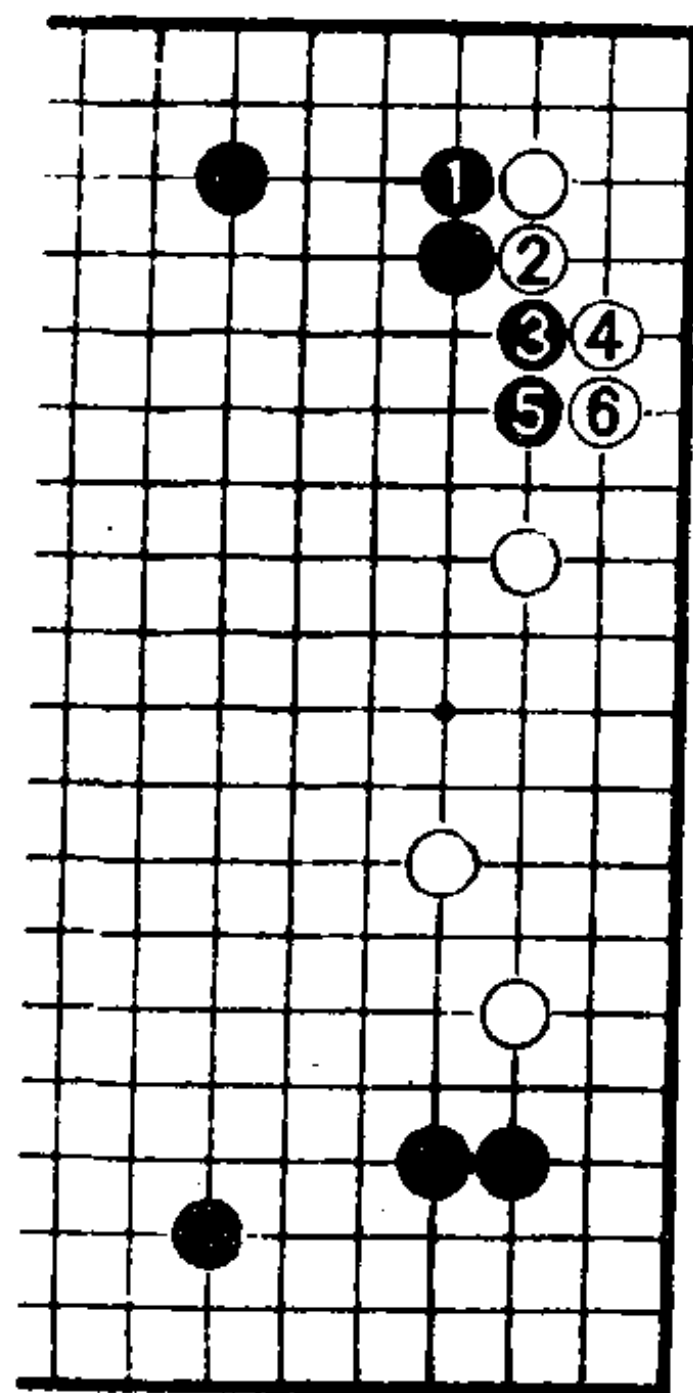


3 图

4 图（失败）

有人会觉得连扳冒险，而走黑 5 的长。这个场合长是大恶手。

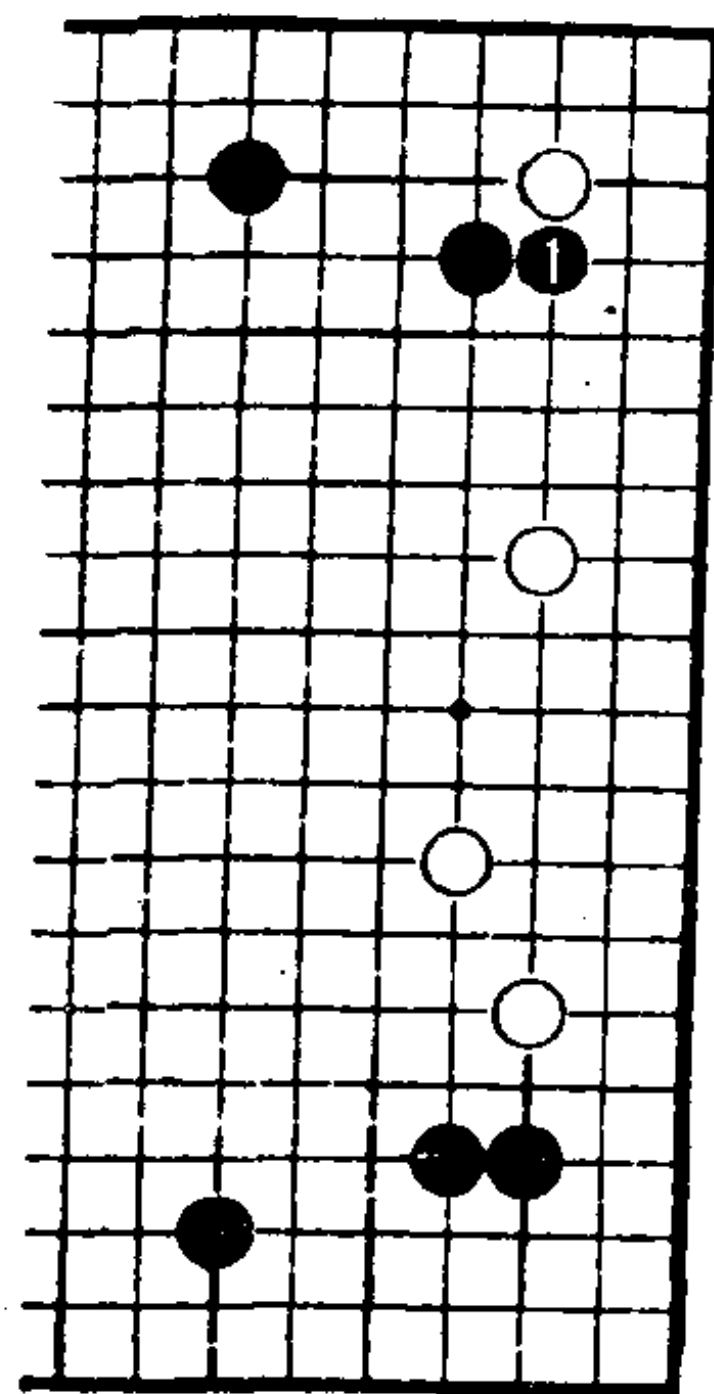
白 6 渡过，黑一无所获。



4 图

5 图（下面挡）

黑也有从 1 位挡的。这看上去并不算是坏棋。但……。为什么暂时还不能讲，因为一讲就等于为下一问作了提示。



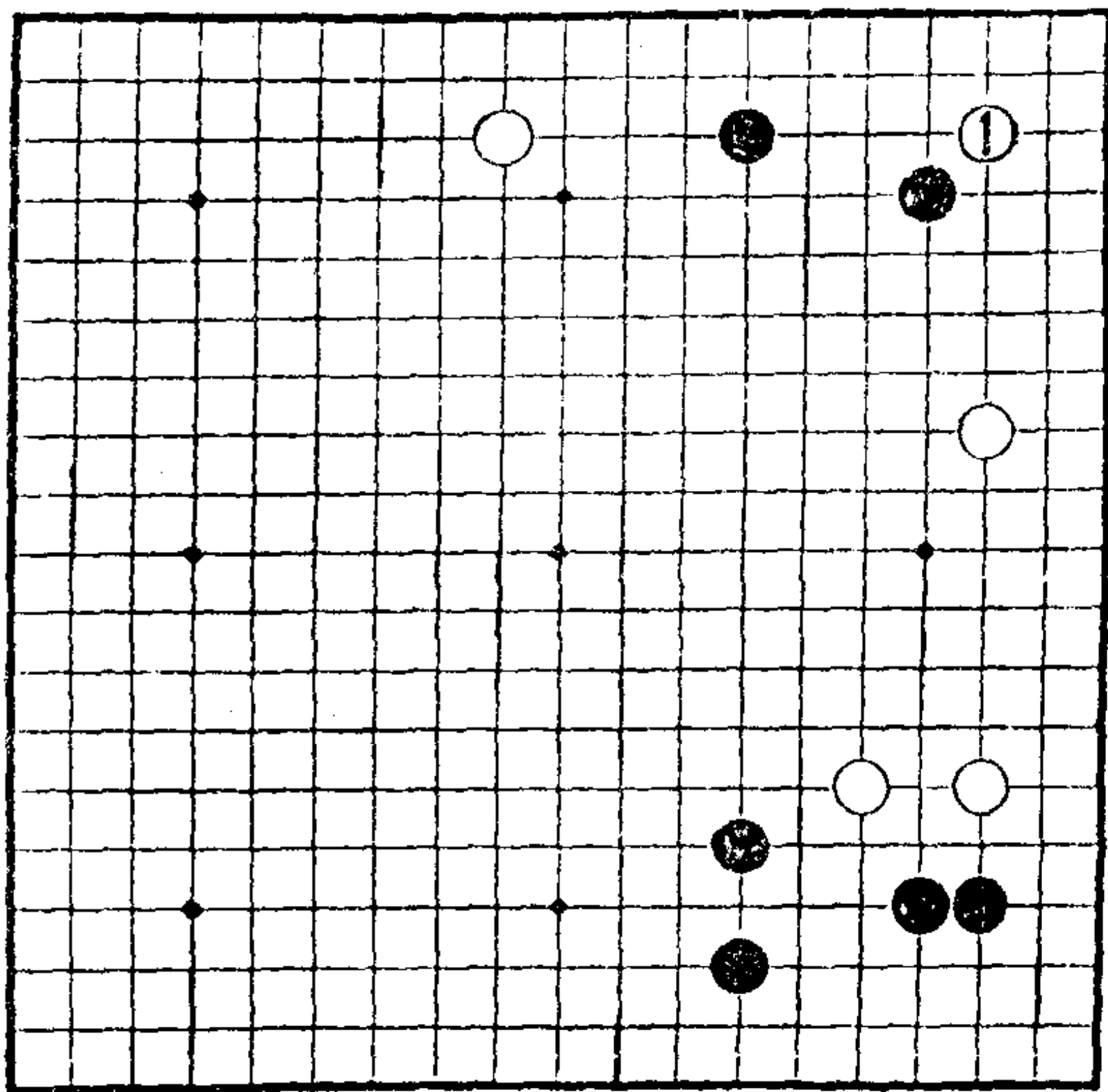
5 图

第6题

风
黑先 中级

一旦风向改变，
咱们也得随之应变。
与前题不一样的是
右下方的配置改变
了。

同样是白1
的打入，黑的应手
自然也不同。

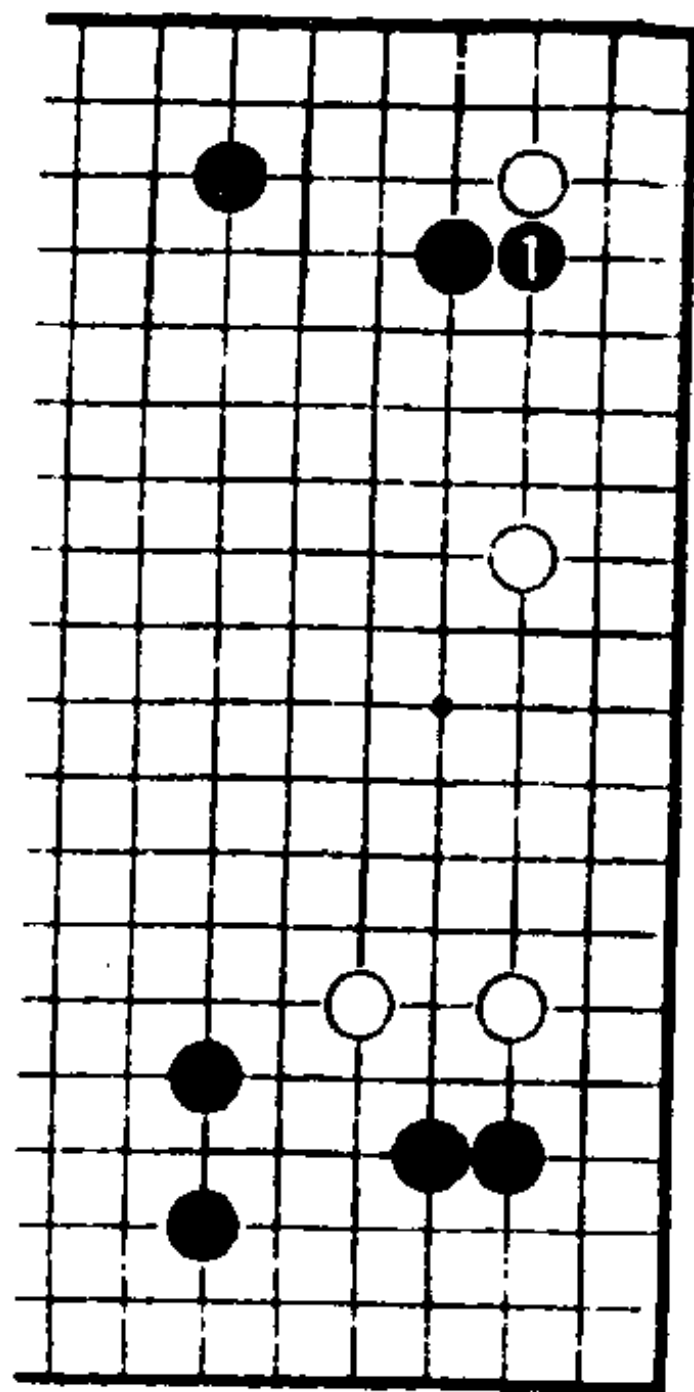


正解图 下面挡

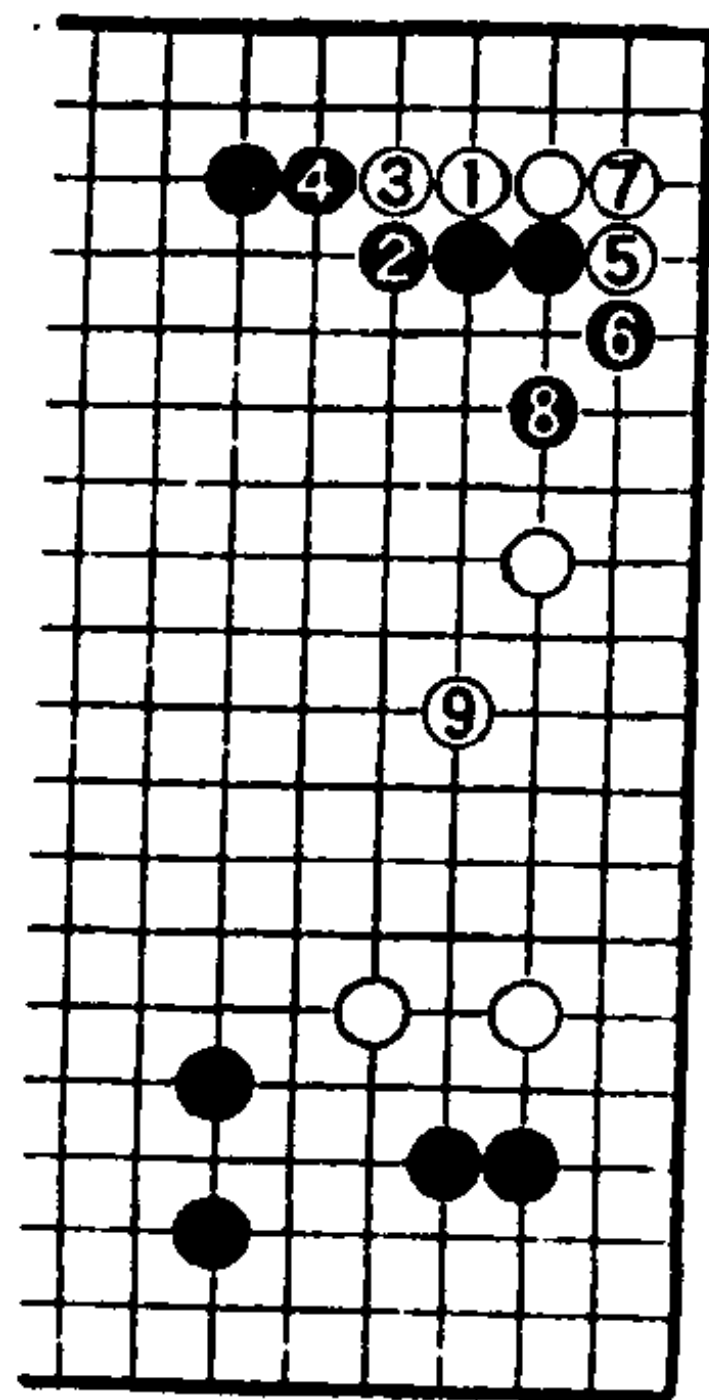
黑应从 1 位挡。希望能注意到下方的配置已经不同。

1 图（先手）

白 1 至黑 8，当然除此以外还有别的变化。白 9 不得不守，黑就成为先手。白 9 即使守了，仍然是薄形……



正解图



1 图

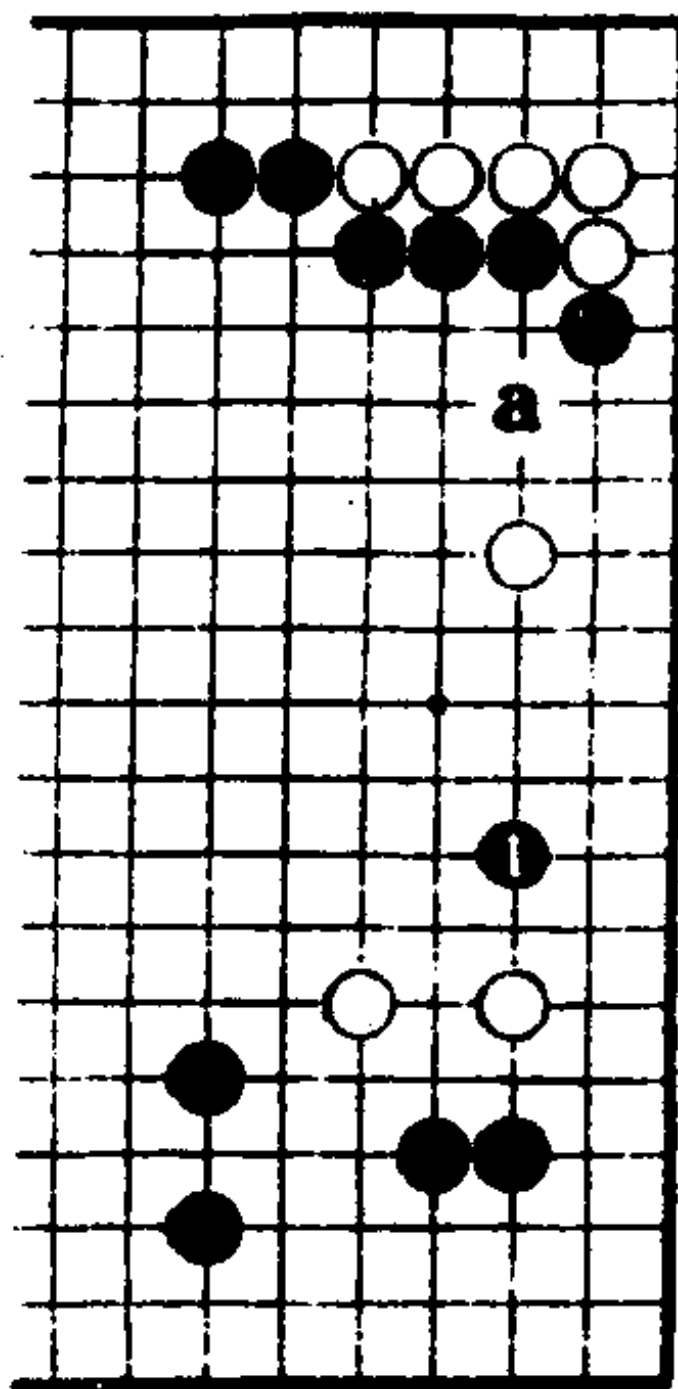
2 图（积极）

黑 a 不补，积极地于黑 1 打入也是可以的。由于有这一狙击，黑右上角才采用了如图的应对。

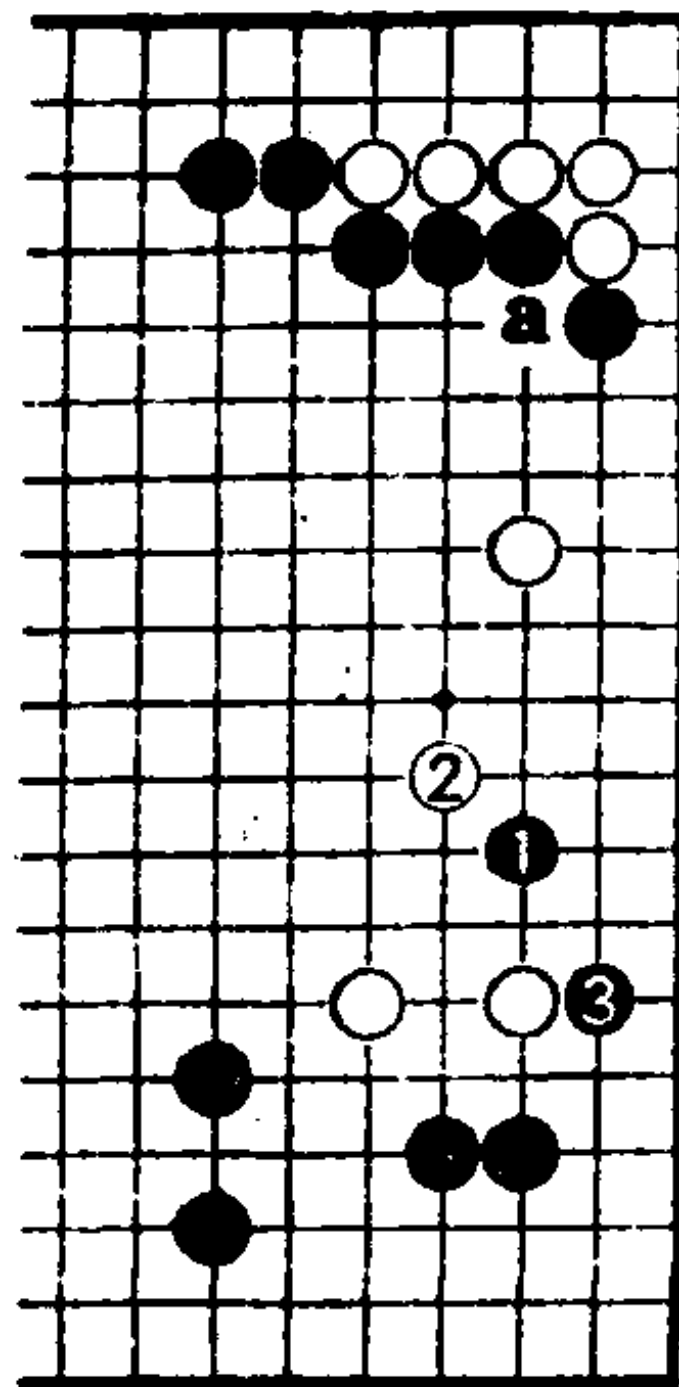
3 图（充分）

接着，白 2 飞罩，黑 3 渡充分。

只是，a 位断点的征子要以黑有利为前提。



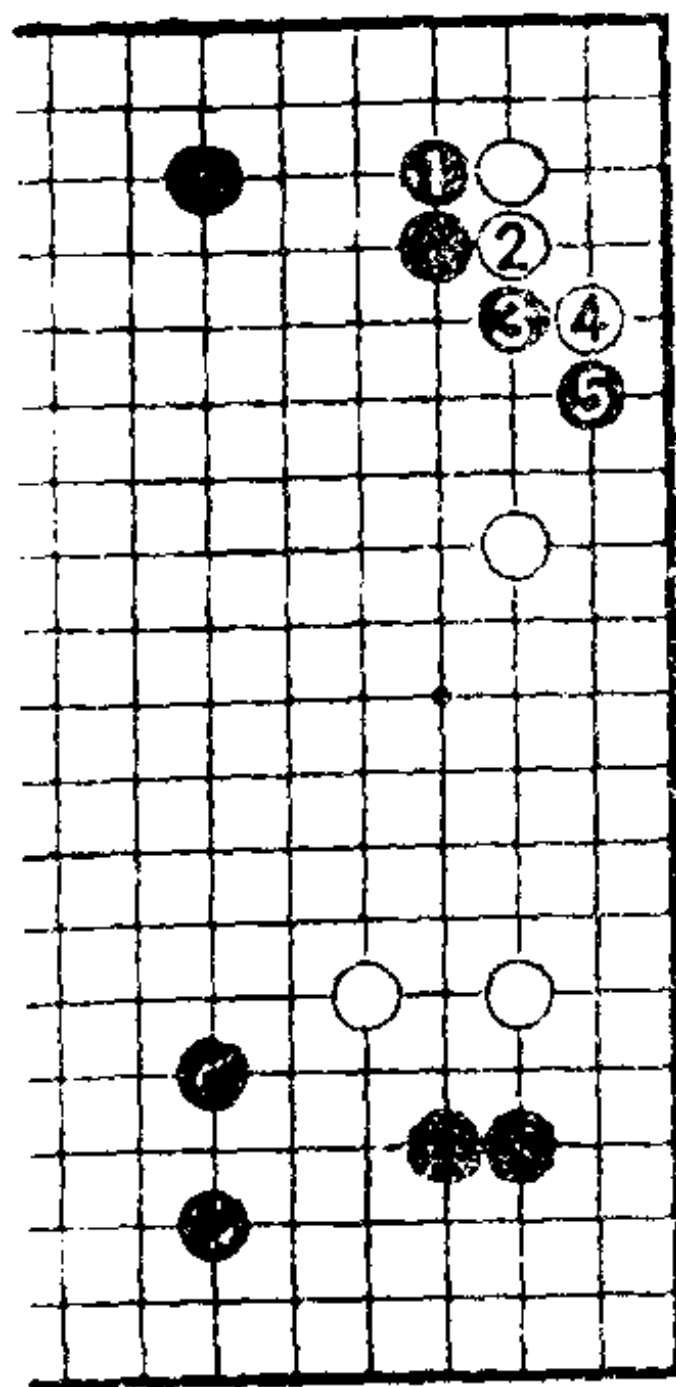
2 图



3 图

4 图（连扳）

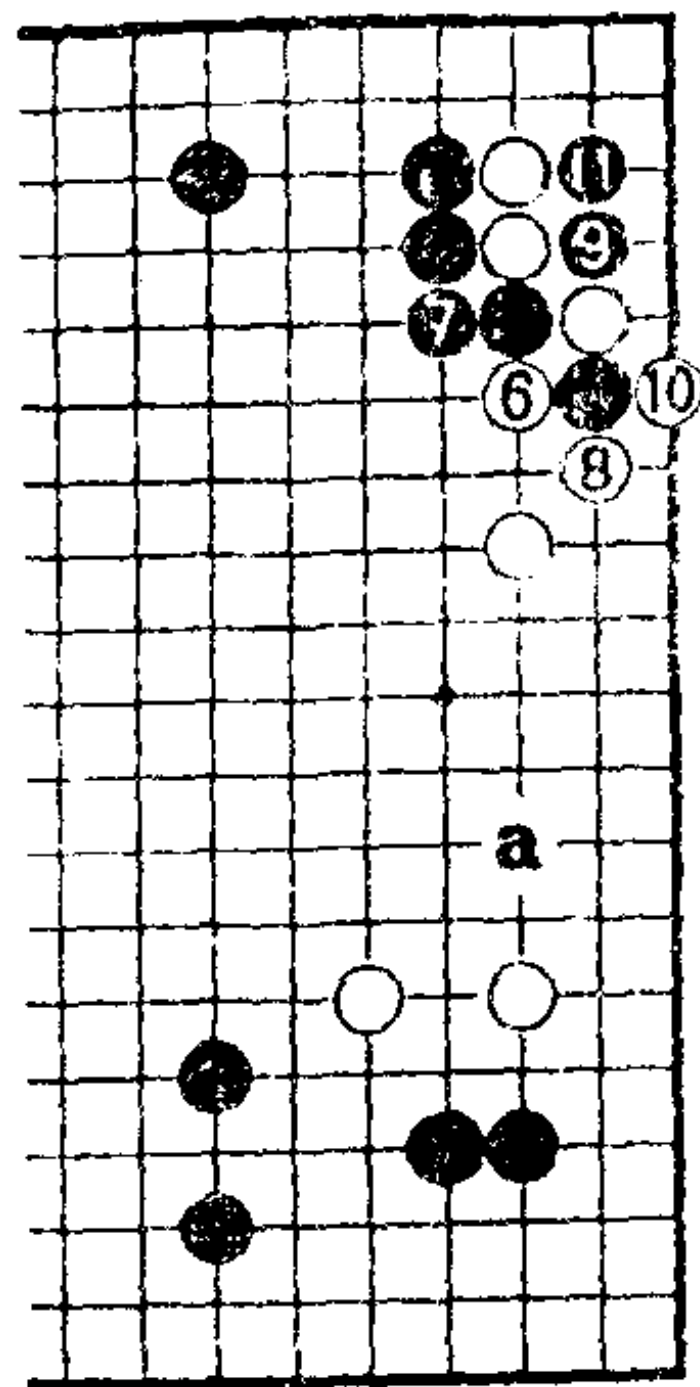
不顾下方的配置，
与前题相同黑走 1 挡，
3、5 连扳的手段是值得考虑的。



4 图

5 图（感觉）

至黑 11 为止的转换
是必然的。但由于白上
方坚固，黑 a 的打入总
使人感到难以贸然而行。



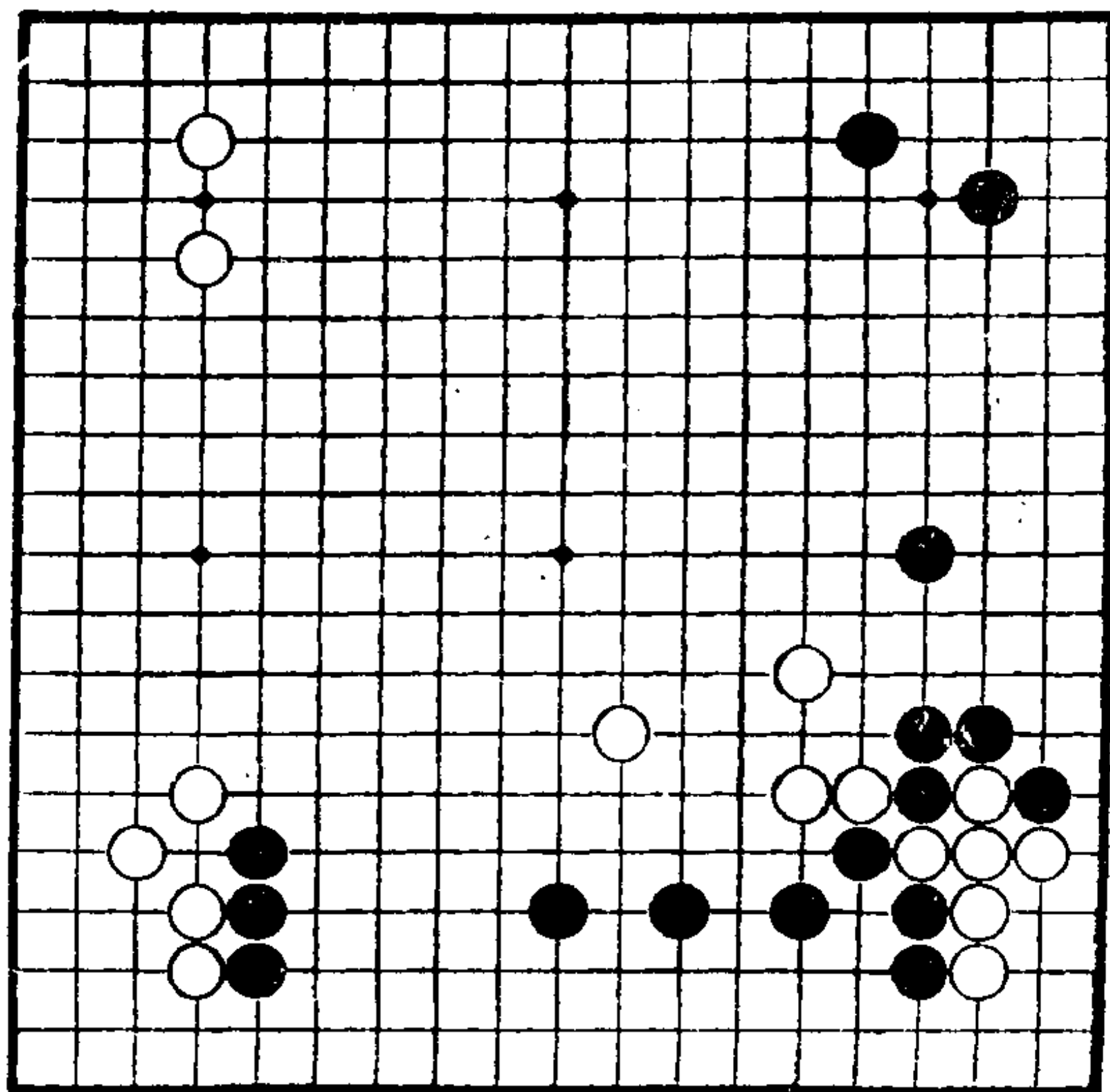
5 图

第7题

上帝
黑先 上级

局面还很空旷，
何处最佳？这恐怕
连上帝也不清楚吧。
不过，黑总要走棋。

走棋时要有一个信念。

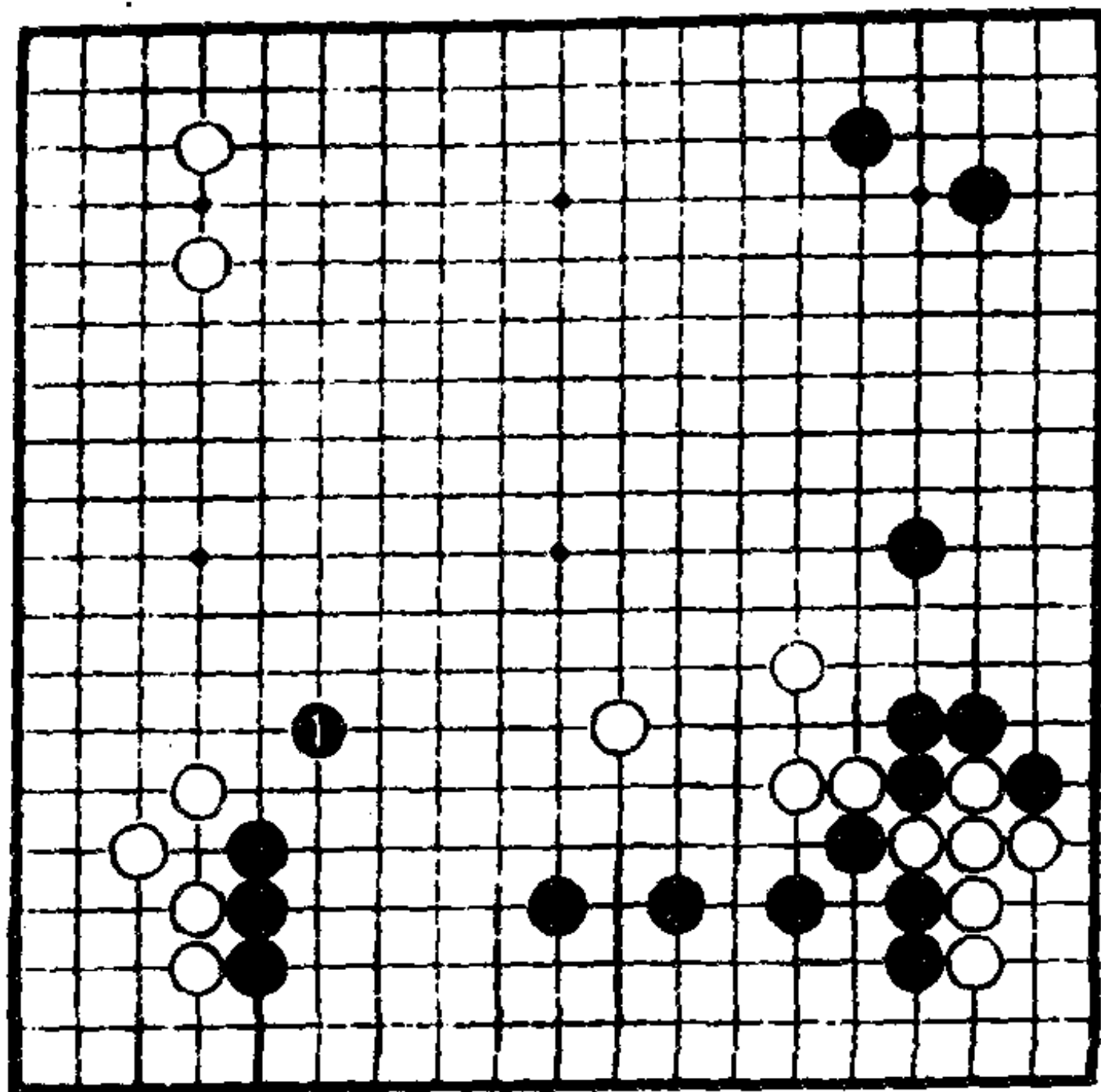


正解图 飞

现在这个局面，上边、左边尚有未知的旷野。很难具体指定应走哪个着点。

黑 1 飞起。这手棋既妨碍白左边扩涨，同时还兼顾对右方的白棋施加压力。

其构思可以认为是相当不错的。



正解图

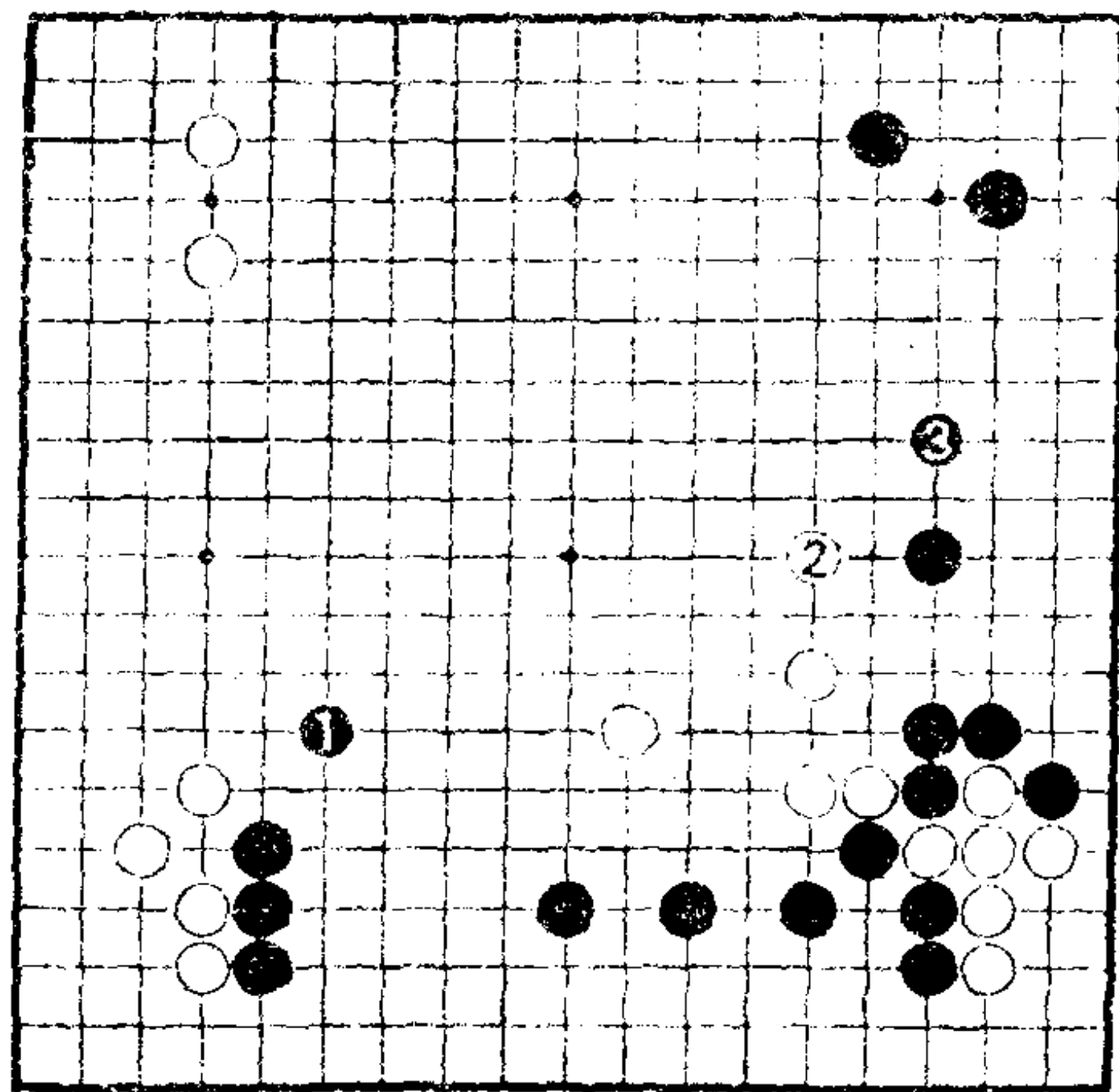
1 图（应对）

对于黑 1 的飞，白 2 跳起。如果脱先被黑 2 位跳起攻击，是受不了的。

黑 3 顺势跳补，黑满意。

也就是说，黑 1 的飞，既防白左边大模样成形，同时也使下边黑阵安如泰山。

中央的白棋多少还有点不安。本图表现了黑 1 的适宜性。



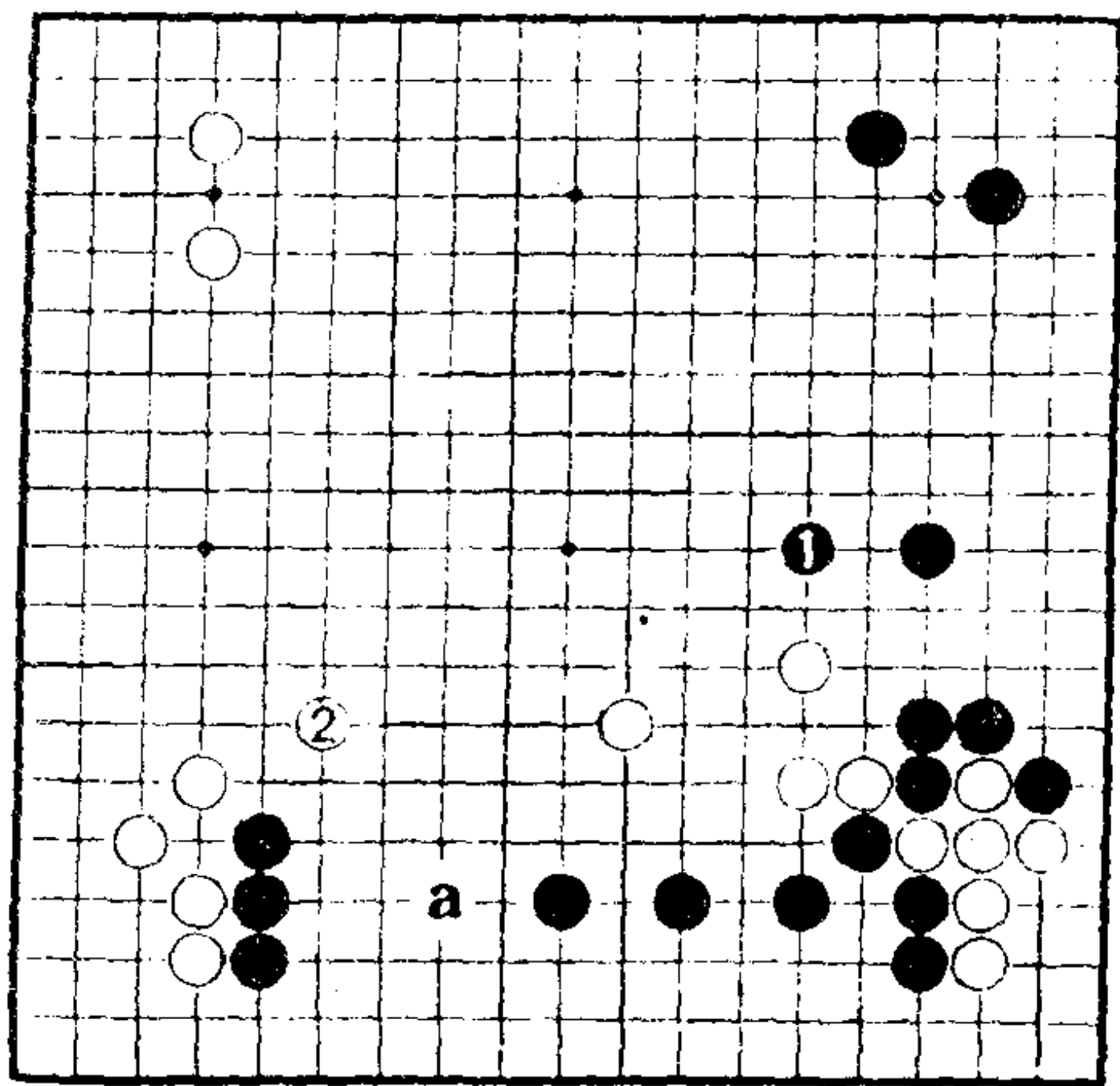
1 图

2 图（失败）

黑 1 跳也是好点。相反，2 位的好点为白所占。

白 2 飞起后，既扩大了左边规模，同时又有于 a 位打入狙击下边的手段。此外还兼顾对右方白四子的救援。确实是一箭三雕的着手。

通过本图就可以领会到于 2 位飞这是一个双方必争的好点。

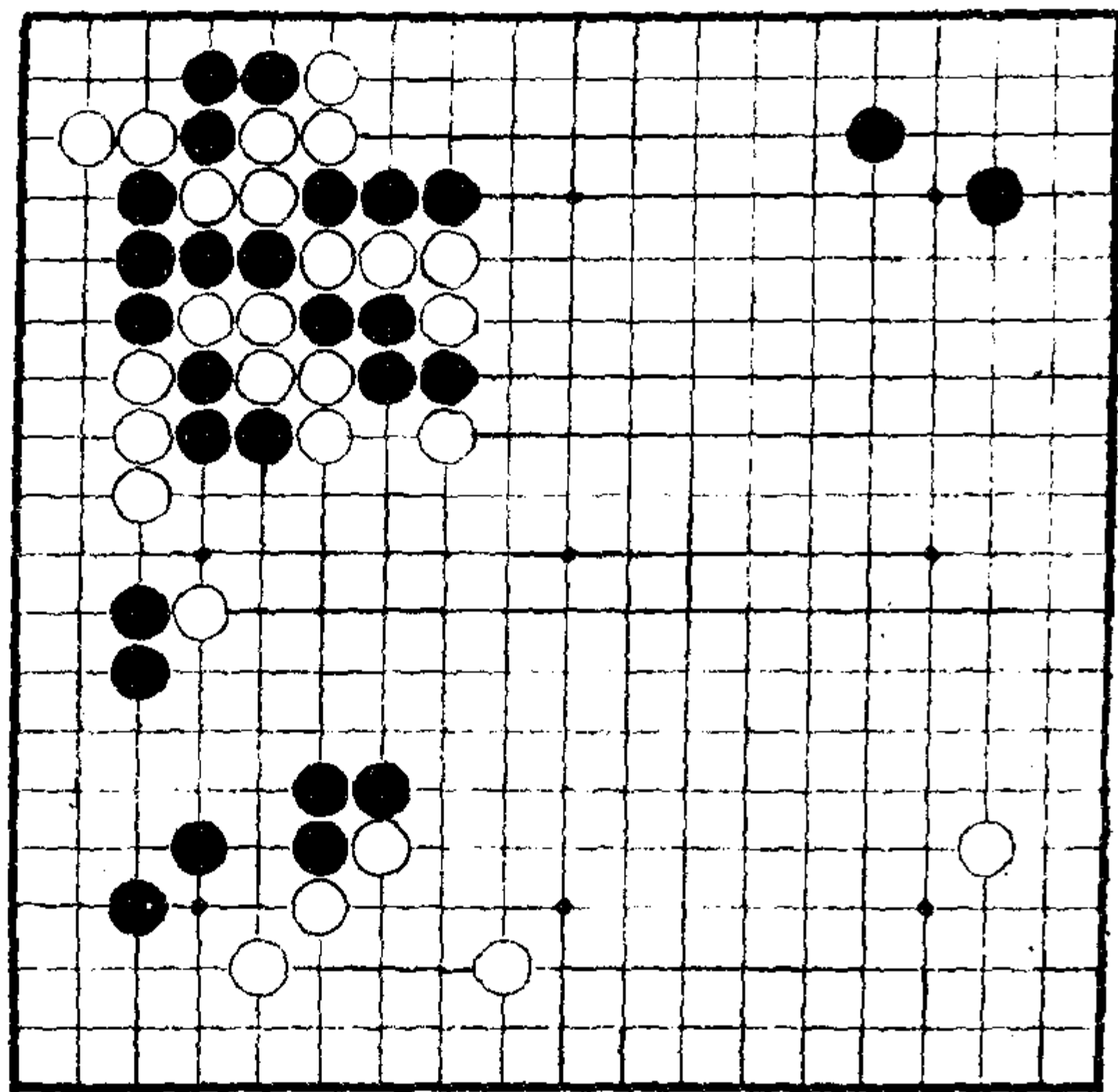


2 图

第 8 题

立长
白先 有段

左上角现在正处于大激战之中，是古今算错棋的故事史中留下光辉一页的一局。对局者烈元、仙知双方都错算了。据说还是在棋盘边观战的若山立长三段发现的。那么白的妙手是？

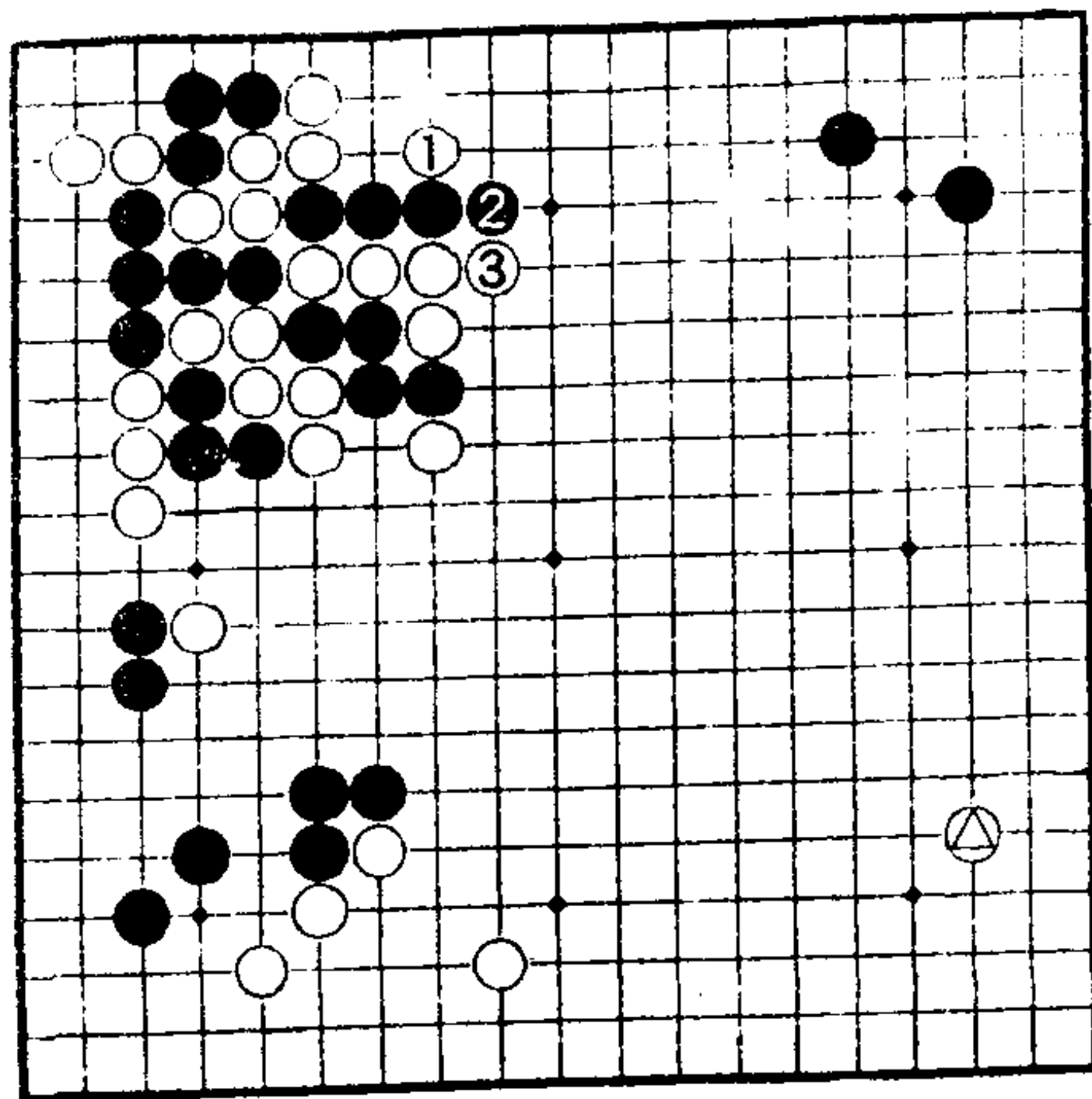


正解图 夹

白有1位夹，3位长不在乎形的好坏是强手。

右下角正好有白△一子是绝好的引征。当时走这手棋还真有眼力。

这样黑溃。因此烈元、仙知俩先生当然要汗颜了。



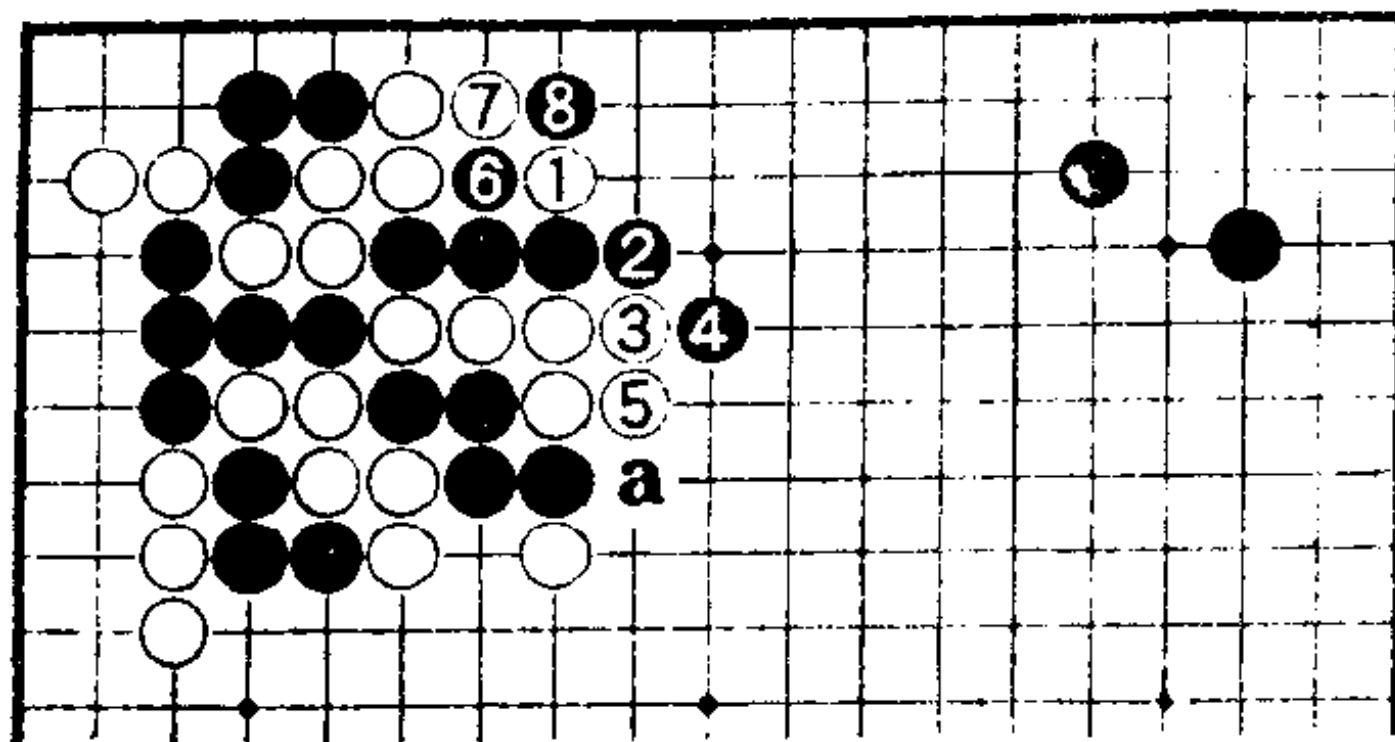
正解图

1 图（抵抗）

黑 4 以下表现了
黑的抵抗手段。

黑 a 的征子是不
成立的。

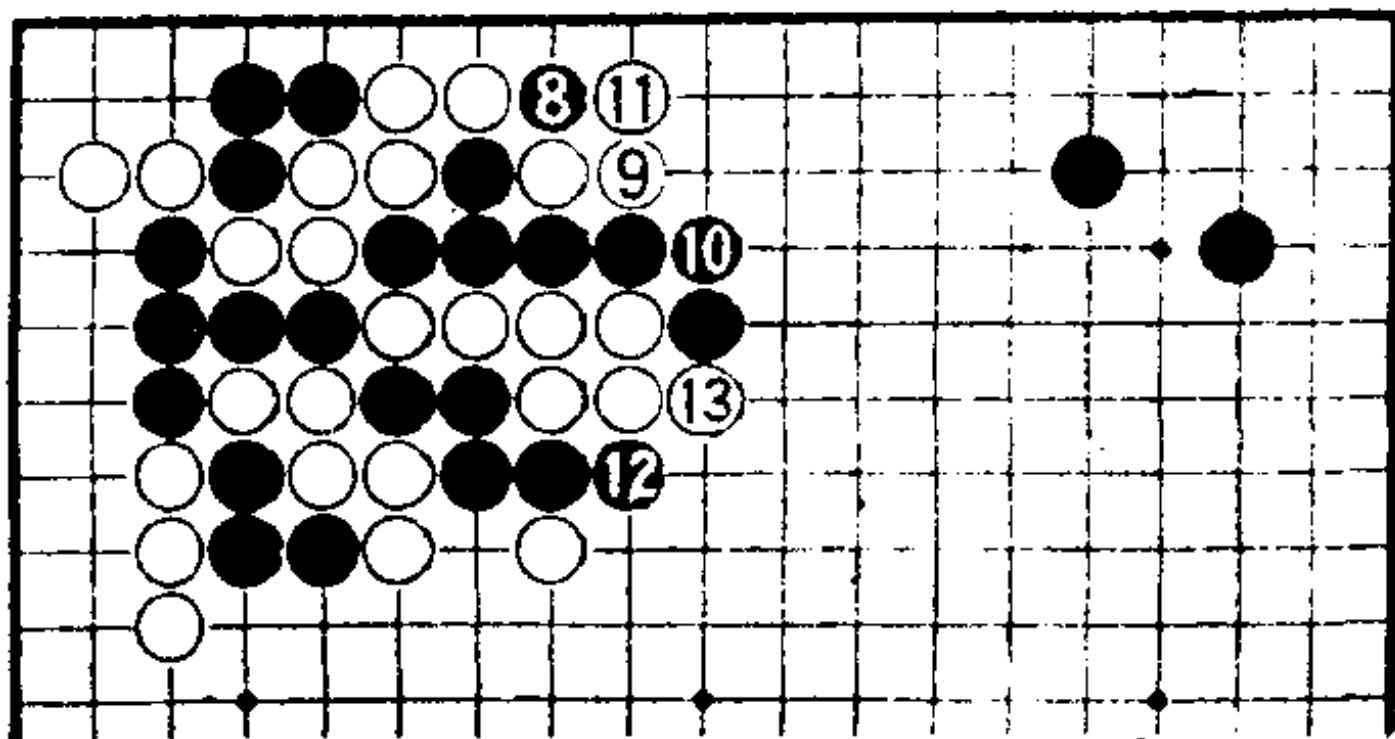
估计黑 6、8 冲
断吧……



1
图

2 图（不好）

白 9、11 上边做
活，黑 12 打吃，白 13
出头，黑难处理。



2
图

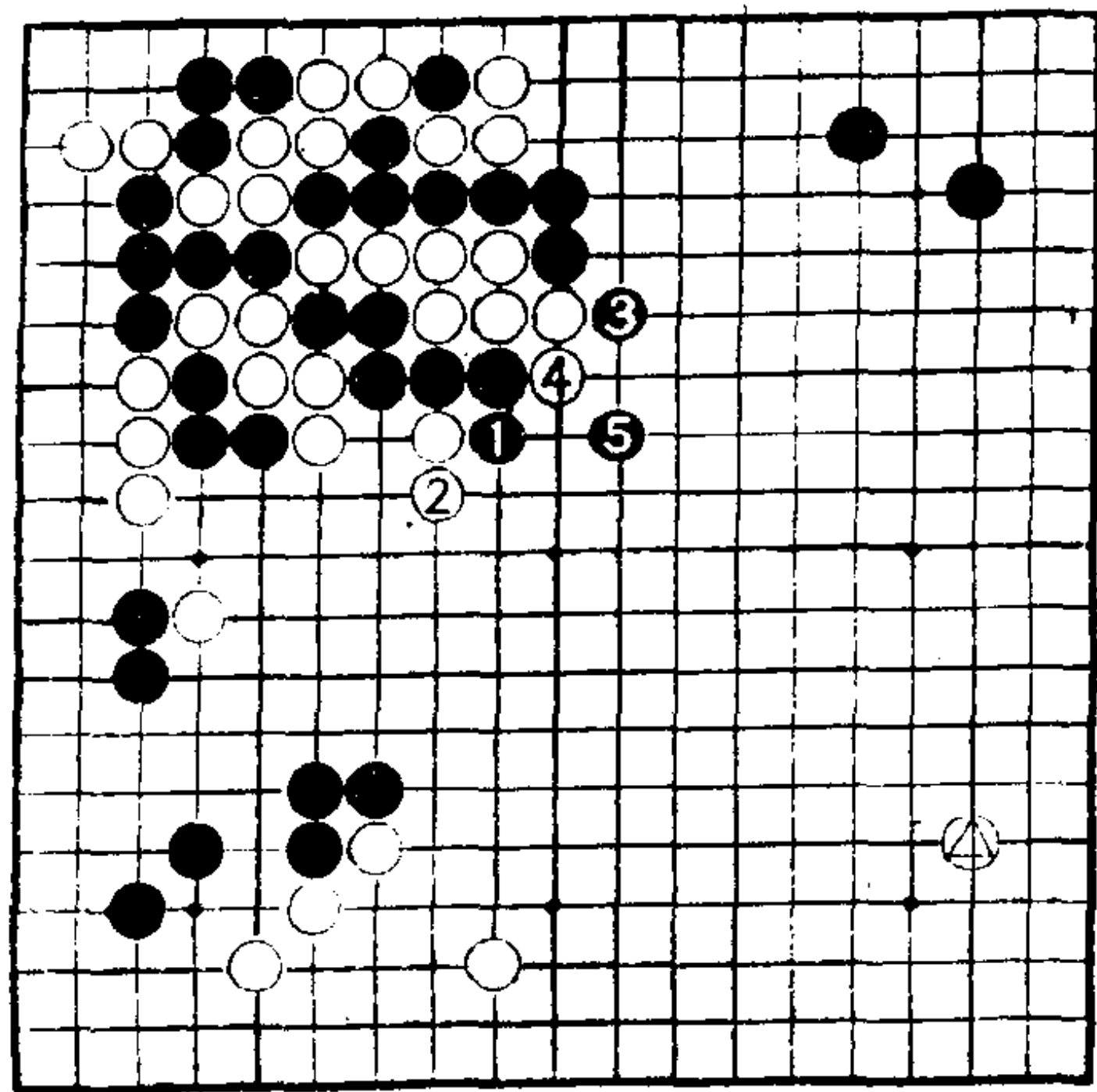
3图（白失误）

接着，黑1中央曲出时，白如果不留神2位退，就大事不妙了。

黑3打吃、5枷。

枷与征子无关，因此白△的作用自然也就失去了。

当然是白的大失败。
白2如……



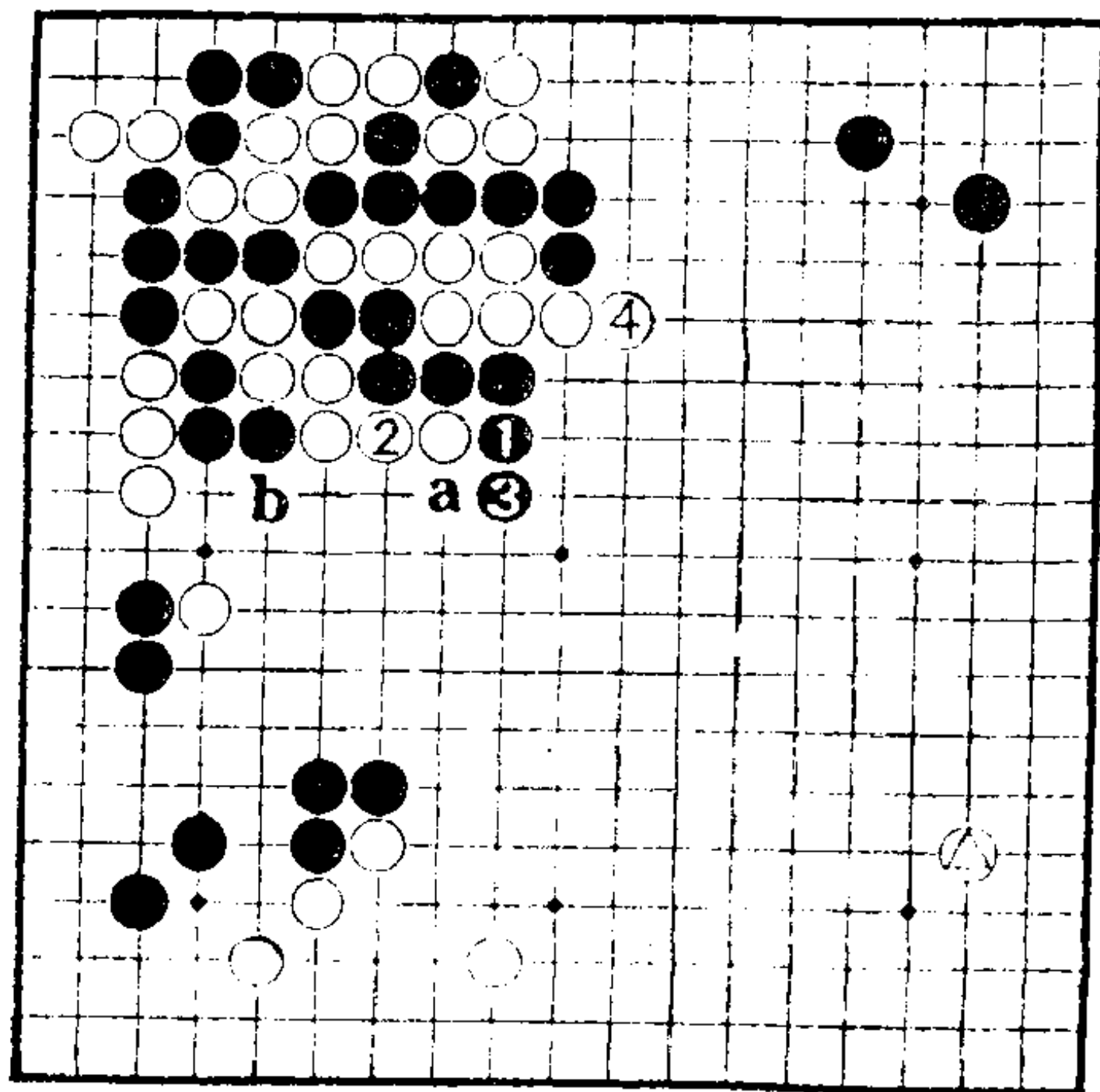
3图

4 图（崩溃）

白 2 必须贴紧走将气收紧。这样和前面一样黑仍然征吃不到白。

黑 3 长，白 4 长出头，黑处理不好。黑 3 如在 a 位扳，白 b 位扳吃，征子仍然是黑不利。这是黑崩溃之图。

白完全借助了△的引征作用。



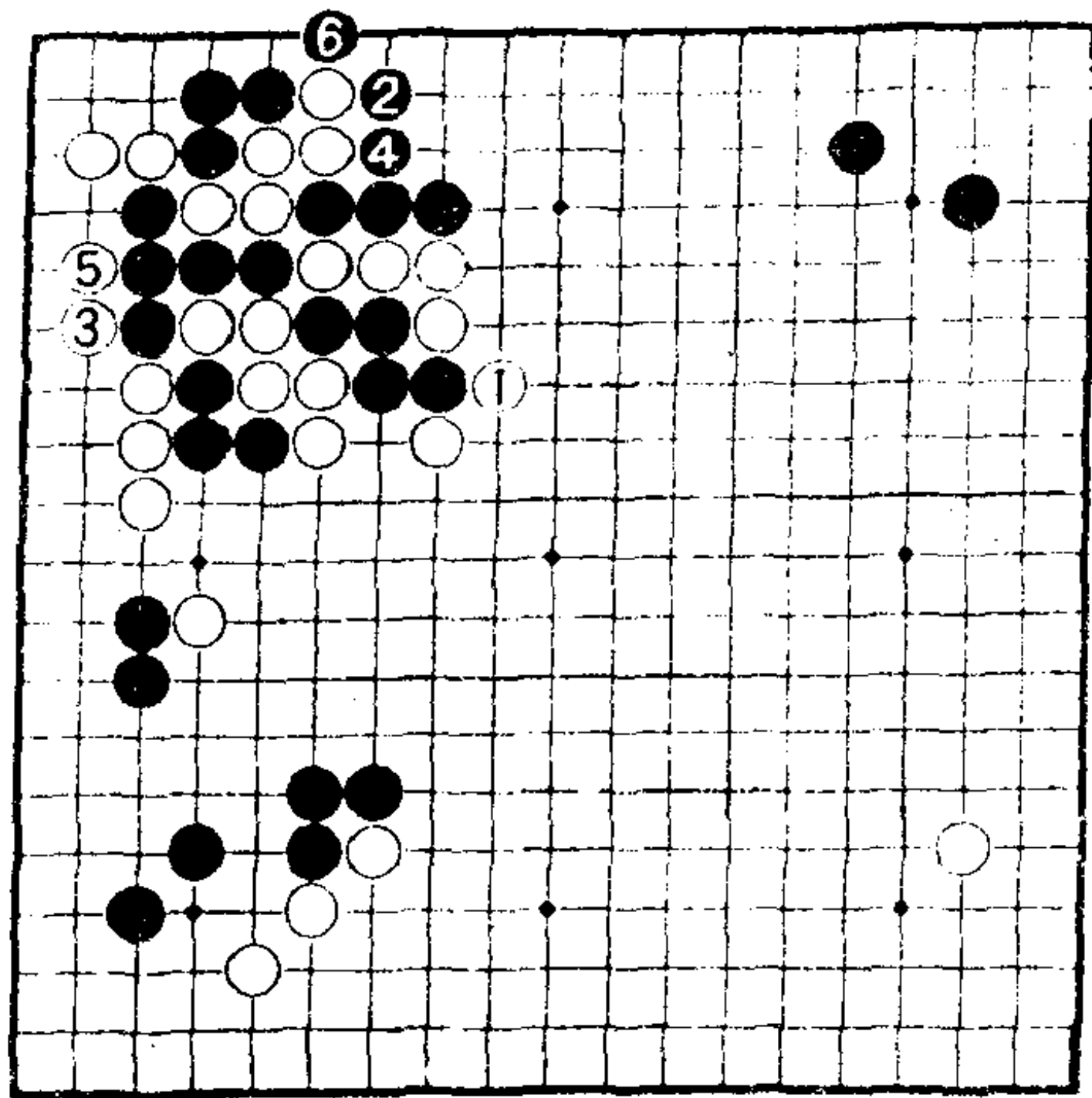
4 图

5 图（实战经过）

实战，白 1 吃中央的黑四子，黑 2 控制了上边。

白 3、5 扳渡。这里的妥协使得决胜负的战线又拉长了。

可以说旁观者清，当局者迷。实战中隐藏着不易被发现的好手筋。希望诸位凝视局面，好好考虑每一步棋。



5 图

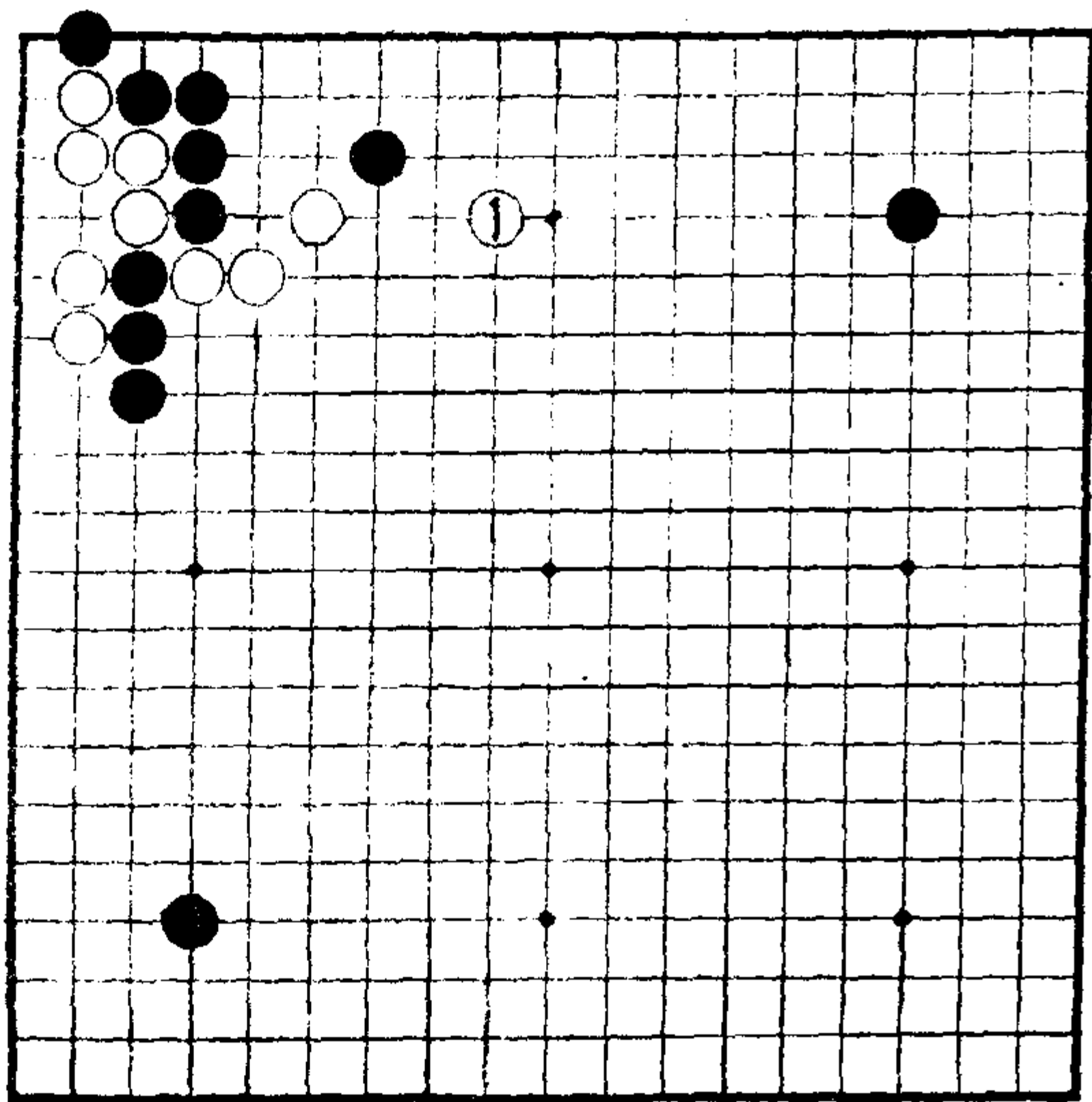
第9题

第一场

黑先 中级

这是第一幕第一场。白1跳枷是事件的开端。

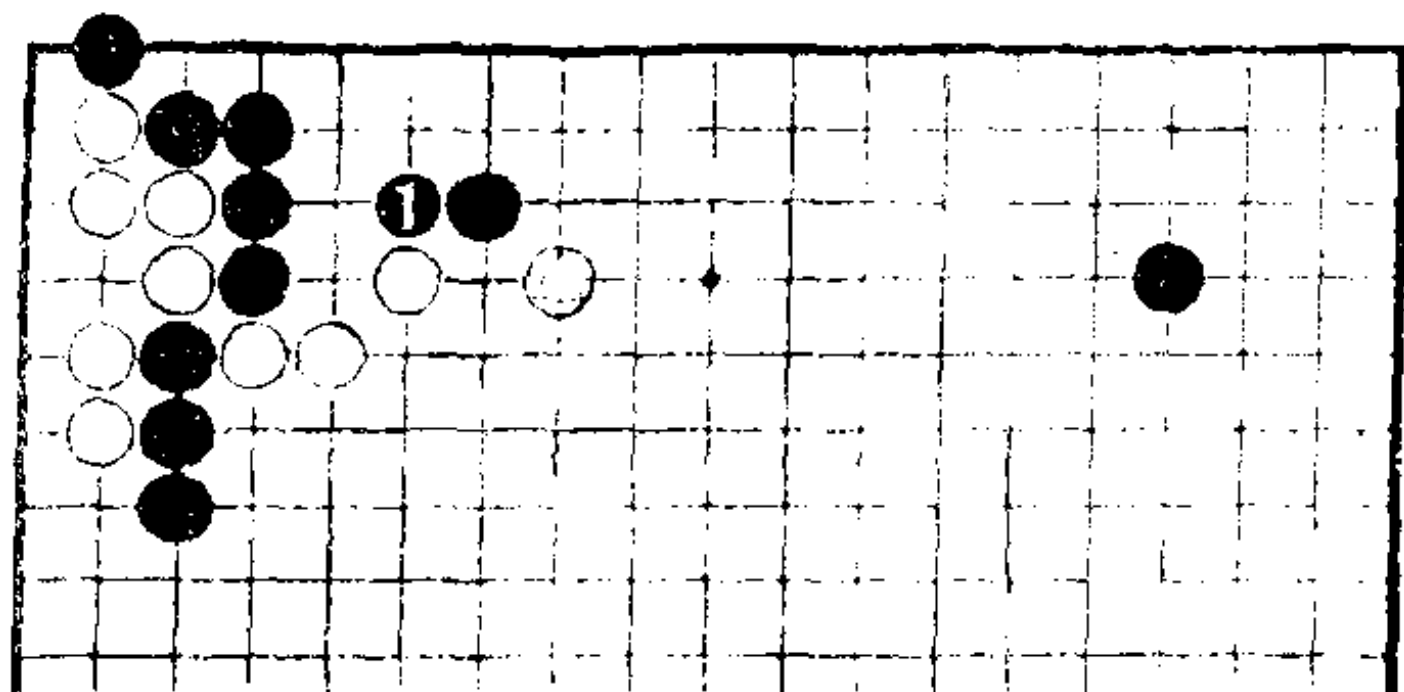
黑该怎么走呢？



1 图 (参考图)

白△枷是通常的着手。

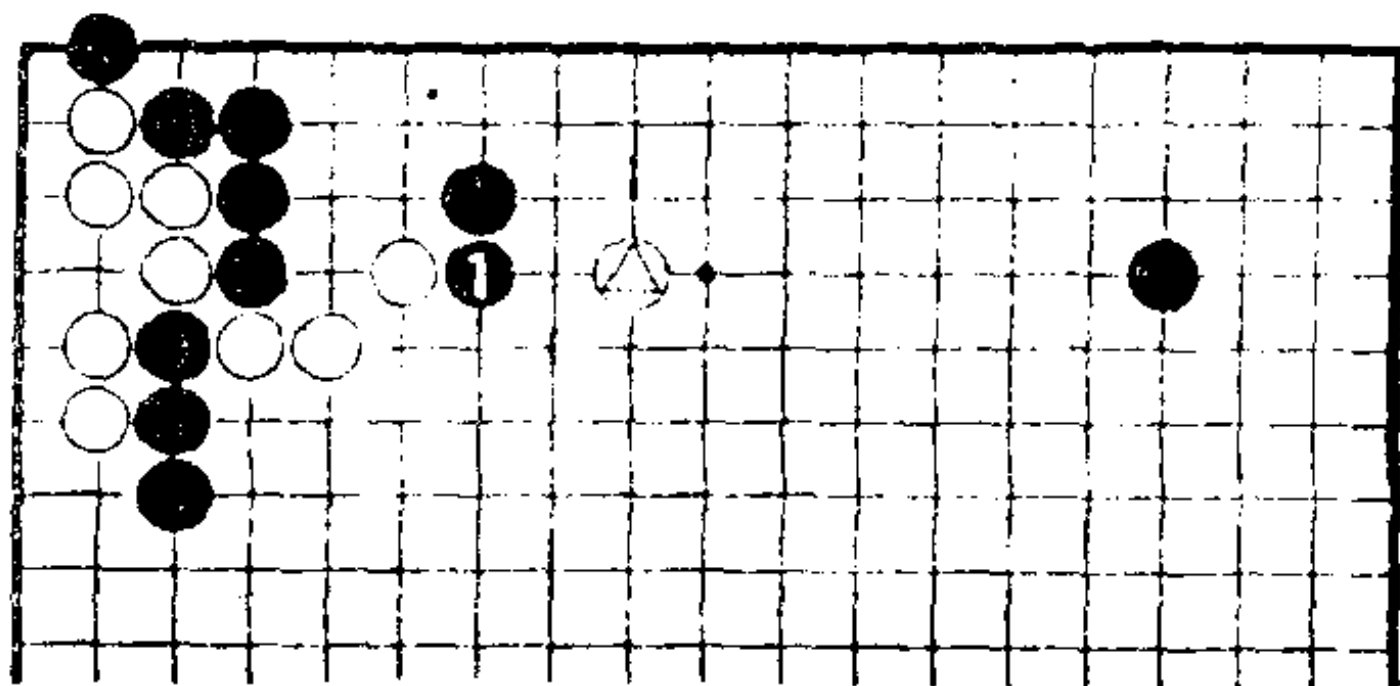
黑 1 退回是正着。这是大家都知道的。



1 圖

2 图 (反击)

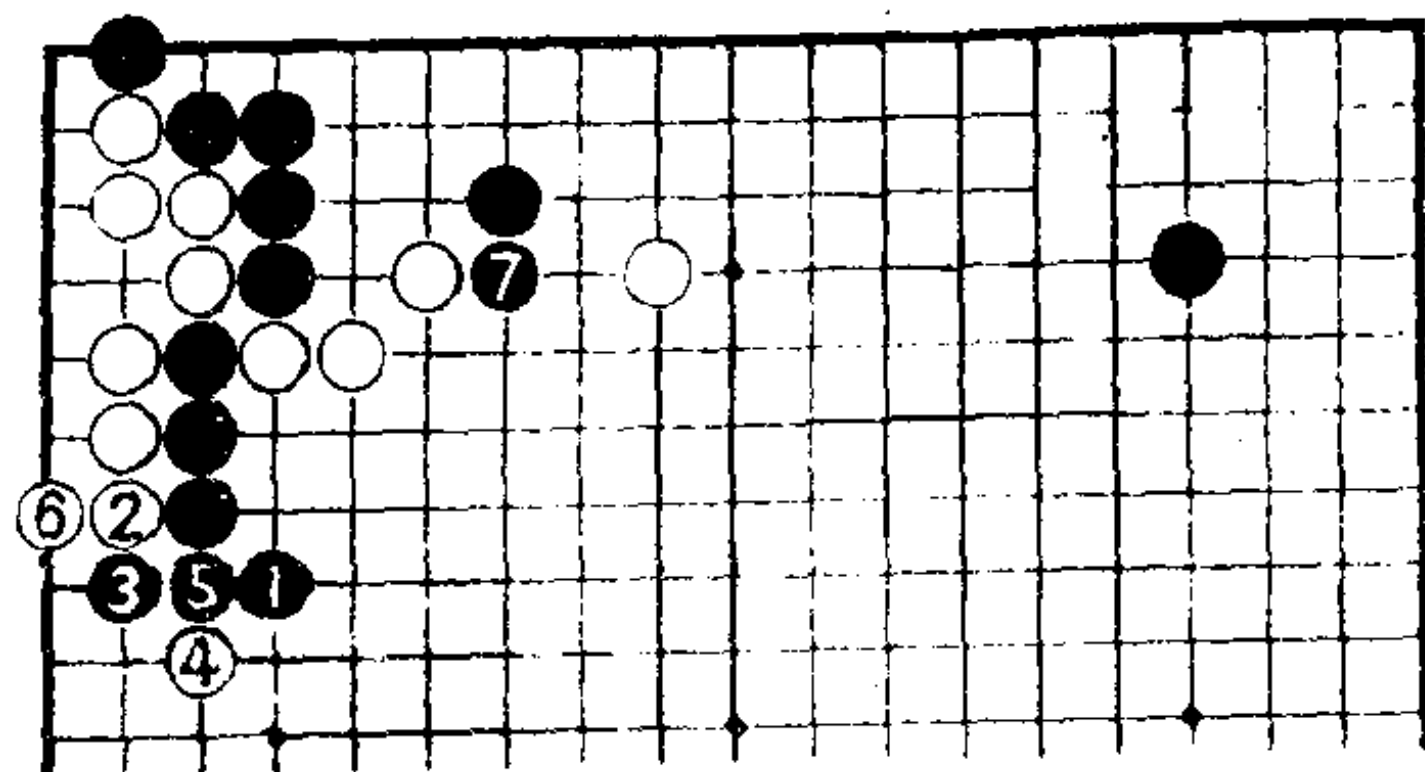
一旦白△跨远一路，从气势上讲也应该黑于1位反击。但是否能马上就动手，还得请看正解图。

2 

正解图 战斗

首先，黑 1 尖先在这里整形。

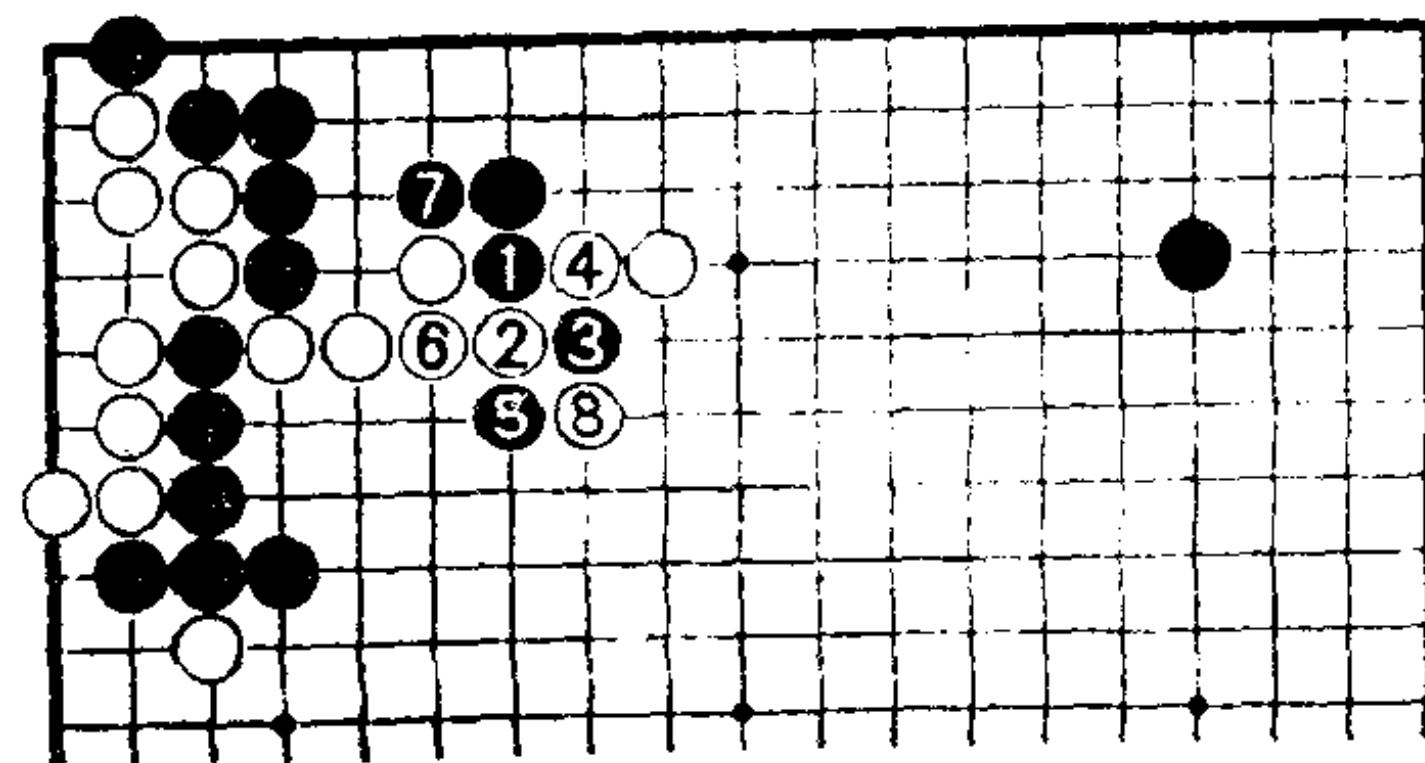
白 2 至 6 做活是绝对的，然后黑 7 再挺，进行反击。



正解图

3 图（激战）

黑 1 挺至白 8 断是必然的趋势。

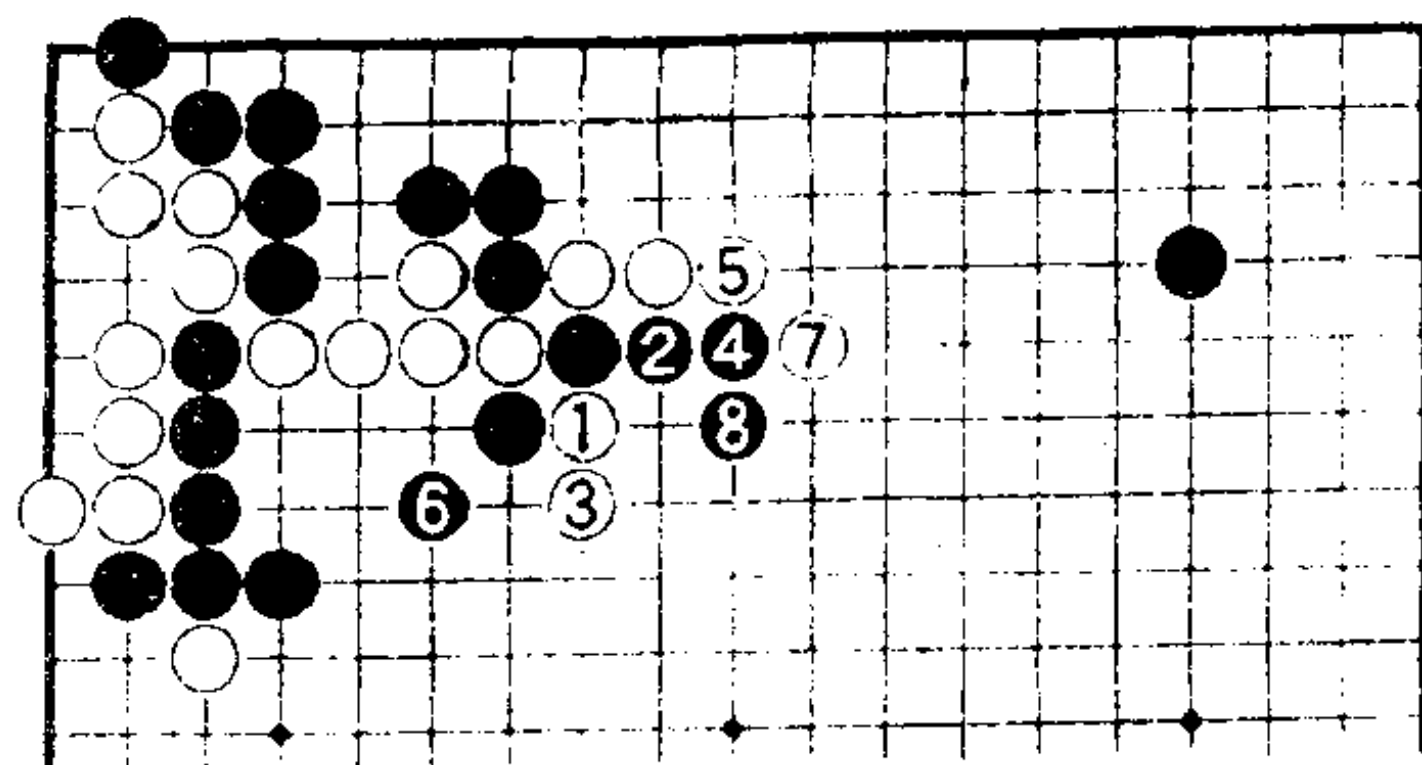


3 图

4 图（棋筋）

接着，黑 2 逃出必然，因为这是棋筋。黑 6 尖是手筋。

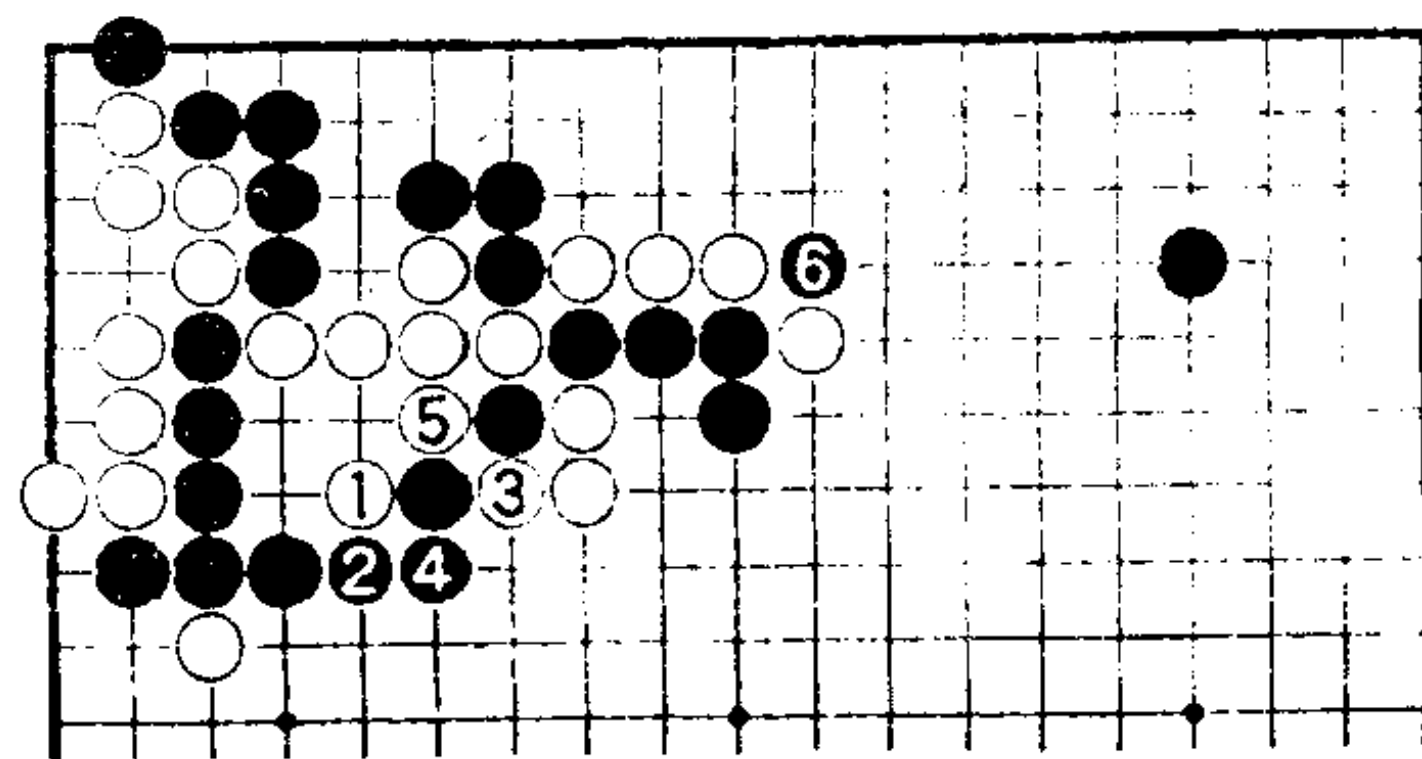
黑 8 委曲一下出于无奈。



4 图

5 图（转移）

白 1 至 5 非拔吃不可。黑 6 断，战斗转移到上方。



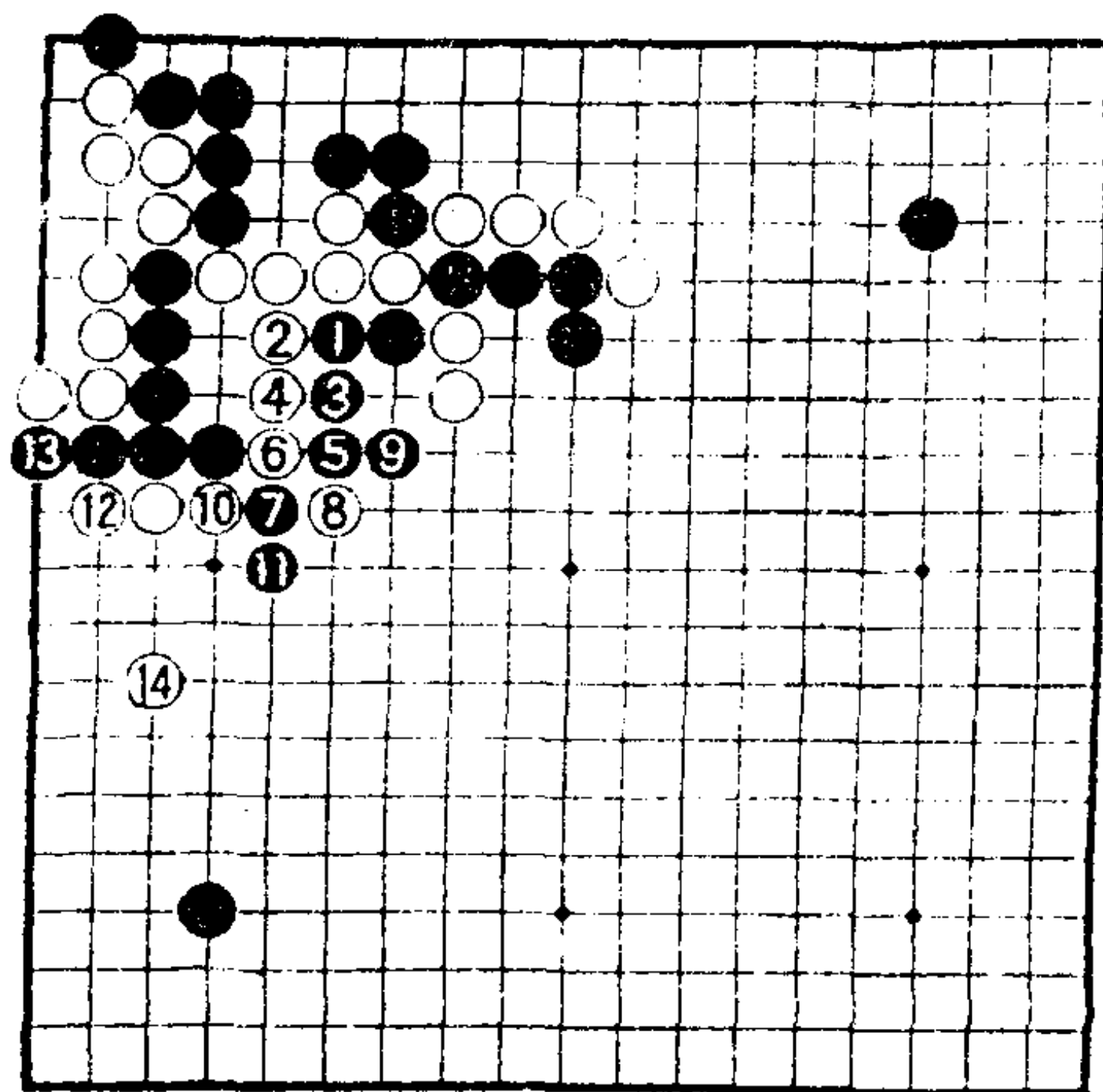
5 图

6图（变化）

黑如有1位贴的手段就好了。但是这一手不成立。

白2、4冲，黑5退、7挡。

白8断，走至白12成双活。但黑味差，难下。

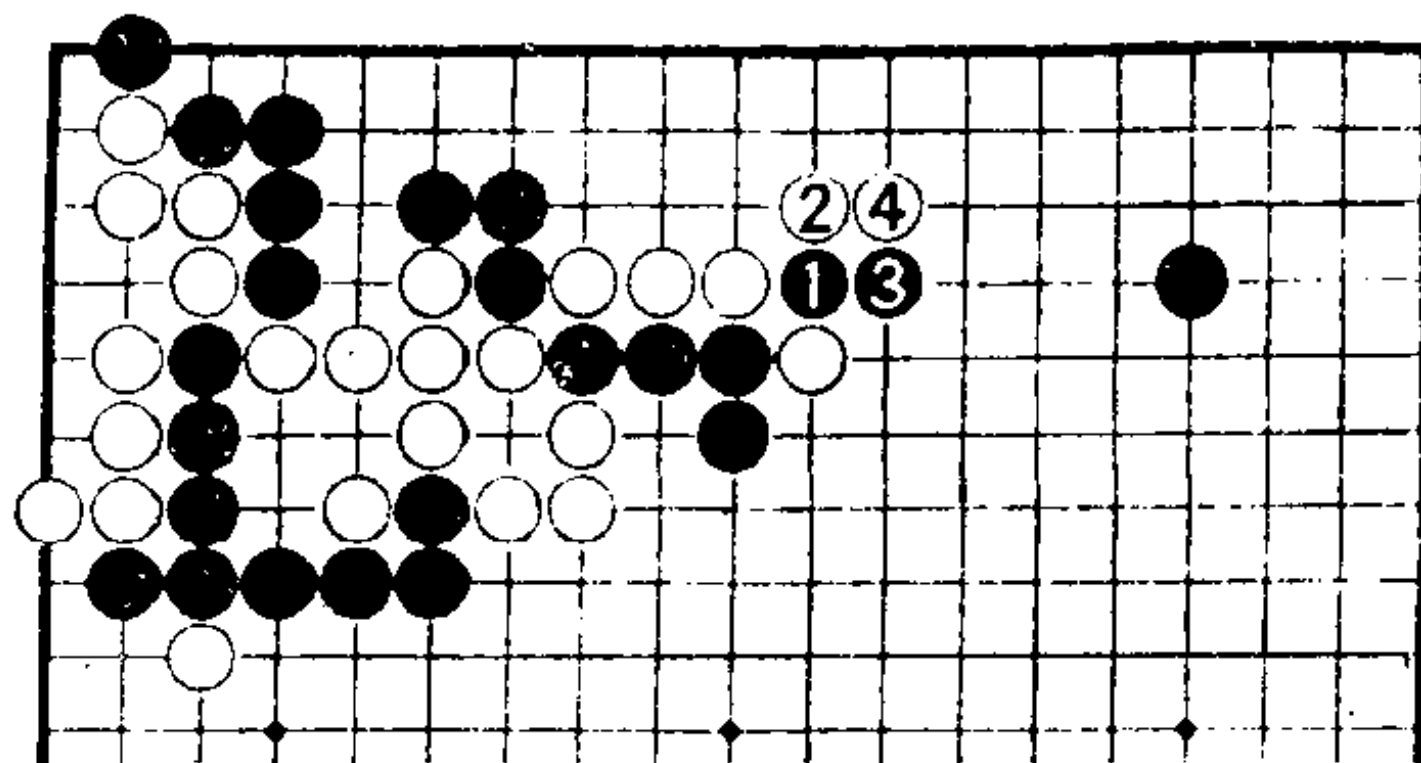


6图

7图（值得考虑）

战斗转移到上边，白2、4是必然的应对。黑下一手值得考虑。

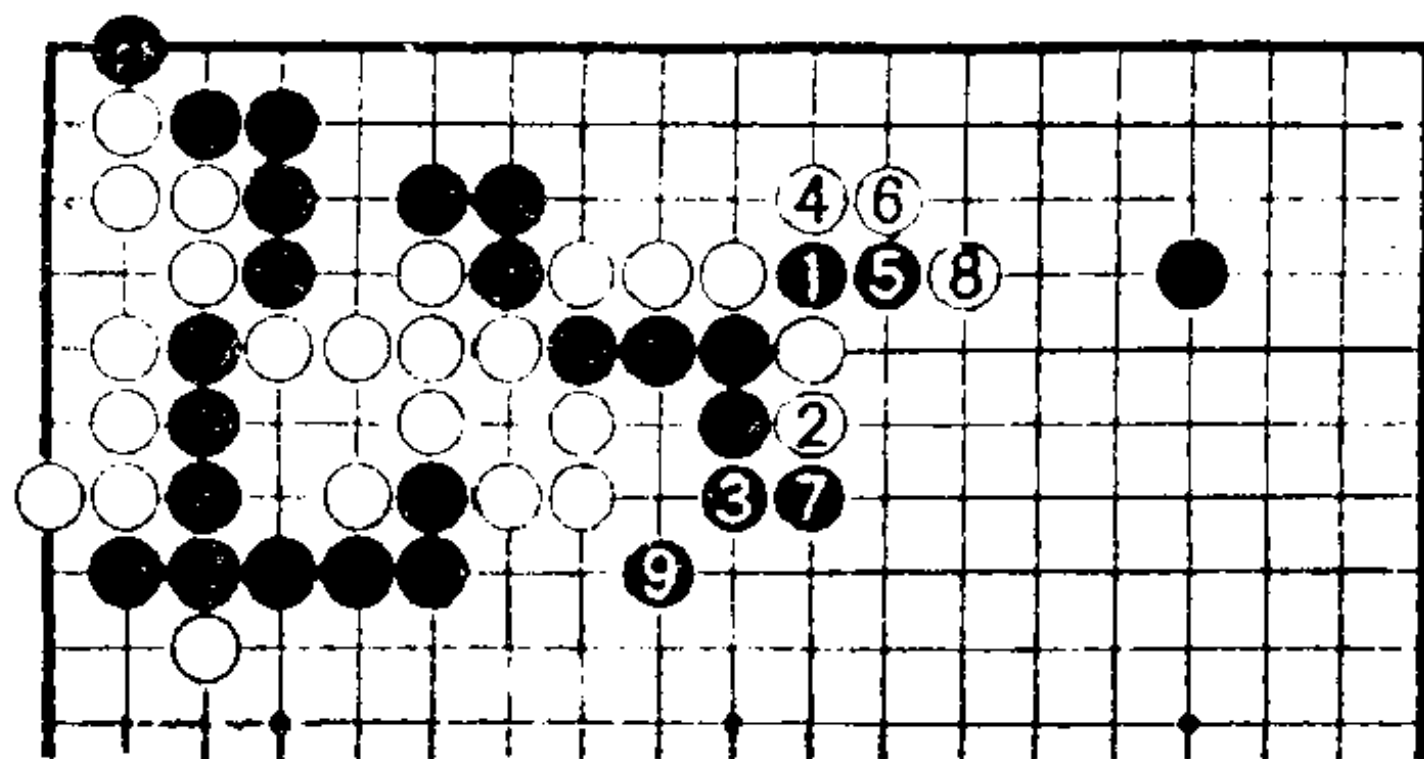
以此作为第十题的问题图。



7图

8图（多余）

白若是走2位是多余的。黑3、7是先手，就产生黑9封的手段。请不要忽略有这一层关系。



8图

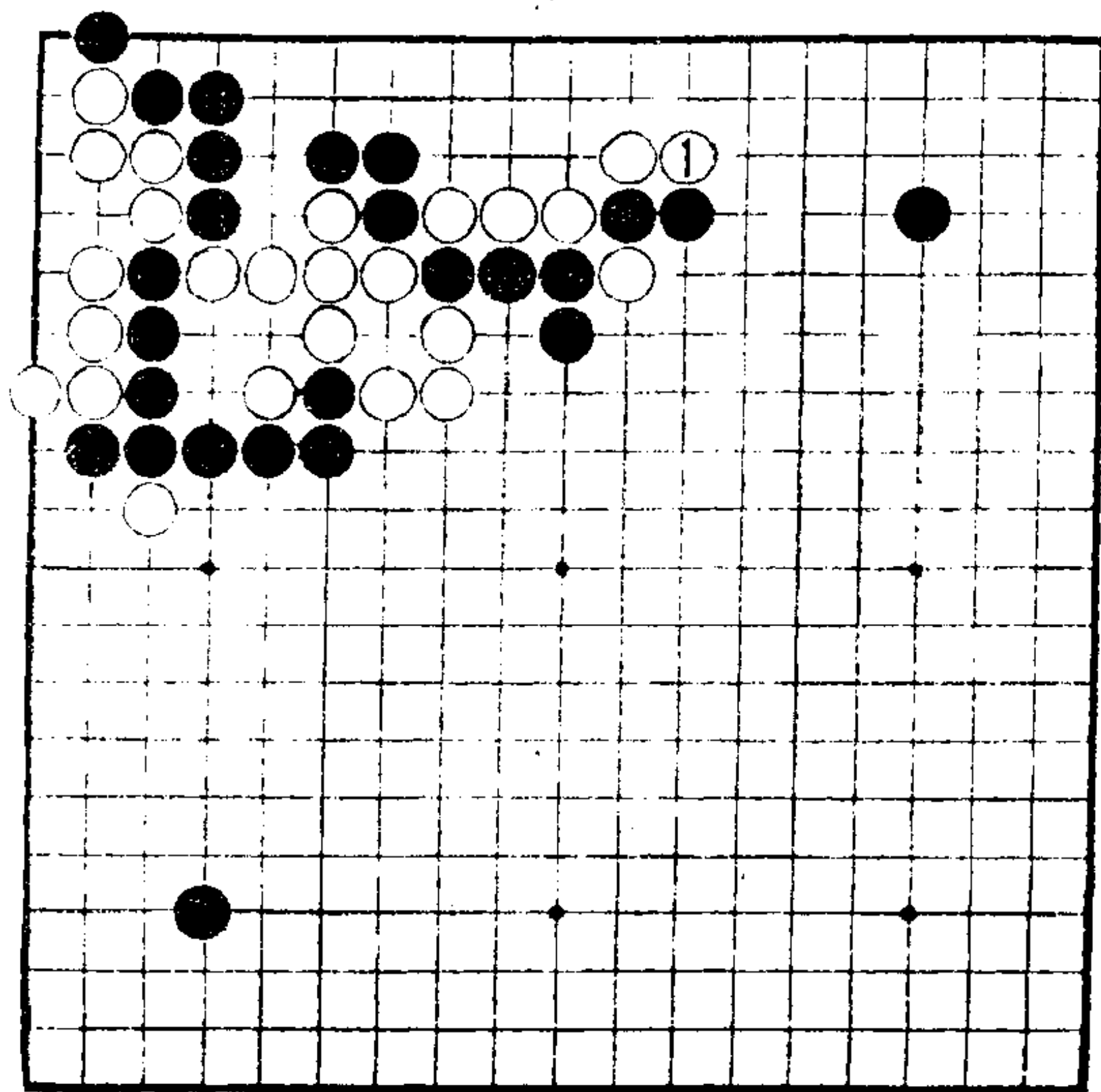
第10题

第二场

黑先 初级

这是第一幕第二场。

白1位爬。黑该如何处理呢？

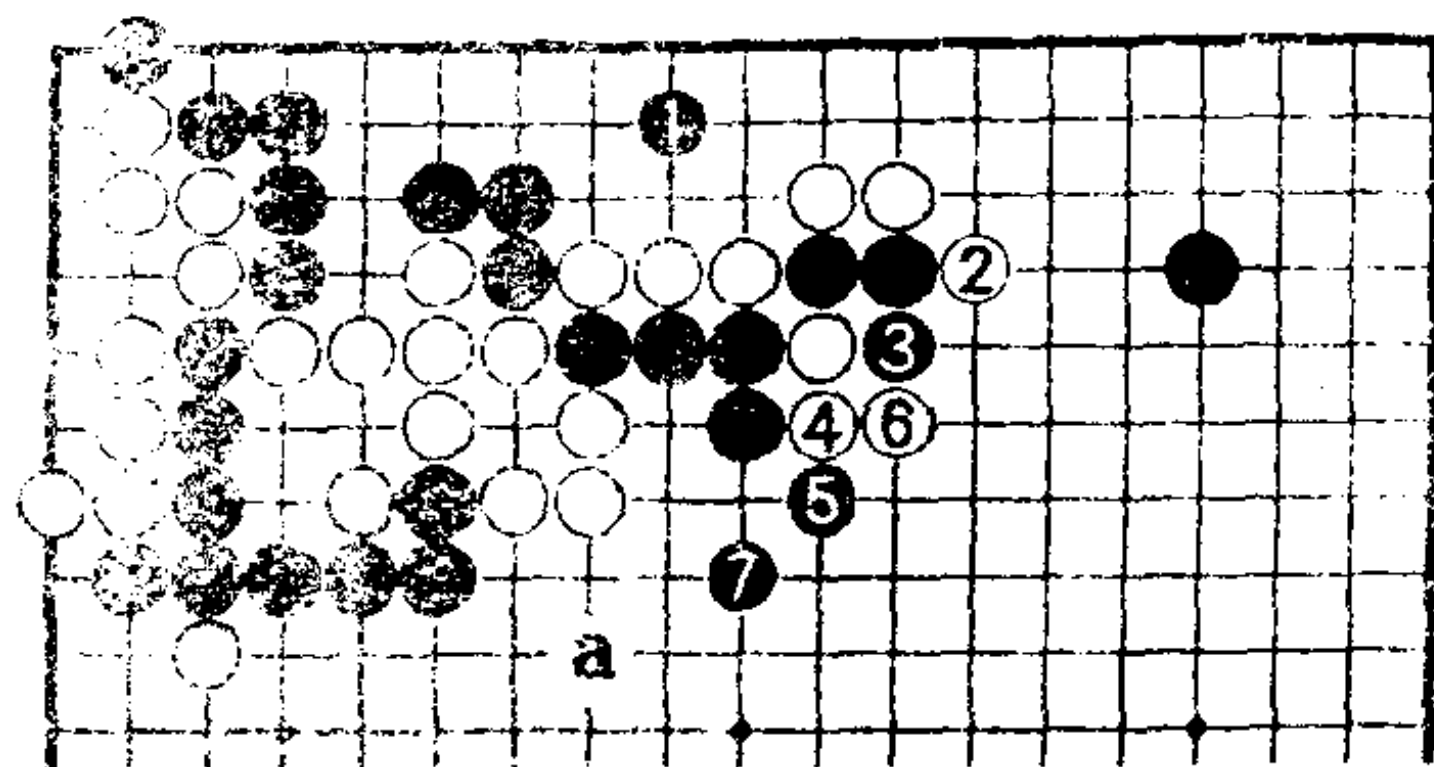
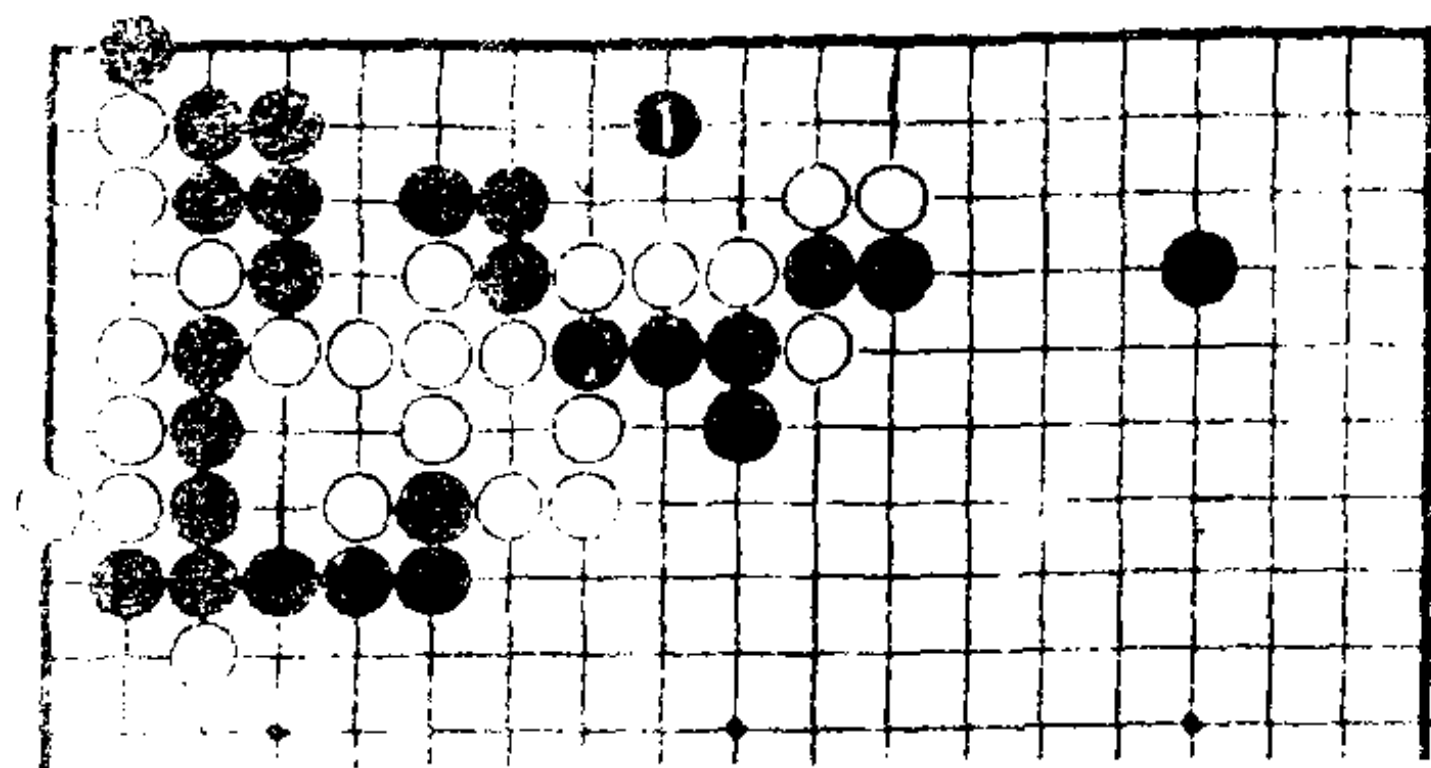


正解图 守护

黑 1 飞是正着，
守护左方。

1 图（战斗）

白 2 以下继续作战。
黑 5、7 顽强抵抗，
同时窥伺着 a 位的封。

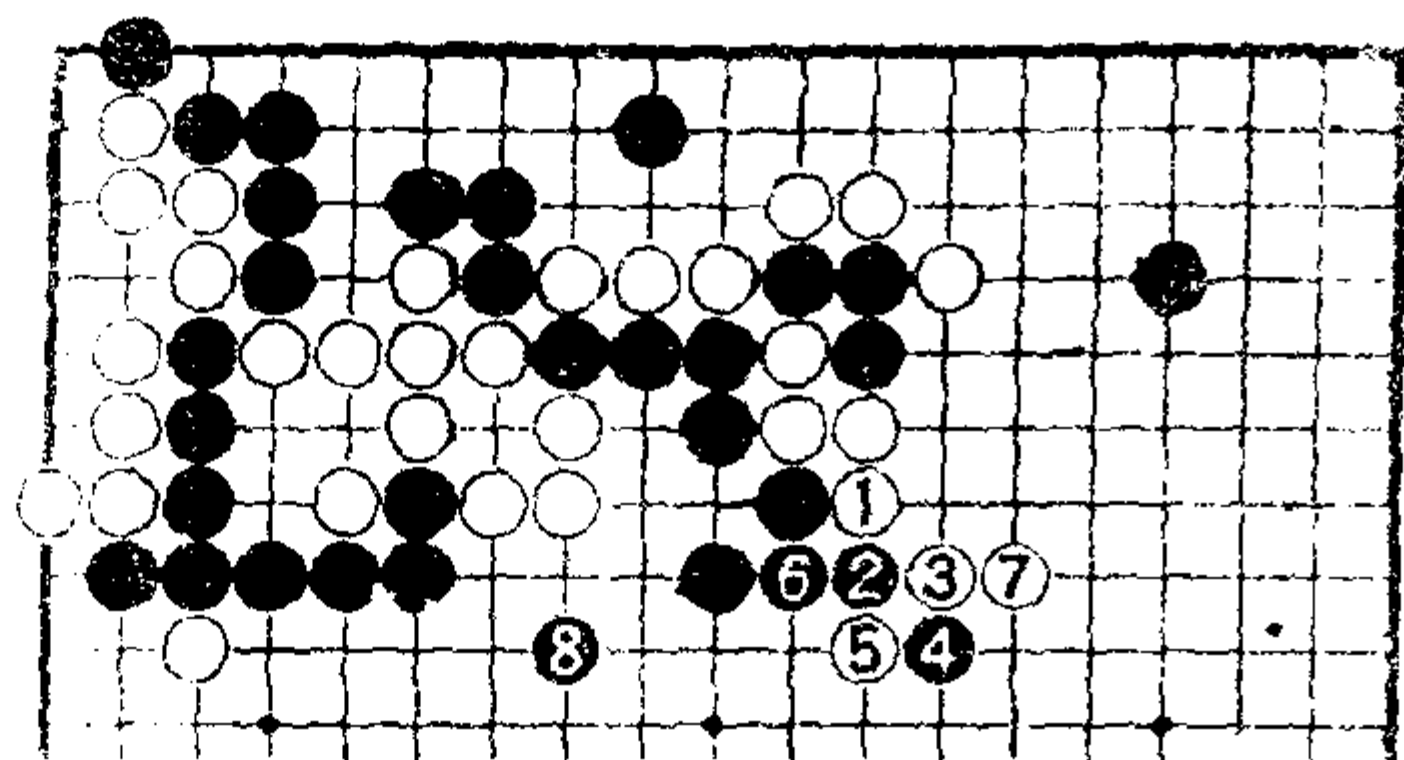


正解图

1 图

2图（抗争）

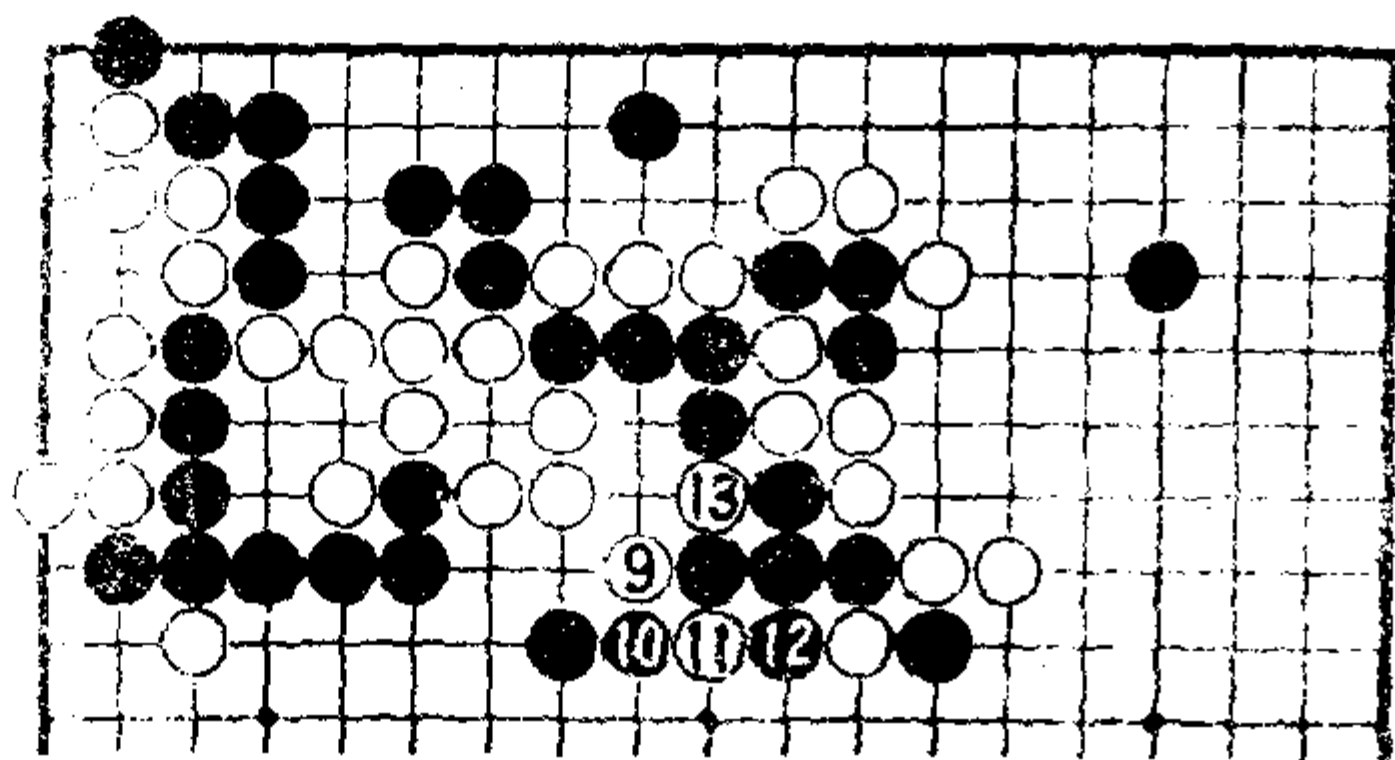
因此，白1压必须抗争。黑2、4连扳，白3、7是最强的抵抗手段。黑8封。



2图

3图（必然）

白9尖顶，白11、13走得较复杂，但都是必然之着。

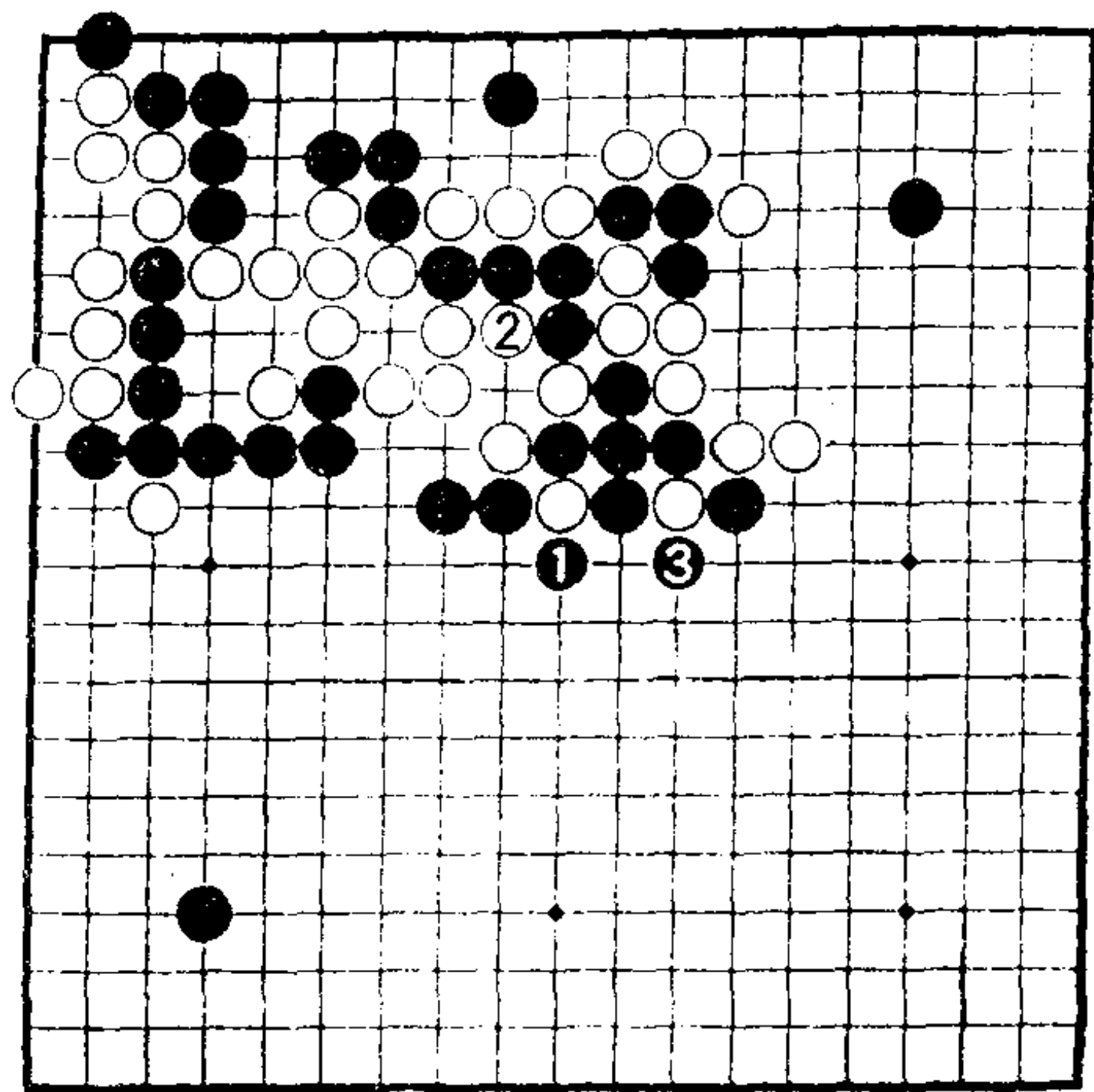


3图

4 图（转换）

结果，黑 1、3 中央开花，白 2 也提去 4 子进行转换。这大体可以说是两分的结果吧。

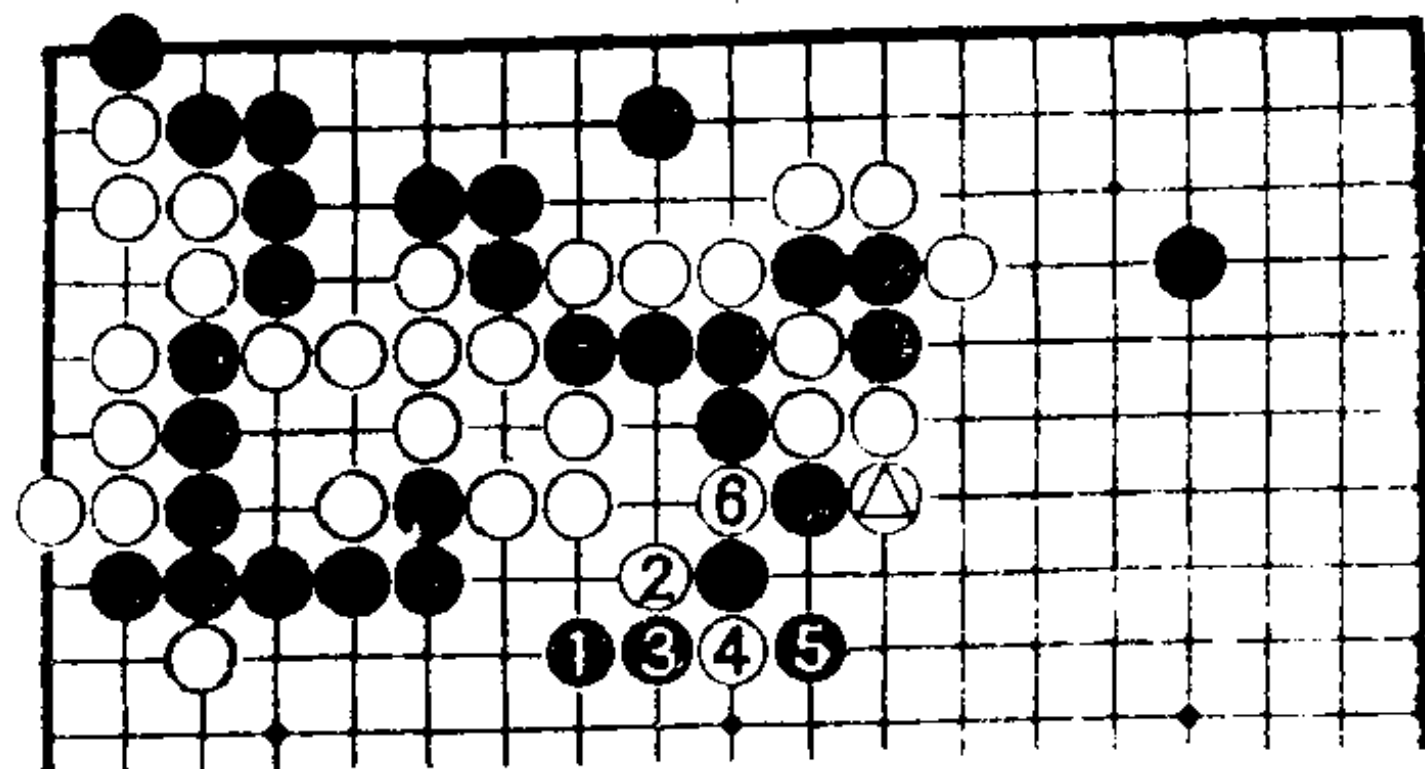
第九题第一手挑起的战端，本图似乎有了结果。白的实利不少，黑的厚势也相当可观。可以看作双方都无不满。



4 图

5图（原由）

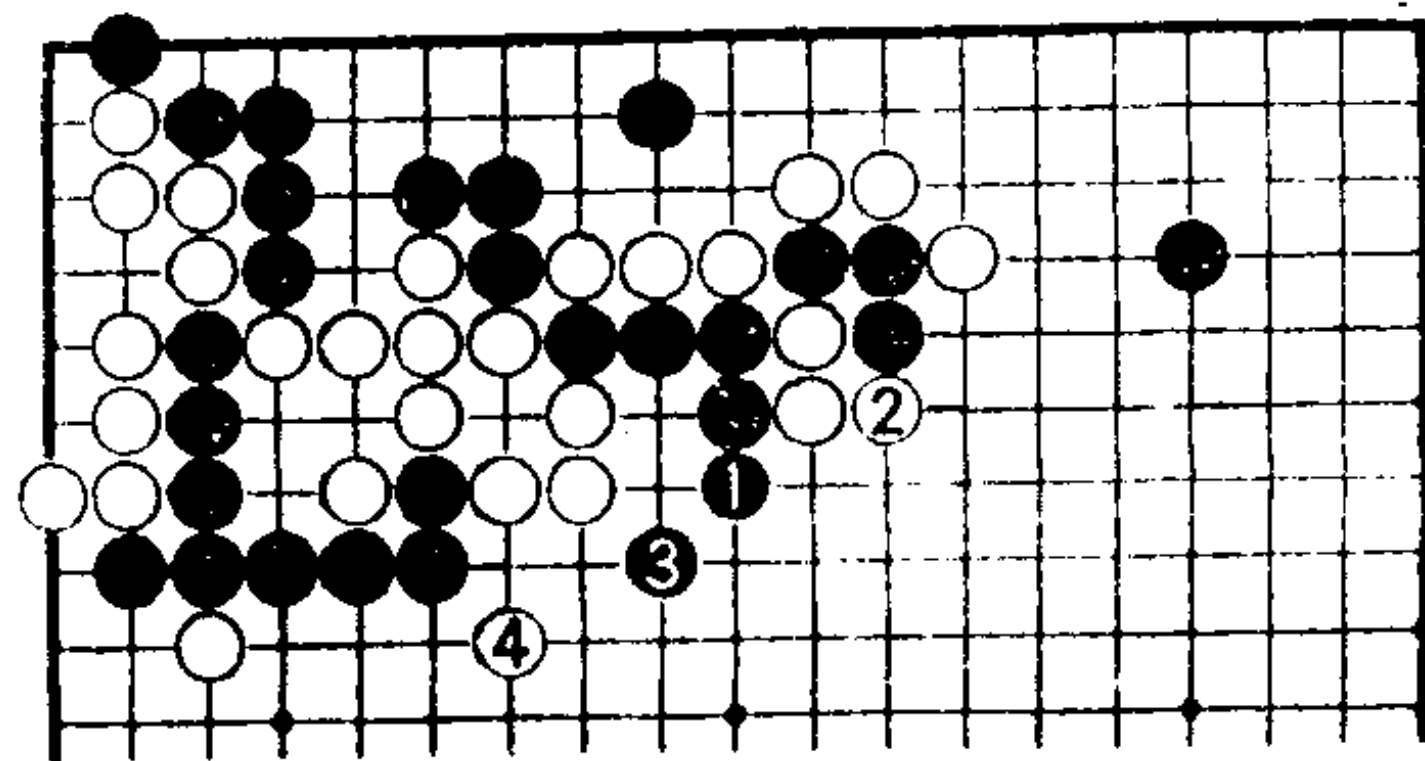
白之所以在△抗争是因为对于黑1的封，白有2以下至6位扑可以治孤的缘故。



5图

6图（不可行）

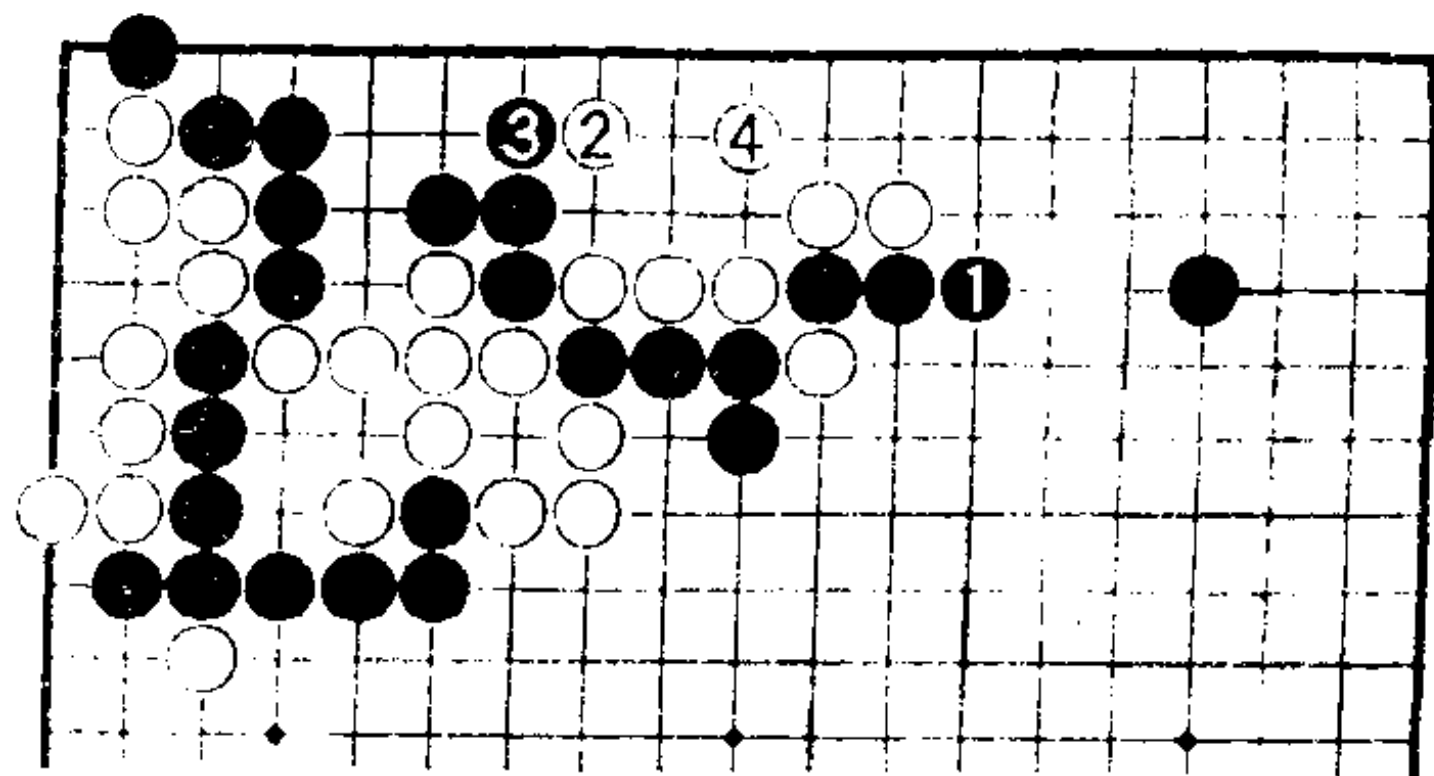
黑单走1长，白2弯头，黑3尖枷是不成立的。白4跳出，请好好考虑。



6图

7图（失败）

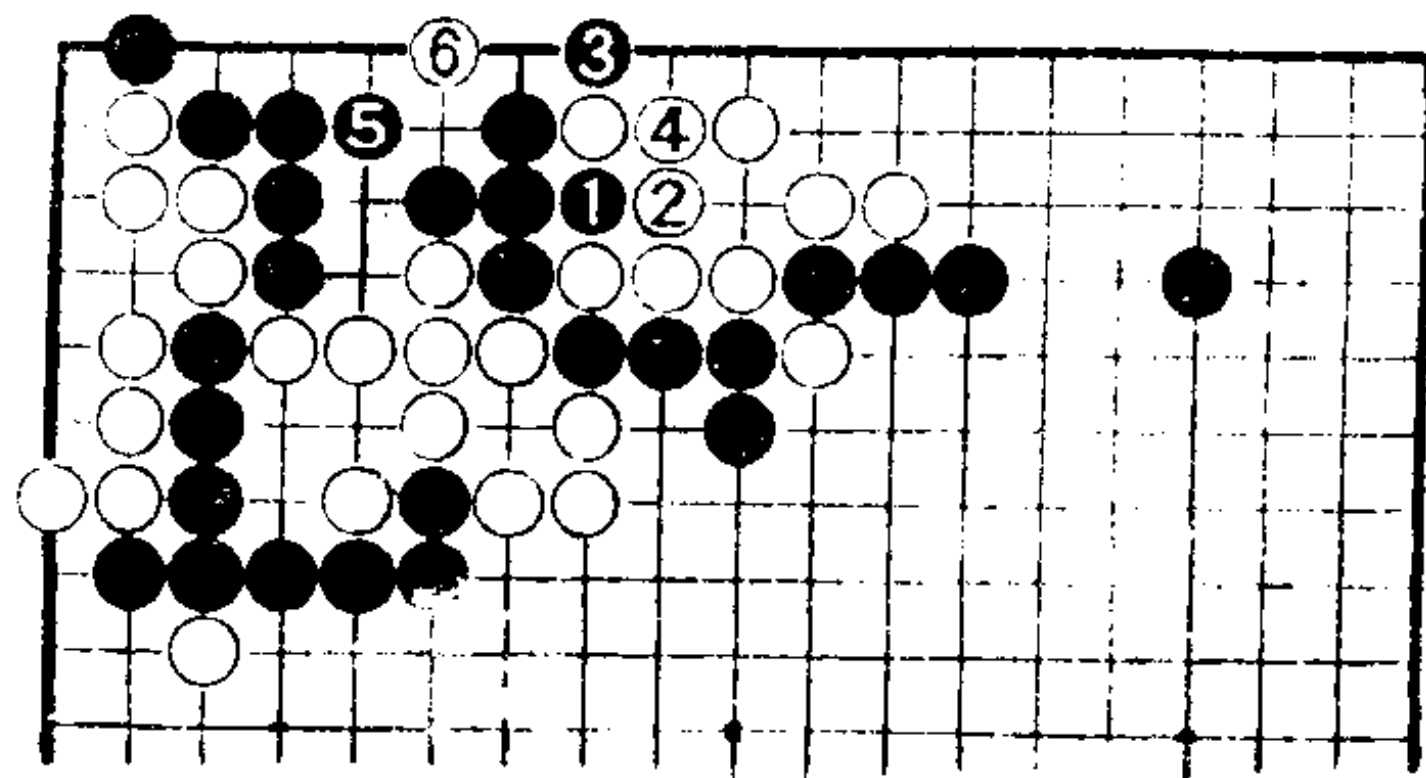
一开始黑就走1位长的话，被白2、4跳，左边的黑就无法做活了。



7图

8图（死）

接着，黑1、3、5，被白6点，仍然是死棋。



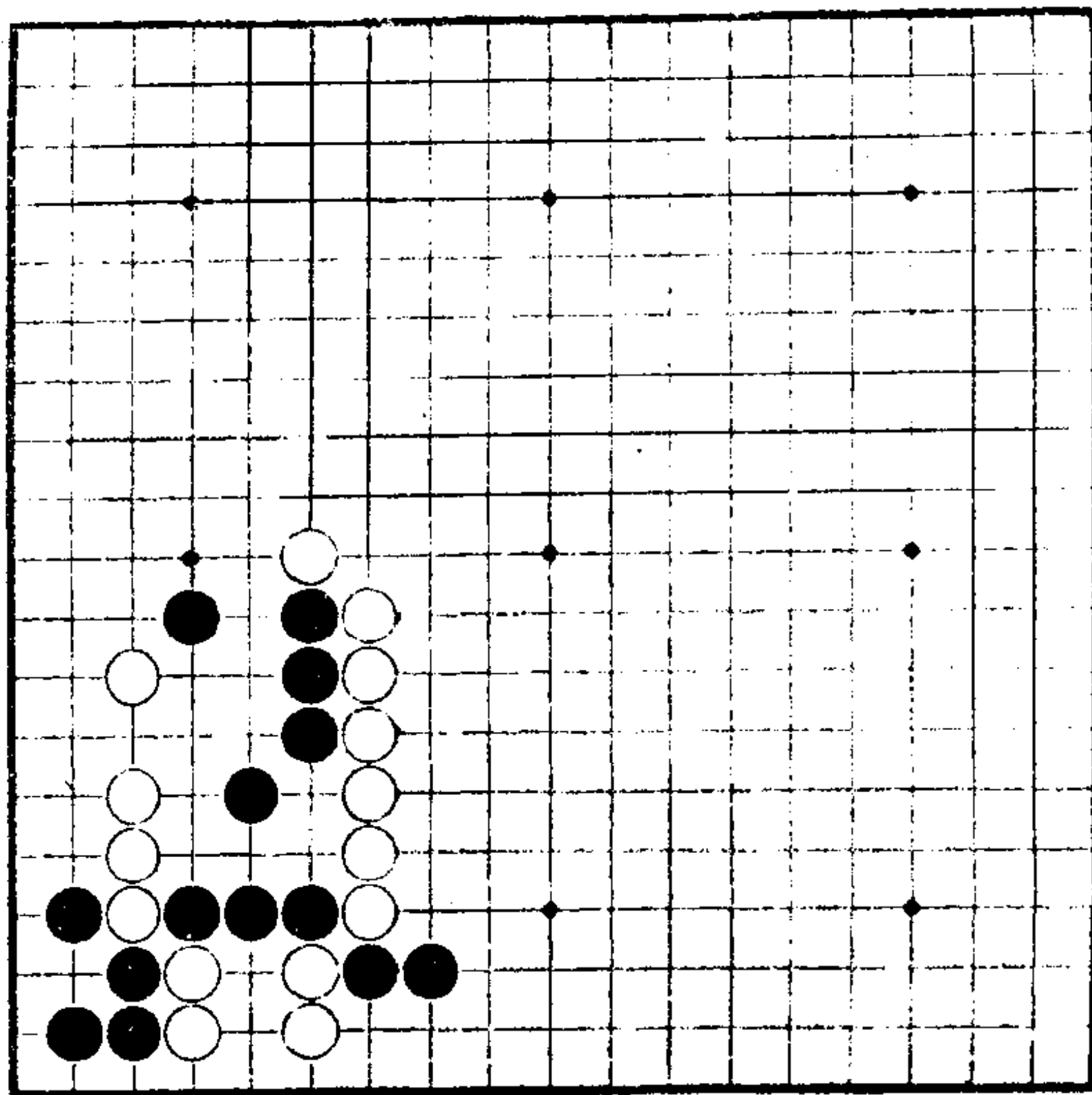
8图

第11题

大追捕

白先 上级

下方白四子和上方黑对杀。如果白走得好，而黑再顽强抵抗，那么就可能形成大追捕。现在标题前加个“大”是时髦，而且显得有生气。

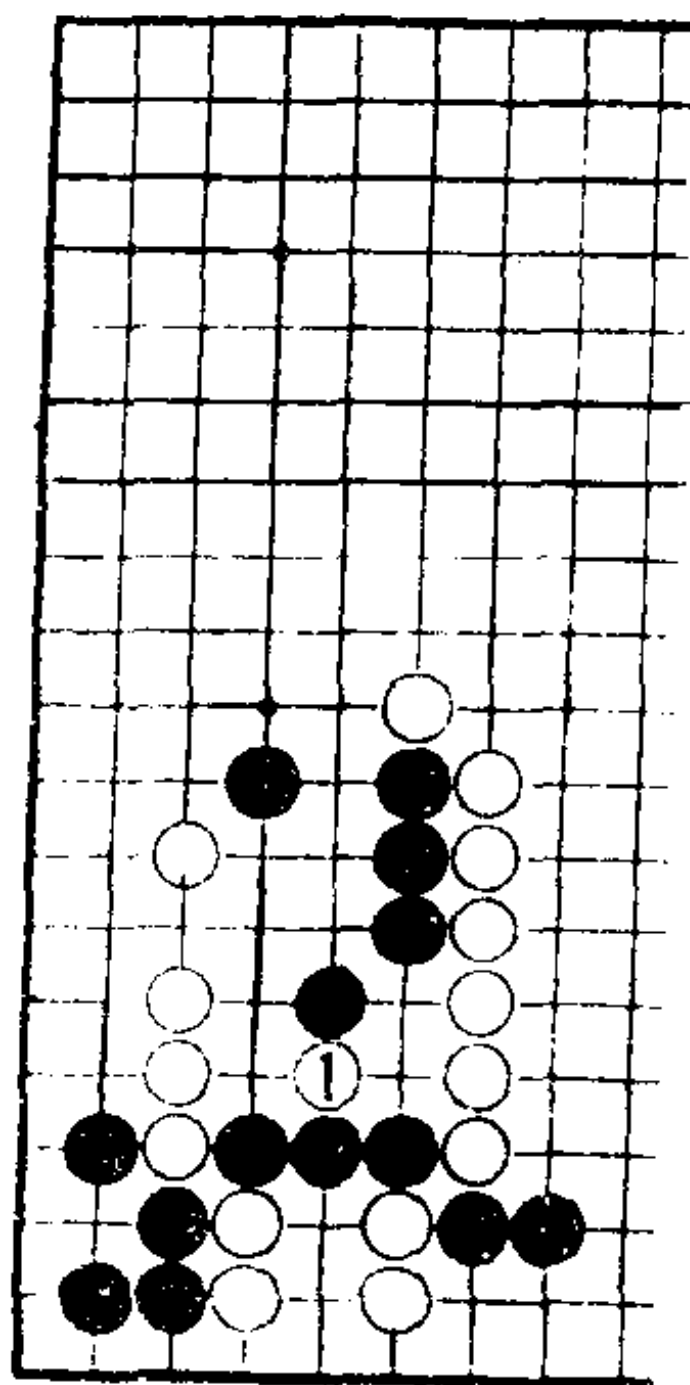


正解图 挖

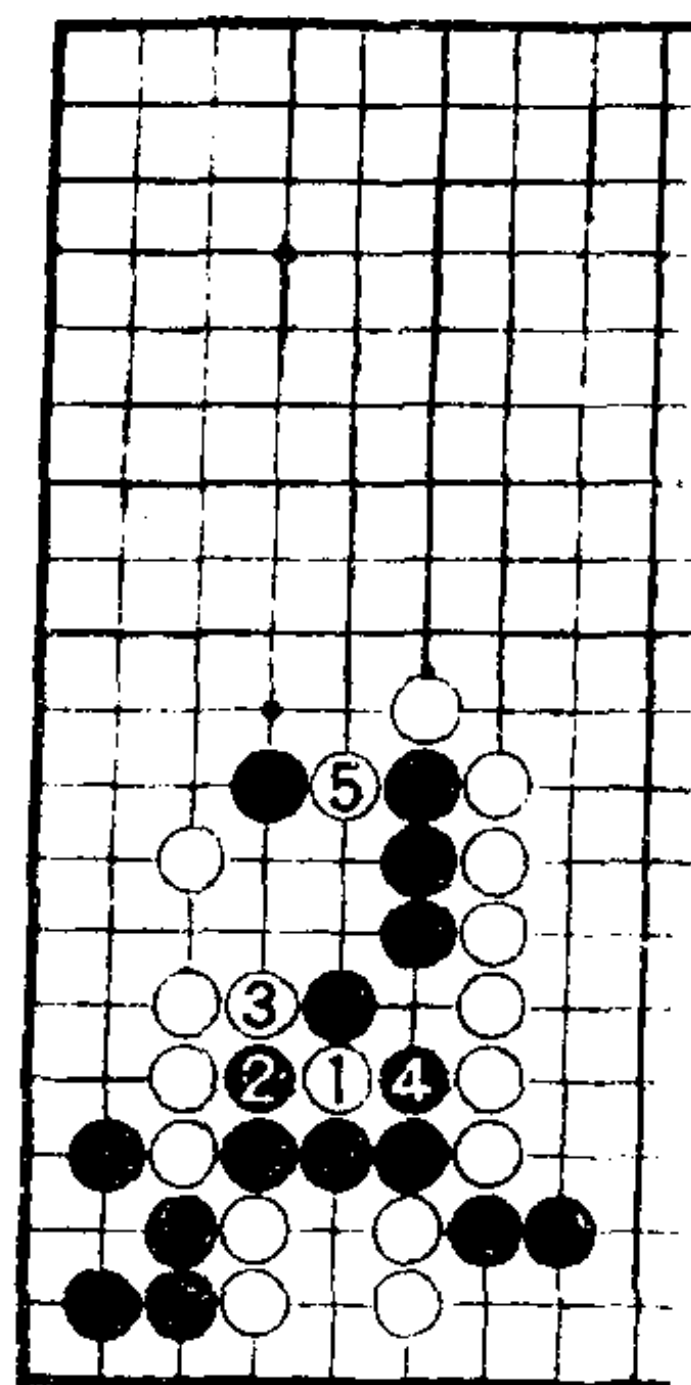
白 1 挖是第一手。
这是紧气的捷径。

1 图（挖）

黑只有 2 位应。白
3 断与黑 4 提交换后，
白 5 挖是连贯的好手筋。



正解图



1 图

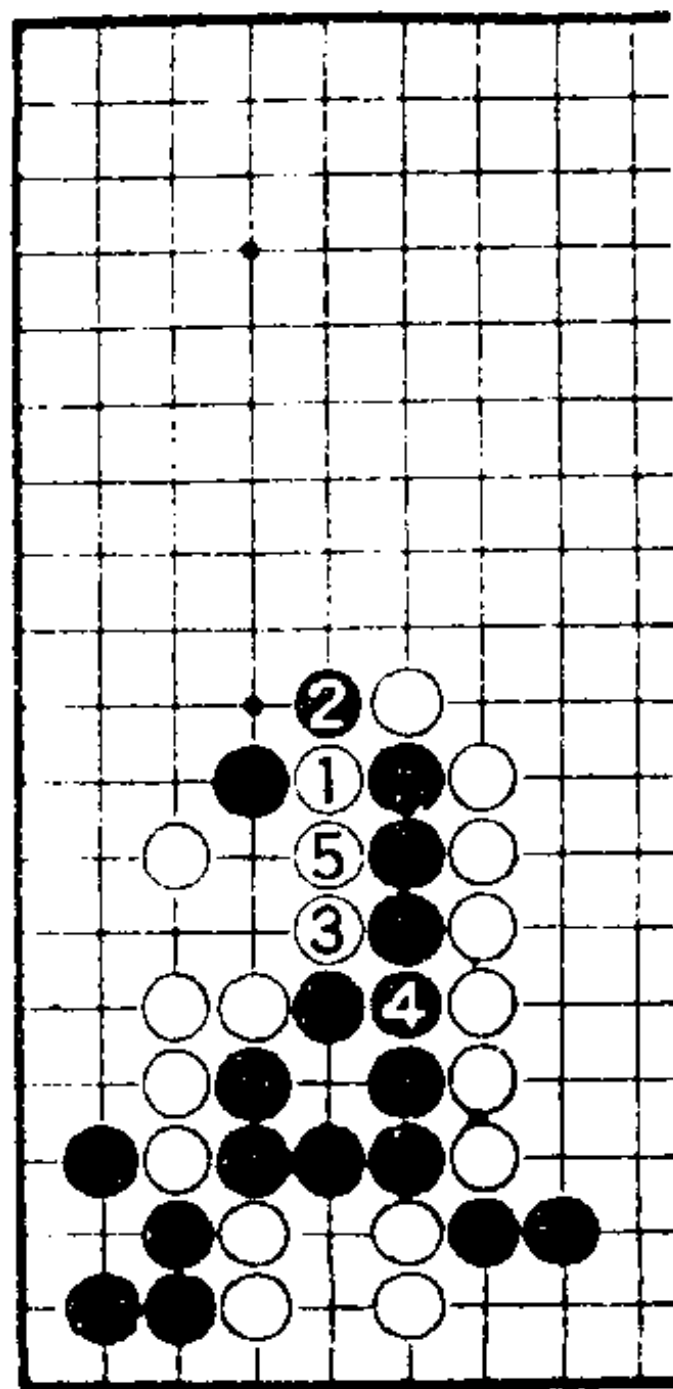
2 图（卡）

白 1 的挖所以是好手筋，是因为黑如于 2 位打，则白有 3 位卡。

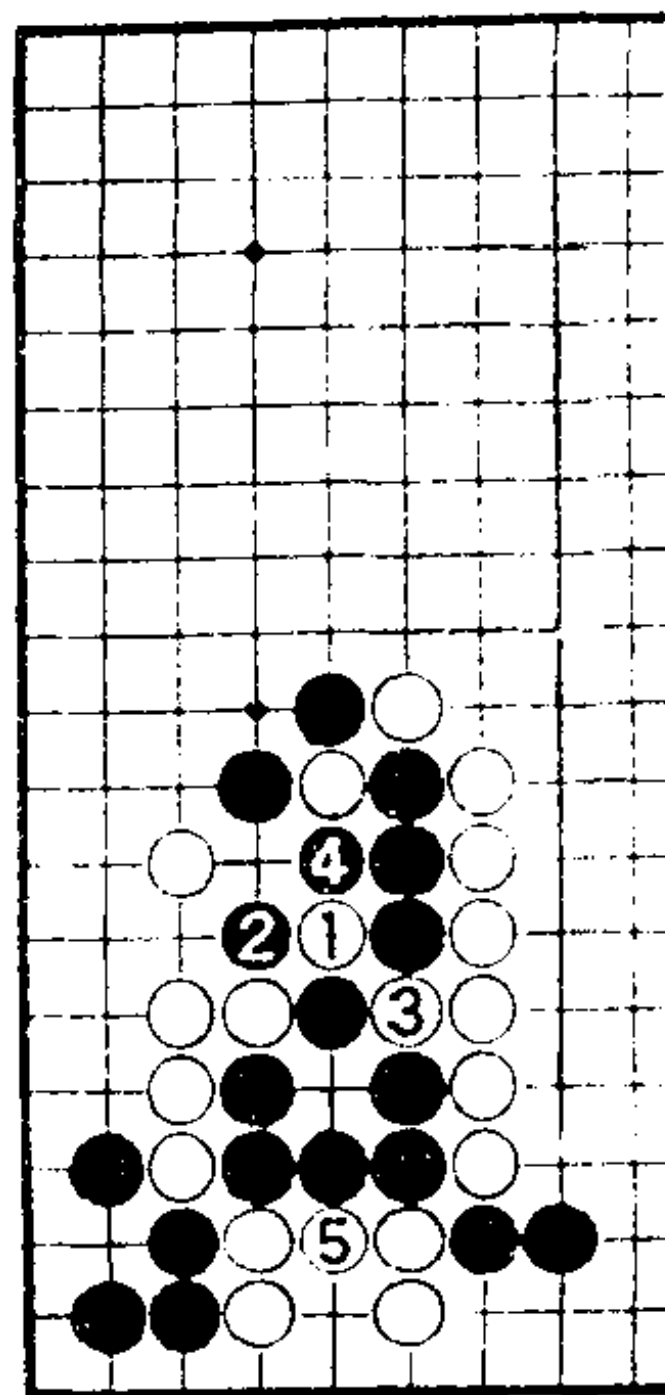
黑 4 接，白 5 接上全歼黑。

3 图（接不归）

对白 1 的卡，黑 2 断的话，则白 3 卡吃，白 5 叫吃，黑接不归。



2 图



3 图

4 图 (枷)

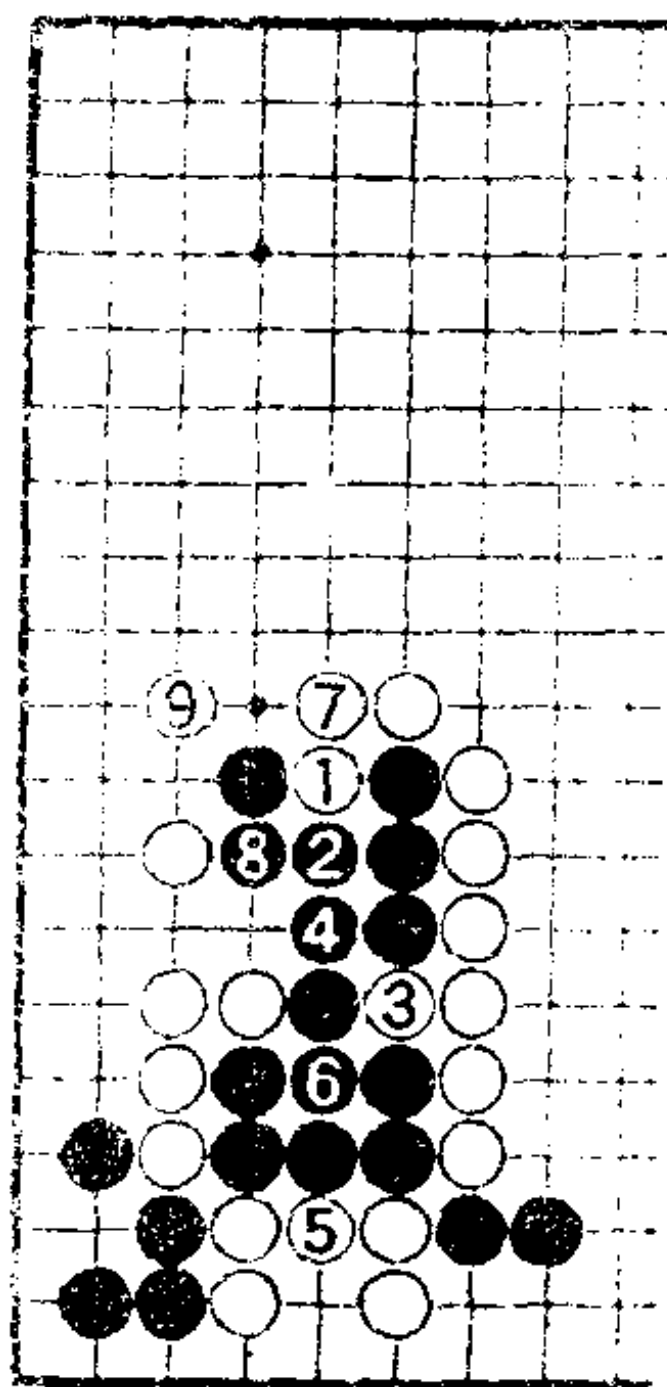
因此，黑必须在 2 位应。

白 3、5 乘机紧气，白 7 接、9 枷，正好将黑枷住。

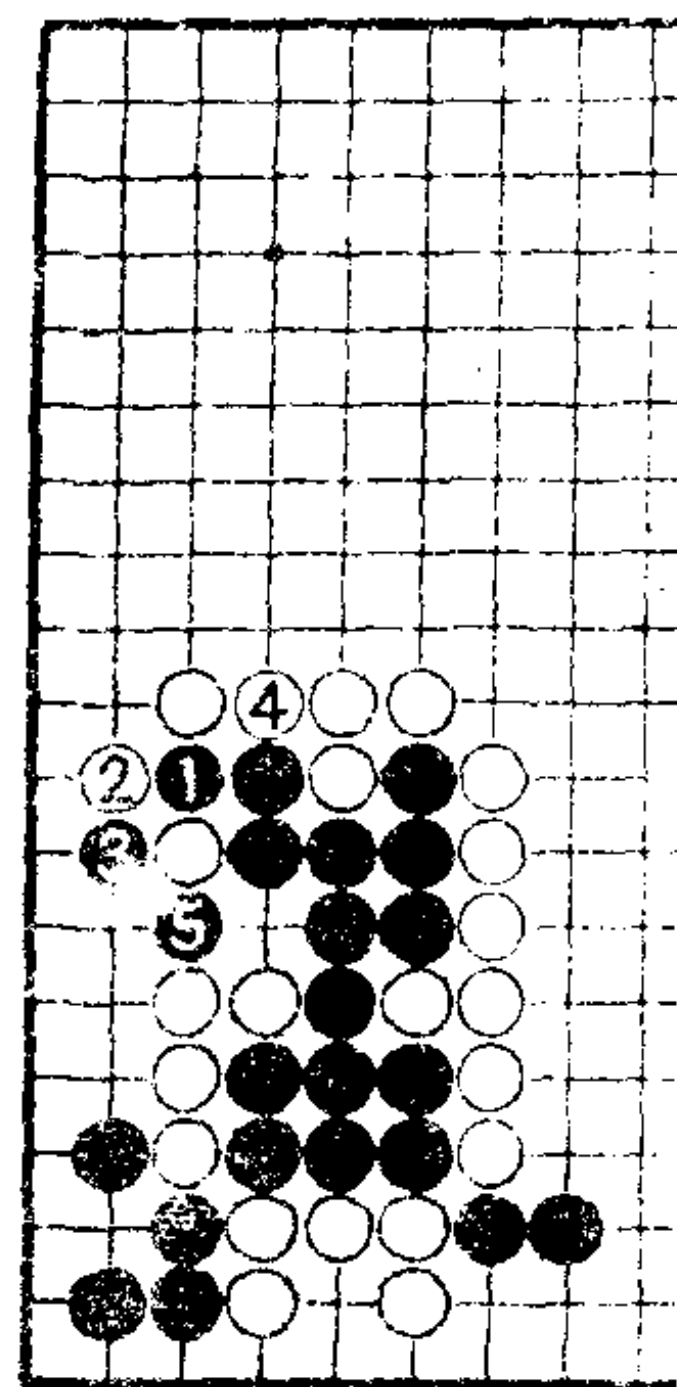
5 图 (逃)

接着，黑 1 冲，也逃脱不了。

白 2、4 放弃一子。然后……



4 图



5 图

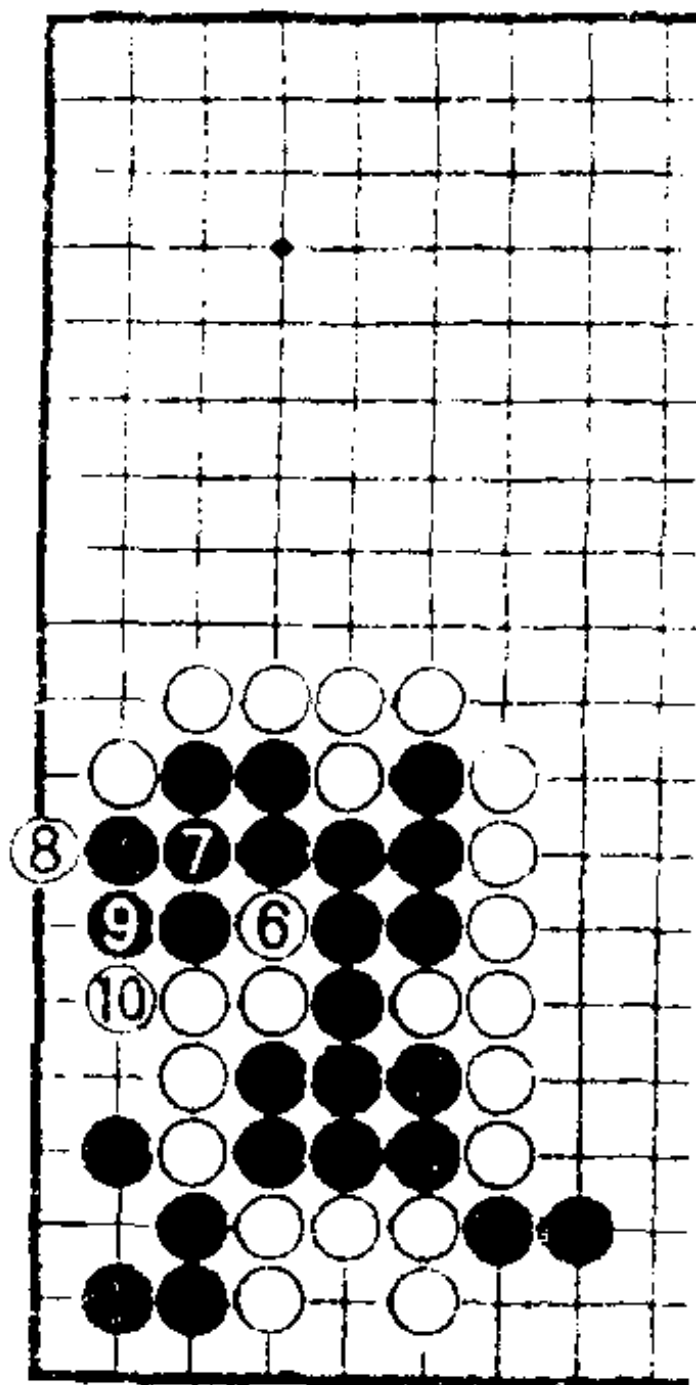
6图（征子）

白6打，白8、10征吃黑。真是千钧一发，白胜。

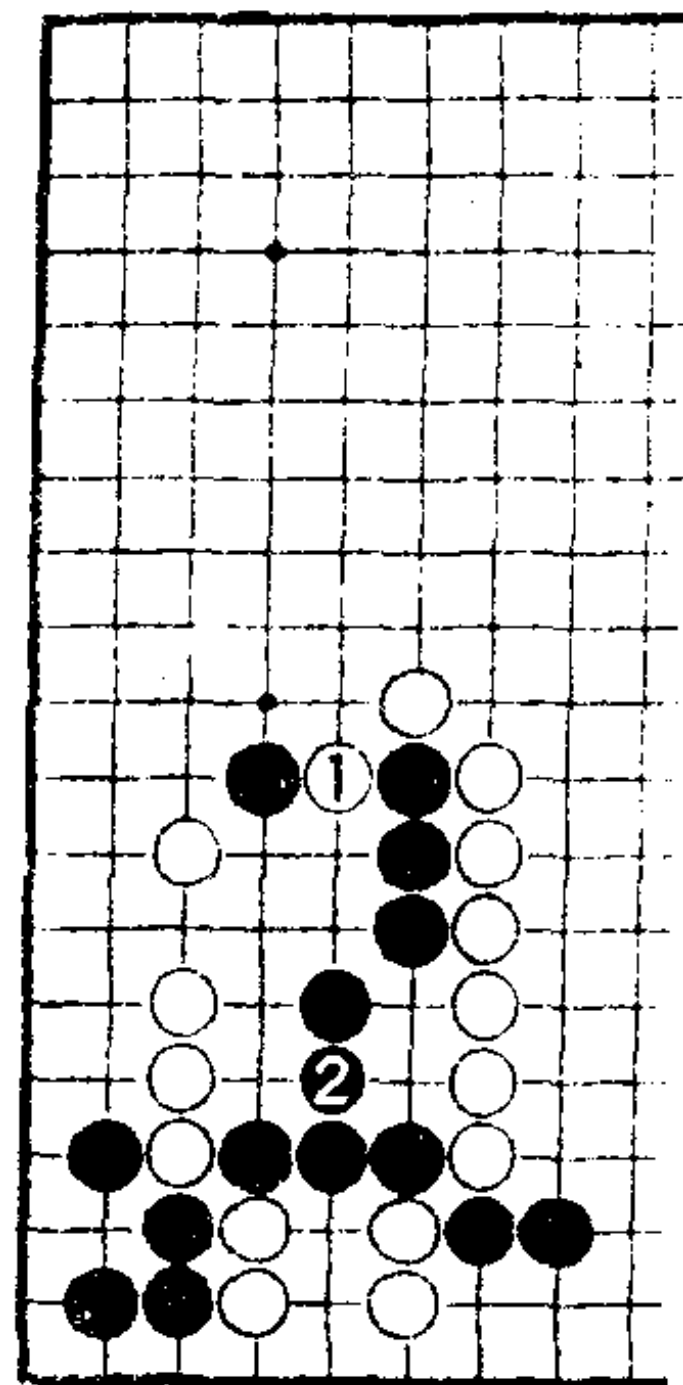
7图（失败）

白先从1位挖，构思虽好，次序不周。

被黑于2位要点捧接，对杀白气不够。



6图



7图

8 图（简单）

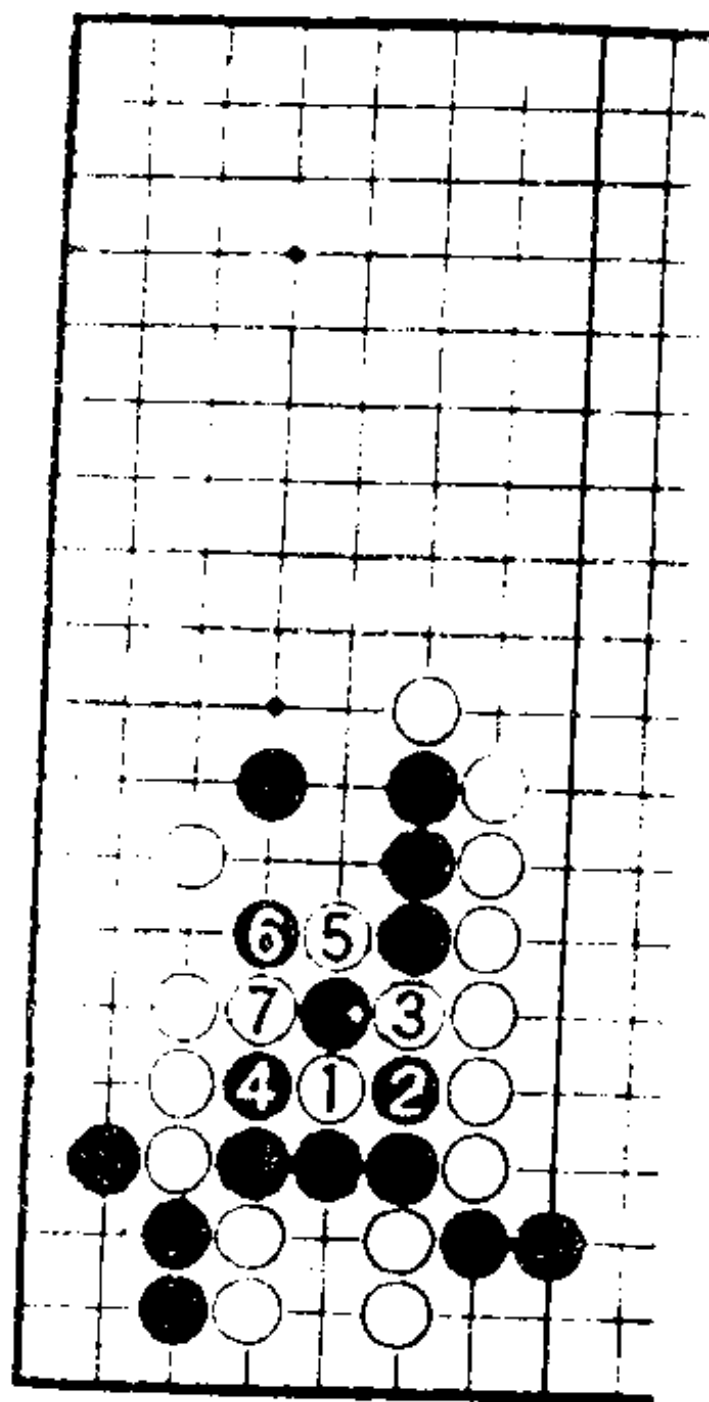
一开始，白 1 挖时，黑如从 2 位方向应，过程就较简单了。

白 3 断后就产生了白 5 的手筋。

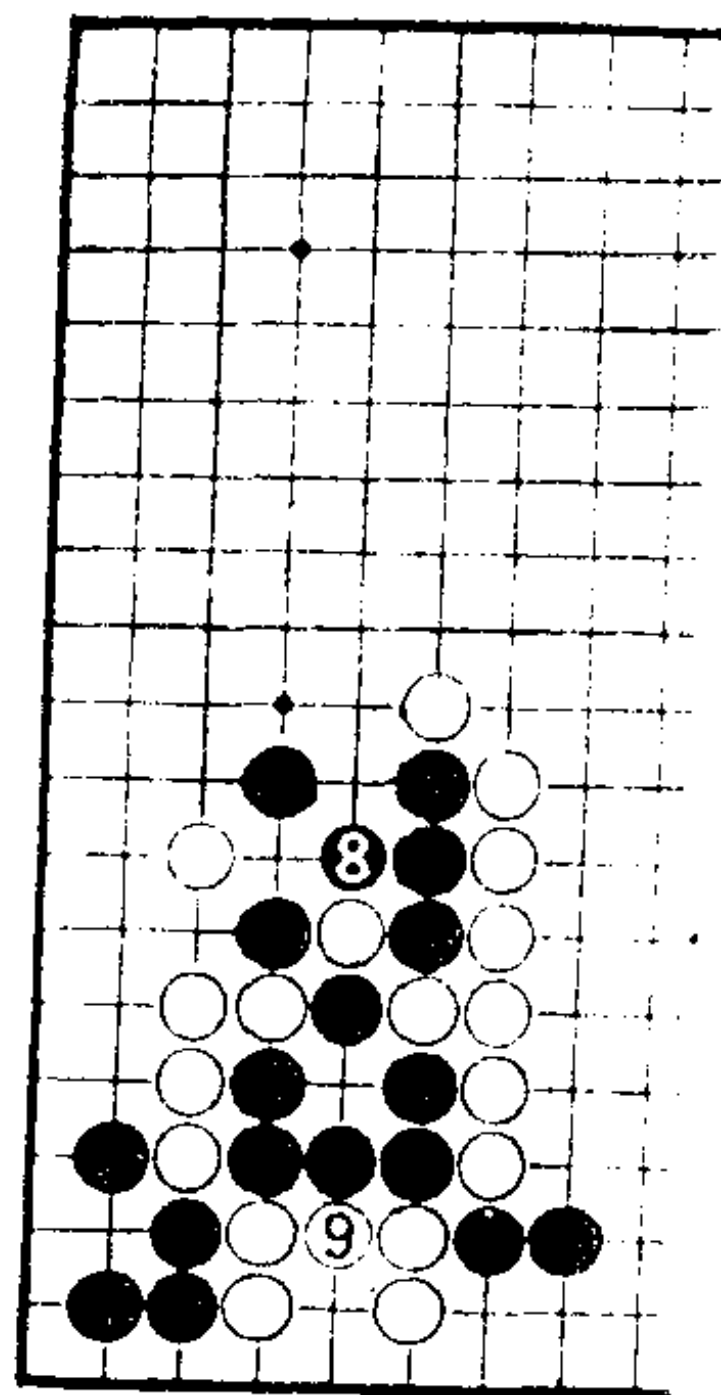
黑 6 打吃，白 7 断……

9 图（接不归）

白 9 打吃，黑接不归。



8 图



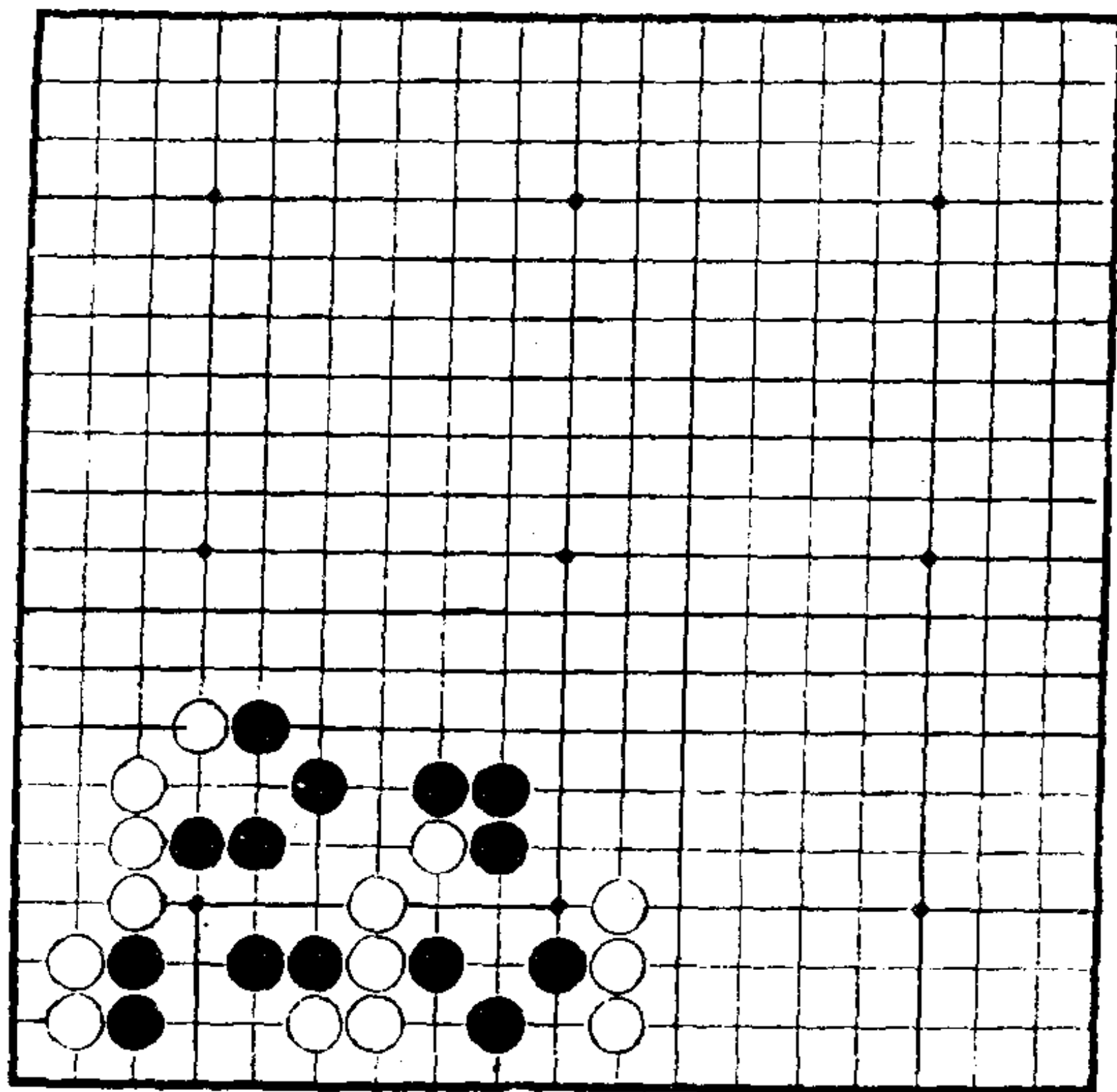
9 图

第12题

唐迪斯
白先 有段

下面的白五子
好比是《基度山恩
仇记》的唐迪斯·
爱德门。

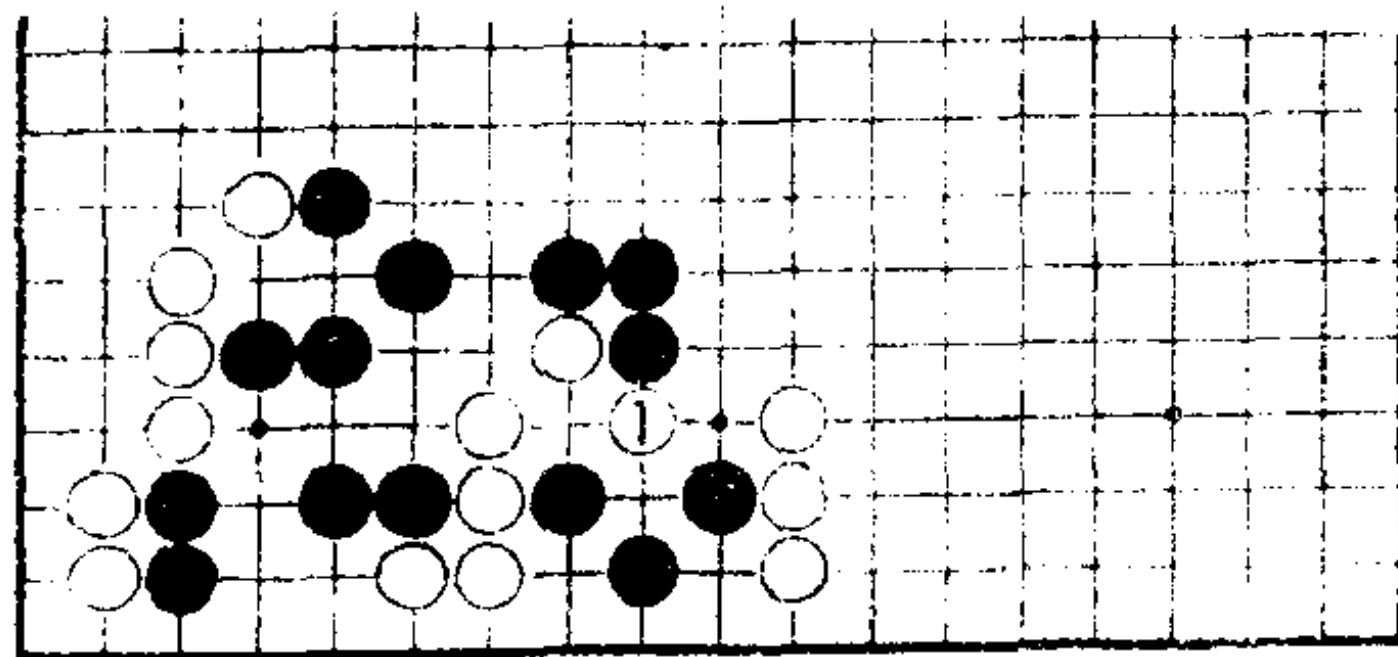
问题是如何巧
妙地逃脱出监狱，
改扮成基度山伯爵。
其情节请你自己去
描述。



正解图 扳

白先要在1位扳。

这正符合谚语：两边对称走其中。



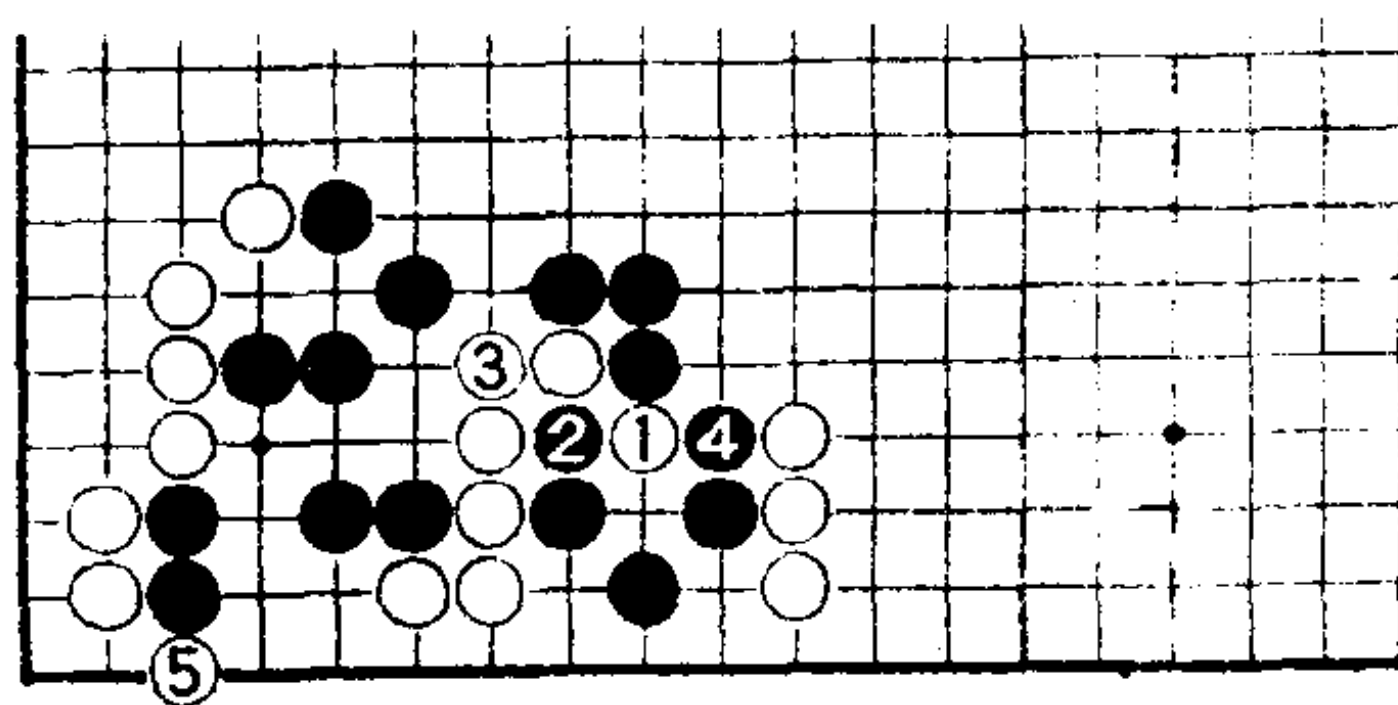
正解图

1图（扳）

黑2断吃，白3接。

白的目的正想能先手走到此着。

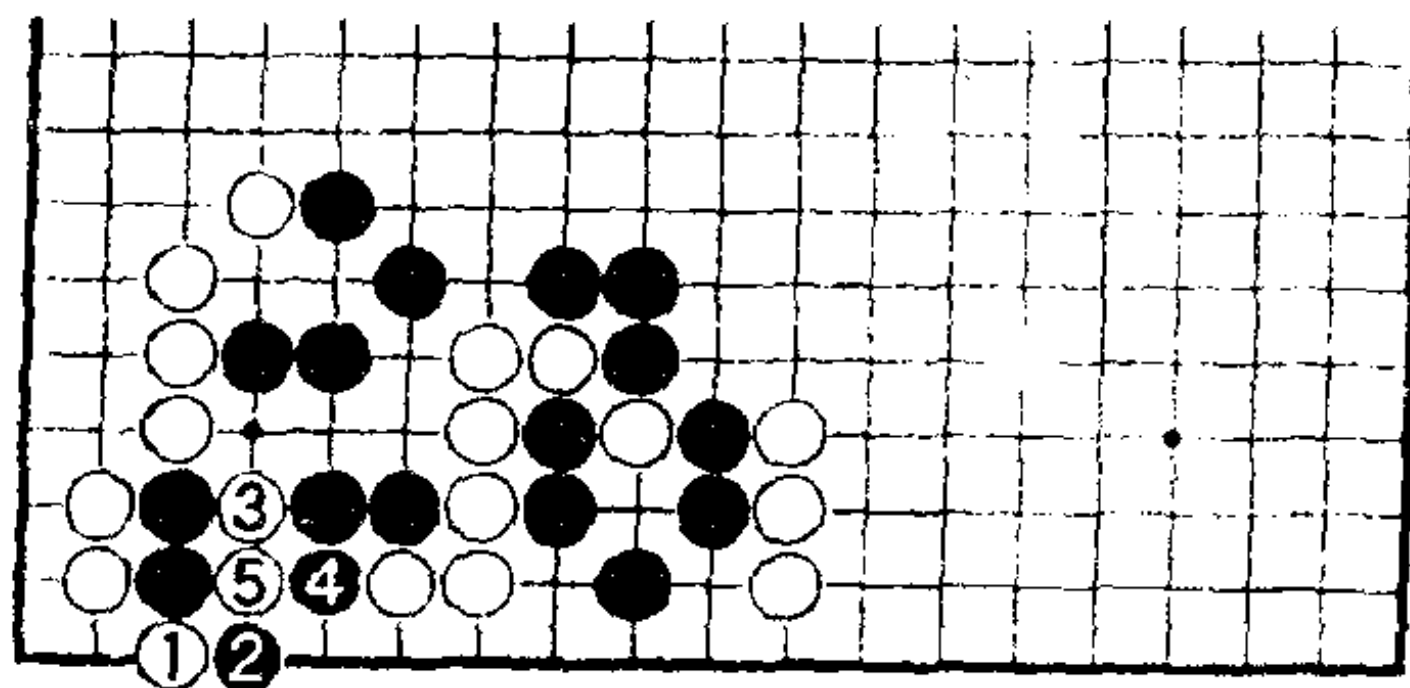
白5扳，黑穷于应付。



1图

2 图（用强）

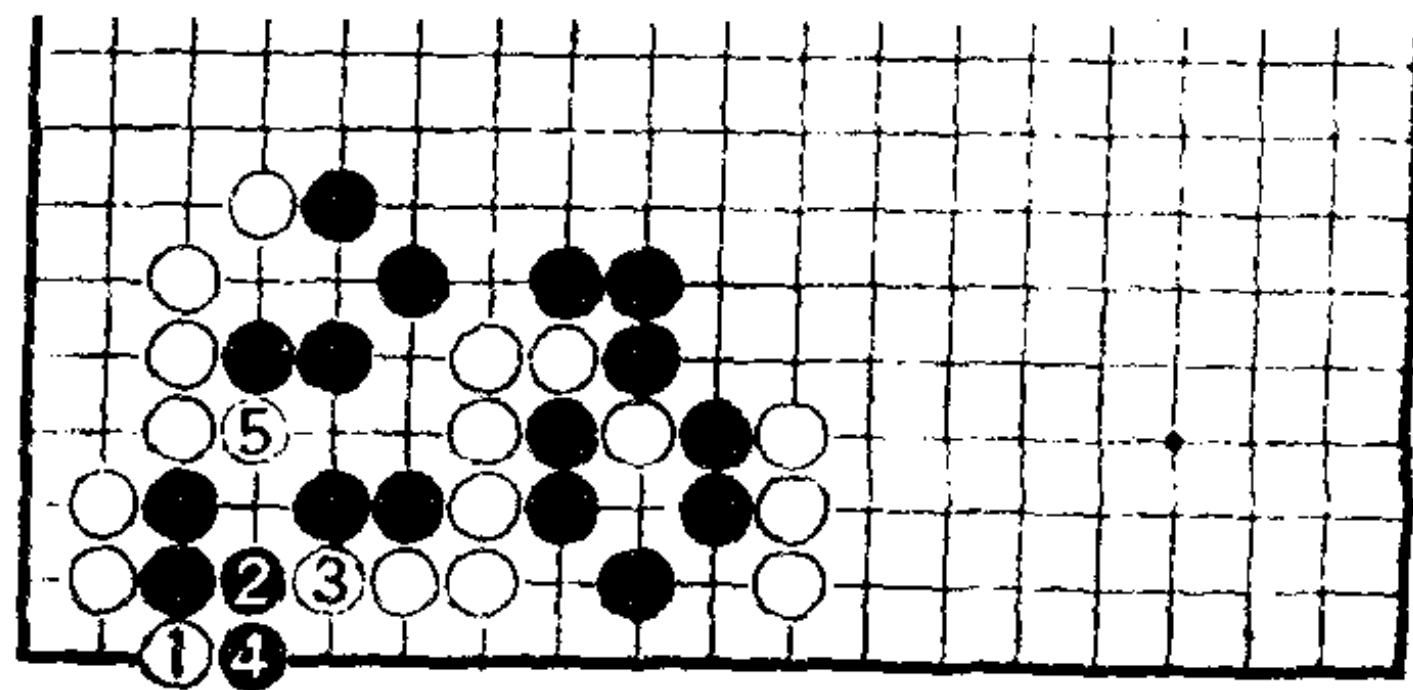
对于白 1 的扳，黑如坚决阻止白的连络，那么只有黑 2 的扳挡，白 3 打吃是好顺序。结果白 5 提吃二子。请接着下页 4 图。



2 图

3 图（如果）

如果黑 2 曲，白 3 冲、5 出头，这样黑同时出现两个断点，防不胜防。



3 图

4 图（挖）

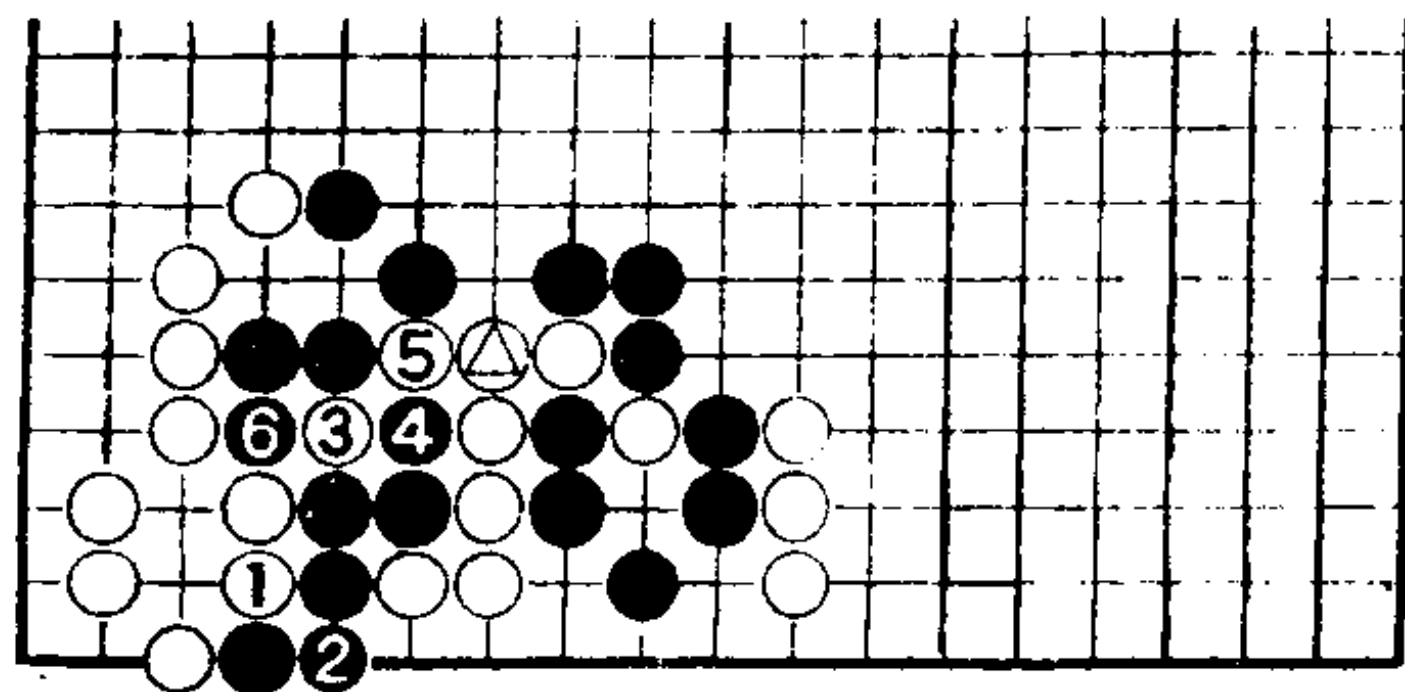
继 2 图：白 1 提吃掉二子之后，黑如于 2 位接，仍不让白连络。那么就产生了白 3 的挖。

此时，白△一子的作用得到充分的体现。

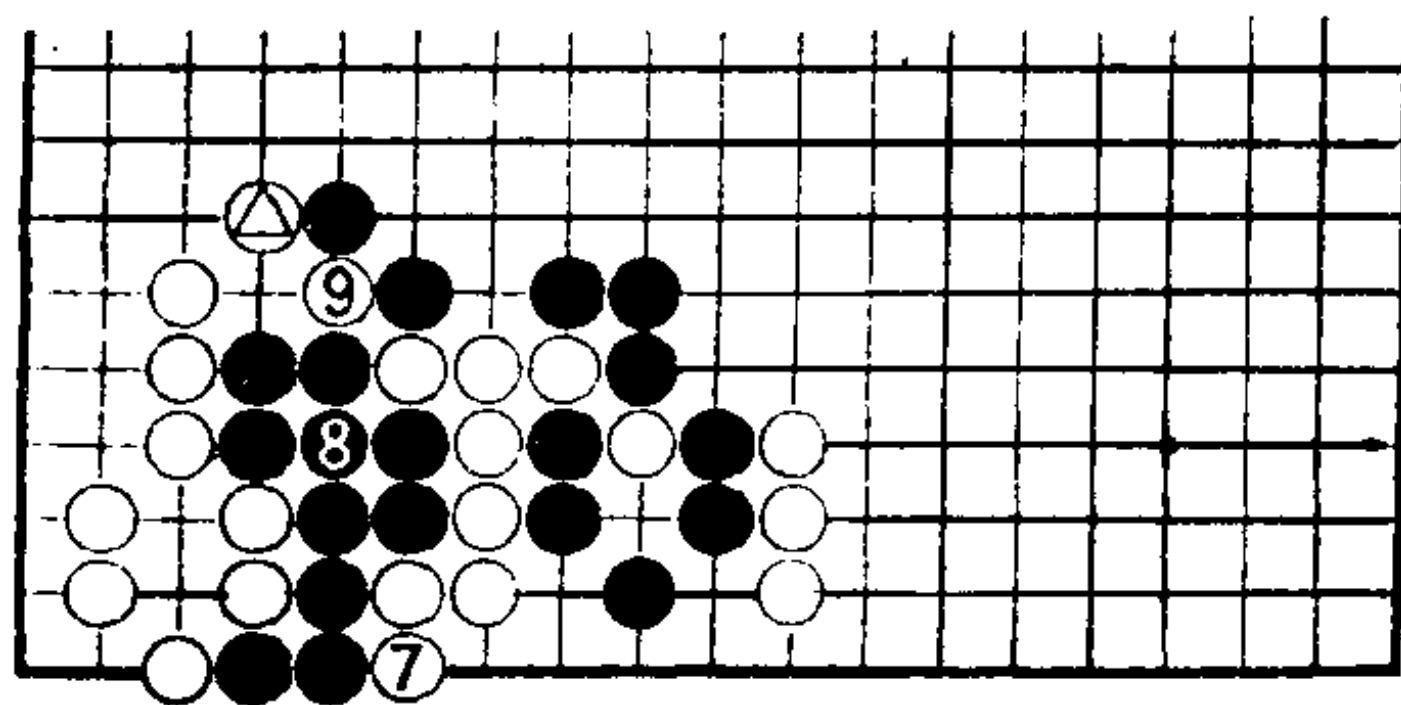
白 5 断，黑 6 提吃……

5 图（倒扑）

白 7 打吃、9 倒扑。现在是连白△一子也起到了作用。



4 图

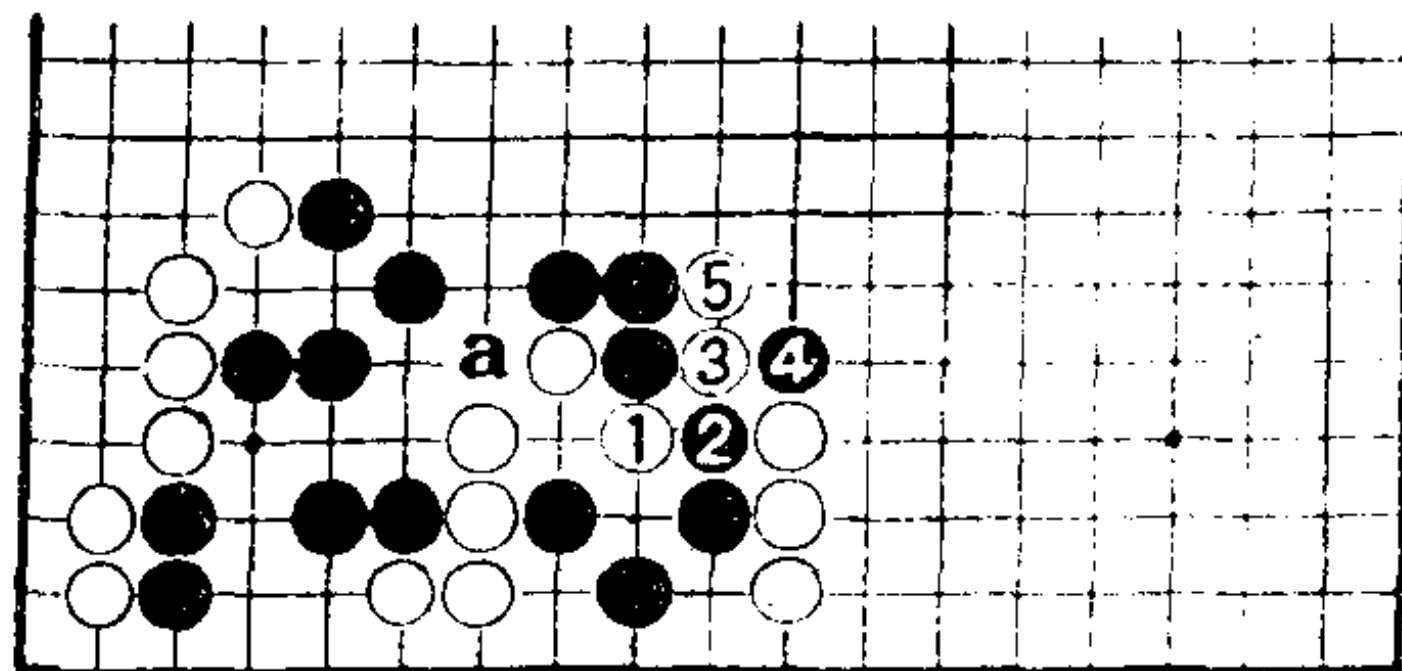


5 图

6 图（变化）

黑为了不让白先手走到 a 位，白 1 扳时，黑就必须在 2 位冲。但是这样走白也另有手段。

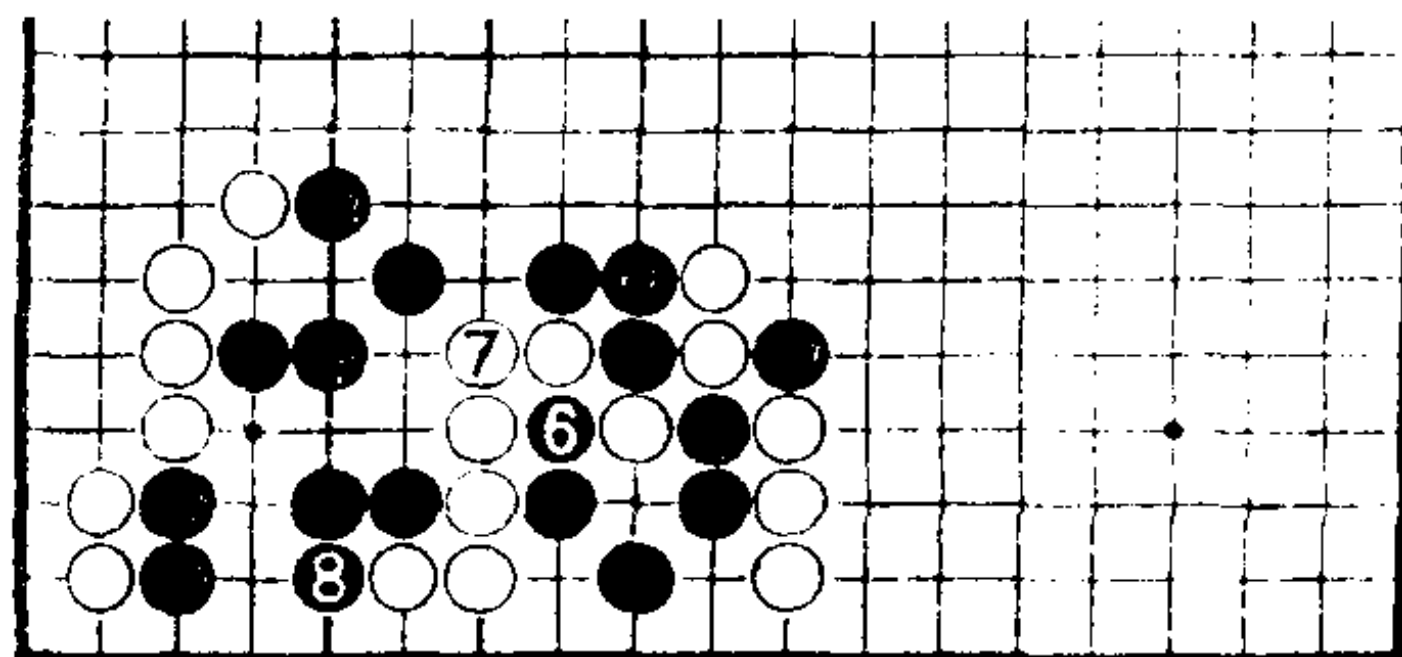
白 3 断——



6 图

7 图（理由）

黑 6 断吃，白 7 接，黑 8 必须补上，其理由前面已经讲过。

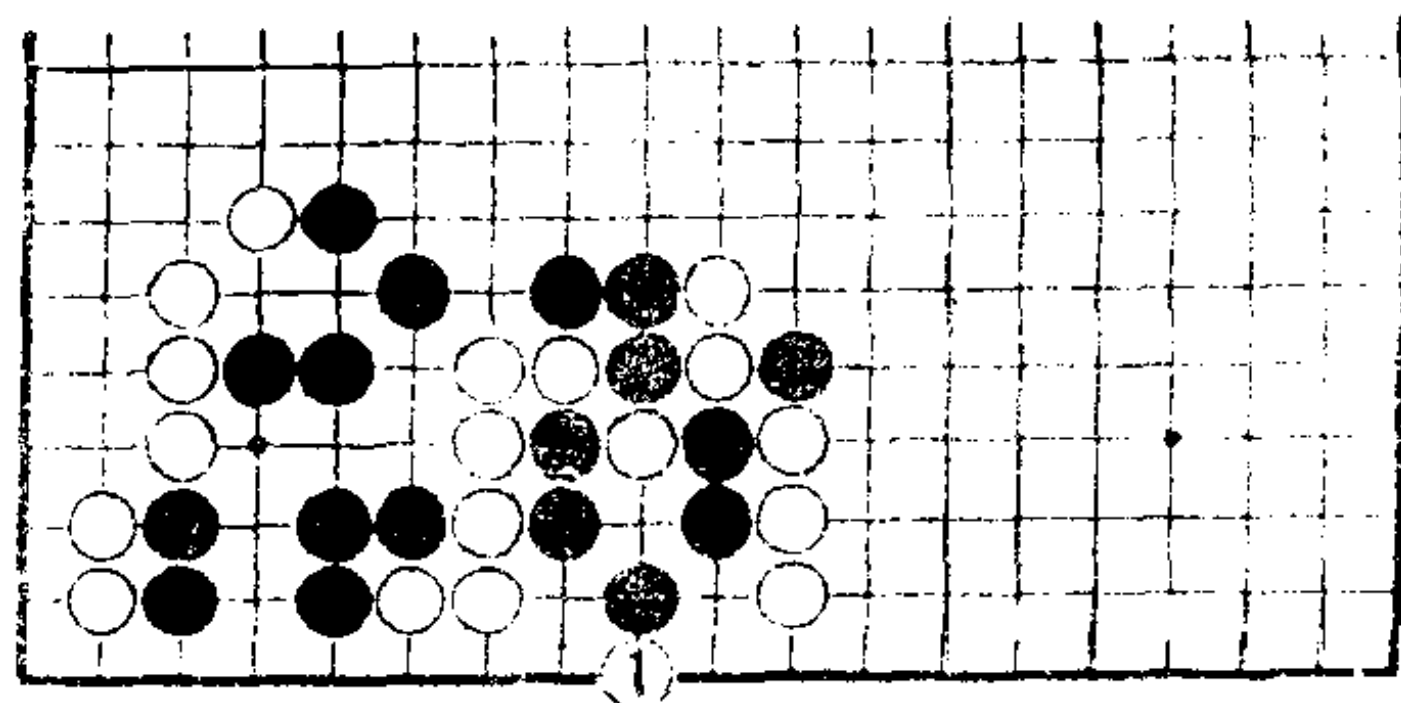


7 图

8图（渡）

这样就产生了白1托渡的手段。

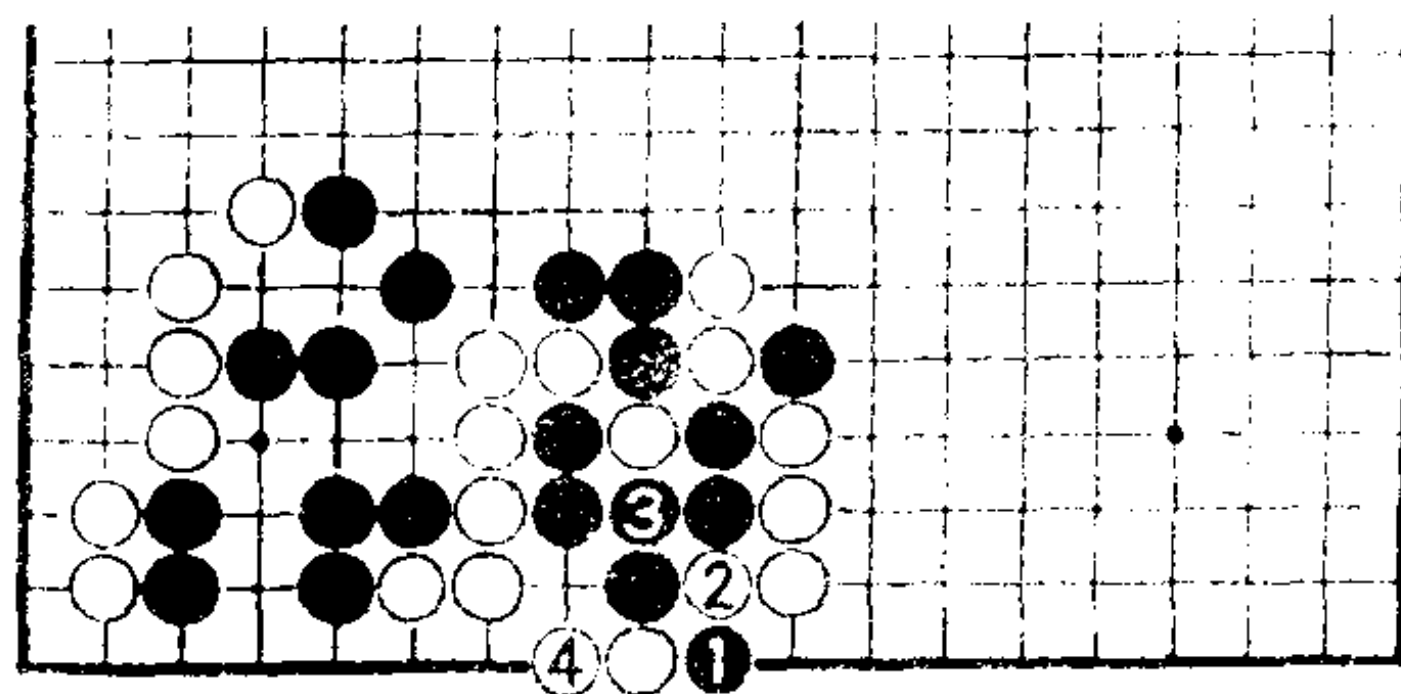
不管黑从哪边挡，白总可以渡过。



8图

9图（与右连络）

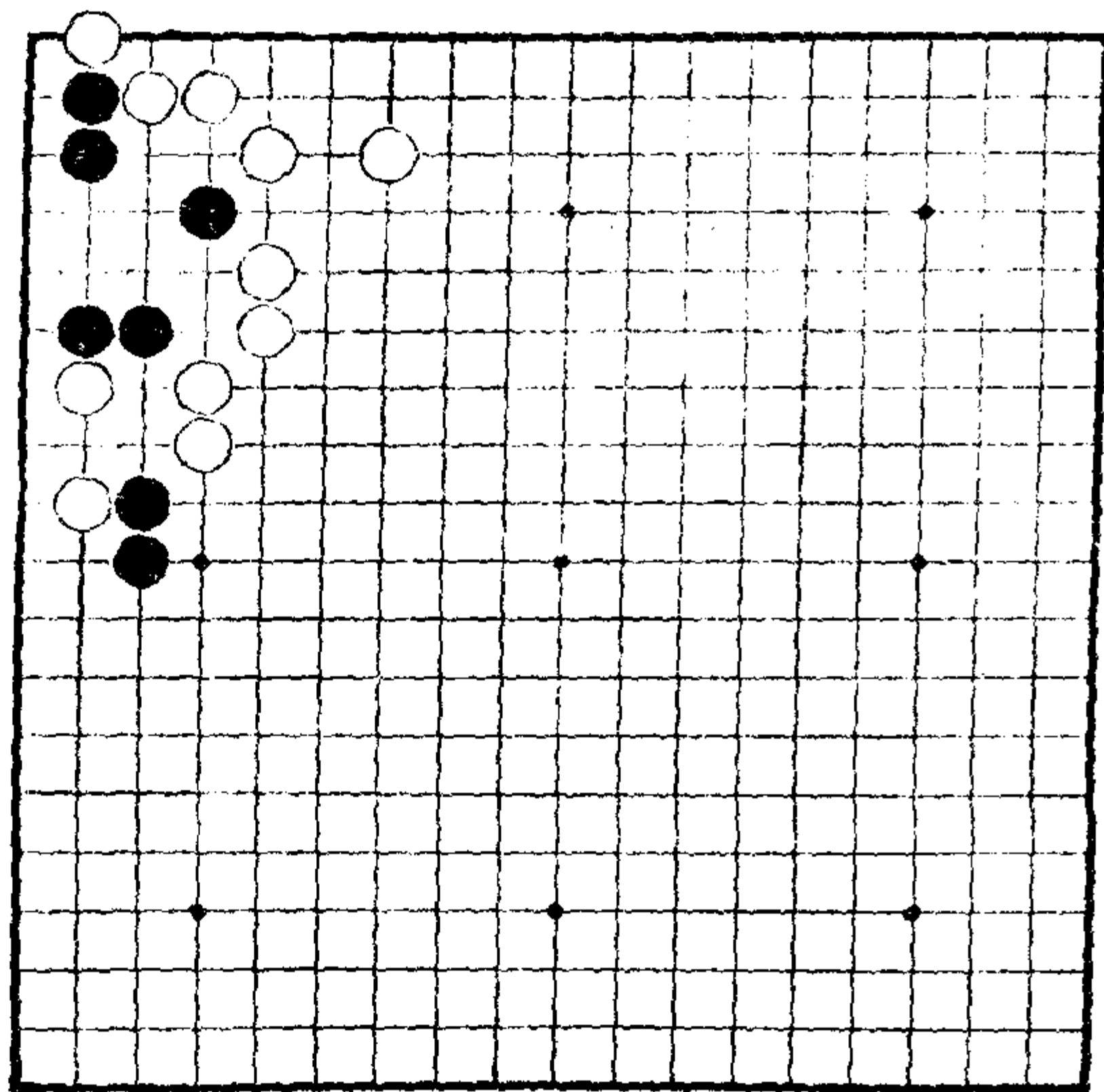
黑1扳挡，白2断入，白4退回大功告成。此型只要白着手不错，必定能和一方连络上。



第13题

棋形
黑先 中级

这是活形。如果将此看作死棋，那就错了。但黑必须开动一下脑筋。不是活就是渡过。

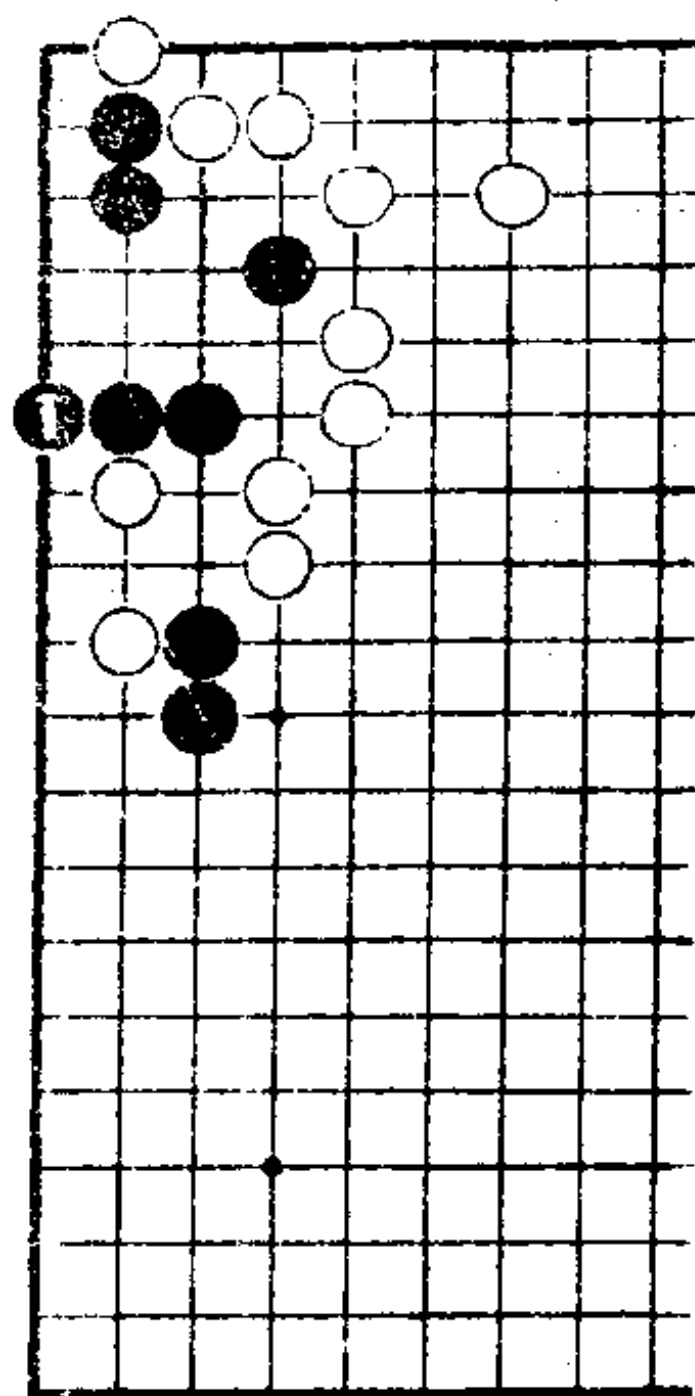


正解图 下立

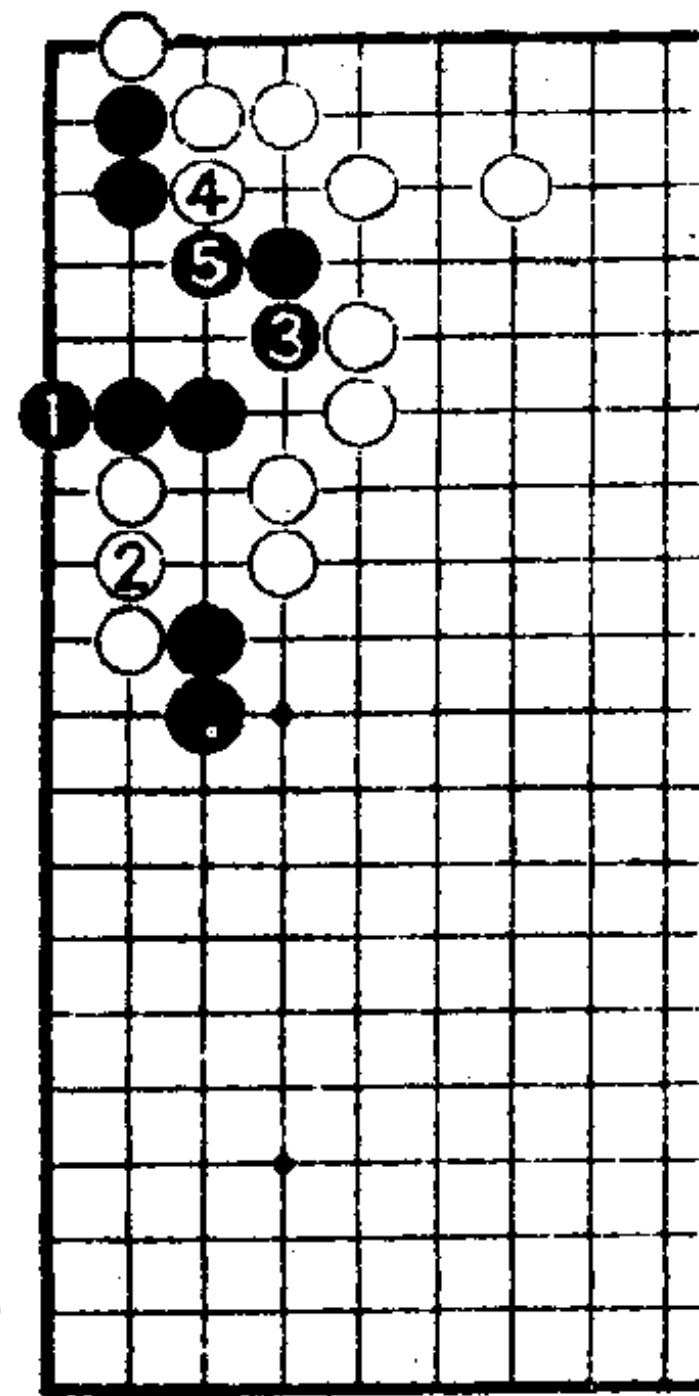
黑 1 下立。
是瞄着渡和活的手筋。

1 图 (活)

白 2 接防黑渡，黑 3 挡扩大眼位。
白 4 冲，黑 5 挡上成活。



正解图

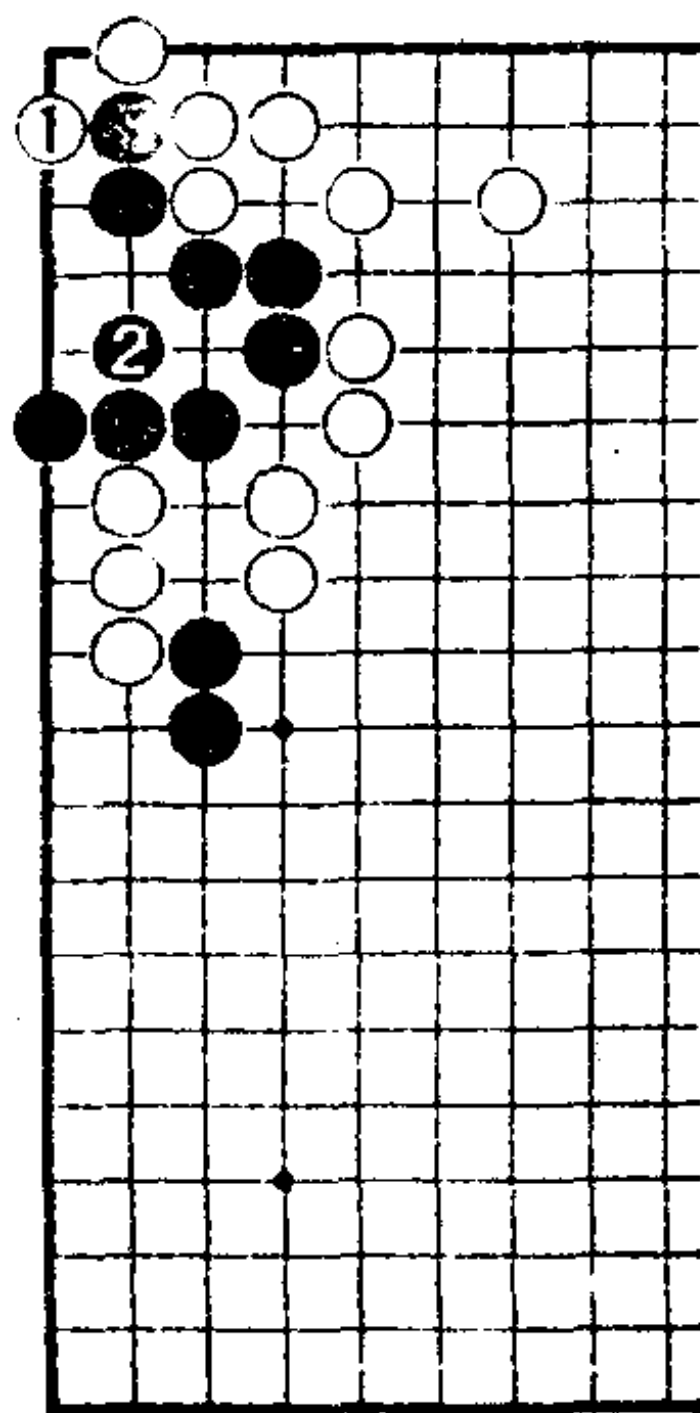


1 图

2 图（缩回做眼）

接着，白 1 扳，黑 2 缩回做眼甚妙。

由于角的特殊性，这样就可以活了。

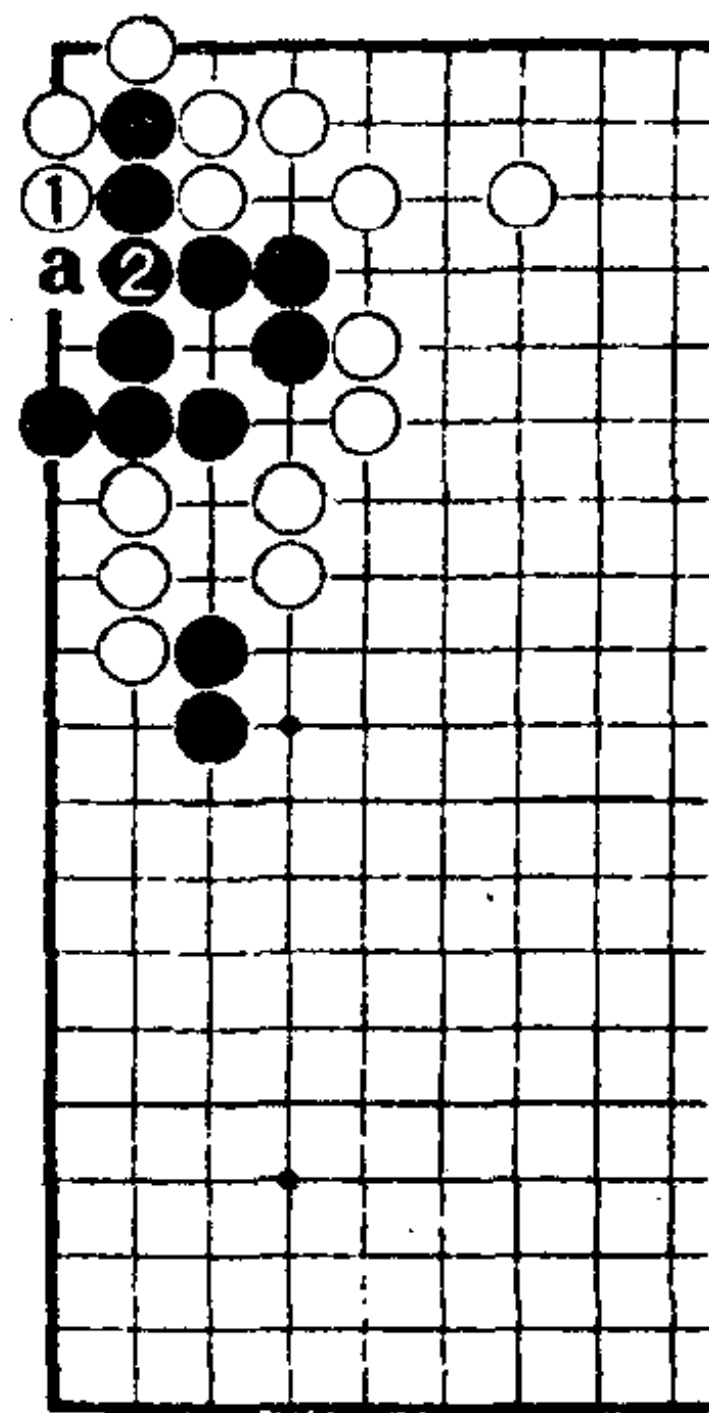


2 图

3 图（角的特殊性）

白 1 伸进叫吃，黑 2 接上就可以了。之后，白不能于a位伸，这正是角的特殊性。

白如果于a 位伸，就成接不归了。



3 图

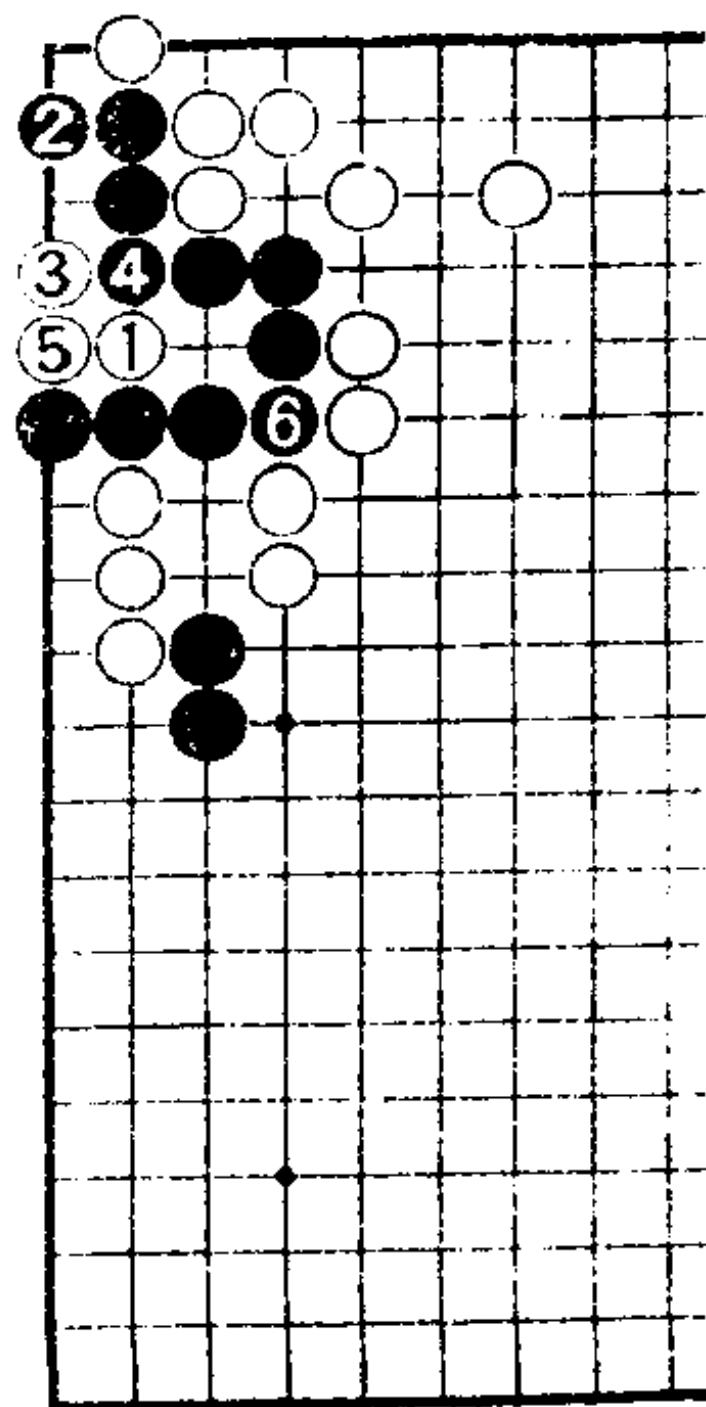
4 图（双活）

白如果先走 1 位点，黑 2 下立是见合点，仍然可以活。

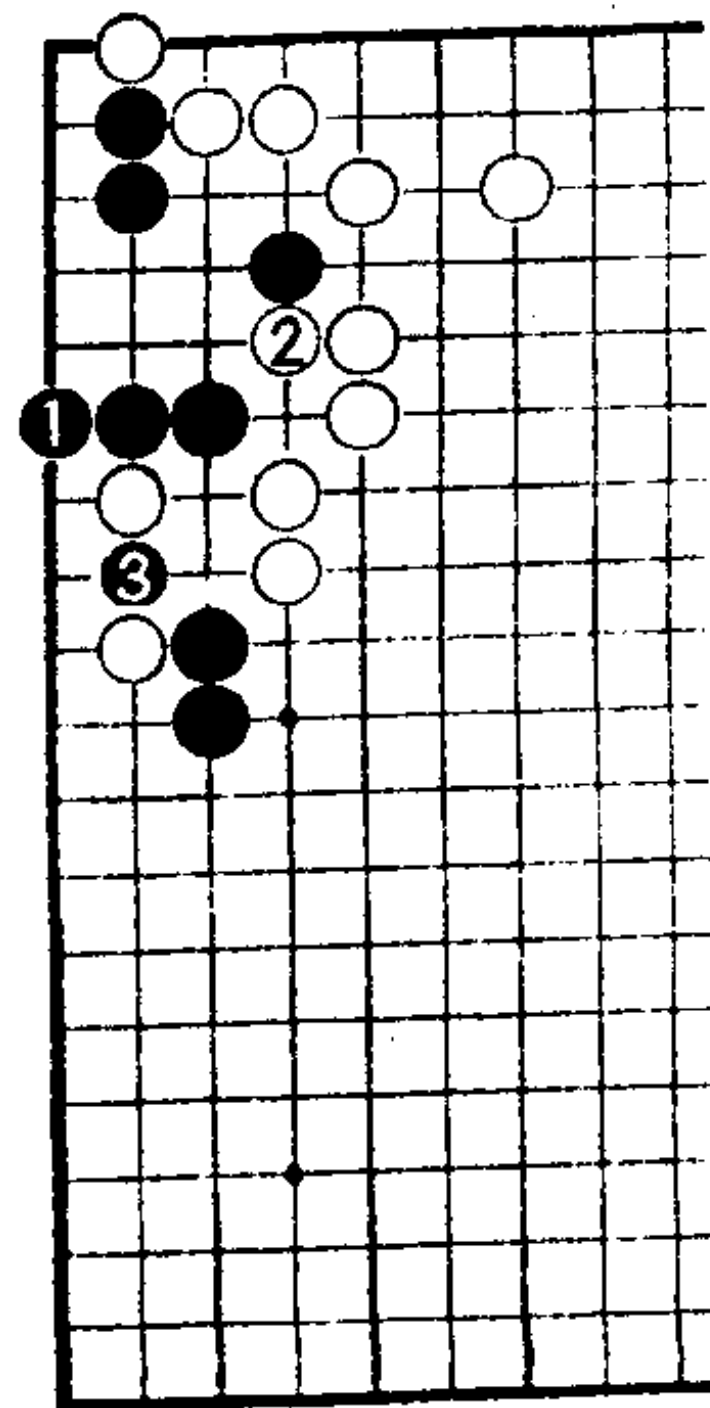
白 3 尖，黑 4 卡、6 接成双活。

5 图（渡）

对于黑 1 的立，白 2 如破眼，黑 3 挖就渡过了。



4 图

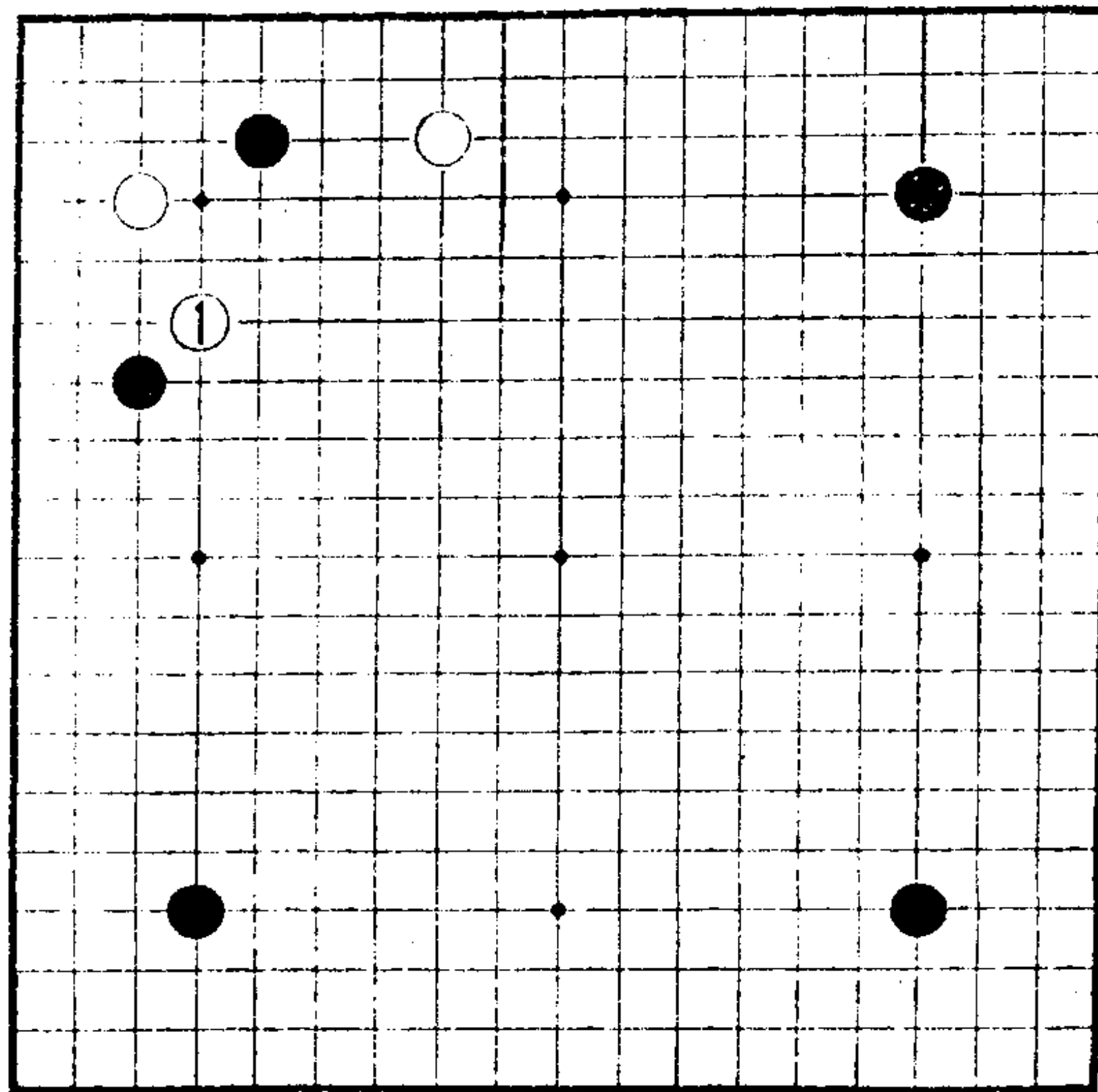


5 图

第14题

预料之外
黑先 中级

白在1位肩冲，
出乎黑的预料之外。



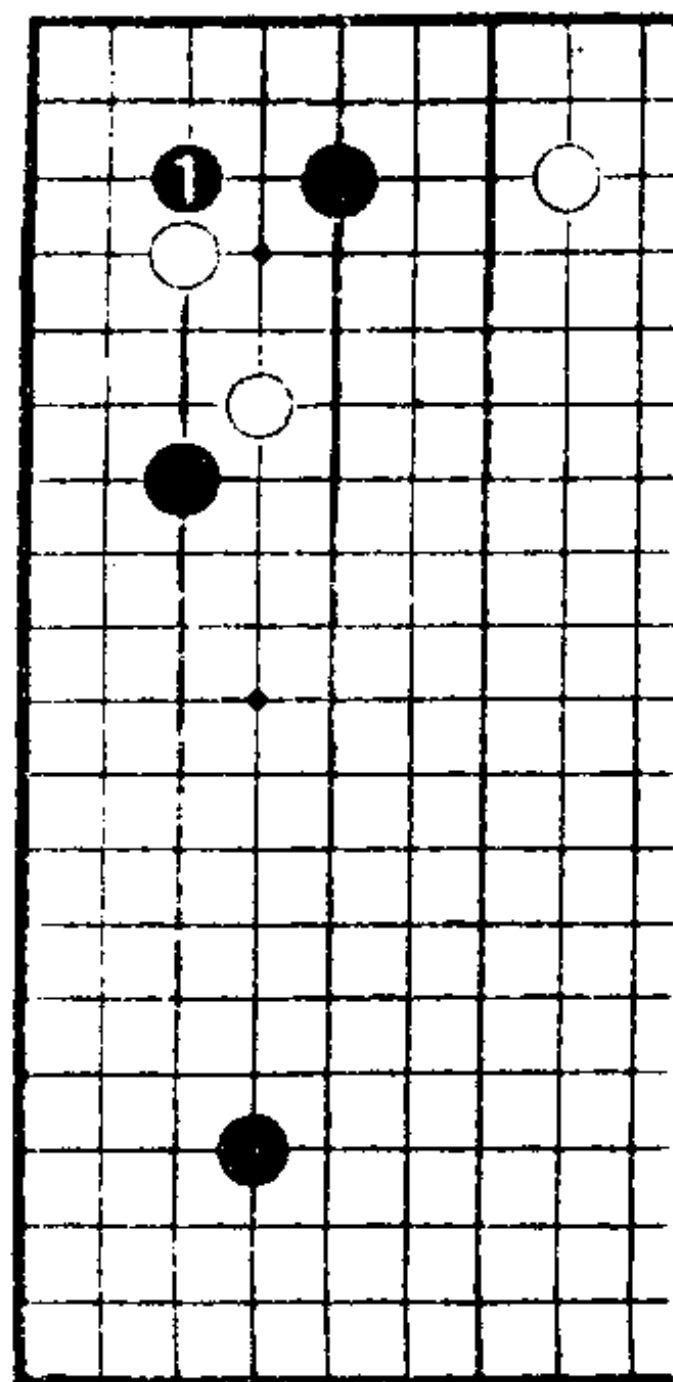
正解图 托

黑冷静地采取守势，
于 1 位托角。

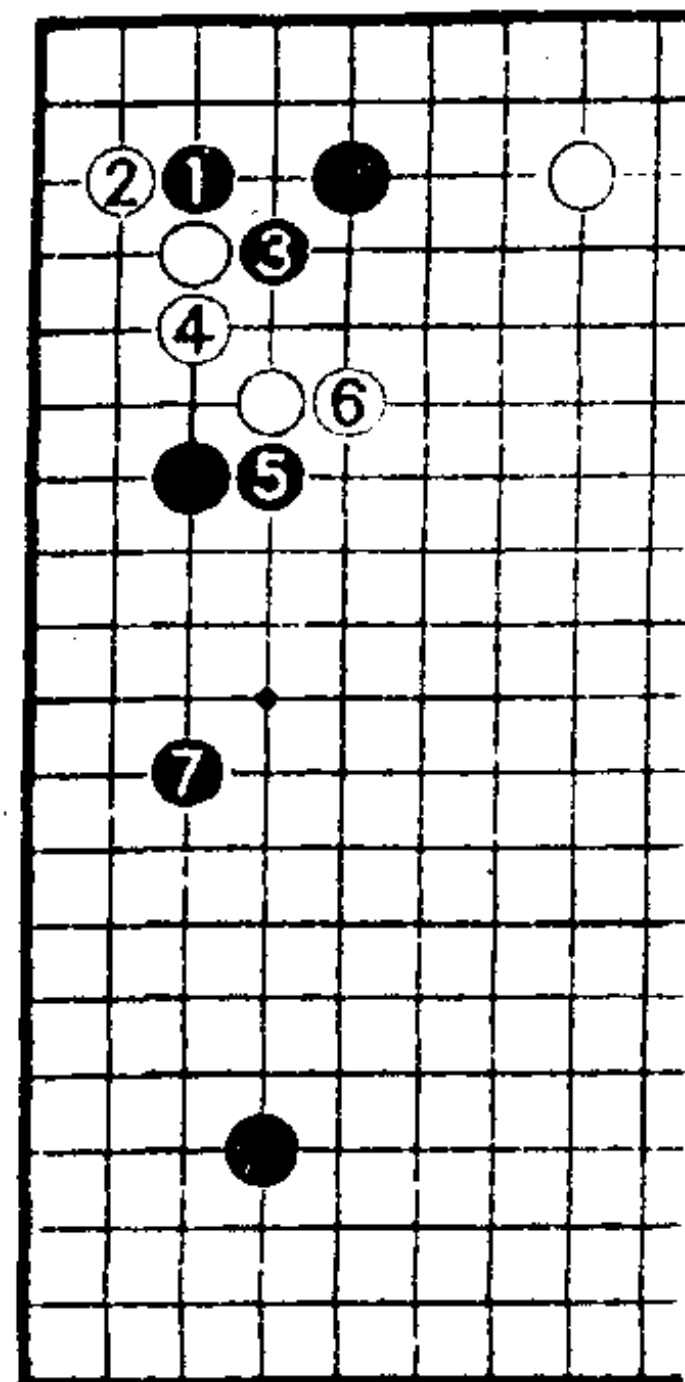
目的并不完全是做
活，而是想在此走出点
味道来。

1 图（味道）

白 2 扳，黑 3、5
虎长先手得利，然后，
黑 7 开拆，在角上保留
余味，是令人满意的结
果。



正解图



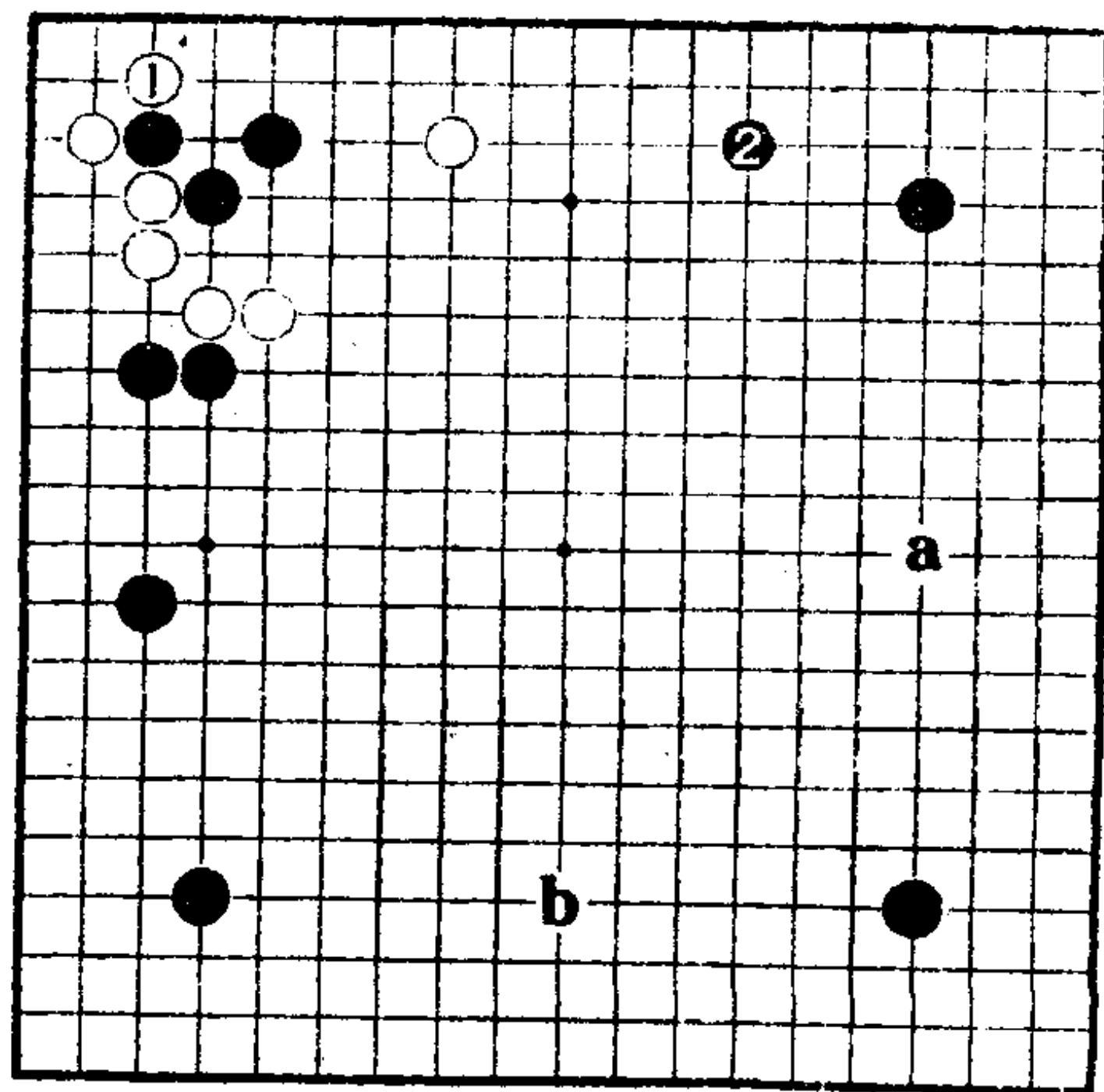
1 图

2 图（结果）

白 1 如不扳打，让黑立下，白就嫌缓。故白非走 1 位不可。

黑 2 守角同时侵消白的厚势，可以说是黑充分的棋形吧。黑 2 也可走 a 或 b 位。

即使出现没有预想到的棋，只要沉着就可以了。



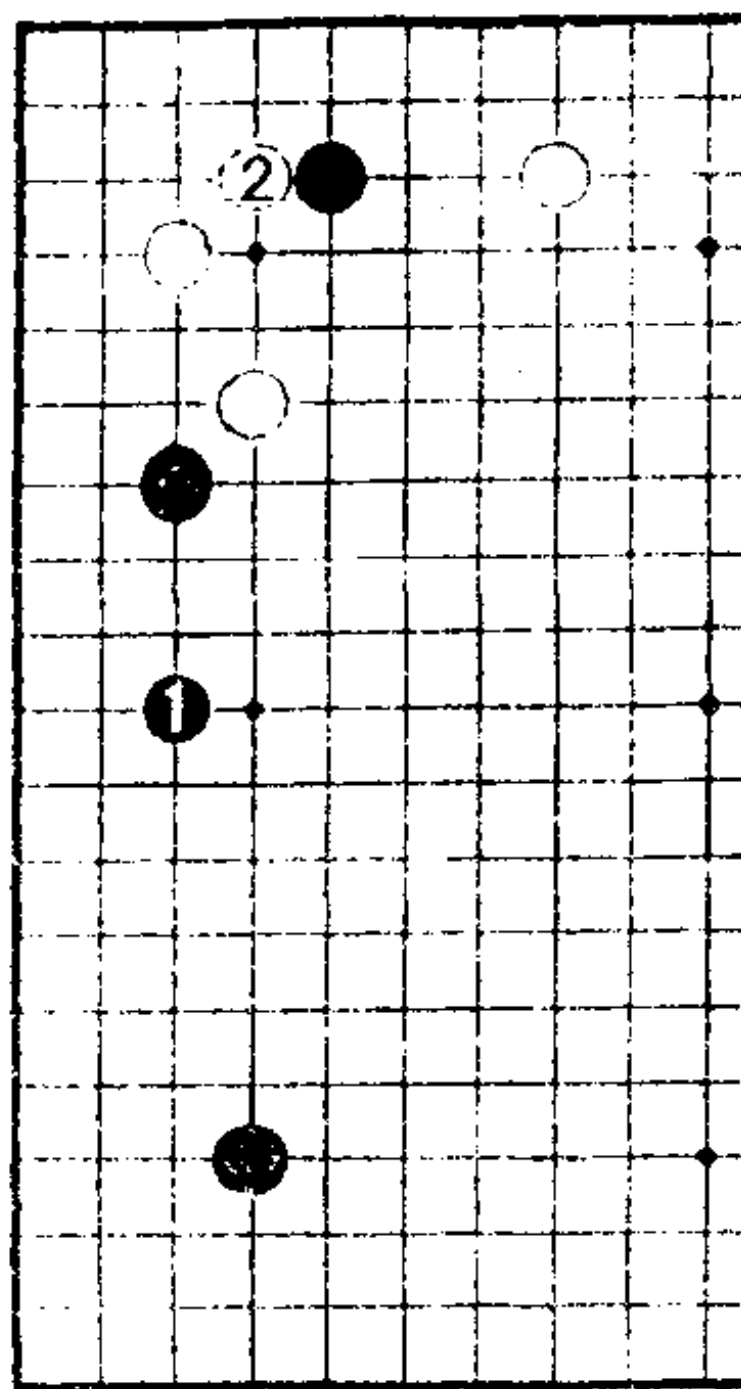
2 图

3 图（调子不好）

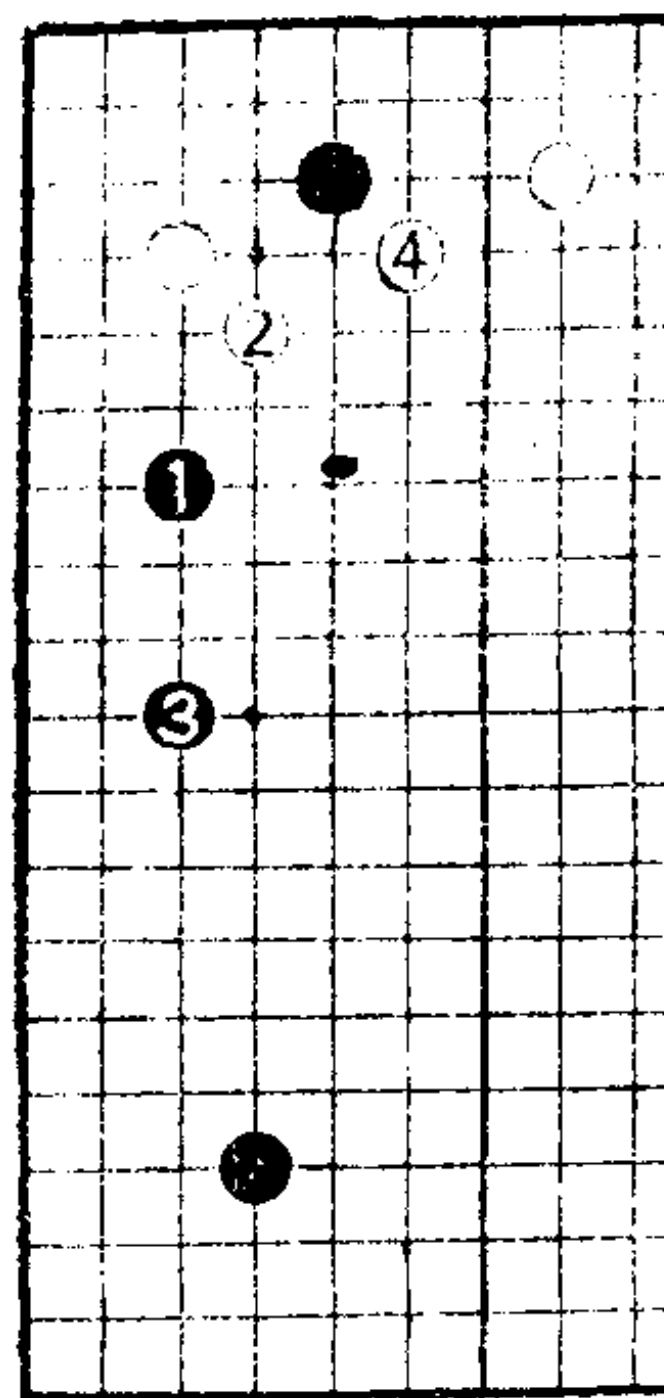
黑 1 如单拆，调子不好。白 2 尖顶，这是白充分的棋形。

4 图（预计）

黑的预计是白 2 尖，黑 3 开拆。意想不到的事情是常有的。



3 图



4 图

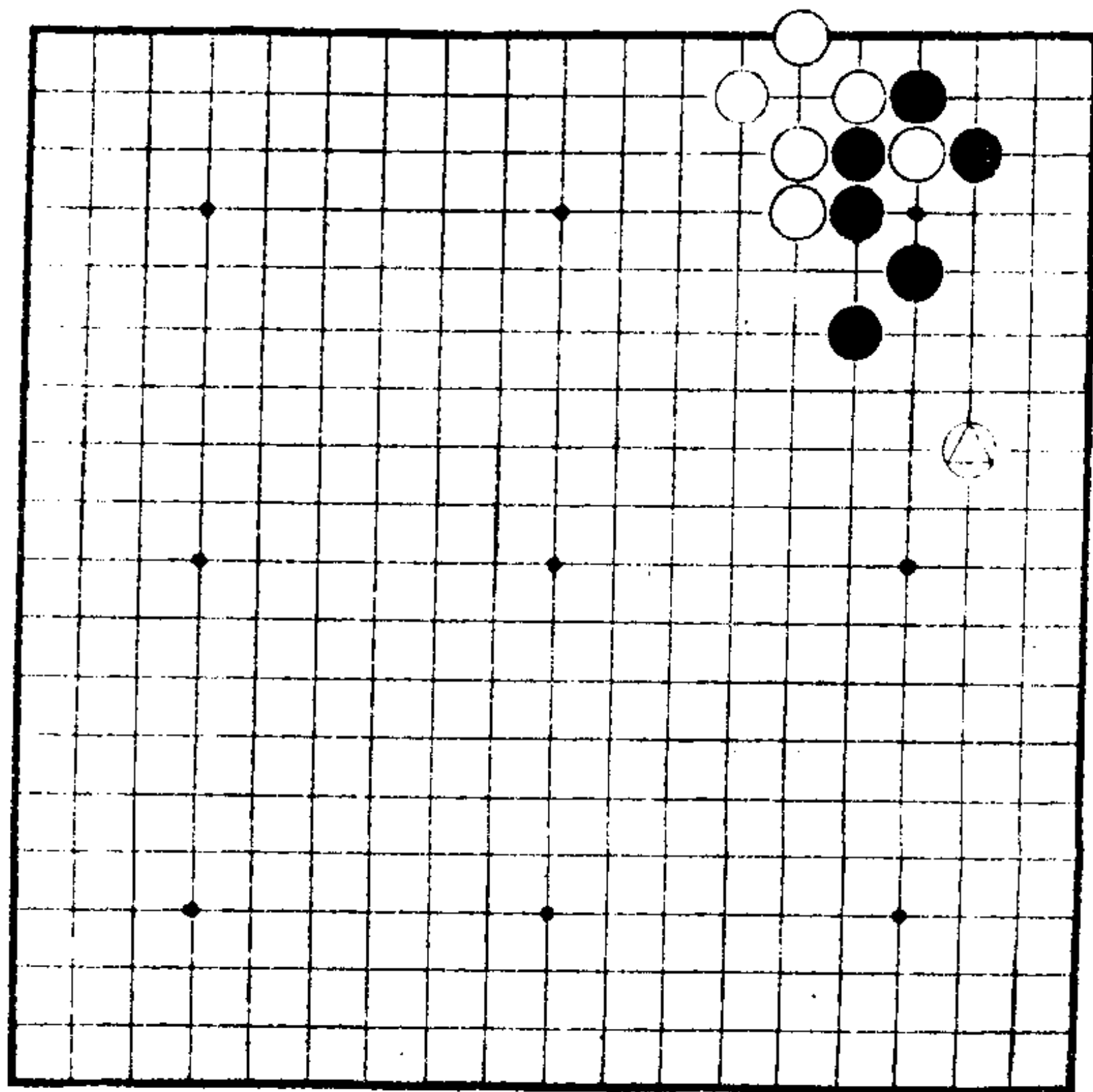
第15题

后话
白先 中级

如果白有△一子，那么角上白就有手段了。

这尽管是此定式的后话，但却可以视为常识。

那么白该从何处着手呢？

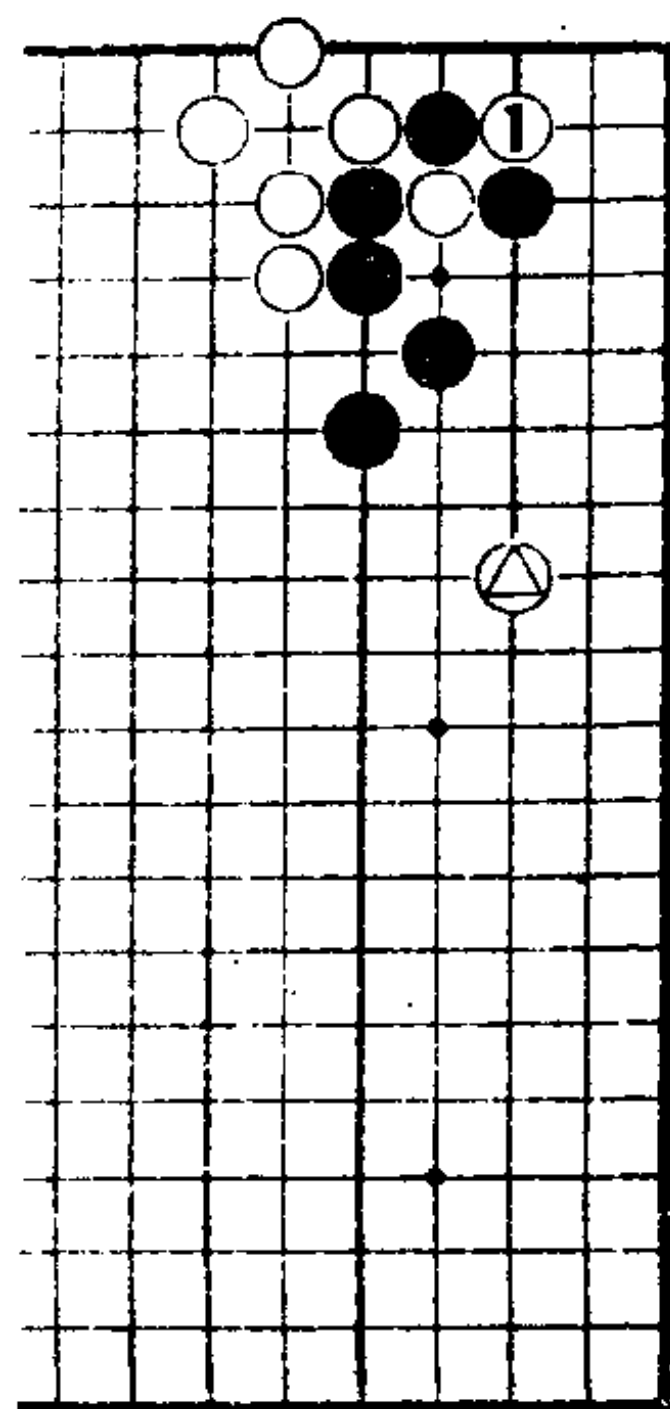


正解图 断吃

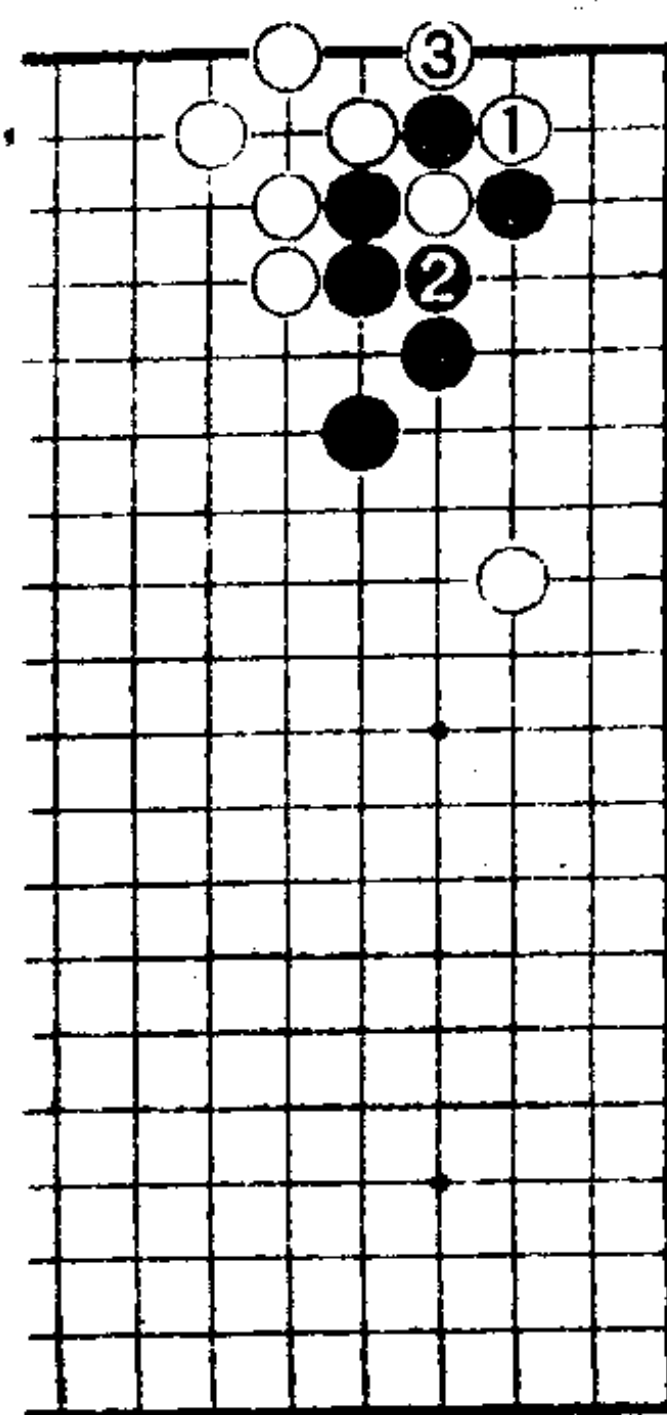
白 1 断是此时的手筋。走的时机另当别论。但如果有了白△之子，就经常有这样的手筋。

1 图（缩小）

黑 2 如提吃，白 3 渡，黑空大幅度地缩小。



正解图



1 图

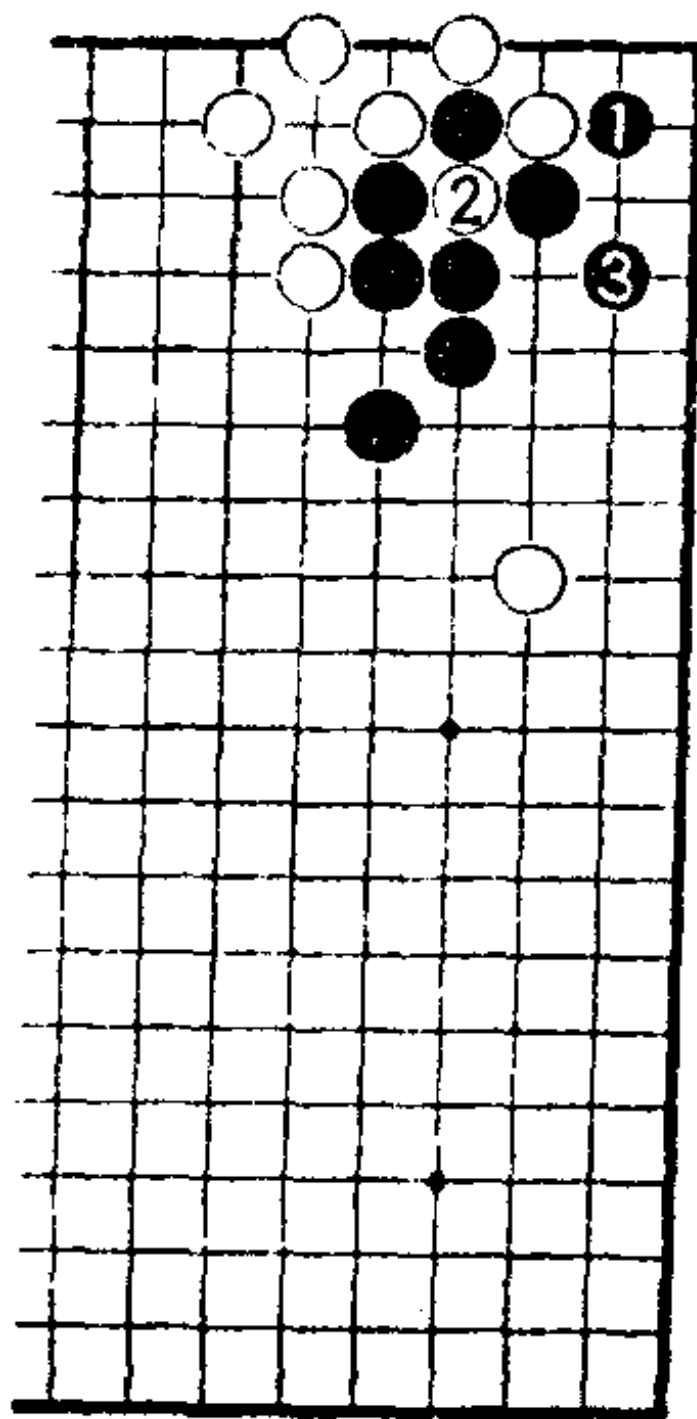
2 图（难受）

黑的根据地一旦受到威胁，就必须 1、3 位守，落个后手非常难受。

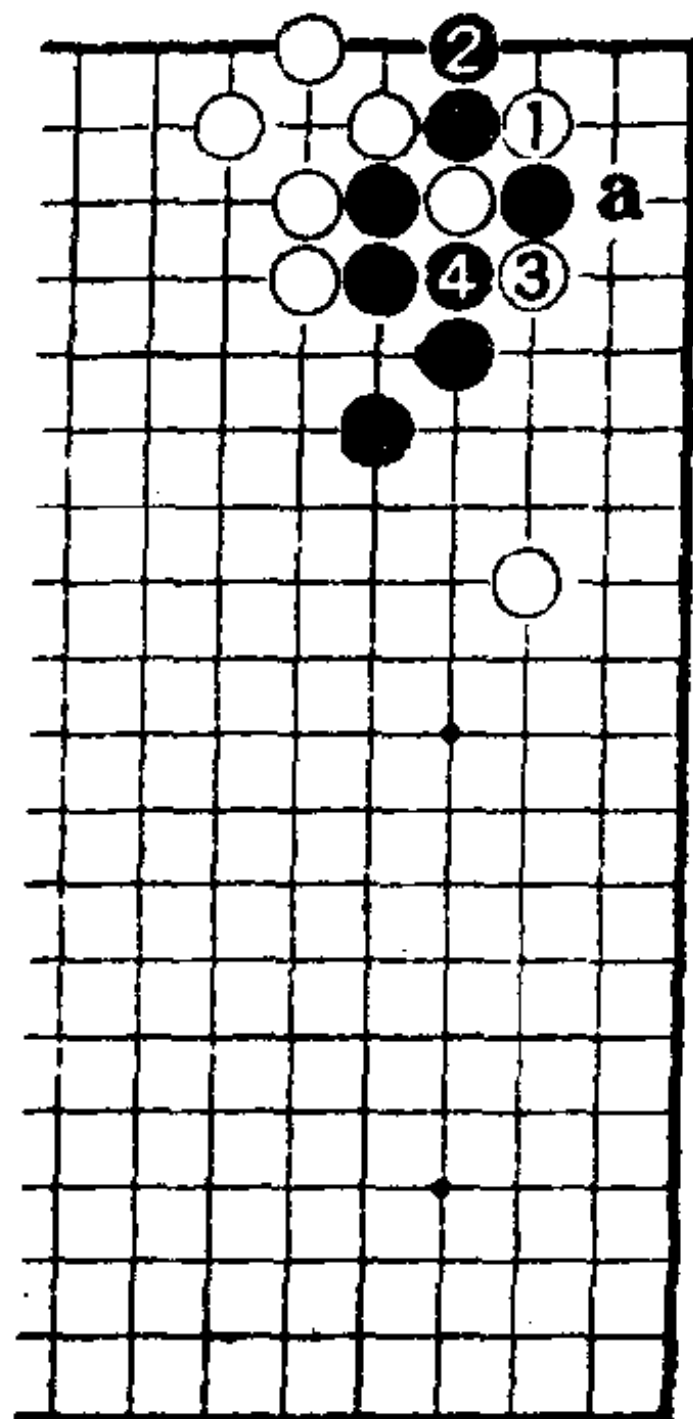
因为此劫白轻，黑难以抗争。

3 图（抵抗）

白 1 断吃，黑 2 立下抵抗的话，就产生了白 3 的打。黑 4 绝对。这手棋便不能再在 a 位下立了吧。



2 图



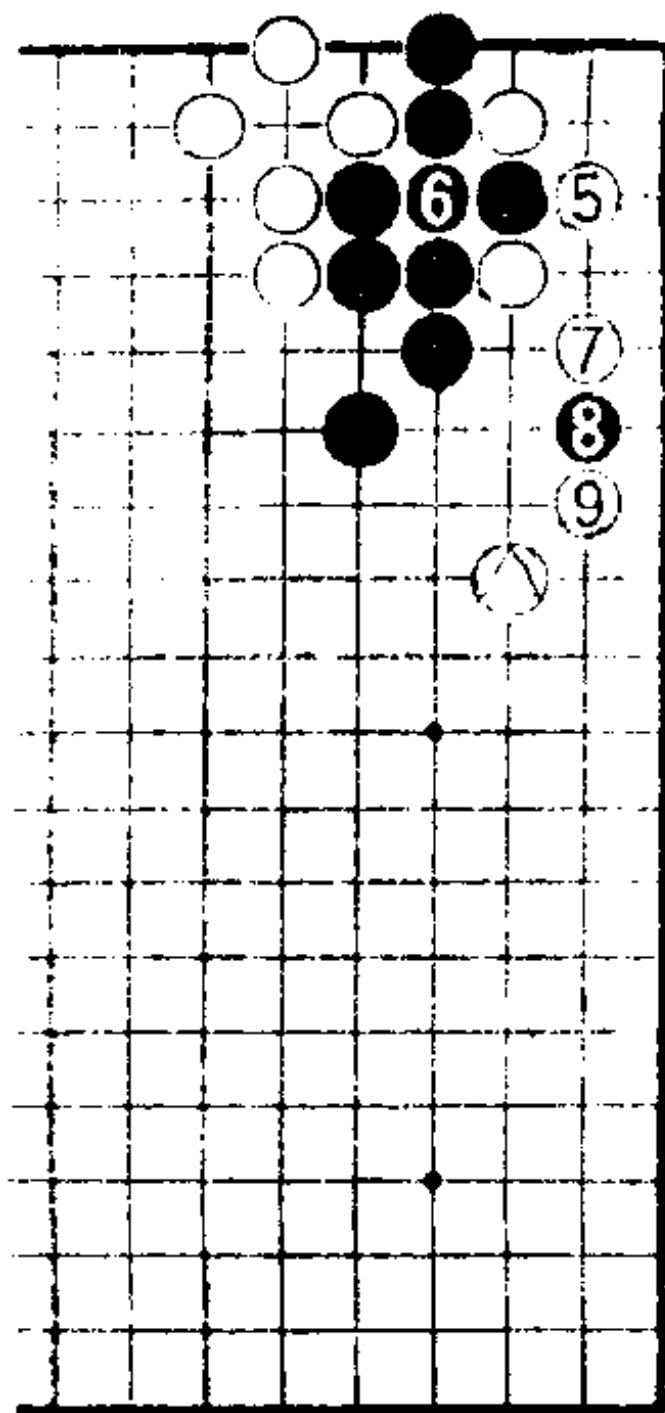
3 图

4 图（渡）

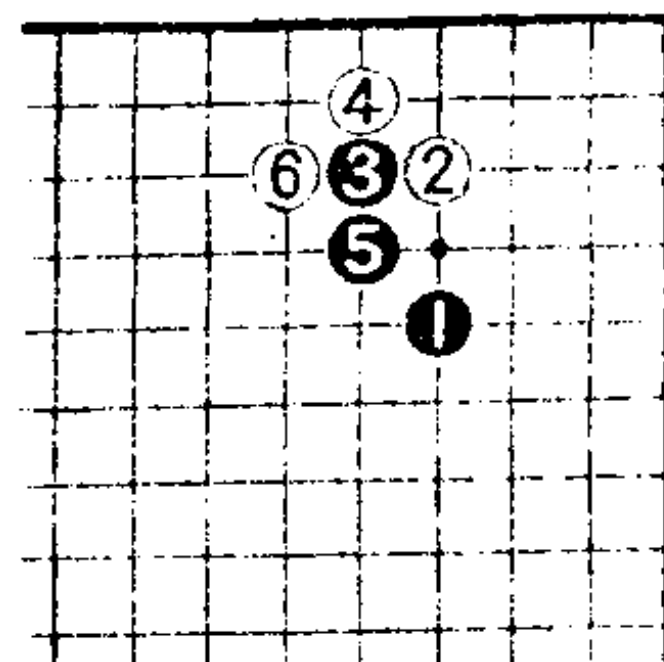
接着，白 5 打吃、7 渡，白△子完全起到了应有的作用。黑 8 跨，白 9 夹平安无事。黑整块棋还仅仅只有一眼。

5、6 图（过程）

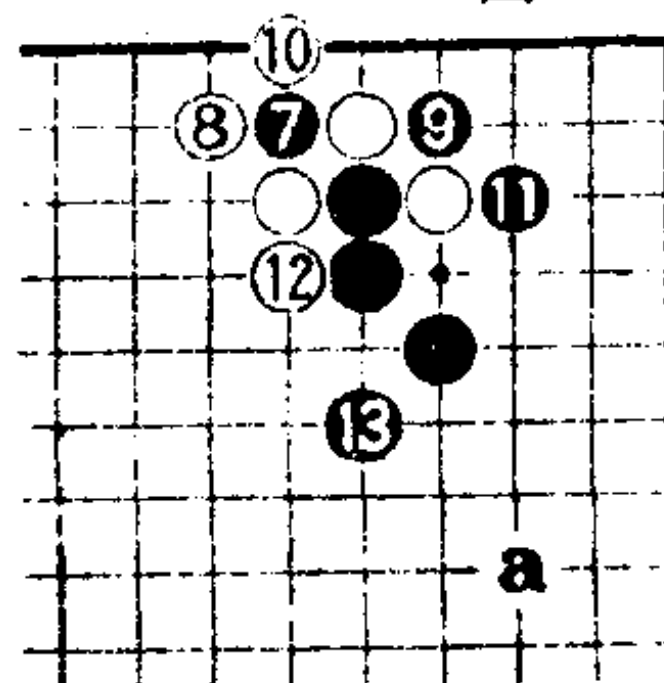
此型是黑 1 走高目，白 2 挂入的定式。黑 13 之后，白走到 a 位，角上就有了余味。



4 图



5 图



6 图

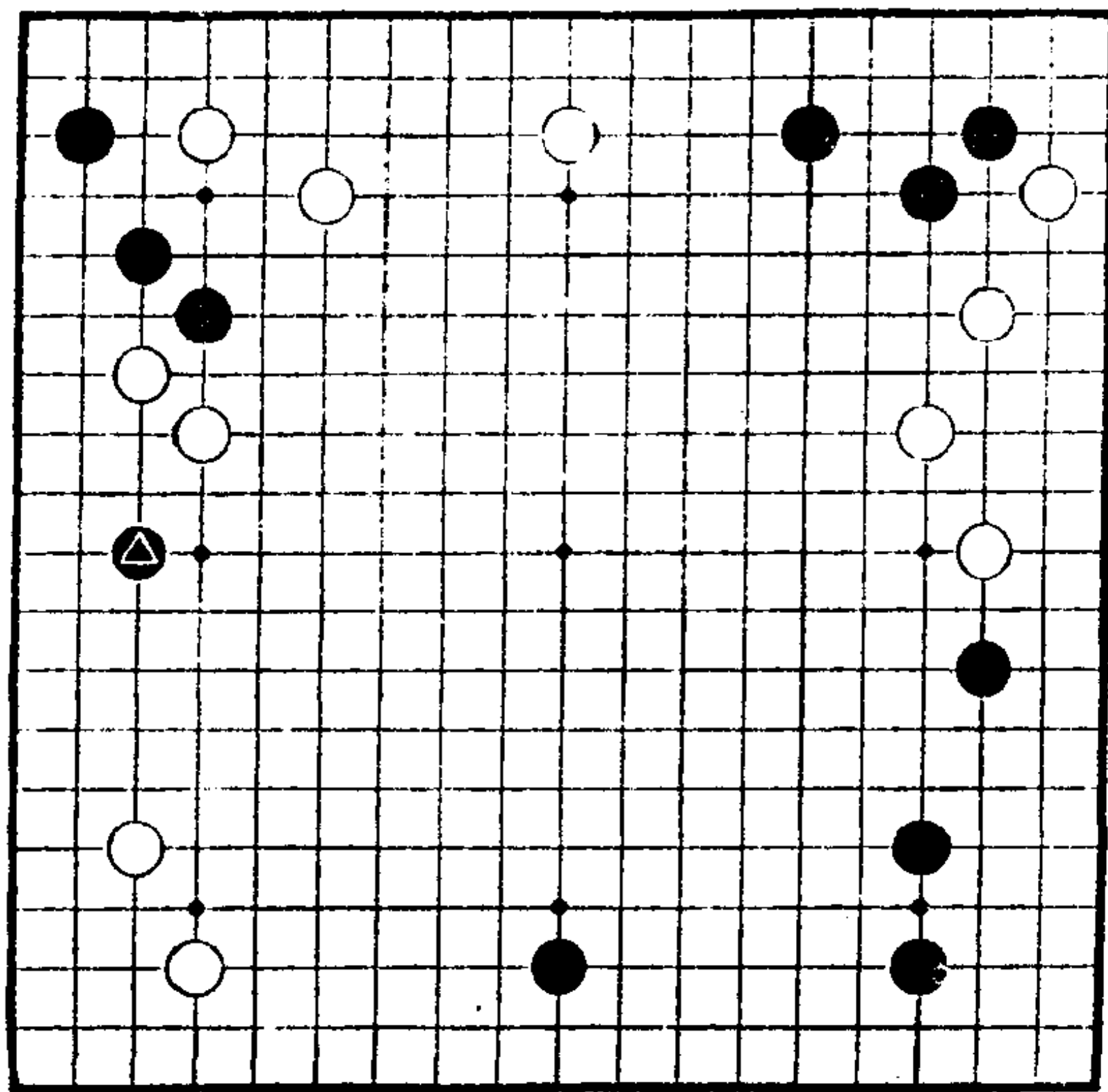
第16题

构思
黑先 上级

布局到此已大体结束，现在问题是要集中考虑位于左边的黑▲一子的动向。

以怎样的构思将这盘棋进行下去呢？

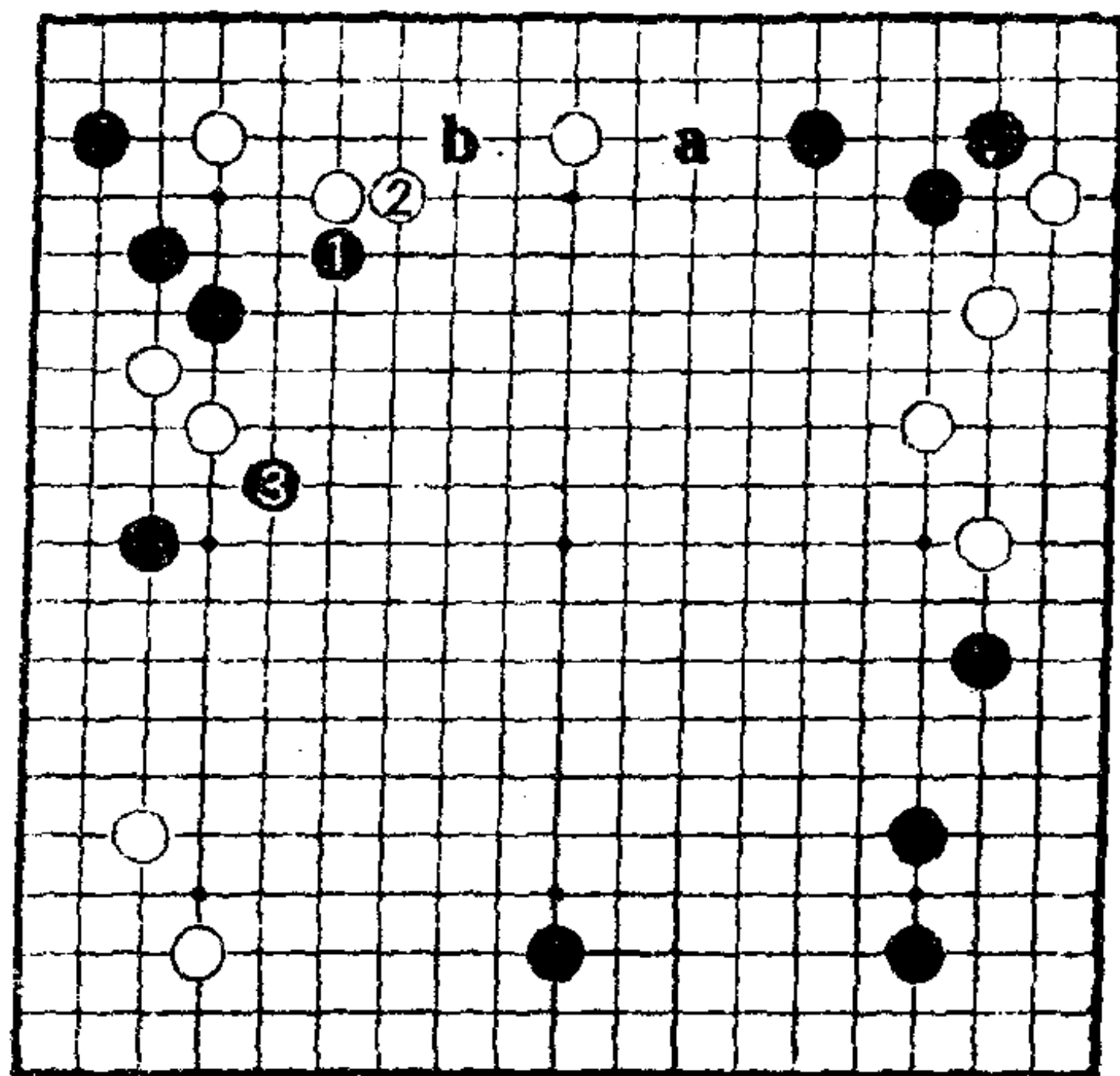
请好好考虑一下。



正解图 先靠后枷

首先黑 1 压先手与白 2 交换。通常这手压是被当作恶手的，因为它消去了 b 位的打入。但本局由于没有黑 a 的逼，作为临机应变的处理方法，是可以这样走的（如果黑在 a 位有子，就必须考虑其他手段）。

然后，黑 3 飞枷。



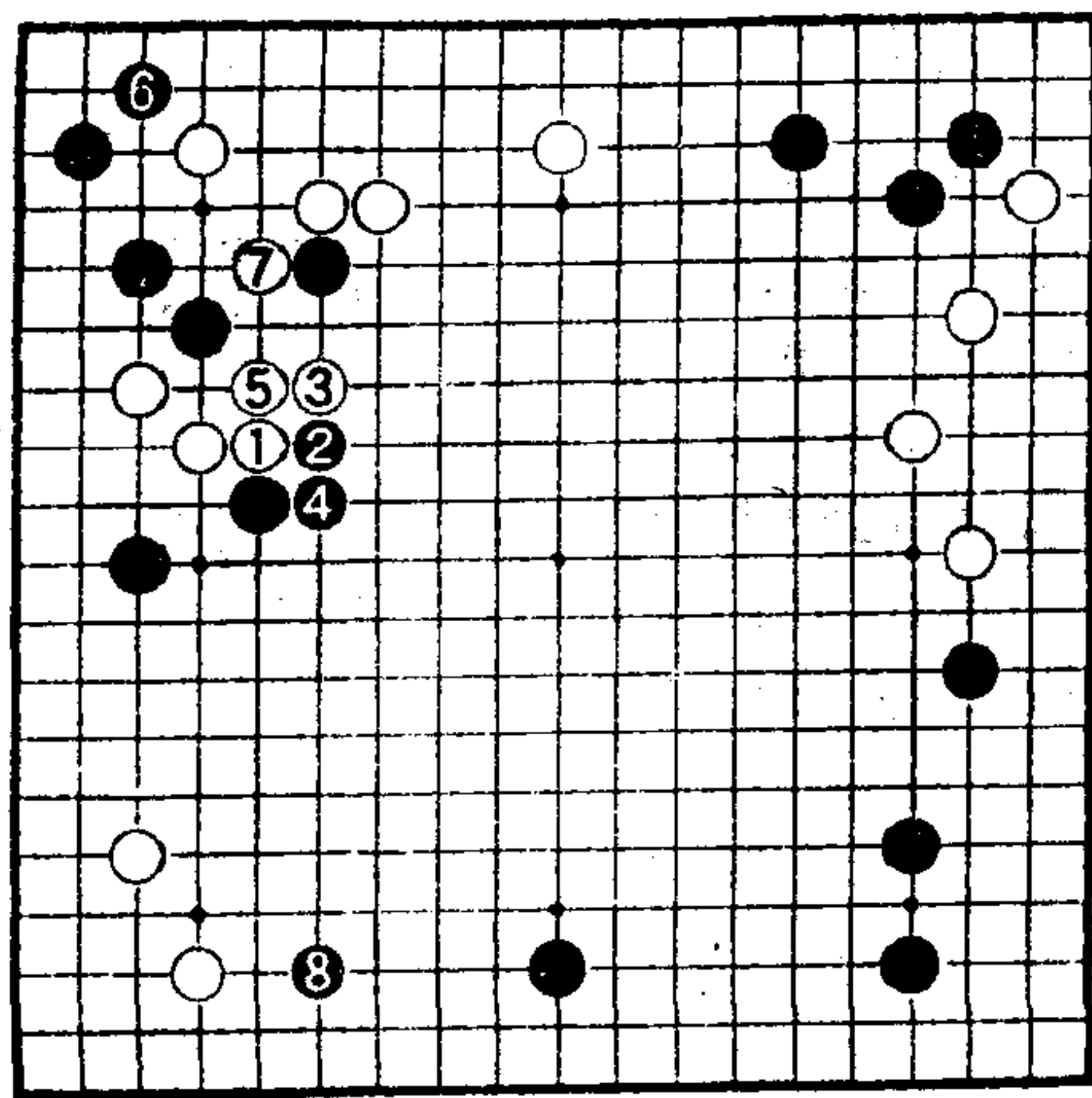
正解图

1 图（大范围地）

接着，白 1 冲，黑 2、4 扳接，走得很厚实。强迫白在 5 位接成愚形，黑满足。

黑 6 尖做活，估计白也要在 7 位补一着。黑以 2、4 为可靠后盾，于 8 位最大限度地开拆。

可以说黑走得相当成功。



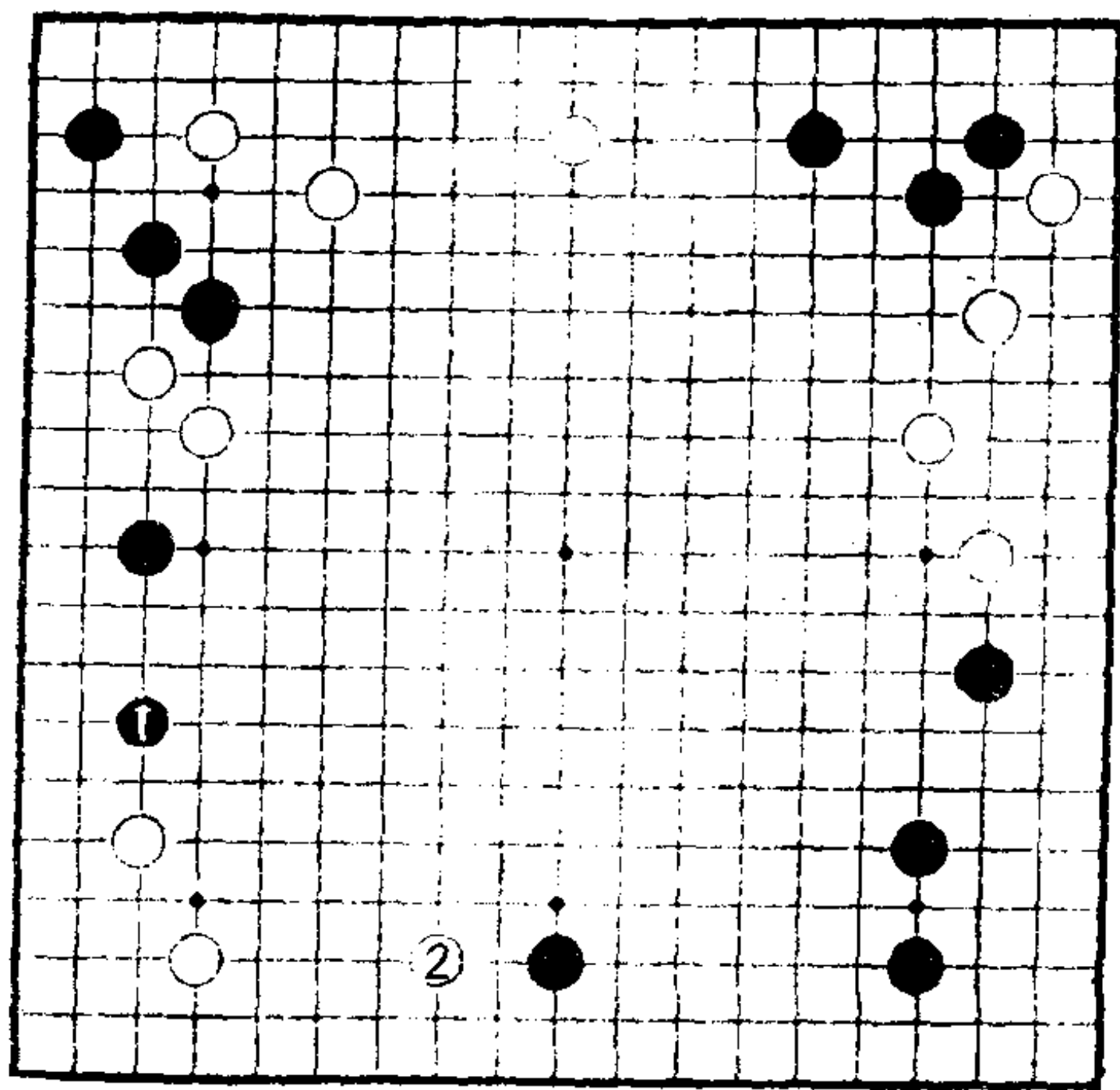
1 图

2图（漫不经心）

黑单单在1位拆二，想先使左边安定，是漫不经心的一手棋。

与前图相比较，使人明显感觉到黑棋没有高招。

而且，黑1眼睁睁地看着让白2抢占到好点，坐失良机。



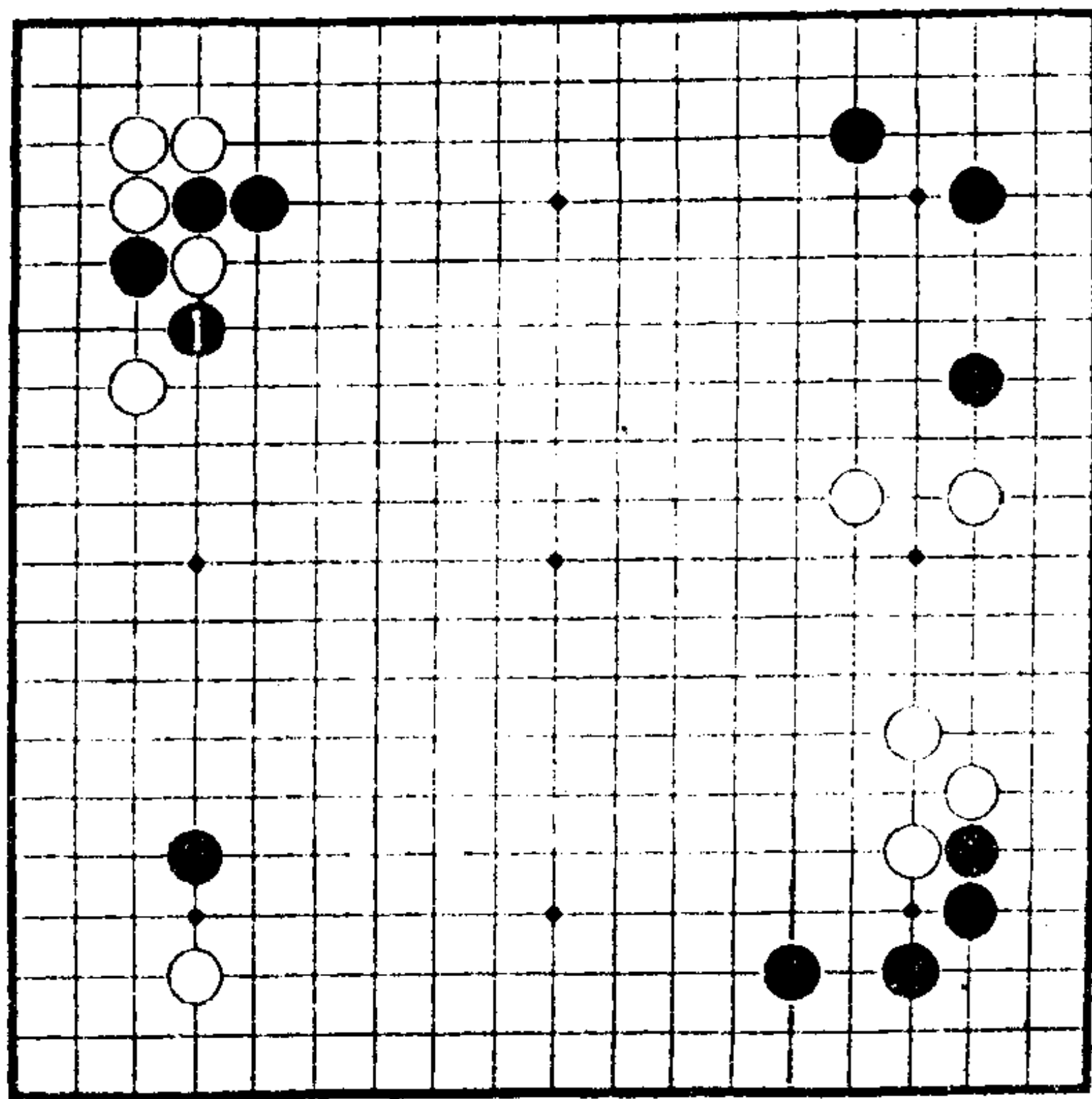
2图

第17题

心算

白先 初级

问题仅仅是黑1的征子是否成立？但右下角有点复杂。当然，征子非得用心一步步地算下去不可。用手指指着算是不行的。

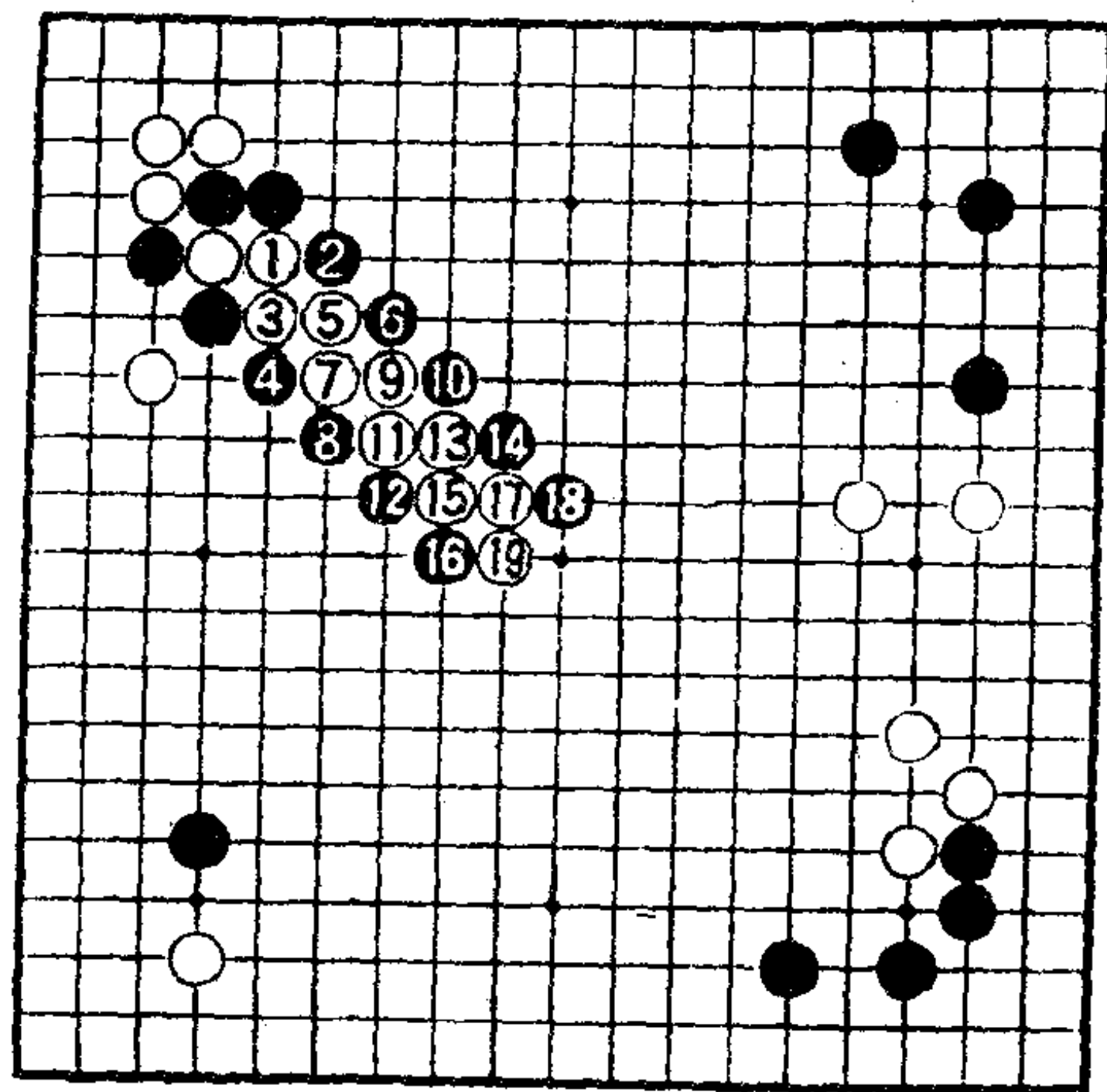


正解图 如果逃

白若于1位逃怎么样呢？这是假设图。

黑是否能于2、4位征吃，这必须看准确了。一旦看准可以，那么中途决不能半途而废。白19逃，咦？是否真的能征吃掉？

.....



正解图

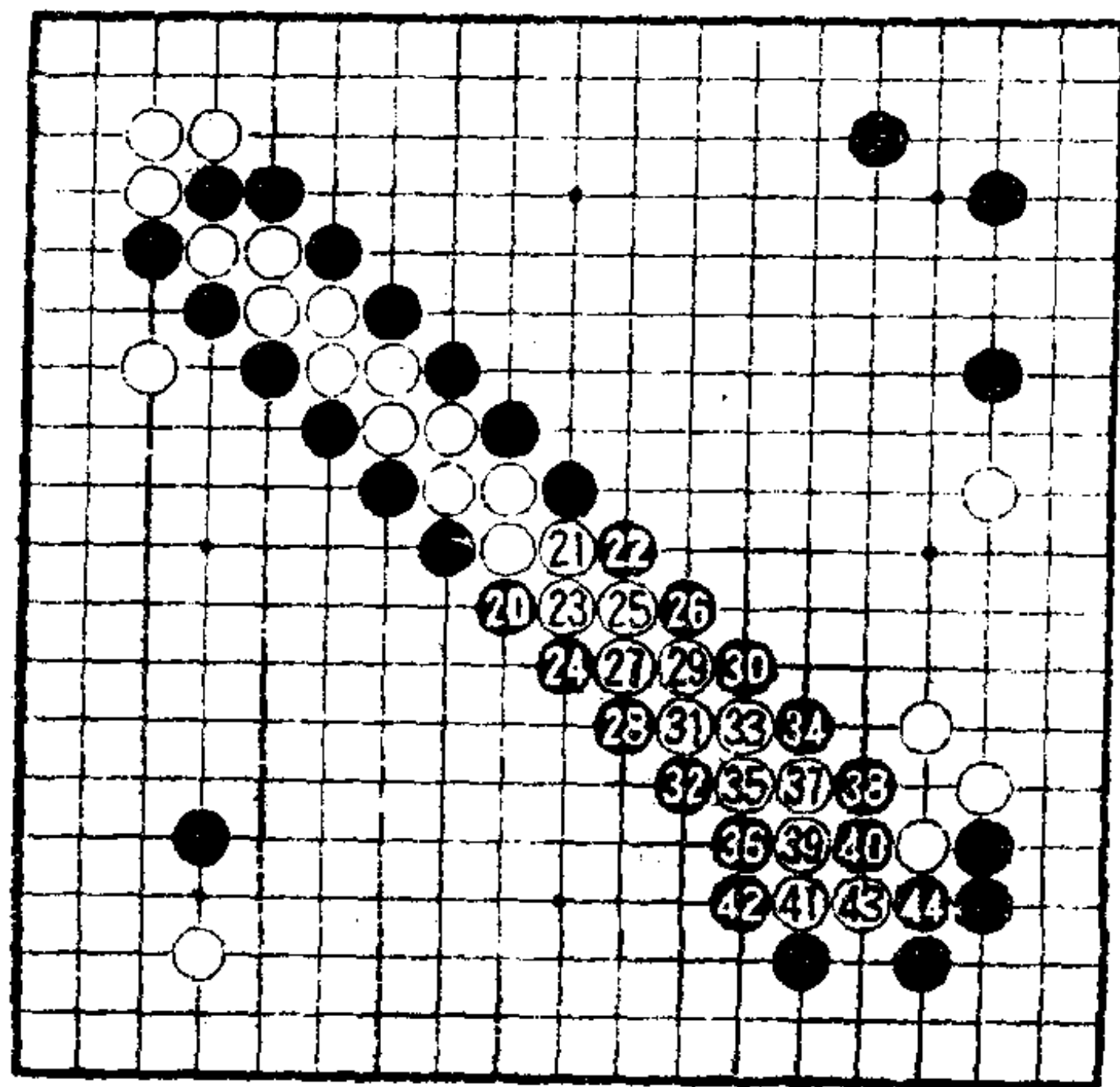
1图 (真的)

黑20继续追击。

真的征吃掉了。

黑38打吃后，黑40冲下去打吃，到黑44征子结束。

也就是说要用心算算到这个征宿。由于终点比较混杂，必须算了再算。

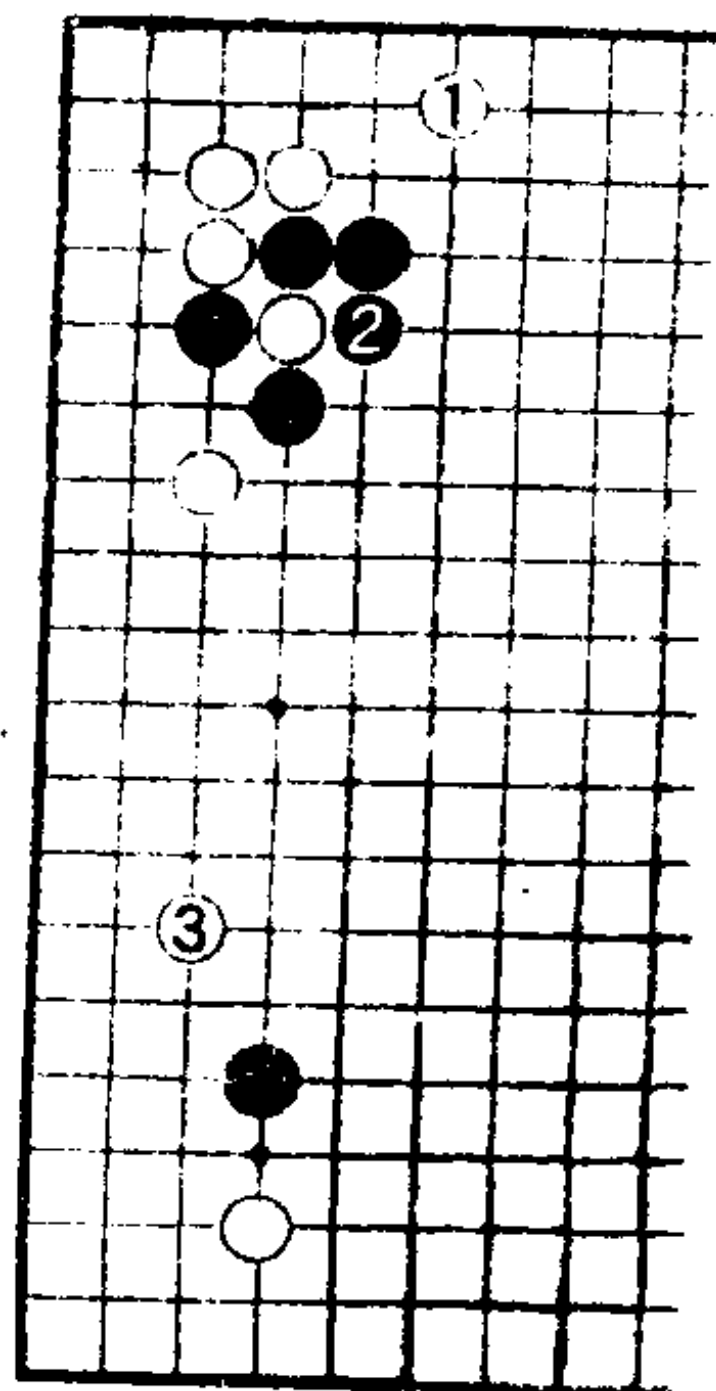


1图

2 图（正解？）

白由于征子不利，
恐怕只有走 1 位飞。

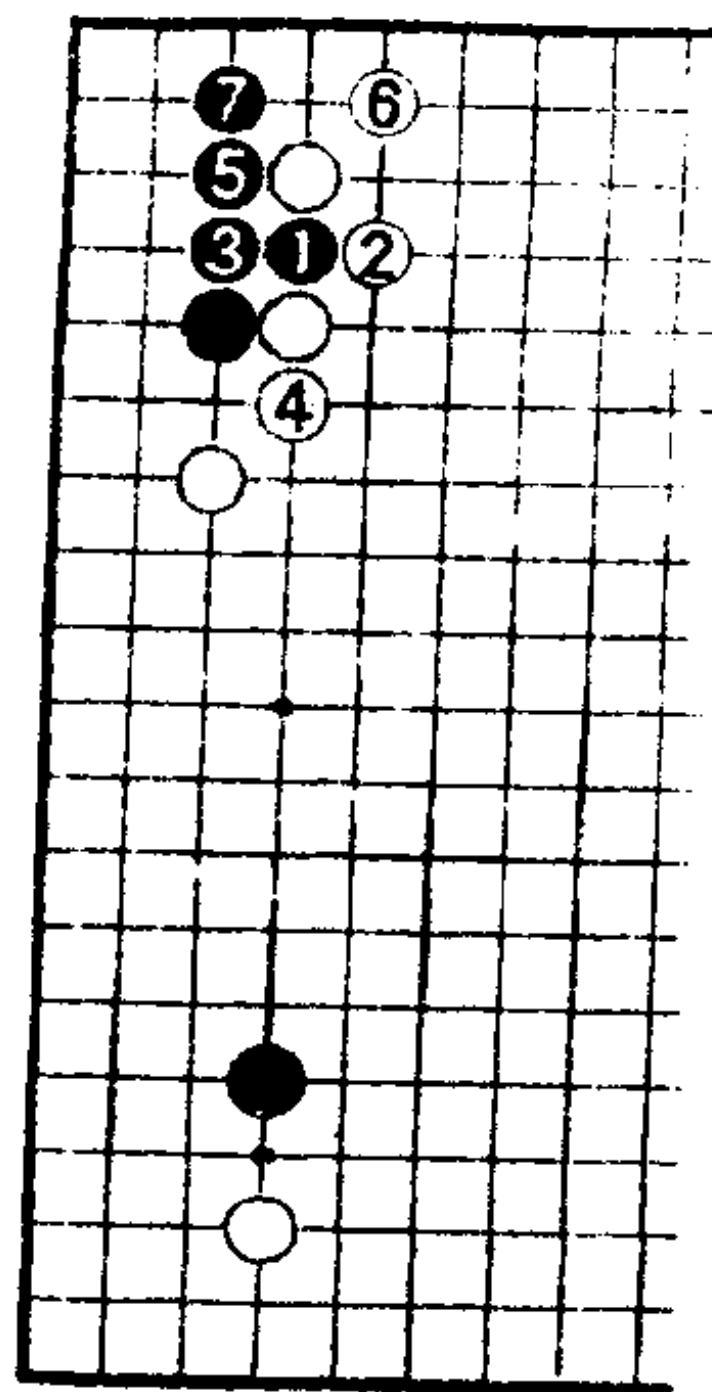
黑 2 拔去一子，白
只得走 3 位低夹慢慢来
了。



2 图

3 图（回溯）

回溯前着，对于黑
1 的挖，白 2 的外打是
征子不利时的正确应手。



3 图

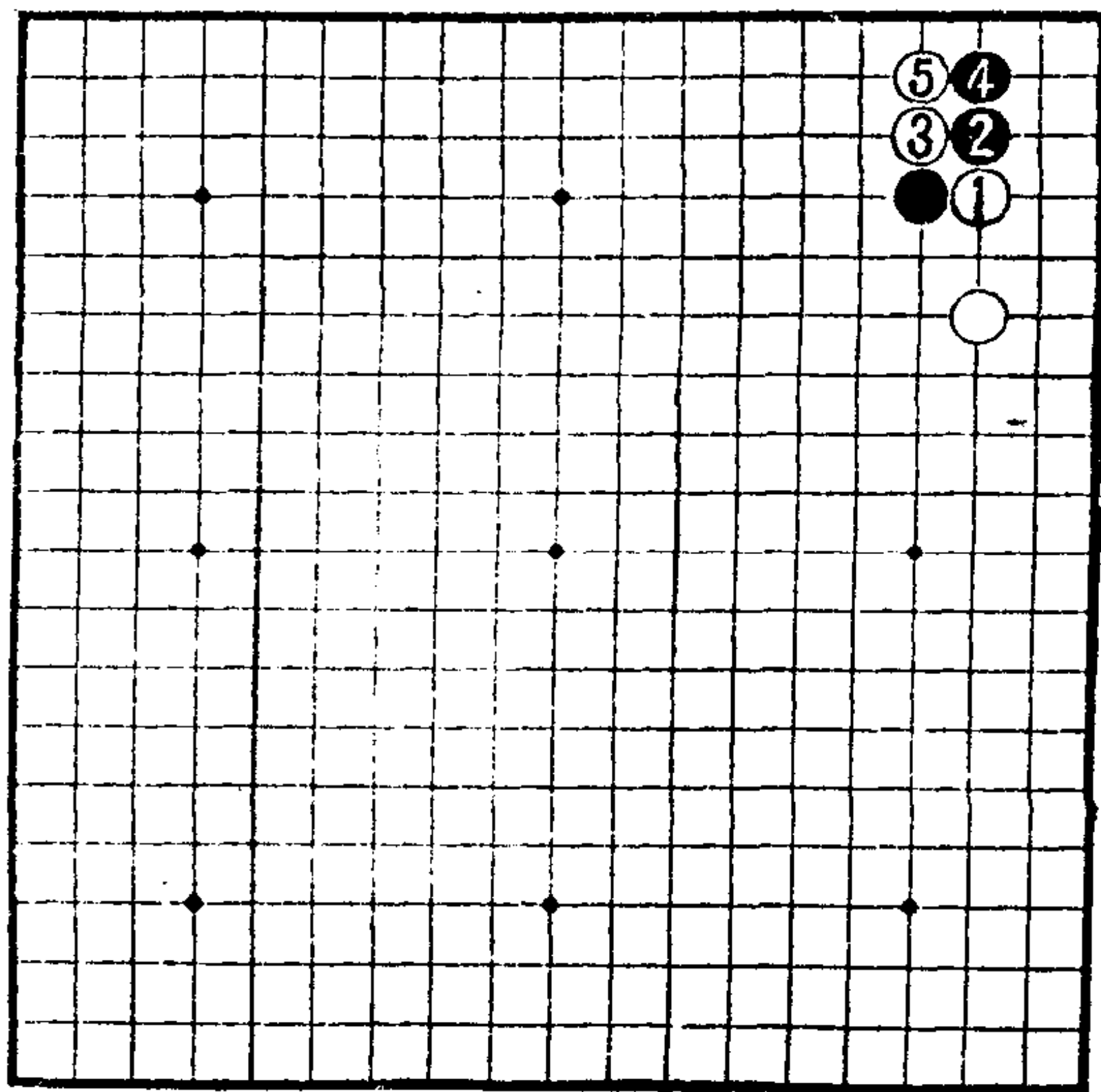
第18题

战法

黑先 中级

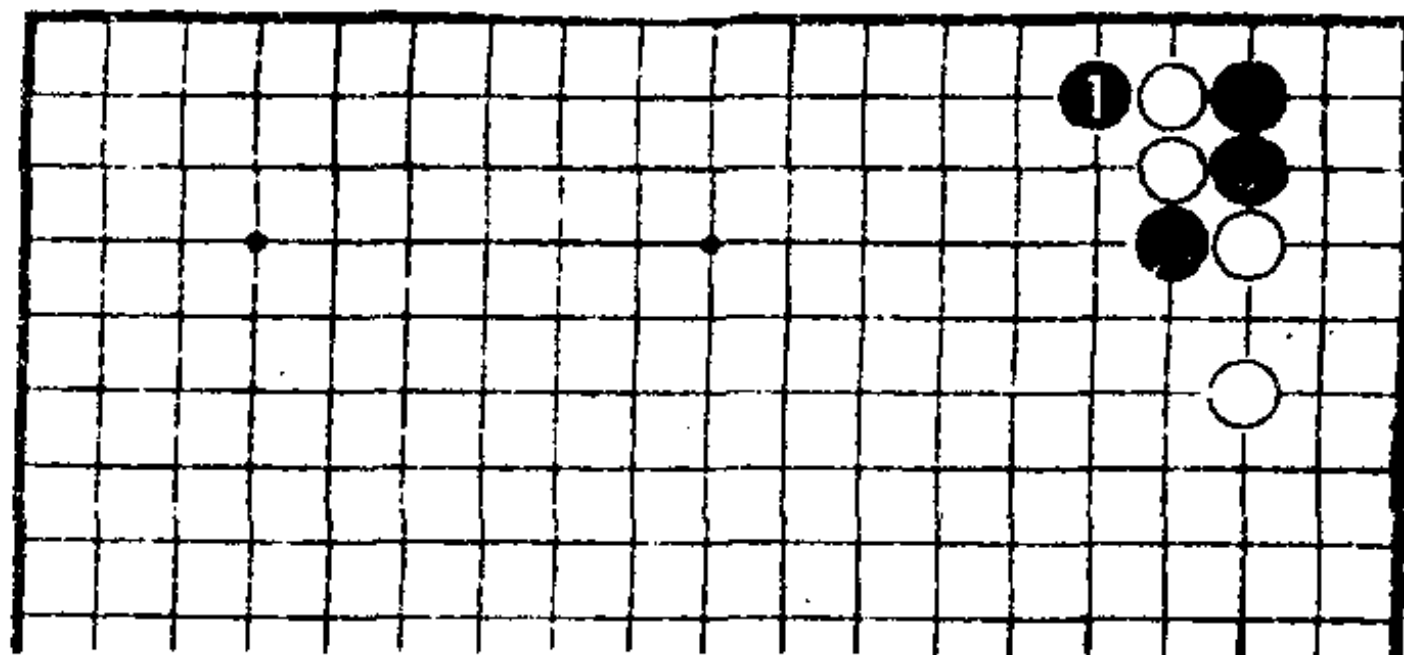
棋之战斗，自然有法。

白1、3托断，黑4立，白5也立，都是强着。那么下面黑方该怎么走？



正解图 夹

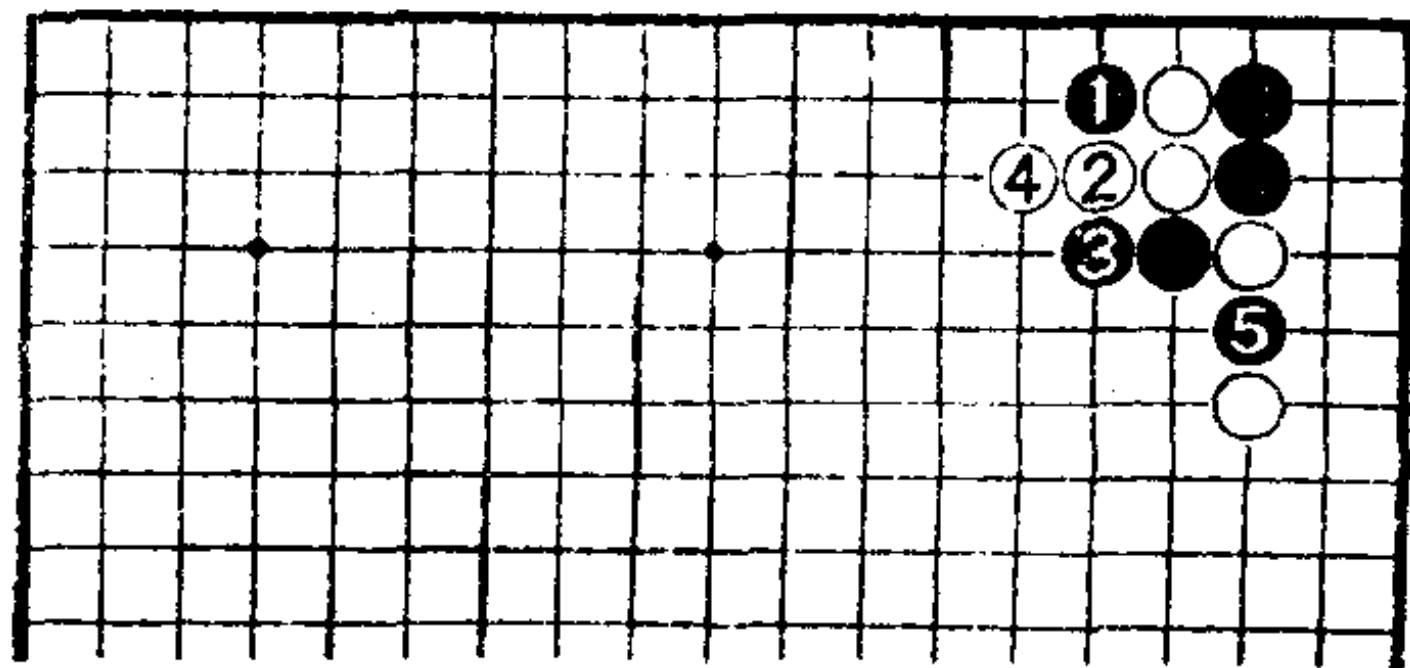
黑 1 是有名的鼬鼠夹手筋。这一手段如事先不知道的话，不是乍一看就能够发现的。



正解图

1 图（成功）

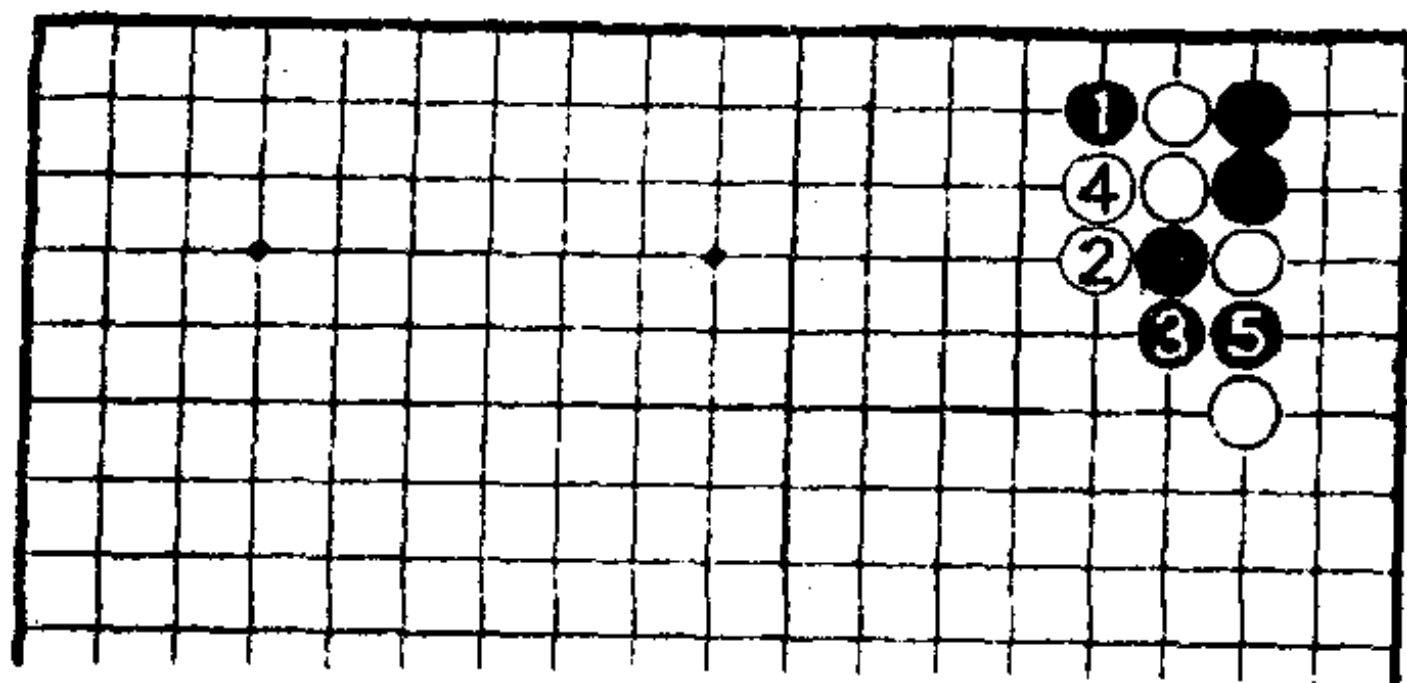
白 2 曲，黑 3 压先手。这样黑 5 打吃就成功了。



1 图

2 图（相似之形）

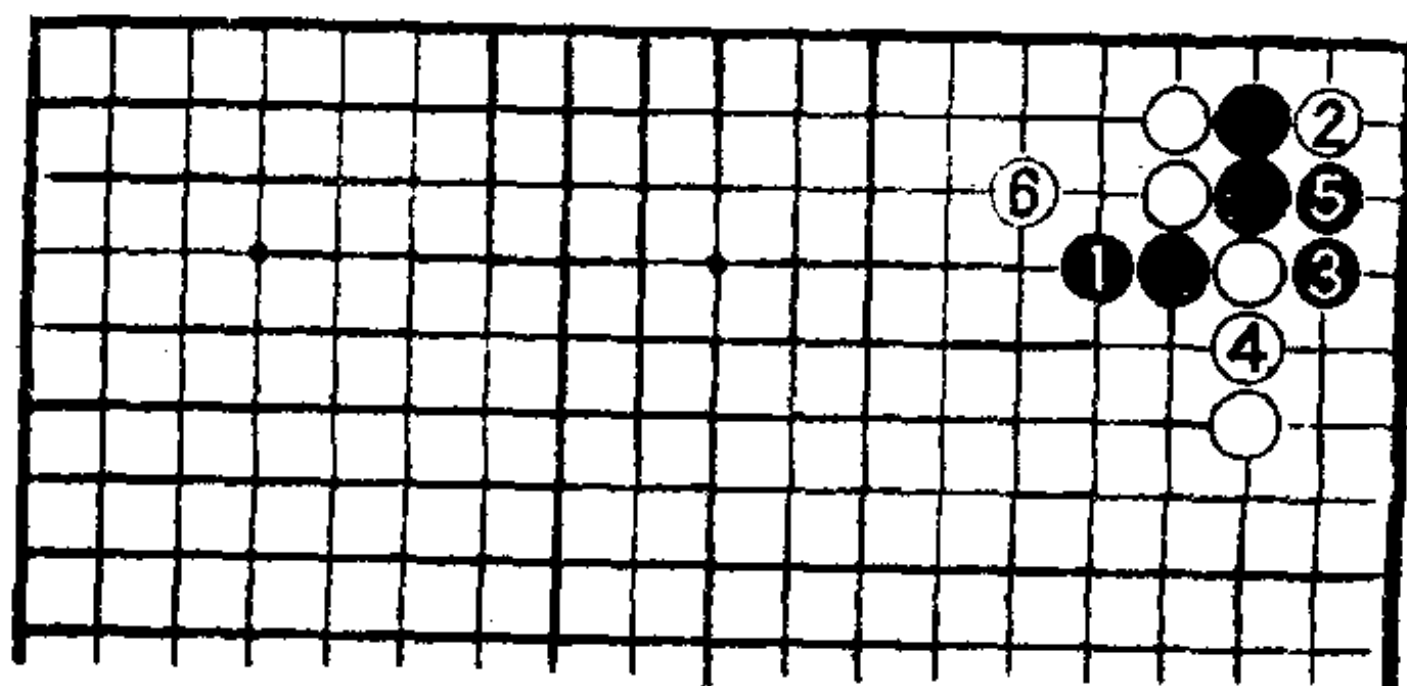
白 2、4 打吃接上，黑 5 打吃与前相似，仍然是黑成功的结果。不管怎样，黑 1 夹充分发挥了作用。



2 图

3 图（反夹）

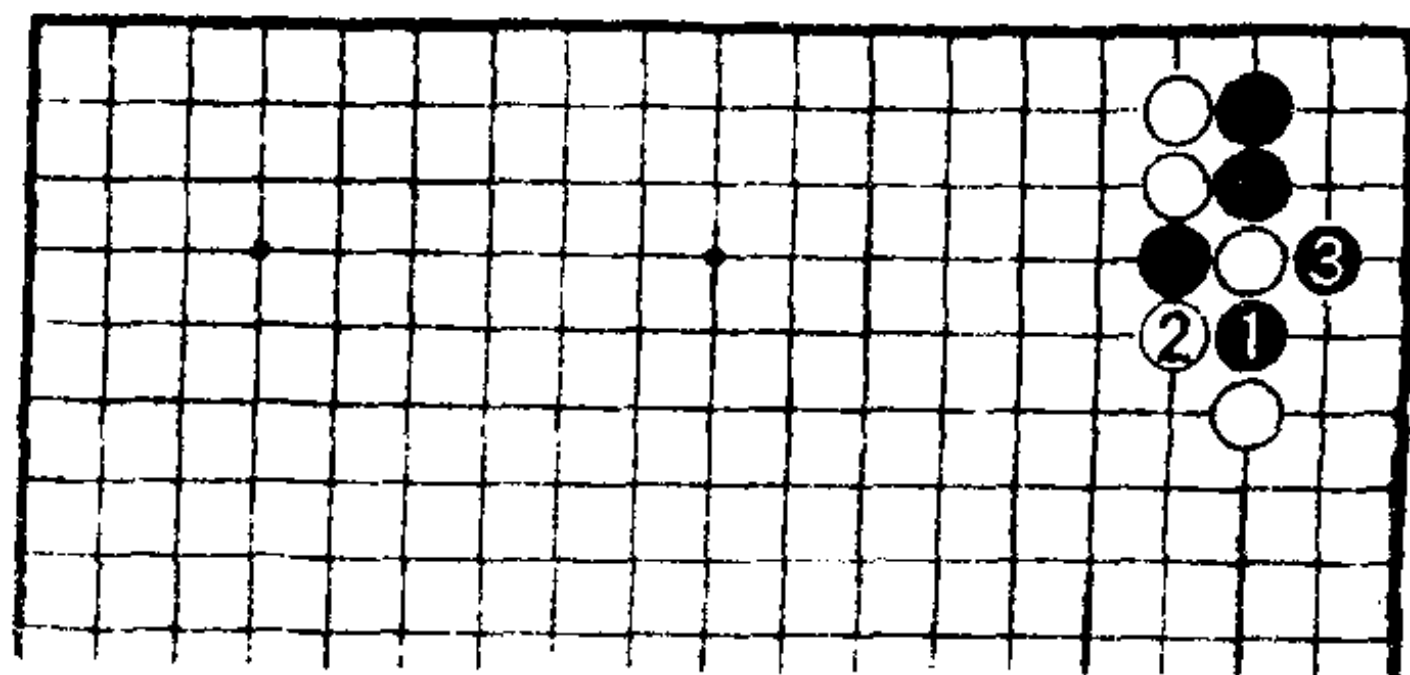
黑如单于 1 位长，被白 2 反夹，不好。至白 6 跳，角上的黑还没有活，中央的黑二子又成了浮棋。



3 图

4 图（反打）

黑 1 直接打吃，这正是白所希望的，白 2 反打。黑 3 提。

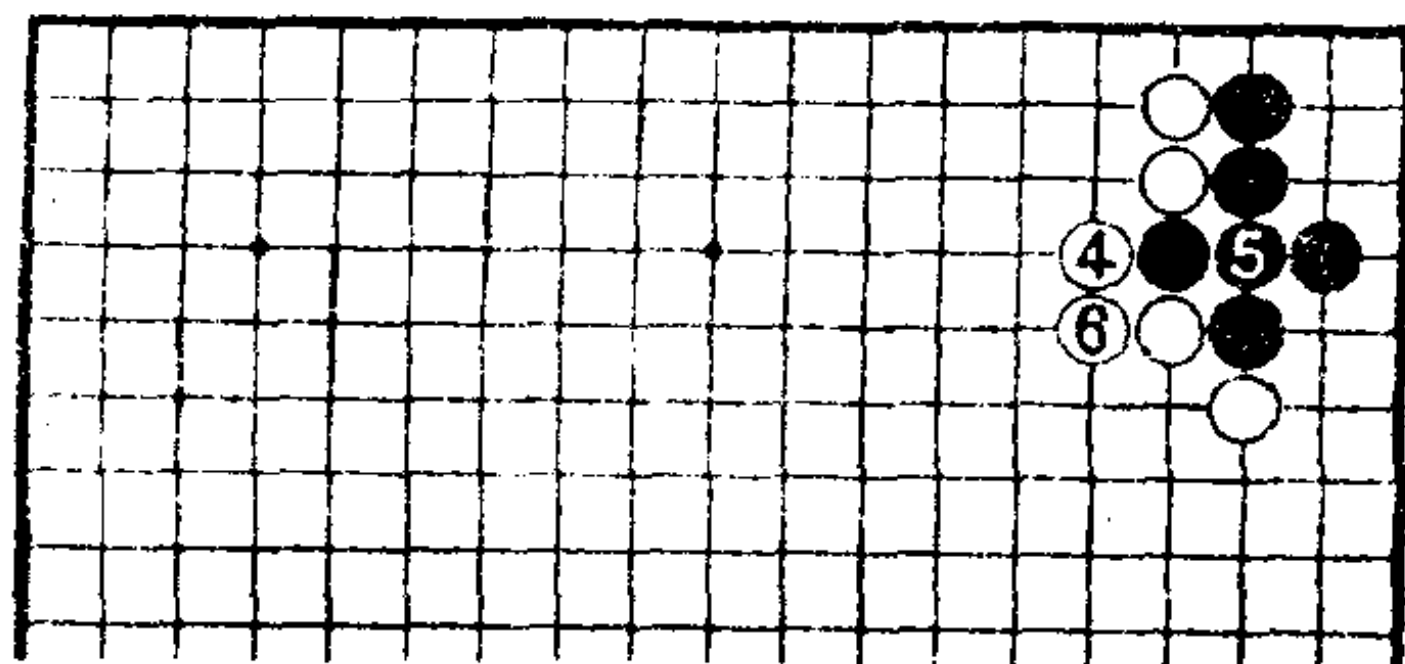


4 图

5 图（外势）

白 4 包打，6 接，取外势，厚实。

这一结果黑大概不会满意吧。



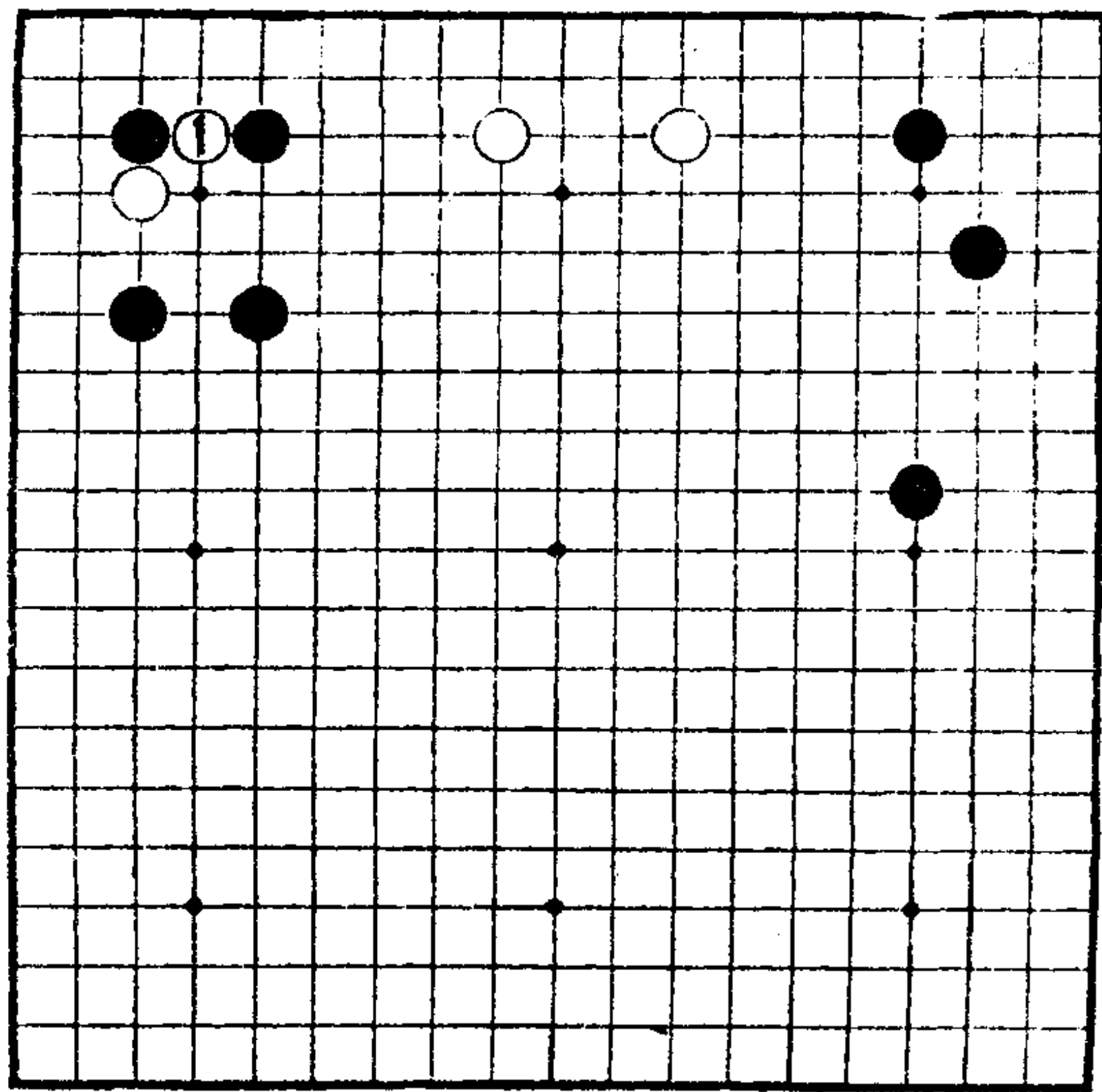
5 图

第19题

生命力

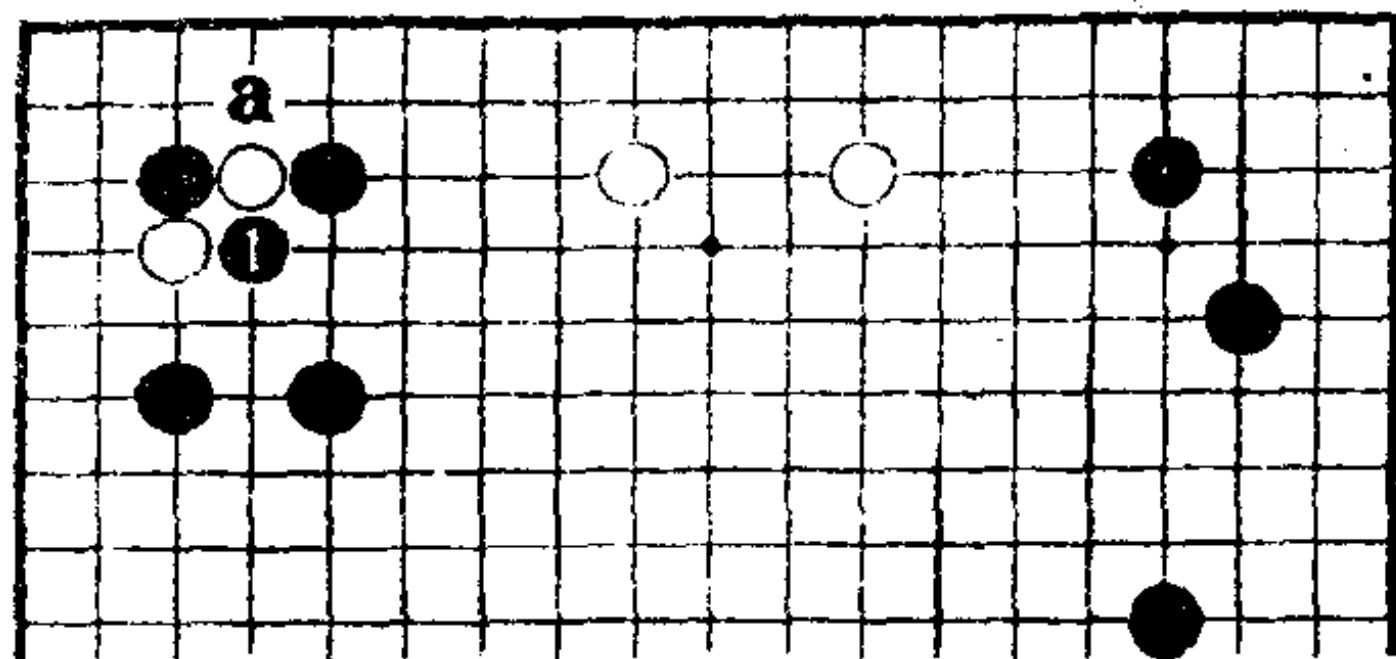
黑先 上级

左上角黑虽已经补了好几手，但被白1一挖，还是无法将白吃净。这就是棋子的生命力。尽管吃不掉，黑也要设法下出最完善的结果来。



正解图 自上

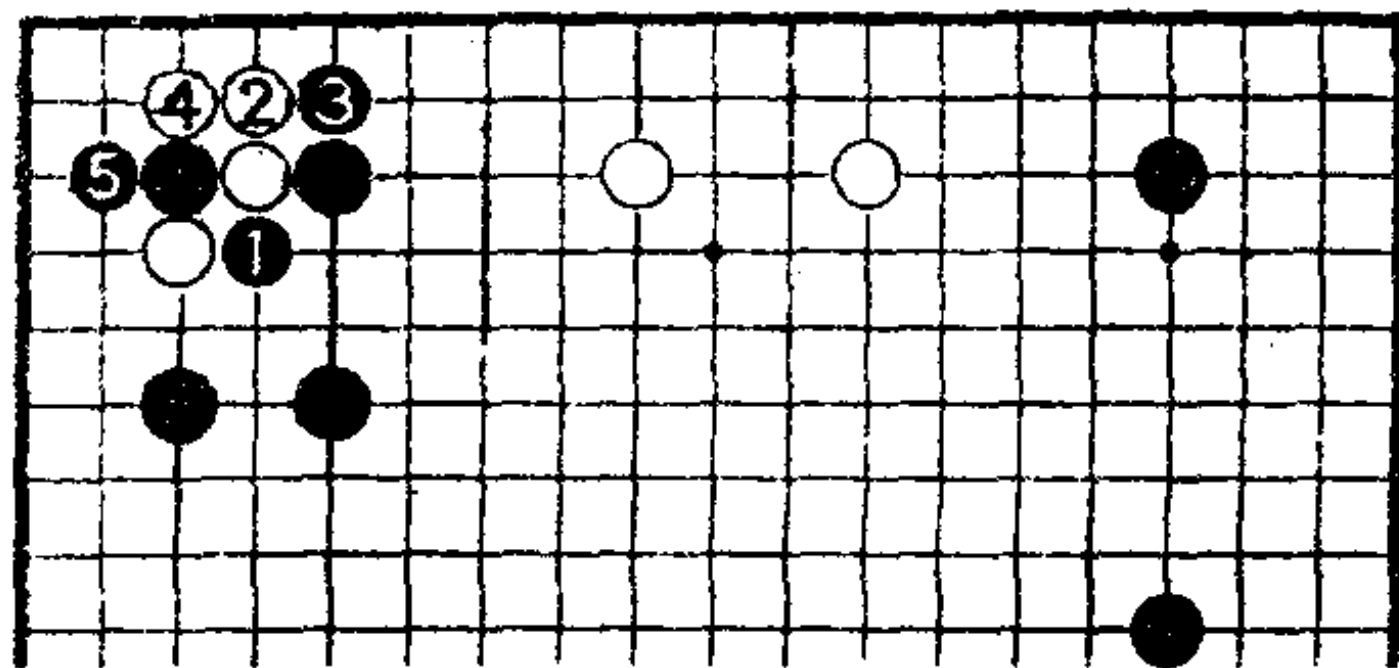
黑应于1位自上断白。此处黑只有两种应手，不是自上断吃就是自下于a位打。因此，黑必须算清楚两种变化后再下手。



正解图

1图 (正着)

白2立，黑3外挡是正着。白难处理。白4拐打、黑5立……

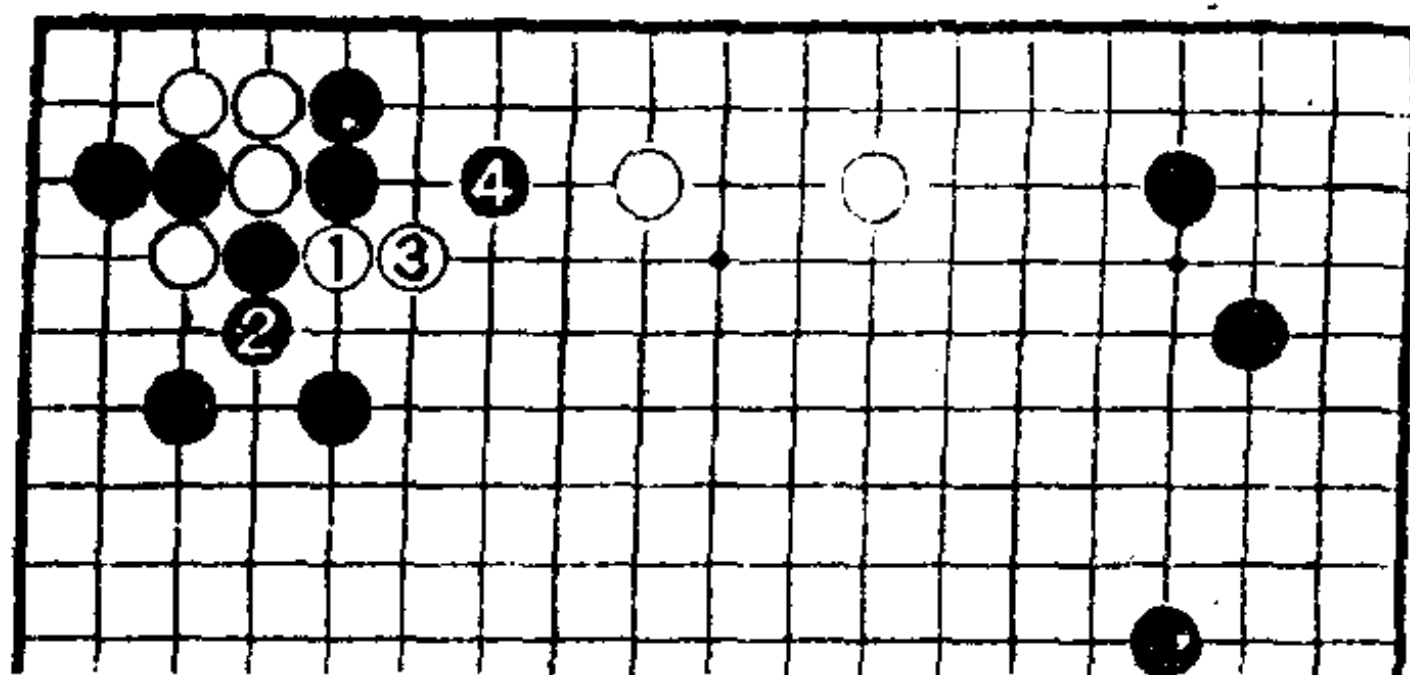


1 圖

2 图（全歼）

接着，白 1 断吃，3 长，被黑 4 跳，白无后续手段。

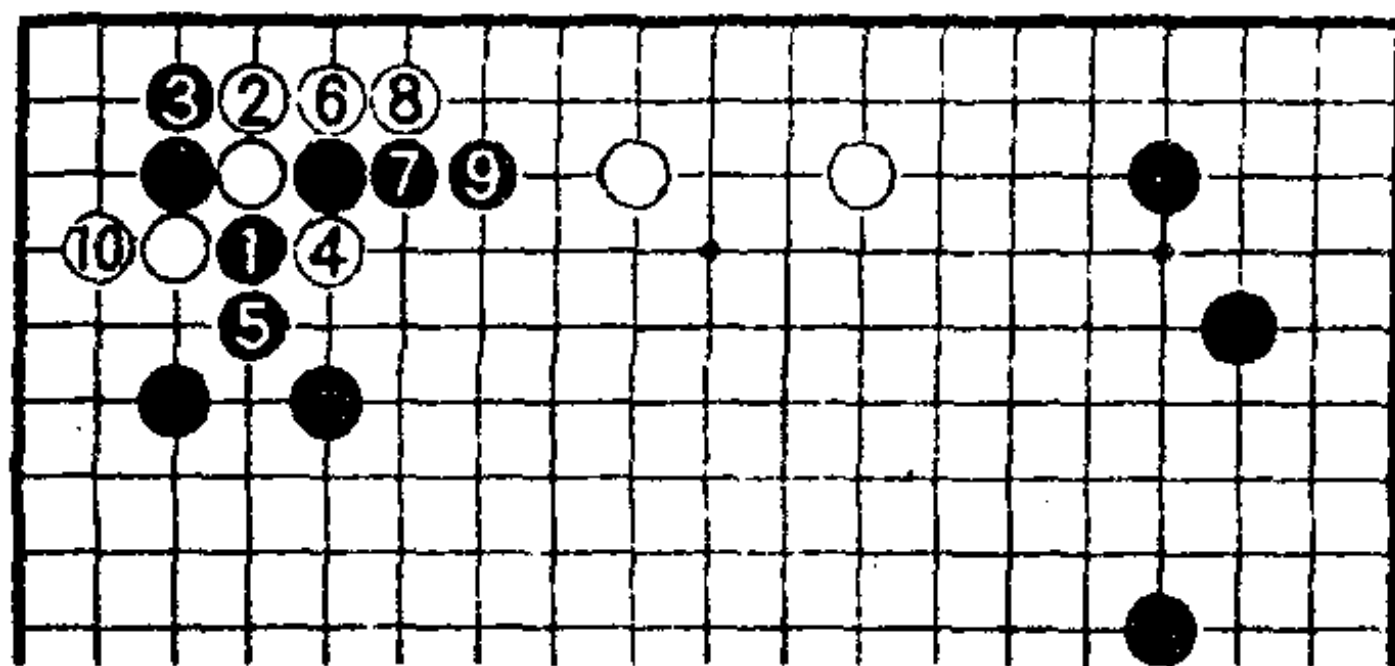
白被吃。



2 图

3 图（失败）

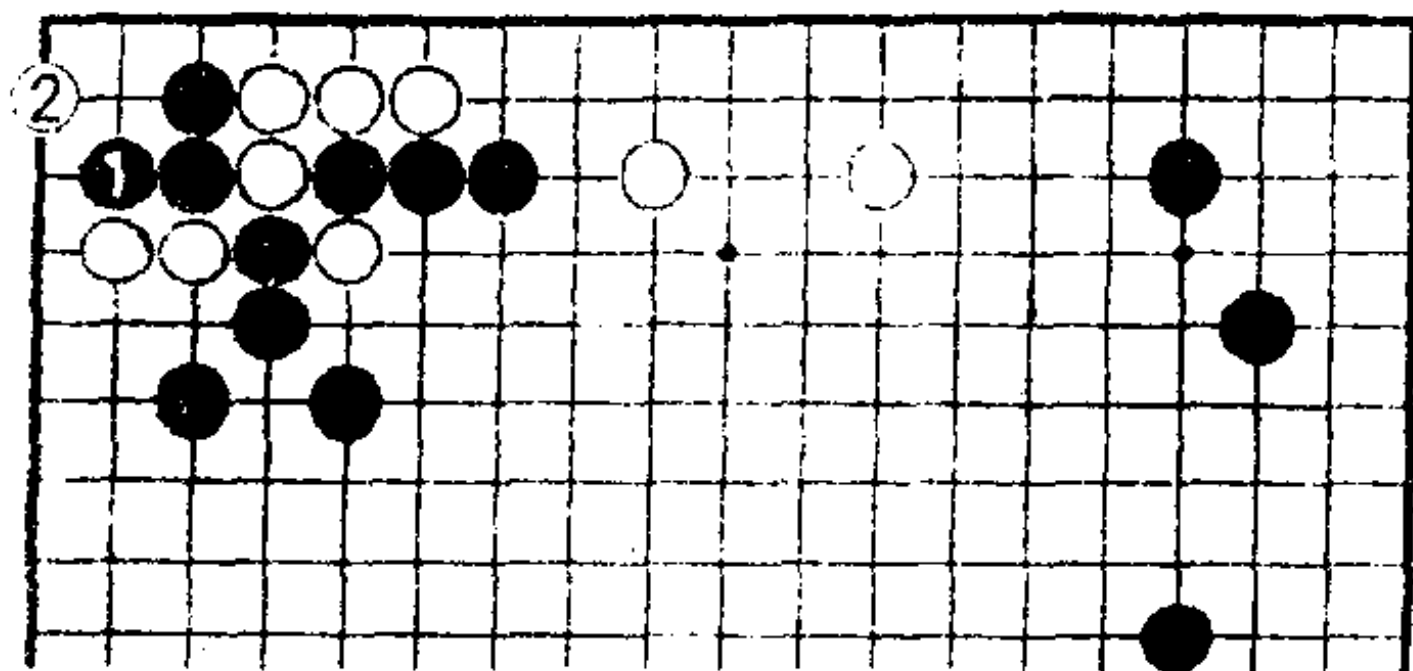
黑 3 从角上挡是败着。白 4 断吃、6、8 渡过，黑不好。再被白 10 立下的话，连角都被吃掉了。



3 图

4 图（手筋）

黑即使于 1 位挡顽强抵抗，白亦有 2 位点的手筋，黑无法取胜。

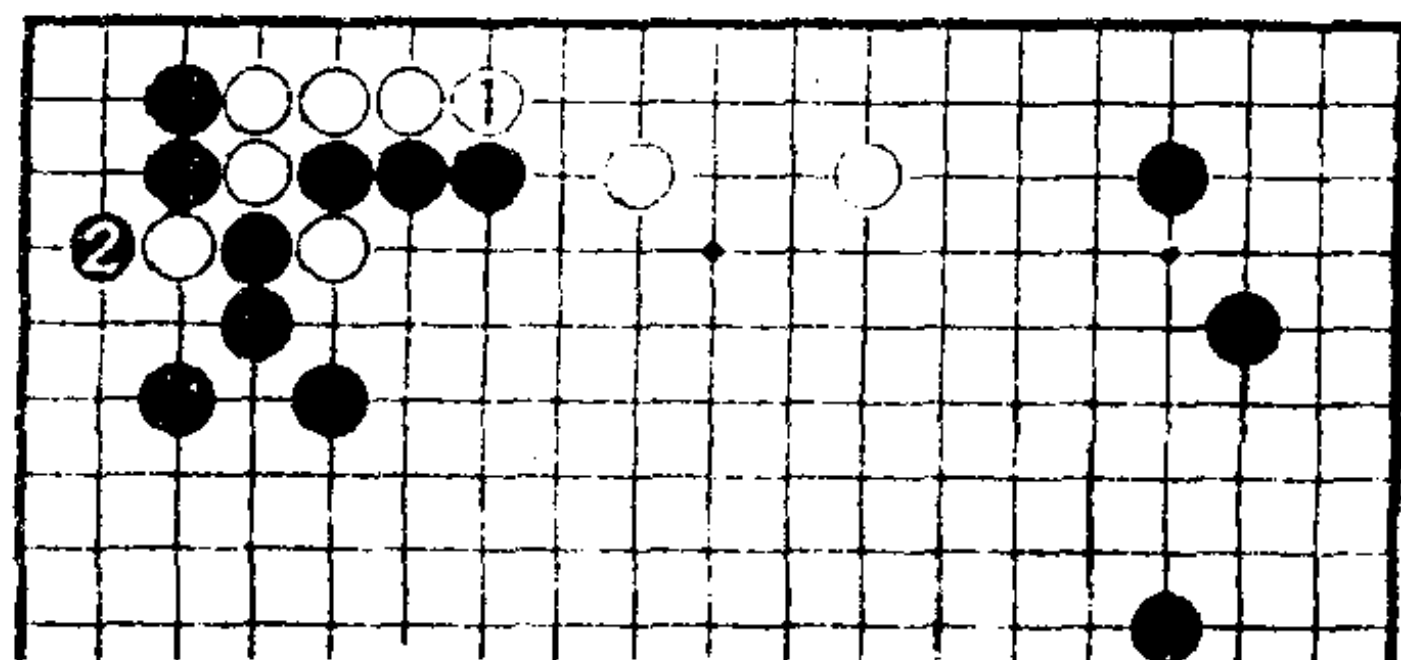


4 图

5 图（充分）

即便白 1 单渡，因为黑 2 不得不补，故让白先手渡过。

这样仍是白充分。

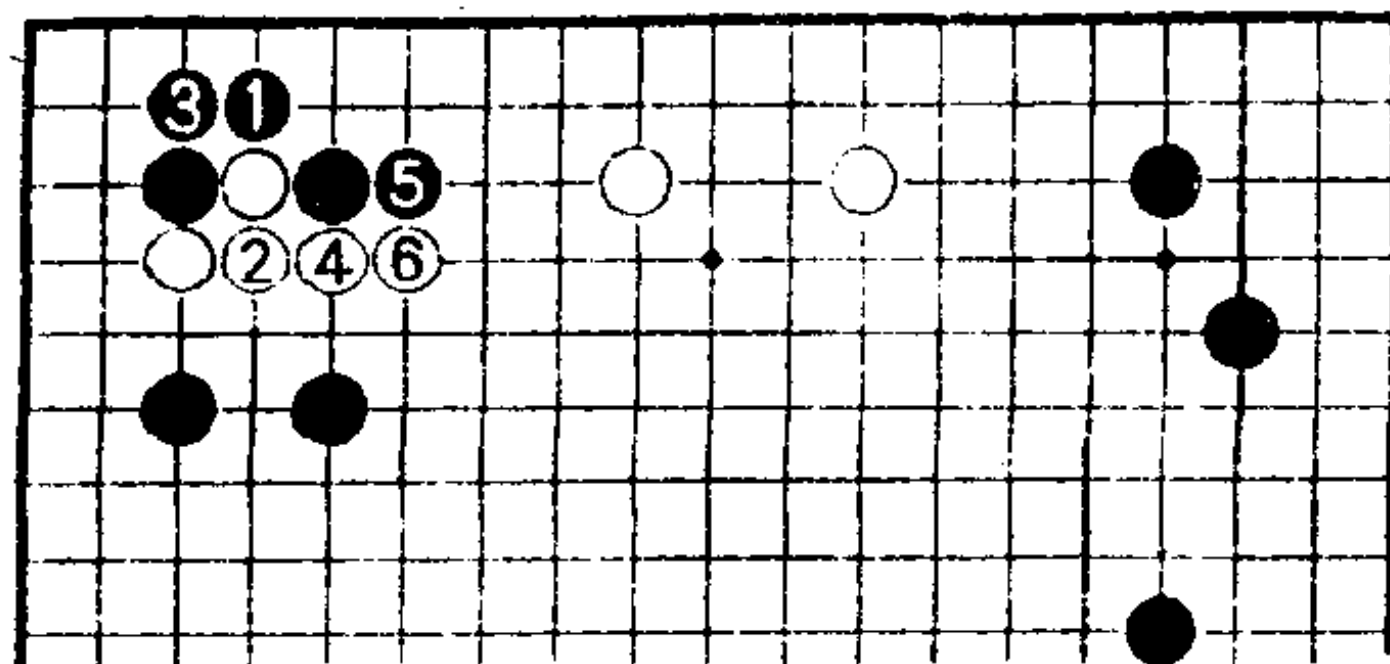


5 图

6图（自下）

黑1自下打吃显得很软弱。

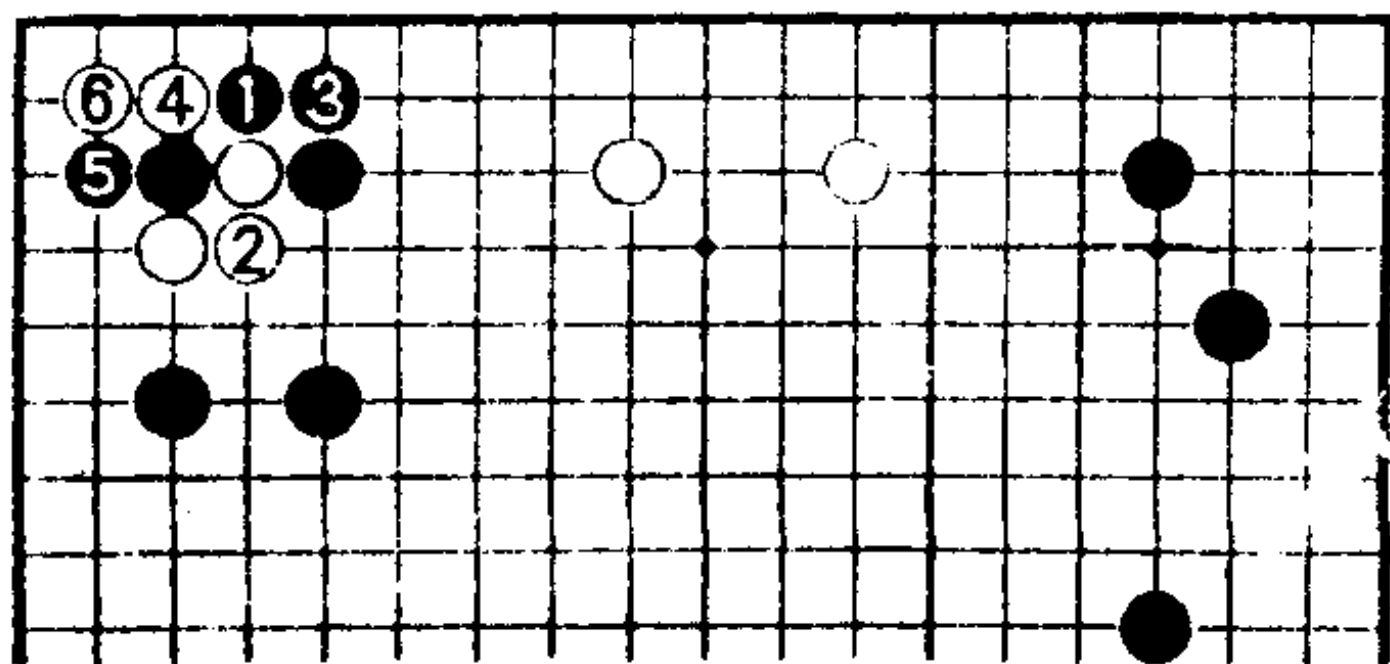
白2、4以下压出，黑二子被隔开。



6图

那么黑接在3位，被白4断，让白角上既得以安定，又得到实利。

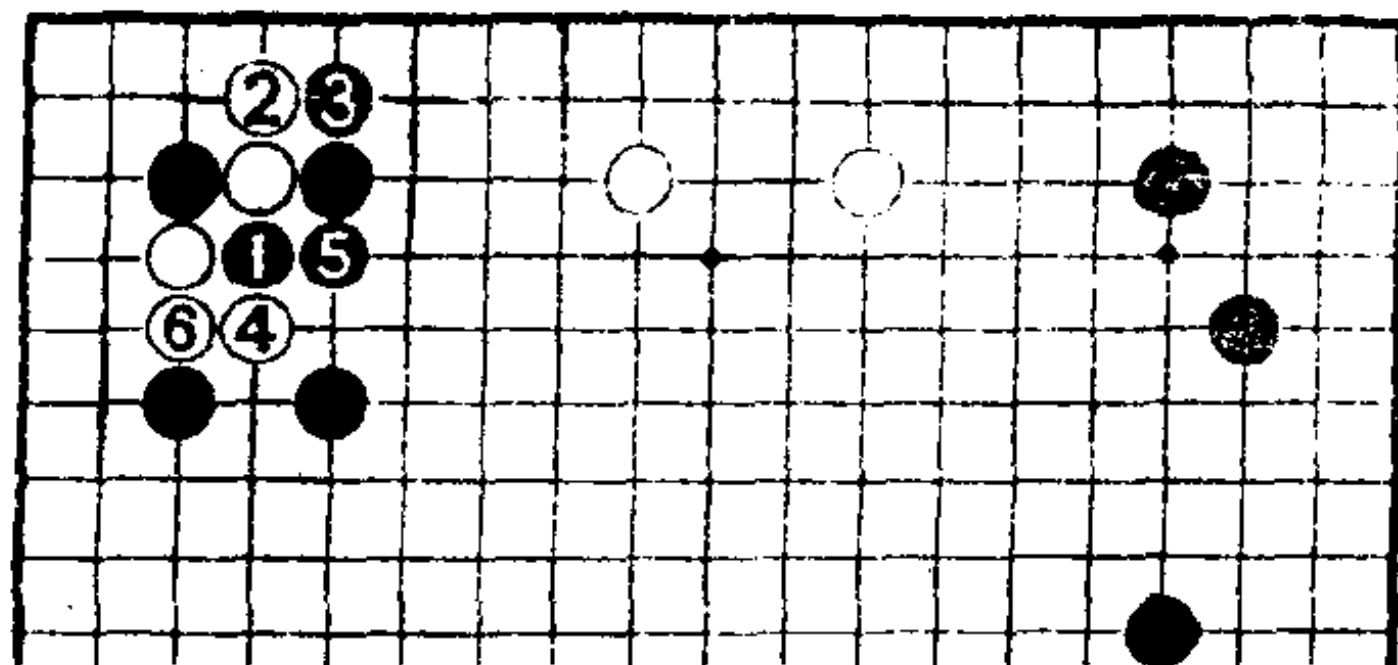
黑不充分。



7图

8 图（可是）

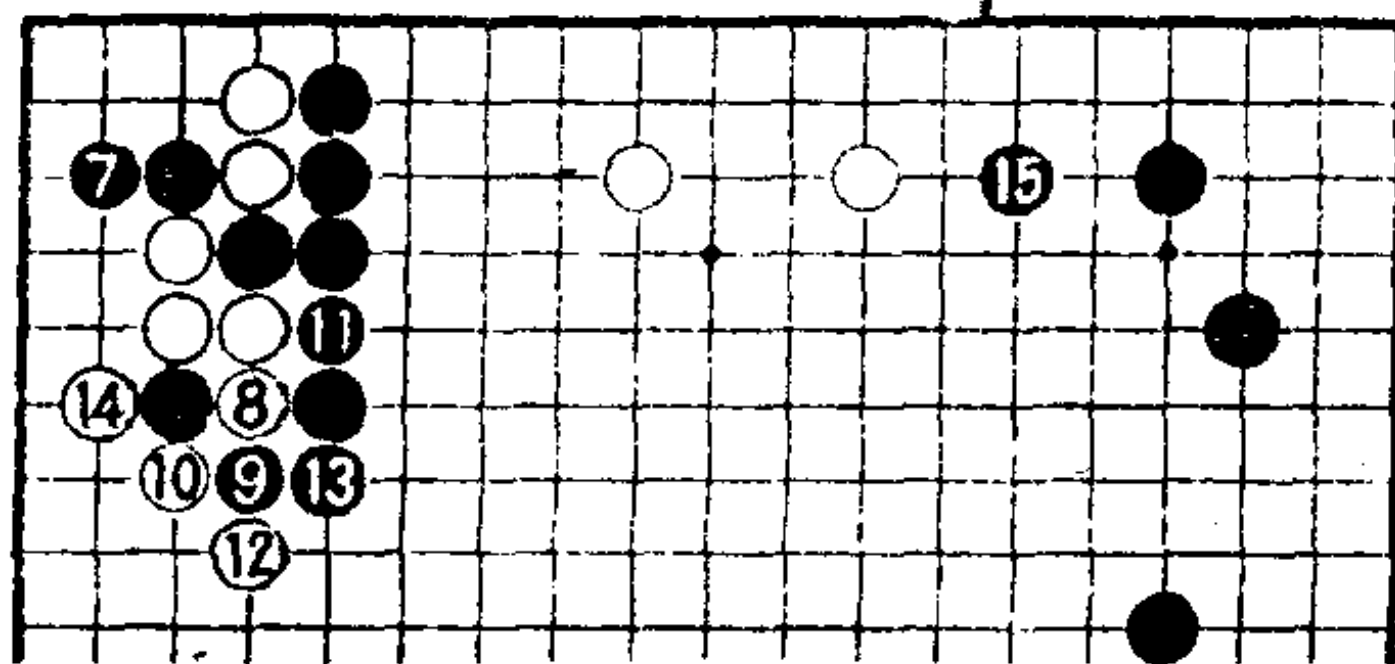
可是，黑 1 打吃时，白 2 立，然后白有 4 打、6 接的手段。这很有力。



8 图

9 图（仍然）

自黑 7 立，以下走成白 14 的拔必然。此局面，黑 15 逼，大规模地攻击白二子。感觉仍是黑好。



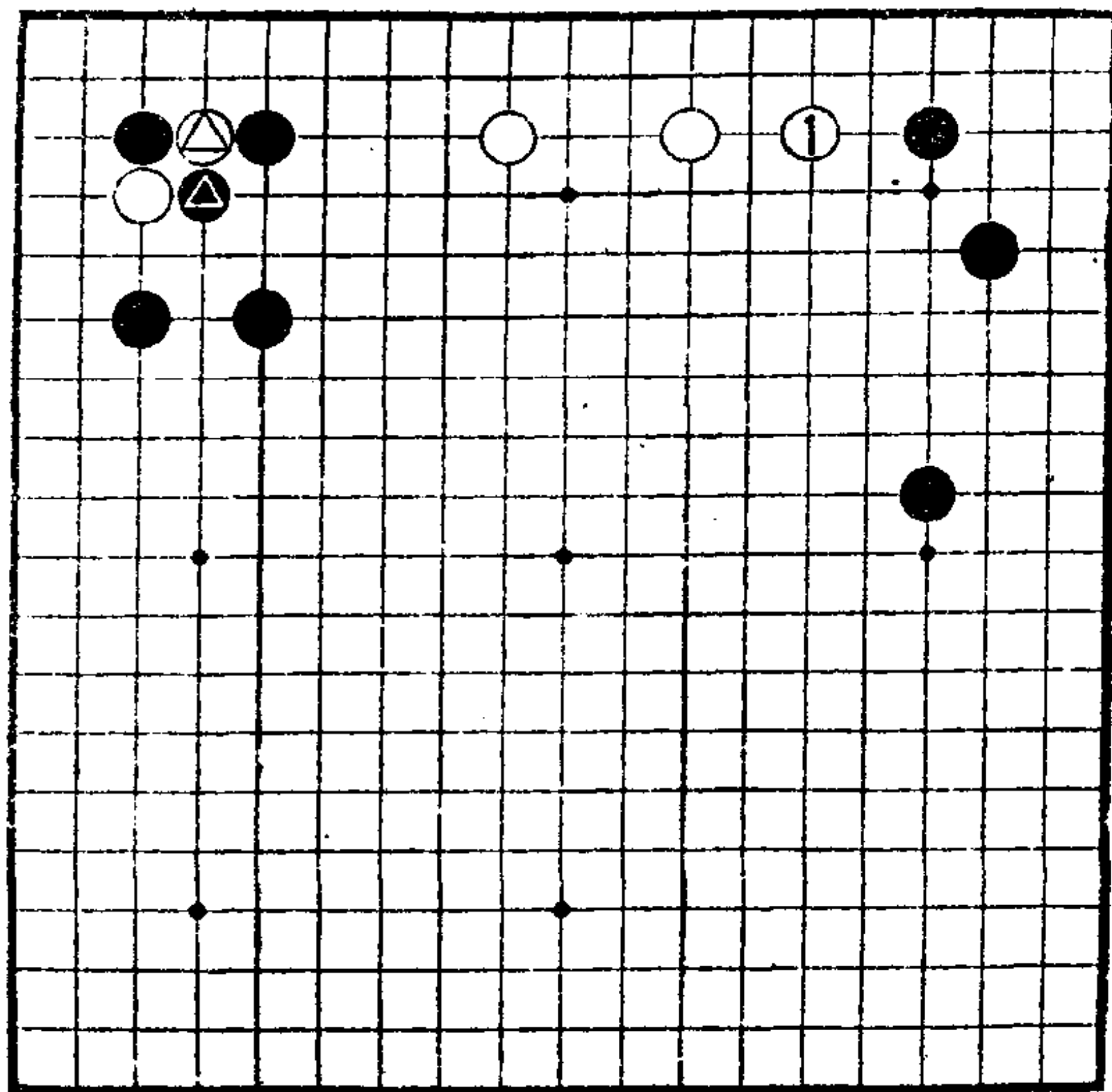
9 图

第20题

如果这样
黑先 上级

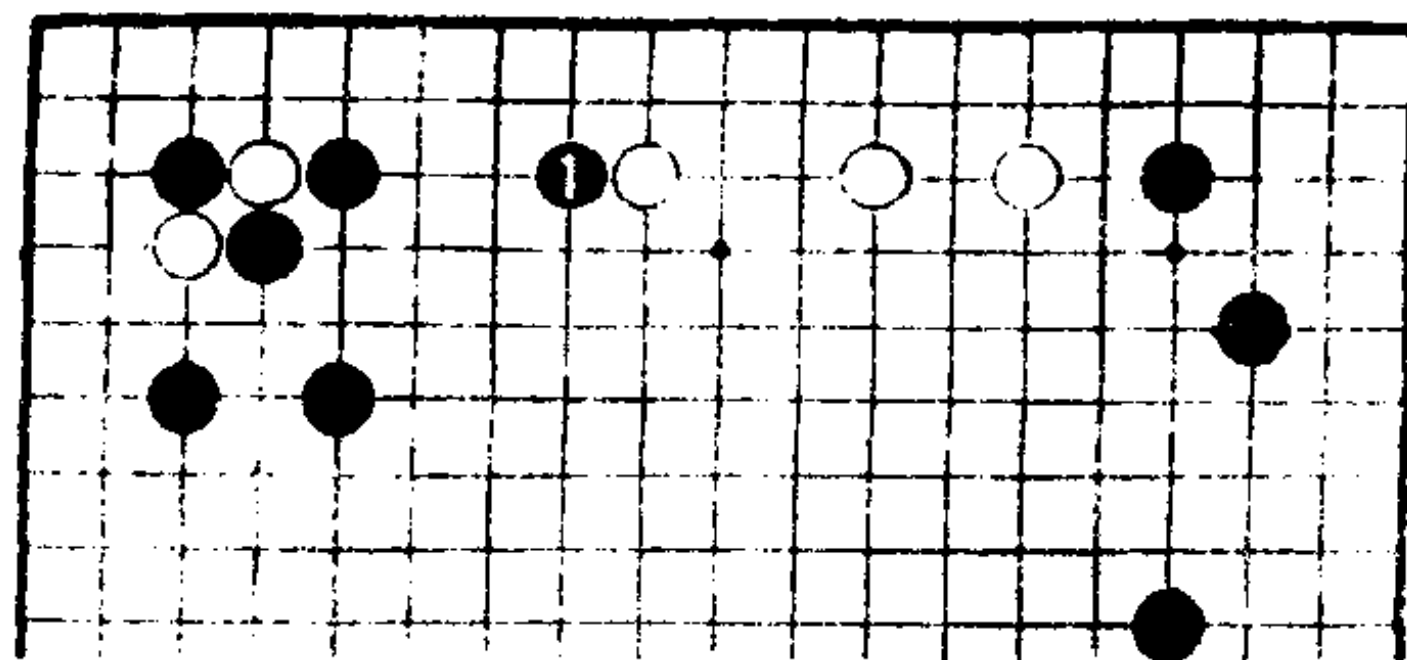
黑有最佳手段，
使白△动弹不得。

因此，白改变
方针，白于1位折
一。如果这样，黑
自然有其对策。



正解图 碰

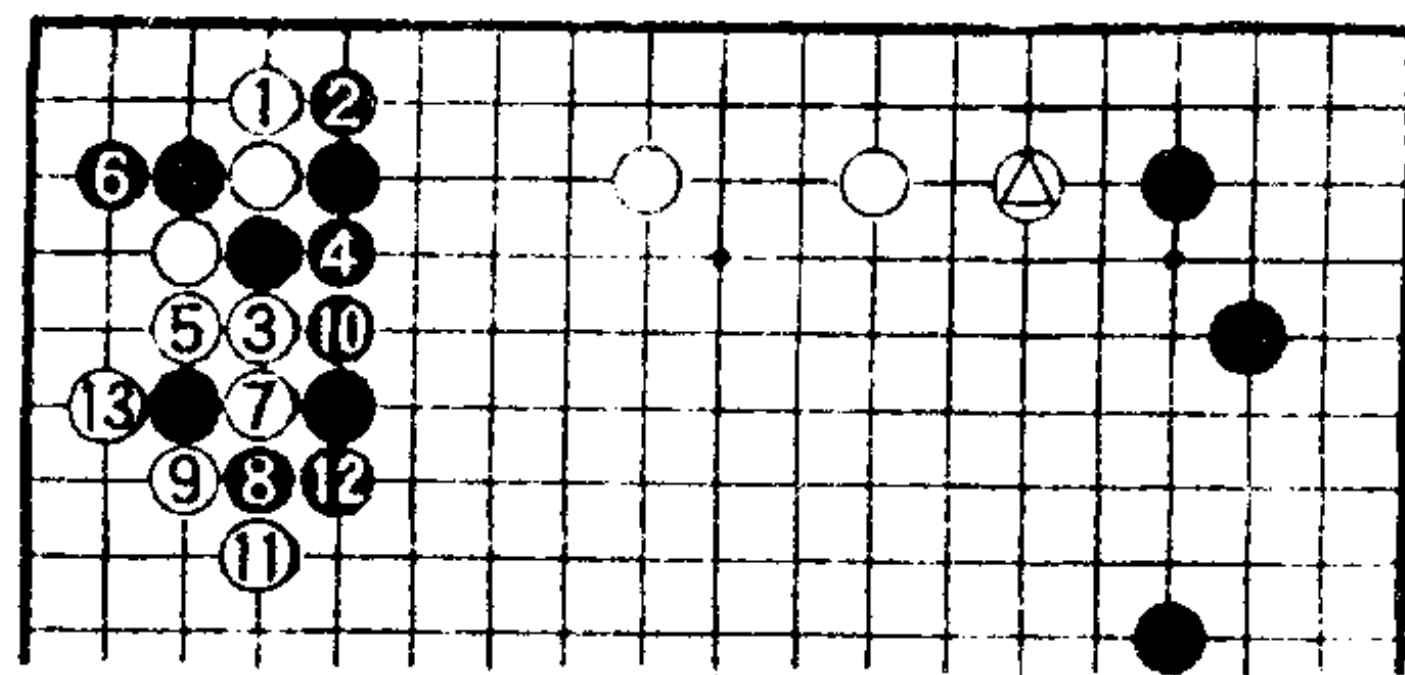
黑 1 的碰是通晓棋理的一手。



正解图

1 图 (意图)

白于△位拆的意图是想紧接着就于白 1 活动。当走至白 13 时，白△已经补上。白三子开拆坚如磐石。



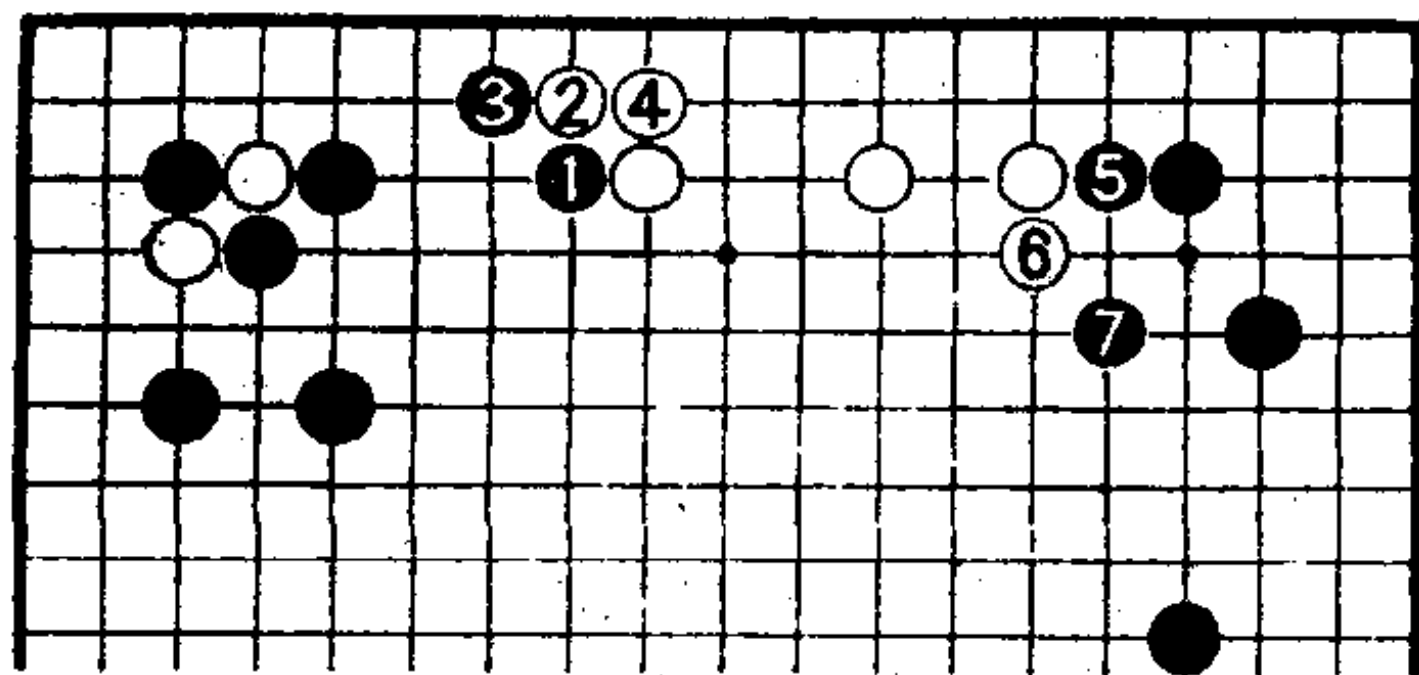
1 图

只此一手

2 图（粉碎）

黑 1 的碰粉碎了白的意图。

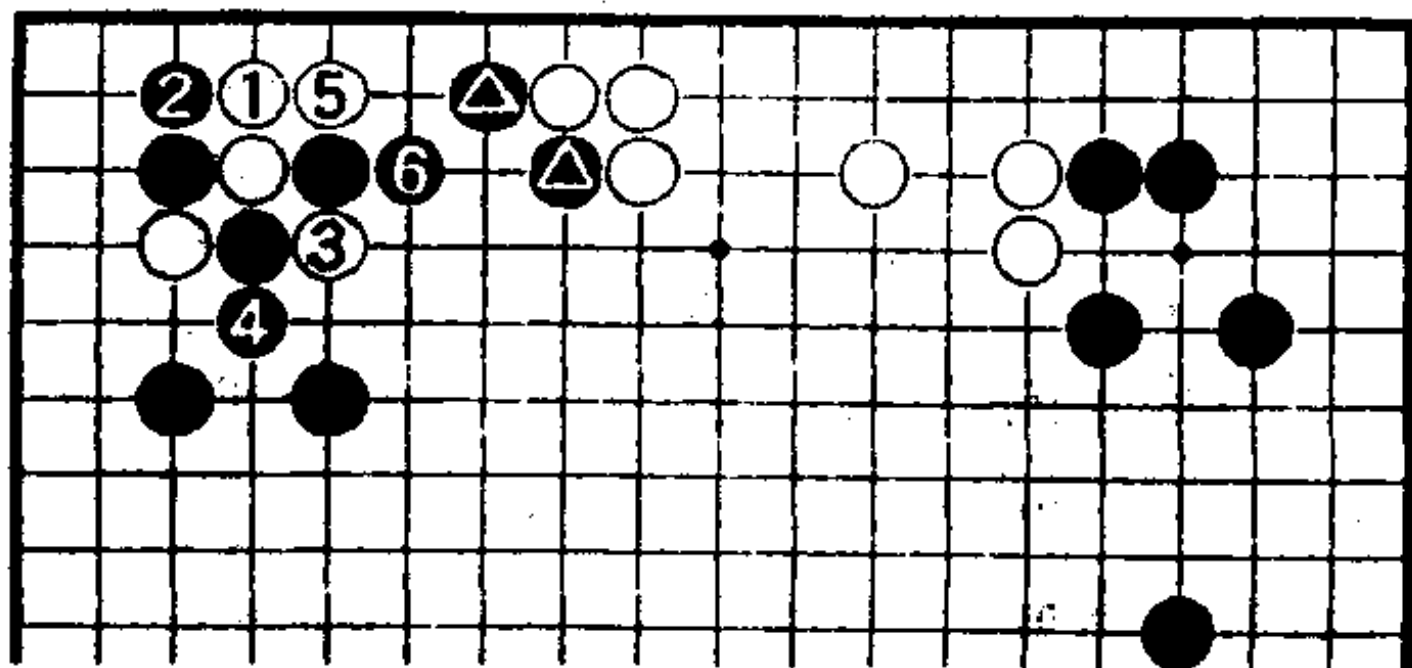
白 2 扳，黑 3 扳挡，黑 5 顶、7 跳起使得已经很坚固的白再坚固一些并不可惜。这是黑的基本构思。从而黑扩展了右边。



2 图

3 图（作用）

然后，利用黑▲二子的作用防止白 1 以下的活动。

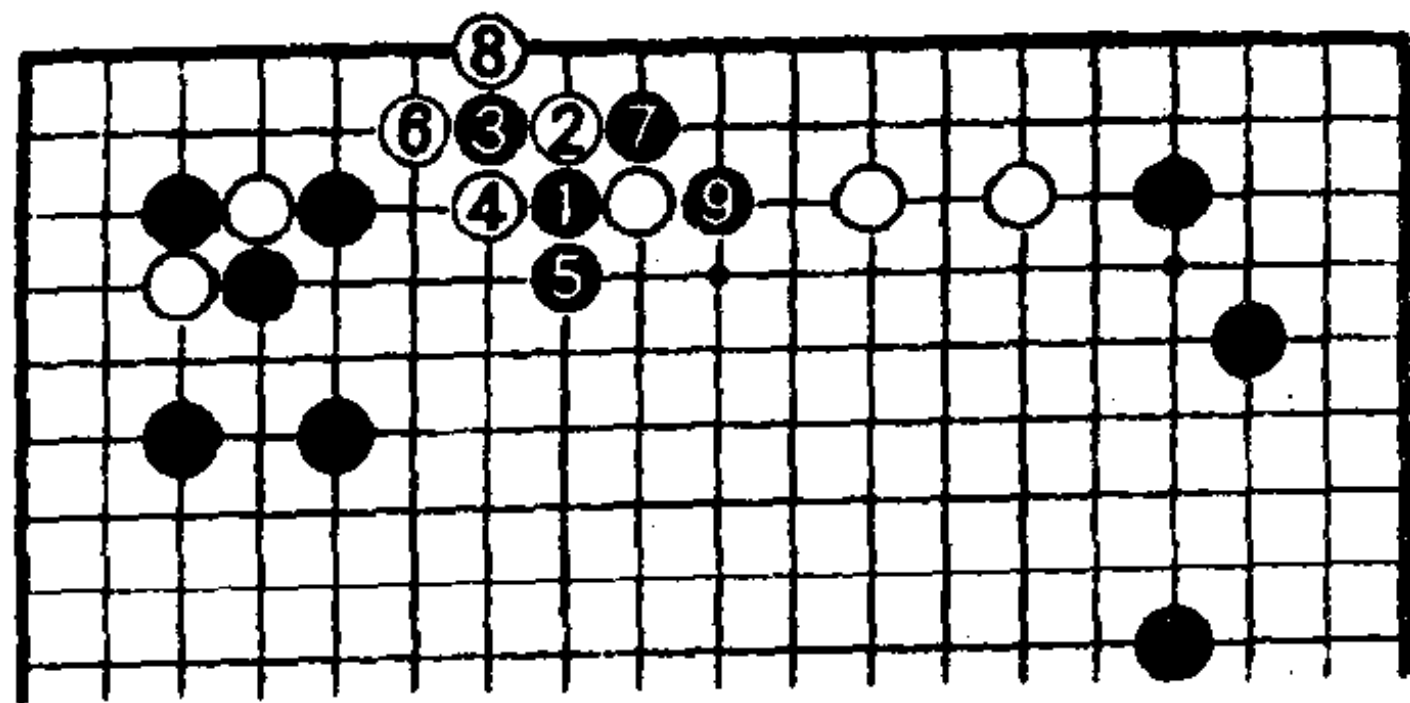


3 图

4 图（有利）

黑 1 碰、3 扳，对此白 4、6 奋争，黑 7、9 征吃，这一转换黑有利。

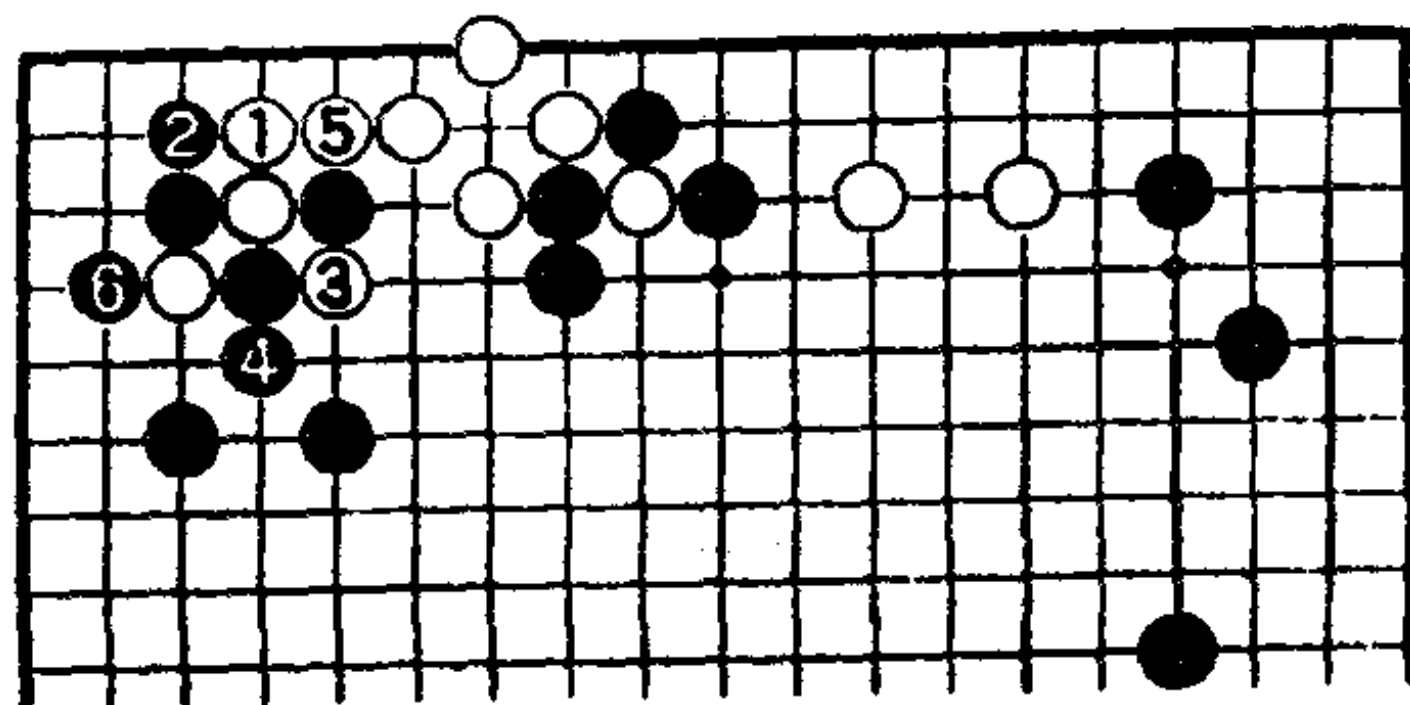
之后，白在角上也没有什么了不起的手段。



4 图

5 图（醒目）

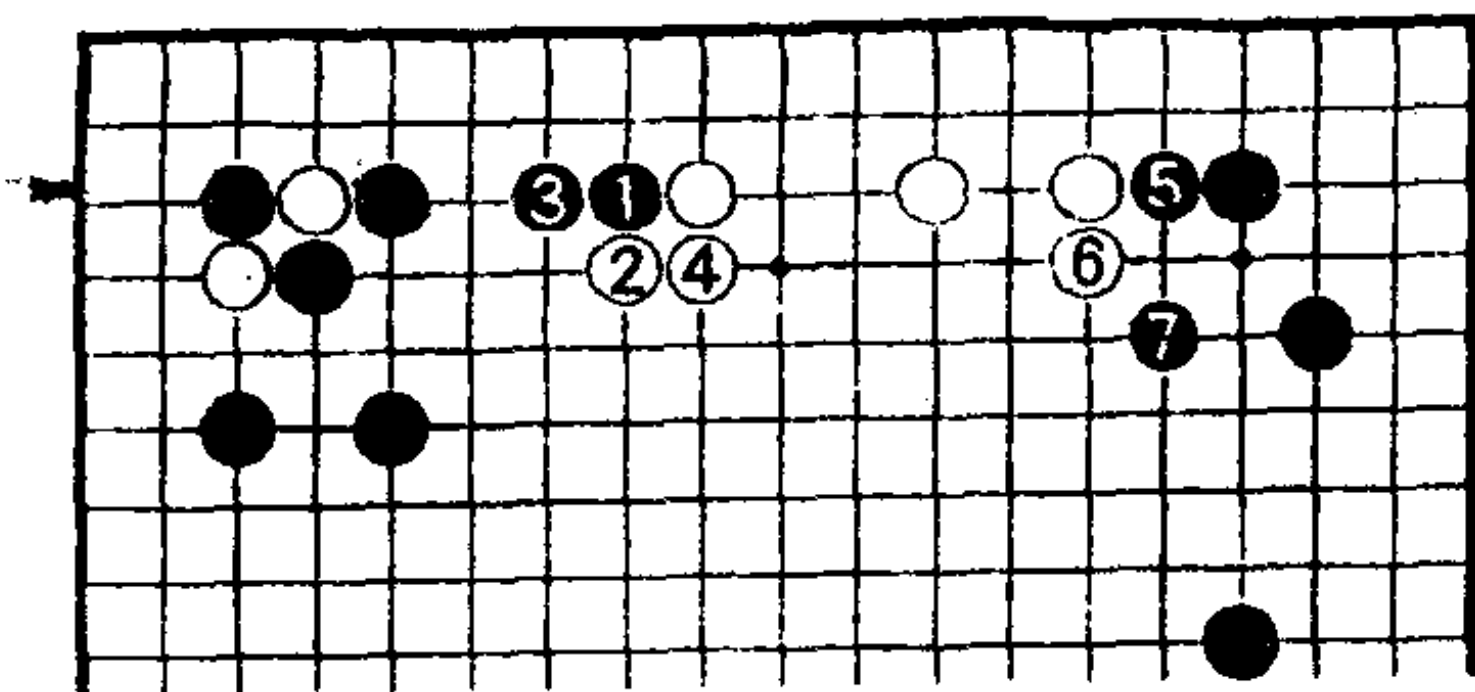
白 1 立，以下最多走成至黑 6 的结果。黑方损失不大，而白方右面的损失却很明显。



5 图

6图（相同）

白2、4从上扳接，
黑仍然于5位顶、7位跳
扩张右边。

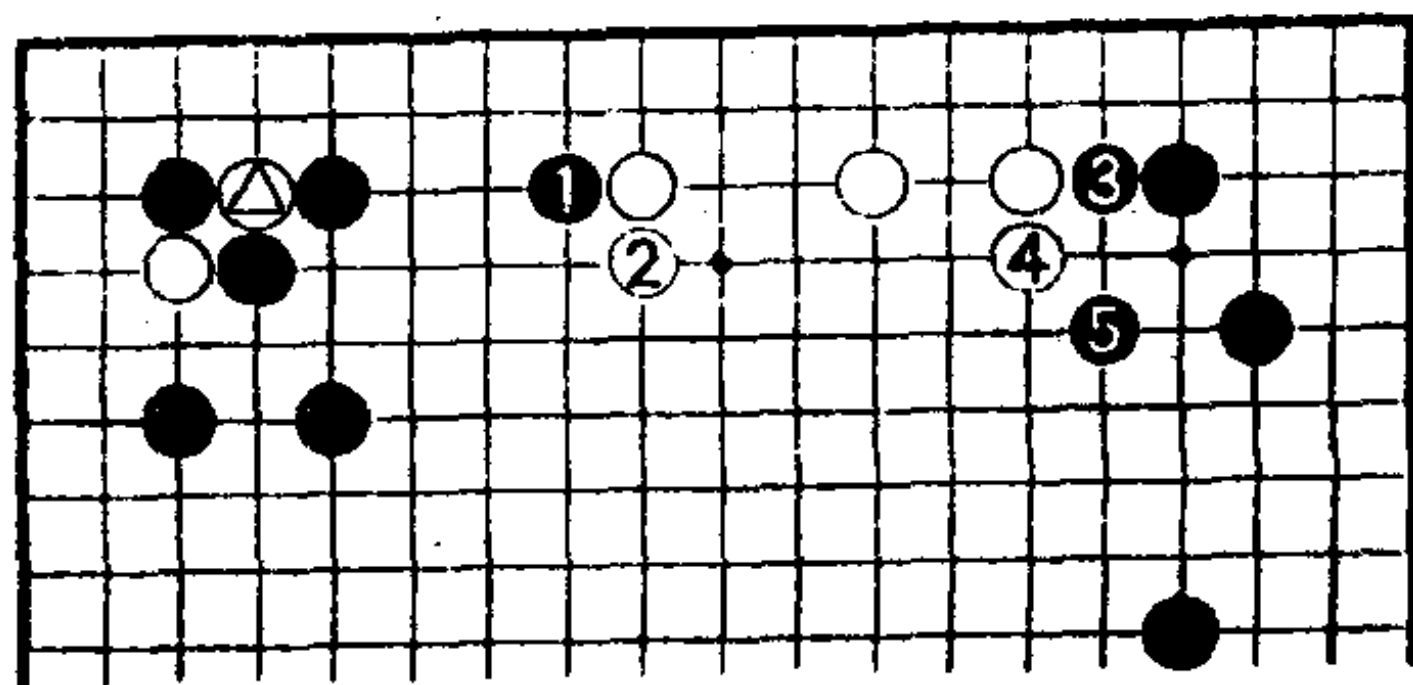


6图

7图（碰一着）

白2立起，黑3、5
是次序。

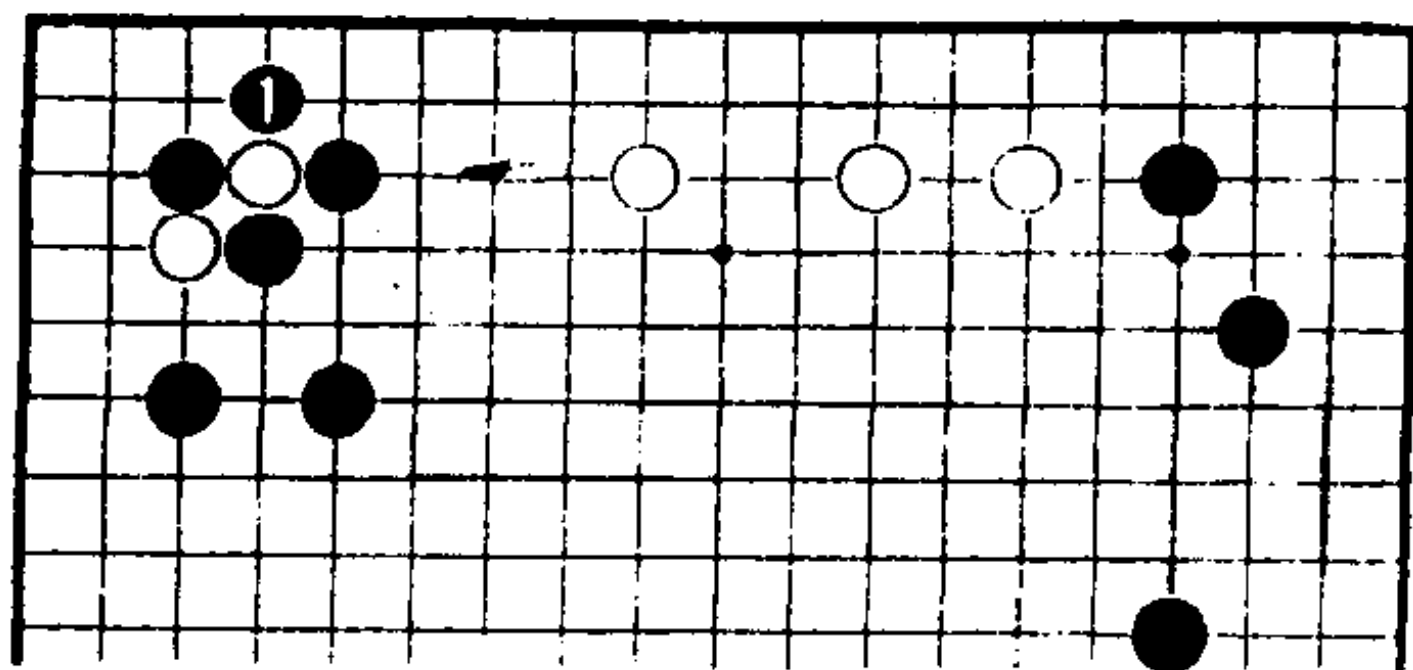
总之黑1碰一着就防
止了白△的活动。其作用
不可忽视。



7图

8 图（保守）

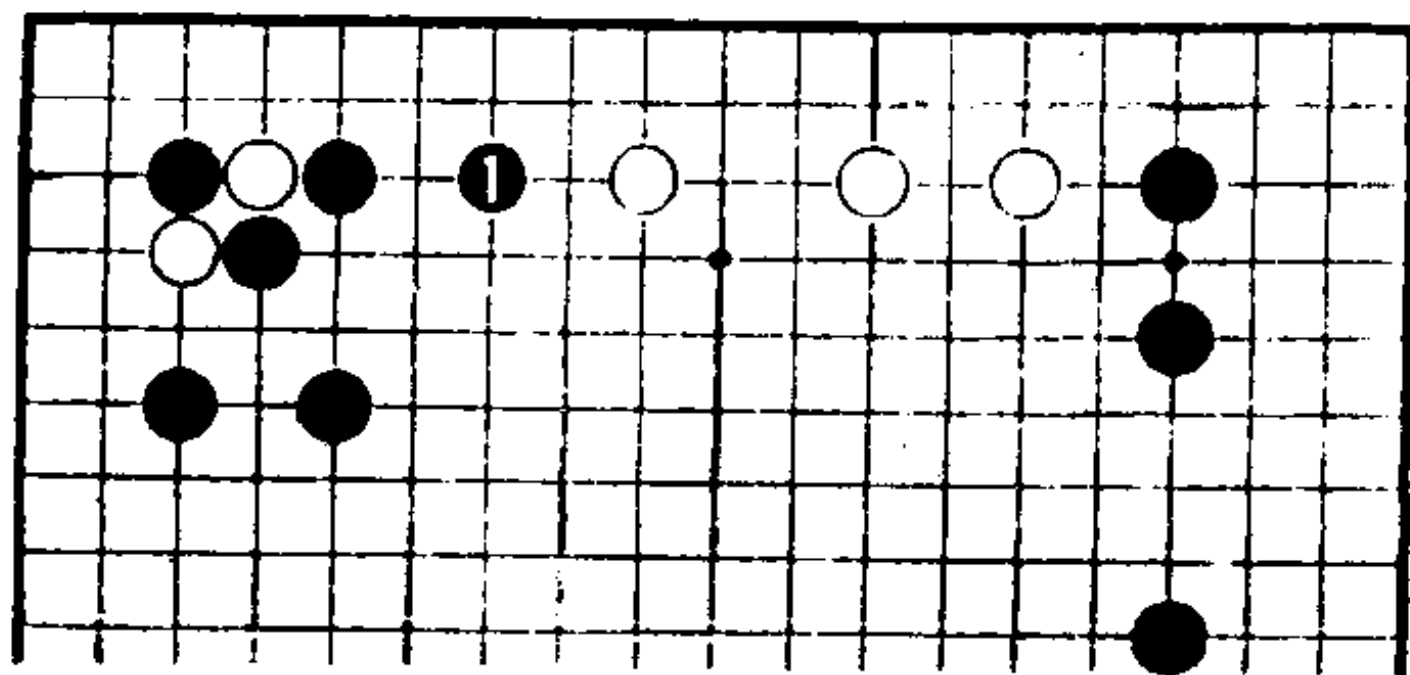
如果为了防止白的活动，于黑 1 直接拔一子，这未免过于保守。



8 图

9 图（至少）

至少也要在黑 1 位跳补。分先对局，就希望能象正解图那样不断追求每个子的效率。



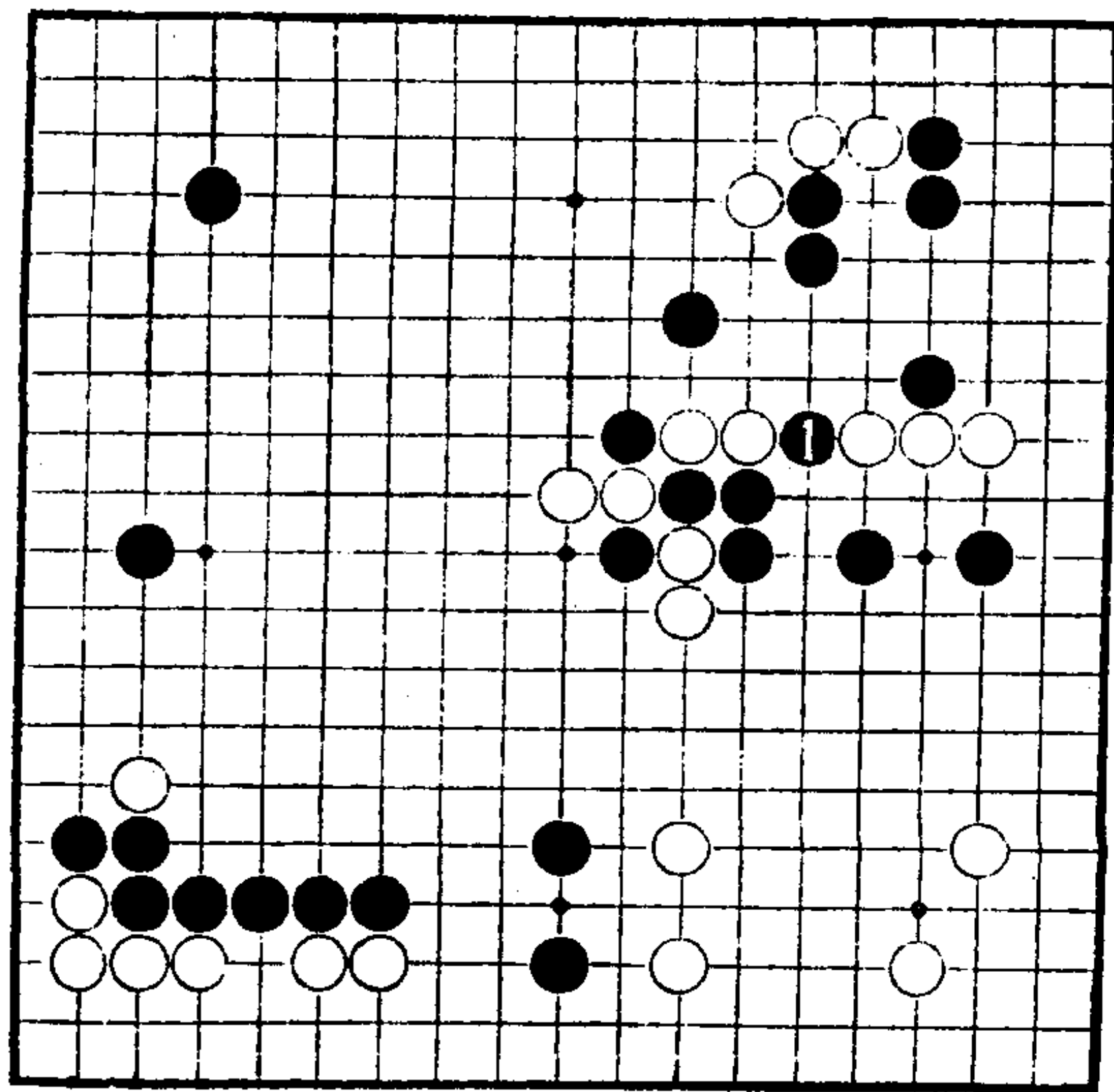
9 图

第21题

名人二子局
白先 有段

这是吴清源少年时代来日时，本因坊秀哉名人让吴二子所下的对局。

对于黑 1 锐利地挖，名人是如何转战的呢？

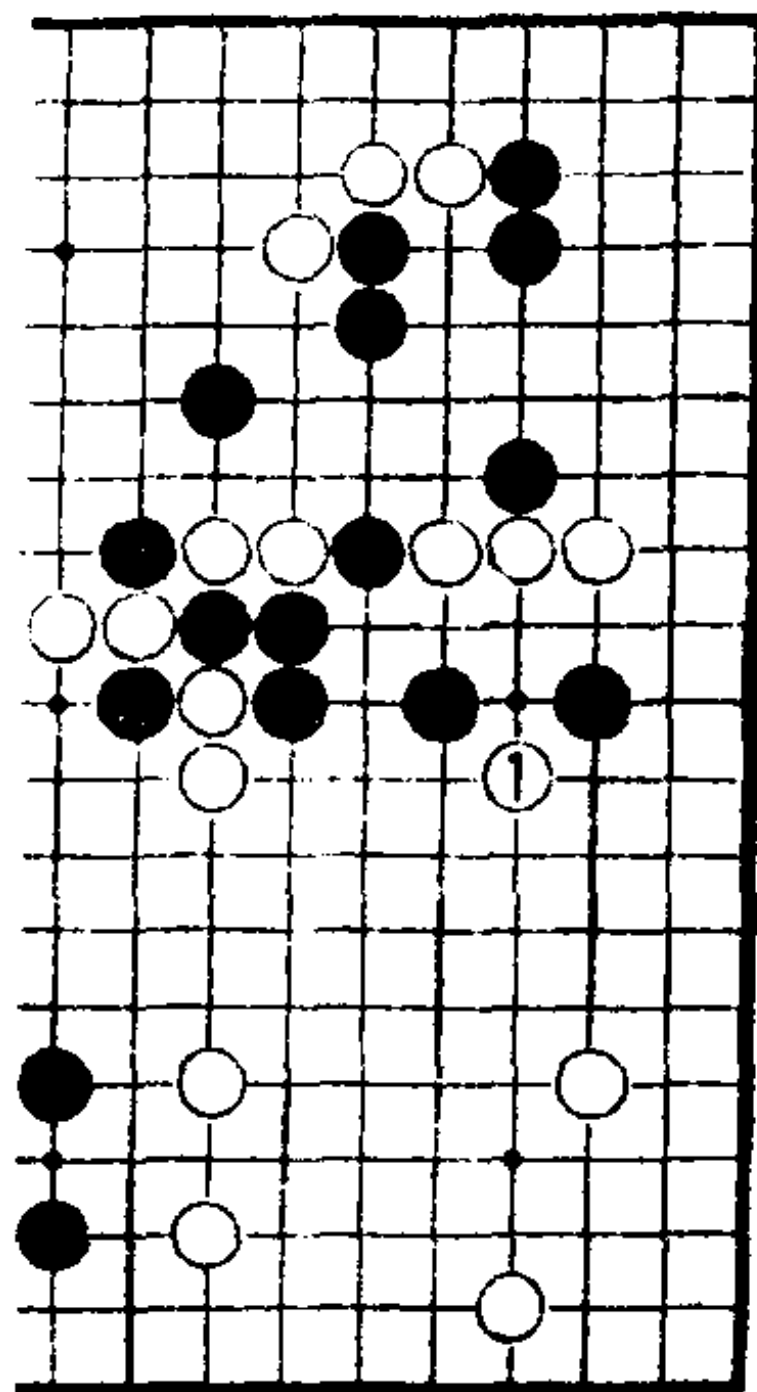


正解图 觊

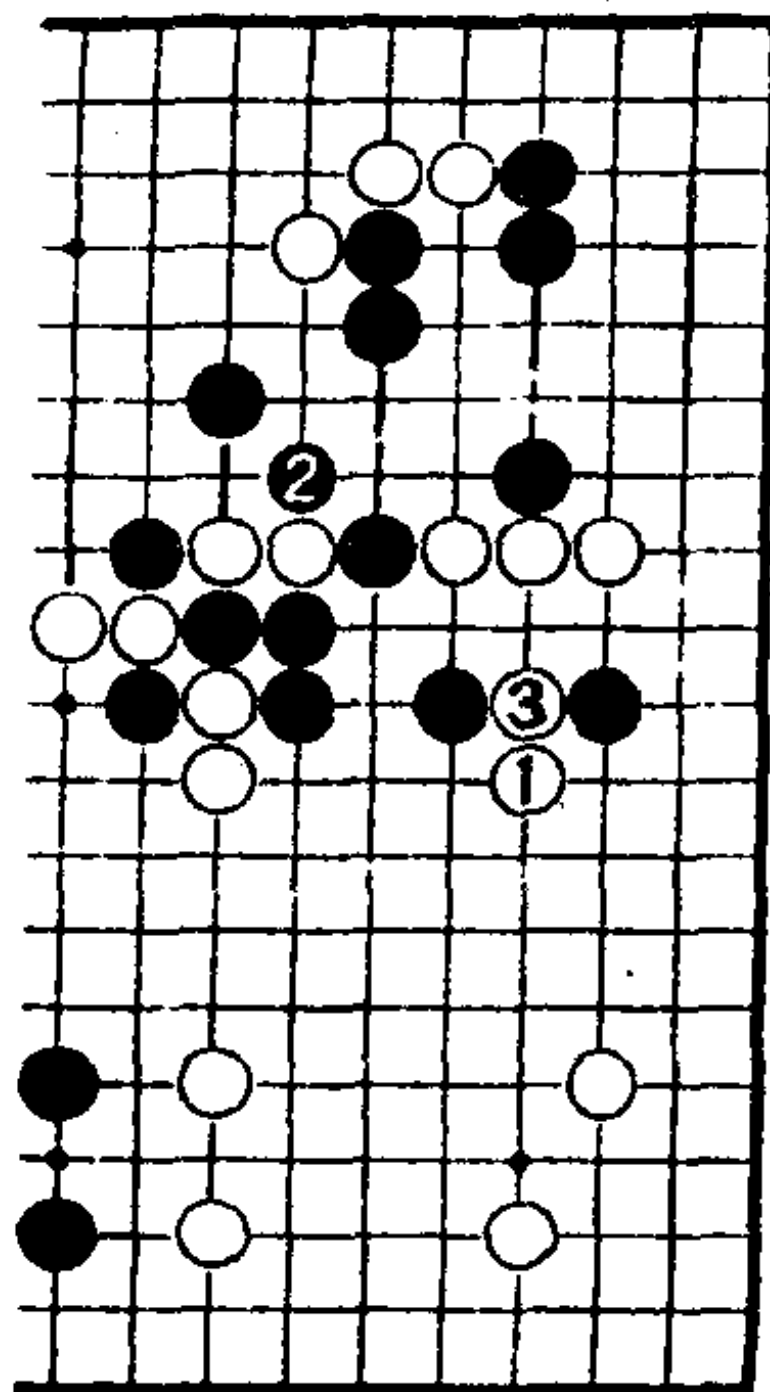
白走的是 1 位
觊，意在转换。

1 图（经过）

黑 2 吃，白就
3 位冲转换，黑取
外势，白得实地，
分道扬镳。双方都
很充分。



正 解 图



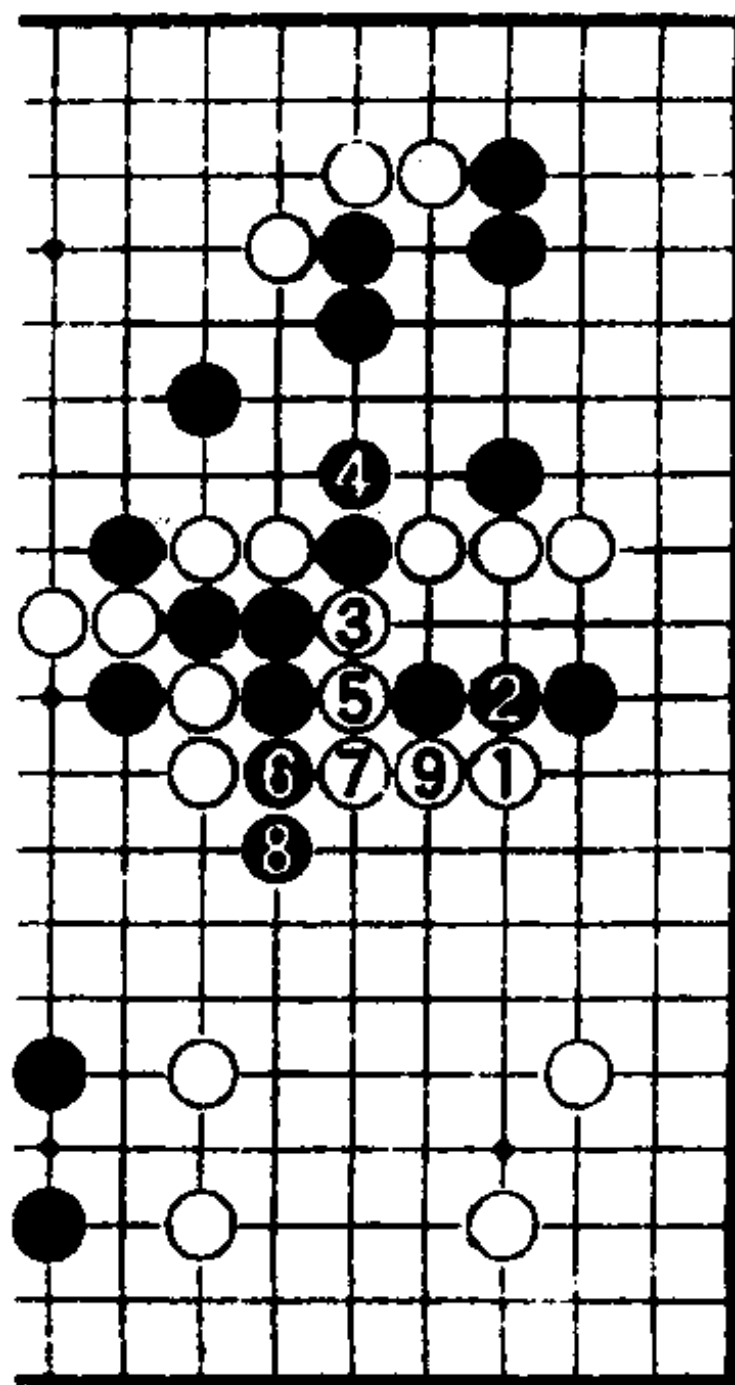
1 图

2 图（不好）

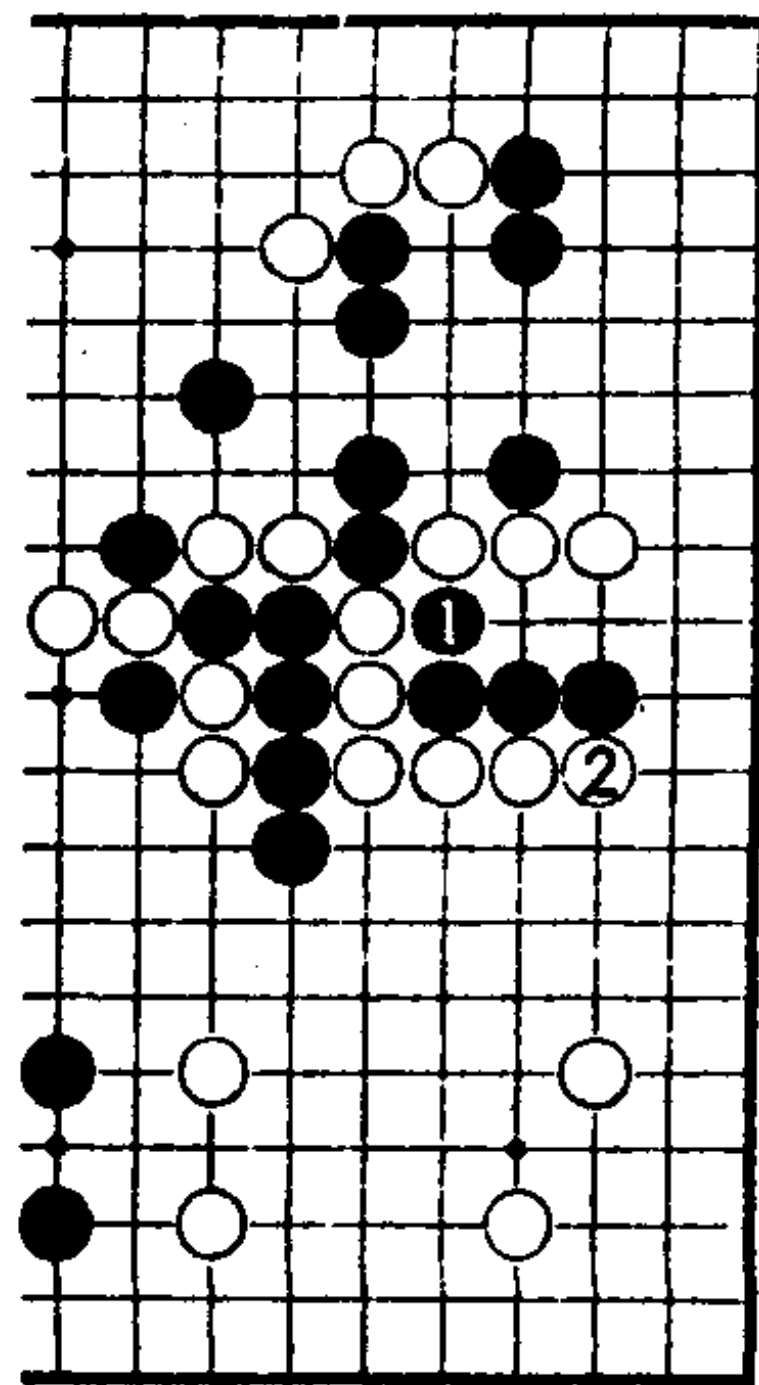
白 1 觑，黑 2 若接，白 3 以下至 9 接，结果黑不理想。

3 图（没有自信）

接着，黑如 1 断，被白 2 挡下，黑没有自信。



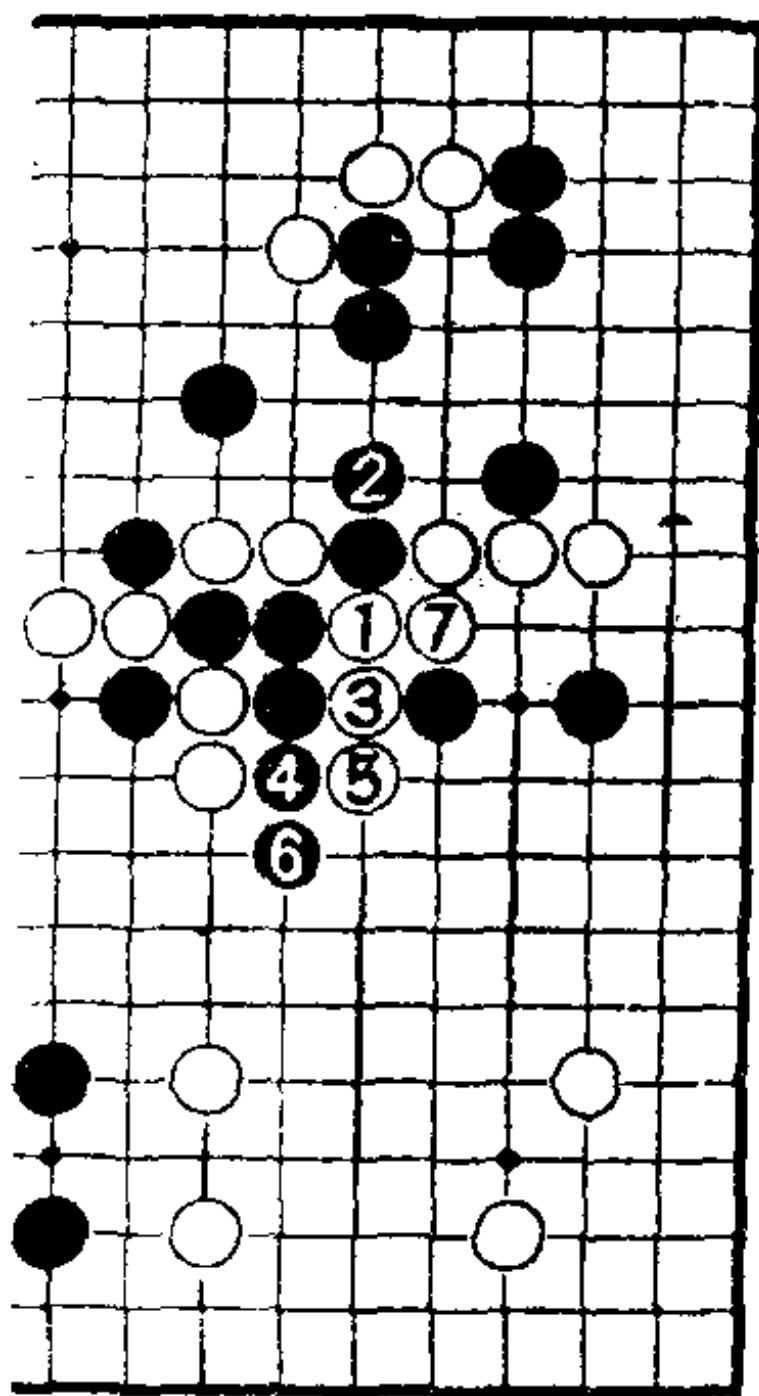
2 图



3 图

4 图（味不好）

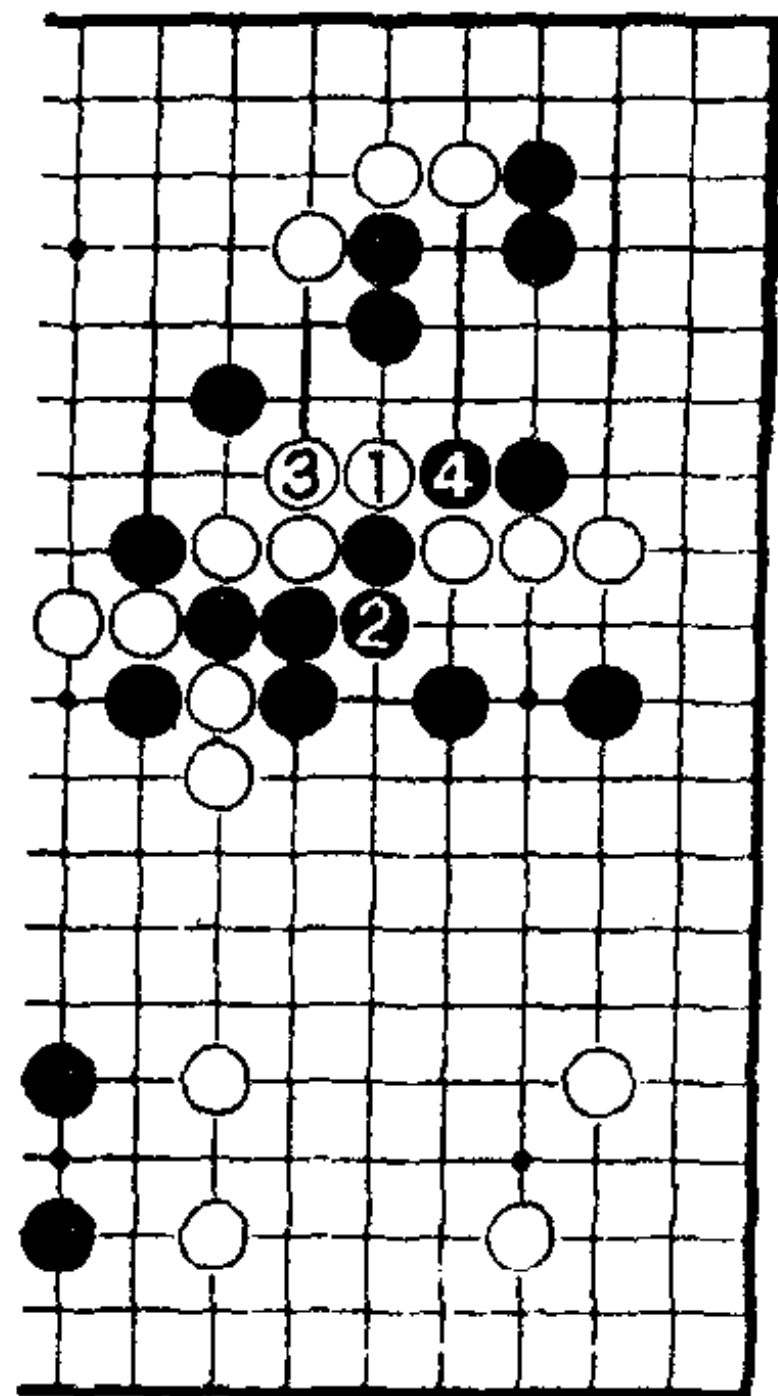
白如 1、3 以下直接行动，不仅味不好，而且白一下脱不了手。



4 图

5 图（失败）

白如从 1 位方向断打，这明显是失败图。



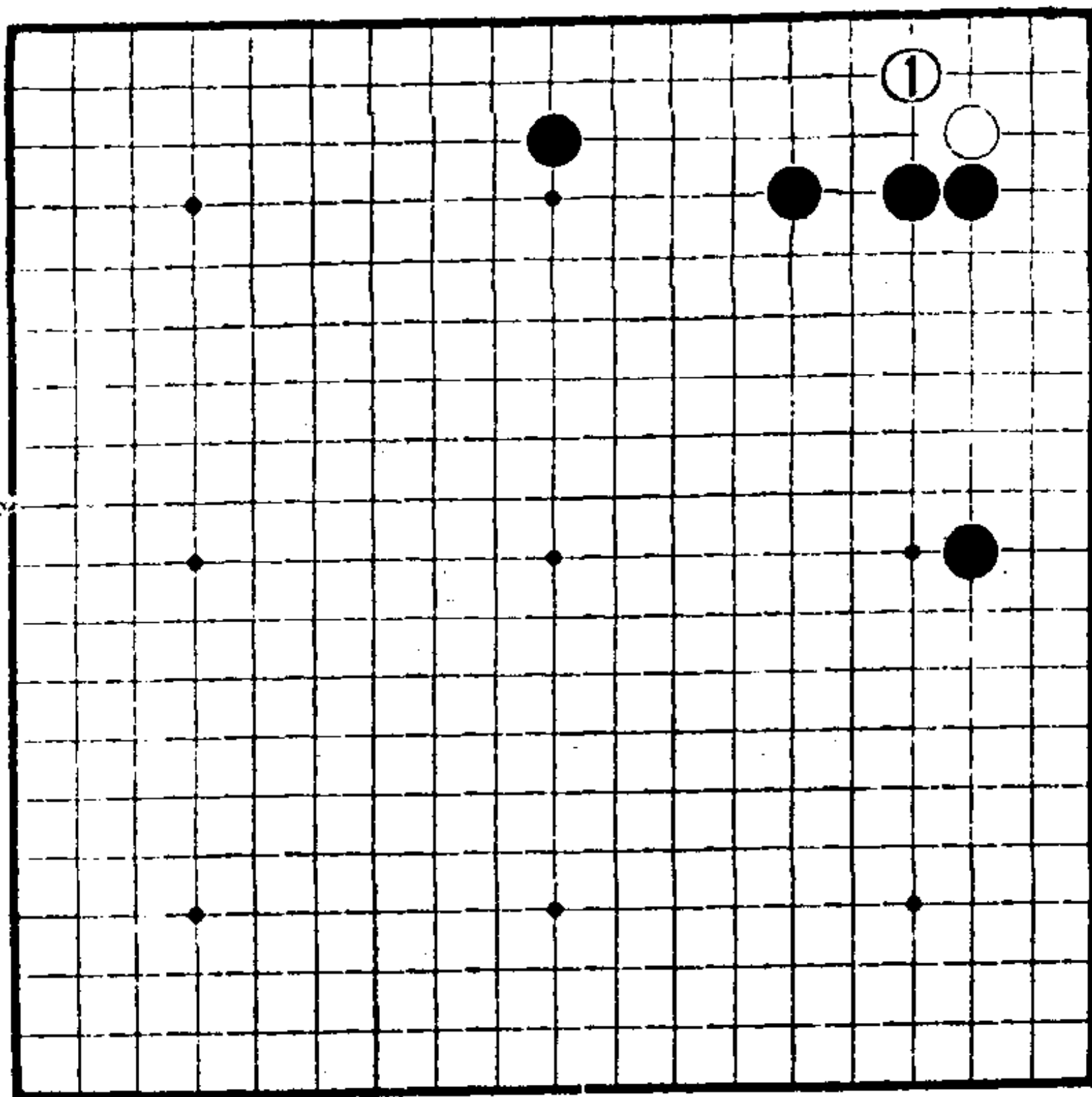
5 图

第22题

3·三点角
黑先 初级

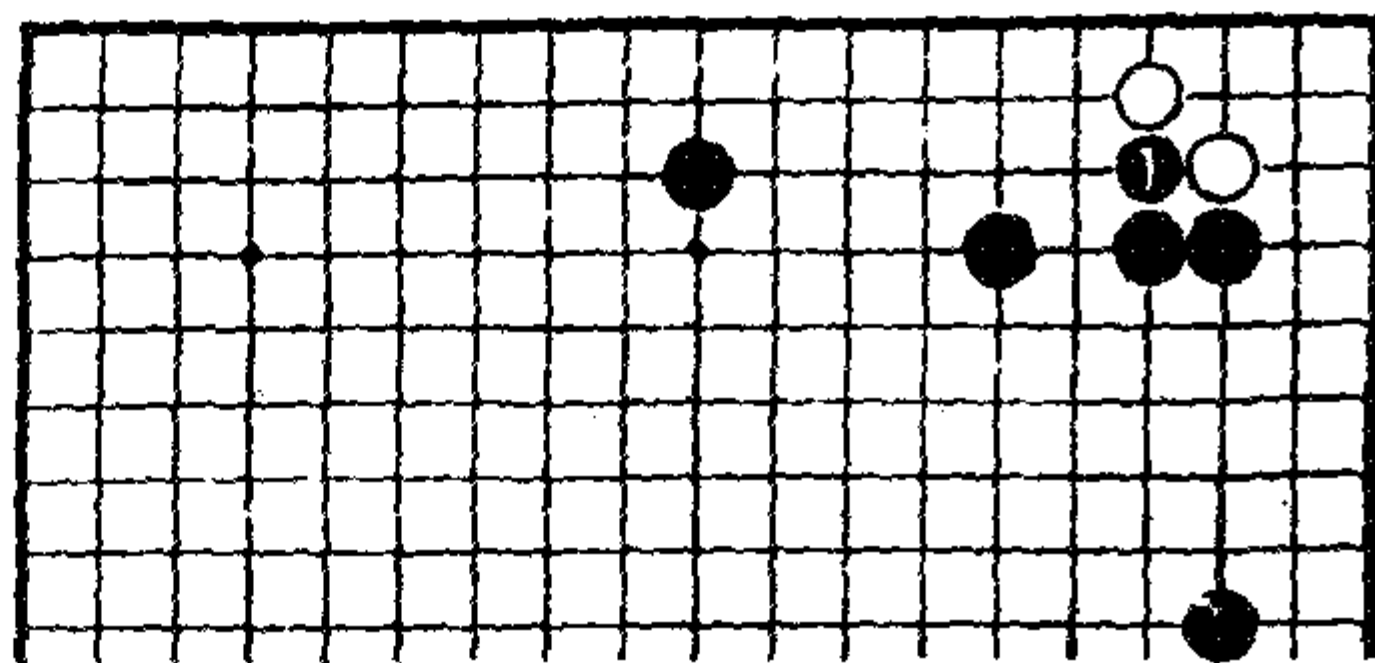
这是在让子棋中经常出现的3·三点角后的问题。对于白1的尖，黑如何应对？

这是有固定着法的。也可以说是常识性的一手棋。



正解图 卡

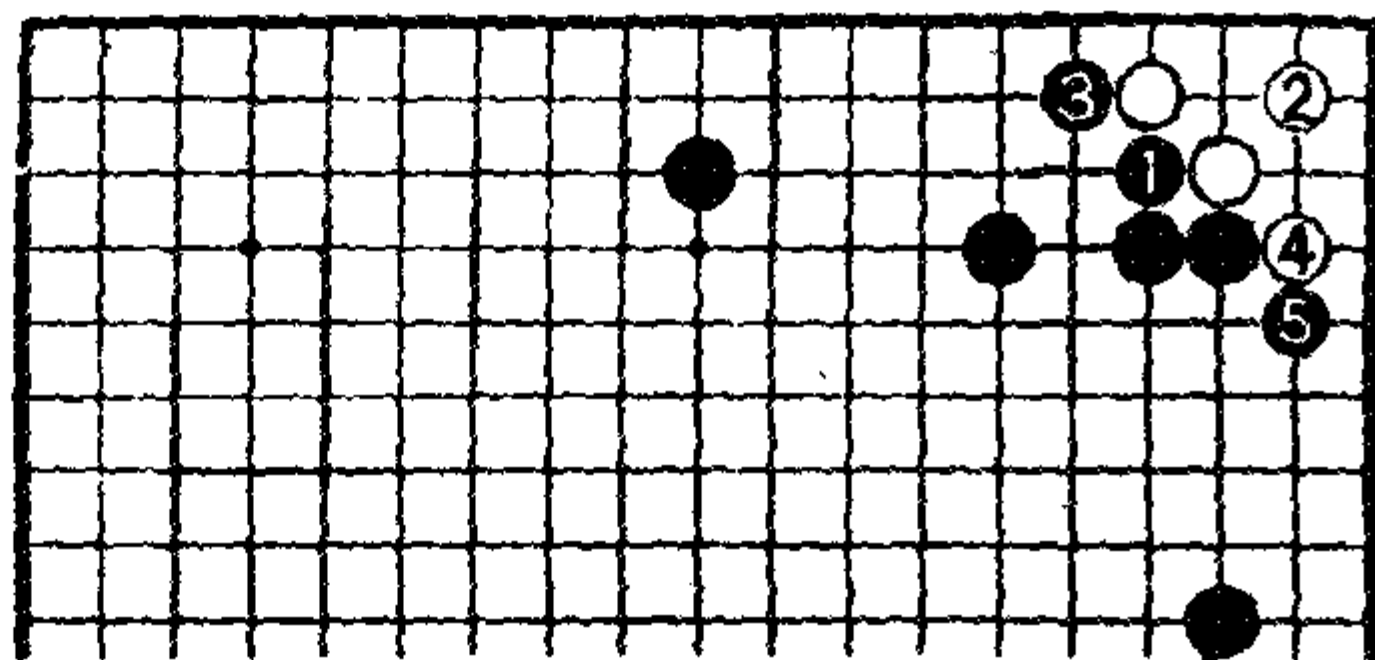
黑 1 卡是正着。
请务必牢记。是常见形。



正解图

1 图（正确）

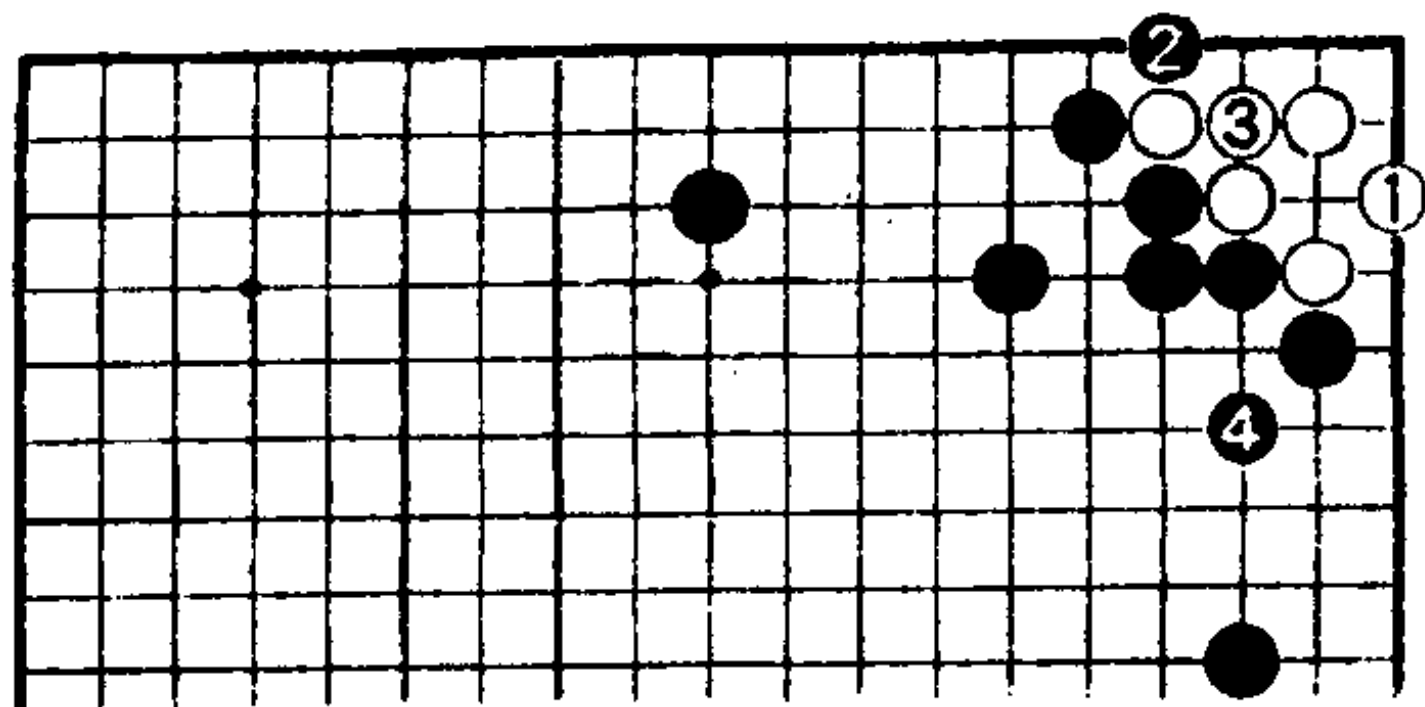
白于 2 位虎也是正确的。以下走至黑 5，这是双方正确的应对。



1 图

2 图（活）

接着，白 1 做活，黑 2 先手打吃，再在 4 位补。

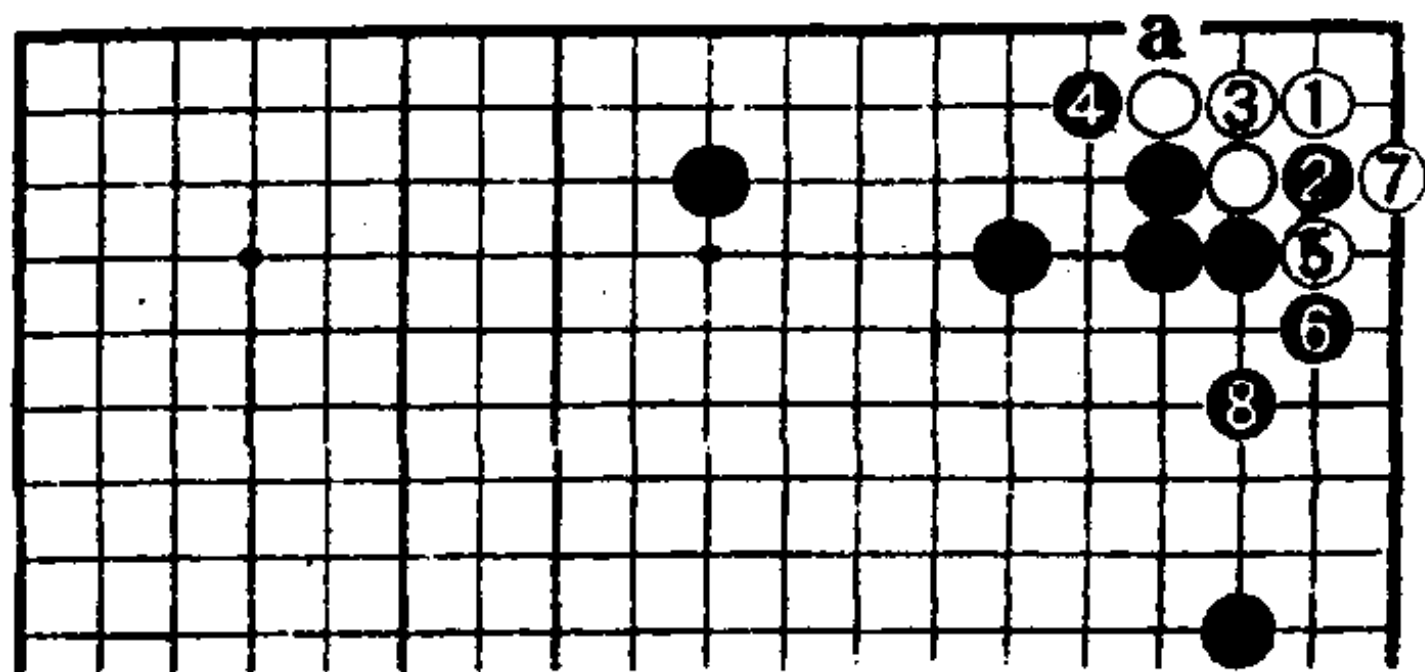


2 图

3 图（错着）

白 1 虎时，黑 2 直接打，然后再在 4 位扳挡是错着。

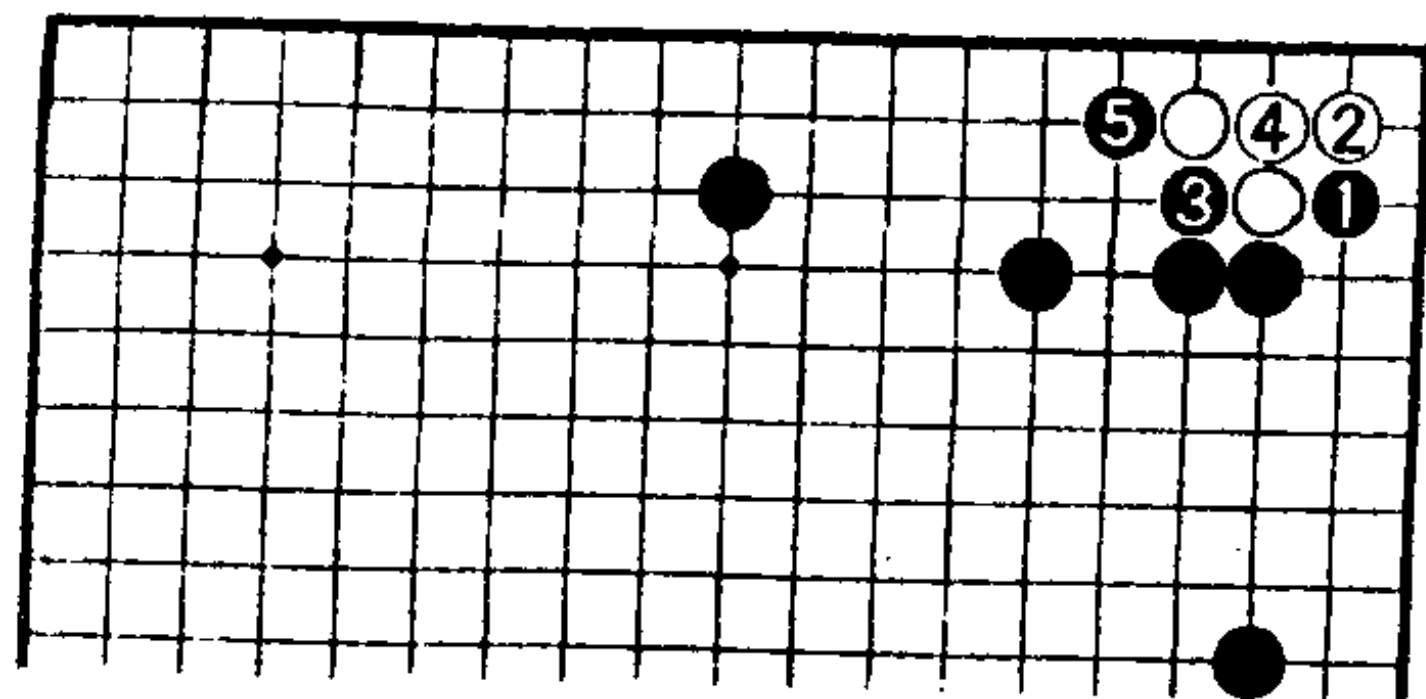
走成黑 8，请与上图比较一下。a 的打吃变成 2 位的送吃。



3 图

4 图（相同）

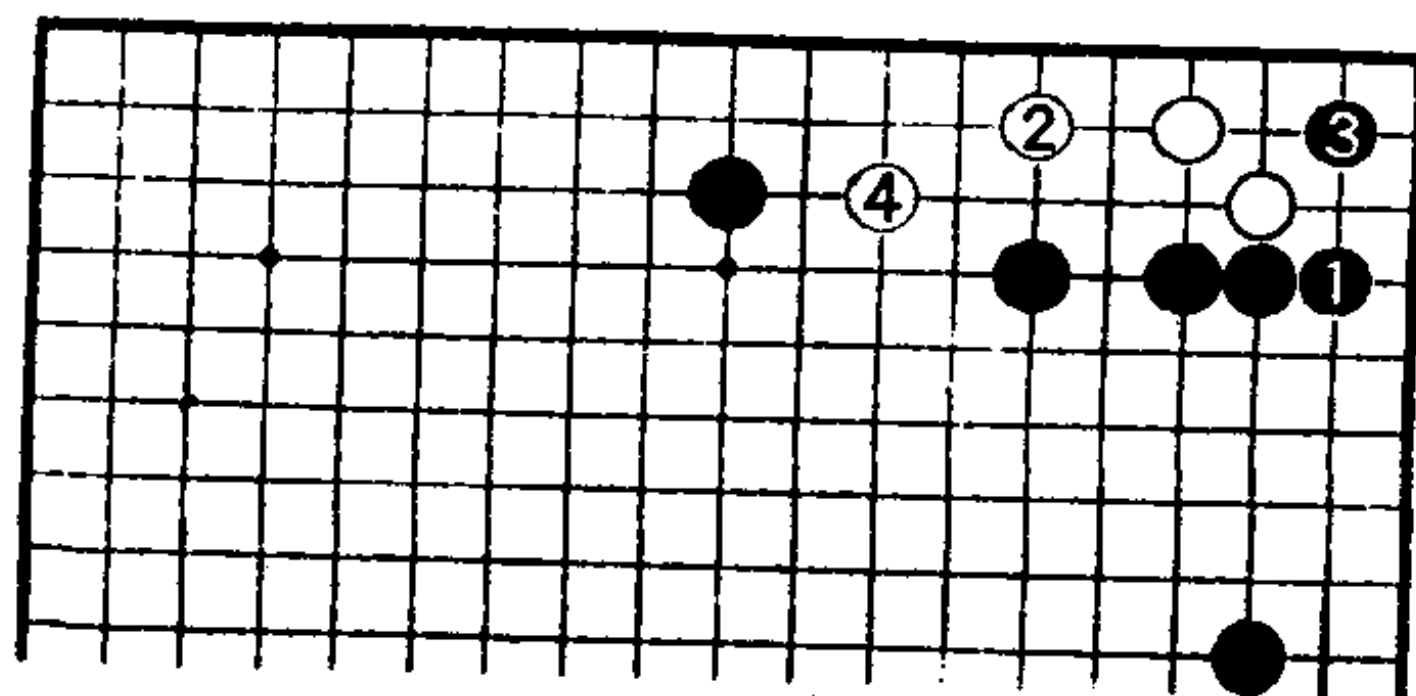
因此，同一道理，黑先走 1、3 扳打，再在黑 5 扳挡也是不对的。其理由可以明白了吧。



4 图

5 图（场合）

根据不同场合黑 1 下立，将白往外赶的着法也是有的。但是，现在这个场合被白 4 飞起，黑无法攻白。



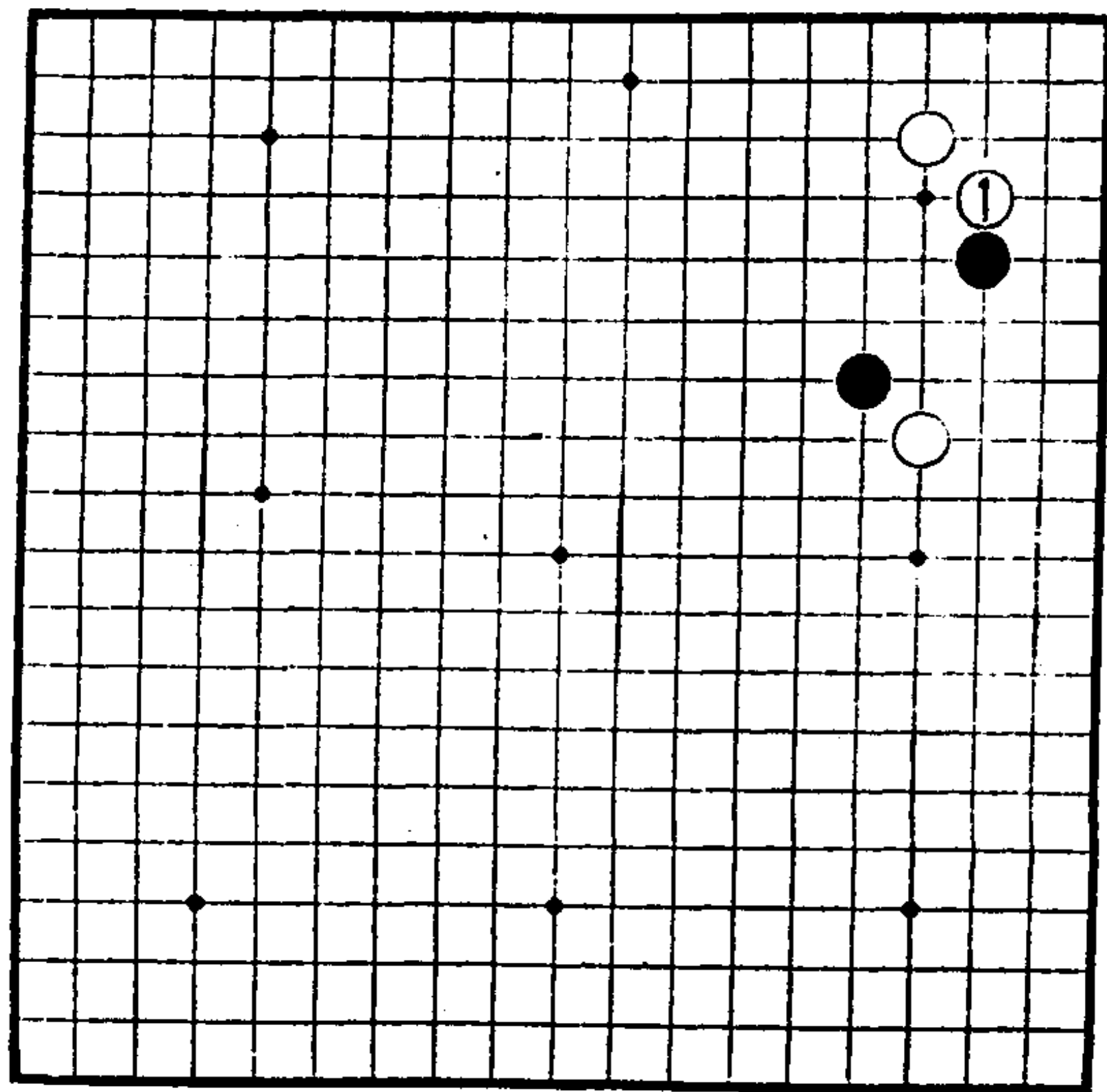
5 图

第23题

意外
黑先 中级

是二间高夹定式的一型。

如果白在1位尖顶，下面黑该怎么走好呢？

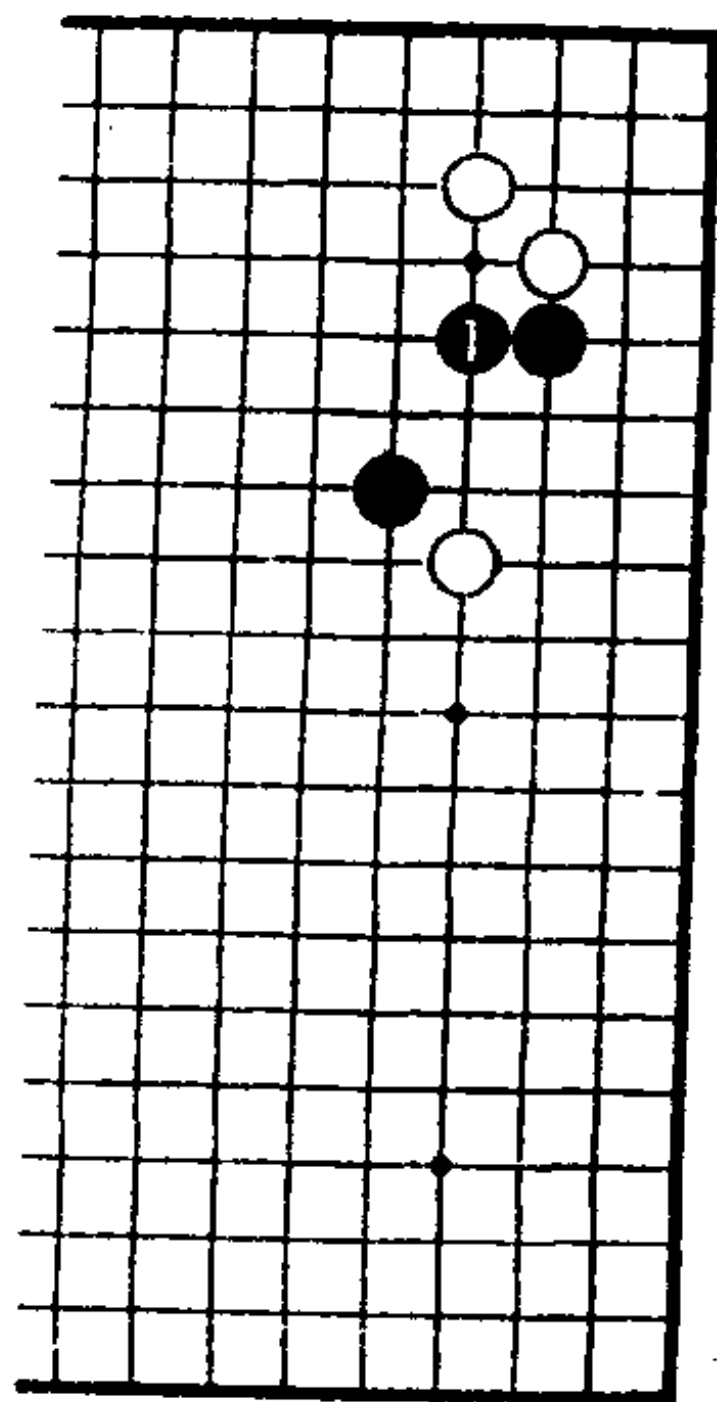


正解图 立

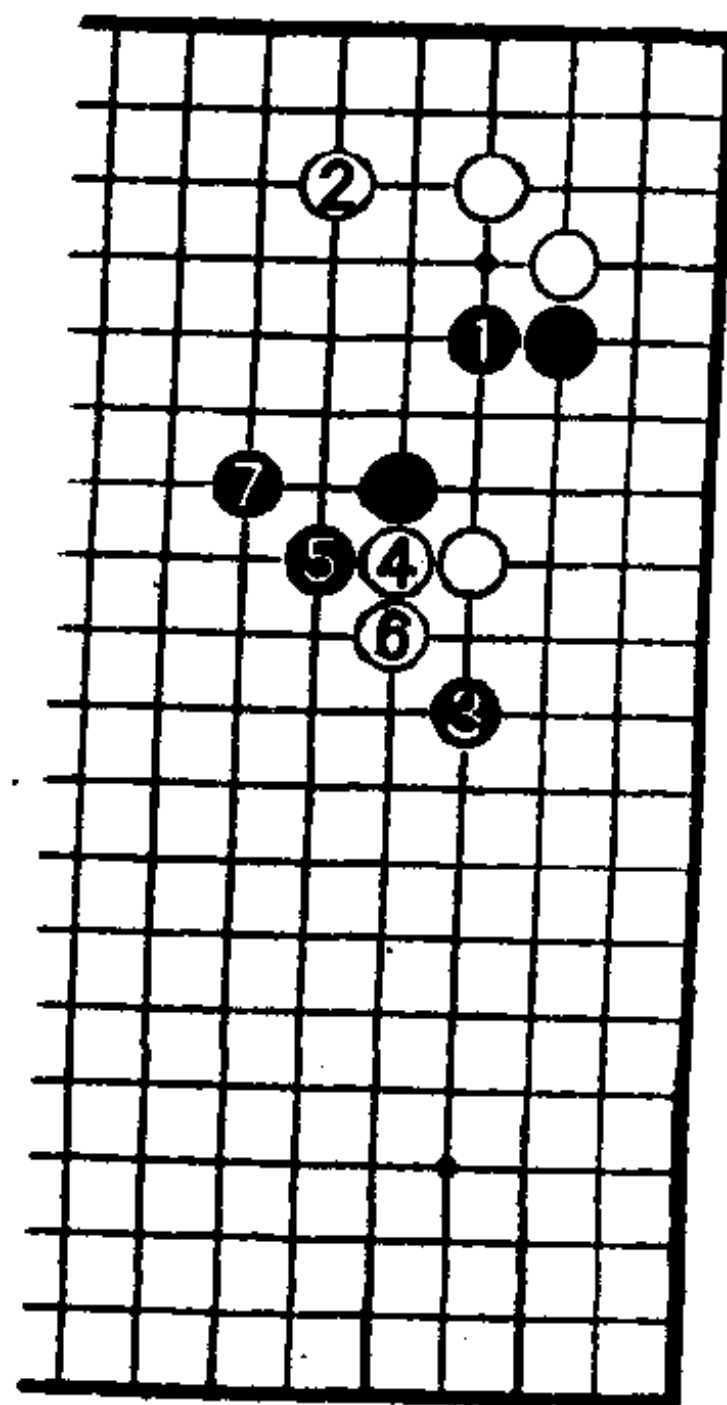
顶则立，这是常识。
现在这个场合也完全适用。

1 图（好调）

白 2 折一，黑 3 夹击，对于白 4 的挺，黑 5 扳，强迫白 6 走成愚形，这是黑的骄傲。然后黑 7 虎，这是最理想的应对。



正解图

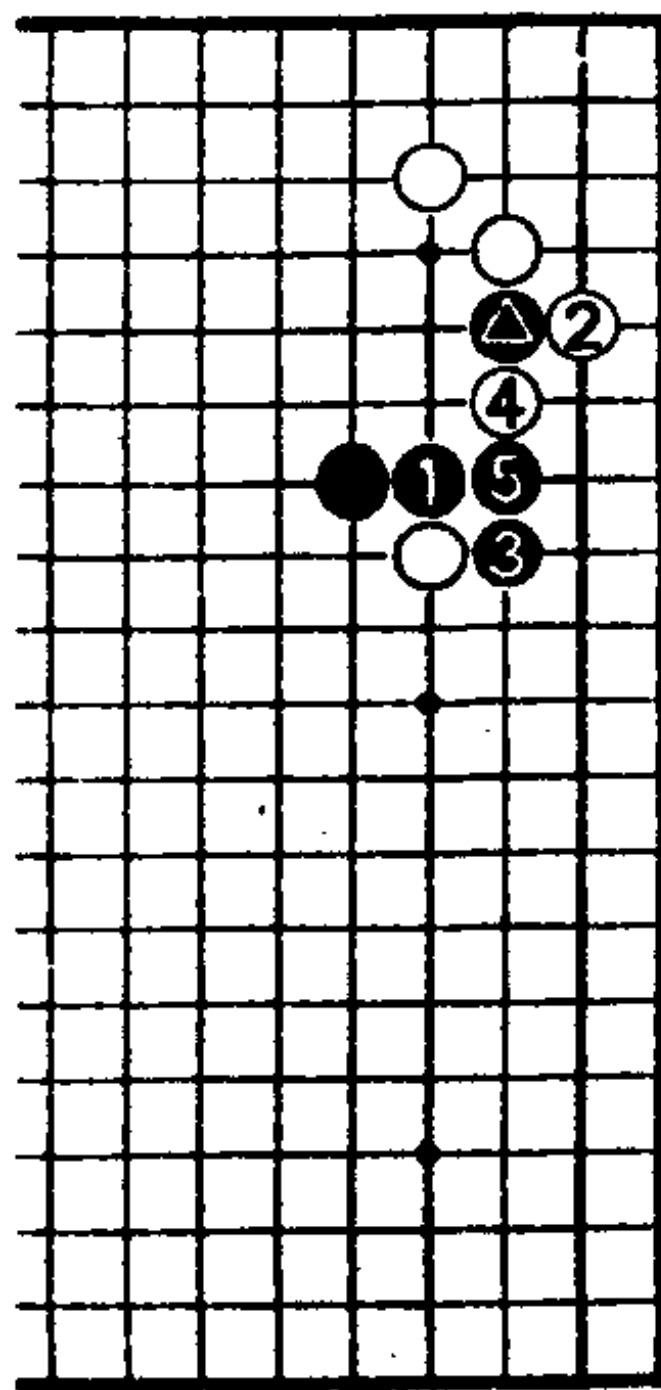


1 图

2 图（下扳）

黑 1 挡不行。

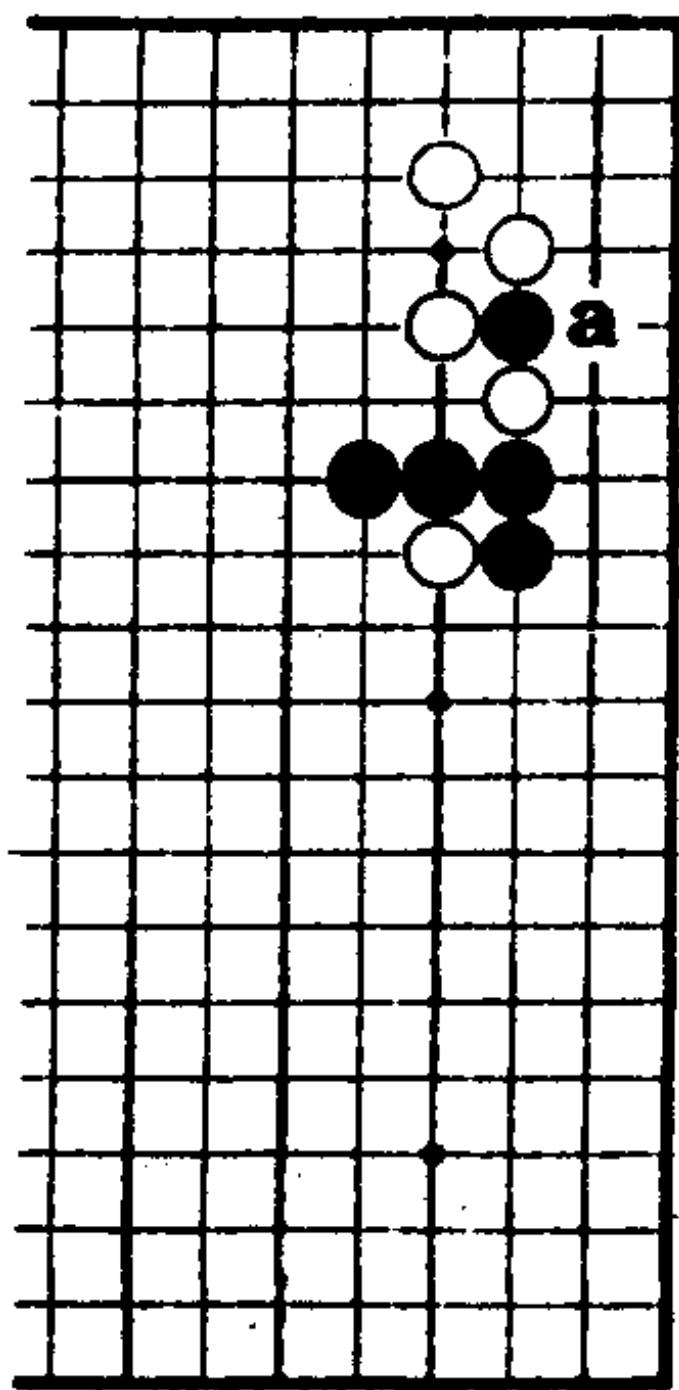
白有 2 位扳的手段。
走成黑 3 扳、5 接。黑
●子完全丧失了活力。
此图黑不好。



2 图

3 图（差异）

请与本图比较一下，
本图尚有黑 a 下立的余味……这就是其差距。



3 图

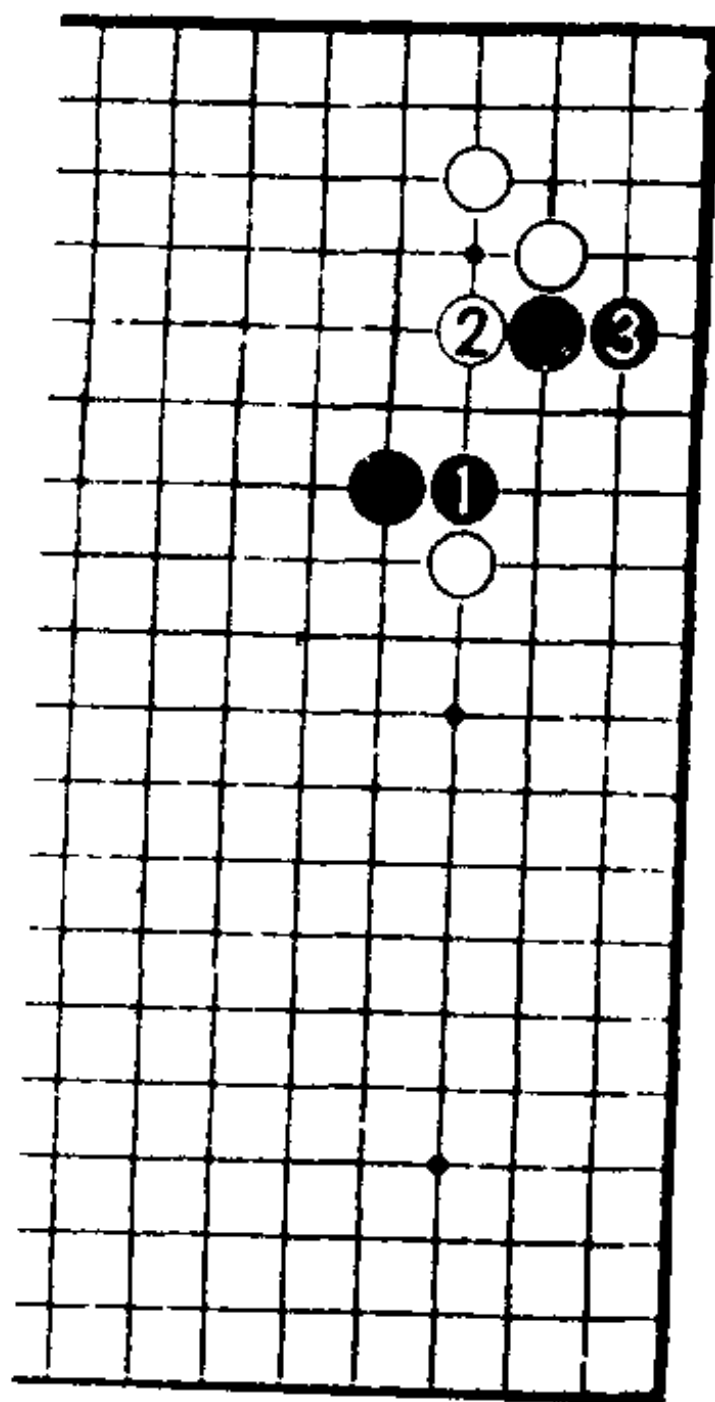
4 图（返回）

黑 1 贴时，白 2 虎扳，黑 3 立下又返回到定式。但白一般是不会上扳的。

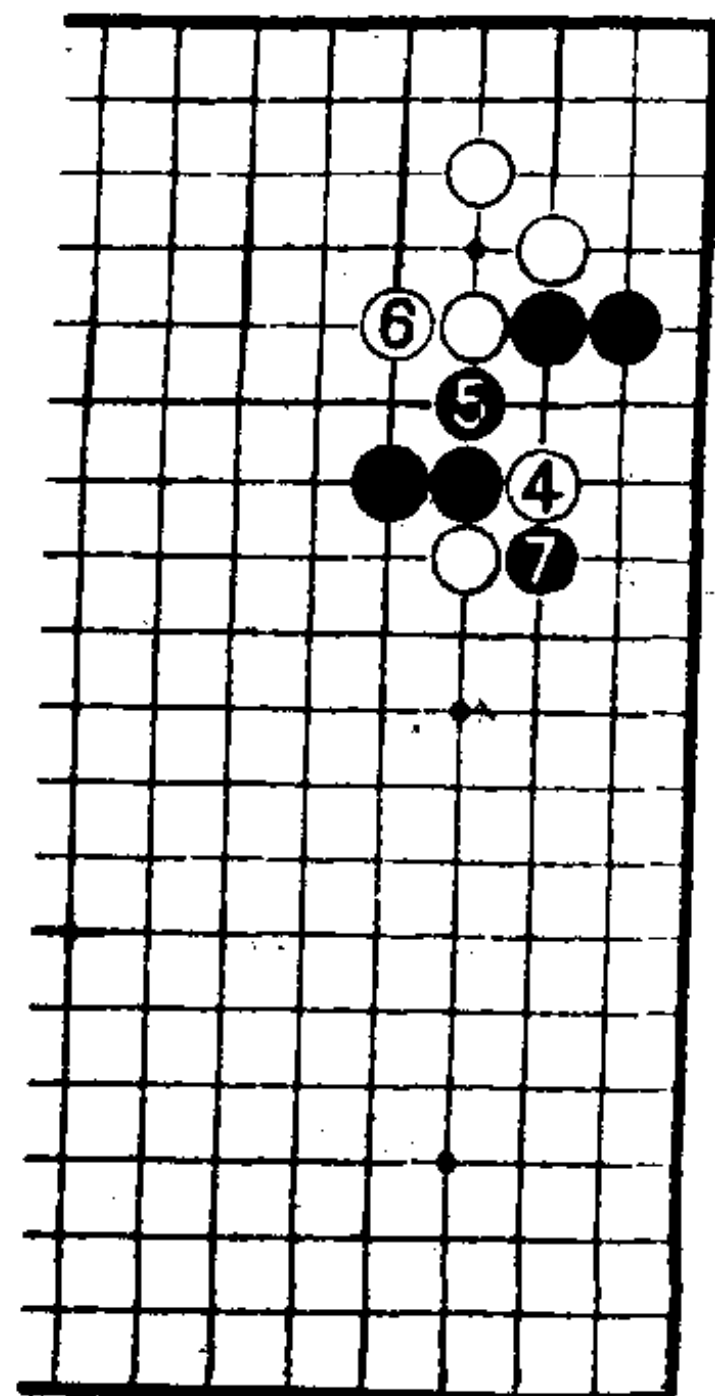
一厢情愿千万要不得。

5 图（定式）

这是续前图的定式。至黑 7 断是众所周知之型。



4 图

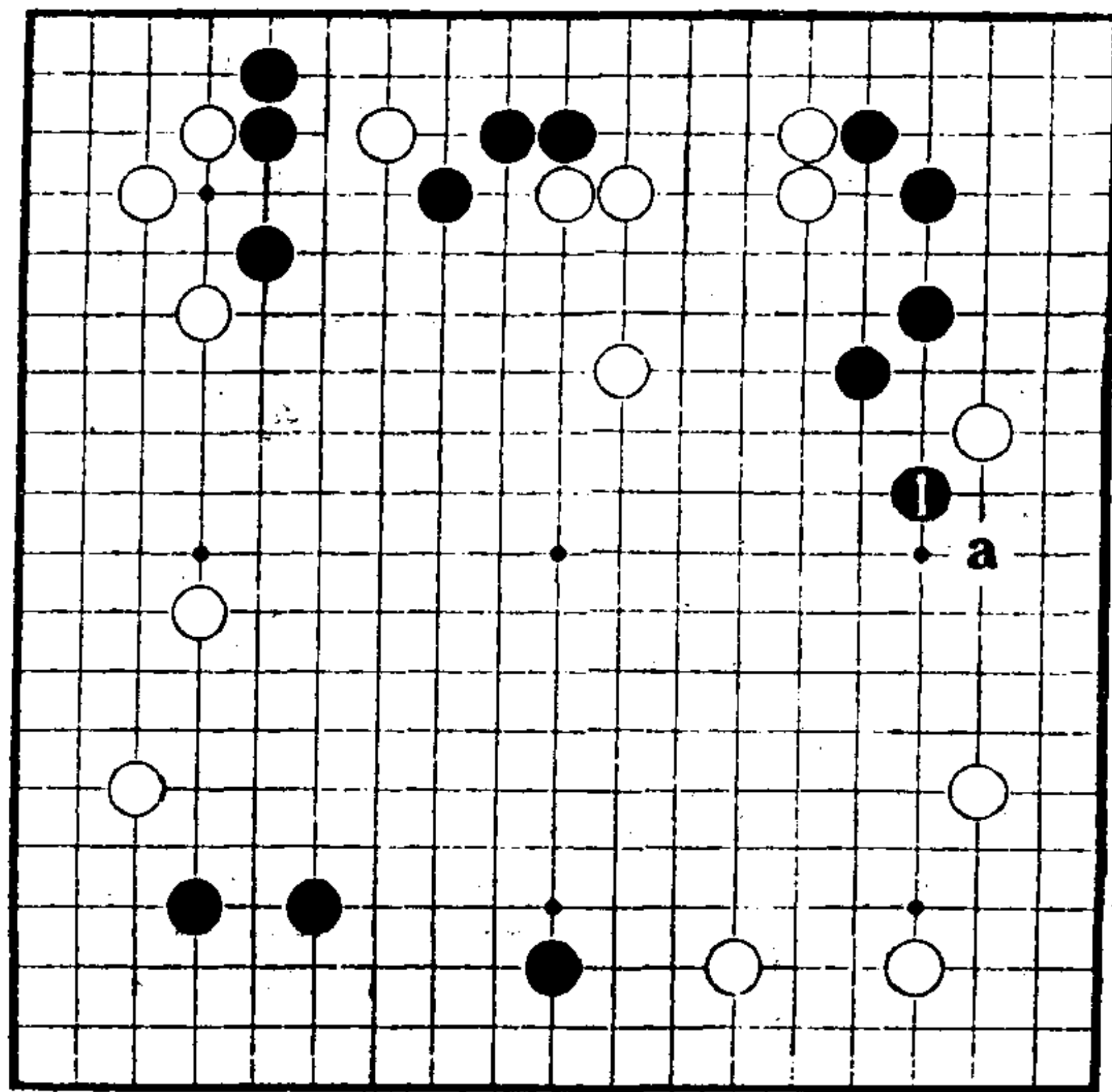


5 图

第24题

灵活
白先 上级

对于黑 1 的飞压,白通常在a位跳应。这里还有一种灵活的应手。



正解图 转身

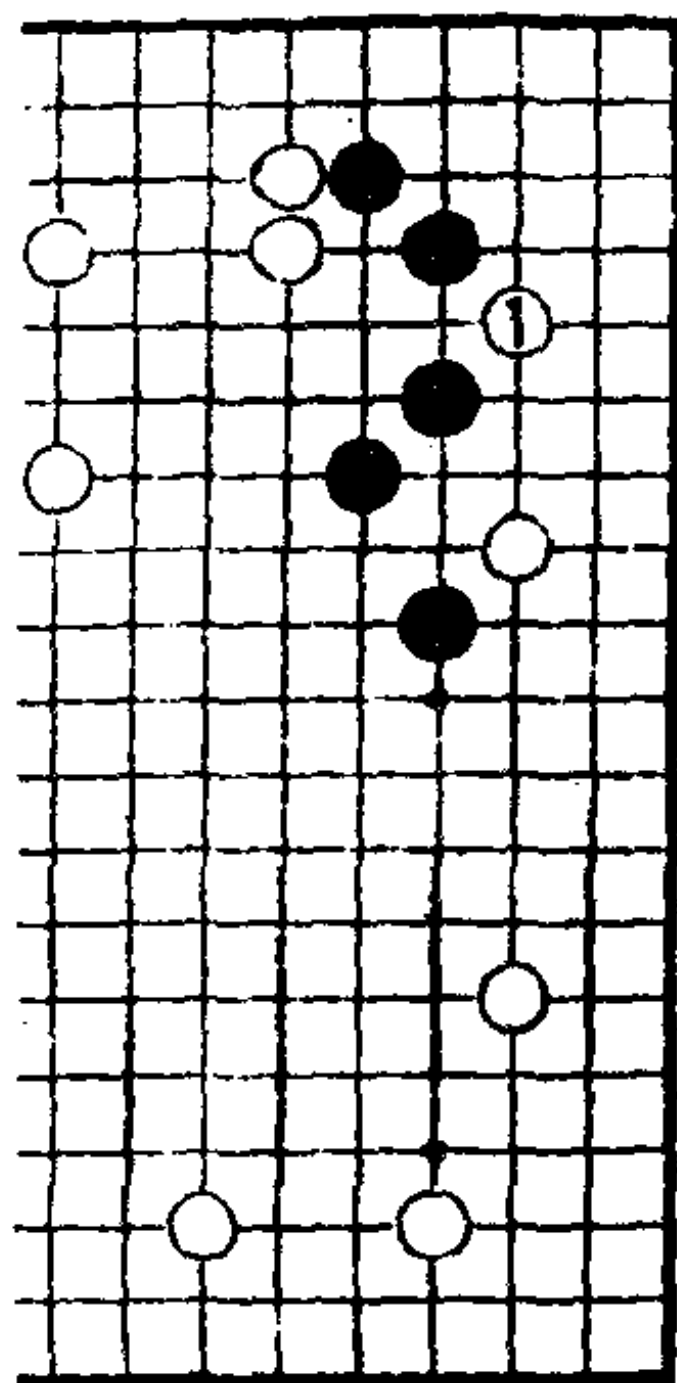
白 1 觑是试探应手的机灵之着。

它包含着转身的灵活机动。很有力。

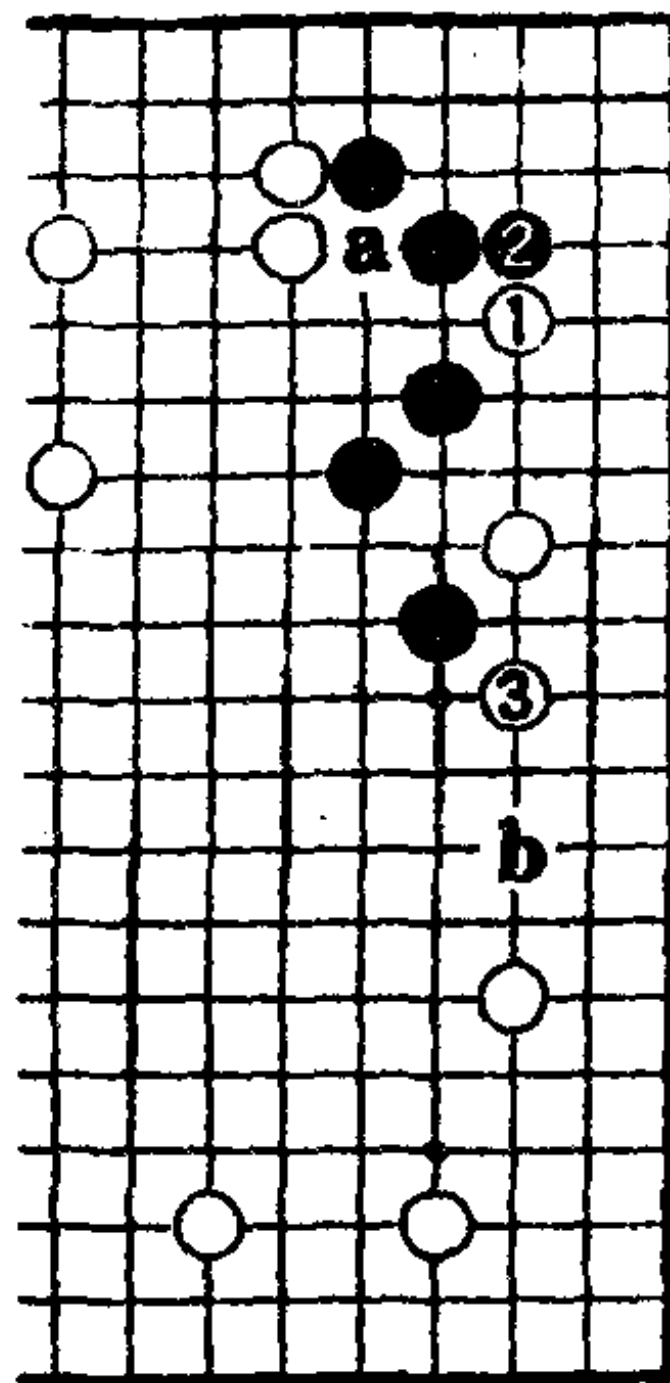
1 图（留有便宜）

黑如在 2 位挡，则白 3 位跳出。

以后黑虽有 b 位的打入，但白也有 a 位卡的手段，故白无不满。



正解图

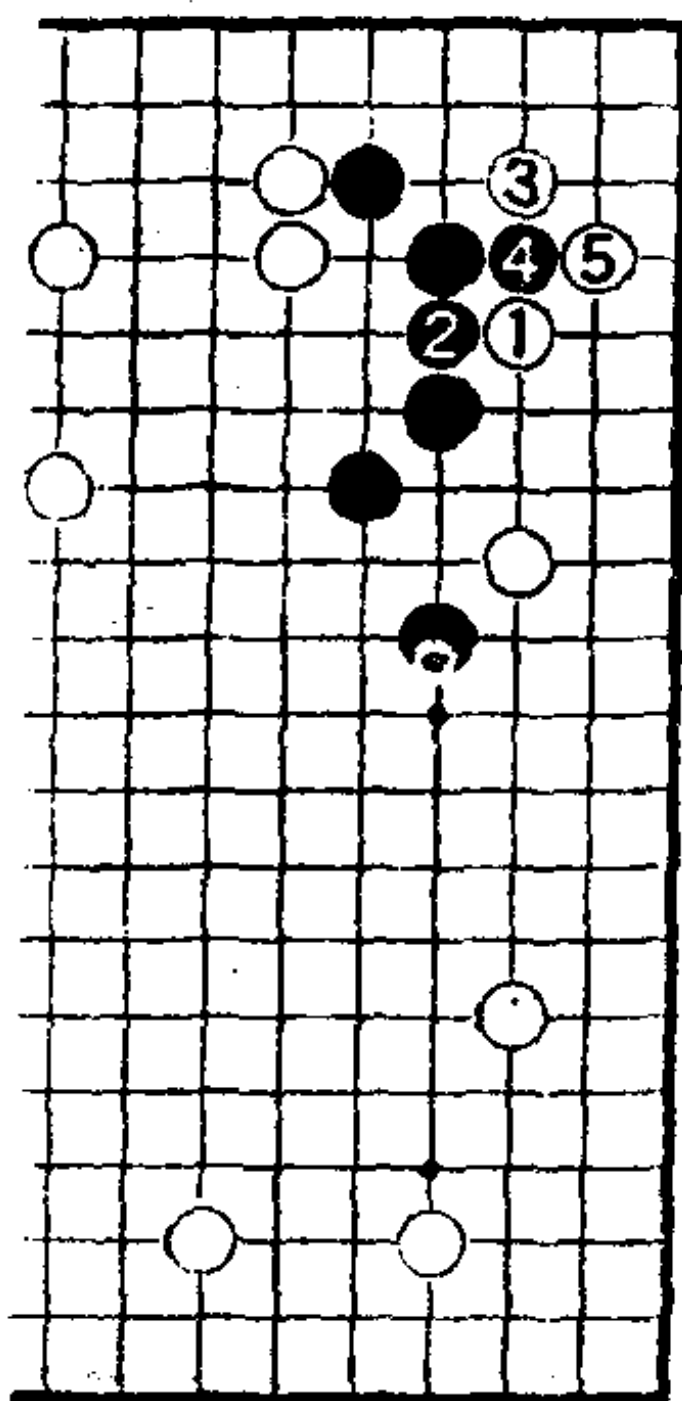


1 图

2 图（轻妙）

黑若于 2 位接，白 3 转入 3。三轻快地点是要领。

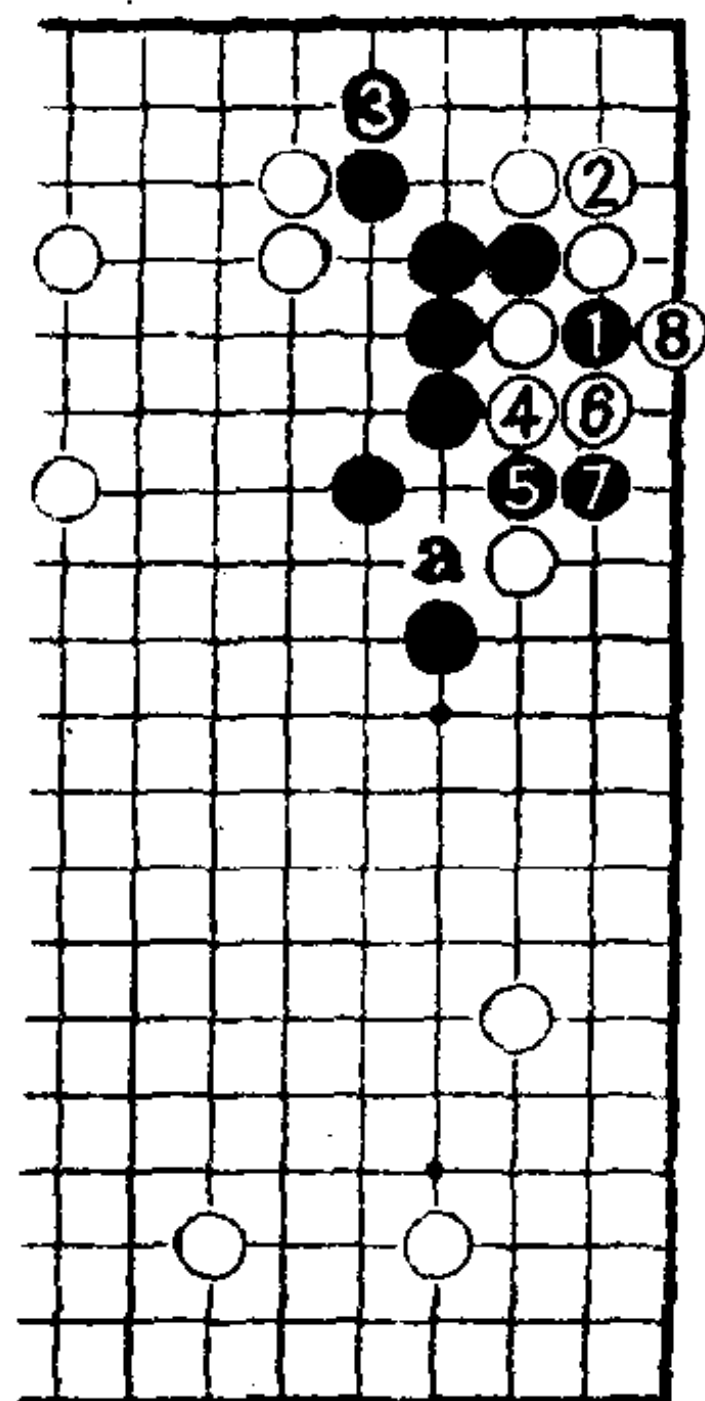
黑只有 4 位冲，白 5 挡上。



2 图

3 图（活）

接着，黑 1 断，白 2 接准备渡过。黑 3 立阻渡，白 4 以下至 8 做活。以后白还有 a 位冲的余味，白成功。

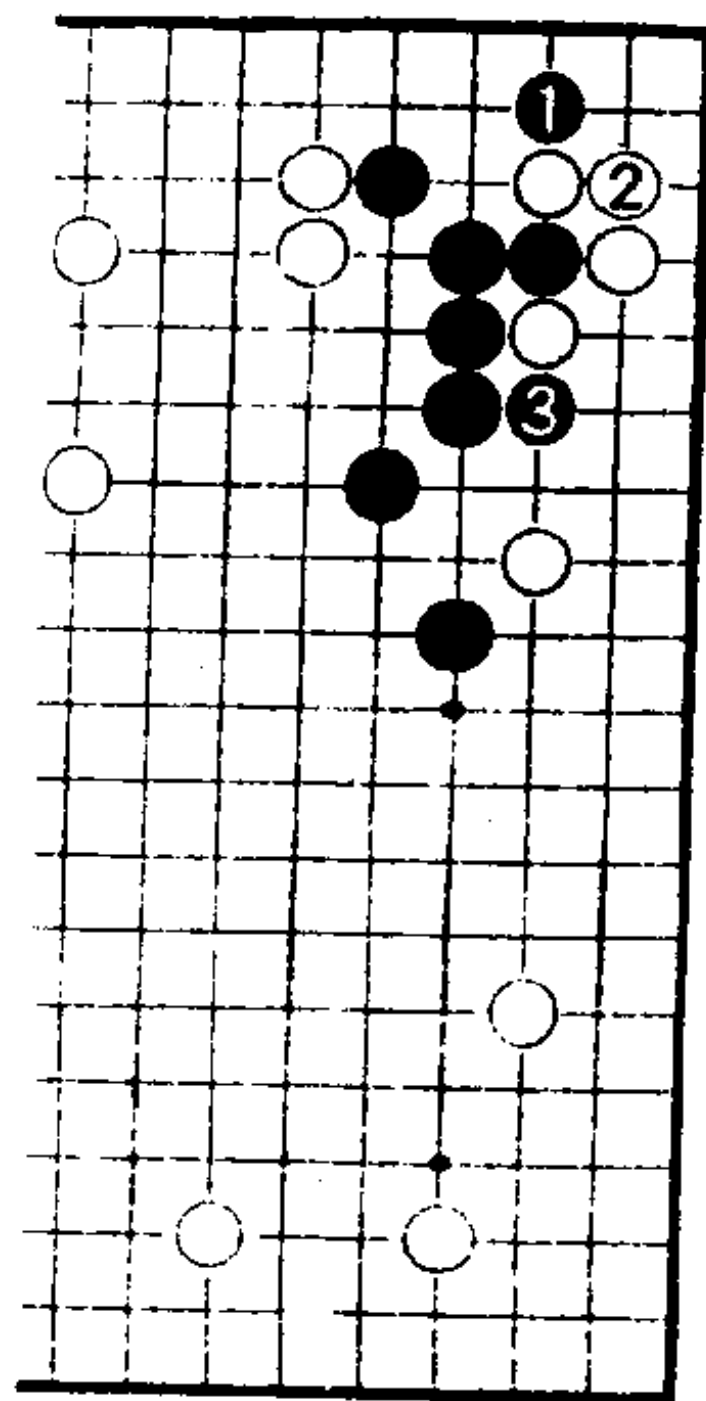


3 图

4 图（迫力）

要阻渡，黑 1 夹正着，然后 3 打吃，这才是有迫力的着法。

这样白就无法渡过了，白若无理……

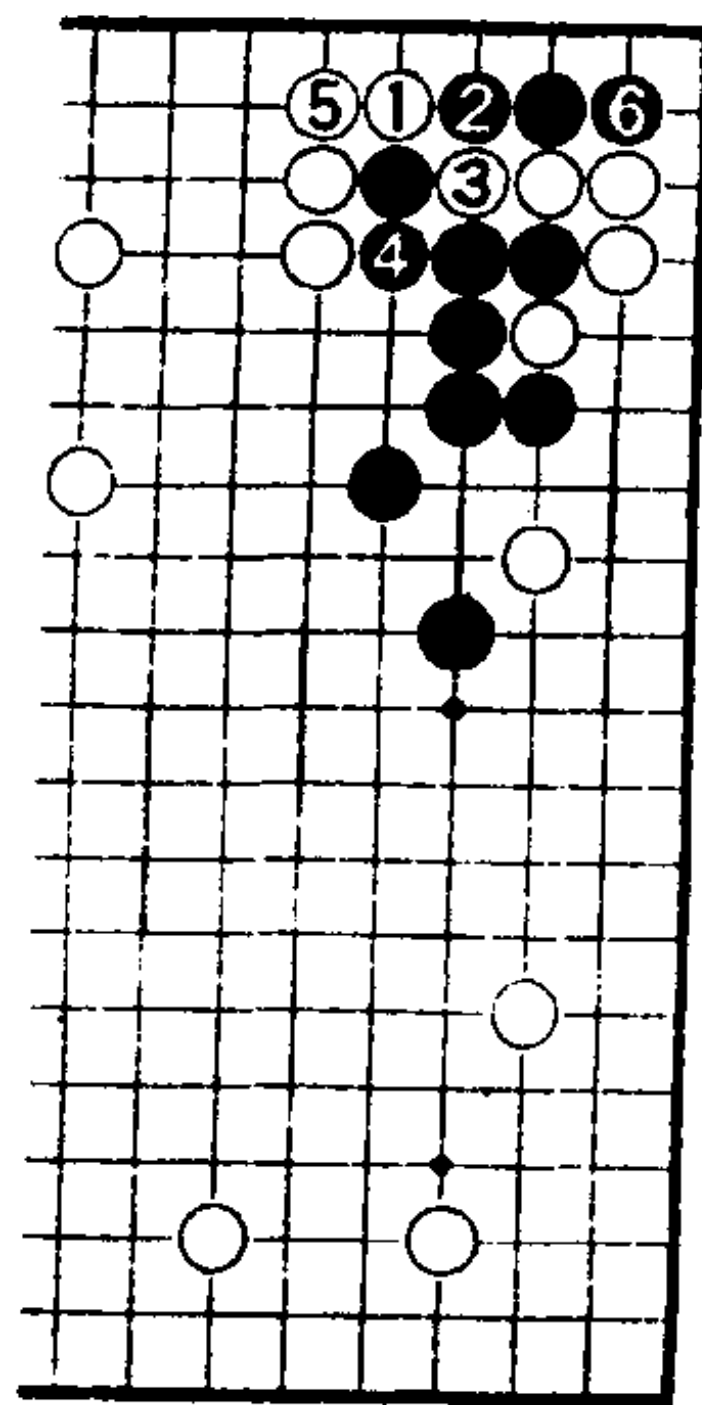


4 图

5 图（崩溃）

白 1、3 扳断想渡过，黑 6 长，这一对杀黑胜。

白之崩溃，一眼即可明瞭。



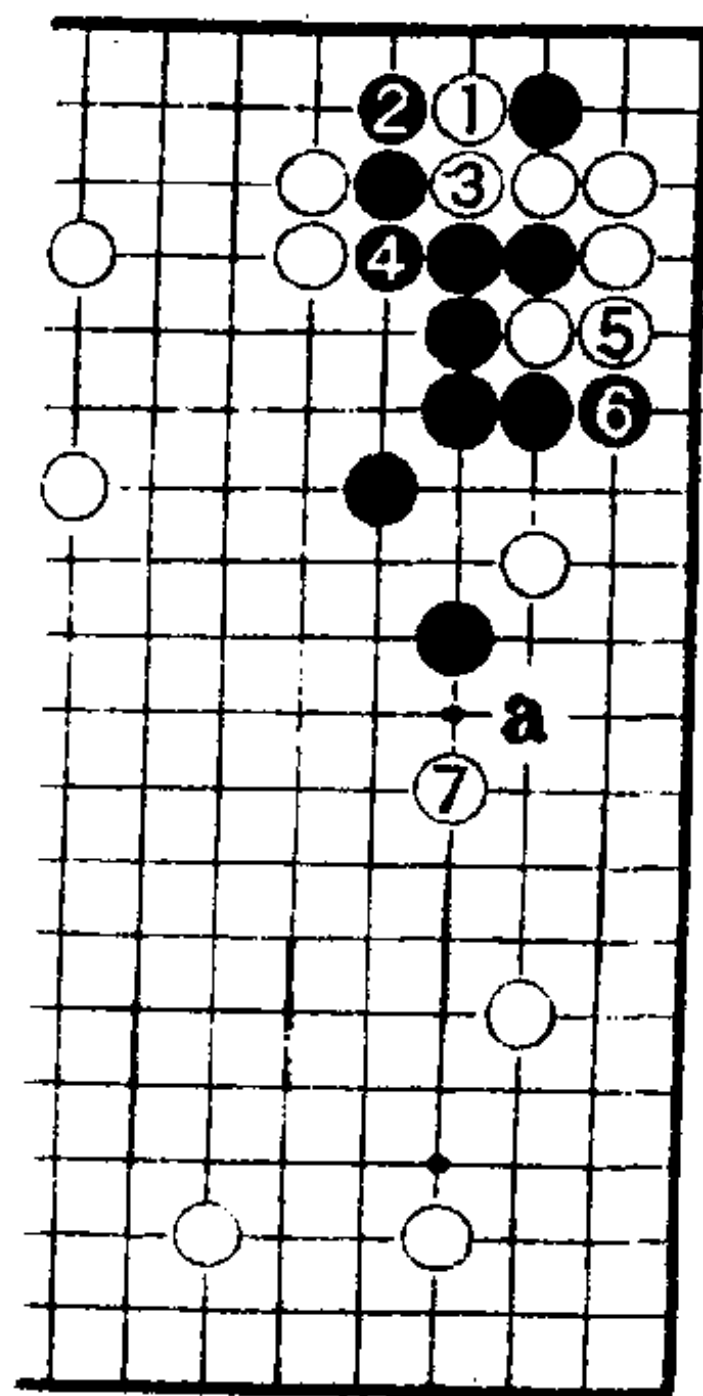
5 图

6图（轻巧）

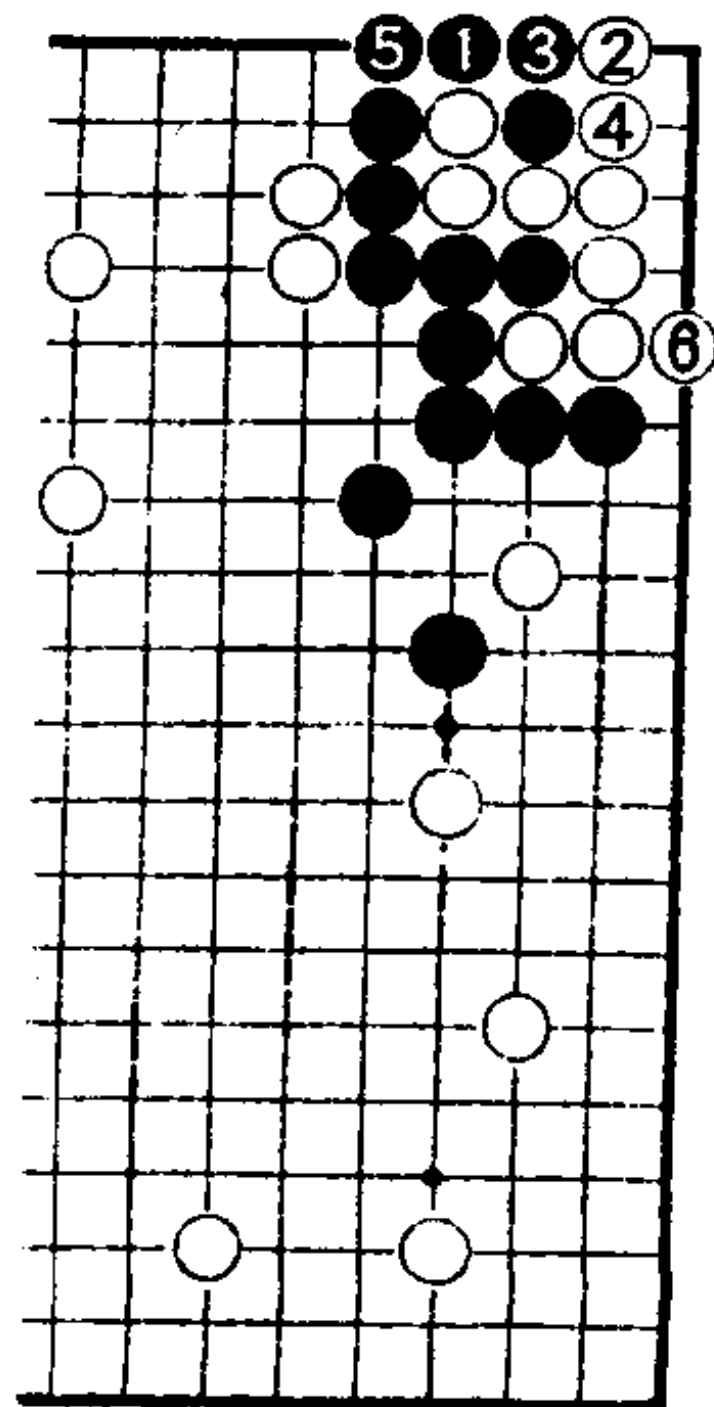
白1、3扳接后，
再于5位接上。

至此，角上已经活
了。这一结果白可以满
意。

白7轻巧地开拆是
好棋，如在a位跳嫌重。



6图



7图

7图（活）

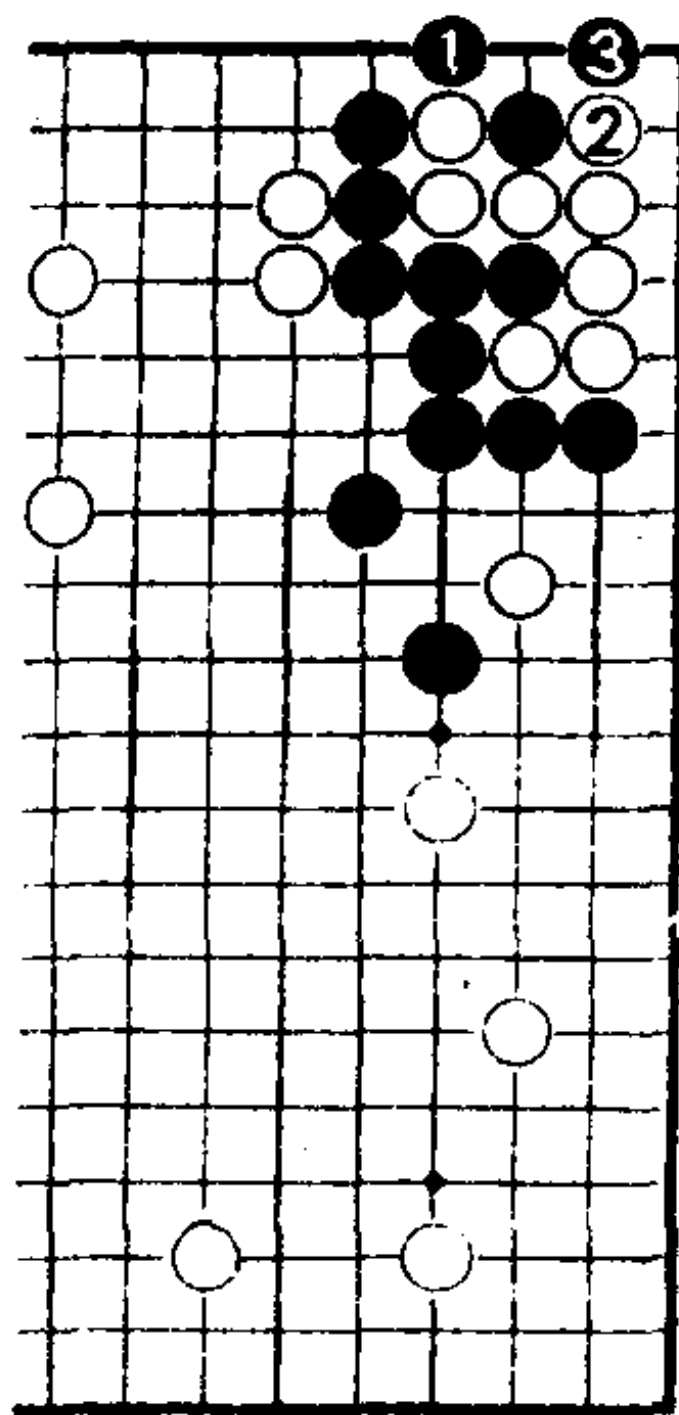
角上黑1渡，白2
点是要点。此处只要不
走错，至6成活。

8 图（疏忽）

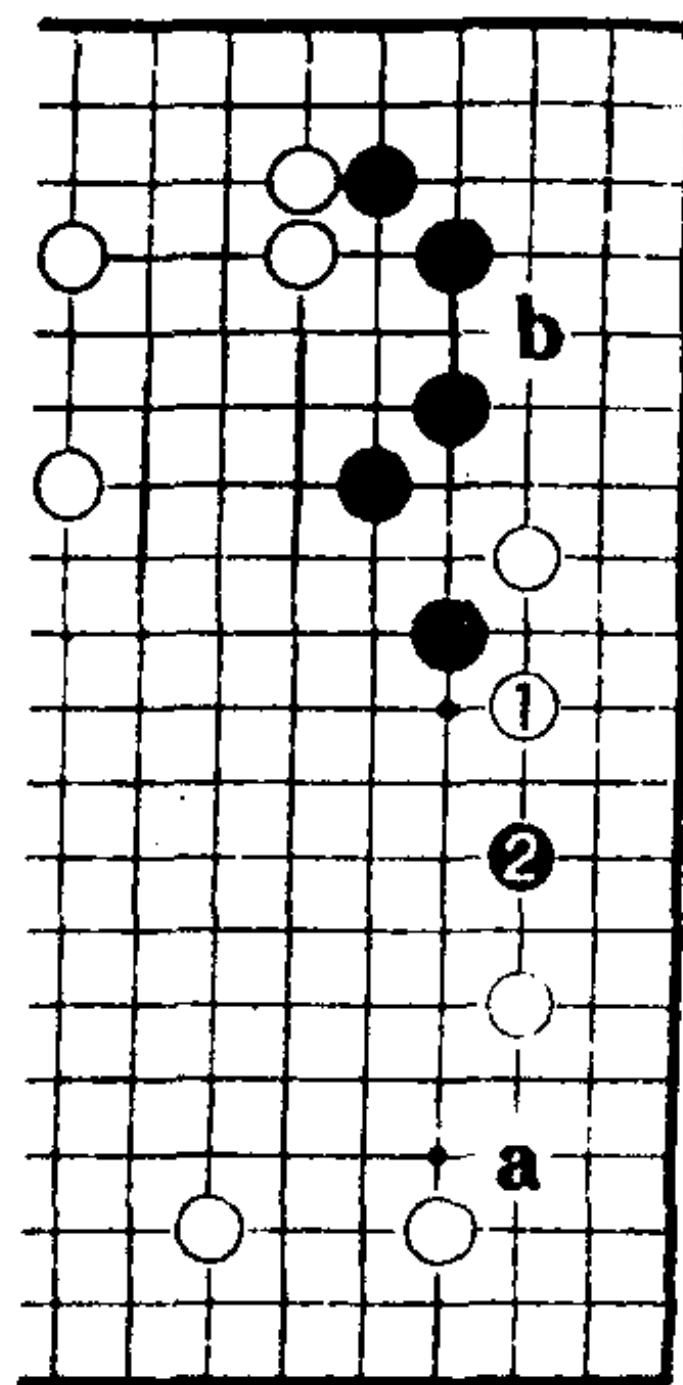
黑 1 渡时，白 2 如一时疏忽打吃一手，被黑 3 扳成劫。所以一定要小心。

9 图（常型）

通常，白 1 跳是常型。但在此留有黑 2（不一定是马上）打入的余味，令人不快。黑 2 之后，又产生出 a 位的打入。而且，此时白再在 b 位觑，黑的应手就不同了。



8 图

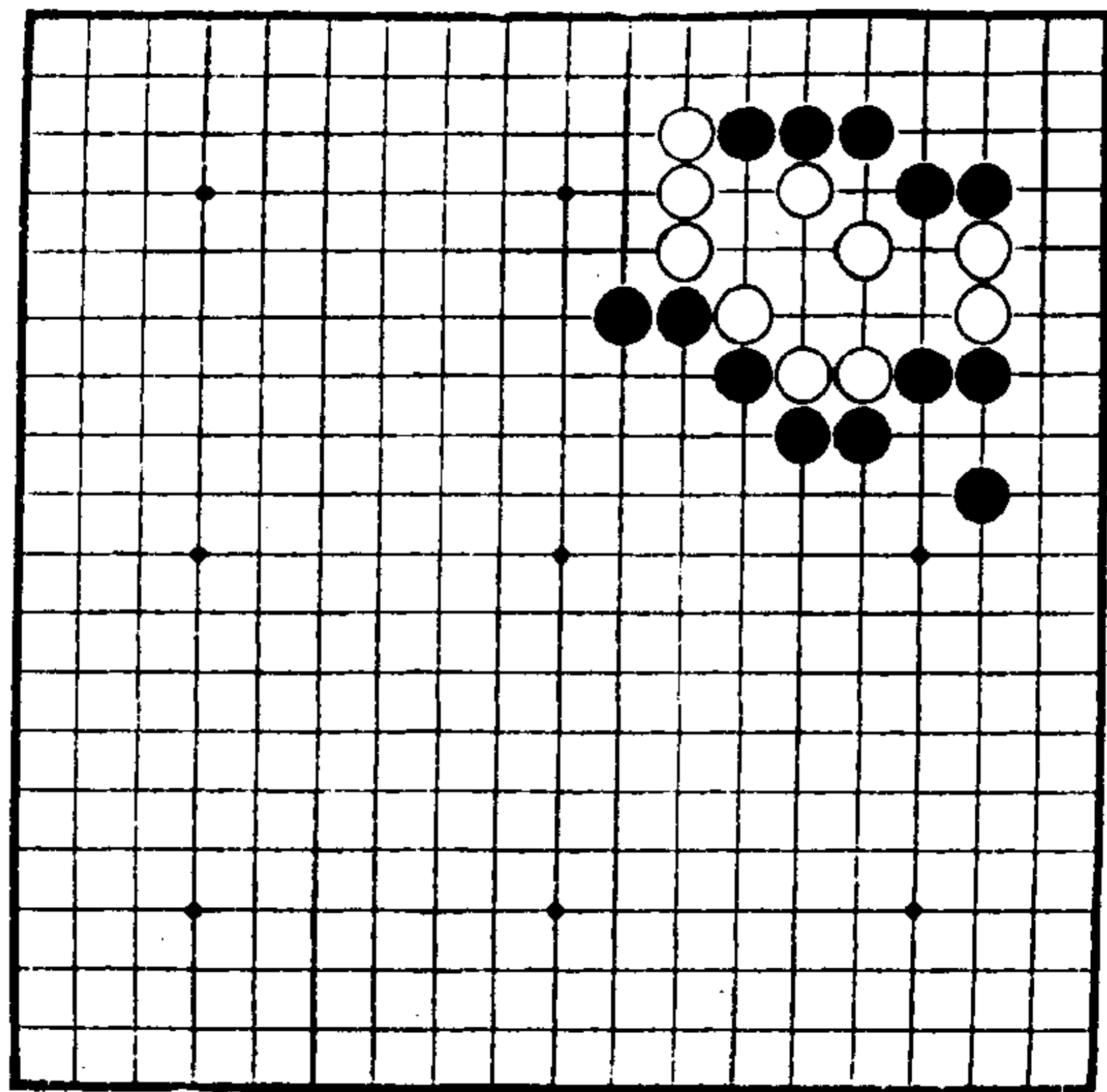


9 图

第25题

断
黑先 初级

抓住白的弱点
予以一击。该如何
断白呢？

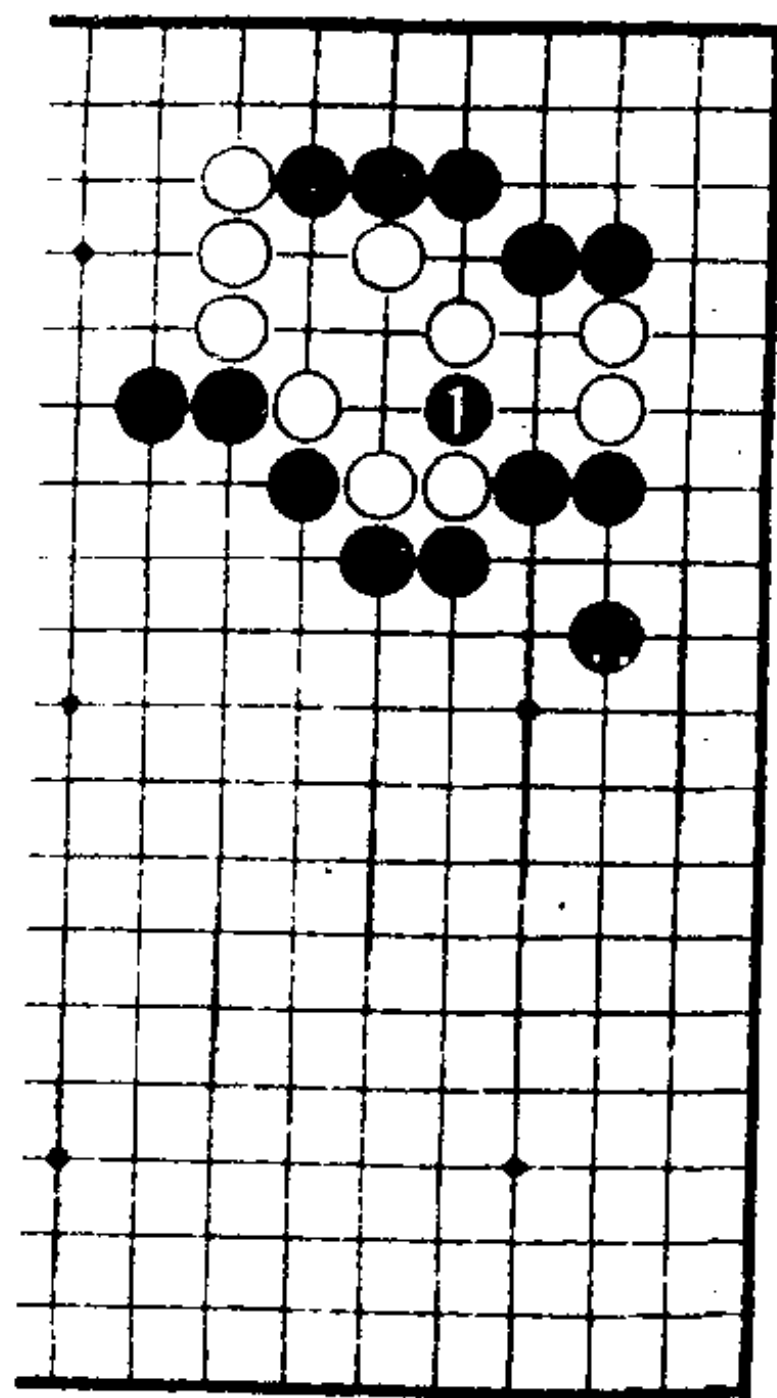


正解图 打

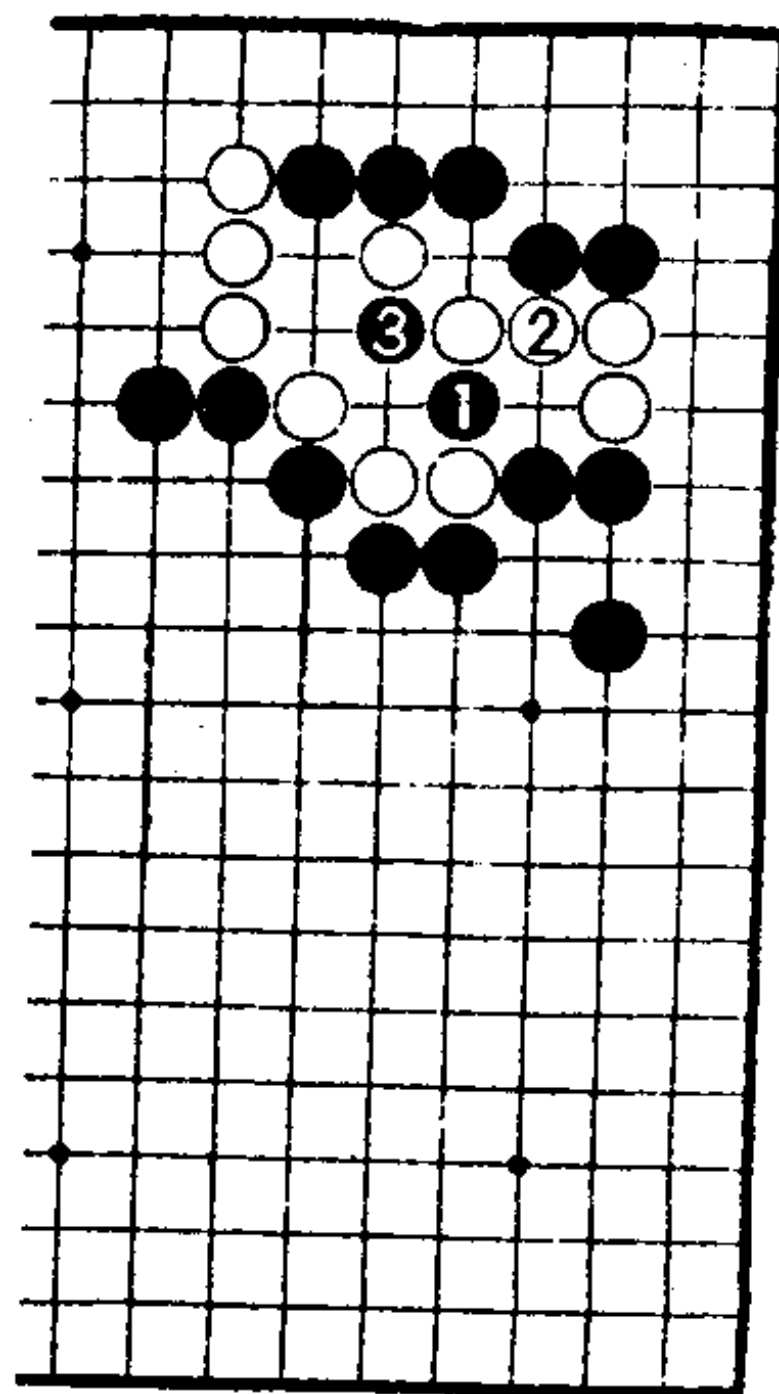
黑需从 1 位
打吃。

1 图 (卡)

白只有 2 位接
上。黑 3 卡妙着。
这样完全将白切断。



正 解 图



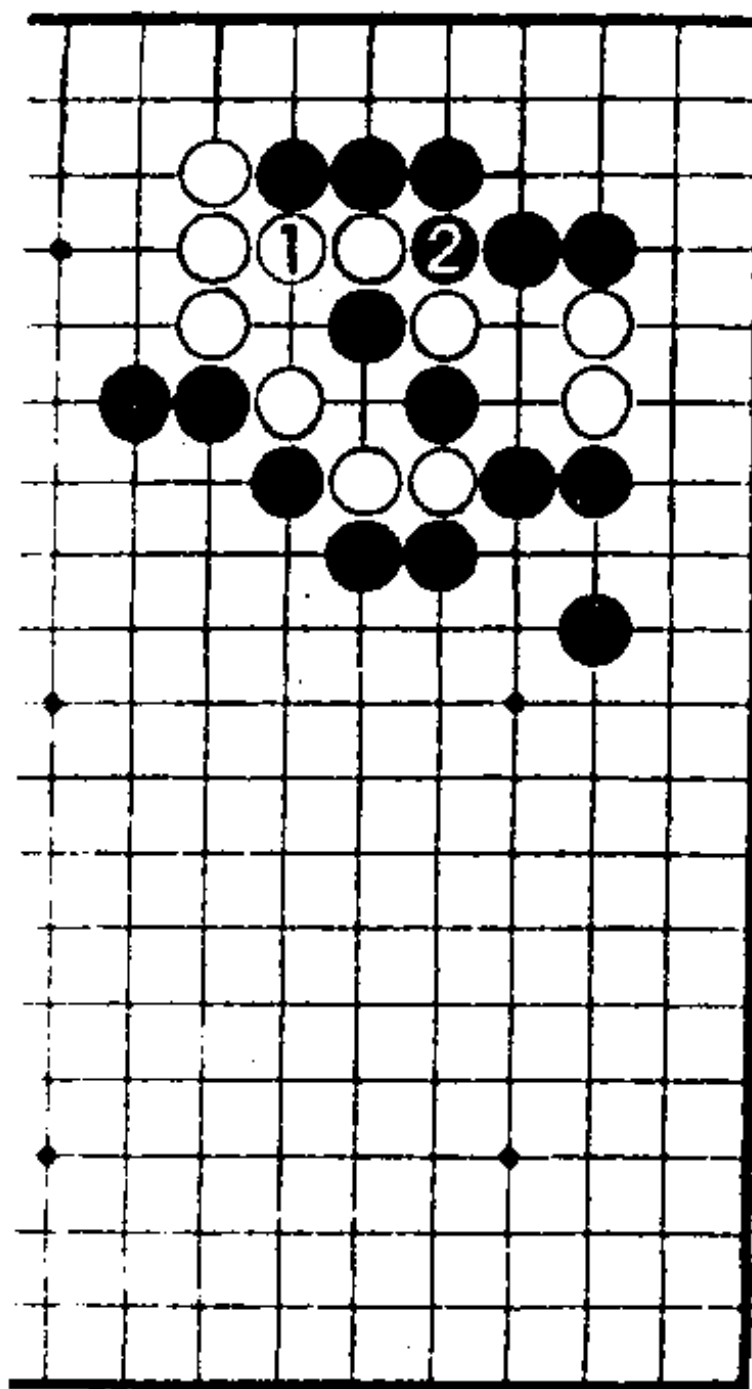
1 图

2 图（见合）

白无应手。

白 1 接。救回一子也无济于事。

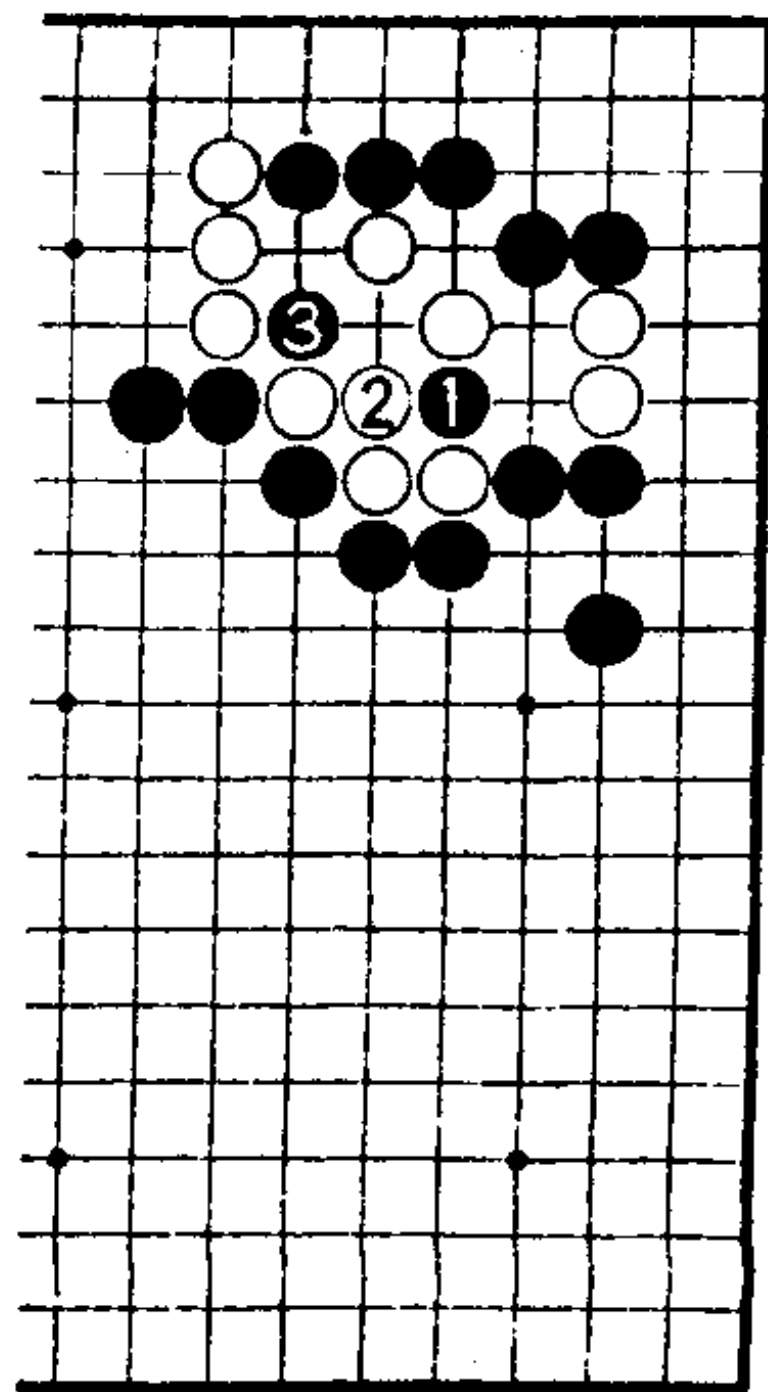
1 和 2 是见合之点。



2 图

3 图（好）

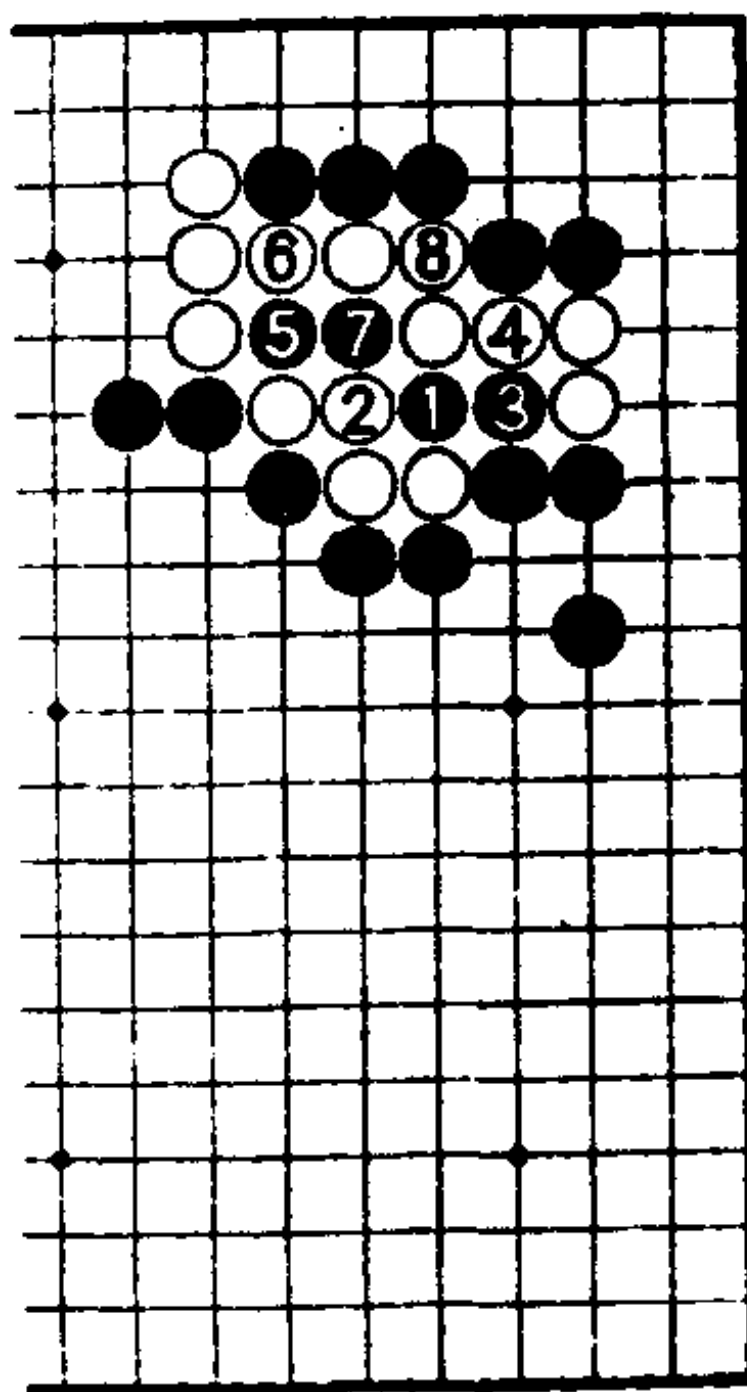
白如 2 接，黑 3 断好。这样就将白切断。



3 图

4 图（失败）

黑 3 如接上就坏事。白 4 接，黑 5 打吃，仅仅提去 4 子，白 6、8 接回。

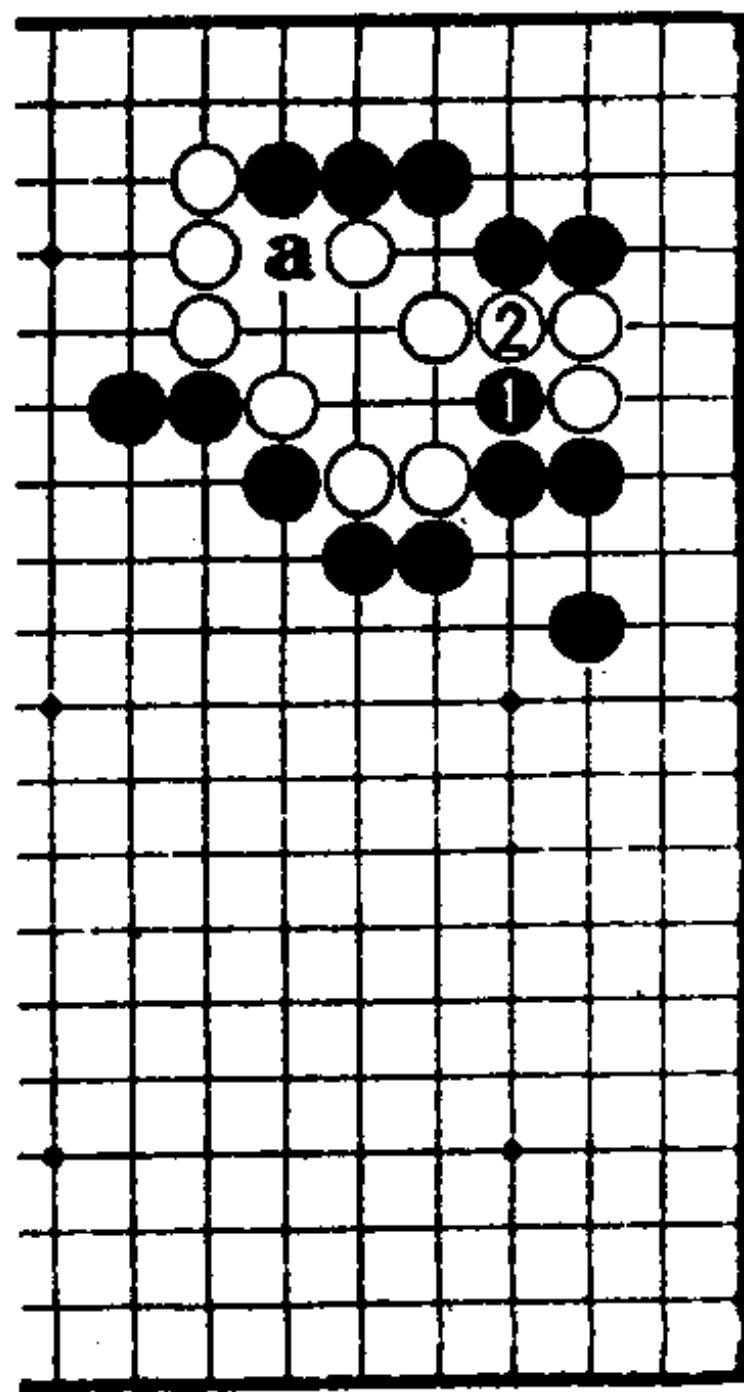


4 图

5 图（俗手）

黑 1 或 a 位冲自然是俗手。

仅此一着就导致为失败图。



5 图

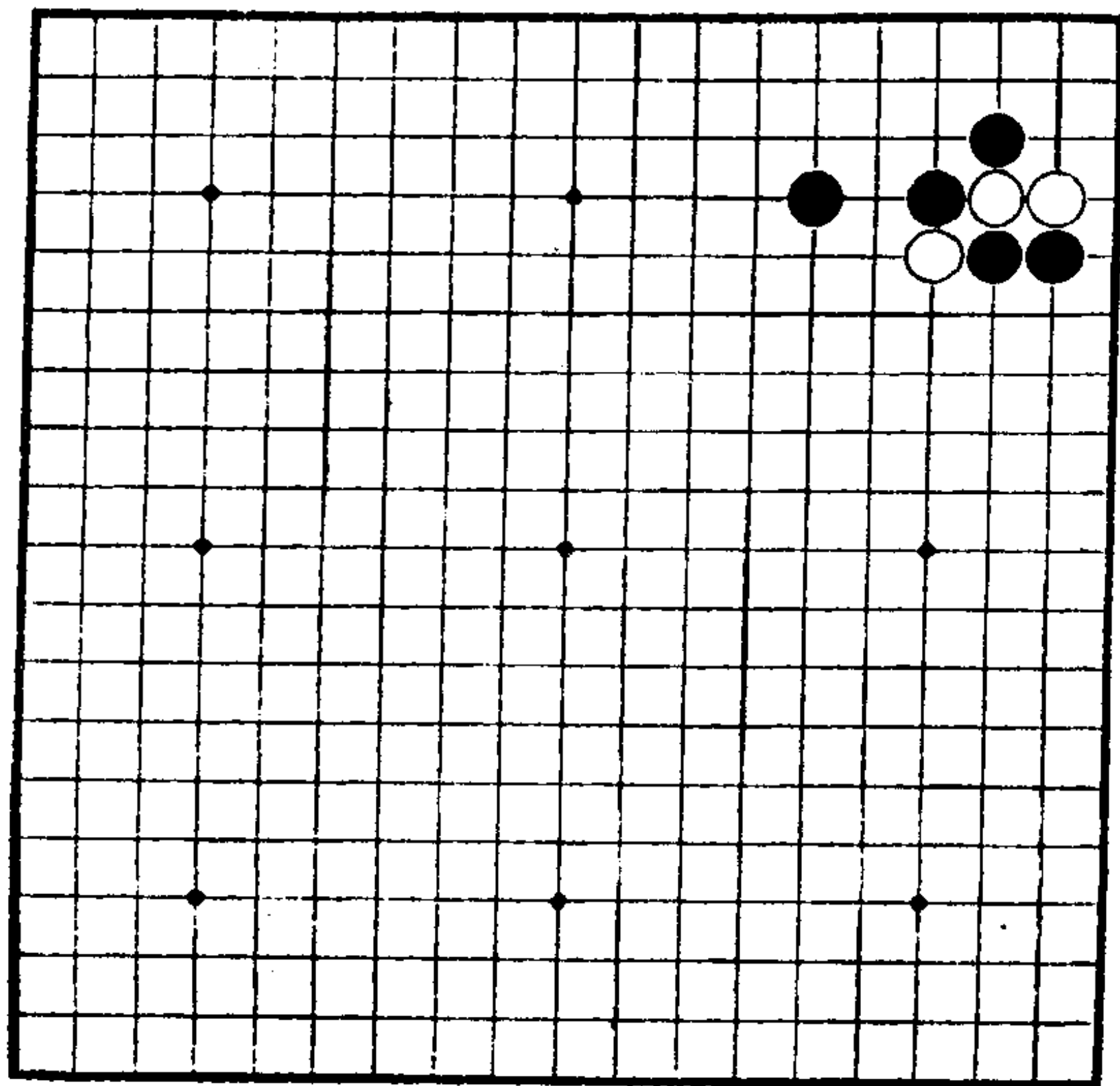
第26题

痛痛快快
白先 中级

此形在实战中常有，自然不会很难。

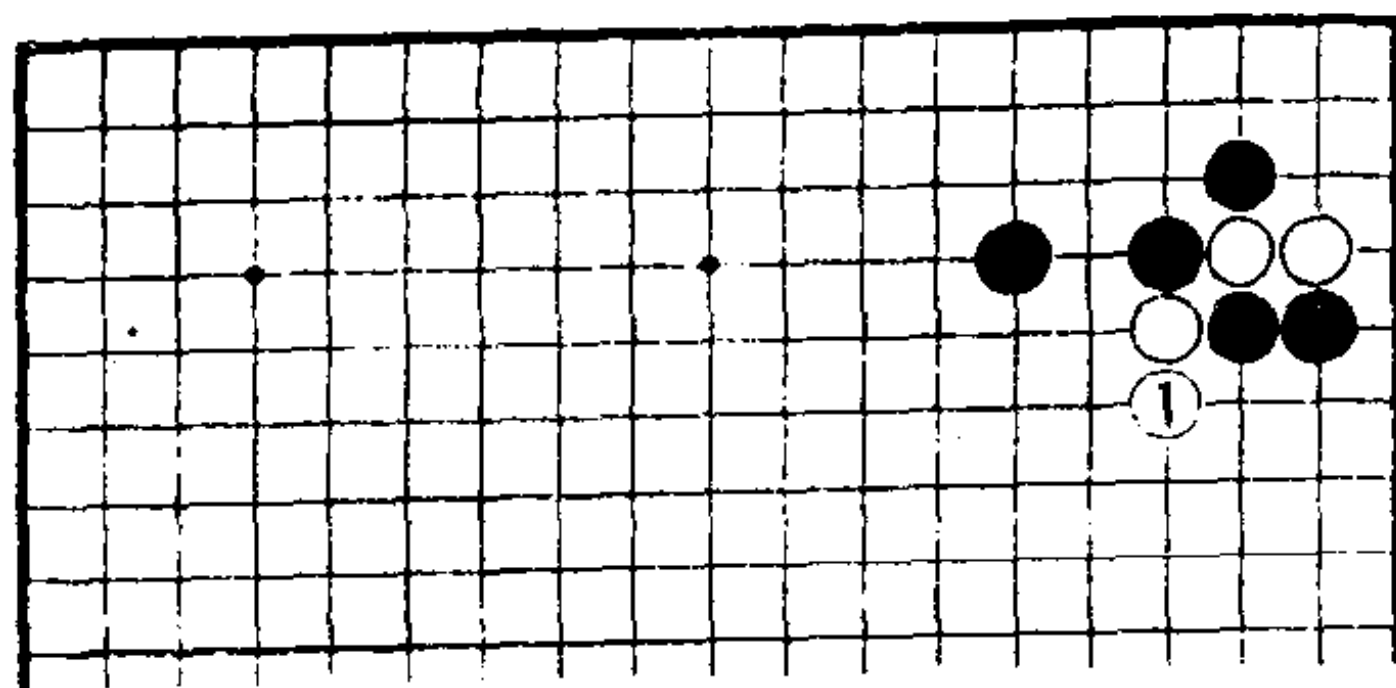
因此毋需过多地考虑。

只要痛痛快快地一手棋去解决问题。



正解图 单退

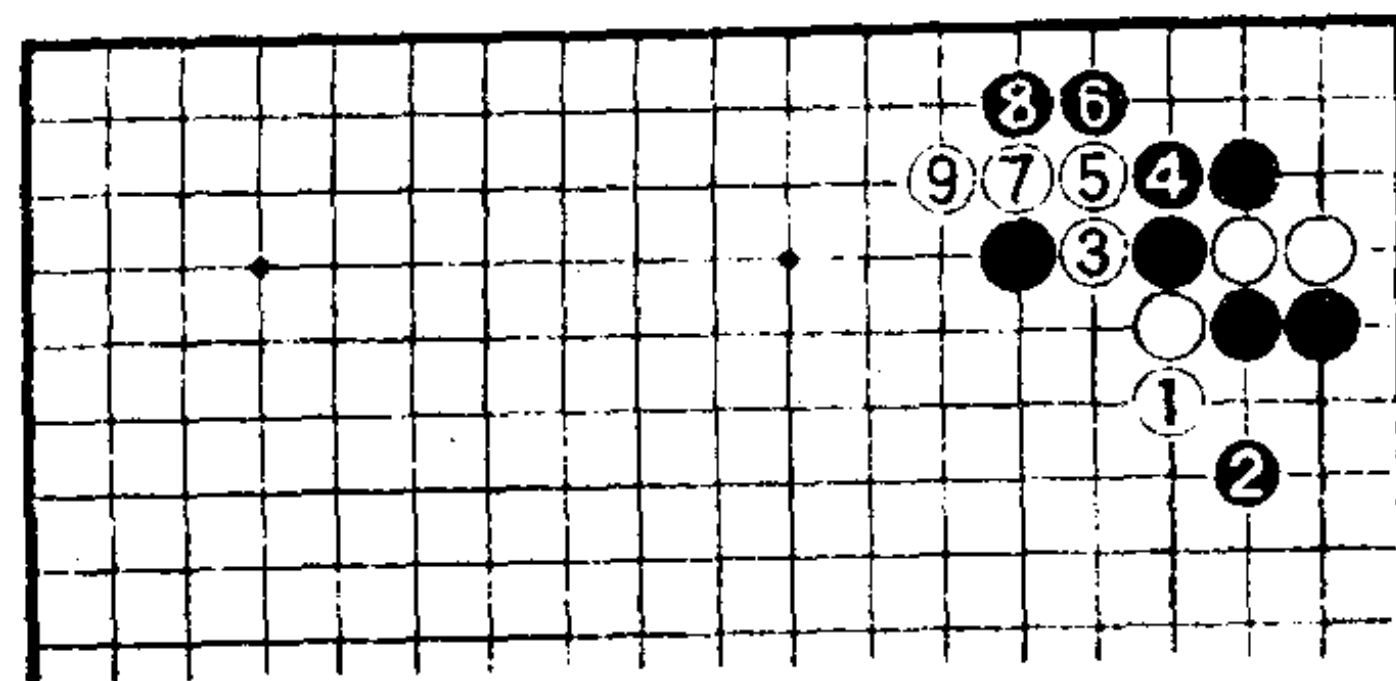
白 1 单退为正着。



正解图

1 图（外势）

黑 2 跳起，白 3 以下至 9，取外势。在此白比黑少一子，因此可以认为是充分之形。黑 8 不可省略，如果……

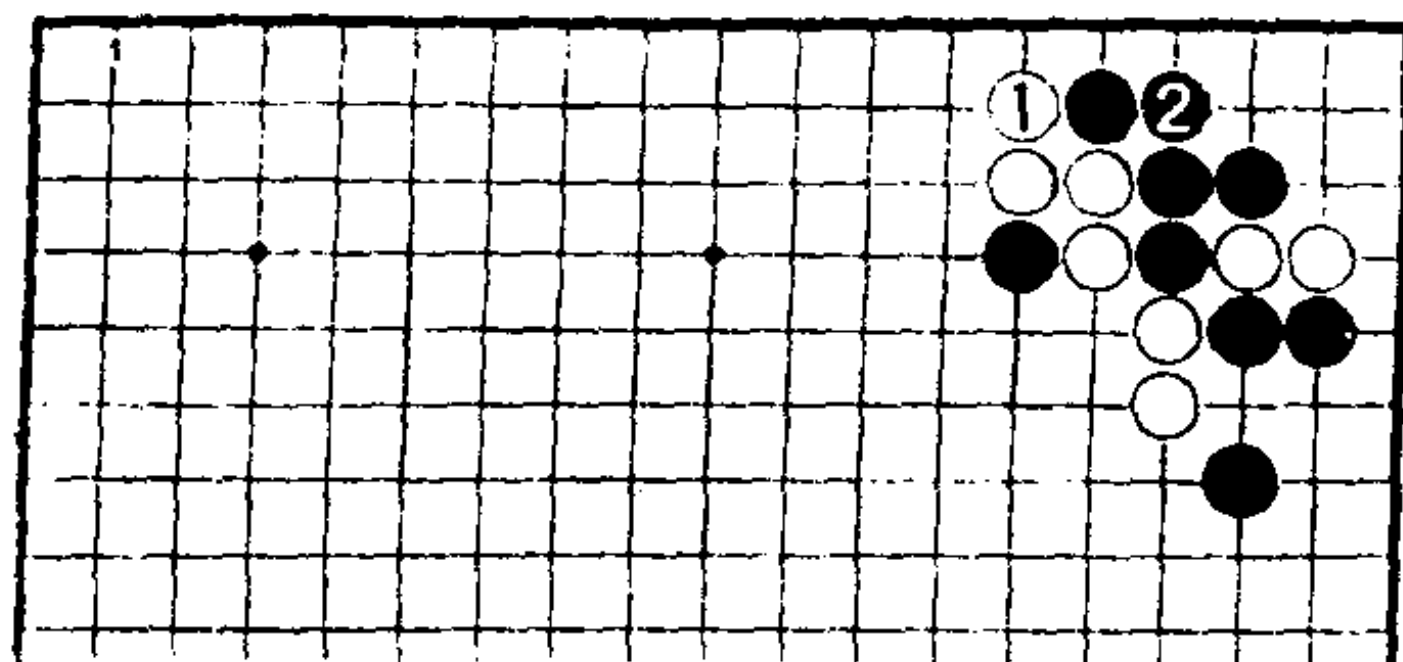


1 图

2 图（挡）

让白先手走到 1 位挡，
黑不堪忍受。

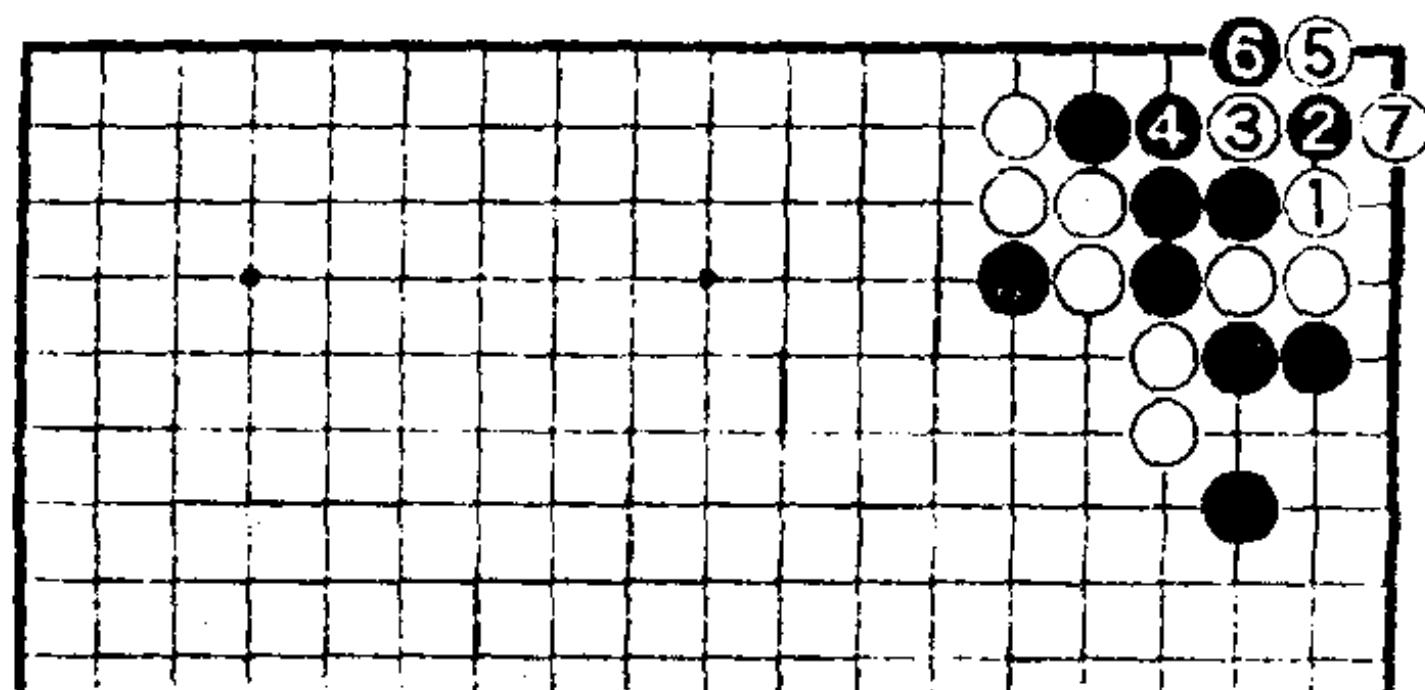
即，白先手封头。
黑 2 不得不接。



2 图

3 图（两手劫）

接上图，黑如脱先，
白 1 曲，3 断吃，5 扳打，
有一个两手劫，黑 6 提，
白 7 打吃，成劫，这个劫
很麻烦。这种负荷指数，
黑远远重于白。



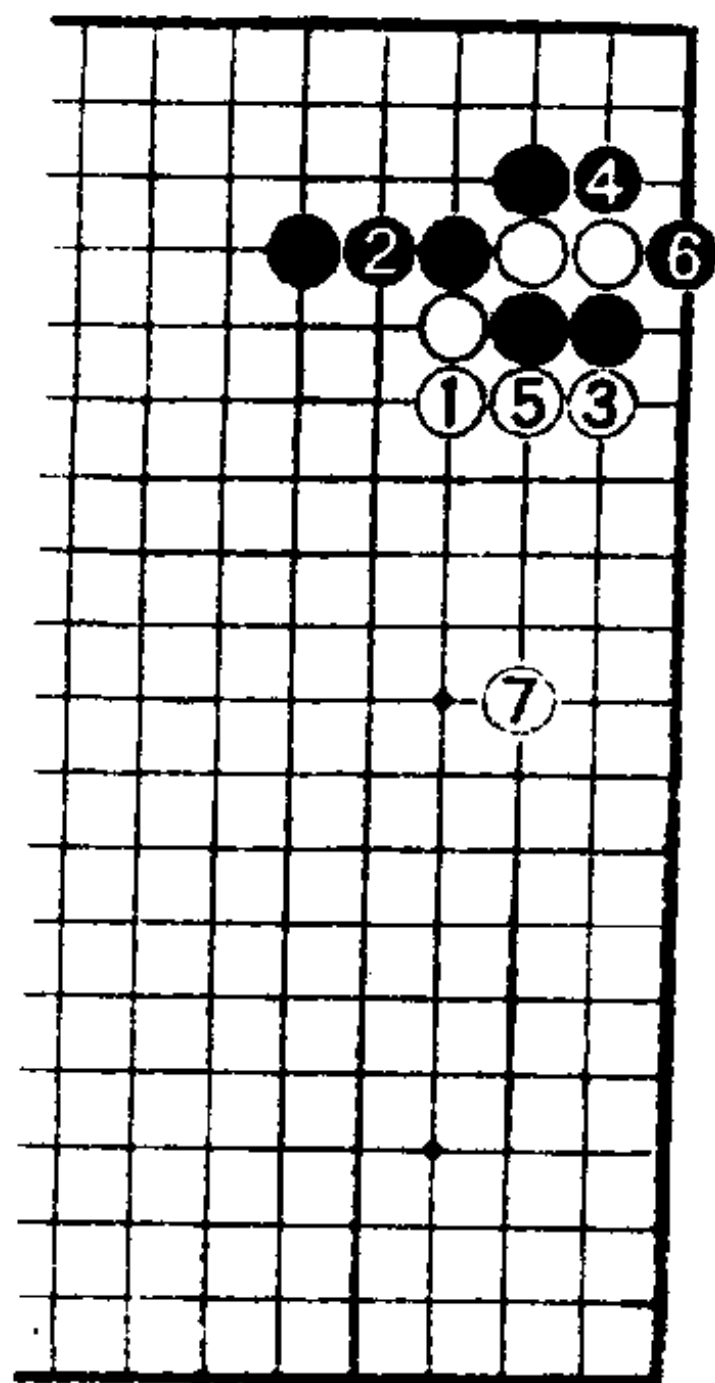
3 图

4 图（结果）

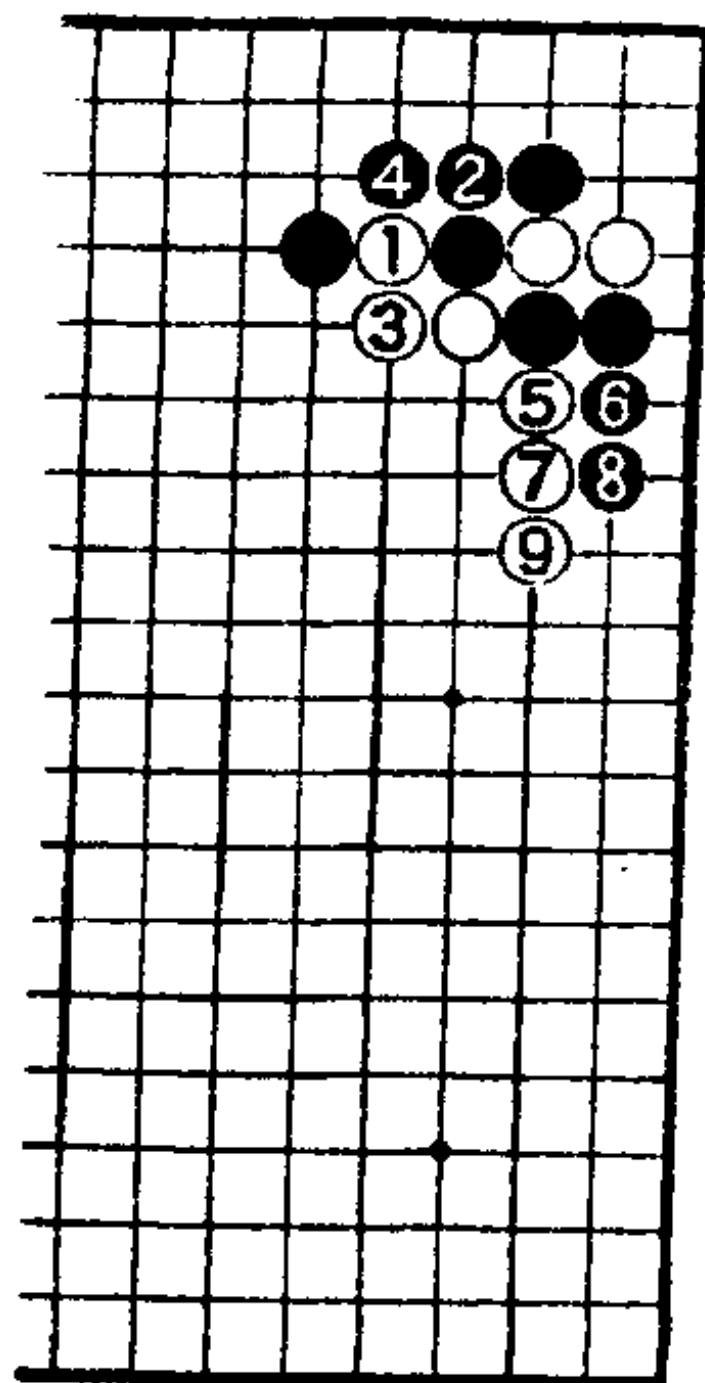
黑 2 棒接，白 3、5 先手封死，至白 7 拆。由于白少一手棋，白可以满足。

5 图（俗手）

白 1、3 直接打吃，俗。以下至白 9 是俗手的典型。



4 图



5 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 第十二册 对难题一丝不苟

作者 = 中国大学生围棋协会编译

页数 = 1 2 6

S S 号 = 0