

常见官子与手筋

(一) 沈果孙

一、概 说

什么是官子？

官子就是中盘战以后的收束。“官子”这个词有两种解说。一种是“官着”的意思，认为此时的着法都是固定的了，可以凭棋力计算清楚。例如明末清初的过伯龄、陶式玉等人写的《官子谱》，实际为死活题，称之为“官子”，即是官着的意思。

另一种解说是公共的意思，“官”即公共。例如古代将公家称为官家，将公有称为官有，将充公称为没收入官等等。据此，“官子”便是公共的地方，收官就是将公共的地方收为己有。这一论点是河北怀安的竹可羽先生提出的。对于平时常用的“官子”这个词，用这一解释比较贴切。

本文所说的官子，也是指双方交界处的收束，不包括死活题在内。当然，收官时会涉及到死活问题，但这与死活题不同。

什么是手筋？

手筋是日文名词。我国传统的说法有“正着”、“妙手”等，日文中的“本手”，大致相当与我国的“正着”，“手筋”则大致相当于“妙手”。但“手筋”的范围似乎比“妙手”要宽一些，其中包括了一部分“正着”在内，大体上攻击型的正着，都可以称为手筋。因而，“手筋”不妨解说为“高手眼里的正着，低手眼里的妙手。”

本文将介绍官子的一些基本常识与手筋，由浅入深，以中初级水平棋手为主要对象。

收官，常使中初级水平的棋手苦恼，一不小心，常把赢棋弄输了，容易产生“收官恐惧症”，其实不必害怕。局部的官子是比较容易的，只要熟记棋形和了解手筋，就能不吃大亏。但全盘的官子是比较复杂的，即使像聂卫平、小林光一这样的绝顶高手，有时也会出错，例如在第1届擂台赛上，小林光一败给聂卫平就是官子中出了错，在第4届“富士通杯”比赛上，

聂卫平在官子中出错败给了徐奉洙。对于中初级水平的棋手来说，全局的官子不是一朝一日可以了然的。但全局的官子是由许多个局部的官子组成的，在局部的官子上，打下一些基本功，全局的收官水平也就自然而然地提高了。

本文就从局部的基本功着手。

二、官子的种类和收官顺序

说起官子的种类，共可分为三类，第一类是双方先手官子，见图一和图二。第二类是单方先手官子，见图三和图四。第三类是双方后手官子，见图五和图六。

图一：黑1扳、3粘是先手，白4需补。

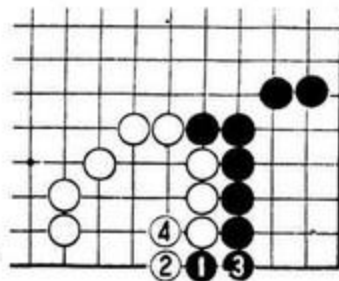
图二：白1扳、3粘也是先手，黑4也得补。

这就是双方先手官子，简称双先官子。对比两图，相差四目棋。由于双方均是先手，因而谁能抢到，就白白便宜四目，双先官子是双方必争的。

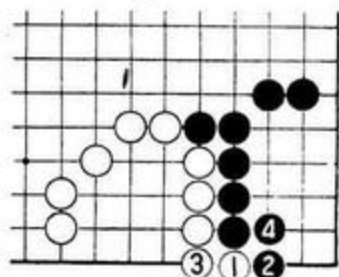
图三：黑1扳3粘是先手。

图四：白1扳3粘不是先手。

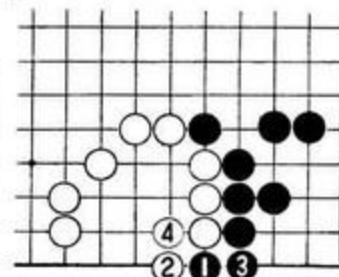
对比两图，相差三目棋。图三称为黑单先三目；图四称为白逆收三目。单先官子，原本是先手方的权利，但有



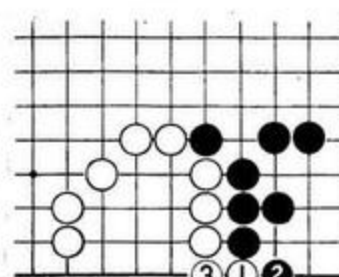
图一



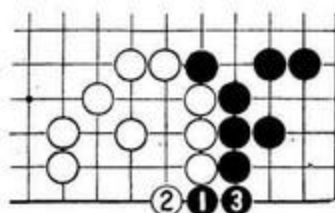
图二



图三



图四

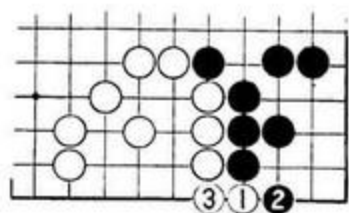


图五

时来不及下，另一方就可伺机逆收。

图五：黑1扳3粘是后手，白方可以不补。

图六：白1扳3粘同样是后手。



图六

对比两图，相差二目，无论黑走还是白走，均为后手二目。通常所说的后手官子，指双方均为后手而言。在收官时计算官子的目数，均以双方后手来计算。

说起收官的顺序，大家都知道，该先收大的，后收小的，小的即是指后手官子而言。

双先官子，抢到的一方白白便宜，因而不是以目数来定收官的先后顺序，而是以缓急来定。如果盘上同时有双先六目和双先四目，不一定该先收哪一个。

从理论上讲，双先官子是不存在的，因为任何一方都可以忍痛不补后手，让你再在这里下一手。只因后面那手棋的价值极大，因而前面一手才成为先手。

双方抢收完双先官子，就该轮到单先官子了。单先官子由先手一方收到，则是他的权利；如果被后手一方逆收，则是剥夺了对方的权利。但剥夺这一权利是要付出代价的，那就是一手棋的价值。

什么时候该收“逆官子”呢？也就是“逆官子”怎样折合成“后手官子”。

通常采用的办法是用“逆官子”的目数乘2，例如“逆收”三目，相当于“后手”六目。当盘上有七目的后手官子时，就不去走逆收三目的官子，而走后手七目。

上述是一种简易的办法，但并不精确。

精确的办法是，将全盘的官子排一排队，算出这时一手棋的价值有多大。这一手棋的价值，称为“瞬间先手值”。“瞬间先手值”是随着棋局变化而不断变化的。

“瞬间先手值”大于“逆官子”时，就不去收

“逆官子”，反之，就收逆官子。

假设，盘上有十、九、八、七、六、五、四、三、二、一的后手官子各一个，同时有一个逆收三目的官子，你该怎样收官呢？

你如果收后手十目，可以得到十、八、六、四、二这组官子，对方得到九、七、五、三、一这一组，你比对方多得五目，这时的“瞬间先手值”是五目。因此，这时不要去收逆官子。

假设盘上有两个十目，两个七目，一个五目，一个四目，四个二目，两个一目的后手官子，同时有一个逆收三目官子，你该怎样收官呢？

水平较高者一眼就可以看出，此时的“瞬间先手值”只有一目，应当收逆收三目的官子。粗粗一看，棋上的后手官子似乎不少，细看之下就能发现，有许多官子是逢双的，凡是逢双的官子，与“瞬间先手值”无关，因为无论谁先走，总是各得其一，运用围棋的术语，叫做“见合”。

懂得了见合原理，就可以简化收官的计算过程，在上述的那一组官子中，只有一个五目和一个四目的官子是逢单的，也就是说可以简化剩这两个官子，因而，一眼就能看到，盘上的“瞬间先手值”只有一目。

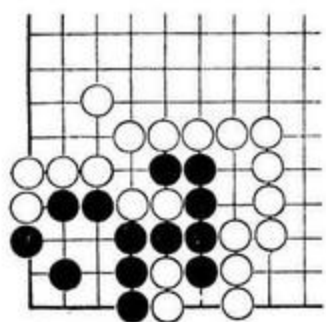
懂得了逆收官子和瞬间先手值之间的关系，从理论上说，你已经懂得在什么情况下该收逆官子了。但事实上却不是那么回事。也就是说，道理一说就懂，但做起来极难。在纸上做做加减法可以说谁都会的，但困难的却是算清每个官子的大小。坦率地说，我自己在下棋的时候，除了局面十分简单的以外，就总觉得很难算清每一手官子的目数。

前面提到的将逆官子折算成后手官子的办法，即将逆官子的目数乘以2，这种办法虽然不十分科学，但简单易行。

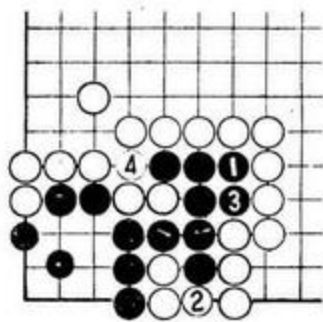
对于业余棋手来说，只要用这种方法来收官也就可以了。

三、后手官子的实际价值

常听到业余棋手这样说：“这盘棋输在官子上，在有后手四目的时候，我却走了个单官，后来有后手二目的时候，我又走了个单官，白



图七



图八

白吃亏了六目，结果输了四目，本来应该赢二目”。现在请大家想一想，这种说法对吗？也就是说，忘记了收后手四目的官子，而收了个单官，实际上损失了多少？

我说：“不走后手四目而走单官，实际上只损失了二目棋。道理很简单，因为后手官子是以双方后手作为计算单位的，它的实际价值，只有我们通常所说的目数的一半。

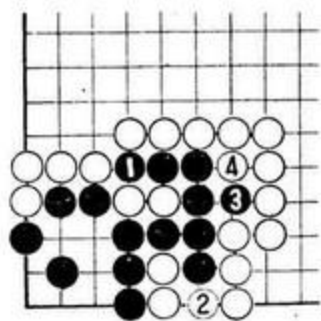
请看图七：图中有两个后手四目的官子和两个单官。现在轮到黑棋下子。

图八：黑1走了个单官，白2走了后手四目，黑3又走了个单官，白4又走了个后手四目。这时，容易给我们造成错觉黑棋亏损了八目棋。其实到底亏损几目，请与图九对比。

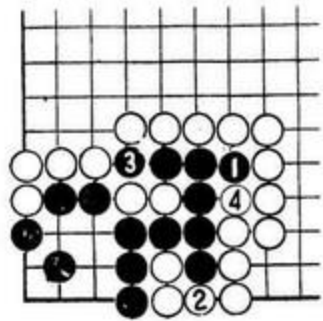
图九：这是正确的收官法。黑1提两子，后手四目，白2粘回两子，也是后手四目，之后各走一个后手单官。对比两图，出入仅是四目棋。

在收后手官子时，连续两次损失四目，实际上只损失了四目棋。

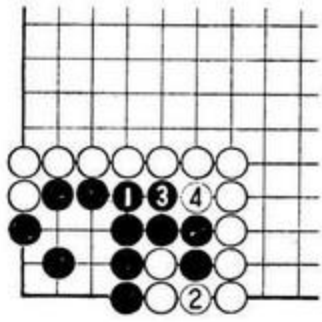
再回头看图七：有两个白子含在黑棋嘴里，如果黑棋吃掉白棋，可得到四目地，如果被白棋连回去，则彼此不成目。因而可以看作黑棋在这里已有二目。走个单官被对方连回去了，实际上只损失了两目。



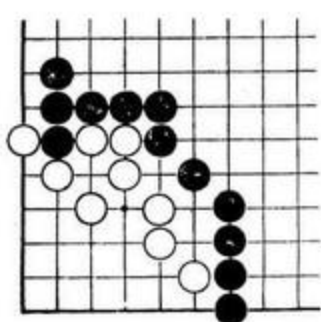
图九



图十



图十一



图十二

以上是用黑方连续失误两次为例的。如果只失误一次，将是怎样的情况呢？有A和B两种情况。

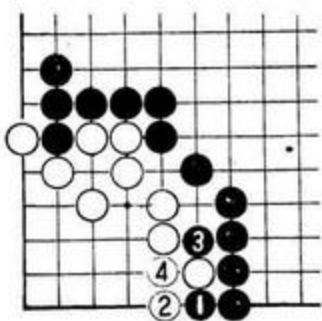
A、见图十：仍然是图七那个图，黑1走一单官，白2走了后手四目，黑3不再失误了，走了后手四目，白4走后手单官。结果与图九的正确收官毫无差别，一点损失也没有。怎么会这样呢？原因在于盘上都是“见合”官子。

在盘上都是见合官子时，一着失误等于没有失误。这时，是一着失误造成损失的最小限，即等于0。

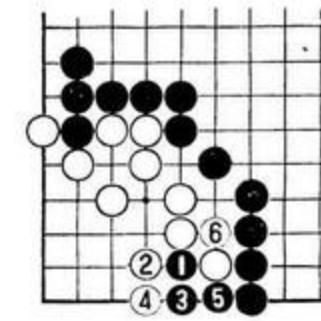
B、见图十一：将图七略作更动，图中只有一个后手四目和三个单官，黑1走单官，白2走四目，黑3白4各走单官。与黑1在2位提相比，相差四目。图中白2之后，使盘上的官子全部见合，白2叫做“手止”。走了一手失着，引起对方下出一着“手止”时，是失误引起损失的最大限——等于这手后手官子的目数。

在实战中，全盘见合或手止，都是不常遇见的。但如果将最大限和最小限相加，再除以2，则又正好等于该官子目数的一半。

现在我们可以放心了，在固定的官子，俗称“死官子”中，棋力较弱的一方是不容易引起太大的损失的。你的失着的实际损失，只有你



图十三



图十四

想象中的一半那么大。

但是在不固定的官子，俗称“活官子”中，却容易造成较大的损失。例如，一着官子手筋未能发现而引起的损失。

请看图十二：黑先，角上是有收官手筋的。

图十三：黑1冲，3打，俗手，黑方是先手，白角成了十六目。

图十四：黑1夹入是手筋，白2打，至黑5是必走的。白6若粘接，则黑方仍是先手。

现在，白角只剩十四目，两图相差二目，这就是实际损失数，不再除以2。

如果白6不粘接而脱先，则损失数较难计算，又涉及到全盘的问题。

“死官子”的损失，遇到的机会比较少，活官子的损失，遇到的机会多。要提高收官技巧，必须熟悉官子中的种种手筋。

（责任编辑 刘思明）



常见官子与手筋

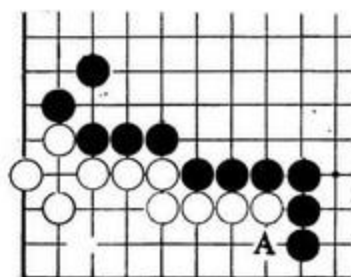
(二)

沈果孙

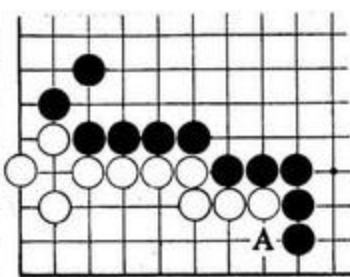
四、种种大伸腿

一路上的大伸腿，是常能遇到的。大伸腿看起来很简单，其实却很容易弄错。这里包含着两个问题，第一是手法问题，也就是算清双方最佳的下法。第二是目数问题，大伸腿的一方往往是先手，而另一方逆收时，则是后手。

第一个问题，手法问题，只有具备业余3段以上棋力者才能全部弄对；而第二个问题，则更为困难，因为它必须建立在弄清第一个问题的基础上，再加细心计算。



题图一

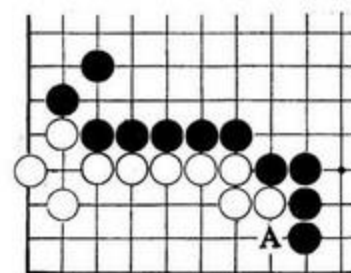


题图二

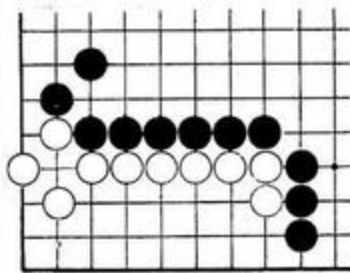
题图一：三路上有四个白子，且无断点。黑先，双方怎样收官最正确？若白先，在A挡，假定右方是黑空时，白A是逆收多少目的官子？解答见图一至图六。

题图二：三路上有三个白子，没有断点，黑先，双方怎样收官最正确？若白先，在A挡，假定右方是黑空时，白A是逆收多少目？解答见图七至图十。

题图三：三路上有两颗白子，黑先。双方应怎样收官？白A挡，为逆收多少目？解答见



题图三



题图四

图十一至图十五。

题图四：三路上只有一颗白子，但白角比较坚实，黑先，双方应怎样收官？白棋如果逆收官，应怎样收？解答见图十六至图二十一。

题图五：三路上只有一个白子，且白角不够厚实。黑先，双方应怎样收官？白先，双方又应怎样收官？解答见图二十二至图二十六。

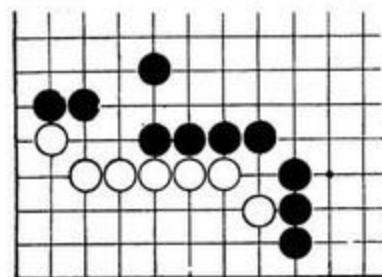
题一答案：

图一（失败图）：有不少棋手生怕大伸腿落后手，采用小飞，白2顶是手筋，白3只得退，争取先手。将来白A打，黑B粘，是白权利。结果白角共有15目，黑方未增加目数。

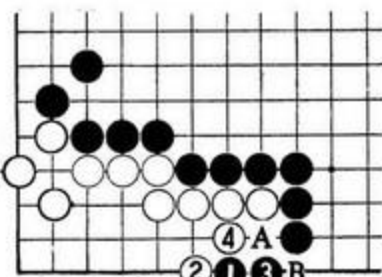
图二（失败图）：也有些棋手采用黑1小尖，白2补，与图一大同小异。

图三（正解图）：黑1大伸腿是正着，白2顶，也是正着，黑3小尖是手筋，白4挡住，黑方是先手。将来，白A、黑B可以看作是白方的权利。还余下C位一个官子。

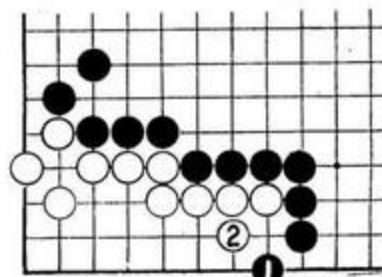
现在怎样计算角上的目数呢？



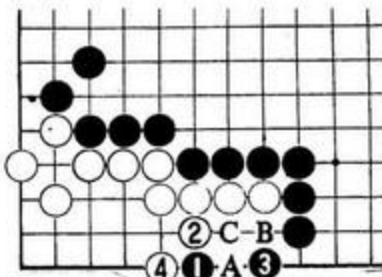
题图五



图一



图二



图三

有人先将图三中白A位提一黑子算一目，有人先不算这一目，两种算法都可以，我们采用后者。白角已得十三目，黑边上已得一目。尚余C位的官子，双方均是后手。如果白走到，白可成二目（提过一子并成一目空）。如果黑走到，留下一个单片劫。单片劫的价值是：白1手可以粘回，黑需花一手提后再粘，因而，黑方有 $\frac{1}{2}$ 目。白原先提过一个黑子，是一目（ $1 - \frac{1}{2} = \frac{1}{2}$ ），在这里白有 $\frac{2}{3}$ 目。将两种可能相加，除以2， $(2 + \frac{2}{3}) \div 2 = 1\frac{1}{3}$ ，也就是在提掉黑1之处，白棋有 $1\frac{1}{3}$ 目。

白方所有目数为 $13 + 1\frac{1}{3}$ 目，共 $14\frac{1}{3}$ 目。

黑方所得一目。

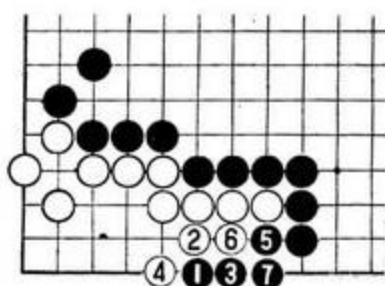
图三的黑方比图一多得 $1\frac{2}{3}$ 目。

图四（后手）：黑3退，是甘落后手的下法，通常是不好的。至黑7止，白角得十三目，黑边得一目。黑方比正解图仅多得 $1\frac{1}{3}$ 目。只有在“瞬间先手值”为一目时，可采用此图。

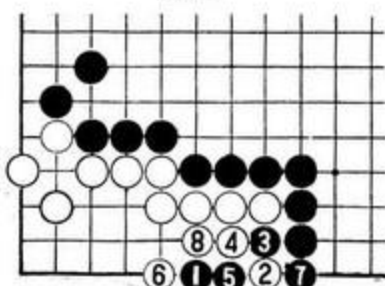
图五（白方失着）：白2跳，先送一子，在本例中是不适用的。白指望得到先手的目的不能达到，白8打、黑方势必脱先，将来，白2位提，黑5位回提，在这里各提两子，彼此不算目。结果，白角共十三目，黑无目。白方比正解图少得 $\frac{1}{3}$ 目。

现在，明白了图三是彼此正解图，就可以计算逆收官的目数了。

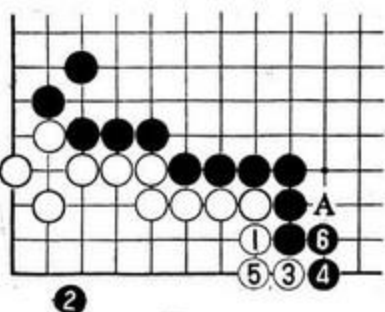
图六（逆收 $6\frac{2}{3}$ 目）：白1挡，假设右方是黑



图四



图五



图六

空，黑脱先，白3扳，5粘是白权利。白角成十八目，黑边少掉二目。与图三对比，白共增 $3\frac{2}{3}$ 目，黑共少三目。两者相加，白1为逆收 $6\frac{2}{3}$ 目，约等于后手官子十三目的价值。

又若右方并非黑空，或者虽是黑空，但A位已有黑子。则白3、5不是先手，那就得按黑在3位立下，白在5位立下来计算，黑空未减少二目，白1为逆收 $4\frac{2}{3}$ 目。

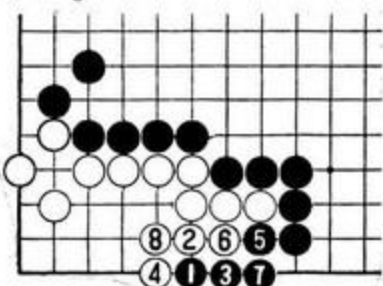
题二答案：

图七（白失着）：黑1飞，仍是正着，白2顶是最容易出现的失着。三路上少了一个白子，应法就不同了。接着，黑3至白8双方必然，黑方先手。白角为十三目，黑增加一目。

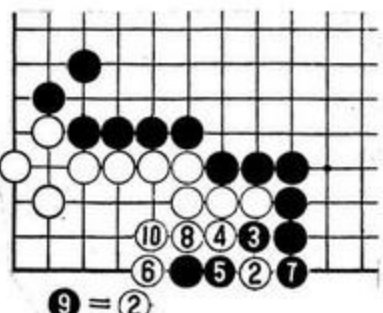
图八（白失着）：白2跳，弃子，这是难以挡住黑子时的手筋，在本例中不适用。白8打时，黑9可以粘接，结果目数与上图相同。

图九（正解）：白2在一路顶，是此际的手筋。这一手筋，以白角坚固，黑不能在4位打吃闹事为前提。黑3退，白4也退是正着，将来白A、黑B是白权利。白角仍为十三目，黑未

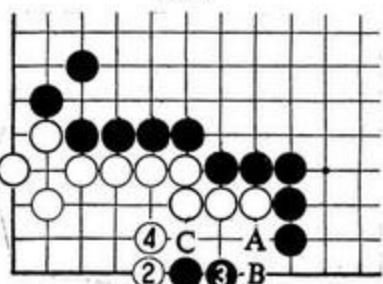
增加目，与图七相差一目。黑3若B位尖，白切不可C位打，如此A位挤仍是白方的权利。白2、4的手筋，是业余棋手最容易忽略的。



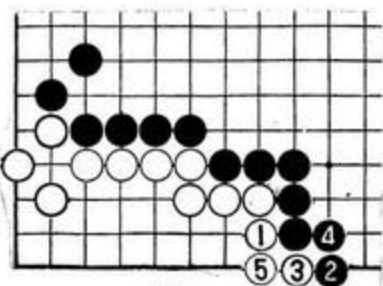
图七



图八



图九

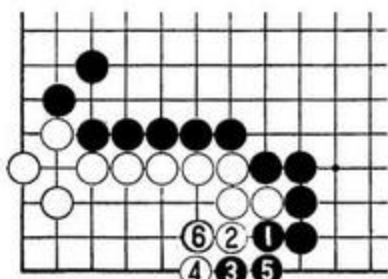


图十

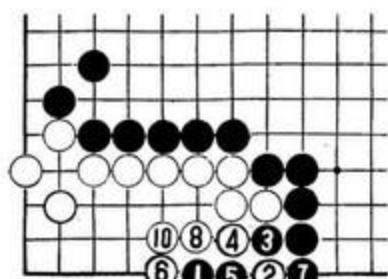
图十(逆收八目):白1逆收官,3扳,5粘是白权利。与图九对比,白空增加六目,黑空减少二目,白1为逆收八目。

题三答案:

图十一(失败图):黑1曲,是三路上二个白子时容易出现的失着,接着,黑3、5扳粘,似乎已得便宜,其实不然。现在,黑增加一目,白角为十六目。

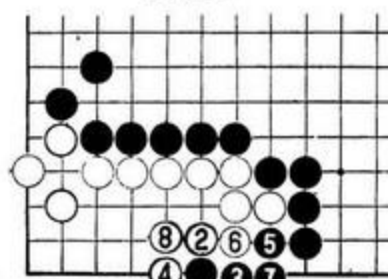


图十一



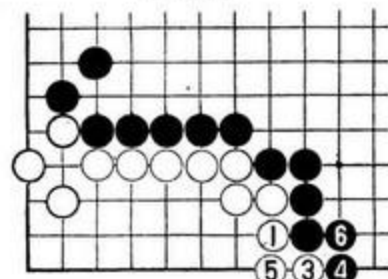
图十二

图十二(白失着):黑1飞,仍是正着。白2跳,弃子,没有必要,反倒给了黑7在8位长的变化。现黑7提,至10止,目数与正解图相同。



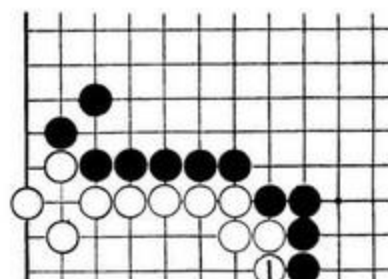
图十三

图十三(正解图):白2尖,是最简明的收官法。黑3退至白8均为正着。白角为十四目,黑增加一目。



图十四

图十四(逆收九目):白1逆收,将来3、5是白权利。与图十三对比,黑地相差三目,白地相差六目,白1为逆收九目。



图十五

图十五(黑大亏):白1挡,黑方怕白扳粘,走2扳4粘落了后手。与图十三相比,黑空少了一目,白空增

加五目。黑棋白白亏损了六目。

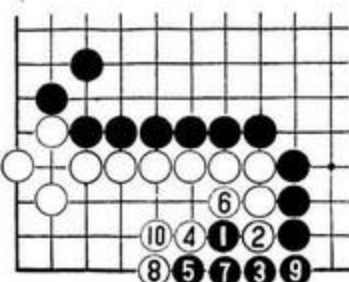
出于害怕心理,不抢占先手官子,无缘无故地落后手,是黑方官子亏损的主要原因。图十三与本图的出入,大约等于在有后手十二目官子时,去走一个后手单官。

在有十二目官子时,去走一个单官,会令你懊悔不已,但能走成图十三时,却走成了图十五,你还毫无惊觉。这才是问题的症结所在。初学者官子亏损的主要原因,就在这些“活官子”中。

题四答案:

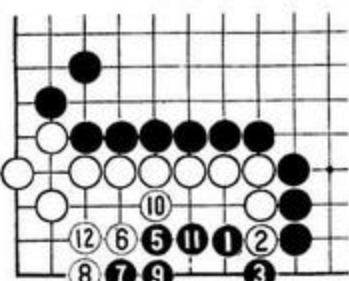
图十六(非正解):

在三路上只有一个白子时,黑1跳,是容易想到的,业余棋手的想法是:“能把棋子放在二路上时,何必放在一路”。专业棋手的想法是:“哪里空多,就放在哪里”。



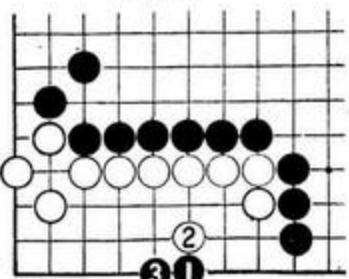
图十六

黑1有时可下,但大多数情况下不是正解。接着,白2冲,4夹。黑5扳是要着,白6打,黑7不敢开劫,至白10止,白地为十四目。黑未增加目。如果白6不敢开劫,改在10位退,则黑在8位先手爬,白角只有十二目。



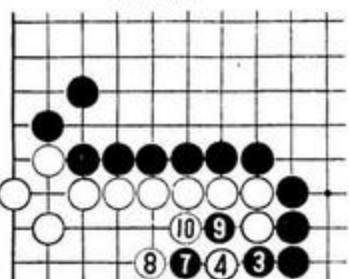
图十七

图十七(白脱先):从二路跳入,白2之后可以脱先。黑续走5跳白6以下仍可挡住黑子,其中白10也可单在12位粘。



图十八

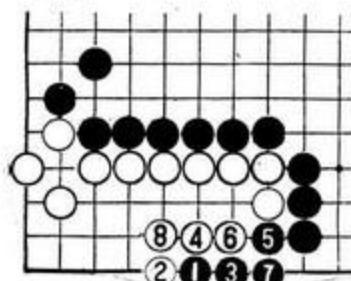
图十八(白失误):黑1大伸腿,仍是正着,白2顶是失着,在三路上只有一个子时,不宜采用这一手法。黑3长



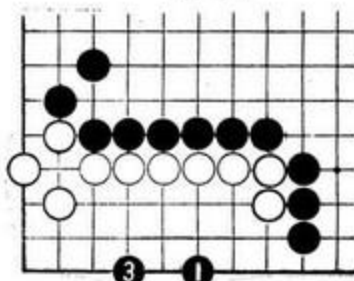
图十九

入，白方亏损。

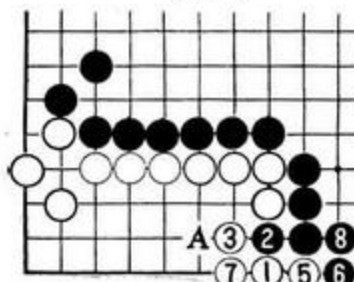
图十九(非正解): 白2跳, 在白角坚固时并非正着, 这样, 给黑提供了7打, 9提的变化。而黑7若于A位提, 则与正解图目数相同。



图二十



图二十一



图二十二

图二十(正解): 在白角坚固时, 白2顶, 仍是手筋, 至白8止, 黑增加一目, 白角为十五目。本图目数与图十六相同。黑3若于6位, 则白8位, 黑亏损。

图二十一(白脱先): 黑1大飞, 白方若脱先, 黑3再跳。现在原先白空较小, 与图十七优劣难辨。但在白角空很大时, 被黑3一跳, 白棋是受不了的。因而, 图十七中黑1在多数情况下, 稍不如本图的黑1。

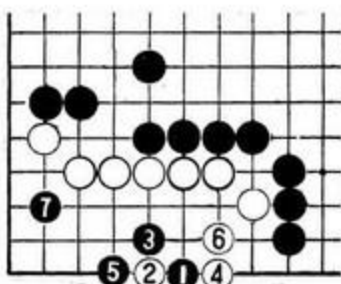
图二十二(逆收七目): 白1跳, 是逆收官的手筋。黑2冲后, 脱先, 白有可能走到5、7的先手。与图二十相比, 黑地少了三目, 白地增加四目。白1为逆收七目。白1若在2位挡, 则黑在1位先手扳粘, 白不利。白在2位挡, 是逆收五目。又若, 黑4不脱先, 在5位打, 白若7位粘接, 则白1仍为逆收五目。但是, 此时白棋可以脱先。于是, 黑在7位提, 白若A位退, 则还原成正解图。但此时白有可能再次脱先, 黑向角上进展的步子已减缓, 比不上图二十一了。白1跳, 是逆收七目或逆收五目, 不仅以局势而定, 也与双方的心气有关。松一松者, 损失二目。

题五答案:

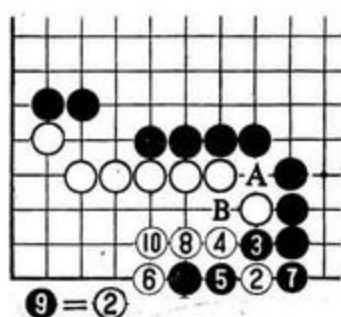
图二十三(白失着): 黑1大伸腿, 白角不够厚实, 白2顶不能采用, 黑3可打吃, 黑5提一子后, 7点, 角上出棋了。凡是被黑方提

子后, 空中要出问题的场合, 均不能采用白2顶。

图二十四(正解图): 白2跳弃子, 是此际的手筋, 黑3冲5打之时, 白6可以打了, 黑7提是一种选择, 至白10定形, 黑是先手。黑A打, 白B粘, 可以看作黑方权利。左上方官子与下边着法无关, 白空算至三路上为十四目, 黑增加一目。

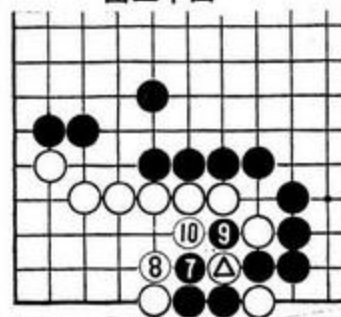


图二十三



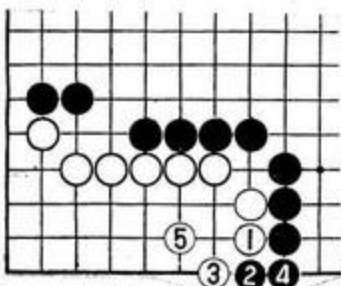
图二十四

图二十五(变化图): 黑7曲打, 白8再打, 至11止, 白成为先手。白有一子在黑嘴里, 可以看作黑有一目棋, 与图二十四对比, 白方减少一目, 黑方增加四目, 共为五目。在瞬间先手值小于五目时, 黑方可采用此图。



图二十五

图二十六(逆收六目): 由于白角不厚实, 白1挡逆收官是正着, 黑2、4先手扳、粘。与图二十四对比, 白地相差五目, 黑地相差一目, 白1为逆收六目。由于逆收之后, 仍被对方先手扳粘, 逆收的价值反而小了。图二十六还可与图二十五对比, 白地相差六目, 黑地相差五目。白1也可看成后手十一目(对方先后手不同, 造成了一手价值的差异)。



图二十六

到此, 我们对常见的大伸腿及其变化已经基本明了了, 同时也学会了怎样计算逆官子的目数。下期将重点介绍各种官子手筋, 不再一一计算目数。

(责任编辑 刘思明)

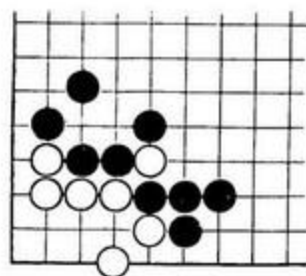
常见官子与手筋

(三)

沈果孙七段

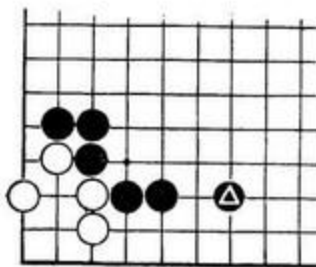
五、定式以后的官子手筋

题图一：黑先，这是白三三点入黑大飞角后出现的图形。对于业余初段棋手，要求下对黑方的第一手。对于业余3段以上棋手，要求下出黑白双方的最佳结果。答案见图一至图五。



题图一

题图二：黑先，这是白方托入黑无忧角形成的棋形。你将怎样收官？请注意黑△子的威力。本题要求业余3段下对。答案见图六至图十一。

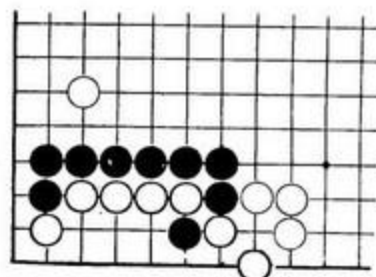


题图二

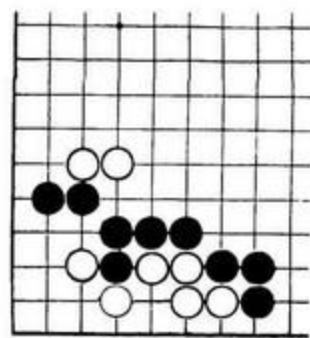
题图三：这也是白方点入黑大飞角形成的图形。黑先，有官子手筋，要求业余4段弄清

全部变化。答案见图十二至图十九。

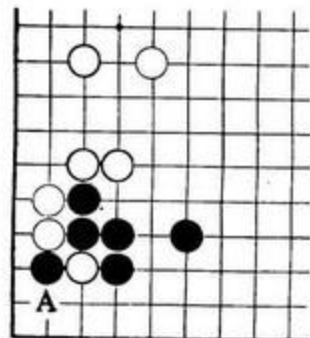
题图四：这是白方点入黑单关加尖顶的角后形成的图形，黑先，要求业余初段走对第一



题图三



题图四



题图五

手，业余3段弄清全部变化。答案见图二十至图二十四。

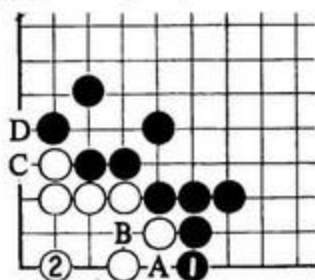
题图五：这也是点入单关加尖顶角形成的。



白方有A位打后盘渡的官子。黑先，黑方能否消除白A盘渡？要求业余初段下对第1手，业余4段下出第3手。答案见图二十五至图二十八。

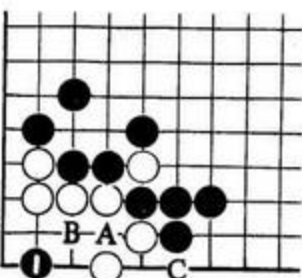
题一答案（图一至图五）

图一（失败图）：黑1立，俗手，白2补要点，将来黑A、白B是黑权利，上方以白C、黑D双方立下计算，白角成了六目地。



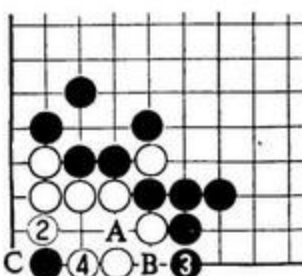
图一

图二（手筋）：黑1点入，是此型的收官手筋，伏有黑A扑，白B提，黑C点杀白手段，攻白之必救。



图二

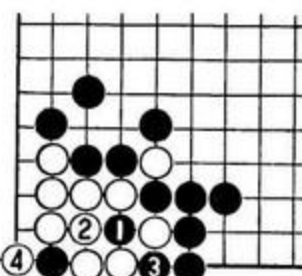
图三（正解）：白2必补，黑3立，白4补可以看作是黑权利（因黑3不立，白也无法在3位扳，故为了计算方便，先将黑3与白4交换掉）。



图三

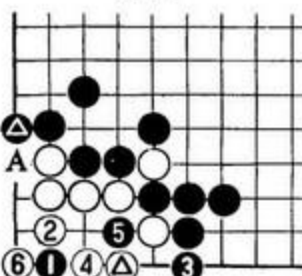
现在计算一下图三白4之后，白角上的目数。

第一种可能：黑接着在A扑，白脱先，黑B提，白C提，黑增加一目，白角有四目。



图四

第二种可能：黑脱先，白在B团，白角有七目。

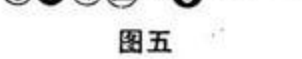


图五

两者相加，除以2。即 $(7+4-1) \div 2 = 5$

白角有五目地。正解图的黑方比失败图便宜一目。

图四（白失着）：黑1扑时，白2马上提，是初学棋手容易出现的失着，于是黑3打，白



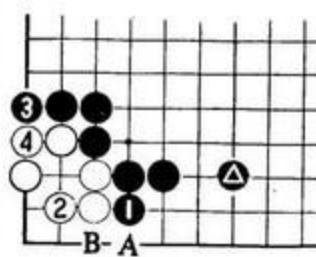
4提。白角为实地四目，提一子处尚有 $\frac{2}{3}$ 目，总数为 $4\frac{2}{3}$ 目，比正解亏损 $\frac{1}{3}$ 目。

图五（变形图）：有些书上在出这道题时，在左上的一路上，是有 Δ 子的。放上这个子，有一定道理，因为当初白 Δ 虎，就是生怕黑 Δ 是先手，否则，白 Δ 在二路实粘目数较好。现在，黑5扑是先手，否则，黑A可杀白。白方的正着也是在6位提。道理和图三与图四的说明一样。

本题的第一关键是黑1点入，第二关键是白方不可先提吃二路子。

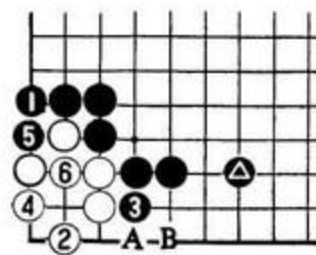
题二答案（图六至图十一）

图六（失败图）：黑1挡，忽略了黑 Δ 的作用，是常见的失着。白2补活，黑3、白4是黑权利。下边以黑A、白B各自立下计算，白角有四目地。



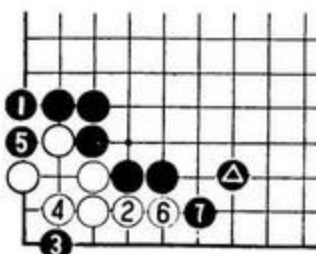
图六

图七（正解图）：黑1立，是有黑 Δ 时的收官手筋。白2是唯一的求活手段，黑3再挡下，白4补活，至白6，白角只有二目地。白A、黑B是白权利，黑地少了一目，单劫处含有 $\frac{1}{3}$ 目，黑地只少了 $\frac{2}{3}$ 目。与图六对比，黑便宜 $1\frac{1}{3}$ 目。



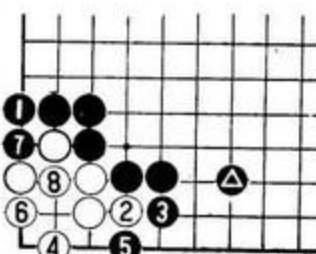
图七

图八（白失败）：白2曲，贪得官子，是失着。黑3点入严厉，白6长，黑7可挡，黑 Δ 正好发挥作用。白角已无法净活，



图八

图九（黑失着）：白2曲时，黑3挡失着，白4补活，至白8止，白地虽只有二目，但黑



图九

边也已损失二目，结果与图六相同。

图十（贪得招损）：前图黑5若改本图黑1扑，贪得，是无效的，给了白2立下的机会。

黑3虽先手提一子，白角仍为二目，但白A一冲，就去掉黑方三目，黑不上算。

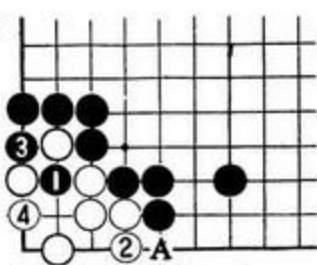
图十一（贪杀不利）：黑1企图点杀白角，是不成立的。黑3立时，白4可扑入，至白8成为“胀牯牛”，黑9只有打，否则白可B位跳入。今至白10提，白角为三目（黑先提白一子），将来，白A、黑B，本图与正解相比，黑方亏损1½目。

题三答案（图十二至图十九）

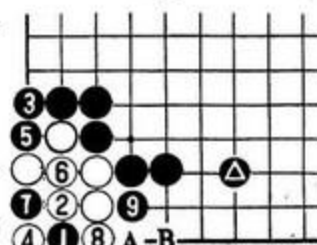
图十二（失败图）：黑1扳，平庸之着，白2立下，角上没有棋了。白角需补两手，成了八目地，黑未增加目，黑大亏。

图十三（手筋）：黑1断是官子手筋，充分利用黑△这个死子。白2只有打，黑3反打，是连发的手筋。白4只有提，若于5位立，黑A开劫，白受不了。黑5渡，开劫，白6只有提，双方形成劫争。黑方寻劫。

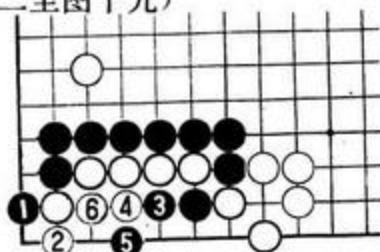
图十四（白若劫胜）：黑找劫时，



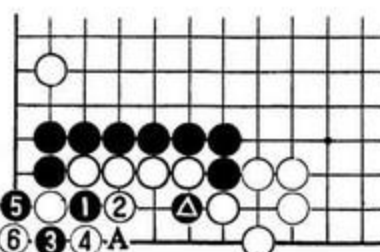
图十



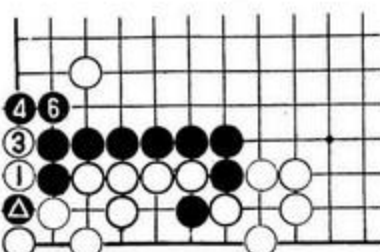
图十一



图十二



图十三



图十四

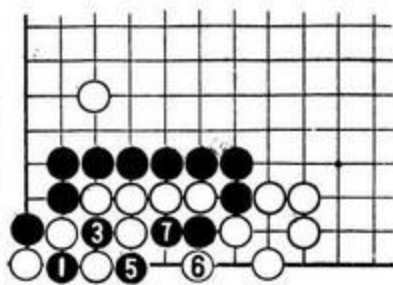
白若不应，可在1位提，将来白3爬是白权利，白地成为十二目，上方若为黑地，黑地损失三目。与图十二相比，黑损失七目。

图十五（黑劫胜）：白若应劫，黑于1位提，白找劫时黑不应，黑3位提，白若在找劫处吃住黑子，则黑5位提。白6打，黑7提，黑角增加十五目（共成十七目，白先提黑二子），白地损失八目，与图十二相比，黑多得二十三目，黑虽多花几手棋，但总是值得的。因此，此劫黑胜的可能性较大。

图十六（白俗手）：黑1提时，白2粘是恶手，自己塞掉了气，黑3马上开劫，白损失一手棋。

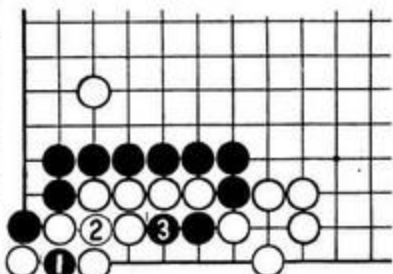
图十七（看行情）：黑1提劫时，白2找劫或脱先收其他官子要看行情。黑3提，白4补，黑5再提，白6应。这一局部黑棋多花一手棋。与图十二相比，黑方增长了四目，白角减少了五目。相差九目。

图十八（白退让）：黑1提时，白2退让，

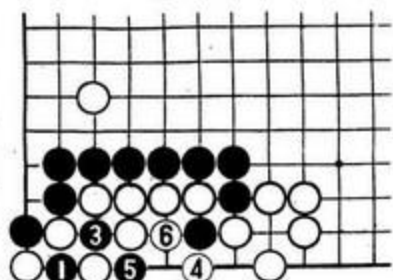


白2脱先

图十五

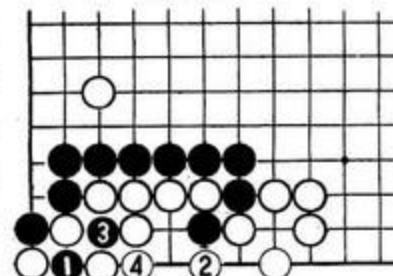


图十六

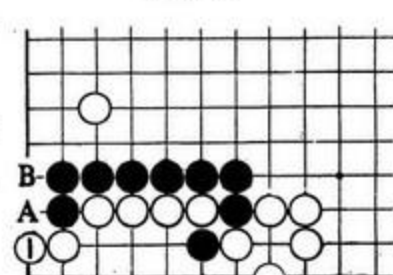


白2脱先

图十七



图十八



图十九

黑3再提，白4粘接。如此则是黑先手获利。如果黑马上粘劫，则白方比图十七便宜三目。如果黑脱先，留下一个劫，这个劫约有五目价值，则白含有2½目。白比上图约多得5½目。在瞬间先手值小于5.5目时，可采用本图。

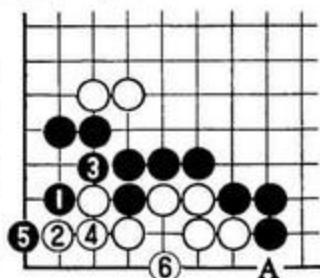
图十九（后手官子）：白1立，是很大的官子，与图十七相比，正好各花一手棋，成为双方后手官子。现在A冲是白权利，白角增加九目，黑地减少五目，白1为后手十四目官子。图十三中黑1断，也可看作后手十四目。

本例一路打劫的严重性是容易被忽略的。

题四答案（图二十至图二十三）

图二十（失败图）：

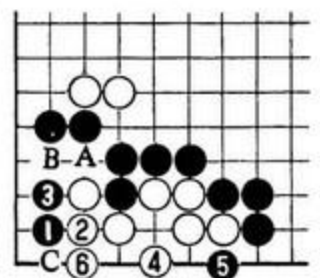
黑1夹，是业余棋手容易出现的错着。白2正好虎住。以下行进到白6止，A扳是白权利，白角大致为四目。右边黑地减少二目，黑角部留待后计。



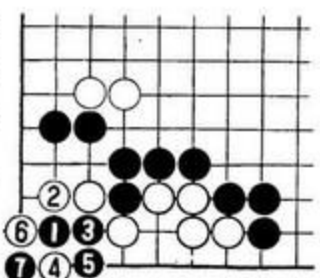
图二十

图二十一（正解）：

黑1点入是官子手筋，白2只能粘，黑3渡回，白4补活，黑5是先手。白角只有二目，黑右边不受损失。角部地域取决于白A时，黑能否在B粘，若能粘，黑角部比上图多一目。若不能粘时，黑5可改走C位。白5立，黑角部获利，而边上受损，总之本图优于上图。



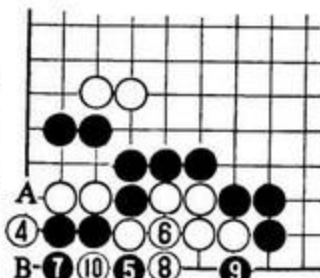
图二十一



图二十二

图二十三（打劫）：

白4若扳，黑5打，7



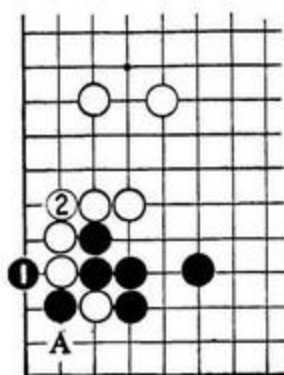
图二十三

曲，白8打，仍为劫争，这样打劫，白更不好。白8若A粘，黑9扳，白B打，黑10粘，白角净死。

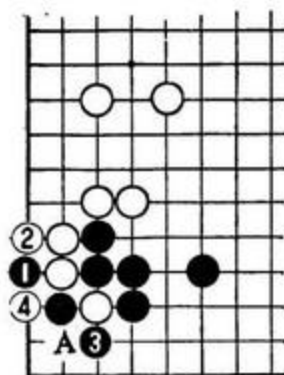
以上变化，保证了白1点入可成立。

官子与死活有着密切关系。

题五答案（图二十四至图二十七）



图二十四

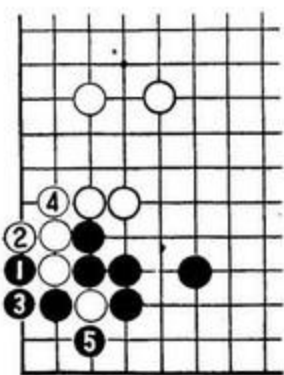


图二十五

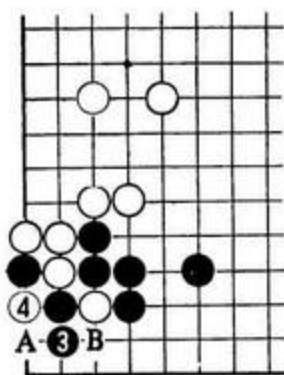
图二十四（白失败）：黑1扳，是谁都能想到的，白2粘失着。A位的官子已经被补掉。

图二十五（黑失败）：白2打是正着，黑3提未得要领，白4提后，A位的弱点仍未消除。

图二十六（后手）：白2打时，黑3粘，则



图二十六



图二十七

为后手。

图二十七（正解）：黑3退，是解消白滚打的手筋，白4需提，今后，白A、黑B是白权利，实质是双方均分了这一官子。本图与图二十六相差五目。本图在瞬间先手值高于五目时方可采用，否则不如走成图二十六。

（责任编辑 刘思明）

常见官子与手筋

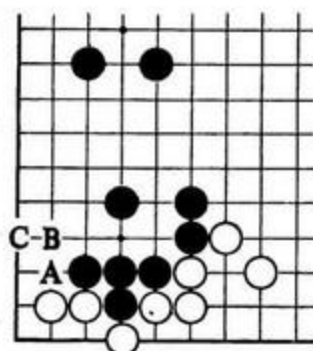
(四)

沈果孙七段

六、解消型的官子手筋

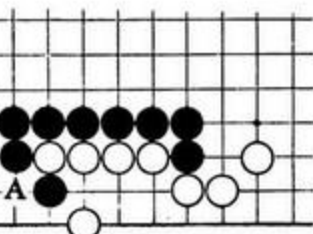
解消型的官子手筋,就是付出较小的代价,将对方的先手官子便宜解消掉,要领是己方要夺得先手。如果对方硬要争先,则己方能获得较大利益。

题图一(黑先):怎样把白方A曲后黑B、白C的官子解消掉。要求业余初段棋手走对。答案见图一至图四。



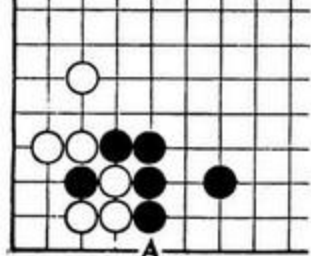
题图一

题图二(黑先):怎样把白A断的官子解消掉。要求业余3段棋手下对。答案见图五至图八。

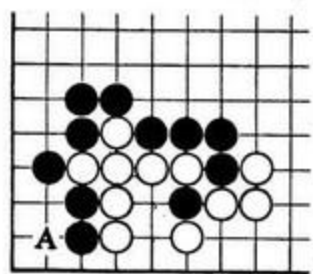


题图二

题图三(黑先):怎样把白A扳的官子解消掉。要求业余初段棋手下对。答案见图九至图十二。



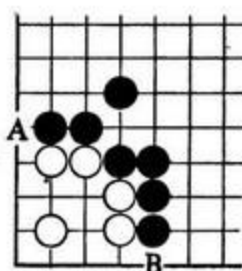
题图三



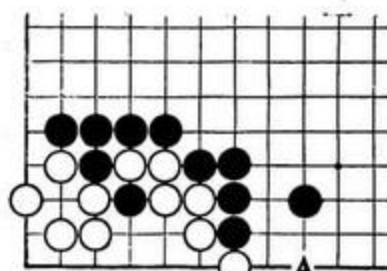
题图四

题图五(黑先):怎样把白A夹的官子解消掉,要求业余3段棋手下对。答案见图十三至图十六。

题图五(黑先):怎样将白A、B两处先手



题图五

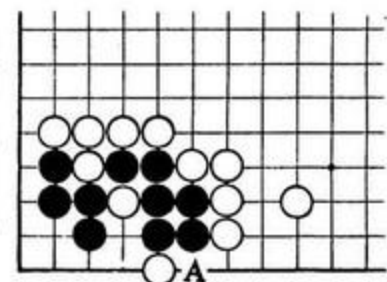


题图六

扳,解消其一。要求业余2段棋手下对。答案见图十七至图十九。

题图六(黑先):怎样将白A跳的官子解消掉。要求业余4段下对。答案见图二十至图二十二。

题图七(黑先):怎样把白A打的官子解消掉,要求业余5段下对。答案见图二十三至图二十六。

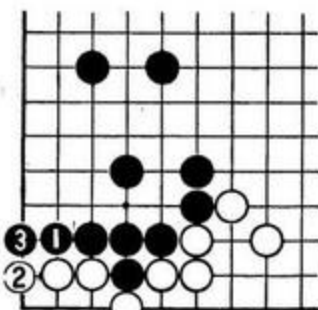


题图七

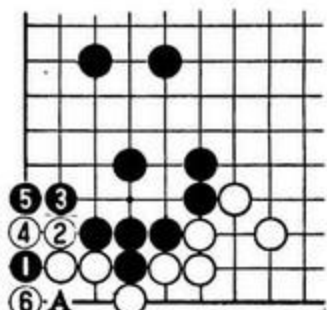
题一答案(图一至图四)。

图一(失败图):黑1挡,俗手。白2正好立下,黑3还得挡,黑方落了后手。黑3若不下,白在3位冲,黑挡不住。

黑1粗看是先手,却留下了后手,俗称“先中后”。收官时有句要诀,叫“宁走后中先,不



图一

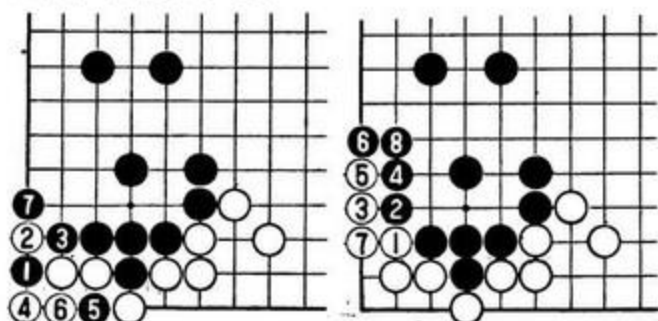


图二

走先中后”，“后中先”就是先落后手，却留下先手官子。

图二(正解)：黑1顶，是收官手筋，白2只有曲，黑3扳，白4打，黑5挡是先手(伏有A位的劫)，白6需补。黑1的手筋，先手解消了白方的官子，仅付出了较小的代价。与图一相比，角上白子多了一目，边上黑子少了二目，仅相差三目。在瞬间先手值超过三目时，应采用本图下法。

其中，白4若硬抢先手，则黑在4位退是先手，与图一相比，黑地少了二目，白地少了四目，黑便宜二目。



图三

图四

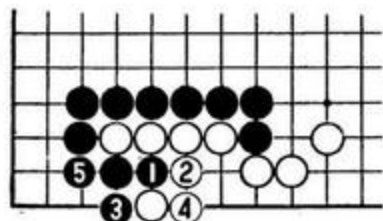
图三(白失着)：黑1顶时，白2打是失着，被黑3反打后5扑、7打，白方明显亏损。

图四(白先下)：若轮白下，白1曲，黑2必挡，白3扳，黑4挡不住，只得退，至黑8，白方先手。与图二对比，白角空未变，黑边空净少四目。到此也可认为图二的黑方抢到了一个双先四目的官子。

题二答案(图五至图八)。

图五(后手)：

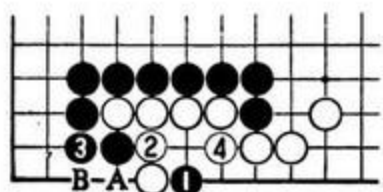
黑1冲3打，平凡之着，至黑5，黑落后手。



图五

图六(正解)：

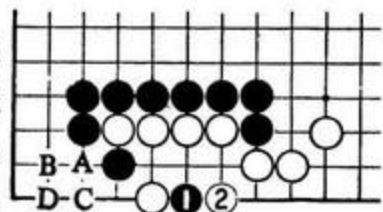
黑1靠，妙手，白2粘，黑3粘接先手，白4需补，将来白A、黑B是白权利。与图五对比，黑少一目，白增二目，相差三目。



图六

图七(参考)：

白2若打，角上已无断点，黑可脱先它投。将来白若A断，经黑B、白C、黑D，白无法连回。

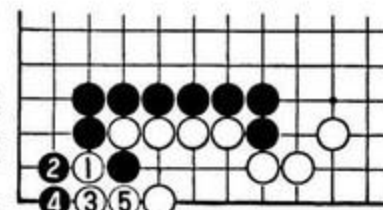


黑3脱先

图七

图八(白先下)：

白先下，则可1断，至白5吃住一子。与图六相比，黑地少二目，白地多三目，两图相差五目。

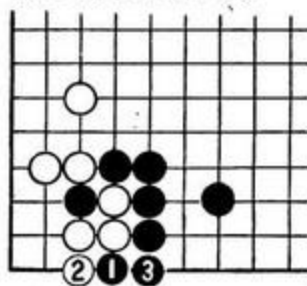


图八

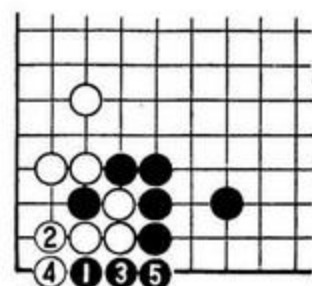
题三答案(图九至图十二)。

图九(失败图)：黑1扳，俗手，至黑3，黑落后手。

图十(失败图)：黑1夹，虽稍优于上图，但白2可退，仍伏有5扳先手，黑3需退，至黑5黑仍为后手。



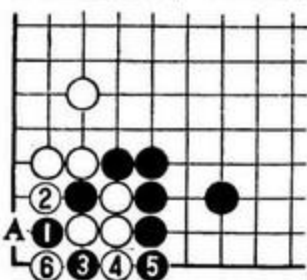
图九



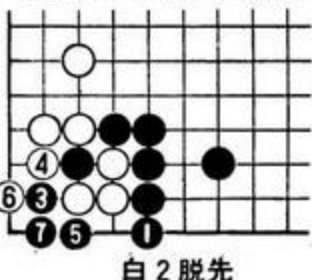
图十

图十一(正解)：黑1扳，3再扳，是连发的官子手筋，至白6，黑方解消了白方的先手一路扳。其中白4若A打，黑可脱先，白已不能在5位扳了。

图十二(准正解)：黑1立，近似正解，黑若挡住，则黑比图十一还多两个劫材，但黑1不是急先手，白可脱先，接着黑3扳，至黑7



图十一



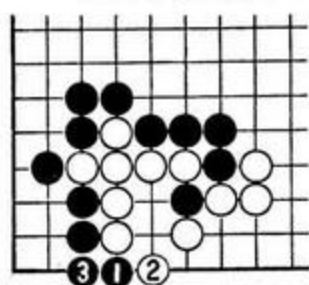
白2脱先

图十二

又落后手。因而本图不如正解图。

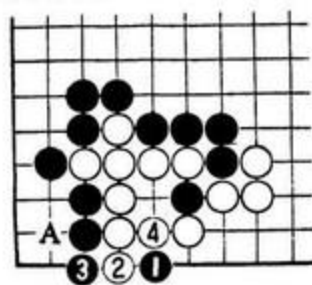
本型在对局中遇到的机会较多。

题四答案(图十三至图十六)。



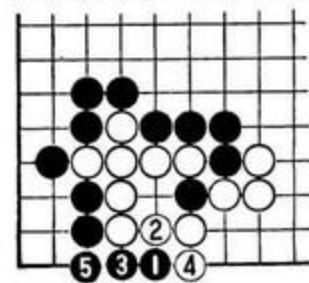
图十三

图十三(失败图):黑1扳,平凡之着,白2打,黑3粘,黑方后手。



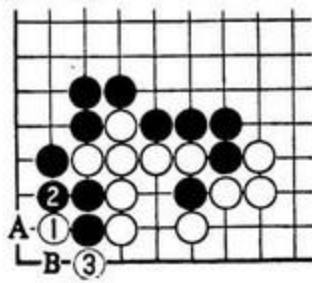
图十四

图十四(白失败):黑1点妙手,白2挡不好,黑3先手挡,白4需补,黑已解除了白A夹的官子。与图十三仅差一目。



图十五

图十五(正解):黑1点入,白2粘忍耐,至黑5,白方是先手。黑方与图十三目数相同。白方比图十三少得二目。其中,黑1若在5位立,则白脱先,黑再1位点入,迟一步。

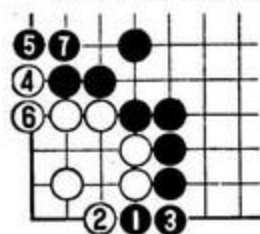


图十六

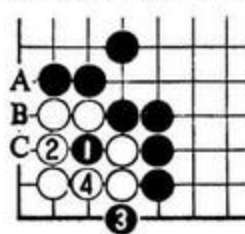
图十六(白先下):白1夹3渡是不小的官子。将来黑A、白B。与图十五对比,黑地少了七目,白地增加三目。这一官子可以看做两后手十目。

题五答案(图十七至图十九)。

图十七(失败图):黑1扳3粘,失着,白4扳6粘,白方先手。白角成七目。黑1若于6位扳,情况相同。



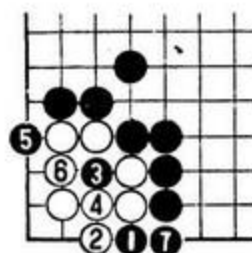
图十七



图十八

图十八(正解):黑1断,是手筋。白2需

补,黑3打后可脱先,将来A扳是白权利,与图十七相比,相差一手棋,且白角少一目。黑若马上B扳,白C,黑A,与图十七手数相同,白地少二目,黑地多二目。黑1断,至少便宜了四目。

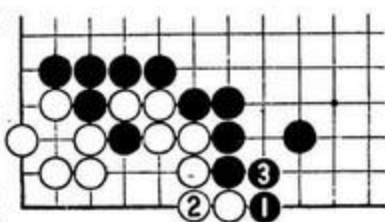


图十九

图十九(及时补救):黑1扳,白2打时,黑3打,及时补救,白6后,黑7不宜脱先,则稍不如正解图。

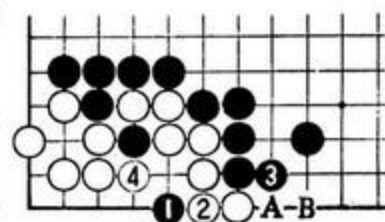
题六答案(图二十至图二十二)。

图二十(失败图):黑1打,俗手,白2粘,白地已完整。黑3需补后手。



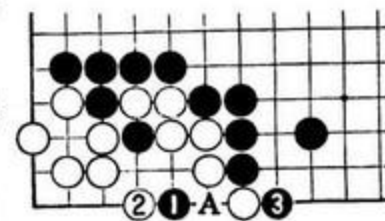
图二十

图二十一(正解图):黑1妙手。这是容易忽略的官子手筋。白2补,黑3曲是先手,白4需补。将来白A,黑B是白权利,与图二十相比,只相差一目,却争得了宝贵的先手。



图二十一

图二十二(黑得地):黑1点入,白2若尖补,黑3打,白已无法连接。



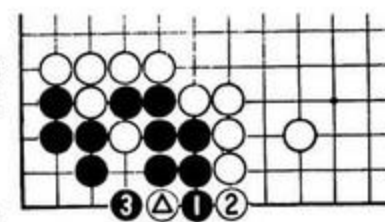
图二十二

将来A提是黑权利。与图二十相比,黑同为后手,黑地多得二目,白地少了四目。能否发现手筋,平白相差六目。

题七答案(图二十三至图二十六)。

本型是很难遇到的,白△是个骗着,黑需认真对付。

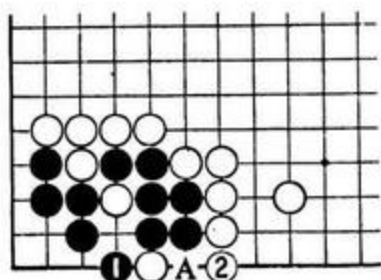
图二十三(失败图):黑1打,平凡之着,白2打,黑3提,黑是后手。



图二十三

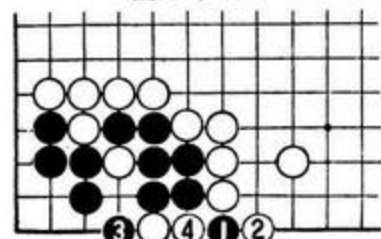
图二十四(失

败图): 黑1退缩, 白2立下。此时, 黑若A提, 则还原成上图, 黑若脱先白A先手一打, 获利不小。



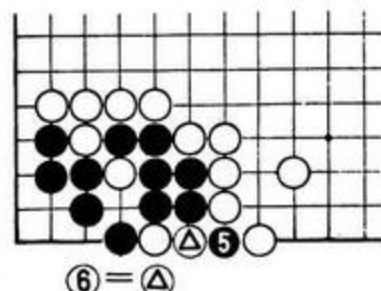
图二十四

图二十五 (正解图): 黑1扳, 似是失着, 实为妙手, 白2打, 黑已无法粘接。但黑3是连发的妙手, 白4提, 续见下图。



图二十五

图二十六 (续前图): 黑5回提, 白6必须在△位回提, 若被黑在这里粘, 等于黑得到了一路先手扳粘。至白6, 白方后手,



⑥=△

图二十六

图中各提两子, 均不算目。与图二十四对比, 黑地少了二目, 白地少了一目, 黑仅损失一目, 却由后手变为先手。

本题虽不复杂, 但易被忽略。

下期将介绍一经走出即可获利, 不必考虑先后手的官子手筋。 (责任编辑 刘思明)



常见官子与手筋

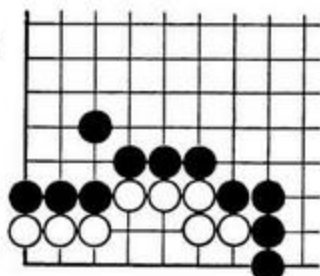
(五)

沈果孙七段

七、直接获利型手筋(上)

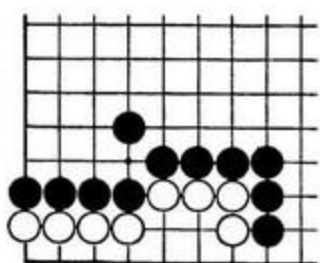
直接获利型手筋，只需走出便可获利，几乎与先后手及全盘官子情况无关。这些手筋经常遇见，也比较简单。

题图一(黑先)：你将怎样下？要求业余3级棋手会下。



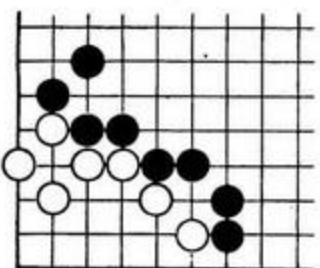
题图一

题图二(黑先)：本题比上题稍难，但名气很大，因而要求业余3级棋手走对。



题图二

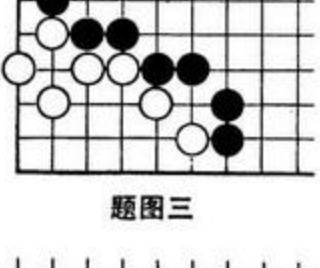
题图三(黑先)：白地中尚有缺陷，要求业余初段会下。



题图三

题图四(黑先)：白空中毛病很大，要求业余初段会下。

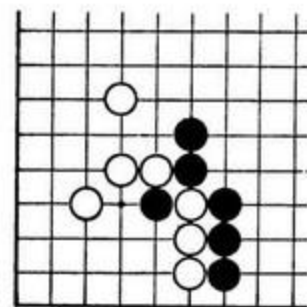
题图五(黑先)：白空中同样有病，要求业余初段会下。



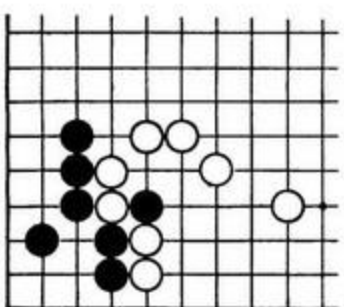
题图五

题图六(黑先)：怎样充分利用黑△一子？要求业余2段棋手下对。

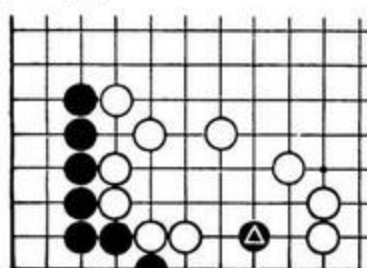
题图七(黑先)：白地中有毛病，黑方可占



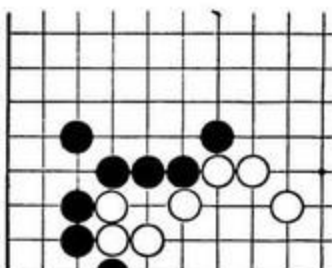
题图四



题图六



题图七

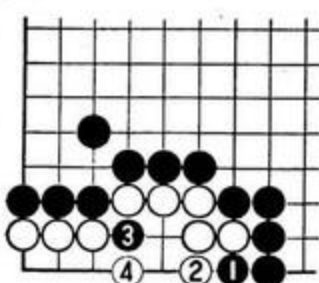


题图八

多大便宜，要求业余2段能掌握分寸。

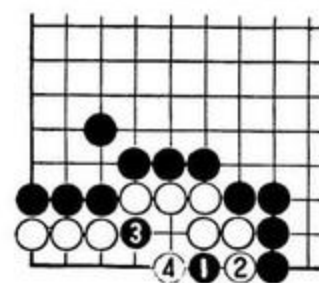
题一答案(图一至图三)

图一(失败图)：黑1冲无谋，被白2挡住，角上没有棋了，白角成了七目。

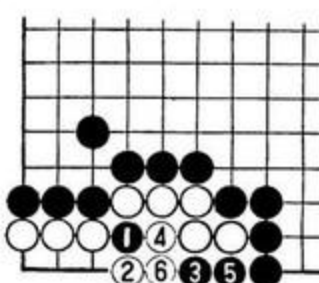


图一

图二(失败图)：黑1托，弄巧成拙，被白2留住，角上无棋，白



图二



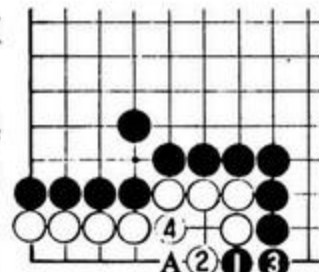
图三

角成了九目。

图三(正解)：黑1断，是官子手筋，白2打，黑3再托入，至白6止，黑仍先手，白角只有五目。

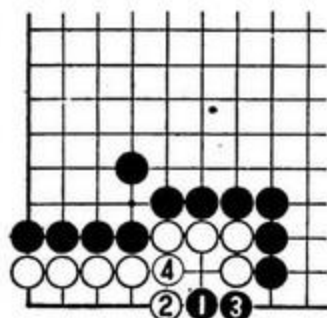
题二答案(图四至图五)

图四(失败图)：黑1扳，平庸之着，至白4止，白角成了六目。黑1若在4位断，白A打，白角仍为六目。



图四

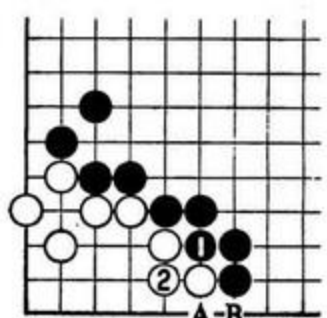
图五（正解图）：黑1点入，是有名的手筋，叫“老鼠偷油”。白2只有补，若于3挡，黑4位断杀白。至白4止，白角只有四目。“老鼠偷油”在死活棋中也常用到。



图五

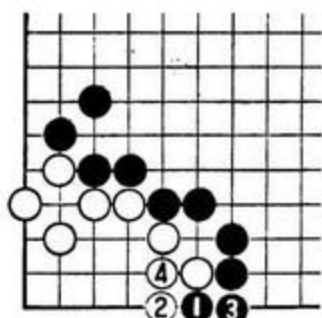
题三答案（图六至图十）

图六（失败图）：黑1大俗手，白2粘，白角已固，连A扳都不是先手了，相反，白B扳却是先手。

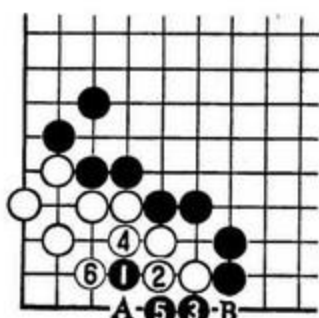


图六

图七（失败图）：黑1扳后3粘平庸，白4粘，白角成了十二目。



图七

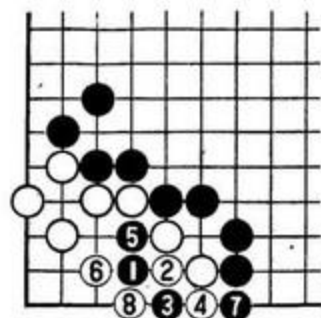


图八

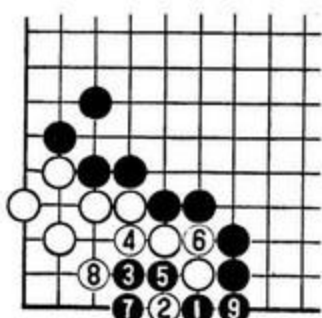
图八（正解）：黑1点入，是击中白方弱点的手筋。白2团，黑3是连发的手筋。白4只有粘，若5打，黑4位断杀白。

现至白6打，黑可以脱先，将来白A、黑B看作白方权利，白角只有十目，已少二目。黑如愿落后手，则可于A粘，白角只有七目。

图九（功亏一篑）：黑3扳错方向，被白4



图九

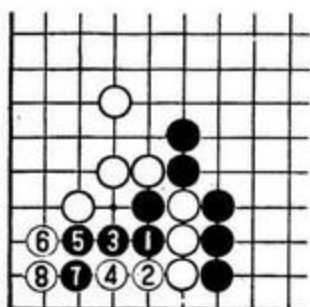


图十

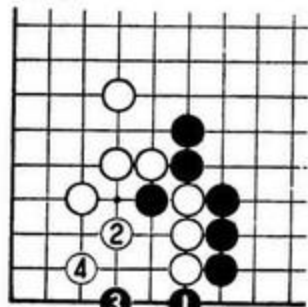
留下，功亏一篑，反而招损。黑7打时，白8提，回打。白角成了十三目。

图十（及时补救）：黑1扳，白2打时，黑3点入及时补救，是来得及的，白4只有粘，黑5打至9，黑方比正解图还要便宜一目，但需防白6在9提，黑6打，白8打开劫。

题四答案（图十一至图十六）



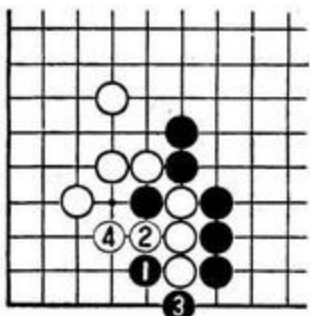
图十一



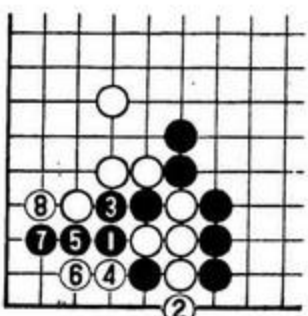
图十二

图十一（失败图）：黑1贴，重大失着，指望杀白，却被白所杀，官子尽失，大亏。

图十二（失败图）：黑1扳，太弱。被白2占据要点，黑3虽跳入，但所得无几。



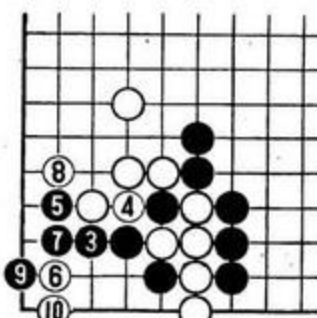
图十三



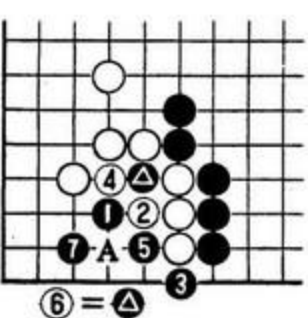
图十四

图十三（失败图）：黑1夹，仍非要点，被白2冲，黑3只得渡回，白4占据要点，黑同样所得无几。

图十四（官子尽失）：上图黑3改在本图1位，指望滚打，但遇到白2立的顽强抵抗，至



图十五



图十六

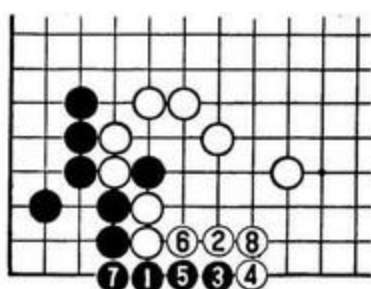
白8，黑被吃，黑官子尽失。

图十五（无法活）：黑3向角上长，白4提，黑5扳时，白6可点入，因一路有硬腿，黑无法活。

图十六（正解）：黑1尖，手筋。白2只有打，黑3才能滚打，至黑7，白角一半归黑。白2若A托，黑5挖，杀白。

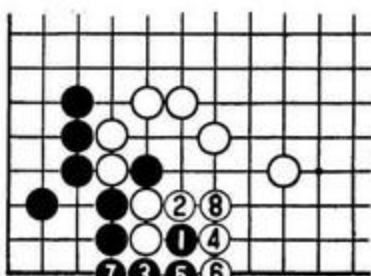
题五答案（图十七至图二十）

图十七（失败图）：黑1扳，白2可跳，黑3托入，至白8，虽先手得利，但不能满意，并非正解。



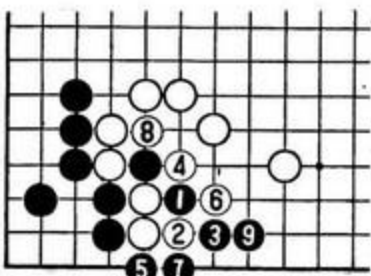
图十七

图十八（失败图）：黑1夹，俗手，被白2曲，黑3渡，白4打，至白8，黑同样不能满意。



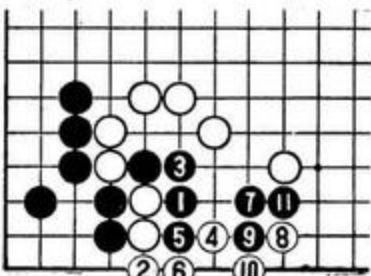
图十八

图十九（正解）：黑1扳，手筋。白2曲，黑3可连扳，滚打之后，黑9长入，是正解。



图十九

其中白2若于4位打，则黑5位打是手筋，白2位曲则还原，白若8提，黑2位打。

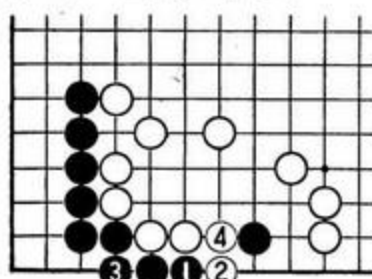


图二十

图二十（白被吃）：白2立下顽强抵抗，不能成立。黑3粘接，白4只有跳，黑5冲7跳，白外围溃败。

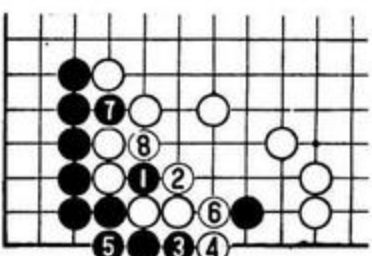
题六答案（图二十一至图二十三）

图二十一（失败图）：黑1长，平凡之着。白2打，黑未占到应得的便宜。



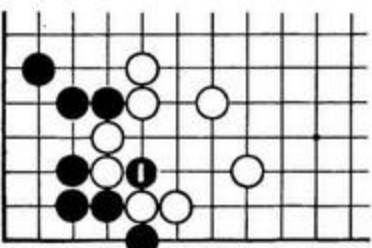
图二十一

图二十二（正解图）：黑1断是手筋，白2必应，黑3再爬，这样多了黑7一打之利。



图二十二

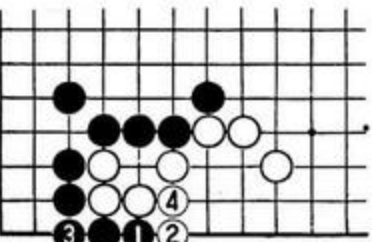
图二十三（变形图）：实战中较常见的是这样的棋形，白地中不必有黑死子借用，黑1断，是官子手筋。



图二十三

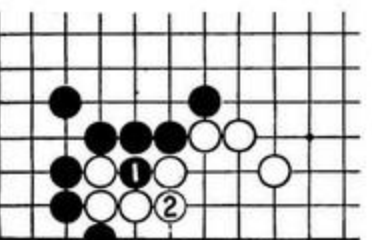
题七答案（图二十四至图二十六）

图二十四（失败图）：黑1爬，平庸，白2打，4粘，白成空较多，黑失败。



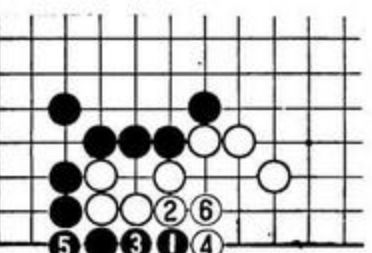
图二十四

图二十五（失败图）：黑1挤，大俗手。连爬的便宜都失去了。



图二十五

图二十六（正解图）：黑1跳入，是官子手筋，白2只有团，黑3先手连回，比图二十四多得二目。



图二十六

（责任编辑 刘思明）

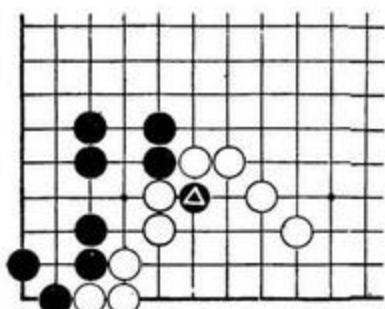
常见官子与手筋

(六)

沈果孙七段

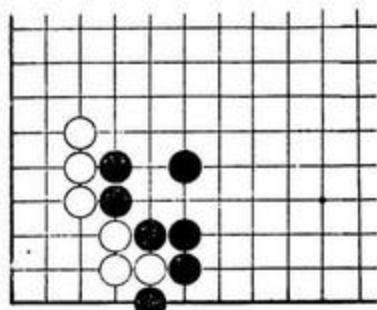
(七)直接获利型手筋(下)

题图八(黑先):怎样利用黑△一子而获利,这道题看似简单,但稍一疏忽就会走错。要求业余3段走对。



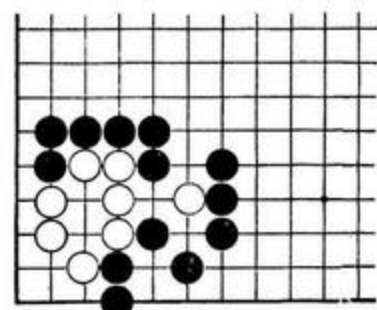
题图八

题图九(黑先):白地中一见就有手段,但怎样下最好呢?答案也许在你意料之外,因为这是非常特殊的手筋。要求业余4段走对。



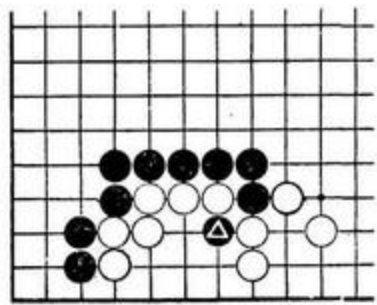
题图九

题图十(黑先):你将怎样收官,要求业余2段走对第一手,业余5段下出双方最佳结果。



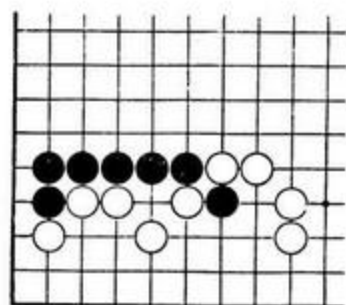
题图十

题图十一(黑先):怎样利用黑△一子收官,需要下出连续两个手筋。要求业余5段下对。

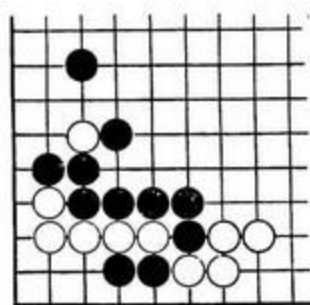


题图十一

题图十二(黑先):白地中明显有缺欠,要求你连续下出三手手筋。下对前两手者有业余3段实力,下对第三手手筋者,具备业余5段实力。



题图十二

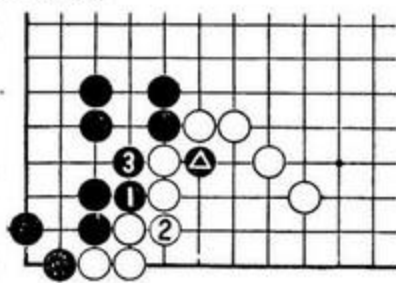


题图十三

题十三(黑先):本题看似简单,其实却是难题,要求业余6段下对。

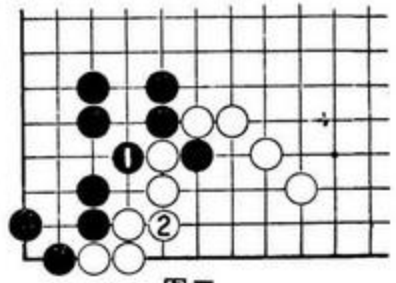
题八答案(图一至图六)

图一(俗手、失败):黑1挤,俗手,替白补病。白2粘后已无任何余味。黑3是后手,这是最差结果。下黑1者,水平往往在业余初段以下,但业余2、3段者,也有可能在对局时下出这一随手棋。

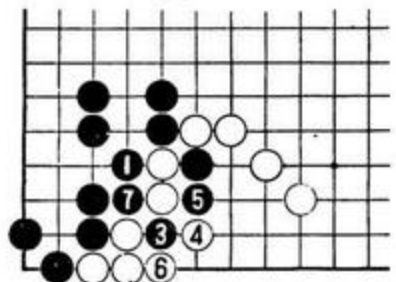


图一

图二(失败):黑1挡,先得目,比上图进了一步,且瞄着白棋的毛病,但白2补后,黑比正解损失一目。知道白2需补一手者,水平在业余2段以上。



图二



白2脱先

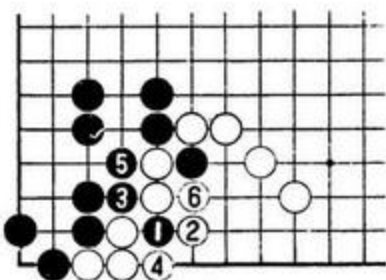
图三

图三(阴谋得逞):白2脱先是失误,黑3是手筋,白子被打通。若走成此图,白方水平

在业余2段以下。

图四(正解):

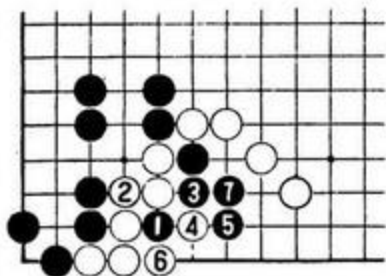
黑1先送一子是手筋,白2必须打,黑3再打,黑5仍是先手。本图黑方比图二多得一目。



图四

图五(白不行):

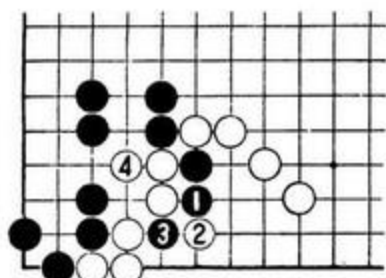
黑1挤,白2粘是不行的,黑3挡后至7,势必形成劫争,白大亏损。



图五

图六(不能还原):

黑1贴也是俗手。白2虎,黑3再扑入,已不能还原,白4可长气且得官子,黑无论怎样下都没有棋。本图黑方比正解图亏损二目。



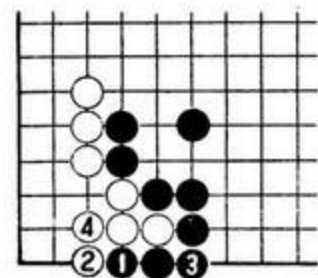
图六

题九答案(图七至图十二)

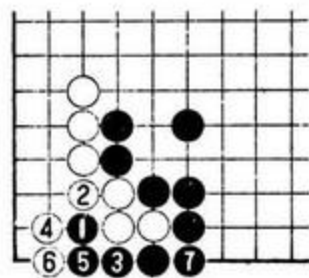
图七(俗手、失败):黑1爬,俗手。被白2打住,角上就没有任何手段了。这是黑棋最坏的结局。下黑1者,水平在业余初段以下。

图八(失败):黑1靠,虽比上图稍好,但仍是俗手。白2粘接,黑3虽可渡回,但所得甚少。黑5若于6扳开劫,白在5位提,此劫黑重白轻,不宜打。黑1大体只有业余初段水平。

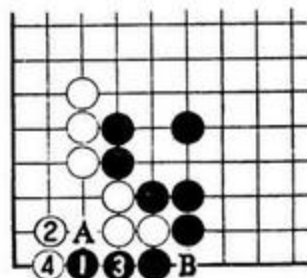
图九(常法、失败):黑1跳入,这是有一路扳时的常法,但在本例并不是最佳结果。白2跳是要点,黑3粘时,白4可挡或脱先。白



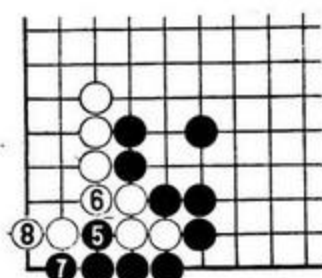
图七



图八



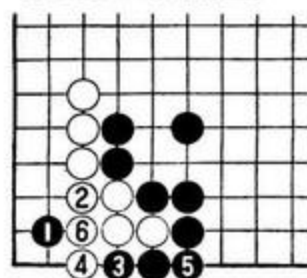
图九



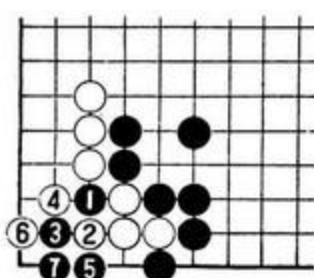
图十

4挡后,A打B粘是白权利。走出黑1者,约有业余2、3段棋力。

图十(脱先):上图白4脱先,黑5至白8可看作黑棋权利。对比图九与图十,可知白4有逆收四目价值。



图十一



图十二

图十一(点、无效):图九中白2是要点,于是黑1先在这里点。从思路而言,尚有一点道理,但实际行不通。白2粘后黑无法连回,同样是最差结果。

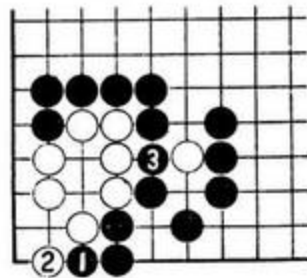
图十二(正解):黑1断,是这一场合的手筋,在其他场合不宜采用。白2打,黑3扳是连发的手筋。白4只有提,黑5扳渡,是正解。

本图与图十相比,目数相同,但避免了图九的结果,因而这样下优于从一路跳入。

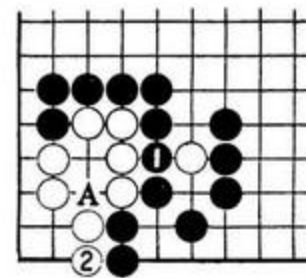
题十答案(图十三至图十八)

图十三(俗手、失败):黑1冲,是俗手,凑白2挡,角上没有棋了。黑3粘是后手,这是最差结果。

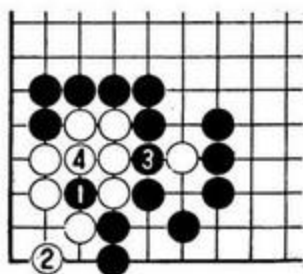
图十四(失败):黑1单粘,伏有谋杀手段,



图十三



图十四



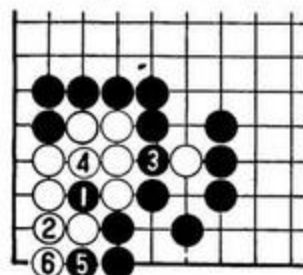
图十五

白如脱先，黑A扑，白无法活。但白2补，白角有七目，比正解多一目。

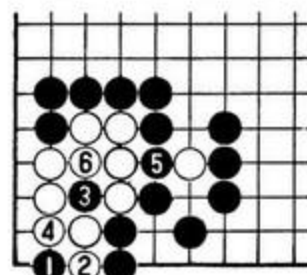
图十五(正解)：黑1扑入，是手筋。白2倒虎是最佳应手，黑3先手打吃，白角为六目。

图十六(白失着)：黑1扑时，白2提是失着。黑3跳入，白角被杀。

图十七(白失着)：黑1扑时，白2团是失



图十七



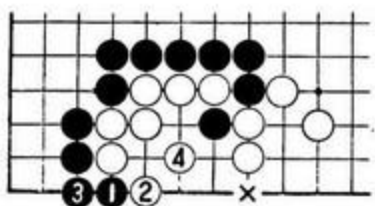
图十八

着，至白6止，白方比正解少一目。

图十八(失败)：黑1先跳入，不好。白2可留下黑子，黑3扑，白4可粘。结果黑棋比正解亏损一目。

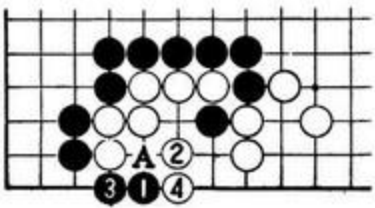
题十一答案(图十九至图二十三)

图十九(失败)：黑1扳，平庸，被白2打，黑3粘接，白4补，白地以“×”为止共成七目。走成此图，黑方棋力在业余2段以下。



图十九

图二十(欠佳)：黑1点入，虽是巧着，但除此以外还有更好的下法。白2补是要点，黑

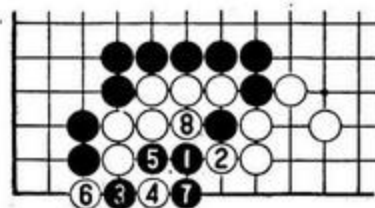


图二十

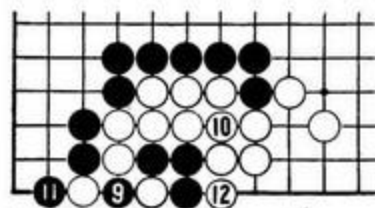
3连回，白4可挡，白方是后手，白地成五目。白4如脱先，黑A打、4打均先手，白地为二目。走成此图，黑棋力在业余2段以上。

白2若3挡，黑2尖可杀白。

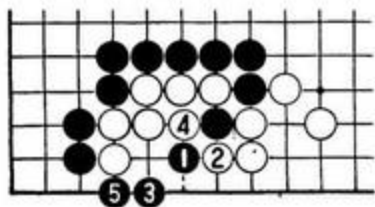
图二十一(失败)：黑1尖，是手筋，但3扳却是失着。被白4打住，没有棋了。黑5若6粘，白可7位补。如图黑5、7连打，白8提，续见下图。



图二十一



图二十二



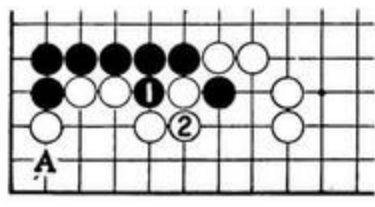
图二十三

图二十二(续前图)：黑9提，白10粘，黑11提，白12打，黑接不归，白地仍为七目，不必细算，本图形状和图十九一样。走成此图，说明黑方算不清变化，棋力仍是业余2段以下。

图二十三(正解)：黑1尖后，白2打，黑3再尖，是连发的手筋。白4只有提，黑5渡过，白地只剩一目，明显优于图二十。

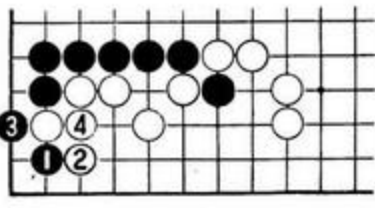
题十二答案(图二十四至图三十)

图二十四(俗手、失败)：黑1打大俗手，被白2粘后妙味全失。以后只有A夹的小便宜了。黑大亏损。



图二十四

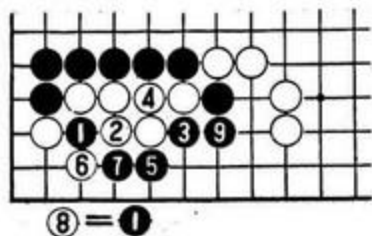
图二十五(失败)：黑1夹，与上图大同小异。以上两图均未注意白棋的大毛病。棋力在业余初段以下。



图二十五

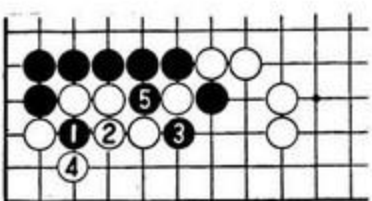
图二十六(手筋连发)：黑1断，

是第一个手筋。白2打，避免被双打。黑3打是第二个手筋。白4粘无谋，黑5打是第三个手筋。白6只有提，至黑9，白被吃。



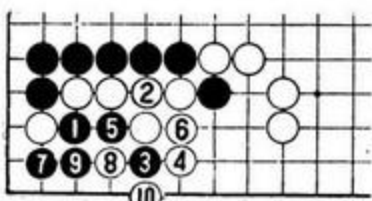
图二十六

图二十七（善后图）：黑3打时，白4提一子，让黑5提通，是白方的善后之策，白争得先手。黑方获利也不小。

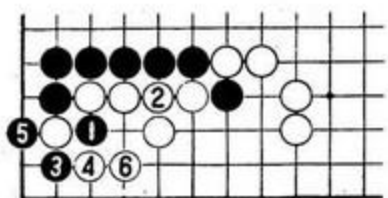


图二十七

图二十八（善后图）：黑1断，白2粘，避免被黑打通。黑3顶是手筋，白4只有虎，至白10，黑得角，白得边，但白是后手。与上图相比，哪个是正解要视局势而定。

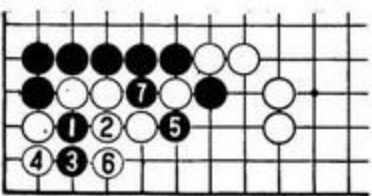


图二十八



图二十九

图二十九（失败图）：白2粘时，黑3打吃不好，白4打、6退，与上图相比，白有利。



图三十

图三十（失败图）：黑1断，白2

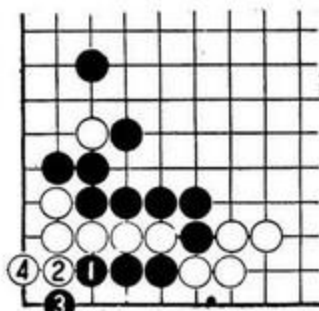
打后，黑3立是俗手。黑7虽可提通，但不如图二十七。

题十三答案（图三十一至图三十四）

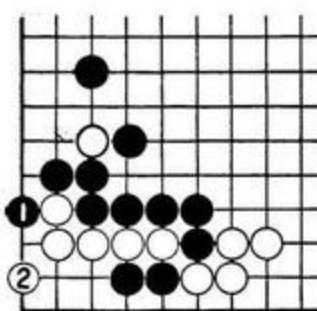
图三十一（俗手、失败）：黑1长是俗手，白2可曲，黑3扳时，白4立是妙手，黑官子受损。

图三十二（常法、失败）：黑1扳，虽是常法，但白2尖是妙手。白2这手棋，是很容易被忽略的。

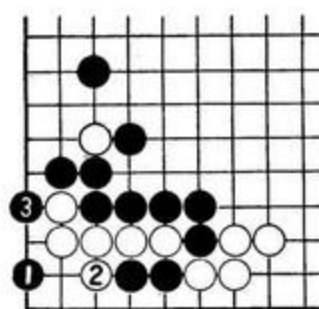
图三十三（正解）：黑1点入是手筋，白2



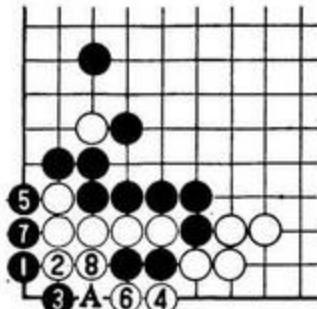
图三十一



图三十二



图三十三



图三十四

只有补，黑3从容扳渡，是正解。

图三十四（获利图）：黑1点，白2是失着，黑3扳是妙手。白4只有补，若于A位打，黑5扳，角上成劫杀。如图白4补，至黑7止，黑成先手渡回，黑方获利。

（全文完）

