围棋古今妙手精选

周蕴珑
孙静华 编著

北京出版社

责任编辑：汤光华
封面设计：尤国华

ISBN 7-200-00[illegible]/G·[illegible]
定 价：0.[illegible]元

围棋古今妙手精选

孙静华　周蕴珑　编著

北　京　出　版　社

围棋古今妙手精选

Weiqi Gujin Miaoshou Jingxuan

孙静华　周蕙珑　编著

*

北京出版社出版
（北京北环中路6号）
新华书店北京发行所发行
北京印刷一厂印刷

*

787×1092毫米　32开本　14.875印张　315,000字
1990年3月第1版　1990年3月第1次印刷
印数 1—12,700

ISBN 7-200-00887-7/G·383

定　价：6.20元

编写说明

本书是从《玄玄棋经》《官子谱》《棋经众妙》等众多的古代棋谱和当代超一流棋手的名著，对局中精选出有意义、有代表性的大量妙手；有搜集、整理了实战中经常出现的手筋，共计三百例，并作了详细的解说，汇编成册。内容包括：打入、腾挪的要领，对杀、攻防的手段，死活、弃子及收官的技巧等各种战术。

本书的目的是为了提高初、中级棋手的棋艺水平，启发大家的思维和计算能力，增强中盘战斗力，从而具备真正的棋力。

为了便于广大围棋爱好者阅读，全书共分为六部分来说明：

一、“守角以后的攻防”：着重介绍了小飞守角、大飞守角及一间缔角后的攻防要领。

二、“定式中的变着与骗着”：列举有关常见的各种变着和骗着来说明应对的方法。

三、“空里有棋”：提出了50种看似已成为实空，但仍有缺陷的棋型，来介绍各种破空的手段。

四、“死活的急所”：共收集了78道问答题，对每一题都作了详细的解说。

五、“对杀的手段”：本章介绍了对杀中出现的各种妙手，内容包括：吃子、逃脱、攻杀、转换等多方面的知识。

六、“终盘的妙手”：共搜集了55道在实战中容易犯错误，特别应当引起注意的问题，对每一题指出了正确的应对方法并介绍了收官时出现的各种意想不到的妙筋。

编者 1989年1月

目录

第一章　守角以后的攻防……1
第 1 型　掏空的诀窍……1
第 2 型　周围坚固……4
第 3 型　常用的手筋……7
第 4 型　利用弃子……9
第 5 型　逃出的手段 ……12
第 6 型　要害之地 ……18
第 7 型　关键的一手 ……22
第 8 型　高级战术 ……24
第 9 型　应手 ……27
第 10 型　无理棋的对策 ……30
第 11 型　强手 ……32
第 12 型　轻妙的手筋 ……34
第 13 型　大飞守角的弱点 ……36
第 14 型　整形 ……40
第 15 型　联系的手筋 ……42
第二章　定式中的变着与骗着 ……48
第 1 型　大跳 ……48
第 2 型　应对的要素 ……52
第 3 型　变化 ……56
第 4 型　应变 ……60
第 5 型　挑战 ……64

第 6 型　弃子手筋 ……67
第 7 型　提防征子 ……70
第 8 型　对策 ……72
第 9 型　反击的要领 ……75
第 10 型　顶封 ……81
第 11 型　意外的妙手 ……84
第 12 型　愚形巧手 ……89
第 13 型　大斜飞 ……94
第 14 型　应付挑战……100
第 15 型　强行……103
第 16 型　从前就有的定式……107
第 17 型　复杂的应对……111
第 18 型　无理手……118
第 19 型　势必反击……121
第 20 型　反击……124
第 21 型　连压……126
第 22 型　征子不利……131
第 23 型　假手与强手……134
第 24 型　抓住时机……138
第 25 型　奇怪……140
第 26 型　冷静的一手……143
第三章　空里有棋……147
第 1 型　机会……147
第 2 型　最佳的防守……150

第 3 型　脱险之法……152
第 4 型　渡过……154
第 5 型　漂亮的手筋……157
第 6 型　重要的次序……159
第 7 型　绝妙……162
第 8 型　角上有棋……164
第 9 型　冲破黑地……167
第 10 型　技巧……169
第 11 型　破空……172
第 12 型　钻进缺陷……174
第 13 型　活角的手筋……176
第 14 型　难题……178
第 15 型　缺陷……181
第 16 型　弃子获利……183
第 17 型　细算……185
第 18 型　巧妙的手段……190
第 19 型　分断……193
第 20 型　活力……195
第 21 型　抓住弱点破空……198
第 22 型　施展手段……200
第 23 型　破空的巧手……202
第 24 型　破碎……204
第 25 型　怎样下……207
第 26 型　收获……210

第 27 型　分断的手筋……212
第 28 型　侵入……215
第 29 型　小毛病……217
第 30 型　留有缺陷……219
第 31 型　最好手段……222
第 32 型　哪里入手……224
第 33 型　手段……228
第 34 型　下一手……230
第 35 型　小利……234
第 36 型　压低……237
第 37 型　有希望……239
第 38 型　假手……241
第 39 型　脱先……243
第 40 型　有缝可钻……246
第 41 型　关连……248
第 42 型　精巧的手段……252
第 43 型　仔细计算……254
第 44 型　伏击手段……257
第 45 型　遮断……260
第 46 型　击中要害……265
第 47 型　寻找弱点……267
第 48 型　得利……271
第 49 型　飞过……277
第 50 型　救出……280

第四章　死活的急所……284
第 1 型　要点与次序……284
第 2 型　平凡的好手……287
第 3 型　要点……289
第 4 型　二子的利用……291
第 5 型　妙技连发……293
第 6 型　盲点……295
第 7 型　基本手筋……297
第 8 型　次序的窍门……299
第 9 型　小技巧……302
第 10 型　要害之地……304
第 11 型　次序好……306
第 12 型　活棋的窍门……308
第 13 型　抓住缺陷……310
第 14 型　常用之筋……313
第 15 型　巧手……315
第 16 型　想办法……317
第 17 型　沉着……319
第 18 型　怎样攻杀……322
第 19 型　巧妙的应手……323
第 20 型　借用……326
第 21 型　意外的妙手……328
第 22 型　用妙手应付手筋……331
第 23 型　最好……333

第 24 型　轻妙……335
第 25 型　巧杀……337
第 26 型　双方都有强手……339
第 27 型　认真思考……341
第 28 型　不要失望……343
第 29 型　迷宫……345
第 30 型　缺陷……347
第 31 型　不易发现的妙手……350
第 32 型　行棋的次序……352
第 33 型　好手……354
第 34 型　角上的变化……356
第 35 型　破眼……358
第 36 型　关键之着……361
第 37 型　仔细计算……363
第 38 型　手段……365
第 39 型　巧妙的手段……367
第 40 型　攻击的目标……369
第 41 型　施展手段……371
第 42 型　沉着的应手……373
第 43 型　外边一子的作用……375
第 44 型　做眼……378
第 45 型　平凡而有力……380
第 46 型　利用缺陷……381
第 47 型　回生之策……384

第 48 型　精妙的手筋……386
第 49 型　杀棋的手筋……389
第 50 型　奇袭……391
第 51 型　巧妙利落……393
第 52 型　连发妙手……395
第 53 型　顽强攻击……398
第 54 型　巧妙的攻击……400
第 55 型　应手……402
第 56 型　细心……404
第 57 型　抓住缺陷……406
第 58 型　击中要害……407
第 59 型　冲击弱点……410
第 60 型　吃子以后……412
第 61 型　巧妙……414
第 62 型　补断的妙手……416
第 63 型　破眼……417
第 64 型　攻击的急所……419
第 65 型　绝妙的一手……421
第 66 型　深思熟虑……423
第 67 型　周围坚固……425
第 68 型　边的要点……427
第 69 型　撞紧气……429
第 70 型　认真计算……431
第 71 型　攻击要害……433

第 72 型　漂亮……435
第 73 型　作战……438
第 74 型　连贯的手筋……440
第 75 型　要害的一击……442
第 76 型　攻杀的手筋……444
第 77 型　连贯技术……447
第 78 型　“花六”聚杀……449
第五章　对杀的手段……452
第 1 型　紧气的妙手……452
第 2 型　一子的作用……454
第 3 型　紧气的窍门……456
第 4 型　长气……458
第 5 型　吃掉……461
第 6 型　捕获……463
第 7 型　小技巧……465
第 8 型　次序的窍门……467
第 9 型　紧气……469
第 10 型　断的对策……471
第 11 型　不让长气……473
第 12 型　枷封……475
第 13 型　不要死心……477
第 14 型　计算……479
第 15 型　杀气……481
第 16 型　攻杀的要领……483

第 17 型　施展手段……485
第 18 型　有力的攻击……487
第 19 型　平凡……489
第 20 型　妙手……491
第 21 型　绝妙的一手……493
第 22 型　第一感……495
第 23 型　无法逃出之形……497
第 24 型　最好的手段……499
第 25 型　特殊的手段……501
第 26 型　绝妙……503
第 27 型　不完整……505
第 28 型　两面过……507
第 29 型　接法……508
第 30 型　解救……510
第 31 型　联络……512
第 32 型　发挥作用……514
第 33 型　左右逢源……516
第 34 型　一路的妙着……518
第 35 型　措施……520
第 36 型　把握全局……521
第 37 型　一举两得……523
第 38 型　起死回生的巧手……525
第 39 型　对策……526
第 40 型　精巧……528

第 41 型　应手……530
第 42 型　想办法……532
第 43 型　狙击……533
第 44 型　不能松弛……535
第 45 型　最后的结果……537
第 46 型　补棋……539
第 47 型　保全……541
第 48 型　关键之着……543
第 49 型　连续追击……545
第 50 型　逃出……547
第 51 型　怎么下……549
第 52 型　眼位不全……551
第 53 型　有力的攻击……553
第 54 型　精妙……555
第 55 型　攻杀的要领……557
第 56 型　最好的下法……559
第 57 型　无眼……561
第 58 型　谋生的办法……563
第 59 型　切断……566
第 60 型　弃子战术……569
第 61 型　最有利的手段……574
第 62 型　急所……579
第 63 型　围空……582
第 64 型　先发制人的防御手段……584

第 65 型　分断的手筋……588
第 66 型　伏击……593
第 67 型　巧妙的手筋……596
第 68 型　分断……599
第 69 型　二子的作用……602
第 70 型　发现先手利……605
第 71 型　从全局着眼……613
第 72 型　走成厚形……615
第 73 型　声东击西……618
第 74 型　双击……623
第 75 型　绝妙的一手……627
第 76 型　接近尾声……631
第六章　终盘的妙手……634
第 1 型　巧占便宜……634
第 2 型　冲击白棋……637
第 3 型　连扳获利……639
第 4 型　挡的技巧……642
第 5 型　脱先以后……645
第 6 型　利用缺陷……646
第 7 型　寸土必争……649
第 8 型　奇袭……651
第 9 型　二子的作用……653
第 10 型　削空的手筋……655
第 11 型　小利……657

第 12 型　想办法……660
第 13 型　侵分角地……662
第 14 型　意外的妙手……665
第 15 型　第一感……668
第 16 型　侵占角地……671
第 17 型　反击的要领……673
第 18 型　利用断点……675
第 19 型　避开对方的着想……677
第 20 型　一子的利用……680
第 21 型　不完善……682
第 22 型　大飞……685
第 23 型　飞跃的感觉……688
第 24 型　不要错过机会……690
第 25 型　小便宜……692
第 26 型　两目……694
第 27 型　大利……696
第 28 型　侵入角地……698
第 29 型　最好的手段……701
第 30 型　薄形……703
第 31 型　最小程度……706
第 32 型　不可随手而应……709
第 33 型　两全之策……713
第 34 型　拯救二子……715
第 35 型　特殊性……717

第 36 型　弃子收官……719
第 37 型　巧避打劫……721
第 38 型　进一步……723
第 39 型　最高效率……725
第 40 型　侵分角地……727
第 41 型　两个眼……729
第 42 型　打入内部……732
第 43 型　深思……736
第 44 型　随机应变……739
第 45 型　怎么应好……742
第 46 型　从哪里入手……745
第 47 型　侵袭……749
第 48 型　两面先手……754
第 49 型　施展手段与逆作用……758
第 50 型　巧妙地收官……762
第 51 型　奇特……767
第 52 型　左右的关键……772
第 53 型　收官与死活……777
第 54 型　断点多……782
第 55 型　侵角的窍门……788

第一章 守角以后的攻防

本章所示的场面都是守角后常见的棋形。内容包括小飞守角、大飞守角以及一间缔角后出现的问题。

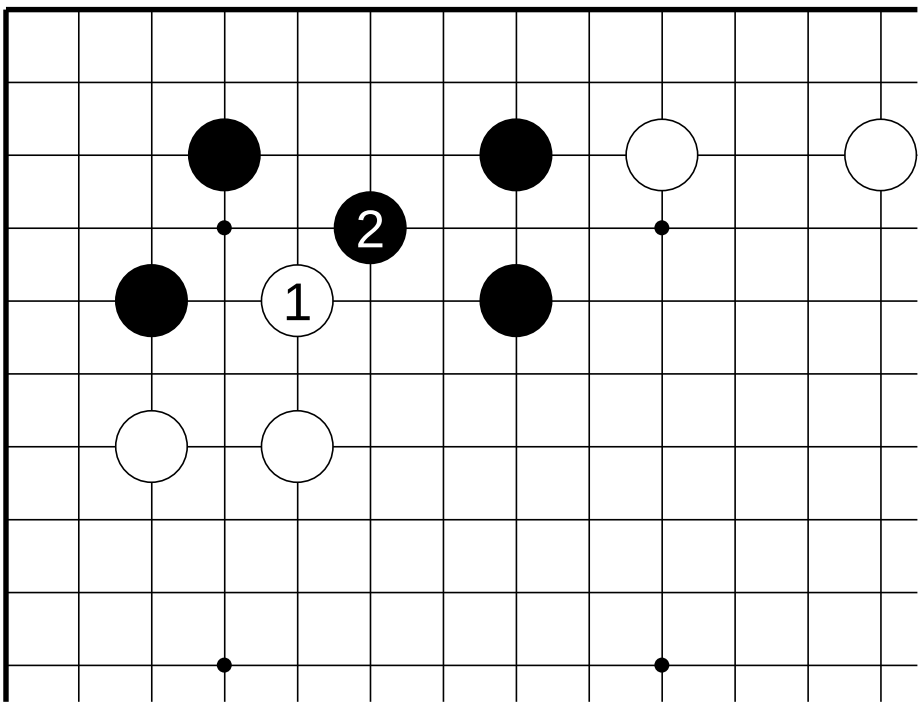
攻防过程中重要的是运用手筋和计算。弈出连续的手筋，战斗力自然会增强。但手筋需要细算，本章的重点放在各种的细算。

第 1 型 掏空的诀窍

白先

基本图

白 1 跳，黑 2 防守，左上角一带好像已成为黑空，但其实不然。



基本图

黑 2 防守后，白棋仍有侵入之余地。

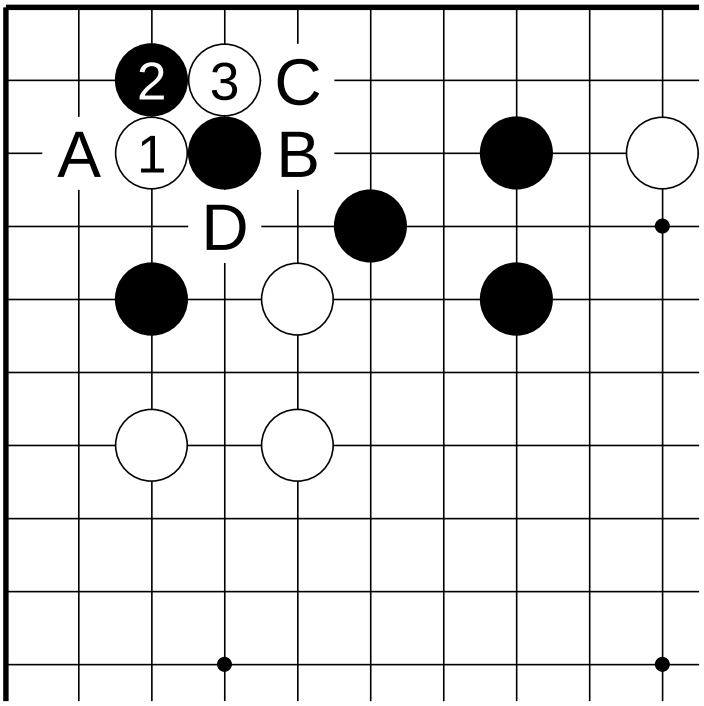


图1

图 1 妙筋

白 1 碰是要点，不论黑棋怎样应都有棋。黑如 2 板，则白 3 扭断是处理的妙筋。此时，黑若 A 打，白 B 反打，黑右边三子被切断；又，黑若 C 打，则白 D 反打即可。

图 2 劫

黑如 2 退，则白 3 尖要过，黑 4 挡时，白 5 扳、7 虎，此时黑 A 打，即成为劫争，如果黑劫负，则损失很大，故黑棋不能轻率挑起劫争。

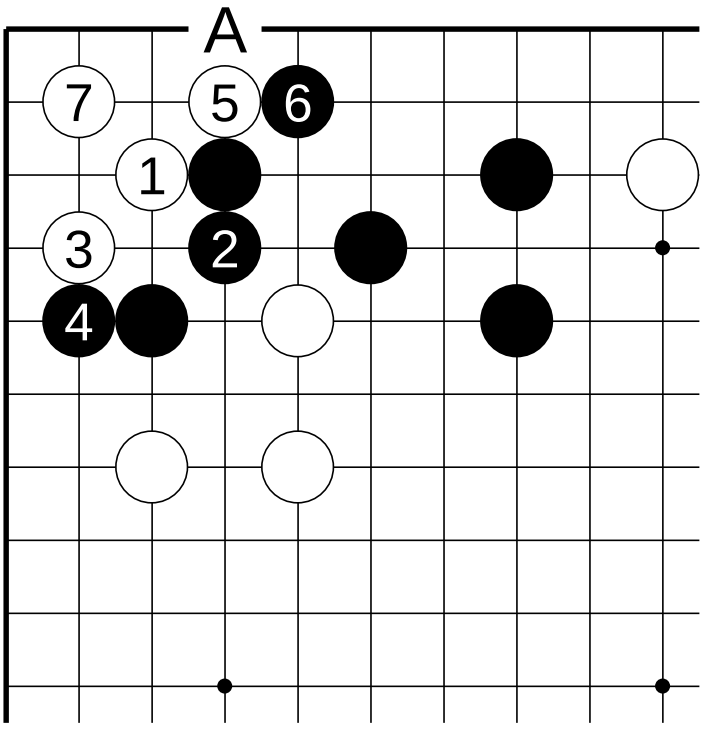


图2

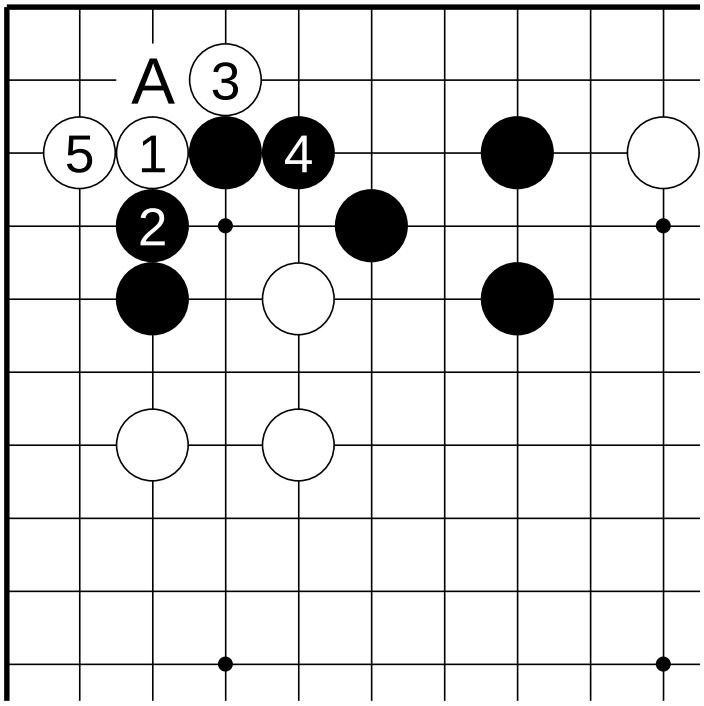


图3

图 3 活角

白 1 时，黑如 2 碰撞，则白 3 扳是好手。黑 4 长，白 5 立下就可以简单活角。

过程中，黑 4 如 A 断打，则白就在 4 位反打即可。

图 4 不是要点

白 1 碰不是要点。因此，黑 2 退后，白棋无论施展什么手段，都无法做活。

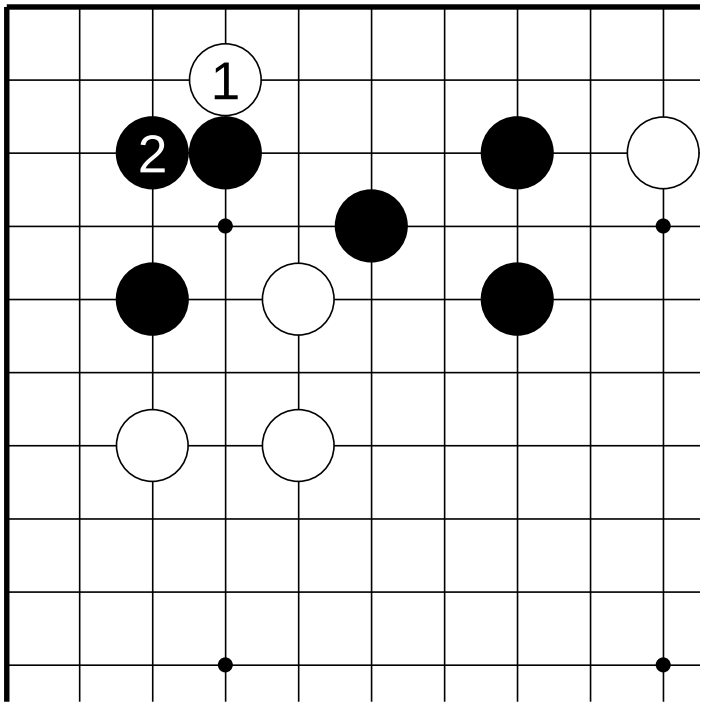
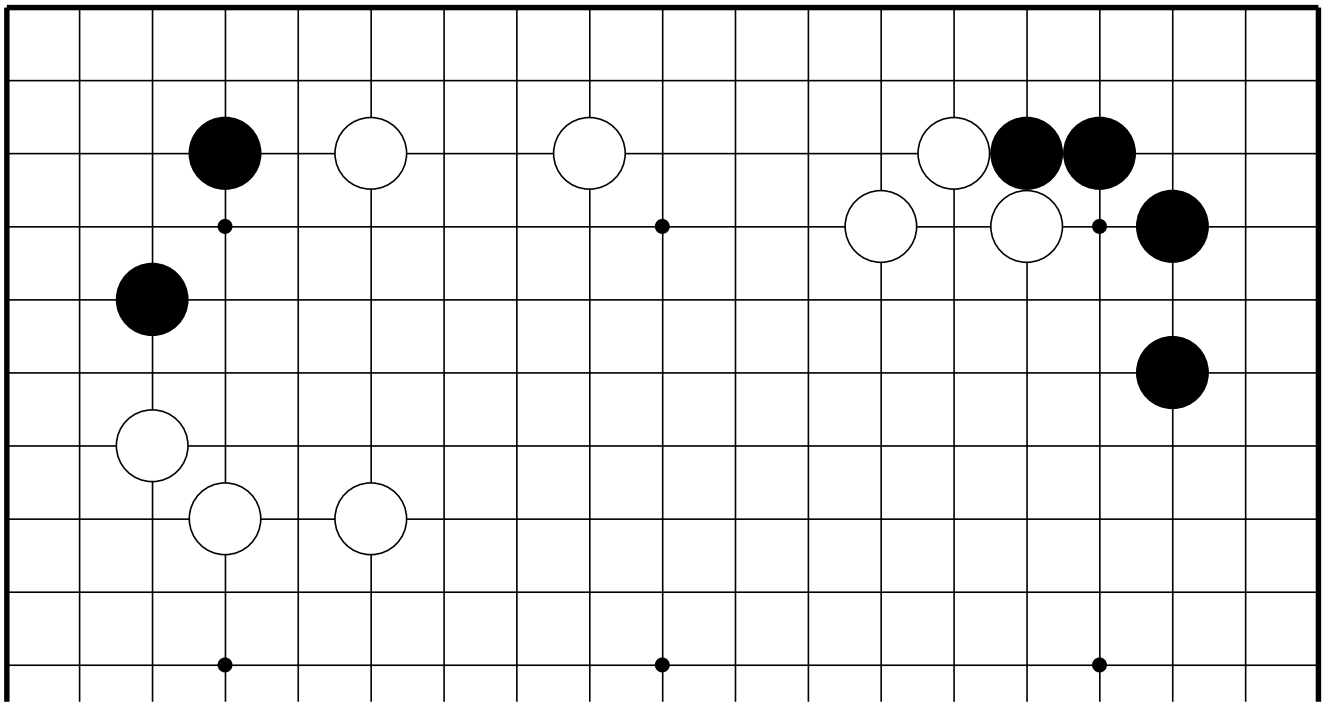


图4



基本图

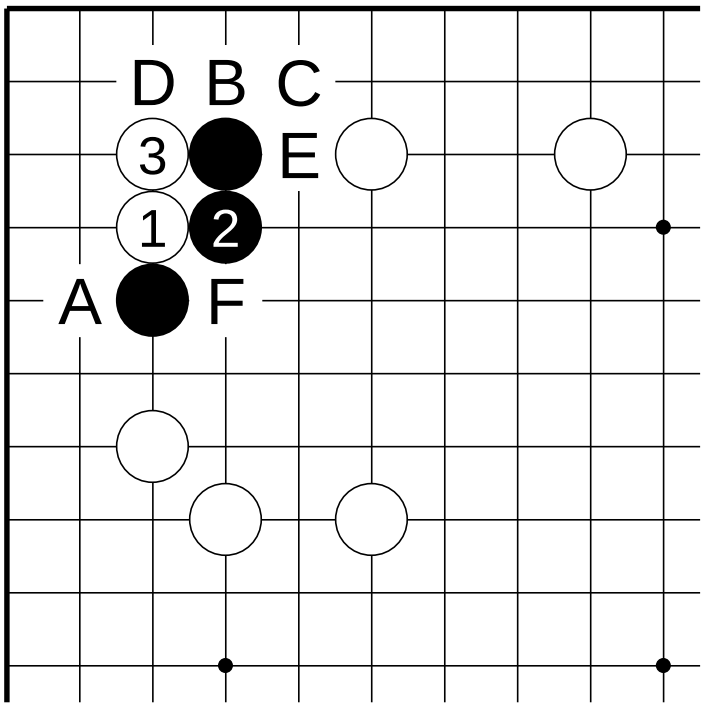


图1

第 2 型 周围坚固

白先

基本图

小飞守角，一般被认为是无忧角，但有时也会遭到危险。

由于周围白棋坚固，黑棋马上需要加补一手才好。否则，白就有袭击的手段。

图 1 正解

白 1 碰是黑棋的致命的要点。黑 2 若挡，则白 3 长，黑棋难以应付。此时，黑若于 A 位立，则白 B、D 位先手扳粘后，再于 F 位断，黑棋崩溃。

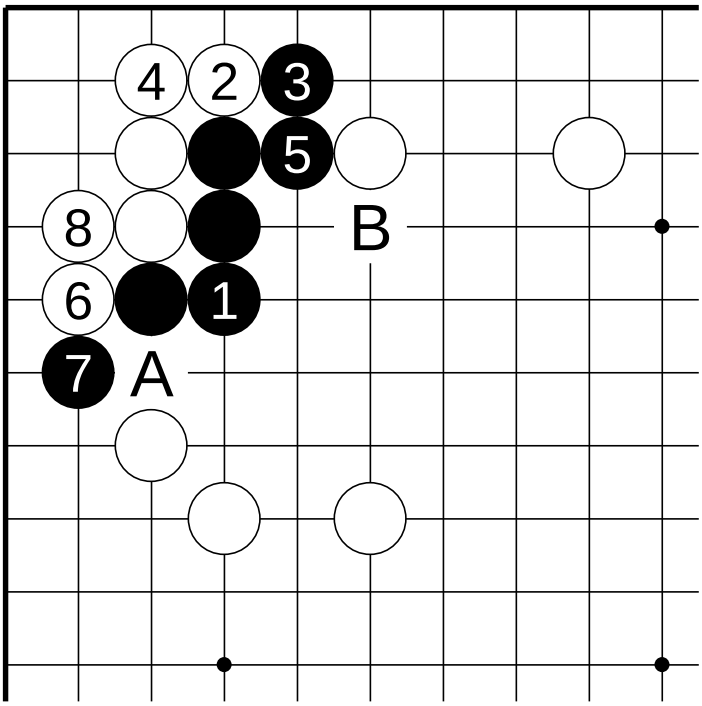


图2

图 2 活角

接上图。黑棋大概只好于 1 位粘，则白 2、4 和 6、8 两处先手扳粘就可活角，黑棋反而要小心。此时，黑棋不能再 A 位粘，否则，白 B 位长，黑棋很难做活。

图 3 打入成功

黑 2 如夹，则白 3 立，黑 4 挡，白 5 渡过后，黑棋还没有确实的眼位。

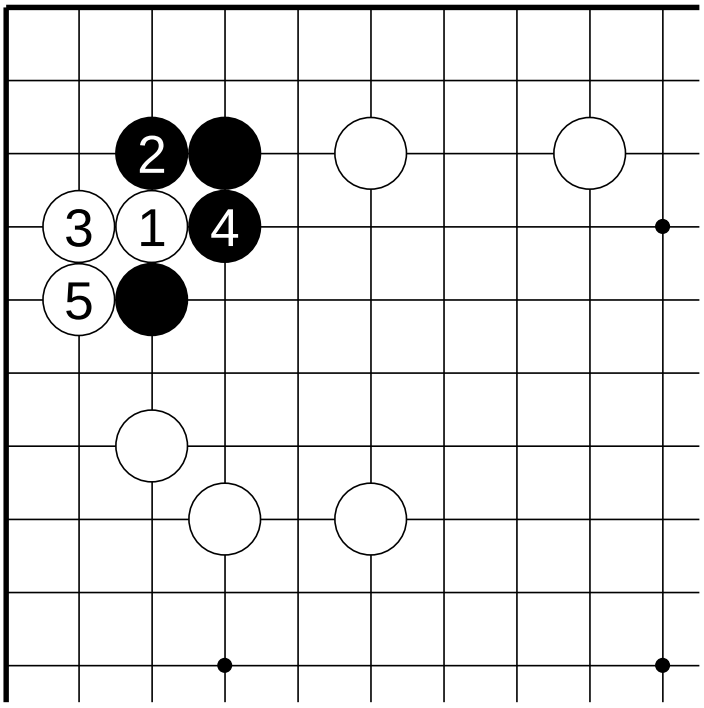


图3

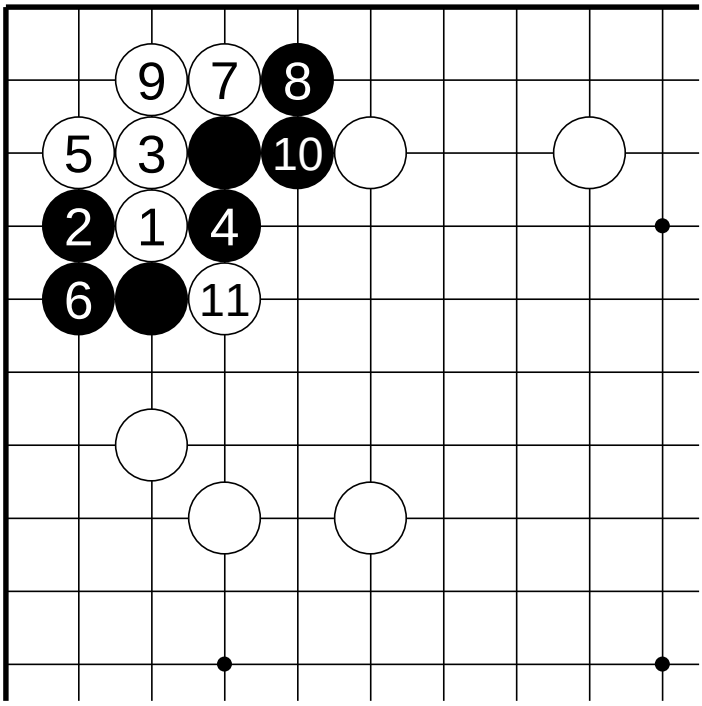


图4

图 4 黑大坏

黑 2 扳顽强抵抗，则白 3 长是强手，黑若 4 挡，白 5、7、9 先手后再于 11 断，对杀白胜，黑棋大坏。

图 5 失败

白 1 碰在此时不成立。被黑 2 碰撞后，白无后续手段，反而使黑角坚固，白棋失败。

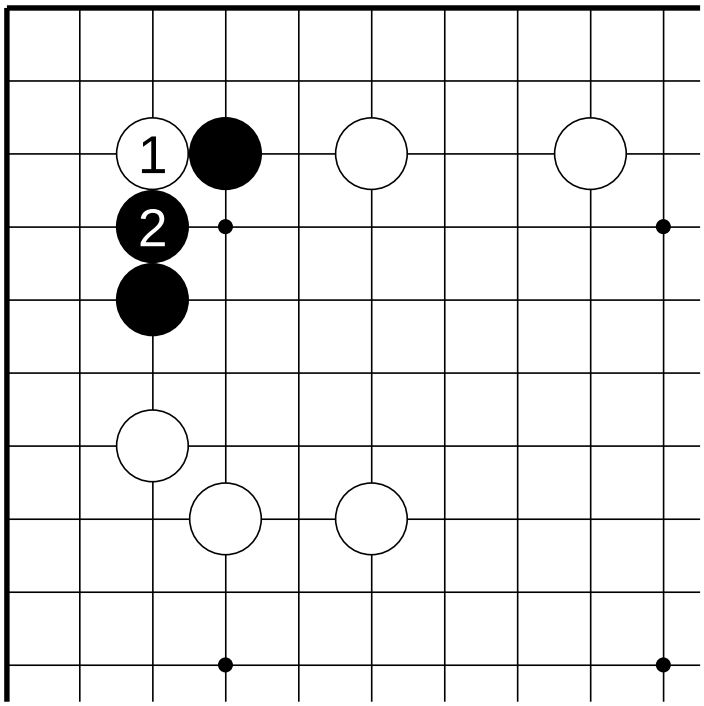
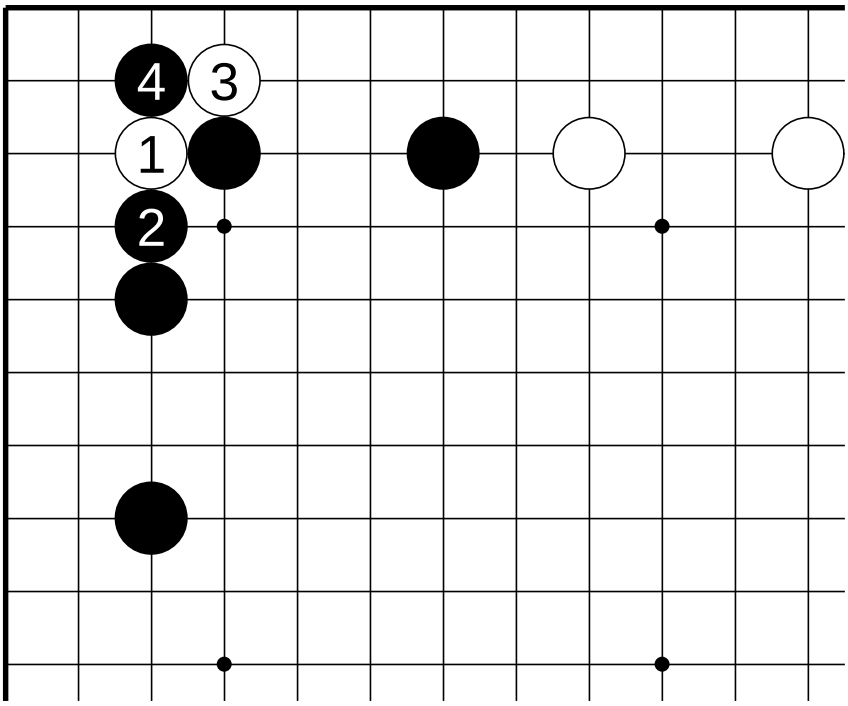


图5



基本图

第 3 型 常用的手筋 白先

基本图

白 1、3 是常用的手筋。黑 4 断打后，白棋下一手应该怎样应呢？

懂得手筋的人，便可以利用 1、3 两子来破黑空。

图 1 正解

白 1 碰是漂亮的手筋。黑如 A 扳，则白可以 B 反打，黑如 B 并撞，则白 A 立下；又，黑如 C 扳，则白 B 反打，白均可破黑阵。

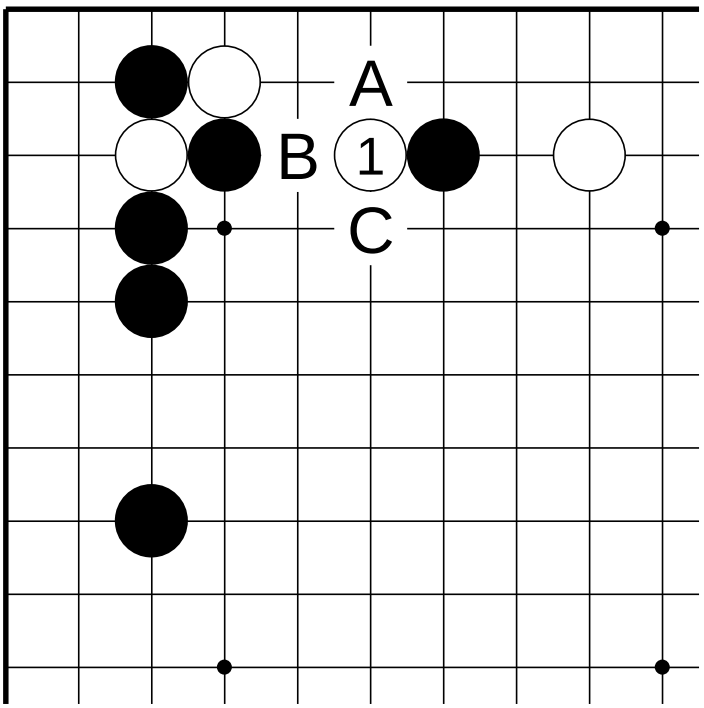


图1

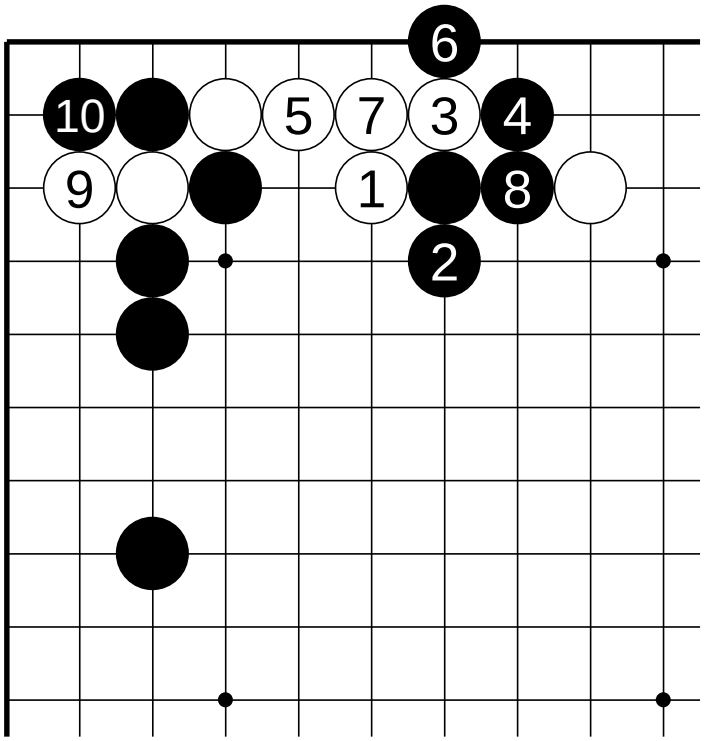


图2

图 2 抵抗

黑 2 长是 1 强烈的抵抗，但经白 3 以下至白 9 长出一子，黑难办。黑如 10 长是更强的抵抗，白应怎样应付？

图 3 活角

接 2 图。白 1 立是沉着的好手。黑若 2 虎补断，则白 3、5 可以活角。

注意：白 3 如单于 5 位曲是错着，黑在 3 位立，结果白成为刀五的死棋。

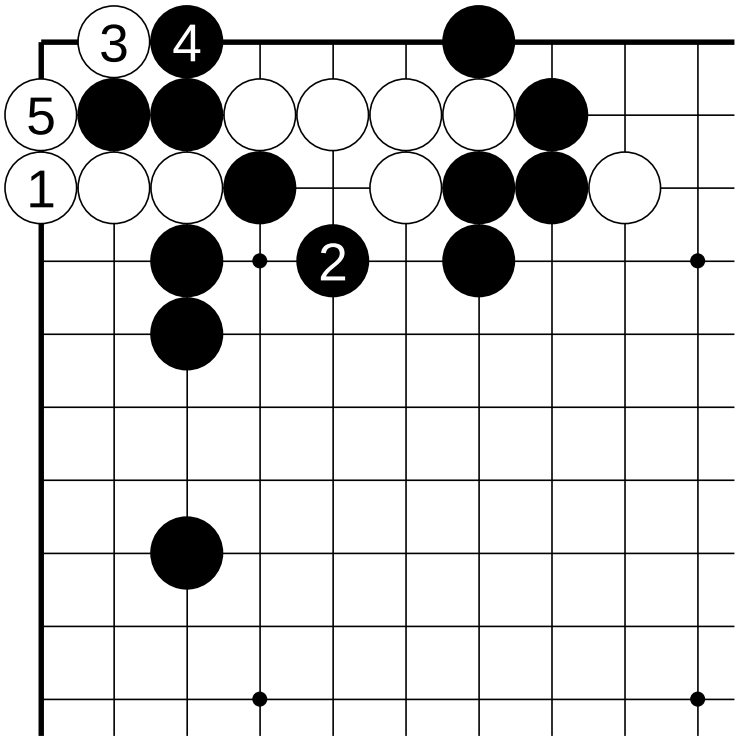


图3

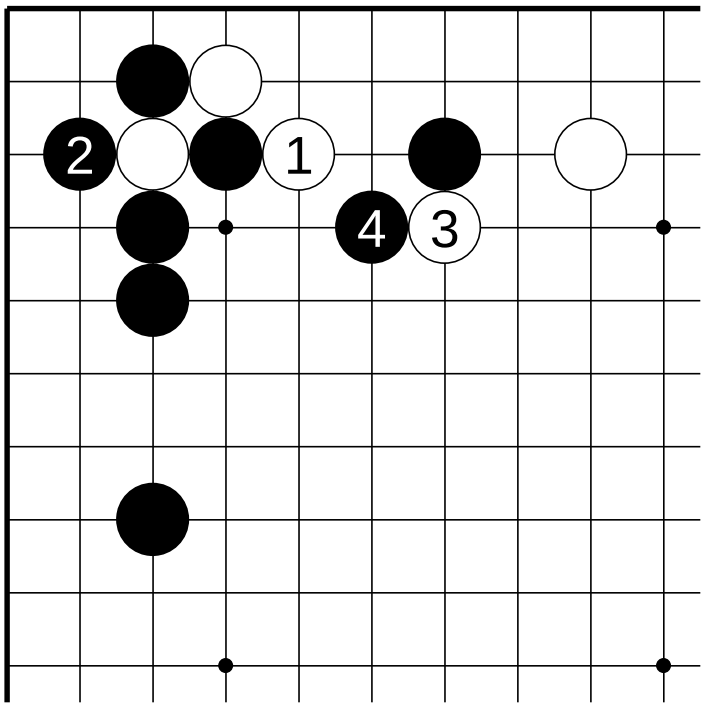


图4

图 4 失败

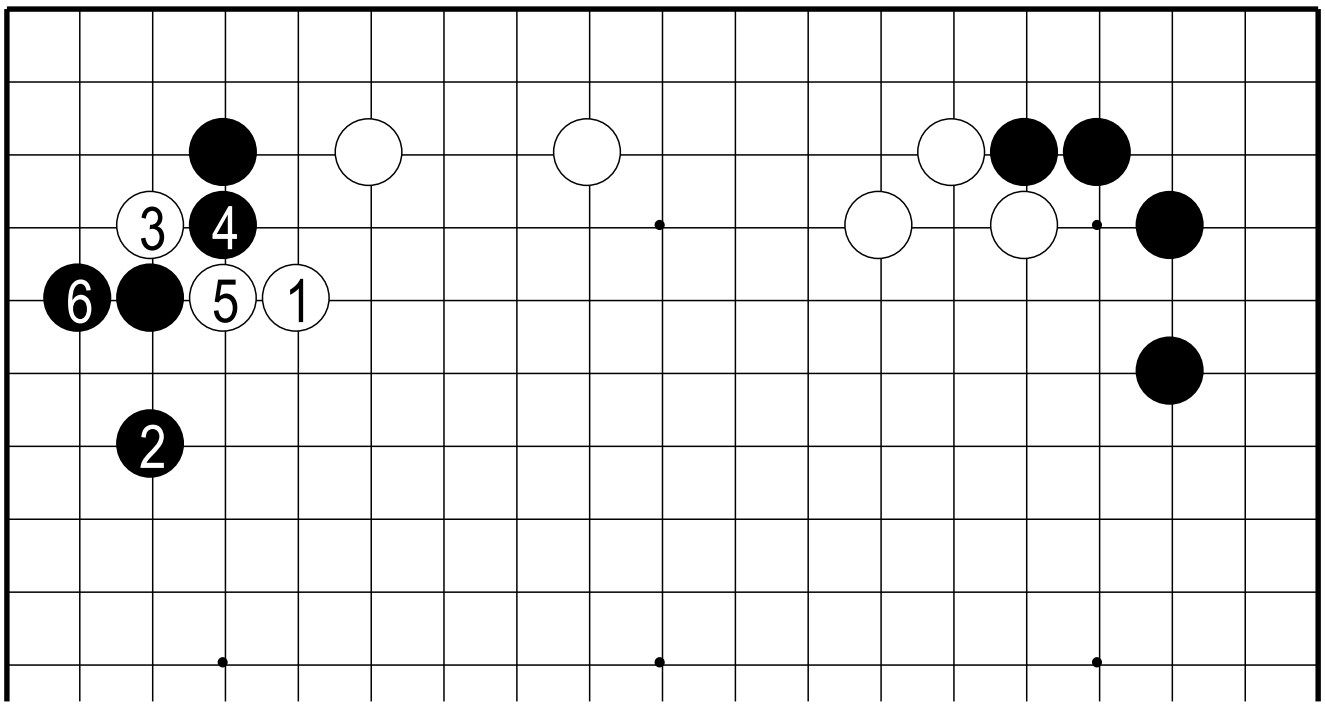
白 1 反打是错着。黑 2 提一子，白 3 压时，黑 4 扳即可。白再没有好的应手。

第 4 型 利用弃子

白先

基本图

为了扩大上边的白阵，现在白 1 飞，黑 2 跳，白 3 跨是利用弃子来强化自身的手段。黑 4、6 应后，白棋应该怎样定型才好呢？



基本图

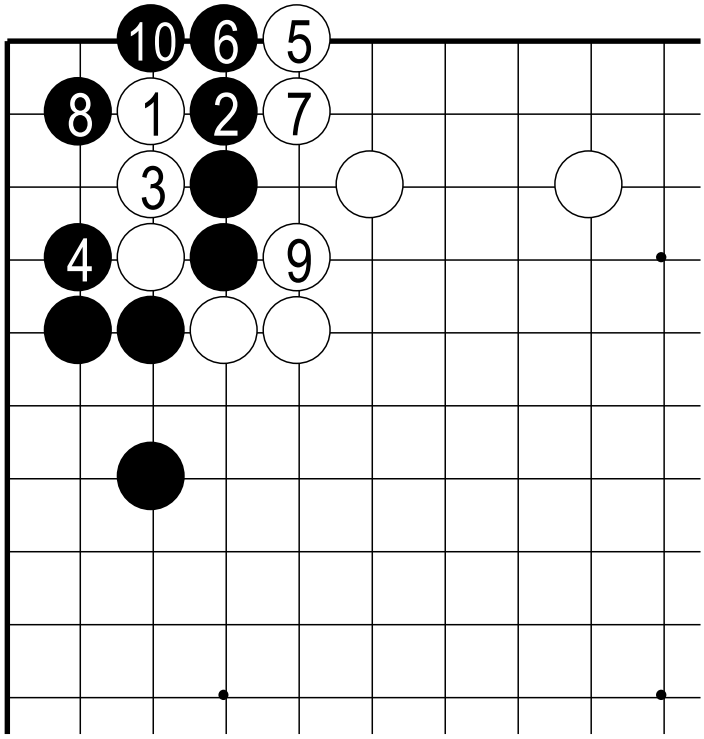


图1

图 1 正解

白 1 点入是常用的手段，黑 2 一般是阻渡，白 3 接是弃子战术，黑 4 时，白 5 飞是好手，黑 6 只好挡，白 7、9 先手封住黑棋，白棋收获很大。

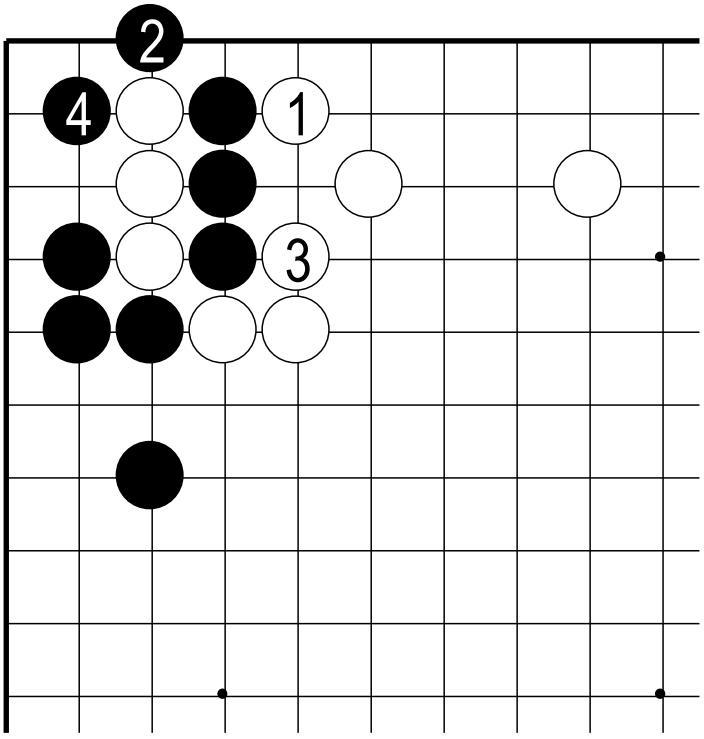


图2

图 2 稍差

前图之变化。1 图中的白 5 若于本图 1 位单夹，不是最好的下法，黑 2 扳时，白 3 虽也可先手封住黑棋，但比正解图稍差。

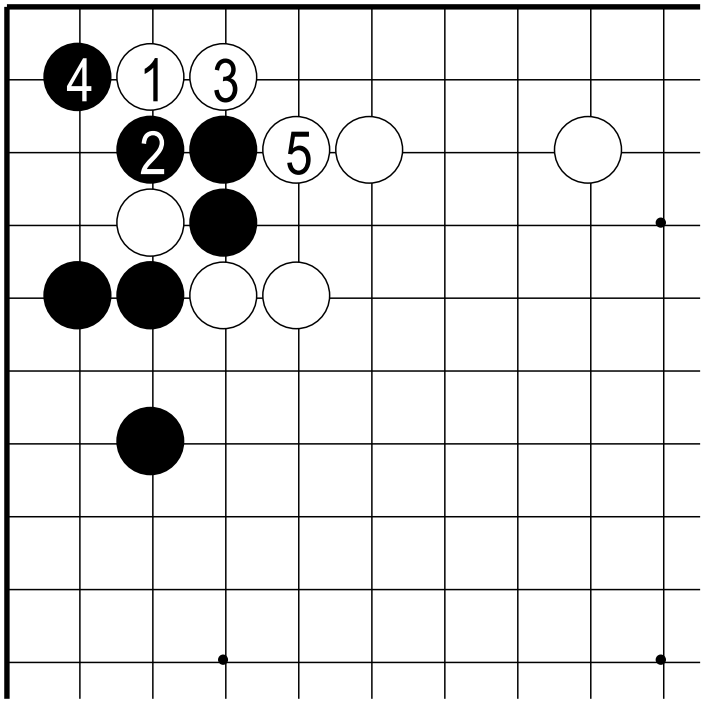


图3

图 3 白充分

白 1 点时，黑如 2 应，则白 3 渡过，黑 4 白 5，黑空被压低，是白棋充分之型。

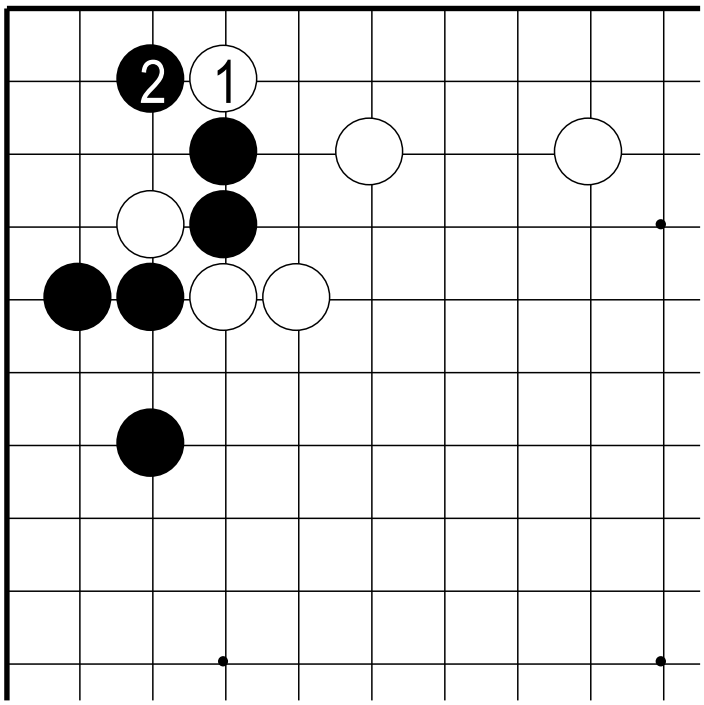
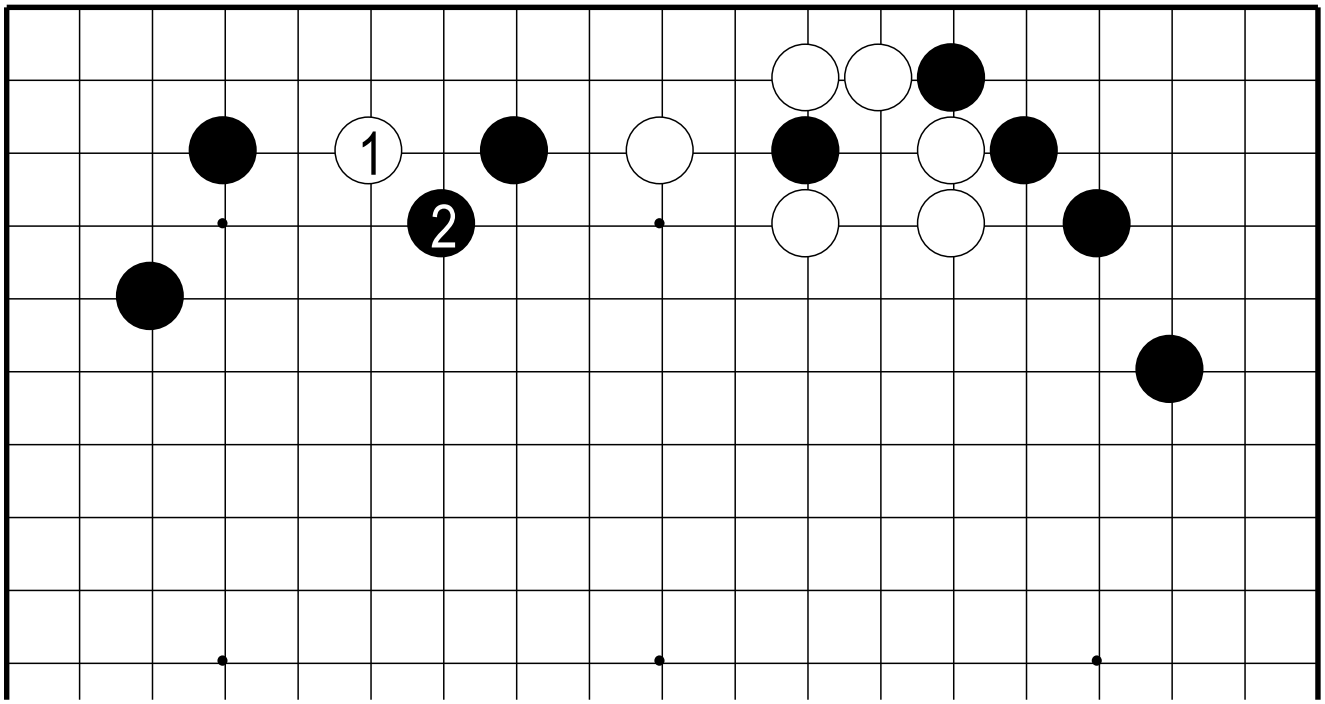


图4

图 4 失败

白 1 碰，虽是手筋，但在此时不成立，被黑 2 扳挡后，白没有好的应手。



基本图

第 5 型 逃出的手段 白先

基本图

白 1 打入，黑 2 尖，好像白苦，但连续弈出妙手，就可以轻松地逃出。

图 1 俗手

白 1 冲不好，被黑 2 扳后，白棋只好使用 3、5 的俗手逃出。黑 6 扳有力，白 7 以下到黑 14，白棋虽然逃出，但使得黑棋筑成强大的势力，白棋不好。

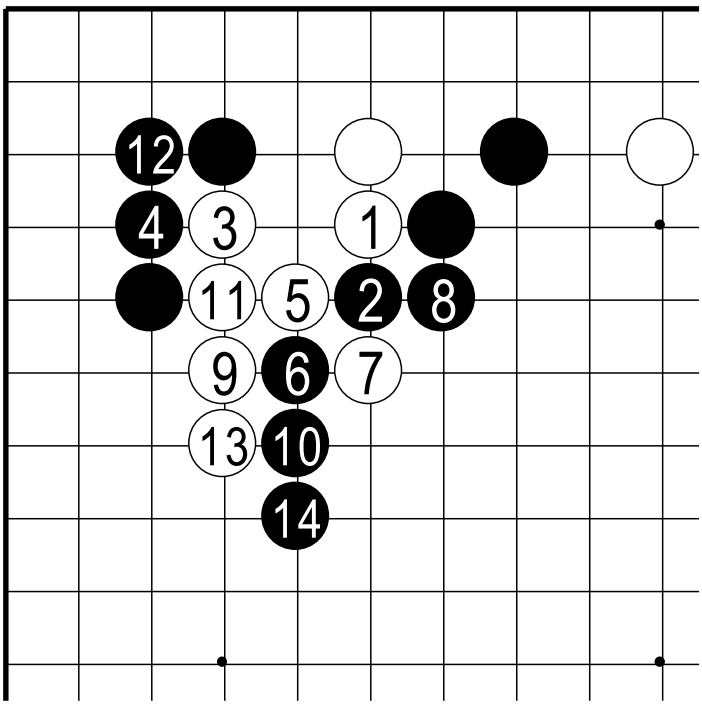


图1

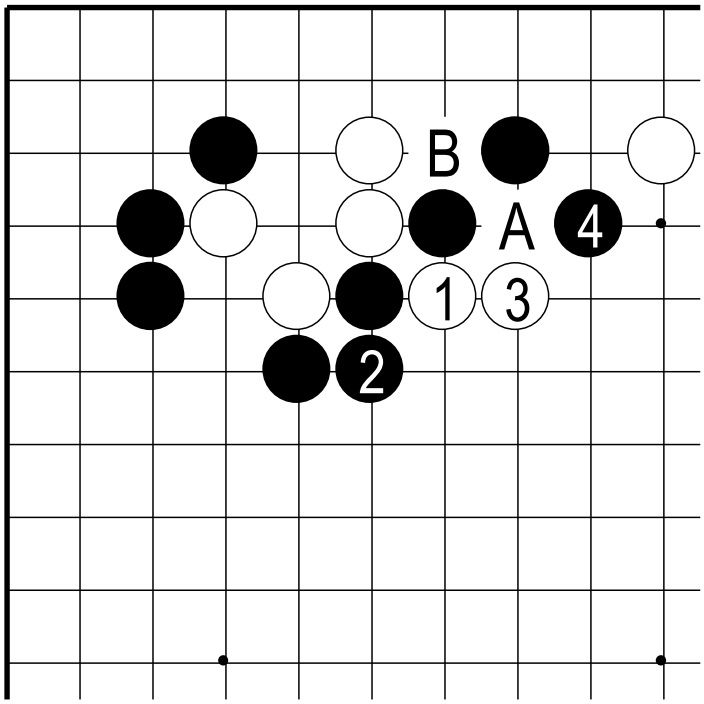


图2

图 2 白无理

图 1 中白 7 若于本图 1 位打无理，黑 2 接，白 3 长时，黑 4 尖出即可。以后，白若 A 位打，黑 B 粘，四个白子被杀。

图 3 白大坏

接图 2。白如 1 托，则黑 2 扳，白 3 以下至黑 8，双方各吃掉一子，结果黑棋变得非常厚，而整块白棋却无眼位，有被攻击的危险，当然白棋大坏。

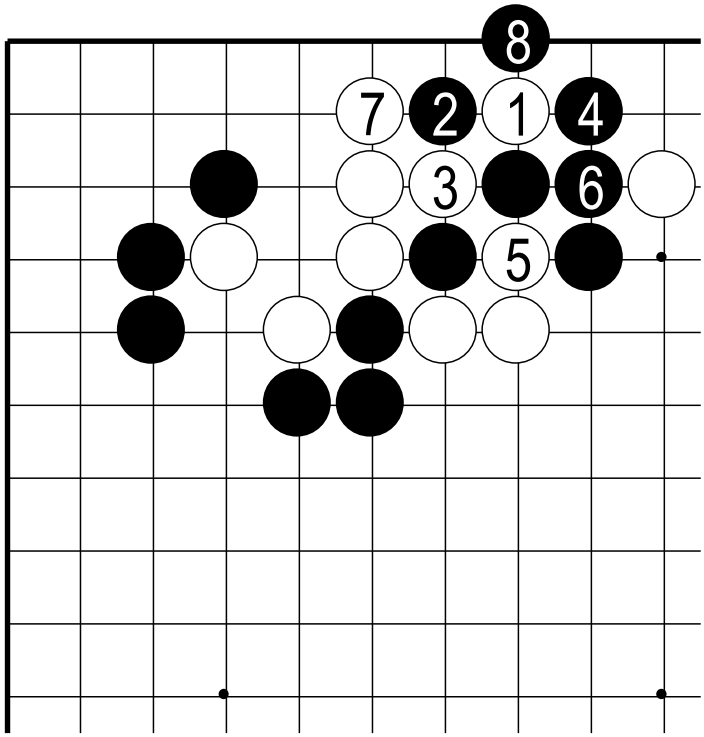


图3

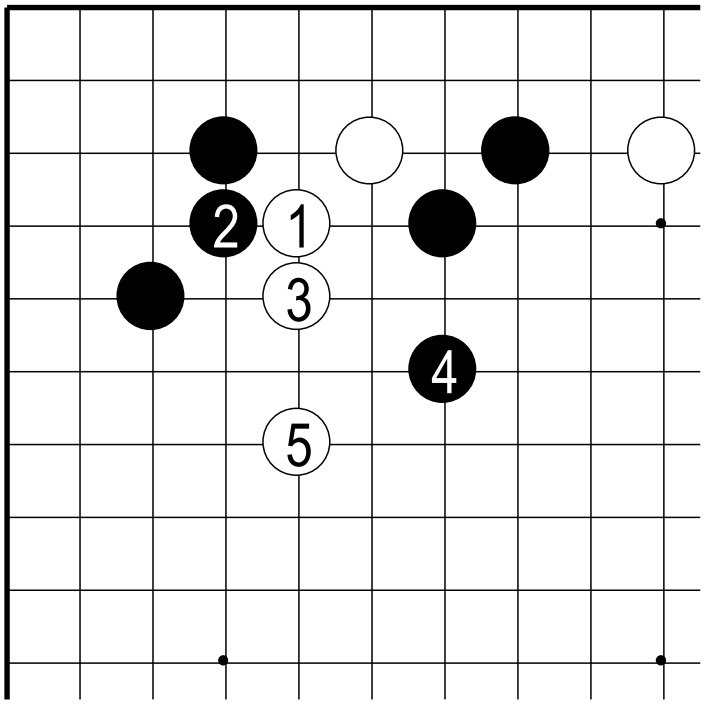


图4

图 4 逃出

白 1 尖，只此一手。黑 2 若挡角，白 3、5 可轻松地逃出。白棋打入成功，可以满意。

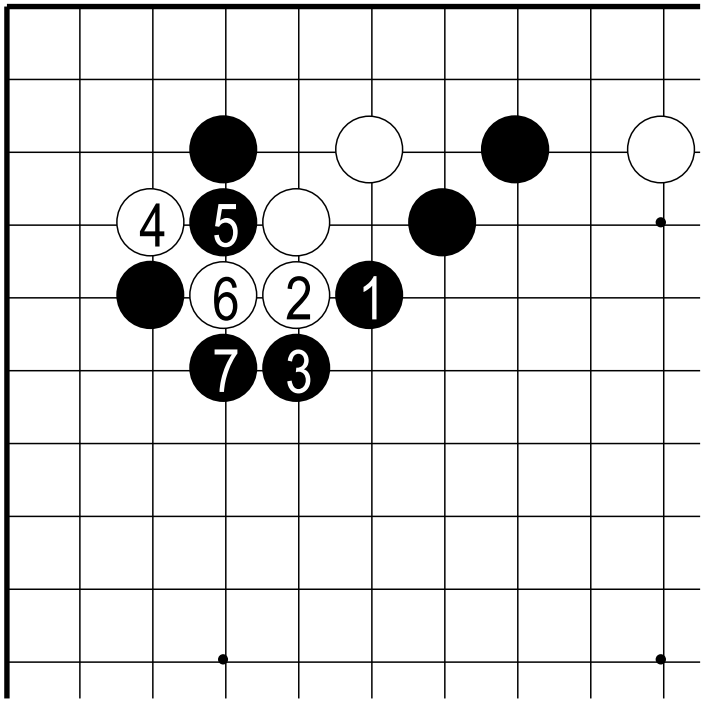


图5

图 5 白不利

4 图中黑 2 若于本图 1 尖是强手。此时白 2、4 冲跨是不成功的，黑 7 挡后，由于白气太紧而对杀不利。

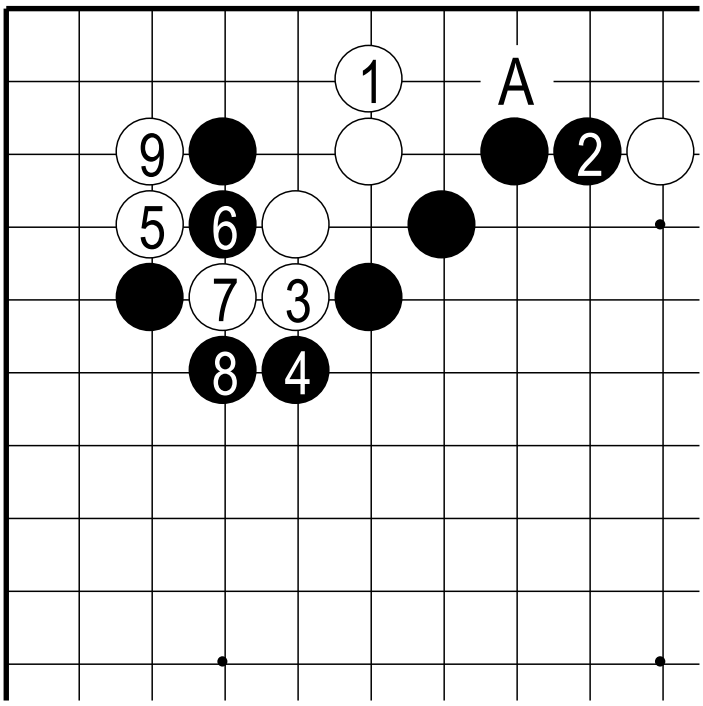


图6

图 6 白大成功

5 图中白 2 可于本图 1 位立。黑棋为了防止白棋 A 位托过，而于 2 位并，则白 3 以下进行到白 9，黑角被杀，白大获成功。

图 7 别法

白棋也可于 1、3 冲断，待黑 4 立后，再于 5 位跳，简单可以逃出。

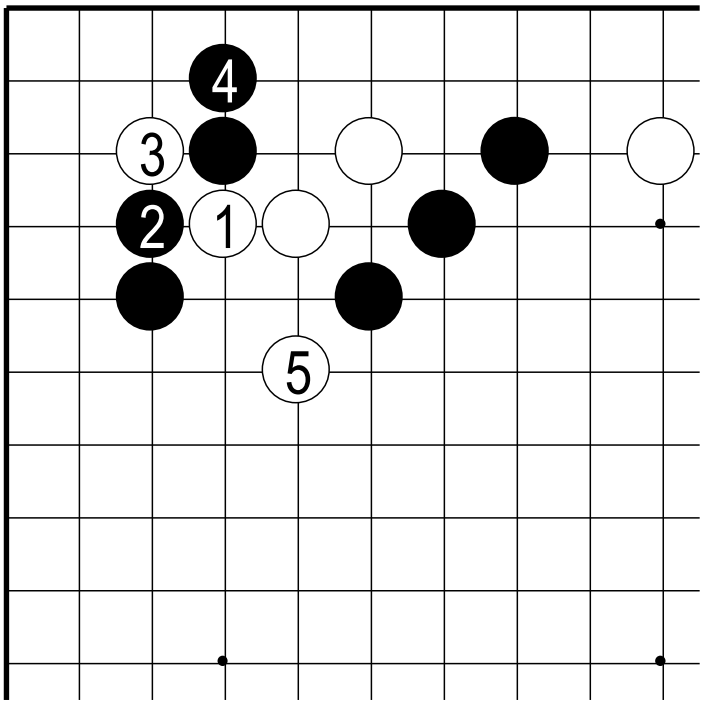


图7

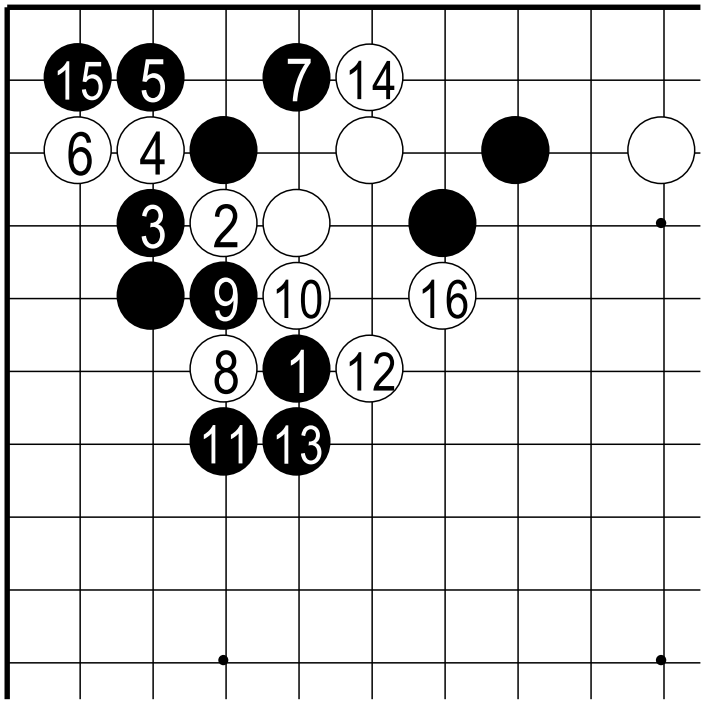


图8

图 8 处理的手筋

黑 1 镇，白棋的对策是什么？白 2、4 冲断是有力的手筋，黑 5、白 6，黑 7 虎时，白 8 跨是好手，黑 9 若冲，白 10 以下进行到白 16。黑二子被分断，是白有利的型。

图 9 活角

黑 1 镇时，白 2 尖出也是一法。黑如 3、5 切断，则白 6、8、10 可以简单活角，黑棋外势还有缺陷，白棋有利。

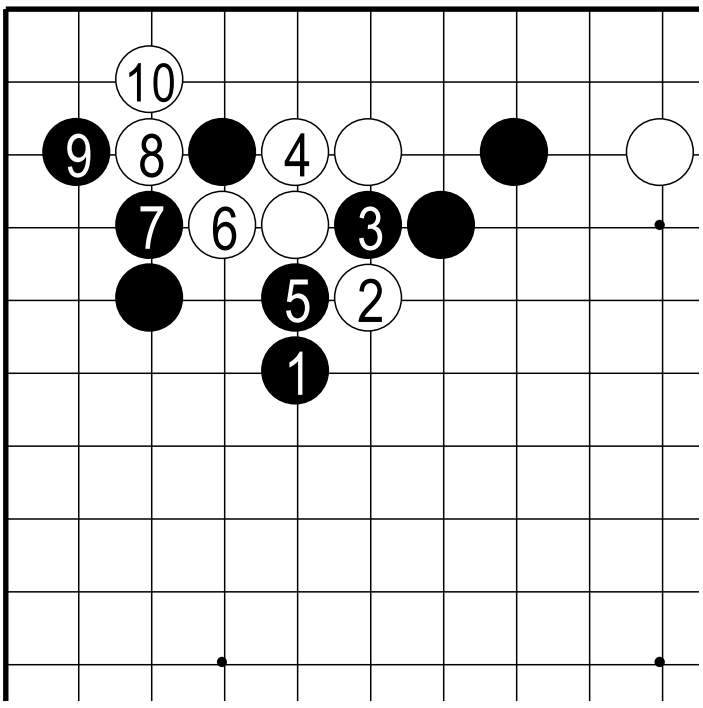


图9

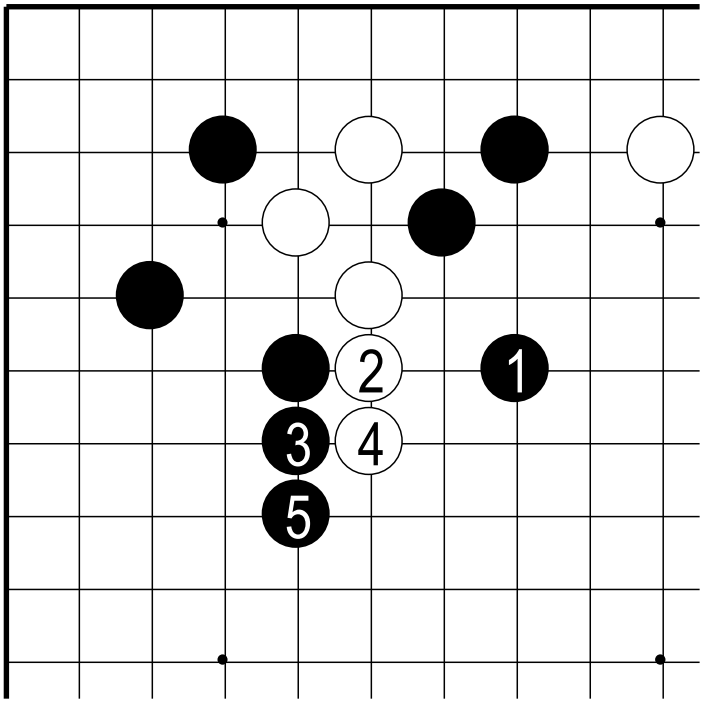


图10

图 10 白棋不充分

图 9 中黑 3 如于本图 1 位飞追击，白 2、4 连压是俗手，虽然可以逃出，但黑棋也顺势在左边一带成起大空，白棋不能满意。

图 11 黑角被杀

白 2、4 冲断仍是妙手。黑 5 立时，白 6 与黑 7 先交换一手，然后白再 8、10 冲断，黑 11 以下到白 16 是必然的结果，黑角被杀。

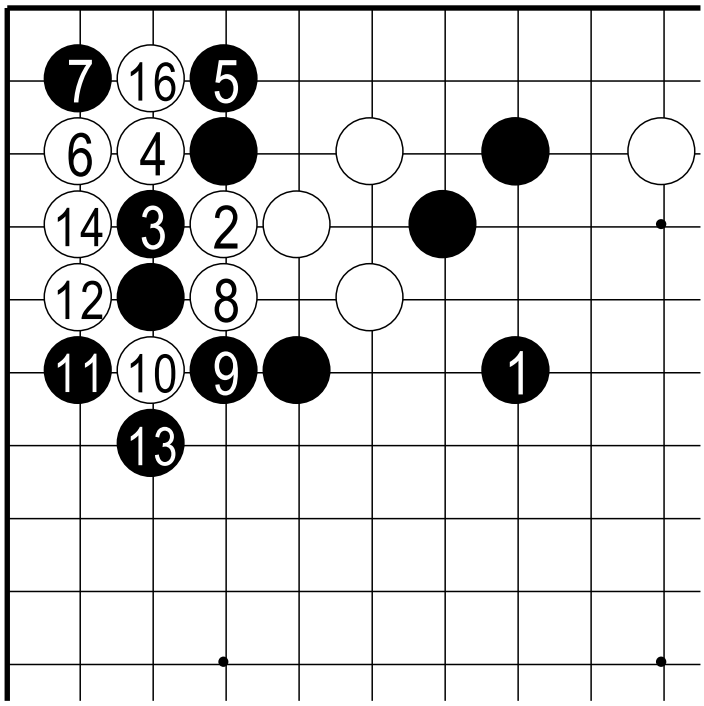


图11

15=10

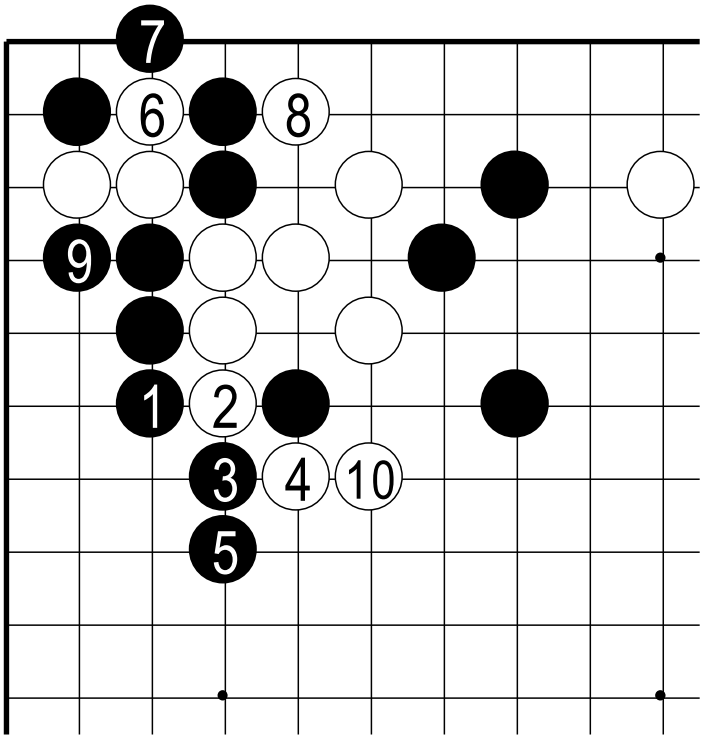


图12

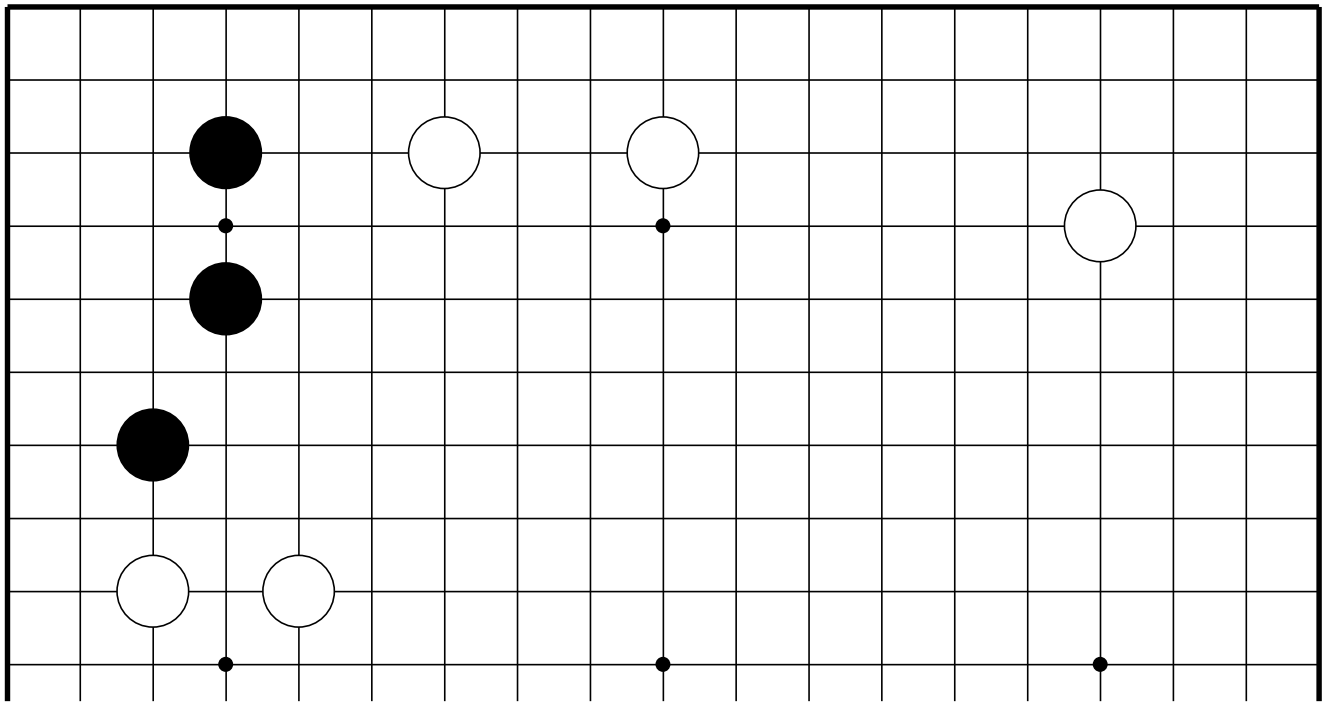
图 12 白有利

图 11 中黑 9 若 1 长，则白 2、4 冲断，黑 5 长时，白 6、8 可先手阻渡，而后白 10 再补一手，白棋已经安定，而且还可以攻击右边三个黑子，白棋有利。

第 6 型 要害之地 白先

基本图

这是黑棋一间高缔后再加上小飞的阵势。看似很坚实，但白棋只要找到黑棋之要害，照样有棋。



基本图

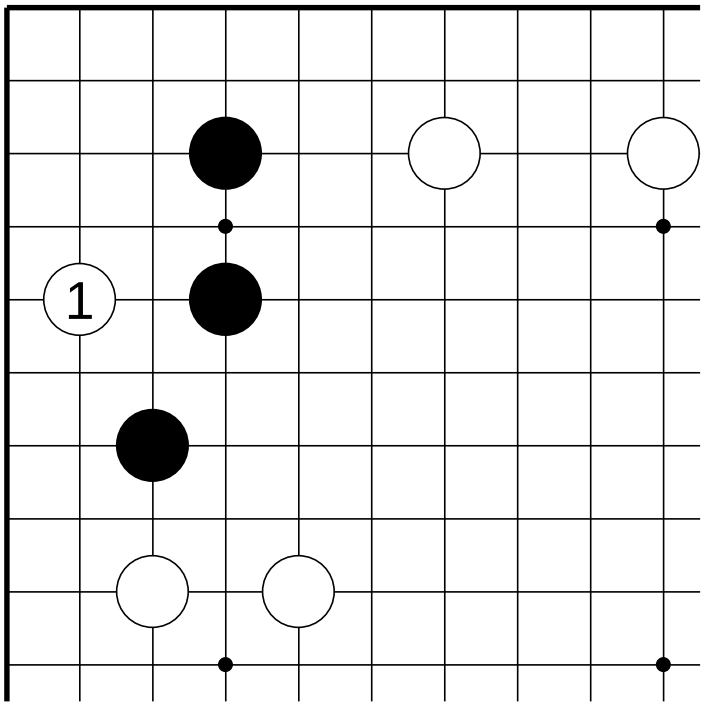


图1

图 1 要点

白 1 侵入是唯一的要点，不论黑棋怎样应都有棋。

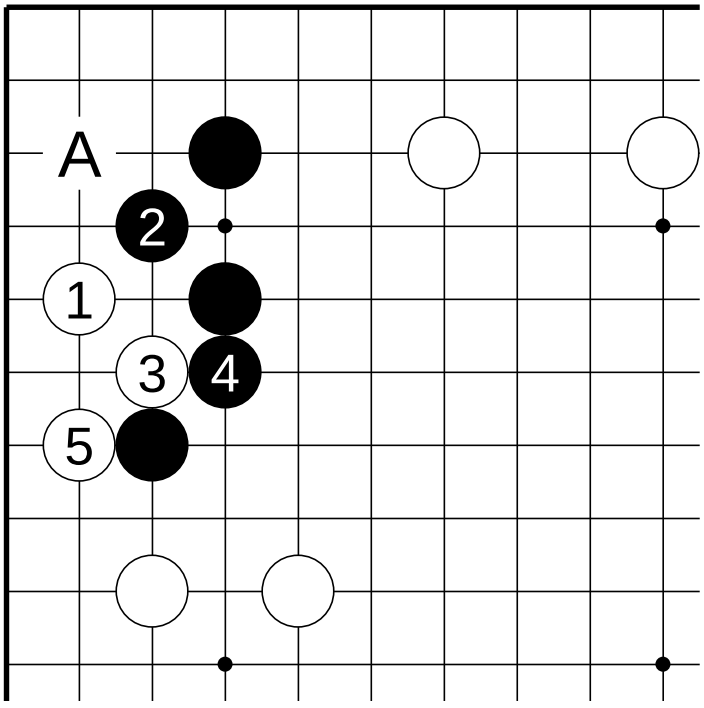


图2

图 2 渡过

黑 2 如尖，则白 3、5 渡过，而且以后还可于 A 位跳入角地，白棋大成功。

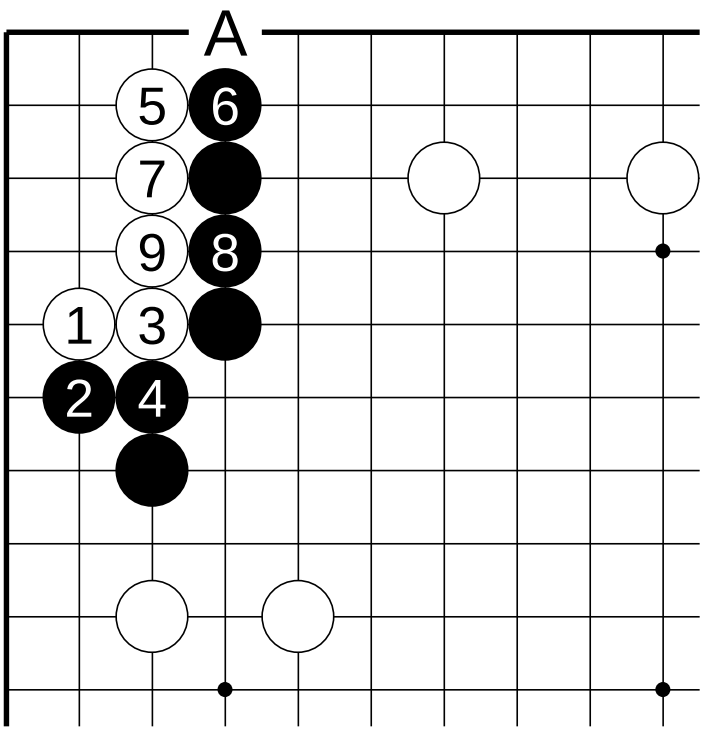


图3

图 3 活角

黑如 2 尖碰，白 3 与黑 4 交换后再于 5 位大跳，黑 6 阻渡时，白 7 长即可。由于黑棋有缺陷只好于 8 位粘，白 9 挡后角上可活（因为白 A 扳是先手）。

图 4 对杀

黑如 2 并撞，则白 3 碰又是妙手，黑 4 扳双方对杀，但以下进行到白 15，白可以吃掉两个黑子。

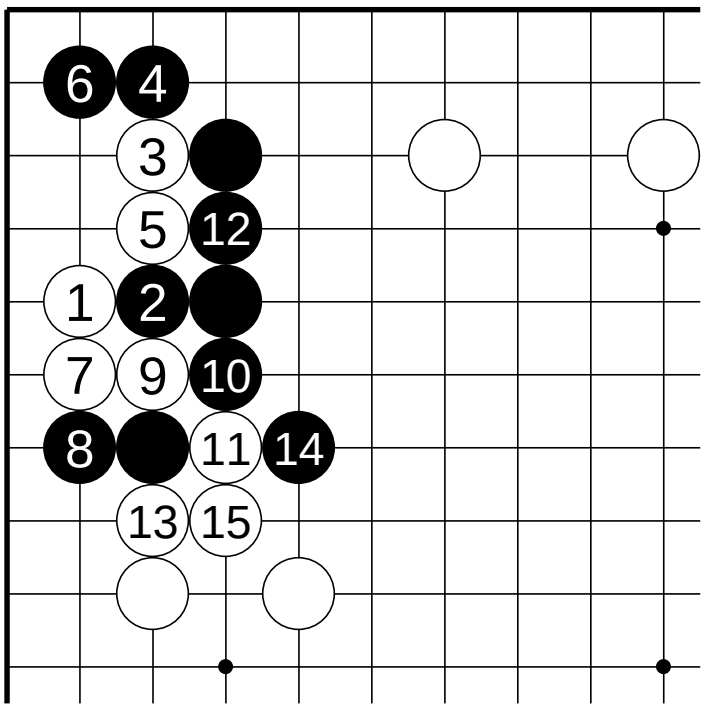


图4

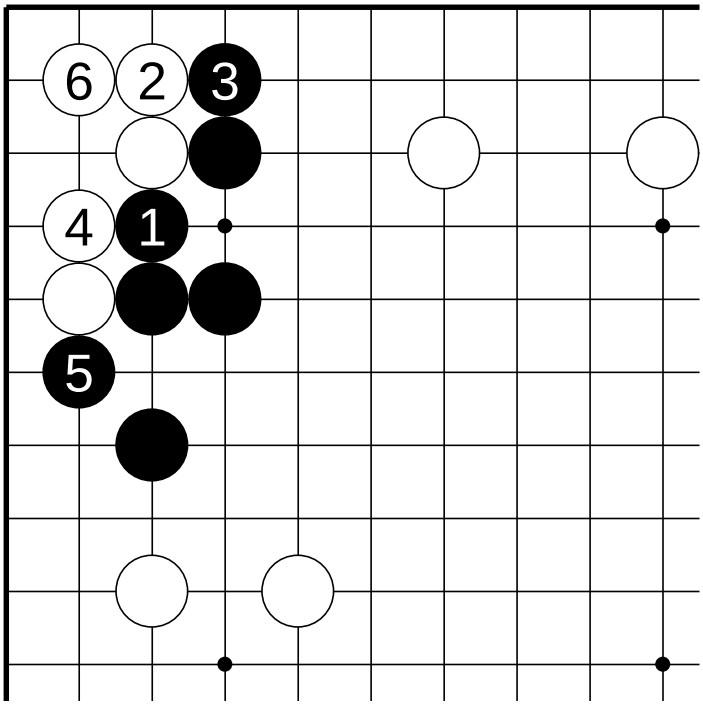


图5

图 5 活

图 4 中黑 4 若如本图 1 位应，则白 2 长先手利后，再 4 挡，黑 5 白 6 仍然可以活角。

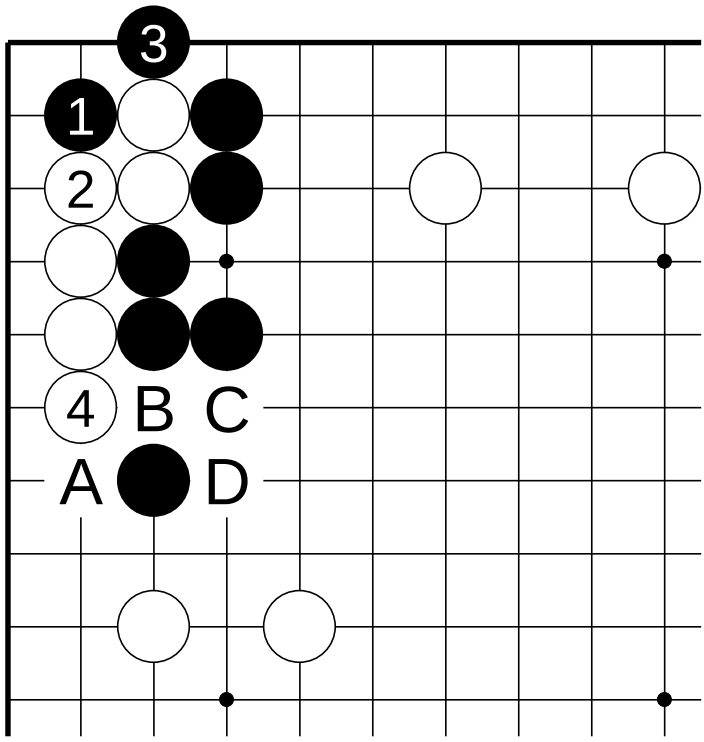


图6

图 6 黑不行

图 5 中黑 5 若如本图 1 位夹杀角不成立。经白 2、黑 3、白 4 长后黑不好应。黑若 A 位阻渡，则白 B 冲，黑 C 挡，白 D 断后形成对杀黑负。

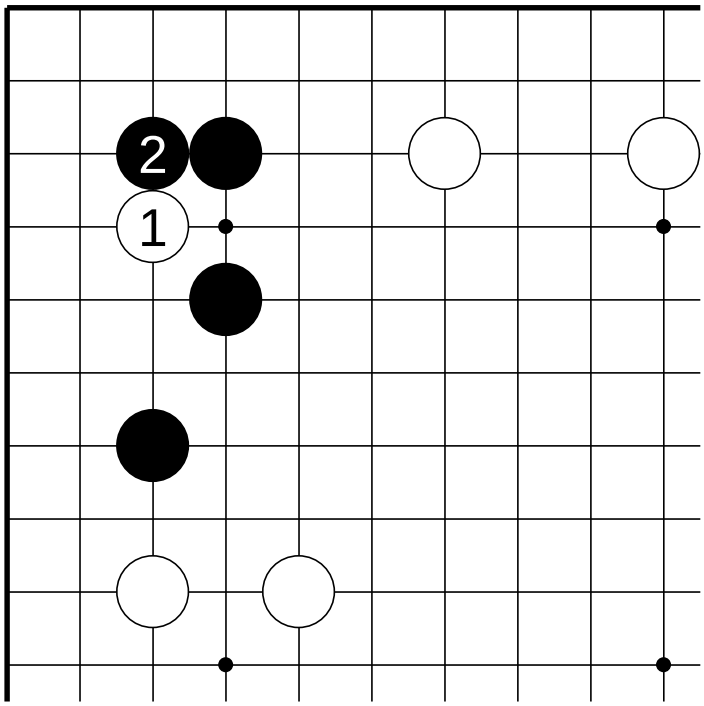


图7

图 7 失败

白 1 刺，被黑 2 挡角后，白棋无法做活。又，白 1 若走 2 位碰角也不成立，则黑走 1 位虎，白棋没有后续手段。

第 7 型

关键的一手

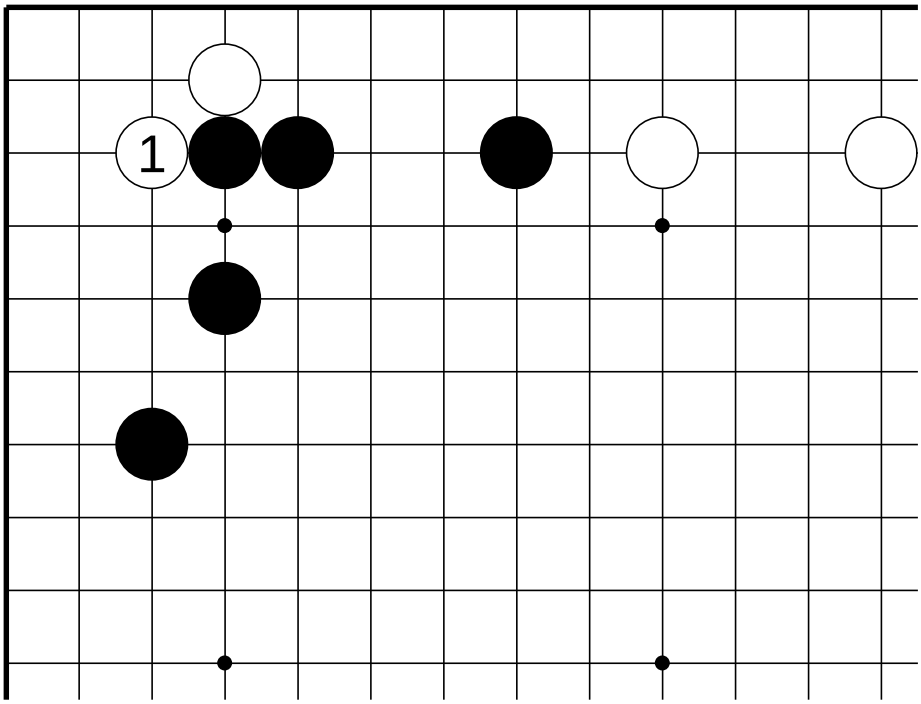
黑先

基本图

白 1 扳是角上求活的常用手法。

对此，黑的应手是什么？

第一着是关键。



基本图

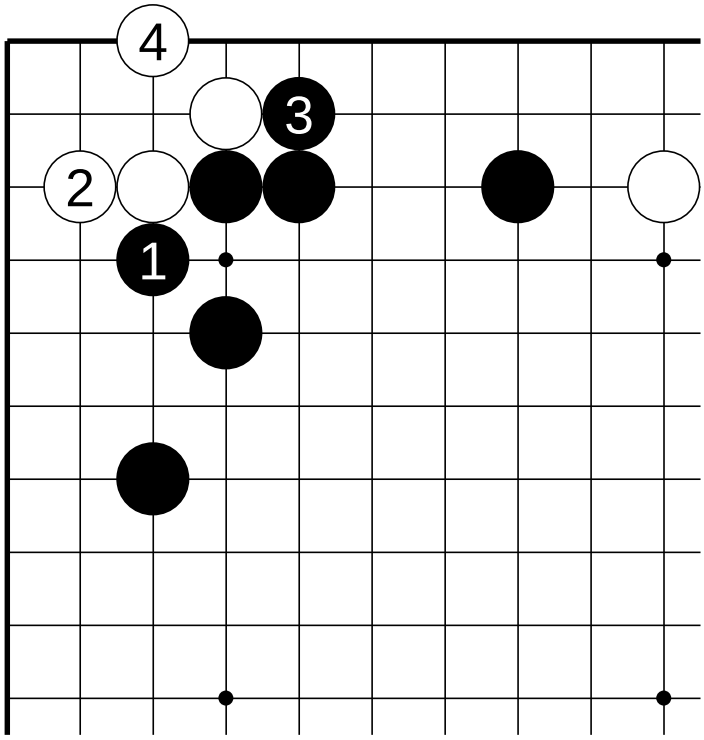


图1

图 1 普通

黑棋普通是在 1 位虎，则白 2 立，黑 3 挡时，白 4 虎已经净活。

如果周围黑棋坚实，则黑 1 虎成为缓手。黑棋有吃掉白棋的强手。

图 2 白死

周围黑棋坚实时，黑 1 点是强手。白若 2 接，则黑 3 再虎，白 4 时，黑 5 立下又是好手，结果白棋无法做活。

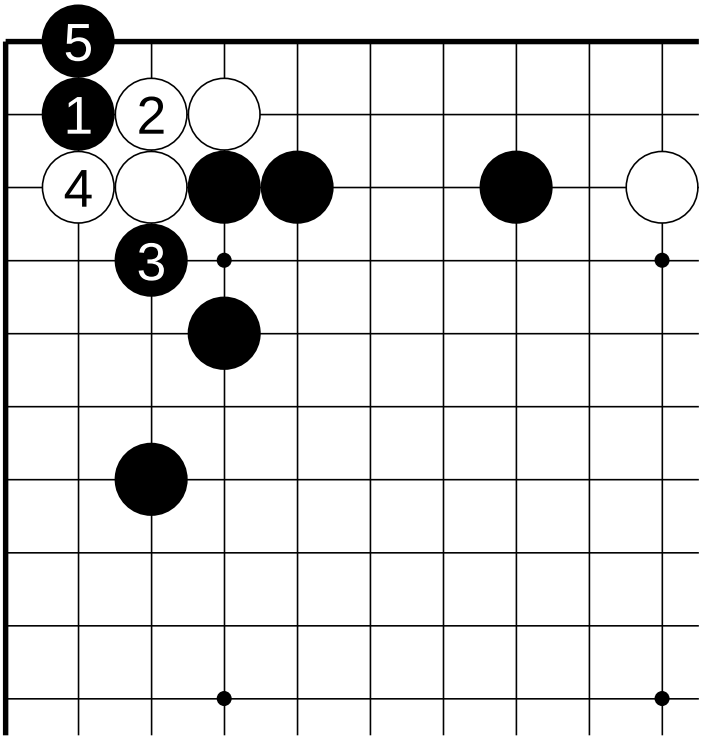
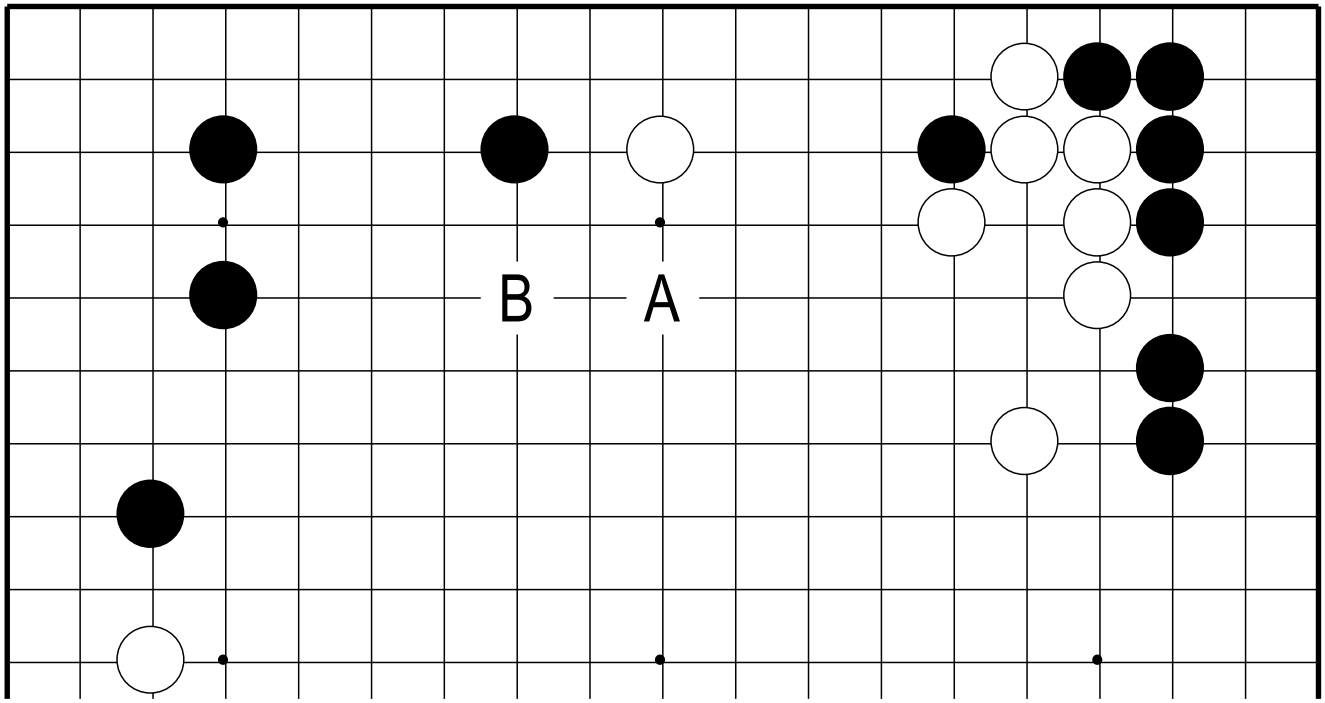


图2



基本图

第 8 型 高级战术 白先

基本图

白棋为了扩大自己的模样，于 A 位跳是一般常识，但被黑棋于 B 位跳，黑阵就此也加强了许多。因此白不能满意。有没有更有效的手段呢？

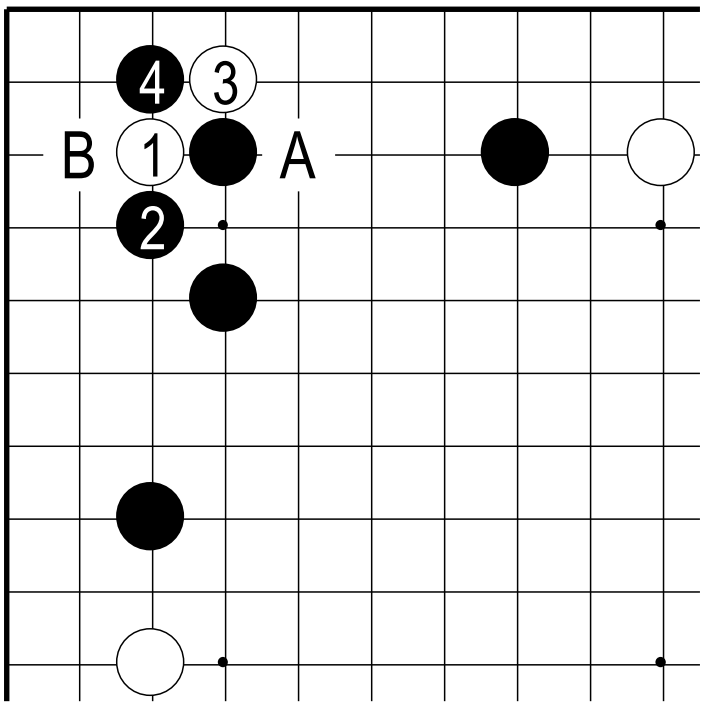


图1

图 1 试探应手

白 1 碰角试探黑棋应手，是一种高级战术。黑若 2 应，则白 3 扳。黑如 A 长，则白 B 立可以活角；因此，黑棋只能 4 断打。

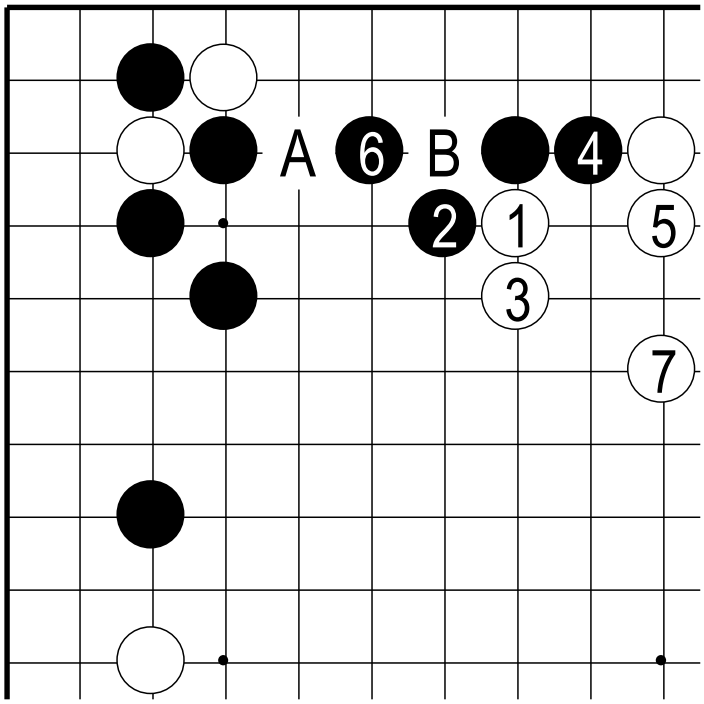


图2

图 2 白有利

接图 1。白 1、3 压长是有力的手段，黑 6 不得不下，否则白于 A 位先手打后再于 B 位断就有棋。白 7 跳，右边白棋势力扩大，而黑被压低，白有利。

图 3 后续手段

图 2 以后，白还存在着 1 打入的余地，黑如 2 压，则白 3 先手利后再白 5 长出一子就有棋。

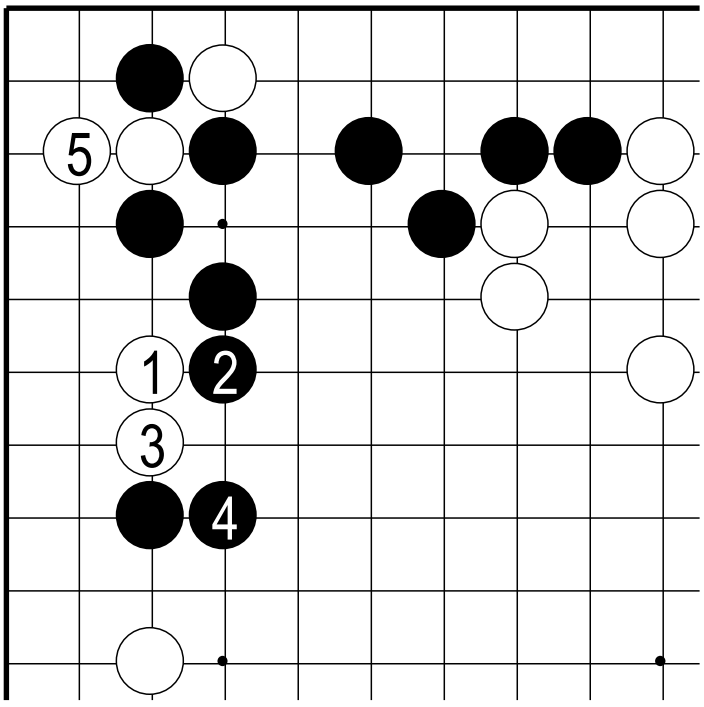


图3

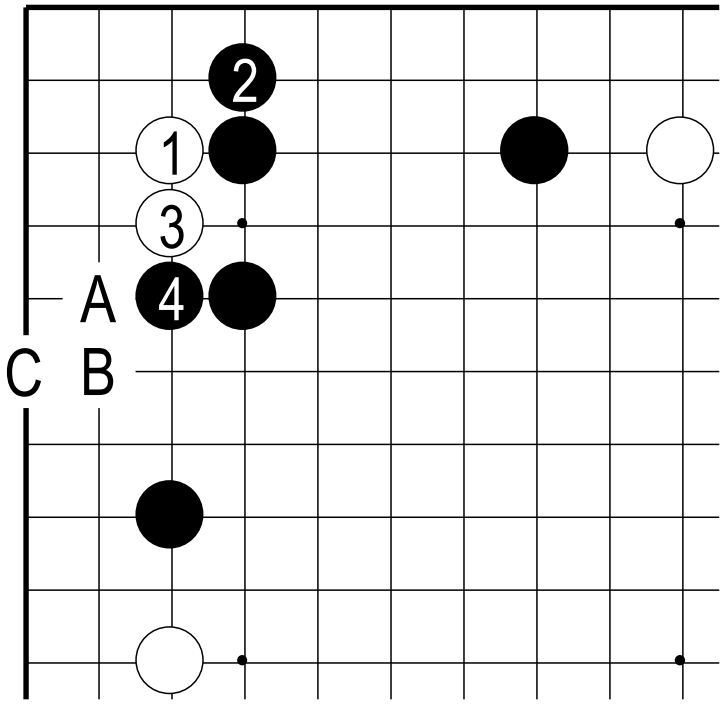


图4

图 4 黑味道不好

白 1 碰角时，黑 2 立过强，白 3 长，黑 4 挡味道不好，此时，白 A、C 连扳即可成劫，但白还有更有力的下法。

图 5 妙手

白 1 碰是妙手。黑 2 如长，则白 3 尖是手筋，下一手白 A 冲断与 B 渡两点必得其一，黑棋不好应付。

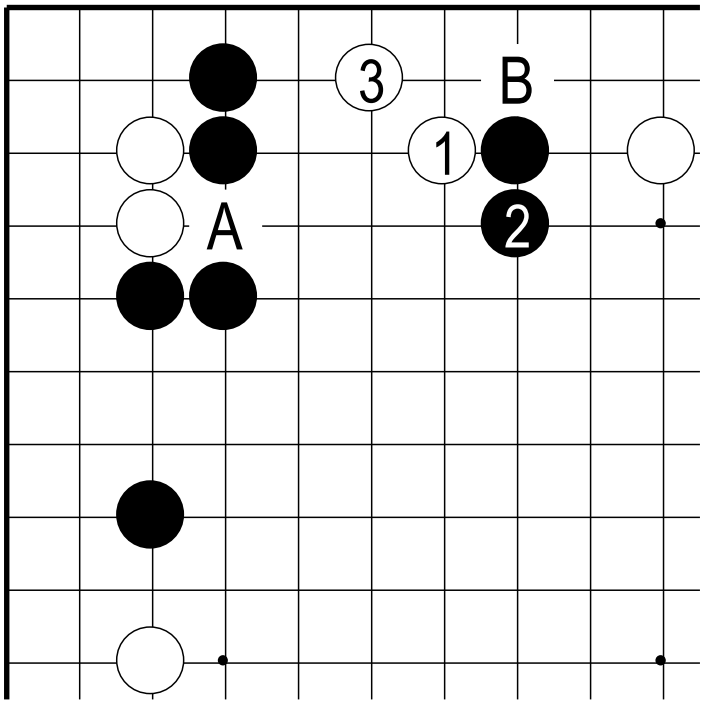


图5

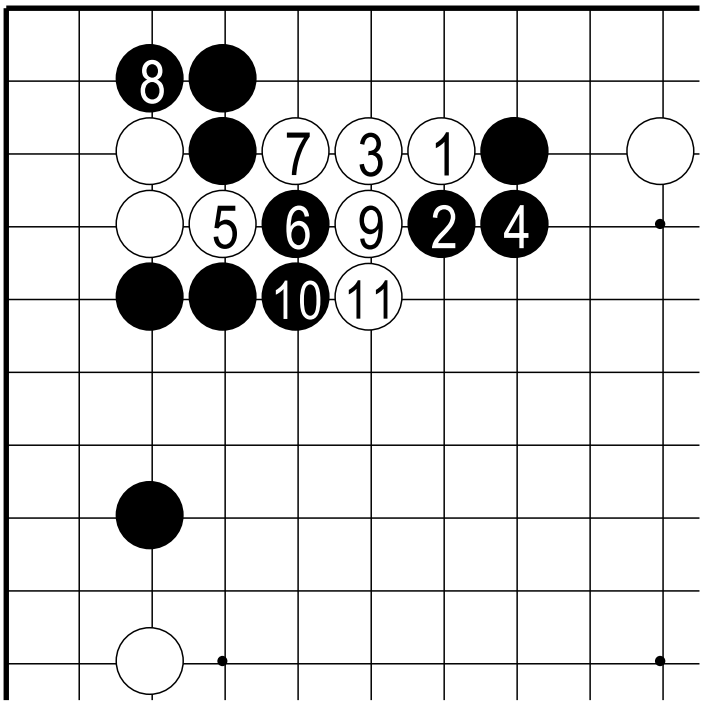


图6

图 6 冲出

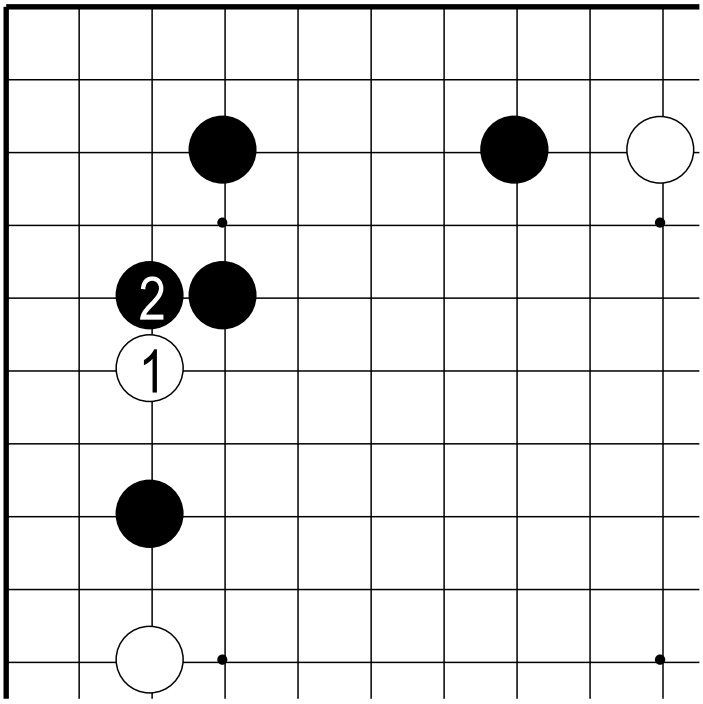
黑 2、4 强行抵挡，结果白 5 以下至白 11 冲出；而且角上黑棋还需再补一手。

第 9 型 应手 白先

基本图

白 1 打入时，黑 2 应，白怎样处理好呢？

如单独活动白 1 一子，也可以占到一点儿便宜，但不是最好的下法。



基本图

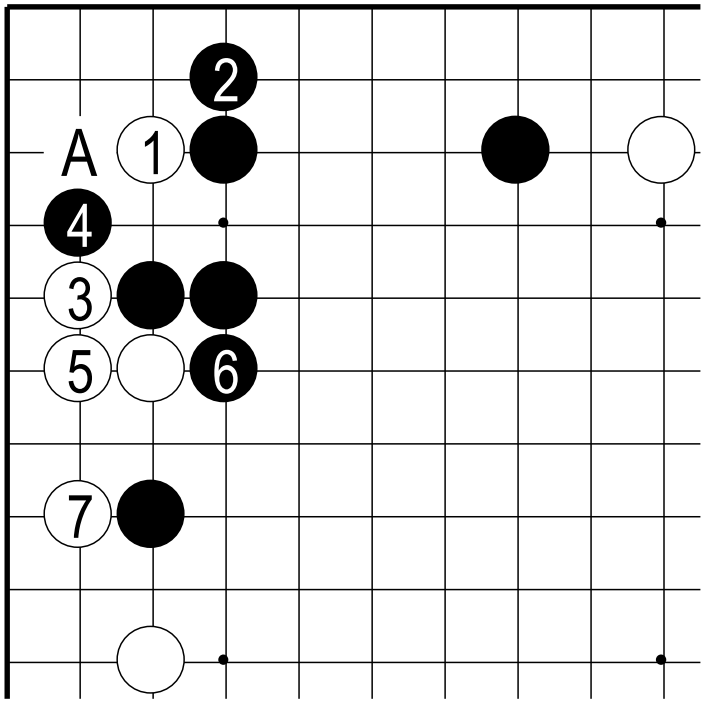


图1

图 1 妙手

白 1 碰角是妙手。黑 2 如立下，则白 3、5 扳粘后再白 7 渡过，以后白棋还留有 A 位夹的大官子，白棋可以满意。

图 2 黑不利

黑 2 应是愚形，此时白 3 扳是好手。以下黑如 A 断打，则白 B 压先手便宜。

又：黑如 C 长，白 D 立即可活角。

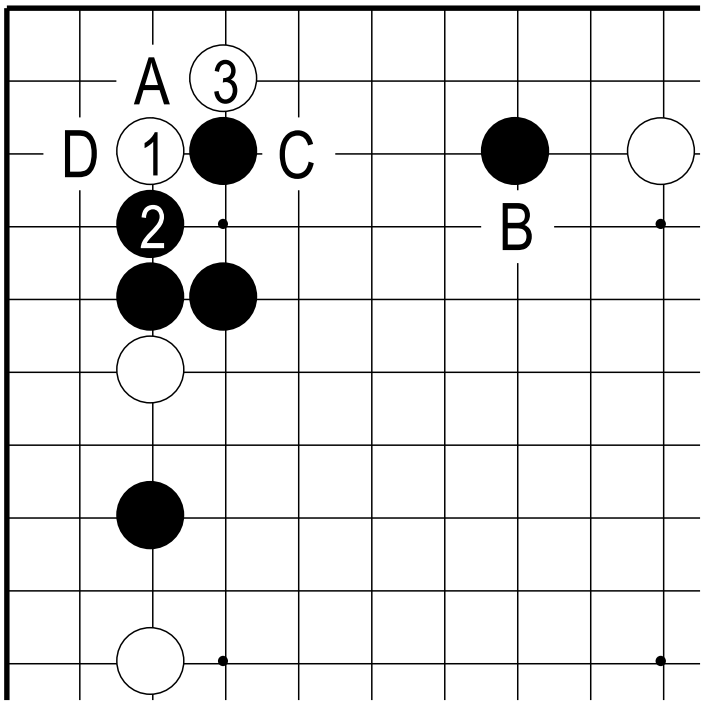


图2

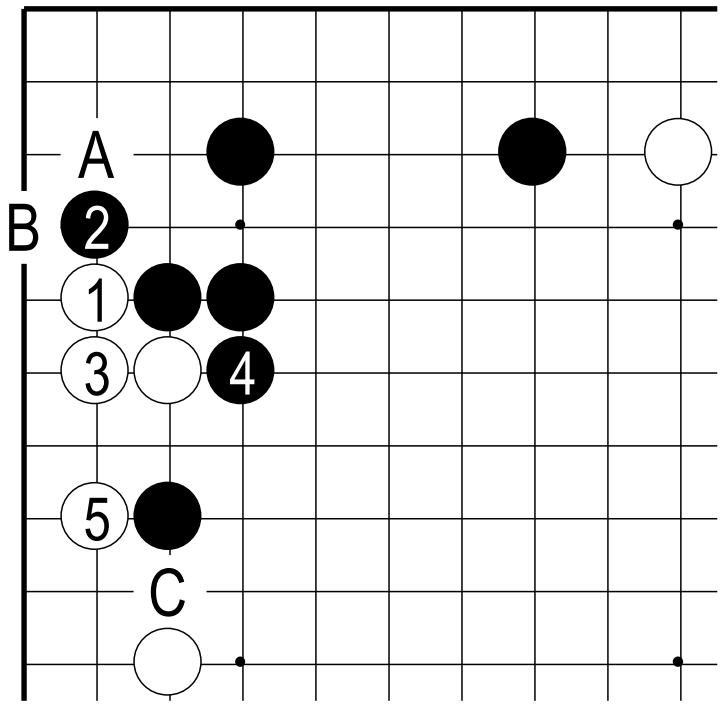


图3

图 3 稍差

白 1、3 扳粘次序有误，至 5 白虽也可渡过，但以后白于 A 夹时，黑即可 B 立下，角上白棋无法做活（结果请看下图）。而且黑 4 还有 C 位碰的下法，白棋麻烦。

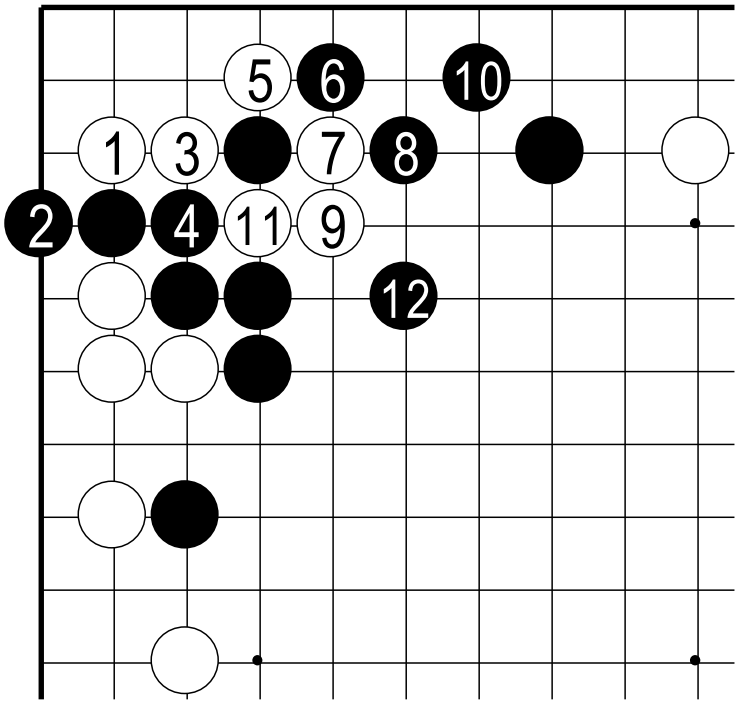
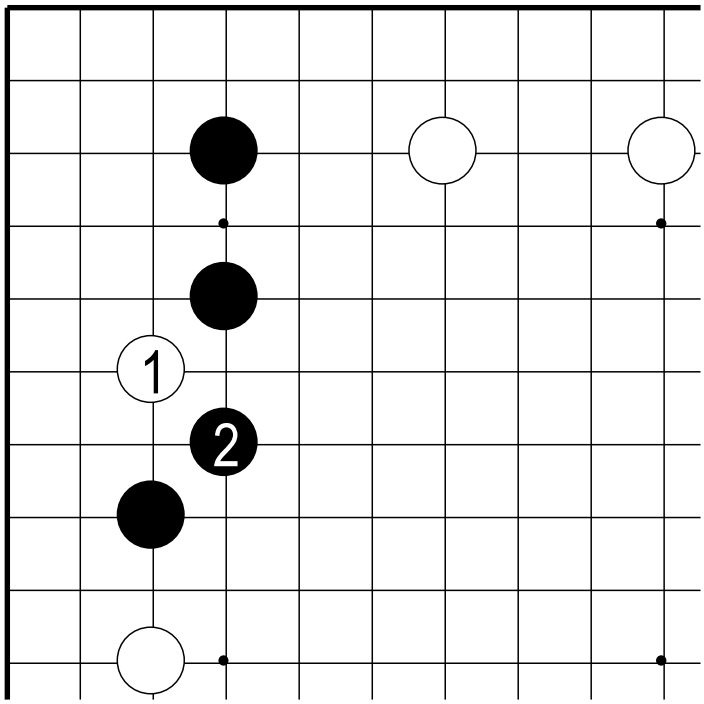


图4

图 4 角上无棋

图 3 以后。白 1 夹不成立，黑 2 立即可，白 3 长、5 扳时，黑 6 连扳是强手，以下进行至黑 12，白棋被杀。



基本图

第 10 型 无理棋的对策 白先

基本图

白 1 打入时，黑 2 尖封无理。但白棋如应错，则黑 2 成为<行得通的好手>。白的对策如何？

第一着是关键。

图 1 急所

白 1 碰是冲击黑棋形状的急所。一方面可以于 A 位扳过，另一方面和白◎子保持着密切的联系。

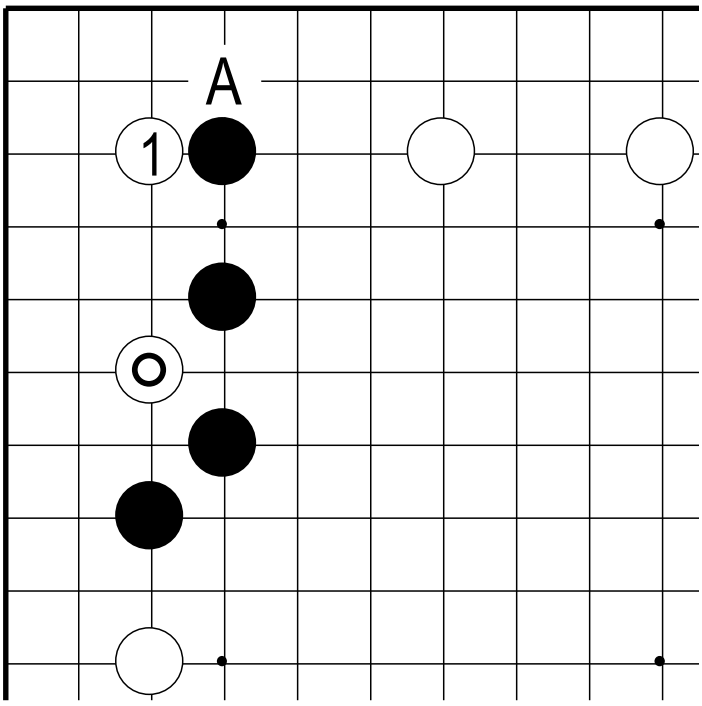


图1

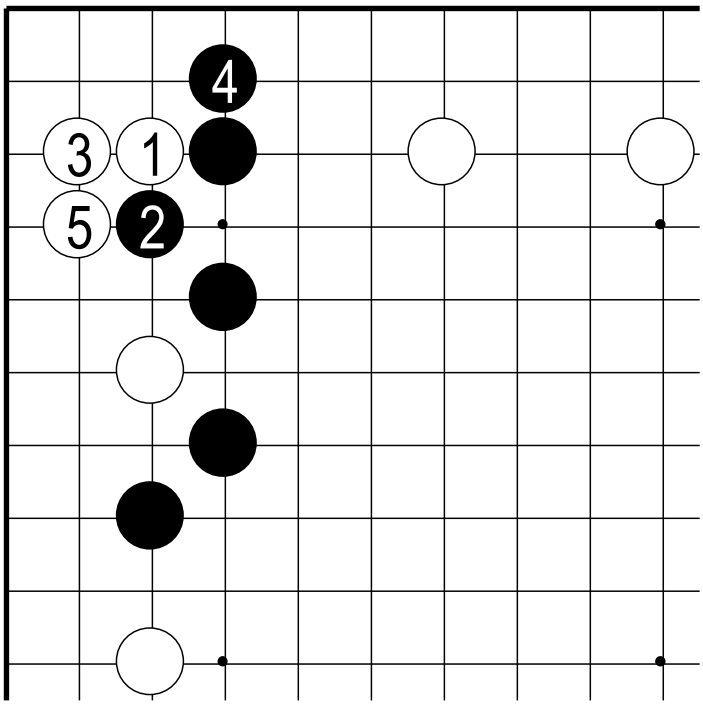


图2

图 2 活角

黑如 2 虎挡，则白棋平凡地 3 立下即可，黑 4 时，白 5 渡过，因为黑棋形很薄，所以白棋绝对不会死。

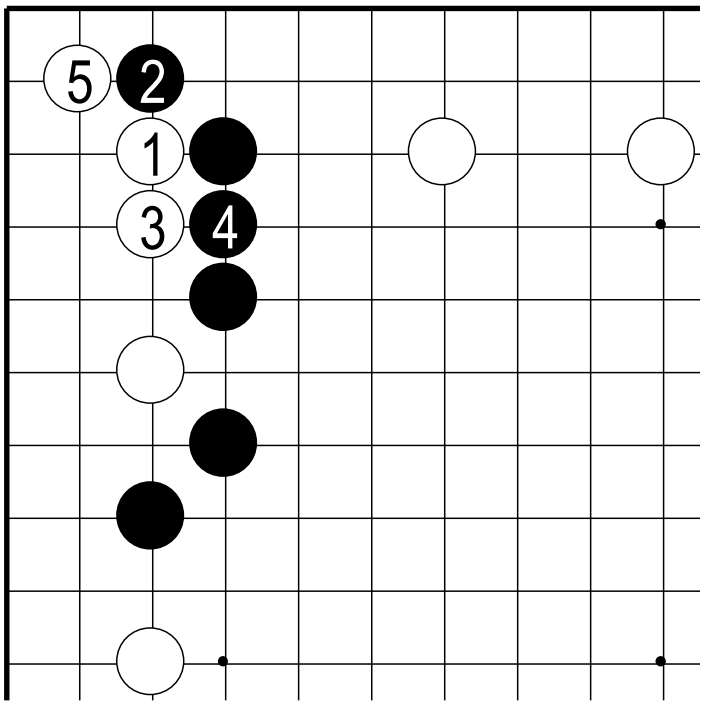


图3

图 3 白成功

白 1 碰角时，黑 2 如内扳，则白 3 长即可，黑 4 只好接，白 5 拐后已经成活。而且黑棋还没有确实的眼位，白成功。

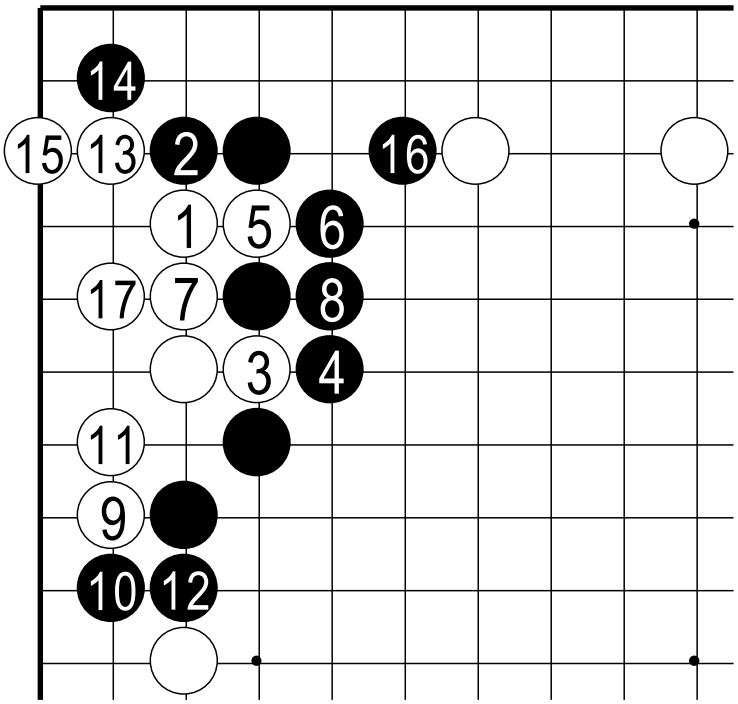


图4

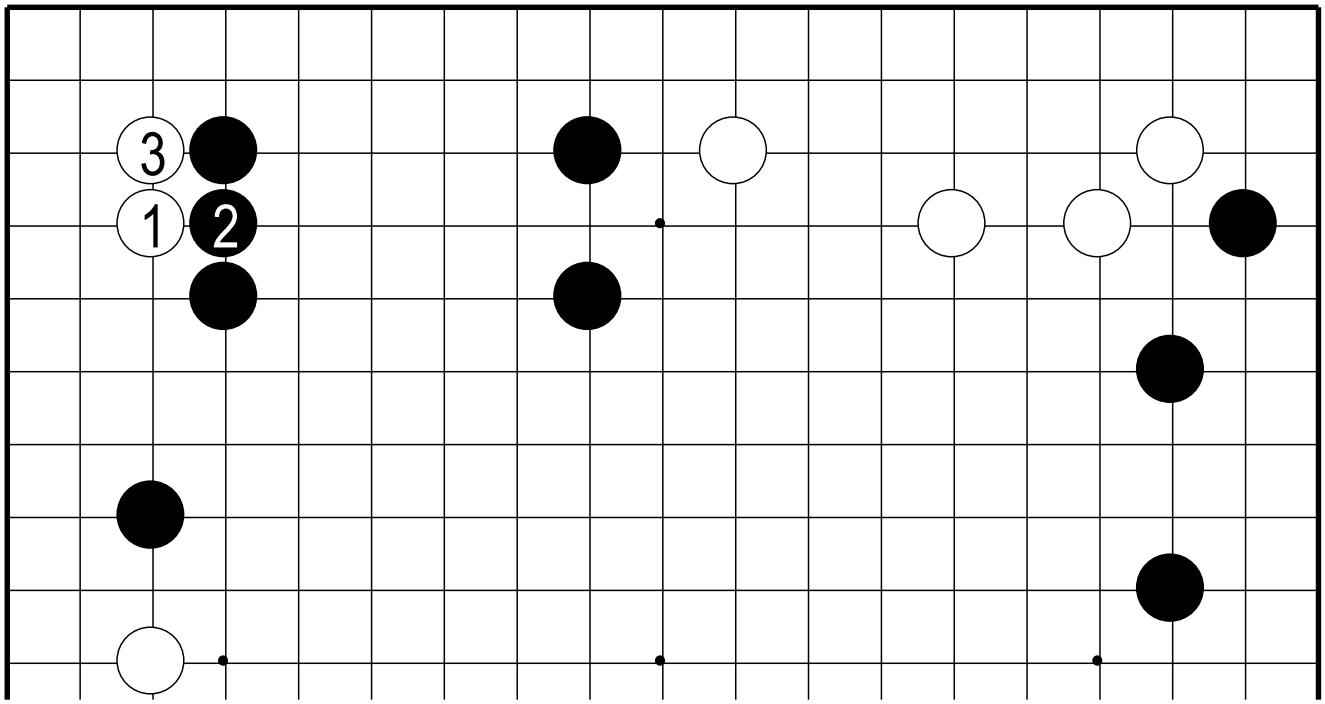
图 4 失败

白 1 跳刺，不是要点，被黑 2 挡角，白便不好应付。白 3 以下至白 17 虽然勉强可以活棋，但黑棋外形极厚，白不能满意。

第 11 型 强手 黑先

基本型

白棋 1、3 是常用的手段。但有时也不成立。由于周围黑棋坚实，若走出强手，白就不活。



基本图

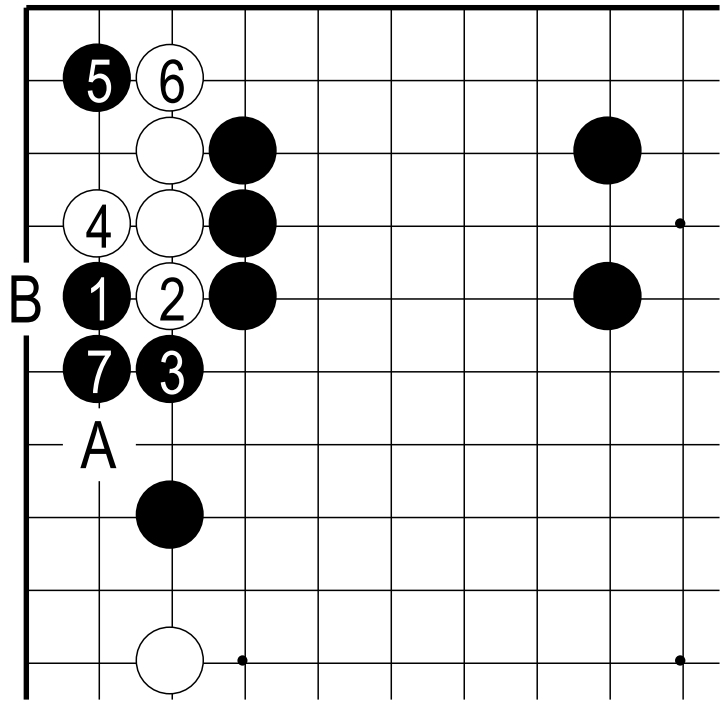


图1

图 1　正解

黑 1 跳是吃掉白棋的强手。白如 2 冲、4 挡，则黑 5 点是夺眼的急所。白 6 时，黑 7 粘，白死。白 6 如于 7 位断打，则黑 A、白 B 时，黑 6 渡过白仍不活。

图 2　白死

黑 1 跳时，白 2 如扳，则黑 3 挡，白 4 虎，黑 5 长。白棋简单被杀。

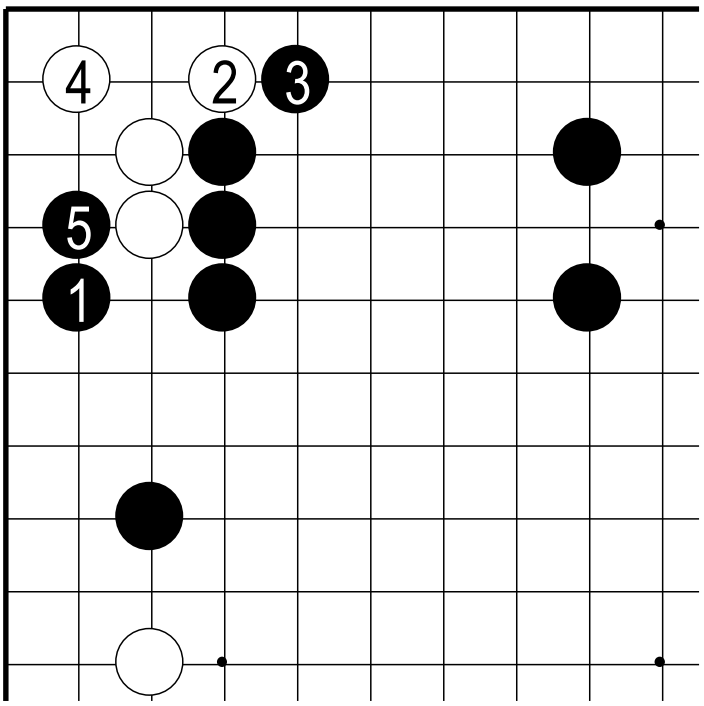


图2

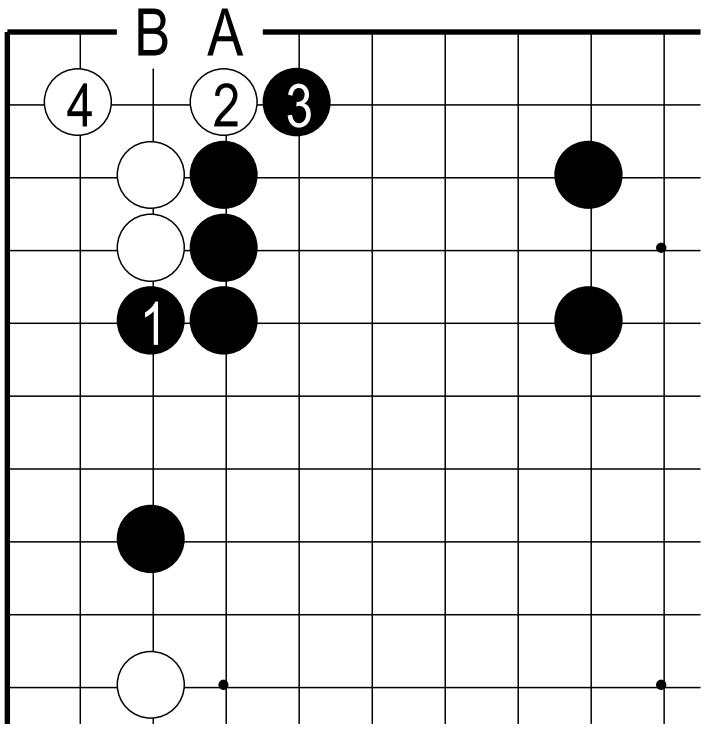


图3

图 3 失败

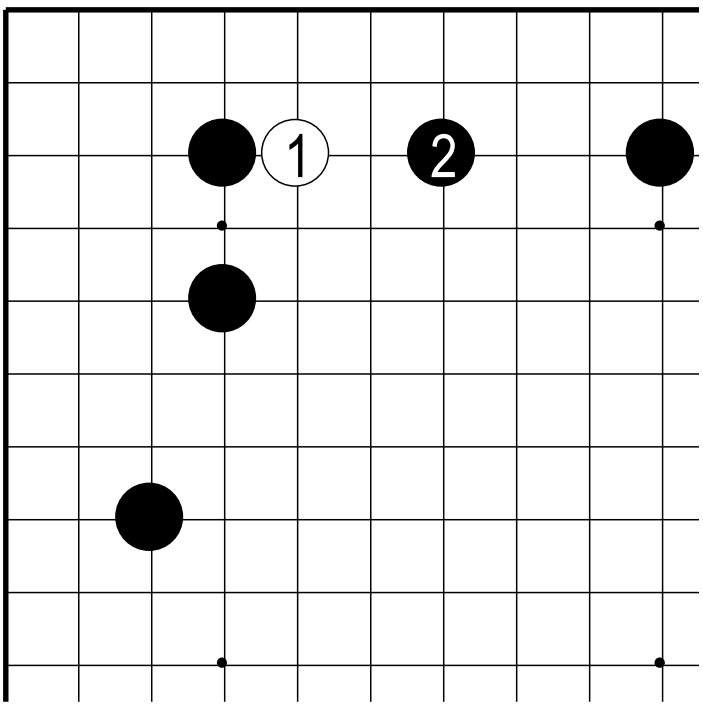
黑 1 拐是普通的着法。白 2、4 扳虎，此时黑若 A 位打，白 B 即成劫争。因此黑 1 不是最好的手段。

第 12 型 轻妙的手筋 白先

基本图

当白 1 碰时，黑 2 应，白怎么办？

对此，白有轻妙的手筋，使黑难以应付。



基本图

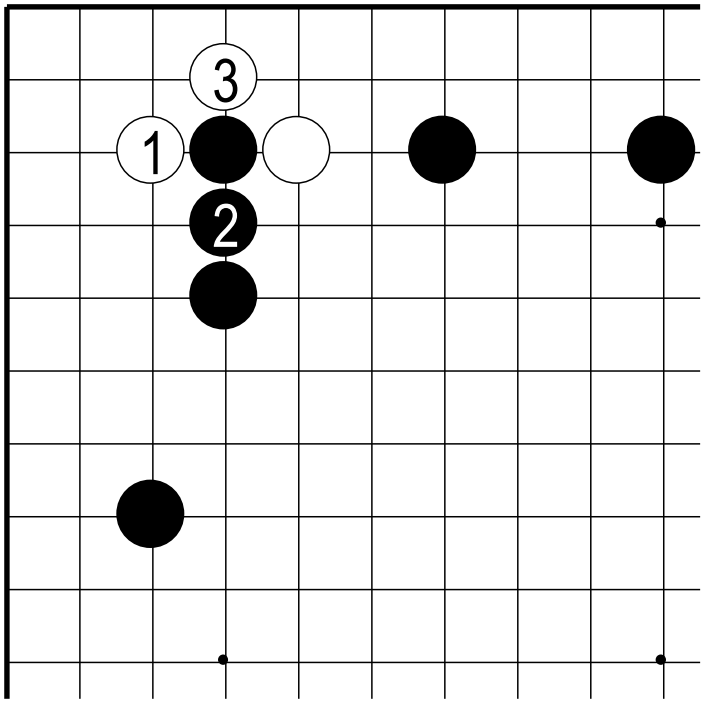


图1

图 1 妙手

白 1 夹是妙手。黑如 2 粘，则白 3 渡过，黑棋无法杀白。

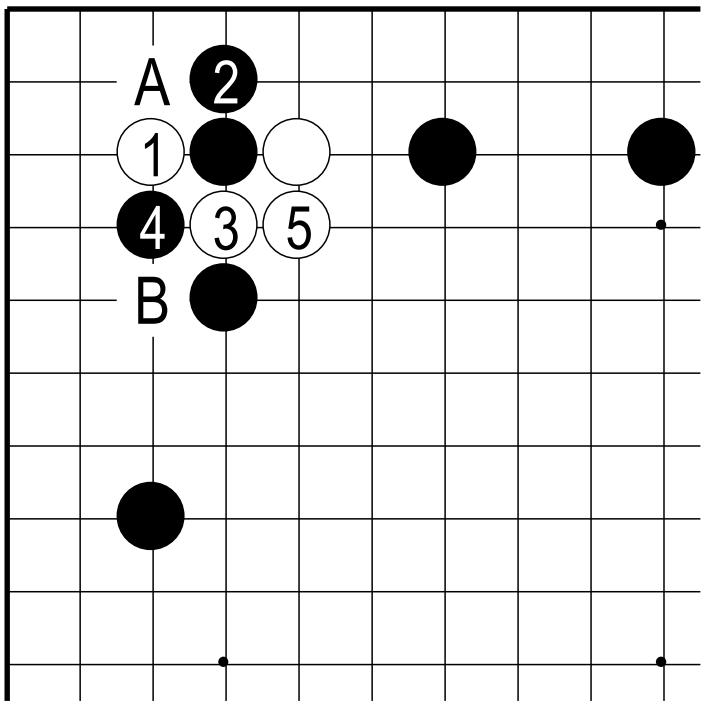


图2

图 2 黑难下

黑 2 如立下，则白 3 挖，黑 4 断打，白 5 粘。以后，白 A 挡吃二子与 B 断打征吃一子两点必得其一，但白棋征子有利是必要条件。

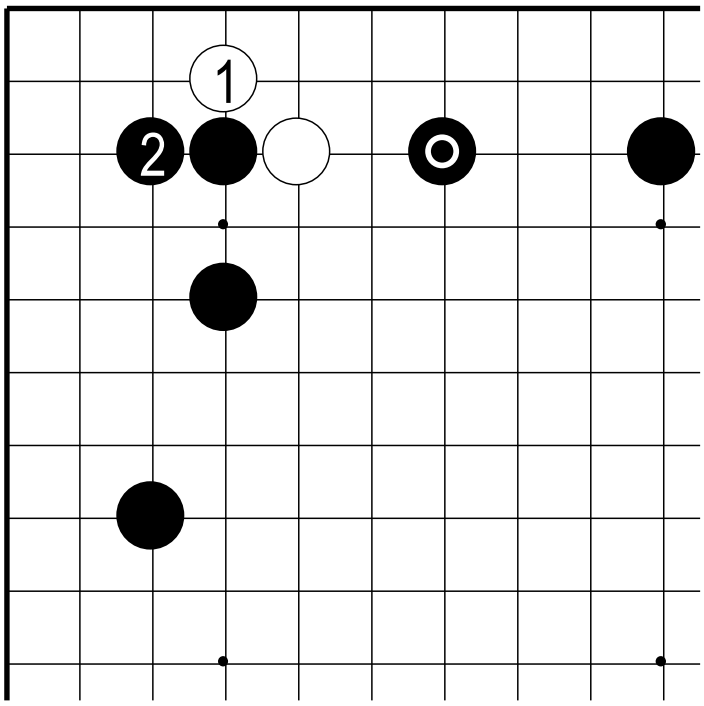


图3

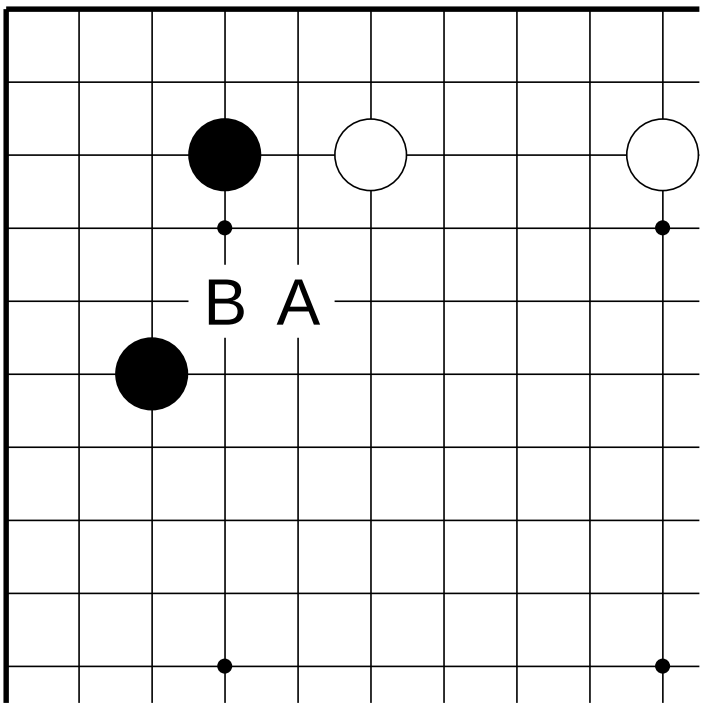
图 3 失败

白 1 随手一扳，被黑 2 长后，白棋就不好下了。白棋自身还不安定，黑◎之子成为攻白的好点，白失败。

第 13 型 大飞守角的弱点 白先

基本图

黑棋大飞守角，白棋逼近，黑棋普通是在 A 或 B 位加补一手，否则大飞守角的黑阵简单被破。（注意征子）



基本图

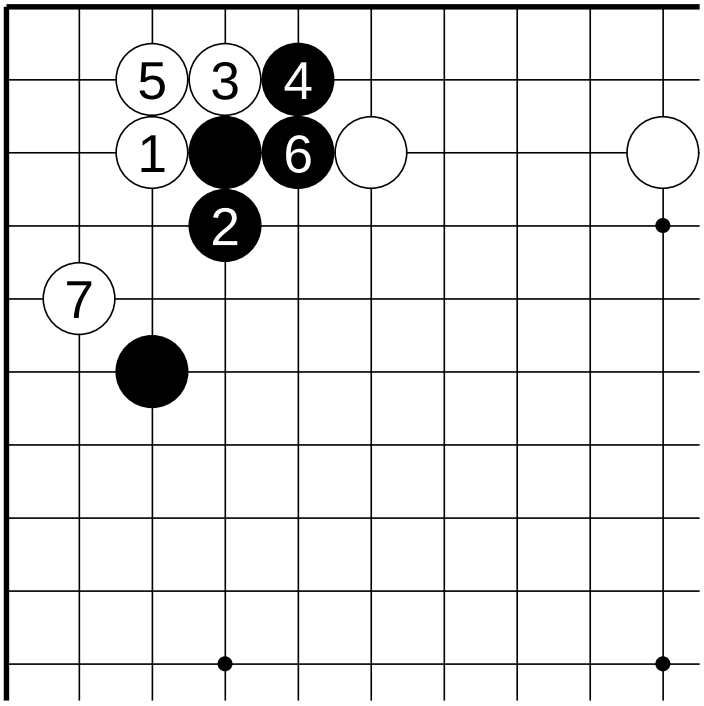


图1

图 1 活角

白 1 碰是急所，是冲击黑棋的要害。黑如 2 退，则白 3、5 先手扳粘后再于 7 位飞，简单可以活角，白棋可以满意。

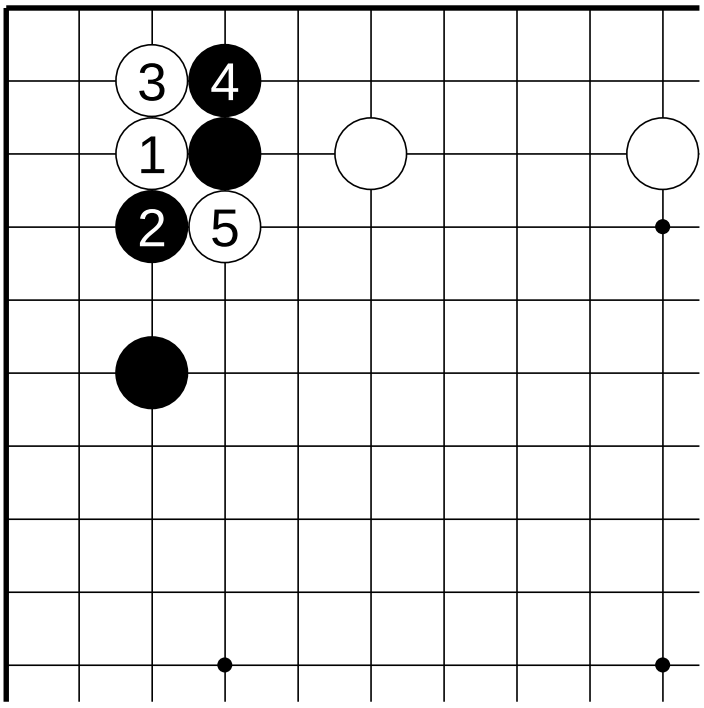


图2

图 2 对杀

白 1 碰时，黑 2 如扳，则白 3 立下，黑 4 挡时，白 5 断，双方对杀，结果怎样？

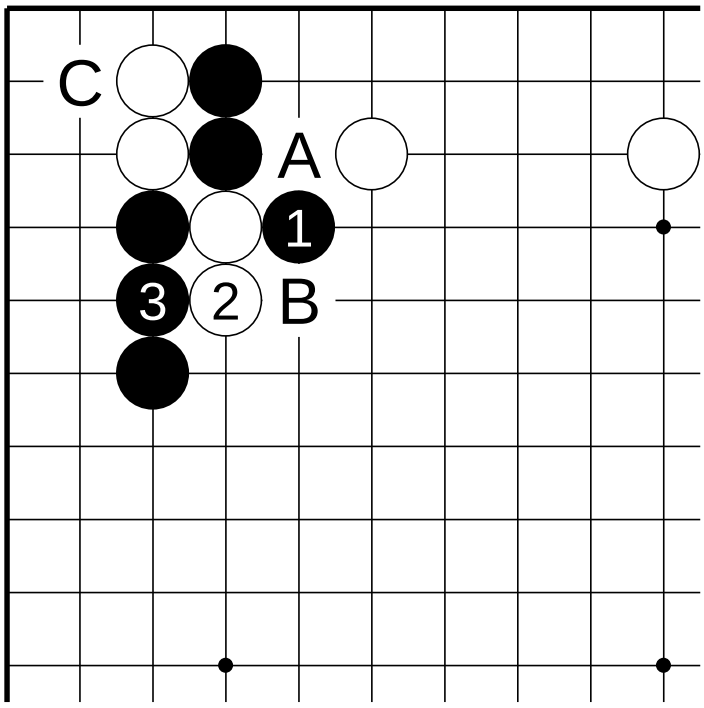


图3

图 3 黑征子有利

续图 2。当黑棋征子有利时，黑可于 1 位打。白 2 长，黑 3 粘。此时，白若 A 断，则黑 B 征吃；又，白若 B 防征，则黑 C 位夹，角上白二子被杀。

图 4 活角

当白棋征子不利时，图 2 中白 5 只能如本图 1 位扳，则黑 2 接，白 3、5 活角，但黑棋形毫无缺陷，以后还存在 A 位打入的手段，白稍有不满。因此当白征子不利时，最好暂时不使用这种手段。

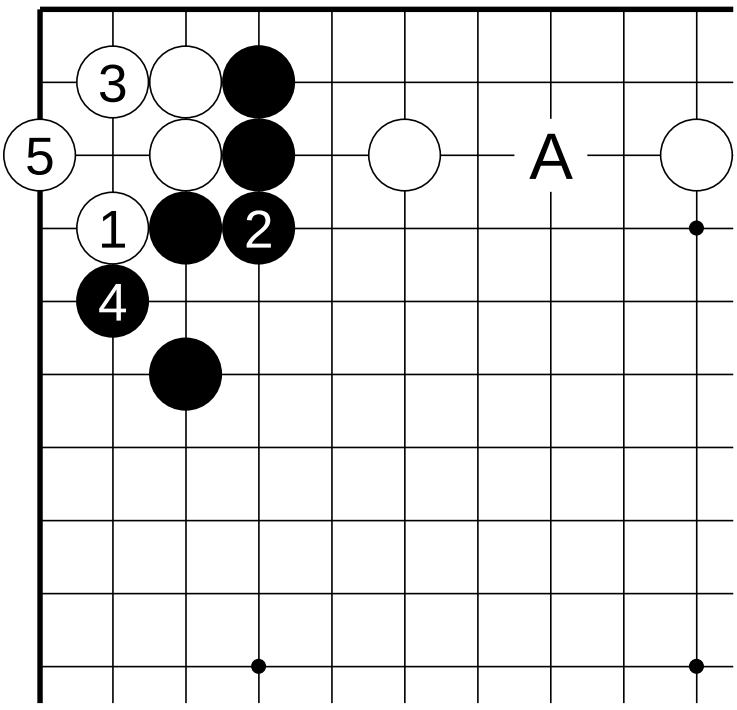


图4

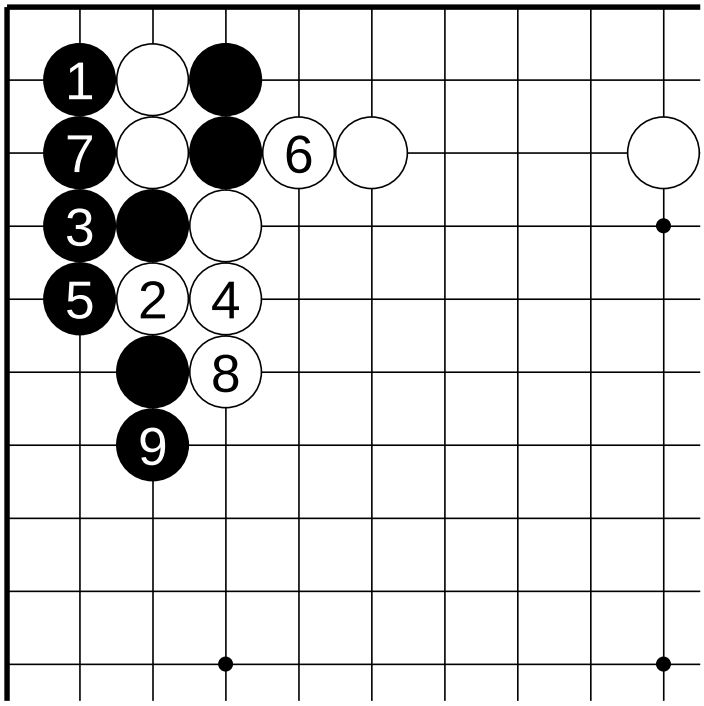


图5

图 5 黑征子不利

续 2 图。当黑棋征子不利时，黑 1 夹也是手筋，但白 2 打、4 接是好手，黑 5 挡时，白 6、8 可以弃二子后筑成厚势，黑棋被压低，是白棋充分之形。

图 6 不是要点

白 1 侵入不是要点，黑 2 挡角是好手，以下进行到黑 6 白成愚形，而黑棋形非常好，白不利。

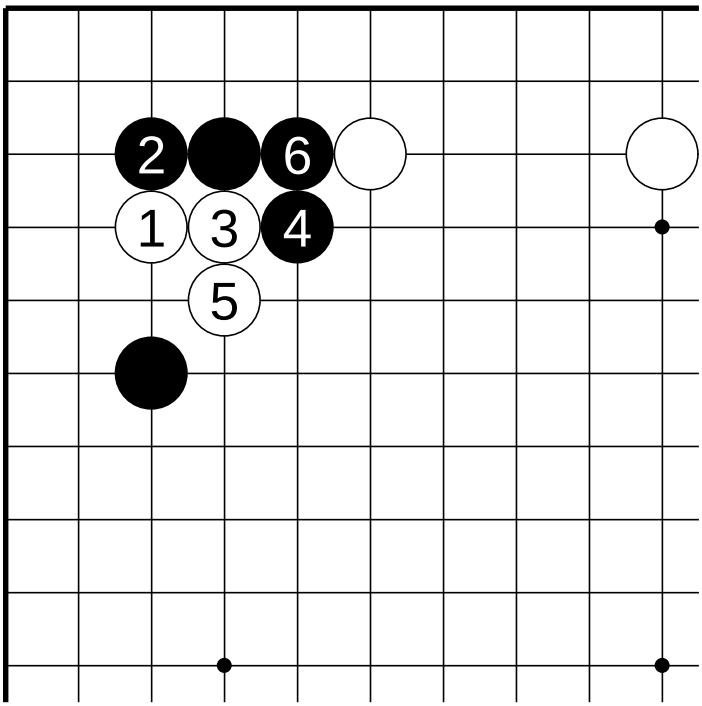
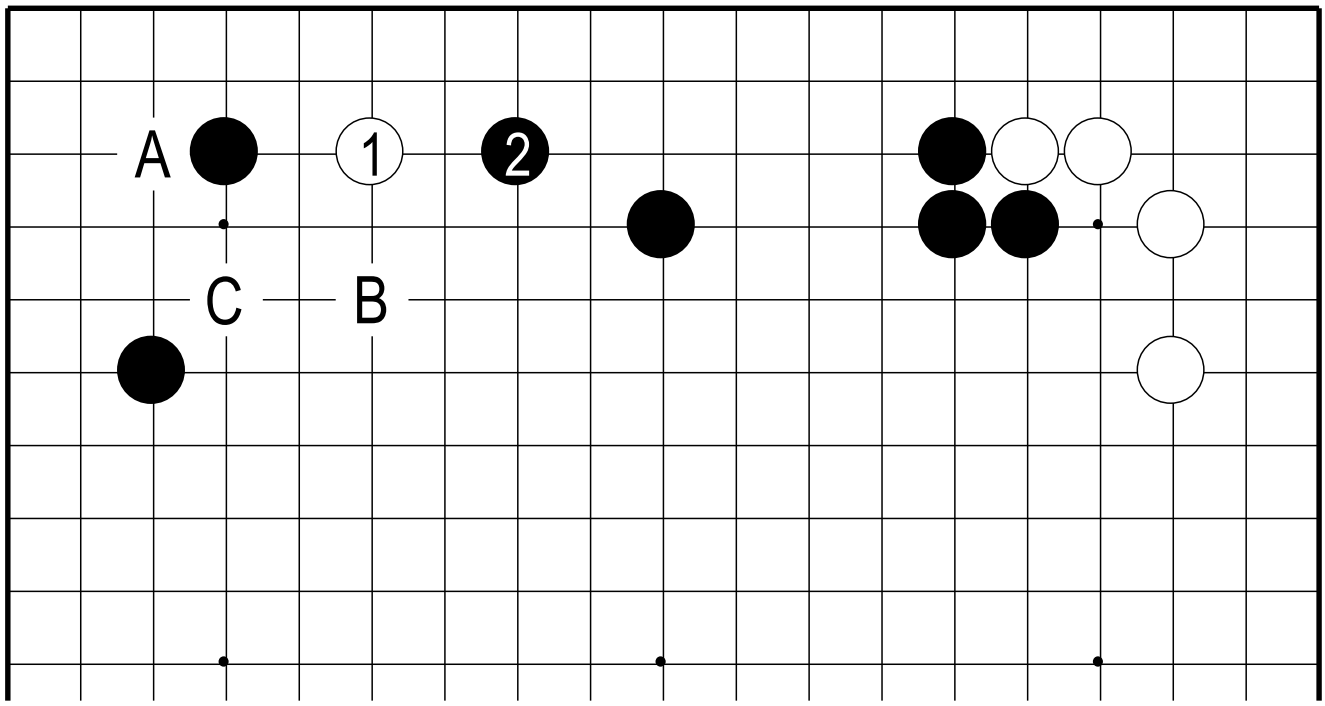


图6



基本图

第 14 型　整形　白先

基本图

现在白 1 打入，黑 2 夹攻，白怎样处理？

白于 A 位碰就可以活角，但却使黑棋外势走的很厚，不能满意。白如 B 单纯跳出，则黑 C 强化角地，白自身还不好。

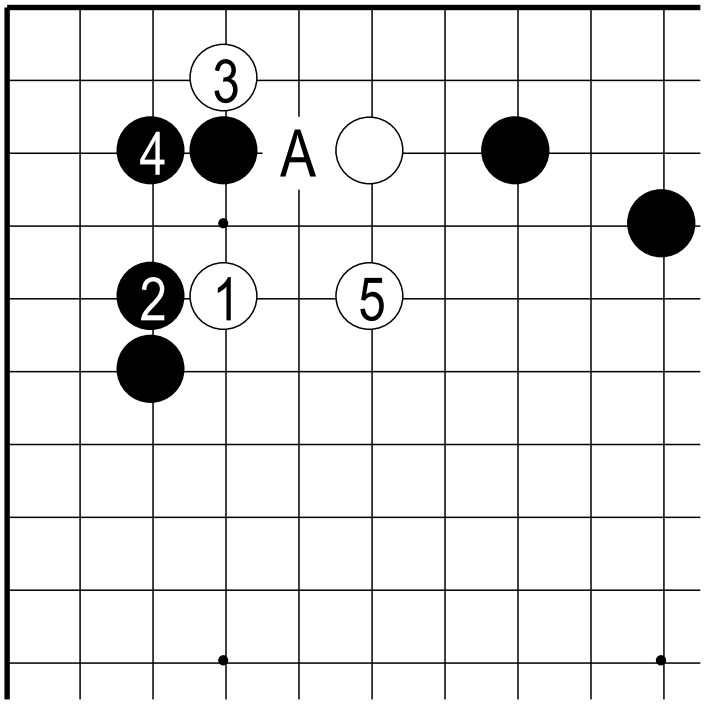


图 1

图 1　正解

白 1 肩冲是轻妙的好手。黑 2 挡时，白 3 托碰又是妙着，

黑 4 如退，则白 5 整形，再也不会遭到黑棋攻击；以后，白棋于 A 再补一手，形状厚实。

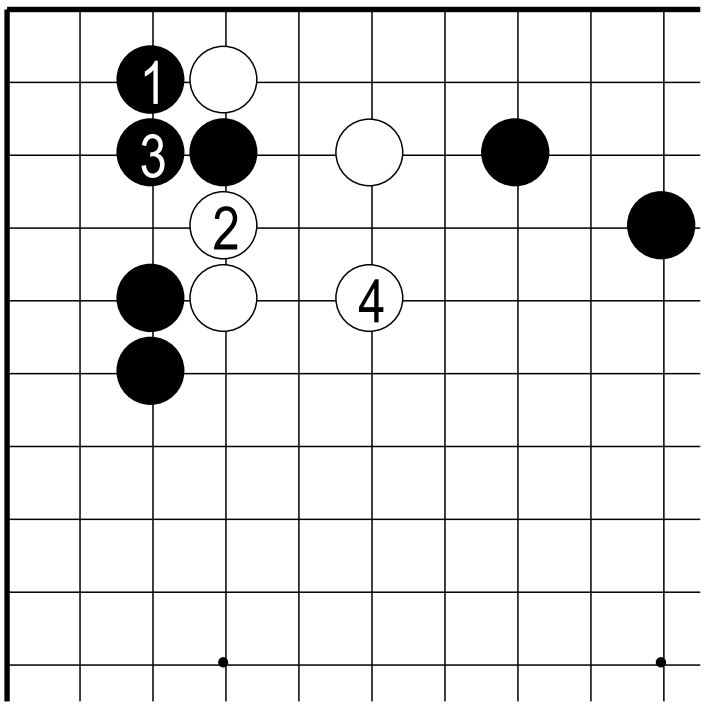


图2

图 2 整形

白棋托碰时，黑如 1 扳挡，则白 2 并，黑 3 只得粘，白 4 整形；以后，白还有阻击手段。

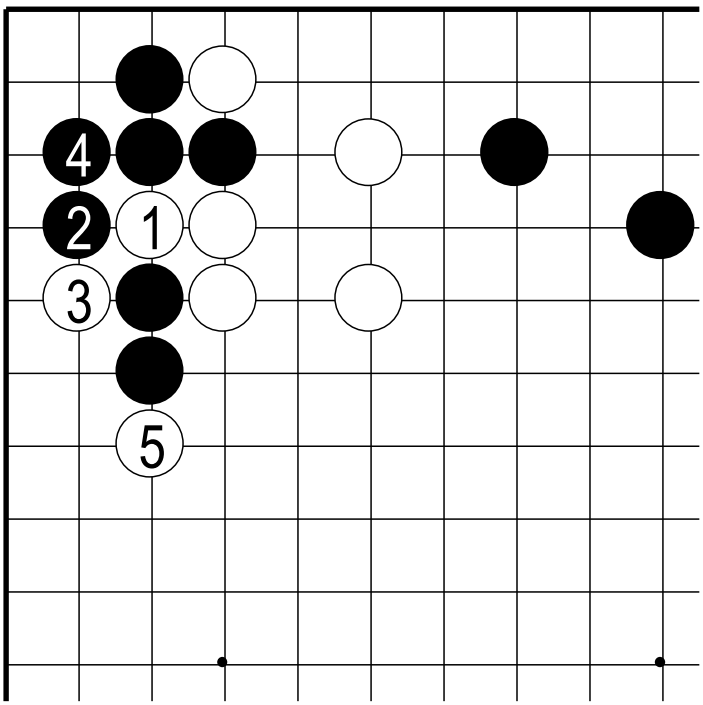


图3

图 3 后续手段

白 1、3 冲断是有力的阻击手段，黑如 4 粘，则白棋 5 碰是手筋；黑棋难下。

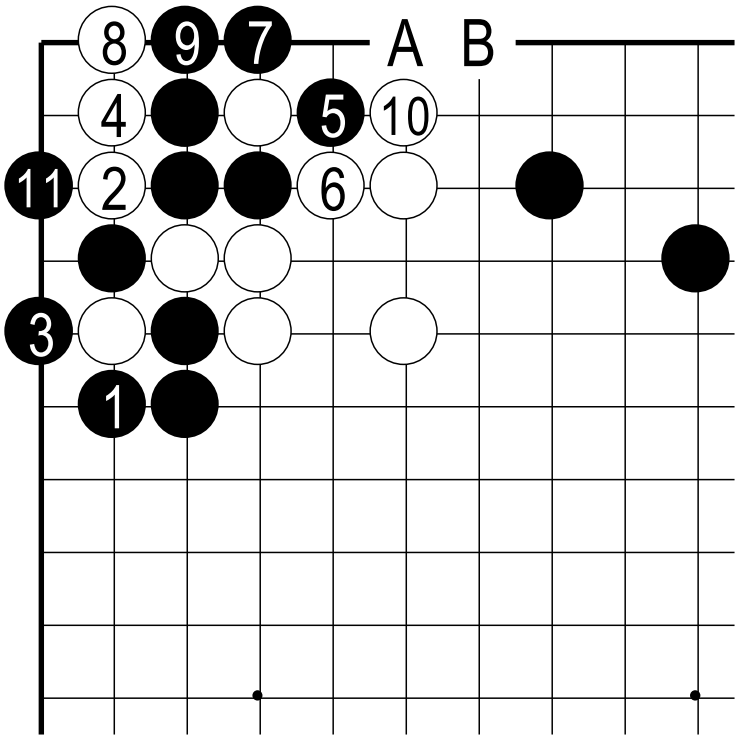


图4

图 4 变化

图 3 中黑 4 如本图 1 打，则白 2、4 是弃子战术，黑 5 打时，白 6 以下到白 10 先手压封，以后白棋还留有 A 或 B 的先手利。

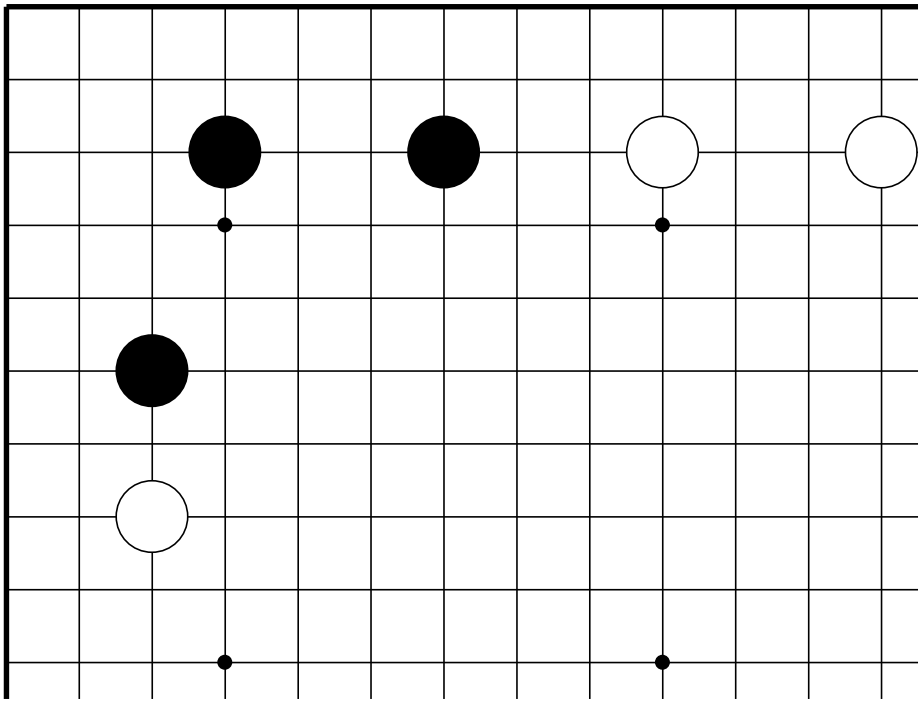
第 15 型

联系的手筋

白先

基本图

这是黑棋大飞守角加上拆二的形状。白棋冲破黑阵地的急所在哪里？走出有联系的手筋就会成功。



基本图

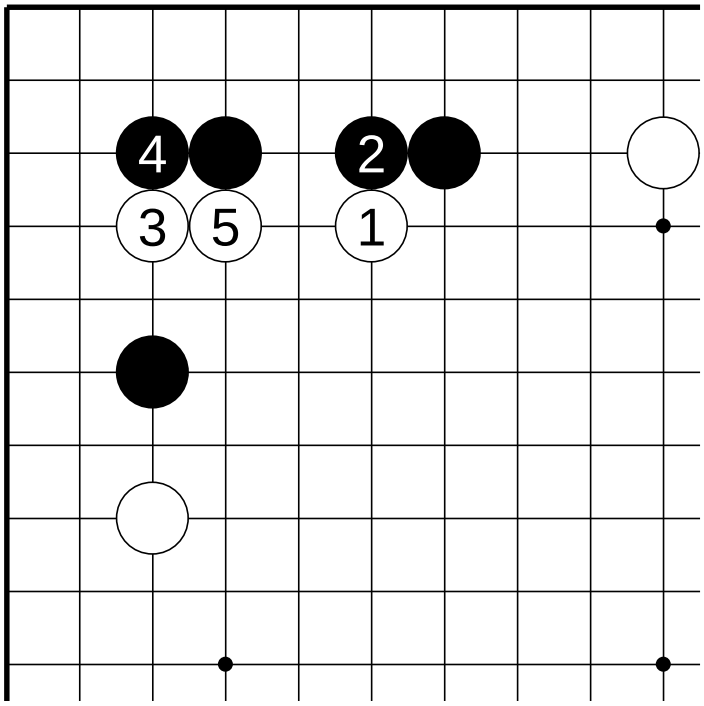


图1

图 1 妙手

白 1 肩冲是妙手。黑 2 挡时，白 3 点入是和白 1 相关联的佳着，黑如 4 挡，则白 5 引出，白棋大成功。

图 2 渡过

白 1 点入时，黑棋若 2、4 压，则白 5 渡过，白棋仍可满意。

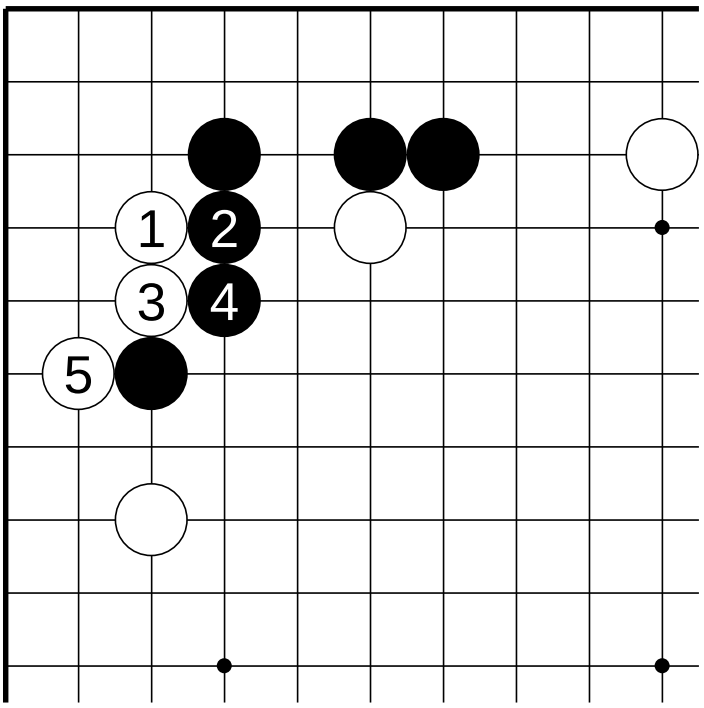


图2

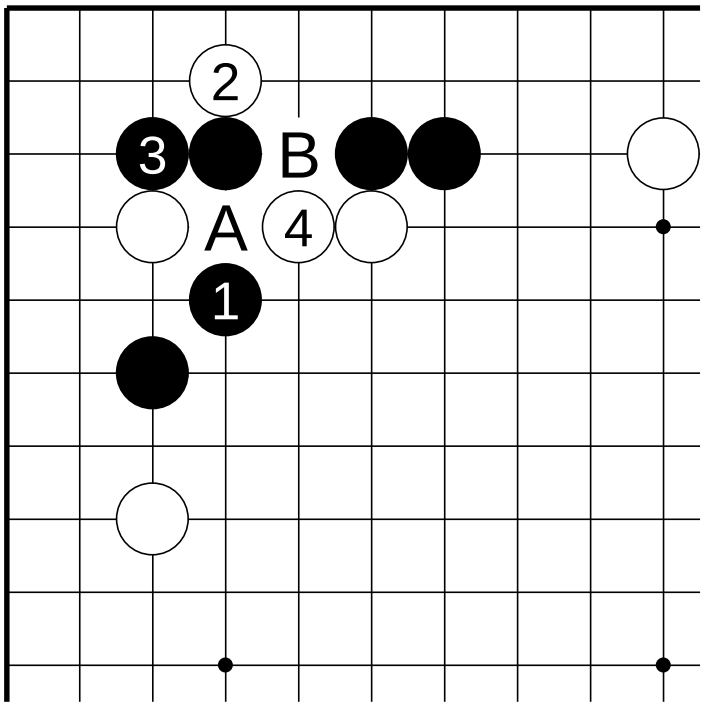


图3

图 3 又一妙手

白棋点时，黑 1 如尖封，则白 2 托碰又是妙手，黑如 3 长，则白 4 冲，白 A、B 两点必得其一，黑难下。

图 4 活角

因此，当白◎托碰时，黑棋只好 1 粘，但白 2 挡简单可以活角，白棋可以满意。过程中，黑 1 如 A 虎挡，则白 B 冲后 2 挡即可；又，黑 1 若 B 粘，则白仍 2 挡同样可活。就是白◎托碰后，不管黑棋怎样应都有棋。

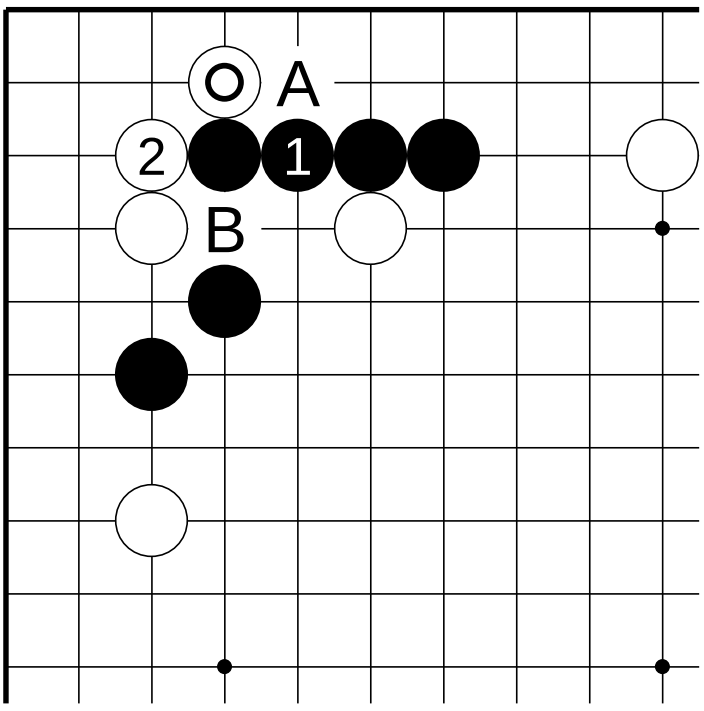


图4

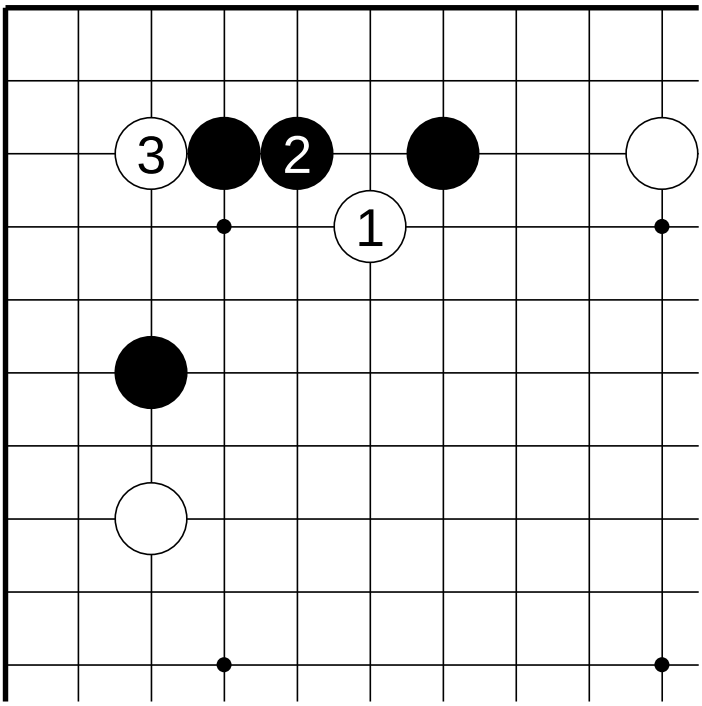


图5

图 5 假手与手筋

当初白 1 点时，黑 2 并，意图避开以上白棋的手段，其实这是一桌假手。对此，白 3 靠是绝妙的手筋。

图 6 活角

接图 5。黑如 1 扳挡，则白 2 扳又是好手筋。黑 3 只好接，于是白 4 长简单可以活角。

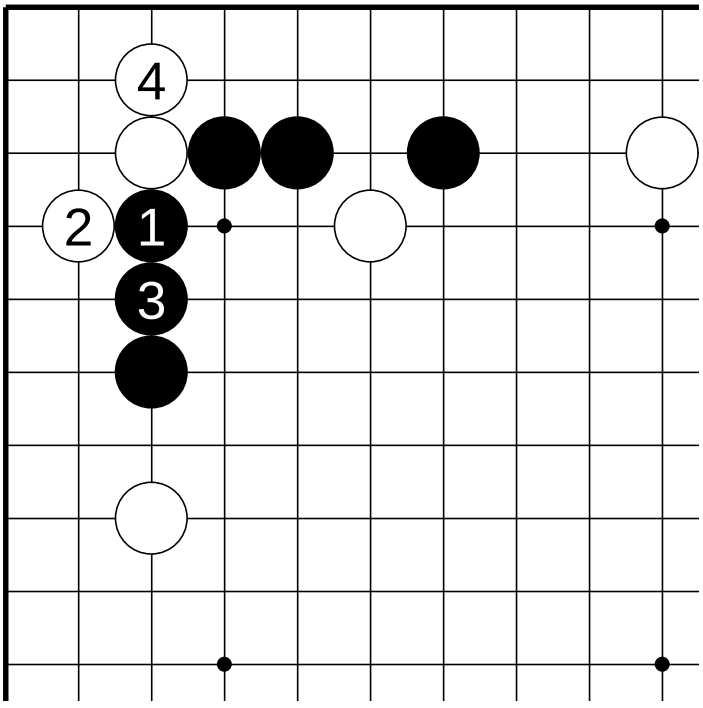


图6

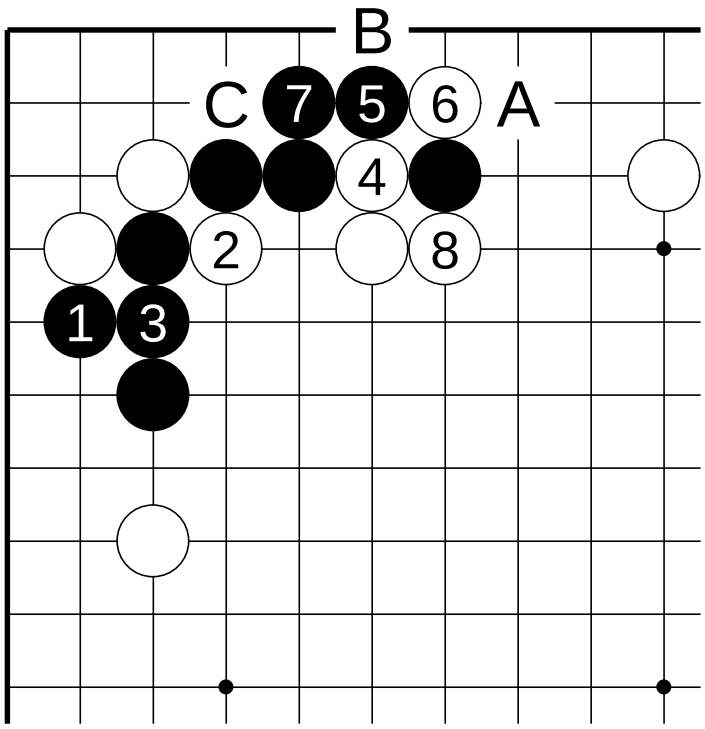


图7

图 7 割断一黑子

图 6 黑 3 如本图 1 位强挡，则白 2 打，黑 3 接时，白 4、6 冲断，黑 7 只好粘，白 8 割断一黑子而获大利。

另外，黑 7 若于 A 打，则经白 7、黑 B、白 C 后，可断取黑二子，黑棋大坏。

图 8 断取左边一子

黑如 1 打，则白 2 反打，至白 4 长出，左下黑一子被断，白棋获利不小，可以满意。

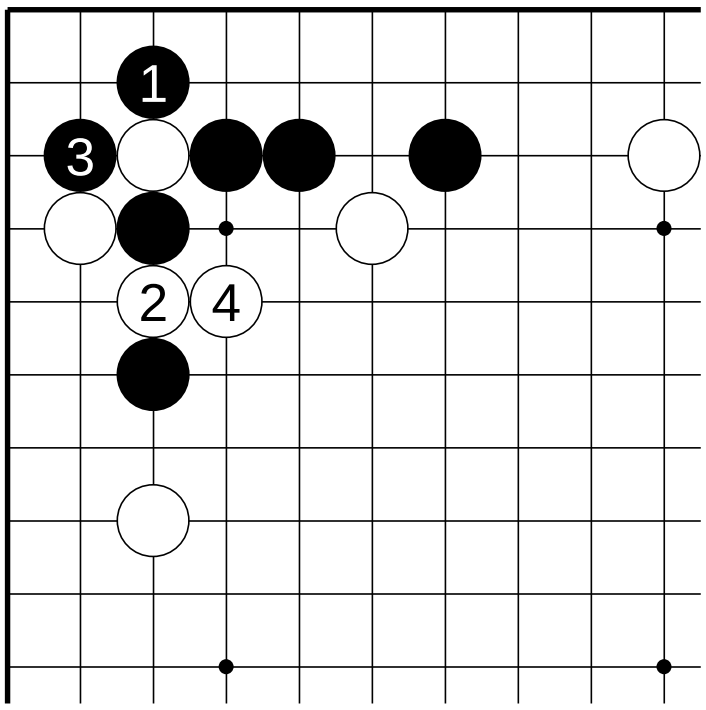


图8

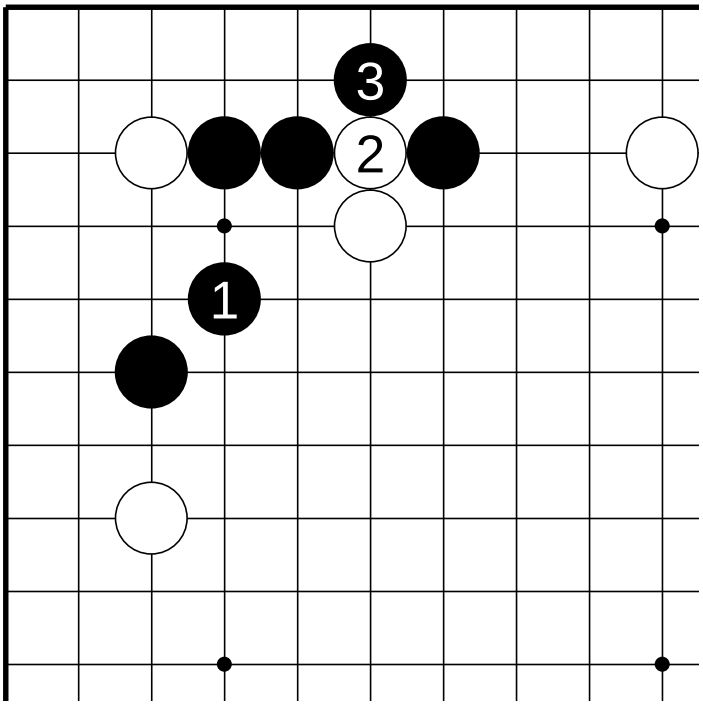


图9

图 9 黑不利

黑 1 如意图吞吃白角上一子，则白 2、4 冲断，黑仍不利。

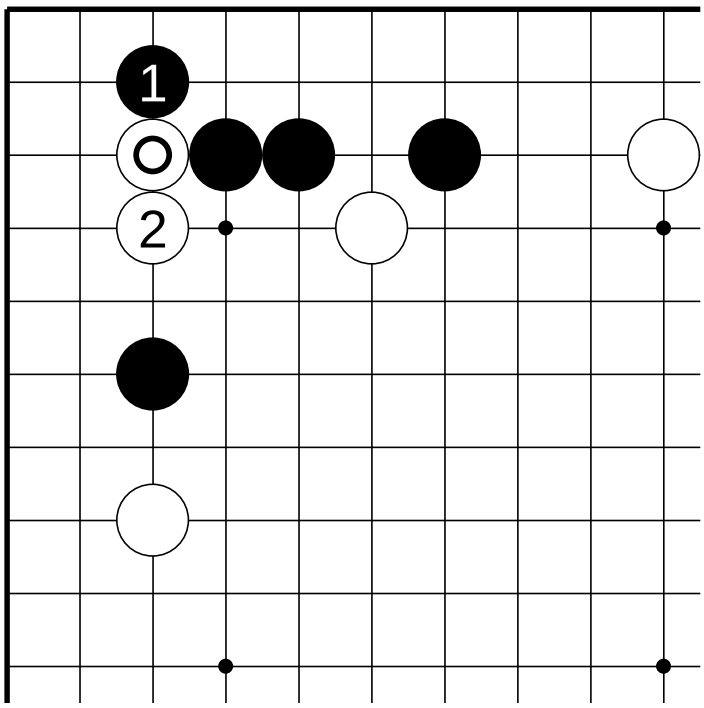


图10

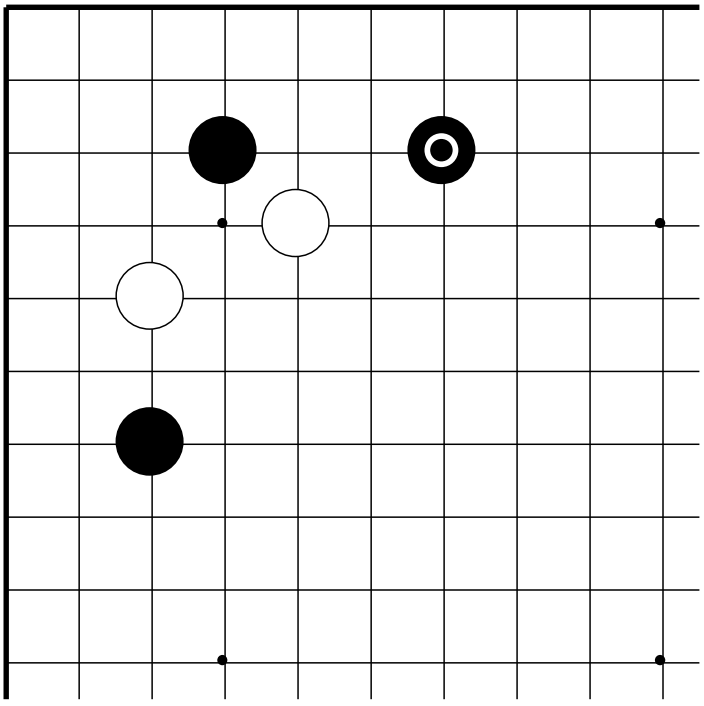
图 10 好手筋

黑如 1 从内部扳挡，则白 2 长即可。这些都是白◎之功劳。

第二章 定式中的变着与骗着

变着是指不按一般定式走，而弈出的新手。骗着是一种手段，可能诱使对手受骗，从而得到好处。事实上，对局过程中，变着和骗着是常见的，如果不了解它，或计算不够就会上当。为此，本章收集了各式各样的变着，以便在实战中灵活运用。

下面将具有代表性的变着和骗着的实例，以及应对的方法分别加以介绍。



基本图

第 1 型 大跳 白先

基本图

现在黑棋下在◎位，大跳，好像很奇怪，但是，白若不假思索地走下去，就会落入黑的圈套。

提示：黑棋的意图是利用弃子手段来取得厚壮的外势。

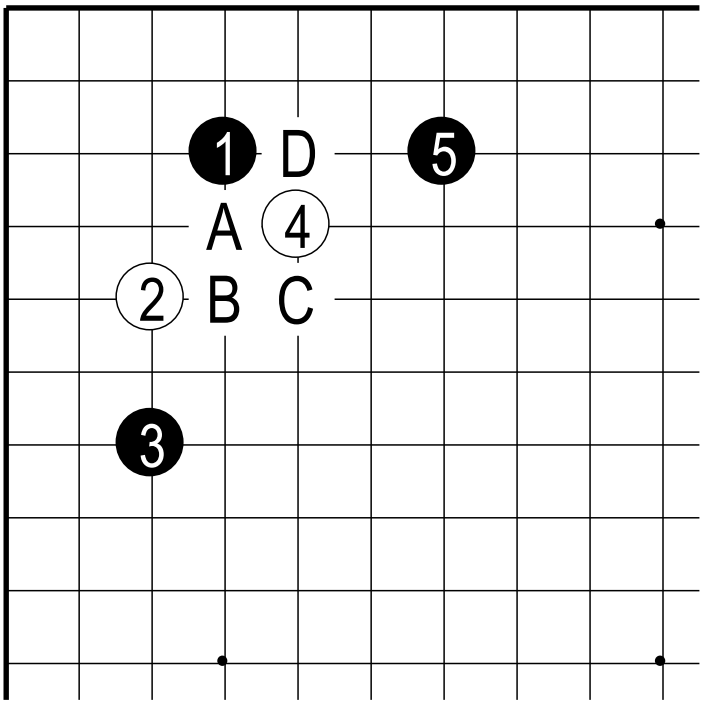


图1

图 1 过程

白 4 飞压时，黑棋一般是应在 A 位冲，白 B 挡，黑 C 断。如图黑 5 大跳，其目的是引诱白于 D 位挡下。

图 2 落入黑的圈套

白若 1 挡，则黑 2 冲、4 扳是预定的计划，白 5、7 扳粘阻渡即落入了黑棋的圈套。黑 8 切断，以后白棋怎样下好呢？请看下图。

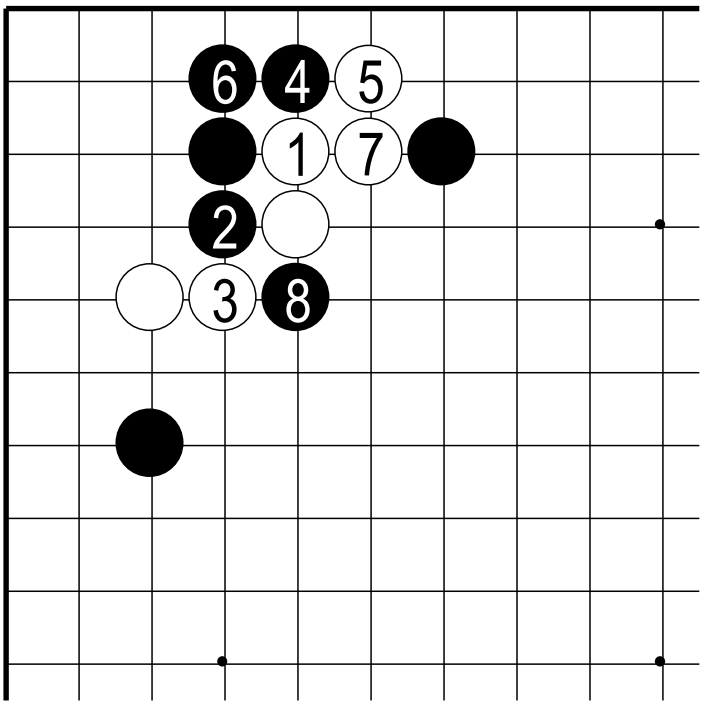


图2

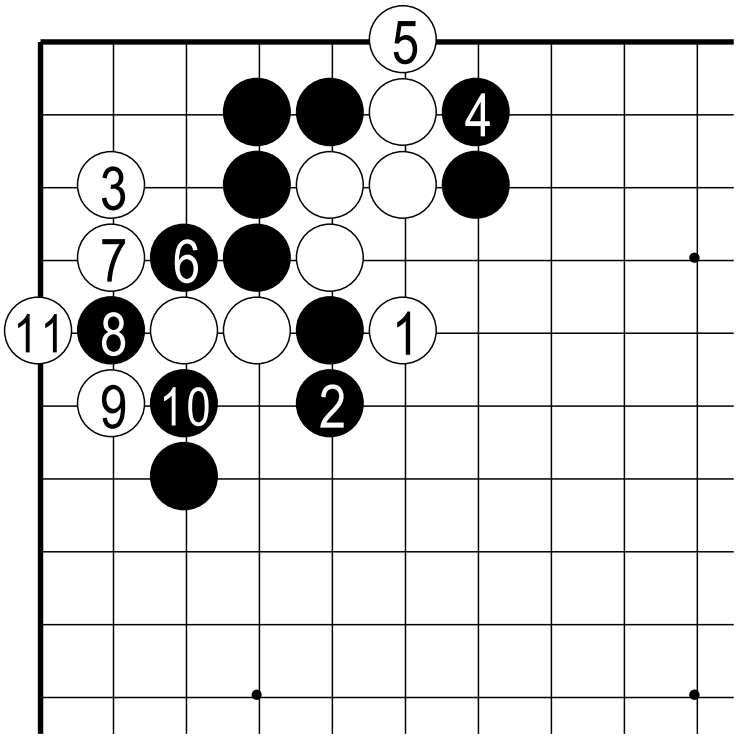


图3

图 3 黑的弃子手段

接图 2。白 1 打吃，3 飞进角与黑棋对杀，黑棋明显不利，但黑 4 以下开始利用弃子的手段来获得更大的好处。白 5 以下至白 11 是双方必然的应手。

图 4 黑棋成功

接图 3。黑 1 以下至 5 枷时，白 6 只得紧吃。以下进行至白 10，结果黑棋先手获得了铁壁外势。而且以后 A 位打也是黑棋的先手，白地总共也就有十八目强，黑棋大成功。

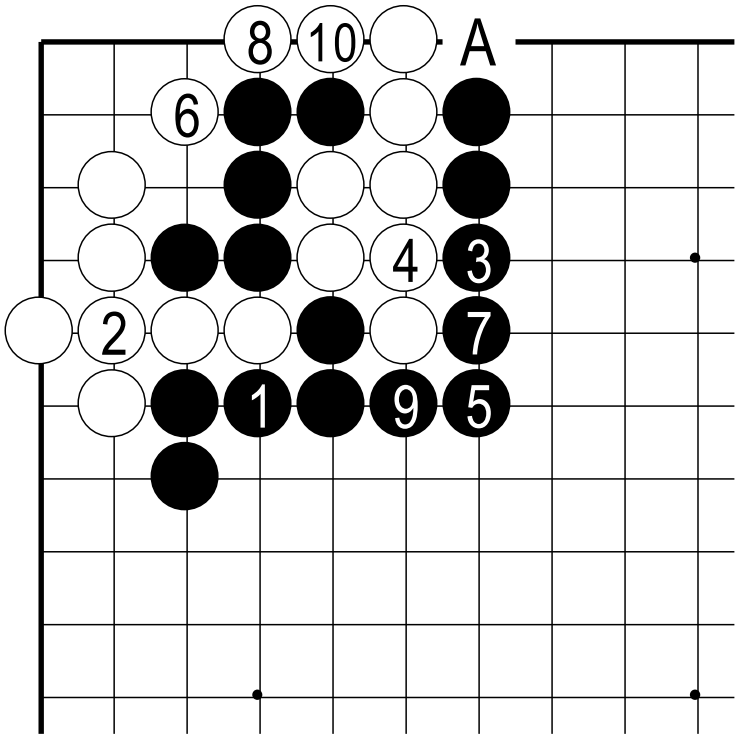


图4

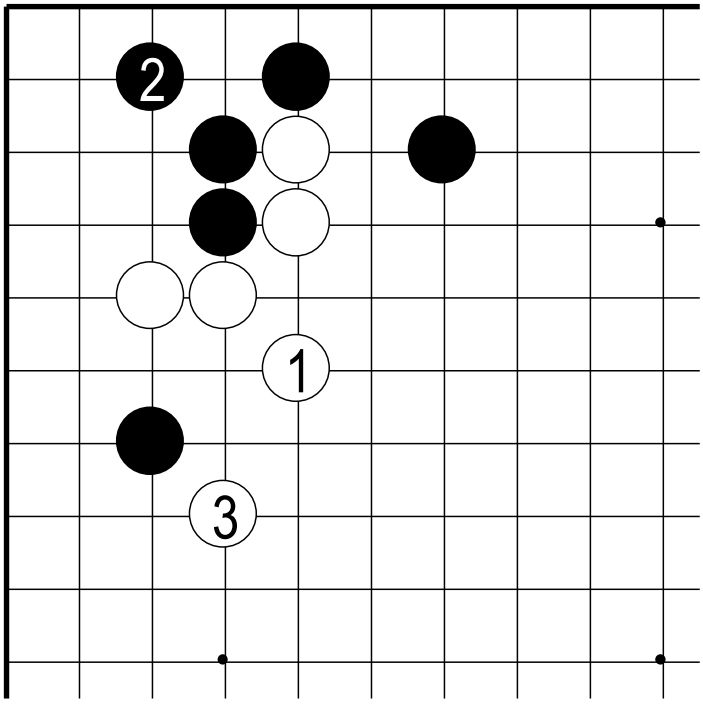


图5

图 5 粉碎黑的骗着

如果形成图 4 的结果，白棋就已经受骗了，因此，白棋必须另想对策。

图 2 中黑 4 扳时，白 5 于本图 1 位虎是好手，黑 2 也是最好的应手，然后白 3 飞压即可，从而白棋简单地避开了黑棋的骗着。

图 6 两点必得其一

回到当初。白 1 飞压也是一种腾挪的好手。黑 2 若扳，则白 3 长，黑 4 时，白 5 紧凑。从而白棋即产生了 A 位挡与 B 位断的两个好点，黑棋难办。

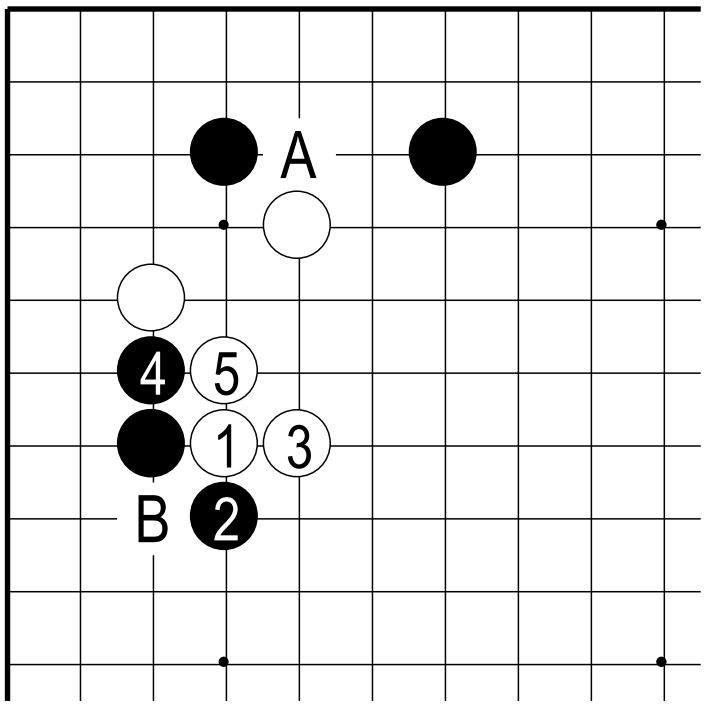
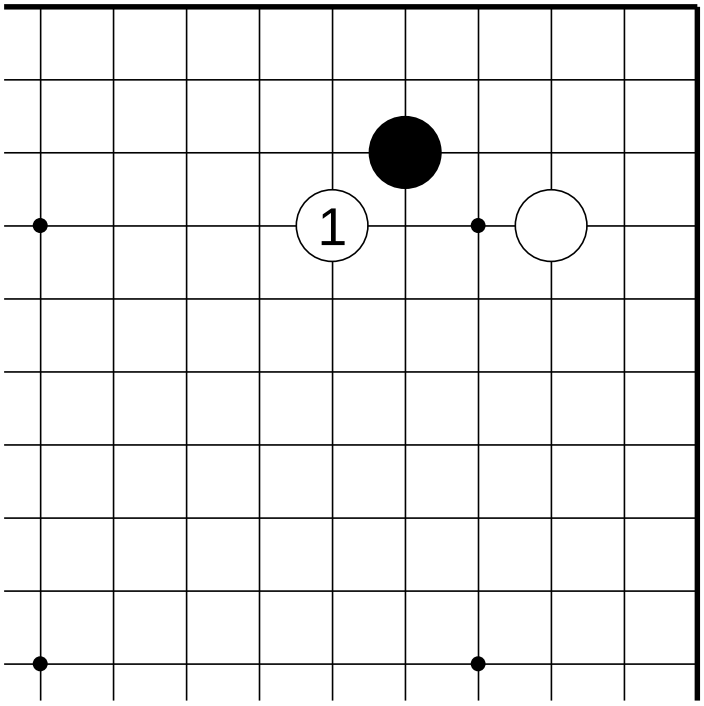


图6



基本图

第 2 型 应对的要素 黑先

基本图

现在白棋于 1 位枷，几乎没有人这样下，但是，黑若随手应付，就会钻进白的圈套。

图 1 上当

黑 1 冲是当然的一手，但白 2 扳时，黑 3 扳、5 断是俗手。白 6 以下至黑 9 时，白 10 托顶是手筋，使黑棋难以应付。之后，黑若于 A 位提一子，白 B 退即可，白棋获得相当的实空；又，黑若于 C 位拐，则白即 A 位长出，黑棋更不好应。因此，若成为本图的结果，黑就中了白的圈套。

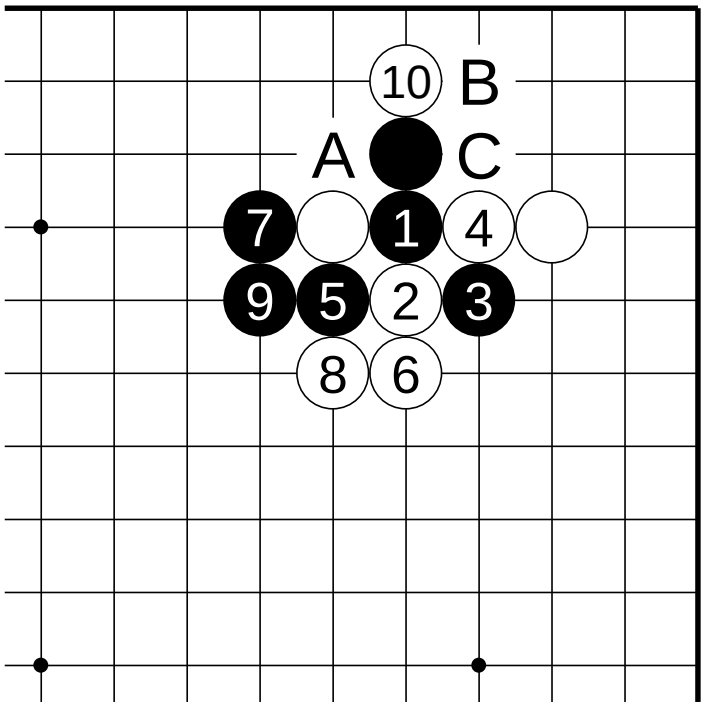


图1

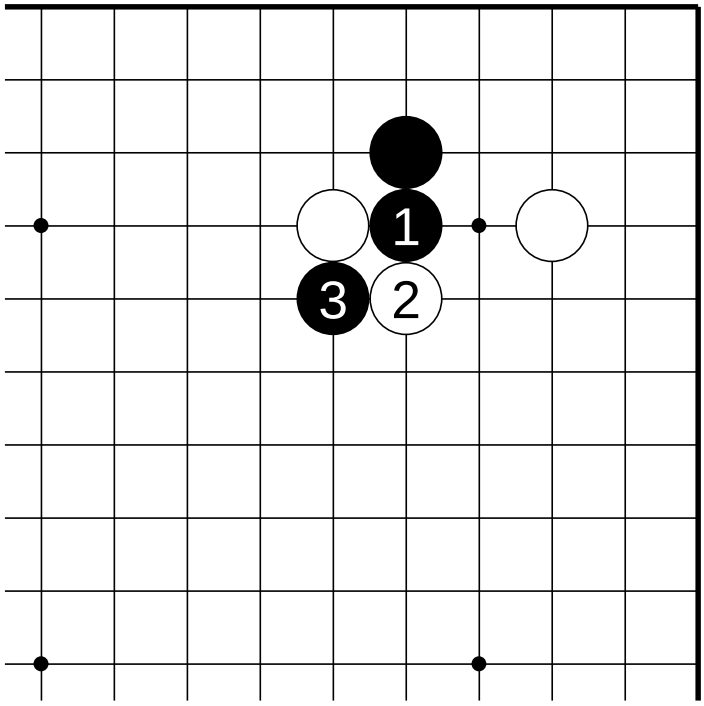


图2

图 2 单断

白 2 扳时，黑 3 单断是非常重要的一手，只此一着。以后不管怎样变化，黑棋都不会吃亏。

图 3 黑厚白缓

接图 2。白棋如 1 退，则黑 2 打吃一子后棋形厚实，白 3 黑 4，白形显得很缓。

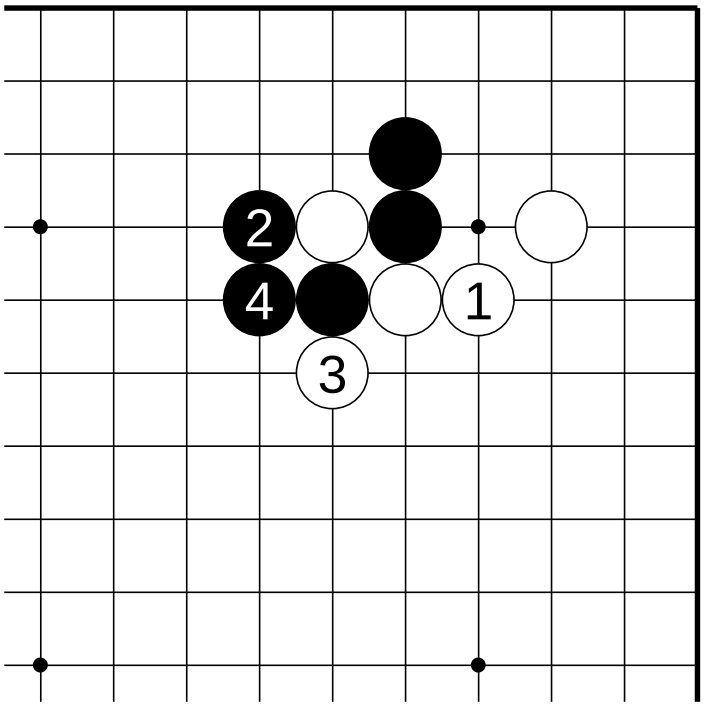


图3

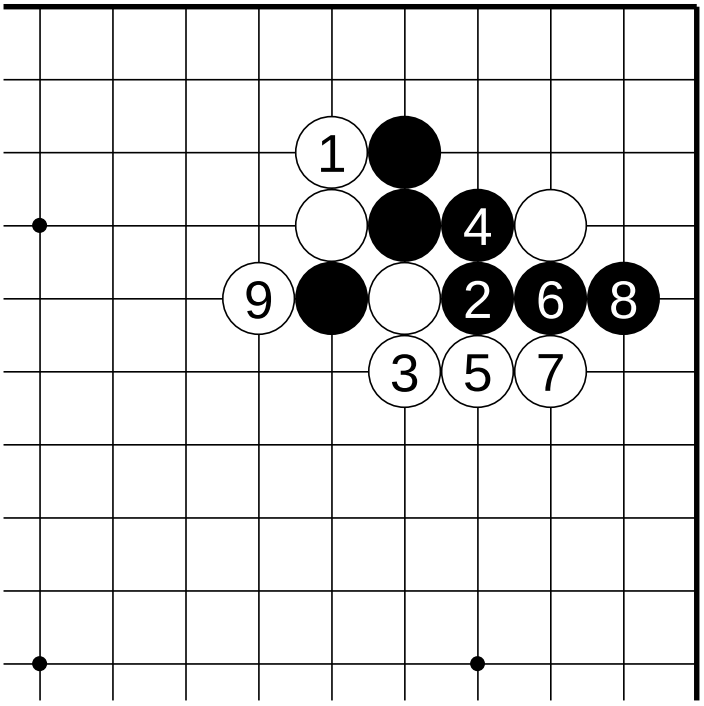


图4

图 4 两分

白棋若征子有利，可能于 1 位挡，但黑 2 打、4 接，可割取白角上一子，白棋只好 5、7 取先手后，再于 9 位征吃。结果黑得实地，白得厚势，大体两分。

图 5 双方可下

黑棋若不满意图 4 的结果，也可在 1 位扳与白棋作战。白 2、4 是在征子有利时的强手。黑 5 为了防征子，只好曲，白 6 以下至黑 13 是双方正常的应手，到此告一段落，结果仍是两分。

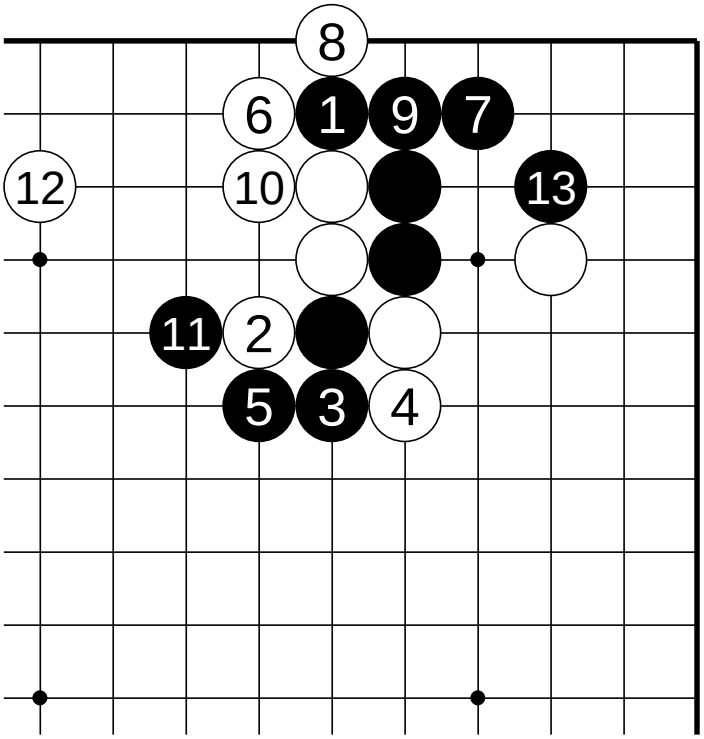


图5

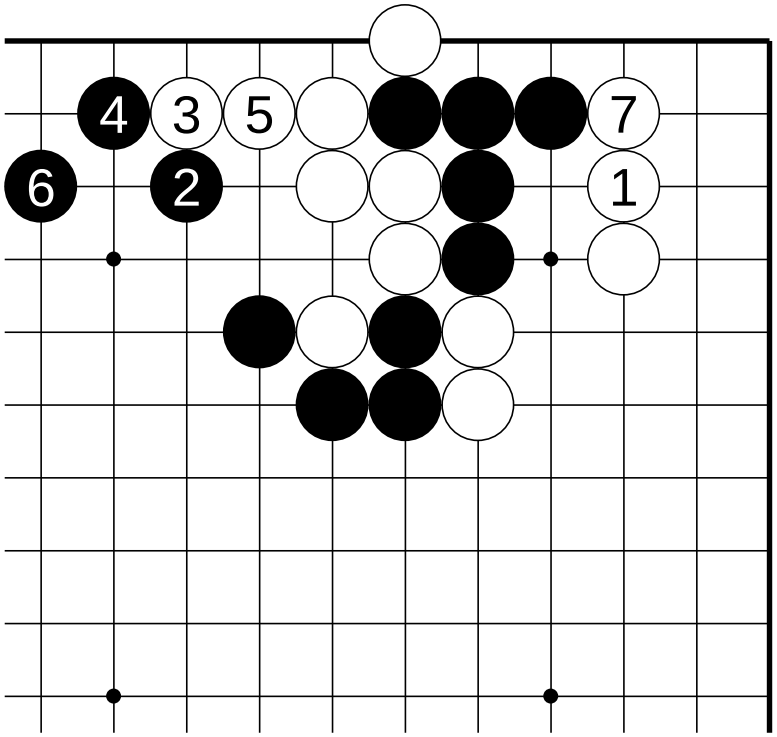


图6

图 6 想吃黑

图 5 中的白 12 若改于本图 1 位想吃黑棋，则黑 2 飞，白 3、5 是常用的长气手段，黑 6 虎，白 7 紧气。之后……

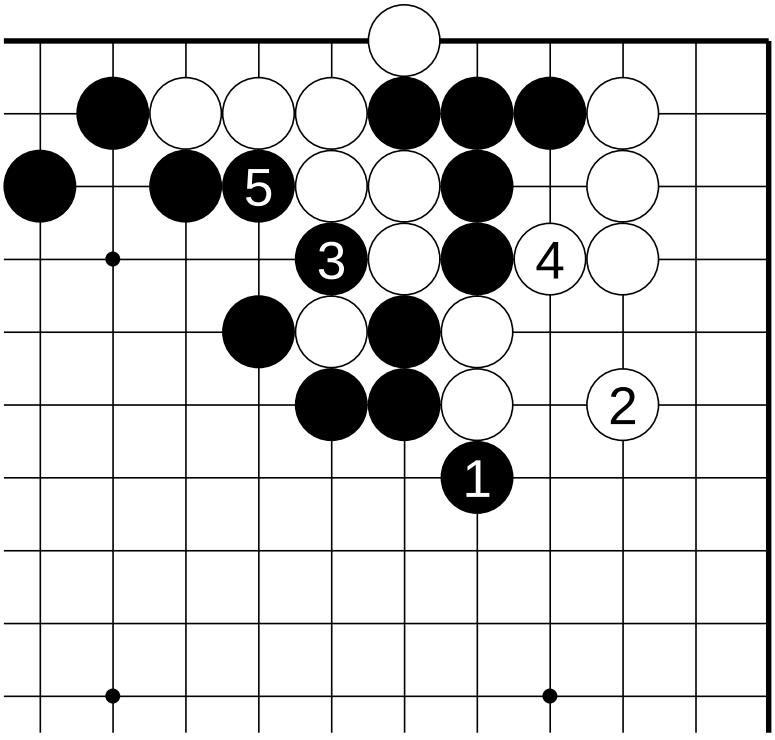
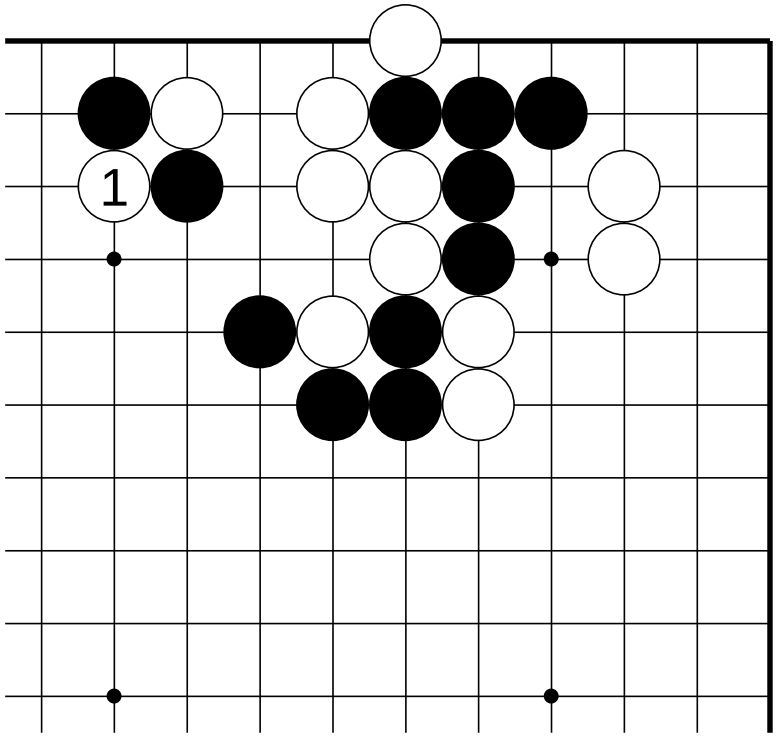


图7

图 7 黑厚

接图 6。黑 1 扳取先手后再 3、5 紧气。结果黑棋弃掉五子而取得了相当的厚势，黑无不满。



基本图

第 3 型 变化

黑先

基本图

这是前型的中途变化。

现在白 1 断无理，黑棋怎么应好呢？

图 1 上当

对于白棋的断，黑 1 长则上当。白 2 吃黑一子，黑 3 以下进行至黑 7 虽然可以很痛快地提去一子，但黑角被吃，黑不好。

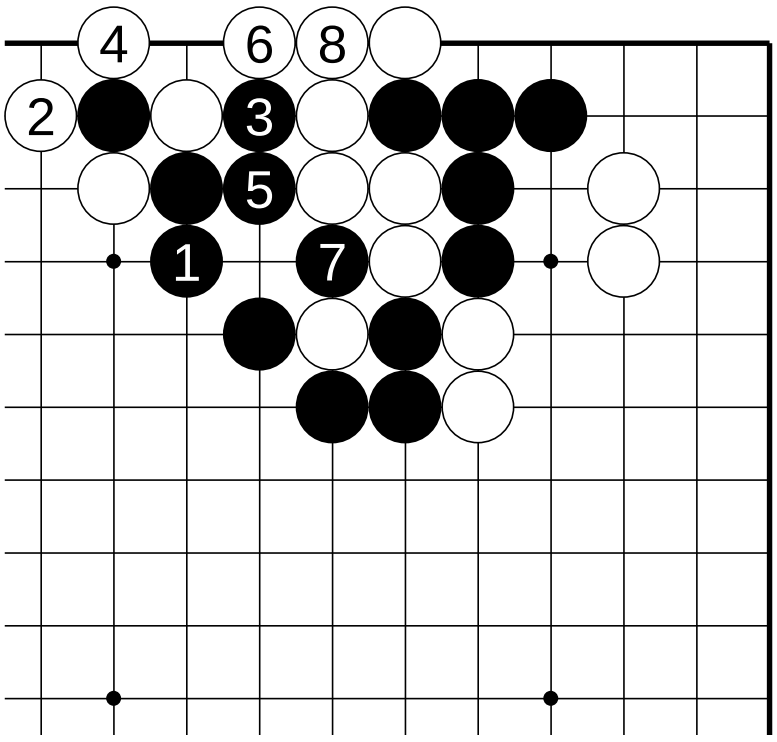


图1

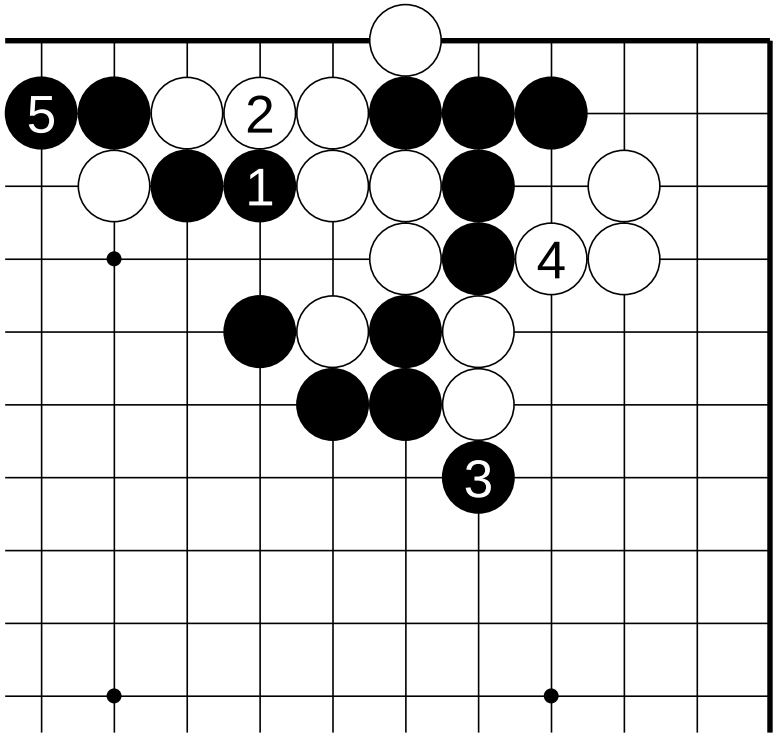


图2

图 2 正解

黑 1 顶是正解。白 2 挡当然。黑 3 扳是为了避开征子的手段，白 4 只好紧气，黑 5 再长，这样白棋就不能动了。

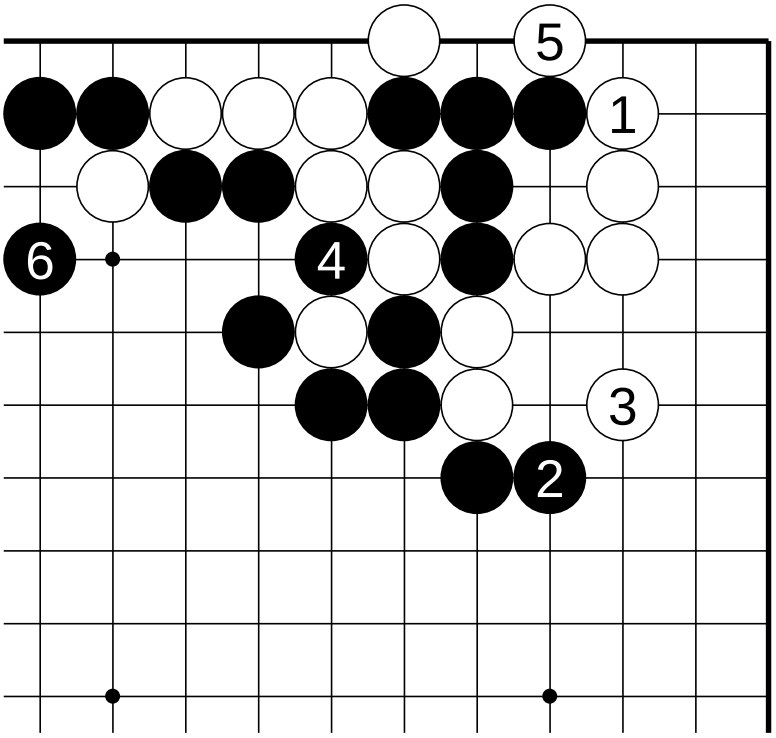


图3

图 3 外势强大

图 2 以后，白棋只好在 1 位紧气，黑 2 是先手利，白 3 跳补时，黑 4 可以痛快地提一子。白 5 收气、黑 6 补后，黑棋外势强大有力。

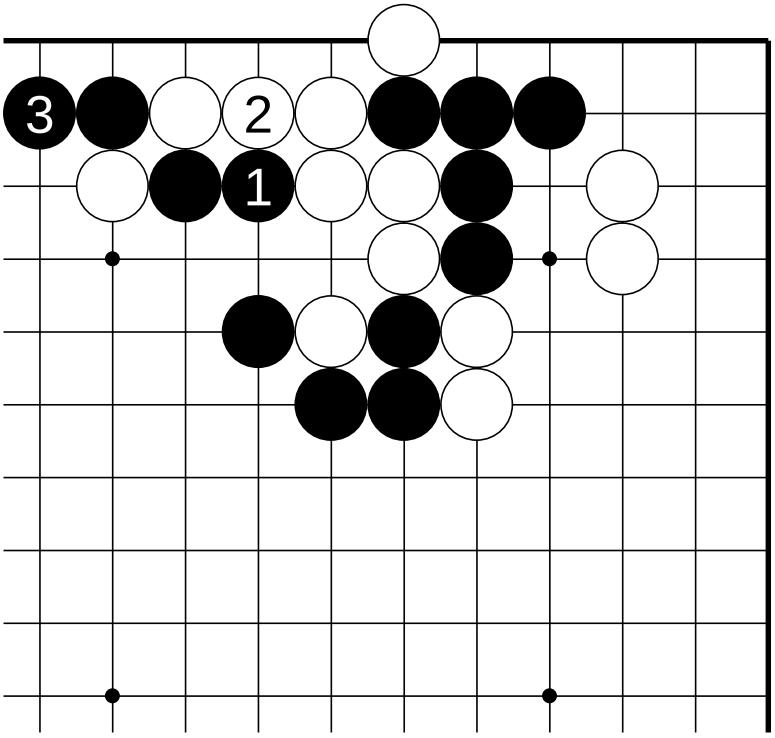


图4

图 4 单长

黑 1、白 2 后，黑 3 也可单长。

以下将会发生怎样的变化？

图 5 挖吃

白 1 挖、3 断打是手筋。黑 4 提二子时，白 5 打。之后，黑若在 1 位粘，则白于 A 位打，黑棋被征吃。

那么黑应怎样下呢？请看下图。

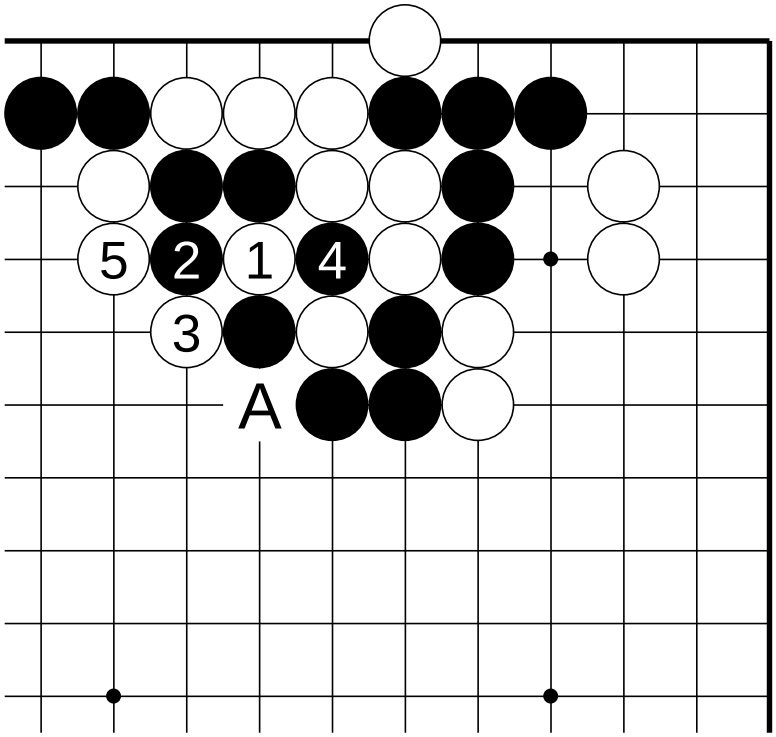


图5

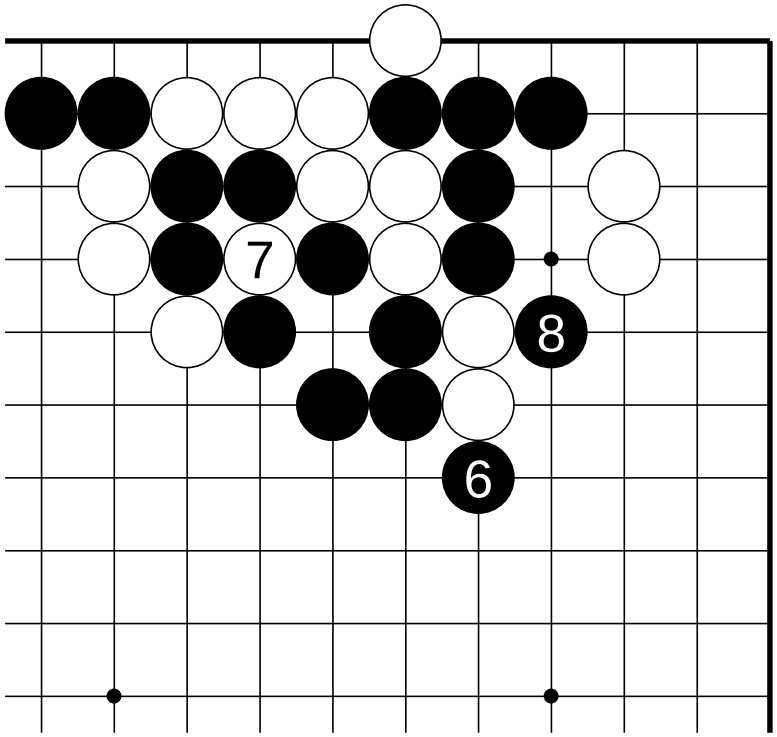


图6

图 6 转换

接图 5。黑 6 扳是重要的手段，白 7 只好提三子，黑 8 吃白二子形成转换。结果角上白二子还须后手做活，是黑稍有利的局面。

图 7 抵抗

黑棋扳时，白若 1 扳抵抗，则黑 2 与白 3 交换后，再于 4 位粘，白即无法征吃黑棋，上边白棋被杀，白大坏。

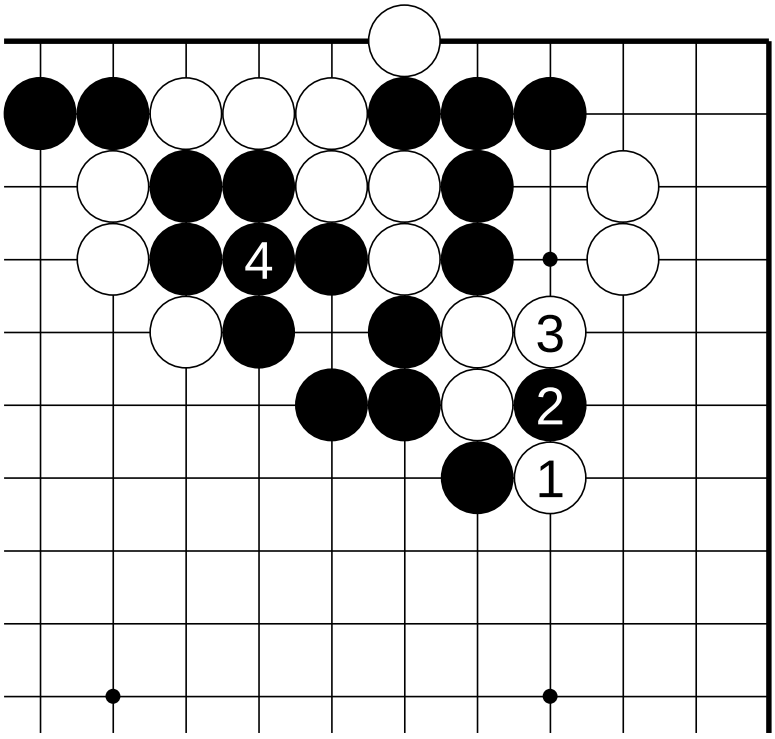
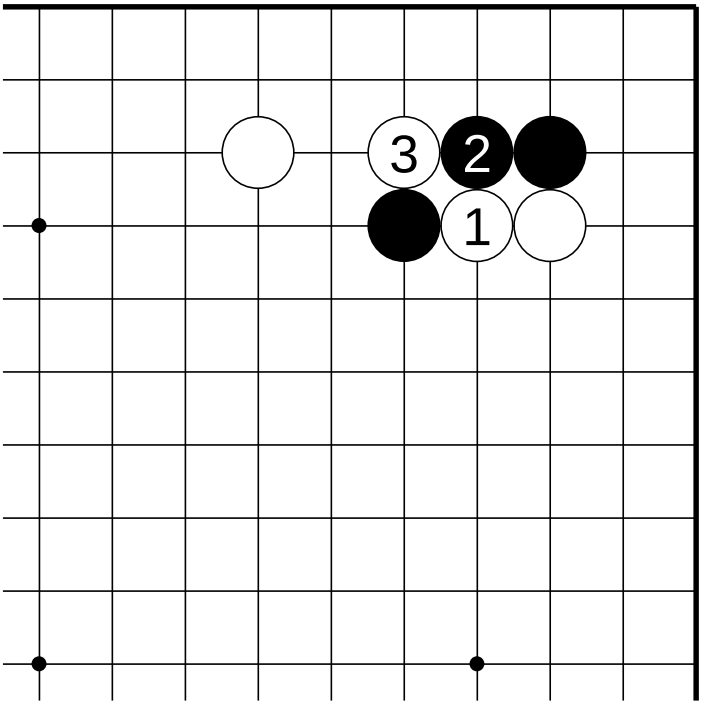


图7



基本图

第 4 型 应变 黑先

基本图

黑棋◎托时，白 1、3 切断，不常用。白 1 下在 2 位扳是普通定式。那么，黑在这里怎样应呢？

图 1 俗手

黑 1 打吃、3 接是常用的手段，但在这时是俗手，白 4 渡后，角上黑二子陷入困境，黑棋当然不好。

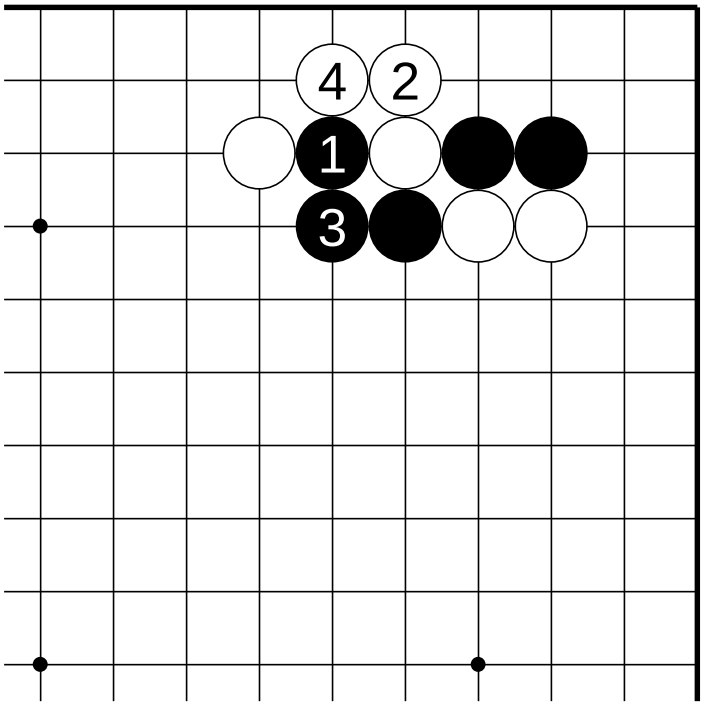


图1

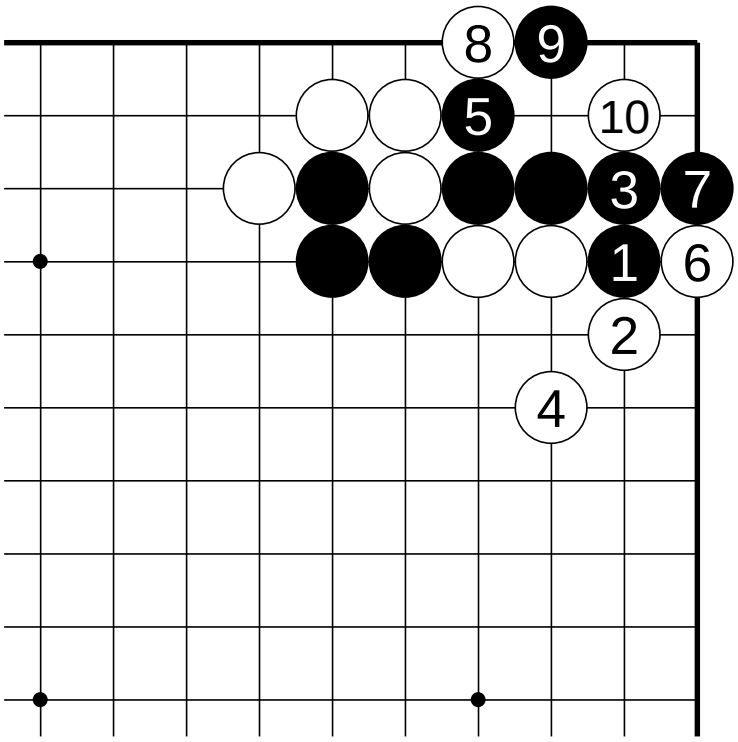


图2

图 2 黑死

前图之后，如黑 1 扳、3 接，则白 4 虎。黑 5 挡，意图在角上做活，但被白 6、8 两边扳后，再于 10 位点，黑死。

过程中，黑 7 如走 10 位，则白 7 冲，黑挡，白 9 点，黑仍死。

图 3 劫

白 2 挡时，黑 3 虎是顽强的下法，白 4 如打，则黑 5 挡即可成劫。但由于布局和序盘时没有这样大的劫材，因此黑棋损失很大，白一举获得优势。

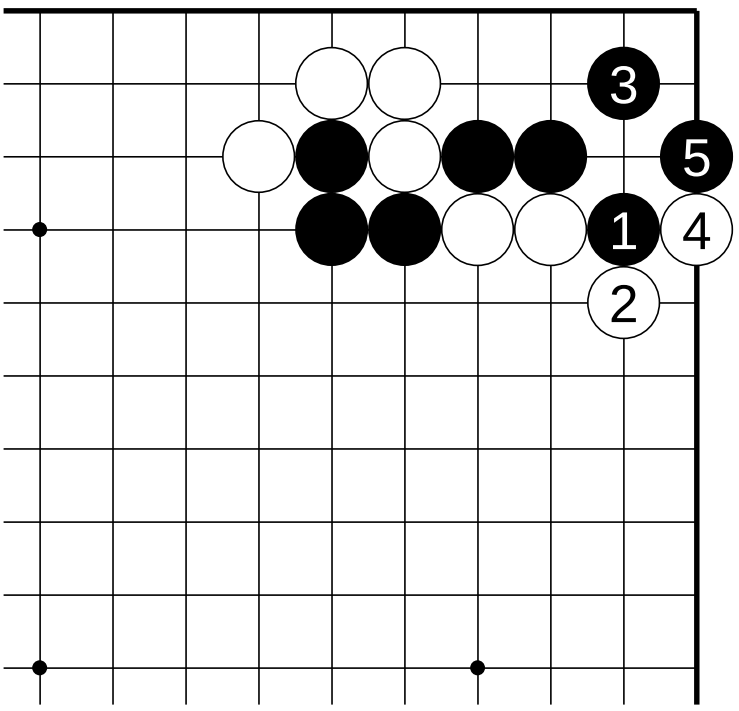


图3

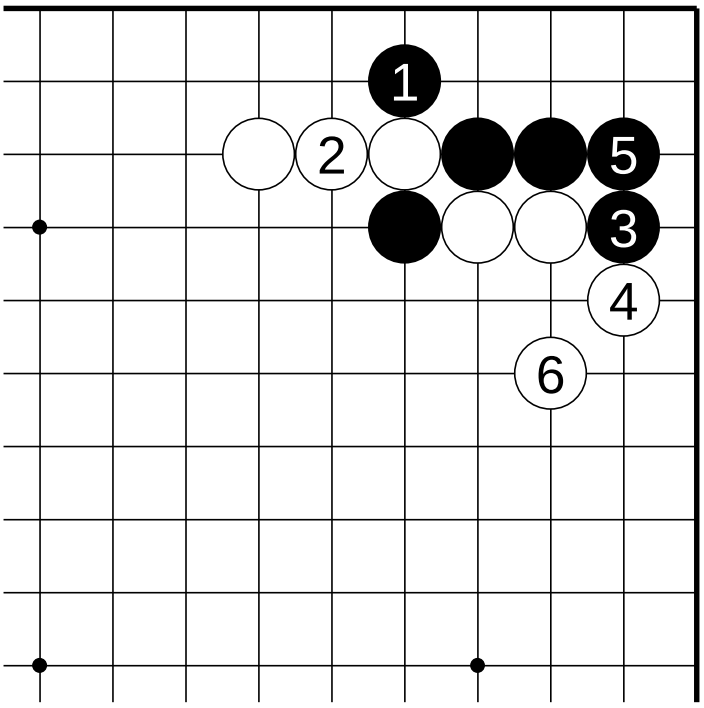


图4

图 4 不能满意

黑 1 打，3、5 扳粘虽然可以活角，但白 6 补后，棋形完整，黑被封在里面，这正是白棋所欢迎的结果，因此，黑棋不能满意。

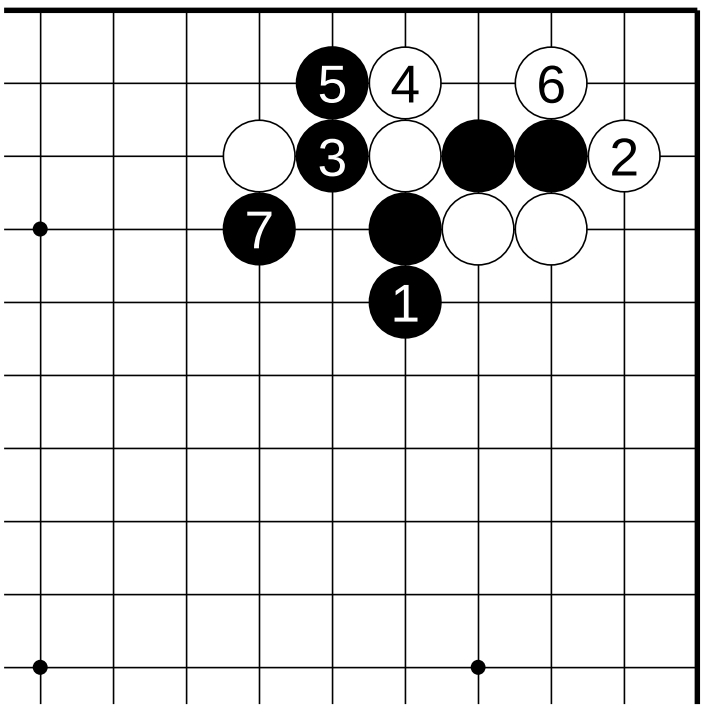


图5

图 5 黑不行

黑 1 长比前面的下法稍好，白 2 扳时，黑 3、5 顺势冲下，弃掉角上黑二子来取外势，但由于白角上实利较大，一般情况黑不行。

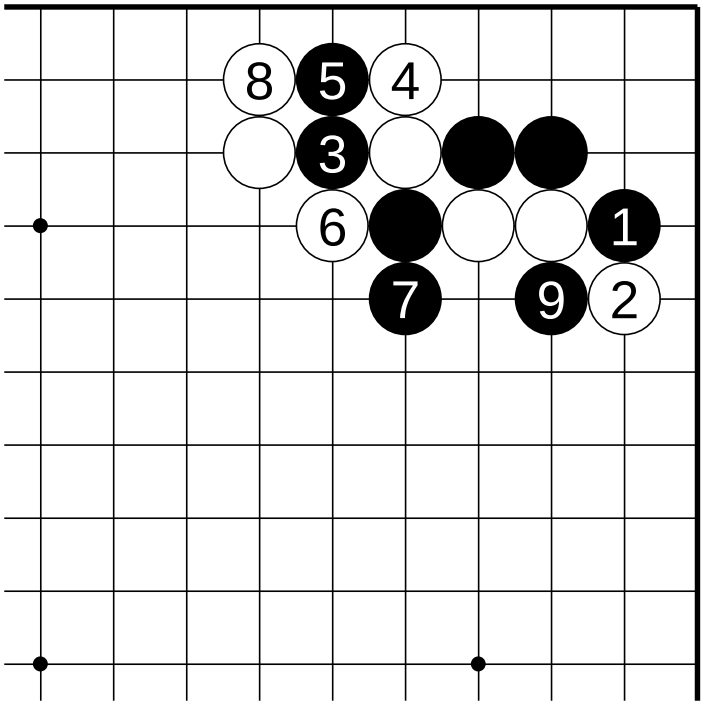


图6

图 6 最好的应手

黑 1 从这方面扳是最好的应手。白 2 若挡，则黑 3 打、5 挡是好手，以下进行至黑 9，双方各吃二子，这个交换，黑棋明显便宜。

图 7 白征子有利

当征子对白棋有利时，白有 2 打、4 粘的手段。黑 5 飞是手筋。以下进行至黑 9 扑，是双方可下的结果。

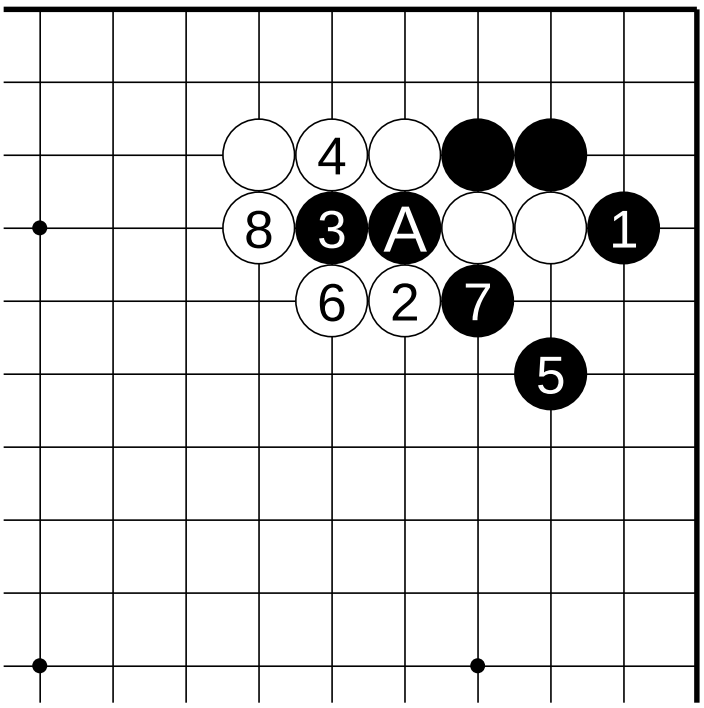


图7

●9=A

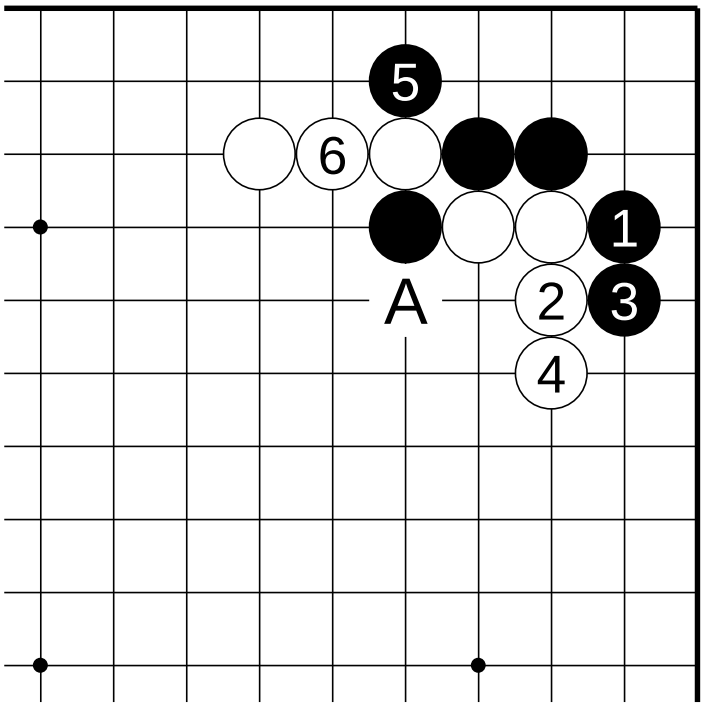


图8

图 8 曲

黑 1 扳时，白 2 曲是最强的下法。黑 3、5 先手活大角，可以满意。今后根据周围情况，可于 A 位长出作战。

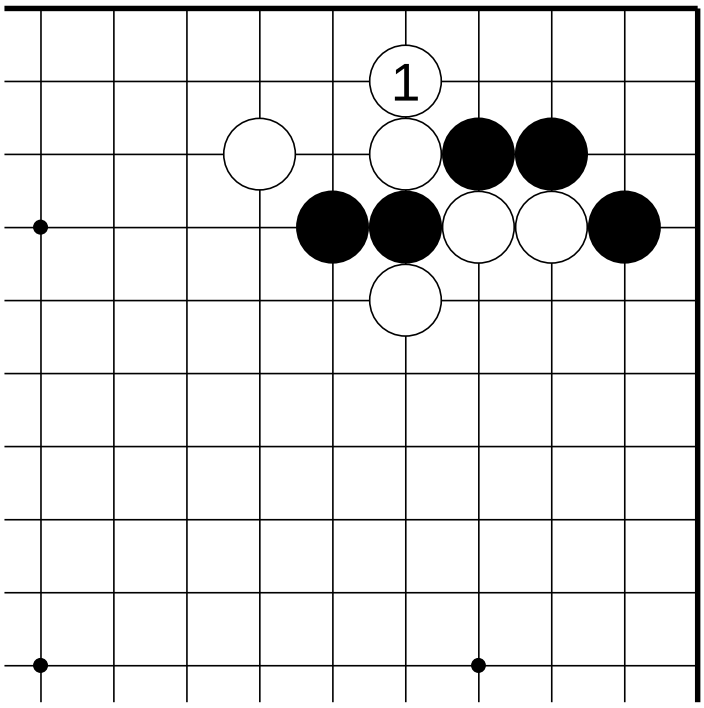
第 5 型 挑战 黑先

基本图

这是前型的中途变化。

白 1 立是在征子不利时的一种挑战，但黑不可麻痹大意。

怎样应呢？



基本图

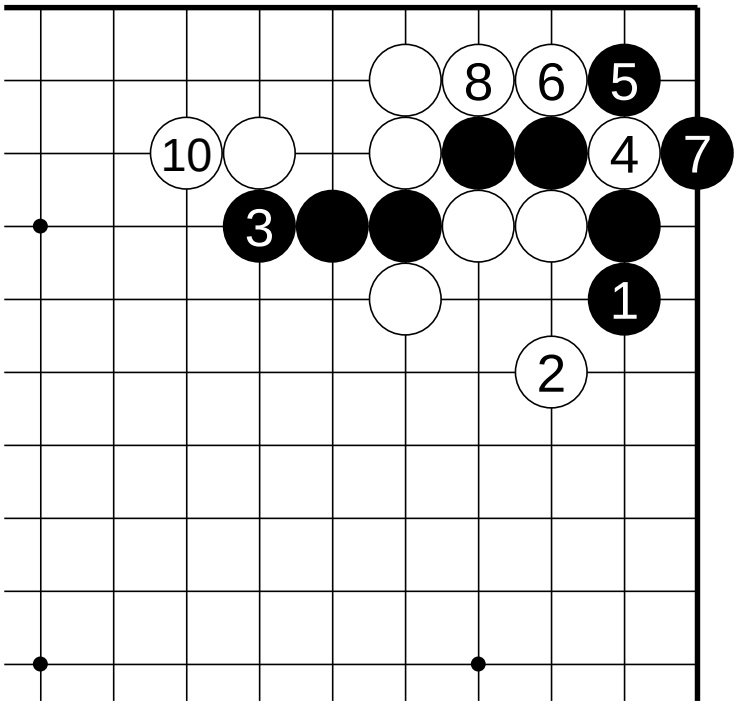


图1

9=4

图 1 平凡

黑 1 长是平凡的着法，不能令人满意。白 2 跳是要点，黑 3 压时，白 4 断，6、8 包吃是好手；黑 9 接，白 10 长后黑棋难下。

图 2 手筋

黑 1 点是手筋。白 2 接必然。黑 3 若不压，则白走 A 即可枷吃黑。白 4 只好长，黑 5 长与黑 1 连接，角上黑棋已完全安定。之后，白 6 如尖，则黑 7 压、9 跳，形成中央战。黑无不满。

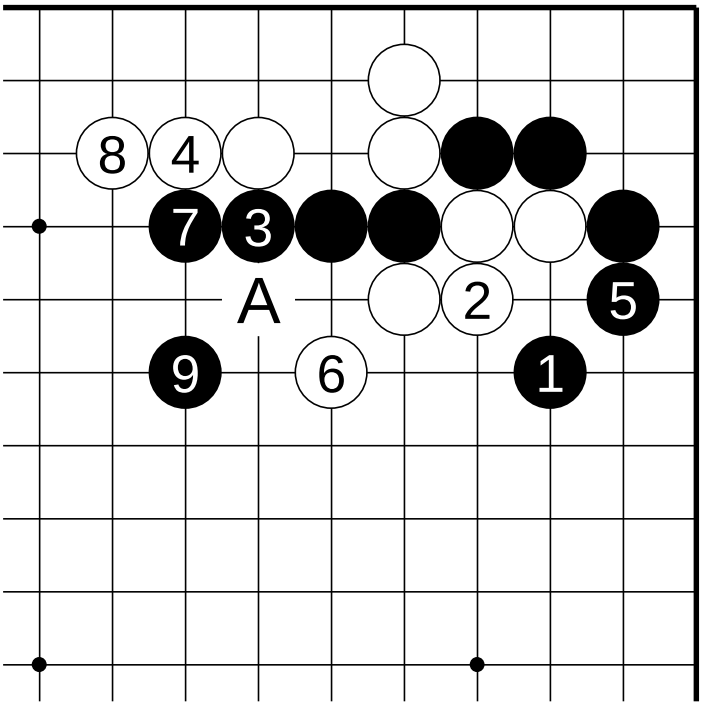


图2

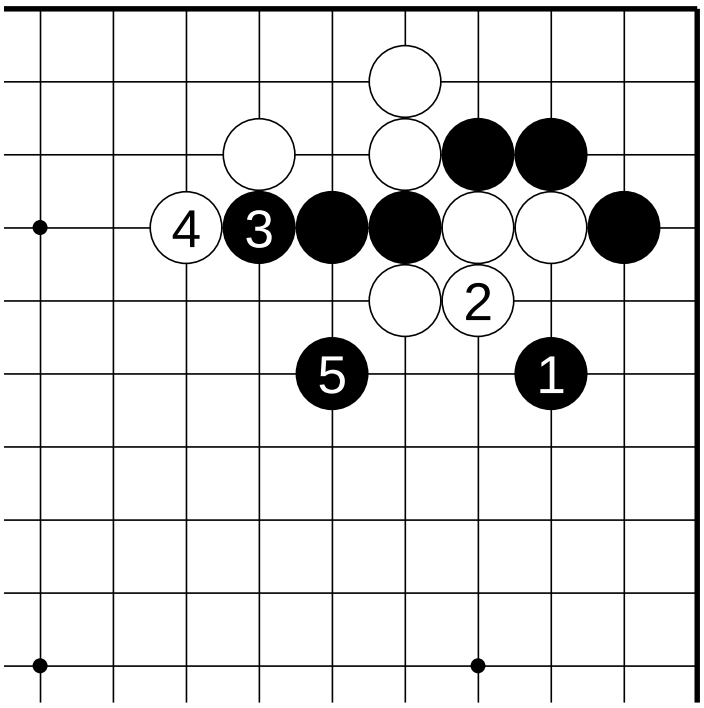


图3

图 3 白无理

黑 3 压时，白 4 扳无理。黑 5 跳枷是好手。白棋难下。

图 4 白棋崩溃

接图 3。白如 6、8 扳粘，则黑 9 断，白 10 以下进行至黑 19 双方对杀白负，白棋崩溃。

之后，白若 A 长，黑就在 B 位紧气，由于征子与白棋不利，白不能于 C 位征吃黑棋，因此白棋失败。

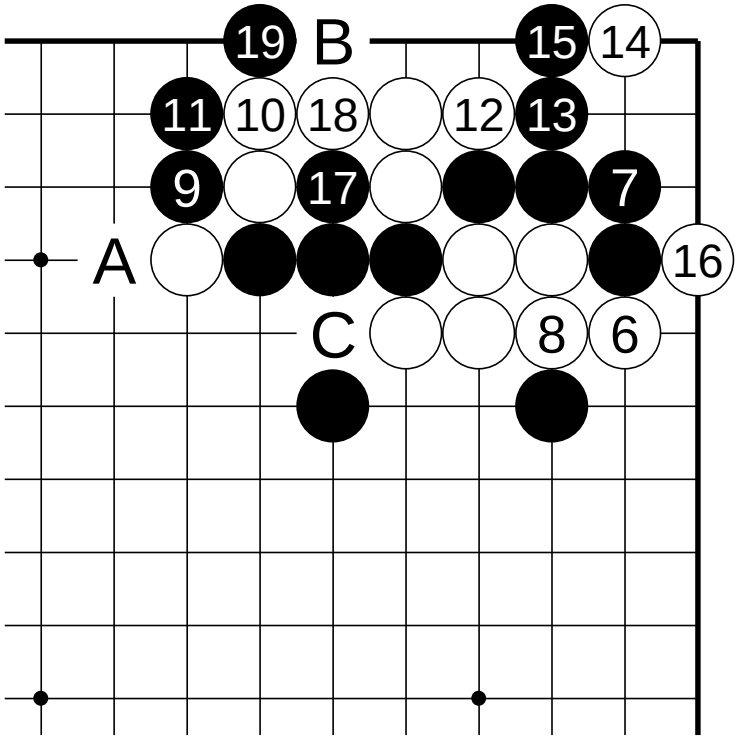
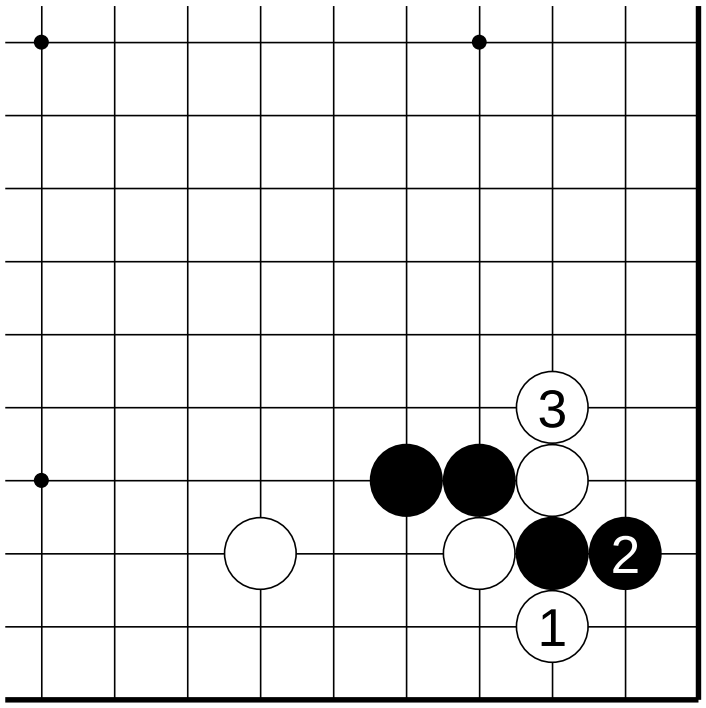


图4



基本图

第 6 型 弃子手筋

黑先

基本图

白 1 打、3 长是不按定式下的变着，棋目的是想把黑棋分断，进而攻击中央的黑子。对此，黑应采取什么手段？

利用弃子的手筋，就可以有效地避开白棋的骗着。

图 1 没有后续手段

黑 1 打、3 挡下虽是先手利，但没有后续手段。结果把实地给了白棋，黑自身棋形滞重，今后还要受到攻击，黑棋当然不好。

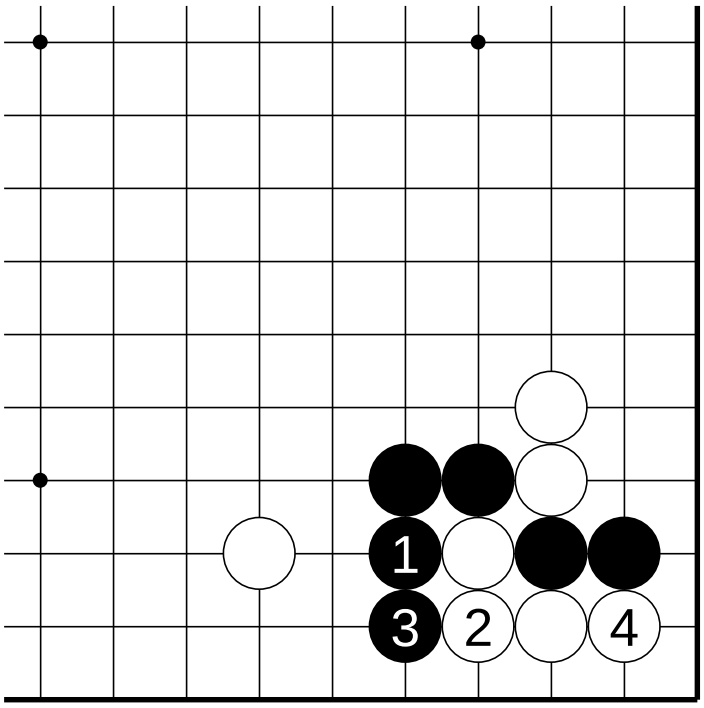


图1

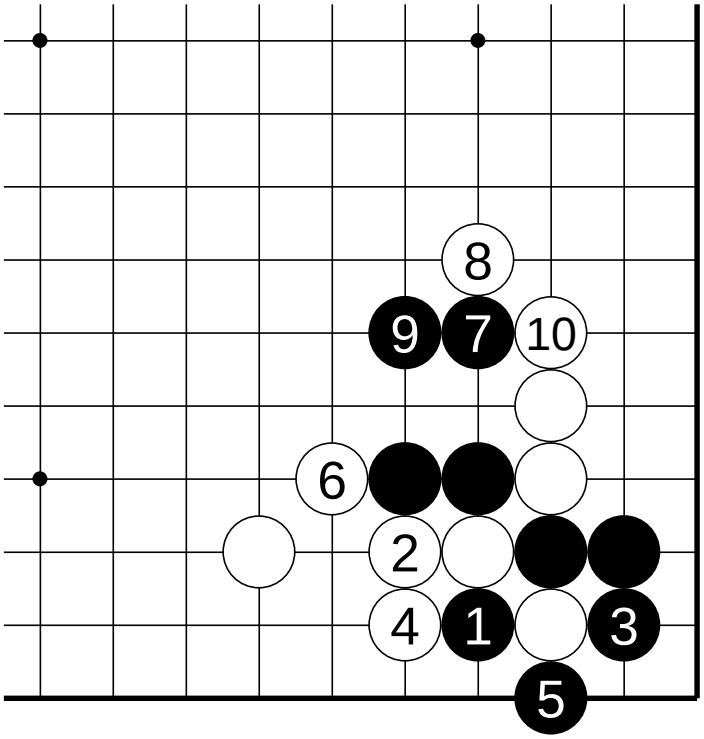


图2

图 2 活小角

黑棋若采用 1、3 活小角的方法，仍非上策。白 4 取先手利后再于 6 位虎呈好形，黑如 7 跳，则白 8 顶是手筋，黑 9 只好双，白 10 挡，可以痛快地攻击黑棋。

图 3 白外势厚壮

图 2 中的白 6 若改为本图 1 位虚枷，也是好手。黑 2 以下至白 15 是双方必然之着，结果白棋弃掉二子而形成强大的厚势，当然可以满意。

白 15 暂时也可以脱先或下在 A 位挡也是有利之着。

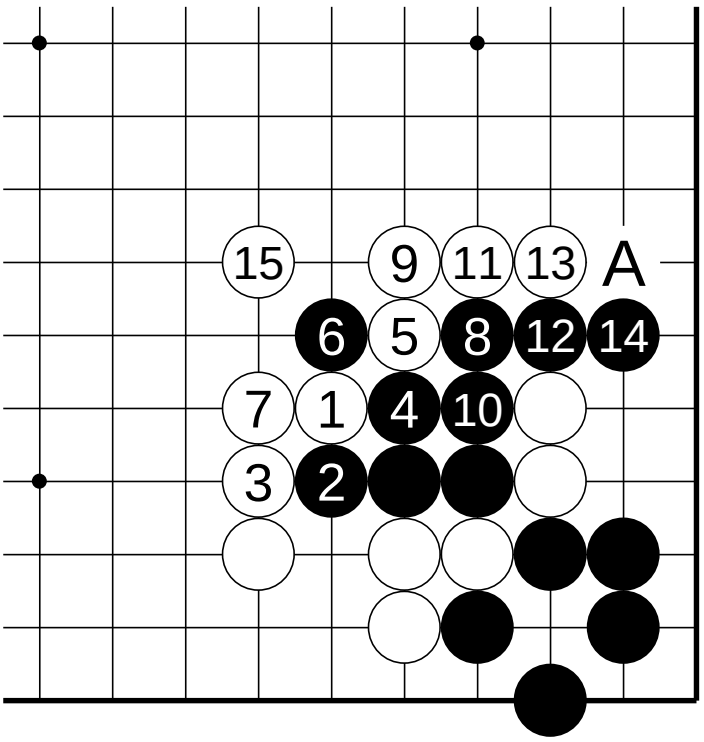


图3

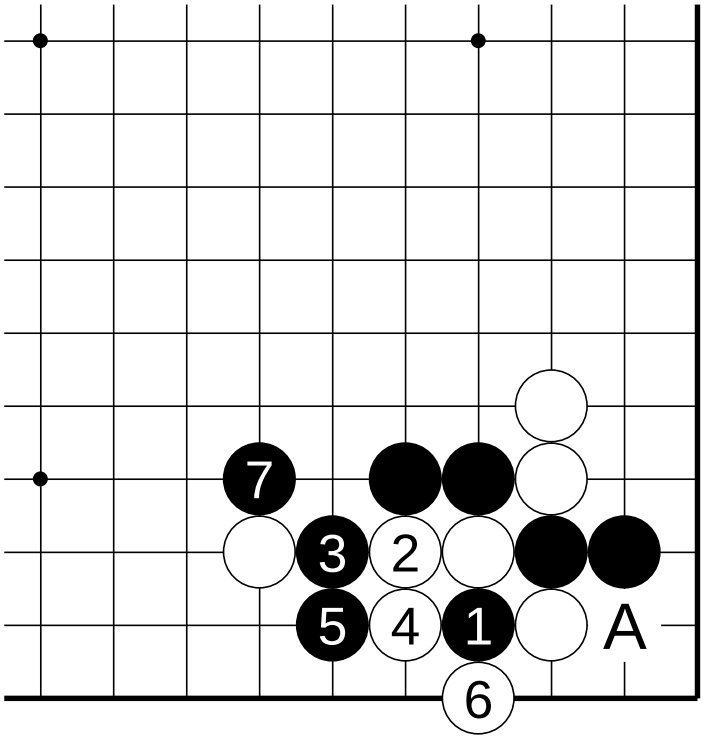


图4

图 4 正解

黑 1 打，白 2 长时，黑 3、5 顺势冲打后，再于 7 位虎，是最好的手段，之后，白棋仍需再补一手，否则，黑于 A 位拐，就有棋。

图 5 后续手段

接图 4。白如脱先，黑即 1 位拐，白 2 以下至黑 7，形成劫争。白棋不能忍受。

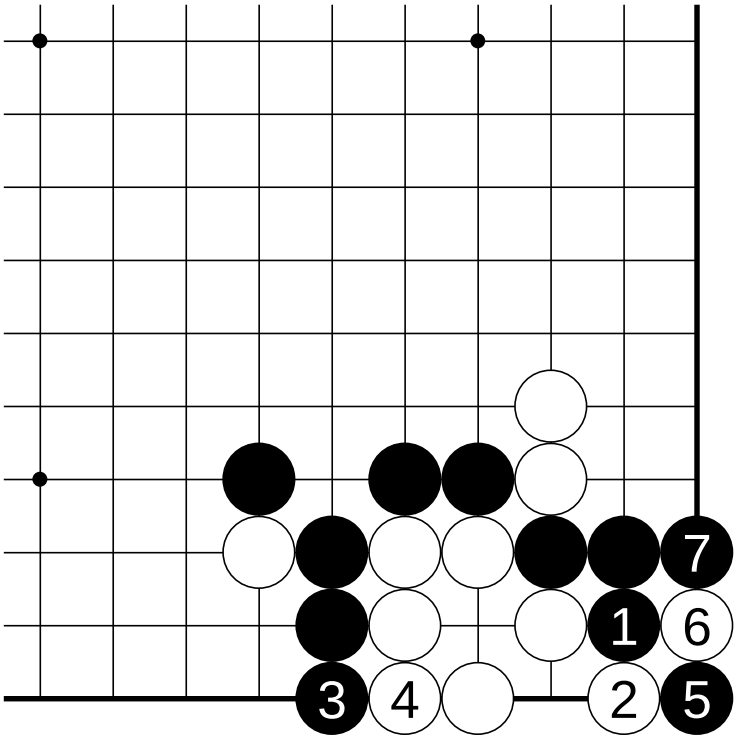
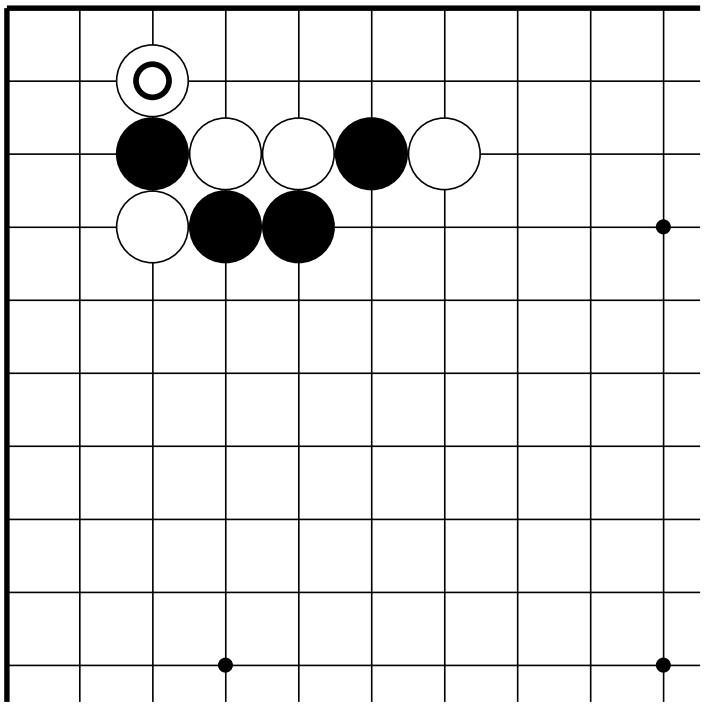


图5



基本图

第 7 型 提防征子黑先

基本图

白棋在◎位打，是征子有利时的特殊着法，如果黑棋不提防，就会受骗上当。

请了解白棋的意图和黑棋反击的方法。

图 1 原定式图

这是极为常见的高挂后一间低夹的基本定式。当黑 8 挖时，白应按本图于 9 位打，以下进行到白 17 止告一段落，白棋虽然是后手，但棋形很厚实，大体上是两分的结果。

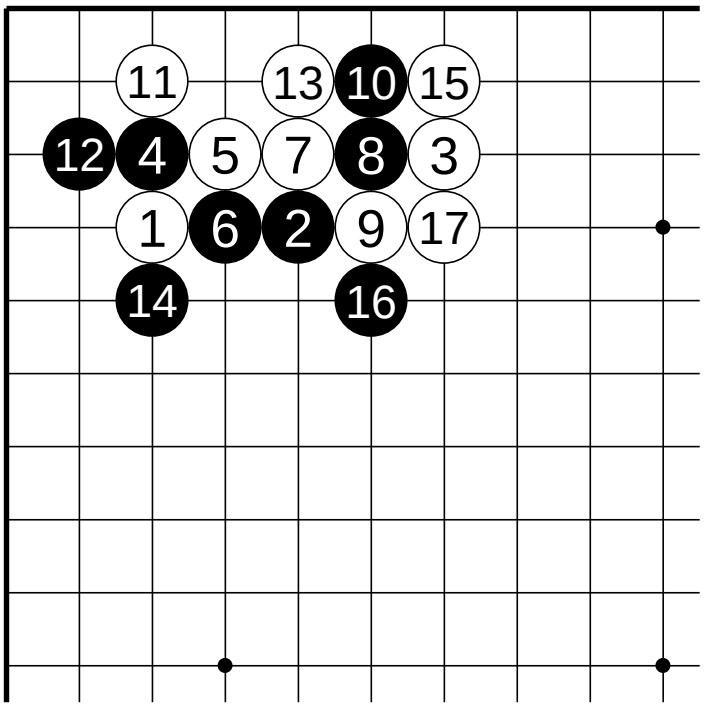


图1

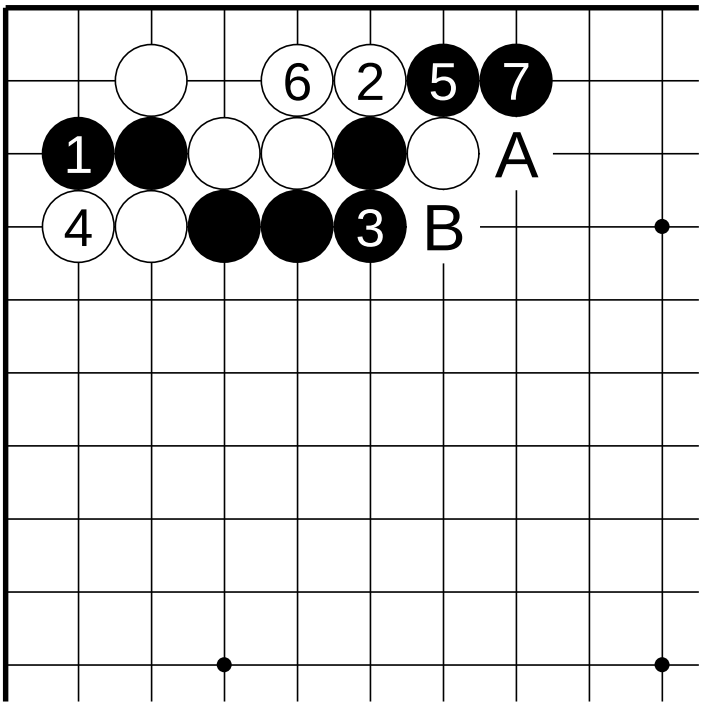


图2

图 2 上当

黑 1 长，上当。白 2 打，黑 3 若粘，则白 4 挡角，黑 5 白 6 时，黑棋由于征子不利，不能于 A 位征吃白棋，只好于 7 位长。结果白棋不但先手得了角地，而且今后还可以于 A 或 B 等地分断攻击黑棋，黑棋难办。

图 3 白便宜

图 2 中的黑 3 若改为本图 1 位打，则白 2 提黑一子。结果白棋比原定式要好得多。

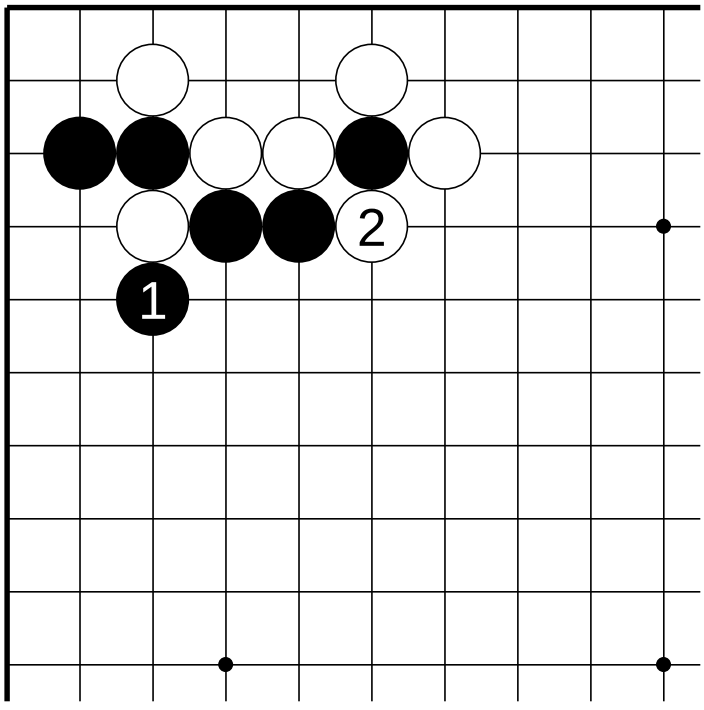


图3

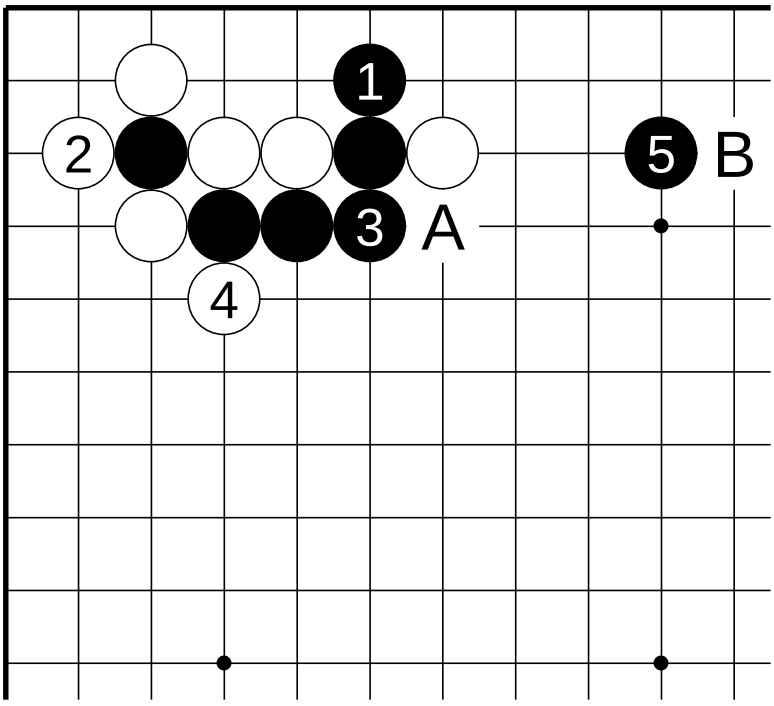


图4

图 4 成功

黑 1 长是好手。白 2 若提一子，则黑 3 接，棋形坚固，白 4 扳，黑 5 拆，是黑成功之形。

黑 3 也可走 A 位扳，经白 4、黑 B 大拆，也是黑棋有利的结果。

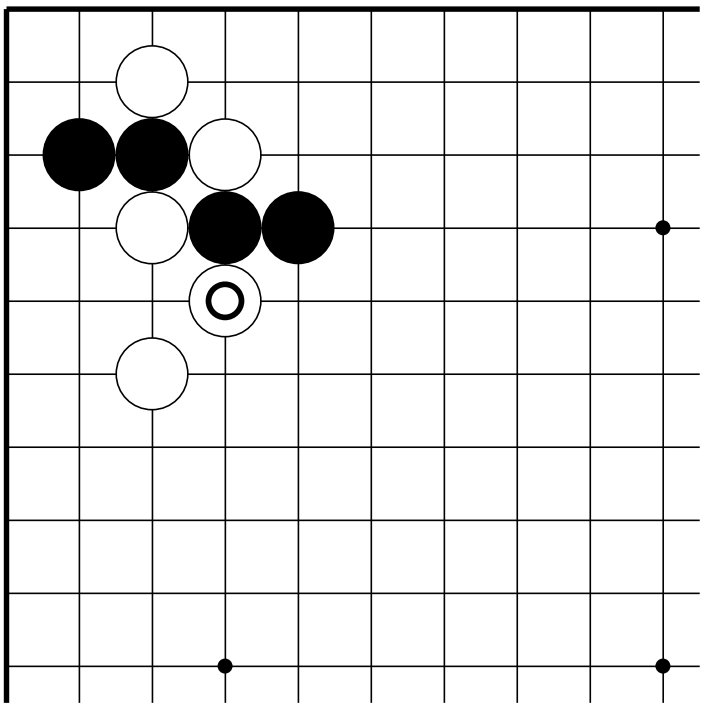
又，当黑 1 长时，白棋若改于 3 位断，则可以还原成定式图。

第 8 型 对策 黑先

基本图

现在白棋在◎位虎，其目的主要是想将黑棋分开攻击，从中得到好处。

对此，黑应采取怎样的手段来粉碎白棋的着想？



基本图

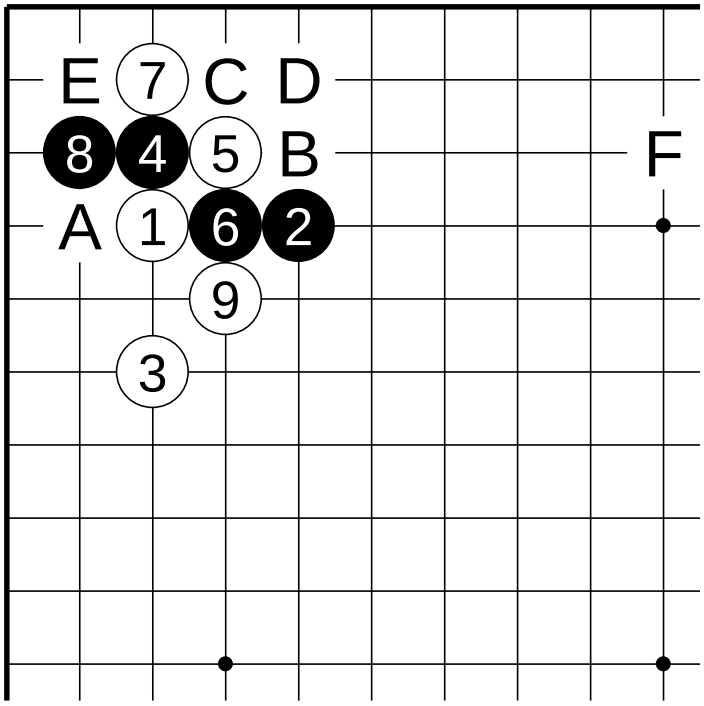


图1

图 1 过程

黑 4 托时，白棋若从 8 位扳，则黑于 5 位退那是普通的下法。现在白 5 扳出，黑 6 断当然，白 7 黑 8 时，白棋若于 A 位挡，则经黑 B、白 C、黑 D、白 E、黑 F 后白棋并不便宜。故白 9 虎，即构成了问题图。

图 2 大上当

黑 1 打，随手。虽然使白棋成为愚形，但黑 3 以下至 7 活角时，白有 8、10 枷吃黑棋的手段，黑棋大坏。

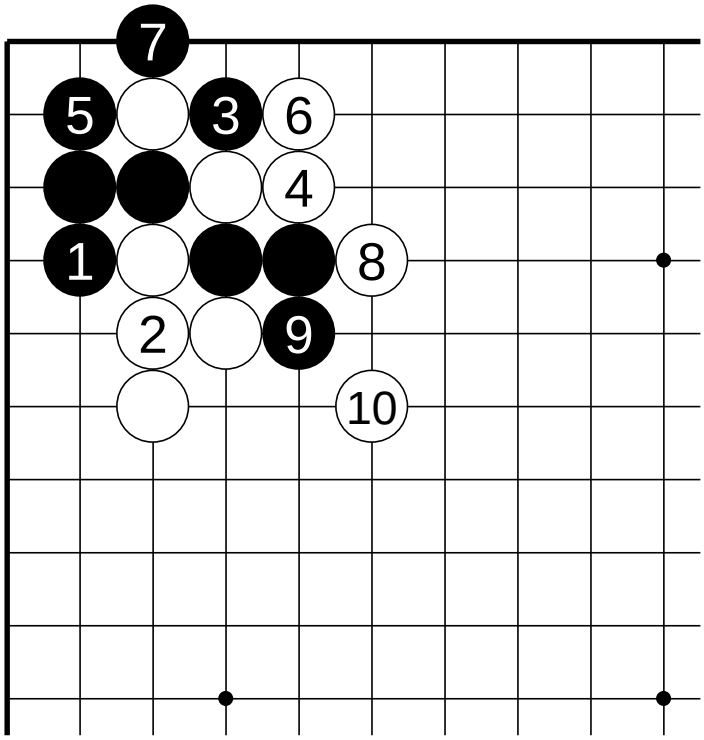


图2

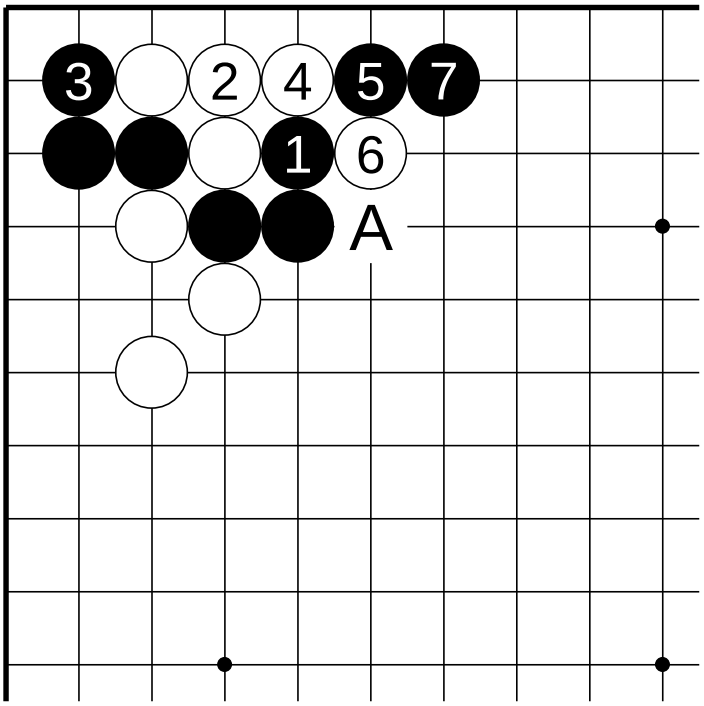


图3

图 3 征子情况

黑 1 打、3 拐是强硬的手段，白 4 爬、6 断时，黑 7 长，以后就要看征子的情况了，若征子对黑棋不利，白能在 A 位征吃黑棋，黑棋崩溃；否则，白棋的下法即不成立。

图 4 拐头

当征子对黑棋不利时，黑 1 拐头是最好的手段。白 2 若扳，则黑 3 以下又形成对杀。白 8 断时，黑棋有 9、11、13 连打的手段，至黑 15 粘，白棋差一气被杀。

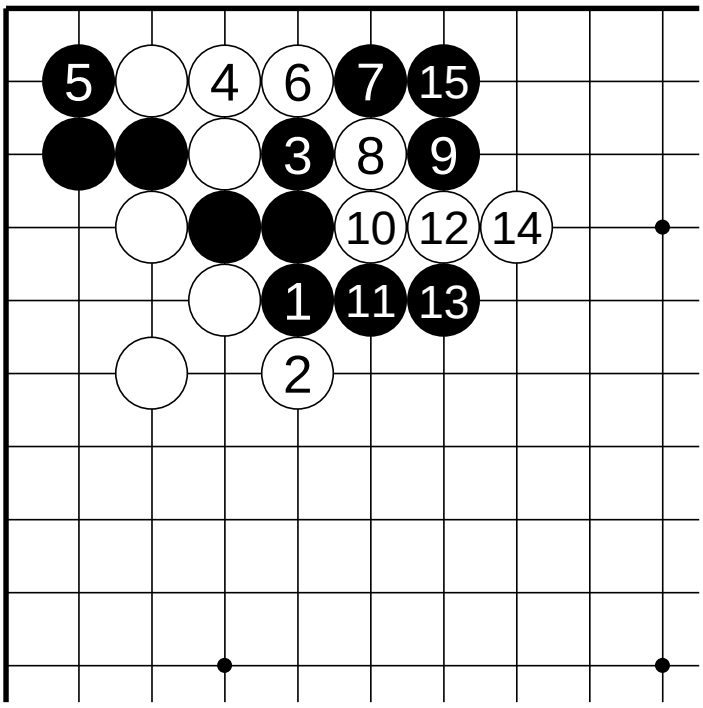


图4

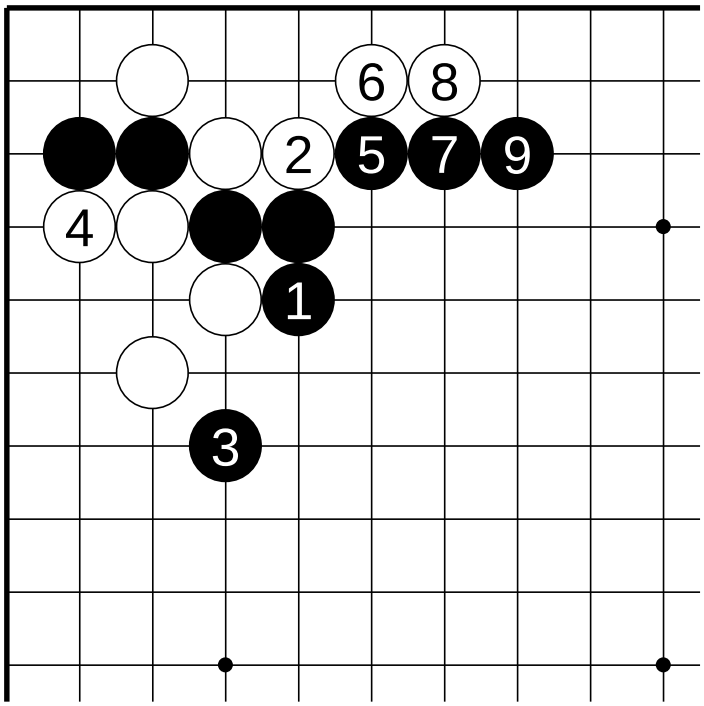


图5

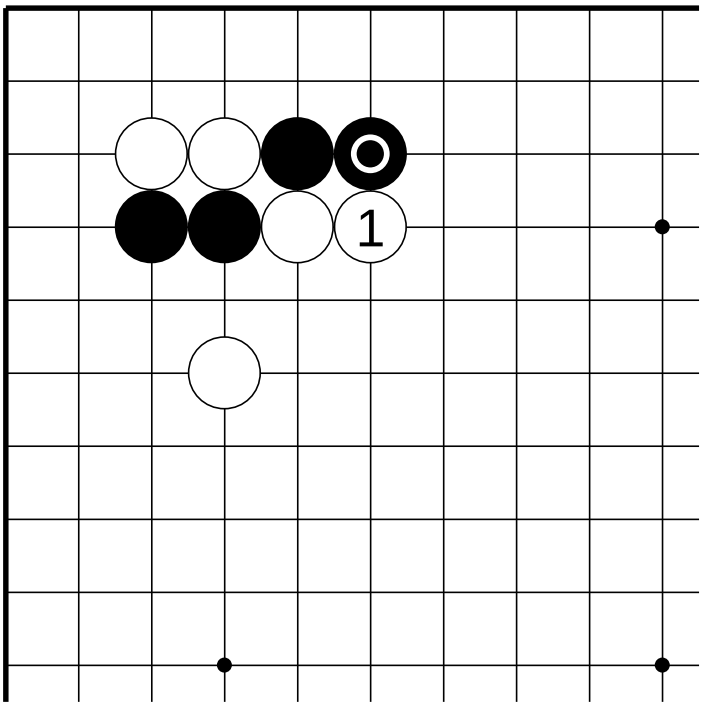
图 5 取外势

黑 1 拐头时，白 2 爬是此时最好的下法。黑 3 飞是先手，白 4 不得不应，黑 5、7、9 连长，筑成厚势，黑无不满。

第 9 型 反击的要领 黑先

基本图

黑棋◎位长是在征子有利的情况下，为了避免复杂化的特殊着法，然而白棋在 1 位压是强硬的一手。以后双方必然进行复杂的攻杀，结果会怎样呢？



基本图

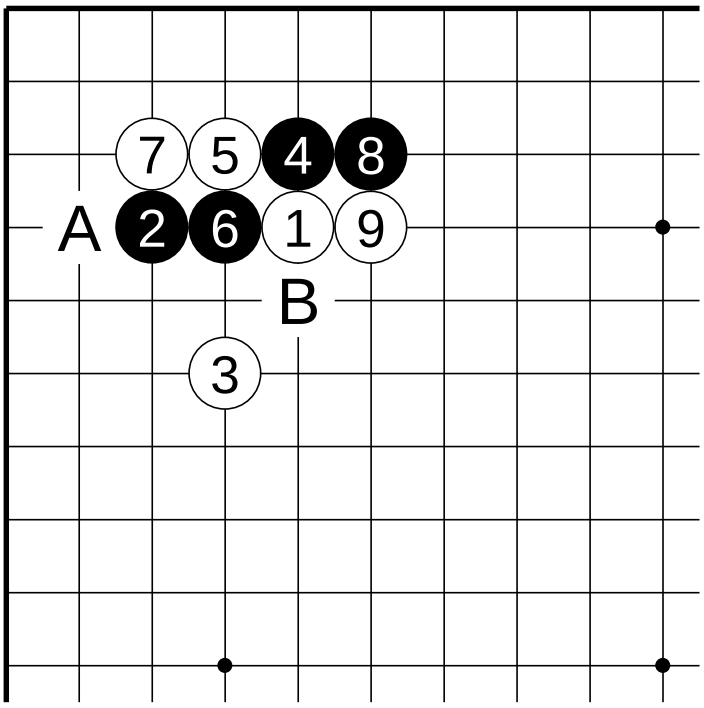


图1

图 1 过程

黑 8 长，白若于 A 位扳，则黑 B 征吃白一子，即形成简明的结果。如图白 9 压，生硬地进行挑战，这种下法，意外地有力。对此，黑棋应当采取怎样的对策呢？

图 2 正确进行

黑 1 扳是绝对的一手，此着若于 A 位长，被白于 3 位扳杀黑二子那是不能忍受的。白 2 挡、4 曲是强手。问题是以后黑应怎样下？

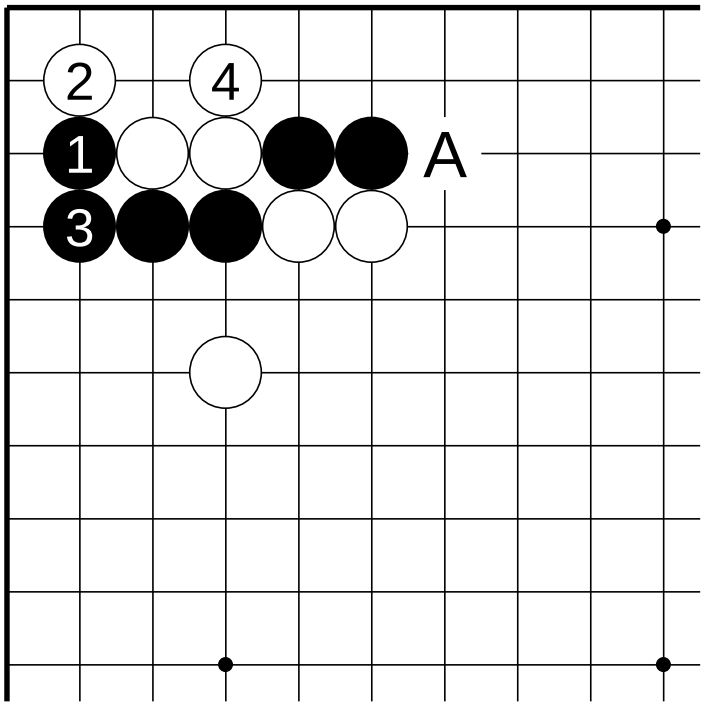


图2

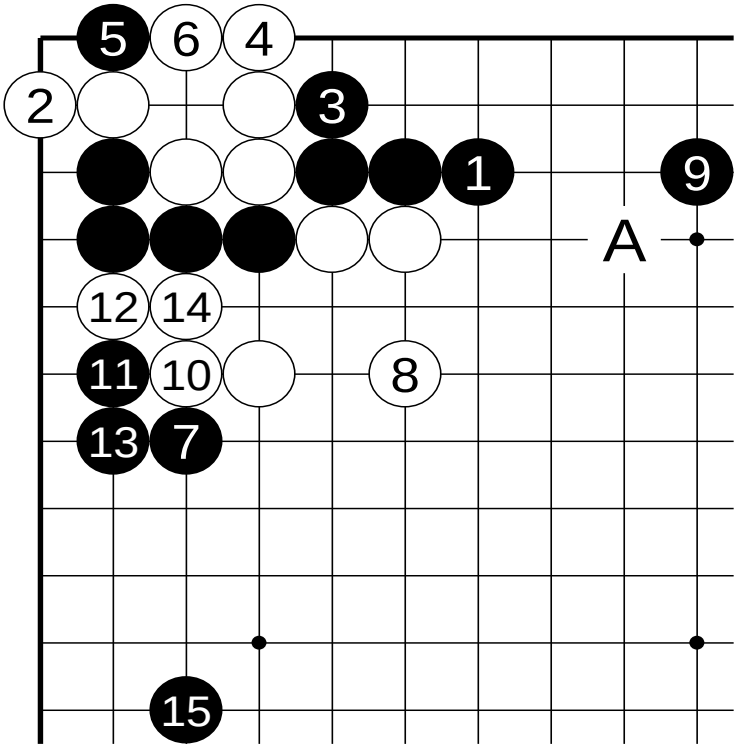


图3

图 3 黑不满

接图 2。黑若 1 长，则白 2 立活角。黑 3 以下至 7 时，白 8 跳整形是好手，黑 9 拆二时，白 10、12 是手筋，黑 13 不得不粘，白 14 接，黑四子被杀。黑 15 拆后，虽左上两块黑棋都已得到安定，但白白丢掉四黑子，黑稍不满。

过程中，黑 9 若走 10 位补强左边，则白就在 A 为攻击上方黑棋，黑苦。

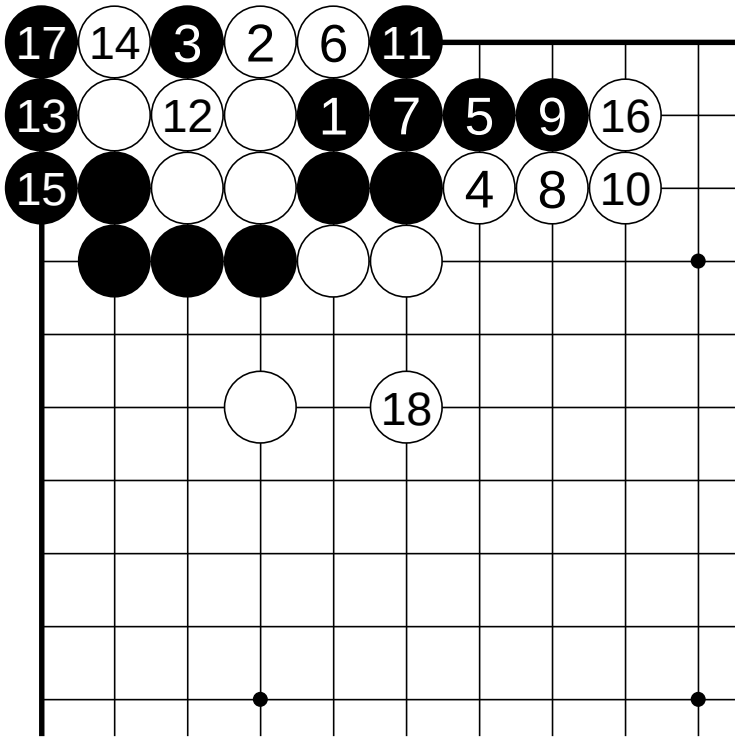


图4

图 4 吃角

黑 1、3 是杀角的手筋。白 4 扳当然，以下进行至 18 止，告一段落，黑虽先手得角，但白也取得了相当的厚势，结果大体两分。

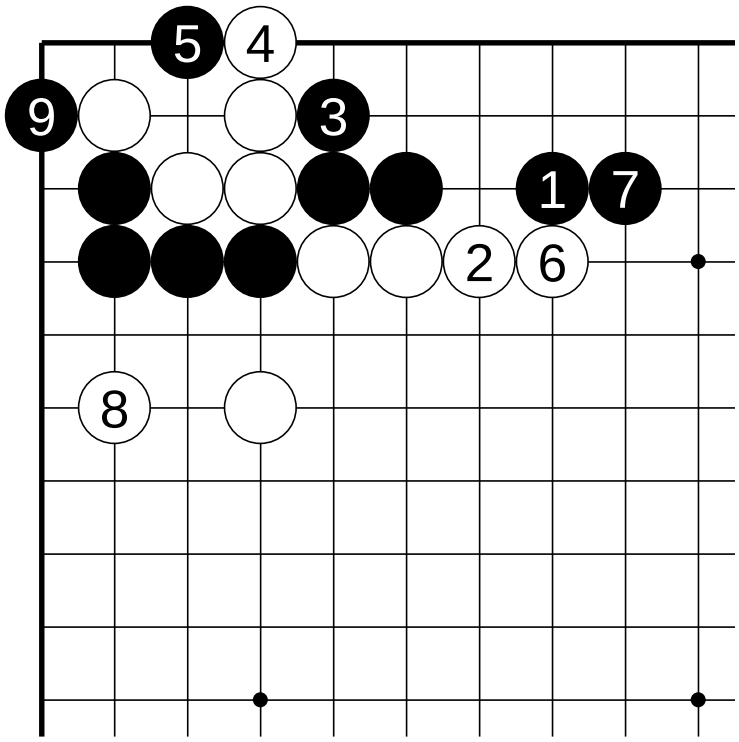


图5

图 5 意外的好手

黑 1 跳是意外的好手。此时白若 2 长，则黑 3、5 取角。白 6 压、8 跳后，虽可封住左边，取得一定的厚势，但黑地所得较大，是黑稍有利的局面。

图 6 急所

图 5 的白 2 若改于本图 1 位长活角，则黑 2、4 先手利后，黑 6 点是此形的急所，有此一击，以后不论白怎样下都不好。

白 7 如顶，则黑 8 虎，白 9 粘即成愚形。然后，黑 10 跳，白 11 靠下虽可吃掉黑四子，但黑 12 可将白棋封住。结果，白角总共也就是 11 目的实空，黑棋成功。

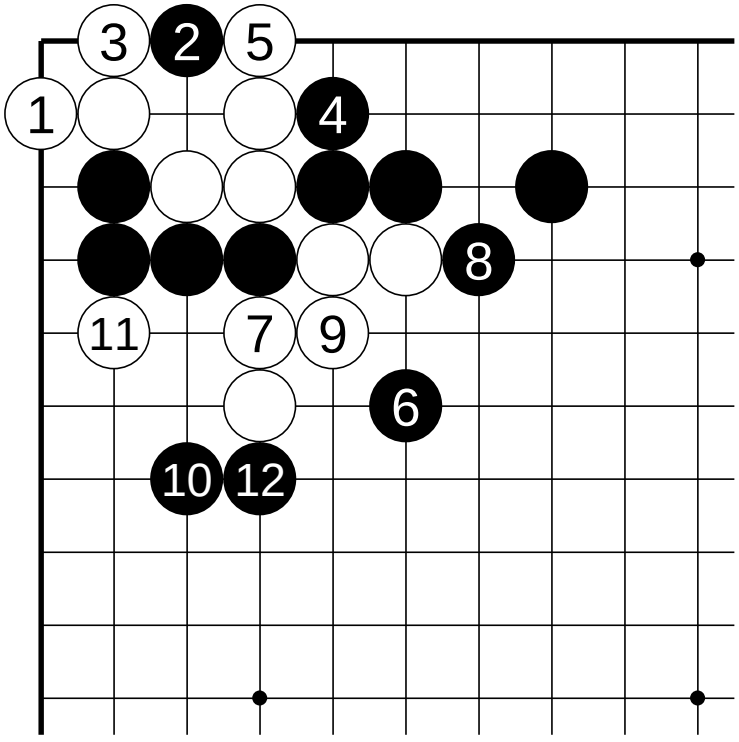


图6

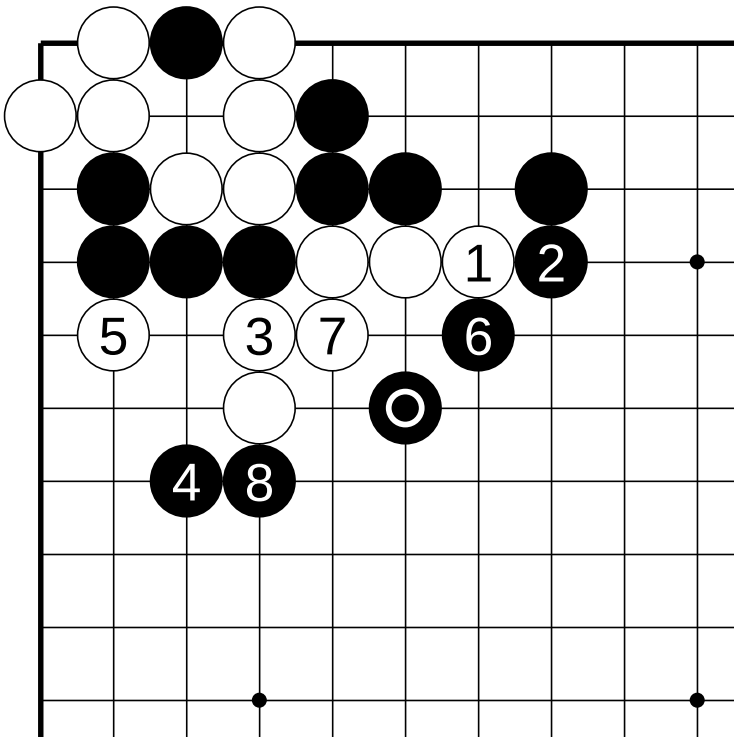


图7

图 7 封住白棋

当黑◎点时，白若 1 冲与黑 2 交换后，再于 3 位顶比前图稍好。但黑 4 以下至 8 仍可将白棋牢牢封住，白仍不好。

图 8 白棋崩溃

图 7 的白 5 若改于本图 1 冲进行反抗，则黑 2 扳又是强手。白 3 如断，则黑 4 也断，白 5 时，黑 6 挡是好手，至 8 止，白棋难以处理（以后，白 A 则黑 B、白 B 则黑 A，白怎么下都不行）。

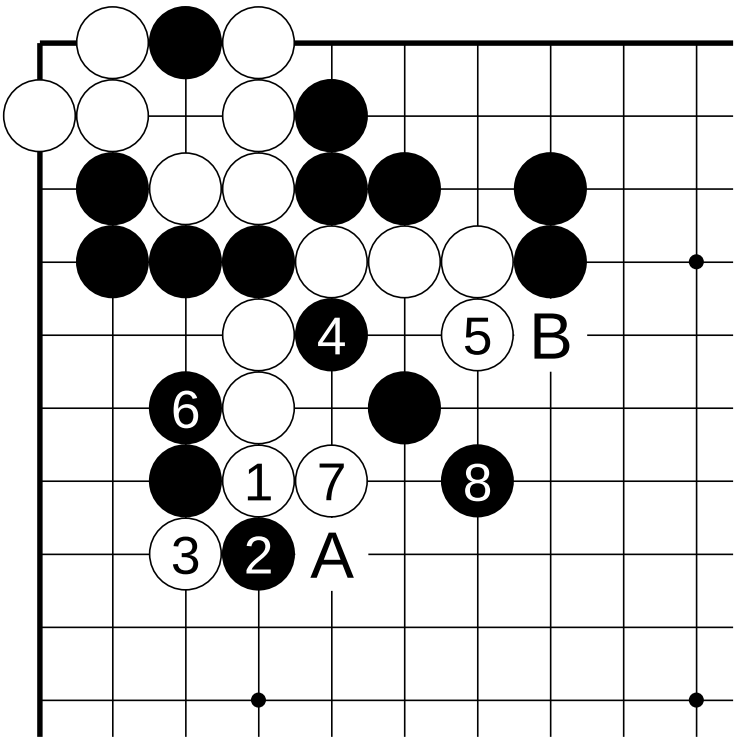


图8

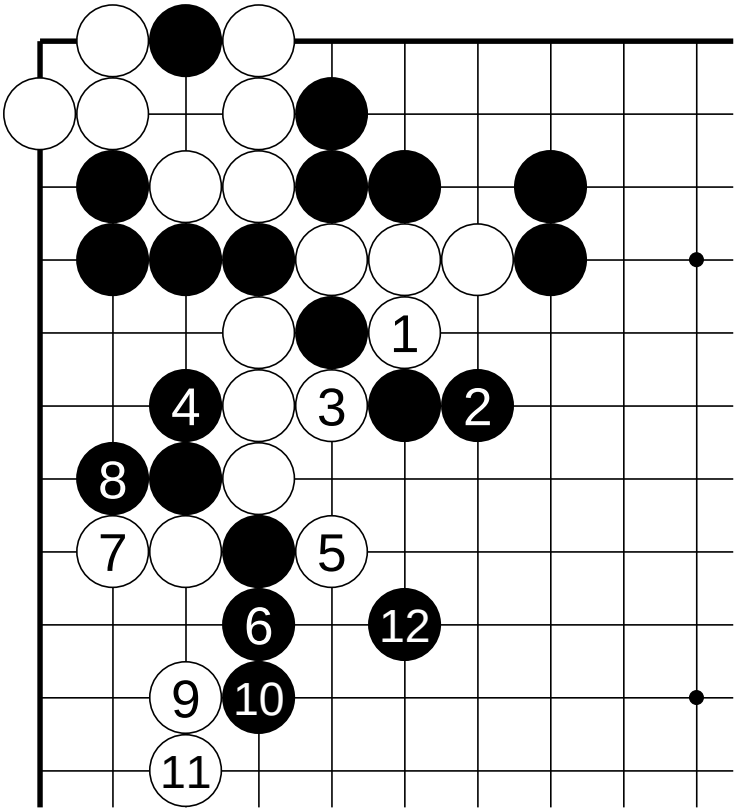


图9

图 9 白中央被杀

图 8 白 5 若改于本图 1 位打，则黑 2 长，白 3 提时，黑 4 挡，以下进行至黑 12 止，白中央全部被杀，白棋当然也不行。

图 10 黑有利

故，当黑◎断时，白只好弃掉三个白子，于 1 位挡，但黑 2 以下进行至白 9 止，告一段落。结果，黑不但吃掉了三个白子，取得了相当大的厚势，而且还得到了先手，黑棋当然可以满意。

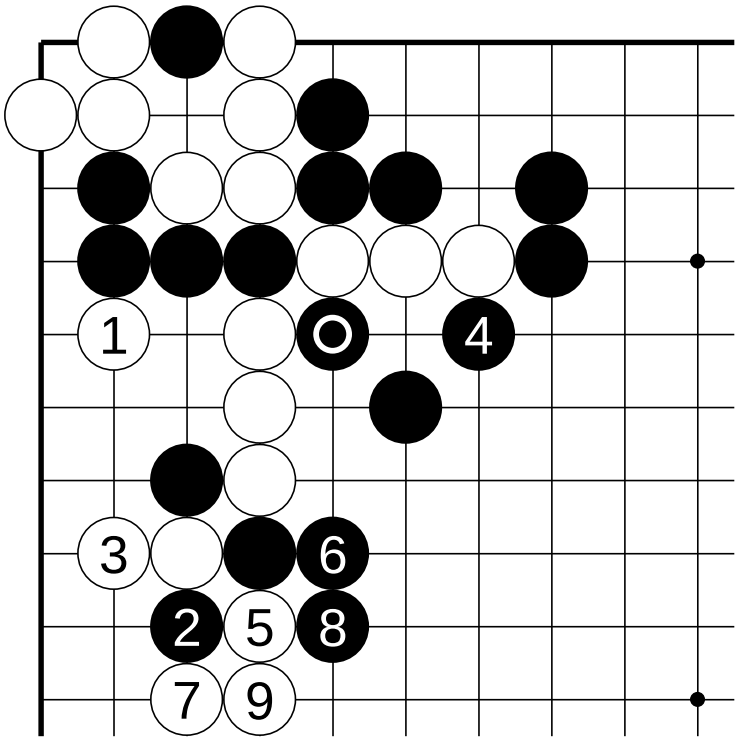


图10

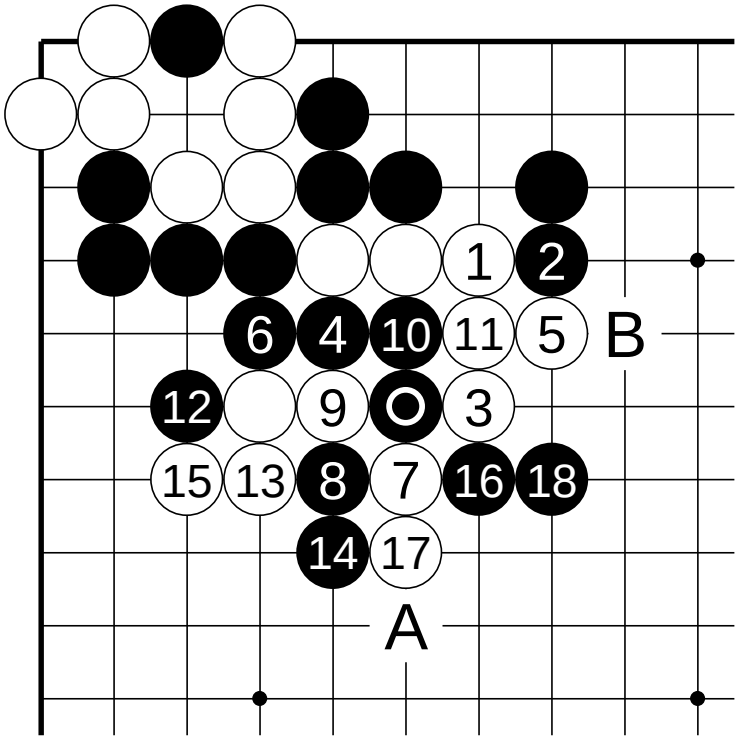


图11

图 11 两点必得其一

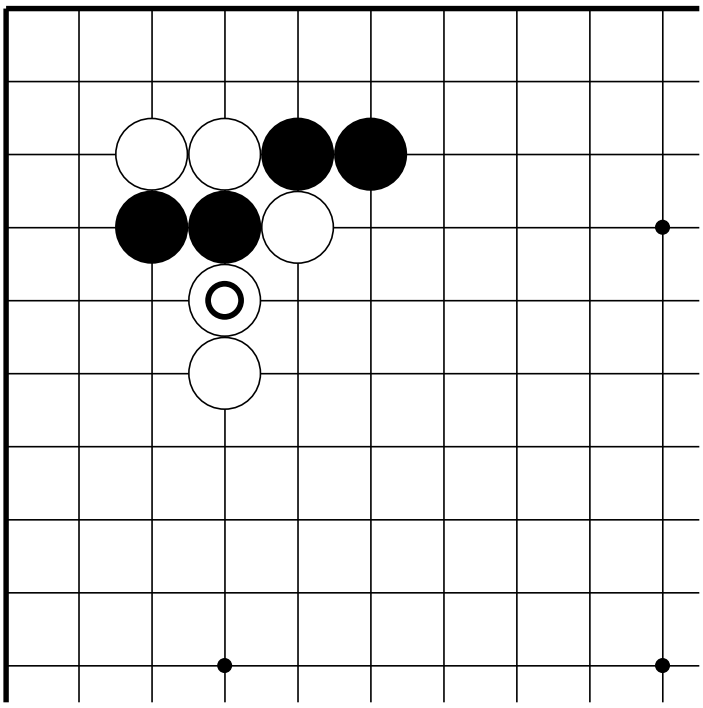
回到右边。当黑◎点时，白如果 1 冲、3 跳靠，则黑 4、6 连回中央◎子。白 7 扳时，黑 8 反扳是强手，以下进行至黑 18，A 位征吃二子与 B 位扳杀白六子，黑必得其一。

小结：从前面各图的变化来看，5 图的下法是双方最好的应对。

第 10 型 顶封 黑先

基本图

白棋在◎位顶，封住黑棋，目的是想吃掉两个黑子。对此，黑应采取什么手段来对付白棋的挑战。



基本图

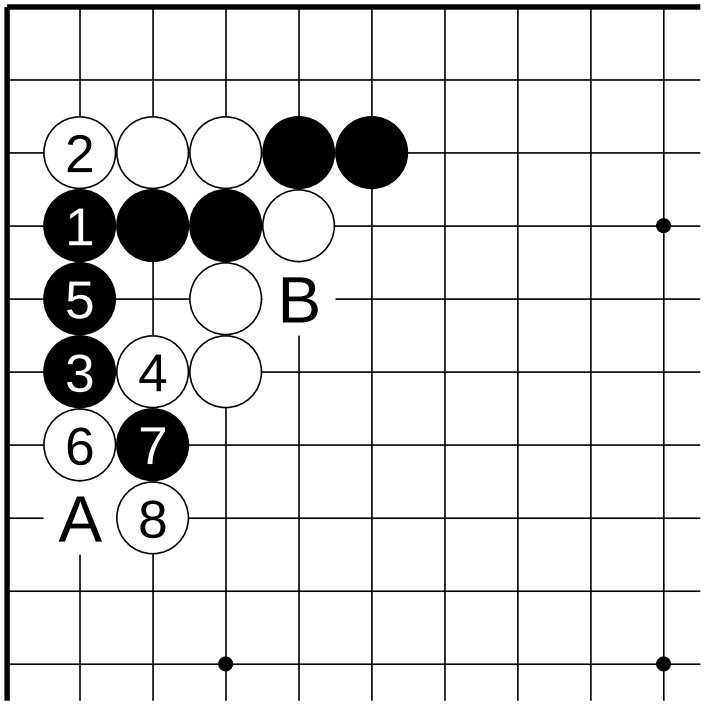


图1

图 1 征子情况

黑 1 立、3 跳是长气的方法，白 4 至 8 是在征子有利时的强硬手段，至此，黑棋对杀不利。如果征子与白棋不利，白 8 只好于 A 位退，但黑于 B 位断打，白棋崩溃。

图 2 两点白必得其一

黑 1 尖是对杀时常用的手筋，但在此时却不成立。白 2 立当然，黑 3 如并，顽强地长气，则白 4 打、6 尖是好手。黑 7 时，白 8 压后，即产生了 A、B 两个要点，黑棋难下。

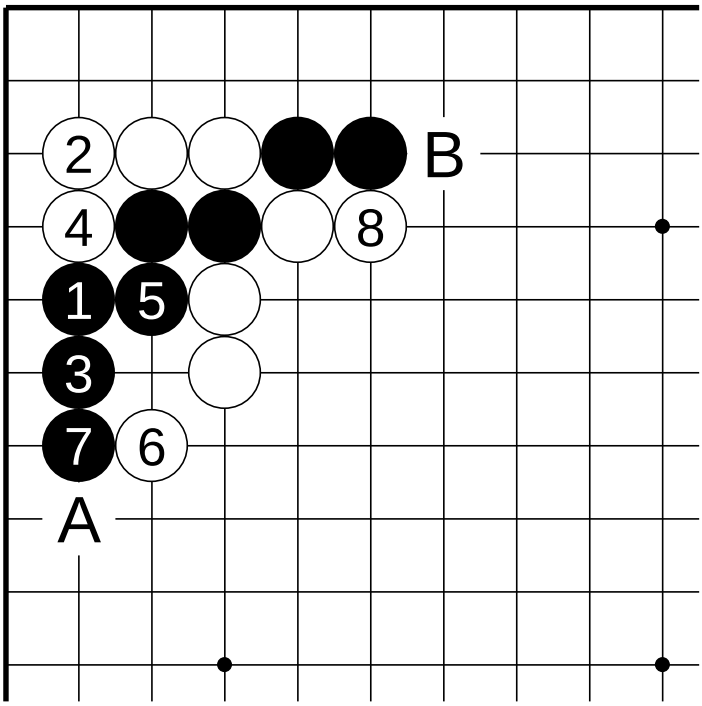


图2

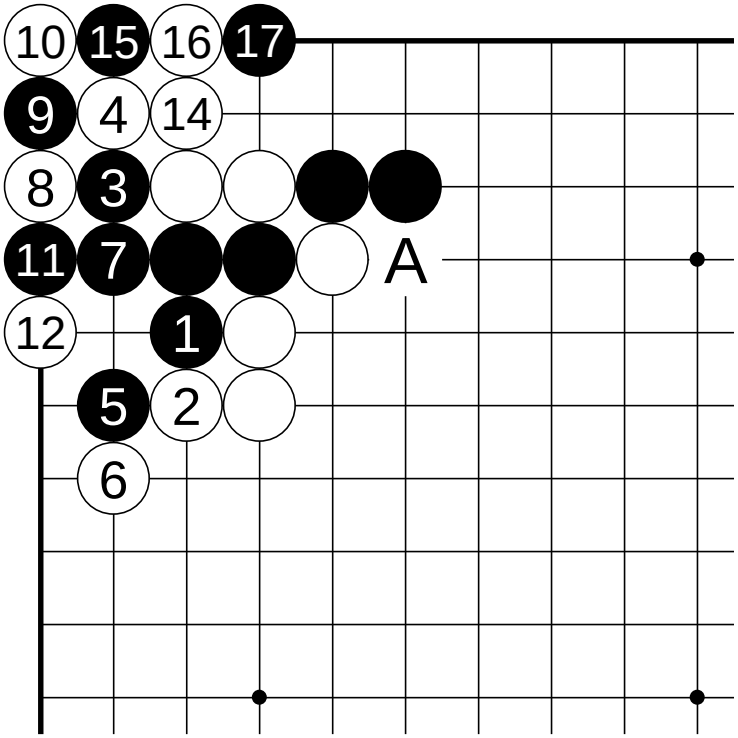


图3

13=9

图 3 正确的下法

黑 1 拐是正确的下法。白 2 挡时，黑 3、5 两扳后，再于 7 位粘是强手。白 8 若扳，则黑 9 扑、11 打，以下进行至黑 17，由于黑棋有 A 位的劫材，白棋难下。

图 4 吃黑一半

图 3 的黑 11 若改于本图 1 位做眼，则白 2 下立。黑 3 粘，白 4 接，黑 5 切断时，白 6 打、8 粘后可吃黑一半，黑棋不好。

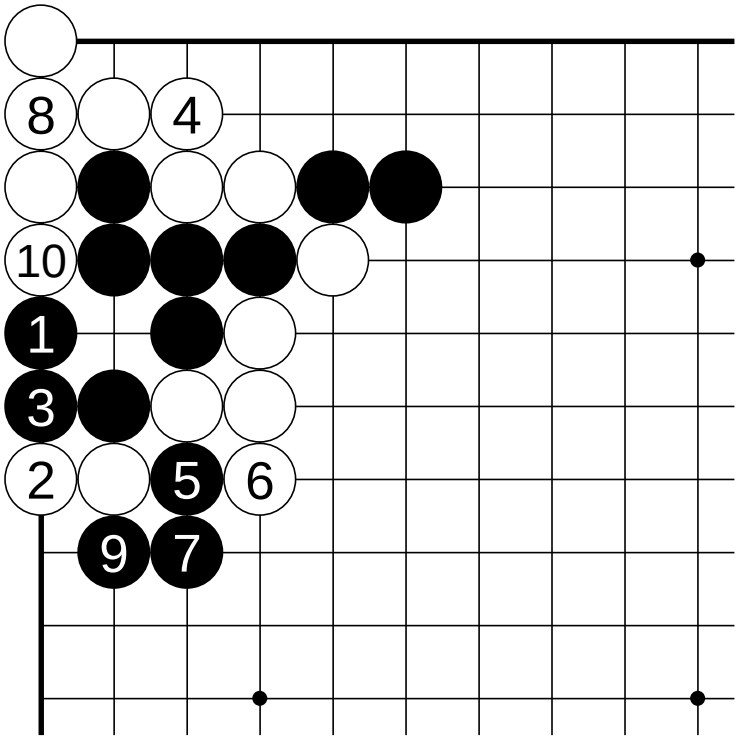


图4

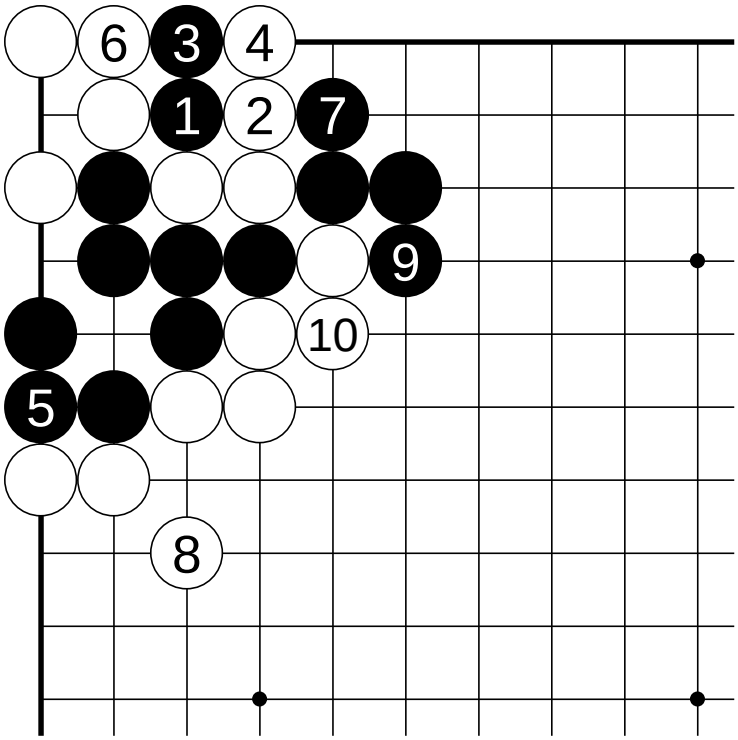


图5

图 5 双活

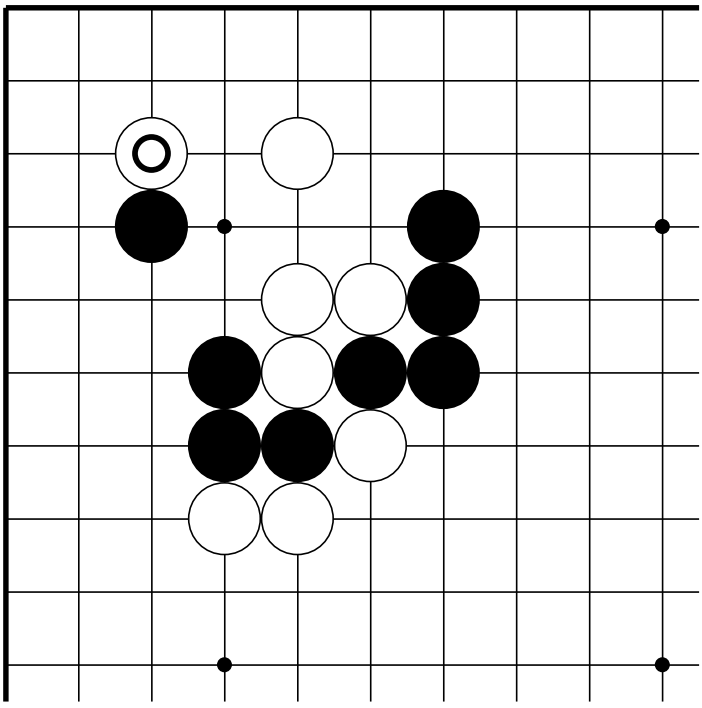
图 4 的黑 3 改于本图 1 位断、3 长后再于 5 位接稍好。此时，白已无法杀黑，只好于 8 位补，角上成为双活。但黑棋的结果不如图 3 那样有利。

第 11 型 意外的妙手 黑先

基本图

这是黑棋一间高夹后形成的局面。现在白◎子托，黑的对策如何？

如能发现意外的妙手，白就不行。



基本图

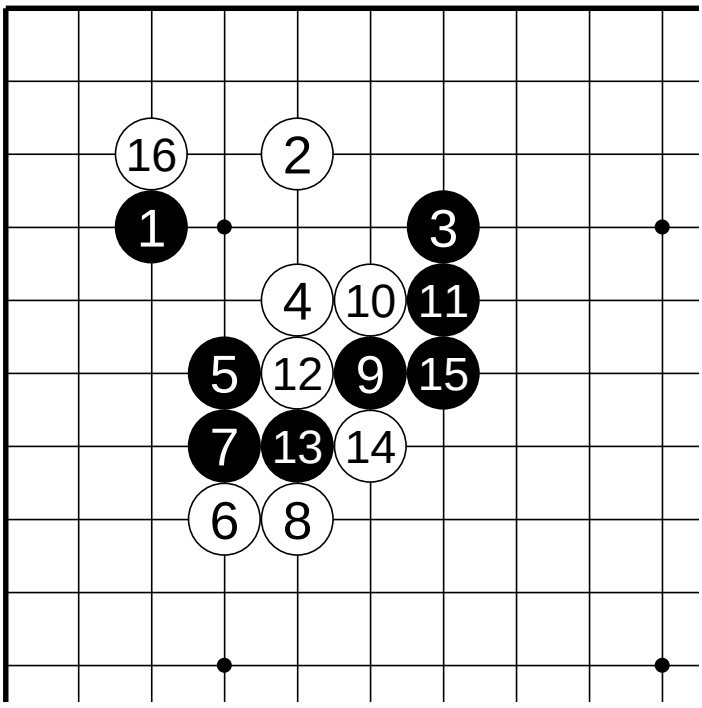


图1

图 1 过程

黑 7 碰，是定式的变着。此时，白棋一般是于 9 位尖，现在于 8 位长，白棋无理。黑 9 跳封时，白 10 至 14 冲断后，再于 16 位托是黑棋无法避开的结果。

图 2 上当

黑 1 冲，上当。白 2 接即可。黑 3 冲、5 断打时，白 6、8 冲断，黑 9、白 10 后黑棋难下。之后，黑若 A 位挡，则白 B、D 先手滚打后，再于 E 位夹，黑棋被杀。

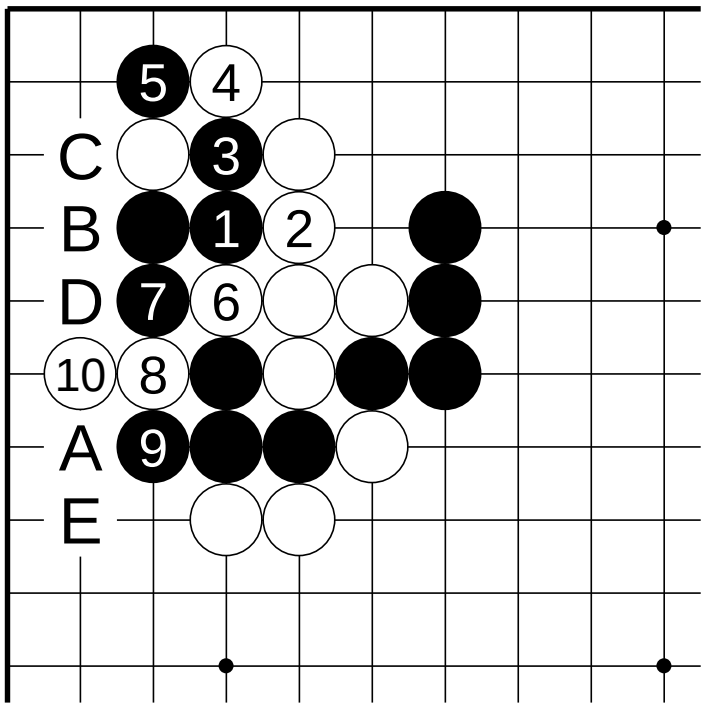


图2

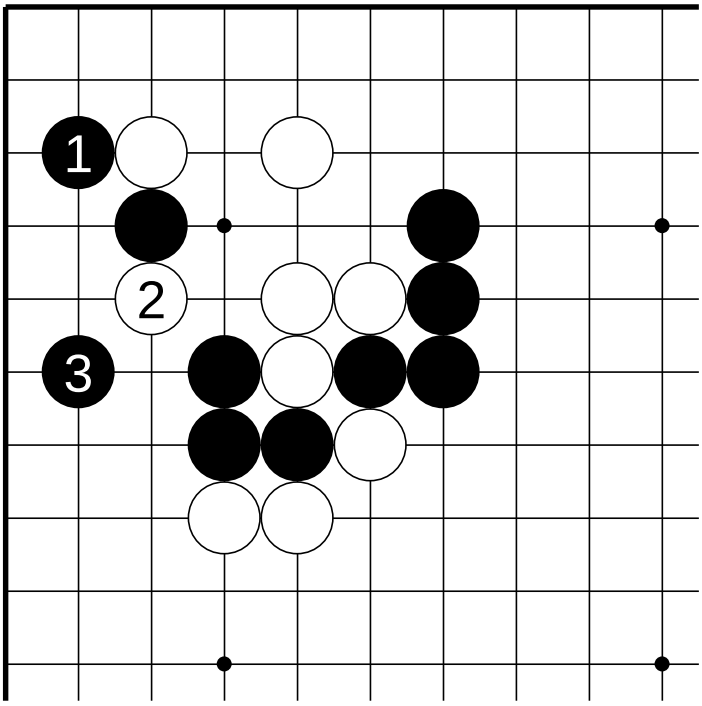


图3

图 3 妙手

黑 1 扳是正着，只此一手。白 2 夹时，黑 3 跳是意想不到的妙手。以后白棋不管怎样下，都不会占到便宜。

图 4 大成功

接图 3。白 4 若从下边打，则黑 5 长，白 6 以下进行至黑 9，黑吃掉白三子，非常厚实，而且使外面三个白子贴在墙壁上，效力大减。另外，以后黑棋还留有 A 位长出的余味，结果当然是黑棋非常有利。

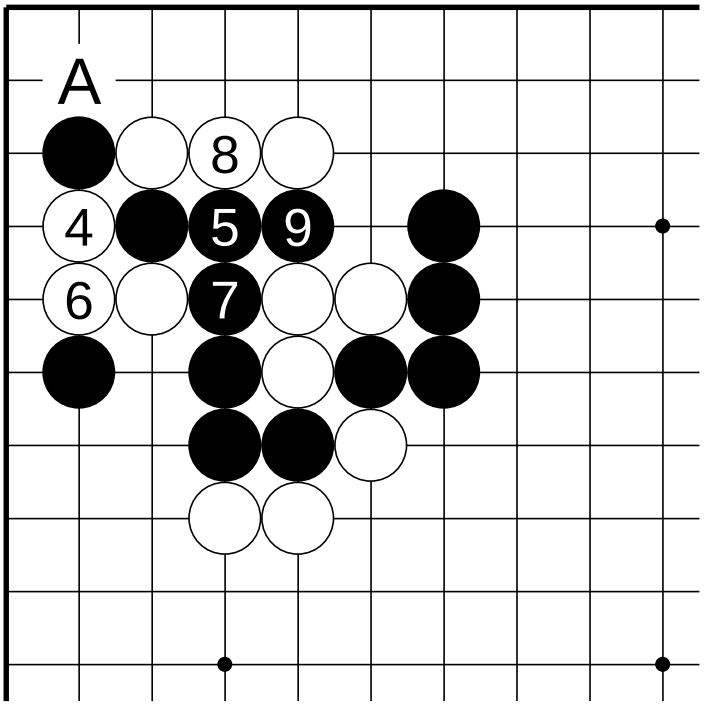


图4

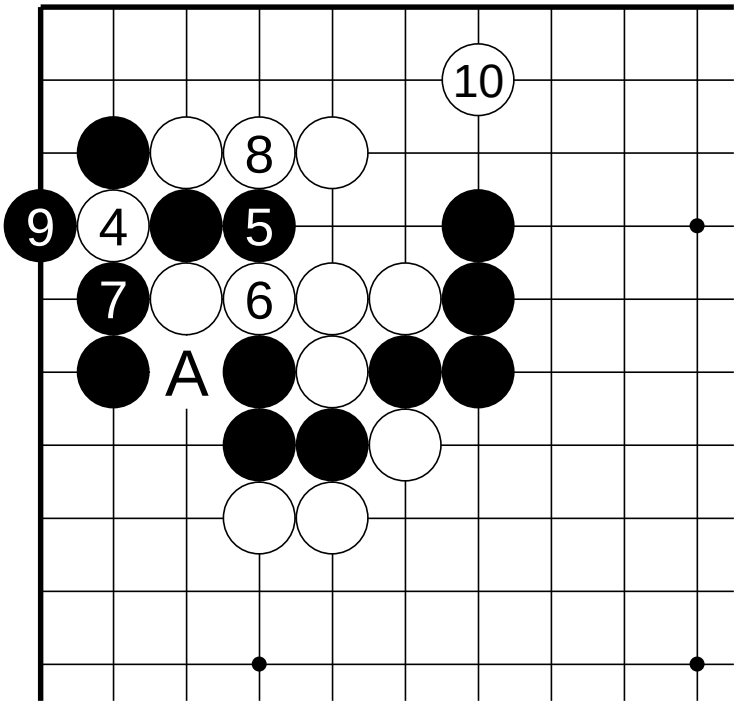


图5

图 5 白苦

黑 5 长时，白 6 如接上三个白子，则黑 7 断吃白一子。由于白棋无法于 A 位冲吃黑三子，白 8 以下至 10 只好在下边苦活。

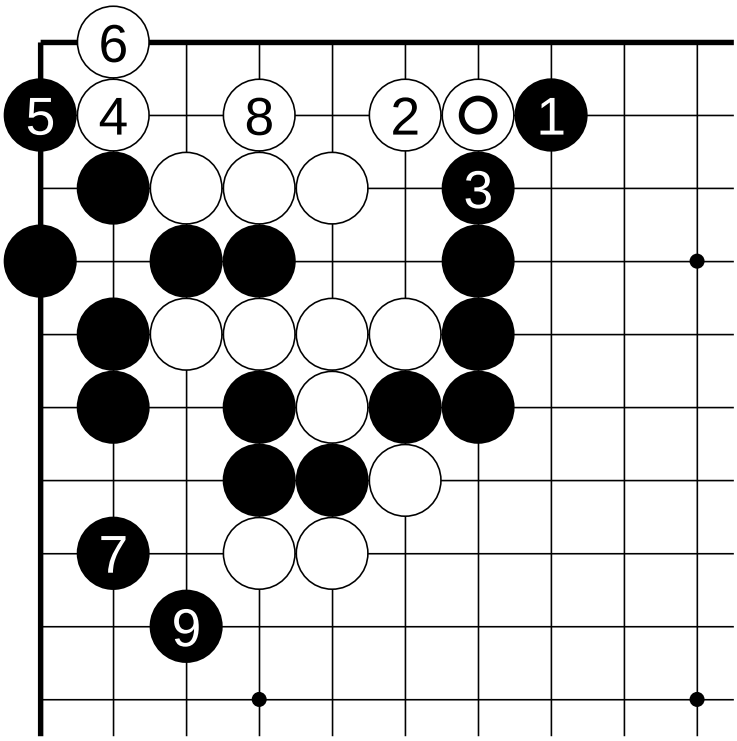


图6

图 6 外势厚实

接图 5。白棋◎飞时，黑 1 搭是强手，白 2 以下进行至黑 9，白棋虽然勉强可以活棋，但黑棋外势厚实，白棋仍然不好。

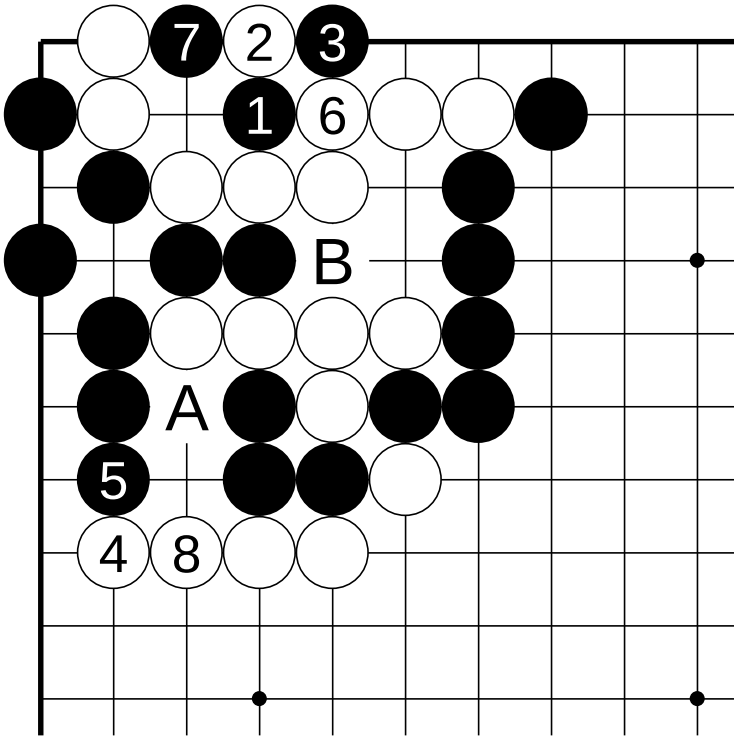


图7

图 7 黑无理

图 6 的黑 7 若改于本图 1 位点意图杀白，无理。白 2 以下进行至白 8，由于白棋做成大眼，黑棋对杀不利。过程中，黑 5 若于 A 位接，则白 B 粘即可。

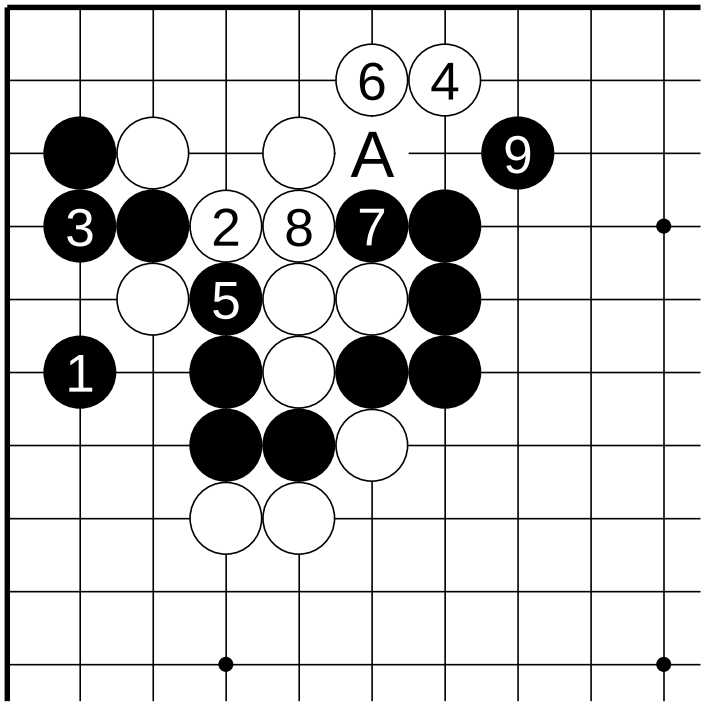
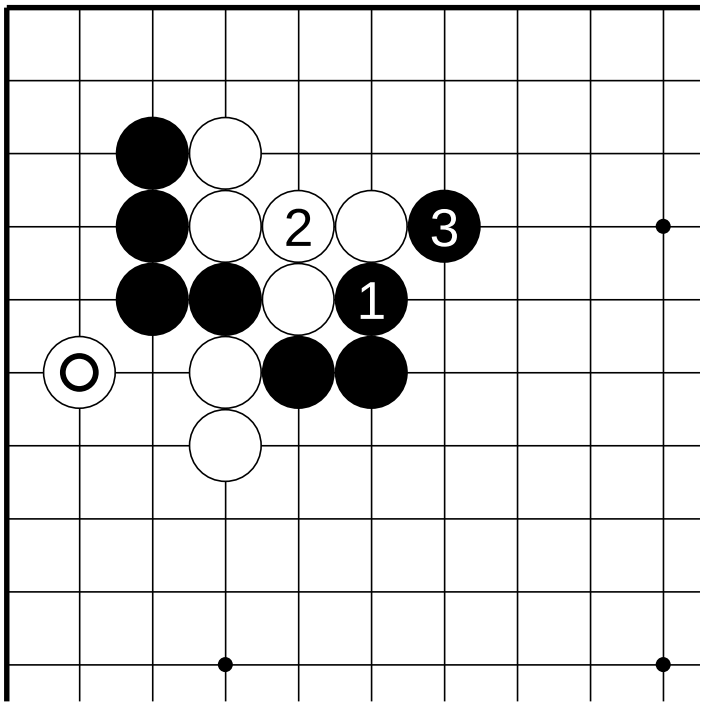


图8

图 8 白仍不好

图 3 中的黑 3 于本图 1 位跳时，白棋最好的下法是 2 打后，再于 4 位飞，但黑 5 以下至黑 9 后，白棋仍需苦活。白 6 如走 9 位，则经黑 A、白 6、黑 8，白三子被杀。



基本图

第 12 型 愚形巧手

白先

基本图

白◎跳时，黑 1 打、3 扳是征子有利时的强硬着法。但是白若随手应付，就会钻进黑的圈套。

图 1 过程

本图是一间高夹定式的变化图。白 13 跳时，黑棋一般是在 A 位冲，待白 B 位应后再于 C 位挡。现在黑 14 打、16 扳与白棋对杀，它包含着严厉的后续手段。

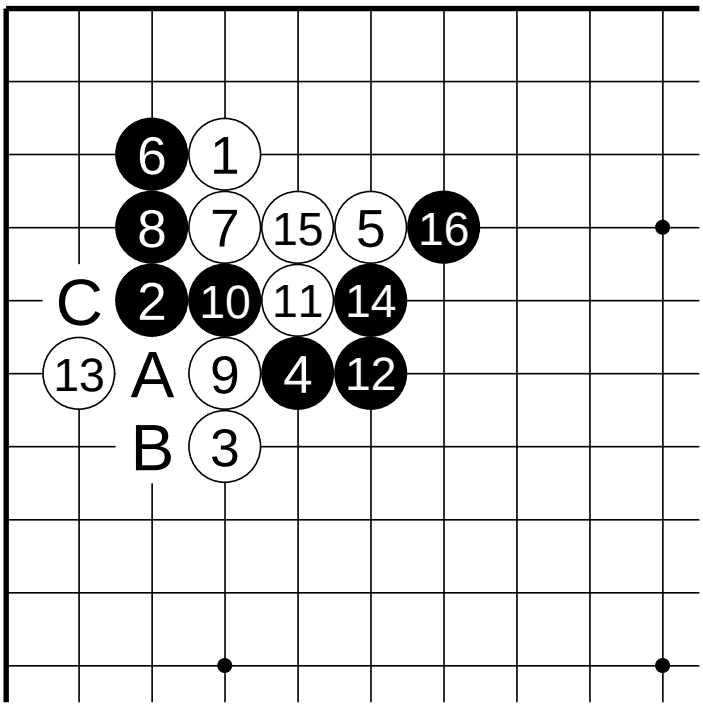


图1

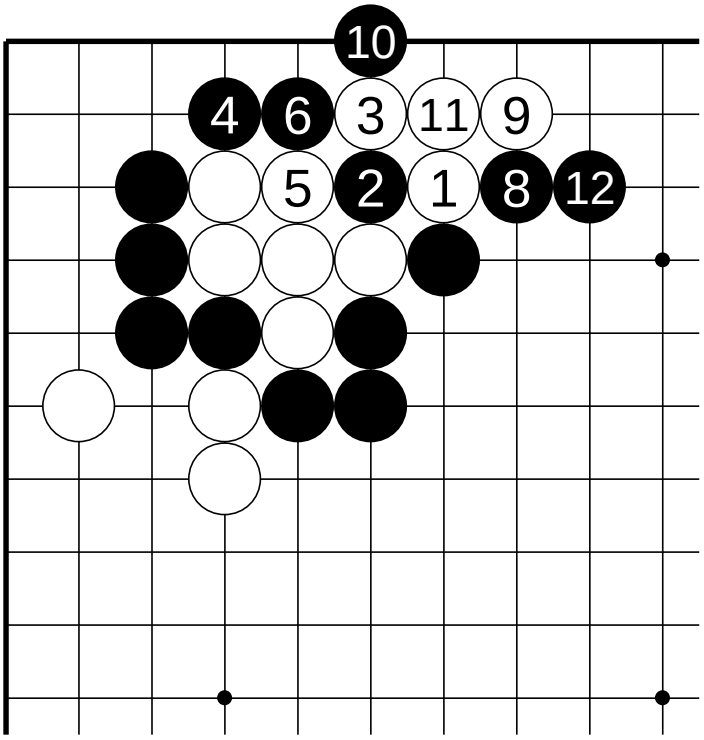


图2

图 2 上当 1

白 1 扳，上当。黑 2 断，4、6 滚打是手筋，以下进行至黑 12，以后白棋若想做活，只能在二路上连爬，这样即使活了，白棋也已经大势已去了。

图 3 上当 2

白 1、3 扳粘，则黑 4 扳，白 5 若断，黑 6 打、8 虎即可。白 9 以下至黑 12 时，由于白棋征子不利，无法于 A 位征吃黑二子，白棋崩溃。

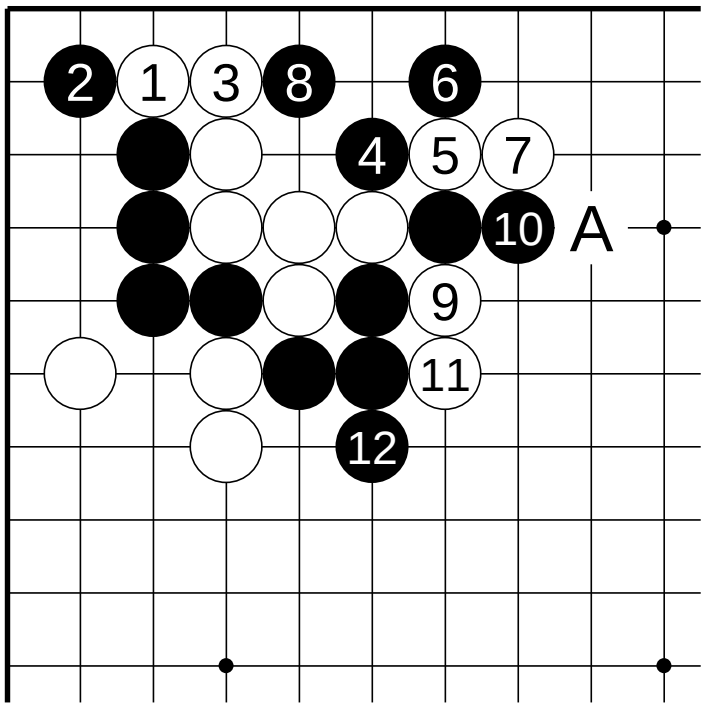


图3

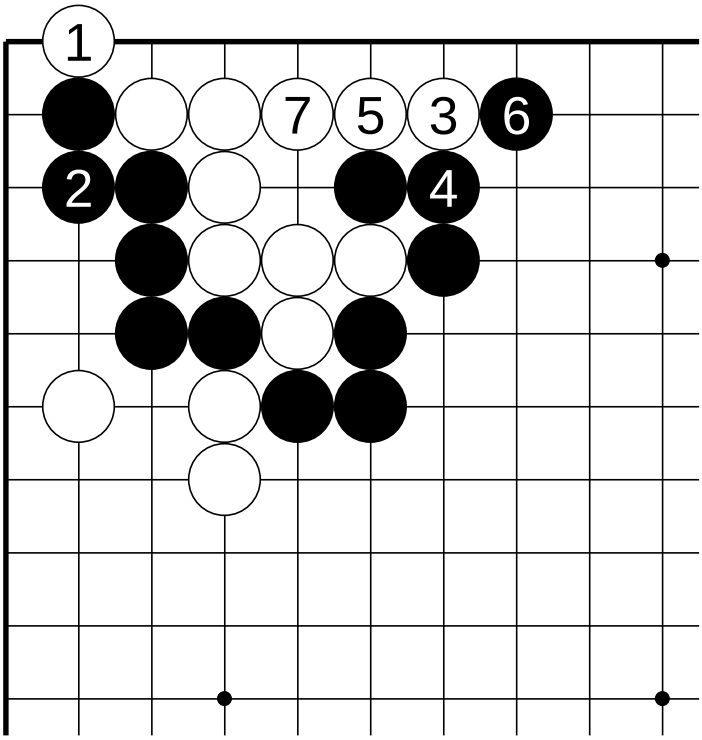


图4

图4 白棋长气

图3的白5改为本图1位扳与黑2交换，然后白棋3位点是好手。黑4只好粘，白5退，黑6挡时，白7接……

图5 黑也有好手

接图4，黑1挡、3做眼是好手。白4、6夹过时，黑7跳。之后，白若于A位破眼，则经黑B、白C、黑D，角上大致成双活。但由于白棋位置偏低，因此结果对黑棋有利。

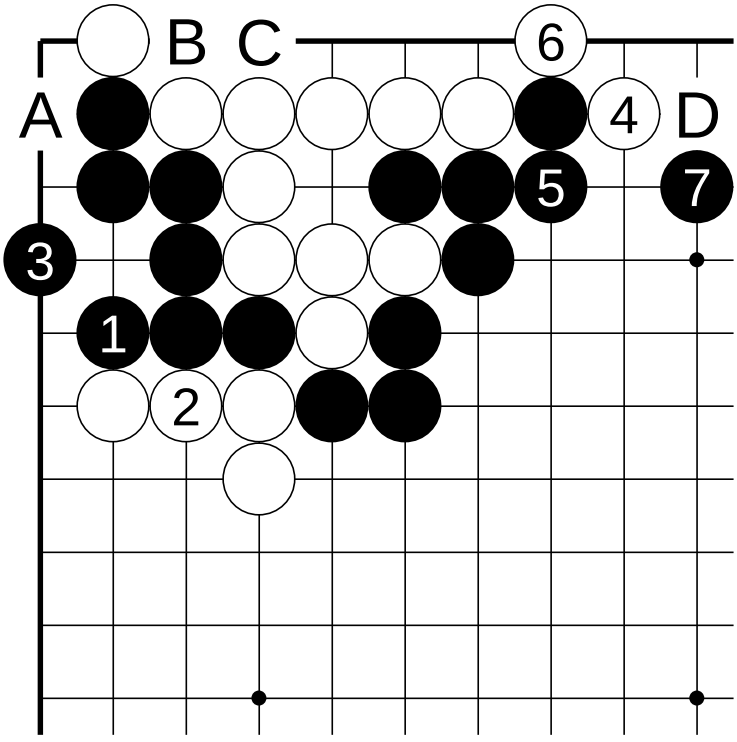


图5

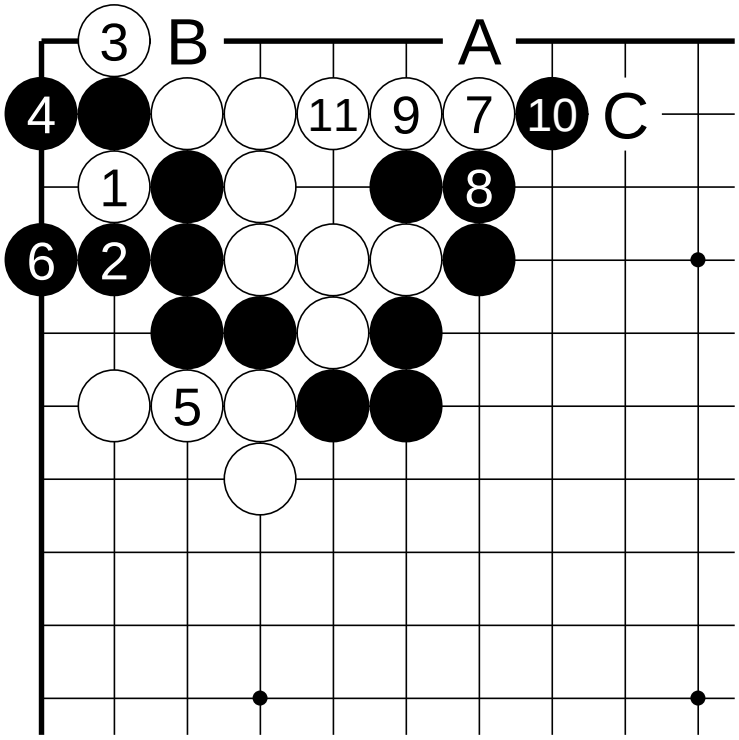


图6

图 6 黑角被杀

白 1 断是手筋。黑 2 打当然，白 3、5 先手利后，再于 7 位点是好手。黑 8 以下至白 11，黑棋对杀不利。之后，黑若于 A 位扳，则白 B 粘即可杀黑；又，黑若 B 位扑，则白可于 C 位夹过长气，黑棋仍然不行。

图 7 劫争

白 3 打时，黑 4 若提，则白 5 扑成劫。由于白棋有 7 位断的劫材，白无不满。

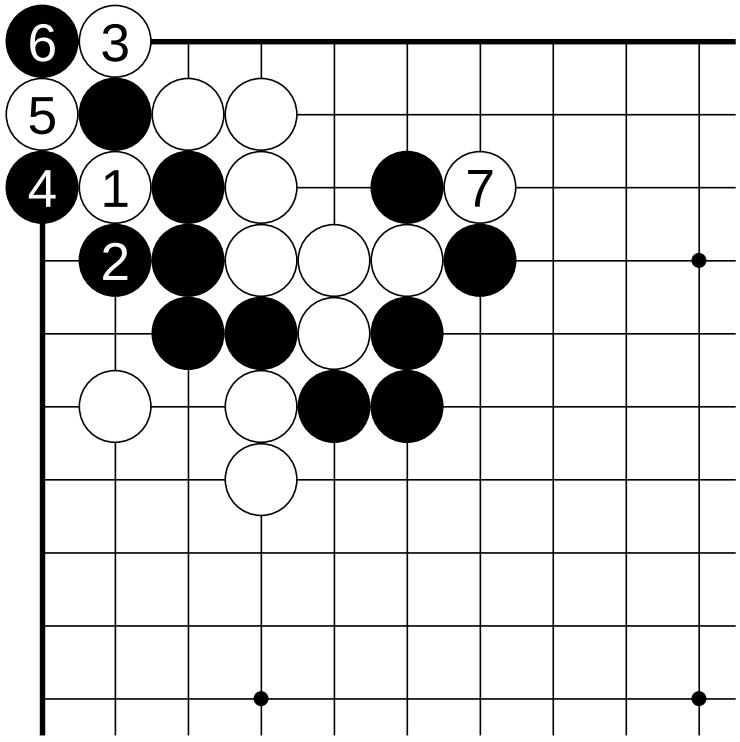


图7

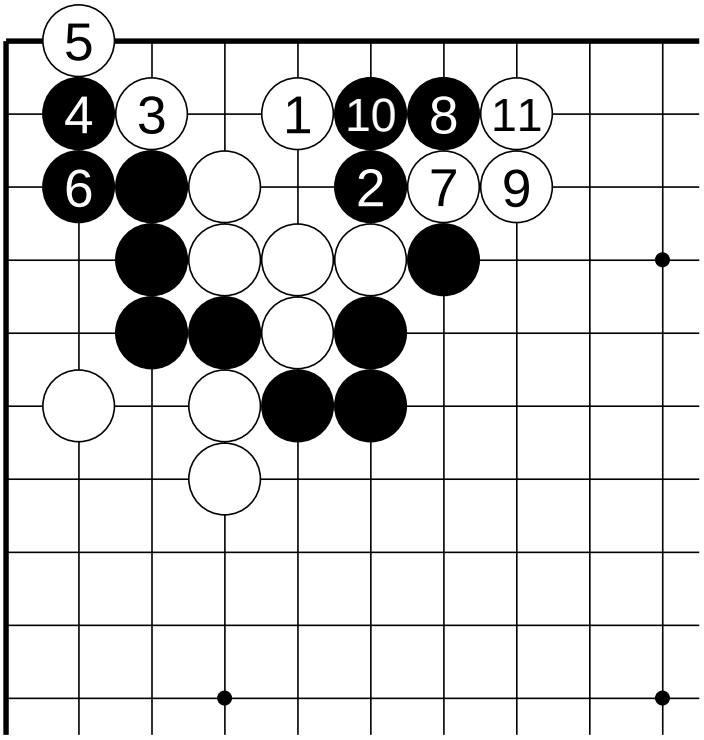


图8

图 8 对杀黑负

白 1 尖是手筋。黑 2 扳无理。白 3、5 取先手后，再于 7 位断，黑棋难下，黑 8 打顽强抵抗，以下进行至白 11 止，对杀黑负。

图 9 大致两分

白 1 时，黑 2 只能立，白 3、5 连扳虽是强手，但黑 6 以下进行至黑 16，由于留有黑 A 扳的先手，因此，黑角是无条件的活棋。结果大致两分。

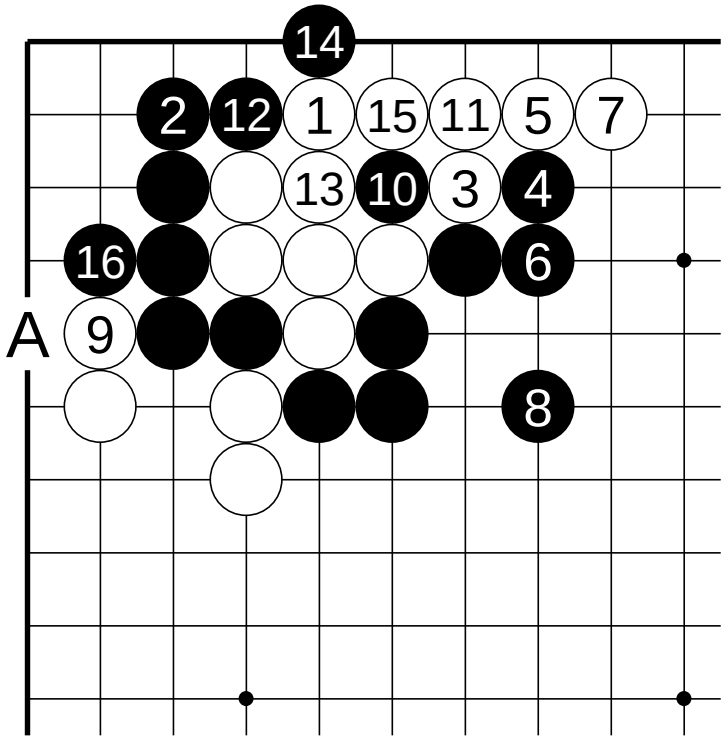


图9

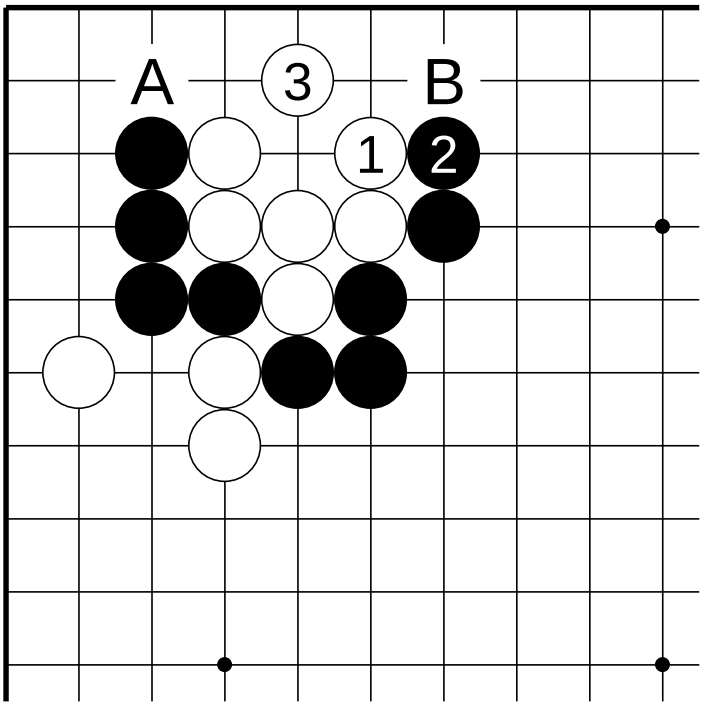


图10

图 10 妙手

白 1 曲，看似愚笨，其实是巧手。黑 2 挡时，白 3 做眼又是妙手。以后，A、B 两边扳，白棋必得其一，黑棋毫无办法。

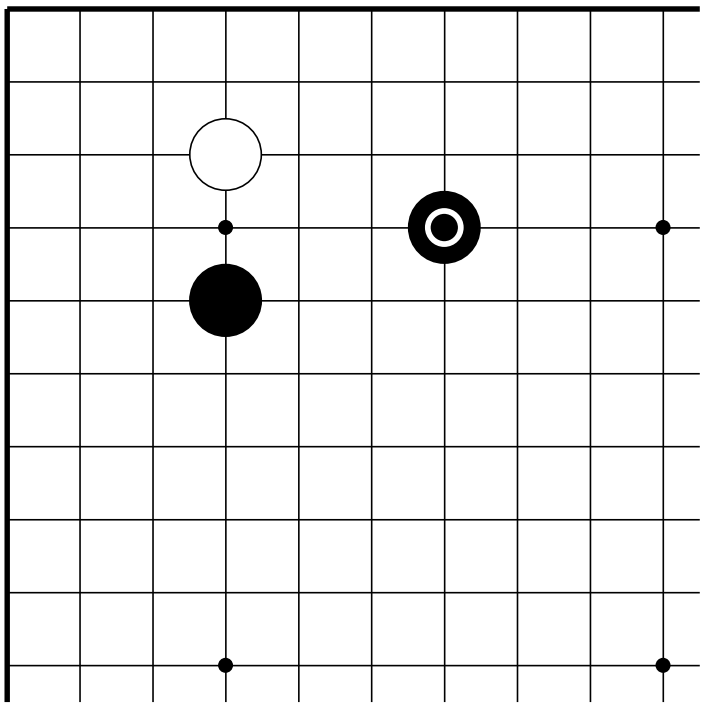
第 13 型 大斜飞 白先

基本图

黑于◎位大斜飞，白棋应如何对付？

白棋如果跟着黑棋继续走下去，就会陷入黑棋的圈套。

请认真考虑一下这里的变化和黑棋的目的。



基本图

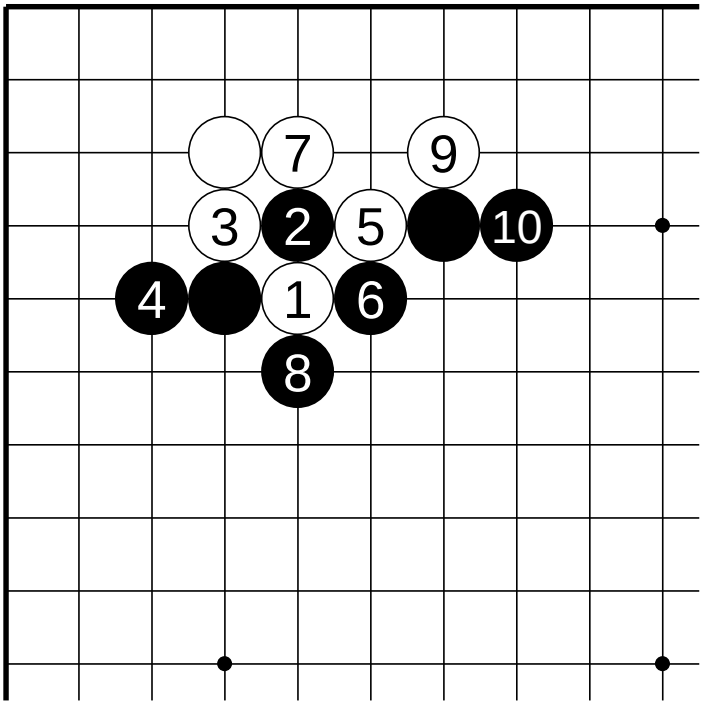


图1

图 1 上当 1

白 1 跨，上当。黑 2 扳，白 3 断时，黑 4 下立是好手。以后白棋怎么走都不好。白 5 若打，则黑 6 反打，白 7 提，黑 8 挡住，白 9、黑 10 后，中间黑棋变厚，白棋不好。

图 2 上当 2

图 1 的白 5 若改于本图 1 位长，则黑 2 挡下，白 3 扳时，黑 4 断是手筋，白 5 只好打，黑 6、8 包吃后白苦。

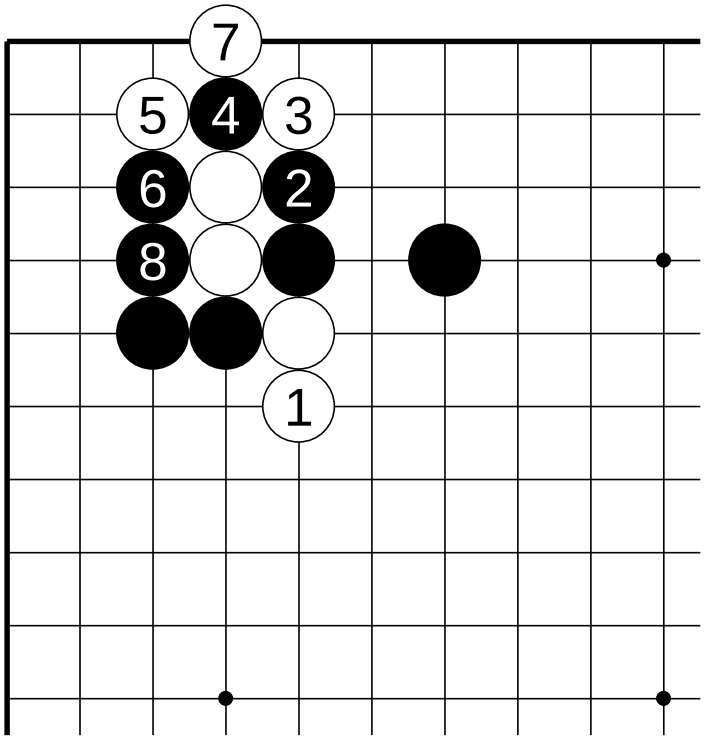


图2

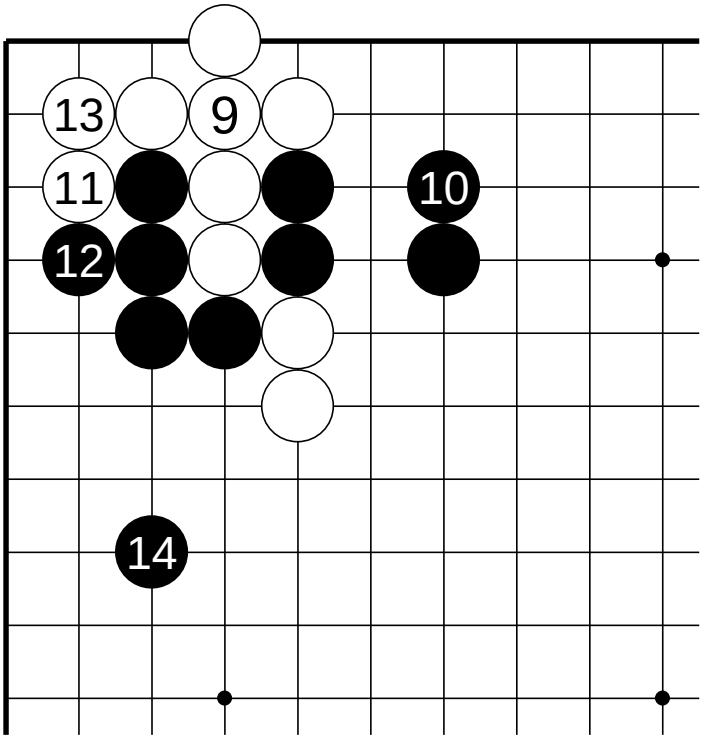


图3

图 3 上当 3

接图 2。白 9 接时，黑 10 并是正着。白 11、13 扳粘后，虽然勉强可以活角，但黑 14 后，成为黑棋充分可战之形。

图 4 白苦

白 1 若托，则黑 2 内扳，与白棋作战。白 3 以下进行至白 11 时，黑 12 长与右边黑一子相呼应，来攻击上边白棋四子，白苦。

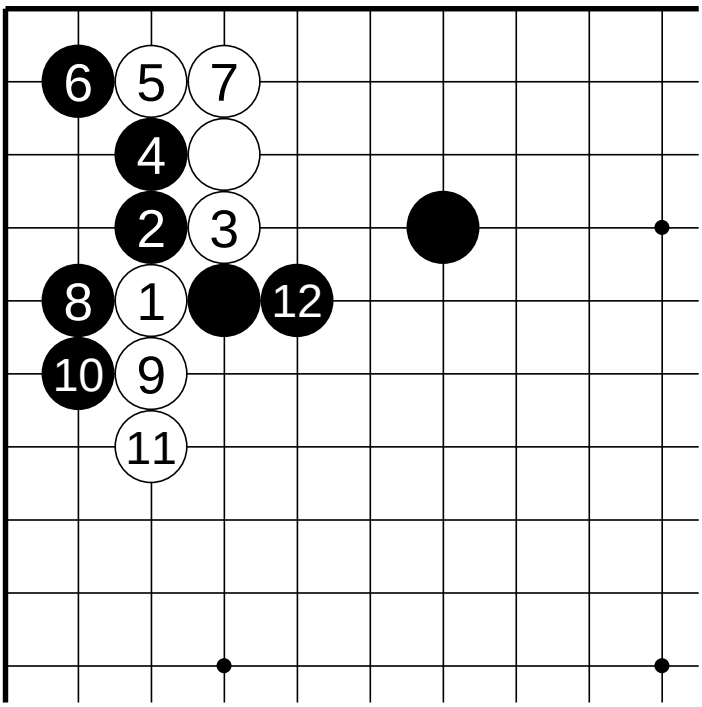


图4

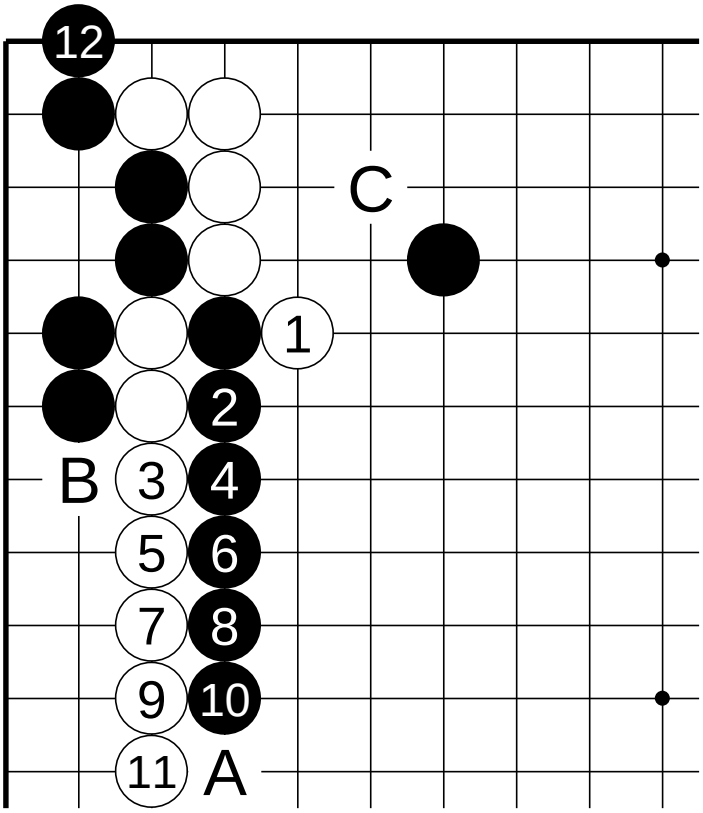


图5

图 5 难解的棋形

图 4 的白 11 只好于本图 1 位打，待黑 2 长后，再于 3 位长出是正确的次序。黑 4 以下进行至白 11，成为难解的棋形。

过程中，白 11 若改于 A 位扳，由于黑棋留有 11 位断的毛病，则黑 B 爬成为先手。于是黑先手活角后，再于 C 位尖，即可对白棋进行猛攻，白棋不利。

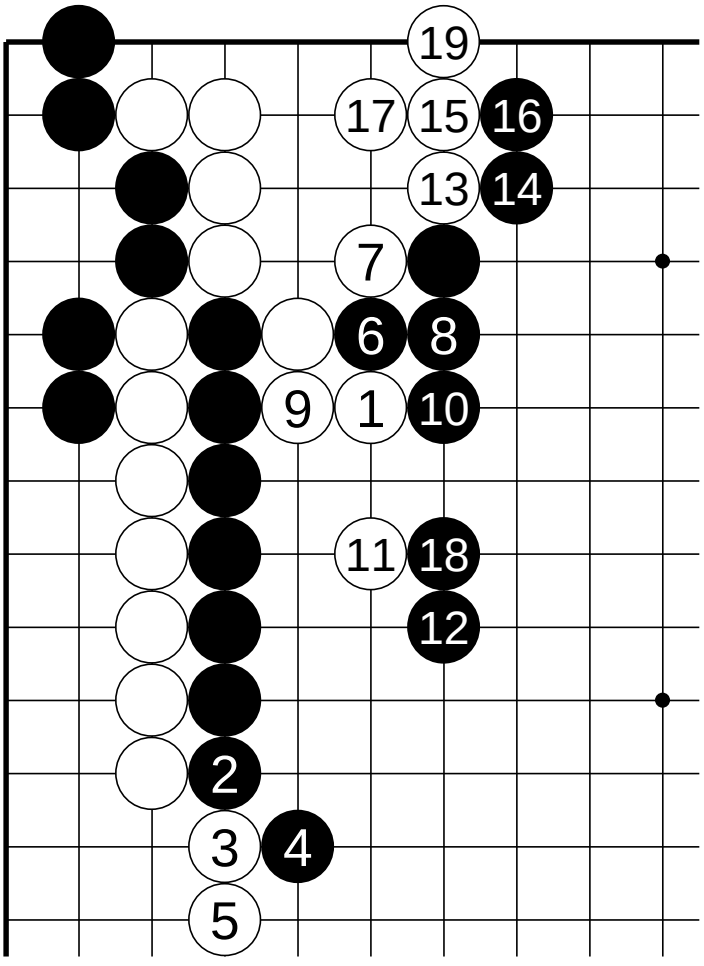


图6

图 6 黑有利

接图 5。白 1 尖，黑 2 压时，白棋如 3 扳、5 退，则黑 6 挤是好手，白 7 以下进行至白 19，虽然可以活棋，但黑棋外势

厚实，是黑有利的结果。

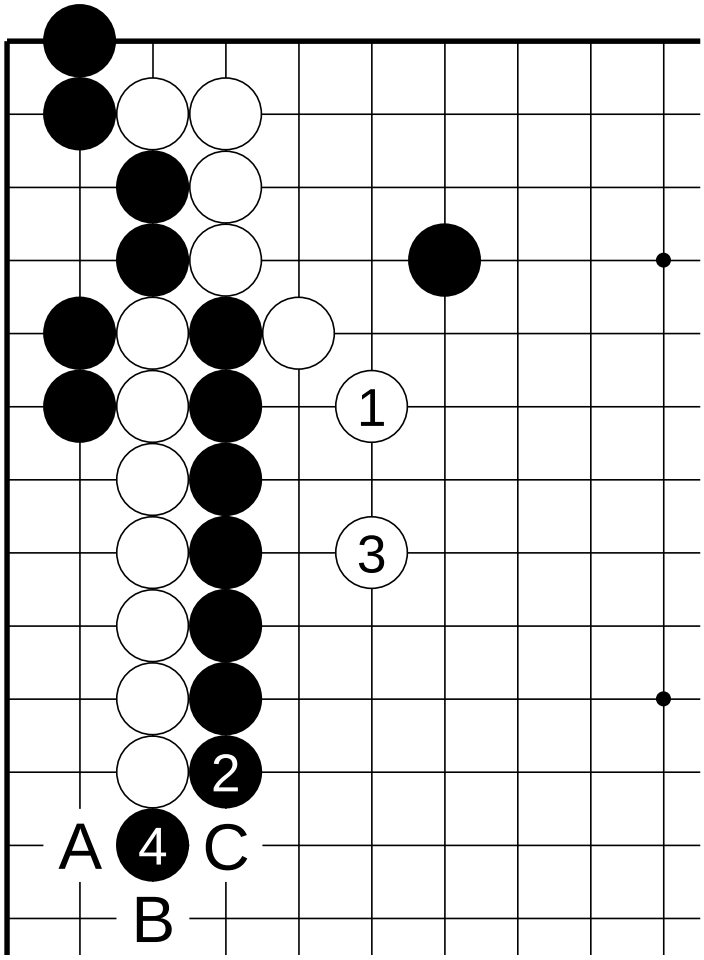


图7

图 7 白棋难受

黑 2 压时，白 3 若跳出作战，则黑 4 扳，强烈！之后，白棋如 A 位扳，则黑 B 位长，白棋虽说也可以活棋，但黑外势强大，白棋难受；又，白若于 C 位断，则黑 B 位长，左边白七子被杀。

图 8 避开

对待黑棋的大斜飞，白棋最好的办法是脱先。

之后，黑若 1 靠，则白 2 尖是巧妙的手筋。黑 3 立、5 顶是为了防止白棋于 A 位扳出的必要的手段；白 4 飞、6 长后

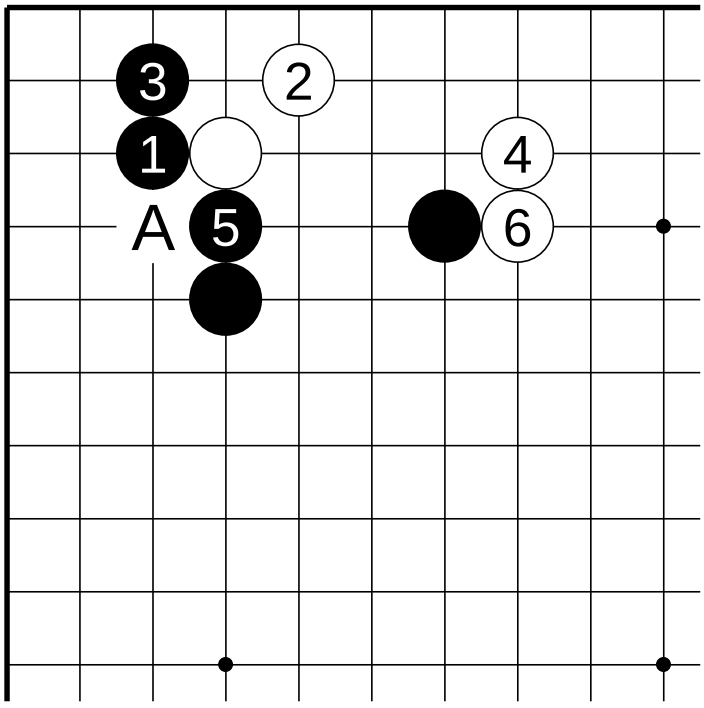


图8

右边得到加强。在白棋少一手棋的情况下，形成这样的结果，白棋当然可以满意。

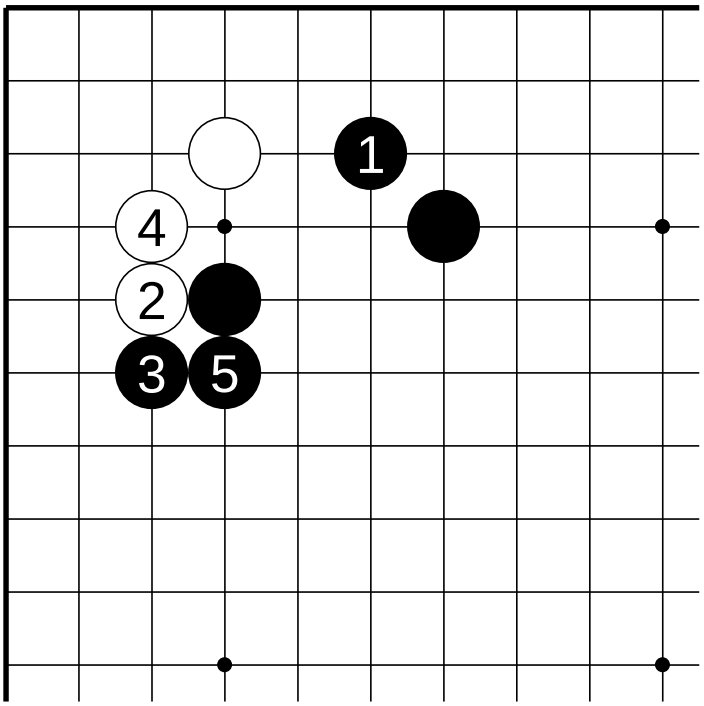


图9

图 9 活角

白脱先后，黑若 1 尖，则白 2 托、4 退可先手活角，白棋仍然可以满意。

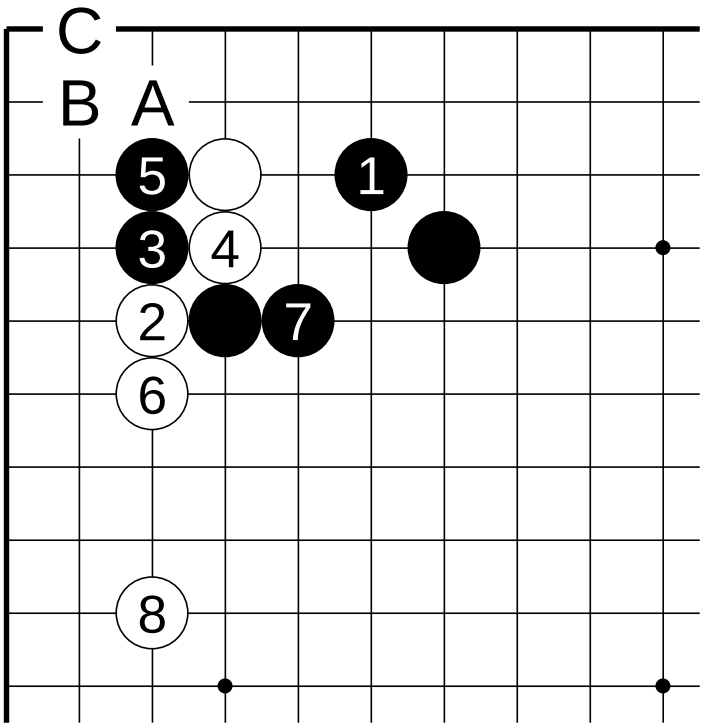


图10

图 10 转换

白 2 托时，黑 3 若扳，则白 4 以下进行至白 8，形成转换。之后，白棋还留有白 A、黑 B、白 C 的后续手段。结果，白无不满。

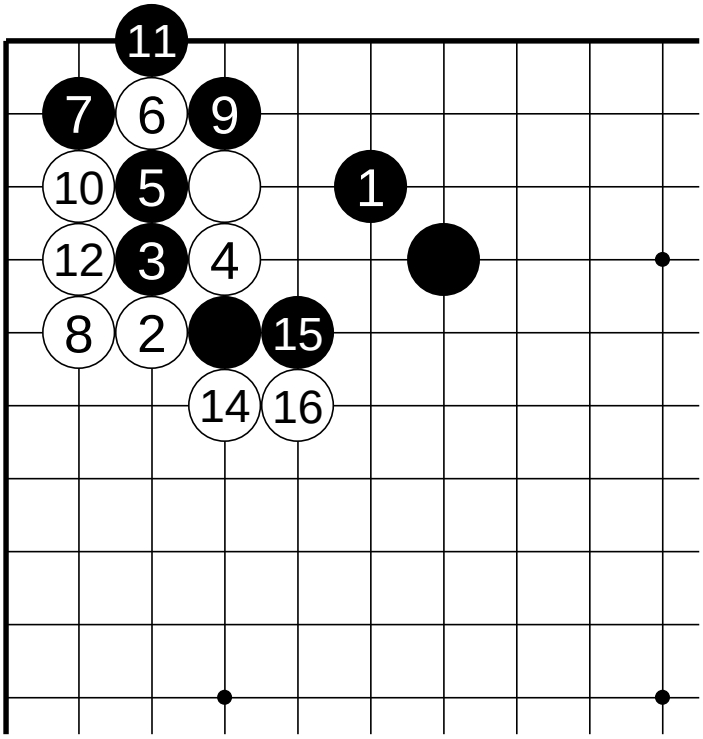


图11

13=6

图 11 另一种手段

白 6 扳、8 立也是一种比较有利的下法。黑 9 打时，白 10、12 包打后再于 14 打、16 长，加强左边，这也是白棋可下之形。

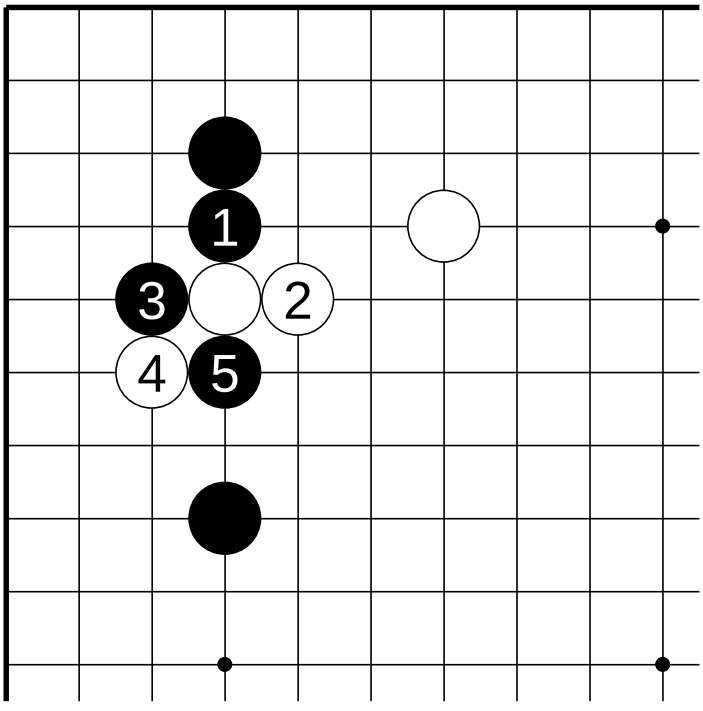
故，本题的结论是白棋脱先不应。之后，黑棋不论施展什么手段，都不会占到便宜。

第 14 型 应付挑战 白先

基本图

黑棋不按一般定式的走法，而于 1 位顶。白若 2 长，则黑 3 扳、5 断进行挑战。

对此，白棋应采取什么手段呢？



基本图

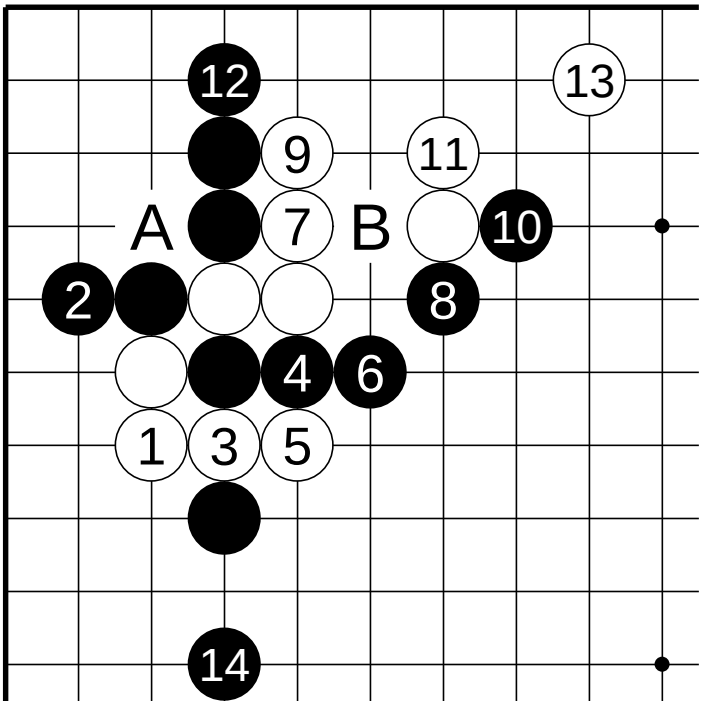


图1

图 1 上当

白 1 长，瞄着 A 位的打。黑 2 立补断，当然。白 3、5 冲出后，再于 7 位补时，黑 8 尖顶是好手，白 9 如走 10 位，则黑于 B 位挖，白棋不行。如图进行至黑 14，白苦。

图 2 避开 1

白 1 打、3 挡后再于 5 位跳，是正确的下法。黑 6、8 冲断是角上对杀时常用的手筋，白 9 打，黑 10 长弃子，以下至白 13 是双方正常的接应。

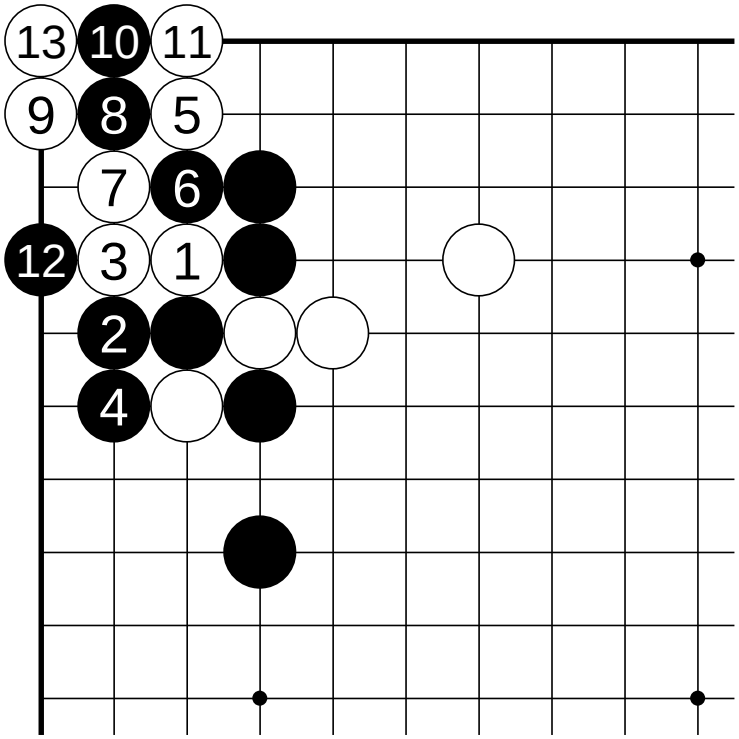


图2

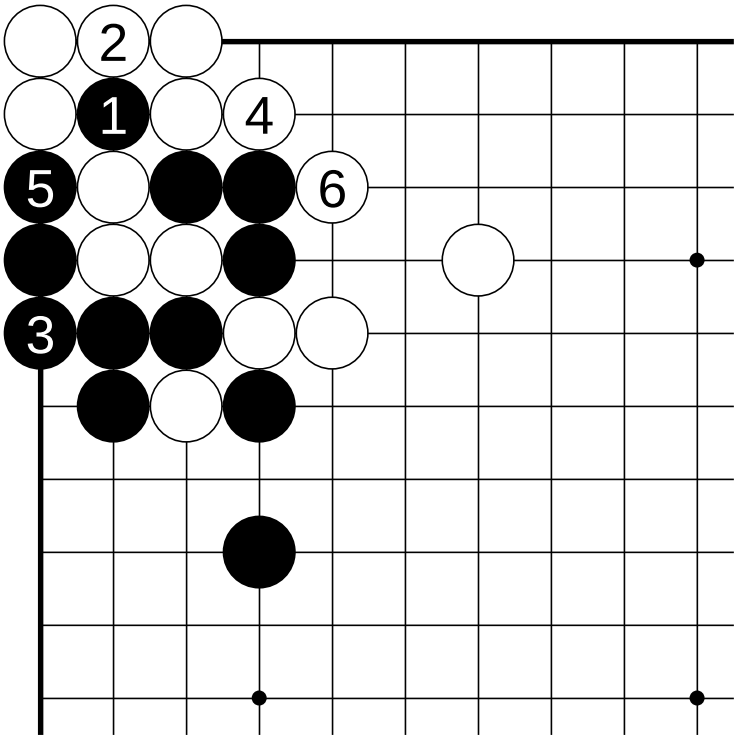


图3

❼=❶

图 3 避开 2

接图 2。黑 1 扑、3 接后，白棋无法全部逃出。白 4 以下虽然丢掉三子，但结果，白棋并不坏。

图 4 避开 3

接图 3。白 1 “打三还一”，至此告一段落。以后，白棋有 A 位打的便宜，并留有 B 位长出的余味，结果白无不满。

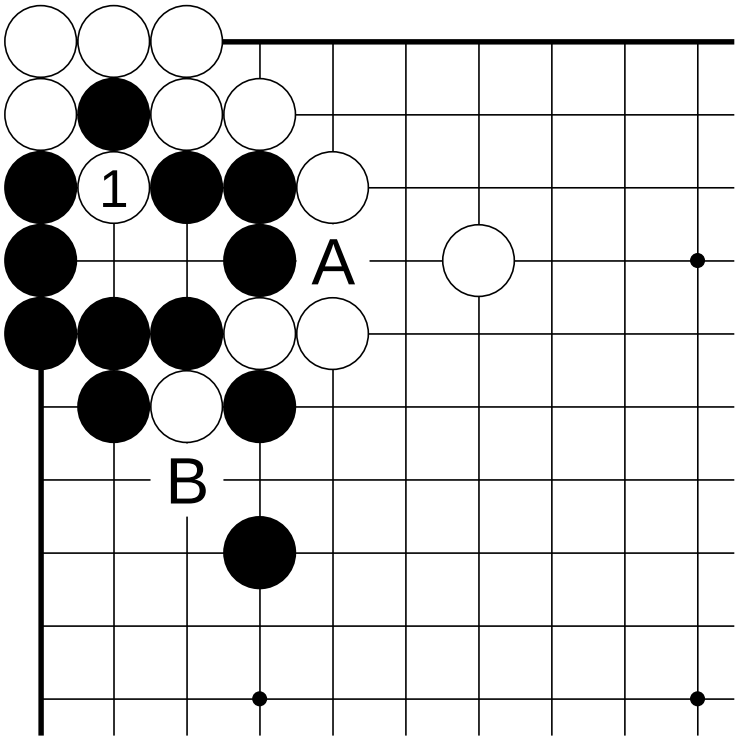
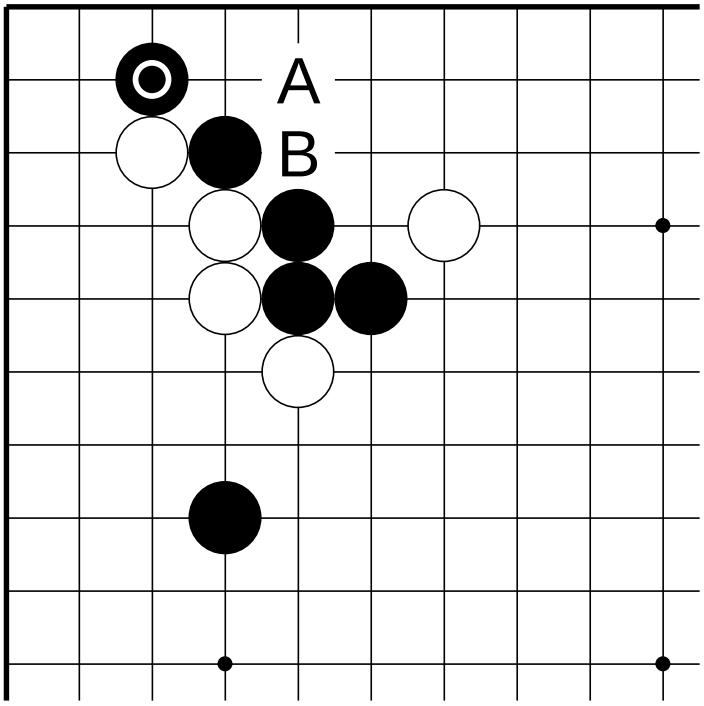


图4



基本图

第 15 型 强行 白先

基本图

黑棋于 A 位虎或在 B 位粘是基本定式。现在黑棋反其道而行，在◎位扳，是极强硬的一手，目的是迫使白棋退缩，从中渔利。对此，白棋也只能以牙还牙了。

图 1 上当

白 1 打、3 吃一子，正是黑棋所期望的下法。黑 4、6、8 先手分断白棋后，再于 10 位打，白棋外边二子便失去活力，结果当然是黑棋有利。

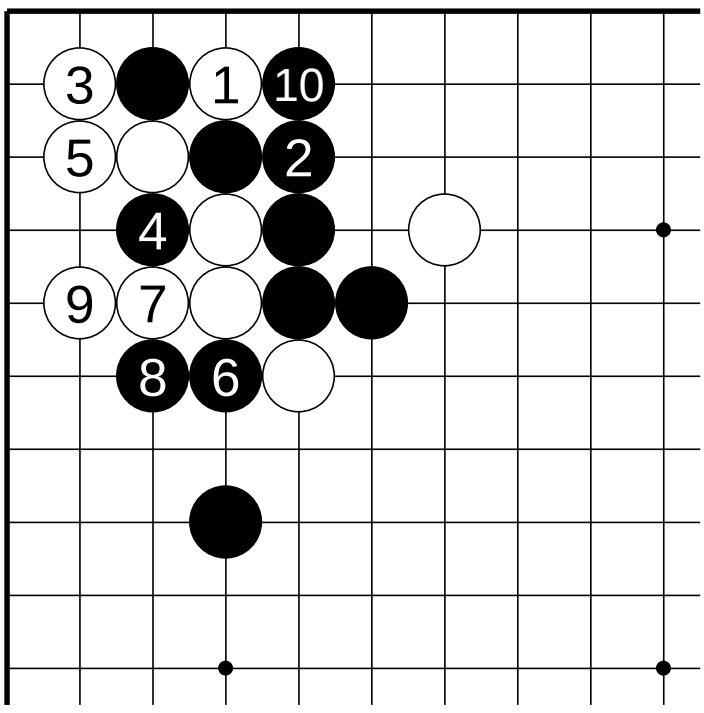


图1

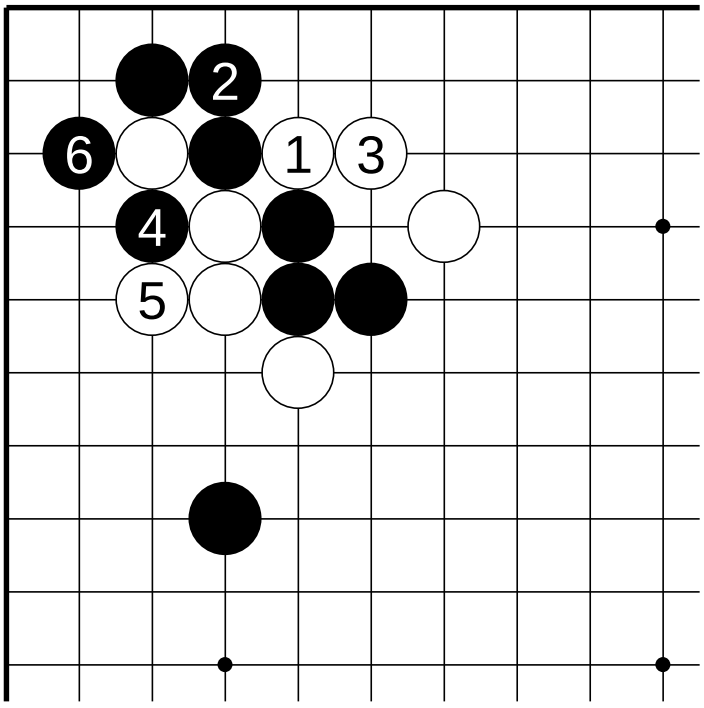


图2

图 2 白仍不好

白 1 打、3 退进行反击是好手。但黑 4 打时，白 5 反打，失策。黑 6 提后，白棋对中央三个黑子无可奈何。因此，白棋仍然不好。

图 3 避开

白 1 长，势在必行。黑 2 挡时，白 3 拐，黑 4 只好打，则白 5 打先手利后，再于 7 位尖顶。之后，黑若于 A 位长，则白就在 B 位飞封，中间黑三子被杀；又，黑若逃三子，则白于 A 位扳，棋形极好。

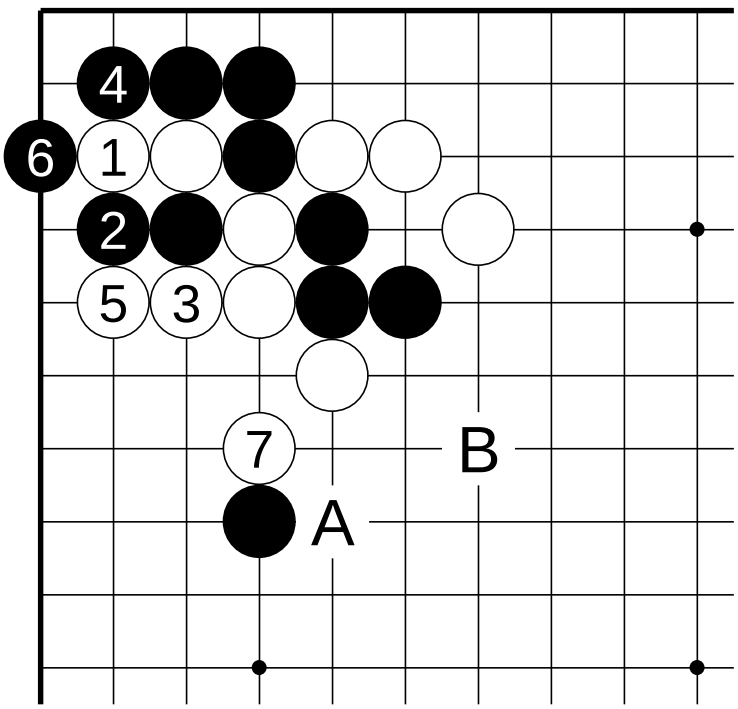


图3

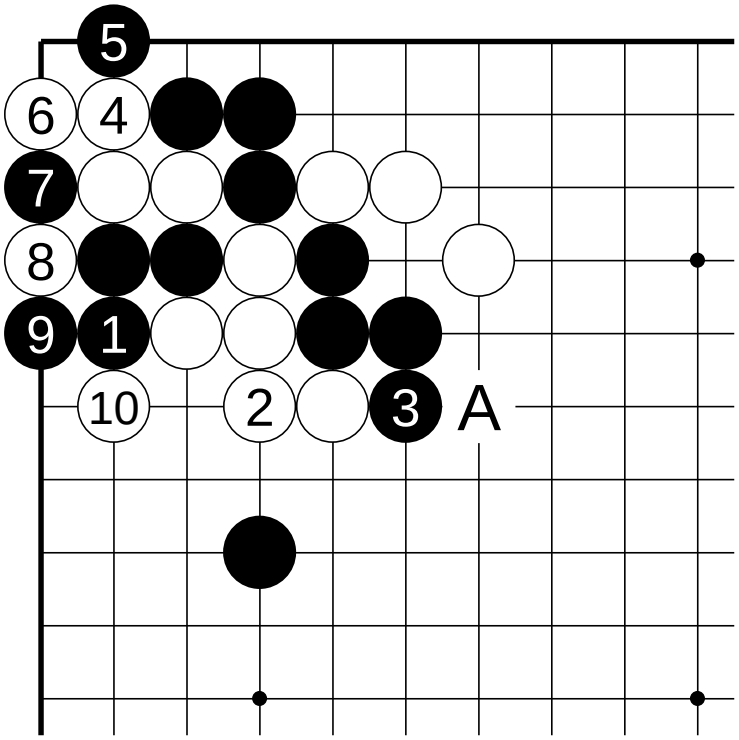


图4

图 4 劫争

图 3 的黑 4 若改为本图 1 位拐，则白 2 接是好手。黑 3 若不应，白可于 A 位封吃。白 4 以下进行至白 10，成劫。

图 5 黑崩溃

接图 4。黑 1 提劫时，白 2 扳，黑棋难下。黑若走 A 位，则白 B 扳，吃黑四子；黑若逃四子，则白◎位提劫，黑棋由于劫材不利而崩溃。

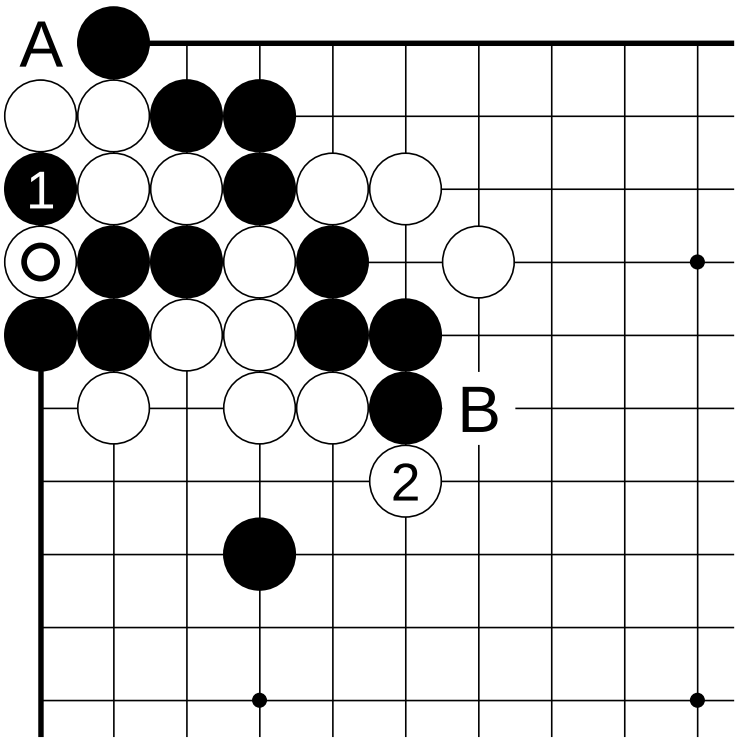


图5

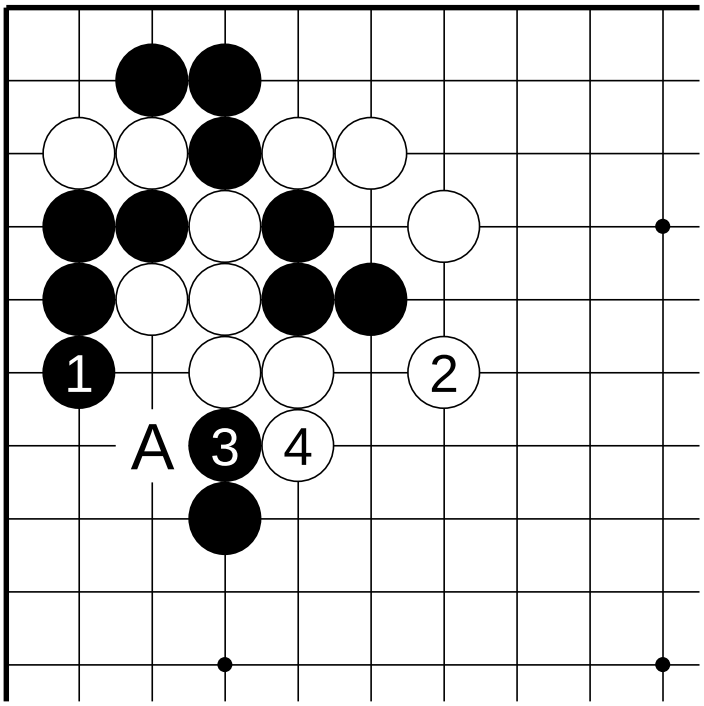


图6

图 6 白棋满意

因此，图 4 的白 2 接时，黑棋只好如本图弃掉中间三子而于 1 位长。白 2 封，当然。黑 3 顶，白 4 拐，告一段落。结果，黑棋虽然实地得了不少，但白棋吃掉三子后，棋形厚实，而且还留有 A 位扳的余味，白无不满。

图 7 分断对杀

白 1 打、3 长时，黑如 4 断，则白 5 打、7 立是好手。黑 8 挡角、白 9 虎是双方必然之着。黑 10 扳，白怎样应好呢？请看下图。

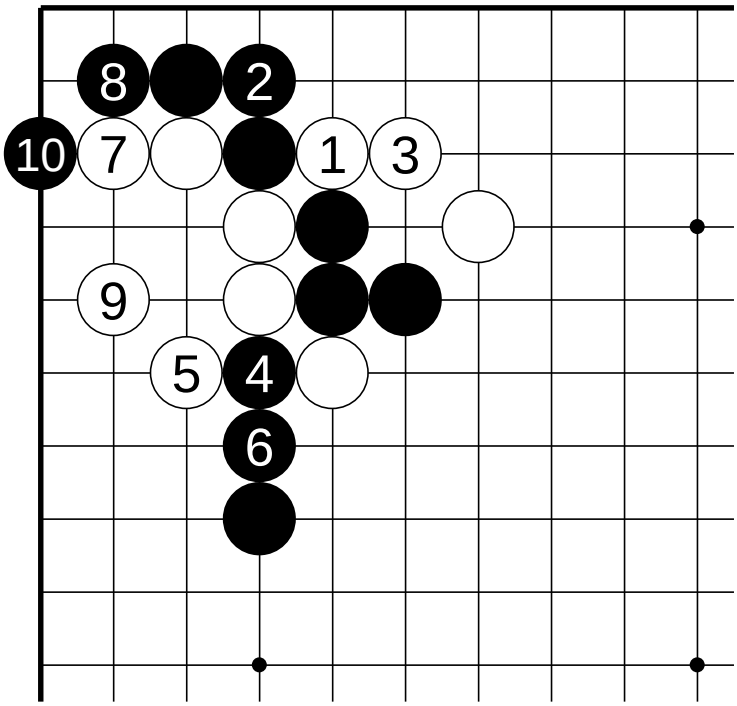


图7

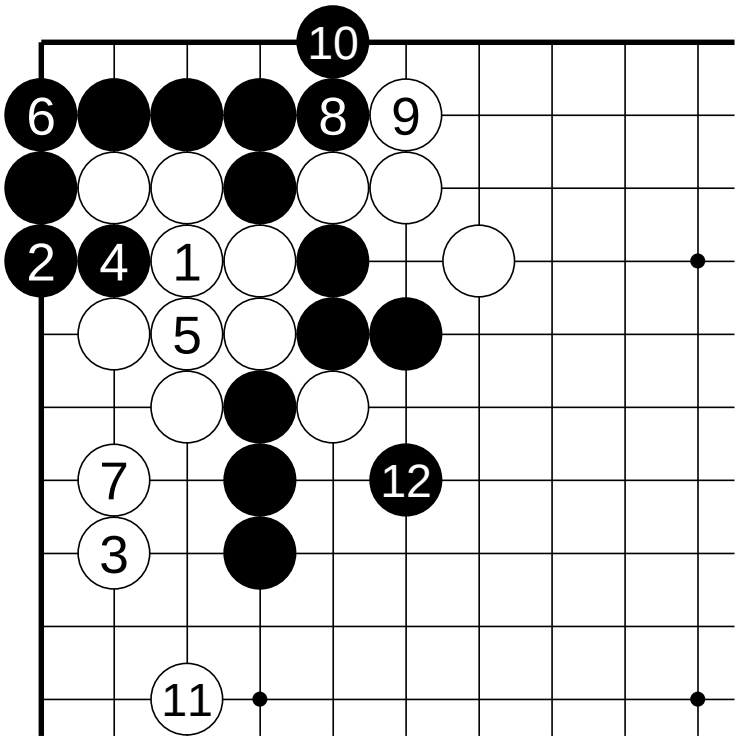


图8

图 8 两分

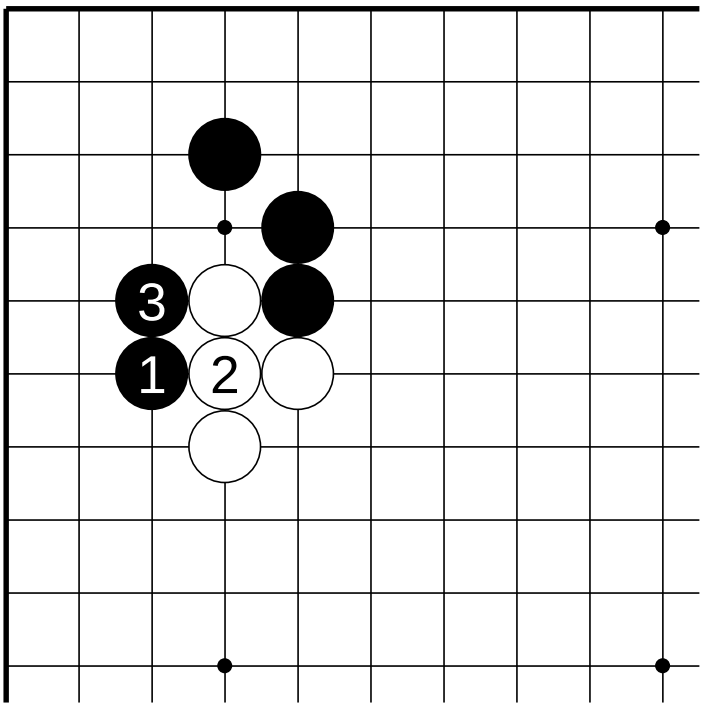
接图 7。白 1 粘，是正确的下法。黑 2 长时，白 3 飞。黑 4 打、6 粘是正着，白 7 不得不补。然后，黑 8 爬、10 做活。白 11 飞，黑 12 补后，白棋可在右边拆，结果大致两分。

白 1 若改在 4 位粘，则黑棋就在 7 位跳下与白棋对杀。角上便形成劫争，但由于黑棋外势比白好，因此，白稍不满。

第 16 型 从前就有的定式 白先

基本图

黑 1 觑、3 行是从前流行下来的定式。但是黑棋这样下，未免有些过分。因此，白棋应予以反击。



基本图

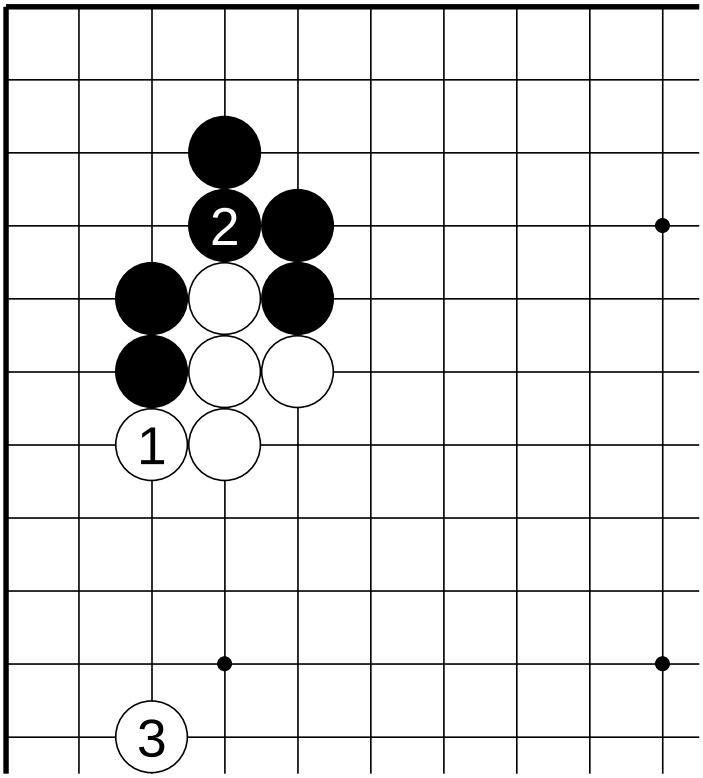


图1

图 1 平稳

白 1 挡、3 拆，是平稳的下法。但是，黑棋角地大而干净。故，白棋不能满意。

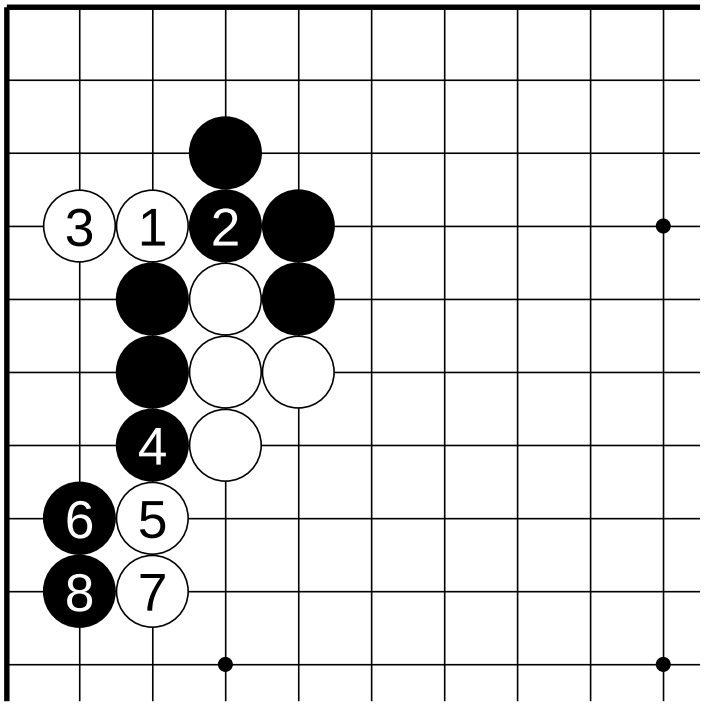


图2

图 2 扳

白 1 扳，进行反击。黑 2 断是当然之着，白 3 如立，则黑 4、6、8 长期后对杀，白棋明显不利。

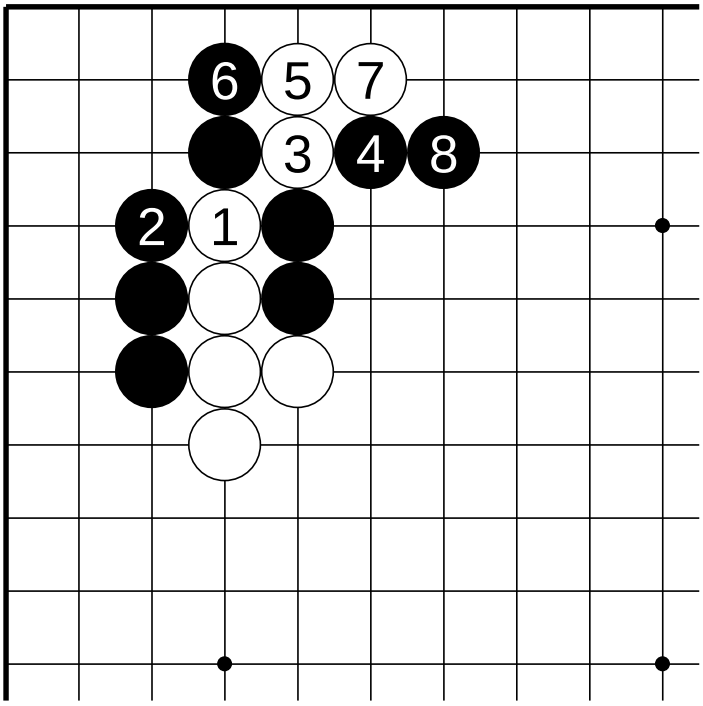


图3

图 3 正确的下法

白 1 顶、3 断是正确的下法。黑 4 打、6 挡是唯一的抵抗手段。之后，白 7 与黑 8 交换一手是弃子前的准备工作。

图 4 弃子

接图 3。白 1 断，是弃子的妙手。黑 2 打，4 挡，以下进行至黑 12 止，双方必然。白棋先手封住左边。

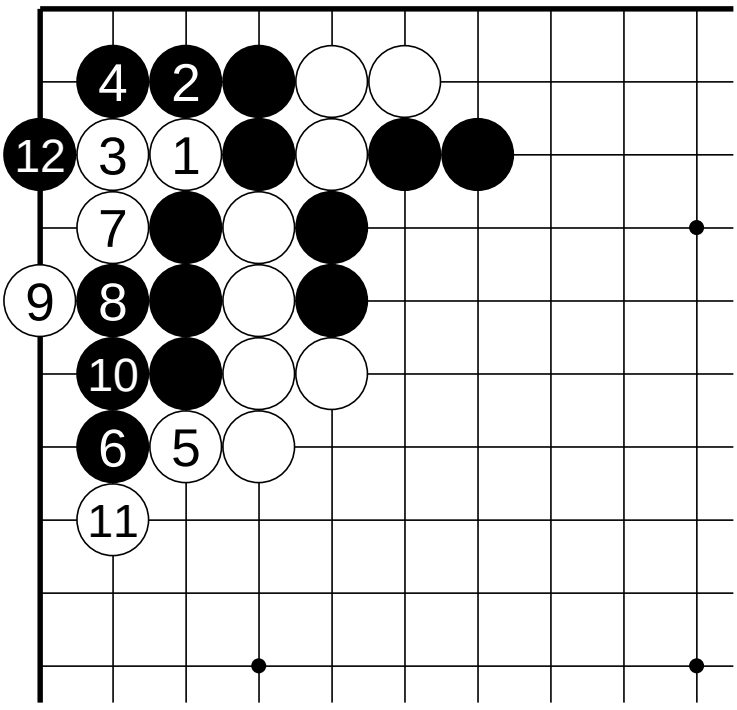


图4

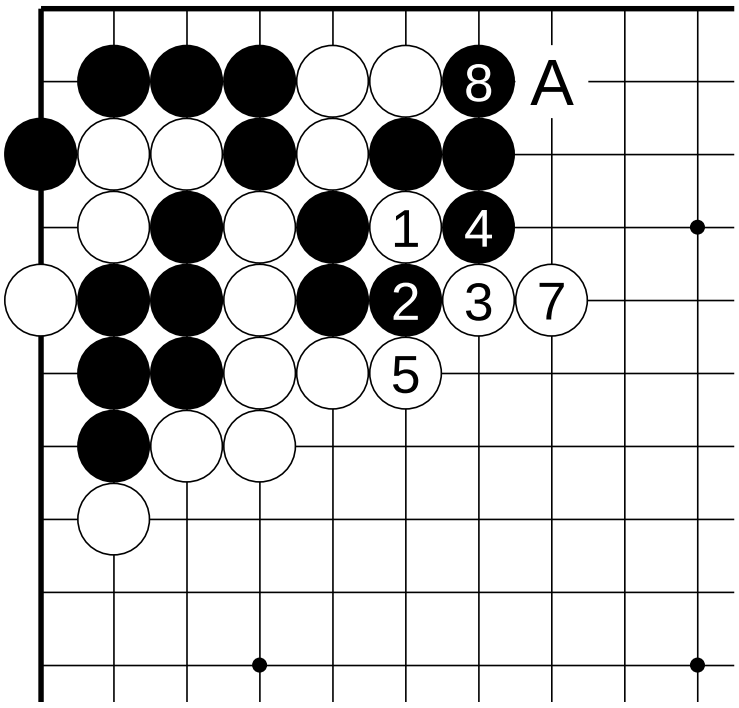


图5

6=1

图 5 成功

接图 4。回到右边。在征子对白有利时，白棋可在 1 位断打。黑 2 以下至 8，白棋先手取得厚势。若时机成熟，以后还留有 A 位靠的后续手段，可更大地扩张外势。

图 6 征子不利

白若征子不利，则走 1 觑。如黑 2 接，白就 3 靠、5 夹。结果，黑棋共吃白七子，而白得到了强大的厚势，白无不满。

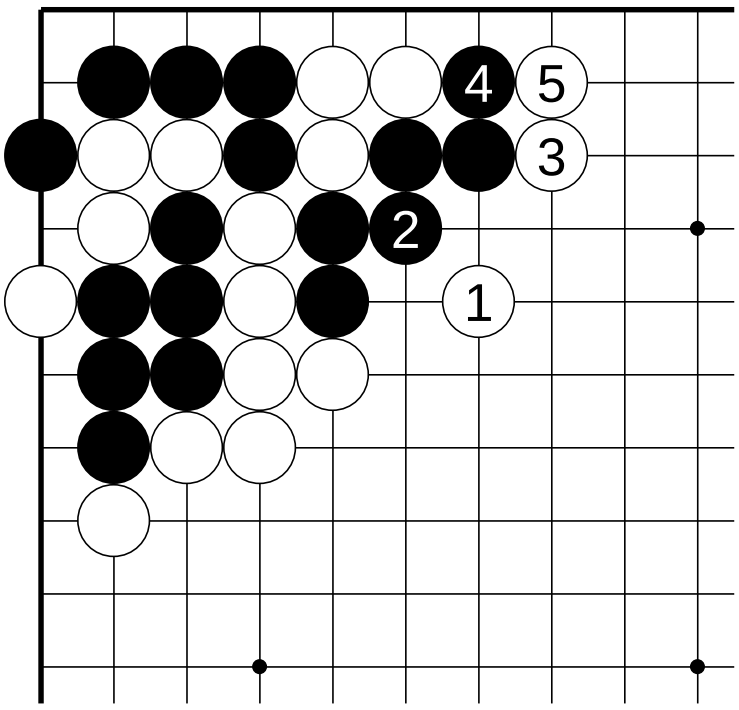
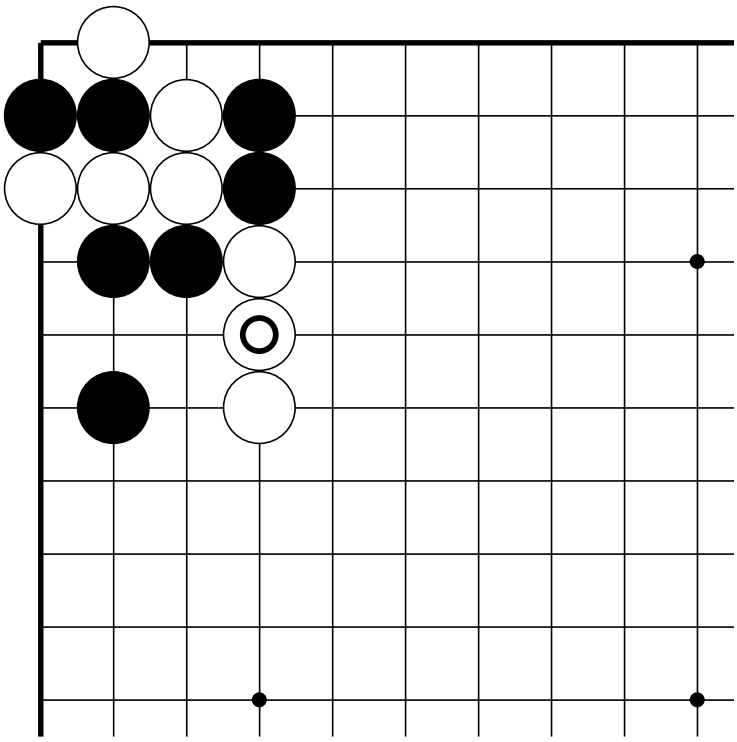


图6



基本图

第 17 型 复杂的应对 黑先

基本图

白不照定式的下法，而于◎位粘，目的是想吃掉黑棋的某一边。

对此，黑棋怎样才是最正确的下法？

图 1 定式

这是典型的白二间高挂时，黑棋脱先的基本定式。白 16 长是正着。黑 17 立取角，白 18 后，可以先手封住黑棋。

由于白棋不满意本图的结果，故，白 16 改于 A 位粘。

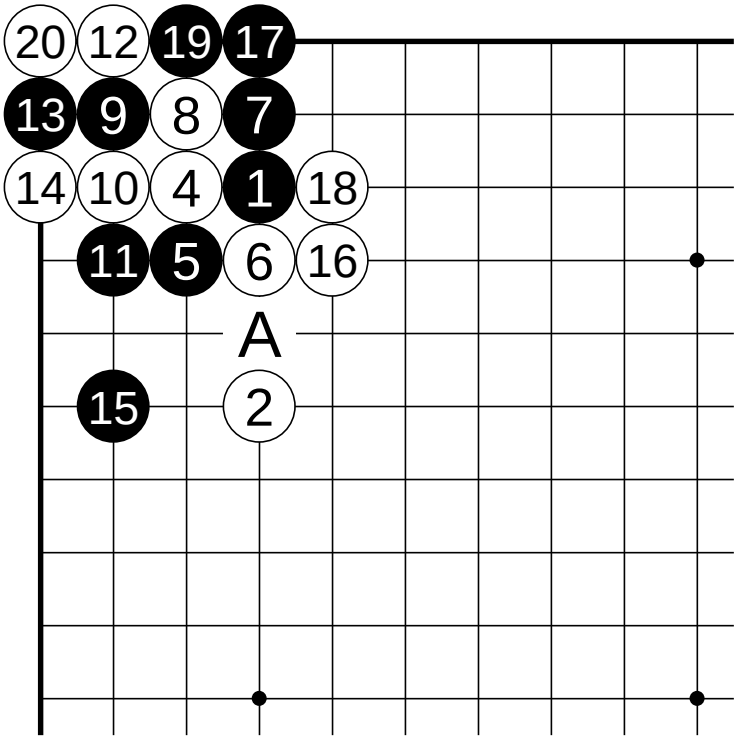


图1

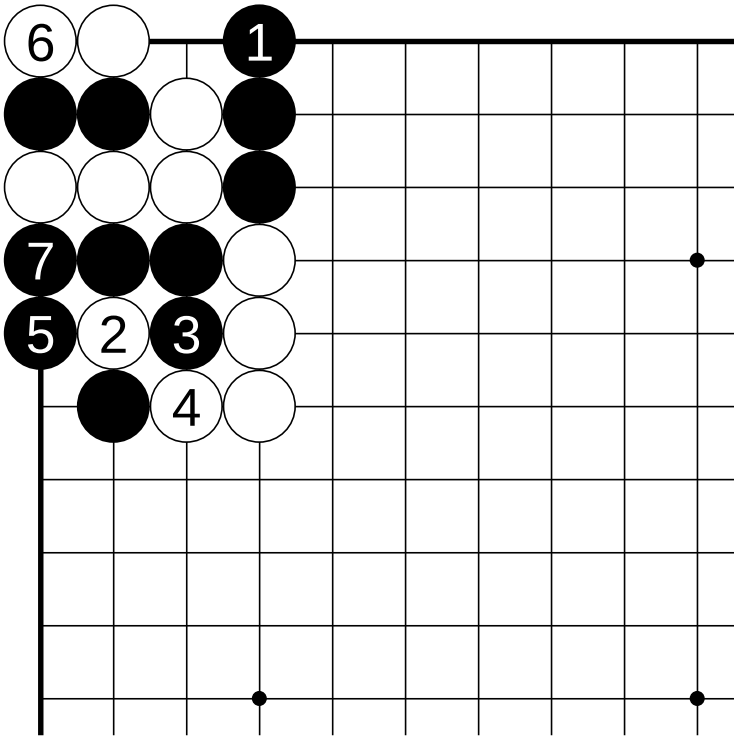


图2

图 2 上当

黑 1 立、无法吃掉白角。白 2 挖后，黑棋难以应付。黑 3 打、5 提顽强抵抗，则白 6、黑 7 交换，以后对杀结果会怎样呢？请看下图。

图 3 对杀黑负

接图 2。白 1、3 连扳，是弃子延气的常用手段。以下进行至白 9，对杀黑负。

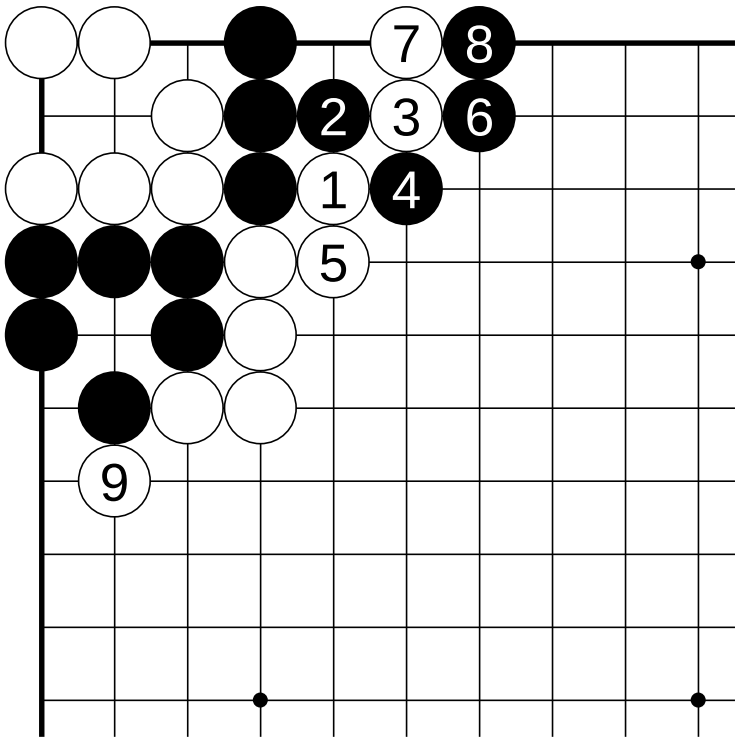


图3

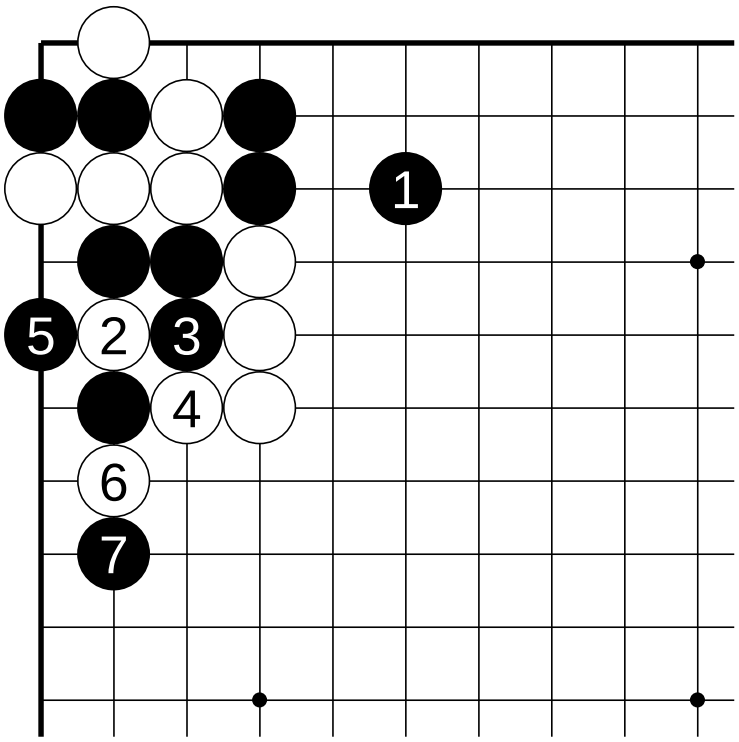


图4

图 4 正确的下法

黑 1 跳，关键！白 2 如单于 6 位靠，则黑就在 2 位粘，白角被杀。因此，白 2 以下至 6 扳，是必然的下法，黑 7 夹——

图 5 黑被杀

白 1 与黑 2 交换后，白 3 靠是好手。黑如 4 退，则白 5 以下进行至白 11，黑棋被杀。

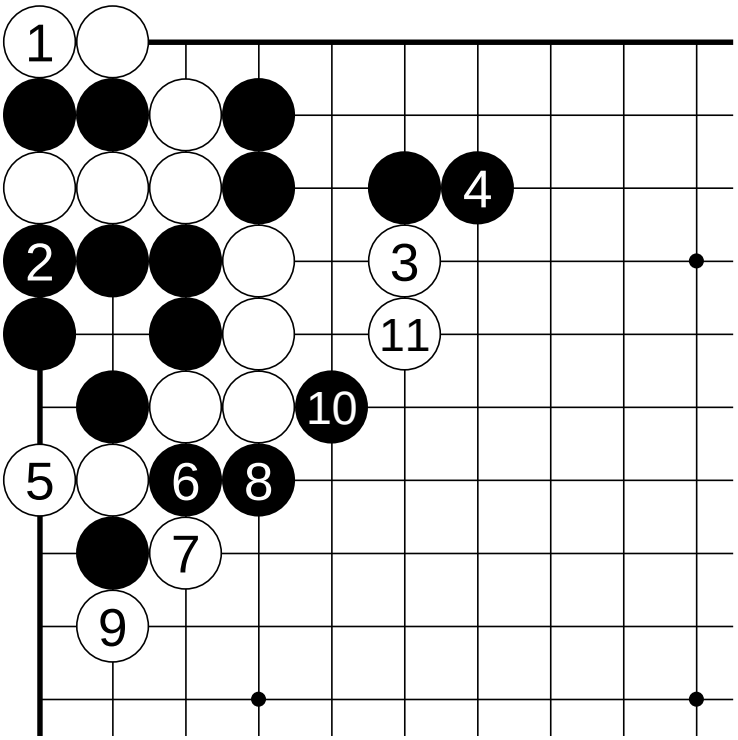


图5

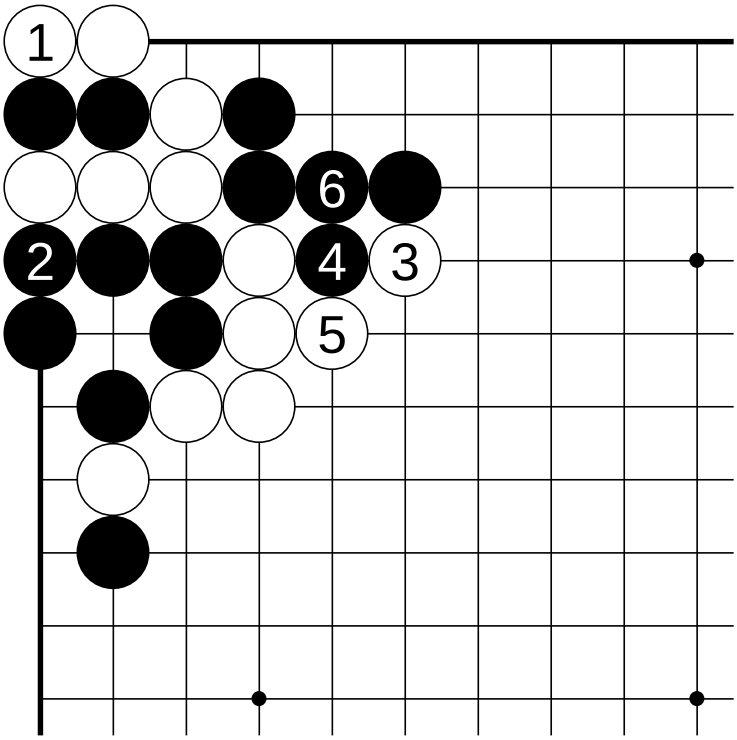


图6

图 6 强手

白 1、3 时，黑 4 挖是强手。白 5 打，黑 6 粘是必然之着。以下白怎样下才好呢？

图 7 白无理

白 1 立下，无理！黑 2 断，以下进行至黑 8，即产生了 A 位征吃与 B 位提一子两个要点，黑必得其一。

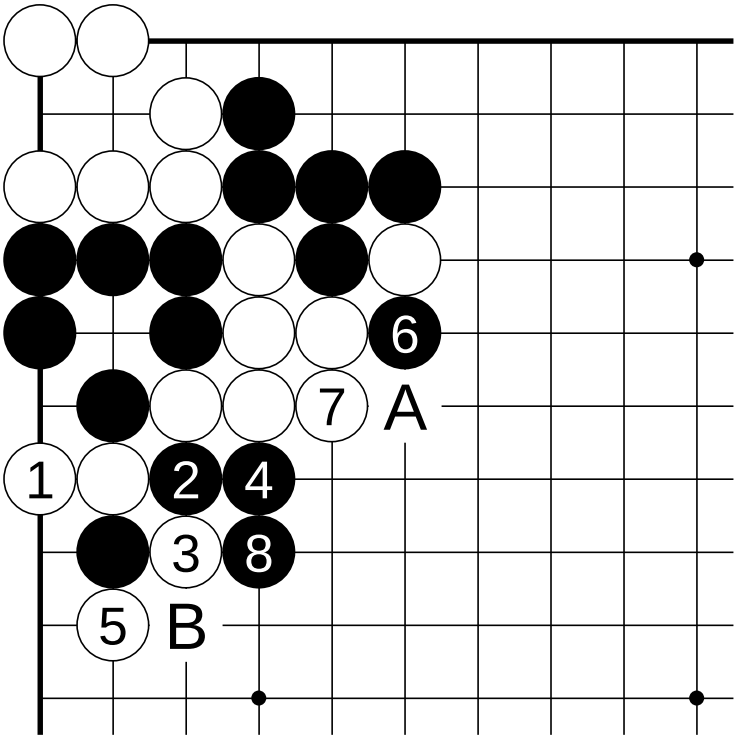


图7

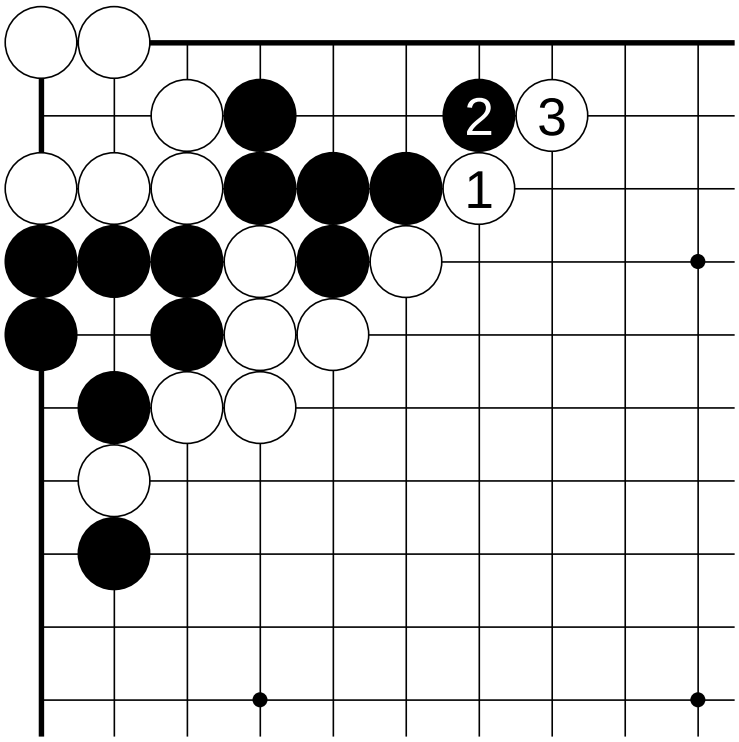


图8

图 8 白的非常手段

白 1、3 连扳，是这种情况下采用的非常手段。但以后的变化非常复杂，黑若不注意，即会上当。

图 9 双方都下错

接图 8。黑 4 打不是最好的手段。但白 5 以下进行至黑 12 时，白 13 粘也下错，黑 14 以下进行至白 17，黑先手弃掉六个黑子，而获得强大厚势，白棋不满。

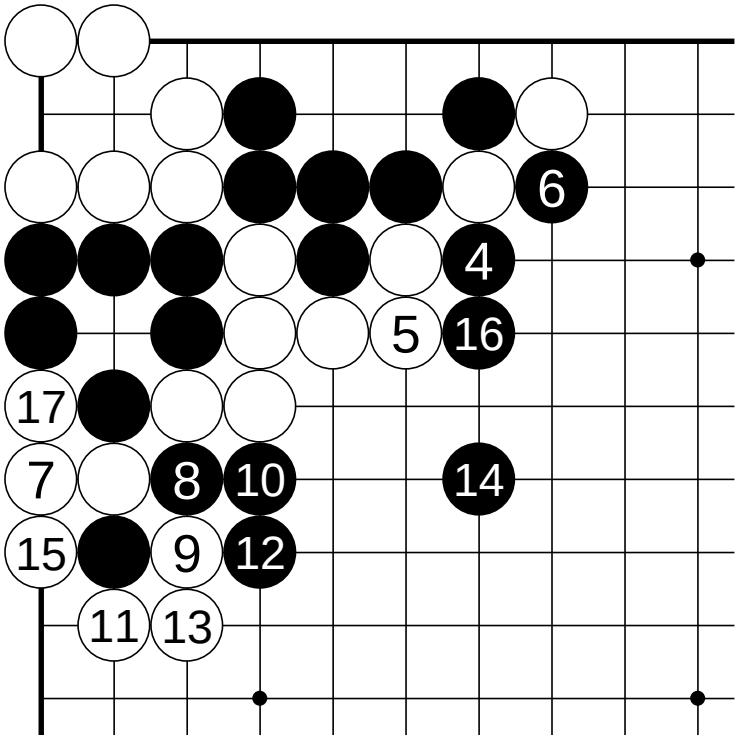


图9

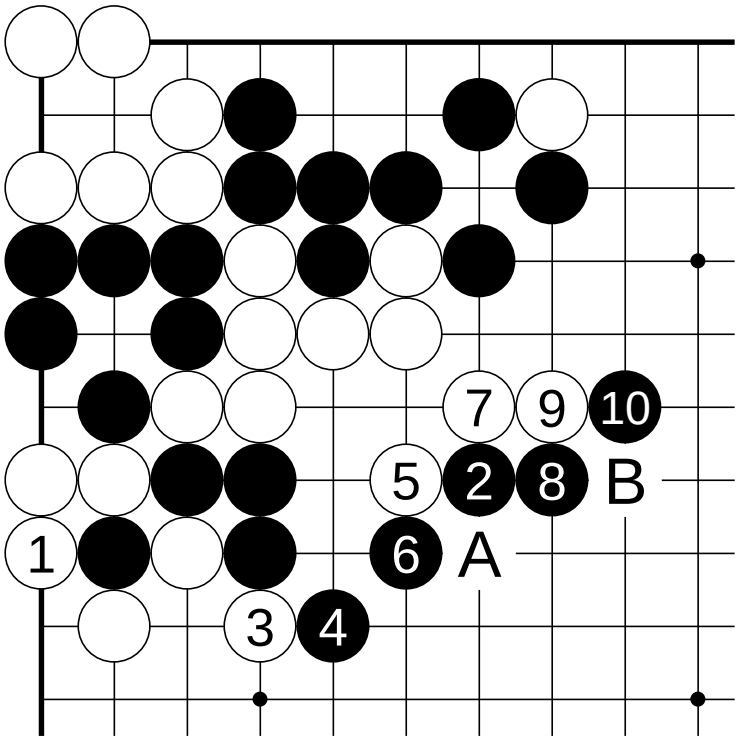


图10

图 10 白的好手

图 9 中的白 13 应改为本图 1 位提，黑 2 如封，则白 3 扳，黑棋难受。黑 4 扳时，白 5 靠是手筋。以下进行至黑 10，白棋不但可以先手吃掉六个黑子，而且黑棋还留有 A、B 的断点，结果当然是白棋有利。

图 11 黑不好应

图 10 的黑 2 若改为本图 1 位打，则白 2 反打后，黑棋仍不好应。黑 3 如提，则白 4 打，黑二子不能于◎位粘，否则，白 A 位打，黑全灭；

又，黑 3 如走 4 位，则白 B 位跳，黑棋大坏。

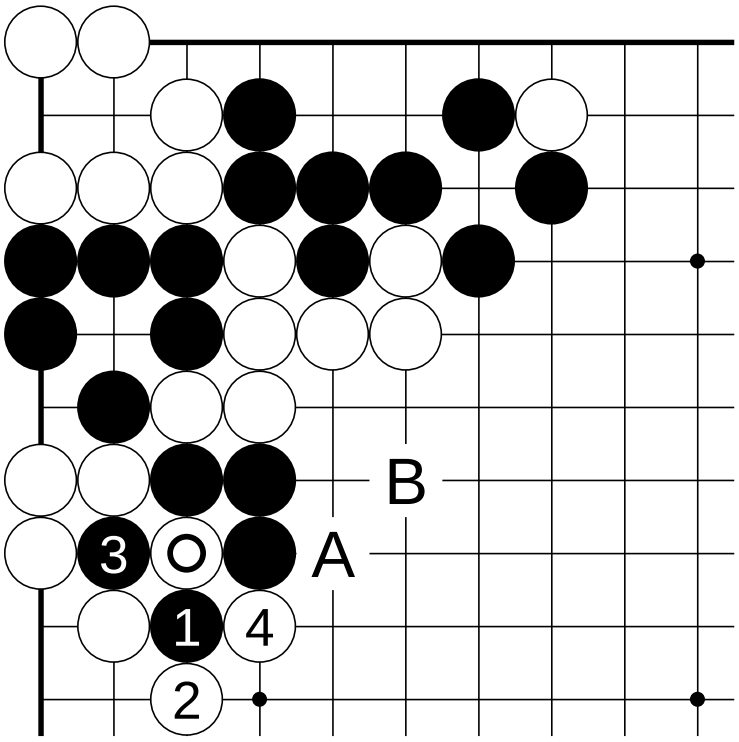


图11

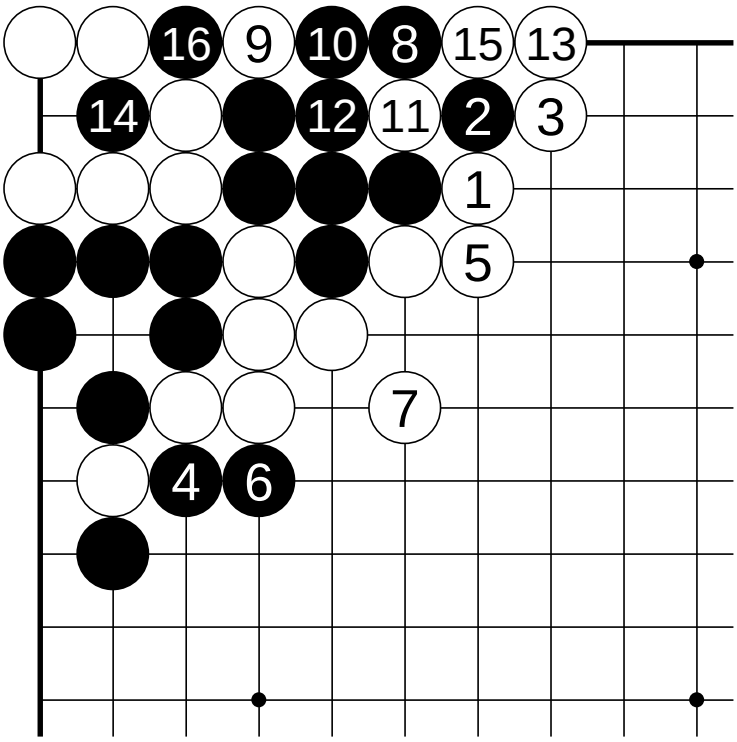


图12

图 12 正解

白 1、3 连扳时，黑 4 打是好手，白 5 如粘，则黑 6 先手利后，再于 8 位虎。白 9 扳不得已，黑 10 以下进行至黑 16，结果成为黑先手劫，黑可以满意。

图 13 黑先手劫

黑 A 断时，白如 1 打，则黑 2 打、4 提一子，先获大利。白 5 提时，黑 6 渡，白 7 只好打，黑 8 提，成黑先手大劫，白更为不利。

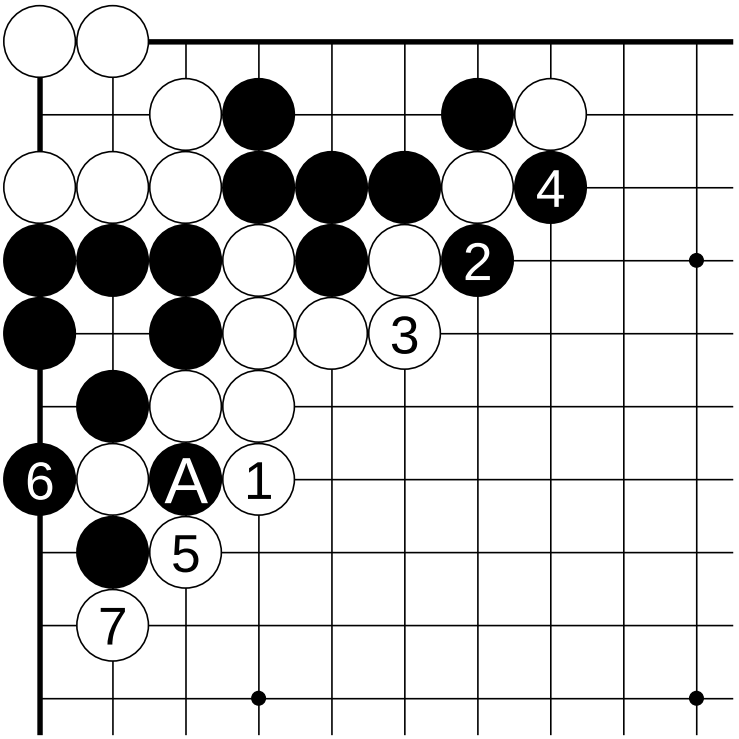
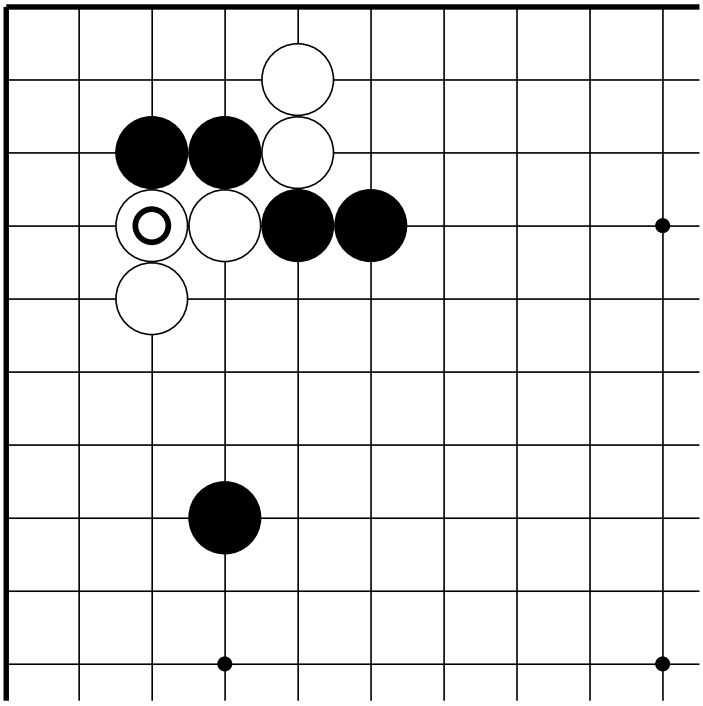


图13

8=A



基本图

第 18 型　无理手

黑先

基本图

白棋在◎位团，无理。但黑若应错，白却能占到便宜。

黑的下一手是急所，要抓住。

图 1　黑不满

黑如 1 立，则白 2 紧气。黑 3 跳，无奈。白 4 以下至 8 对杀黑负。结果白棋简明地得了角地，黑棋不满。

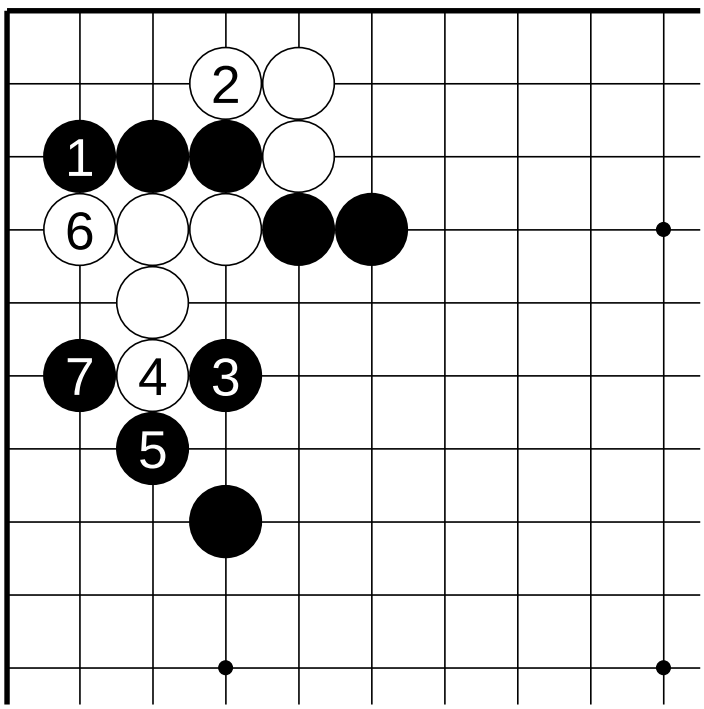


图1

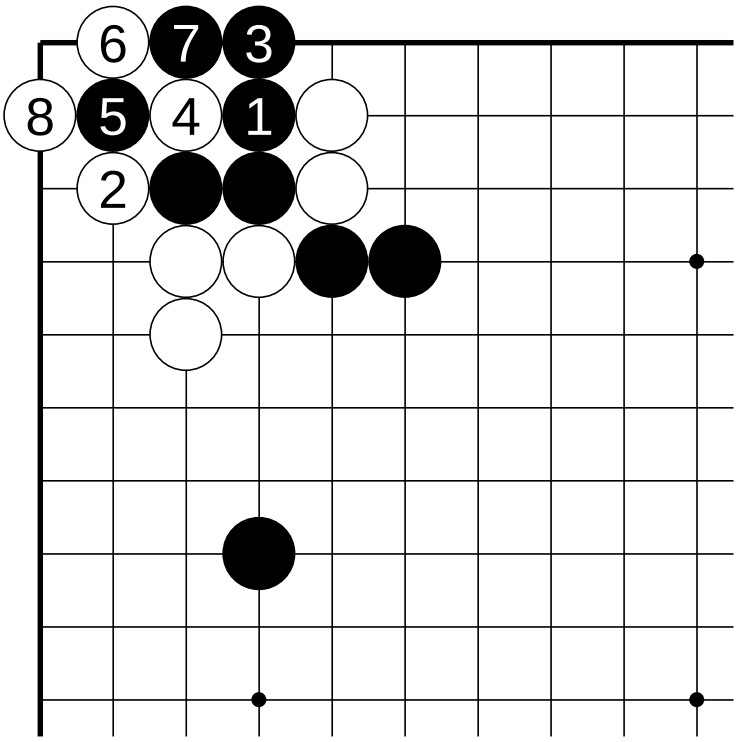


图2

图 2 劫

黑 1 挡，白 2 扳时，黑 3 立下，是预定的下法。但白有 4 至 8 的顽强之着，到此成劫，不简明。黑还有更有利的下法。

图 3 妙手

黑 1 尖，是有弹力的妙手。白 2 拐、4 跳不得已。黑 5、7 简单活角是好手，以下白怎样下都不好。

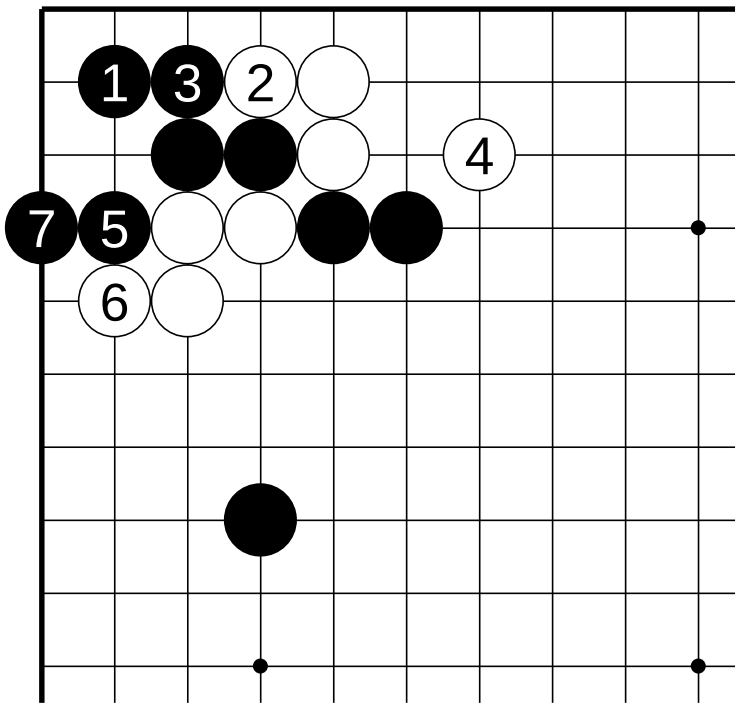


图3

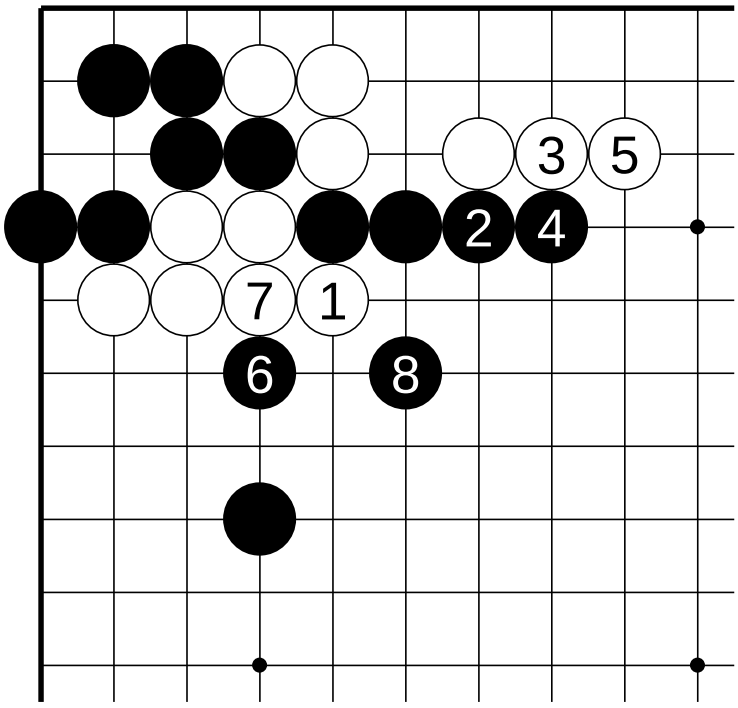


图4

图 4 白苦

接图 3。白如 1 扳，则黑 2、4 连压后，再于 6 位觑、8 位枷封，白棋难以应付。

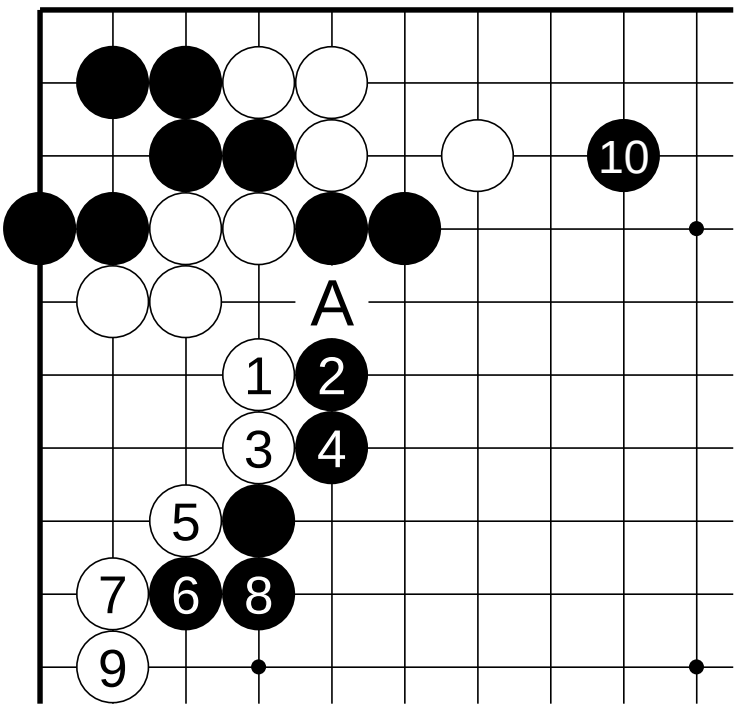


图5

图 5 白仍不好

接图 3。白如 1 尖，则黑 2 封挡。白 3 以下至 9 虽处理好左边，但黑 10 逼，白还是不好下（因为黑有 A 位粘的先手利）。

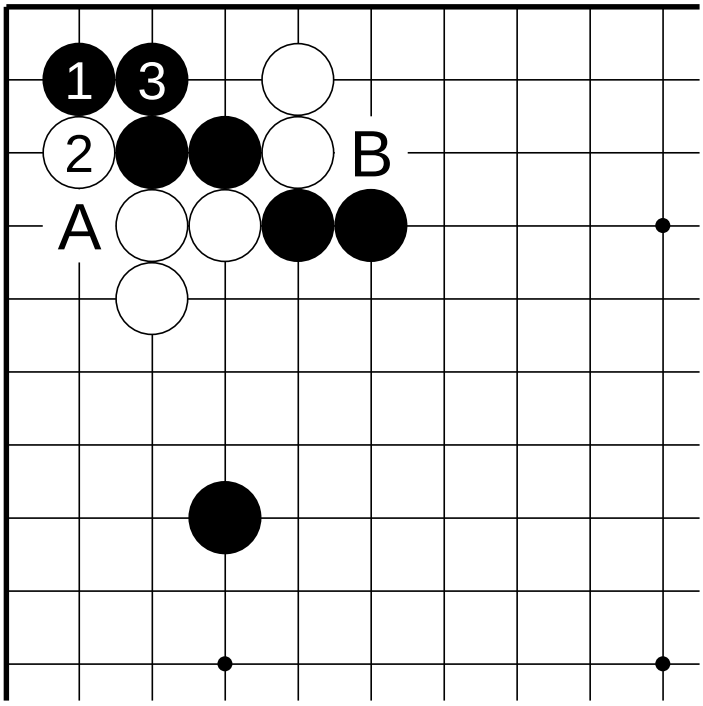


图6

图 6 两点必得其一

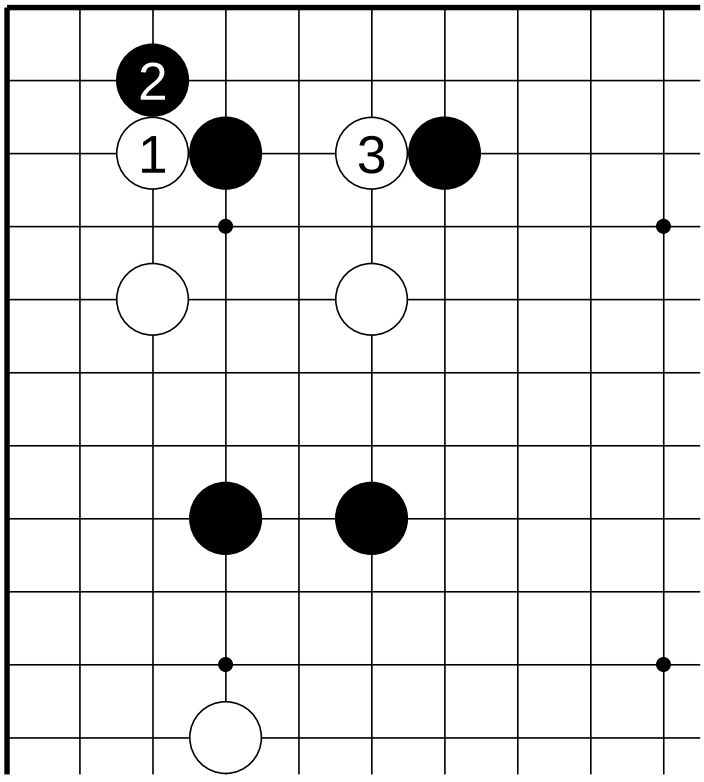
黑 1 尖时，白如 2 嵌，则黑 3 粘即可。以后 A、B 两点黑必得其一。

第 19 型 势必反击 黑先

基本图

白 1 托，黑 2 扳时，白 3 靠。黑若跟着白棋走，就会上当。

因此，黑棋势必果断地进行反击。



基本图

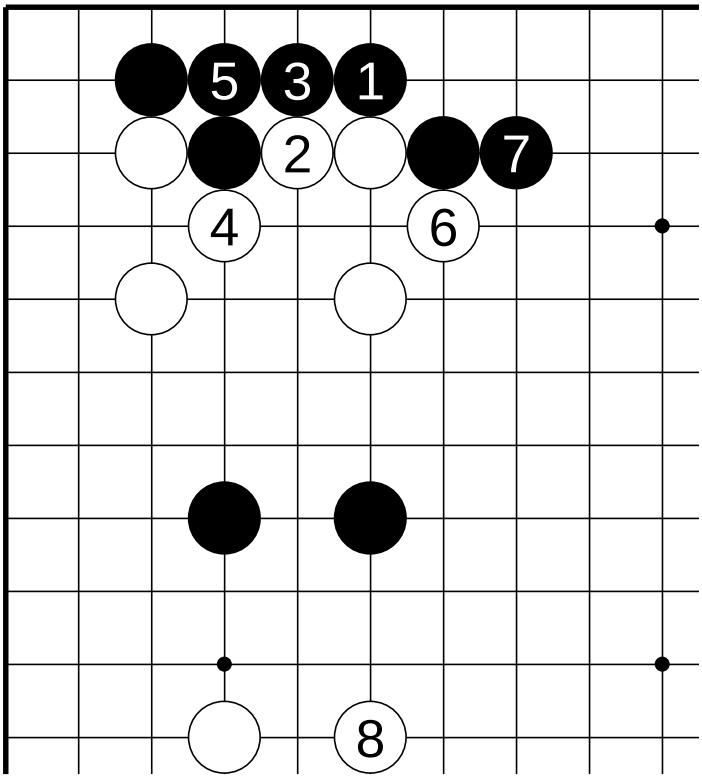


图1

图 1 黑落入圈套

黑 1 下扳，即落入白棋的圈套。白 2 顶、4 打，先手封挡。

接着，白 6 虎、8 跳，攻击黑二子，白棋成功。

图 2 不能满意

白 2 顶时，黑如 3 长，进行反击，则白 4 拐，分断黑棋。黑 5 压，白 6 虎，进行转换。由于白留有 A 位粘的余味，因此黑棋不能满意。

故，黑棋必须另想对策。

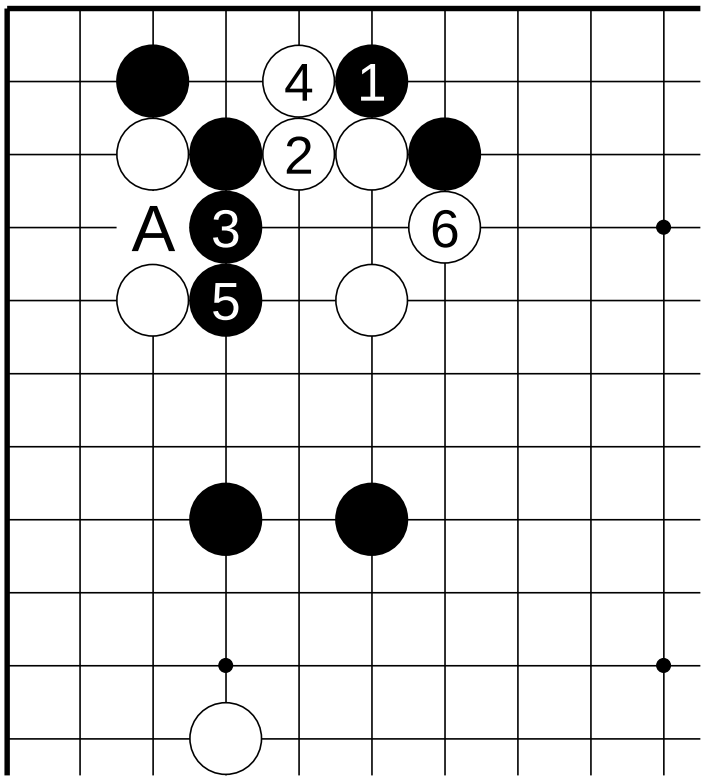


图2

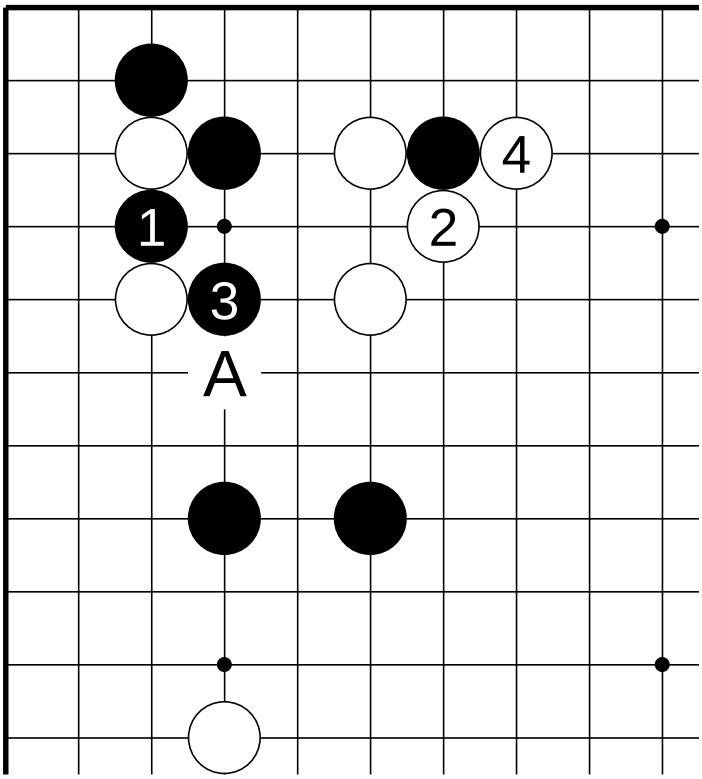


图3

图 3 正确的下法

黑 1 打，是正确的下法。以下白 2 和黑 3 的虎，在所必行。白 4 打是本手。以后，由于白留有 A 位扳的后续手段，结果大致两分。

图 4 黑无理

黑 1 打时，白 2 打，无理。至 7 止，黑可大吃上边几子，而且还留有 A 位长的余味，黑大好。

过程中，白 4 如走 5 位，则黑就于 B 位扳，白棋成为无根的浮棋，白仍不好。

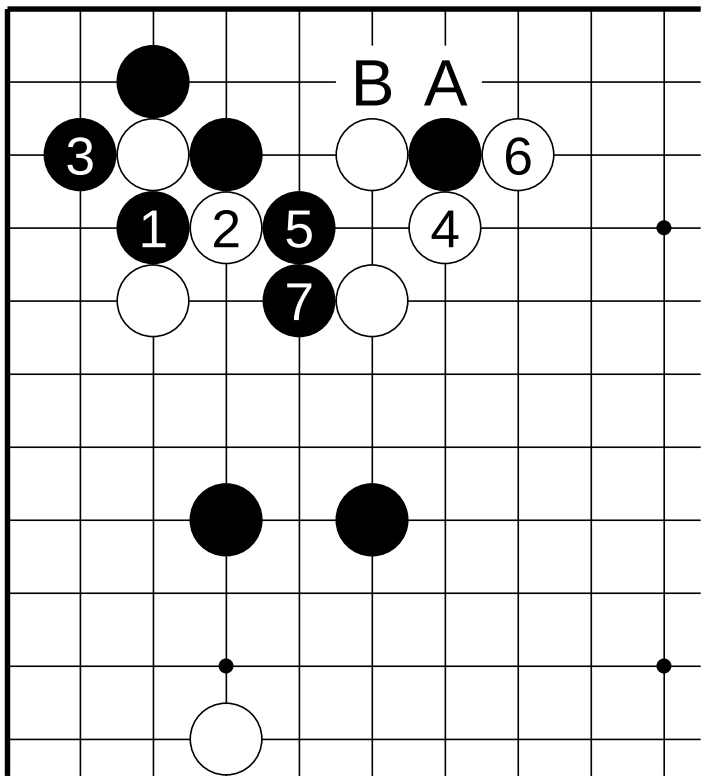
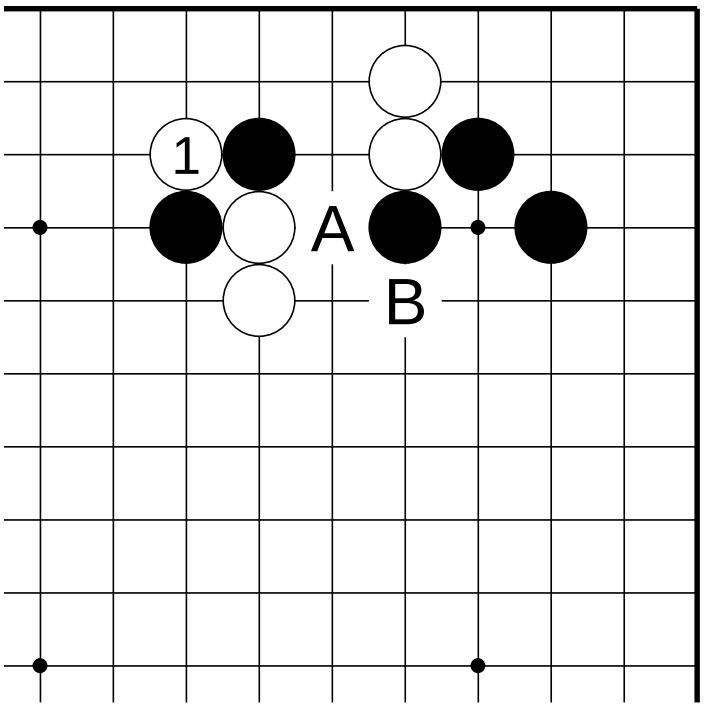


图4



基本图

第 20 型 反击 黑先

基本图

白 1 应先下 A 位，待黑 B 长后，再断，是定式的一形。如今黑的着手点在哪里？

若不注意便会让白棋占到便宜。面对这种情况，黑当然要进行反击。

图 1 上当

黑 1 打、3 粘，简单上当。由于少了白 A 与黑 B 的交换，右边黑棋显得薄弱。

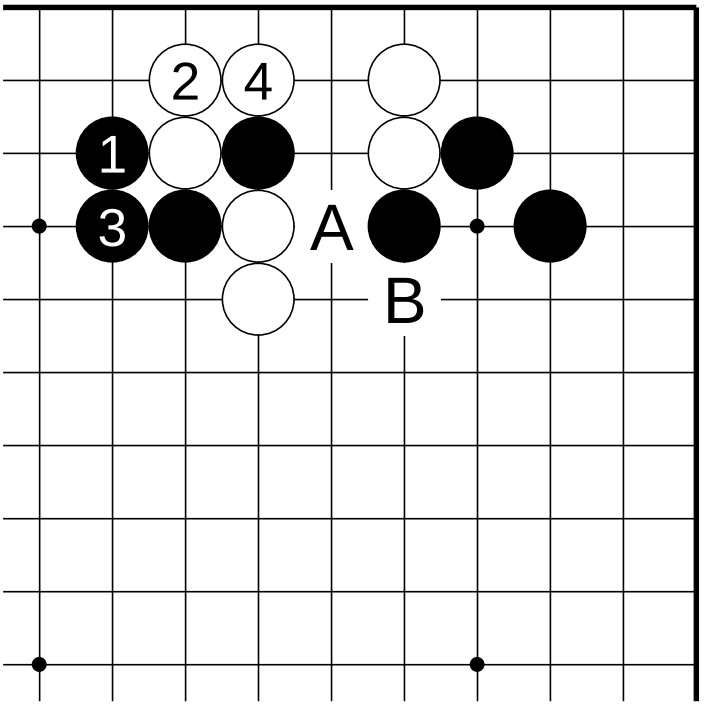


图1

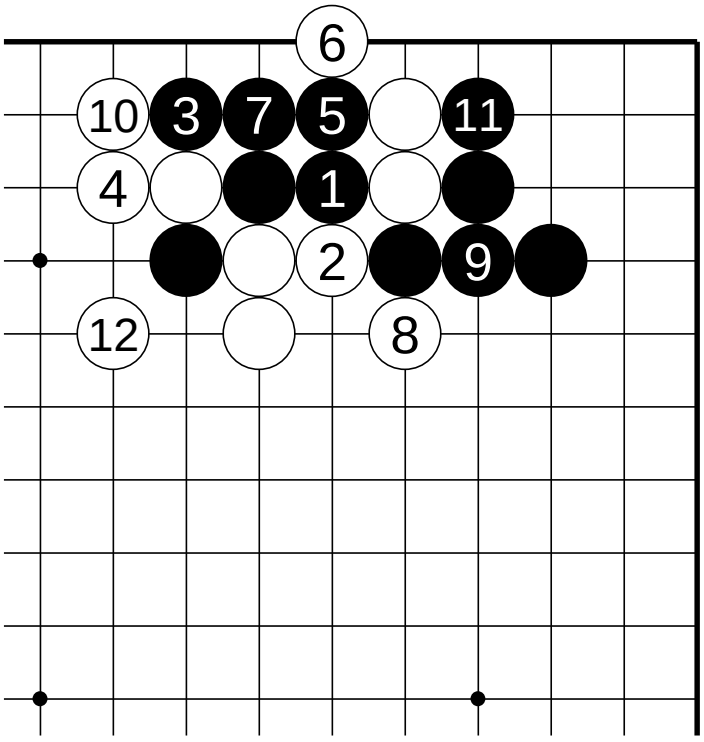


图2

图 2 白厚

黑 1 长、3 打、5 挡的下法，虽可吃掉白二子，但白 6 以下至 12 枷后，白外势厚实，黑棋不满。

图 3 正解

黑 1 打，待白 2 长后，再于 3 位顶是这种情况下最正确的下法。之后，白棋无论怎样下都不会占到便宜。

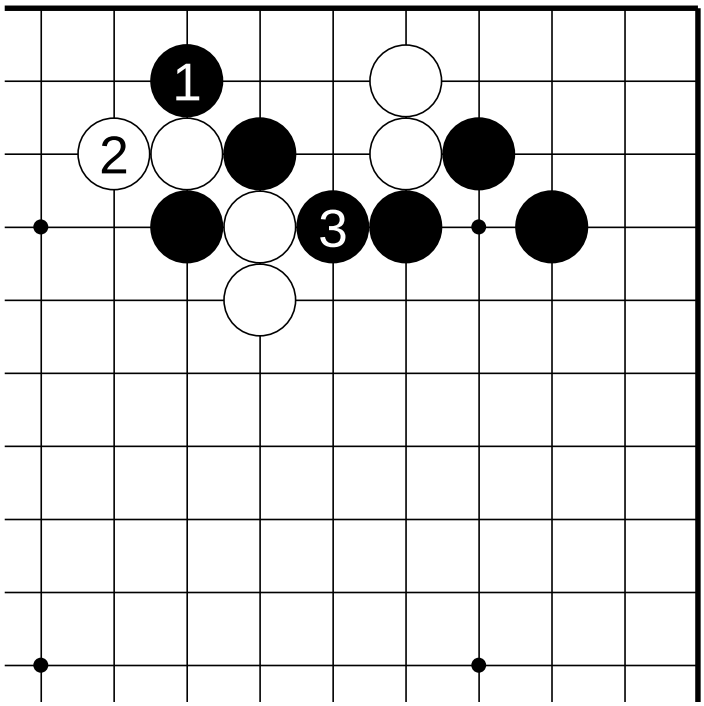


图3

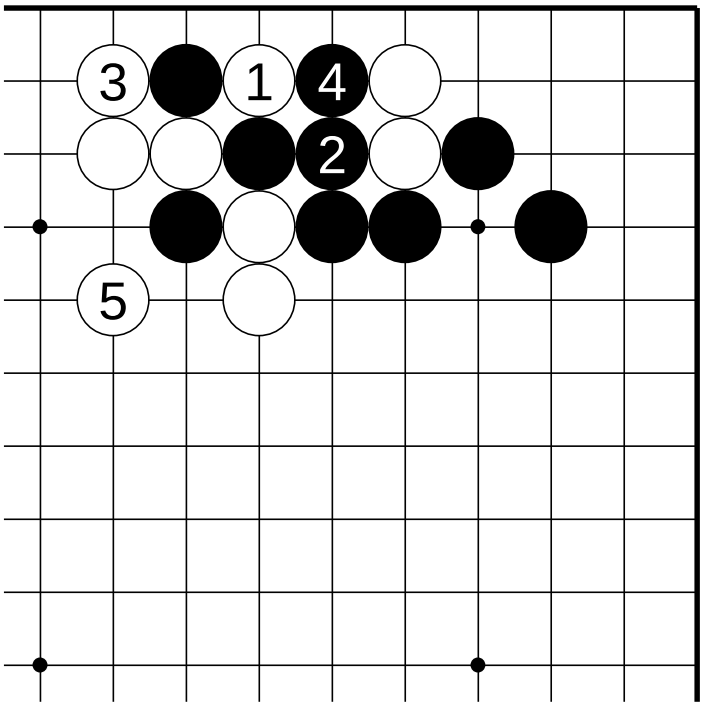


图4

图 4 成功

接图 3。白棋只好 1、3 吃黑一子。黑 4 冲，白 5 枷，告一段落。至此，黑棋成功地粉碎了白的骗着。

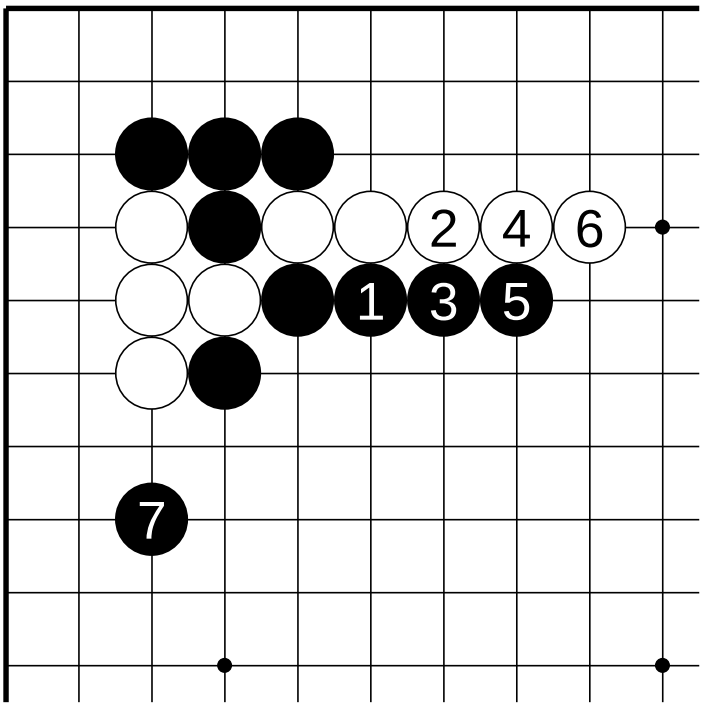
过程中，白 1 如改于 2 位打，则黑就在 1 位粘，白棋被杀。

第 21 型 连压 白先

基本图

这是有名的大斜定式中的变化图之一。现在黑 1、3、5 连压后，再于 7 位拦。目的是想通过复杂的战斗，得到好处。

那么，之后白应怎样进行呢？



基本图

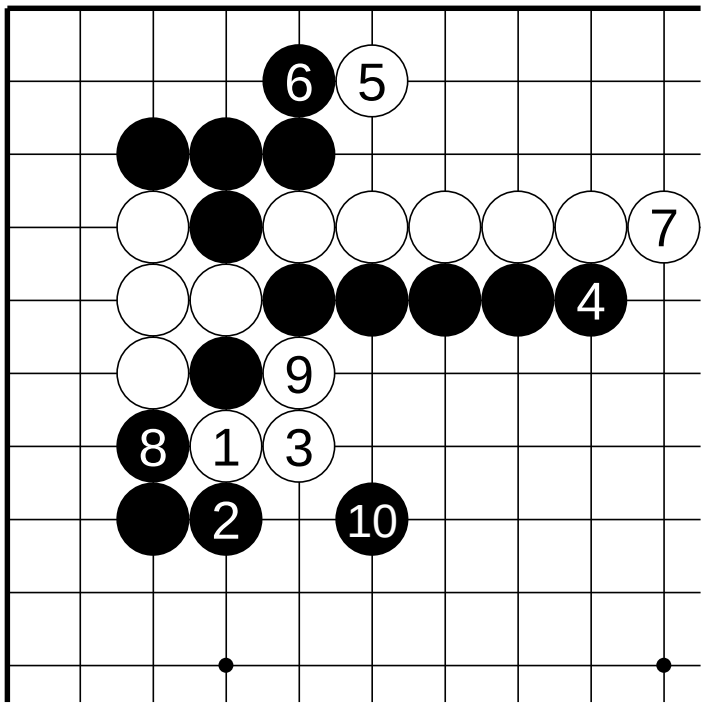


图1

图 1 落入黑棋圈套

白 1 打、3 长，好像可以出头，但黑 4 以下进行至黑 10，仍可将白棋封住，白苦。

图 2 白苦战

白 1、3 连扳是此时最强的应手。以下至黑 6 成劫。白 7 寻劫时，黑不在 A 位提，而于 8 位扳是妙手。以下进行至黑 12 跳，白陷入苦战。

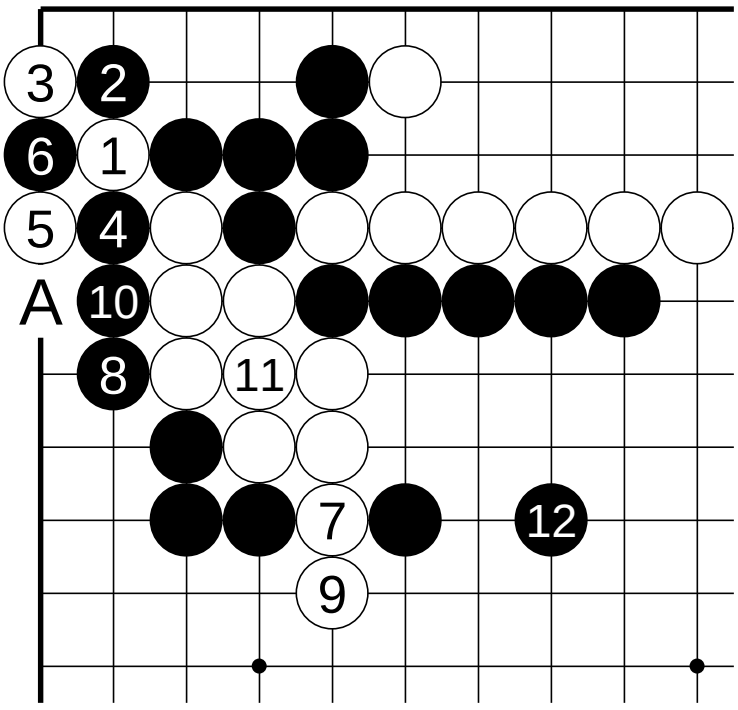


图2

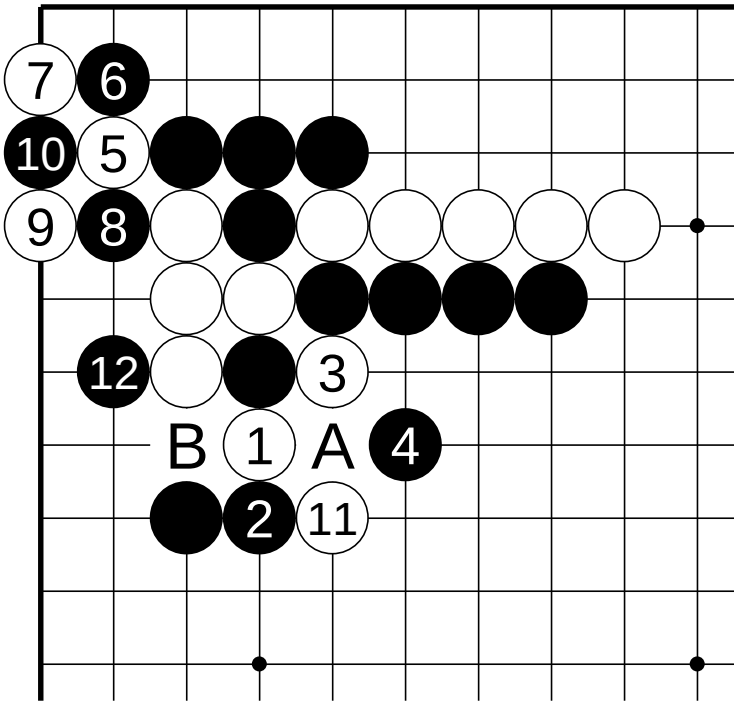


图3

图 3 白仍不好

白若 1 打、3 提，则黑 4 封。白 5、7 连扳后，又形成劫争。如白 10 扳出寻劫，则黑 12 靠的手段仍然可以成立。之后，白若于 A 位粘，则黑就在 B 位挤卡，结果和前图大同小异；又，白若走 B 位，则黑即于 A 位断，白棋由于劫材不利而被杀。

图 4 白不利

图 3 的白 11 若改于本图 1 位利用寻劫之机冲出，则黑 2 提，白 3 扳时，黑 4 压、6 跳有力。结果，白仍是苦形。

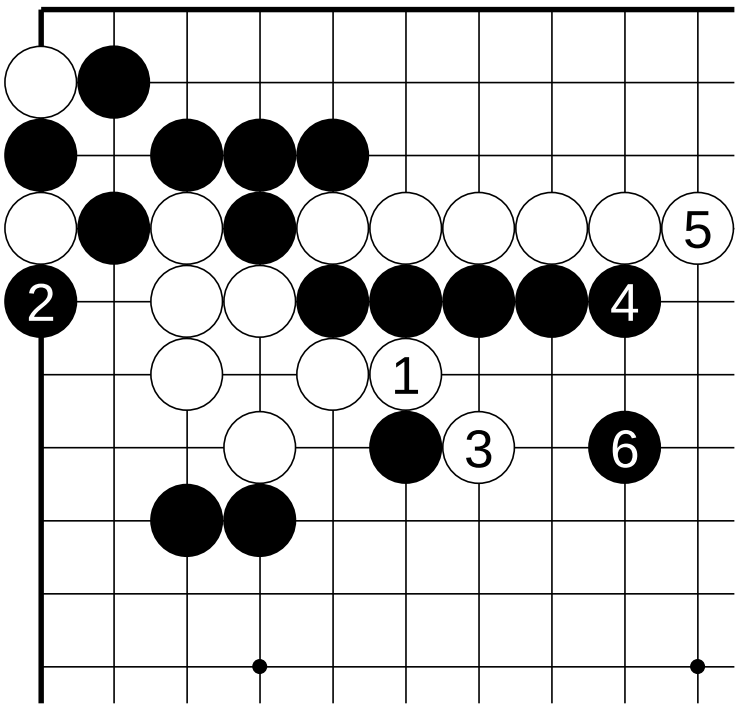


图4

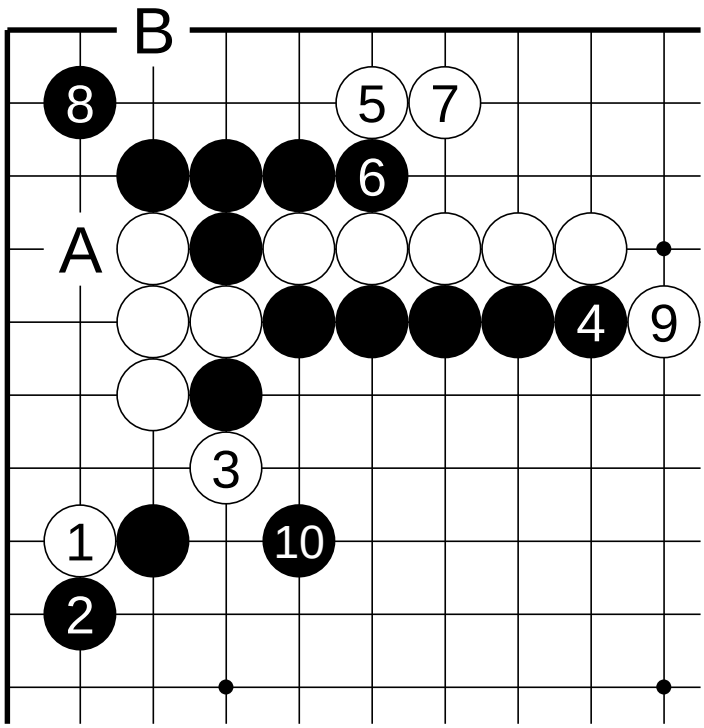


图5

图 5 白仍不满意

白若 1 先托，与黑 2 交换后，再于 3 位打，好像不错。但黑 4 压是先手利，白不得不应，以下至黑 10，仍可将白棋封住。过程中，黑 8 尖是好手，目的是防止白在角上开劫。以后，白若下 A，则黑于 B 位虎，可活。

图 6 正确

白 1 先打，黑 2 夹后，白 3 再托是正确的次序。黑 4 只能从外边挡，白 5 长出，以后的结果将大不相同。

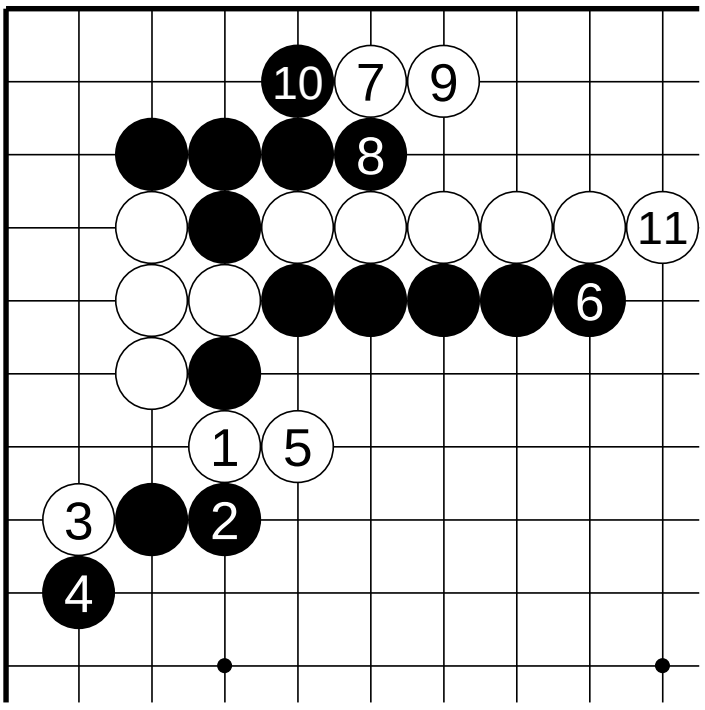


图6

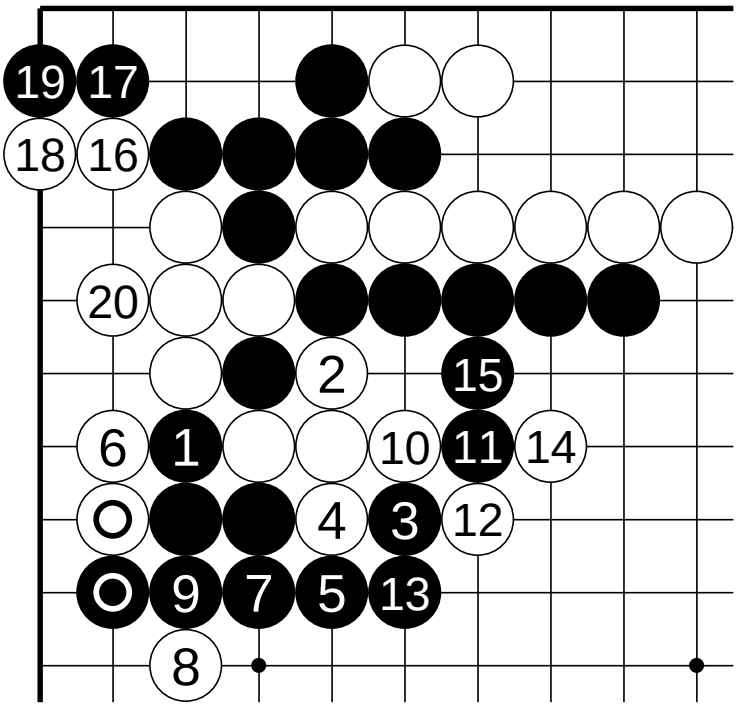


图7

图 7　大致两分

接图 6。黑 1 挤、3 跳，虽然还可封住白棋。但由于白◎子与黑◎的交换，白 4 冲、6 退便成了先手。接着，白 8 以下至 14 打，先手将黑棋分断后，再于 16 扳、18 立做活。结果，大致两分。

图 8　变化

图 6 的黑 10 若改于本图 1 位尖，则白 2 立，黑 3 以下至 5 时，由于白 6 粘是先手（黑 7 若不应，白于 A 位尖黑死），则白便可于 8 位强扳，黑即无法封住白棋。之后，黑如走 B，则经白 C、黑 D 时，白可于 E 位跳出。

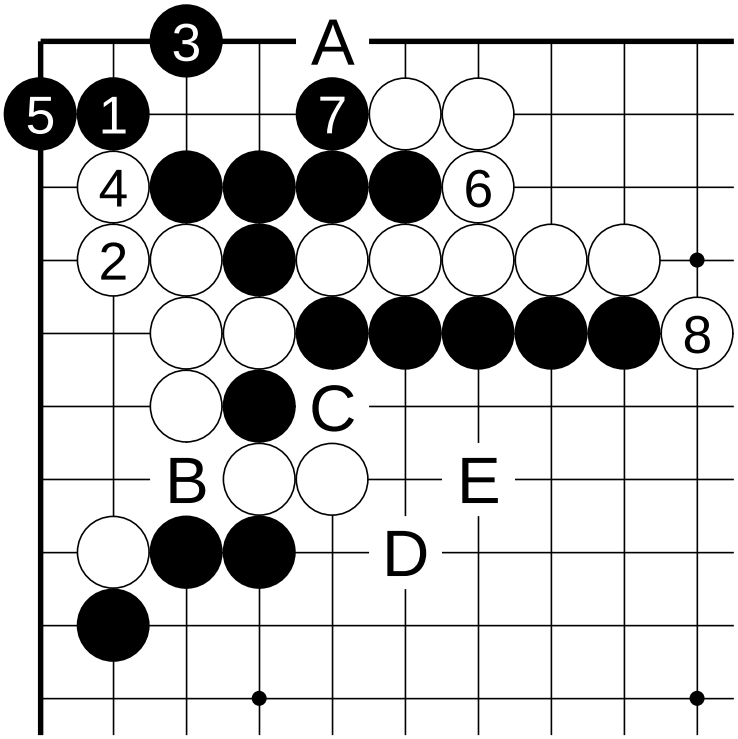
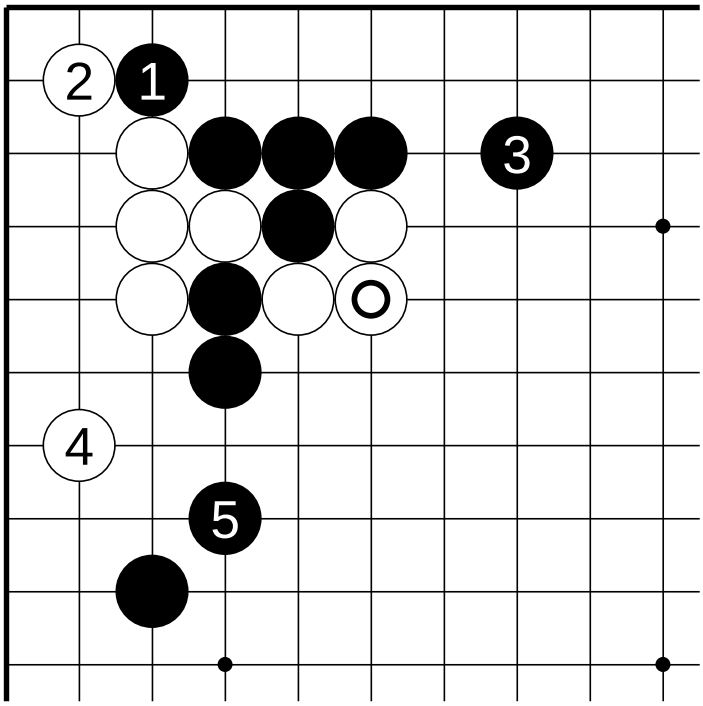


图8



基本图

第 22 型 征子不利 黑先

基本图

在征子对白棋有利的情况下，白棋于◎位粘，黑若按正常的定式走下去，即会落入白棋的圈套。因此，这一点黑要特别当心。

图 1 黑难办

按正常的下法黑应在 1 位跳，但在此时恰好上当。在征子对白有利时，白 2 跳、4 扳是强袭的手段。黑若 5 断，则白 6 粘，由于黑无法于 A 位征吃，只好在 7 位长。白 8 跳后，即产生了 B 位靠与 C 位压两个好点，白必得其一，黑棋难办。

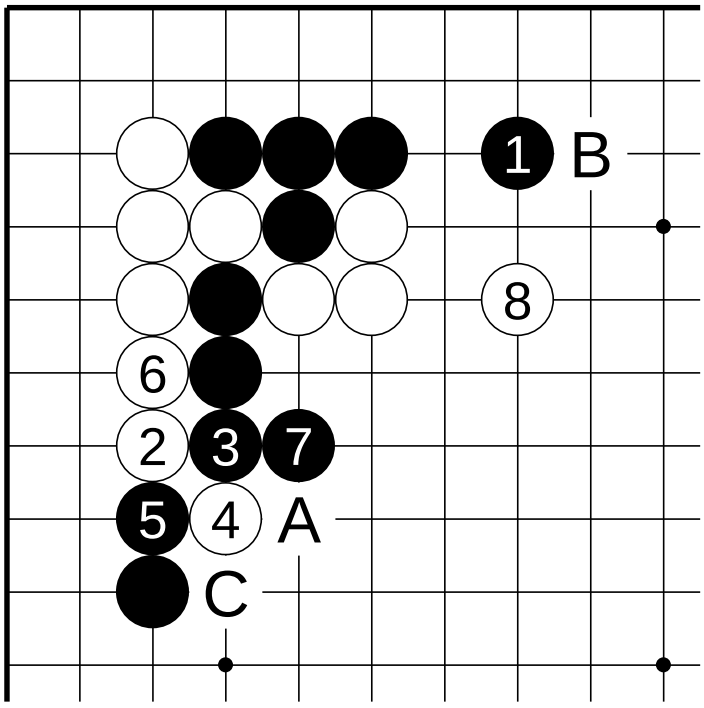


图1

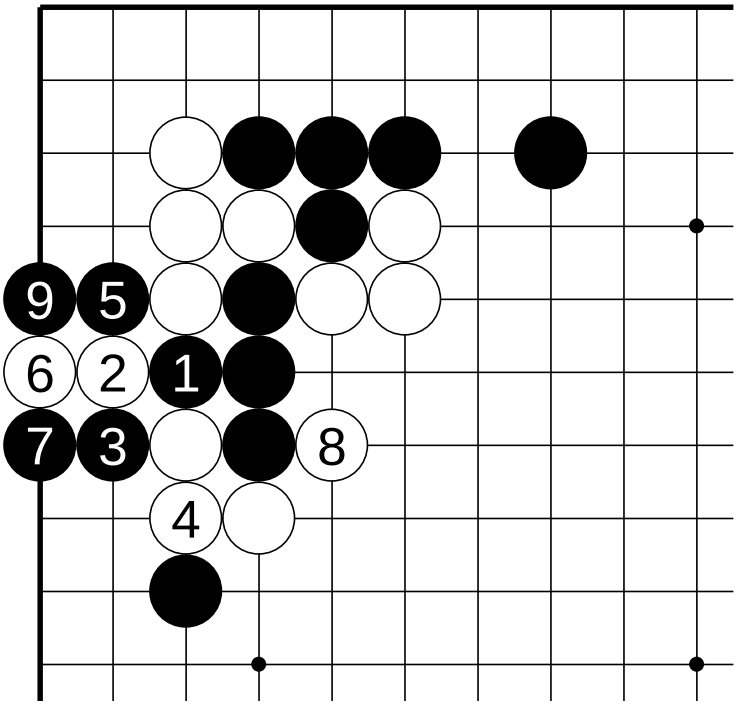


图2

图 2 黑更糟

图 1 白 4 扳时，黑 5 若改于本图 1 位冲，则白 2 挡，黑 3、5 断打时，白 6 长，多送一子，是对杀时常用的手筋。黑 7 若继续打，则更深地落入白棋的陷阱。白 8 包打，黑 9 提二子——

图 3 对杀黑负

接图 2。白 10 以下至白 14 挡是预定的下法。黑 15 扳时，白 16 曲是好手。黑 17 如长，则白 18 扳，黑即被杀。白 18 下在 A 位也可以杀黑，但白 18 的下法更为有利。本图是黑棋最坏的结果。

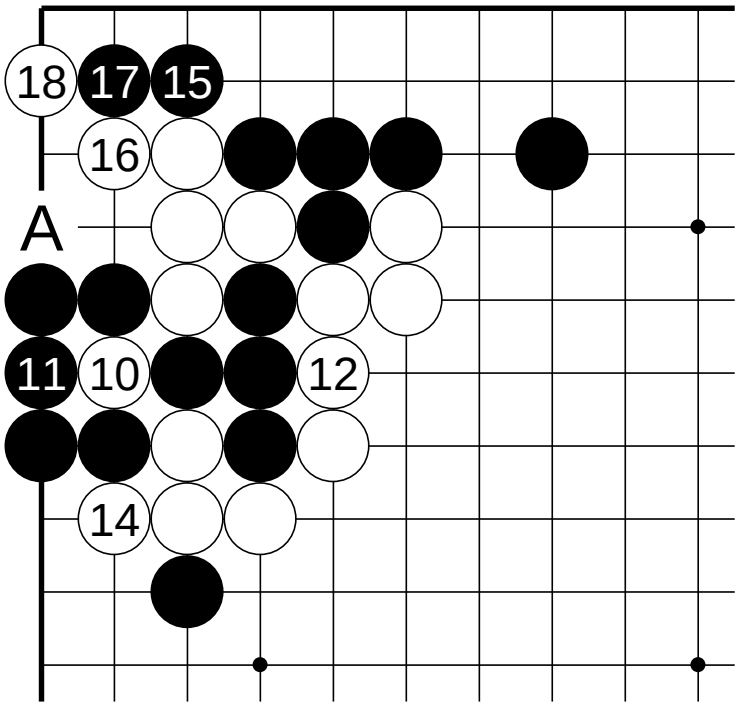


图3

13=10

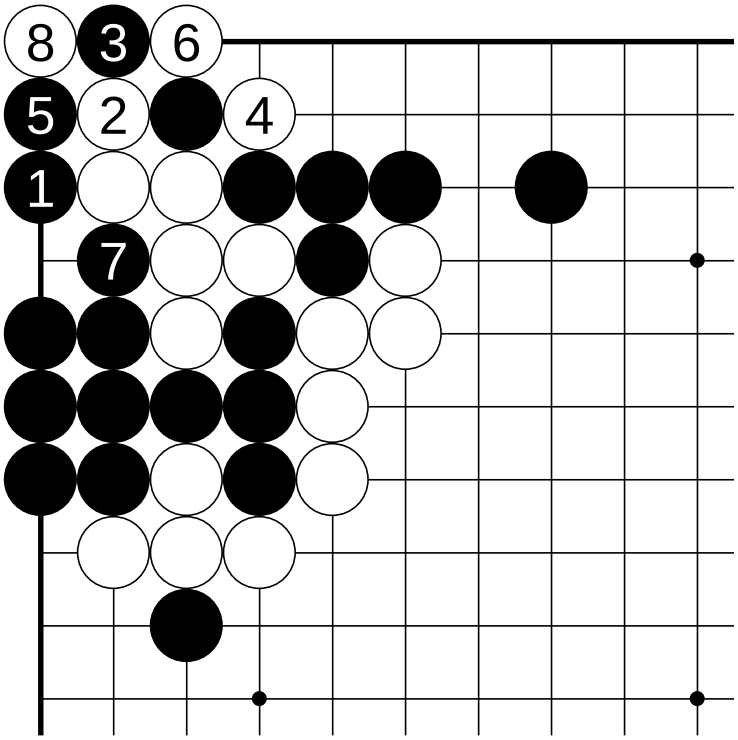


图4

图 4 与黑不利的劫

图 3 的黑 17 改为本图 1 位托是顽强的下法。白 2 拐是最正确的着法，以下至白 8 成为白先手劫，而且白有本身的劫材，故黑一般情况是打不赢这个劫的。

图 5 避开

由于征子对白棋有利，黑先 1 扳，待白 2 挡后，再于 3 位跳，是正确的下法。之后，白只能于 4 位飞，黑 5 尖，从而简单地击破了白的骗着。

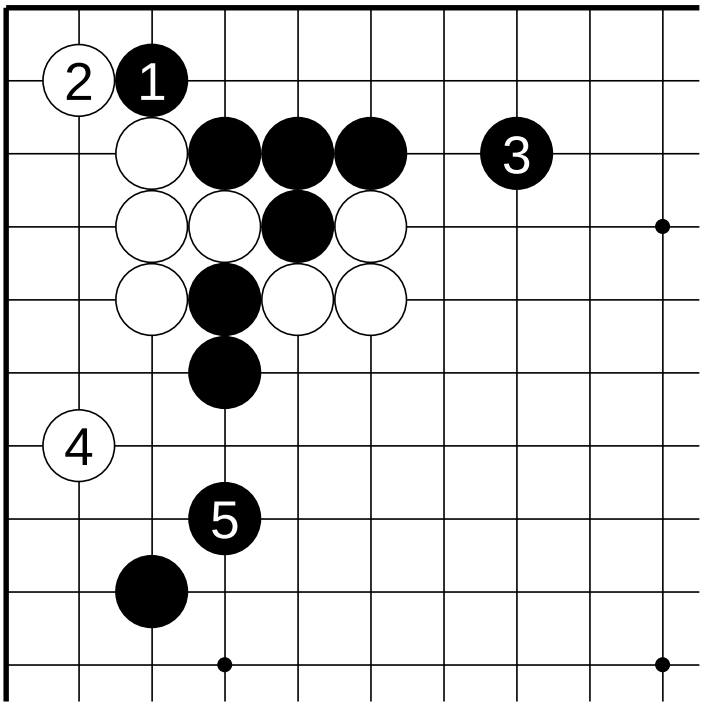
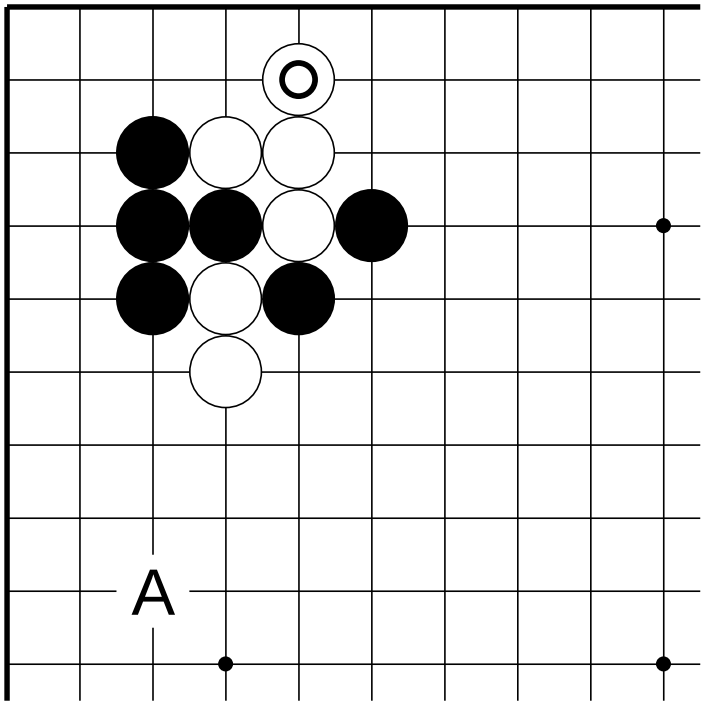


图5



基本图

第 23 型 假手与强手 黑先

基本图

当 A 一带有白子的情况下，白才可下在◎位。此时，白棋◎立是一着假手。对此，黑有好的手段吗？

如走出强手就会成功。

图 1 上当

黑 1 立好像是当然的一手，其实正好上当。白 2 跳，黑如 3 飞，则白 4 跳，结果白好。

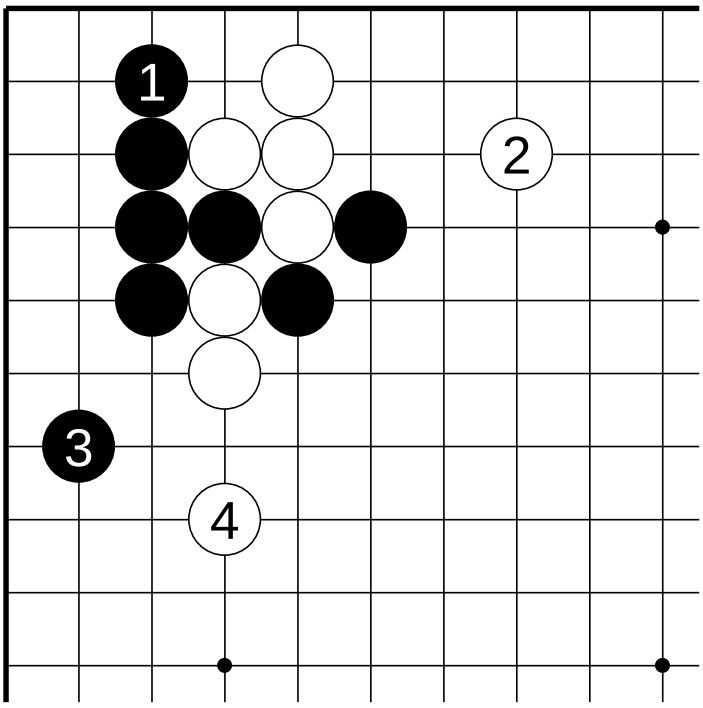


图1

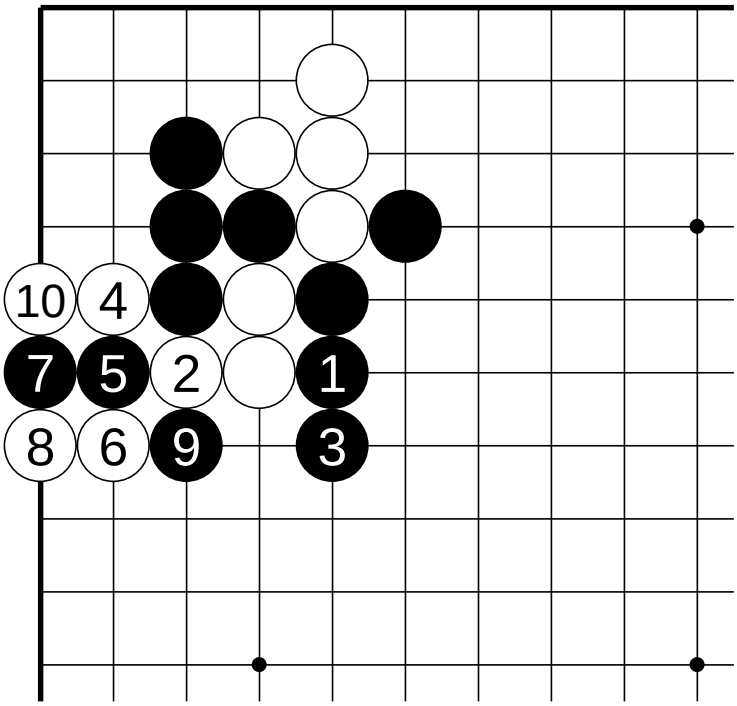


图2

图 2 强手

黑 1 压是强手，白 2 如拐，则黑 3 长，有力。白 4 扳时，黑 5 断是妙手。接着，白 6 打，黑 7 多送一子，白 8 时，黑 9 断打，白 10 提取二子——

图 3 大成功

接图 2。黑 11 扑、13 打，先将白棋打成“大头鬼”形，然后再于 15 位长，以后，A、B 两处，黑必得其一，白棋大坏。

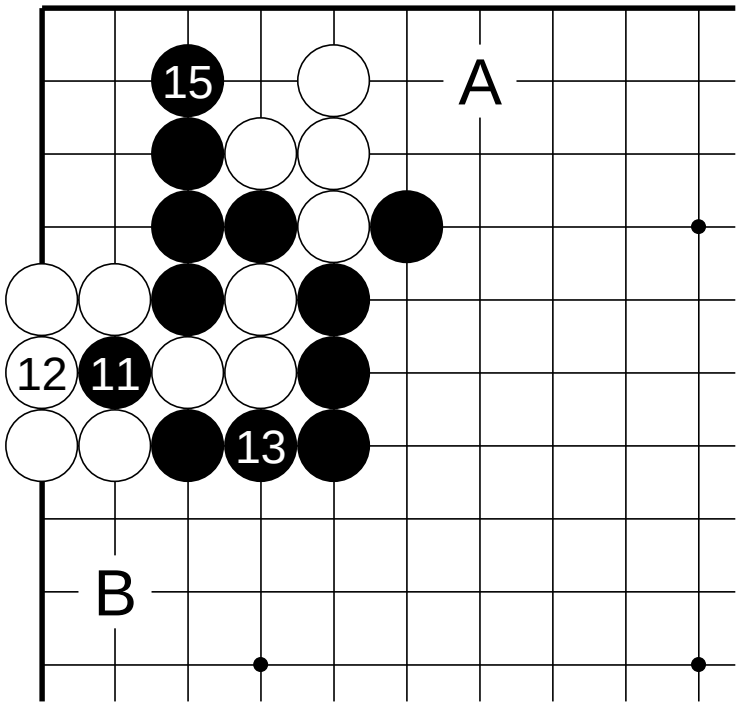


图3

14=11

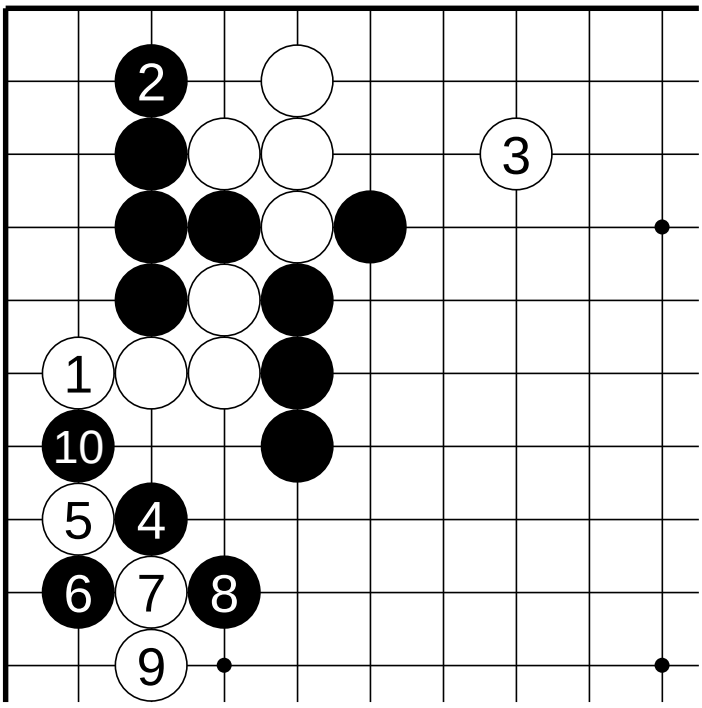


图4

图 4 吃掉左边

图 2 的白 4 如改于本图 1 位长，则黑 2 立后，白仍不好应付。白若 3 跳，黑就在 4 位飞，以下进行至黑 10，左边白棋被杀。

另外，白 3 若经营左边，黑可吃掉上边白四子。

图 5 两处必得其一

图 2 白 4 若改于本图 1 位扳，则黑 2 以下至 8 就地做活。之后，白若走 A 位，则黑即于 B 位贴，攻杀左边白棋；又，白若走 C 位，则黑于 D 位飞，吃掉上边白棋。

从前面的结果来看，图 2 中白 2 拐不行。那么白还有别的办法吗？

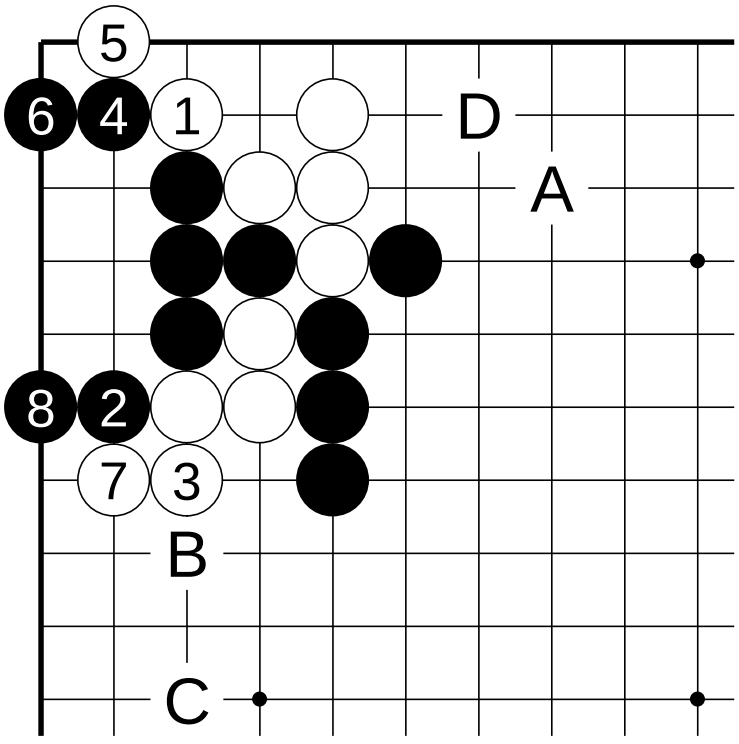


图5

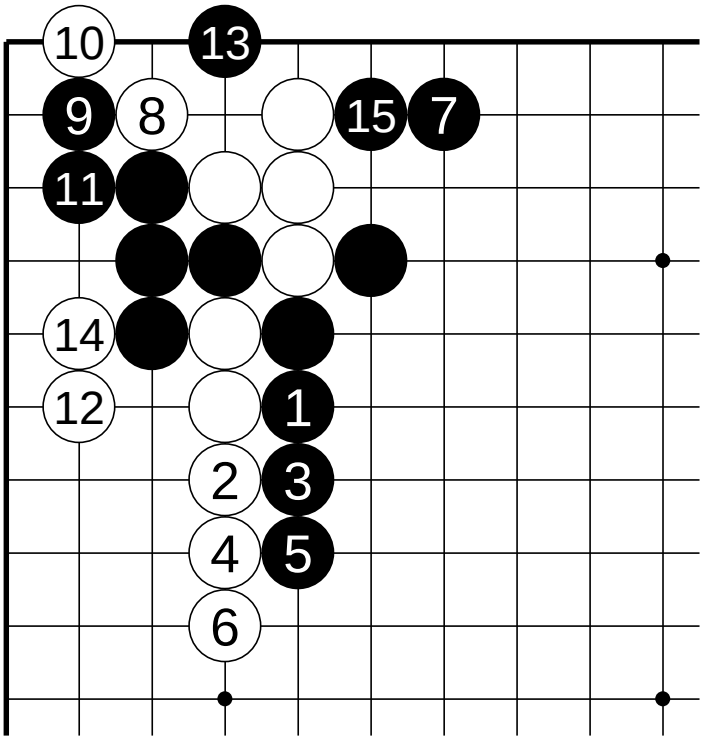


图6

图 6 对杀白负

白如 2 长，则黑 3、5 连压后，再于 7 位飞攻上方白棋是强手。白 8 以下至 12 时，黑 13 点是好手。白 14 长，黑 15 紧气，对杀白负。

图 7 宽一气劫

图 6 中的白 12 若改于本图 1 位碰，则黑 2 并是好手。白 3 做眼虽是顽强的应手，但黑 4 以下进行至 12，成为黑棋有利的宽一气劫，白仍不好。

另外，黑 2 如改于 A 位长，则白就在 10 位先手扳，这样白可宽一气；又，黑 2 若走 B 位紧气，则白可在 2 位夹过。

故，由于黑棋有图 2 中 1 压的强手，

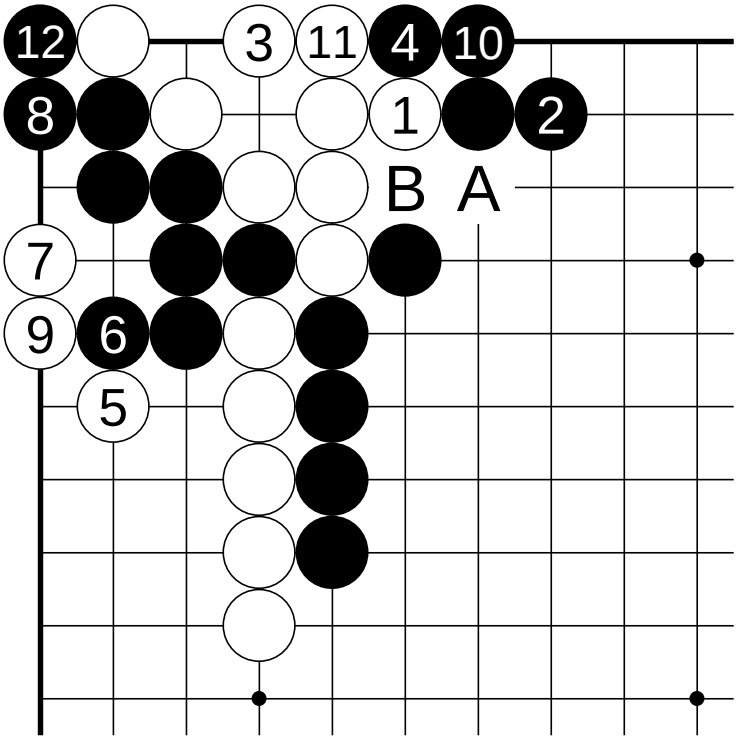
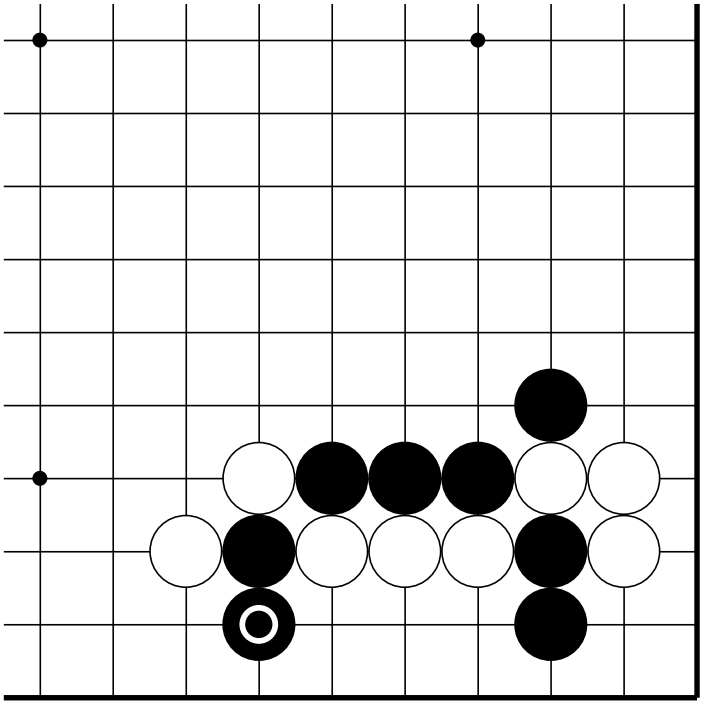


图7

问题图中白◎的下法不成立。



基本图

第 24 型 抓住时机 白先

基本图

这是“大雪崩”定式的一形。黑◎长是次序错误，但如果白应错，黑◎手便成为好手。对此，白应慎重考虑。白如能抓住时机，给予反击，便会大占便宜。

图 1 基本定式

这是原定式的基本图。过程中，黑 16 拐，与白 17 交换后，再于 18 位长是正确的次序。

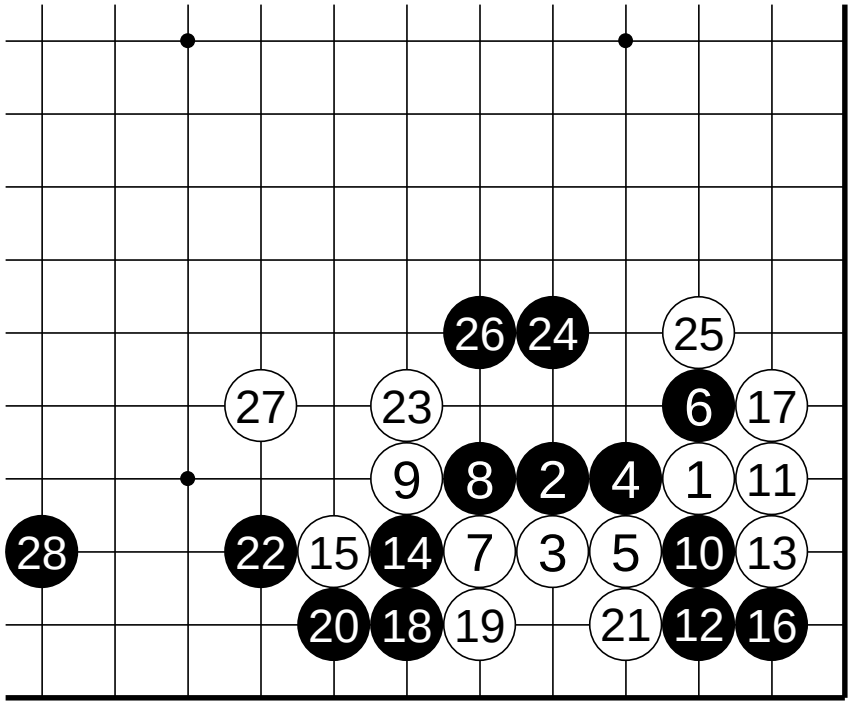


图1

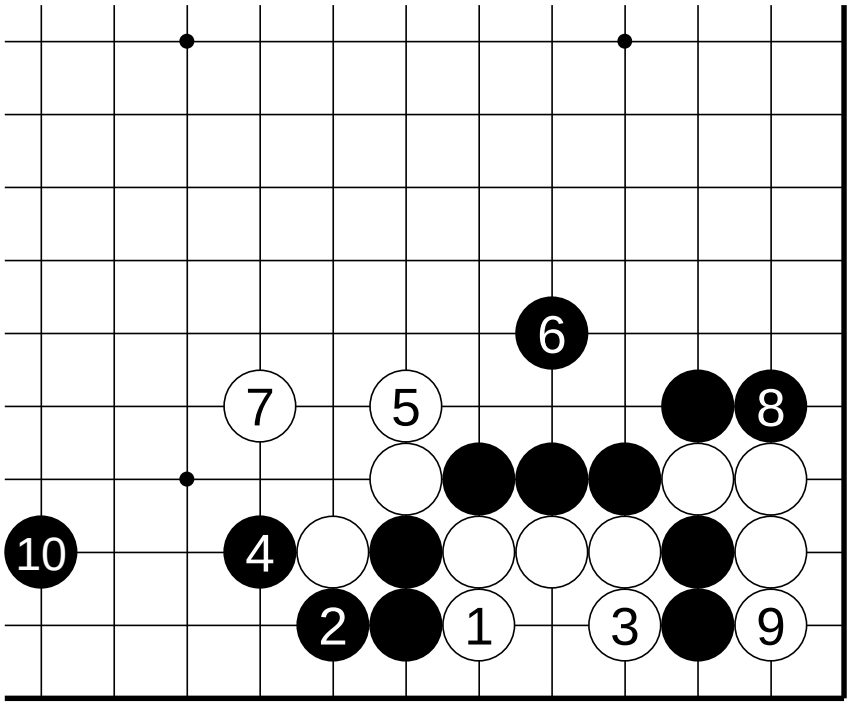


图2

图 2 上当

白 1 挡，上当。黑 2 拐，白 3 以下至 7 时，黑可在 8 位先手挡后，再于 10 位跳。这一结果与基本定式相比，黑棋明显便宜。

图 3 正解

白 1 直接挡，吃掉角上二子是关键。黑 2 先手挡后，再于 4 位夹时，白 5 长是好手，黑 6 只好渡。接着，白 7 飞、9 要倒扑，黑不好下。若黑 A 位接，白就在 B 位飞攻，黑苦。

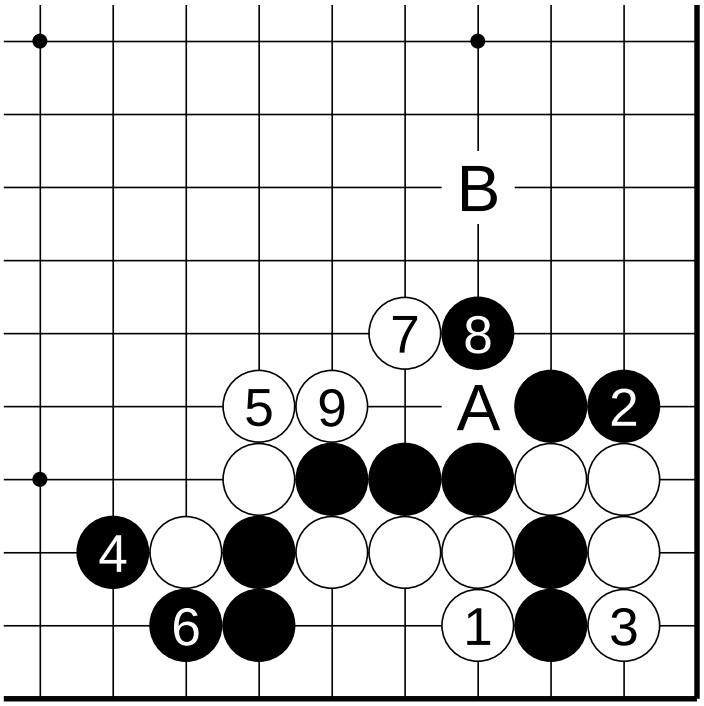


图3

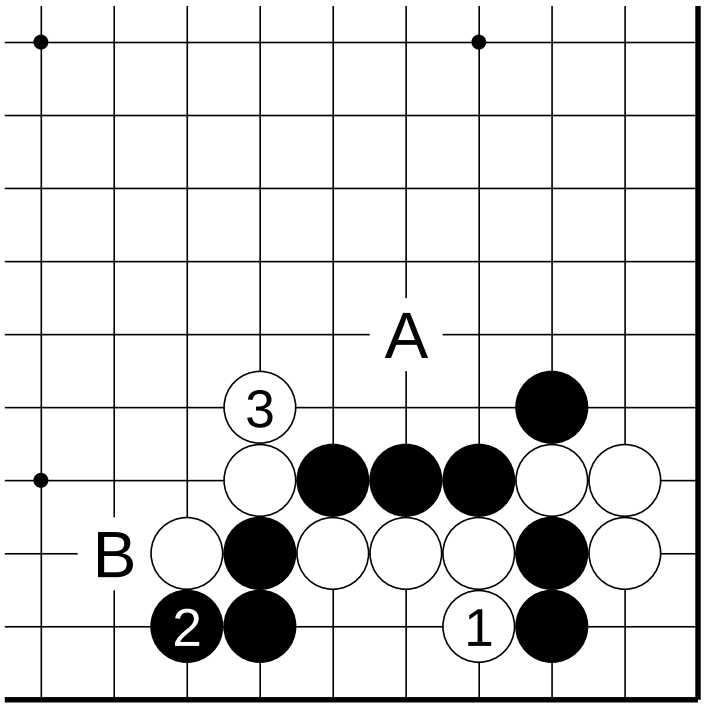


图4

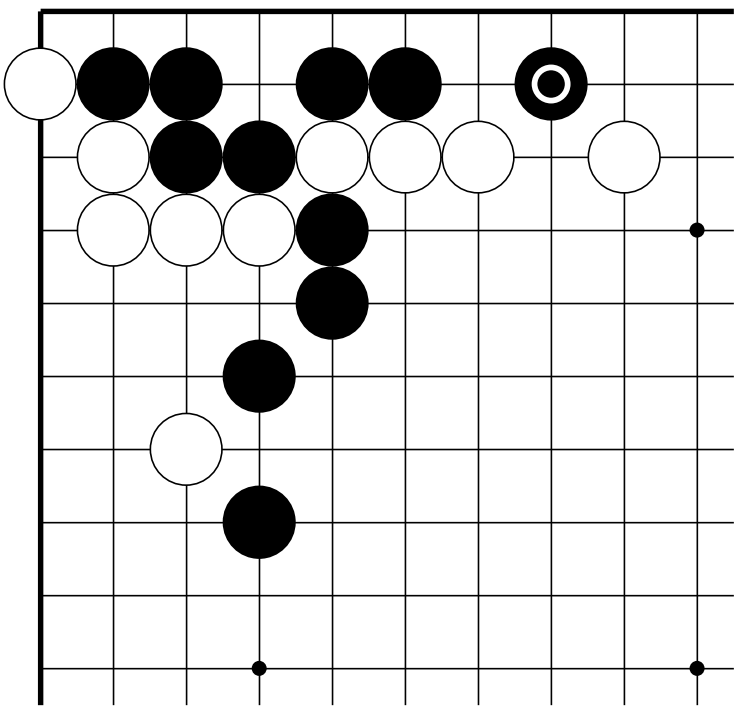
图 4 黑难办

黑 1 时，白若 2 拐，则白 3 长。之后，A、B 两处要点，白必得其一，黑棋难办。

第 25 型 奇怪 白先

基本图

黑棋不按一般定式的下法，而于◎位跳，好像很奇怪，实际上却存有可怕的后续手段。如果白不注意，就会落入黑的陷阱。



基本图

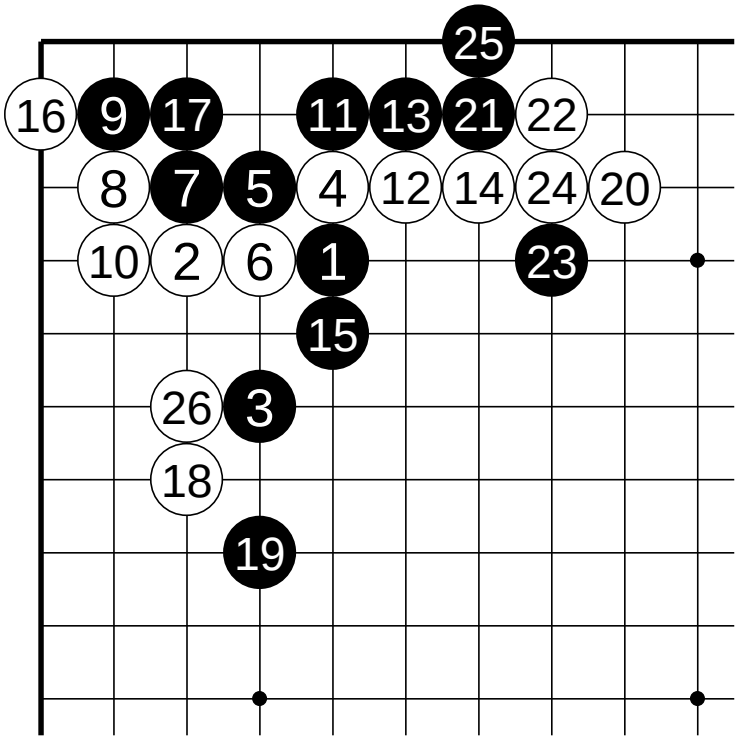


图1

图 1 定式

这是高目定式的一例。过程中，白 20 跳是为了争取先手后，再于 26 位补。若直接下在 26 位，则黑有 24 位碰的手筋。

图 2 上当

白如 1 粘，恰好上当。黑 2 冲、4 点后左边白死。之后，白若 A 点，则黑 B 粘，上边黑棋可活。

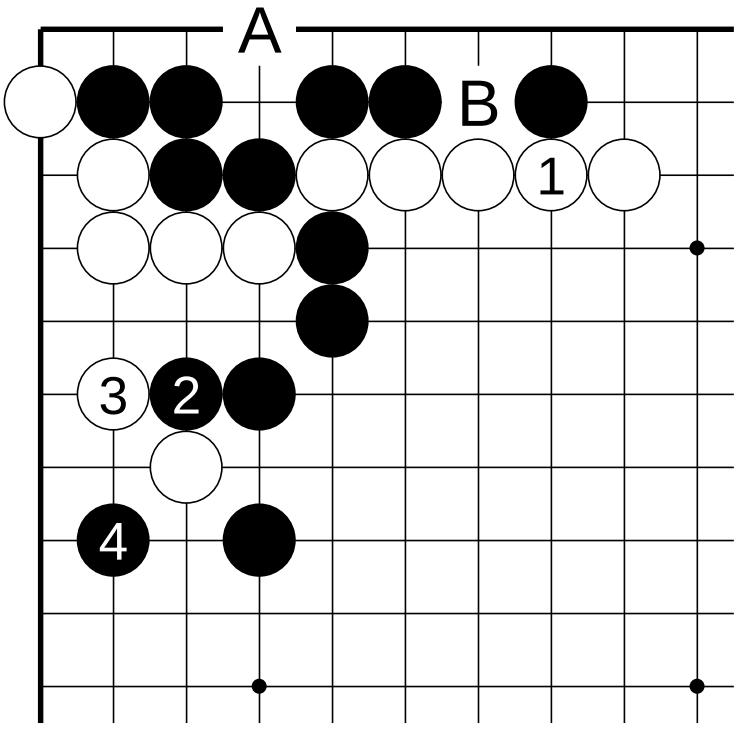


图2

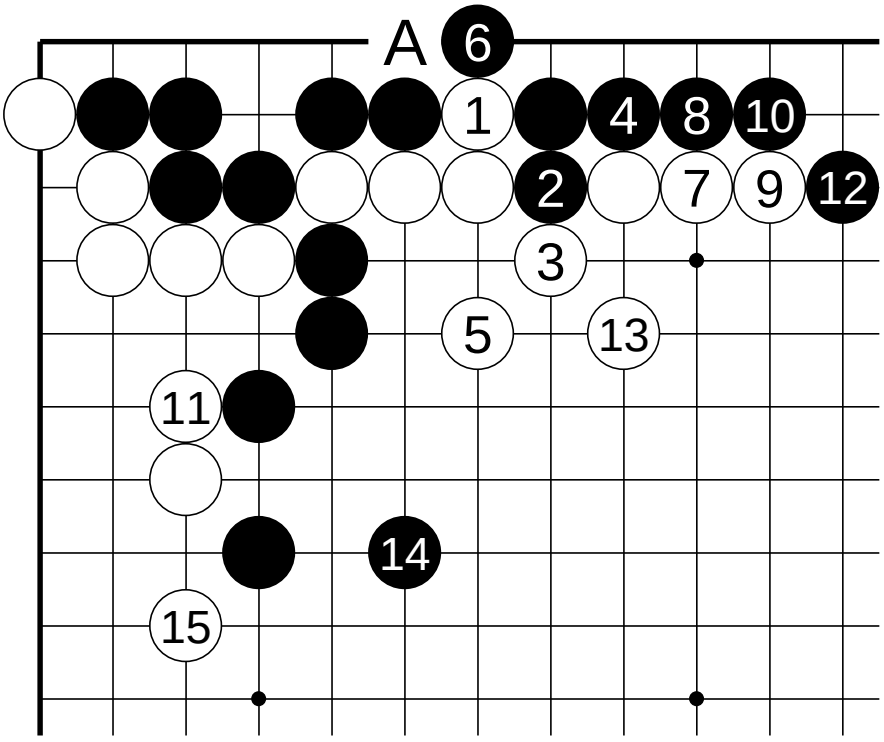


图3

图 3 正确的下法

白 1 冲，进行反抗是正确的下法。此时，黑若直接走 6 位渡，则白马上于 A 位扑，黑死。如图黑 2 以下进行至白 15 止是双方正常的接应，结果大致两分。

图 4 黑无理

图 3 黑 10 若改为本图 1 位冲杀白无理。白 2 以下进行至 8，对杀黑失败。

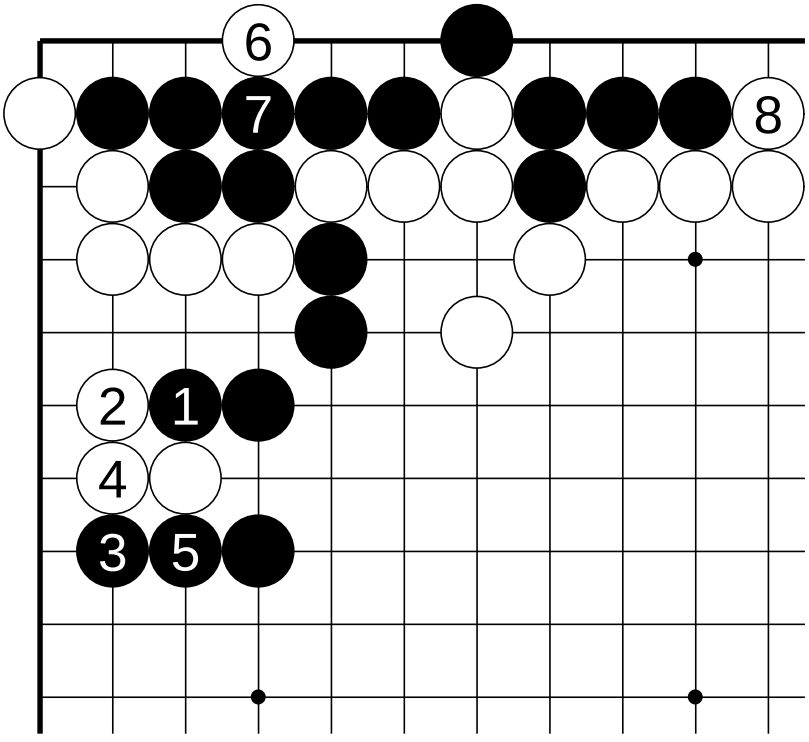
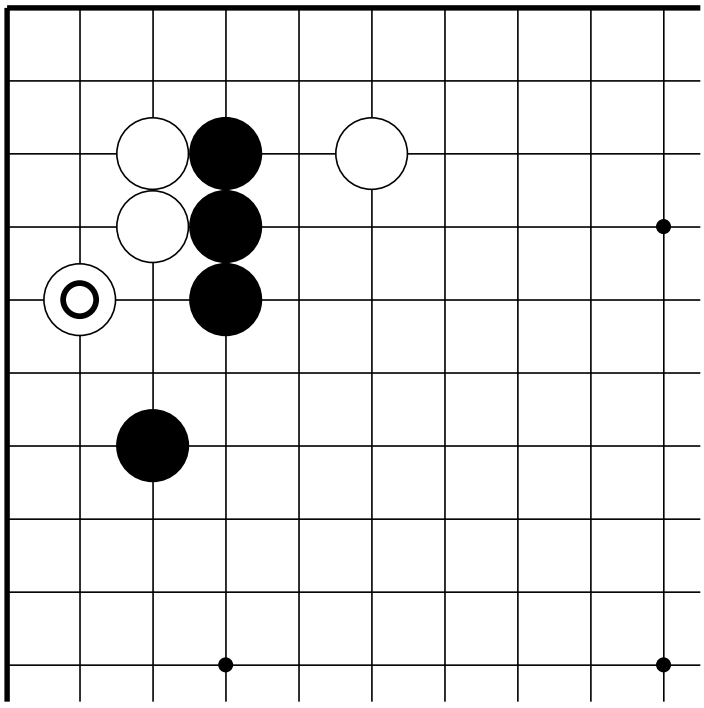


图4



基本图

第 26 型冷静的一手 黑先

基本图

白◎尖，好像步调迟缓，但黑棋如果应错，便成为“行得通”的好手。因此，还需认真考虑。

对此，黑有冷静而严厉的好手。

图 1 基本定式

这是星类定式的一种。白 8、10 扳粘后，再于 12 位长活角是正着。以下至黑 17 告一段落。以后，黑有 A、C 扳粘的先手便宜，白只好 B、D 活角。

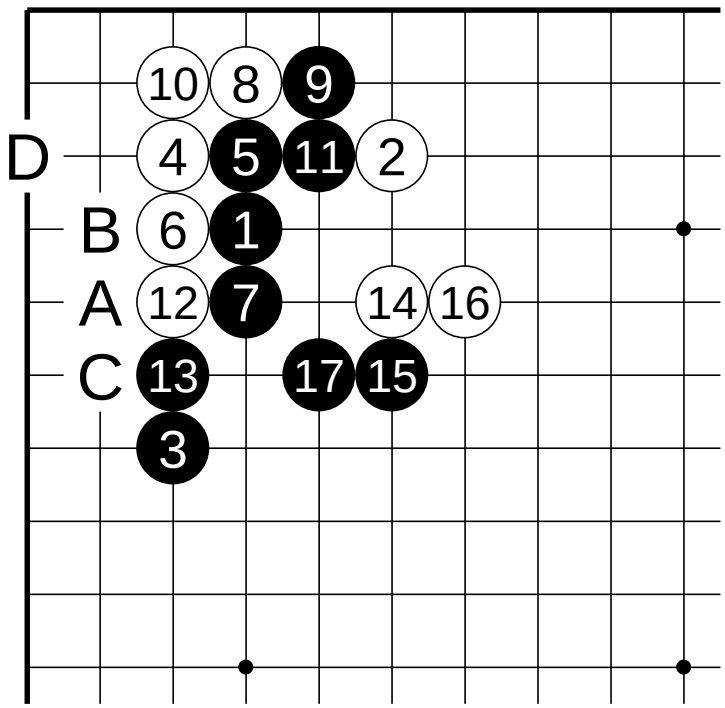


图1

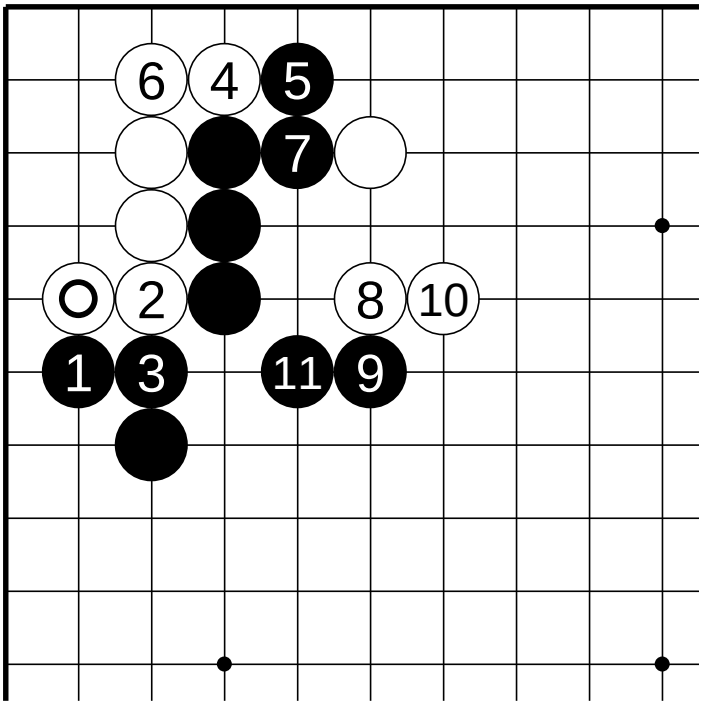


图2

图 2 白便宜

黑 1 若尖顶，则白 2 与黑 3 交换后，再 4、6 扳粘活角，至黑 11 止，告一段落。和 1 图比较，可以看到白◎与黑 1 交换，白占便宜。

图 3 黑缓

白 2 顶时，黑 3 退是缓手。由于白角已经安定，因此白可以从容地在 4 位拆。结果，黑不能满意。

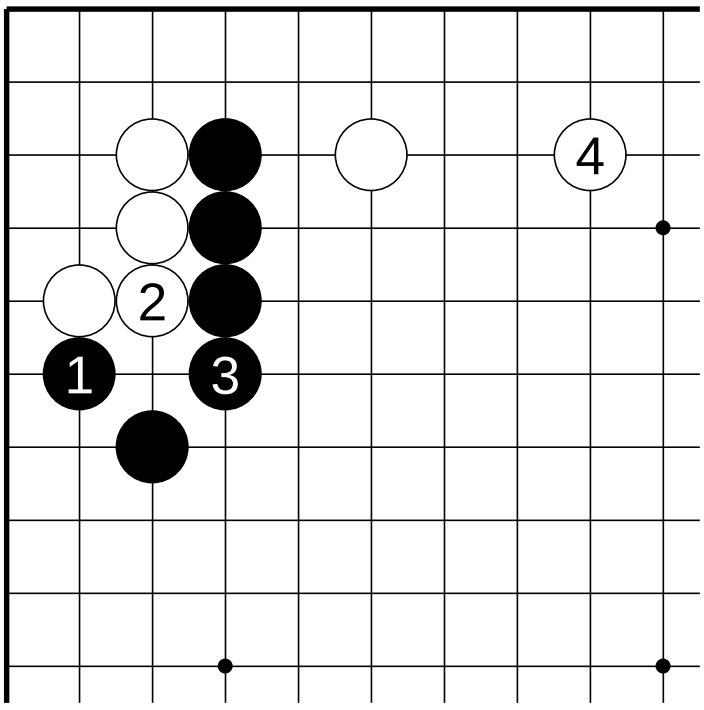


图3

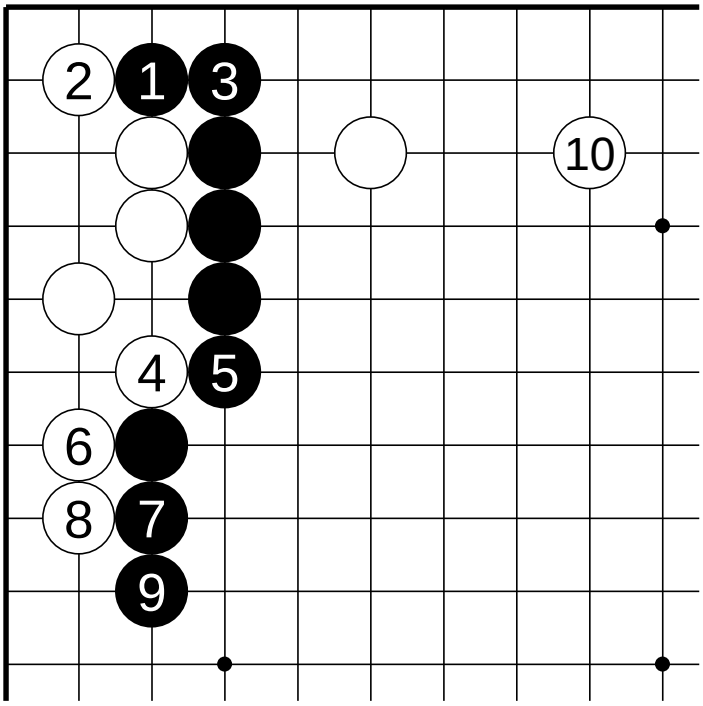


图4

图 4 黑仍不满

黑 1、3 扳粘的下法，比前图有利。但白 2 以下先手安定后，再于 10 位拆二。结果，黑形虽厚，但让白棋两边走好，黑仍不满。

图 5 冷静的好手

黑 1 立，是冷静的好手。白若 2 至 6 做活，则黑筑成厚势。白 8 拆二，虽也得到安定，但以后，经黑 A、白 B、黑 C，黑有比图 4 严厉的后续手段。另外，黑 D 位挡也是先手。是黑有利的结果。

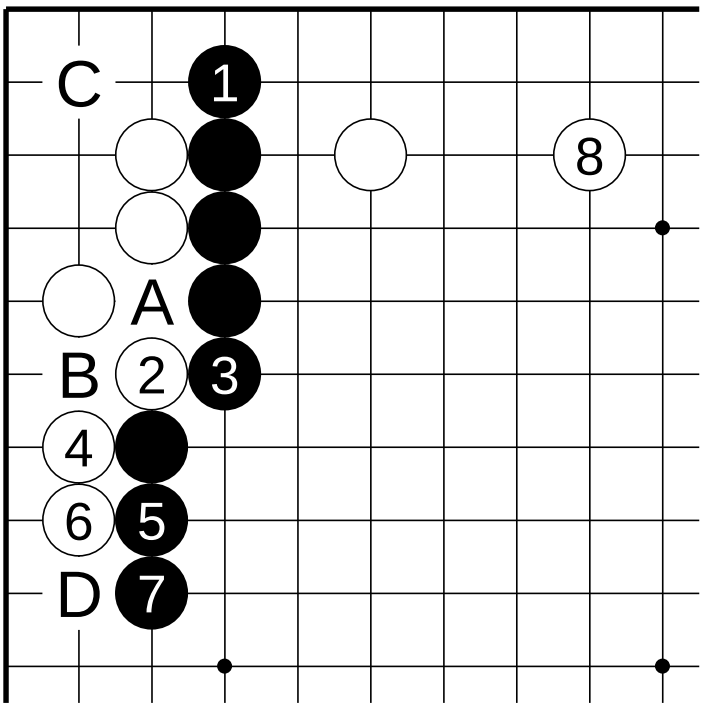


图5

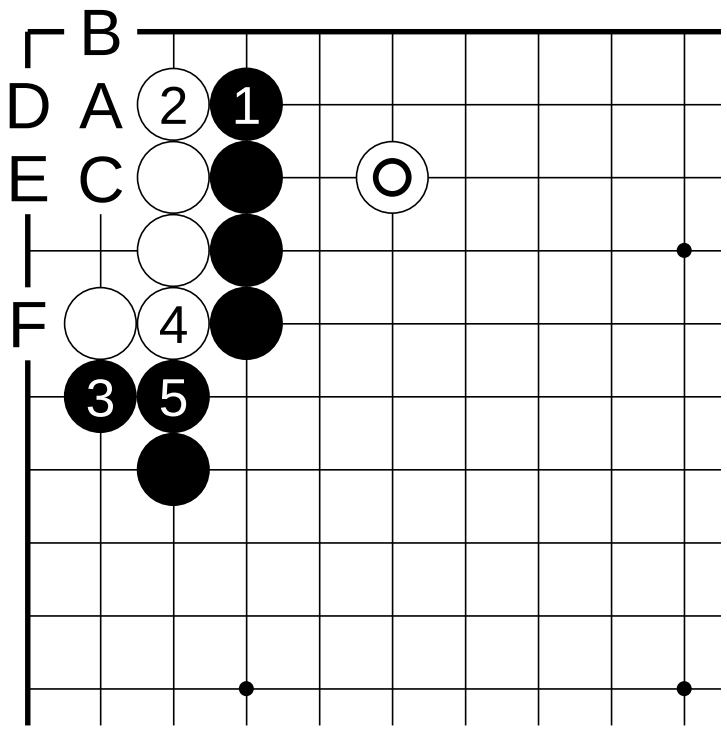


图6

图 6 黑十分有利

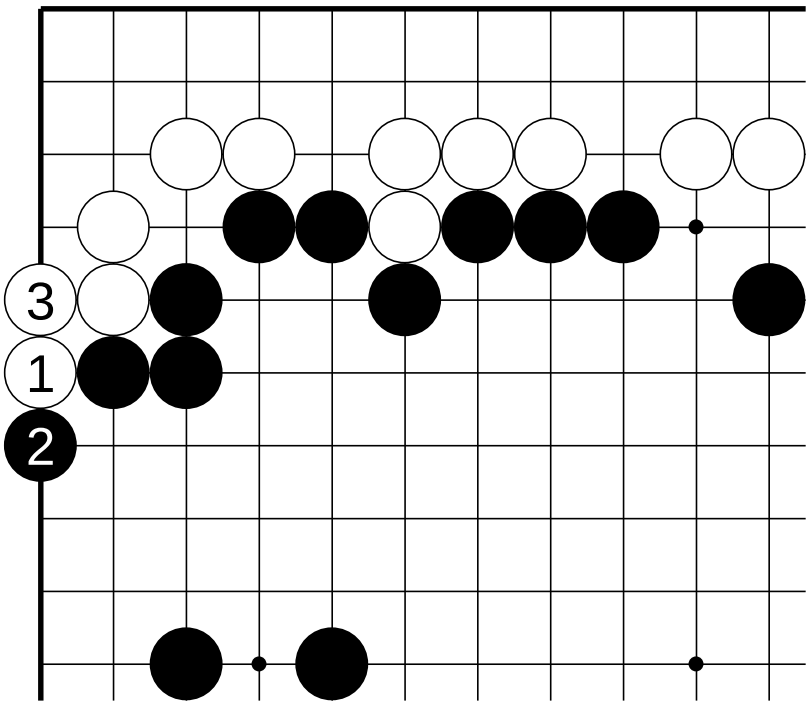
黑 1 立时，白如 2 挡，则黑 3、5 封住白棋。以后，白若安定右边◎一子，则经黑 A、白 B、黑 C、白 D、黑 E、白 F，角上形成万年劫。结果黑十分有利。

第三章 空里有棋

对方的阵地内好像已成为实空，但还有侵入的余地。

判断有没有棋，对一局胜负关系很大。一看就知道空内还有侵入的余地，这是感觉问题，但使用什么手段才会成功呢？

本章提出了五十题，都是些比较难的问题，这就需要在不同的场合下，正确地计算，冷静地处理才好。



基本图

第 1 型 机会

黑先

基本图

现在白棋 1、3 扳粘是大恶手，黑棋当然不可老实地补断。

黑棋绝对不能失去这大好机会。

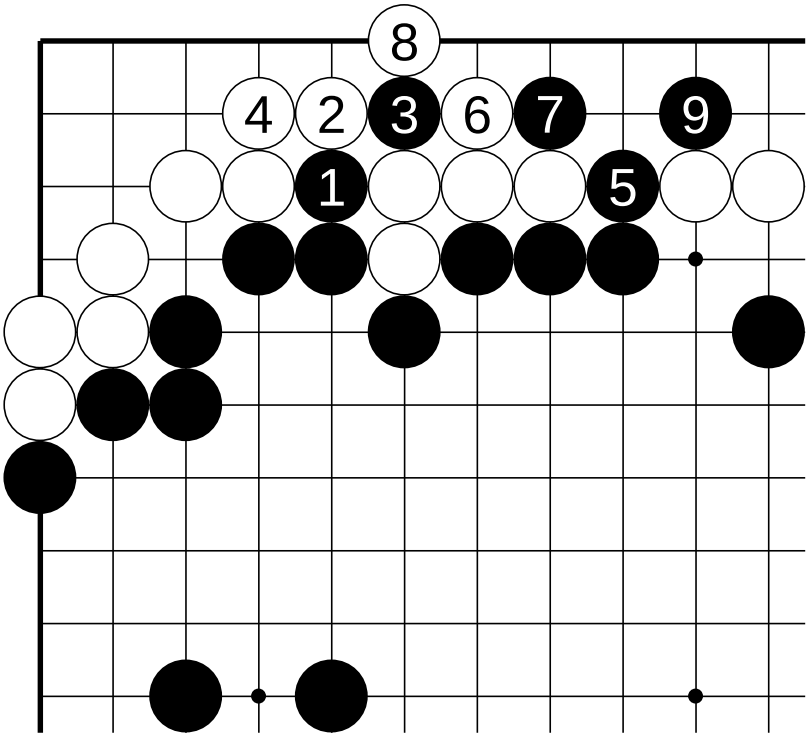


图1

图 1 冲断

黑 1、3 冲断，白 4 如粘，则黑 5 冲，白 6 以下至黑 9，上边白空被冲破。

因此白 4 只好于 6 位打，那么黑棋将采用什么手段？

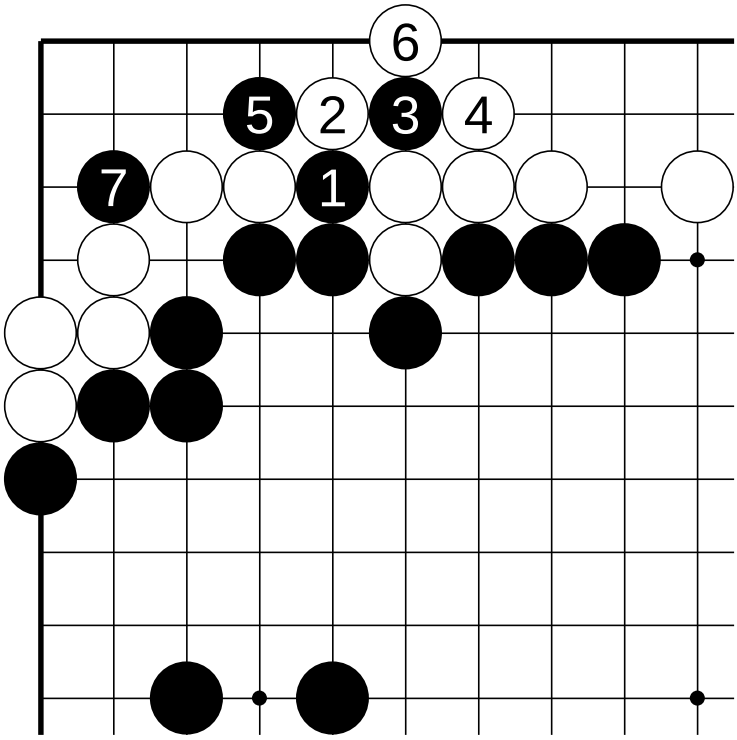


图2

图 2 妙手

白 4 如打，则黑 5 反打，白 6 提一子时，黑棋有 7 挤之妙手，白棋难以应付。

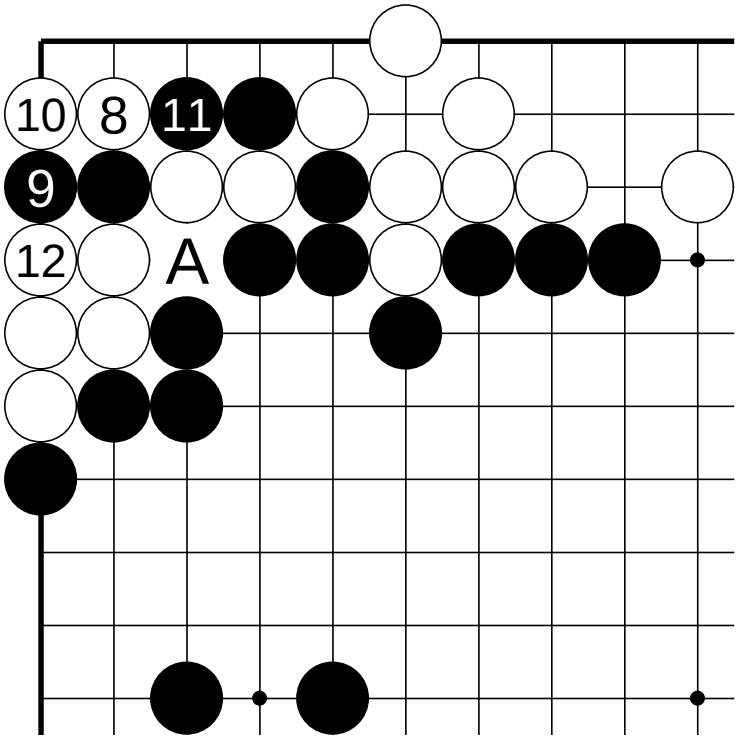


图3

图 3 弃子紧气

白 8 打时，黑 9 多送一子，是弃子紧气的常用手段。白 10 打时，黑 11 断是好手，此着若走 A 位，白即于 11 位接，黑不好。白 12 提二子……

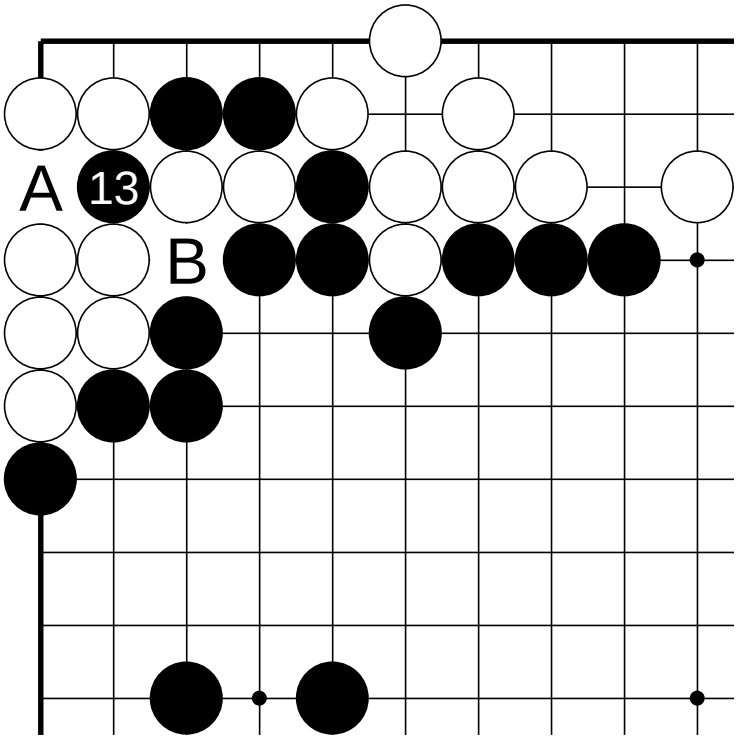
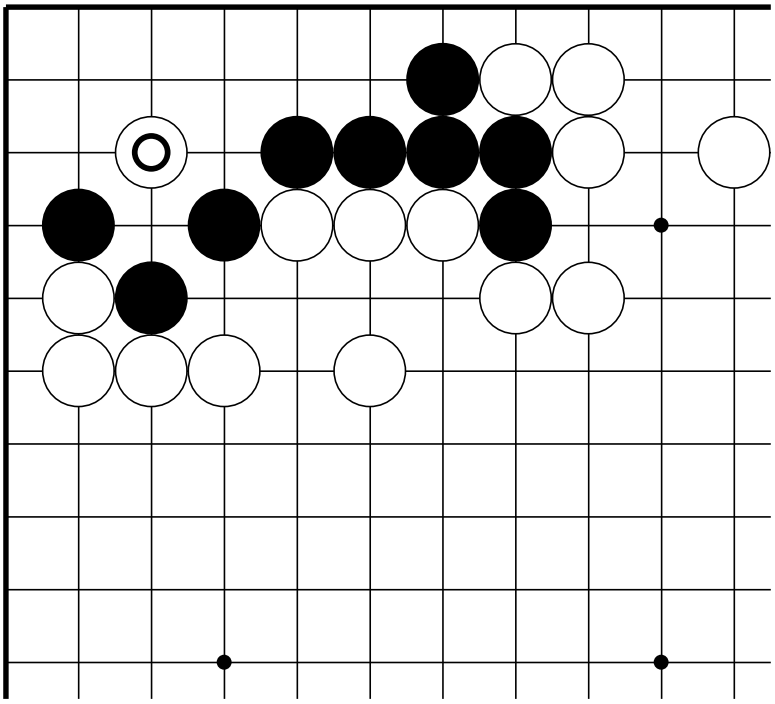


图4

图 4 白角被杀

接图 3。黑 13 扑入，白角全部被杀。以后，白若 A 提，黑即 B 打，没什么问题。



基本图

第 2 型 最佳的防守 黑先

基本图

对白◎子的点，怎样处理才好？

绝对不能让白棋成功，黑棋最佳的防守是什么？

图 1 黑先

黑 1 粘，白 2 夹后，整块黑棋无法做活。

又，黑 1 如下 A 位，则白即于 1 位断，对杀白胜。

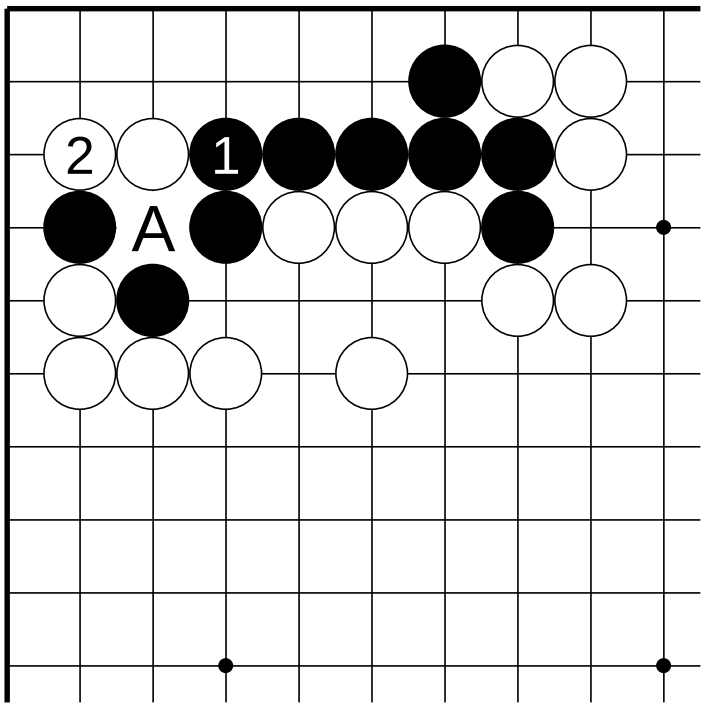


图1

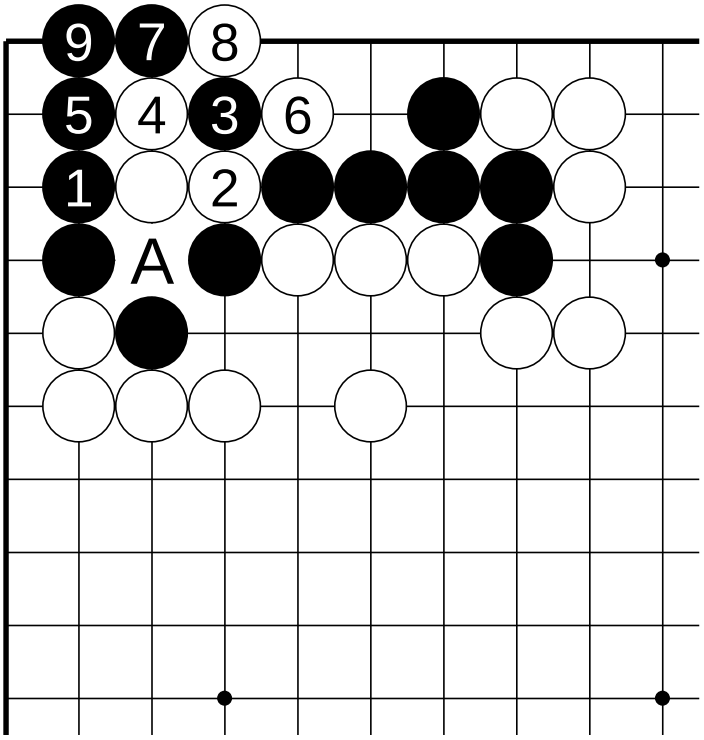


图2

图 2 正解

黑 1 长，只此一手，是正解。白 2 断时，黑 3、5 是强手，以下进行至黑 9，对杀白负。

又，白 2 如 A 位断，则黑于 4 位反打，简单安定。

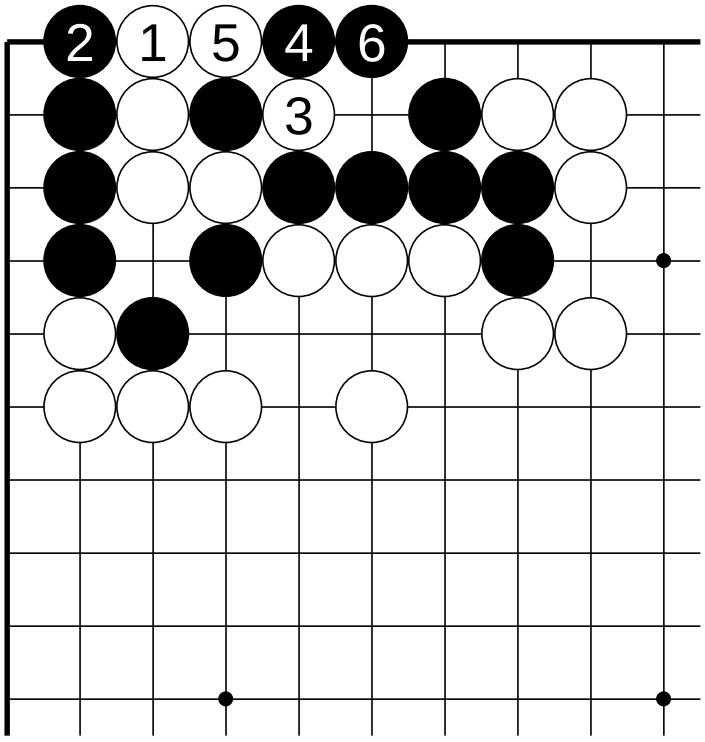
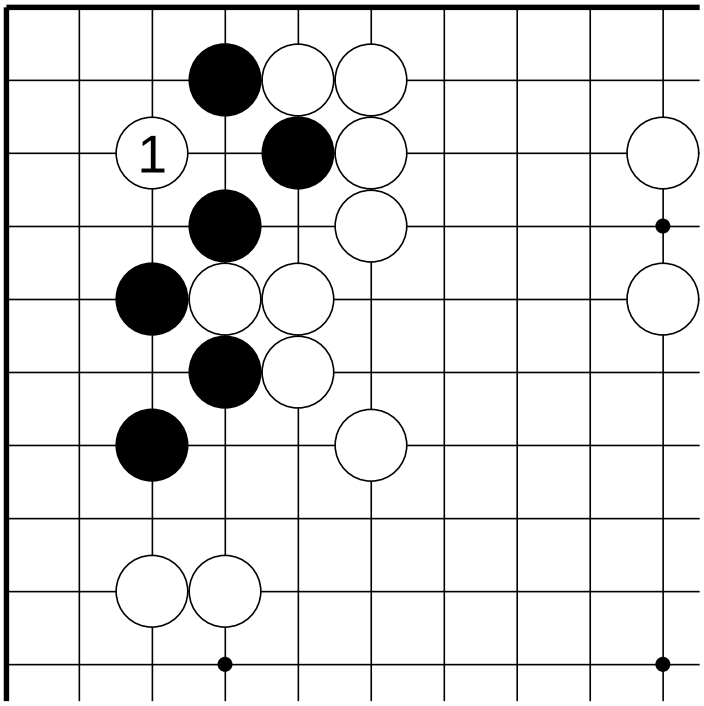


图3

图 3 白仍不行

前图白 6 若改于本图 1 立，黑就平凡地挡即可，白 3 断打时，黑 4、6 是好手，结果白仍然被杀。



基本图

第 3 型 脱险之法

黑先

基本图

白 1 点，要把黑棋杀死。怎么办？

这里的防守将决定整块棋的生死。黑将采取什么腾挪手段才能脱险。

图 1 黑死

黑 1 长错误，白 2 断，黑 3 立下时，白 4、6 打粘，黑 7、白 8，对杀白胜。

又，黑 1 若于 2 位或 7 位粘，白可于 1 位夹过，黑棋做活困难。

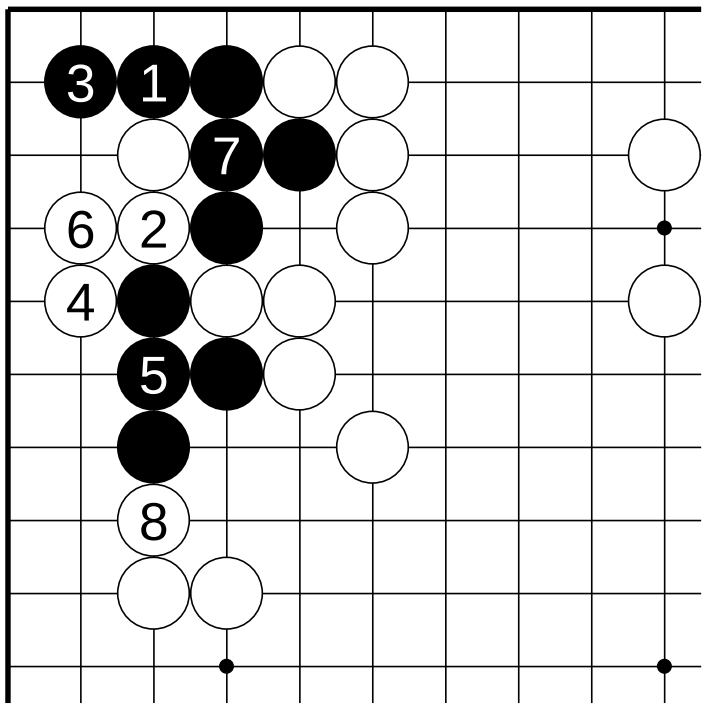


图1

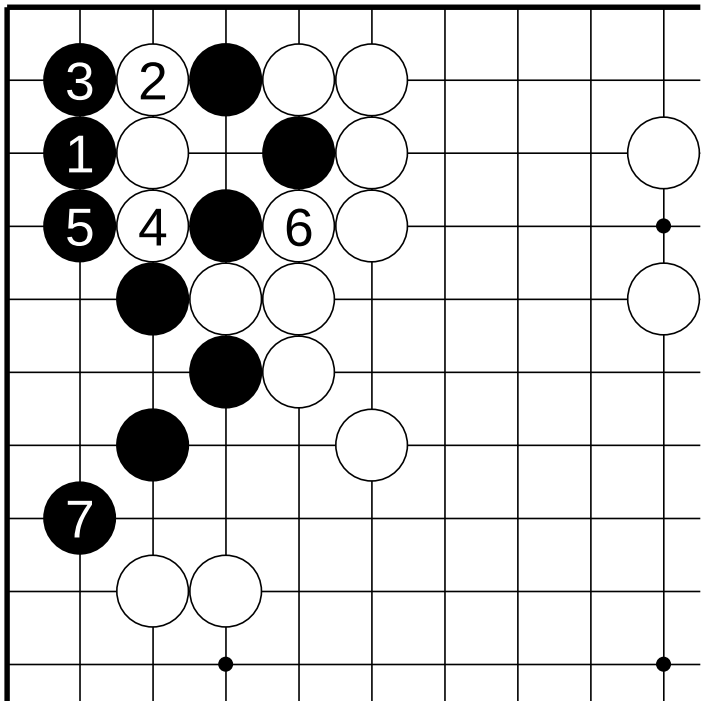


图2

图 2 脱险的妙手

黑 1 顶碰是此时脱险的妙手。白 2 如断，则黑 3、5 弃掉三子而活棋。白 2、4 之手颠倒顺序也没有关系。

图 3 白反而被杀

黑 1 顶时，白 2 如扳，则黑 3 断，白 4、黑 5，白棋反而被杀。过程中，白 2 如 4 位扳，则黑 5，白 3，黑 2，黑棋仍然可以安定。

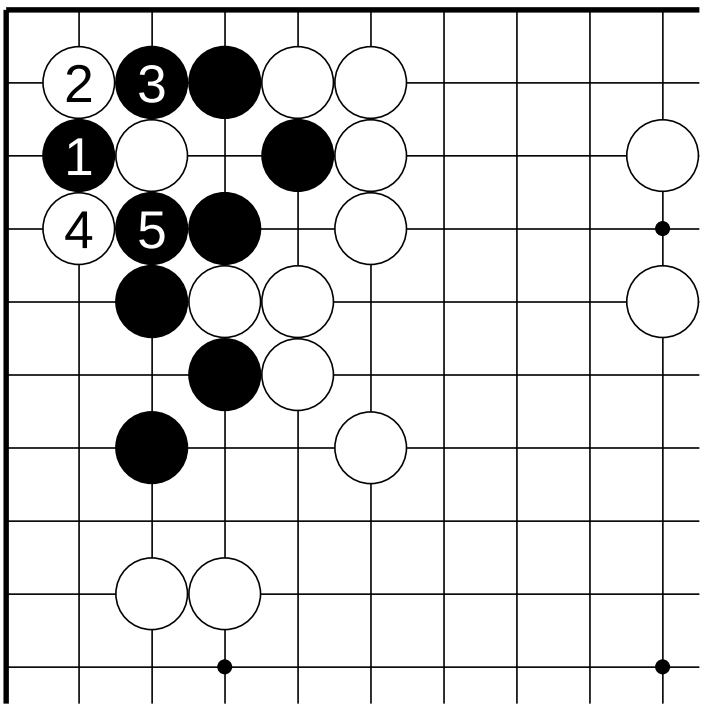


图3

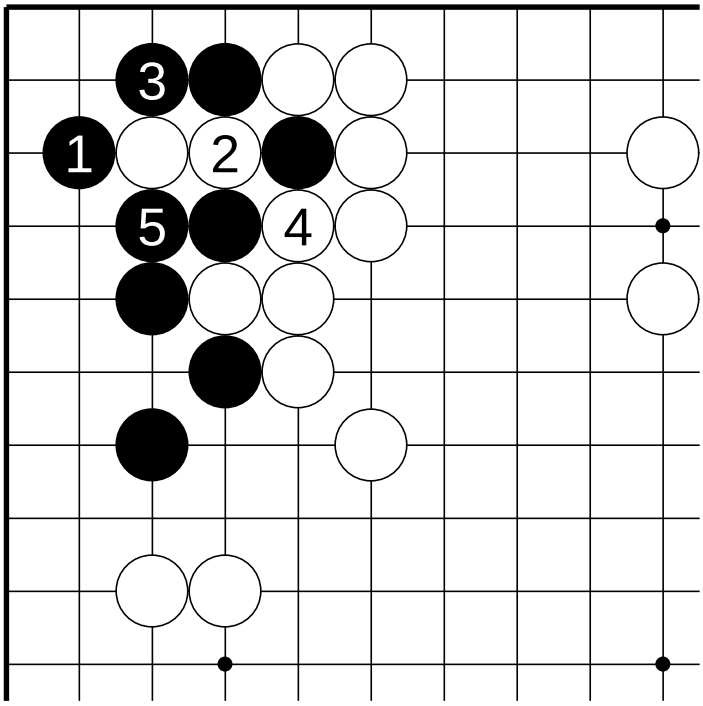


图4

图 4 活

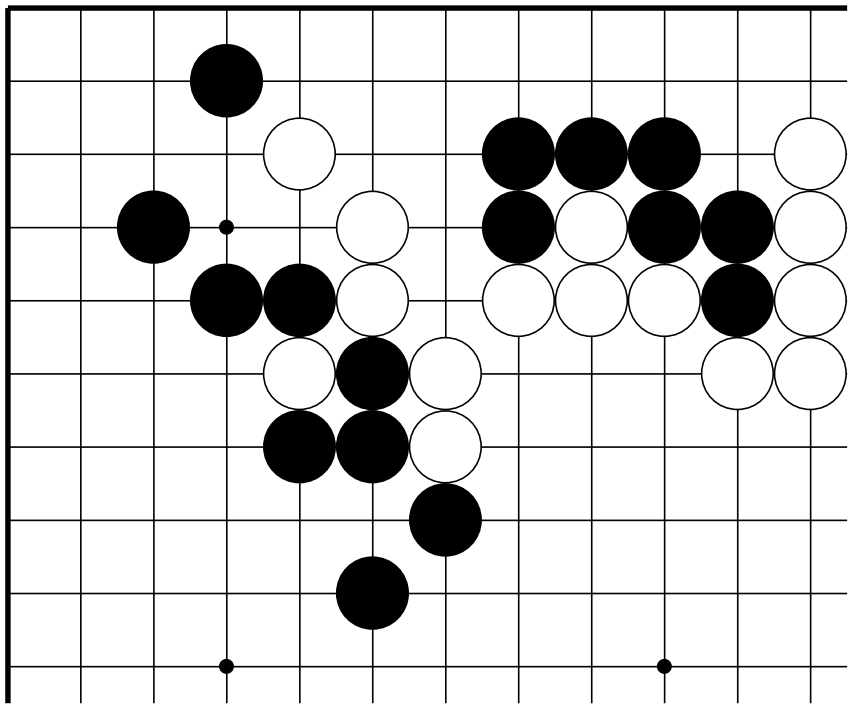
对黑 1 顶，白如 2 断，则黑 3、5 应即可。

第 4 型 渡过 黑先

基本图

要救出上边黑子，只好渡过。

问题是黑棋怎样渡过渡过的方法有手筋也有俗手。



基本图

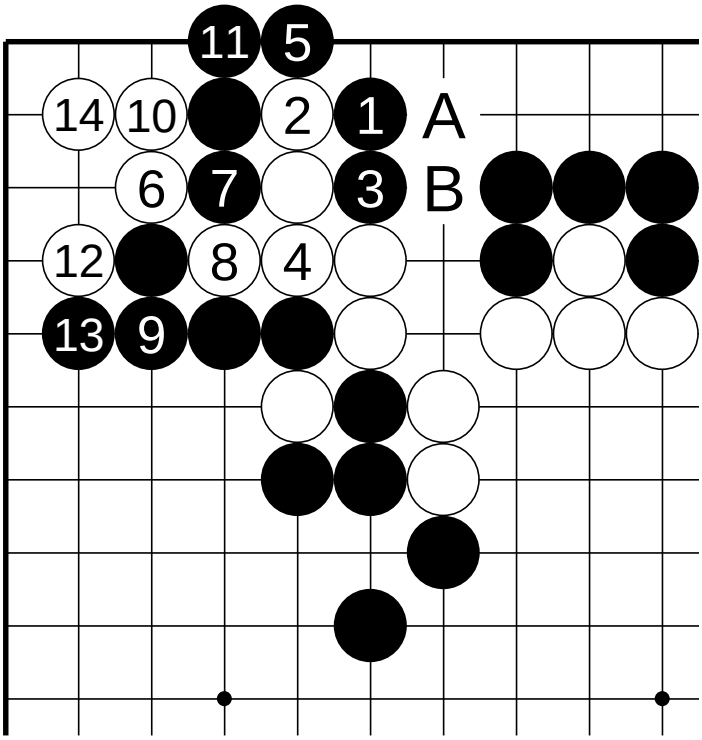


图1

图 1 跳渡

黑 1 跳渡味道不好，白 2 冲时，黑 3 挤不得已，此着如单于 5 位渡，则经白 A、黑 B、白 3、黑 C 时，白 7 冲，黑棋难于应付。但黑 3 与白 4 交换后再走 5 时，白即产生了 6 跨的手段，黑 7 以下至白 14，角上白棋不会无条件死。

图 2 单挤

黑 1 单挤是手筋。注意：黑 A 的绝对先手一定要最后下。白如 2 粘，则黑 3 渡过，而且黑棋味道很好。

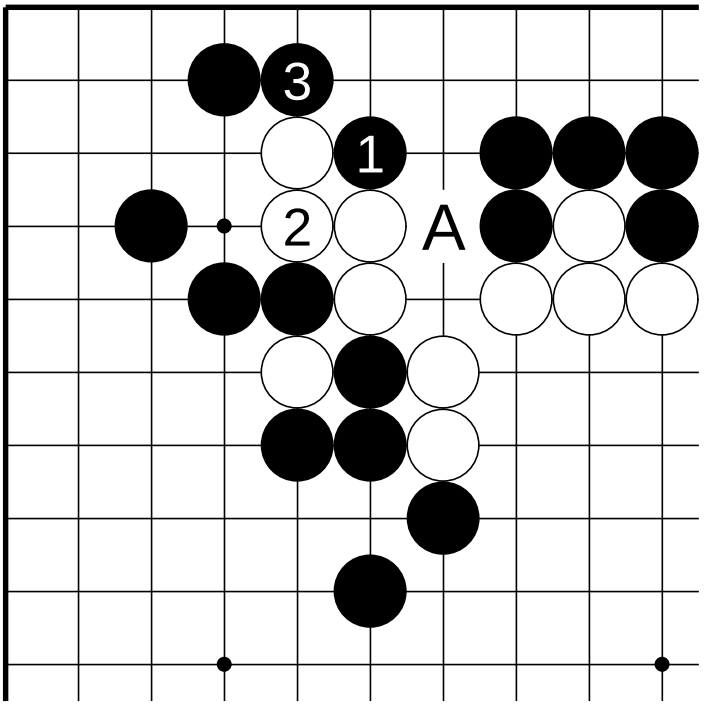


图2

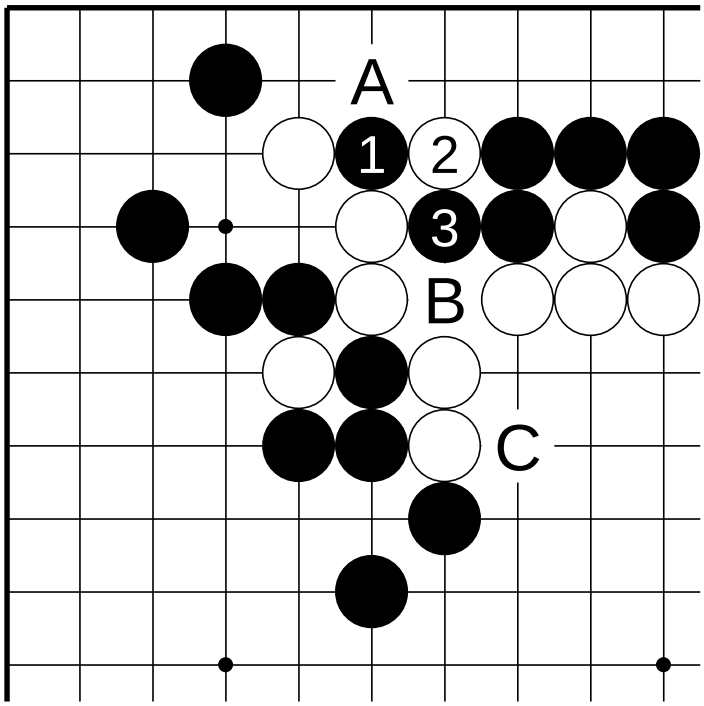


图3

图 3 先手利

黑 1 挤时，白 2 如打，则黑 3 反打。白如 A 提一子，则黑 B 断是先手（中间白棋必须补，否则黑 C 打，白二子被杀），结果对杀白负。

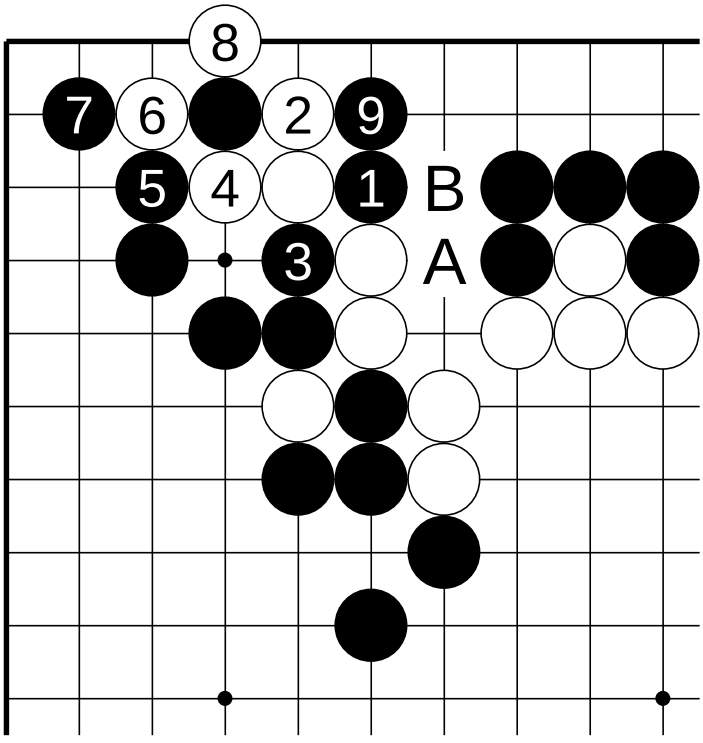
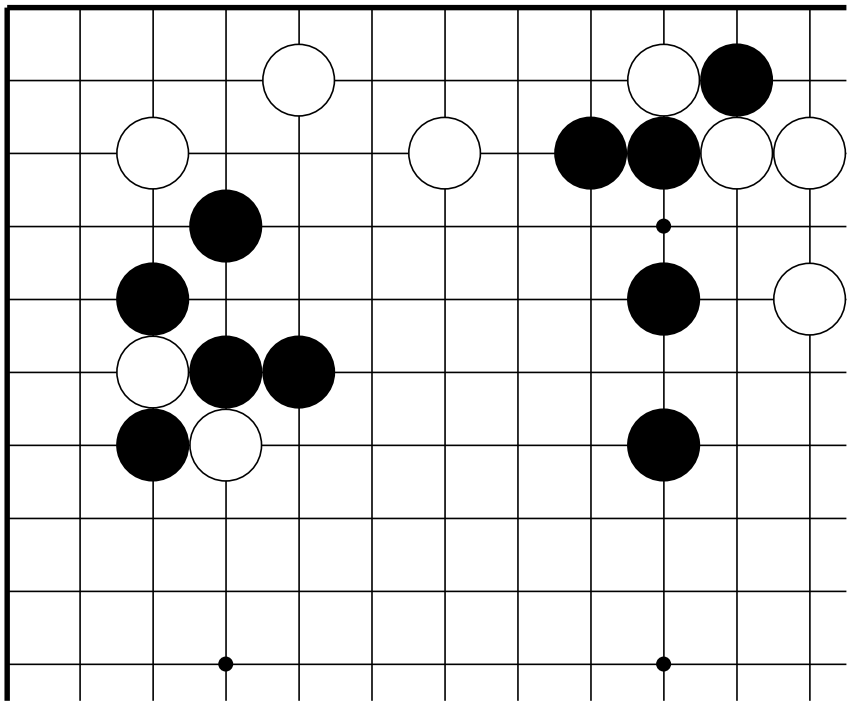


图4

图 4 白被杀

白如 2 挡，则黑棋可以 3 断（因为黑 A 或 B 都是先手），白 4 以下进行至黑 9，白棋被杀。



基本图

第 5 型 漂亮的手筋 黑先

基本图

冲击白棋薄味的要点再哪里？

一般的手段是不能成功的。走出漂亮的手筋就行。

本题很难，请仔细考虑。

图 1 没有后续手段

黑 1 冲，错着。白 2 挡后，黑再无好的应手。黑 3 白 4，根本没有事。

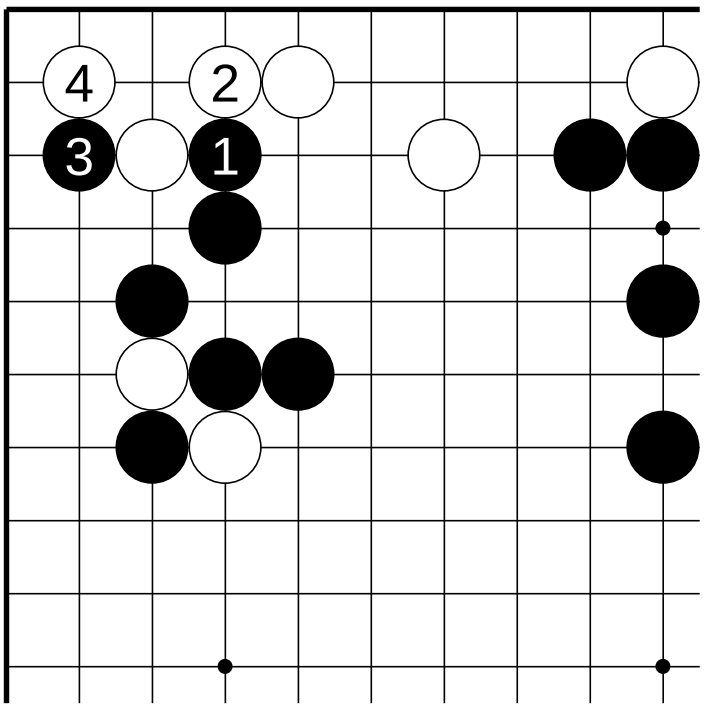


图1

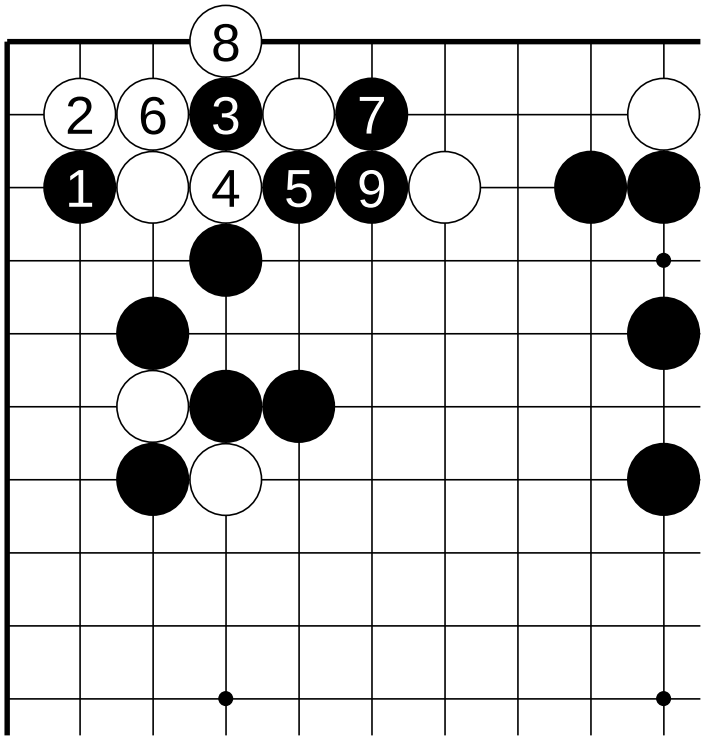


图2

图 2 漂亮的手筋

黑 1 托碰是漂亮的手筋，白 2 如挡，黑 3 跨是和 1 相关联的好手，白 4 以下至黑 9 止，黑割取白一子而得大利。

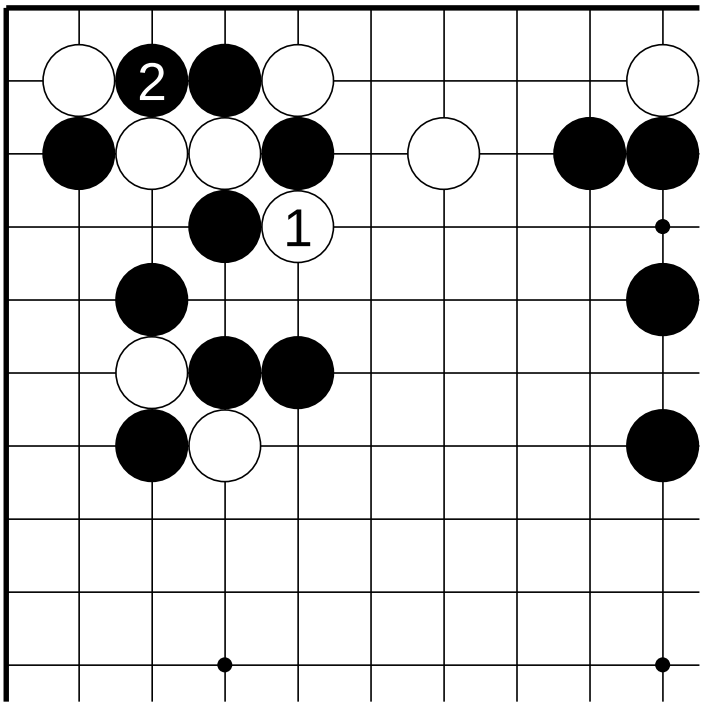


图3

图 3 白更坏

图 2 白 6 若于本图 1 位打更坏，黑 2 断后，白棋眼位不全，活棋困难。

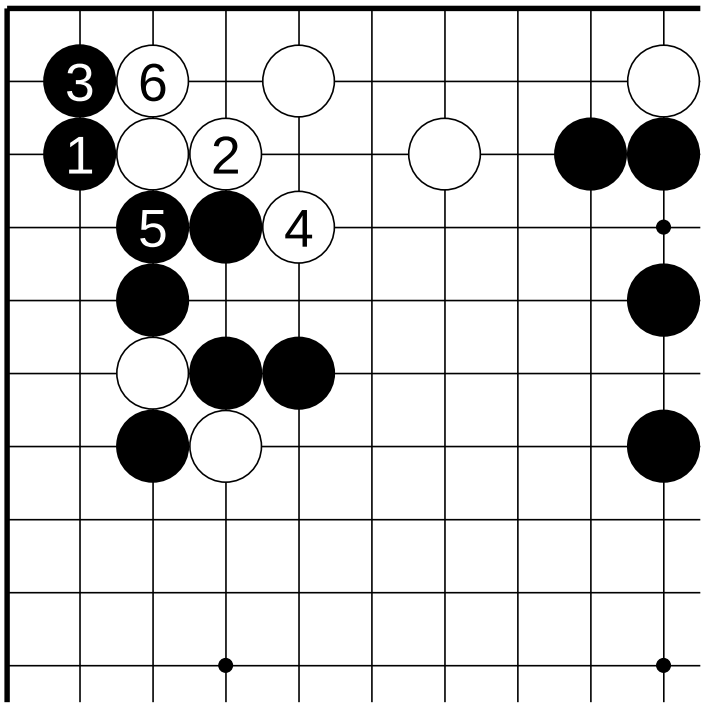


图4

图 4 双方正常接应

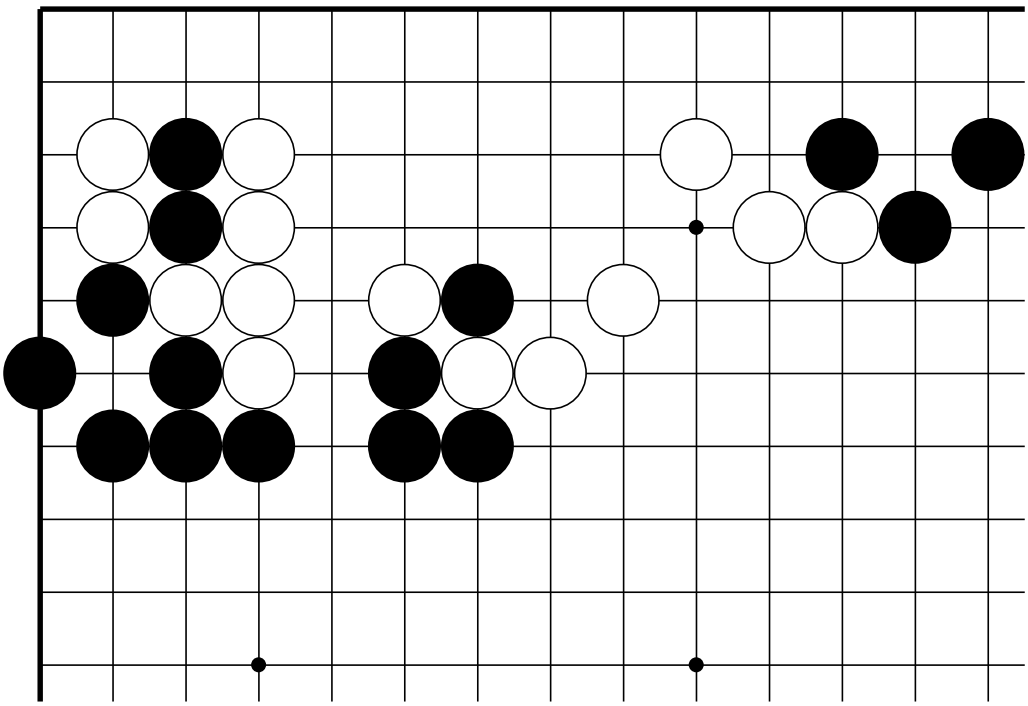
因此，黑 1 托碰时，白 2 只好退让，黑 3 以下至白 6 是双方正常的接应。

第 6 型 重要的次序 黑先

基本图

利用白空中的黑子能破空吗？

最重要的是次序，能找到手筋，但次序弄错，是不会成功的。



基本图

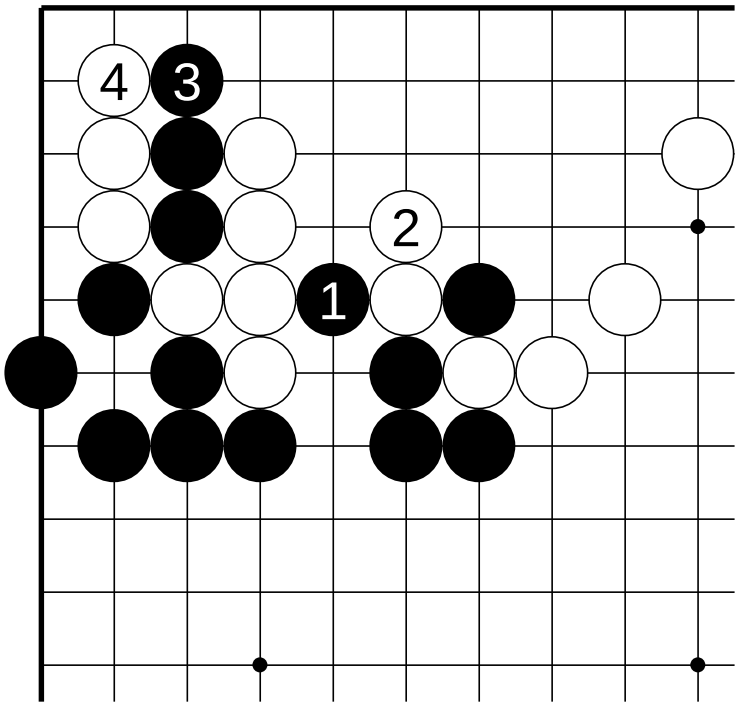


图1

图 1 根本没事

黑 1 打，白 2 长，失去了所有的变化，黑 3、白 4，根本没事。

黑 1 如 2 打，则白 1 粘，黑还是不行。

图 2 正确的次序

黑 1 长、3 拐是正确的次序，白 4 时，黑 5 断是关键的一手。以后白如 A 打，则黑 B 打，白空被冲破，黑棋成功。

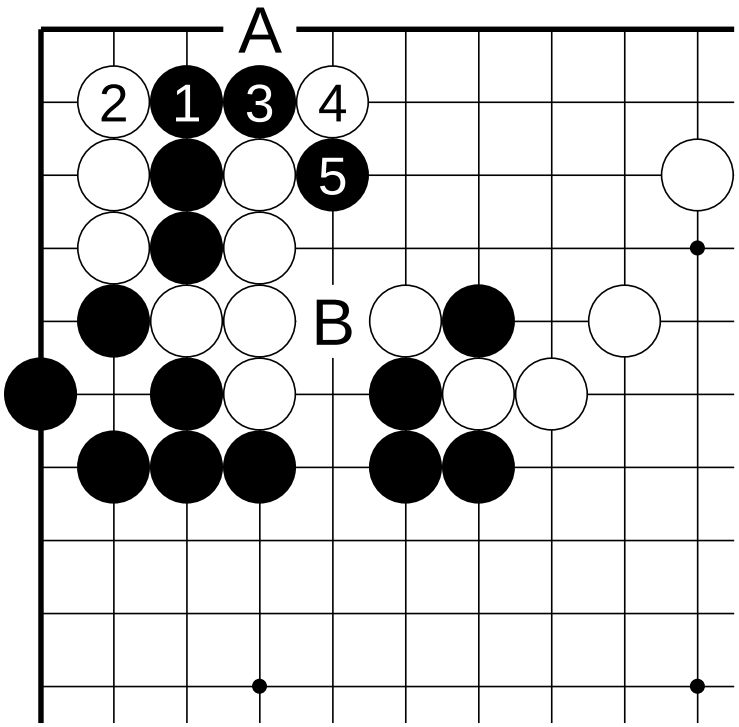


图2

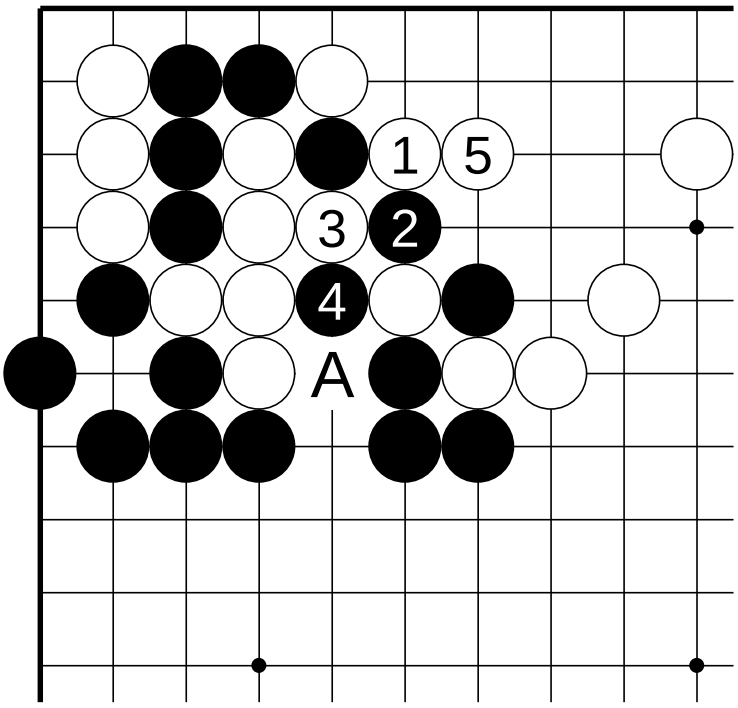


图3

图 3 双方正确下法

因此，白棋要 1 打，此时黑 2 打是好手。白 3 不能于 4 位粘，否则，黑 A 打成倒扑，白被杀。如图进行到白 5，黑先手吃一白子可以满意。

图 4 白大损

白 1 从上边打是打恶手，黑 2 长出，白 3、黑 4，白棋大损。

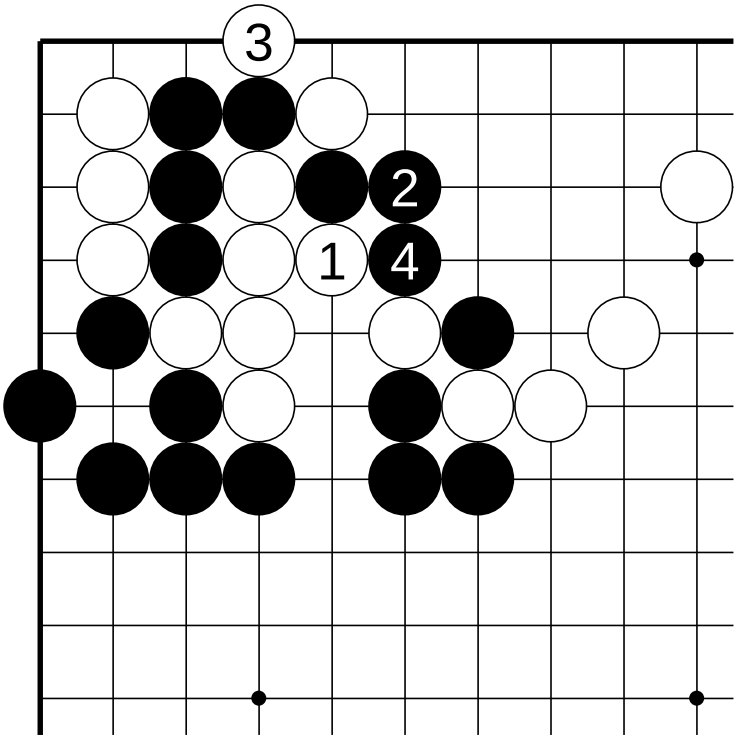
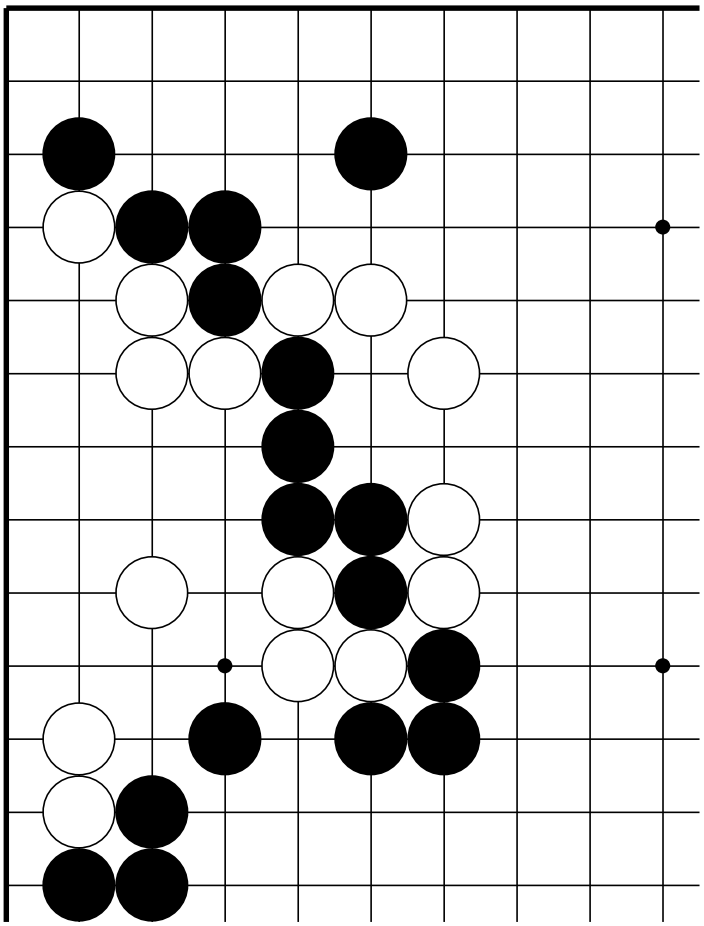


图4



基本图

第 7 型 绝妙 黑先

基本图

被白棋重重包围的黑五子，好像毫无办法，其实不然。

如能弈出绝妙的手筋，就可死而还生。

图 1 不成立

黑 1、3 的手段不成立，白 4 补是好手，没棋了。

黑 1 若单于 3 位曲，白仍在 4 位应，情形相同。

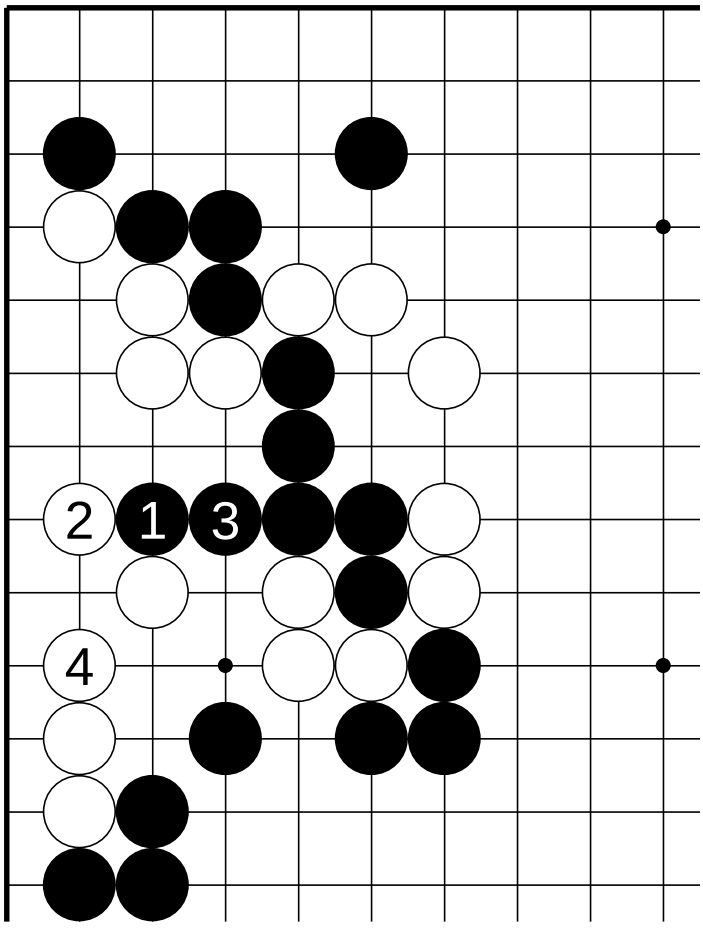


图1

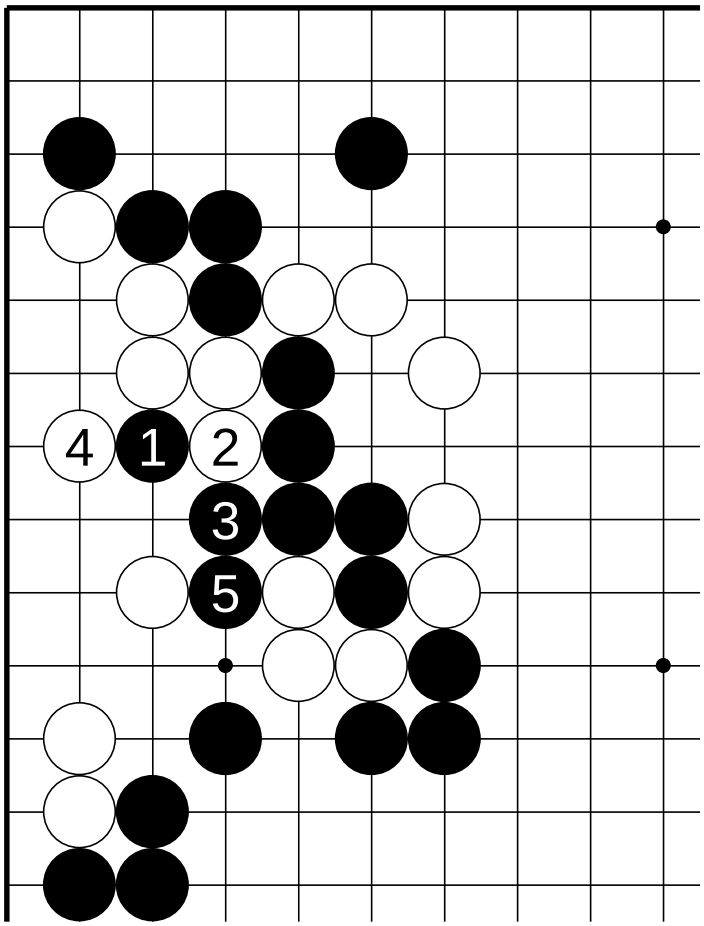


图2

图 2 手筋

黑 1 碰是手筋。白 2 如冲，则黑 3 挡即可，白 4 不得已，黑 5 冲吃三子大成功。

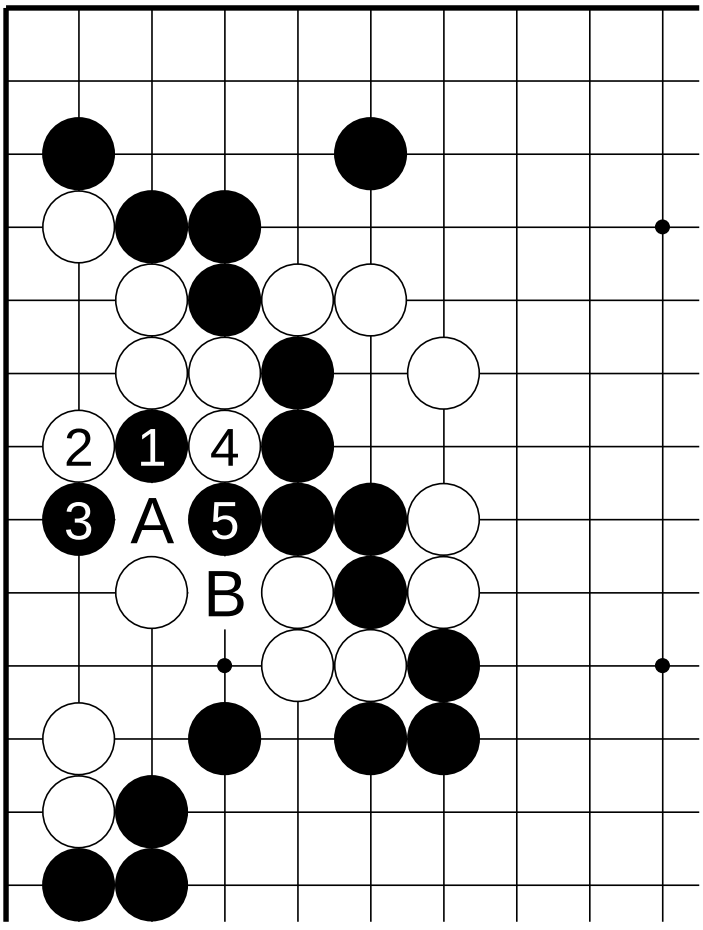


图3

图 3 绝妙

白 2 如扳，黑 3 反扳是绝妙的一手，白 4 冲打时，黑 5 挡，以后黑 A 粘与 B 冲吃三个白子两点黑必得其一。

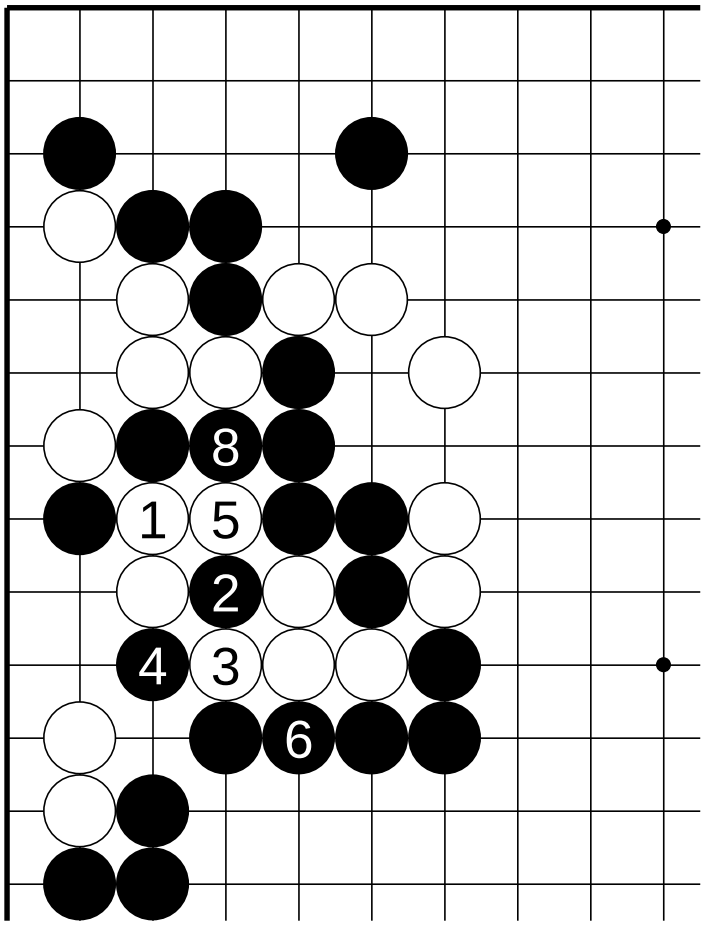


图4

图 4 白崩溃

图 3 白 4 若于本图 1 位打，则黑 2 以下至 8 的手段可以成立，白棋崩溃。因此，当黑 2 挖时，白棋只好弃掉中间三白子。

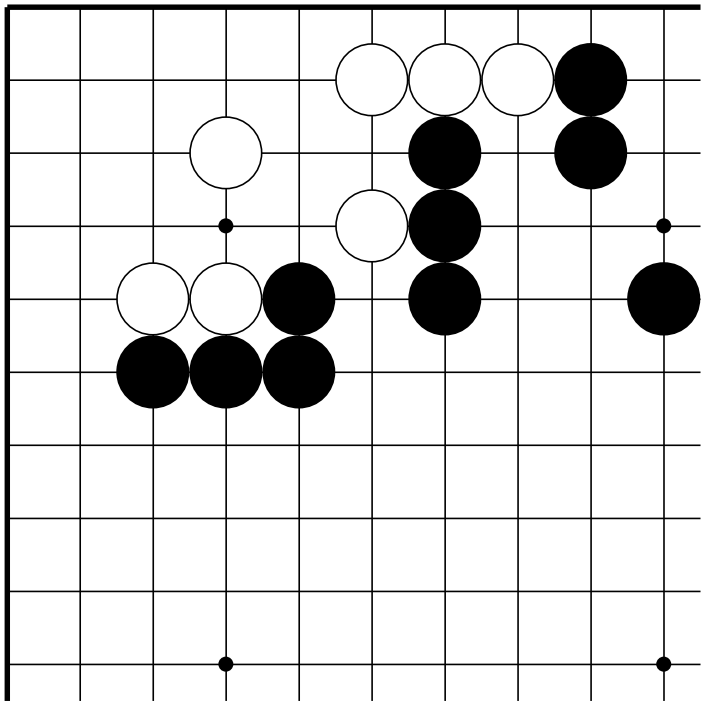
⑦=❷

第 8 型 角上有棋黑先

基本图

角上白棋看似安定，其实仍有缺陷。

冲击白棋的急所在哪里？不要花时间，请用第一感弈出。



基本图

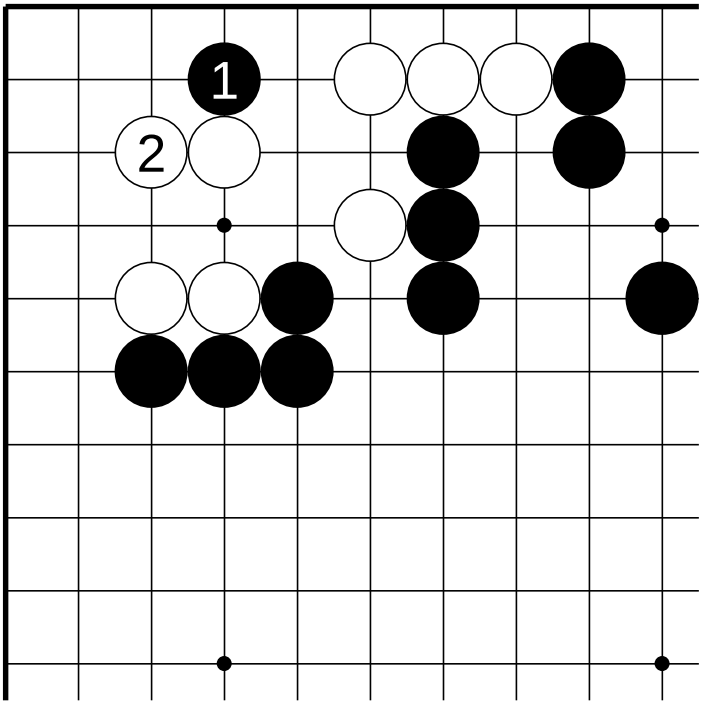


图1

图 1 不是要点

黑 1 碰，虽也是手筋，但在此时不成立。白 2 退是正确的应手，没有棋。黑棋反而损了许多。

图 2 处理的手筋

黑 1 碰是要点。白如 2 并撞，则黑 3 扳，白 4 断打时，黑 5 反打，白 6 以下至黑 9，黑棋割取上边三白子。

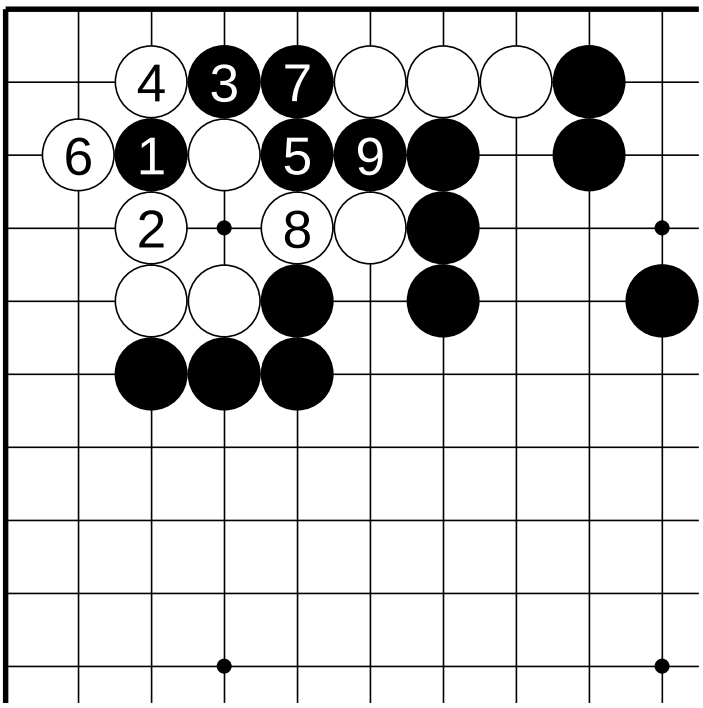


图2

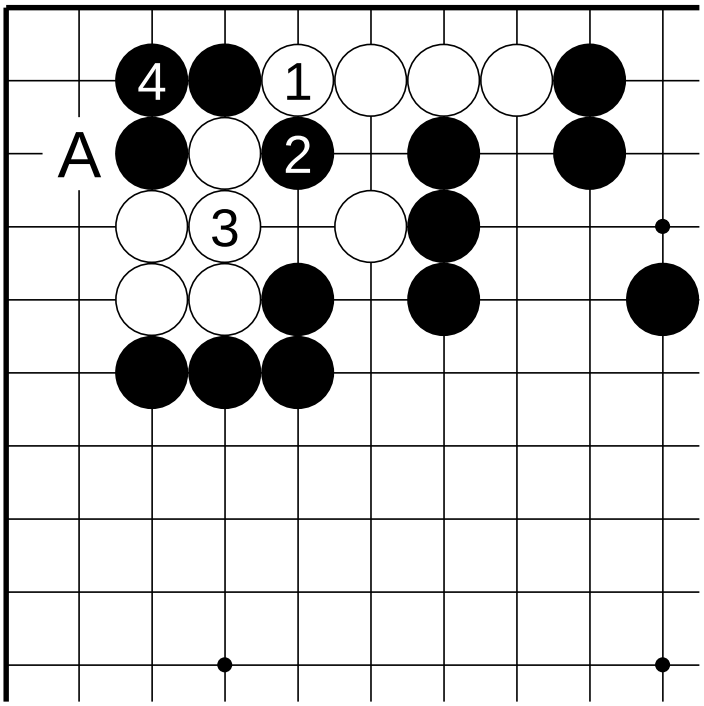


图3

图 3 对杀黑胜

图 2 白 4 如本图 1 挡，则黑 2 打后 4 接和白棋对杀黑胜。

又，白 1 如 2 长，则黑 A 长，可以活角。

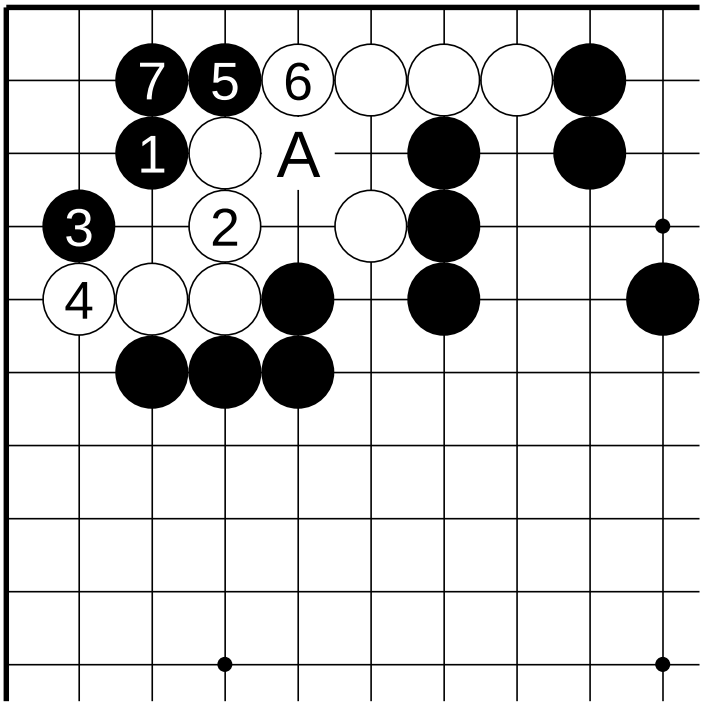


图4

图 4 白崩溃

白 2 如粘，则黑 3 取先手后，再黑 5、7 扳粘，以后黑棋活角与 A 位切断黑总可以得一，白棋崩溃。

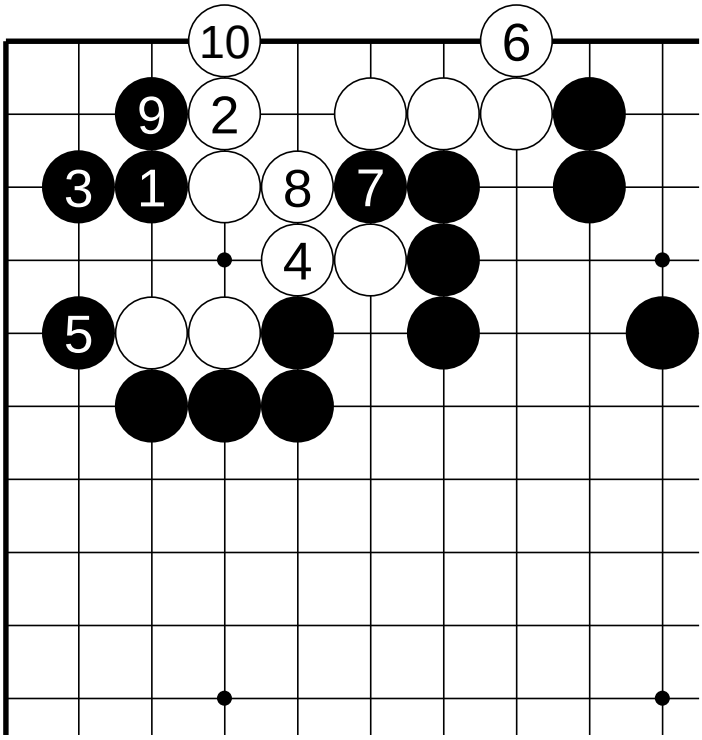


图5

图 5 掏角

黑 1 碰时，白 2 如立，则黑 3 并，白 4 以下至白 10，虽然白可活，但黑先手掏角可以满意。

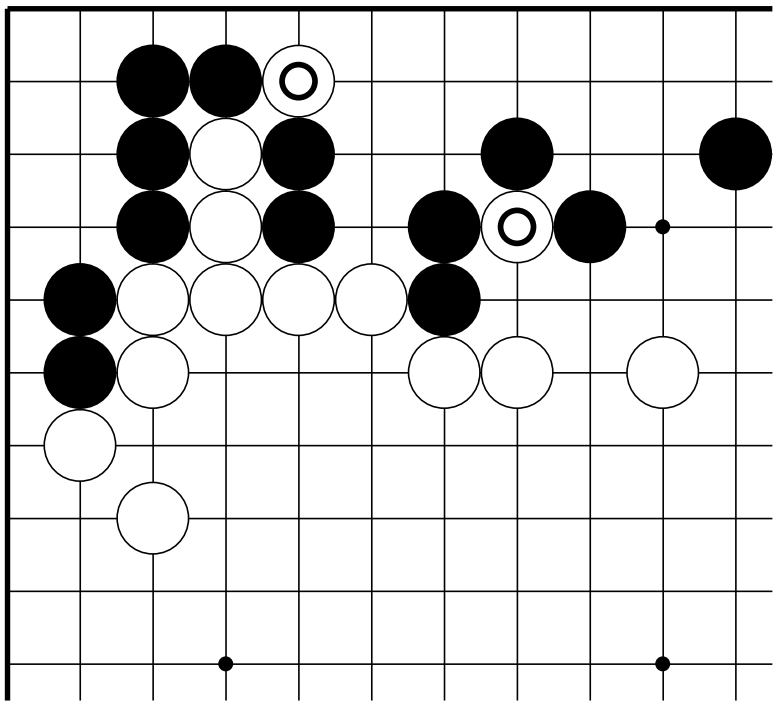
第 9 型 冲破黑地 白先

基本图

上边黑地好像平安无事，但仍有缺陷。

对此，白有漂亮的手筋，冲破黑地。

由于上边有白◎两子的关系，将出现惊人的变化。



基本图

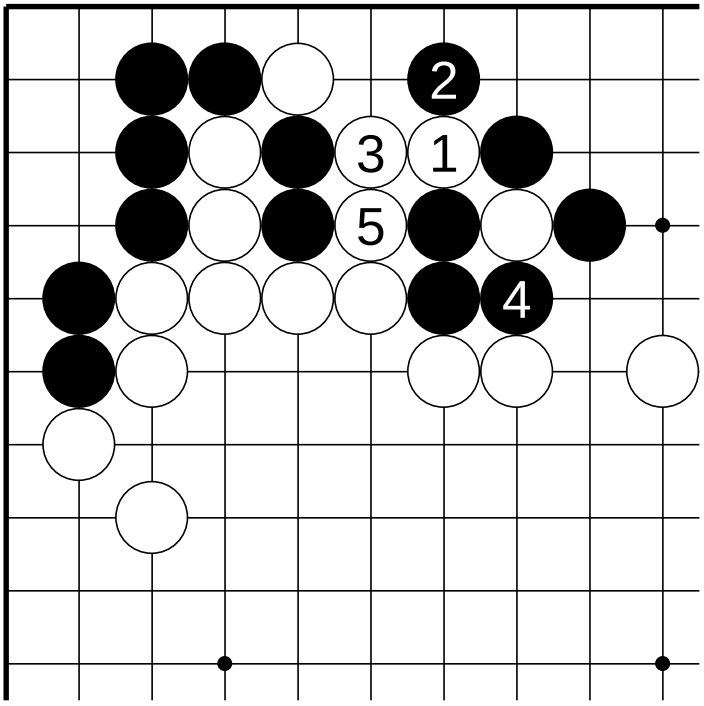


图1

图 1 手筋

白 1 嵌，是唯一锐利的手筋，使黑棋头痛。黑如 2 打，则白 3 长，黑接不归。黑 4、白 5 黑空被破。

图 2 冲破

黑 2 打更加不妙，白 3 长，黑 4 时、白 5 打，黑接不归，黑空仍被冲破，而且右上边三黑子还有不安之感。

白 5 于 A 位打也可成立。

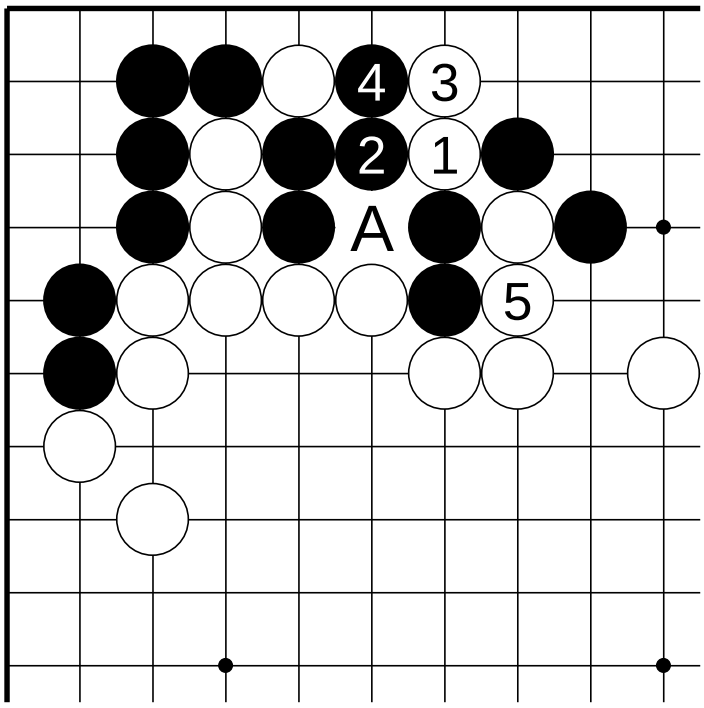


图2

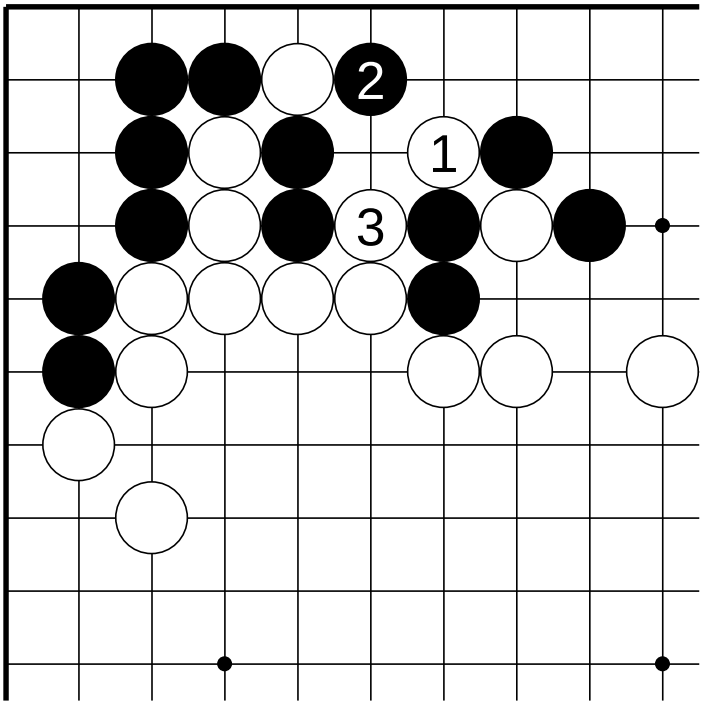


图3

图 3 双打

白 1 嵌时，黑 2 如打吃上边一子，白 3 冲成双吃，黑棋依然不行。

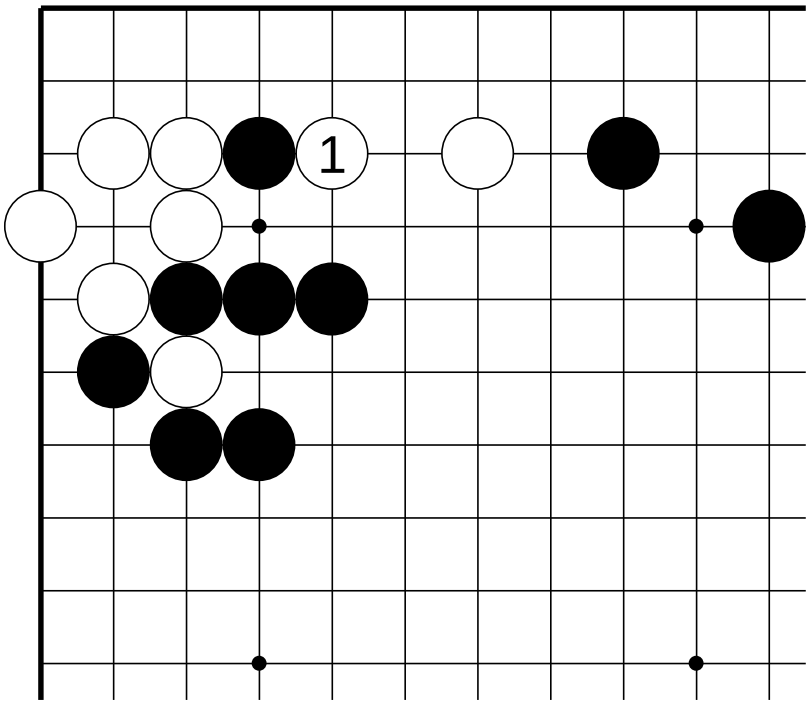
故，白 1 击中了黑棋的要害，使黑棋无法招架。

第 10 型 技巧 黑先

基本图

现在白 1 夹过好像连接很完整，但走出巧妙的手段，就会产生很大的威力。

黑棋接回一子，白便渡过，只能帮白棋强化阵地。



基本图

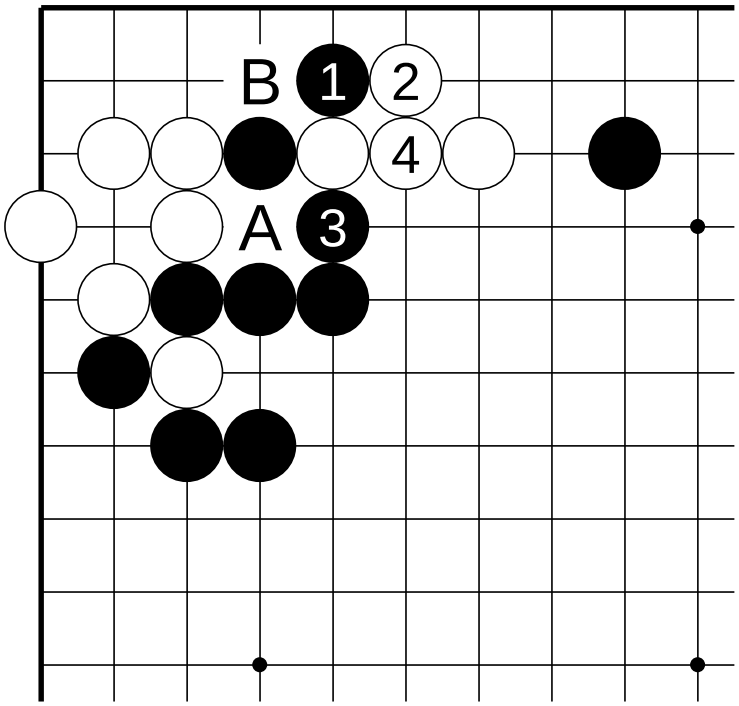


图1

图 1 不成立

黑 1 扳不行，白 2 虎挡根本没事，黑 3 打，白 4 粘，以后 A、B 两点总能得到一个，黑棋毫无办法。

图 2 妙手

黑 1 点是巧妙的手筋，白棋不好应。黑 A 接是绝对先手，要后下。黑如先 A 与白 B 交换后再于 1 位点，则白 C，没有棋。

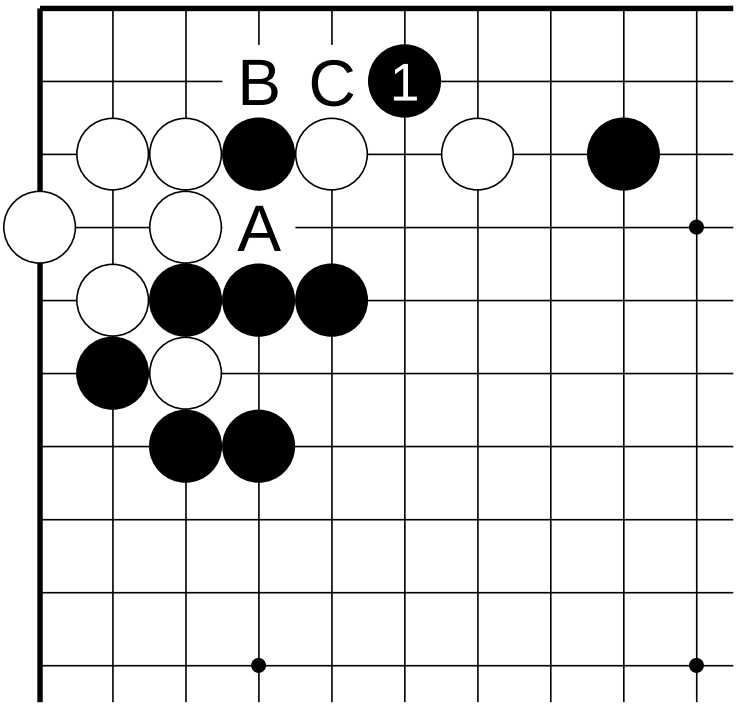


图2

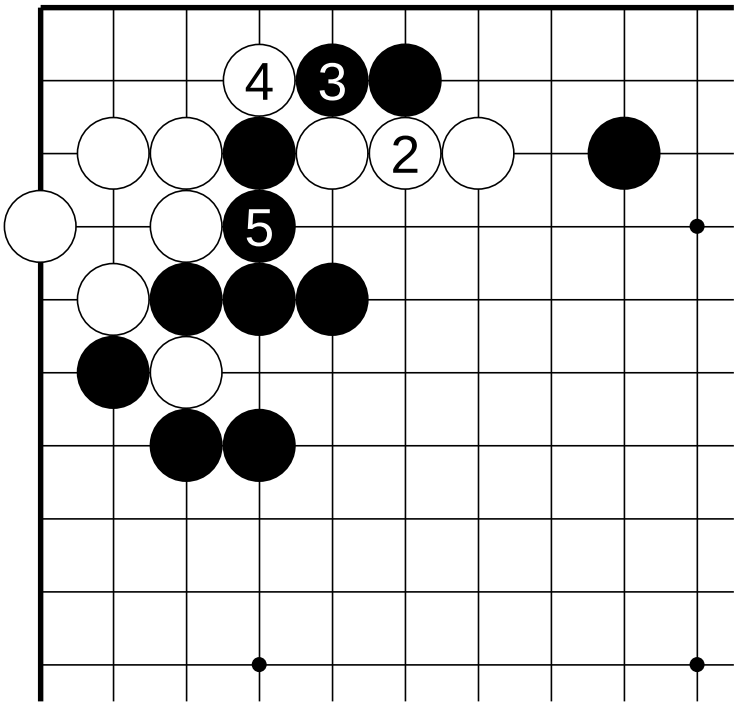


图3

图 3 分断

白 2 如粘，则此时黑 3 接一子，白 4 挡时，黑 5 断，白三子被切断，黑获大利。

图 4 封锁

白 2 如挡，则此时黑 3 冲又是好手，白 4 时，黑 5、7 分断白一子，而且把白棋全部封在里面。

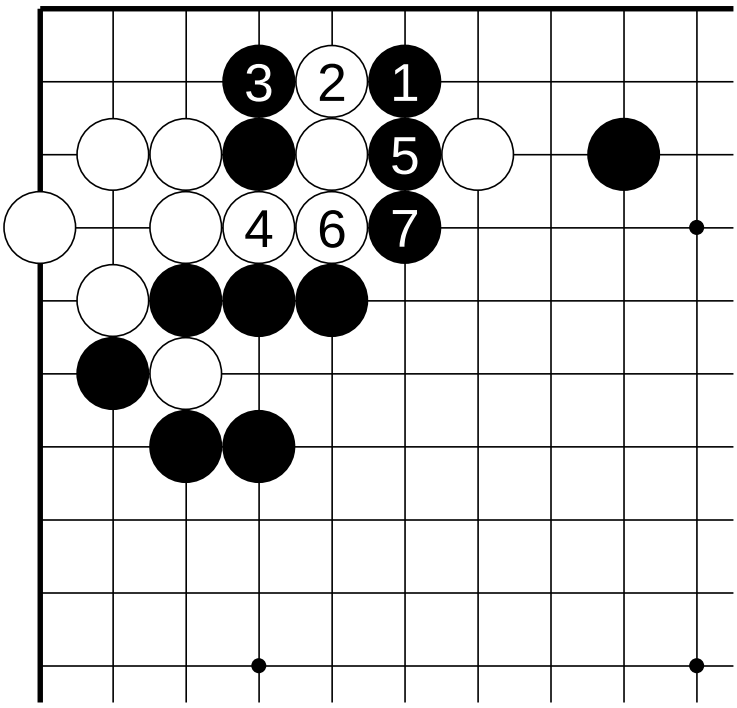
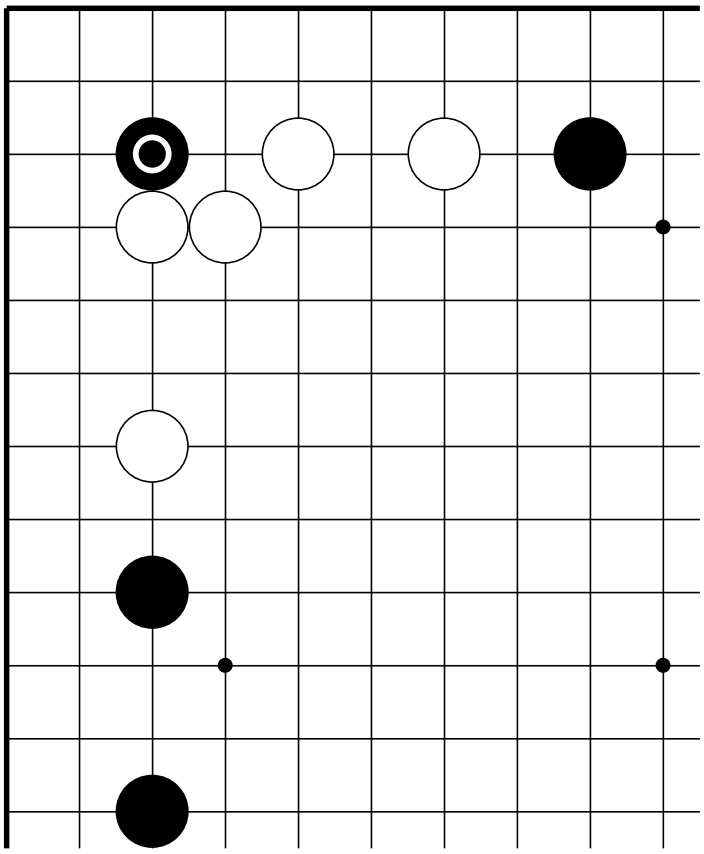


图4



基本图

第 11 型 破空 黑先

基本图

角上黑一子还有活动的余地吗？

即使不能活，也可以利用◎子来破白空。

第一着如能发现，就会找到正解。

图 1 不能活

黑 1 扳，白 2 挡，黑 3 尖时，白 4 先点待黑 5 接后再 6 挡是正确的下法。以后，黑 A 扳，则白 B 立，黑不能活。

又，黑 3 如走 4 位，则白 3 尖，黑棋仍不活。

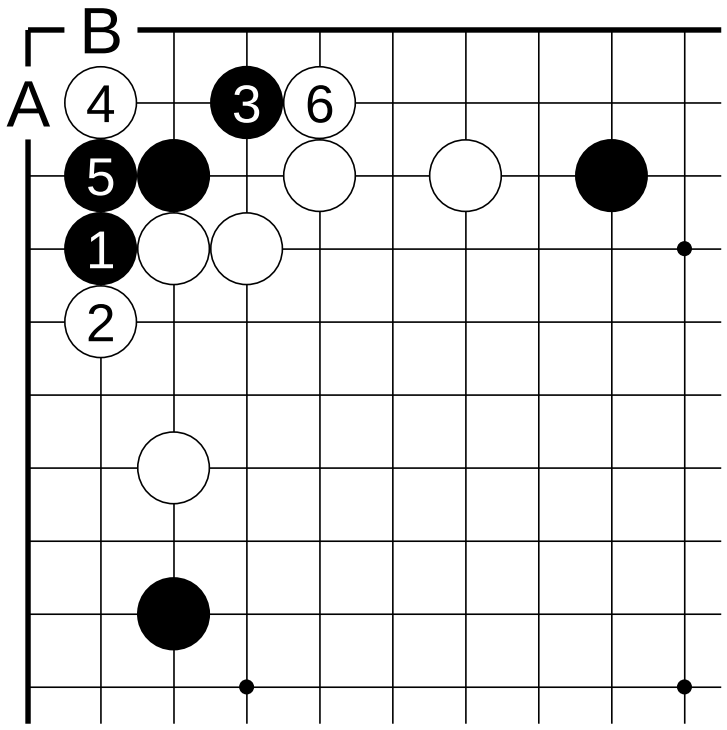


图1

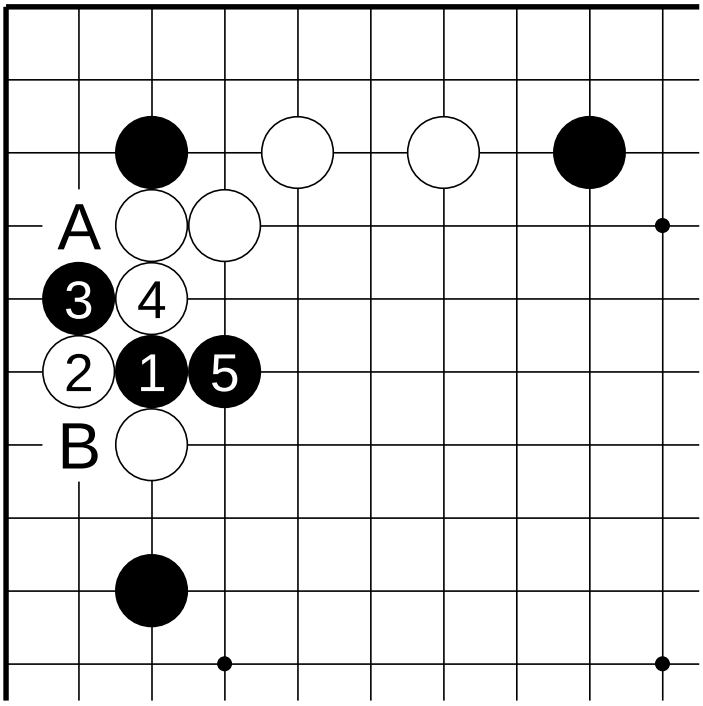


图2

图 2 妙手

黑 1 碰是与角上黑子相关联的妙手。白 2 如扳，则黑 3 反扳又是好手，白 4 断，黑 5 长。以后，白如 A 打，则黑 B 反打可断取白一子；又，白如 B 粘，则黑 A 渡过，白无法杀黑。

图 3 破空

黑 1 碰时，白 2 如上扳，则黑 3 立，白 4 时，黑 5 渡过，白空被破，黑棋成功。又，白 4 若 5 挡，则黑 4 后，白无法吃掉黑棋。

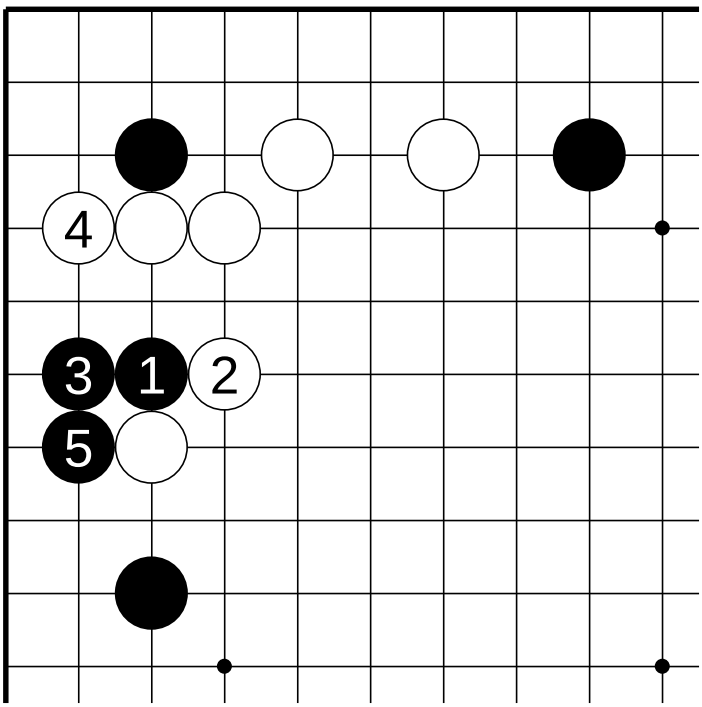
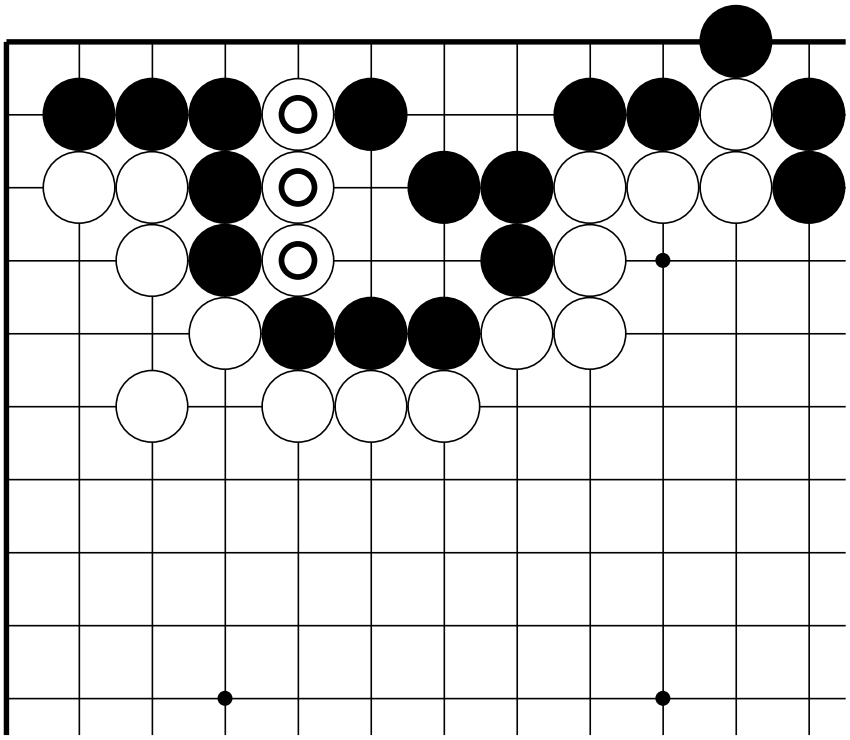


图3



基本图

第 12 型 钻进缺陷 白先

基本图

上边黑棋好像是没有问题的形。

钻进黑棋的缺陷，利用白◎三子，就会成功。

图 1 正解

白 1 嵌，是巧妙的手筋，对此，黑无适当的应手。黑如 2 打，则白 3 反打，黑 4 提时，白 5、7 可扑吃三个黑子而成功。

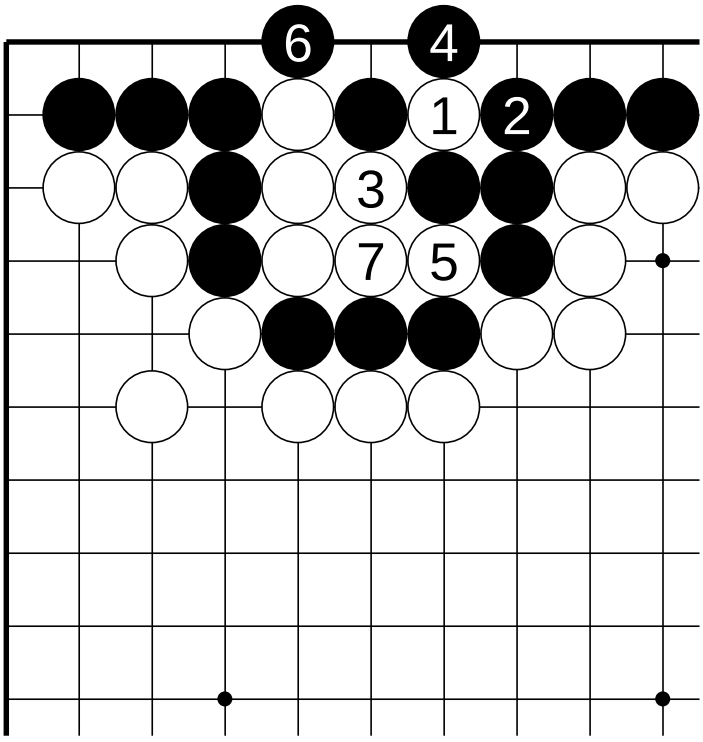


图1

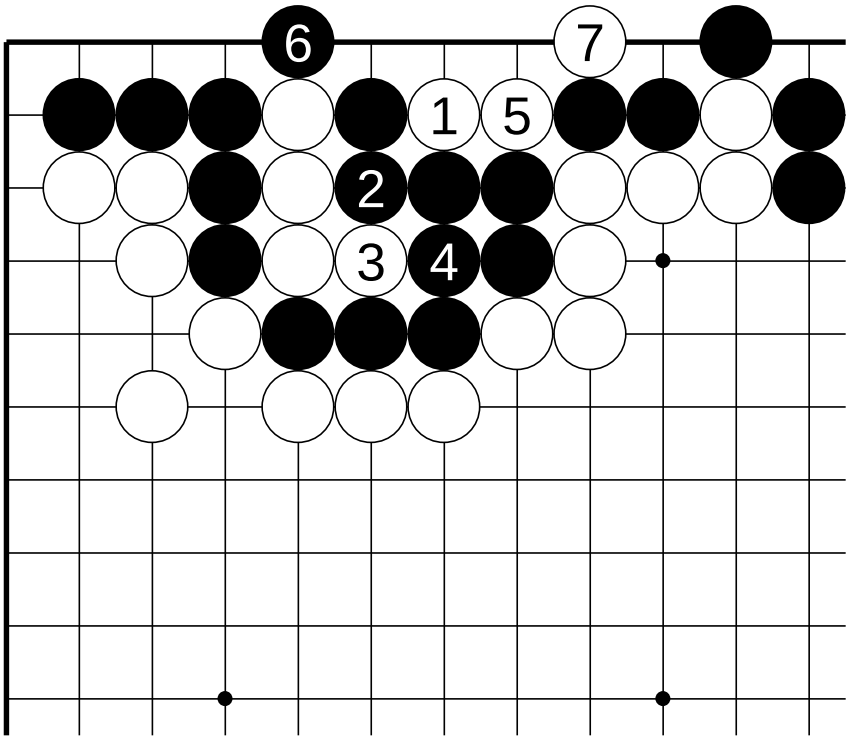


图2

图 2 吃二子

白 1 时，黑 2 如接，白 3 以下至 7 可吃掉上边黑二子，黑棋被切断，损失更大。

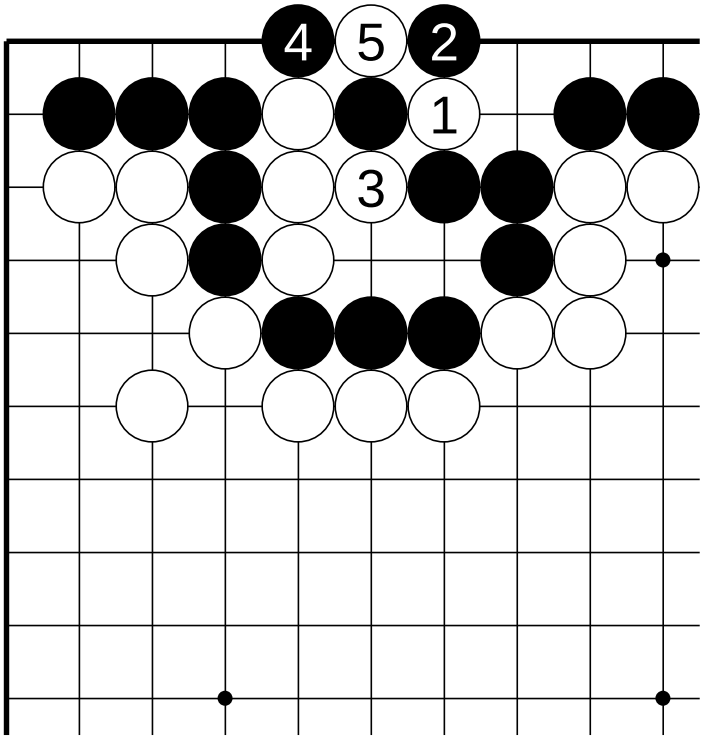
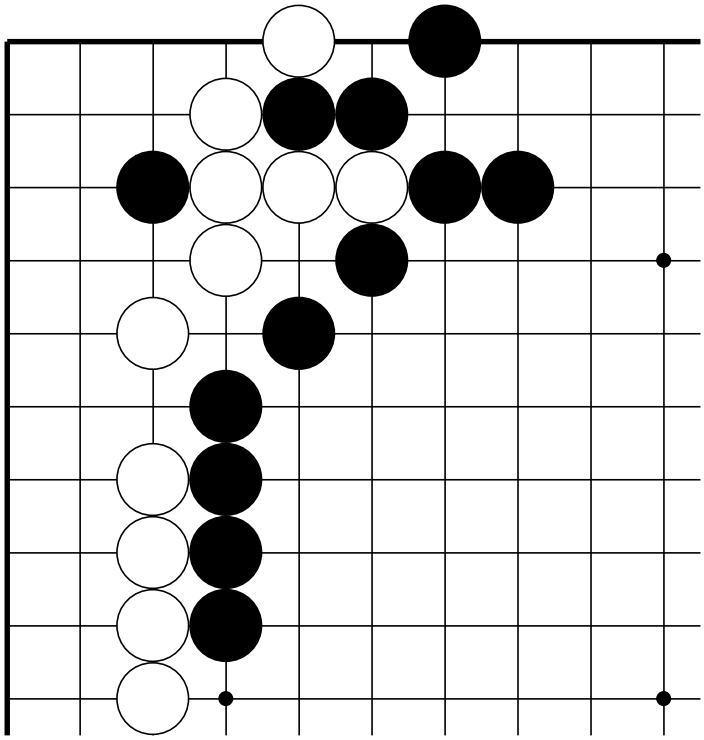


图3

图 3 劫

黑 2 如从边上打，黑 3 时，黑 4 虽可以做劫，但因黑棋负担太重，若劫负，黑棋崩溃。



基本图

第 13 型 活角的手筋 黑先

基本图

白空中的黑一子还可以活棋吗？必须弈出妙手才会成功。

第一着是解决问题的关键。

图 1 黑死

黑 1 尖，白 2 挡，黑 3 时，白 4 接是好手，黑棋毫无办法。

看来，黑棋必须另想对策。

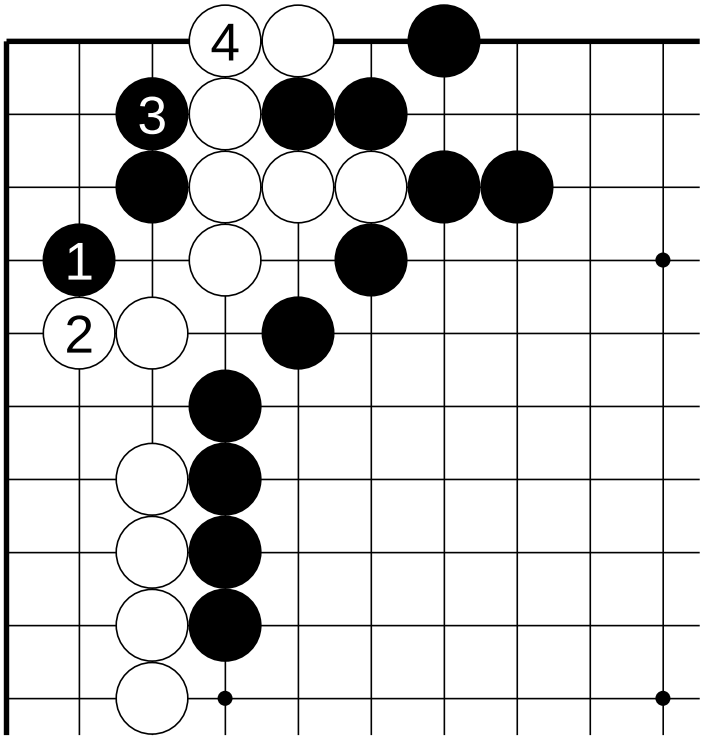


图1

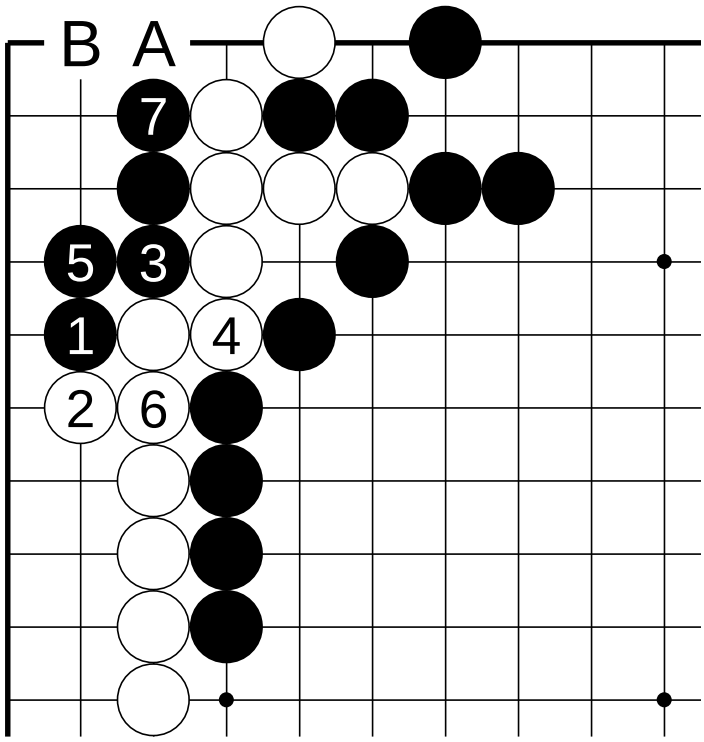


图2

图 2 劫

黑 1 托是妙手。白如 2 扳，则黑 3 以下至黑 7，由于黑有 A 或 B 的先手，黑棋绝对不会无条件死。

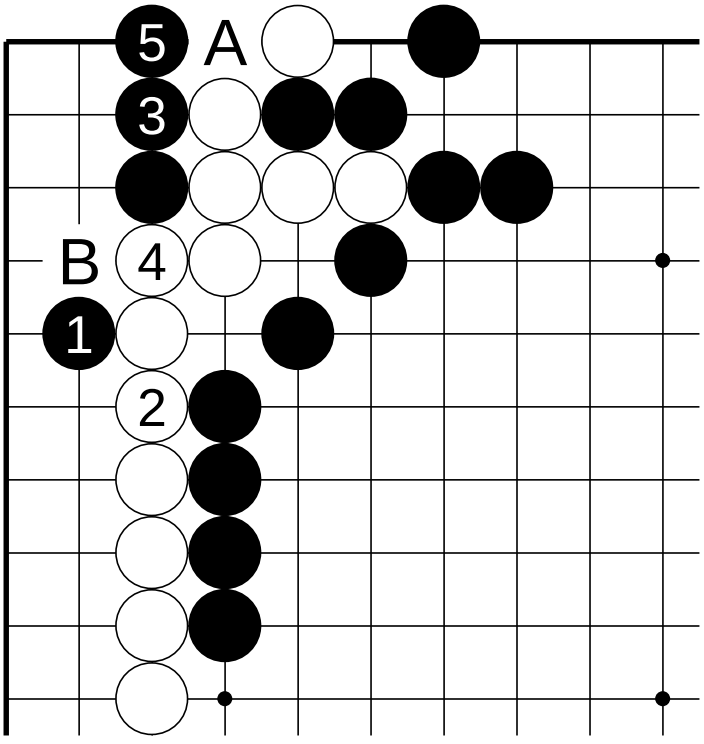


图3

图 3 活

黑 1 托时，白 2 如粘，则黑 3 挡下即可，白 4 时，黑 5 立，A 位渡与 B 位挡活角，黑必得其一。

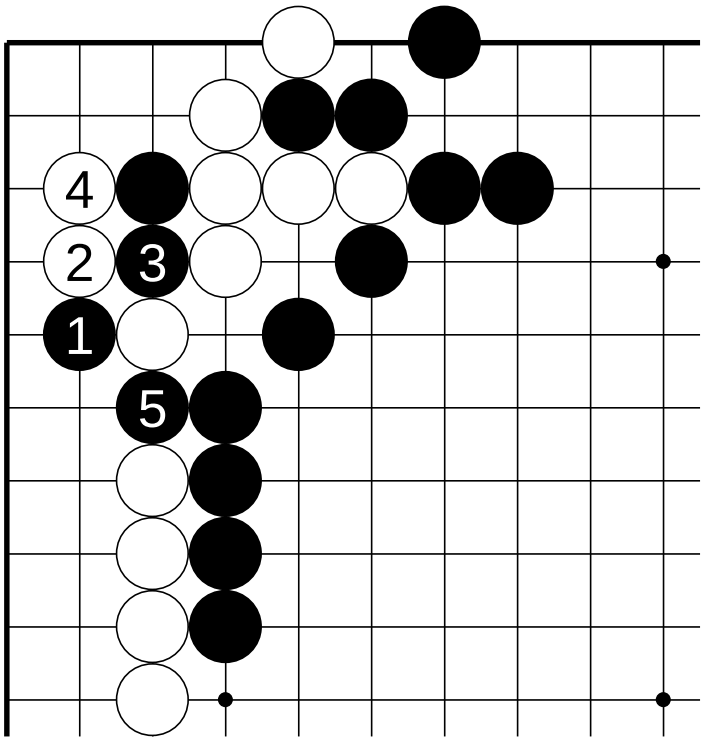


图4

图 4 冲破白空

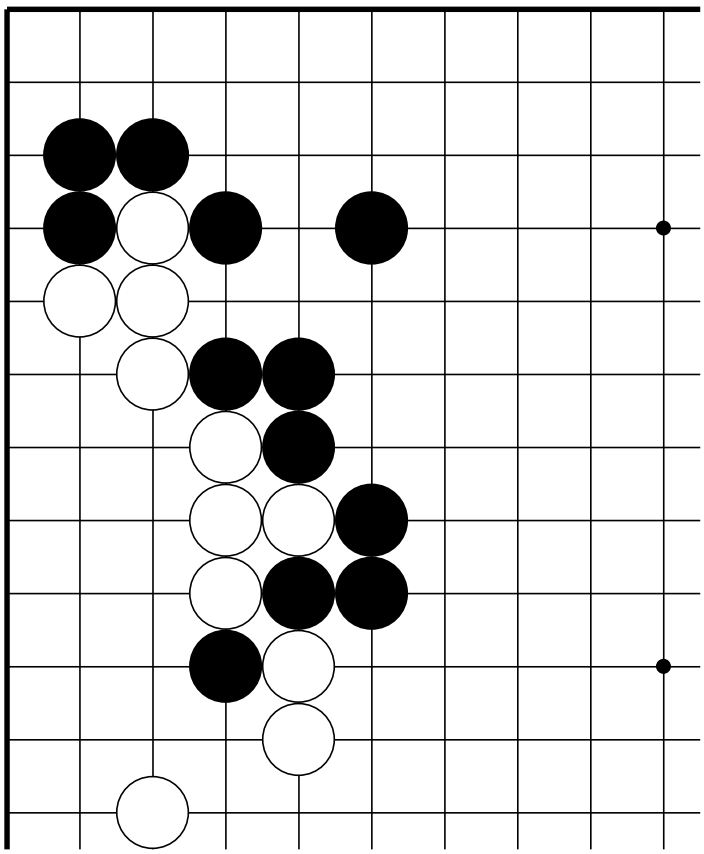
黑 1 托碰时，白 2 扳出更坏，黑 3、白 4 时，黑 5 冲破白空，白棋损失更大。

第 14 型 难题 黑先

基本图

好像没有手段可施，但找到攻击白棋的要点就有棋。

问题是后来的细算不简单。



基本图

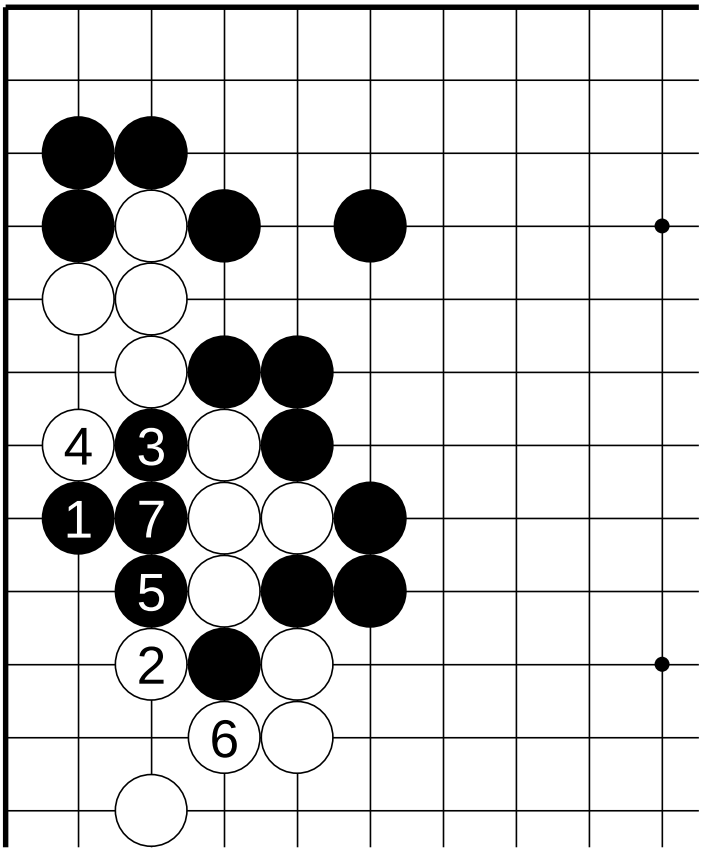


图1

图 1 要点

黑 1 是要点。白 2 若打，则黑 3 断，白 4 打时，黑 5 是好手。白 6 提，黑 7 接打……

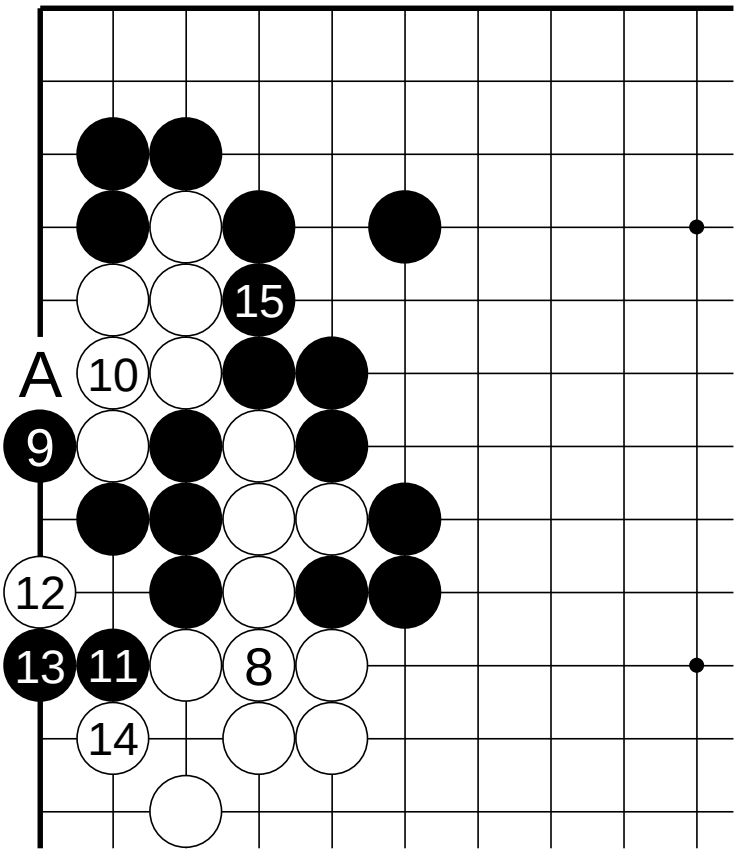


图2

图 2 白被杀

接图 1。白 8 以下是双方必然的接应，进行至黑 15，白棋被杀。

过程中，白 14 若于 A 位打，黑 14 长出即可。

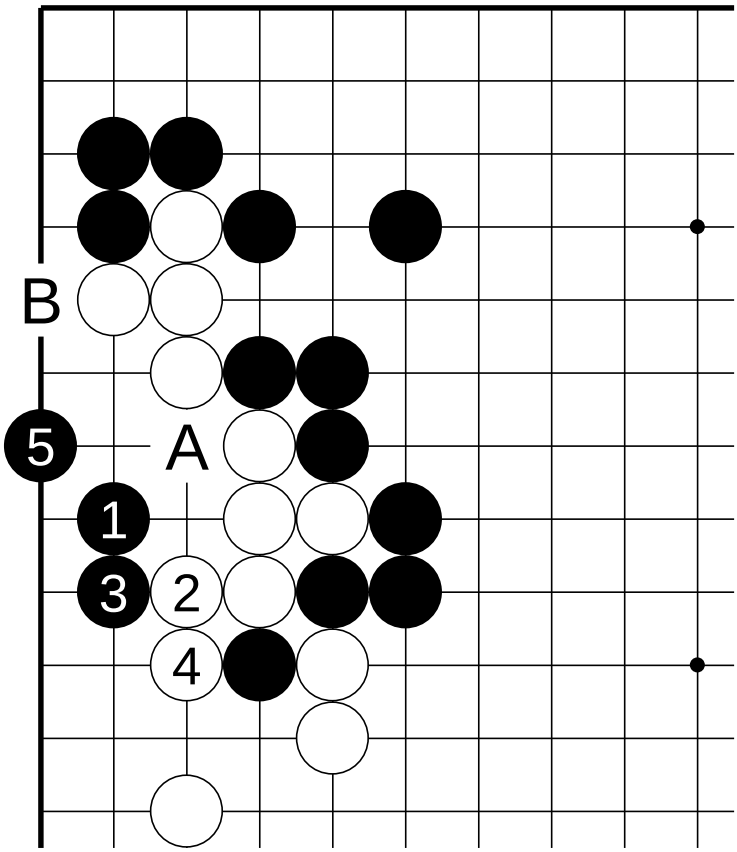


图3

图 3 巧渡

黑 1 时，白 2 如曲，则黑 3、白 4 时，黑 5 是巧手。之后，白如阻渡，则黑 A 位切断；又，白如防断，黑则 B 位渡过。

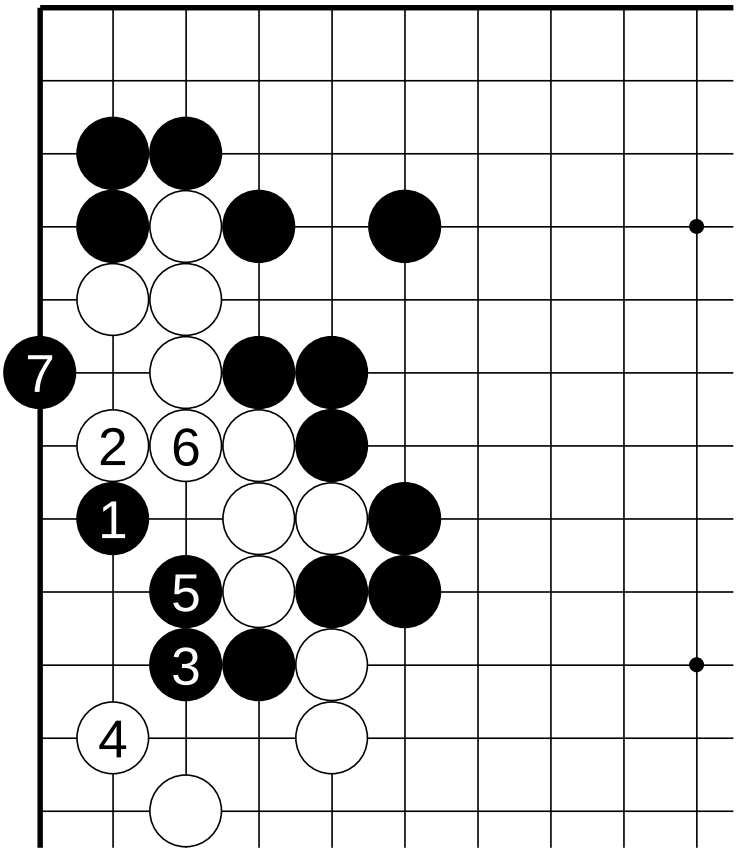
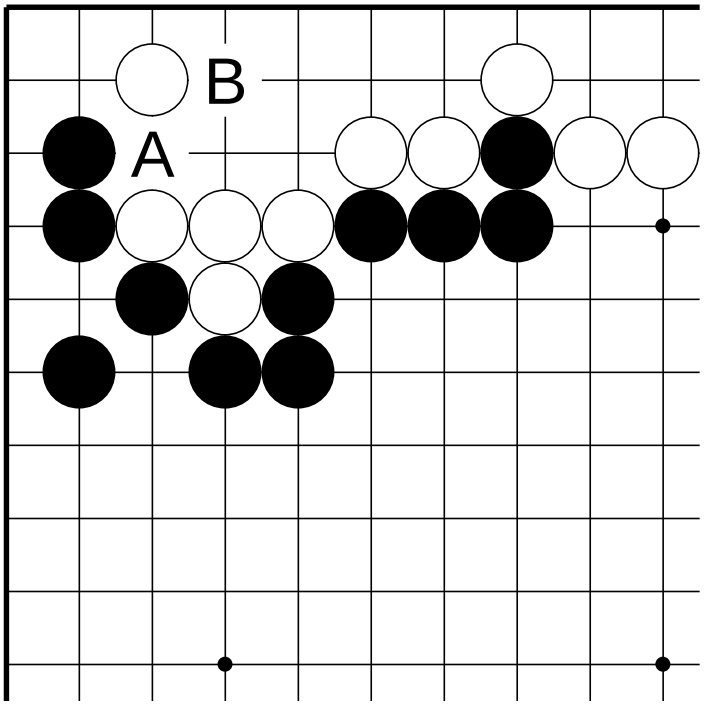


图4

图 4 对杀白负

黑 1 时，白 2 虎更坏，黑 3 长，白 4 尖时，黑 5、7，对杀白负。



基本图

第 15 型 缺陷 黑先

基本图

白棋形看似完整，但其实留有缺陷，在哪里？

黑 A 冲，白 B 退，黑是不会成功的。懂得手筋的人一看就知道。

图 1 手筋

黑 1 靠入是急所。对此，白棋没有好的应手，白如 2 接，则黑 3 断，白 4 打时，黑 5 断打是妙手，白 6 只好粘，黑 7 提一子，对杀白负。

过程中，白 6 如 A 位提一子，则黑 6 断打，白棋更坏。

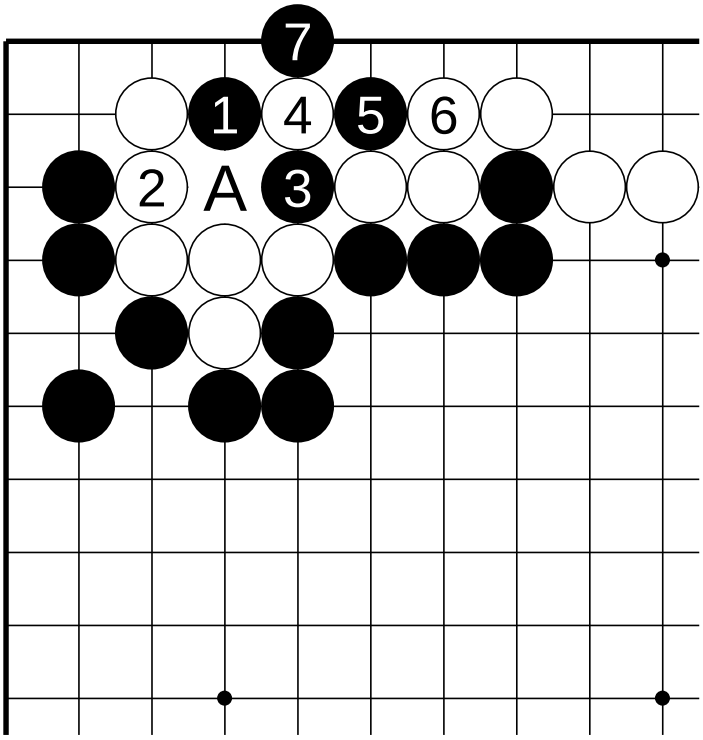


图1

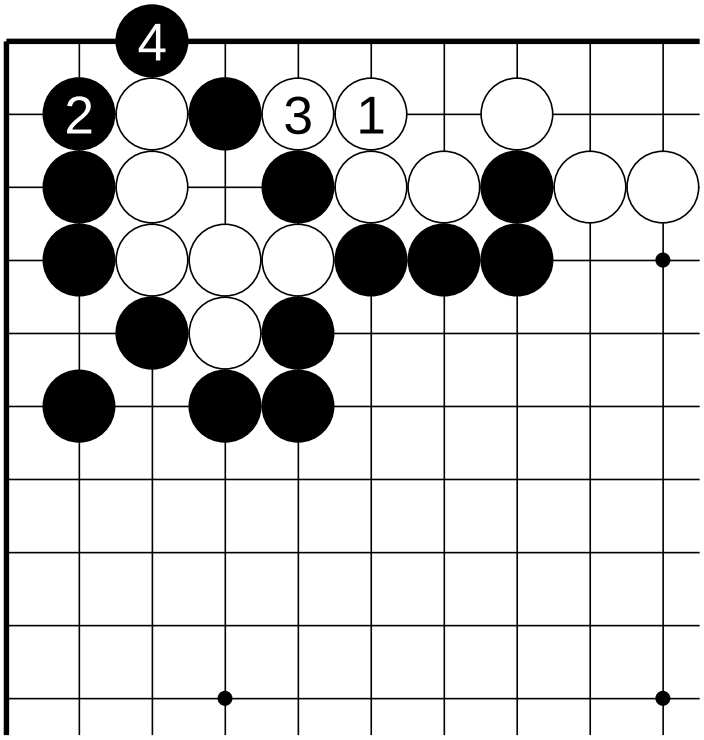


图2

图 2 倒扑

图 1 黑 3 断时，白如下 1 位，则黑 2 夹即可，白 3、黑 4 成倒扑，结果白六子被吃。

图 3 断吃一子

故，黑 1 靠时，白 2 接是正确的下法。但黑 3 可断吃一子而获利。

又，白 2 如 A 夹，则经黑 3、白 B、黑 C、白 2，白棋虽可接回一子，但是后手，仍可视为黑棋成功。

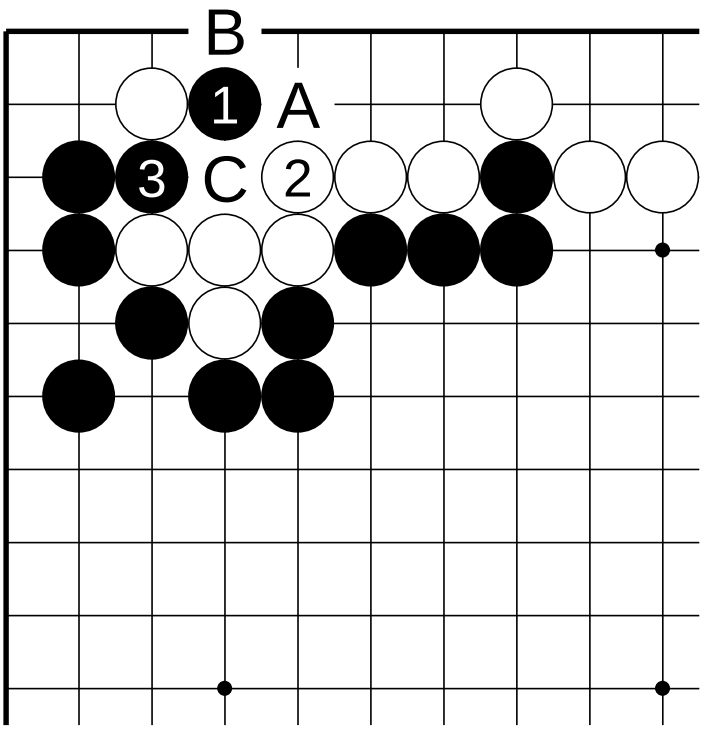
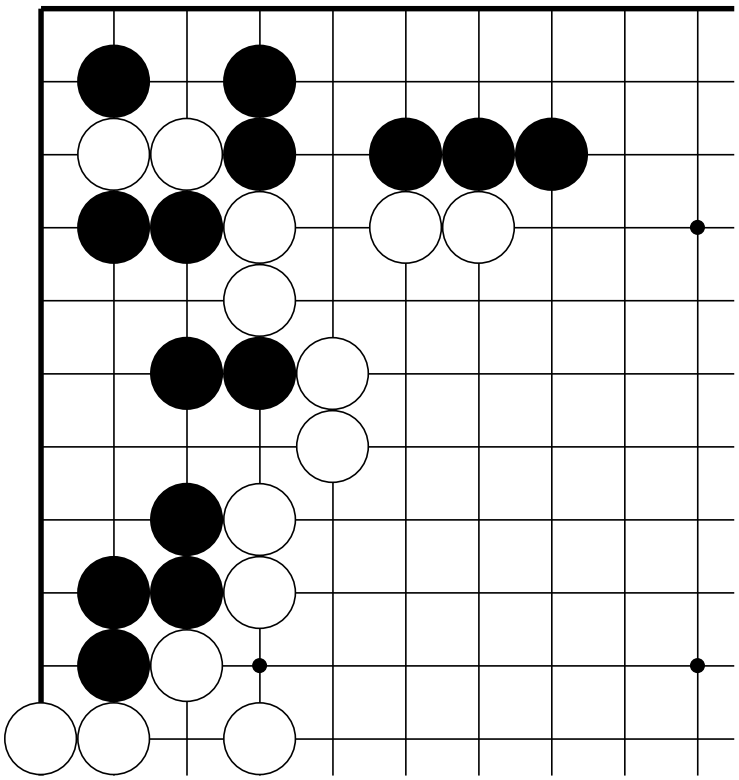


图3



基本图

第 16 型 弃子获利

白先

基本图

左上角黑地中白棋是否有手段？

如果利用黑棋撞紧气的弱点，使用弃子的巧手，就能有所作为。

图 1 没有棋

白 1 先冲是俗手，失去了所有的变化。黑 2 挡当然。白 3 黑 4，到此为止。

白 1 是绝对先手利，这样的手段要后下，前面已经讲过。

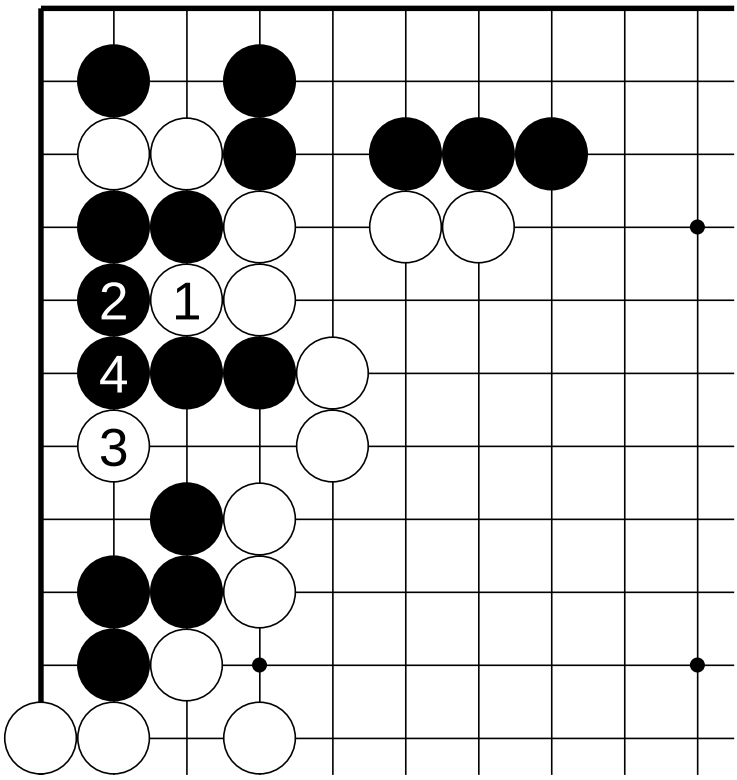


图1

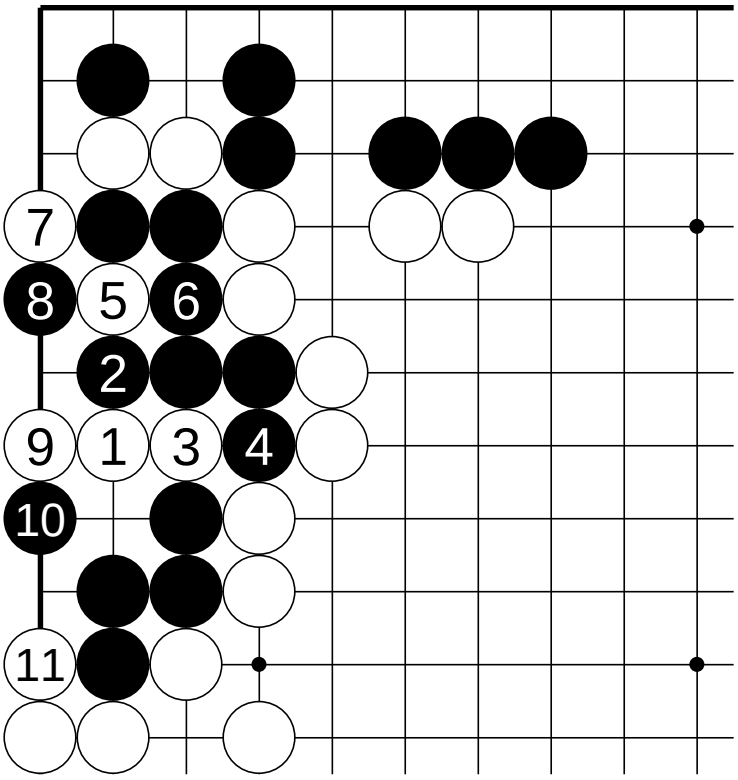


图2

图 2 妙手

白 1 先点是正着，黑 2 如挡，白 3、黑 4 时，白 5 挖是妙手，黑 6 以下至白 11，黑五子被杀，白棋成功。

图 3 损失更大

白 1 点时，黑 2 如粘，则白 3、5 冲断，黑 6 以下至黑 10 时，白 11 扑入是好手，黑棋被杀，结果黑棋比前图损失更大。

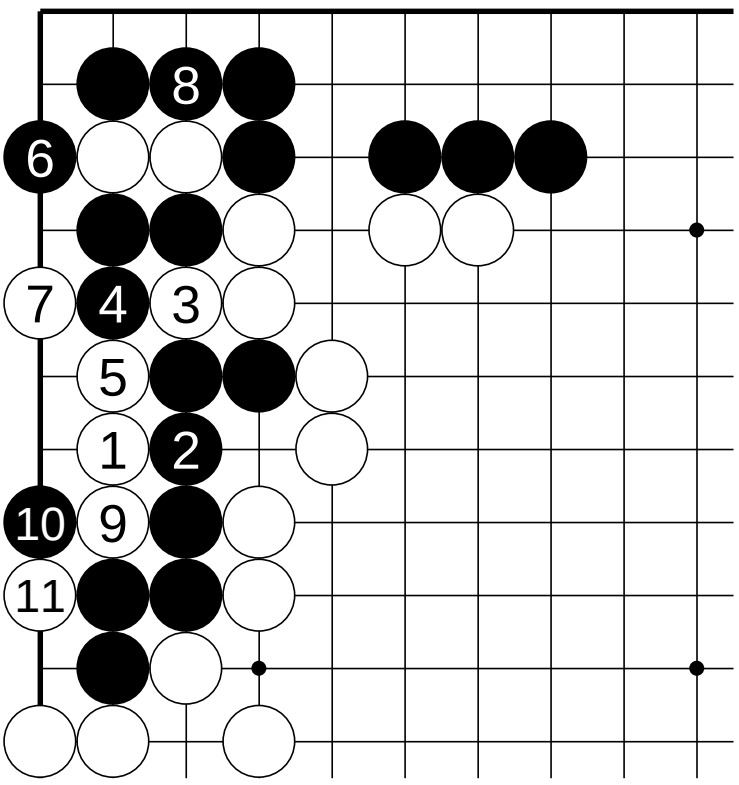
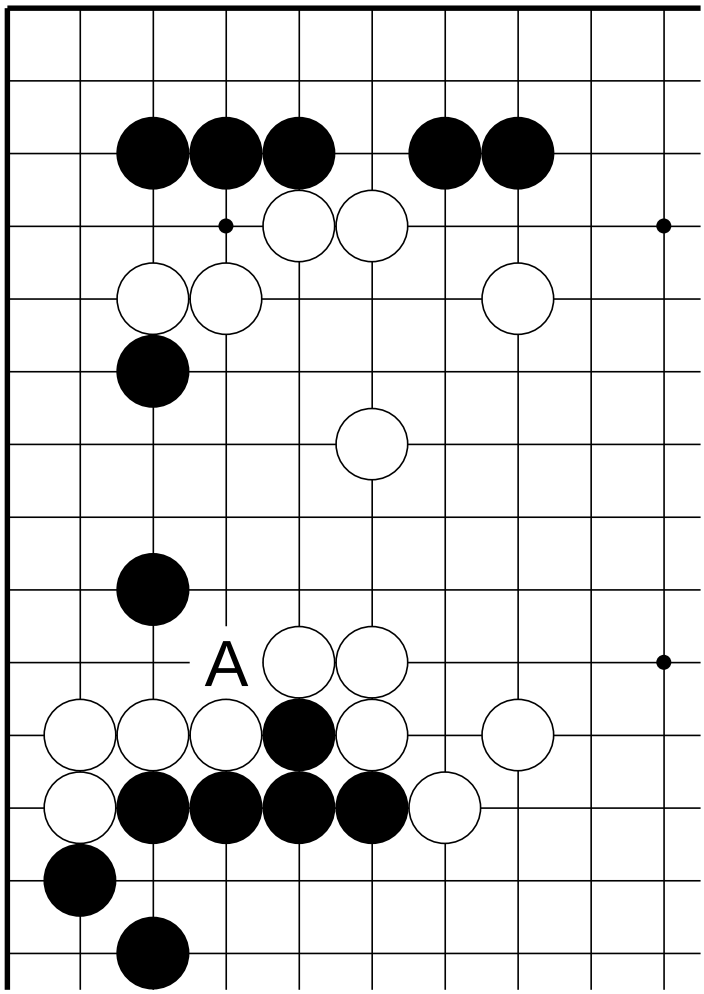


图3



基本图

第 17 型 细算 黑先

基本图

黑棋利用 A 之断点动一动脑筋。

黑棋必须认真细算，否则不会成功。

由于白棋也有强手，因此问题并不简单，A 位虽有断点，但不能直接进行，只有采用声东击西的战术，才能收到效益。

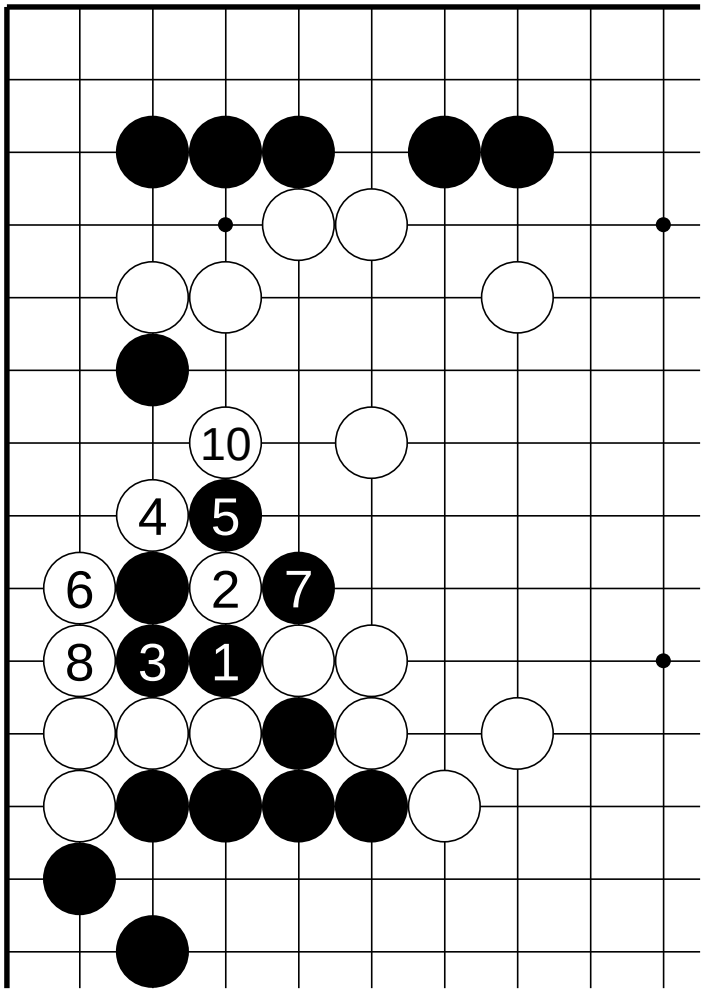


图1

❾=②

图 1 失败

黑 1 直接断不成立，白 2、黑 3 时，白 4 连扳是强手。黑 5 若打，白 6 以下至白 10 采用包打的手段，结果黑棋被杀。

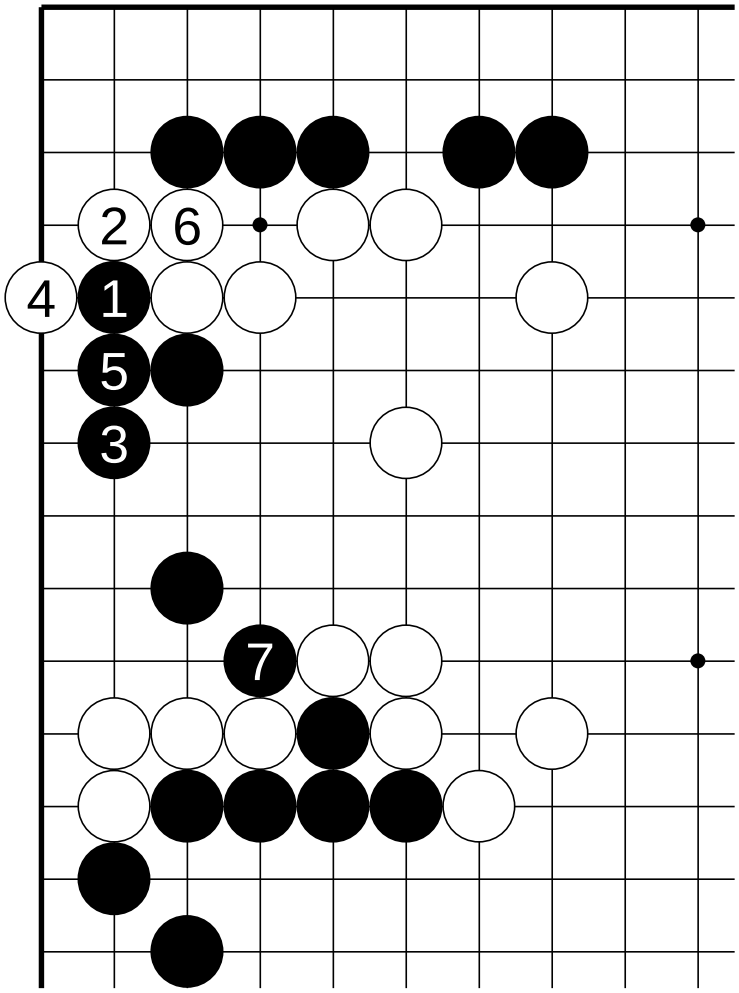


图2

图 2 正确

黑 1 扳、3 虎是正确的着法。白 2、4、6 阻渡时，黑 7 断即可成立。

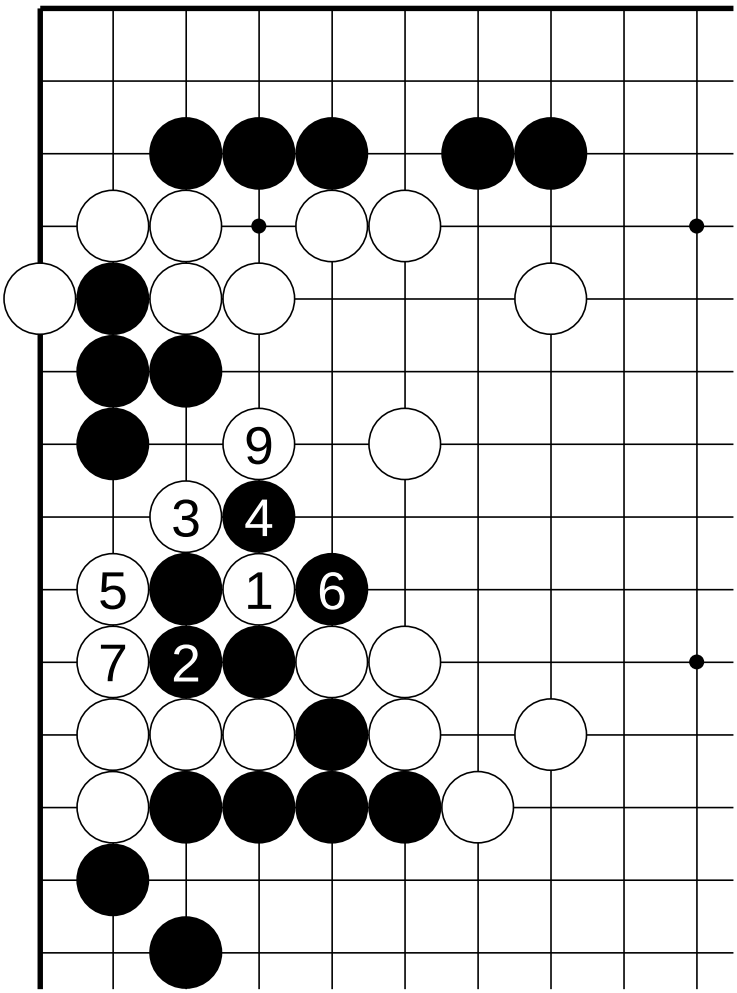


图3

❽=①

图 3 送礼

白 1 打、3 扳时，黑 4 断随手，白 5 以下滚打，结果黑棋全部送了大礼。

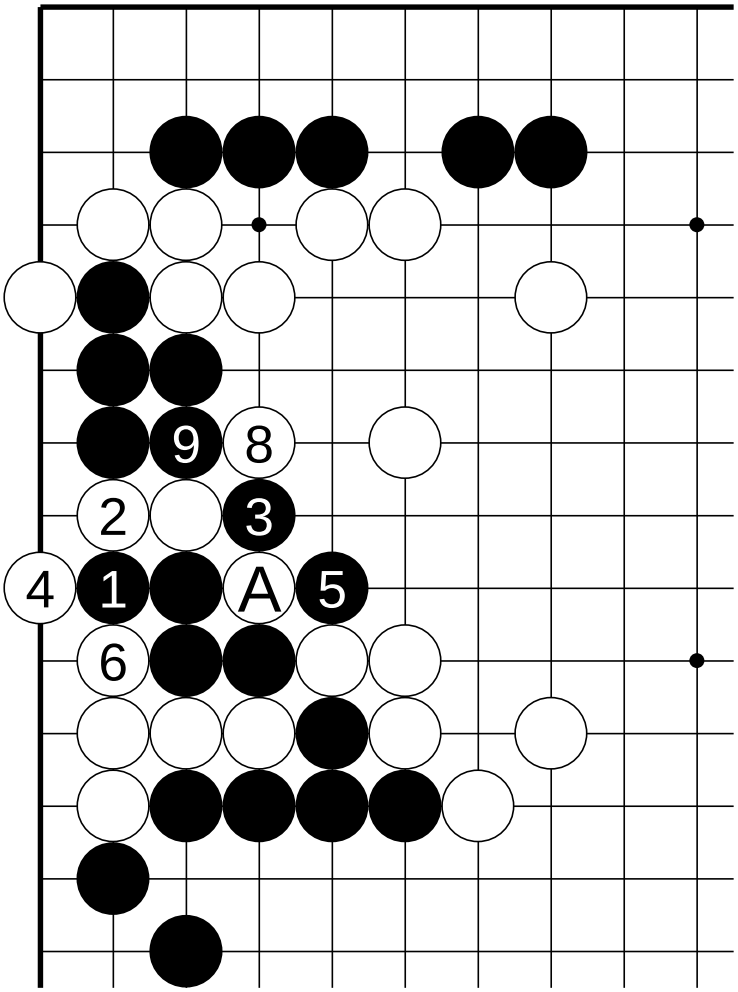
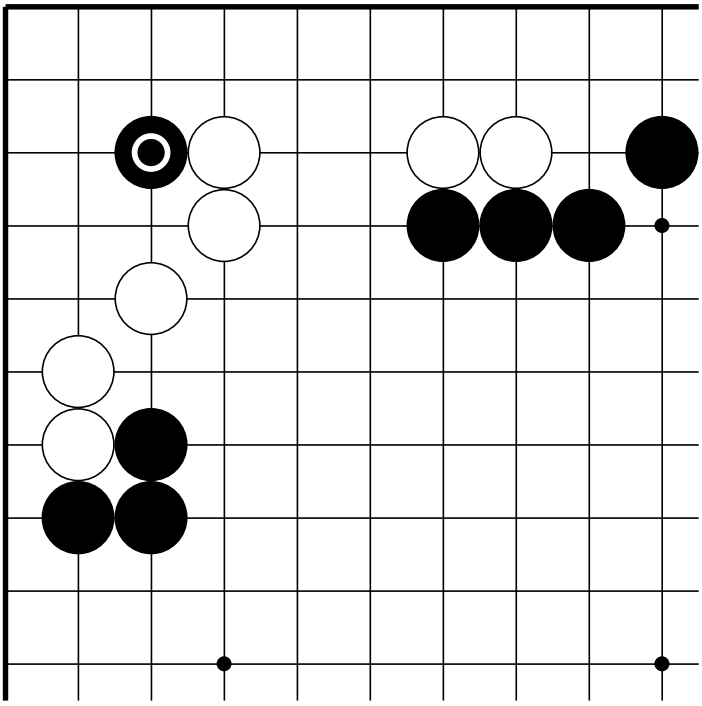


图4

⓻=A

图 4 沉着

图 3 白 3 扳时，黑棋如本图 1 位曲是沉着的好手，白 2 如冲，则黑 3 断打，白 4 以下如同样使用滚打的手段已不成立，黑 9 断打，白棋接不归。



基本图

第 18 型 巧妙的手段 黑先

基本图

如何利用角地的黑◎子达到分侵白棋的目的。

黑棋单独活角有困难，使用巧妙的手段就能成功。

图 1 双方都下错

黑 1 扳不是最好的手段，但白 2 也下错，黑 3、白 4 时，黑 5 是好手，白 6 只得提，黑 7 活角，可以满意。

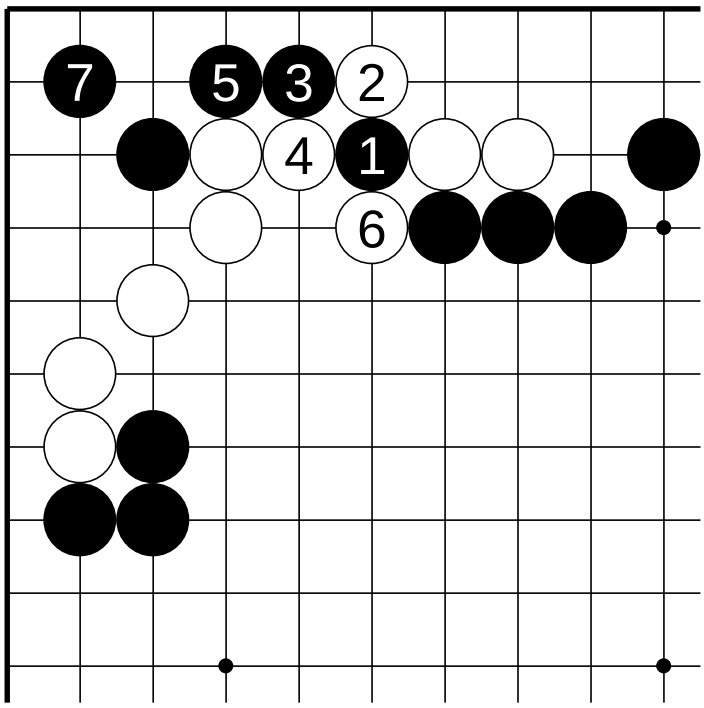


图1

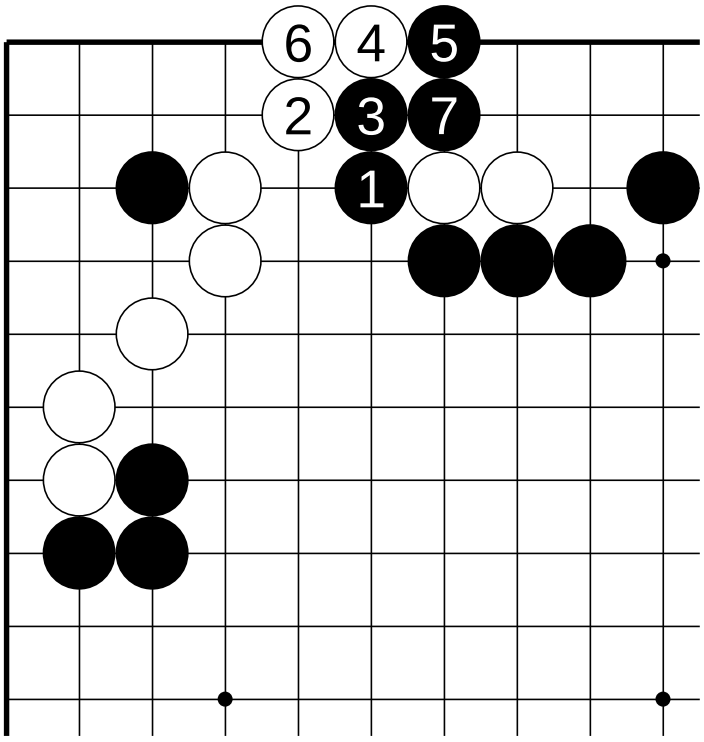


图2

图 2 黑不满

黑 1 扳时，白 2 尖是正确的下法，黑 3 挡，白 4 以下至黑 7，黑虽然吃掉白二子，但因黑还有更好的下法，故，黑棋不能满意。

图 3 正解

黑 1 点入是正解，白棋只好 2 挡，黑 3 吃白二子。

角上白空比图 2 小。

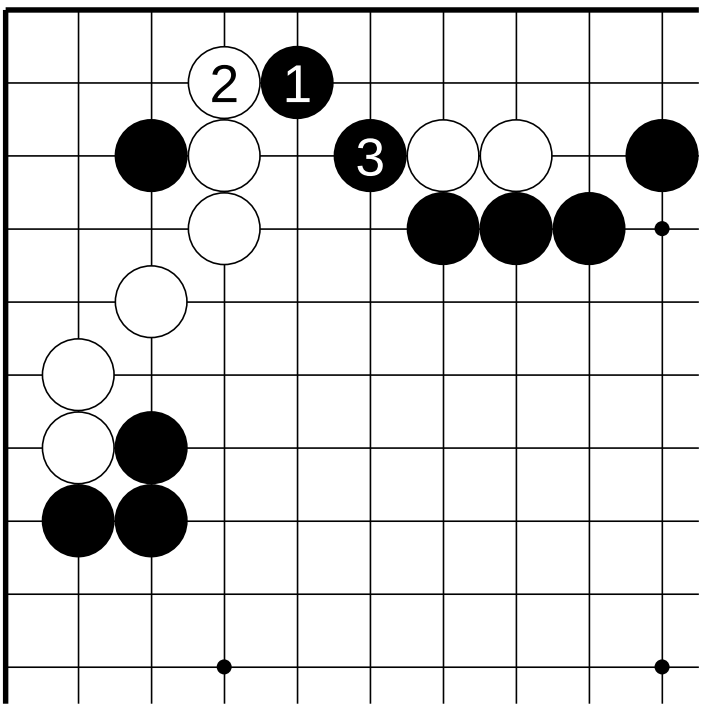


图3

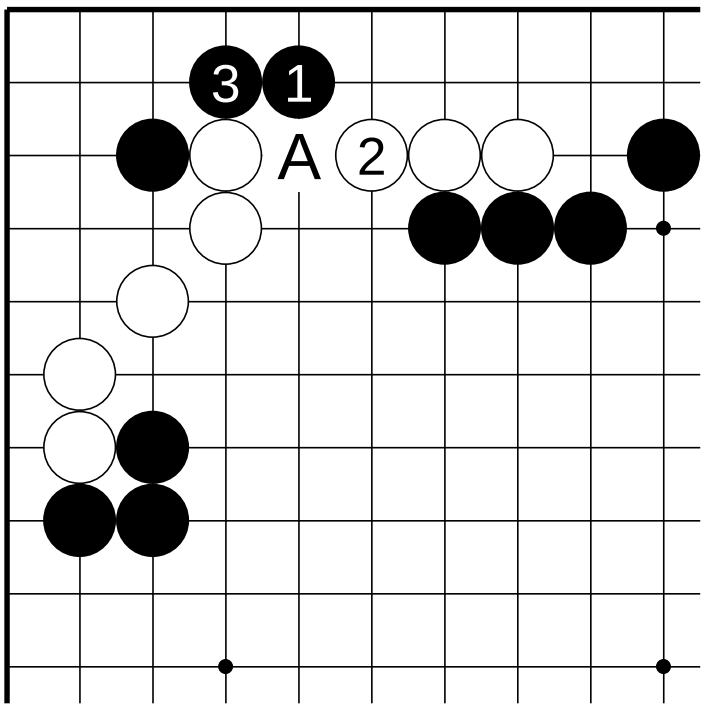


图4

图 4 无理

黑 1 点入时，白如 2 长想吃掉整个黑棋，则无理，黑 3 渡过，A 位冲出与活角黑总可得其一。

图 5 崩溃

白 4、6 夹退，角上黑棋虽不能做活，但黑 7 以下至黑 11 切断，对杀白负，白棋崩溃。

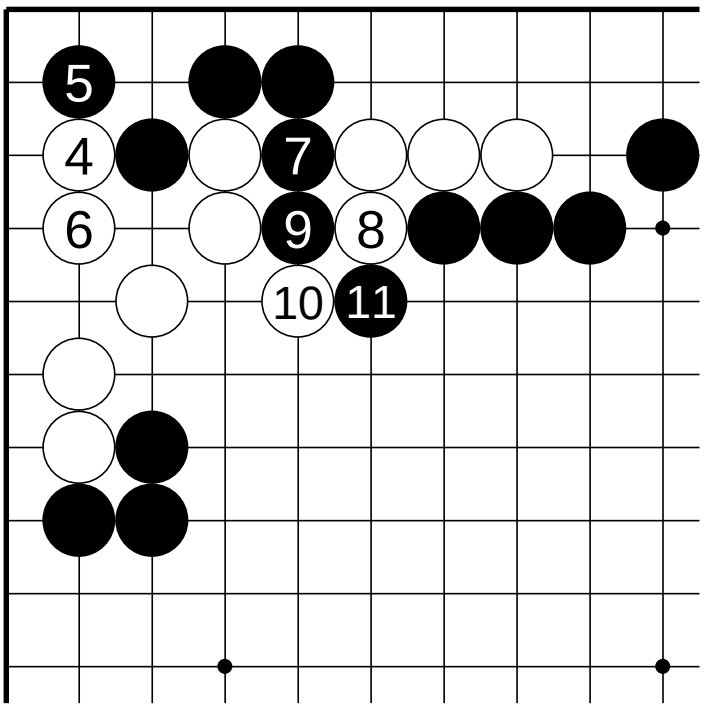
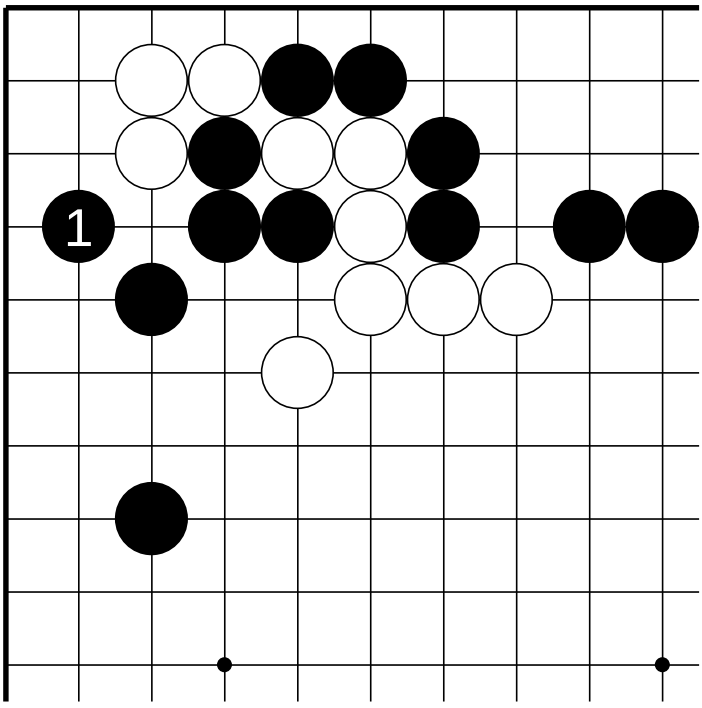


图5



基本图

第 19 型 分断 白先

基本图

现在黑 1 尖，想吃白角。

但是，黑棋也有弱点，白可以利用角上三个白子来分断黑棋。

第一着是妙手。

图 1 正解

白 1 点，是凌厉的手筋，只此一着。黑 2 只好粘，白 3 便可以把黑棋分断。而且黑还需 4 补，否则，白于 A 位跳下，黑对杀不利。

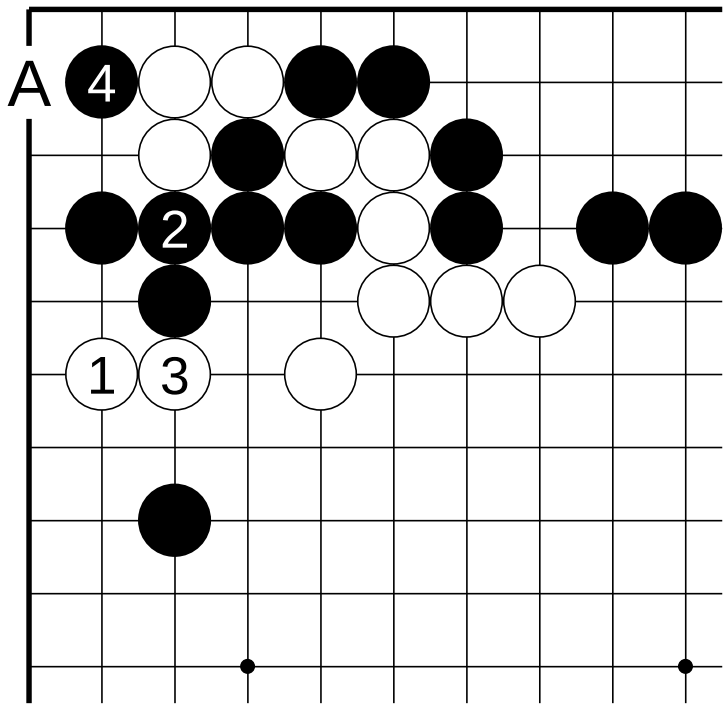


图1

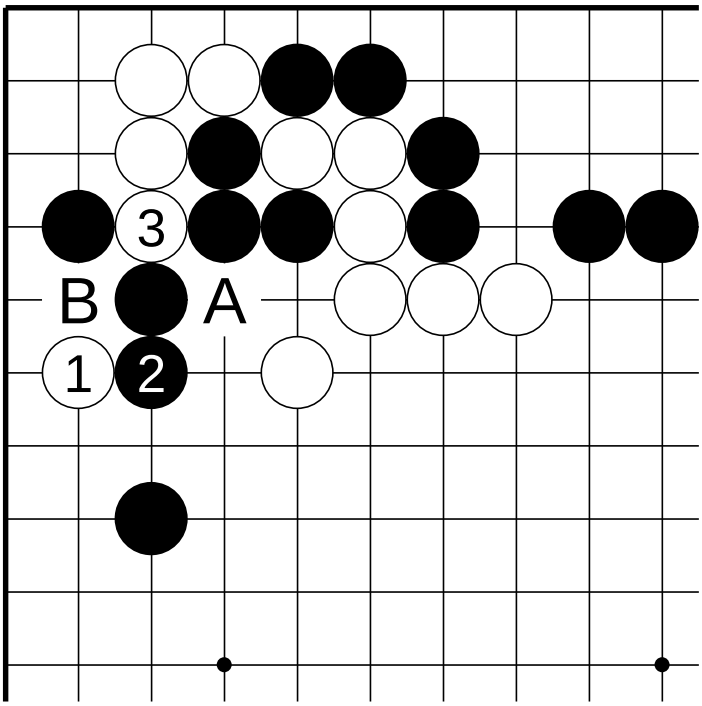


图2

图 2 活角

白 1 点时，黑 2 如长，白马上 3 挤，A、B 两处必得其一，角上白棋便活。

图 3 吃三子

黑若走 2 位，则白 3 嵌是好手。此时，黑 4 只好拐，结果白 5 断吃三子，获大利。

黑 4 不能于 5 位粘，结果请看下图。

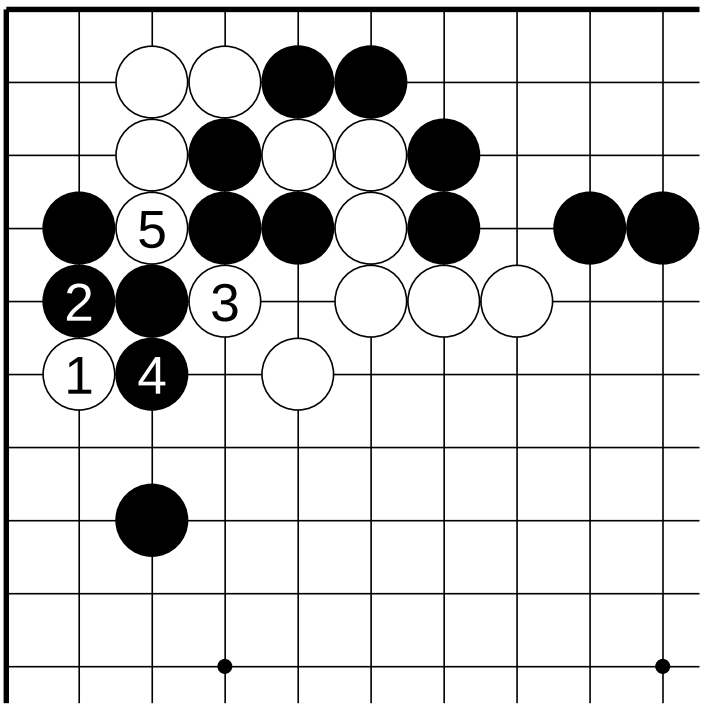


图3

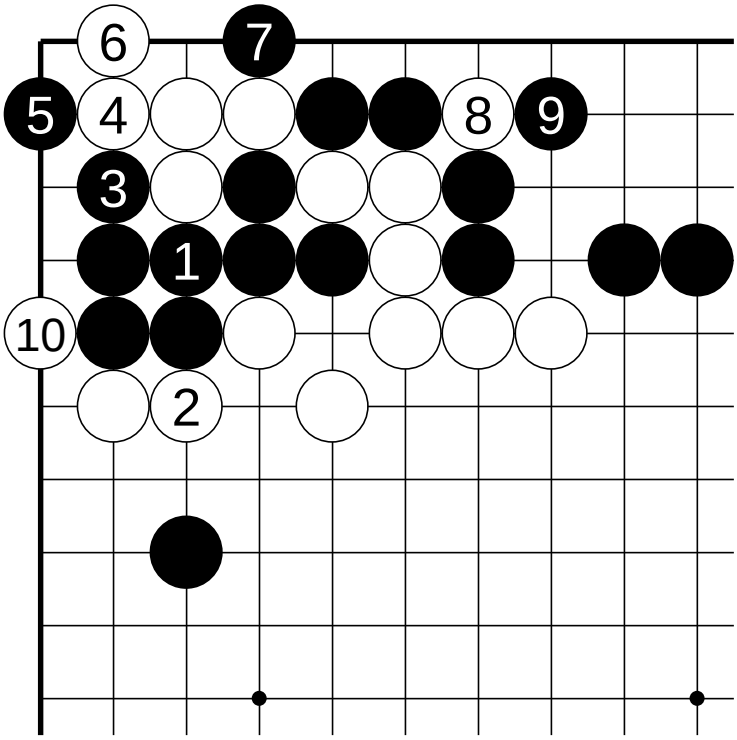


图4

图 4 对杀白胜

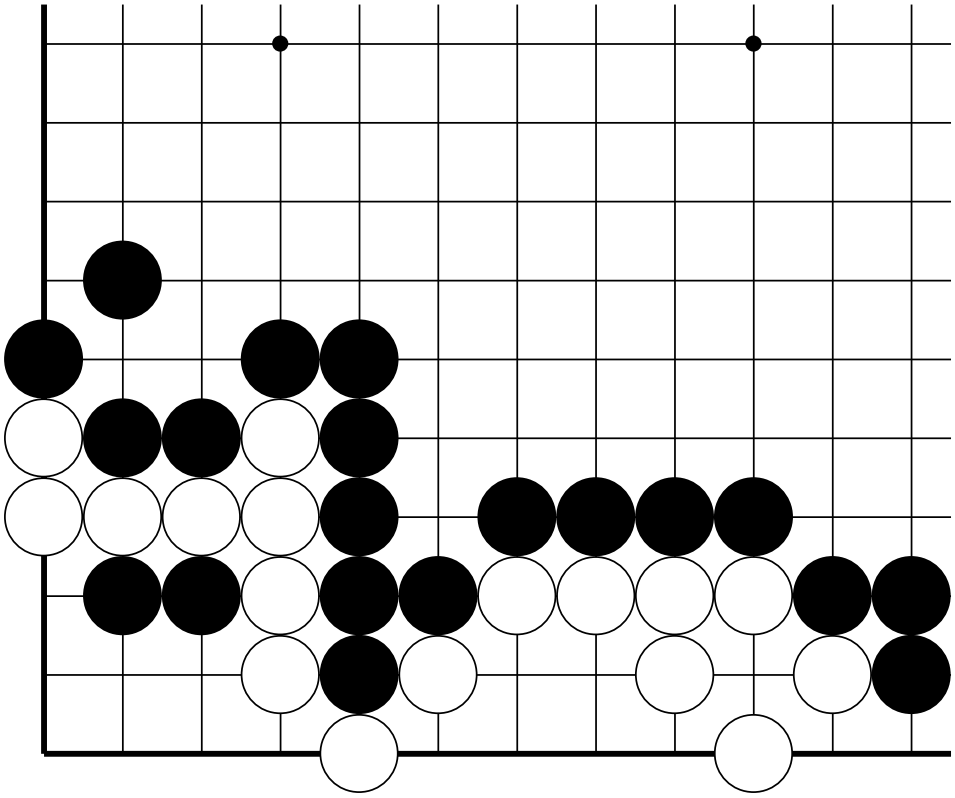
图 3 黑 4 于本图 1 粘，则白 2 封挡，黑 3 以下对杀，由于白 8 于黑 9 交换白棋可长一气，结果黑负。

第 20 型

活力 黑先

基本图

角上二个黑子仍有活棋的希望。应怎样进行？



基本图

如能抓住白棋气紧的弱点，进行攻击，便会成功。请指出这里的次序。

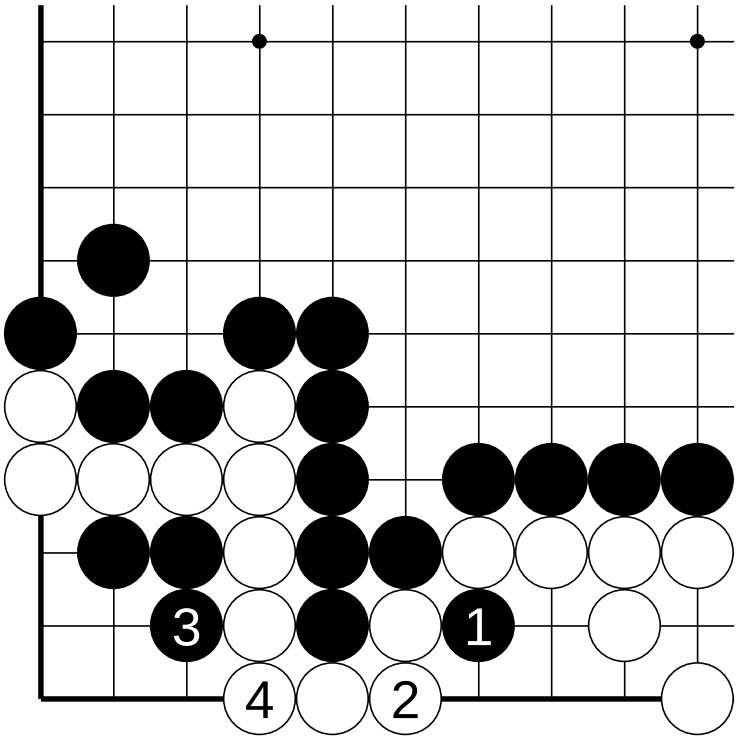


图1

图 1 不能活

黑 1 打正确，但是，白 2 接时，黑 3 挡角确是错着，此时，白 4 接是好手，黑不能活了。

因此，黑棋必须另想办法。

图 2 妙手

黑 1 白 2 后，黑 3 扑，是紧气的手筋。白 4 提时，黑 5 是妙手。以下白棋应怎样下呢？请看下图。

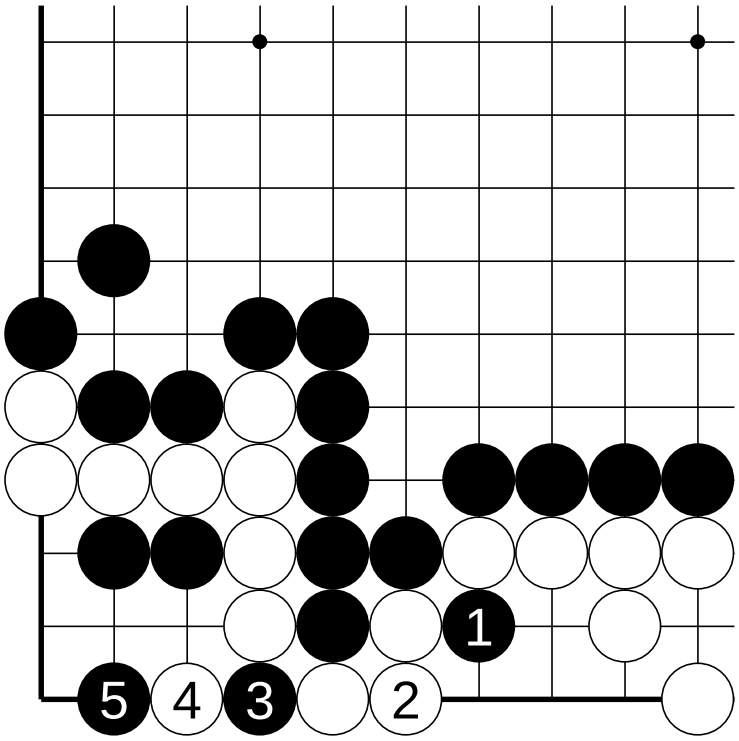


图2

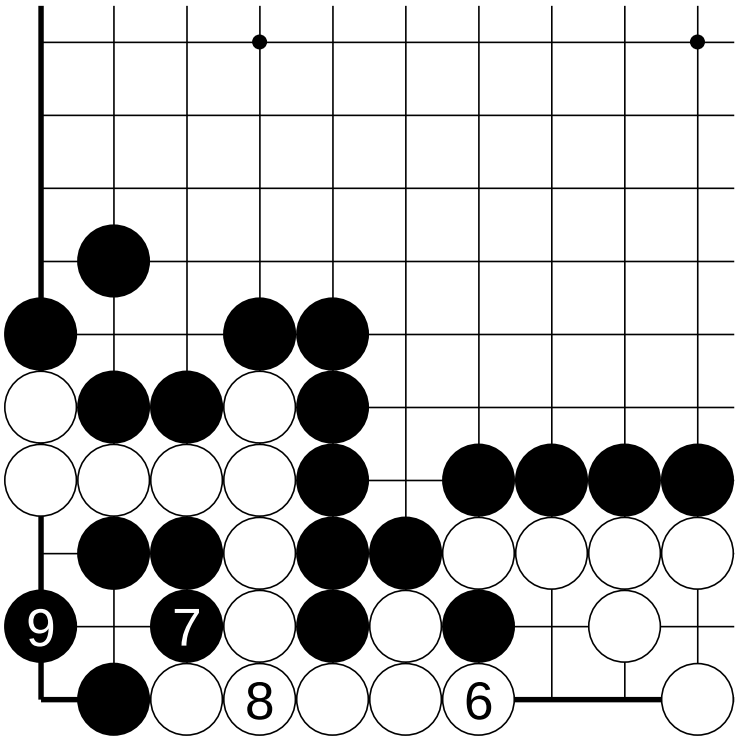


图3

图 3 活

接 2 图。此时，白 6 打是最好的应手，黑 7、白 8 后，黑 9 活。

图 4 劫

白 1 若打，则黑 2 反打成劫。由于白棋负担很重，打劫明显于白不利。

又，此时白如 A 粘，黑 B 打，白接不归。

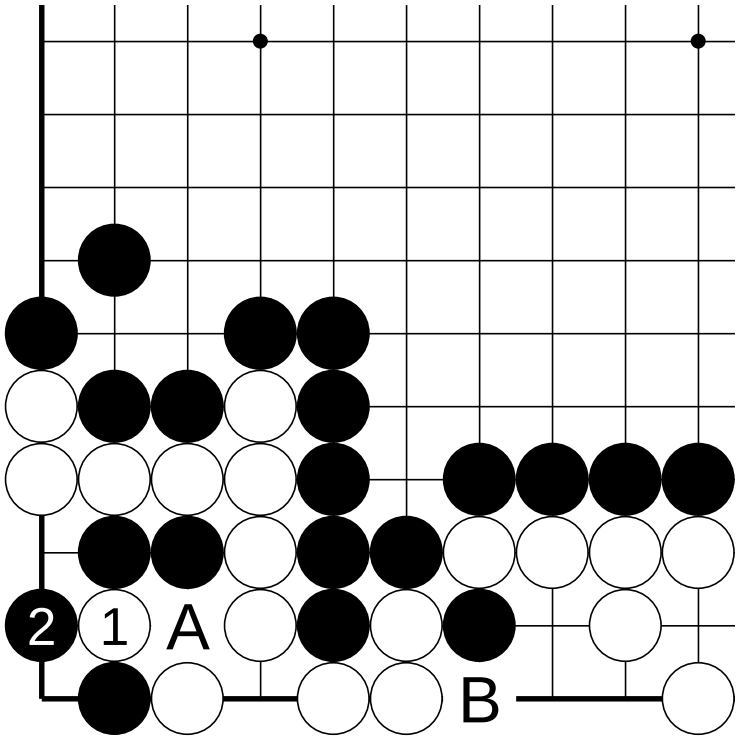
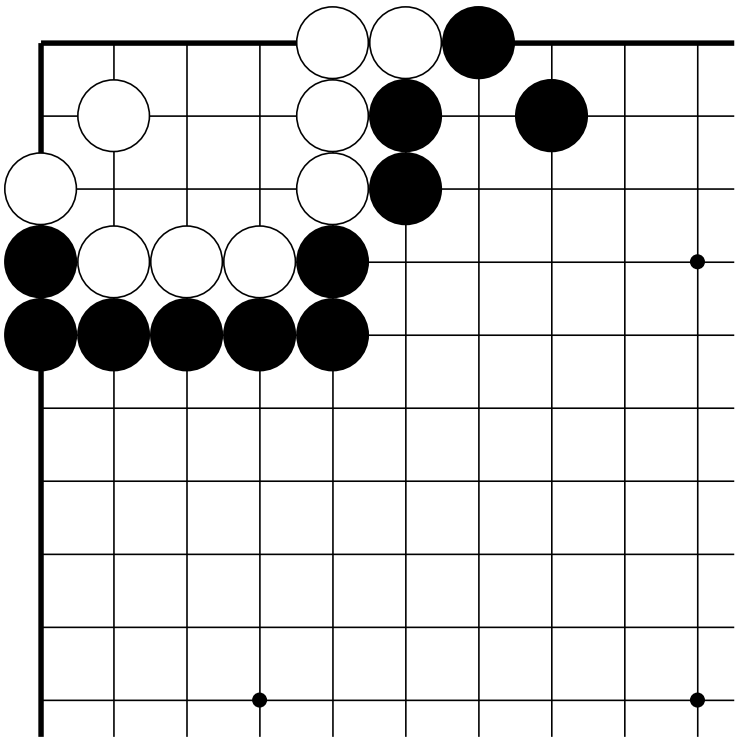


图4



基本图

第 21 型　抓住弱点破空　黑先

基本图

看来没有毛病的白棋，实际上有缺陷。

抓住白的弱点，就能破掉角上的白空，请想出办法。

图 1　要点

黑 1 是要点。有此一手，白怎样下黑都有棋。白 2 如接，黑 3 扳，已成双活。而且白还需 A 位补，否则，黑 B 位扑，可成劫杀。

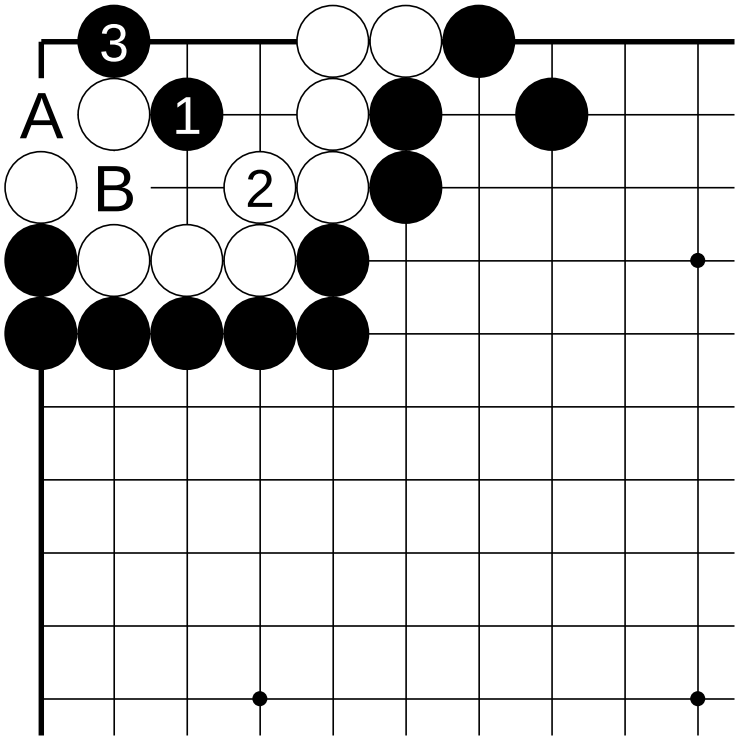


图1

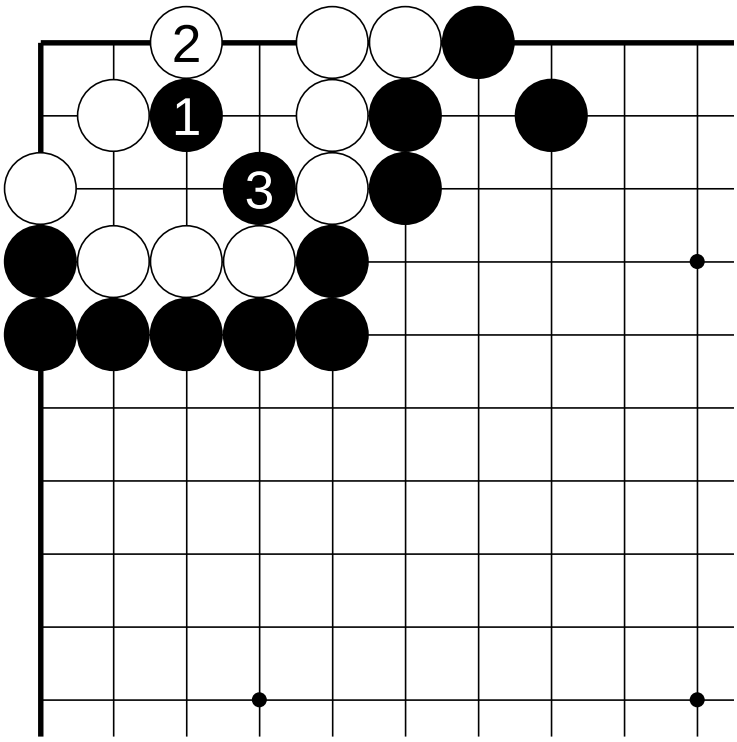


图2

图 2 双倒扑

黑 1 时，白 2 如扳，黑即 3 断，成“双倒扑”，白棋被杀。

图 3 双活

黑 1 时，白 2 如夹，黑 3 仍扳，进行至白 6，仍是双活。白 6 同样不能省略，否则，黑 6 扑成劫。

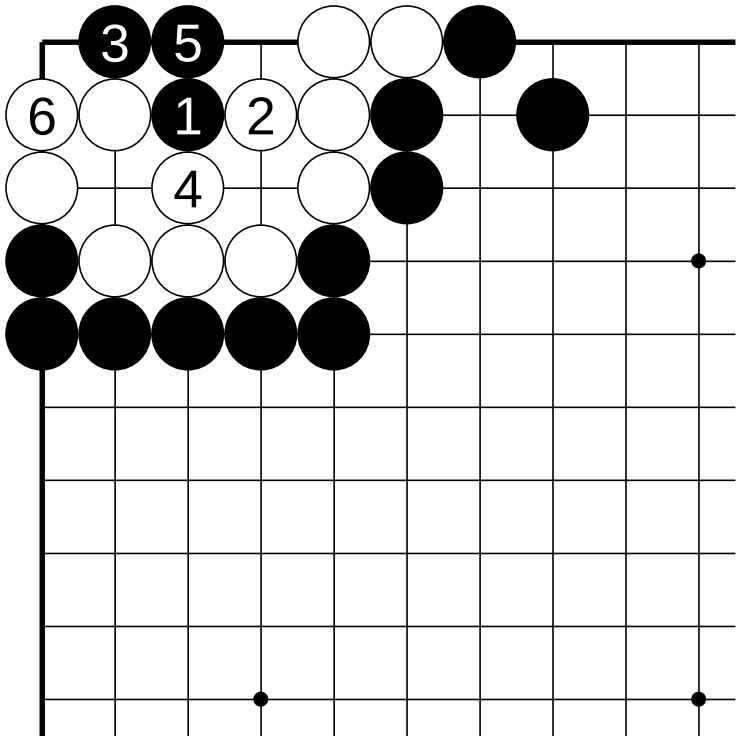
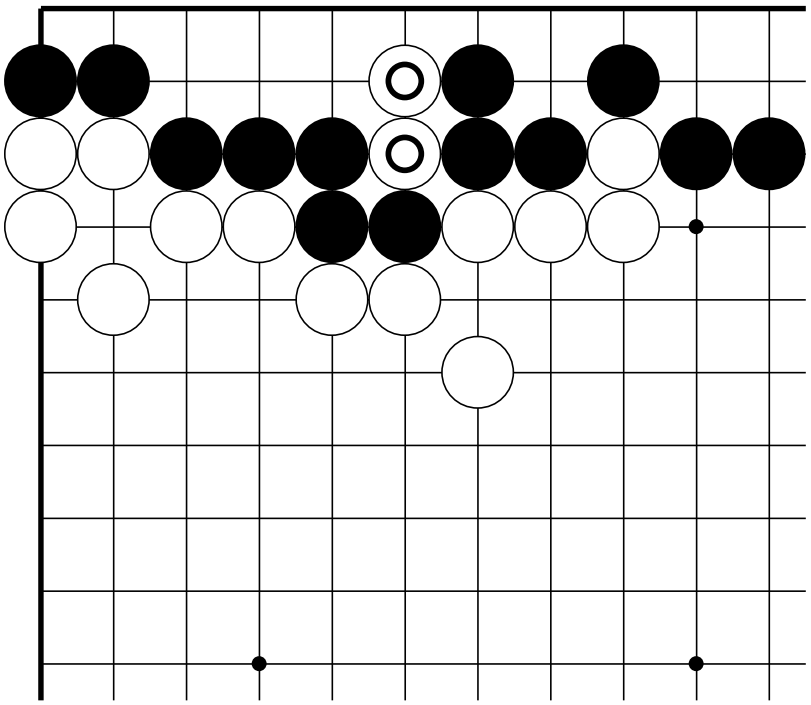


图3



基本图

第 22 型 施展手段 白先

基本图

利用两个◎白子来施展手段。

这里的次序很重要，黑棋的缺陷找到了，次序错了，也不能成功。

图 1 正确的次序

白 1 一定要先断。黑 2 打时，白 3 立是此时的妙手。黑 4 如尖，则白 5 立成“金鸡独立”式，角上黑二子被杀，白棋成功。

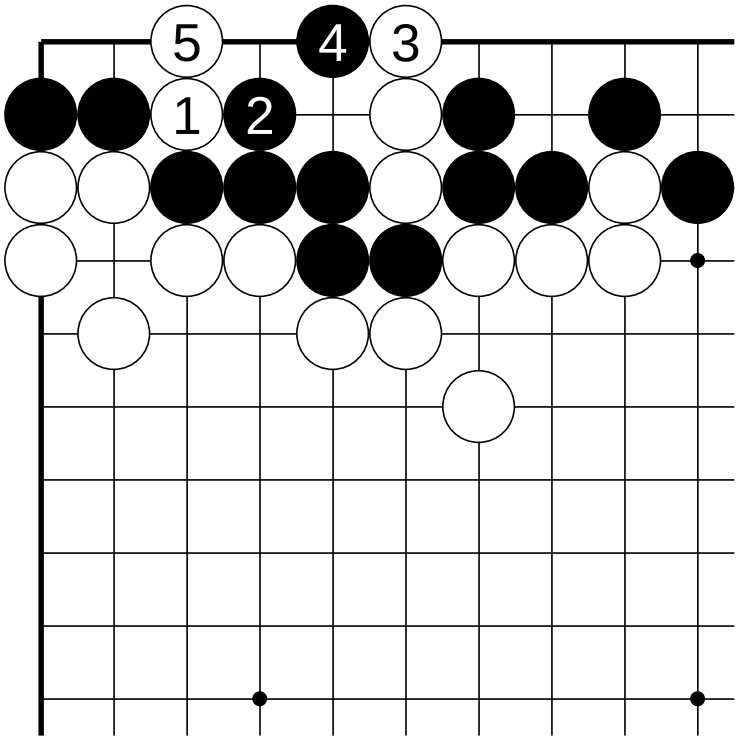


图1

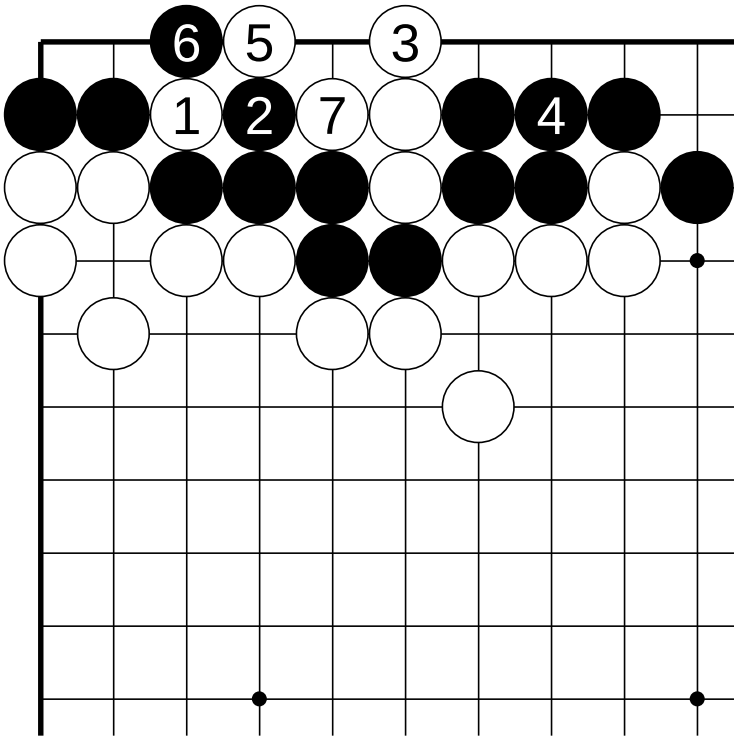


图2

图 2 劫

白 3 立时，黑 4 如粘，经白 5、黑 6、白 7 成劫。

又，黑 4 如在 6 位提，则白于 4 位扑，可吃掉黑三子，黑棋不好。

图 3 次序错误

白 1 先立，次序错误。黑 2 应后，白 3 再断时，黑棋就可以于 4 位打，白就没有棋了。

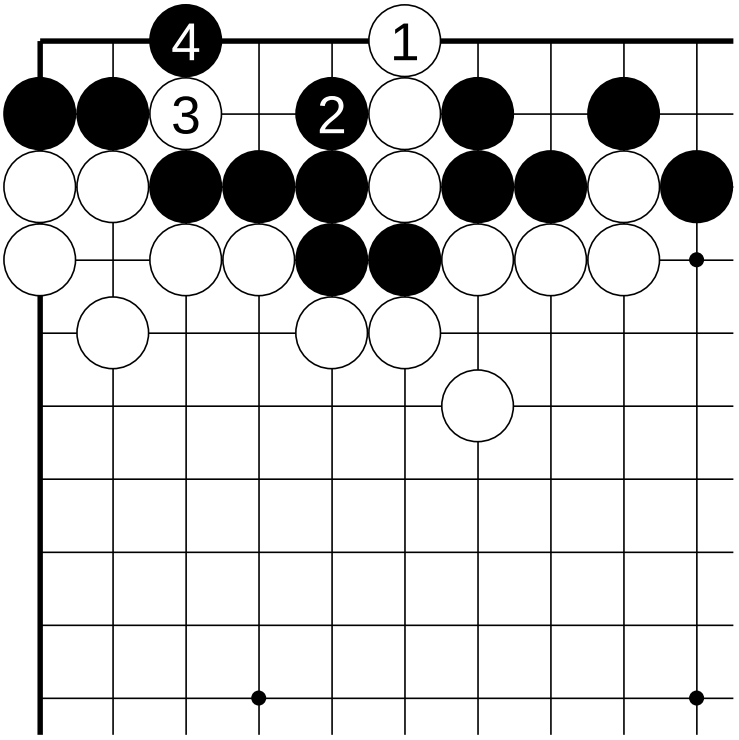
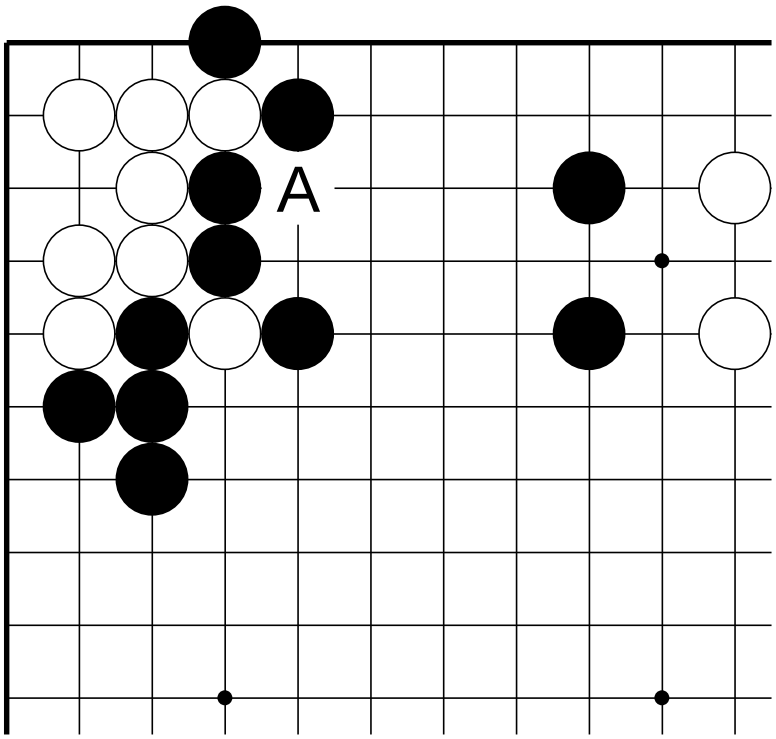


图3



基本图

第 23 型 破空的巧手 白先

基本图

冲击黑棋的弱点而破黑空，能吗？

白棋利用 A 之断点动一动脑筋。要以间接的手法从别处着手，其成功率反而更高。这也是一种声东击西的战术。

图 1 失败

白棋直接 1 断没有棋。黑 2 以下进行至黑 6，白棋无后续手段而失败。

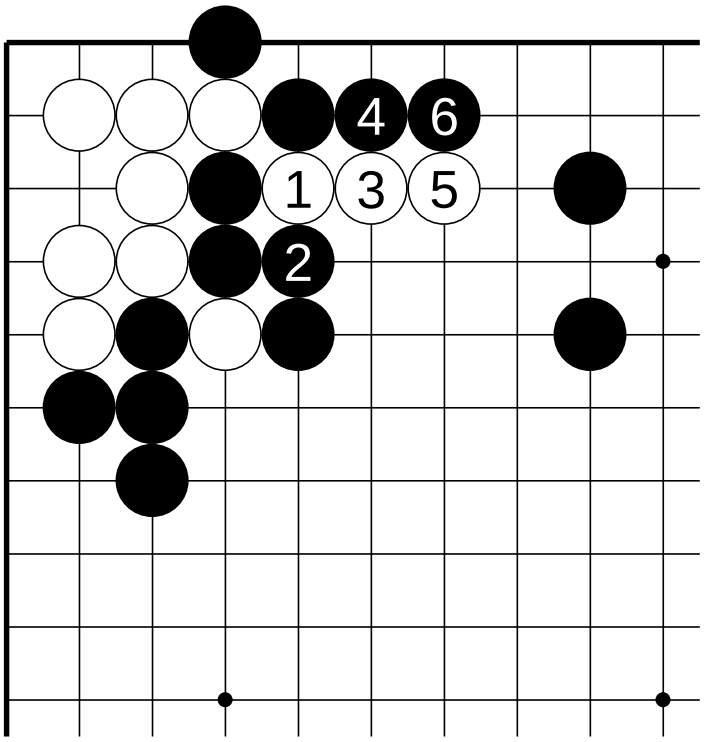


图1

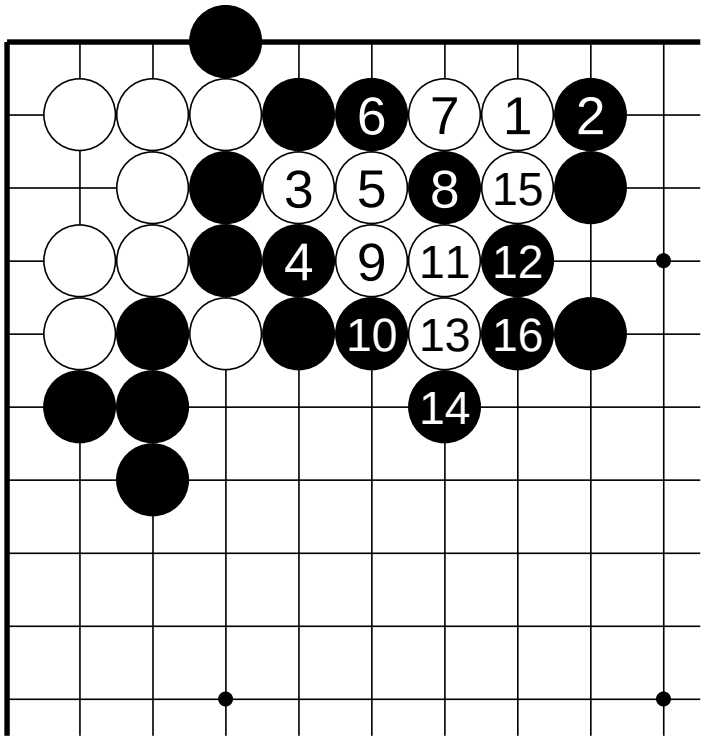


图2

图 2 送礼

白 1 要过，同时瞄着黑棋断点，好像不错，但是黑平凡挡上即可。白 3 以下至白 7 时，黑 8 断打可以成立，白 9 以下至黑 16，白棋全部送了大礼。

图 3 妙手

白 1 碰，是妙手。A 位断与 B 位扳过，白必得其一。以后，不论黑走 B、C、D 其中任意一点，白 A 位切断都可成立。

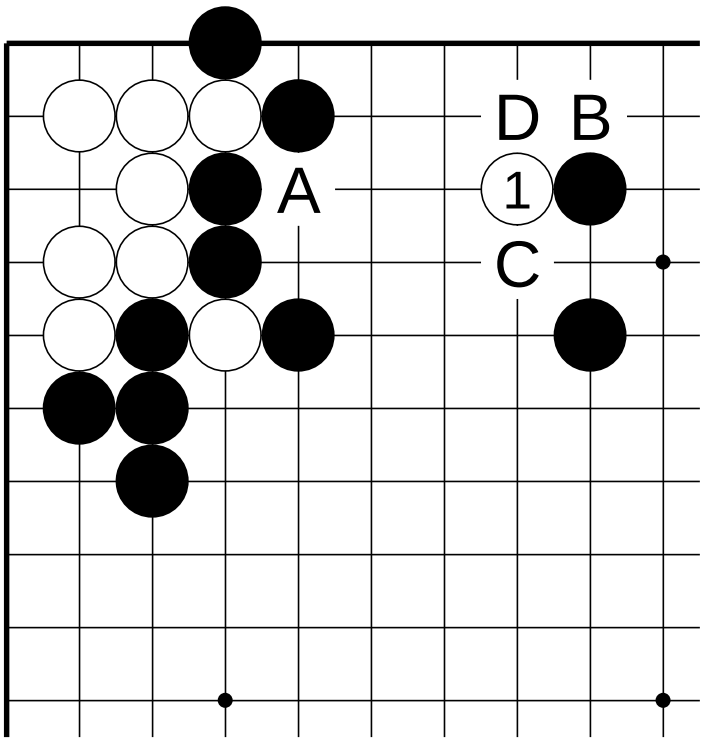


图3

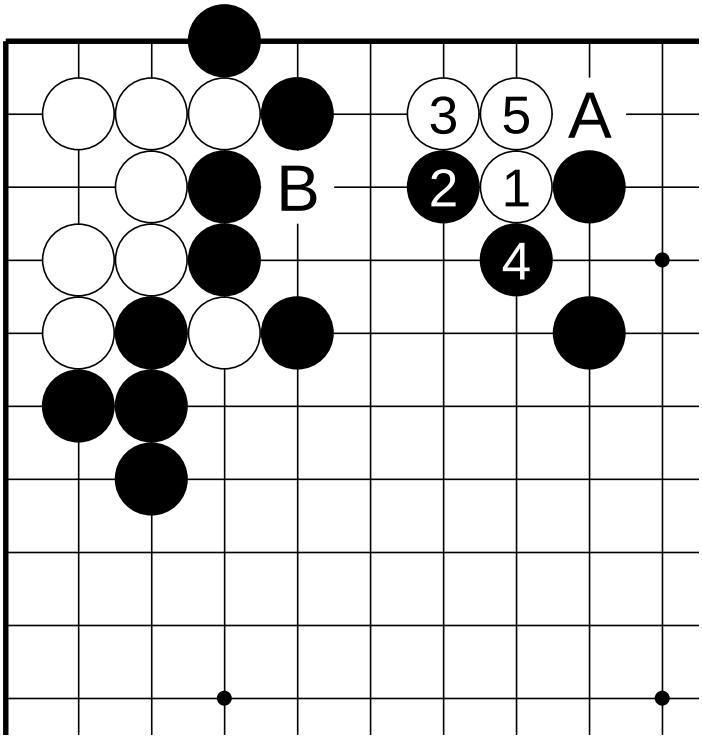


图4

图 4 两点见和

白 1 碰时，黑 2 如夹，顽强抵抗，则白 3 扳即可，黑 4、白 5 后，A、B 两点见和。

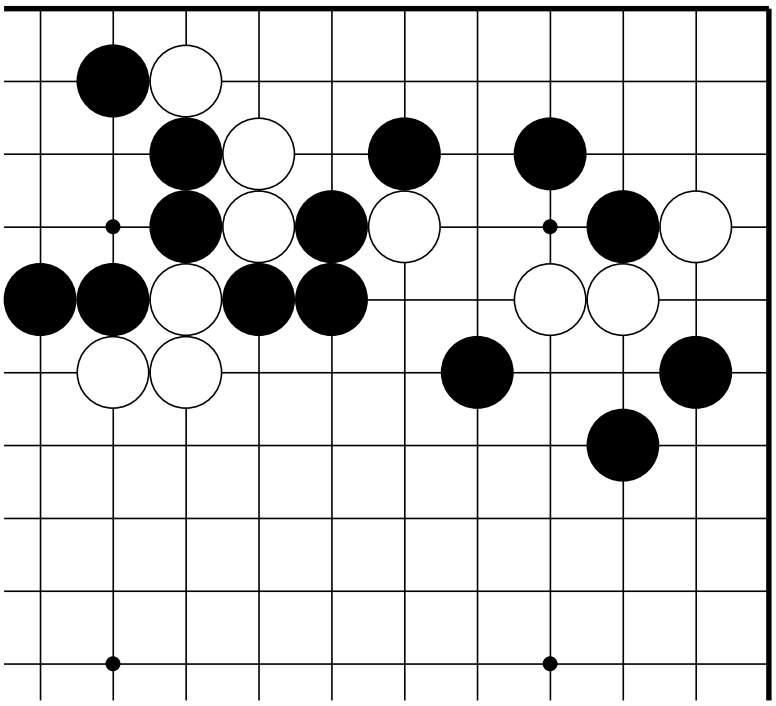
第 24 型 破碎

白先

基本图

白棋形破碎，但不要灰心，白仍有办法。

如能抓住黑的弱点，进行攻击，就会收到满意的结果。



基本图

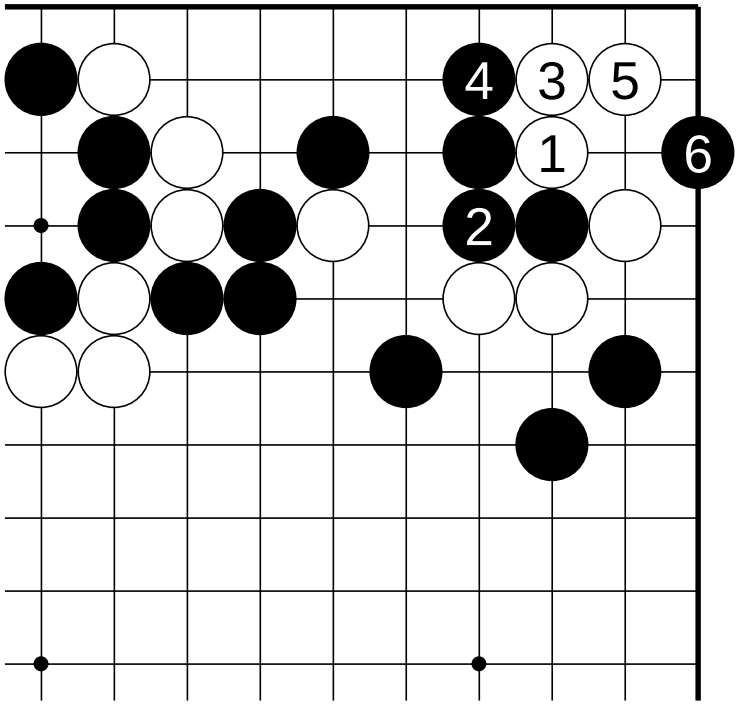


图1

图 1 失败

白 1 打是正着，但黑 2 粘时，白 3 长软弱，被黑 4 挡下，白棋无法做活，白 5 黑 6，到此为止。

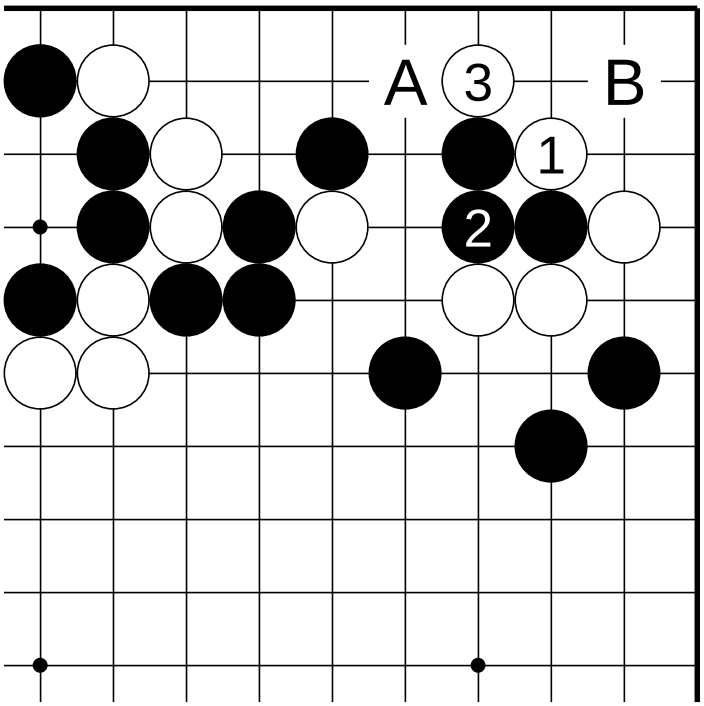


图2

图 2 强手

白 1 黑 2 时，白 3 扳是强手。以后黑无论怎样下，白都有棋，黑若 A 挡，白 B 虎就可活棋。

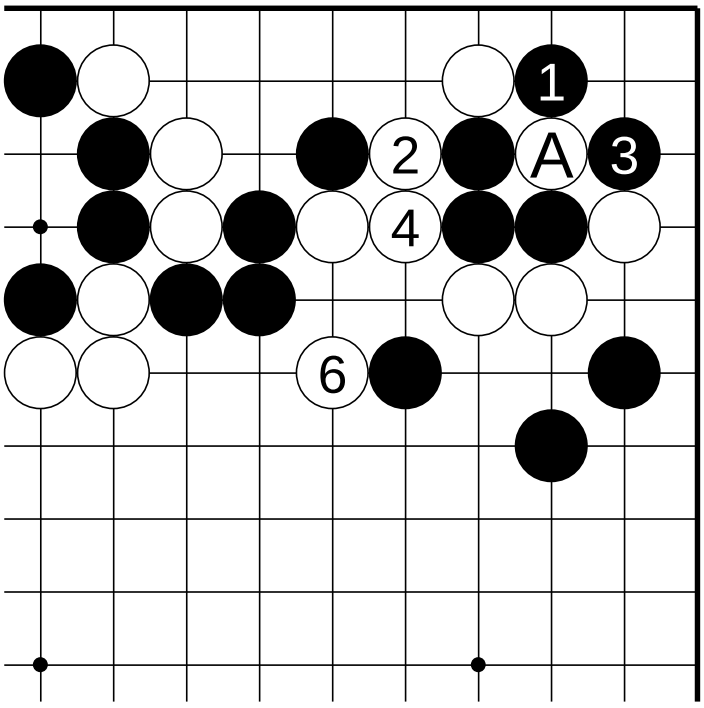


图3

❺=A

图 3 冲破

接图 2。图 2 白 3 扳时，黑若 1 打，则白 2、4 反打后，再 6 位跨出，黑棋即被冲破。以后的变化请大家自己考虑。

图 4 活角

白 1 打时，黑 2 若立意图全部杀白，但白 3 以下至白 21，白角大活，白棋大成功。

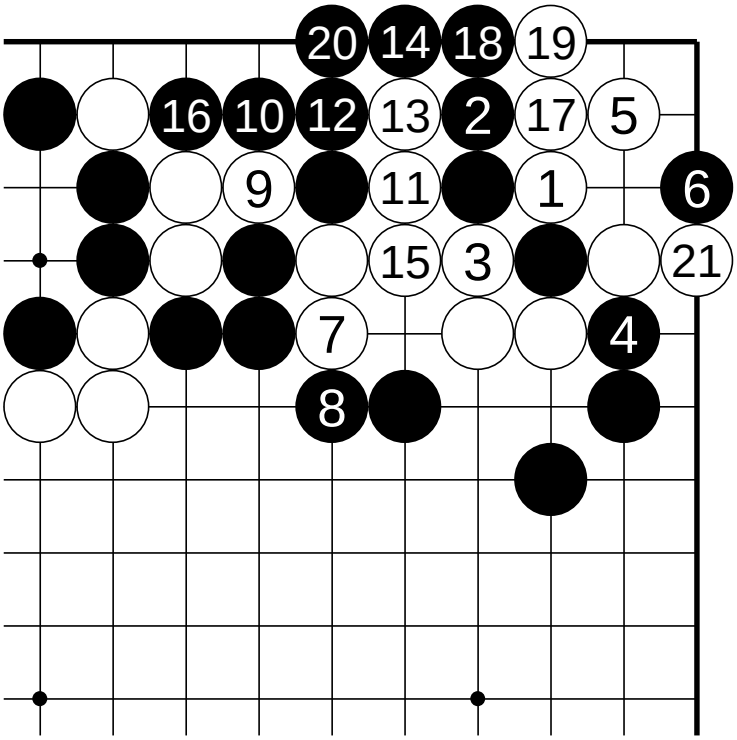
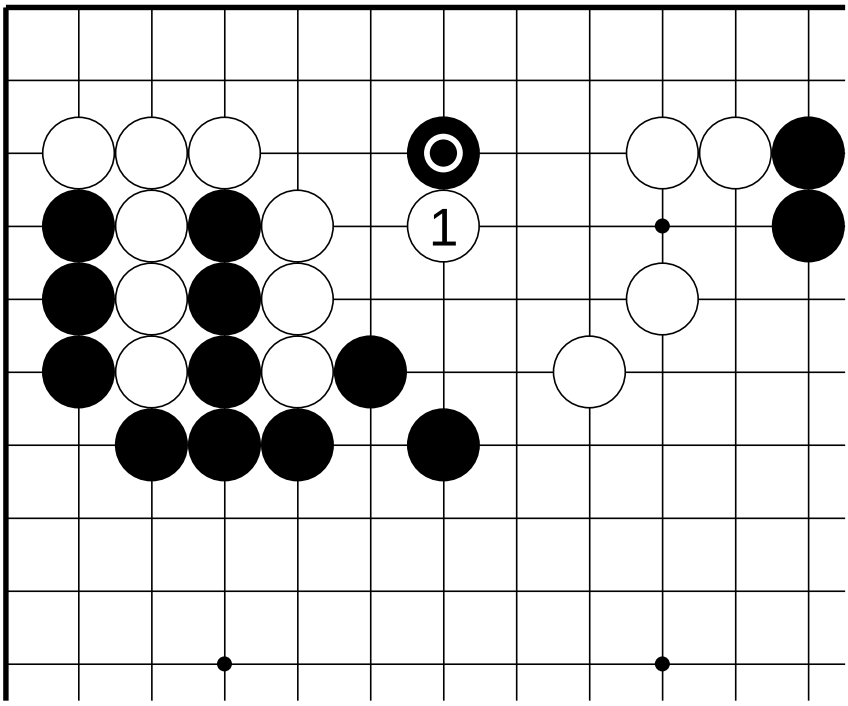


图4



基本图

第 25 型 怎样下 黑先

基本图

白 1 分断黑◎子，如应得不好，上方将全部成为白空，黑应怎样下？

抓住白棋的弱点，运用巧妙的手筋，就能有效地破坏白模样。

图 1 失败

黑 1 扳，无谋。白 2 长，上边全部成为白的实空，黑棋失败。

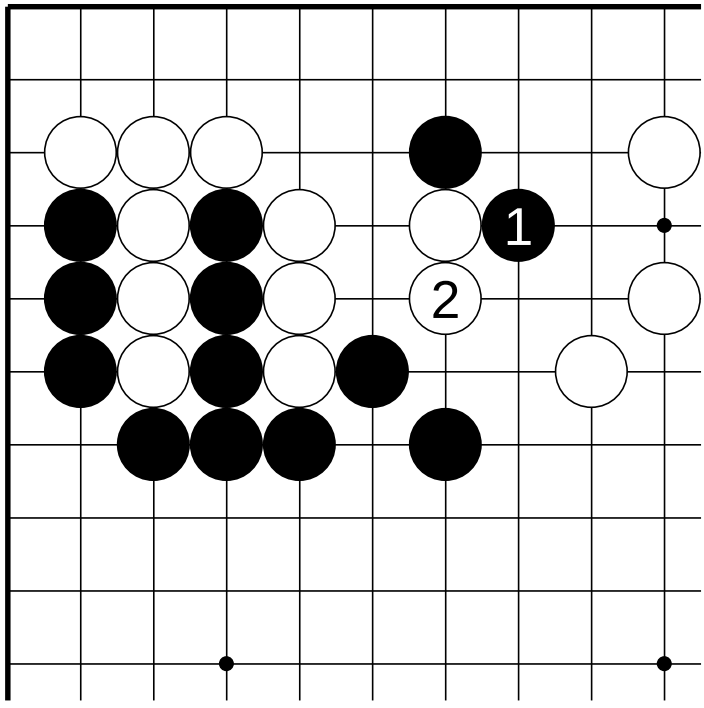


图1

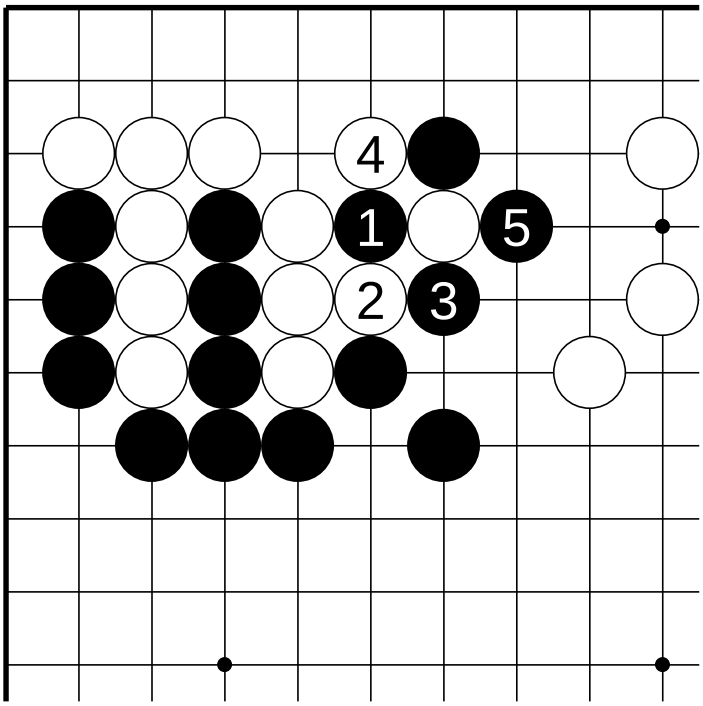


图2

图 2 妙手

黑 1 挖，是此时唯一的妙手。白如 2 打，则黑 3、5 卡吃是和 1 相关联的好手。

图 3 滚打

续图 2。白 6 如粘，则黑 7 以下滚打包吃，白 12 提，黑 13 继续打……

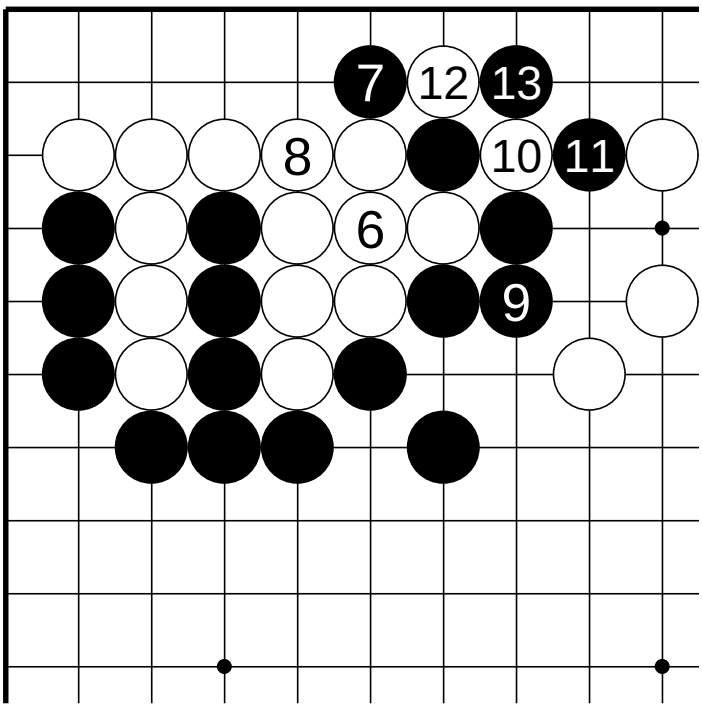


图3

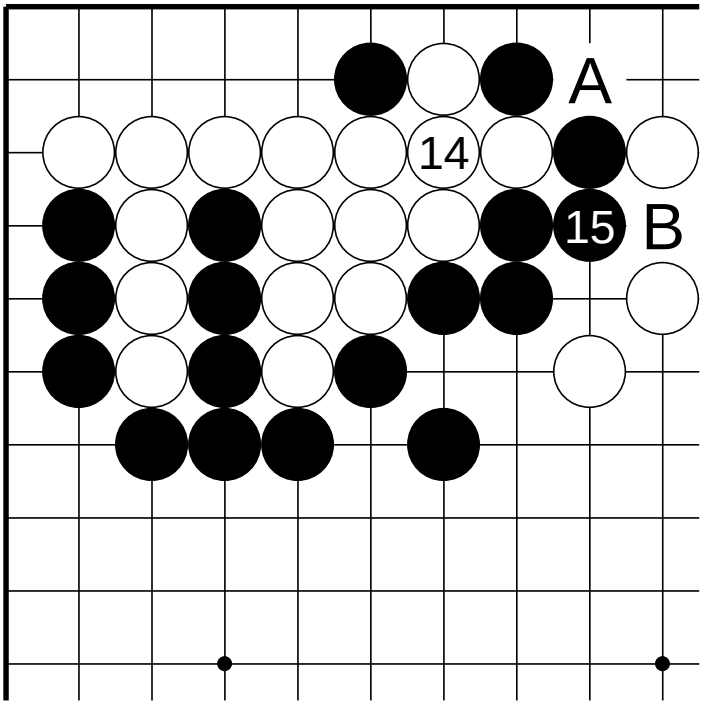


图4

图 4 大成功

白 14 如粘，则黑 15 接，结果白棋被打成愚形。之后，白如走 A 位，黑 B 冲，上方二白子被断，白损失很大，黑棋大成功。

又，白 14 如 15 位打，白 14 提将成大劫，于白不利。

图 5 正解

白 2 如不满意走成上图的结果，只好从下方打，以下进行到白 8. 白棋比前图稍好，但黑棋吃掉白棋一子，而且压低了白空，也可以满意。

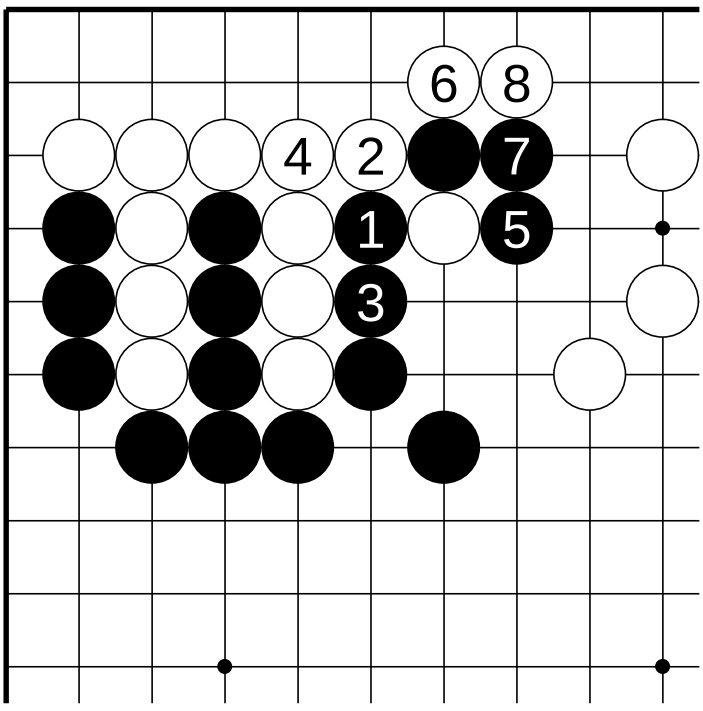
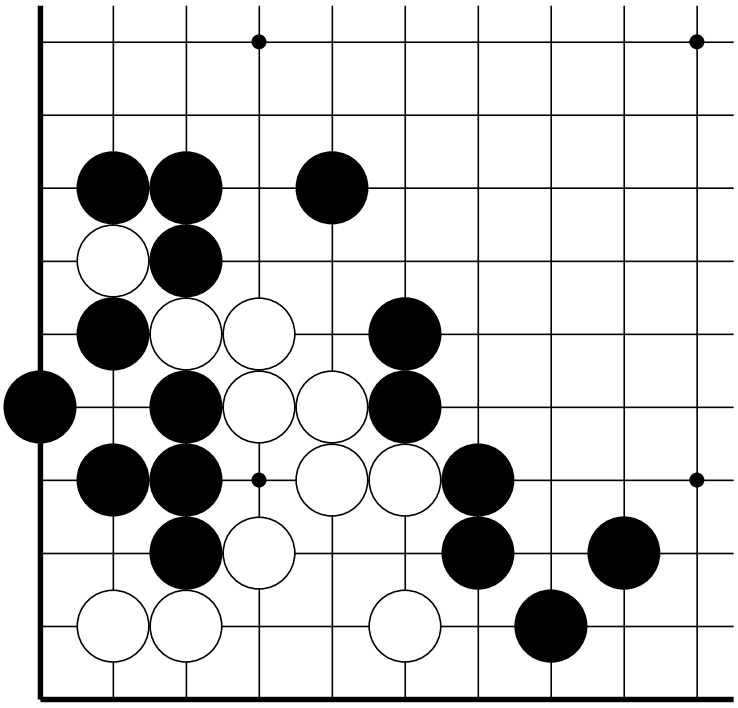


图5



基本图

第 26 型 收获 黑先

基本图

白棋不是死形，但棋形较薄。攻击的要点再哪里？

使用精巧的手筋，就会大有收获。

图 1 手筋

黑 1 靠是好手筋。白 2 如打，则黑 3 断，白 4 提时，黑 5 断又是妙手。白走不好，则全部死活就成问题。

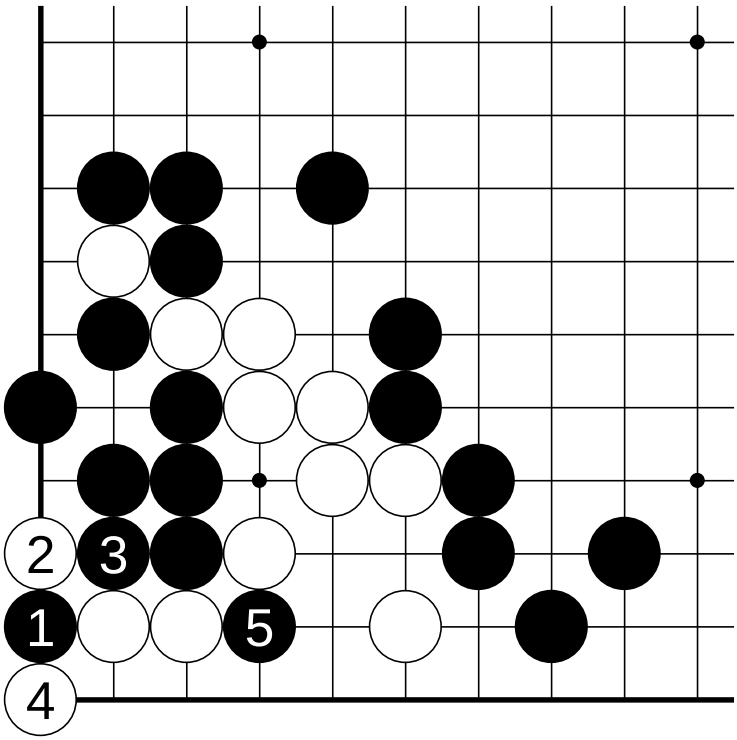


图1

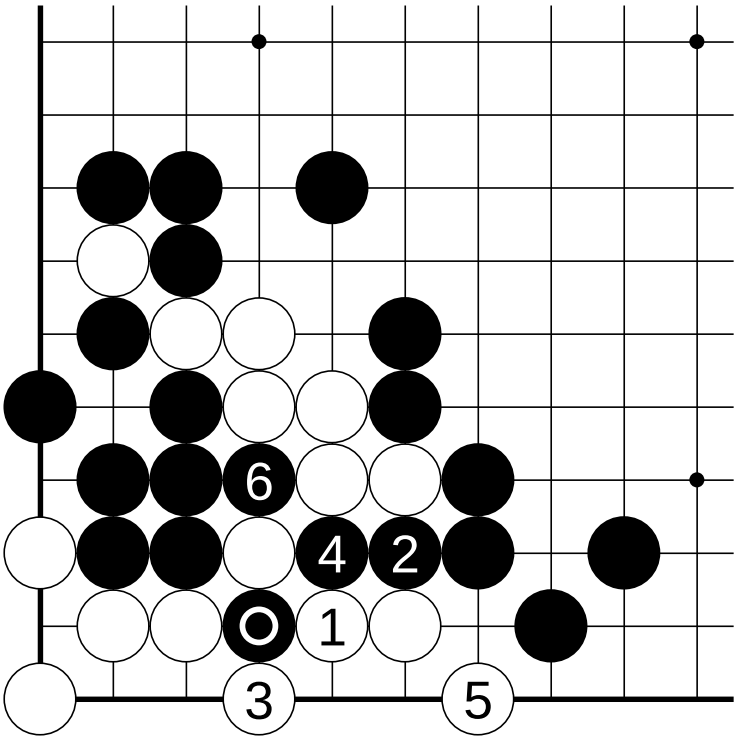


图2

图 2 吃掉尾巴

续图 1。黑◎断时，白 1 如打，则黑 2 冲，白 3 提一子时，黑 4 挤要断，白棋已不能接，以下至白 7 止，黑棋先手吃掉白棋六子的尾巴而获大利。

又，白 1 如走 3 位，则黑 4 位打，结果相同。

图 3 劫

图 2 白 3 若改于本图 1 接，则黑 2 下立，白 3 时，黑 4 打，由于撞紧气的关系，白棋全部成劫。

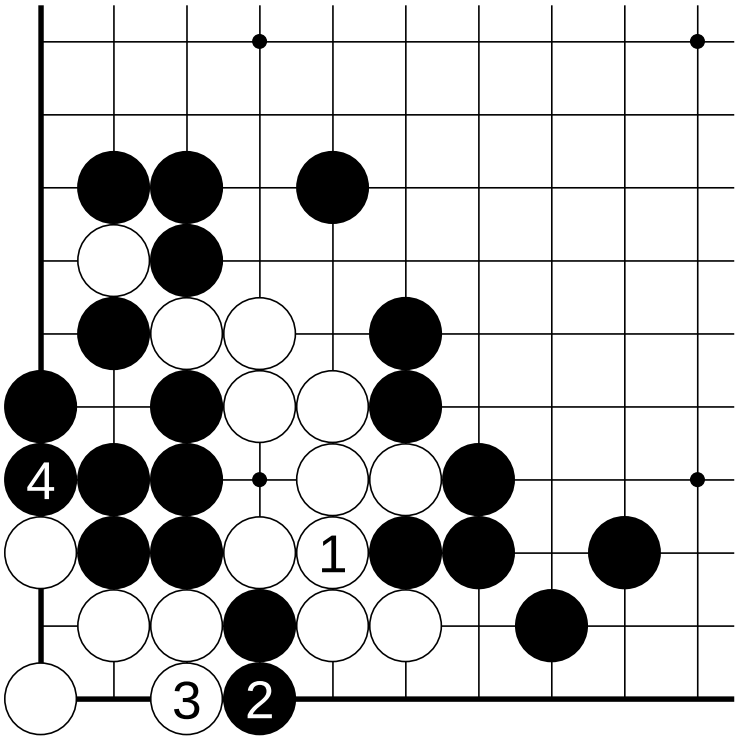


图3

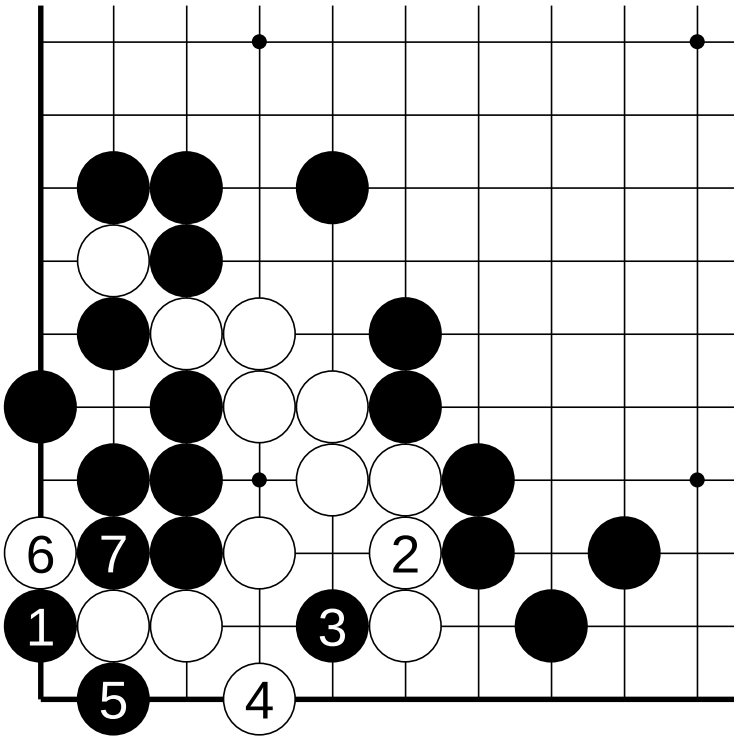


图4

图 4 仍不能净活

当初黑 1 靠时，白 2 如接，图早活棋也不成立。黑 3、白 4 后，黑 5、7 在角上顽抗，白仍不能净活。

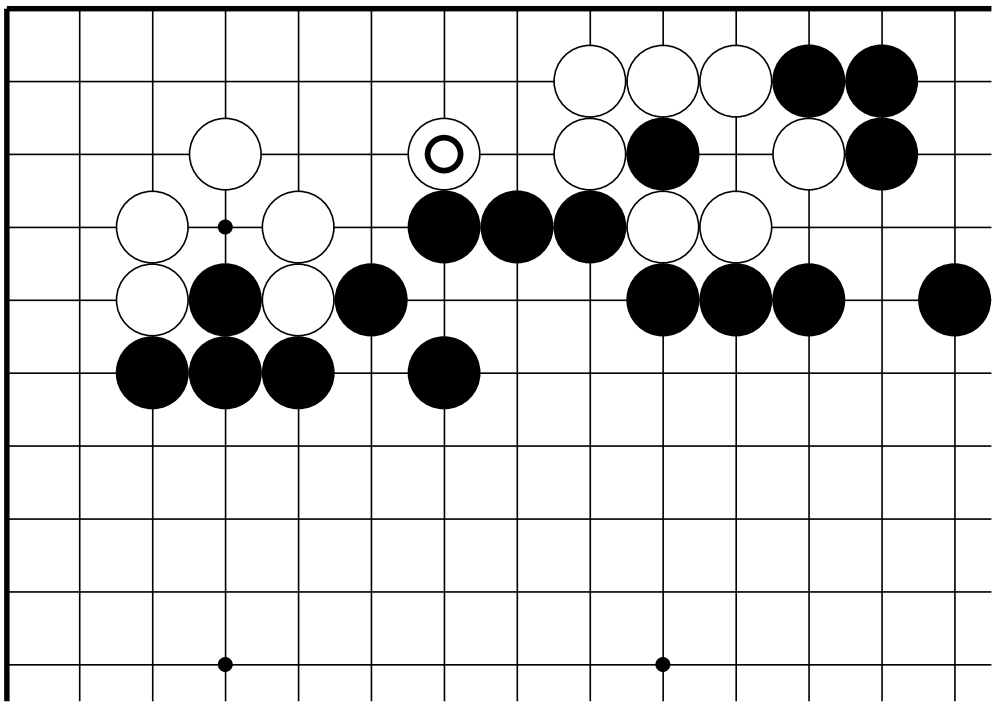
第 27 型 分断的手筋 黑先

基本图

白棋形状好像很薄，但白棋◎一子却起着很大作用。

从表面上看问题很简单，但白棋也有强烈的抵抗手段。

对此，黑棋怎样才能分断白棋？请考虑。



基本图

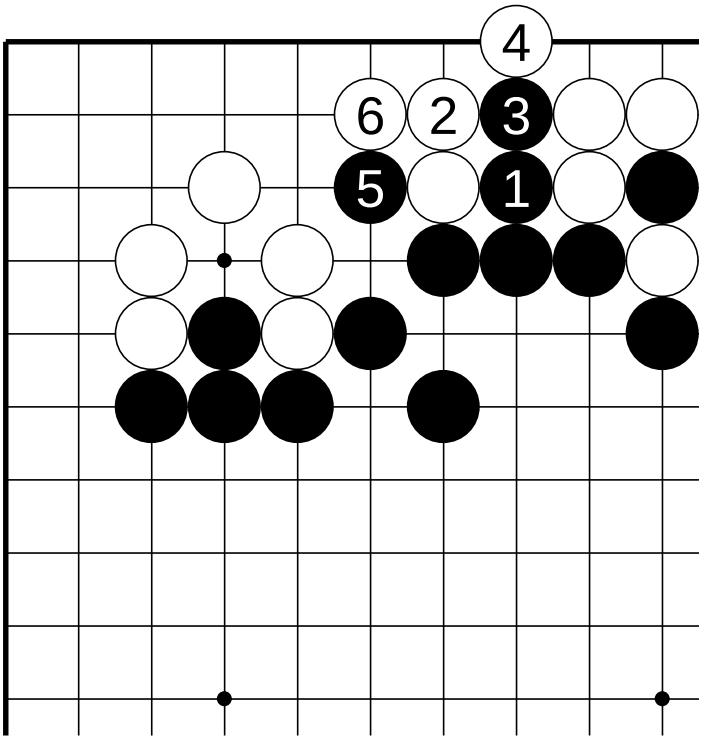


图1

图 1 失败

黑 1 冲是俗手。白 2 当然不会在 3 位挡，黑 3 以下至白 6，白棋完全通连，黑失败。

图 2 黑大利

黑 1 扳是手筋。白 2 如长，则黑 3 冲，白 4 断时，黑 5、7 后可断吃角上白二子，黑得大利。

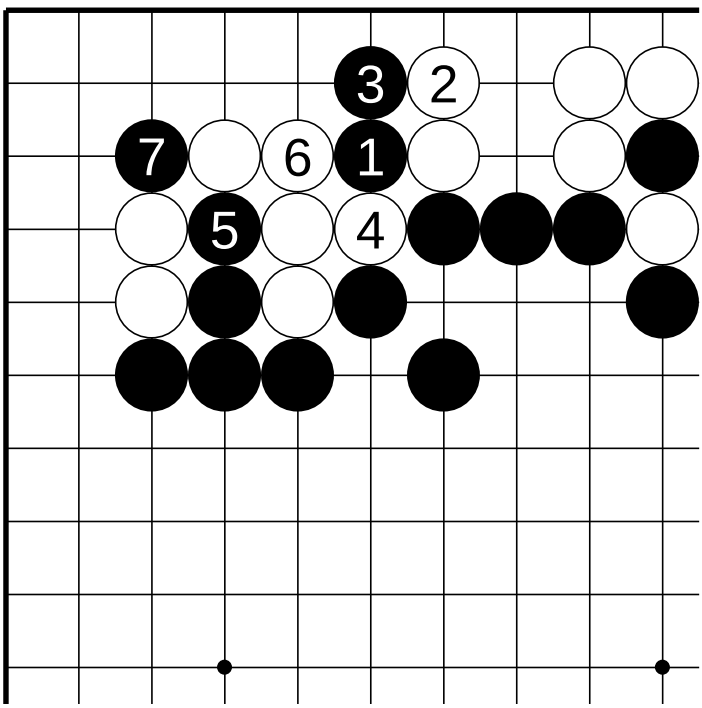


图2

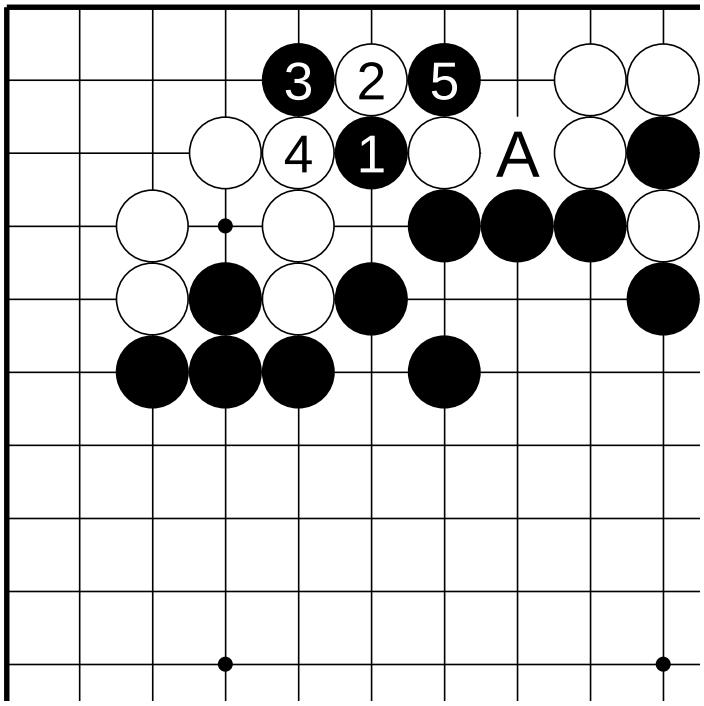


图3

图 3 分断

黑 1 时，白 2 扳强烈抵抗，黑若 A 打或于 5 位断打，白棋都可以简单连接，可是黑 3 连扳是妙手，白 4 断打时，黑 5 反断打，分断白棋成功。

图 4 白崩溃

图 3 白 4 如改于本图 1 位打，则黑 2 先手劫后再黑 4 冲，白棋崩溃。

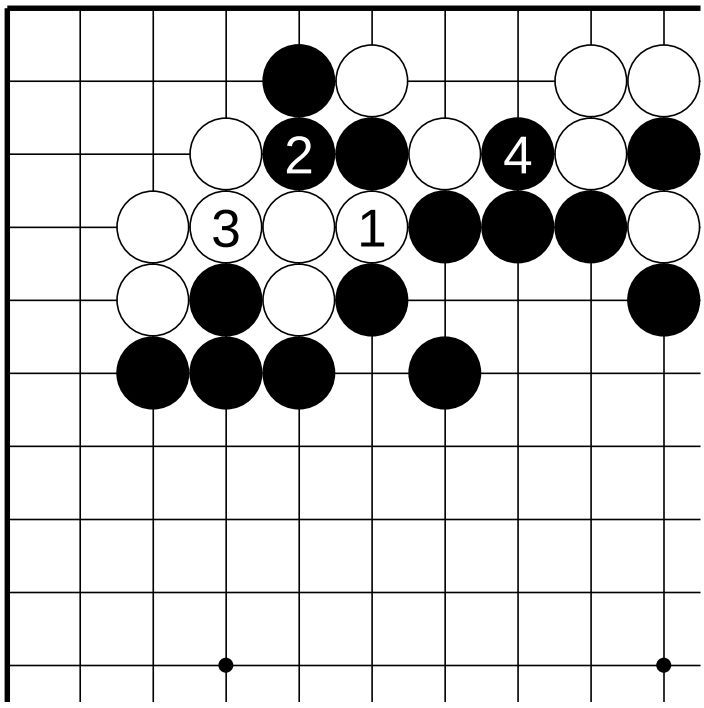
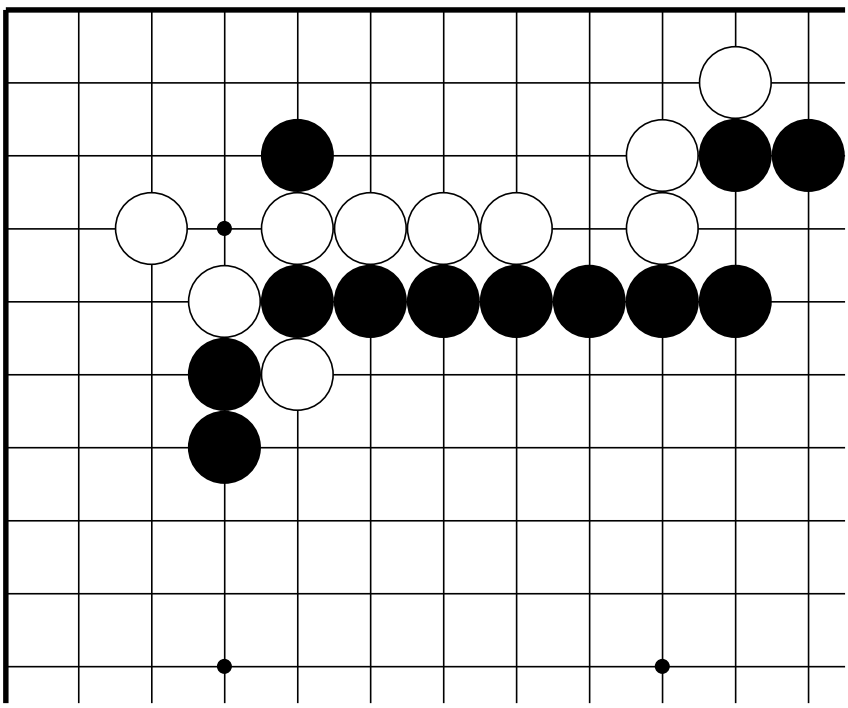


图4



基本图

第 28 型 侵入 黑先

基本图

若让左上角的白棋全部成为实空，则黑棋不能满意。想什么办法呢？

懂得手筋的人，则很容易侵入。

图 1 活角

黑 1 碰是手筋。白棋 2、4 是此时最好的应手，黑 5、7 活角。黑棋成功。

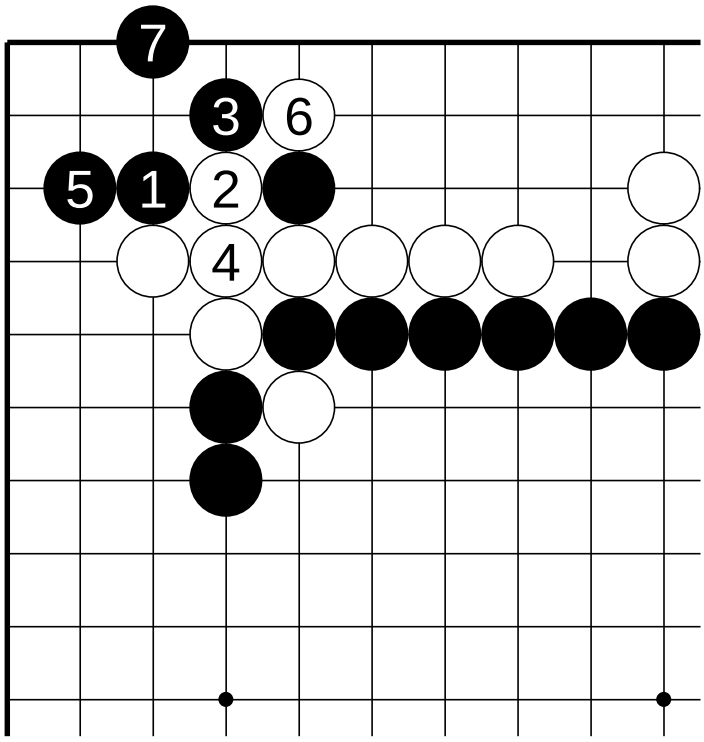


图1

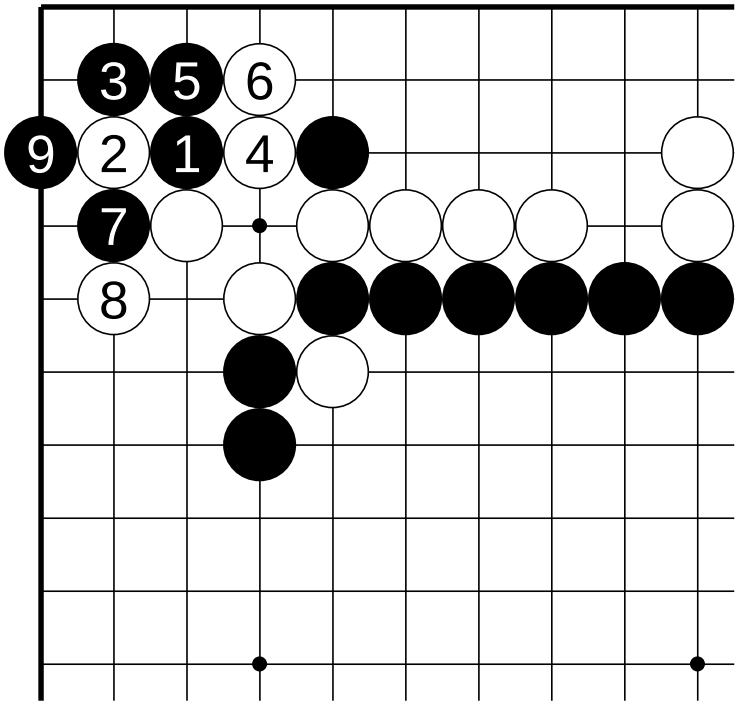


图2

图 2 仍可活角

白 2 如扳，则黑 3 连扳是好手，白棋只好 4 打、6 挡，黑 7、9 断吃一子仍可活角，白空大减。

图 3 简单成活

图 2 白 6 若改于本图 1 接，则黑 2、4 取先手后再黑 6 立，简单成活。

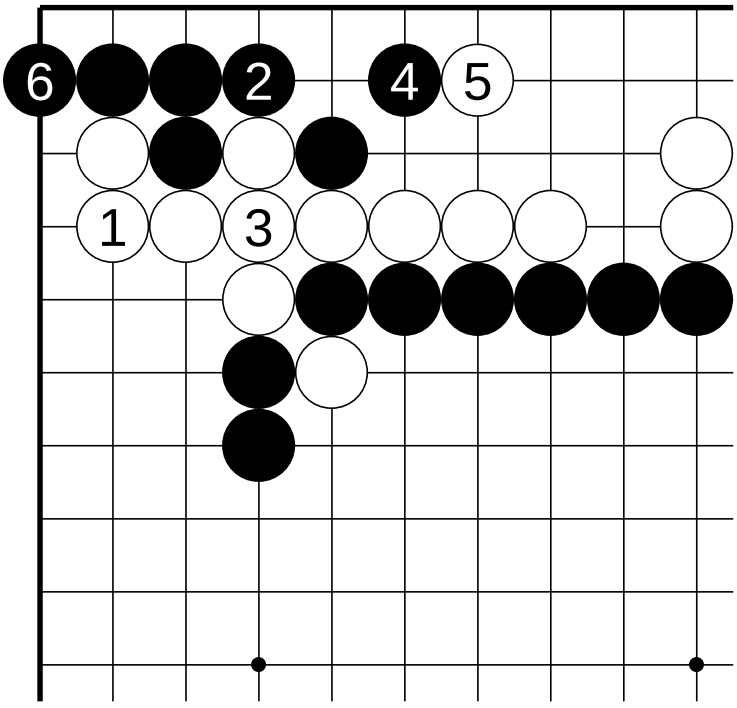


图3

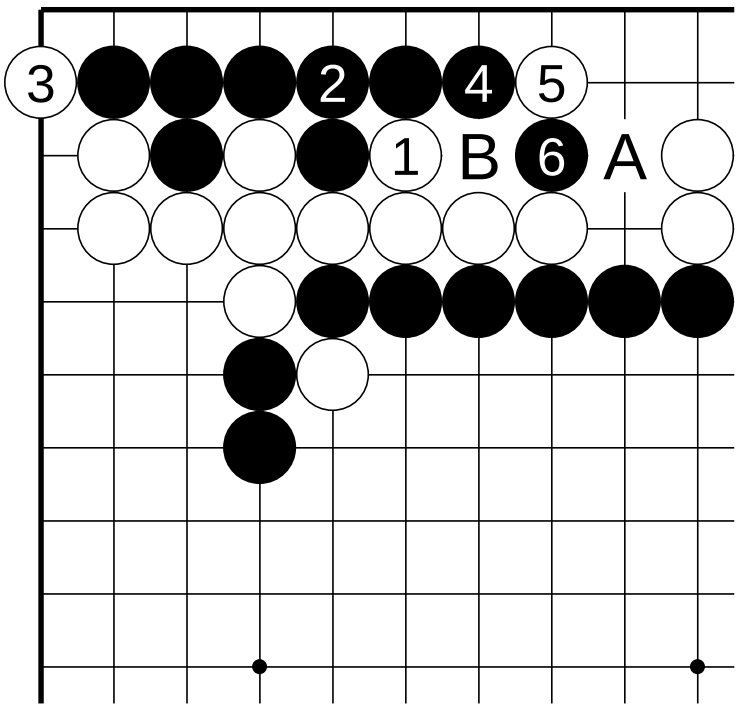


图4

图 4 白棋无理

图 3 白 5 如改于本图 1 打、3 扳，意图杀黑，无理。黑 4 长，白 5 挡时，黑 6 挖成立。以后，白若 A 打，黑 B 接，则出现上下两个断点；又，白若走 B 位，则黑 A 长，切断后对杀白负。

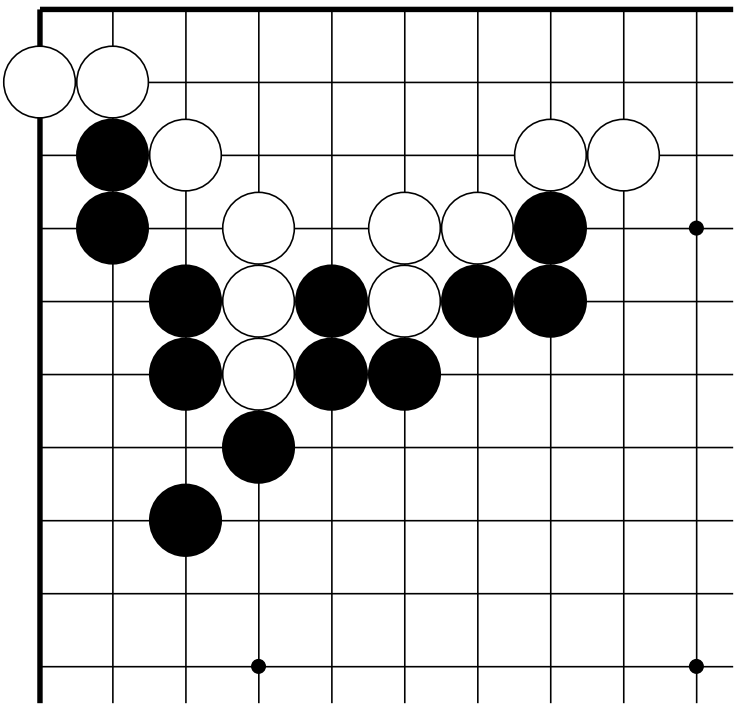
第 29 型 小毛病

黑先

基本图

白棋空内，有点小毛病。

黑应施展什么手段，来破白空？



基本图

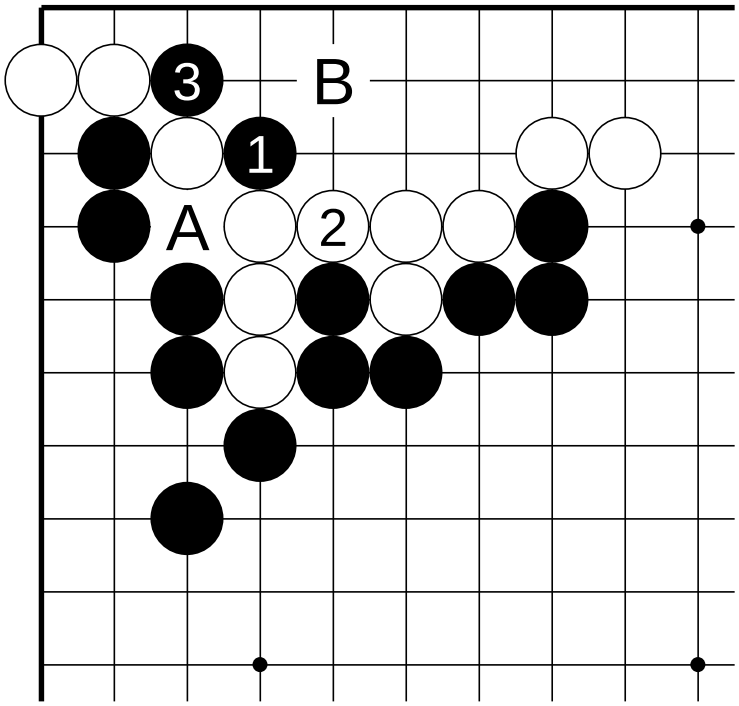


图1

图 1 手筋

黑 1 挤是手筋，只此一手。白 2 如粘，则黑 3 打。之后，白 A 接，黑 B 虎，没有问题。结果，黑棋吃掉白二子而破白空。

图 2 吃三子

黑 1 挤时，白 2 如打，则黑 3 长出，白 4 不能在 5 位粘，否则黑 A 大，白更不利。如图进行至白 6，黑可先手吃白三子。

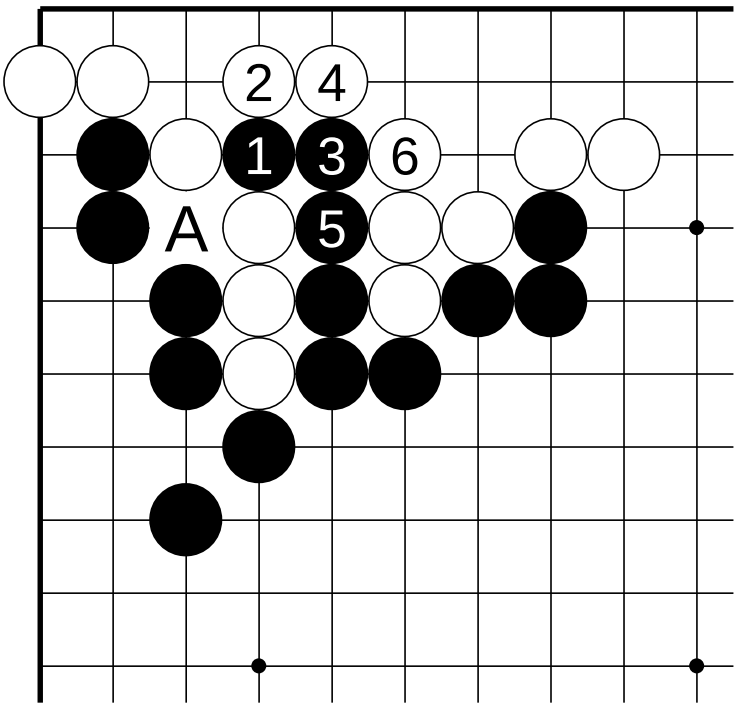


图2

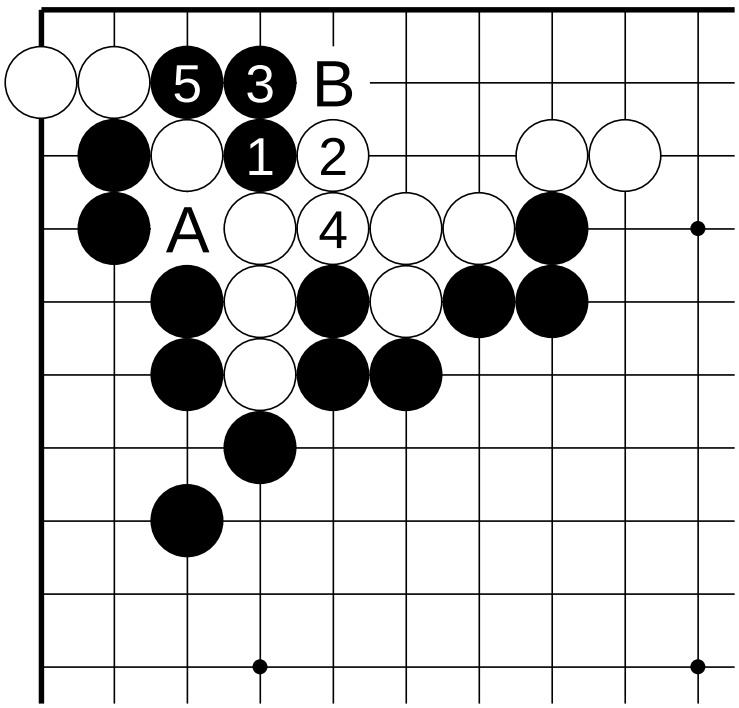


图3

图 3 仍然有棋

黑 1 挤时，白如在 2 位打，则黑 3 立，仍然有棋。白 4 黑 5 之后，白 A、黑 B 即可。

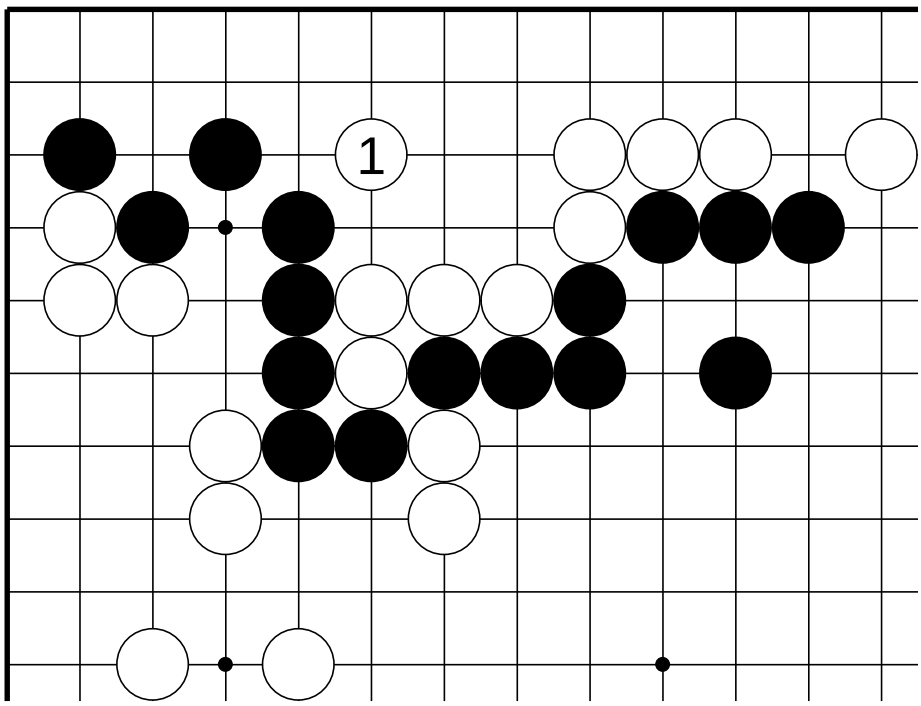
故，黑 1 是冲击白棋要害之处，白不论怎样应，黑都有棋。

第 30 型 留有缺陷 黑先

基本图

现在白 1 跳，看似可行，但其实留有缺陷，黑应怎样下？

一看就知道要点再哪里的人，已有一定水平了，但白棋最好的应手也要考虑。



基本图

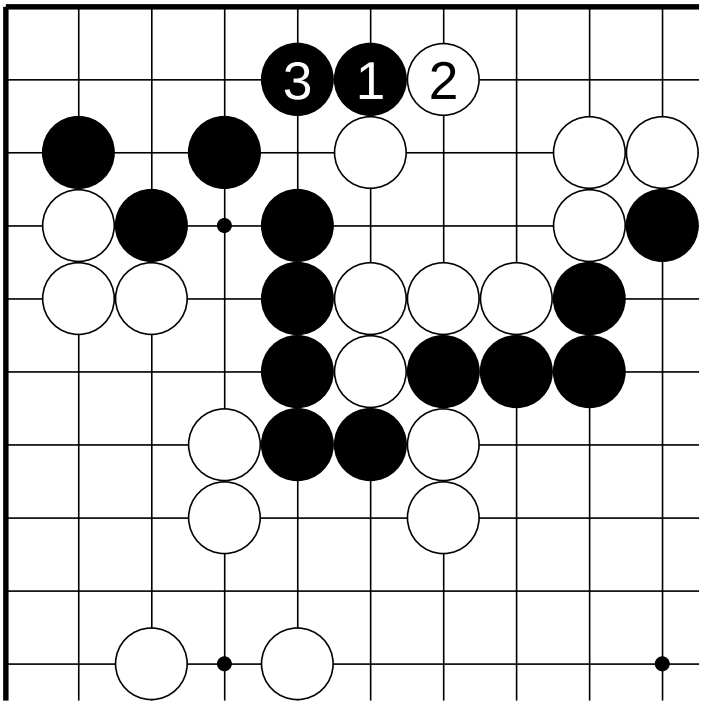


图1

图 1 帮忙

黑棋为了安定角地，而在 1 位托是手筋，但不是最好的手段，同时帮助白棋补了毛病。白 2 挡，黑 3 退，白棋可以脱先。

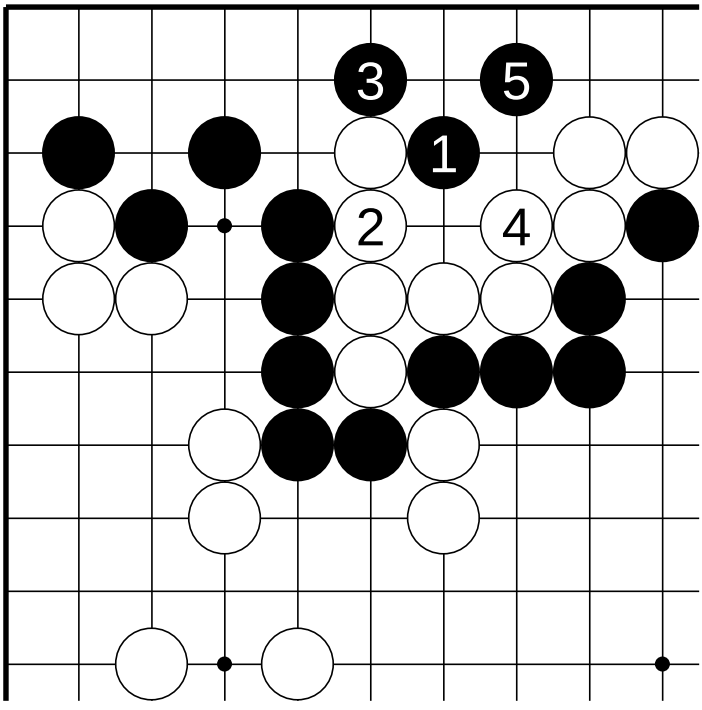


图2

图 2 大成功

黑 1 碰是急所。白如 2 粘，则黑 3 扳，白 4 只得接，黑 5 虎，不但安定了黑角同时又掏了白空，黑大成功。

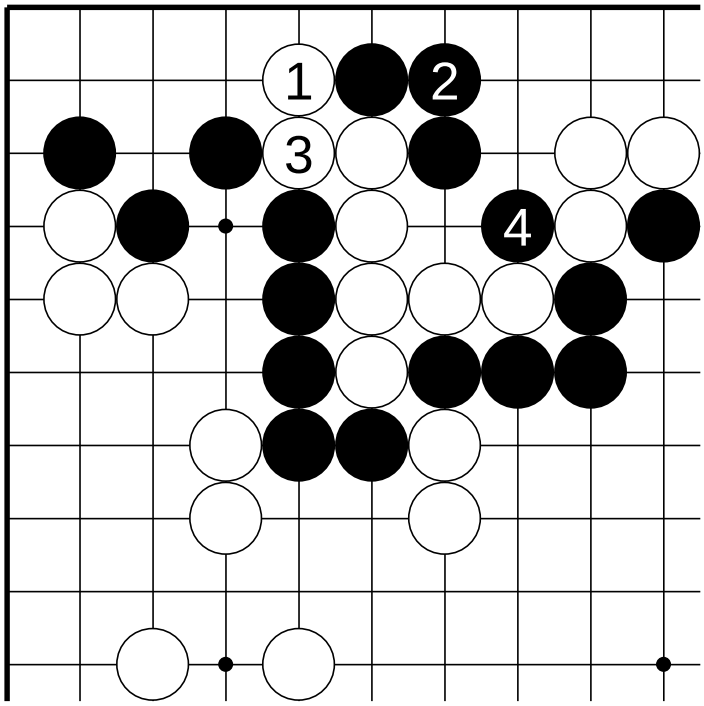


图3

图 3 白被杀

图 2 白 4 如改于本图 1 扳，无理。黑 2、白 3 后，黑 4 切断，白棋被杀。

图 4 双方正确的应手

黑 1 碰时，白 2 扳是正确的应手，黑 3 冲时，白 4 虎，黑 5 不能省，否则白 5 粘黑角危险。此图是双方最好的下法。

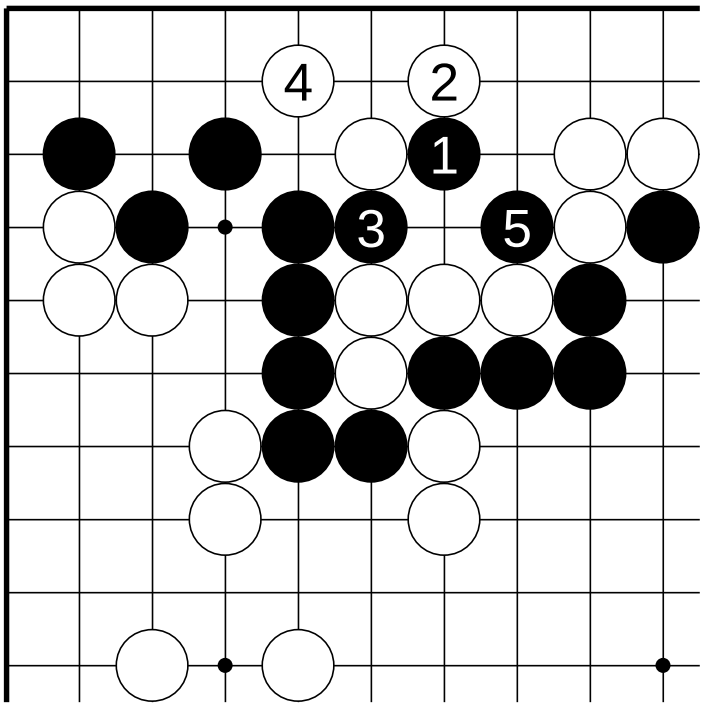
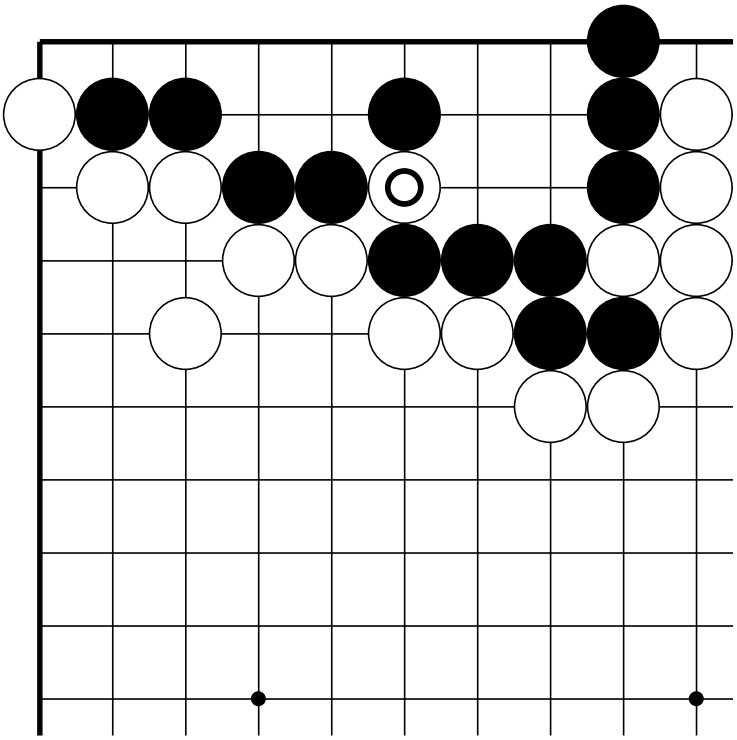


图4



基本图

第 31 型 最好手段

白先

基本图

利用白◎子可以得到好处，但怎样下才是白棋最好的手段。

简单的考虑要失败。

第一着是解决问题的关键。

图 1 不能满意

白 1 打、3 立是常用的手段，黑 4 只好提一子，白 5 吃黑二子获得相当大的战果，但白还有更好的下法，本图白棋不能满意。

过程中，黑 4 如 A 打，白就 4 位长，黑棋更为不利。

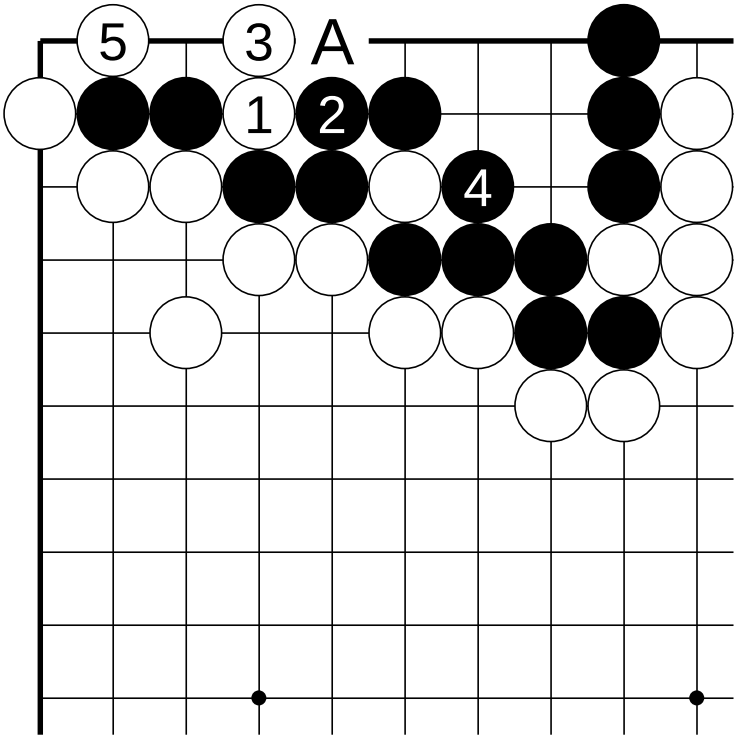


图1

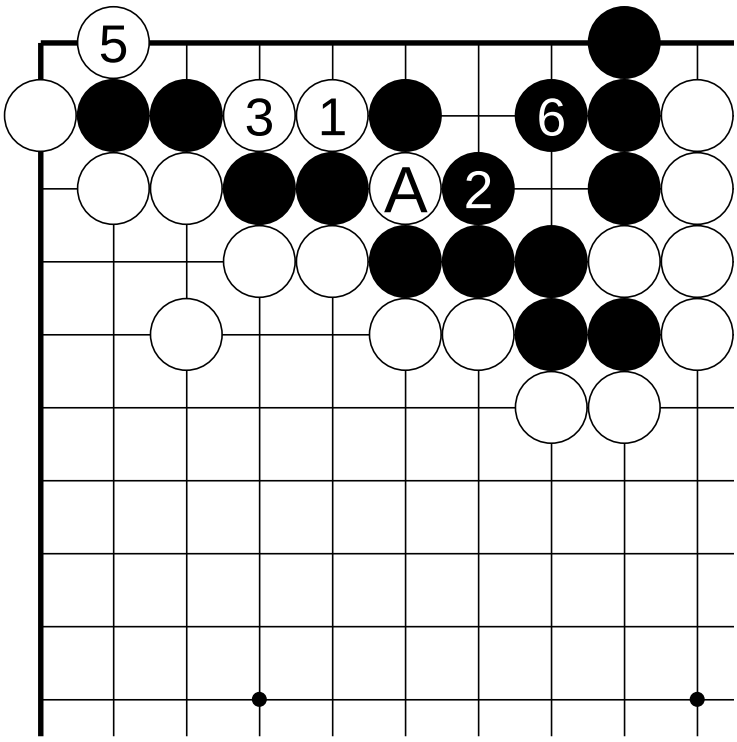


图2

❹=A

图 2 大成功

白在 1 位断打是手筋。黑 2 只好提一子，白 3 打，黑 4 接，白 5 先手吃黑二子，把黑空侵消到最小限度，白棋大成功。

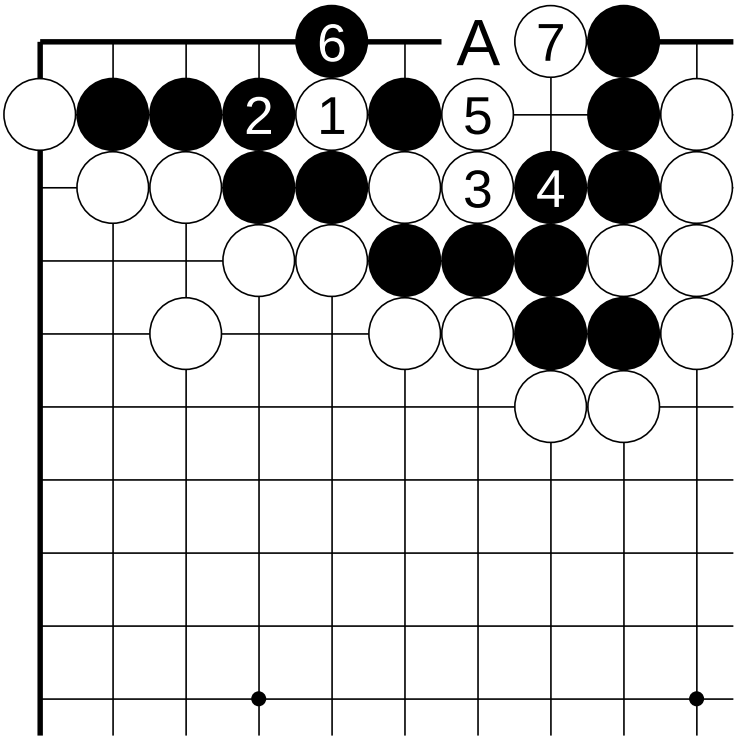
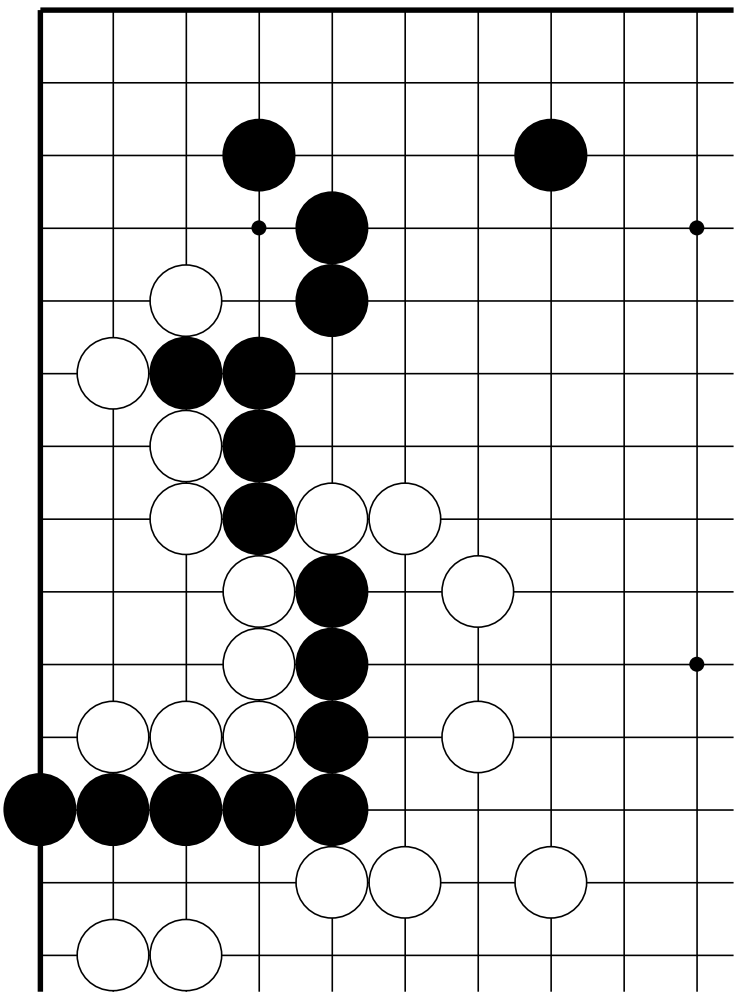


图3

图 3 黑不利

黑如 2 接，则白 3 以下双方形成对杀，进行至白 7，黑棋难办。虽黑 A 扑可成后手劫，但负担很大，当然于黑棋不利。



基本图

第 32 型 哪里入手黑先

基本图

救出黑棋八子的手段，只能将左边白棋吃掉。

白棋断点多，黑应从哪里入手好呢？

第一、三手是解决问题的关键。

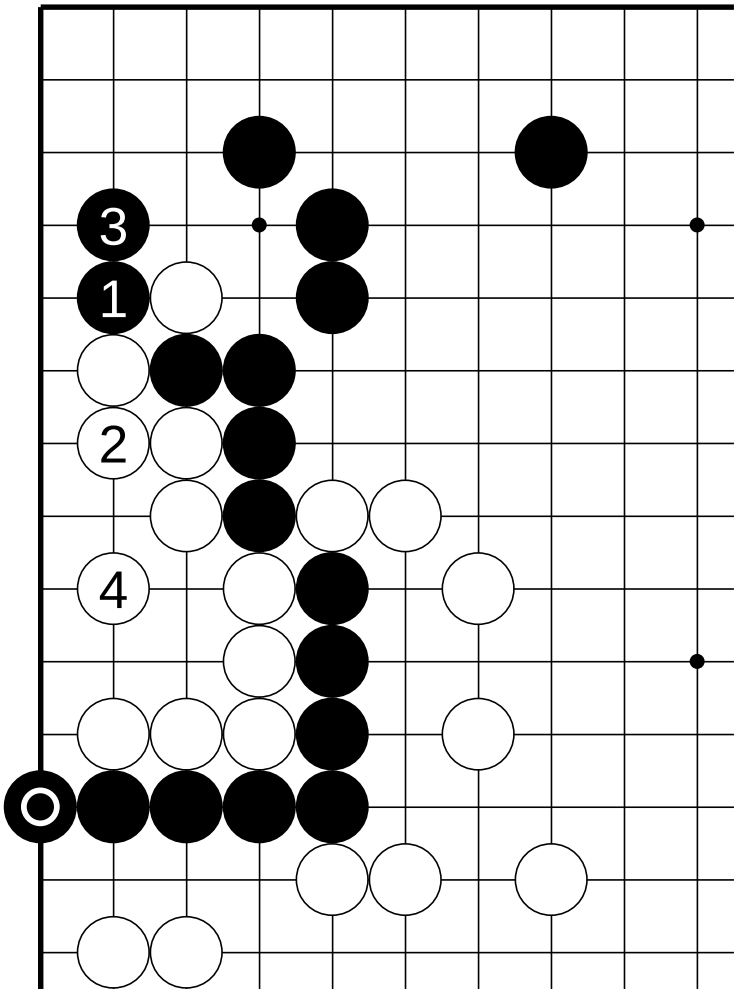


图1

图 1 失败

黑 1 从这里下手，也许有人会想到，但白 2 接，黑棋只割取白一子，收获不大，白 4 后已没有棋了。

黑棋必须另想对策。注意：黑◎子起着很大的作用。

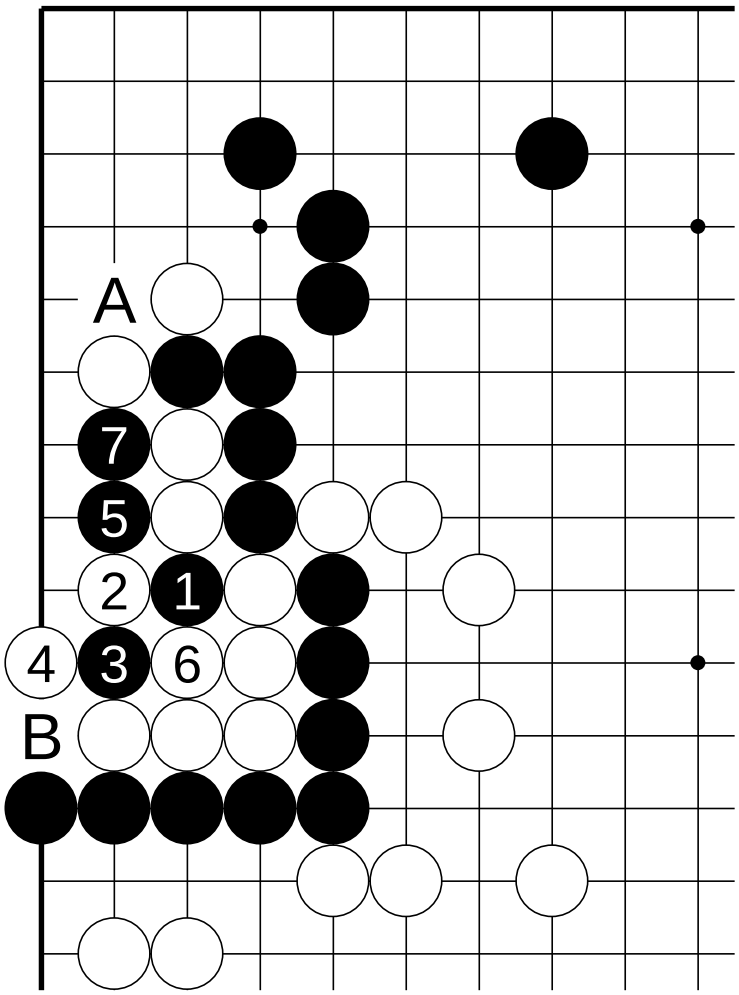


图2

图 2 妙手

黑 1 断、3 挖是妙手，白如 4 打，则黑 5、7 切断，白棋全部被杀。之后，白棋在 1 位粘时，黑 A 断打即可。

又，白 4 如走 5 位粘，则黑 B 打吃掉白五子，也可以满意。

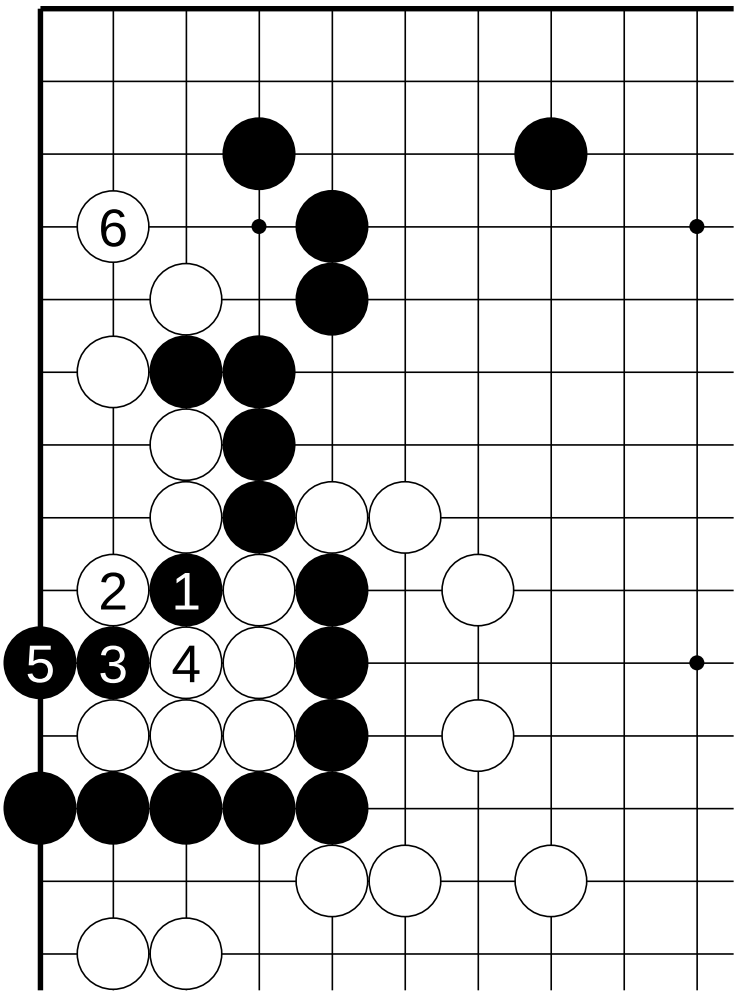


图3

图 3 黑硬腿的作用

黑 3 挖时，白 4 若提取一子，则由于黑有硬腿，便可以在 5 位长出，白 6 虎时……

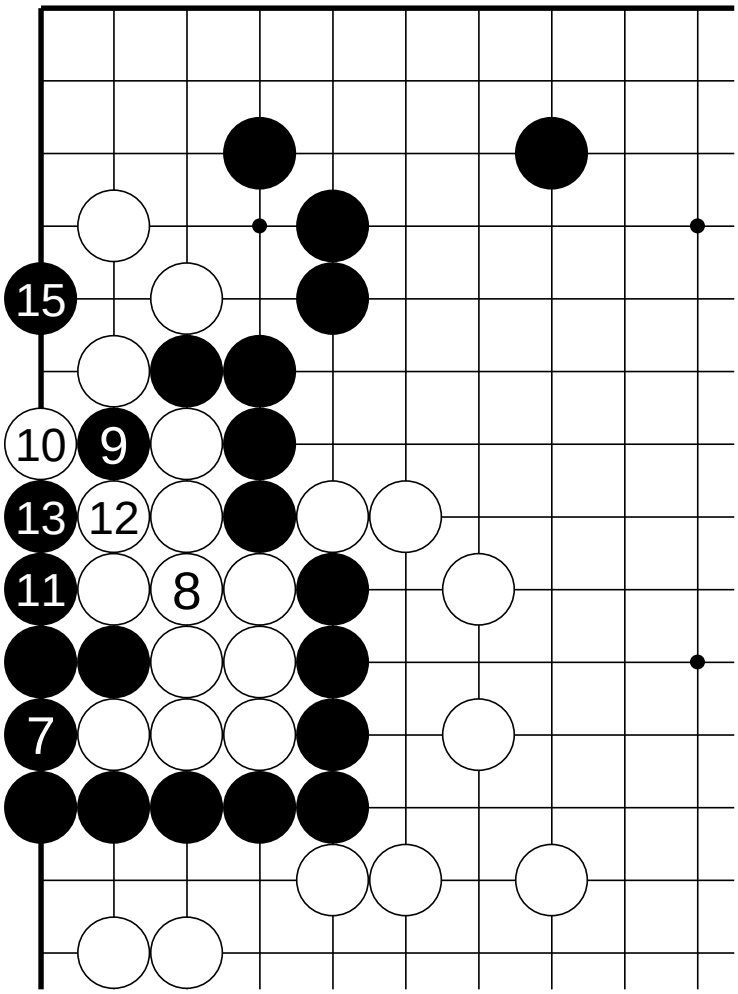


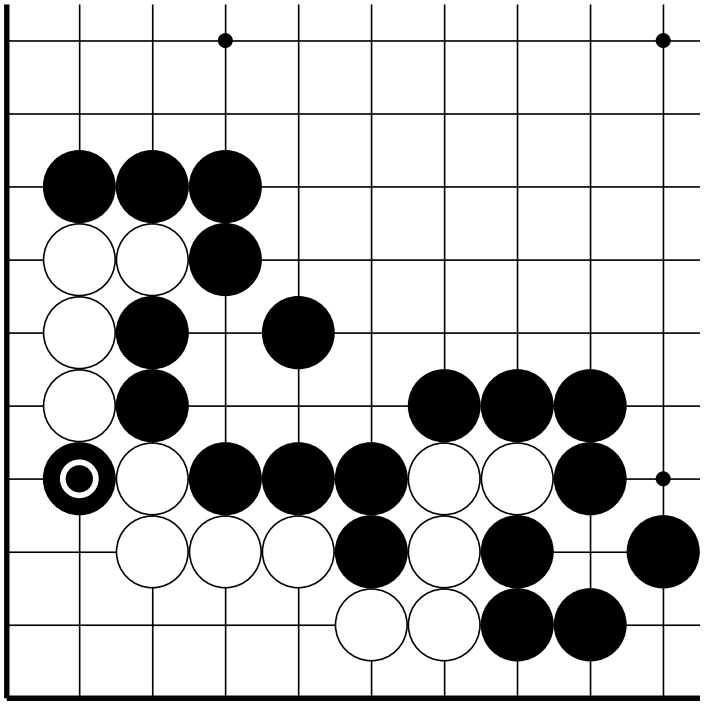
图4

14=9

图 4 白被杀

黑 7 打，白 8 粘时，黑 9 断是紧气的手筋，白 10 以下至黑 15，白棋眼位不够，且对杀不够气而亡。

第 33 型 手段 黑先



基本图

乍看总感觉到白角没什么问题，其实不然。

利用黑◎子来施展手段，就会得到满意的结果。

基本图

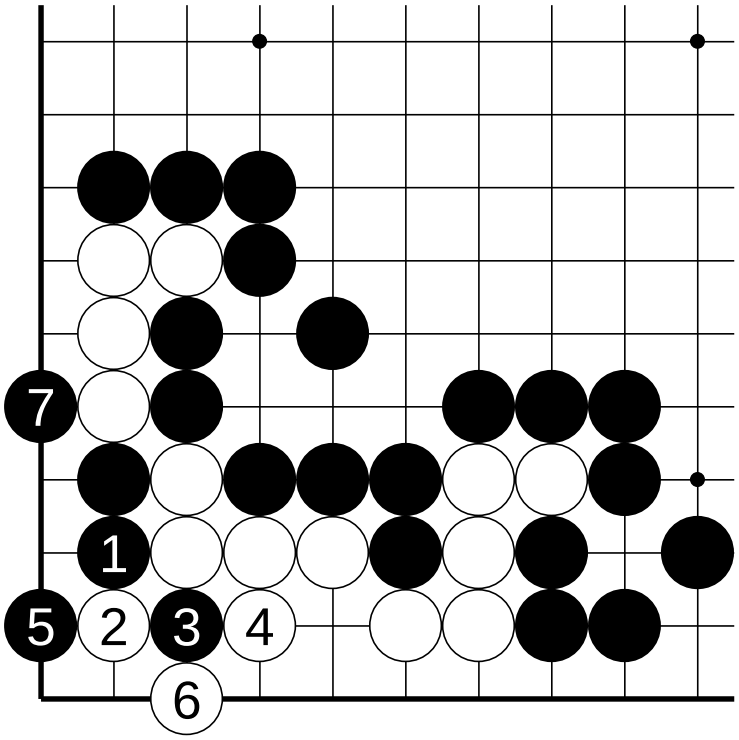


图1

图 1　大利

黑 1 当然要长，白 2 扳时，黑 3 断是妙手。白 4 若打，则黑 5 反打，白 6 提，黑 7 扳吃白四子获大利。

图 2　劫

续图 1。图 1 以后，白虽然可于 1 位扑，黑 2 提时，白 3 扑劫的手段，但这劫白方负担重，在一般情况下，白不敢贸然开劫。

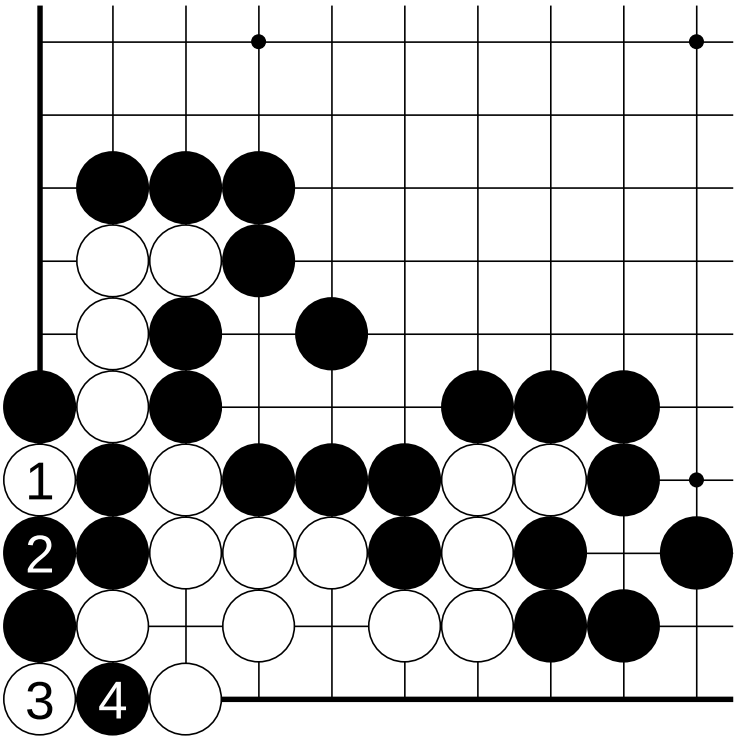


图2

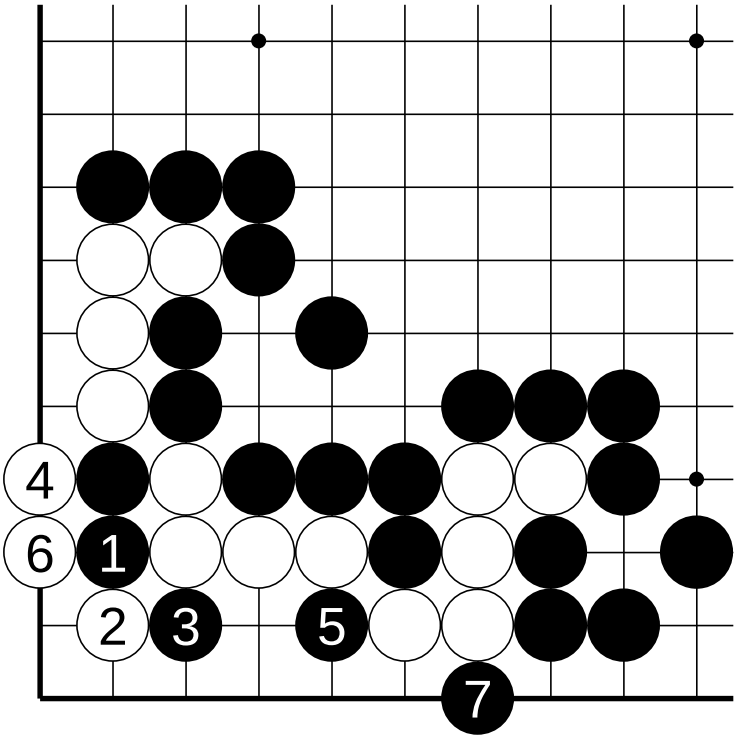


图3

图 3 吃白五子

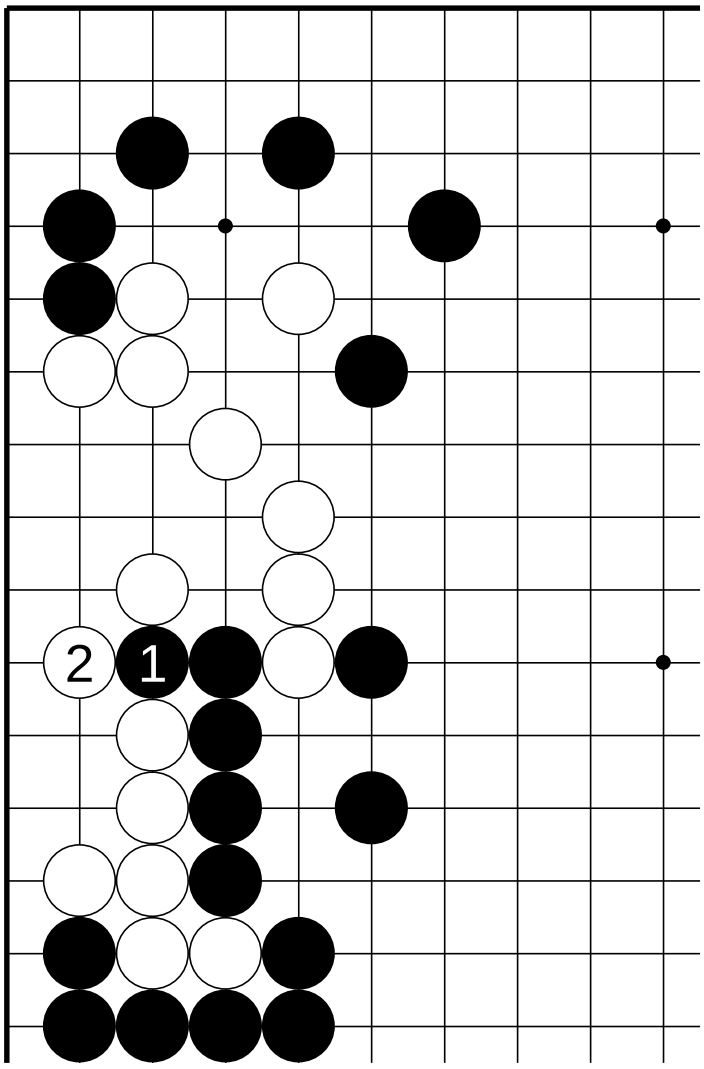
黑 3 断时，白 4 打吃黑二子，则黑 5 断打，白 6 提后，黑 7 吃掉白五子也可以满意。

第 34 型 下一手黑先

基本图

黑 1 冲，白 2 挡，下一手黑应怎样走呢？

这里的手段当然要断，但断的方向非常重要。黑棋最强的应手是什么？请考虑。



基本图

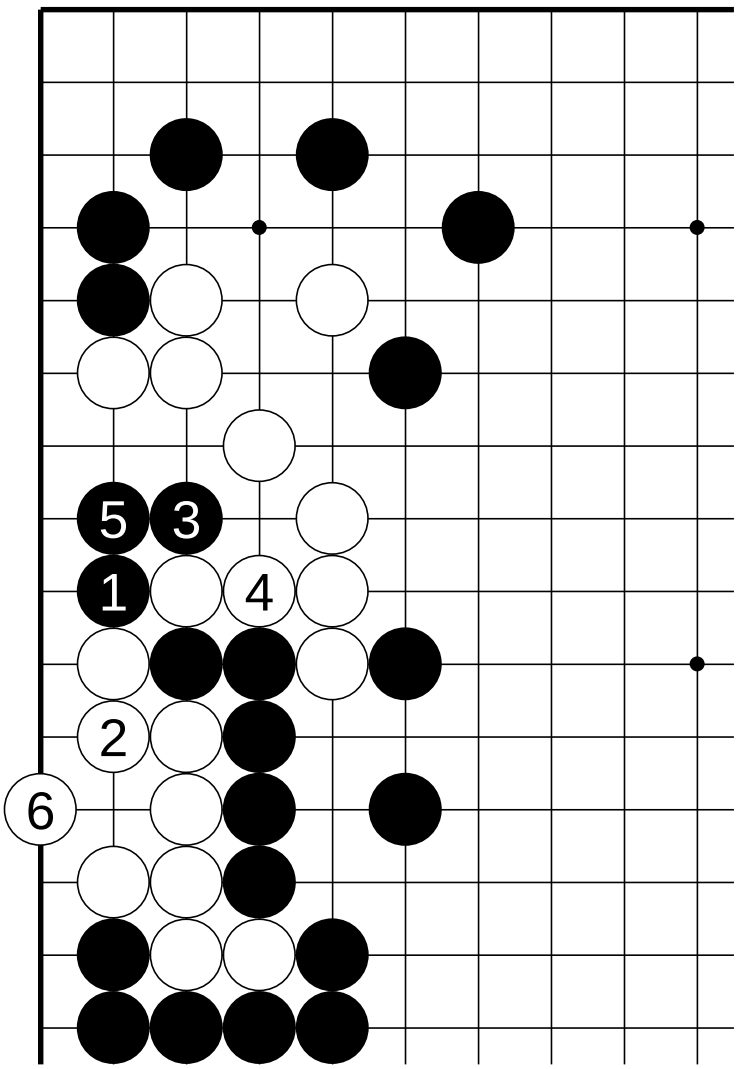


图1

图 1 没棋

黑 1 从这边断是常识，但在此时却是恶手。白 2 粘，黑 3、5 意图与白棋对杀，但白 6 做出一只眼，成为有眼杀无眼。

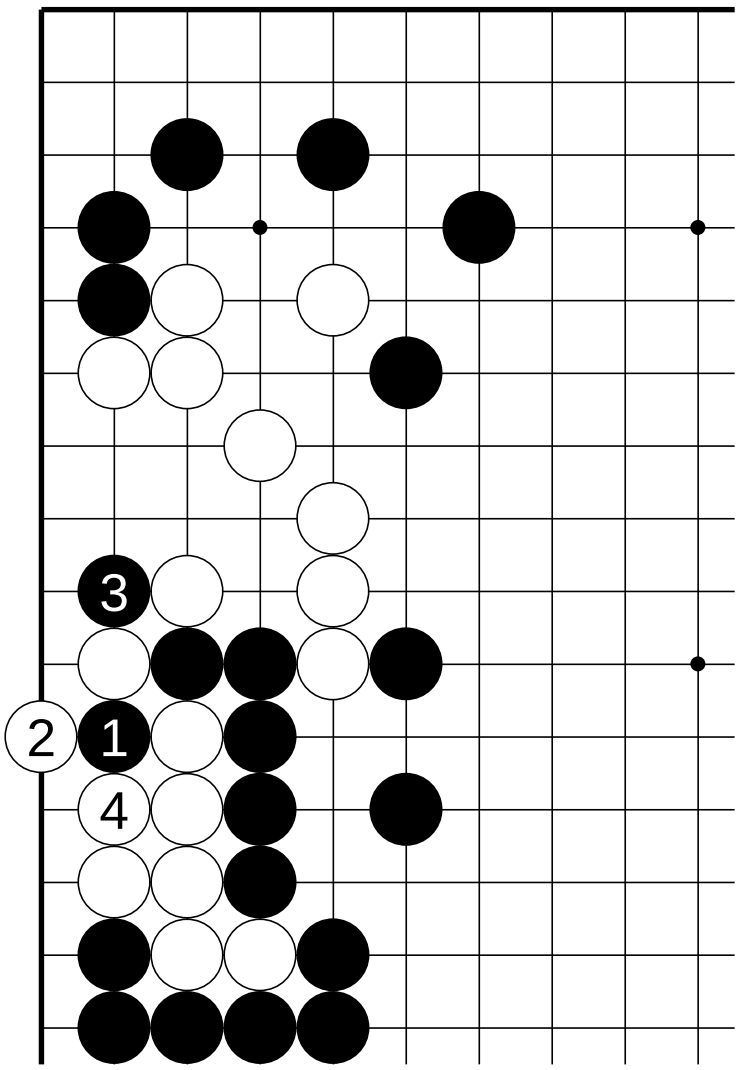


图2

图 2 正确

黑 1 从这方面断，正确。但是白 2、4 后，黑应采取什么手段呢？今后会出现什么结果呢？请看下图。

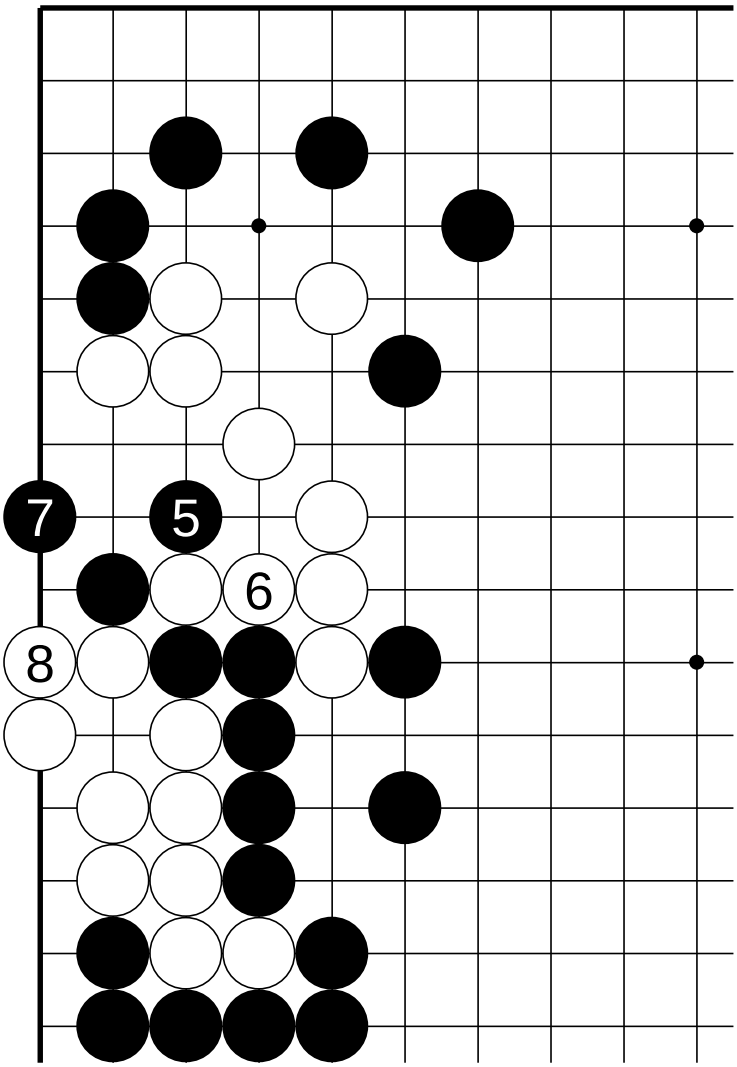


图3

图 3 留有劫争

黑 5 打、7 虎是特殊的手段，由于黑下一手有在 8 位扑劫的攻击手段，因此白 8 不能省。

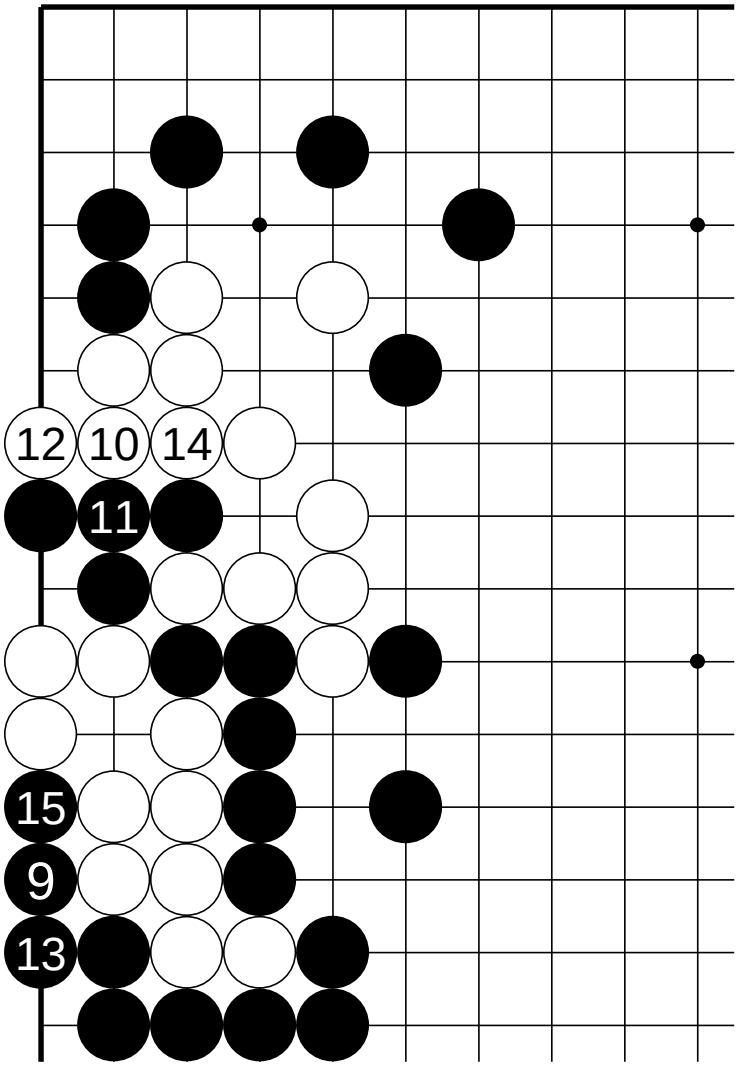


图4

图 4 吃掉尾巴

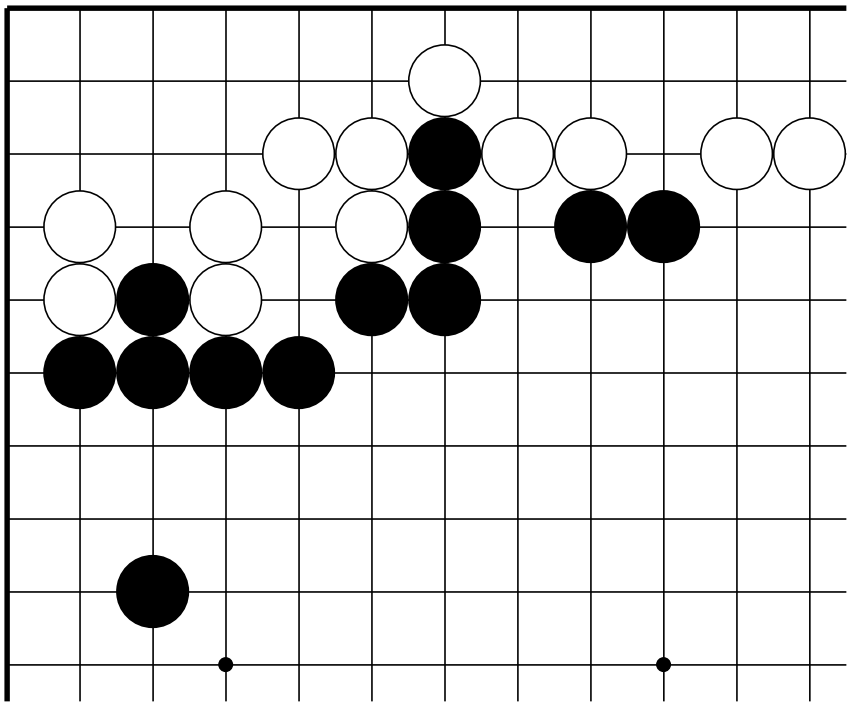
接图 3。黑 9 扳，白 10 以下双方紧气，进行到白 14 时，黑 15 可以吃掉白七子的尾巴，而且白棋更糟的是吃掉黑棋四个字后，仍然是一只眼。以后会成为白棋的负担。

第 35 型 小利 黑先

基本图

白棋空内，有一点小毛病。

黑怎样下才能得到好处。即使得小利也算成功。



基本图

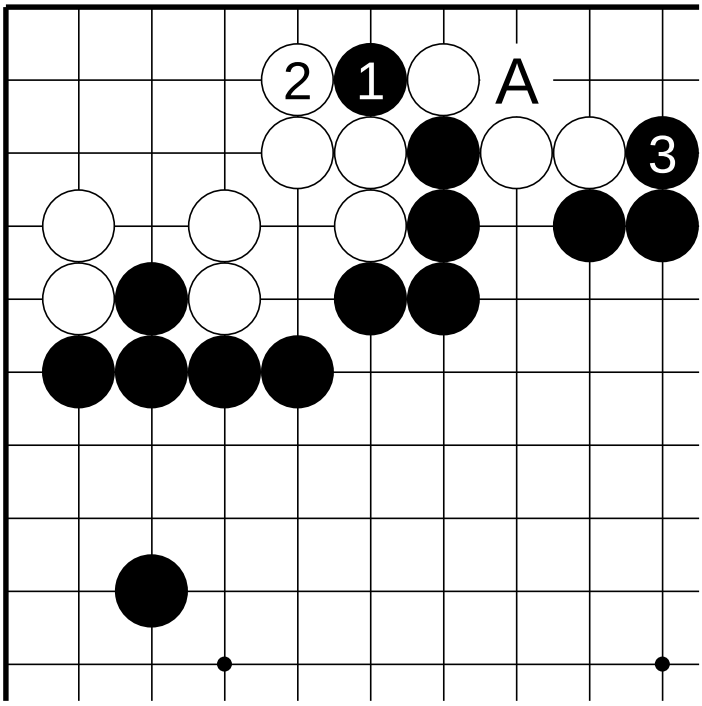


图1

图 1 冲破

黑 1 断，白如 2 打，则黑 3 冲破白阵。

故，白 2 只好于 A 位粘，此时黑棋有什么手段？

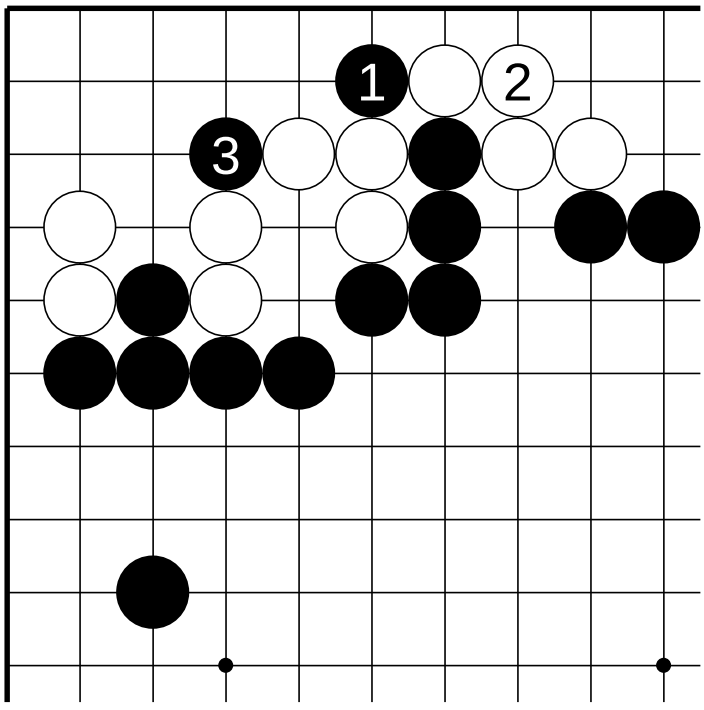


图2

图 2 鬼手

黑 1 白 2 时，黑棋有 3 嵌之鬼手，你是否发现？

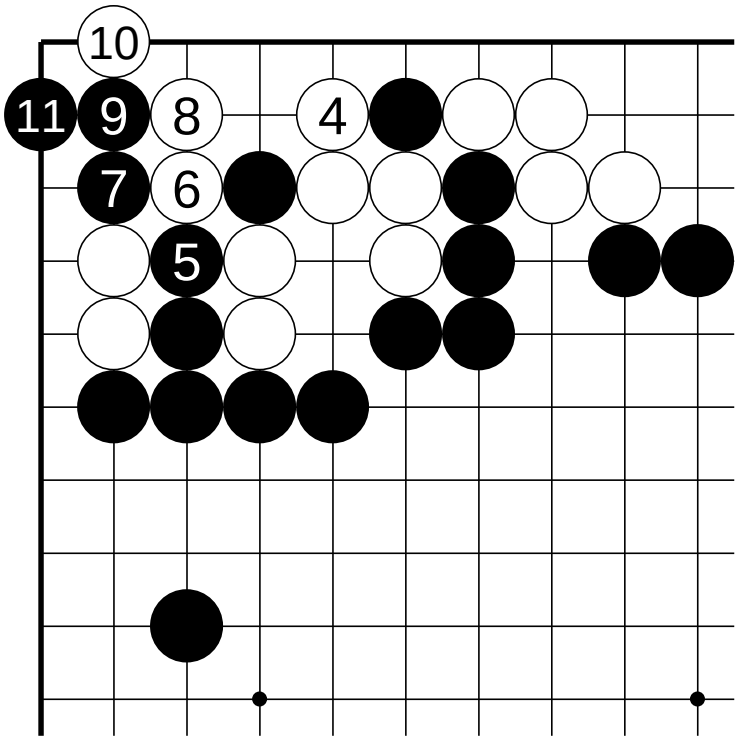


图3

图 3 吃二子

续图 2。白 4 如拐打，则黑 5 以下至 11，可简单地吃白二子。

又，白 4 如于 5 位粘，则黑 4 打，白 A 接时，黑 6 长白全部被杀。

图 4 双活

白棋若 1 打、3 接与黑棋对杀，则黑 4 扑是紧气的好手，白 5 以下至黑 16 是双方正常的接应，结果成双活，黑棋当然可以满意。

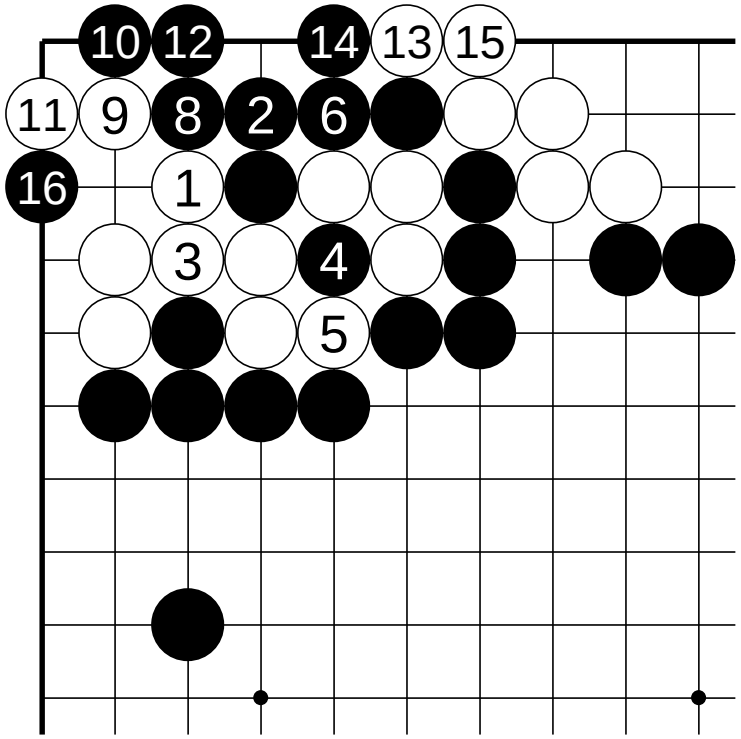
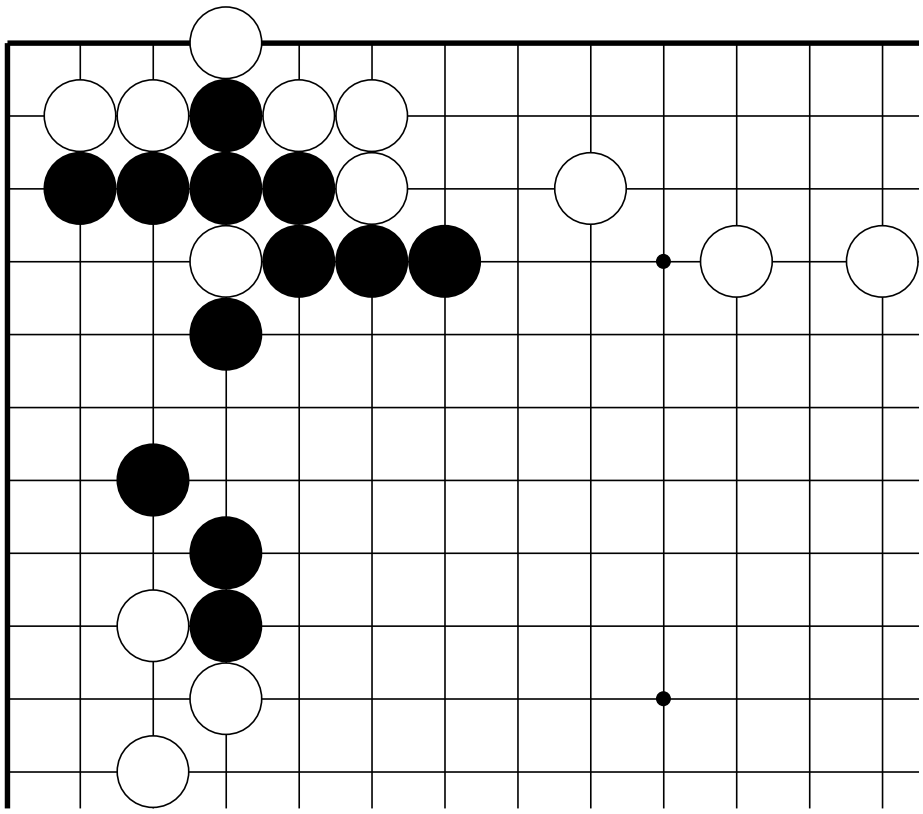


图4

7=4



基本图

第 36 型

压低 黑先

基本图

上边白棋薄弱，利用薄味来压低白棋的办法有手筋，也有俗手，黑棋应怎样进行？

这是试验你知道不知道手筋的好题材。

图 1 俗手

黑 1、3 是俗手。只会帮白强化阵地。

过程中，黑 3 若于 A 扭断，白 B 打即可。

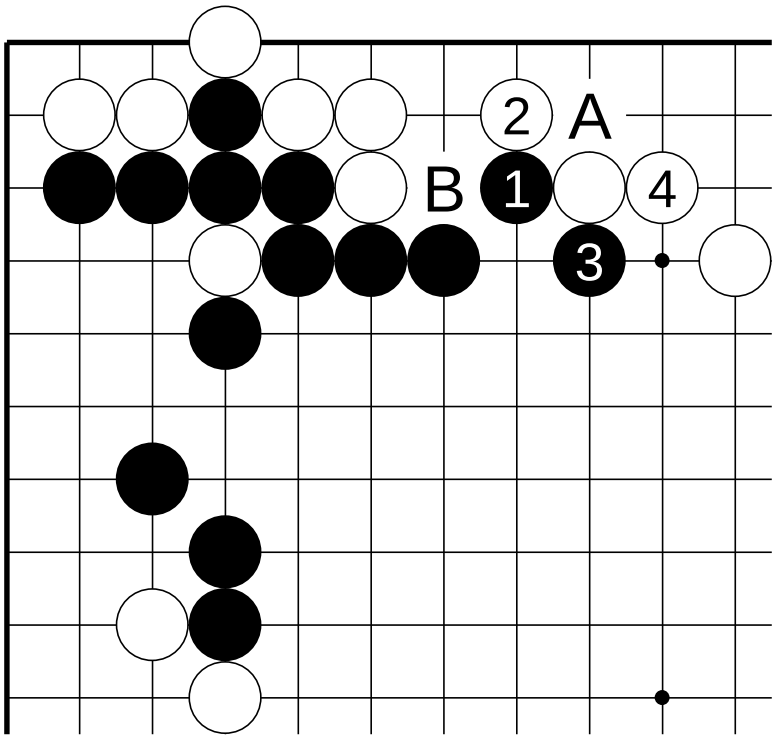


图1

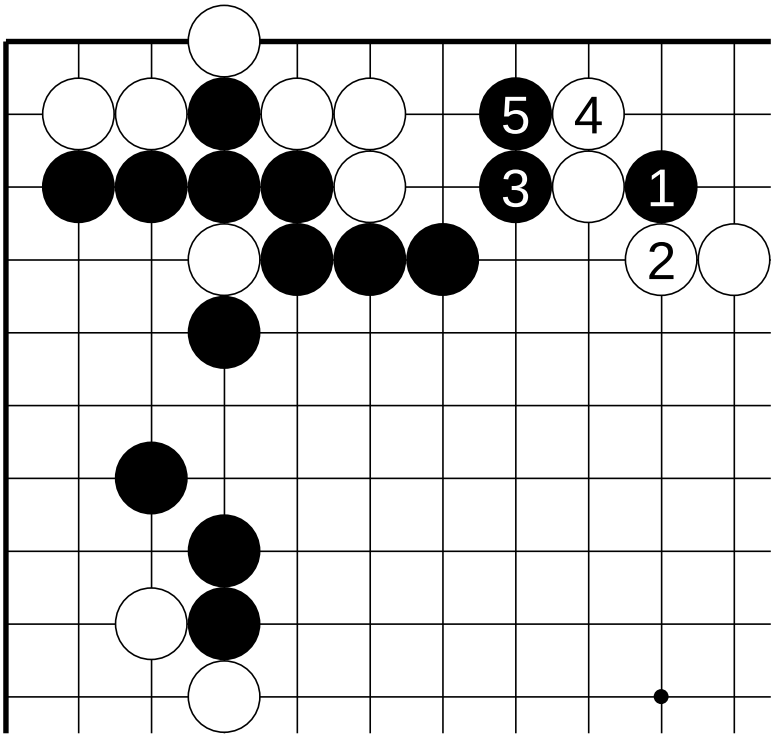


图2

图 2 手筋

黑 1 碰是手筋，只此一手。白如 2 挡，则黑 3、5 割取白六子，黑大成功。

图 3 分断

白如 2 长，则黑 3 点入是好手，白棋只好挡，黑 5 同样可以分断白六子。

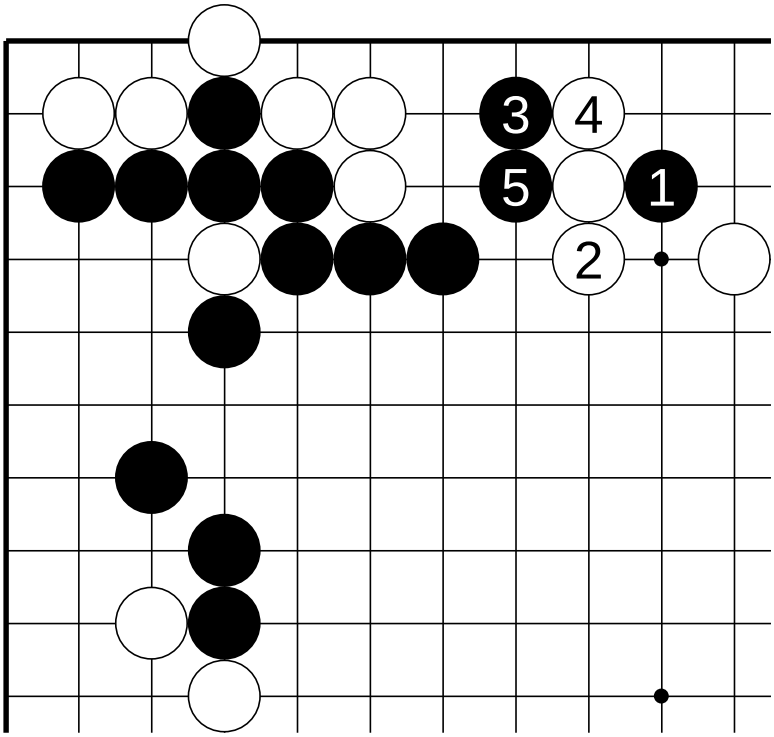


图3

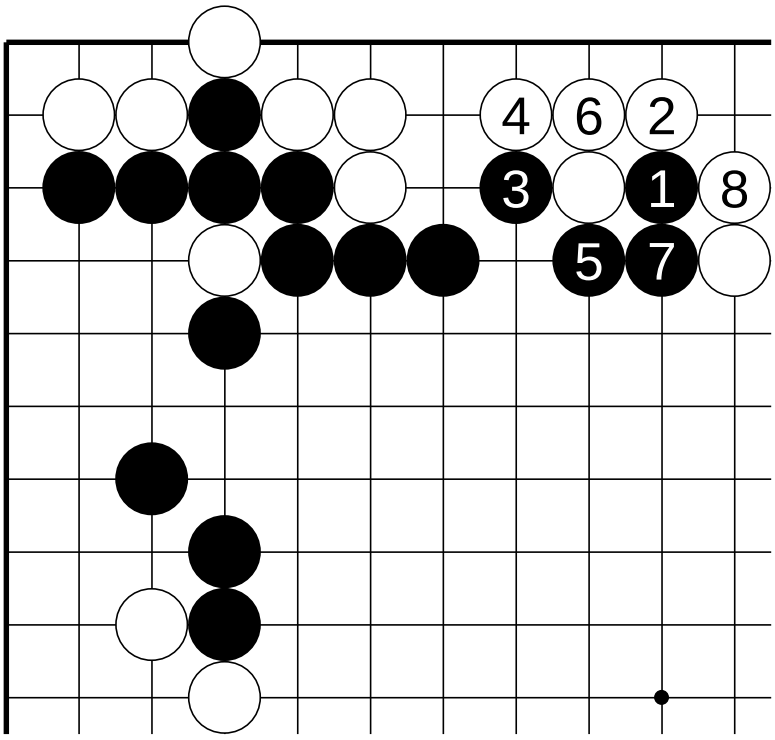


图4

图 4 压低

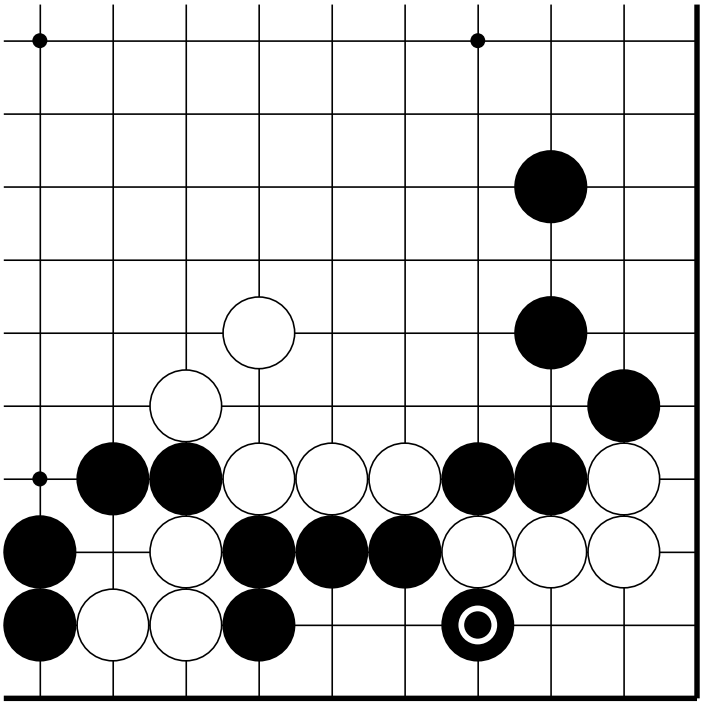
黑 1 碰时，白如 2 扳，则黑 3 夹，白 4 以下虽然可以完全连接，但黑 5、7 将白先手压低，是黑充分之形。

第 37 型 有希望

白先

基本图

现在黑棋◎扳，角上白四子还有希望吗？



基本图

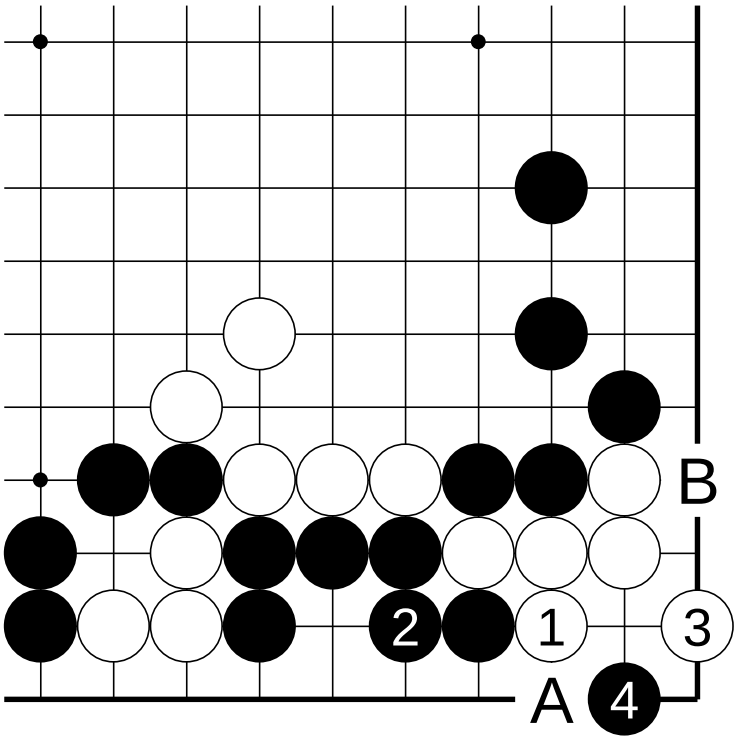


图1

图 1 不能活

白 1 挡，失去一切变化，白 3 时，则黑 4 点；以后白 A，则黑 B，白 B，则黑 A，白不能活。

图 2 活角

白 1 断是手筋，只此一手。黑 2 时，白 3 扑是和 1 相关的好手。黑 4 以下至白 9，白活。

过程中，黑 8 如改于 9 位点，白即于 3 位提劫，此劫黑方负担重，在一般情况下不敢贸然开劫。

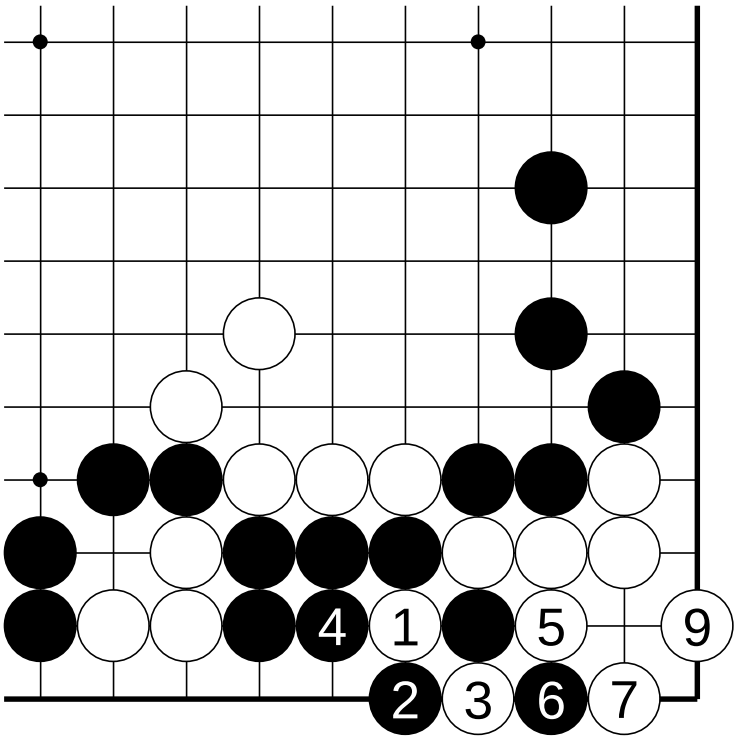


图2

8=3

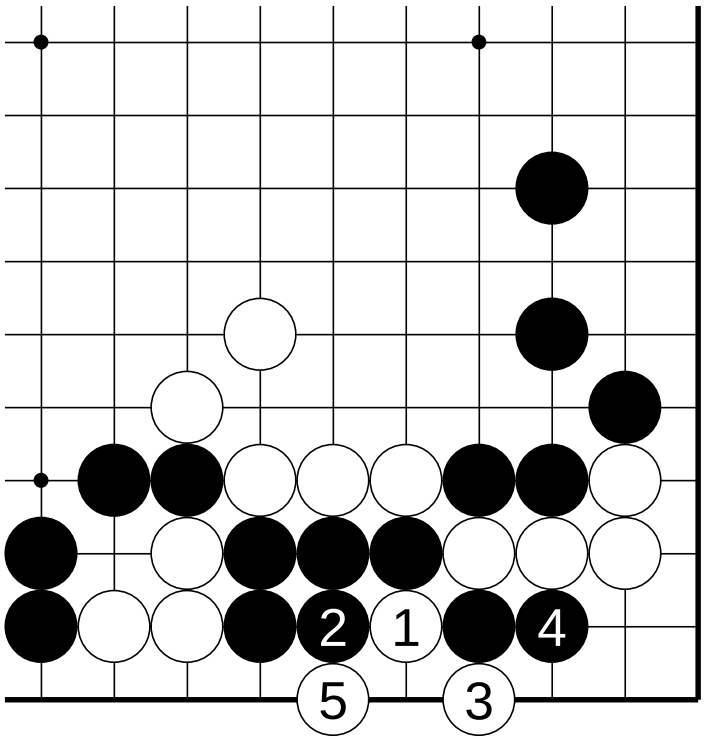


图3

图 3 劫

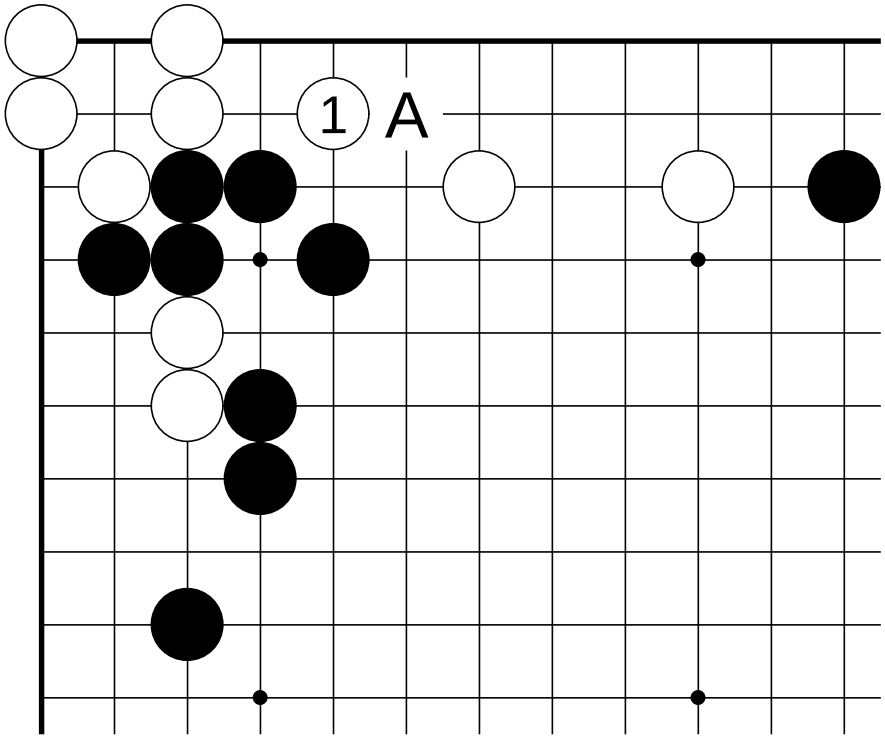
白 1 断时，黑 2 如从上边打，则白可于下边反打，如果黑提白一子，则白再于 4 位打，将还原成图 2。如本图可成大劫。

第 38 型 假手 黑先

基本图

这是小目定式后出现的棋形。

现在白 1 跳渡，看似可行，但这是一着假手，正着应是白 A 尖。黑怎样利用白棋的假手进行攻击？请考虑。



基本图

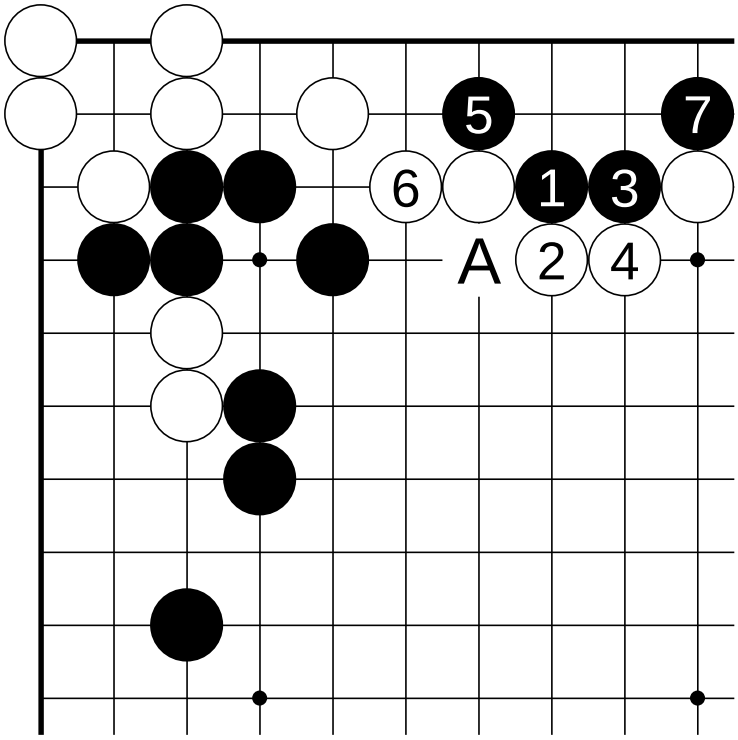


图1

图 1 渡过

黑 1 碰是好手。白如 2 上扳，则黑 3 以下至 7 黑棋渡过，而且白棋还留有 A 位断点，黑棋当然可以满意。

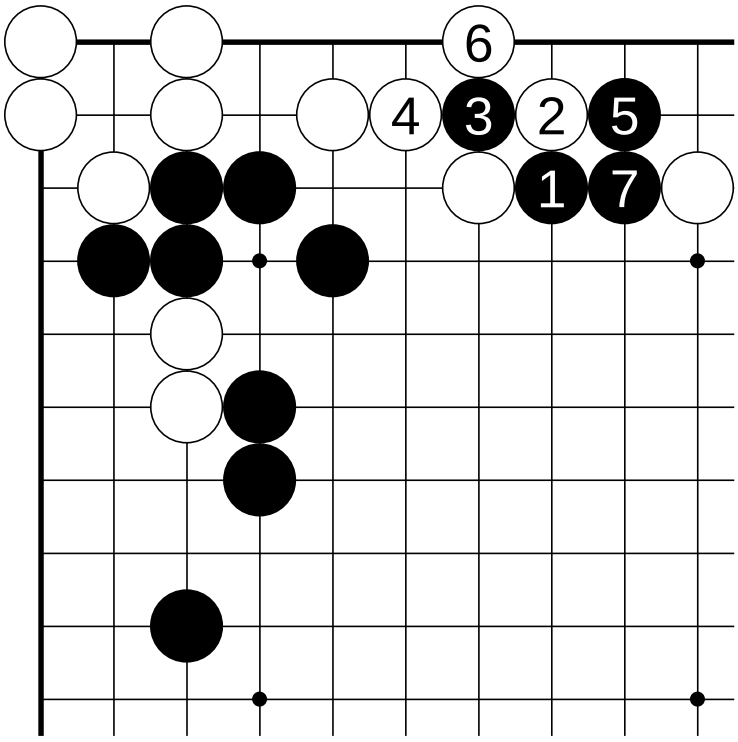


图2

图 2 扭断

黑 1 时，白如下扳，则黑 3 扭断是手筋。白棋难以应付，白如 4 打，则黑 5、7 可隔断白一子。

过程中，白 6 如于 7 位断打，则成为劫争，这一劫争于白不利。

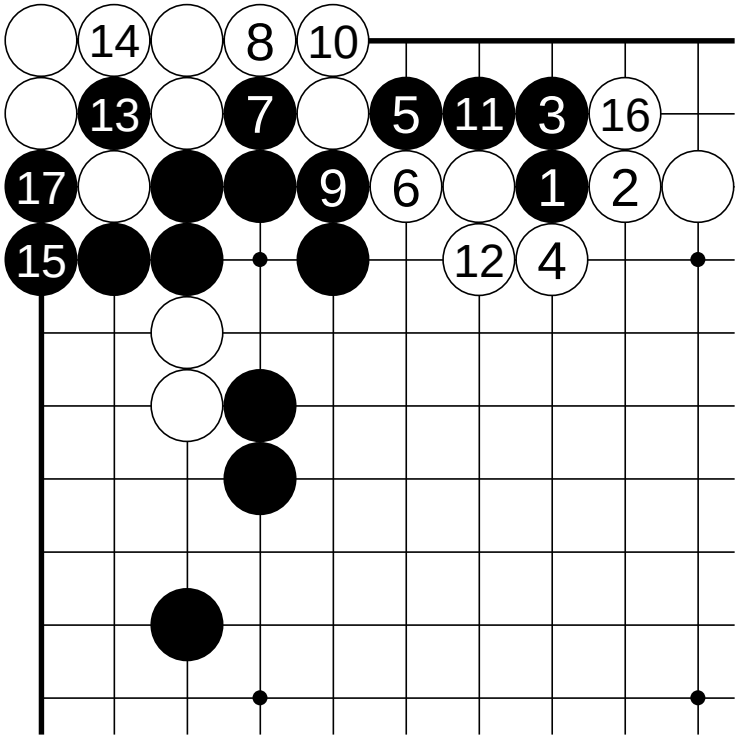


图3

图 3 大劫

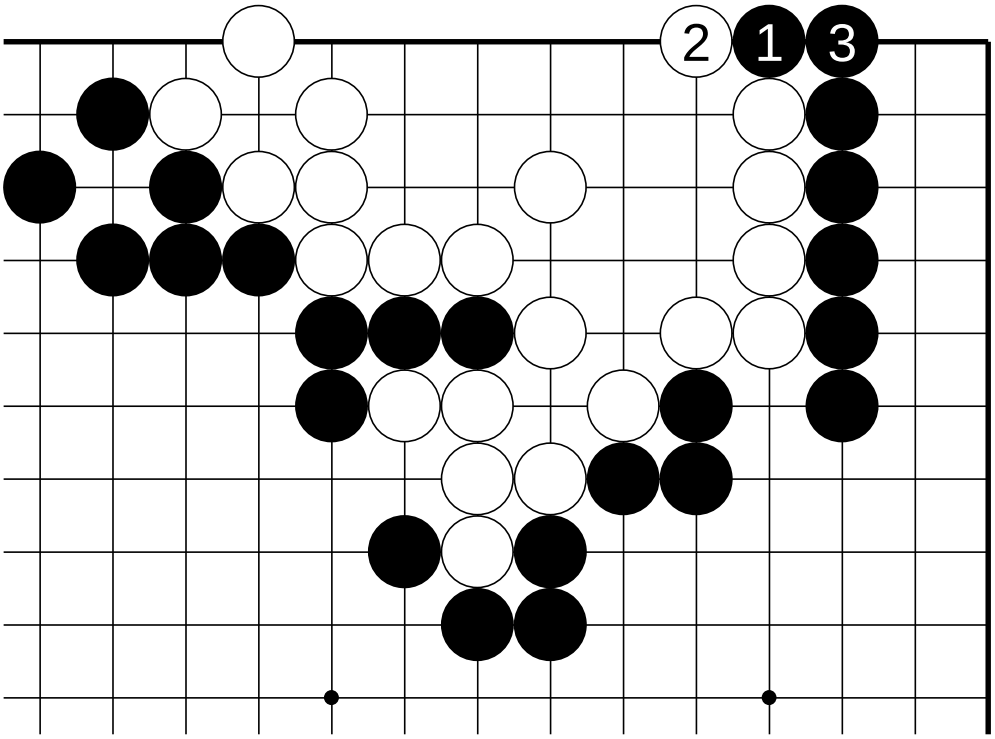
对黑 1 的碰，白 2 夹是最强的手法，但黑 3 以下至 17 止成为于白棋不利的大劫。

第 39 型 脱先 黑先

基本图

黑 1、3 扳粘后，白棋脱先，看似可行，其实仍有问题。

黑棋如果次序正确即可获利。



基本图

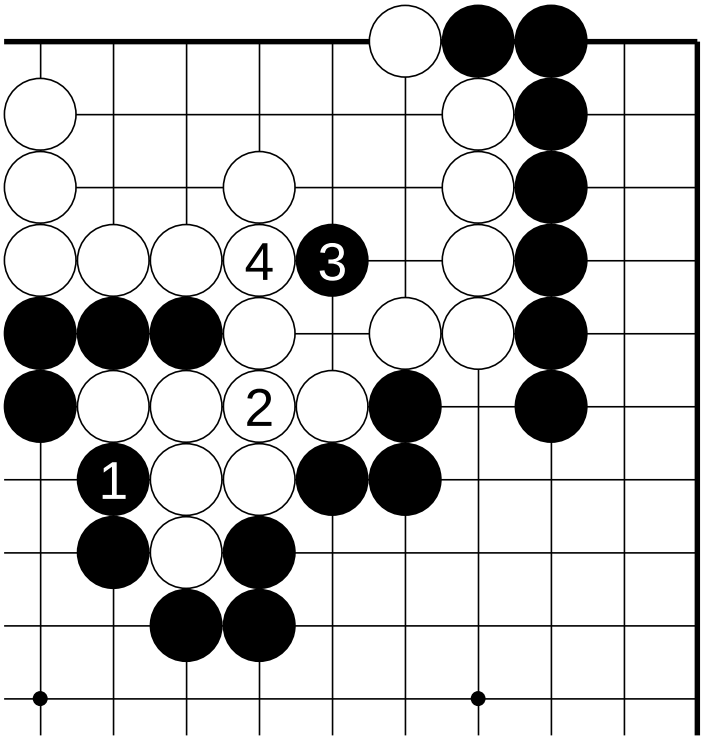


图1

图 1 次序错误

黑 1 打，则白 2 粘，黑 3 白 4 根本没有棋。

其原因在于黑棋次序错误。

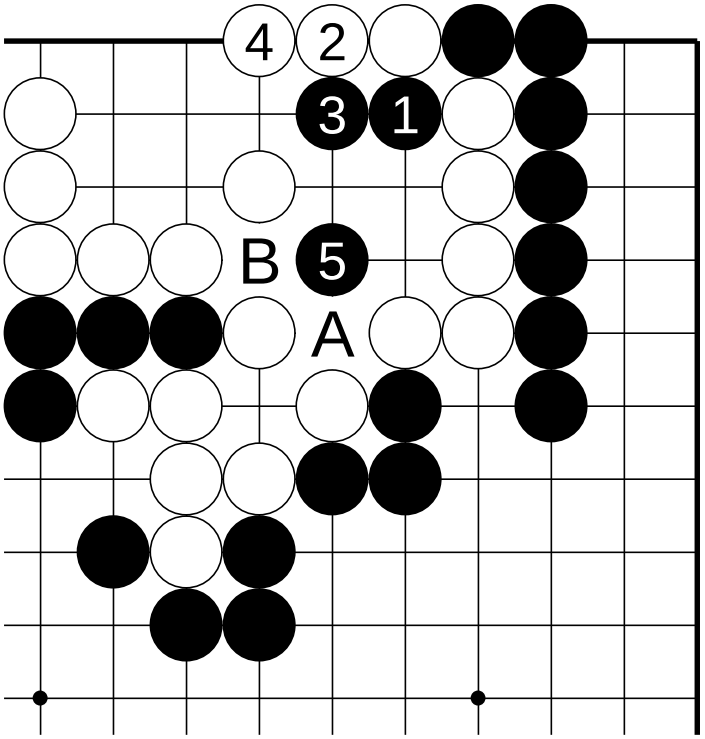


图2

图 2 正确的次序

黑 1、3 打后再黑 5 点是正确的次序。之后，白棋下在 A 位好，还是 B 位好呢？

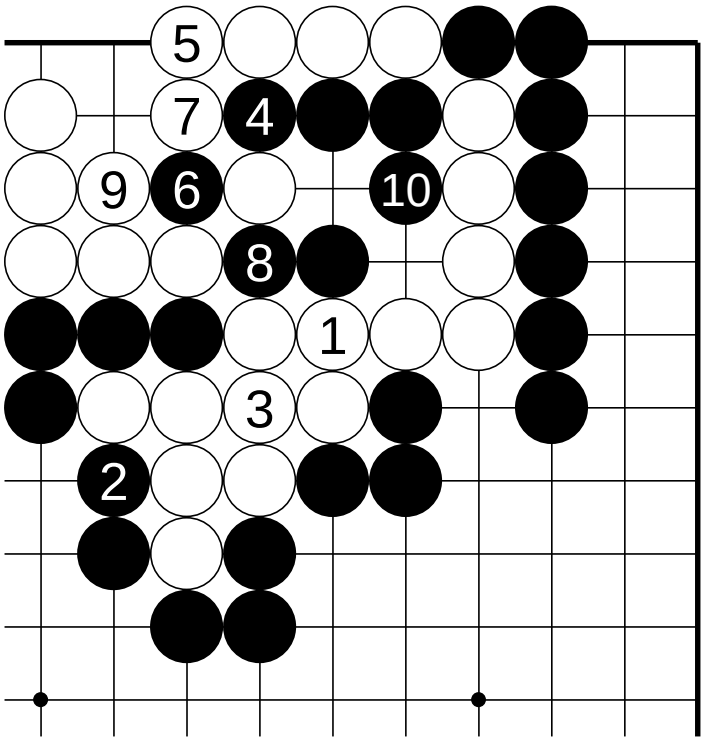


图3

图 3 吃白一半

接图 2。白 1 如粘，则黑 2 打，白 3 粘，黑 4 白 5 时，黑 6 嵌是妙手，白若 7 打，则黑 8、10 后可吃白一半。

图 4 白全灭

白 1 如从另一方面接，则黑 2 以下进行至黑 10 止白棋全灭。

过程中，白 3 若于 A 冲打，黑 3 提成大劫，白棋仍然不好。

故，图 3 中黑 2 打吃时，白棋只能弃掉五子而于 4 或 8 位补为好。

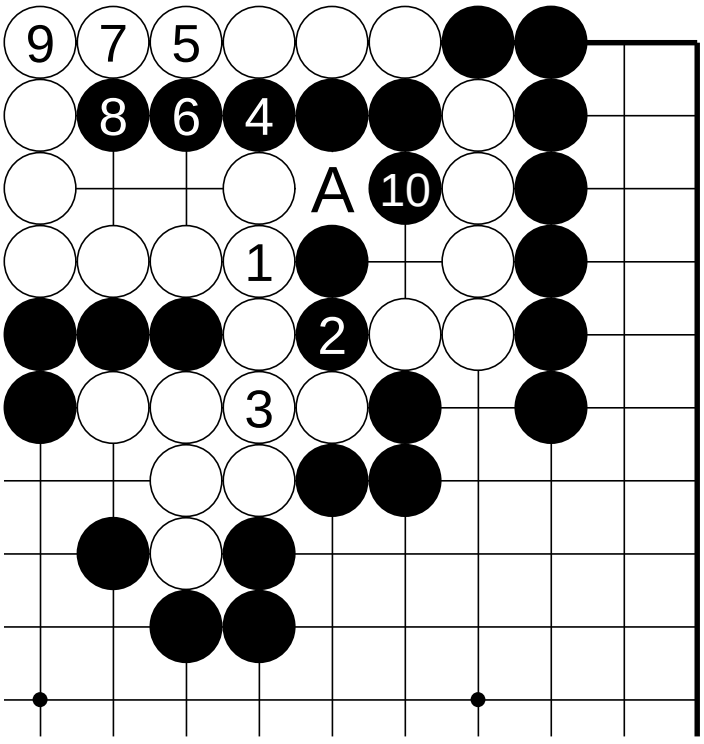
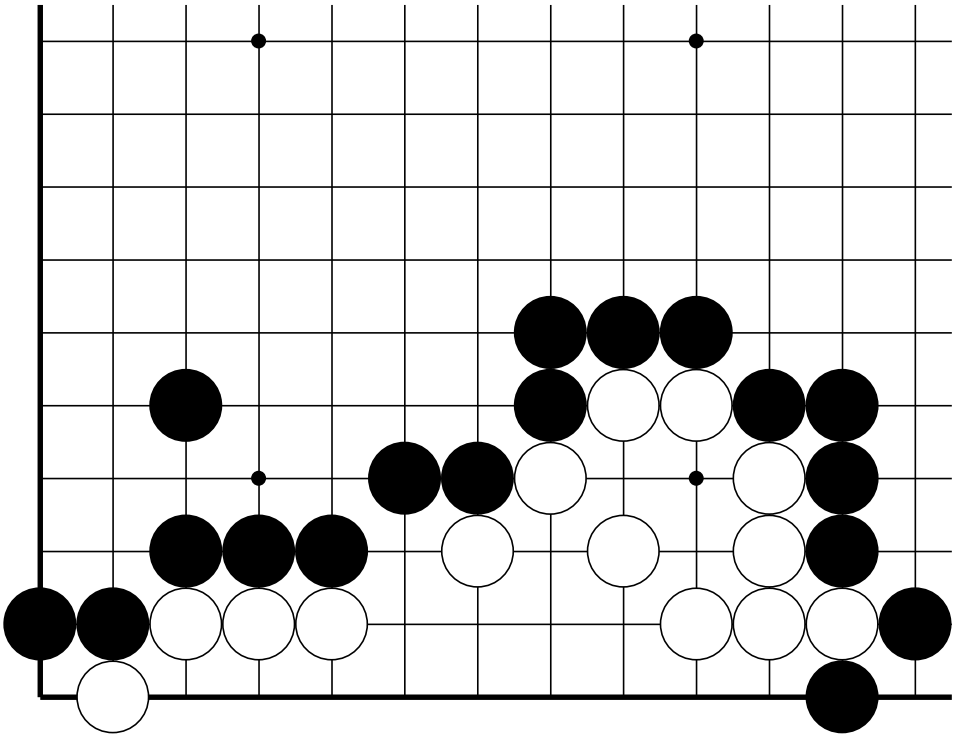


图4



基本图

第 40 型 有缝可钻 黑先

基本图乍一看好像白棋没什么问题，其实有缝可钻。

对此，黑棋应采取什么手段？

图 1 没棋

也许有人会想到黑 1 觑，但不成立。

对此，白 2 退是好手，黑 3 打，白 4 接，什么事也没有。

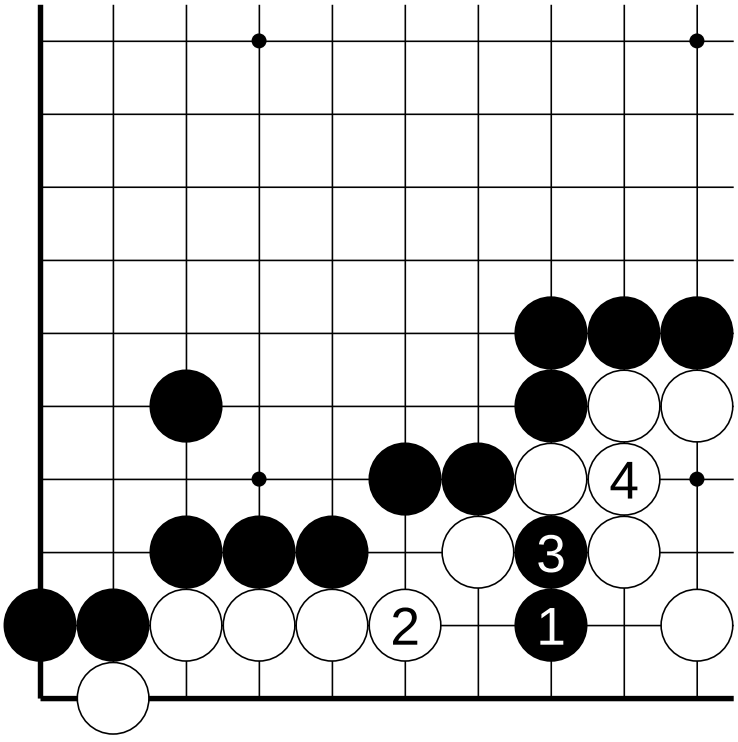


图1

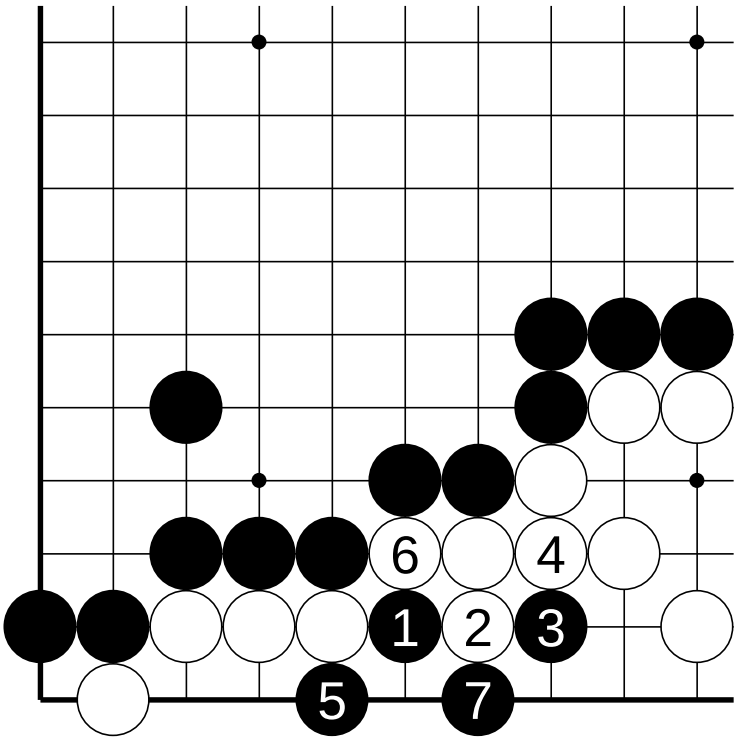


图2

图 2 成功

白 1 一定要先扳，白 2 绝对。此时，黑好像穷于应付了，但黑 3 夹碰是妙手。白 4 只好接，黑 5、7 成劫，黑棋成功。

图 3 断吃四子

图 2 白 4 若改于本图白 1 扳，则黑 2 打，白 3 粘时，黑 4 挡下可断吃白四子。

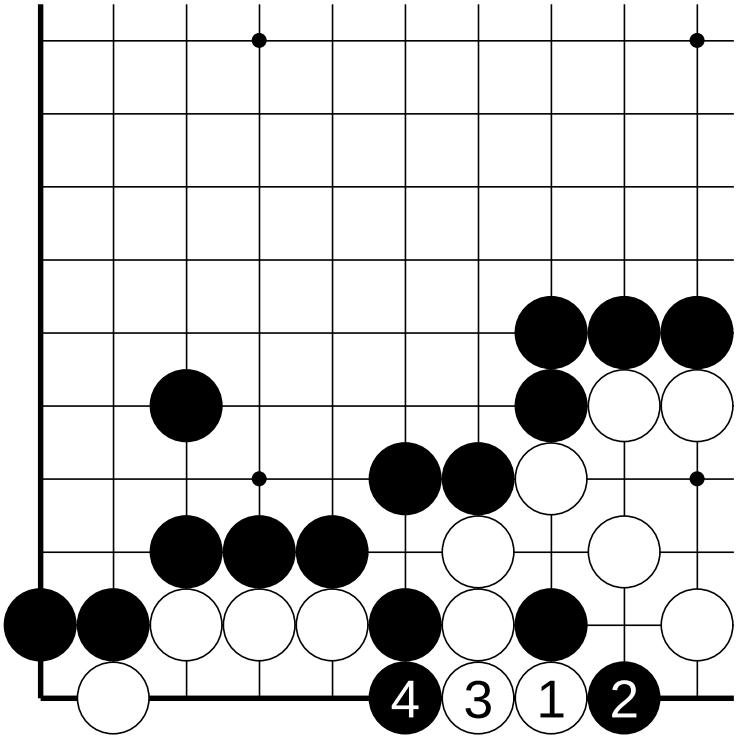


图3

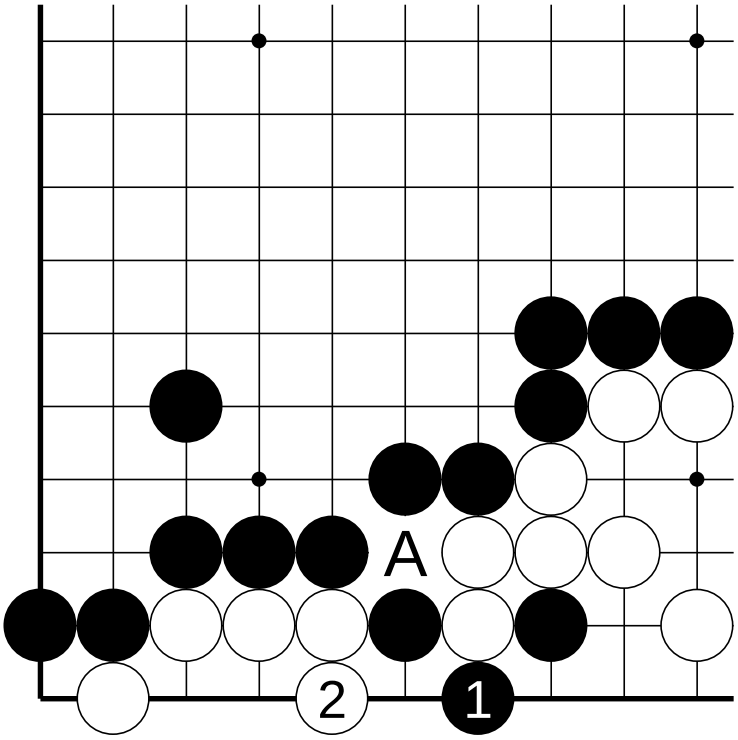


图4

图 4 轻率

图 2 黑 5 若如本图黑 1 渡轻率。白 2 立是妙手，结果黑棋的煞费苦心却成了泡影。

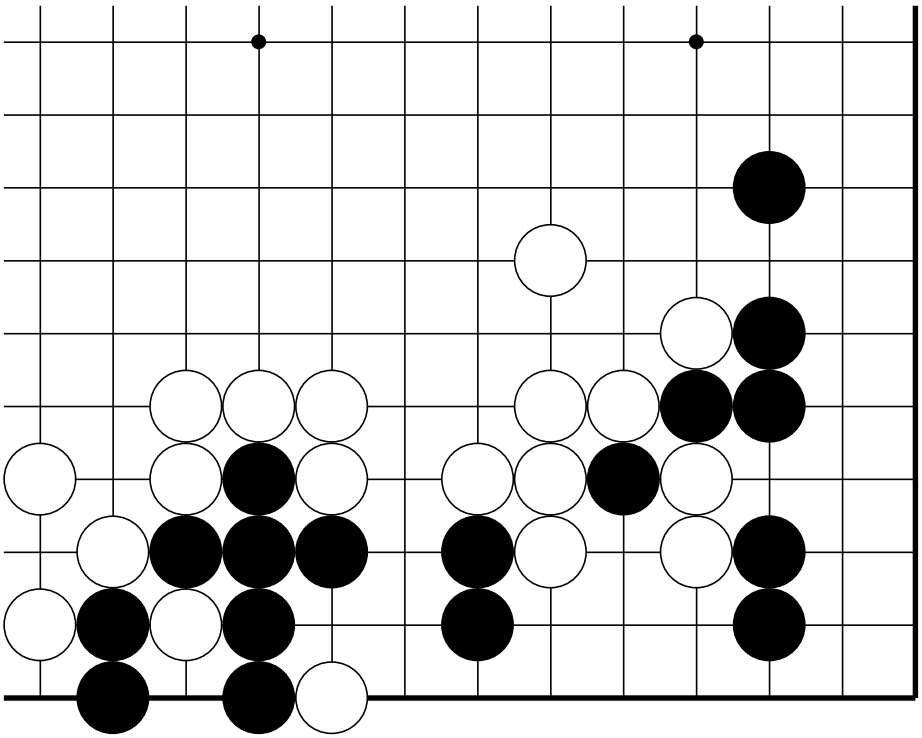
白 2 如走 A 位，黑 2 做劫，结果与图 2 相同，那是马虎的计算。

第 41 型 关连 白先

基本图

冲击右边的黑棋，与下边黑棋的死活关系很大。

此题较难，需要认真计算才能得到正解。



基本图

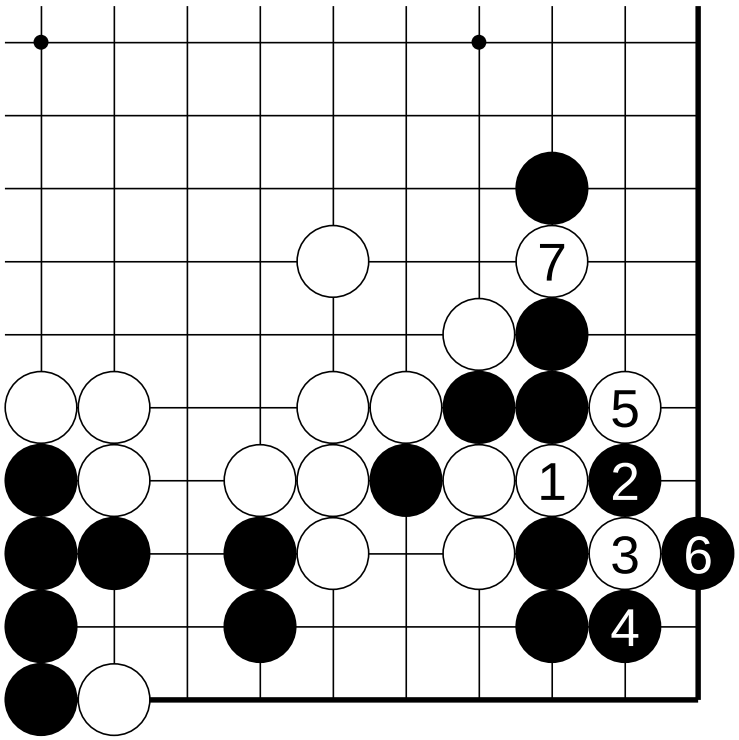


图1

图 1 冲破

白 1、3 冲断是正解。黑 4 如打，则白 5、7 简单冲破黑阵。

因此，黑 4 得在 5 位接。

图 2 接不归

黑 4 如接，则白 5 挡角，黑 6、8 渡时，则白 9 以下白棋次序井然，进行至白 17 止步黑棋接不归，白获大利。

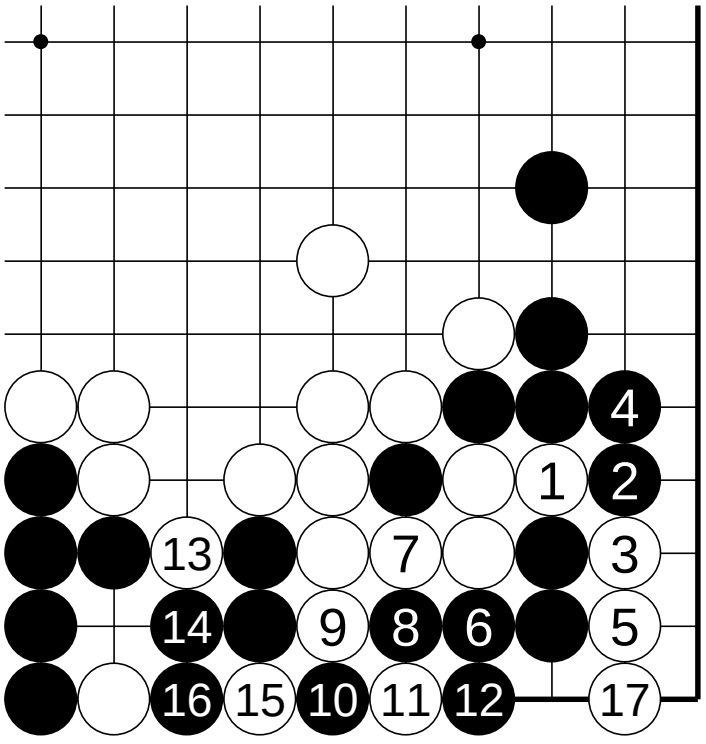


图2

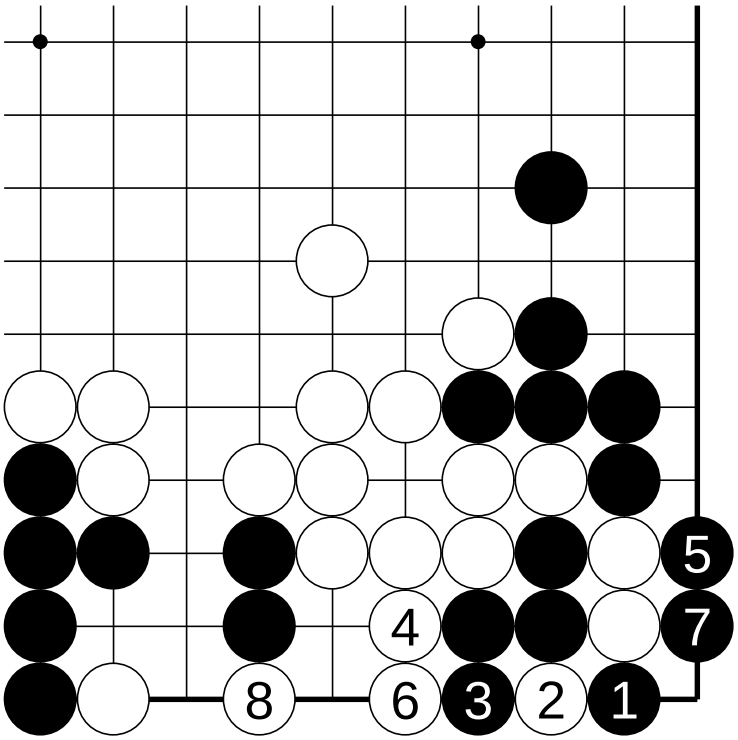


图3

图 3 黑死

图 2 黑 8 如改于本图 1 位扳，则黑 2 扑，黑 3 提时，白 4 以下进行至白 8，下边黑棋被杀。

图 4 劫

白 2 扑时，黑 3 长是好手，但白 4 以下至 8 时，黑 9 接不好。白 10 扑入即成大劫，黑棋不利。

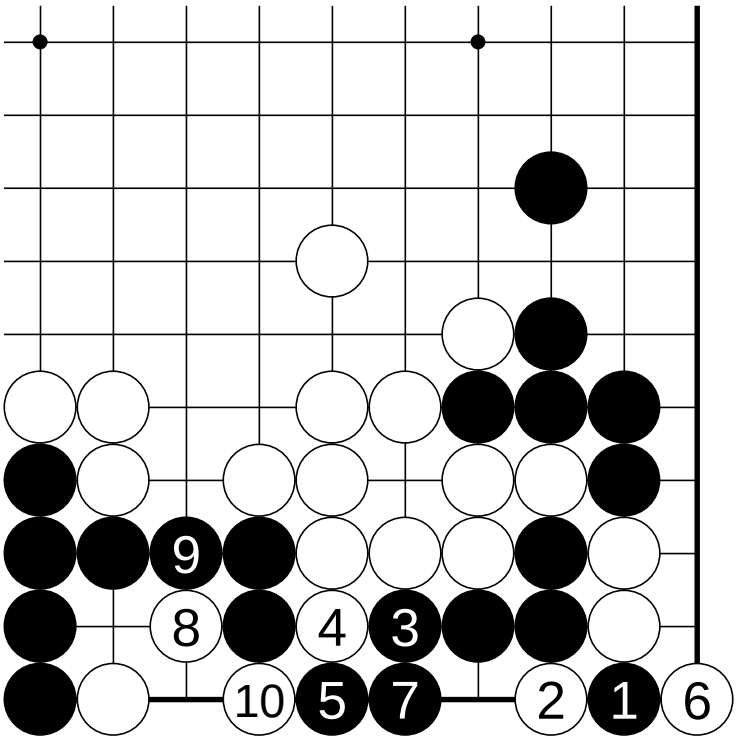


图4

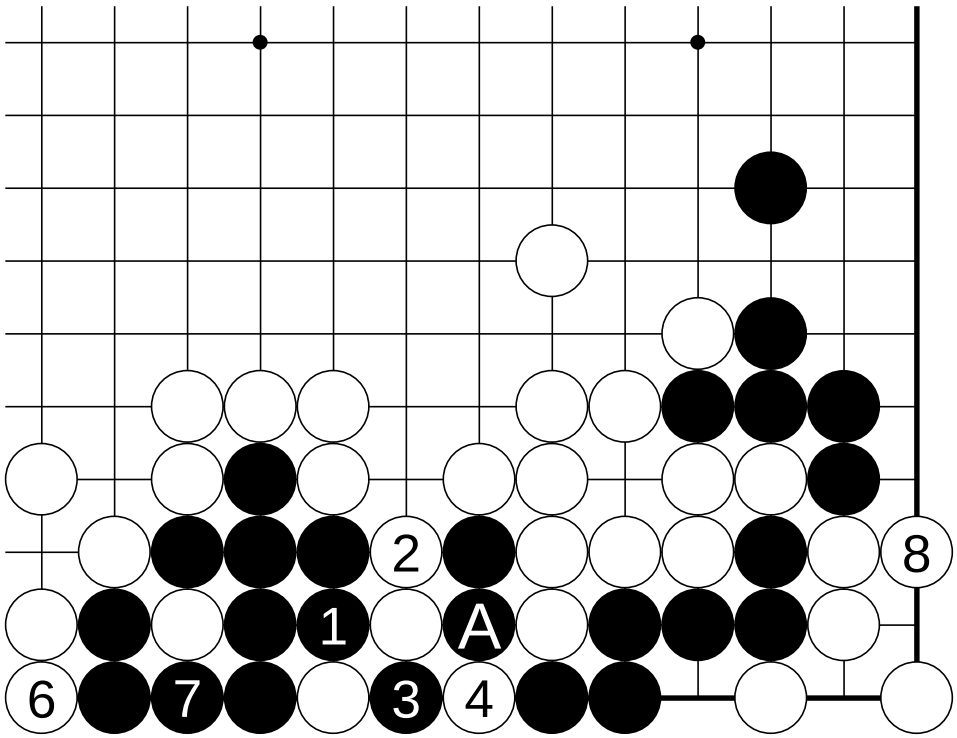


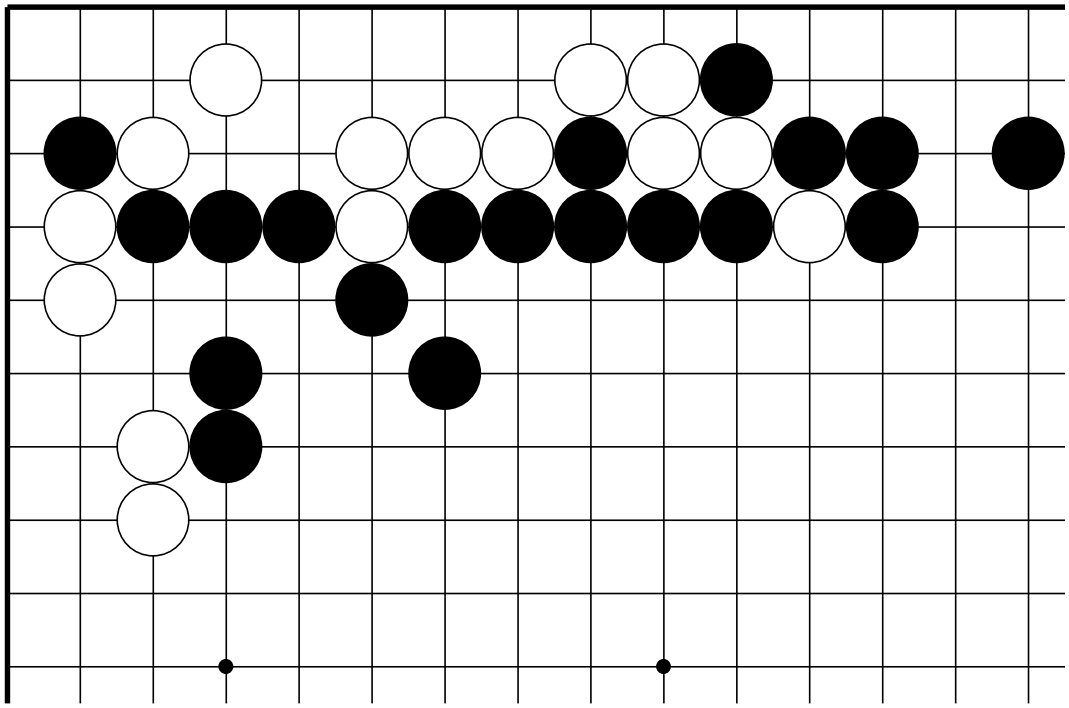
图5

❺=A

这是本题的正解。

图 5 双活

图 4 中黑 9 改为本图 1 位打是好手，白 2、4 吃掉二子后，黑 5 可“打二还一”提回一子而通连，以下进行至白 8，结果成双活，



基本图

第42型 精巧的手段 黑先

基本图 利用角上白空的缺陷，可以施展手段。

要以轻巧的手段，巧妙地进行攻击，同时还要注意着子的次序，否则，不会成功。

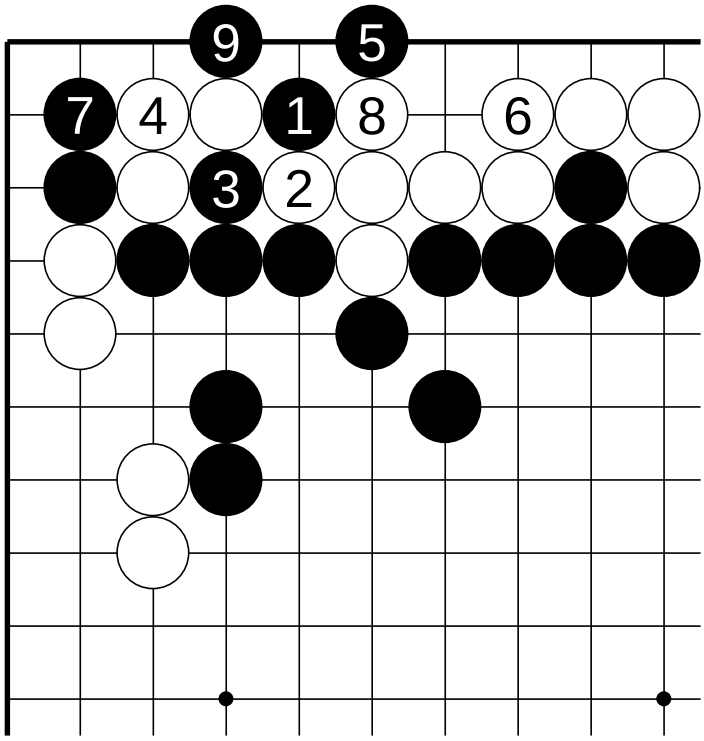


图1

图 1 劫

黑 1 跨，从这里开始次序正确。白 2 如冲，则黑 3 断。白 4 接时，黑 5 是关键的妙着。白 6 接时，黑 7、9 成劫，是黑棋满意的结果。

过程中，白 6 如走 8 位打，则黑棋再 6 位断可吃掉白四子。

图 2 白死

黑 1 跨时，白 2 如打吃一子意图分别做活。但黑 3 打、5 长是强手，白 6 以下至 10 时，黑 11 立，白死。以后，白若下 A 位，则黑 B 打白接不归。

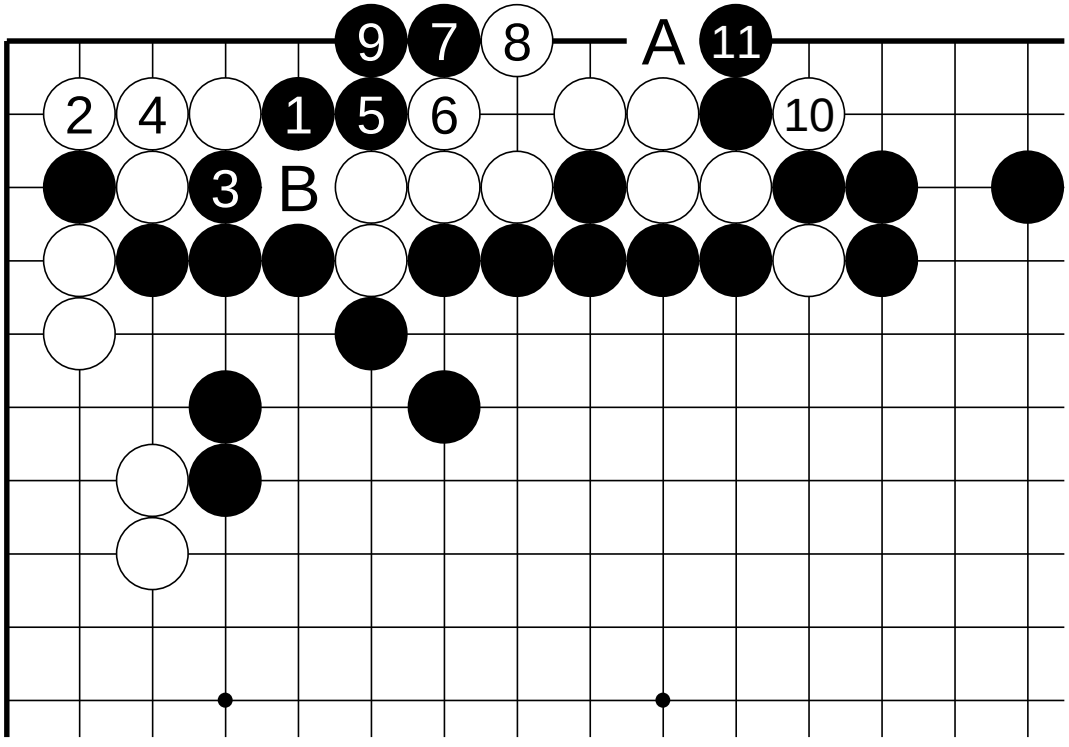


图2

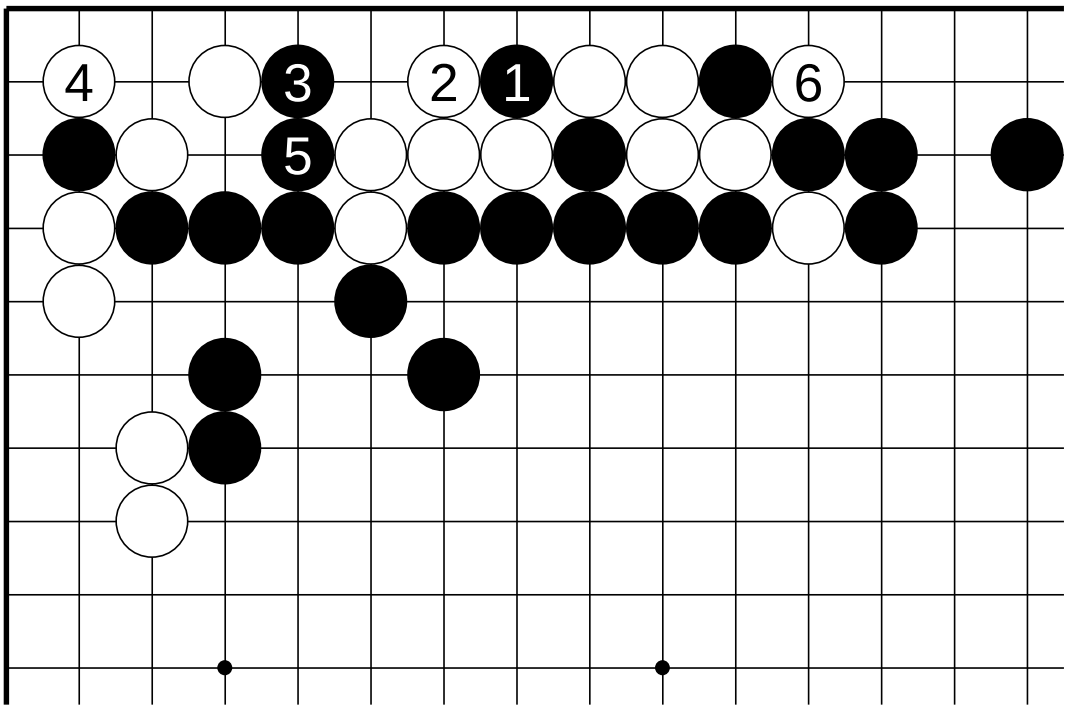


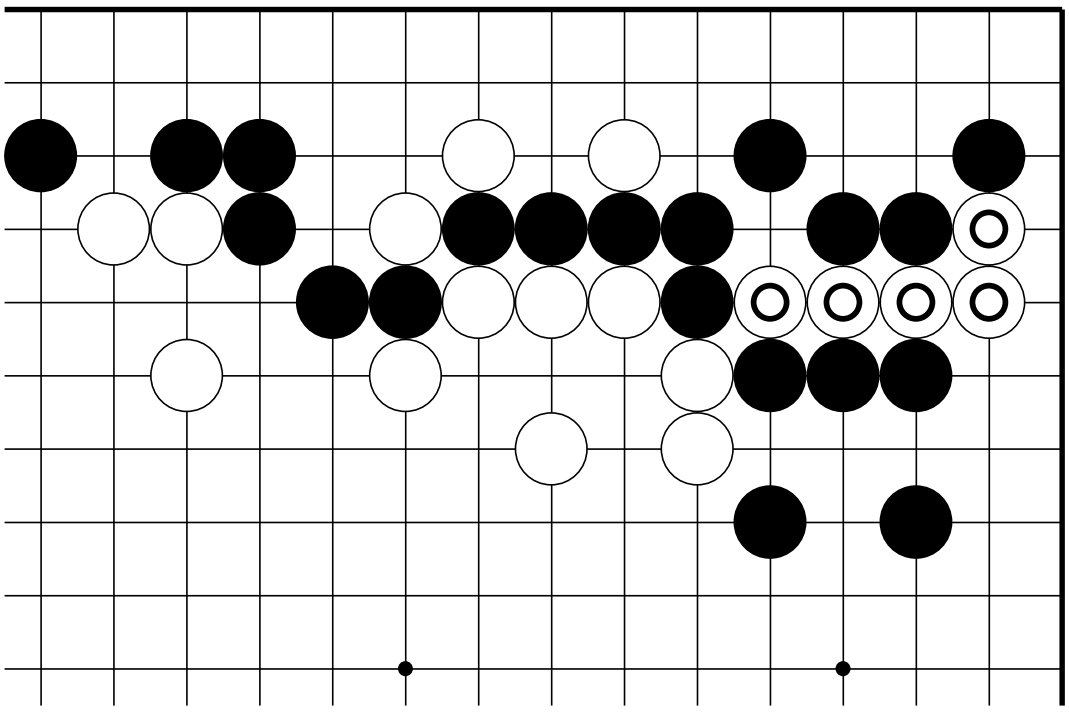
图3

图 3 失败

黑 1 先断，次序错误，白 2 打当然，黑 3、5 断白时，白 6 打可活，黑棋失败。

第 43 型 仔细计算 白先

基本图



基本图

从对黑紧气入手，利用白◎五子来施展手段。

须用冷静的态度，计算到活棋的次序。

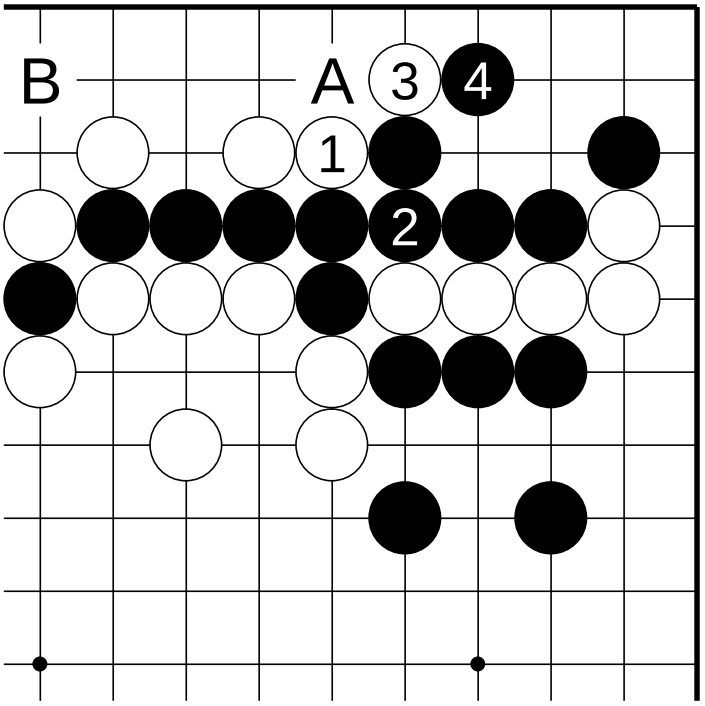


图1

图 1 不能活

白 1 挤如何？黑 2 接没有事，白 3 扳，黑 4 挡，到此为止。之后，白 A 则黑 B，白 B 则黑 A，白不能活。

图 2 击中要害

白 1 断，击中了黑棋要害。此时黑 2 如走 3 位，则白 B 打，黑不行，大家都可以看的出来。白 3 长，黑 4 挡，以后白应怎样下呢？

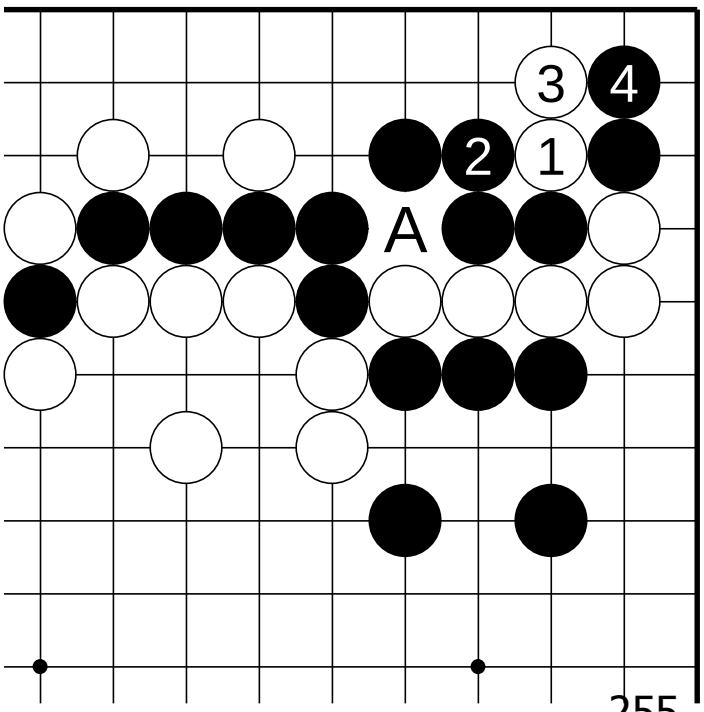


图2

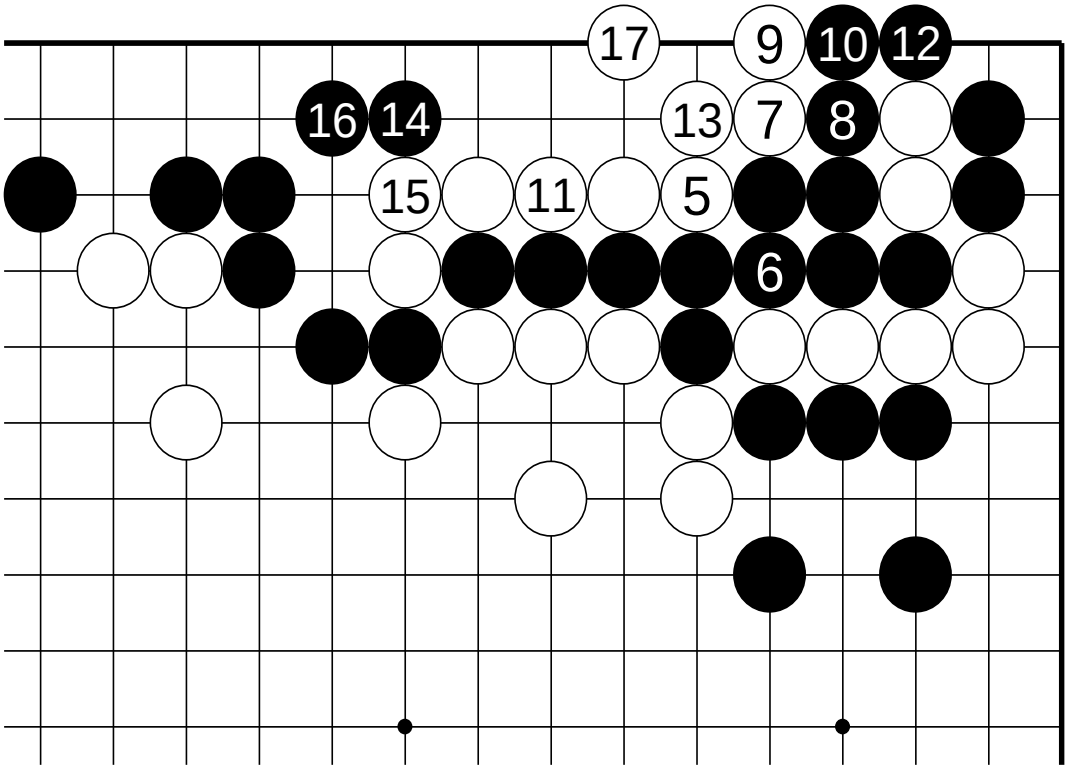


图3

图3白活接图2。白5挤，后来的进行双方必然。黑6以下至黑12时，白13粘是重要的一手，以下进行到白17止，白棋净活。

过程中，黑10若单于12位提，则白棋在14位尖即可。

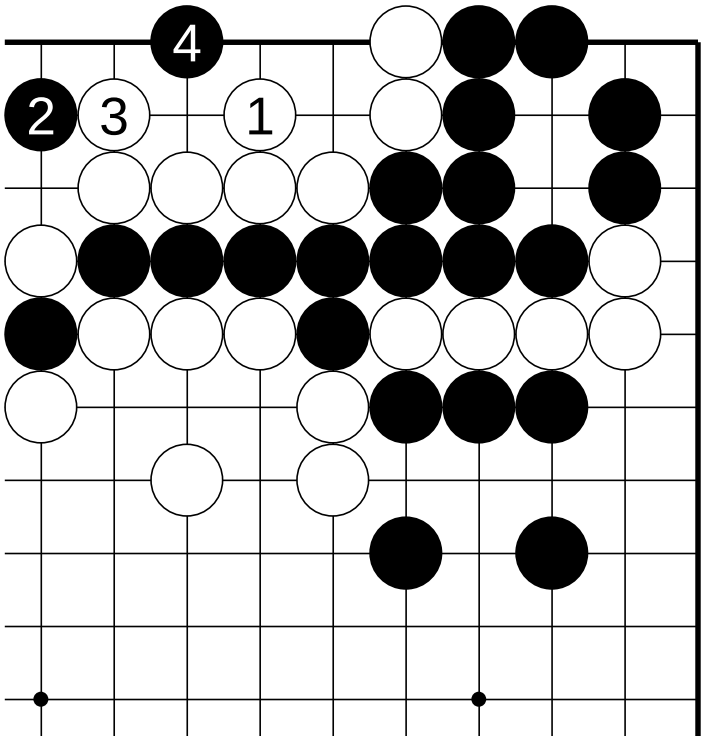
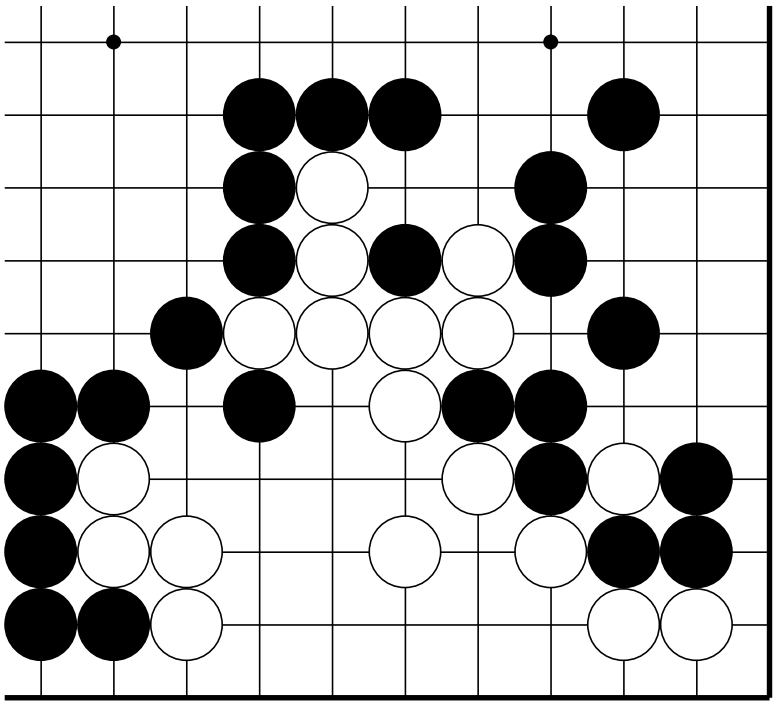


图4

图4 马虎

图3白13若于本图1位做眼，是马虎的计算。结果经黑2白3后，黑4点，白棋不活。



基本图

第 44 型 伏击手段 黑先

基本图

白棋内部好像是完整的形，但黑仍有伏击的手段。

用手筋攻击，但在进行中，要以不易注意的妙手来出棋。

图 1 不能满意

黑 1 以下至黑 7 的下法只是取得了几目官子而已，不能算是打击白棋。白 8 挡后，已完全安定，黑棋不能满意。

黑 1 刺这手棋一定要后下。

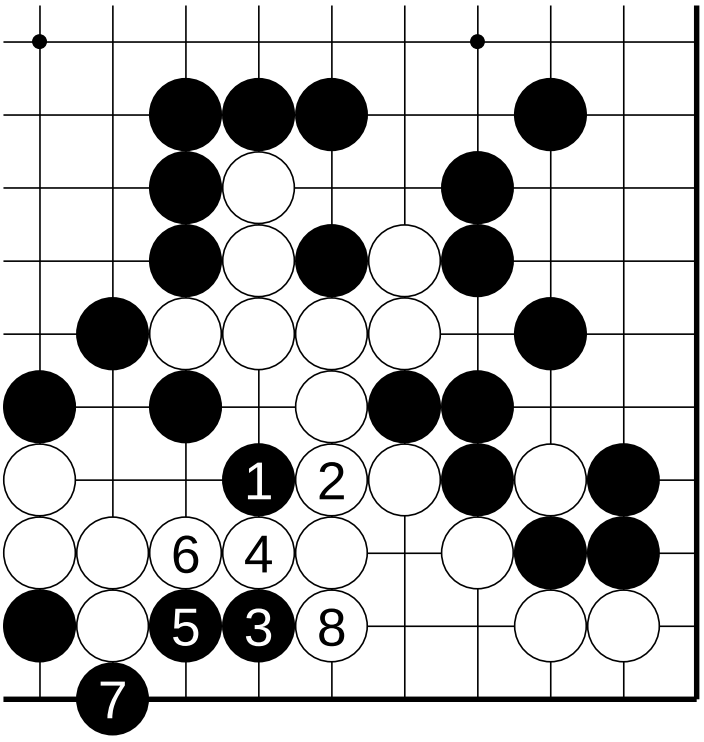


图1

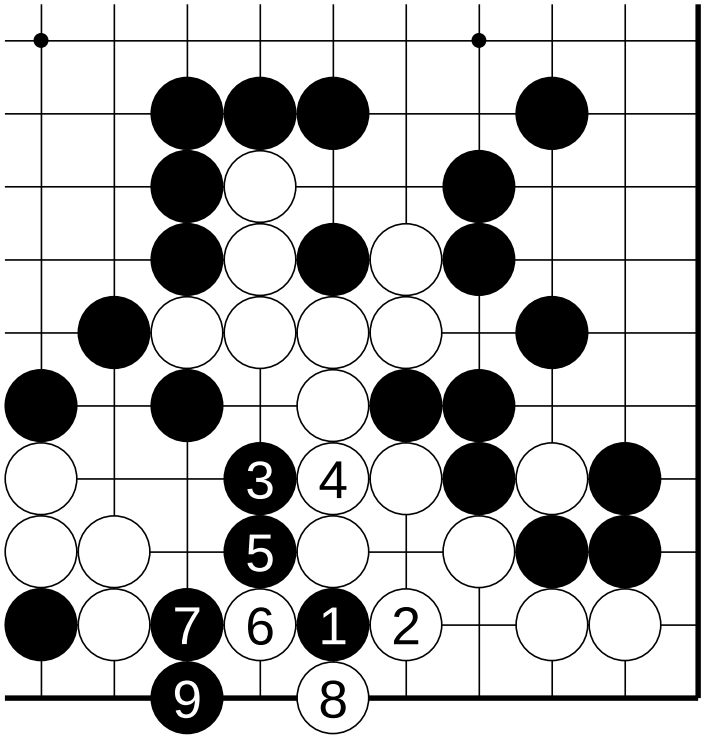


图2

图 2 大利

黑 1 托碰是锐利的攻击，白棋难以应付。白如 2 挡，则黑 3 刺，白 4 不得不粘，黑 5 冲下，白 6、8 只好断吃一子，结果黑 7、9 割取白棋四子，黑获大利。

图 3 杀白二子

白 2 如这边扳，则黑 3 打、5 粘是先手利，白 6 不得不补，黑 7 扳杀白二子，黑棋仍然可以满意。

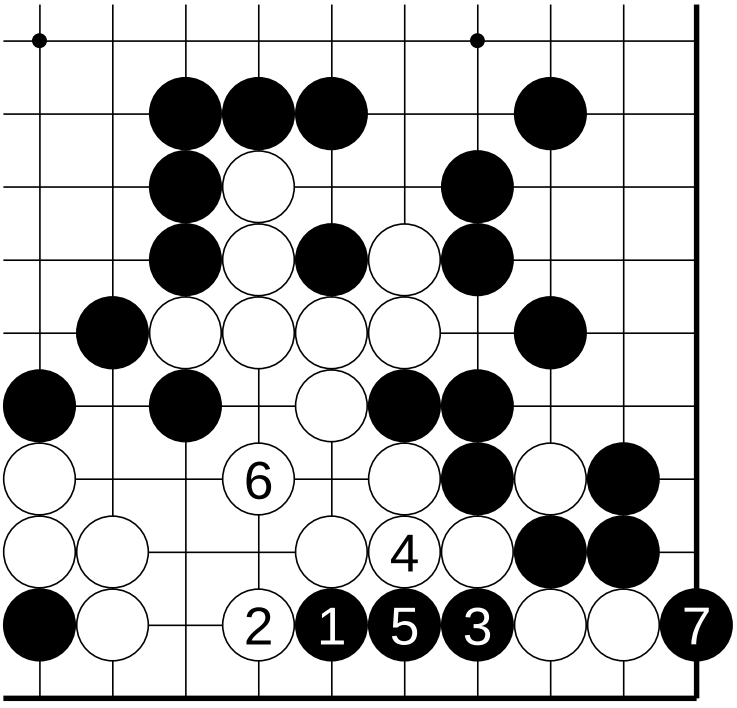


图3

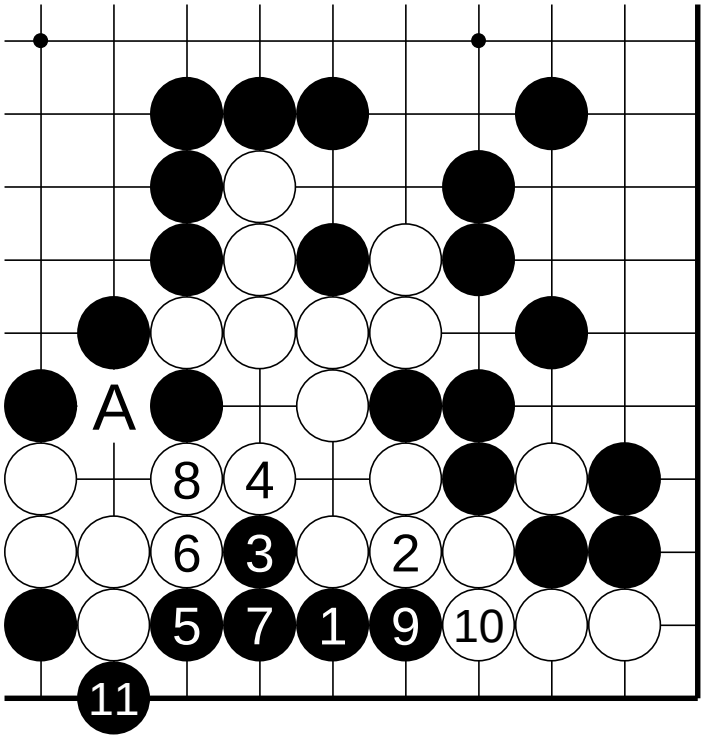


图4

图 4 大劫

黑 1 托碰时，白 2 粘虽是最强的应手，但黑 3 以下进行至黑 13，白棋不活。此时，白棋只好于 A 位扑，结果成大劫，于白棋相当不利。

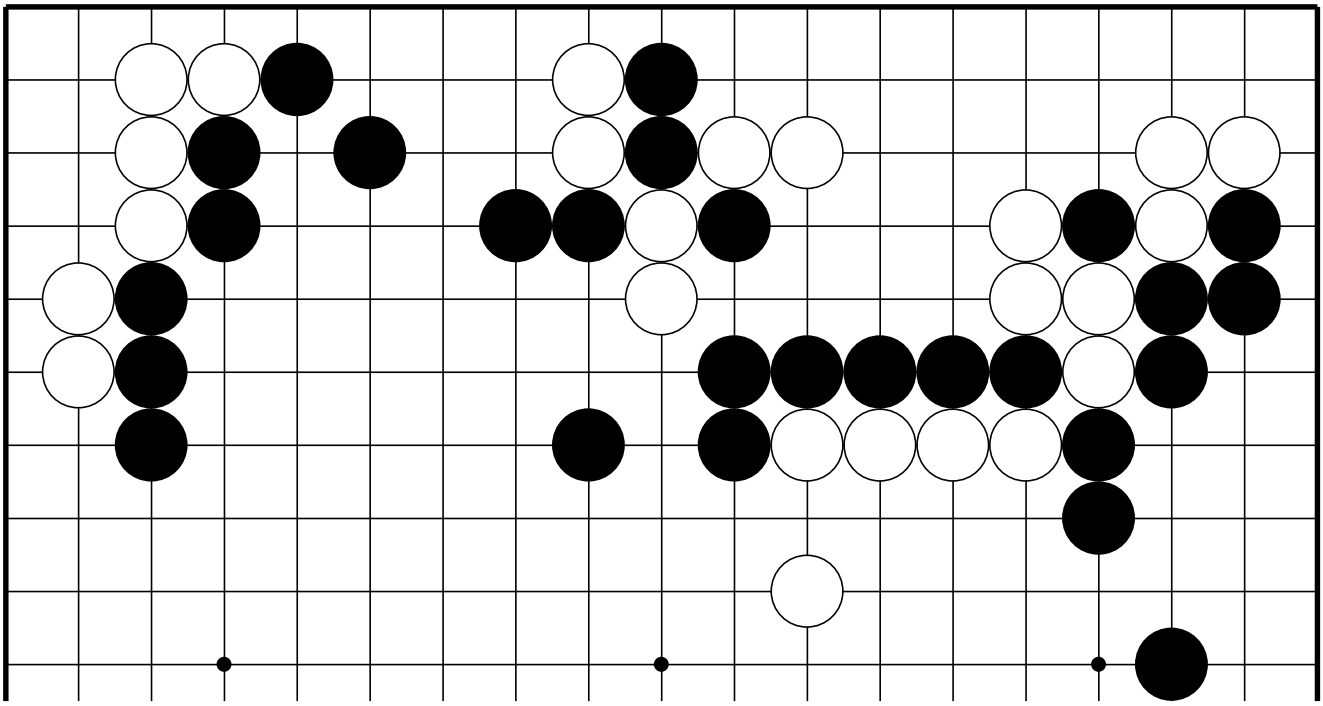
过程中，黑 3 如在 4 位刺，则白走 3 位，黑没有棋。又，白 8 如 11 位立，则黑于 8 断对杀白负。

第 45 型 遮断 黑先

基本图

冲击白棋的缺陷而遮断白棋，行吗？

白棋联络的形状薄弱，但黑棋的遮断工作没有想象中那样容易。请认真思考。



基本图

图 1 失败

一定会有人想到黑 1 夹，但白 2 飞是 1 轻灵的好手，你们发现了没有？黑 3 打，白 4 提，黑棋的侵入到此为止。

白 2 若走 A 位，则黑 3 即可分断白棋。请大家细算。

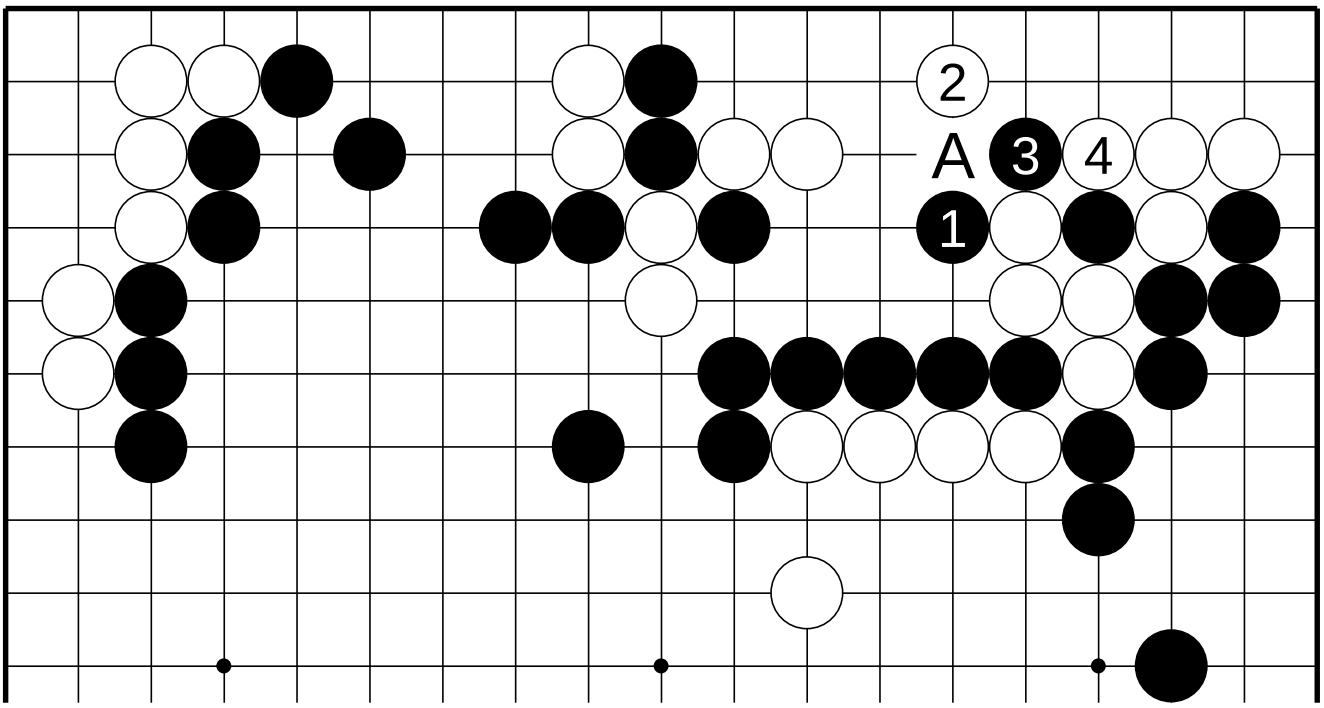


图1

图 2 成功

黑 1 靠是手筋。白 2 如上扳，则黑 3 断，白 4 打时，黑 5、7 是长气的手筋，至黑 9 吃白边上二子和中间二白子而获大利。

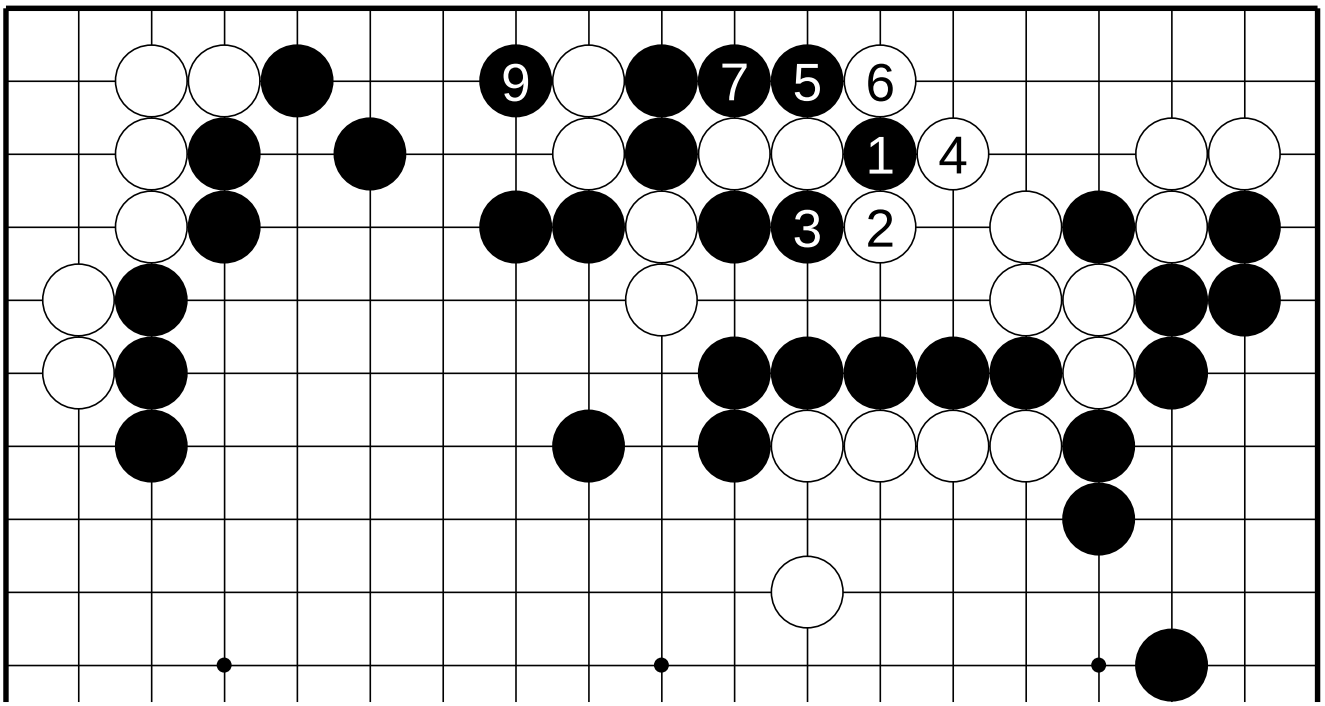


图2

⑧=❶

图 3 对杀白负

黑 1 靠碰时，白如 2 下扳，则黑 3 长，白 4 时，黑 5 先手利后再 7 挡，白 8 以下双方分断对杀，进行至黑 15 白负。

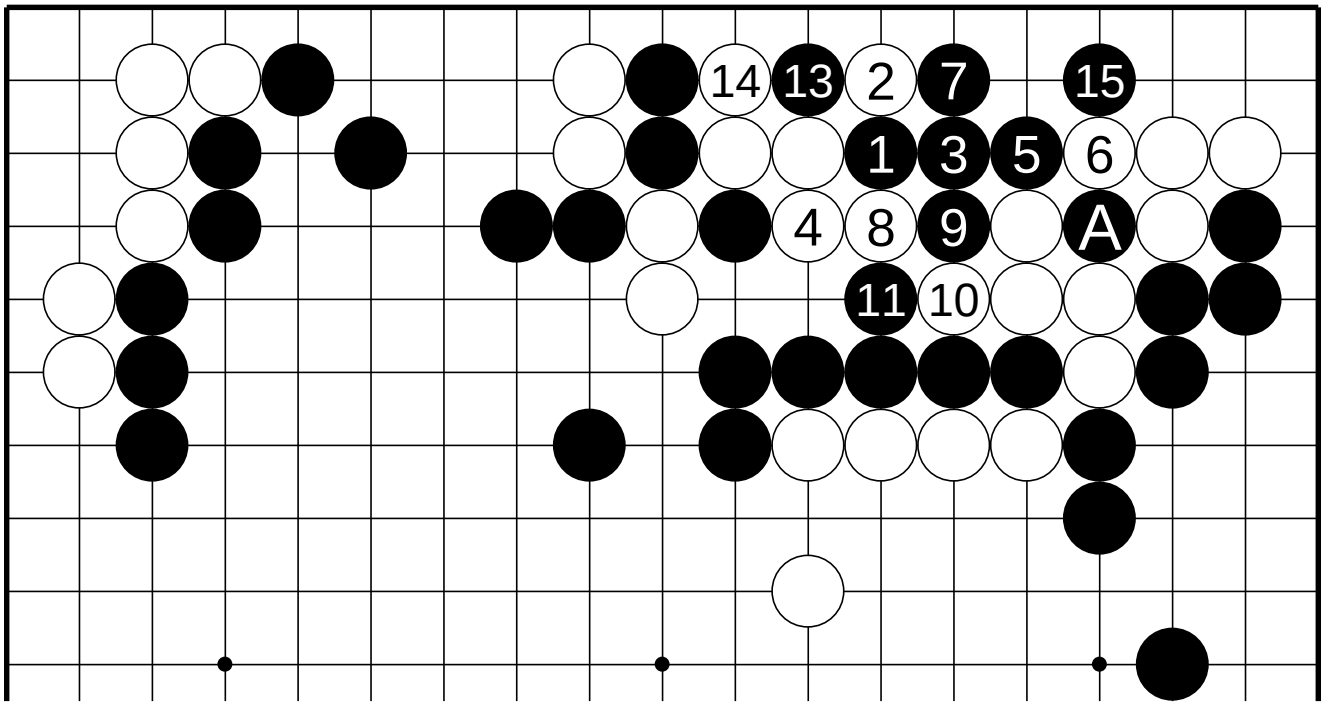


图3

⑫=A

图 4 吃四子

故，黑 3 长时，白棋只好弃掉四子从 4 位爬过，黑 5 以下进行至黑 9，黑棋得利也可以满意。

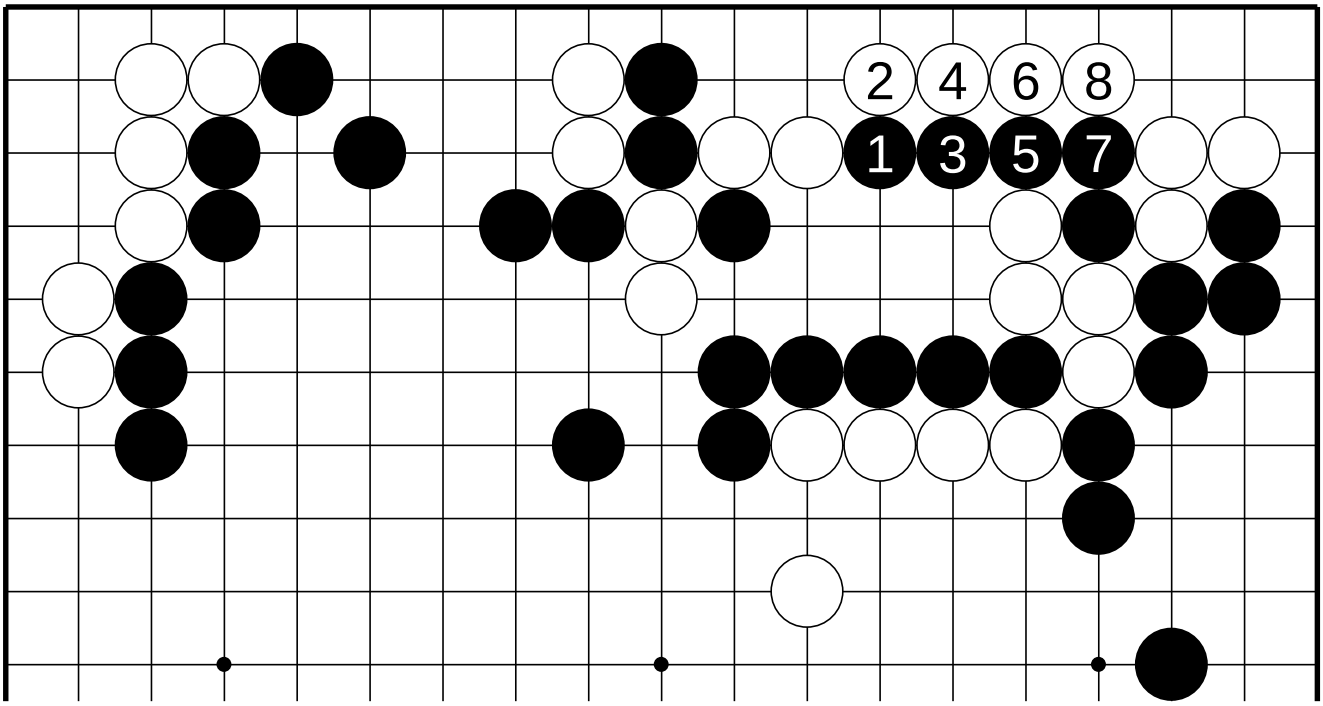
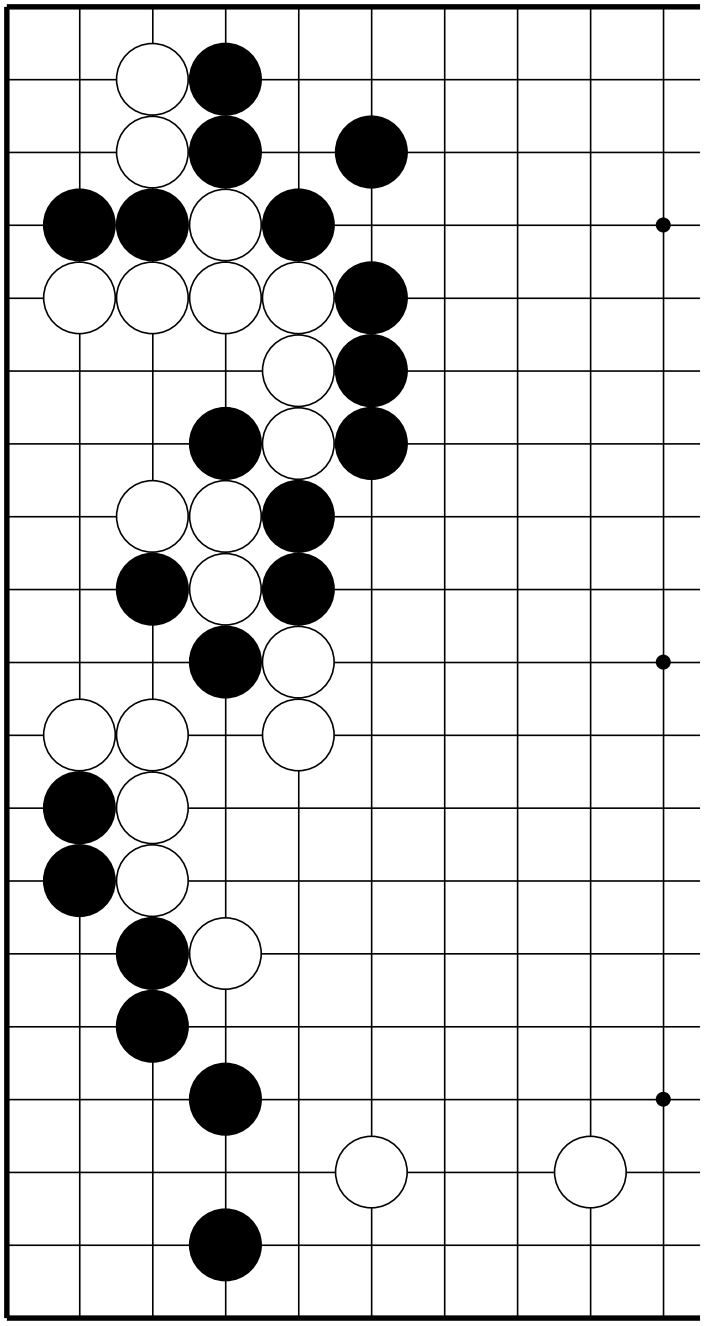


图4



基本图

第 46 型 击中要害 黑先

基本图

只要击中要害，一手就马上解决。

但是，不懂得手筋的人，看了半天也看不出来。

提示：黑棋必须利用左上方被吃的二个黑子才会成功。

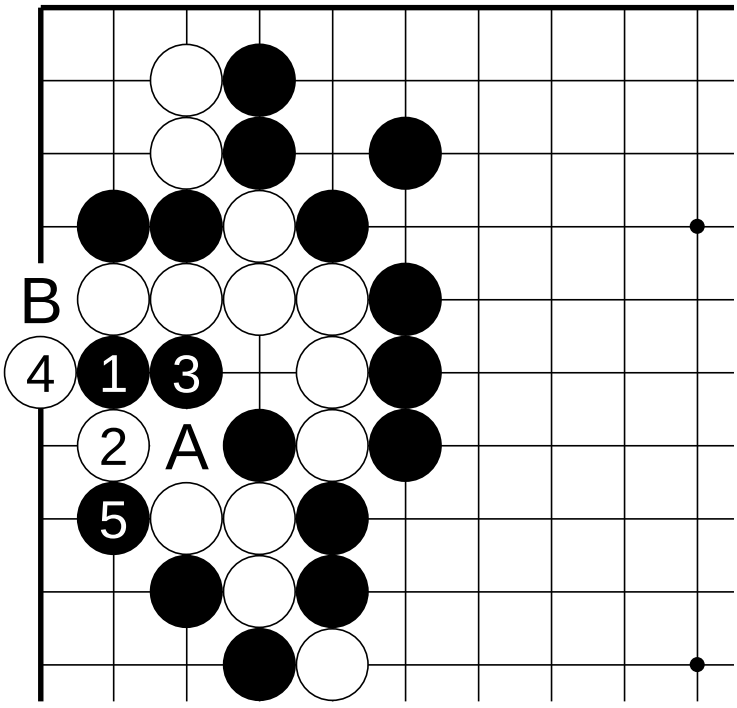


图1

图 1 白接不归

黑 1 夹碰是绝妙的手筋，白棋不好应付。白如 2 尖，则黑 3 长，白 4 渡时，黑 5 打白接不归。

过程中，白 4 如在 A 位打，则黑在 B 位反打成为倒扑。白 2 如下在 3 位，则黑就从 A 位冲打，白棋仍然不行。

图 2 倒扑

黑 1 夹时，白 2 如冲，则黑 3 也冲。以后，白如 A 提，黑 B 打即可。又，白 2 如在 C 位立，则黑 B 位渡，结果仍然是倒扑。

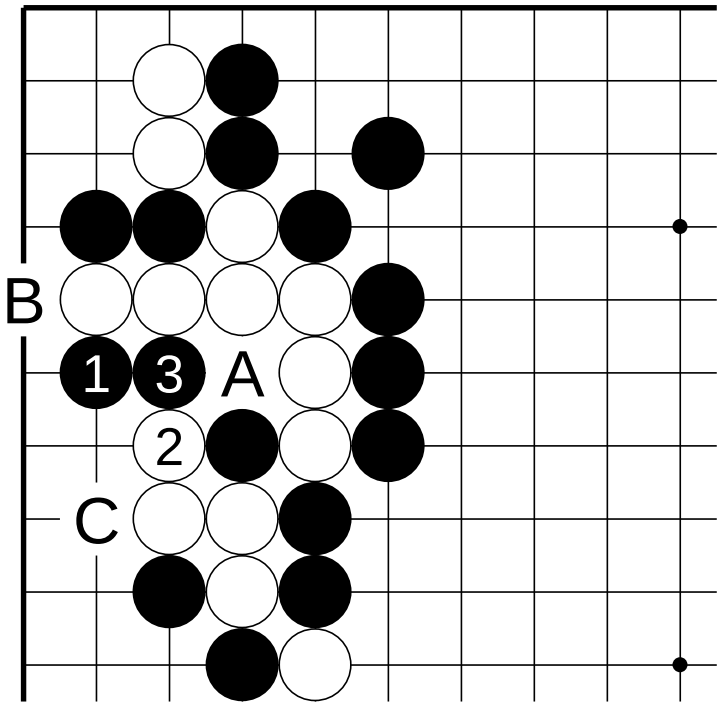


图2

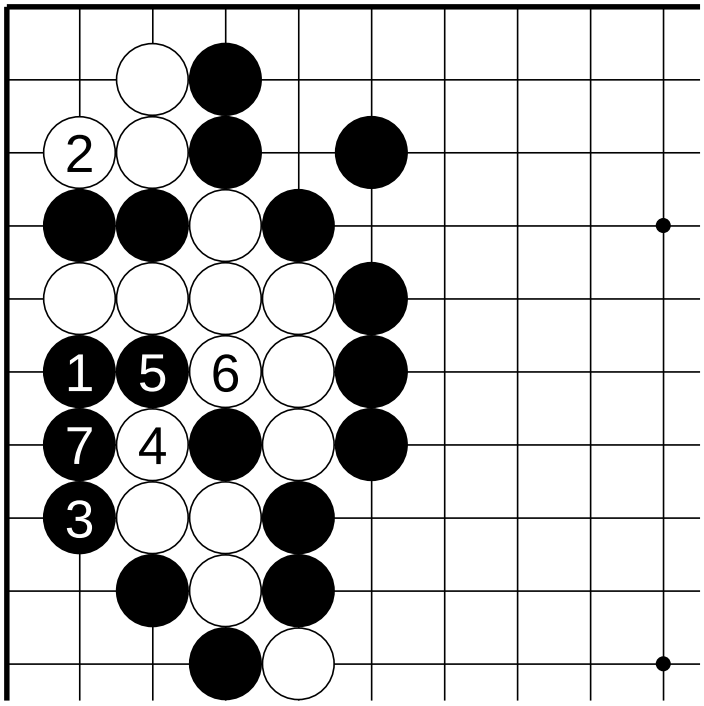


图3

图 3 滚打

黑 1 夹碰时，白如 2 打，则黑 3、5、7 使用滚打的手段即可成功。

正是因为黑 1 的夹碰，是的白棋无法动弹。

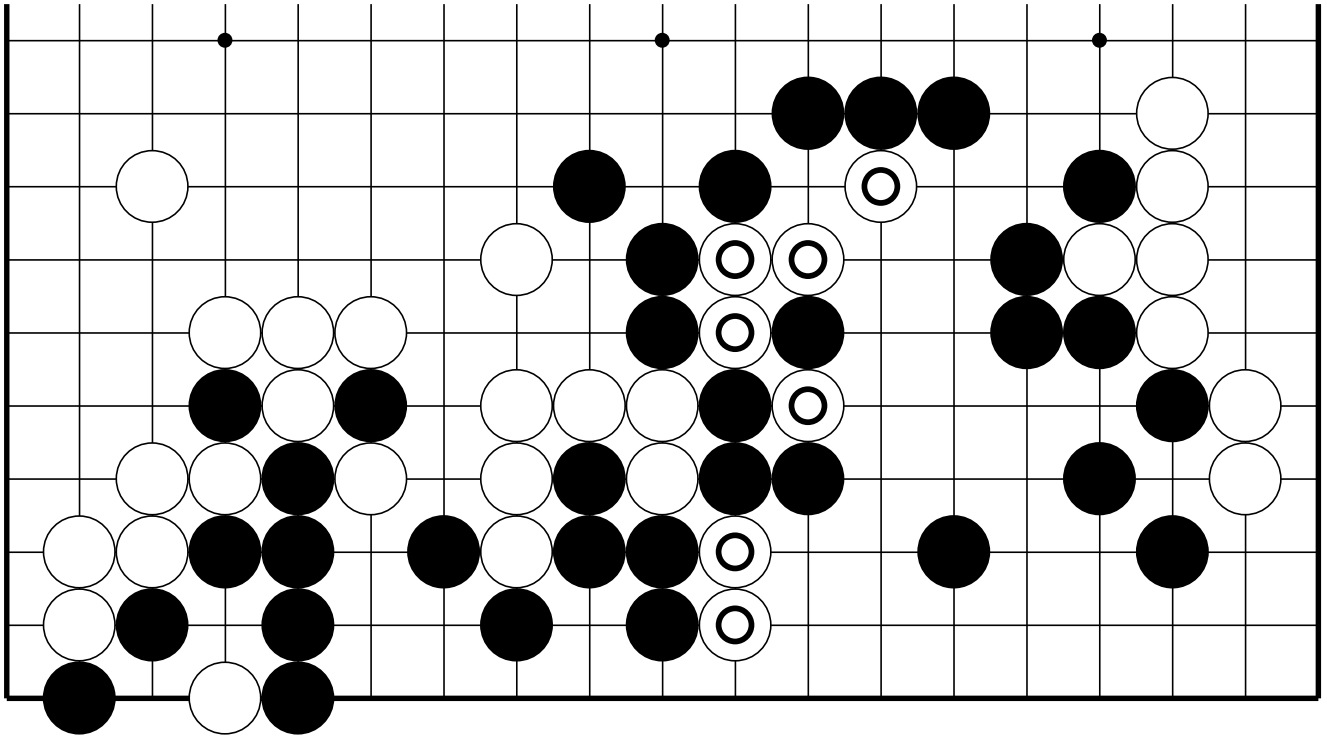
第 47 型 寻找弱点

白先

基本图

利用白◎子来施展手段。

抓住黑棋的弱点，必须毫不放松。



基本图

图 1 劫

白 1 断试探应手是正确的下法。黑 2 打时，白 2 扑、5 尖是妙手，黑 6 如拐，则白 7 扑入成劫。

过程中，黑 2 如在 3 位粘，则白于 2 位立即可分断黑棋。

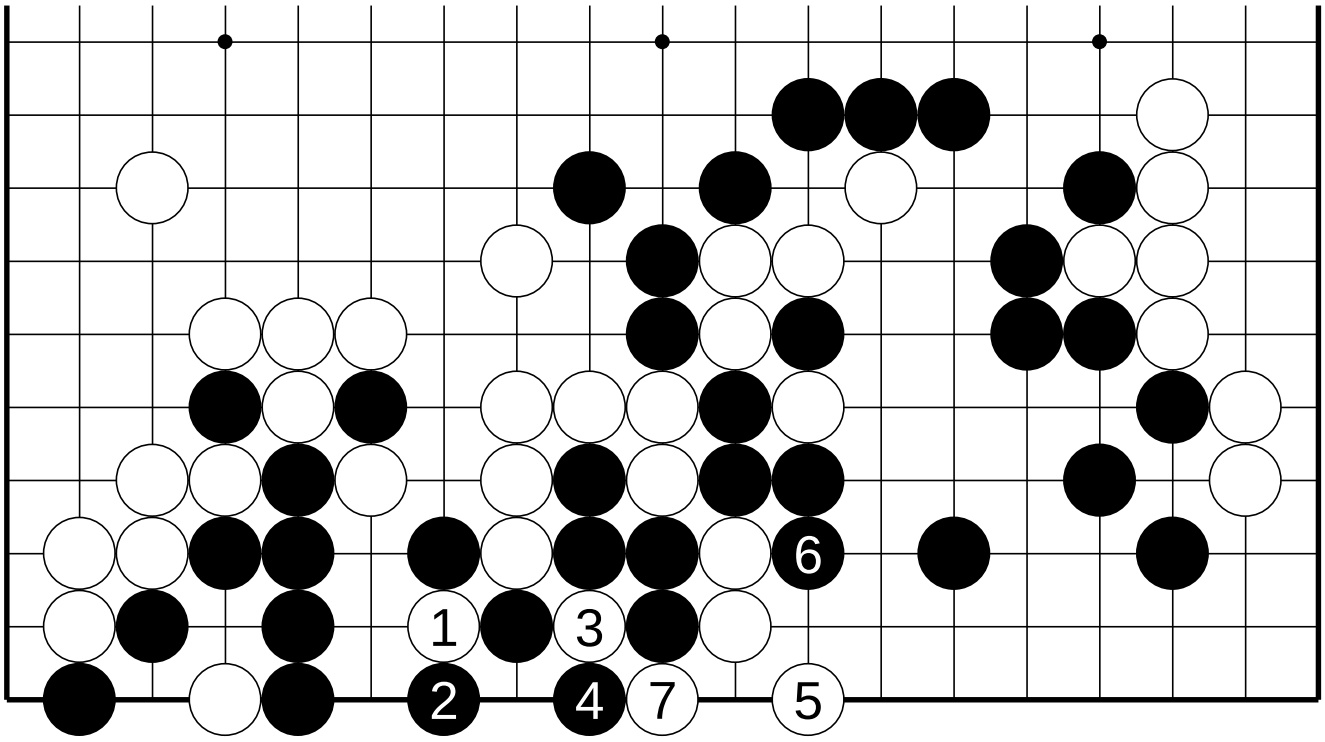


图1

图 2 黑被杀

图 1 中黑 6 如于本图 1 位粘，黑白 2 以下至 8 形成滚打，结果黑棋被杀，损失惨重。

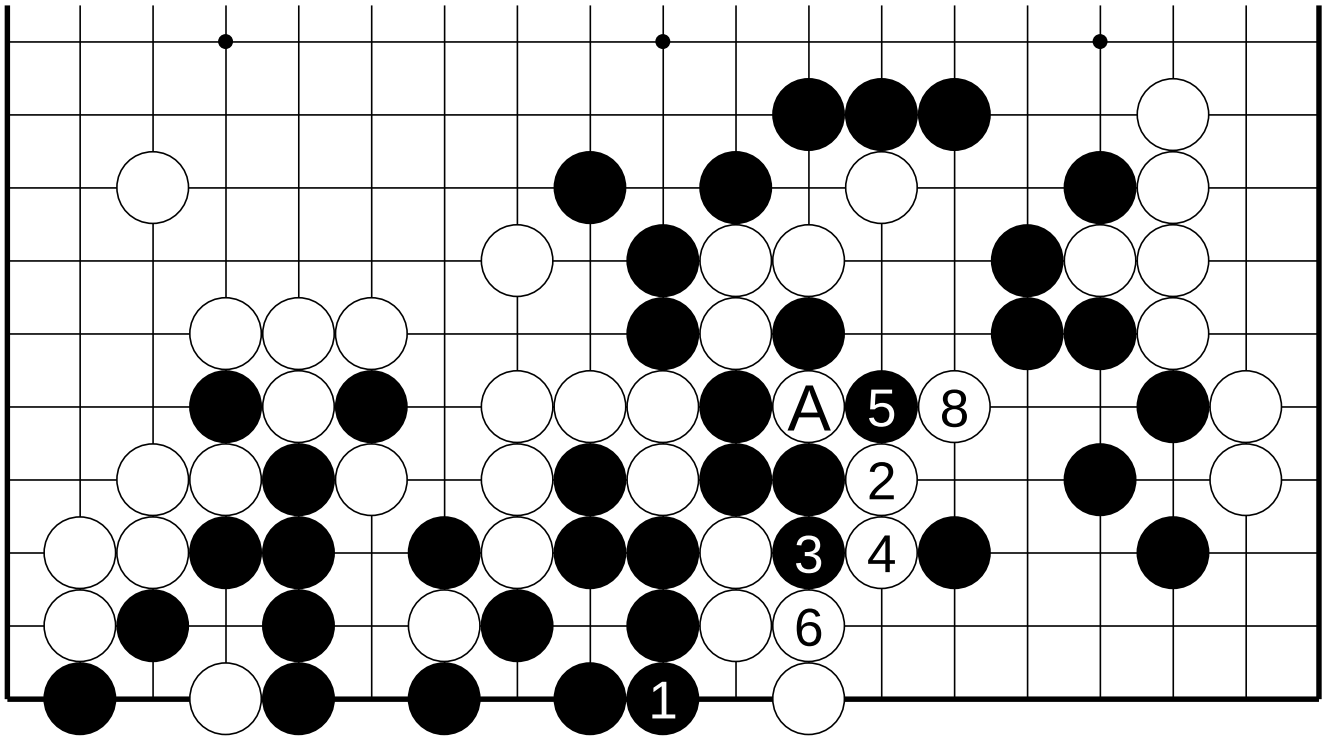


图2

❼=A

图 3 失败

白 1 先扑是马虎的计算。此时，黑 2 立下是好手，白 3 以下至黑 8 止，黑棋平安度过，白棋失败。

过程中白 5 如走 8 位阻渡，黑黑仍走 6 位，白棋被杀。

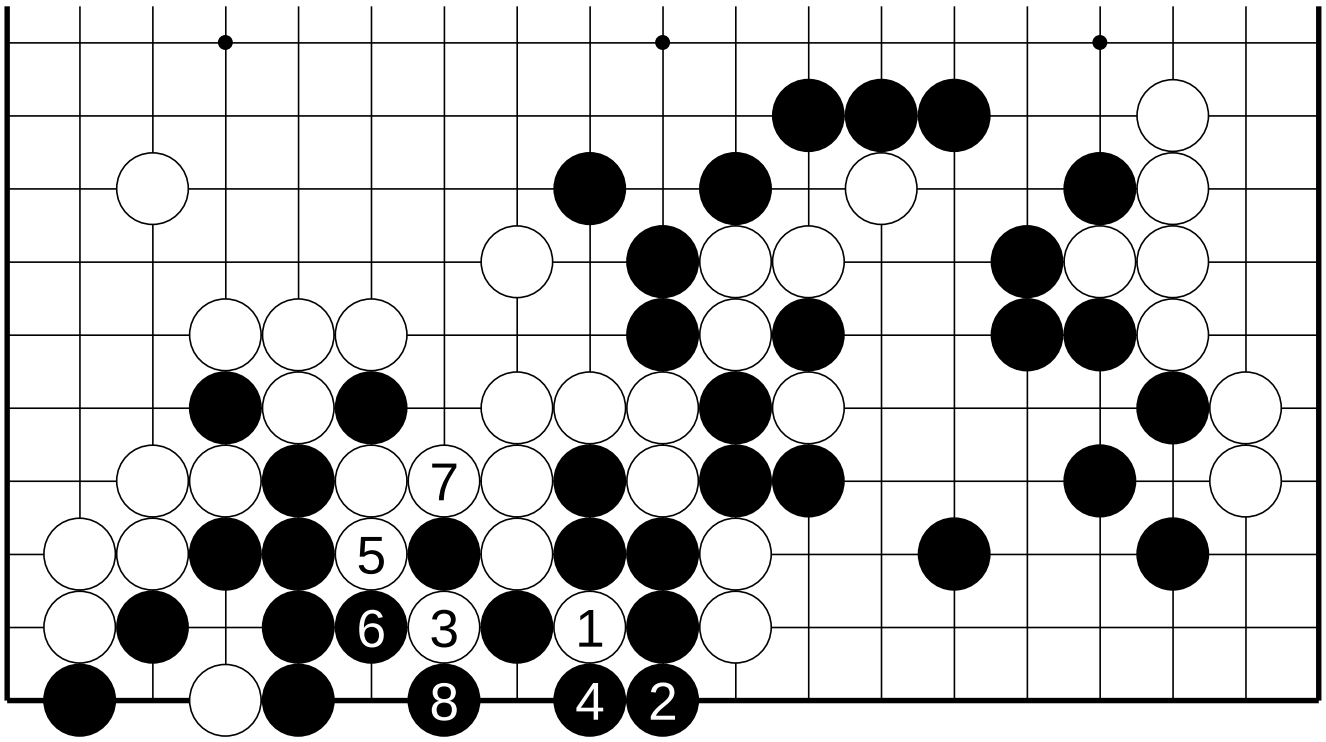


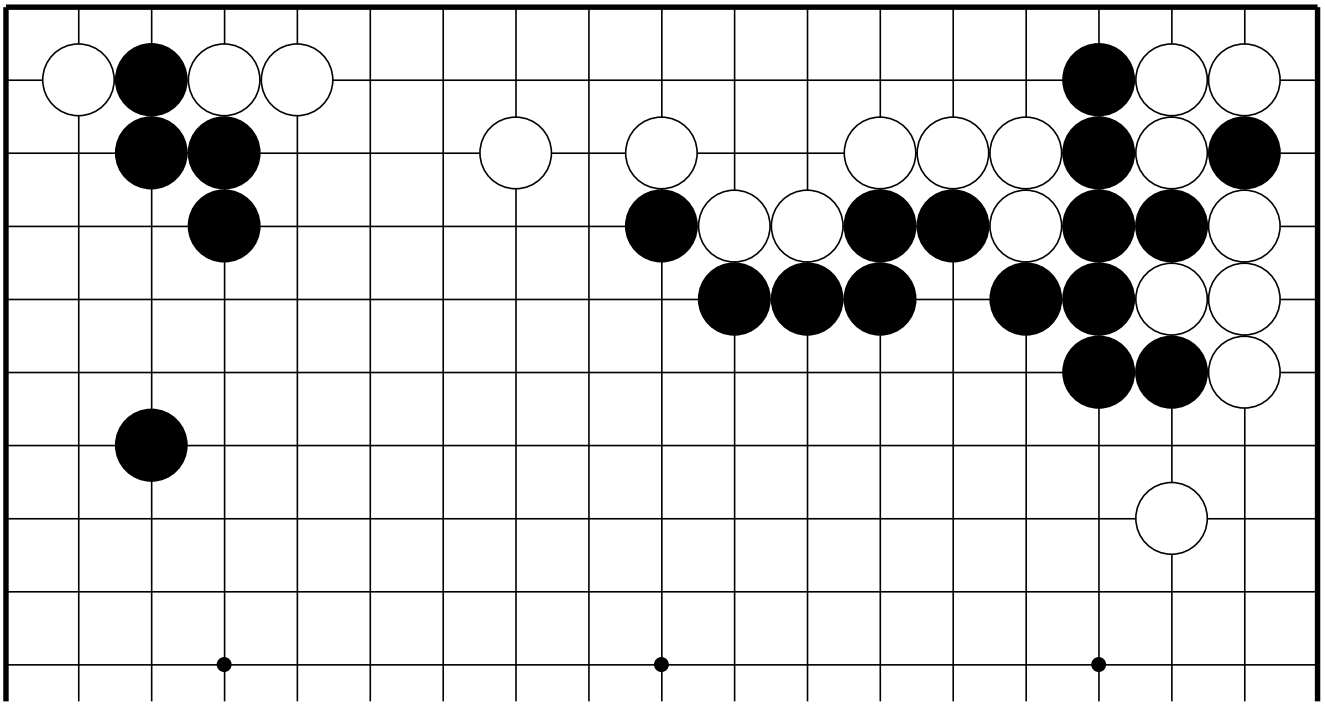
图3

第 48 型 得利 黑先

基本图

上方白棋好像连接完整，其实仍有缺陷。

这使黑有切断的手筋而得利。如能吃掉几个白棋或分断白棋，就算成功。



基本图

图 1 俗手

黑 1、3 打吃的下法大家都可以看到，但这是俗筋，白 4 立下后，黑无后续手段。

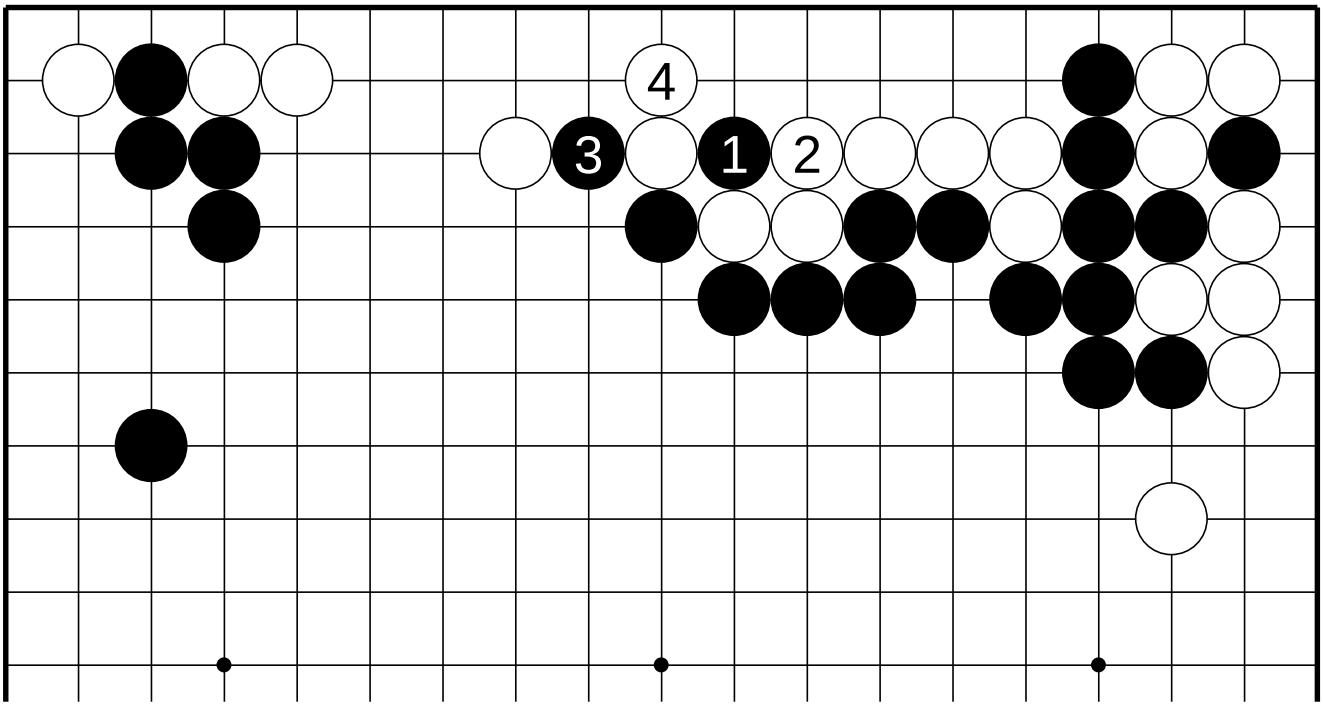


图1

图 2 单挖

黑 1 单挖看似手筋，其实不然。此时白 2 冷静地立是好手，到此为止，黑无好应手。

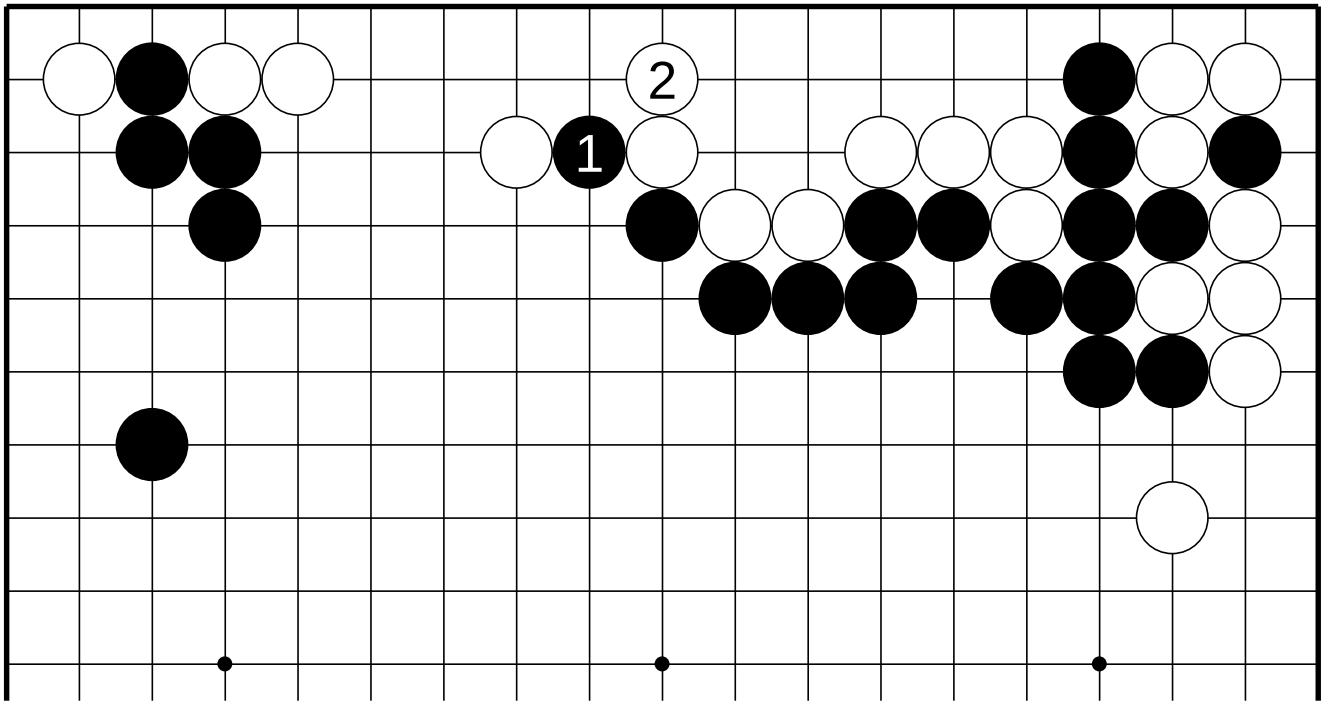


图2

图 3 正确的下法

黑 1 从这里打是正确的下法，白 2 当然粘。黑 3 长时，白 4 如于 A 位挡，则黑就在 4 位曲吃白四子。故白 4 从这边挡，但是——

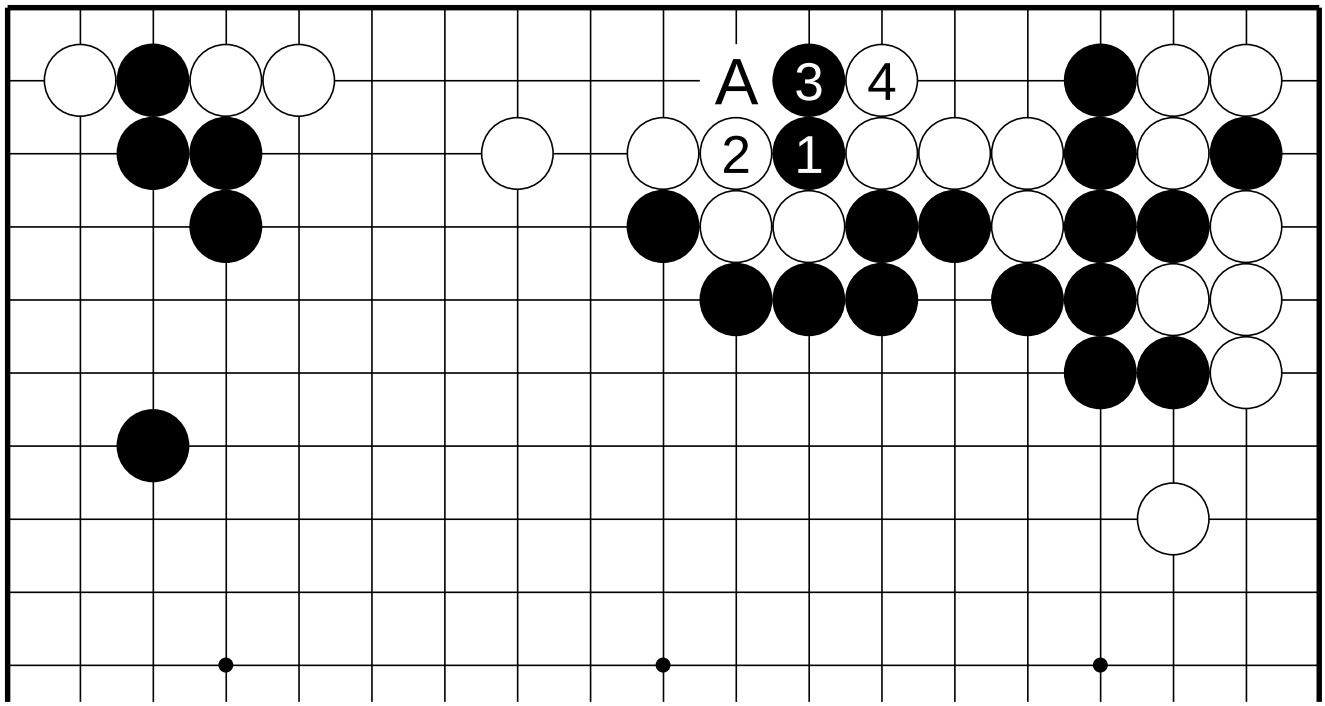


图3

图 4 大利

接图 3。黑 1 夹是手筋，白棋难以应付。白如 2 冲，则黑 3 打、5 粘分断白棋，白 6、8 时，黑 7、9 征取一子而获大利。

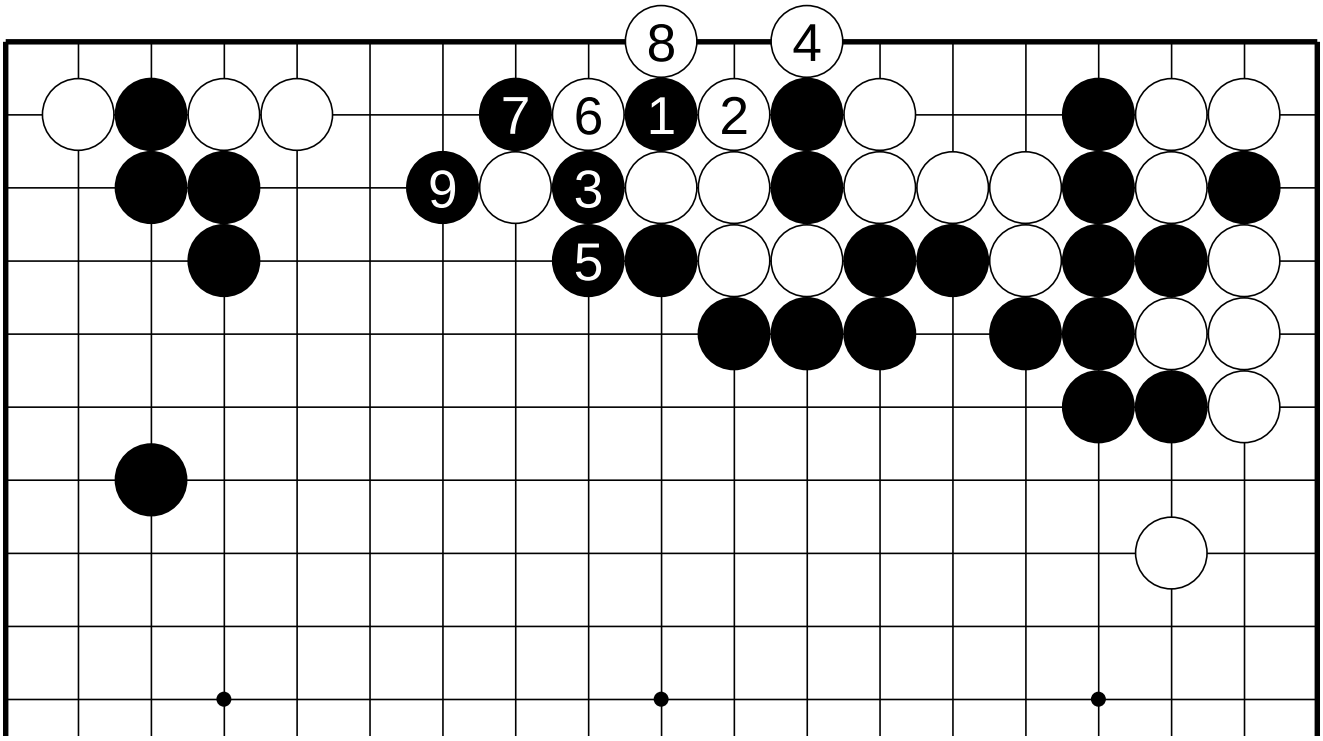


图4

图 5 对杀白负

接图 3。白如 2 粘，则黑 3 接。白 4 夹时，黑 5 点，对杀白负。

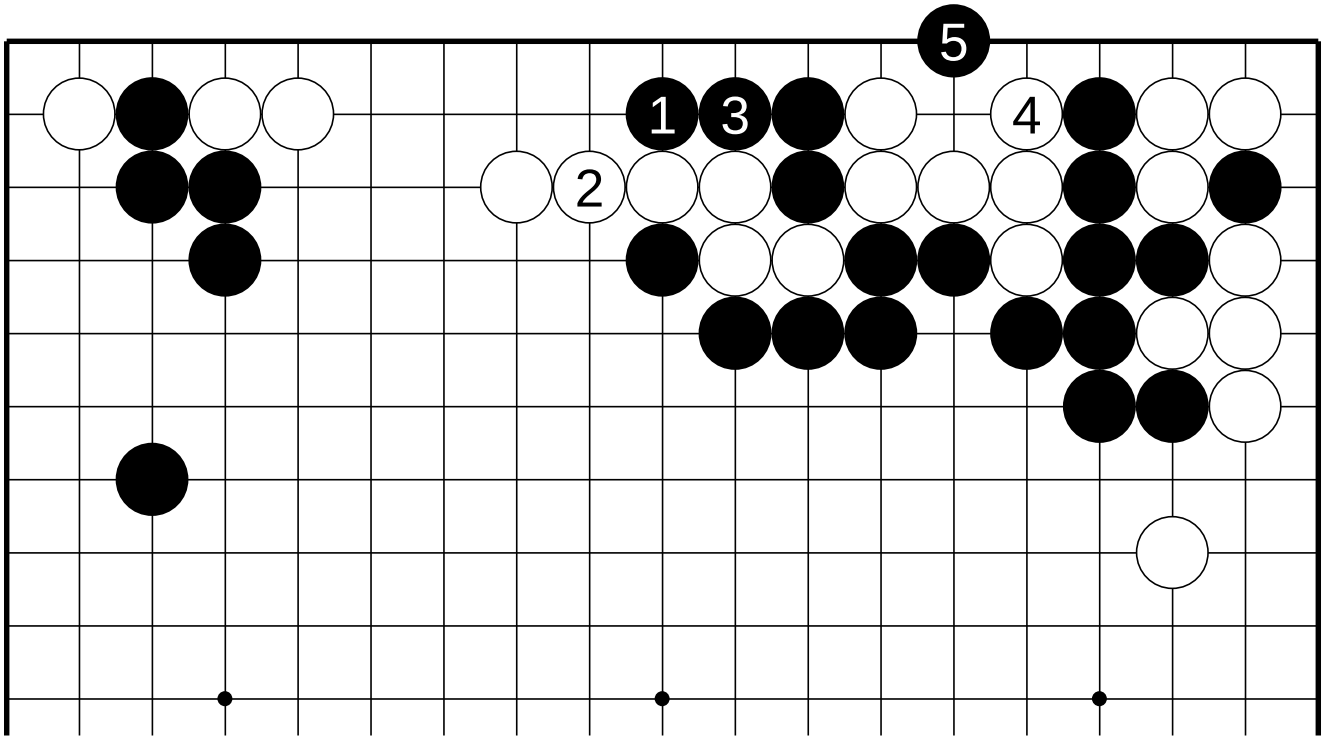


图5

第 49 型 飞过 黑先

基本图

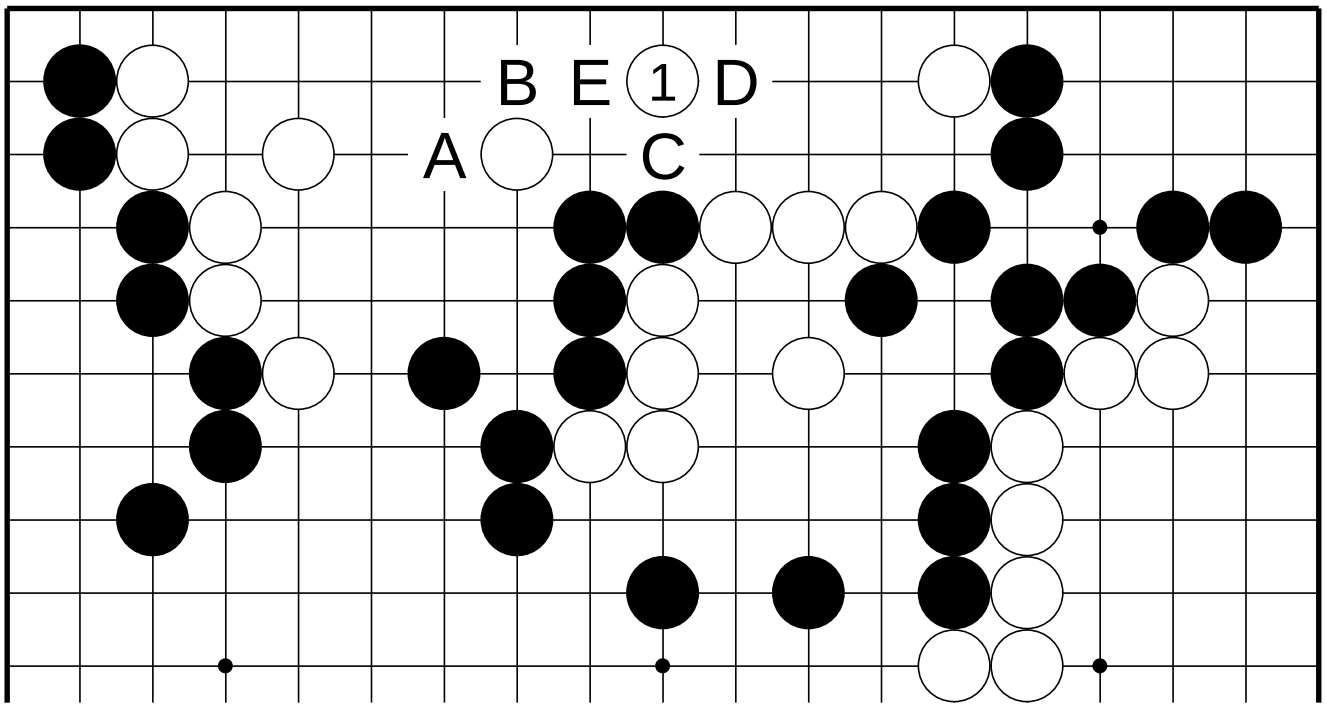
白 1 飞过，黑怎么应好？

上方白形虽然薄弱，但黑若没有好的手段，就不能分断白棋。

可能会有人想到黑 A 碰，但是白棋冷静地 B 长，黑棋就没有后续手段。

另外，黑 C 顶是俗手，白 D 退，黑 E 扳时，白 B 夹，黑棋仍然不成功。

那么，黑棋应怎样下呢？



基本图

图 1 正确的下法

黑 1 跨是正确的下法。白 2 如冲断，则黑 3 断，待白 4 退后，黑 5 顶是强烈的狙击手段。

过程中，白 2 如在 A 位夹，则黑就在 4 位反夹，白棋不行。

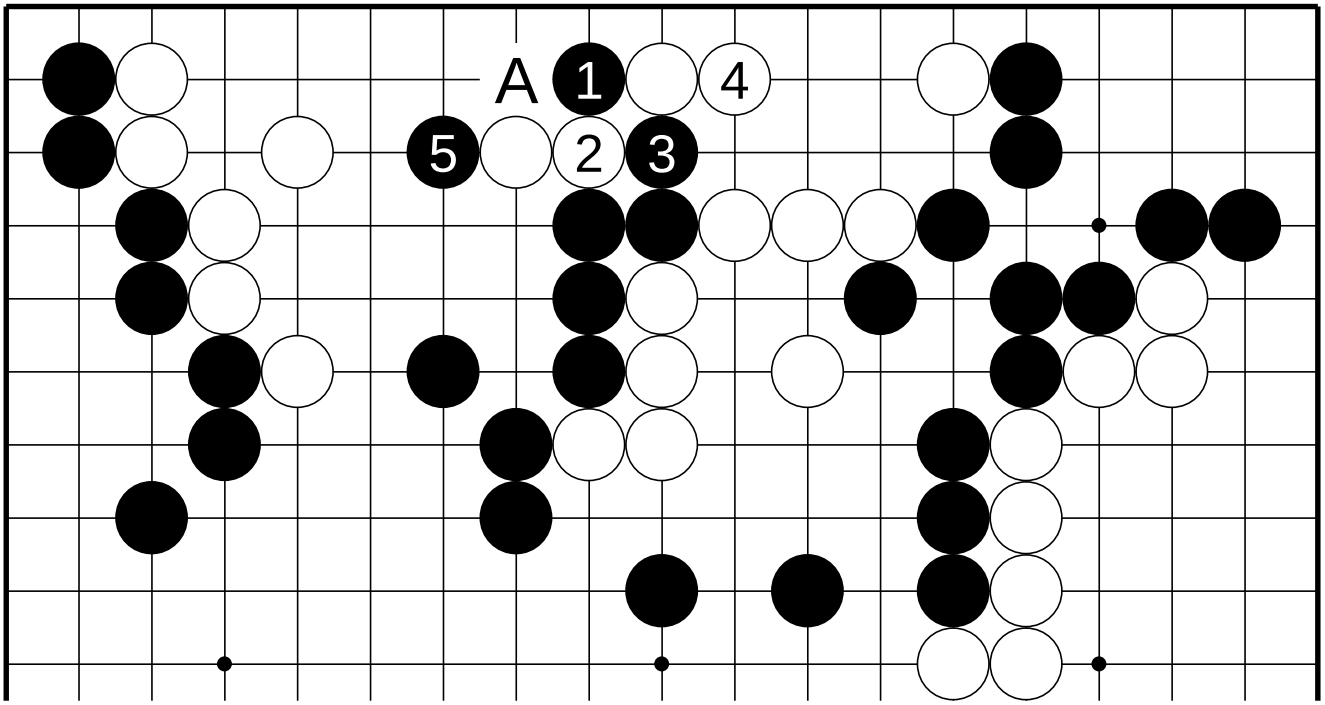


图1

图 2 黑棋成功

接图 1。白 6 如拐吃，则黑 7 紧贴，白 8 长黑 9 挡，左上白棋自然枯萎。以后白 A 尖碰，虽可弄成劫争（过程：白 A、黑 B、白 C、黑 D、白 E、黑 F），但这样的劫是黑棋所欢迎的。

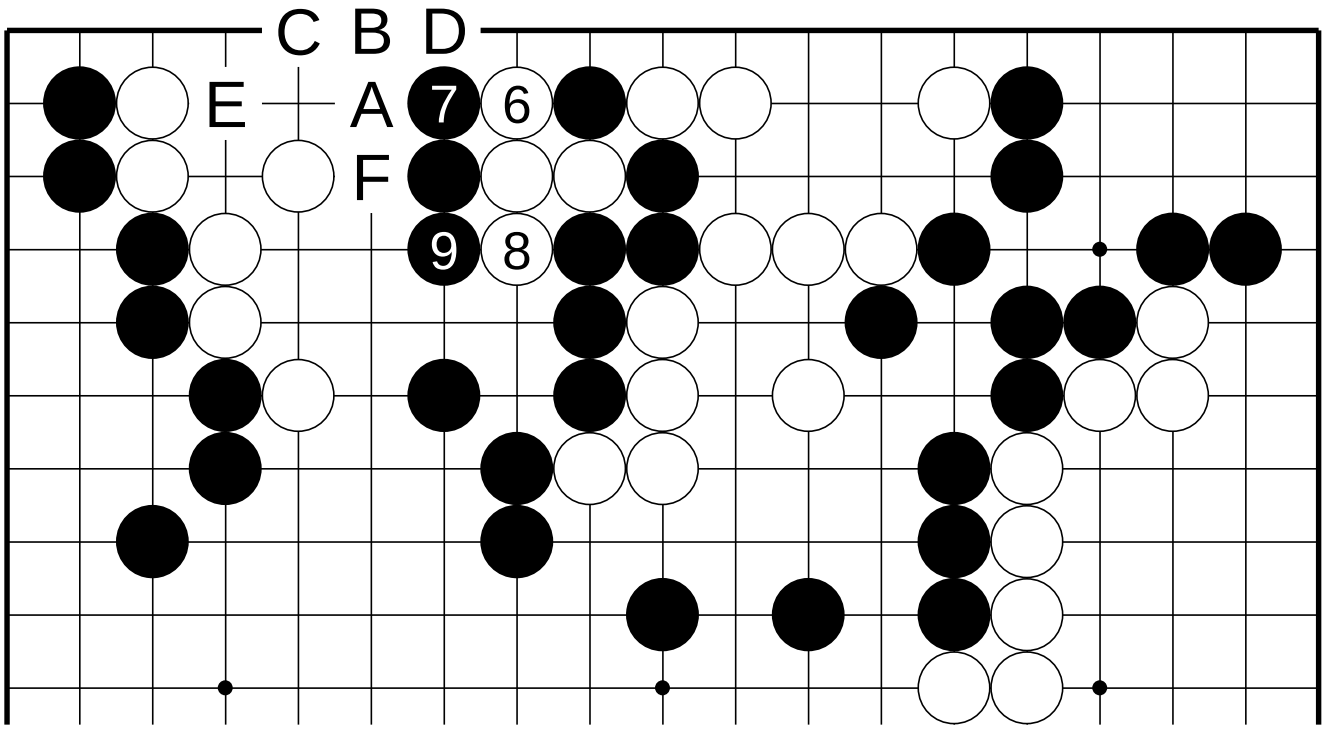


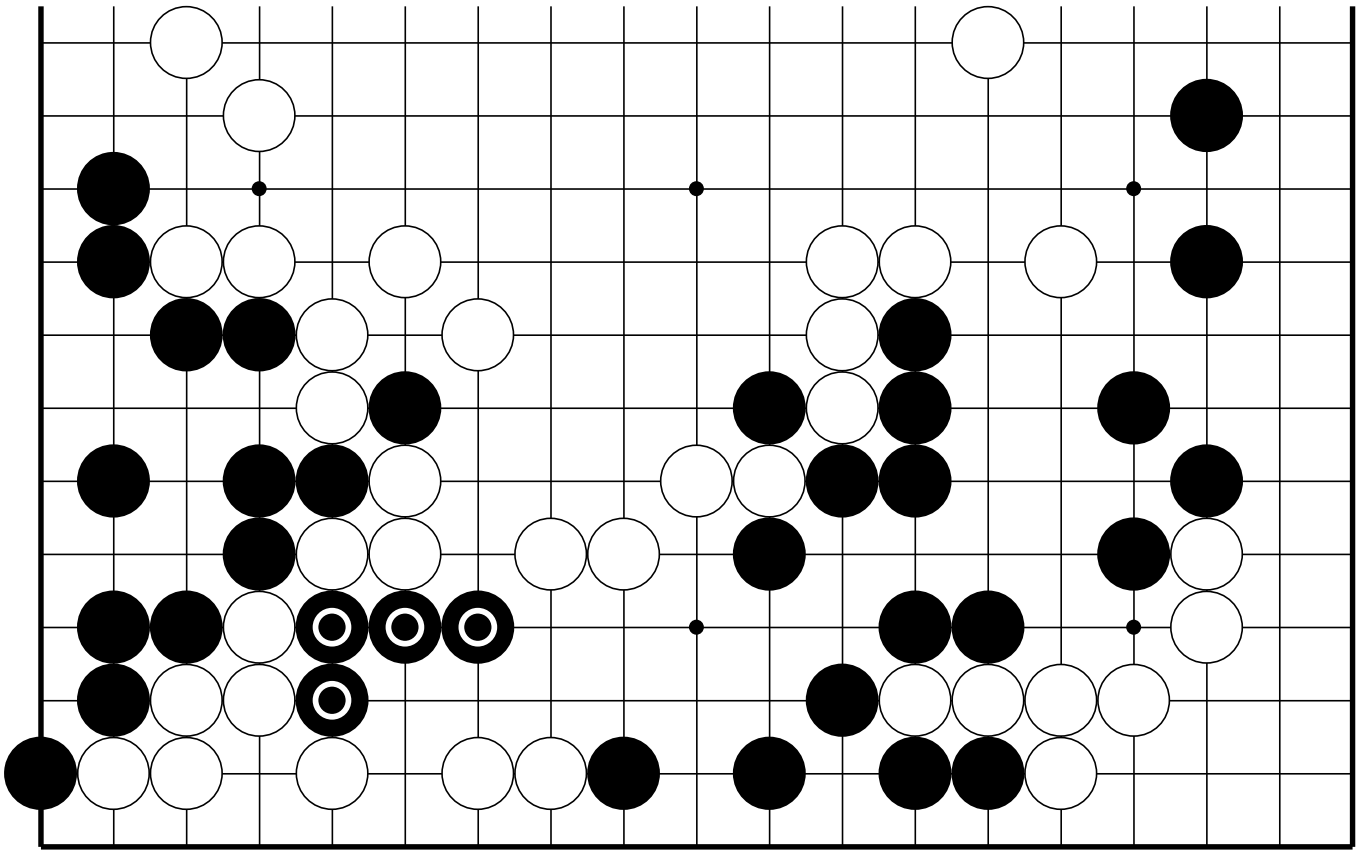
图2

第 50 型　救出　黑先

基本图

黑◎四子被断，还有办法救出吗？

用常识的想法是解决不了的。要使白棋撞紧气，以后有棋。



基本图

图 1 绝妙

首先，黑 1 冲从这里开始，白 2 挡，黑 3 与白 4 交换后，黑 5 挤，绝妙！白棋难以应付。

之后，白若走 A，则黑 B 夹靠成立。

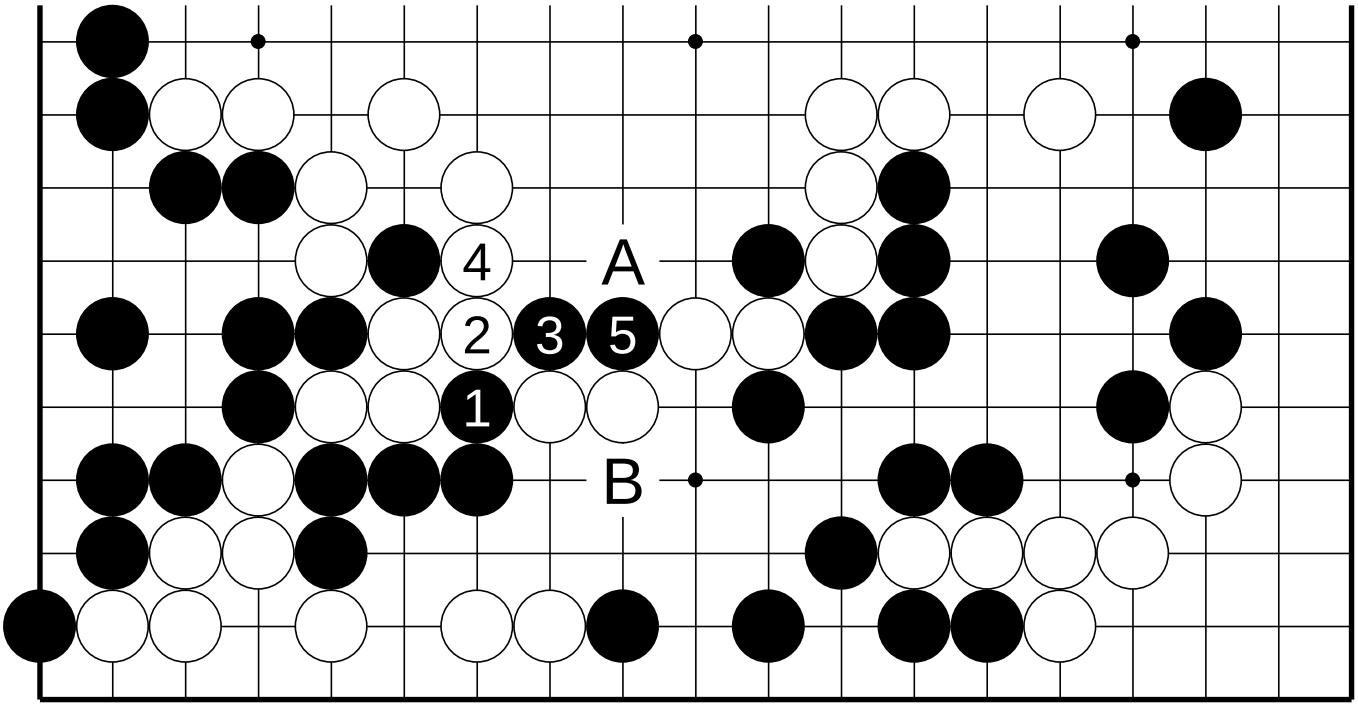


图1

图 2 救出

黑 1 如接，则黑 2 长，如图进行至白 9，黑先手救出四子而获成功。

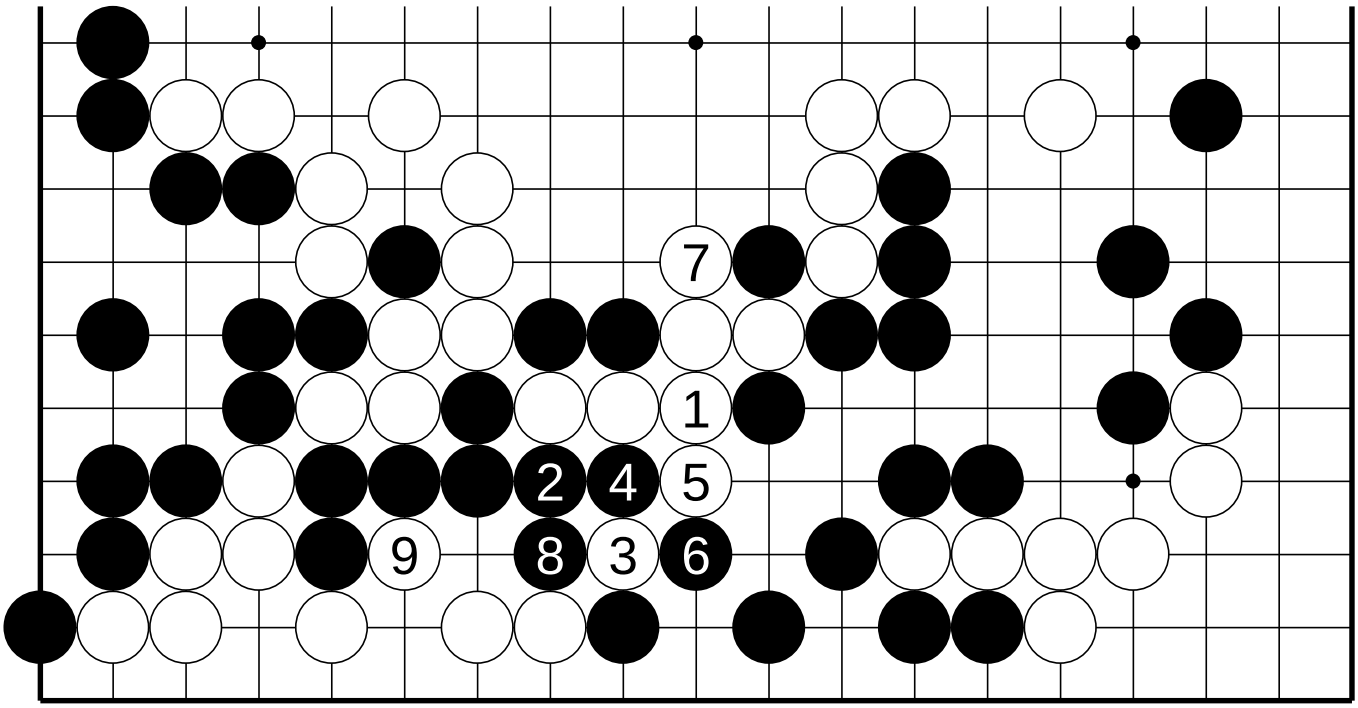


图2

图 3 白空被破

白如 1 扳，则黑 2 断至 4 止，黑痛快地提掉二子，白空被破，黑获大利。

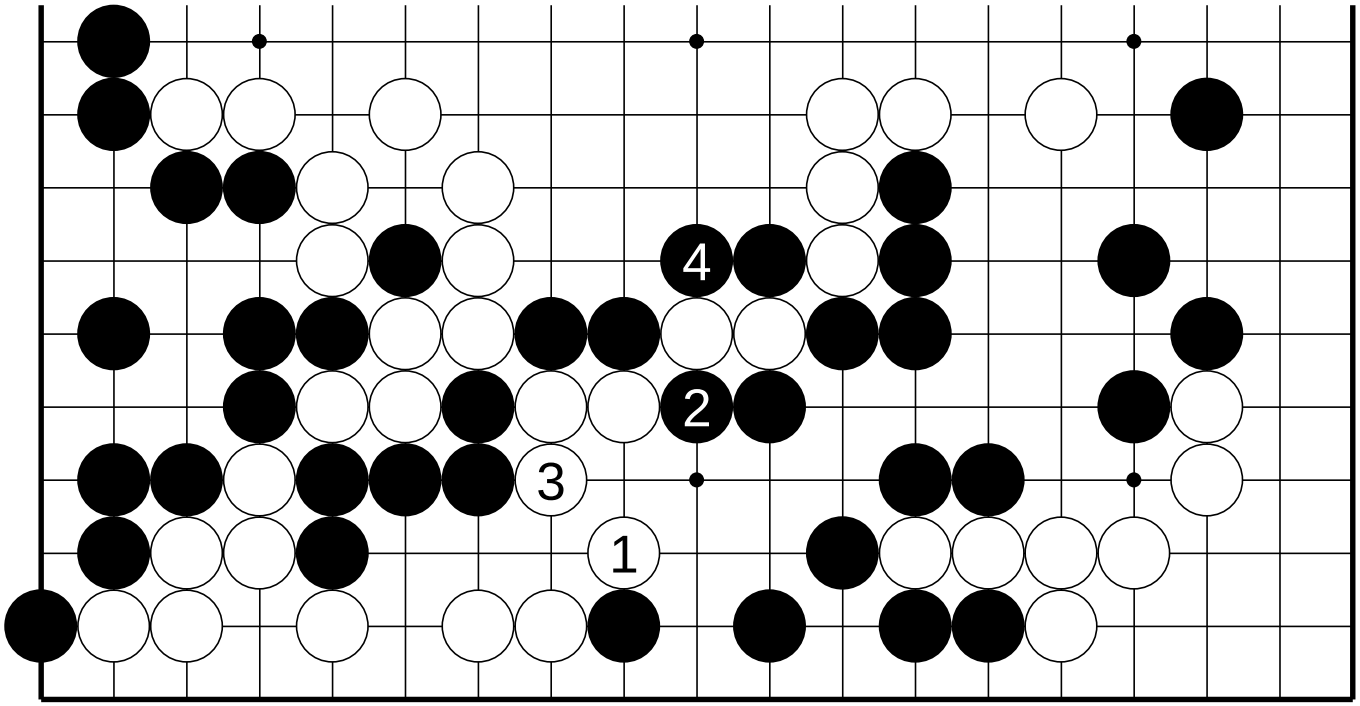
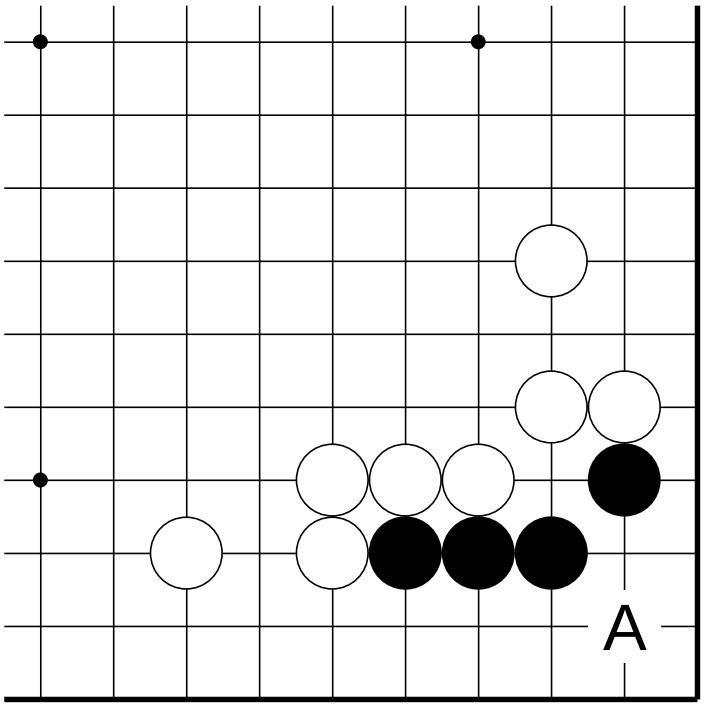


图3

第四章 死活的急所

本章共收集了78道死活题，主要是为了帮助大家提高真正的棋力。

解答死活问题是靠计算能力，所谓计算就是实际的棋力。棋力来自本省的思考习惯。因此，要提高棋艺水平，首先要研究死活问题。



基本图

第1型 要点与次序 白先

基本图

A位是杀死黑棋的要点，但是先后次序走错了，就不会成功。

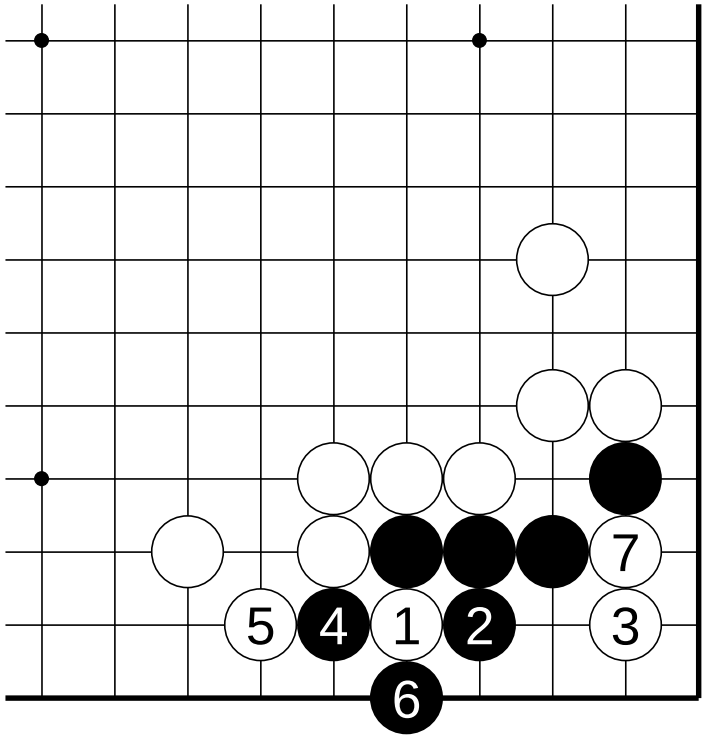


图1

图 1　正解

白 1 先扳，待黑 2 挡后，再于 3 位点是正确的次序。黑 4 如打吃一子，则白 5 黑 6 交换后，白棋再于 7 位挤过，结果黑棋净死。

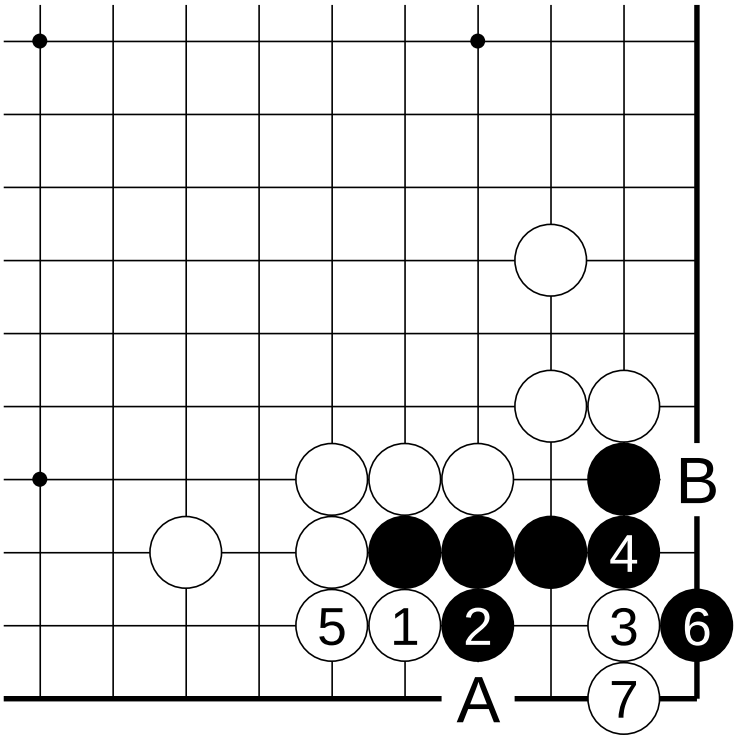


图2

图 2　变化

白 3 时，黑 4 若阻渡，则白 5 接后，黑棋仍然不活。黑 6 扳，白 7 立。以后 A 位渡过与 B 位破眼，白棋必得其一。

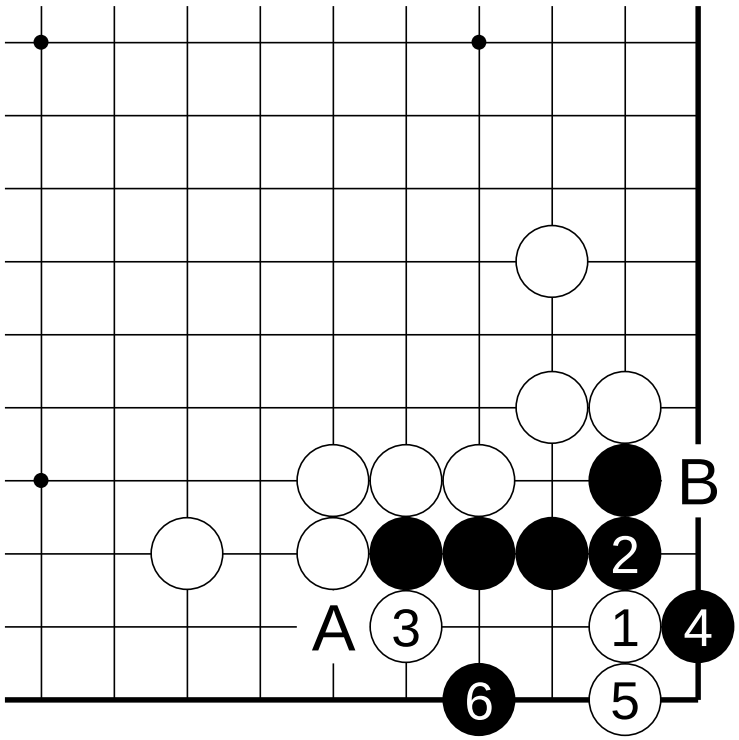


图3

图 3 失败 1

白 1 点，看似要着，其实次序有误，黑 2 阻渡当然。白 3 扳时，黑 4 与白 5 交换后再于 6 位跳是好手。以后 A 位吃白 3 一子与 B 位做眼两点必得其一。

图 4 失败 2

黑 4 扳时，白 5 如尖，则黑 6 仍是好手，白如 7 扳，则黑 8 扑成劫，但不是正解。

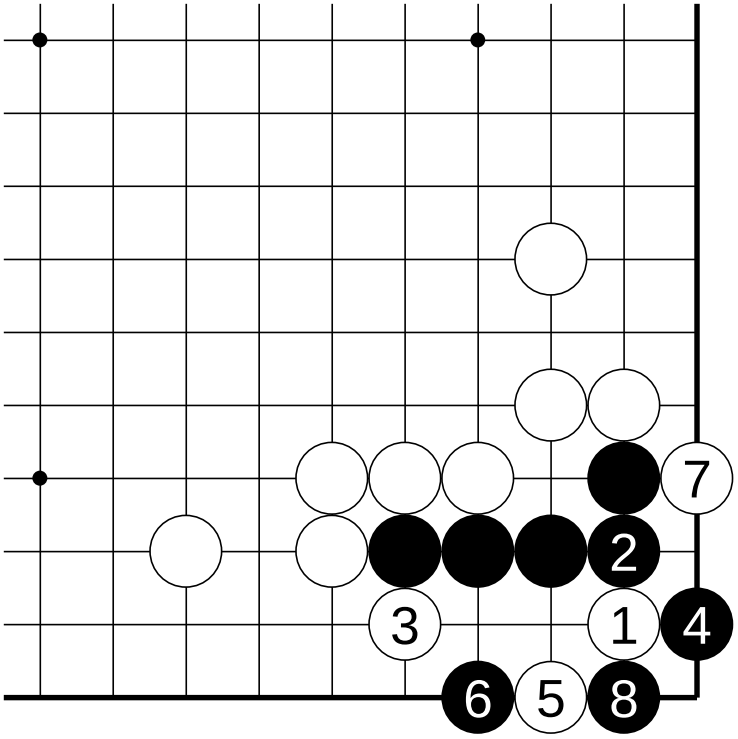
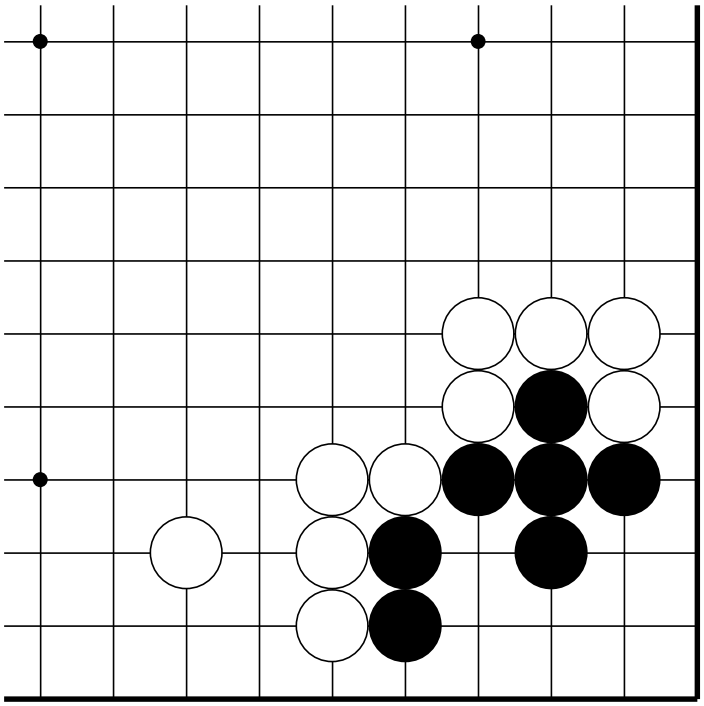


图4



基本图

第 2 型 平凡的好手 白先

基本图

角上黑地看来很坚实，其实不然。使用平凡的着法即可。

第一、三、五手是关键。

图 1 正解

白 1 扳是正解的第一步。黑 2 挡时，白 3、5 是妙手，黑 6 打，白 7 打吃成劫。

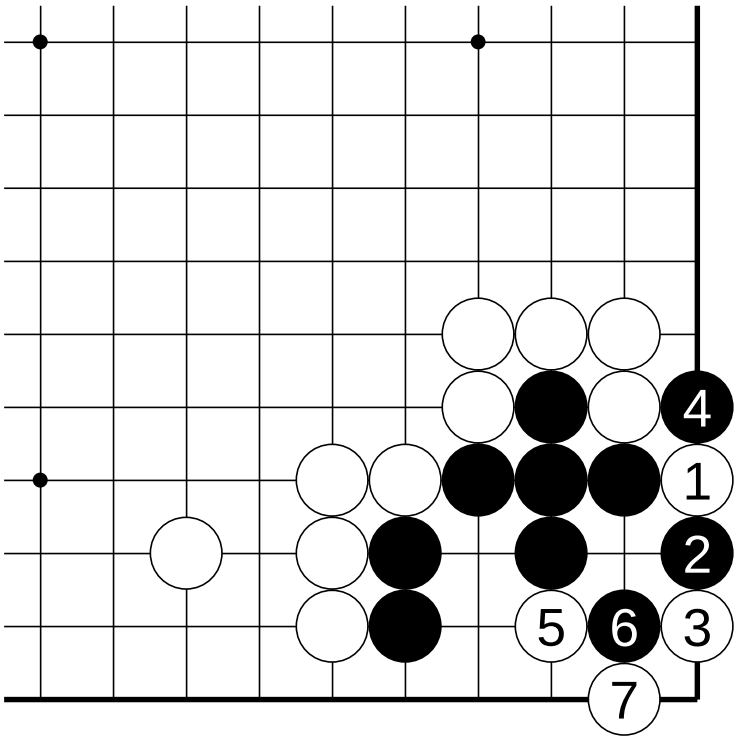


图1

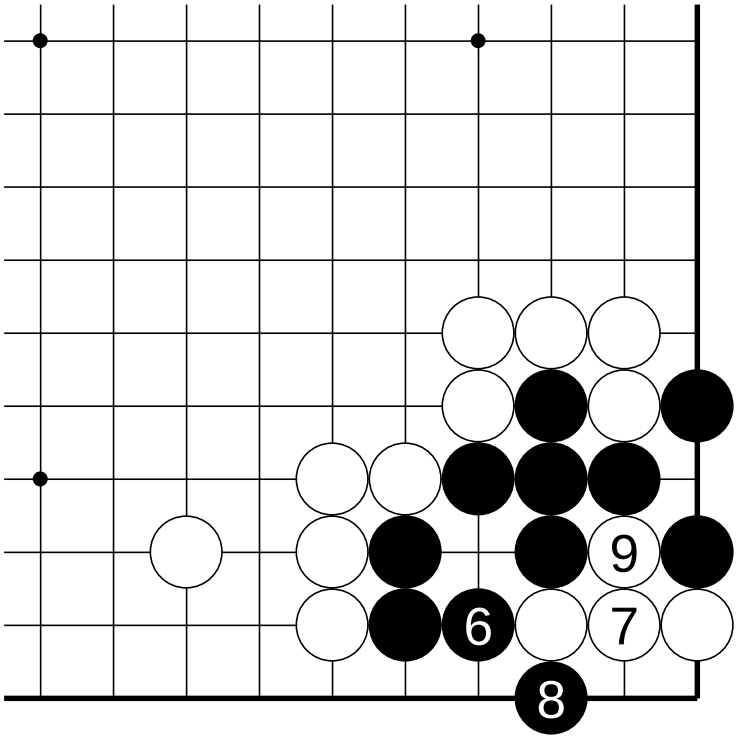


图2

图 2 变化 1

黑 6 如挡，则白 7 接，黑 8 扳时，白 9 打后，成白先手劫，黑更不好。

图 3 变化 2

白 1 扳时，黑 2 如尖，则白 3 先点，黑 4 应后，再于 5 位跳入，结果，黑仍不能净活。

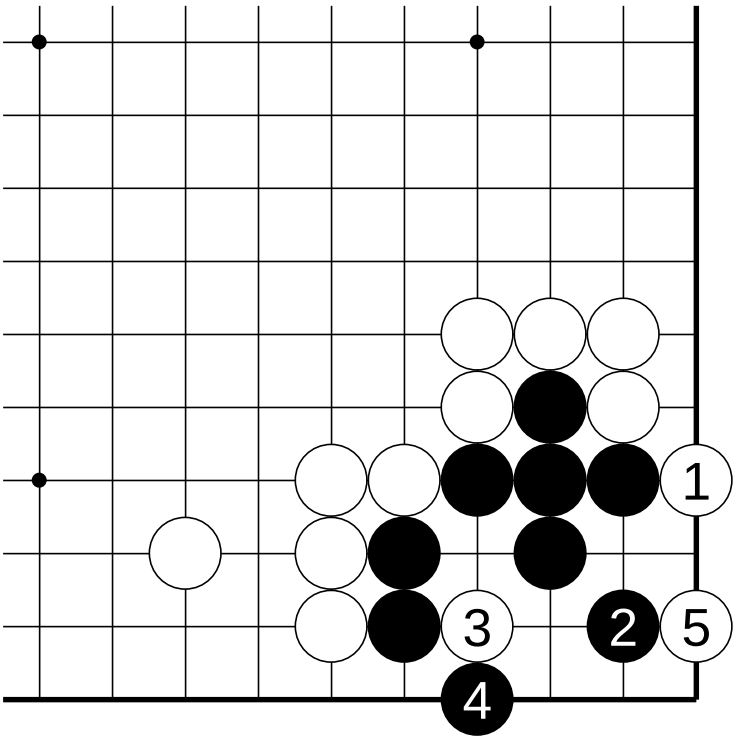
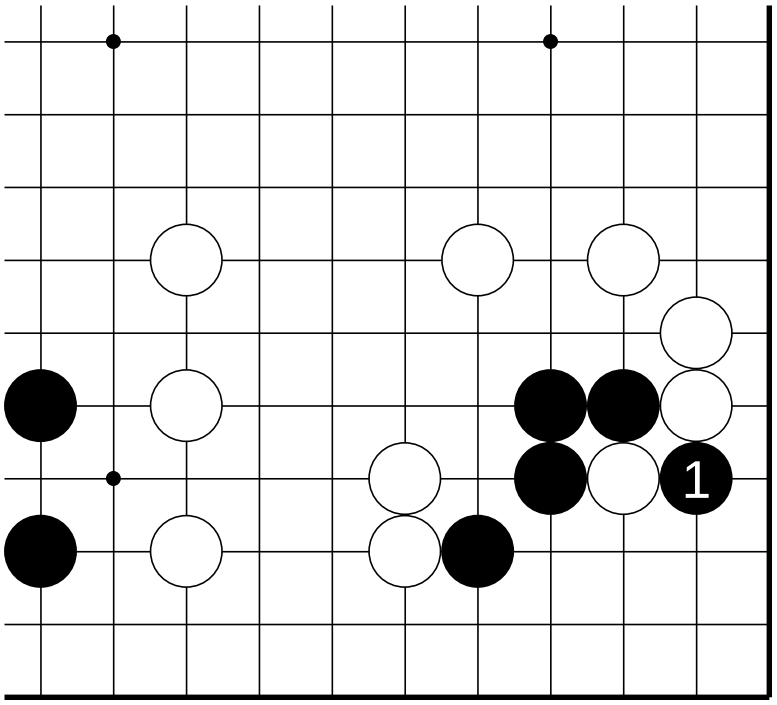


图3



基本图

第 3 型 要点

白先

基本图

黑 1 断吃一子，角上黑棋好像是安定的形。但是，只要找到要点，就可以杀死黑棋。

第一着是本题的关键。

图 1 正解

白 1 点，击中了黑棋的要害，也是最有效的杀棋手段。黑如 2 提，则白 3 后黑死。

黑 2 如在 3 位长，则白在 2 位长，黑仍不行。

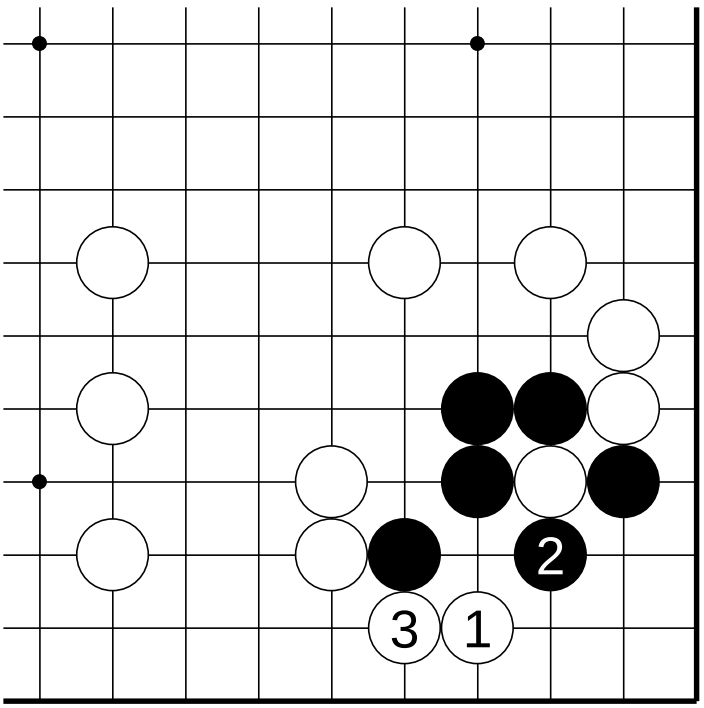


图1

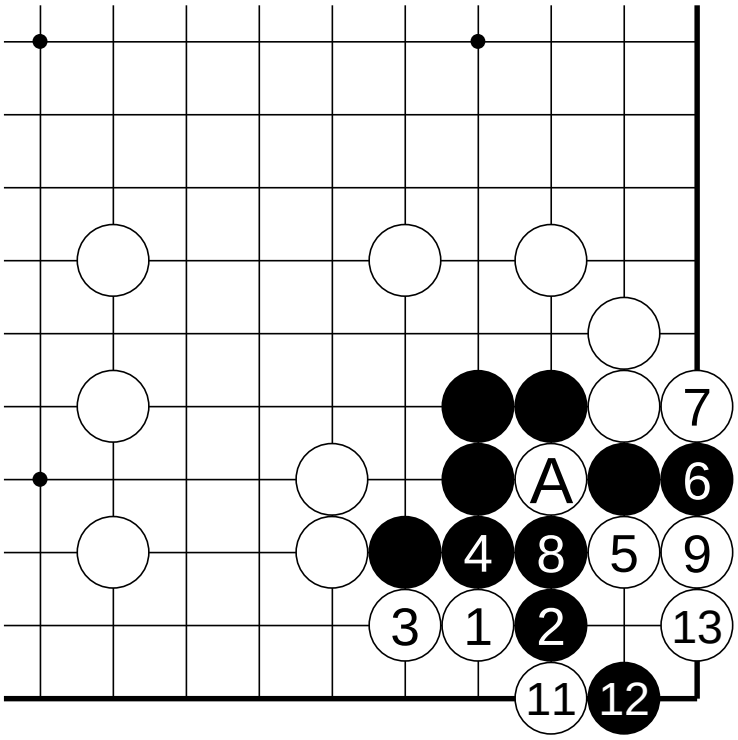


图2

10=A

图 2 变化

白 1 点时，黑如 2 顶，顽强抵抗。但白 3 以下进行至白 13，黑仍不活。

图 3 失败

白 1 先长，不行。黑 2、4 连长，白 5 渡时，黑 6 挖，白三子被杀。

又，白 1 如在 2 位打，经黑 1、白 A、黑 4 后而活。

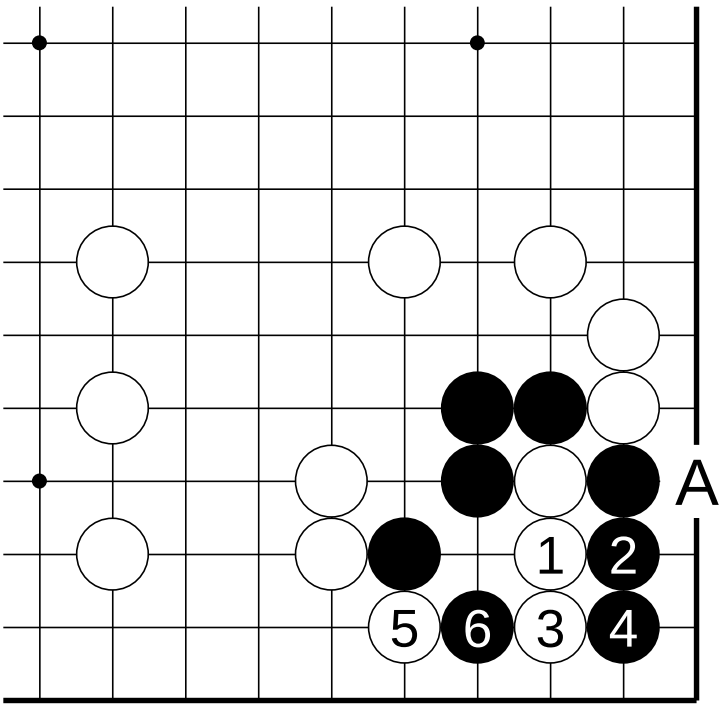
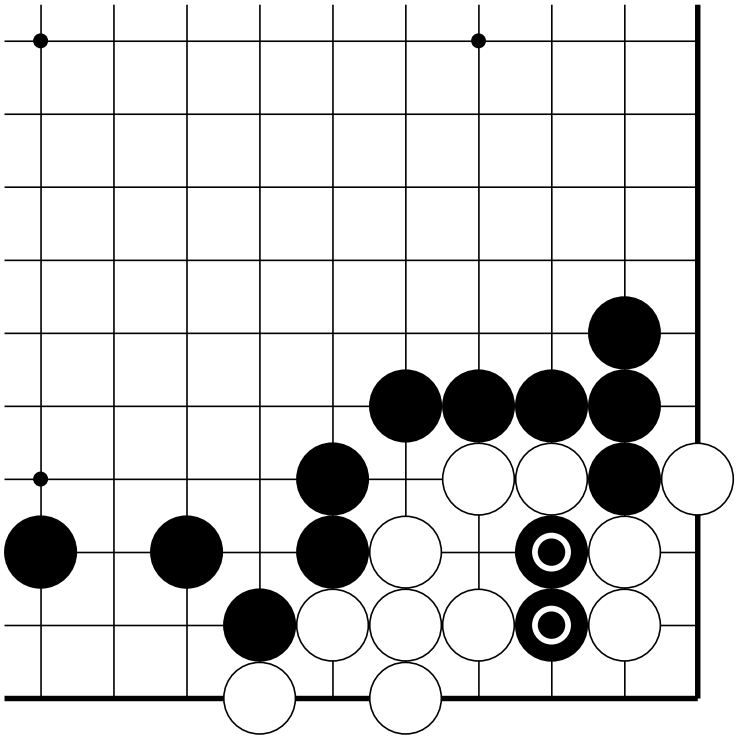


图3



基本图

第 4 型　二子的利用　黑先

基本图

如何利用被切断的黑◎二子来杀白呢？

第一着很快就可以想出来，但以后的变化并不那么简单。

图 1　正解

黑 1 立下是当然的一手，白 2 紧气时，黑 3 夹是好手。以下至黑 7 止，白棋两面不入气而被杀。

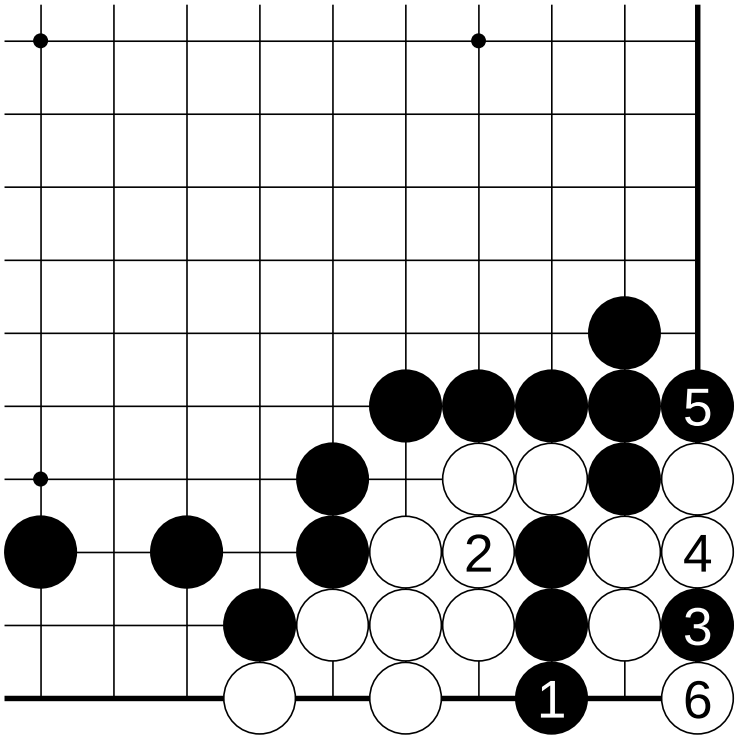


图1

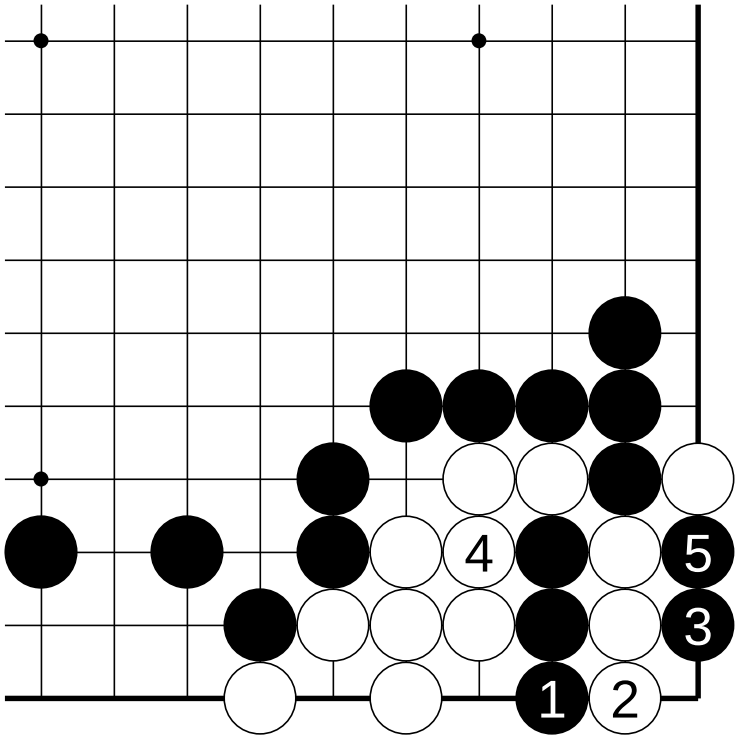


图2

图 2 变化 1

黑 1 时，白 2 如挡下，则黑 3 点，白 4 紧气，黑 5 扑入白亦死。

图 3 变化 2

白 2 如曲，则黑 3 拐，白 4 紧气时，黑 5 打，白接不归。

白 4 若下在 A 位，则白仍于 5 位紧气，结果白棋左右不入。

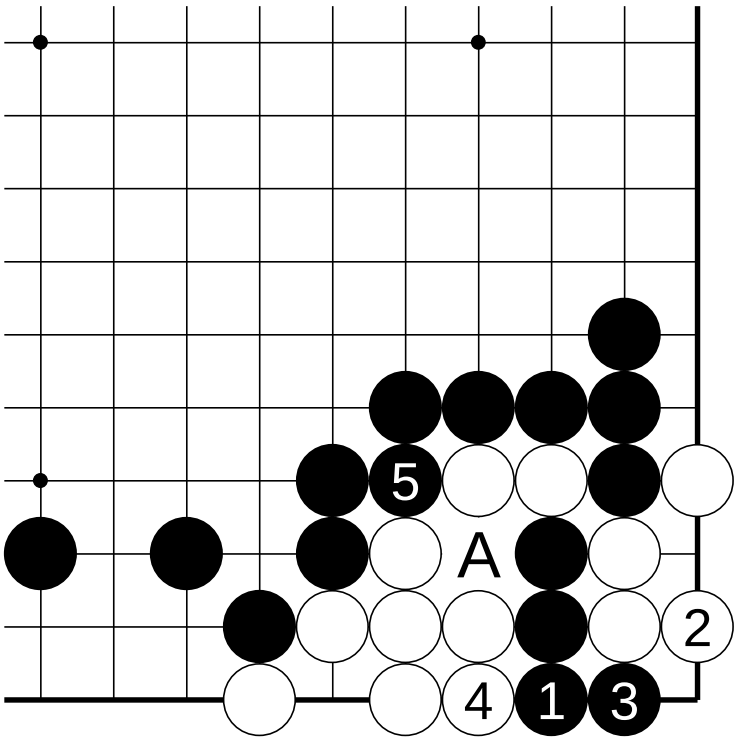
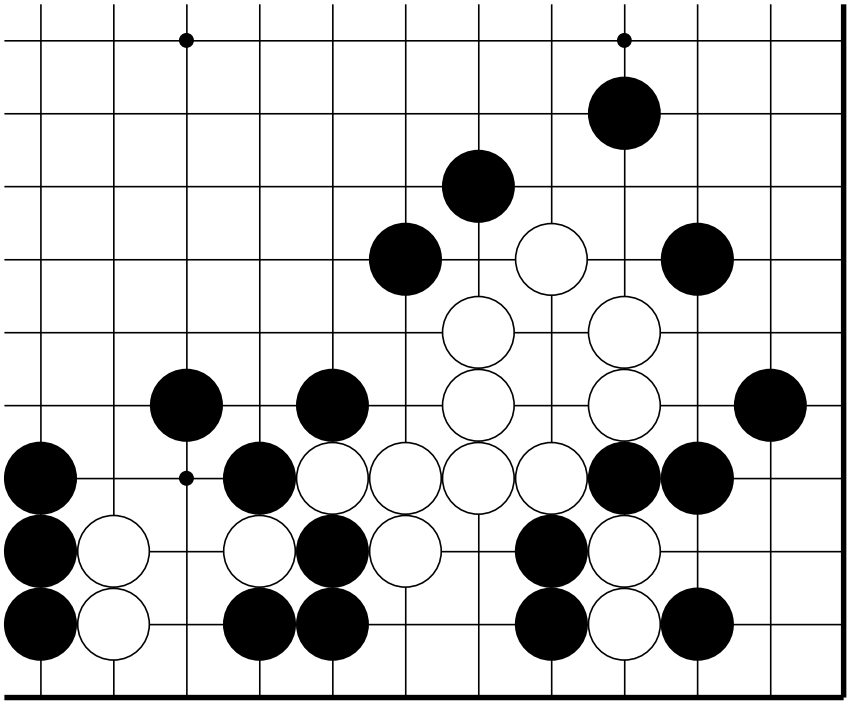


图3



基本图

第 5 型 妙技连发 白先

基本图

中间白棋只有一只眼，要做活，必须在下边想办法。

白有连续的妙手，可以死而还生。

图 1 正解

白 1 跳是一子两用的妙手。黑 2 如吃白两子，则白 3 粘，黑 4 尖时，白 5 扑入又是好手，以下进行至白 9，成为白棋先手劫，白方成功。

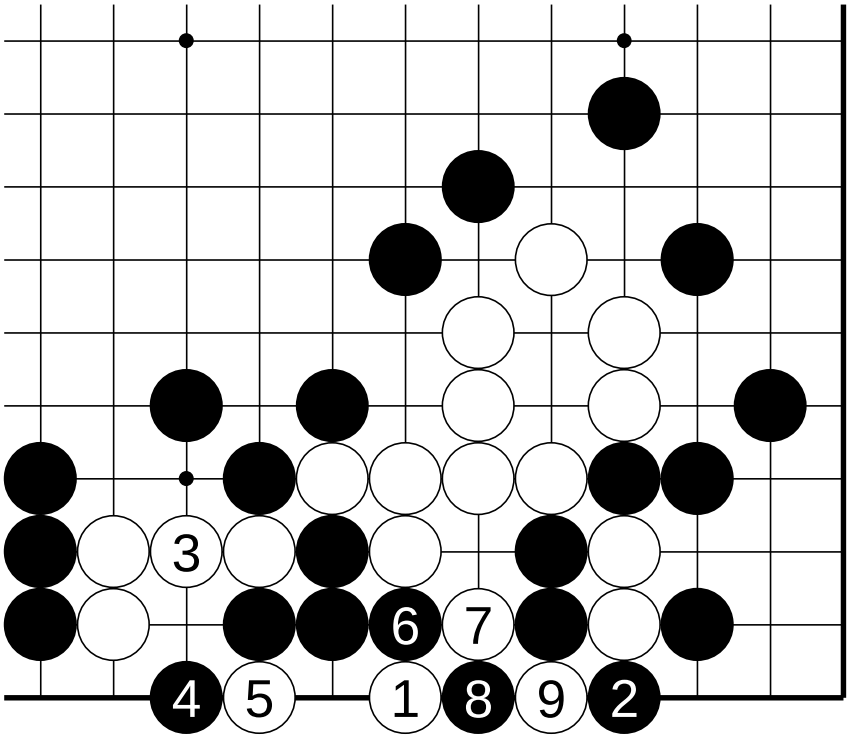


图1

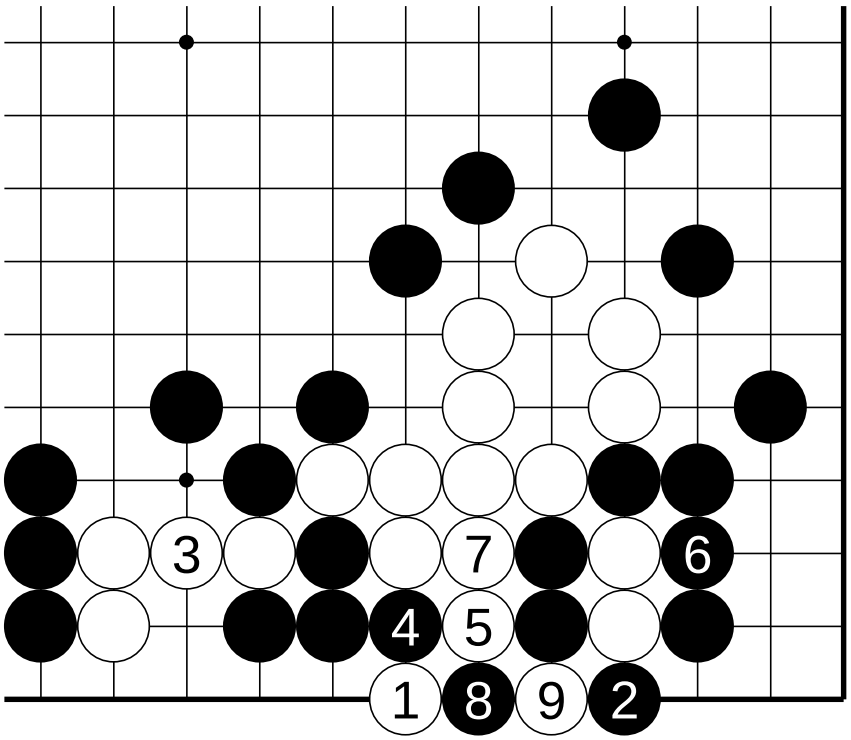


图2

图 2 变化 1

白 3 粘时，黑 4 如冲，则白棋于 5 位挖入，黑 6、白 7 后，黑棋要想杀白，仍需在 8 位扑劫。

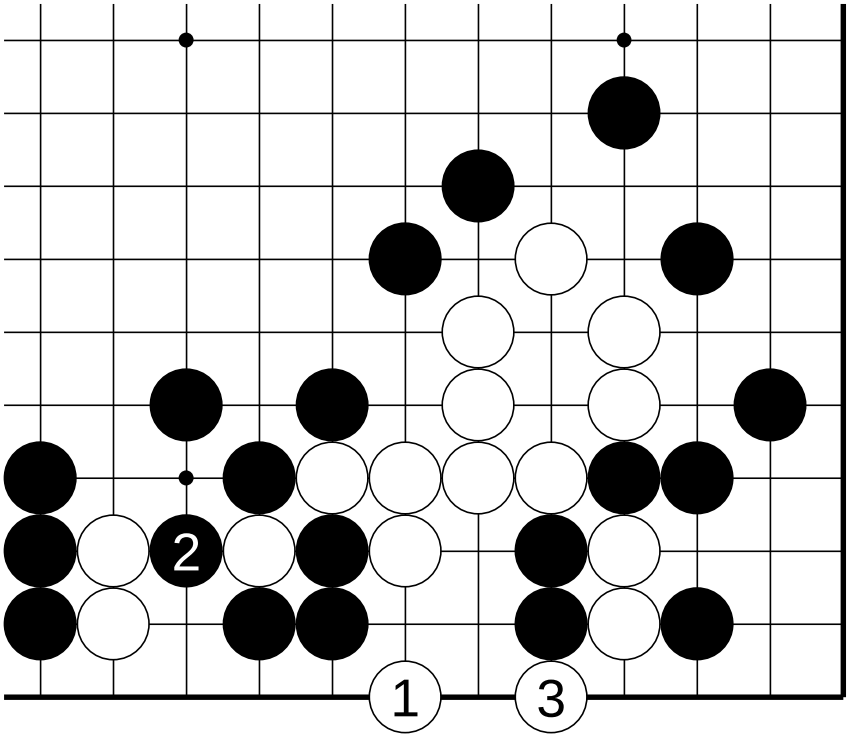


图3

图 3 变化 2

白 1 跳时，黑棋如 2 提白一子，则白 3 简单地渡过即可活棋。

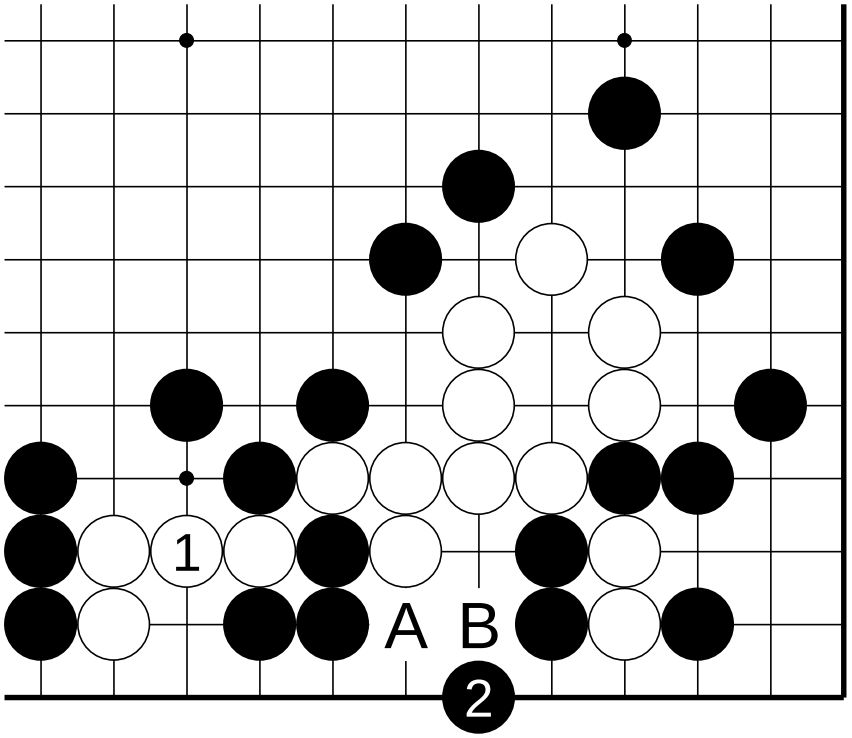


图4

图 4 失败

白 1 粘，无谋。此时黑 2 尖是好手，结果白死。

又，黑 2 如走 A 位渡，则白 B 位挖，黑棋不行。

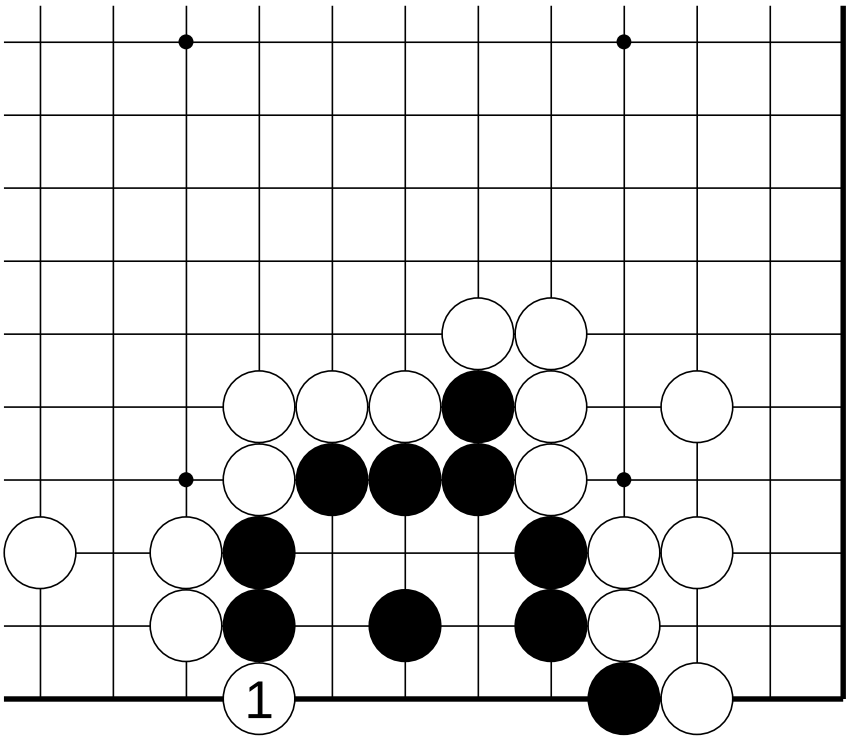
第 6 型 盲点 黑先

基本图

白 1 扳，黑棋如何应？

这个形，黑棋看似很完整，但一不留神，就会出事。

那么，黑棋到底应该下在什么地方呢？



基本图

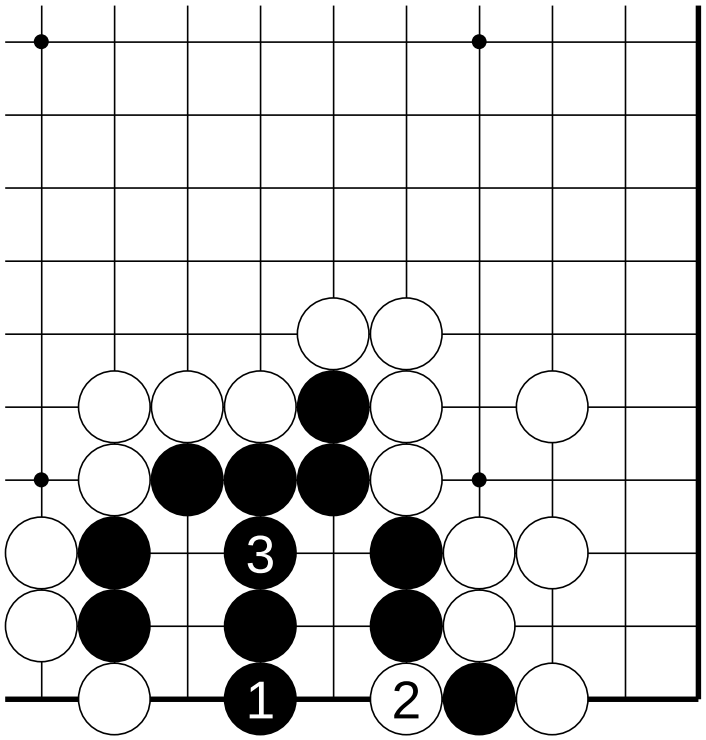


图1

图 1　正解

黑 1 在一线立，是唯一活棋的手筋。白 2 提时，黑 3 仍然要下在中间。结果黑棋净活，是正解。这是“左右同型”典型的形。

图 2　失败 1

黑 1 挡，随手。白 2 以下进行至白 6，黑死。黑 5 若于 A 位挡，则白 B 即成双打。

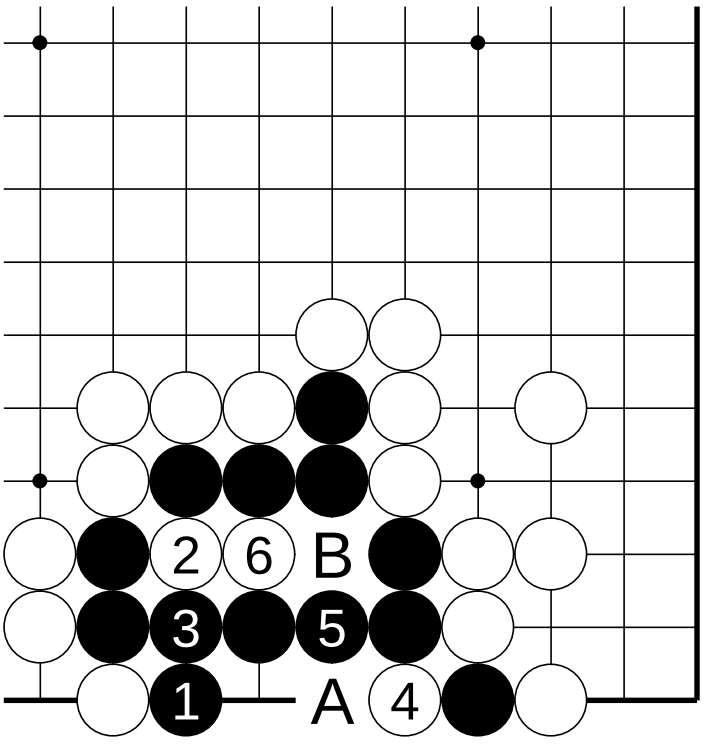


图2

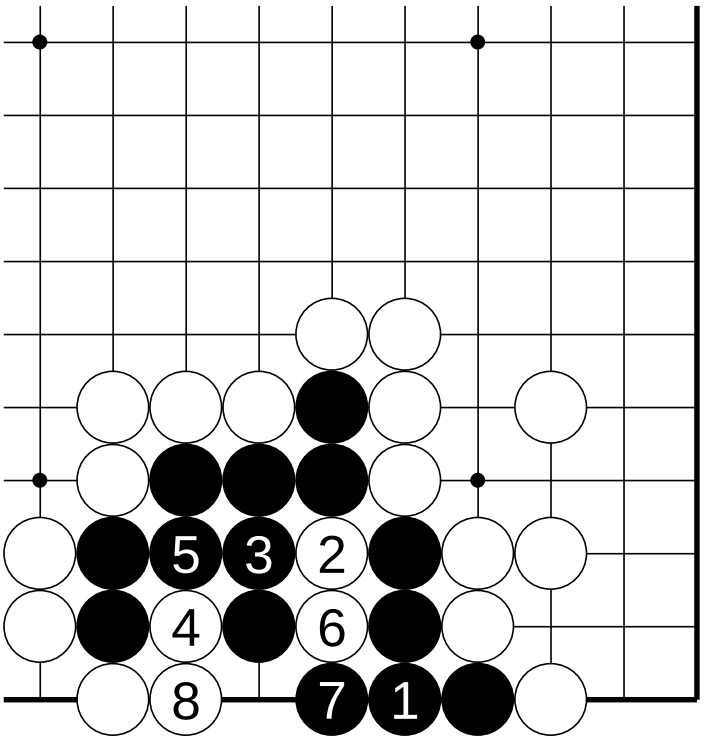


图3

图 3 失败 2

黑棋若于 1 位粘，仍然不好。白 2 以下进行至 8，黑棋还是不能活棋。

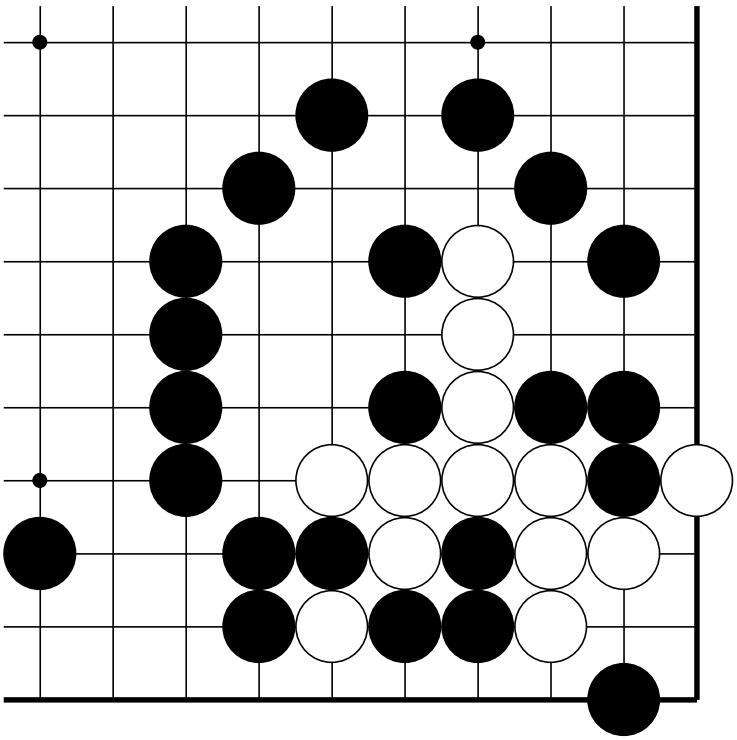
第 7 型 基本手筋

白先

基本图

角上白棋怎样才能做活？

这是基本手筋组合起来的问题，所以手筋清楚的人能立刻明白。请注意先后次序。



基本图

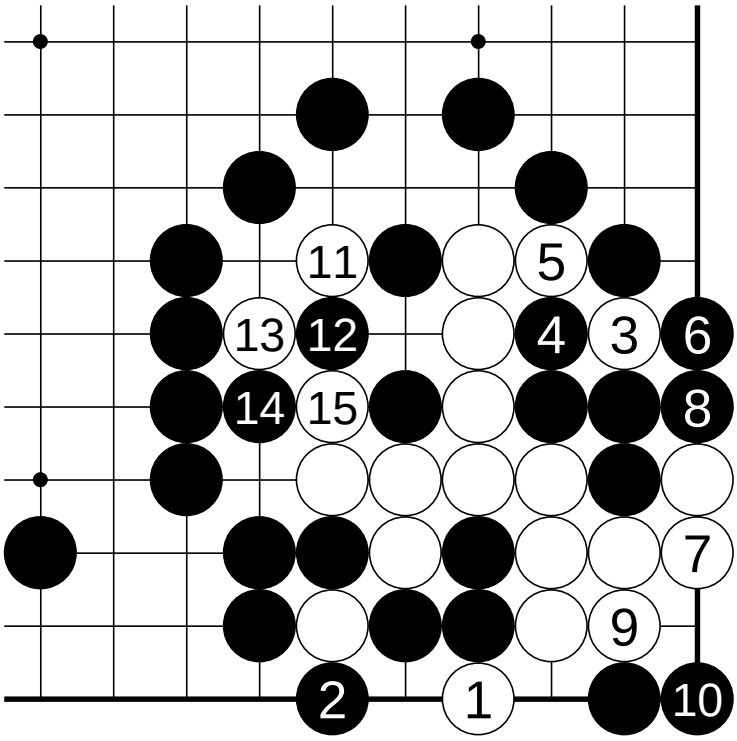


图1

图 1 正解

白 1 打，黑 2 提示当然的下法。白 3 挖是正确的次序。如图以下进行至白 15，白棋净活。

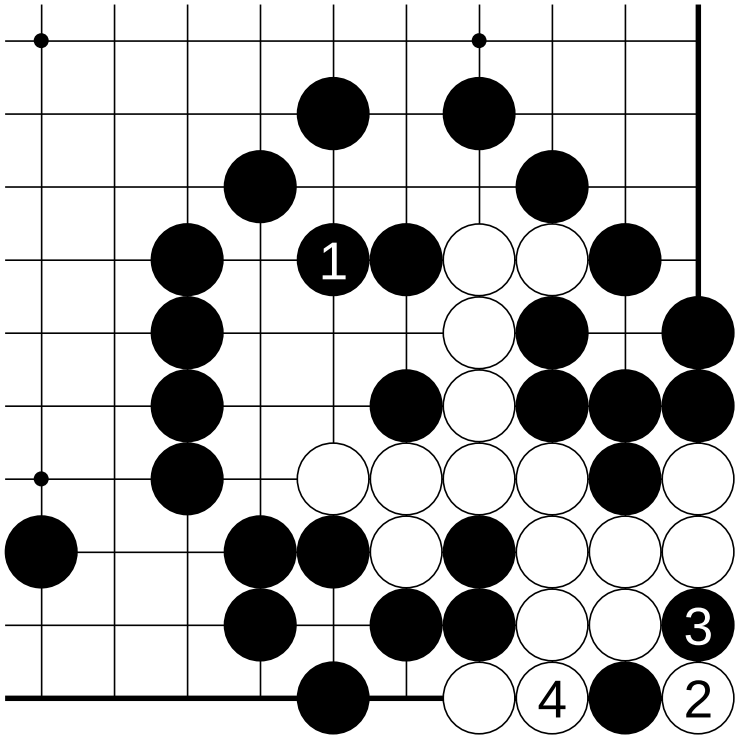


图2

图 2 变化

图 1 中黑 10 若改于本图 1 位并，则白 2 扑，黑 3 提时，白 4 打，角上成“涨牡牛”，白活。

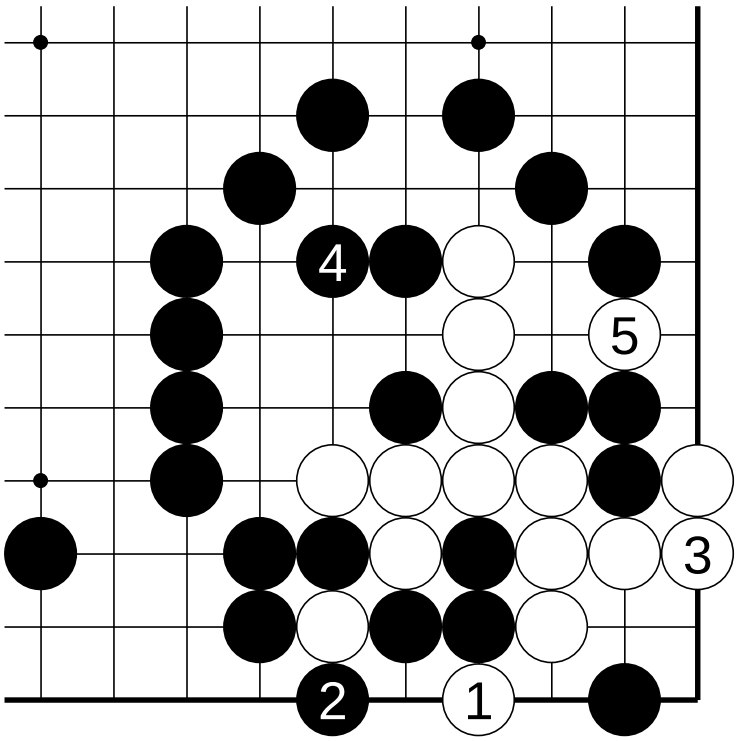


图3

图 3 失败

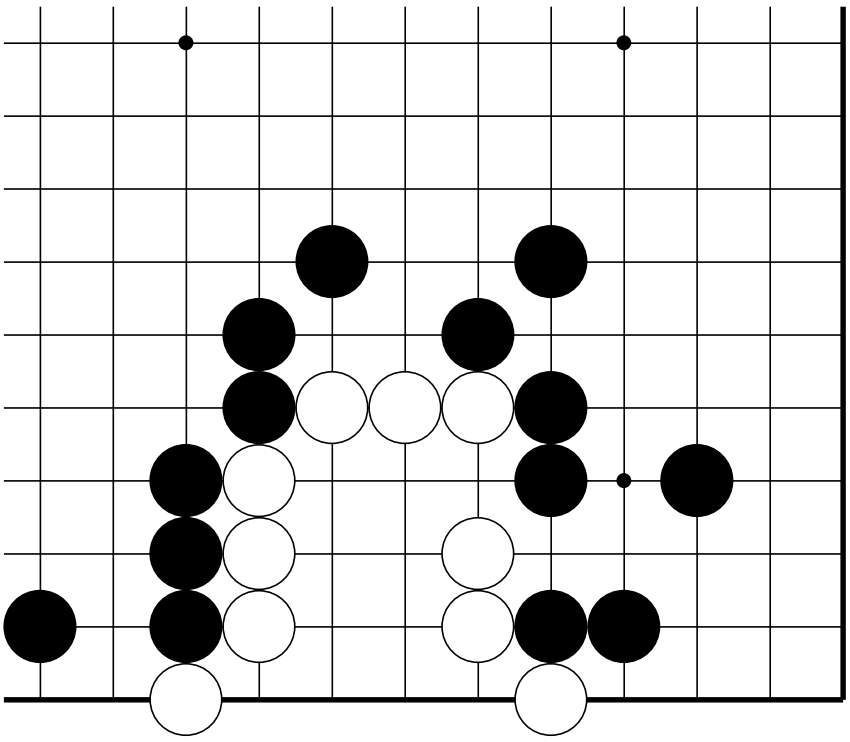
白 3 若先接是次序错误。经黑 4 后，白 5 挖虽然可以吃掉黑棋三子，但仍然不能活。

第 8 型 次序的窍门 黑先

基本图

杀死白棋应从哪里入手？

在攻杀的过程中，次序的窍门常常是非常重要的。



基本图

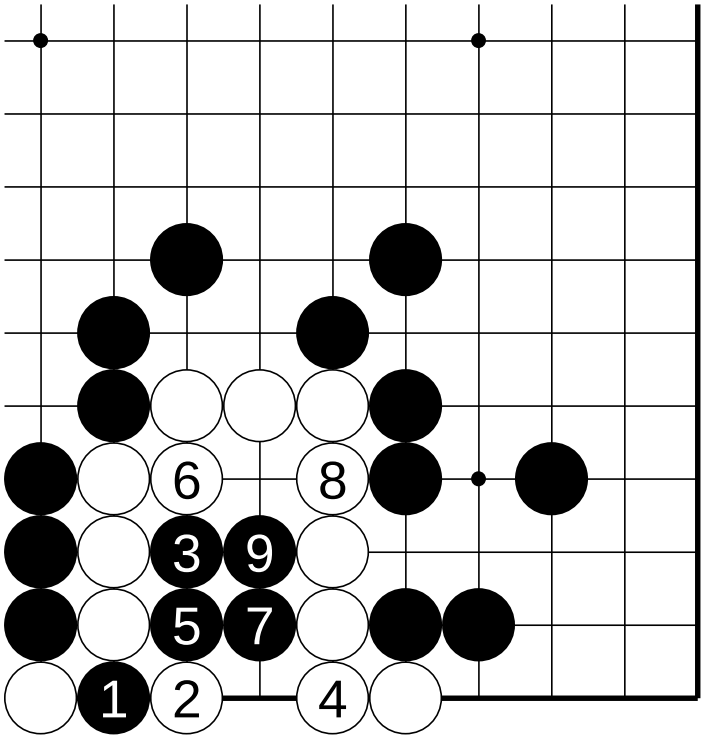


图1

图 1　正解

黑 1 扑是正解的第一步。白 2 提后，黑 3 点、5 挤次序正确，以下进行至黑 9，白棋被杀。

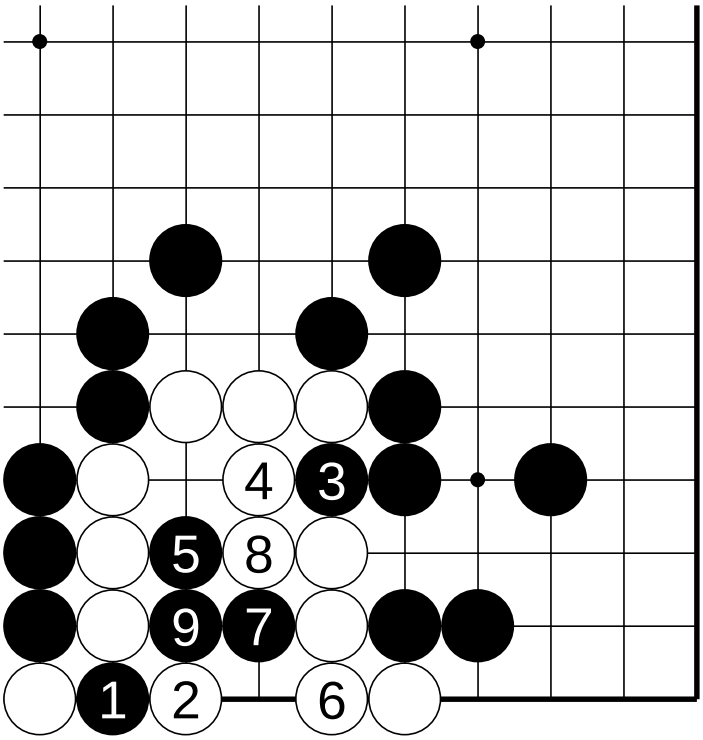


图2

图 2　失败 1

黑 3 先冲，次序错误。如图进行至黑 9，仅成为后手双活，黑棋当然不能满意。

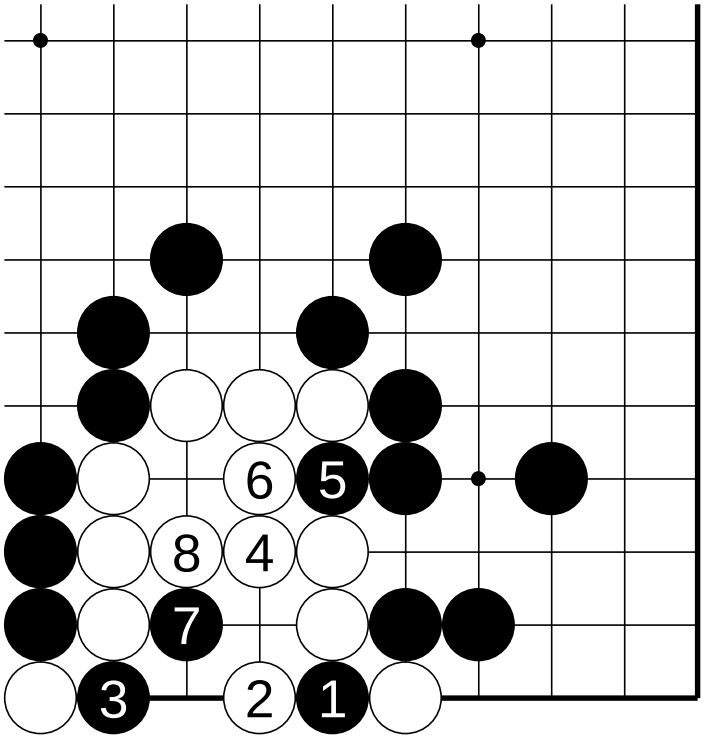


图3

图 3 失败 2

黑 1 从这边扑是方向错误。以下进行至 8，白棋净活，黑棋失败。

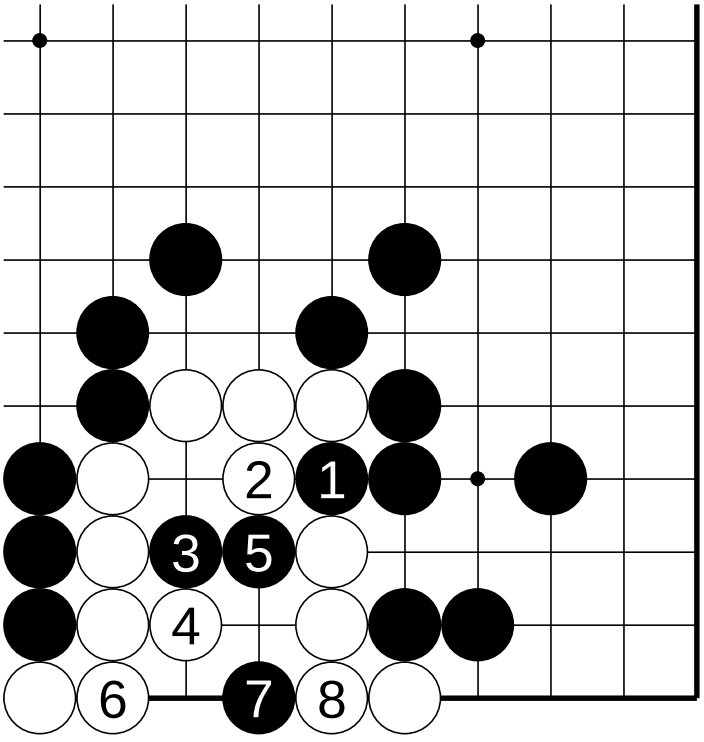
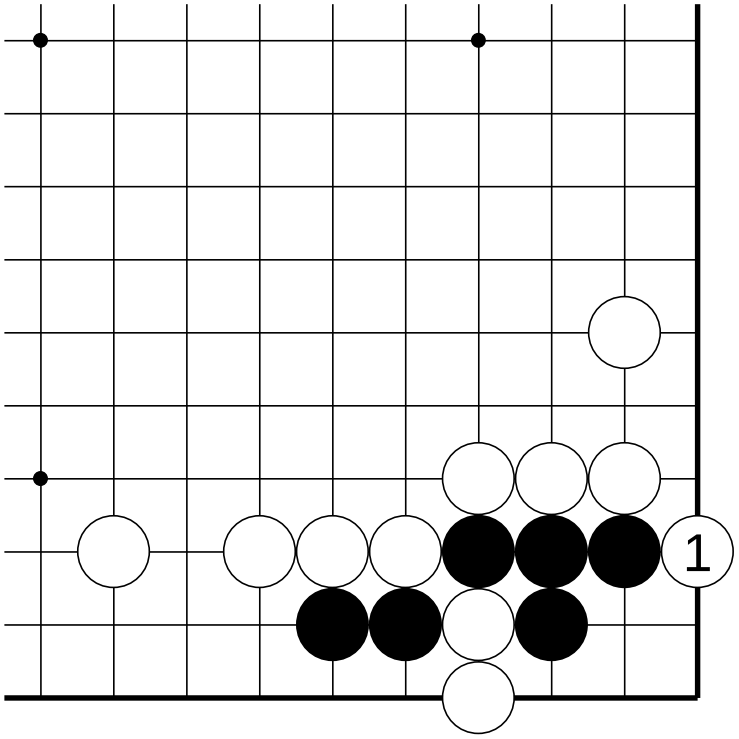


图4

图 4 失败 3

黑 1 冲仍不成立，白 2 挡当然。黑如 3 点，则白 4 曲、6 粘后即可活棋。黑 7、白 8，到此为止。



基本图

第 9 型 小技巧

黑先

基本图

白 1 扳，想要杀死黑棋。黑的对策如何？

黑棋看样子很难办，但只要认真考虑，利用弃子的技巧，就可以做活。

图 1 正解

黑 1 从这边打是好手，这是小技巧。白如 2 打，黑 3 挡角又是妙手，白 4 后，黑 5 做眼而活。

又，白 2 如走 3 位，则黑走 2 位，仍可活棋。

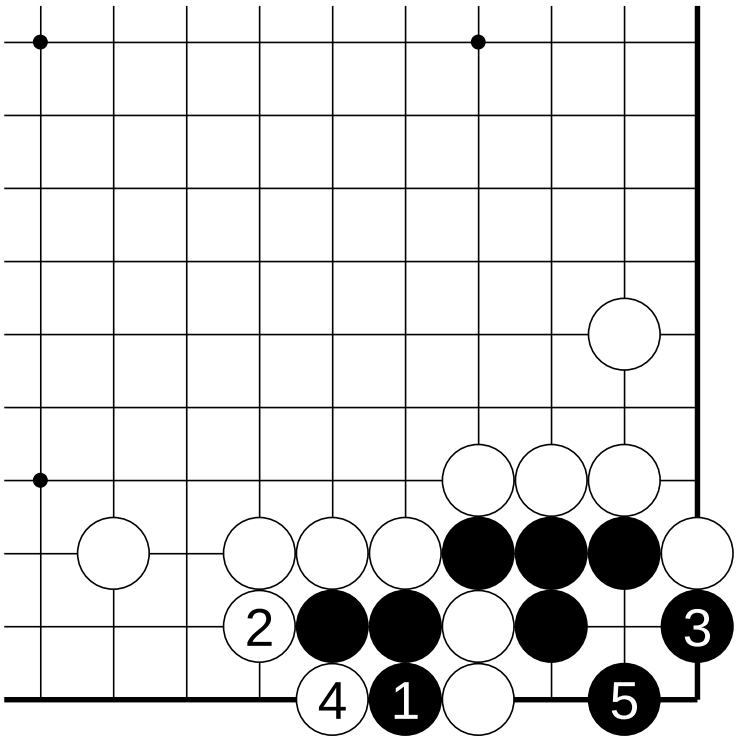


图1

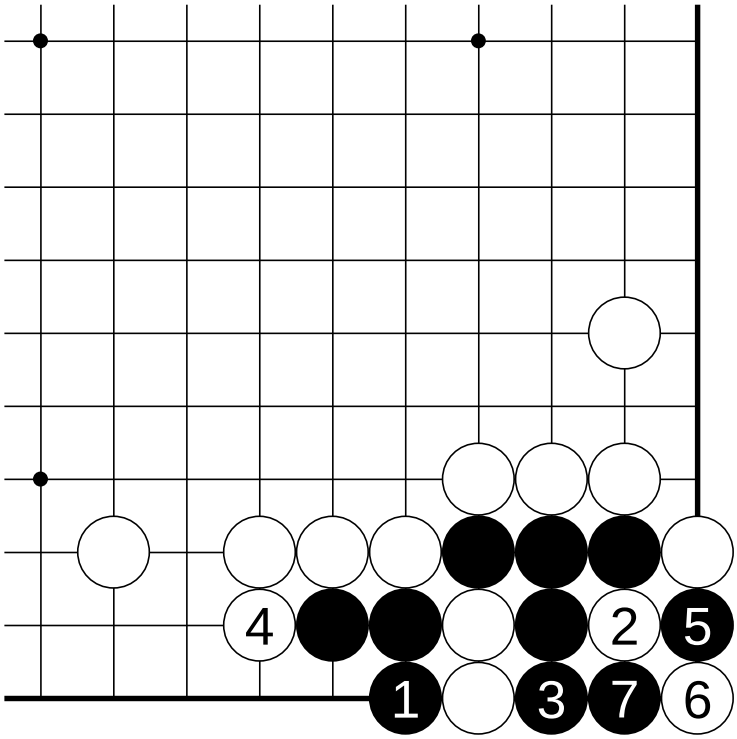


图2

图 2 变化

黑 1 打时，白如 2 打、4 挡，则黑 5 扑、7 打后白棋接不归。

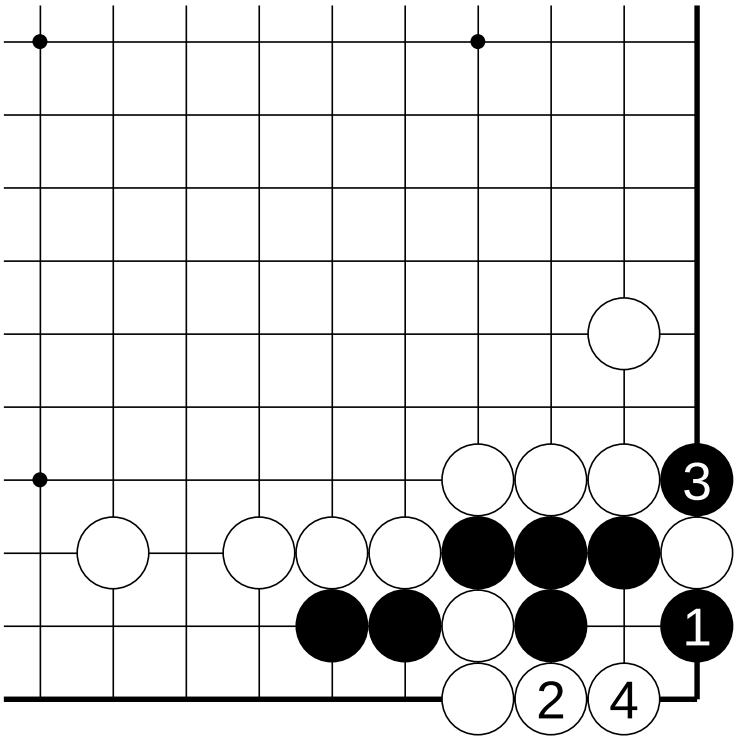
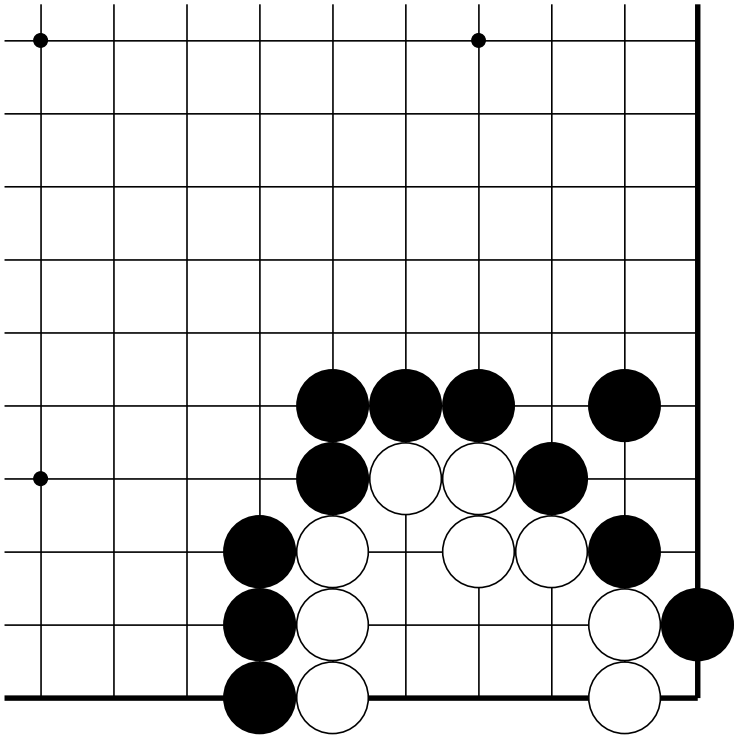


图3

图 3 失败

黑 1 挡角，无策。以下进行至白 4，黑棋被杀。



基本图

第 10 型 要害之地 黑先

基本图

下边白棋已围成七目空地，好像不是死形。

但是，黑棋只要占到要害之地，白就不行。

第一着是解决问题的关键。

图 1 正解

黑 1 点，是唯一正确的着法。白 2 接时，黑 3 靠又是好手，白 4 只好扑，黑 5 提成先手劫，这是正解。

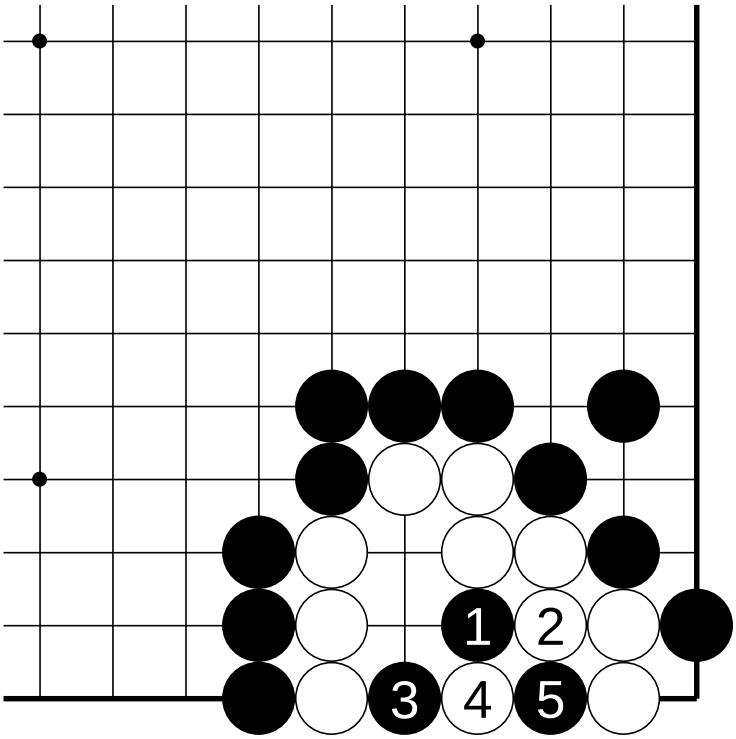


图1

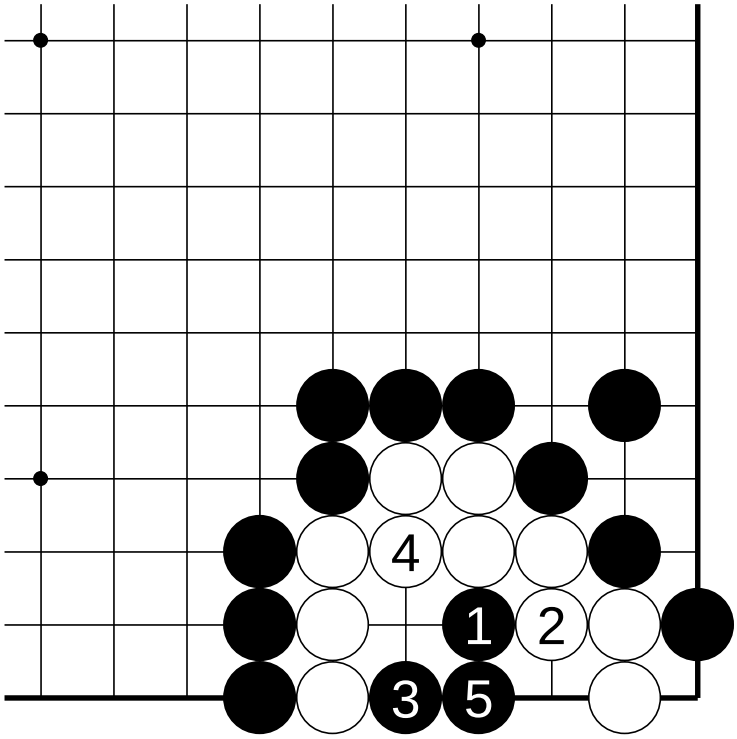


图2

图 2 变化

黑 3 时，白 4 如接上三白子，则黑 5 后，白棋成“刀把五”形而死。

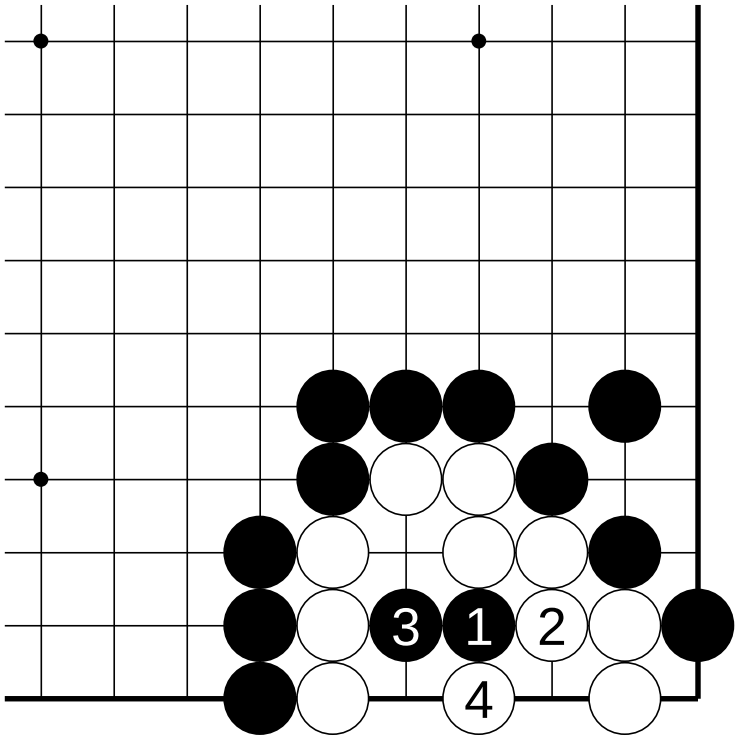
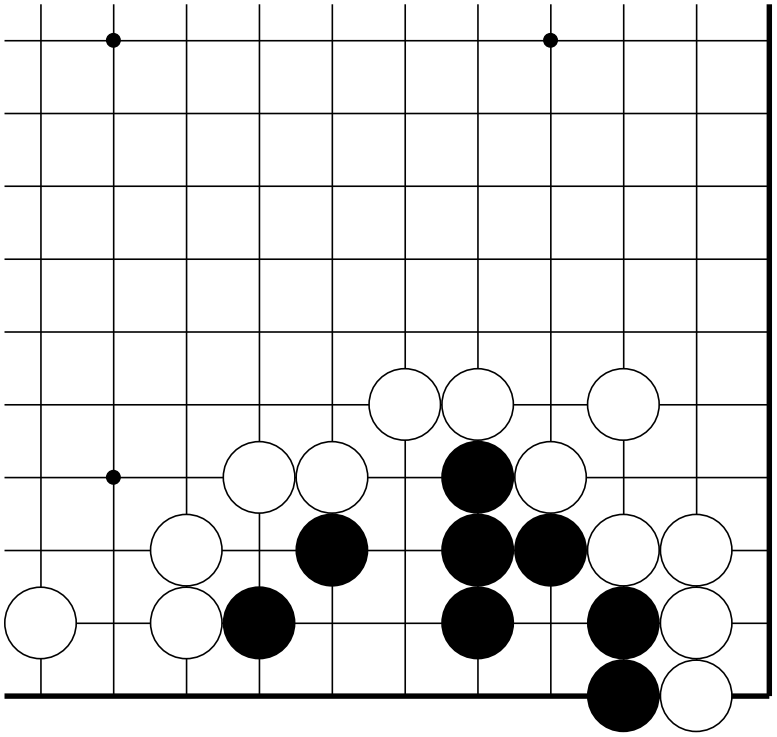


图3

图 3 失败

白 2 接时，黑 3 横大错，结果白 4 后已净活，黑棋失败。



基本图

第 11 型 次序好 白先

基本图

怎样下才能净杀黑棋？

首先，有众目所视的要点。然后走好次序，冲击黑的缺陷。

图 1 正解

白 1 先扳，黑 2 挡时，白再于 3 位点是绝好的次序。黑 4 以下进行至白 7 止，黑棋被杀。

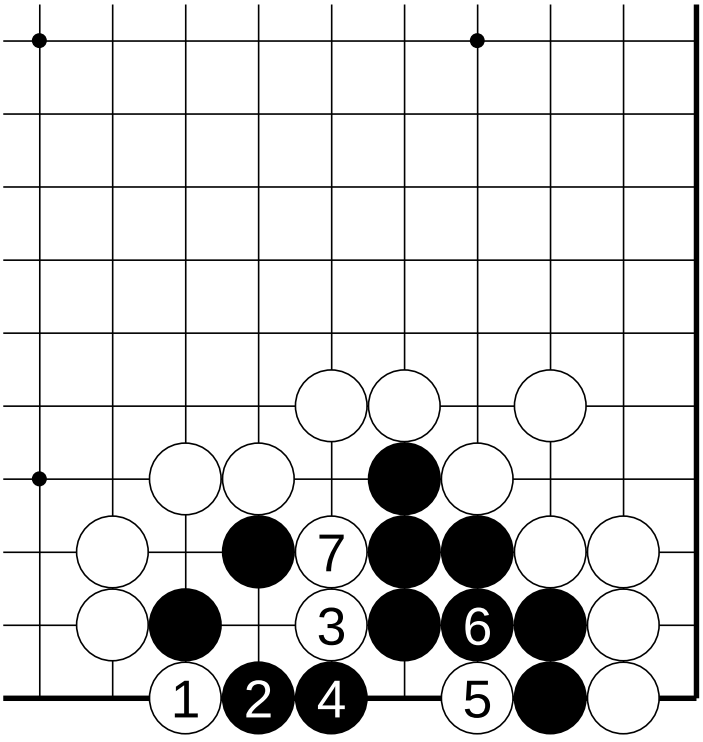


图1

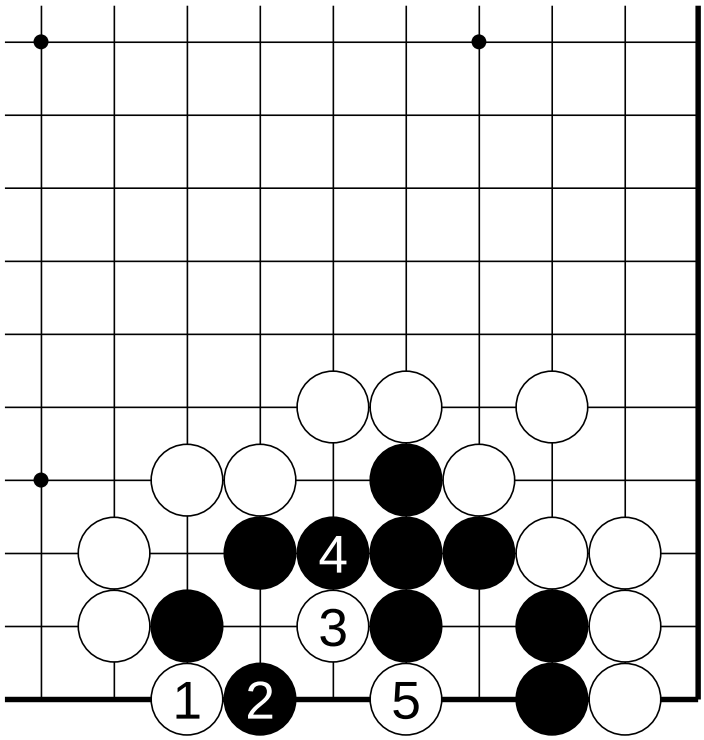


图2

图 2 变化

黑 4 如粘，则白 5 扳后，黑棋仍无法做活。

图 3 失败

白 1 先点，次序错误，被黑 2 扳后，白 3、5 仅吃掉两个黑子，不能满意，白棋失败。

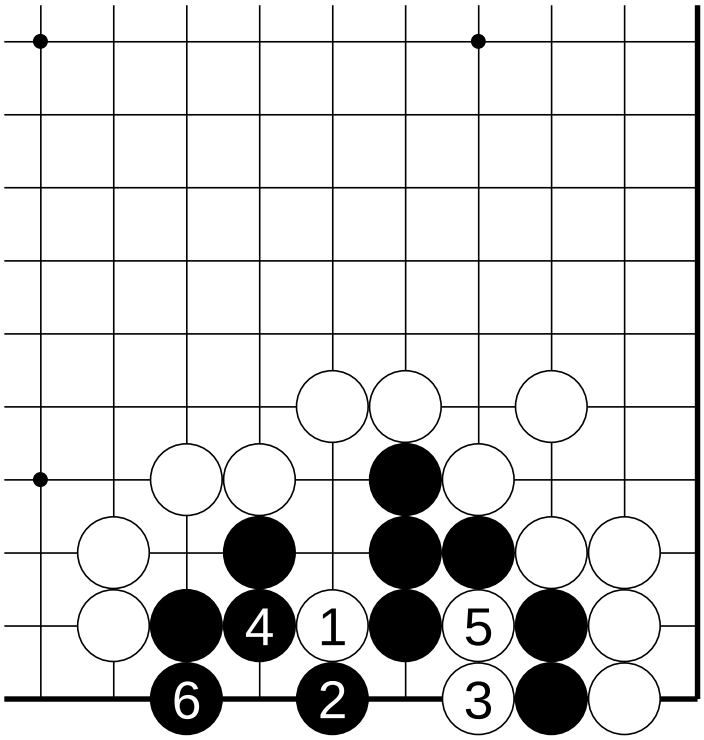
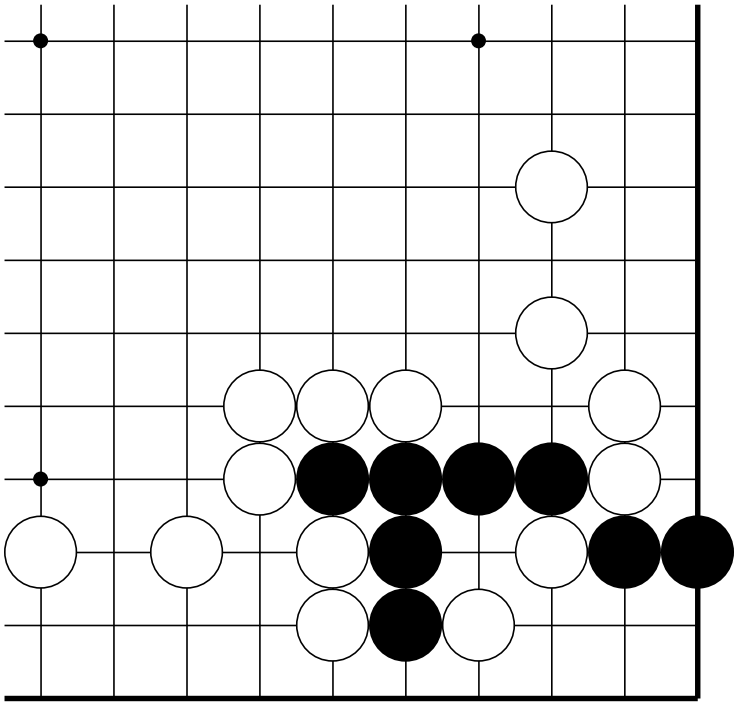


图3



基本图

第 12 型 活棋的窍门 黑先

基本图

黑棋想要活棋，用普通的着想不会成功。

但是，认真思考，就会发现意外的手段。

图 1 正解

黑 1 从这里打吃是妙手。白 2 渡过时，黑 3、5、7 又是和 1 想关联的佳着，至此，黑成连环劫而活。

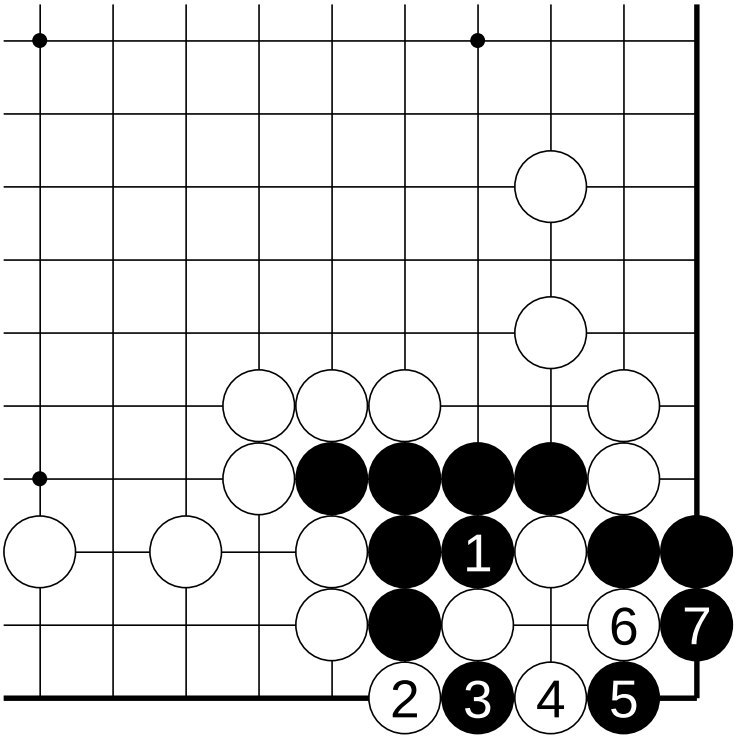


图1

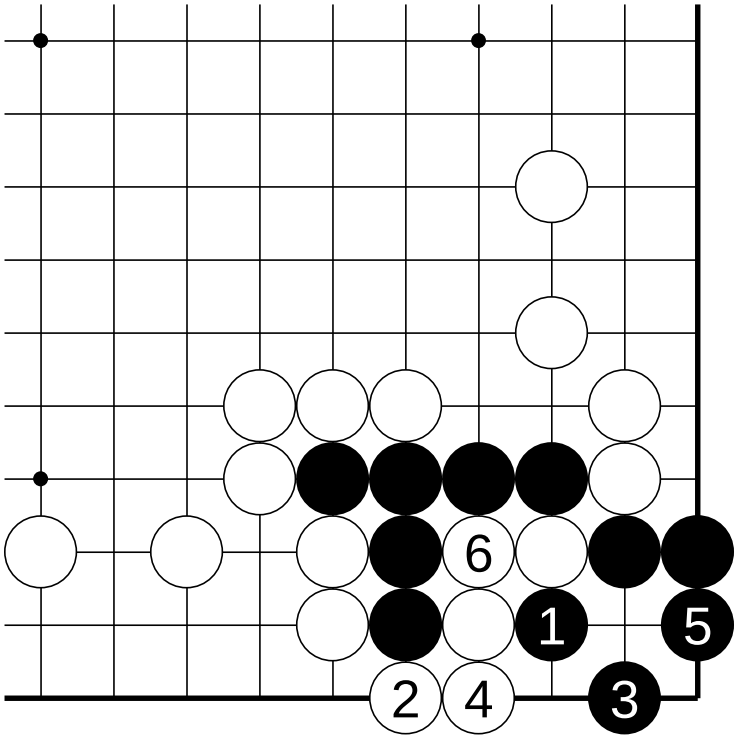


图2

图 2 失败 1

黑 1 从另一方面打吃不好，白 2 渡过后，黑 3、5 虽可做眼活小角，但被白 6 连后，可以吃掉六个黑子，损失很大。

图 3 失败 2

白 2 渡时，黑 3 扑入，以下进行至白 6 虽可劫活，但不是正解。

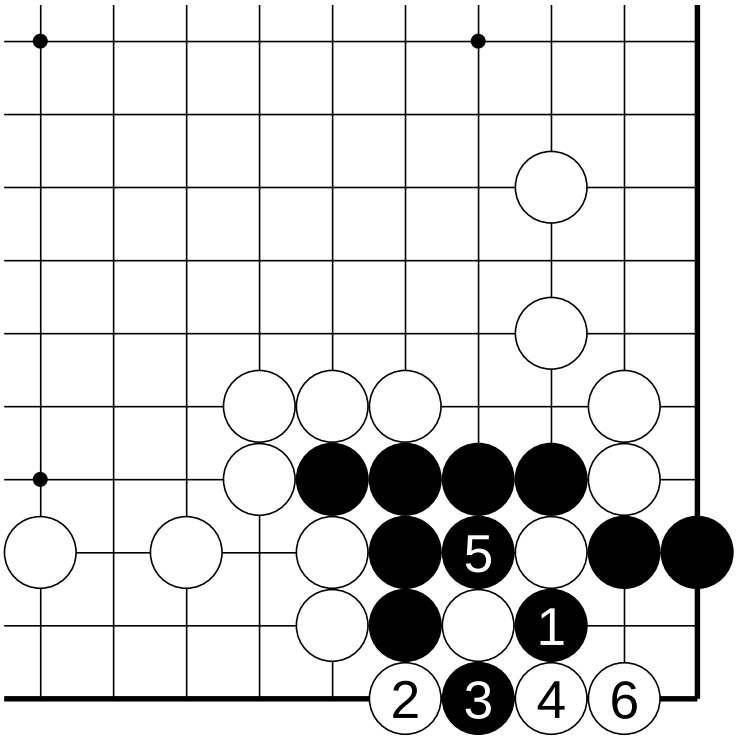
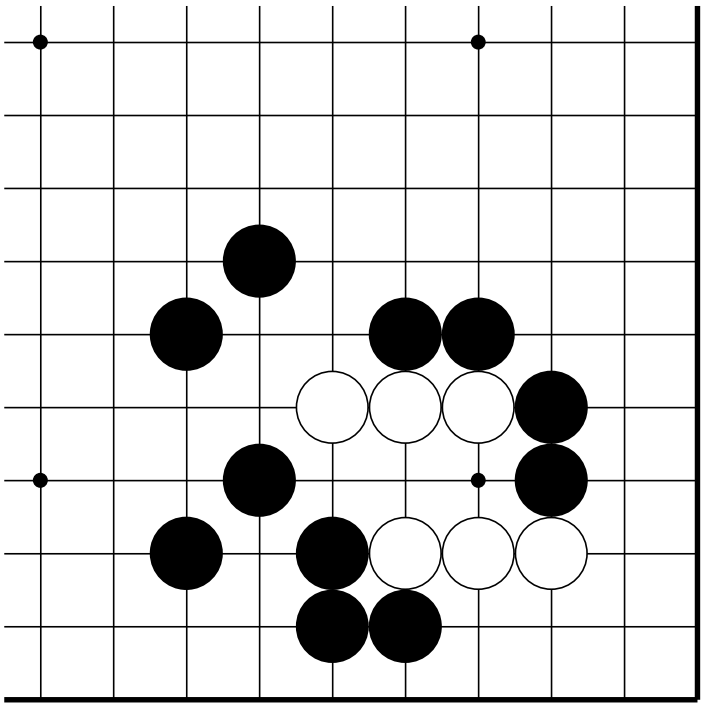


图3



基本图

第 13 型 抓住缺陷 白先

基本图

白棋六子看样子很难做活，但黑棋也有缺陷可以利用。

要抓住缺陷，走出妙手。本题最后的结果是净活，成劫算失败。

图 1 正解

白 1 先断，试黑应手，是最有效的手段。黑如 2 打，则白 3 立下弃子。黑 4 挡时，白 5 扳、7 立、9 打是正确的次序，黑 10 提二子后，白棋于 11 位跳是妙手。以后，黑如在 A 位打，结果如何呢？请看下图。

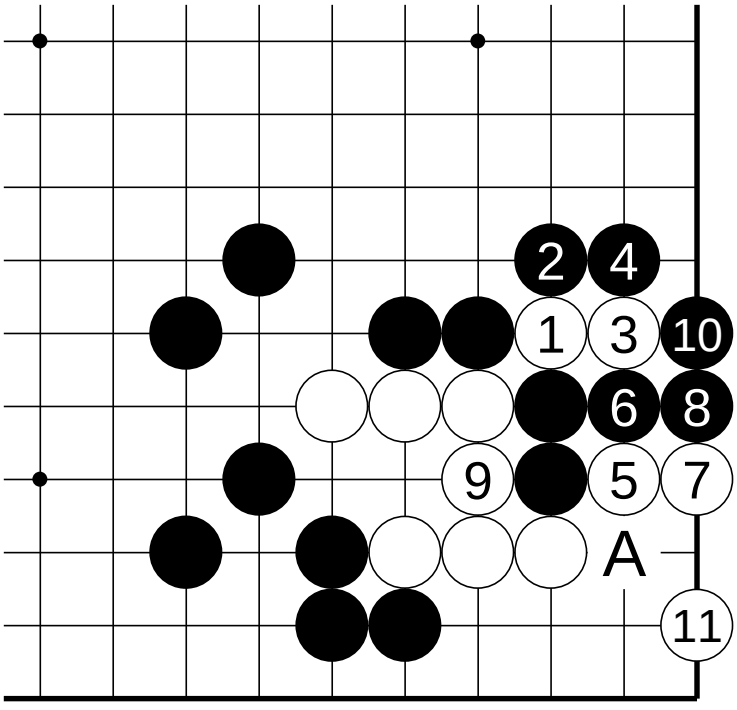


图1

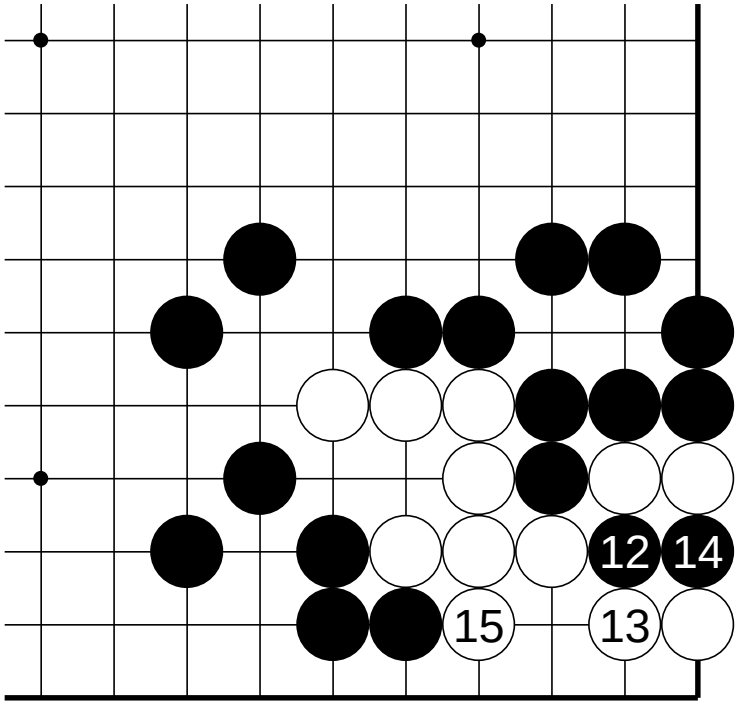


图2

图 2 续正解图

接 1 图。黑 12 打，则白 13 反打，弃掉二白子后，再于 15 位挡，就可以活棋了。

图 3 变化

白 1 断时，黑 2 如从下边打，经白 3、黑 4 后，白 5 即可冲出。

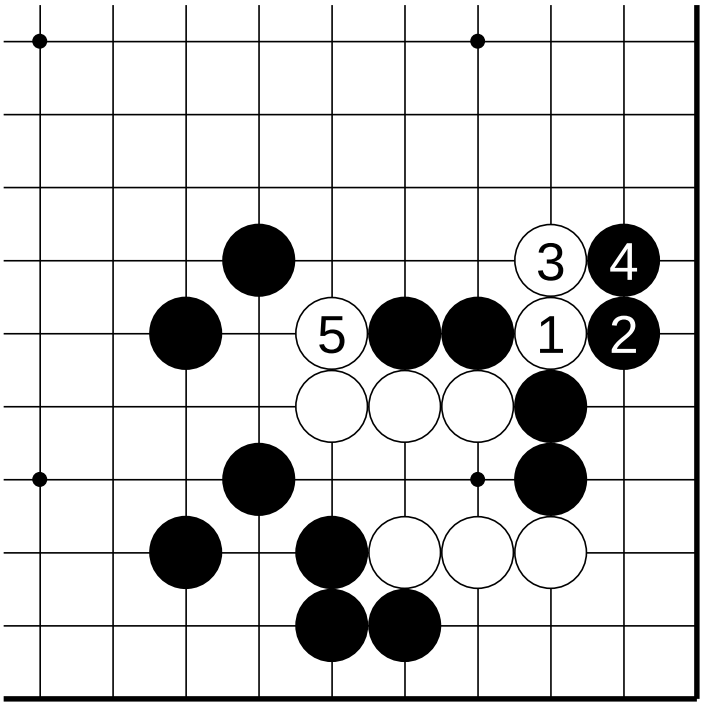


图3

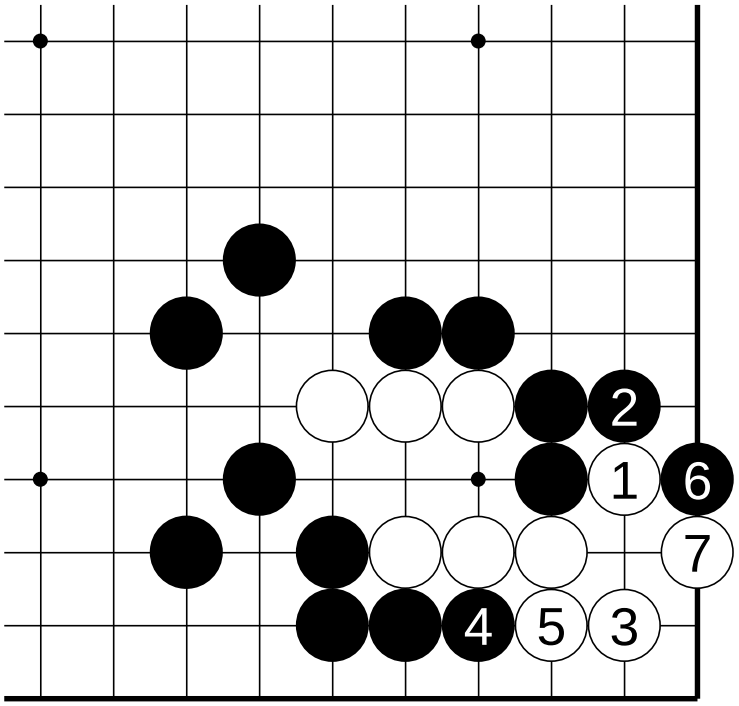


图4

图 4 失败 1

白 1 扳、3 虎是普通着法，如图进行至白 7，成劫争，不是正解。

图 5 失败 2

图 1 的白 11 若改于本图 1 位虎，则黑 2 点要倒扑，白 3 粘，黑 4 飞后白死。

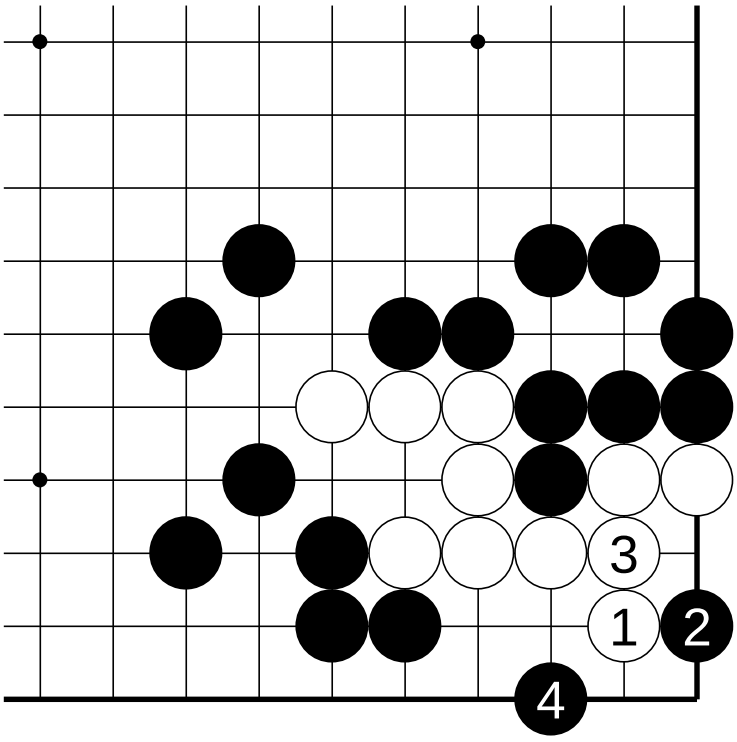
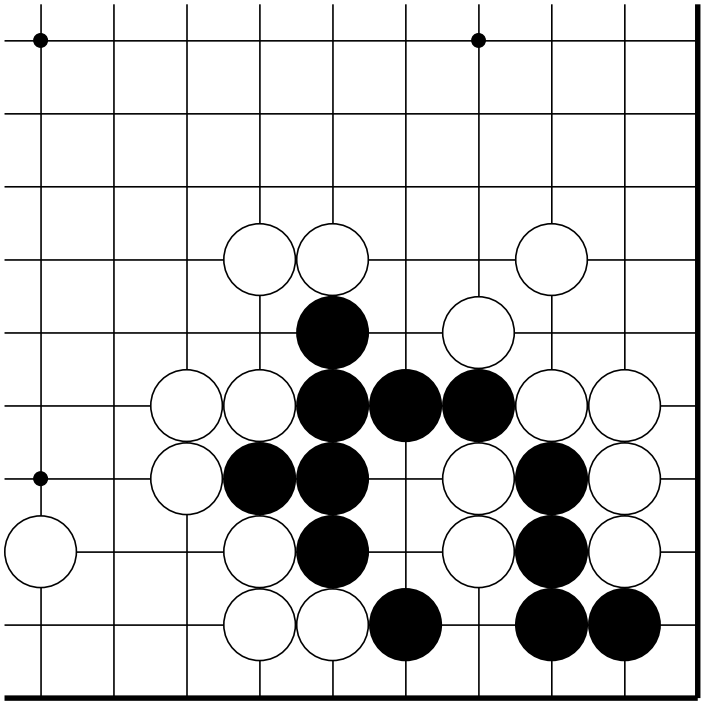


图5



基本图

第 14 型 常用之筋 白先

基本图

这是常用的手筋，请在不移动棋子的情况下，心算即可。

第一着是关键。

图 1 正解

白 1 夹是巧妙的手筋，只此一着。黑如 2 立，白 3 冲，黑 4 应时，白 5 扑、7 打，黑棋被杀。

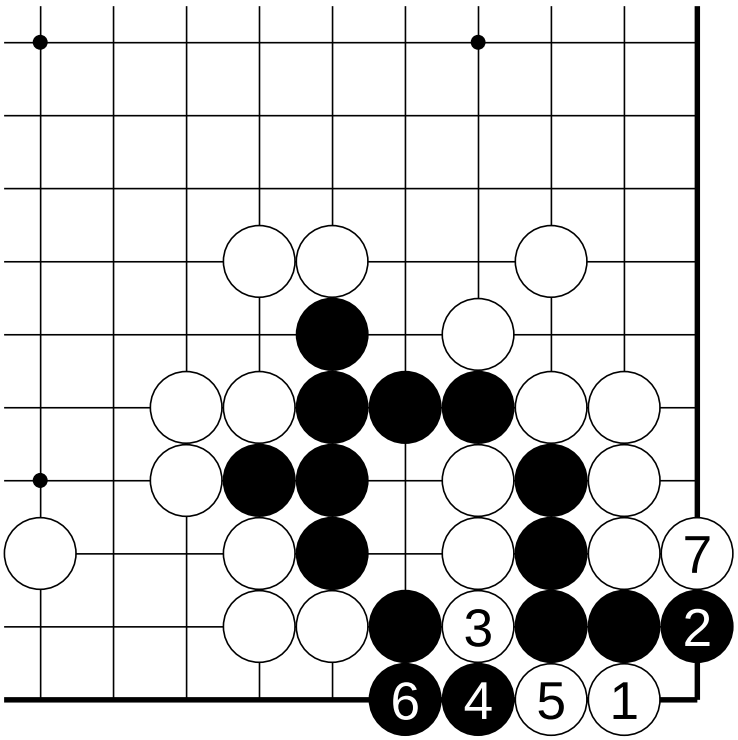


图1

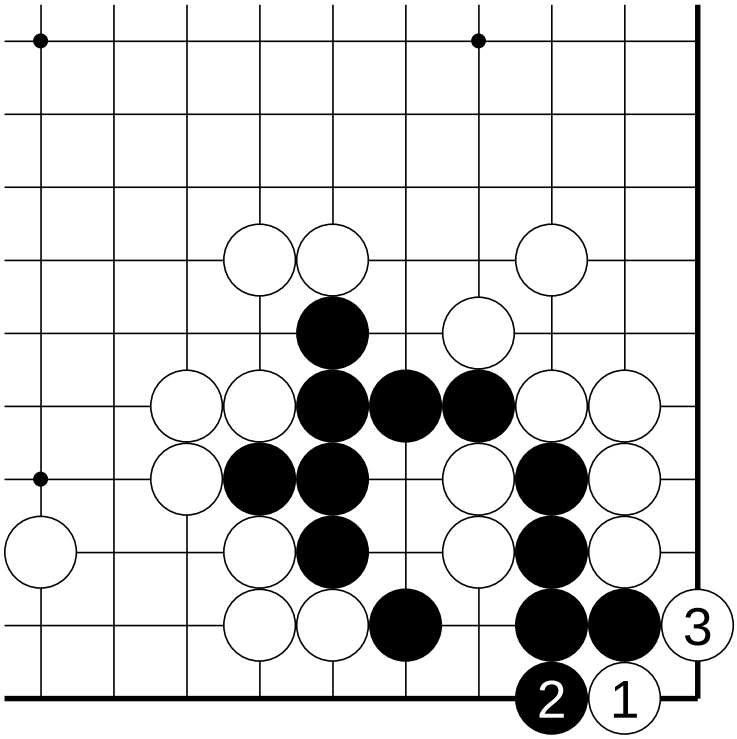


图2

图 2 变化

白 1 夹时，黑如 2 挡，则白 3 渡过，黑棋简单不活。

图 3 失败

白 1 扳，不是要点。黑 2 立好，白 3 点时，黑 4 挡即可，以下进行至黑 6，白四子被杀，黑活。

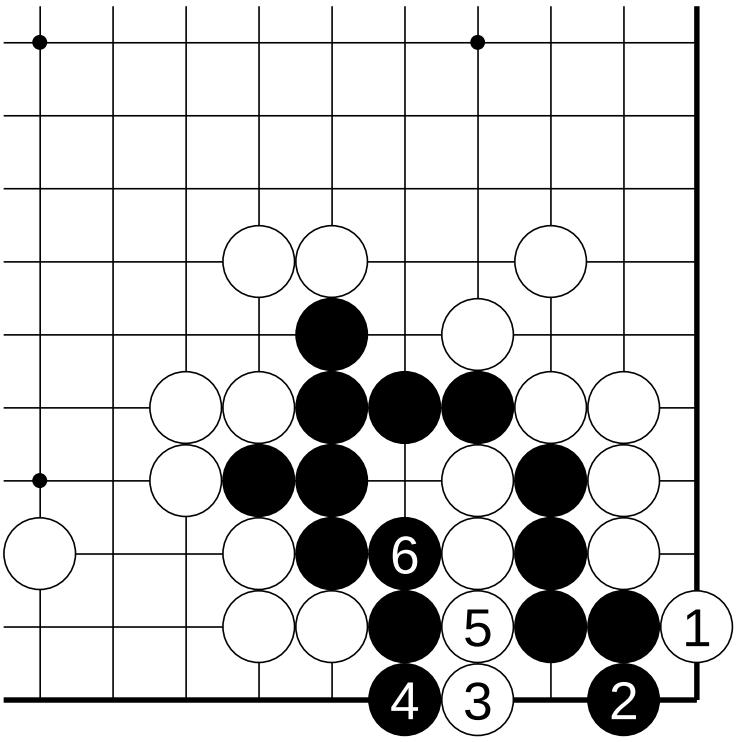
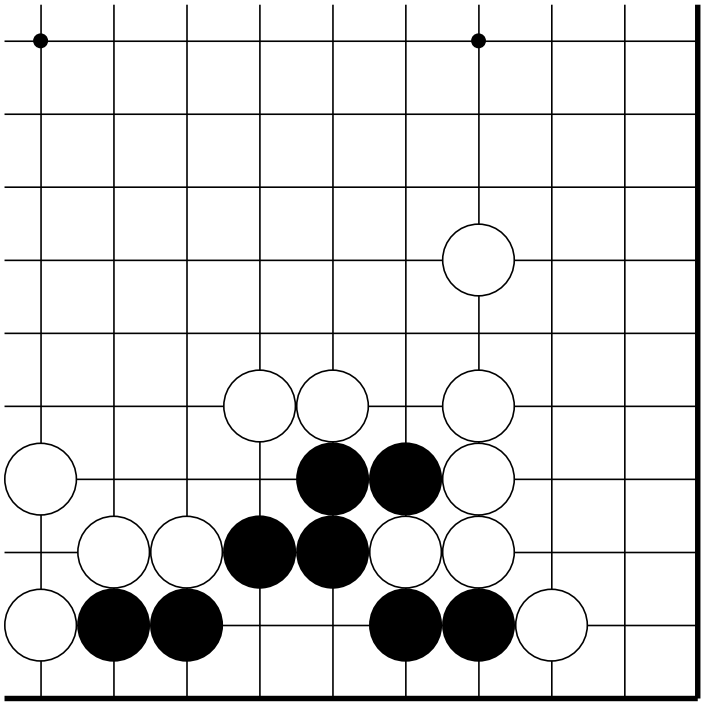


图3



基本图

第 15 型　巧手　黑先

基本图

下面黑棋看样子很难活棋。但利用角上白棋的弱点，就会成功。

请想出巧妙的方法。

图 1　正解

黑 1 夹，是做活时巧妙的手筋。白如 2 接，则黑 3 渡，白 4 只好挡下。黑 5 虎，白 6 断时，黑 7 接是好手，至此，黑已净活。

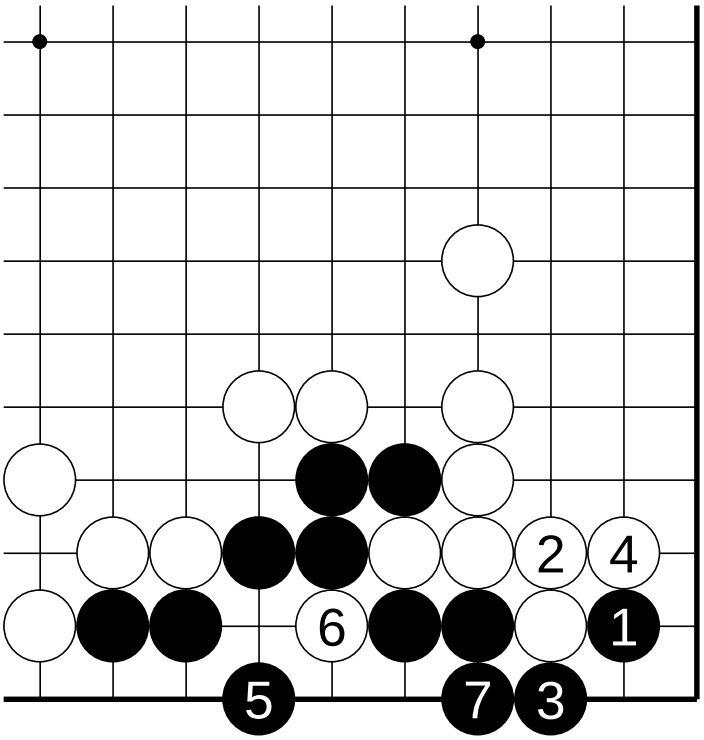


图1

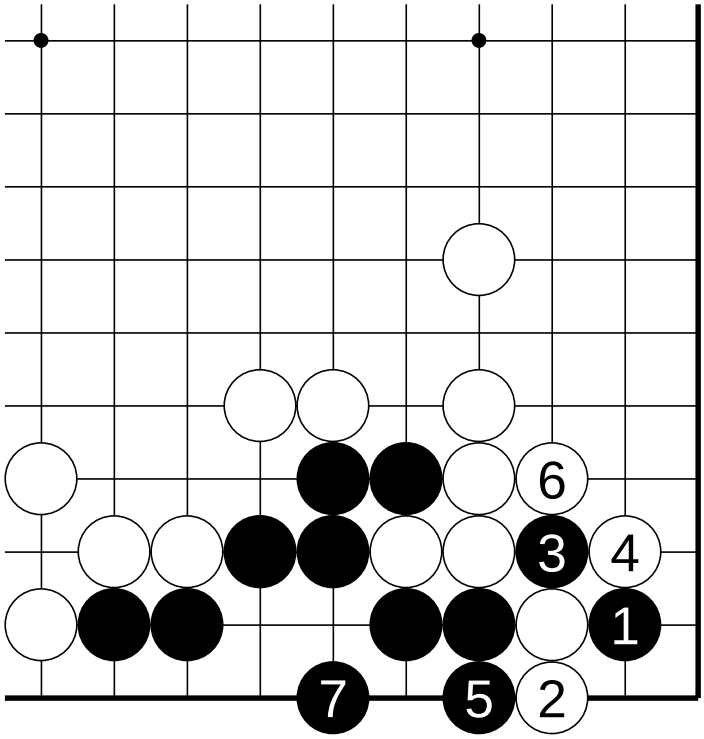


图2

图 2 变化

黑 1 夹时，白 2 如立，则黑 3 断，以下进行至黑 7，黑棋仍然是活棋。

图 3 失败

黑 1 先虎，次序错误，白 2 断即可成立。以下进行至白 10，黑死。

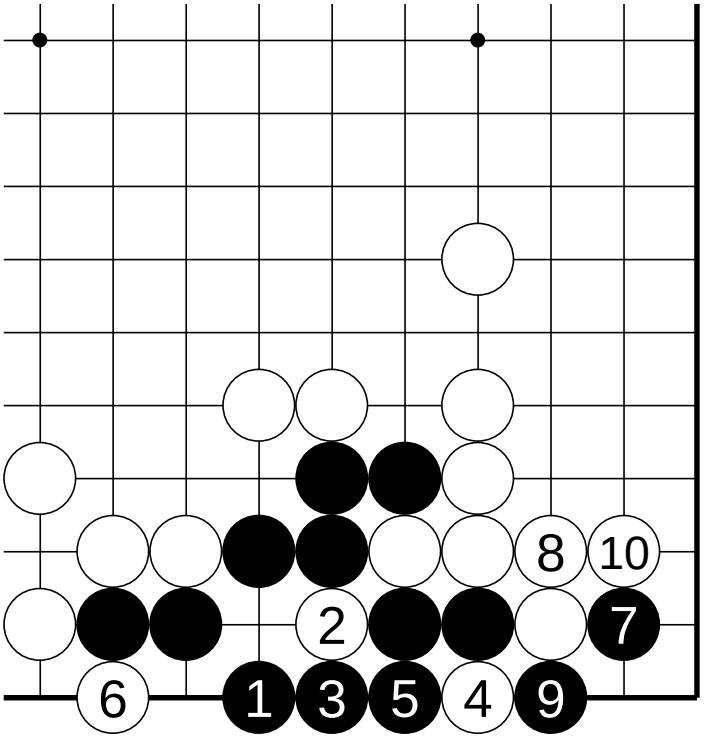
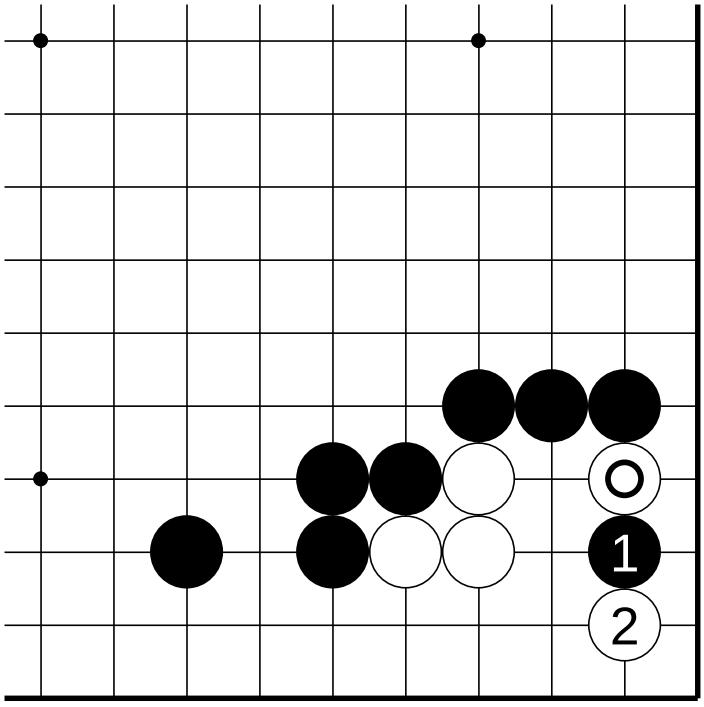


图3



基本图

第 16 型 想办法

黑先

基本图

黑 1 夹时，白 2 反夹，黑应怎么办？

平凡地吃白一子，将导致白成活形。因此，得想办法全歼白棋。

图 1 正解

黑 1 长，正着。白如 2 接，则黑 3 渡，白 4 打时，黑 5 扳是关键的一手，这样白就无条件死了。

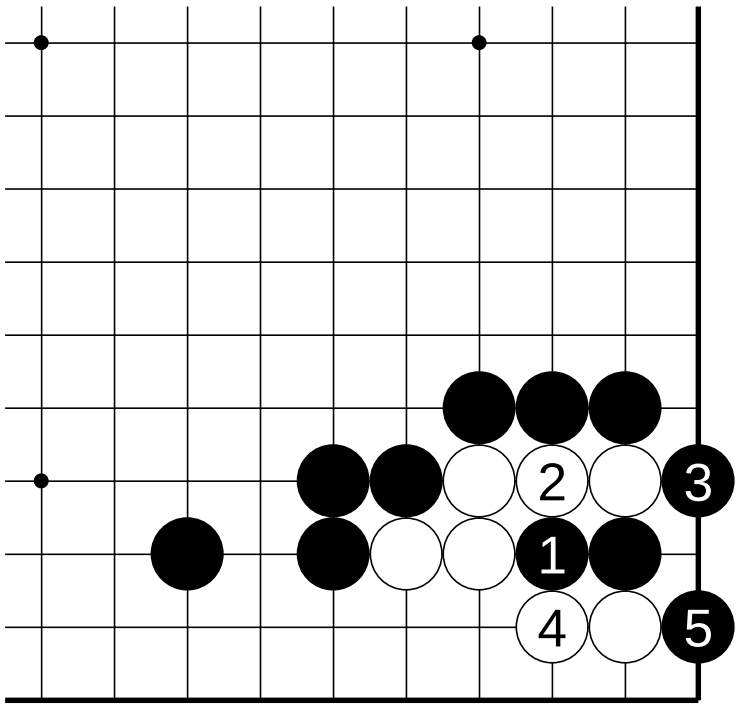


图1

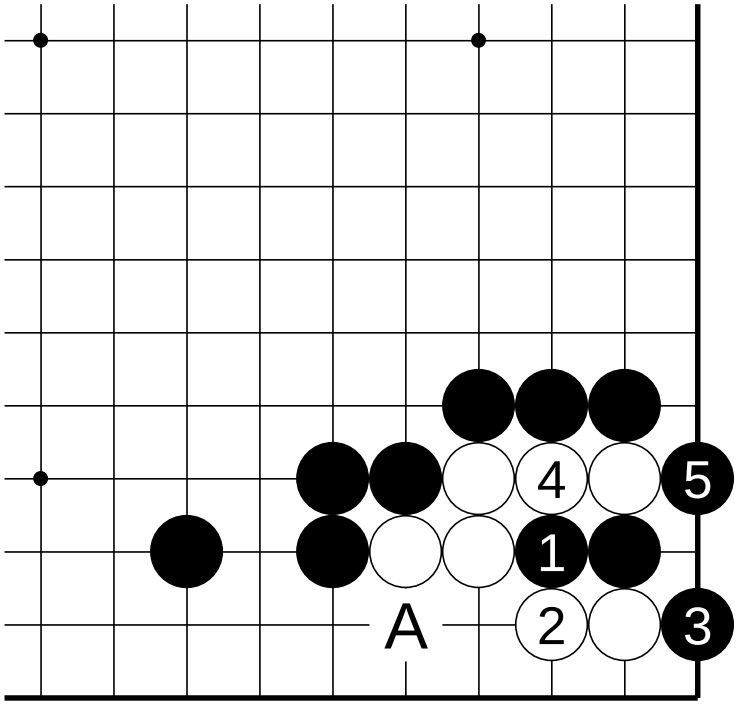


图2

图 2 变化

黑 1 长时，白如 2 挡，则黑 3 扳是好手，至 5 还原成正解图。注意：黑 3 不可与 4 位接，否则，白再 A 位立下便活。

图 3 失败

黑 1 打，平凡。白 2 以下进行至白 6 时，黑棋只好于 7 位夹，结果成劫。

过程中，黑 7 如改于 8 位扳，白就在 7 位立，白棋净活。

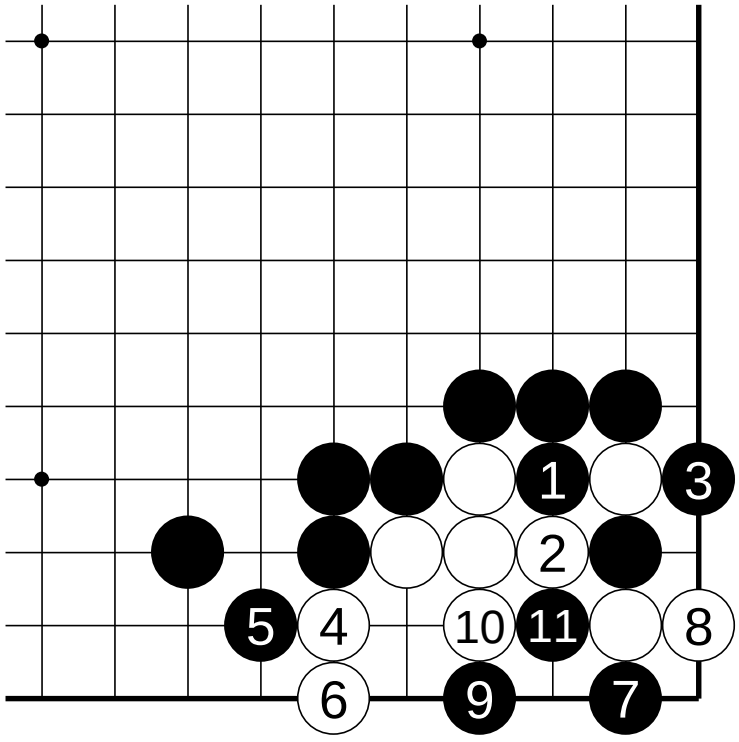
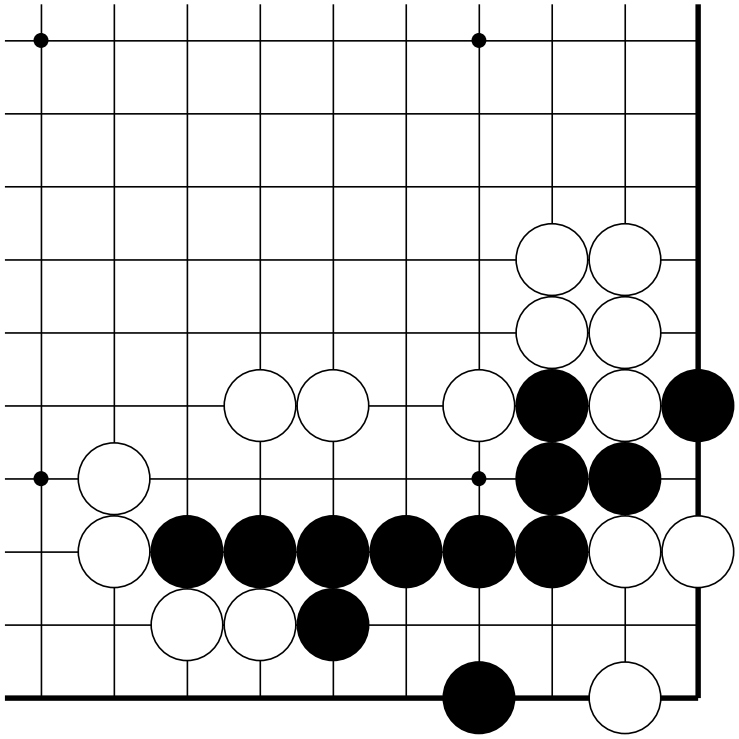


图3



基本图

第 17 型 沉着 白先

基本图

要杀死黑棋，须冷静地计算，否则不会成功。

利用角上白三子的韧劲，沉着地进行攻击，黑即不能做活。

图 1 正解

白 1 曲，是妙手。黑如 2 接，则白 3 做眼，黑 4 破眼时，白 5 冲吃，黑棋便死。以后，即便黑在 A 位退，白不理，黑 B 打，白还不理。这是因为白有“打二还一”的手段，可以做成“花六”的形状来杀死黑棋。

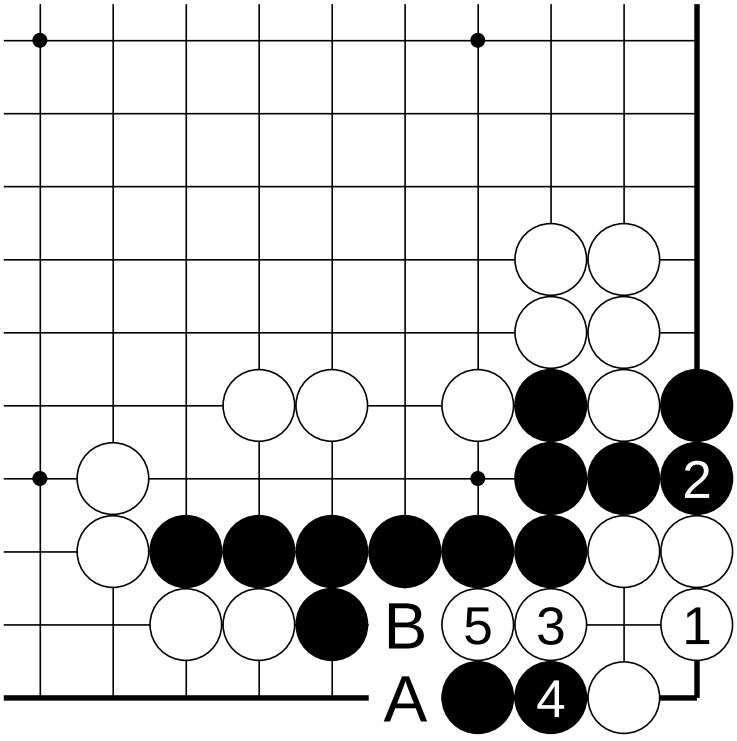


图1

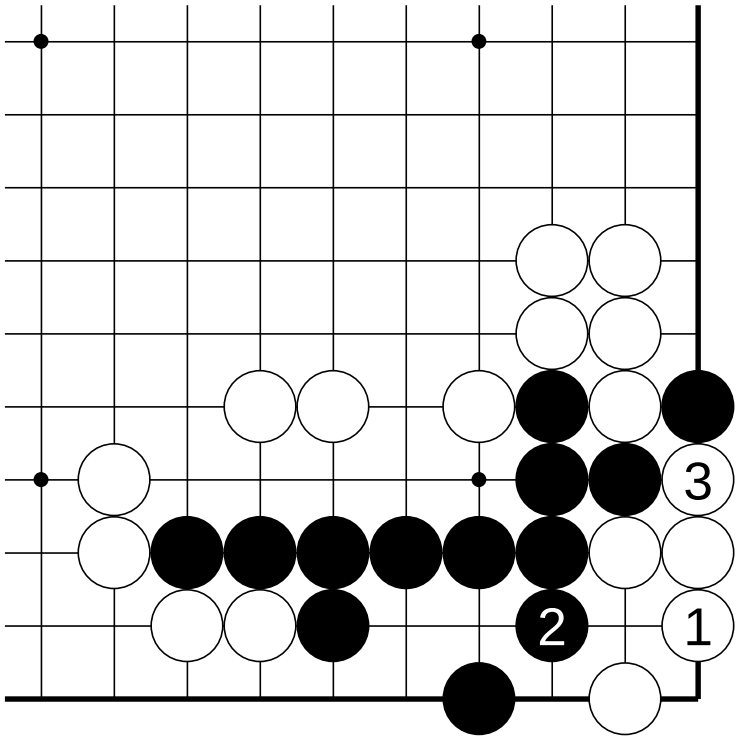


图2

图 2 变化

白 1 曲时，黑 2 应，则白 3 吃通连后，黑棋无法做成两只眼。

图 3 失败 1

白 1 是错着。被黑 2、4 连打后，黑活。白棋失败。

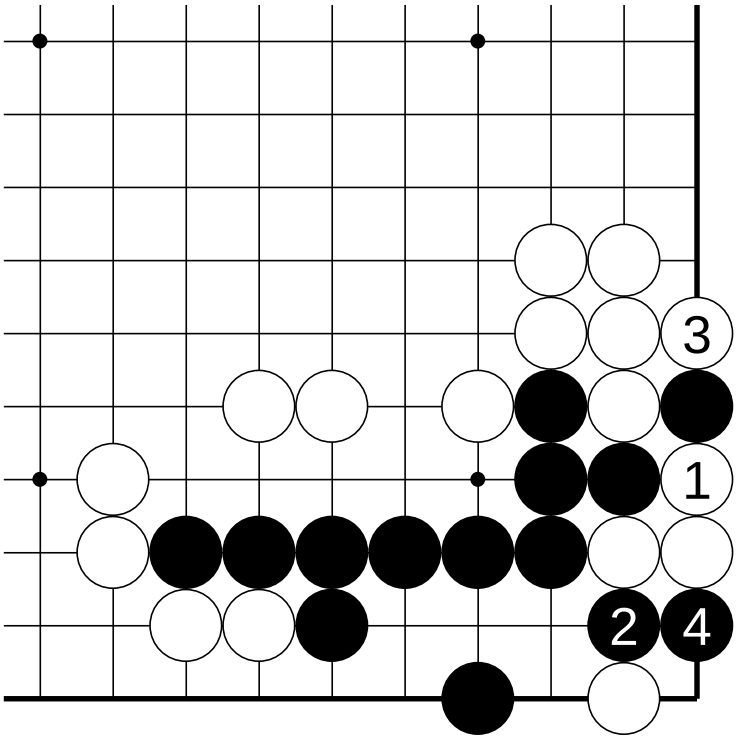


图3

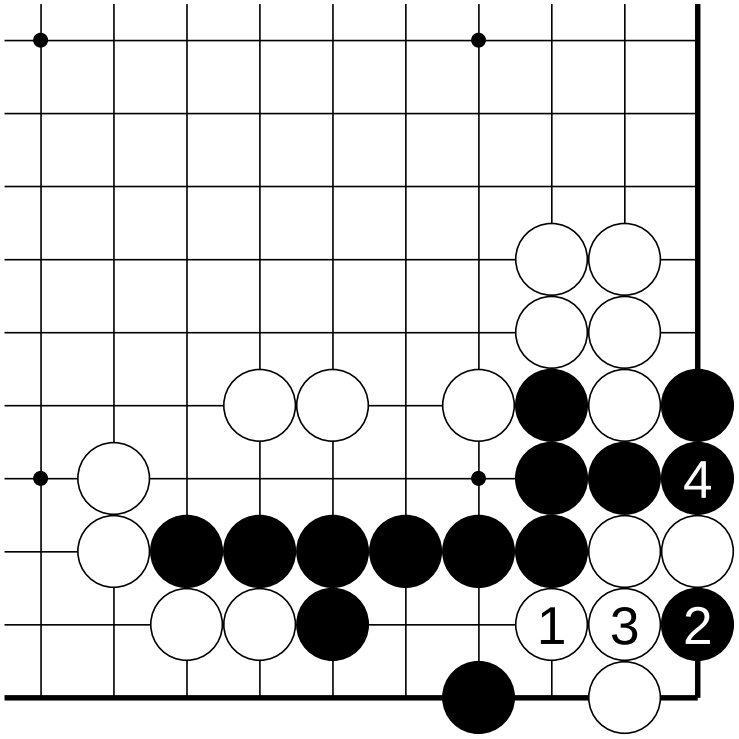


图4

图 4 失败 2

白 1 虎，仍不成立。黑 2 点是好手，至黑 4，白棋无法杀黑。

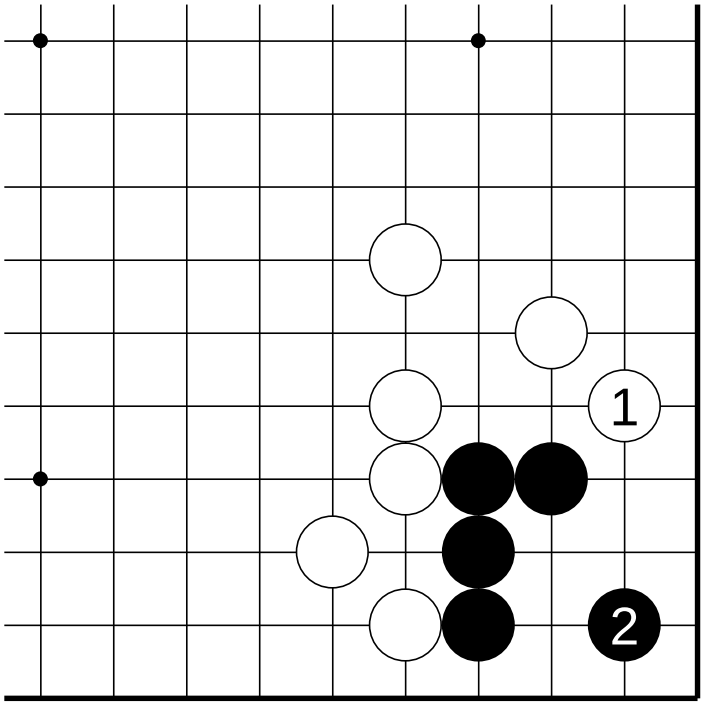
第 18 型 怎样攻杀

白先

基本图

白 1 尖，黑 2 不后，白应怎样攻杀呢？

第一着走对了，以后不注意次序，就会前功尽弃。



基本图

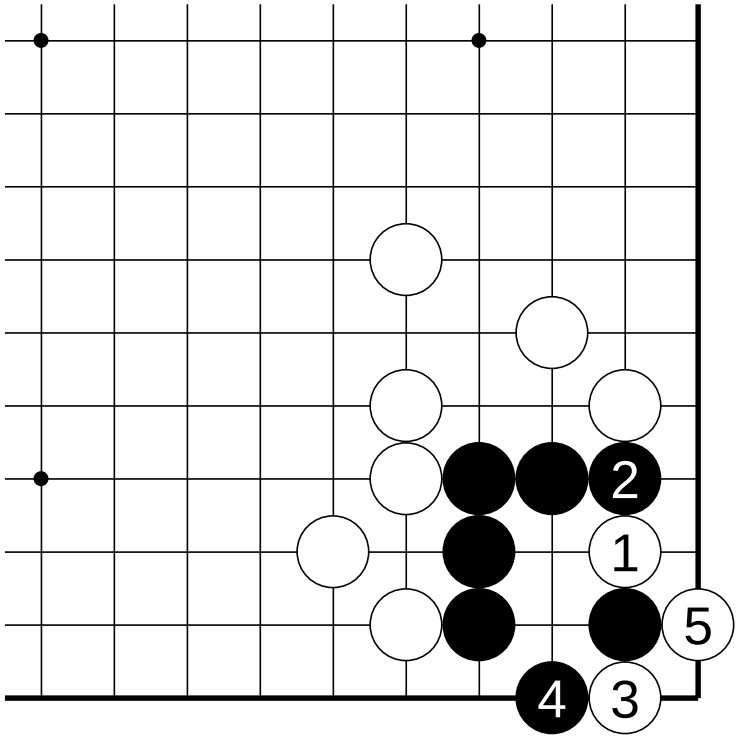


图1

图 1　正解

白 1 是正解的第一步。黑 2 冲时，白 3 夹是要点，以下进行到白 5 成劫是正解。

图 2　变化

图 1 中黑 4 若如本图 1 位打，则白 2 渡过。此时，黑棋只好下在 A 位，结果成后手劫，黑不好。

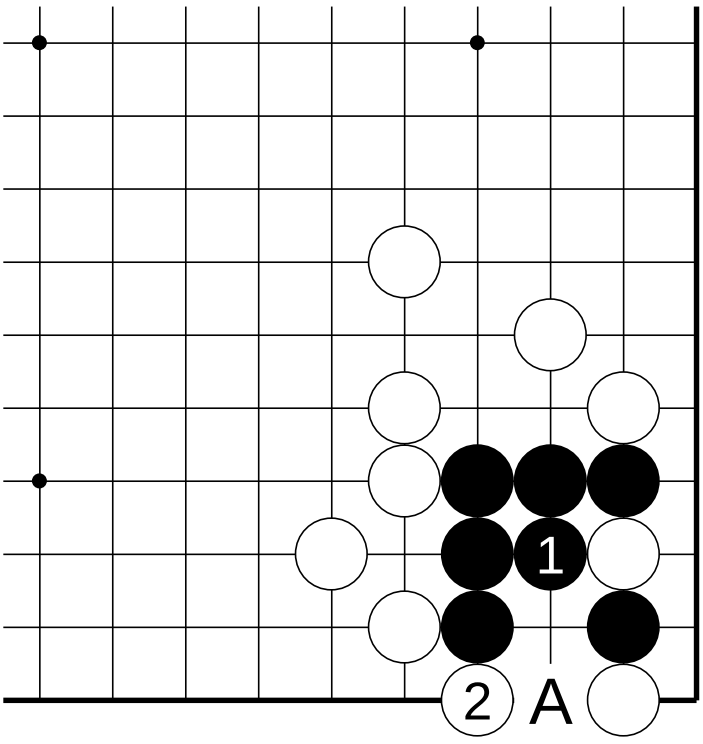


图2

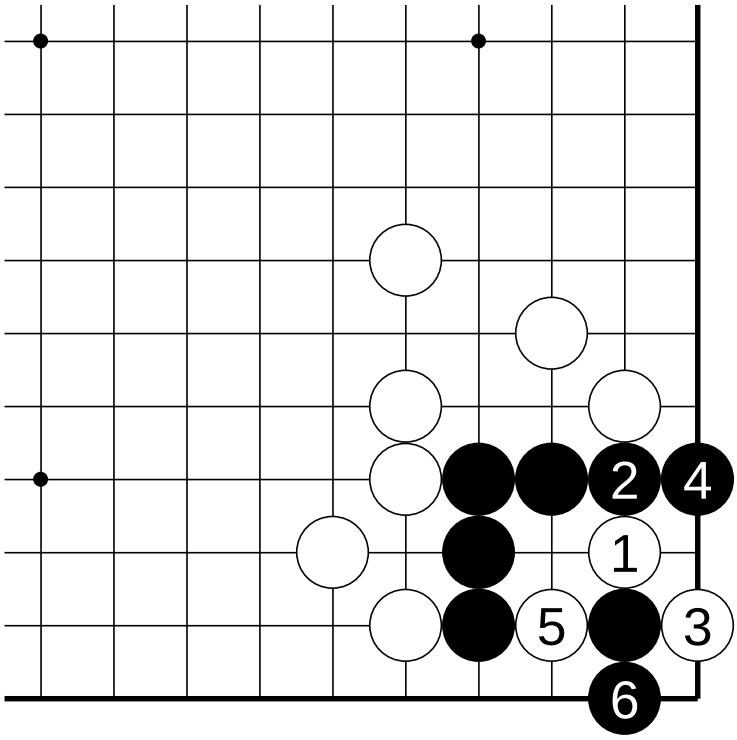


图3

图 3 失败

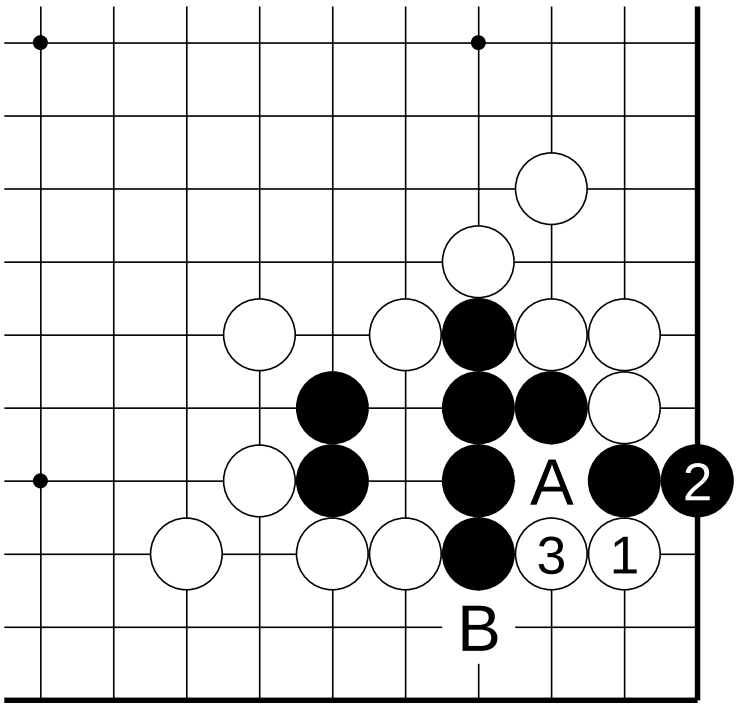
黑 2 冲时，白 3 扳是错着，黑 4 立后，白棋再无杀黑的手段了。

第 19 型 巧妙的应手 黑先

基本图

这是“双飞燕”定式后常见的形。

白 1 夹，黑 2 立，白 3 长后，A、B 似乎必得其一。对此，黑有巧妙的应手，可以渡过难关。



基本图

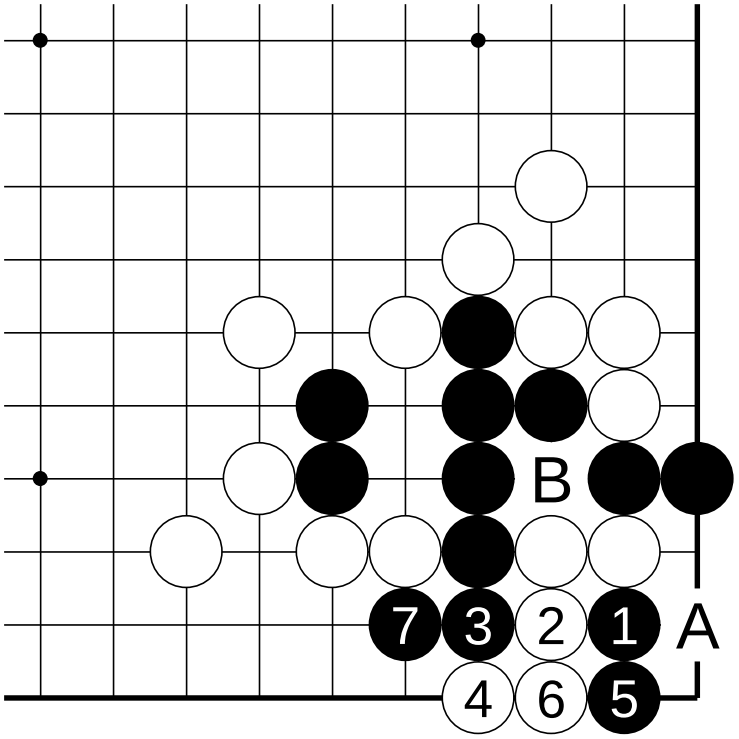


图1

图 1　正解

黑 1 夹，是巧妙的手筋。白如 2 拐，则黑 3 长，白 4 扳时，黑 5 立又是好手。以后白 6、黑 7，白子被杀。

图 2　变化

白 4 如打，则黑 5 立。之后，白若于 A 位断，则黑 B 接，白棋不行。

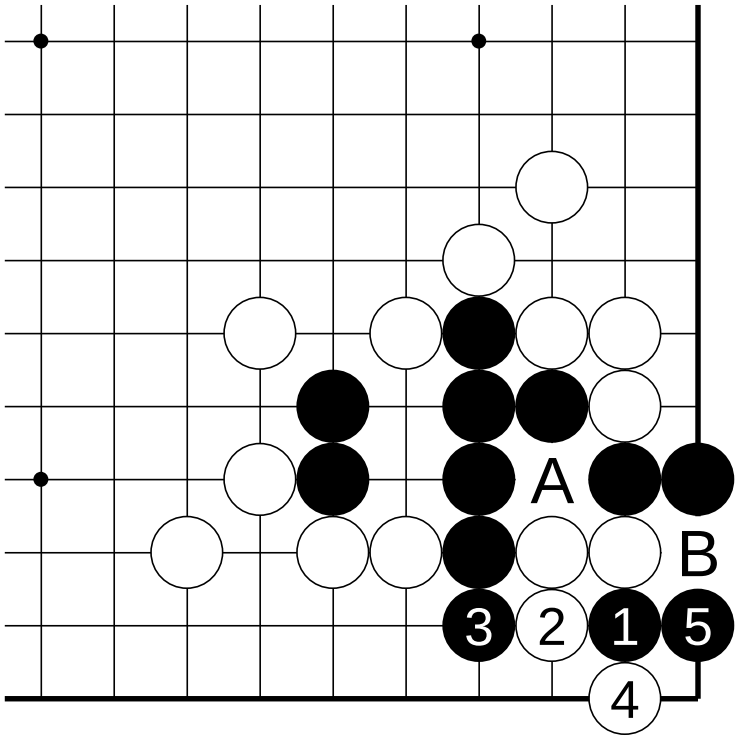


图2

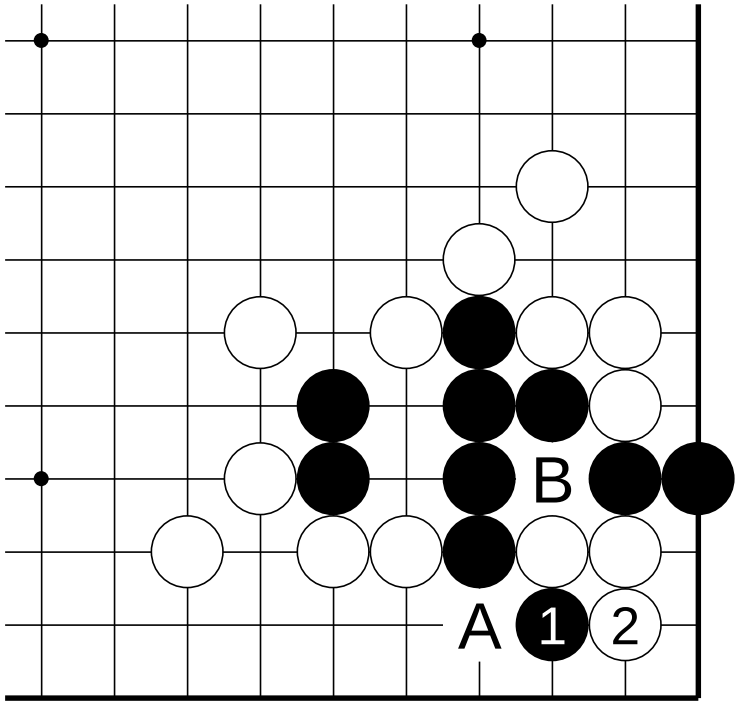


图3

图 3 失败 1

黑 1 扳，无策。白 2 拐后，黑棋无法同时占到 A、B 两处的要点，失败。

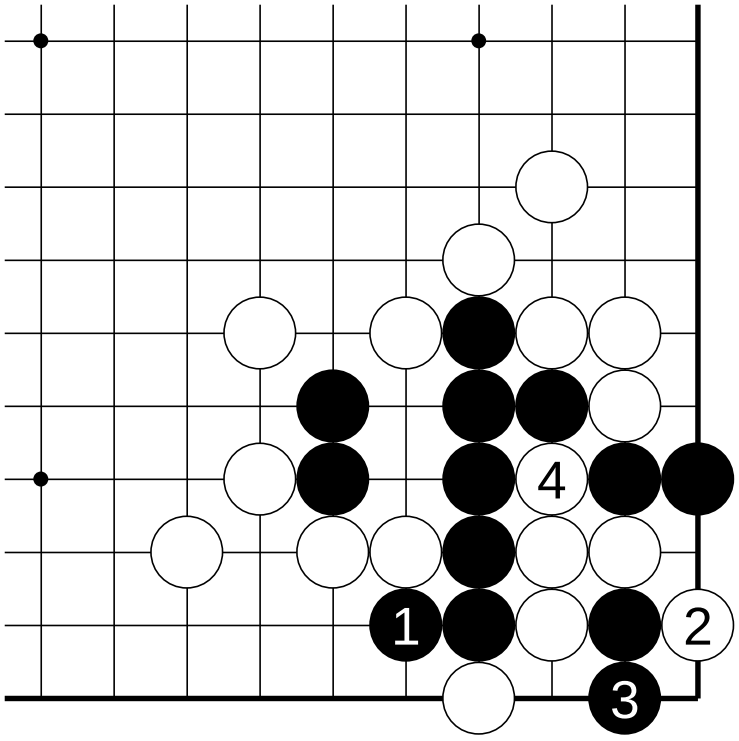
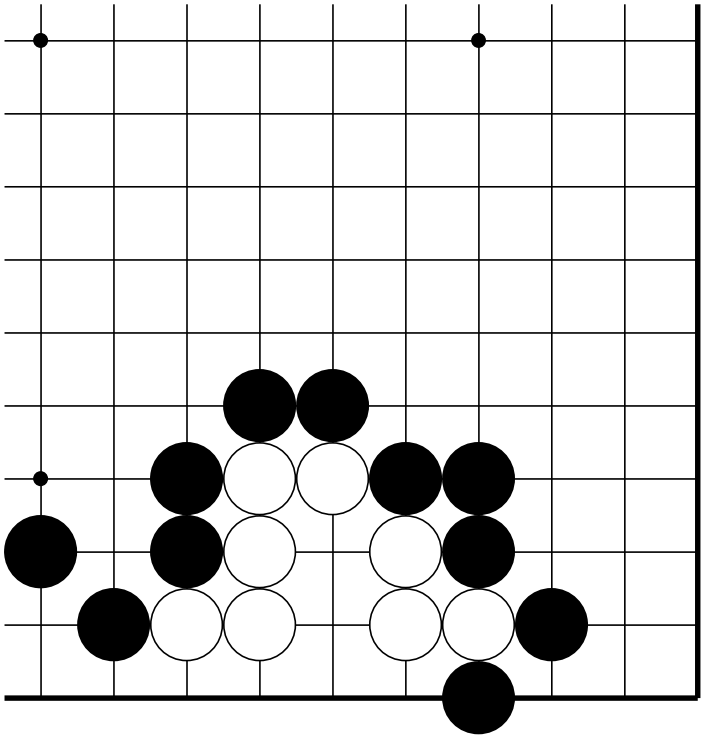


图4

图 4 失败 2

图 1 中黑 5 如单于本图 1 位接，则白 2 打，黑 3 长时，白 4 断，黑棋反而被杀。

黑 3 若于 4 位接，则白就在 3 位提，结果，白活黑死。



基本图

第 20 型 借用 白先

基本图

图中白棋，单独不能活。

要利用角上黑棋弱点，采取手段。

图 1 正解

白 1 断是妙手。黑如 2 打，则白 3 先长而后再于 5 位断打是好手。以下进行至白 13 止，白棋净活。

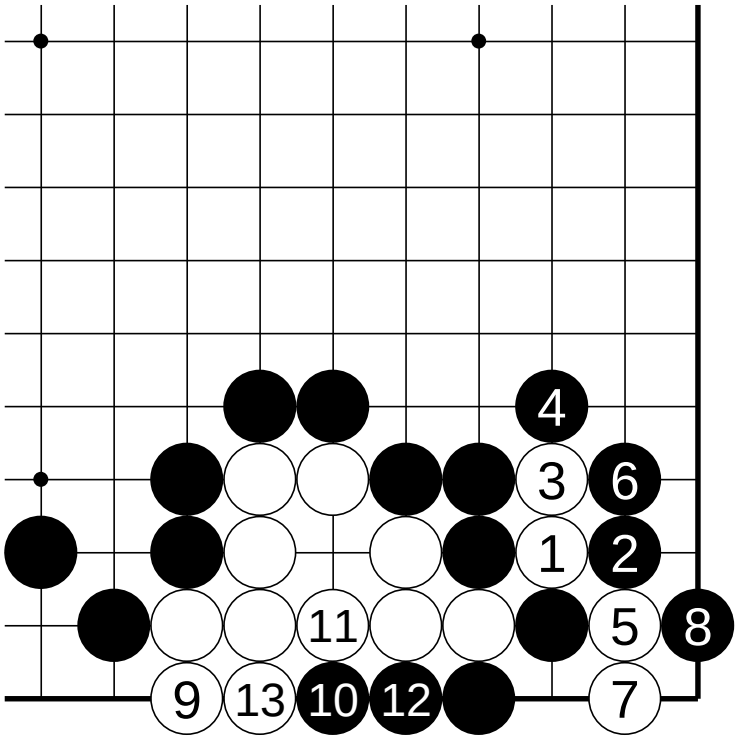


图1

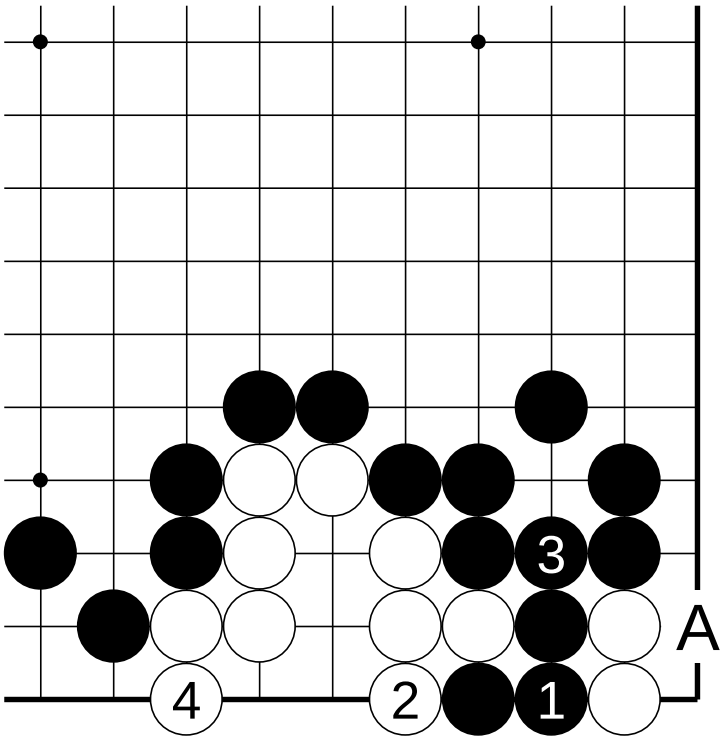


图2

图 2 变化 1

图 1 中黑 8 若于本图 1 位粘，则白 2 打、4 立简单可以做活。

又，黑 1 若于 4 位扳，经白 1、黑 3、白 A 立也是活棋。

图 3 变化 2

白 1 断时，黑 2 如长，则白 3 以下 9 打时，黑无法接回三个黑子，否则白 A 大，黑全灭。

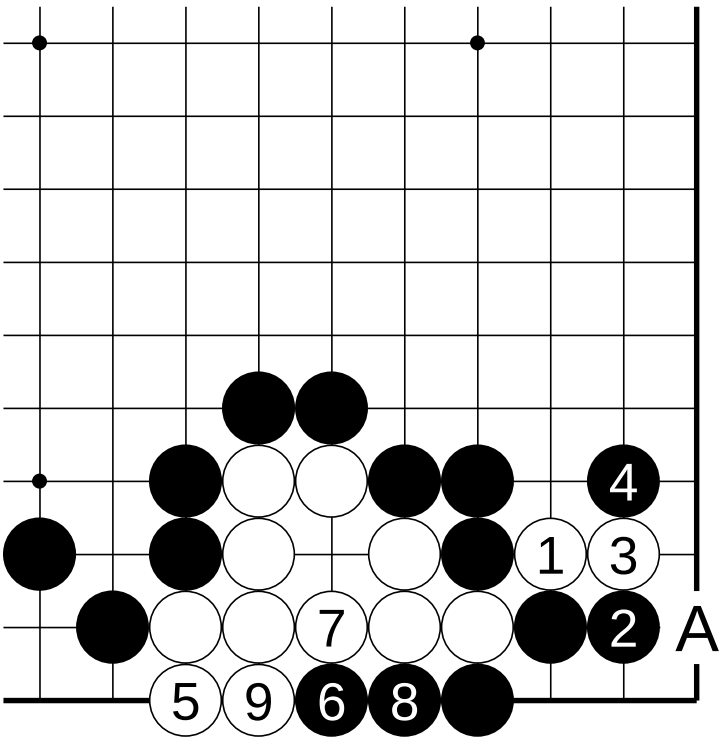


图3

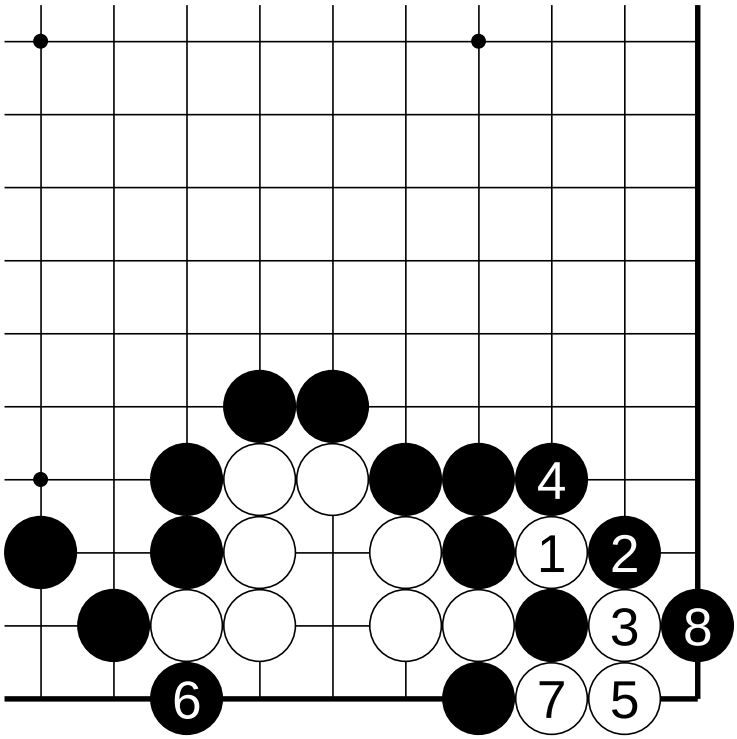


图4

图 4 失败

黑 2 打时，白 3 若直接断打是错着，以下进行至黑 8 成劫，不是正解。

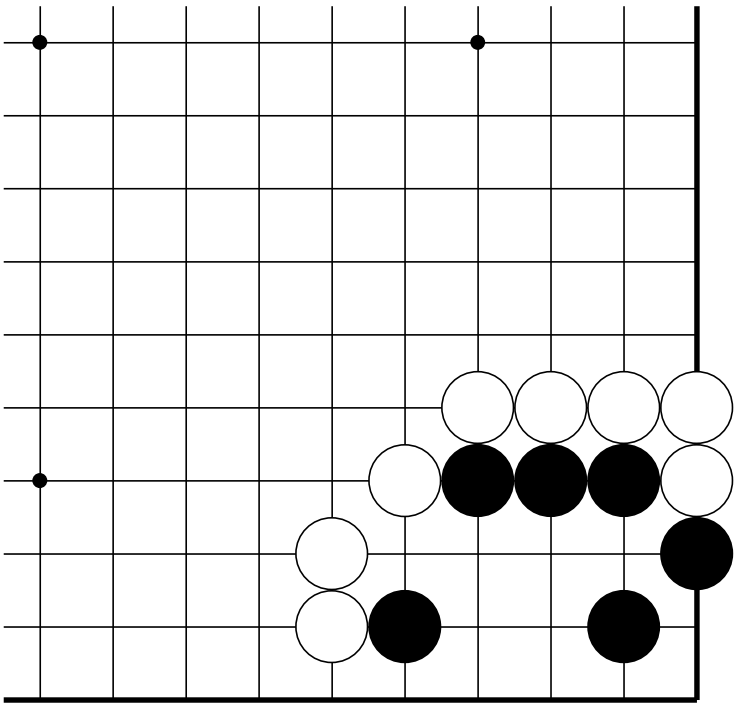
第 21 型 意外的妙手 白先

基本图

用平凡的想法，攻黑却难。

对此，白棋有意外的妙手，可以致黑于死地。

第一着是解决问题的关键。



基本图

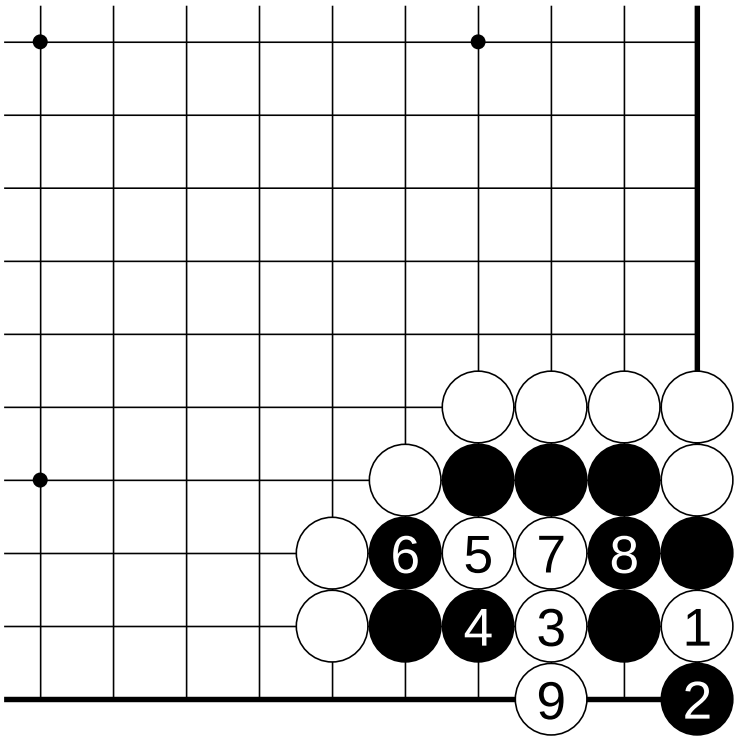


图1

图 1 正解

白 1 扑是不被注意的妙手。黑如 2 提，则白 3 靠是手筋。黑 4 以下进行至白 9 止，成“金鸡独立”而杀黑。

图 2 变化

若在实战中，白 1 扑时，黑 2 只好做劫。

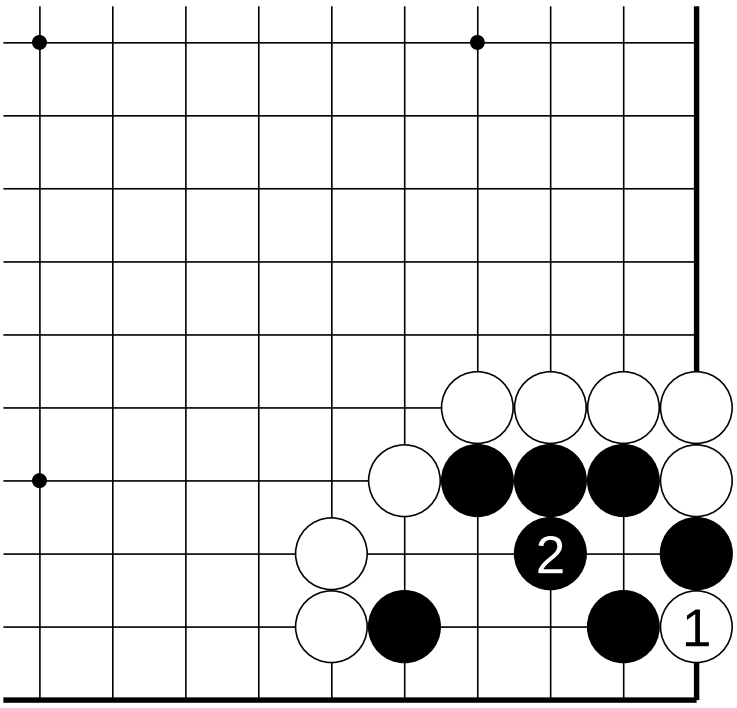


图2

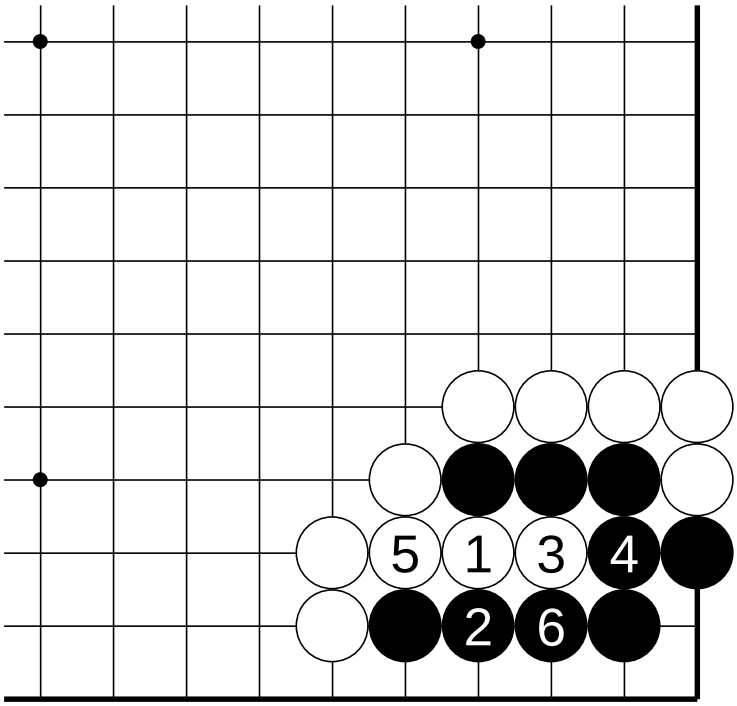


图3

图 3 失败 1

白 1 扳，大错。黑 2 以下至 6，黑活。

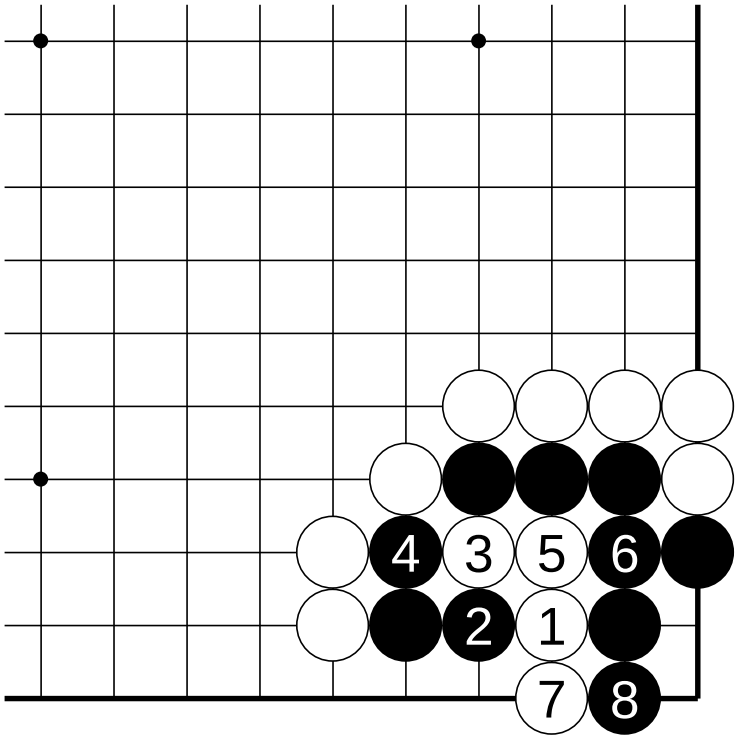
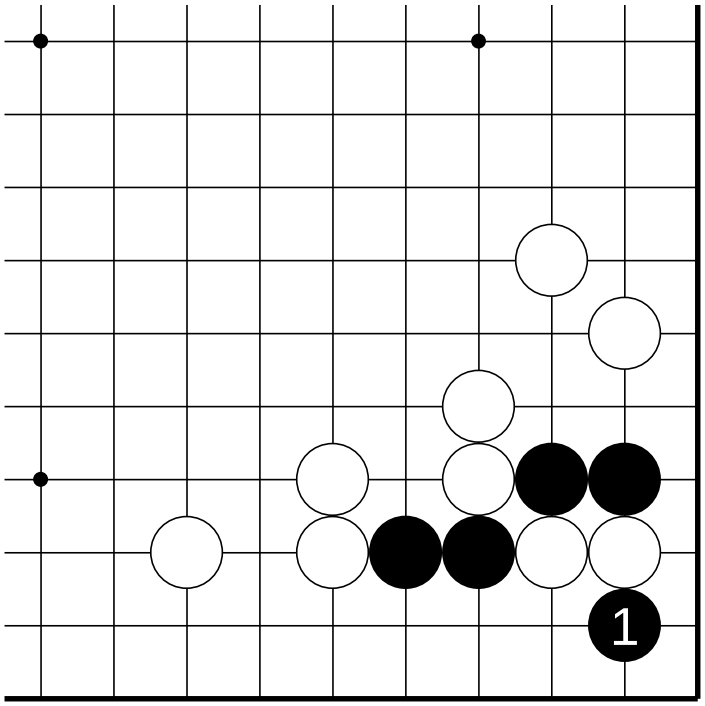


图4

图 4 失败 2

白 1 下在三子中间是手筋，但在此时却不成立。黑 2 以下进行至白 7 时，由于黑气没有撞紧，黑便可以在 8 位打。



基本图

第 22 型　用妙手应付手筋　白先

基本图

黑 1 夹是角上对杀时常用的手筋。黑棋好像不会出什么问题，但白若走出妙手，黑就不行。

图 1　正解

白 1 是必然之着。黑 2 如渡过，则白 3 打、5 尖、7 跳是此时的妙手。之后，黑若于 A 位提三子则白“打三反一”提回一子后，黑棋不能做活。

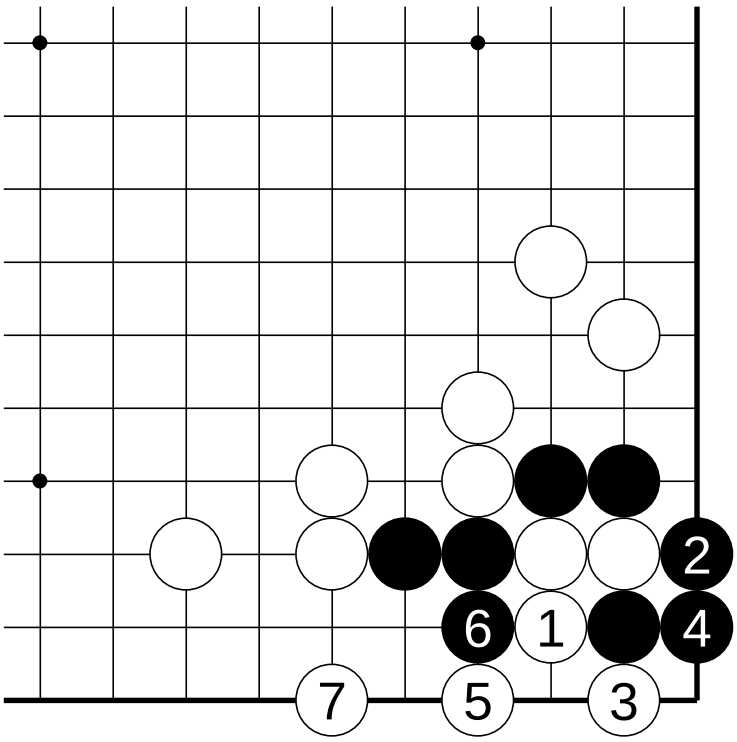


图1

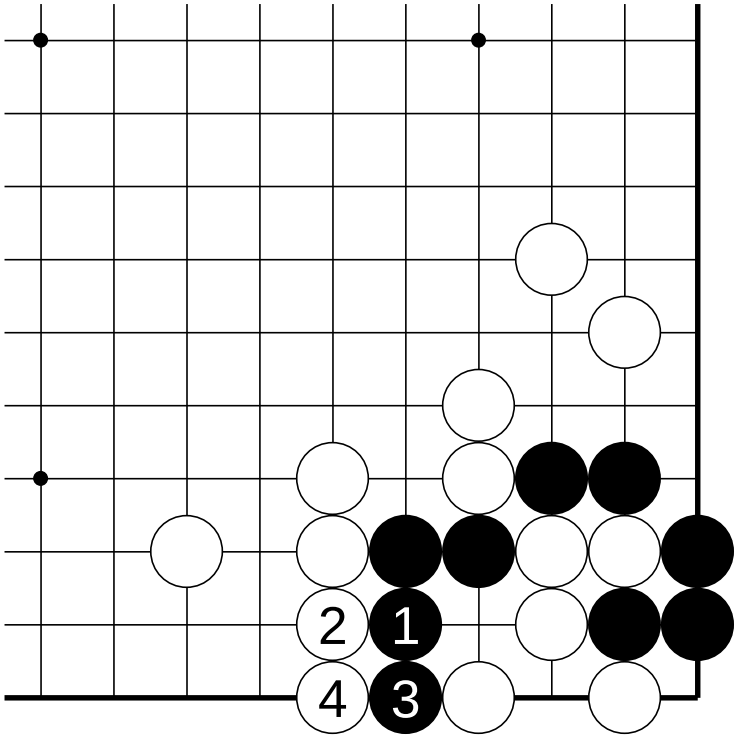


图2

图 2 变化 1

图 1 中黑 6 若改于本图 1 位长，则白 2、4 后黑仍被杀。

图 3 变化 2

白 1 时，黑 2 如夹，则白 3 打，黑 4 长，白 5 打，对杀黑负。

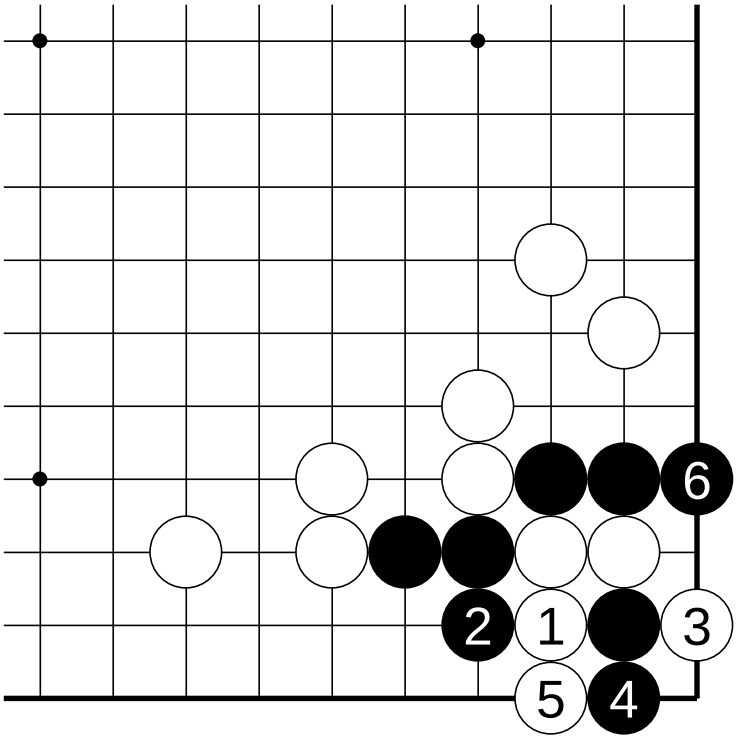
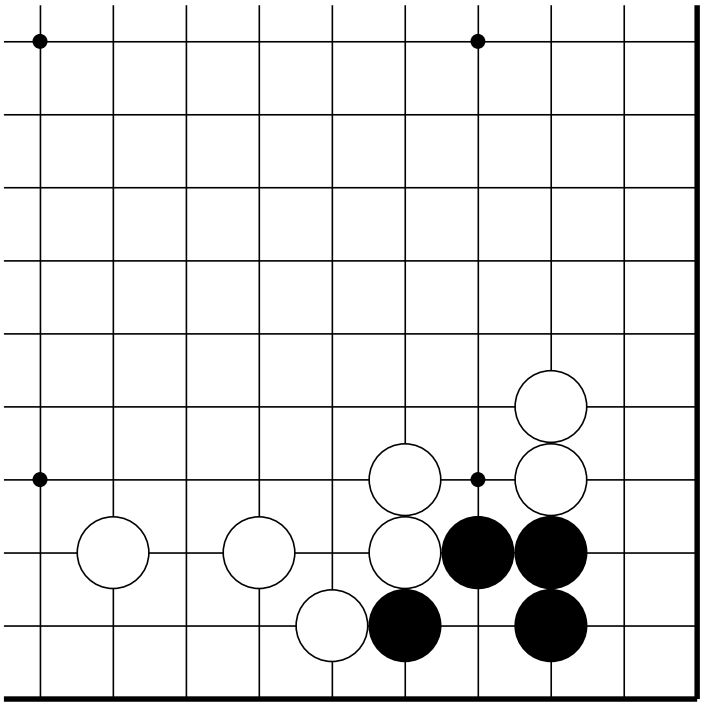


图3



基本图

第 23 型　最好　白先

基本图

黑形有韧劲，怎样下才是最有利的攻击手段？

最好的结果是净杀黑棋，请认真考虑。

图 1　正解

白 1 跳下是不容易发现的妙手。黑 2 跳时，白 3 是要点，至此，黑无法做成两眼而被杀。

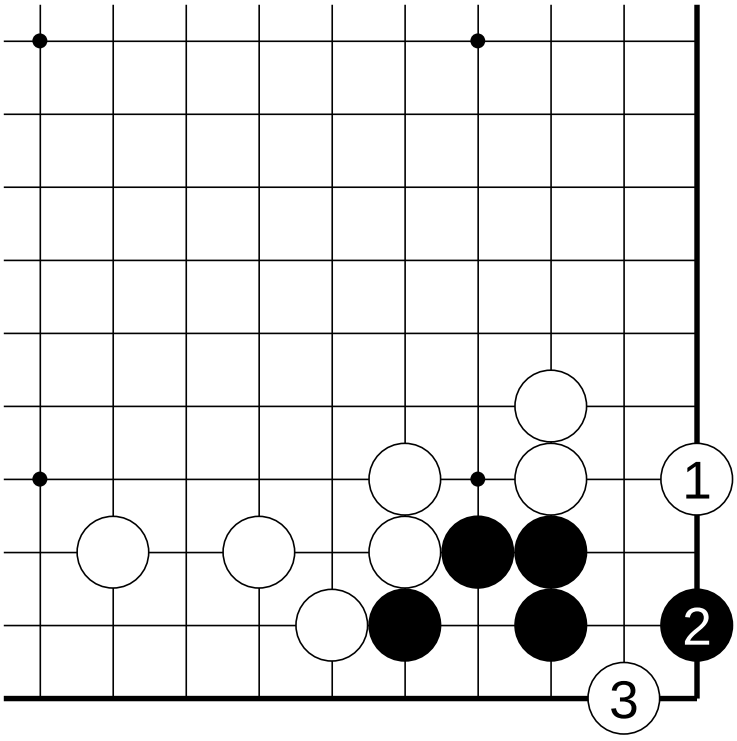


图1

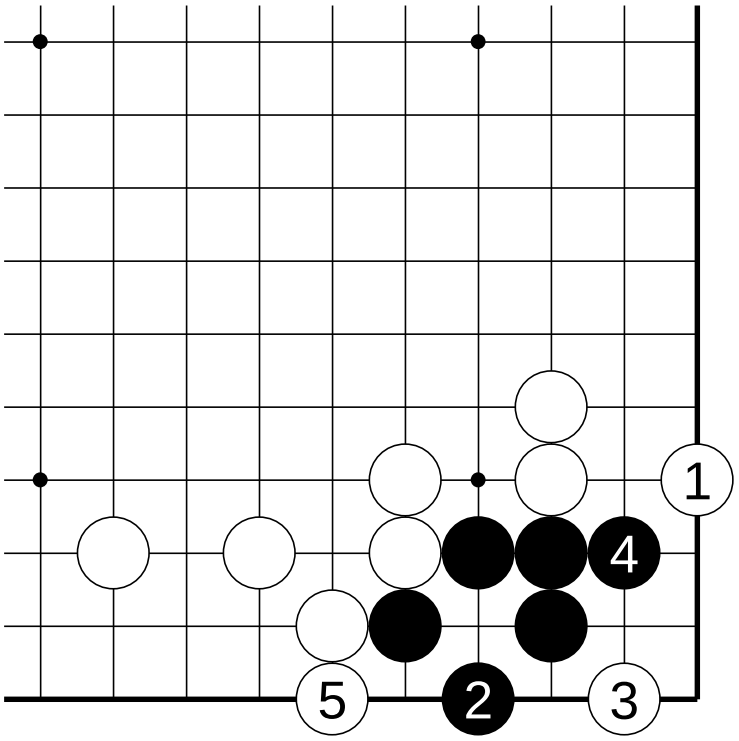


图2

图 2 变化

白 1 跳时，黑 2 若做眼，白 3 仍是要点，至白 5 黑棋仍然无法成活。

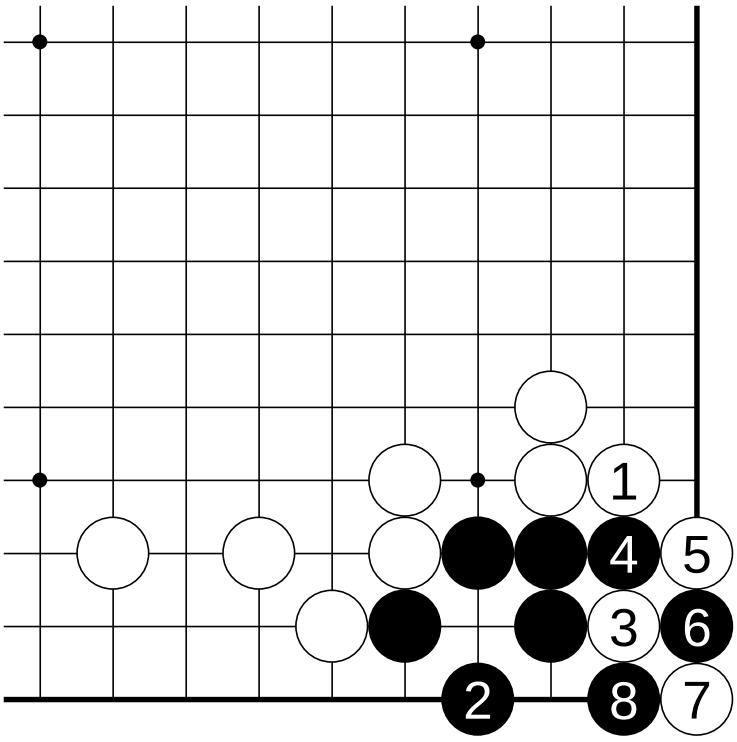
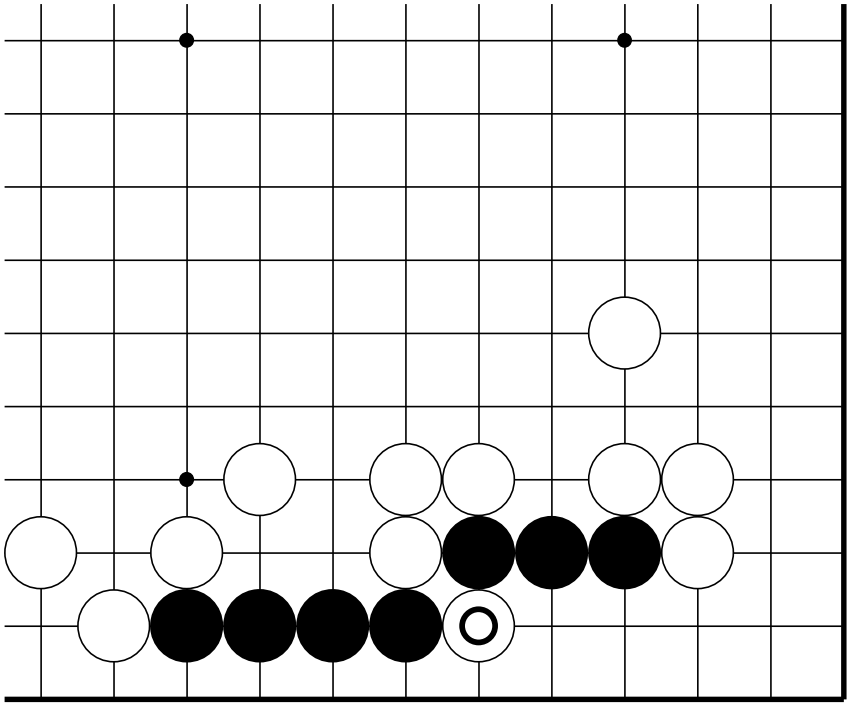


图3

图 3 失败

白 1 立不是最好的下法。黑 2 做眼，正确。白 3、5 时，黑棋有 6、8 做劫的手段，白失败。



基本图

第 24 型 轻妙 白先

基本图

看来没有问题的黑棋，实际上有缺陷。

利用被切断的◎一子，用轻妙的手筋，可以把黑棋杀死。

图 1 正解

白 1 尖是轻妙的手筋。黑 2 打时，白 3 长是关键，只此一手。黑 4 扳、6 提时，白 7 立又是好手，结果黑死。注意：白 7 若走 A 位，则黑就在 7 位扑，白棋失败。

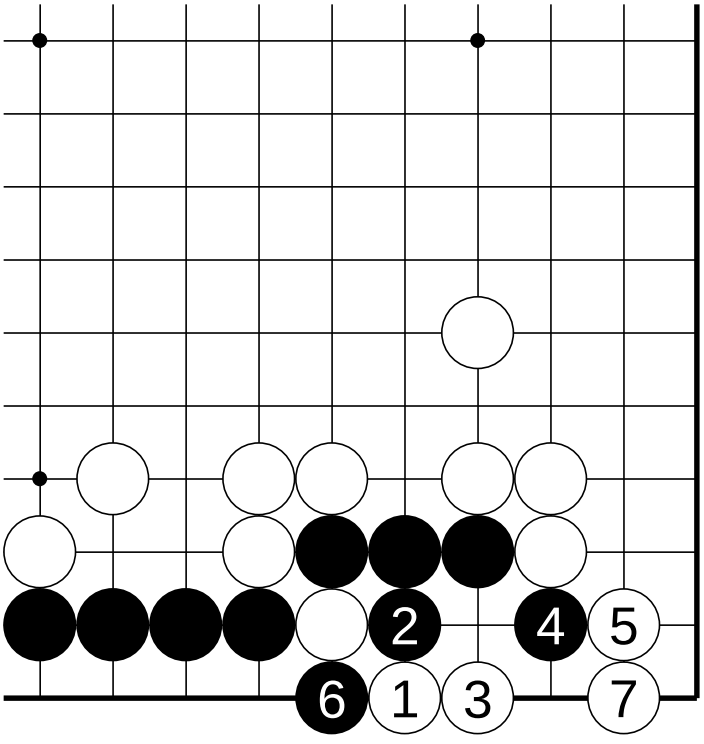


图1

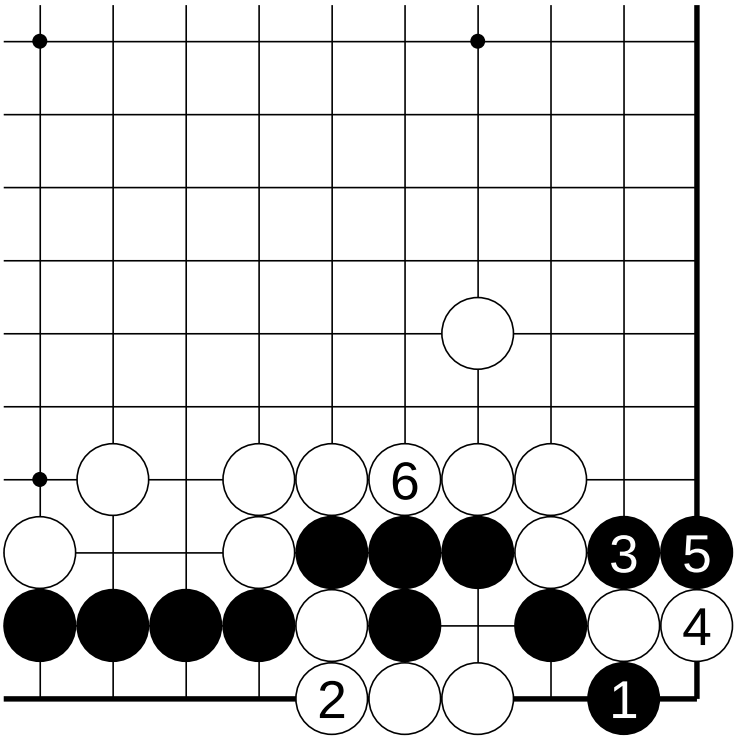


图2

图 2 变化 1

图 1 的黑 6 若改于本图 1 位扳，则白就在 2 位接。黑 3 打时，白 4 立，目的是不让黑棋活角。以下进行至白 6，黑全灭。

图 3 变化 2

白 1 尖时，黑 2 如长，经白 3、黑 4、白 5 紧气，黑棋仍然被杀。

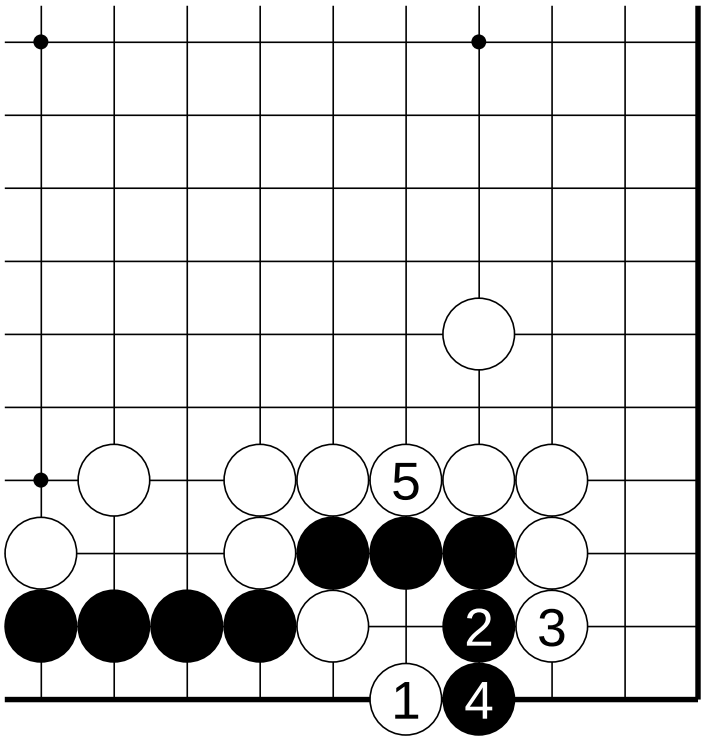
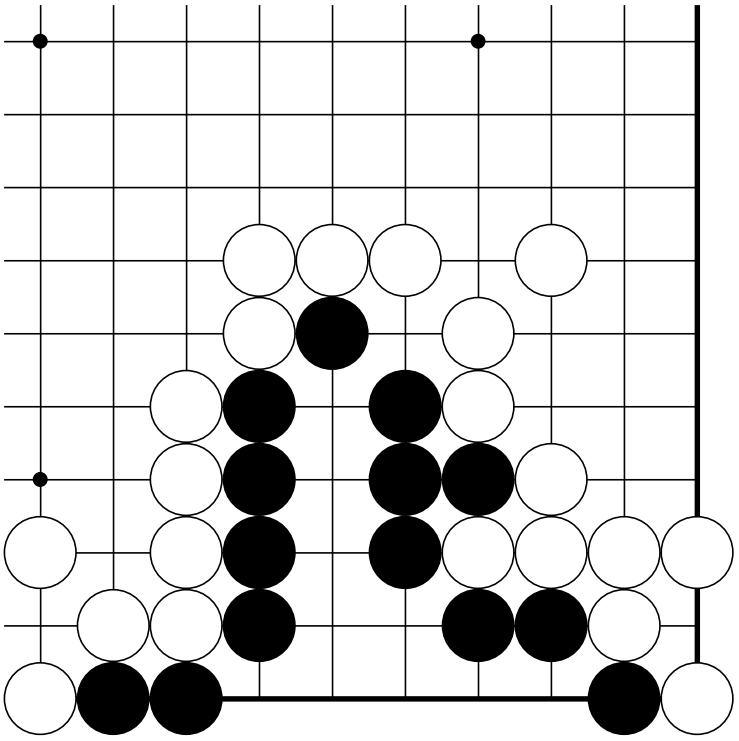


图3



基本图

第 25 型 巧杀 白先

基本图

被围的黑棋好像不是死形。但是，认真思考，就会发现意外的巧杀手段。

第一着最重要。

图 1 正解

白 1 点是妙着，只此一手。黑 2 尖顶时，白 3 打、5 接是好手，黑 6 打，白 7 绝妙。黑 8 如提四子——

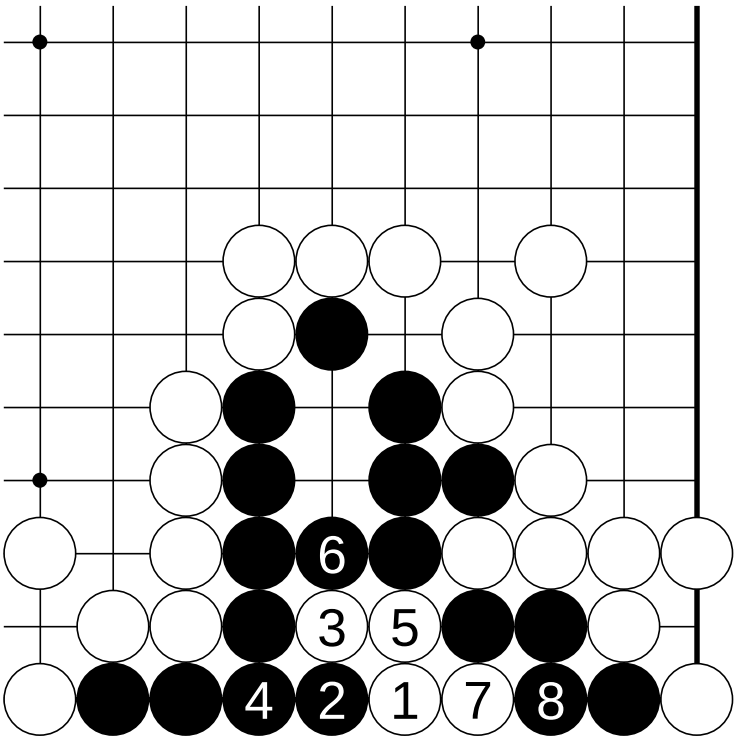


图1

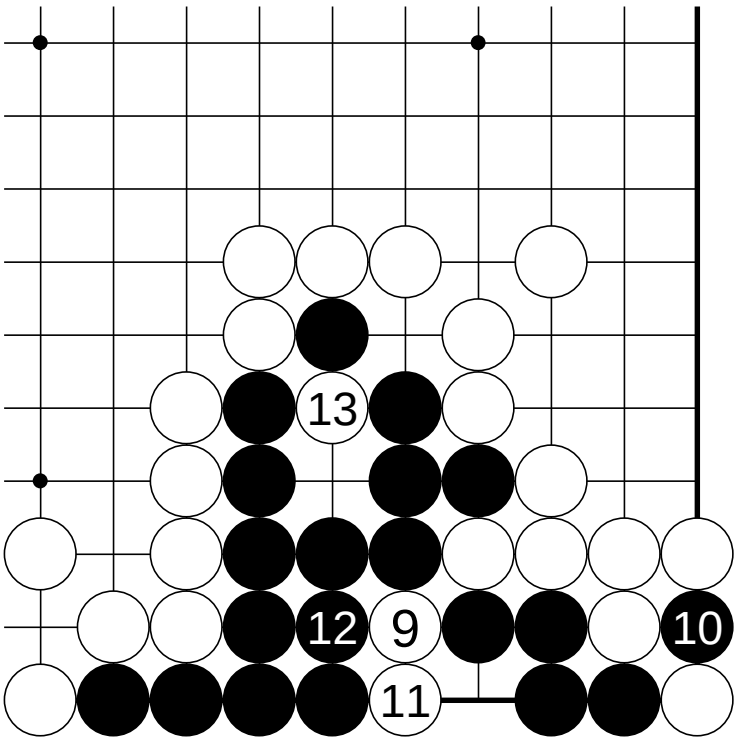


图2

图 2 续正解图

白 9 打，黑 10 提一子，白 11 立，黑 12 打时，白 13 扑吃，黑死。

图 3 失败

白 1 夹点，好像是要点，其实似是而非。黑 2 后已活。

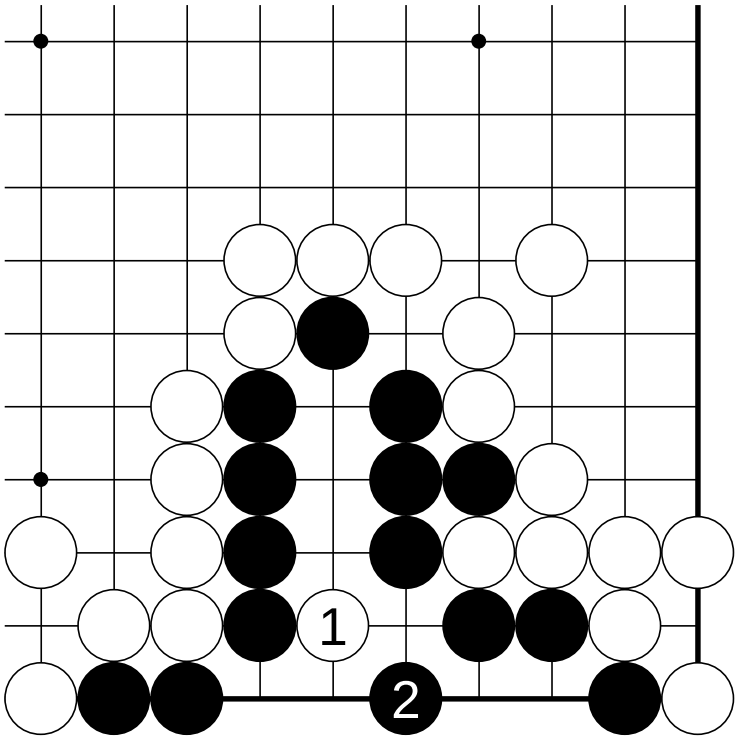
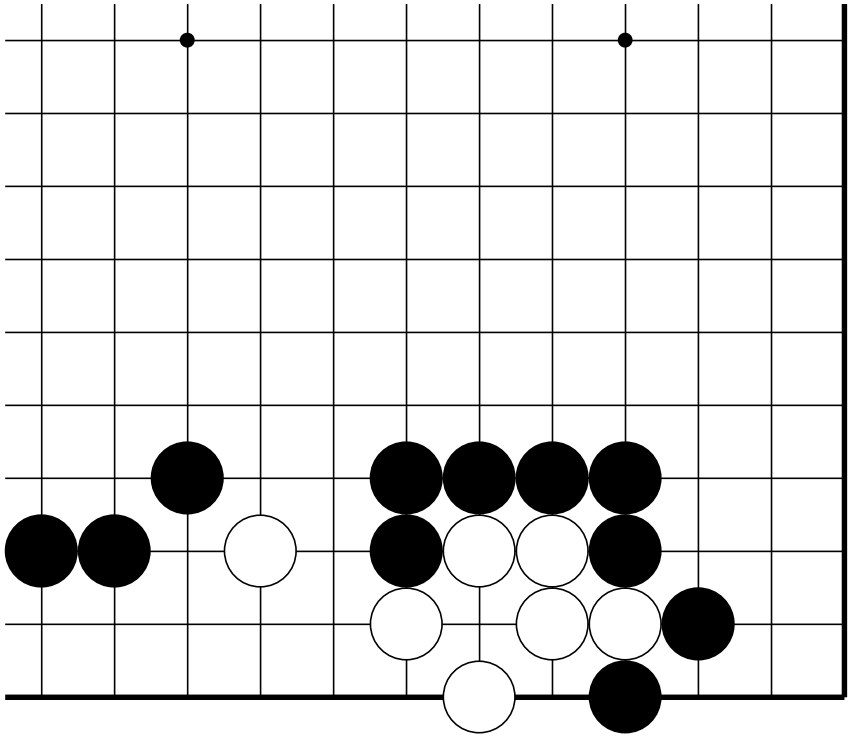


图3



基本图

第 26 型　双方都有强手　黑先

基本图

下边白棋死活如何？

黑棋攻杀的要点一看便可得知。但是白棋也有强手。请计算出双方最好的结果。

图 1　正解

黑 1 接，白 2 后，黑 3 是唯一的要点。此时，白 4 靠是好手。黑 5 以下至 9 成劫。

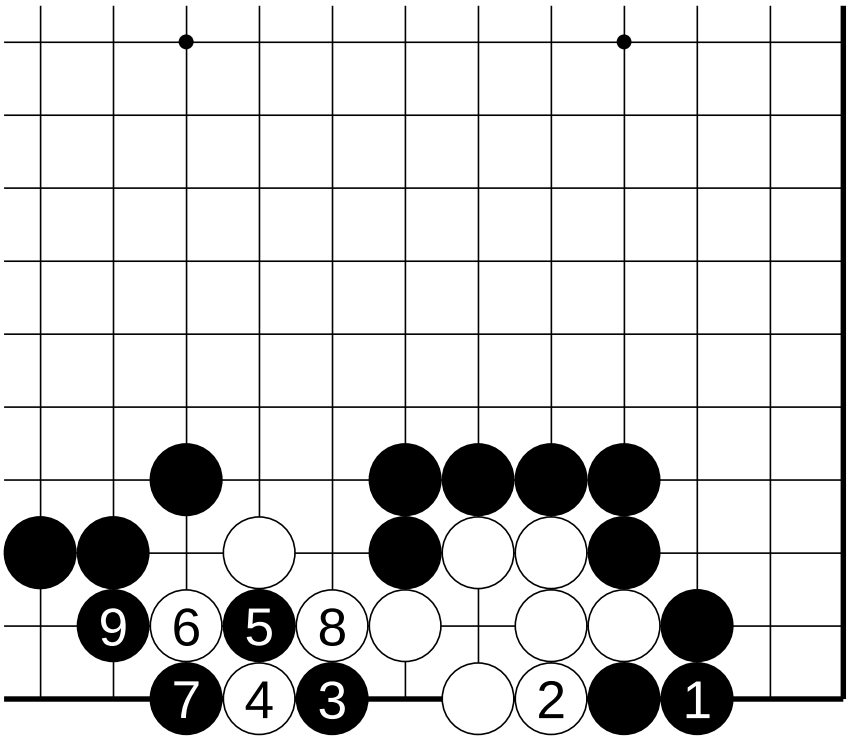


图1

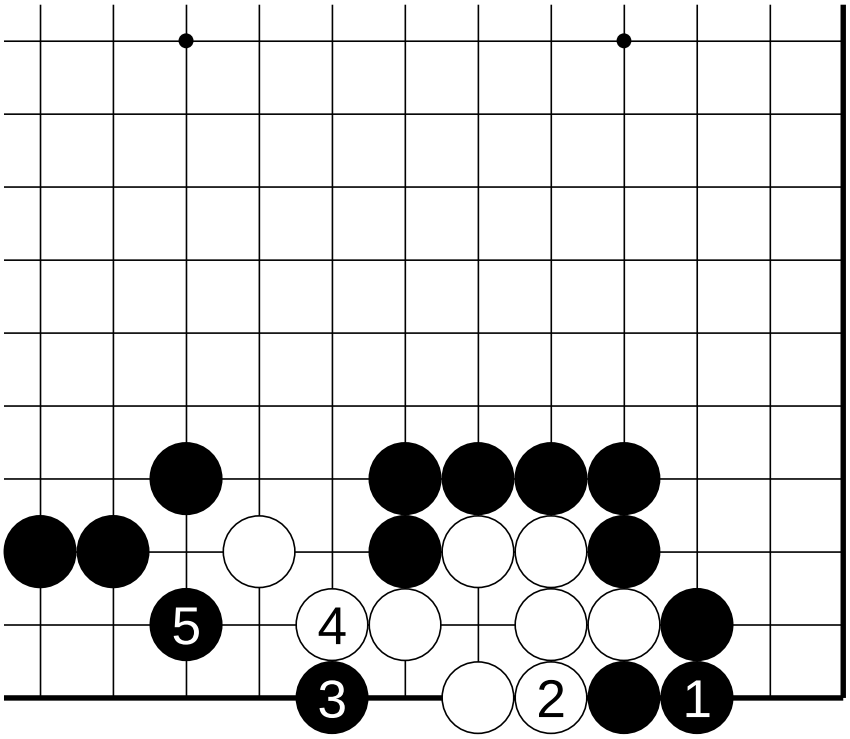


图2

图 2 变化

黑 3 点时，白 4 长不好，黑 5 尖后，白棋净死。

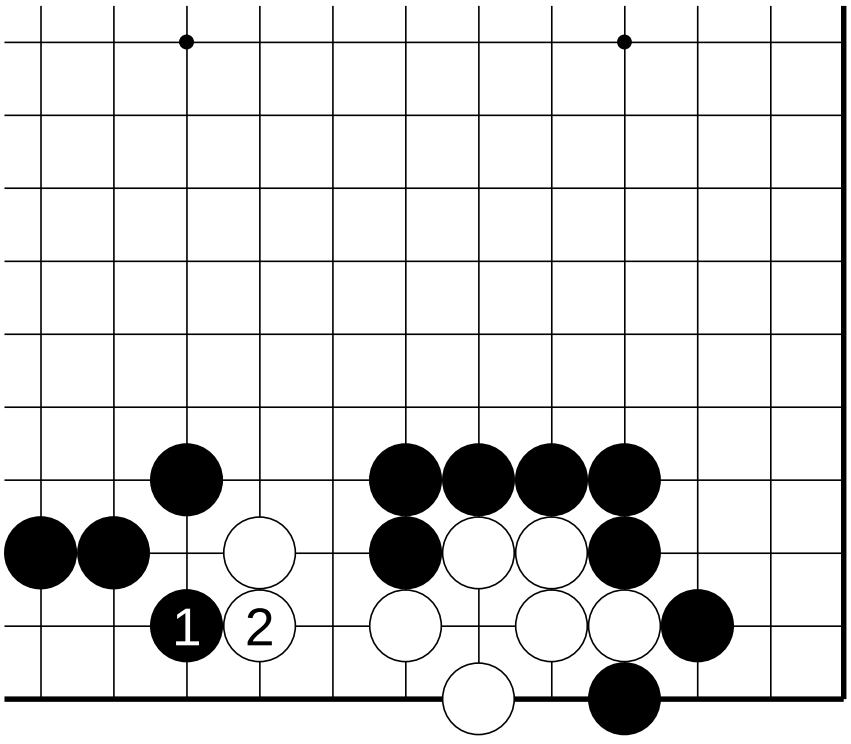
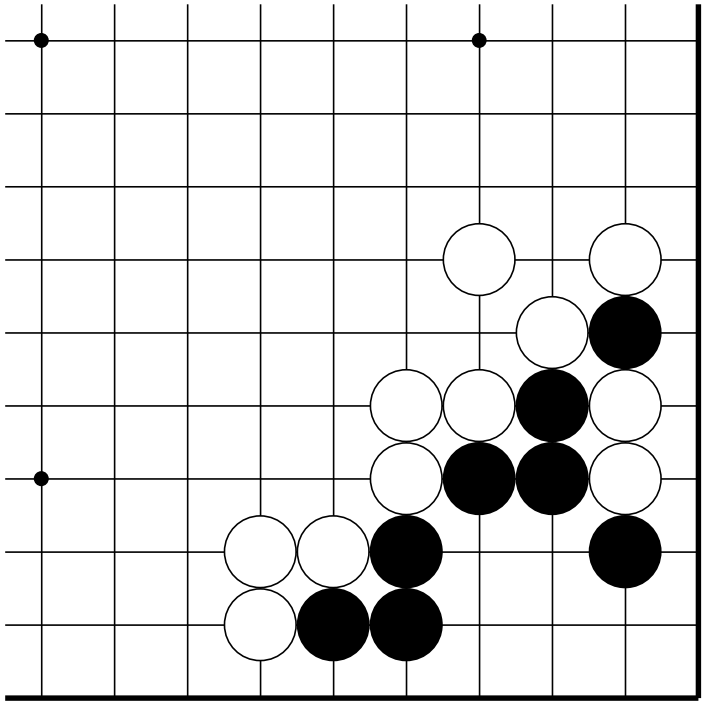


图3

图 3 失败

黑 1 尖，无谋。白 2 挡，简单成活。



基本图

第 27 型 认真思考 白先

基本图

这是思考范围的深远问题。

白有净杀黑棋的手段，但要认真思考才能实现。

图 1 正解

白 1 夹是正着，只此一手。黑 2 粘时，白 3 长是杀棋的要点，以下进行至白 9 成又眼杀无眼，黑死。

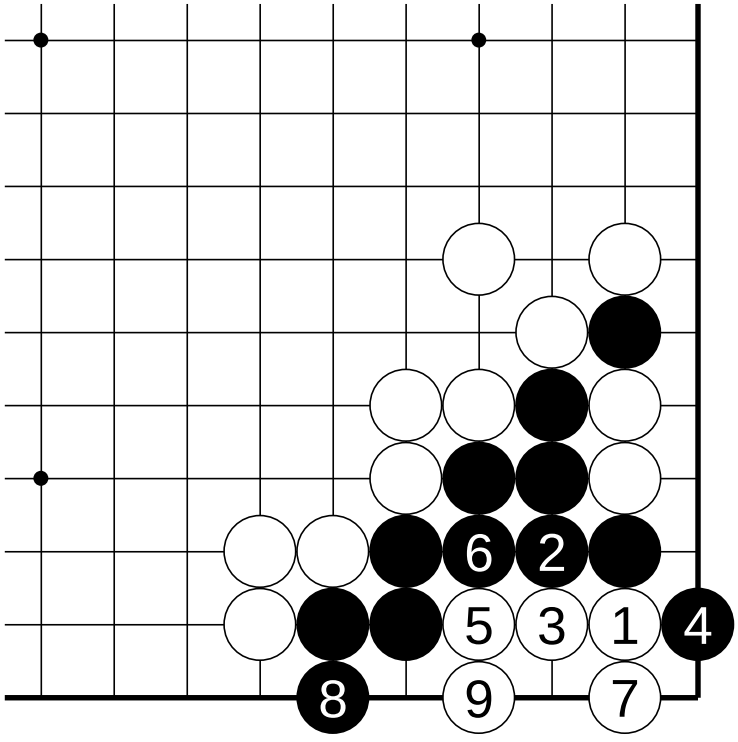


图1

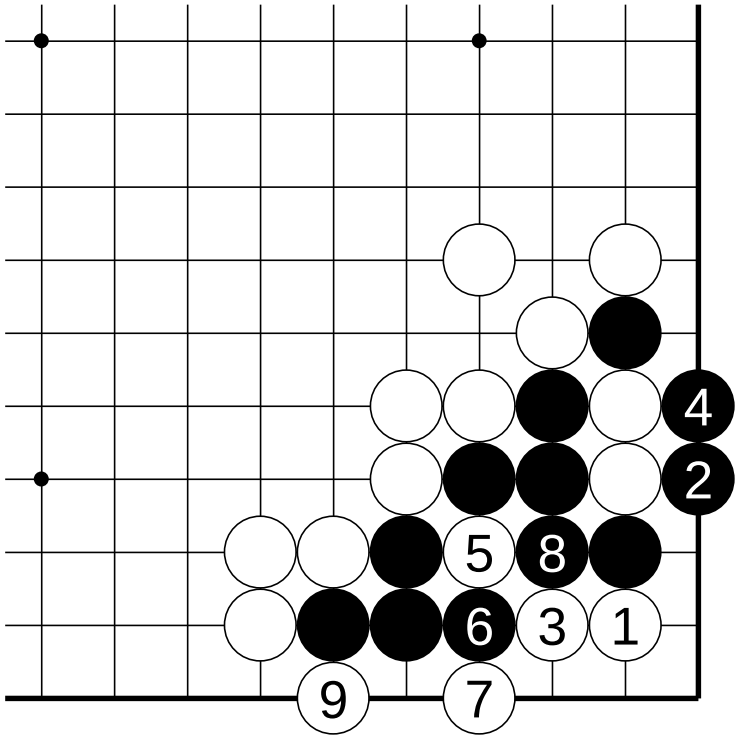


图2

图 2 变化

白 1 夹时，黑棋如改于 2 位打，则白 3 长，黑 4 虽吃掉白二子，但白有 5 断、7 扳渡的妙手，黑棋仍然无法做成两只眼而死。

图 3 变化

当白 1 夹时，黑如改于 2 位挡，则白 3 打，黑 4 粘后，白 5 接是好手，黑棋被杀。

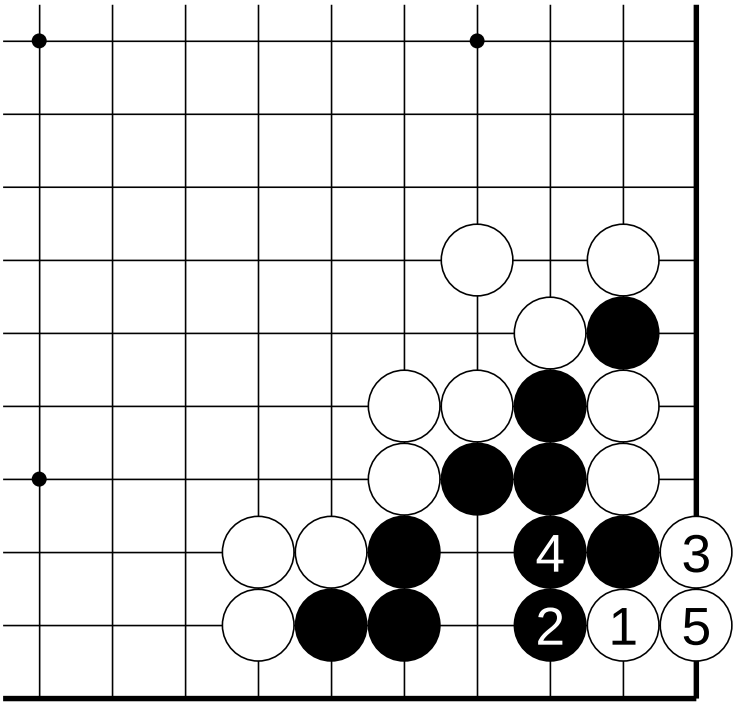


图3

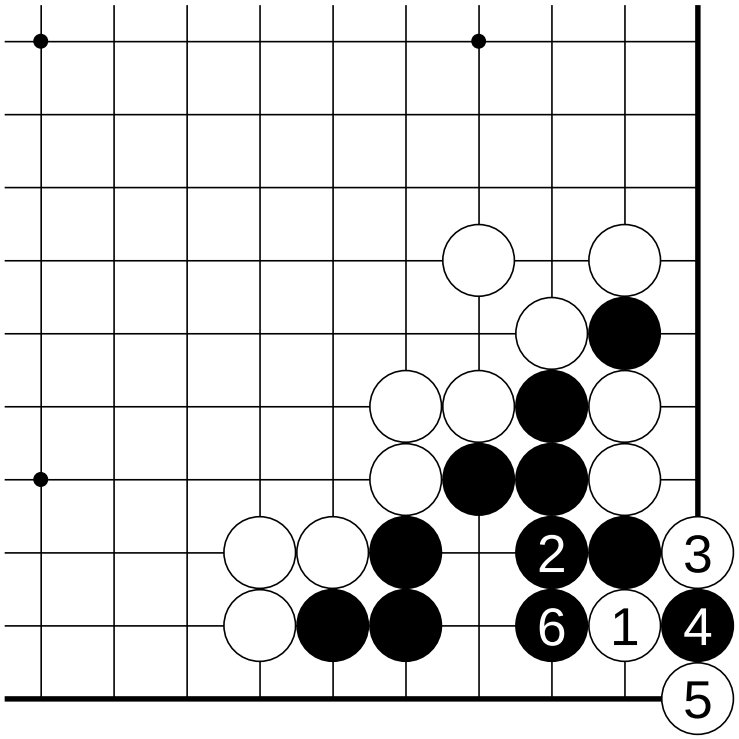


图4

图 4 失败

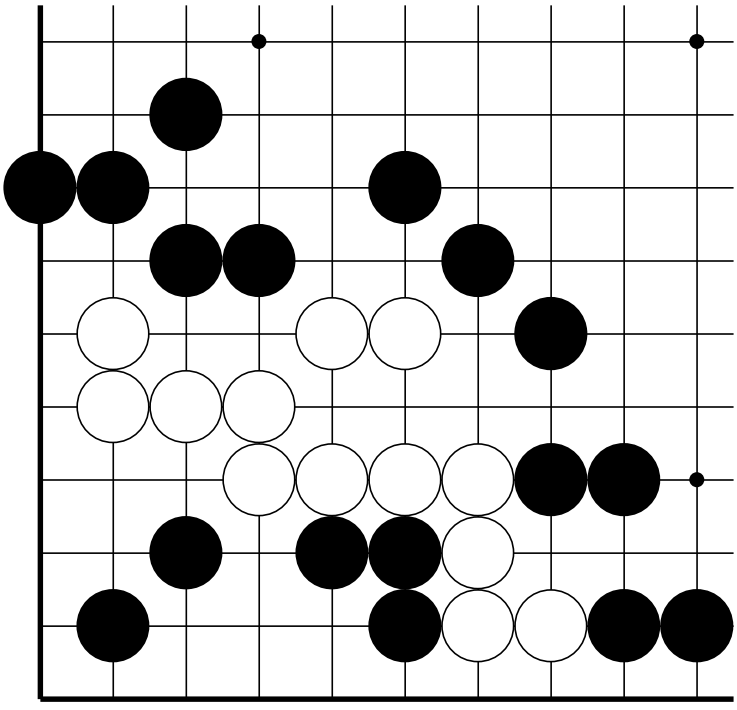
黑 2 粘时，白 3 渡，恰好上当，被黑 4 扑后，再于 6 位挡，白棋就没有净杀黑棋的手段了。

第 28 型 不要失望 白先

基本图

被围的白棋好像已是绝望的姿态。

但是，白棋可以利用攻击黑角的手筋来做眼。



基本图

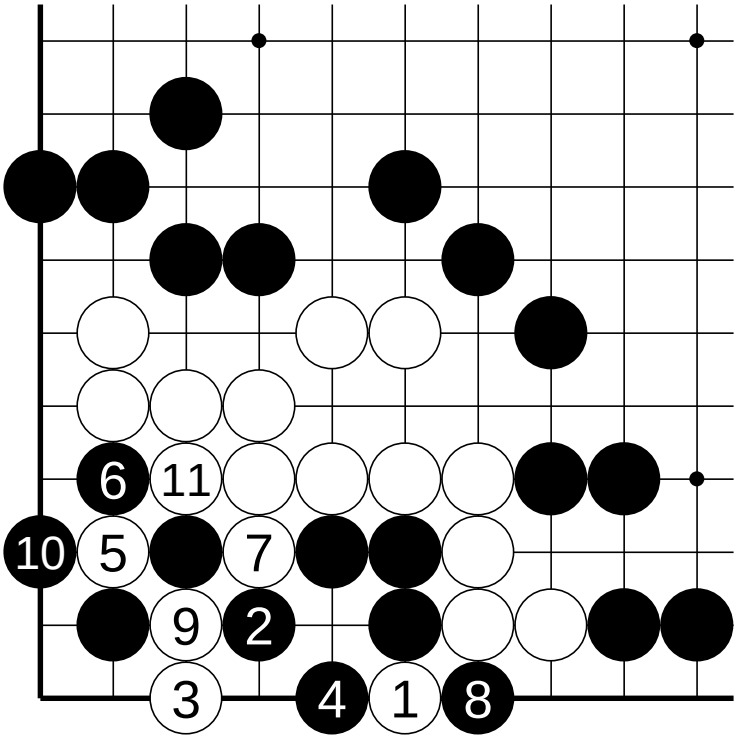


图1

图 1 正解

白 1 扳是正解的第一步。黑 2 必然虎，白 3 点、5 嵌是相关联的妙手，黑棋要想杀白，就只能在 6 位打。接着，白 7、9 断打，黑 10 提，白 11 再打——

图 2 续正解图

接图 1。黑 12 如粘，则白 13 打，黑 14 只好吃二子，白 15 提，成劫活。

又，黑 14 如改于 15 位粘，则白就在 14 位曲，角上成大劫，黑棋更加不利。

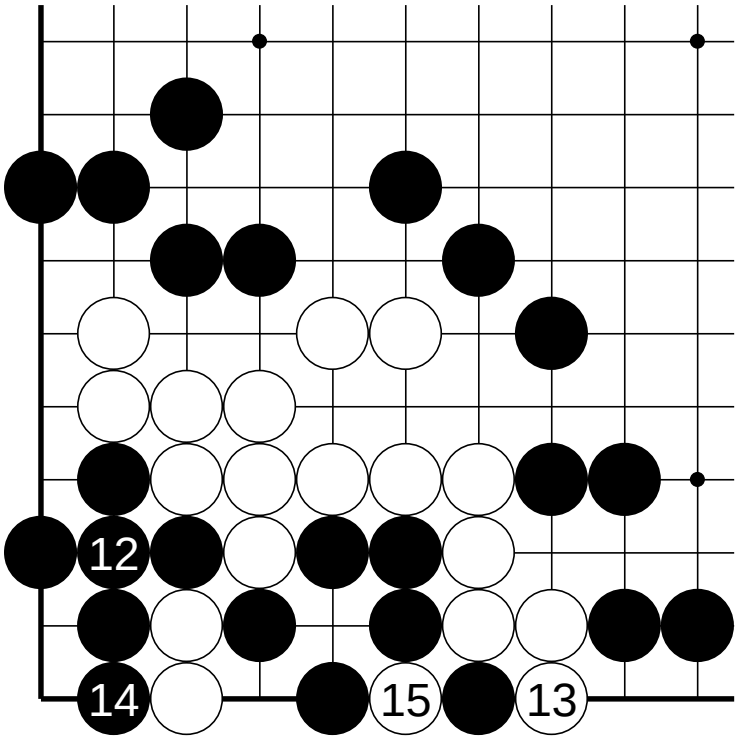


图2

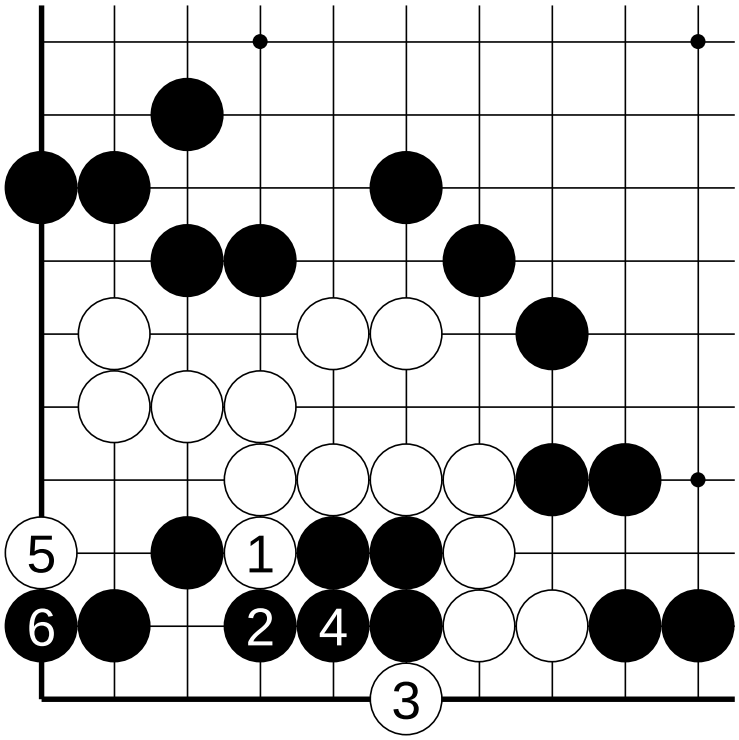


图3

图 3 失败

白 1 冲、3 打是俗手，以下进行至黑 6，黑活白死。

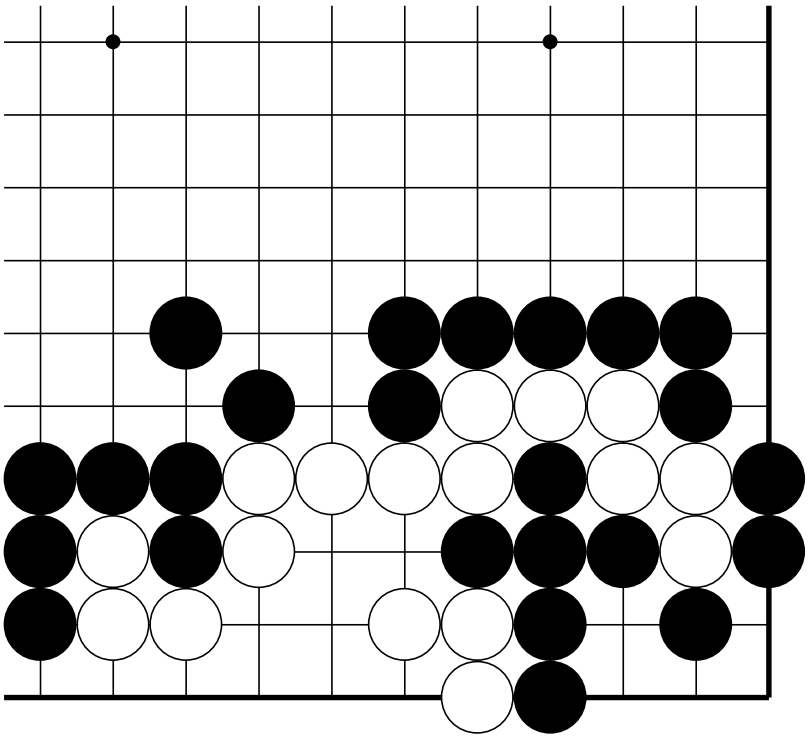
第 29 型 迷宫

黑先

基本图

黑方在攻杀白棋的过程中，还要注意自身的缺陷。

但若过于谨慎，便会陷入迷宫。



基本图

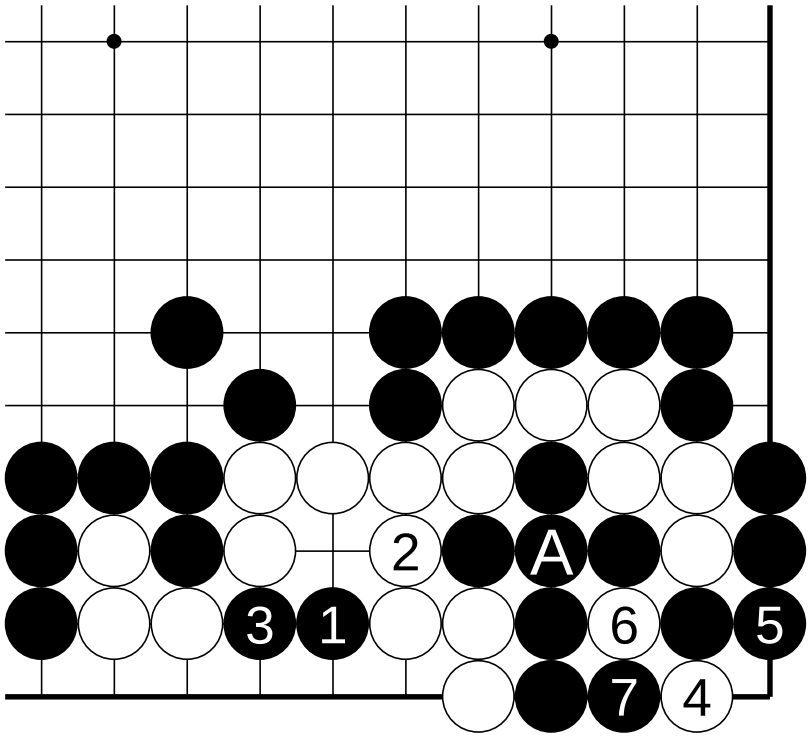


图1

⑧=⑥ ❾=A

图 1 正解

黑 1 碰是要着。白 2 必然接。黑 3 断，白 4 夹时，黑棋一定要在 5 位粘。白 6 扑入，黑 7 提，白 8 虽然可以反提回七个黑子，但黑 9 可在 A 位点，白棋还是不能活。

图 2 失败 1

白 2 时，黑 3 自补，过于谨慎。如图进行至黑 7，结果成为后手双活，黑棋大为不满。

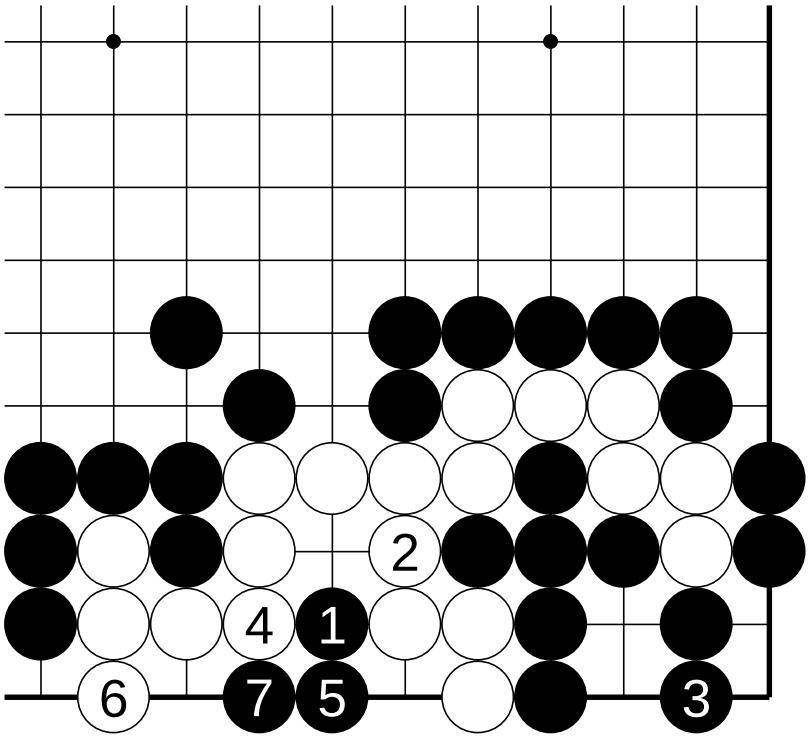


图2

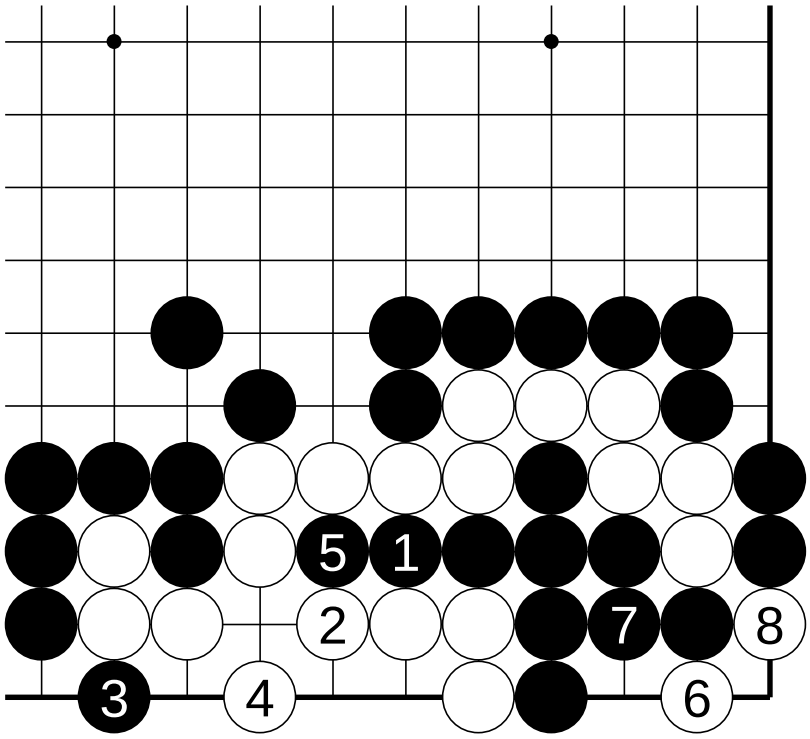


图3

图 3 失败 2

黑 1 冲，大错。白 2 退后，黑棋再无净杀白棋的手段了。

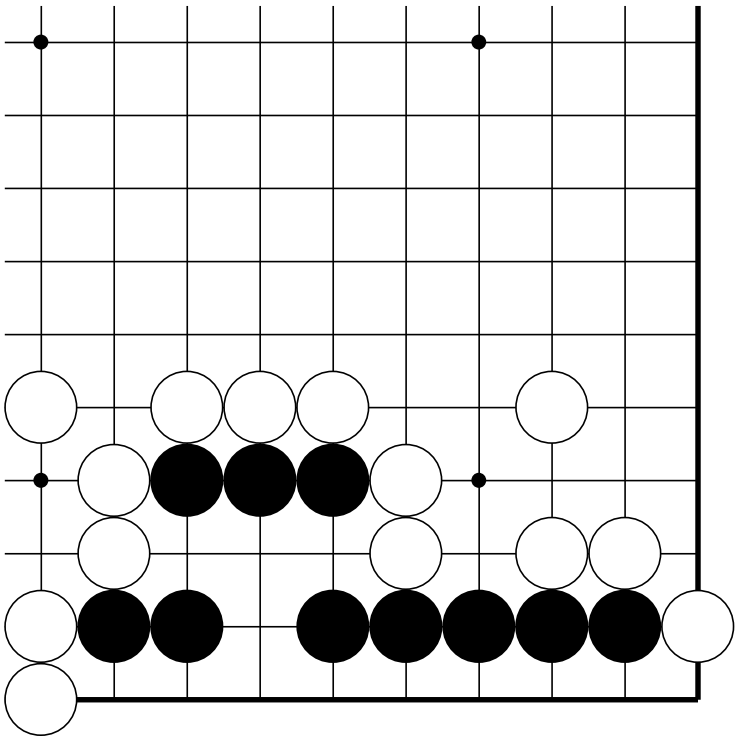
黑 3 如扳，则白 4 做眼，黑 5 卡是没有注意到自身的缺陷。以下至白 8 成大劫，黑棋失败。

第 30 型 缺陷 白先

基本图

如何吃掉下边的黑棋？

抓住黑棋的缺陷是要领。



基本图

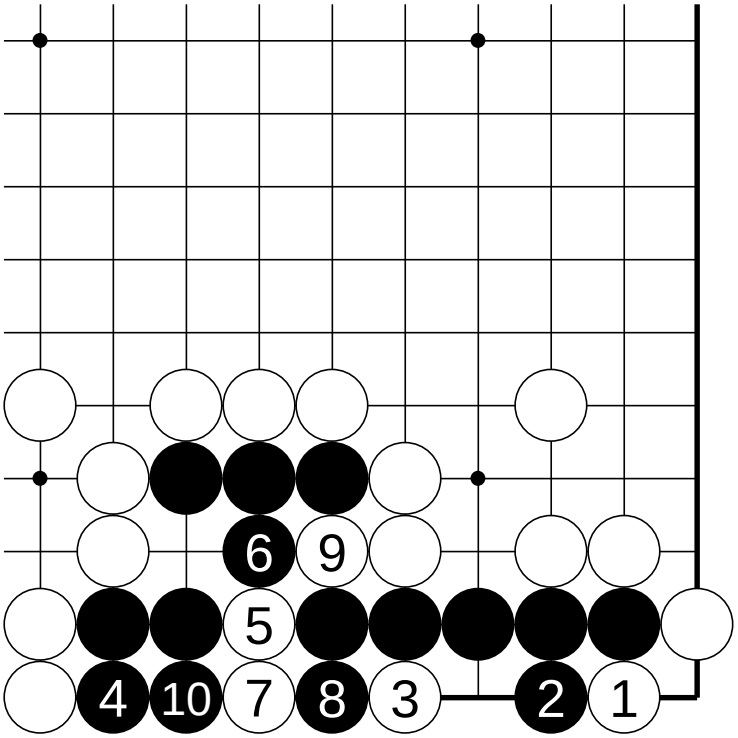


图1

⑪=⑤

图 1 正解

白 1 从这边扳是正确的方法。黑 2 如挡，则白 3 点，黑 4 挡时，白 5 嵌入破眼是妙手。以下进行到白 11，黑死。

图 2 变化

白 1 扳时，黑如 2 虎想做眼，则经白 3 以下至 7 点，黑仍不能活。

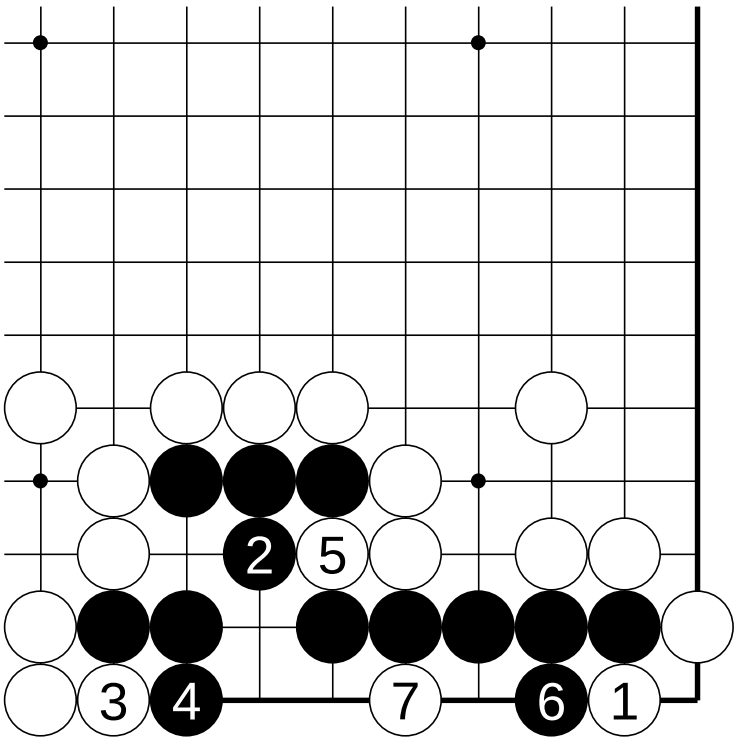


图2

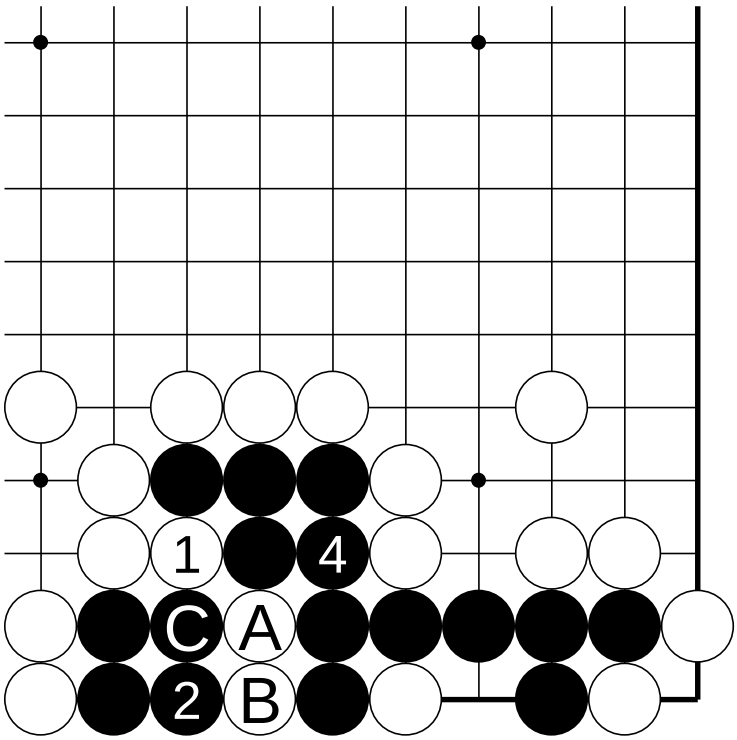


图3

③=A ⑤=B ❻=C

图 3 失败 1

图 1 的白 9 如改于本图 1 位打，大错。黑 2 以下至黑 6 成“倒脱靴”形，黑棋净活。

图 4 失败 2

白 1 先冲次序有误，黑 2 立是要点，白 3 以下至白 9 打时，黑棋可以弃掉四子在 10 位做眼。之后，白如在 5 位提四子，则黑可于 6 位反提回一子而活。

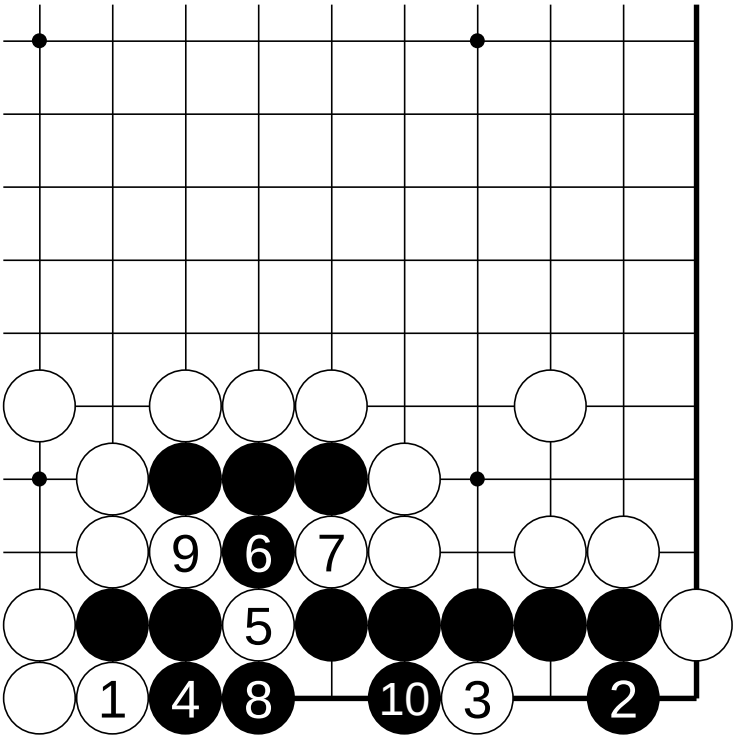
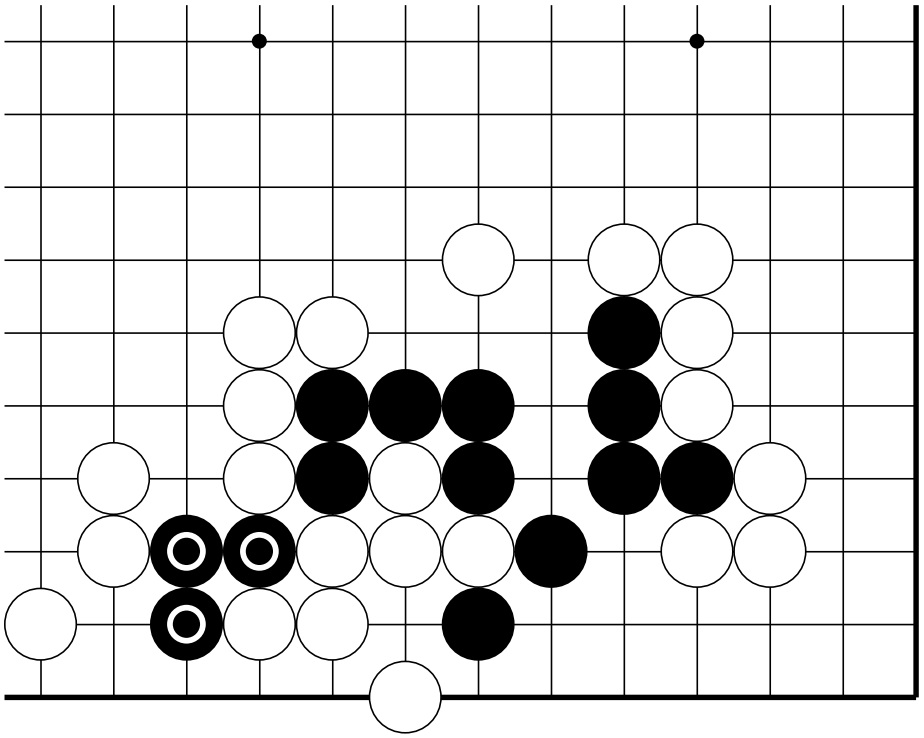


图4



基本图

第 31 型

不易发现的妙手 黑先

基本图

黑棋大块要想做活，只有利用被切断的三个黑◎子，应怎样进行呢？

第三着是妙手。

图 1 正解

黑 1 是绝对的一手，首先必须确保上边有一只眼。白 2 立时，黑 3 是不易发现的妙手。白 4 如破眼，则黑 5 扳，以后成倒扑杀白。

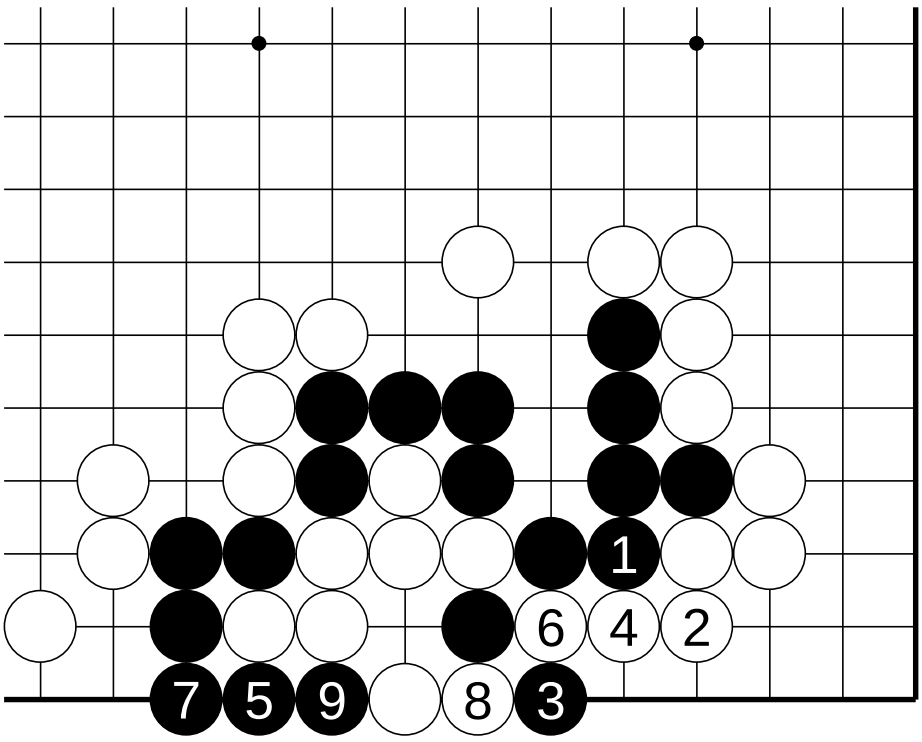


图1

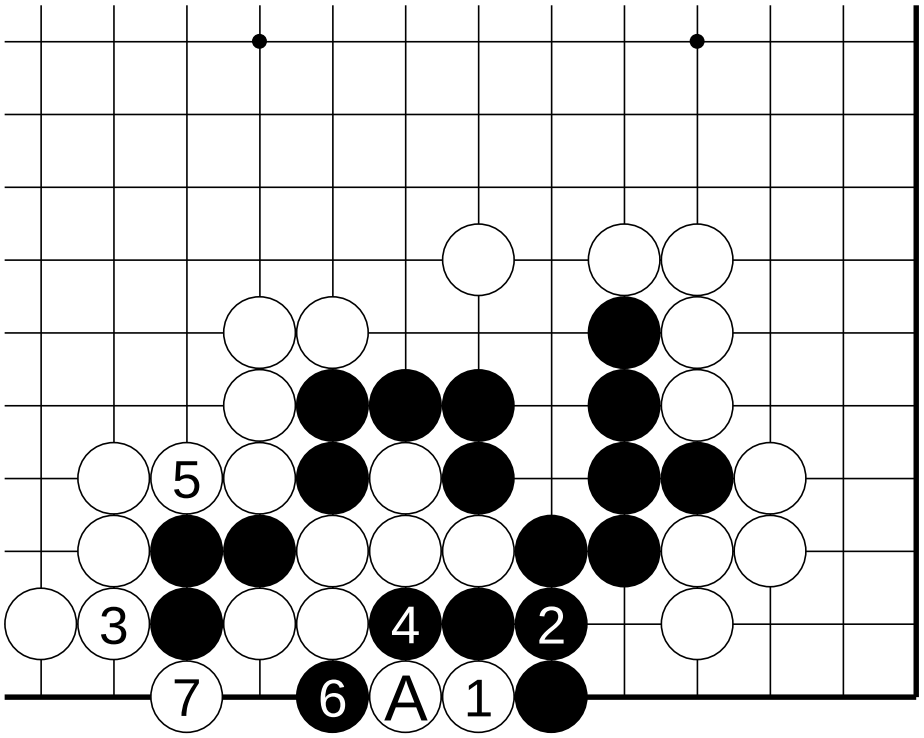


图2

❽=A

图 2 变化

图 1 的白 4 如改于本图 1 位卡，则黑 2 接，以下进行至黑 8 止，黑活。

图 3 失败

白 2 立时，黑 3 若扳，则白 4 断、6 打是妙手，结果黑死。

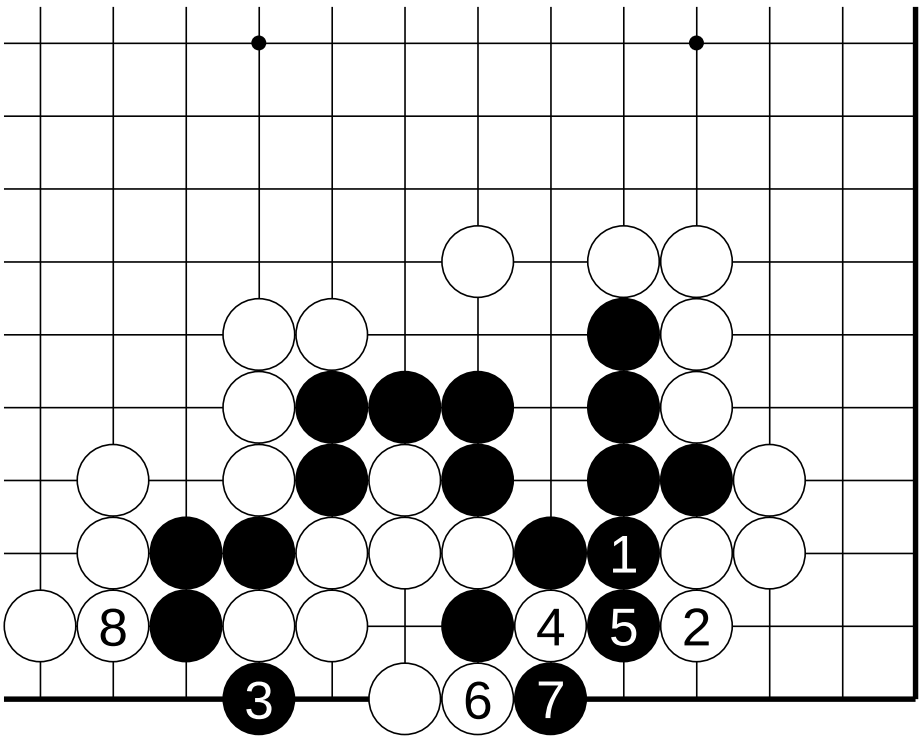
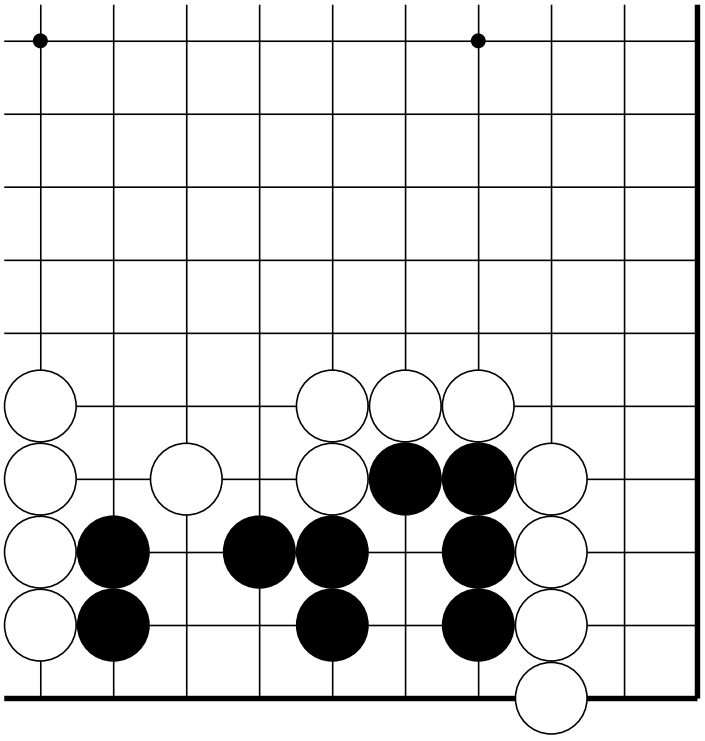


图3



基本图

第 32 型 行棋的次序 白先

基本图

这个黑形看来有缺陷，但怎样攻击是个问题。

过程中必须要注意行棋的次序，否则，不会成功。

图 1 正解

白 1 挖，正确。黑 2 打时，白 3 点是妙手，以下进行至白 7，打劫杀黑是正解。

又，黑 2 若改于 5 位挡，则经白 2、黑 6、白 A 后，黑净死。

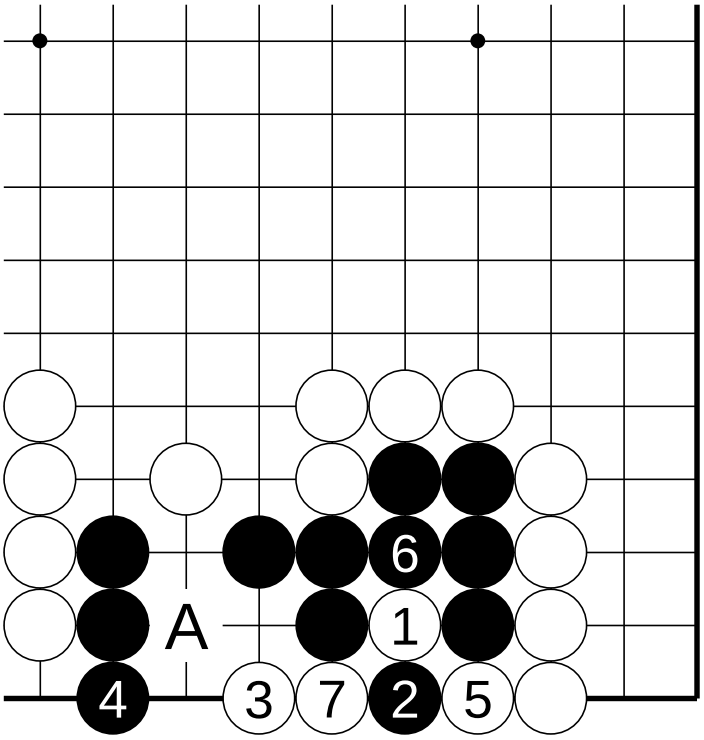


图1

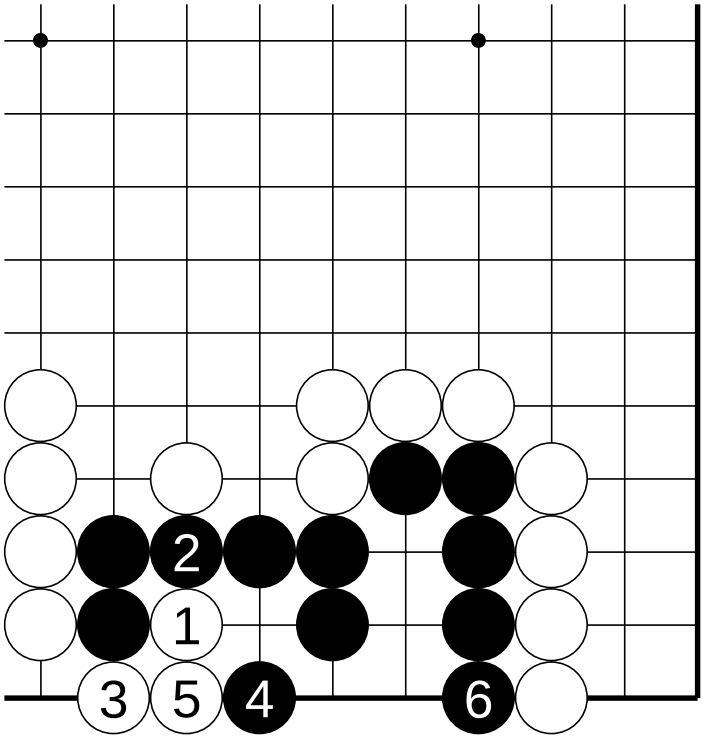


图2

图 2 失败 1

白 1 夹过次序有误。以下进行至黑 6，黑简单成活，白失败。

图 3 失败 2

白 1 若先点，则黑 2 立，白 3 挖时，黑 4 挡即可净活。

又，白 1 若改于 4 位冲也不行，黑就在 3 位冷静地粘即可。

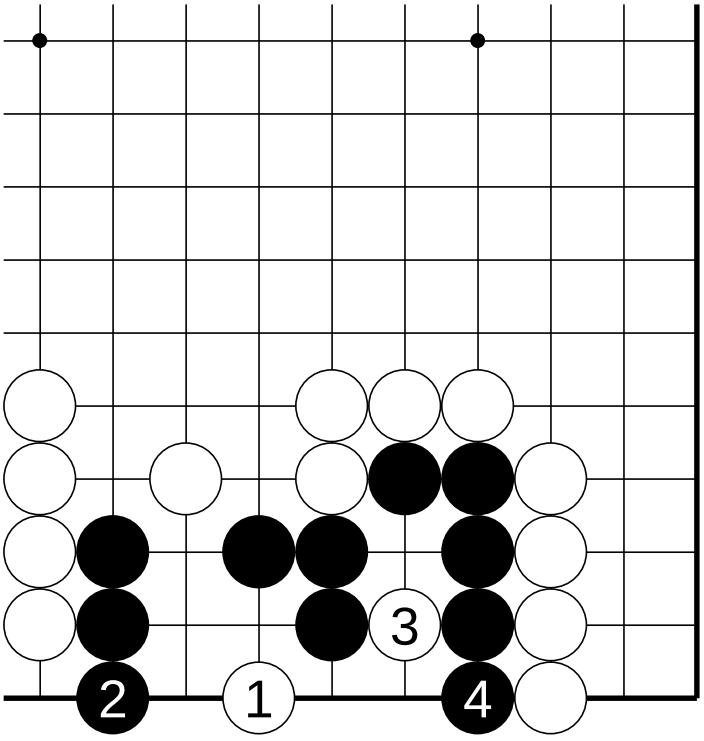
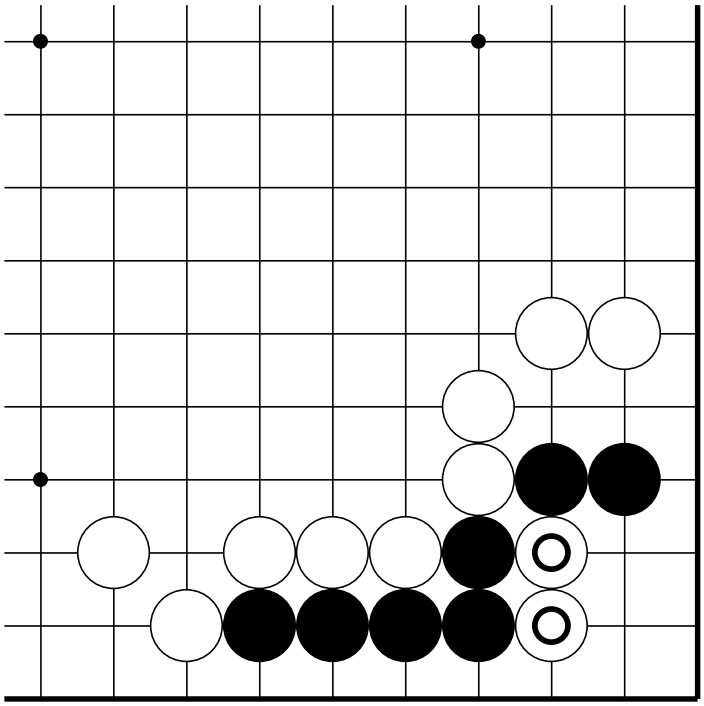


图3



基本图

第 33 型 好手 白先

基本图

角上两个白◎子被黑棋分断，与黑棋对杀是不利的。开动脑筋巧妙地点眼是重要的。

白棋走出好手来，黑棋就不能活。

图 1 正解

白 1 是杀死黑棋的要点。黑如 2 拐，则白 3 团。如图进行至白 9 可做成“刀五”黑死。

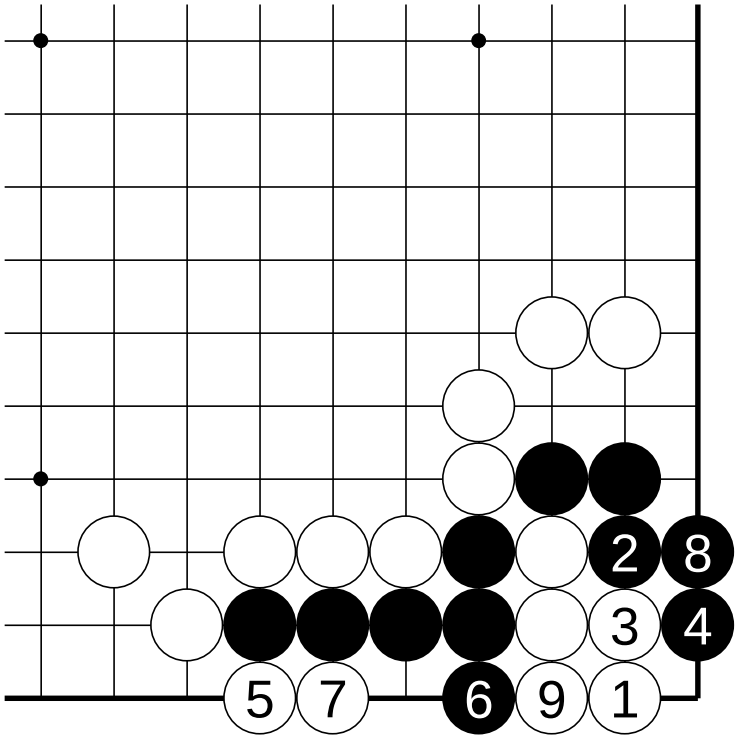


图1

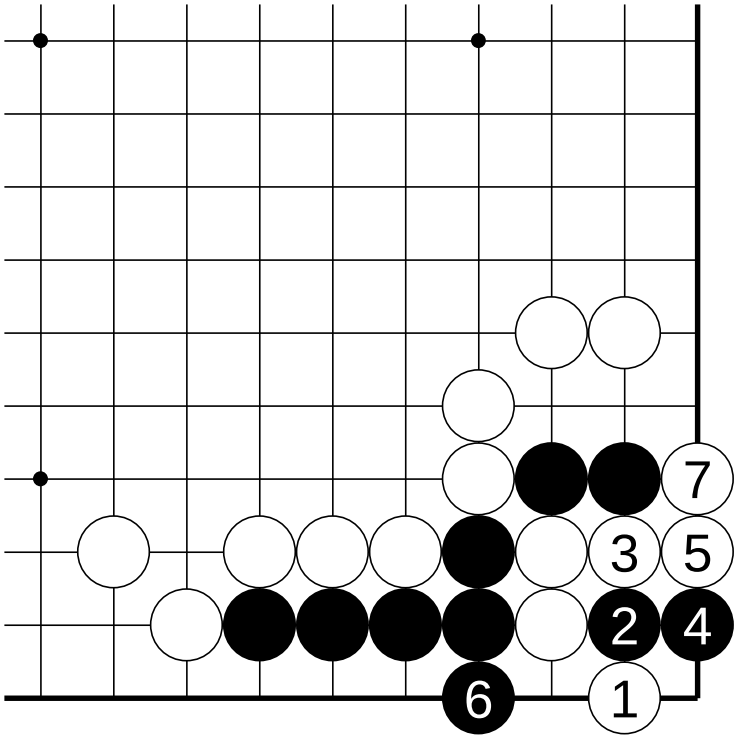


图2

图 2 变化

白 1 时，黑如 2 靠夹，则白 3 以下进行至 7，黑仍无法做活。

图 3 失败

白 1 跳下是角上对杀时常用的手筋，但在此时不成立。黑 2 挖是妙手，以下进行至黑 10，白棋被杀。

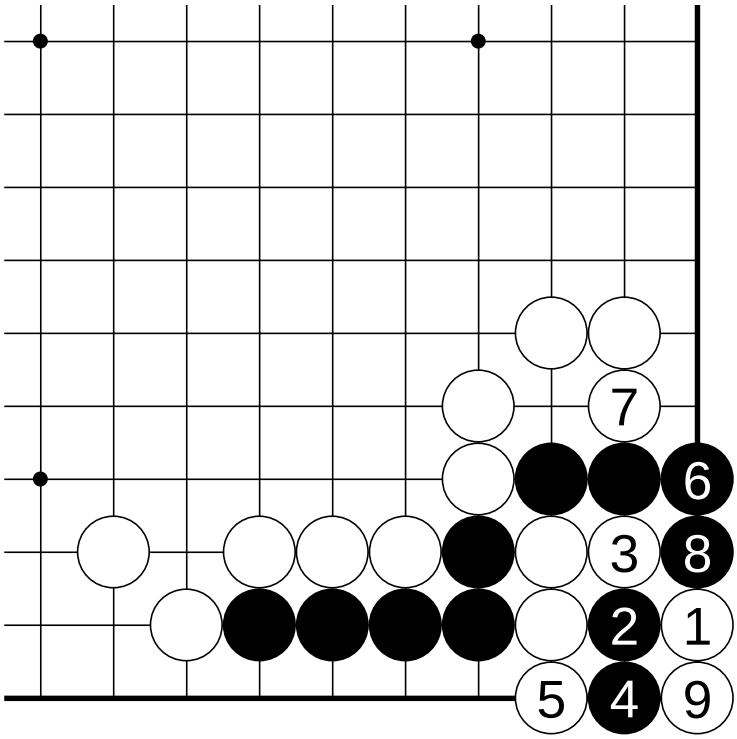
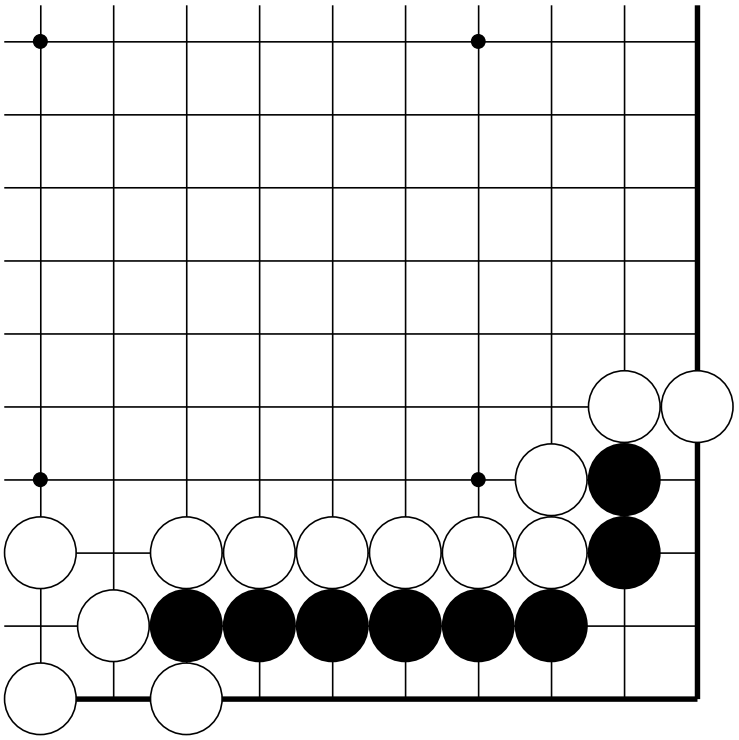


图3

10=2



基本图

第 34 型 角上的变化 白先

基本图

吃掉黑角的方法是什么？

角上的变化很复杂，须认真细算。

图 1 正解

白 1 断是杀死黑棋的第一步要着。黑 2 打，白 3 立下时，黑 4 接顽强抵抗，但白 5 长是要点。黑如 6 挡，则白 7 拐，黑 8 提二子时，白 9 再长，黑 10、12 吃白四子——

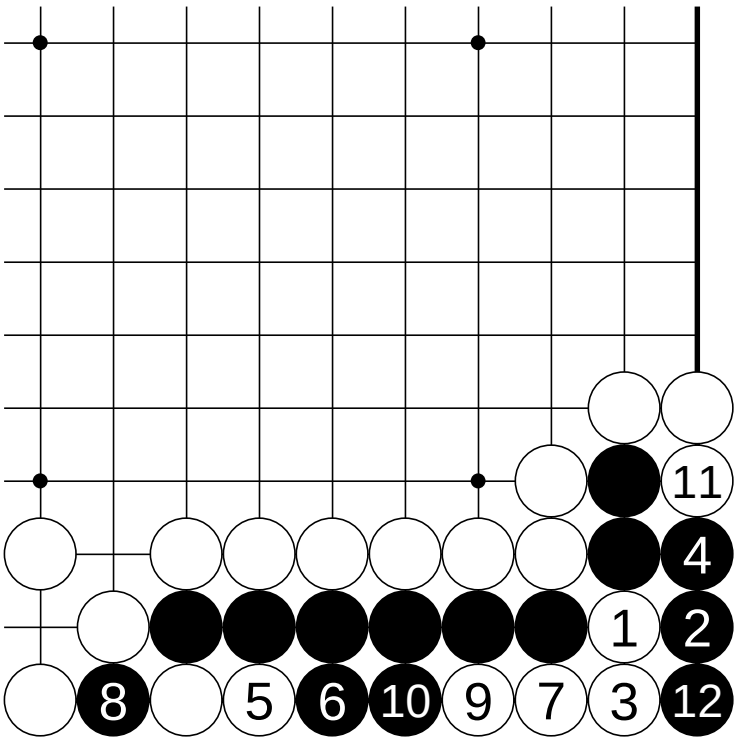


图1

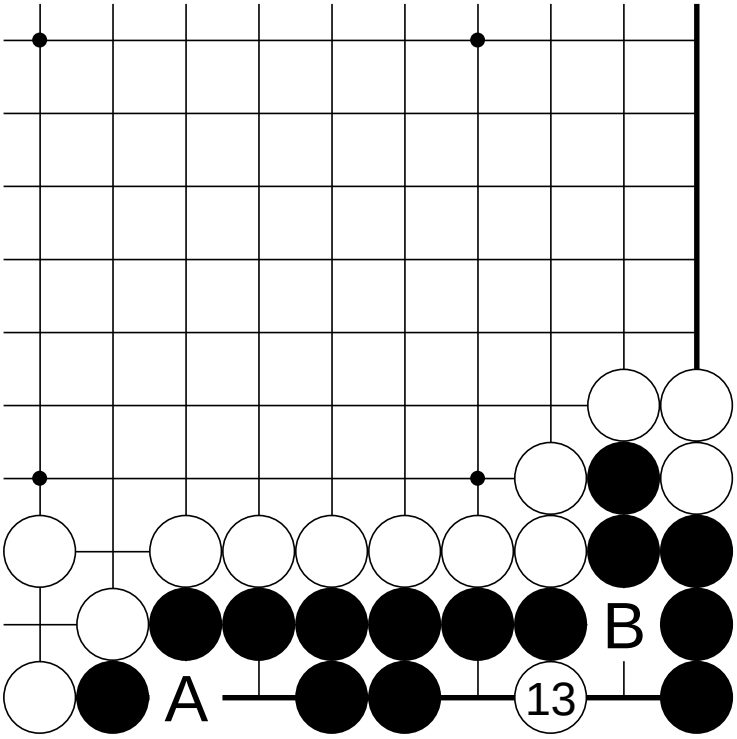


图2

图 2 续正解图

接图 1。之后，白 13 点，黑死。以后，黑若走 A，则白 B 扑；黑若走 B，白 A 提，黑怎样下都不行。

图 3 变化

正解图中黑 6 如改于本图 1 位打，则白 2 长，黑死。

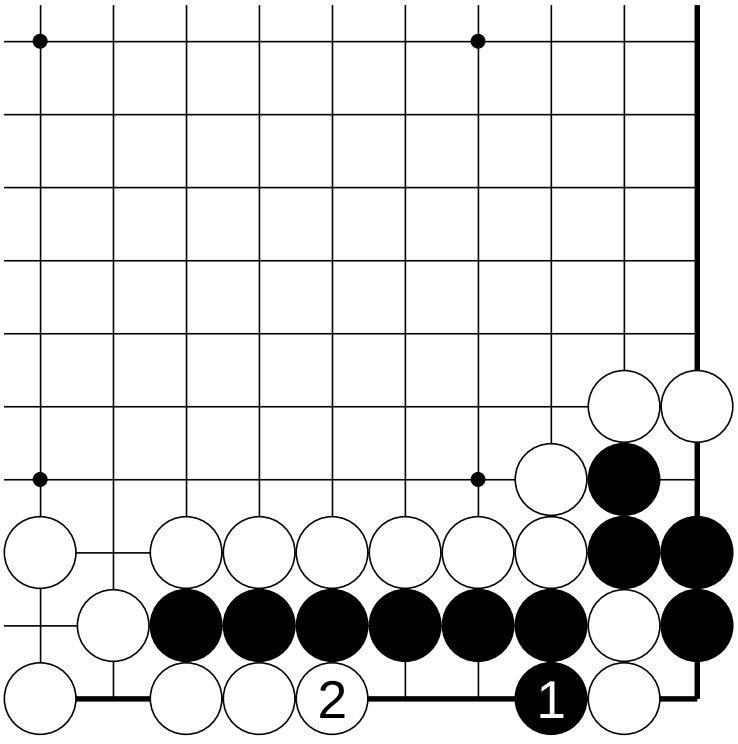


图3

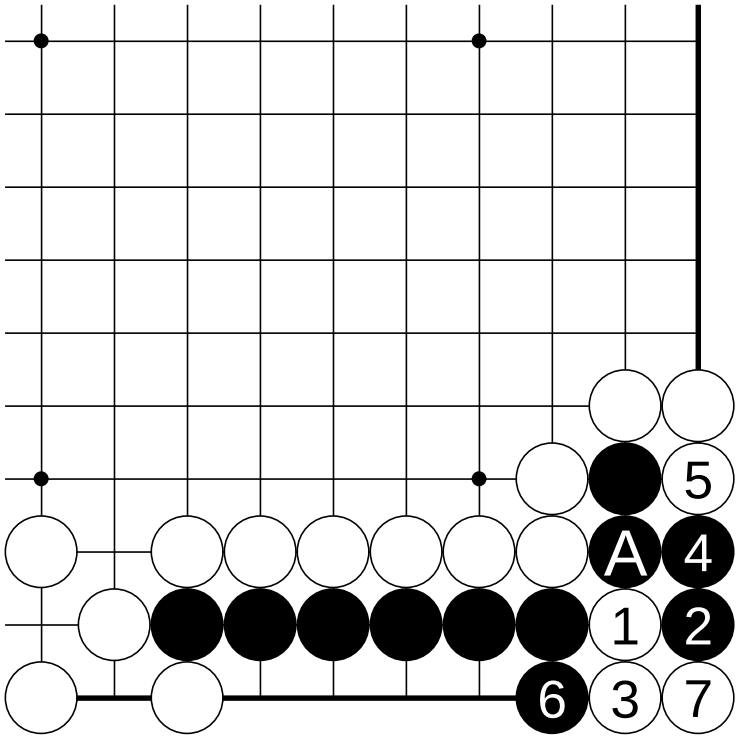


图4

❽=A

图 4 失败

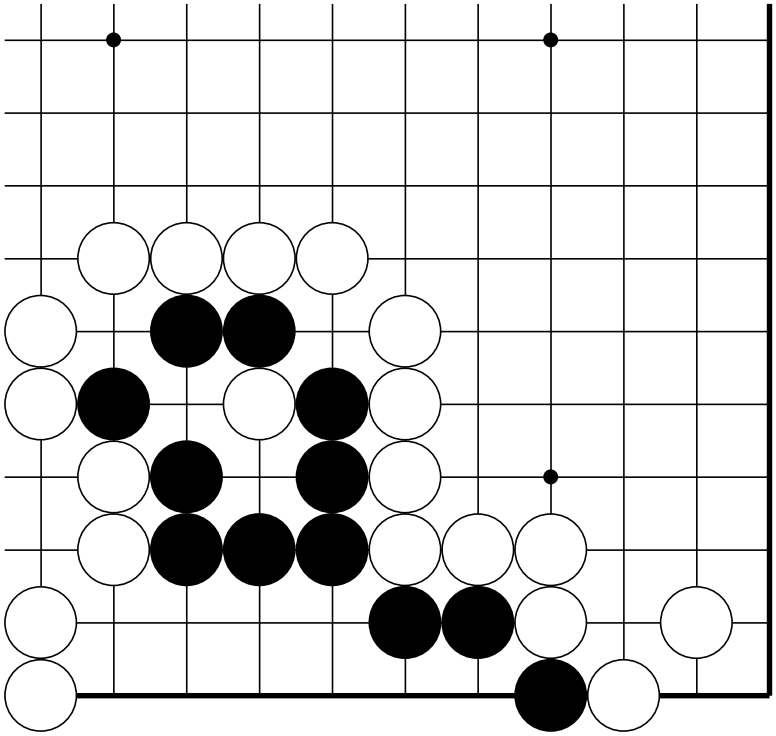
黑 4 接时，白 5 打恰好上当，黑 6 以下成“倒脱靴”，黑活。

第 35 型 破眼 白先

基本图

黑的一眼已确定，如何破下边的眼？

要点找到了，还要注意自身的弱点。本题的正解是净杀，成劫则失败。



基本图

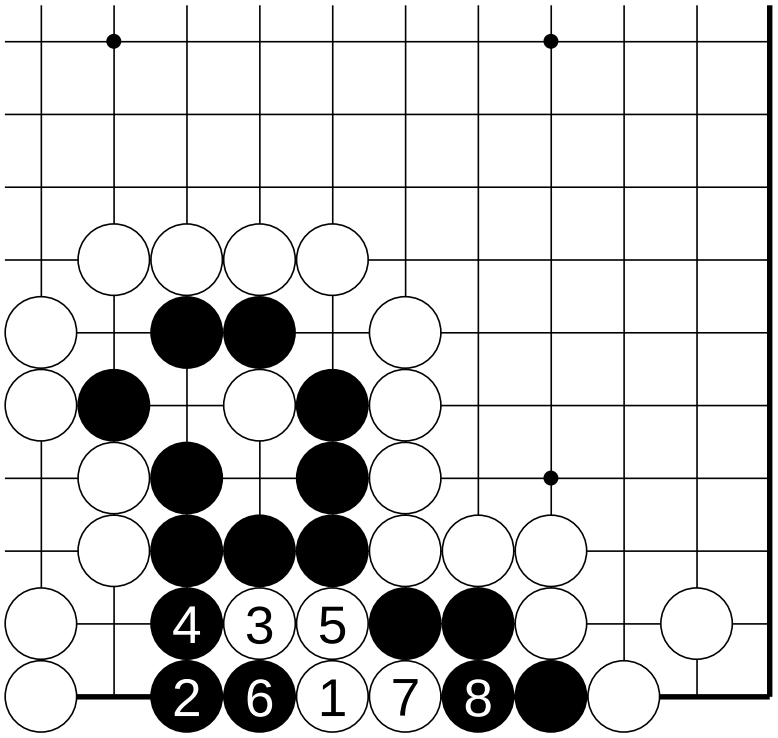


图1

⑨=⑤

图 1 正解

白 1 点是正着，黑 2 跳时，白 3 尖又是好手，以下进行至白 9，净杀黑棋。

图 2 失败 1

黑 2 跳时，白 3 断，失算。以下进行至 8 成劫，不是正解。

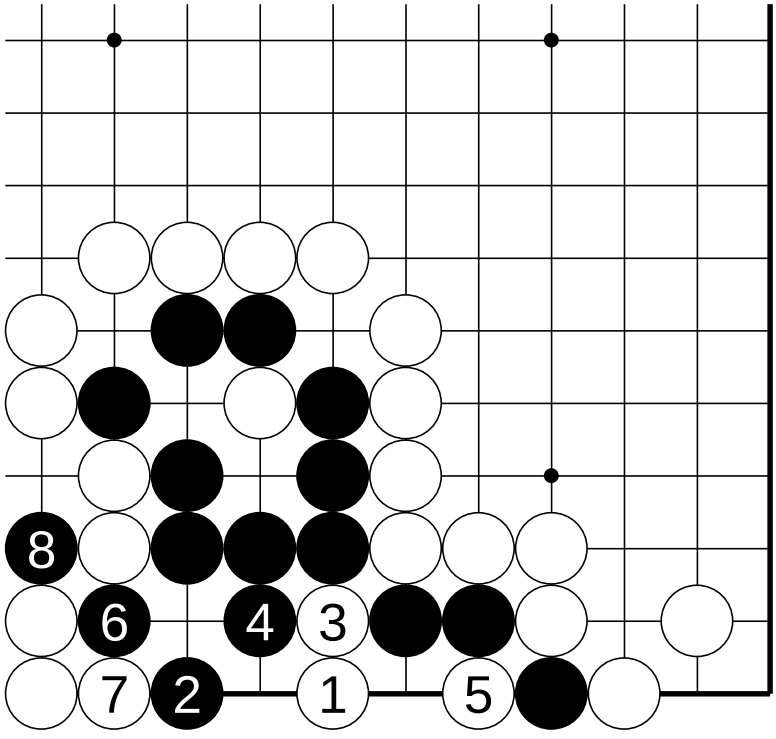


图2

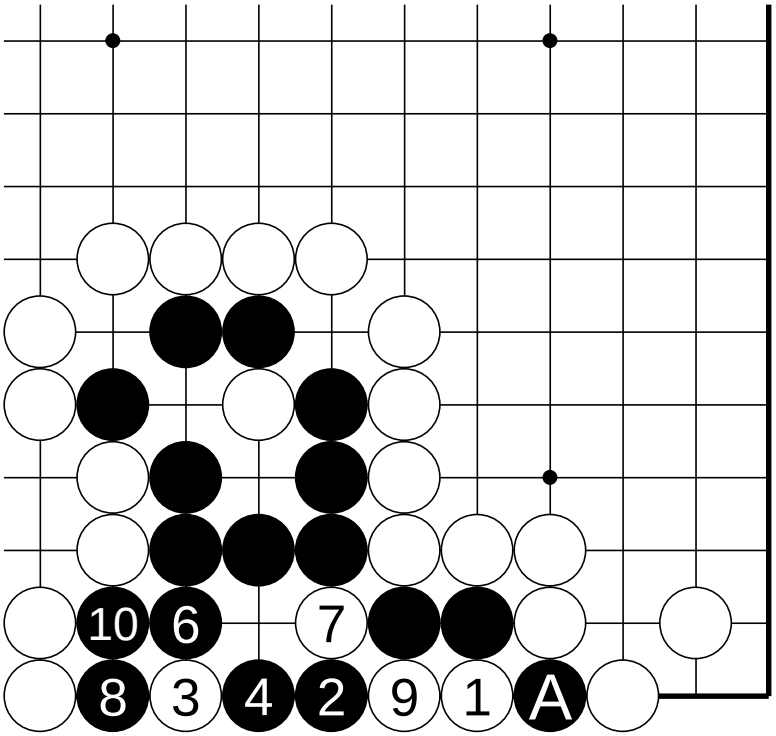


图3

⑤=A

图 3 失败 2

白 1 提一子是错着，被黑 2 虎后，再无杀黑的手段，如图进行至 10，黑净活。

图 4 失败 3

白 1 点时，黑 2 嵌是最强的抵抗。白 3 打正好上当，黑 4 反打，白 5 如走 7 位提，则黑就走 A 位，可活。如图进行至 8，成劫。

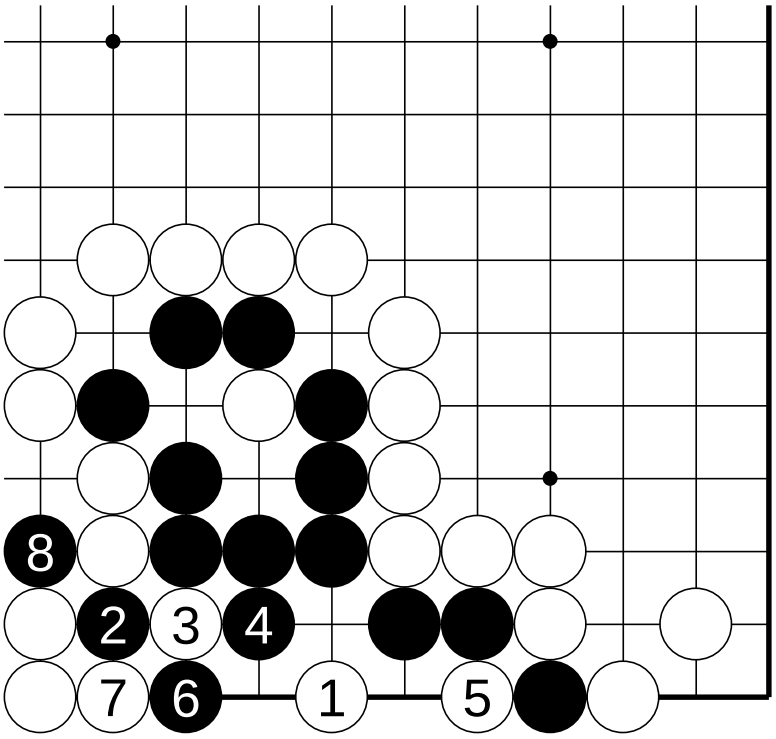


图4

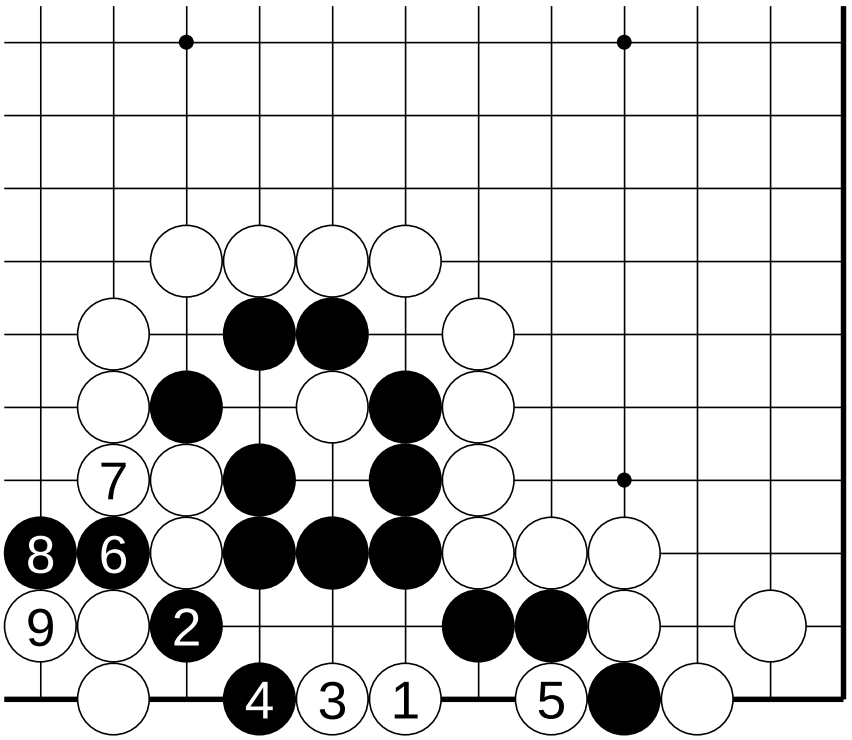


图5

图 5 正解变化

黑 2 嵌时，白 3 横，正确。黑 4 虎，白 5 渡，黑 6、8 断长时，白可于 9 位爬活，黑棋净死。

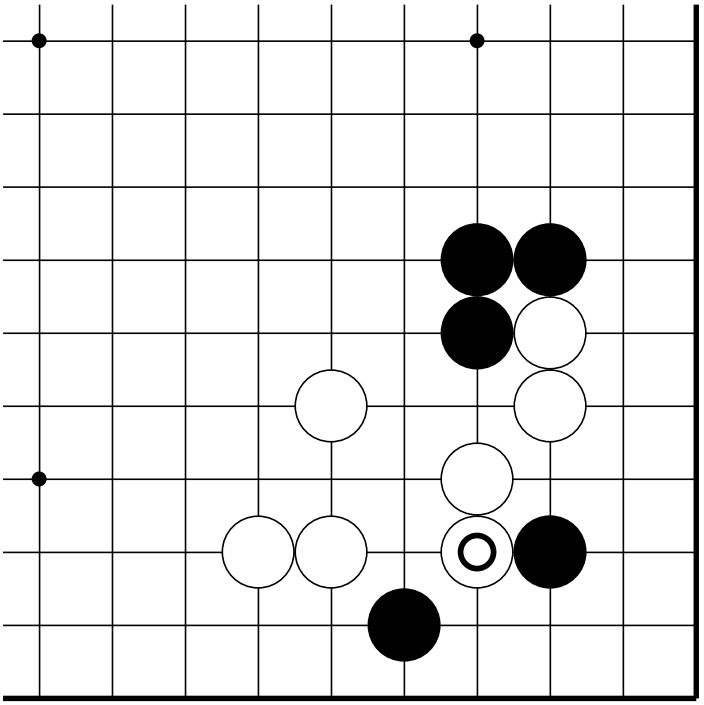
第 36 型 关键之着

黑先

基本图

白棋于◎位冲，黑应该怎样应付？

黑棋下一手是关键，走错了便不能活。



基本图

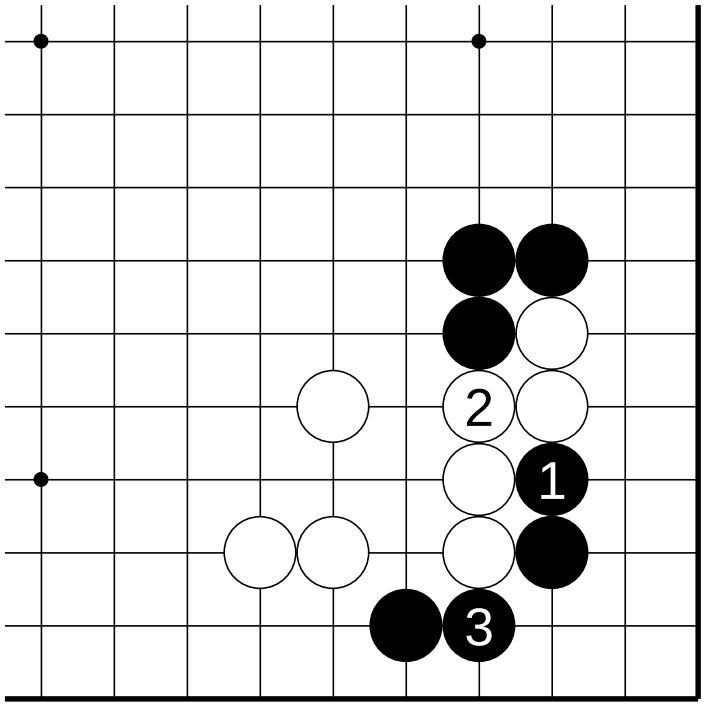


图1

图 1　正解

黑 1 是此时做活的关键之着。白 2 如粘，则黑 3 挡，即可活棋。

图 2　变化

黑 1 时，白棋如 2、4 扳粘，则黑 5 切断，白 6 长时，黑 7 跳是好手，以下进行至 9，白棋被杀。

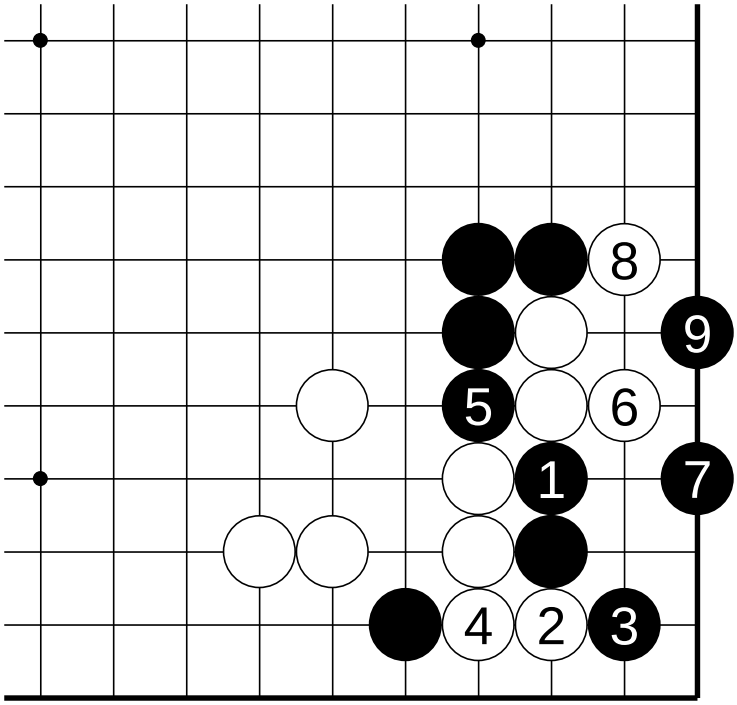


图2

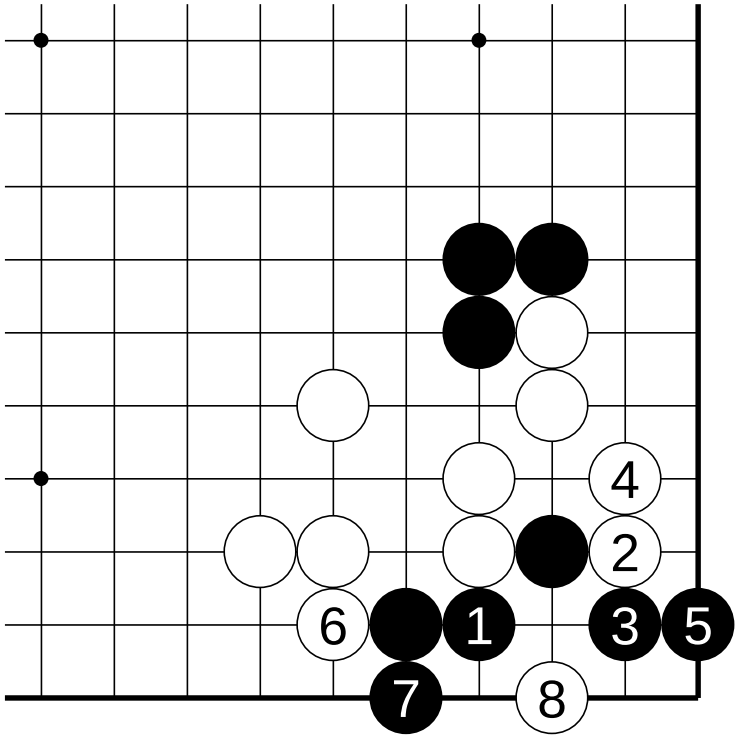


图3

图 3 失败

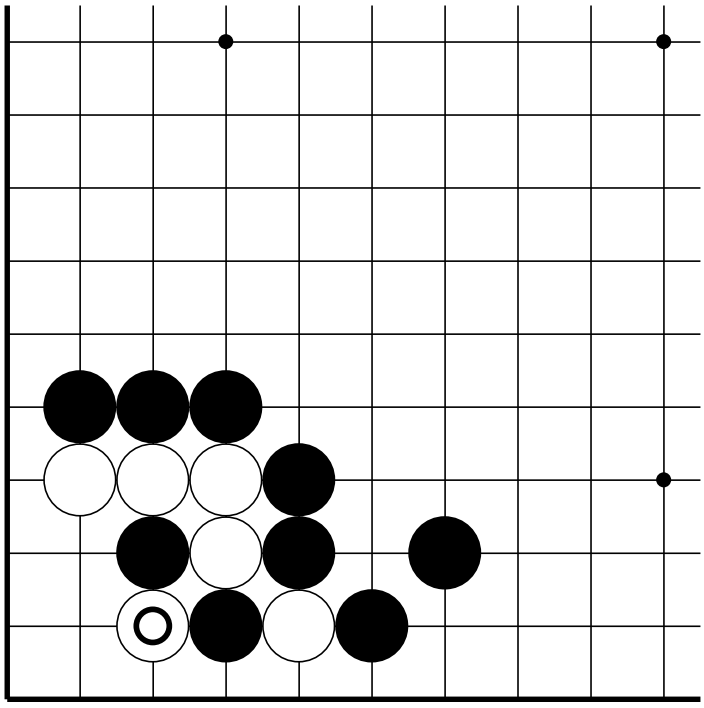
黑 1 挡，错着。白 2 夹是杀黑的要着，黑 3 以下进行至白 8，黑死。

第 37 型 仔细计算 黑先

基本图

现在白在◎位打，好像已经活了。

但是，只要用冷静的态度仔细计算，就会发现杀死白棋的手段。



基本图

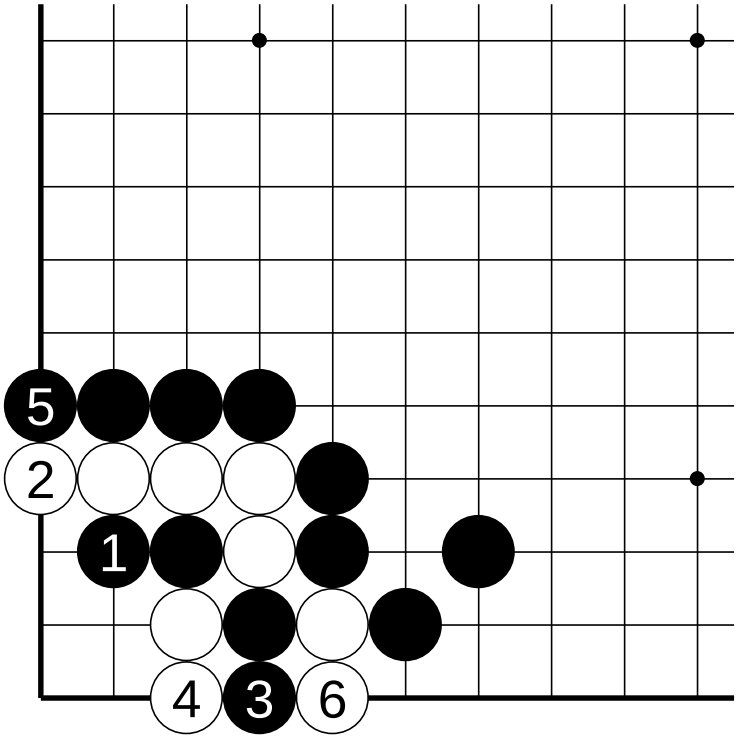


图1

图 1 正解

黑 1 长是唯一可以杀白的要着。白 2 立是必然之着，此时，黑 3 长是好手。白 4 如打，则黑 5 叫吃，白 6 提二子——

图 2 续正解图

接图 1。黑 7 扑，以下进行至 13 止，角上成“刀把五”白死。

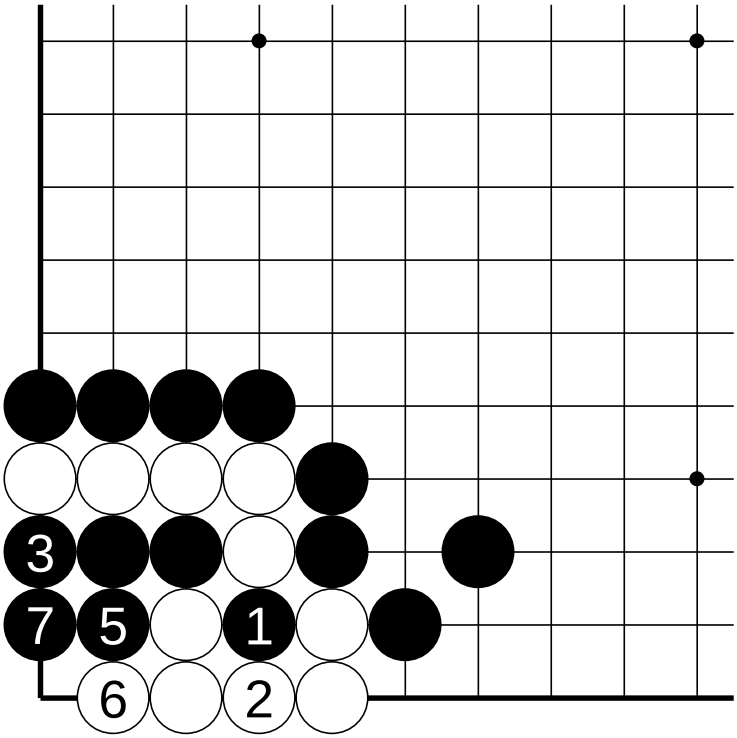


图2

4=1

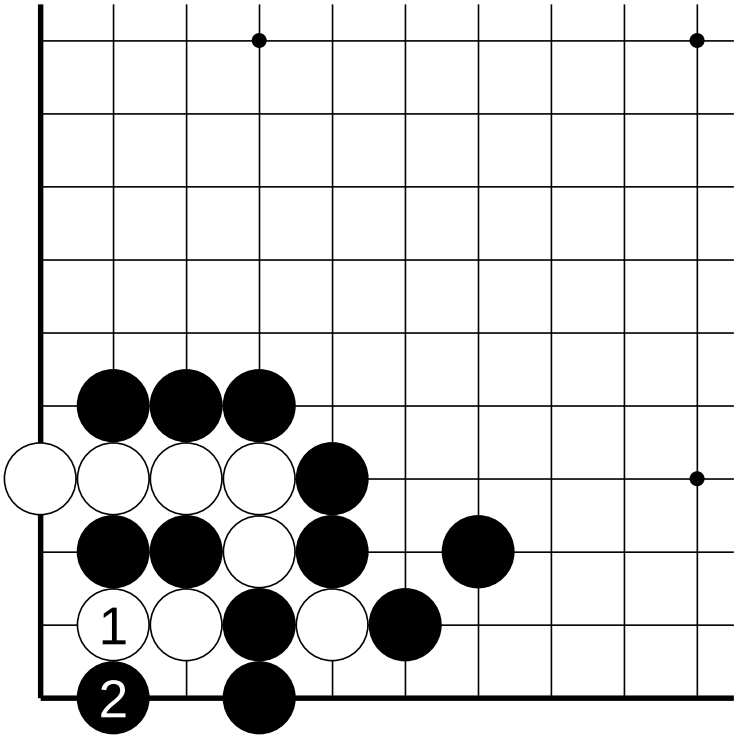


图3

图 3 变化

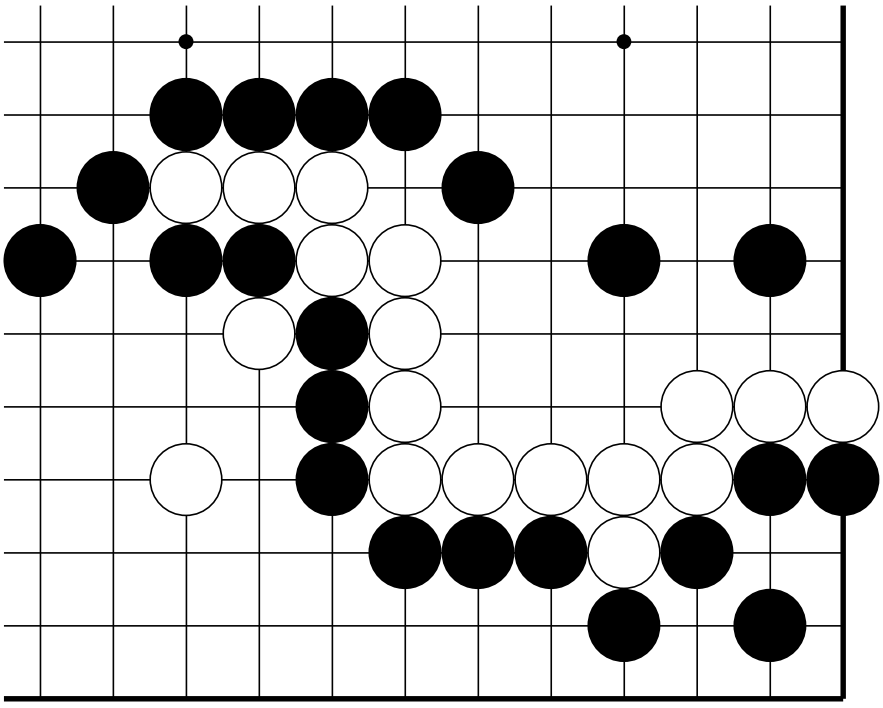
图 1 的白 4 如改于本图 1 位打，则黑 2 夹，白仍是死棋。

第 38 型 手段 白先

基本图

用什么手段救出被围的白棋？

由于黑形也有缺陷而发现妙手，就能解决问题。



基本图

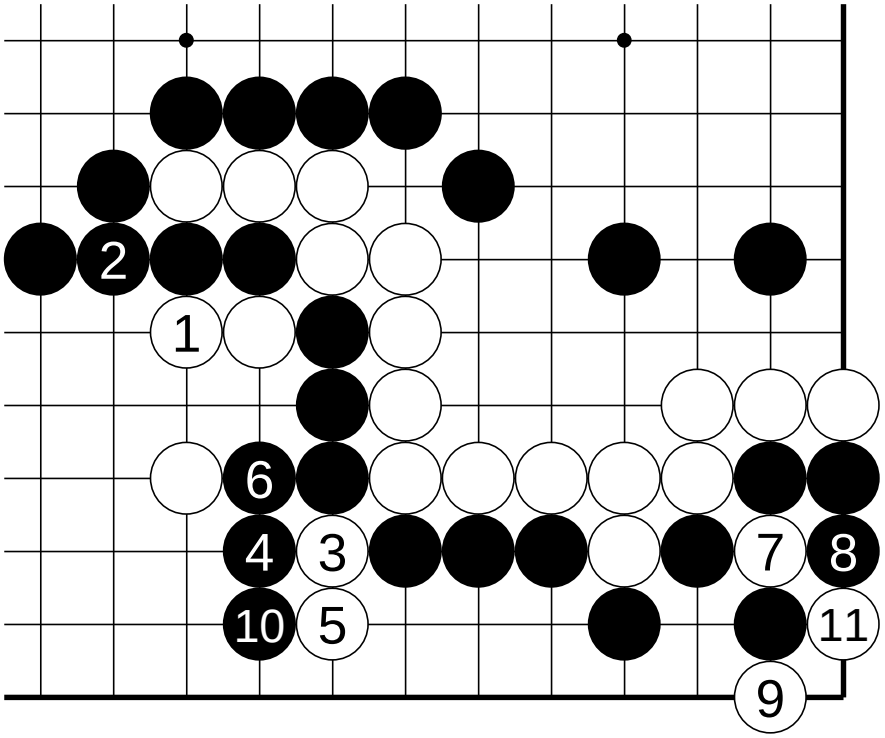


图1

图 1 正解

白 1 打、3 断是正解。黑 4 打、6 粘后，白 7 扑、9 点是妙手，黑 10 只好挡，白 11 扑入成劫是正解。

图 2 变化

图 1 的黑 10 若改为本图 1 位粘，则白 2 断，4 立是好手。黑 5 如改于 A 位打，则白 B 位扑入，仍成大劫。如图以下进行至白 12 止，黑子被杀。

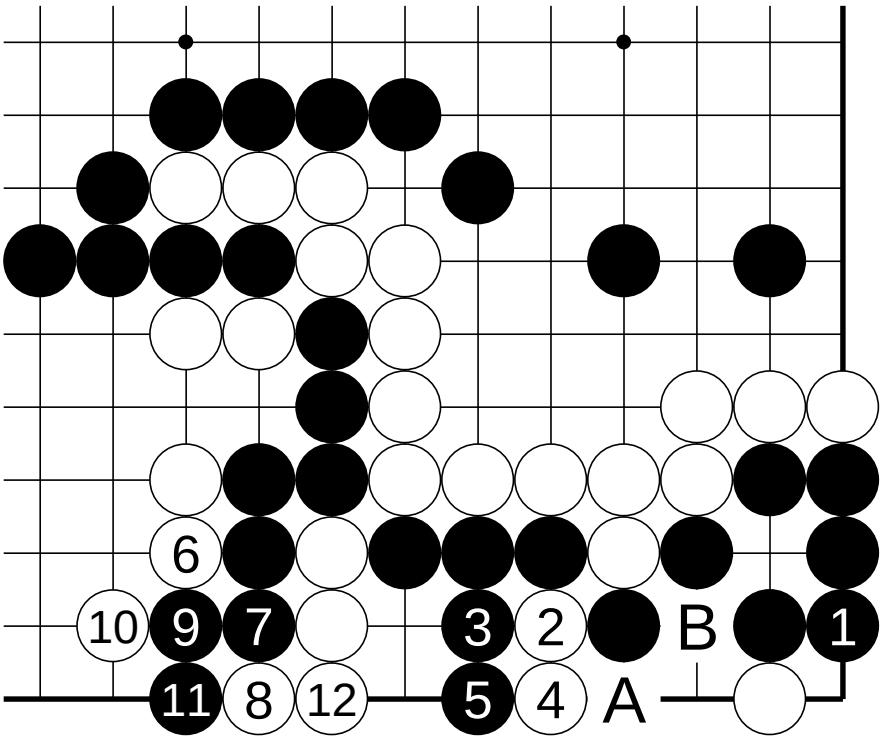


图2

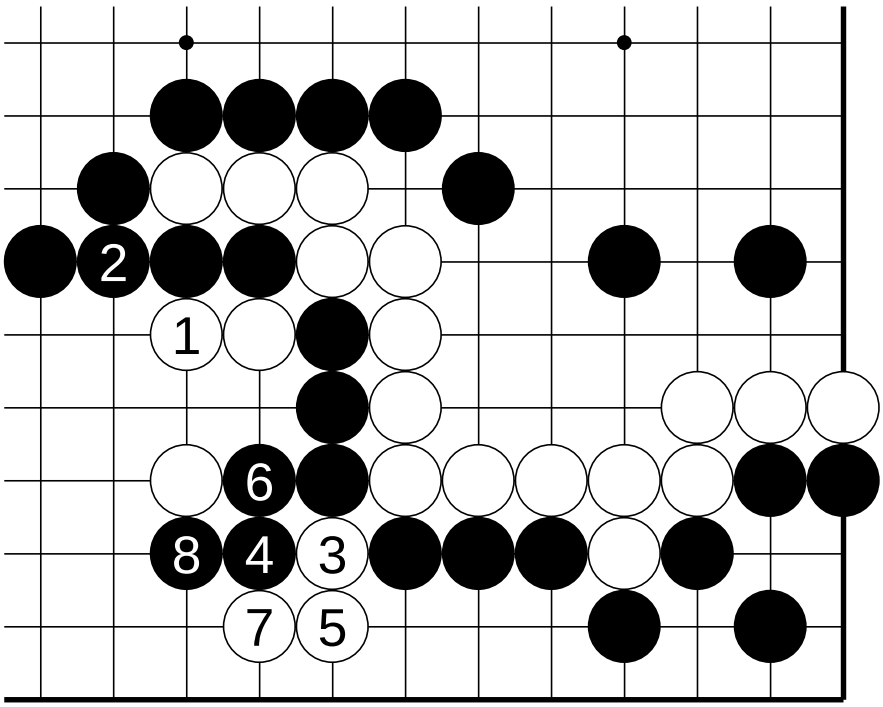


图3

图 3 失败

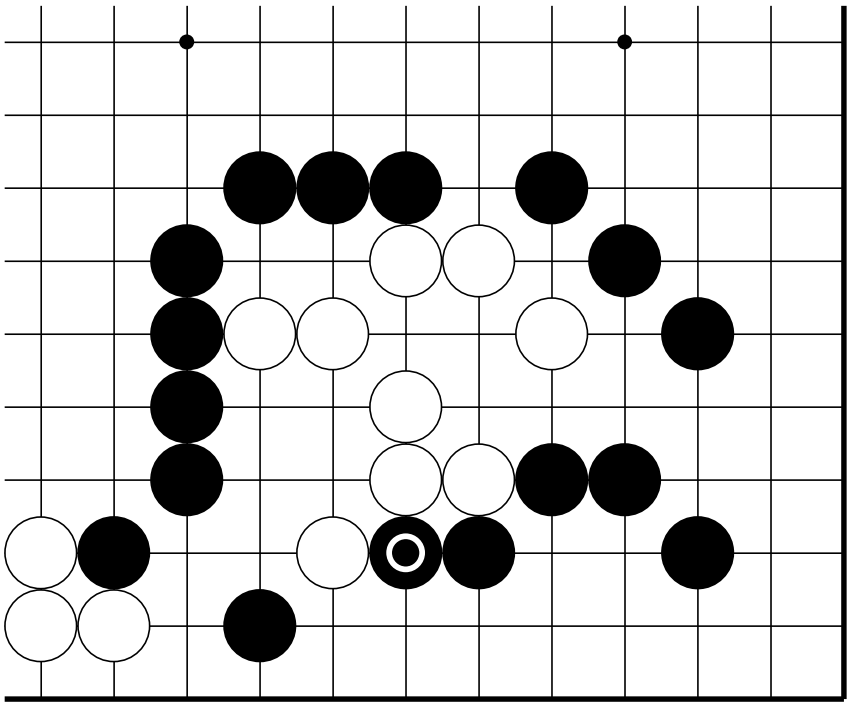
此图由于白棋没有抓住黑棋的弱点，没有看清角上的变化，而盲目行动，进行至黑 8，白再无合适的手段了。

第 39 型 巧妙的手段 白先

基本图

现在黑在◎位挤，白应怎样下？

看起来，白活棋并不难。但是，没有巧妙的手段，就不能活。



基本图

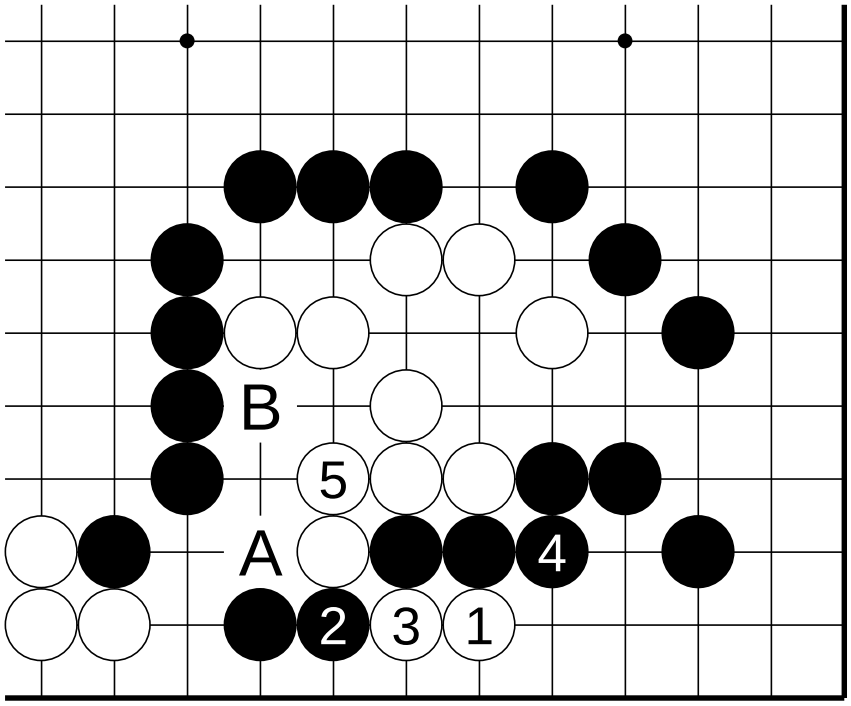


图1

图 1　正解

白 1 夹，妙手！黑如 2 挡，则黑 3 断打后，再于 5 位粘，以后白 A 位冲断与 B 位做眼，必得其一。

图 2　变化

黑 2 如粘，则白 3 也粘，黑 4 强行破眼时，白 5 冲，即可突围。

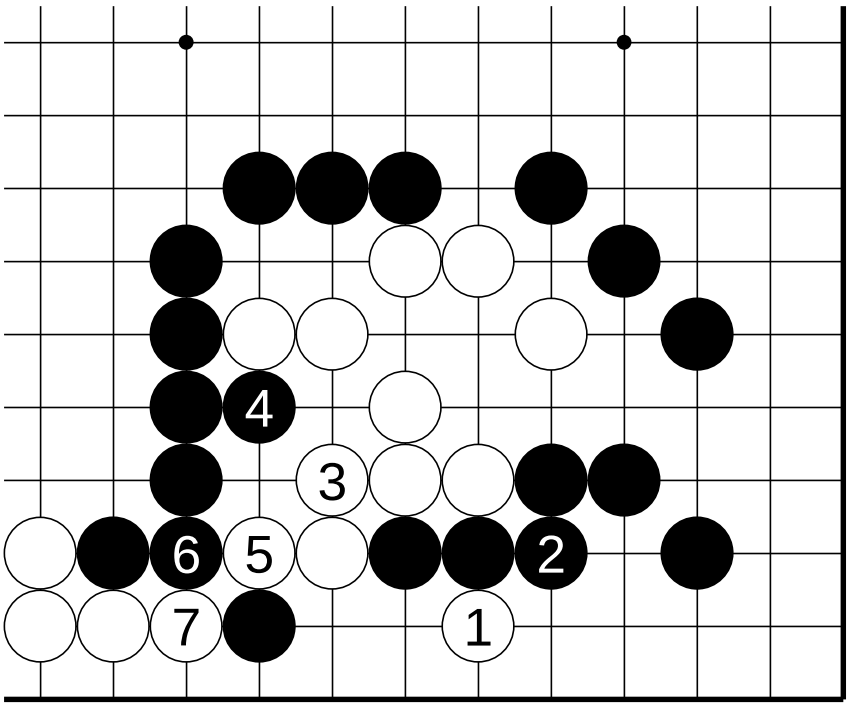


图2

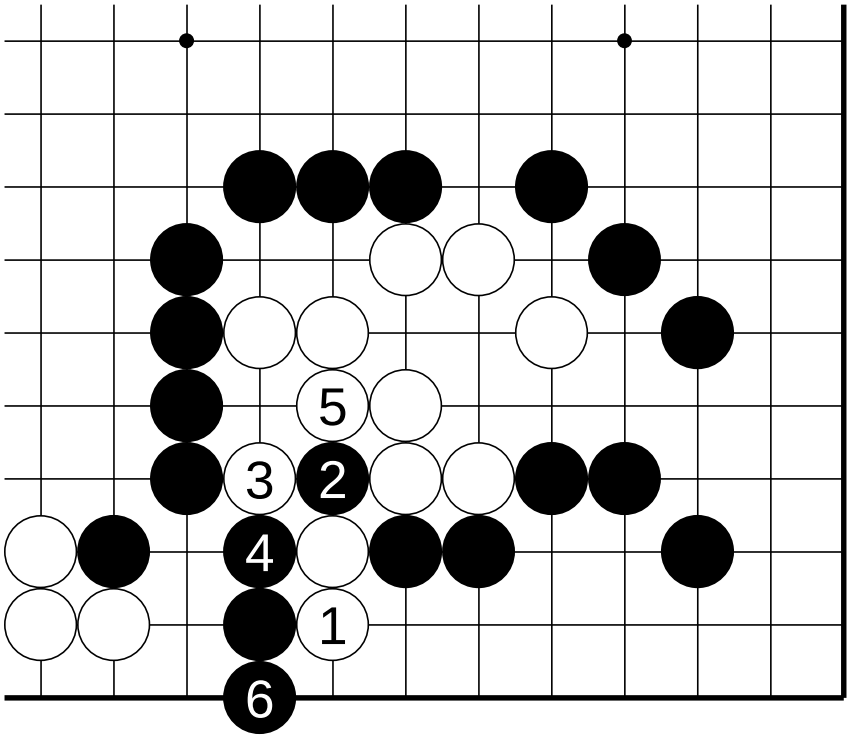


图3

图 3 失败

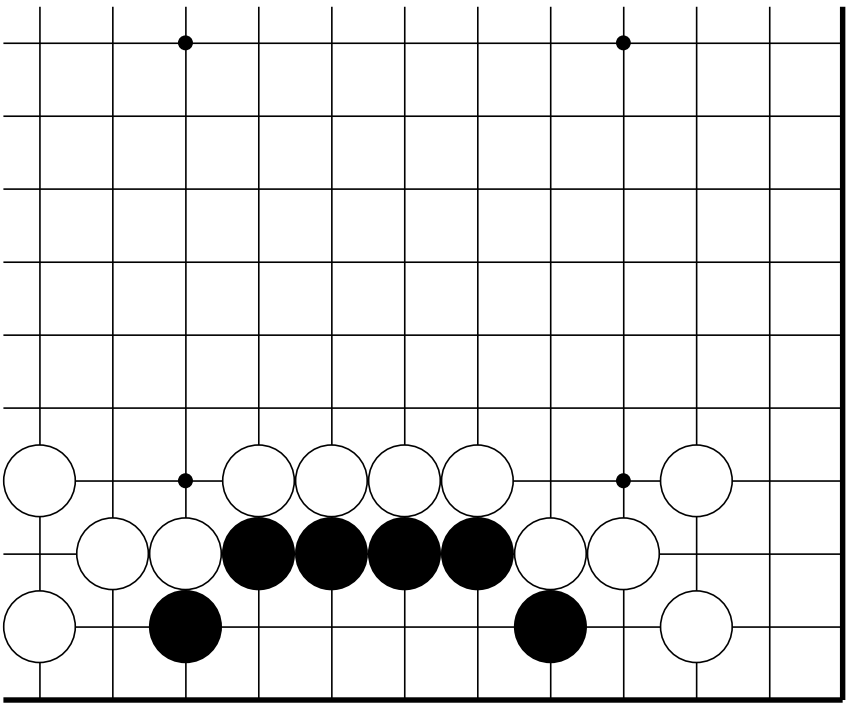
白 1 长，失策。此时，黑 2 断是好手，进行至 6，白死。

第 40 型 攻击的目标 白先

基本图

黑白左右的棋形相同。白棋应从哪里攻击才好呢？

常言说，“左右同型中央有棋”，但在此时并不实用。



基本图

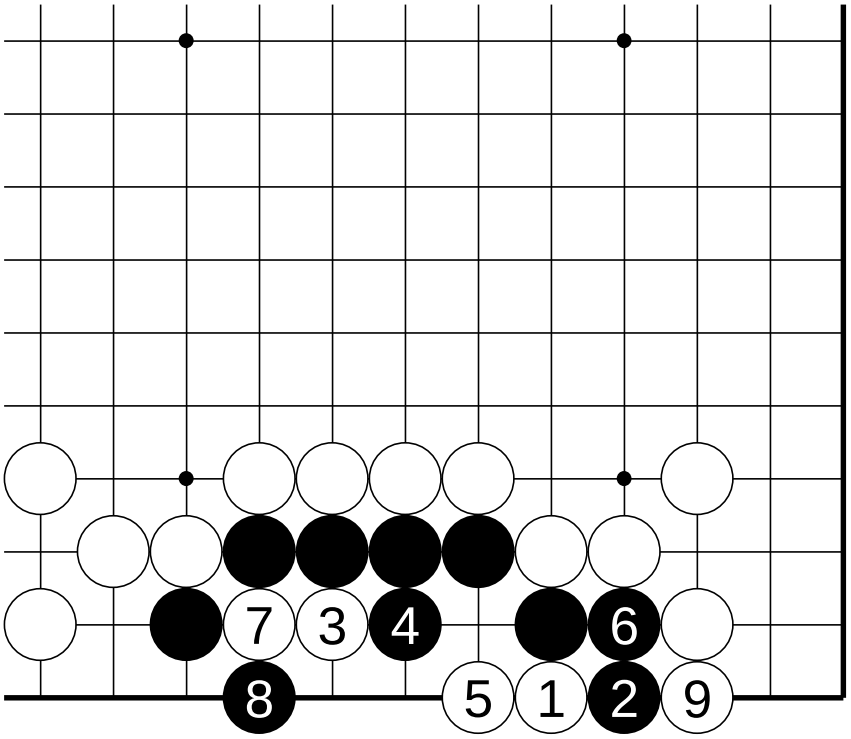


图1

图 1　正解

白 1 夹是好手。黑如 2 外打，则白 3 点，次序正确。黑 4 如挡，则白 5 长，至 9 黑死。

黑 4 如改于 7 位粘，则白 5 位长，黑同样是死棋。

图 2　变化

白 1 夹时，黑如改于 2 内打，则白 3 退后，黑已无法做活。

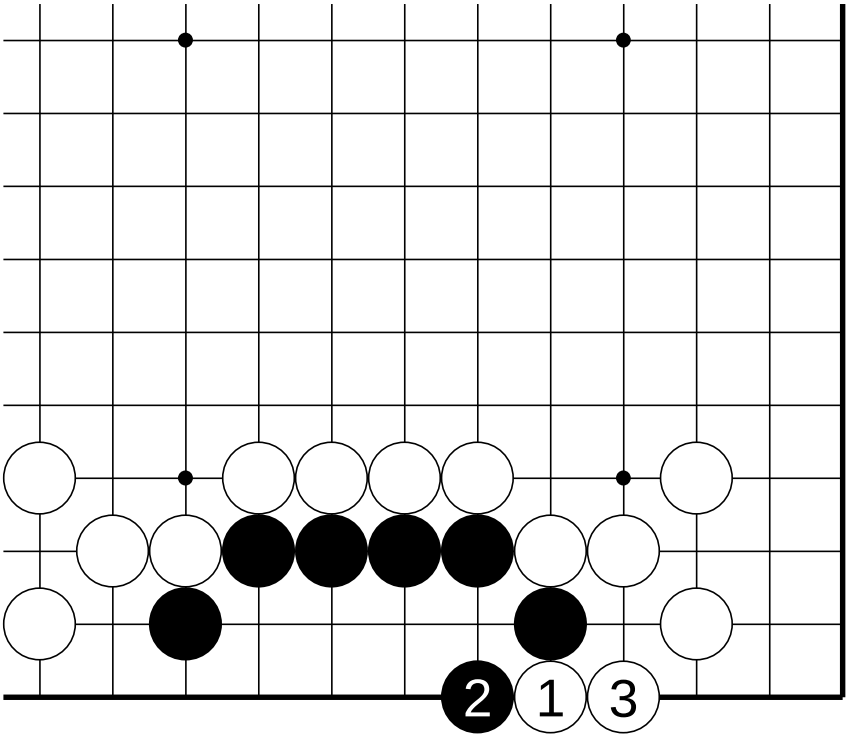


图2

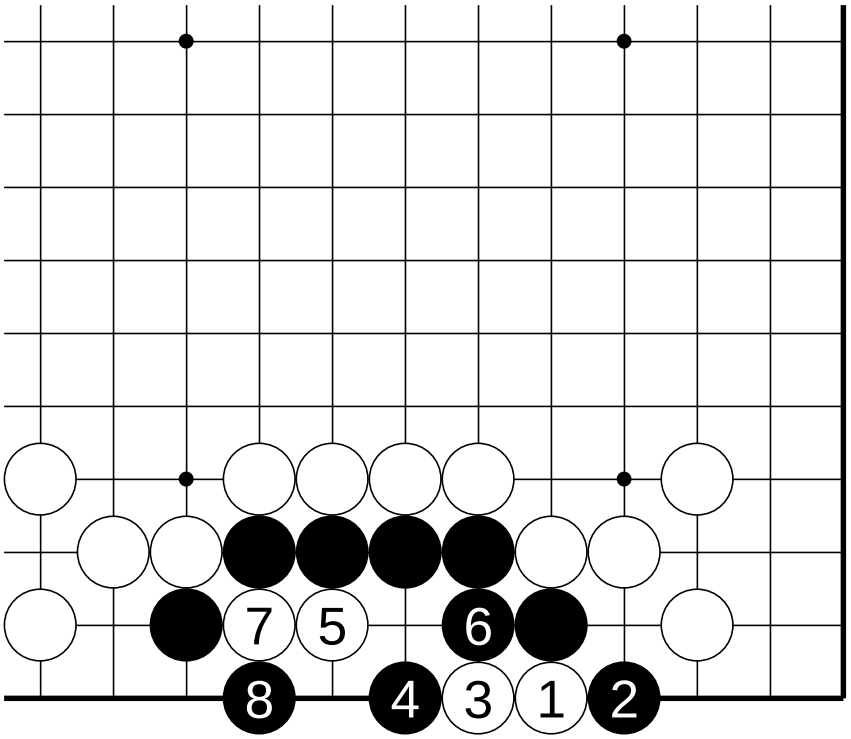


图3

图 3 失败

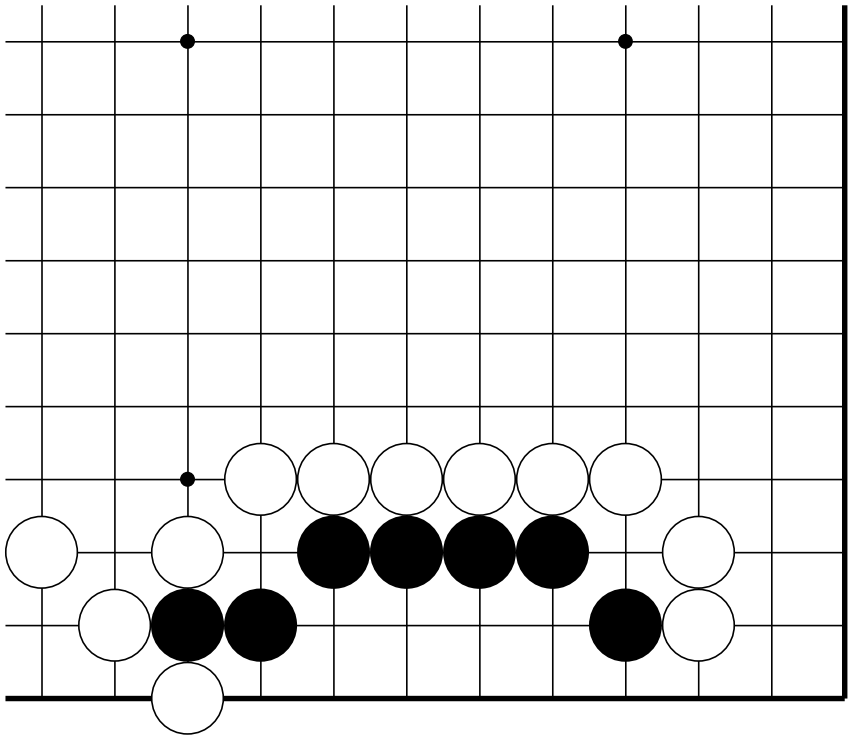
黑 2 外打时，白 3 先长，次序有误。黑 4 以下进行至 8 为止，黑净活。

第 41 型 施展手段 白先

基本图

下边黑棋有问题，白棋增氧施展手段？

这是需要认真计算的问题，请考虑出最后结果。



基本图

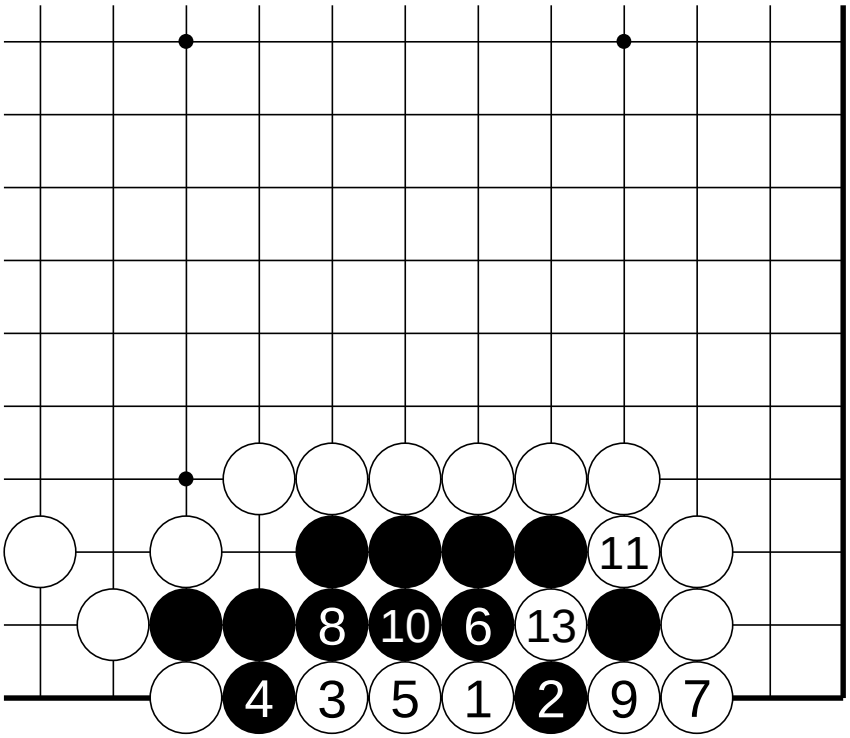


图1

12=5

图 1　正解

白 1 是破眼的要着。黑 2 时，白 3 跳是好手。黑 4 挡是正着，以下进行到 13 成劫。

过程中，黑 4 如于 5 位扑，则白就在 6 位长，黑净死。

图 2　变化

白 1 时，黑 2 如立下，则白 3 以下进行至 9，仍是劫。

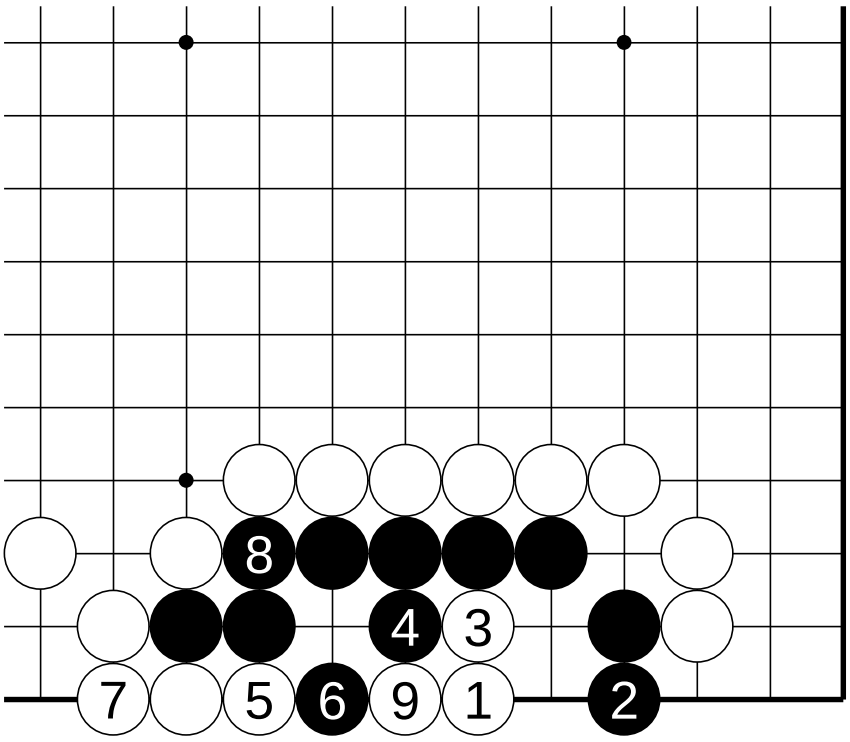


图2

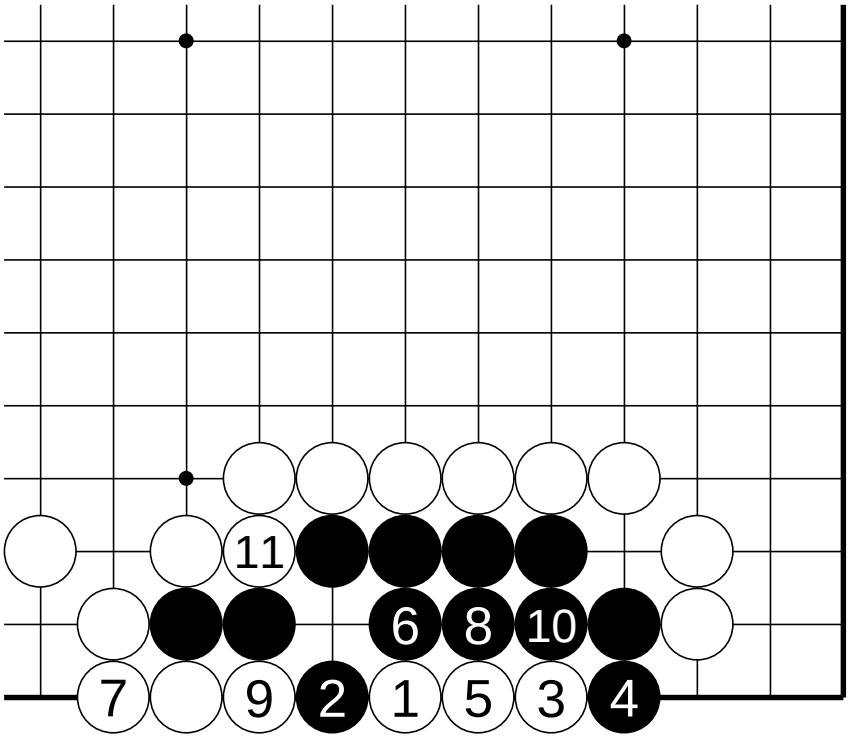


图3

12=5

图 3 失败

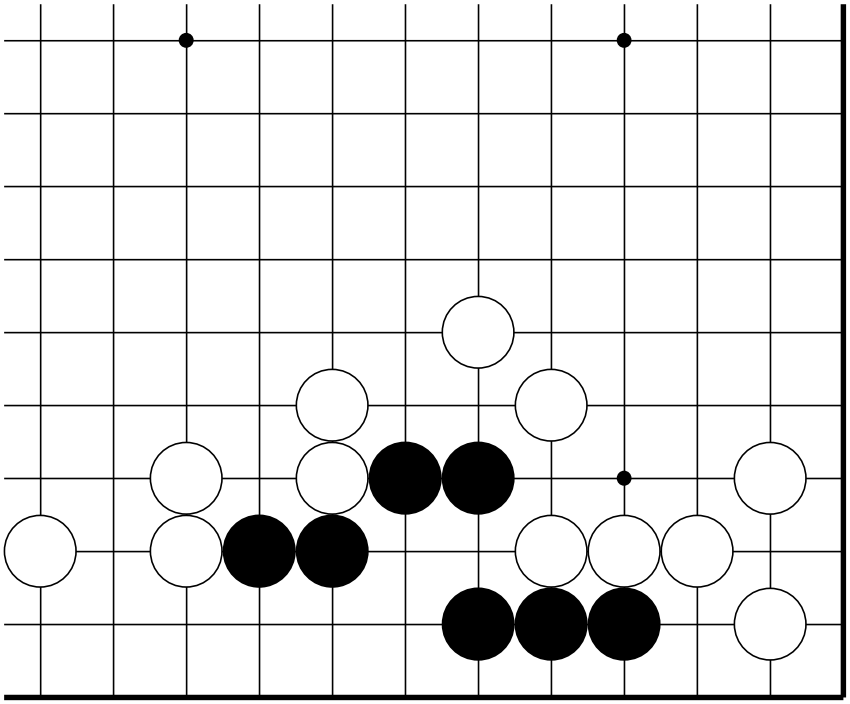
白 1 选点错误，以下进行到黑 12，黑棋净活，白失败。

第 42 型 沉着的应手 白先

基本图

如要正确地解决问题，须冷静沉着地计算手筋，否则会失败。

要使黑的韧劲得不到施展。



基本图

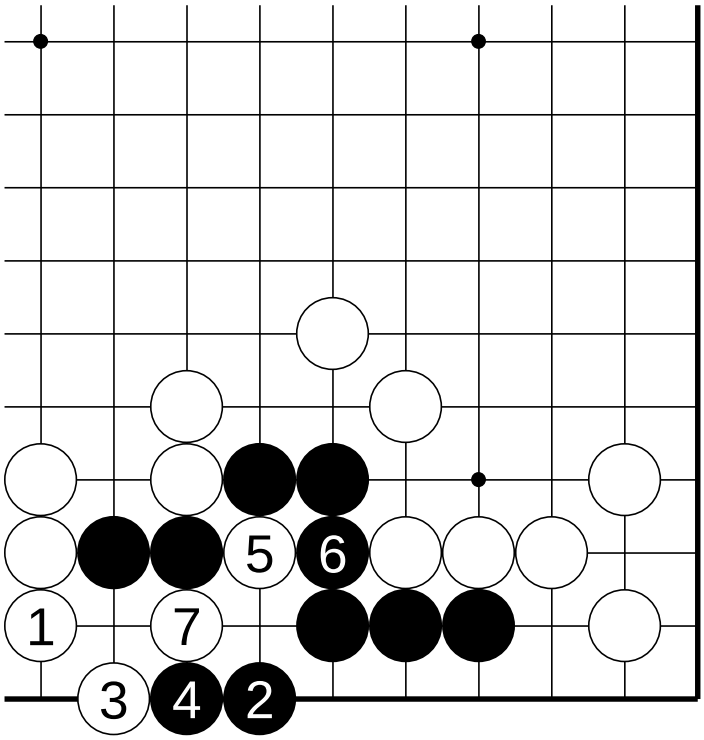


图1

图 1 正解

白 1 立是沉着的好手。黑 2 尖后，白 3 尖、5 切是绝好的次序。至 7，净杀黑棋。

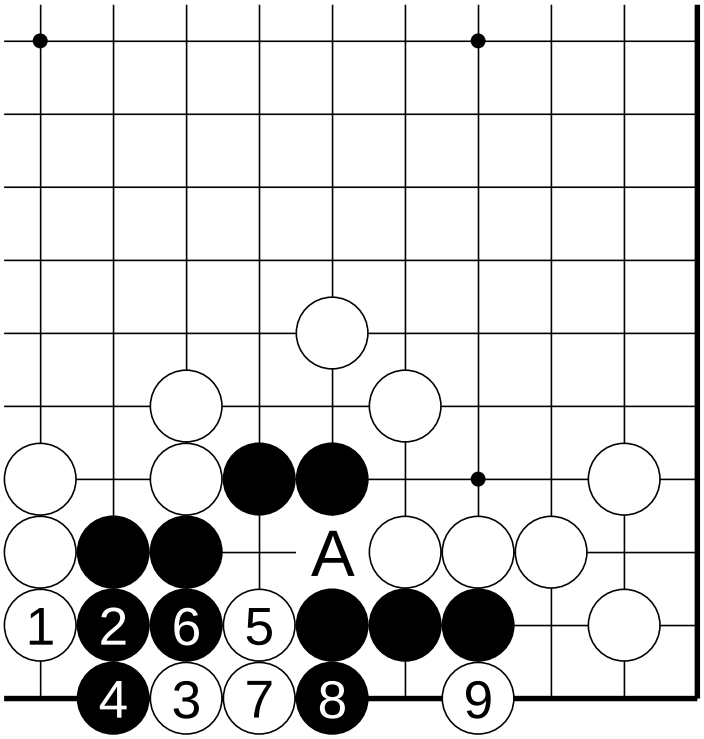


图2

图 2 变化

白 1 立时，黑 2 如挡，则白 3 点入，黑已无法做活。又，黑 4 如于 7 位尖靠，则白于 5 位打后，再于 A 位冲，黑仍被净杀。

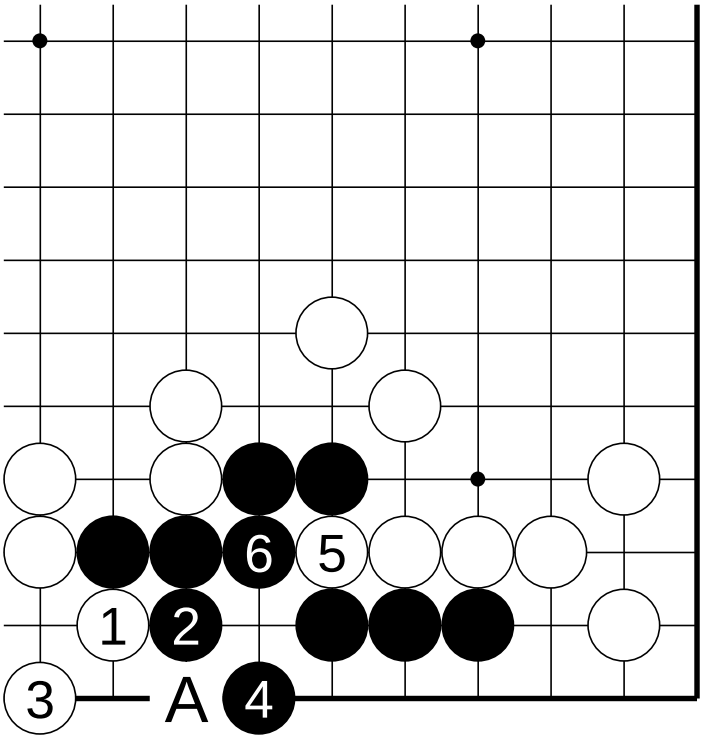


图3

图 3 失败

白 1 扳、3 虎不是最好的手段，进行至黑 6，白只能于 A 位抛劫杀黑，故不是正解。

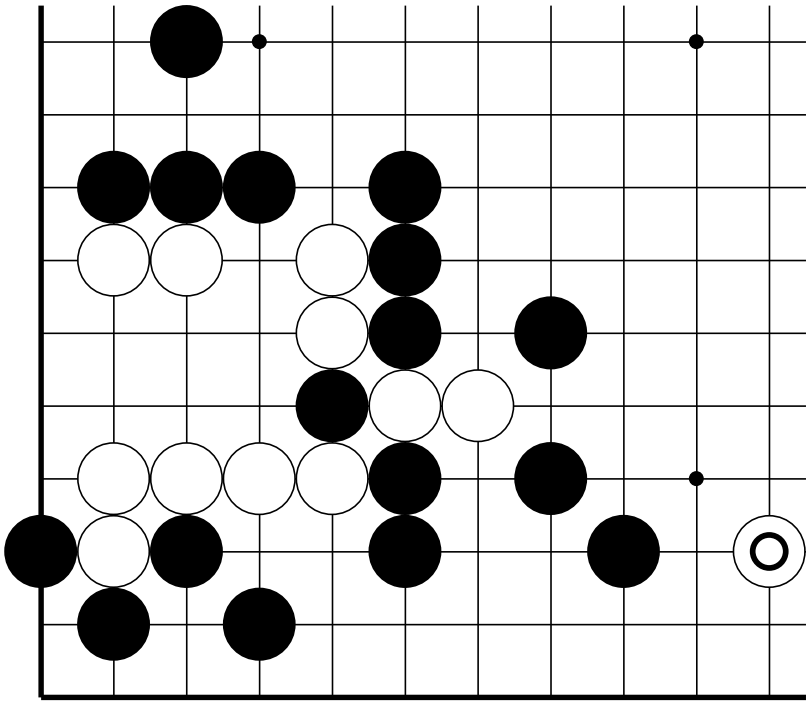
第 43 型 外边一子的作用 白先

基本图

白棋怎样才能做活？

被包围的白棋与外边的白◎一子好像毫无关系，其实不然。

只要找到黑棋的弱点，就能使白◎子发挥作用。



基本图

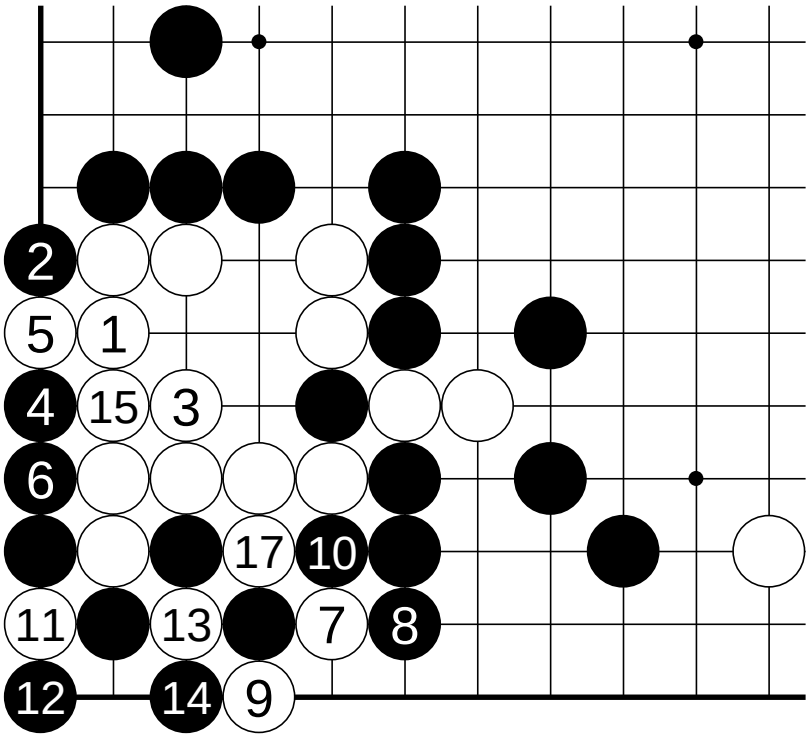


图1

16=11

图 1　正解

白 1 曲，正确，只此一手。黑 2 扳时，白 3 做眼是好手。黑 4 如点啥白棋，白 5、7、9、11、15 是绝好的次序，进行至 17 成大劫，白方成功。

图 2　变化 1

图 1 黑 8 若改于本图 1 位冲断，如图进行至 13，仍是劫。又，黑 13 若改于 8 位粘劫，则白就在 A 位打，经黑 2，白 B，黑棋被杀。

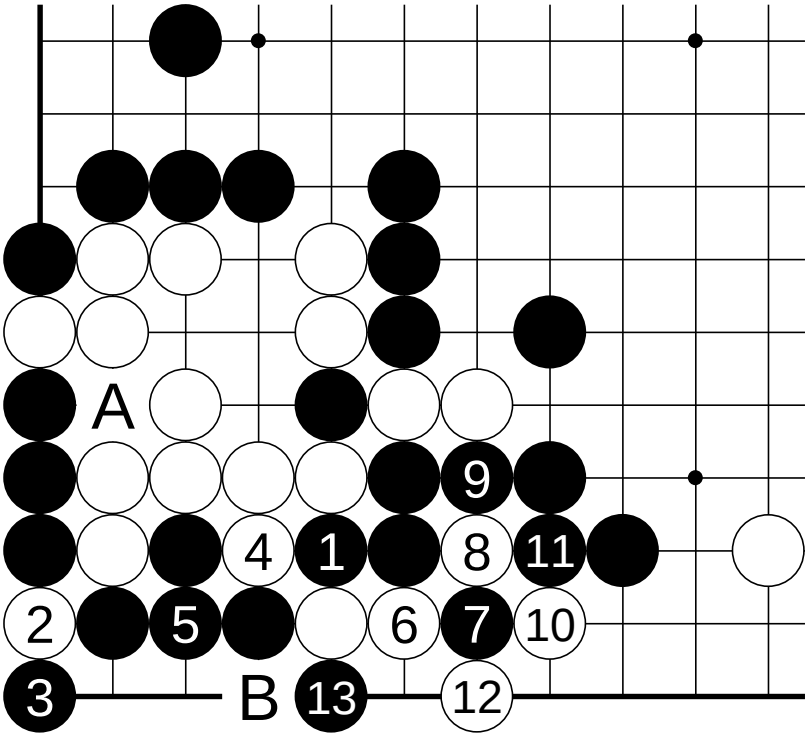


图2

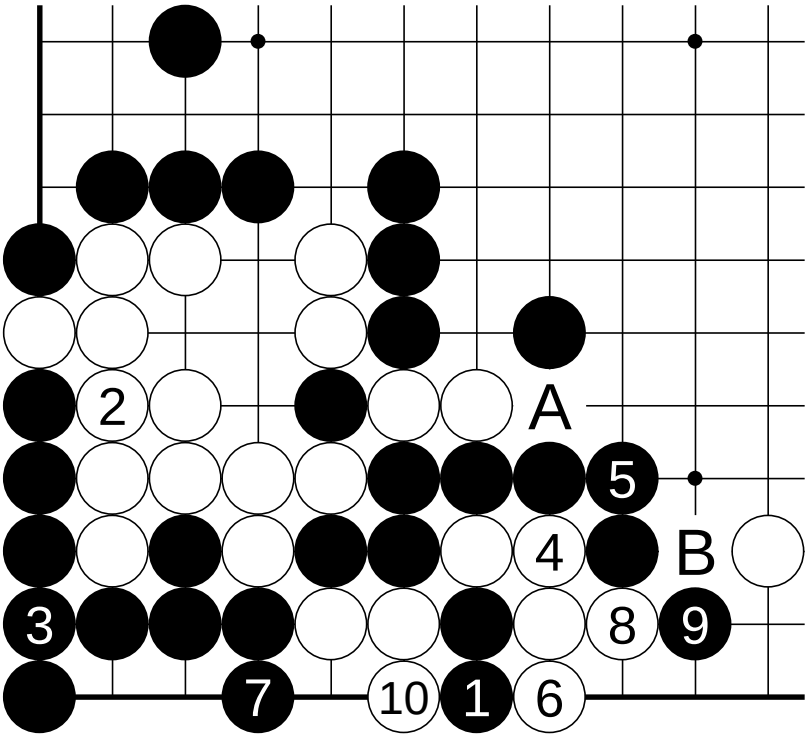


图3

图 3 变化 2

图 2 黑 11 若改于本图 1 位立，则白 2 打，黑 3 粘时，白 4 接，黑棋难办。黑 5 若于 8 位打，则白可由 A 冲出，如图至白 10，由于黑棋存在着 B 位断点，黑角被杀。

图 4 变化 3

白 1 曲是，黑如 2 冲，4、6 点杀白棋，则白 7 接后，黑仍不好办。之后，黑若 A 接，则白就在 B 位跨，其结果与前图基本相同，黑怎样下也无法净杀白棋。

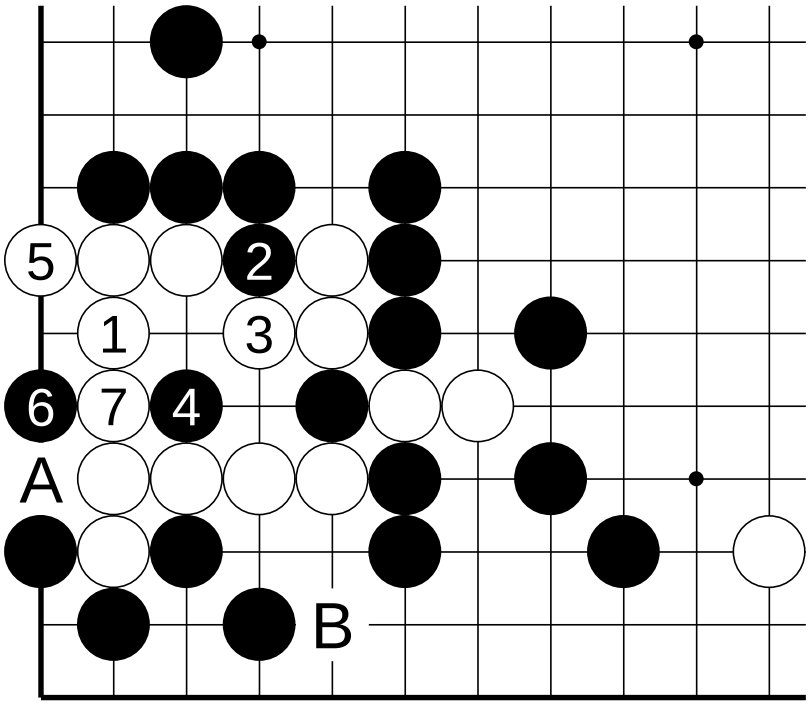
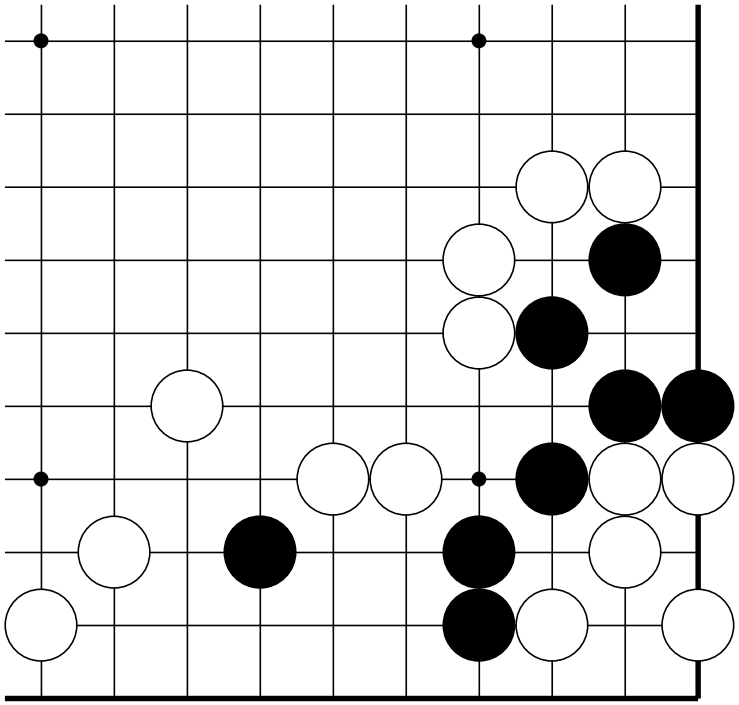


图4



基本图

第 44 型　做眼　黑先

基本图

黑棋右边已有一只眼，问题是如何在下边做眼？

第一着是关键。

图 1　正解

白 1 一路跳是做眼的唯一要点。有此一着，白不论怎样也无法破眼，如图进行至 7，白接不归，黑活。

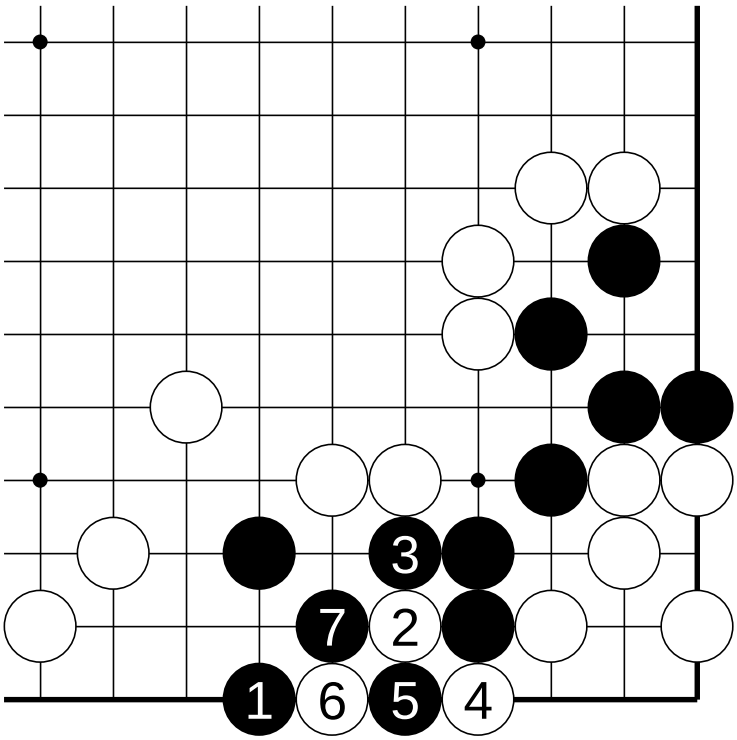


图1

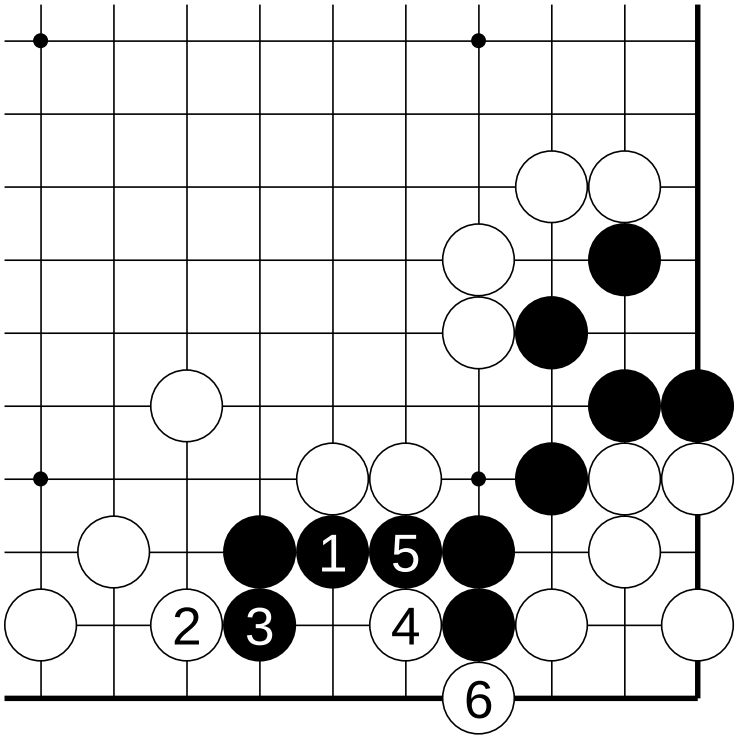


图2

图 2 失败 1

黑 1 如挡，则白 2 尖后，有 4 位夹的手段，黑死。

图 3 失败 2

黑 1 尖，扩大眼位，被白 2 跳下，进行至于，黑仍不能做眼。

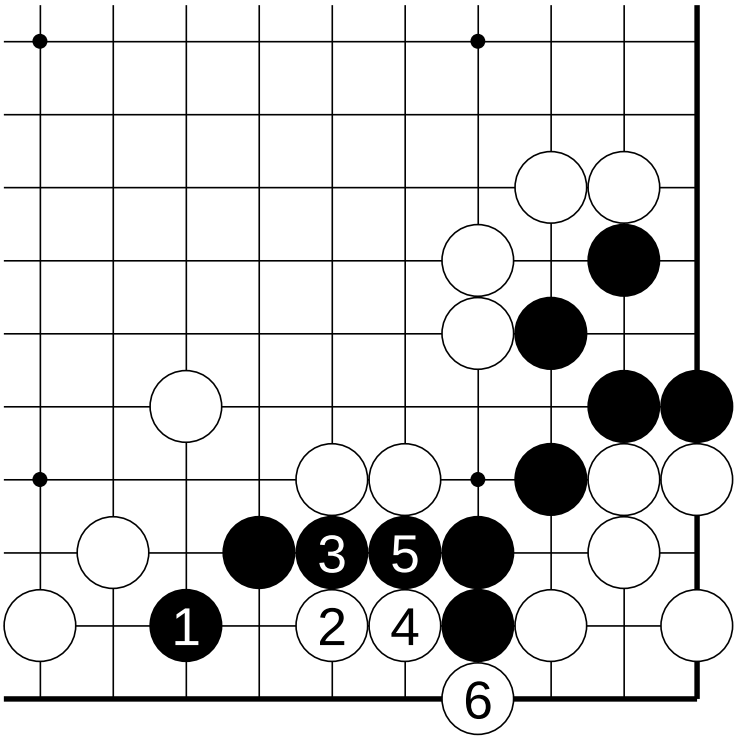
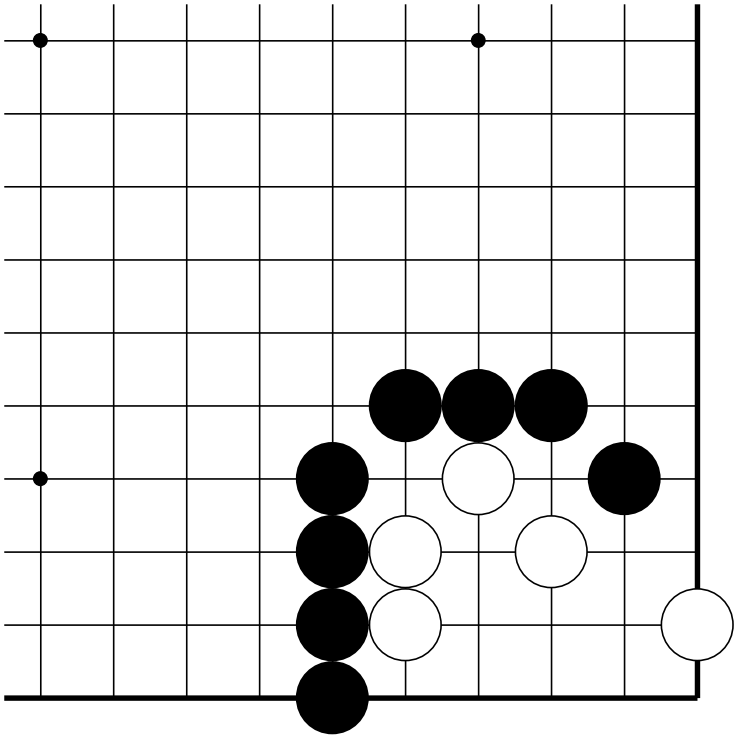


图3



基本图

第 45 型　平凡而有力　黑先

基本图

怎样才能净杀白角？

看似平凡的一手，却是最有力的手段。

第一手是解决问题的关键。

图 1　正解

黑 1 挤是此时的妙手，白如 2 应，则黑 3 先冲，再于 5 位点是正确的次序，以下至 9，成劫。

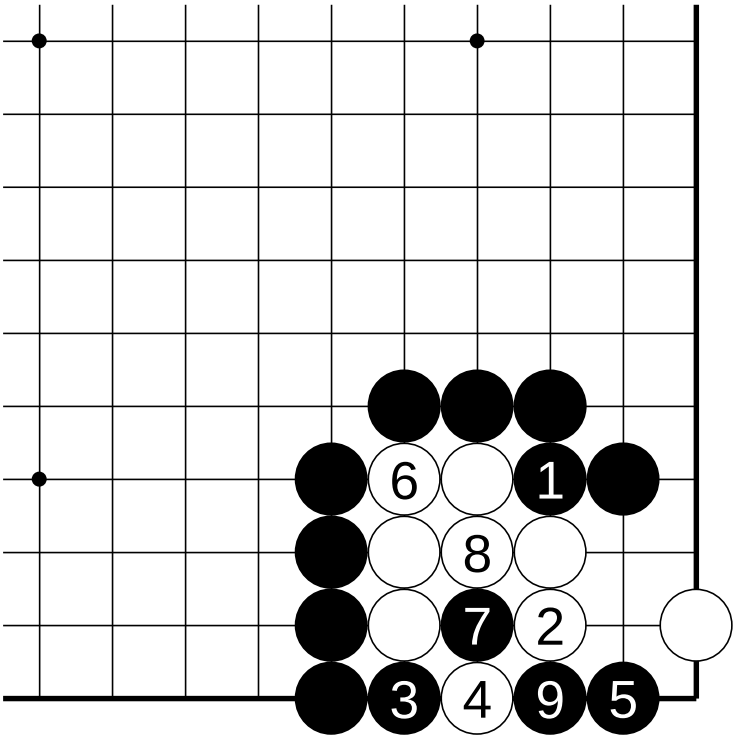


图1

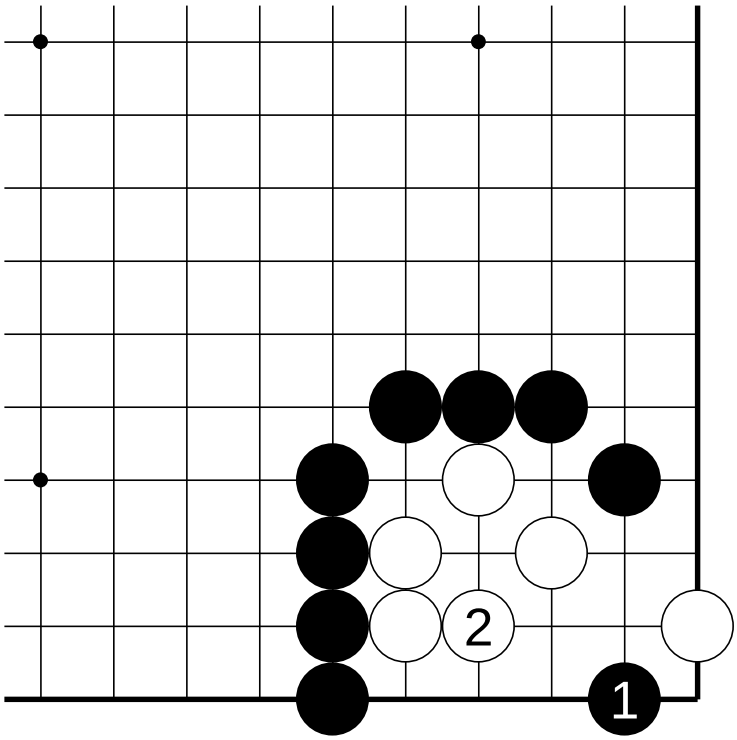


图2

图 2 失败 1

黑 1 先点，次序有错误。白 2 做眼，简单成活，黑失败。

图 3 失败 2

黑 1 夹入破眼仍不成立。白 2 立下，黑 3 以下进行至白 10，已成净活。

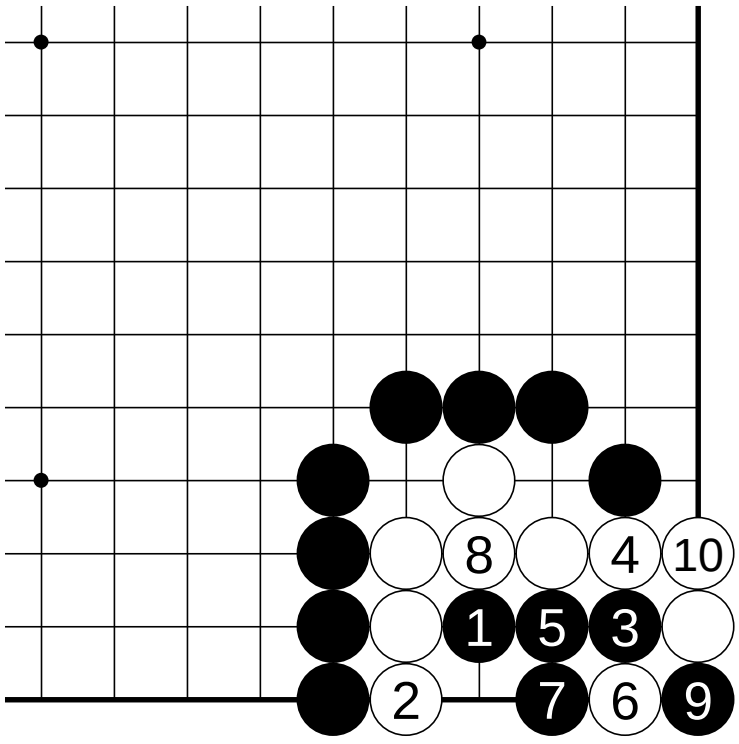
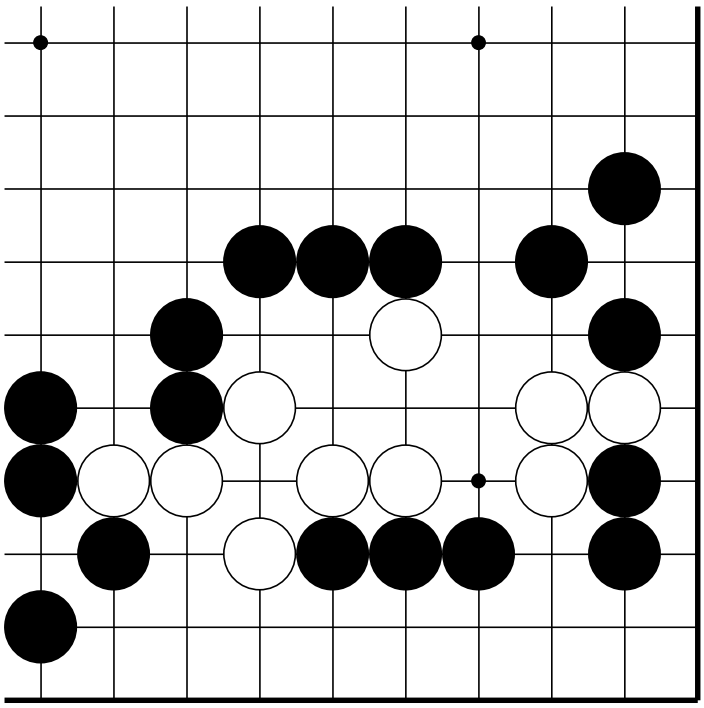


图3



基本图

第 46 型 利用缺陷 白先

基本图

被包围的白棋好像是难以挽救的姿态。怎么办？

当然无法向外逃出，只有利用角上黑棋的缺陷来解决问题。

图 1 正解

白 1 冲、3 断是妙手。黑 6 打时，白 7、9 连扳又是好手。黑 10 只好提，白 11、13 是绝对的先手利，黑 14 不得不应，白 15 挤后，净活。

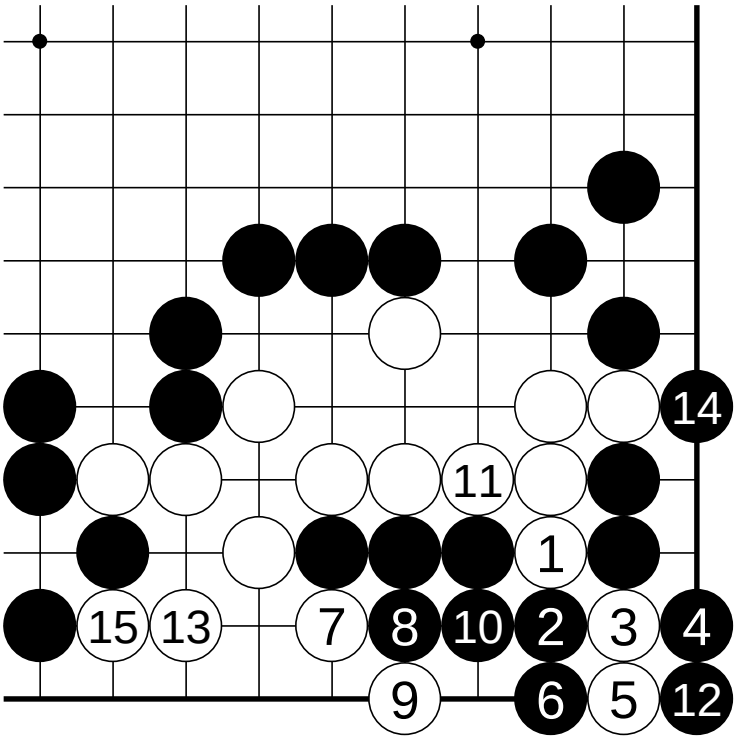


图1

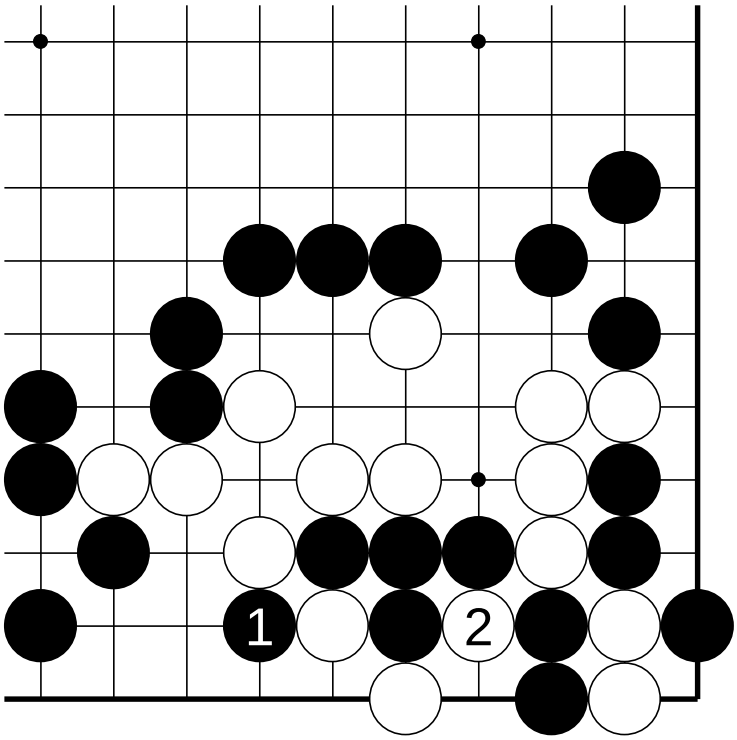


图2

图 2 变化 1

图 1 的黑 10 若改于本图 1 位打，则立即遭到白 2 的痛击，白棋只是困苦而已。这在初学者中是常有的事。

图 3 变化 2

白 1、3 冲断后，黑 4 若从另一方面打，则白 5 立下成“金鸡独立”之形而杀黑。

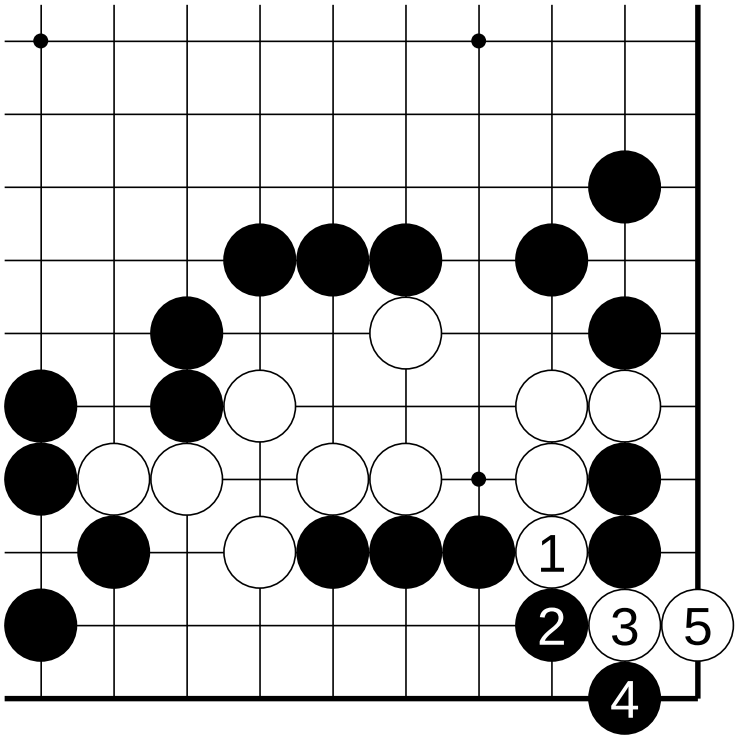
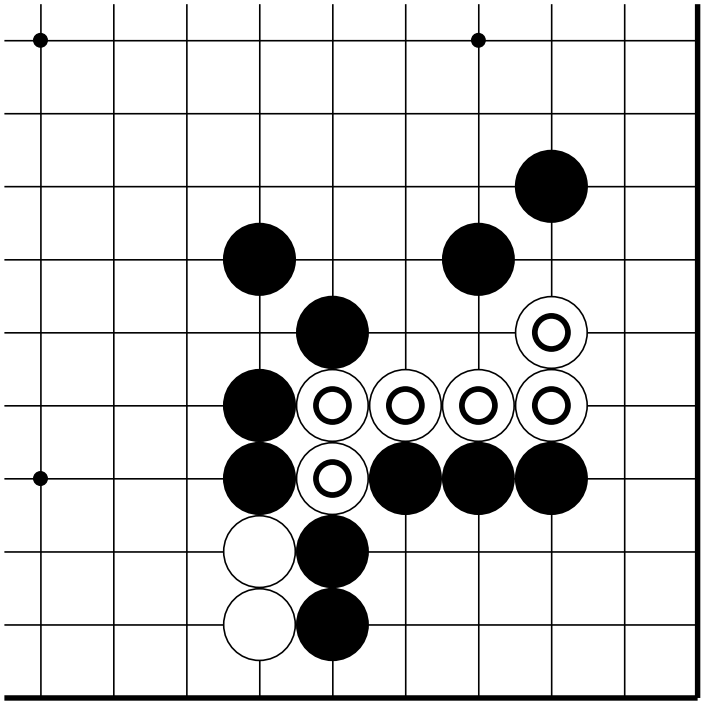


图3



基本图

第 47 型　回生之策　白先

基本图

白◎六子被断，好像是绝望的形，应怎样下？

由于黑形不完整而发现手段，就能使白棋起死回生。

图 1　正解

白 1 扳，是此时唯一正确的一手。黑 2 若挡，白 3 断是手筋。之后，黑若 A 打，则白于 B 位断打即可吃黑二子。

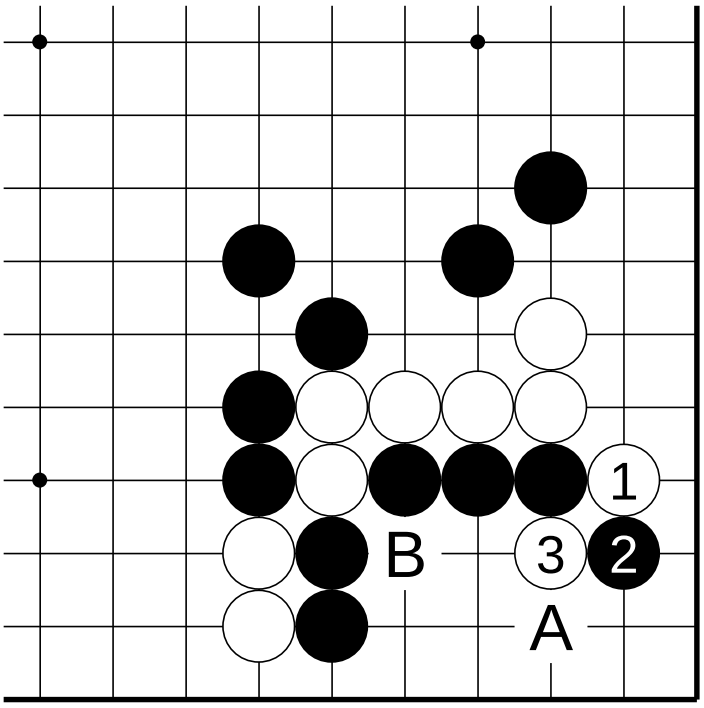


图1

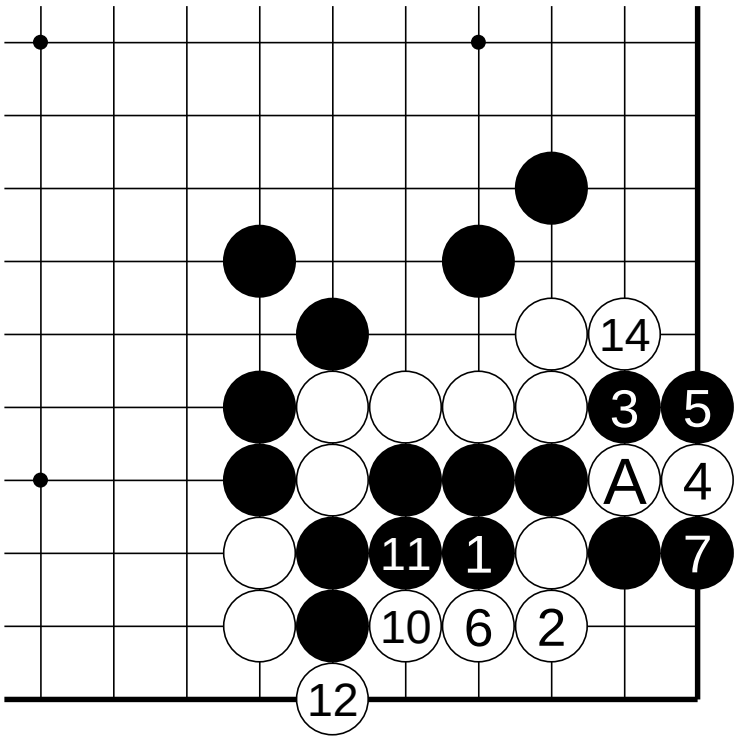


图2

8=A 9=4 13=A

图 2 续正解图

接图 1。黑 1 若打，则白 2 长，以下进行至白 14，黑全部被杀，损失惨重。

图 3 正解变化

故，当白 1 扳时，黑只好于 2 位跳，进行至 7，白净活。但黑的损失也比前图要小得多。

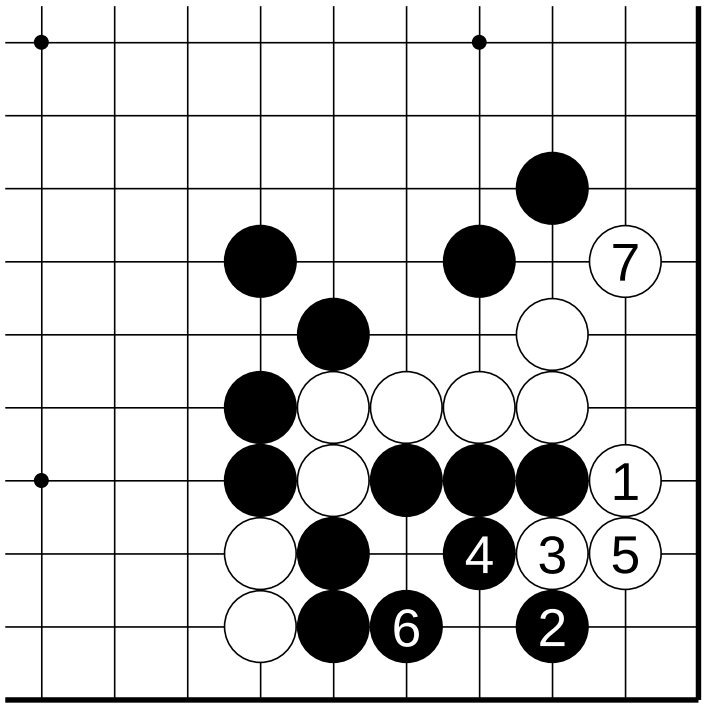


图3

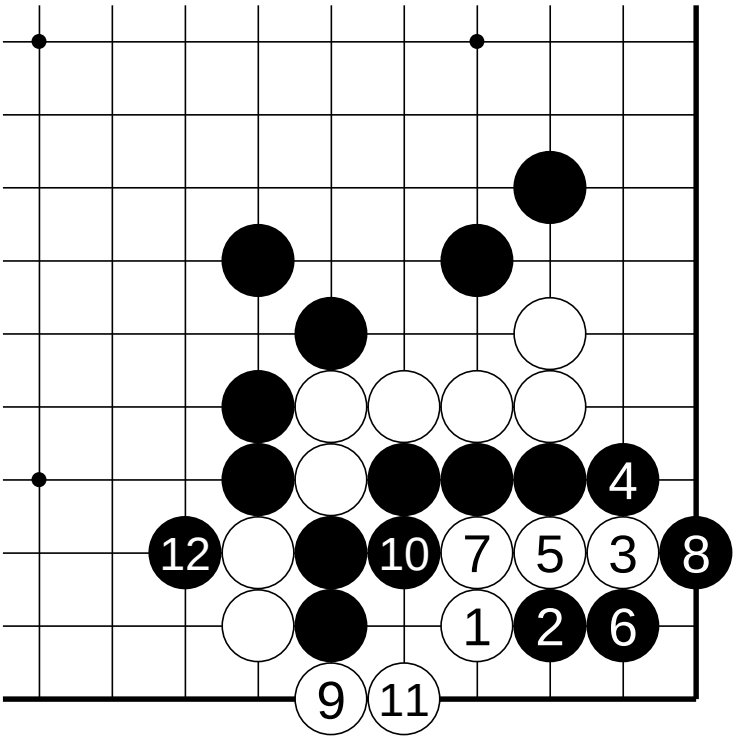


图4

图 4 失败

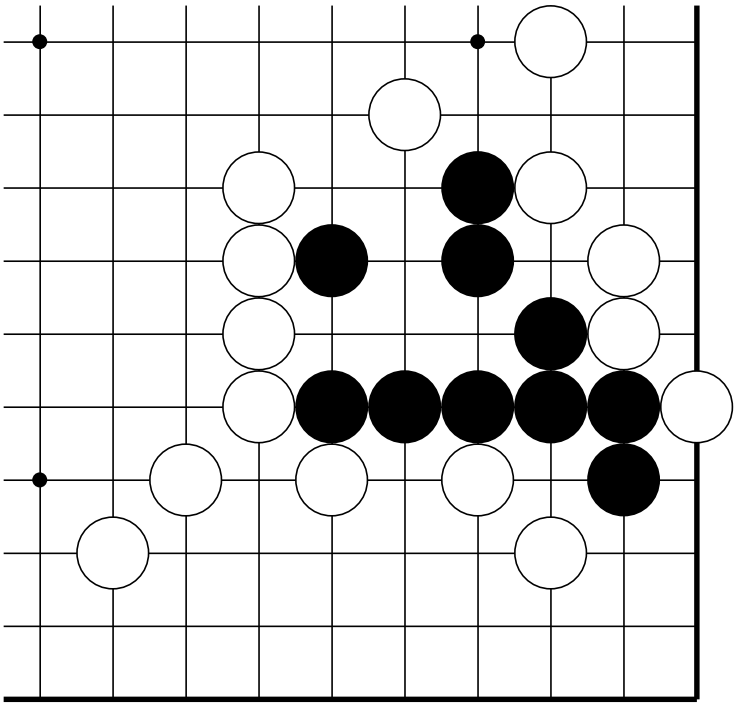
白 1 点方，在此时不成立，以下进行至黑 12，白陷入困境。

第 48 型 精妙的手筋 黑先

基本图

黑的大块棋陷入困境。还有办法吗？

由于白棋有缺陷，黑棋走出精妙的手筋，就会成功。



基本图

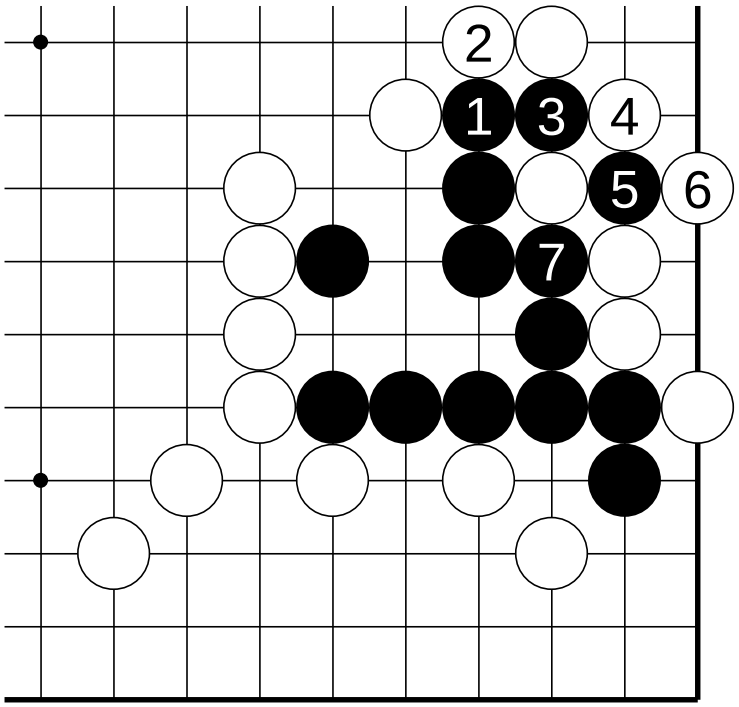


图1

图 1 正解

首先，黑 1、3 冲从这边下手，白 4 挡时，黑 5 扑是妙手，白 6 只好提，黑 7 打。之后，白怎样下好呢？请看下图。

图 2 续正解图

接图 1。白 1 挡是正着，黑 2 提，白 3 粘，黑 4 扑，成劫活。

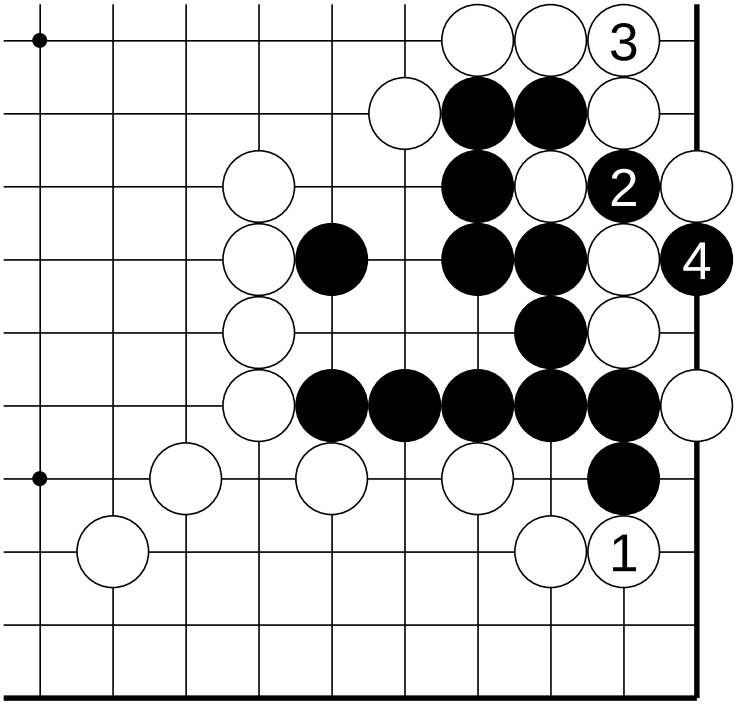


图2

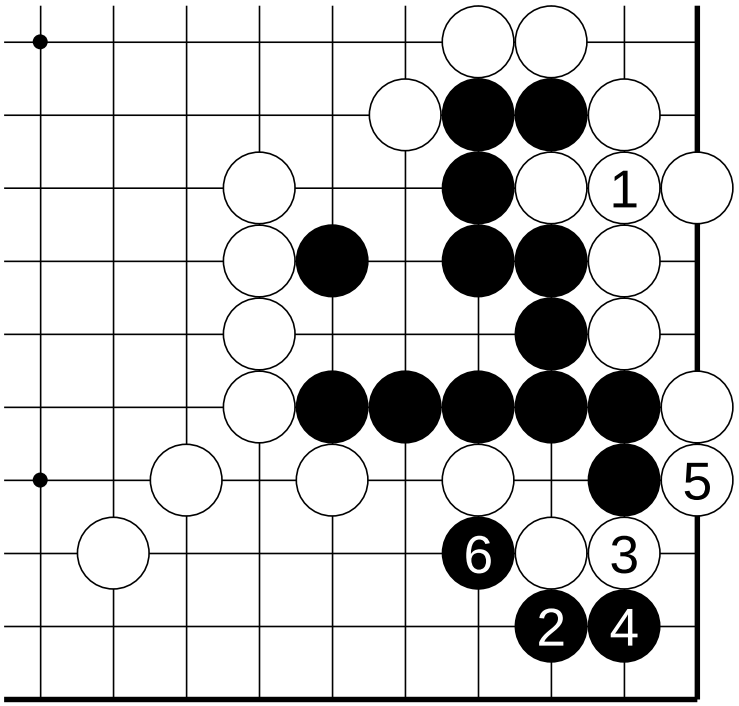


图3

图 3 变化

接图 1。白棋若改为 1 粘，则黑 2 碰是绝妙的手筋，以后白棋不论怎样下，都不能杀黑。如图进行至 6，白难以应付。

图 4 失败

黑 1 长、3 冲后，再于 5 位点，好像击中了白棋的要害，但白 6、8 应后，黑死。又，白 2 如改在 6 位退，黑同样无法做活。

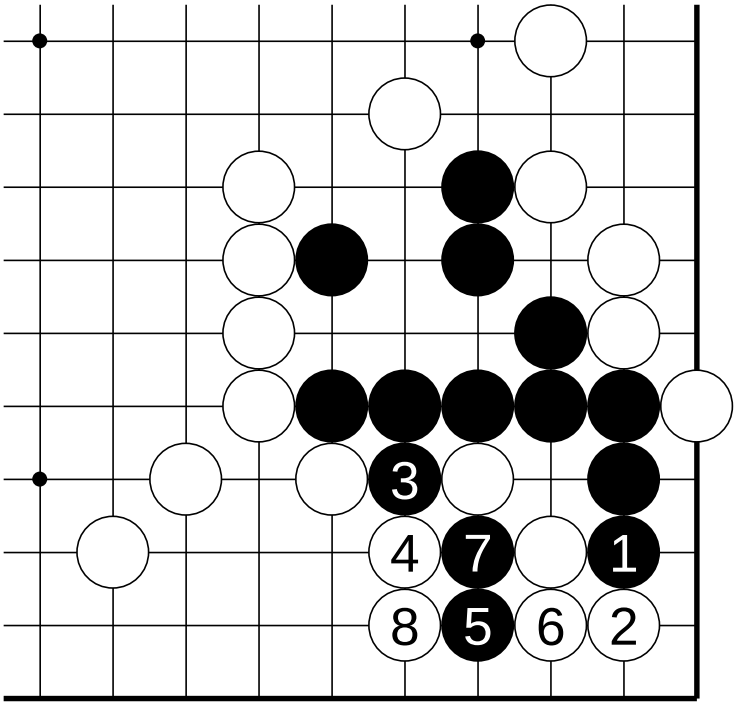
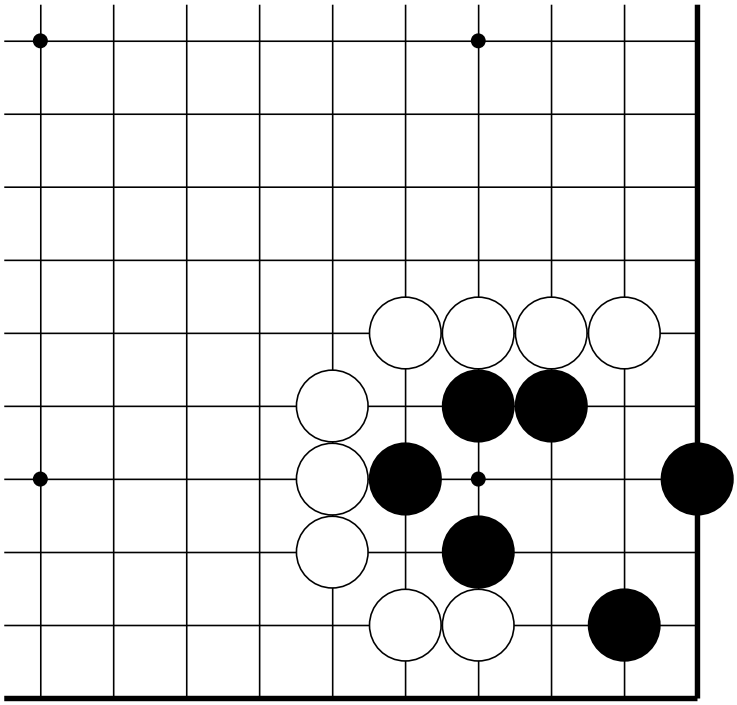


图4



基本图

第 49 型　杀棋的手筋　白先

基本图

角上黑棋看似眼形丰富，但白仍有杀黑的手段。第三手妙，成为解决本题的关键。

图 1　正解

白 1 长是正解的第一步。黑 2 必然挡，此时，白 3 夹是好手。黑 4 只得打，白 5 成劫杀。

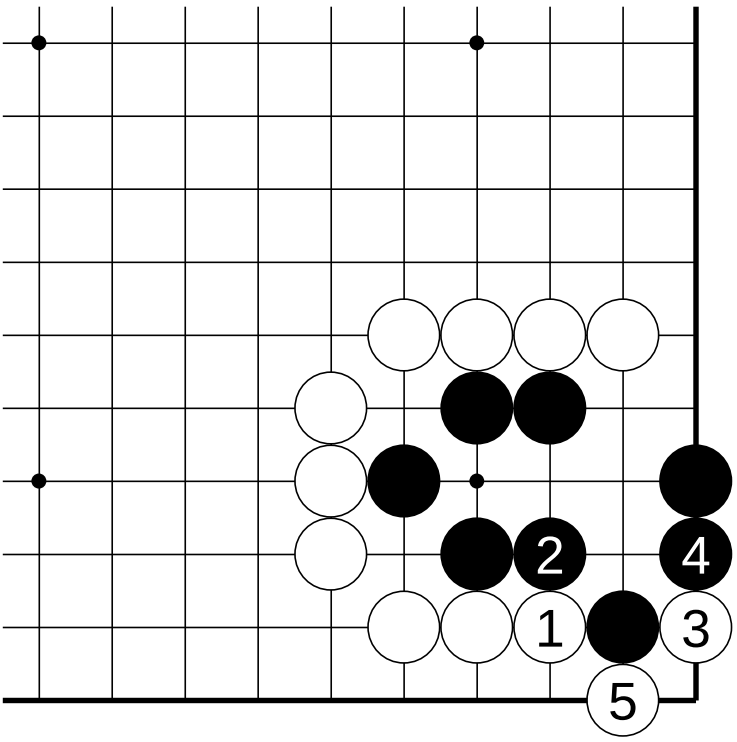


图1

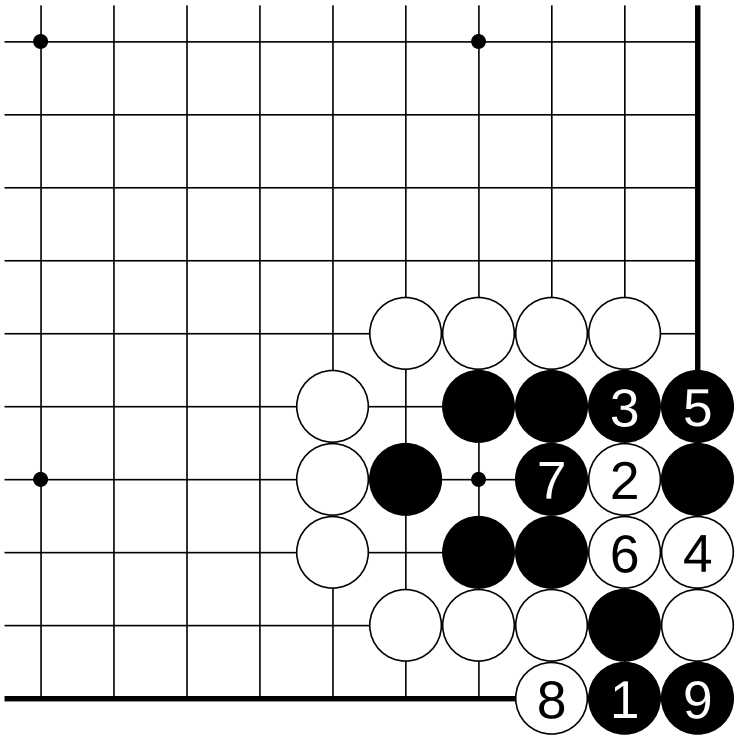


图2

⑩=⑥

图 2 变化

图 1 的白 3 夹时，黑棋若改为本图 1 位立，则白 2 跨入，以下形成“倒脱靴”，黑死。

图 3 失败

白 3 扳是错着，被黑 4 立下，净活。

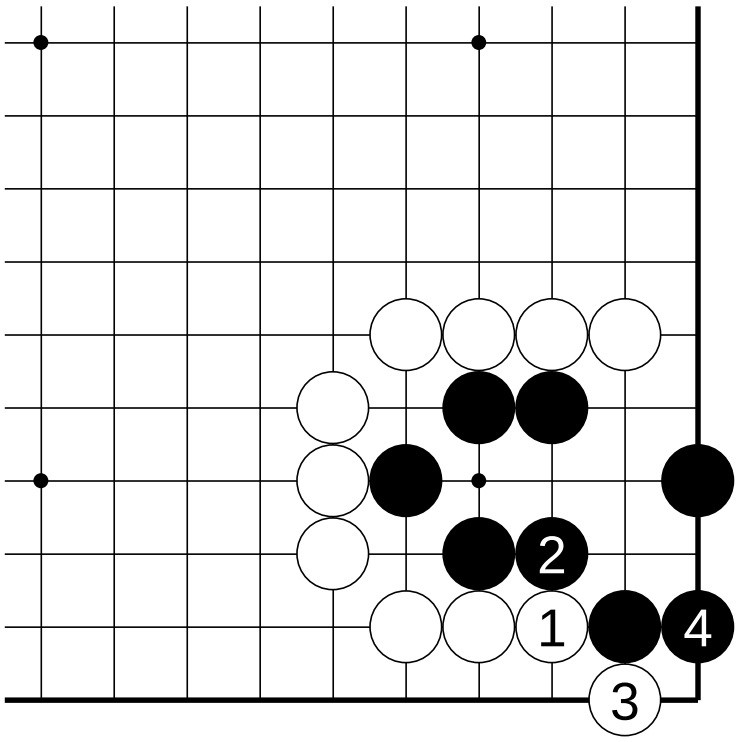
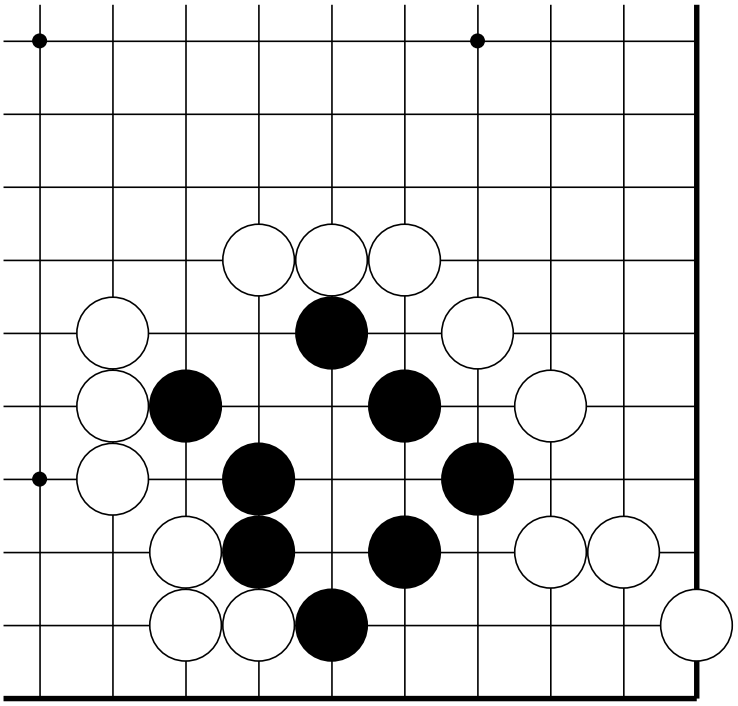


图3



基本图

第 50 型　奇袭　白先

基本图

黑棋的眼位看来很充分。但白仍有妙手致黑于死地。

从外面缩小眼位的攻法好像不行，应使用掏黑肺腑般的强袭。

图 1　正解

白 1 点，刺入黑棋心脏。黑如 2 应，白 3 断是和 1 相关联的好手，黑 4 打时，白 5 打、7 扑是正确的下法。白 8 只得开劫，如提去一子，则白就在 8 位长入，黑将净死。

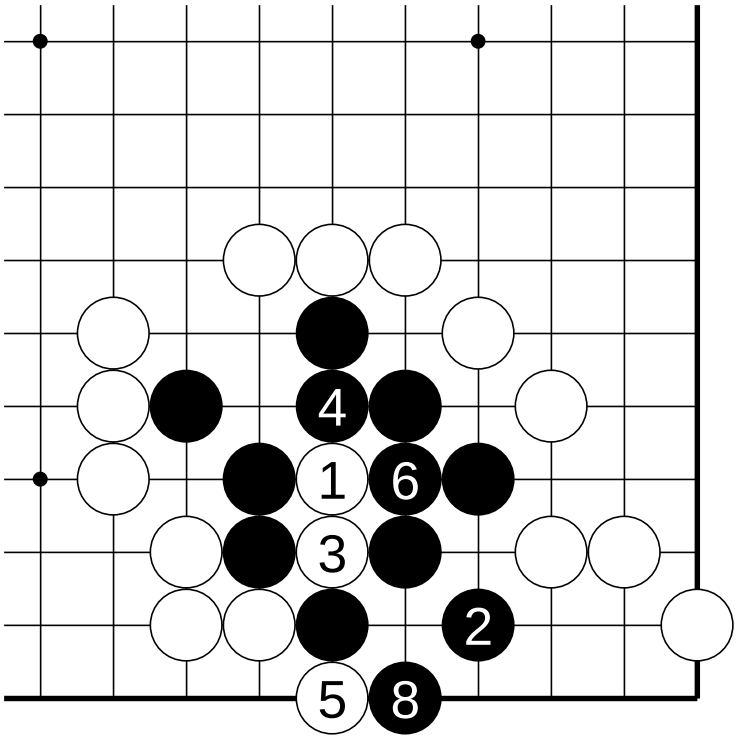


图1

⑦=③

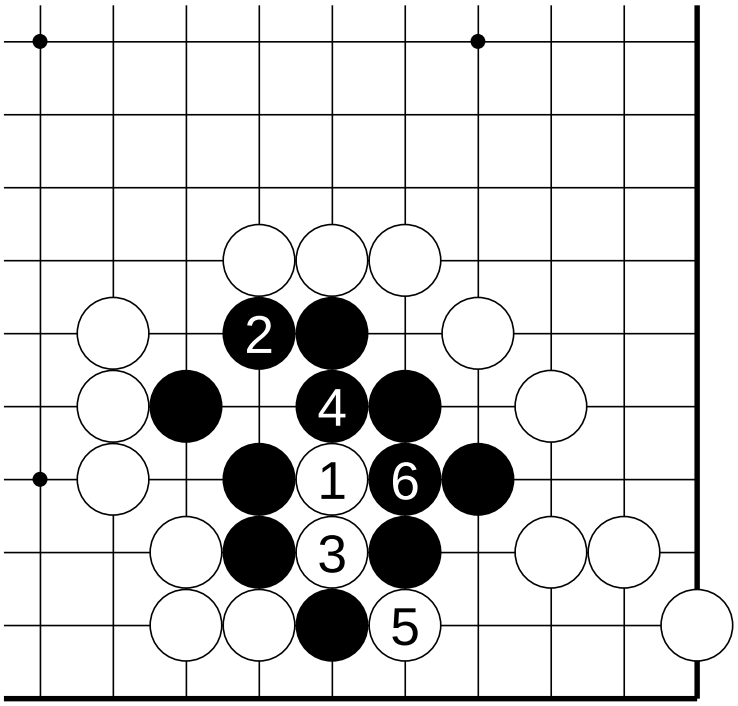


图2

⑦=③

图 2 变化

白 1 打，黑如 2 挡，则白 3 断，黑 4 打是错着，被白 5 打、7 扑，黑死。另外，黑 4 如改为 A 位虎，结果仍然是劫杀。

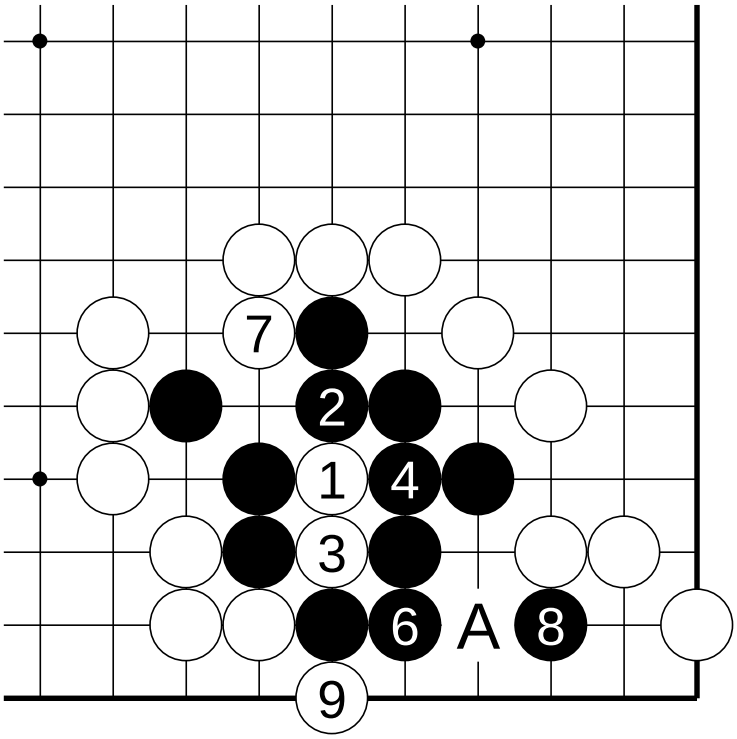


图3

⑤=③

图 3 变化 2

白 5 扑时，黑 6 粘，意图在下边做眼，但进行至 9，黑仍不活。黑 6 如于 A 位尖，则白于 9 位打，变化与 1 图相同，形成劫杀。

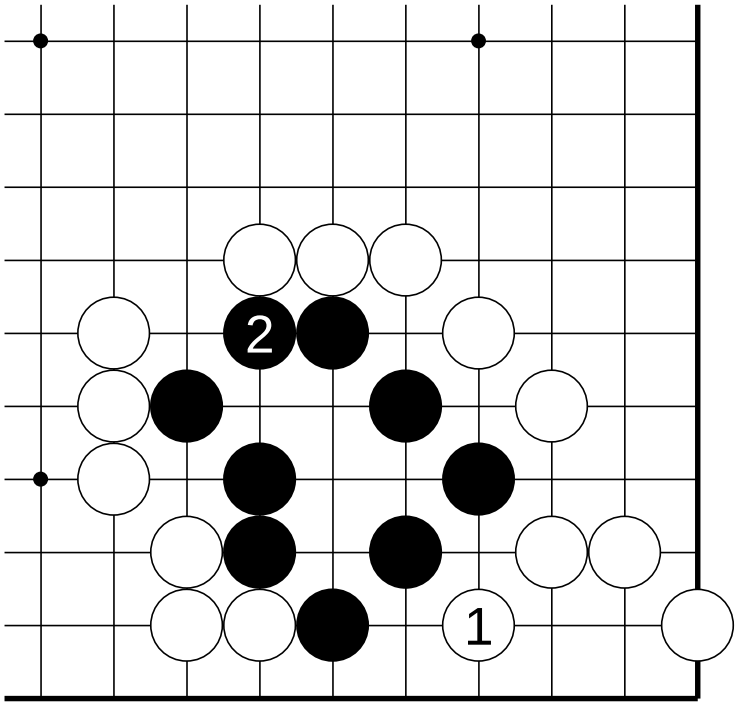


图4

图 4 失败

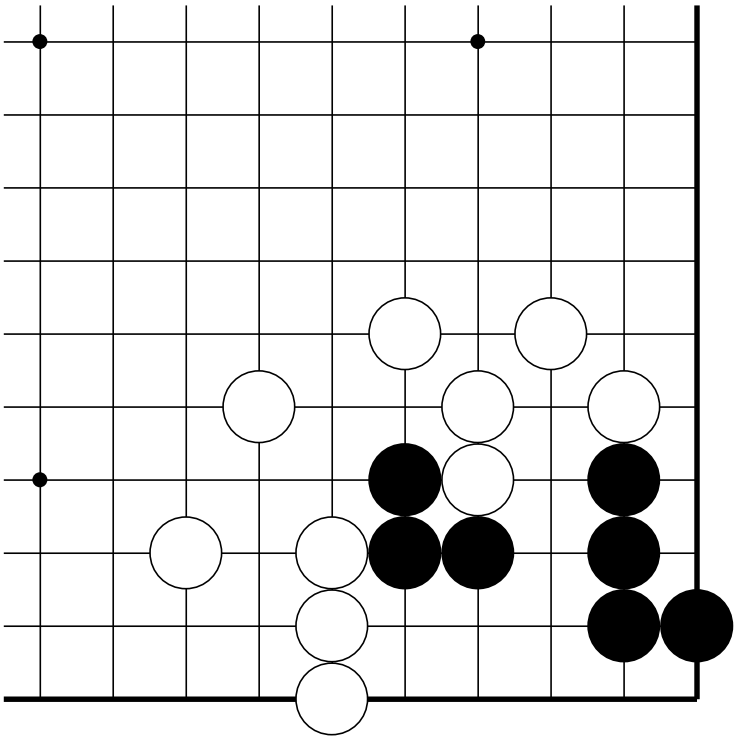
白 1 尖，错着。被黑 2 挡后，简单成活，白失败。

第 51 型 巧妙利落 白先

基本图

黑右边有一只后手眼，白只有先手破角上的眼才行。

对此，白有巧妙利落的攻法。



基本图

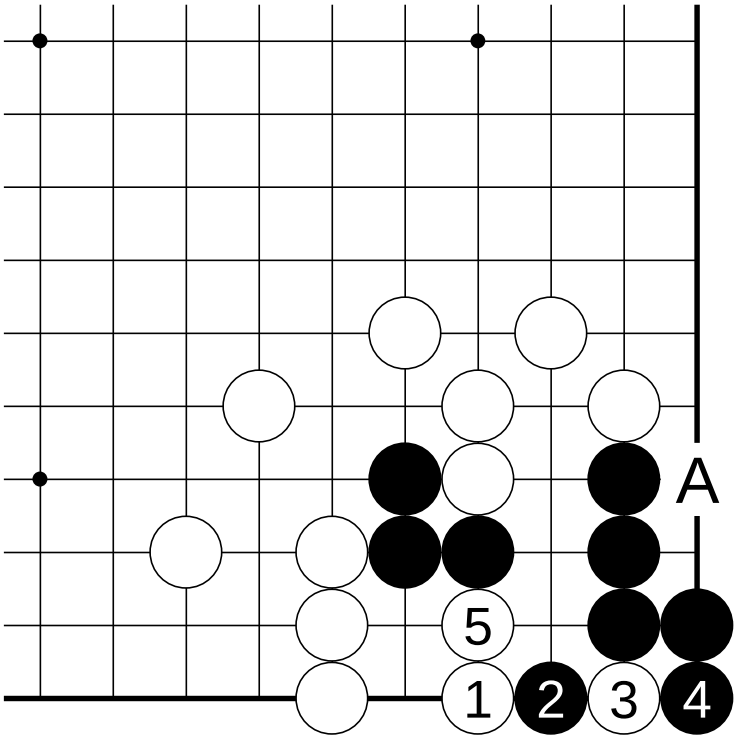


图1

图 1 正解

白 1 跳，是好手，黑 2 尖时，白 3 扑入又是妙手，至 5 可以净杀黑棋。黑 2 如 A 位做眼，白则在 3 位点，黑仍不活。

图 2 失败 1

白 1 扳破眼是错着。被黑 2 跳，净活，白棋失败。

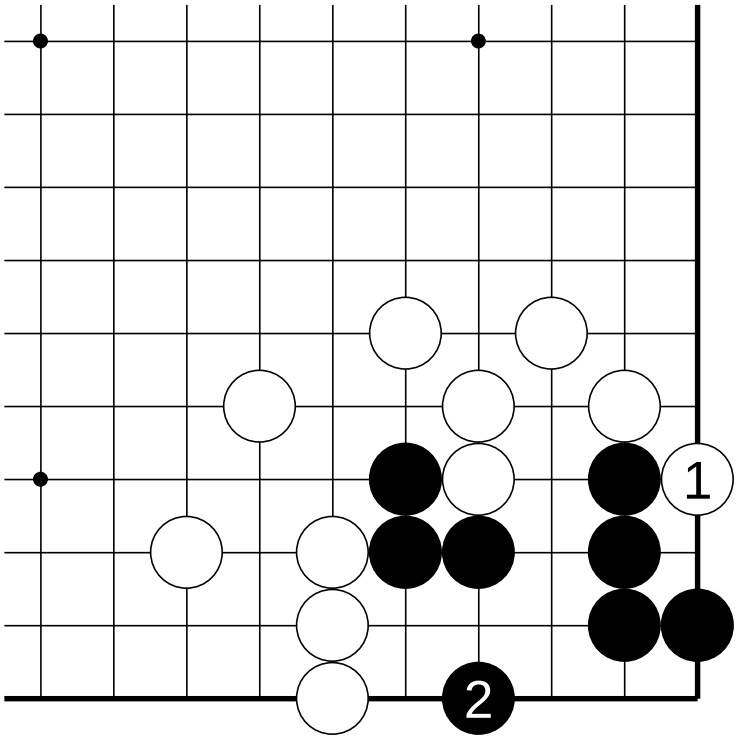


图2

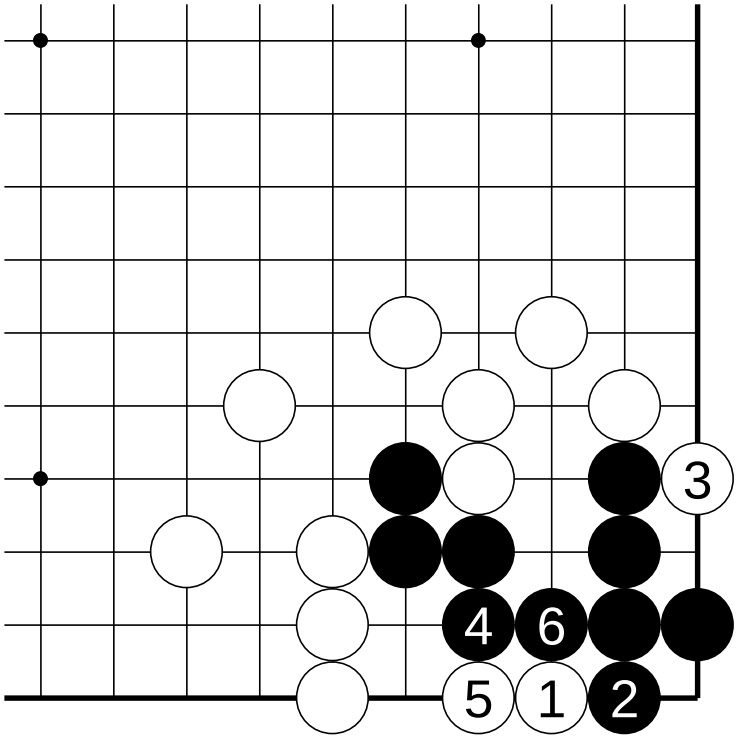


图3

图 3 失败 2

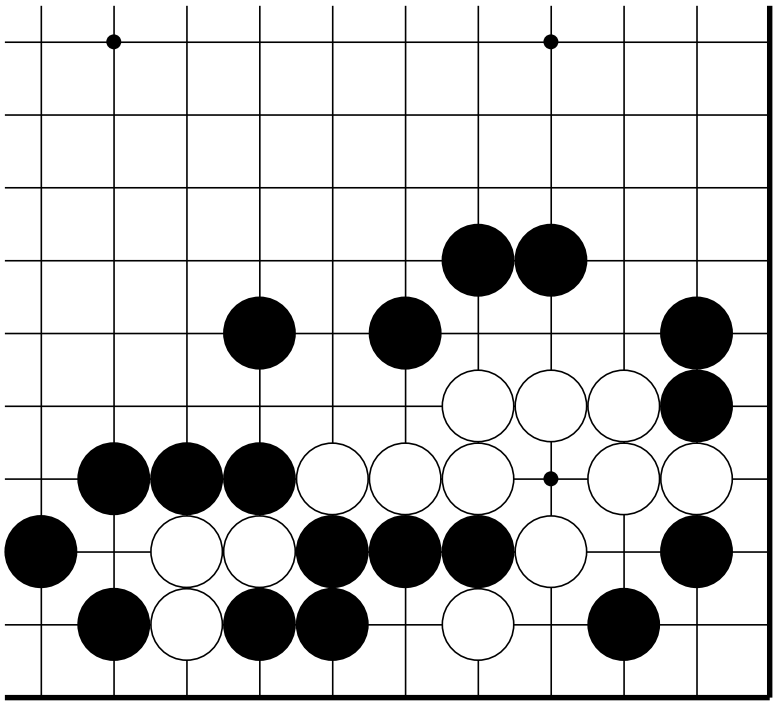
白 1 大跳破眼，仍不能杀黑，以下进行至黑 6，黑活。

第 52 型 连发妙手 白先

基本图

在实战中如能轻松准确地计算出来，则有相当的程度了。

白 1、3 是解决问题的关键。



基本图

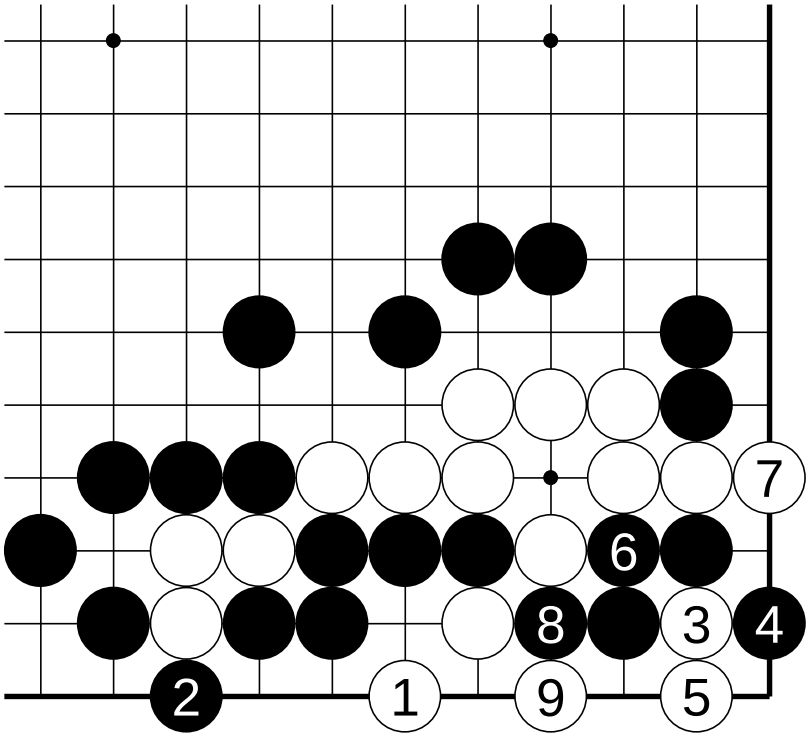


图1

图 1　正解

白 1 尖是妙手，黑 2 吃三子是必然之着。接着，白 3 夹是和 1 相关联的好着，黑 4 如打，则白 5 立，以下进行至 9，成劫，白棋成功。

图 2　变化 1

图 1 的黑 4 如改于本图另一方面打，则白 5 以下进行至 11，成“金鸡独立”之形，黑五子被杀。

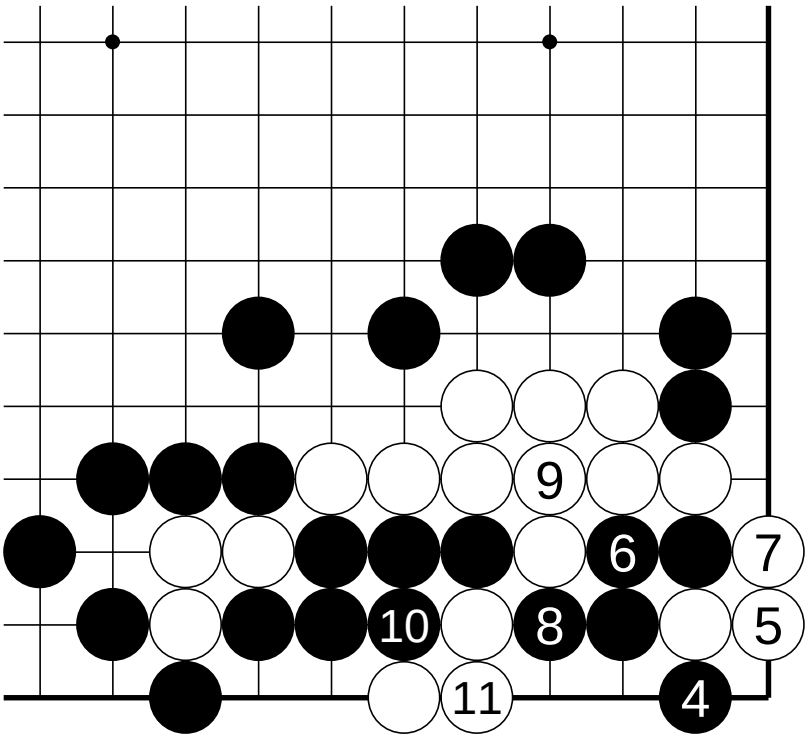


图2

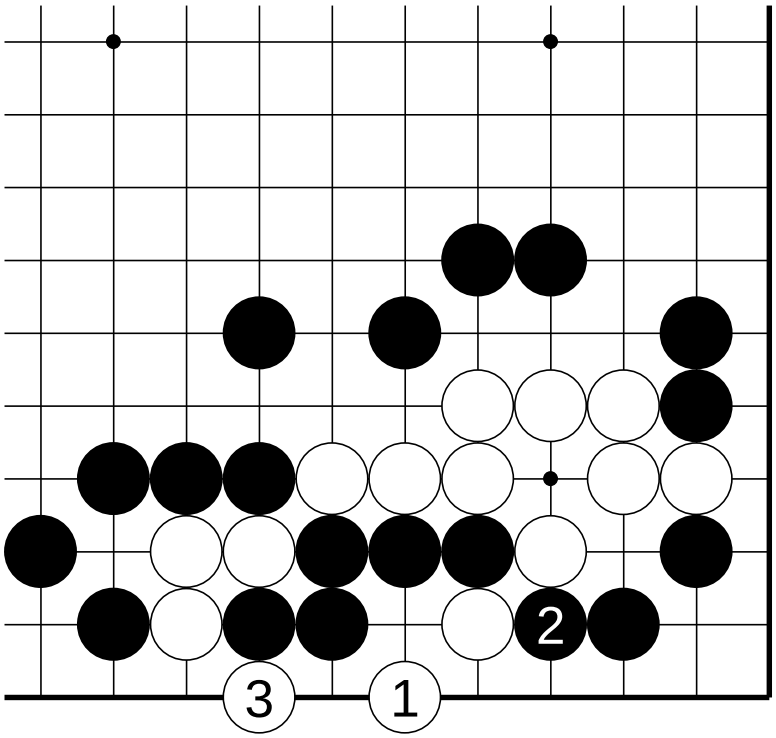


图3

图 3 变化 2

白 1 尖时，黑 2 如断，则白 3 渡，黑棋被杀，白棋大成功。

图 4 失败

白 1 粘，大错。被黑 2 渡过后，白方束手无策。

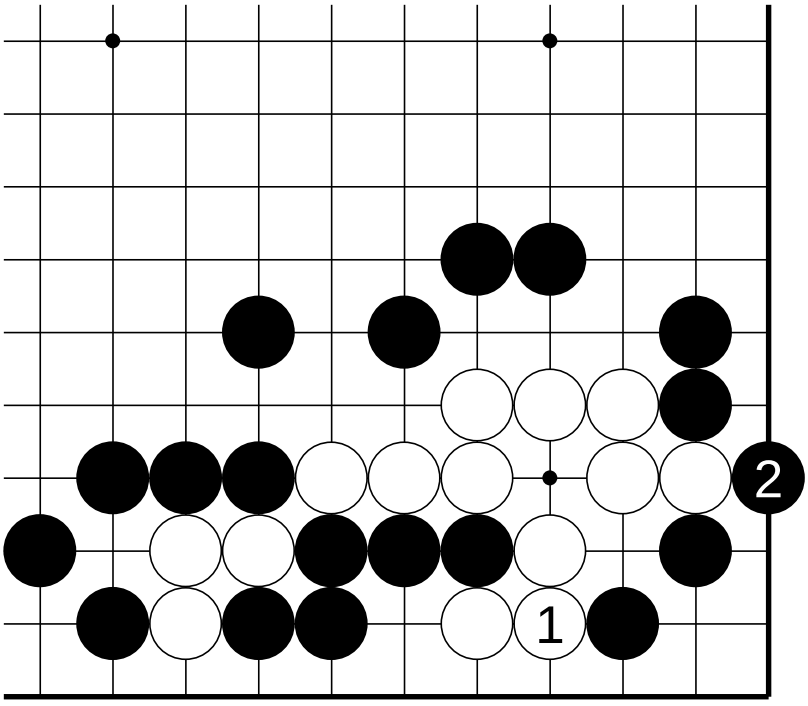
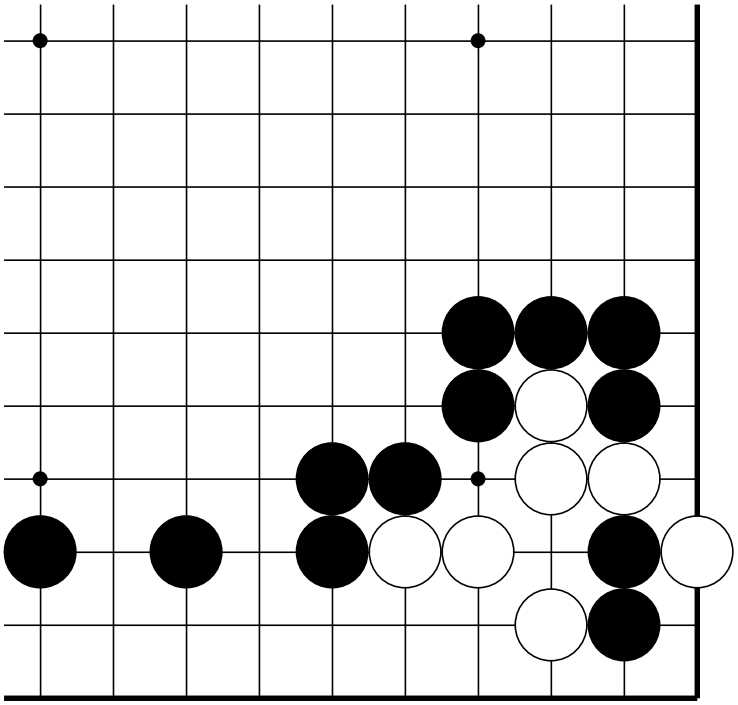


图4



基本图

第 53 型　顽强攻击

黑先

基本图

角上白棋形有韧劲，凭普通着想的走法是没有希望的。重要的是要撞紧白气，顽强攻击。

图 1　正解

黑 1 打是正解的第一步。白 2 接时，黑 3 挤是重要的一手。白 4、6 后，黑 7 立又是妙手。以下进行至白 10 时，由于白棋撞紧了气，黑 11 打，白即接不归而亡。

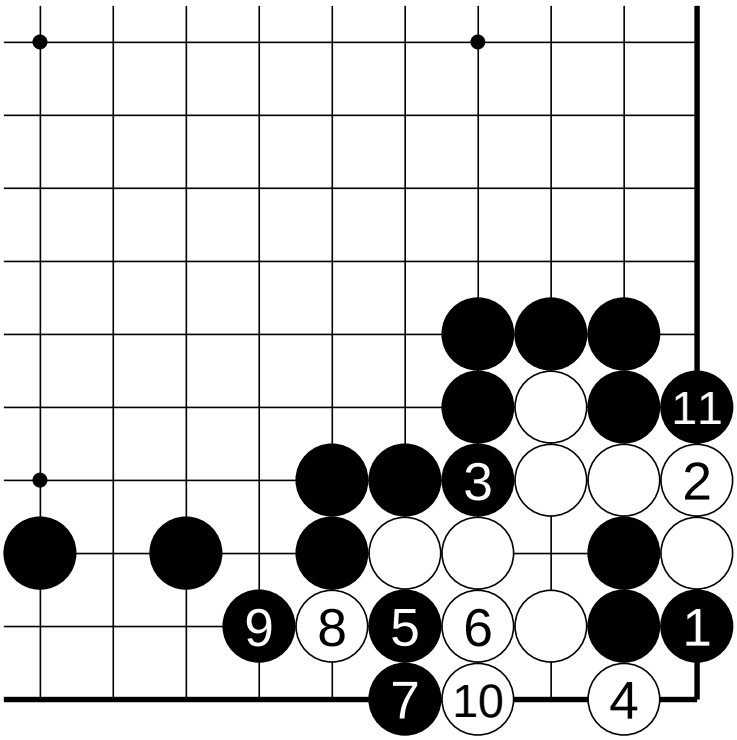


图1

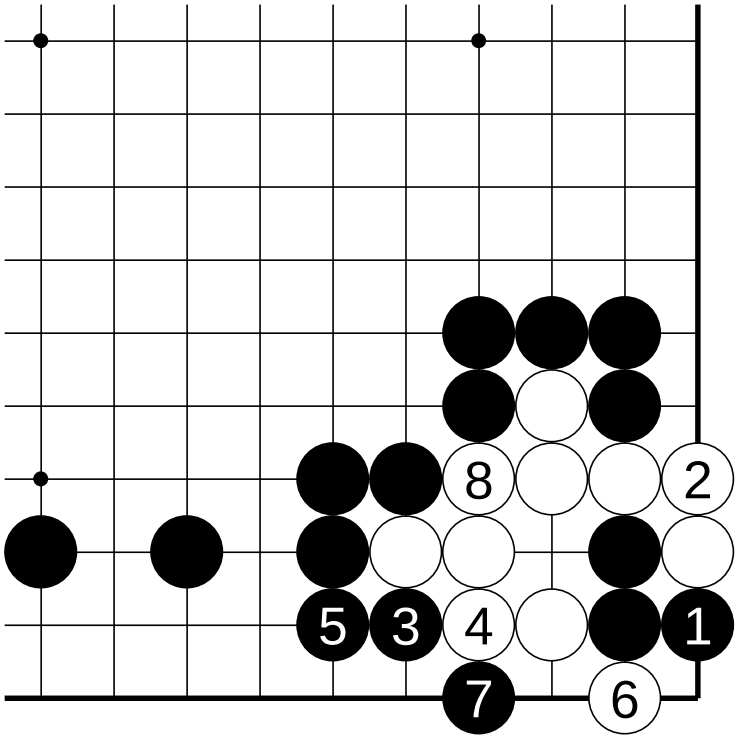


图2

图 2 失败

白 2 粘时，黑 3、5 扳粘是错着。以下至白 8，结果成双活。

图 3 白活一半

白 2 粘后，黑 3 夹看似巧妙，其实不然。白 4、6 提一子后，黑 7 不得不断，于是白 8 长、10 立刻活一半，黑失败。

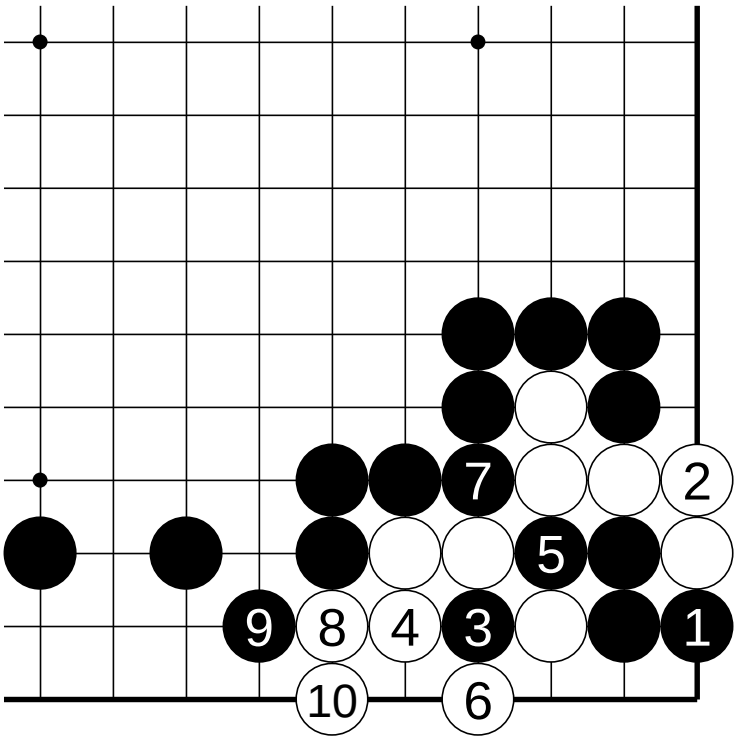
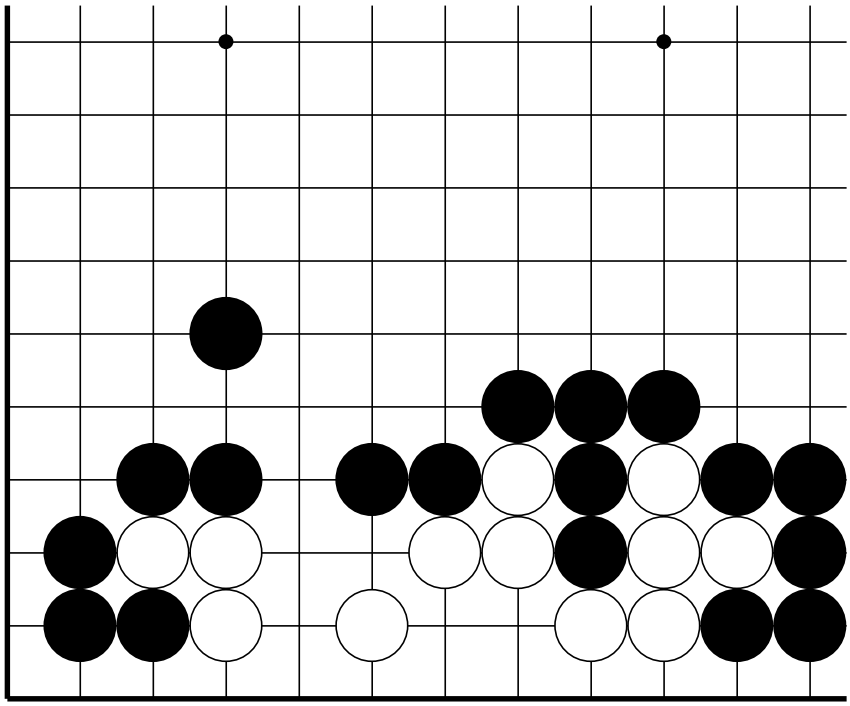


图3



基本图

第 54 型 巧妙的攻击 黑先

基本图

白棋的缺点是因为撞紧了气。

对此，黑有巧妙的攻击方法。

图 1 正解

黑 1 扳是正着，只此一手。白如 2 挡，则黑 3 打，白 4 虎时，黑 5 是妙手，以下进行至黑 11 止，成劫。

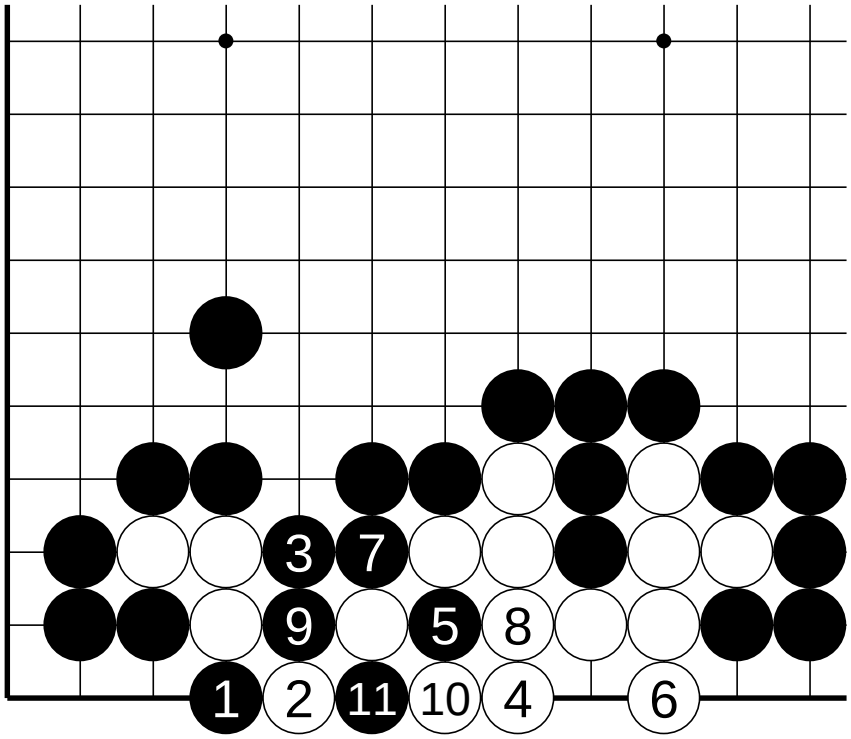


图1

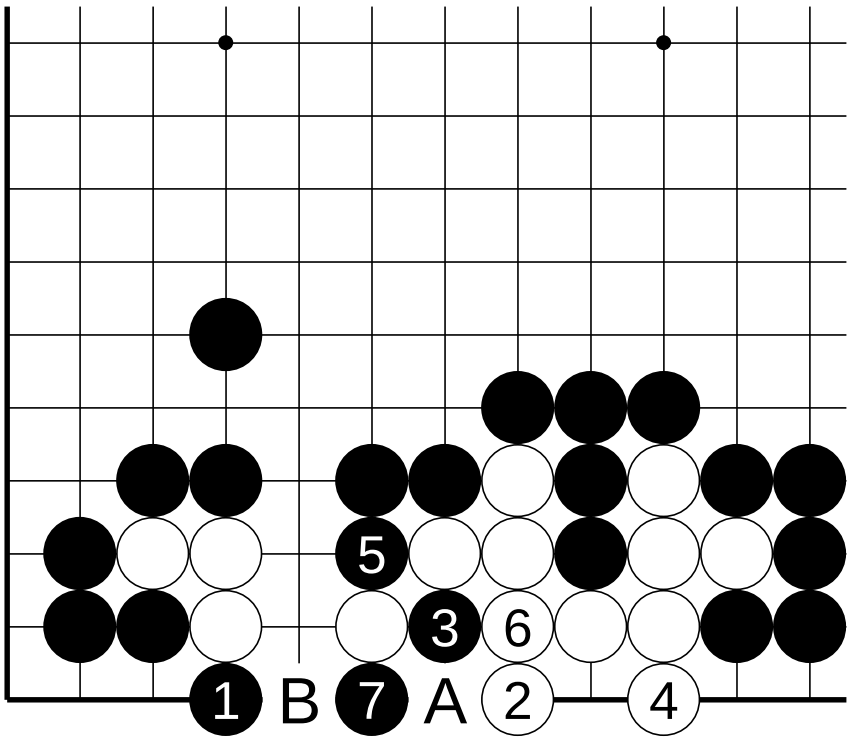


图2

图 2 变化

黑 1 扳时，白如 2 虎，则黑 3 嵌入是妙手。白如 4 做眼，则黑 5、7 打后，白棋净死。

另外，白 4 如于 A 位打，则黑就在 B 位长，白仍不活。

图 3 失败

黑 1 若从右边扳，则白 2 虎。黑 3 扳、5 打时，白可弃掉三子而于 6 位做眼而活。

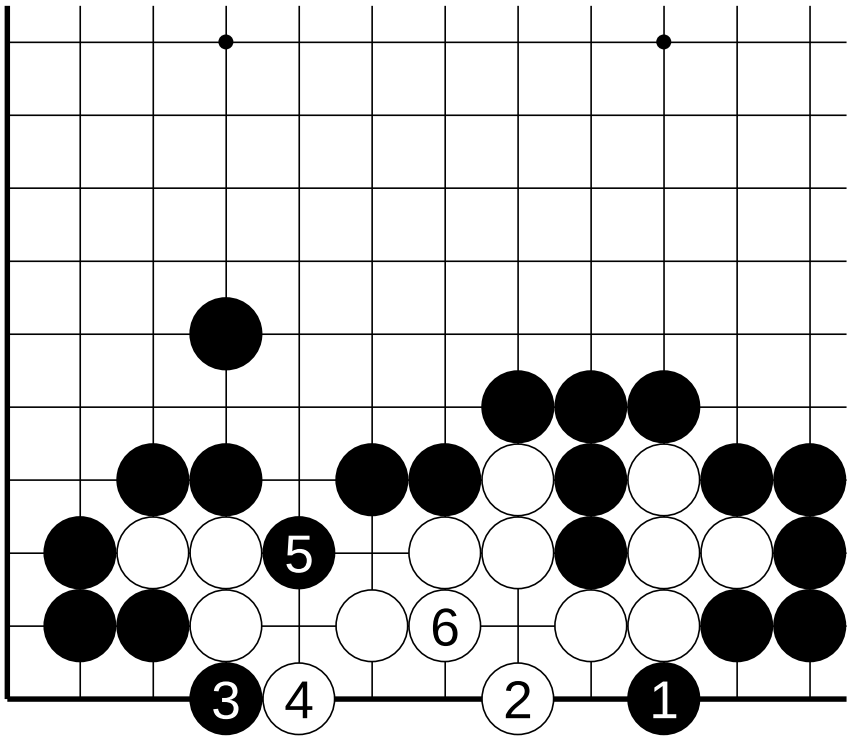
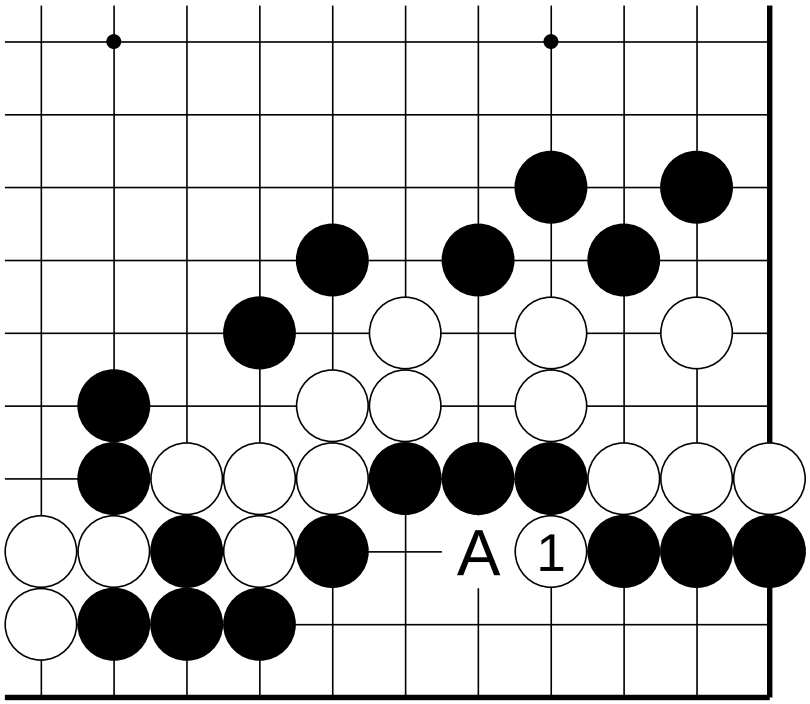


图3



基本图

第 55 型　应手　黑先

基本图

白棋大块不活，而于 1 位断，黑的应手如何？

第一着黑当然要下在 A 位，但是以后的问题就不简单了。

图 1　正解

黑 1 当然要打。白 2 打吃一子时，黑 3 从下边反打是好手。白 4 长，黑 5 挡，白死。

以后，白如 A 提则黑 B 打；又，白如 B 长，则黑 C 冲，白怎么也不行。

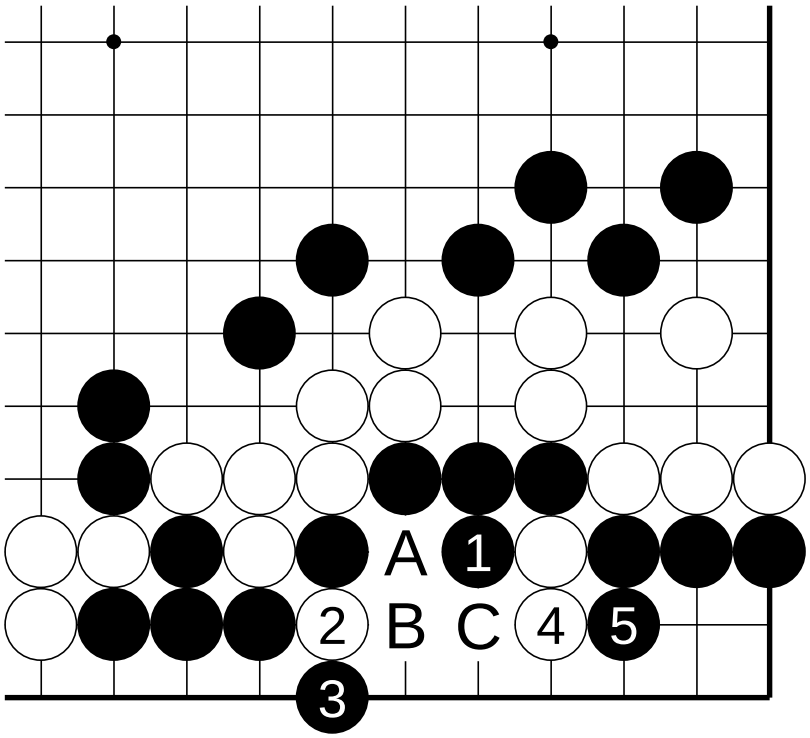


图1

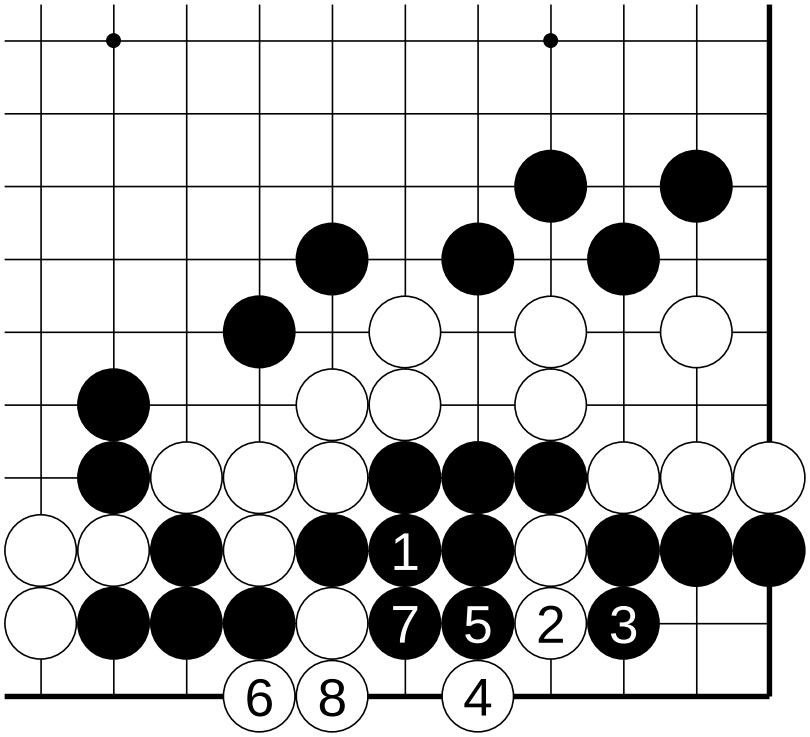


图2

图 2 失败

图 1 的黑 3 如改于本图 1 位粘是错着。白 2 长，黑 3 挡时，白 4 尖是好手，以下进行至 8，黑四子被杀。

图 3 劫

图 2 的黑 5 若于本图 1 位打，则白 2 立，黑 3 打时，白 4 扳、6 打成劫，不是正解。

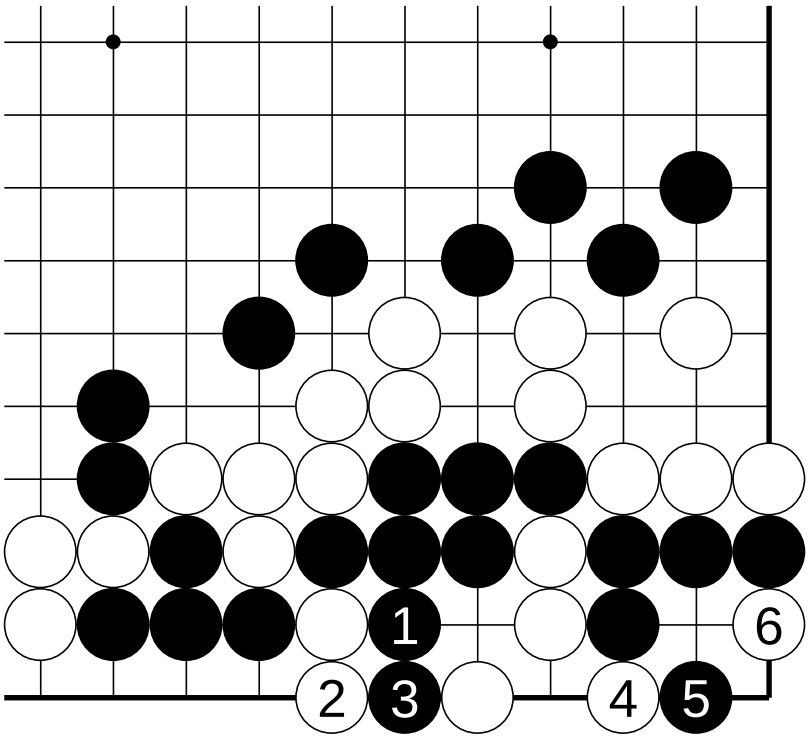
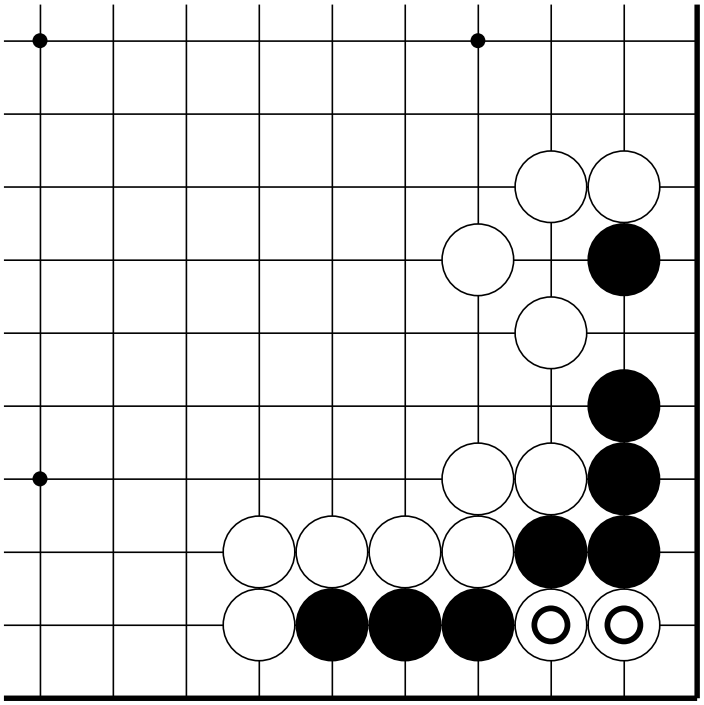


图3



基本图

第 56 型　细心　黑先

基本图

角上黑棋怎样下才能确保安全？

在于白◎二子对杀过程中，一定要细心想，否则不能成功。

图 1　正解

黑 1 立，是此时唯一正确的着法。白 2 如立，则黑 3 以下进行至 7，黑棋净活。

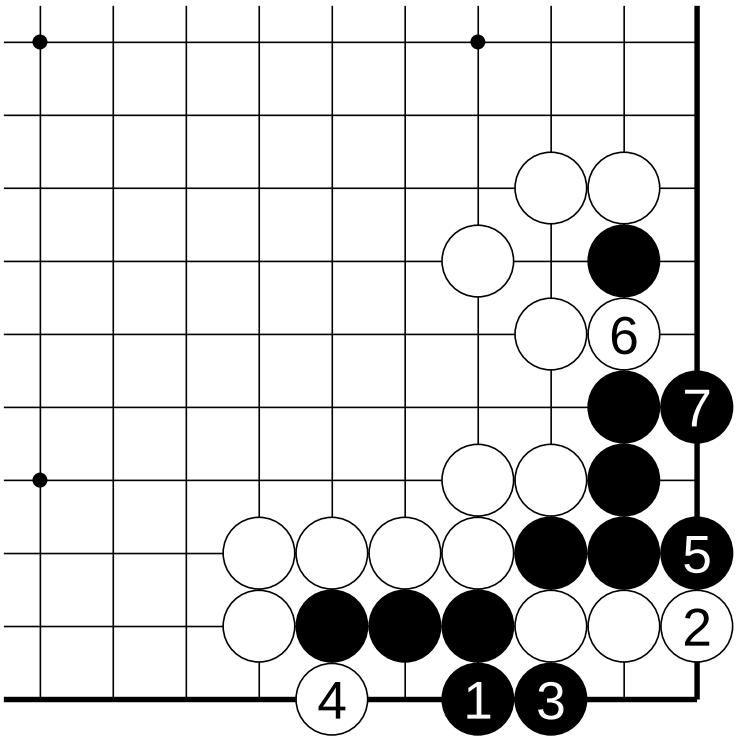


图1

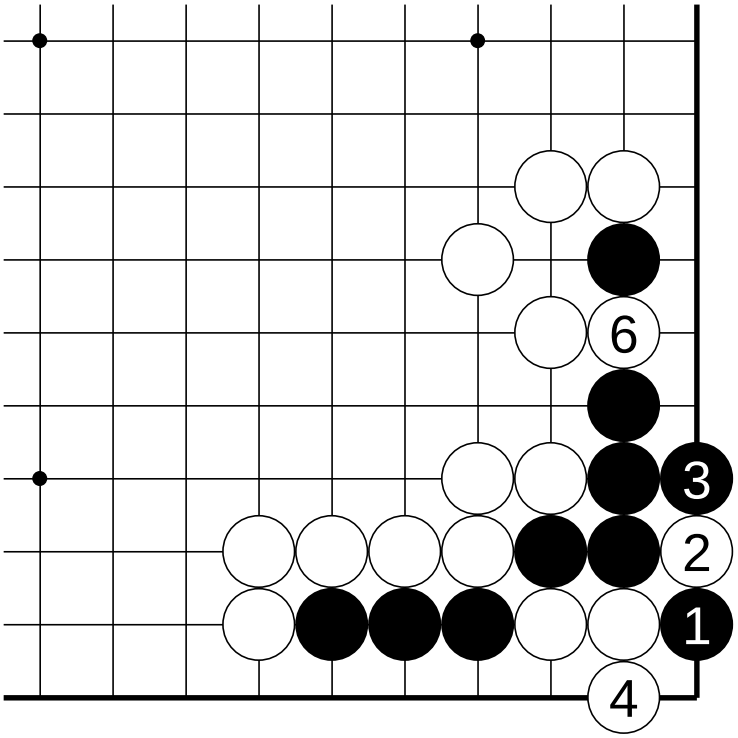


图2

5=2

图 2 失败

黑 1 扳是错着，白 2 扑时，黑 3 提一子更是错上加错，白 4 以下进行至 6，黑角净死。

图 3 劫

图 2 白 2 扑时，黑 3 改于本图 1 位打稍好，但白 2 黑 3 后成劫，不是正解。

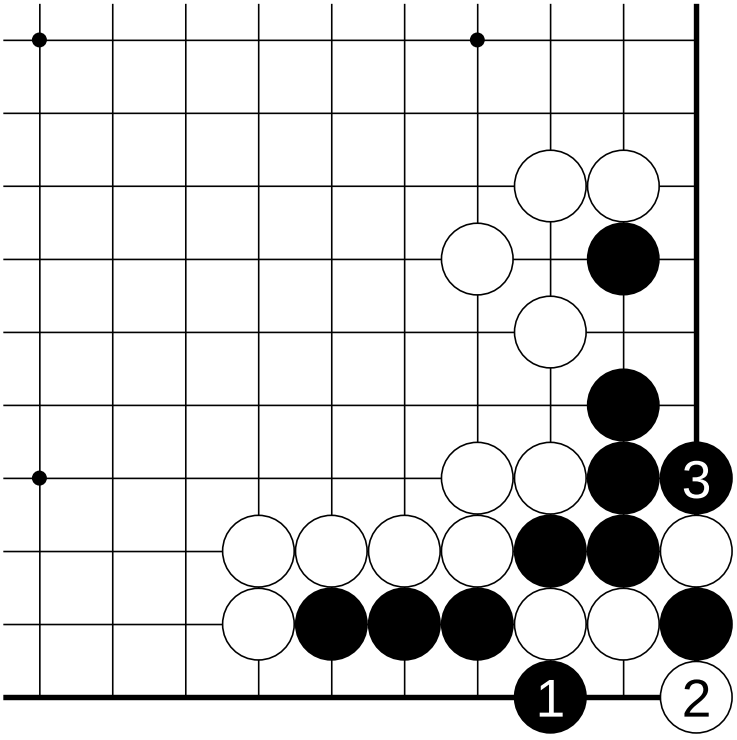
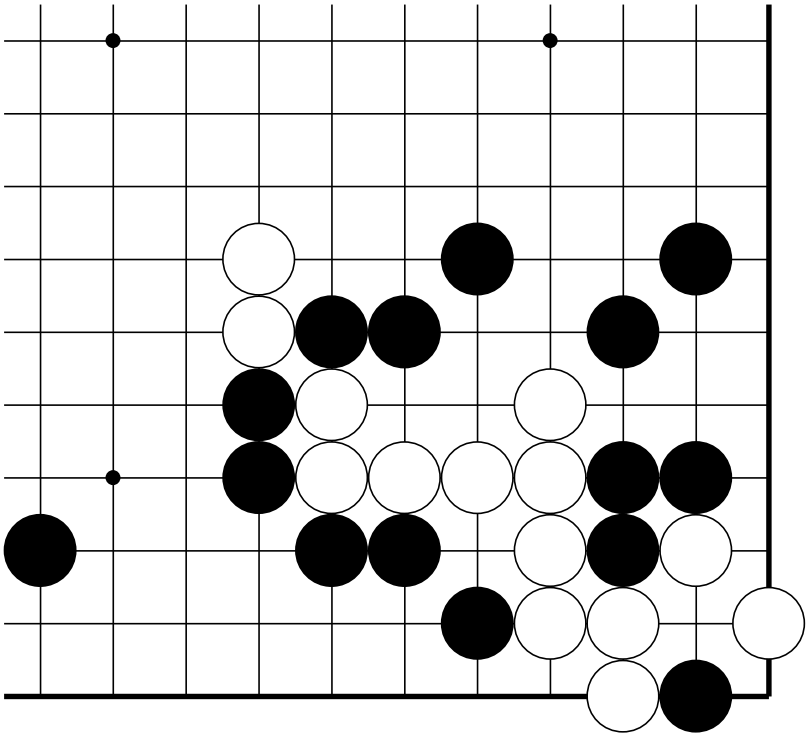


图3



基本图

第 57 型 抓住缺陷 白先

基本图

角上白棋还有希望吗？

抓住黑有断点的缺陷，考虑好攻击黑棋的顺序，就会有棋。

图 1 正解

白 1 断、3 立是必然的手段。黑 4 挡时，白 5 嵌是妙手，黑 6 打必然，以下进行至白 9 成劫。

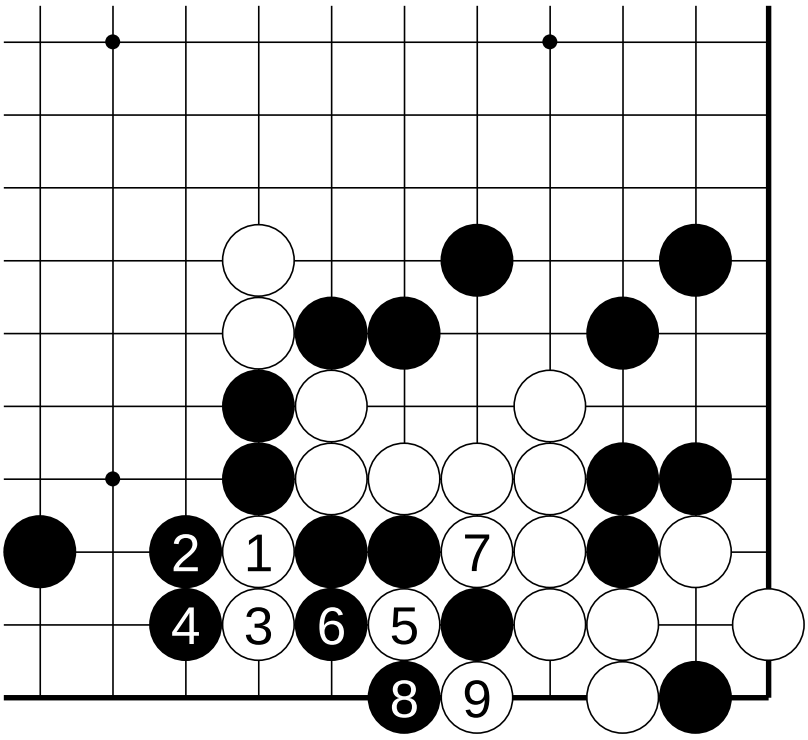


图1

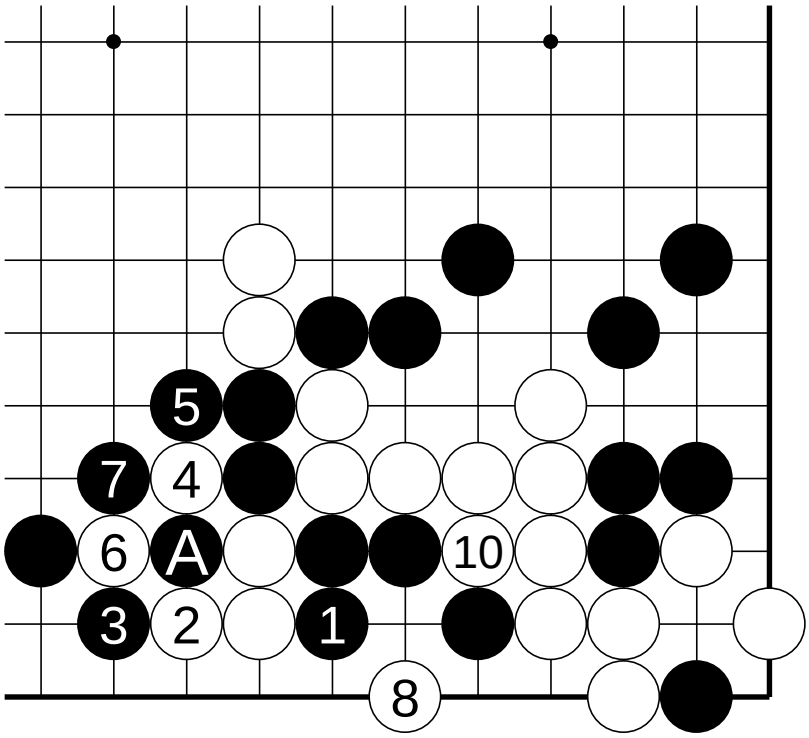


图2

❾=A

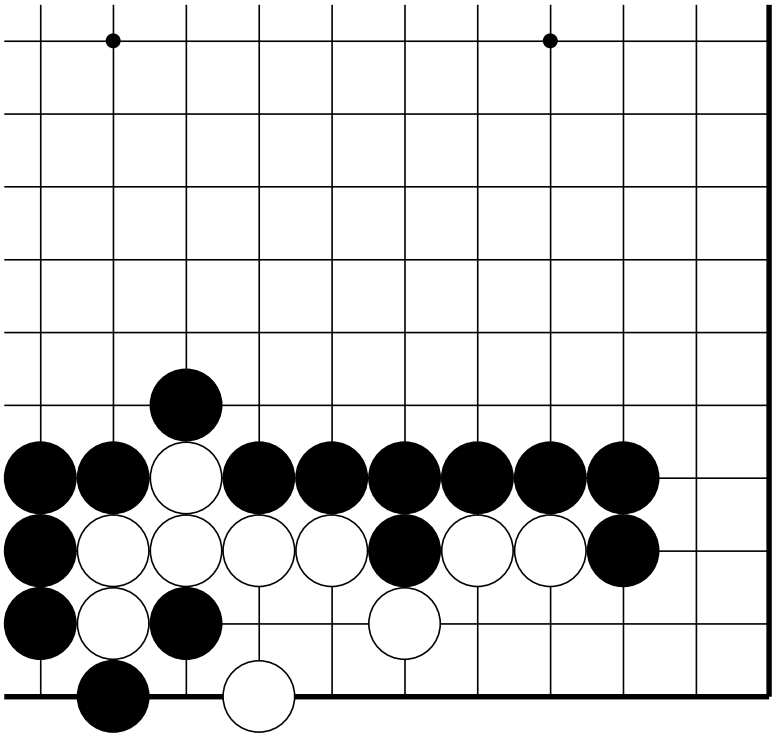
图 2 变化

图 1 中黑 4 若改于本图 1 位挡，则白 2 拐，如图进行至 10，白棋净活。

第 58 型 击中要害 黑先

基本图

有的手段是难以想到的。你的第一感在哪里？黑怎样下，才能击中要害？



基本图

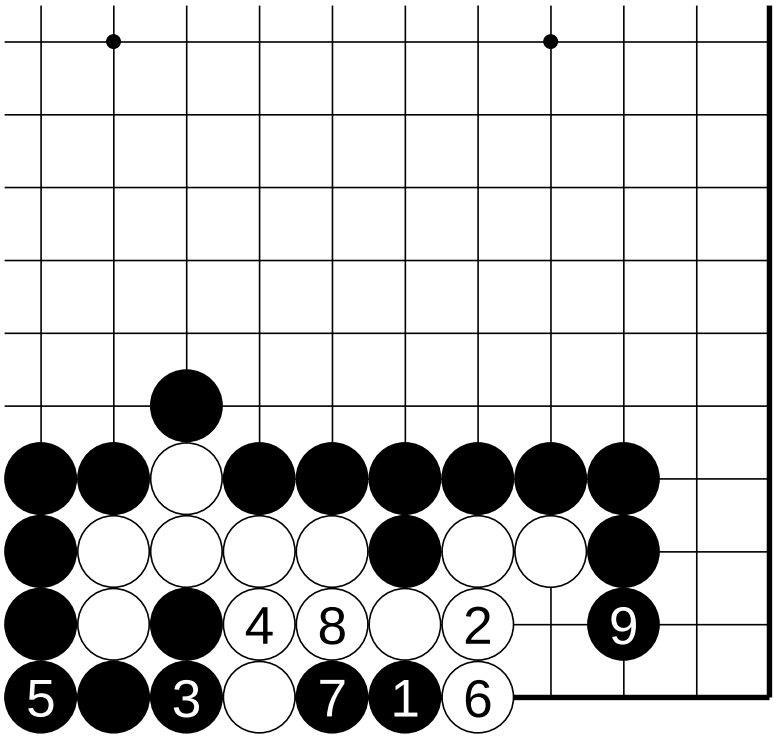


图1

图 1 正解

黑 1 夹，妙手！击中了白棋的要害。以后白棋怎样下都不能活。

白 2 如接，则黑 3 以下至 9 止，白死。

图 2 变化 1

黑 1 夹时，白 2 如接，则黑 3 长后，白仍不活。注意：黑 3 不可于 A 位打，否则，白于 B 位打，成劫。

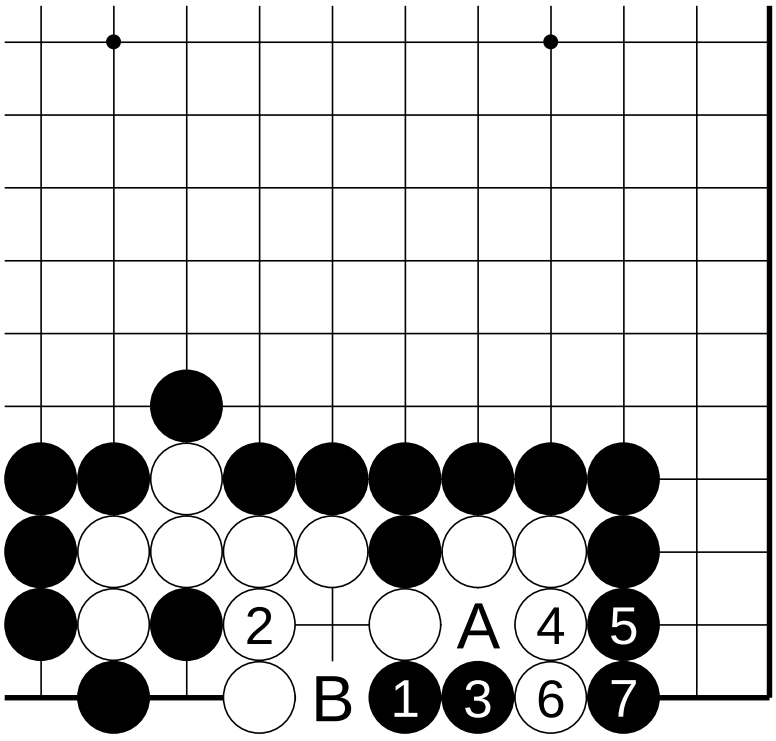


图2

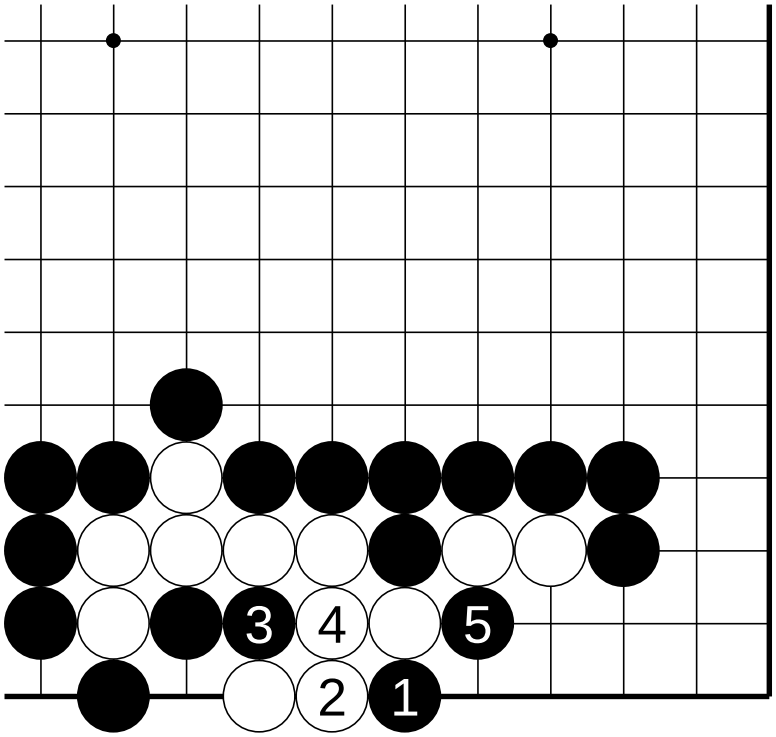


图3

图 3 变化 2

白 2 若打，则黑 3 冲，白 4 接时，黑 5 成双打，白死。

图 4 失败

黑 1 断，大错。此时，白 2 立是好手，至 4，白棋净活。

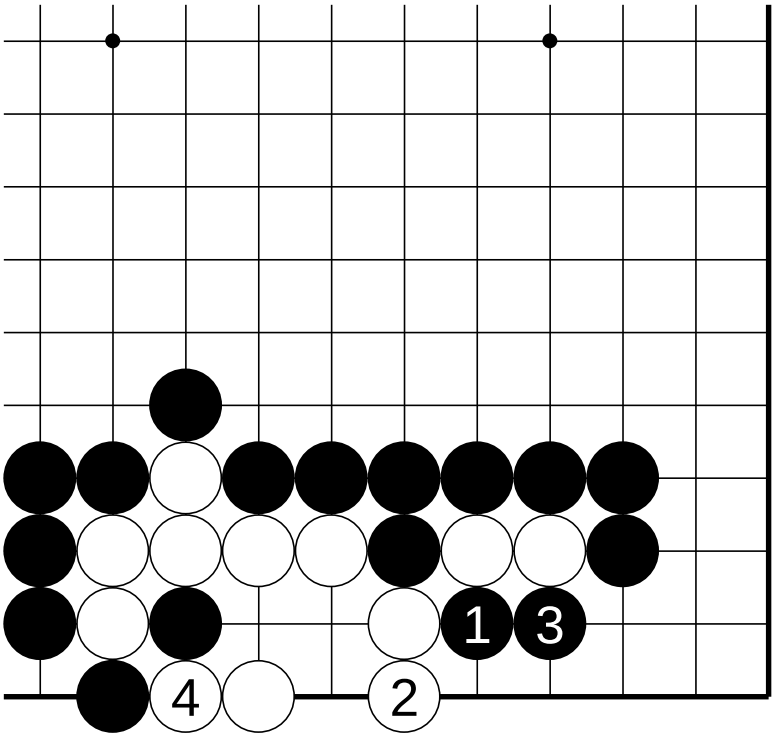
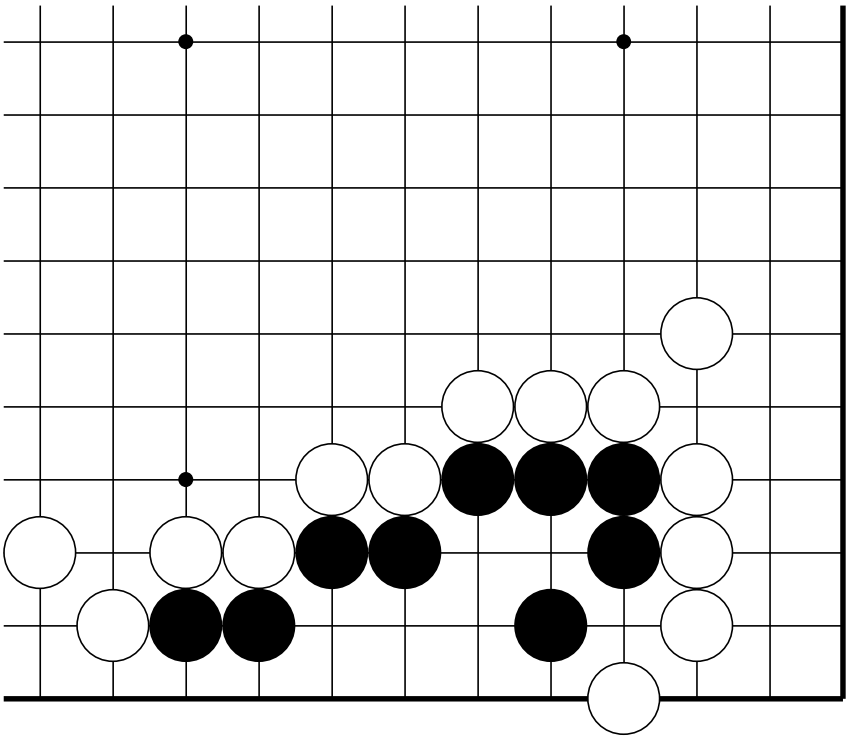


图4



基本图

第 59 型 冲击弱点 白先

基本图

下边黑棋似乎眼位很全，但白仍有妙手。

首先是冲击黑的弱点，以精巧的一着，巧妙地攻击。

图 1 正解

白 1 靠是手筋，只此一着。黑 2 粘时，白 3 立又是好手。黑 4 如果在 5 位做眼，白就在 4 位挤即可杀黑。如图进行至 9，黑死。

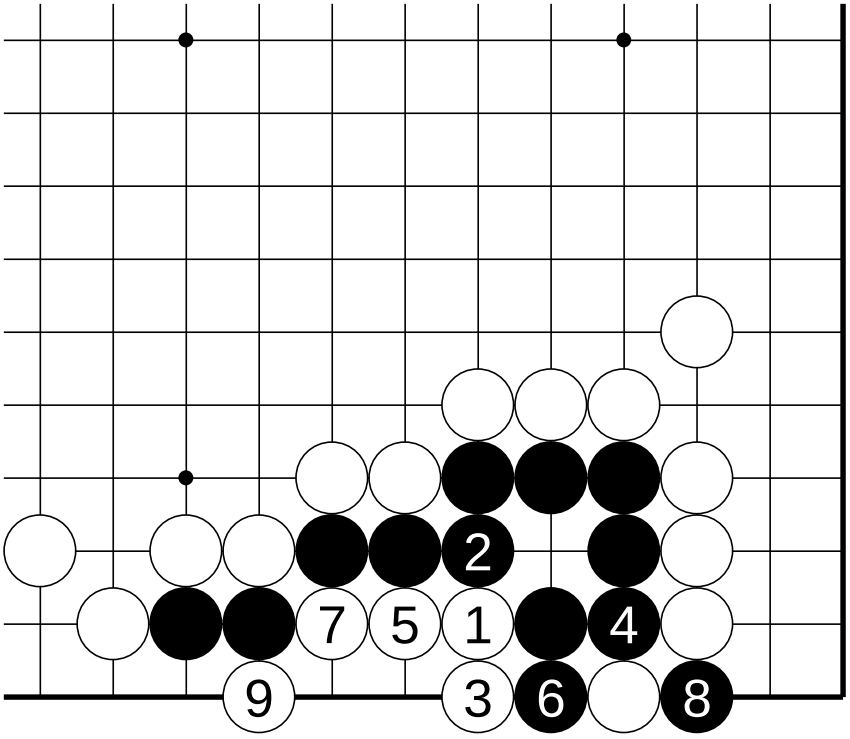


图1

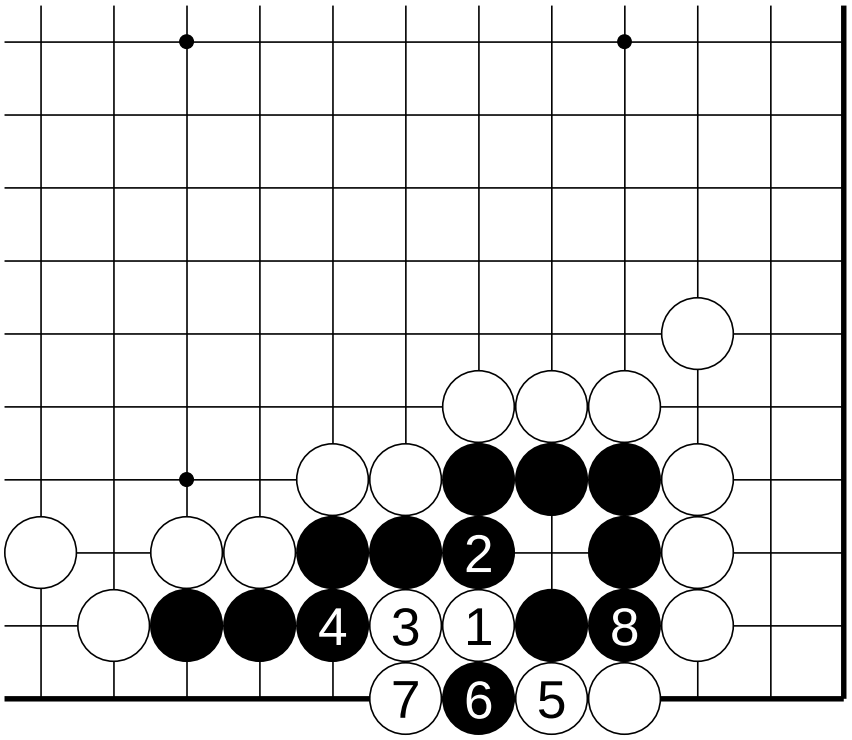


图2

图 2 失败 1

黑 2 粘时，白 3 长、5 通连的手段不成立，黑 6 扑后，再于 8 位做眼，即可成活。

图 3 失败 2

白若 1 扳，则黑 2 虎，白再 3 靠、5 立为时已晚，黑 6、8 做眼，黑已净活。

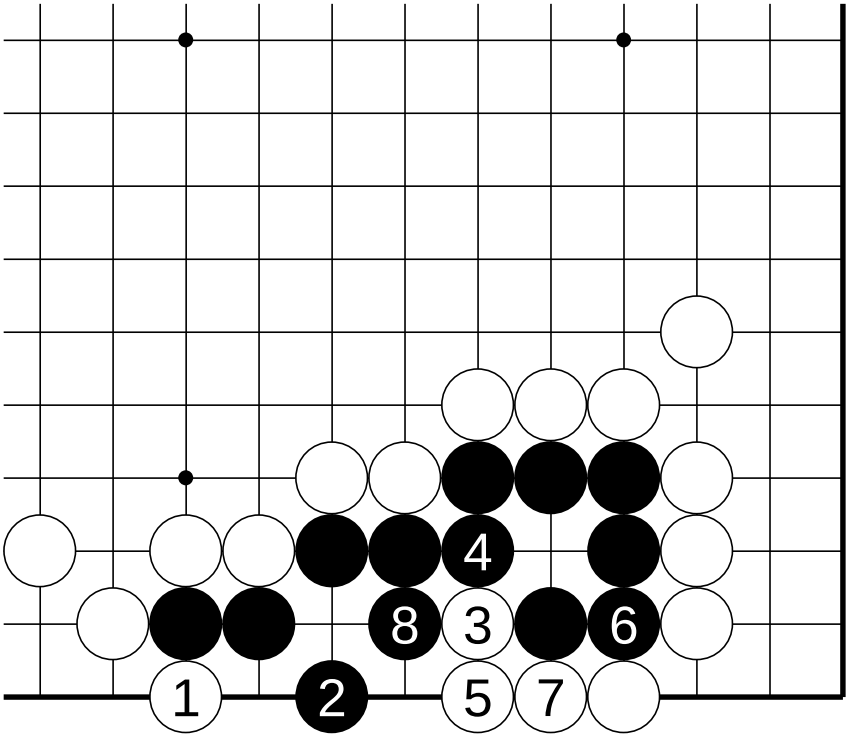
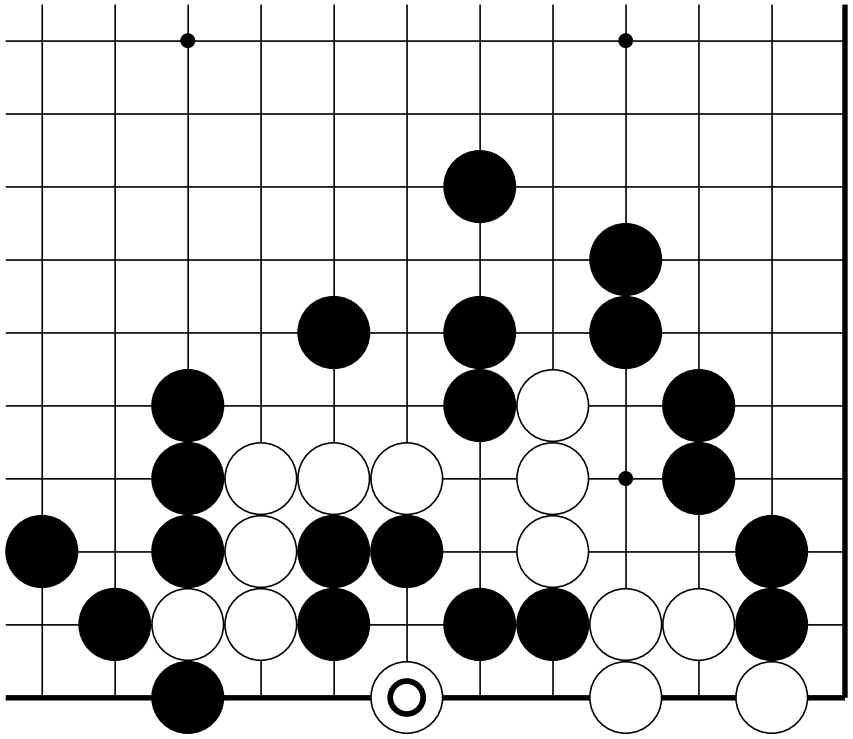


图3



基本图

第 60 型 吃子以后 黑先

基本图

现在白于◎位点，黑应怎样下？

看样子好像黑棋对杀不利，但不要灰心。即使黑子被吃，以后黑仍然有棋。

图 1 正解

黑 1 当然要冲，白 2 打，黑 3 粘后，白 4 以下进行至白 10，走成“倒扑”，黑棋被杀。但是

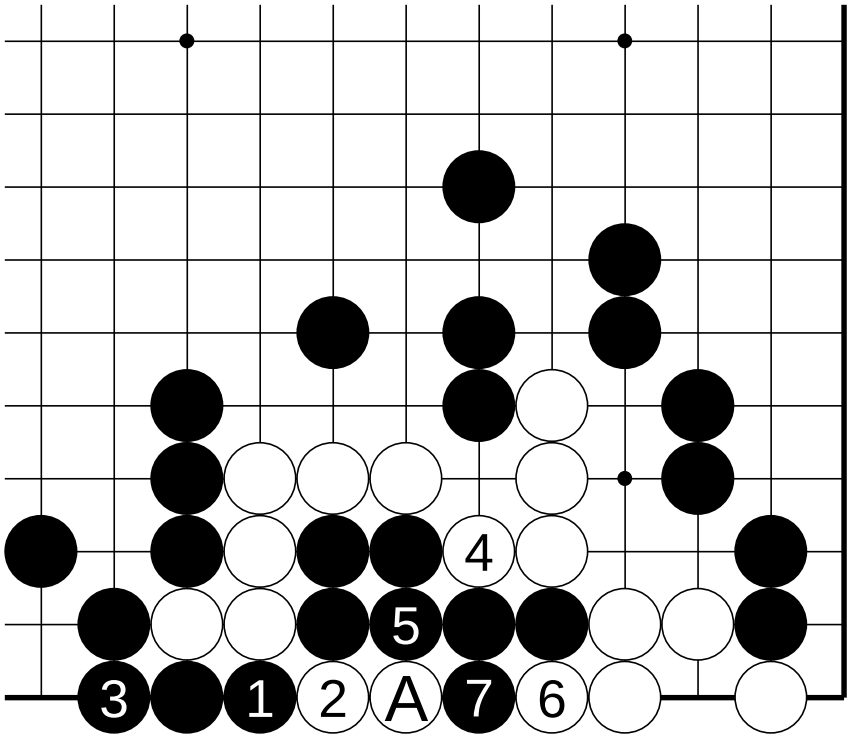


图1

8=2 9=A 10=2

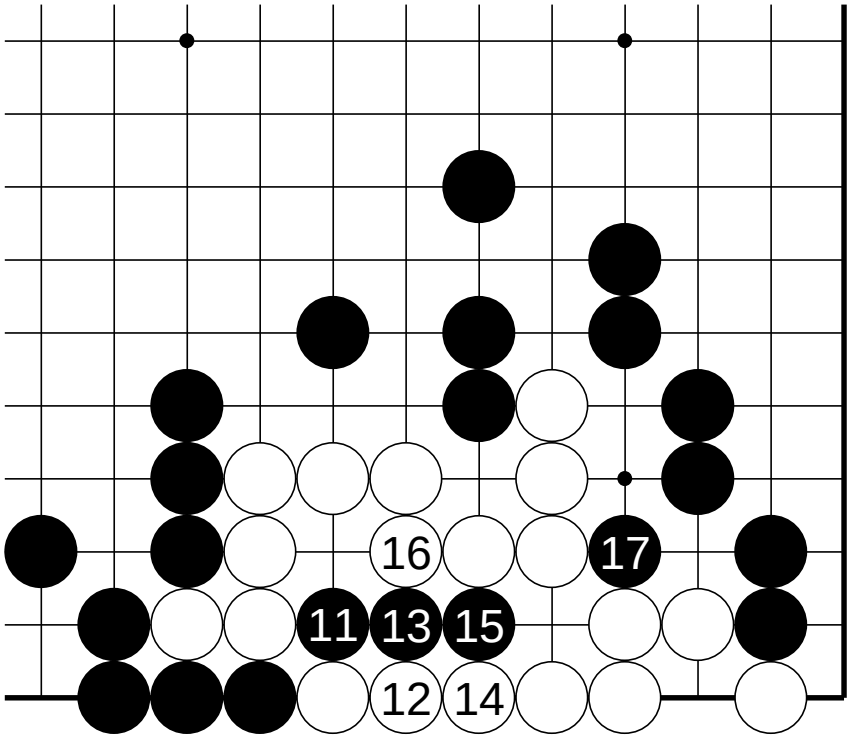


图2

图 2 续正解图

接图 1。黑 11 断打可以成立，以后进行至 17，白死。另外，白 16 若改走 17 位，则黑就走 16 位，结果成“刀五”聚杀。

图 3 失败

黑 1 断，意图与白对杀，但不成立。被白 2 紧气后，黑再无杀白的手段了。

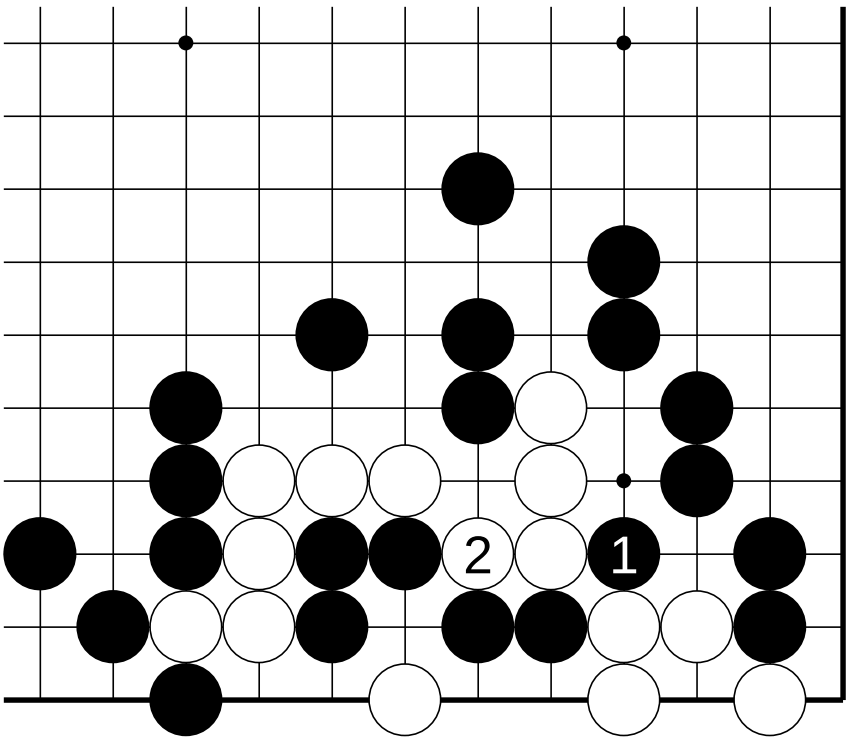
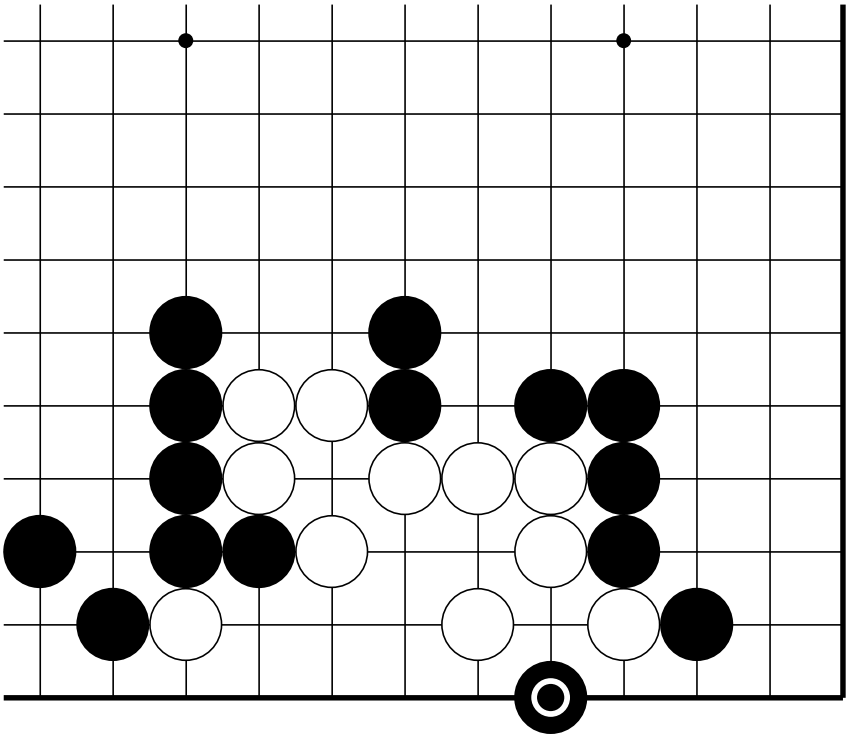


图3



基本图

第 61 型　巧妙

黑先

基本图

凭普通着想的走法是没有希望的。必须利用下边的◎一子，考虑巧妙的杀棋手段。

第一着是妙手。

图 1　正解

黑 1 跳是妙手。白 2 时，黑 3 一定要从下边打。白 4 立时，黑 5 爬的一手棋可以成立，至黑 7 止，白死。

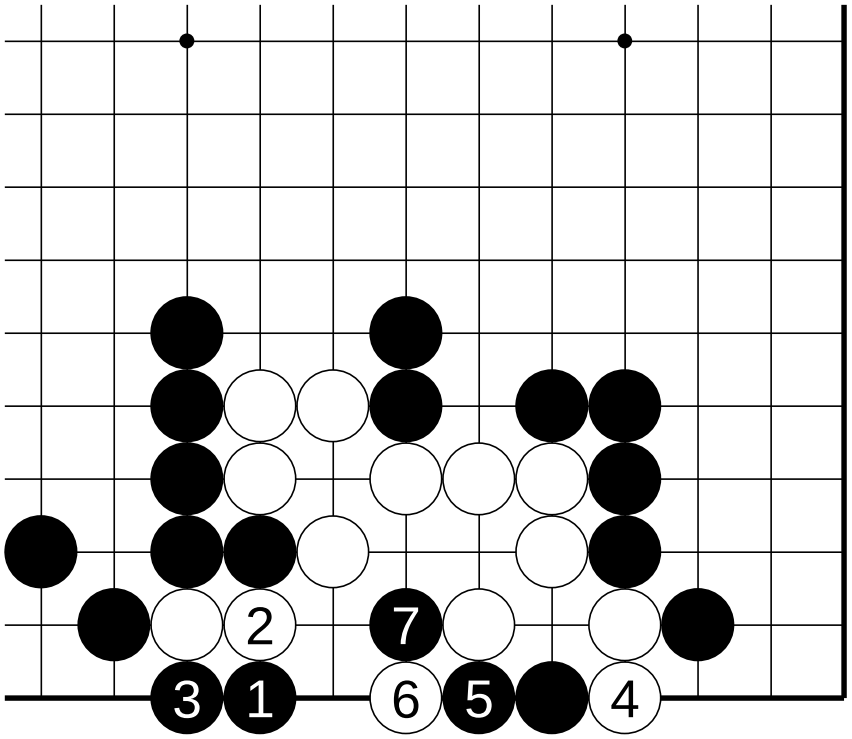


图1

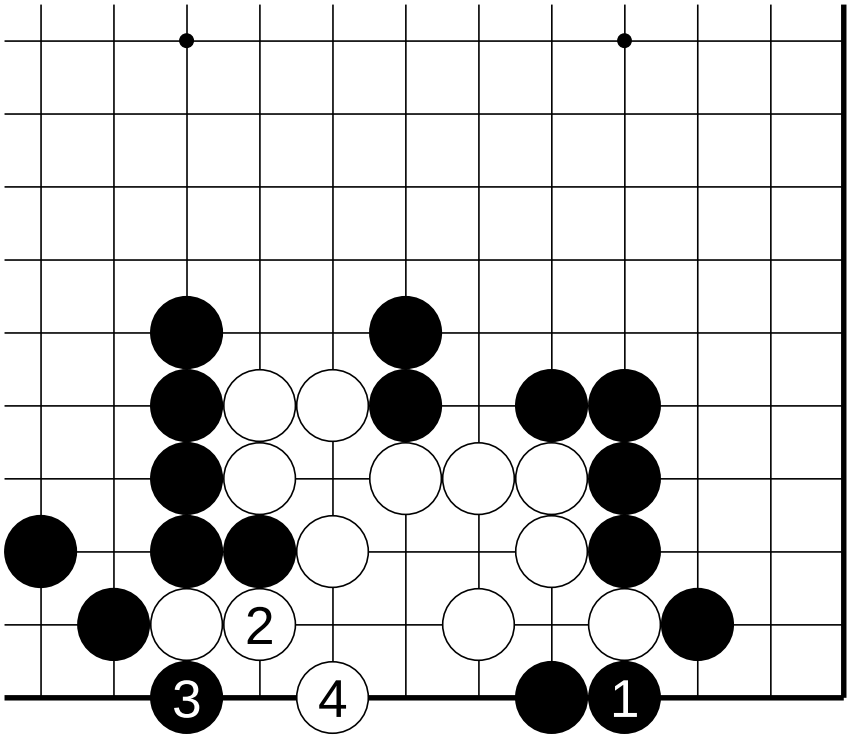


图2

图 2 失败 1

黑 1 如拉回一子，则白 2 挡，黑 3 扳，白 4 虎，简单可以成活。

图 3 失败 2

若黑 1 立下，则白 2 挡，黑 3 时，白 4 退，黑棋无法拉回二子，白活。

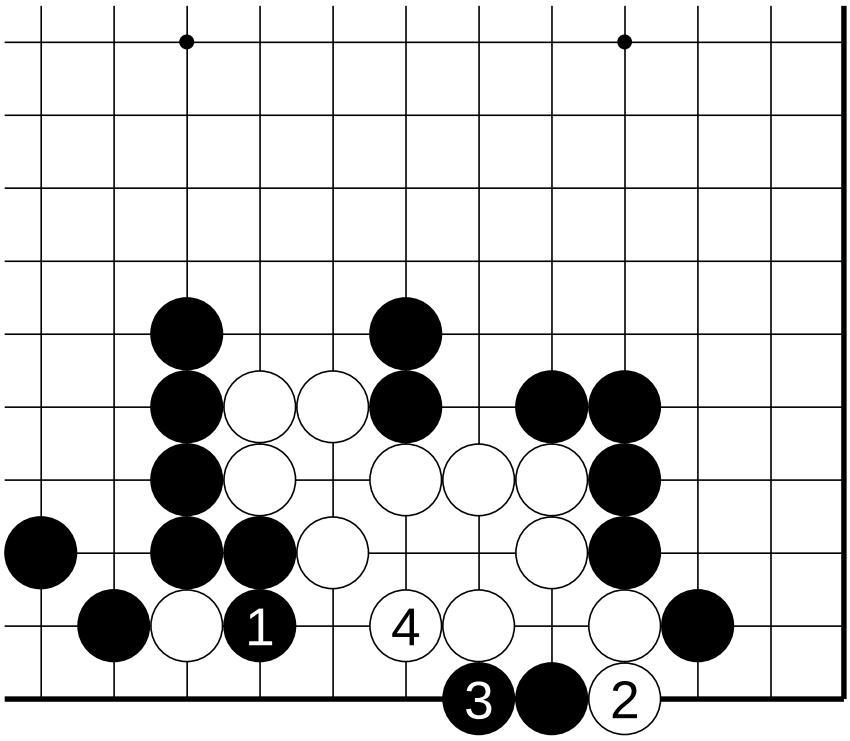
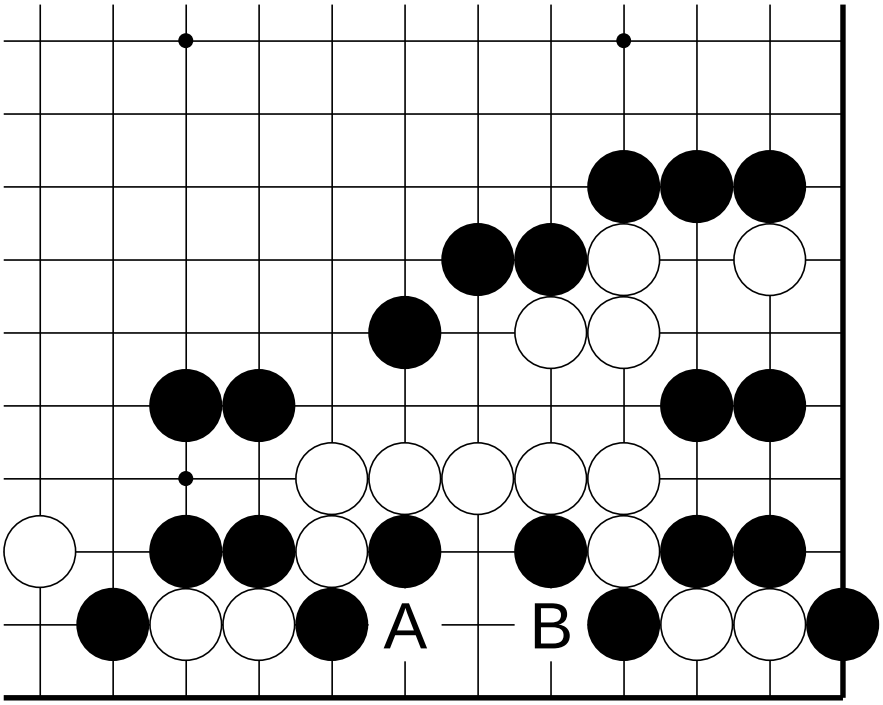


图3



基本图

第 62 型 补断的妙手 黑先

基本图

黑棋虽然存有 A、B 两处的断点，但仍可以净杀白棋。

如果知道“左右同形走中间”这话，就能发现补断的妙手。

图 1 正解

黑 1 是此时最好的应手。白 2 打时，黑 3 立又是妙手。如图走至黑 7，黑成三个“金鸡独立”之形，白净死。

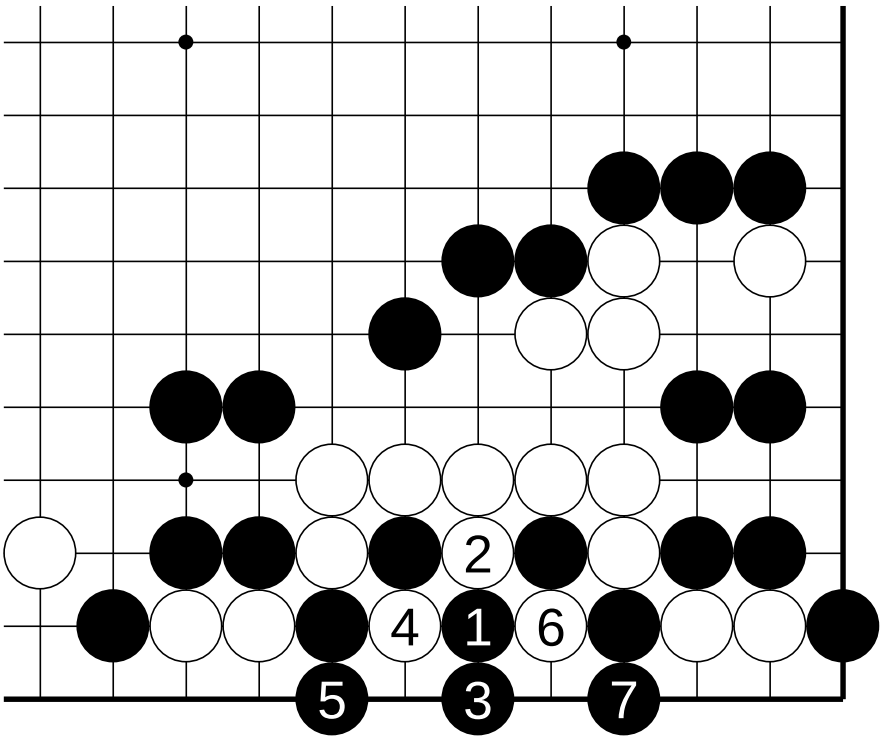


图1

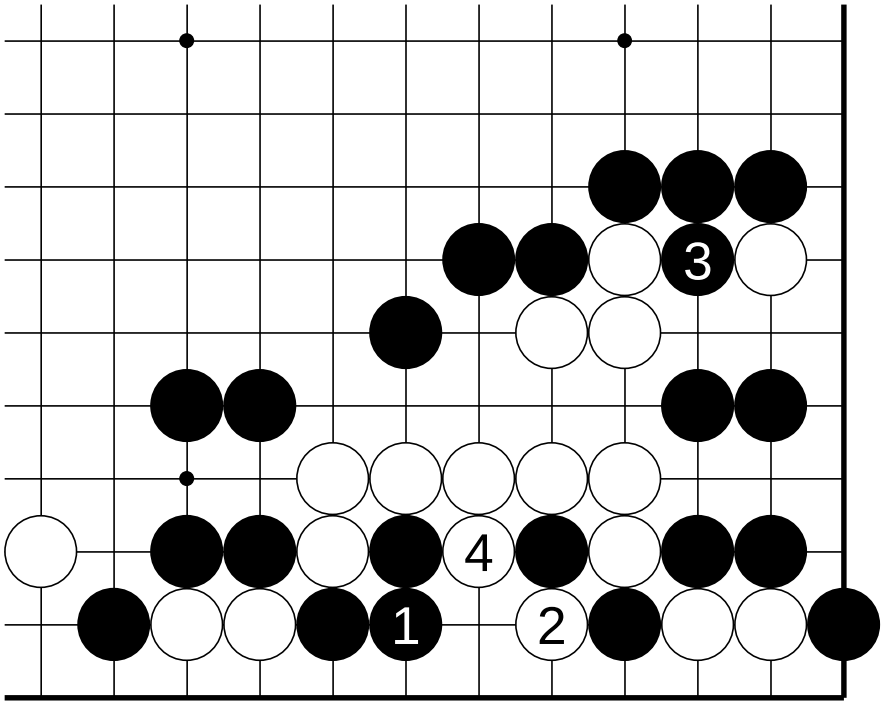


图2

图 2 失败

黑如 1 接没有成算，白 2 打时，黑 3 只好冲吃一白子，白 4 提即活。

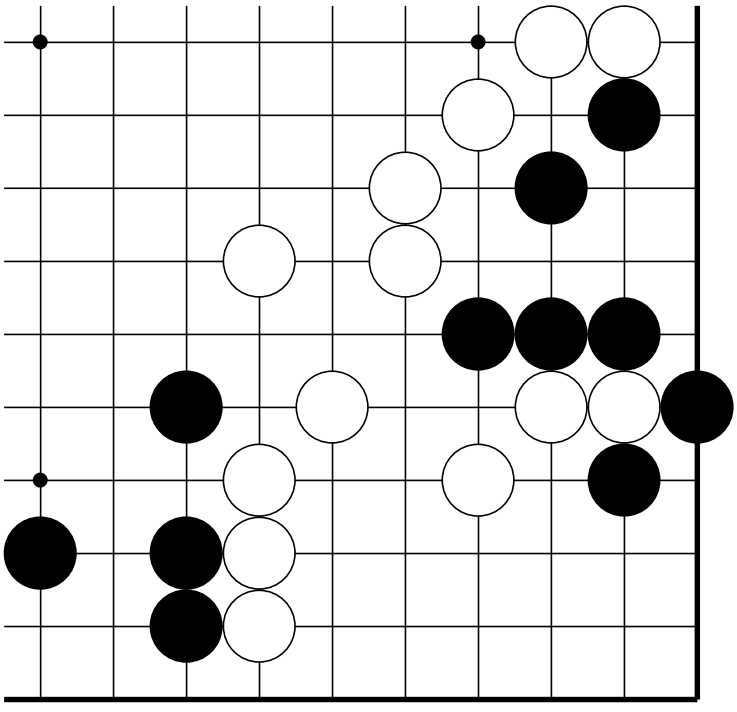
同样，白 1 也不能下在 2 位。不必解释，是吗？

第 63 型 破眼 白先

基本图

黑已有一只确定的眼，问题是如何破角上的另一只眼。

由于白棋自己也有弱点，因此问题并不简单。请注意，过于恋子就会失败。



基本图

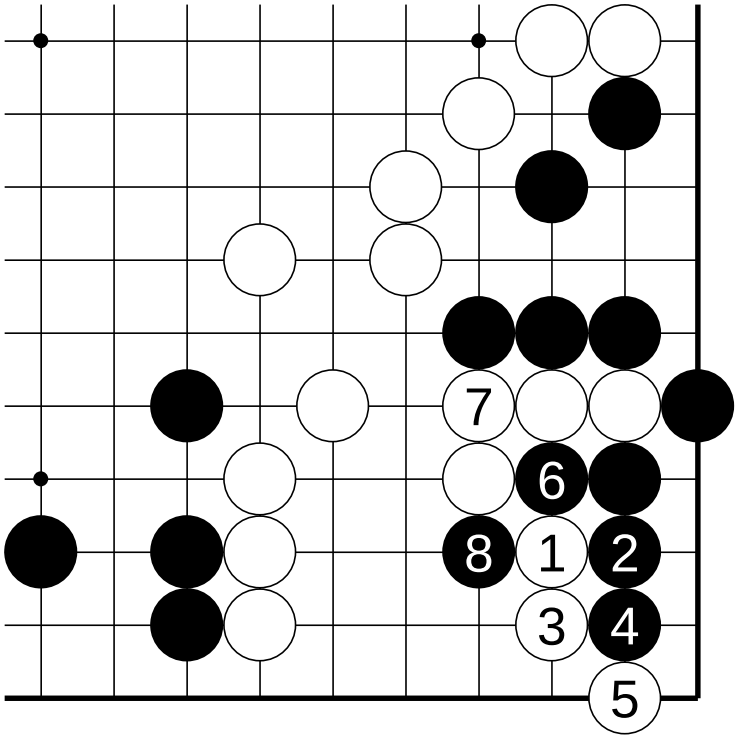


图1

图 1　正解

白 1 尖是正解，只此一手。黑 2 时，白 3 长、5 扳也是必要的手段。但此时黑有 6 打、8 断的手段，以下白应该怎样应付？

图 2　失败

接图 1。白 1 曲吃是错着，被黑 2 长出，A 位吃四子和 B 位曲吃下边四子，二者必得其一，白失败。

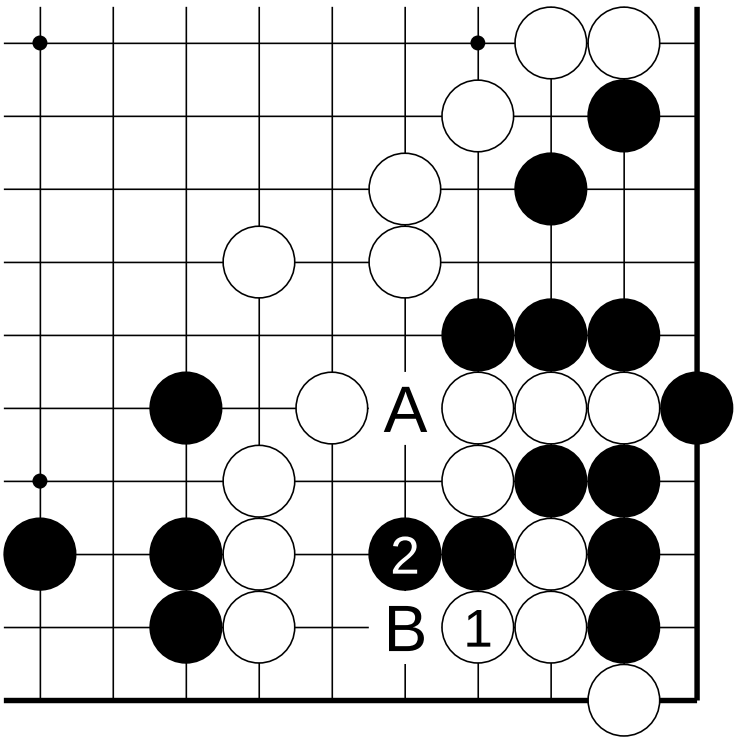


图2

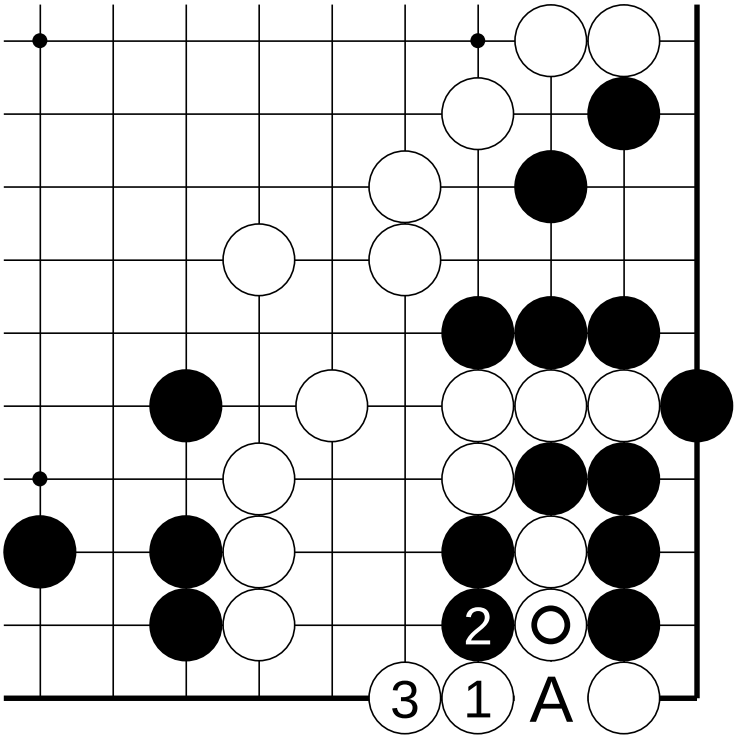


图3

图 3 续正解图

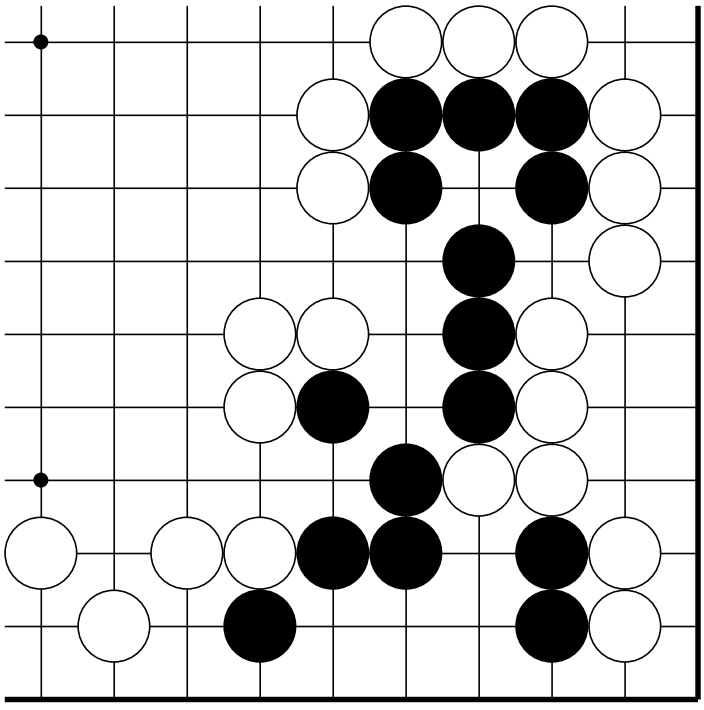
接图 1。白 1 尖，妙手！黑 2 打时，白 3 长即可。以后，黑若于 A 位提一子，白可“打二还一”在◎位提回一子，结果黑死。

第 64 型 攻击的急所 白先

基本图

攻击黑棋的要点在哪里？

第一着走对了，以后的问题就非常简单地解决了。



基本图

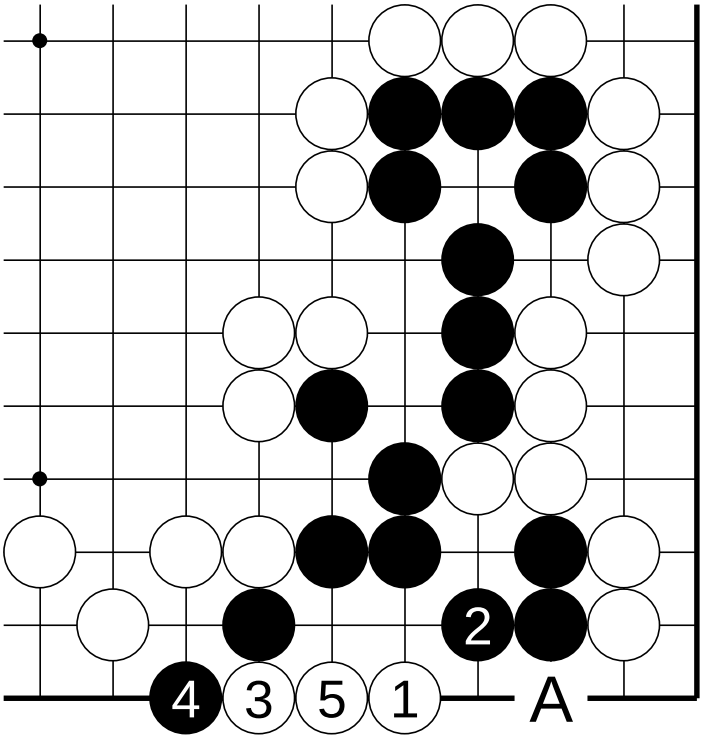


图1

图 1 正解

白 1 点入，是杀死黑棋的唯一手段。黑 2 如在 5 位虎，则白可于 A 位渡过。如图进行至白 5，已成净杀。

图 2 失败

白 1 扳，错着。黑 2 退，简单可以成活。

又，白 1 若于 2 位夹，则经黑 A、白 1、黑 B 后，黑仍然可活。

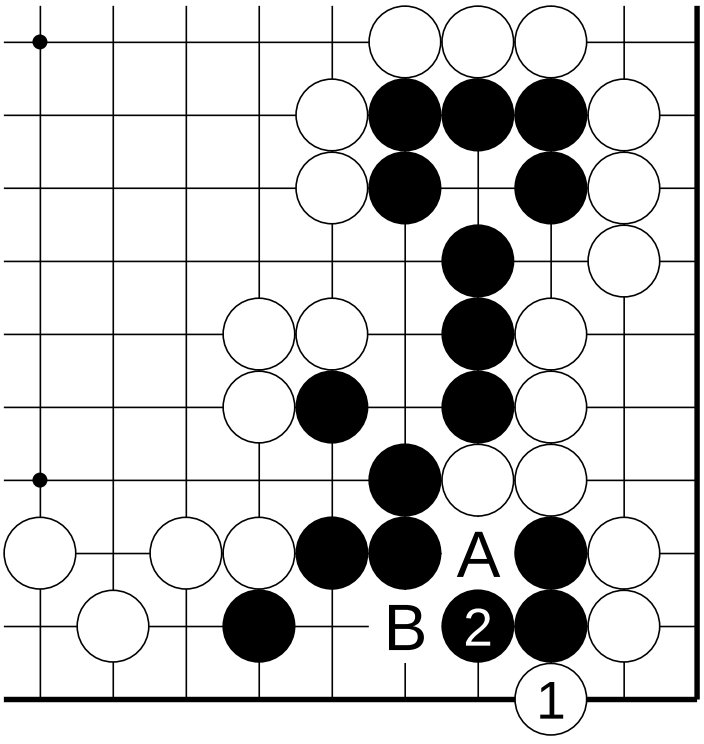
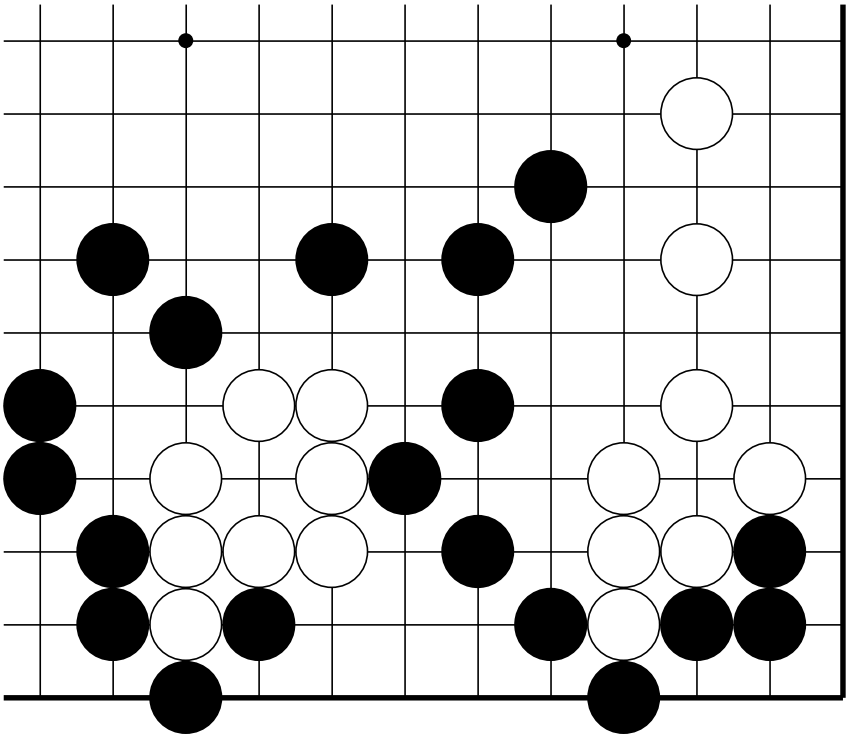


图2



基本图

第 65 型 绝妙的一手 白先

基本图

被围的白八子，看来完全绝望，其实有救的手段。

第一手是绝妙的手筋。

图 1 正解

白 1 是绝妙的手筋，以后不论黑棋怎样应付，都无法净杀白棋。

黑 2 从下边打是最强的应手，白 3 以下至 9，成劫。这是本题的正解。

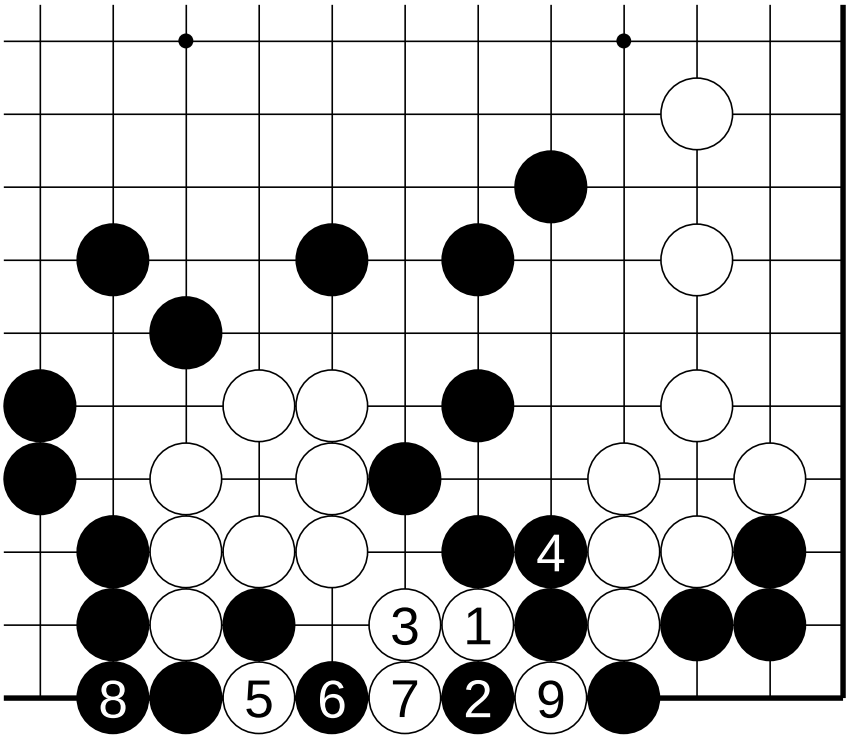


图1

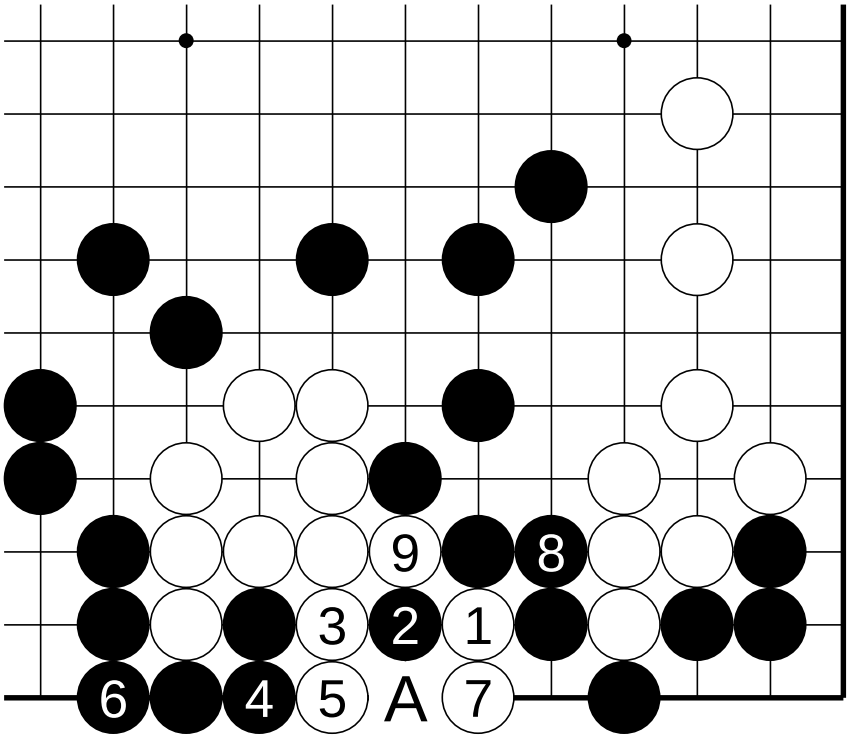


图2

图 2 活

白 1 时，黑 2 如改于上边打，则白 3、5 先手打后，再于 7 位立，至 9，白可净活。另外，黑 8 若改于 9 位粘，则白即于 A 位接，黑即出现两处断点，黑更不好。

图 3 变化

白 1 时，黑 2 长意在弃角而吃白中腹，但经白 3、黑 4 后，白有 5 位扑入的妙手，进行至 11 止，白全部连回。

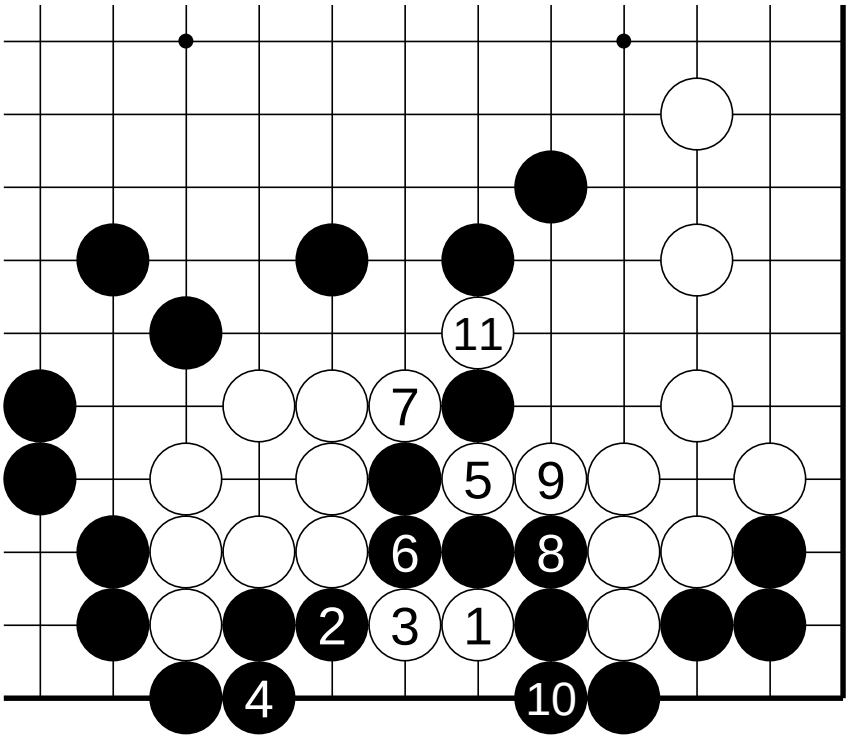


图3

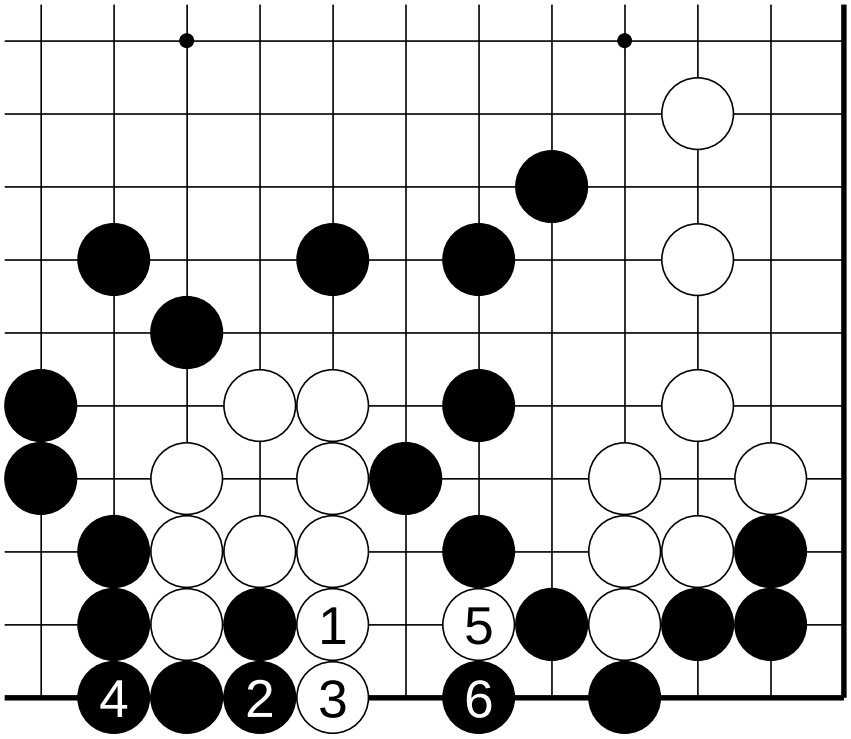


图4

图 4 失败

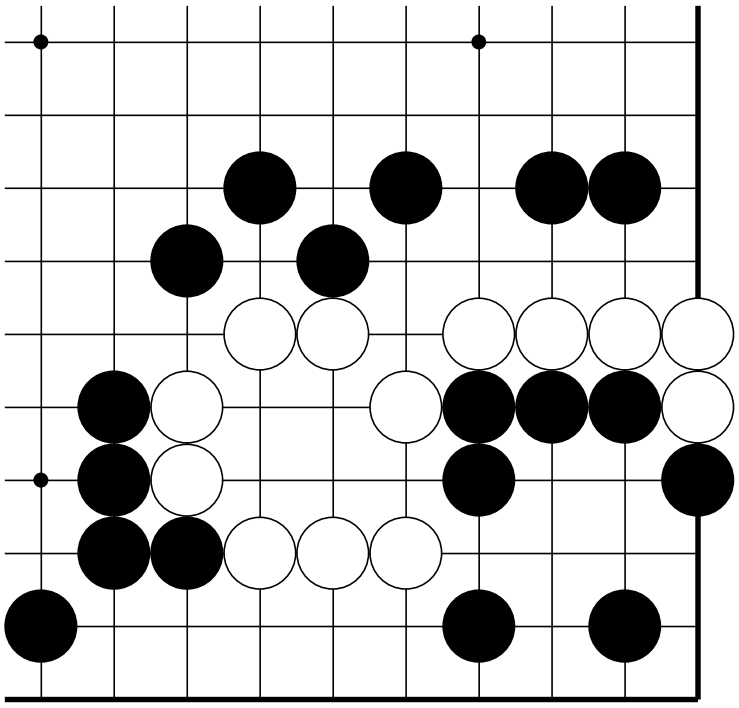
白 1 打是俗手，被黑 2 接后，白就无法做活了。如图至 6，白棋净死。

第 66 型 深思熟虑 白先

基本图

白棋仅有一只眼，怎样做活？

只有利用黑角的余味才能解决问题。这个问题比较难，须完全考虑清楚到最后的变化。



基本图

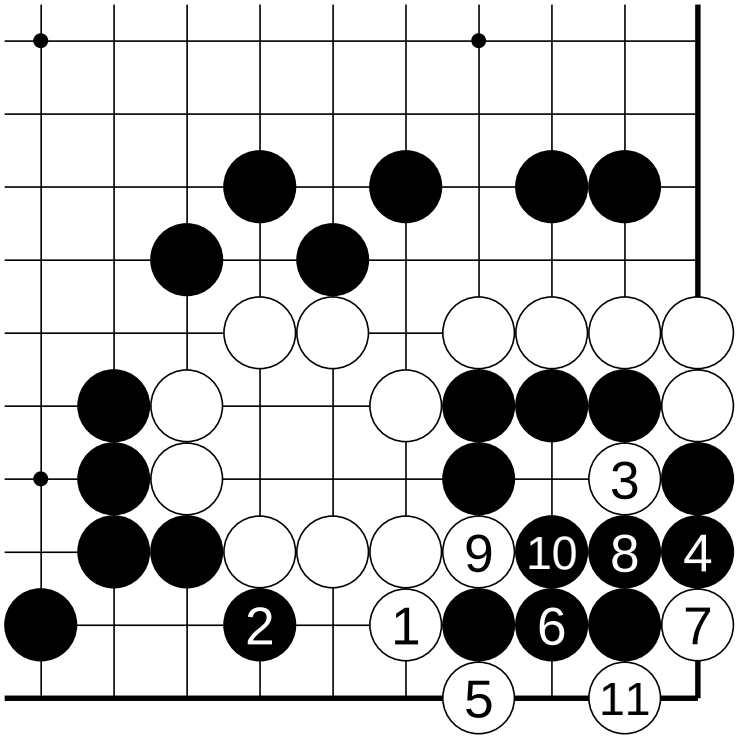


图1

图 1 正解

首先，白棋要在 1 位挡。为了杀白，黑 2 扳。此时白 3 打、5 扳后，再于 7 位扑入是相关联的妙着，以下进行至 11，构成大劫，白棋成功。

图 2 失败

白 1 打、3 冲后，再于 5 位挡是次序错误，以下进行至黑 8，结果黑活白死。

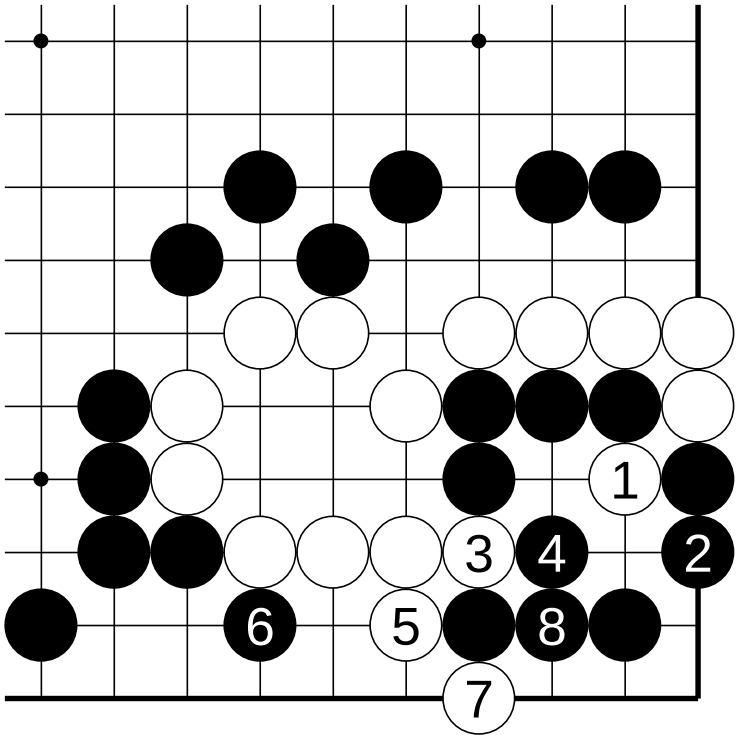


图2

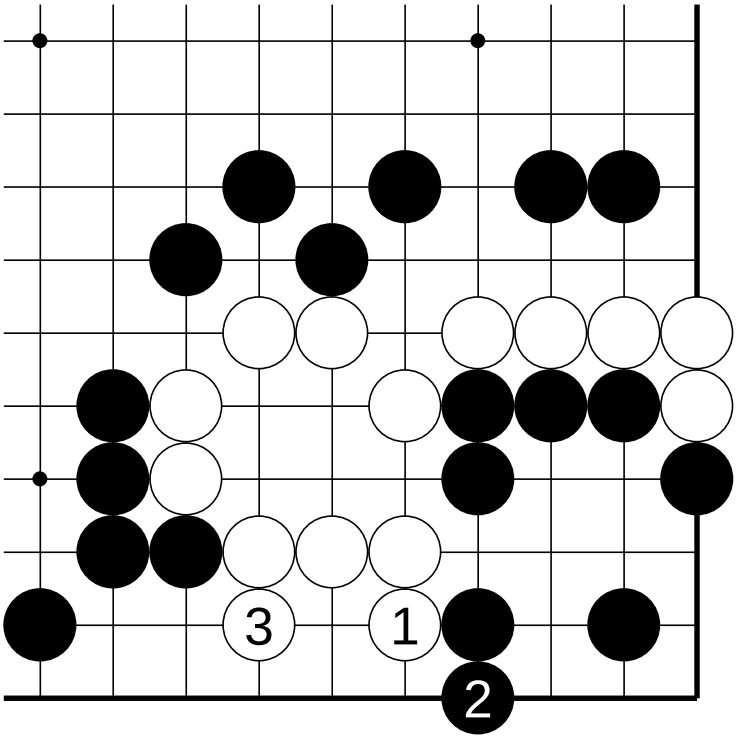


图3

图 3 双方都活

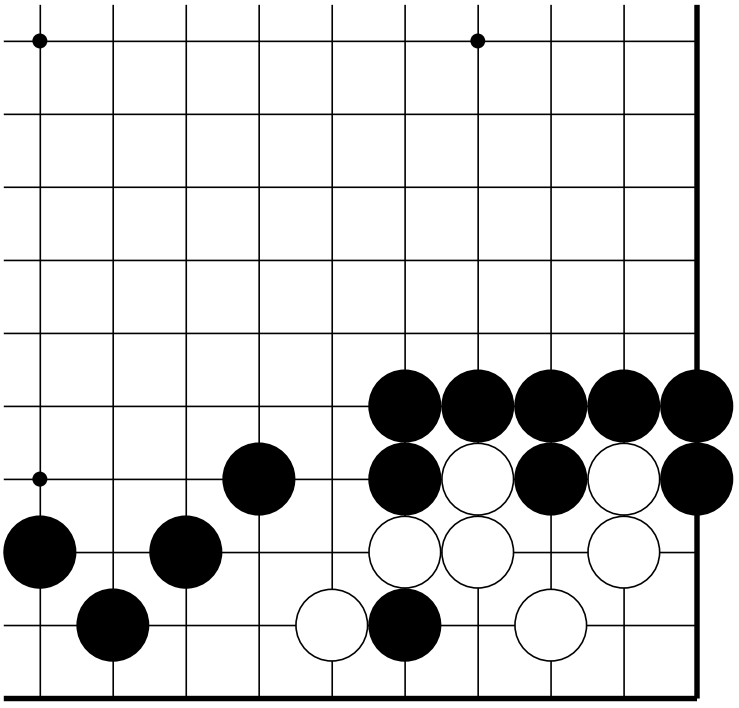
白 1 挡时，黑棋若不愿走成图 1 的结果，只好于 2 位立补角。则白 3 曲，白棋已净活。

第 67 型 周围坚固 黑先

基本图

白棋似乎眼位很全，但却会因为黑棋的强攻而死。

关键在于周围黑棋坚固。



基本图

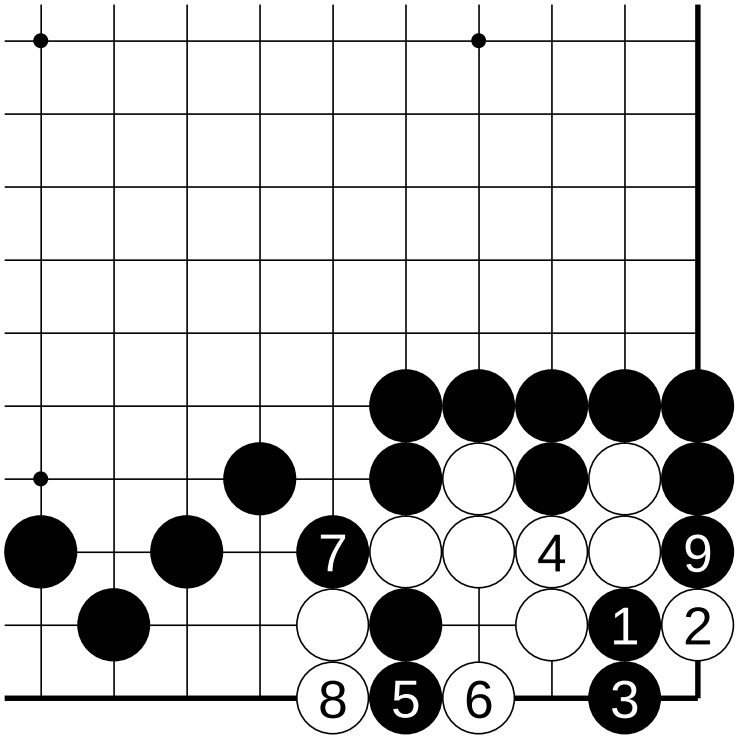


图1

图 1　正解

黑 1 是急所，只此一手。白 2 打、4 接时，黑 5 立下绝妙。白 6 如在 7 位粘，则黑可于 6 位爬过。如图进行至黑 9，白死。

图 2　变化

黑 3 长时，白 4 若打吃一子，则经黑 5、白 6、黑 7 后，白仍不活。

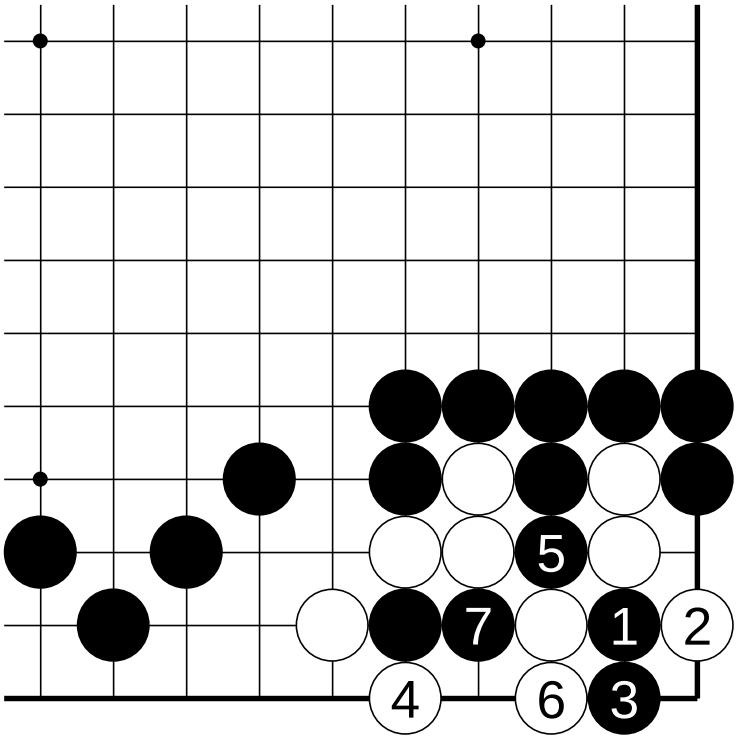


图2

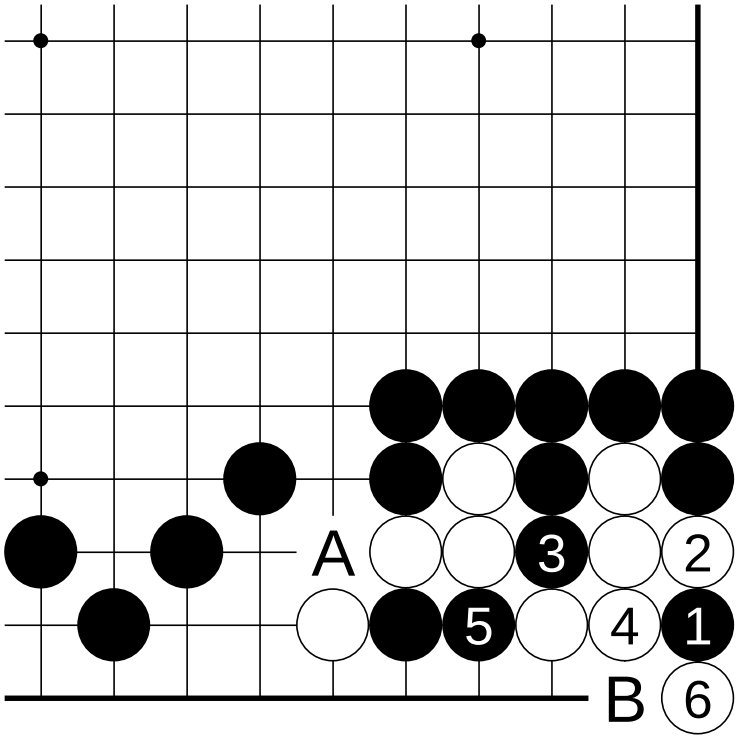


图3

图 3 失败

黑棋若于 1 位跳，则白 2 挡，黑 3、5 断打时，白于 6 位冷静地提，即可活小角。

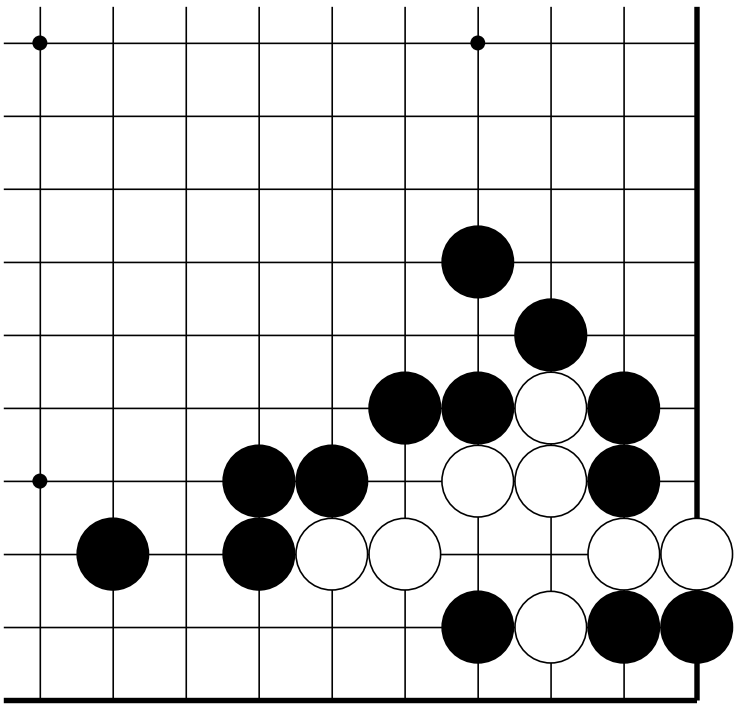
另外，白 6 也可于 A 位粘，黑于 B 位打，可成劫争，黑棋也不满意。

第 68 型 边的要点 黑先

基本图

要想杀死白棋，则需要占边的要点。

第一手是攻击的手筋，在哪里？



基本图

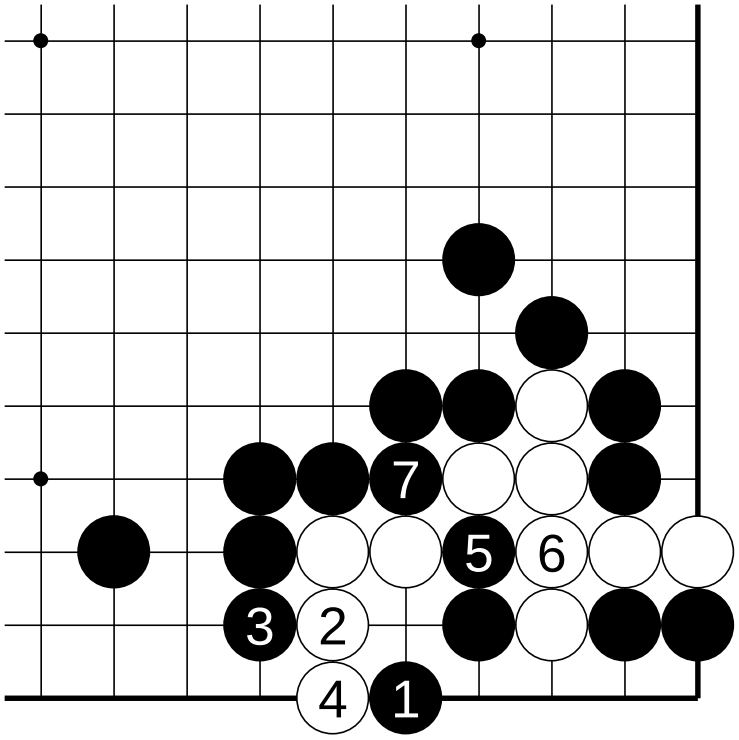


图1

图 1　正解

黑 1 尖是妙手。有此一着，以后白怎样下，都不行。

白 2 若长，则黑 3 挡。白 4 时，黑 5、7 切断白棋，对杀黑胜。

图 2　变化

黑 1 尖时，白 2 若夹碰，则黑 3 跳即可渡过，白死。

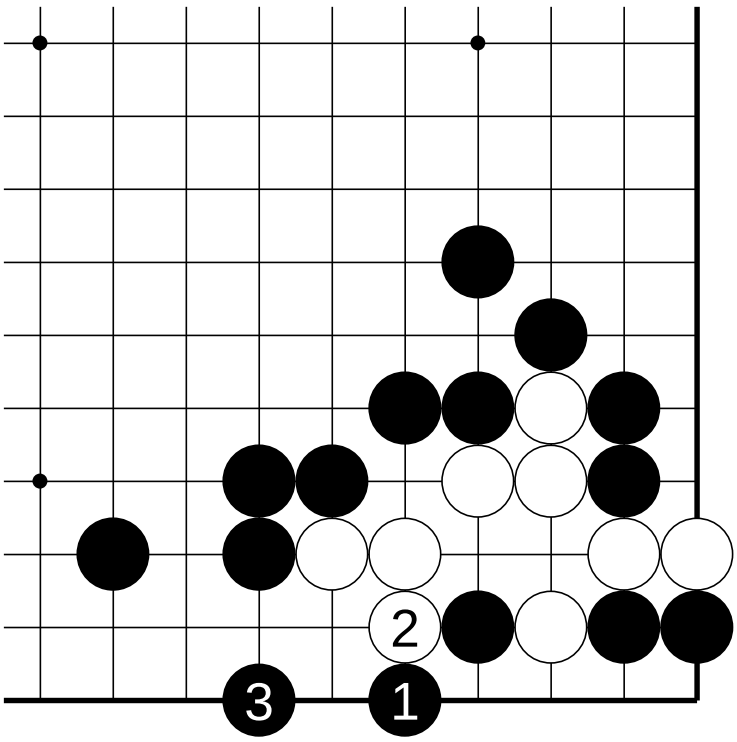


图2

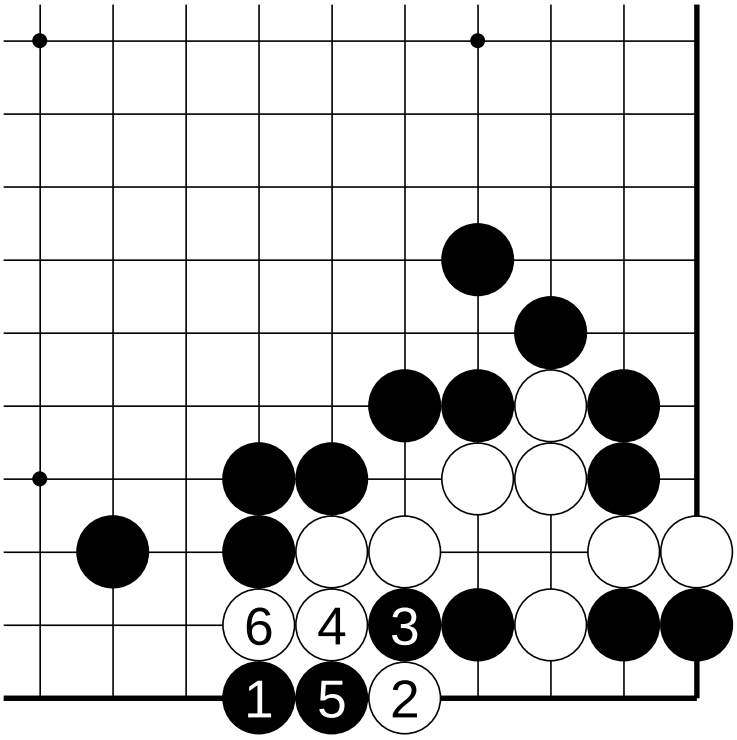


图3

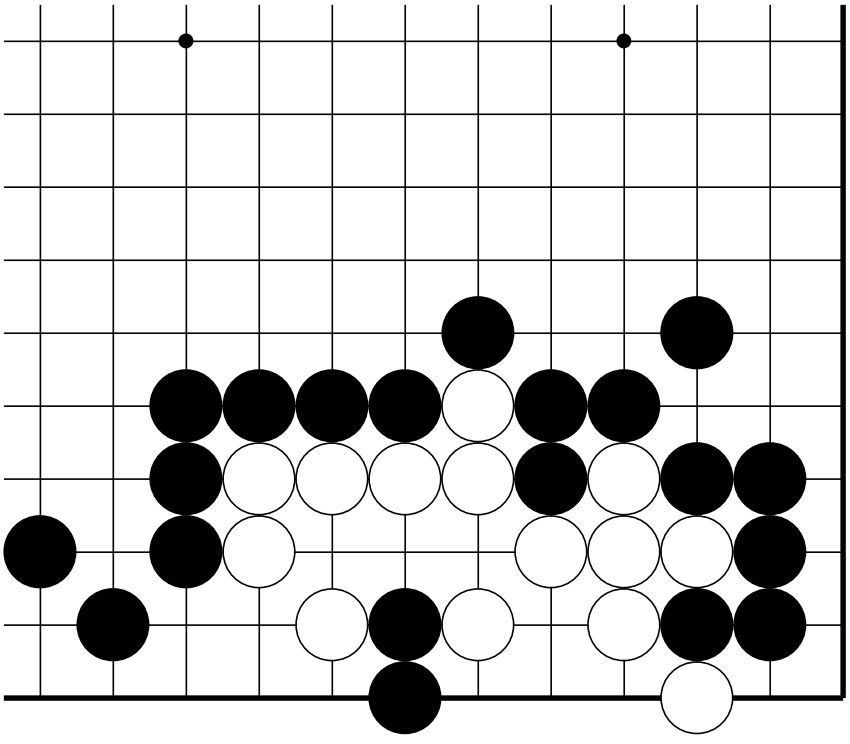
图 3 失败

黑 1 跳不是要点。此时，白 2 跳是好棋，以下至 6，黑无法杀白。

第 69 型 撞紧气 黑先

基本图

与白棋对杀不利时，要开动脑筋。利用白棋撞紧气的弱点，进行巧妙的攻击。



基本图

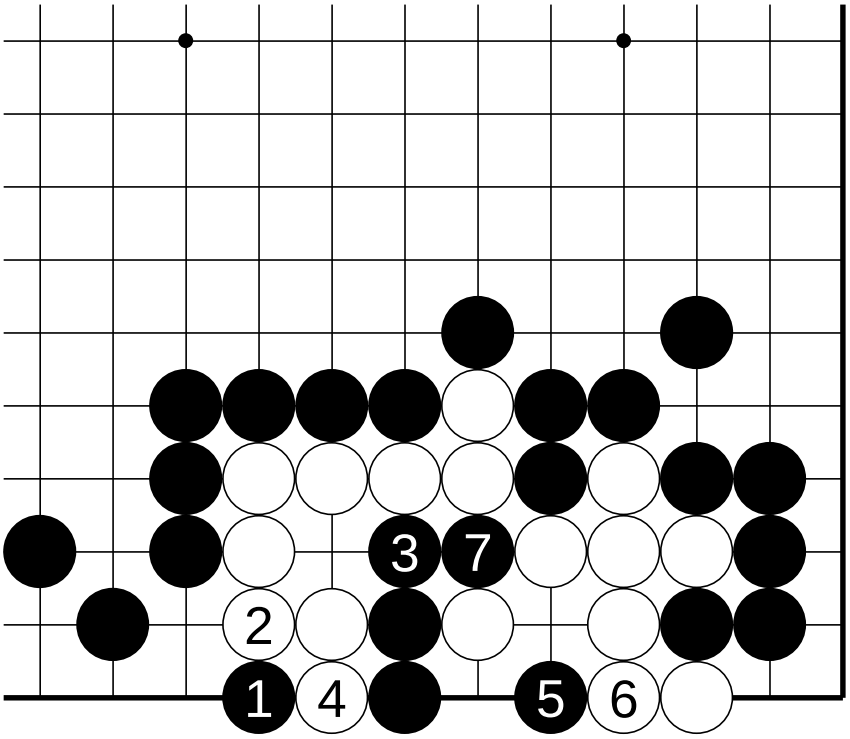


图1

图 1　正解

黑 1 跳是好手，只此一着。白若 2 应，则黑 3 长，白 4 断时，黑 5 点是好手。黑 7 后，白因不入子而死。

图 2　变化

白 2 若挡，则黑 3、5 后成“倒扑”杀白。另外，白 2 若走 A 位，则黑仍走 3 位，白还是不活。

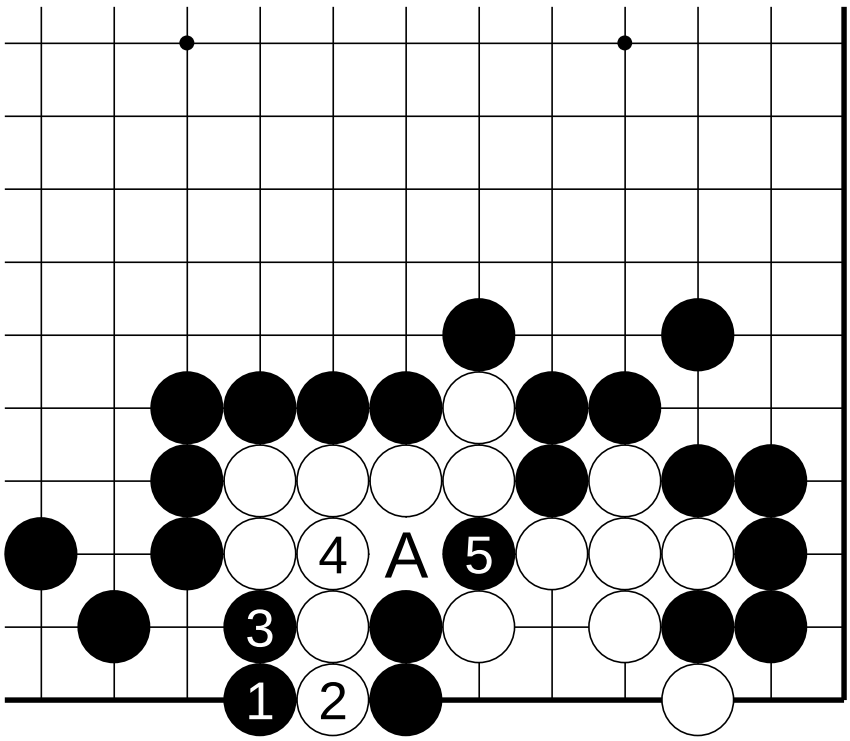


图2

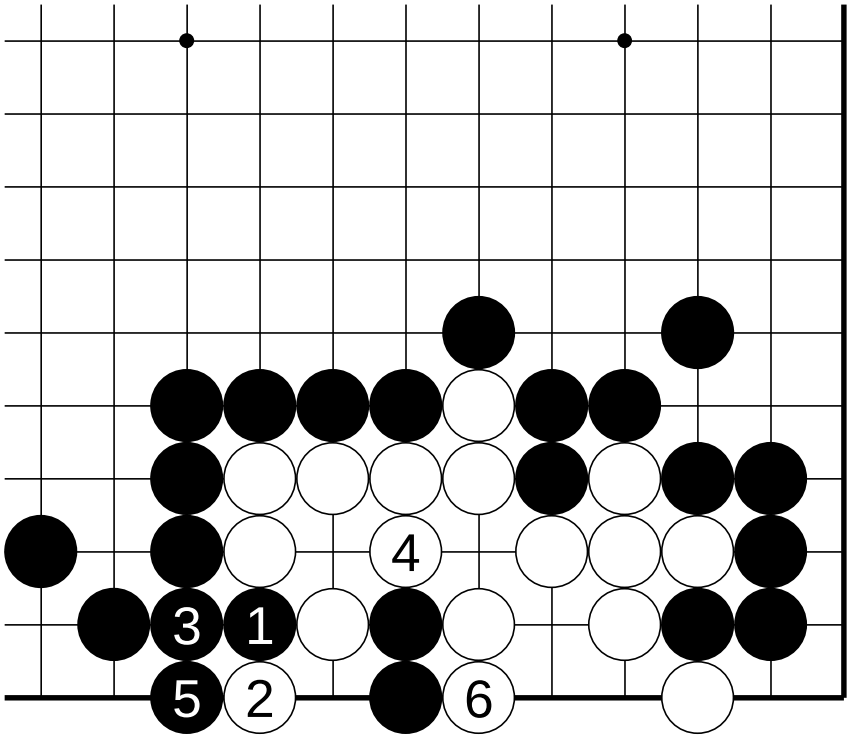


图3

图 3 失败

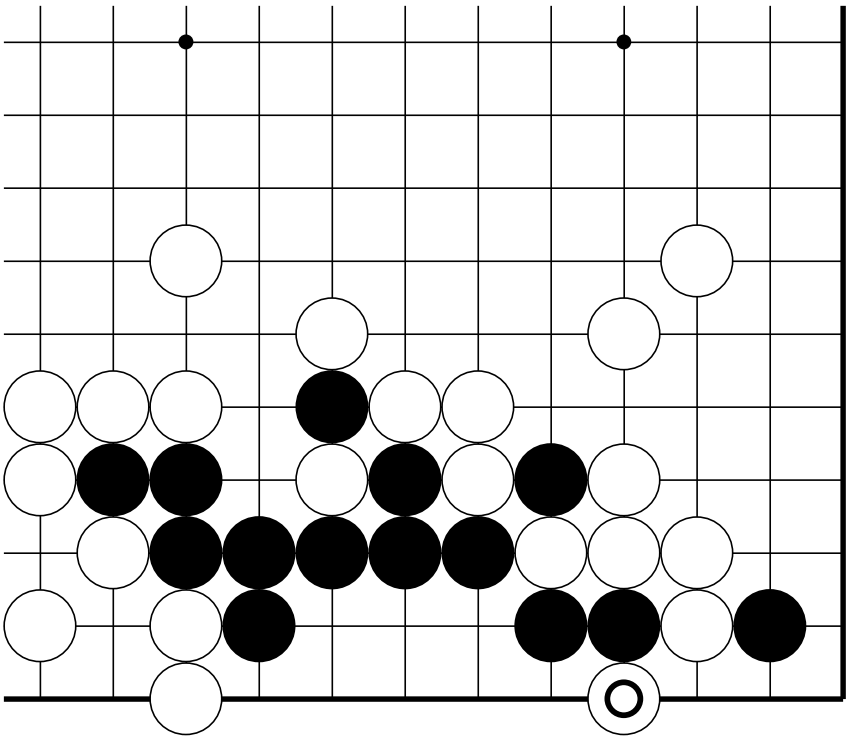
黑若 1 挤，则白 2 打，黑 3 粘时，白 4、6 即可净活。另外，黑 3 若改于 5 位挡，虽可成劫，但由于有净杀的手段，因此黑不能满意。

第 70 型 认真计算 黑先

基本图

白于◎位扳，黑的应手如何？

谋求黑棋脱险，须用冷静的态度，认真计算到活的次序。



基本图

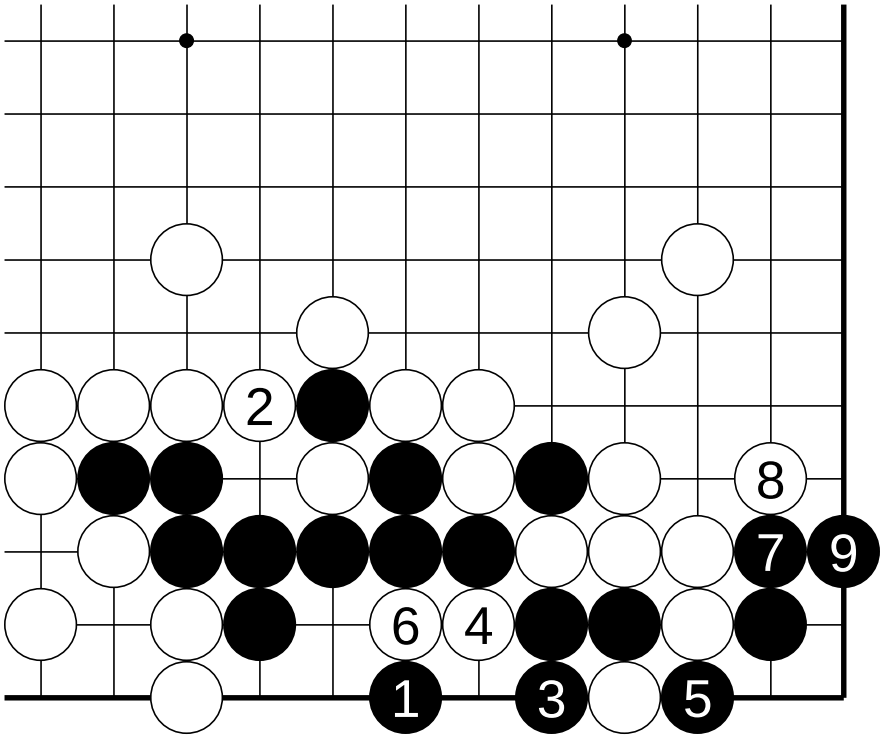


图1

图 1　正解

黑 1 跳，妙手！白 2 提一子时，黑 3 是重要的一手，以下进行至黑 9 止，黑活。

图 2　失败 1

黑如 1 立，则白 2 点，黑 3 挡时，白 4 悄悄地爬打是巧手，以下至 8，黑死。

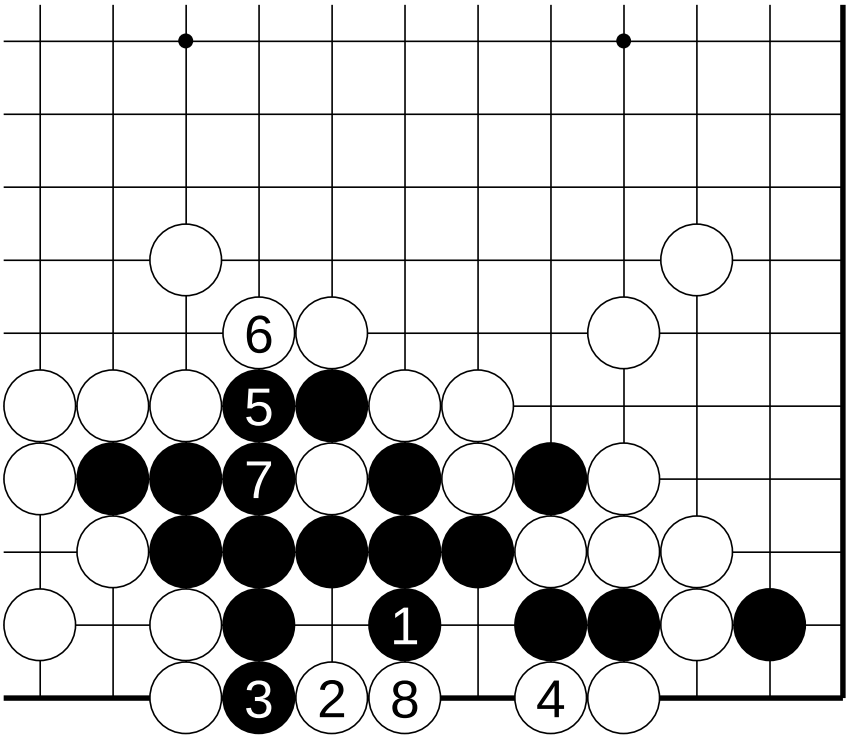


图2

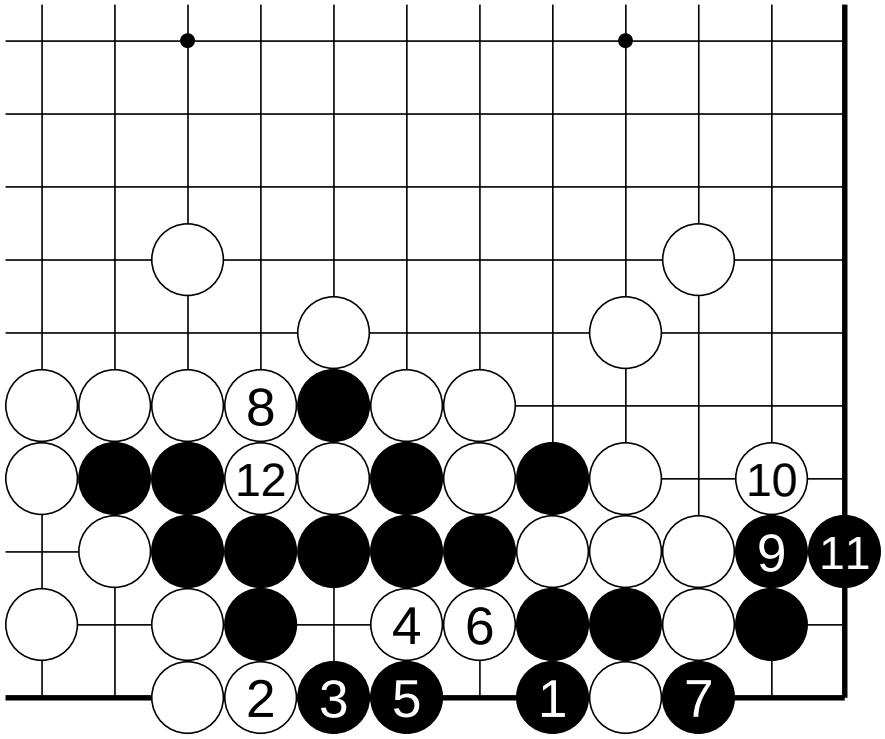


图3

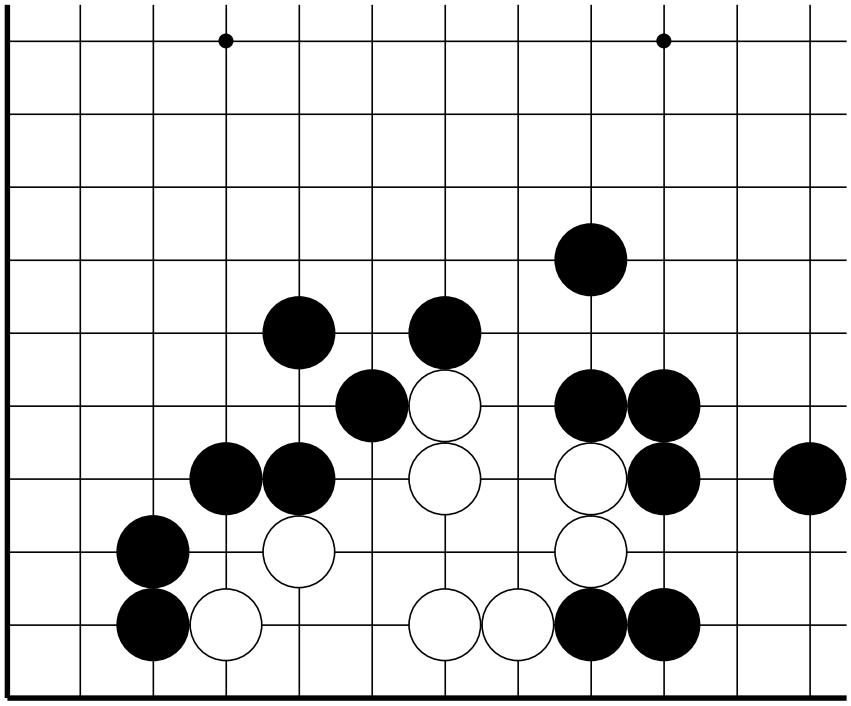
图 3 失败 2

黑如 1 打吃，则白 2 曲是好手。黑 3 挡时，白 4 点杀成立，黑 5 以下至黑 11 虽可在角上做眼，但白 12 打，黑棋接不归而亡。

第 71 型 攻击要害 黑先

基本图

下面被包围的白棋好像有相当大的眼位，但若攻击其要害，白就不能活。



基本图

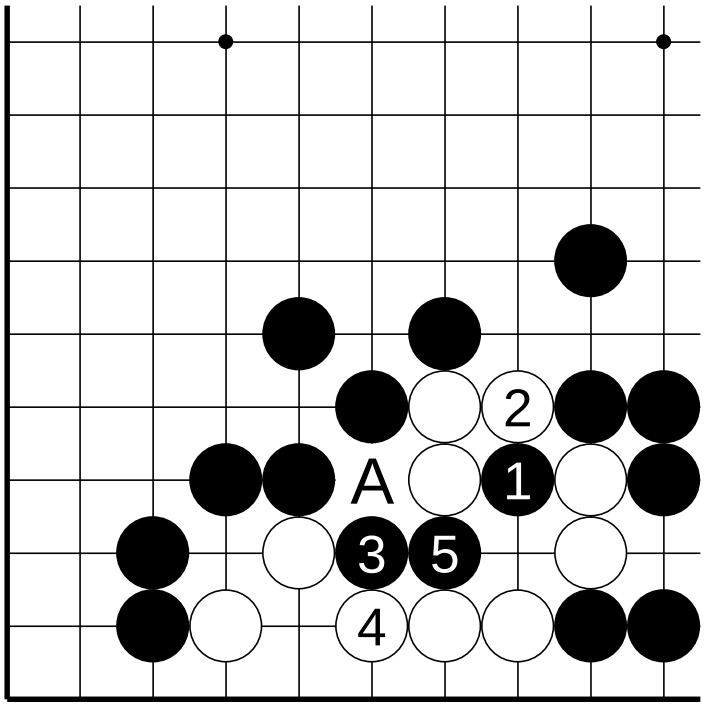


图1

图 1　正解

黑 1 挖是妙手。白 2 若吃住一子，则黑 3 扳即可成立。白 4 挡时，黑 5 冲，由于白不能于 A 位入子而死。

图 2　变化 1

白若 2 挡，则黑 3 粘，白 4 尽量扩大眼位。黑 5 扳，白 6 尖时，黑 7 是关键的一手。只此，白死。

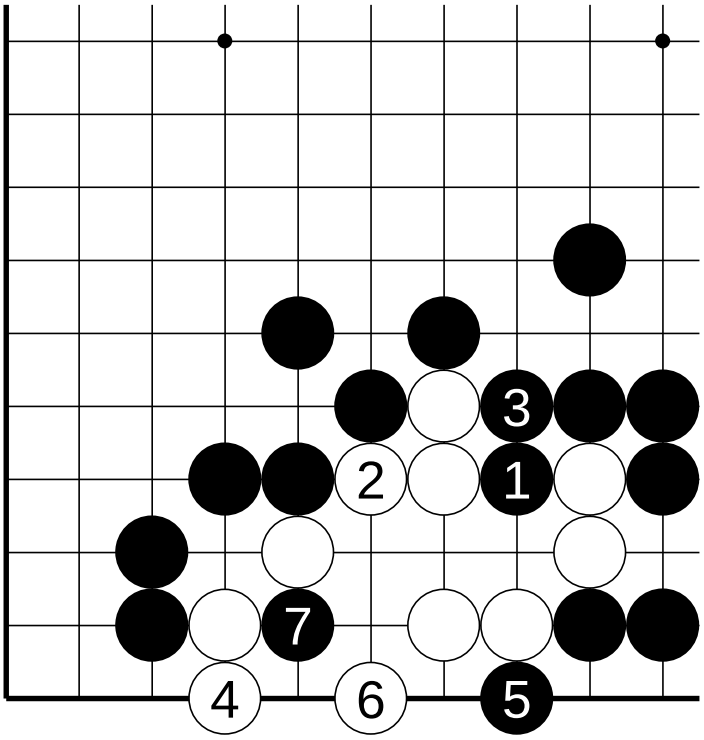


图2

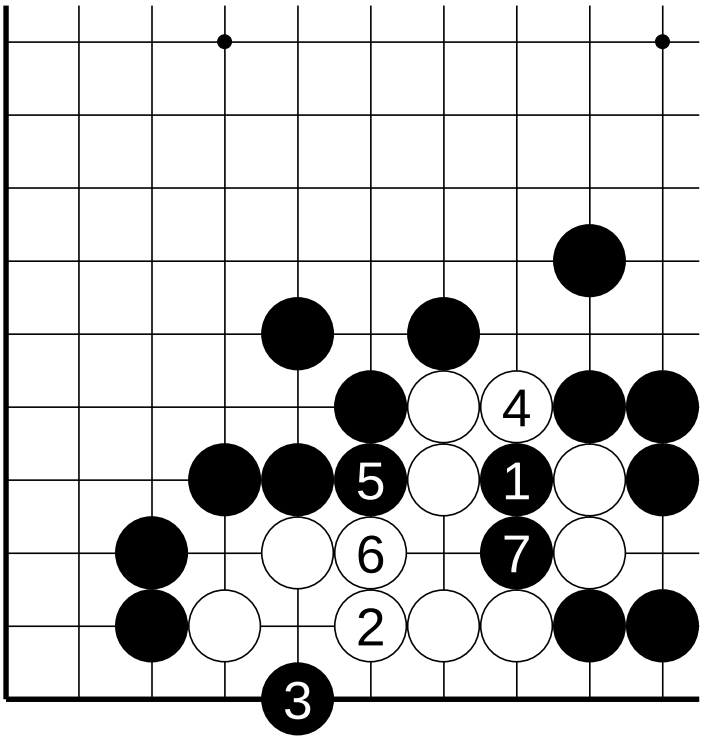


图3

图 3 变化 2

白若 2 虎，黑 3 当然要点，白 4 断时，黑 5、7 的次序极为重要。

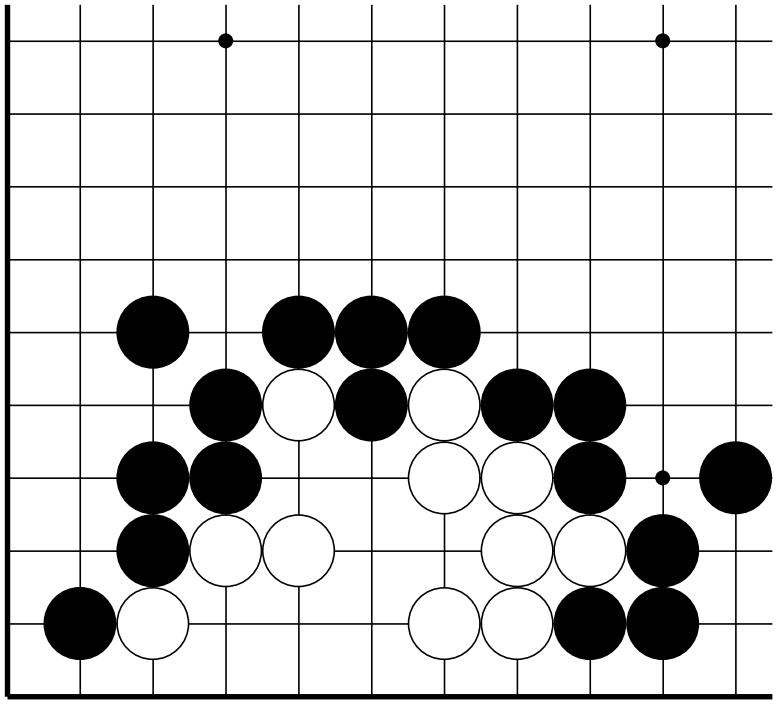
第 72 型 漂亮

黑先

基本图

这是怎样冲击是白撞紧气的问题。

请用巧妙的次序，漂亮地解决问题。



基本图

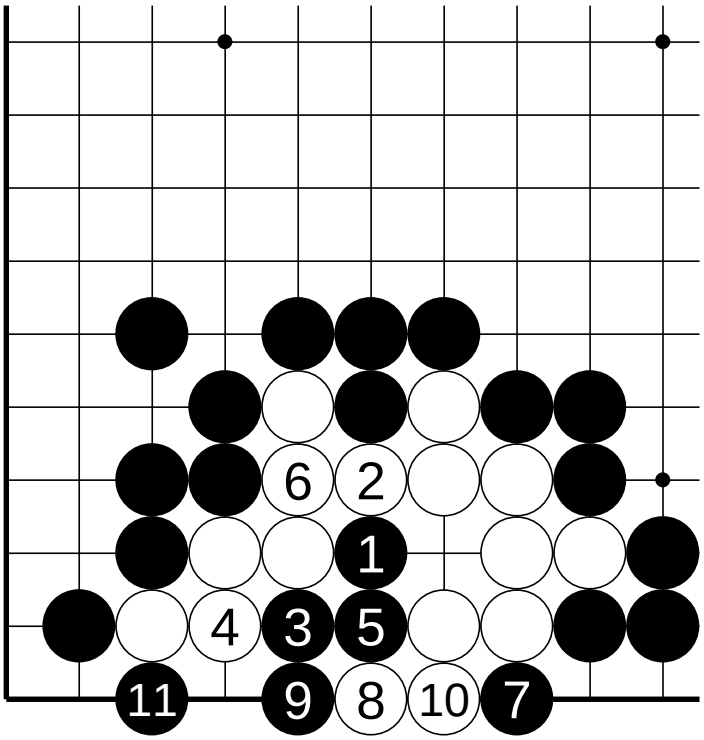


图1

图 1　正解

黑 1 是要点。白 2 时，黑 3 是巧妙的一手。白 4 以下至 6 时，黑 7 是关键的一着。到 11 止白因不入子而亡。

图 2　变化 1

图 1 的白 8 若改为挡，则黑 9、11 可成“刀五”聚杀。

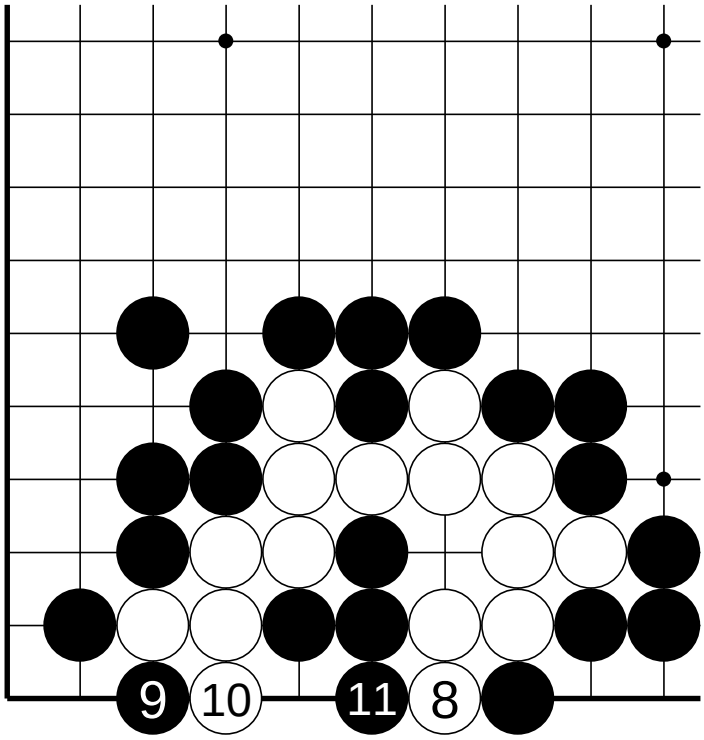


图2

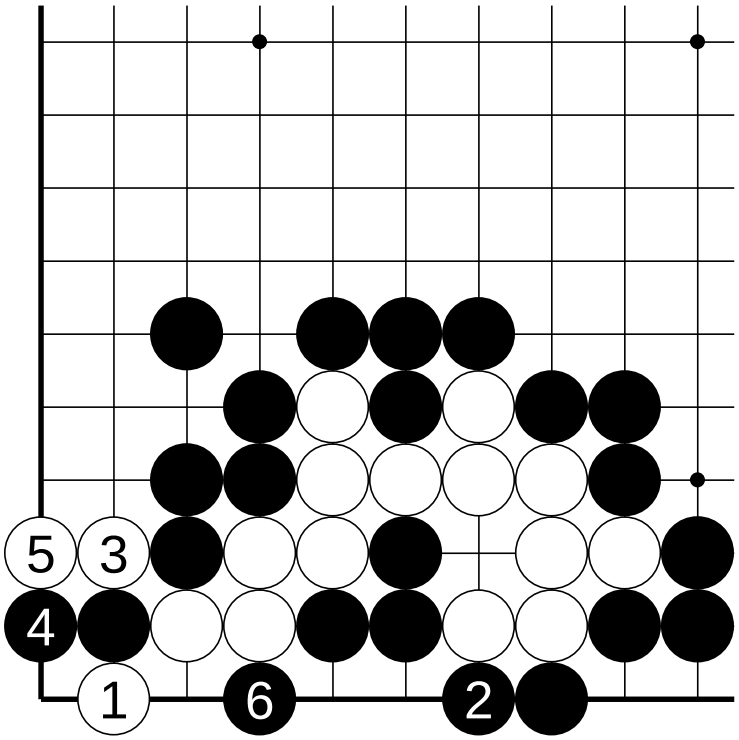


图3

图 3 变化 2

图 2 的白 8 若改为本图 1 位扳，则黑 2 渡，以下至黑 6，白仍不活。

图 4 失败

白 2 时，黑 3 如打吃一子，黑白 4 打、6 立后，黑即无法杀白。如图进行至白 10 成“双活”，白失败。

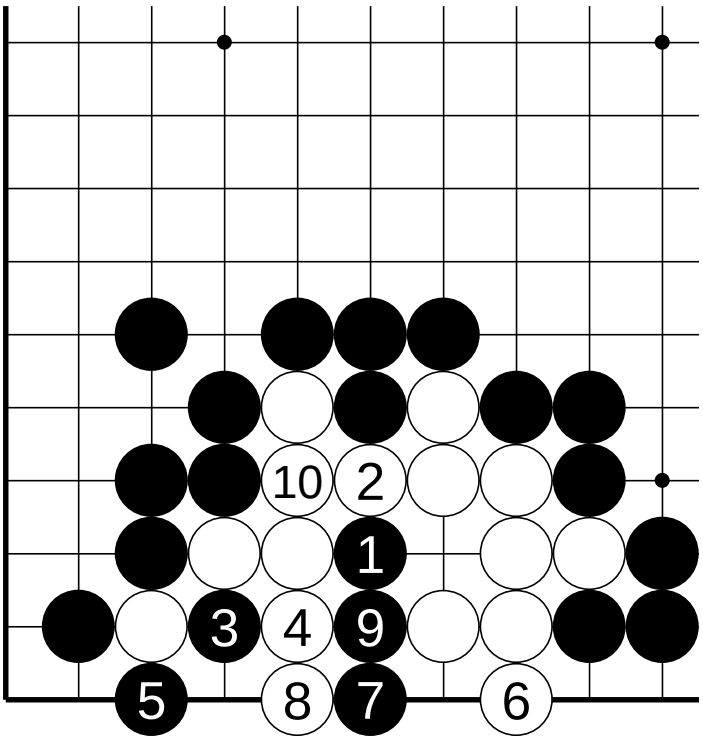
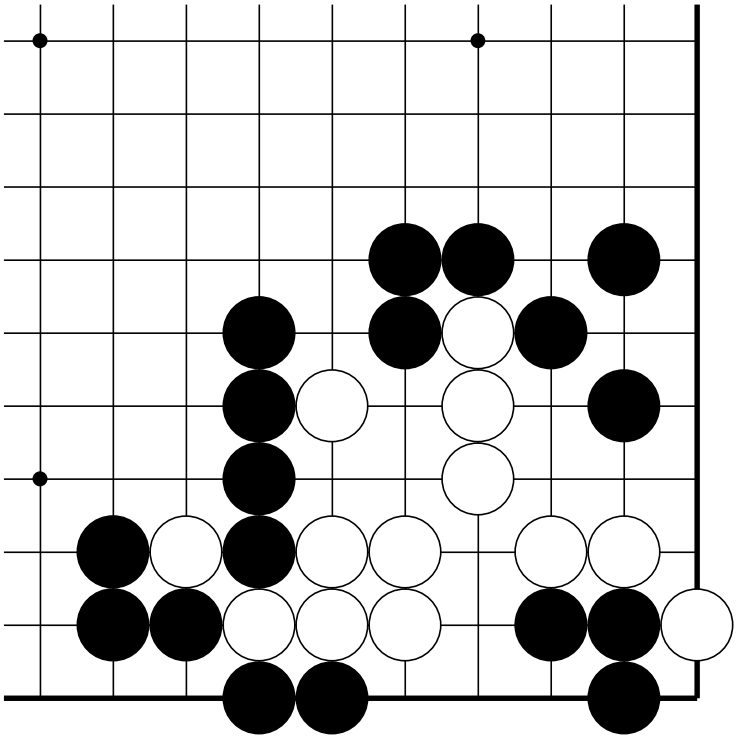


图4



基本图

第 73 型 作战 黑先

基本图

看样子怎样也吃不掉白棋。但只要抓住白棋的弱点，采取始终不放松的作战手段，就会取得成功。

图 1 正解

黑 1 尖是要点。白 2 若曲，则黑 3 长，白 4 挡时，黑 5 是重要的一手，至 7，黑正好渡过，白死。

又，白 6 若走 A 位，则黑即于 6 位断，白仍不行。

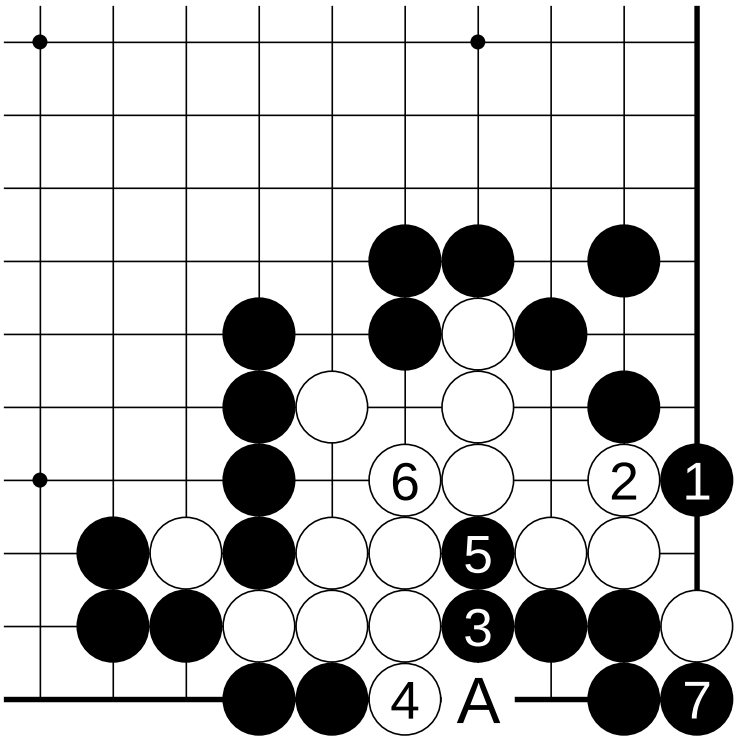


图1

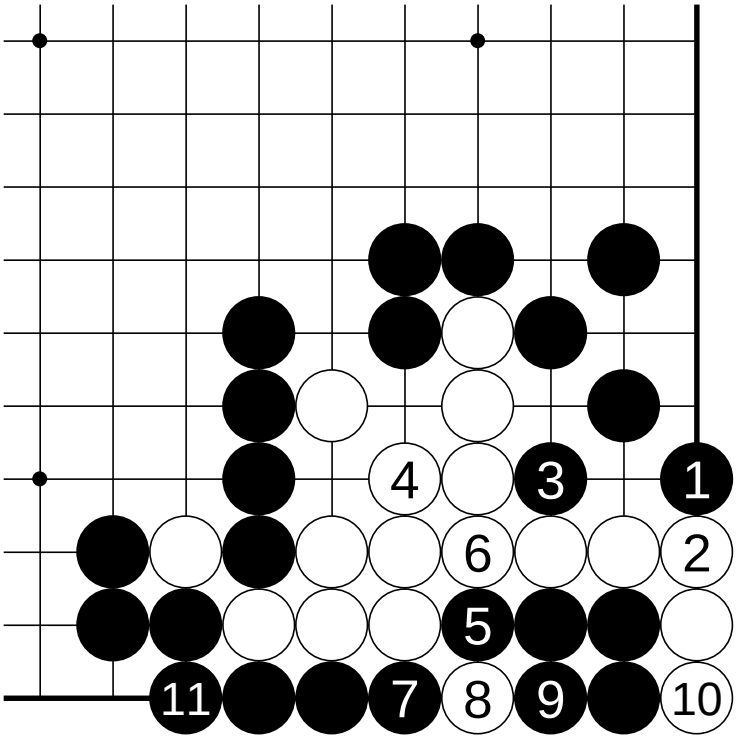


图2

图 2 变化

白 2 若接，则黑 3 挤卡是急所。白 4 接时，黑 5 长，以后进行至黑 11，成“刀五”聚杀之形。

图 3 失败

黑 1 长是普通的下法，在此时不成立。白 2 立当然，黑 3 顶、5 断与白棋对杀时，由于白 6 提二子可长一气，至 8，黑负。

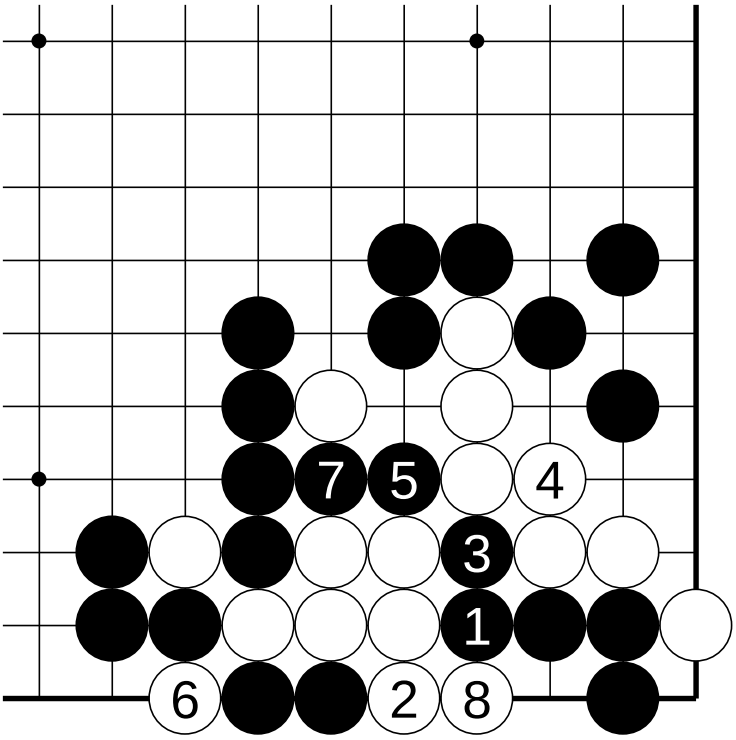
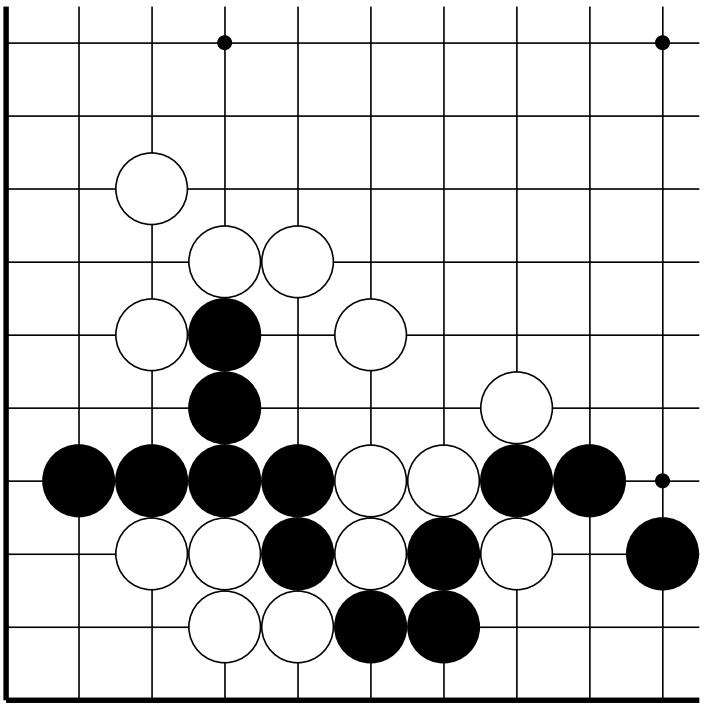


图3



基本图

第 74 型 连贯的手筋 黑先

基本图

左边的黑棋要想谋生，就必须在角上想办法。

但是如果没有相当巧妙而连贯的手筋，就不会有棋。

图 1 正解

黑 1 曲当然。白 2 时，黑 3 夹是妙手。白 4 挡是最好的下法，黑 5、7 是相关联的好手，只此成劫，黑棋成功。

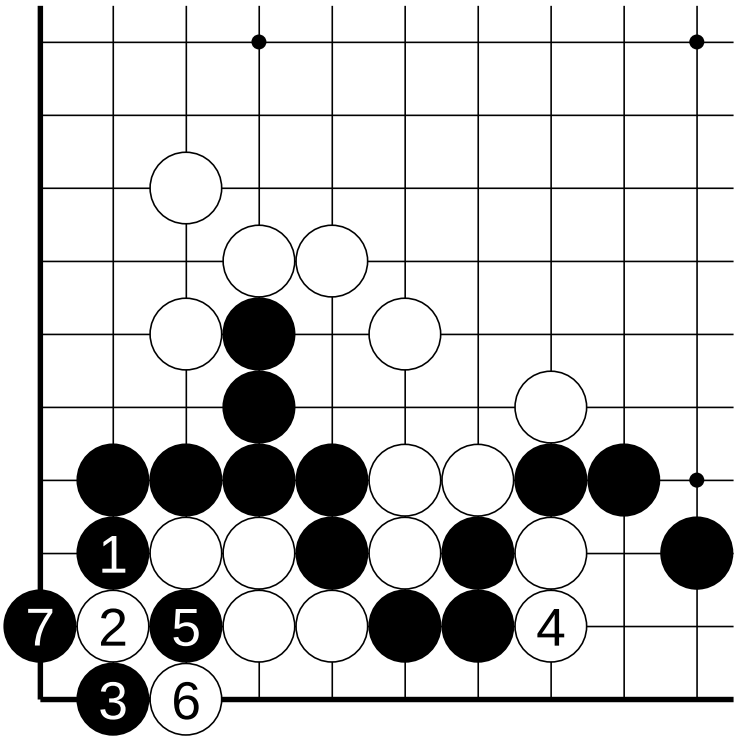


图1

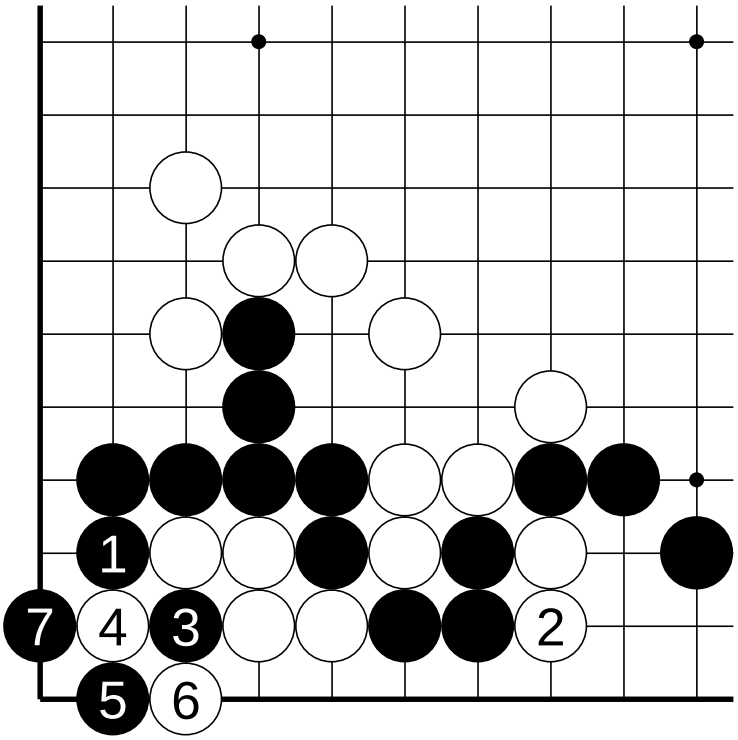


图2

图 2 变化

黑 1 曲时，白 2 若单挡，则黑 3、5 是妙手，至 7，结果与图 1 相同。

图 3 净活

黑 3 夹时，白 4 若长，则黑 5 长，白 6 只好挡，黑 7 先手断吃角上二白子后，在于 9 夹、11 立，结果成净活。

过程中，白 6 若走 7 位，则黑于 6 位拐，白棋被杀。

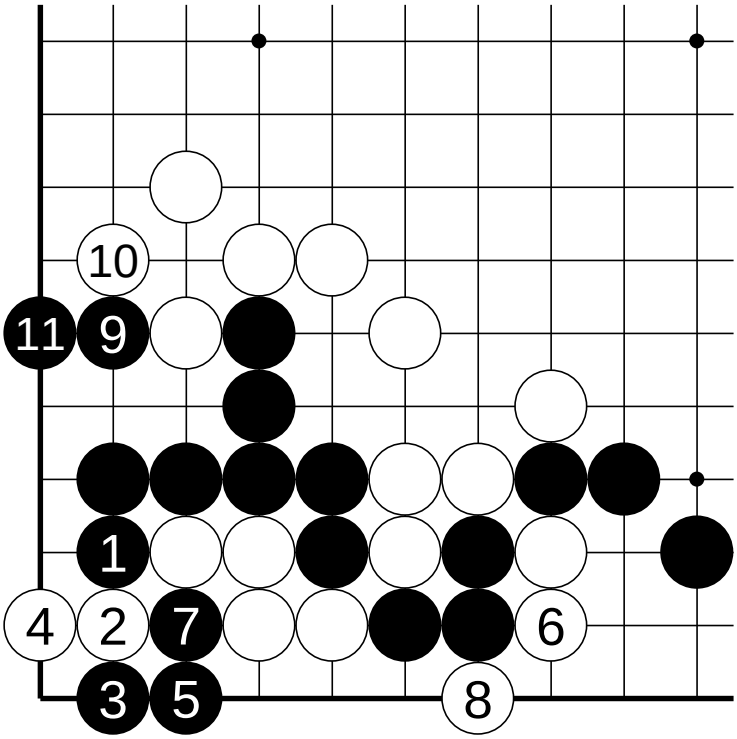
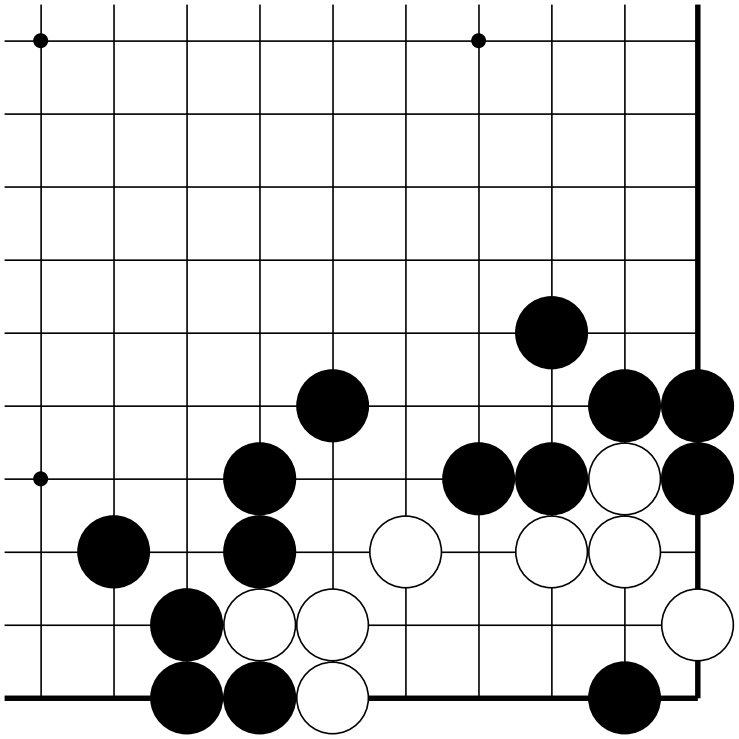


图3



基本图

第 75 型 要害的一击 黑先

基本图

由于白棋撞紧气，而没有弹性，黑即可以净杀白棋。

请找出向要害一击的手段。

图 1 正解

黑 1 挤卡是妙手，这一击使白棋发愣。白 2 若打，则黑 3 打吃三子，白 4 提时，黑 5 并后白死。

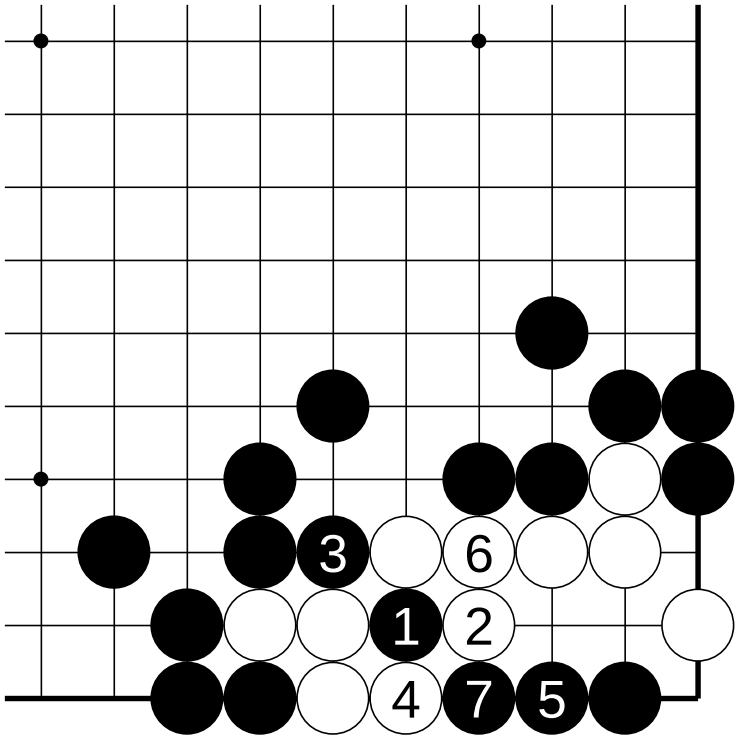


图1

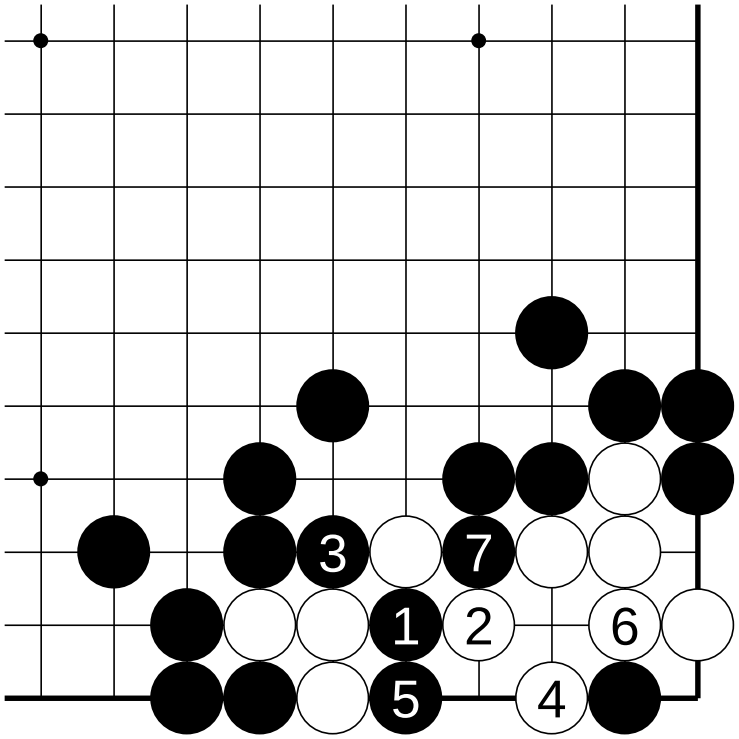


图2

图 2 变化

黑 3 打时，白 4 若虎，则黑 5 提三子后，再于 7 位卡，白仍不活。

图 3 失败 1

黑 1 冲、3 断好像也可以成立，但白 4 以下至黑 7 扑时，白 8 提三子是好棋，白棋活。

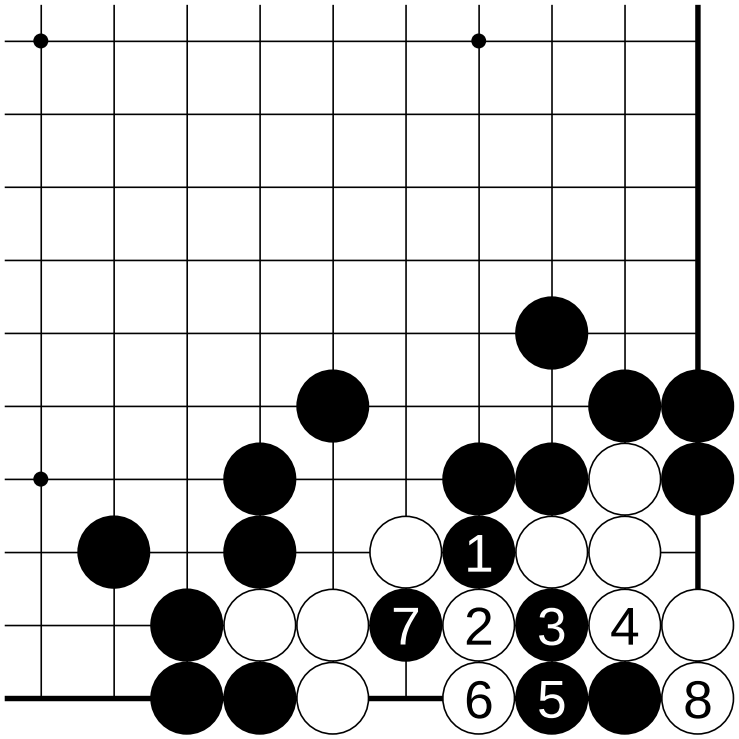


图3

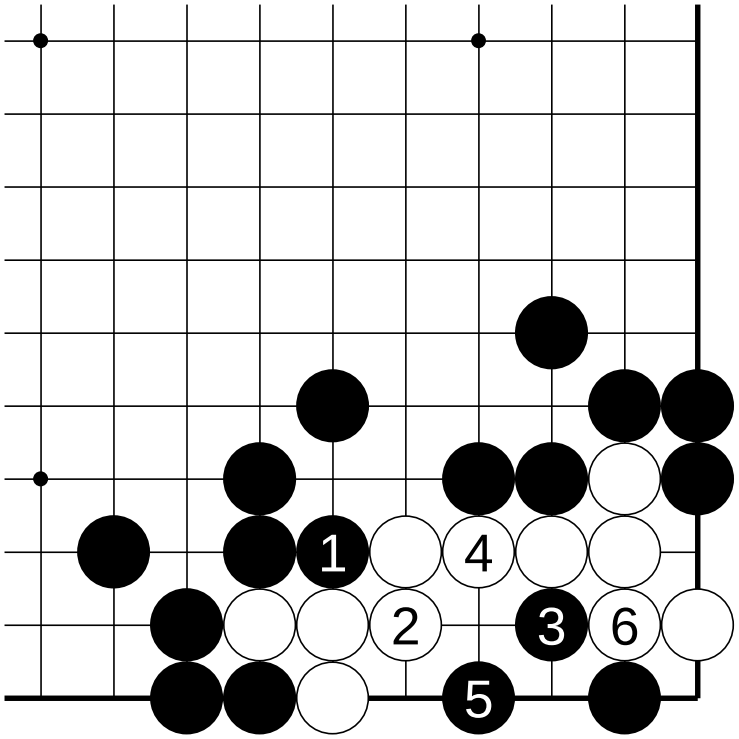


图4

图 4 失败 2

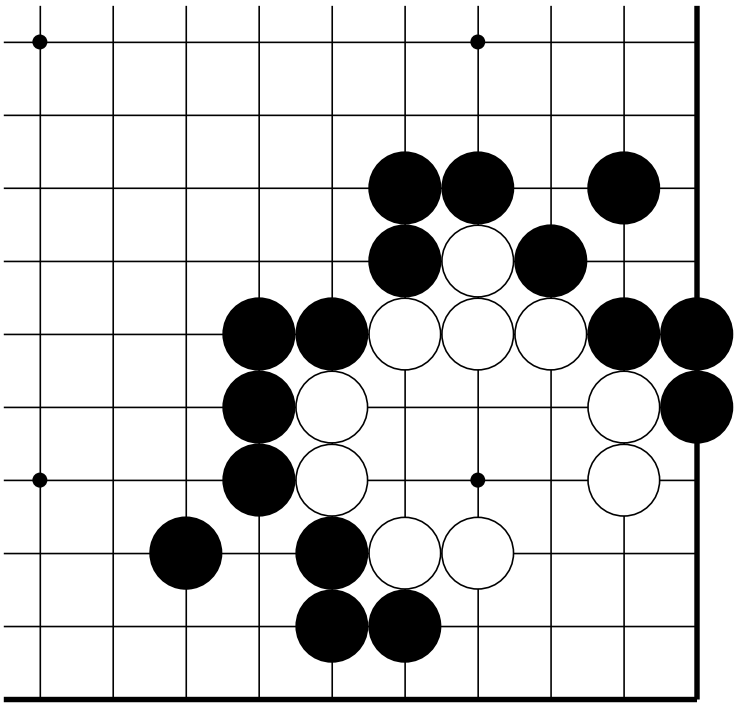
黑 1 单挤也不行，白 2 接是好棋。黑 3 虽是要点，但白 4 以下至 6，结果只能双活。

第 76 型 攻杀的手筋 黑先

基本图

乍一看，白是活形，但仍有缺陷。黑应从哪里下手呢？

找到棋形的要点，就可以产生攻杀的手筋。



基本图

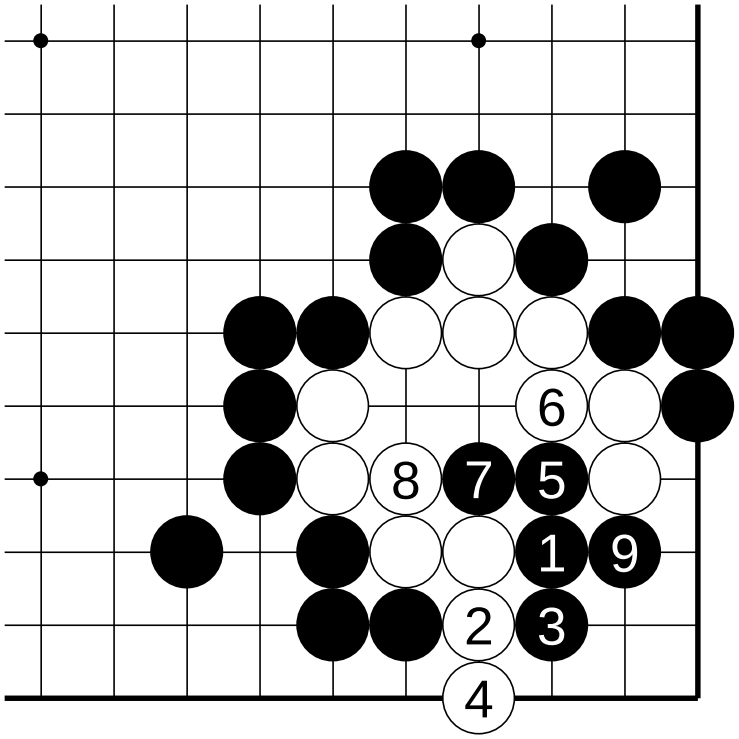


图1

图 1　正解

黑 1 靠顶，是攻击白棋的要点，只此一着。白 2 若拐，则黑 3 夹，白 4 立时，黑 5 以下至 9，白棋被杀。

图 2　变化 1

白 2 若向上曲，则黑 3 断打正确。以下至黑 11，白死。

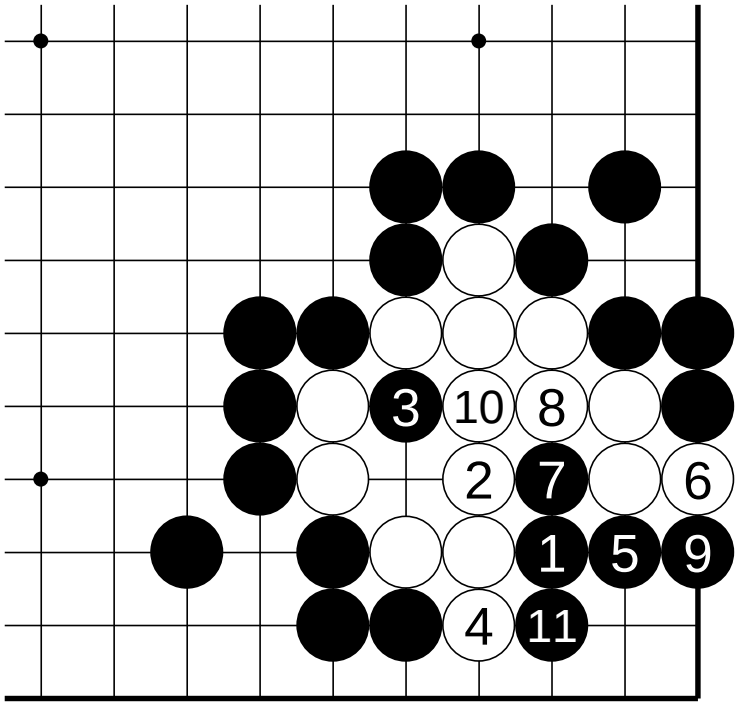


图2

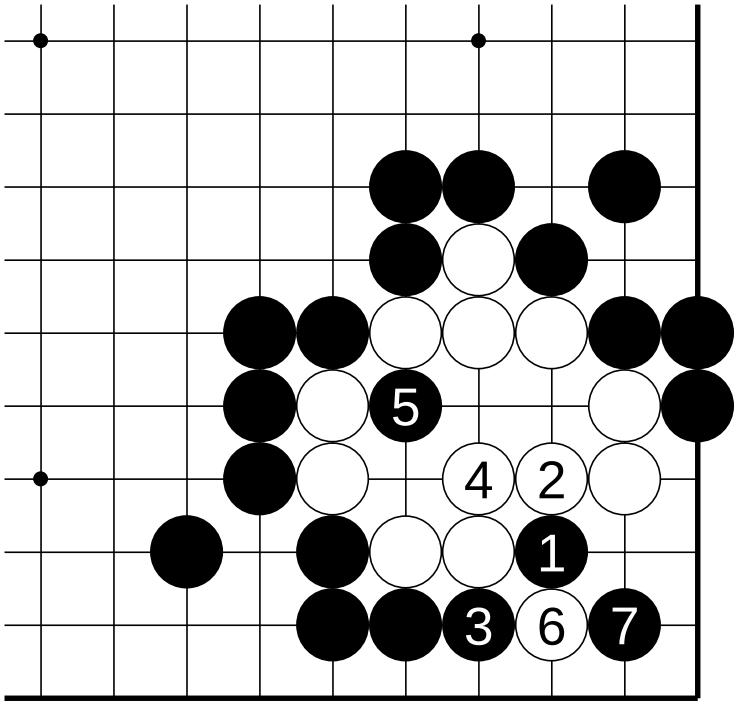


图3

图 3 变化 2

白 2 若挡，则黑从下边挡，如图至 7，白仍然不能活。

图 4 变化 3

白 2 扳时，强化 3 扳是关键的一手。白 4 若于 5 位粘，则黑就在 6 位长即可。如图至黑 9，白死。

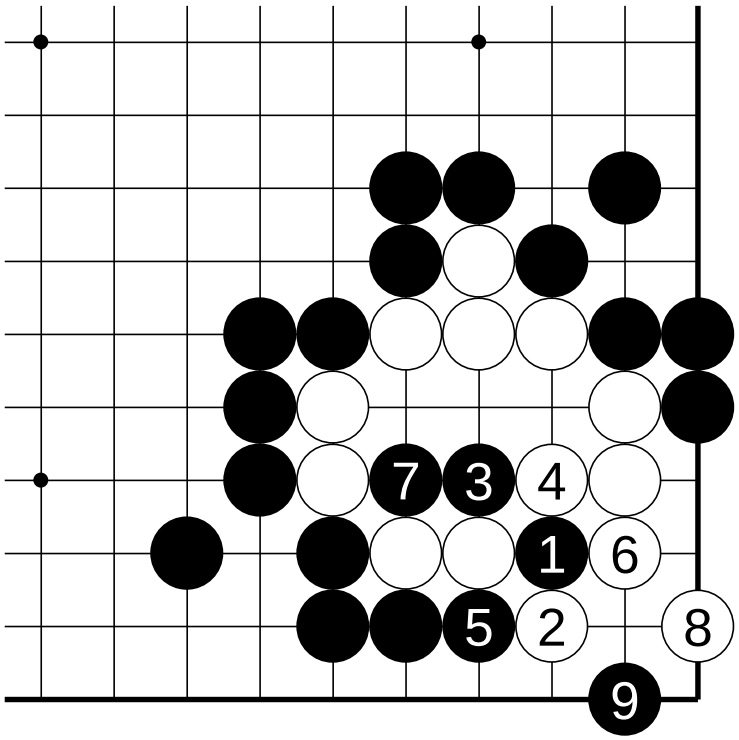


图4

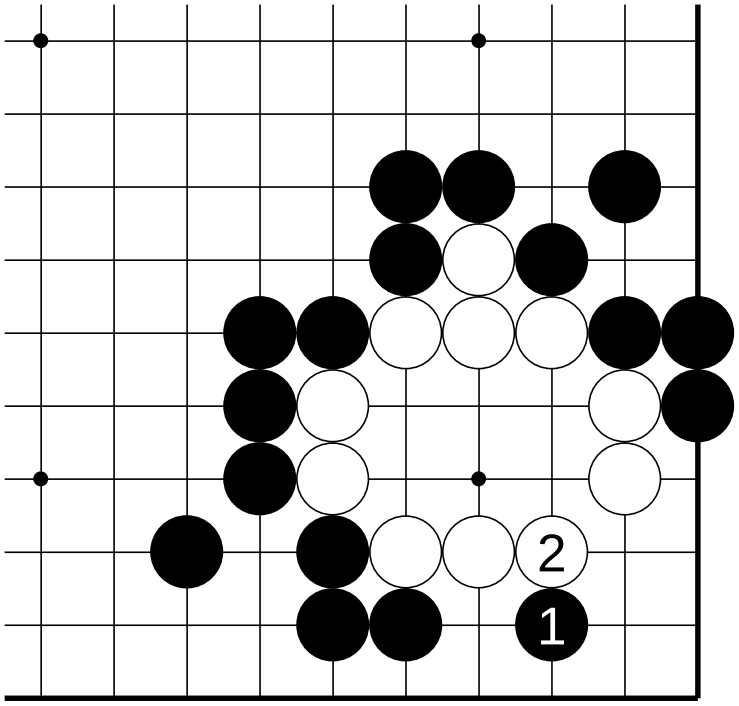


图5

图 5 失败

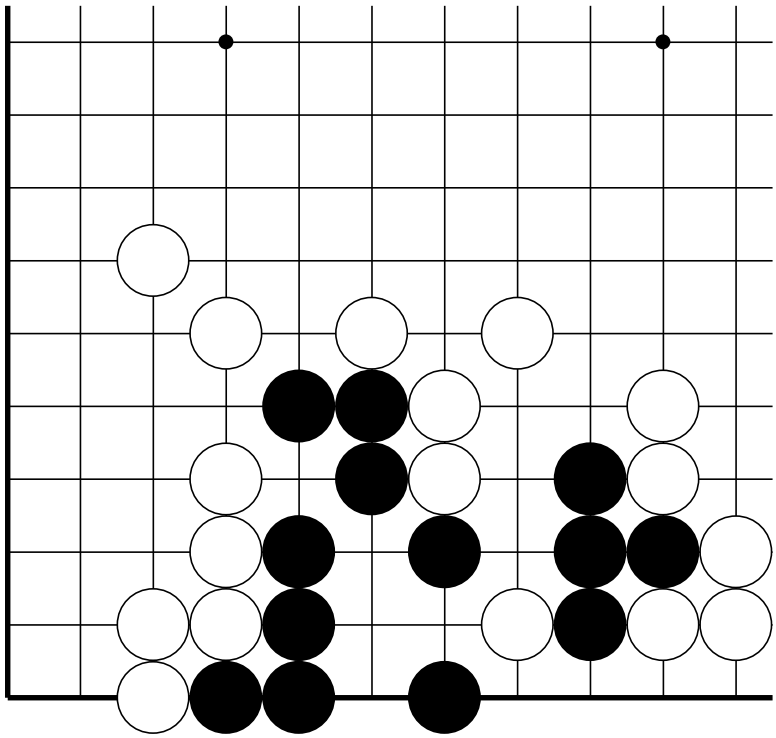
黑 1 跳，没有击中要害。白 2 后，黑再无杀白的手段了。

第 77 型 连贯技术 白先

基本图

黑棋有韧劲，只用一种手筋是不行的。

再这里连贯技术是决胜之手，白应怎样进行？



基本图

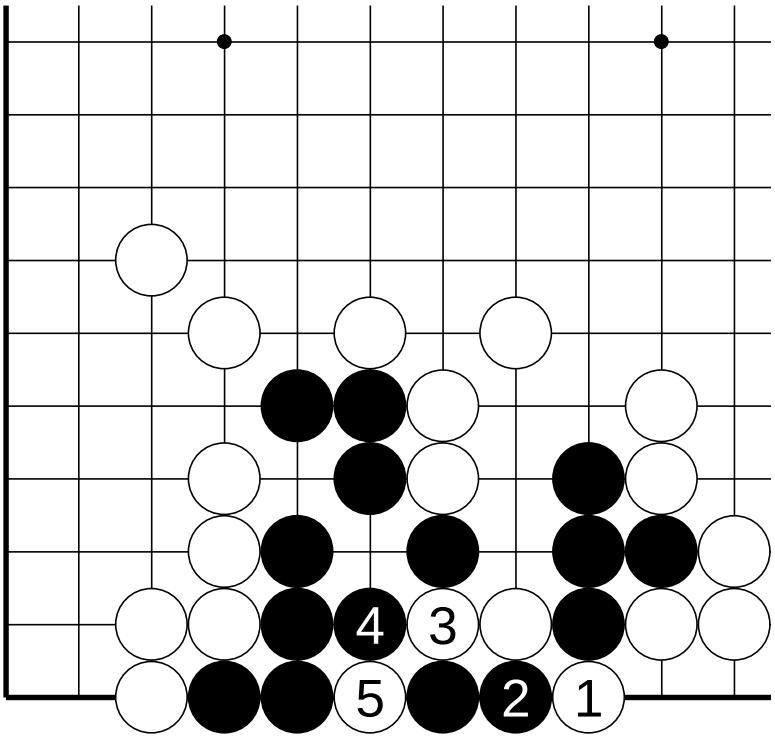


图1

图 1 正解

首先，白 1 要先渡。黑 2 打，白 3 冲时，黑 4 挡是顽强的下法。白 5 提二子——

图 2 续正解图

接图 1。黑 6 扑时，白 7 打是妙手。黑 8 接顽抗，白 9 提，黑 10 打时，白 11 粘是好手，黑死。

又，白 7 若走 10 位冲，则黑即于 A 位打，结果成劫，白棋失败。

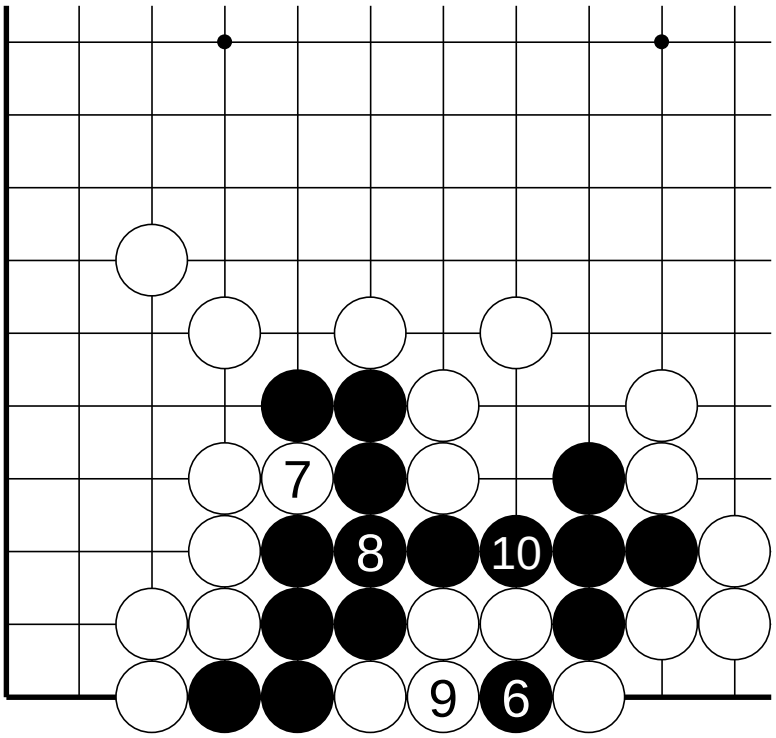


图2

⑪=❻

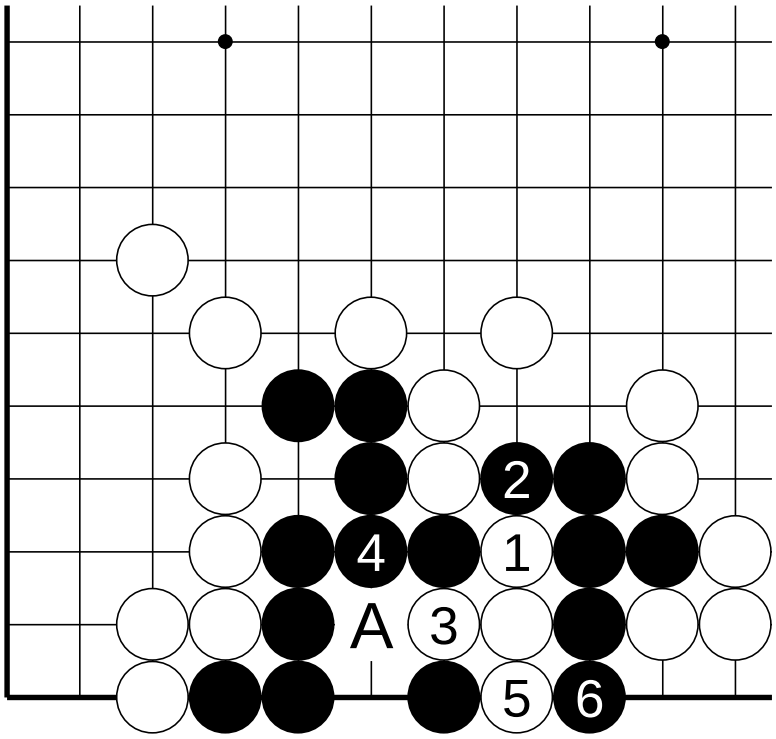


图3

图 3 失败

白若走 1 冲，则黑 2 挡，以后成“涨牯牛”杀白。

又，白 5 若走 6 位，则黑即于 A 位打，白棋接不归。

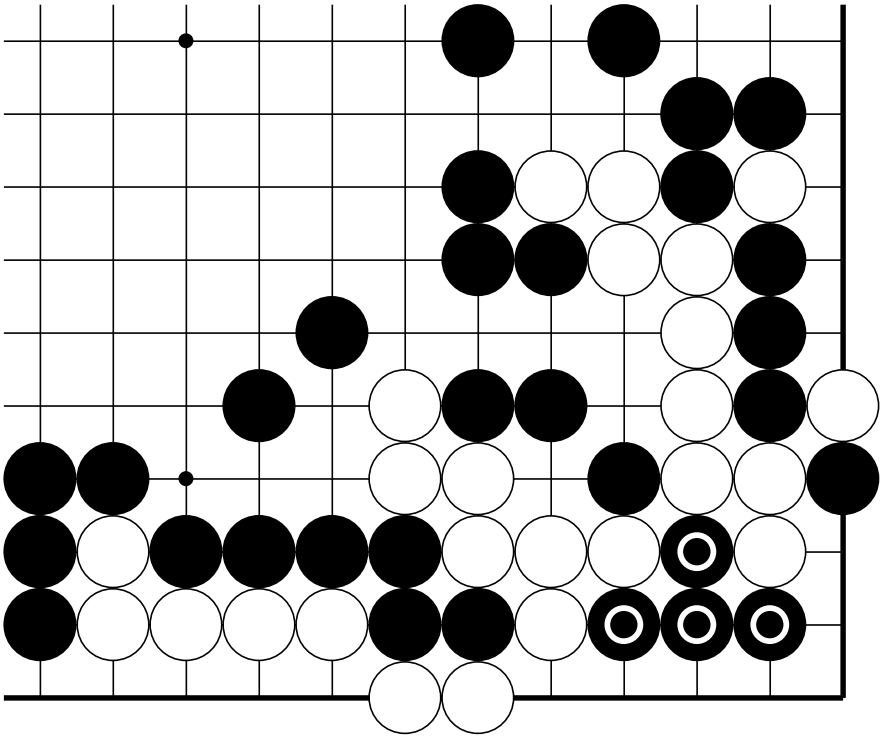
第 78 型 “花六”聚杀 黑先

基本图

黑◎四子与白棋对杀不利。怎么办？

只有用聚杀的手段，最后的结果是“花六”。

请深入考虑手筋，以后是计算问题。



基本图

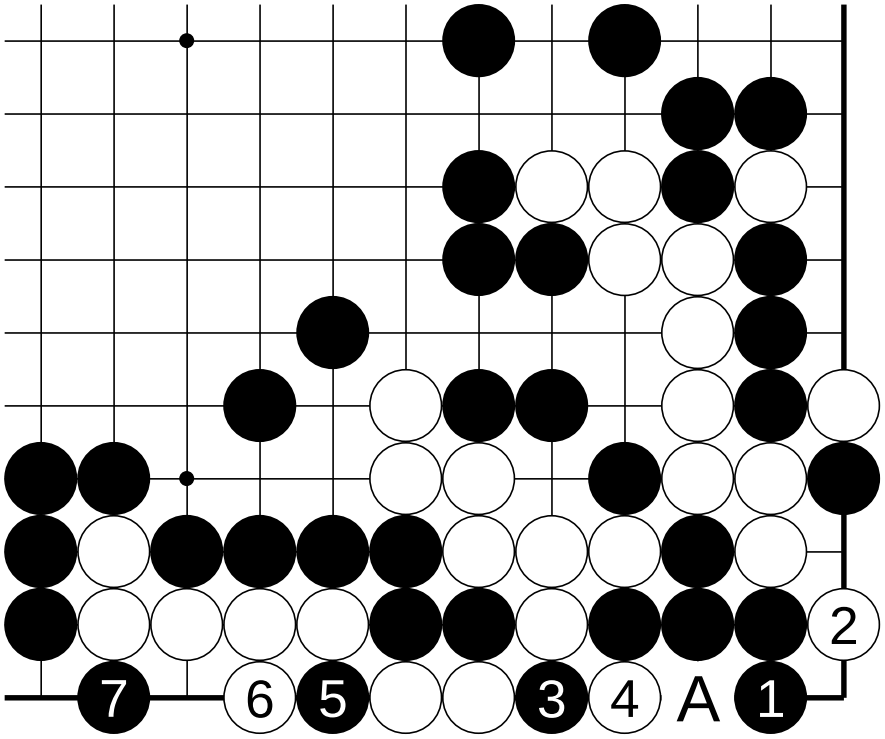


图1

图 1 正解

黑 1 立是关键的一手，这是做成聚杀的手筋。白如 2 扳，则黑 3、5 扑后，再于 7 位扳，白死。另外，黑 5 扑时，白若在 3 位粘，则黑走 A 位，即成“花六”聚杀。

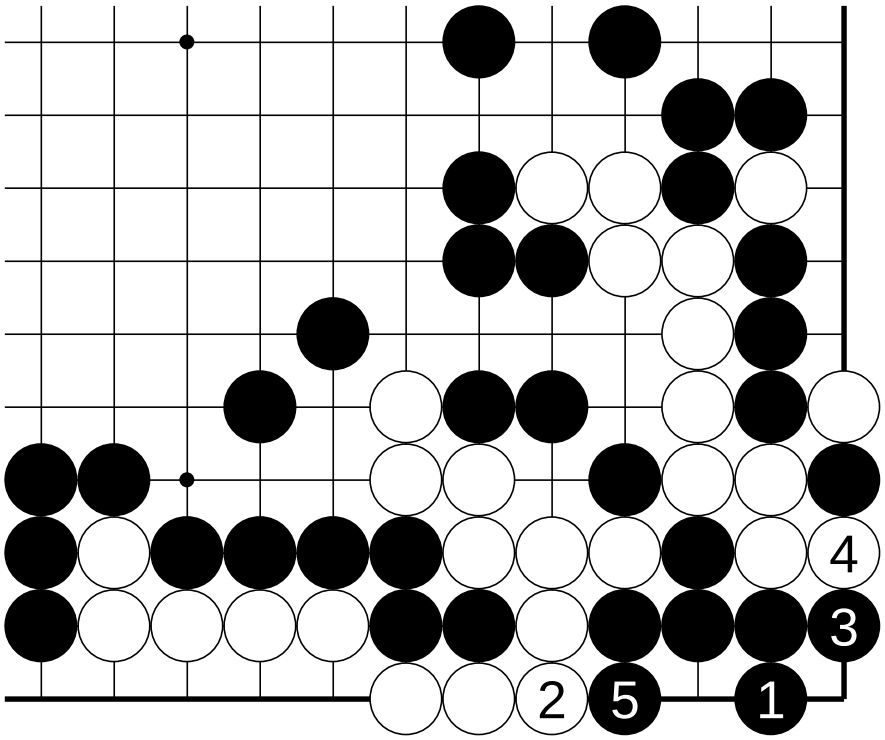


图2

图 2 变化

黑 1 立时，白 2 如粘，则黑 3 先手后，再于 5 位做眼，结果黑活白死。

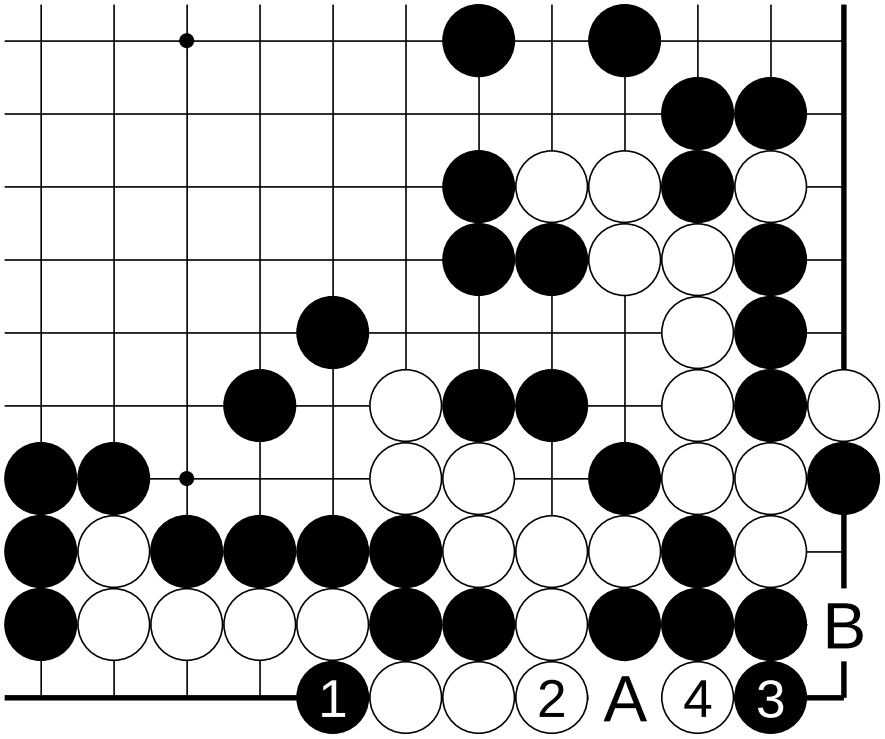


图3

图 3 失败

黑 1 先扑是次序错误。白 2 粘是正确的下法，黑 3 立时，白 4 是好手。以后，A、B 两点白必得其一，白棋可活。

第五章 对杀的手段

在一盘棋中，双方你死我活的生死搏斗是会经常发生的。本章介绍了有关对杀时出现的各种妙手。内容包括：吃子、逃脱的手段，腾挪转换，弃子战术，攻杀的要点等问题。对于初学者和有一定棋艺水平的读者，从中定能得到不少启发。

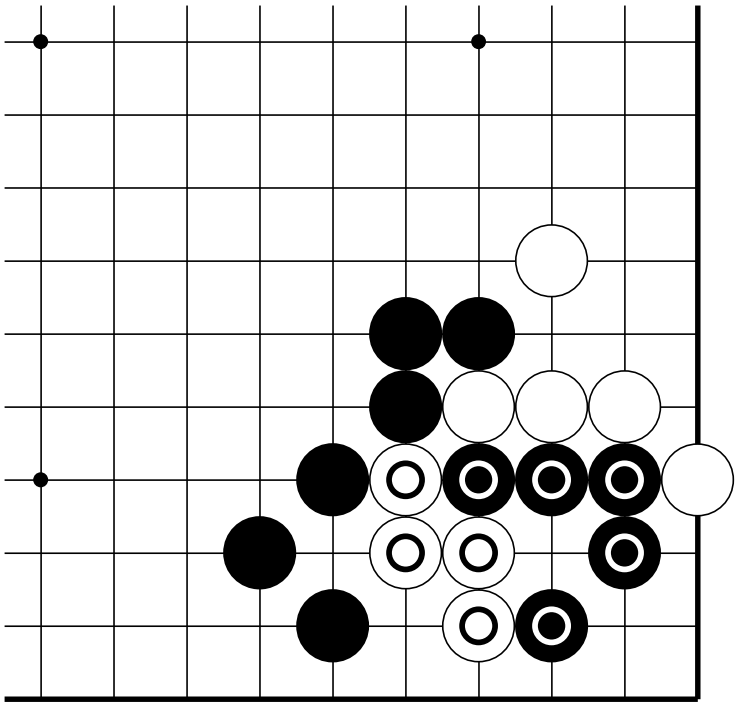
第 1 型 紧气的妙手

白先

基本图

黑◎五子与白◎四子对杀，好像黑棋气长。但白有紧气的妙手，请考轮。

这是角上对杀时常用的手筋，如能发现就会成功。



基本图

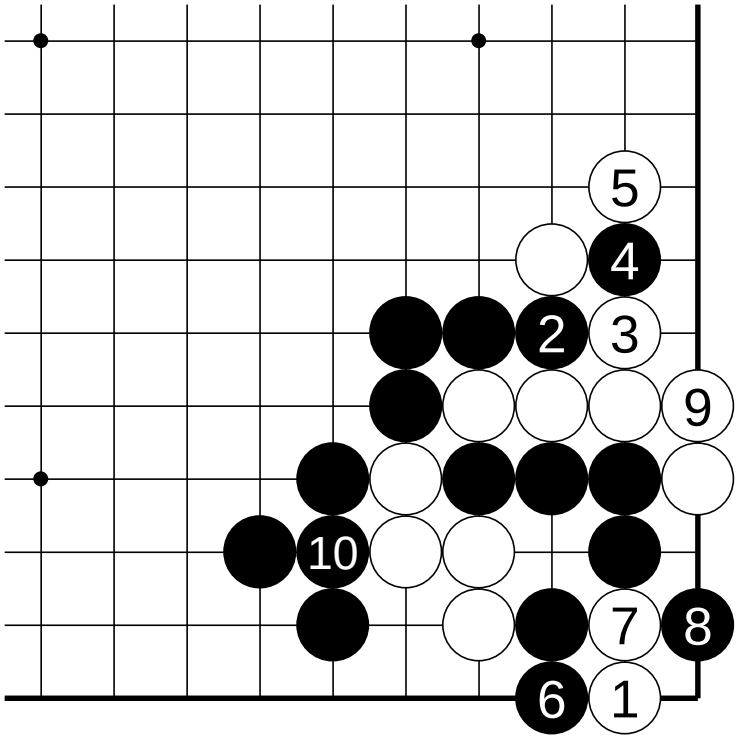


图1

图 1 失败

白 1 点，是对杀时常用的手段，但在此时却不成立。黑 2 冲、4 断是长气的好手，以下进行至黑 10，对杀白负。

图 2 妙手

白 1 夹碰是紧气的妙手。黑 2 若于 3 位打，则白就在 2 位立，黑简单被杀。故黑棋一般是按本图 2 方向打，白 3 立是必要的手段，黑 4 打、白 5 卡吃，黑 6 提二子——

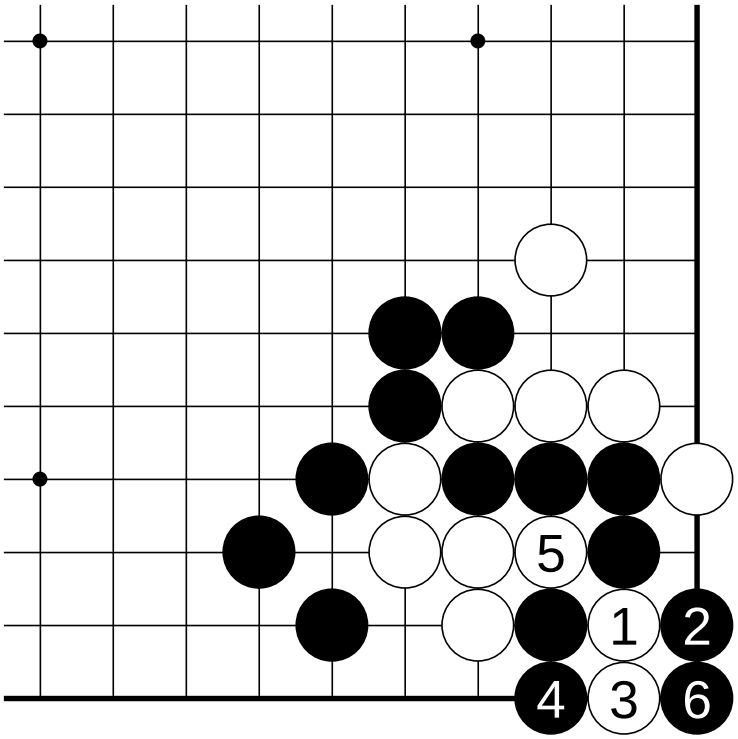


图2

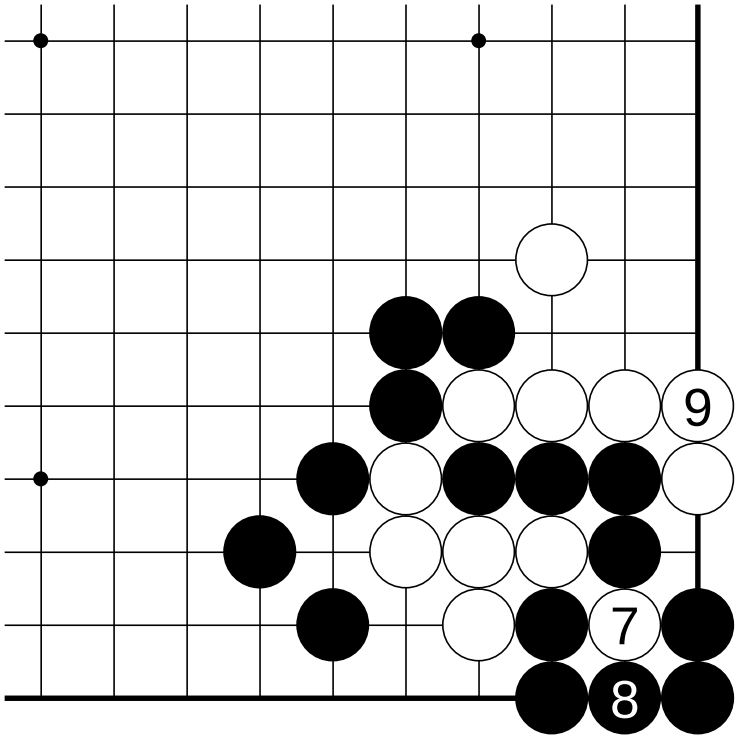


图3

图 3 成功

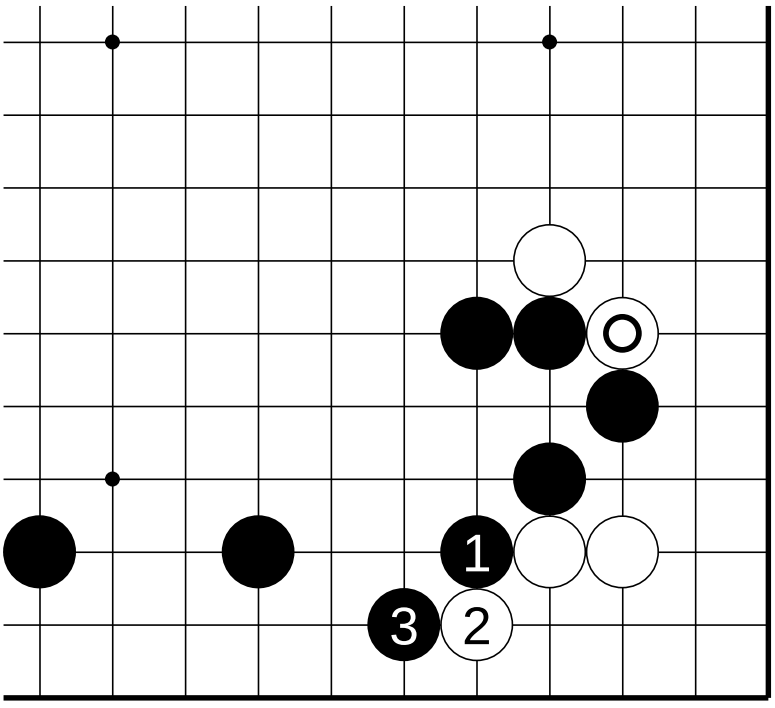
接图 2。白 7 扑，黑 8 只得提，白 9 接后黑差一气被杀。

第 2 型 一子的作用 白先

基本图

现在黑 1、3 连扳，是强硬的手段。白怎么办？

如能活用白◎一子，就会得出最好的结果。



基本图

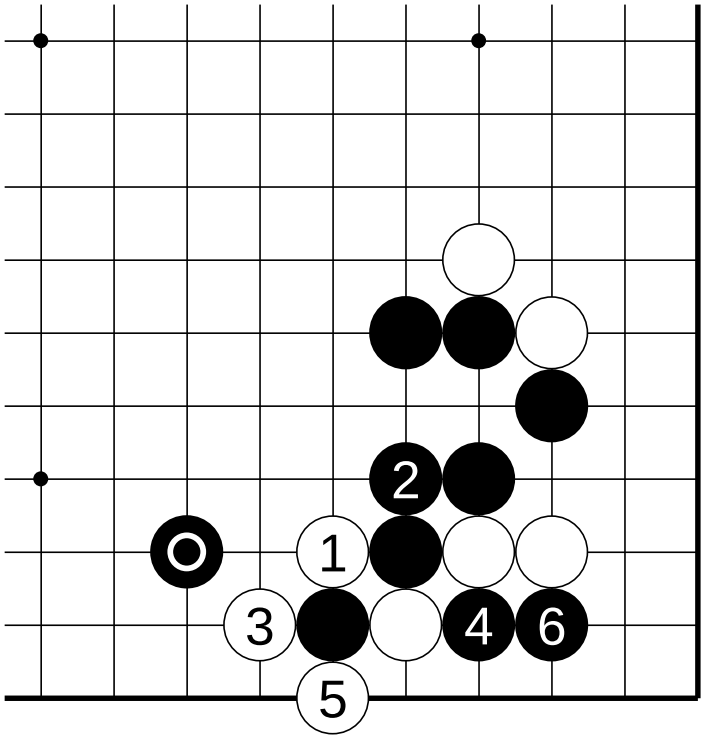


图1

图 1 失败

白 1、3 断吃一子的下法，深受黑棋欢迎。黑 4、6 断取角上二白子，而且黑◎子成为攻击白棋的要点，白棋当然不好。

另外，白 1 如走 4 位接，则黑就在 1 位补，白棋还需后手活角，白也不能满意。

图 2 绝妙

白 1 单挤，绝妙！黑 2 如接，则白 3 渡过。有：黑 2 如 3 立，则白 A 双打，黑棋不好。

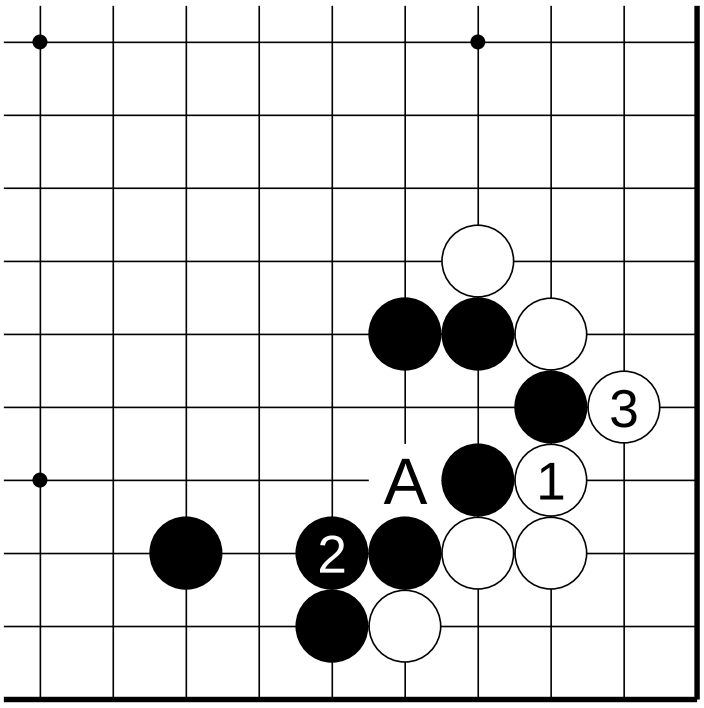


图2

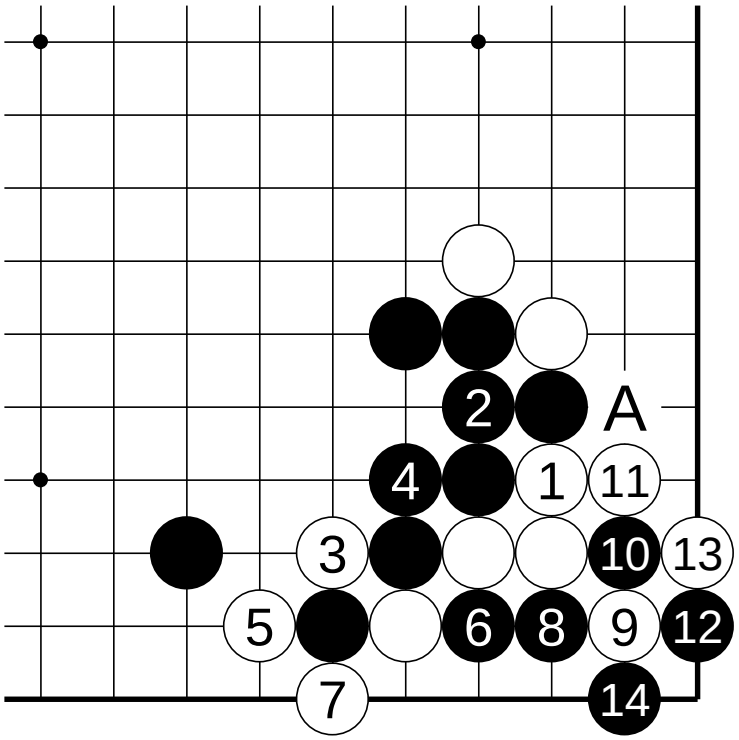


图3

图 3 白成功

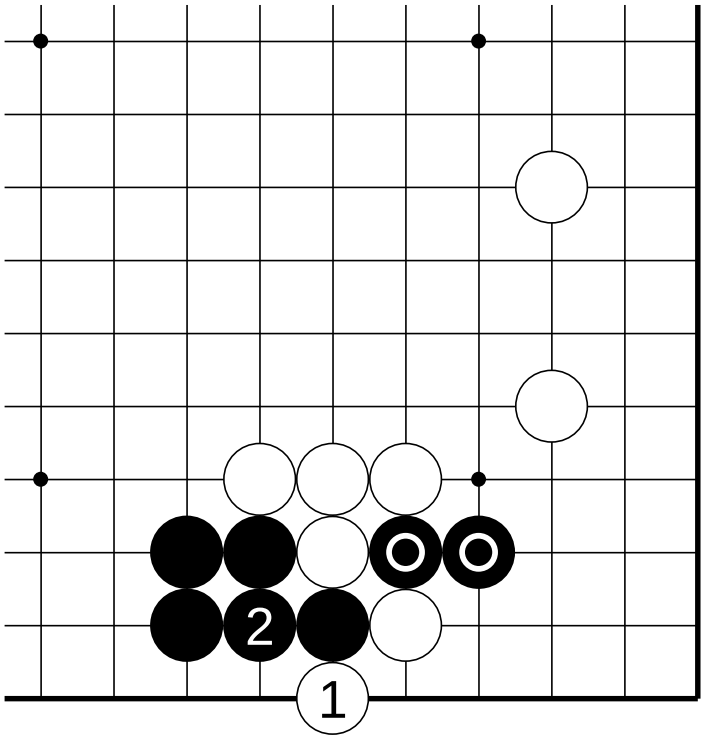
白 1 挤时，黑 2 如接，则白 3、5 断取一子的手段即可成立。黑 6 以下至 14，虽可成劫，但此劫于黑不利，而且白还可于 A 位曲，可以突围。

第 3 型 紧气的窍门 白先

基本图

这是实战中常出现的形。现在白 1 打，黑 2 接后，白就产生了吃掉黑◎二子的手段。

掌握了紧气的窍门，问题就解决了。



基本图

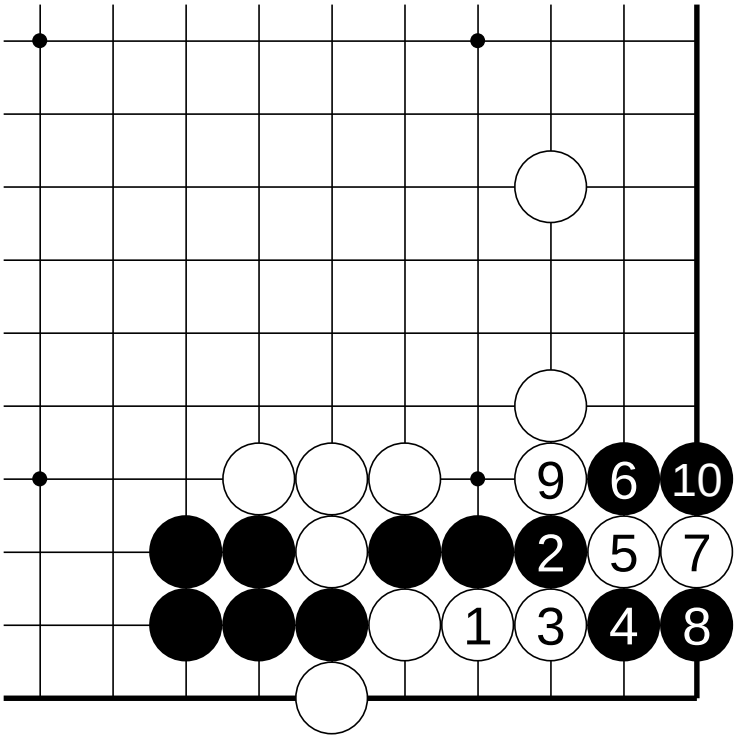


图1

图 1　正解

白 1、3 一定要长，黑 4 扳时，白 5 断是紧要之着，黑 6 打，白 7 立是紧气时常用的手筋。接着，黑 8 打，白 9 卡吃，黑 10 提二子——

图 2　劫

接图 1。白 11 扑入，黑 12 提，白 13 打、15 扳时，黑 16 长是顽强的手段，以下进行至 23，白成先手劫，这是正解。

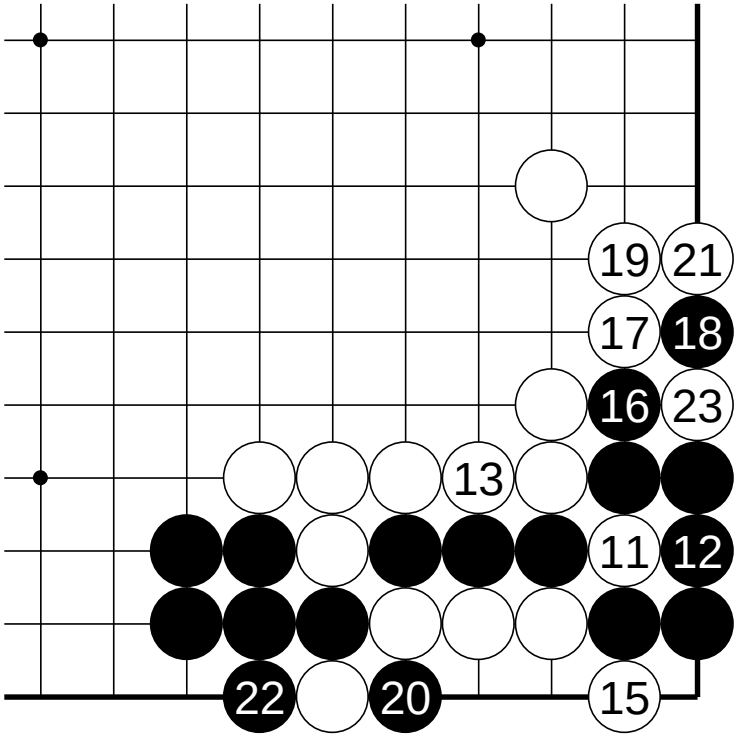


图2

14=11

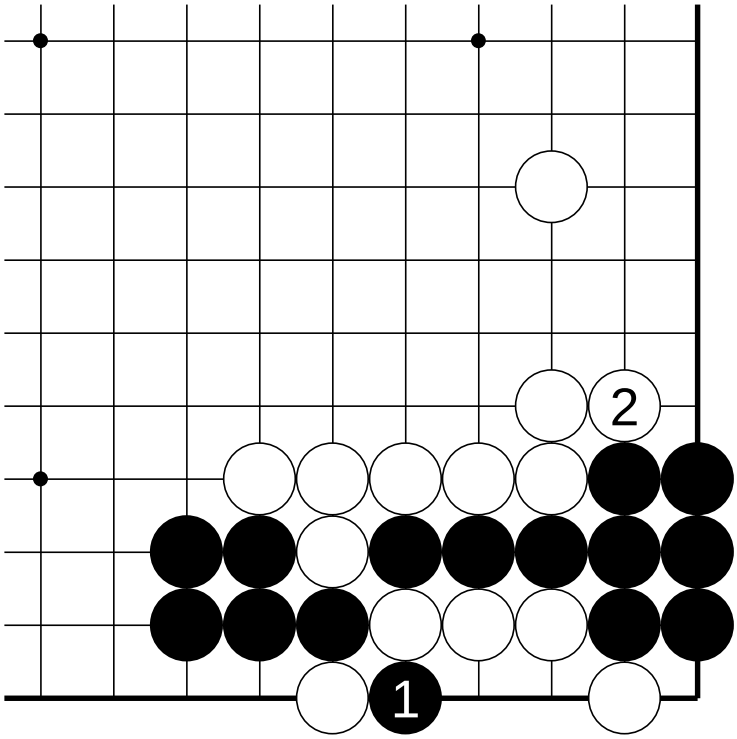


图3

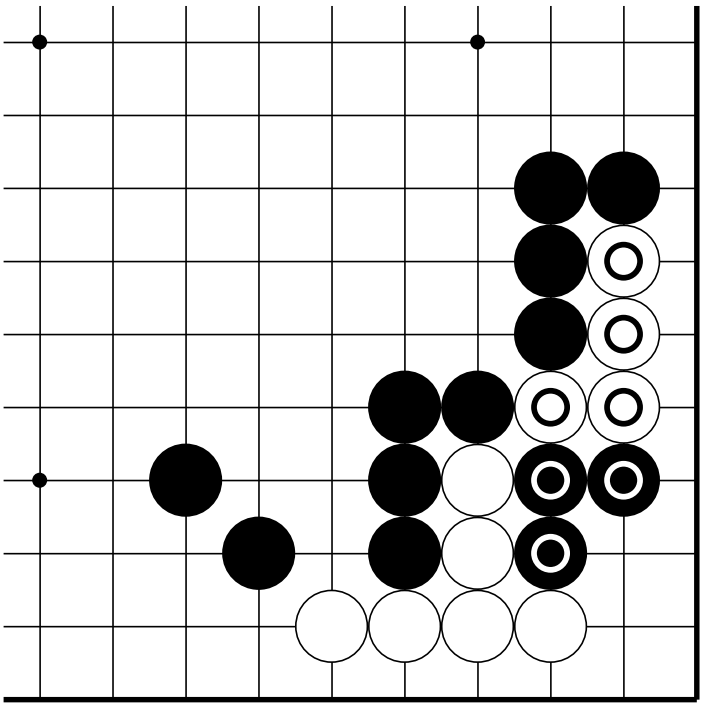
图 3 黑被杀

图 2 的黑 16 若改于本图 1 位扑，则白 2 紧气，黑棋被杀。

第 4 型 长气 黑先

基本图

白◎子三气，黑◎子两气。但黑有长气的手段，可以杀白，应怎样下，请考虑。



基本图

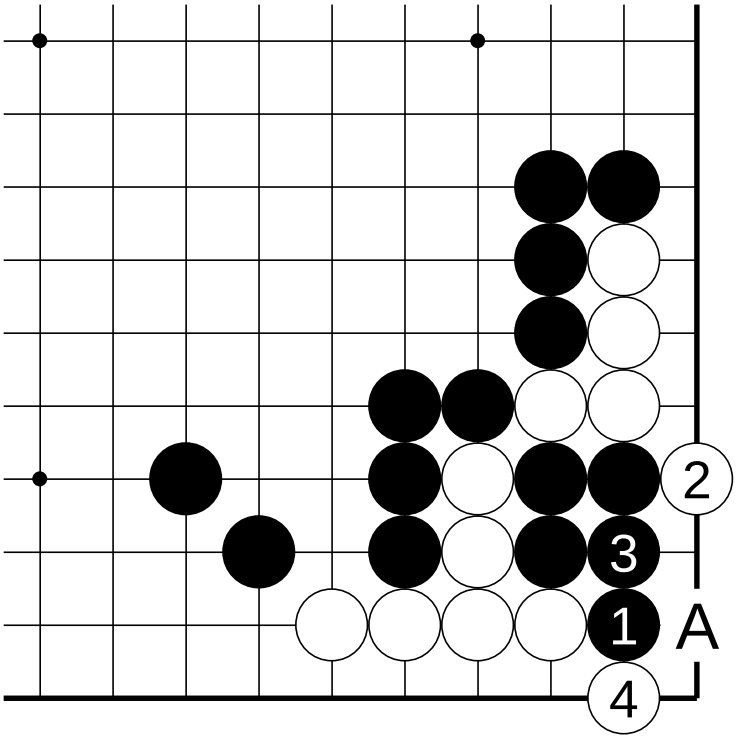


图1

图 1 失败

黑如 1 扳，则白 2 打后，再白 4 扳，黑即被杀。白 4 走 A 位也可以成立，黑失败。

图 2 白全灭

黑 1 立是此时的好点。白 2 靠，大错。经黑 3 扳、5 立后，白棋全灭。

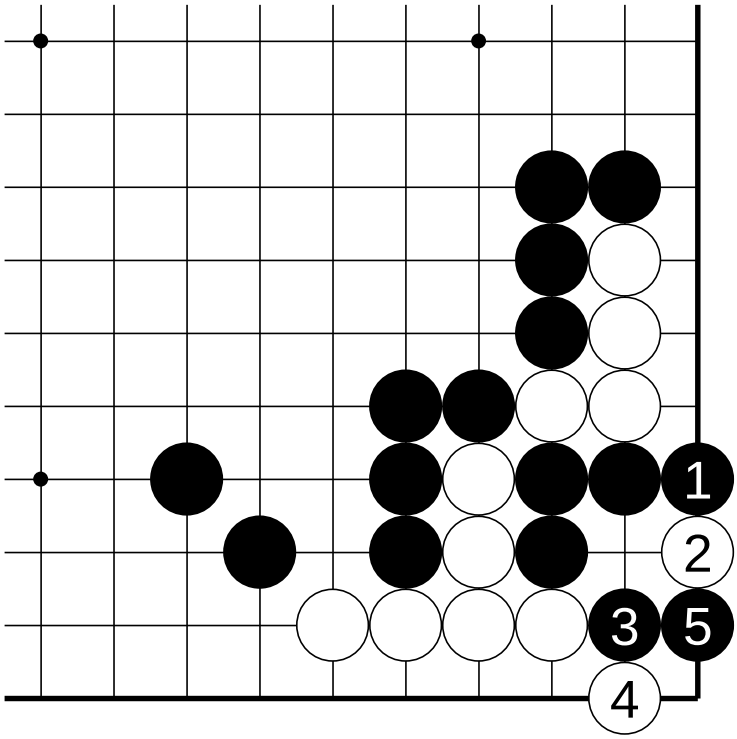


图2

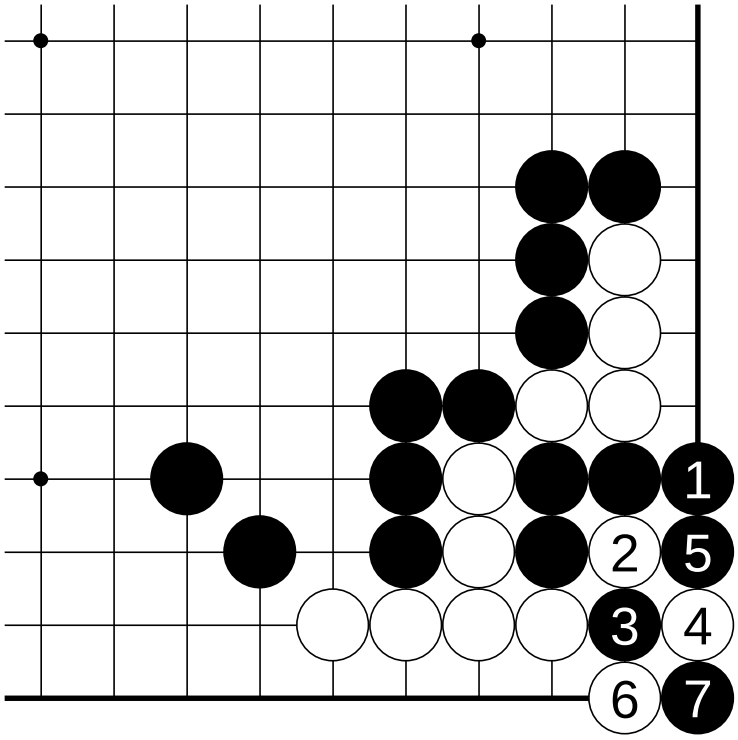


图3

图 3 劫争

黑 1 立时，白 2 嵌是手筋，但黑 3 以下至 7，成为黑先手大劫，于白棋不利。

白 2 这样的手段，只有在下边白棋安全时或劫材对白棋绝对有利时，才可以使用。

图 4 白活角

在一般情况下，当黑 1 立时，白棋只好 2、4 活角，结果，黑吃掉四子，而获成功。

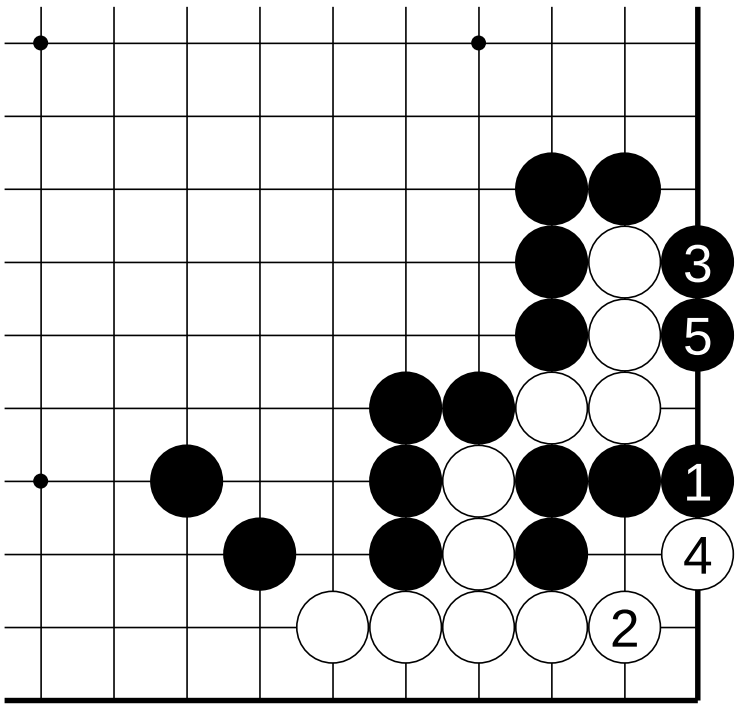
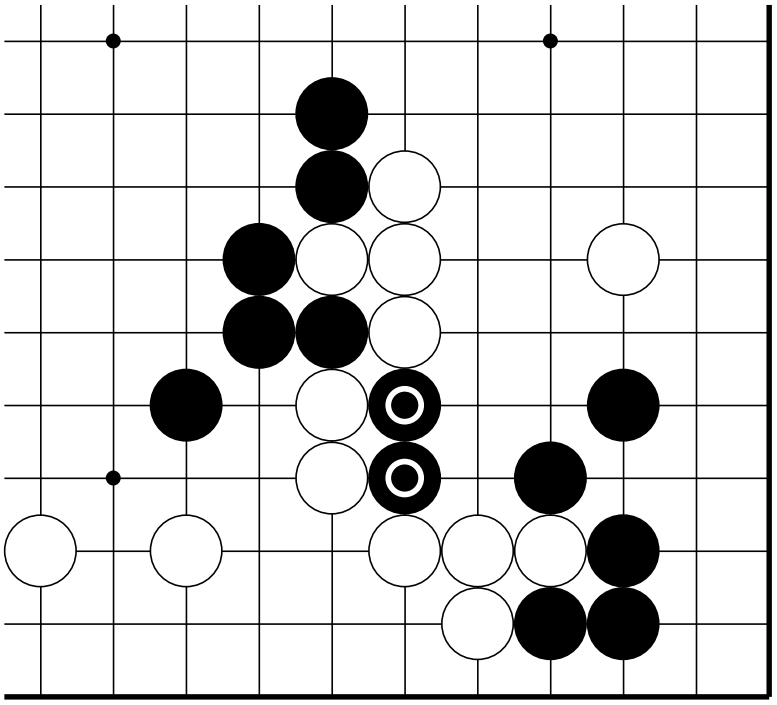


图4



基本图

第 5 型 吃掉 白先

基本图

黑◎二子将白棋分开。但白有妙手可以吃掉这二子。应怎样进行呢？

第一着是关键。

图 1 妙手

白 1 点是正解的第一步。黑 2 挡时，白 3 夹顶是绝妙的一手。此时，黑二子非丢不行了。

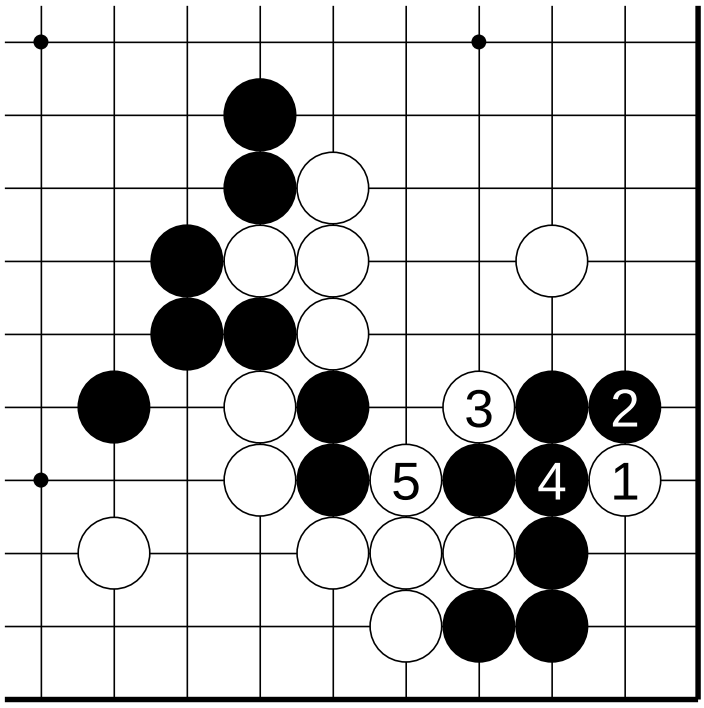


图1

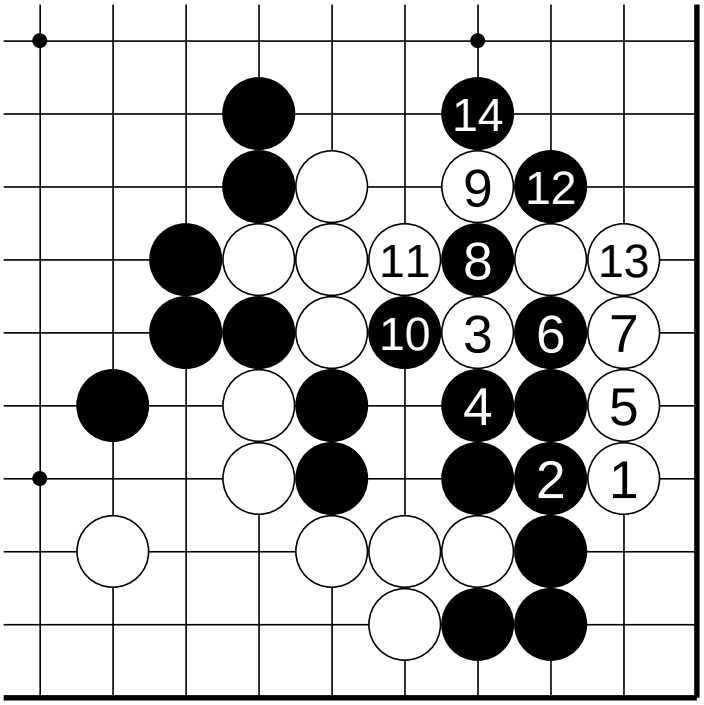


图2

15=3

图 2 大劫

白 1 点时，黑如 2 接，白可于 3 位觑，经白 4 双后，再白 5 拉回一子，以下进行至白 15 成大劫，于黑棋不利。

图 3 失败

白 1 先夹是次序错误。黑 2 接、白 3 点时，黑 4 以下至 8 可以扳出，白棋不好。

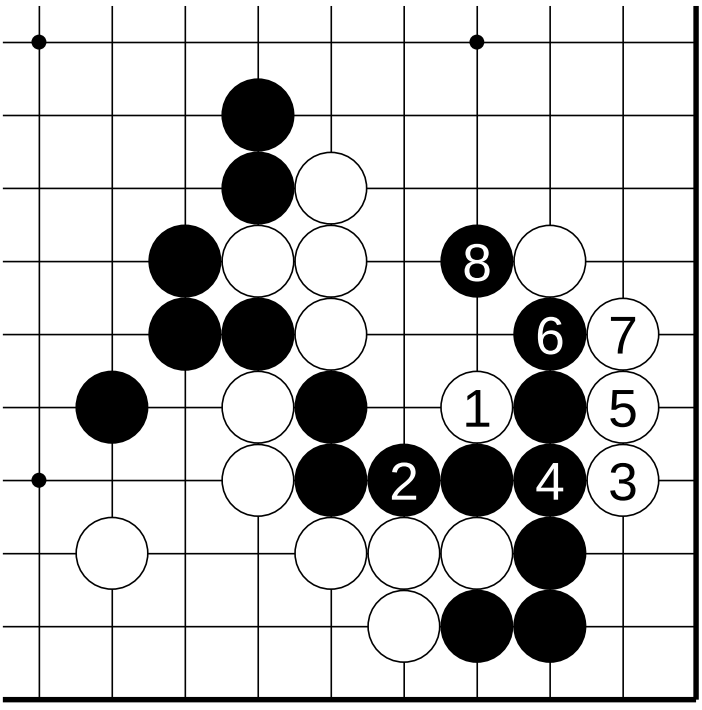
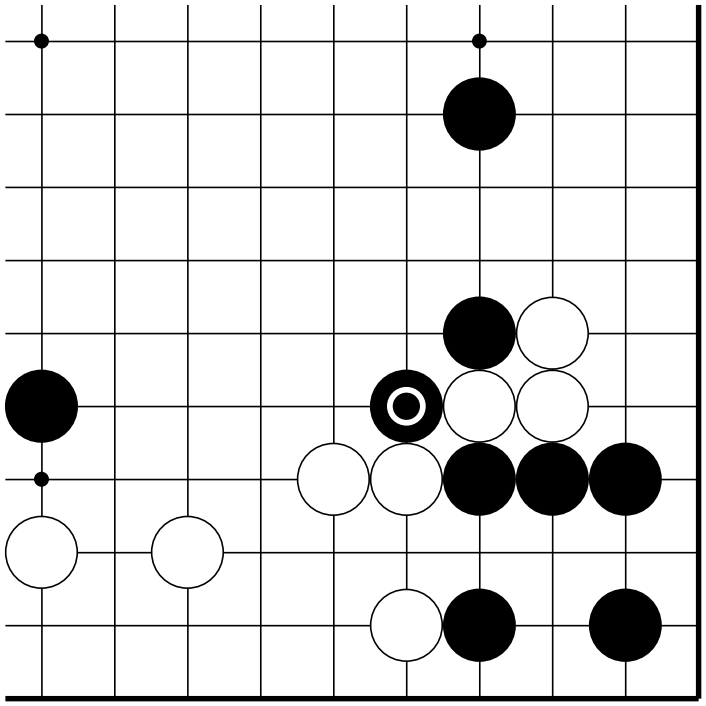


图3



基本图

第 6 型 捕获 白先

基本图

◎一子把白棋分为两块。

对此，白有巧妙的捕捉手筋。要干净利落地把它吃掉。

图 1 失败

白 1 打，正确。但黑 2 长时，白 3、5 连打，失策。黑 6 长后，右边白棋难于处理。

另外，黑 6 如在 A 位提，则上当，白于 6 位打黑被杀。又，白 3 如于 B 位提一子，则黑就在 3 位长，下边白棋不好办。

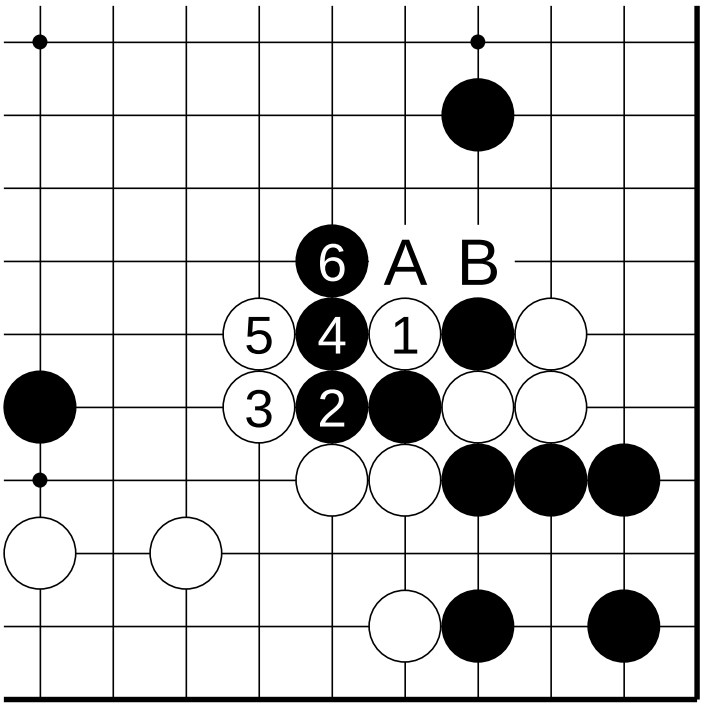


图1

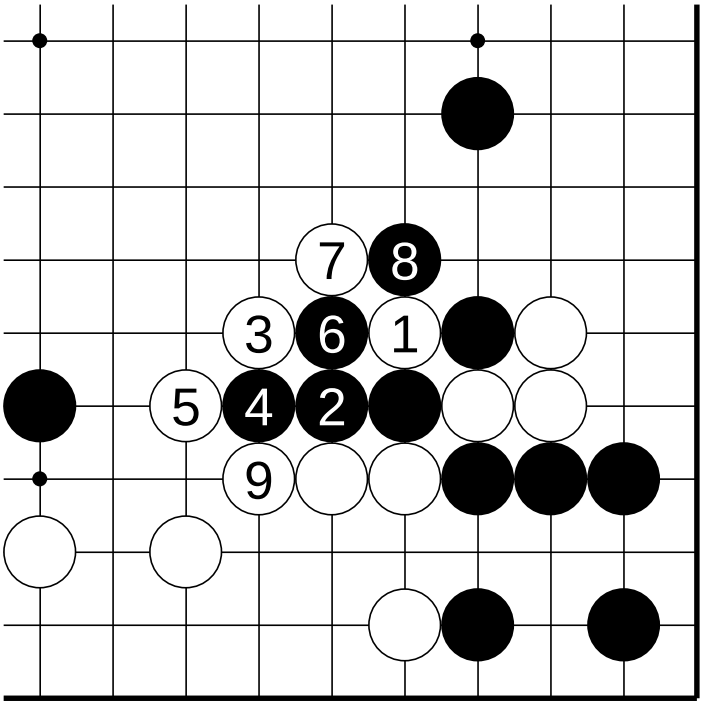


图2

图 2 枷封

黑 2 长时，白 3 枷封是重要的一手。黑 4、6 如冲，则白 5、7 滚打包吃，黑 8 提，白 9 打——

图 3 征吃

接图 2。黑 10 如粘，则白 11 以下至 19 将黑棋征吃，白棋大成功。

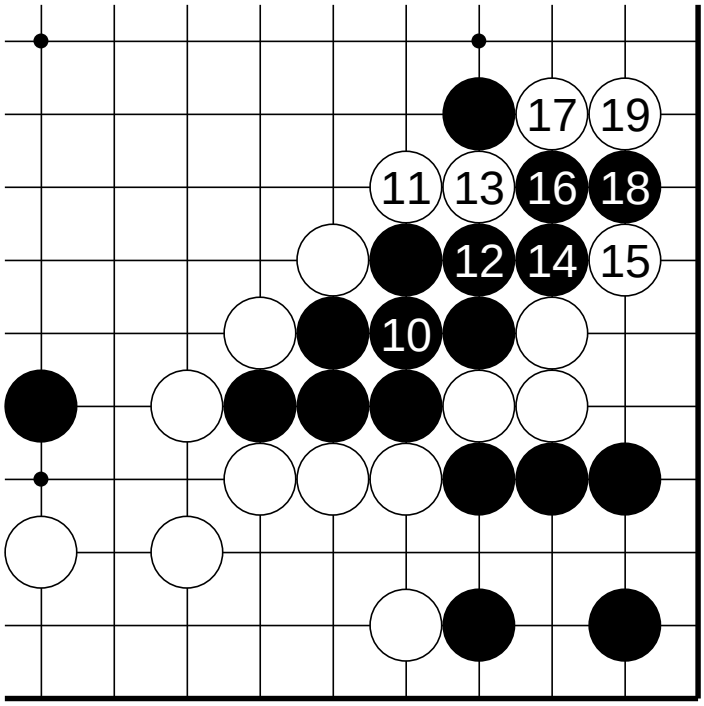
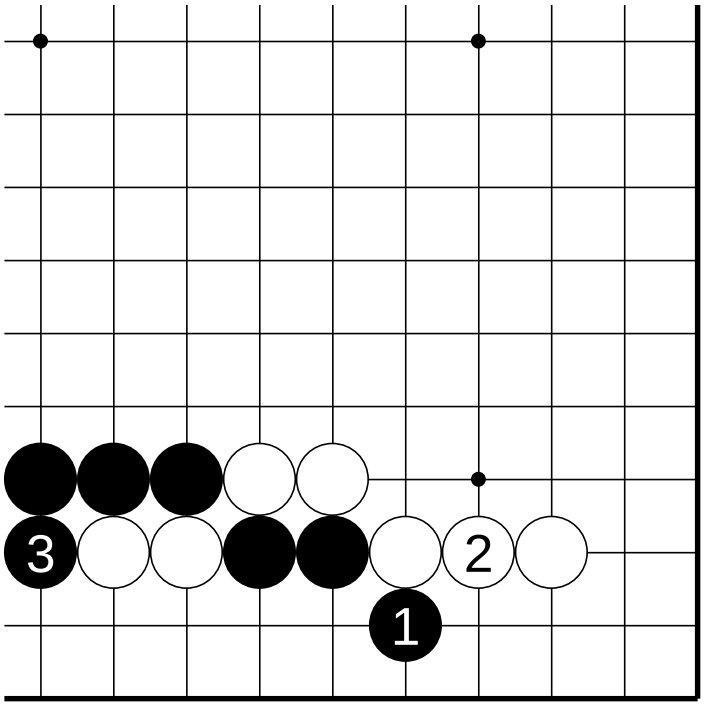


图3



基本图

第 7 型 小技巧 白先

基本图

黑 1 扳，白 2 粘，黑 3 拐后，白应怎样下？

由于黑方也有强手，因此问题并不简单。对此，白棋使用小技巧就可以吃掉黑子。

图 1 失败

白 1 打、3 扳的下法不成立。此时，黑 4 点是好手筋，至黑 6 白棋被杀。

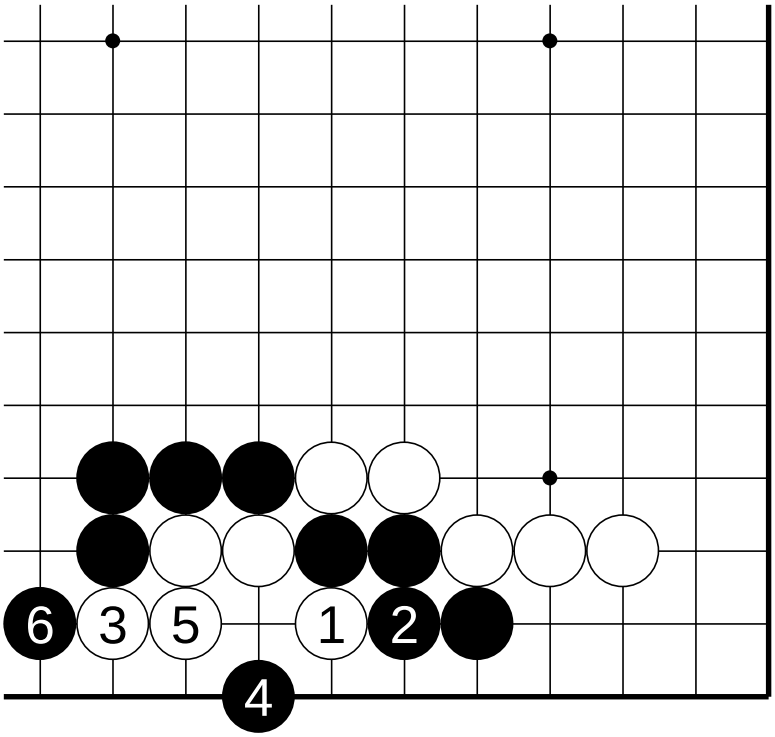


图1

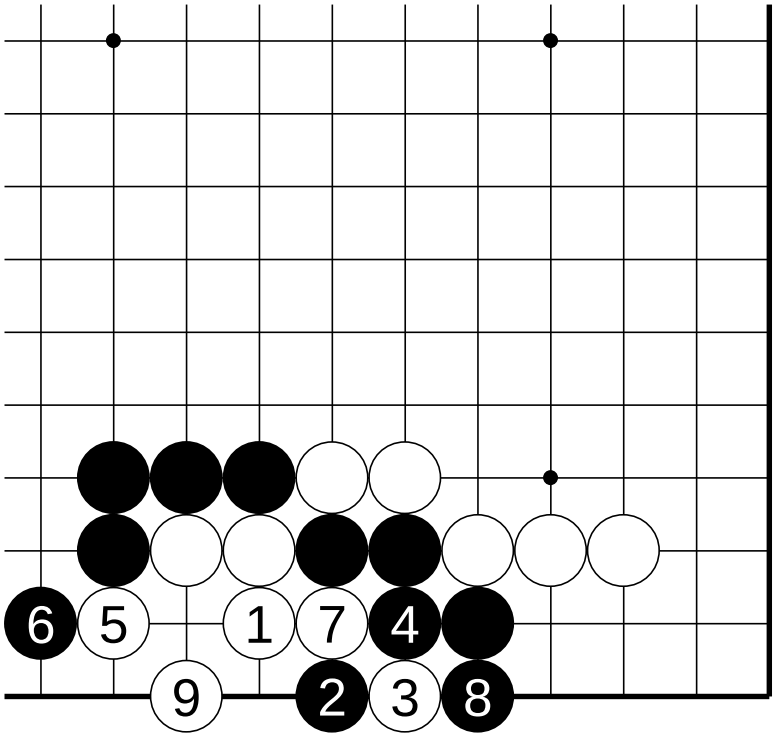


图2

图 2　正解 1

白 1 立是正解的第一步。黑 2 跳时，白 3 靠是小技巧，黑如 4 粘，则白 5 以下进行至 9，成白有眼杀无眼。

图 3　单扳不行

黑 2 跳时，白 3 单扳不行。此时，黑 4 点是好手。白 5 挡，黑 6 扳，对杀白负。

又，白 5 若于 6 位长，则黑 A 位断即可成立。

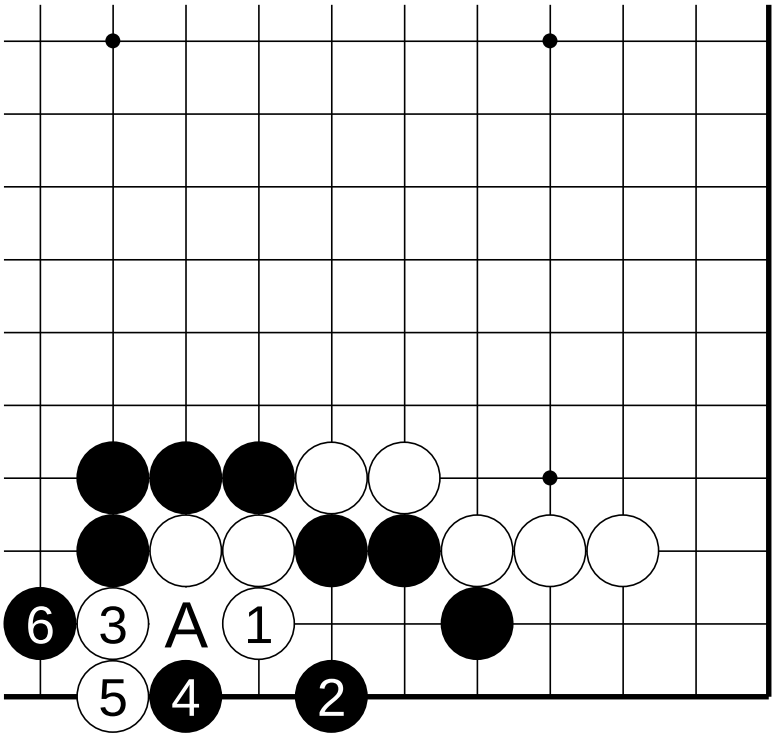


图3

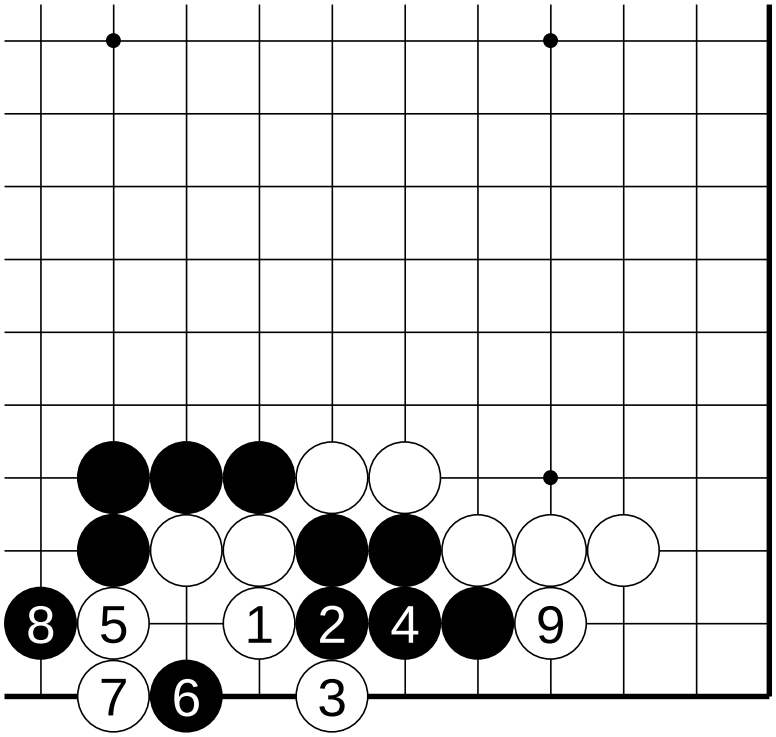


图4

图 4 正解 2

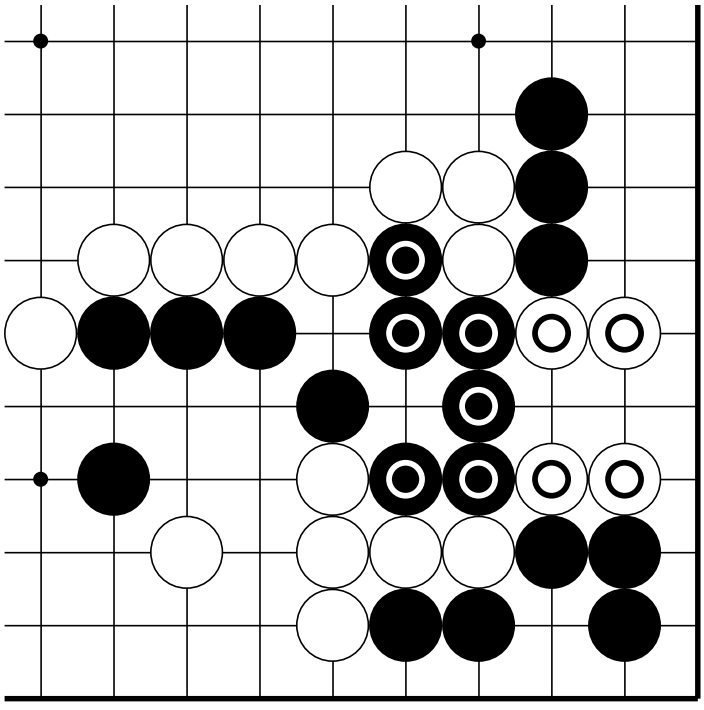
白 1 立时，黑 2 如挡，则白 3 打、5 扳，黑 6 点时，白 7 挡是正着，至白 9 黑仍被杀。

第 8 型 次序的窍门 白先

基本图

救出白◎四子的手段，只有将中间黑◎五子吃掉。

在实战过程计算上，次序的窍门往往是很重要的。



基本图

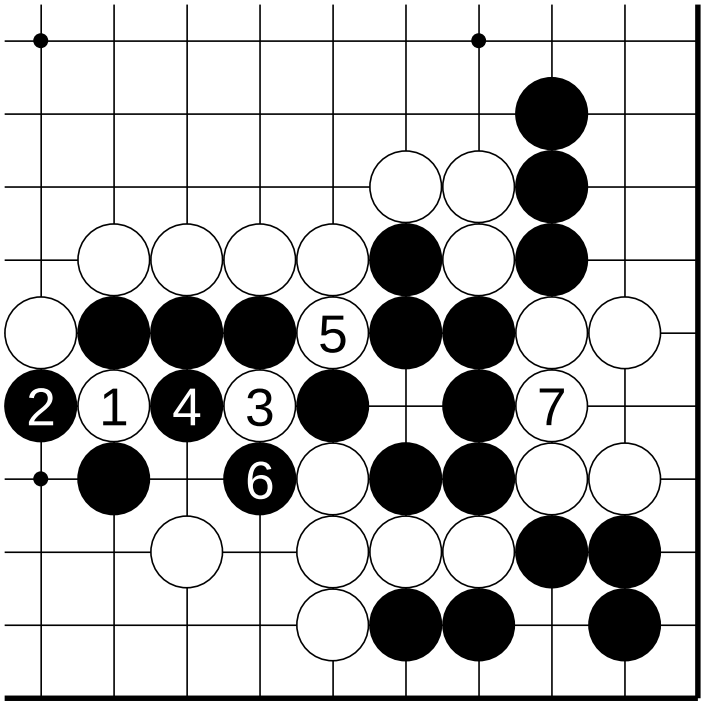


图1

图 1　正解

白第一着一定要挖。黑 2 打时，白 3 是手筋。黑 4 只得提，白 5 卡吃，黑 6 提，白 7 打，黑接不归。

另外，黑 4 若 5 接，则白 4 粘，黑全灭。

图 2　黑仍被杀

白 1 挖时，黑如 2 横，则白 3 仍是好手。黑 4 接，白 5 卡后，黑仍接不归。

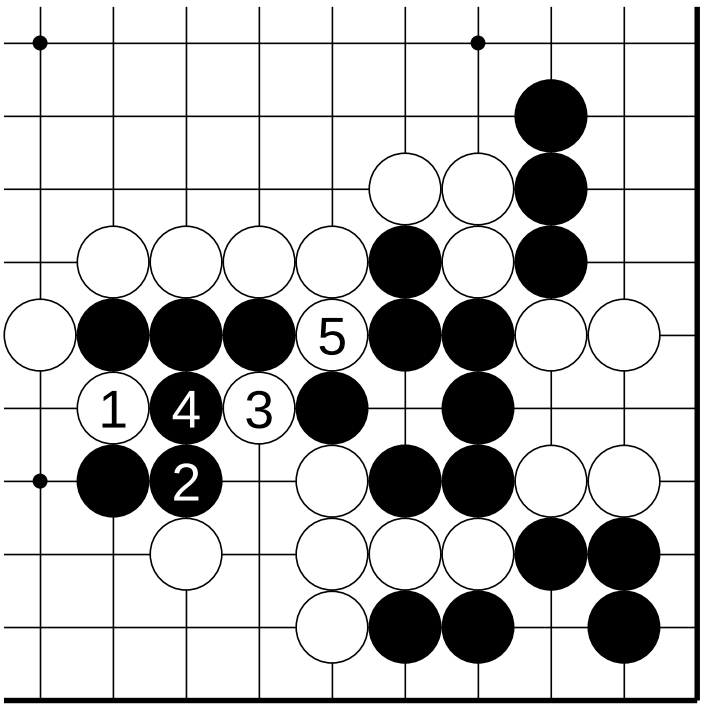


图2

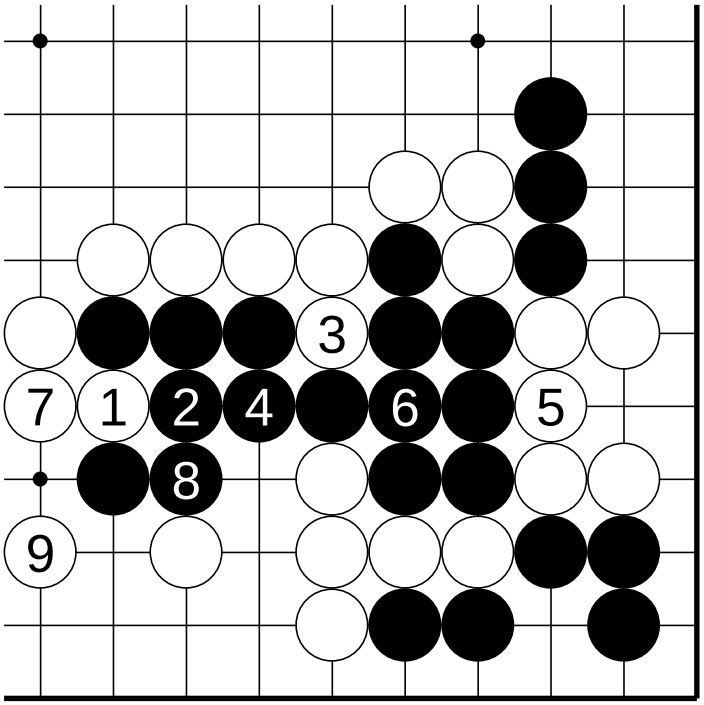


图3

图 3 黑全灭

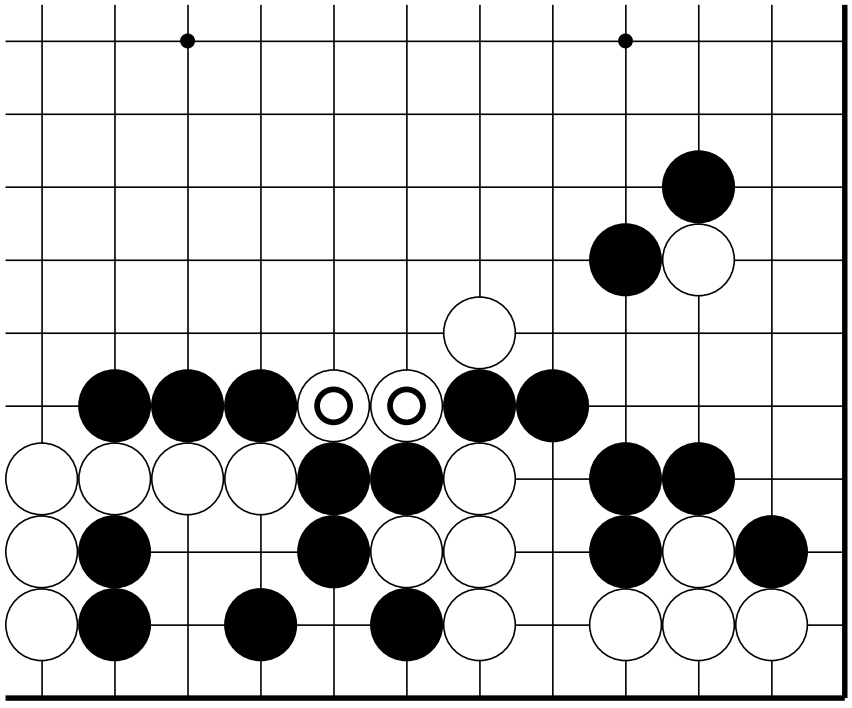
黑 2 若从里面打，则白 3 卡，黑如 4、6 顽强地粘，则白 7 先手接后，在于 9 位枷封，黑棋全灭。

第 9 型 紧气 黑先

基本图

下边黑棋被白◎断开，而且无法做活。只有将中间◎两子吃掉，才能使黑棋得救。

这里紧气的方法很重要，须认真考虑。



基本图

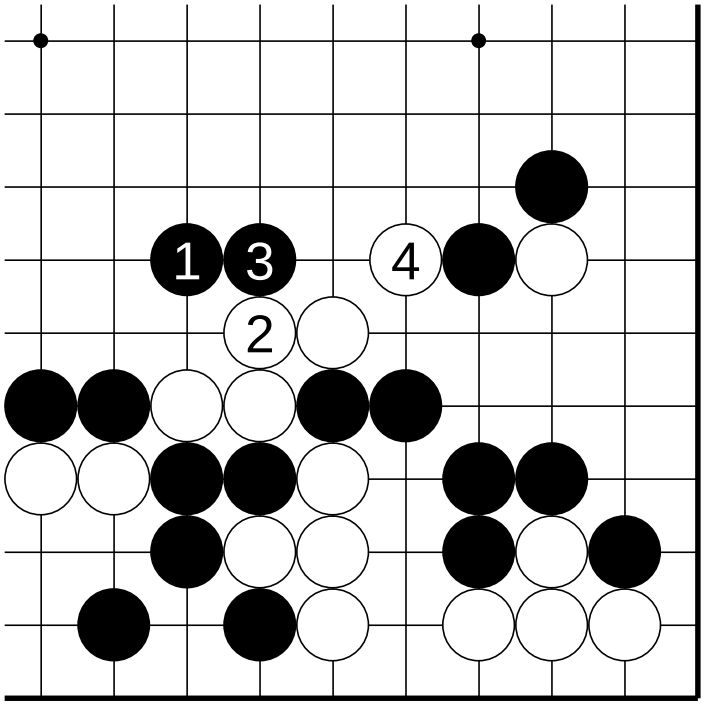


图1

图 1 失败

黑 1 是要点，但白 2 粘时，黑 3 长不好。白 4 尖是逃脱的手筋，至此，黑已无法杀白。

图 2 妙手

白 2 粘时，黑 3 夹顶是绝妙的手筋。白 4 如向外冲，黑 5、7“包打”后至 11 止，白棋全部被杀。

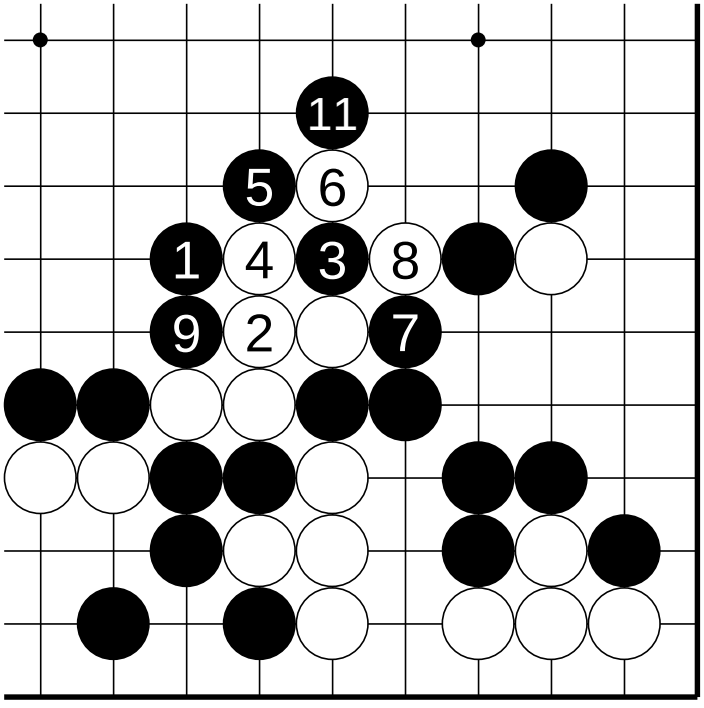


图2

10=3

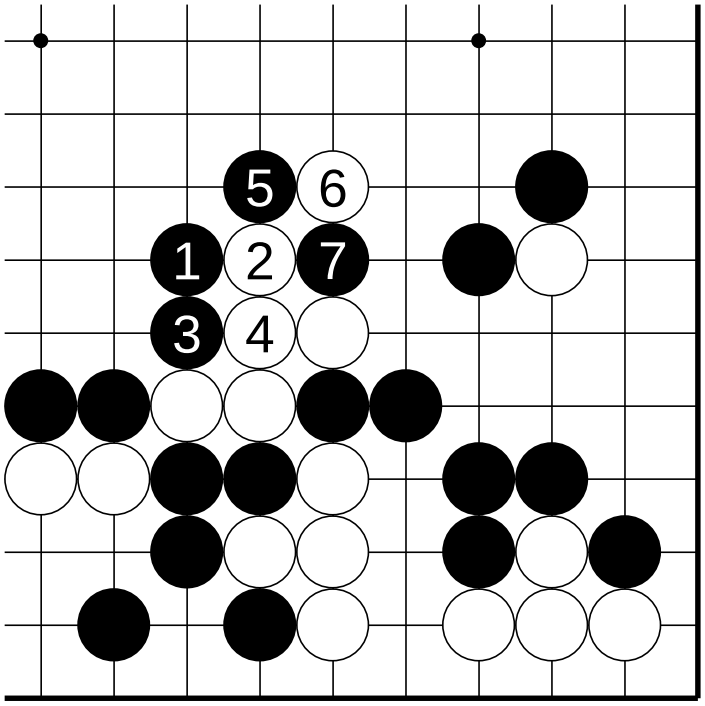


图3

图 3 变化

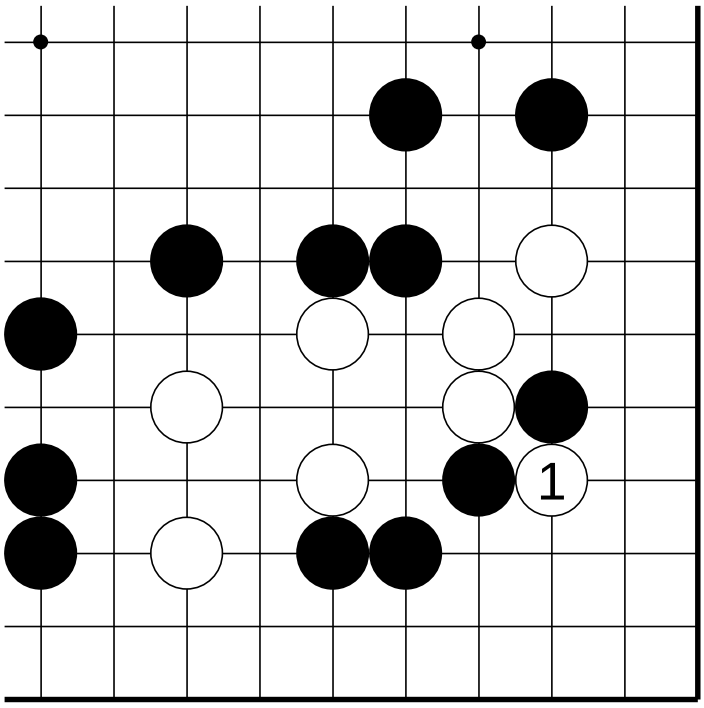
黑 1 时，白 2 如虎，经黑 3、白 4、黑 5、白 6、黑 7 扑入后，结果和前图相同。

第 10 型 断的对策 黑先

基本图

白 1 断，黑怎样下才能得到最好的结果？

黑如果光想活棋很容易。但如不把断的一子吃掉，白棋也就此而得到安定。对此，黑有巧妙的手段，请考虑。



基本图

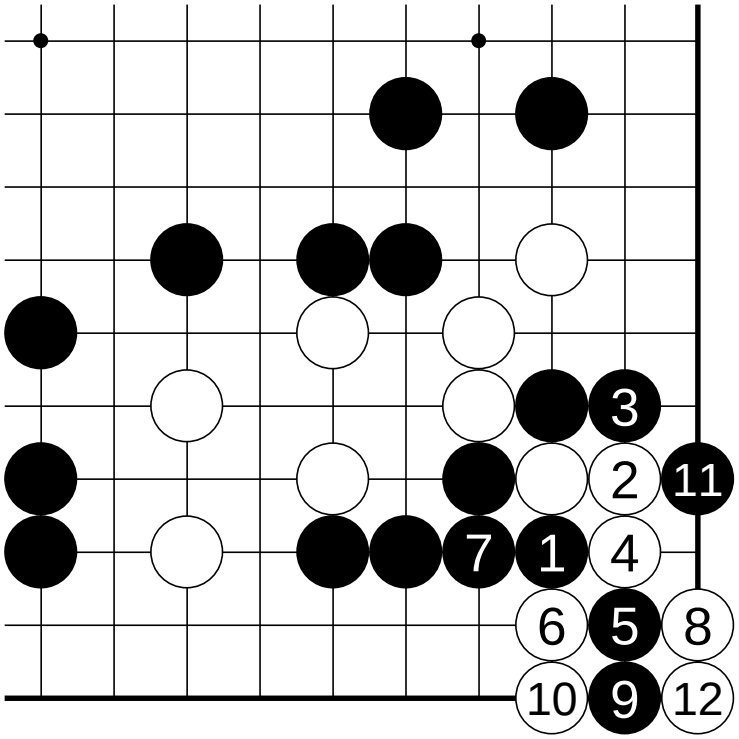


图1

图 1 正解

黑 1 打是正着。白 2 长时，黑 3 挡、5 扳是常用的手筋。白 6 打，黑 7 接白 8 只能从这边打，黑 9 立，至白 12 提二子——

图 2 成功

接图 1。黑 13 扑，白 14 提，黑 15 接后，白全部被杀，黑获成功。

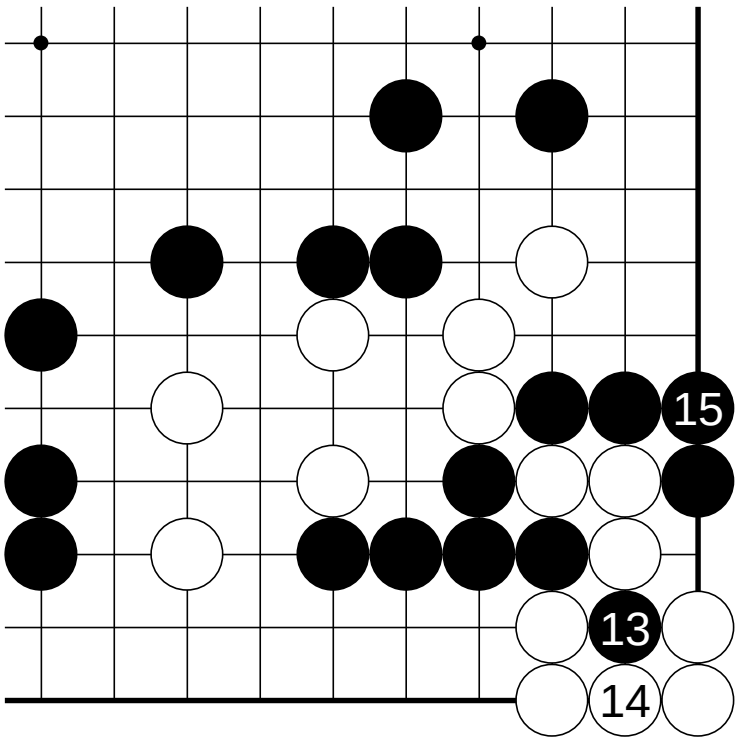


图2

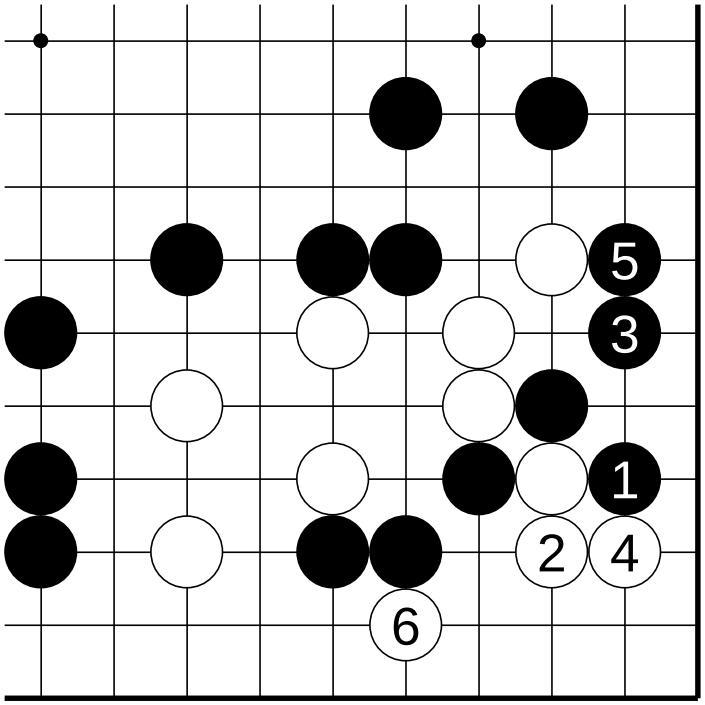


图3

图 3 失败

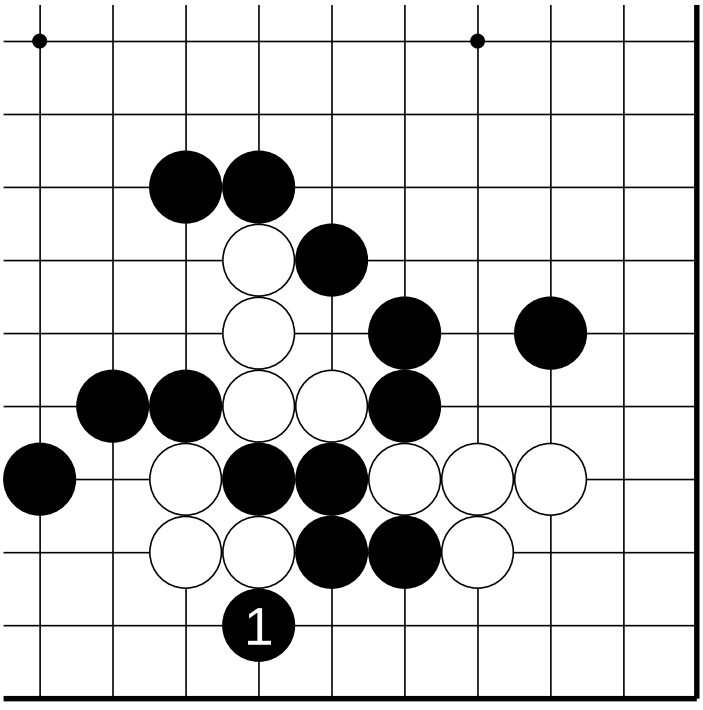
黑 1 从另一方面打吃的手段不成立。白 2 以下进行至 6，角上对杀黑负。

第 11 型 不让长气 白先

基本图

现在黑 1 扳，白应如何？

无论如何也不能让黑长出气来。对此，白有紧气的妙手，可以吃掉黑棋。



基本图

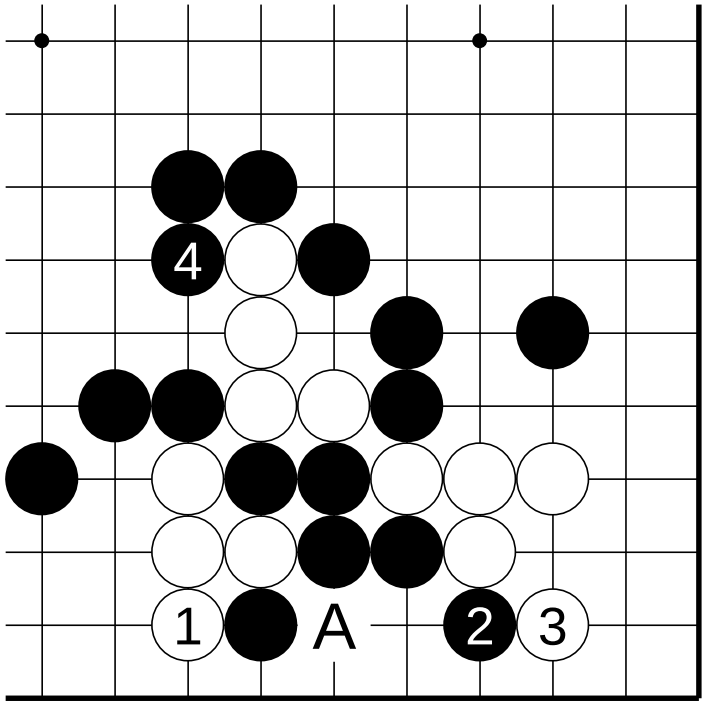


图1

图 1 失败

白 1 挡，无策。黑 2 扳，白 3 挡时，黑 4 紧气，中间白四子被杀。又，白 1 也不能下在 2 位，否则黑 A 粘，白同样不够气。

图 2 妙手

白 1 点是妙手。黑 2 扳时，白 3 更是巧妙，黑始终无法延气，进行至 7，黑被杀。

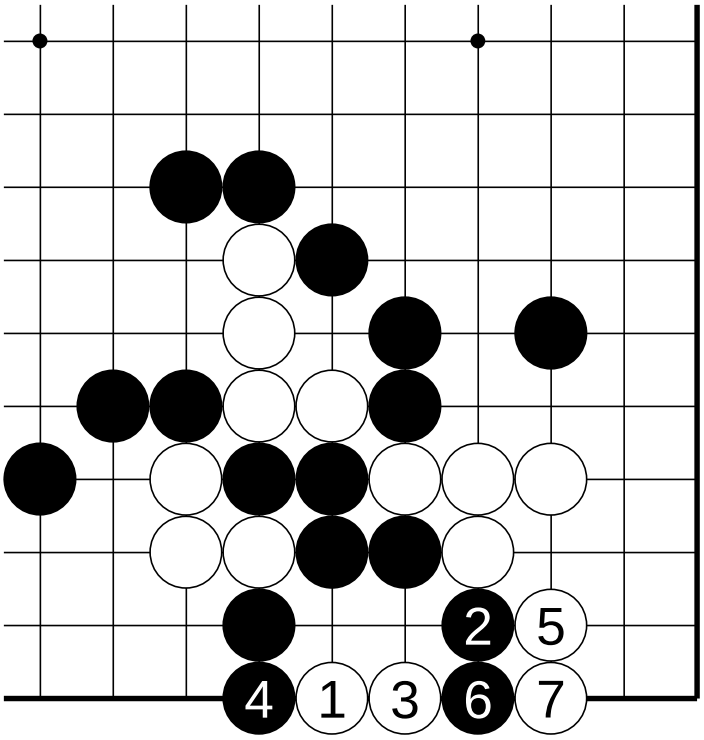


图2

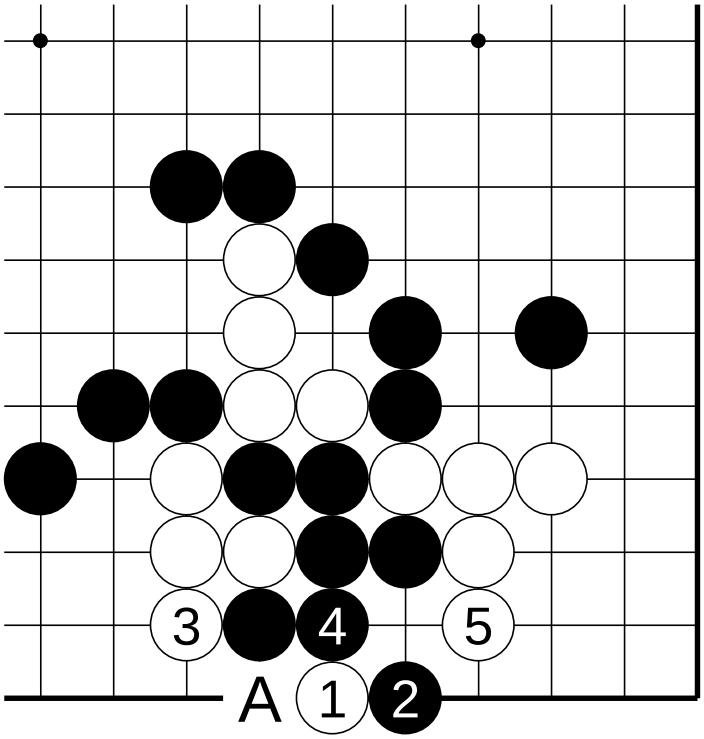


图3

图 3 黑仍无法长气

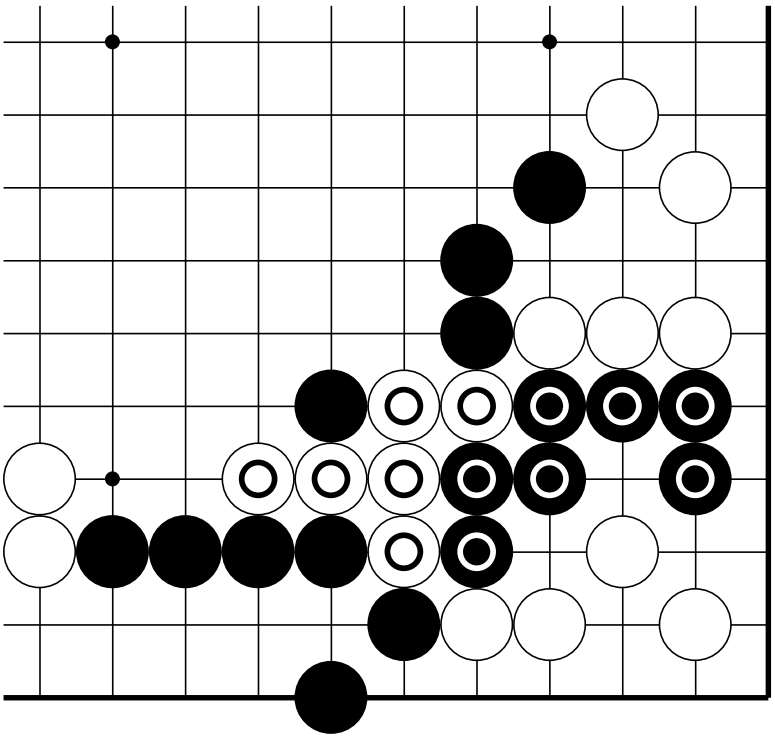
白 1 点时，黑如 2 靠，则白 3、5 后，黑仍不够气。另外黑 4 若走 5 位，则白就下在 A 位，黑仍被杀。

第 12 型 枷封 黑先

基本图

救出黑◎七子的手段，只能把白◎六子吃掉。

要想捕捉白◎六子，必须用枷封的办法。但是，要点很多，变化复杂，请认真考虑。



基本图

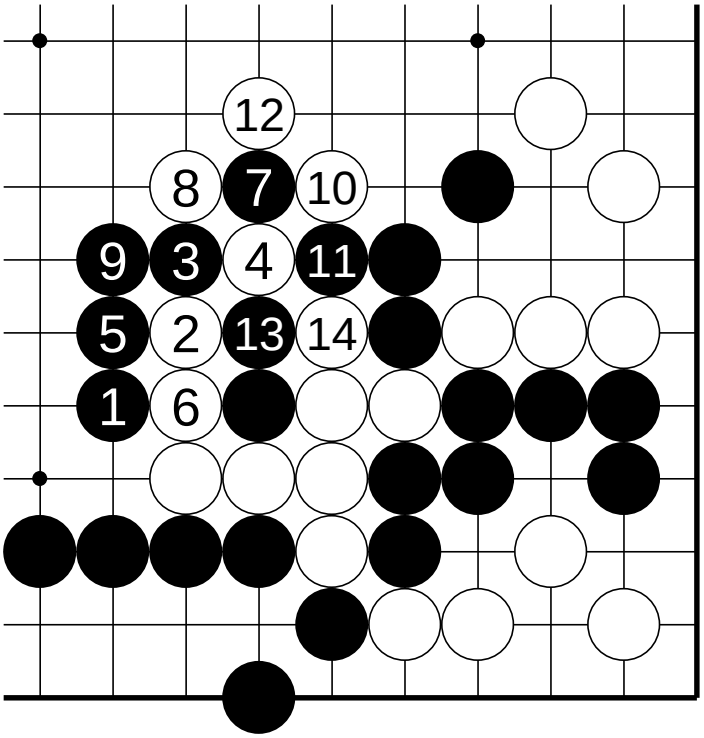


图1

15=13

图 1 正解

黑 1 枷，是此时唯一的正着。黑 2 跳时，黑 3 顶又是妙手。白 4 如扳，则黑 5 挡，白 6 粘时，黑 7 扳是强手。以下进行至黑 15 止，白因接不归而被杀。

过程中，白 4 如改于 5 位长，则黑就在 6 位粘，白即被杀。

图 2 变化 1

图 1 的白 6 若改于本图 1 位粘，则黑 2 以下进行至黑 10 止，仍可封住白棋。

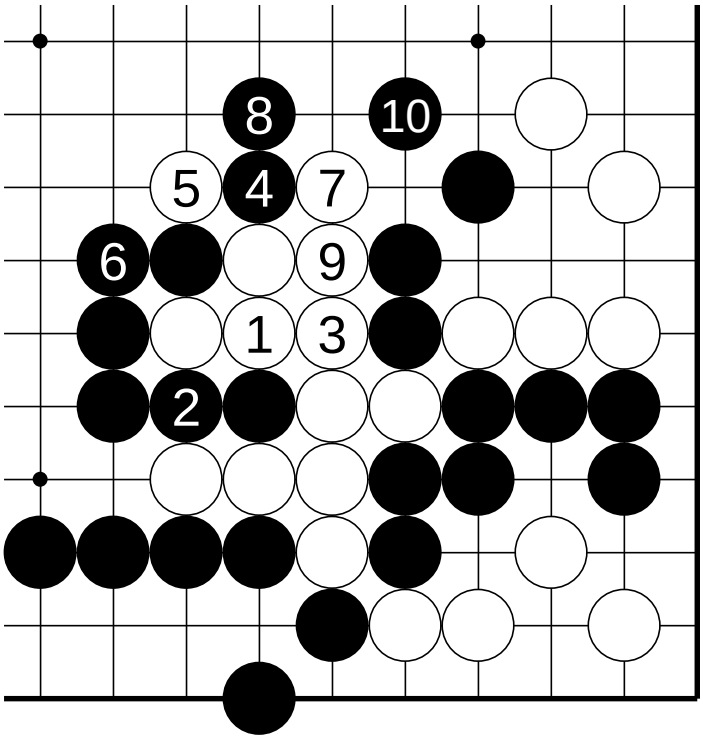


图2

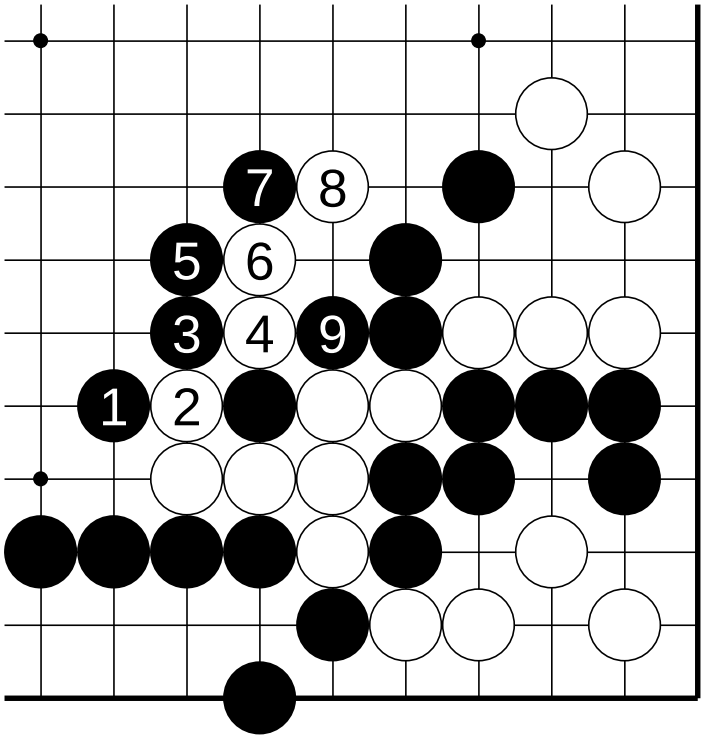


图3

图 3 变化 2

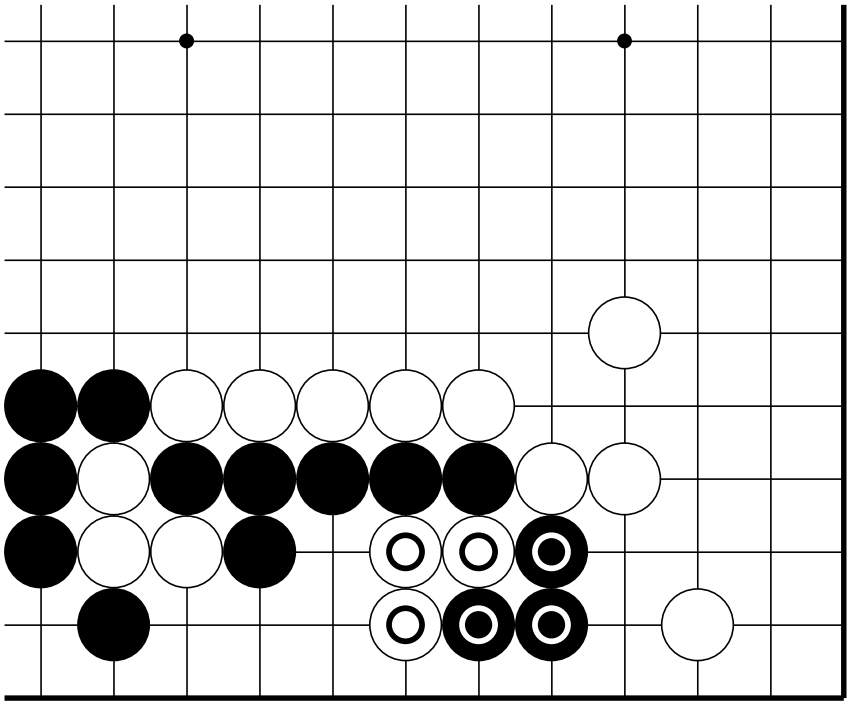
黑 1 枷时，白 2 如冲，则黑 3、5、7 是强手，至 9。白仍无法逃脱。

第 13 型 不要死心 白先

基本图

白◎三子三气，黑◎三子四气。好像是对杀中黑没有问题的局面。

但是请不要死心，白还有长气的手段。



基本图

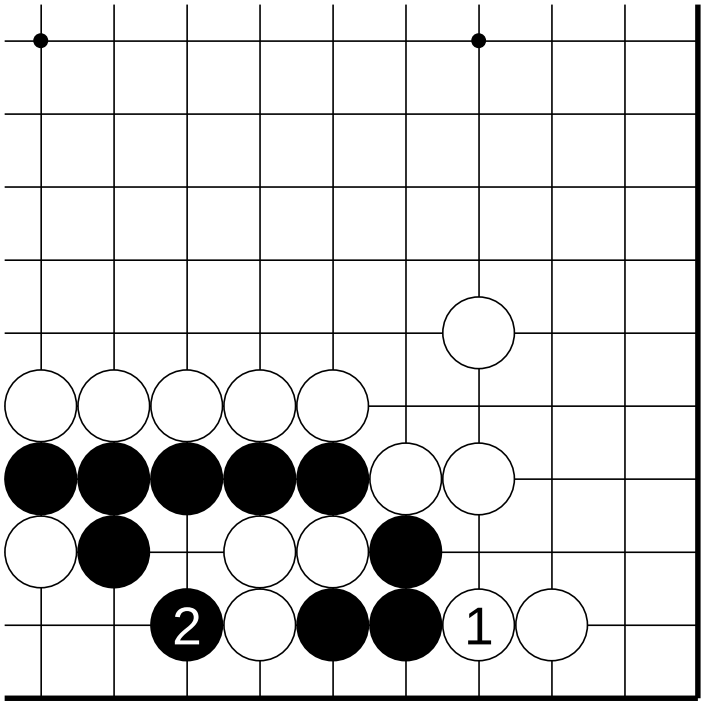


图1

图 1 失败

白 1 直接紧气，不成立。被黑 2 尖后，白方再无杀黑的手段了。白显然失败。

图 2 成功

白 1 长，多送一子是长期的关键之着。黑 2 打时，白 3 立是相关联的好手。以下进行至 7，黑三子被杀，这是正解。

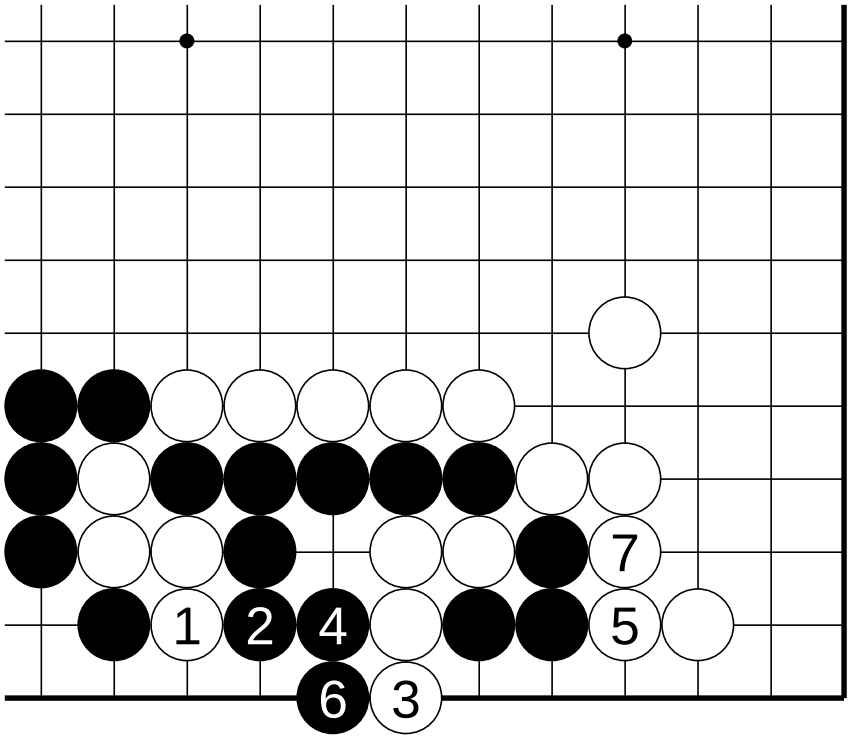


图2

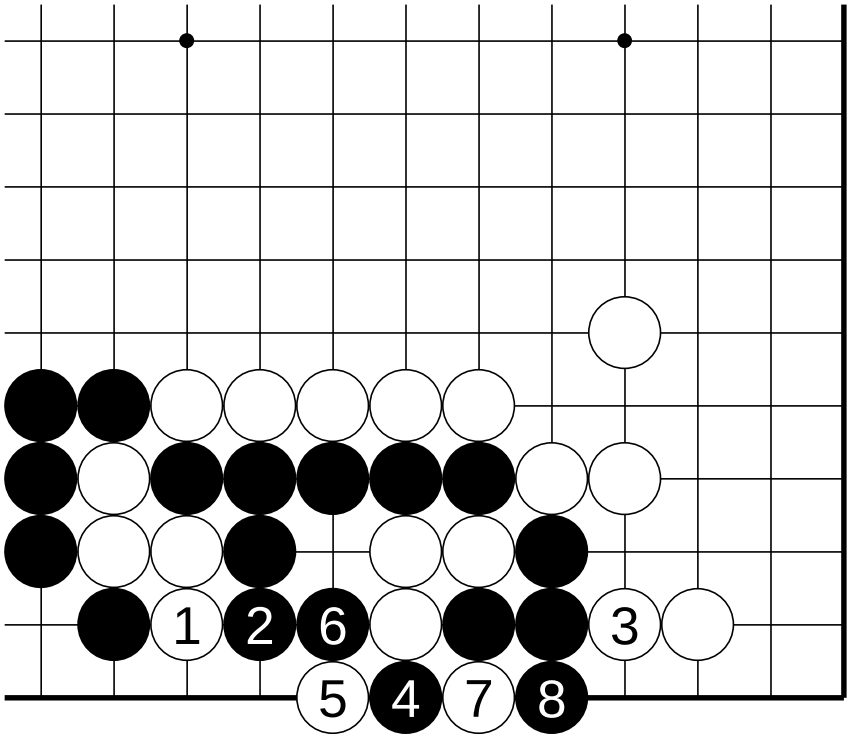


图3

图 3 劫争

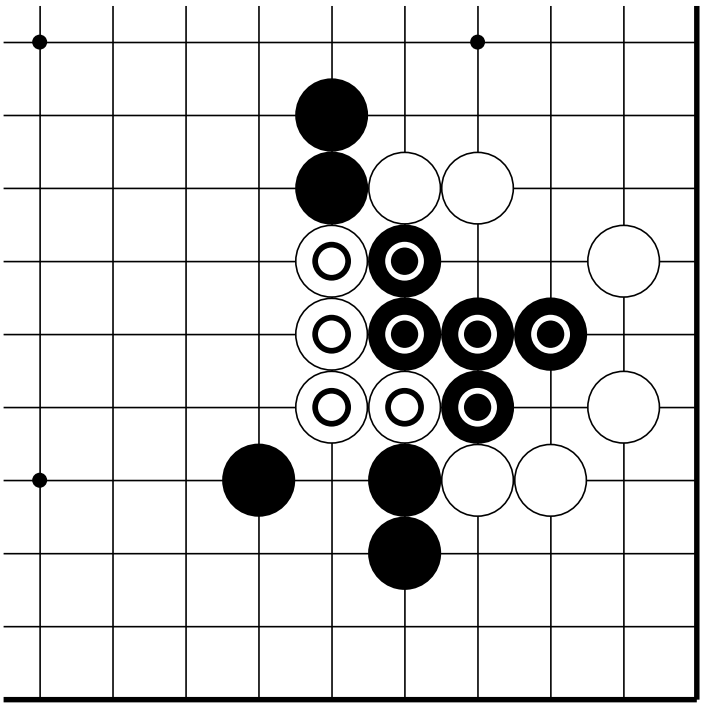
白 3 若单从外边收气是次序错误。此时，黑 4 扳是好手，以下进行至黑 8，形成劫争，不能算是正解。

第 14 型 计算 黑先

基本图

如何吃掉中间白◎四子，将黑◎五子救出来？

由于黑棋只有四气，因此要不停地紧白棋的气。第一着会很快滴想出来，但以后仍需要认真思考，计算到最后结果。



基本图

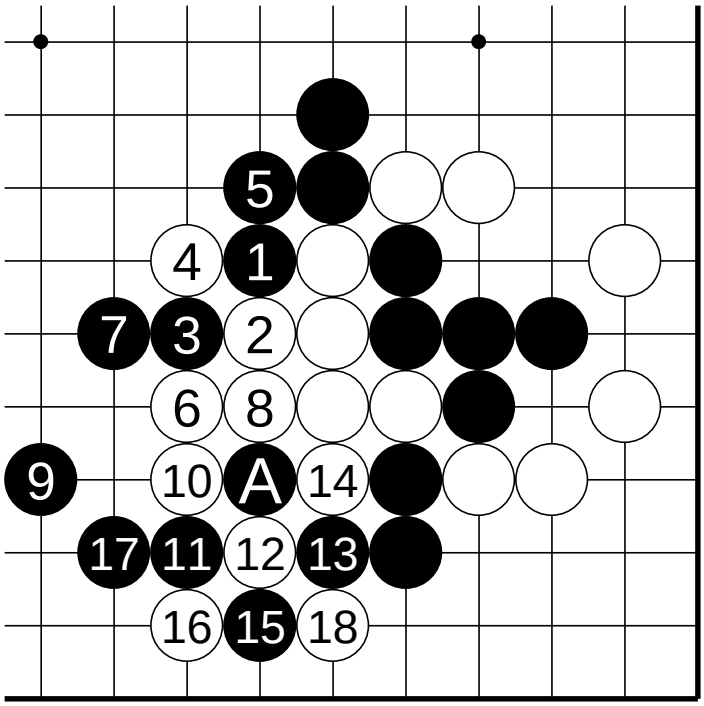


图1

19=A

图 1 劫杀

黑 1 至白 8 是双方必然之着。之后，黑 9 飞封是好手，只此一着。白 10 以下进行至黑 19，成黑先手劫，是正解。

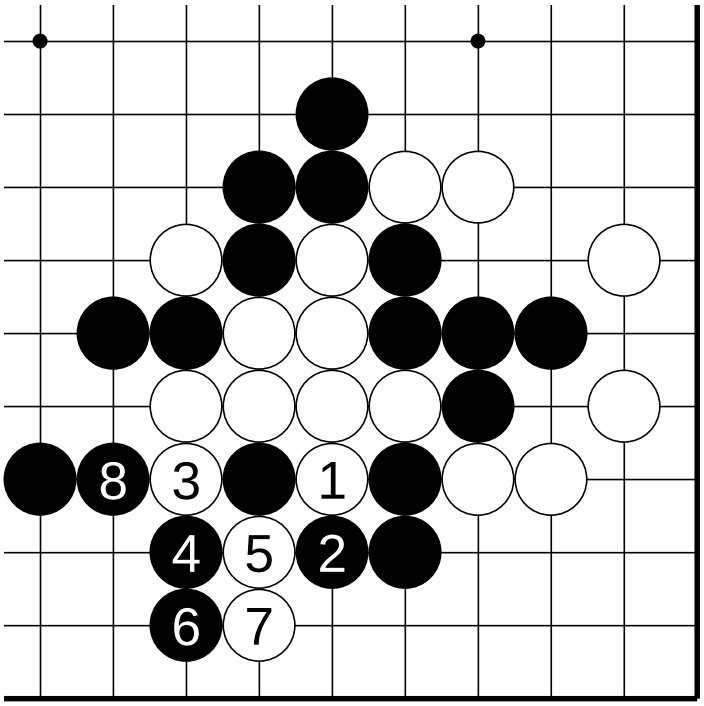


图2

图 2 白被净杀

图 1 白 10 若改为本图 1 位冲，则黑 2 挡，白 3 冲、5 提时，黑 6 退是好手，至 8，白被净杀。

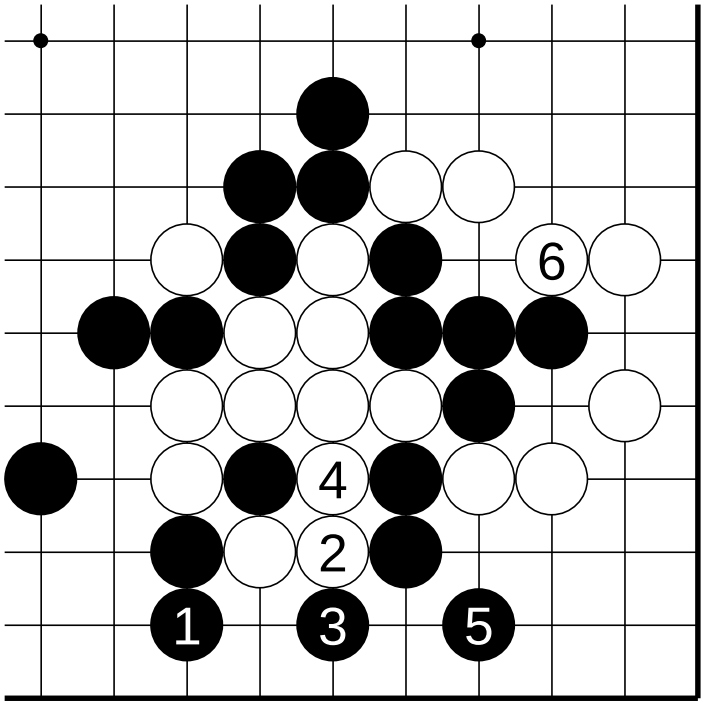


图3

图 3 失败

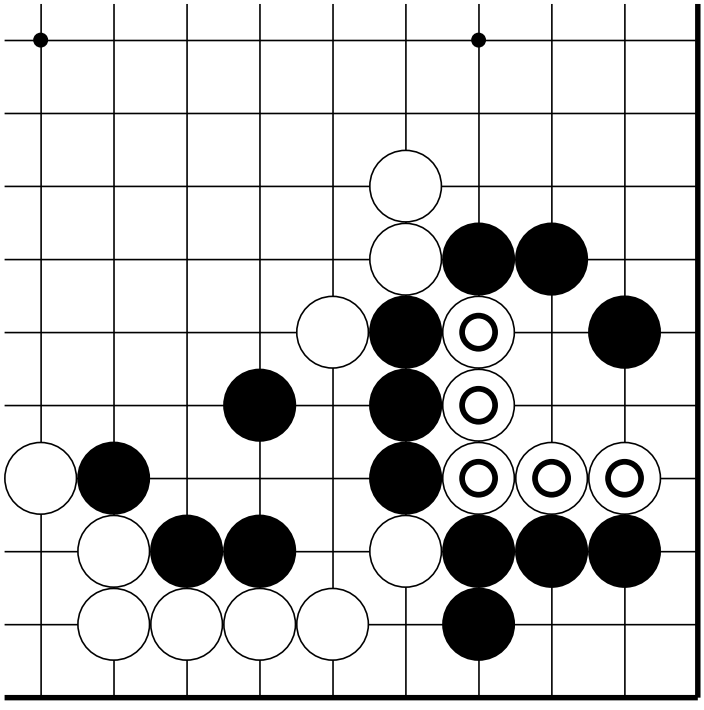
图 1 黑 13 若改于本图 1 位长，白 2 横是好手，以下至白 6 紧气，黑反而被杀。

第 15 型 杀气 白先

基本图

白五子被断开，只有四气，怎么办？

如果发现紧气后封吃的妙手，就能把黑捕获，救出白◎五子。



基本图

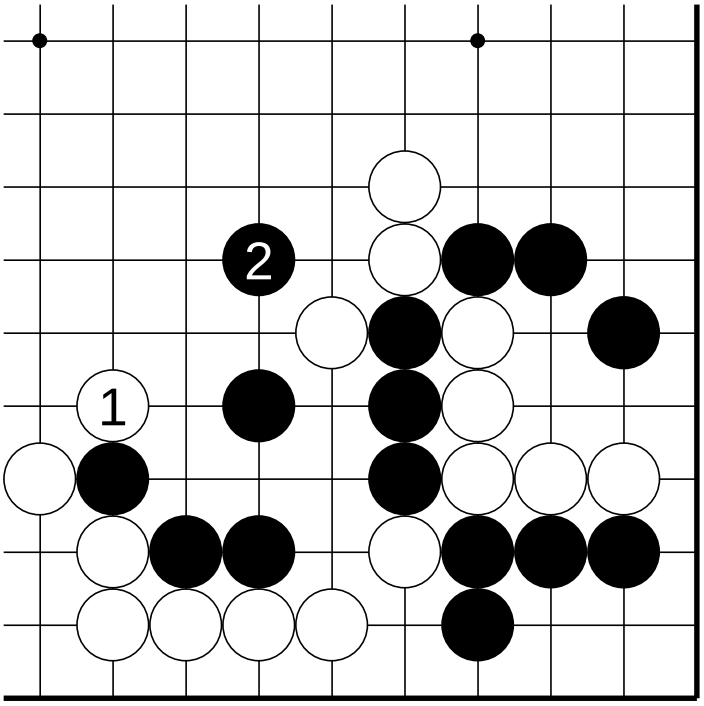


图1

图 1　失败

白 1 打，不行。被黑 2 轻巧地一跳，已经解围，白棋失败。

图 2　正解

白 1 冲、3 曲是此时最有力的手段。黑如 4 打、6 长，则白 7 封即可成立。黑 8 以下至 14，虽可冲出缺口，但被白 15 提后，黑接不归。

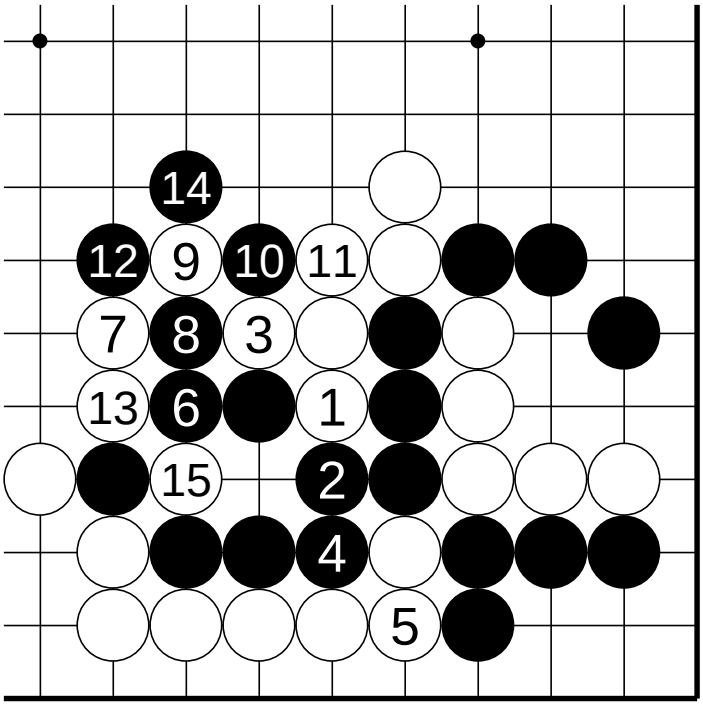


图2

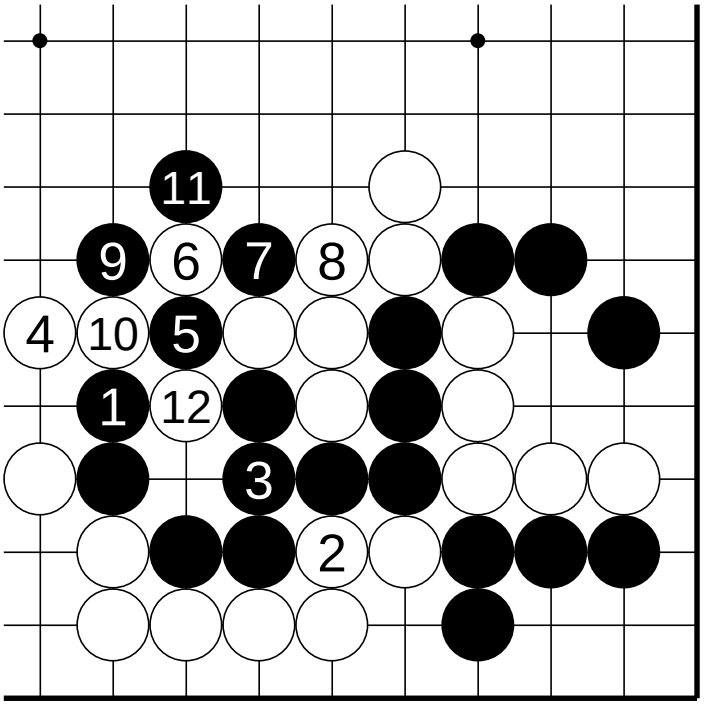


图3

图 3 黑仍被杀

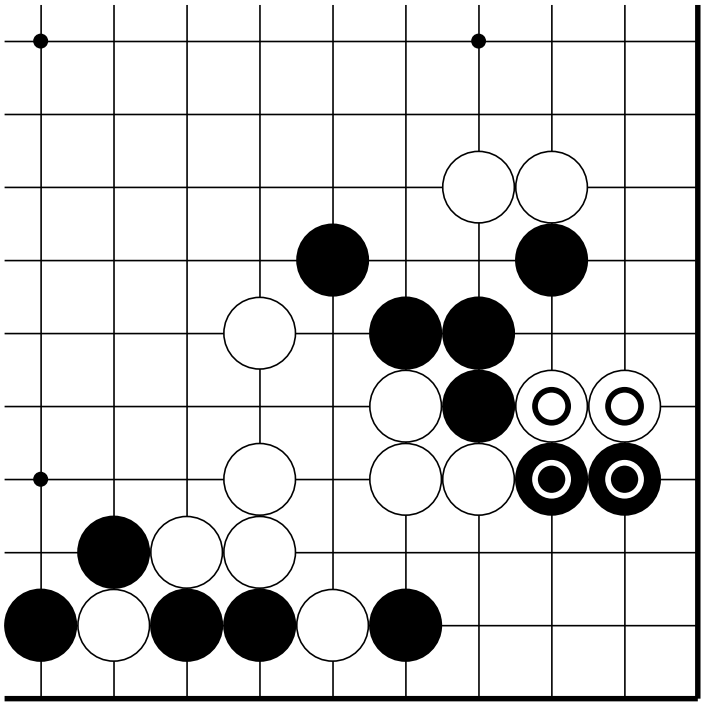
图 2 的黑 4 若改于本图 1 位长，则白 2 打、4 枷封后，黑仍无法逃脱。

第 16 型 攻杀的要领 白先

基本图

黑◎二子和白◎二子对杀，好像白不行。但白可以利用弃子的手段杀黑。

第 1、3 手是常用的紧气手段。



基本图

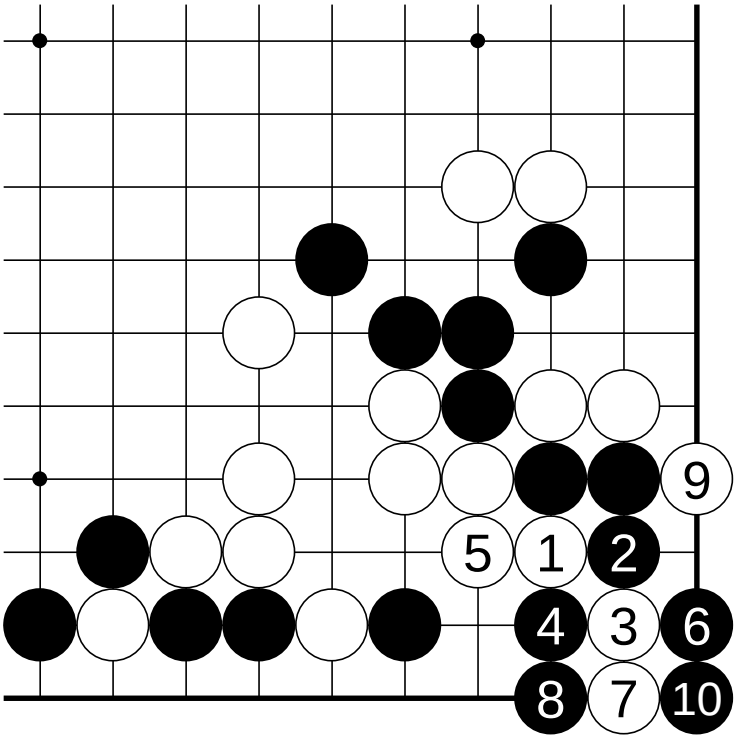


图1

图 1 手筋

白 1、3 连扳是此时的手筋。黑 4、6 打时，白 7 立，多送一子是紧气的好手。黑 8 打、10 提二子——

图 2 成功

接图 1。白 11 扑吃，以下进行至白 17 止，黑棋被杀。

另外，白 17 若于 A 位打，则黑就走 17 位，即成大劫，白棋失败。

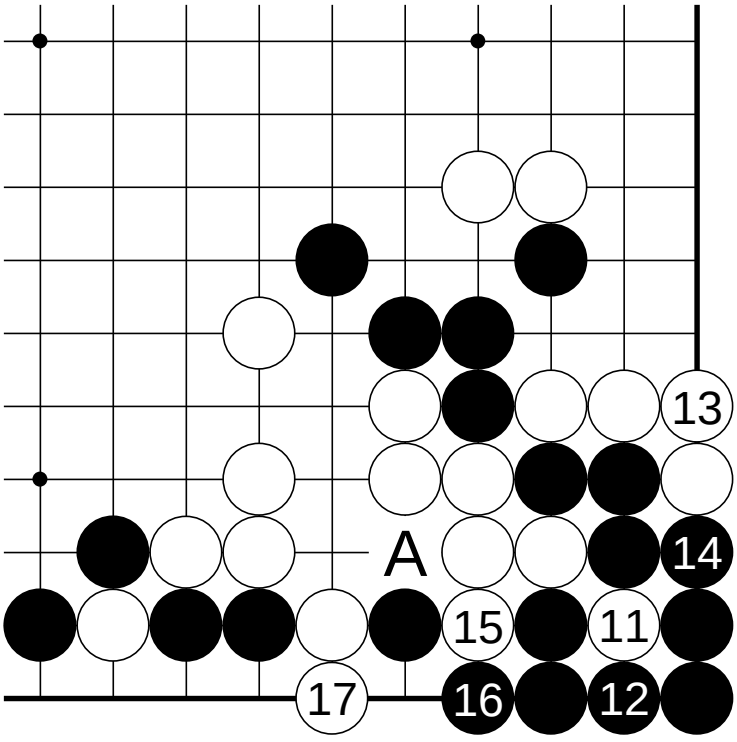


图2

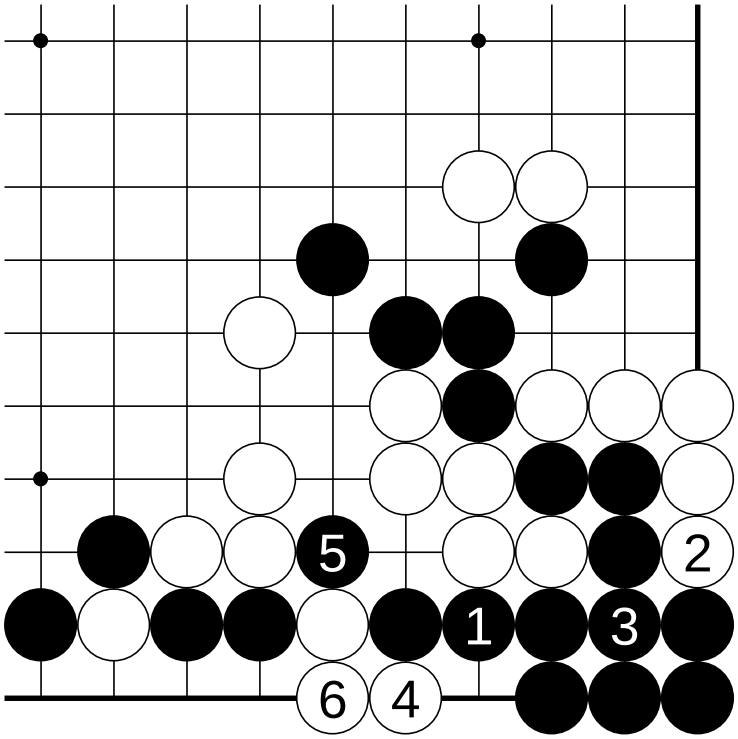


图3

图 3 黑两边不入

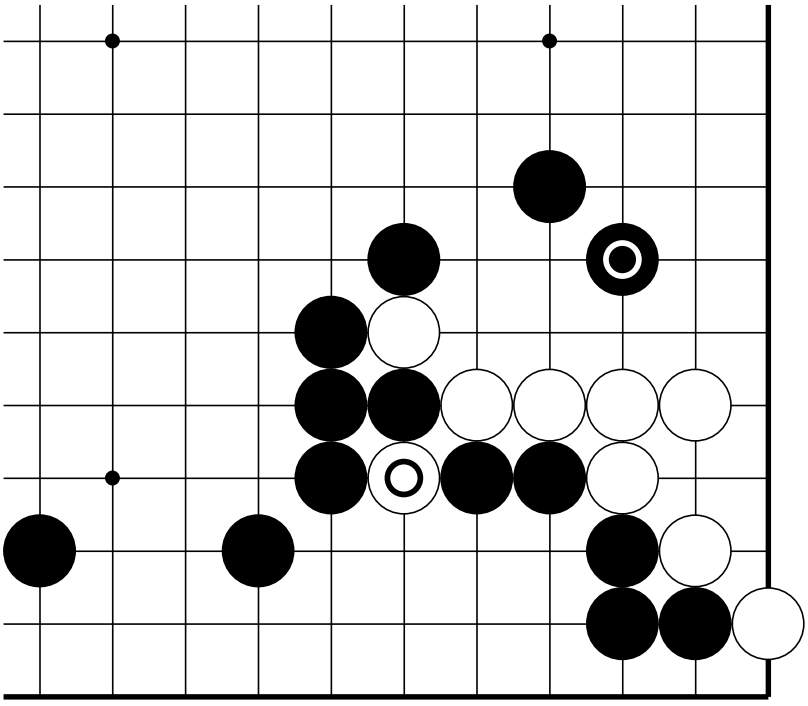
图 2 白 13 粘时，黑 14 若改于本图 1 位接，则白 2 打，黑 3 粘后，白 4 在一路扳是巧手，黑 5 打，白 6 粘，黑两边不入气而被杀。

第 17 型 施展手段 白先

基本图

现在黑以◎一子来逼攻白棋。白应如何对付？

由于黑空内有一点儿小毛病，利用白◎子来施展手段，就会得到满意的结果。



基本图

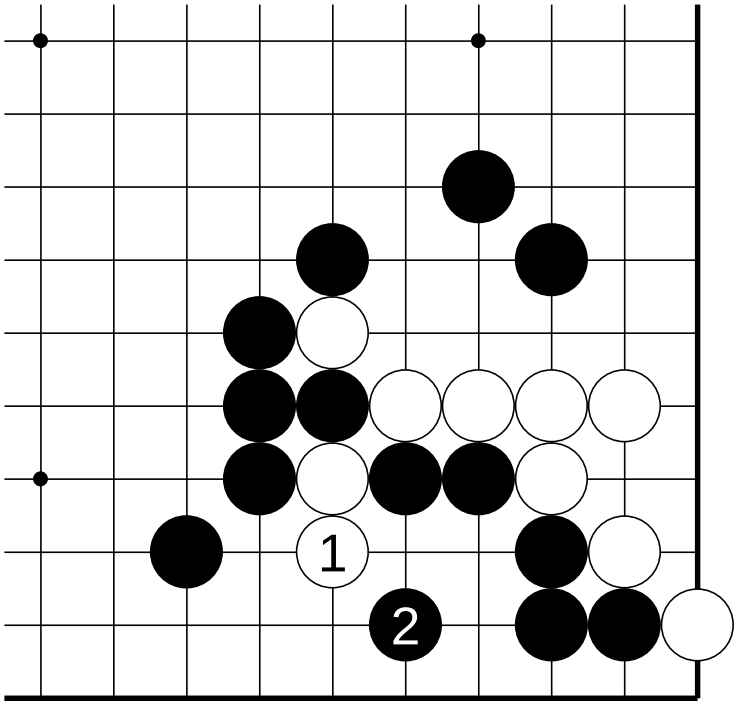


图1

图 1 没有棋

白 1 长，无策。黑 2 跳补是要点。以后黑怎样下都不会成功。

图 2 正解

白 1 断，黑 2 打时，白 3 滚打是妙手。黑 4 只得提一子，白 5 接，角上三个黑子被杀，白棋成功。

另外，黑 4 如在 5 位提一子，以下白 4、黑 1、白 A，黑棋损失更大。

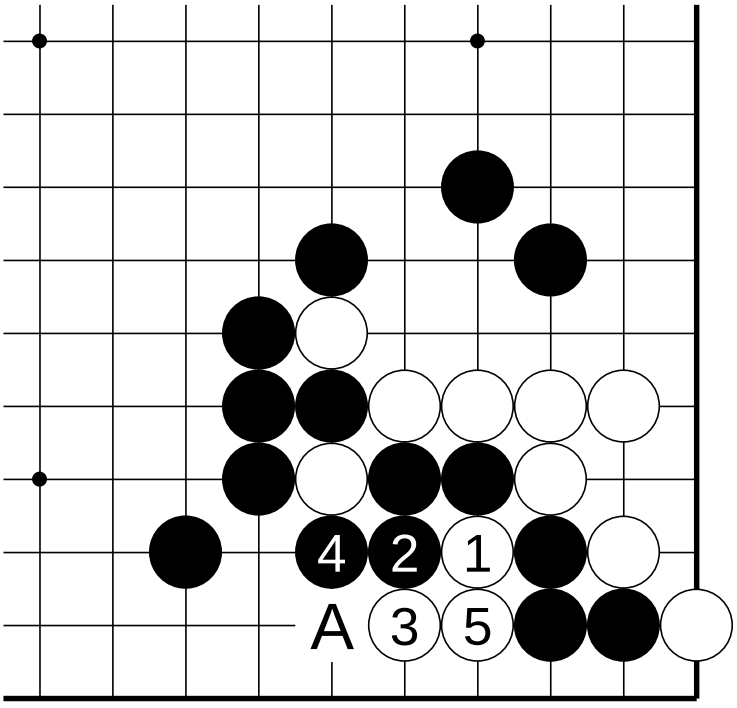


图2

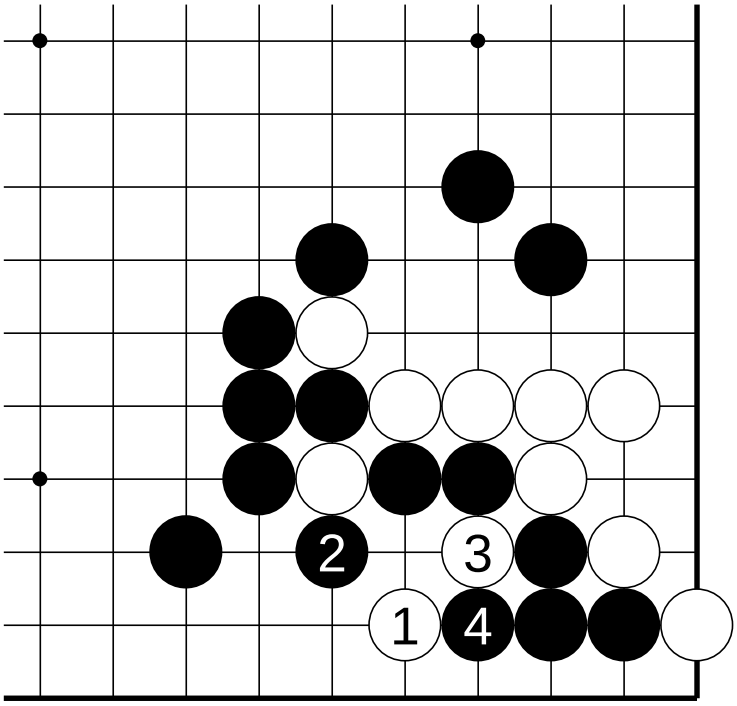


图3

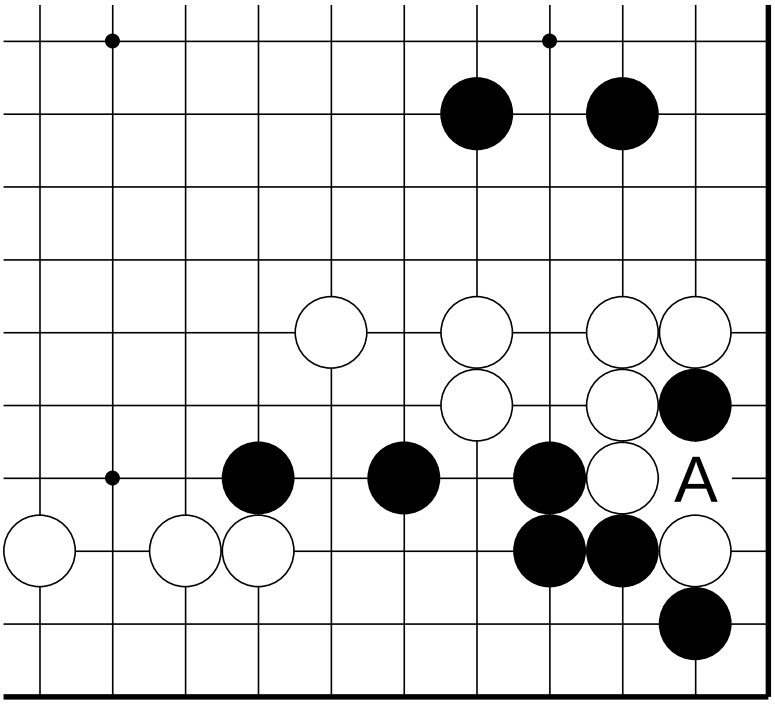
图 3 次序错误

白 1 点好像是手筋，其实是次序错误。黑 2 提，白 3 断时，黑 4 打，根本没有事。

第 18 型 有力的攻击 白先

基本图

角上白棋有 A 位断点，看样子，黑棋已是安定的姿态。但白如果应对正确，就可以对黑棋进行有力的攻击。



基本图

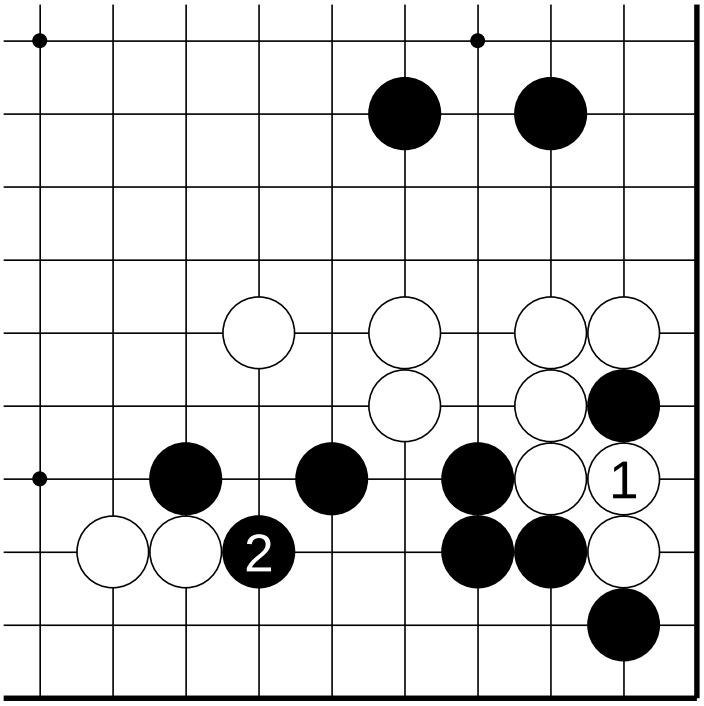


图1

图 1 失策

白 1 粘，被黑 2 挡上，黑棋已完全安定，白棋不满。

故，白棋必须另想对策，要利用角上的特殊性，施展手段。

图 2 有力

白 1 扳，是利用角上特殊性所采取的手筋。黑 2 打，白 3 接，黑 4 立时，白 5 断是为了争取先手后，再于 7 位攻，黑已成为孤棋。

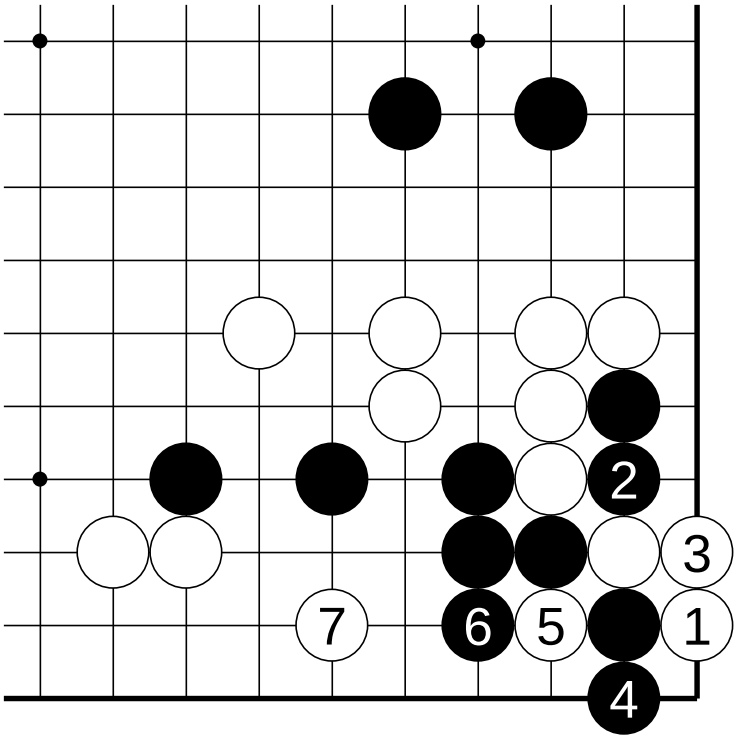


图2

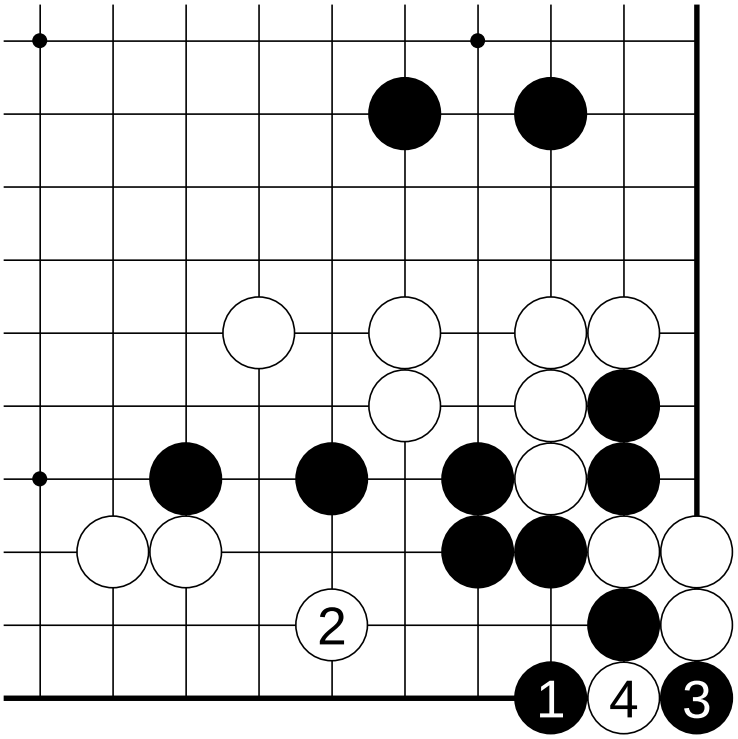


图3

图 3 劫争

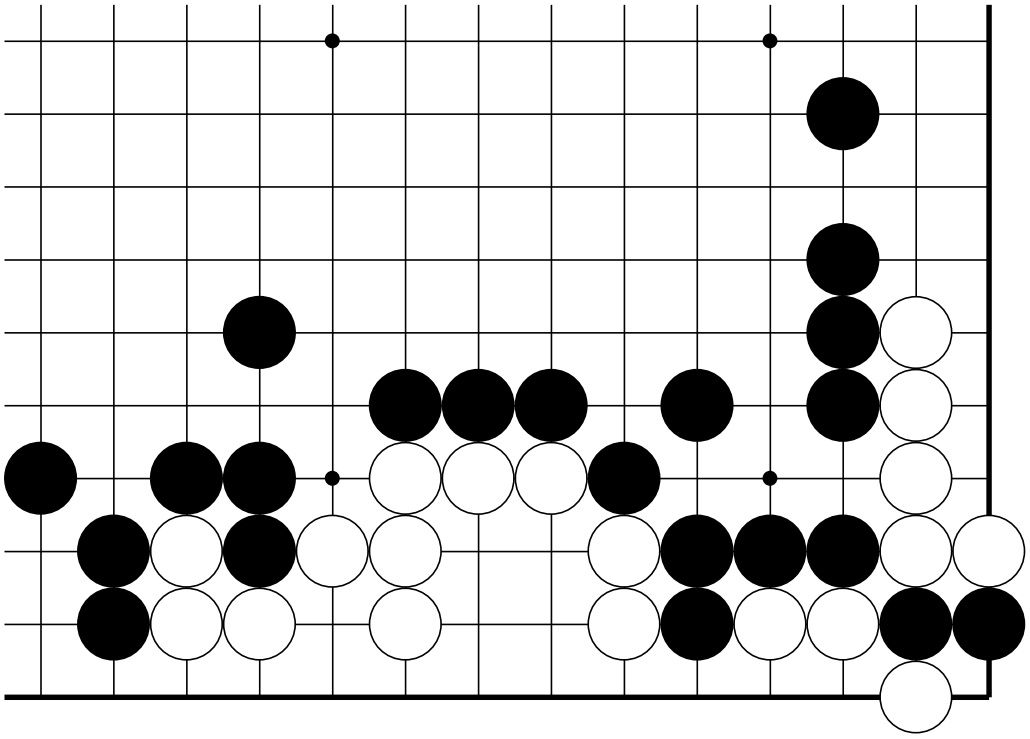
图 2 的黑 4 于本图 1 位虎是较强的应手，白 2 飞攻时，黑可在 3 位抛劫，但由于白棋是先手劫，黑棋仍然不利。

第 19 型 平凡 黑先

基本图

黑棋使用平凡的一手，白即不能两全。

如果不警惕，有时也会出错。这里是千万要注意的地方。



基本图

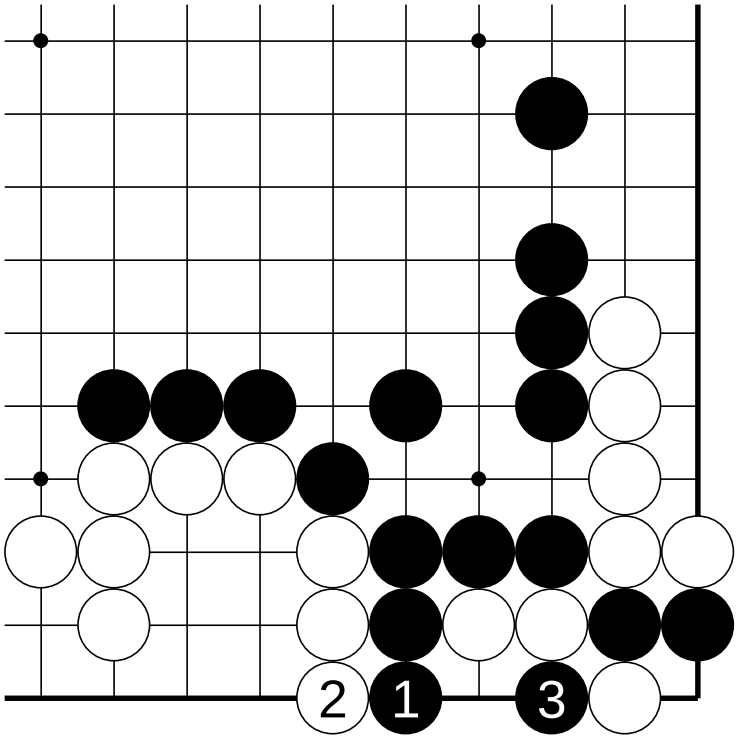


图1

图 1　正解

黑 1 立是正着，只此一手。白 2 如挡，则黑 3 扑吃，角上白棋已死。

图 2　变化

黑 1 立时，白 2 如提两子活角，则黑于 3 位点，下边白棋被杀。

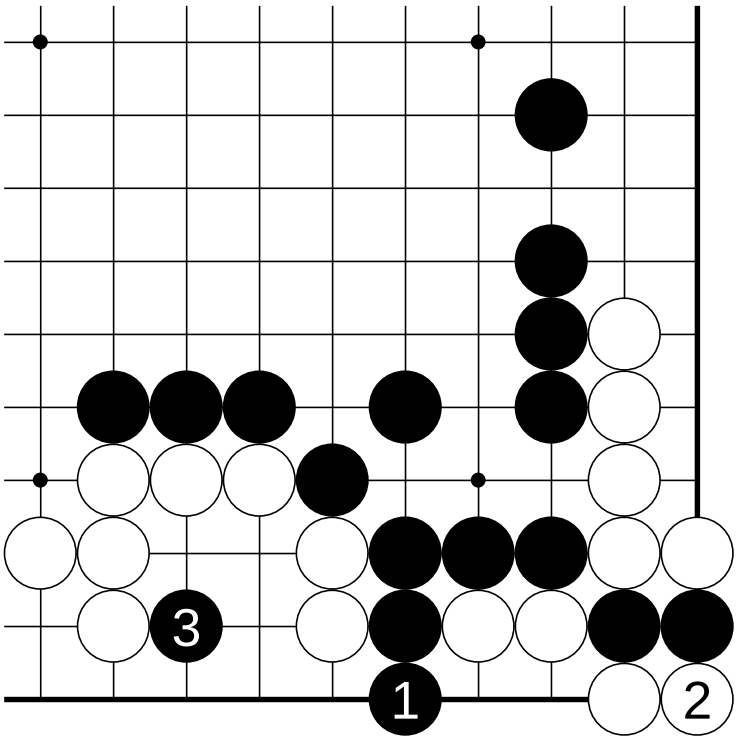


图2

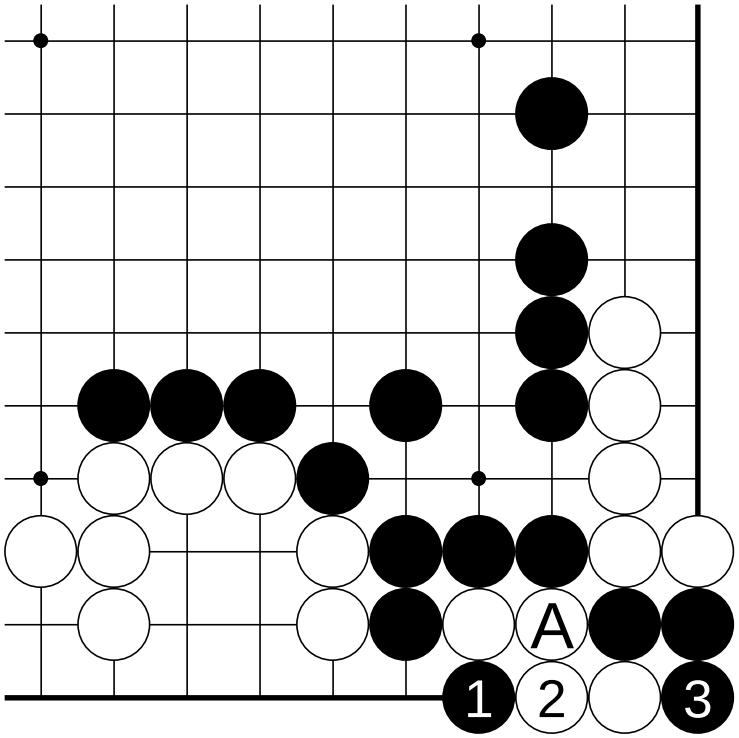


图3

④=A

图 3 失败

黑 1 扳打，随手。此时白 2 粘是妙手。以下进行至白 4，角上成“倒脱靴”白活。黑棋失败。

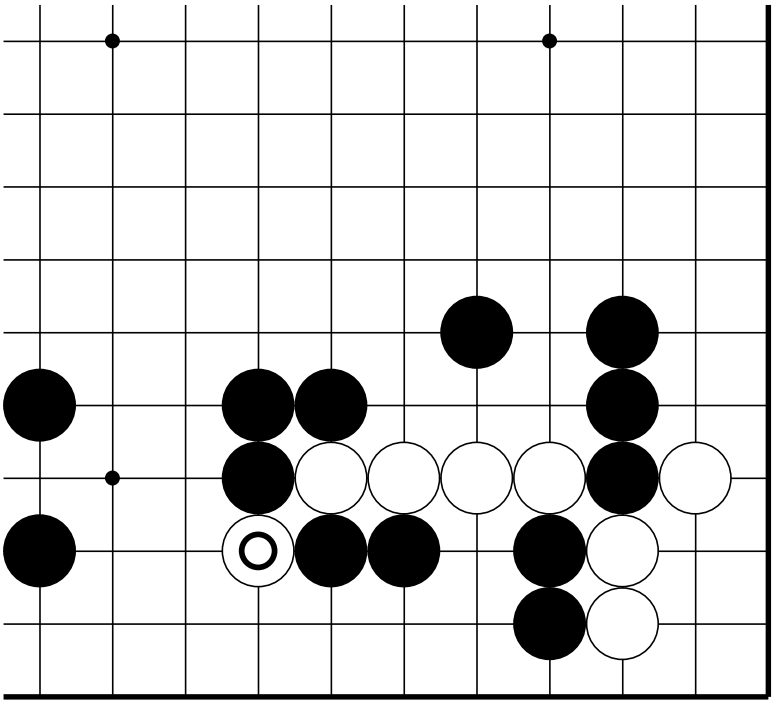
第 20 型 妙手

白先

基本图

利用◎一白子，可以把被包围的白四子救出来。应怎样下？

白 1、3 是妙手。



基本图

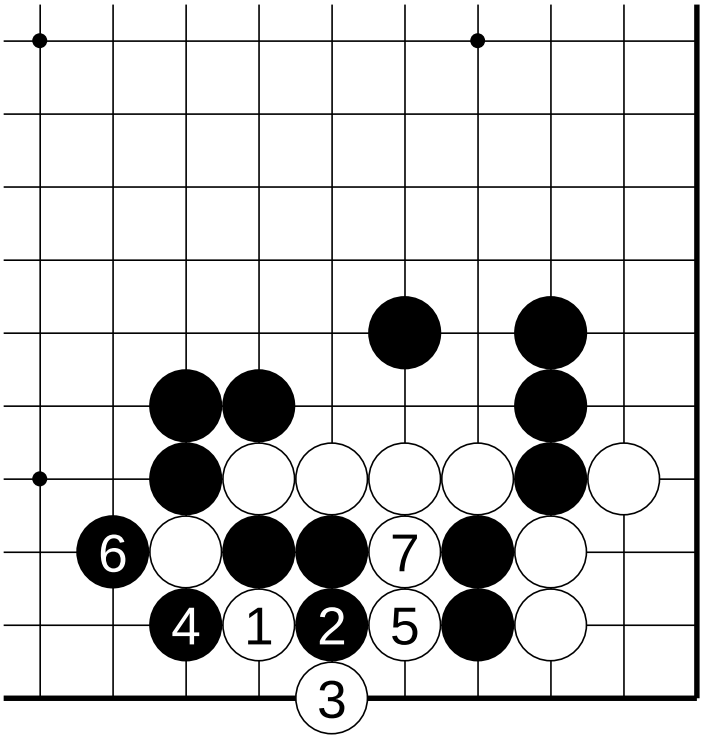


图1

图 1　正解

白 1、3 连扳是妙手。此时黑 4 只得打，白 5 卡吃，黑 6 提一子时，白 7 接，吃掉黑二子而通连。

图 2　变化 1

黑 4 如粘，则白 5 接，对杀白胜。另外，黑 4 如下在 A 位，则白于 B 位冲即可。

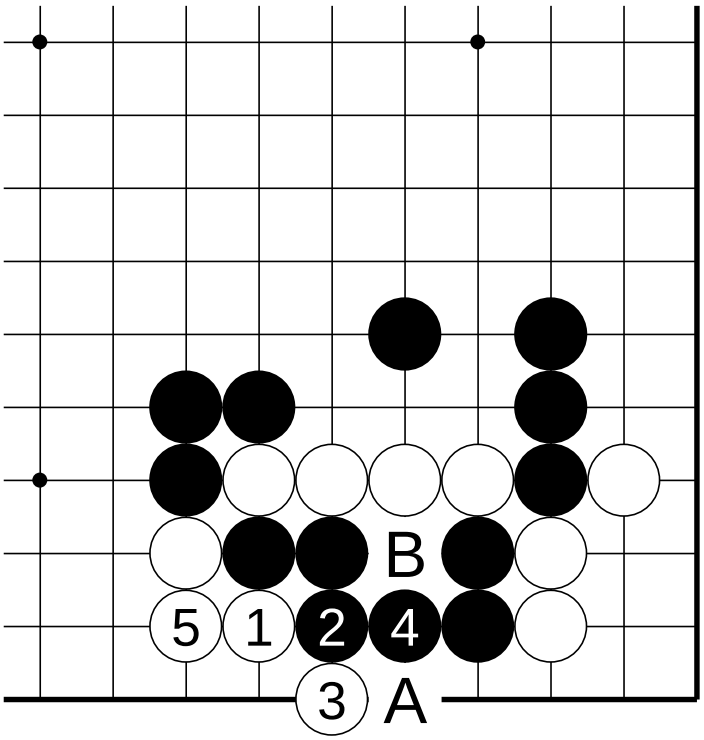


图2

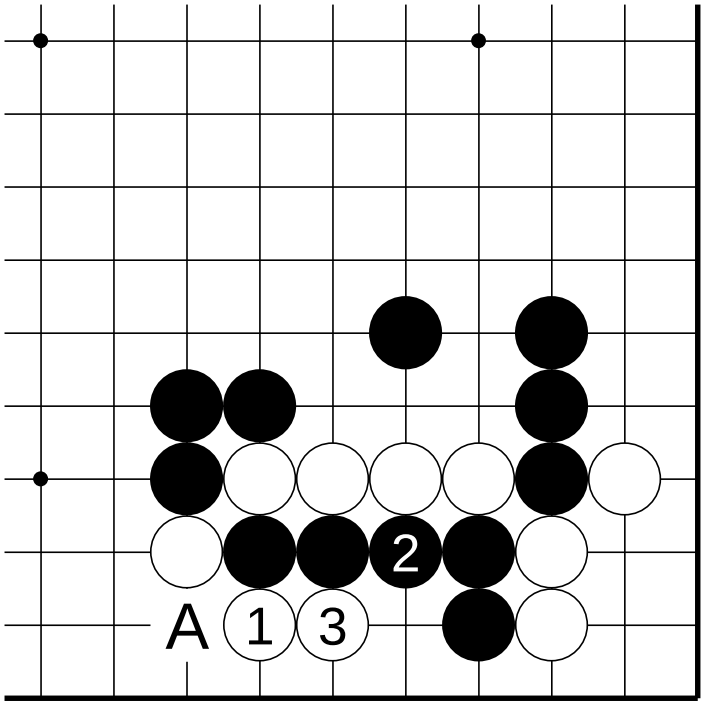


图3

图 3 变化 2

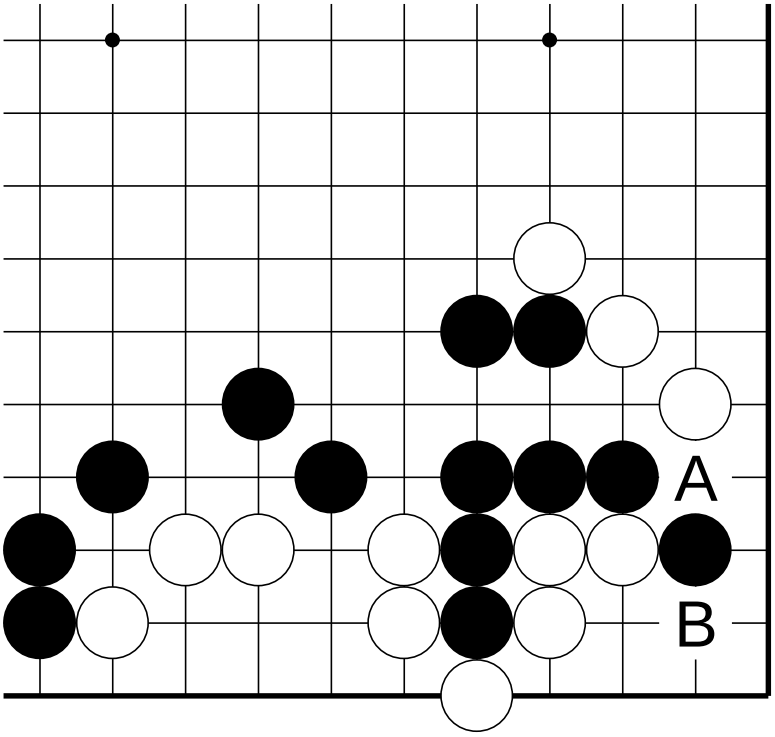
白 1 扳时，黑如 2 接，则白 3 长，黑仍不行。另外，黑 2 如下在 A 位，则白就在 2 位冲。

第 21 型 绝妙的一手 黑先

基本图

黑 A 位有断点，但如接，白于 B 位挡角即活。因此，黑必须想出好的手段。

第一着是关键。



基本图

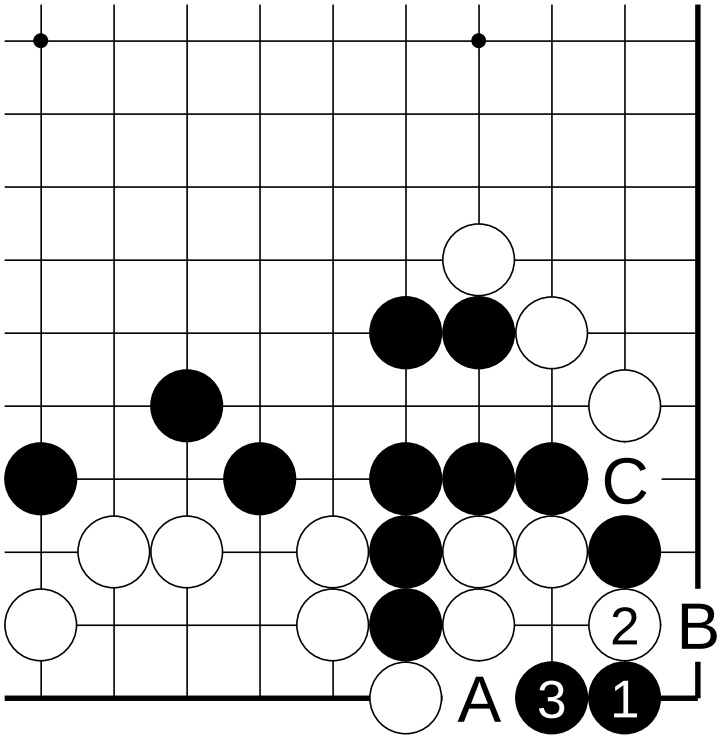


图1

图 1 妙手

在这种场合下，黑 1 跳是妙手。白 2 挖时，黑 3 长，又是要点。之后，白若走 A，黑即 B 打，白全灭；白若走 C，黑即于 A 位断打，下边白棋数子被断。

图 2 黑活白死

黑 1 跳时，白如 2 断，则黑 3 打、5 做眼，角上黑活白死。

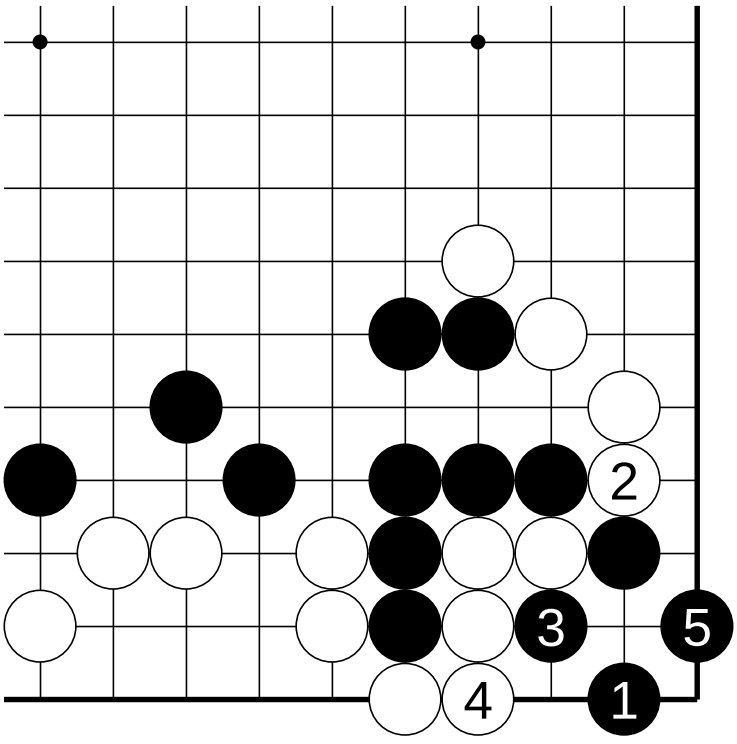


图2

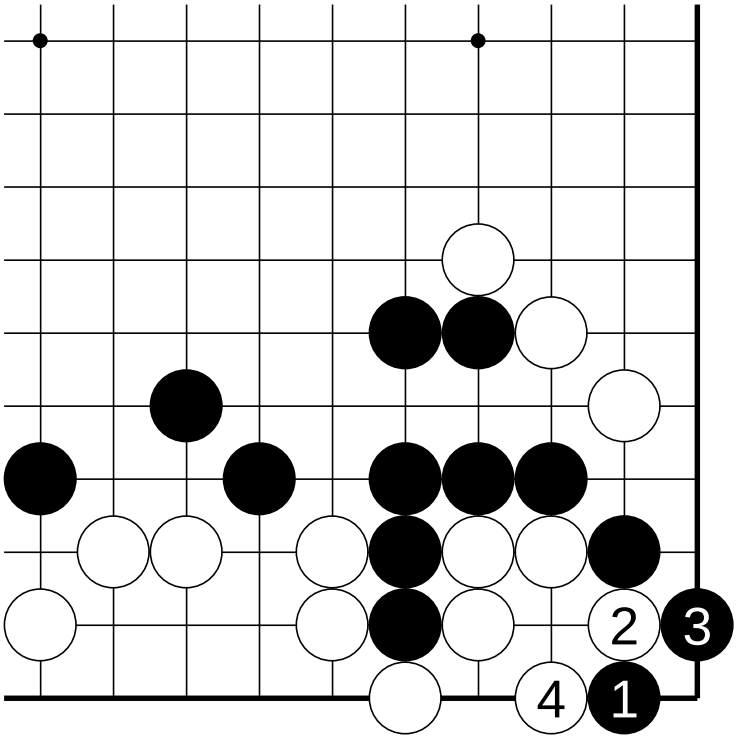


图3

图 3 劫

白 2 挖时，黑 3 如打，则白 4 挡成劫，黑棋不够理想。

第 22 型 第一感

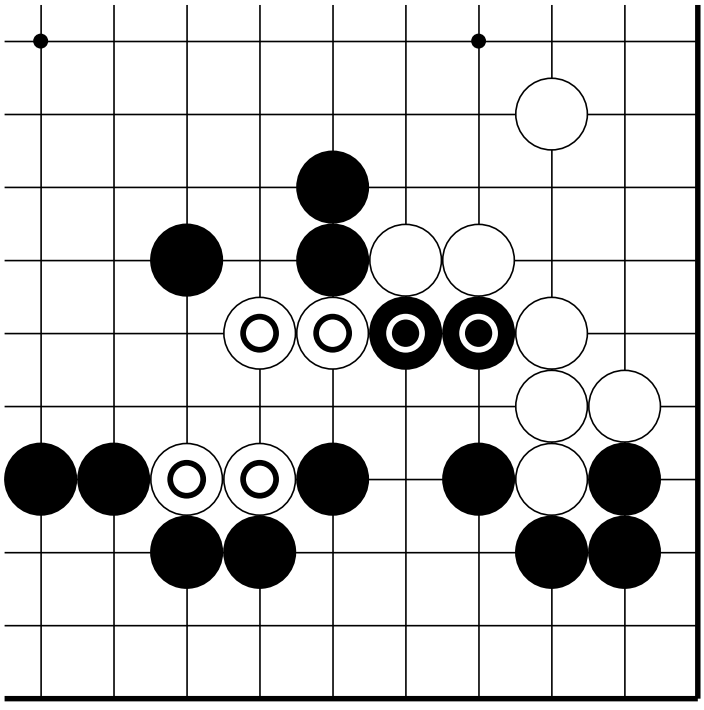
白先

基本图

白◎子能逃出吗？

能下子的地方有限，只有吃掉◎两个黑子才行。

不用花很多时间，请用第一感弈出。



基本图

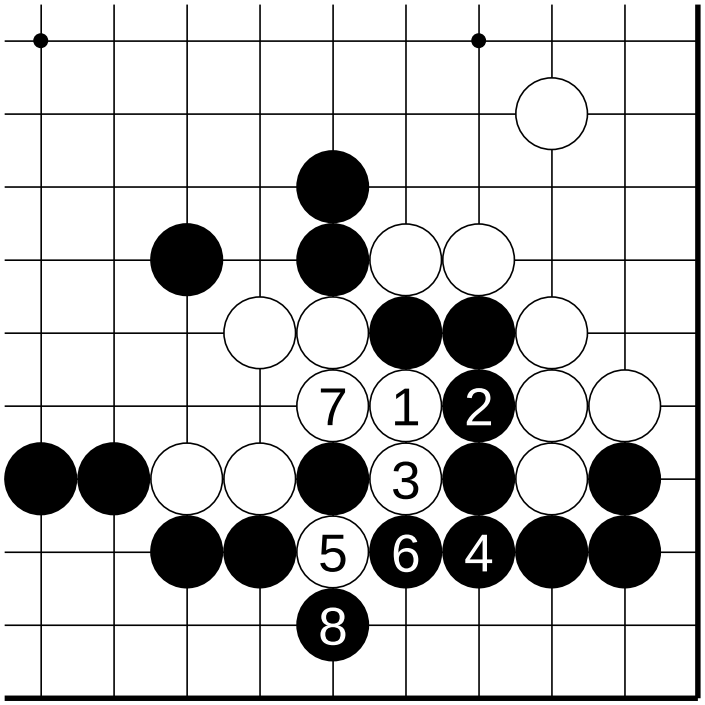


图1

图 1 俗手

白 1 打吃是俗手，以下进行至黑 8，白棋被杀。

又，白 1 如从 4 位断，黑就于 3 位接，白也不能成功。

图 2 妙手

白 1 挖是妙手。黑 2 如从下边打，则白 3 长，黑二子接不归，白棋成功。

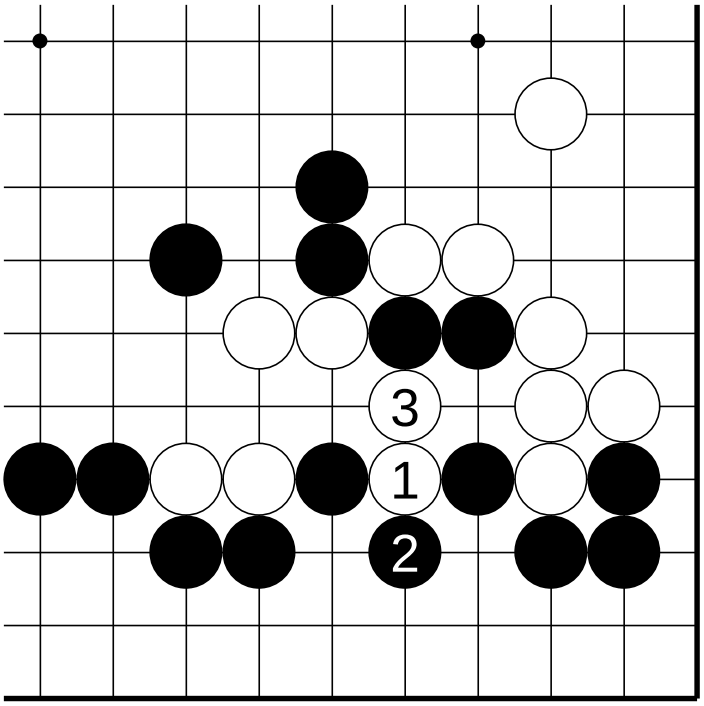


图2

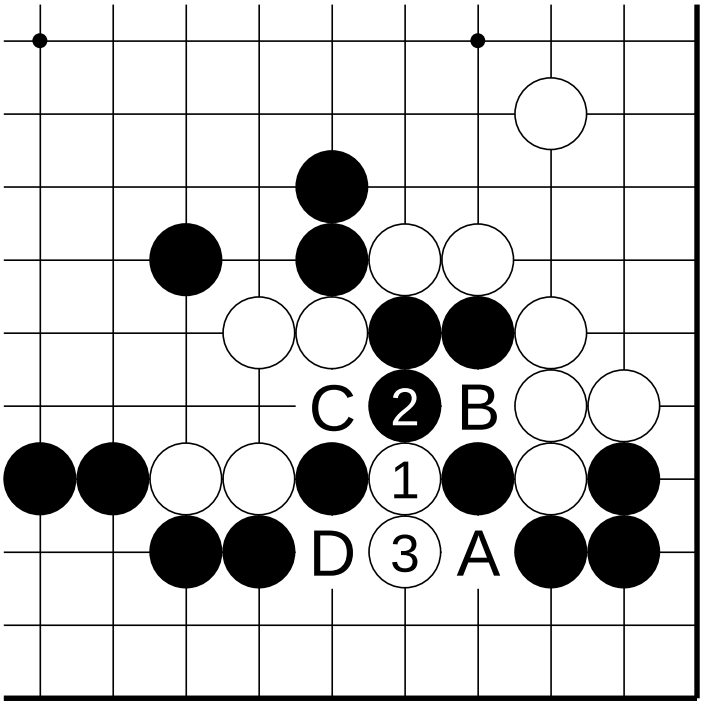


图3

图 3 黑更不好

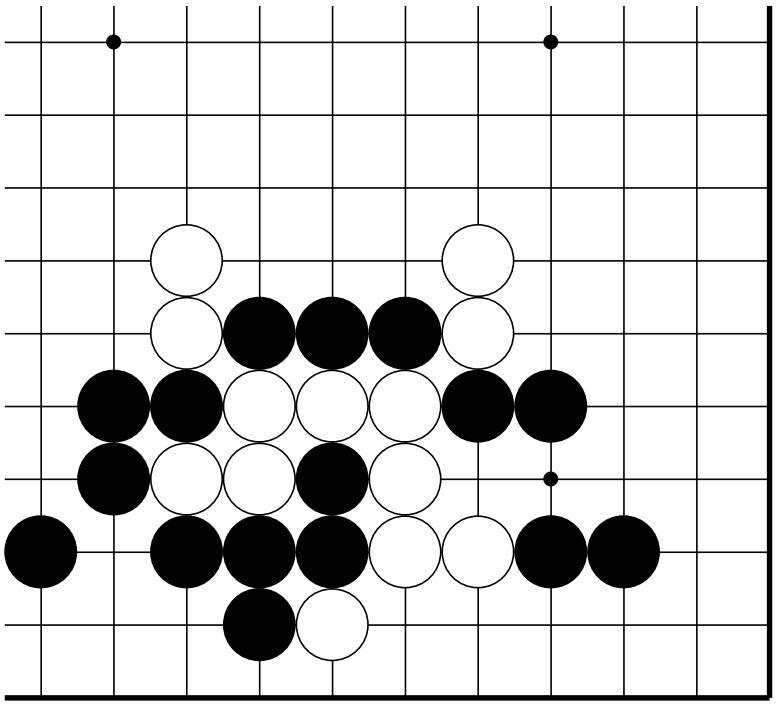
白 1 挖时，黑 2 如从上边打，则白 3 长后，黑棋更不好办。黑若 A 粘，则白 B 断；黑若 C 接，则白 D 断，黑棋全军覆没。

第 23 型 无法逃出之形 黑先

基本图

中间黑三子是无法逃出之形。

只有将下边白棋吃掉，才能联络。这个形，黑有紧气的妙手，请考虑。



基本图

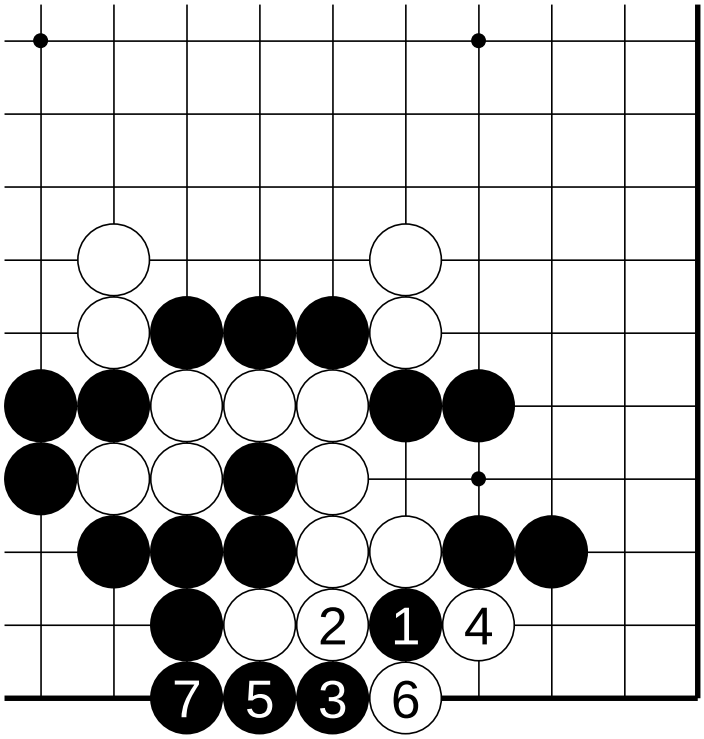


图1

图 1 紧气的妙手

黑 1、3 连扳是不容易发现的妙手。白如 4 打，则黑 5、7 接后，白差一气被杀。

图 2 白仍被杀

图 1 白 4 如改为本图 1 位挡，则黑 2、4 后，白仍少一气负。

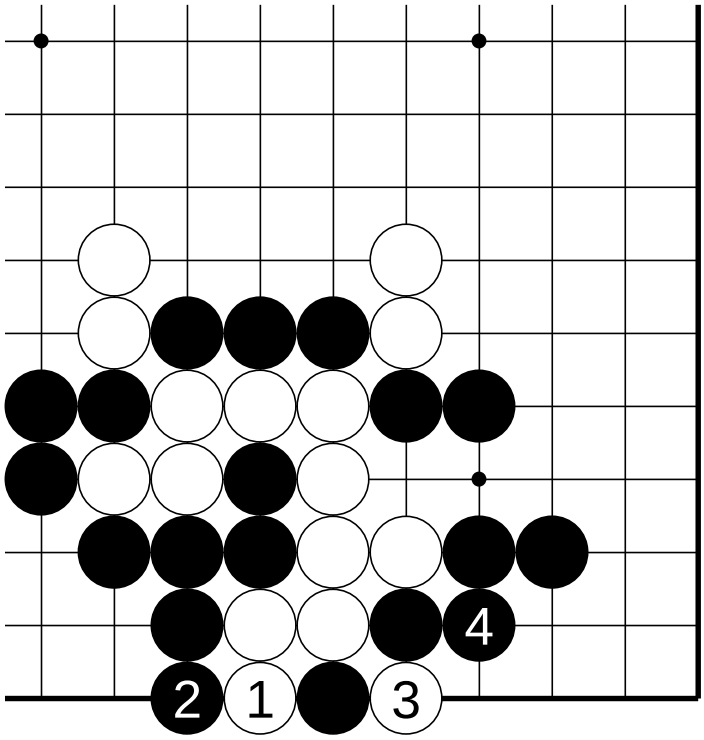


图2

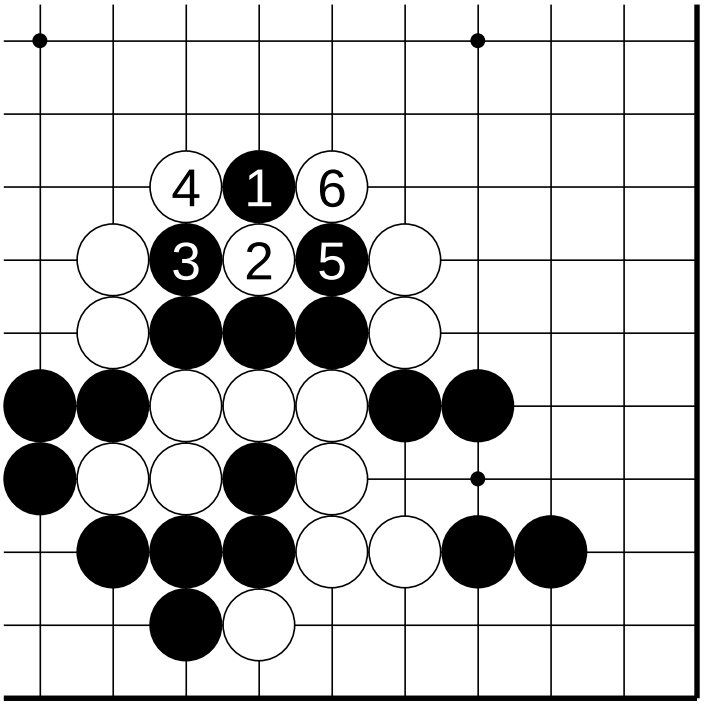


图3

图 3 无法逃出

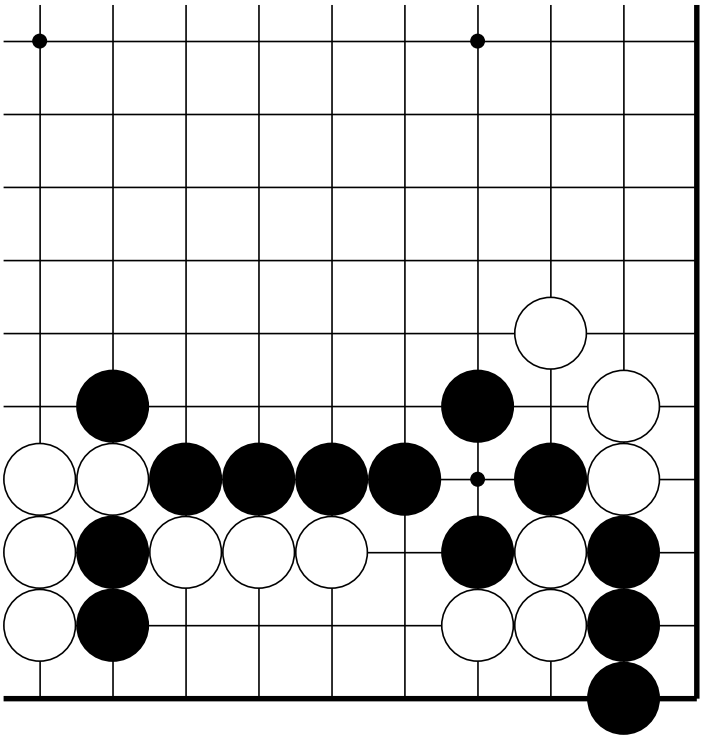
黑 1 跳，意图逃出三子办不到。白 2 挖是这种形的手筋，以下至白 6，黑子被杀。

第 24 型 最好的手段 黑先

基本图

对下边白棋施展什么手段最好，角上黑三子好像是绝望之形。

如果使用紧气的手段，就能得到理想的结果。



基本图

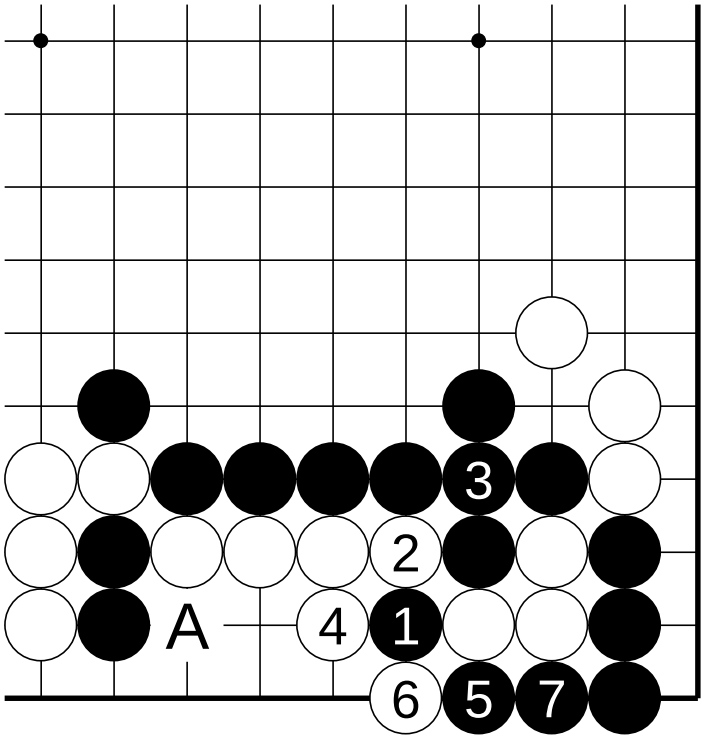


图1

图 1　正解

黑 1 扳是紧气的好手，白 2 断打是必然之着。此时黑 3 一定要粘，白 4 打时，黑 5、7 勒打，白三子被杀。又，黑 1 若走 A 位，则白于 1 位长后没有棋。

图 2　劫

白 2 断时，黑 3 打不是最好的手段，白 4 后成劫，黑棋失败。

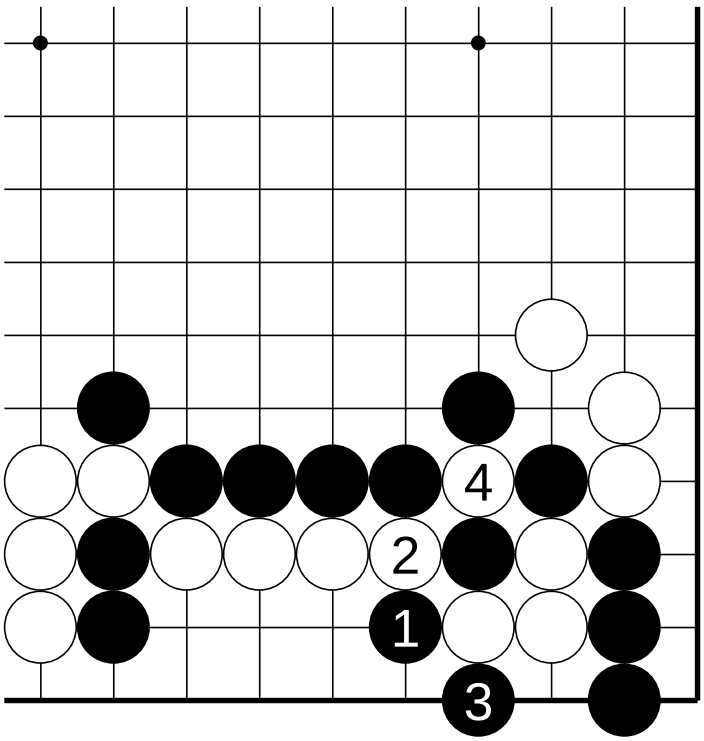
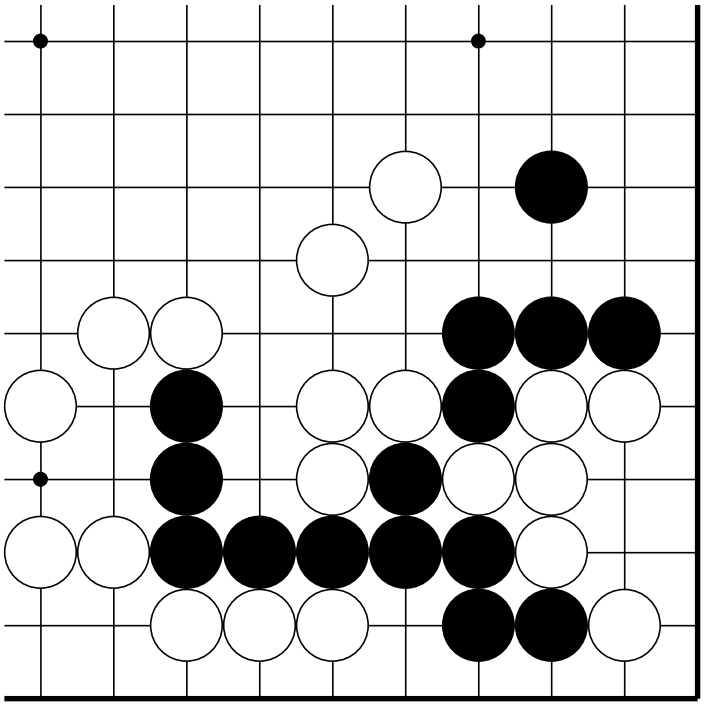


图2



基本图

第 25 型 特殊的手段 白先

基本图

一看就知道白棋对杀不利，果真是这样吗？

白能利用角上的特殊性来长气。请考虑出妙手。

图 1 失败

白 1 立是错着，黑 2 是要点。之后，白若下 A，则黑就在 B 位断，白棋被杀；又，白若下 B，则黑子 A 位拉回一子，以后对杀白负。

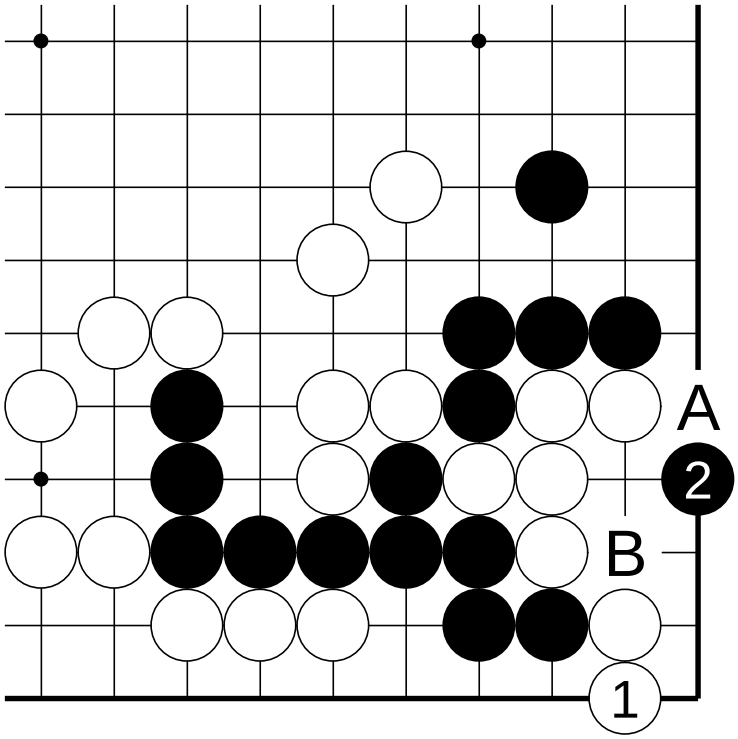


图1

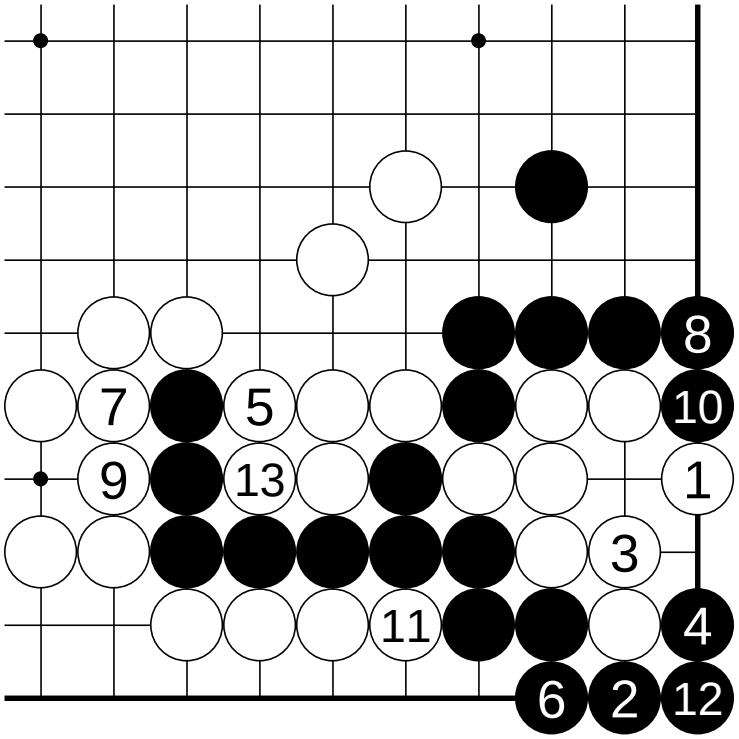


图2

图 2 有眼杀无眼

白 1 尖是此时的妙手。黑 2 扳时，白 3 接是利用角端的特殊性而长气的好手段。以下进行至 13，白有眼杀黑。

图 3 白活黑死

白 1 尖时，黑若 2 断，则白 3 立下即可活棋，黑仍被杀。

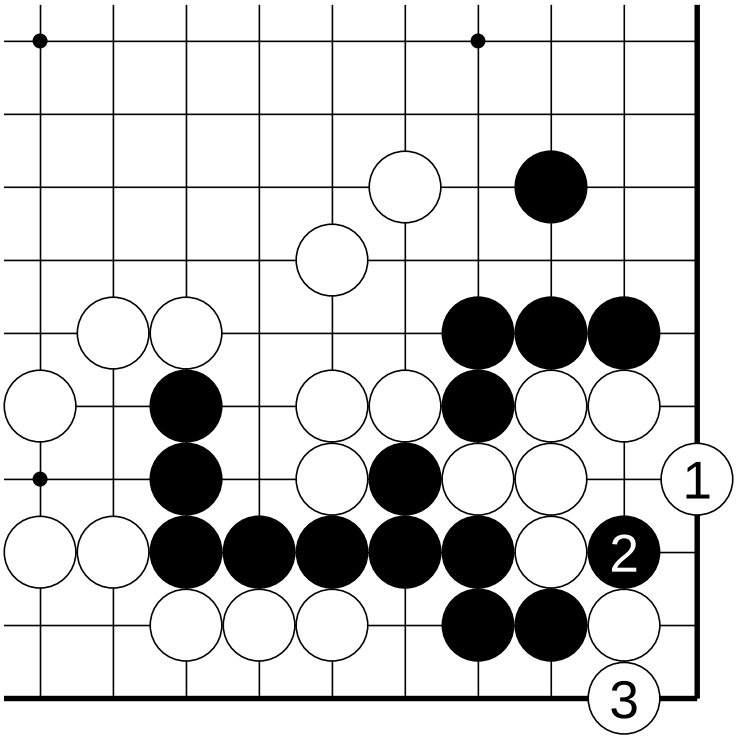
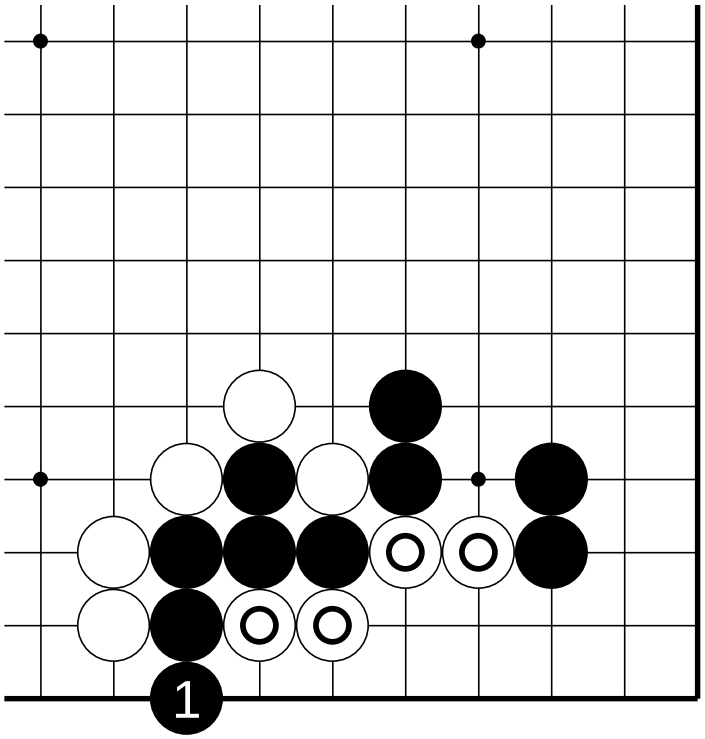


图3



基本图

第 26 型 绝妙 白先

基本图

黑 1 立下，白的对策如何？

白◎四子虽单独可以做活，但也是黑棋变厚。因此，还要另想办法。第一着是绝妙的一手，可以逃出。

图 1 不能直接行动

白 1 粘的直接行动无理，黑 2 打，白 3 粘时，黑 4 可以征吃白棋，大家都可以看出来。

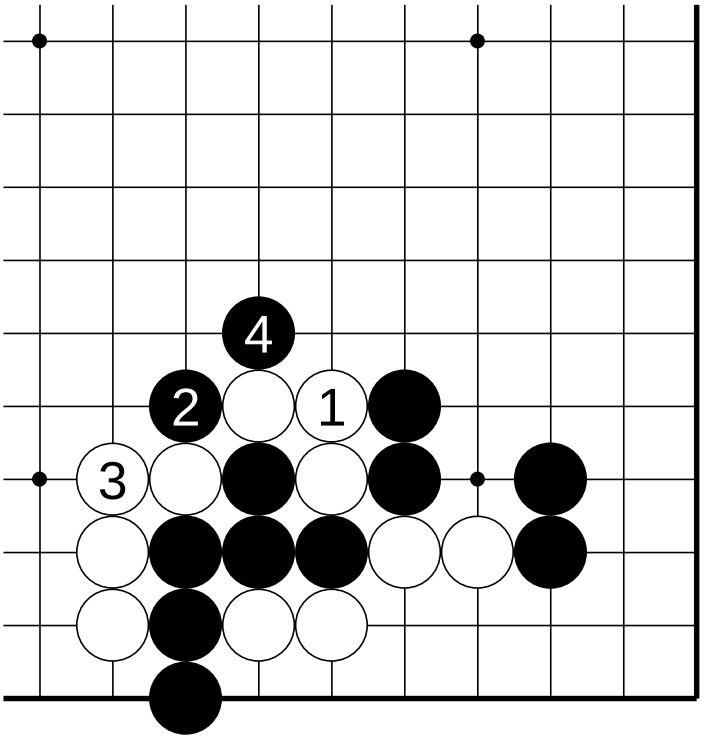


图1

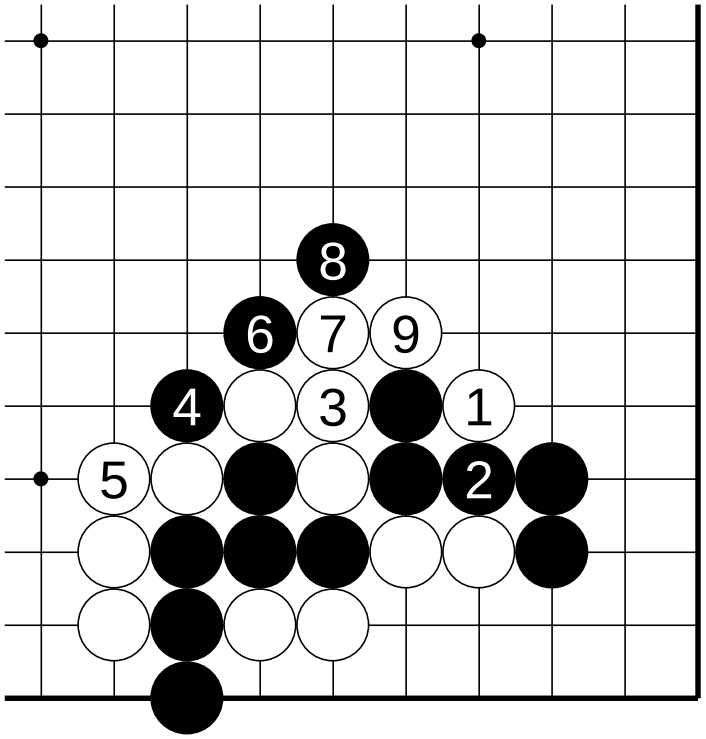


图2

图 2 跳靠之妙

白 1 跳靠是这种场合下的好手。黑 2 如断，则白 3 接上。由于有了白 1 和黑 2 的交换，黑就无法征吃白三子。以后到白 9，白棋逃出，下边黑子被杀。

图 3 脱出

白 1 时，黑 2 如提，则白棋就在 3 位接脱出，这样黑也不好。之后，白若于 A 位粘，黑棋仍然没有眼位。

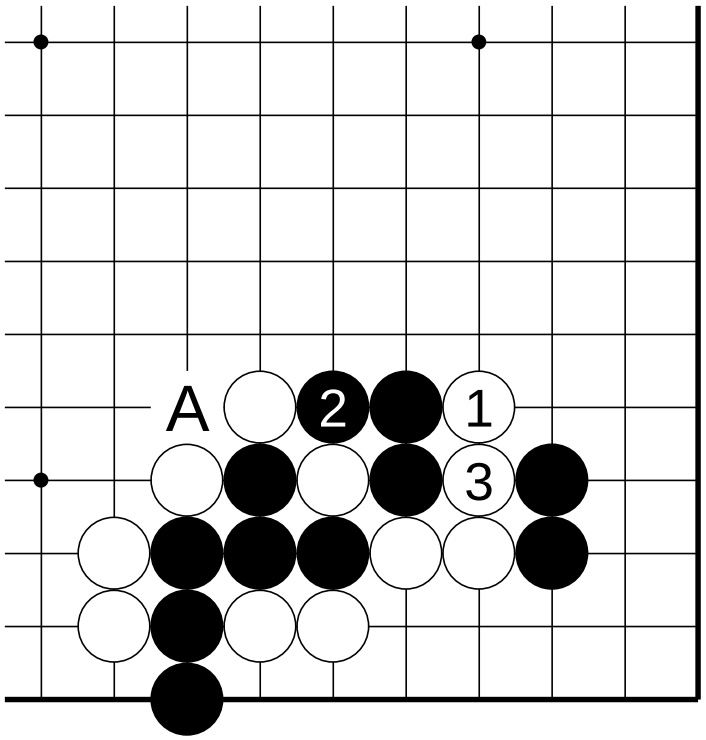
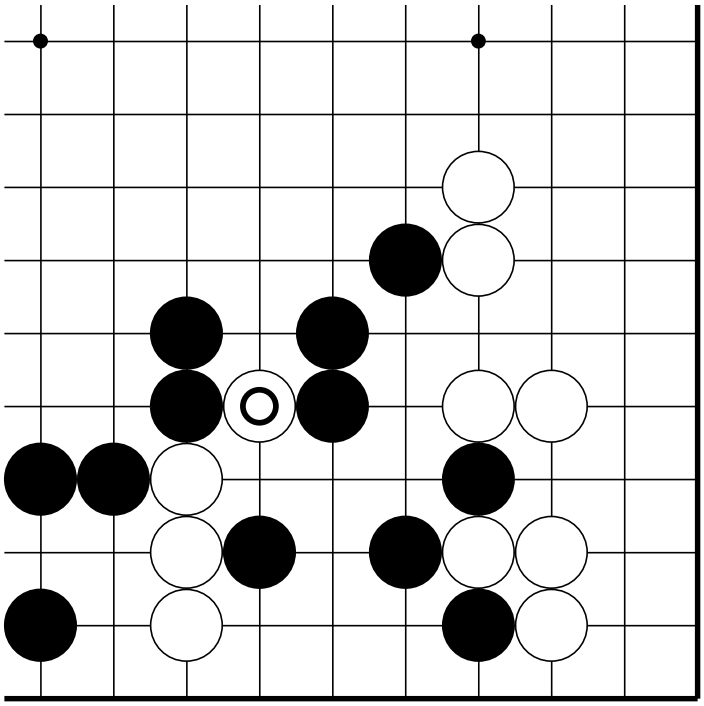


图3



基本图

第 27 型　不完整　白先

基本图

下边白四子被切断，看来无救了。但是，由于黑形不完整，白就有联络的手段。

注意◎子的作用。

图 1　成功

白 1 扳是正着，只此一手。黑如 2 接，则白 3 断是好手，黑 4 断吃一子时，白 5 跳，黑 6 只得提一子，白 7 断吃一子连回。

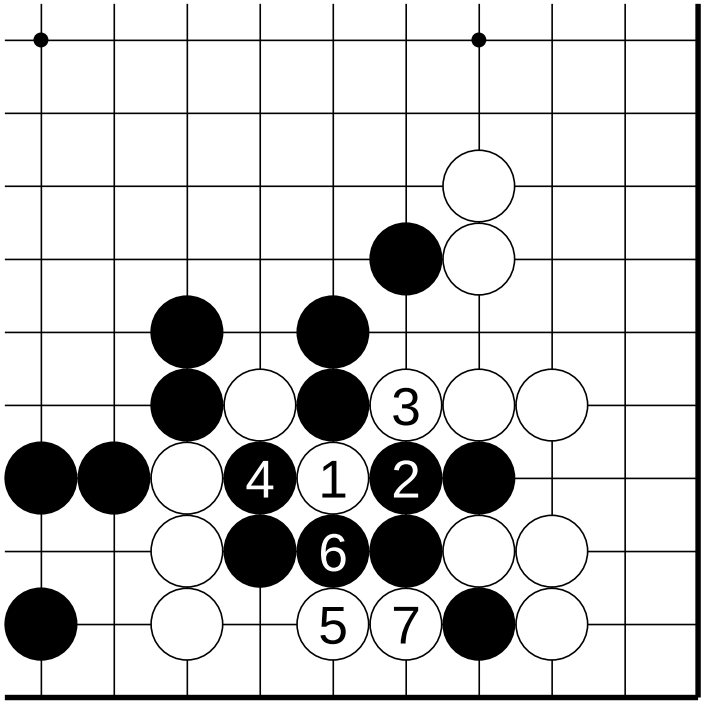


图1

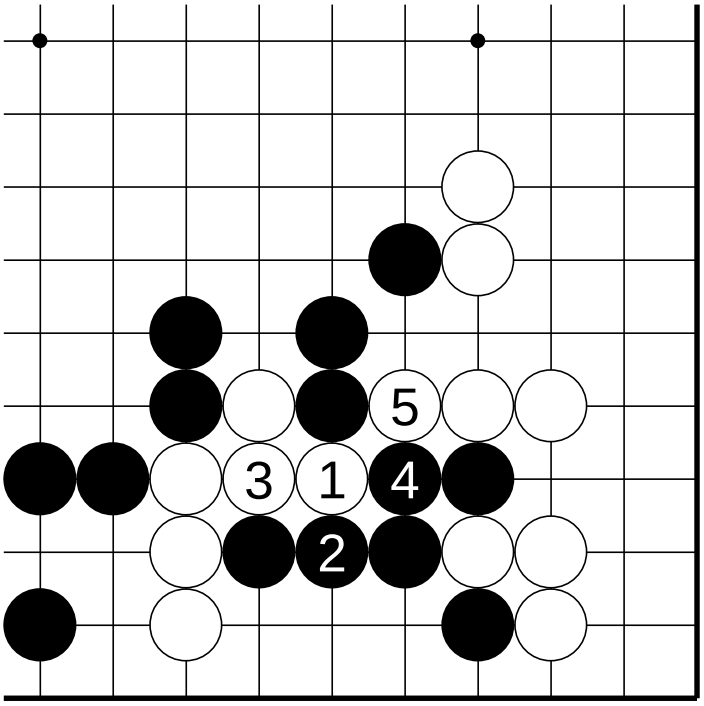


图2

图 2 对杀黑负

白 1 扳时，黑 2 接无理。白 3、5 分断黑棋后，对杀黑负。

图 3 次序错误

白 1 先点是次序错误。黑 2 以下进行至 8，对杀白负。

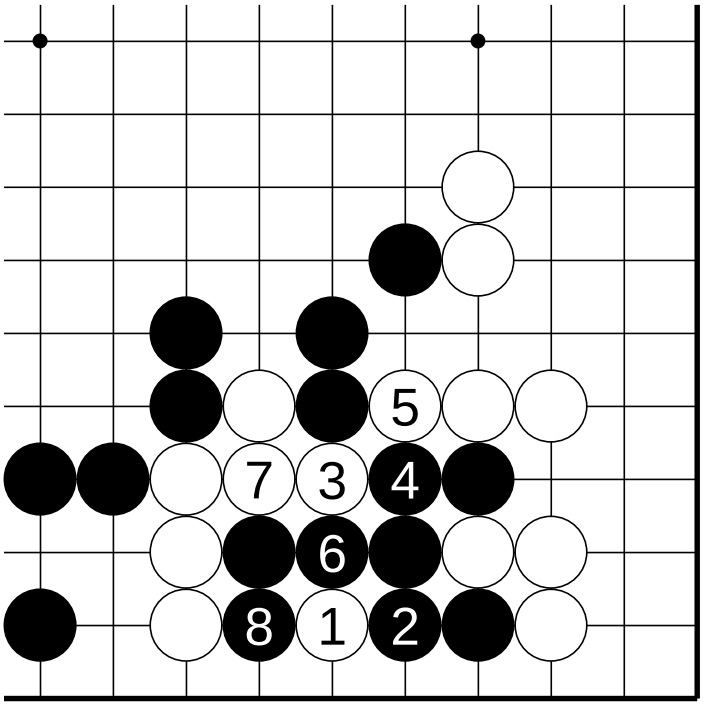
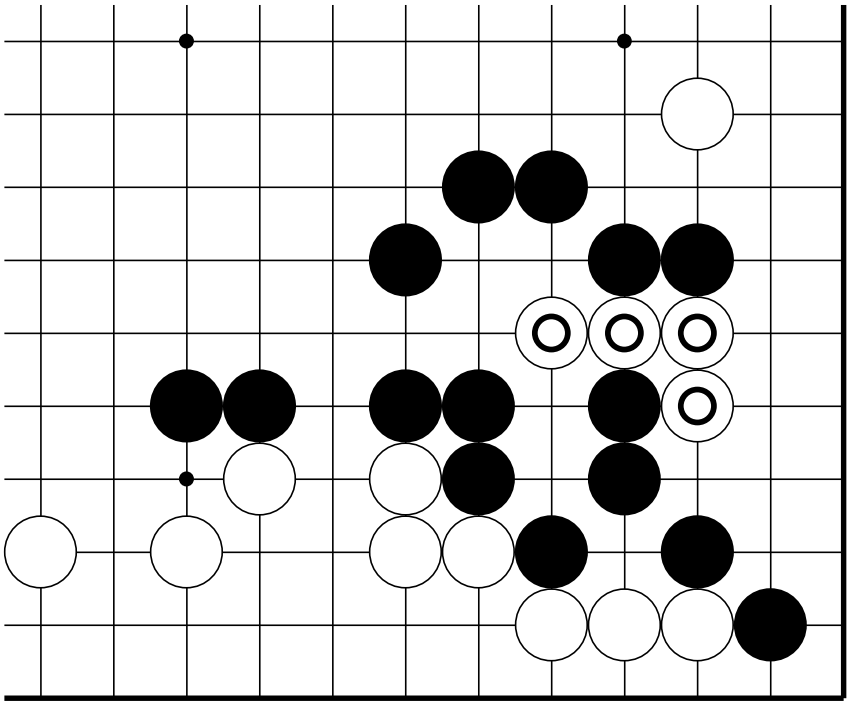


图3



基本图

第 28 型 两面过 白先

基本图

看来绝望的◎四个白子怎么办？

想出一子两用的好手就可脱先。

图 1 好手

白 1 曲是此时的好手。黑 2 下立时，白 3 单挤即可成立。之后，A、B 两点白必得其一，结果白简单地获得成功。

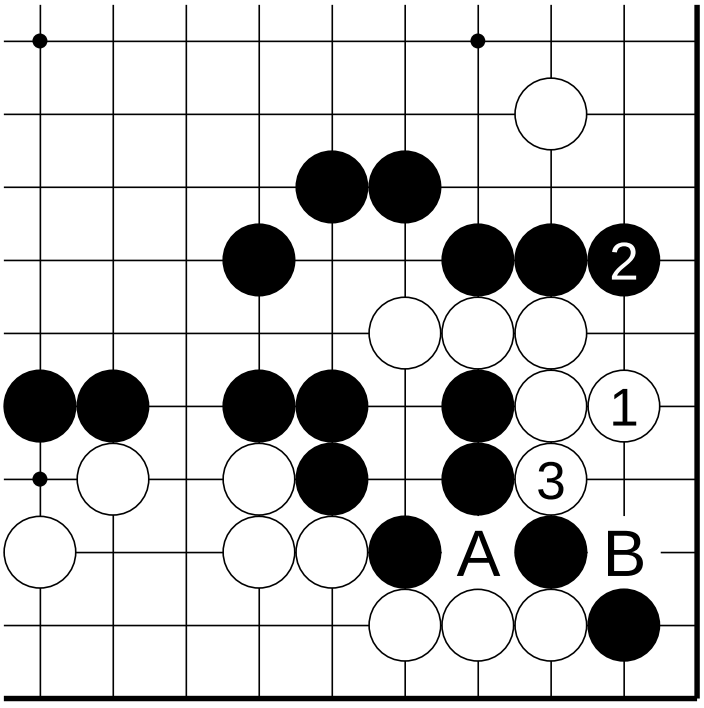


图1

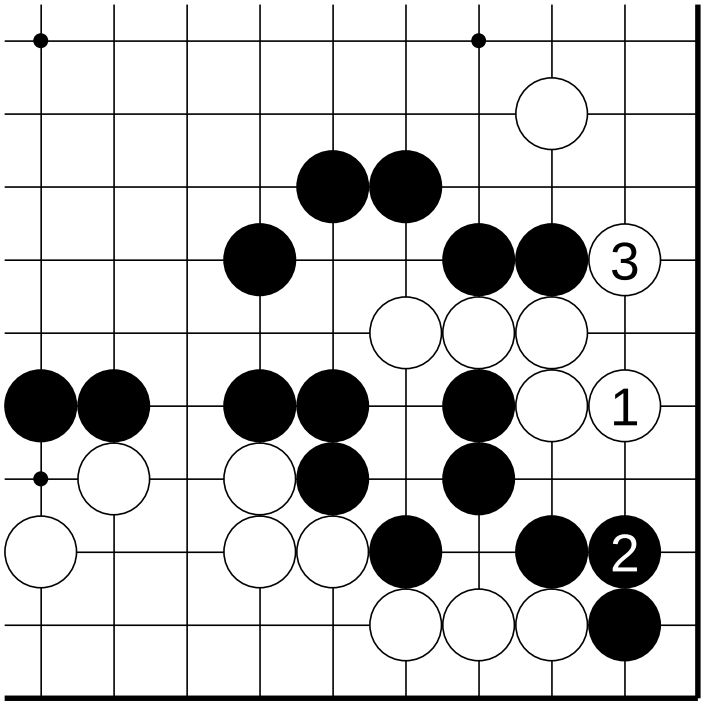


图2

图 2 变化

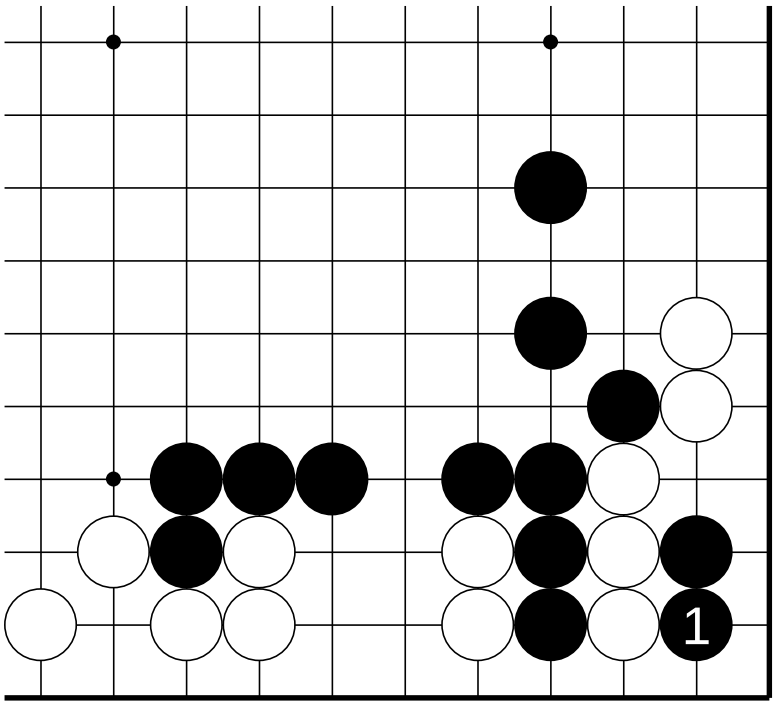
白 1 立时，黑 2 如粘，则白 3 扳过，也可以满意。

第 29 型 接法 白先

基本图

黑 1 夹后，白棋角部受到威胁，怎样应好？

白棋只有把角上子和边上的白棋联络起来才有力量。第五手是关键。



基本图

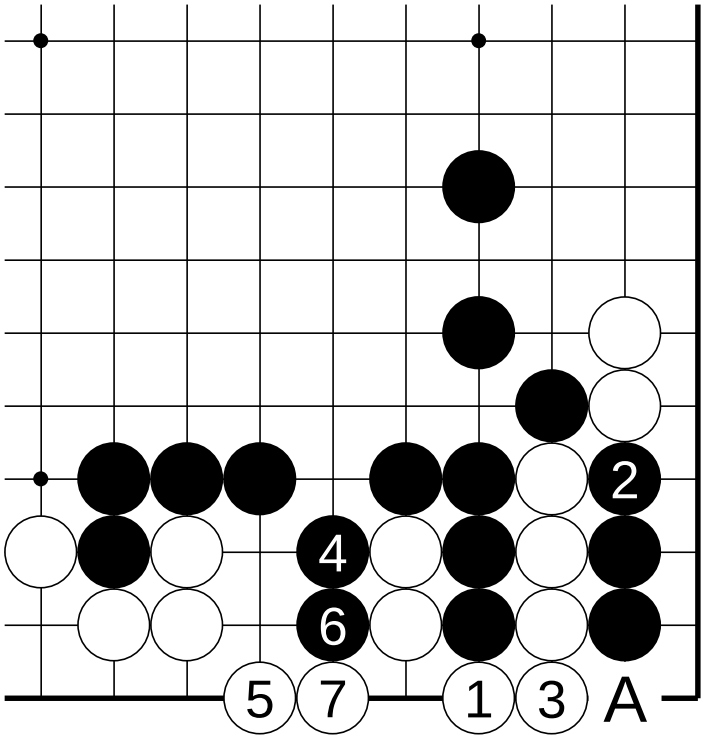


图1

图 1　正解

白 1 渡过是正解的第一步。黑 2 打、白 3 接双方必然。黑 4 时，白 5 尖渡是妙手。黑 6 如打，白 7 渡，可利用“打二还一”的手段接回。

图 2　失败

白 1 接不是好的下法，黑 2 过后，白棋自身还不安定。

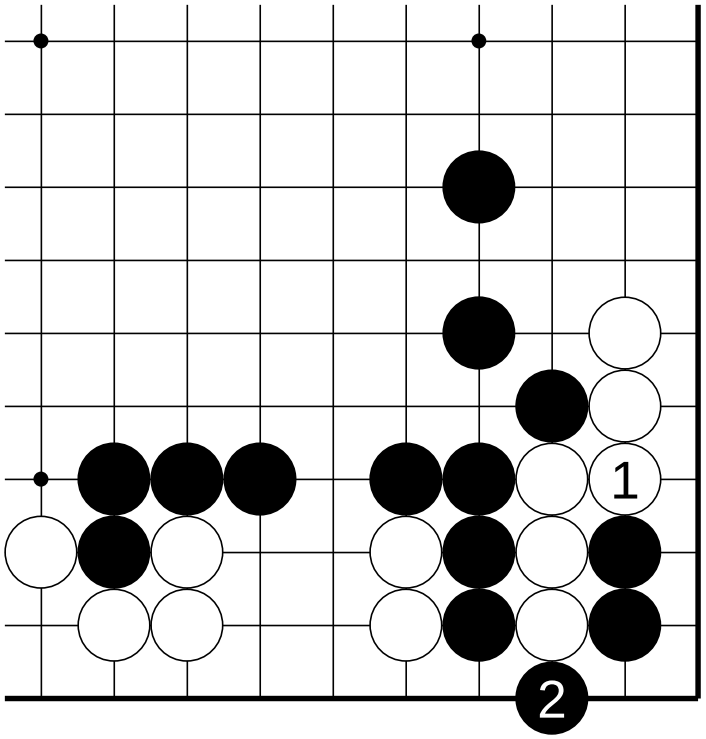
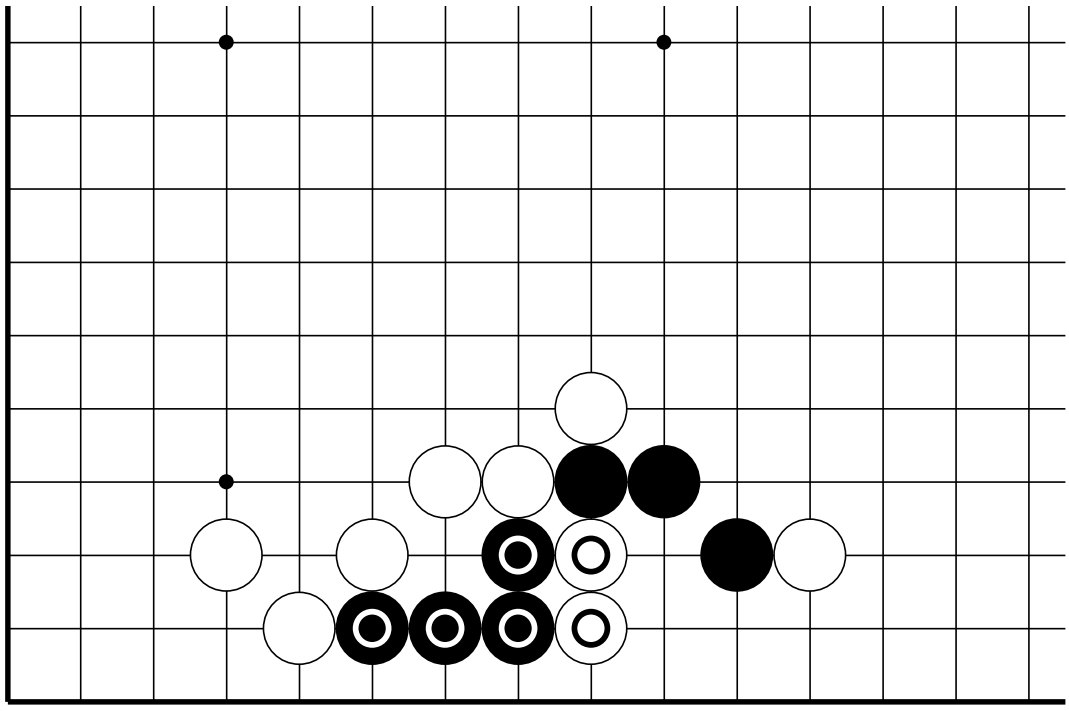


图2



基本图

第30型 解救基本图

白◎二子与黑◎四子对杀不利，怎么办？

只有利用边上一白子来解救白◎二子。第一着是妙手。

图1 妙手

白1尖是妙手。黑如2立，则白3挡，黑4阻渡时，白5挤，黑棋溃灭。

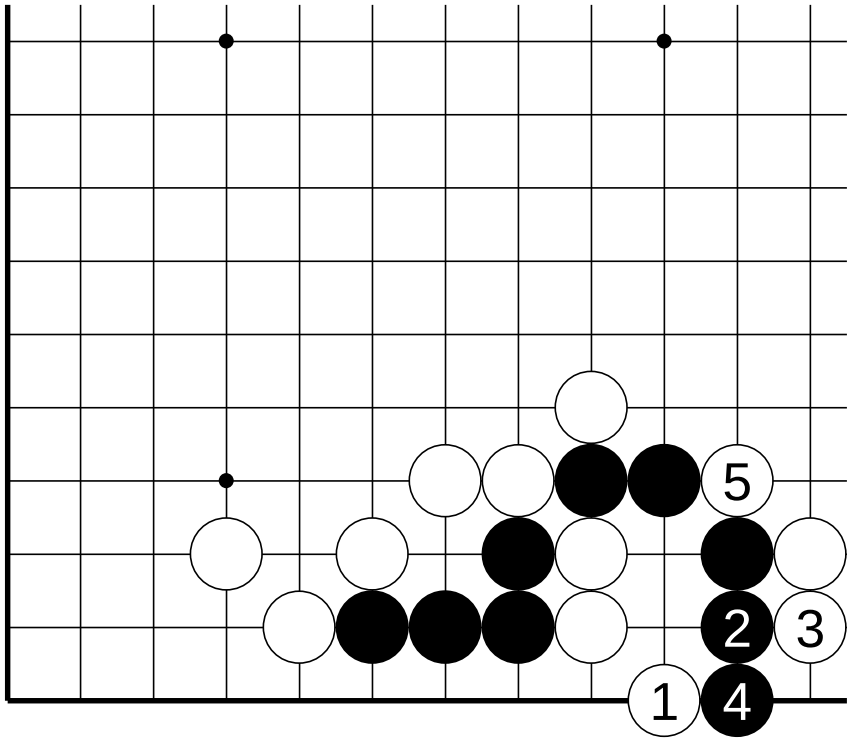


图1

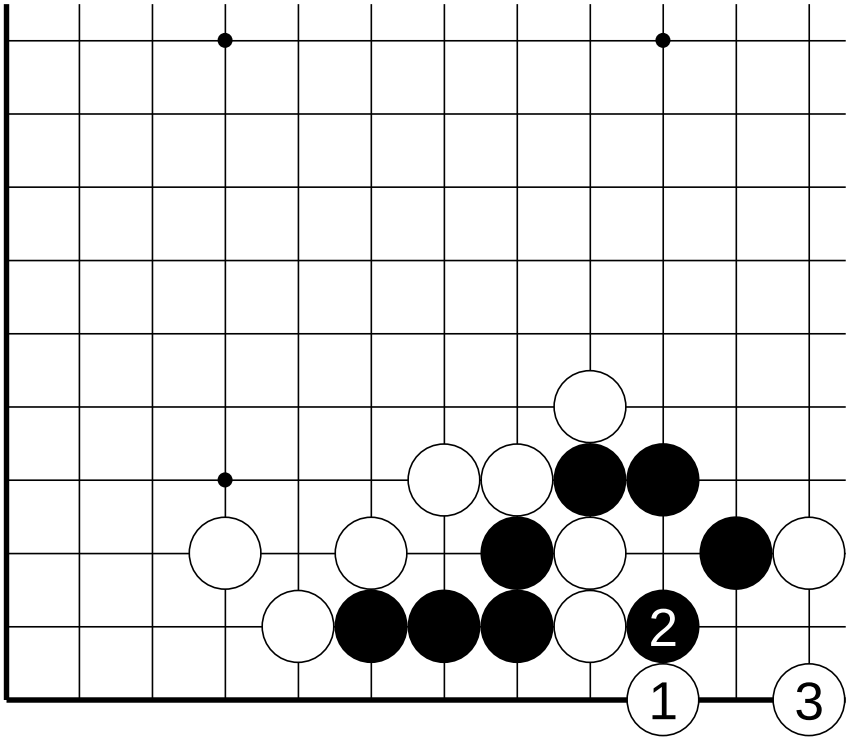


图2

图 2 渡过

白 1 尖时，黑如 2 夹，则白 3 可一路跳渡，黑四子被杀。

图 3 黑崩溃

黑如 2 扳顽强抵挡，则白 3 断。黑 4 打、6 长时，白 7 扳是强手，以下进行至白 13 止，黑棋崩溃。

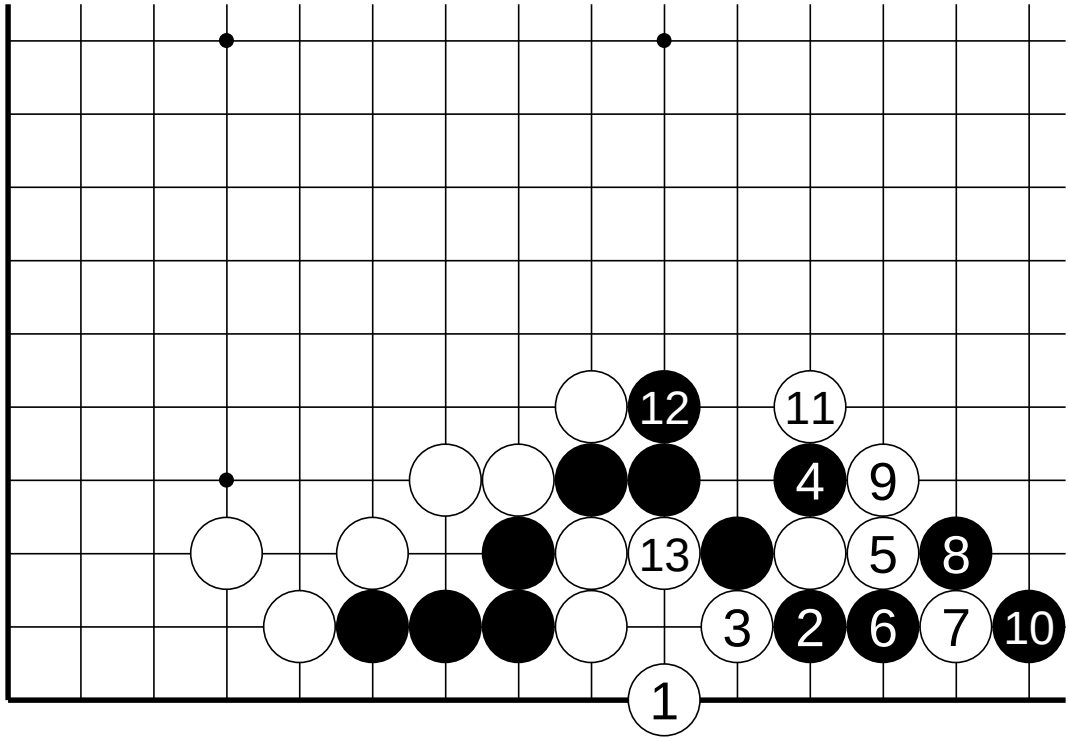
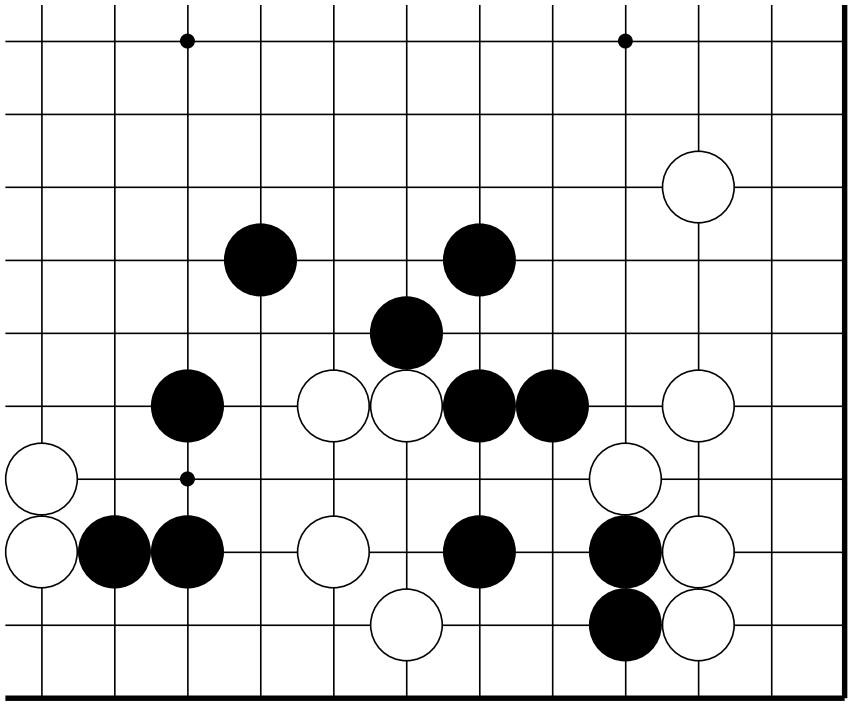


图3



基本图

第 31 型 联络

白先

基本图

被切断的白四子在下面求活困难，和右边白棋联络是绝对的。应怎样进行？

第一着起决定作用。

图 1 失败

白棋直接 1 冲不好，黑 2 粘当然。白 3 冲时，黑 4 退，白 5 黑 6 后，白棋只吃掉两个黑子，而四子被分断，不能满意。

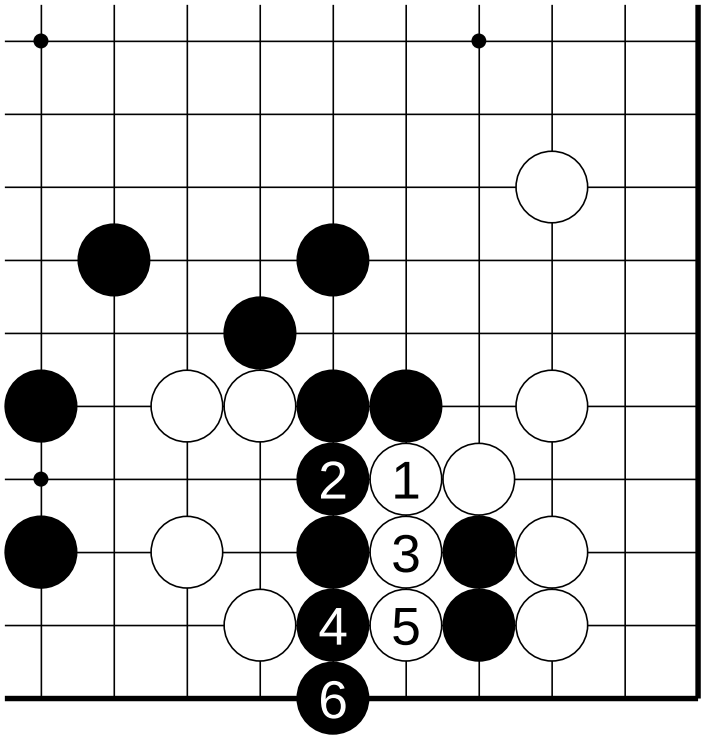


图1

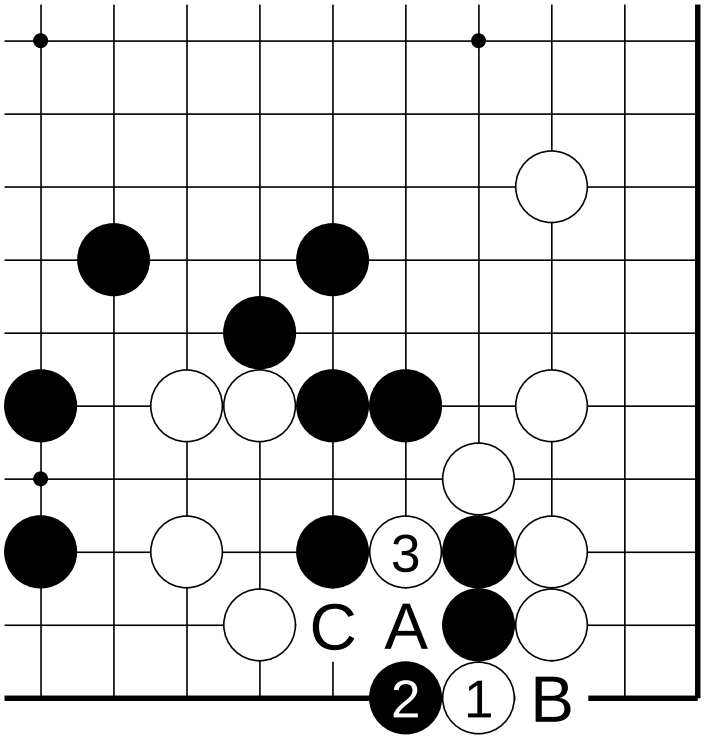


图2

图 2 正确的下法

白 1 扳是唯一正确的着法，黑 2 挡时，白 3 打已安全盘渡。注意：白 3 如从 A 位打是错着，被黑 B 位提后，白于 3 位打时，黑可从 C 位通连，白即失败。

图 3 黑仍无法阻渡

白 1 扳时，黑如 2 曲，则白 3 挤即可。之后，黑若 A 阻渡，则白就 B 冲，黑棋反而被杀。

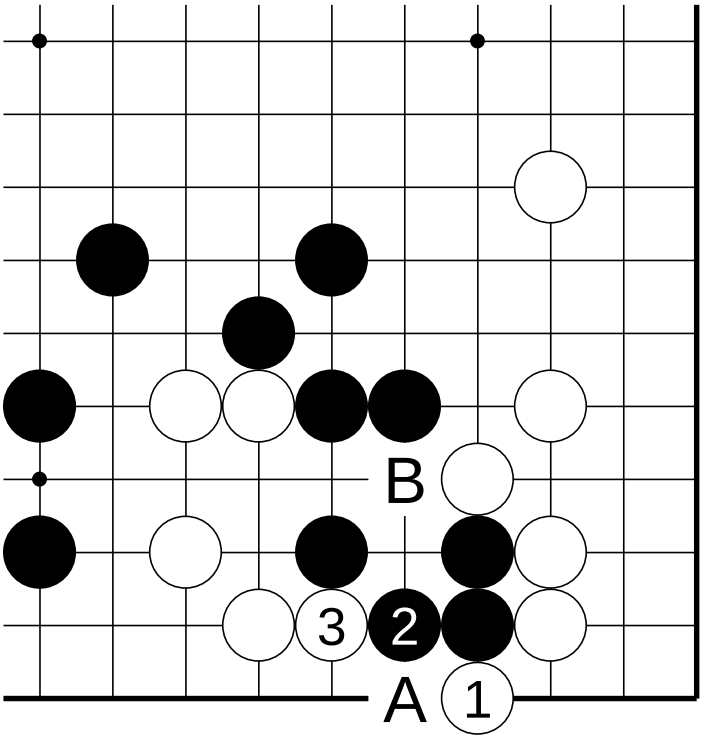
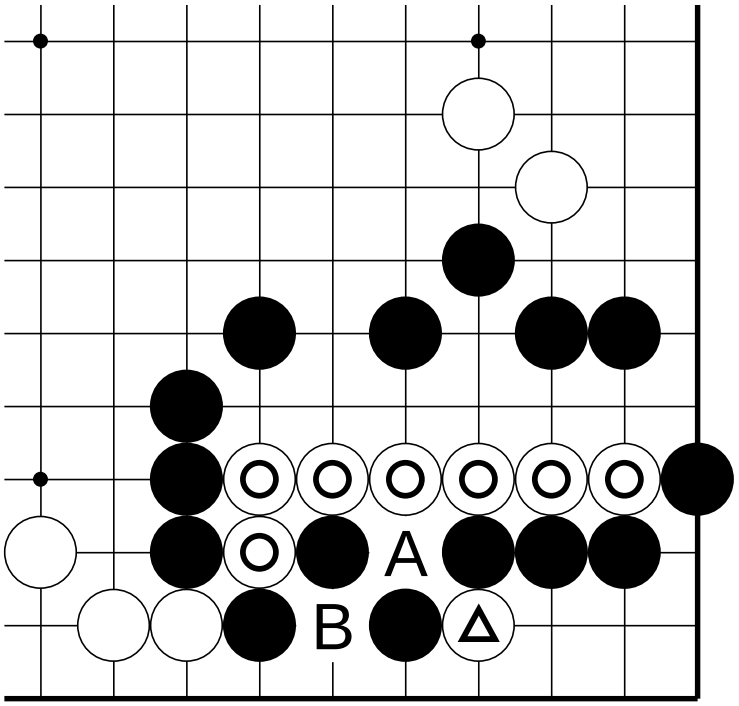


图3



基本图

第 32 型 发挥作用

白先

基本图

怎样才能救出被包围的◎白七子？

白如下 A，则黑 B 粘，白即没有手段。

要想办法利用角上Δ一白子于上边的两个白子来发挥作用。

图 1 正确的次序

白 1 扑、3 打是正确的次序黑 4 如粘，则白 5 长、7 立、9 点是相关联的佳着。黑 10 只好打，白 11 扑，黑 12 提二子——

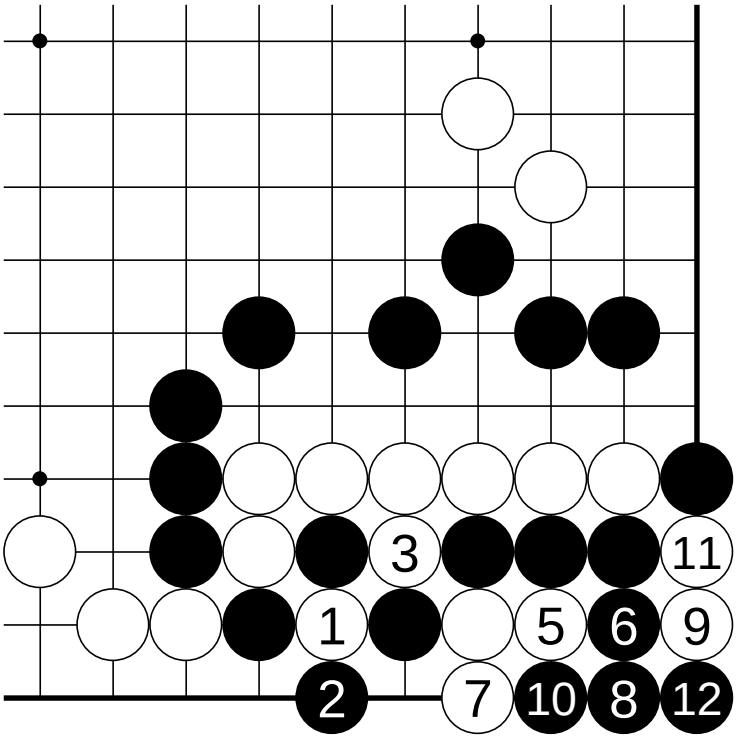


图1

4=1

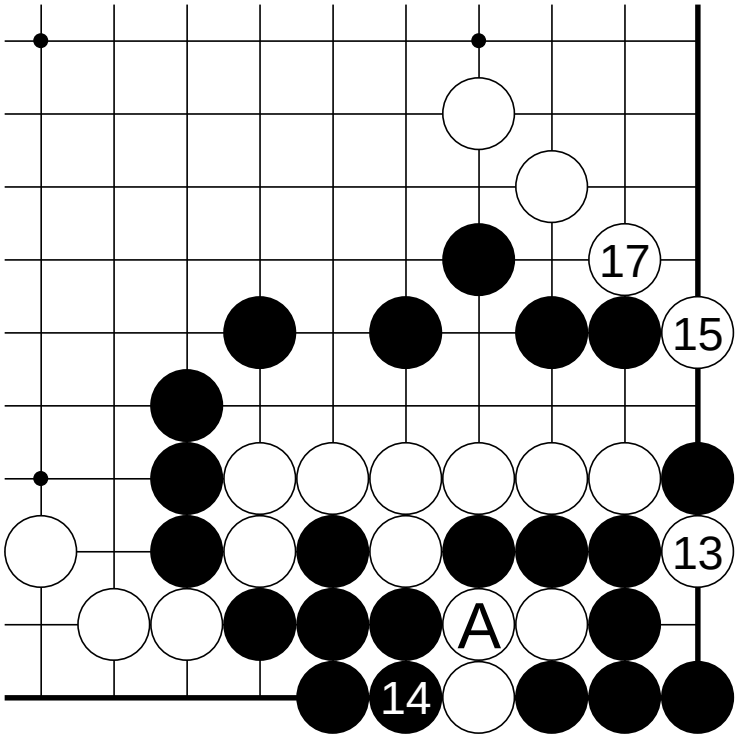


图2

16=A

图 2 成功

接图 1。白 13 扑，黑 14 提时，白 15 一路托是绝妙的手筋。黑 16 只好做眼活棋，白 17 平安通连，白棋成功。

又，黑 16 若于 17 位阻渡，则白就在 16 位点，以后对杀黑负。

图 3 黑五子被杀

图 1 的黑 10 若改于本图 1 位粘，则白 2 与黑 3 交换后，白再于 4 位立，黑五子被杀。

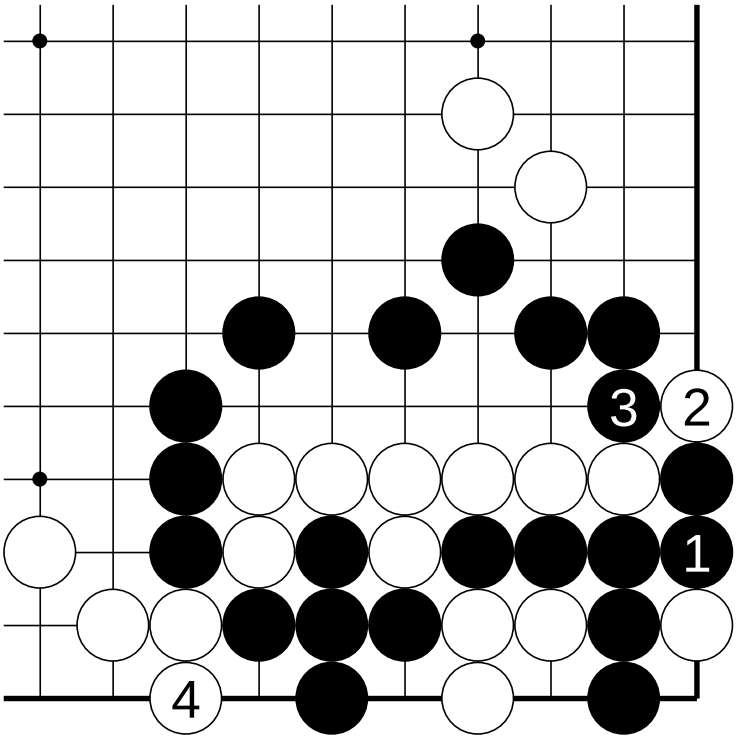


图3

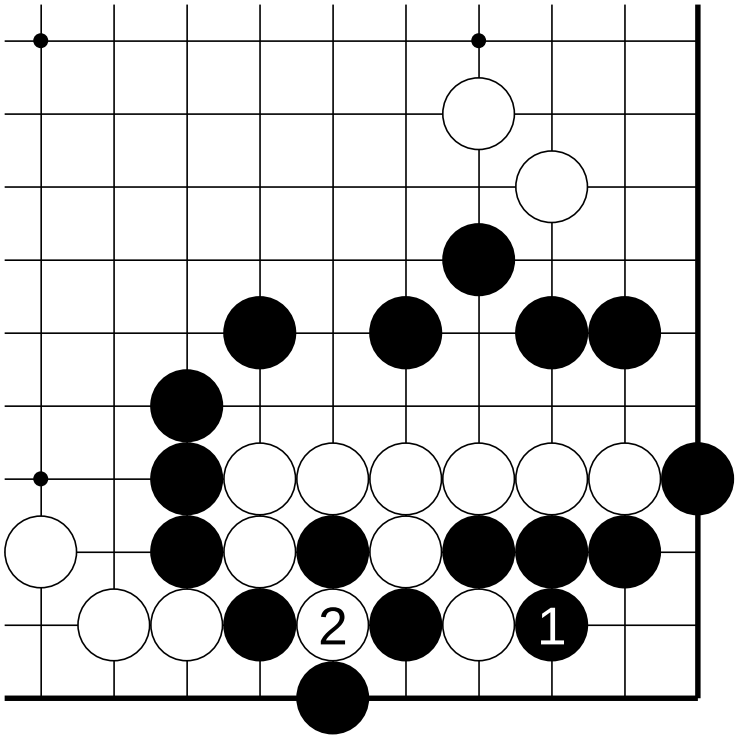


图4

图 4 劫争

图 1 白 3 打时，黑 4 若不粘，改为本图 1 位打，则白 2 提，形成劫争。但由于黑棋是后手劫，而且负担也比较大，故一般情况下不可轻易打劫。

第 33 型 左右逢源

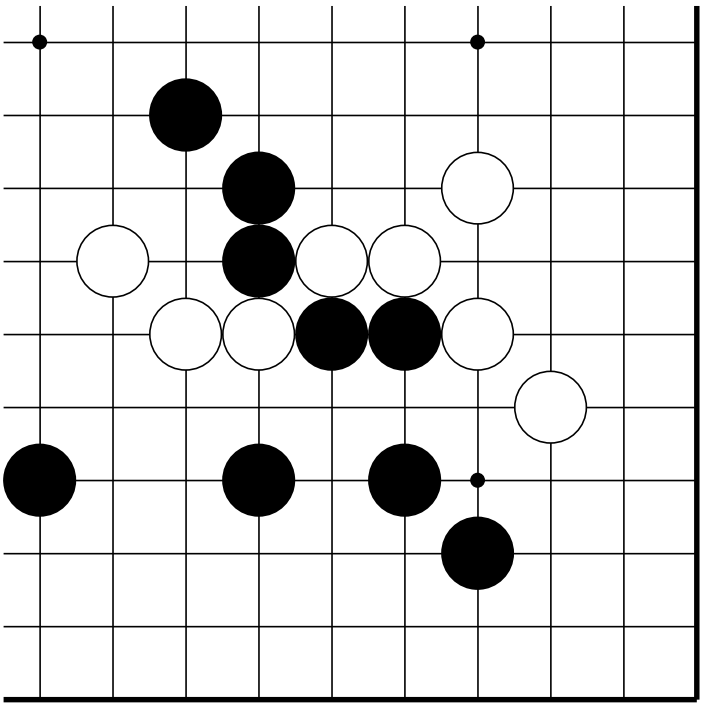
白先

基本图

被分断的中间白三子应施展什么手段？

下边黑棋一带好像没什么问题，但仍存在缺陷。

对此，白有好的手筋可将黑棋分断。



基本图

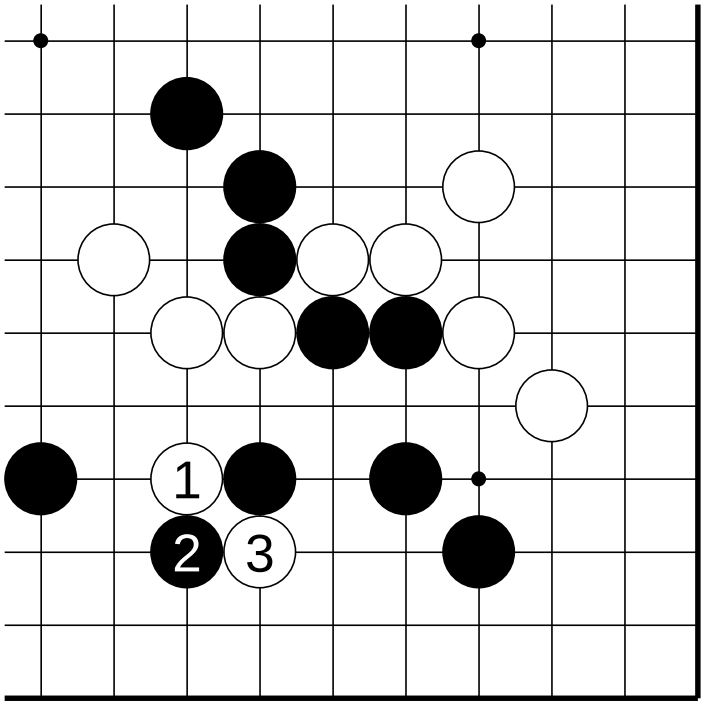


图1

图 1 手筋

白 1 靠是此际的强手，是手筋。黑 2 如扳，则白 3 扭断又是强手，从此，黑棋穷于应付。

图 2 分断成功

接图 1。黑 4 如打，则白 5 打于黑 6 交换黑，白再 7、9 将黑棋分断，白棋大成功。另外，白 5 打时，黑 6 若于 8 位提，则白就在 A 位打吃黑二子，黑棋仍然不好。

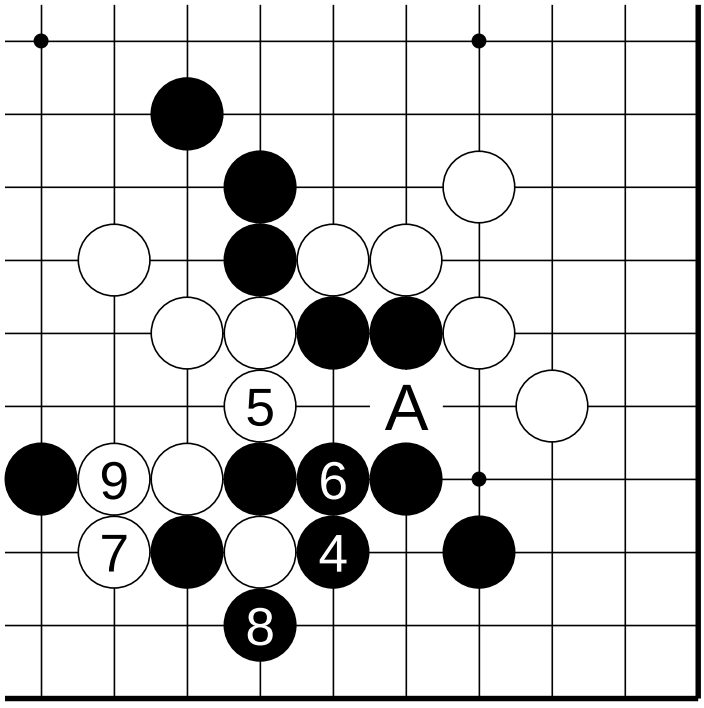


图2

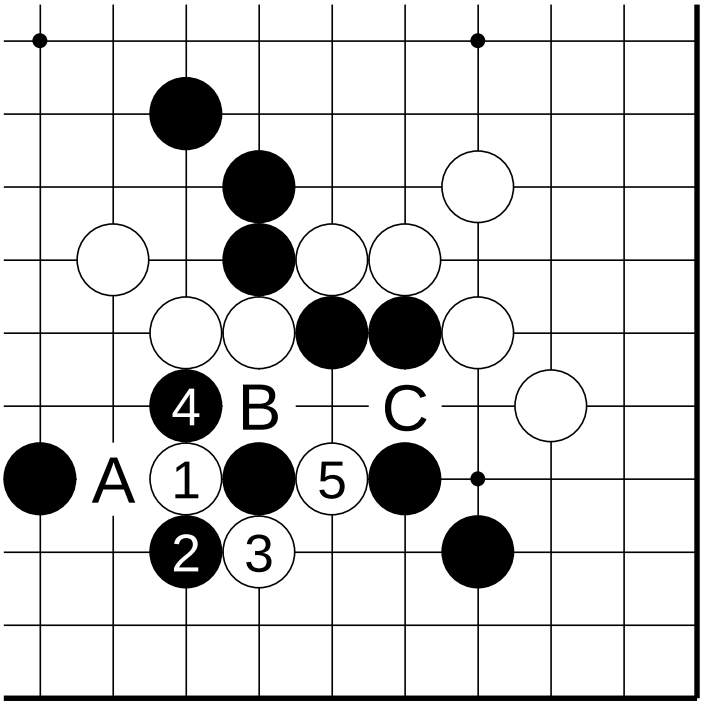


图3

图 3 黑棋难办

白 3 断时，黑 4 如打吃一子，则白 5 反打，黑棋难办。之后，不论黑棋在 A 位提或在 B 位粘，白棋都于 C 位打，吃掉黑二子。

第 34 型 一路的妙着

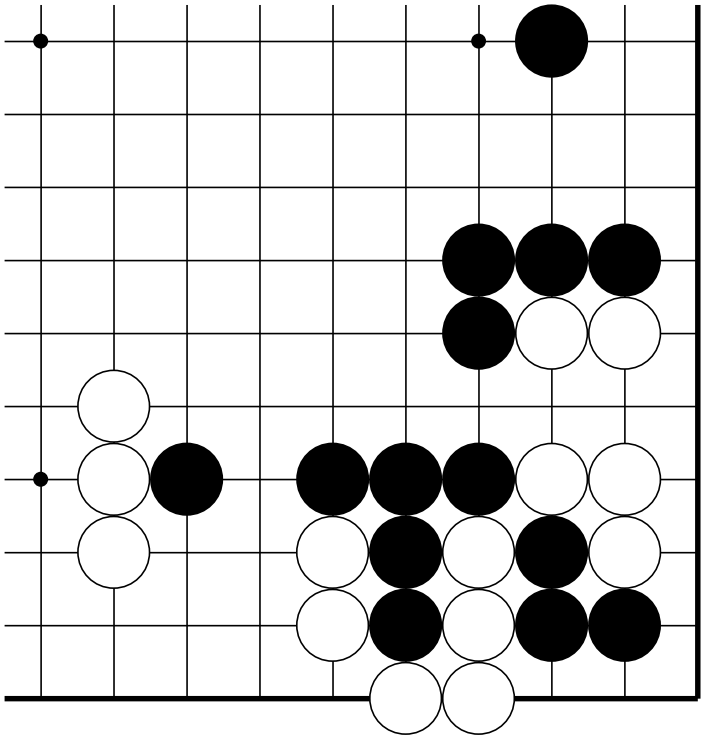
黑先

基本图

角上黑三子若能得救，则右边的白棋自然被杀。

平凡的走法不会成功，希望有飞跃的着想。

第一着是解决问题的关键。



基本图

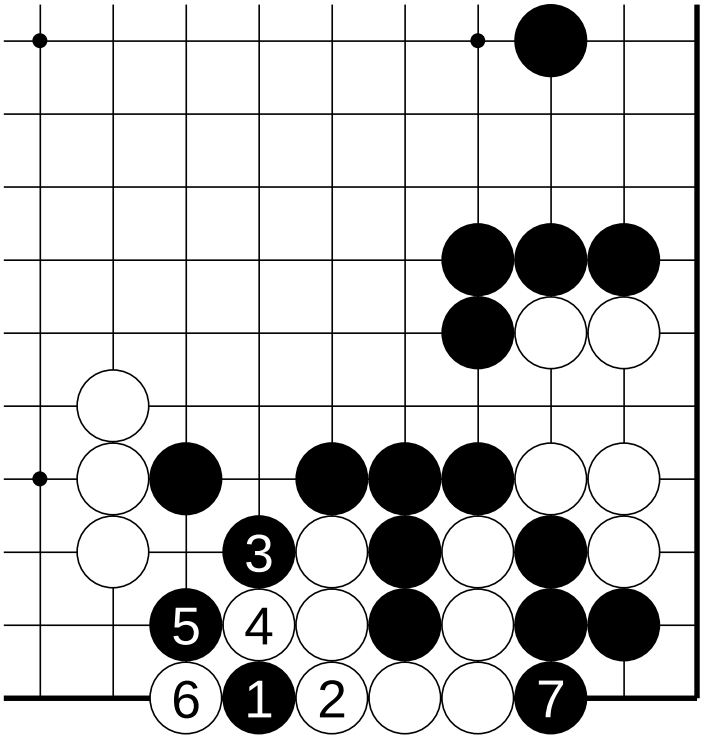


图1

图 1　点是急所

黑 1 点是这个形的急所。白 2 如粘，则黑 3 紧气，以下进行至黑 7，白棋全部被杀。

图 2　白四子被杀

黑 1 点时，白如 2 曲，则黑 3 打，白仍无法救出四子。

另外，白 4 若改于 5 位粘，则黑就在 4 位打，白棋全灭。

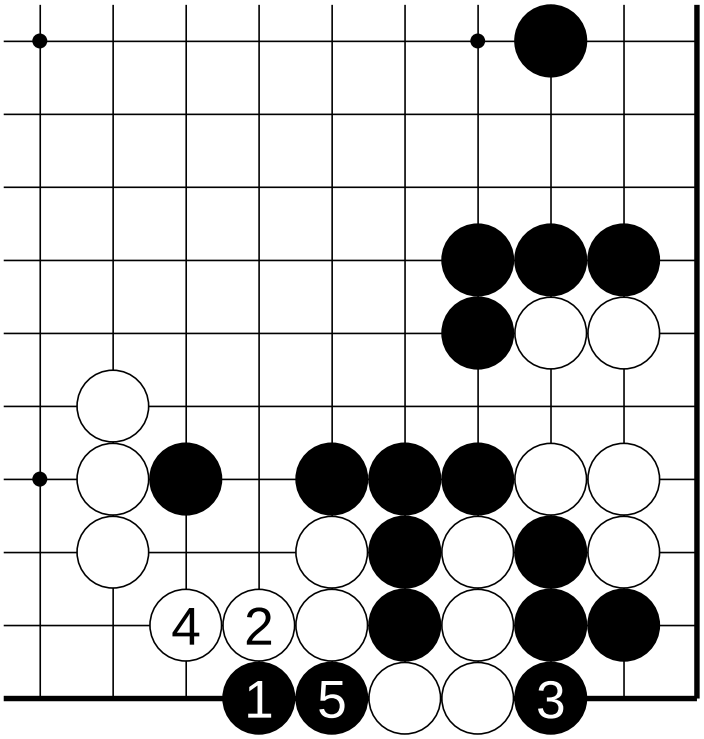
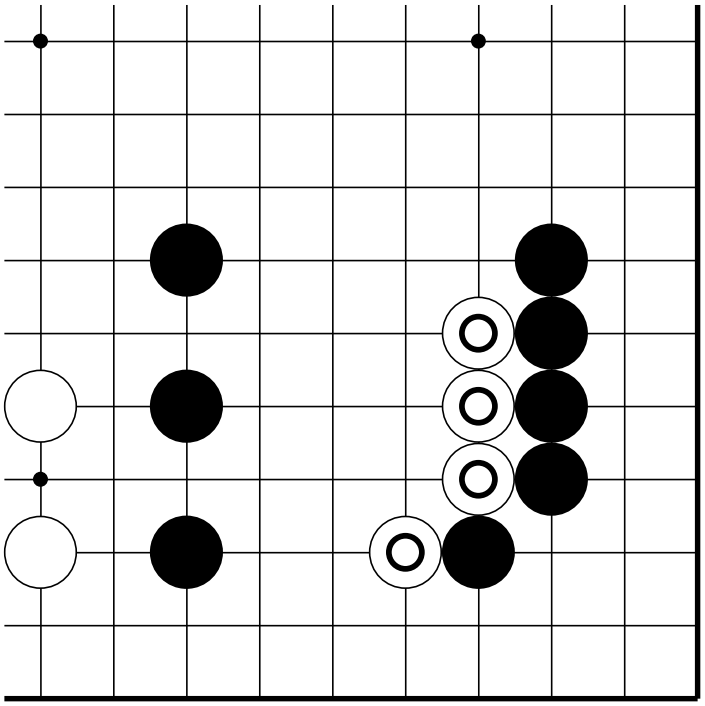


图2



基本图

第 35 型 措施 白先

基本图

白◎四子被黑分断，应该怎样处理？

白第一着用腾挪的手筋，就会得到理想的结果。这是处理这四子最有利的措施。

图 1 手筋

白 1 碰是腾挪的手筋。是此时最有利的手段。黑 2 若扳，则白 3 打吃角上一子，以下进行至白 9，黑三子无法连回，白棋大成功。

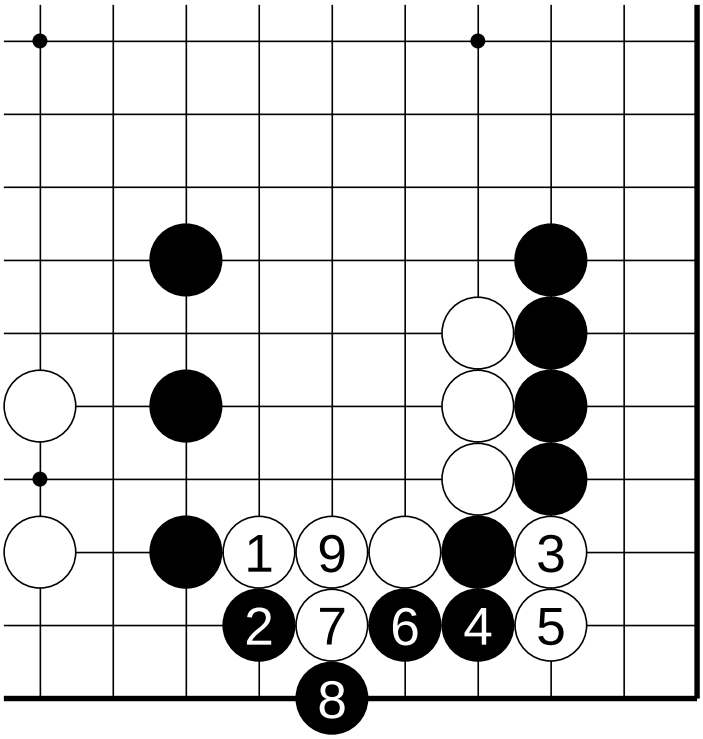


图1

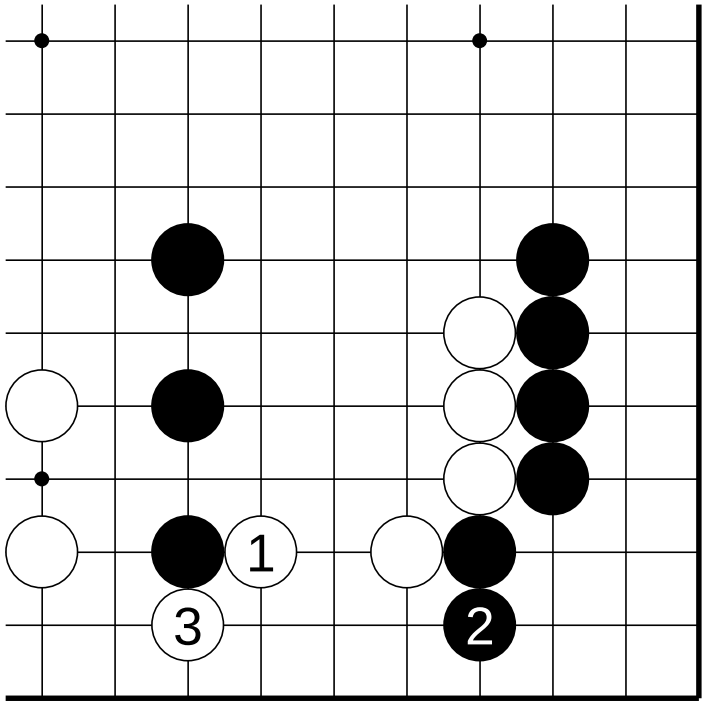


图2

图 2 渡过

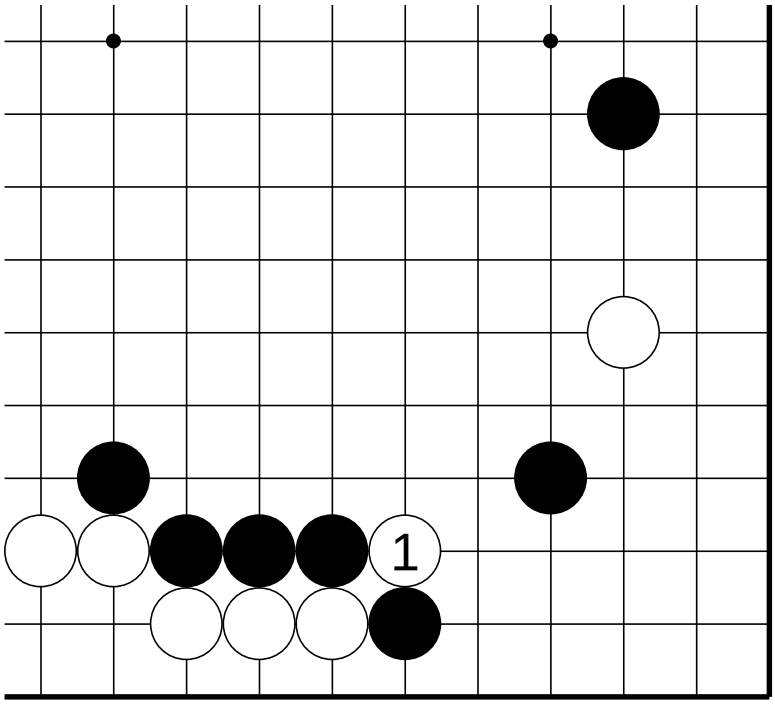
因此，白 1 碰时，黑棋只好在 2 位立，让白棋在 3 位渡过。

第 36 型 把握全局 黑先

基本图

现在白 1 断，黑应怎样处理？

要从全局出发，不要考虑一两子的得失，是本题的关键。



基本图

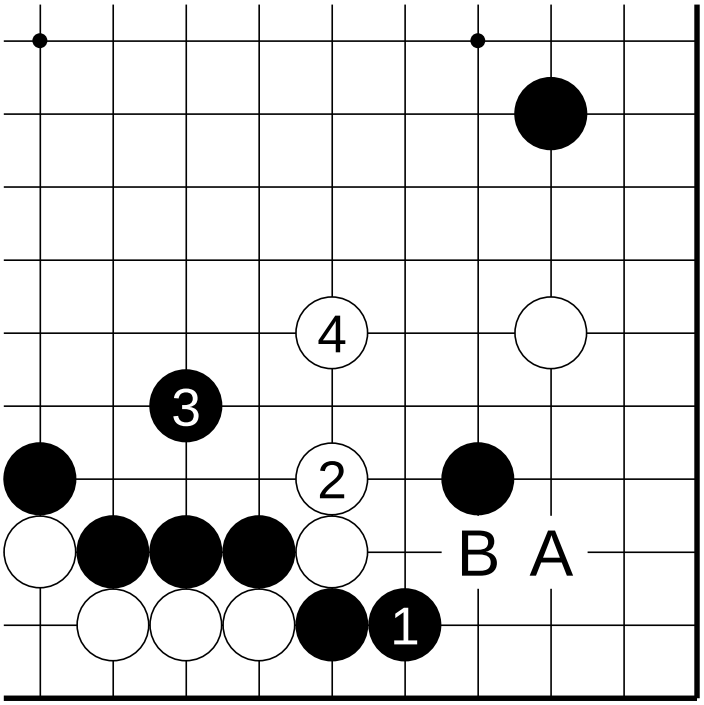


图1

图 1 黑不理想

黑如 1 退，则白 2 长。黑 3 补是形，白 4 跳轻灵地逃出后，黑棋形不完整。之后，白棋还留有 A 位点角或 B 位跨等手段，黑棋不理想。

图 2 弃子整形

黑 1 打是正解的第一步。白 2 长时，黑 3 至 9 是常用的弃子手筋。黑取先手在角上定型后，再走 11，右边一带可成为黑地，并能筑成外势，步调好。

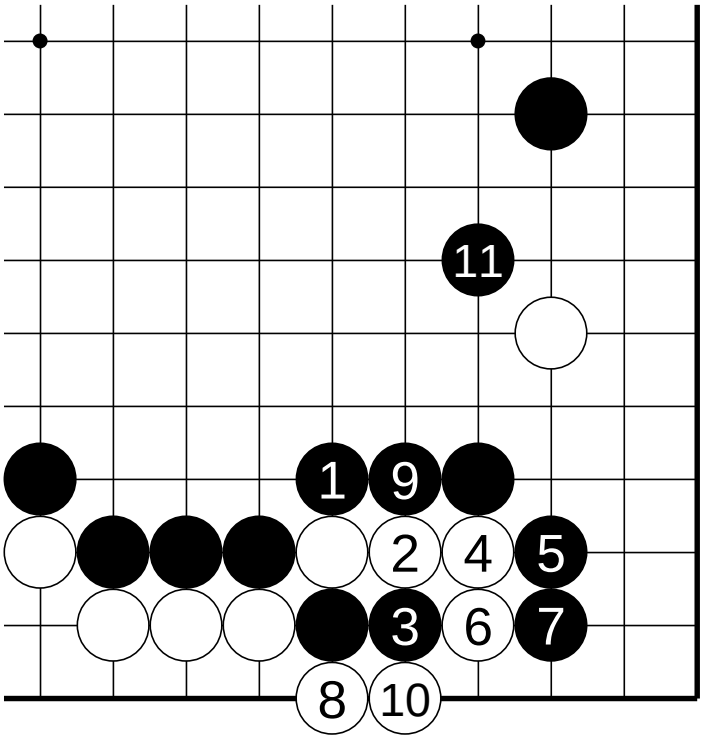


图2

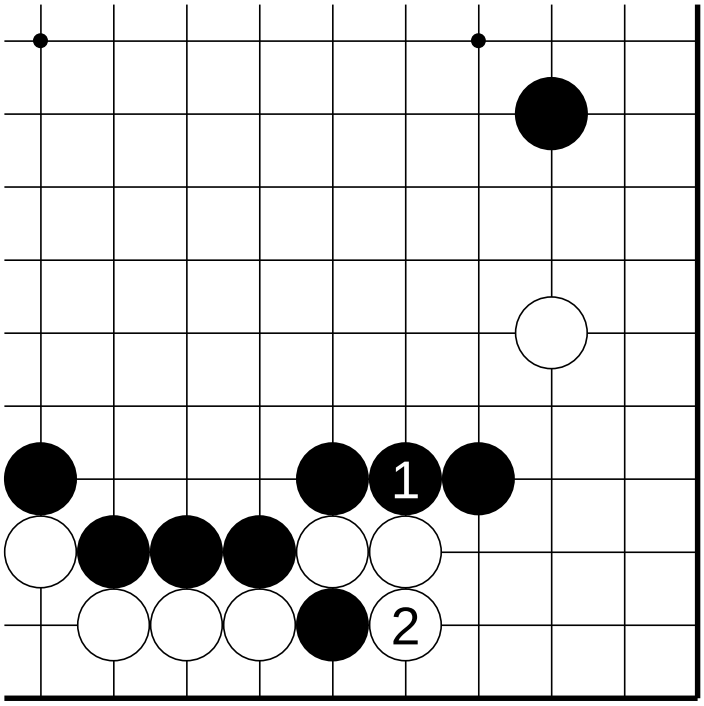


图3

图 3 黑不满

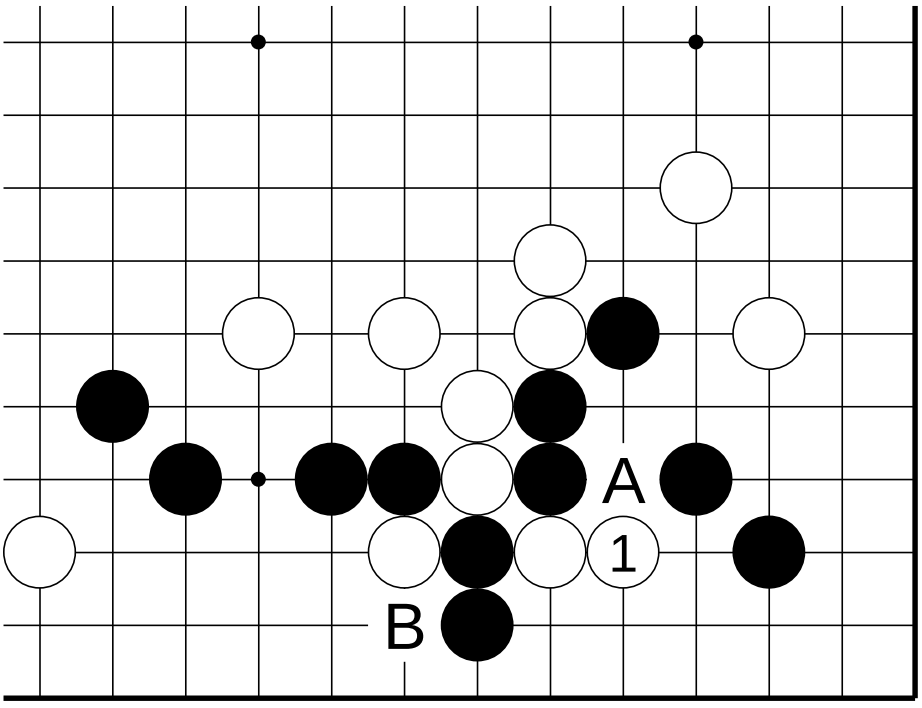
图 2 白 2 长时，黑 3 如改于本图 1 位接，则白 2 打，由于角上没有先手定形，黑棋不满。

第 37 型 一举两得 黑先

基本图

白 1 长，瞄着 A、B 两点。怎么办？

对此，黑有一举两得的手筋，能粉碎白的手段。请考虑。



基本图

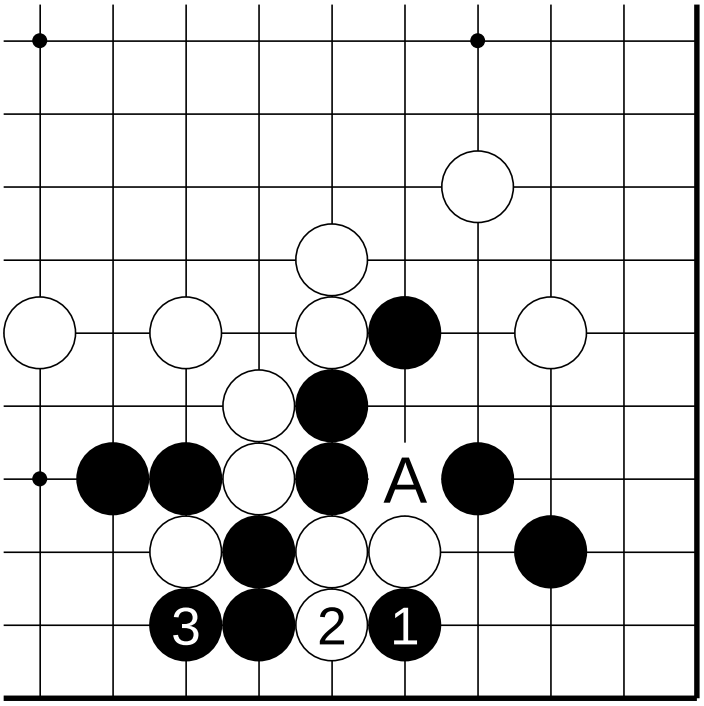


图1

图 1 妙手

黑 1 碰是一子两用的妙手。白 2 如冲，则黑 3 曲后，已经没有棋了。由于有了黑 1 与白 2 的交换，白就不能再 A 位冲断了。

图 2 白被杀

黑 1 碰时，白若 2 挡，则黑 3 粘，白 4 跳刺时，黑 5 打先手利后，再于 7 位挡下，白棋被杀。

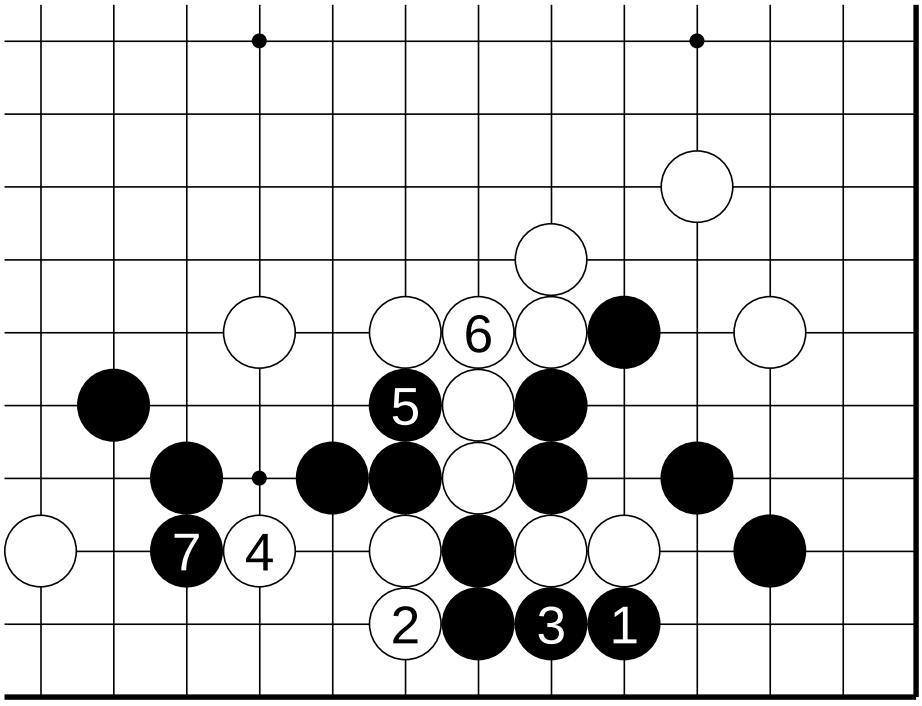
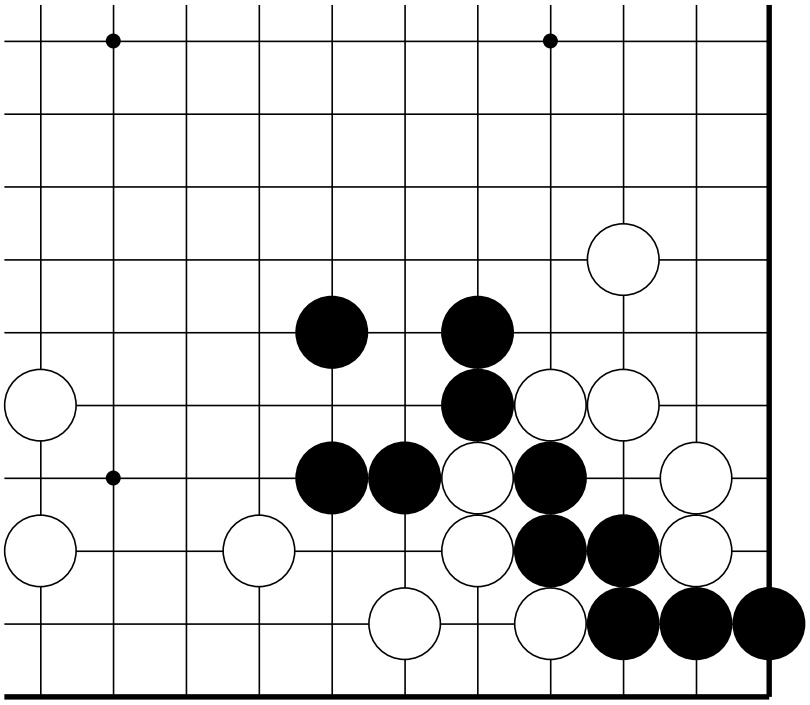


图2



基本图

第 38 型 起死回生的巧手 黑先

基本图

角上黑六子被切断，而且眼位不全，怎么办好呢？

由于白棋也有缺陷，走出巧手，就可以起死回生。

图 1 没有棋

黑 1 打是俗手。白 2 粘，黑 3 扳时，白不在 A 位断，而于 4 位夹，黑即没有手段。

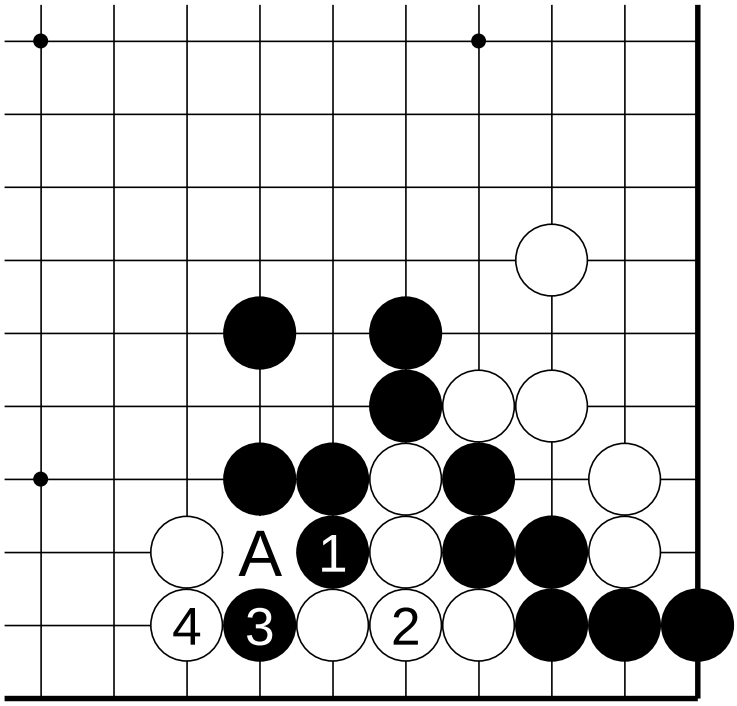


图1

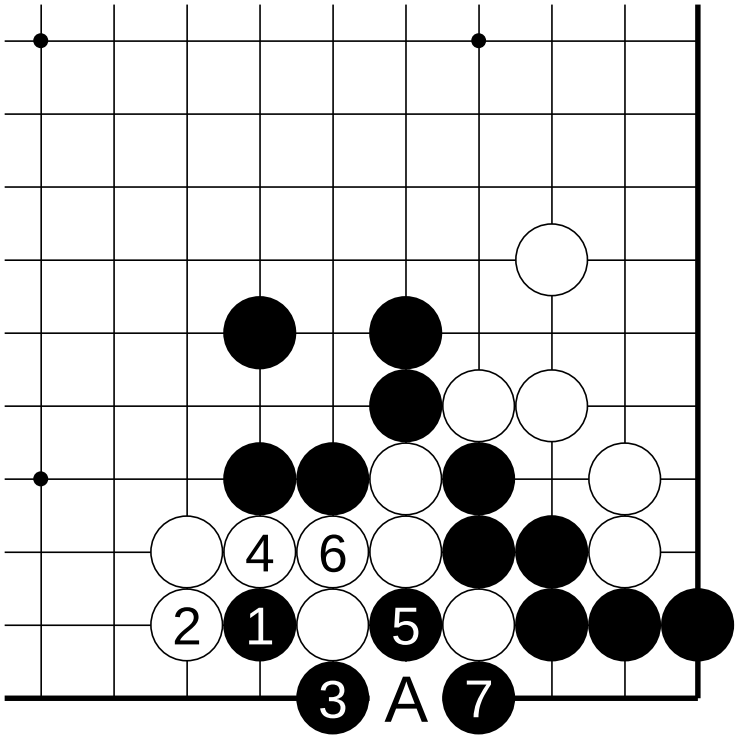


图2

图 2 正解

黑 1 跨是此时唯一正确的下法。白 2 夹时，黑 3 扳是不容易发现的妙手。白如 4 打，黑 5 扑是相关联的好手，白 6 只得接，黑 7 提一子而活。

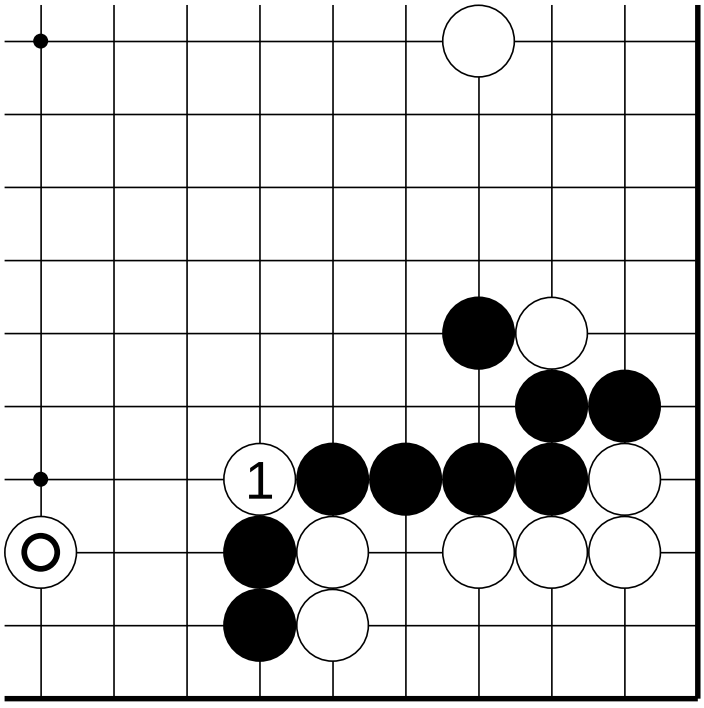
另外，黑 5 扑时，白 6 如改为 A 提一子，则黑就在 6 位打，白二子“接不归”。黑可通连。

第 39 型 对策 黑先

基本图

白 1 把黑分成两部分。黑的对策如何？

由于白有◎一子，切断是严厉的手段。因此，第一着要考虑好。



基本图

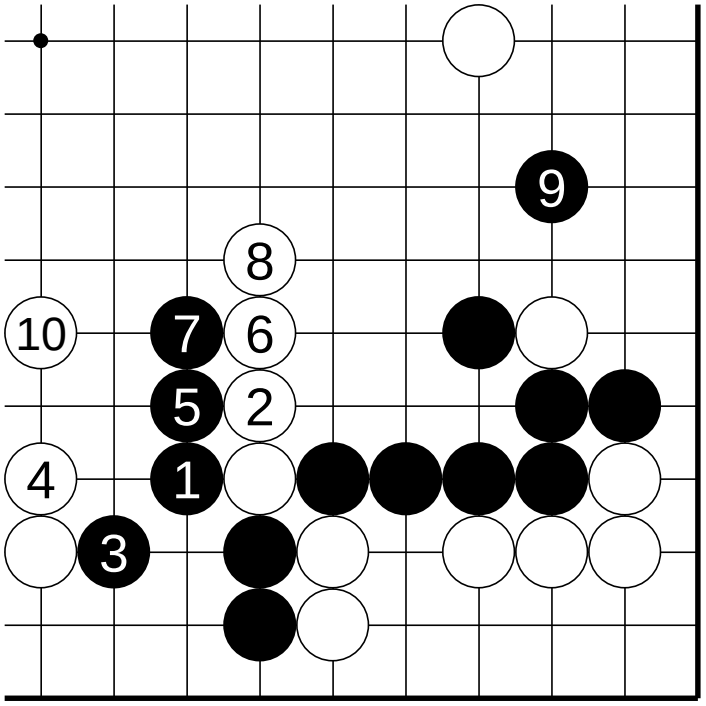


图1

图 1 俗手

黑 1 打是俗手。白 2 长时，黑 3 不得不补断，但与白 4 交换黑损。接着，黑棋只好 5、7 先手长出后，再于 9 位补强右边。白 10 跳争到攻防之要点，下边黑棋受攻。

图 2 处理的要领

黑 1 碰是处理的要领。白如 2 长，则黑 3 打，而后黑 5、7 顺势冲出，至 9 止，左边白棋撞紧了气成苦形。

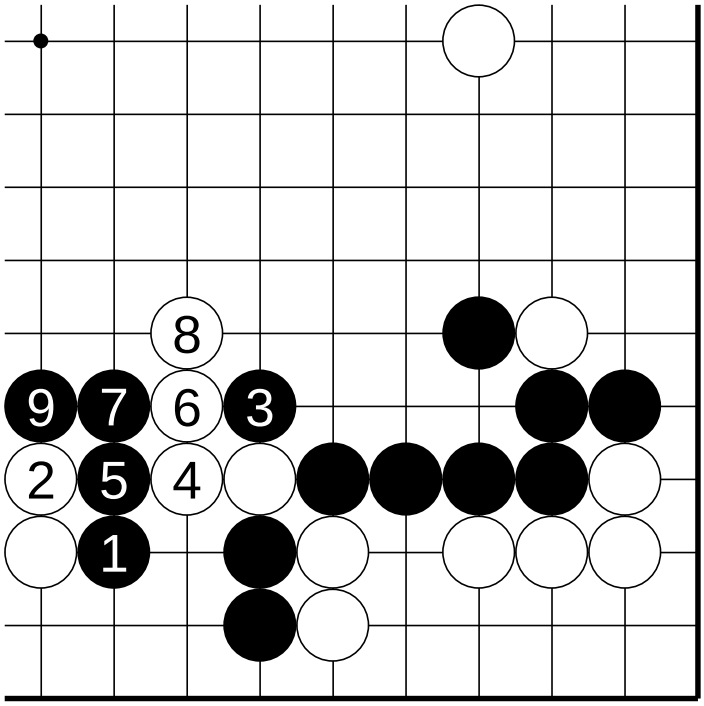


图2

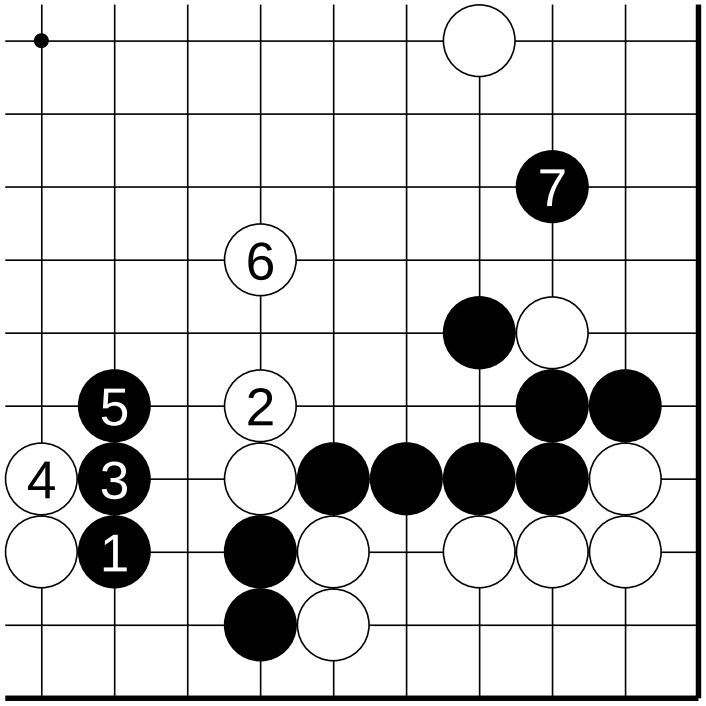


图3

图 3 白二子成薄形

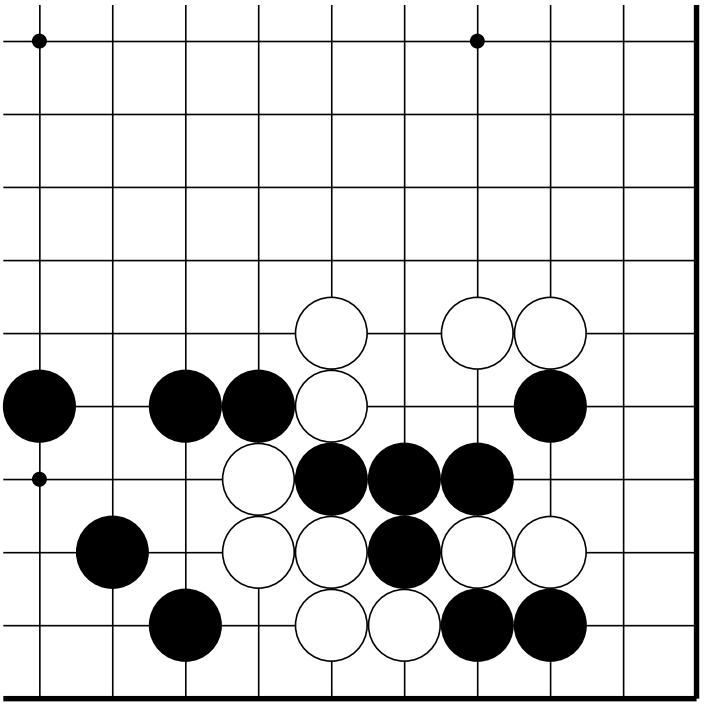
黑 1 碰时，白如 2 长出中间一子，则黑 3 长，白 4 以下进行至黑 7 止，左边白二子显得薄弱，因而无法攻击下边黑五子。

第 40 型 精巧 白先

基本图

下边白五子被围，只有吃掉角上黑棋，方可解围。

走出精巧的着法，就会成功。



基本图

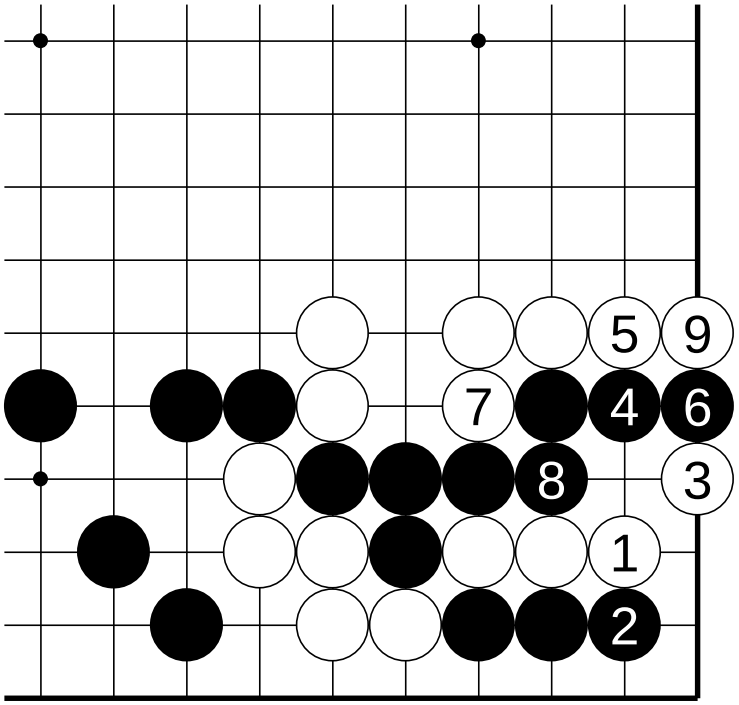


图1

图 1 黑被杀

要想杀黑，白 1 长是当然的一手。黑 2 挡时，白 3 尖是妙手。黑 4 如长，则白 5 以下进行至 9，黑棋两边不入气而被杀。

图 2 白通连

图 1 中黑 4 若改于本图 1 位挤，则白 2 跳是好手，至此白已通连，黑死。注意：白 2 不能走 A 位，否则黑于 B 位扳，白被杀。

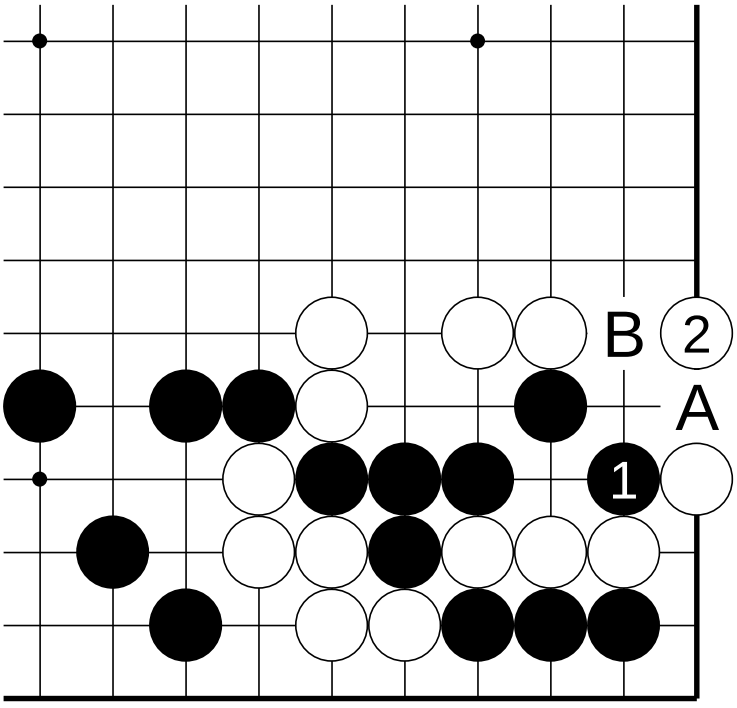


图2

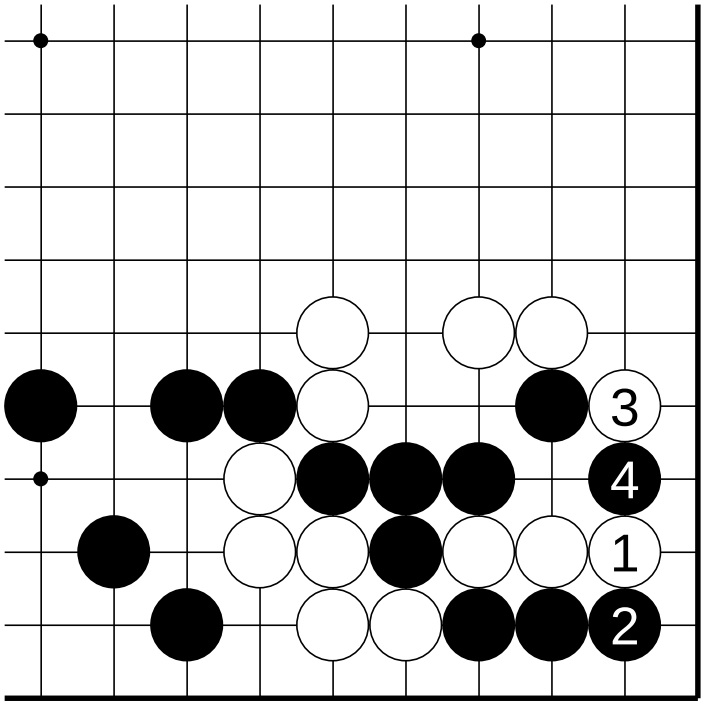


图3

图 3 失败

白 1 长，黑 2 挡时，白 3 跳不行，被黑 4 挖后，白无法逃脱。

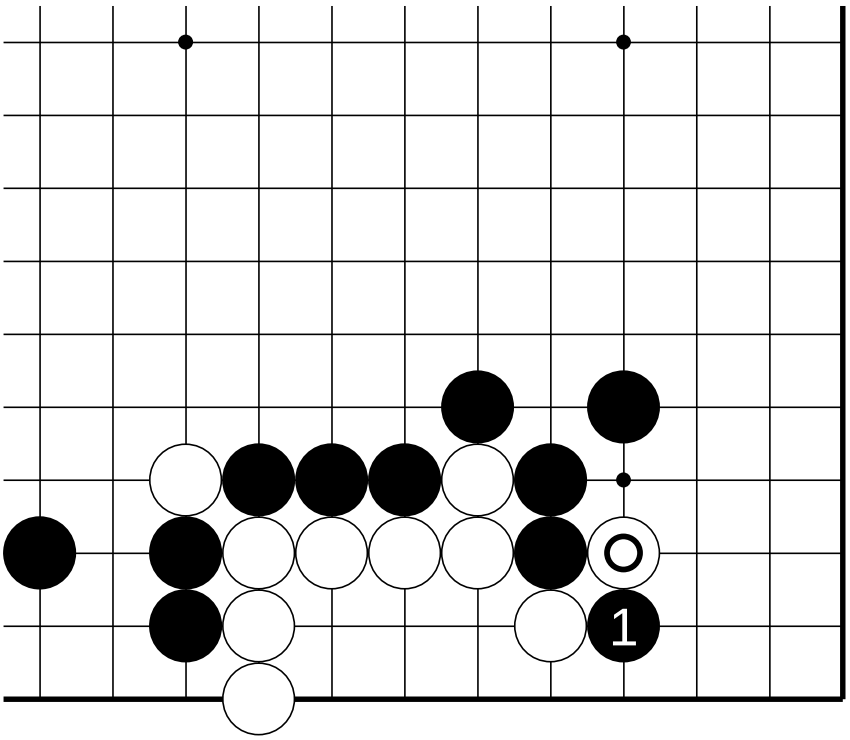
第 41 型 应手 白先

基本图

黑 1 断，白的应手如何？

如果让黑把◎一子吃掉是不行的，必须想出好的办法。

第三着是关键，请认真思考。



基本图

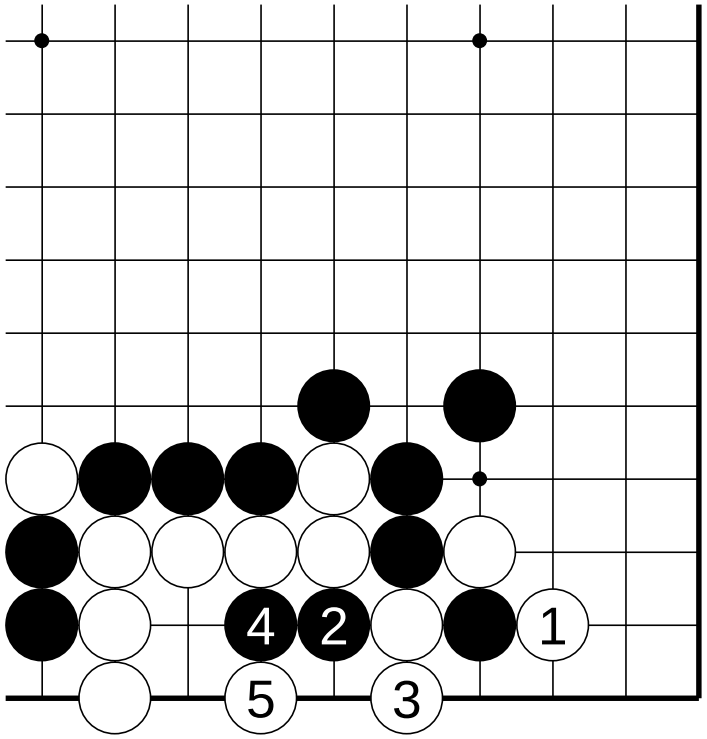


图1

图 1 正解

白 1 当然要打吃一子。黑 2 断打时，白 3 下立是此时唯一的妙手。黑 4 长时，白 5 托的手段即可成立。本图中白 1、3、5 是紧密联系的好手，但在实战中却很容易走错，要特别注意。

图 2 白后手劫

黑 2 打时，白 3 提一子是错着。黑 4 长后，白 5 只好夹，经黑 6、白 7、黑 8 止，成白后手劫，白失败。

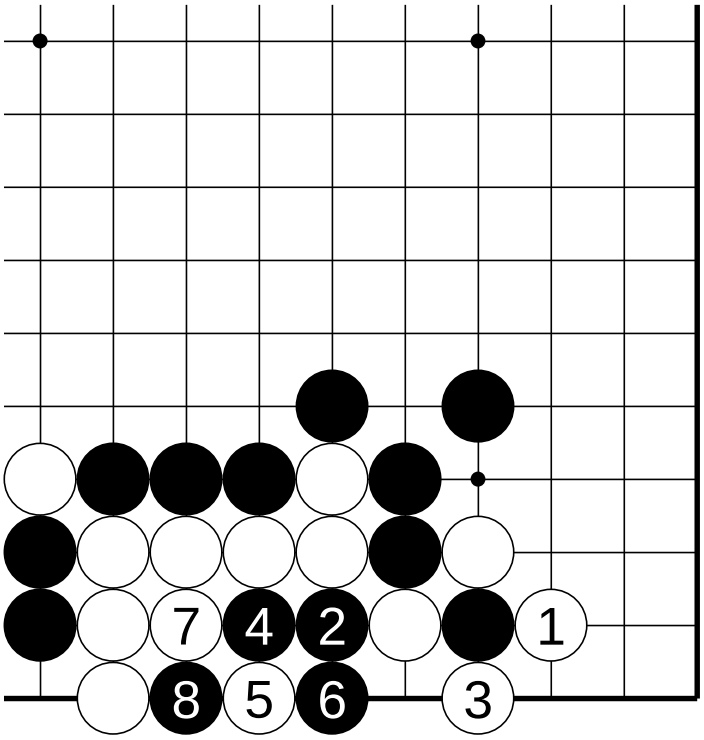
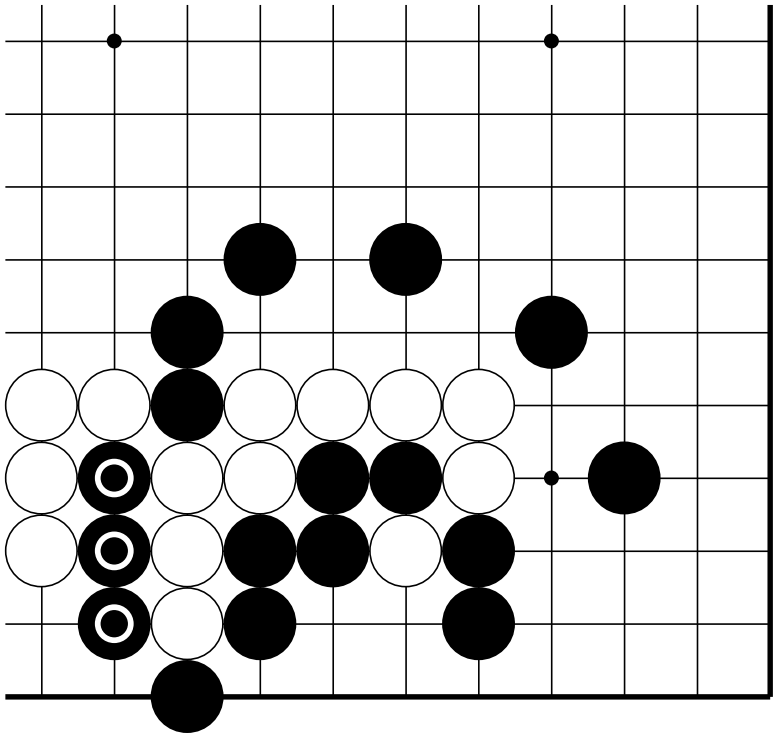


图2



基本图

第 42 型　想办法

白先

基本图

白棋被切断，想什么办法好呢？

对此，白有巧妙的手筋，可以吃掉黑◎三子，是白棋得救。

图 1　黑被杀

白 1 打吃是当然的一手，黑如 2 粘，白 3 点是妙手。黑 4 粘，白 5 长出一子，黑因不入气而全部被杀。

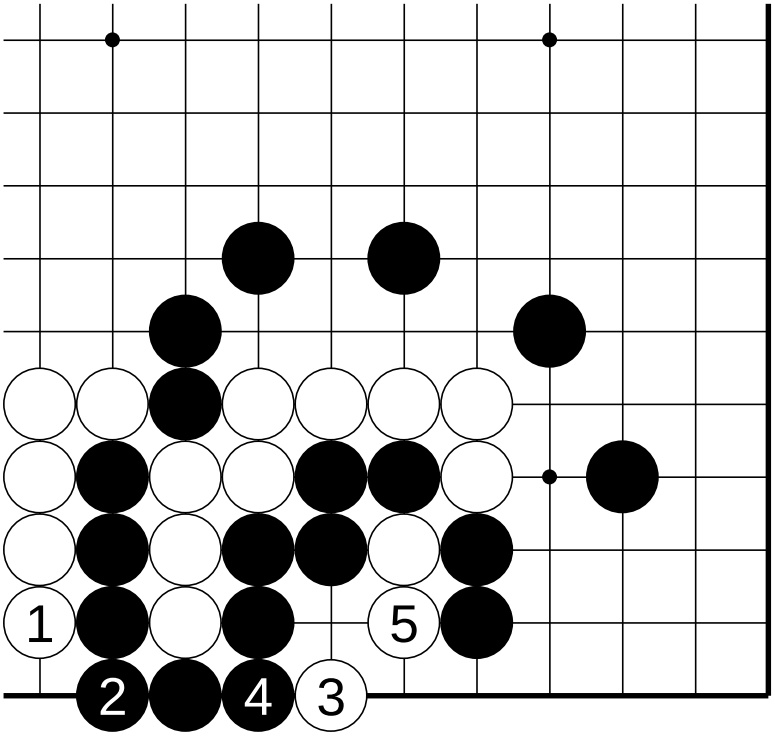


图1

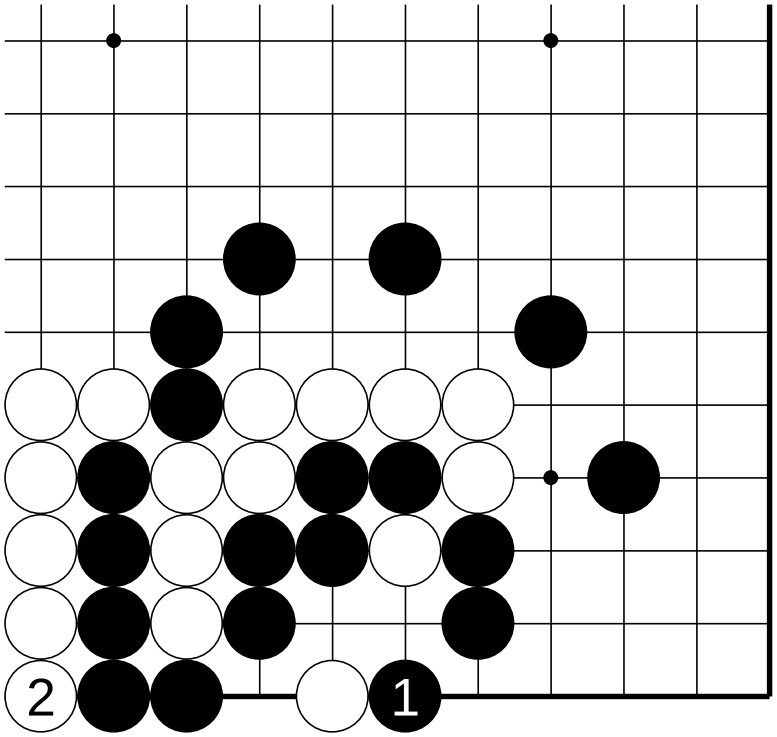


图2

图 2 黑接不归

图 1 的白 3 点时，黑 4 如改为本图 1 位尖顶，则白 2 打，黑“接不归”。

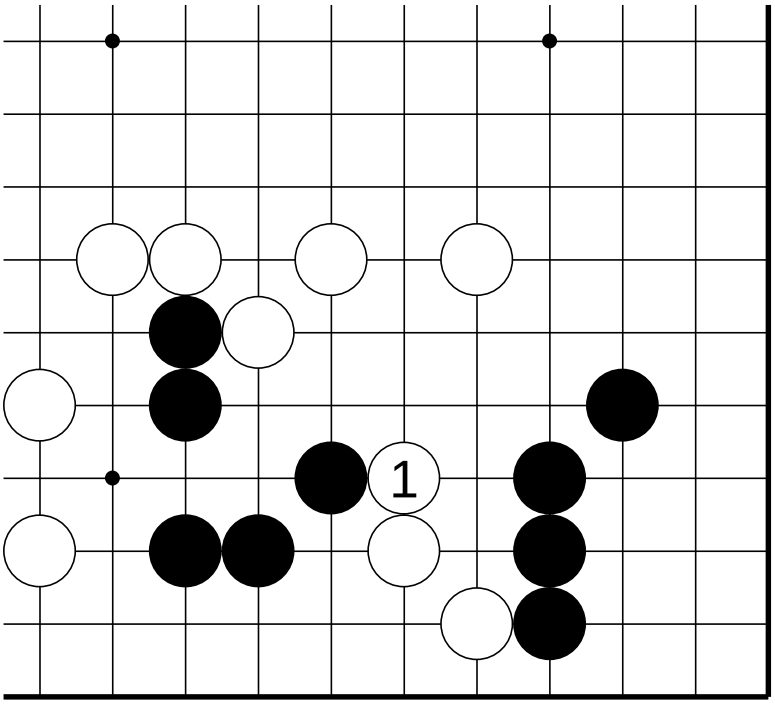
故，图 1 中白 1 打时，黑棋只好弃掉三个黑子。

第 43 型 狙击 黑先

基本图

白 1 长想和中间白棋联络。如轻易让白棋跑掉，当然不行。黑怎样下好呢？

这里有好的狙击手段，请考虑。



基本图

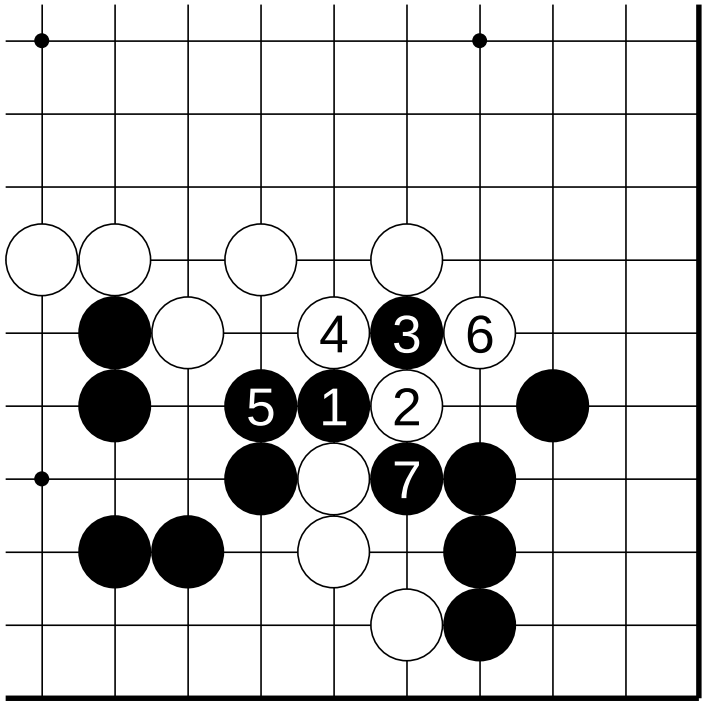


图1

图 1 成功

黑 1、白 2 时，黑 3 挖是妙手。有此一着，下边白三子便无法连回。白 4 只得从这边打，以下进行至黑 7 止，白获成功。

图 2 白仍被断

图 1 中白 4 若于本图 1 位打，则黑 2 粘后，白仍无法救出下边白子。

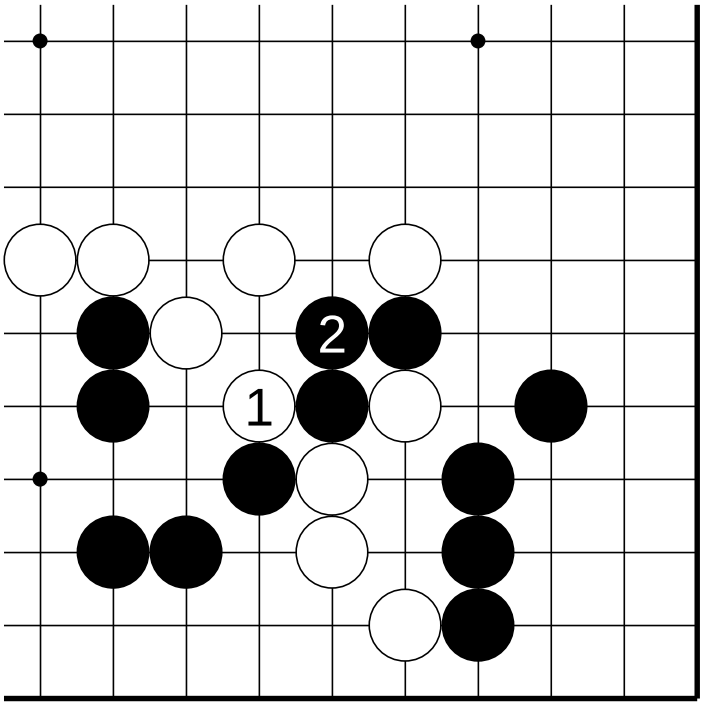


图2

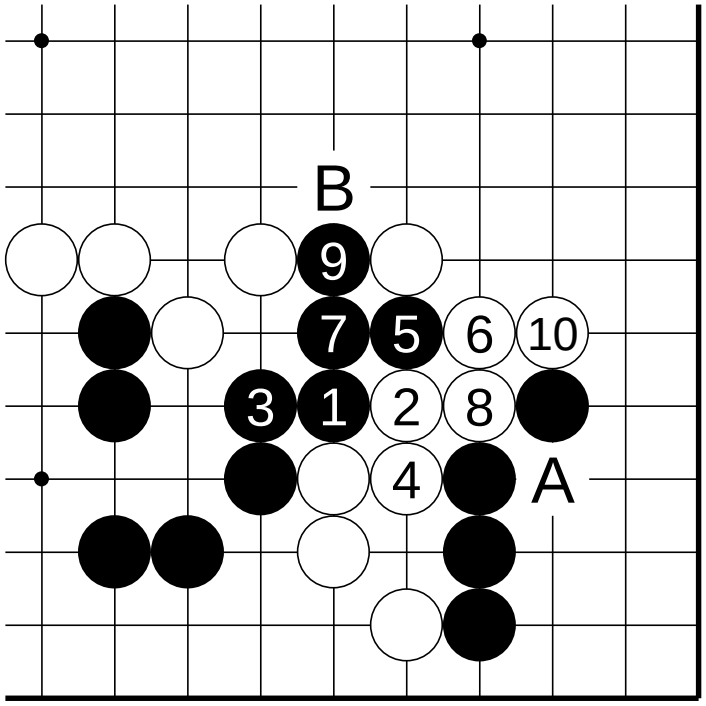


图3

图 3 黑难办

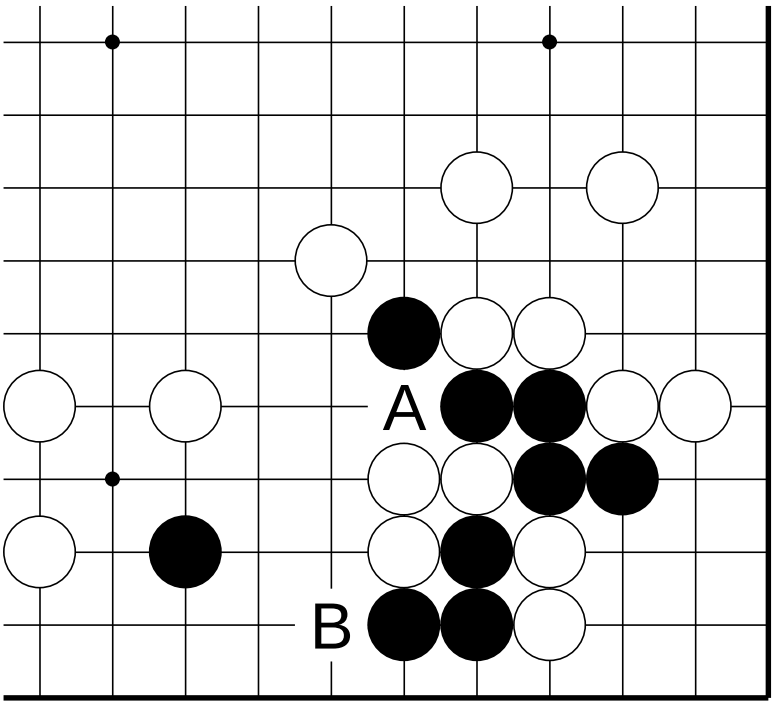
白 2 时，黑 3 粘不好。白 4 以下进行至 8 时，黑 9 冲，白似乎无法阻拦，但白 10 拐后，A 位打杀角与 B 位封挡，白必得其一，黑棋难办。

第 44 型 不能松弛 黑先

基本图

黑棋现在存在 A、B 两个弱点，白应怎样应付？

只要紧紧咬住白棋，不断地攻击就会成功。



基本图

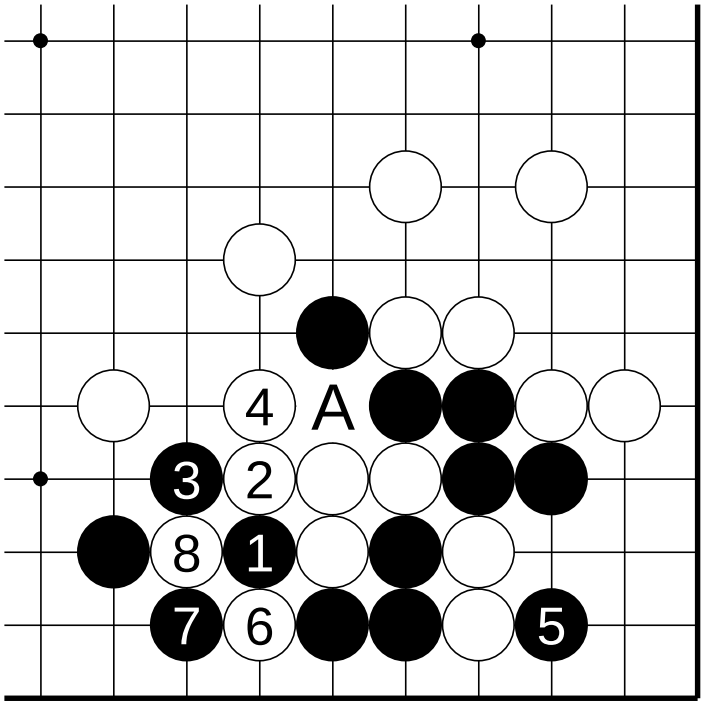


图1

图 1 黑不满

黑如 1 扳，则白 2 曲。黑 3 虎是最强应手，但白 4 平凡地曲即可。接着，黑 5 夹，白 6 打时，黑 7 只好做劫，黑大为不满。

另外，黑 3 若改于 8 位粘，则白就在 A 位断，黑仍不行。

图 2 成功

黑 1 碰是手筋，只此一手。白 2 长时，黑 3、5、7 滚打，使白成为愚形后，再于 9 位补，至此黑全部通连。

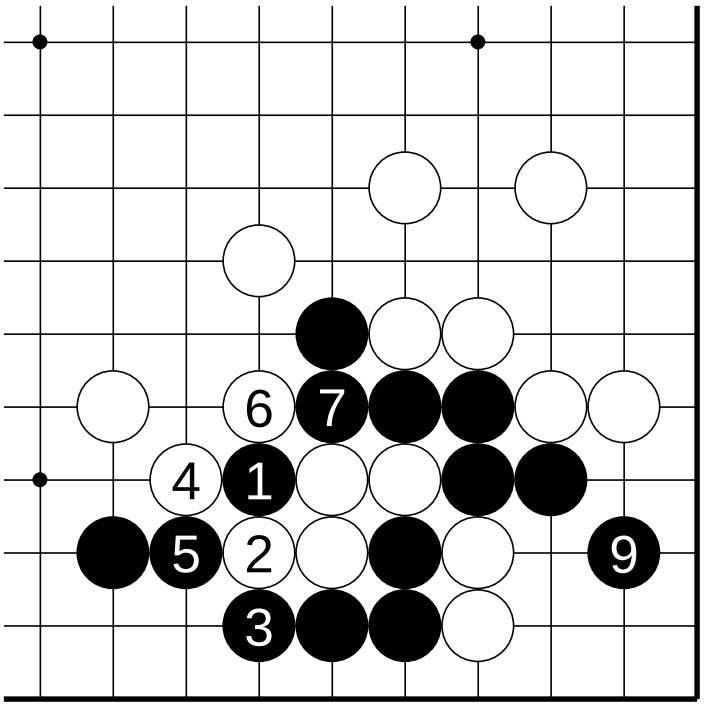


图2

8=1

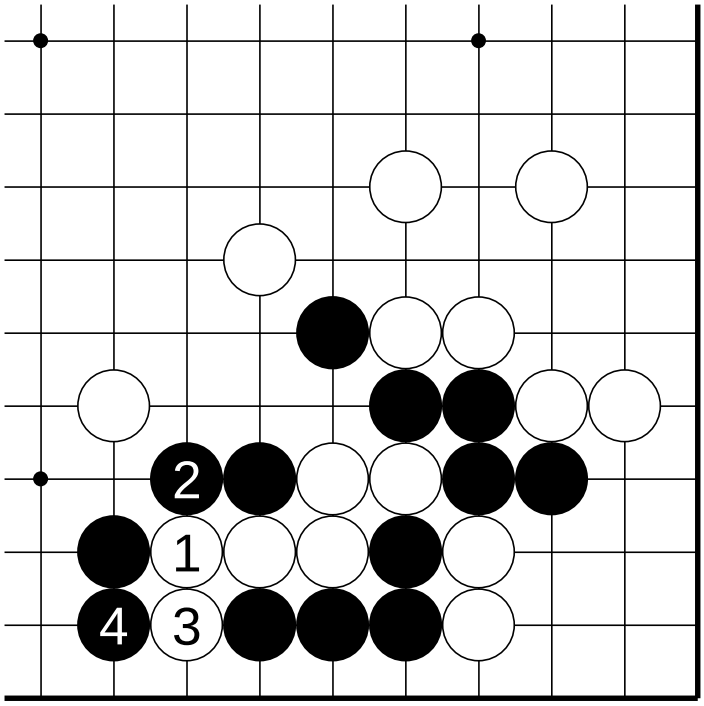


图3

图 3 白被杀

图 2 白 4 若改于本图 1 位长无理。被黑 2、4 封挡后，白棋被杀。

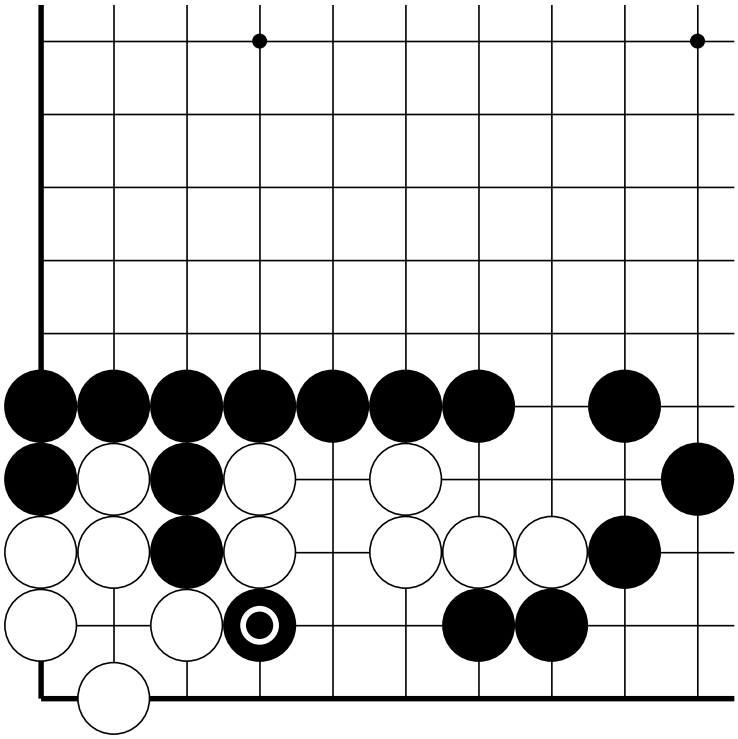
第 45 型 最后的结果 黑先

基本图

利用黑◎一子来施展手段。

问题是：双方都使用最强的应手，最后的结果如何？

简单的考虑，不会成功。



基本图

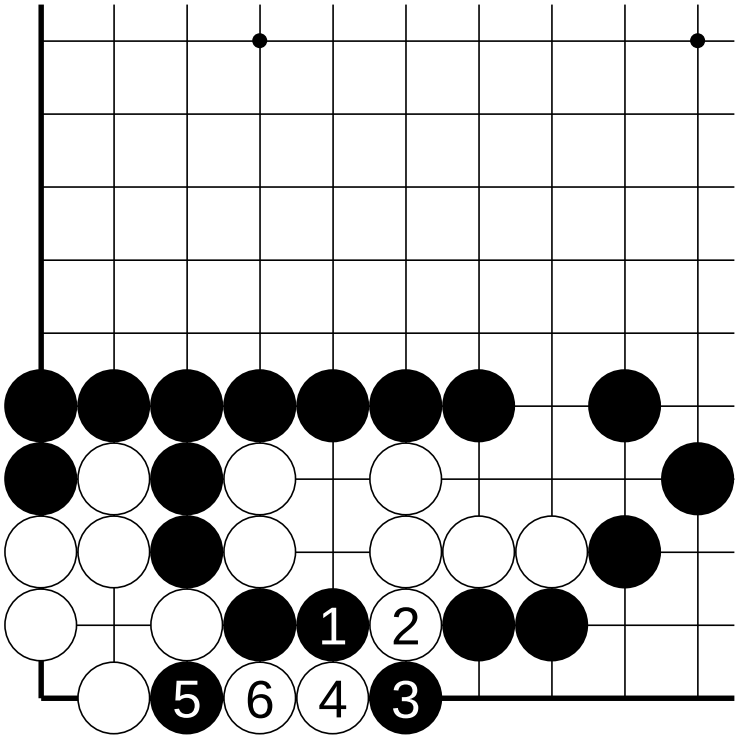


图1

图 1　正解

首先黑棋当然要 1 长。白 2、黑 3 也是必然之着。之后，白 4 扑时，黑 5 扑入是非常重要的一手。此着若改于 6 位提，则白就在 5 位紧气，黑接不归。

图 2　反提二子

接图 1。图 1 白 6 提一子时，黑 7 可反提回二白子，同时仍然叫吃角上白一子，使白不得不应。

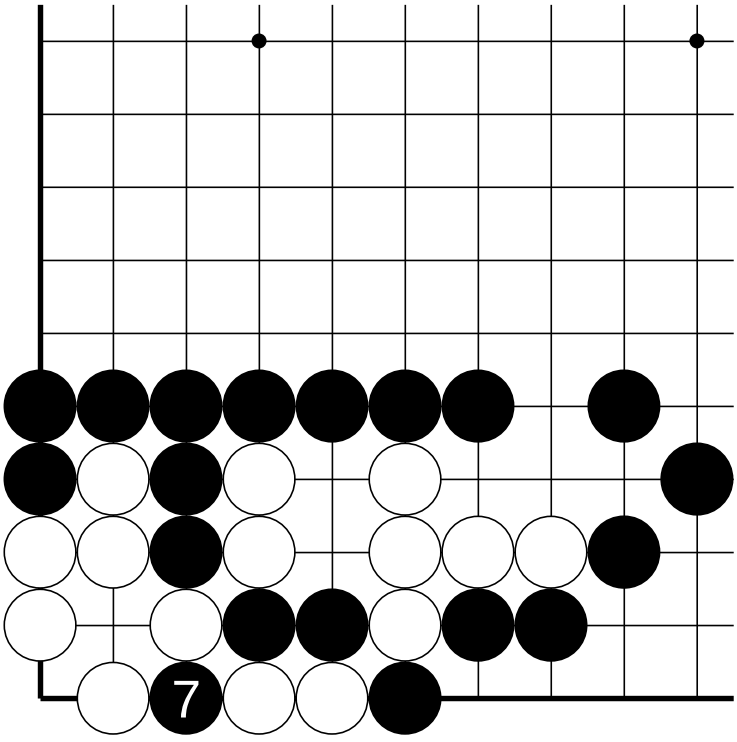


图2

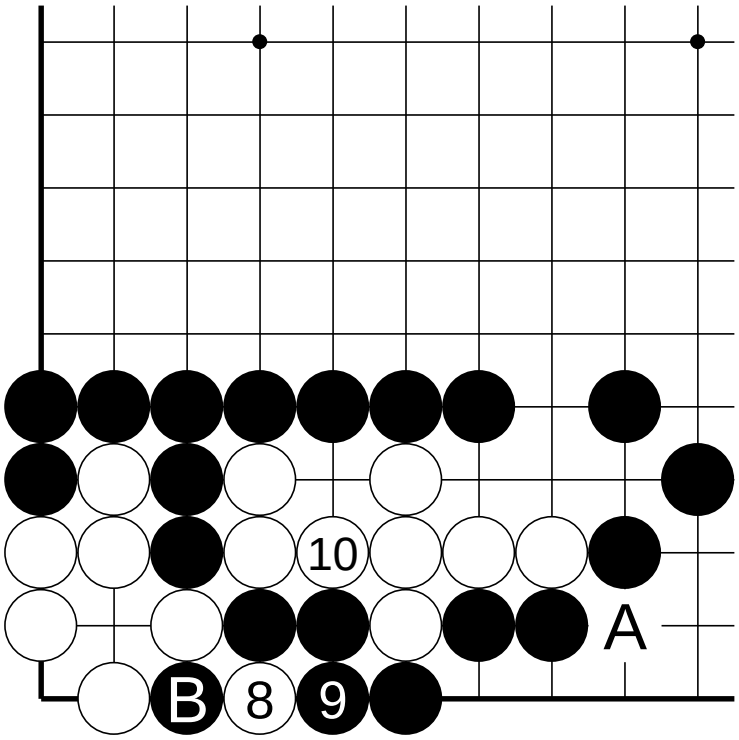


图3

11=B

图 3 劫争

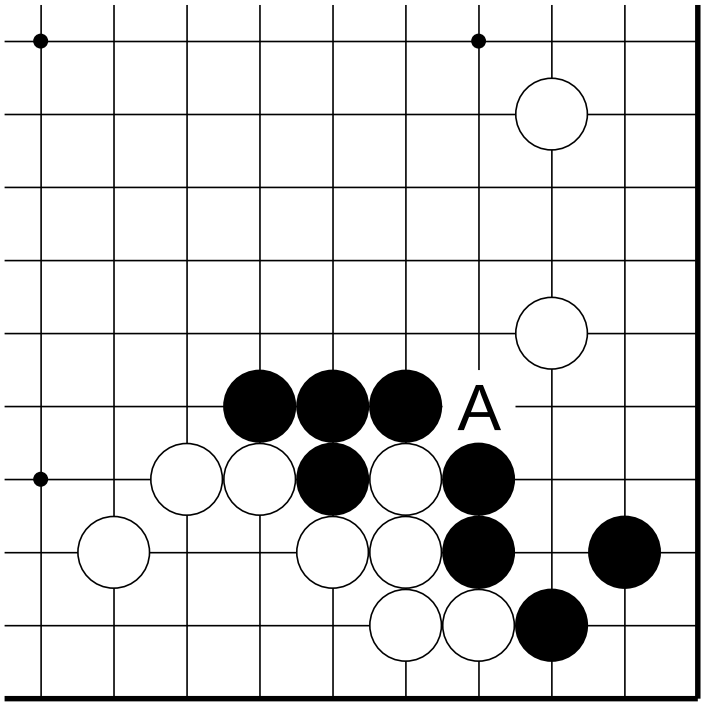
接图 2。白 8 提 B 子后，黑 9 粘，白 10 打（由于黑有 A 位弱点，而不能接回四子）便成为黑先手劫，黑棋可以满意。

第 46 型 补棋 黑先

基本图

A 位有断点，黑当然要补。

补断的方法有多种，要选择生动有利的补棋手段。黑应怎样进行？请考虑。



基本图

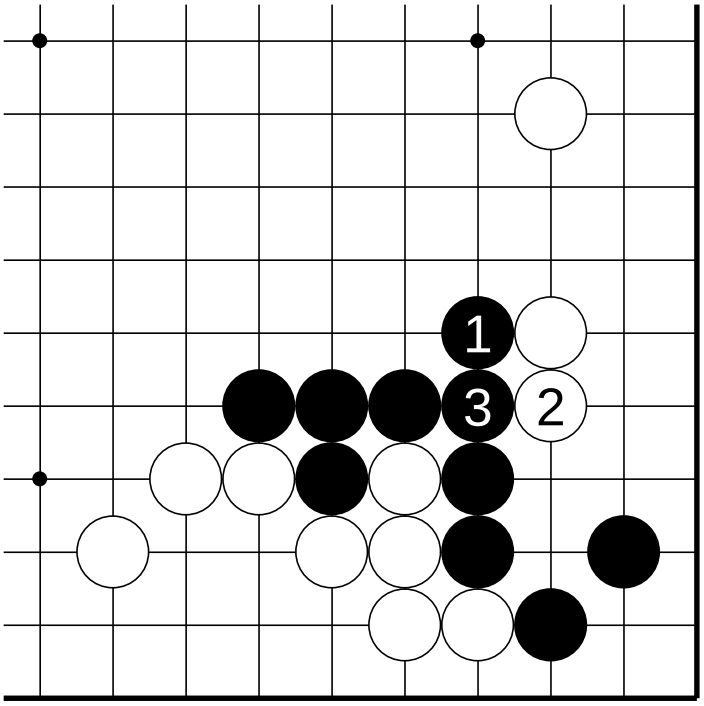


图1

图 1 不满

黑 1 若若从上边虎防断，则白 2 长是先手利，黑棋不能满意。

又，黑 1 若走 2 位尖顶，则白就走 1 位仍是先手，黑棋也不好。

图 2 手筋

黑 1 透点试白应手，是生动的手筋。白如 2 长，则黑 3 尖顶补断。之后黑有 A 位拉回一子而获大利的手段，黑棋当然可以满意。

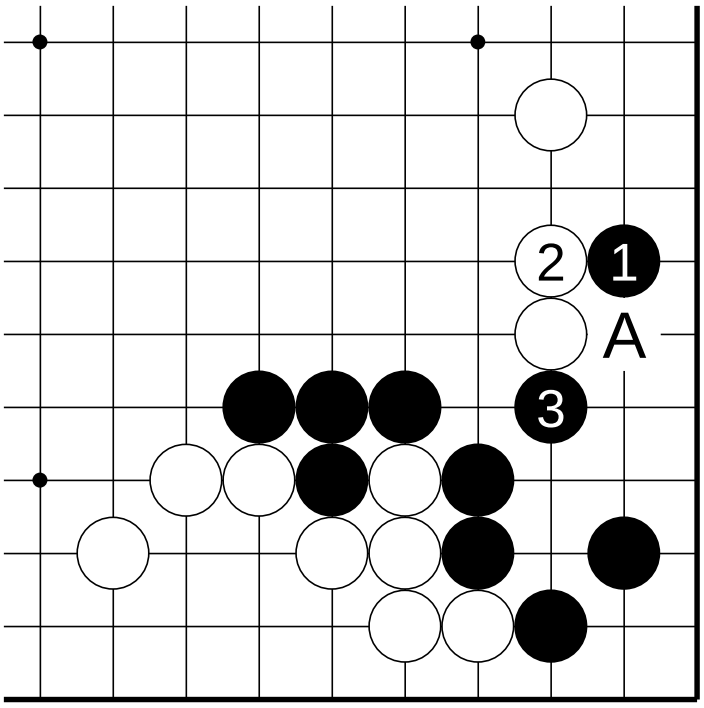


图2

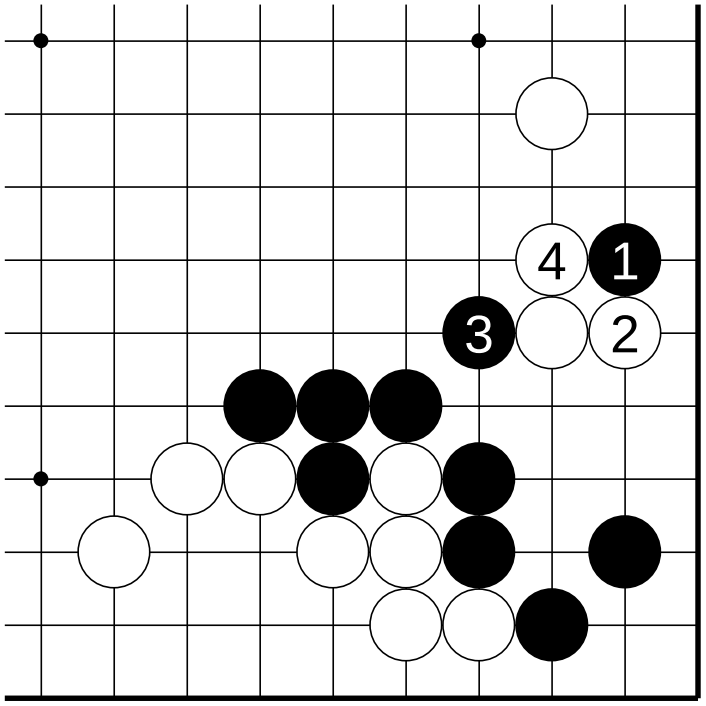


图3

图 3 先手补断

黑 1 点时，白 2 若挡，则黑 3 虎补断即成为先手。这是黑 1 的绝大效果。

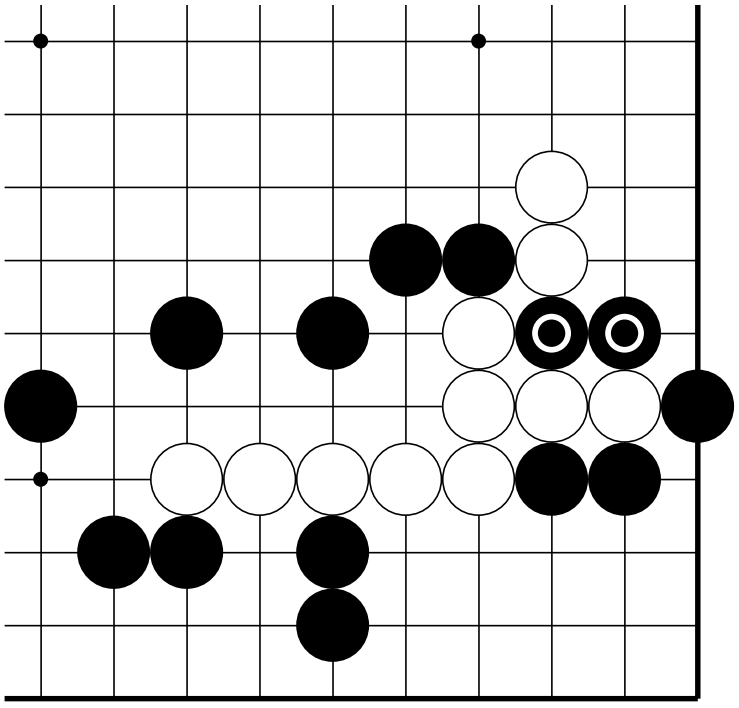
第 47 型 保全 黑先

基本图

黑棋要想吃掉被包围的白九子，◎二子必须保全。

角上的范围虽小，但变化复杂，若不细算，就会失败。

角上黑有巧妙做活的手筋，应怎样进行？请考虑。



基本图

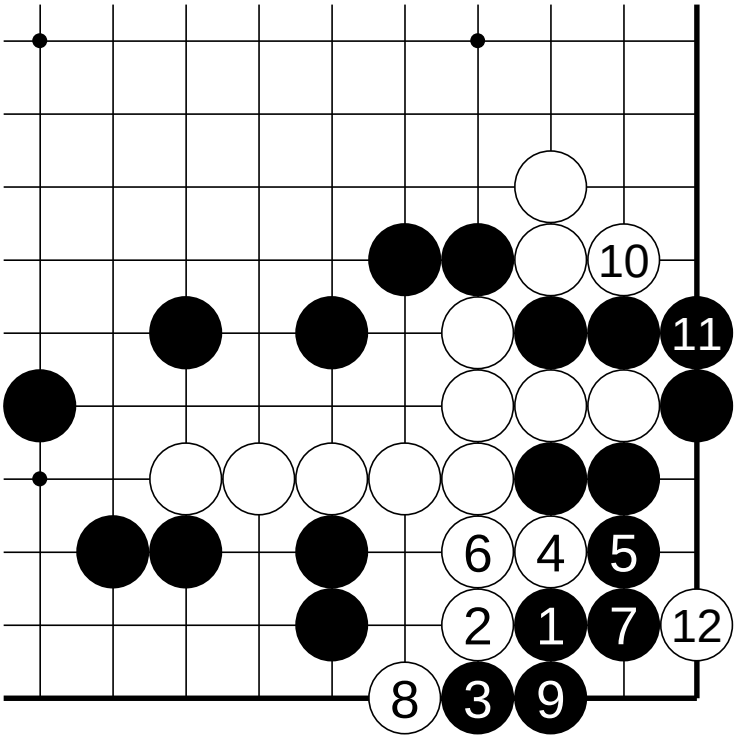


图1

图 1 失败

黑若 1 跳，则白 2 挡。黑 3 扳看似巧妙，其实仍不成立。白 4 以下进行至黑 11 时，角上白有 12 靠的好手筋，黑无法净活，而失败。

图 2 仍不成功

黑 1 曲是唯一正确的下法。但白 2 跳时，黑 3、5 冲断过于草率。白 6 黑 7 后，白 8 夹是局部手筋，黑 9 若打，则白 10 以下至 14，黑数子被杀。

另外，黑 9 若改于 12 位粘，则白就在 A 位打，即成大劫，与黑棋不利。

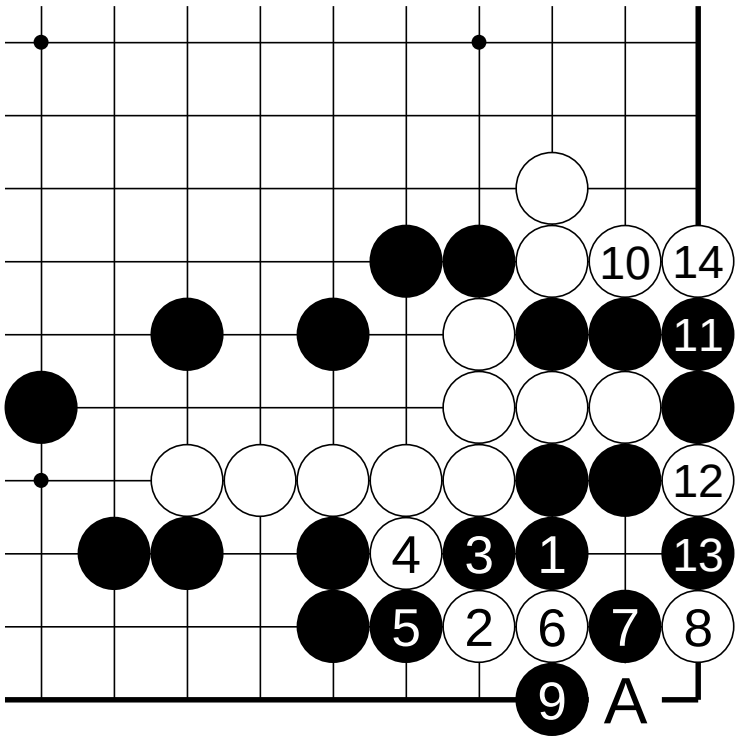
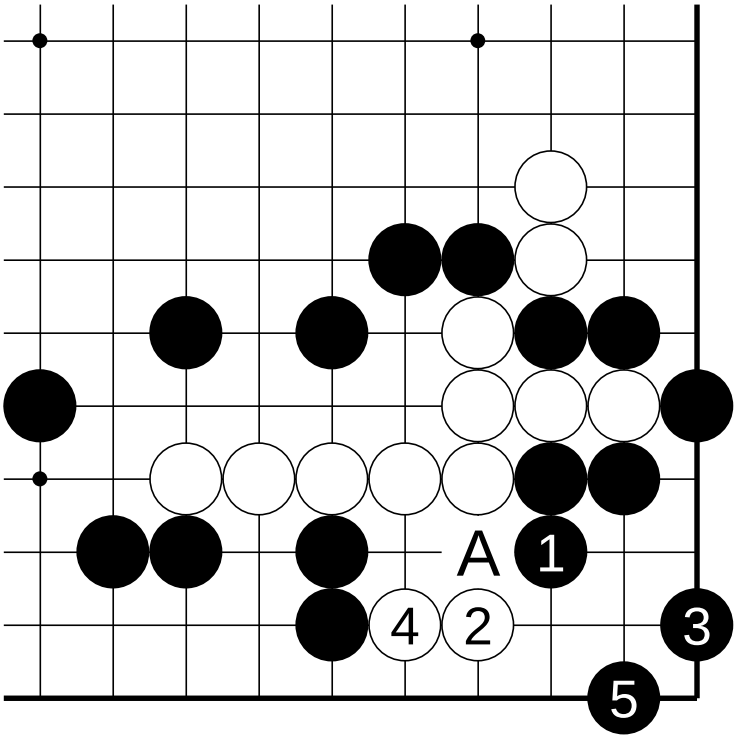


图2



图

图 3 黑活白死

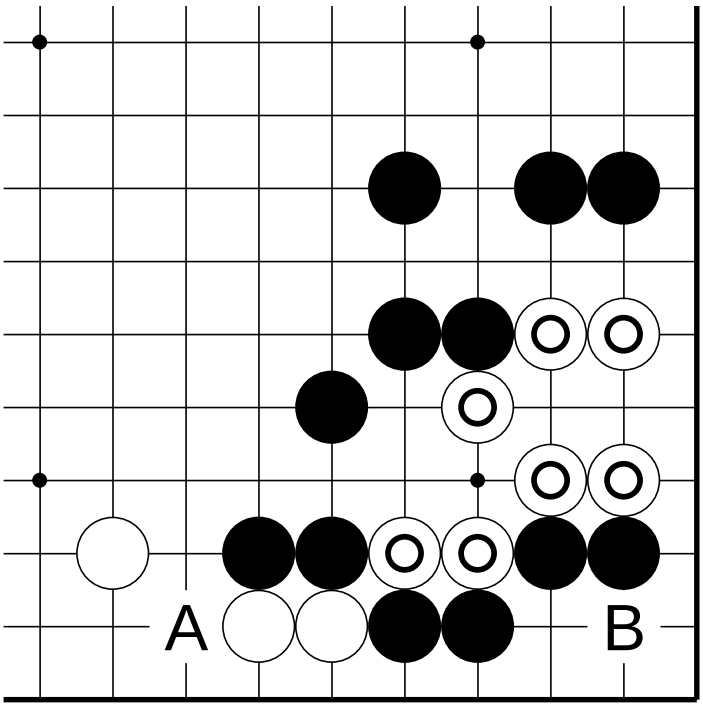
白 2 跳时，黑 3 是要点，以下至黑 5，角上黑活白死。又，白 4 若走 5 位，黑即于 A 位冲断，白仍不行。

第 48 型 关键之着 白先

基本图

请发现救出白◎七子的手段。

白如 A 拉回二子，黑走 B 位即可做活。因此如何攻击角上黑棋是关键。



基本图

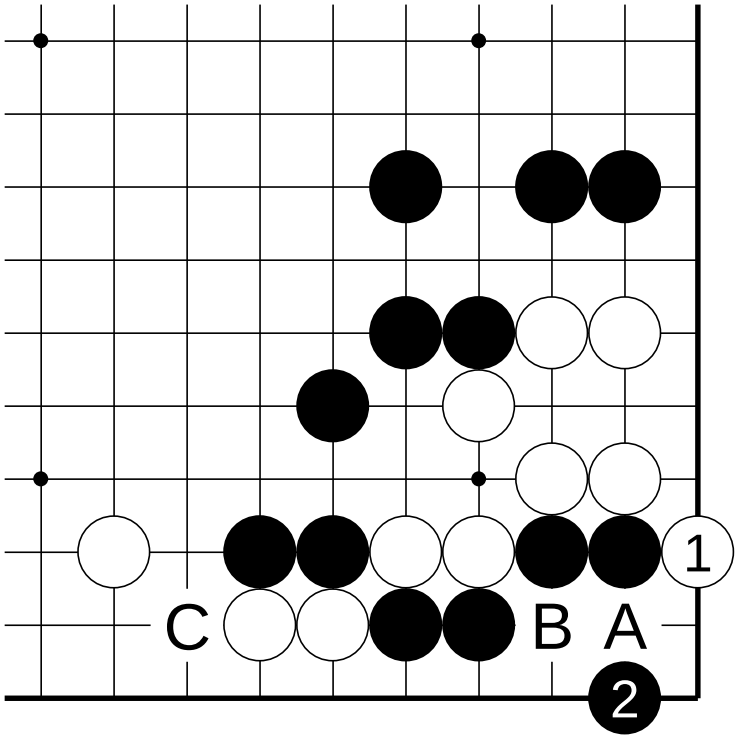


图1

图 1 失败

白若 1 扳，则黑 2 跳下，白即没有手段。

另外，白 1 若走 A 位夹，则经黑 B、白 1、黑 C 后，白二子被杀。

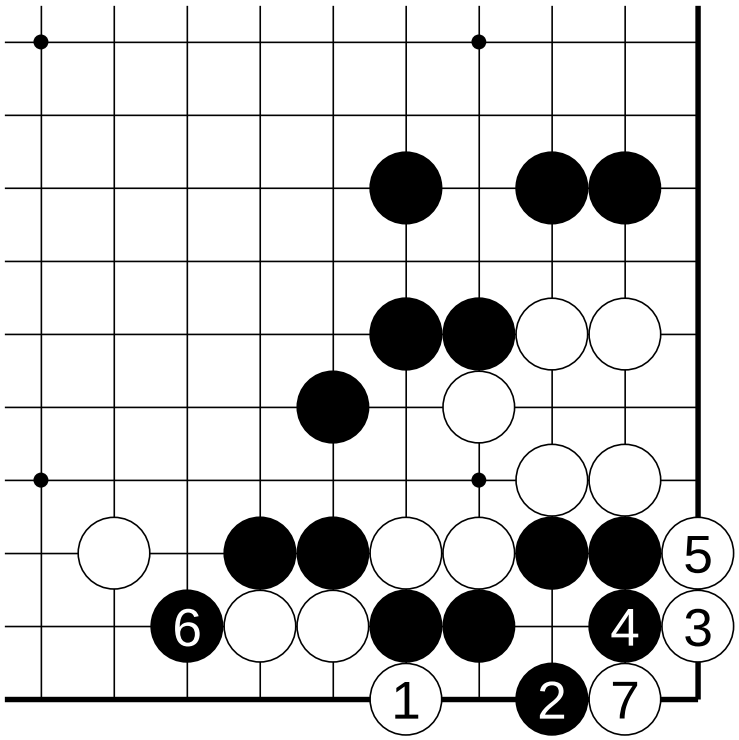


图2

图 2 成功

白 1 从这边扳，是正确的下法。黑 2 虎时，白 3 点是此时的好手。以下进行至 7 成劫，白棋成功。

另外，黑 4 若走 5 位，则白就在 4 位长，黑棋被杀。

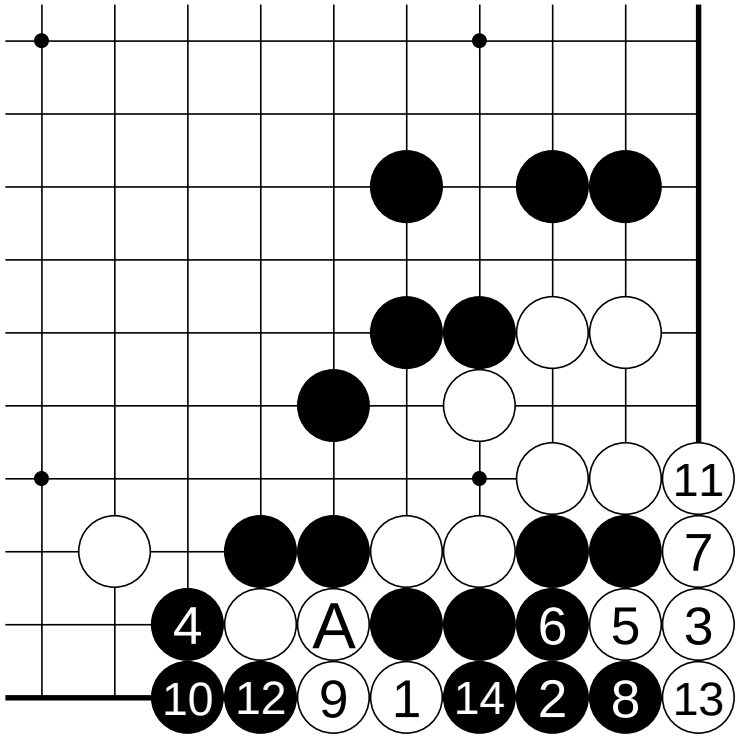


图3

⑮=A

图 3 倒脱靴

白 3 点时，黑 4 如扳，则白 5 冲、7 过。黑 8 拐意图杀白时，白 9 粘是好手。以下进行至白 15，形成“倒脱靴”黑反而被杀。

第 49 型 连续追击

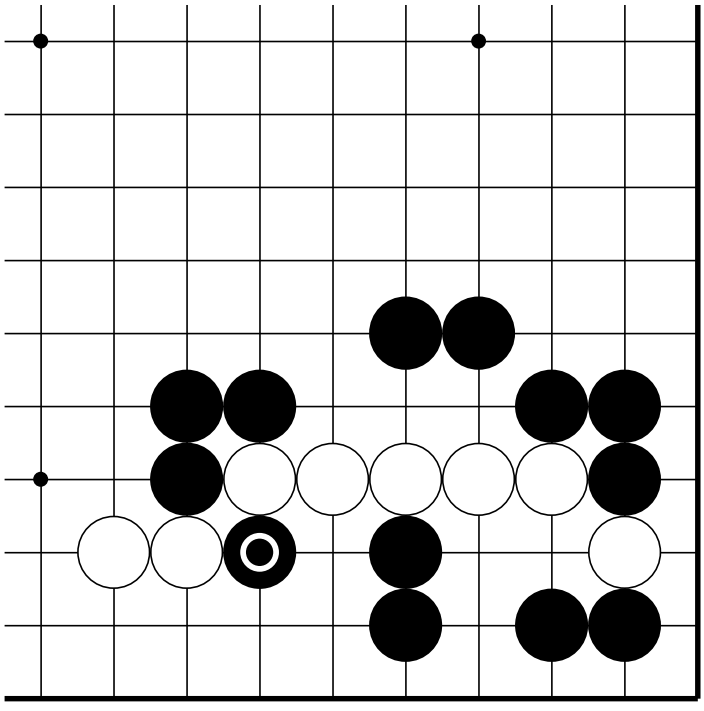
白先

基本图

黑◎一子把白切断。

想什么办法才能救出白六子？

找到黑棋的弱点，巧妙地进行攻击，就会成功。



基本图

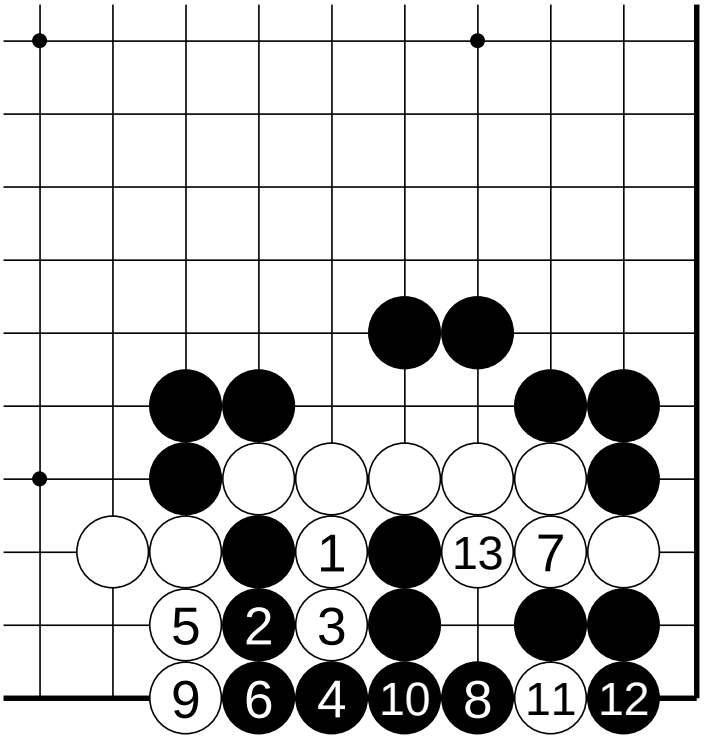


图1

图 1 正确的下法

首先，白 1、3 冲应从这里下手。以下进行至 7 时，黑 8 尖是顽强的抵抗手段。对此，白 9 打于黑 10 交换后，再于 11 位扑入是妙手，黑无法应付。

图 2 黑仍被杀

图 1 中黑 8 若改于本图 1 位渡，则白 2 挖，以下进行至白 8 止，黑同样无法连回残子。

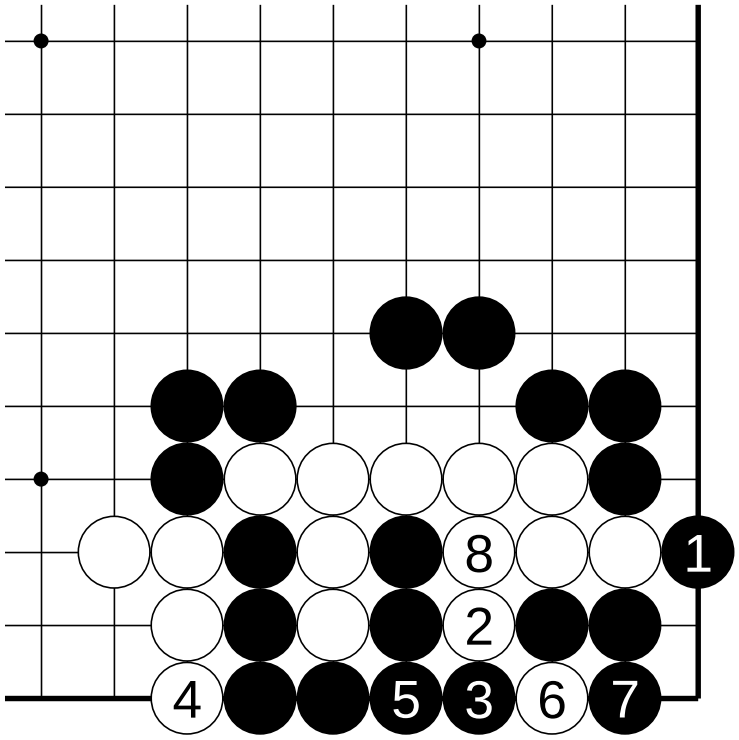


图2

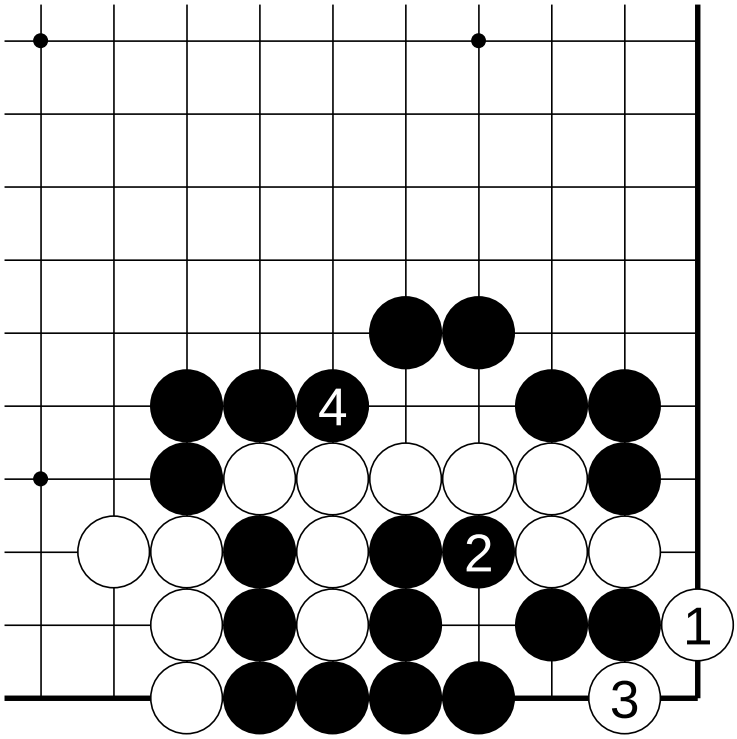


图3

图 3 有眼杀无眼

图 1 的白 11 改于本图 1 位扳是错着，则黑 2 先成一眼，白 3 破眼时，黑 4 紧气，角上成有眼杀无眼，白棋不行。

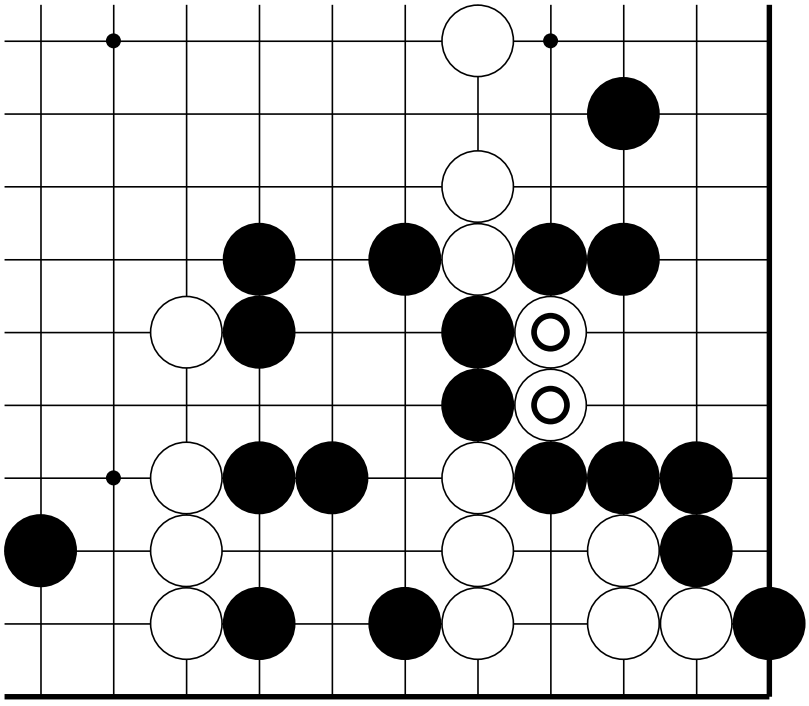
第 50 型 逃出 白先

基本图

角上白六子被围，想什么办法可以脱险？

利用被断的白◎二子施展手段，就可以逃出角上白子。

第一着是妙手。



基本图

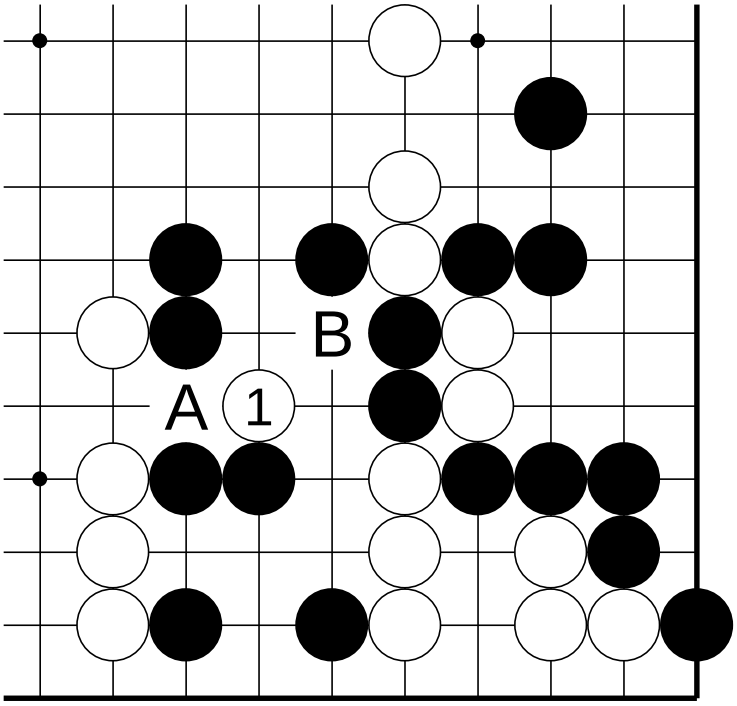


图1

图 1 妙手

白 1 碰是妙手，只此一着。之后，黑若 A 接，则白 B 打，吃掉黑二子；黑若 B 粘，白就走 A，下边黑四子被杀。黑怎样下都不好。

图 2 对杀黑负

白 1 碰时，黑如 2 横，则白 3、5 分断黑棋。以后双方对杀黑负。

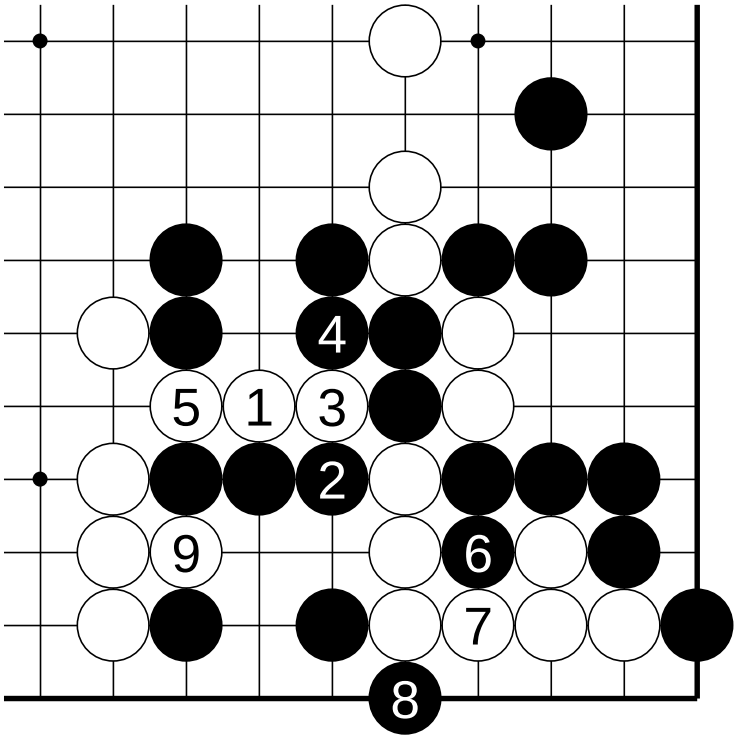
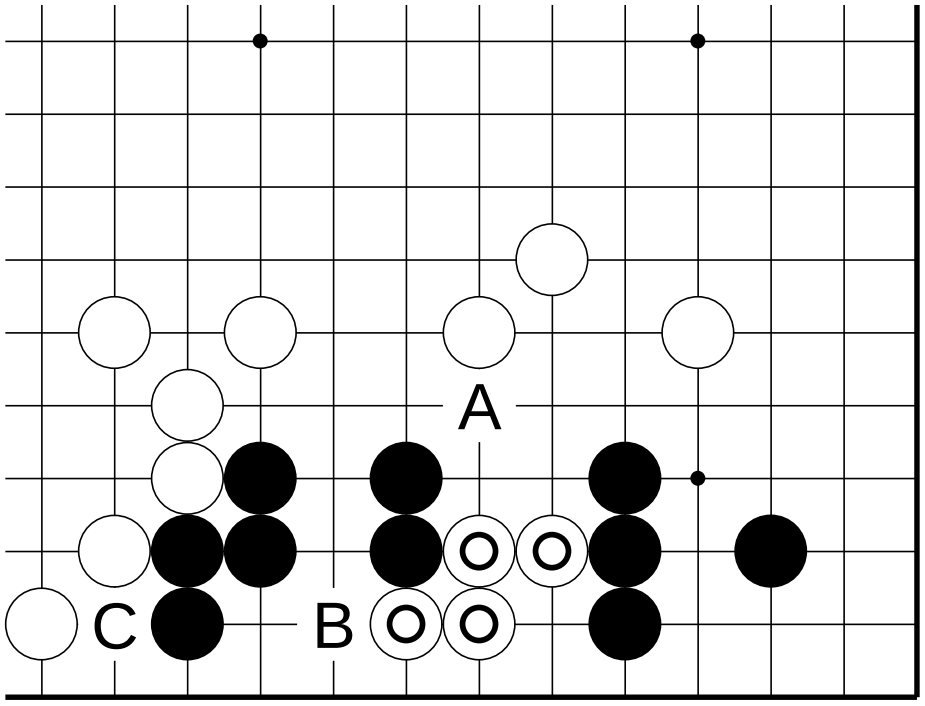


图2



基本图

第 51 型

怎么下 白先

基本图

下边白◎四子将被分断，但如果 A 位连接，则黑 B 挡即可做活（因为黑 C 是先手）；如走 B 位，黑 A 分断后对杀白不利。那么，白怎么下好呢？

对此，白有妙手，可以一举两得。

图 1 手筋

白 1 挖入是此时绝妙的手筋。黑 2 如粘，则白 3 连回，黑即无法做活。

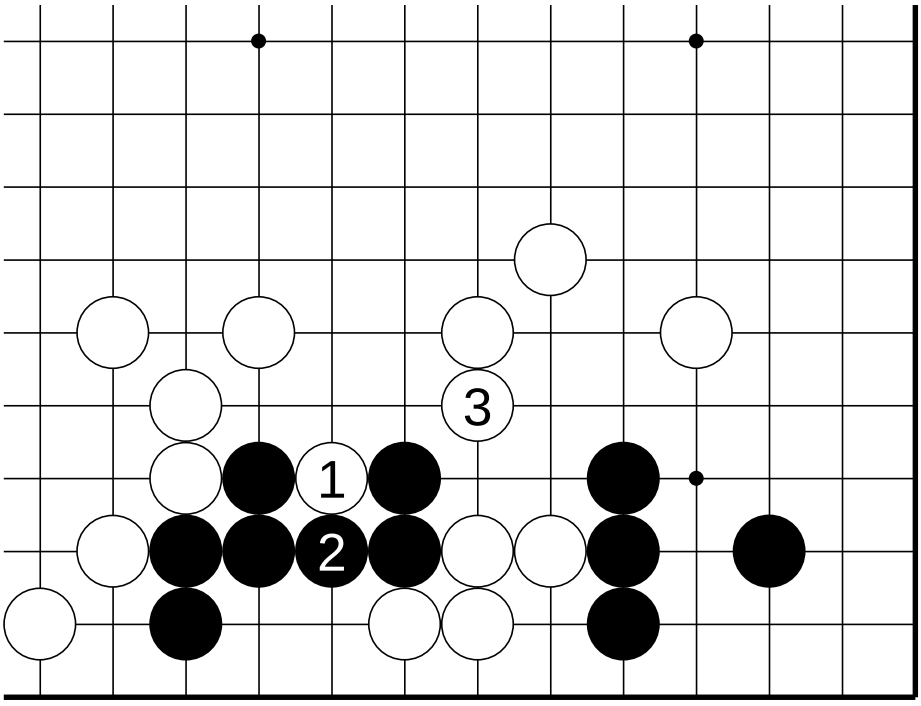


图1

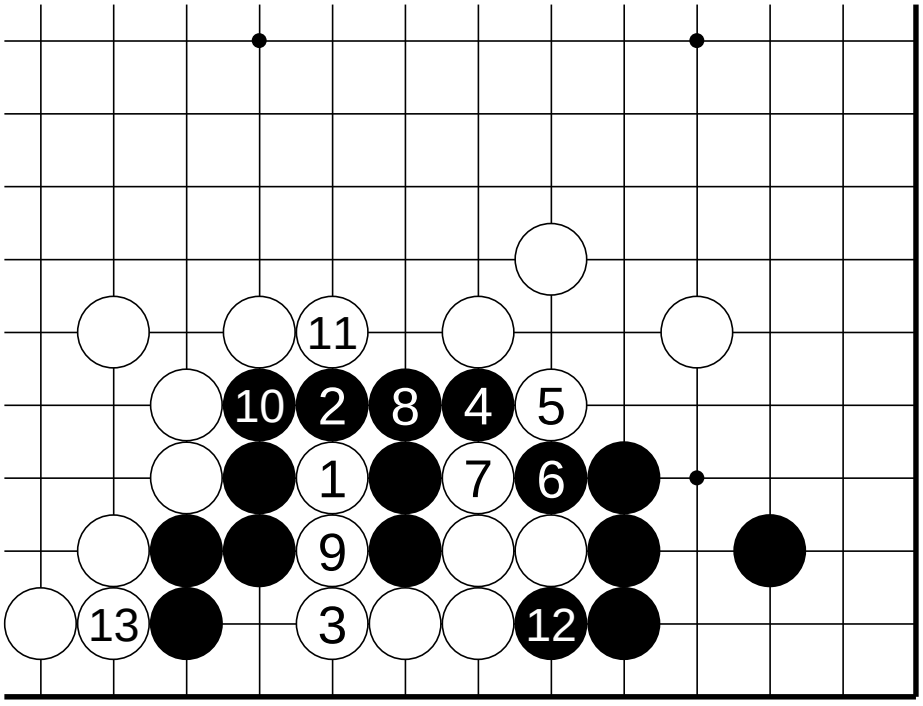


图2

图 2 黑被杀

白 1 挖时，黑 2 如吃白一子，则白 3 长。黑如 4 分断白棋，则白 5 以下进行至 13 止，黑差一气被杀。

另外，黑 4 如在 9 位提一子，白就于 4 位连回，黑无法成活。

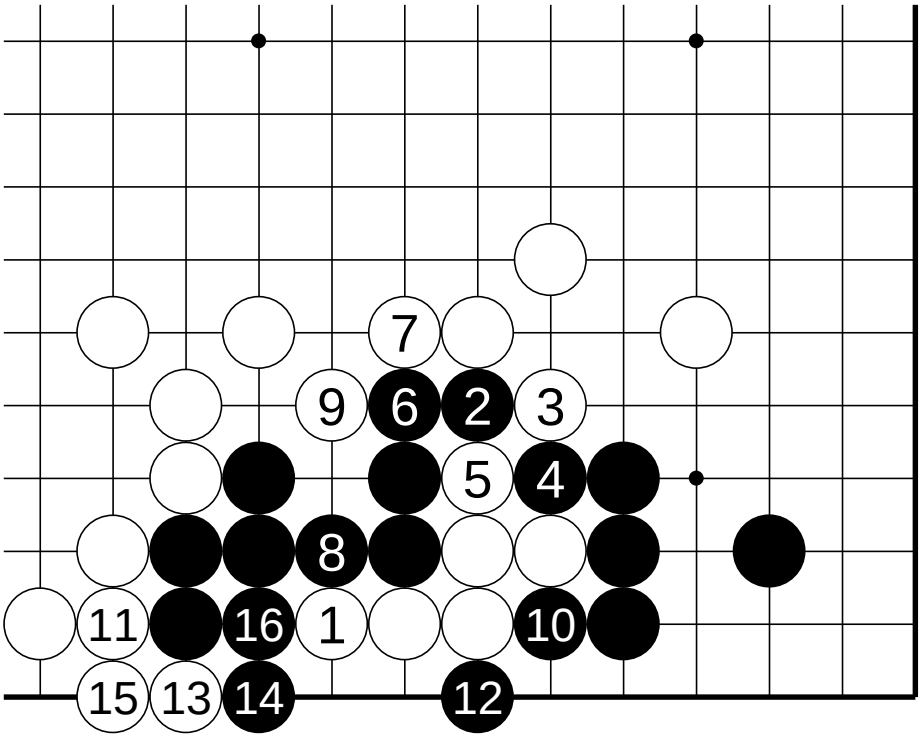
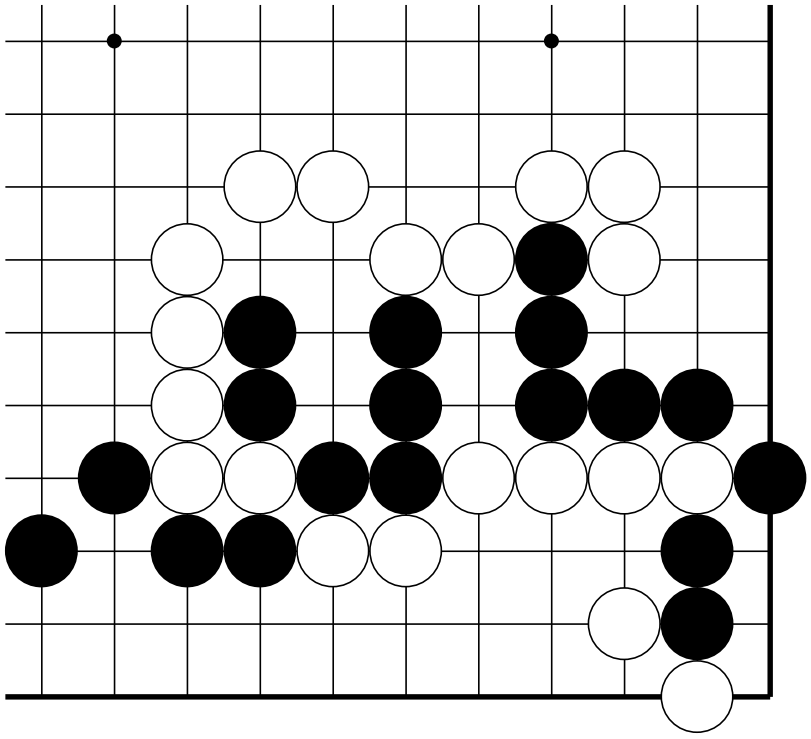


图3

图 3 单长

白 1 若单长，则黑 2 尖，白 3、5 分断后，双方对杀黑胜，白棋失败。



基本图

第 52 型 眼位不全 黑先

基本图

黑的大棋眼位不全。

只有把希望寄托在下边白棋的攻击上。利用白的缺陷，以求联络。

第一着是妙手。

图 1 失败

黑如 1、3 平凡地扳粘，则白 4 粘、6 立扩大眼位。黑 7、9 破眼时，白 10 长入，结果白成大眼气长，黑棋被杀。

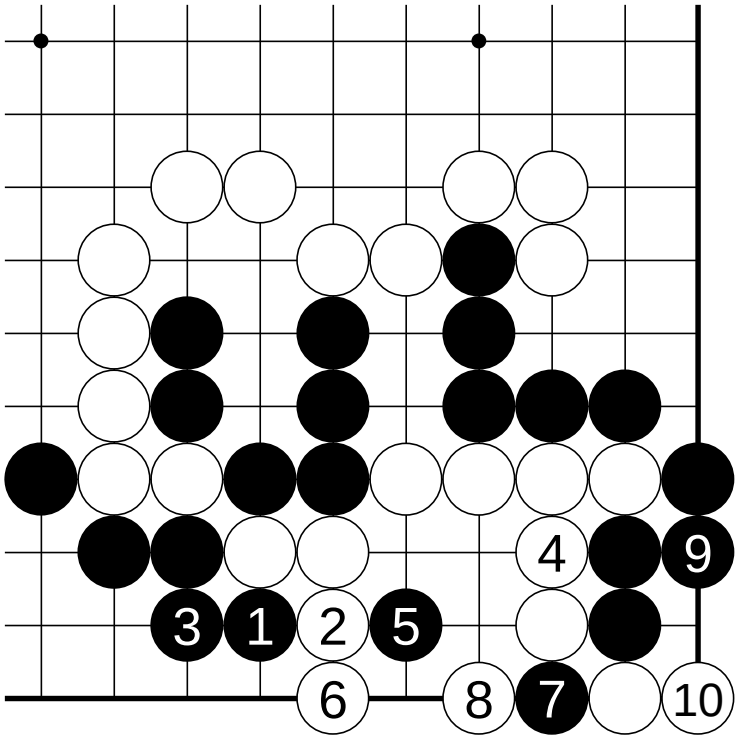


图1

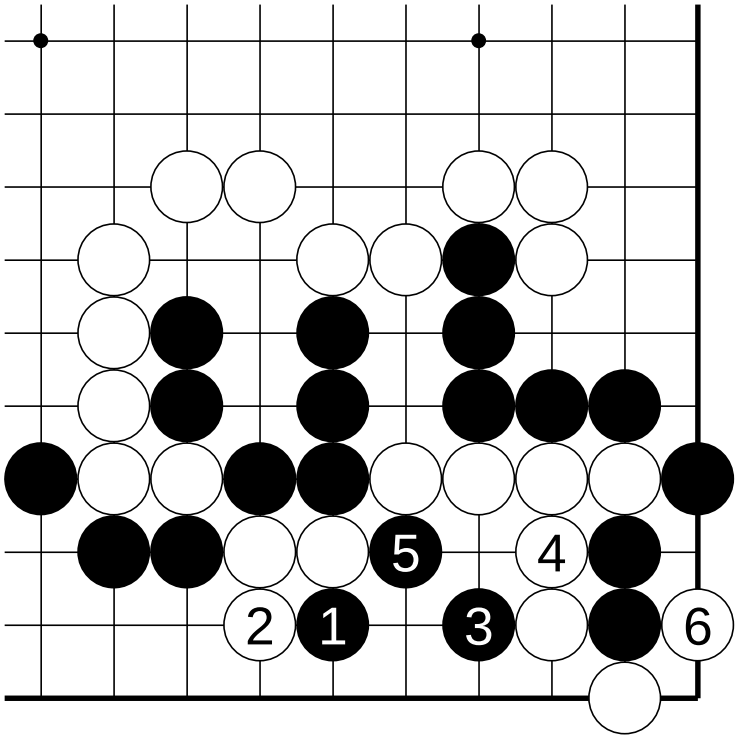


图2

图 2 成功

黑 1 靠是此时绝妙的手筋。白如 2 挡，则黑 3 夹，白 4 粘时，黑 5 断取三子。白棋还需在 6 位吃二子活棋。黑棋大成功。

图 3 对杀白不利

黑 1 靠时，白若 2 扳，则黑 3 先手退回后，再于 5 位冲，以后对杀白棋明显不利。

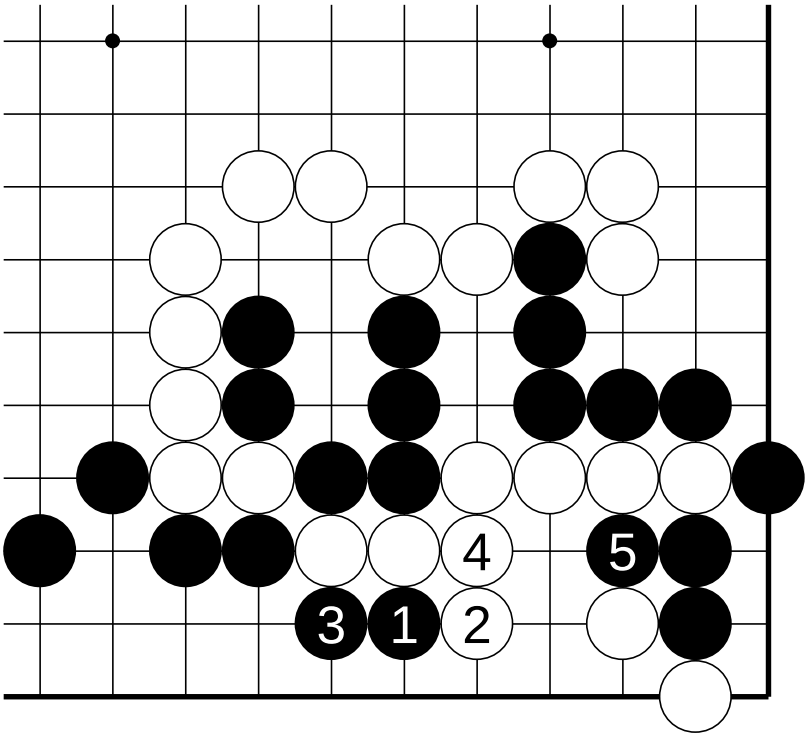
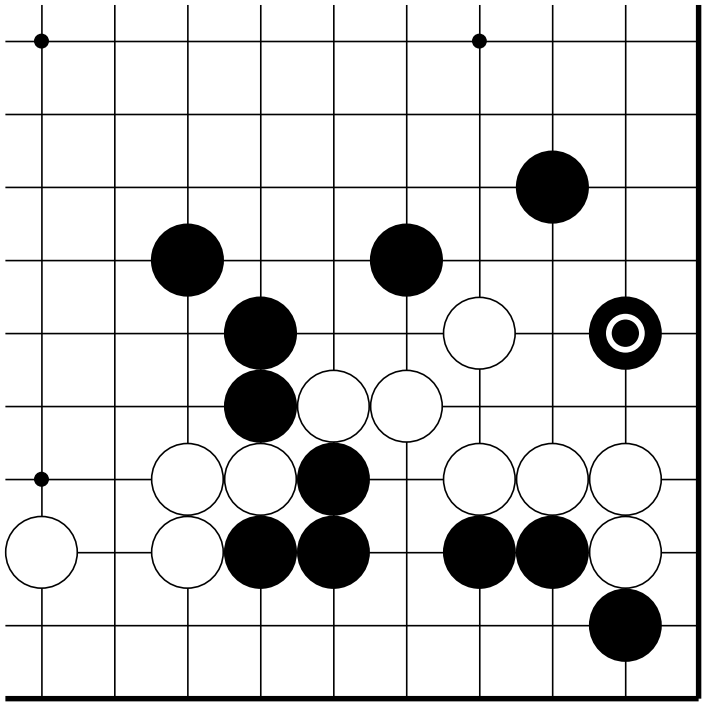


图3



基本图

第 53 型 有力的攻击 白先

基本图

黑以◎一子飞攻，白应如何？

白棋当然无法做两只眼，因此对角上黑棋进行有力的攻击是关键。

第一着最重要。

图 1 失败

白如 1 扳，则黑 2 立，白 3 立时，黑 4 尖是好手。以下进行至 8，黑活白死。

白棋关键是没有看到黑棋形的要害在哪里。

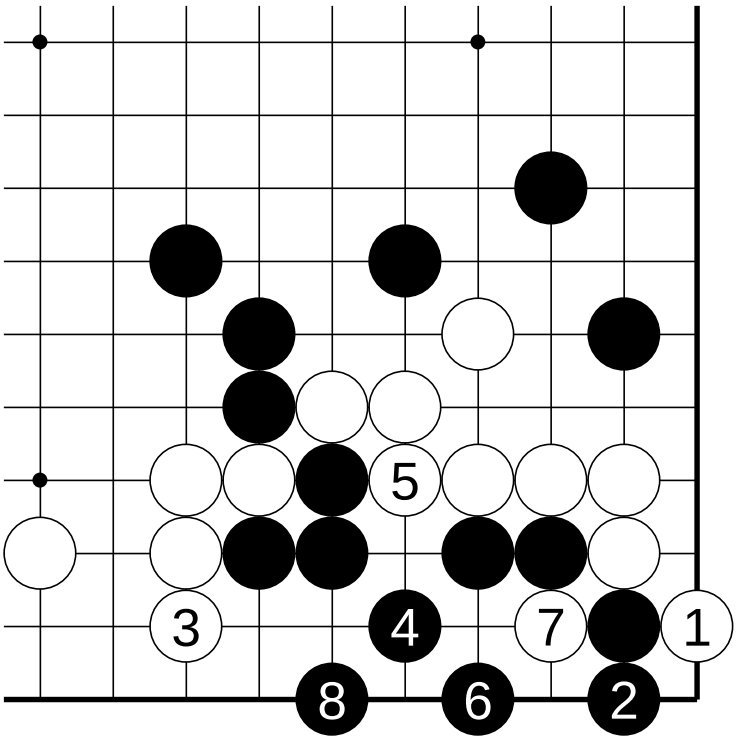


图1

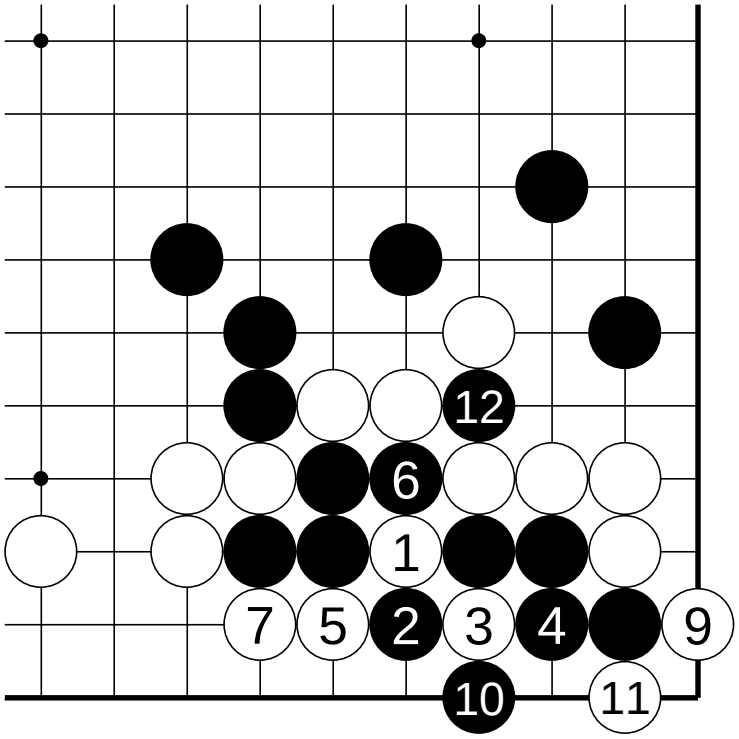


图2

8=1

图 2 似是而非

白 1 挖、3 断打是常用的手筋，但在此时却不成立。以下进行到黑 12，对杀白负。

图 3 唯一的手筋

白 1 托是此时唯一的手筋。黑 2 拦挡时，白 3 夹是相关联的好手，以下进行至 9，黑全部被杀。

又，黑 4 若在 5 位粘，则白就在 4 位挖，黑仍不行。

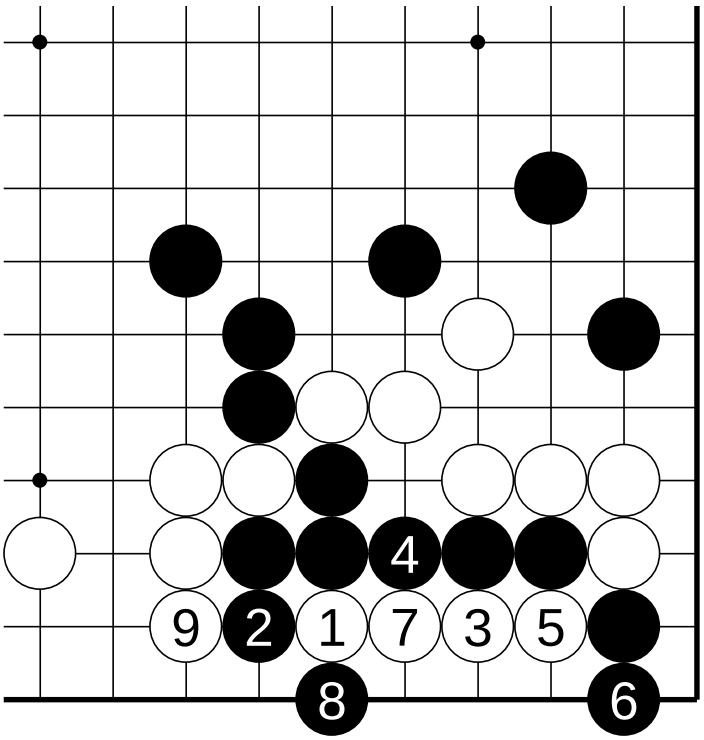
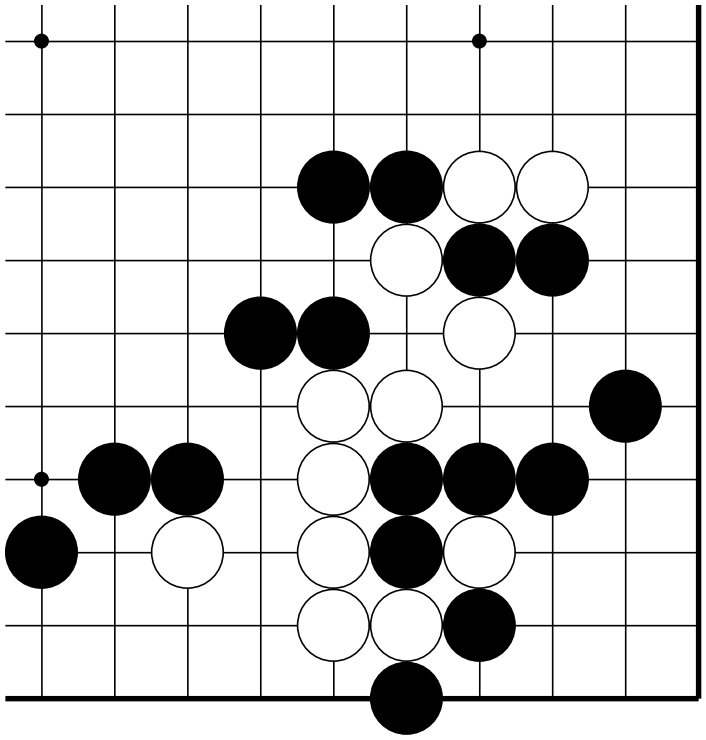


图3



基本图

第 54 型 精妙 白先

基本图

因白不安定，首先要冲击黑的弱点。

要用精妙的手段进行，才会收到满意的结果。

图 1 没有棋

白 1、3 冲打是俗手。黑 4 以下进行至 10，根本没有棋。

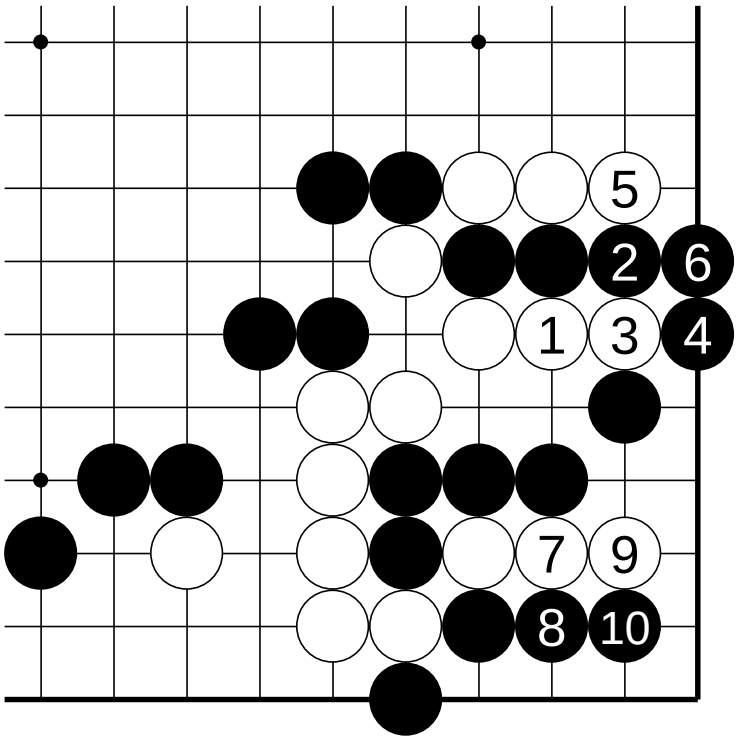


图1

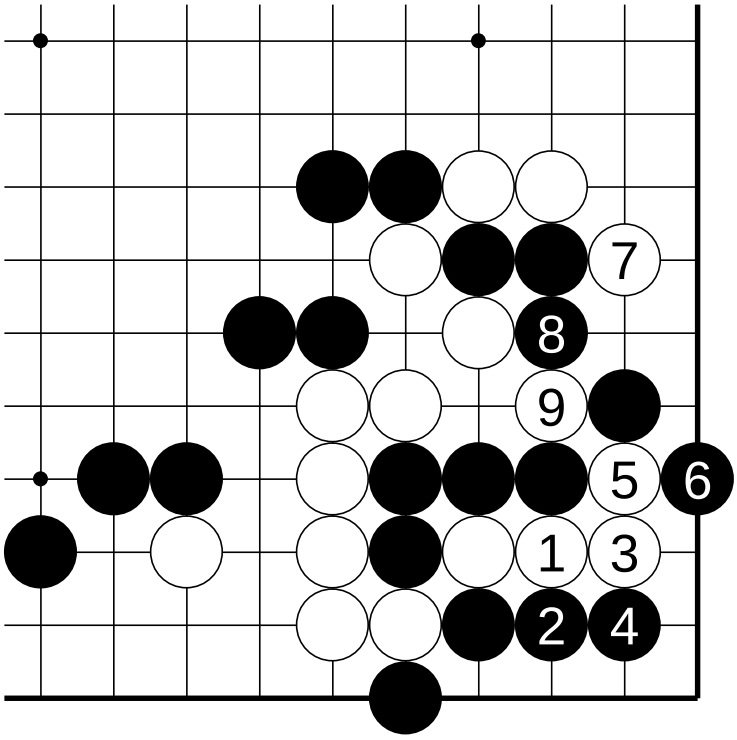


图2

图 2 大成功

白 1、3 长是正确的下法。黑 4 挡时，白 5 挤是绝妙的手筋。黑 6 如打，则白 7 打、9 扑，黑三子被吃，白大获成功。

图 3 黑无法两全

图 2 黑 6 如改于本图 1 位粘，则 2、4 顺势冲下，黑亦无法两全。

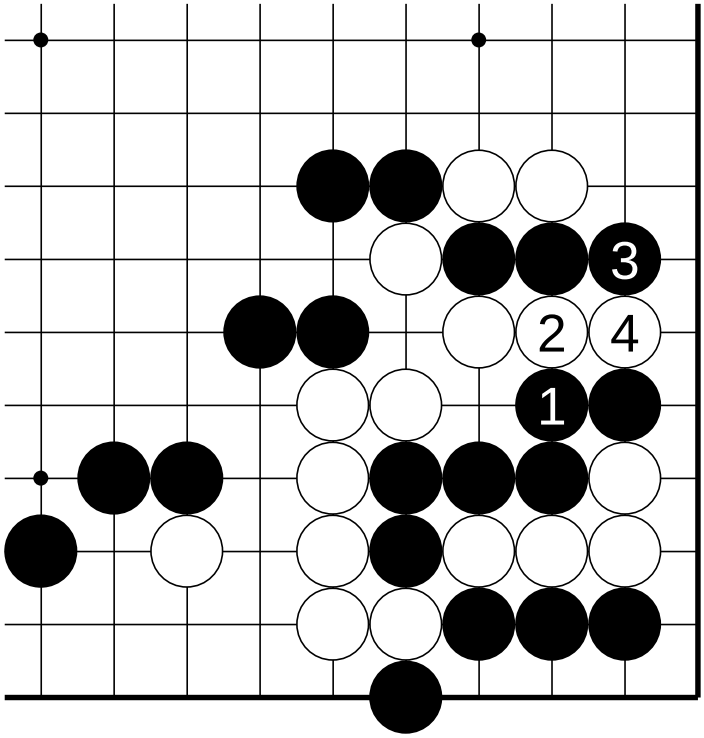
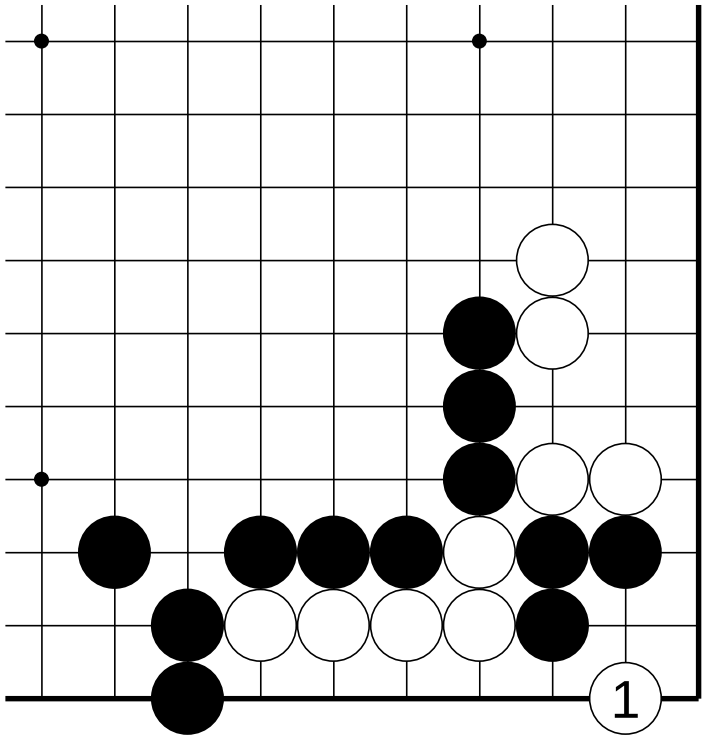


图3



基本图

第 55 型　攻杀的要领　黑先

基本图

角上黑三子只有三气。现在白 1 点，黑怎样下最好？

这个形，黑有长气的妙手，可以吃掉下边白棋。

图 1　正解

黑 1 冲、3 断是长气的要着。之后，黑 5 尖，妙手！白 6 时，黑 7 扑重要，至 9，白差一气被杀。黑棋成功。

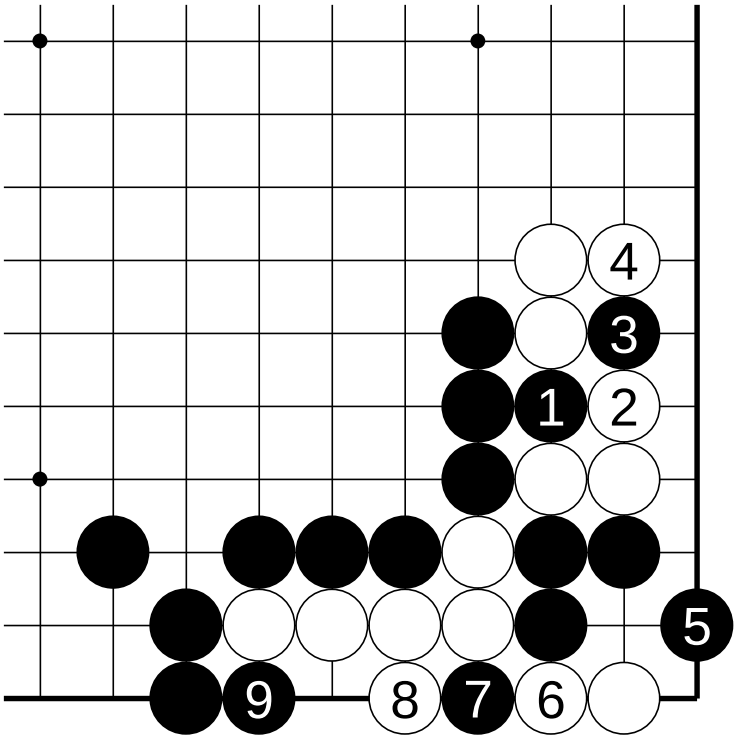


图1

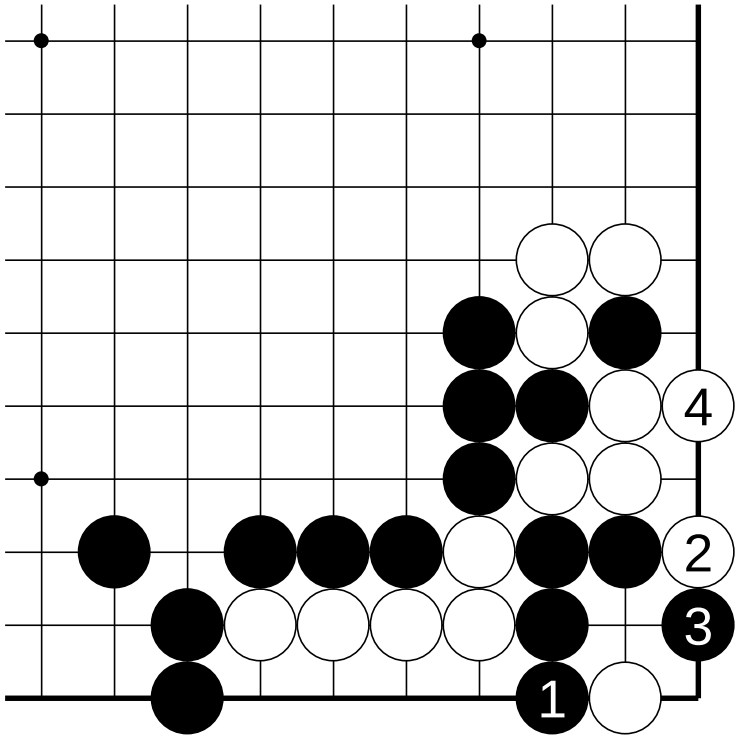


图2

图 2 劫

图 1 黑 5 于本图 1 位挡是草率之着，由于白有 2、4 做劫的顽强手段，黑不能满意。

图 3 失败

黑 1 挡，无策。白 2 紧气，以下进行至 6，黑棋反而被杀。以后黑虽有 A 位冲下的手段，但由于角地损失太大，黑棋不好。

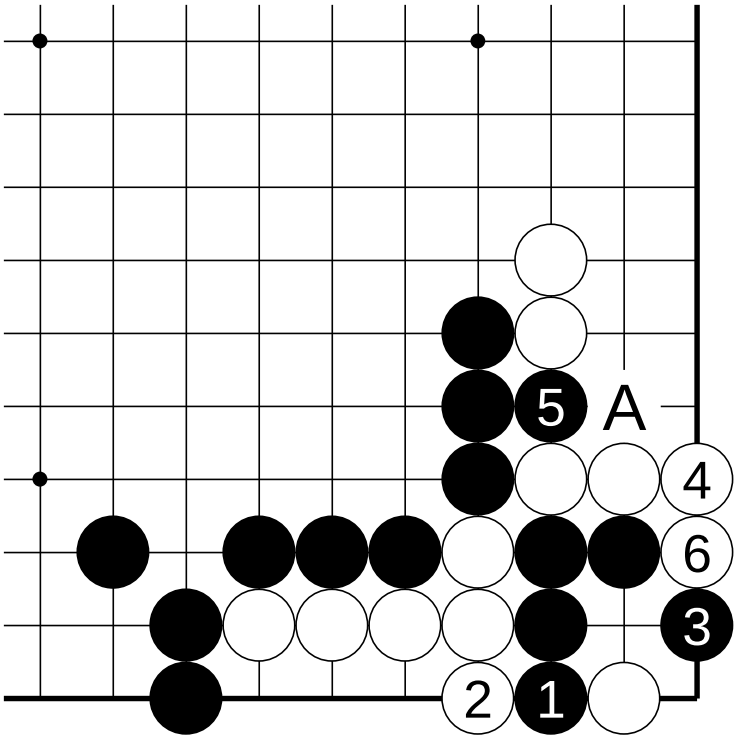
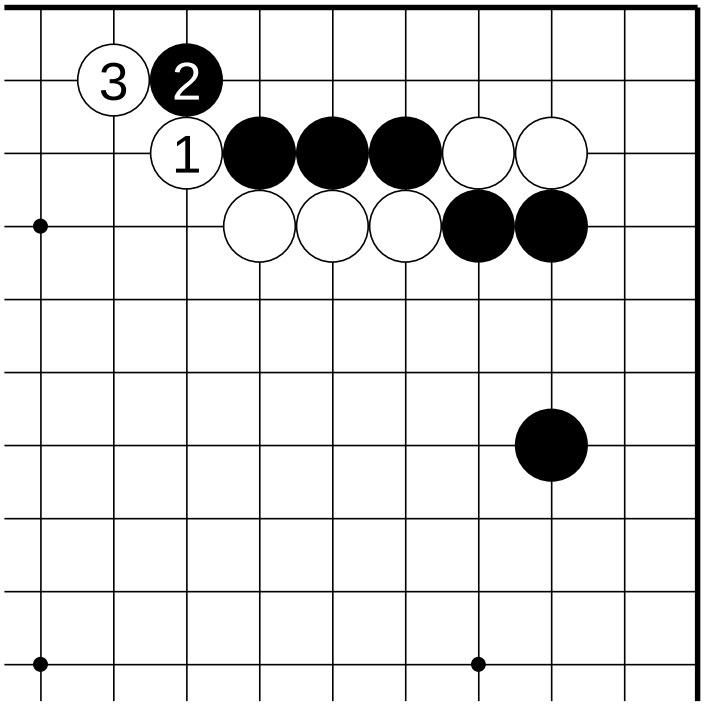


图3



基本图

第 56 型　最好的下法　黑先

基本图

白 1、3 连扳，意图吃掉黑棋。黑的对策如何？

上边黑棋虽然单独也可做活，但不是最好的办法，只有吃掉角上白二子活吃掉左上方白一子冲出包围，才算成功。

图 1　失败

黑如 1 粘，则白 2 接。黑 3、5 扳粘时，白 6 扳、8 虎。此时，如果黑 9、11 点杀白棋，白就在 12 位断，至 14 后，白于 A 位吃掉右边一子与 B 位吃中间三黑子，二者必得其一，黑大坏。

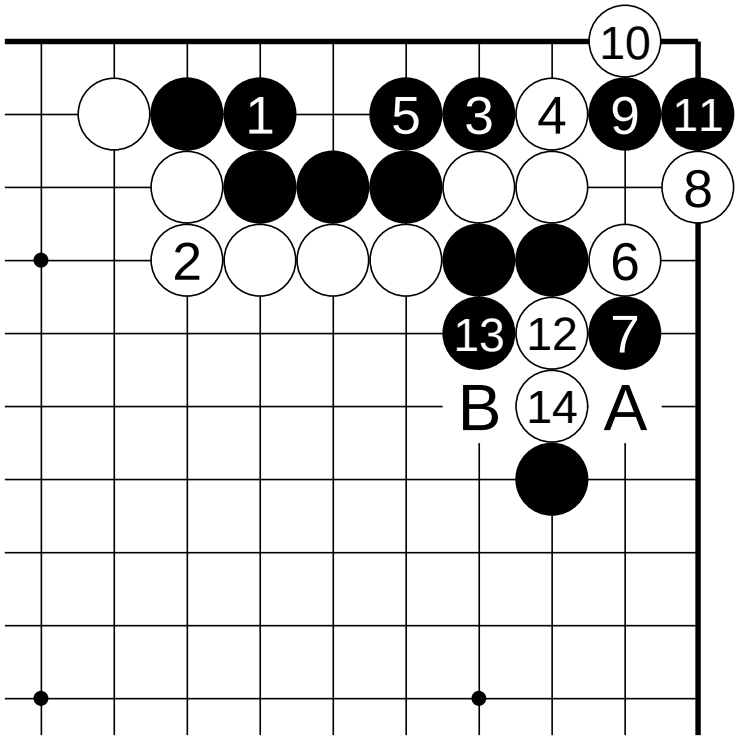


图 1

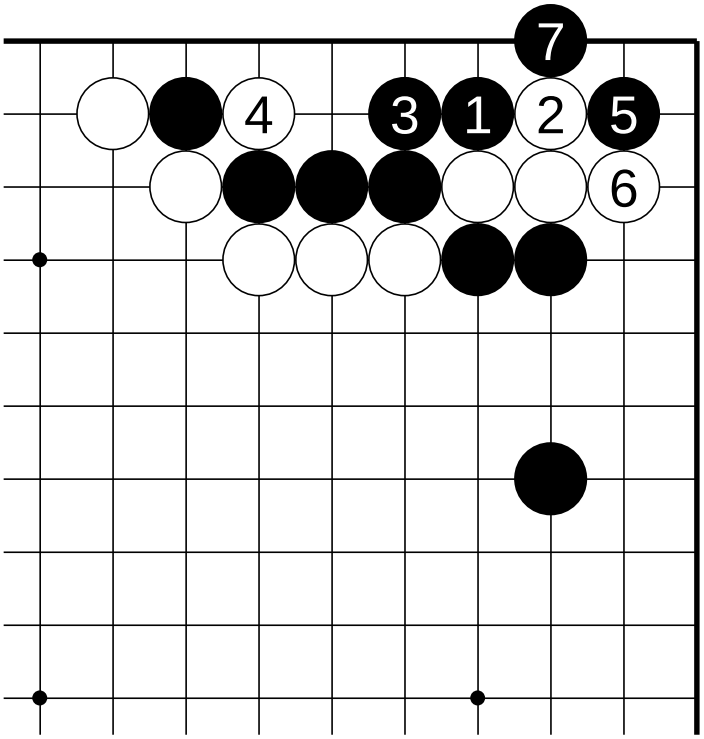


图2

图 2 成功

黑 1、3 先从这边扳粘才是正确的下法。白 4 打吃时，黑 5 夹是手筋，至 7，角上白棋被杀，黑获成功。

图 3 黑方有利

图 2 的白 4 若改于本图 1、3 扳虎，活角。则黑 4、6 断取上方白一子，也是黑棋非常有利的结果。

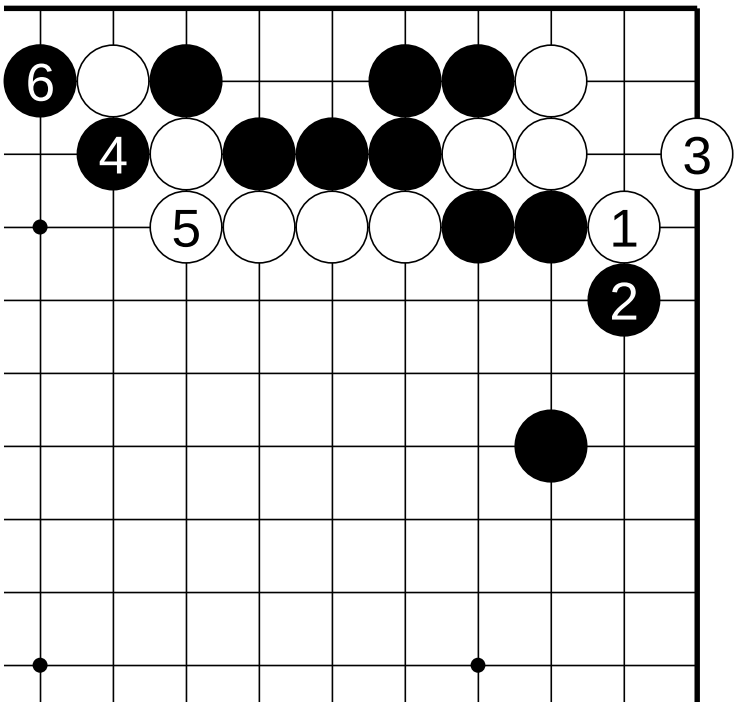
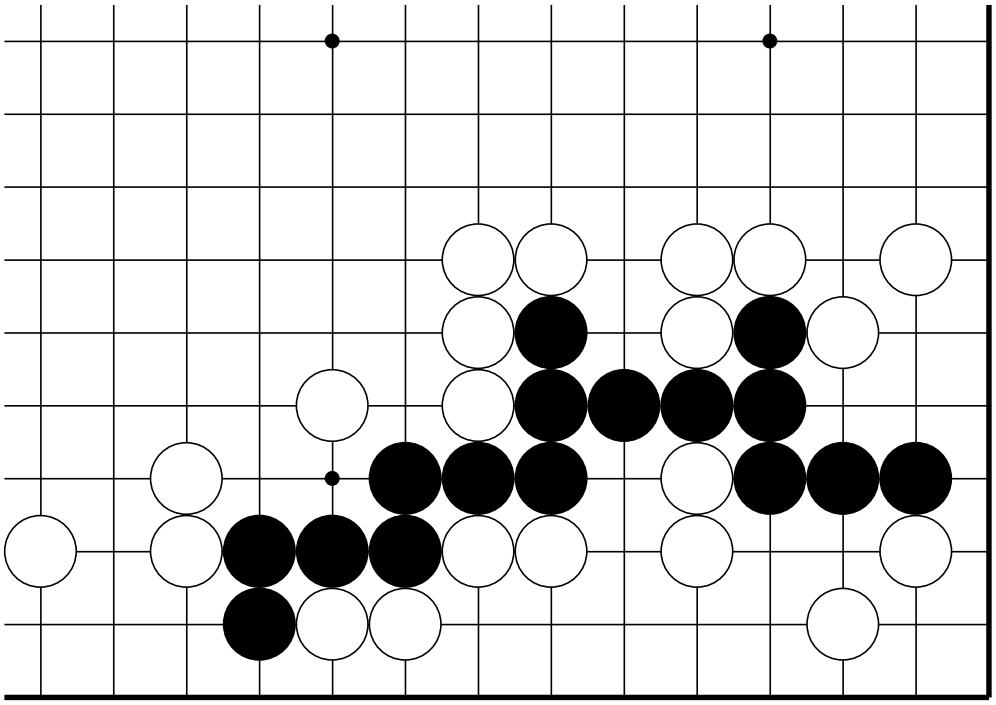


图3



基本图

第 57 型　无眼　黑先

基本图

被包围的黑棋，一个眼也没有。怎么办？

角上白棋是有缺陷的形，黑棋可以利用它来做活。但变化复杂，简单的考虑不会成功。

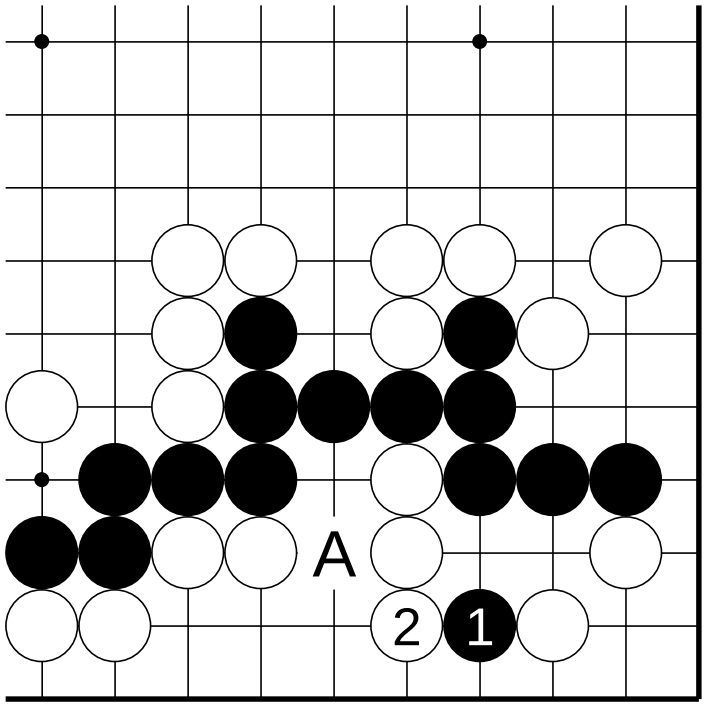


图1

图 1 没有后续手段

黑 1 跨，你是否也这样想过？其实不成立。白 2 夹后，黑即没有手段。

另外，黑 1 若改在 2 位托，白就在 A 位粘，还是没有棋。

那么第一着应下在哪里呢？

图 2 手筋

黑 1 挖，手筋！白 2 打时，黑 3 断打是相关连的好手。白 4 若在 A 位提则黑就在 4 位打，可吃掉下边白二子而活。故，白 4 强硬地粘上。

黑 5 打、白 6 提后，黑应怎样下？此时，白角似乎全部被杀，但仍要当心。

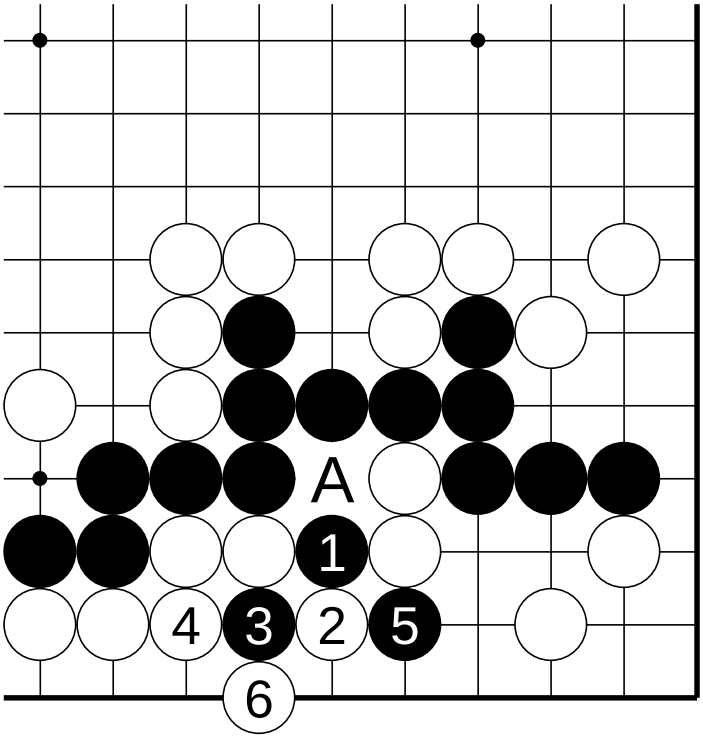


图2

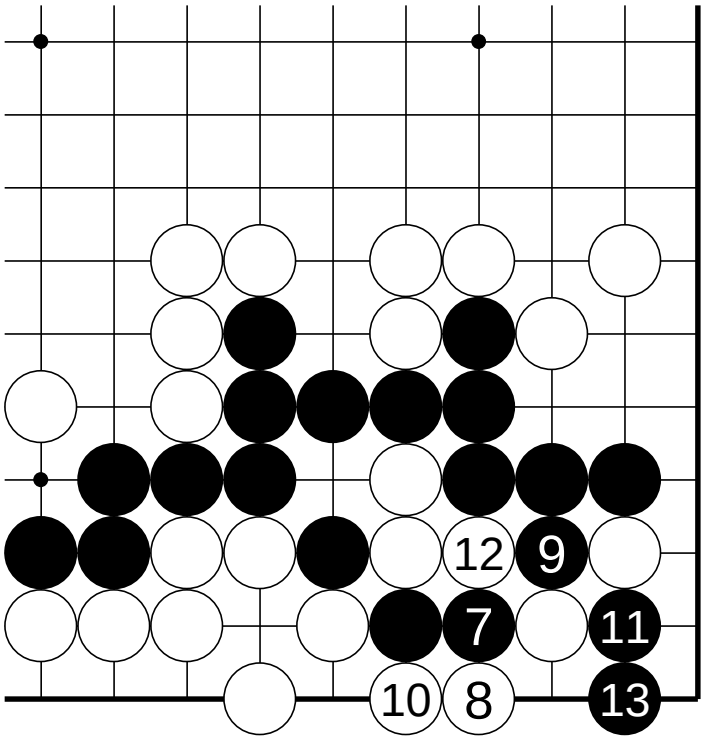


图3

图 3 成功

接图 2。黑 7 横是好手，此着若走 12 位，黑就在 10 位打，黑即不活。白 8 时，黑 9 挤是重要的一手，以下进行至 13 止，黑活。

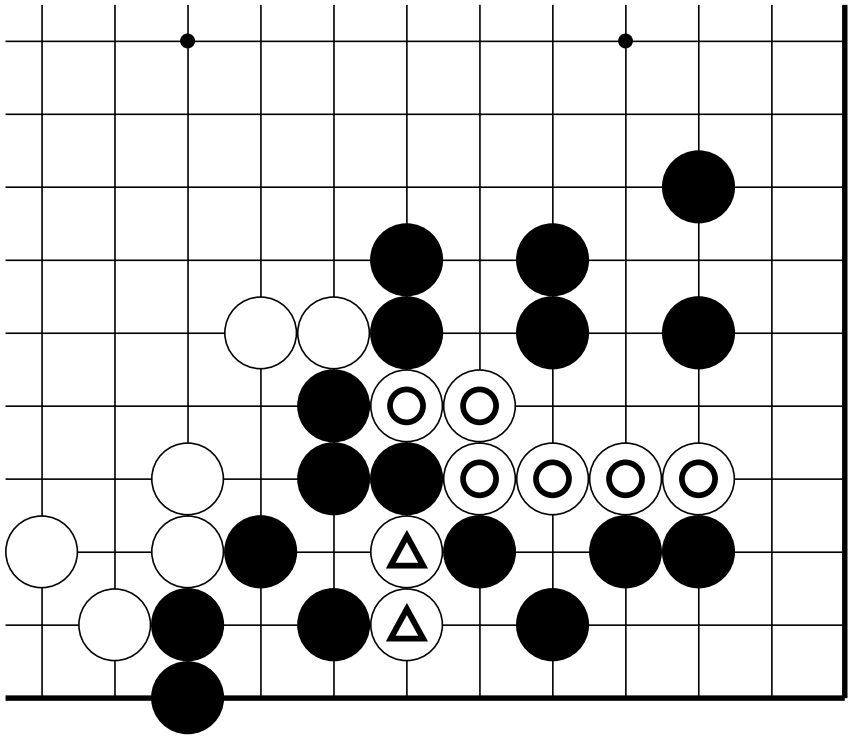
另外，白 12 若改在 13 位打，可成后手劫，但白棋负担也很重，故要慎重考虑。

第 58 型 谋生的办法 白先

基本图

被围的白◎六子没有眼形，但可以利用下边白△二子与角上黑棋对杀，以求生路。

深刻思考有没有办法？普通



基本图

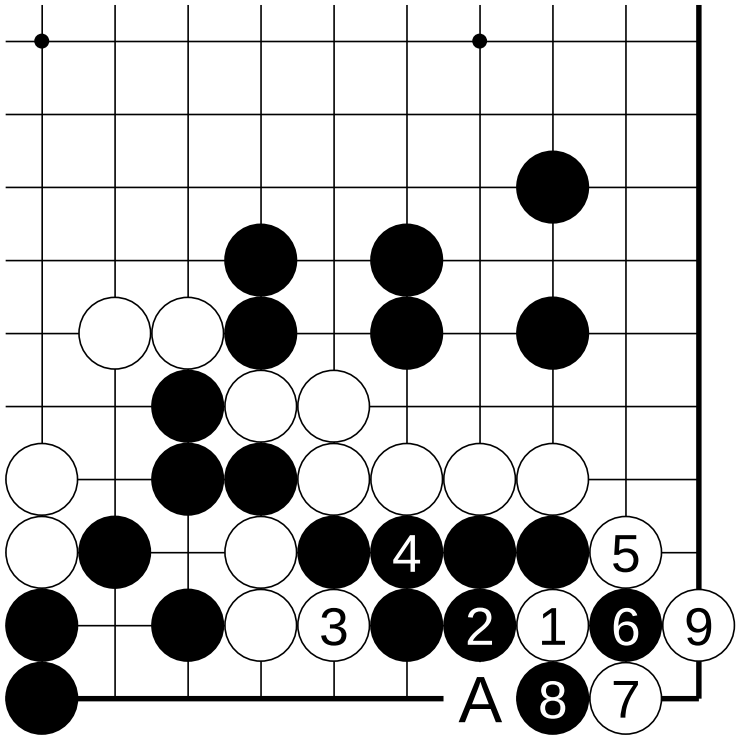


图1

之着是不会成功的。

图 1 妙筋

白 1 夹，妙手！只此一着。黑如 2 应，则白 3 打、5 扳；黑 6 打时，白有 7、9 顽强做劫的手段。白棋成功。

另外，黑 8 若于 9 位立，白就在 A 位打，则成大劫，黑更不利。

图 2 白活

白 1 夹时，黑如 2 紧气吃两个白子，则白 3、5 先手利后，再于 7 位尖就地做活。

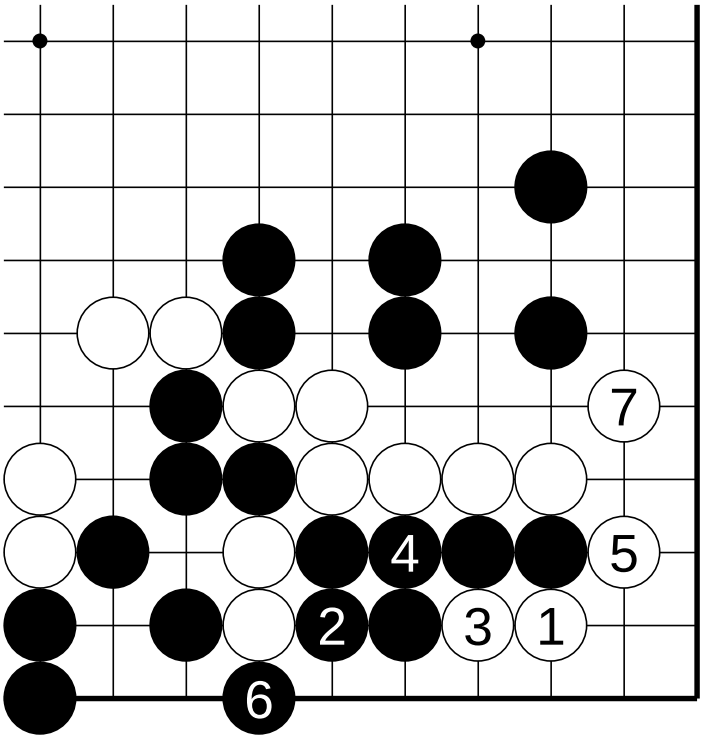


图2

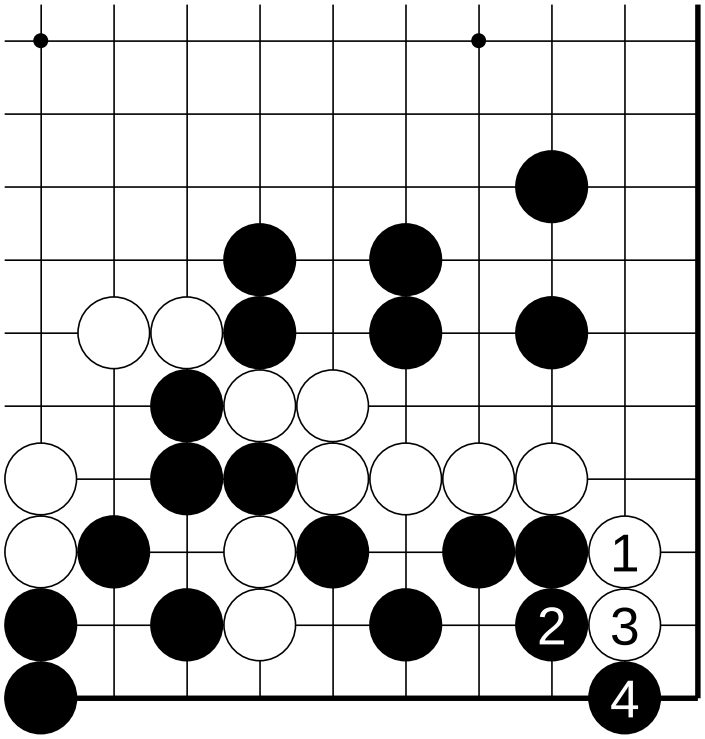


图3

图 3 失败

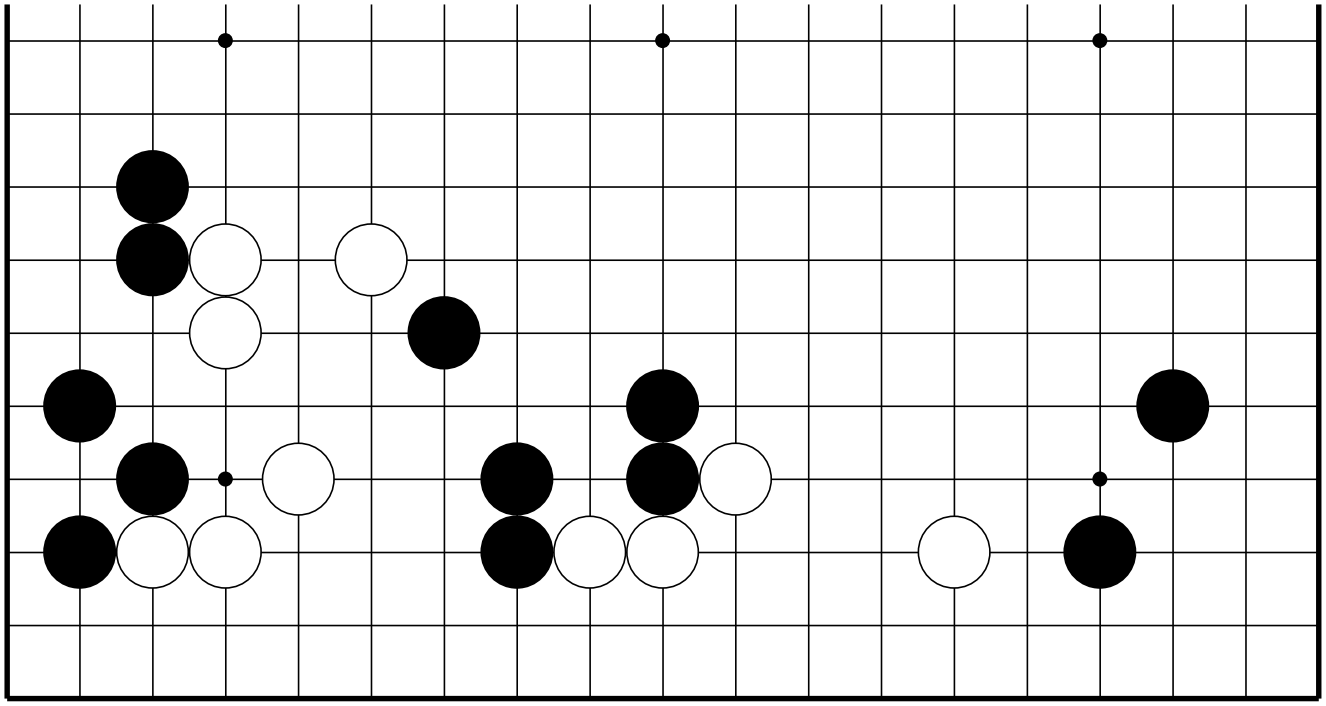
白 1 扳，错着。此时黑 2 曲是好手，至 4 止，白死。

另外，黑 2 若在 3 位扳，则白马上 2 位断，即可成劫，黑棋失败。

第 59 型 切断 黑先

基本图

左边的白棋，是看似完整而实有缺陷的形。黑能把白棋切断就好。有什么手筋呢？



基本图

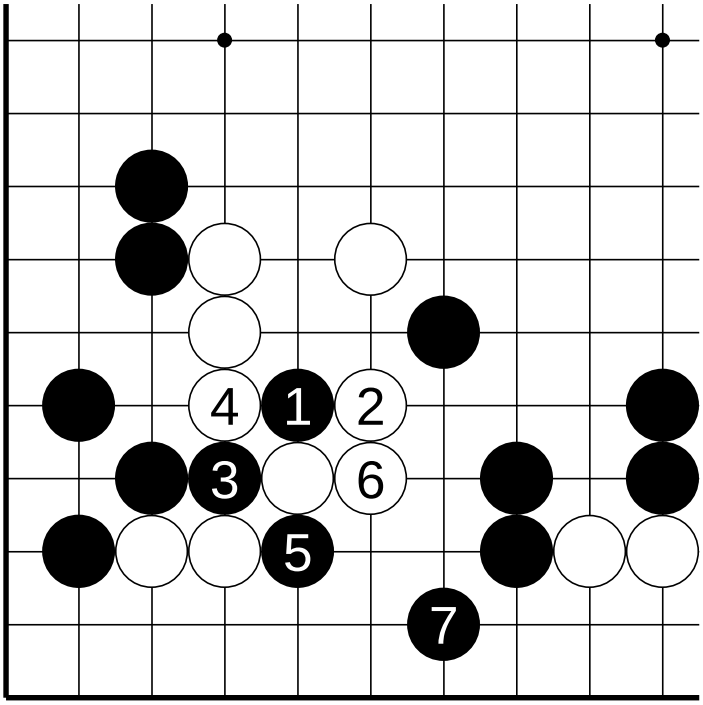


图1

图 1 切断的要领

首先，黑 1 跨是锐利的手筋。之后，白 2 扳时，黑 3 挤是第二步手筋。这样白被分为两段。

接着，白 4 断吃，黑 5 在下面断打后，黑 7 尖是好手。这手棋不仅吃住了下边白二子，而且对右边的白棋多少产生了一定的压力。

图 2 白仍不好

黑 3 挤时，白如 4 虎，则黑 5 截断。白 6 与黑 7 的交换虽属白损，但为了做眼，也只得如此。结果白虽可在下边委屈地活棋，但中央白三子被截断，成了残子，白仍不好。

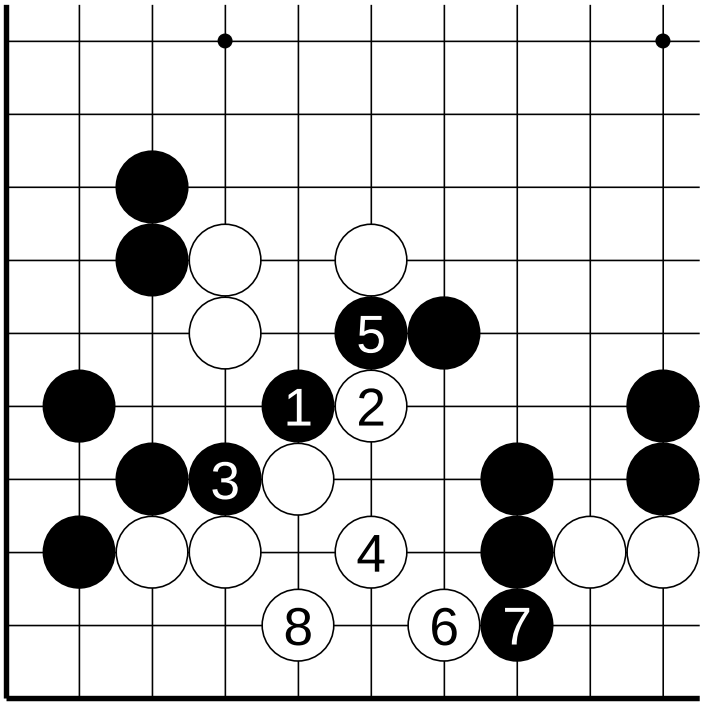


图2

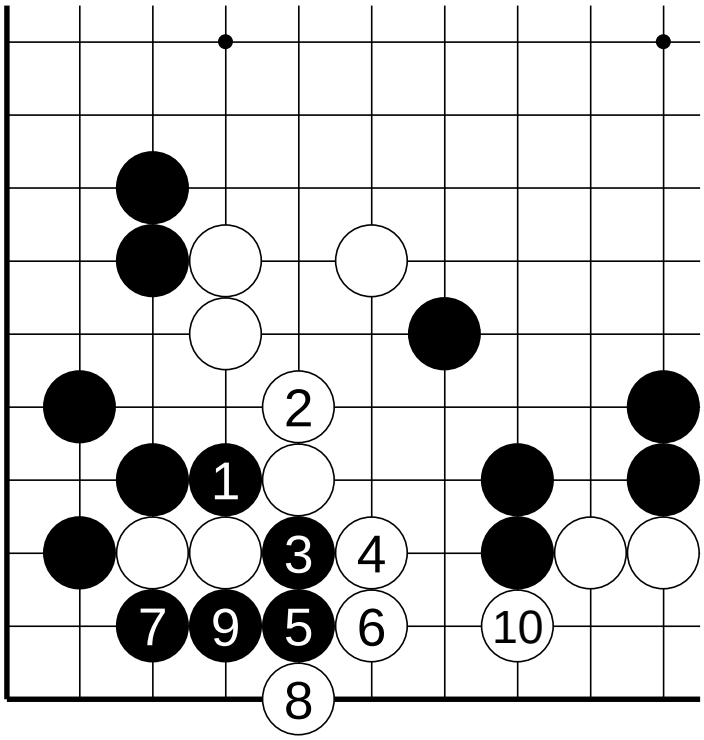


图3

图 3 黑不利

黑如 1 顶，则白 2 退。黑 3 断时，白 4、6 以下可弃掉两个白子后，再白 10 渡过，这样黑棋所得太小，而且中央黑五子成了浮棋，黑棋当然不好。

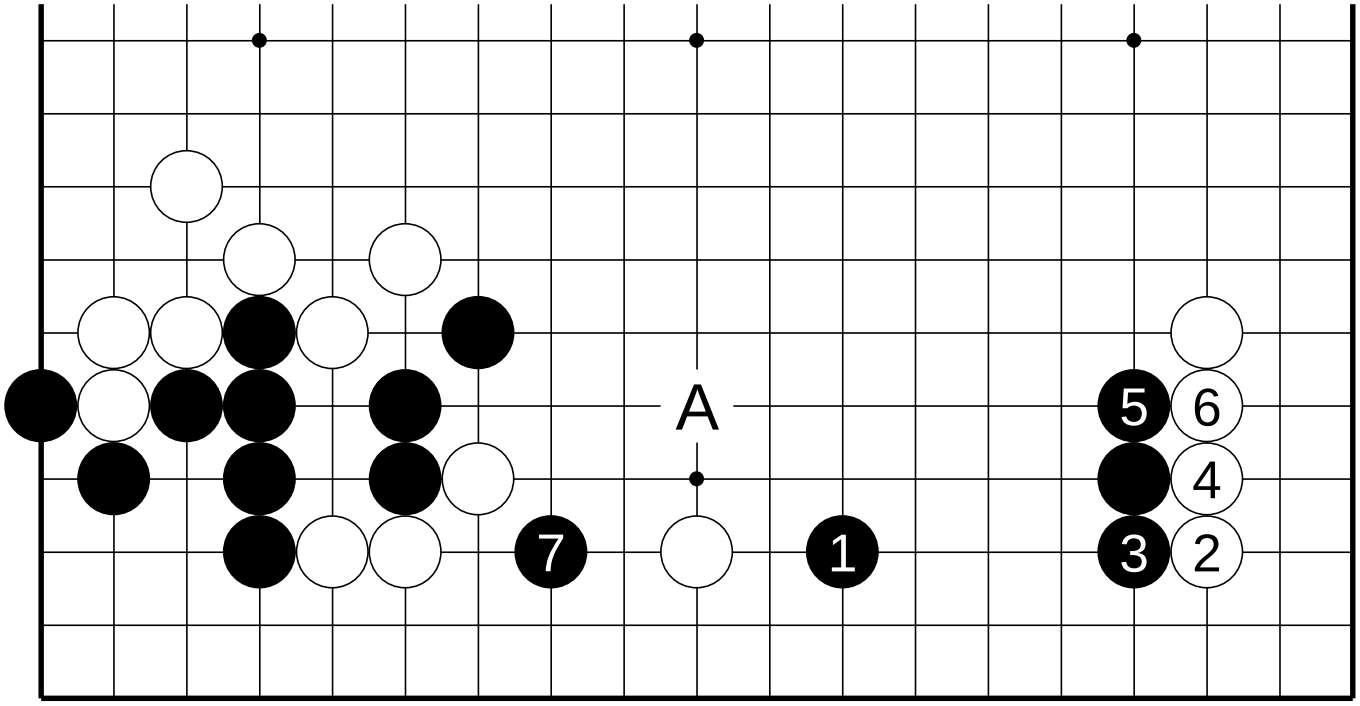
第 60 型 弃子战术 白先

基本图

黑 1 逼时，白棋普通是 A 跳防黑 7 打入，白 2 以下至 6 争夺角地，似过强，其实是大棋。

黑 7 打入，当然。

白棋的作战构想是引诱黑 7 打入，而导致有利的局面。



基本图

图 1 失败

白如平凡地 1 粘，则黑 2 并撞，白 3 立时，黑 4 跳。此时如果白 5、7 冲断，黑 8 扳即可渡过（以后白如 A 扳，则经黑 B、白 C、黑 D，白溃灭）。

另外，白 3 若走 4 位，黑即走 3 位扳吃白一子，白棋尚未安定；又，白 1 如 5 压，则黑 2、白 6、黑 8 渡过，白仍不行。

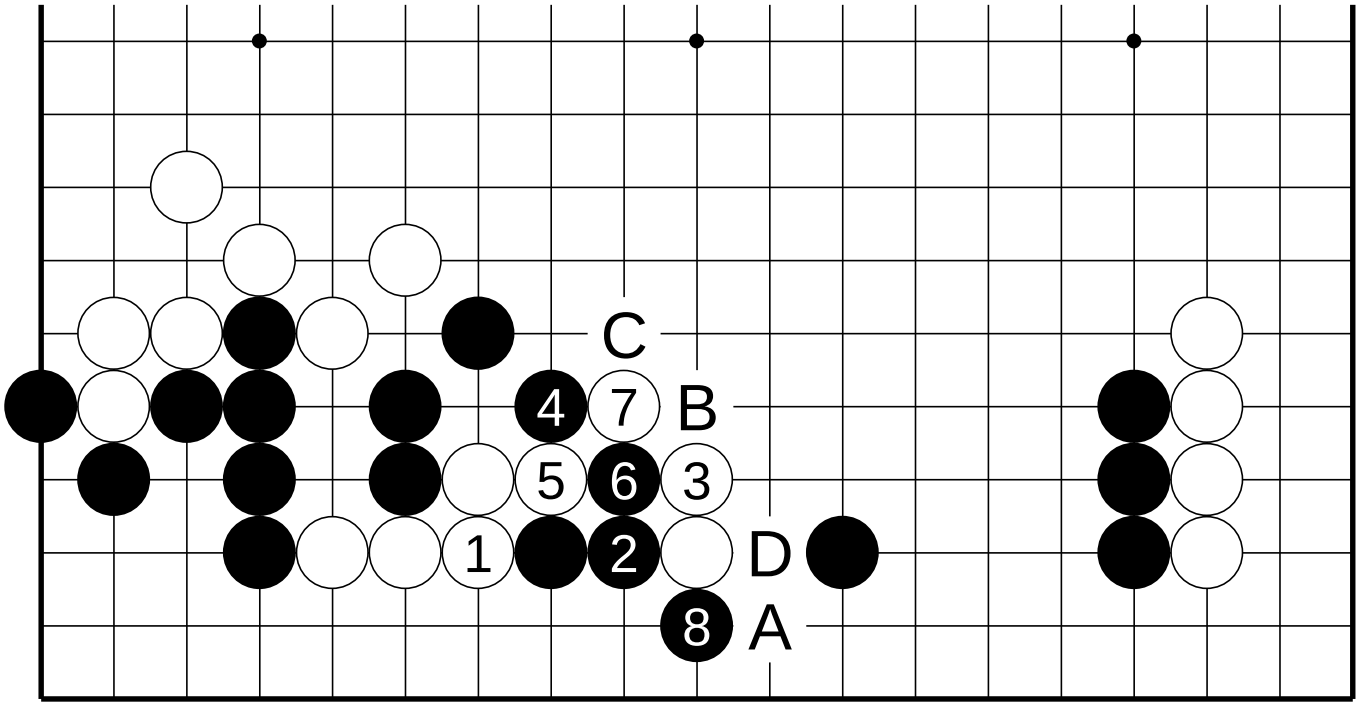


图1

图 2 处理的手筋

白 1 并撞是处理的好手筋。黑 2 出头时，白 3、5 强行切断。白 1 也可 3 托，经黑 6、白 1、黑 4、白 5 成为同形。

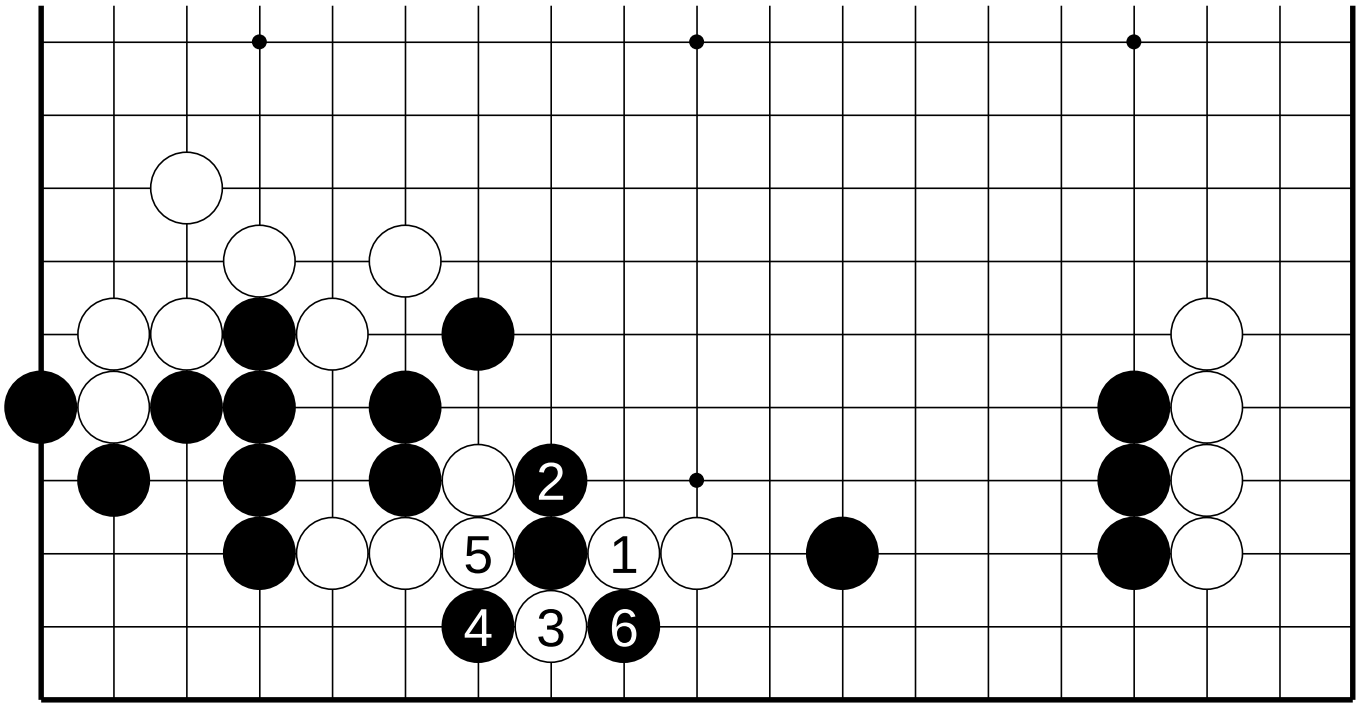


图2

图 3 弃子

续图 2。白 7 立多送一子是弃子战术的手筋。黑 8 不得不跟着打，白 9、11 枷封。黑 12 断时，白 13 包打，黑 14 提二子——

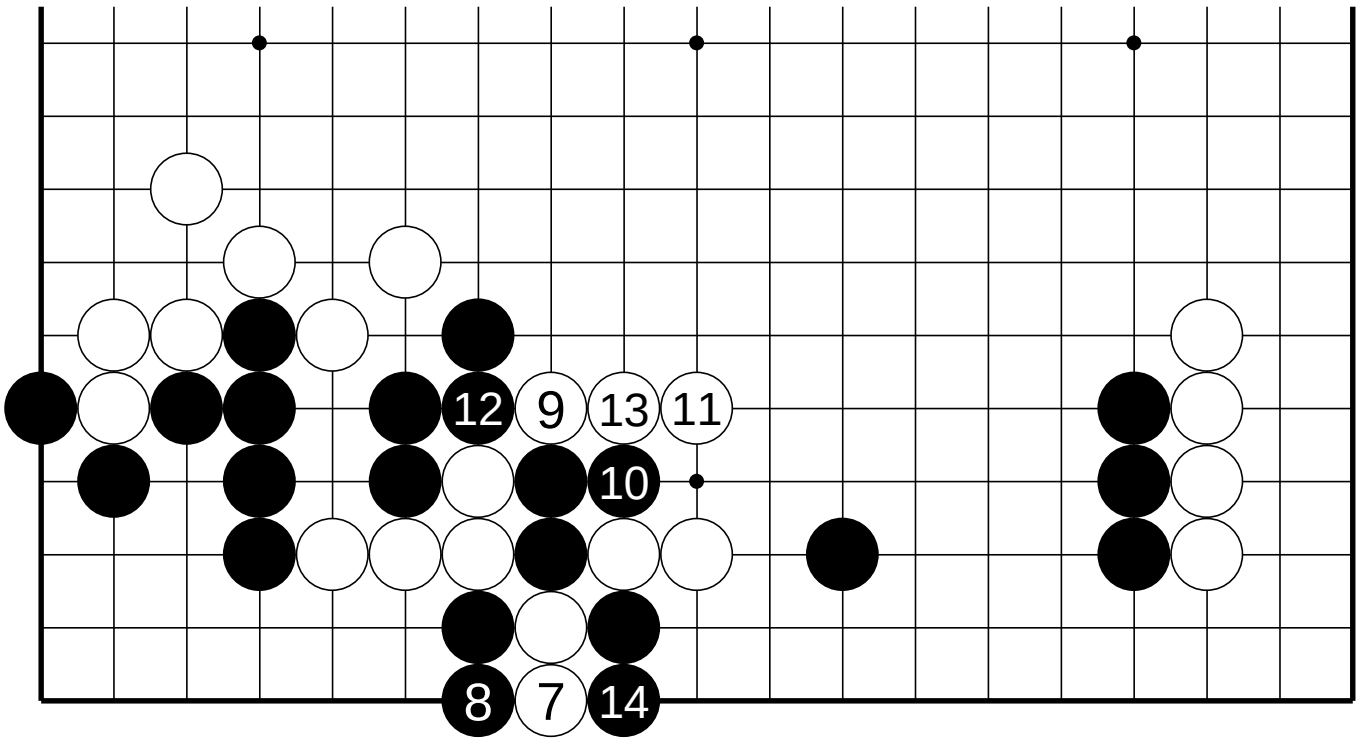


图3

图 4 大作战完成

白 1 以下双方必然，黑 6 吃四子时，白 7 攻击，由于白 A 挡是先手利，白棋势力强大无比，右边黑棋显得很苦。

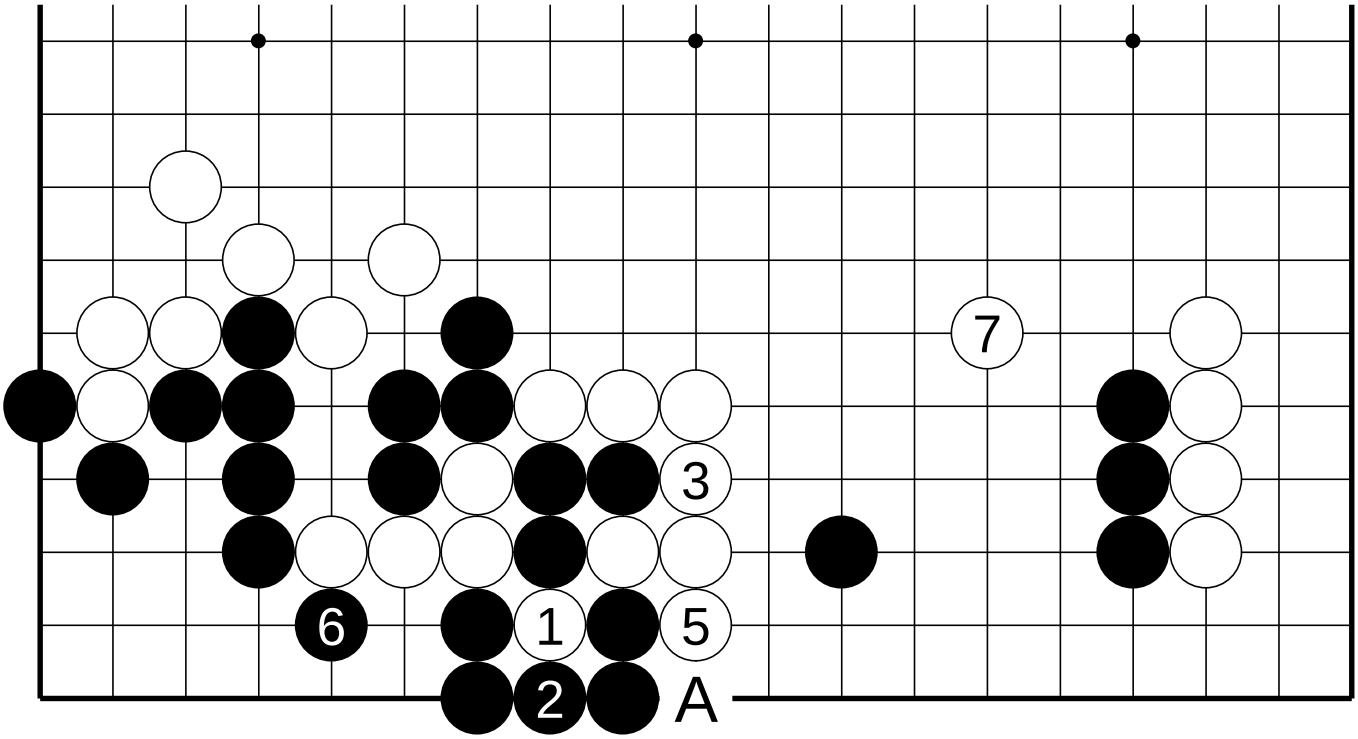


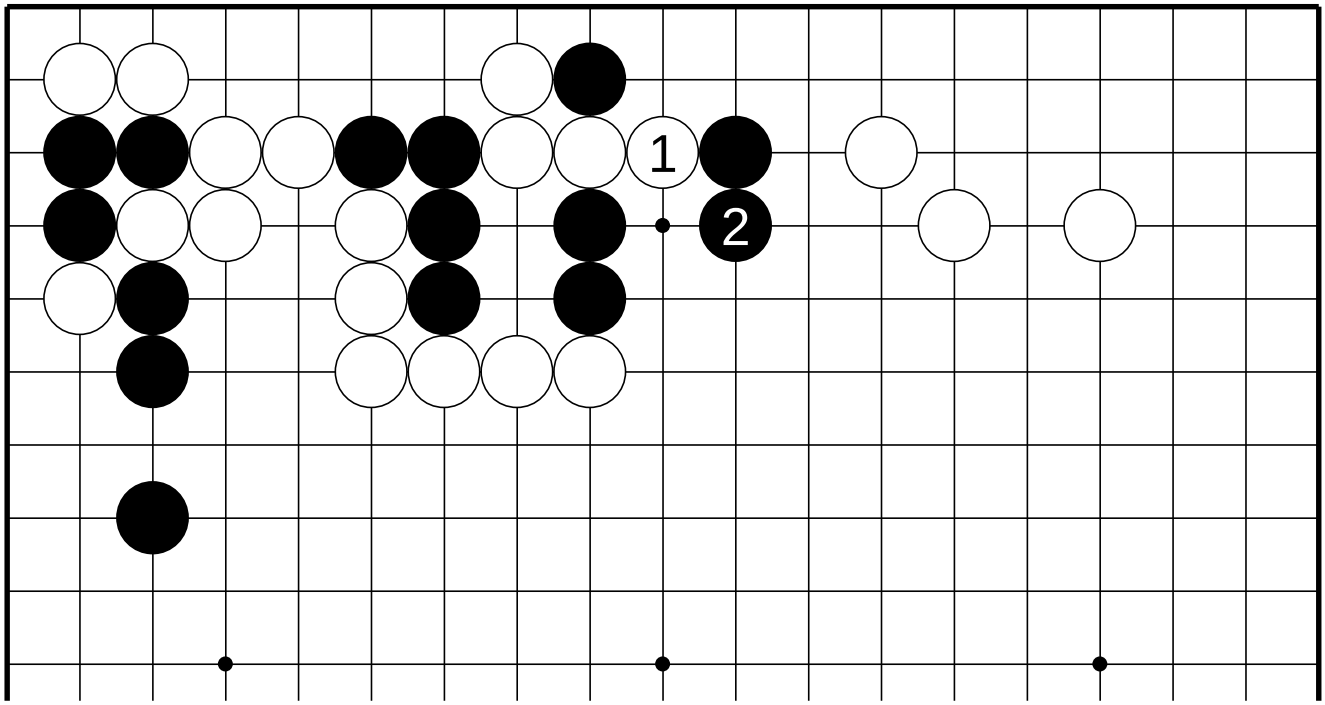
图4

4=1

第 61 型 最有利的手段 白先

基本图

白 1 冲，黑 2 长，白的四子如何逃出好呢？方法有两种，要选择最有利的手段。



基本图

图 1 软弱的下法

白 1、3 扳粘是软弱的下法，则黑 4 双补断，白 5 断后，黑 6 跳，白棋虽可平安度过，但让黑棋这样舒畅地跑掉，白棋不满。

过程中，白 3 若改为 5 断，黑仍再 4 位双，结果相同；又，黑 4 如在 5 位粘。白即于 A 位冲断，对杀黑不利。

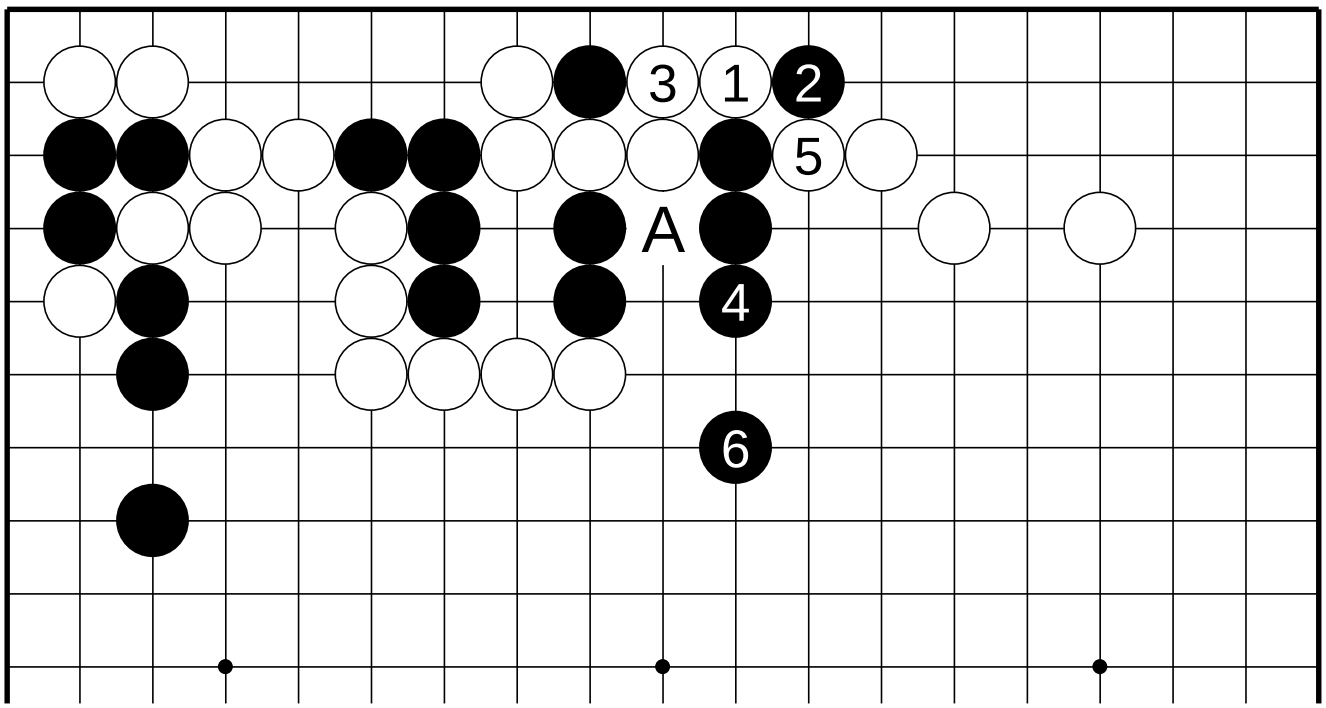


图1

图 2 冲断

黑 1、3 冲断，强烈！是此时最有利的手段。但问题是黑 4 闭气，白应怎样下？

以后双方会发生激烈的战斗，结果会怎样呢？请看下图。

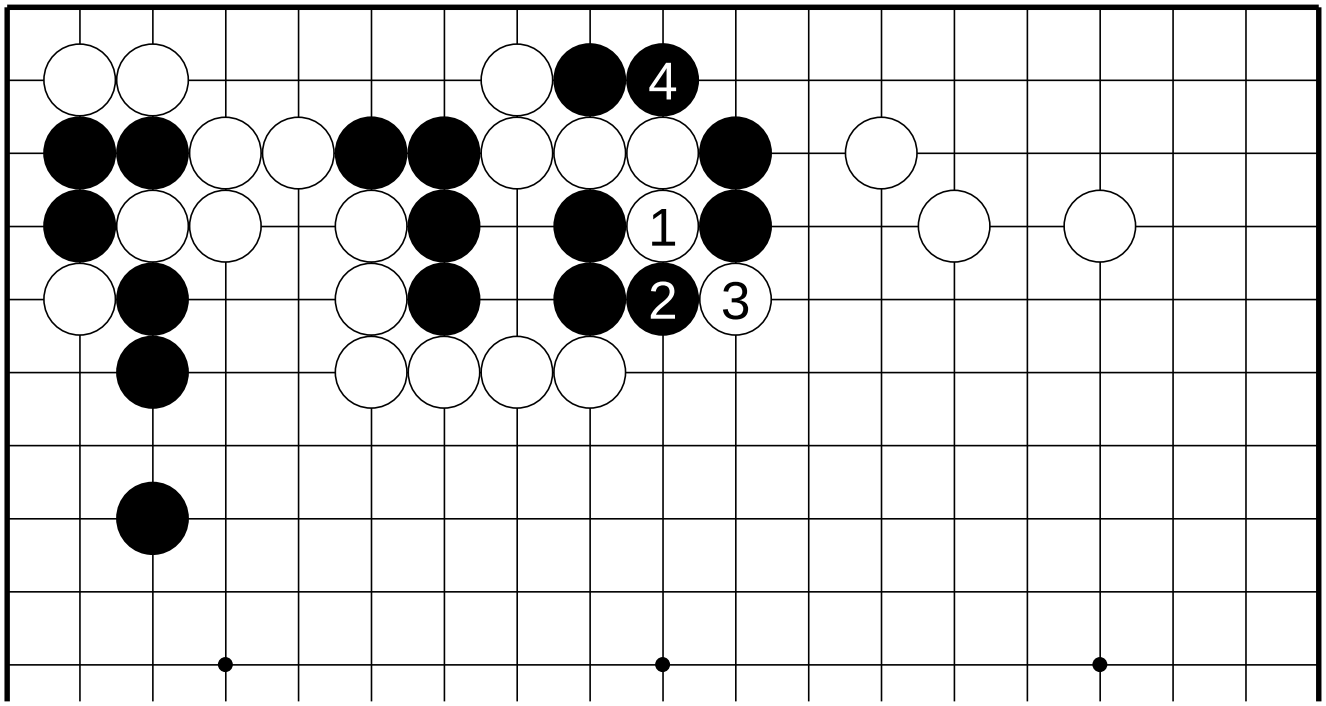


图2

图 3 溃灭

接图 2。白 5 断是处理的手筋。黑 6 打时，白 7 立又是好手，迫使黑 8 与白 9 交换。黑 8 若单在 10 位挡，则白就在 A 位断打，黑即被杀。

接着，白 11 尖是妙手，以下进行至白 17 止，对杀白胜，黑棋溃灭。

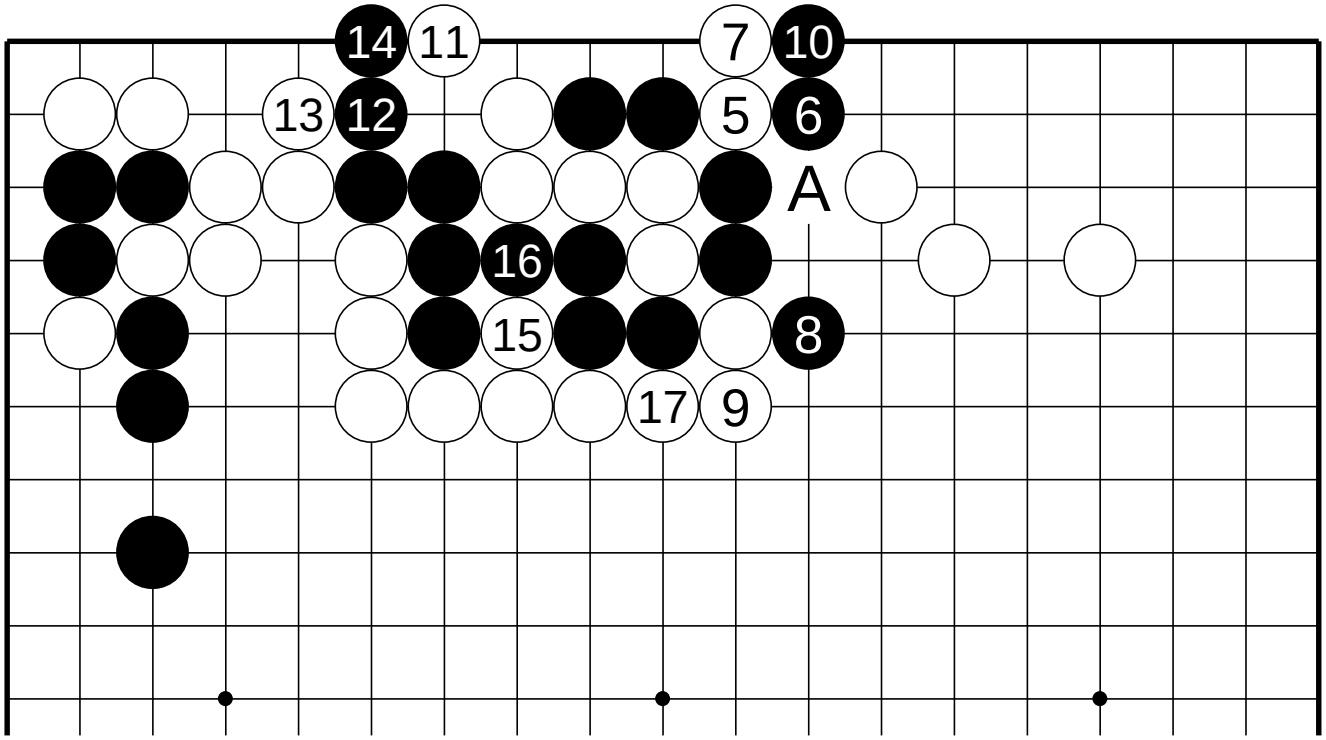


图3

图 4 大利

故，白 1、3 冲断后，黑 4 只好拐逃出几个黑子，但白 5 长吃掉上方黑三子，可获大利，而中间黑棋尚未安定，今后仍是白棋攻击之目标。

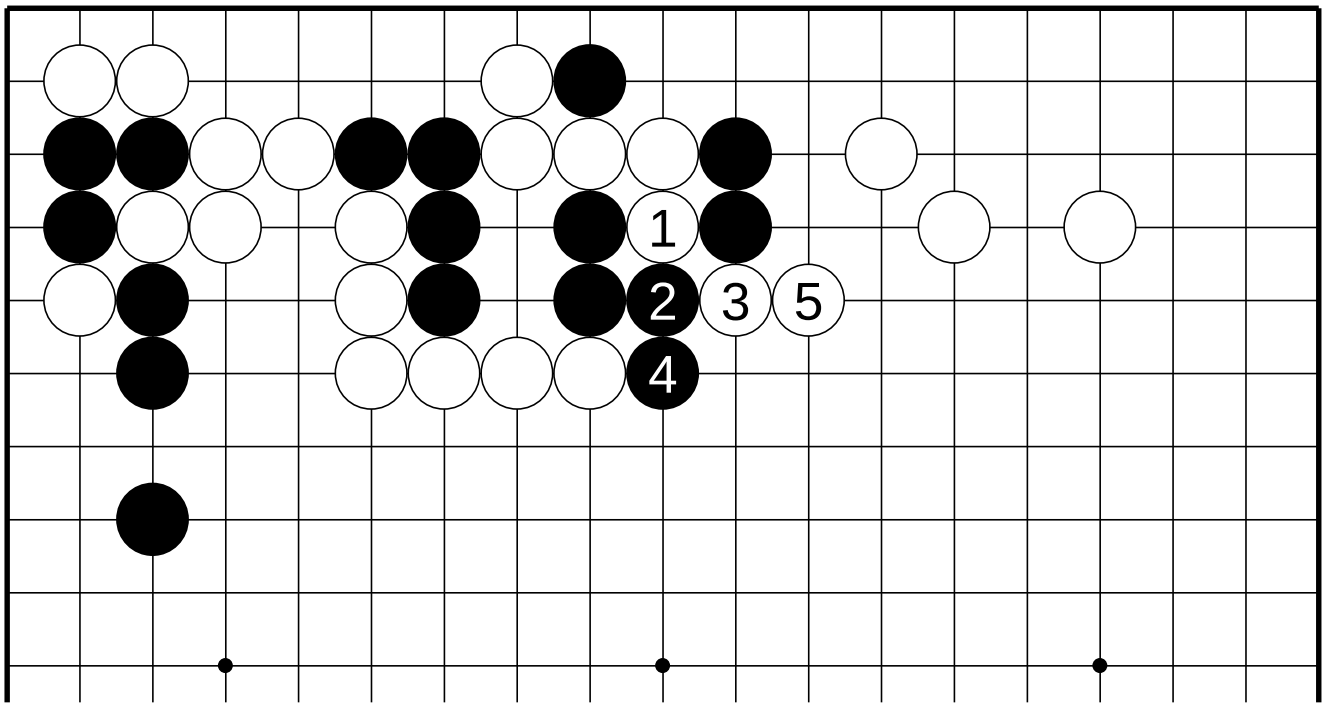


图4

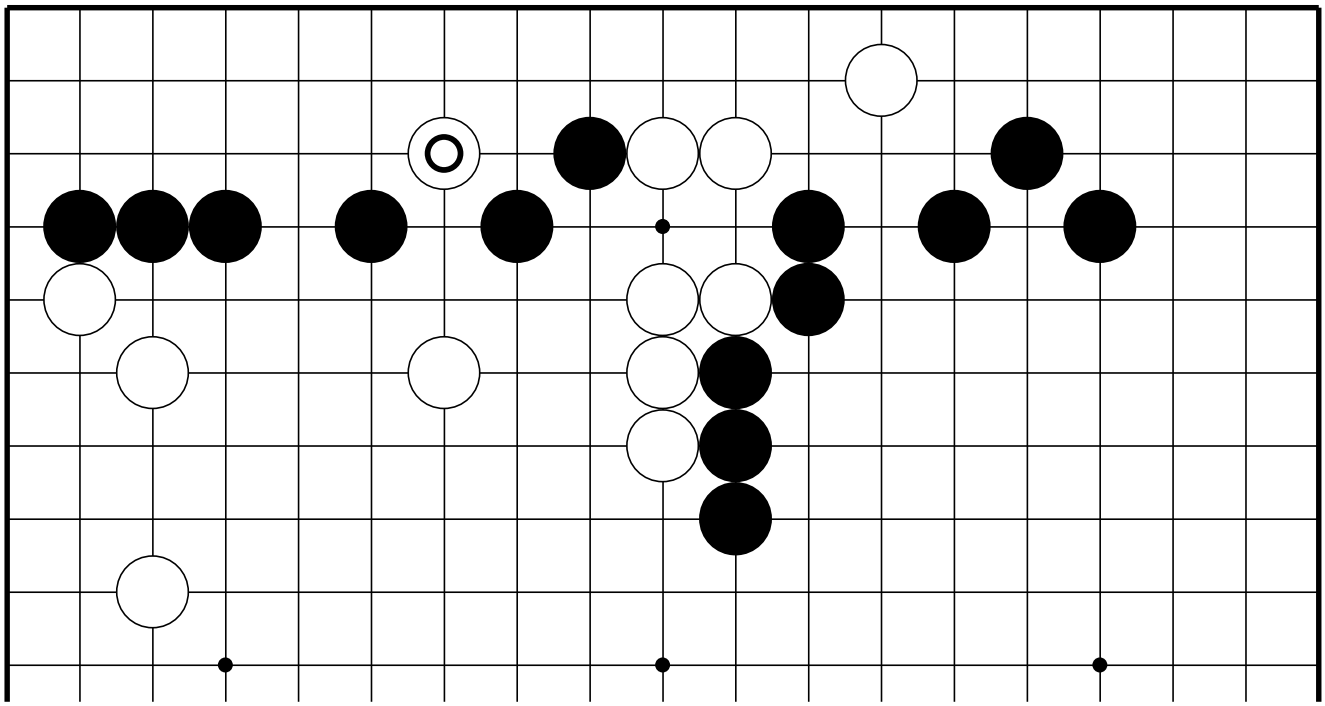
第 62 型　急所　黑先

基本图

现在白◎刺，黑棋怎样处理才好？

对此，黑有巧妙的手筋，可以渡过难关。

黑的第一着是急所，要抓住。



基本图

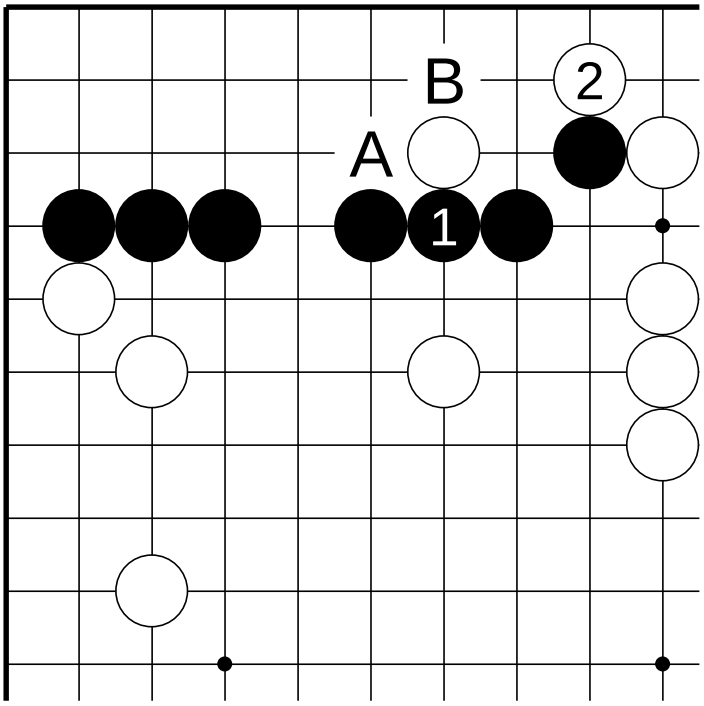


图1

图 1 失败

黑若平凡地 1 粘，则白 2 扳过，黑地损失不少。

又，黑 1 若下 A，则白 B 长，黑仍不好。

图 2 正解

黑 1 托是急所，也是此时最有效的防御手段。白棋只好 2 冲、4 粘，让黑 3、5 渡过，黑棋可以满意。

白 2 如 A 扳，其变化如何？

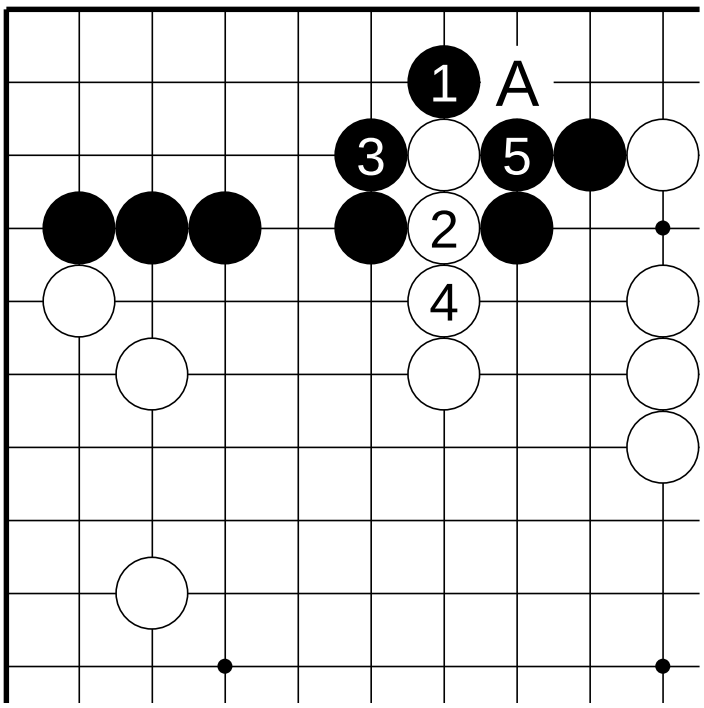


图2

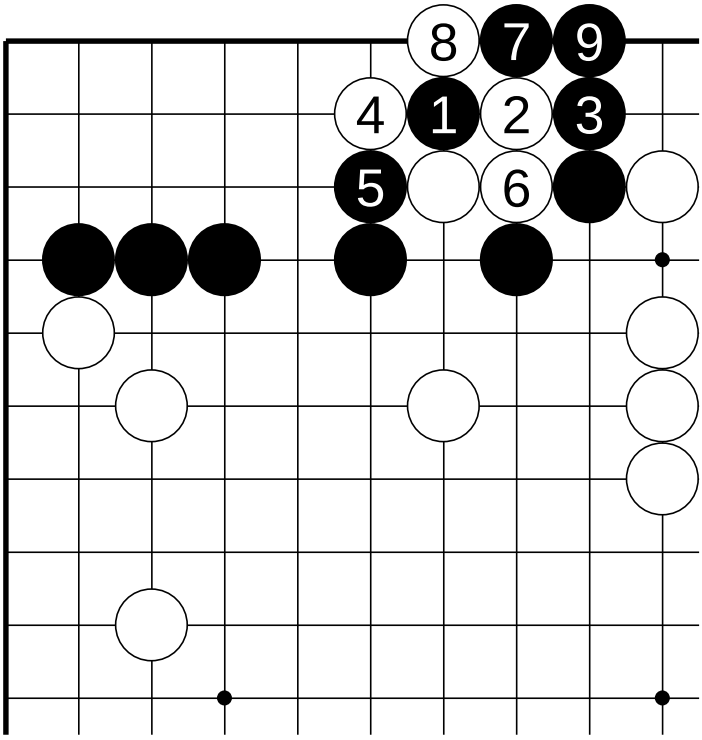


图3

图 3　白被杀

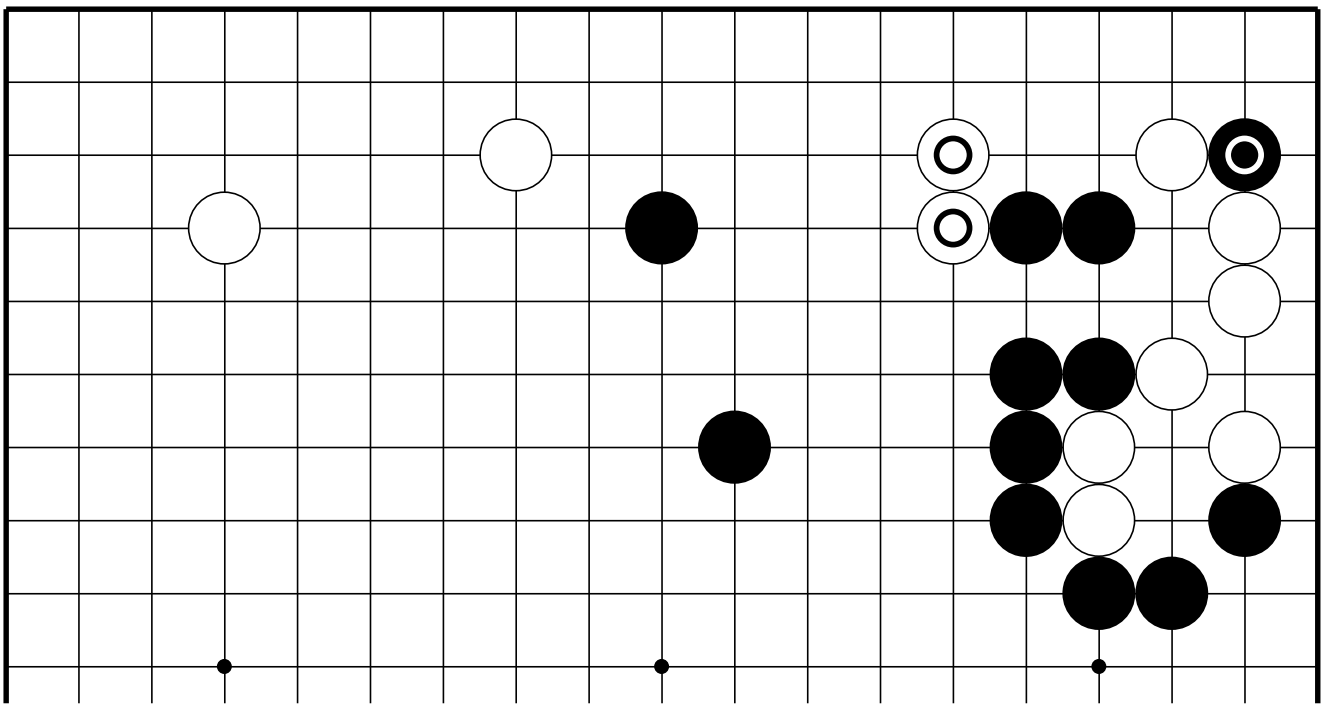
白 2 扳时，黑 3 是预先想好的下法。白若 4 打吃一子，则黑 5 挤碰，白 6 粘时，黑 7 打、9 粘是强手，白即被杀。

第 63 型　围空　黑先

基本图

上方的黑棋是左右两方面都有漏洞的形。那么黑应采取什么手段来围空呢？

黑必须想办法利用角上黑◎一子将白◎二子先手分断才行。



基本图

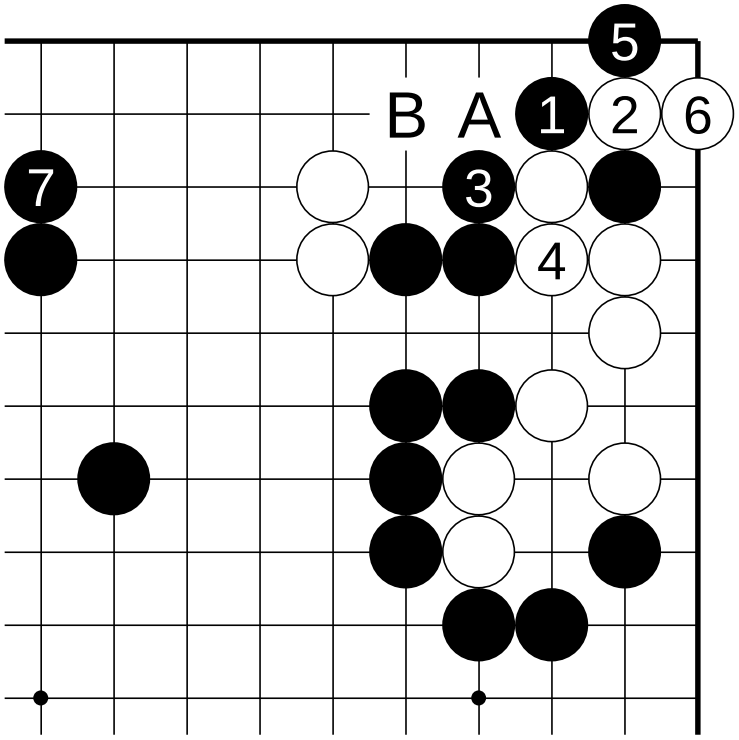


图1

图 1 成功

黑 1 扳是手筋，只此一手。白若 2 打，则黑 3、5 反打，取得先手后，再于 7 位补，目的达到，上方一带全部成了黑空。之后，白若 A，则黑 B 即可。

图 2 大同小异

黑 1 扳时，白若 2 长，则黑 3、5 顺势先手冲下，然后再 7 补，结果与前图大同小异。

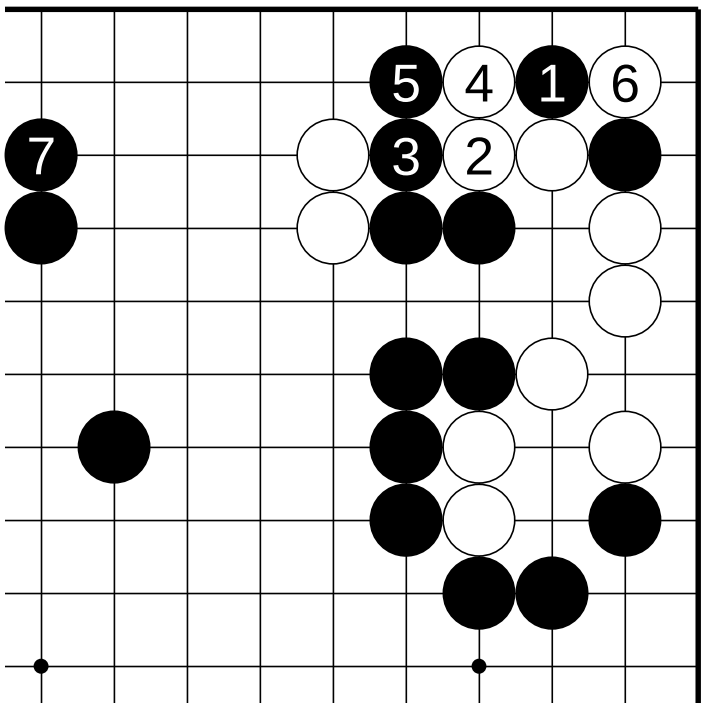


图2

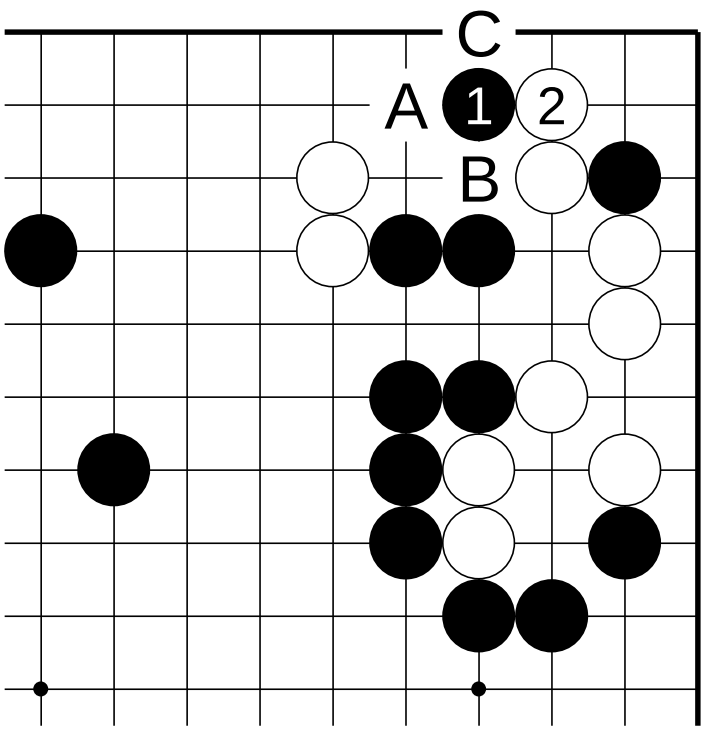


图3

图 3 失败

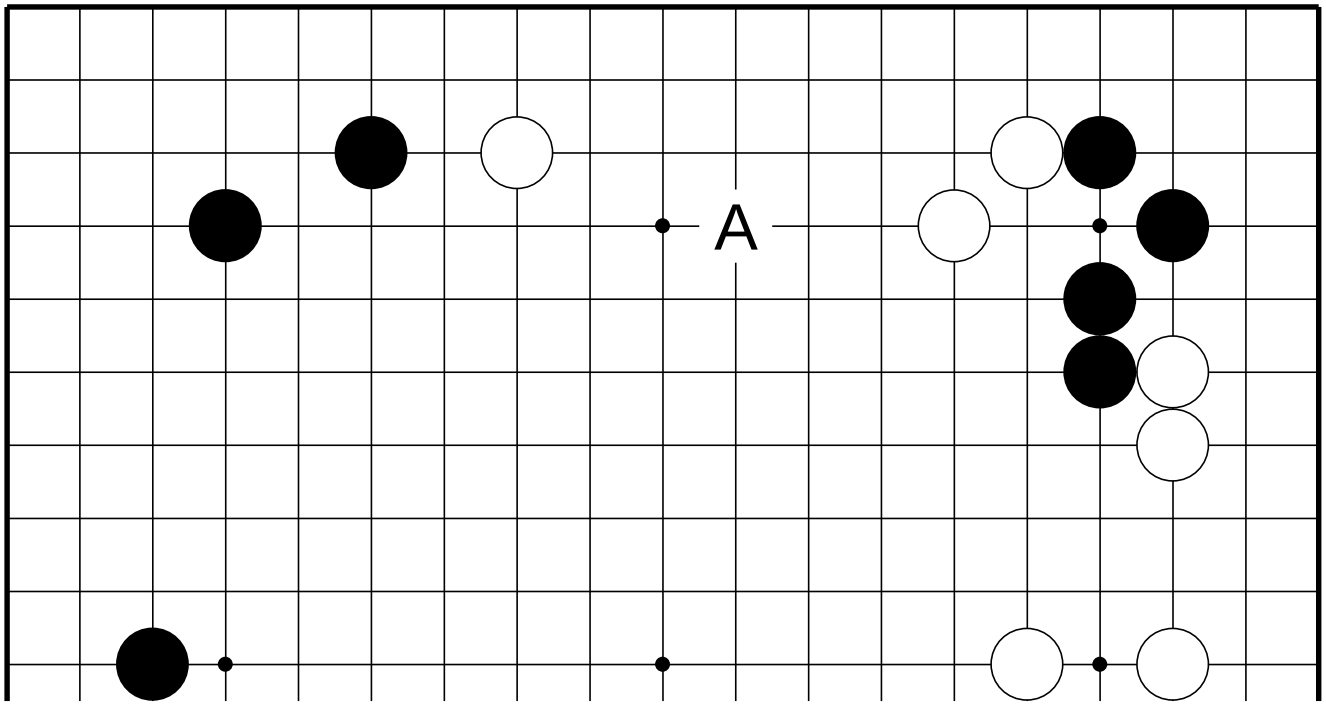
黑 1 跳下并非好手，黑若在此处脱先，白就在 A 位夹过；又黑若 B 粘，白即 C 扳，黑依然无法取得先手。

第 64 型 先发制人的防御手段 白先

基本图

上方的白三子是薄形。在 A 位补是常识，但这样下白仍不满意。

此时，最好的防御手段是先发制人。



基本图

图 1 先发制人

上方白棋薄弱，而攻击右上角黑棋刻不容缓，请你想起一句话，“攻击是最好的防守”。

白 1 点入是攻击的急所，意不在杀黑。此时，黑只好 2 扳、4 打后，再于 6 位挡。于是白即可 7、9 先手吃掉一子后，再白 11 跳起扩大自己的势力范围。此时由于白已成为厚形，再也不怕黑棋打入。

过程中，黑 2 若单走 6 位挡，则白就在 7 位扳，黑即感不安。

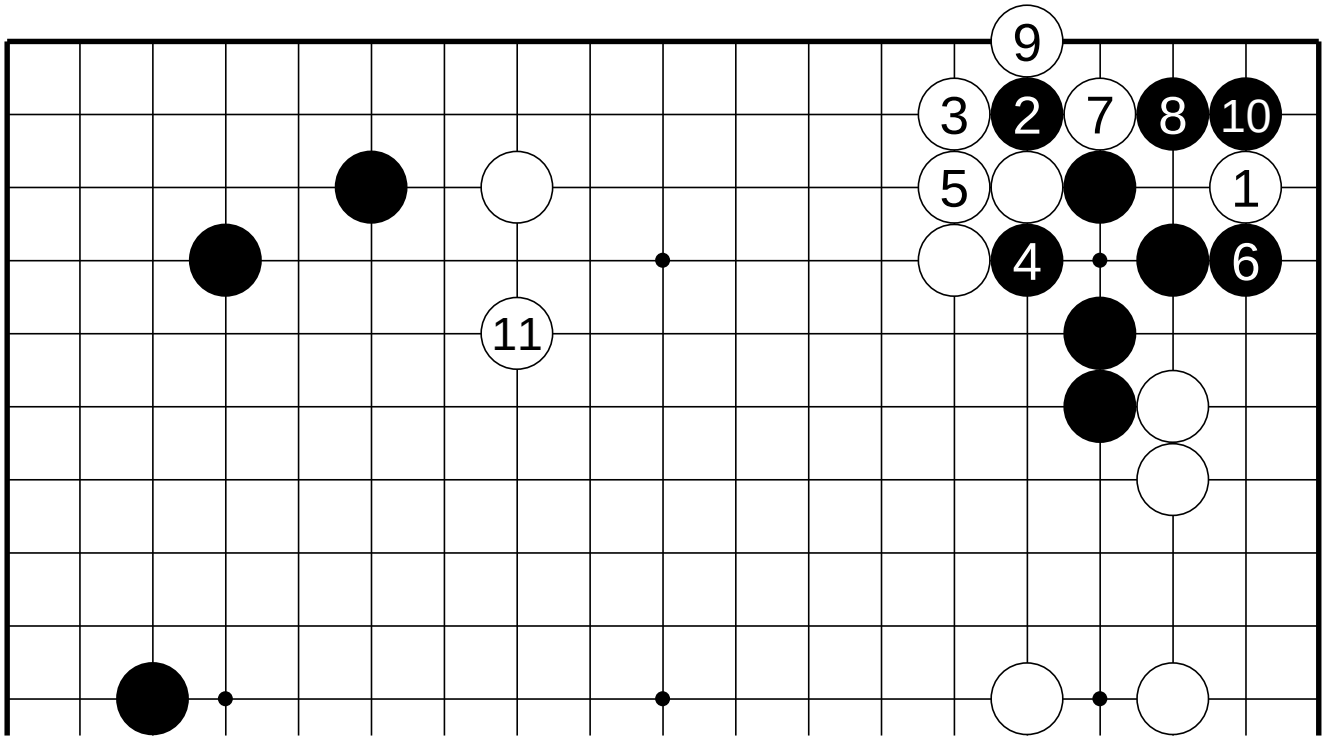


图1

图 2 失败

白如直接 1 跳，则黑 2 冷静地立，白即无适当的应手。此时，白若 A 挡，则黑 B 打入，白受不了。

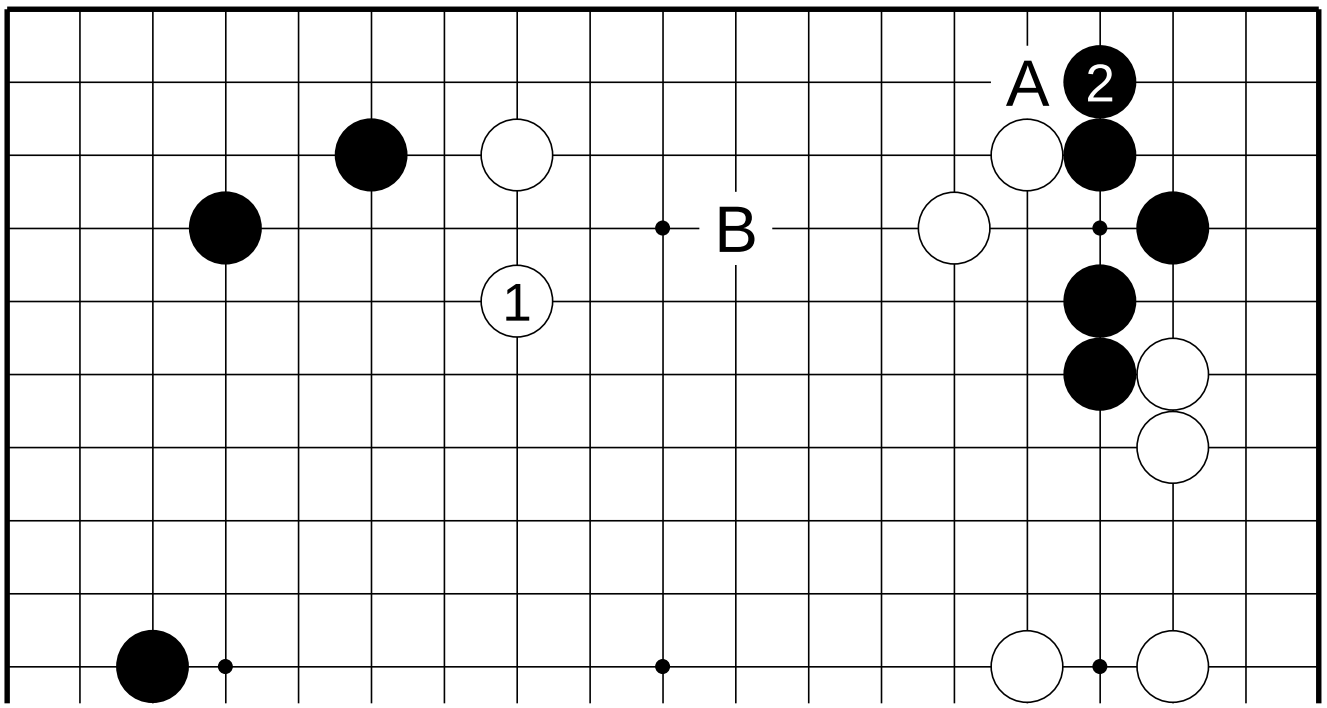


图2

图 3 不安

白 1、3 扳粘，依然不好。黑 4 补角后，白仍需要在 A 位加补一手，否则黑还有打入的手段。

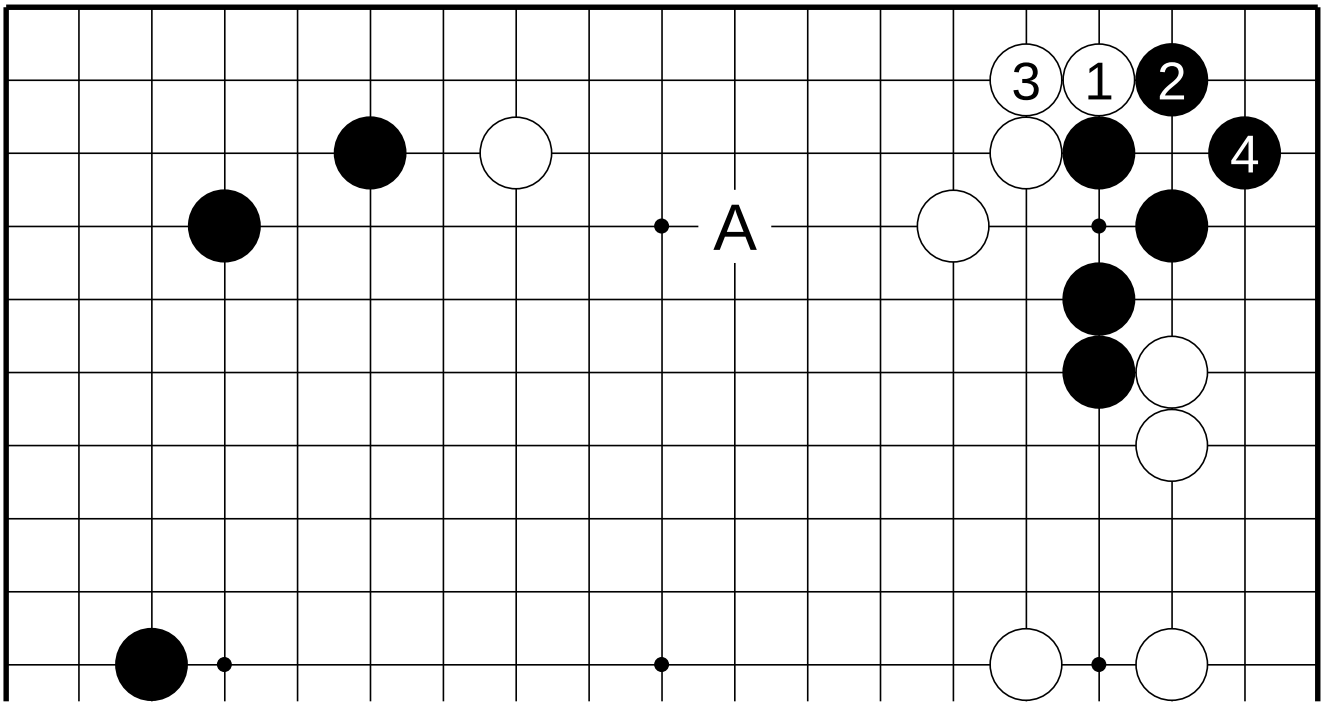
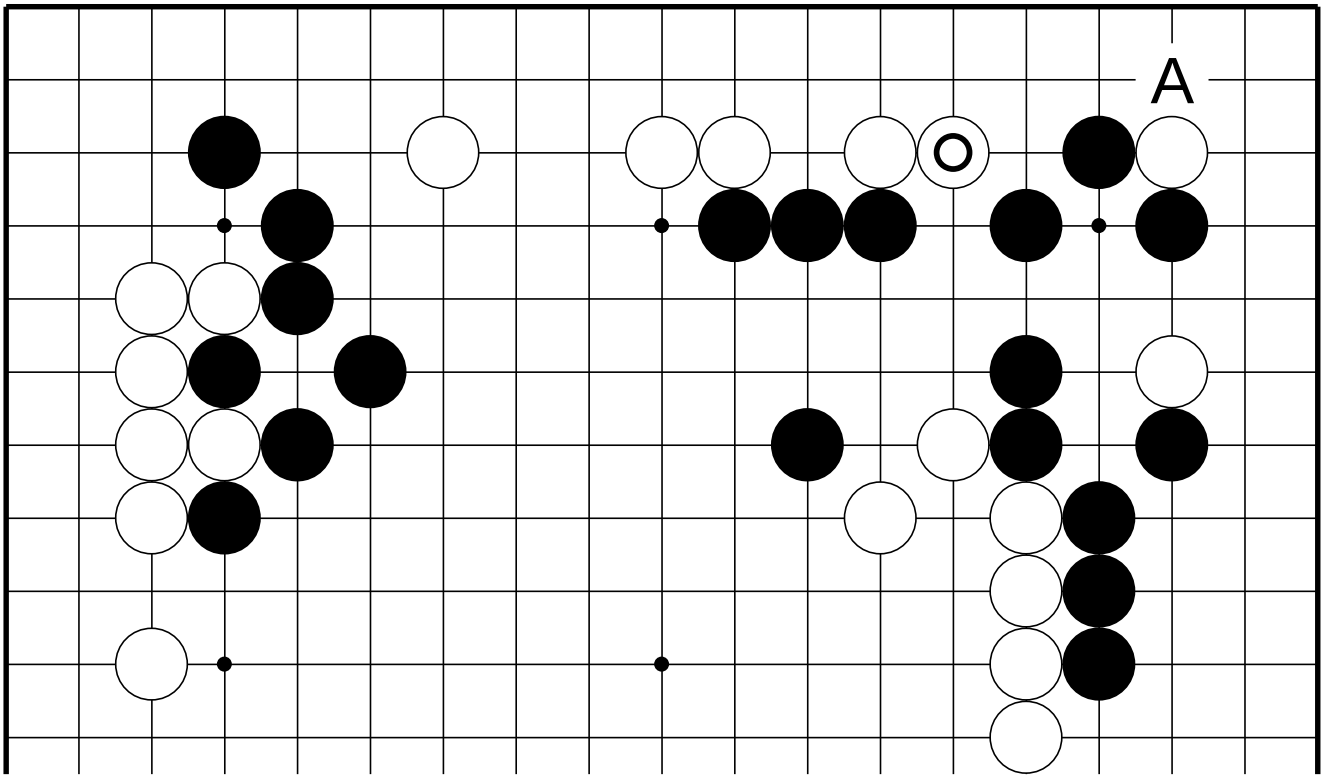


图3

第 65 型 分断的手筋 黑先

基本图

白◎长，瞄着 A 立活角的手段，固然是一着大棋。但由于上方白棋联络并不完整，黑即产生了分断白棋的手筋。



基本图

图 1 割取二白子

黑 1 单靠是手筋。白若 2 扳，则黑 3、5 冲断，此时如果白 6 粘，则黑 7 长，简单地割取二白子。

另外，白 2 若从 A 位扳，则经黑 3、5 冲断后，白仍不好应付。

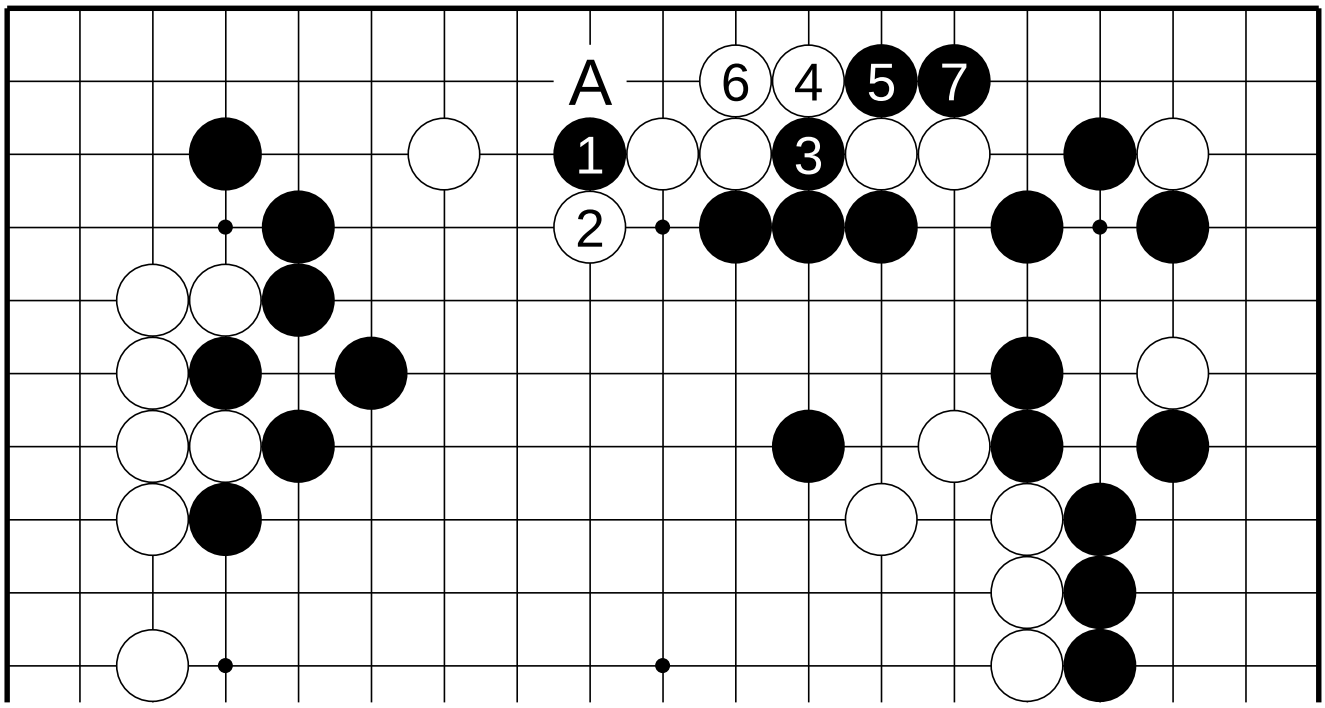


图1

图 2 割断左边

黑 5 断时，白如 6 打，则黑 7 断打，以下进行到黑 15 止，黑棋不但将中间二子分断，并且割取了左边一白子，白仍不好。

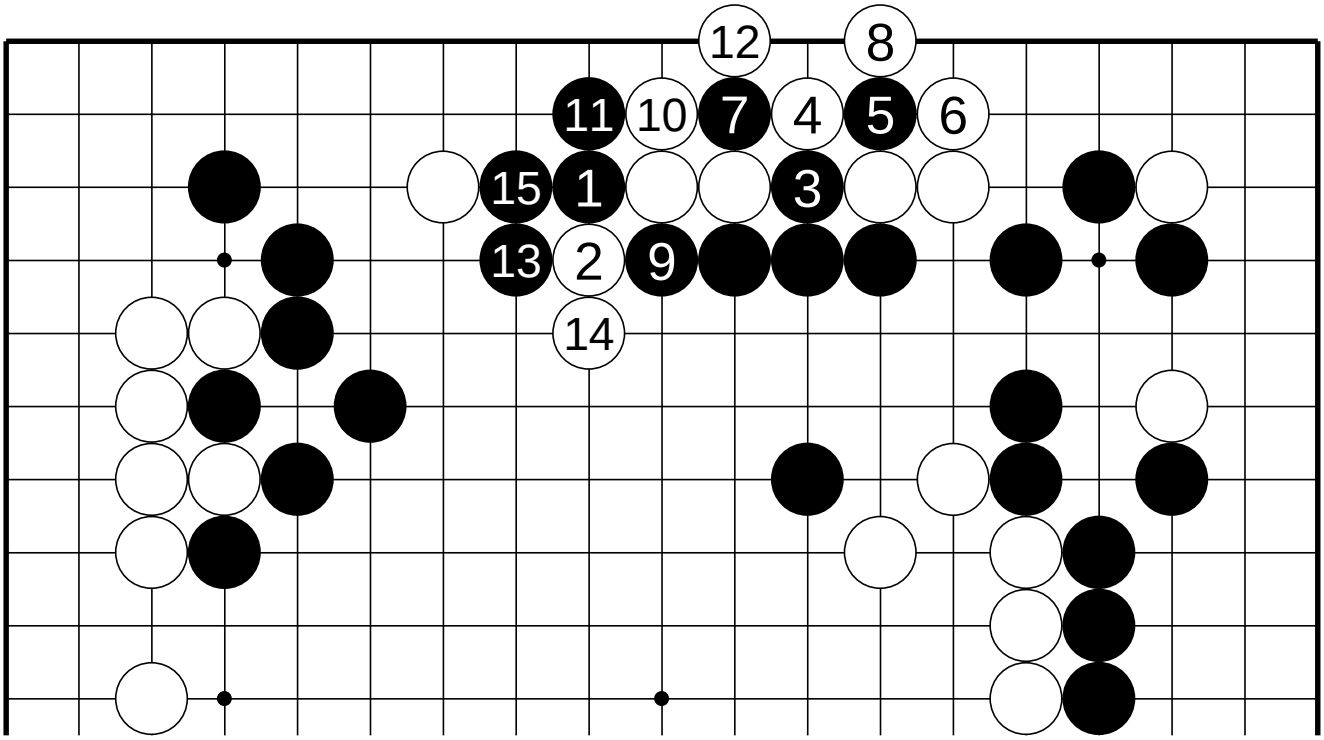


图2

图 3 白仍不好

黑 1 靠时，白若 2 长，则黑 3 并、5 跳。之后，白若 A 冲，则经黑 B、白 C、黑 D、白 E、黑 F 后，黑可将左边白二子吃掉，也可以满意。

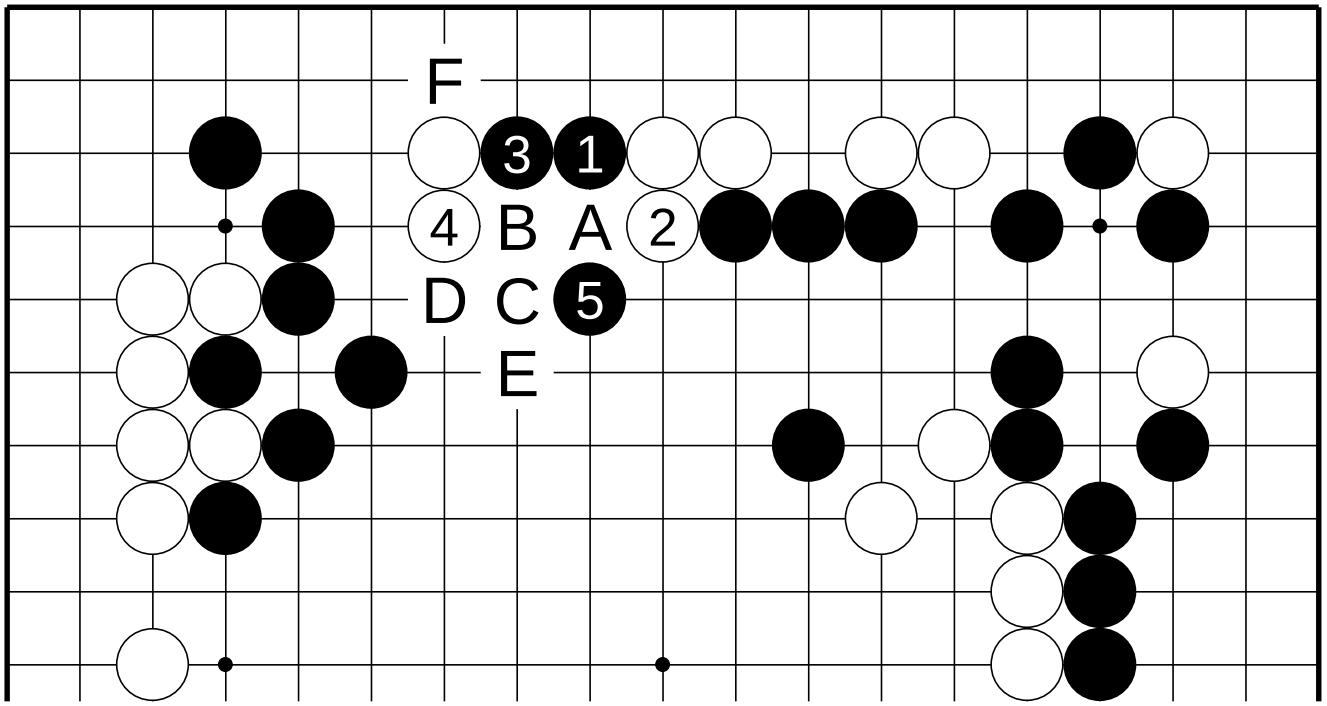


图3

图 4 次序错误

黑 1、3 冲断，次序错误。白 4 粘，黑 5 靠时，白 6 拐，黑若 7、9 紧贴分断白棋，白 10 出头极好。之后，A 位跳封与 B 位长出活角两处必得其一，黑棋难办。

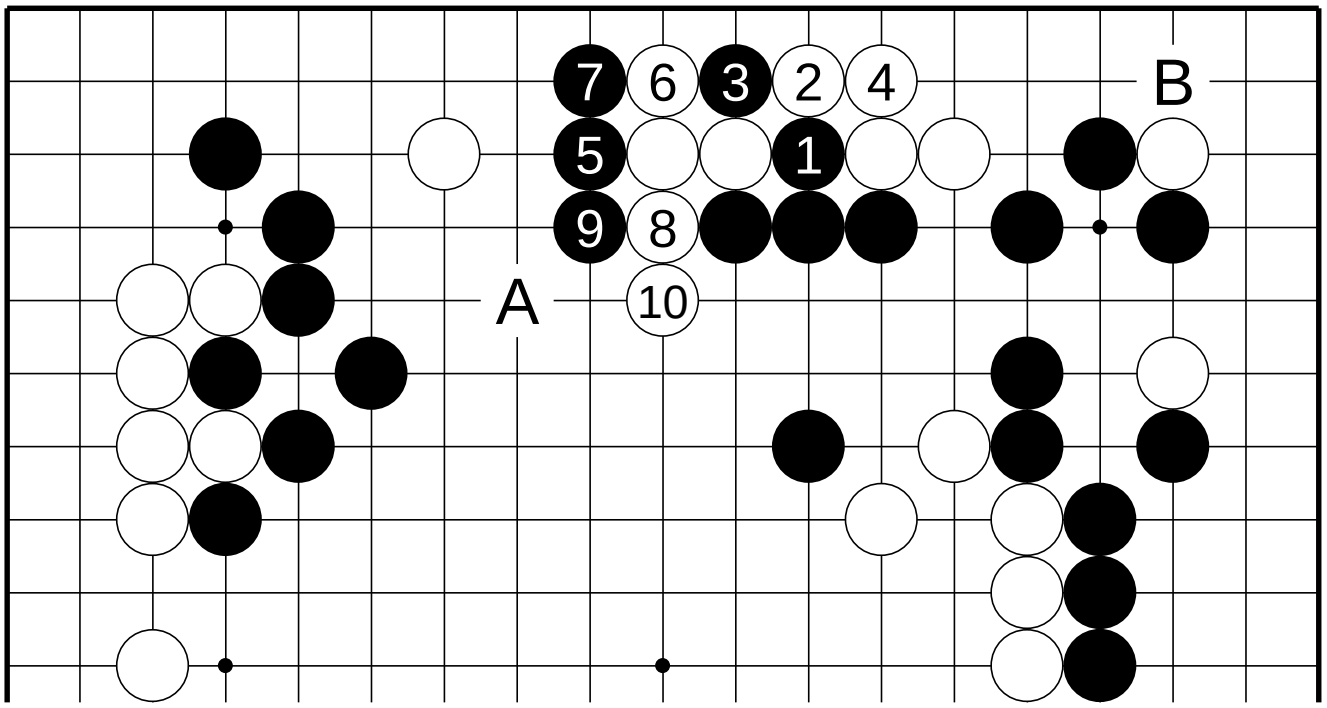


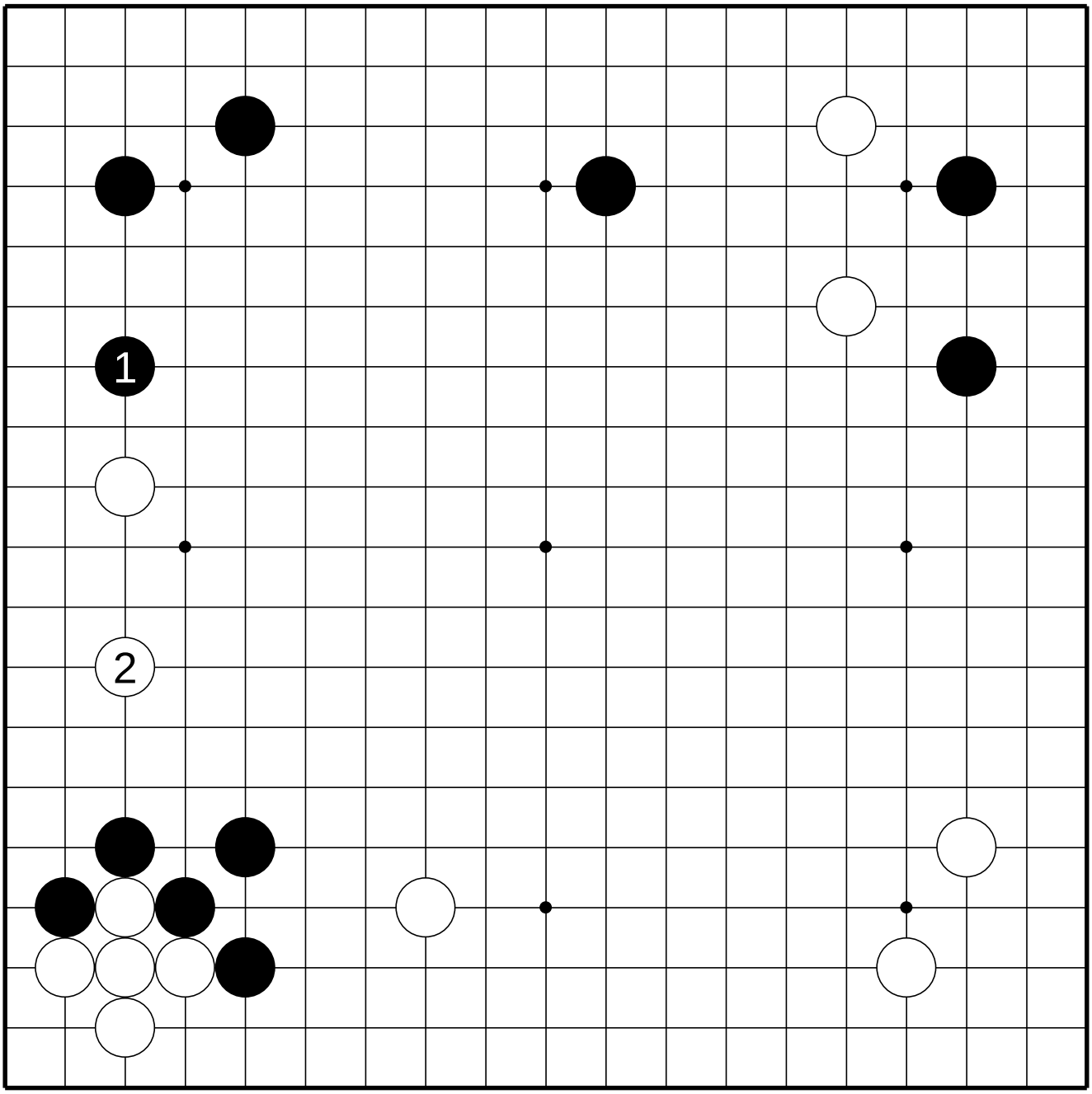
图4

第 66 型 伏击 黑先

基本图

黑 1 逼，白 2 拆二，黑棋有没有伏击的手段？

黑棋在攻击白拆二的同时，必须要考虑对左下角白棋是怎样的先手利。



基本图

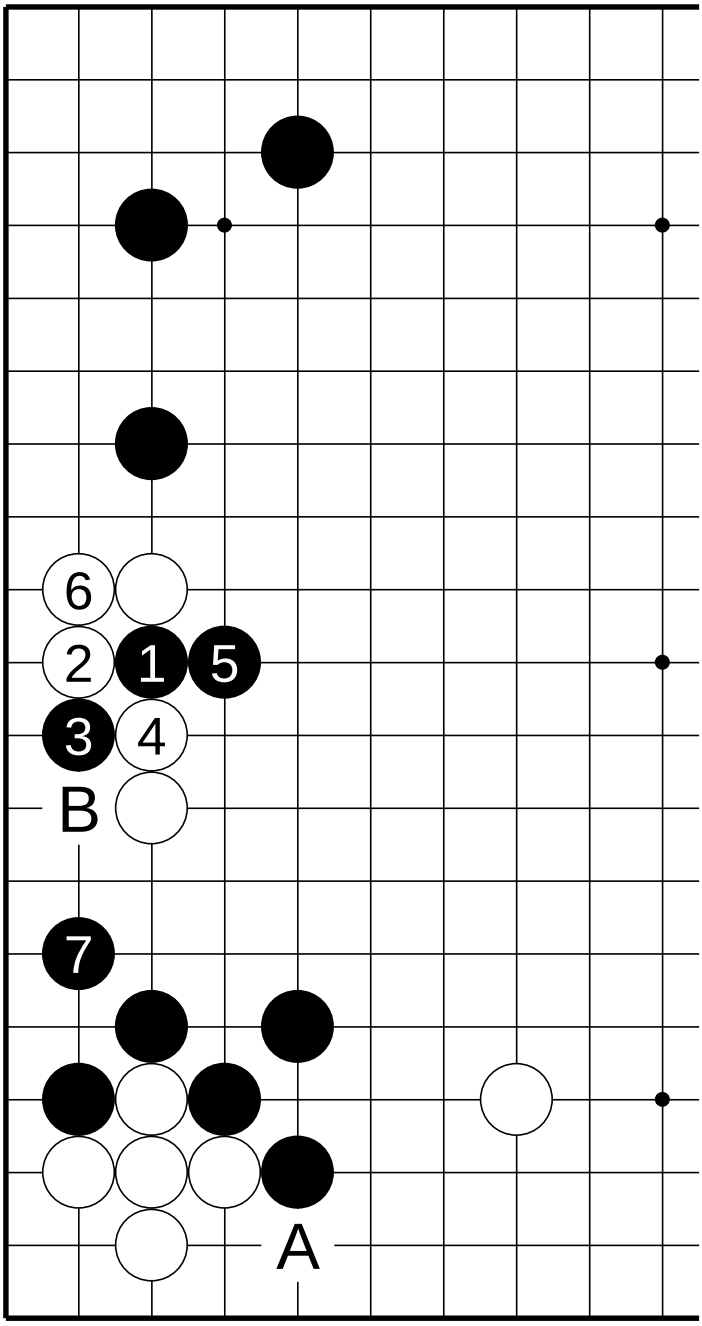


图1

图 1　白难办

黑 1 碰、3 扳是妙手。白 4、6 在普通场合下可以成立，但在此时由于黑 7 对左下角白棋有先手利，而情形大不相同。白非 A 做活不可，但黑 B 渡过，白棋被分为两段，难以处理。

过程中，白 6 如在 B 位打，则黑就在 6 位反打，白仍不好。

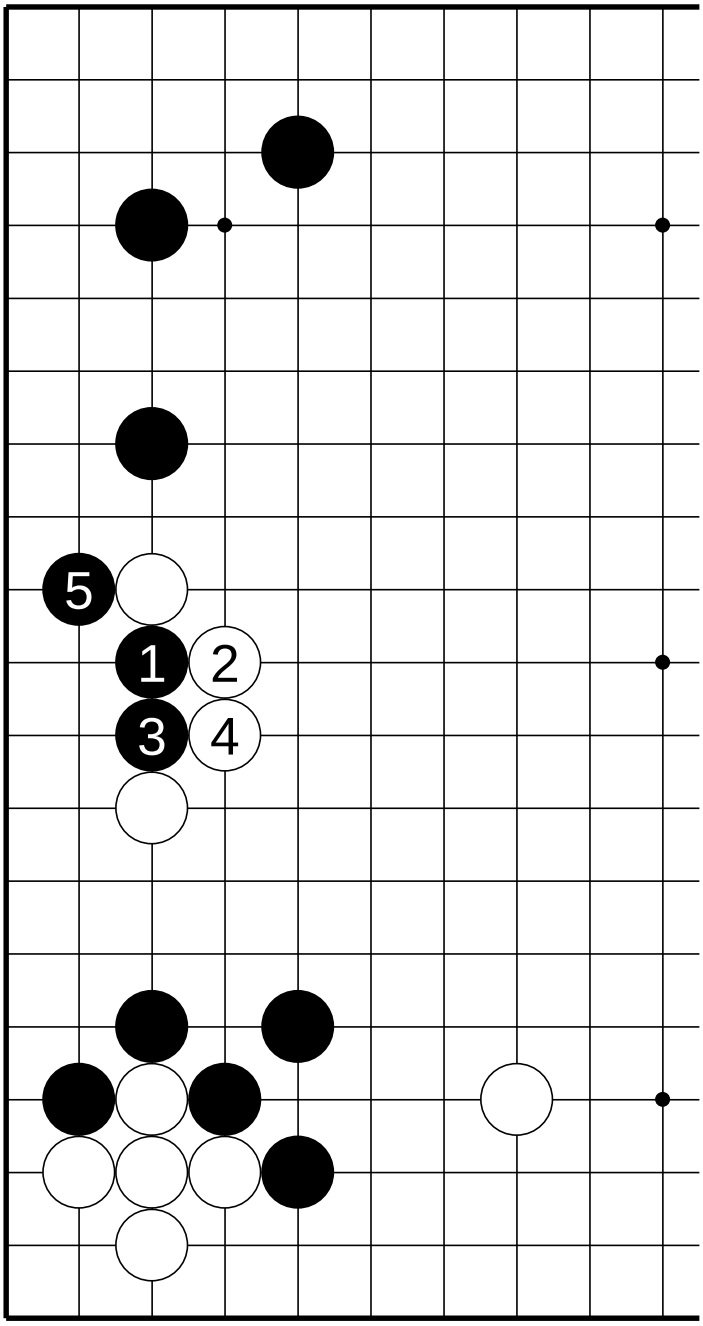


图2

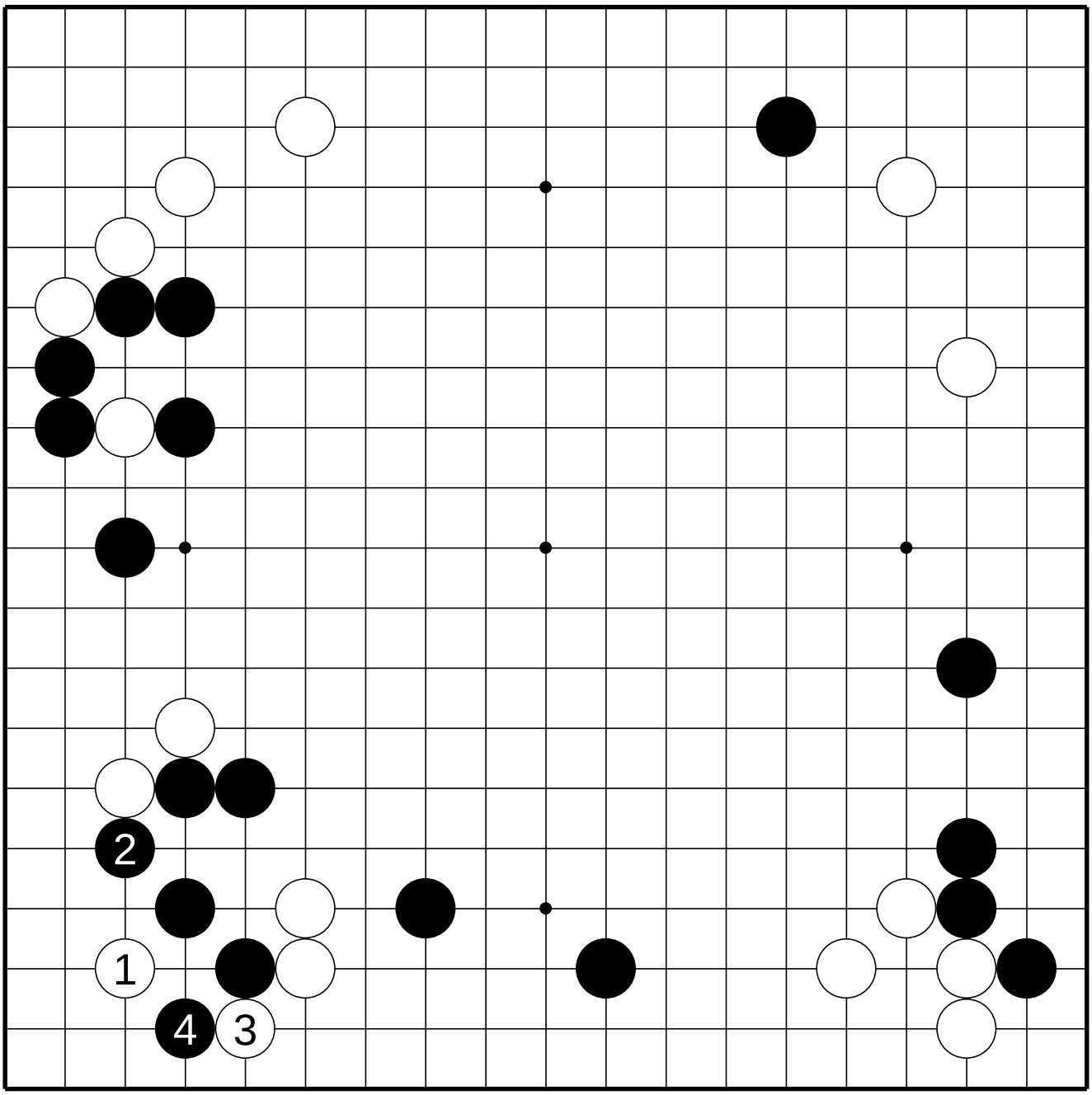
图 2 成功

黑 1 碰时，白如 2 挡，则黑 3 长、5 扳过，一边捞取实地，一边大攻白棋，黑棋的伏击获得成功。

第 67 型 巧妙的手筋 白先

基本图

左下角上下两方白子被分断，陷入苦战。于是白 1 点“三·3”是想在一方面渡过，但黑 2、4 使用强硬的手段，白怎样处理才好？



基本图

使用普通的手段难以成功，要开动脑筋，想办法弈出巧妙的手筋。

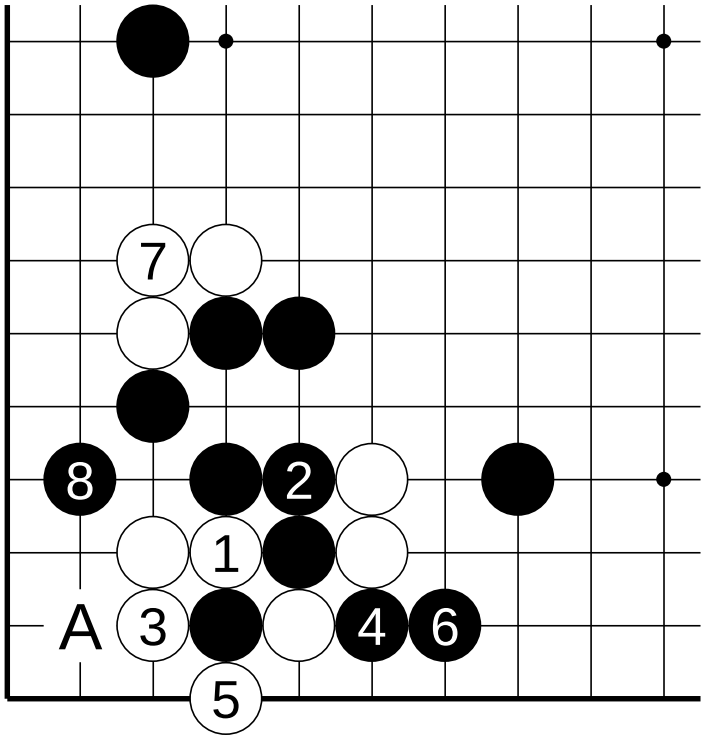


图1

图 1 陷入苦战

白 1、3 断取一子活角是普通的下法。黑 4、7 断后，右边白二子无法动弹。接着，白 7 粘更是错上加错，黑 8 尖是先手利（白如不应，则黑下 A 位，即成劫杀），上边由于黑方是强阵，白棋陷入苦战。

过程中，白 3 若在 4 位粘，则黑就在 3 位长即可。

图 2 处理的手筋

白 1 扳是巧妙的手筋。黑如 2 打，则白 3 长，黑 4 提一子时，白 5、7 连接活定。

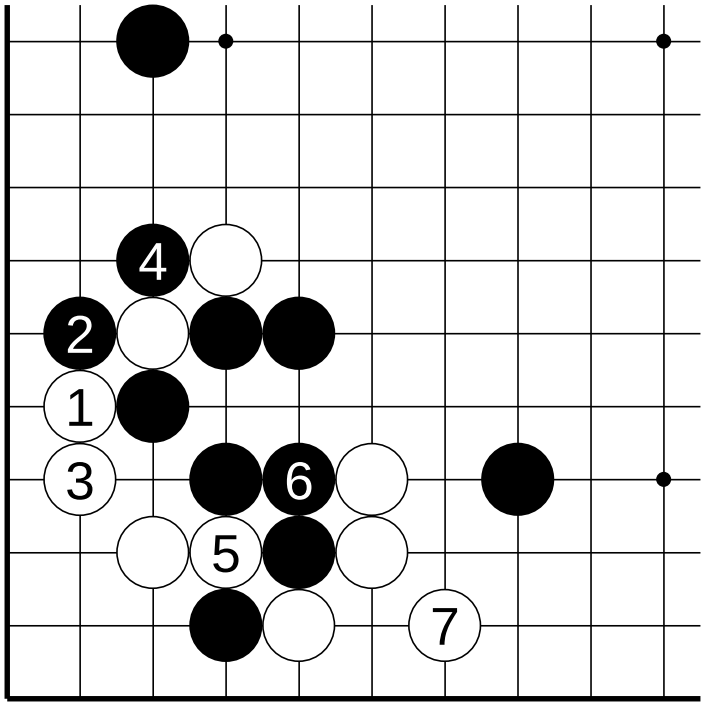


图2

黑 2、4 提取一子虽是厚形，但与左上方黑的强阵成凝形。

图 3 白可以满意

白 1 扳时，黑 2 如断吃一子，则白 3 粘，左边白棋即可安定。上方黑的强阵也发挥不了作用。黑棋虽然分断了右边白子，但所得甚少，这个结果白棋当然可以满意。

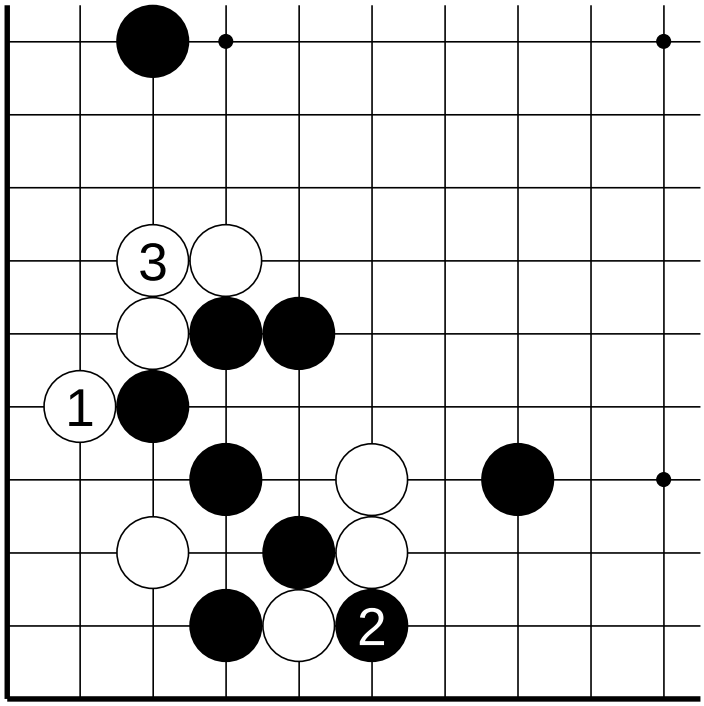


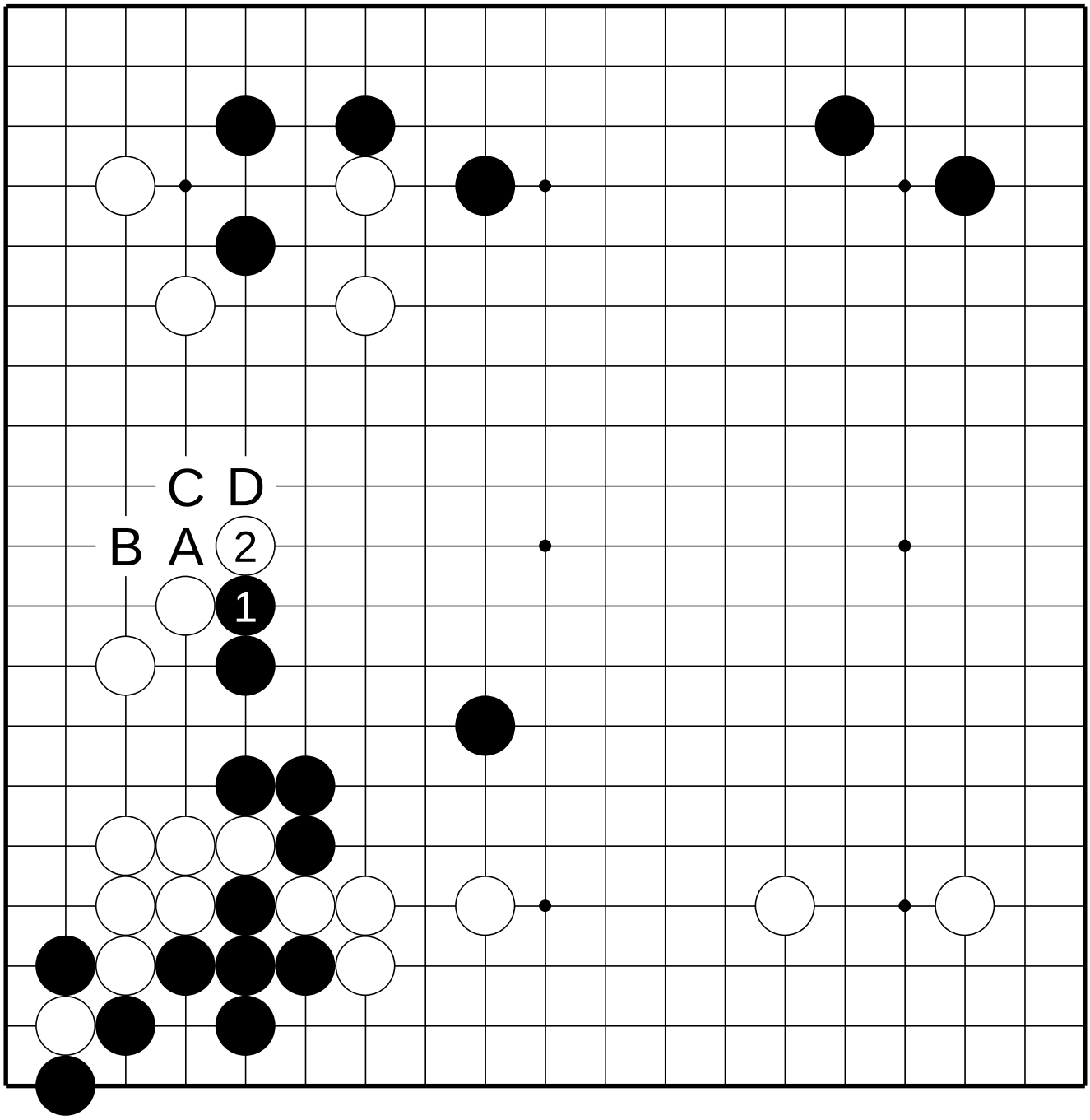
图3

第 68 型 分断 黑先

基本图

取材于专家棋手的实战谱。

黑 1 压时，白 2 强扳，黑棋有没有奇袭的手段将白棋分断？左边白棋形薄弱，但分断工作并没有想



基本图

象中那么容易。

此时黑若A断、则经白B、黑C、白D压后，黑棋困难。

那么，黑棋怎么办呢？

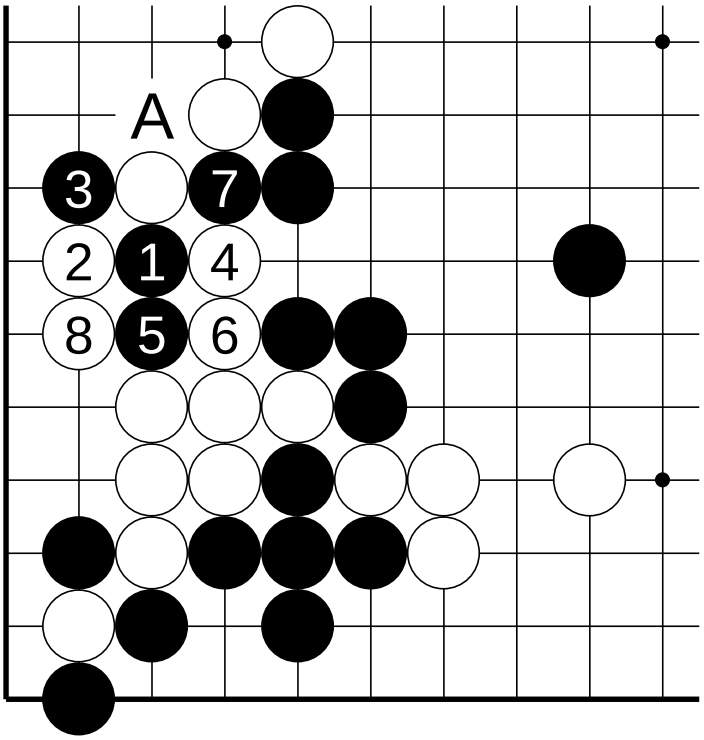


图1

图1 处理的手筋

黑1跨、3断是手筋。白4打时，黑5长又是好手。此时白6如于8位打，则黑就在6位先手粘后，再于A位打，白棋大坏。故白棋只好如图在6位打。黑7断，白8提二子——

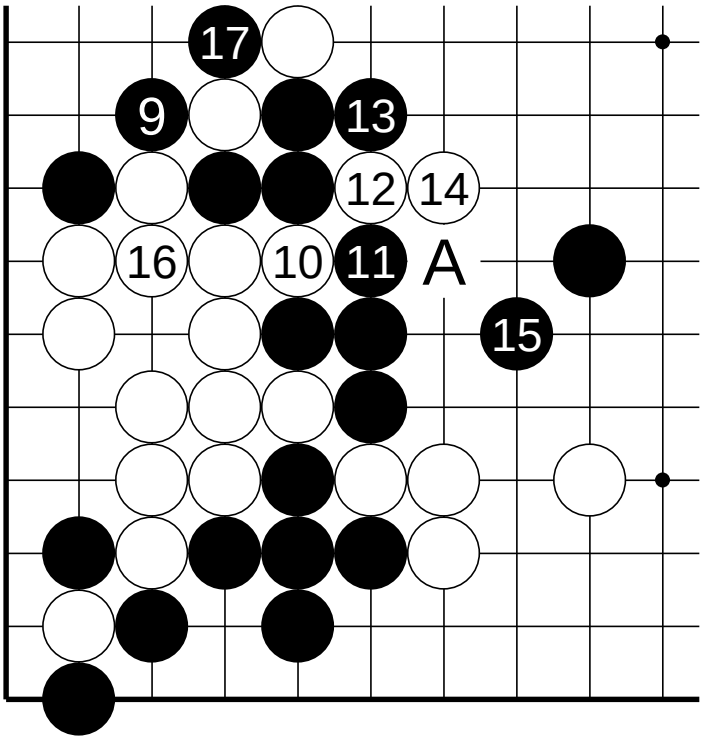


图2

图 2 成功

接图 1。图 1 白 8 提二子后，黑可于本图 9 位双打，以下进行至黑 17 止，告一段落。结果由于黑 17 提掉白一子，形状极厚，黑分断白棋成功。

过程中，白 12 断打时，黑棋若在 16 位提一子，则白就在 A 位扳，中间黑四子被杀。

图 3 劫争

图 1 白 4 若改于本图 1 位打，则黑 2 反打，以下至 6，形成黑先手大劫，与白棋不利。

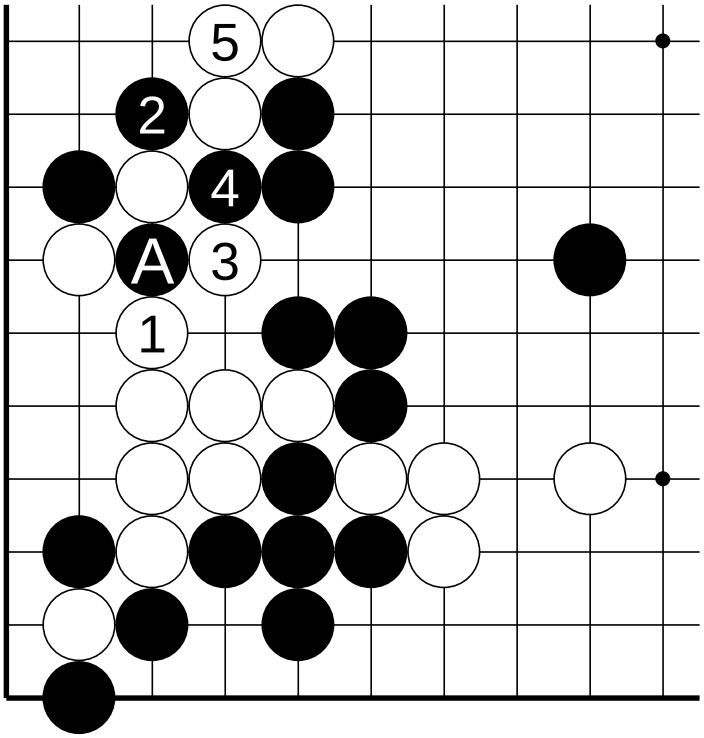


图3

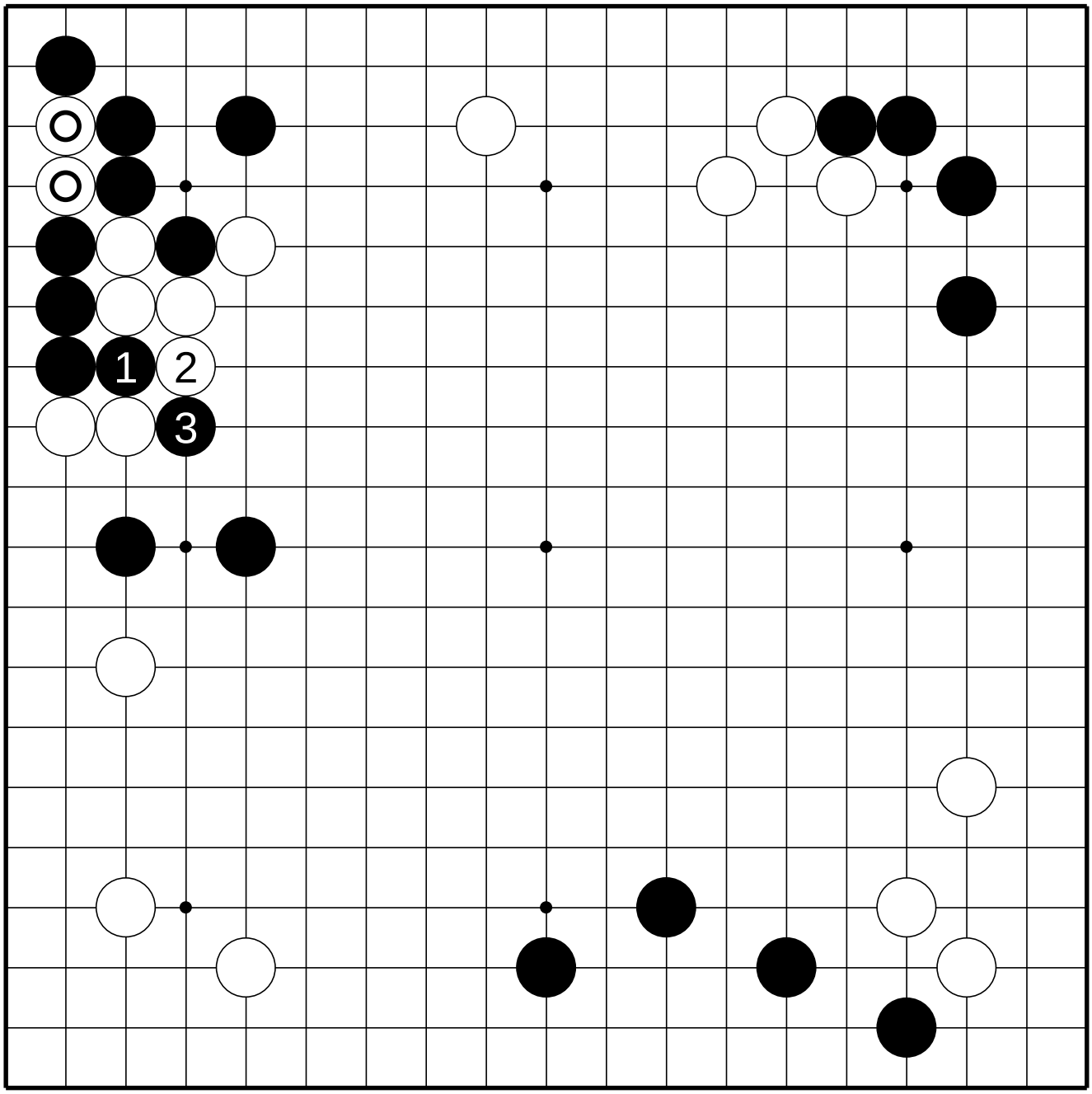
6=A

第 69 型 二子的作用 白先

基本图

选自杉内雅男九段（白子）与金岛忠八段实战谱。

黑 1、3 冲断，看似严厉，其实有问题。那么，



基本图

此时白棋能有什么手段呢？

在解答本题之前，必须看到白◎二子仍可以发挥作用。

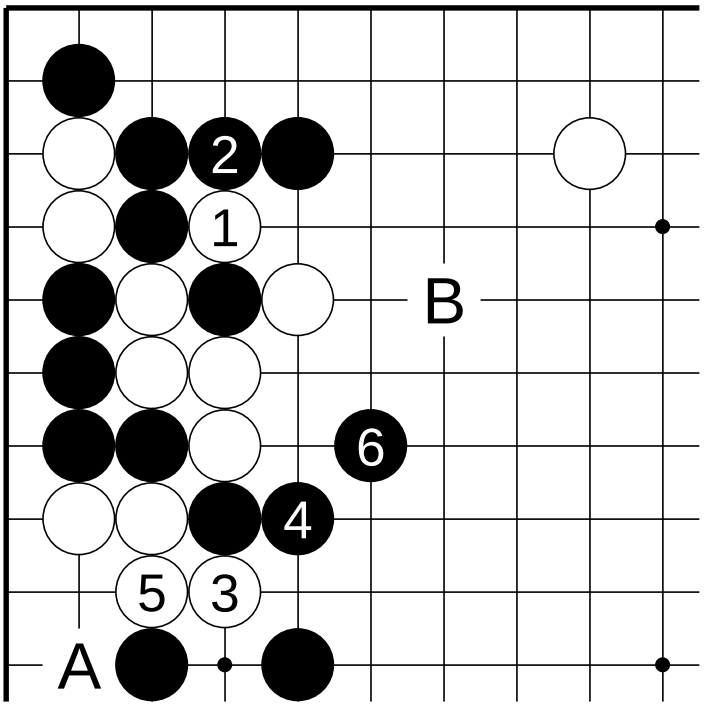


图1

图 1 失败

白如 1 提一子，则黑 2 粘，等于帮黑棋走强。白 3 打、5 粘也不好，被黑 6 尖后，白棋难以处理。白若走 A，黑就在 B 位飞，白将陷入苦战；白若 B 跳，黑 A 立下，白四子被吃。

图 2 处理的手筋

白 1 断，绝妙！是此时最有利的手段。黑如 2 打，则白 3 先手打后，再于 5 位扳，利用角上的特殊性杀黑。之后，黑 6、8 扑成劫争，结果当然对白有利。

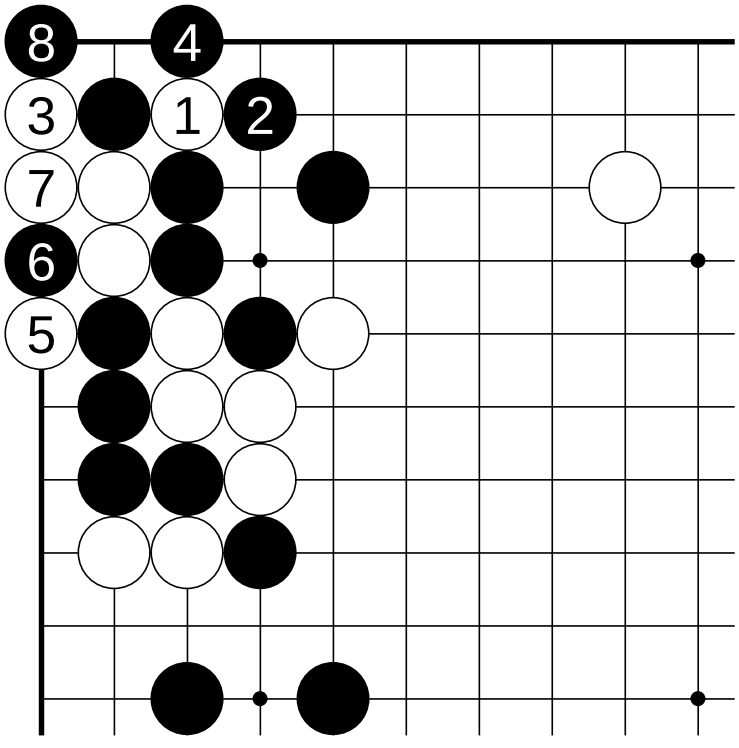


图2

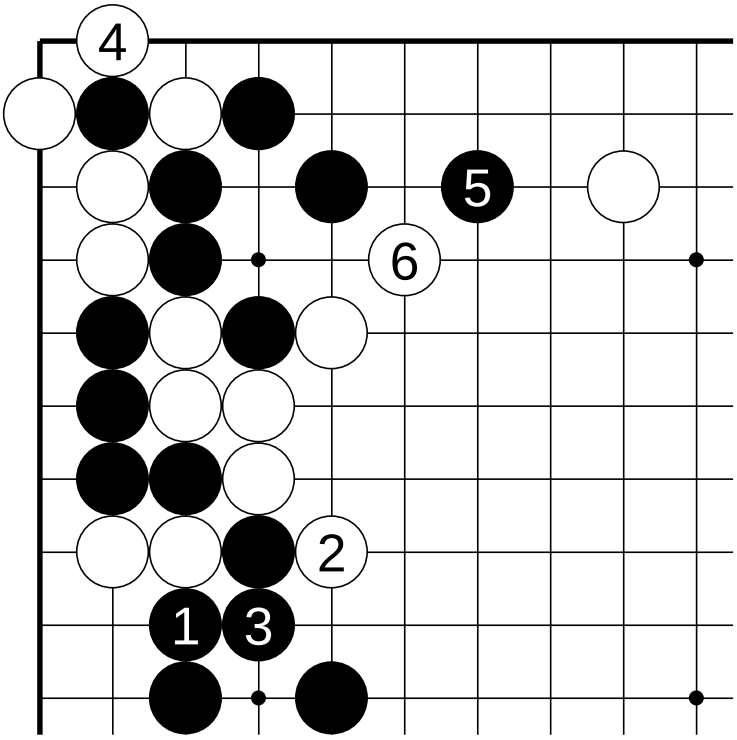


图3

图 3 白充分

图 2 黑 4 若于本图 1 位紧气吃白二子，则白 2 先将黑棋打成愚形，再于 4 位提。黑 5 拆，白 6 尖后，上边黑棋尚未安定。

图 4 白厚

白 1 断时，黑若 2 吃白二子，则白 3 打、5 提，至 7 白形厚实。而且以后还留有 A 位托过的后续手段。

这都是由于有 1 断的妙手，才会产生如此效果。

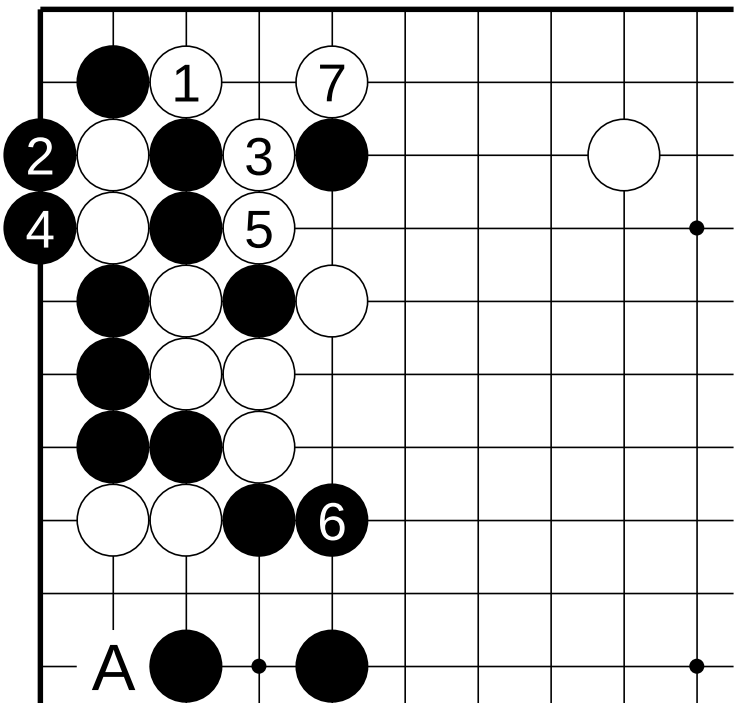


图4

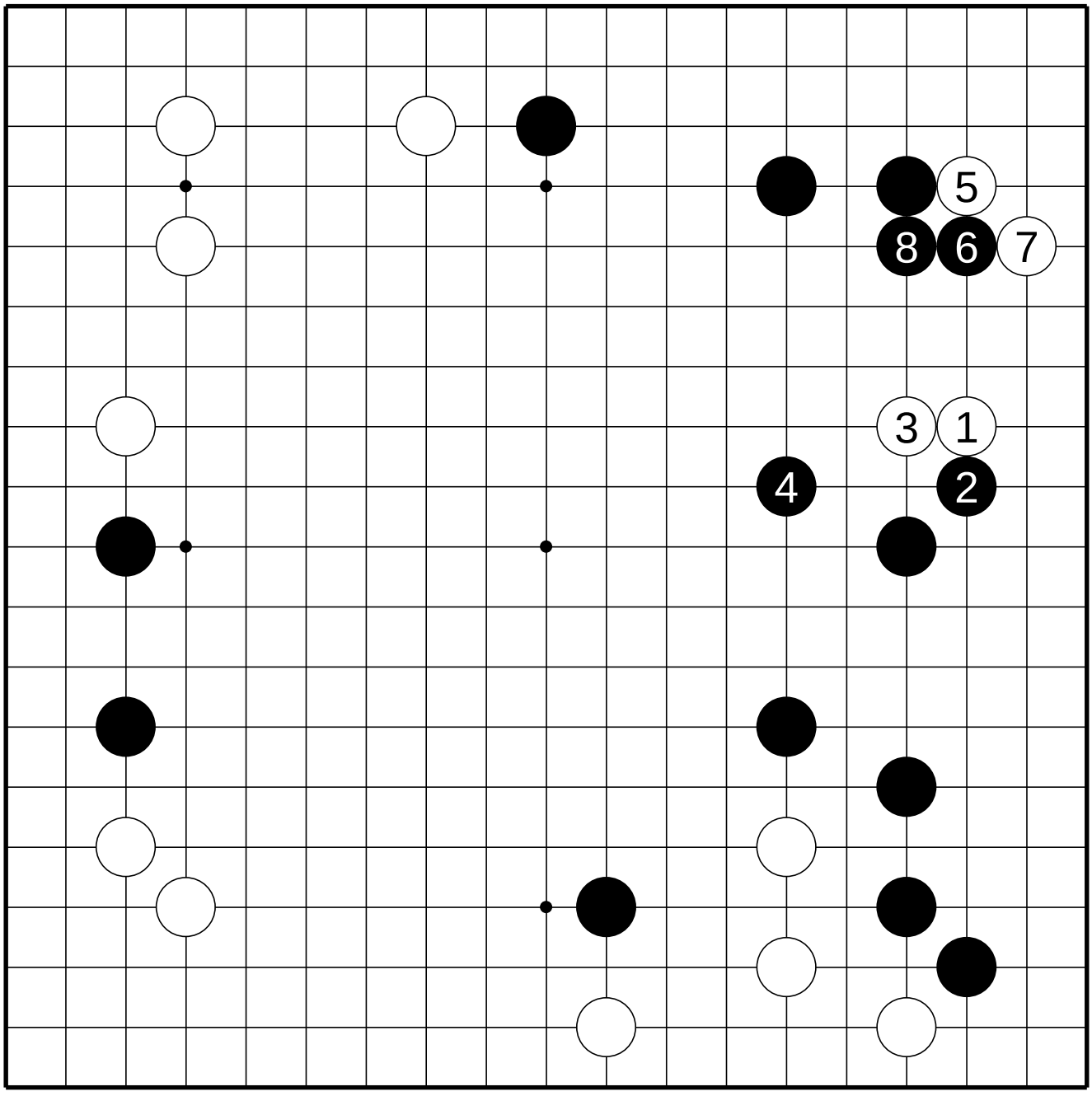
第 70 型 发现先手利 白先

基本图

选自加藤正夫著的《高级手筋》一书。

白 1 以下侵入黑棋大模样在实战中常见。但黑 8 紧粘，白棋危险。

白棋怎样处理才对？



基本图

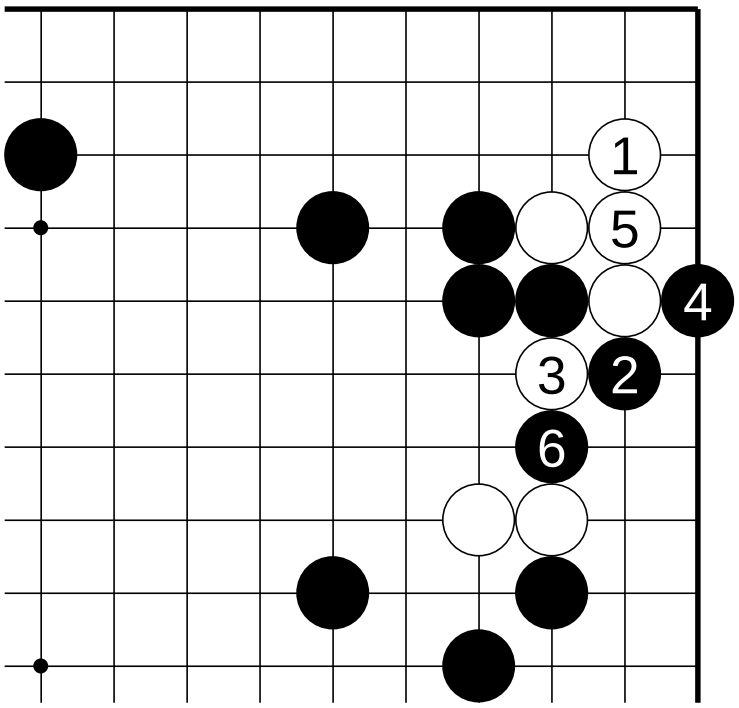


图1

图 1 危险

白棋面临非常时期。白 1 虎，虽可在角上做活，但下边白三子被分断，命在旦夕。

图 2 分断

如果白 1 粘，则黑棋仍有 2、4 的分断手段。

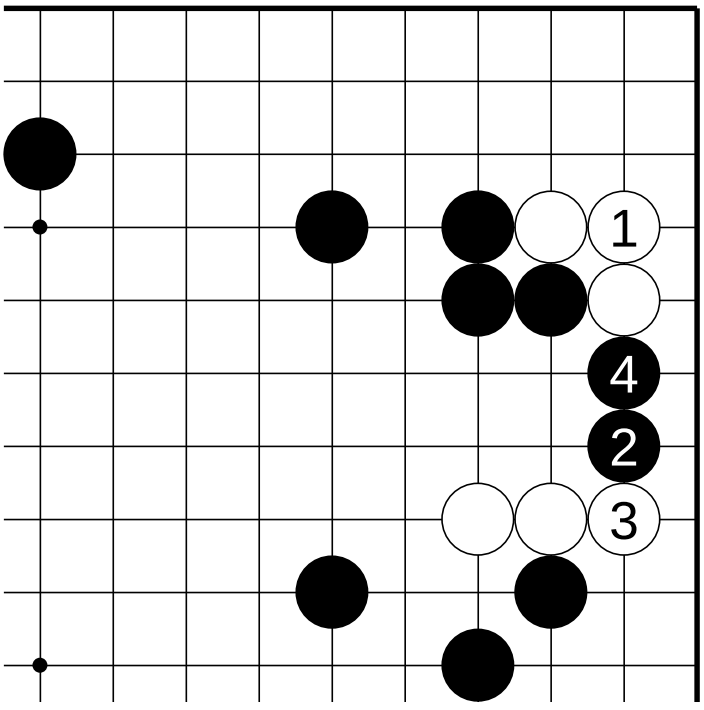


图2

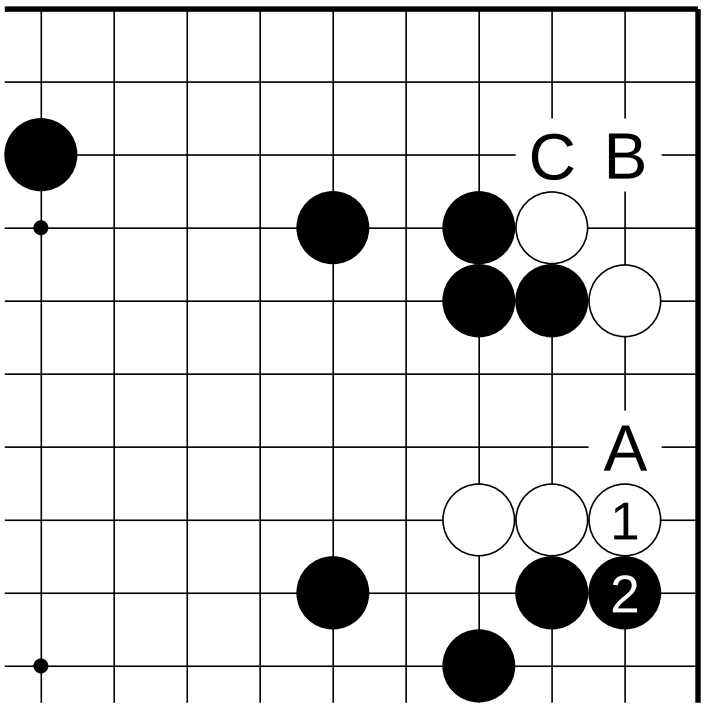


图3

图 3 要动脑筋

白 1 立下或 A 位尖都成为先手利，则问题简单。假如白 1 立下，黑 2 挡，白 B 虎整个白棋活定；又，白 A 尖，黑 2 挡，白 C 长就可大活。

但白 1 立下或白 A 尖，黑棋绝对不会再 2 立，所以白棋要动一下脑筋，怎样使白 1 或 A 成为先手。

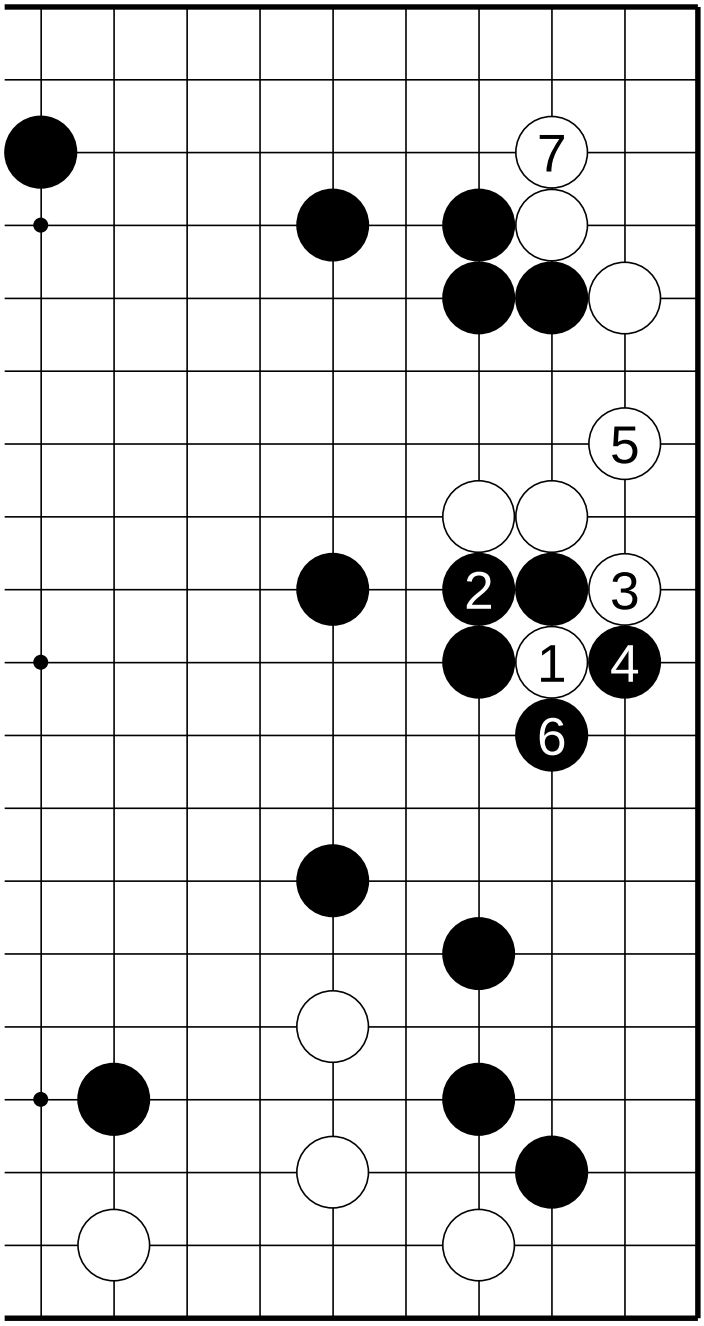


图4

图 4 手筋

白 1 挤是巧妙的手筋。黑如 2 粘，则白 3、5 成为先手利，黑 5 不得不提，白 7 长大活达到目的。

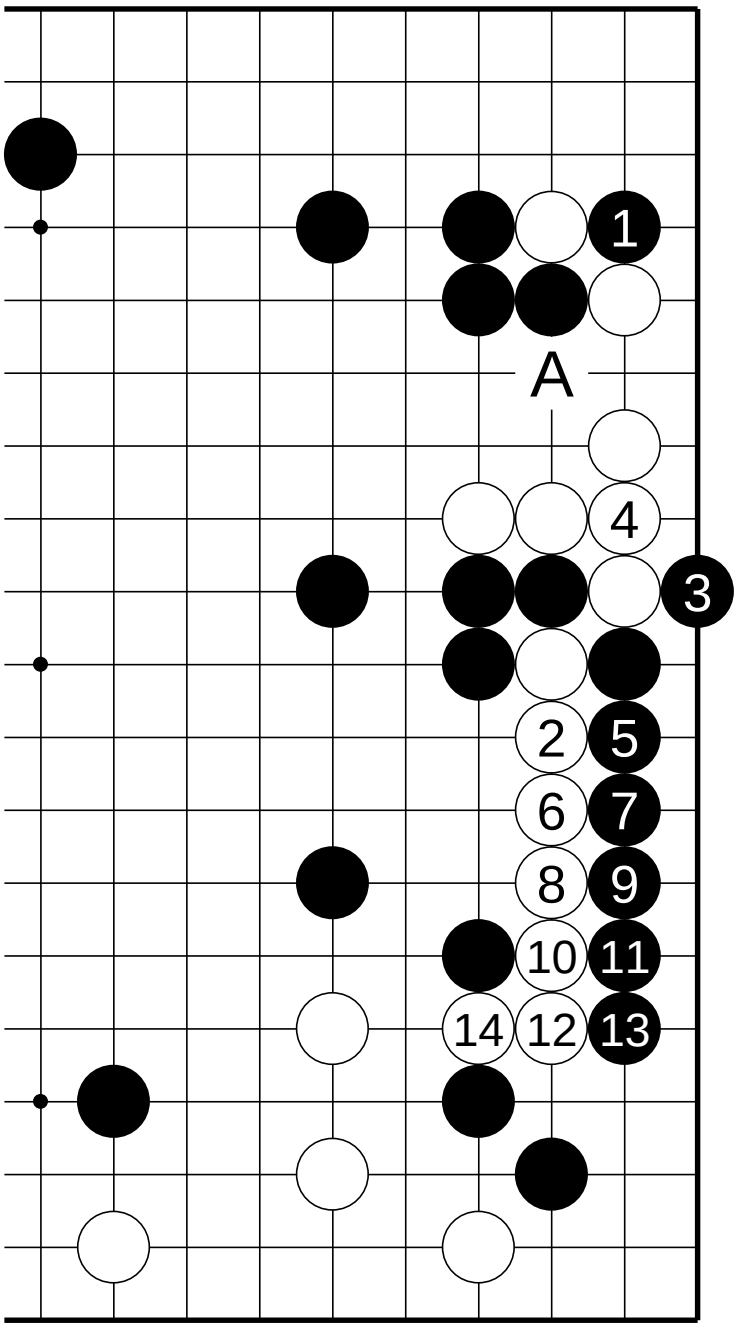


图5

图 5 被压低

黑如 1 断打意图吃掉整块白棋，则白 2 长出，黑棋 5 以下只好连续在二路上爬，进行至白 14，右边黑棋被压低。而且白棋还留有 A 位做活的味道，白棋大成功。

图 6 结果相同

白 1 挤时，黑如 2 打，则白 3 尖，黑 4 不得不提取一子，白 5 长，与图 4 的结果相同。

过程中，黑 4 如于 A 位断打，则白 4 长出，黑 B 则白 C；又，黑 C 则白 B，情形与图 5 相似。

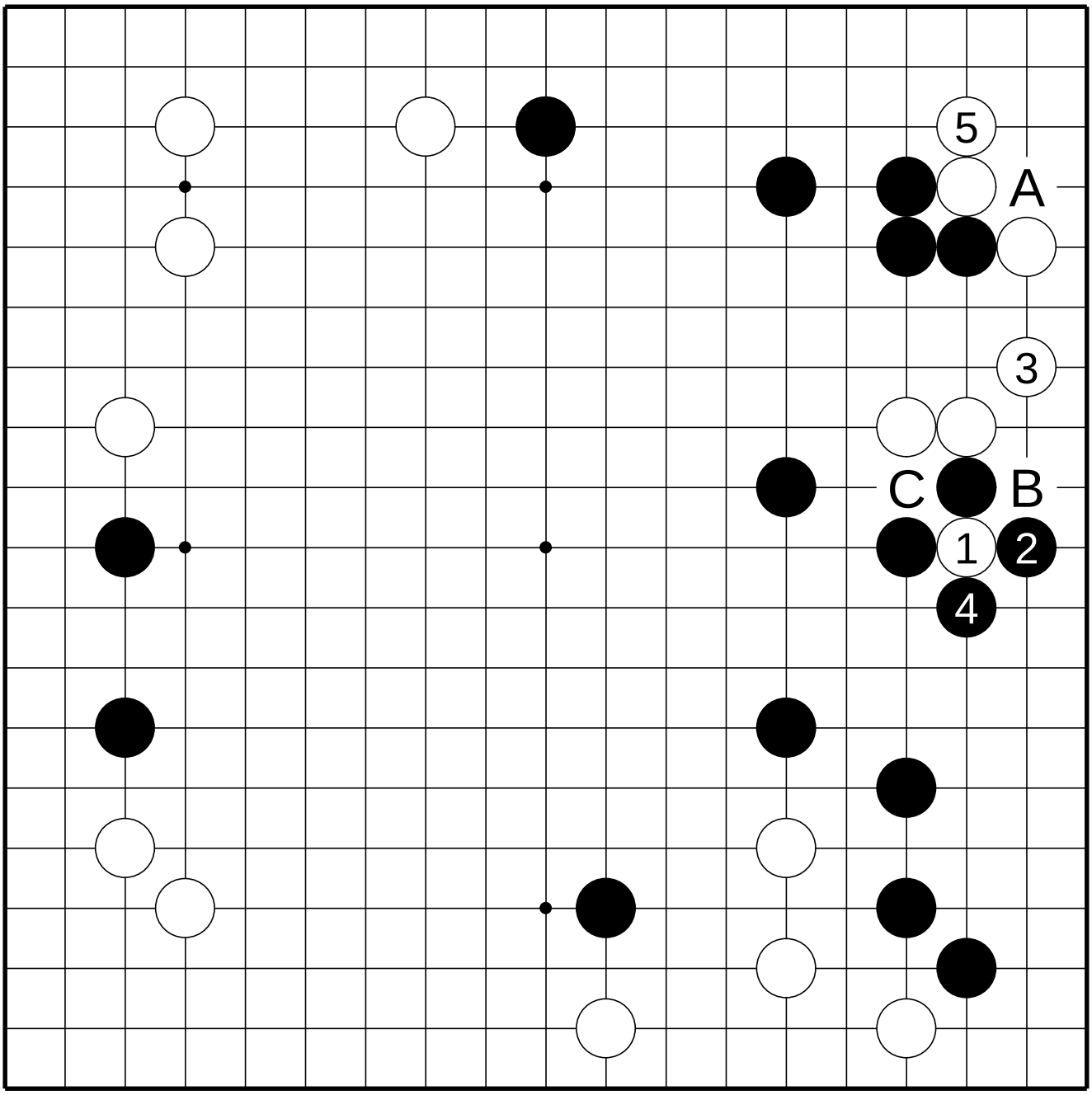


图6

4、5、6 三图都是白棋的理想形。

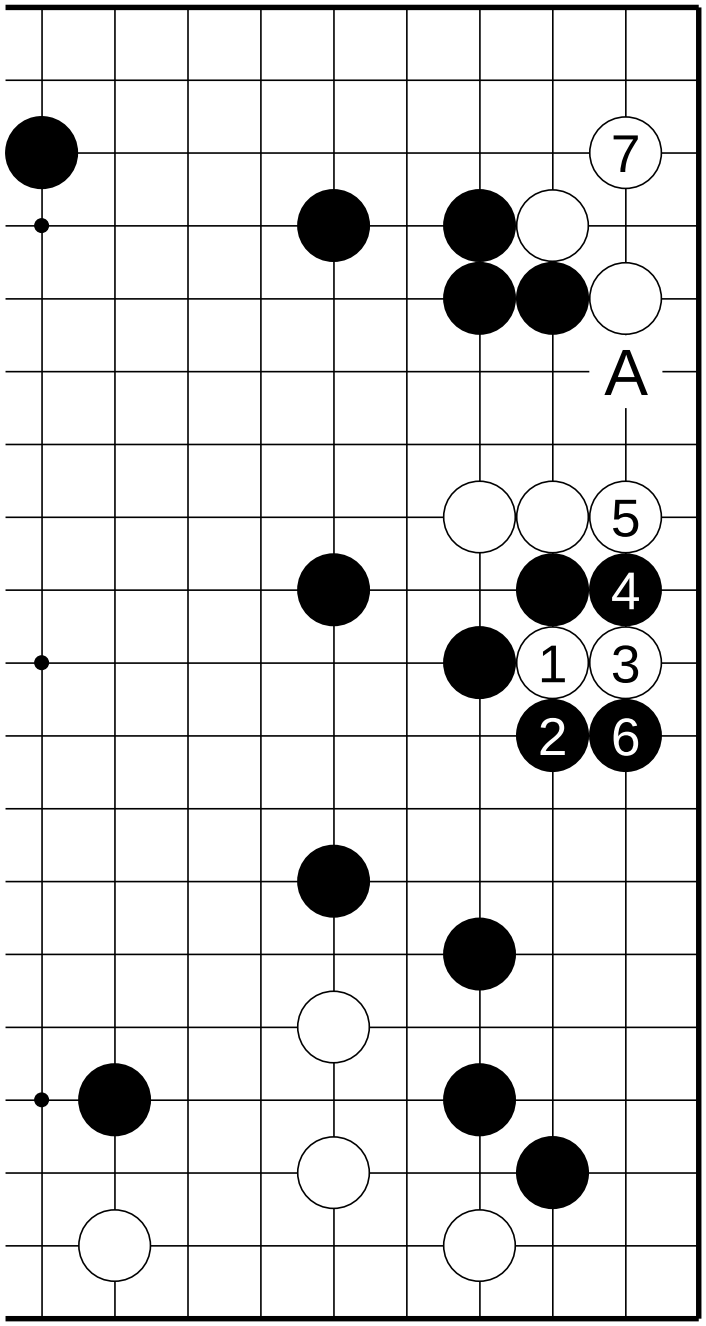


图7

图 7 双方正确地进行

因此，当白 1 挤时，黑棋要 2、4、6 应，白 7 虎活定。

由于白 5 成为先手利，当然不怕黑在 A 位扳。

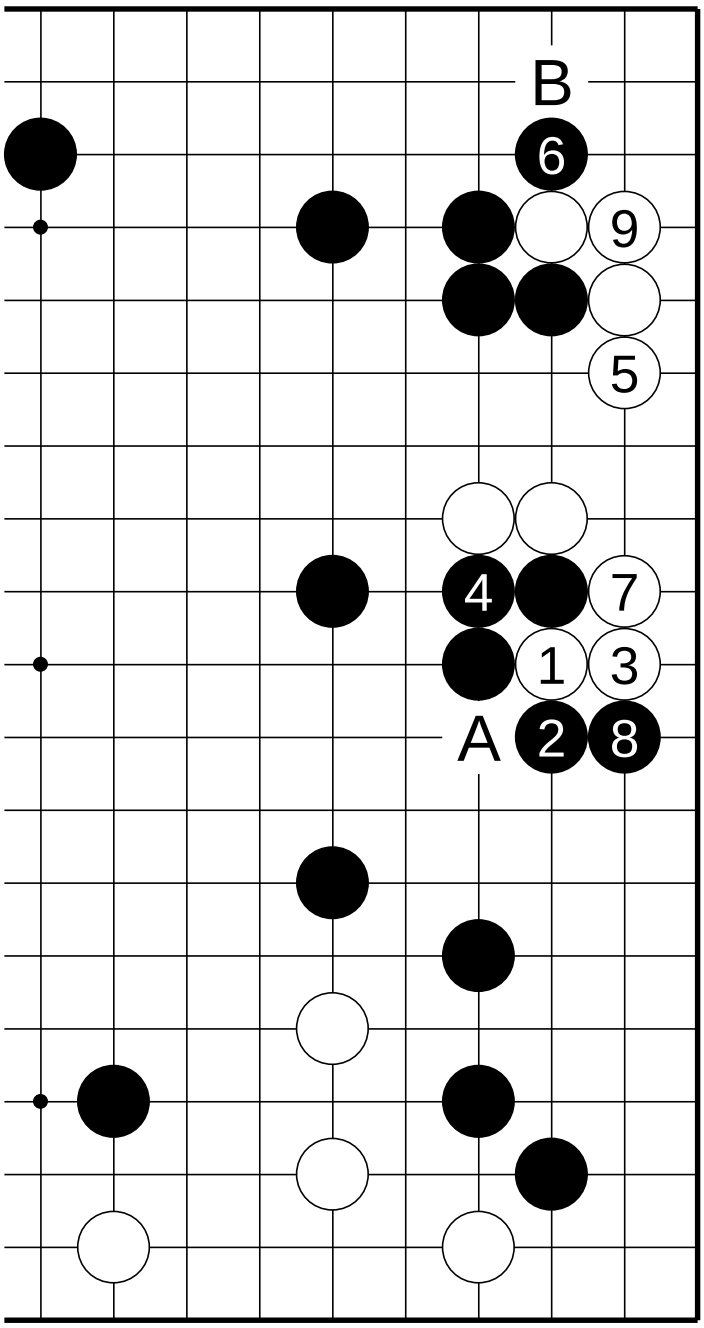


图8

图 8 先手活

白 3 长出时，黑如 4 粘，则白 5 退，黑 6 扳打（黑如在 9 位断打，则白可在 6 位长出），白棋取得 7 位的先手后于 9 粘，因为白棋留有 A 位断与 B 位夹碰等手段，白棋大致可以先手活。白 1、3 侵入黑阵，收获不小。

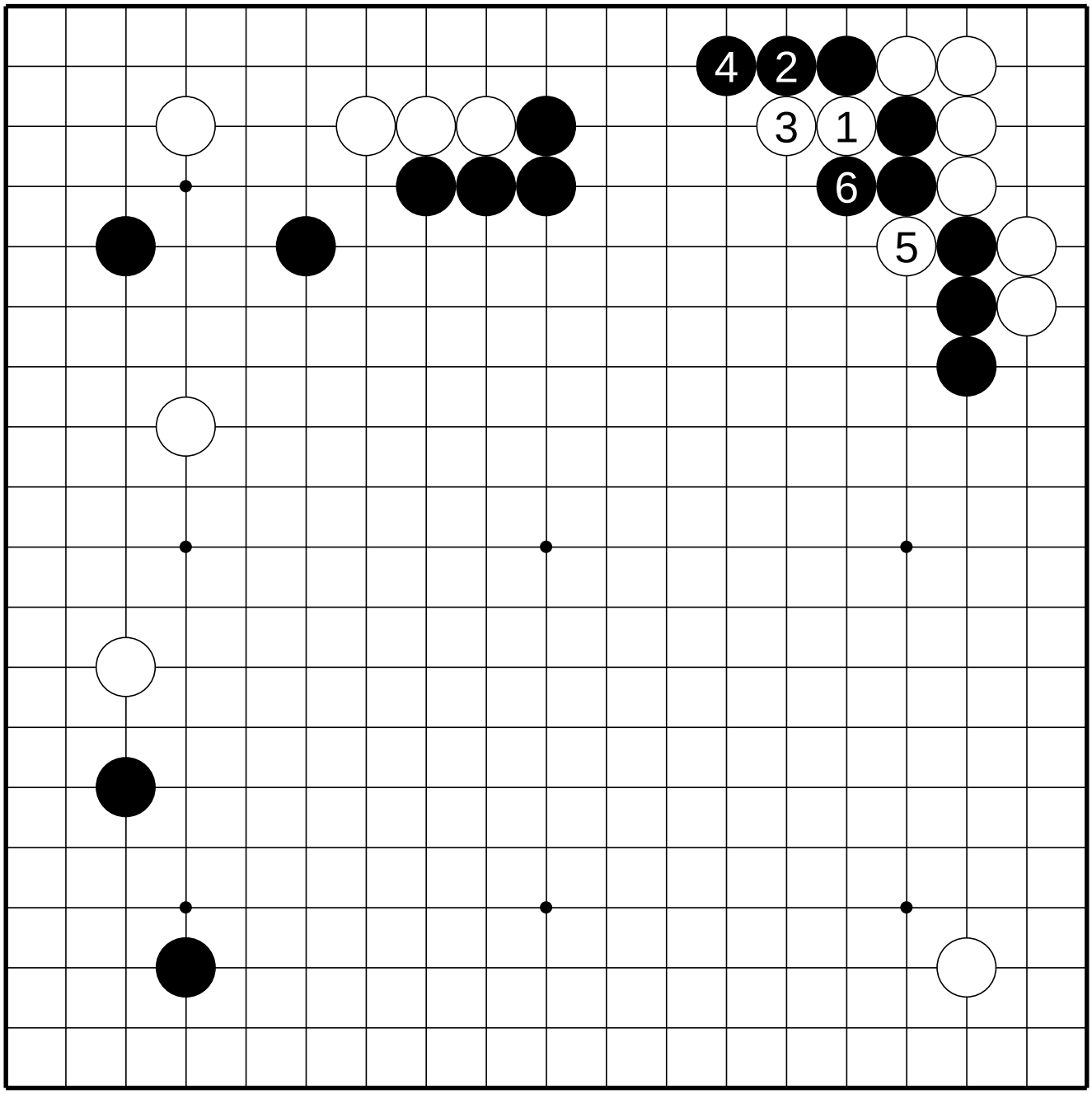
白 1 挤是整个白棋活定的巧妙手筋。

第 71 型 从全局着眼 白先

基本图

取材于专家棋手的实战谱。

问题的焦点在右上角。由于黑棋形不完整而白 1 断，以下进行至黑 6，白怎样下好？



基本图

白棋不仅要看到局部的得失，而且更重要的是要从全局着眼。

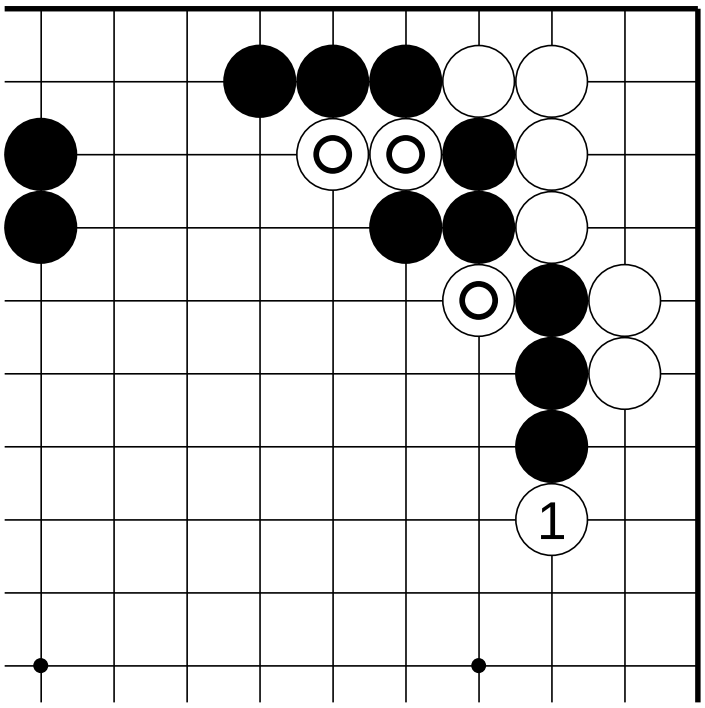


图1

图 1 妙手

由于黑棋厚，白◎三子不能直接行动。要采用迂回作战的手法，弃掉◎三子，在右边得到好处。

白 1 碰，妙手！有此一击，黑棋顿时感到难以招架。

图 2 成功

黑 2 长时，白 3 夹是预定的下法。

黑 4 打不得已，白 5 渡过，黑成愚形。黑 6 以下至白 9，黑虽吃住了三个白子，但棋形不佳，还需再补一手。否则，白于 A 位跳，可利用◎三子的

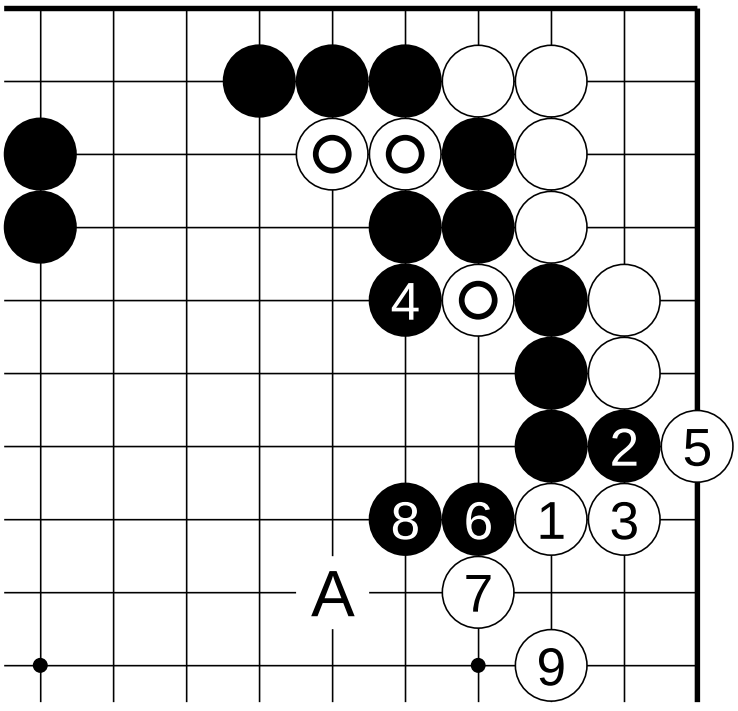


图2

余味对黑进行攻击，从而继续扩大右边的形势，黑将难以处理。

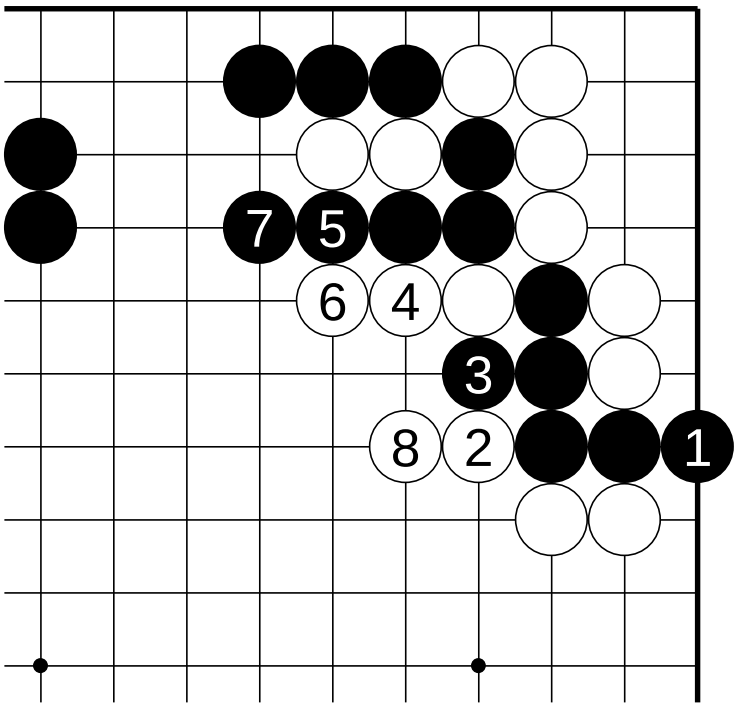


图3

图 3 黑被杀

图 2 的黑 4 改于本图 1 位立，无理。白即于 2 位扳，黑 3 冲时，由于白棋有 4、6 连吃的手段，使黑无法冲出。白 8 退后，右边黑子被杀。

图 4 黑崩溃

图 2 黑 4 若改于本图 1 扳，想争取先手，其实仍不成立。白同样在 2 位扳，黑 3 吃二子时，白有 4 到 8 的手段，可将中间黑棋的棋筋封吃，黑崩溃。

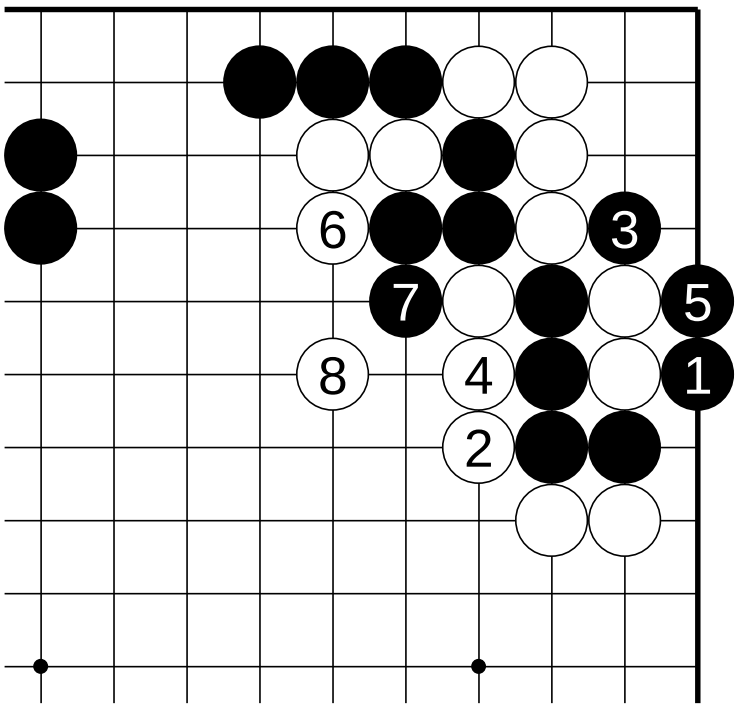


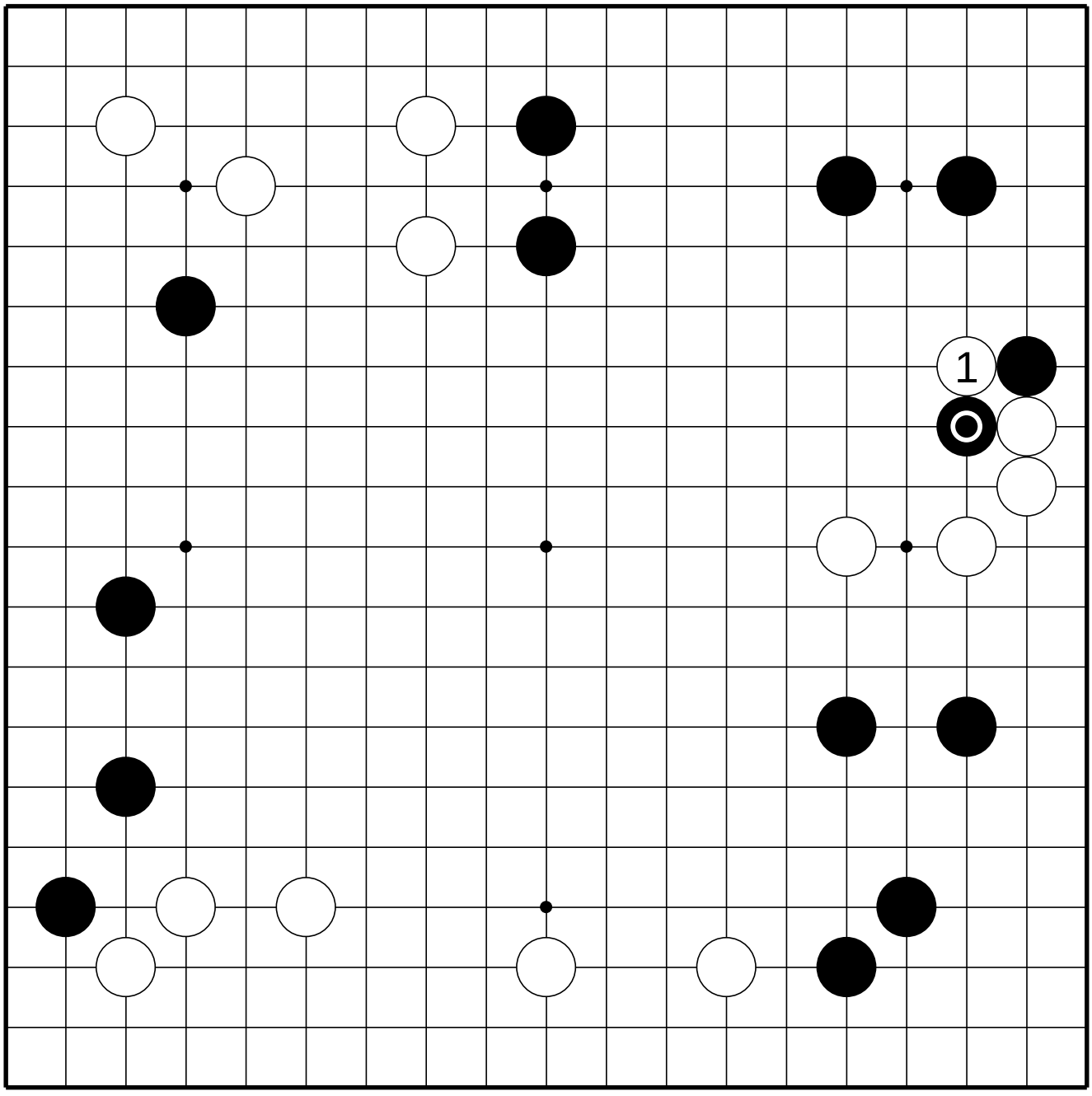
图4

第 72 型 走成厚形 黑先

基本图

白 1 断，右边白棋尚未安定，当然是一着大棋。黑棋应怎样应付？

黑◎一子看来是不应该要了，但可以利用它把黑棋走厚。



基本图

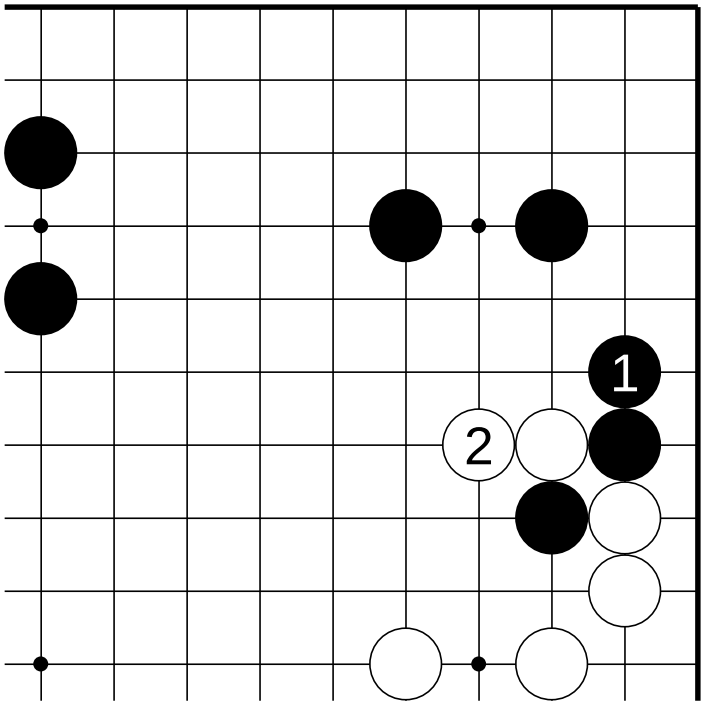


图1

图 1 平凡

黑 1 退，平凡。谁都会下。白 2 长后，右边白棋完全安定。而且白棋还可以打入上方黑阵，因此黑棋不能满意。

图 2 成功

首先，黑 1 应次序这边打。白 2 长时，黑 3 长是好手，白如 4 拐，则黑 5 连扳，白棋只好双打，黑 7 粘后棋形厚实，白棋尚未完全安定，而且解消了白棋于 A 或 B 的侵入手段。

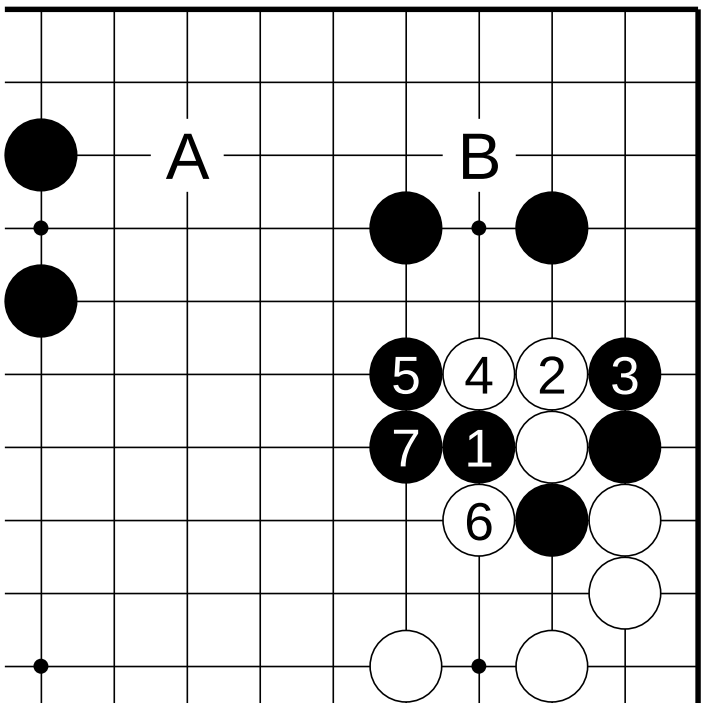


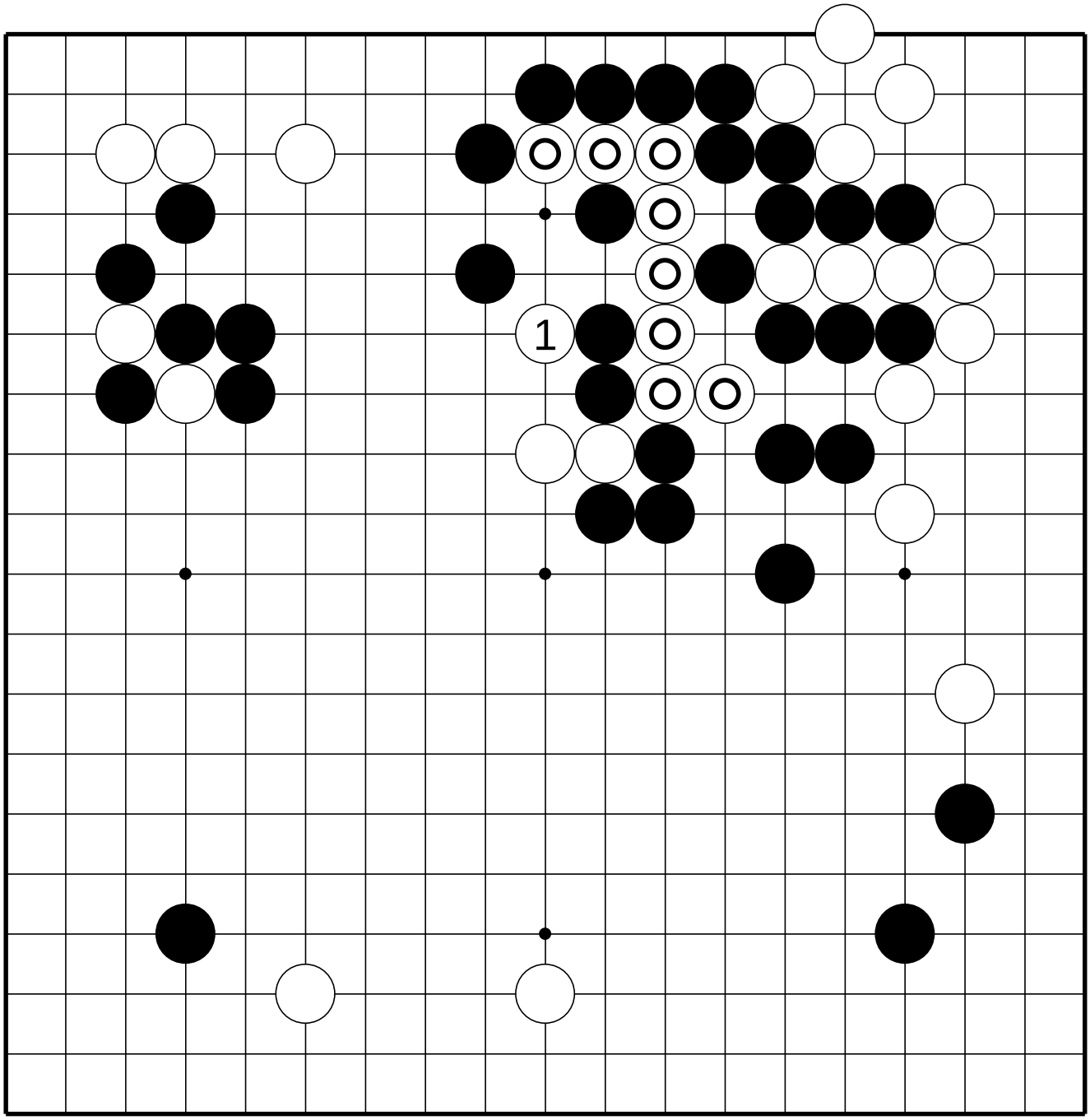
图2

第 73 型　声东击西　黑先

基本图

白 1 夹是手筋，中间白◎八子好像可以逃生，其实不然。此时黑仍有袭击的手段。应怎样进行？

普通的着想不行，黑要考虑声东击西的战术。



基本图

图 1 不成功

黑如 1 粘，则白 2、4 冲出，黑棋无法阻挡。那么，假如 A 位已有一黑子，是否就可将中间白棋捕获？但黑若单走 A，是不会成功的，因此首先要考虑怎样才能是黑 A 成为先手。

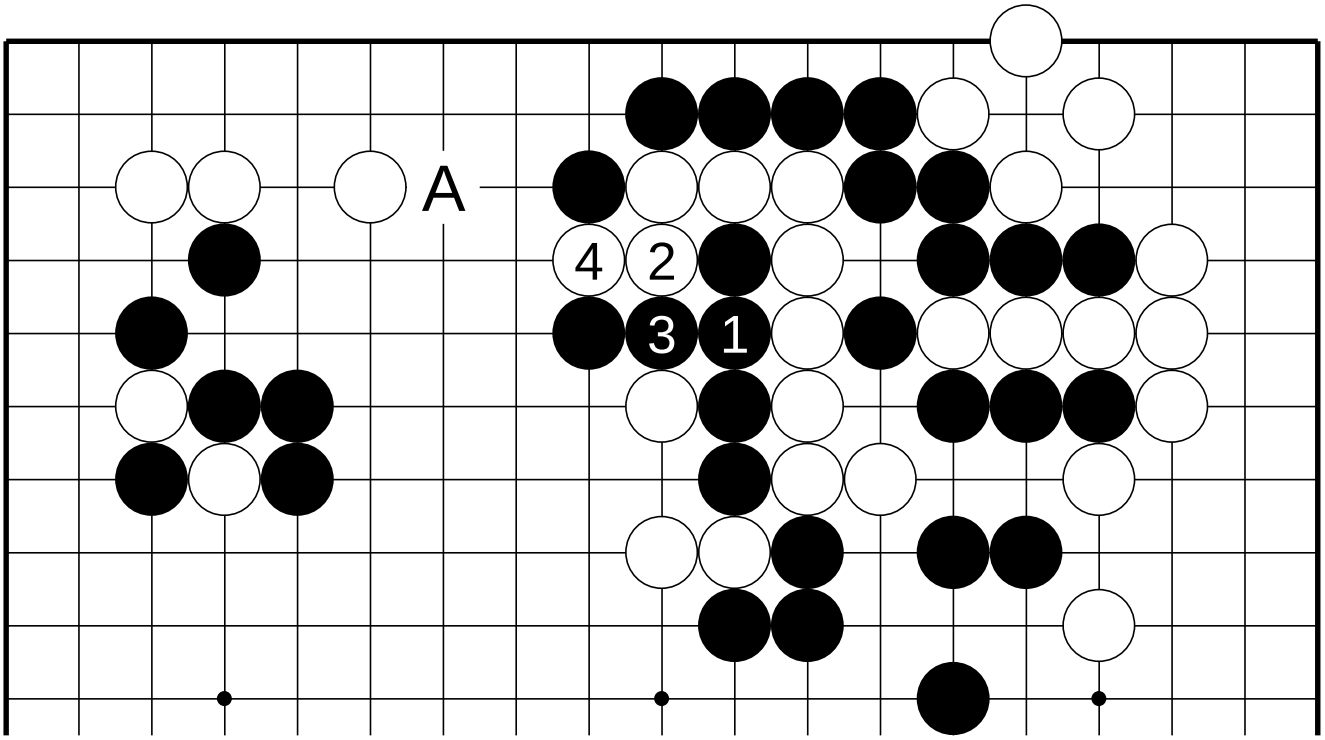


图1

图 2 声东击西的手筋

黑 1 先点，待白 2 粘后，黑再 3 靠是一种声东击西的战术。此时，白若走 A，黑就走 B，白角难以成活。

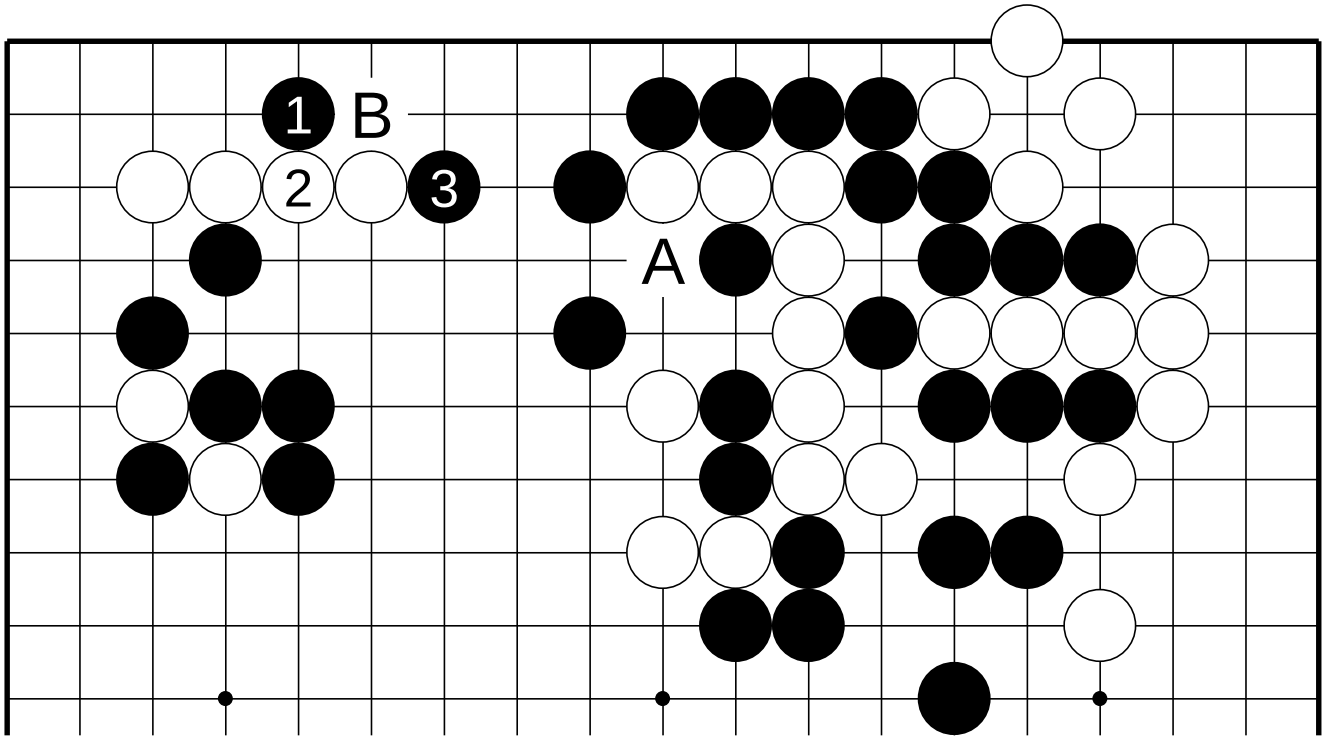


图2

图 3 中间白棋被吃

接图 2。白若 1 拐，则黑 2 粘，白 3 以下至 7 断时，黑 8 跳是关键的一手。此着若走 A 曲，白就在 B 长，之后 C 位点与 D 位封，白必得其一。

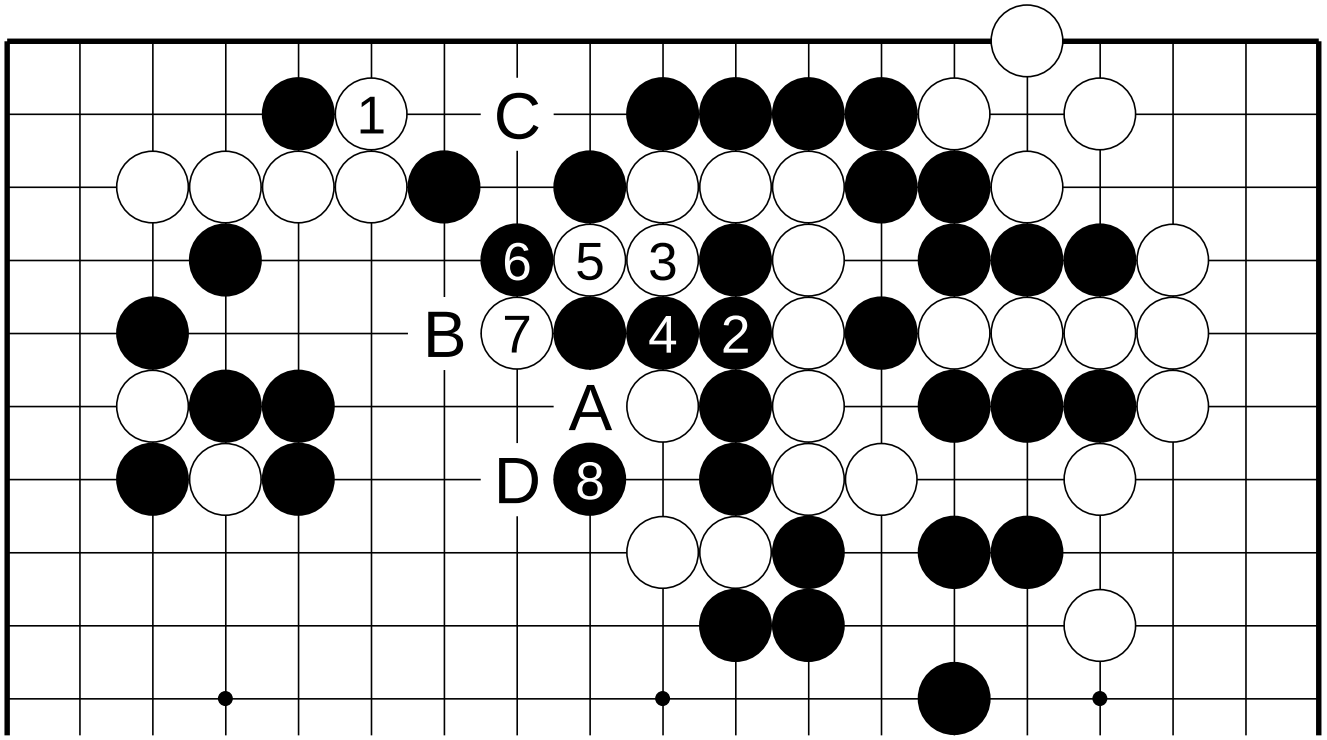


图3

图 4 失败

黑 1 若单挡，则白 2 拐，黑 3 点时，白 4、6 后可以活角，黑棋失败。

图 2 中黑 1、3 的下法才是正确的次序。

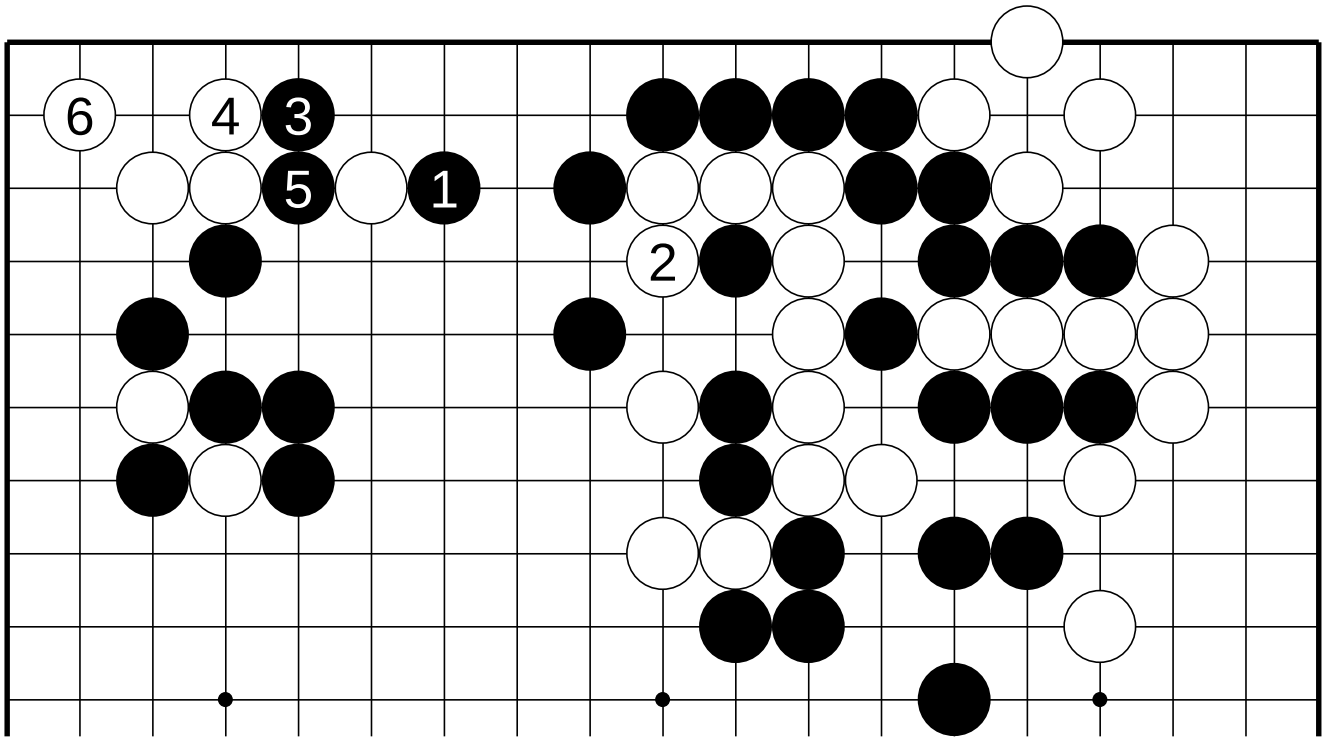


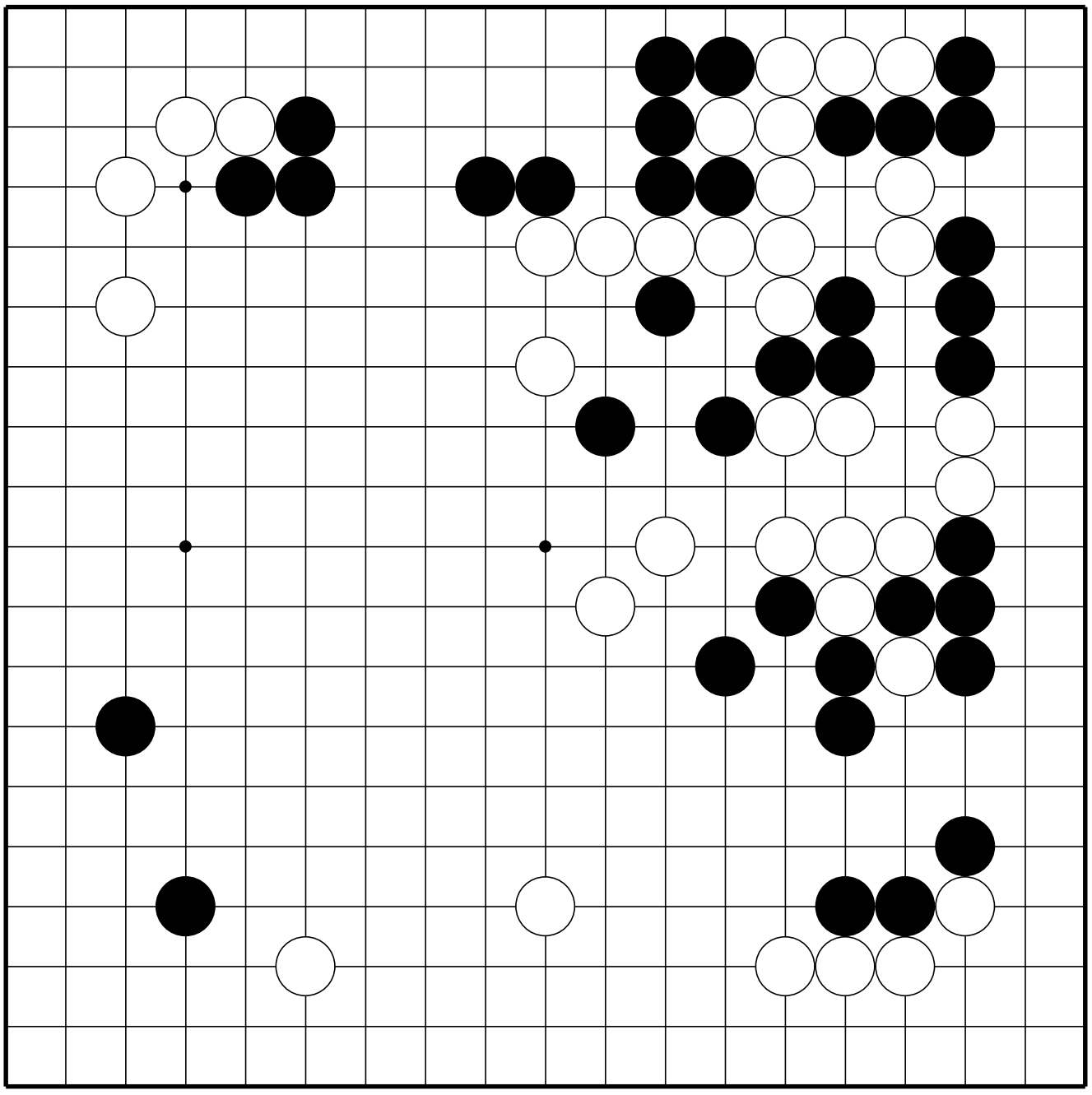
图4

第 74 型 双击 黑先

基本图

黑棋怎样双击上右两块白棋？

这是一种较为高深的追击方法。黑棋要想办法在中央取得先手利。



基本图

图 1 平凡

黑 1 长，缺少魄力。黑 3 长、5 飞，虽然也是一种攻击的手法，但白 6 跳简单回家，为黑棋所不能满意。

黑棋先要考虑对右边白棋有没有先手利。

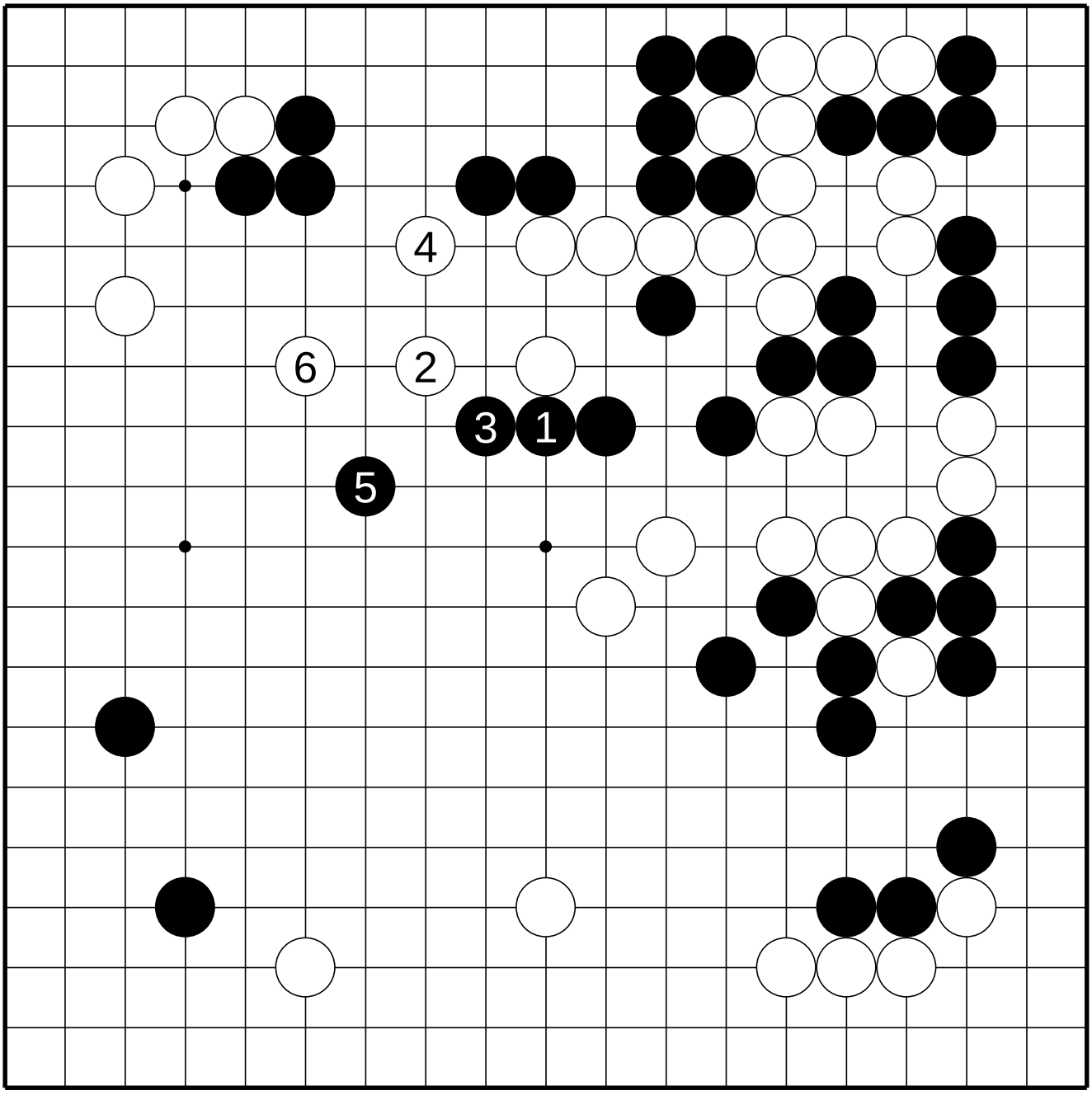


图1

图 2 收获大

黑 1 跳封，强烈！白如 2、4 冲断反击，则黑 5、7 简单割取右边白棋。

黑 1 跳封是活用黑 5 先手利的巧妙手筋。

另外，白 4 如 A 断，则黑 B 长攻击右边白棋或 C 长攻击上方白棋均可。

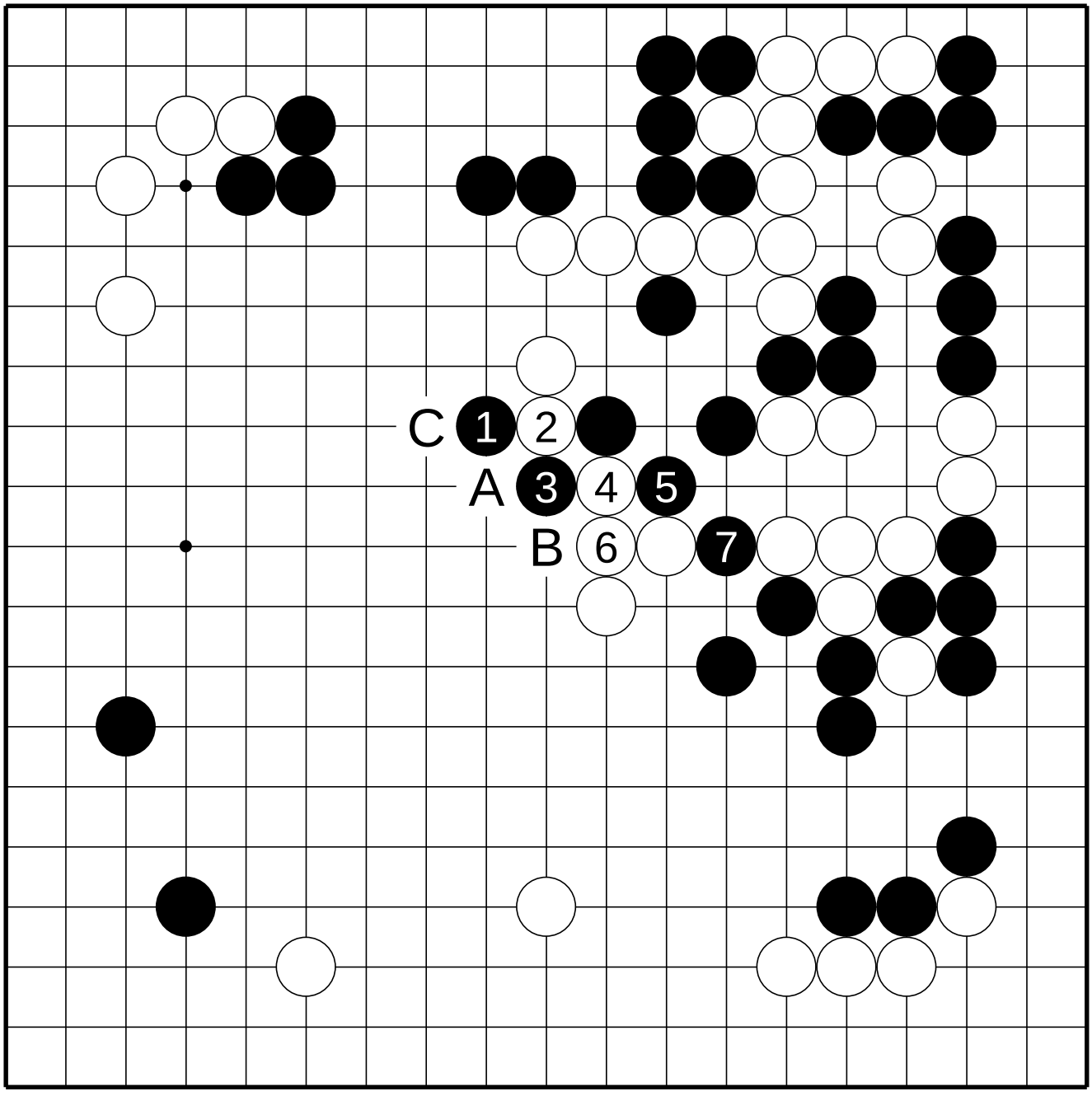


图2

图 3 白苦战

黑 1 跳时间，白若 2 飞，则黑 3 先手利后，再黑 5 飞强烈攻击，由于白 A 冲断不成立，白棋陷入苦战。

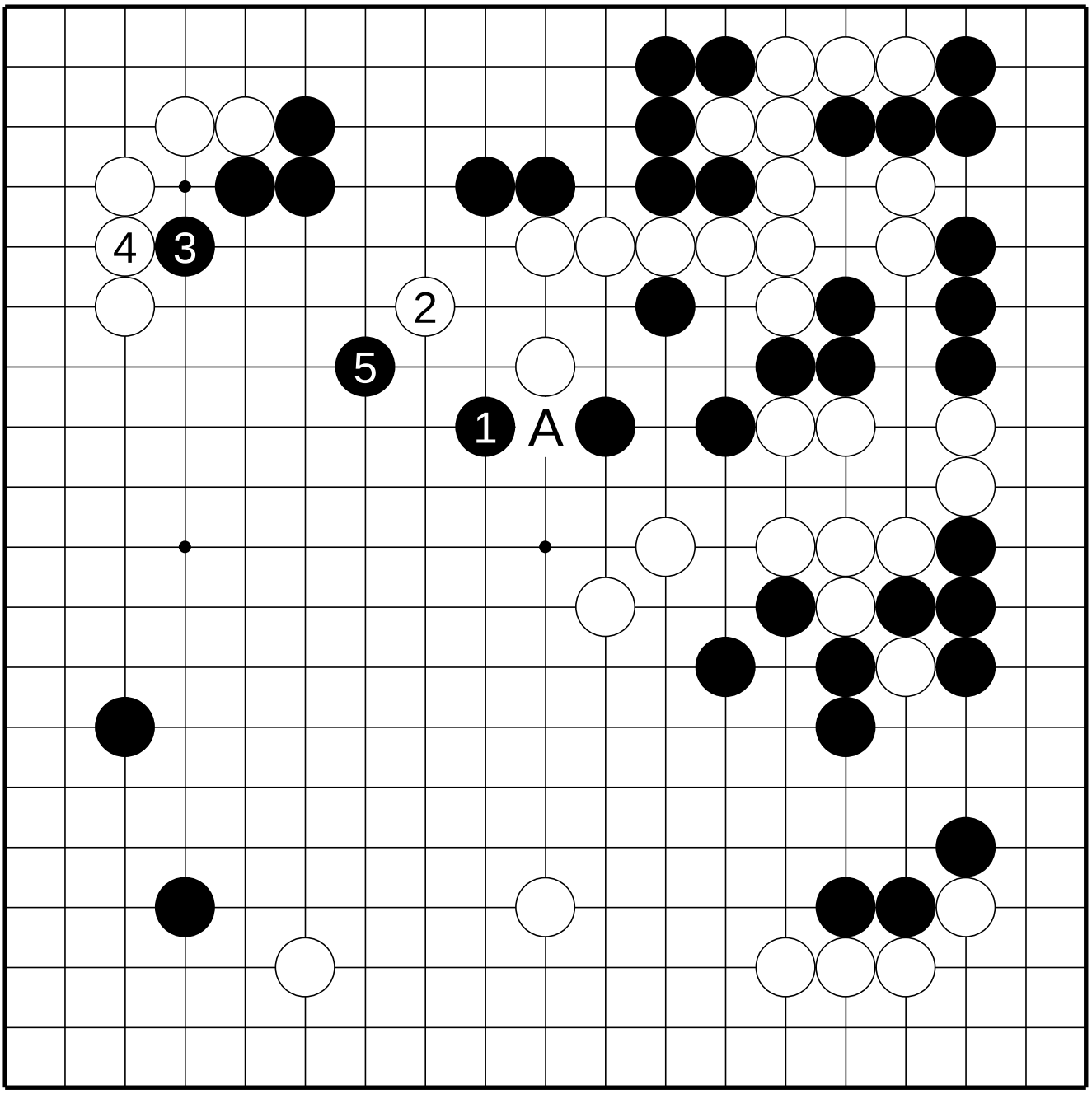


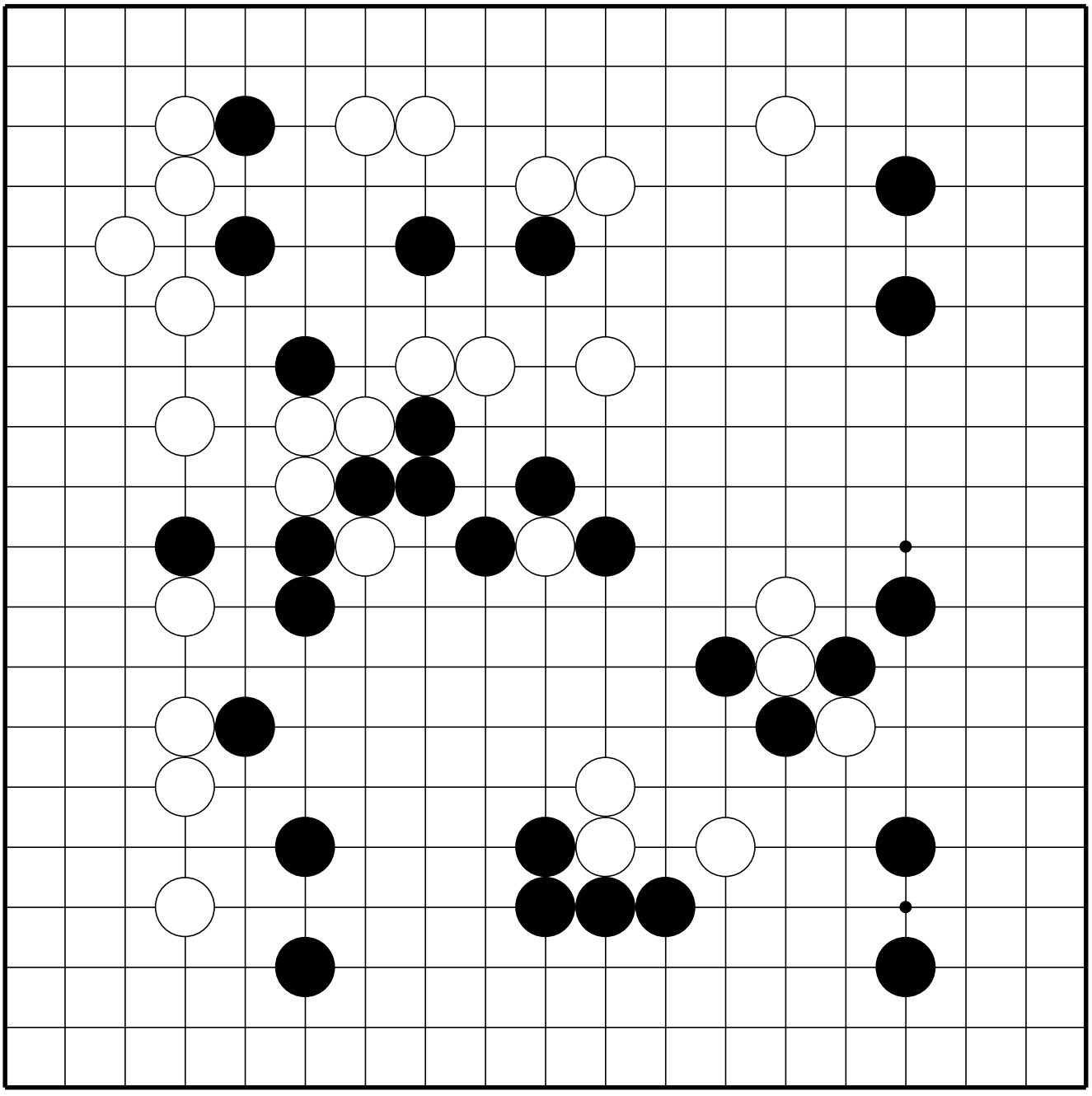
图3

第 75 型 绝妙的一手 白先

基本图

本图选自[十段战]中王铭琬六段执白对杉内雅男九段的实战对局。进入中盘后，黑将右下方的白棋强烈地切断。

对此，白应采用怎样的对策呢？



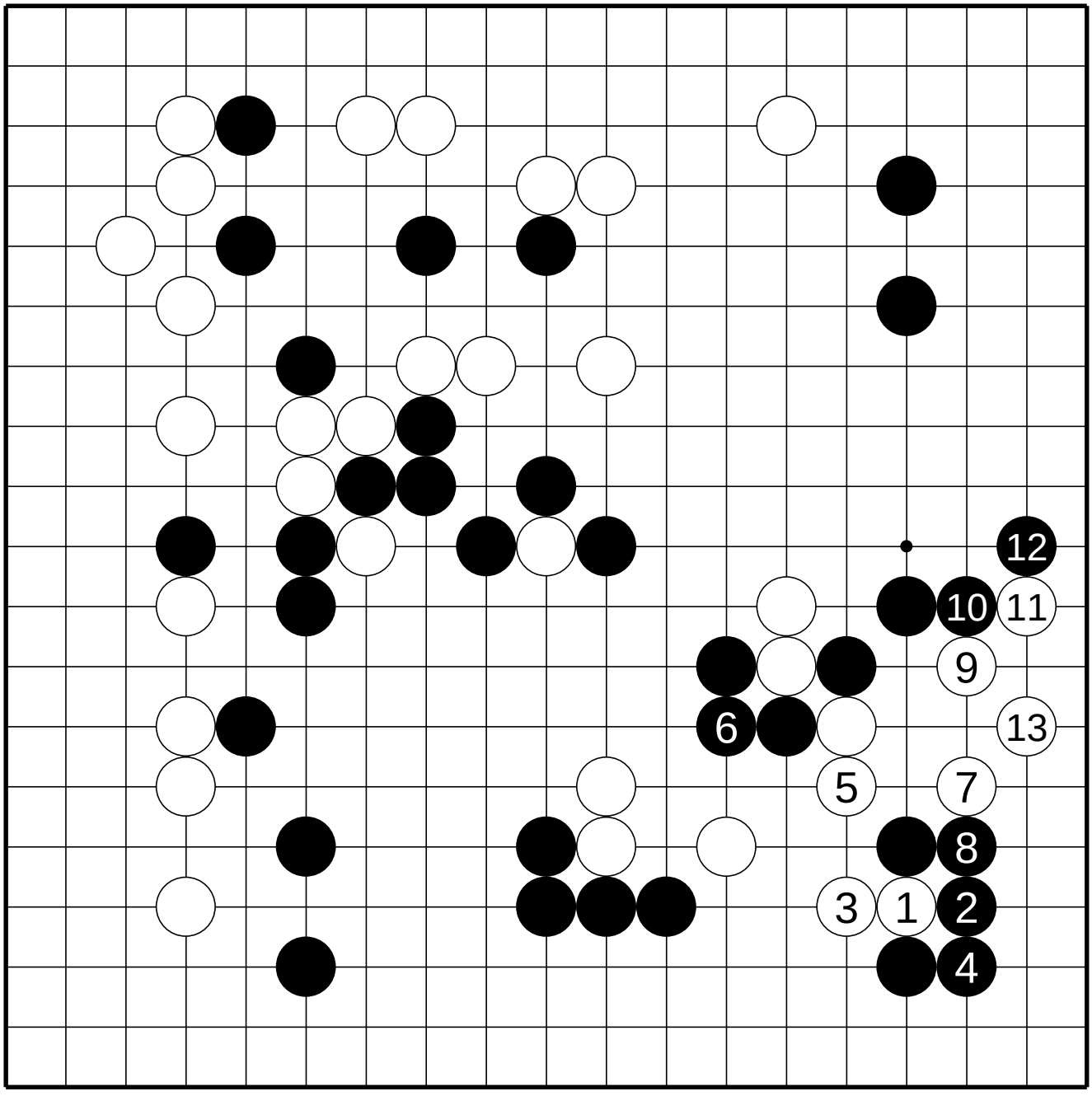
627

基本图

图 1 妙手

白 1 挖，绝妙！黑棋顿时感到难以应付。黑 2 若内打，则白 3 长出，黑 4 粘时，白 5 长是先手，黑 6 不得不粘。于是白 7 以下到 13 就可以简单地作成活形。

那么黑 4 若在 8 位粘情况会怎样？



628

图1

图 2 白成功

黑棋若 1 粘，则白 2、4 取先手后，白 6 跳是手筋。为了确保角地，黑不得不 7、9 冲断。白 10 长出后已基本活定，而且以后还留有 A 位靠的后续手段，白棋充分可下。

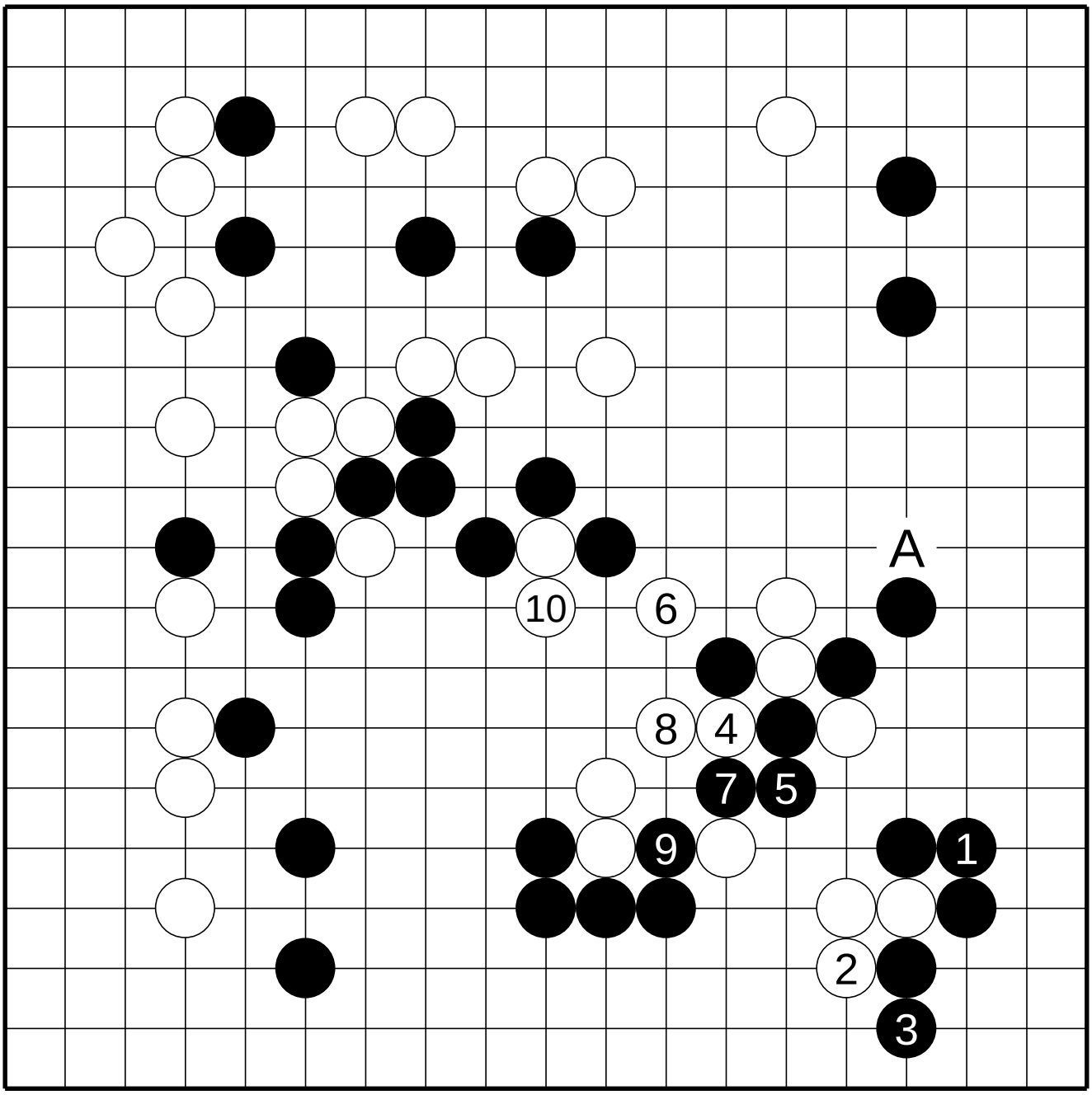


图2

图 3 活角

故，对白 1 挖，黑 2 打、4 粘是此时最好的应手，但白 5、7、9 夺取角地，白可以满意。之后，白棋还留有经白 A、黑 B、白 C 进一步削空的后续手段，可以说是白棋成功。

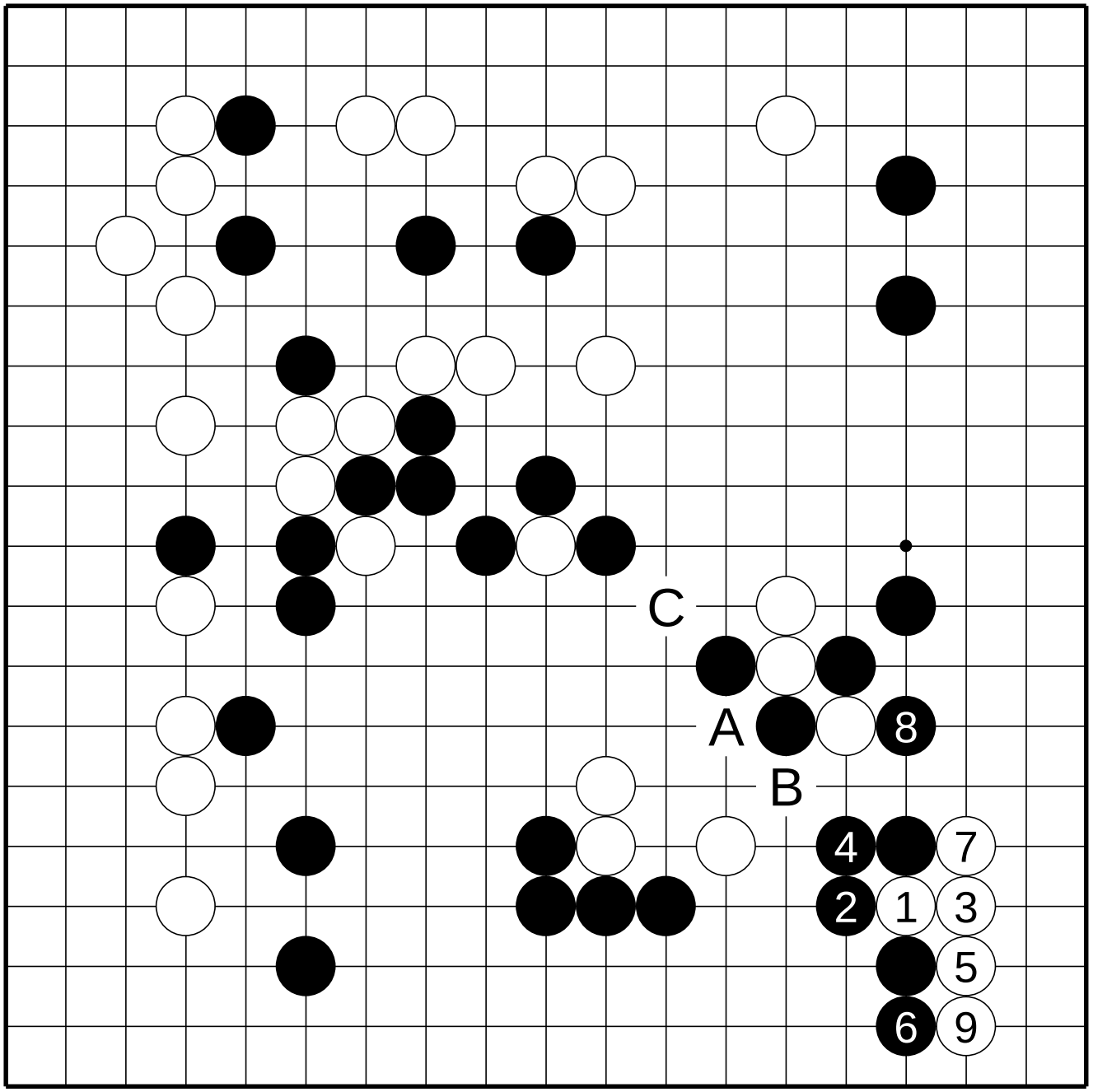


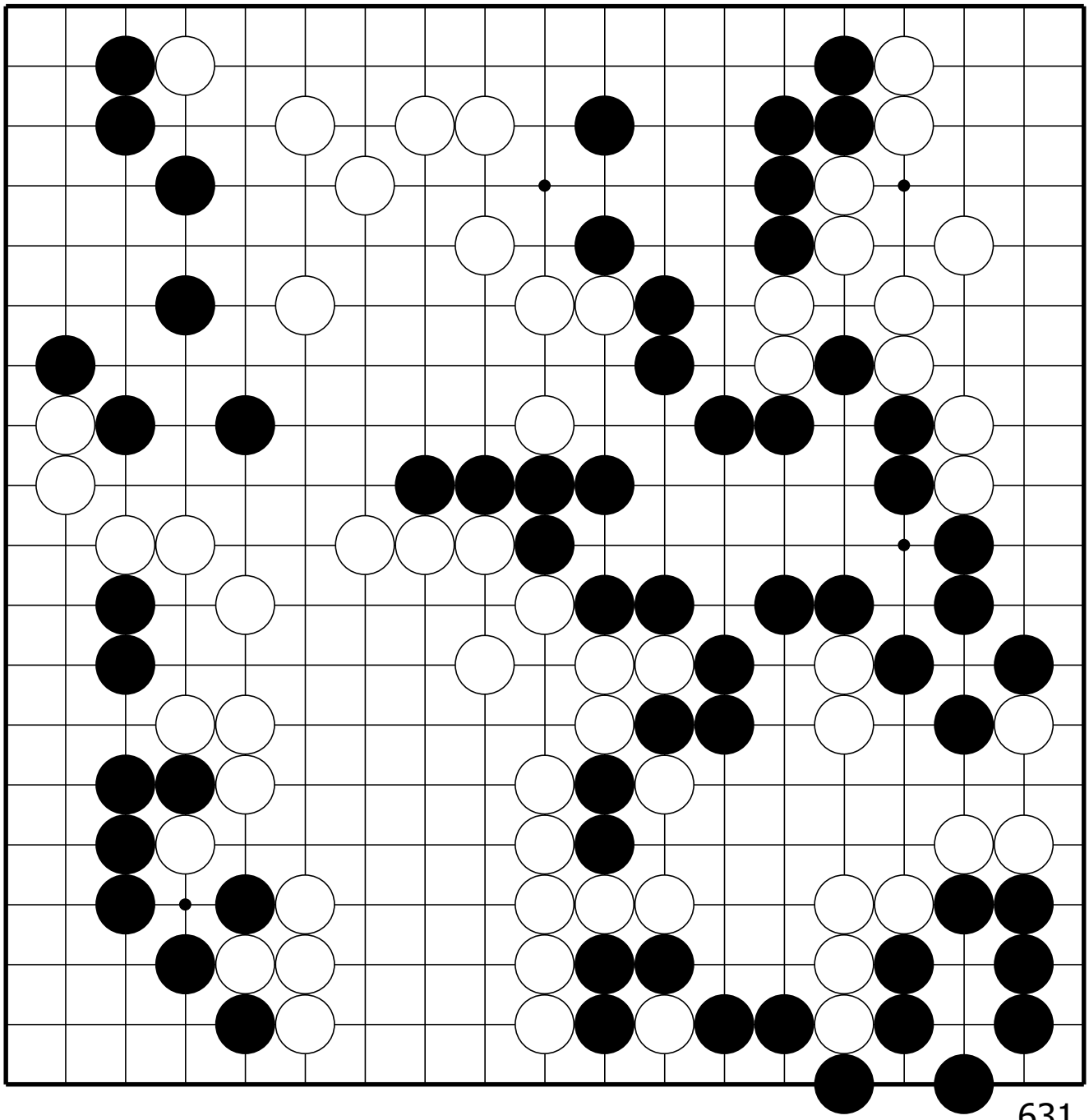
图3

第 76 型 接近尾声 黑先

基本图

一盘棋即将要结束了，黑空明显不足，但由于白棋尚存在缺陷，黑棋就有反败为胜的希望。

问题的焦点在右下角。黑若走出强手，可将右下方的几个白子拧掉。



631

基本图

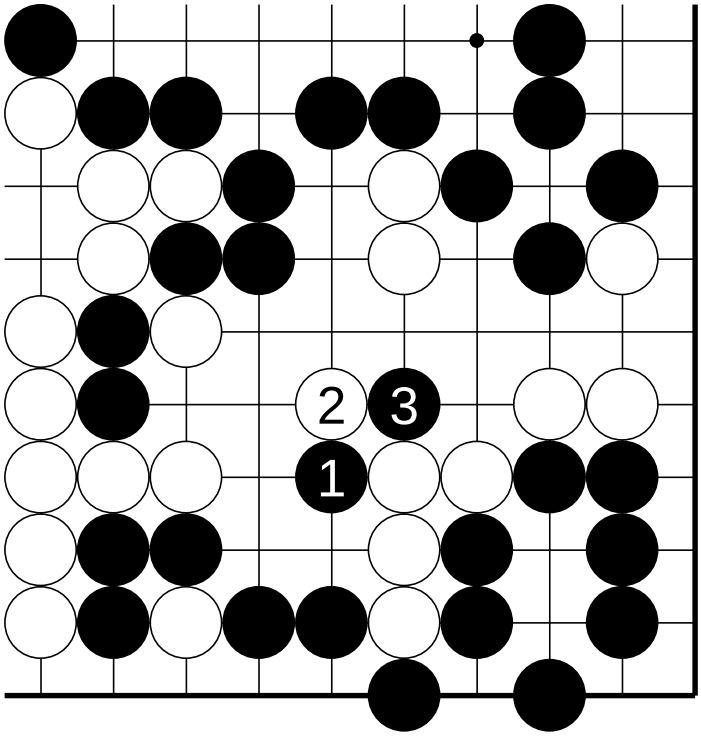


图1

图 1 强手

黑 1 靠是此际的强手，是手筋。白 2 扳时，黑 3 断又是强手，从此，白棋穷于应付。

图 2 成功

接图 1。白如 1 冲，则黑 2 长。此时由于黑子的作用，白无法于 4 位打而只能下在 3 位。

接着，黑 4 粘叫吃，白 5 粘时，黑 6 长成立，白怎么也不行。

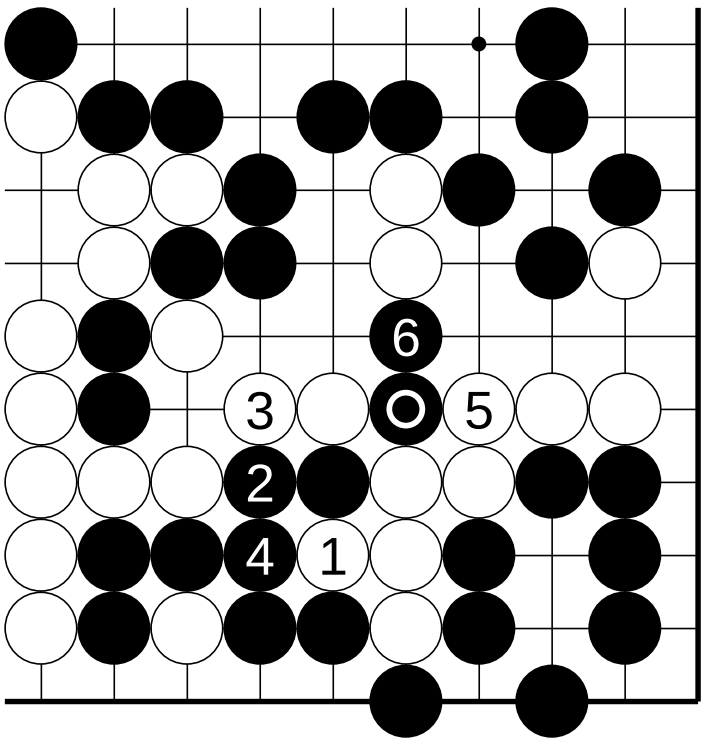


图2

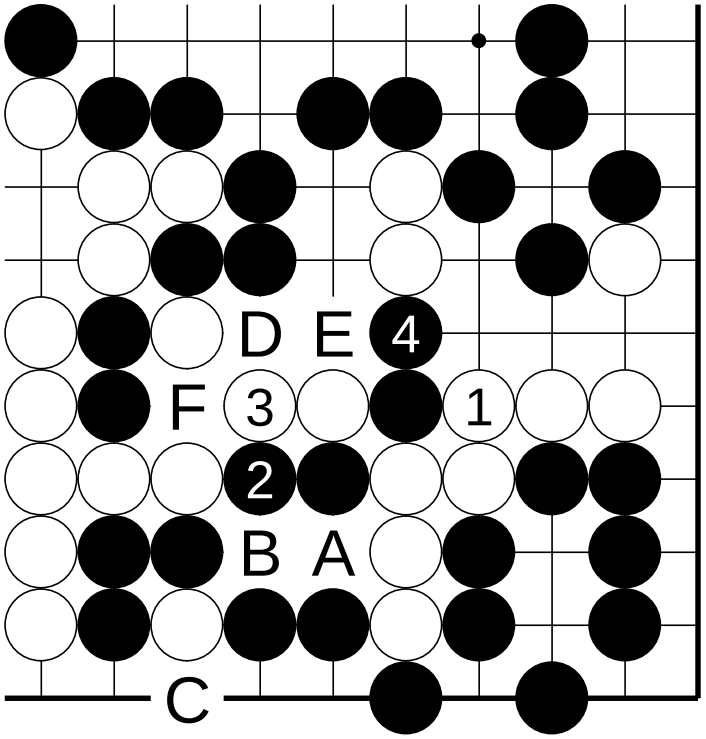


图3

图 3 大同小异

白如 1 粘，则黑 2 横，白 3 挡时，黑 4 长出一子，结果与前图大同小异。

注意：黑 2 千万不可于 3 位反打，否则，经白 A、黑 2、白 B、黑 C、白 D、黑 E、白 F 后黑棋被杀。

图 4 失败

白 2 扳时，黑 3 连扳大错，被白 4 冲、6 断打后，黑上下无法两全，黑棋失败。

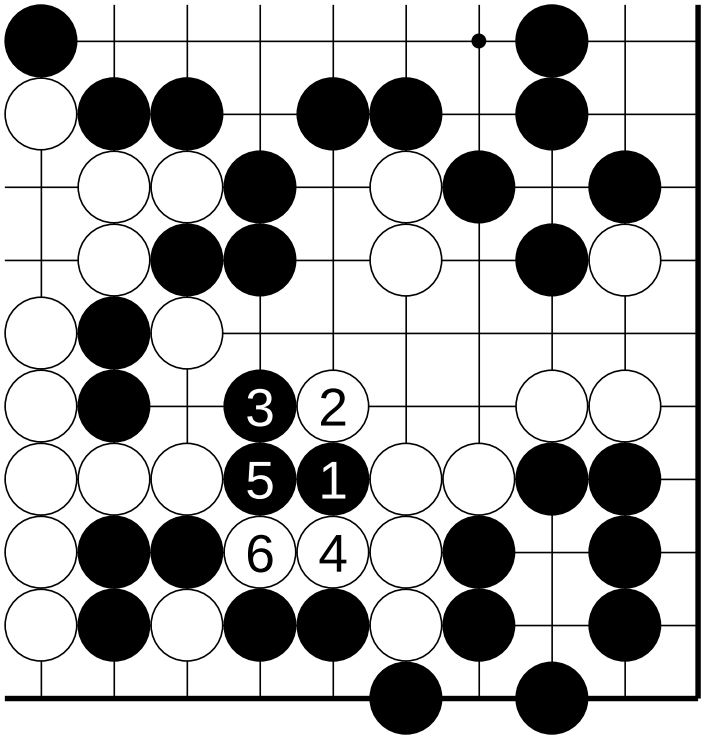


图4

第六章 终盘的妙手

妙手不仅在布局、中盘战斗、死活等方面能起很大的作用，而且进入终盘（即官子阶段）也十分重要。那么，怎样才能发现妙手呢？这就需要认真观察棋形的特点，对方的棋是否存在缺陷，有可乘之机，自己的残子是否还有利用的可能。然后经过仔细计算，选用最有利的方法，这样就可以在收官时大占便宜。

下面例举实战中出现的各种类型的妙手，加以说明。

第 1 型 巧占便宜

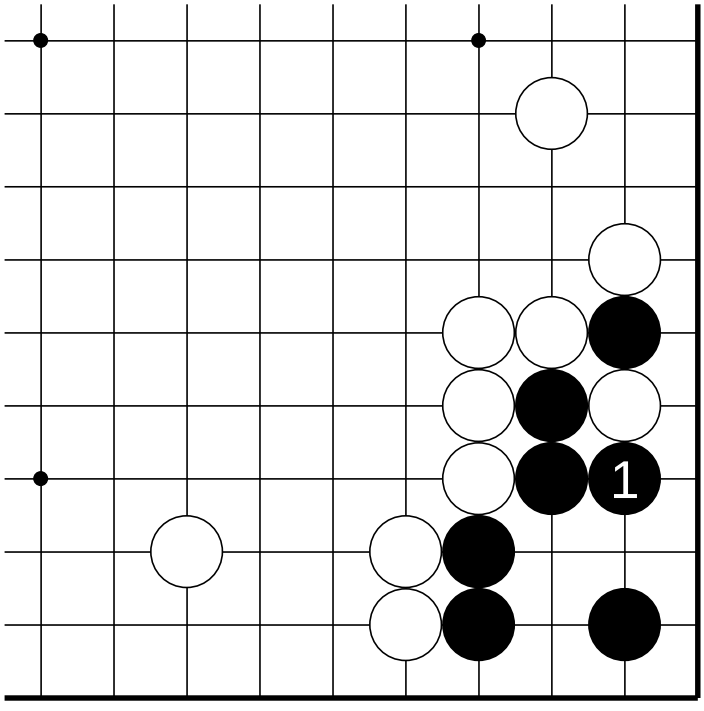
白先

基本图

黑 1 打，白怎样应好呢？

只有采用巧妙的手段，才能占到便宜。

第一着是妙手。



基本图

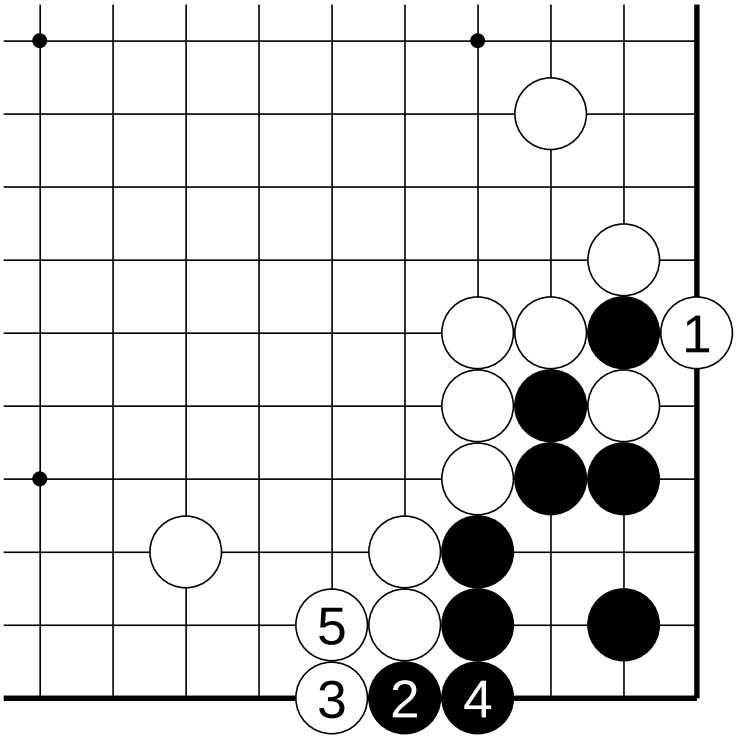


图1

图 1 普通

白 1 提是普通的下法，大家都会看到。于是，黑 2、4 先手扳粘后，角上可得近八目的实空。

图 2 妙手

白 1 断是妙手。黑 2 从这边打是最好的下法。白 3 以下至 7 止，结果与前图就不相同。由于白 1 与黑 2 的交换，白于 A 位扳打便成了先手，这样，白可便宜两目。

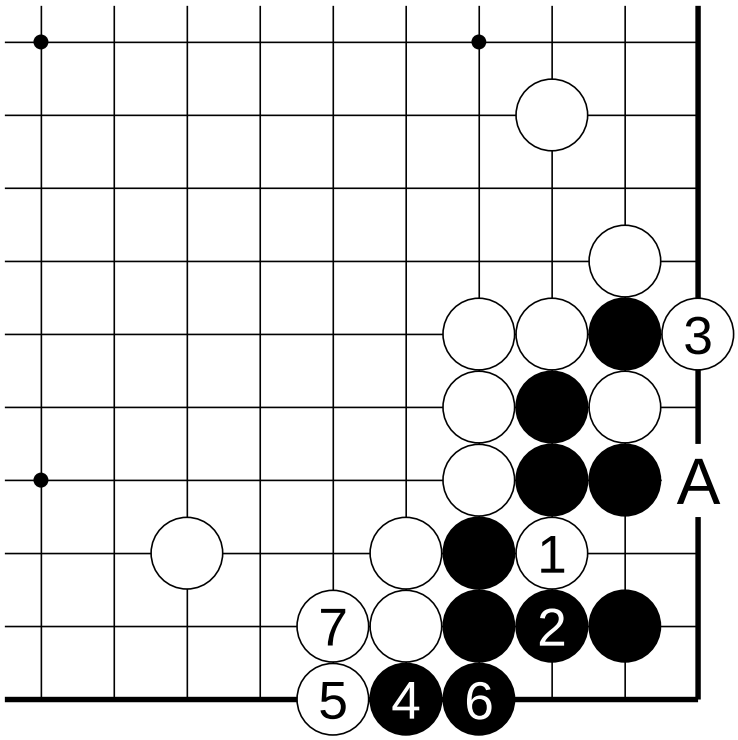


图2

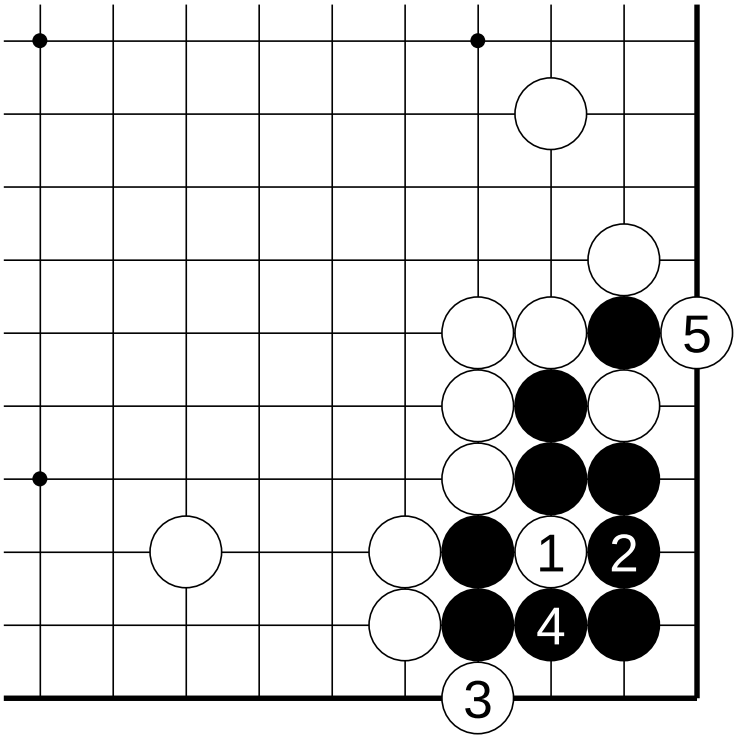


图3

图 3 白更便宜

白 1 断时，黑 2 若从另一方面打，则白 3 先手打后，再于 5 位提一子，结果白棋比图 2 又便宜两目。

图 4 转换后黑损

白 1 断时，黑若 2 提一子，则白 3 吃掉两个黑子，以下至 7 形成转换，结果黑损失更大。

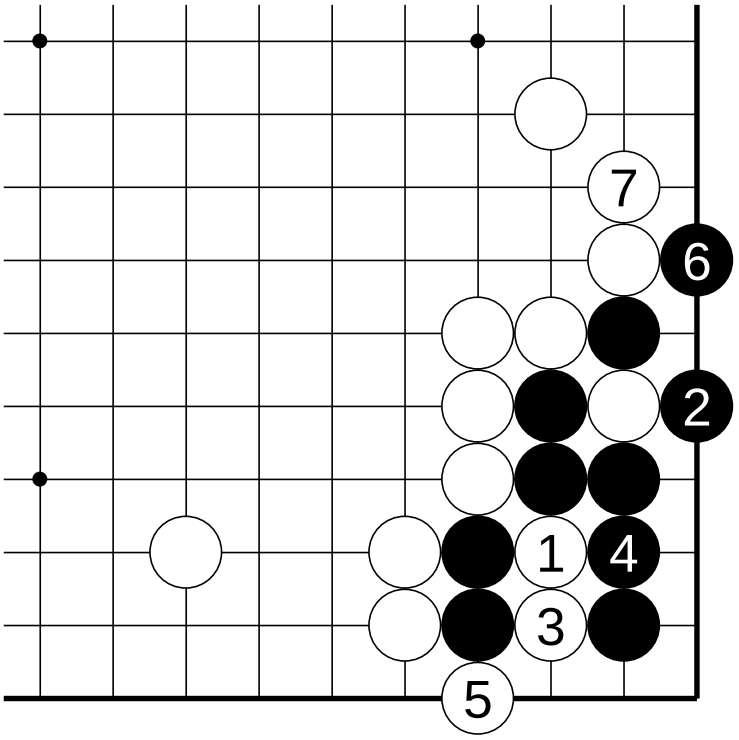
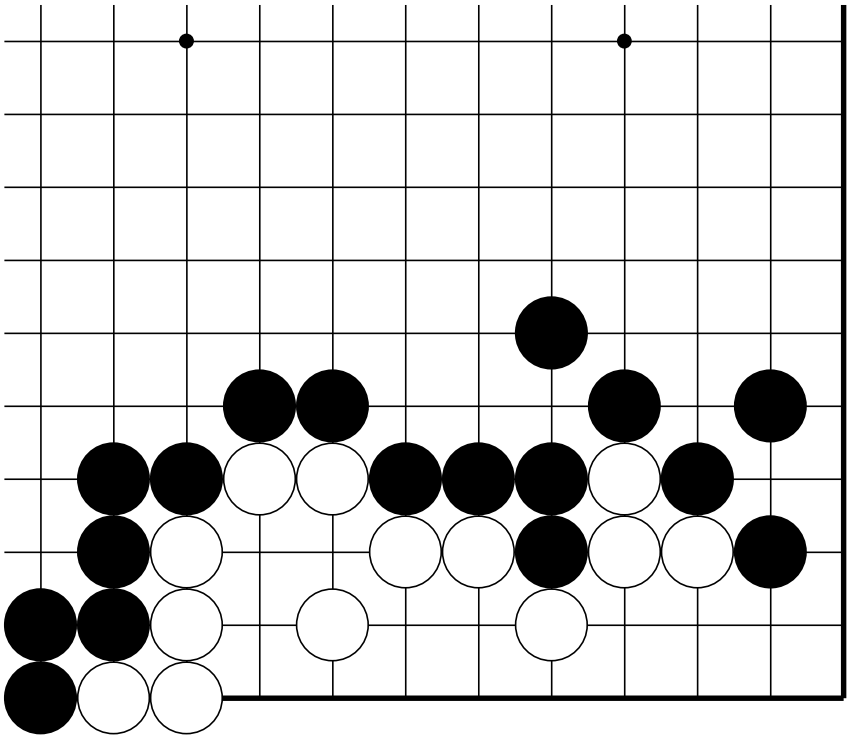


图4



基本图

第 2 型 冲击

白棋 黑先

基本图

下面白棋并不完善，黑应怎样冲击白棋？

黑棋如果应对正确，就会得到满意的结果。

图 1 吃三子

黑 1 碰，试探应手是好手筋。白 2 如打，则黑 3 扑和白 4 交换后，再于 5 位断打。白 6 若走 7 位，则经黑 6、白 A、黑 B 后，左边白棋被杀。如图至 7，黑吃掉三子，获大利。

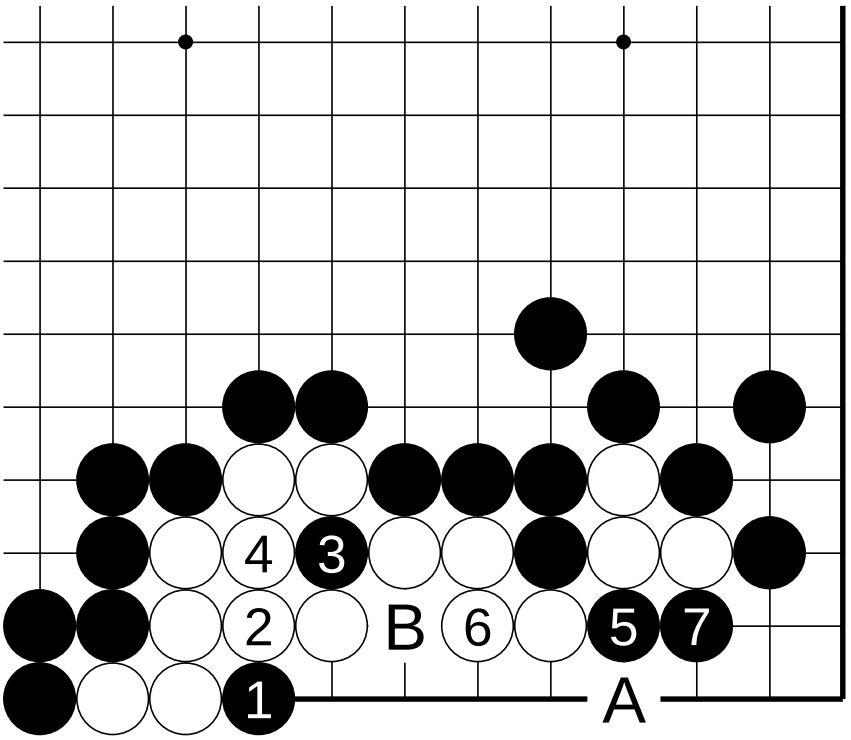


图1

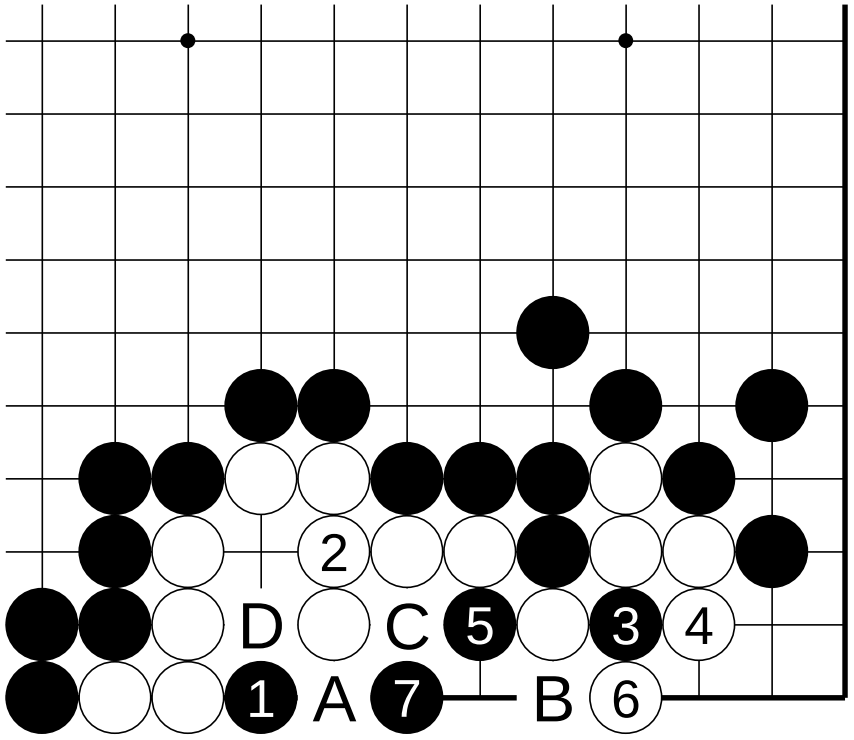


图2

图 2 白棋难办

黑 1 时，白若 2 粘，则黑 3、5 断后，黑 7 尖是好手。之后，白若下在 A 位，则黑于 B 位扑，即成大劫，与白不利；又，白若走 B 或 C，则黑于 D 打，白四子被杀。

图 3 白接不归

图 2 的白 6 若改为本图 1 位立，则黑 2 打，白 3 提时，黑 4 立、6 打，白接不归。

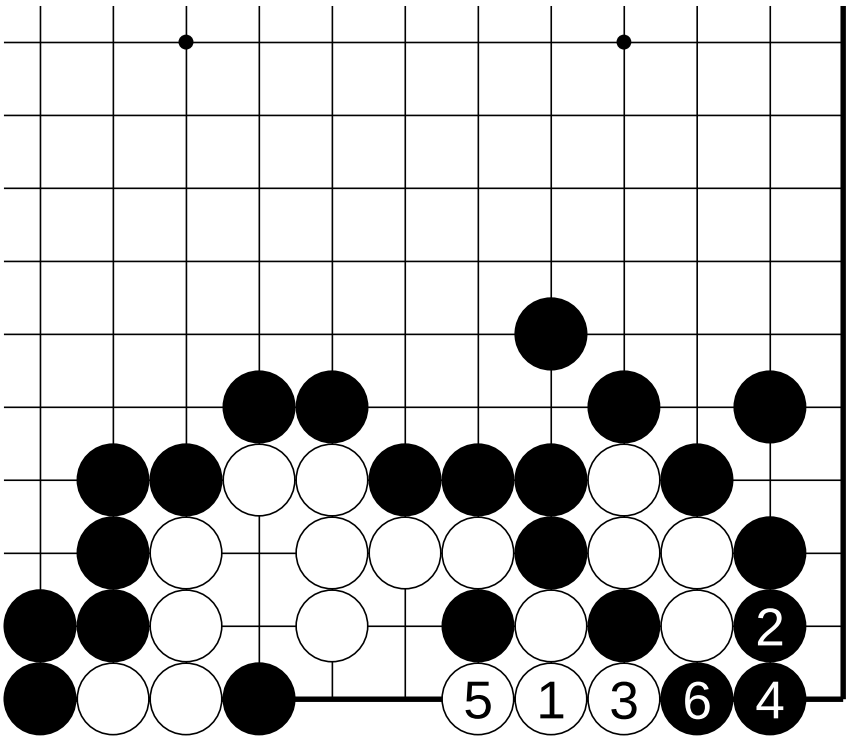


图3

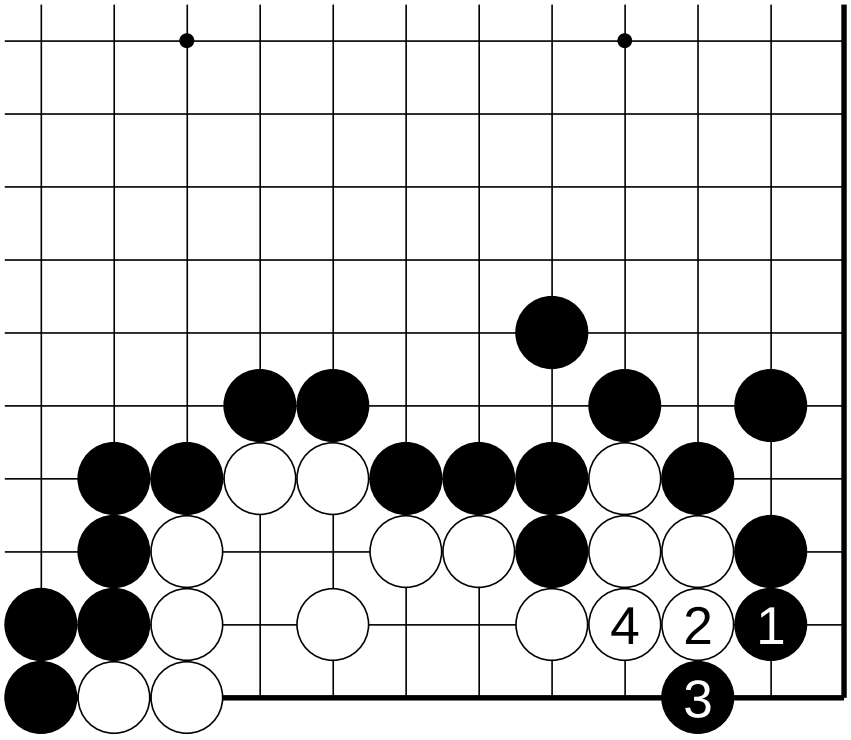


图4

图 4 相差很大

黑 1 长是普通的收官方法，没有发现白棋的缺陷。此图结果和前几图比较相差很大。

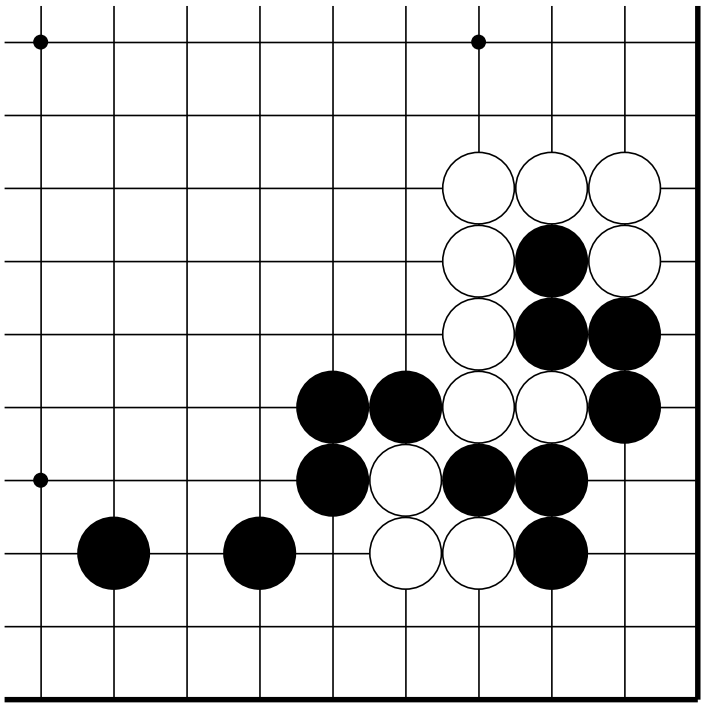
第 3 型 连扳获利

白先

基本图

下边白三子被黑棋分断，但仍然可以施展手段。应怎样进行呢？

即使不能活，也要占到官子便宜。



基本图

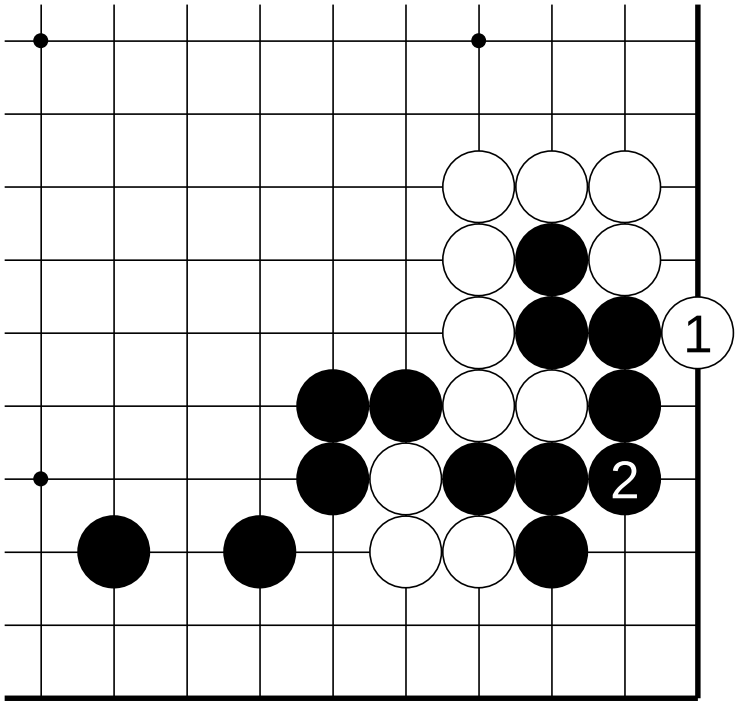


图1

图 1 帮忙

白 1 扳，随手。黑 2 粘，没有事了。

白 1 是帮助黑棋补棋的大恶手，千万不要这样下。

图 2 手筋

白 1、3 连扳是有力的手筋。以后，不论黑棋怎样下都有棋。

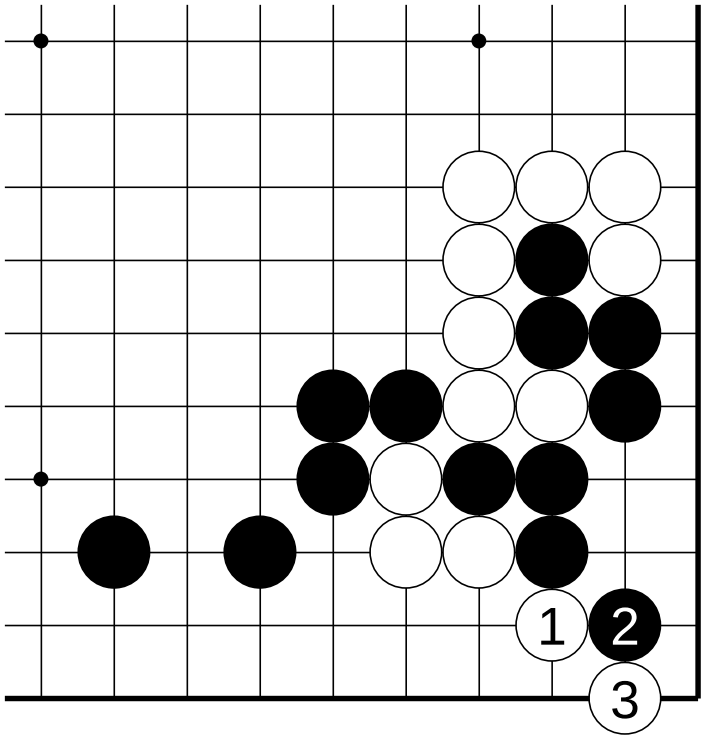


图2

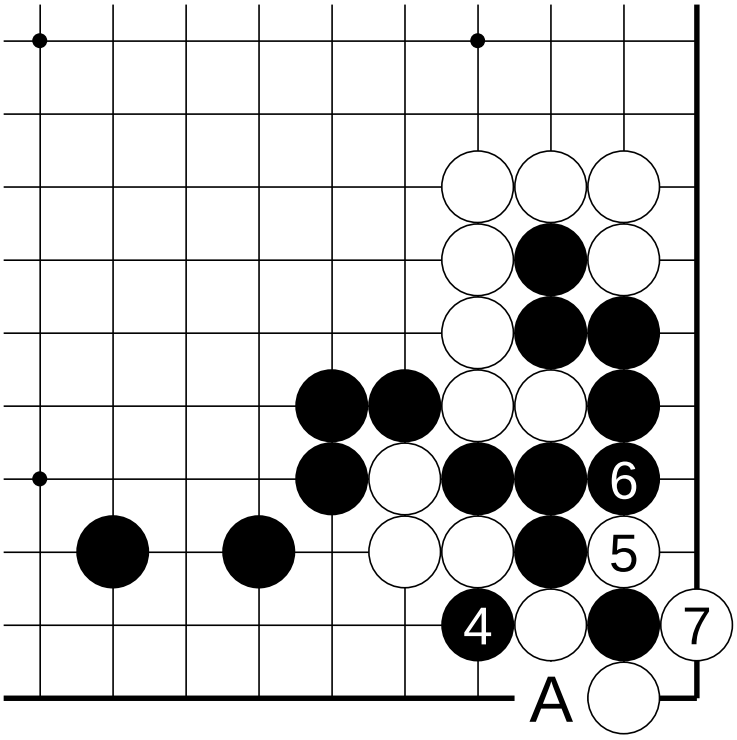


图3

图 3 活角

黑 4 如打，则白 5 断打是好手。黑 6 如在 A 位提，则白再 6 位断，右边四子被杀。如图至黑 8 止，白先手活小角，可以满意。

图 4 断取四子

黑 4 如粘，则白 5 点。黑 6 只好打，白 7 断后，可吃黑四子。

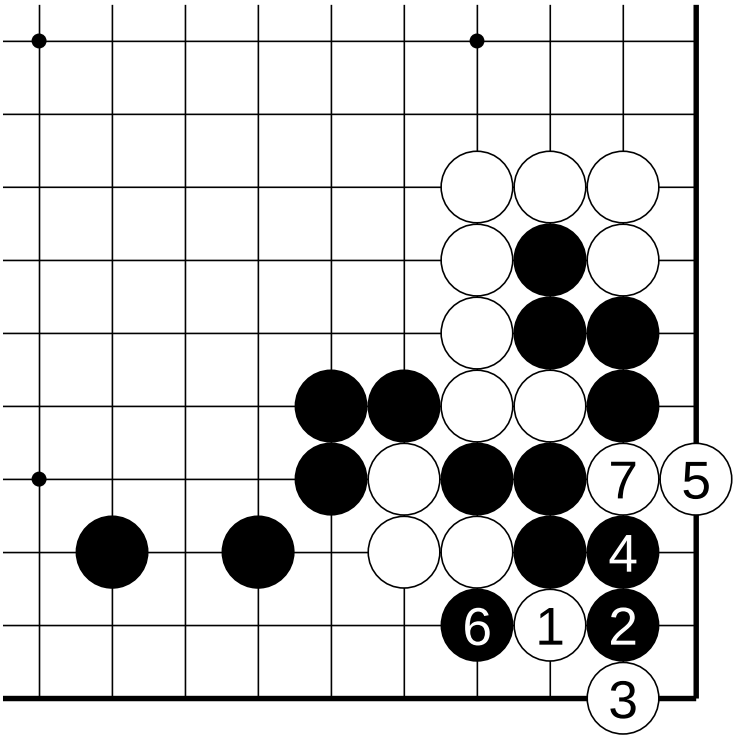


图4

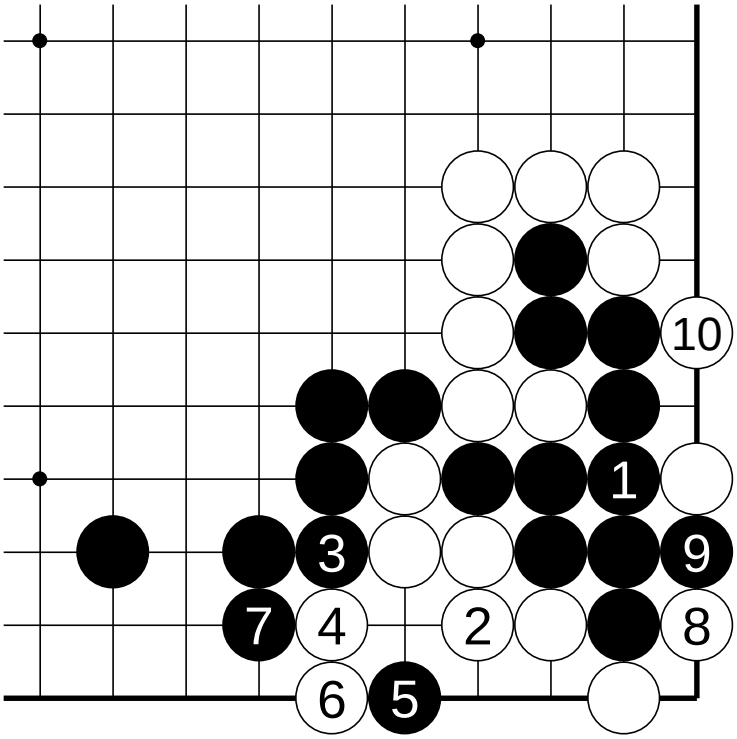


图5

图 5　大劫

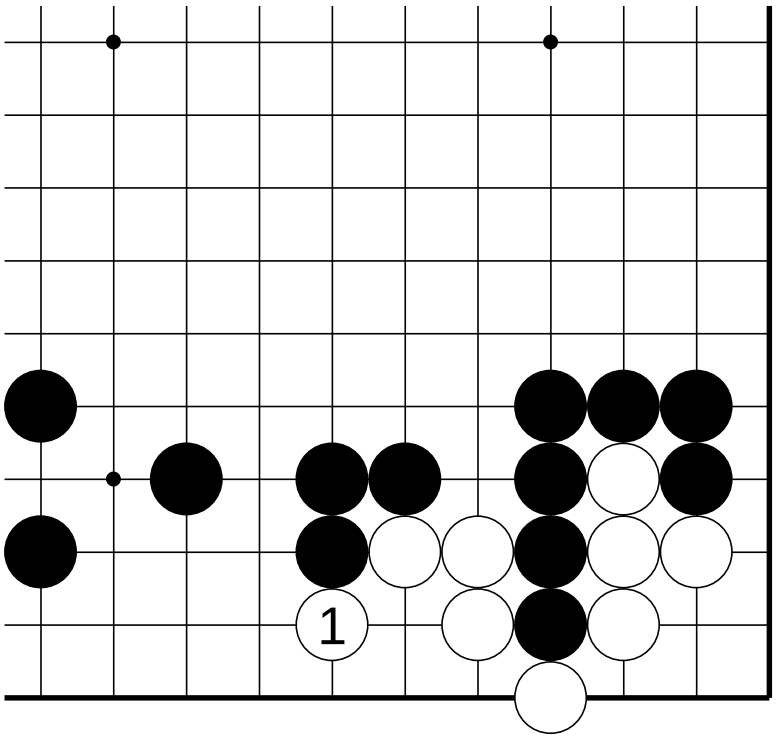
黑 6 如本图 1 位粘，则白 2 粘，以下至白 10，成大劫，黑棋大坏。

第 4 型　挡的技巧　黑先

基本图

白 1 扳，角上白棋已经活了。

黑棋当然要挡住，但挡的方法也有技巧，应怎样进行？请考虑。



基本图

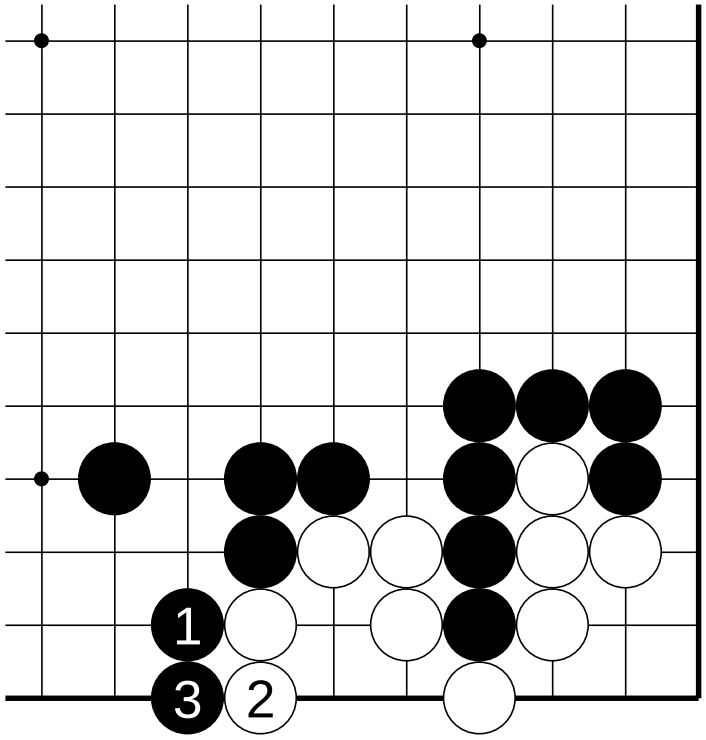


图1

图 1 后手挡

黑 1 扳挡，好像是当然的一手。但白 2 立后，黑 3 挡即成为后手，因此黑棋不能满意。

图 2 巧妙的手筋

黑 1 点是巧妙的手筋。这手棋往往不易被人注意，尤其是对初学者来说，是一个盲点。

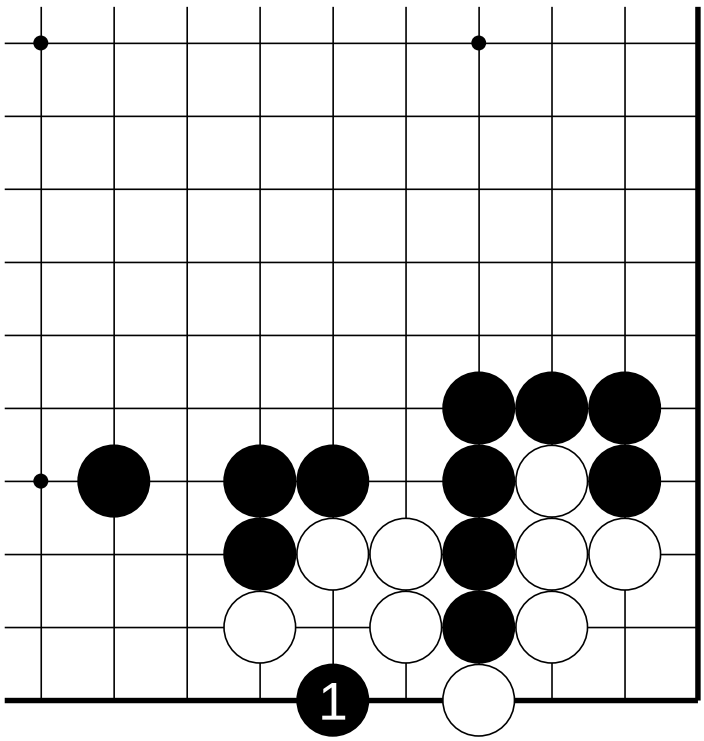


图2

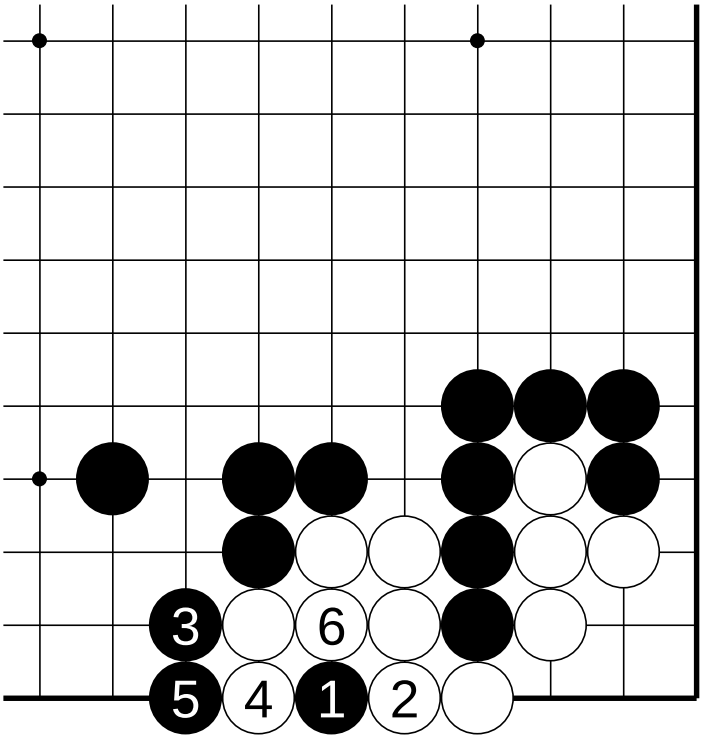


图3

图 3 先手点

黑 2 如粘，则黑再 3 扳、5 挡。这个结果和图 1 相比，虽然白棋所得的目数相同，但黑棋却得到了宝贵的先手，黑棋成功。

图 4 白死

黑 1 点时，白若 2 长，则黑 3 断，白 4 粘，黑 5 尖后，白死。

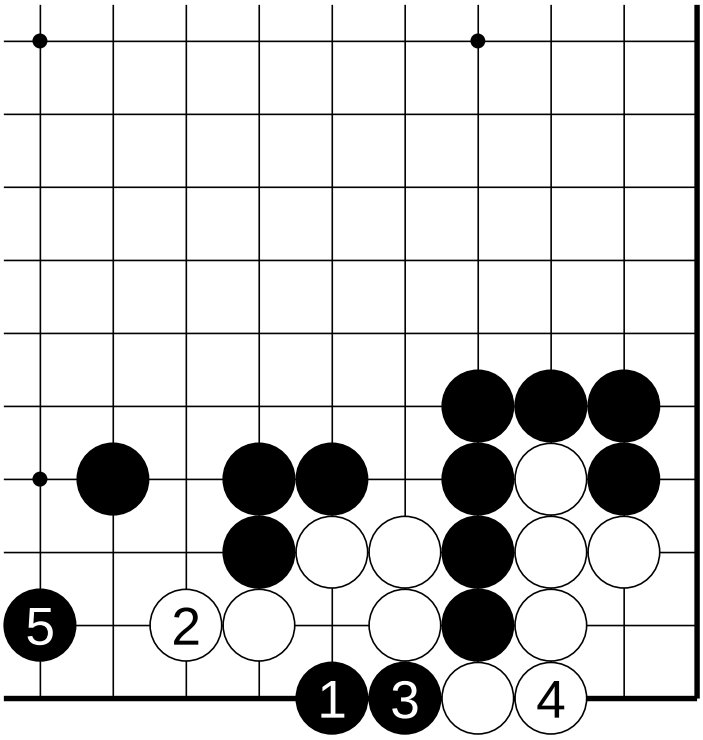
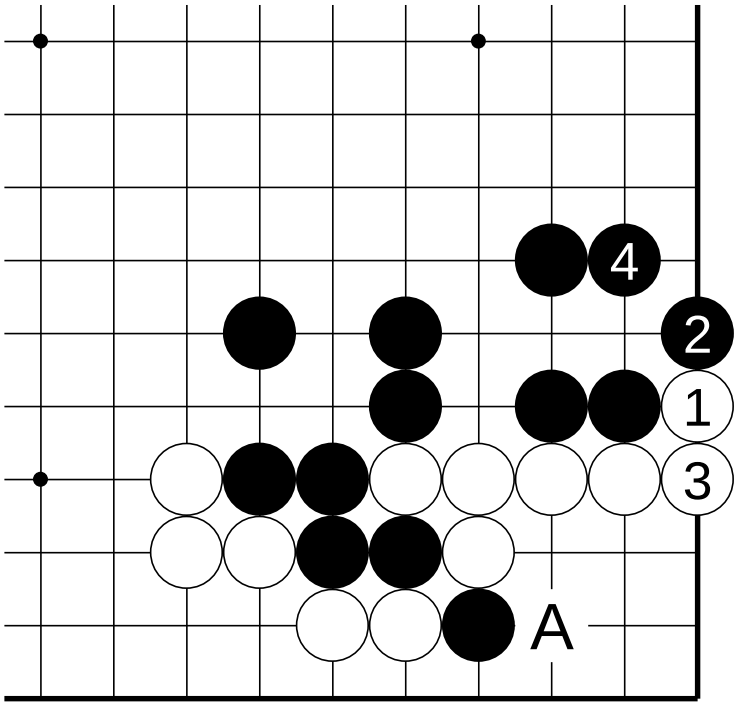


图4



基本图

第 5 型 脱先以后 黑先

基本图

白 1、3 先手扳粘后，本应于 A 位补。但现在白脱先，黑能有什么手段呢？

第一着当然要下在 A 位，但以后的变化如何？须认真考虑。

图 1 先手双活

黑 1 长，白 2 挡时，黑 3 夹是手筋。白 4 粘是最好的应手，黑 5 渡时，白 6 不可省，否则黑于 A 位紧气，即成劫杀。如图结果成黑先手双活。另外，白 4 若走 B 位，则黑走 5 位，即成劫。

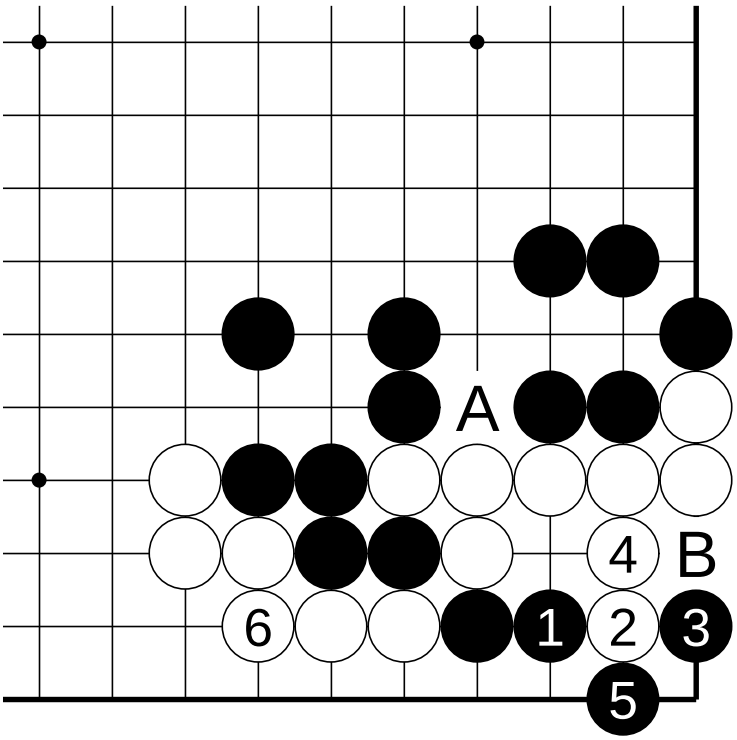


图1

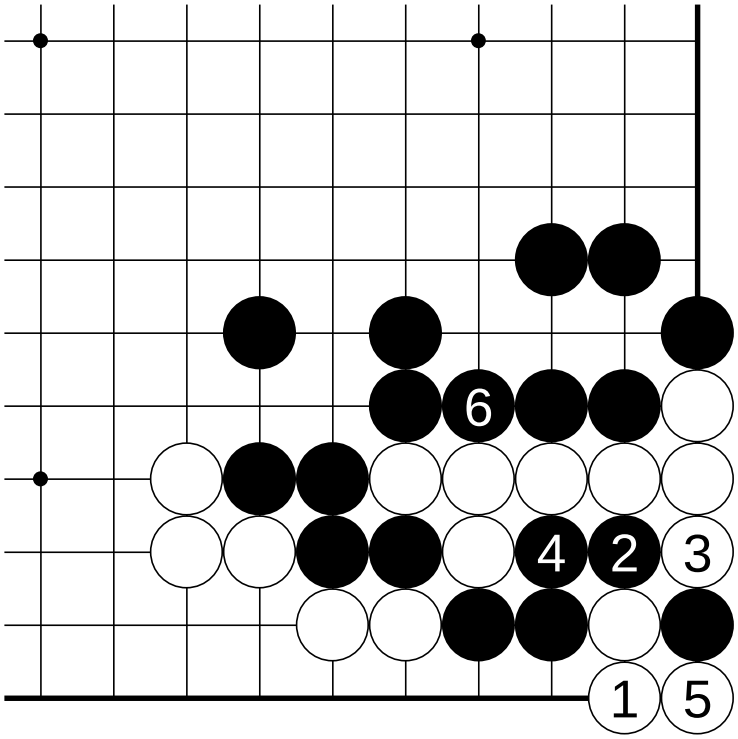


图2

图 2 白被杀

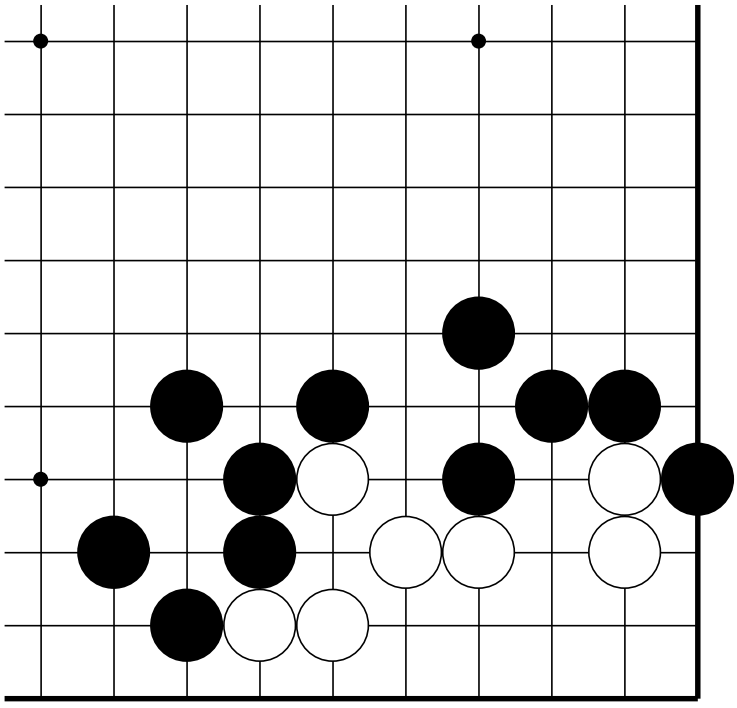
图 1 的白 4 若改于本图 1 位立，则黑 2 挖，以下进行至黑 6 止，白棋溃灭。

第 6 型 利用缺陷 黑先

基本图

白的棋形看似完整，其实仍存在缺陷。黑可利用它占到官子便宜，应怎样进行呢？请考虑。

第一着是关键。



基本图

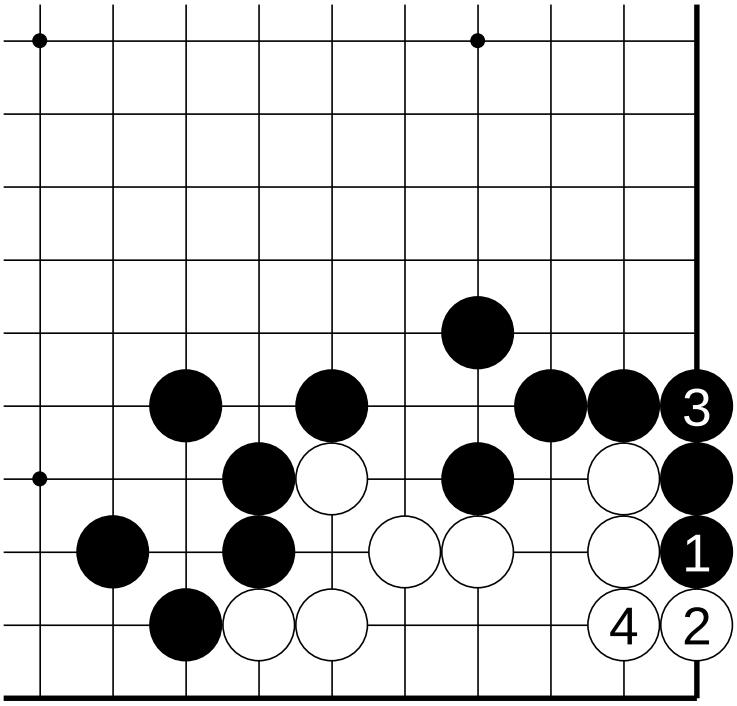


图1

图 1 平凡

黑 1 爬是平凡的着法，大家都会下。以下进行至白 4，结果黑只获得了先手两目的官子，不能令人满意。

图 2 成功

黑 1 跳入是妙手。白 2 只好委屈地挡。黑 3 接，白 4 补货，黑 5 再先手便宜，结果，白棋被大大地压缩，黑棋可以满意。

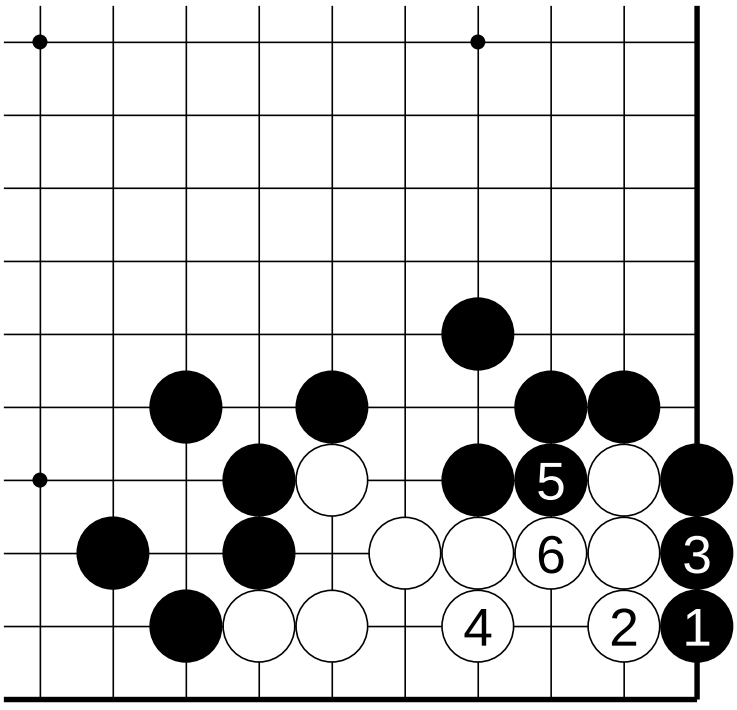


图2

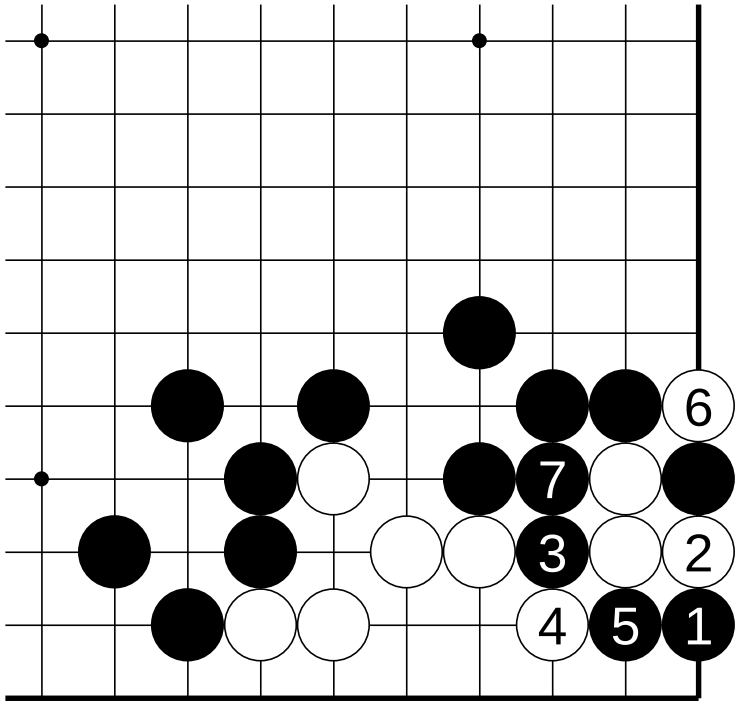


图3

图 3 白溃灭

黑 1 跳时，白 2 如挡，则黑 3 挖入即可成立。如图进行至黑 7 止，白棋溃灭。

图 4 似是而非

黑 1 靠，似乎是手筋，其实不然。白 2 扳，黑 3、5 长时，白 6 顶住，活棋。结果黑三子白白送了大礼。

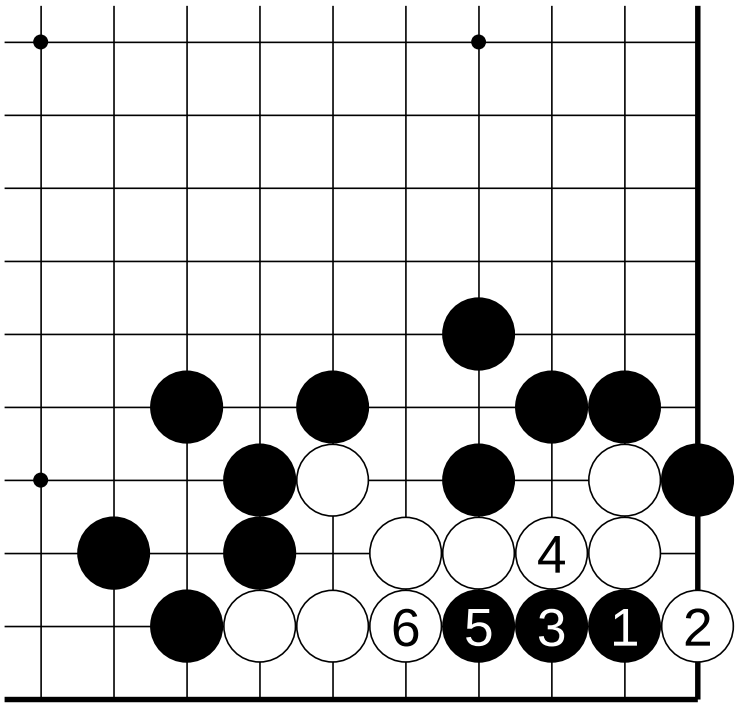
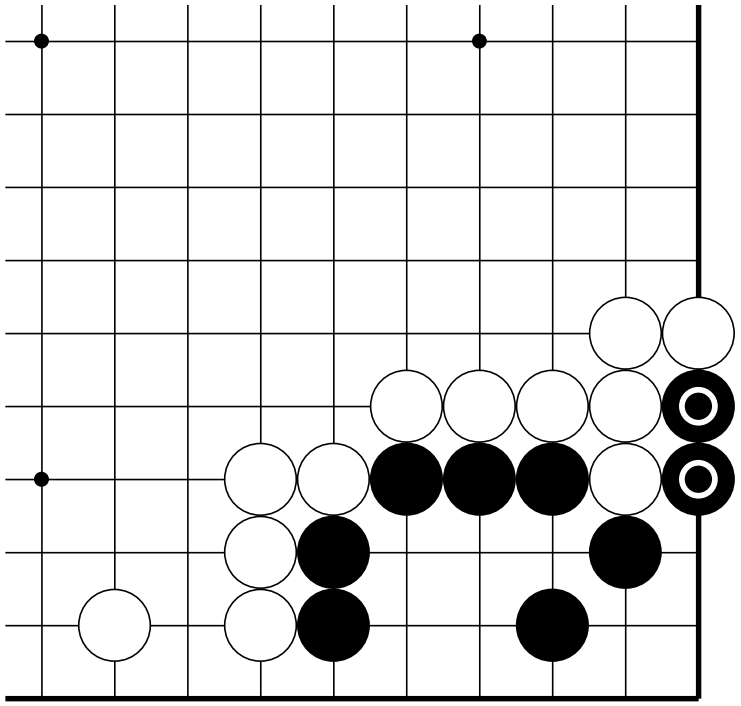


图4



基本图

第 7 型 寸土必争

白先

基本图

吃掉黑◎二子很容易，但怎样下才能是黑地得的最小。

钻进黑棋的缺陷，使用巧妙的攻击手筋，即会收到满意的结果。

图 1 普通

白 1 提二子是普通的下法。黑 2 挡当然。白 3 扳，黑 4 退，结果黑棋可得九目强的实空。

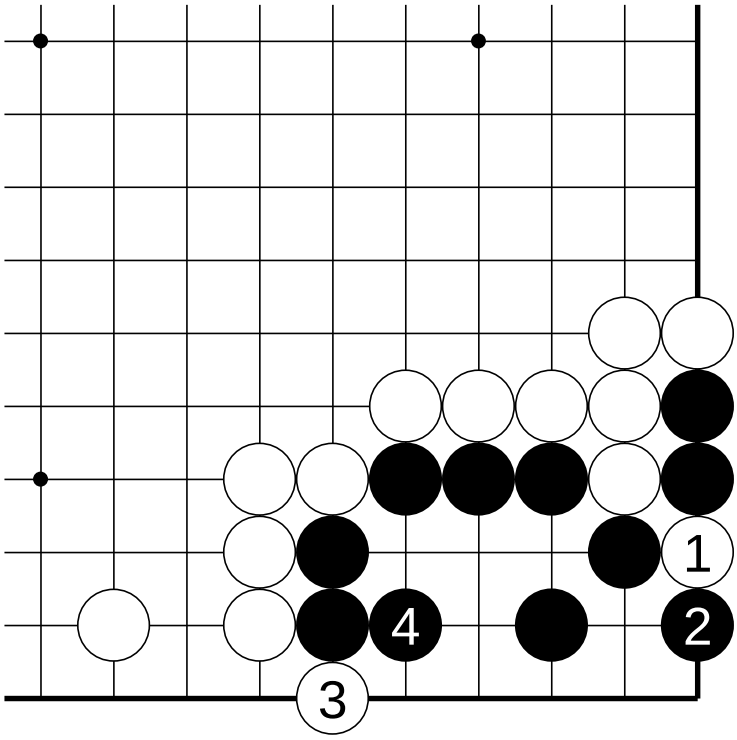


图1

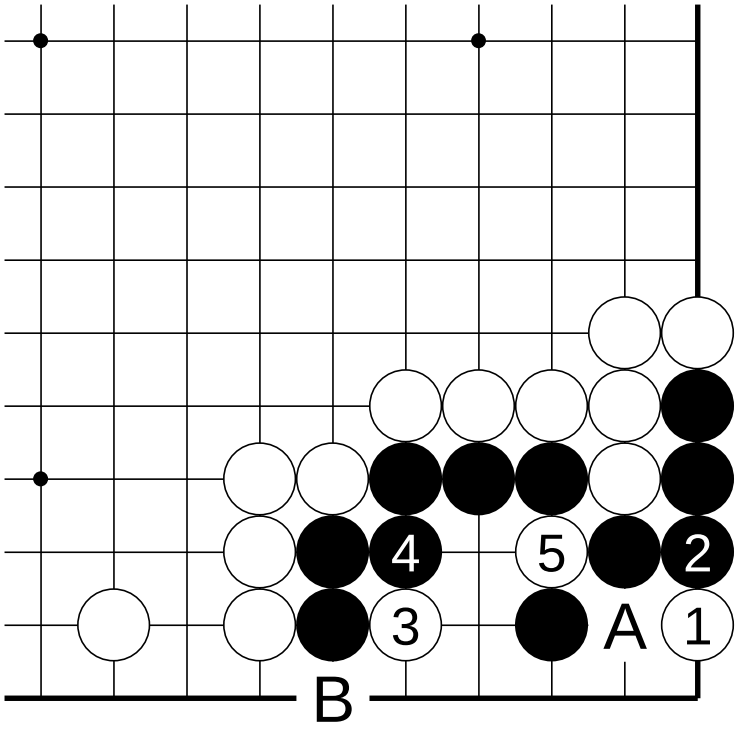


图2

图 2 巧妙的攻击手筋

白 1 点入是手筋，黑若 2 粘，则白 3 夹又是好手，黑 4 接二子时，白 5 扑入，黑方大损。之后，黑棋只能于 A 位粘，但被白子 B 位打可吃掉六子，黑棋不能忍受。

图 3 双方正确的应手

白 1 点时，黑 2 是最正确的应手。白 3 黑 4，结果和图 1 相比，白棋便宜了两目强。

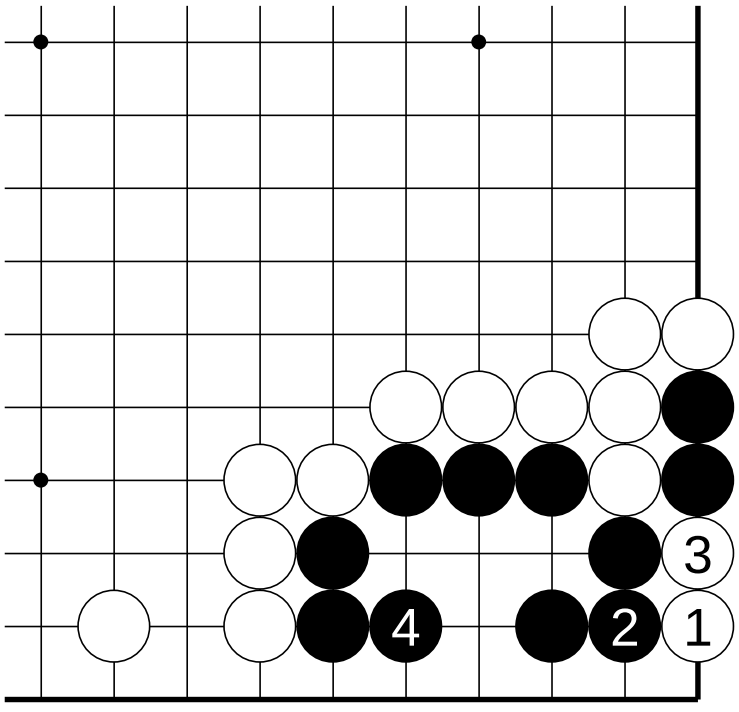
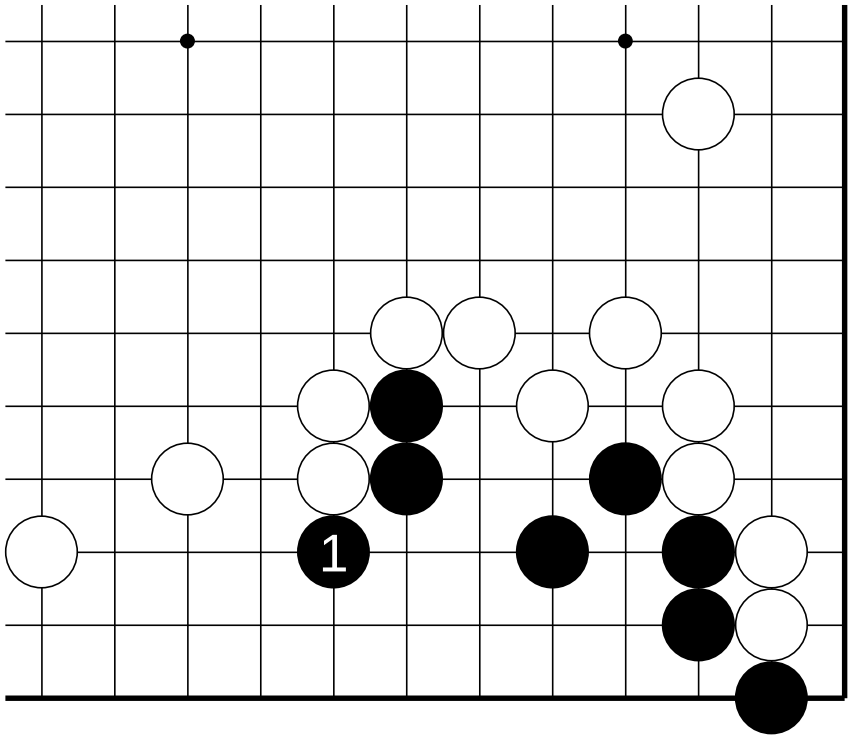


图3



基本图

第 8 型 奇袭

白先

基本图

为了活棋，现在黑 1 扳，白的应手如何？

对此，白棋使用奇袭的手段，虽不能吃掉黑棋，但可以占到官子便宜。

第一着是手筋。

图 1 缓手

白 1 挡，好像是当然的一手，其实是缓手。黑 2 立当然。白 3 挡时，黑棋可 4、6 先手扳粘后，再于 8 位补，以下进行至黑 12 止，黑地成 9 目。

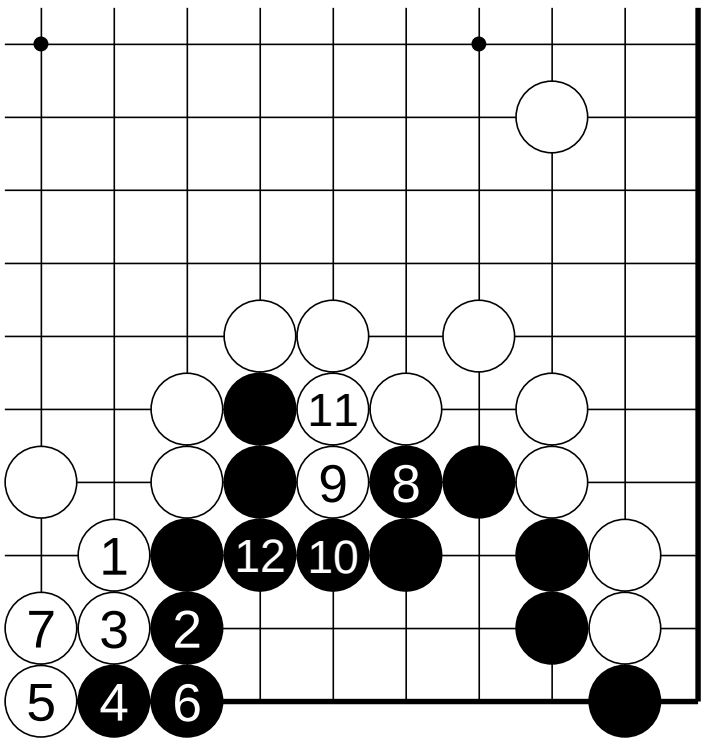


图1

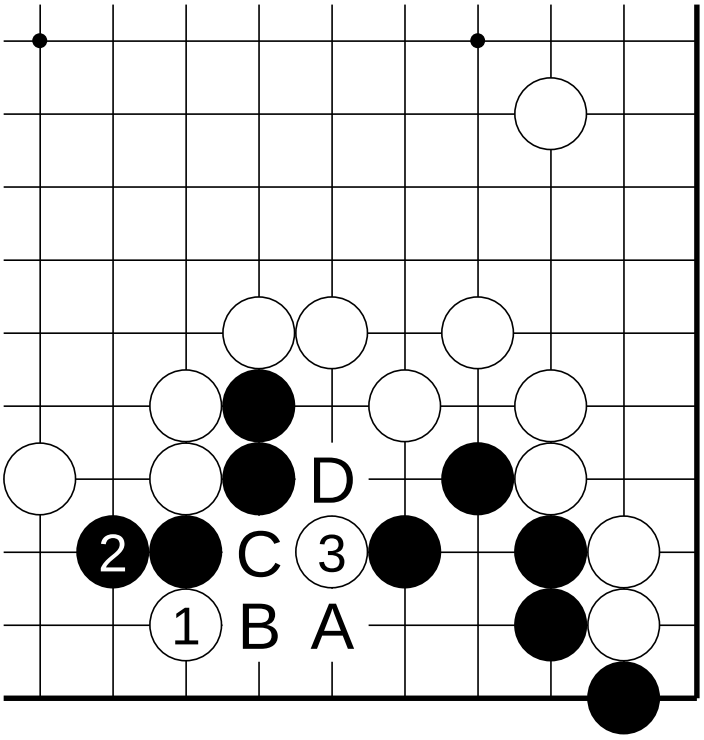


图2

图 2 手筋

白 1 夹是锐利的手筋，黑如 2 长，则白 3 靠是相关连的妙手，黑棋穷于应付。

之后，黑若走 A，则白 B 挡，黑若 C 粘，则白 B 长；又，黑若走 D，则白 C 切断，黑怎样下都不行。

图 3 正确的下法

白 1 夹时，黑棋只好 2 挡，白 3 以下进行至黑 12 止，结果黑棋只得六目实地，比图 1 少三目。

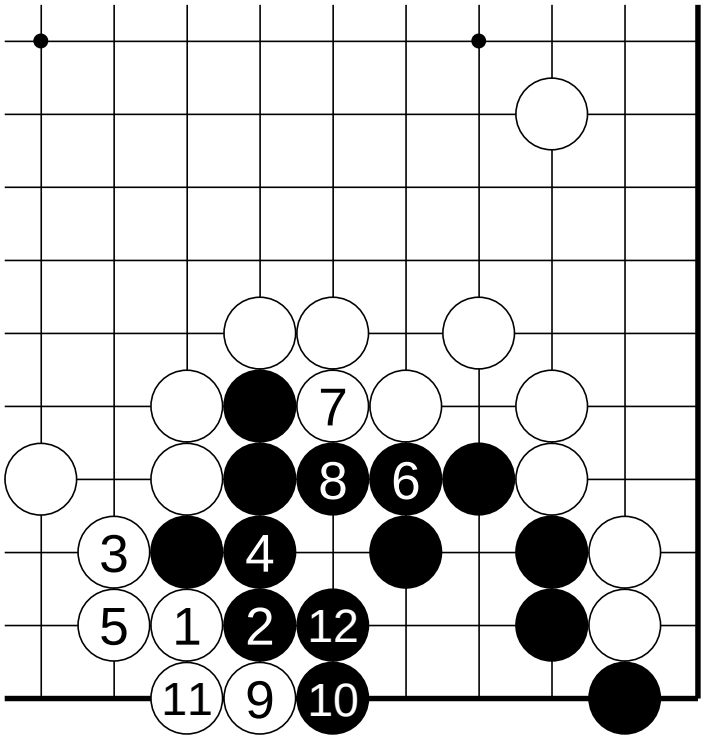
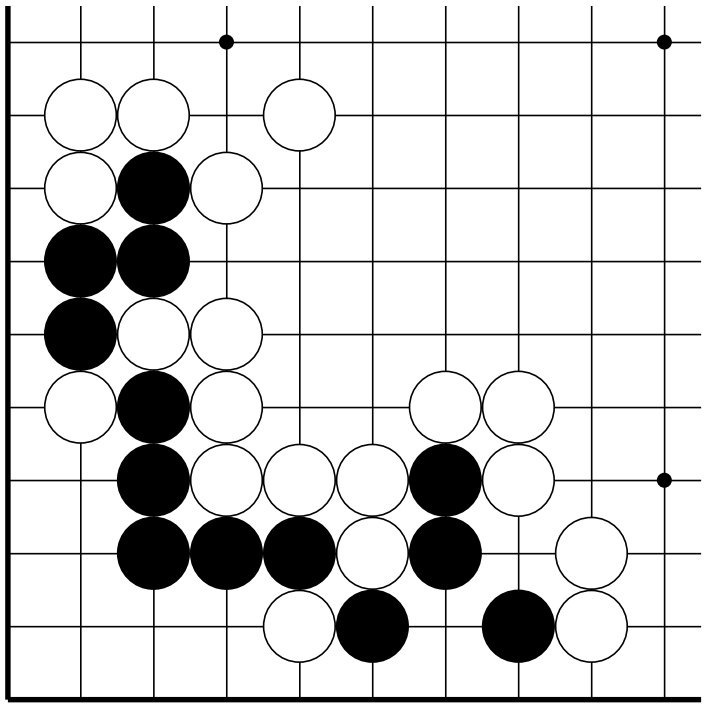


图3



基本图

第 9 型 二子的作用

白先

基本图

黑空中的白二子还有作用吗？

这不单单是便宜几目官子的问题，若走得好，白可获大利，应怎样下？

图 1 没有棋

白 1 扳，无策。黑 2 简单地粘，白即没有手段。

另外，白 1 当然也不应在 A 位打。

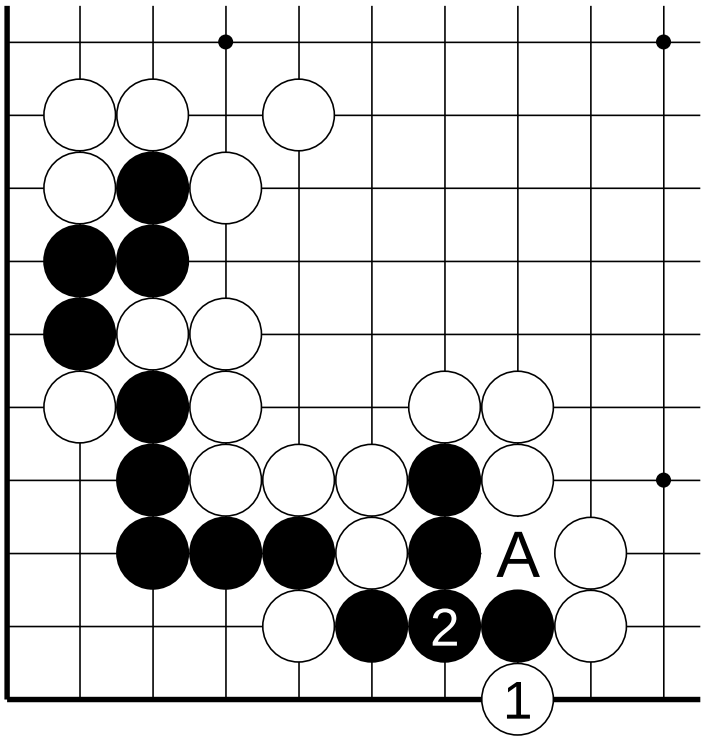


图1

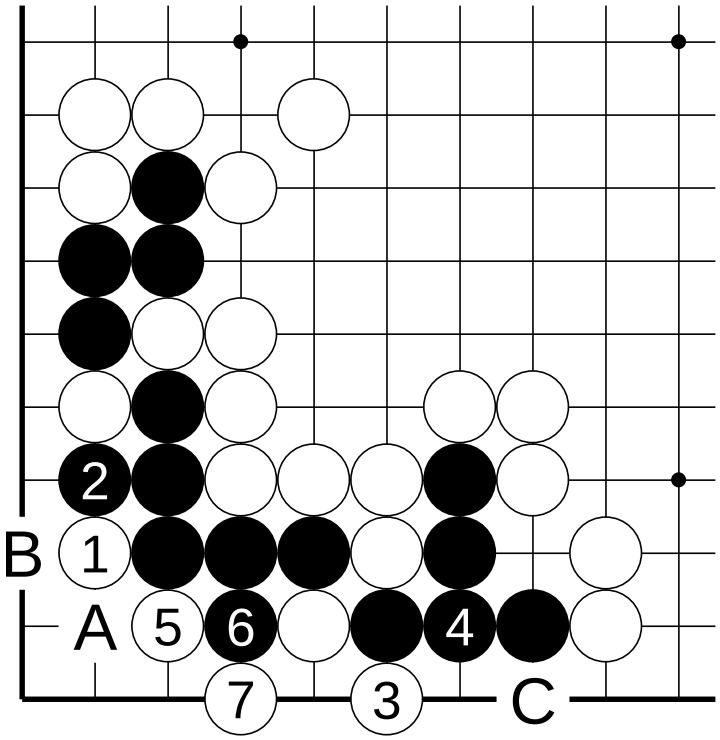


图2

图 2 劫争

首先，白 1 跳靠是好手。黑 2 若冲吃，则白 3 于黑 4 交换后，再于 5 位靠，至 7 成劫，白棋成功。

又，黑 6 若于 A 位打，则经白 6、黑 B、白 C 后，黑五子被杀。

图 3 大利

白 1 时，黑 2 若挡，则白 3 先手粘后，再于 5 位紧气，黑四子被杀，白获大利。另外，白 3 也可先于 A 位打与黑 B 交换后，再走 3 位粘，更加便宜。不过本图的结果，白已经大为满足。

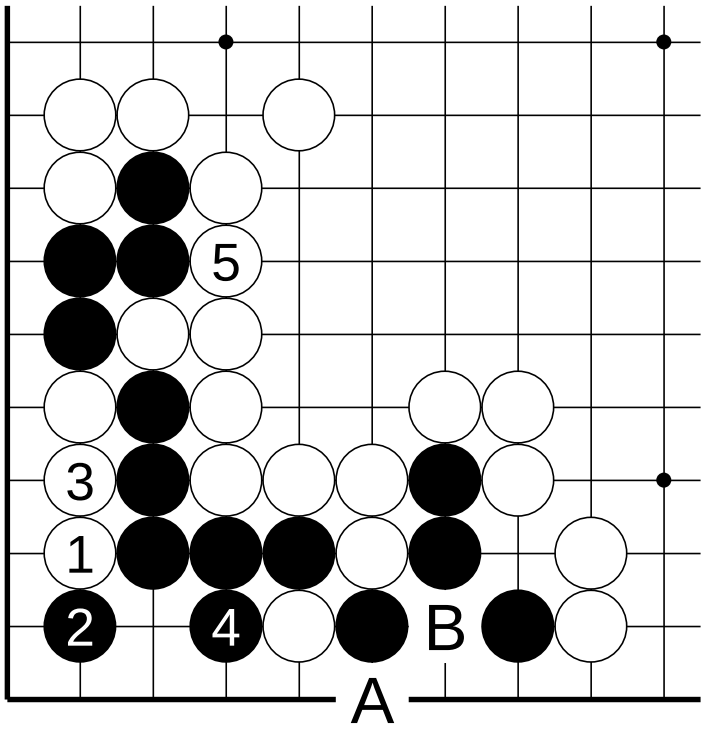
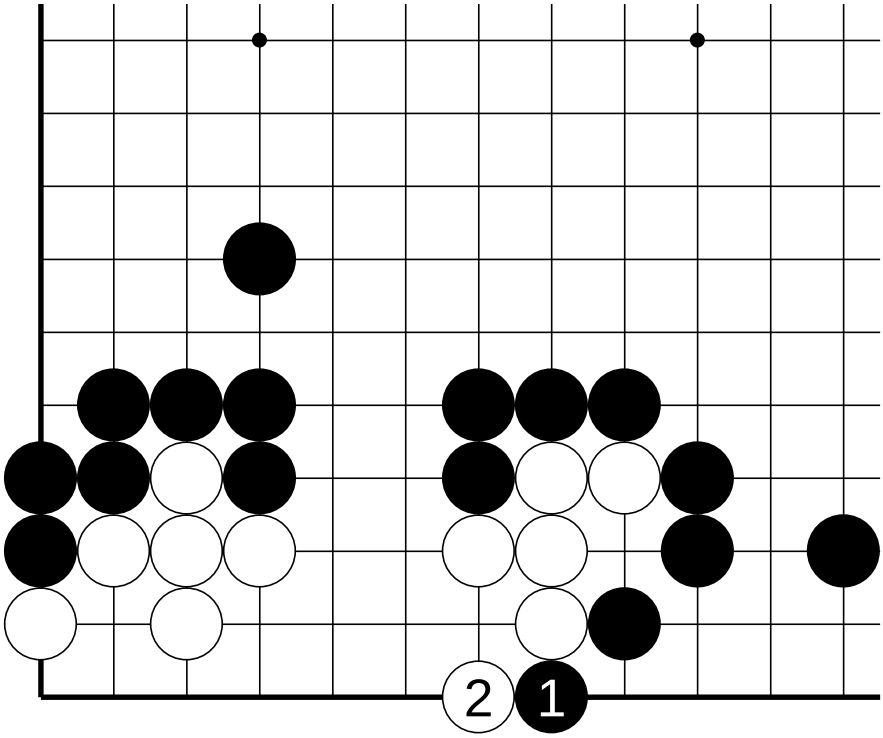


图3



基本图

第 10 型 削空的手筋 黑先

基本图

黑 1 扳时，白 2 挡好像是正着，其实有问题。但黑若应错，则白 2 却成为可以行得通的好手。

此时，黑有锐利的手筋，可以大大地削减白地。

图 1 软弱的下法

黑 1 粘，是软弱的下法，没有注意到白空中存在着缺陷。白 2 长后，角地已平安无事。

那么，黑应施展什么手段？

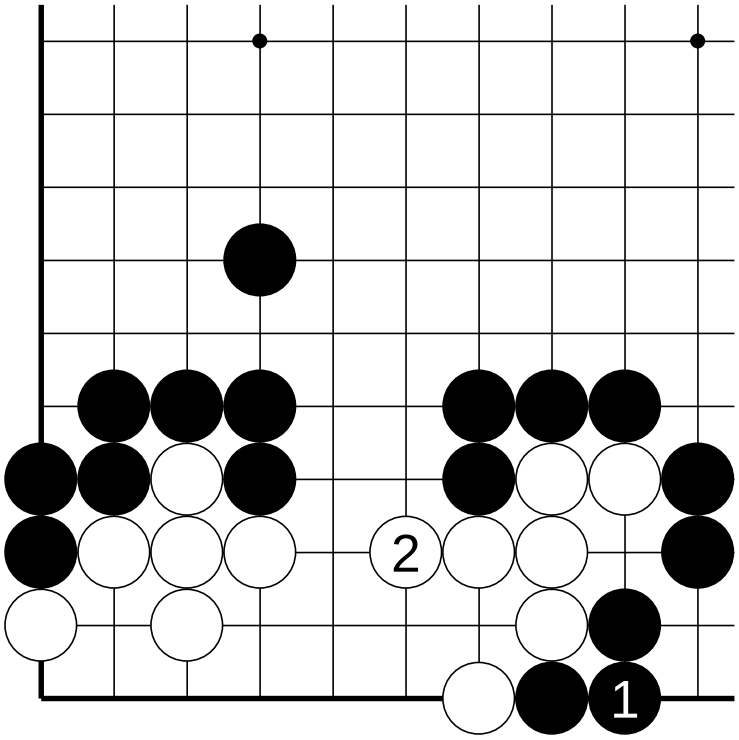


图1

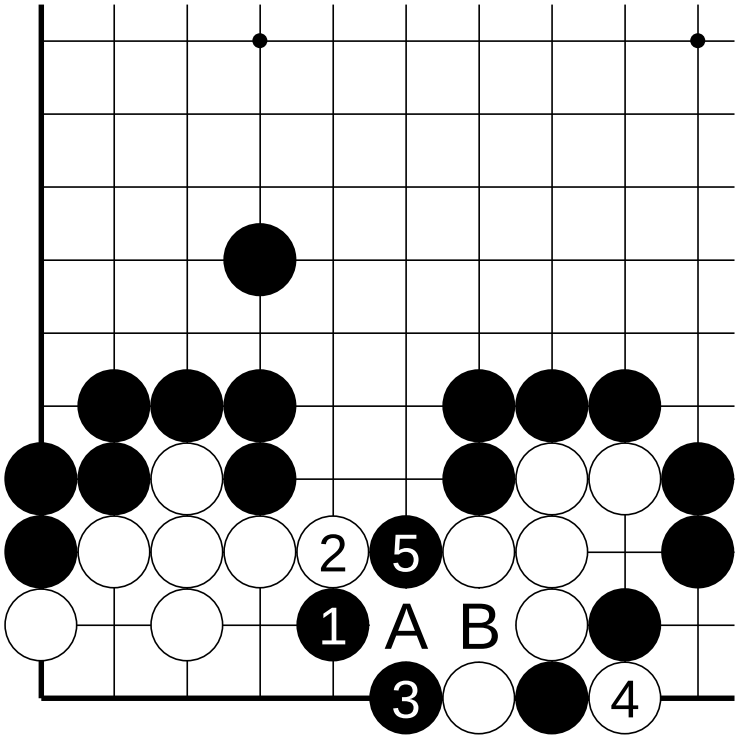


图2

图 2 白棋难办

黑 1 点入是锐利的手筋。白 2 长时，黑 3 打又是好手，白 4 如提，则黑 5 挖，白棋难办。之后，白棋走 A 位，可成劫争，这一劫争为黑棋欢迎。又，白 4 若走 B 位，则黑 5 挖，白棋被杀。

图 3 侵削成功

图 2 黑 3 打时，白棋改为本图 4 位打稍好，但黑 5 提，7 粘后，白棋只好 8、10 做活，结果白地被大大地削减。

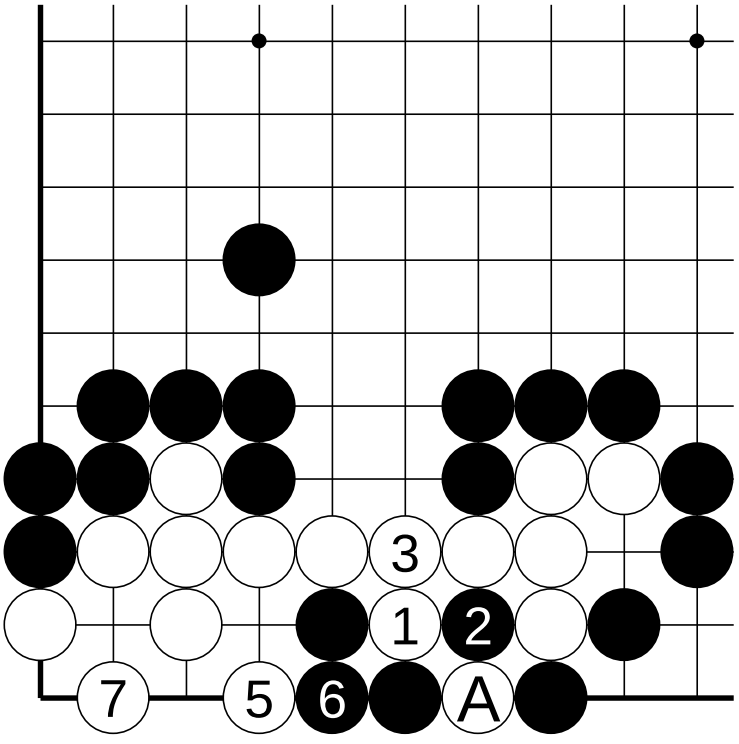
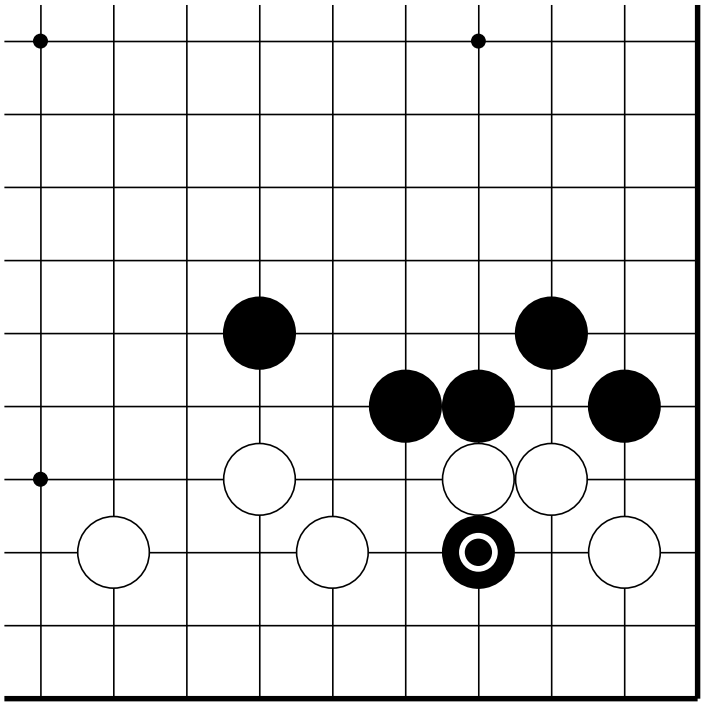


图3

4=A



基本图

第 11 型 小利 黑先

基本图

白空中的一子已是无法做活了。但是否可以利用这一子占到官子便宜。

不要贪大利，得小利就算成功。

第一着是关键。

图 1 托渡

黑 1 托是出人意料之外的妙手，只此一着。白如 2 扳，则黑 3 扳渡的手段即可成立。

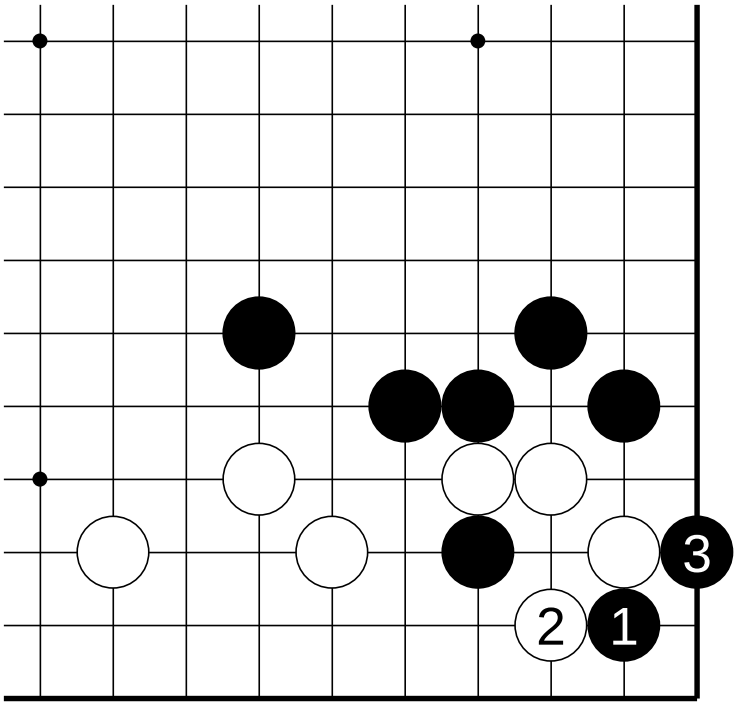


图1

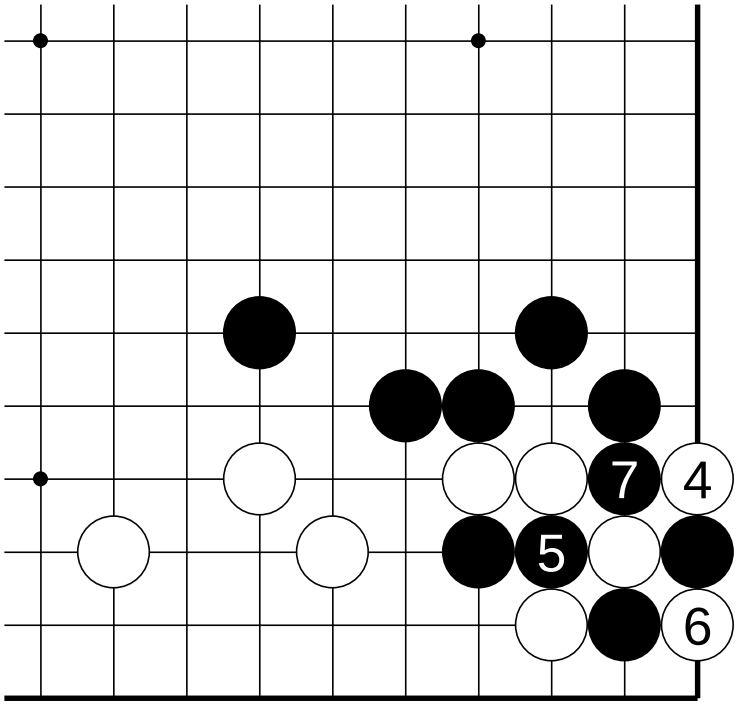


图2

图 2 白无理

接图 1。白 4 挡无理，黑 5 从这里打是正确的下法。白 6 提，黑 7 打吃成劫，在白空中发生劫争，大受黑棋欢迎。

图 3 冲破白空

图 2 白 6 若改于本图 1 位粘，则黑 2 打，白 3 提时，黑 4 冲，白 5 只好提，黑 6 粘，白空被冲破。过程中，白 5 若改走 6 位断，则黑就在 5 位立，即成为黑有眼杀无眼，白棋不行。

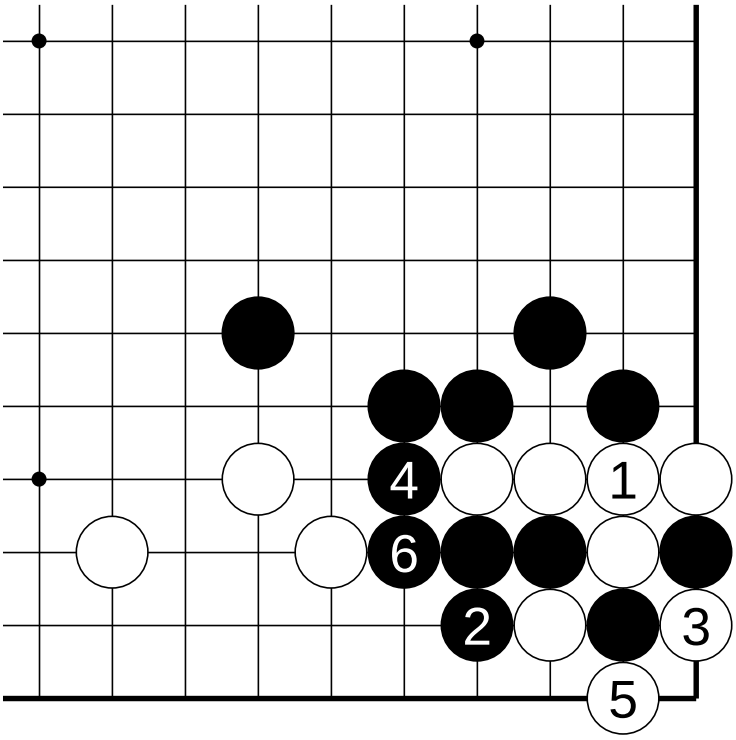


图3

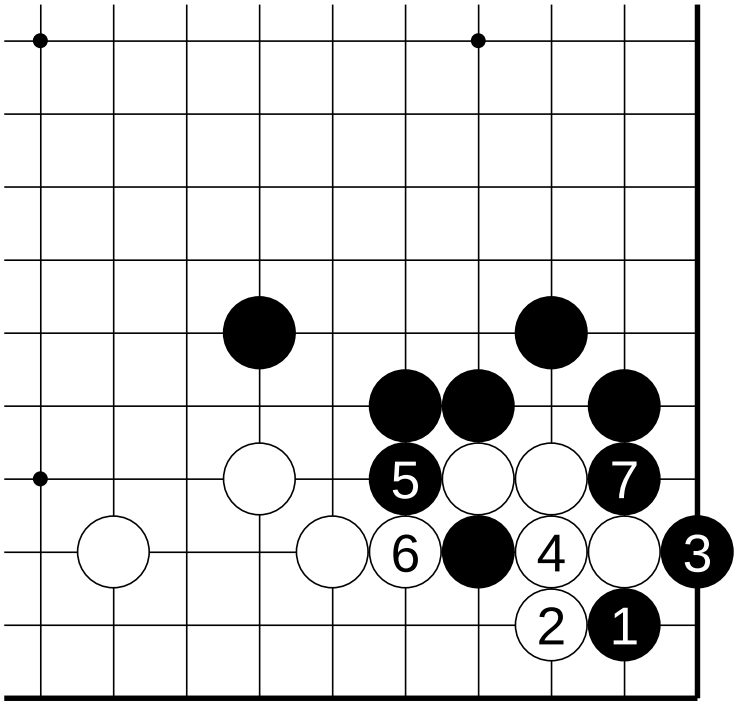


图4

图 4 黑棋可以满意故，黑 3 扳时，白棋只好老老实实地在 4 位粘。黑 5 于白 6 交换后，黑再于 7 位补是正确的下法。

之后，白还要花一手棋提黑一子。结果黑棋虽得小利，也可以满意。

图 5 白抵抗的结果

黑 1 托时，白 2 团是最强的抵抗手段，但黑 3 扳的手段仍可成立。如果白 4、6 强行阻渡，则黑 7 长，白 8 只好连出，黑 9、11 成活。白角反成黑地。另外，白 8 若改于 A 位打，则黑 B 长后，白仍无法杀黑。

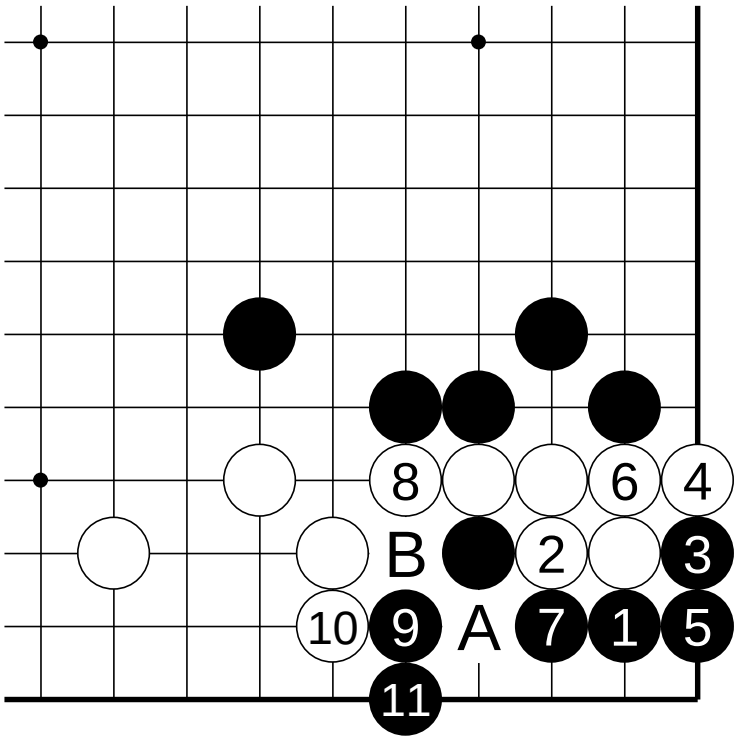


图5

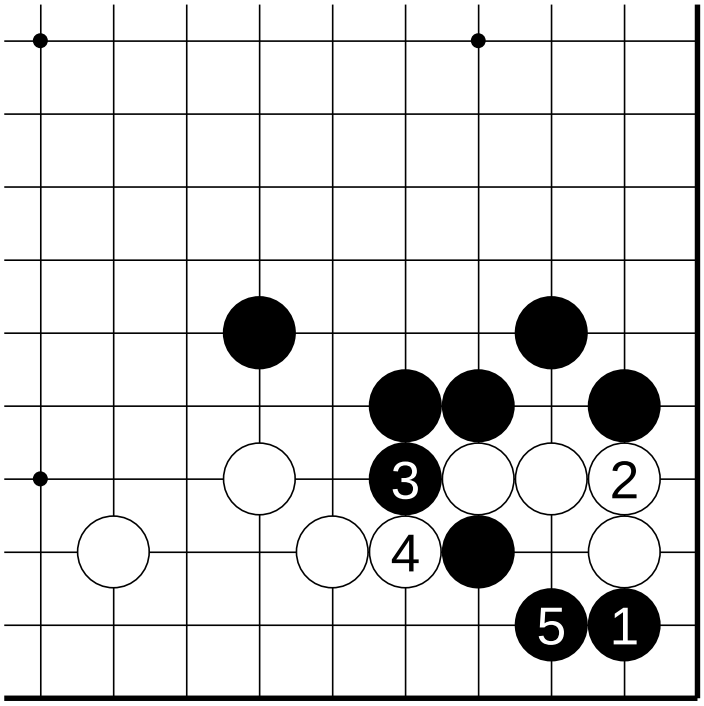


图6

图 6 另一种抵抗法

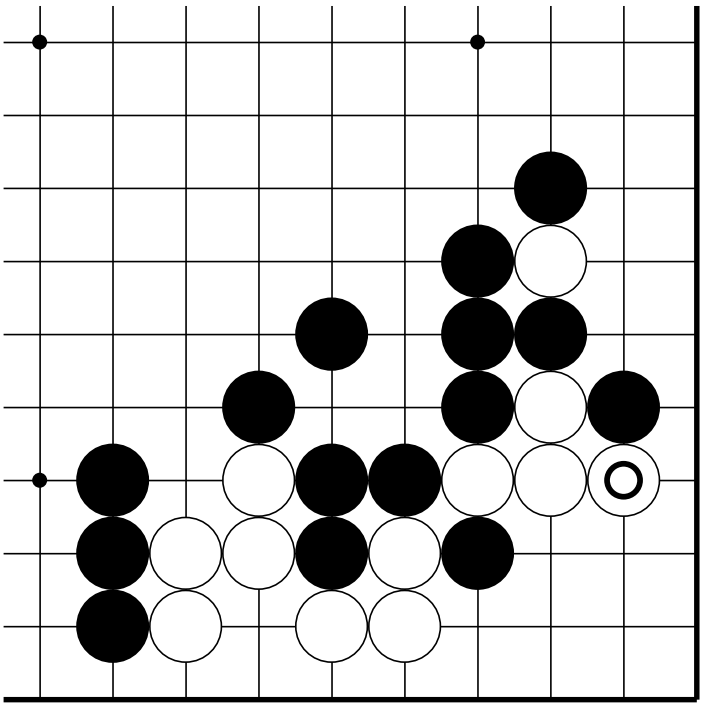
黑 1 托时，白 2 并，又是一种顽强抵抗的手法。但黑 3 冲，白 4 挡时，黑 5 退回后，对杀白负。

第 12 型 想办法 黑先

基本图

现在白棋于◎位挡，黑的应手如何？

简单的考虑要失败。第一着是关键。要利用白空中的黑一子来想办法。



基本图

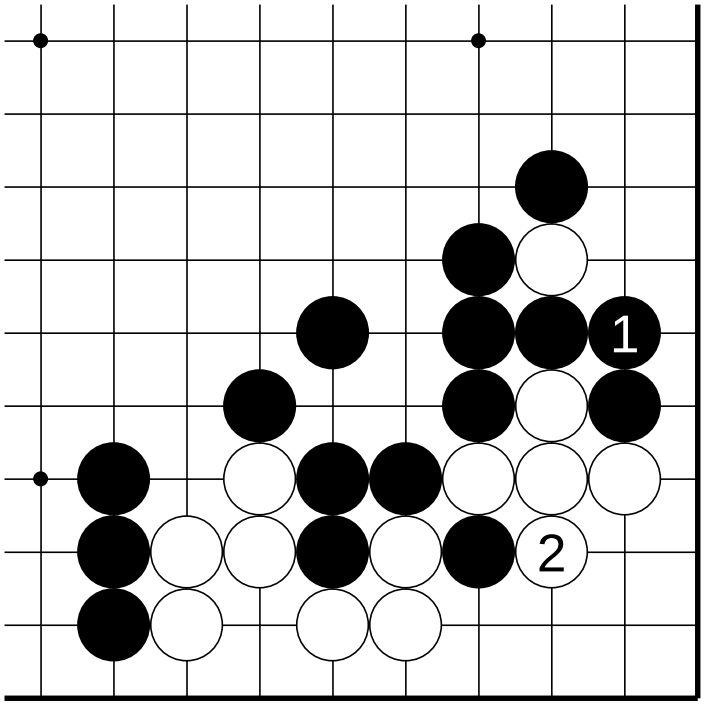


图1

图 1 软弱的下法

初学者往往会于 1 位粘，但这是软弱的下法。

主要是没有注意到黑棋可以在白空内施展手段。

白 2 补后，角地安定。

图 2 手筋

黑 1 夹是此时唯一正确的下法，是手筋。白 2 冲时，黑 3 挡是和 1 相关联的好手。

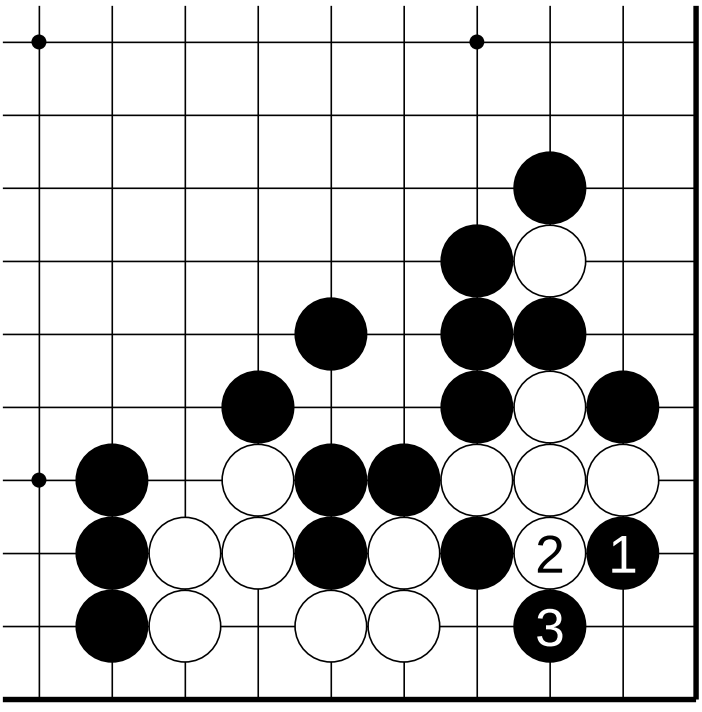


图2

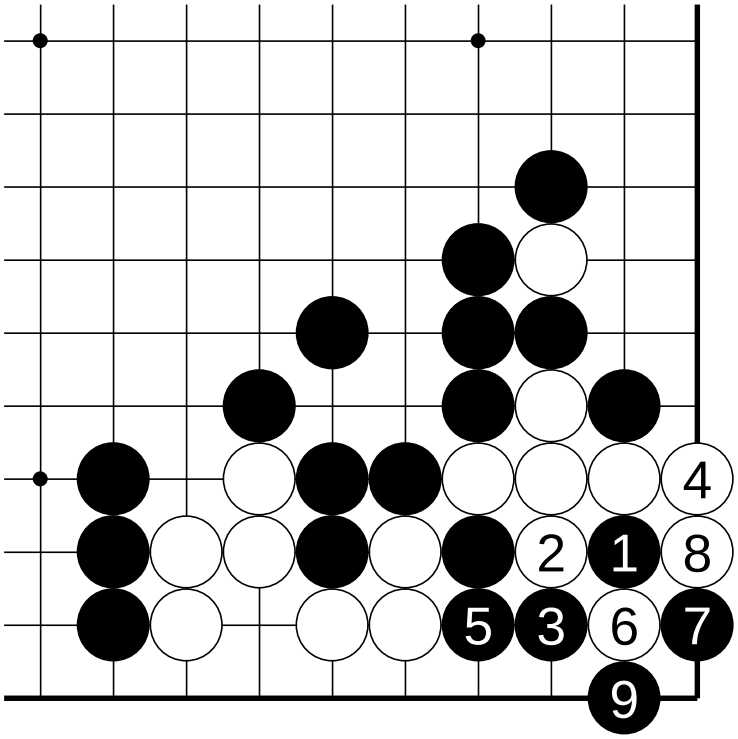


图3

图 3 劫

白 4 如立，则黑 5 粘。白 6 打时，黑 7、9 顽强成劫。在白空中成此大劫，是黑棋成功。

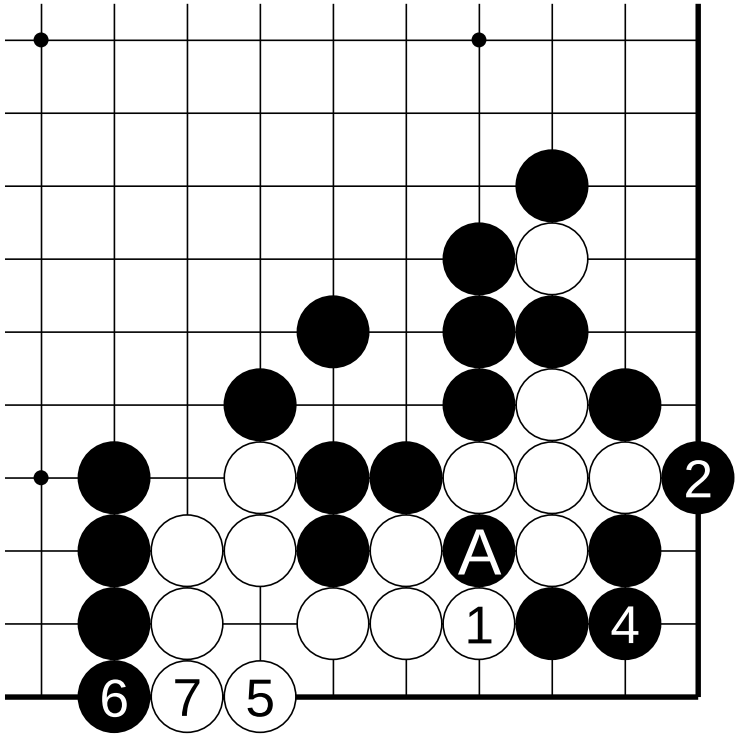
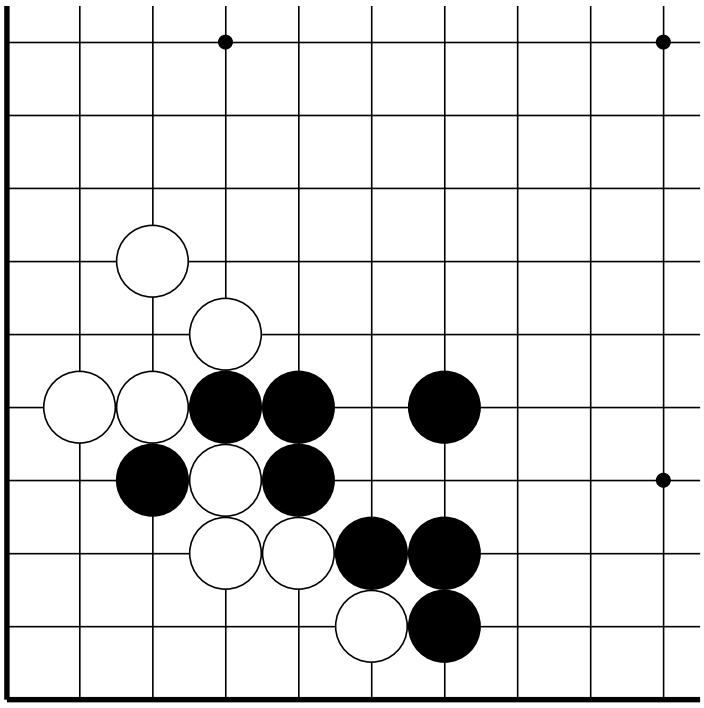


图4

③=A

图 4 黑获大利

白棋若不满意前图的结果，图 3 中的白 4 只好改于本图 1 位提。黑 2 打、4 粘后，白 5 只好做活，至白 7 告一段落。结果黑棋先手侵白角而获大利。



基本图

第 13 型 侵分角地

黑先

基本图

与前题相似之形状，冲击白形的急所在哪里？

此题仍然需要利用角上黑一子来施展手段。请认真计算到最后结果。

图 1 小利

黑 1 打吃掉白一子，这是小利。白 2 打、4 立后，白角平安无事。黑棋不是最好的下法。

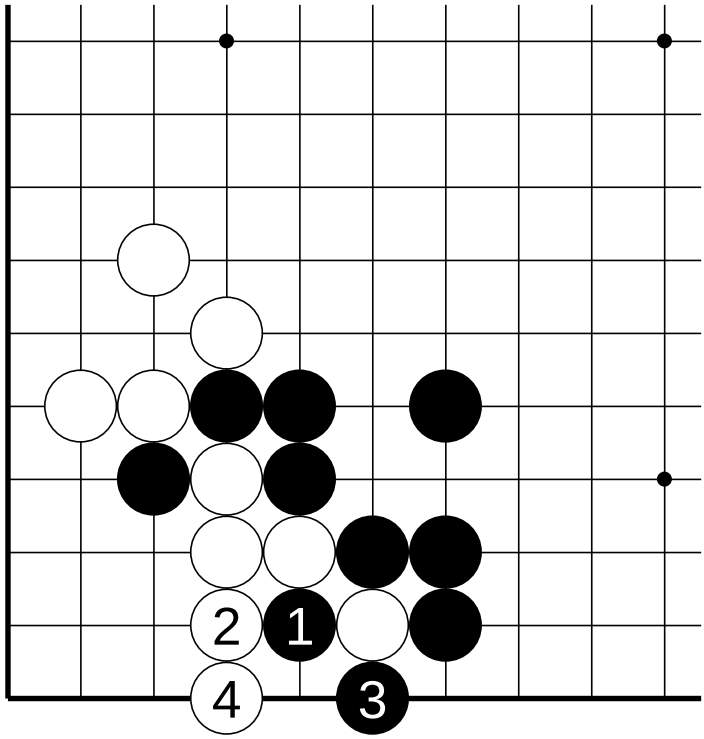


图1

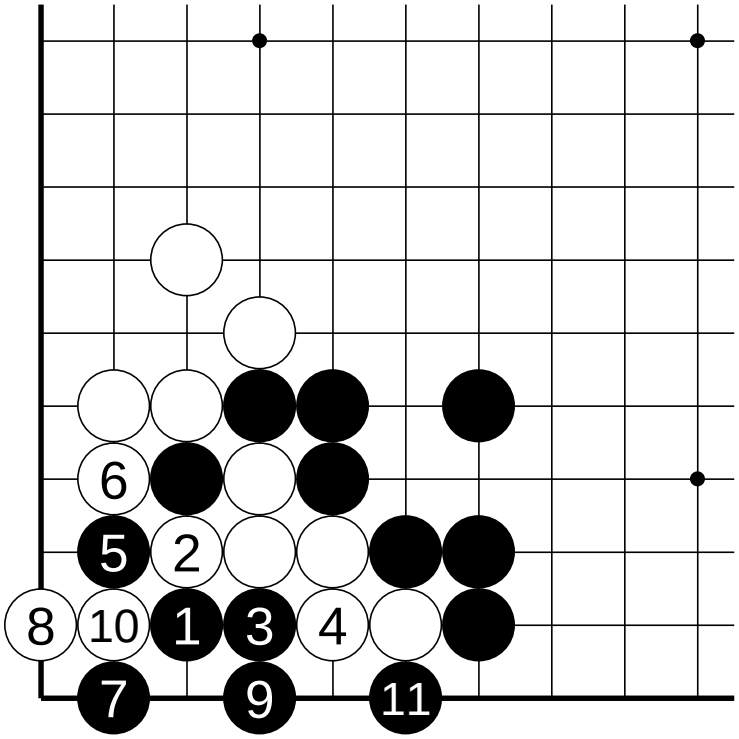


图2

图 2 正确的下法

黑 1 跳下是此形唯一正确的下法，是手筋。白 2 冲是必然之着。黑 3、5 先手利后，再于 7 位虎是好手。白 8 点时，黑 9 立正确，白 10 只好断吃一子，黑 11 渡过，黑侵角成功。

图 3 劫

图 2 的黑 8 若改于本图 1 位打，则黑 2 挡成劫。由于在白空内出现劫争，可以认为是黑有利的结果。

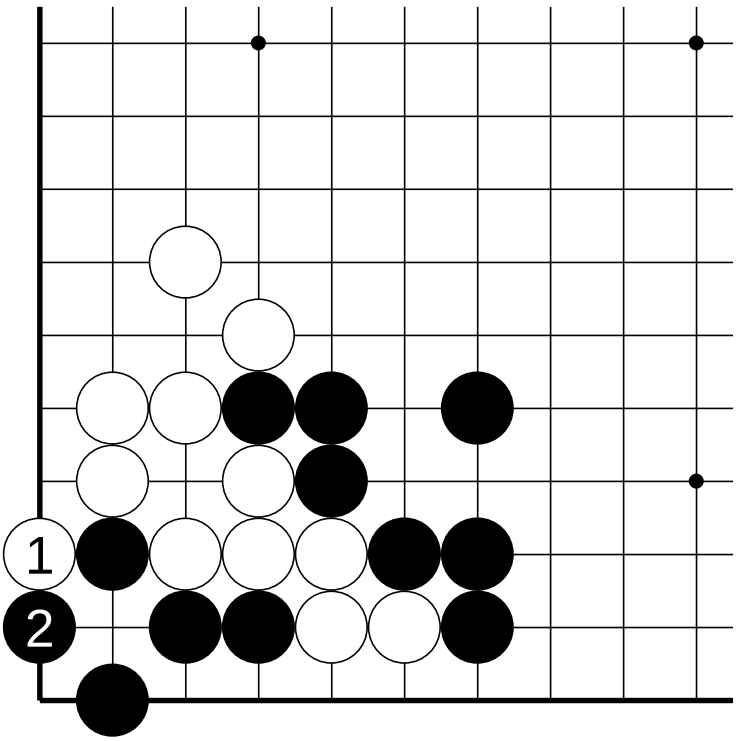
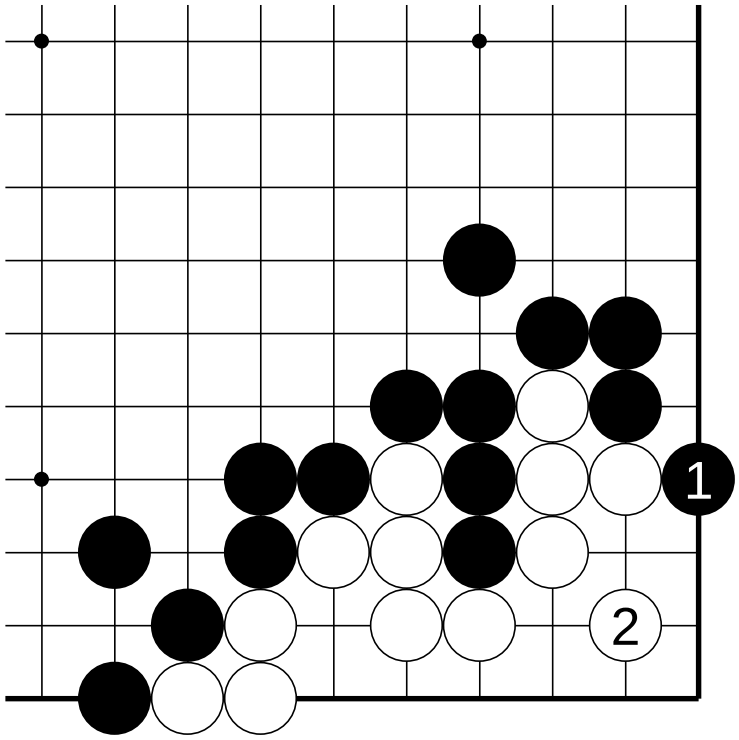


图3



基本图

第 14 型　意外的妙手　黑先

基本图

黑 1 扳，白 2 虎，角上白棋已十分安定。果真如此吗？

此时，白有意外的妙手，虽然不能杀死白棋，但却能得到不小的收获。

图 1　普通

黑 1 跳是普通的收官手段。虽然也可以占到一点便宜，但由于黑还有更好的下法，故本图的结果黑棋不能满意。

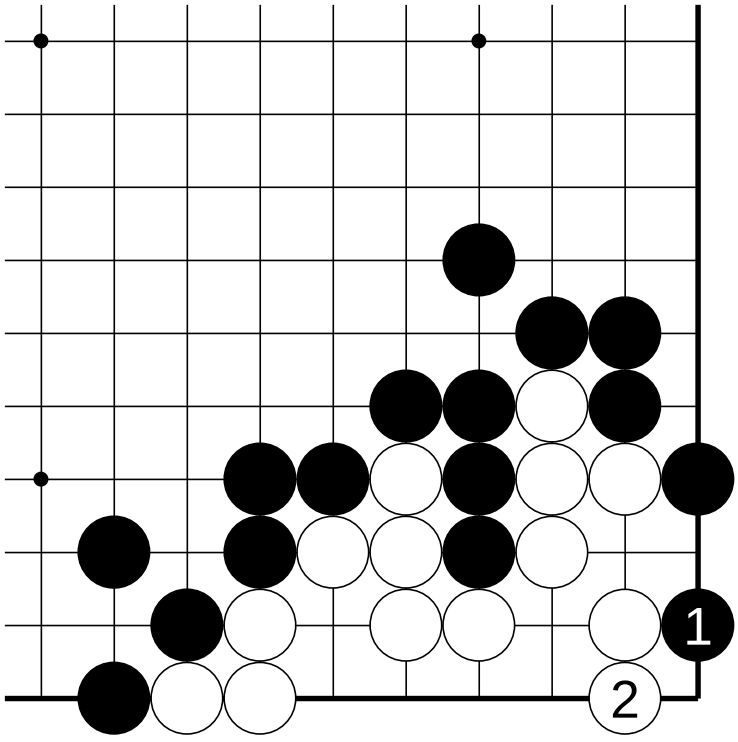


图1

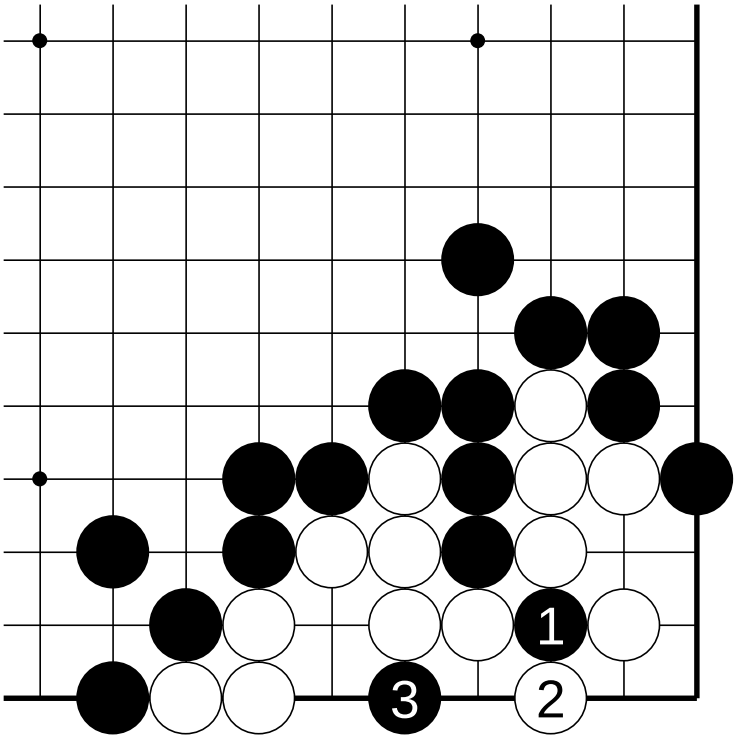


图2

图 2 妙手

黑 1 扑，送白一子，好像很奇怪，其实这正是妙手。白 2 提后，黑 3 点要倒扑，是白棋致命的弱点。

以后，白怎么应好呢？

图 3 劫

接图 2。白 4 如粘，则黑 5 跳，白 6 接，黑 7 扑，弄成大劫，白棋不利。

另外，白 6 若走 7 位，则黑 6 扑仍是劫杀。

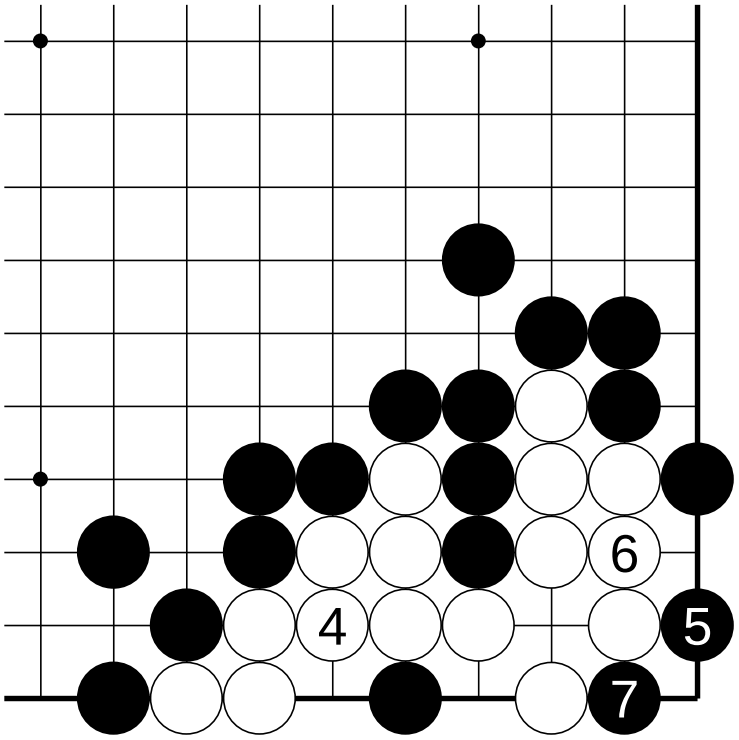


图3

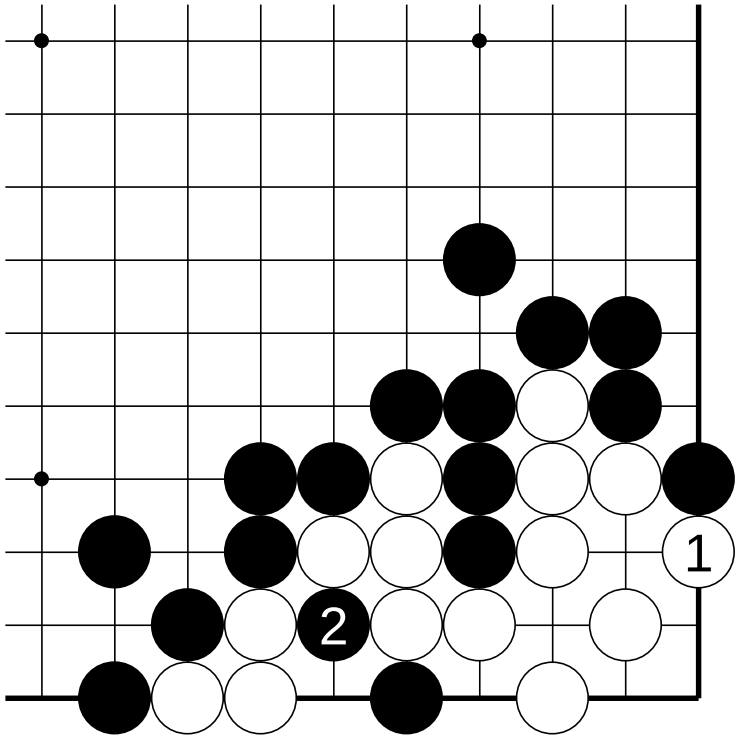


图4

图 4 吃三子

一般情况下，图 3 的白 4 改为本图 1 位挡稍好。但黑 2 扑吃掉三子，也可以满意。

图 5 先手吃三子

黑 1 扑时，白若 2 粘，则黑 3 扳，白 4 以下进行至 10，结果黑可先手吃掉三子，白更不利。

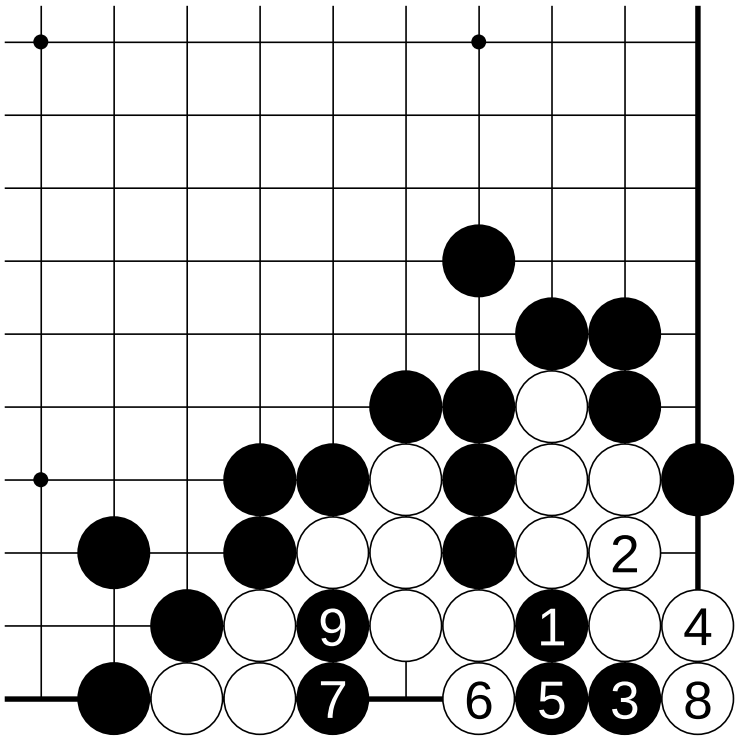


图5

⑩=❺

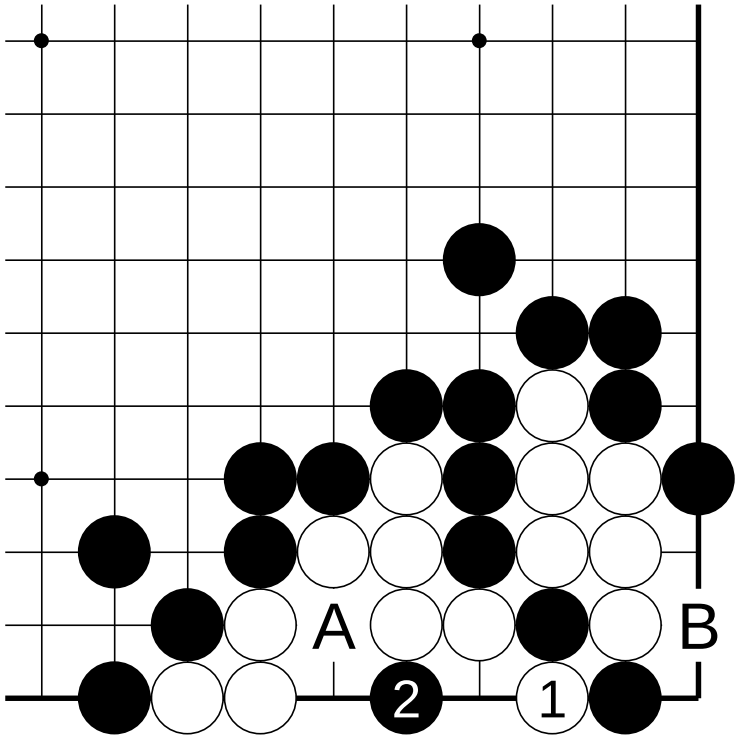


图6

图 6 两处必得其一

图 5 的白 4 若改于本图 1 位提，则黑 2 点即可。之后，A 位的扑吃三子与 B 位扳劫杀白棋，两处黑必得其一。

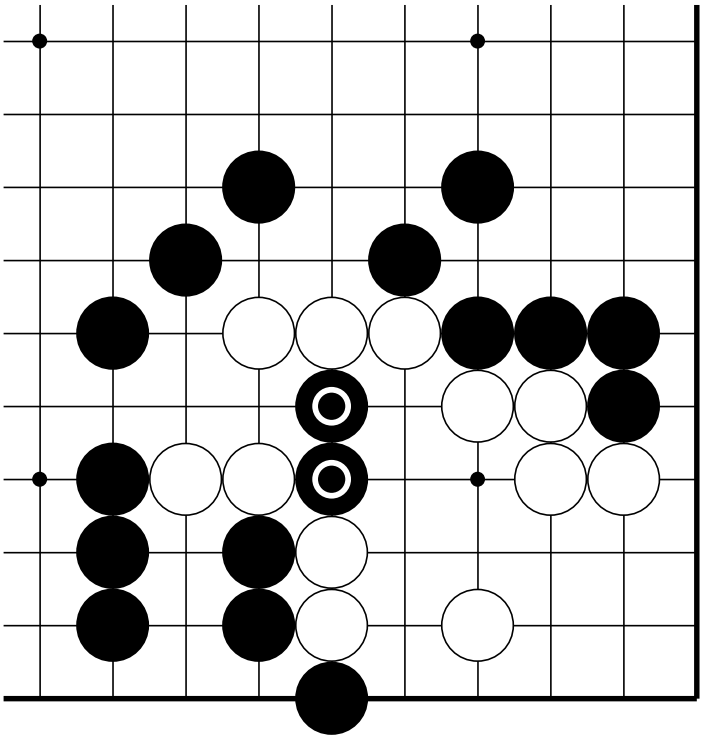
第 15 型 第一感

黑先

基本图

冲击白棋形状之急所在哪里？不要花过多的时间，以第一感弈出，好吗？

黑◎二子虽被吃，但黑仍可以利用它取得官子的便宜。


基本图

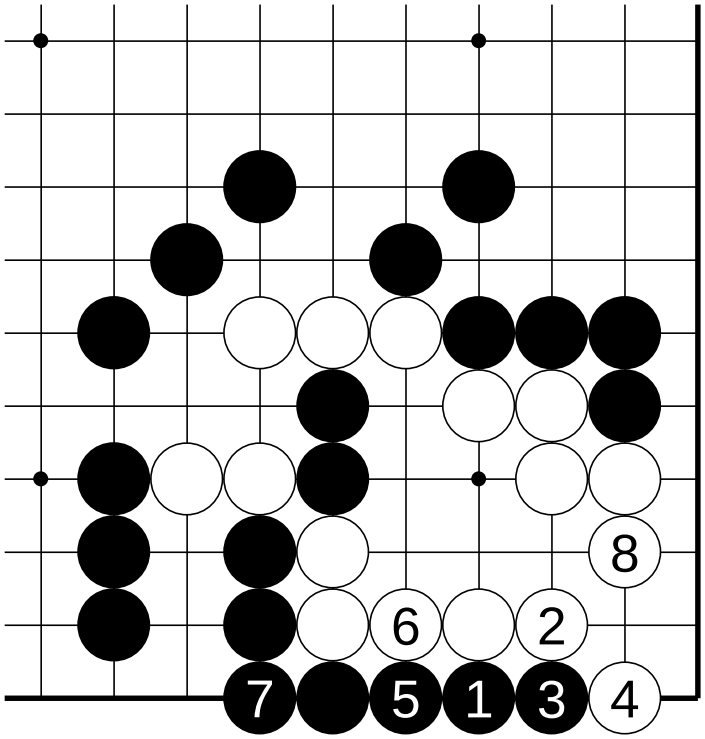


图1

图 1 普通

黑 1 是通常的收官手段，但此时不是最好的下法。白 2 退是正着，以下进行至 8，双方大致如此，结果白可成十三目实地。

又，白 2 若于 3 位打，则黑就在 2 位断打，白棋不好。

图 2 正确的下法

黑 1 碰是手筋。白 2 顶时，黑 3 扳又是好手，白 4 以下进行至 10，结果白棋比图 1 损失两目，黑可满意。

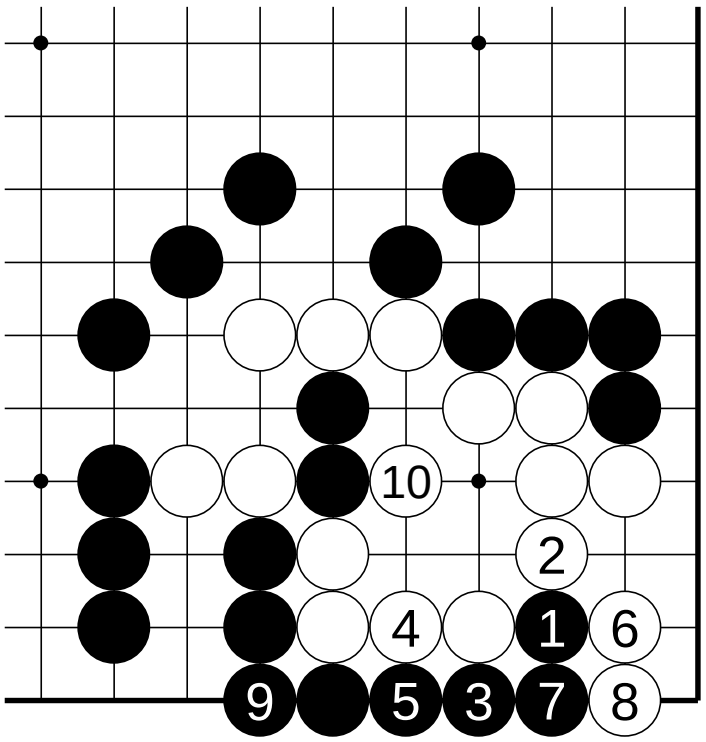


图2

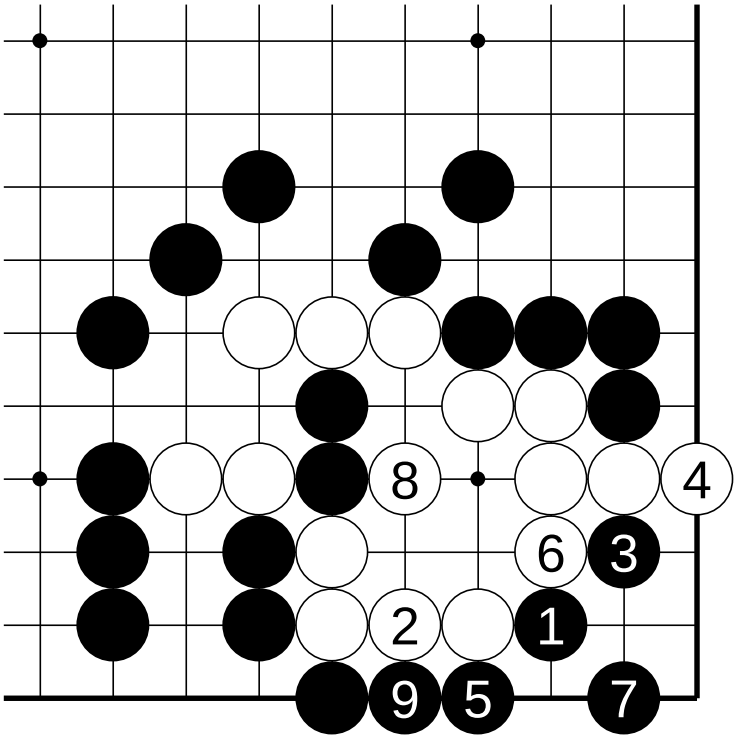


图3

图 3 侵占白角

黑 1 碰时，白如 2 粘，则黑 3 夹，白 4 立时，黑 5 扳，以下进行至 9，黑棋渡过。白角被侵占，损失更大。

图 4 劫争

图 3 白 4 改为本图 1 位挤虽是强手，但黑 2 虎是有弹性的好手。白 3 打时，黑 4 反打成劫。由于白重黑轻，劫争对白不利。之后，白若 A 粘，则黑即 B 扳要过，白仍无法净杀黑棋。

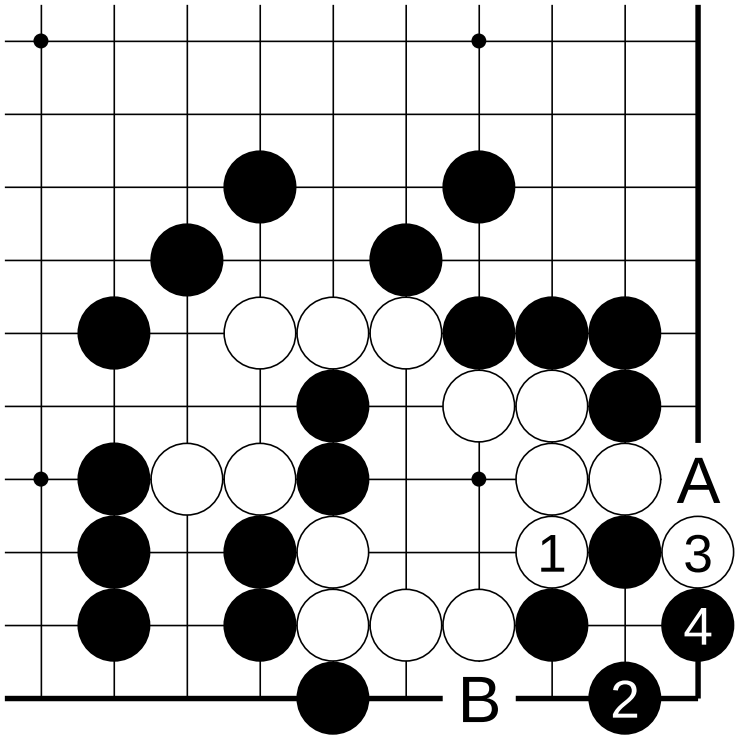
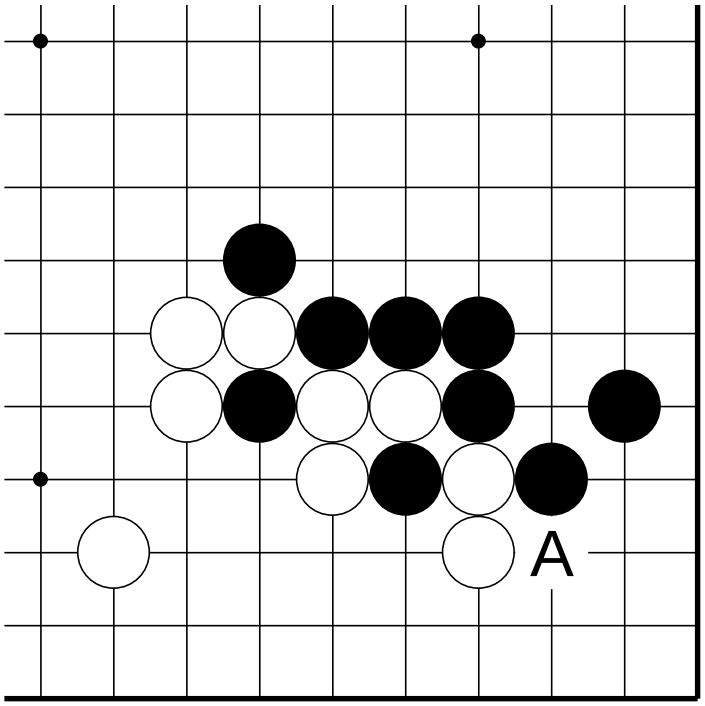


图4



基本图

第 16 型 侵占角地

黑先

基本图

侵占角地的手段在哪里？

白先，应下在 A 位。黑先，下在 A 位就不够好，这里要有飞跃的着想。就是说，要利用白空中的黑二子来发挥作用。

图 1 跳

黑 1 跳是普通的下法，不够深入。白 2 挡当然。黑 3 粘时，白 4 提一子以后还留有 A 位扳的先手。黑棋虽然收获不小，但由于黑还有更有利的下法，故不能满意。

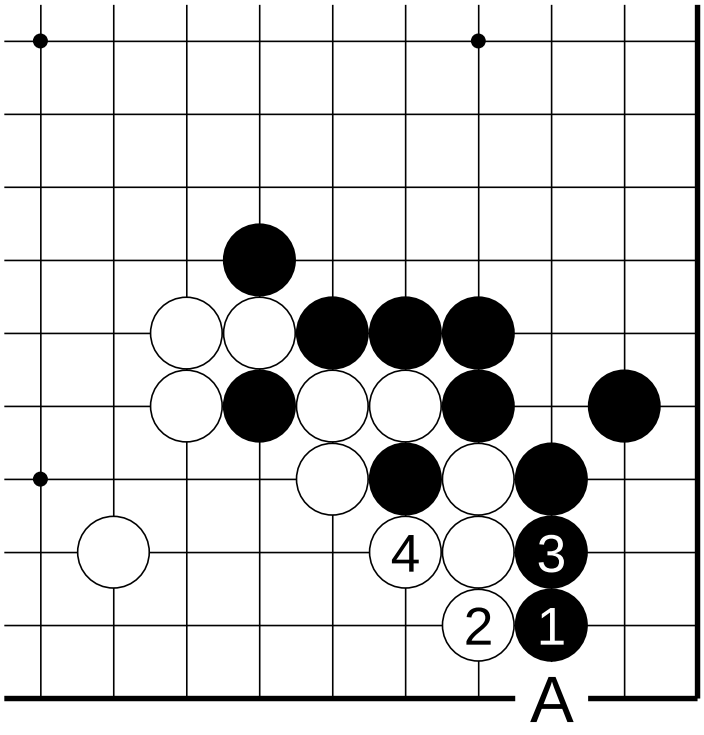


图1

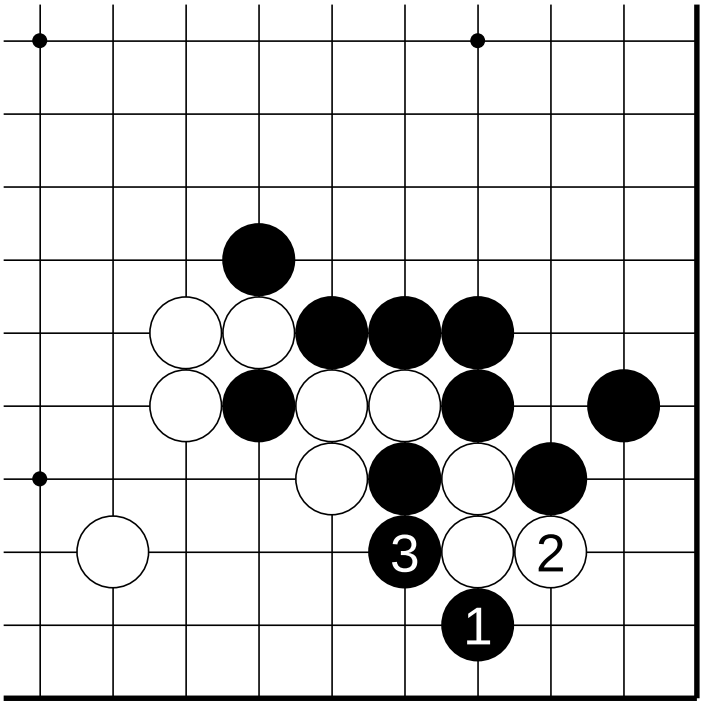


图2

图 2 手筋

黑 1 二路托碰是漂亮的手筋。此时，白 2 长无理，被黑 3 长出一子后，白棋穷于应付。

图 3 正解

黑 1 托时，白 2 只好挡。此时，黑 3 单退是好手，以下至白 6，告一段落。结果，黑先手得角。此图和图 1 相比，黑便宜两目。

过程中，白 4 若脱先不应，则黑有 A 位打的手筋，白棋被杀。

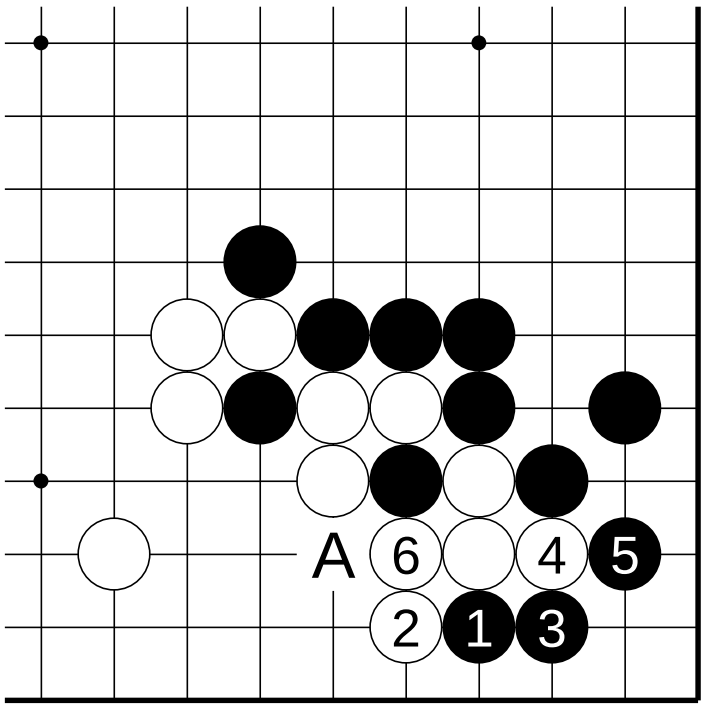


图3

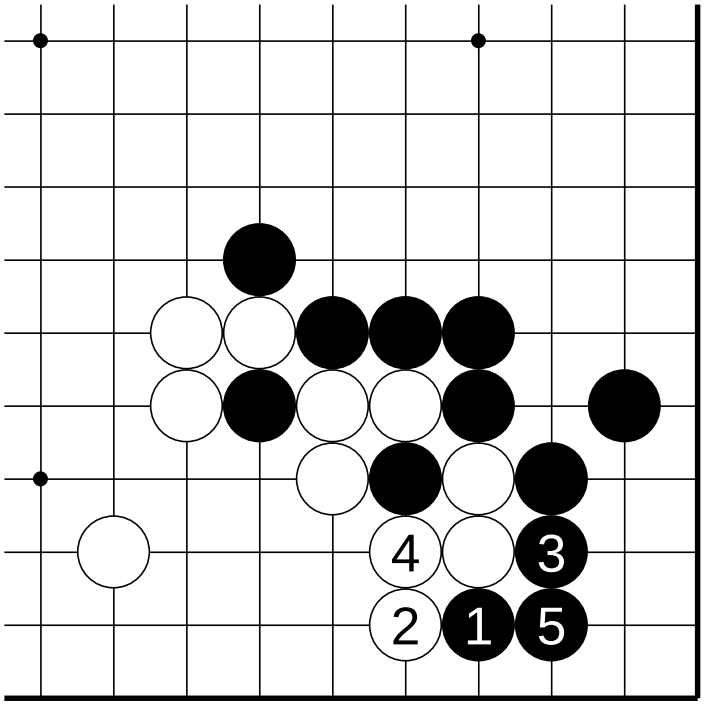


图4

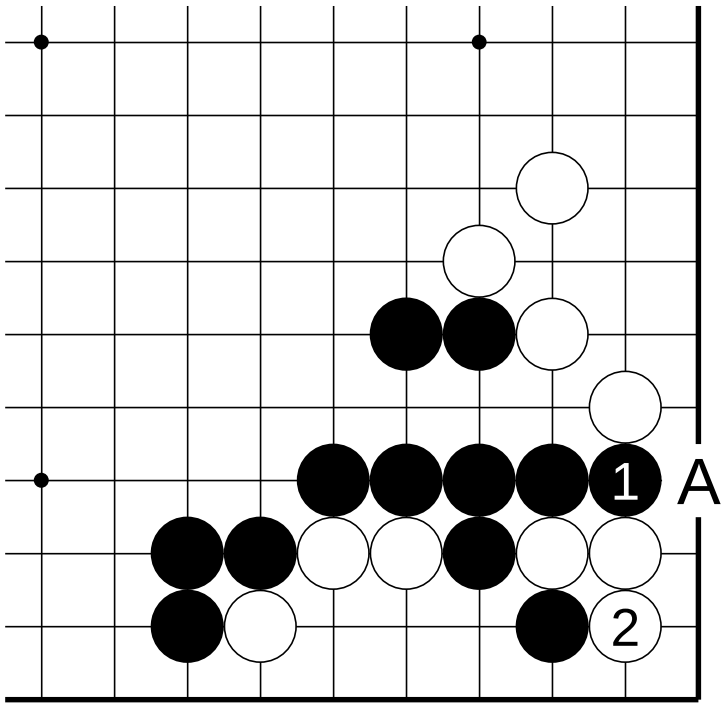
图 4 黑后手

白 2 挡时，黑 3 打，不好。白 4 提，黑 5 粘成为后手，黑棋不满。

第 17 型 反击的要领 黑先

基本图

黑 1 冲时，白棋本应在 A 位渡。如今白 2 拐，想沾点儿便宜，但其实是一着假手。对此，黑棋当然要给以反击。应怎样进行？



基本图

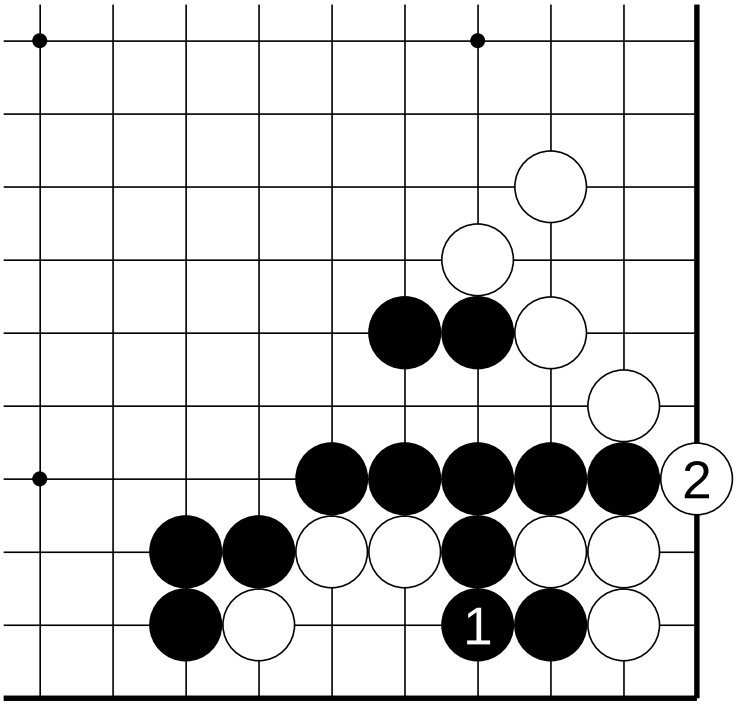


图1

图 1 上当

黑 1 粘，上当。这正是白棋所期待的下法。白 2 渡过，白棋便宜。

图 2 反击的手段

黑 1 夹，是巧妙的手筋。有此一着，白棋便无条件被杀。白 2 打吃一子时，黑 3 与白 4 交换后，再于 5 位点是好手，白死（之后，白若 A 粘，则黑即 B 渡；又，白若 B 立，黑 C 断打即可）。

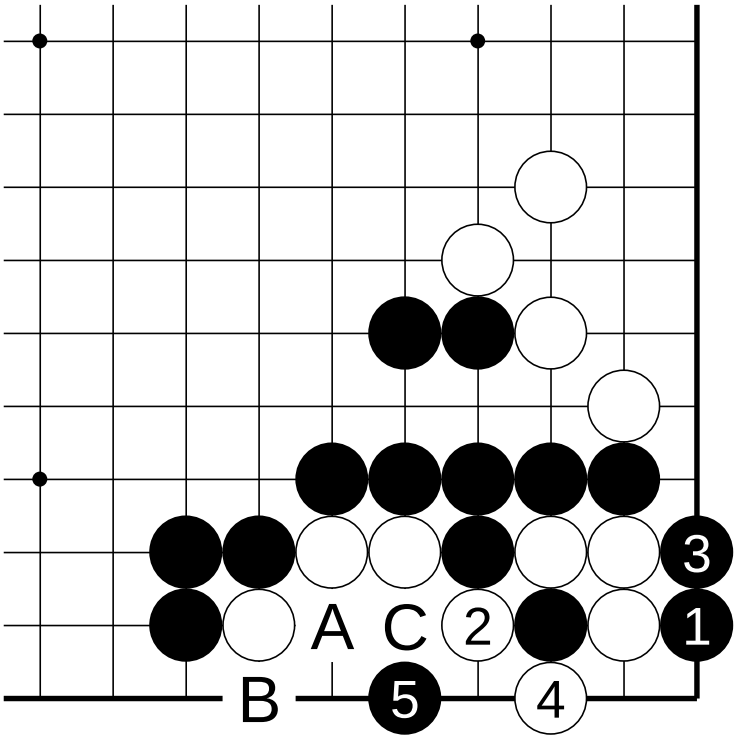


图2

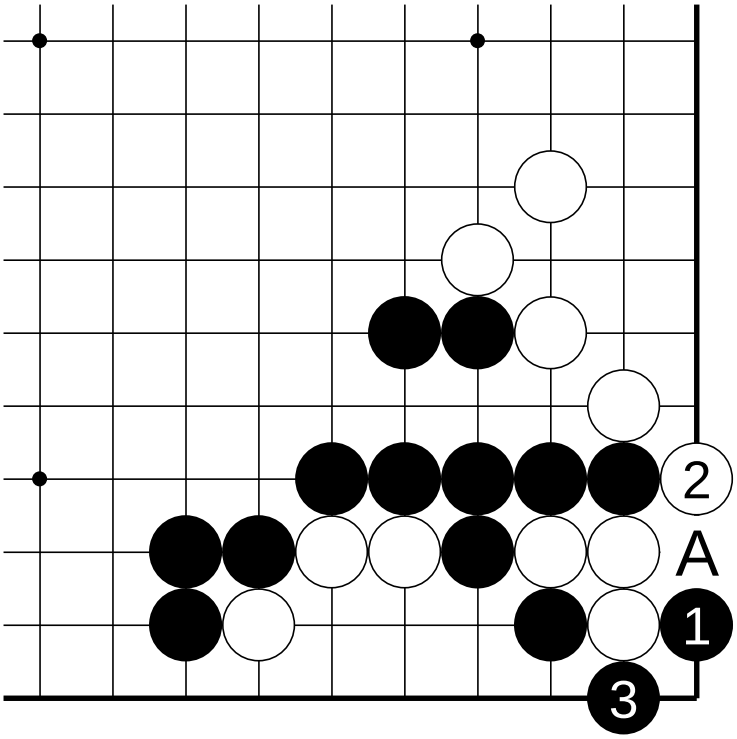


图3

图 3 白无法连回三子

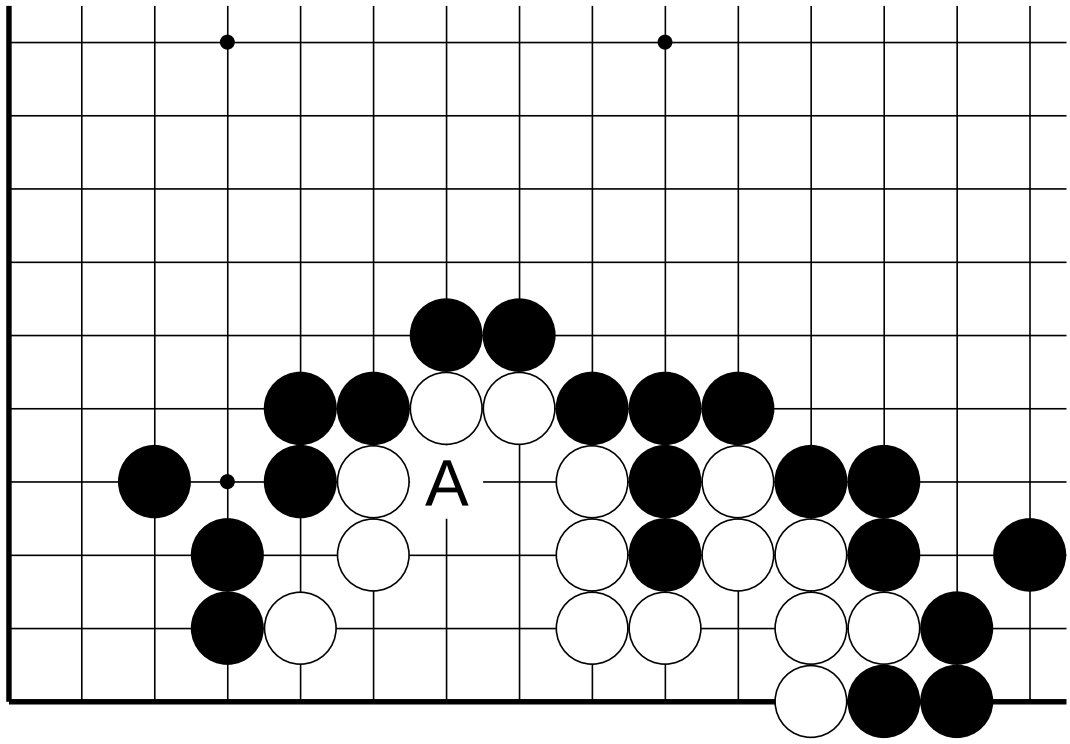
黑 1 夹时，白若 2 渡，则黑 3 打，白棋接不归。又，白 2 若走 A，则白就在 2 位打，白怎么也不能连回三子。

第 18 型 利用断点 黑先

基本图

下边白空内有点儿小毛病，黑怎样下才能得到官子便宜？

黑方要想办法利用 A 位断点来取得成功。



基本图

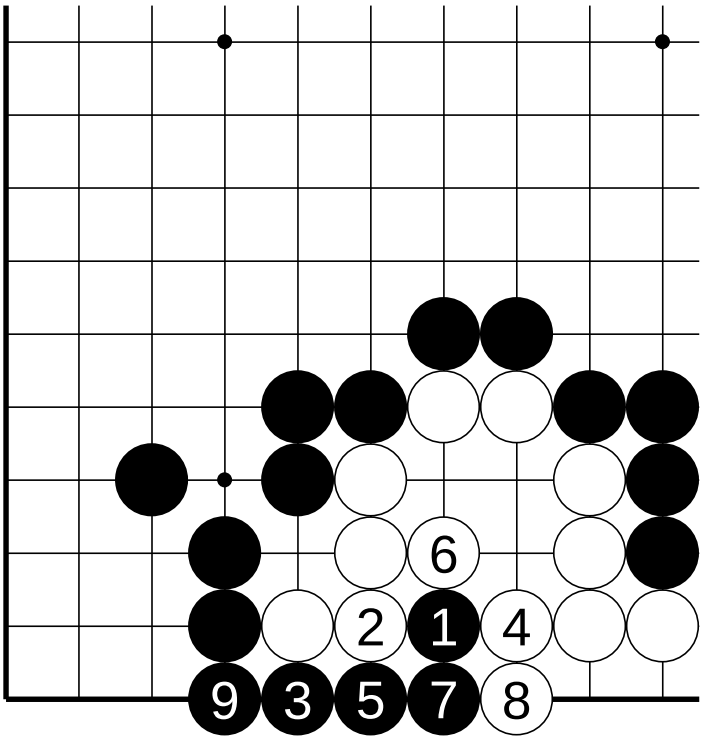


图1

图 1 正确的下法

黑 1 是此形的要点。白 2 阻渡时，黑 3 扳是和 1 相关联的好手，白 4 以下进行至黑 9 止，白棋只好让黑棋连回。

图 2 白损失惨重

图 1 黑 3 扳时，白棋若改于本图 1 位挡，则黑 2 断打，白 3 如粘，黑 4 接后，白五子被杀，损失惨重。

故，黑 2 打时，白棋只好在 4 位打，但黑走 3 位提掉二白子获利不小。

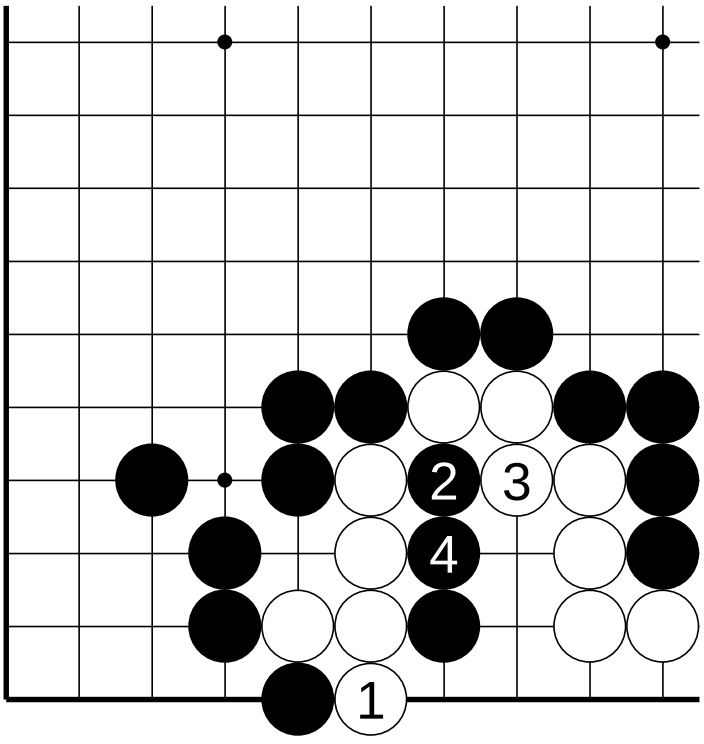


图2

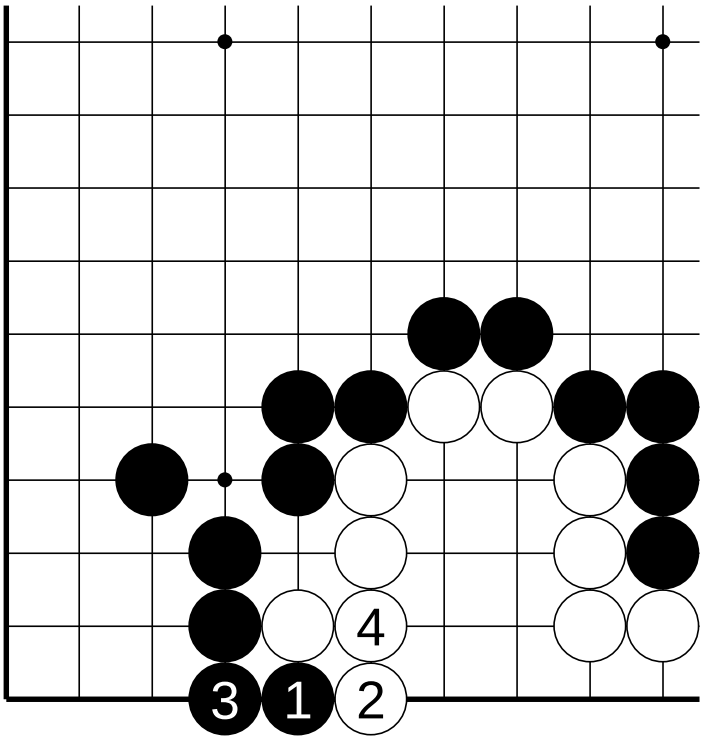


图3

图 3 相差很大

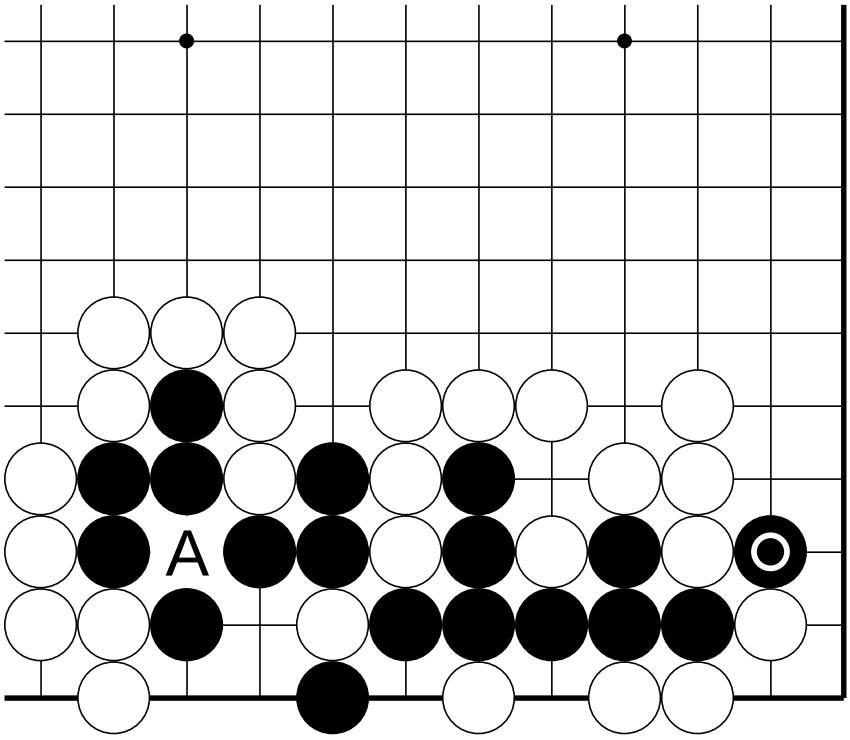
黑棋普通地 1、3 扳粘收官，是没有经过大脑，以下至 4，黑虽得先手，但与前两图比较相差很大。

第 19 型 避开对方的着想 白先

基本图

黑棋若单在 A 位粘，不能活。故，黑先在◎位断一手，白若应错，黑即可平安地接回四子。

对此，白有巧妙的手筋，可以避开对方的着想。



基本图

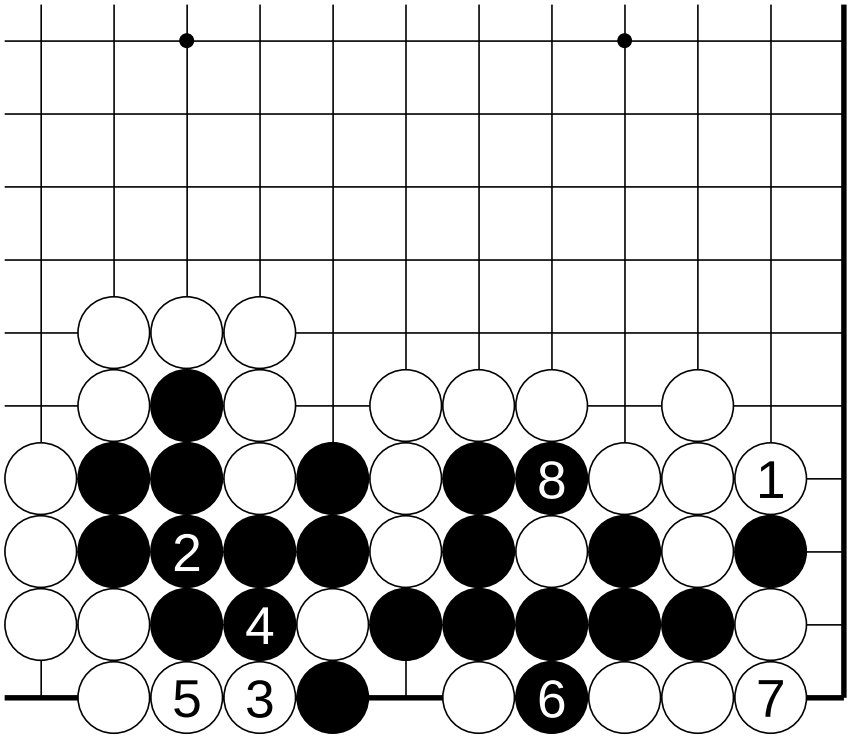


图1

图 1 上当

白 1 打，恰好上当。黑即可在 2 位粘，白 3、5 破眼时，黑 6 打是先手，至 8 黑活，白棋失败。

图 2 妙手

白 1 下在“一·1”是巧妙的手筋，只此一着。黑 2 只好挡做活，于是白 3 便可吃掉四子而获成功。

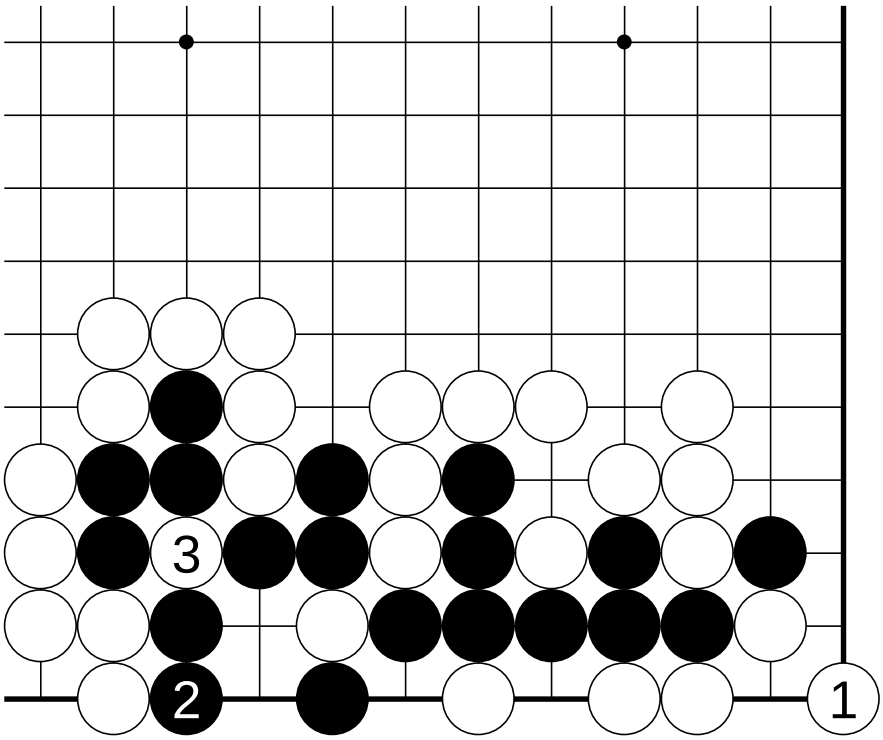


图2

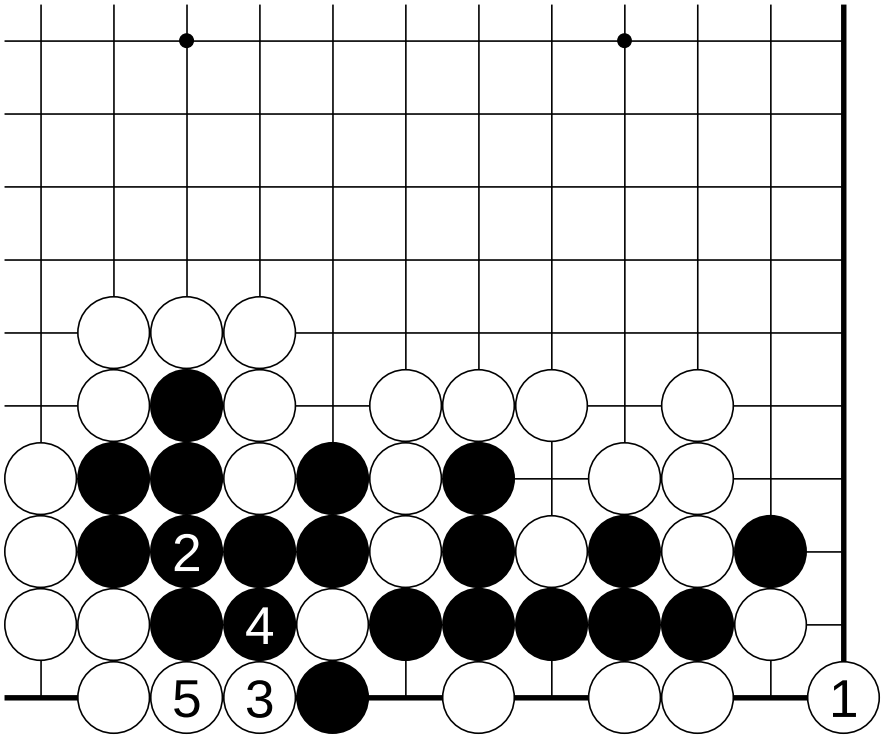


图3

图 3 黑 2 无理

白 1 尖时，黑 2 粘无理。白 3、5 破眼后，黑棋难以成活。结果请看下图。

图 4 黑死

接图 3。黑 6 如提一子，则白 7 打，使黑撞紧气后，再于 9 位粘，黑死。

另外，黑 6 若走 9 位，则白就在 6 位粘。角上由于白棋有“打二还一”的手段，黑棋仍不能活。

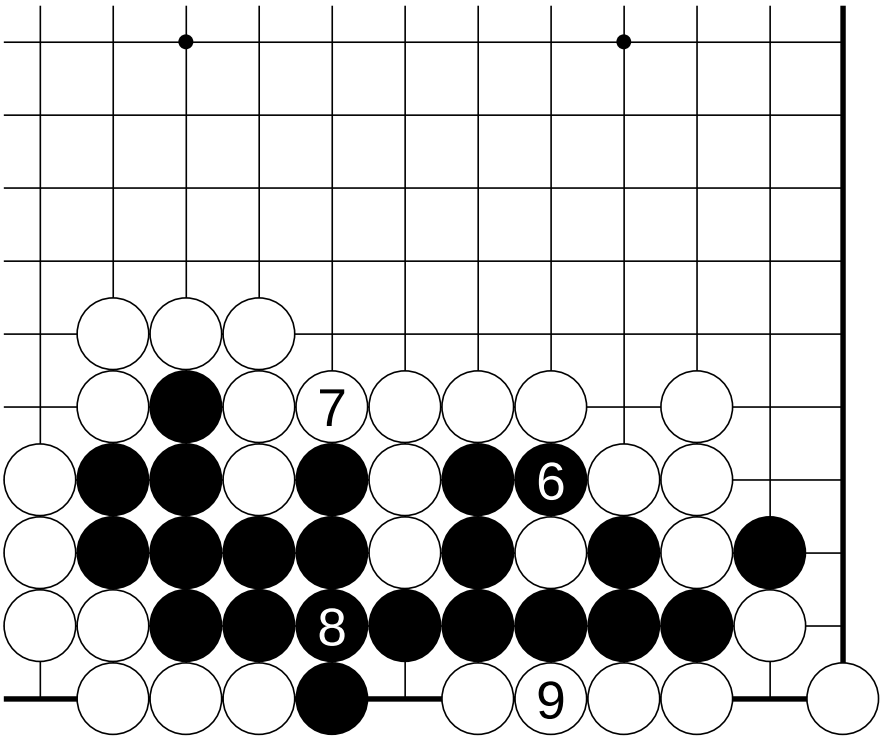
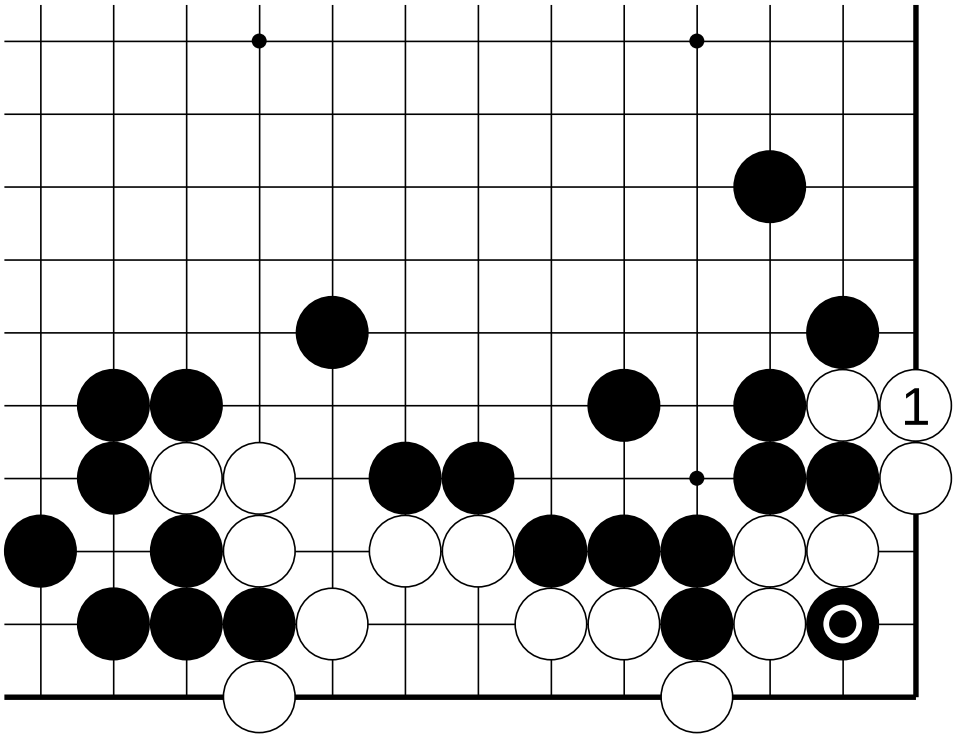


图4



基本图

第 20 型

一子的利用

黑先

基本图

现在白 1 粘，黑的应手如何？

要利用角上黑一子来施展手段。

第三着是妙手。

图 1 妙手

黑 1 扑是正解的第一步。白 2 若走 A 位粘，则黑即 B 位打，白全灭。故白 2 只好提。之后，黑 3 尖是妙手，白棋难以应付。

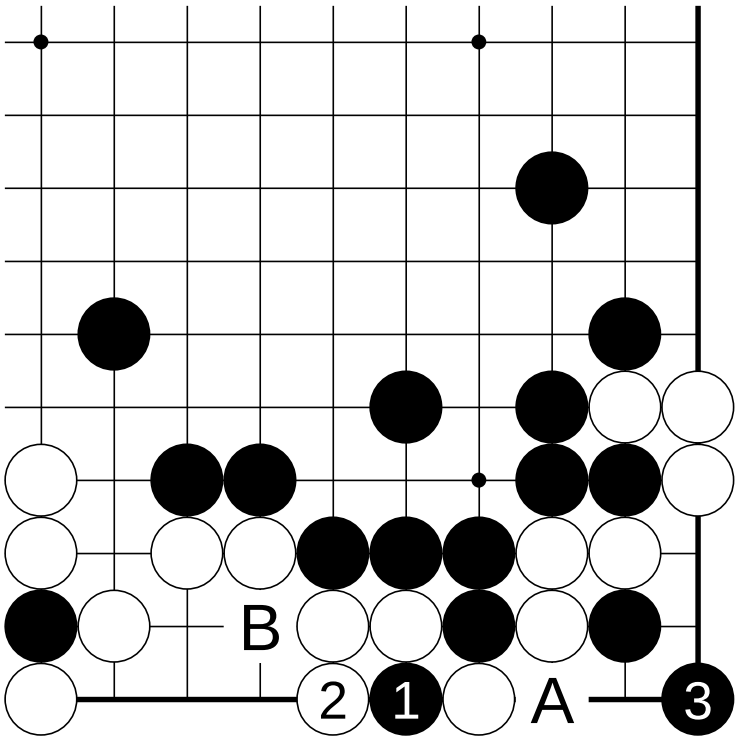


图1

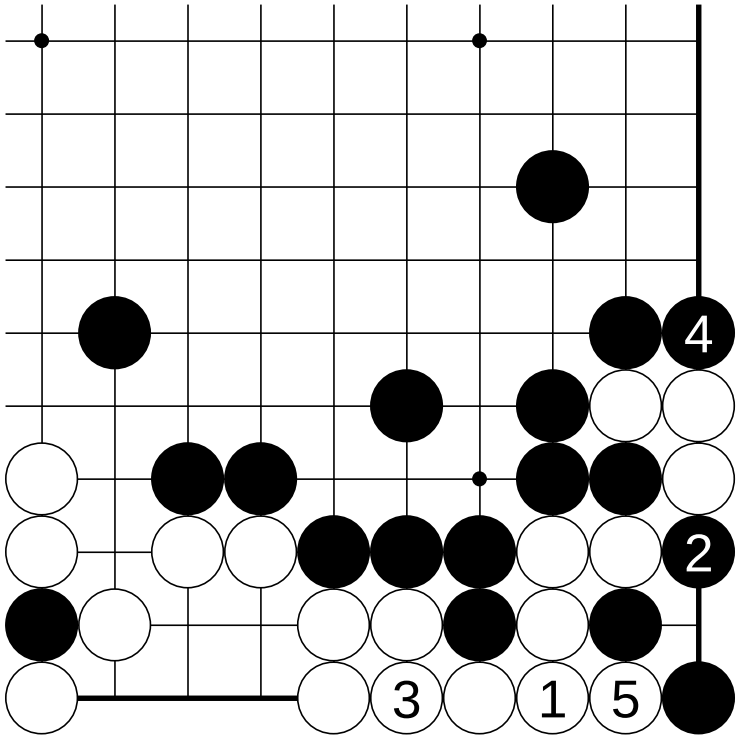


图2

图 2 不是最好的下法

接图 1。白如 1 粘，则黑 2 谱，形成劫争。此劫关系到白棋的生死，一般情况，白棋很难取胜。白若劫负，白 3 只好让步，此时黑 4 提掉三子，虽获大利，但并非最好的手段，白 5 打后，黑二子无法接回。

图 3 正确的下法

图 2 黑 4 改为本图 1 位先断一手，与白 2 交换后，再于 3 位提才是最正确的下法。以下进行至白 6，黑棋不但先手接回二子，而且白棋只剩下三目实空，黑获大利。

另外，黑 1 断时，白 2 若在 5 位提劫，则黑就在 2 位打寻

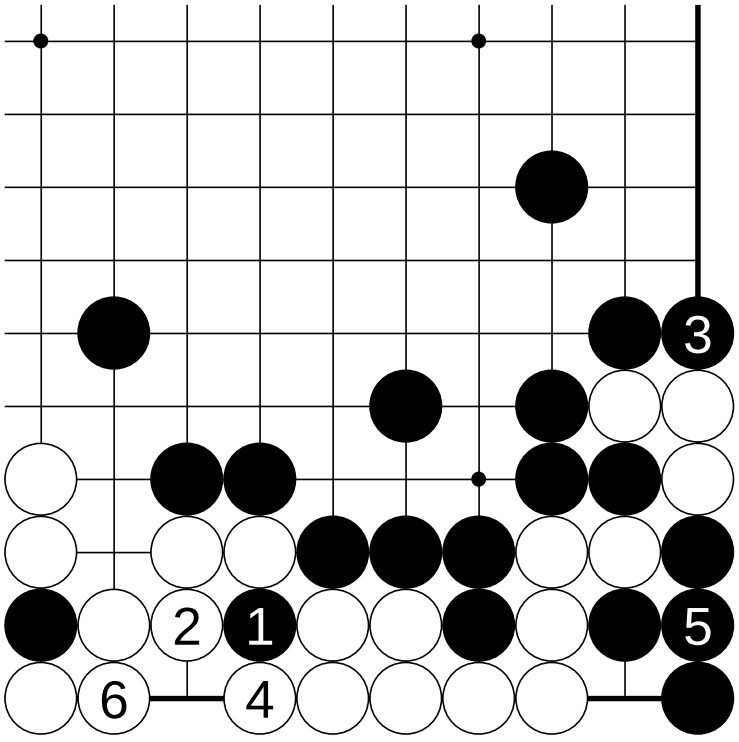


图3

劫，白若粘，即成大劫，白棋更加不利。

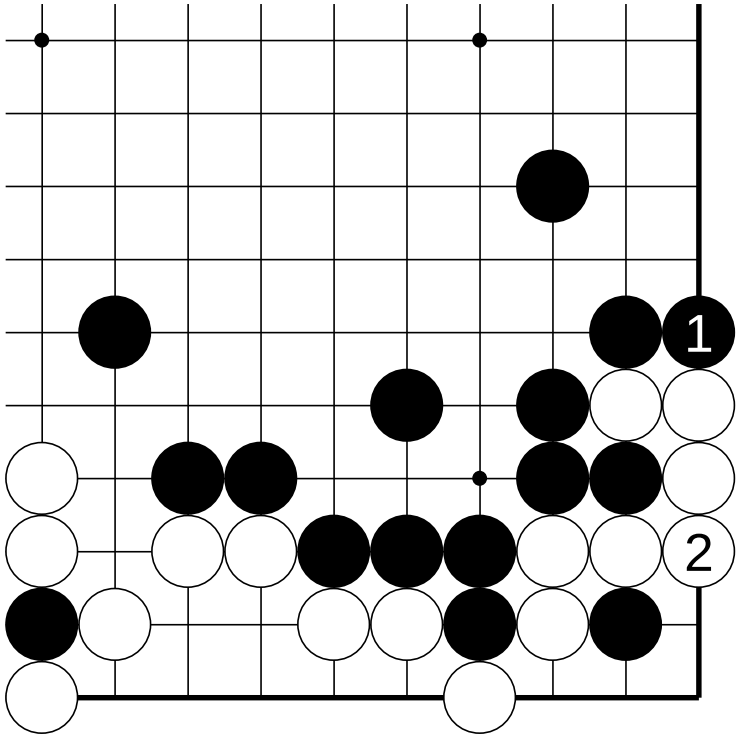


图4

图 4 失败

黑 1 打，无谋。白 2 粘后，白棋可围得相当的实地，黑棋失败。

第 21 型 不完善

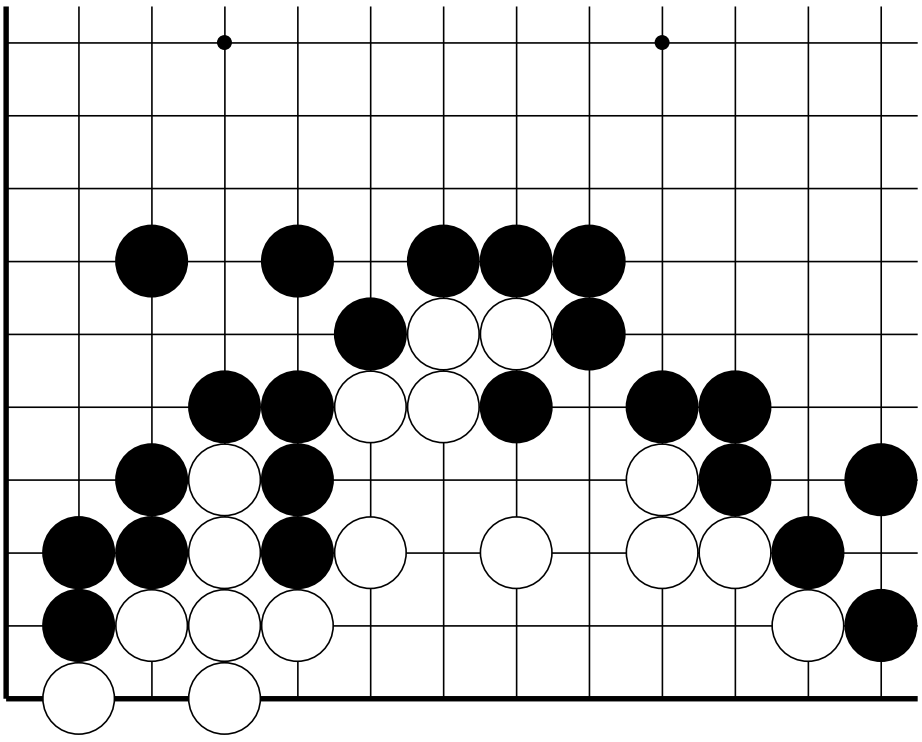
黑先

基本图

白棋形并不完善。黑怎样下最为有利？

如果找到要点，就可以使白棋出现严重的裂痕。

第一着是关键。



基本图

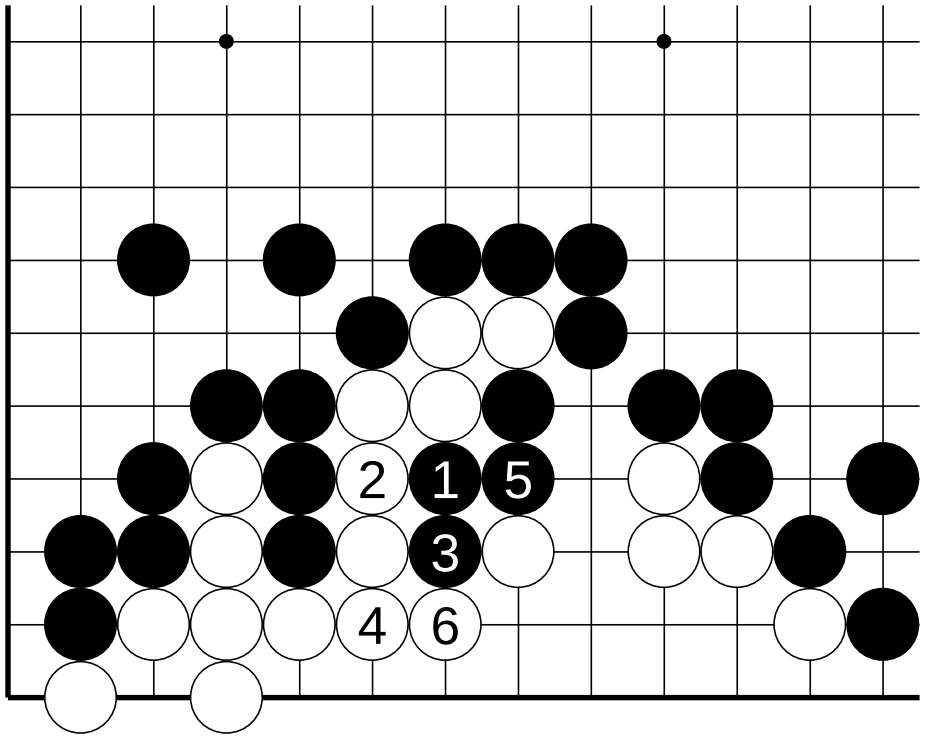


图1

图 1 俗手

黑 1、3 打，俗手！白 2、4 粘是必然之着。黑 5 粘，则白 6 渡，黑侵入到此为止。

又，黑 1 若于 4 位断则白就在 3 位粘即可。

图 2 妙手

黑 1 挖入，妙手！使白棋难以应付。之后，白若 A 打，则黑 B 长，白四子被杀；又，白若走 C 位，则黑就在 D 位打，白更不利。

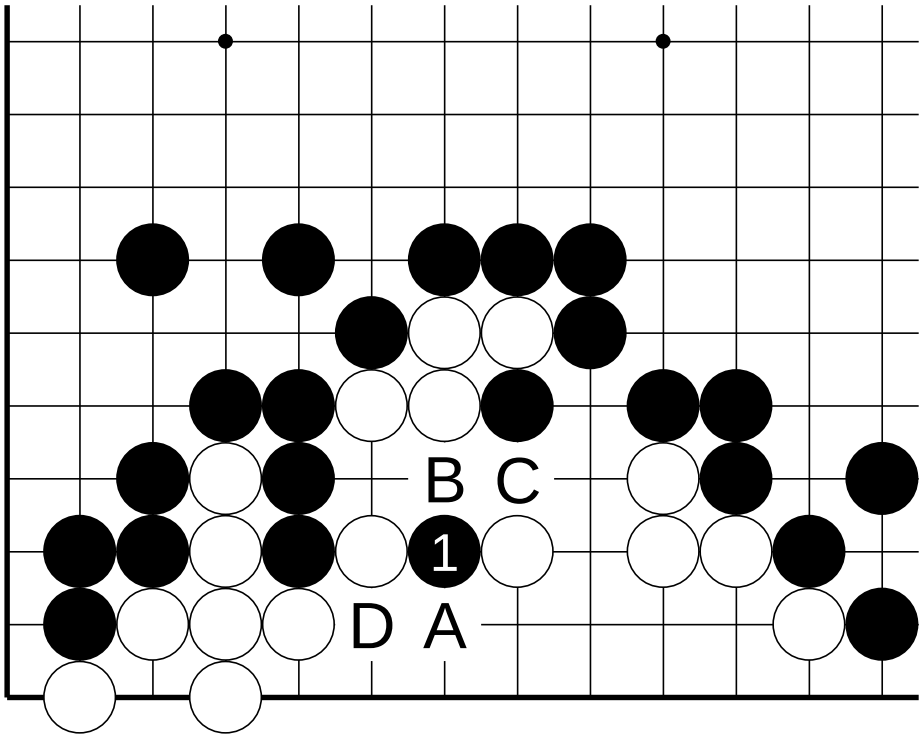


图2

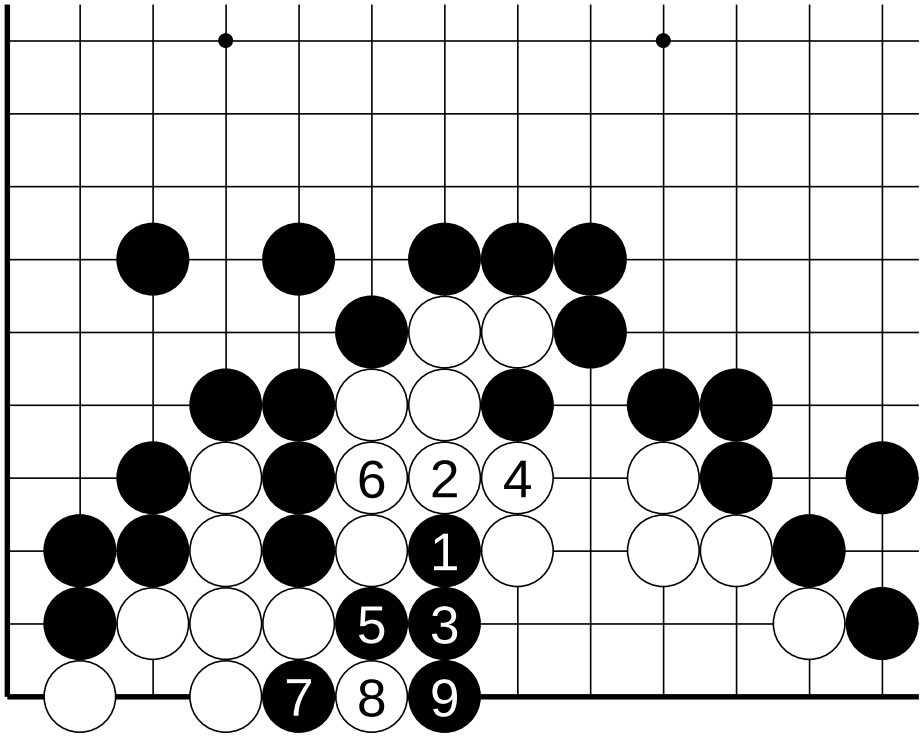


图3

图 3 黑先手劫

白若从上边打，则黑 3 立，白 4 粘时，黑 5 以下进行至 9，形成黑先手大劫，于白棋不利。

图 4 白损失惨重

图 3 白 4 若改于本图 1 位粘，则黑 2 先手断后，再于 4 位打，进行至黑 8，白空被穿破，右边四子被杀，白损失惨重。

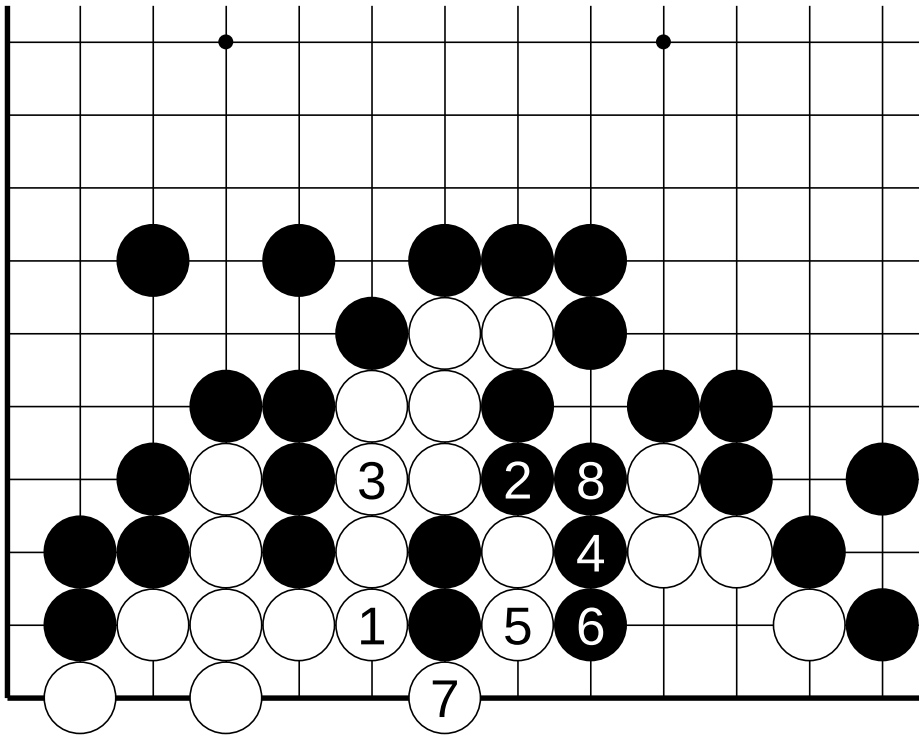


图4

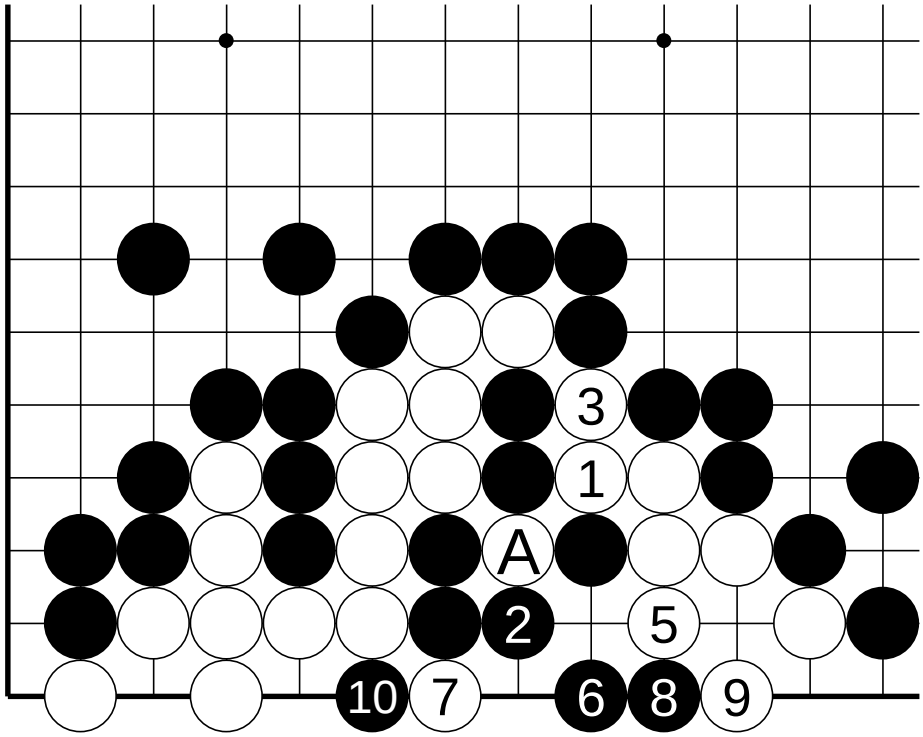


图5

❹=A

图5 白全灭

图4的白5若改于本图1位断打，则黑2提，白3、5时，黑6尖是好手，以下进行至黑10，对杀黑胜，白全灭。

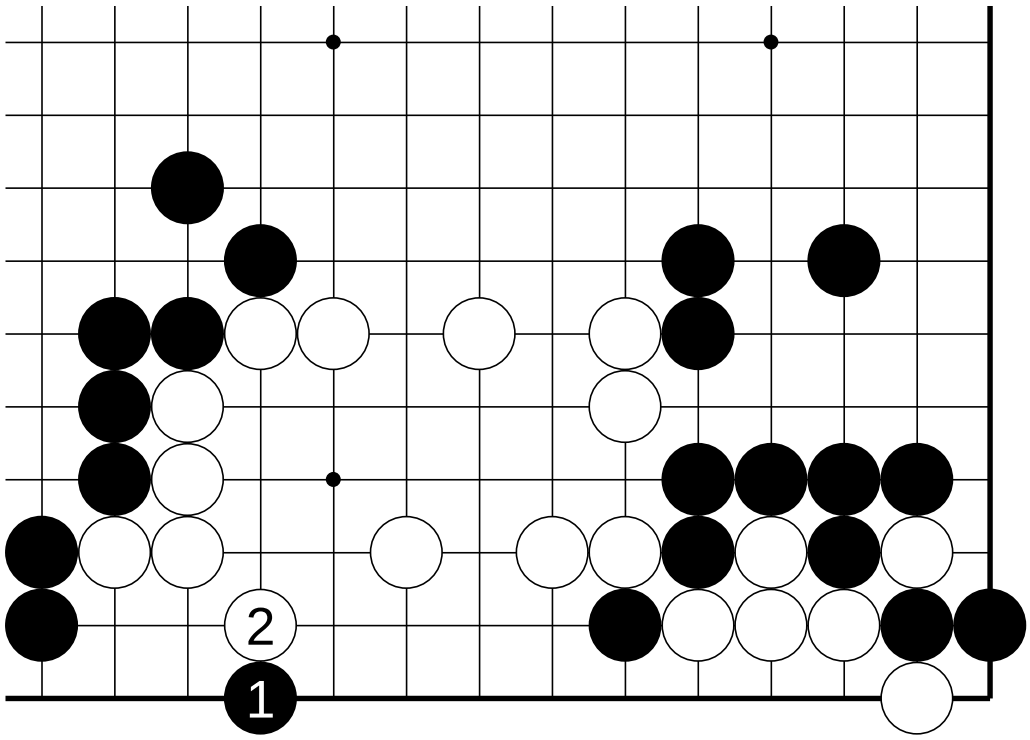
另外，白7若走8位，则黑就在9位靠，白仍被杀。

第22型 大飞 黑先

基本图

黑1大飞时，白2尖顶是普通的应手，但在此时却不成立。

对此，黑怎样下好



基本图

呢？请考虑。

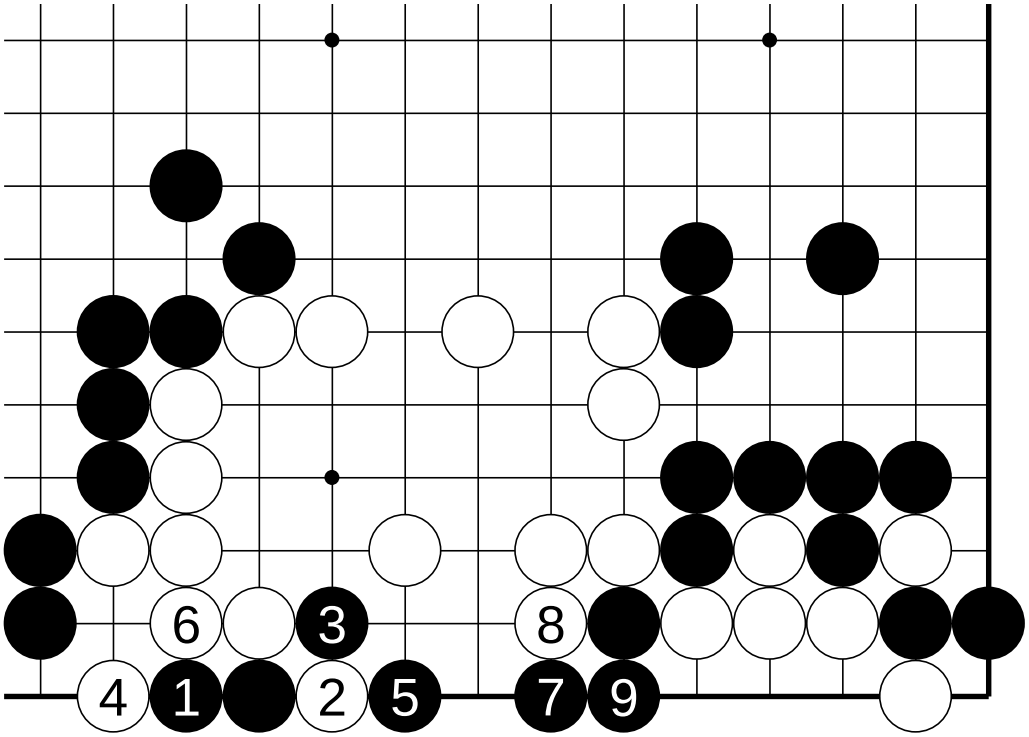


图1

图 1 双方都下错

黑 1 退，不是最好的手段，但白 2 挡，也下错。黑 3 断打，白 4 以下进行至黑 9，不但白空被破，而且角上白五子被吃，白棋损失惨重。

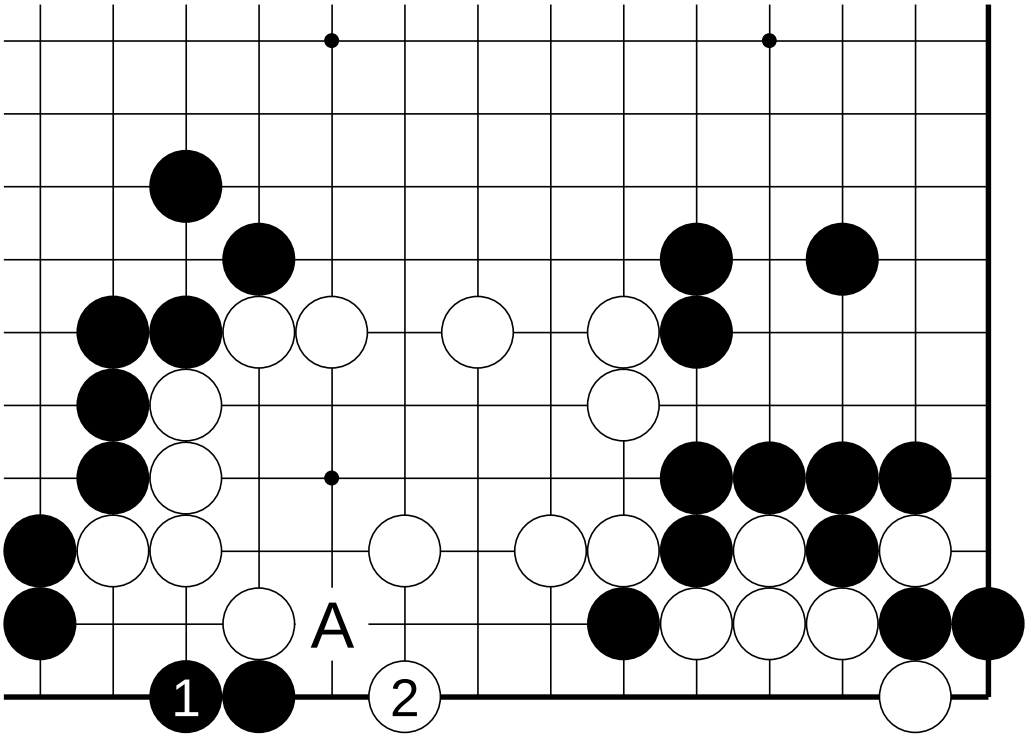


图2

图 2 白 2 是正着

黑 1 退时，白 2 跳下是此时唯一正确的下法。之后，黑即没有手段。

又，白 2 若走 A 位退不好，黑即可于 2 位跳入，白空被破。

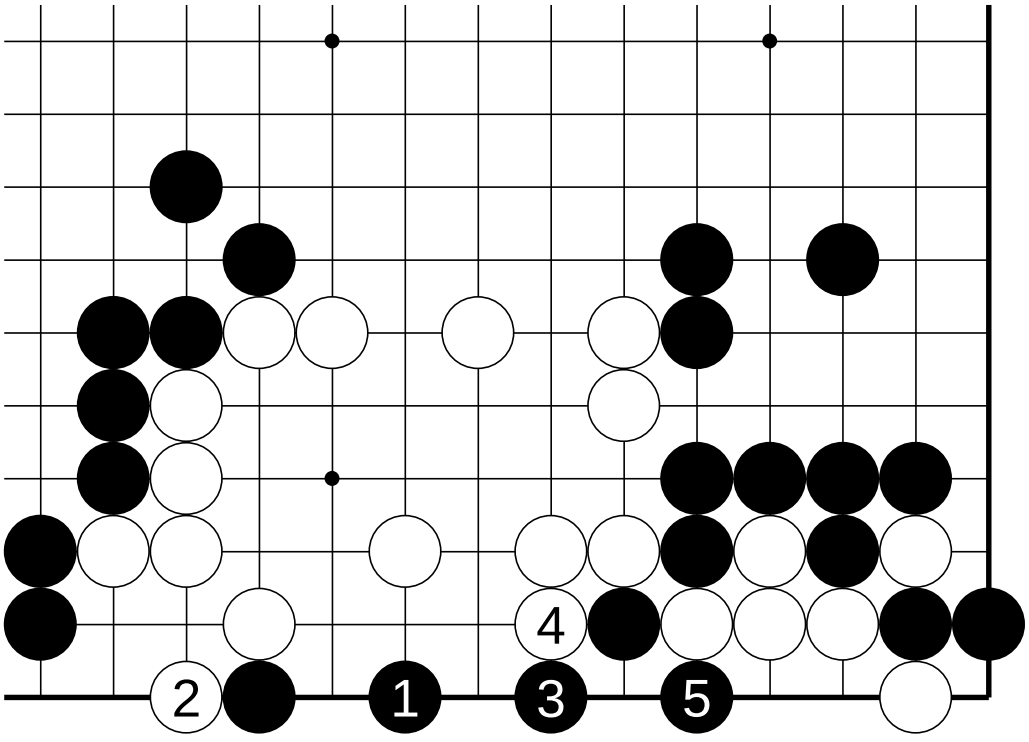


图3

图 3 劫

黑 1 跳入是好手。白 2 扳阻渡时，黑 3、5 是巧妙的手筋，成为劫争。

黑 3 先下 5，情形相同。

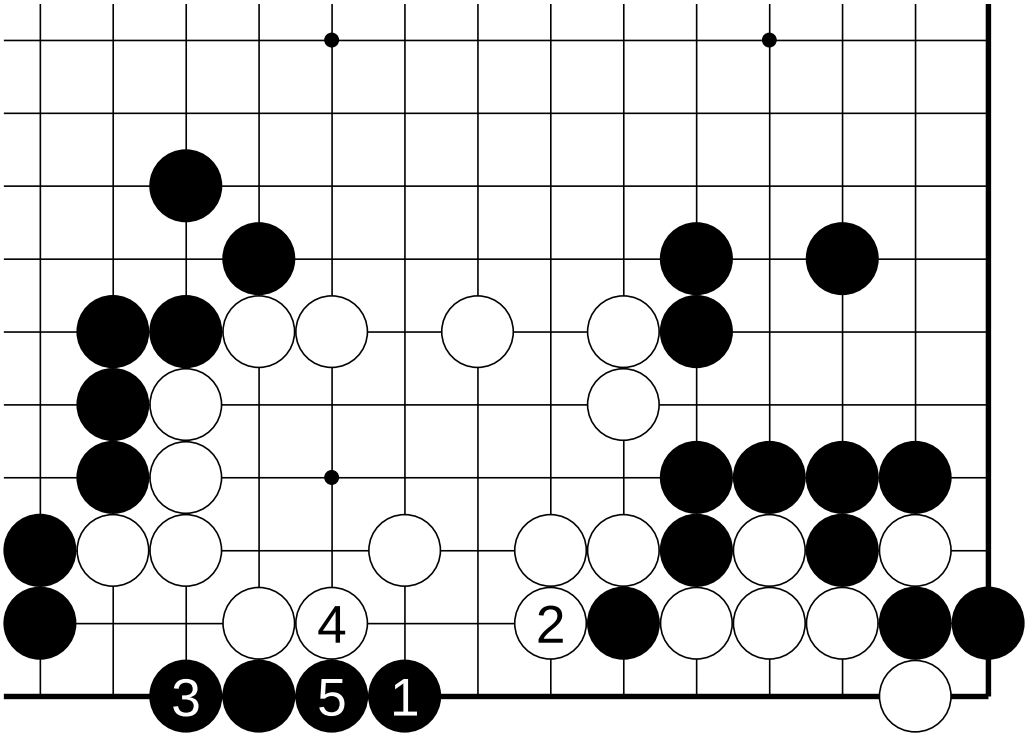


图4

图 4 双方最正确的下法

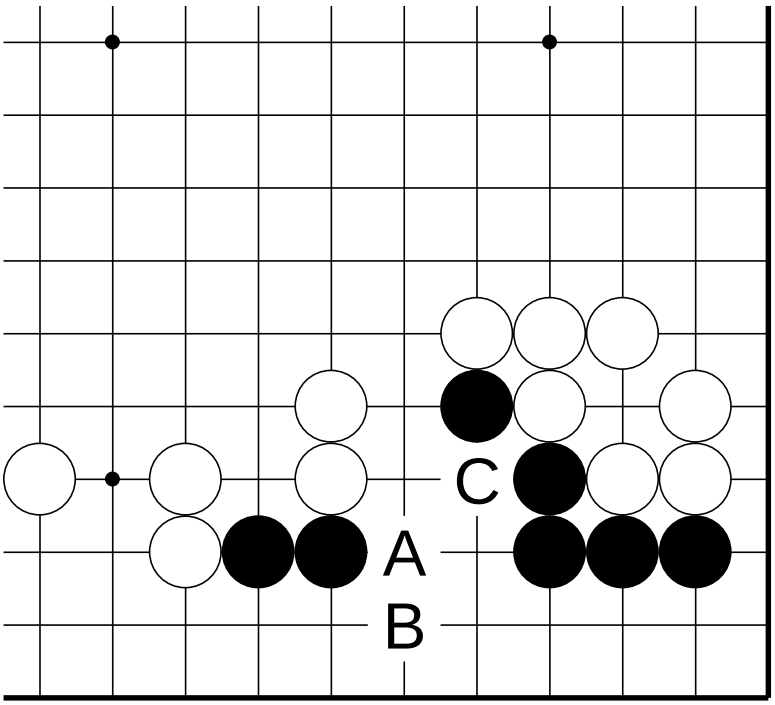
因此，黑 1 跳时，白 2 只好让步，黑 3 连回，白空被破，黑棋当然比图 2 便宜。

第 23 型 飞跃的感觉 白先

基本图

如何来侵削下边黑地？

白 A 扳，黑 B 扳渡，这不能算是手筋。此时，白 C



基本图

断取一子，价值也不大。

因此，白要有飞跃的感觉。

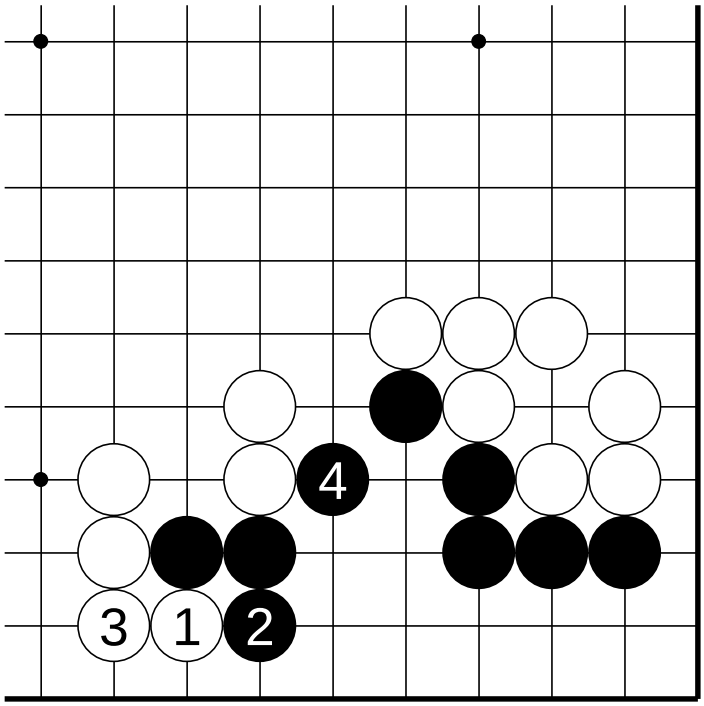


图1

图 1 普通

白 1、3 扳粘是普通的收官方法，但不是最好的手段，黑 4 虎后，角上围地不小。另外，黑 4 也可暂时脱先不应，白也没什么很好的手段。

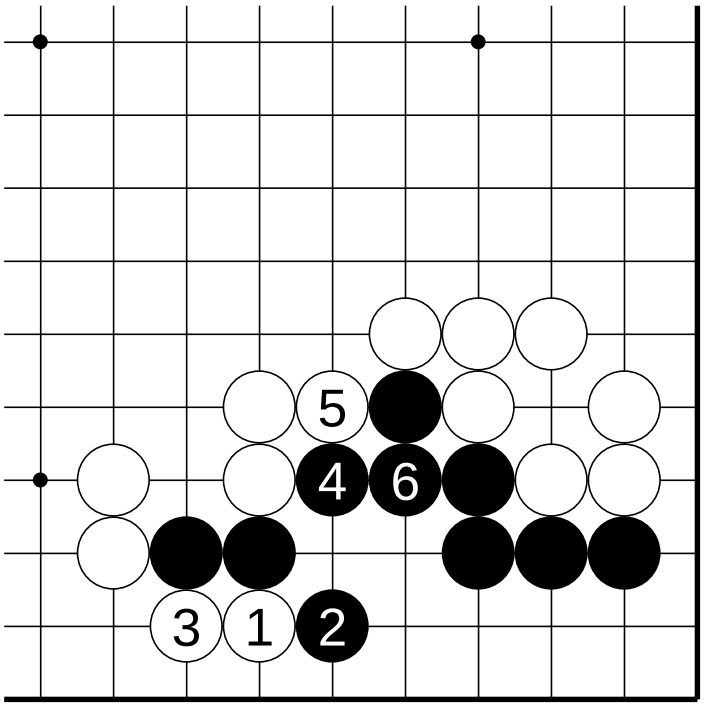


图2

图 2 正解

白 1 夹，手筋！黑 2 挡是最好的应手。白 3 联络，黑 4、6 补，应对正确。结果，白先手压缩了黑地，可以满意。

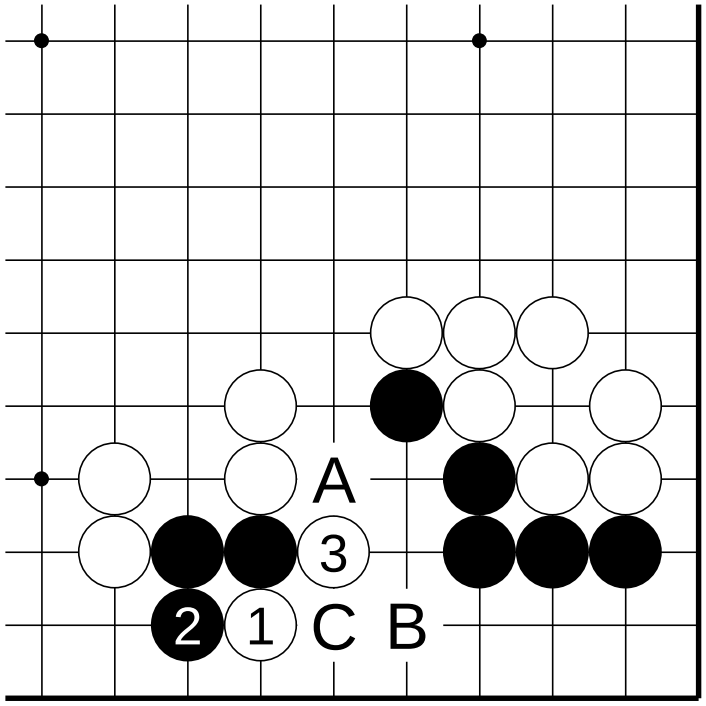


图3

图 3 黑无理

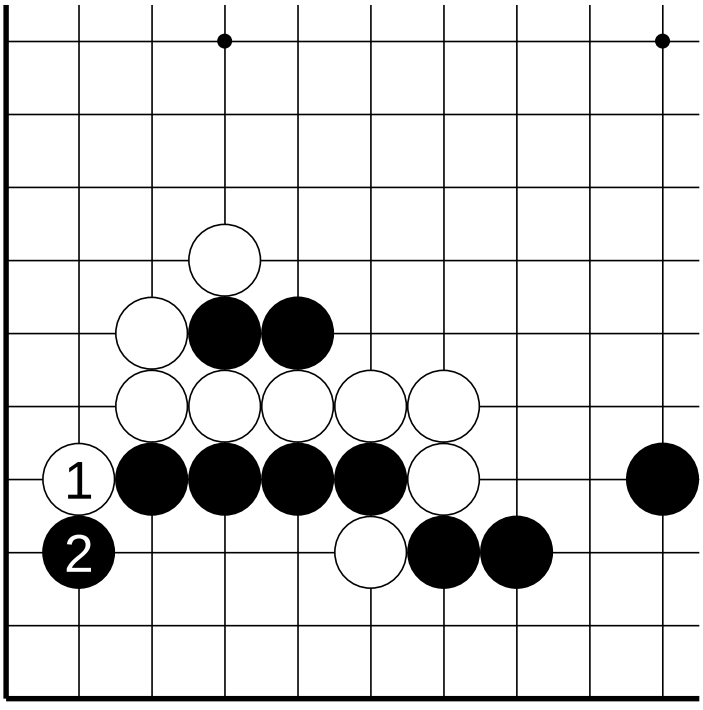
白 1 夹时，黑 2 挡下阻渡，无理。白 3 扳，黑棋穷于应付。之后，黑如 A 断，则白 B 尖，对杀黑负；黑若 B 尖，则白 C 粘，黑虽可活角，但三子被杀，黑大损。

第 24 型 不要错过机会 白先

基本图

白 1 扳时，黑 2 挡，好像是当然的一手，其实有些无力。

抓住黑棋一时的缺陷来施展手段，不要错过这个机会。



基本图

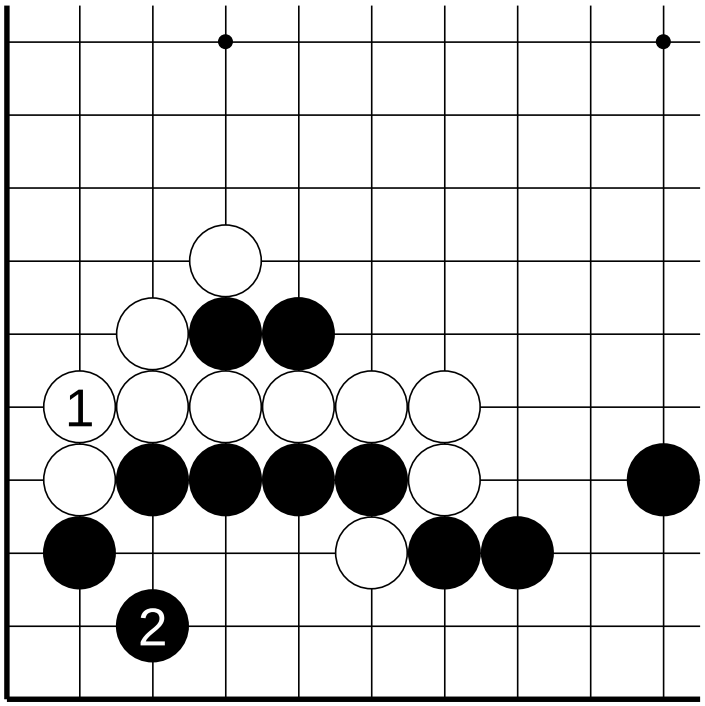


图1

图 1　白不满

初学者可能会想到白 1 粘，但这是软弱的表现。黑 2 补，白即失掉机会。问题图中黑棋的无理手便成为行得通的好手，白棋不能满意。

图 2　大利

白 1 立即断是好手。黑 2 如打，则白 3 长，黑 4、6 只好放弃角地，白得大利。另外，黑 4 若单在 6 位打，则白即在 4 位包打后，再走 5 位，结果黑虽得先手，但实地损失更大。

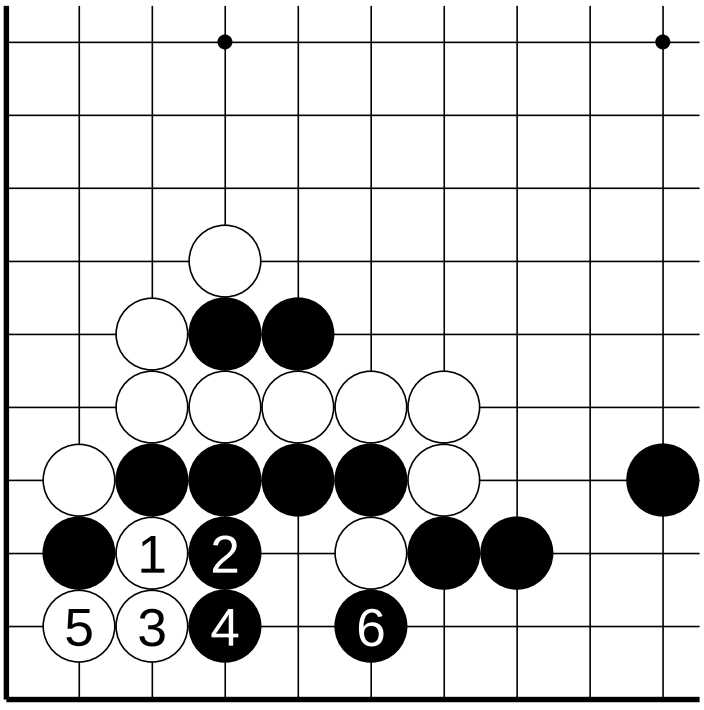


图2

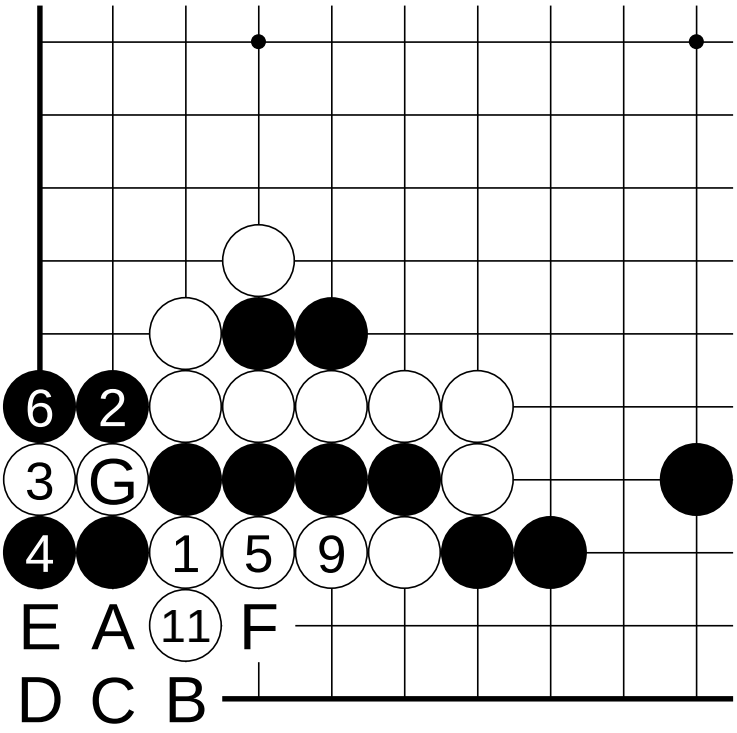


图3

图 3 黑被吃

白 1 断时，黑如 2 断，则白 3 以下进行到 11，黑棋被吃。另外，白 11 若下在 A 位，以下经黑 11、白 B、黑 C、白 D、黑 E、白 F、黑 C 后成劫，白没有必要。

⑦=G ❽=③ ❿=G

第 25 型 小便宜

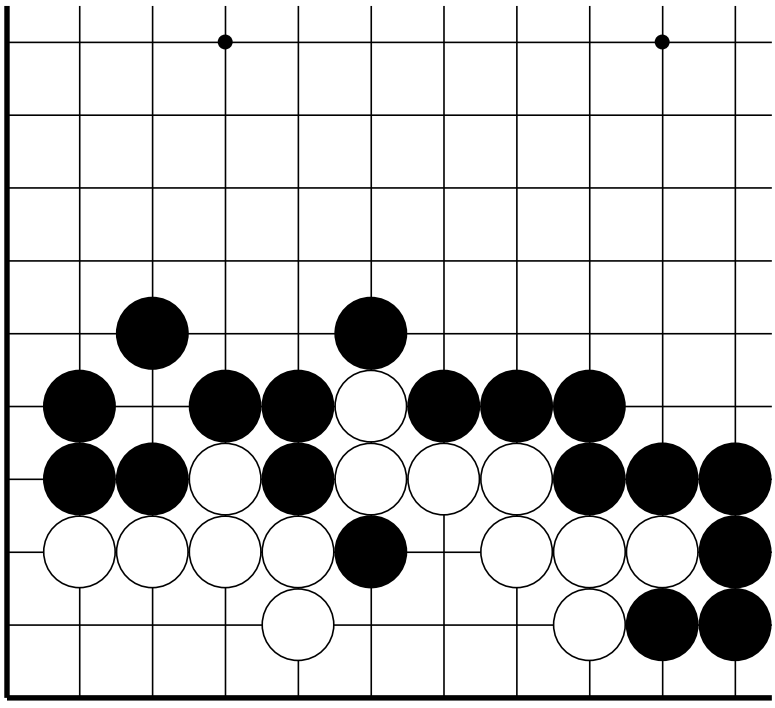
黑先

基本图

利用被断的黑一子来占点儿小便宜，行吗？

由于白外围已撞紧气，黑即能施展手段。

第一着是巧手。



基本图

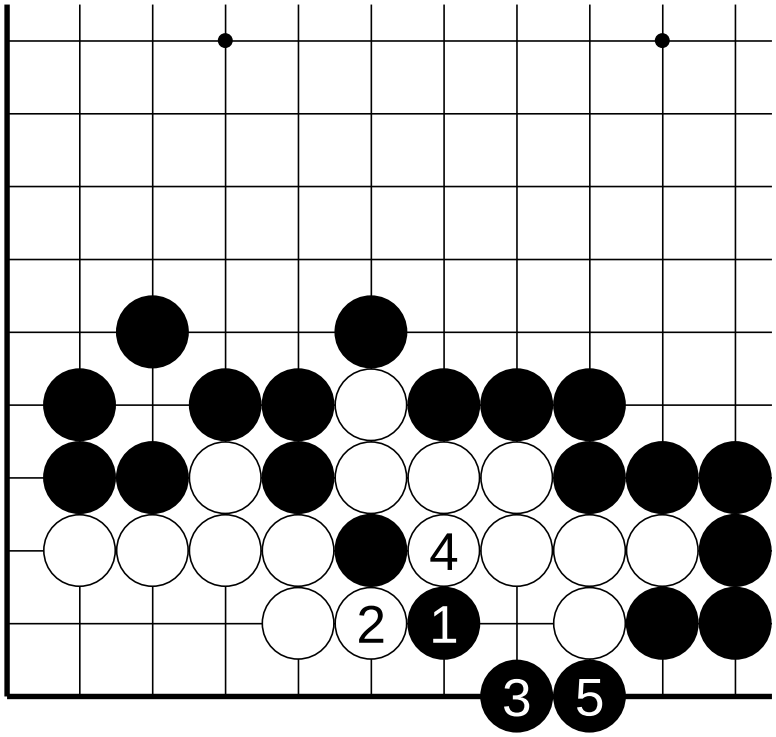


图1

图 1 正解

黑 1 尖，妙手！白 2 打时，黑 3 再尖仍然是好手。白 4 只好提，黑 5 渡过，黑棋成功。

图 2 白被杀

黑 1 尖时，白 2 立防渡无理。黑 3 尖顶是手筋，白 4 打，黑 5 接，白两边不入，被吃。另外，白 2 若走 3 位，以下经黑 A、白 4、黑 B、白 5、黑 2 后，黑仍可渡过。

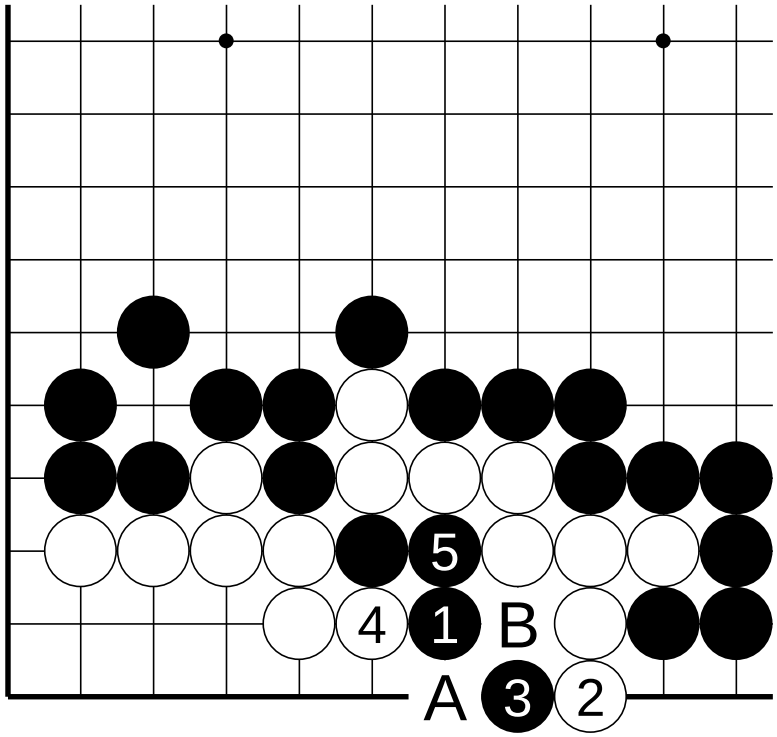


图2

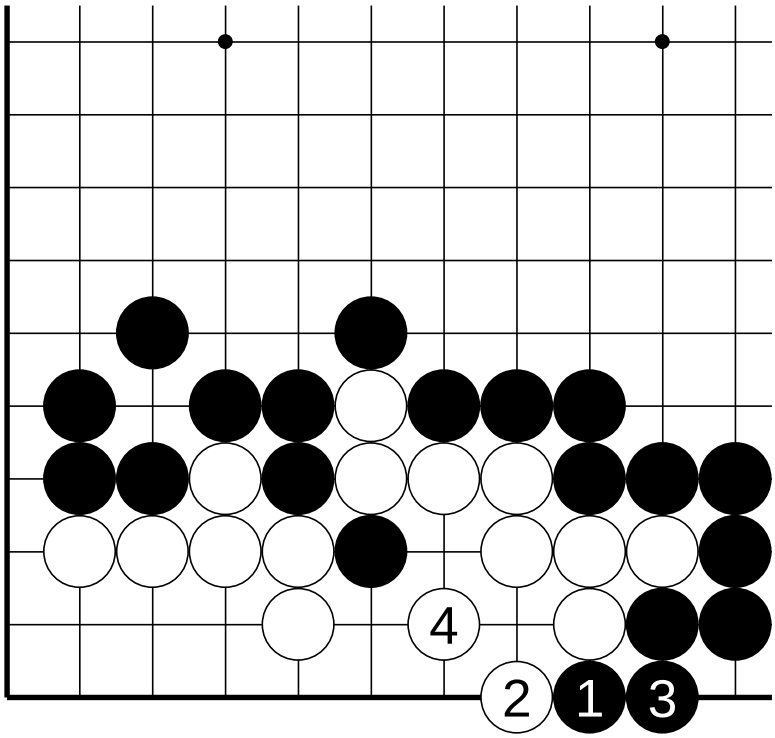


图3

图 3 失败

黑 1、3 扳粘，是普通的收官方法。

白 4 补后，白安定。白空比图 1 多出六目，黑棋失败。

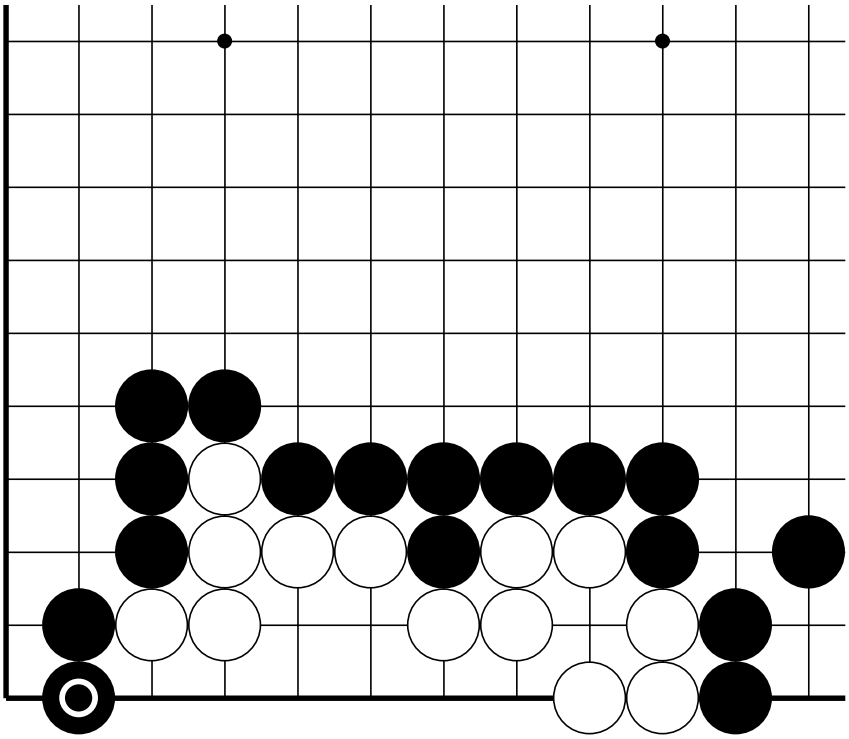
第 26 型 两目 黑先

基本图

这是两目的官子便宜。

只有利用黑◎子的效能，才可取得成功。

黑下一手是关键。



基本图

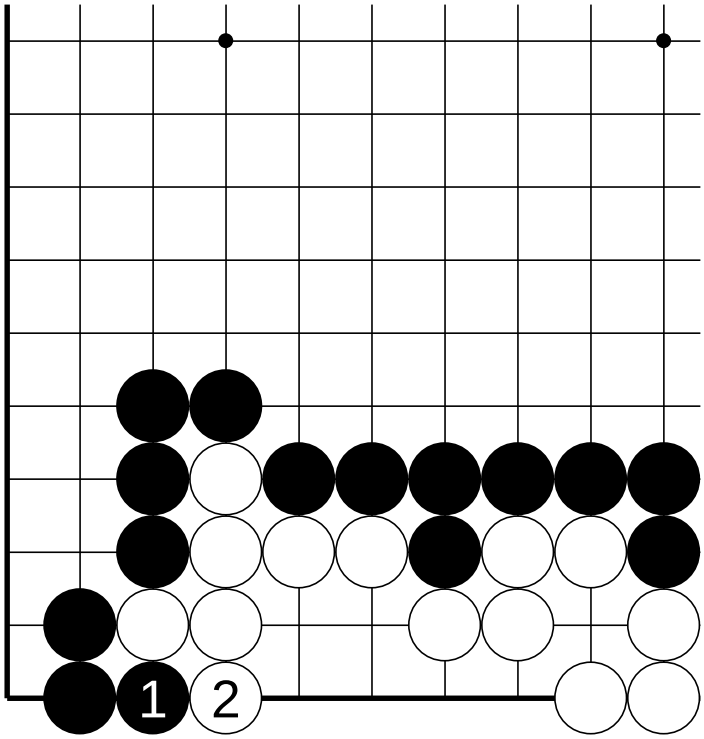


图1

图 1 普通

黑 1 冲是极普通的下法，没有计谋。

白 2 挡后，白地可得 7 目。

图 2 便宜两目

黑 1 断，手筋！只此一手。白 2 打时，黑 3 是有效的着法。以下至 6，黑先手便宜两目。

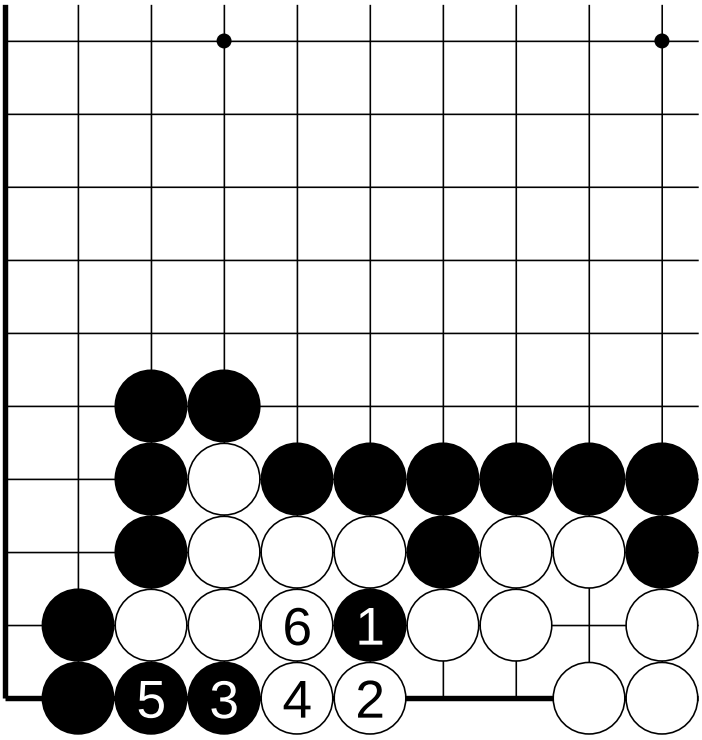


图2

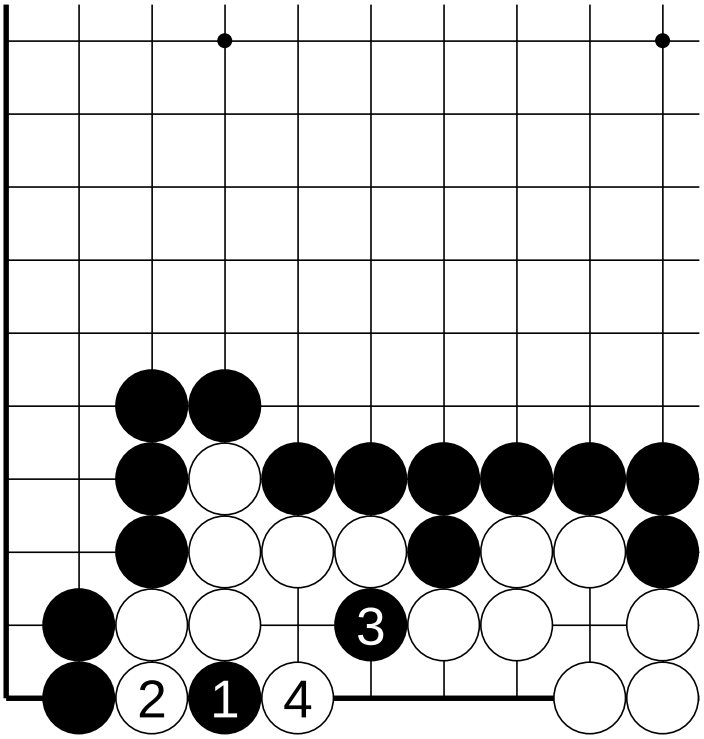


图3

图 3 失败

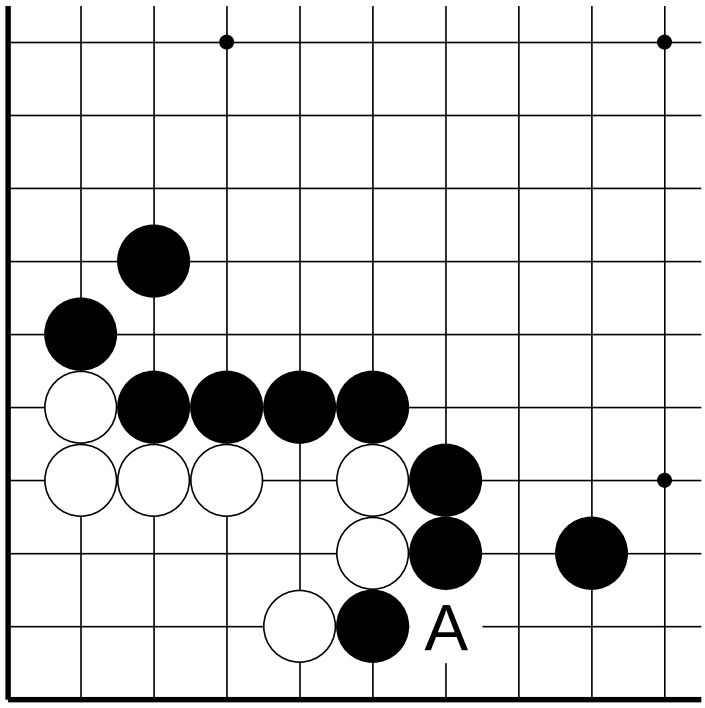
黑直接在 1 位托不成立。白 2 断，黑再走 3 位时，白 4 提一子，黑没有后续手段，等于送死。

第 27 型 大利 黑先

基本图

黑 A 位有断点，角上白棋似乎很安定，其实不然。

对此，黑有强有力的攻击手段，虽不能杀死白棋，也可获大利。



基本图

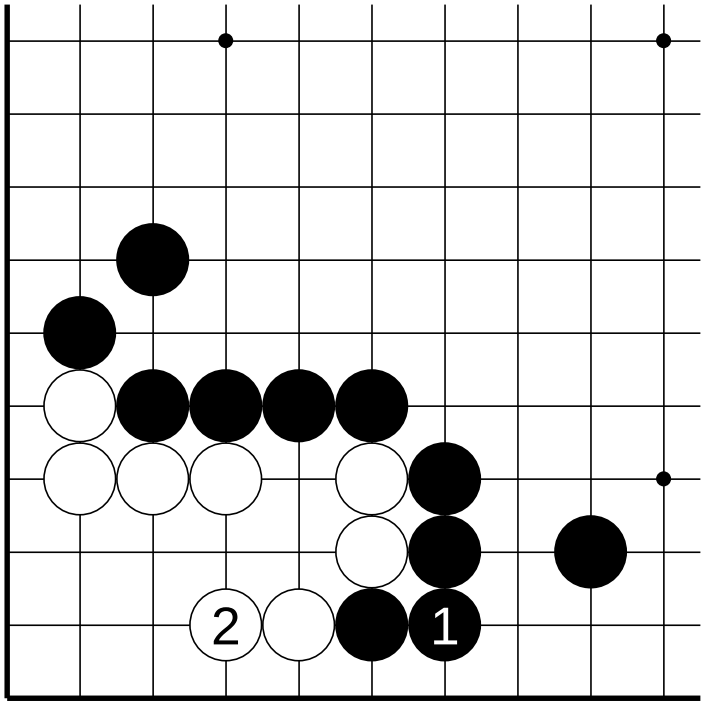


图1

图 1 缓手

黑 1 粘是缓手。白 2 补，黑即没有手段。

由于白棋存在缺陷，故黑 1 要另想办法。

图 2 黑大利

黑 1 夹，手筋！白 2 如粘，则黑 3 挤，白 4 接时，黑 5 渡过。白 6 以下至 12，只好后手活角，结果黑破了不少白地，黑大利。

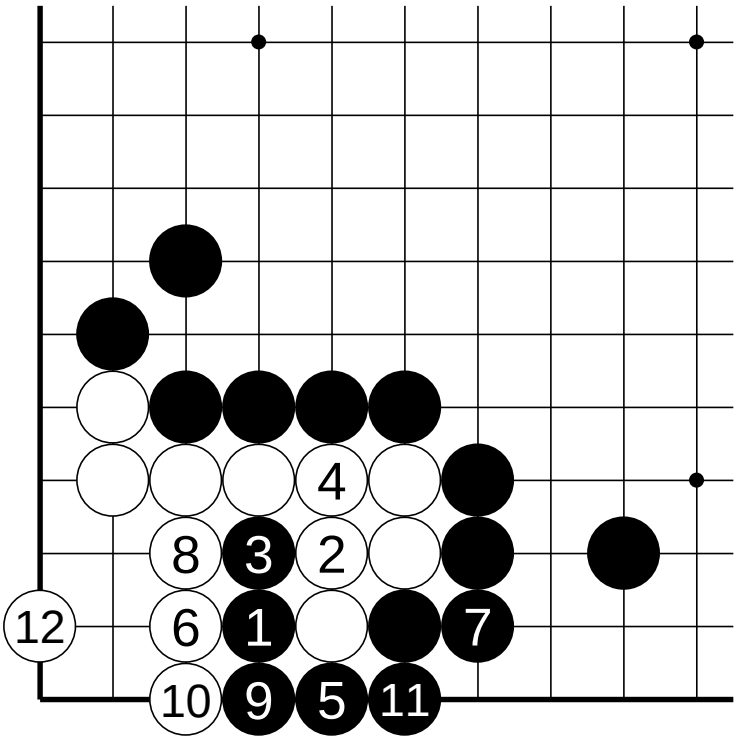


图2

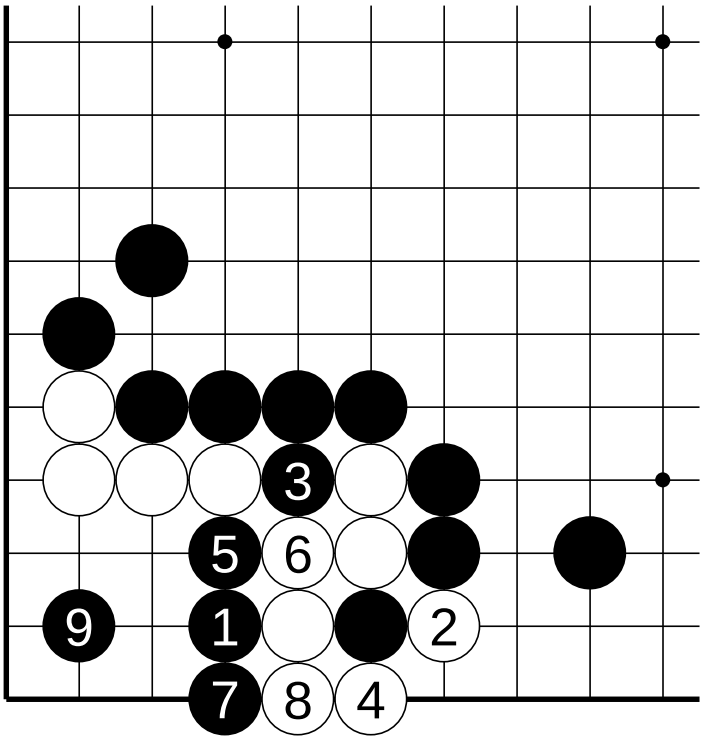


图3

图 3 白角溃灭

黑 1 夹时，白 2 打吃一子无理。黑 3、5 先手切断白棋后，再走 7 立、9 跳，白角溃灭。

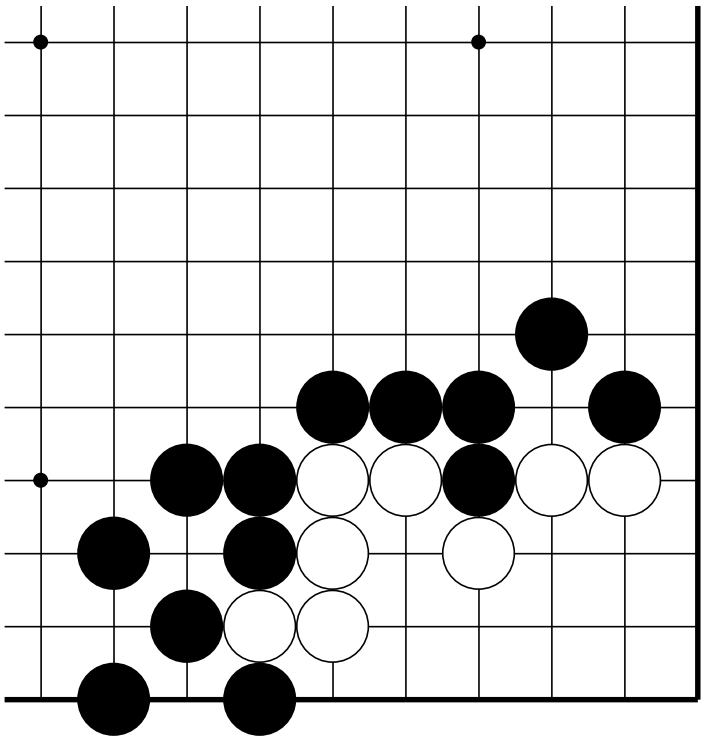
第 28 型 侵入角地

黑先

基本图

右下角白棋是薄形，黑棋想什么办法来侵入白角地？此题是通过底线钻入白空的一例。

第一着是关键，要抓住。



基本图

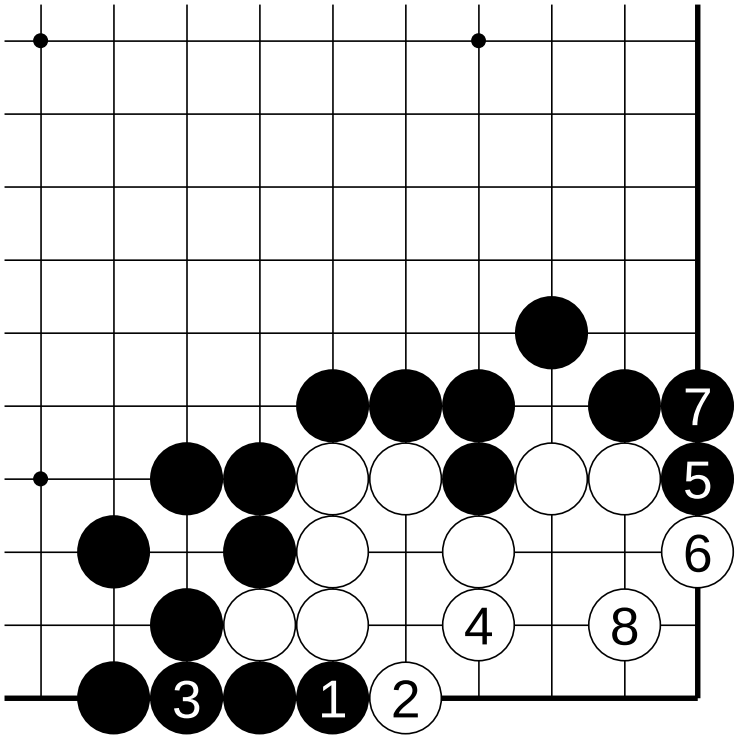


图1

图 1 普通的收官方法

黑 1、3 先手利后，再 5、7 先手扳粘是普通的收官方法。结果白角可获十目的实空。

由于黑有更有利的侵削手段，故本图的结果不能使黑棋满意。

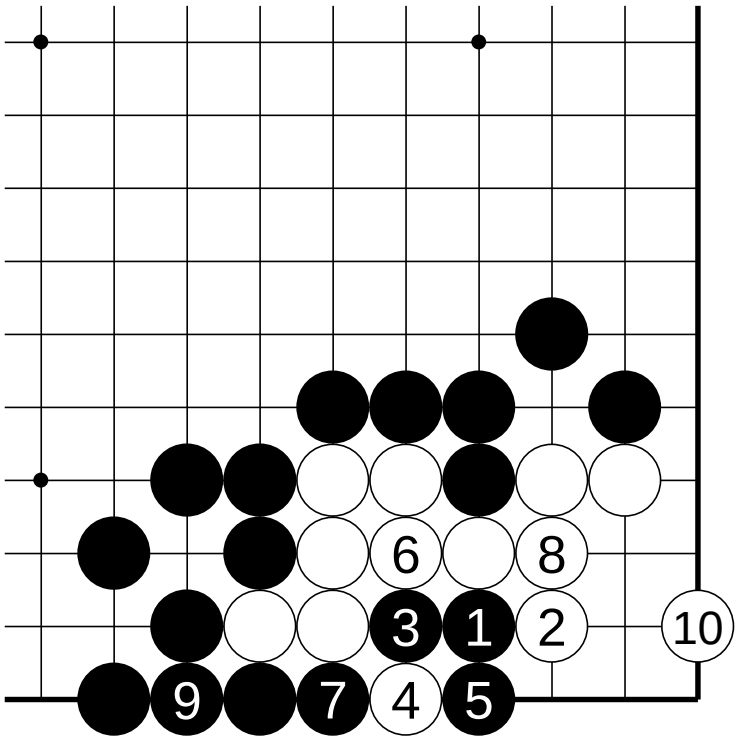


图2

图 2 并非最好的下法

黑 1 夹是此形的急所。但白 2 扳时，黑 3 横过于草率，此时，白 4 扳是重要的一手。以下进行至白 10 止，黑虽可先手获利，但并不是最好的下法。

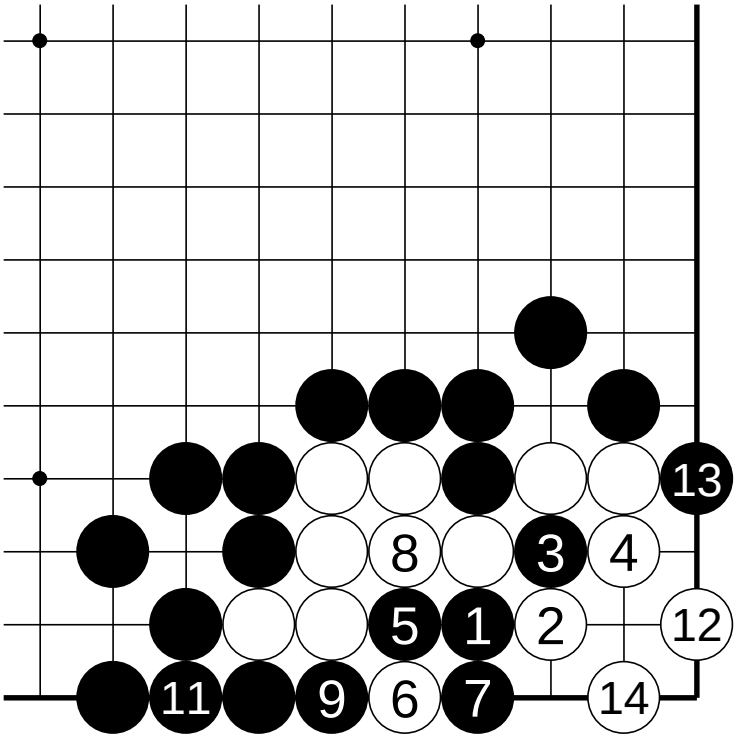


图3

10=3

图 3 两眼

白 2 扳时，黑 3 扑是重要的手段。白 4 只好提，黑 5 以下进行至白 14 止，白棋只剩下两只眼，结果黑将白棋压缩到最小范围。

图 4 白死

图 3 中白若 6 改为本图 1 位单接，则黑 2 打、4 粘后，白棋净死。此图的结果白最坏。

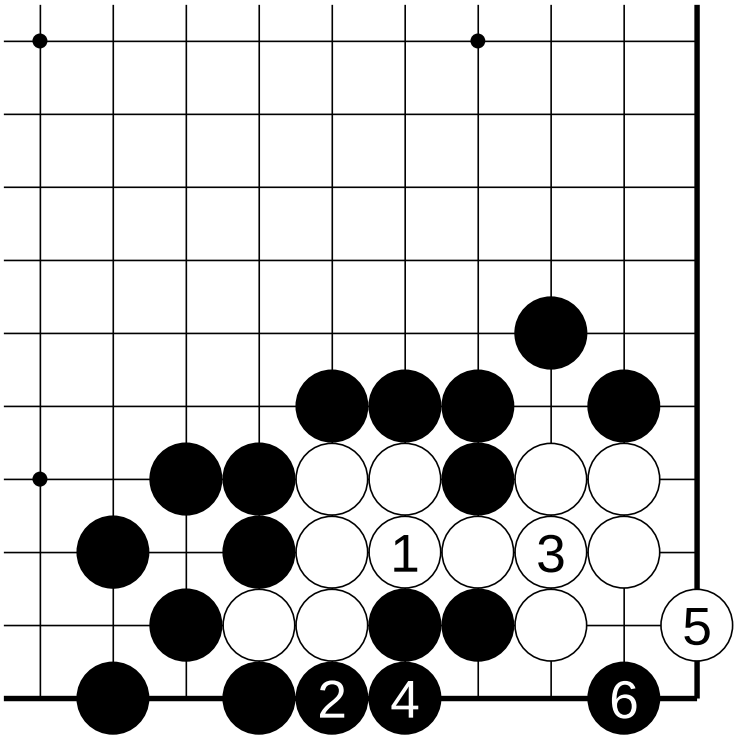
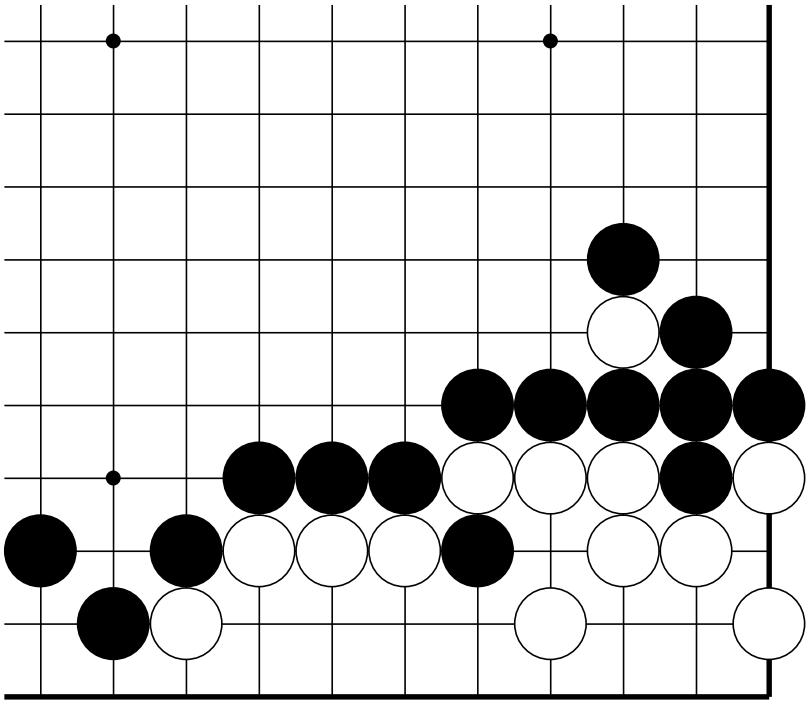


图4



基本图

第 29 型　最好的手段　黑先

基本图

如何利用白空中的一个黑子，来获取官子便宜？

简单的进行也能得到小利，但黑不能满意。要考虑最好的手段。

图 1　不满

黑若 1、3 断取一子，则白 2 打、4 立。虽然黑可先手获利，但白角地围得过大，黑棋不满。

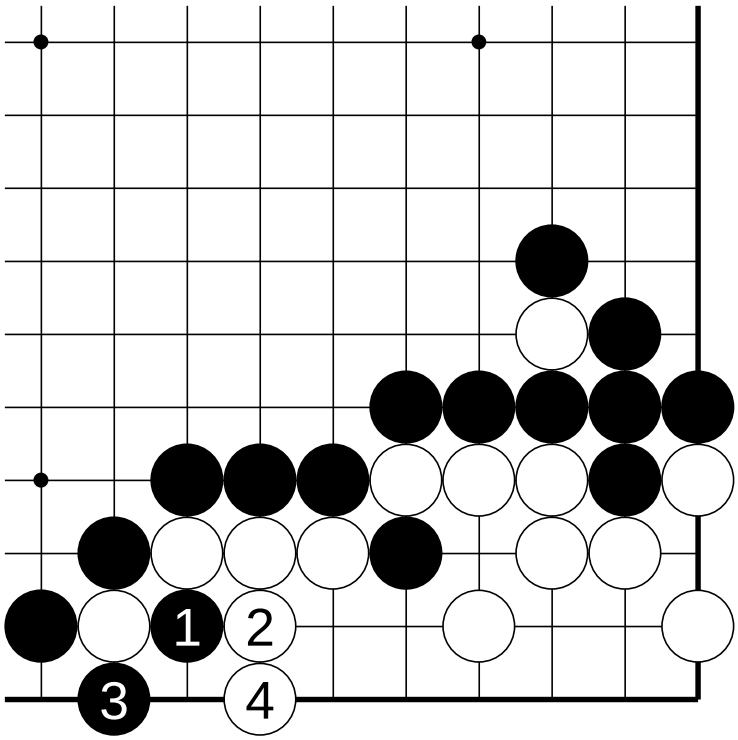


图1

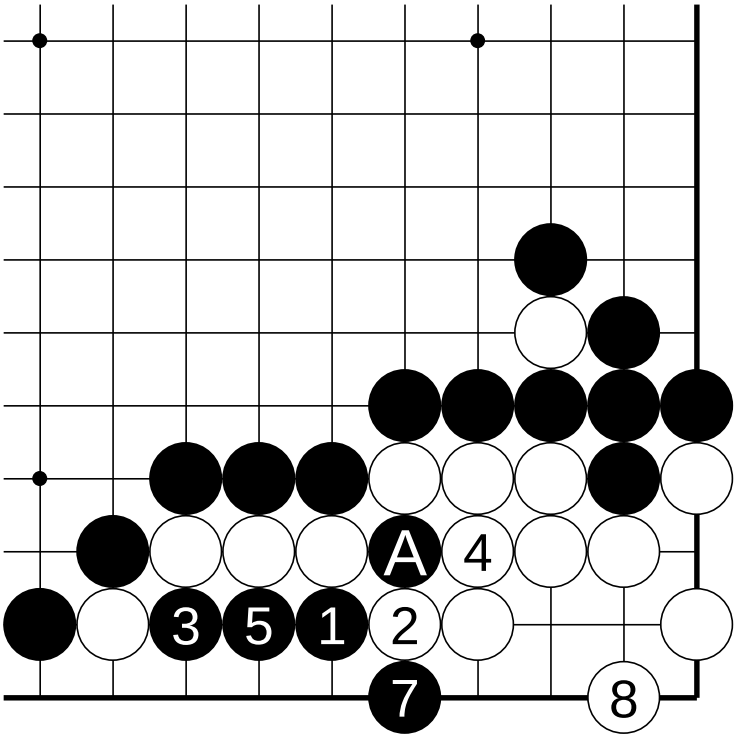


图2

⑥=A

图 2 大利

黑 1 扳是妙手，迫使白于 2 位打吃一黑子。之后，黑 3、5 采用滚打包收的手段，先手断取白一子后，再于 7 位扳，白 8 只好做活，结果黑先手获大利。

图 3 白棋被杀

黑 1 扳时，白若 2 粘进行抵抗，则黑 3 接后，左边白棋差一气被杀。

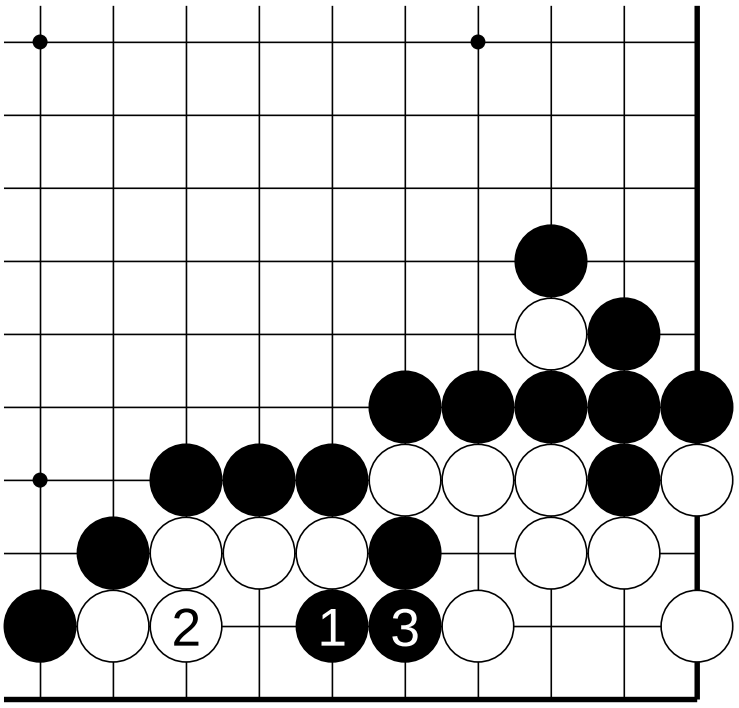
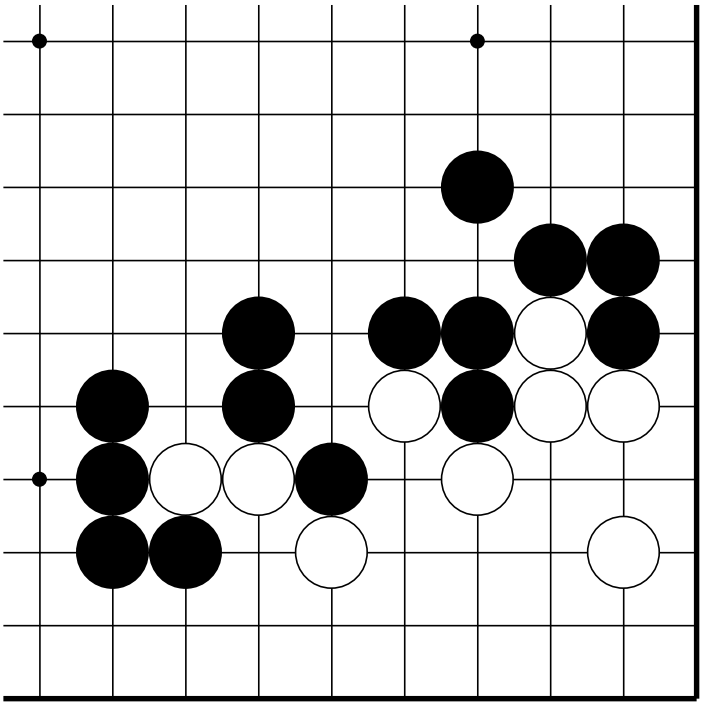


图3



基本图

第 30 型　薄形　黑先

基本图

右下角白棋是薄形。

黑应怎样冲击白棋的缺陷，从而达到压缩白空的目的。

第一着是要点。

图 1　普通

黑 1 断取一子是平凡的着法。白 2 退是正着。之后，黑 3 再吃掉二白子，白 4 打、黑 5 提，结果黑可得小利，但不是最好的下法。

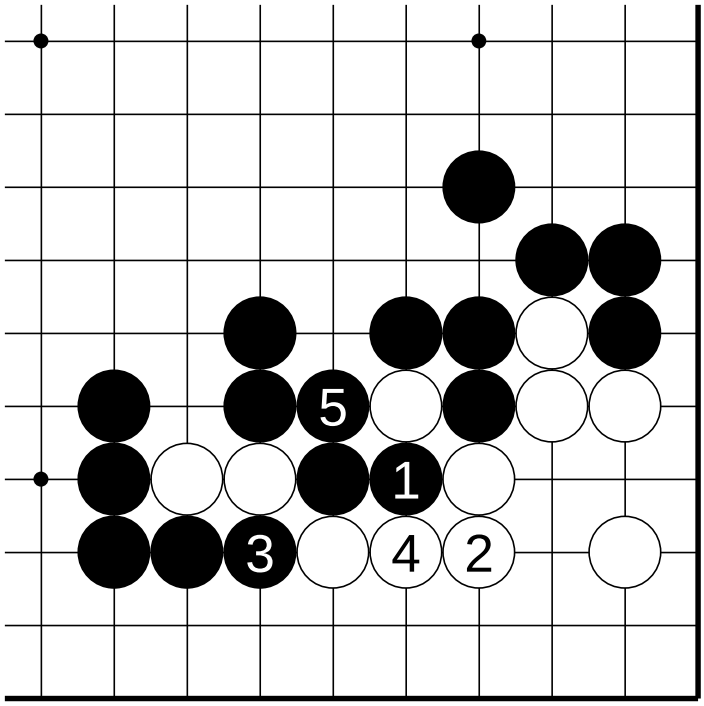


图1

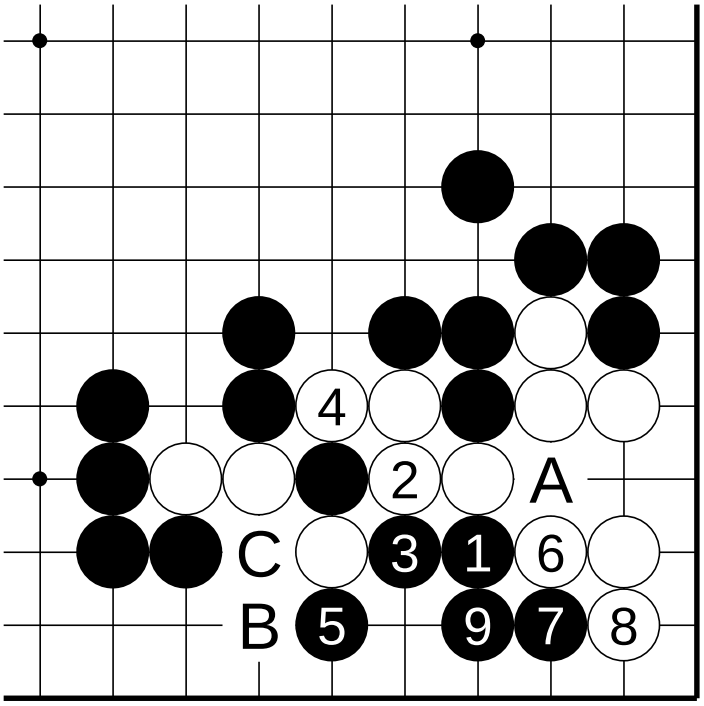


图2

图 2 手筋

黑 1 夹是急所。白若 2 粘，则黑 3 并是好手。白 4 提时，黑 5 渡过，以下进行至黑 9，白无法做活

过程中，白 4 若于 5 位立阻渡，则黑就在 A 位打，白仍不行。又，黑 5 扳时，白若在 B 位扳，黑就在 C 位断，即成劫争，白仍不利。

图 3 白仍不行

白若 2 接，则黑 3 长、5 渡先手利后，再于 7 位尖，白仍无法成活。之后，白虽有 A 扳成劫的手段，但白棋负担太重，相当不利。

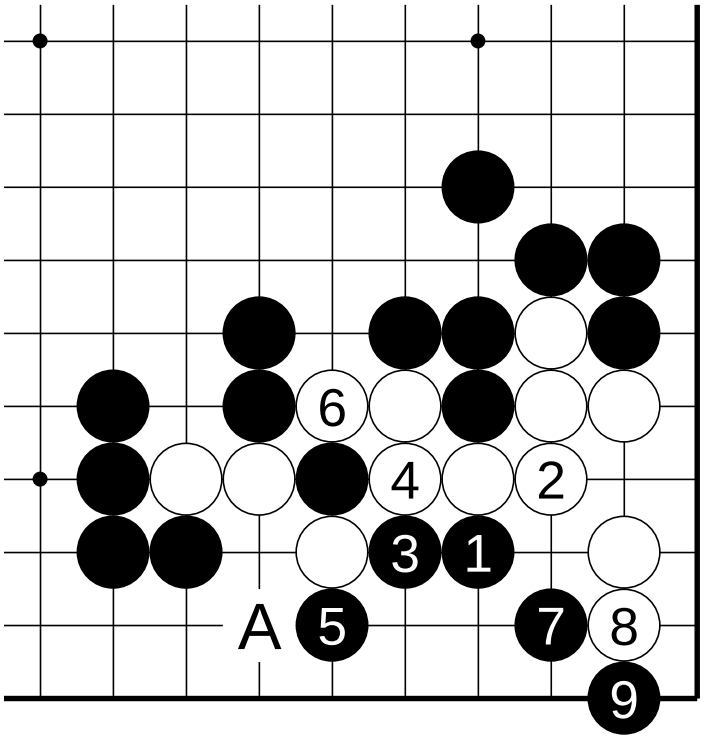


图3

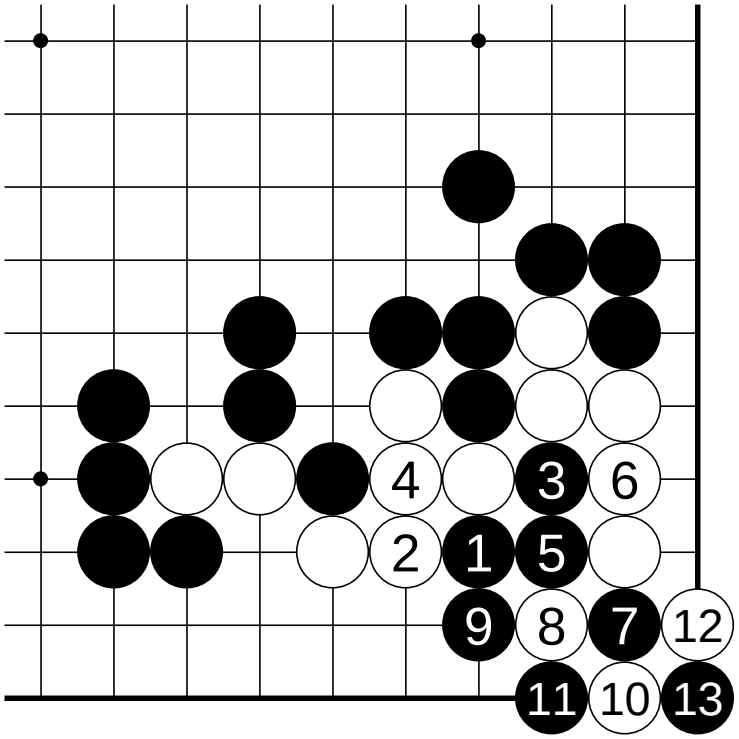


图4

图 4 白更为不利的劫

黑 1 夹时，白若 2 挡，则黑 3 打、5 粘。白 6 接时，黑 7 扳，白 8 以下进行至黑 13，形成与白更为不利的劫。

图 5 双方正确的下法

黑 1 夹时，白 2 反夹是手筋。黑 3 若打，则白 4 粘，黑 5 以下进行至 9 是双方正常的接应。结果白角可活，但黑棋也将白空大大地压缩，可以满意。

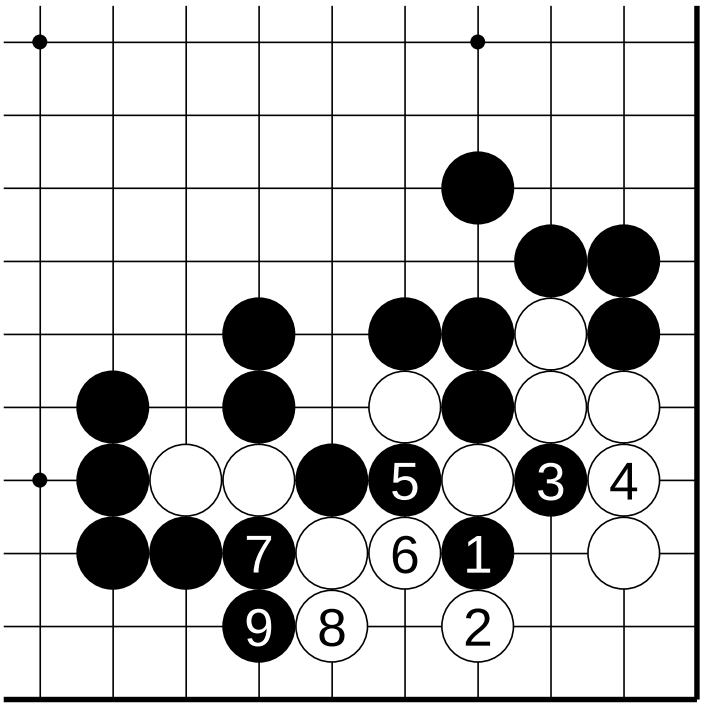
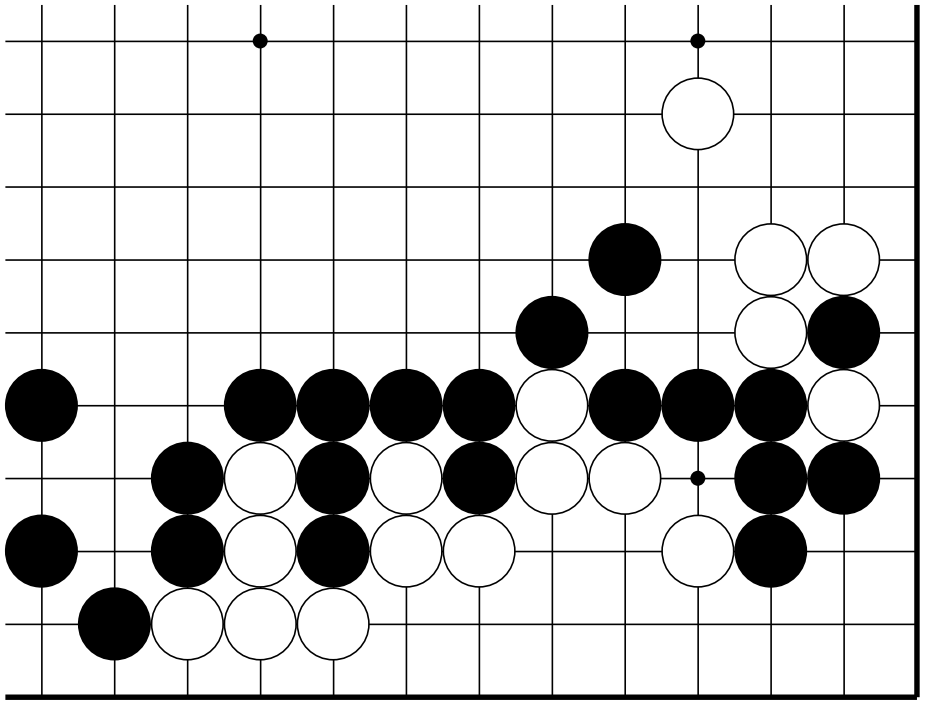


图5



基本图

第 31 型

最小程度 黑先

基本图

估计白棋有几目地，黑方使用攻击的手段，可以把白棋压缩到最小程度。应怎样进行？

重要的是锐利的感觉。

图 1 大利

黑 1 点是锐利的手筋。白 2 尖顶时，黑 3 扳又是妙手。白 4 粘不得已，黑 5、7 收官。白 8 以下至 12 只好后手活。结

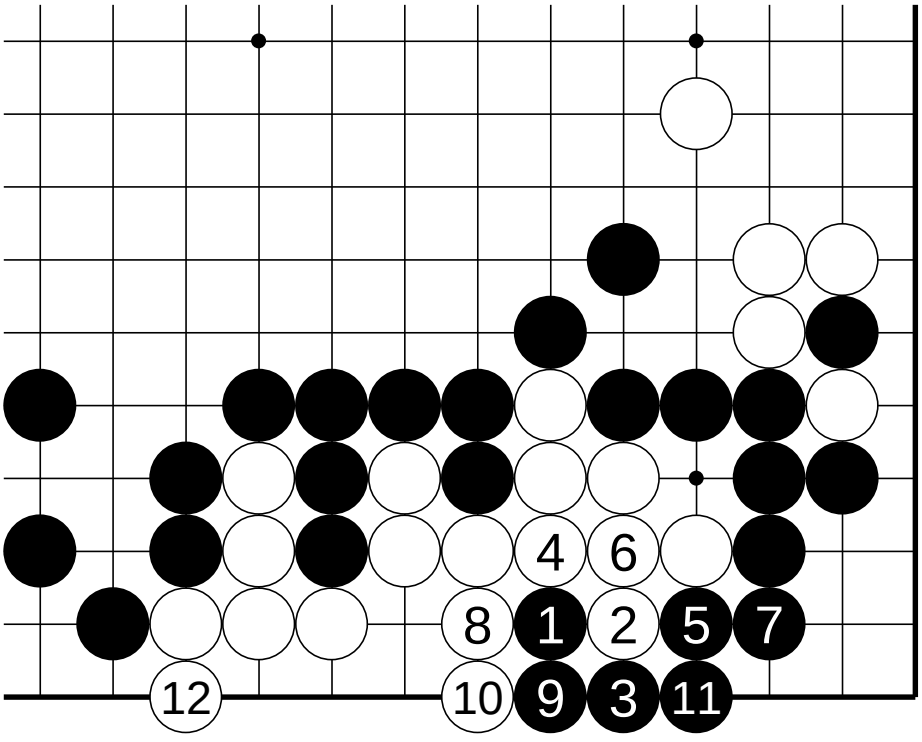


图1

果白空只有三目，黑获大利。

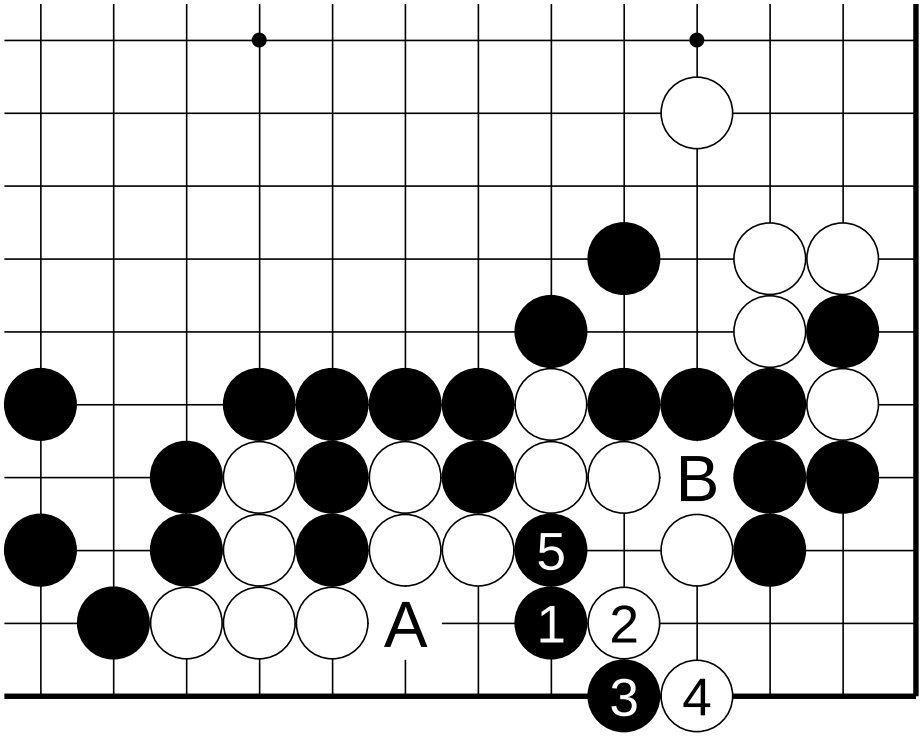


图2

图 2 白溃灭

黑 3 扳时，白如 4 挡，则黑 5 断。之后，A、B 两点黑必得其一，白棋溃灭。

图 3 白死

黑 3 扳时，如果白 4 团进行顽抗，则黑 5 断。白 6 以下进行至 10 时，黑 11 渡，由于黑有“打二还一”的手段，白不能活。

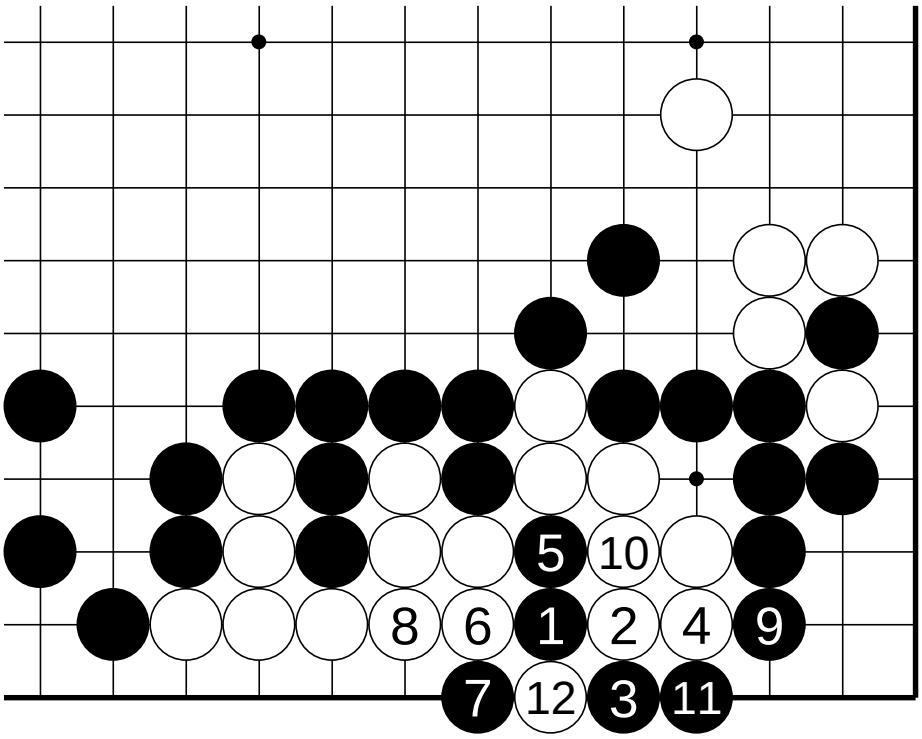


图3

13=1

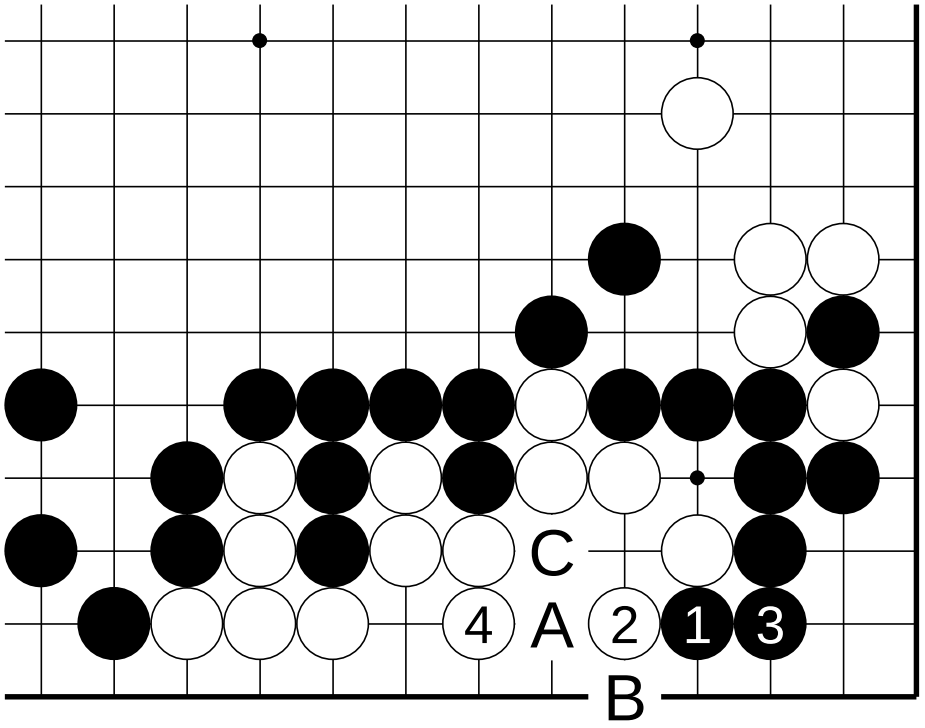
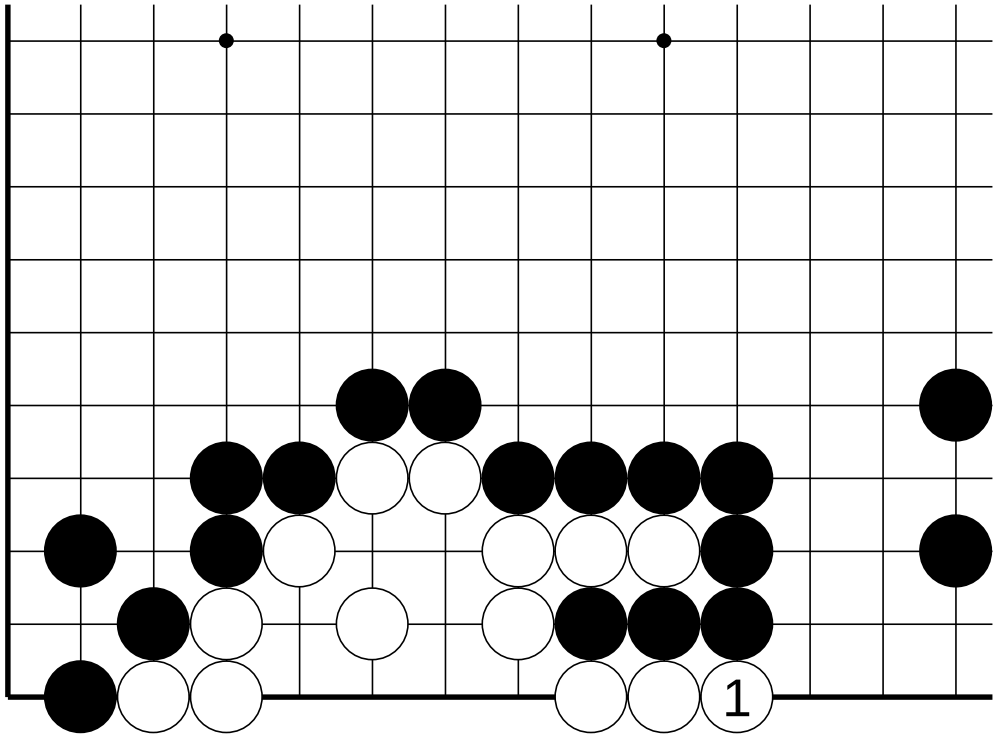


图4

图4 出入甚大

黑1、3扳粘是普通的收官方法，结果与1图相比出入甚大。

另外，白2扳时，黑3若改于A位夹则不成立，净白B、黑C、白4后，没有棋。



基本图

第 32 型　不可随手而应　黑先

基本图　白 1 爬，想在此先手收官。黑的应手如何？

不能顺着白的意图行棋。在这样的形中黑切不可随手而应。

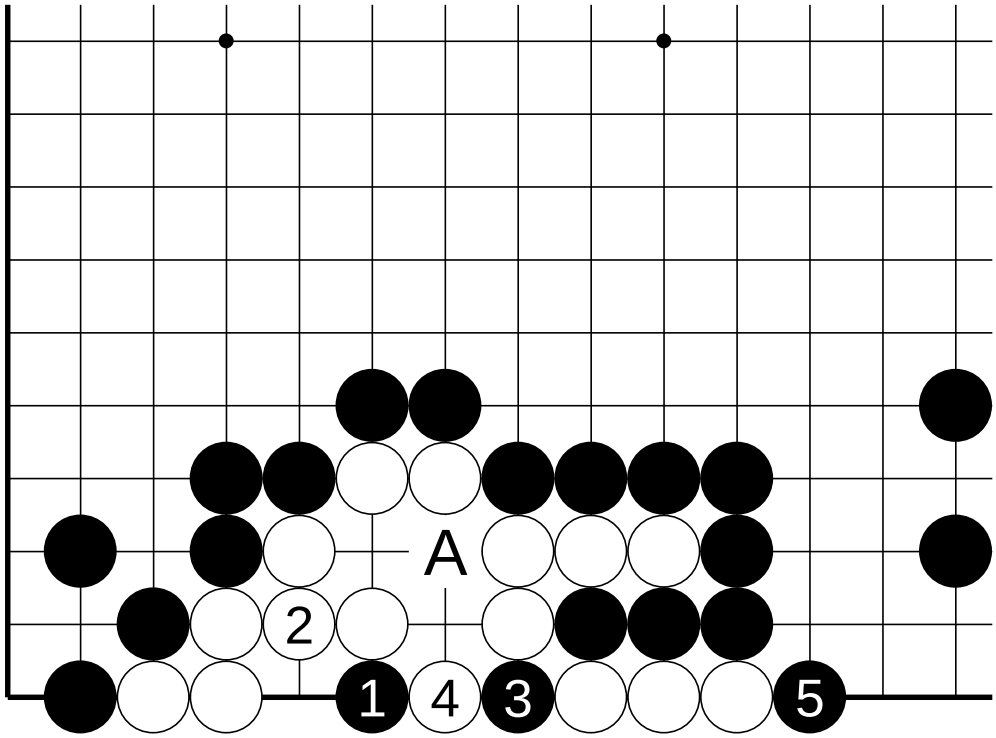


图1

图 1 正解

黑 1 是绝妙的一手。白如 2 粘，则黑 3 扑是相关联的好手。白 4 提时，黑 5 打，白即无法接回三子，否则黑有 A 位双打的手段。

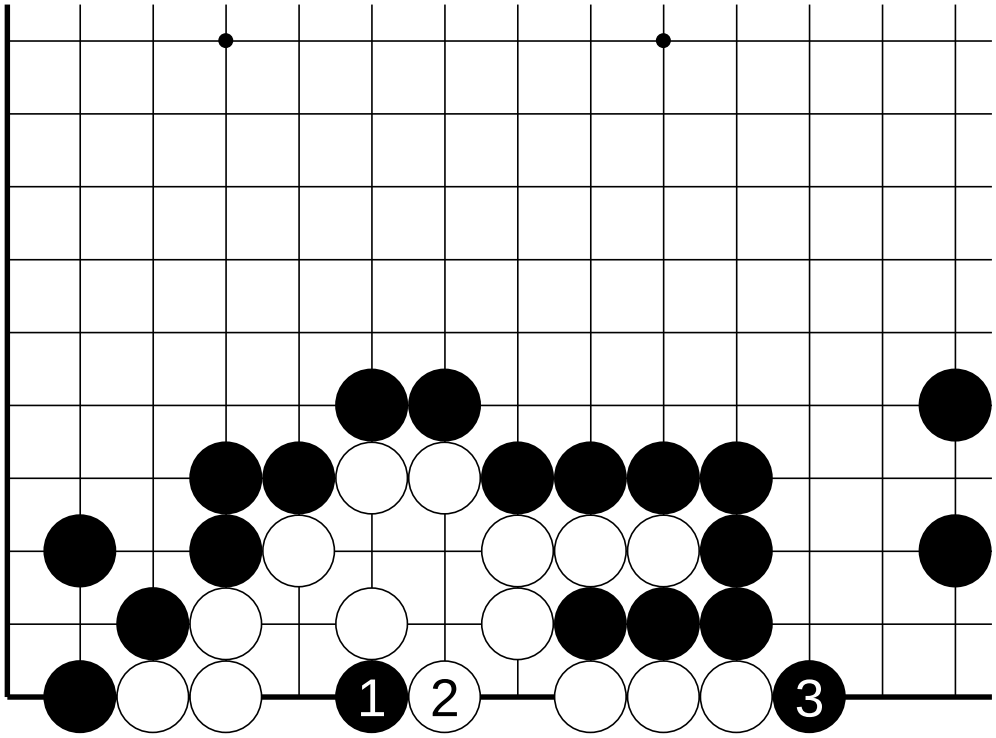


图2

图 2 白三子仍被吃

黑 1 时，白如 2 打，则黑 3 打，白仍无法接上三子。

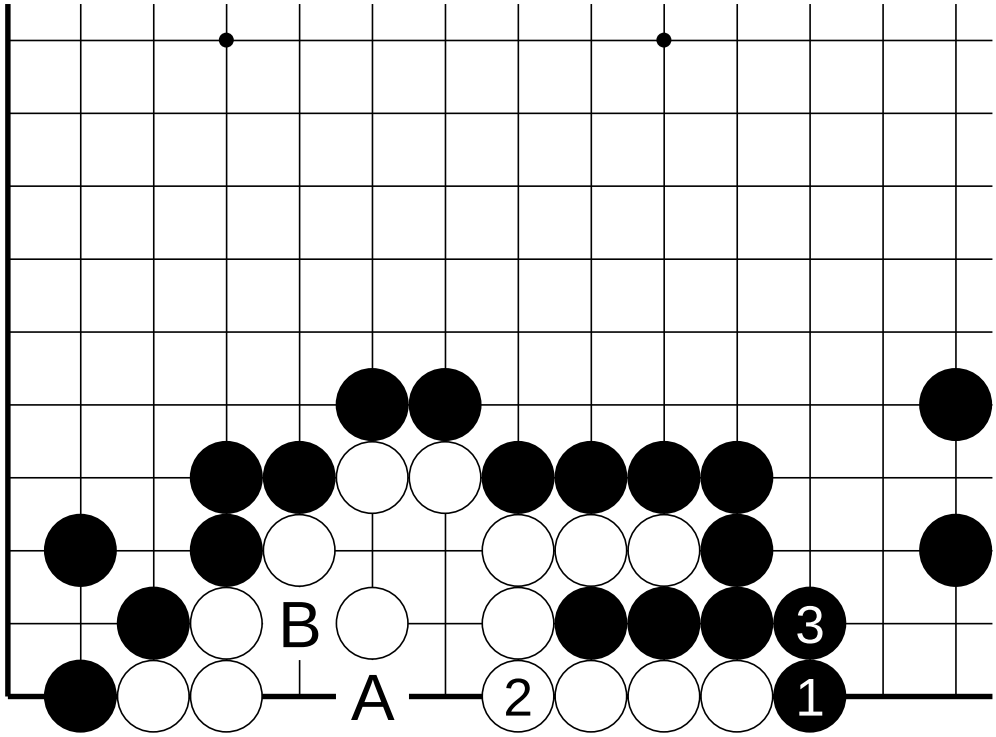
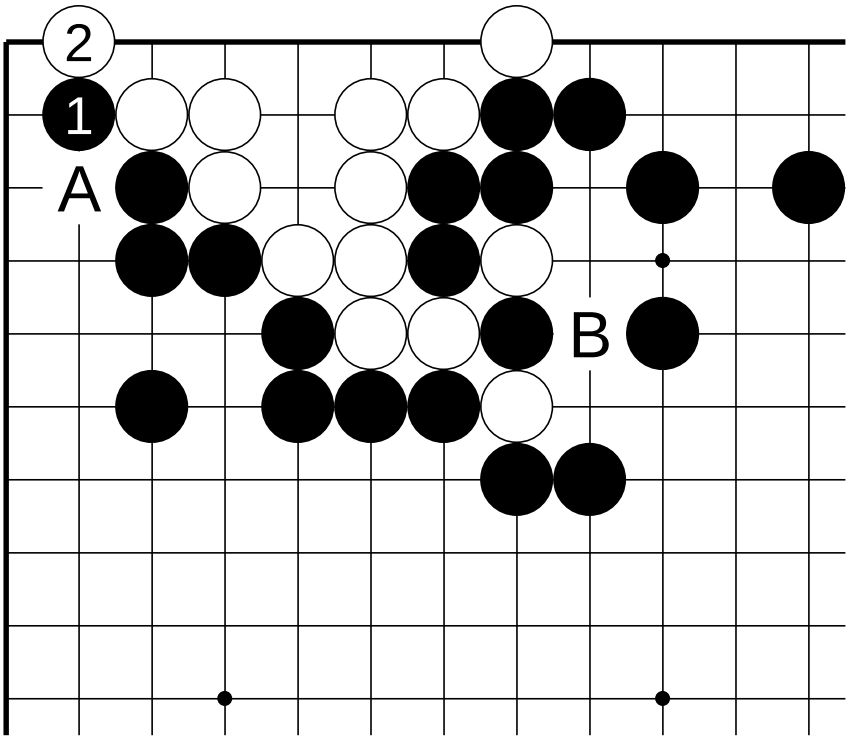


图3

图 3 六目之差

黑如随手在 1 位打，则白 2 粘后，黑对白空中就没有任何手段了。以后，白如走 A，则白即 B 粘，根本没事。结果与图 1 相比，黑损了六目左右。



基本图

第 33 型　两全之策　黑先

基本图

黑 1 扳时，白 2 也扳，黑的应手如何？

初看好像 A 位断吃一子与 B 位提黑一子，白必得其一，其实不然。

此时，黑若走出妙手，即可两全。

图 1　成功

黑 1 扑是不被注意的妙手。白若 2 提，则黑 3 粘。白为了活棋只好于 4 位粘，于是黑又可在 5 位接回一子而获成功。

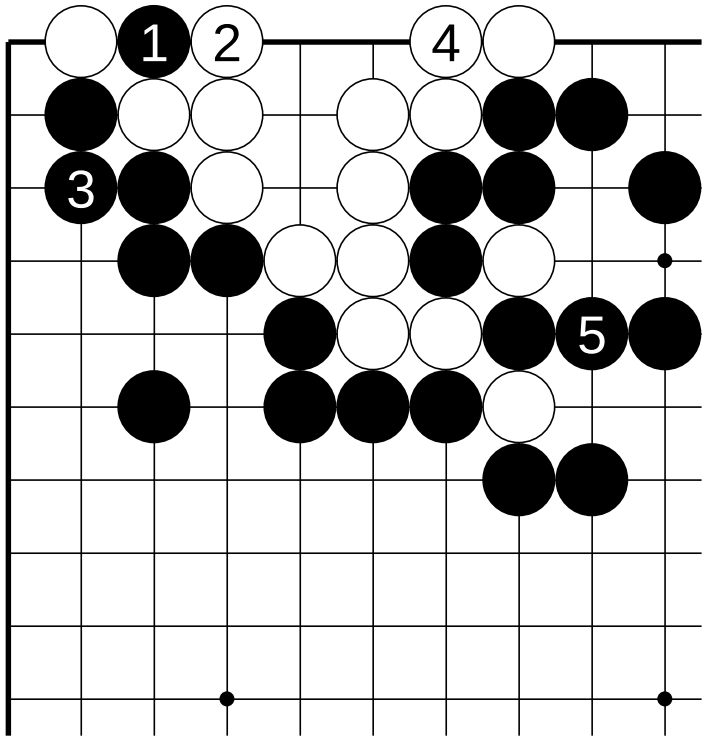


图 1

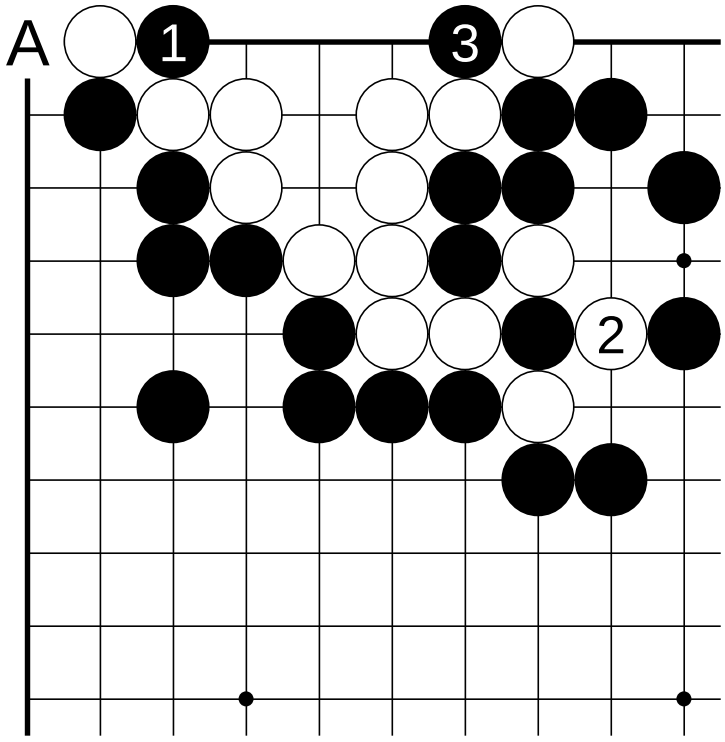


图2

图 2 白死

黑 1 扑时，白若 2 提一子，则黑棋不在 A 位提而于 3 位扑是好手，结果白死。

图 3 失败

黑 1 粘是普通的下法，白即可于 2 位提。白 3 扑时，白 4 粘正确。黑 5 点时，白 6 做眼而活，黑棋失败。

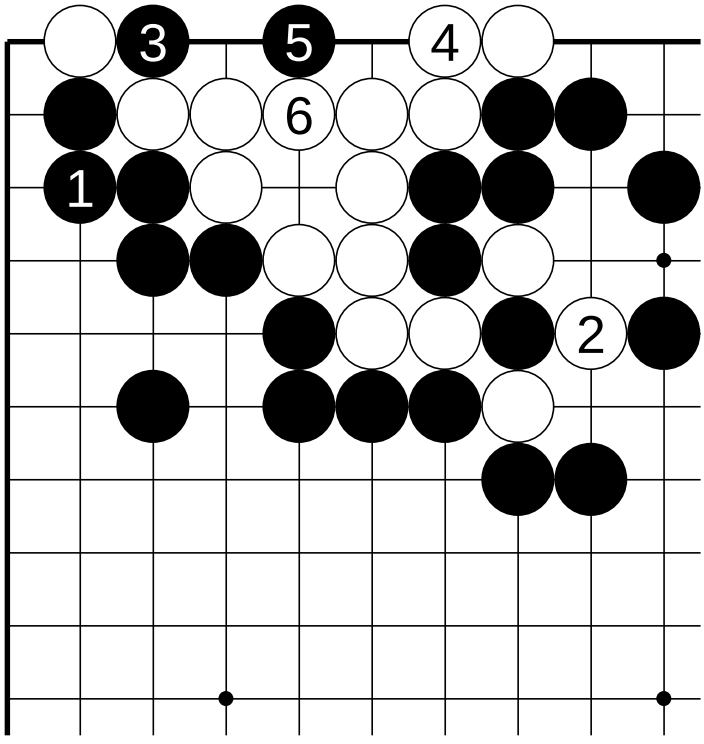
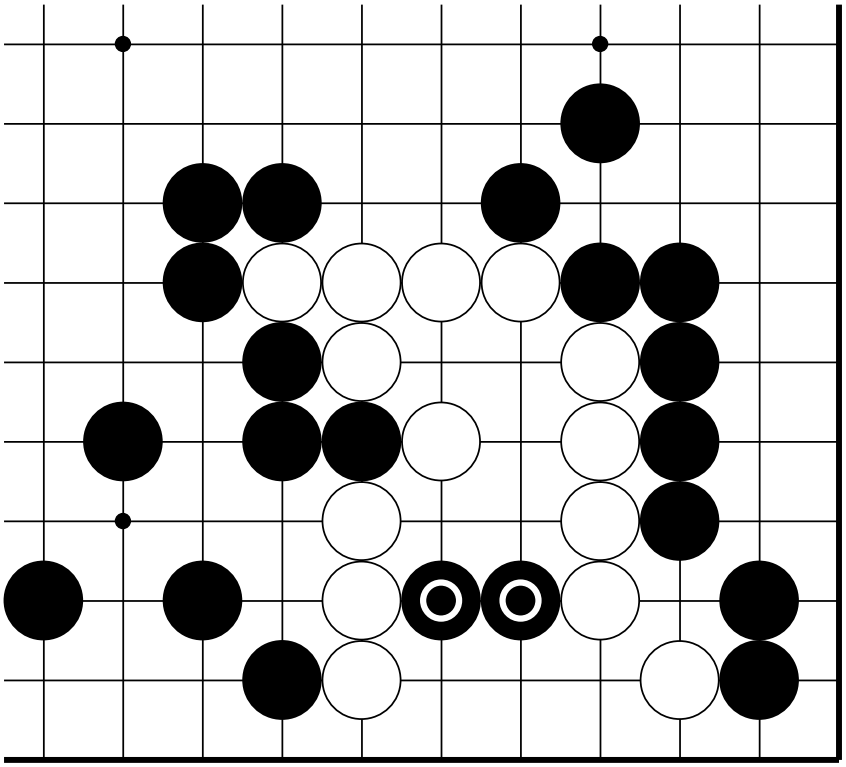


图3



基本图

第 34 型　拯救二子　黑先

基本图

黑二子被围困，好像白空不小。但黑若走出妙手，即能将◎子救出，大破白空。应怎样进行？

不注意次序，就不会成功。

图 1　救回二子

黑 1 是妙手，只此一手。白若 2 打，则黑 3、5 渡过，以下进行至白 10，白空只剩下三目，黑获成功。

又，白 2 若走 A 位，则黑在 3 位夹，左右都可以渡过。

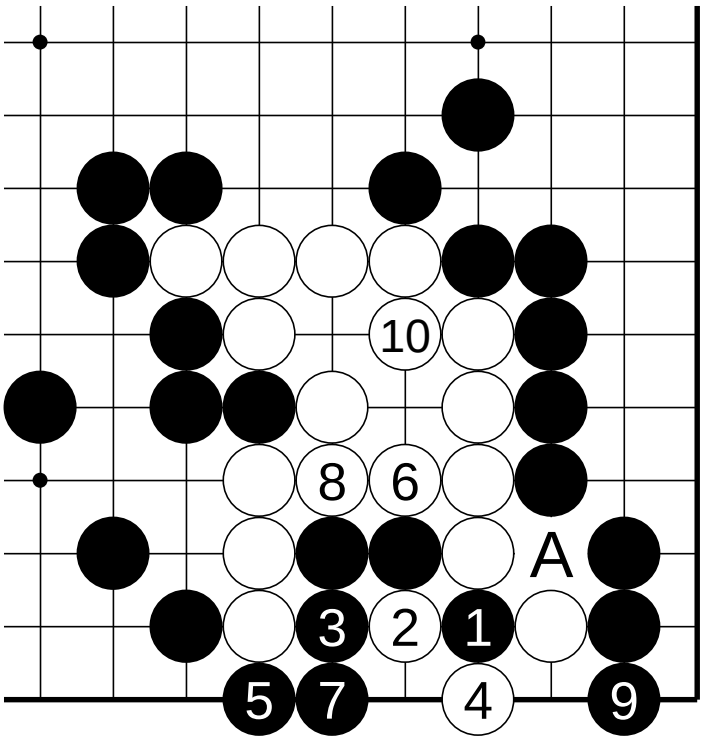


图1

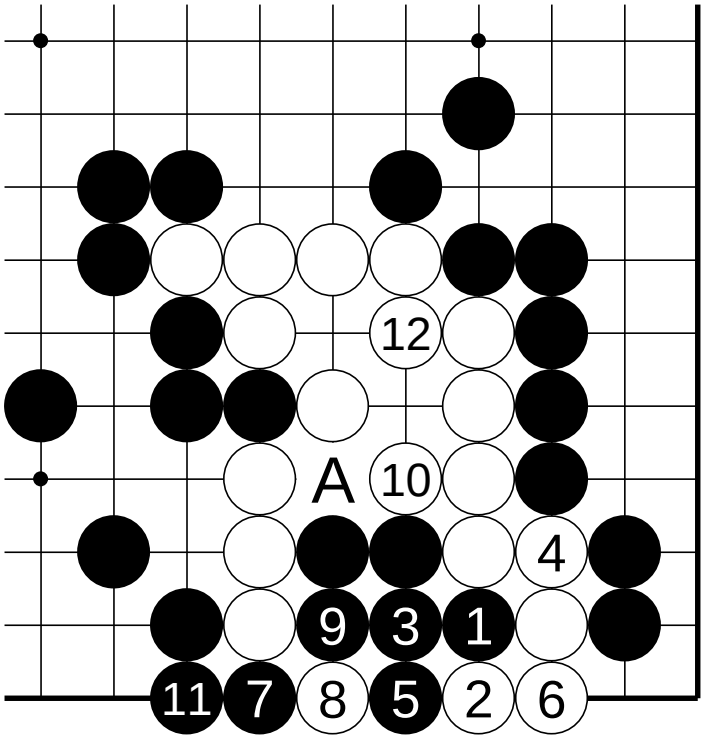


图2

图 2 黑仍可渡过

黑 1 时，白 2 如从下面打，则黑 3 以下进行至 7，仍可渡过。之后，白只好走 8、10、12 做活。结果白棋只剩下两目。

过程中，白 8 若单走 10，则黑就在 8 位粘，白 12 做活时，黑就能在 A 位入子切断白三子。

图 3 失败

黑 1 夹，次序错误。被白 2 扳一手，黑失败。之后，黑如 A，则白 B；又，黑如 C 打吃，则经白 D 黑 A、白 E、黑 F、白 G，黑接不归。

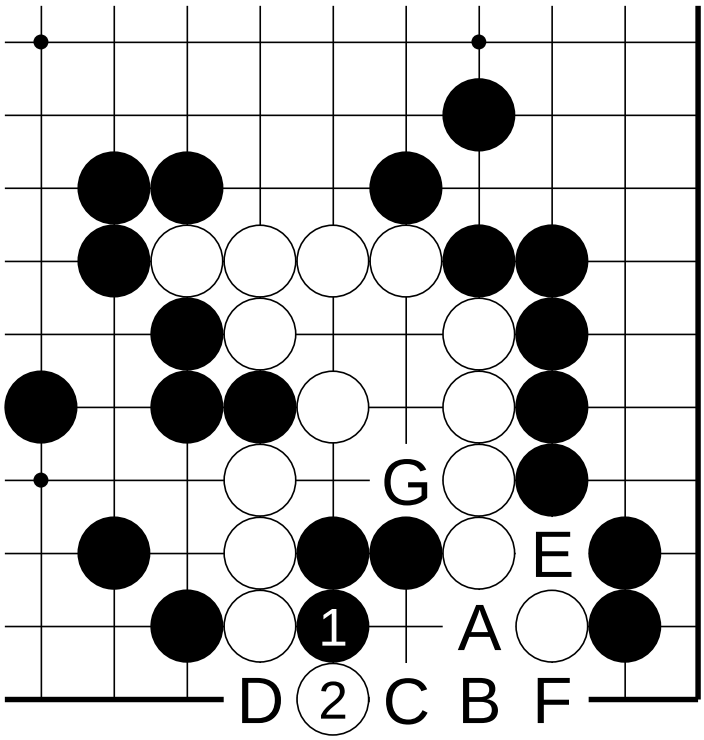
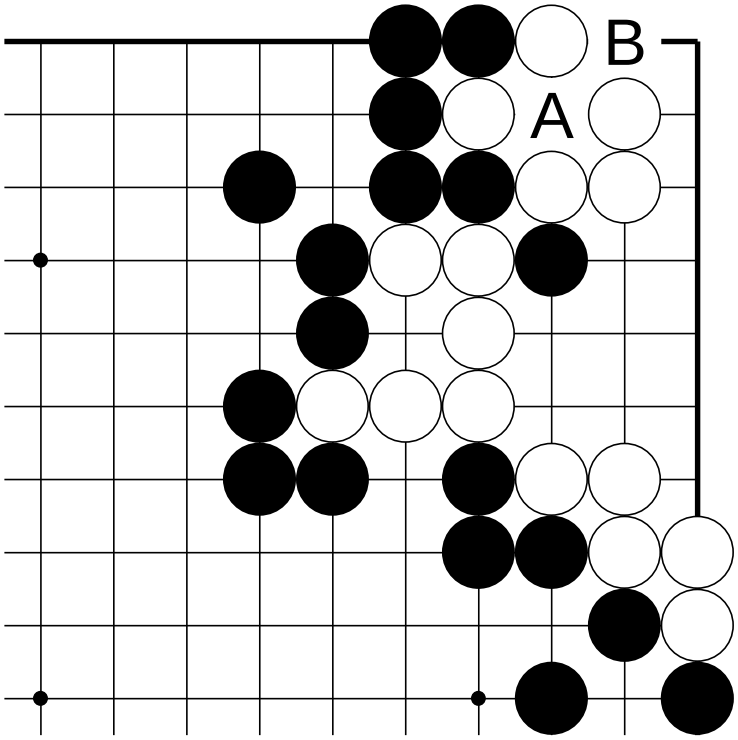


图3



基本图

第 35 型 特殊性 黑先

基本图

黑 A 提，白 B 粘，黑棋平凡地收官好吗？

这里能否利用角上的特殊性来得利？

角上时常会发生不可思议的怪事。

图 1 大利

黑 1 挡，白 2 紧气，攻杀黑不能取胜，但黑棋有 3 扑之妙手。白 4 若提，则黑 5 提劫，白棋如果在 3 位粘，即成大劫争，而只好白 6 让步，黑 7、9 连提二子获得大利。

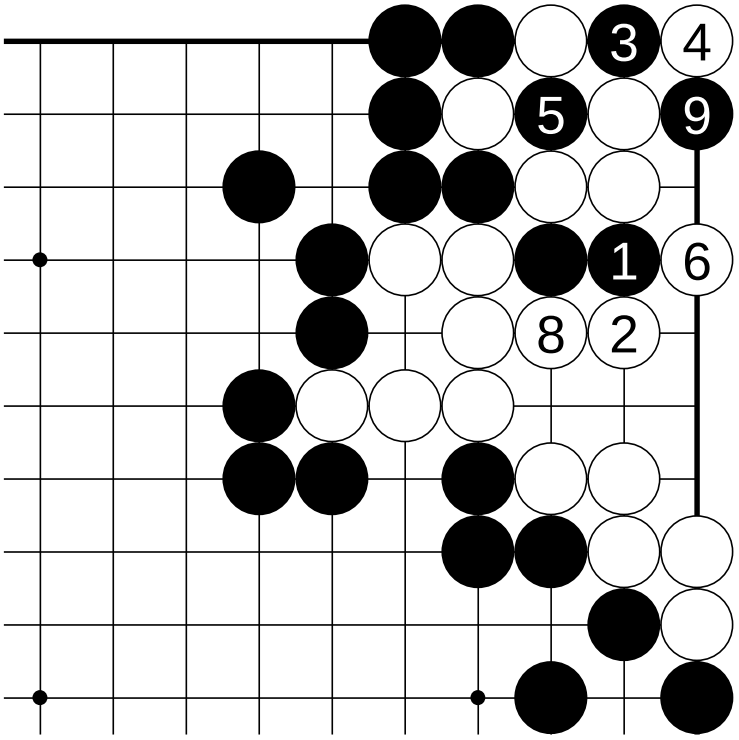


图1

❼=❸

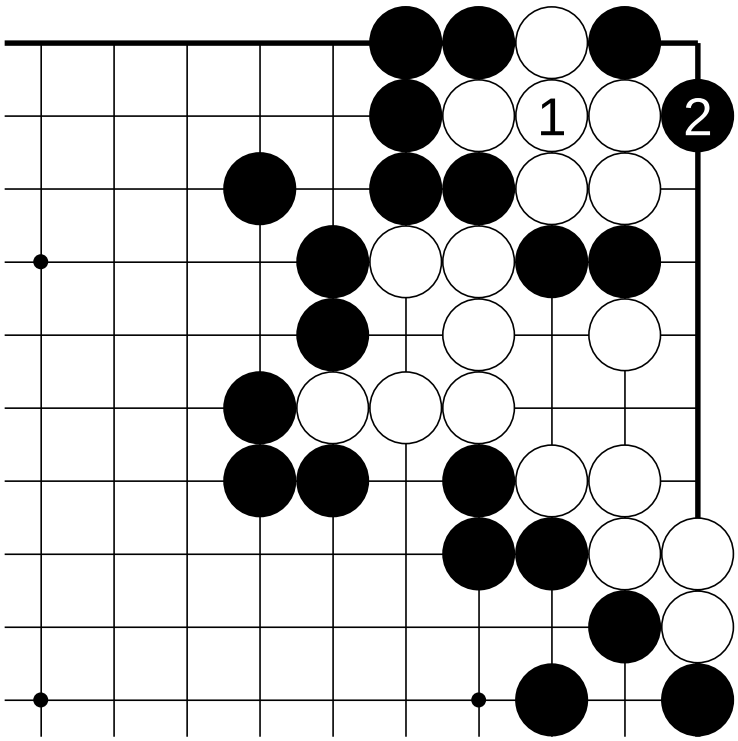


图2

图 2 大劫

图 1 黑 3 扑时，白 4 若改于本图 1 位粘顽抗，黑就在 2 位打形成大劫，白棋大恶。

图 3 宽一气劫

黑 1 时，白 2 粘无理。黑 3 以下进行至 9，虽然成为看来对白棋有利的宽一气劫，但白棋负担很大，当然还是黑棋有利。

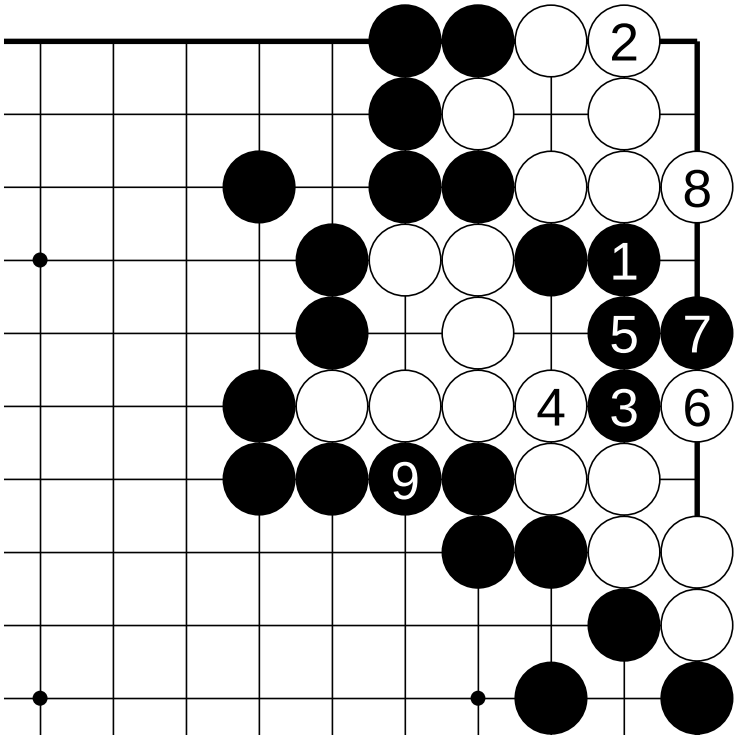


图3

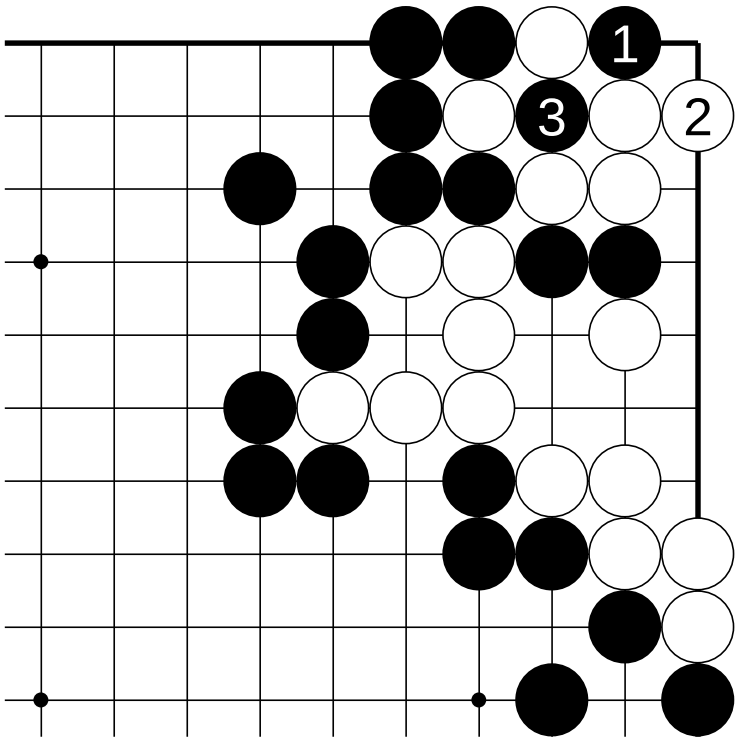


图4

图 4 白的好手

当黑 1 扑时，白棋不提而在 2 位立是不被注意的好手。黑棋仍需要在 3 位提。结果和图 1 相比，白棋同样是先手，但白可便宜近一目棋。这是微细的地方，要特别注意。

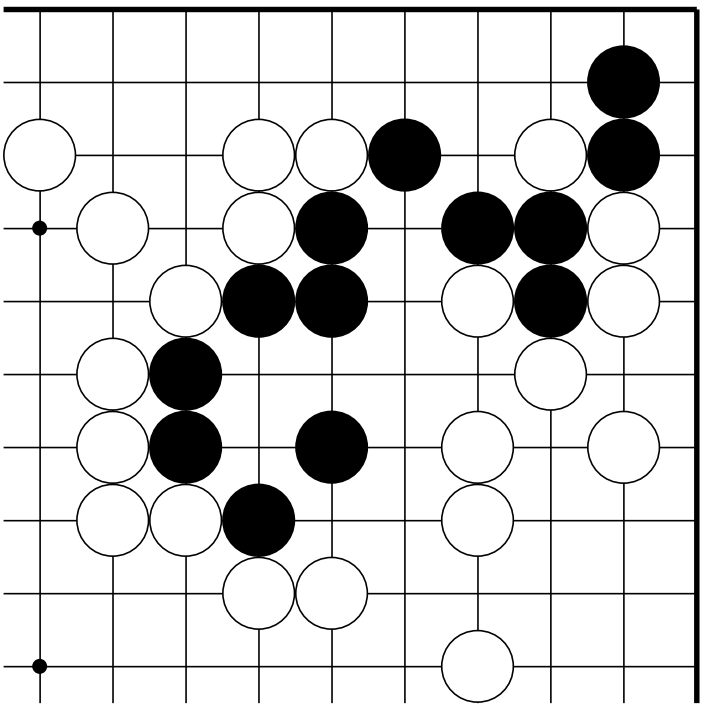
黑 1、白 2 的妙手只在角上才会生出。

第 36 型 弃子收官 白先

基本图

这是利用弃子手段来得到官子便宜的实例。

白应怎样进行？请考虑出正确的次序。



基本图

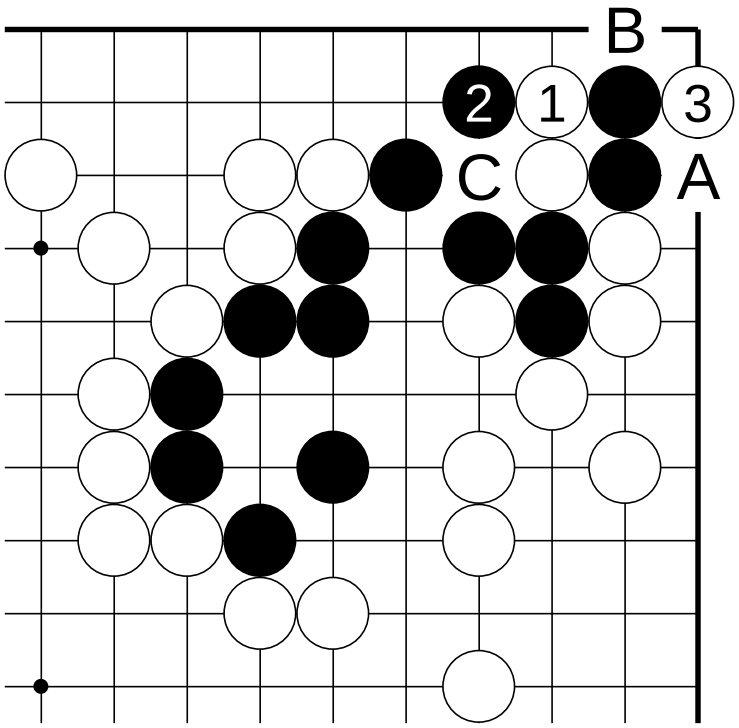


图1

图 1 弃子手筋

白 1 挡是弃子手筋。黑 2 紧气时，白 3 夹是关联的好手。之后，黑若走 A，则白 B 打即成大劫，黑棋大恶。

所以黑棋只好在 C 位打，那么——

图 2 成功

接图 1。黑 4 打时，白 5、7 先手利后，再走 9 立，结果黑角只剩下四目。黑 12 不可省，否则经白 A、黑 B、白 C 扑后，黑死。

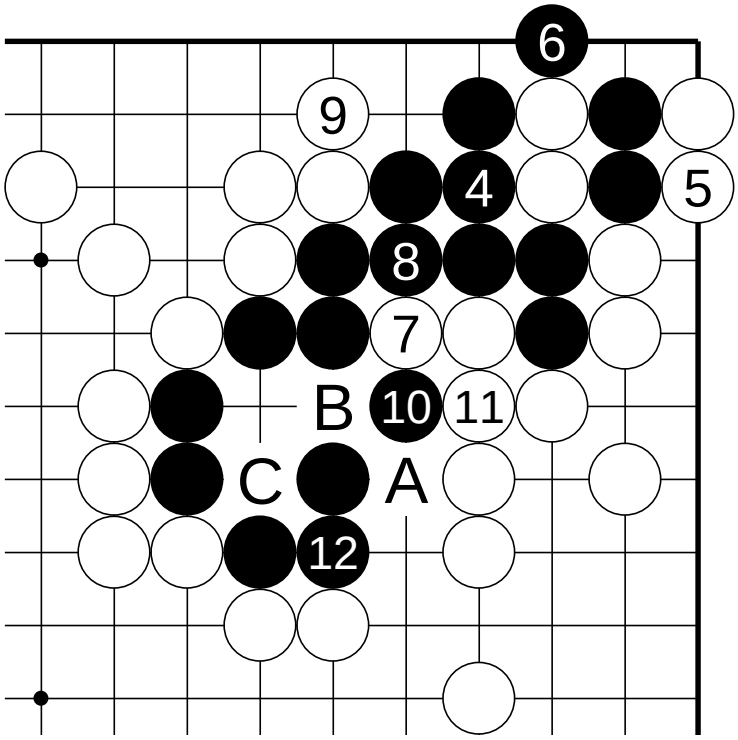


图2

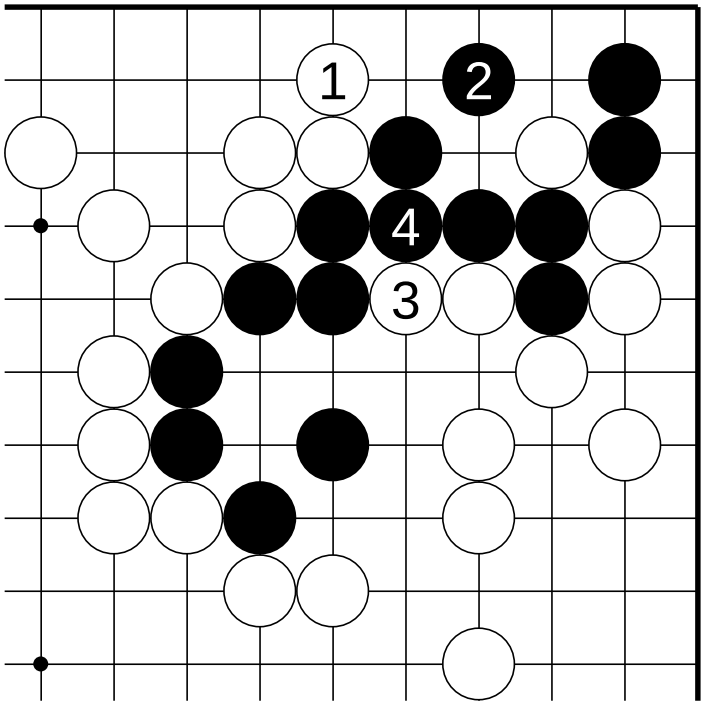


图3

图 3 失败

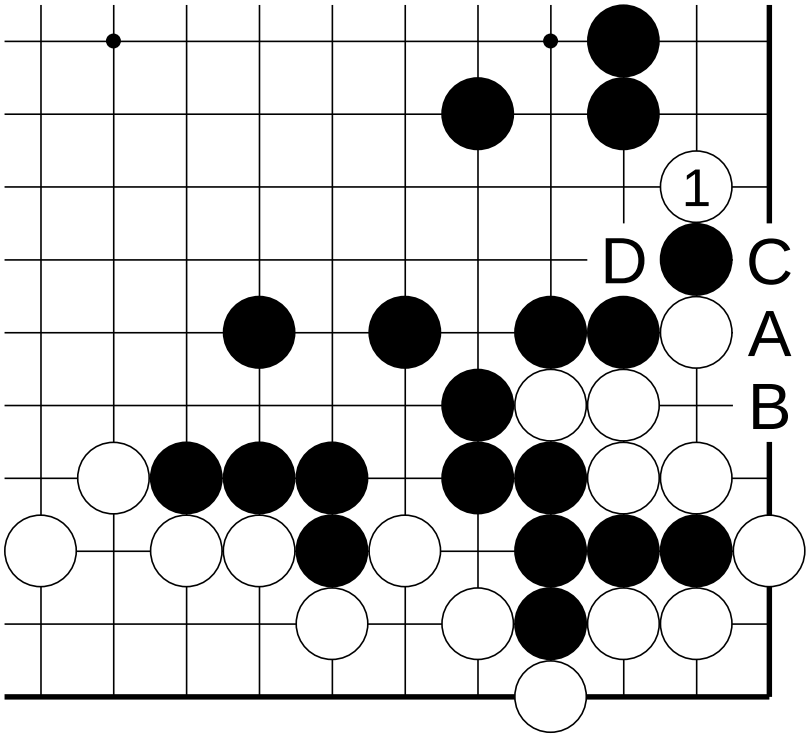
白 1 若平凡地立，则黑 2 补。黑角地可成八目左右，当然比图 2 便宜。

第 37 型 巧避打劫 黑先

基本图

现在白棋利用劫材有利的条件于 1 位夹，其实有些过分。但黑若走 A，则白 B 成打劫，黑棋上当。另外，黑若 C 立，白就 D 断，黑仍不行。

那么怎么下好呢？



基本图

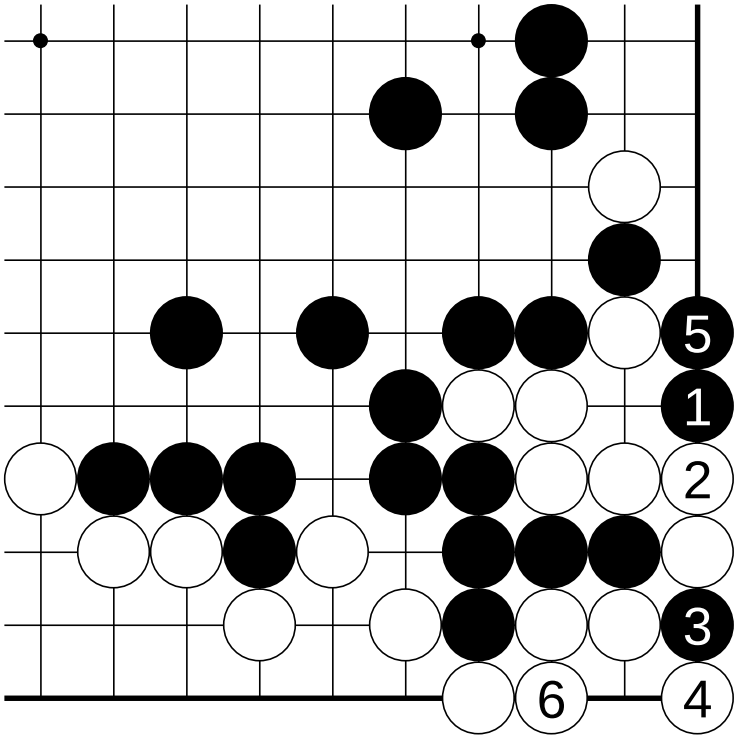


图1

图 1 小技巧

黑 1 点，这是小技巧。白 2 粘必然，黑 3 扑，5 打后，白就无法接回一子，黑棋成功。

图 2 太贪

图 1 黑 5 若于本图 1 位打则太贪，希望白棋在 A 位应一手后，再走 B 位。白棋当然不会上当。白 2 打后，黑棋反而损失了不少。

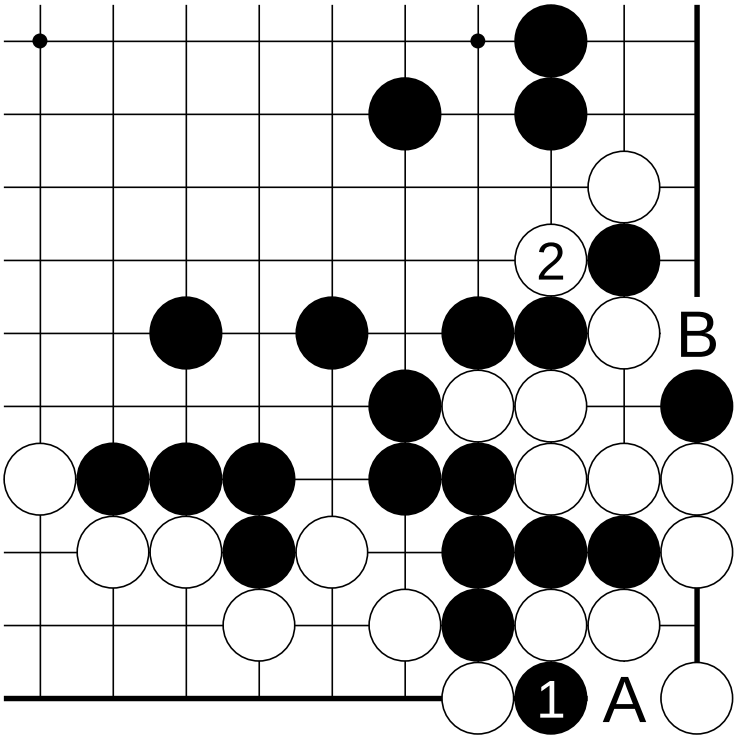
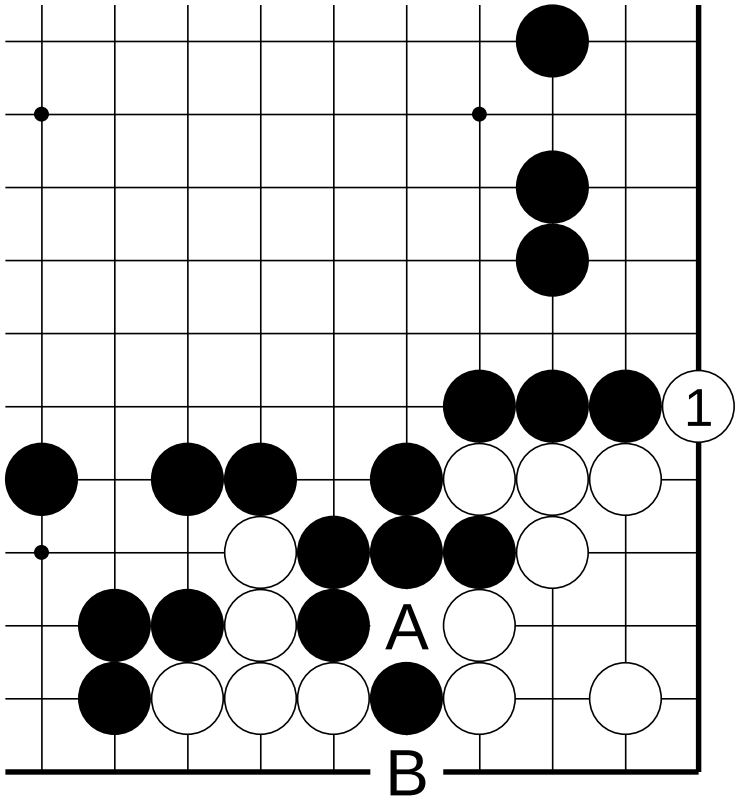


图2



基本图

第 38 型　进一步　黑先

基本图

白棋本应下在 A 位。现在白想先便宜一手，而于 1 位扳。对此，黑的应手如何？

黑 A 粘，白 B 渡，当然黑棋已经占到便宜，但不是最好的手段。

此时黑有巧手，可以进一步获利。

图 1　大利

黑 1 断，精妙！抓住了白棋的弱点。白 2 打，大错。被黑 3 扳后，左边白五子被断杀，黑获大利。

所以白棋不能 2 打，那么——

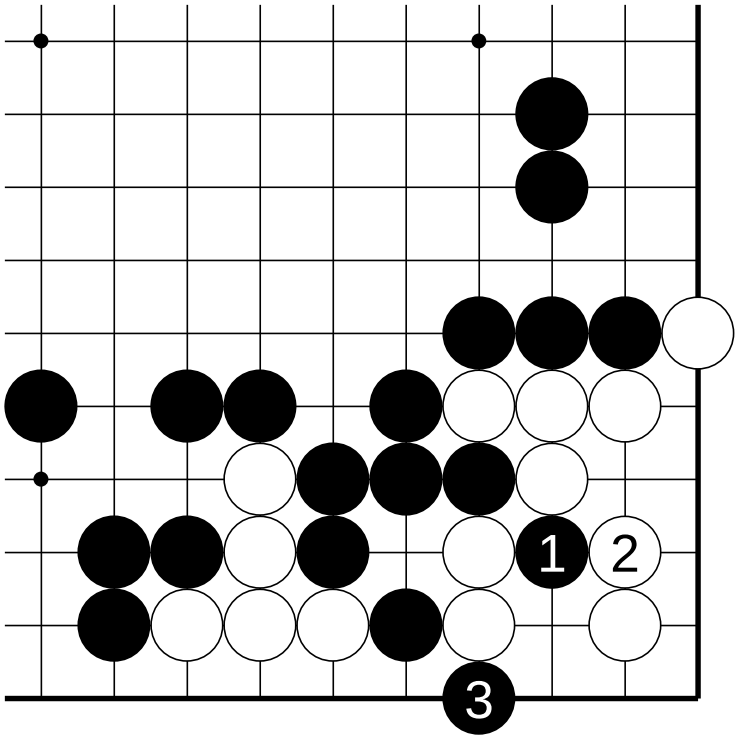


图1

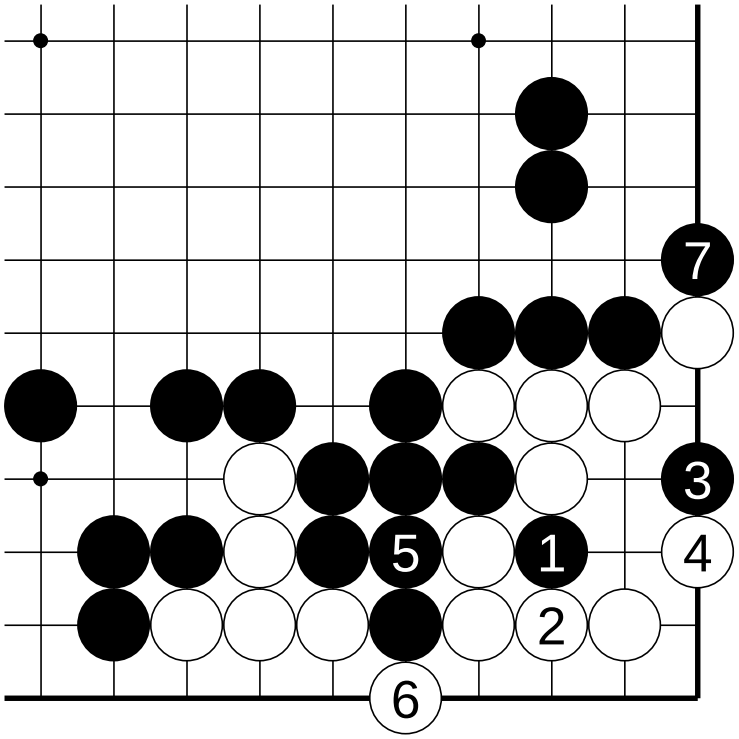


图2

图 2 连续的好手

白 2 打，只此一手。此时黑 3 刺是连续的好手。白 4 顶是最好的应手。接着，黑 5 先手接回一子后，再于 7 位挡，白一子无法接上。

图 3 白更坏

白棋如 4 接，则更为不利。黑 5 长，白两边不入，只好在 6 位扳。此时黑 7 跳是关键的一手，以下进行至黑 11，白棋难办。白若走 A，则黑 B 扑，白全灭；又，白若走 C，黑 B 打即成大劫，白棋也不行。

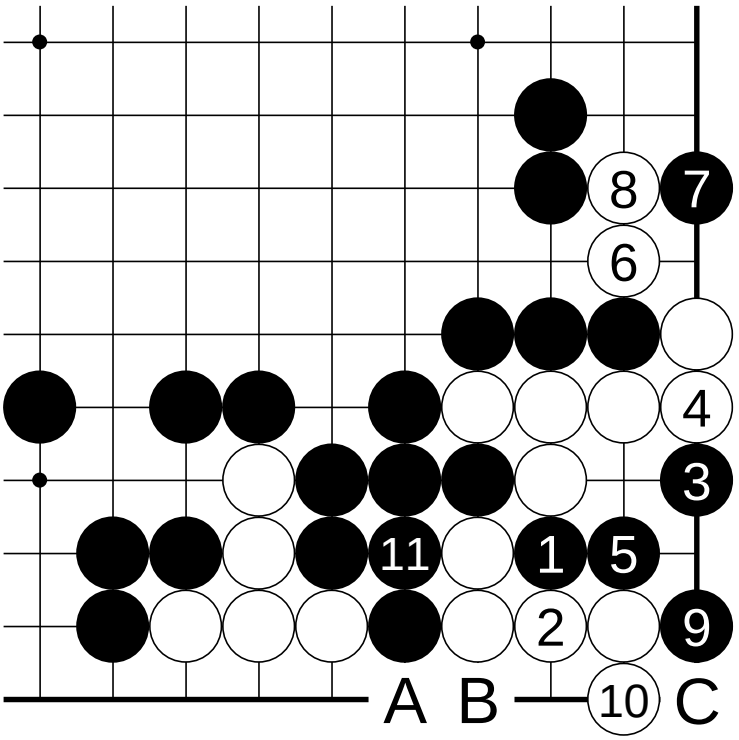
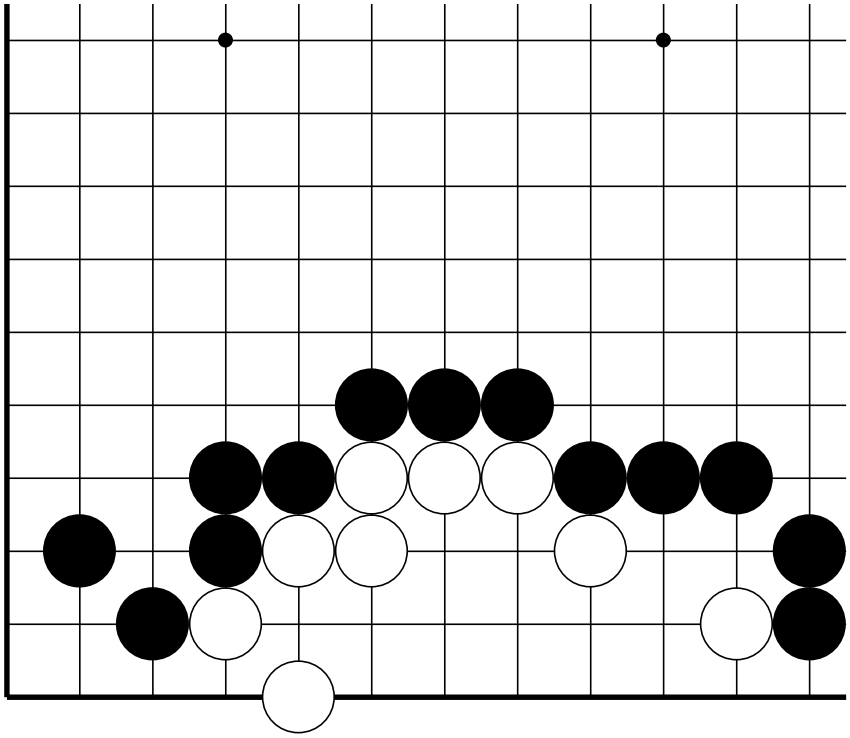


图3



基本图

第 39 型　最高效率　黑先

基本图

下面白棋尚有薄弱的地方。黑棋采用哪一种方法收官才能得到最高的效率？

图 1　大利

黑 1 夹，是白棋的要害，也是最好的手段。白如 2 长，则黑 3 断是好手，白 4 打时，黑 5、7 卡出，白 8 只好做活，至 10，黑先手压缩了不少白空。

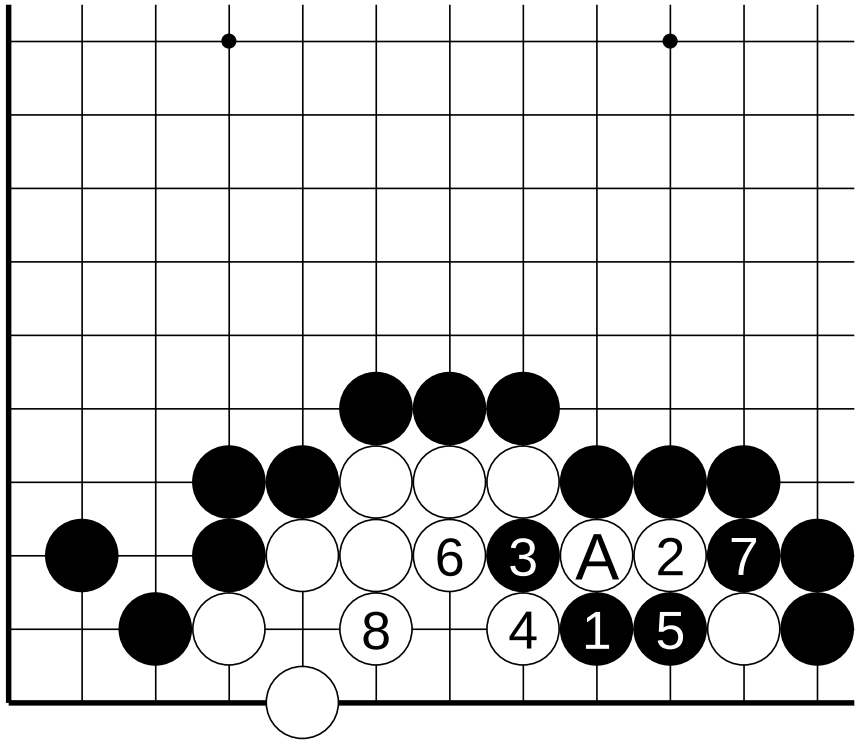


图1

❾=❸⑩=A

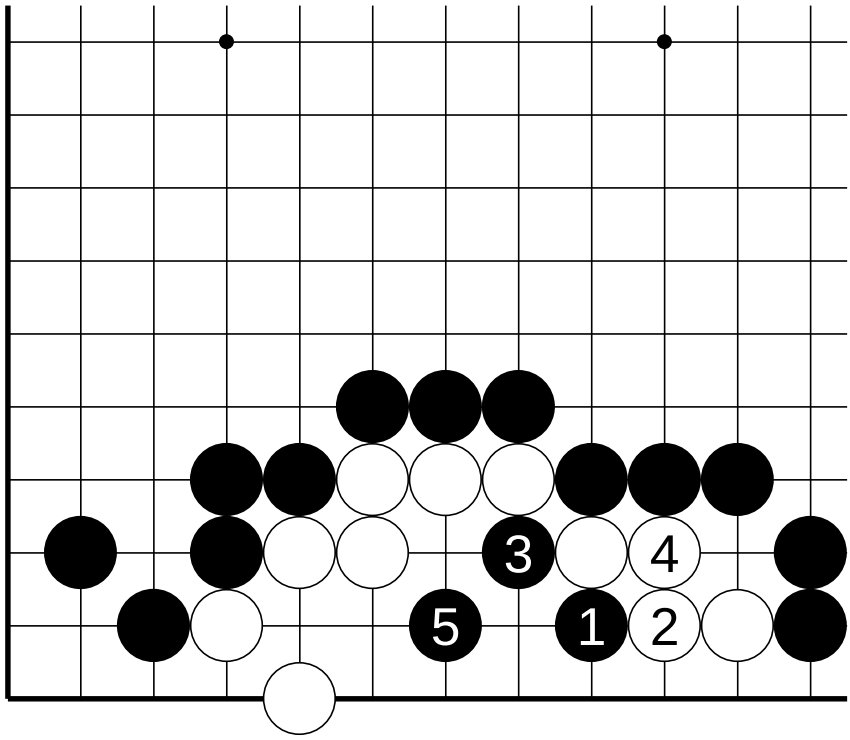


图2

图 2 白全灭

黑 1 夹时，白 2 顶，大恶。黑 3 打、5 尖后，对杀黑胜，白全灭。

图 3 得失相同

黑 1 时，白如 2 粘，则黑 3 退，以下至 6 是双方正常的进行。结果双方得失与图 1 相同。

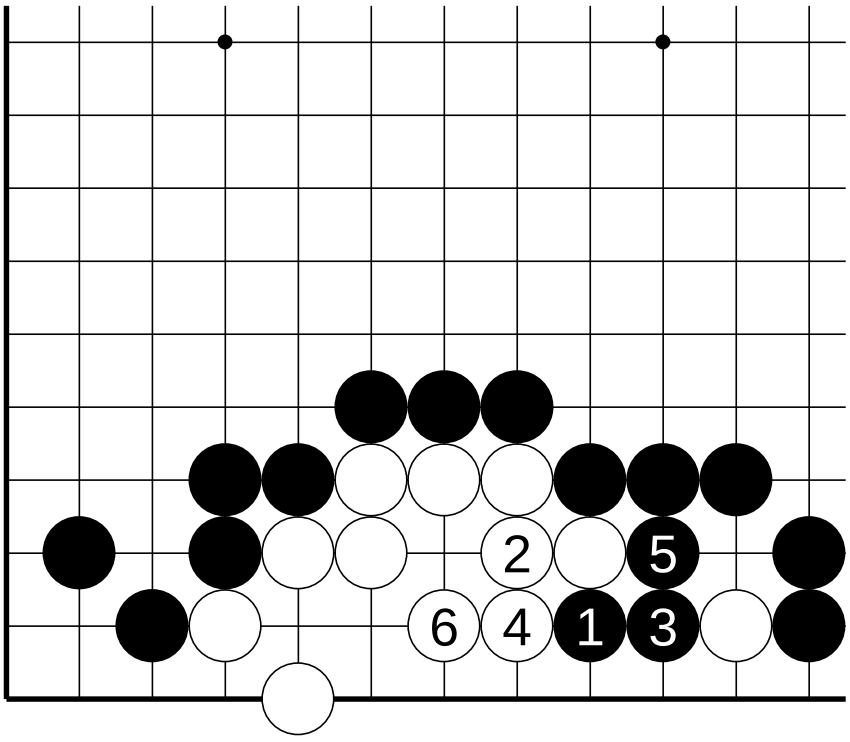


图3

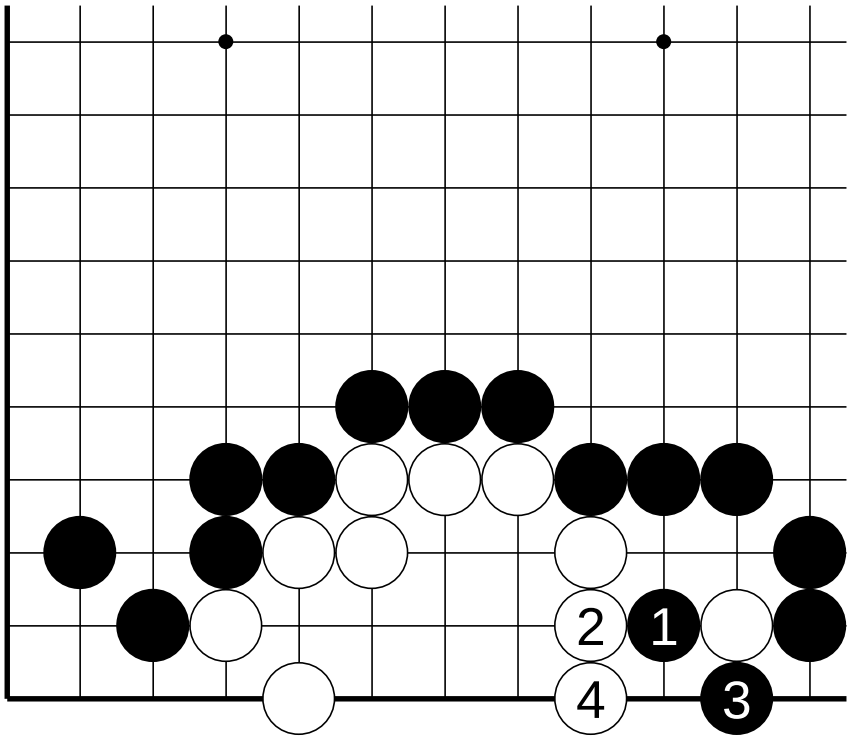


图4

图 4 相差很大

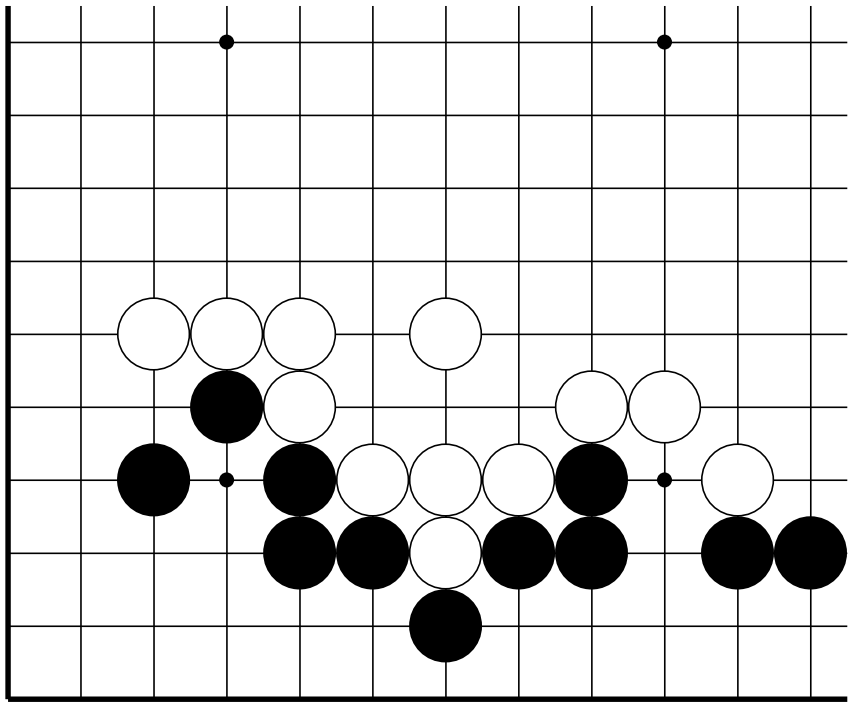
黑棋普通地1、3收官是没有经过思考，与前图比较相差六目左右。

第 40 型 侵分角地 白先

基本图

下边黑棋似乎很完整，其实仍有缺陷。那么，白棋能施展什么手段？

如能发现妙筋，就可侵分黑棋角地。



基本图

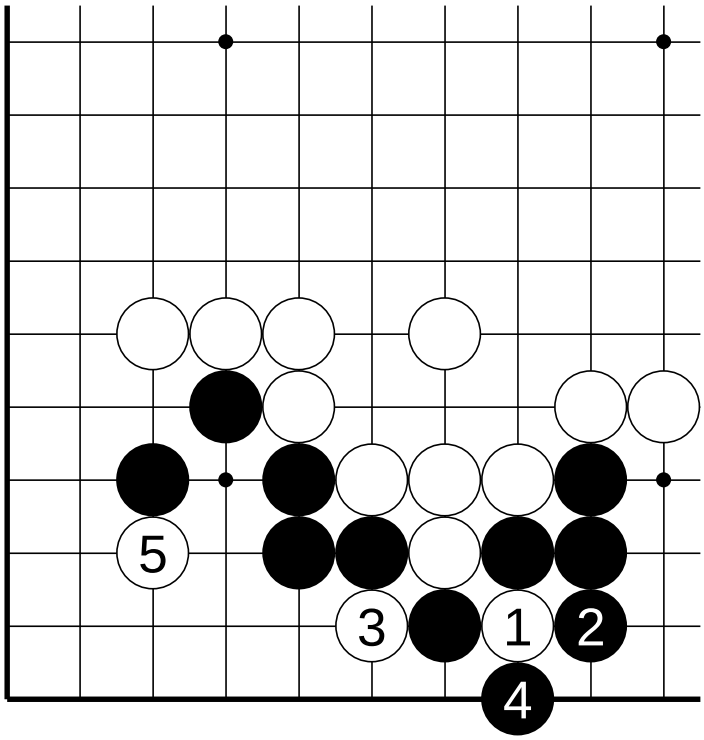


图1

图 1 妙筋

白 1 断是正解的第一步。此时黑 2 若在 3 位粘，白即于 A 位挖，相差下边黑阵被冲破。故，黑只好 2 打。但白 3 黑 4 后，白有 5 碰之妙筋，你们有没有发现？

图 2 黑角被杀

续图 1。黑如 6 扳，则白 7 长，到白 9 止，黑角被杀。

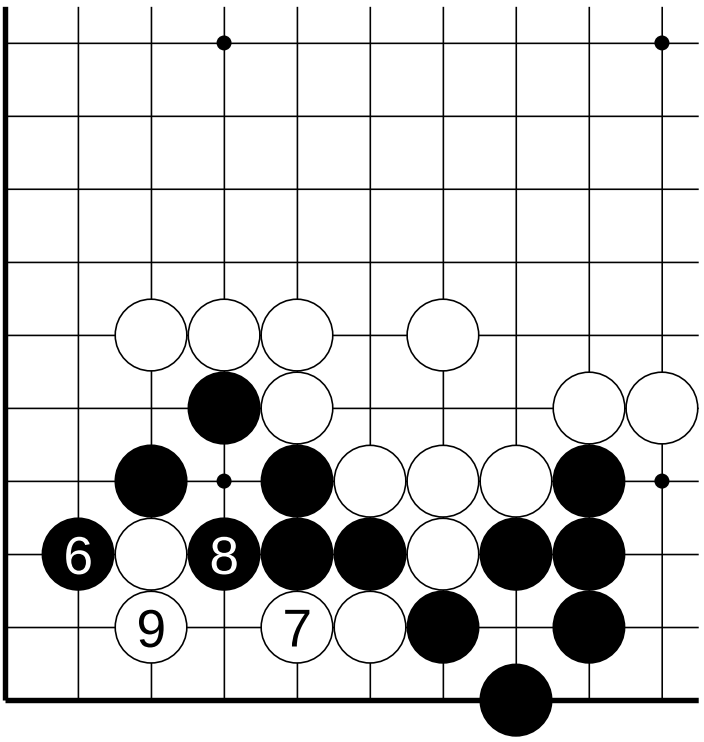


图2

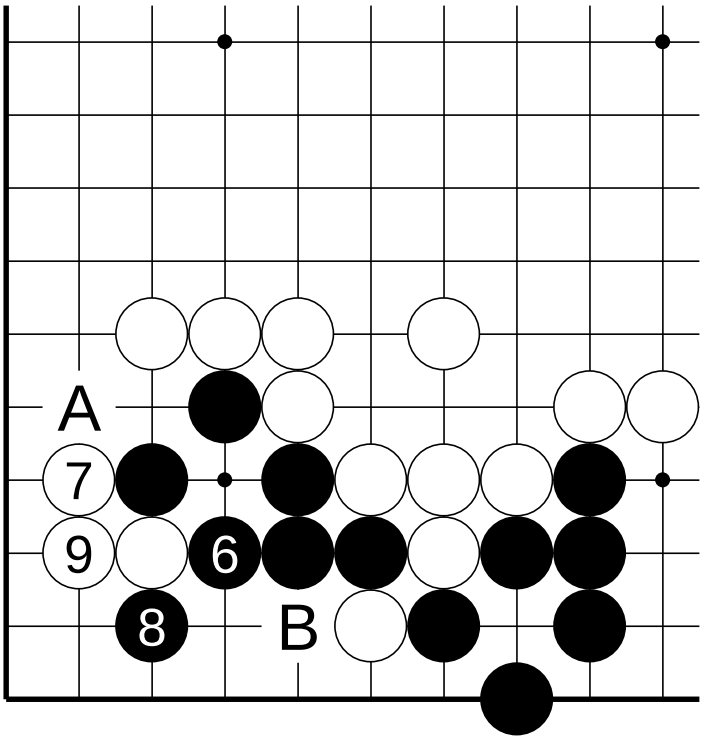


图3

图 3 成功

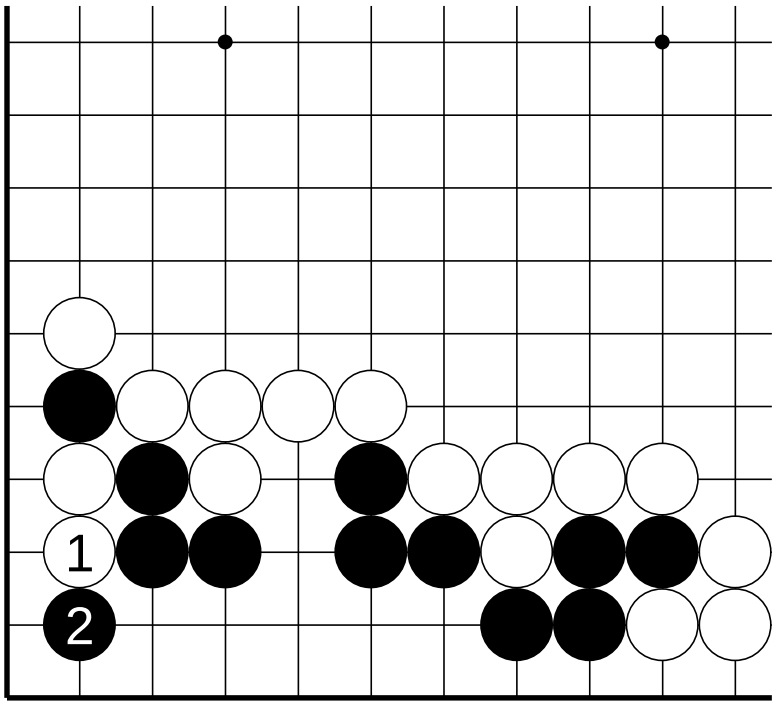
故，白棋只好 6 位挡，此时黑 7 扳是好手，至 9 止，黑棋成功。另外，黑 8 若在 9 位断打，则经白 8、黑 A、白 B，黑棋失败。

第 41 型 两个眼 白先

基本图

白 1 长，黑 2 挡，白棋有没有强袭的手段？

白棋如弈出妙手，就可以使看似很大的黑空只剩下两个眼。



基本图

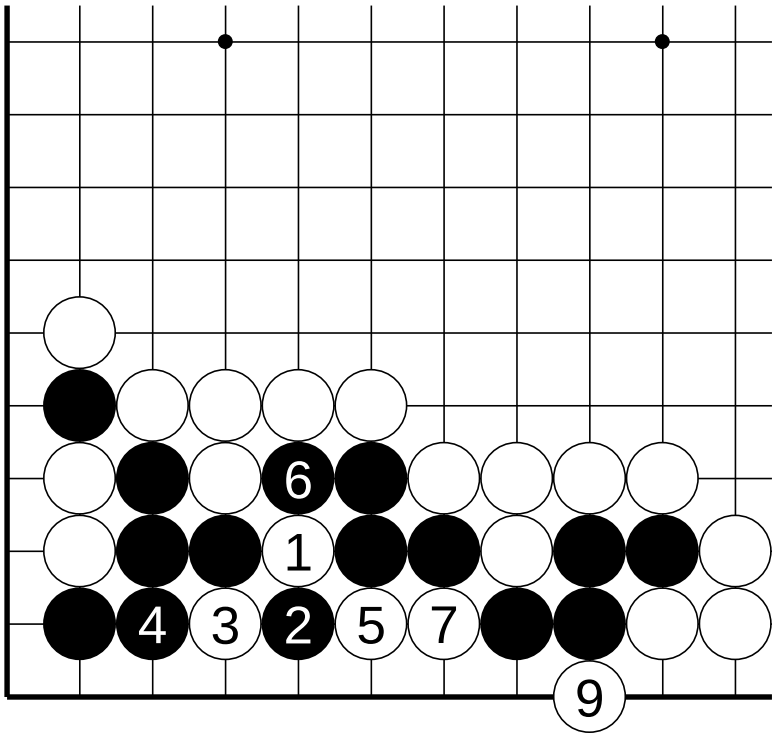


图1

❽=①

图 1 大利

白 1 挖、3 断打是妙手。黑如 4 粘，则白 5、7 后，白 9 打可吃掉黑四子而获大利。

故，黑 4 只好在 6 位提，那么白棋有怎样的手段？

图 2 成“倒脱靴”

图 1 黑 4 如本图 1 提，则白 2 打。黑 3 粘后，白 4 打、6 粘又是妙手，是做成“倒脱靴”的关键之着。黑 7 以下至 11 提白四子——

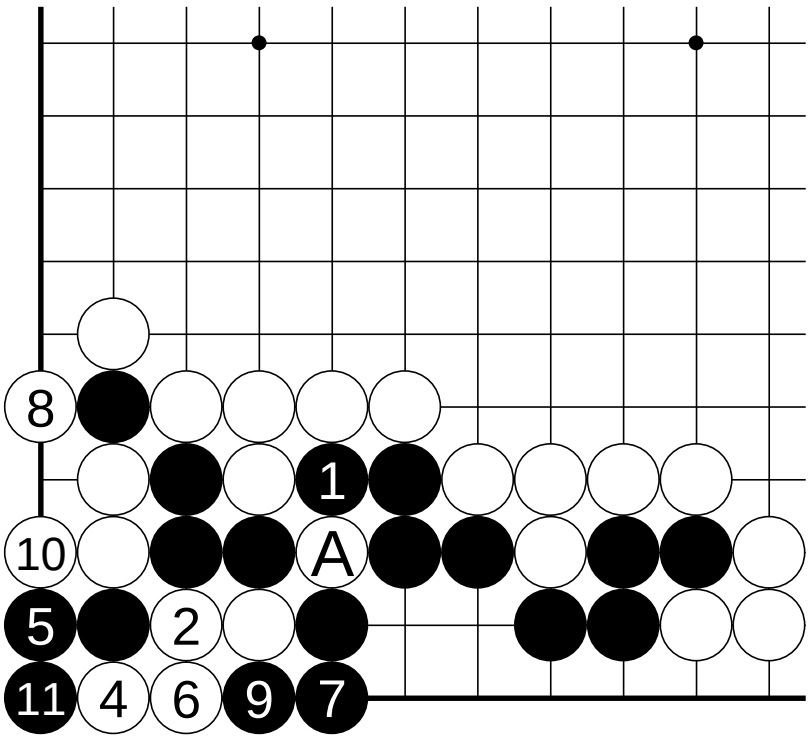


图2

❸=A

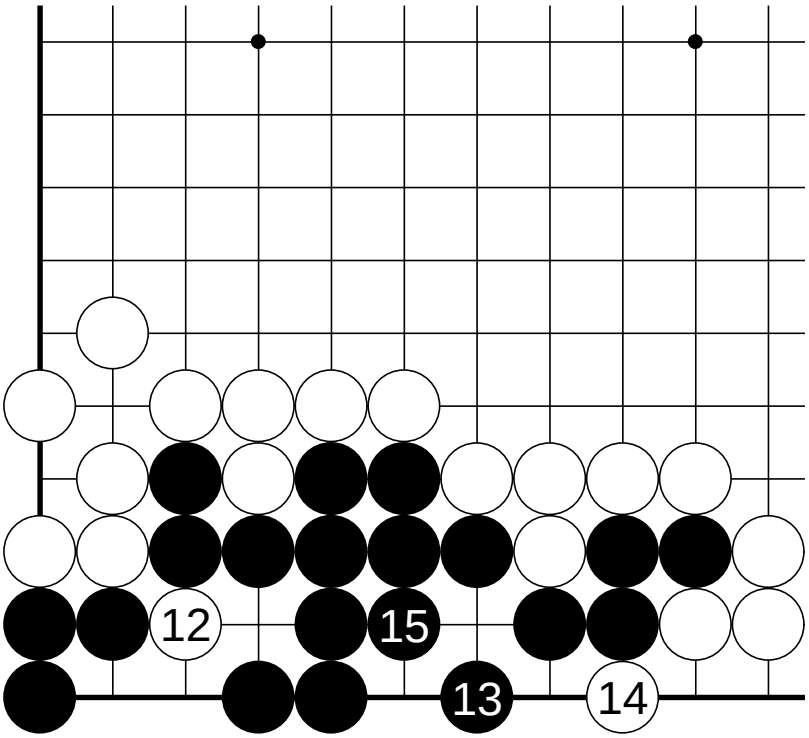


图3

图 3 成功

续图 2。白 12 打后，黑 13 只好虎，白 14 扳，黑 15 做活，结果黑棋只剩下两眼，白棋成功。

图 4 失败

由于白棋没有看清黑空中的变化，白 1 随手一扳，黑 2 立后，白再使用 3、5 之手段即不成立，至黑 8 粘后，白失败。

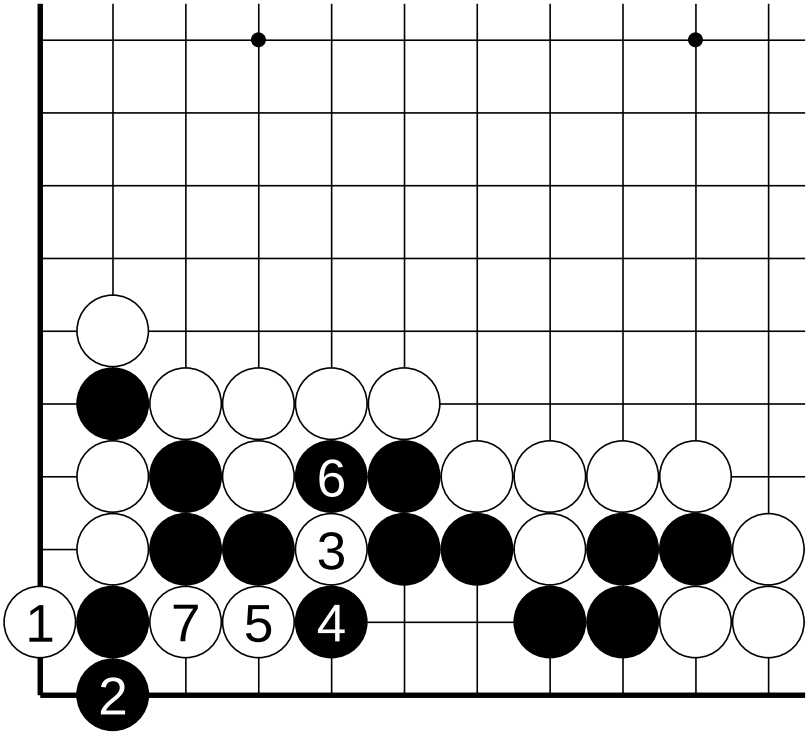
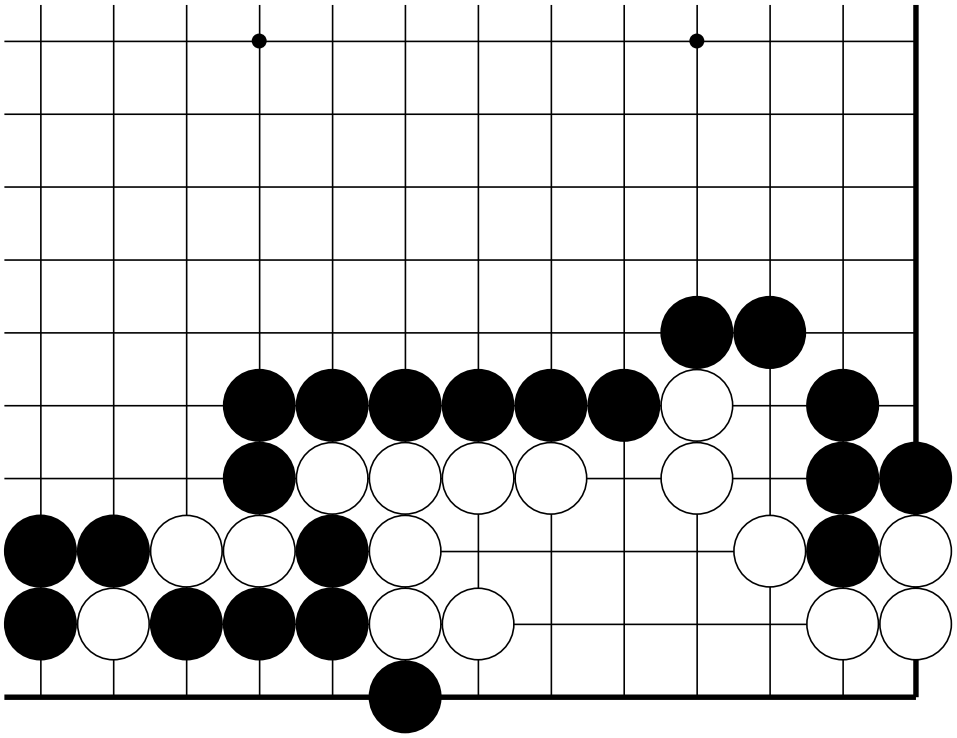


图4

8=3



基本图

第 42 型 打入内部 黑先

基本图

第一着是打入白棋的内部。要点再哪里？

重点是以后的攻防，由于双方的韧劲，成为一个难题。

图 1 似是而非

黑 1 好像是要点，其实不然。白 2 粘后，黑 3 以下至 9 渡时，白有 10、12 连扑的手段，至 14 止，黑接不归。

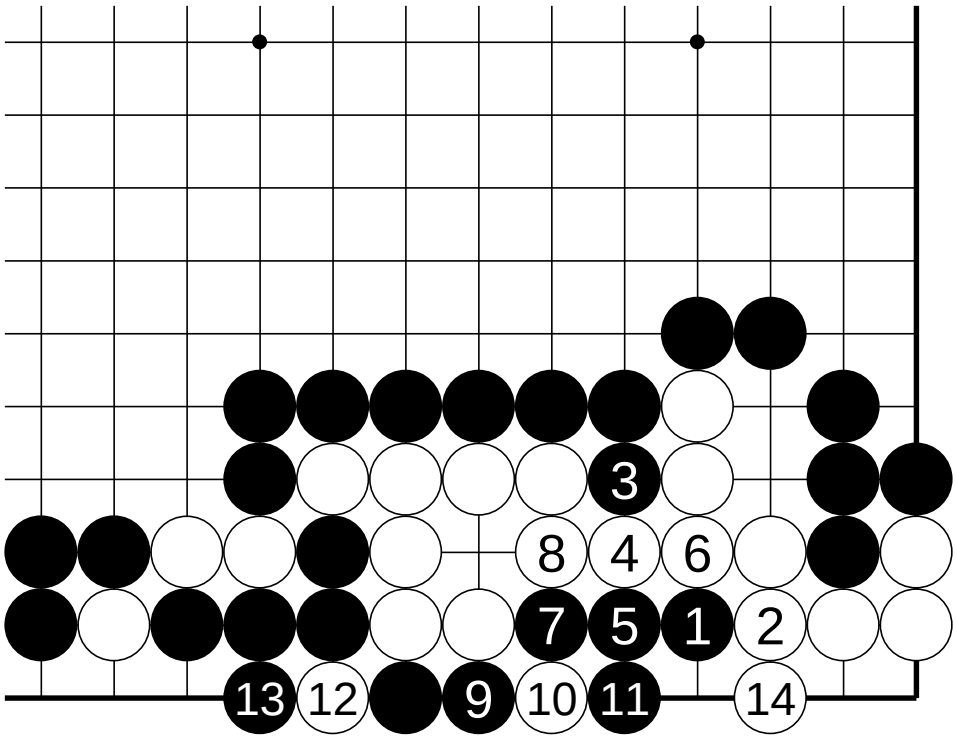


图1

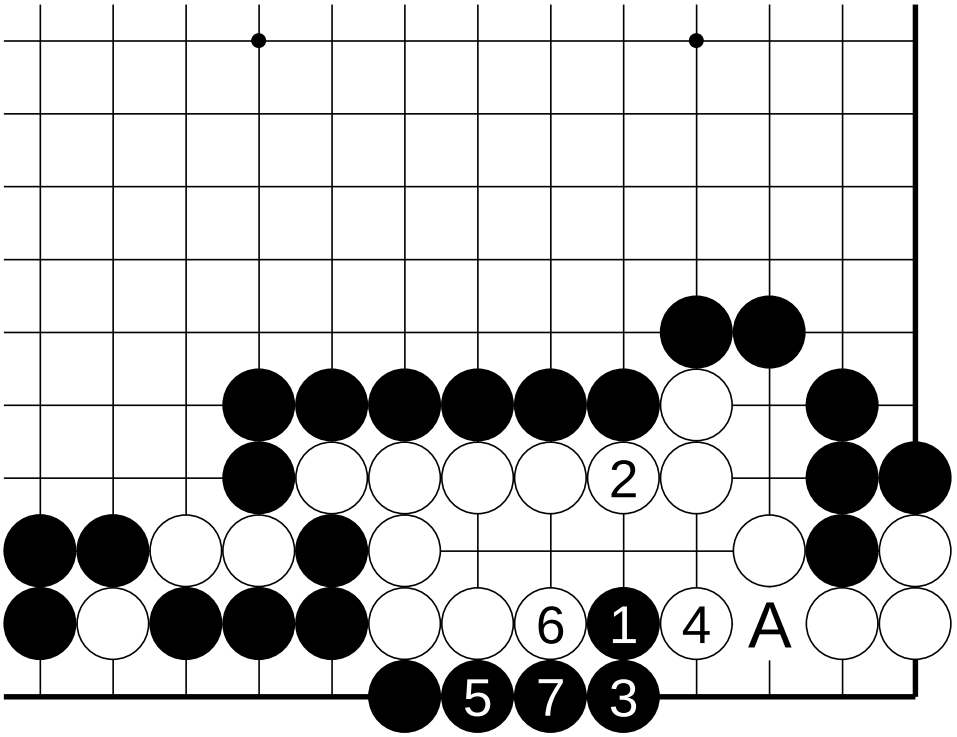


图2

渡过成功，达到目的。

图 2 渡过成功

黑 1 是打入的要点。白 2 粘时，黑 3 立下又是好手。由于白棋存有 A 位断点，只好在 4 位补。黑 5、7

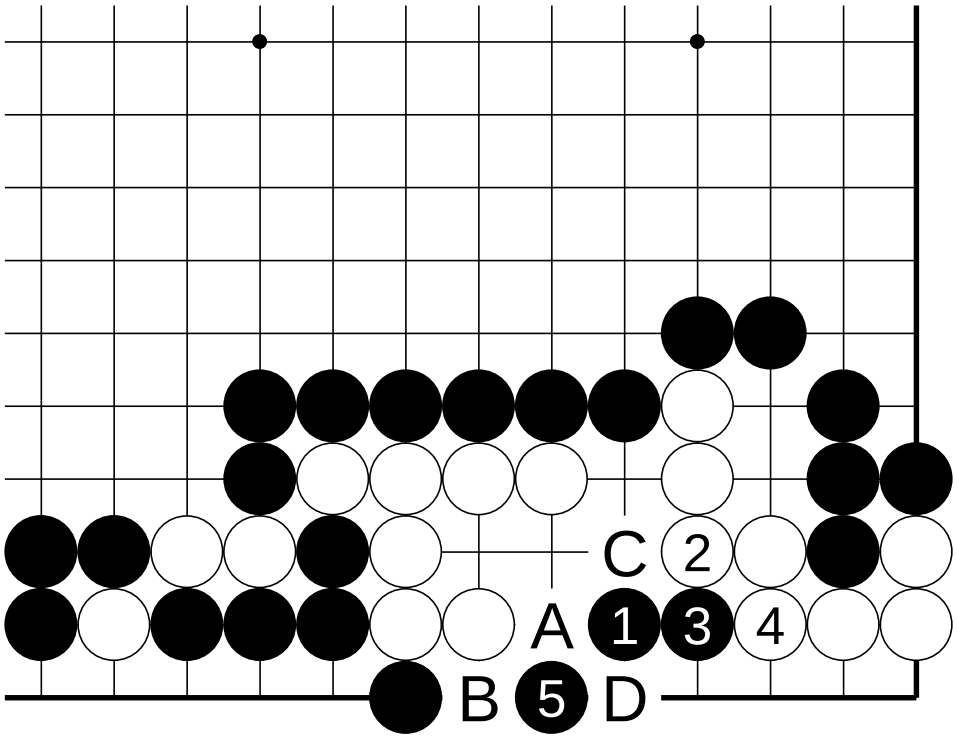


图3

图 3 白仍无法阻渡

黑 1 点时，白 2 是强硬的一手。但黑 3 与白 4 交换后，黑 5 尖是巧妙的手筋，使得白棋无法阻渡。

之后，白若走 A，经黑 B、白 C、黑 D，黑平安连回。

那么白若下 B 阻渡回怎样呢？请看下图。

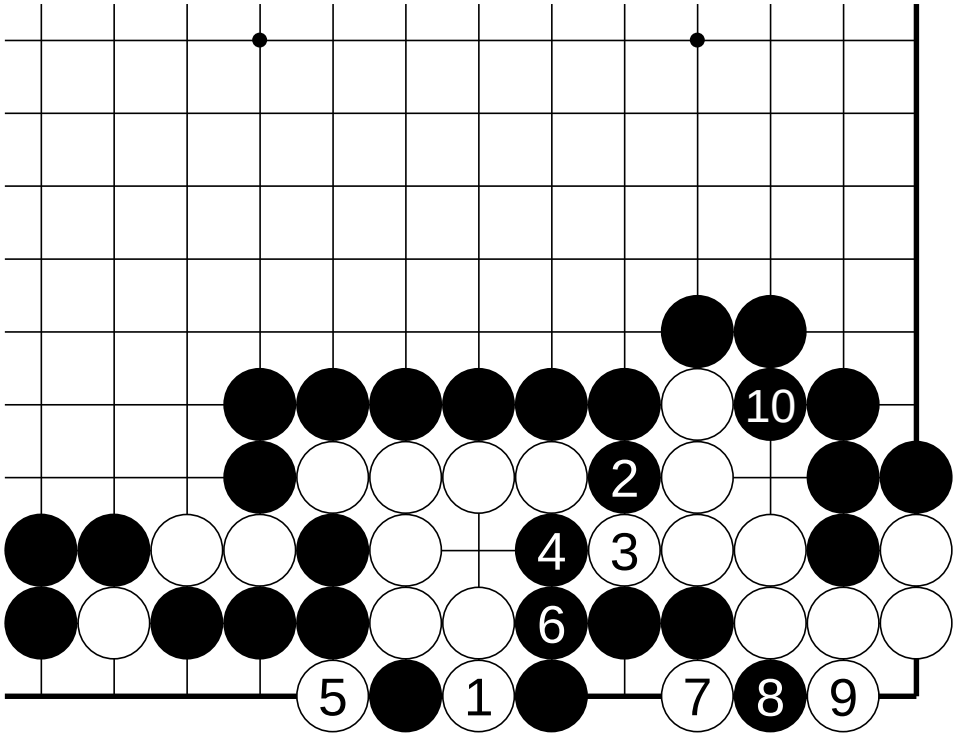


图4

图 4 白棋溃灭

图 3 之后白若 1 阻渡，则黑 2、4 冲断，以下进行至黑 10 止，白因两边不入气无法杀黑，而白棋全灭。

图 5 一手宽气劫

黑 1 点时，白若 2 尖，进行顽强抵抗，则黑 3、5 冲断后，在黑 7 粘。以下至 13，虽成为白棋有利的一手宽气劫，但白棋负担很大，自是不可。

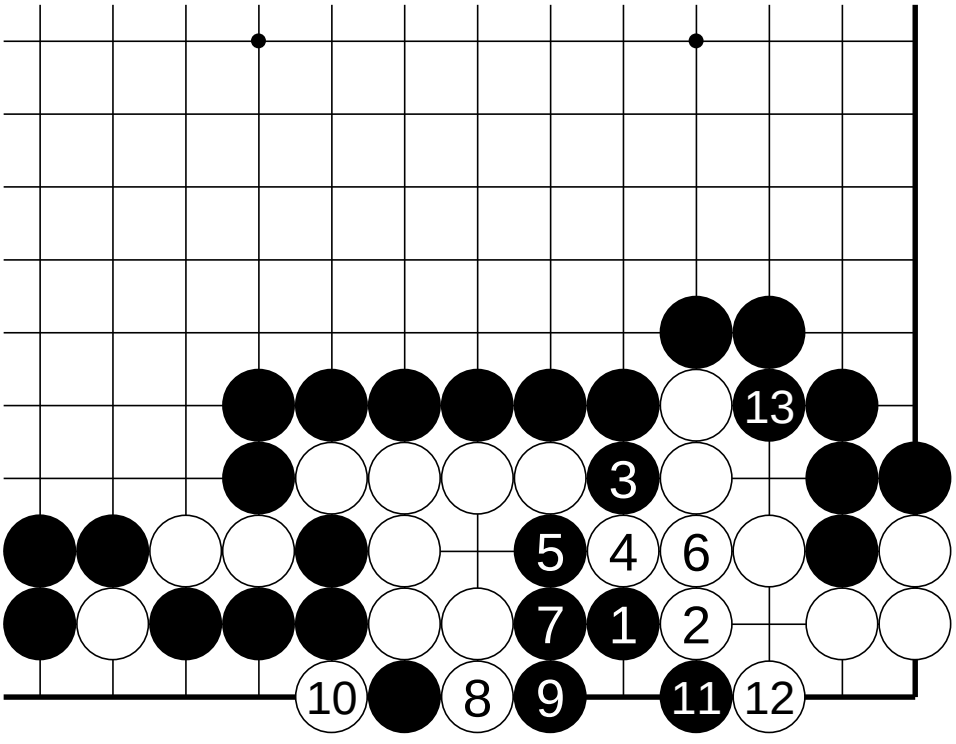
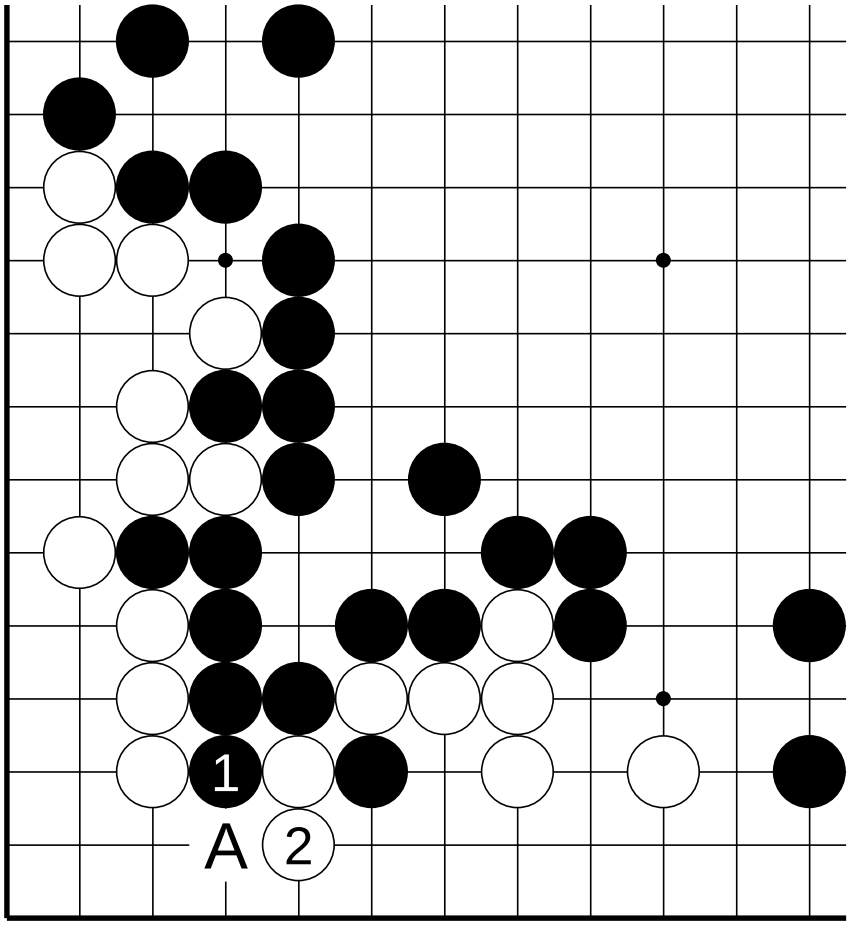


图5



第 43 型 深思

黑先

基本图

黑 1 冲，白 2 长。慢点！不要急于从 A 位冲下。

要动一动脑筋，怎样下才能获得更大的好处。

图 1 大利

基本图

黑 1 扳，妙筋！对此，白若不注意，就会带来灭顶之灾。

白 2 拐吃一子是唯一正确的应手。黑 3 断，白 4 粘，双方必然。接着，黑 5 打长气后，再走 7 扳，以下至 11 止，白角成为黑地，黑棋大利。

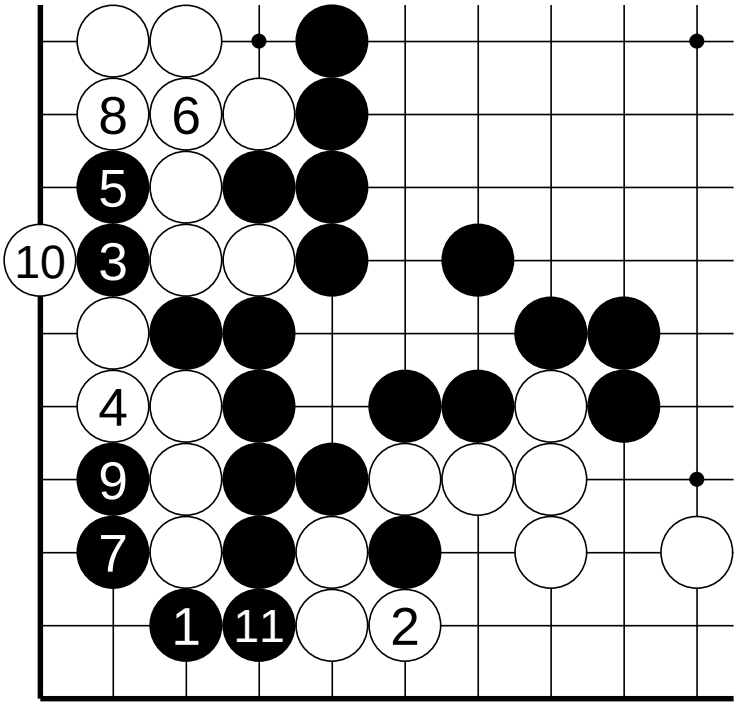


图1

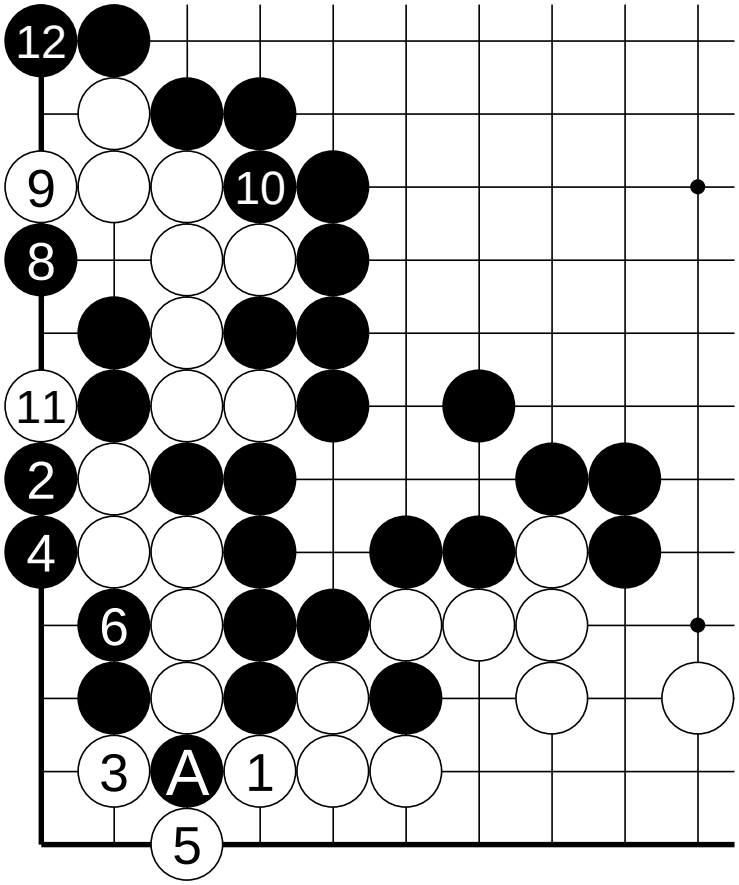


图2

7=A

图 2 对杀黑胜

图 1 白 8 若改于本图 1 位断，无理。则黑 2 至 6 先手长气后，再走黑 8 尖，以下至黑 12，对杀黑胜，白损失惨重。

图 3 黑先手劫

白 2 若断，则黑 3 长，白 4 拐时，黑 5 从这边断是此时对杀的要领。以下进行至 15，成为对黑棋有利的先手大劫，白棋大恶。

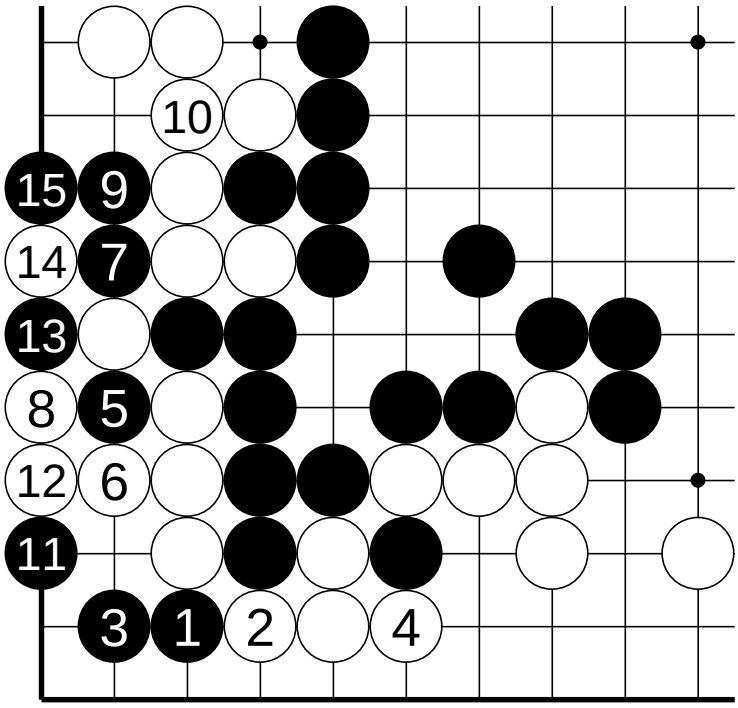


图3

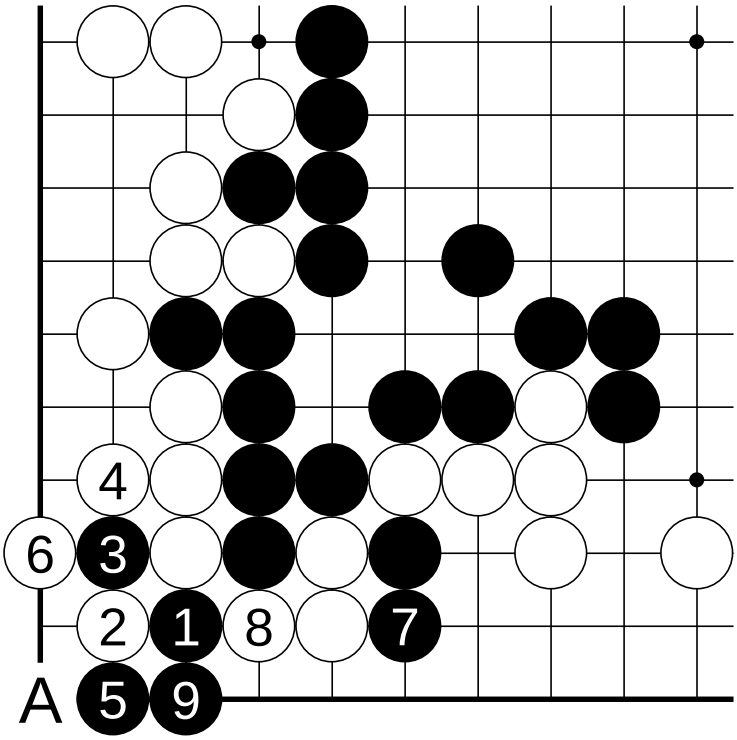


图4

图 4　白棋危险

黑 1 扳，白 2 挡时，黑 3 断是相关联的妙着。白如 4 打，则黑 5 取先手后，再黑 7 挡，白 8 则黑 9，下边白棋危险。白棋虽可在 A 位扑劫，但这一劫争，为黑棋欢迎。

图 5　十目之差

黑 1 冲、3 跳是平凡的收官方法，进行至 6，黑虽是先手，但结果与图 1 比较，相差十目左右。

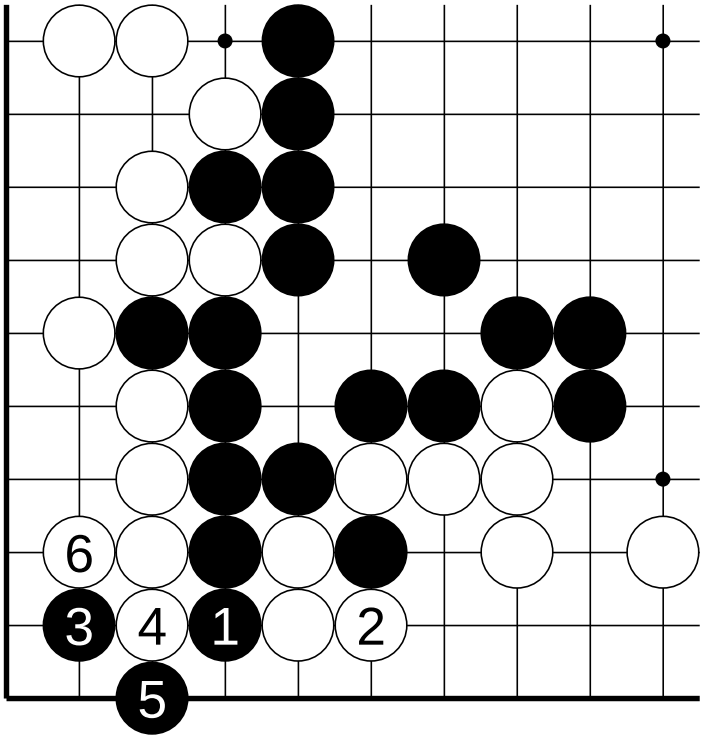
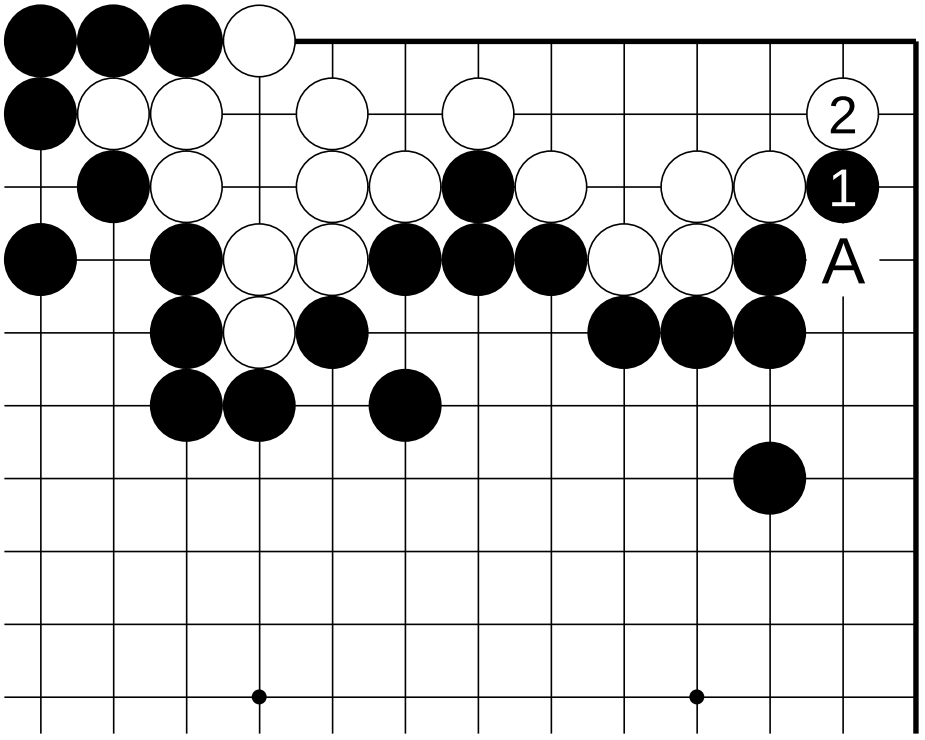


图5



基本图

第 44 型 随机应变 黑先

基本图

黑 1 扳时，白 2 扳挡，黑棋怎样下好？

是否一定要在 A 位粘？

黑棋需要随机应变的思考。只是严格地进行，不一定好。

图 1 手筋

首先，黑 1、3 开始行动。白 2、4 粘时，黑 5 断是手筋。以后，不论白棋怎样应付，黑都可获利。

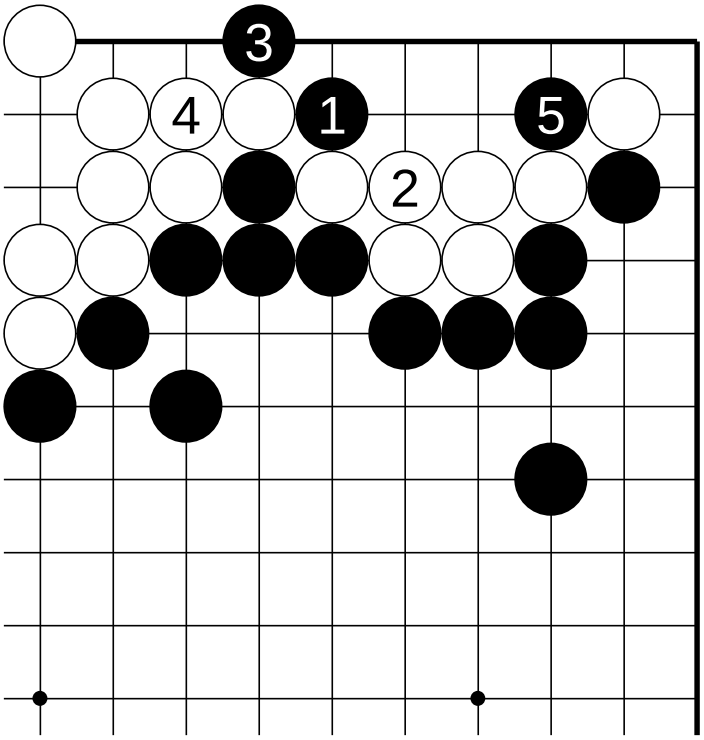


图1

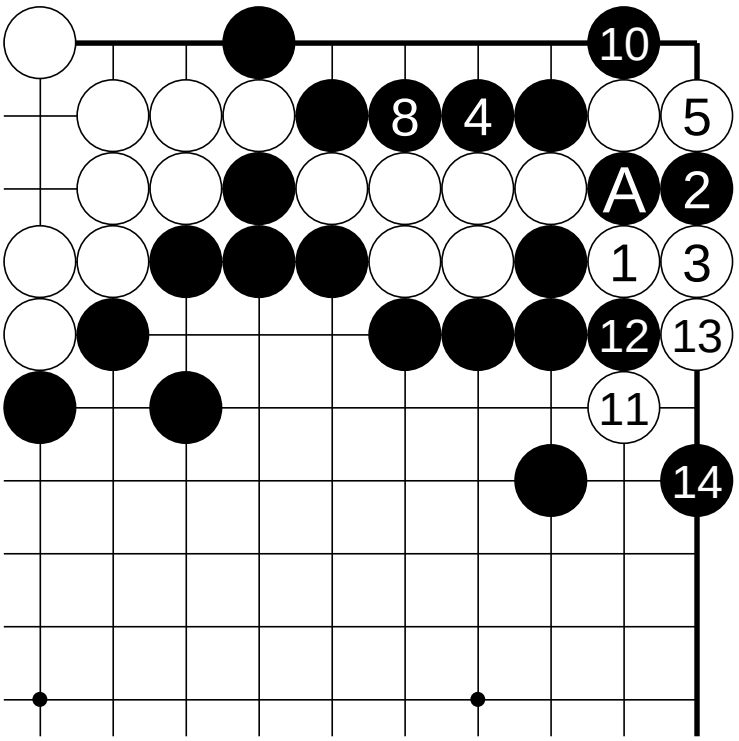


图2

❻=A⑦=❷⑨=A

图 2 白角被杀

图 1 以后。白棋如 1 断，则黑 2 立多送一子，以下进行至黑 14 止，白角被杀。

故，白棋不能再 1 位断打。

图 3 劫争

白棋只好如本图 1 打，黑 2、4 顽强做劫的手段可

以成立。白 3 若改在 4 位长，黑就在 A 位打，则成大劫，白更不利。

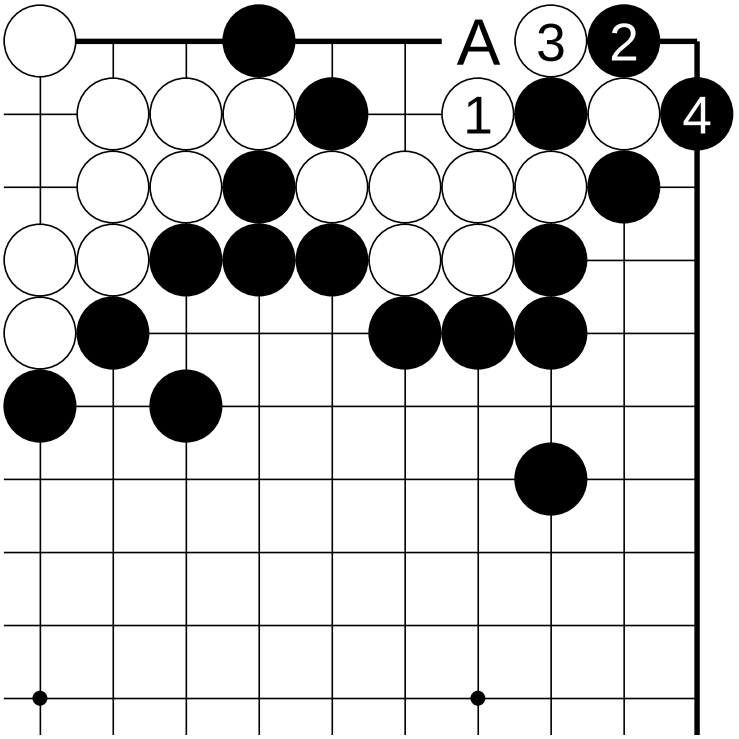


图3

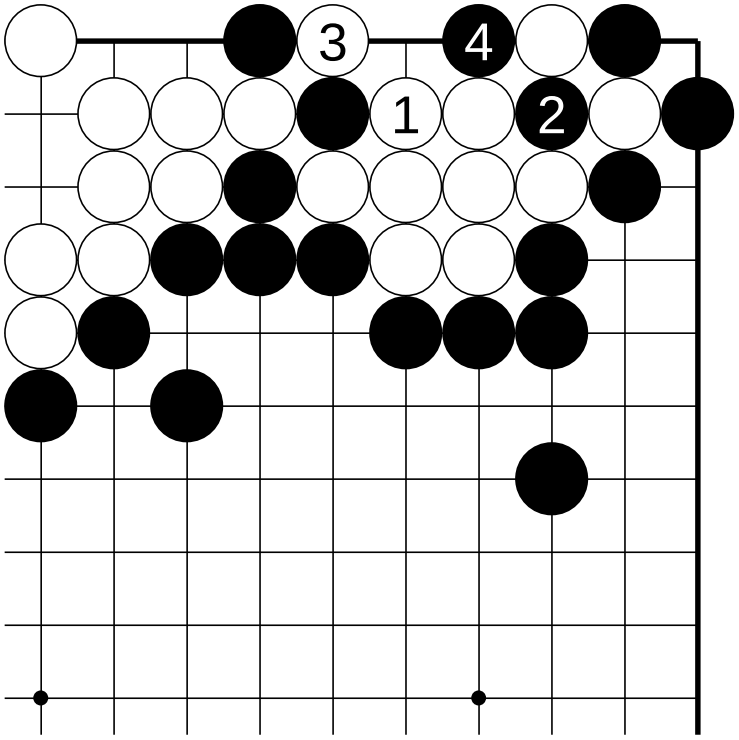


图4

图 4 得角

由于白负担太大，一般时无法打胜此劫，而只好白 1 让步，则黑 2、4 连提二子夺取角地。

图 5 大劫

白棋如本图在 1 位打吃另外一子，则黑 2 打，即成大劫，白棋相当不利。

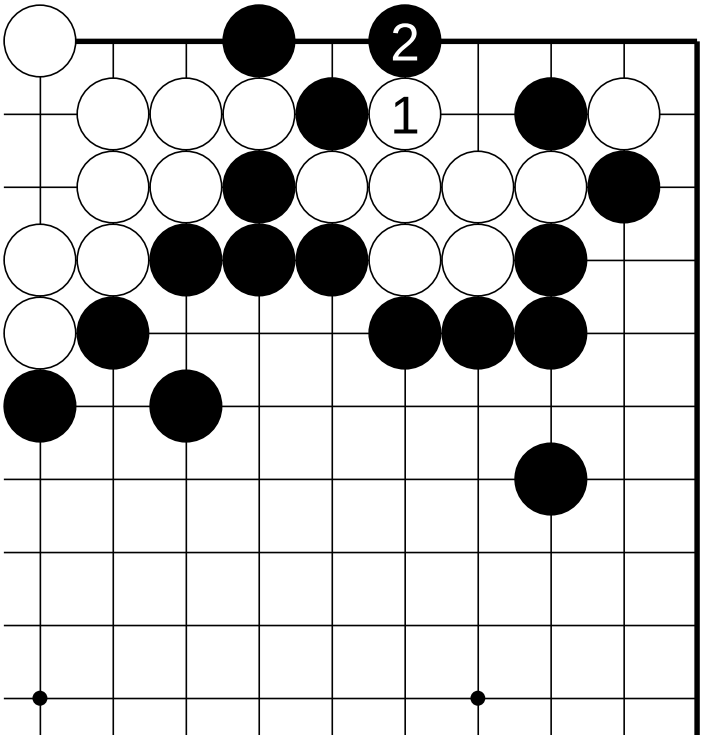


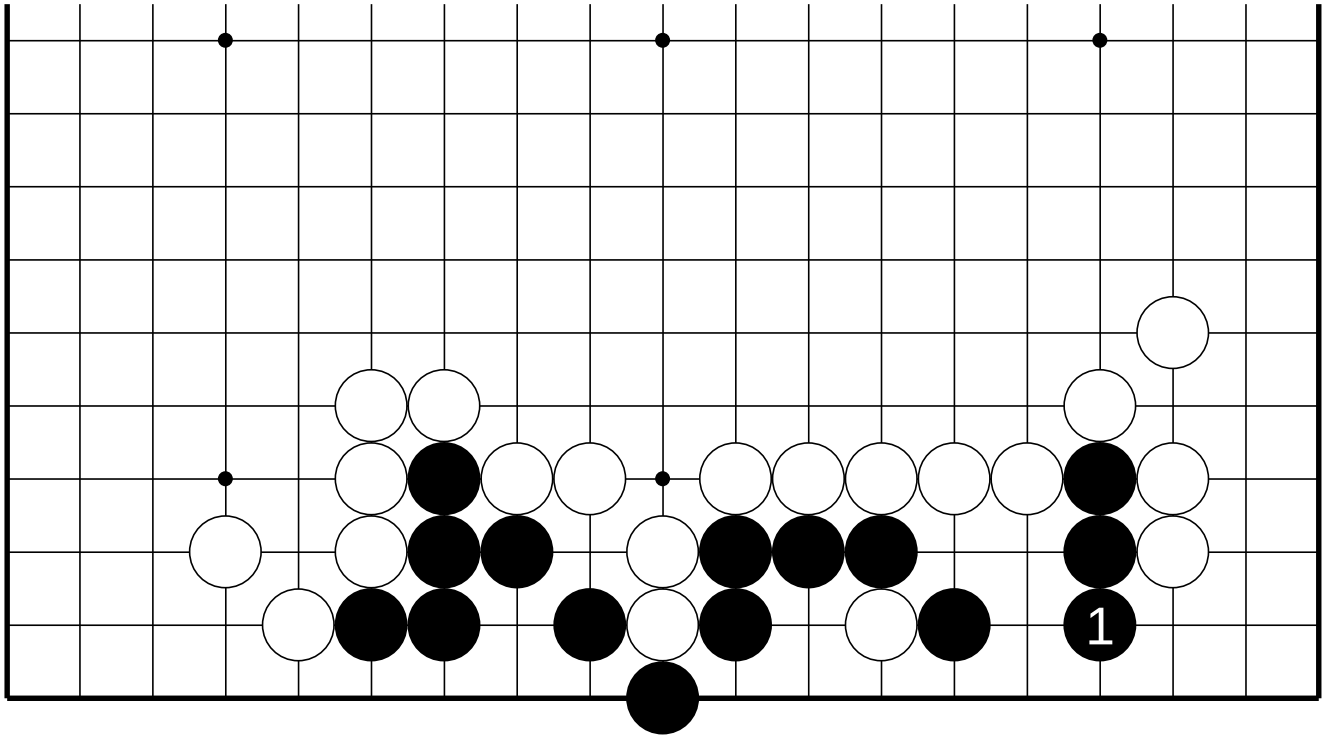
图5

第 45 型 怎么应好 白先

基本图

黑 1 立，白怎么应好？

简单考虑要失败。要利用下边黑空中白一子来施展手段。



基本图

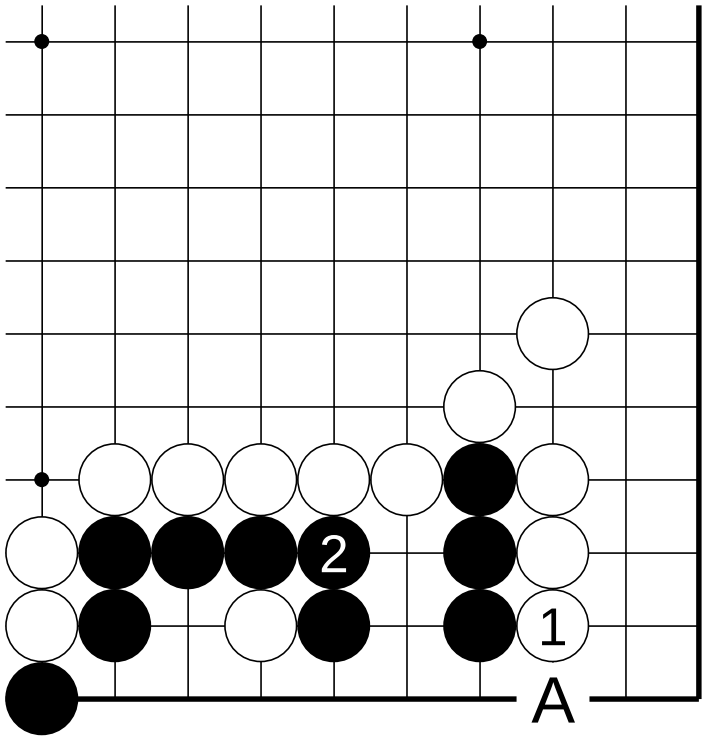


图1

图 1 平凡

白如 1 平凡地挡，则黑 2 接，黑即平安无事，而且还留有 A 位扳的先手官子，白棋不满。

图 2 劫

白 1 挖，手筋！只此一着。黑若 2 打，则白 3 先手断后，白 5 尖是妙手，至 7 成劫，黑棋明显不利。

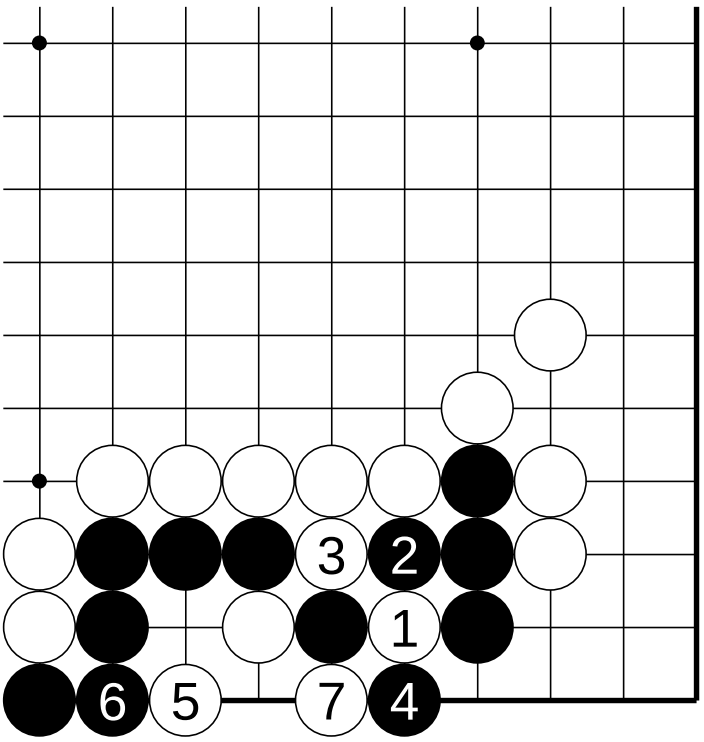


图2

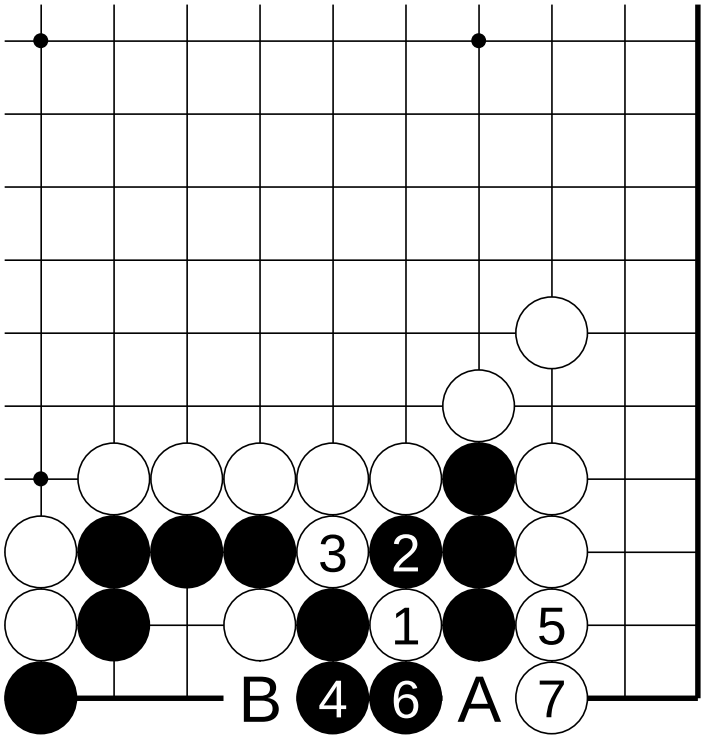


图3

图 3 大利

白 3 打时，黑若 4 立顽强抵抗，则白 5 打、7 立，黑无法接回四子（A、B 两处白必得其一）。

图 4 封挡成功

因此，白 1 挖时，黑只好 2 粘。白 3 以下进行至黑 8 止，白先手封挡成功。

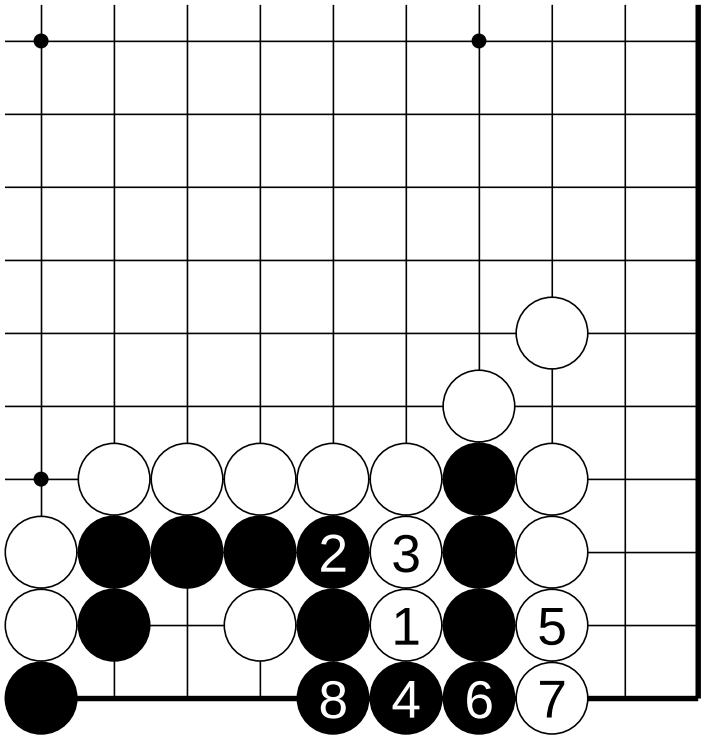


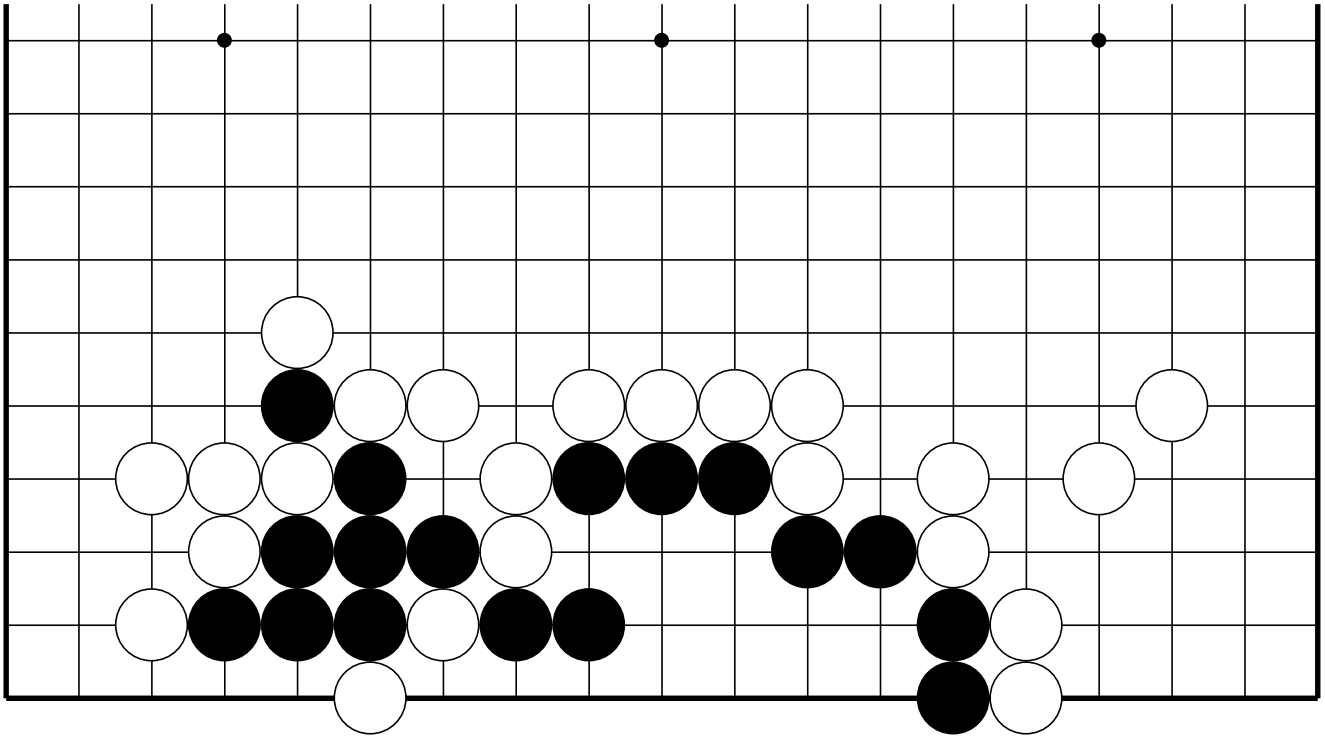
图4

第 46 型 从哪里入手 白先

基本图

下边黑空尚有缺陷，白棋应从哪里入手？

用手筋攻击，但在进行中，要以不被注意的妙手来获利。



基本图

图 1 小利

白 1 断吃二子，谁都可以看到。以下至黑 4，白虽可先手获利，但由于白尚有更好的侵削手段，故不能满意。

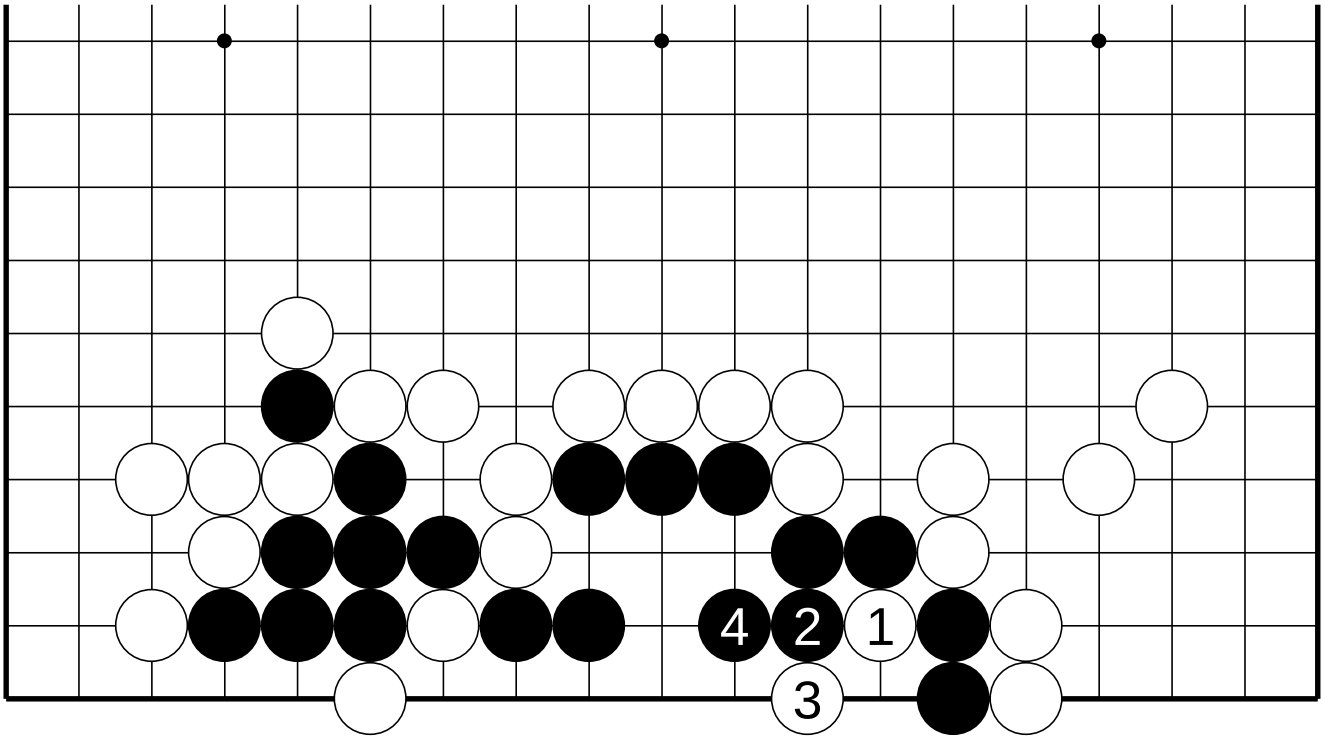


图1

图 2 成功

白 1 靠是锐利的攻击手筋。黑 2 粘时，白 3 横是不被注意的一手。黑 4 以下至 8 的防御是不得已的，结果白进一步侵削黑地成功。

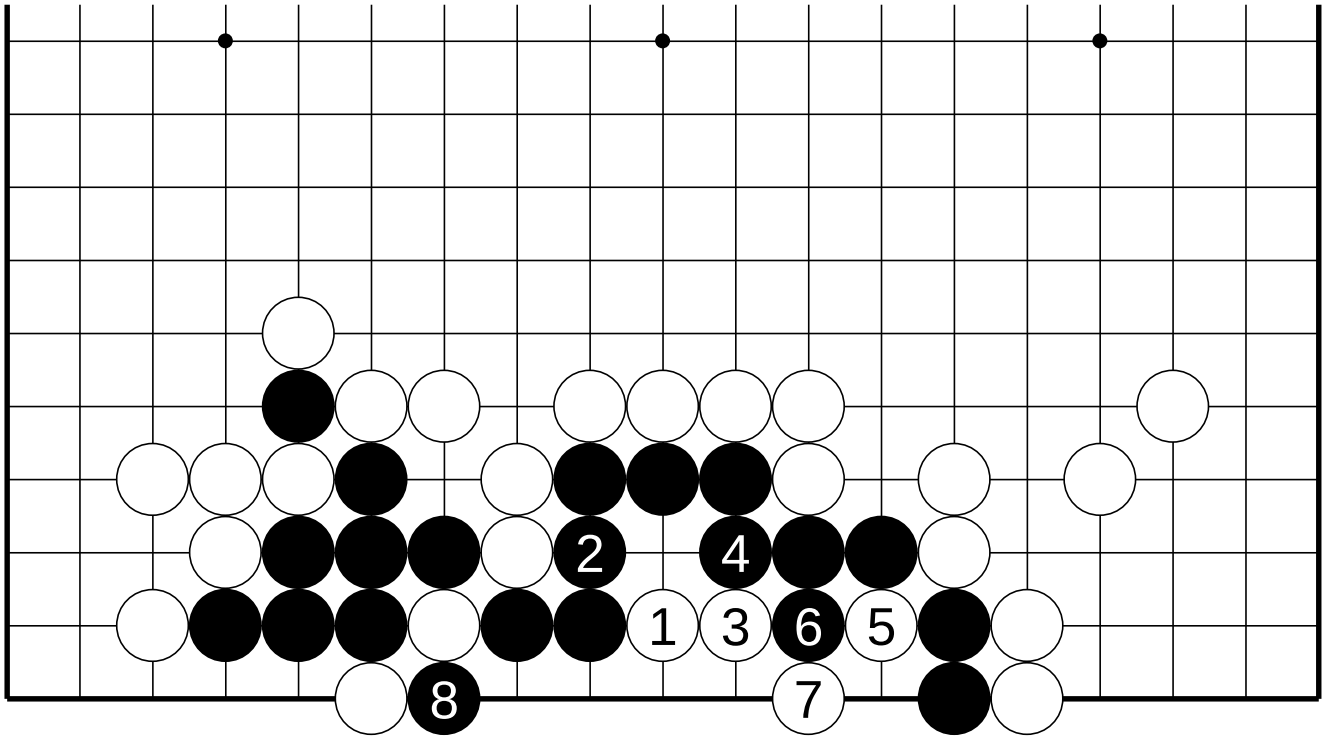


图2

图 3 黑损失惨重

白 1 靠时，黑若 2 顽强抵抗，则白 3、5 先手断打后，再 7 长、9 扳，右边黑棋被断杀，黑损失惨重。

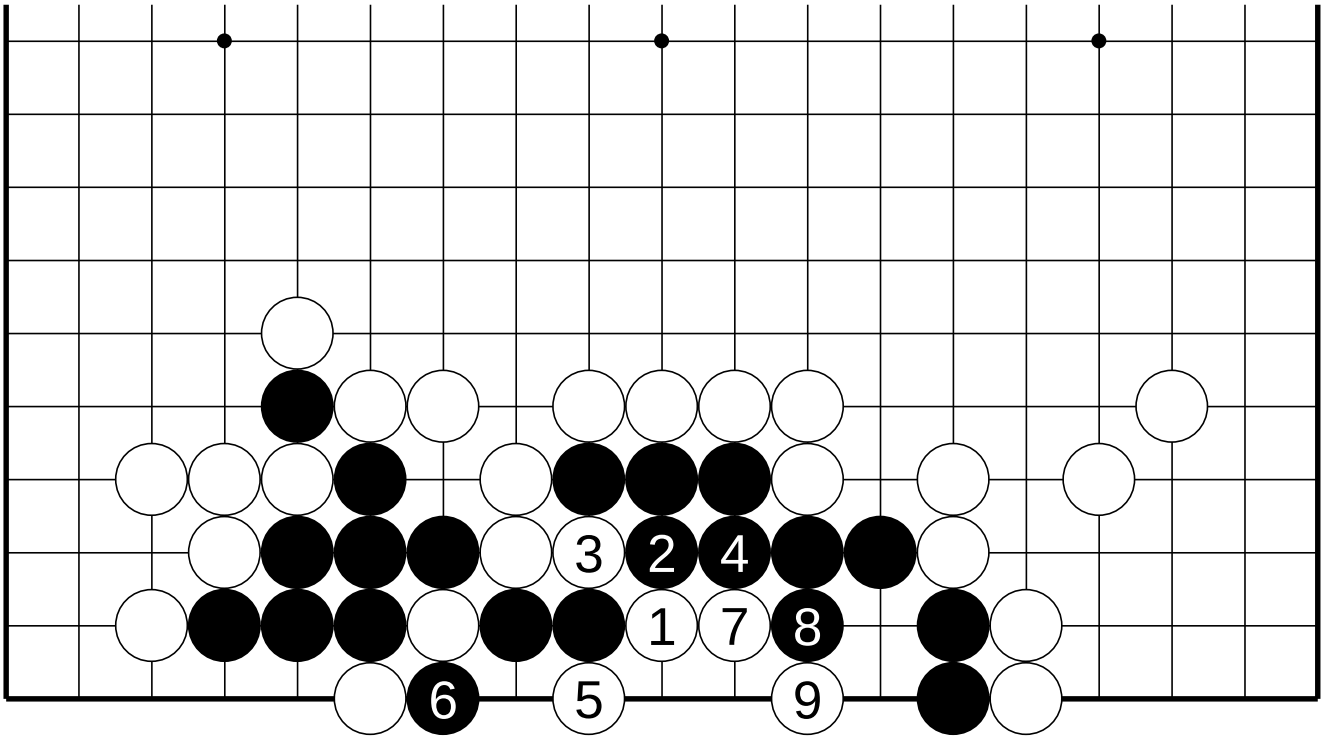


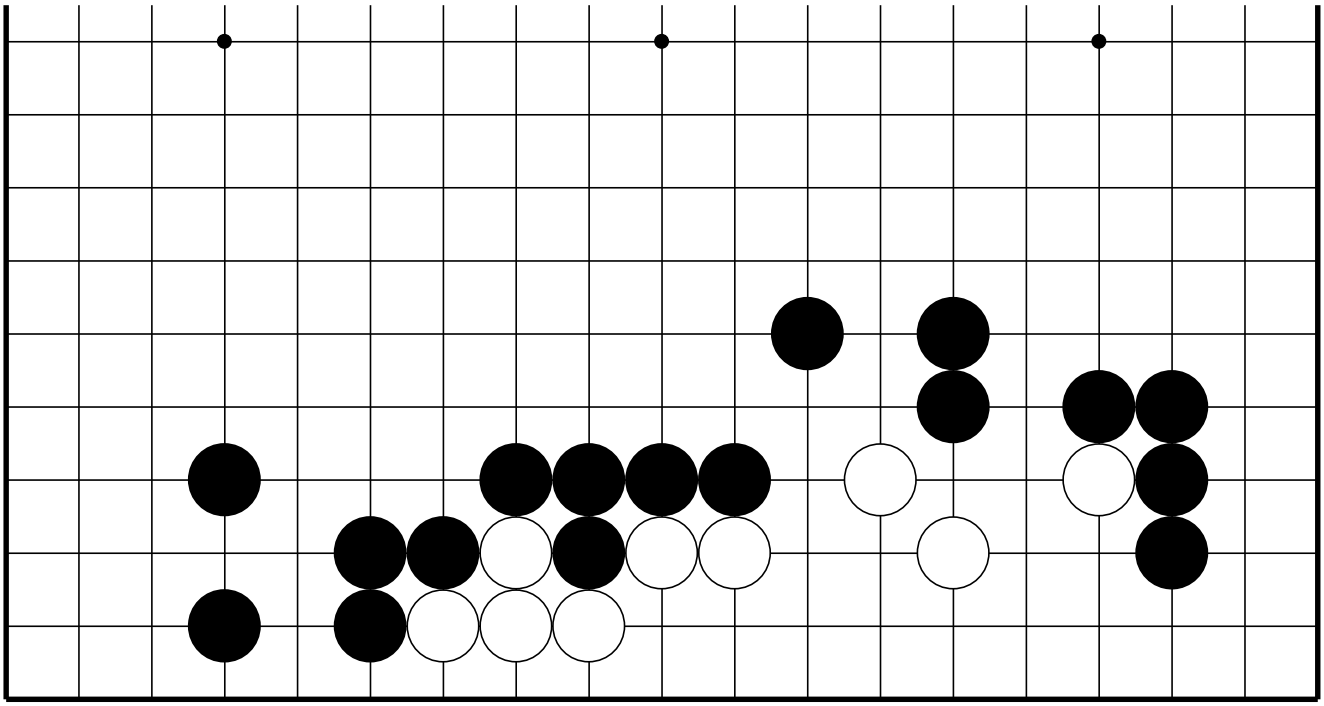
图3

第 47 型 侵袭 黑先

基本图

对下边白棋施展手段，可获官子大利。

假设黑劫材有利，就可以连续使用锐利的手筋进行侵袭。



基本图

图 1 手筋

黑 1 是锐利的收官手筋。白 2 扳挡时，黑 3 夹是连续的手筋。白 4 若于 5 立，则黑 4 冲，白自不行。

另外，白 2 如走 A 位，如图 3 所示，那是无理的。

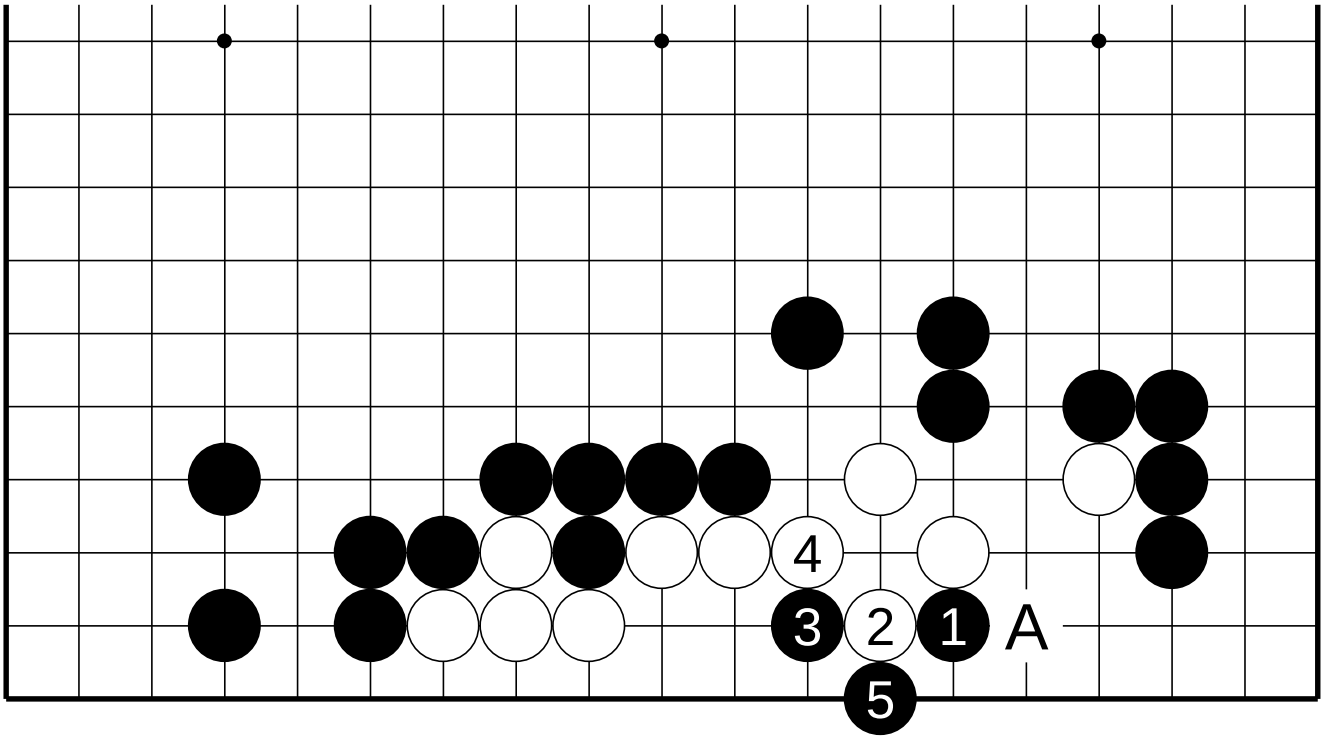


图1

图 2 成功

接图 1。由于白劫材不利，只得在 1 位粘，黑 2 退，以下进行至白 13 止，结果白地只剩下三目，黑大获成功。

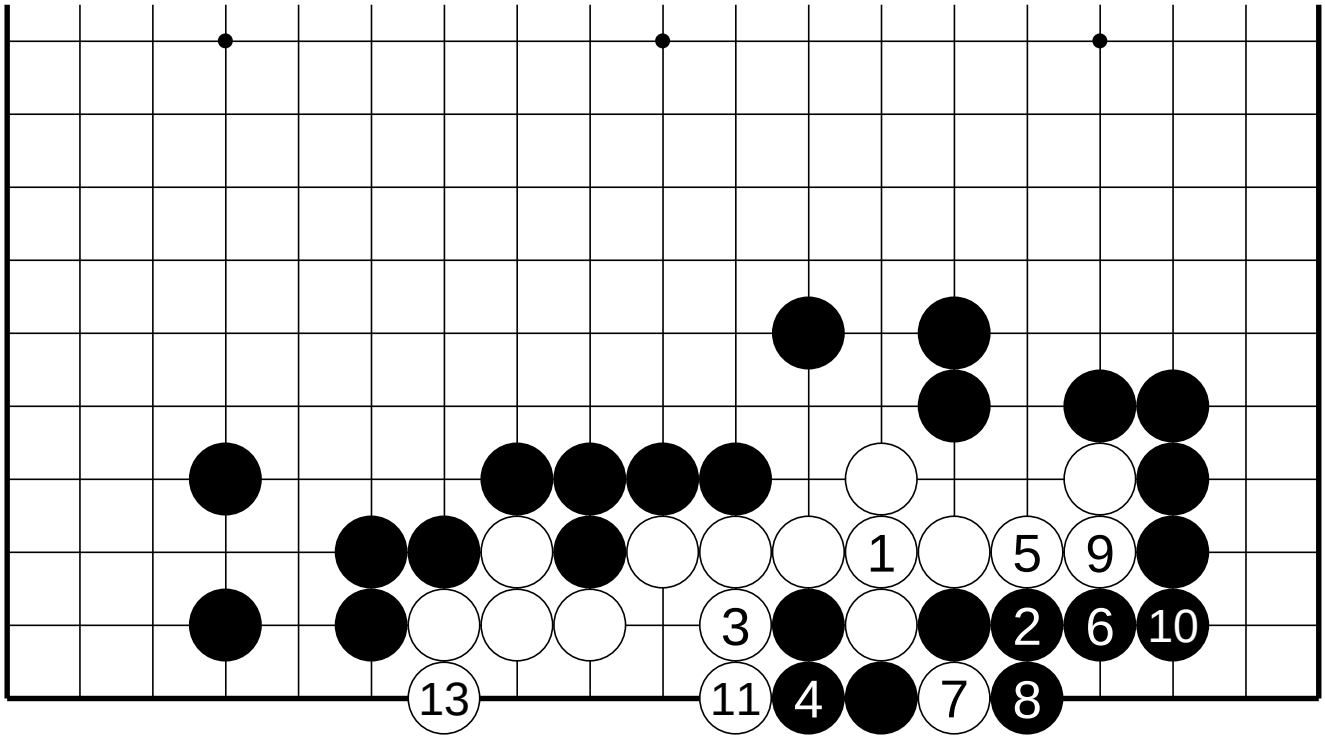


图2

12=7

图 3 白溃灭

黑 1 托时，白如 2 外扳，则黑 3 以下进行至 7 后，由于白棋留有 A 位的断点，对杀黑胜。

另外，白 4 如走 B 扳，则经黑 5、白 6、黑 7、白 C、黑 D 后，黑可获大利。

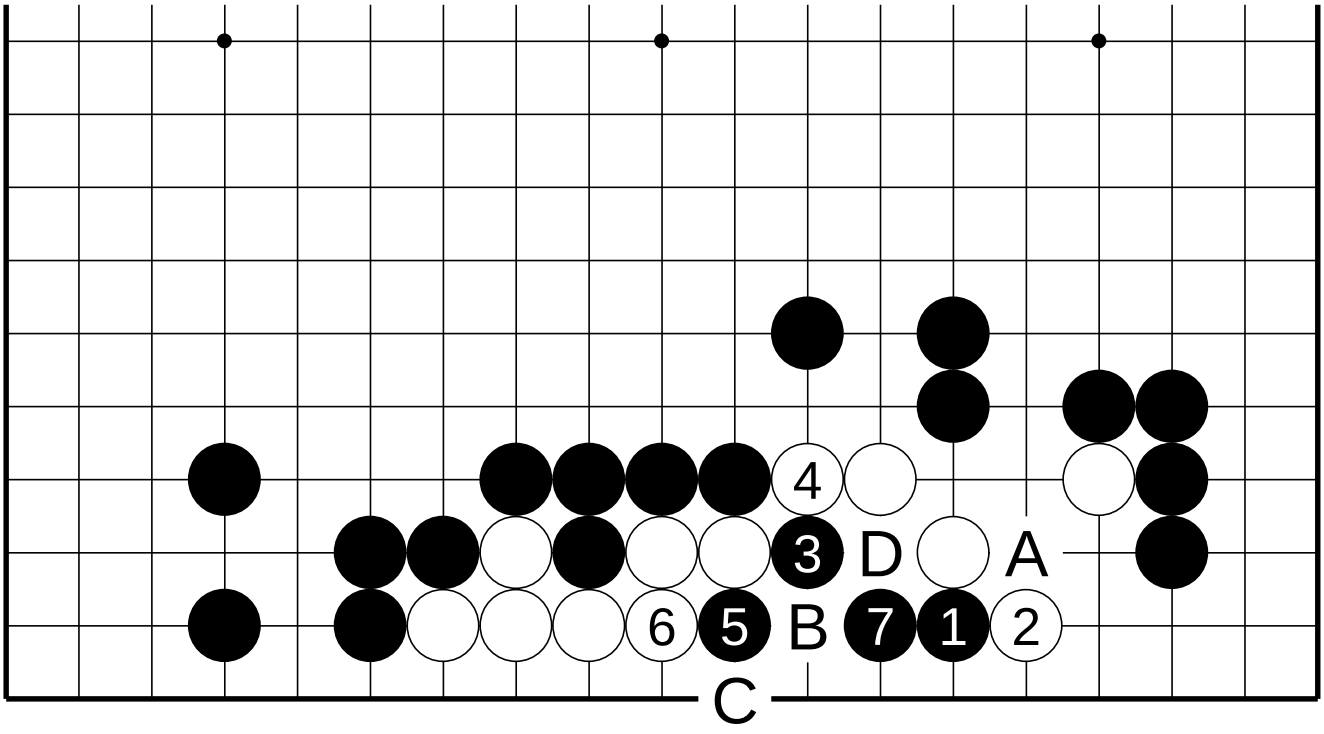


图3

图 4 黑失败

黑 1 扳、3 立的下法不好。以下进行至白 12 止，黑接不归。又，白 2 也可在 3 位扳过。

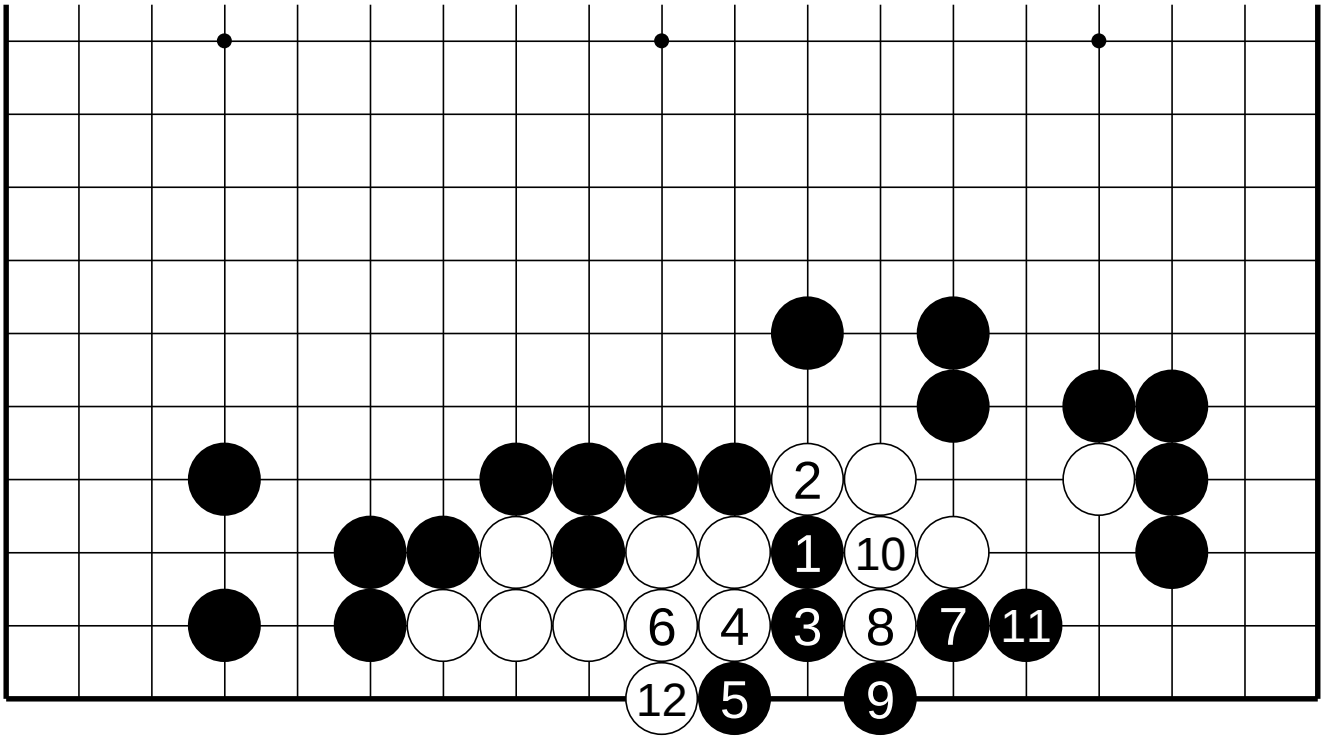


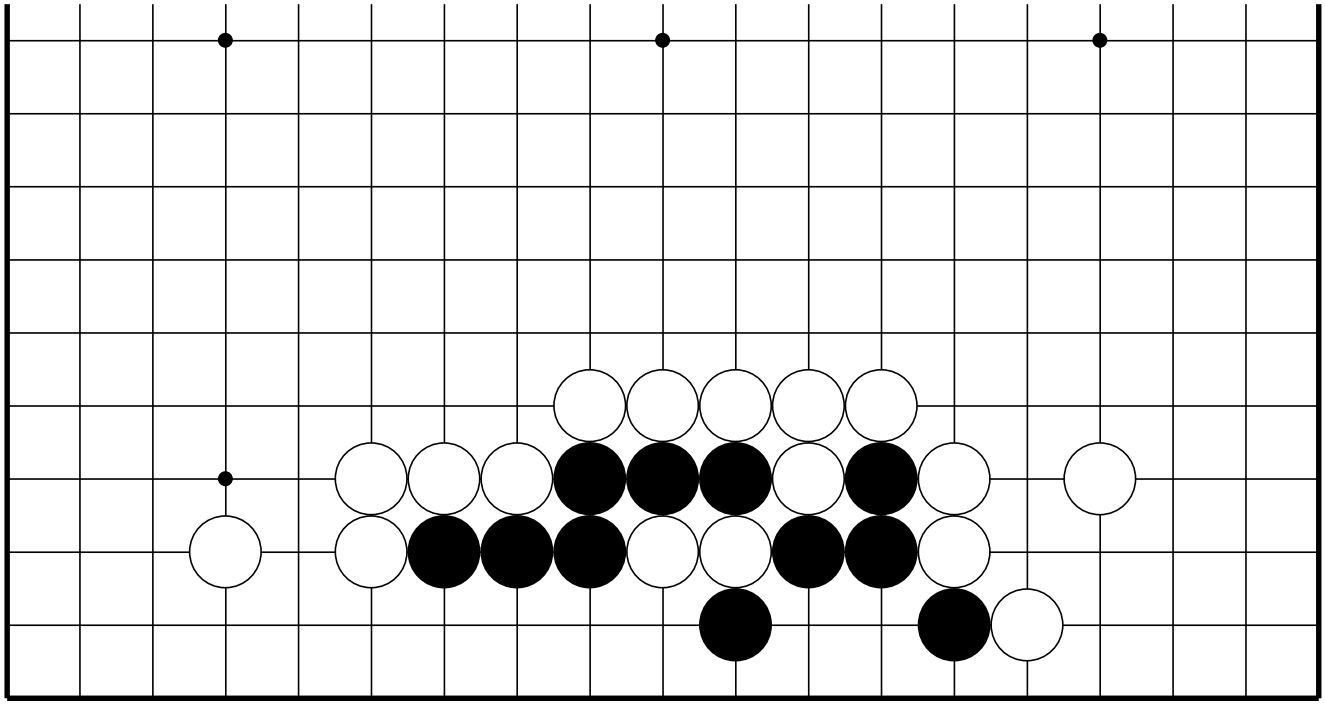
图4

第 48 型 两面先手 白先

基本图

本题是问白棋最好的下法应怎样进行？

简单地考虑要失败。白 1、3 手是解决问题的关键。



基本图

图 1 两边先手利

白 1 长是弃子的手筋。黑 2 打时，白 3 断是好手。黑 4 提是必然之着。接着白 5 先手打后，在 7、9 收官，结果白左右两边都可先手获利。

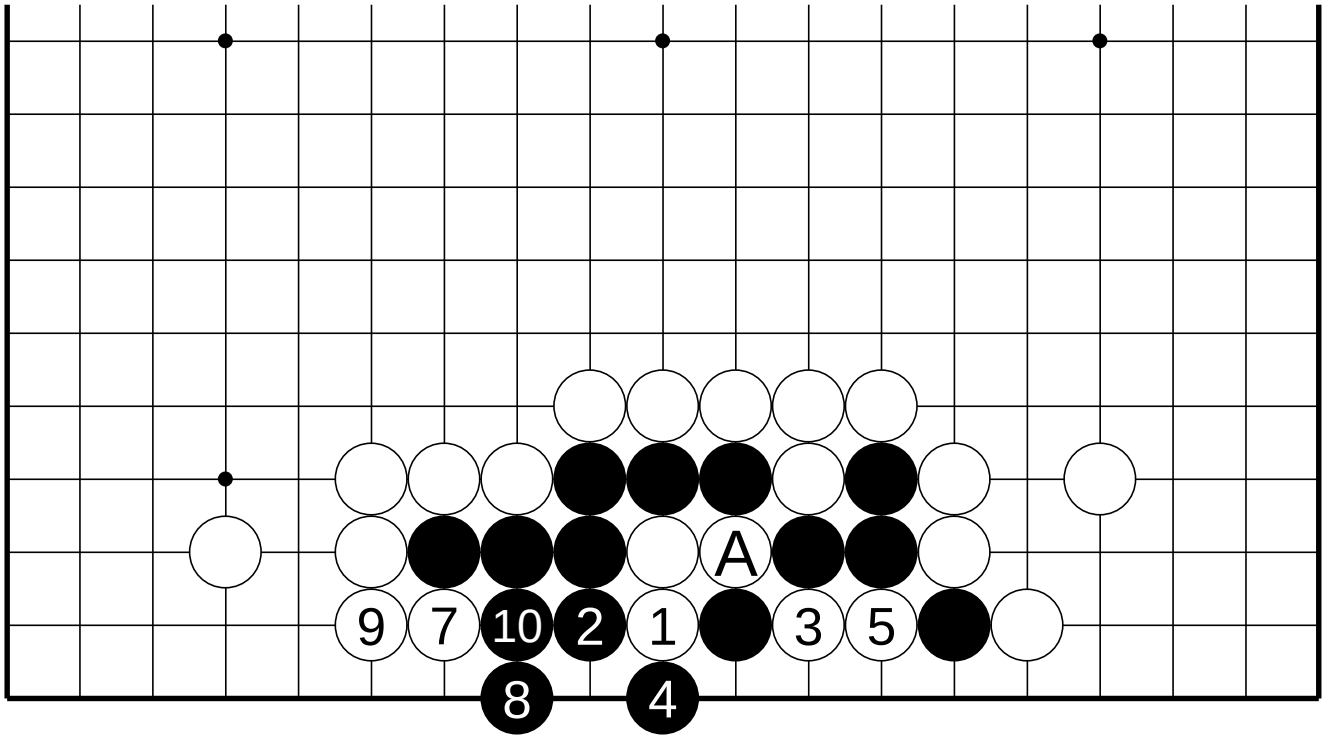


图1

❻=A

图 2 白后手

白 1 先断此时不是最好的下法。黑 2 提，白 3 以下进行至 7，结果虽与前图大同小异，但白棋是后手，稍差。

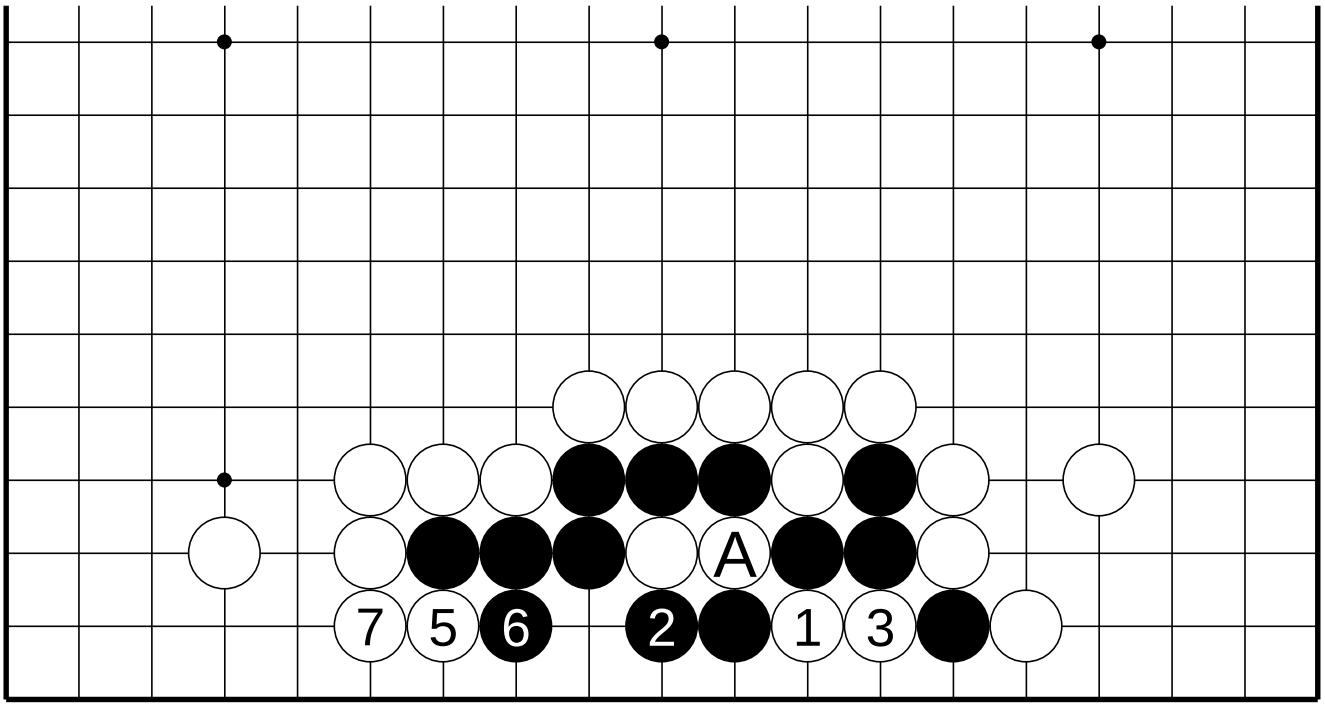


图2

❹=A

图 3 最坏

白如平凡地 1、3 断吃一子，则黑走 4 至 8 位。此图是白棋最坏的下法。

黑 8 也可暂时脱先，抢占其他大官子。

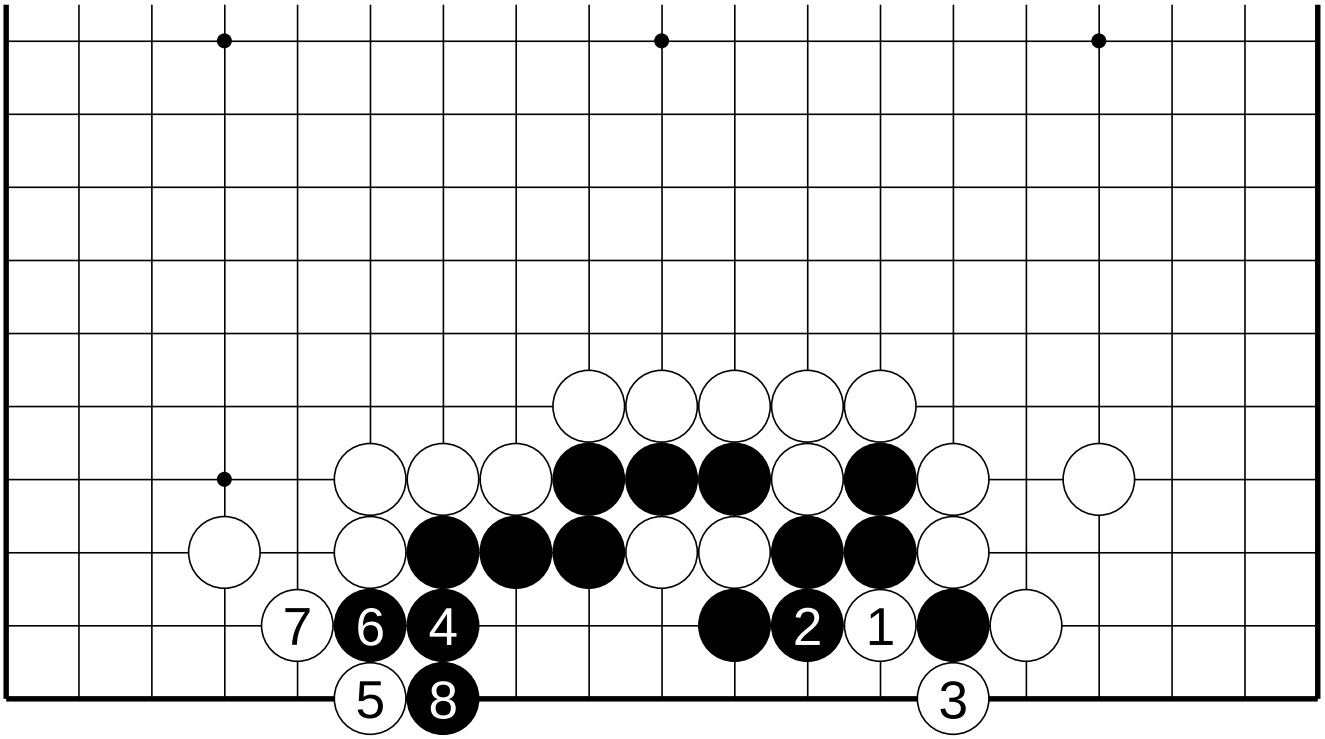


图3

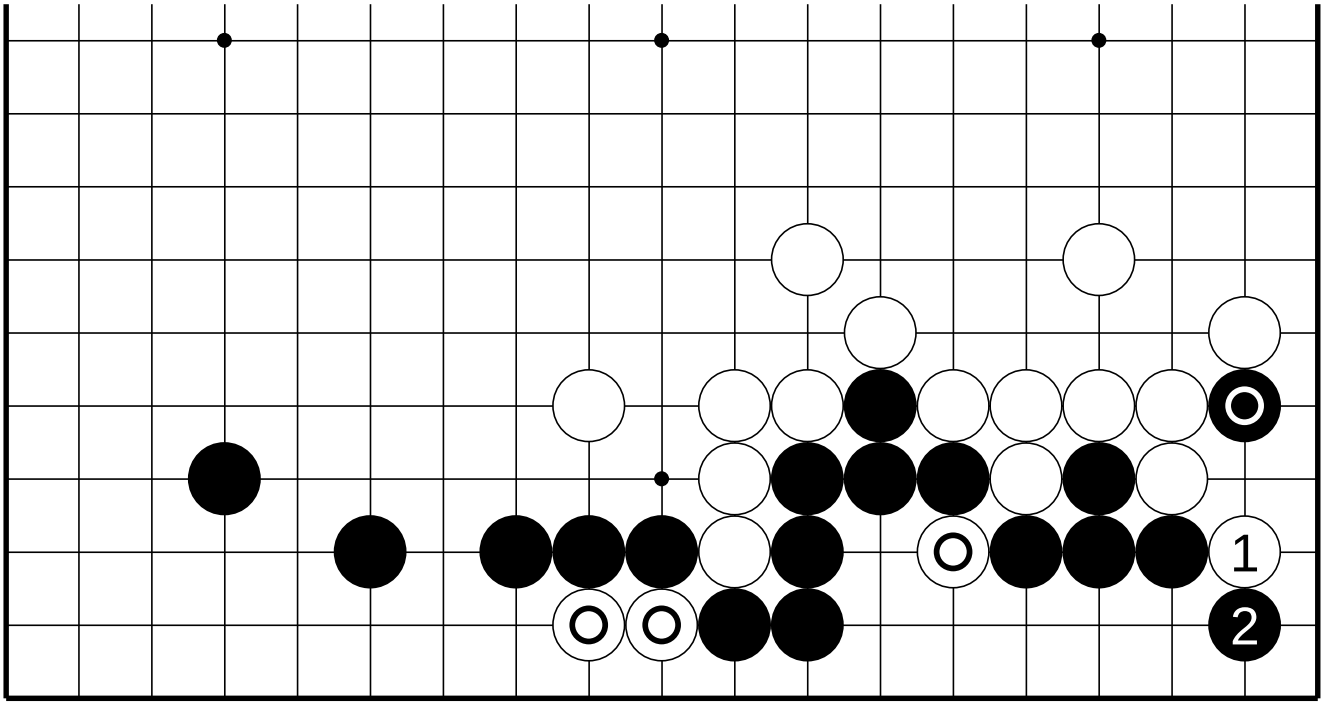
第 49 型 施展手段与逆作用 白先

基本图

白 1 扳时，黑 2 挡好像是当然的一手，其实仍有问题。

此时，白棋应马上抓住这个机会给予反击。

利用白◎三子来施展手段，同时还应考虑黑◎子可以发挥逆作用。



基本图

图 1 黑角被杀

白 1 扳是妙手。黑若 2 粘进行抵挡，则白 3 虎补是先手，黑 4 不得不应。之后白 5 扳，利用黑◎子的逆作用进行攻杀，结果黑角被杀。

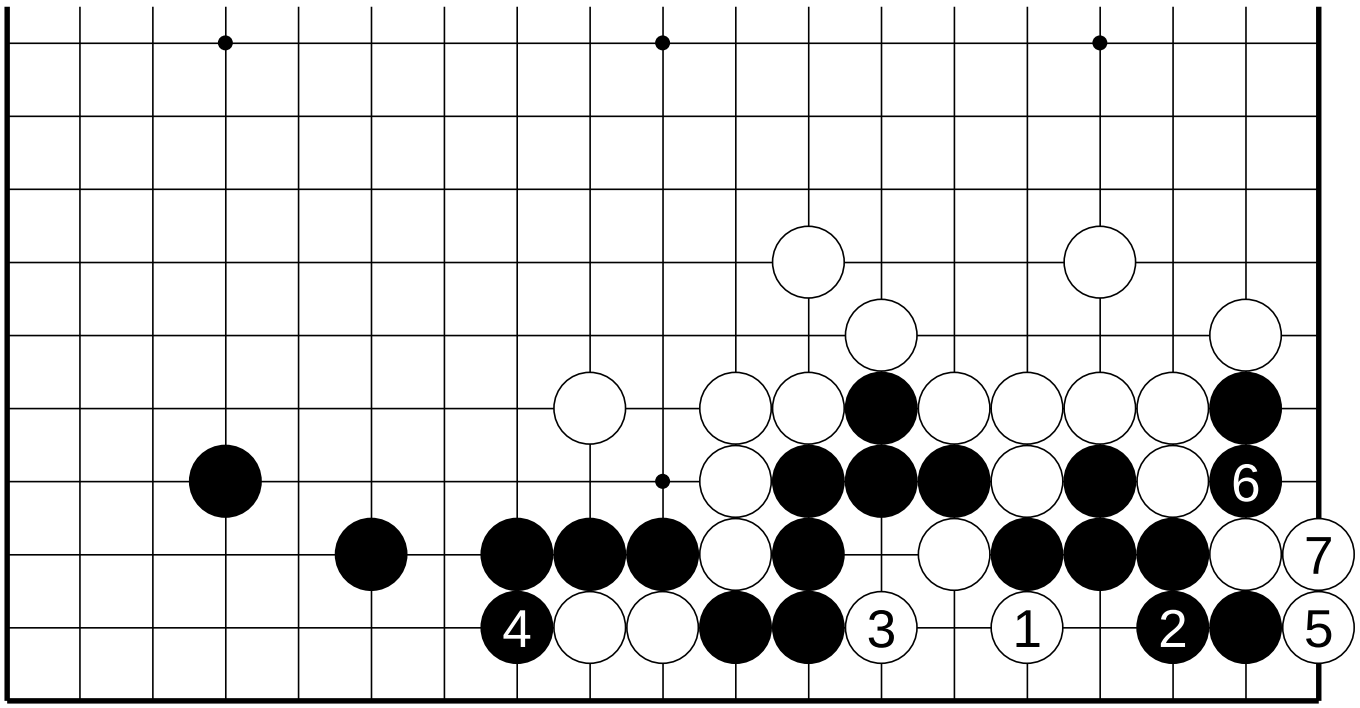


图1

图 2 白活黑死

白 1 扳时，黑若 2 断打，则白 3、5 滚打后，再白 7 虎，以下至 11，白活，黑角仍被杀。

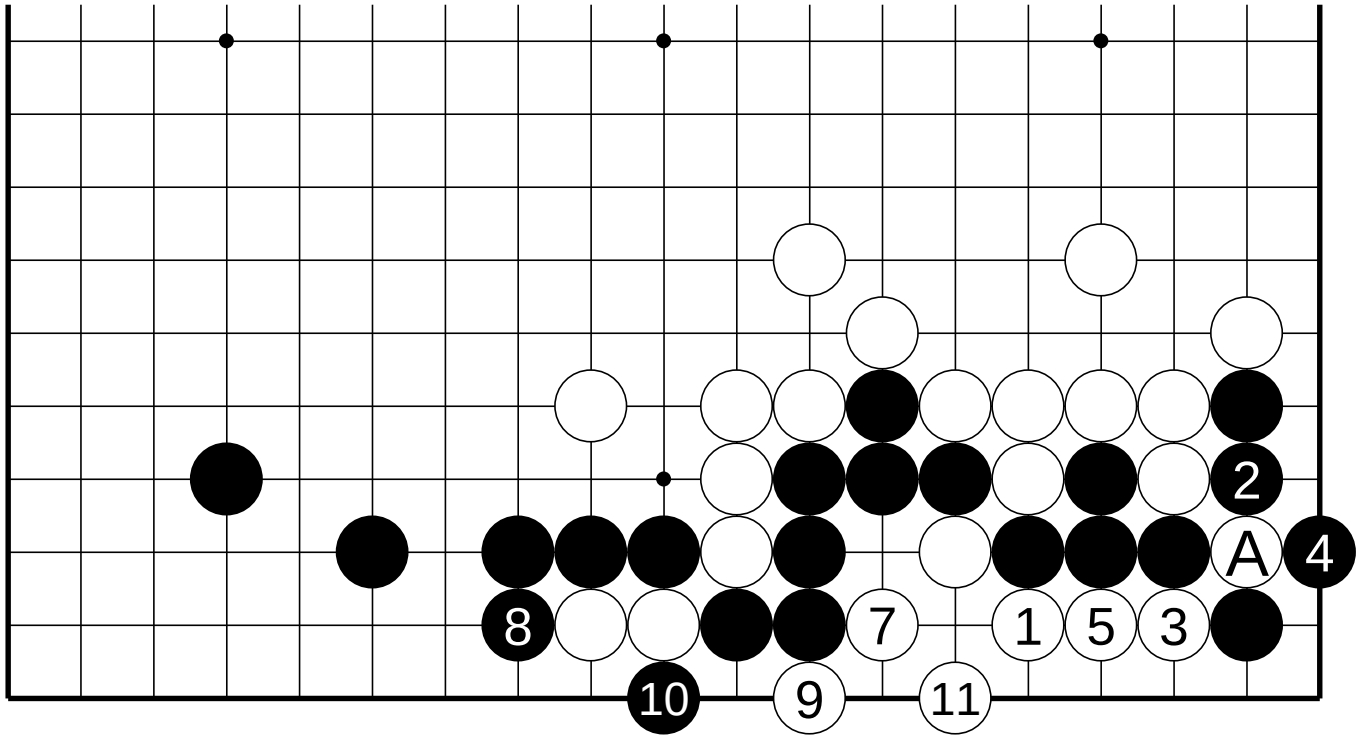


图2

❻=A

图 3 大利

因此，白 1 扳时，黑只好 2 打。于是白 3、5 滚打包收后，再于 7 位打吃一子，白获大利。

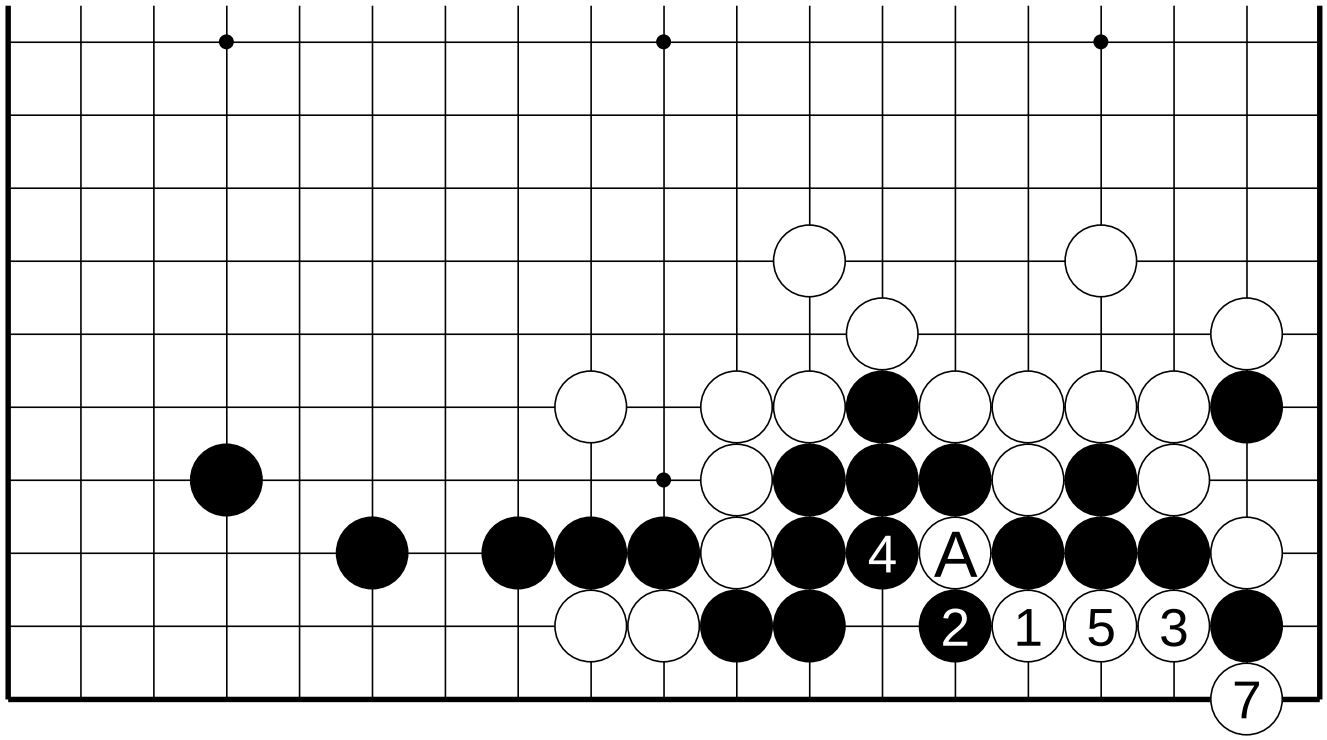


图3

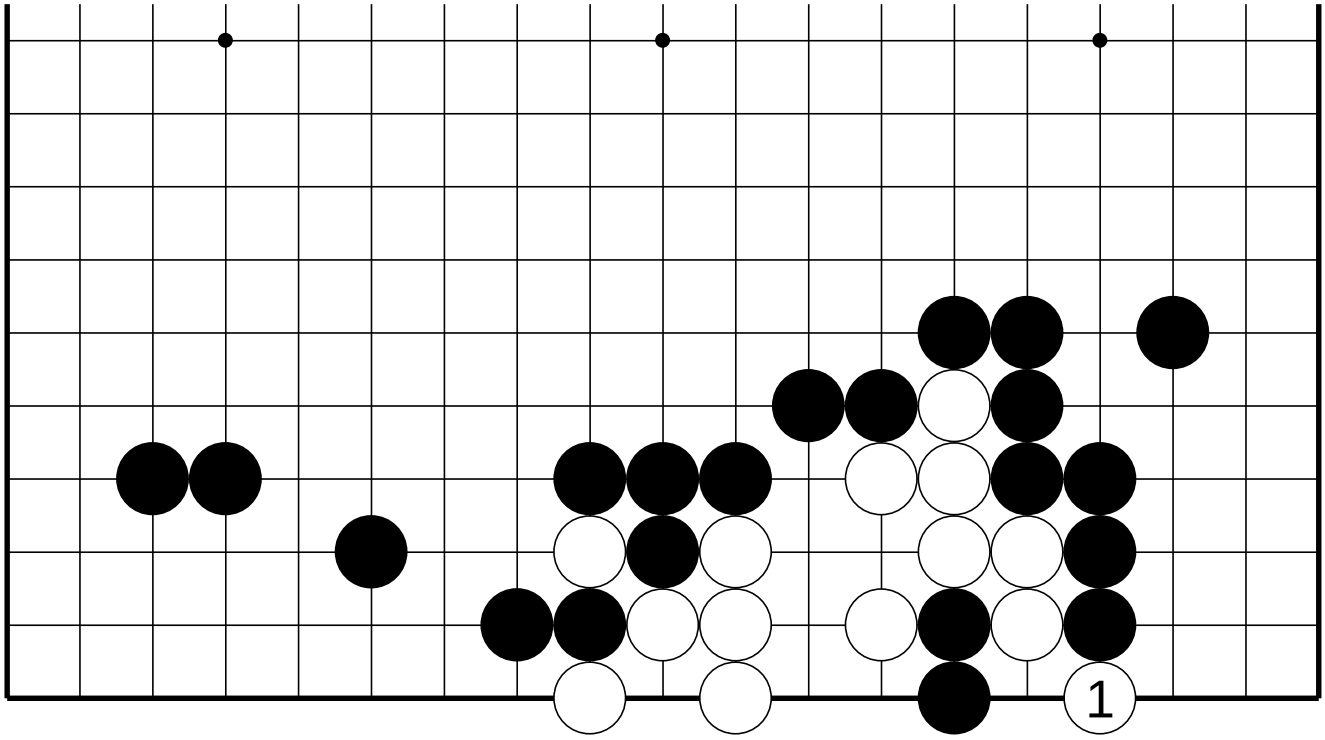
❻=A

第 50 型 巧妙地收官 黑先

基本图

白 1 扳，黑的应手如何？

要冲击白棋撞紧气的弱点，巧妙地进行，才可获利。



基本图

图 1 普通

黑普通是 1 打、3 粘，但此时由于白有 4 靠的好手，以下进行至黑 13，白先手破了黑不少实地，黑棋不满。

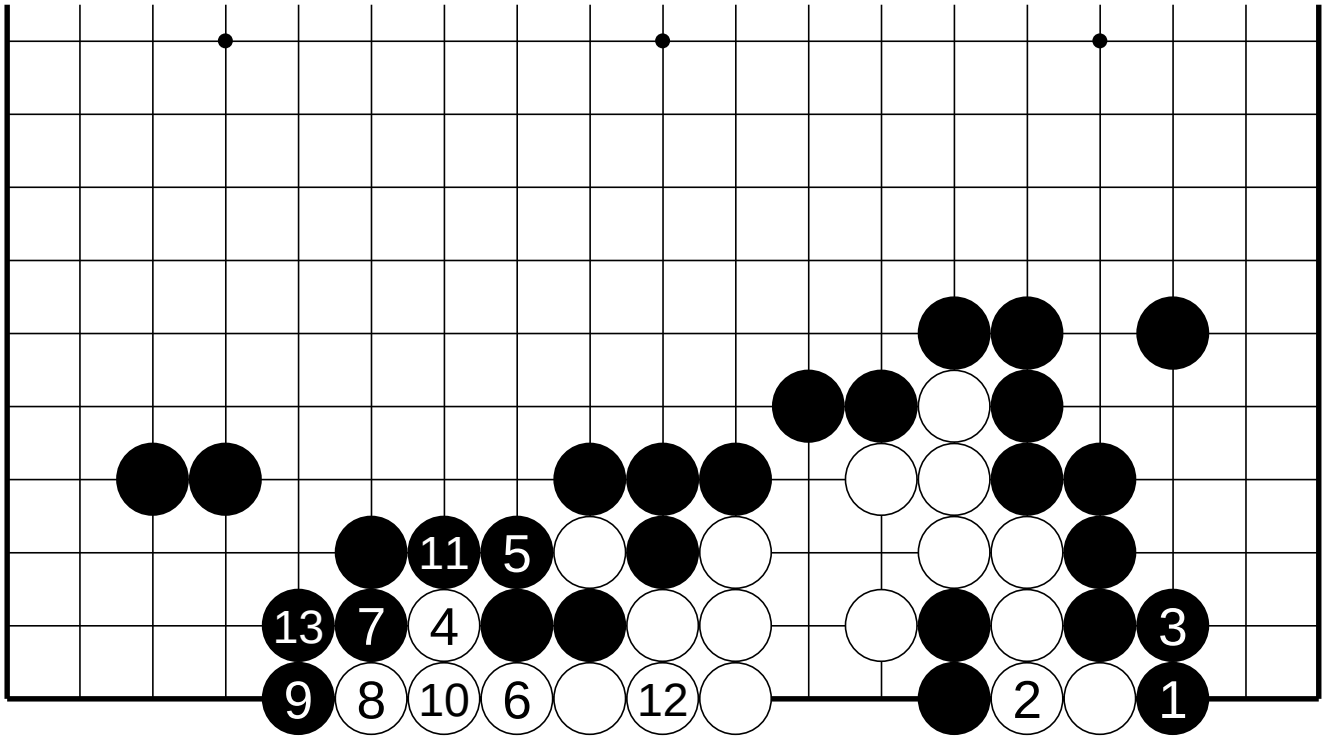


图1

图 2 扳

黑 1 扳是要点，首先要从这里进行攻击。白若 2 断，则黑 3 打，由于有了黑 1 与白 2 的交换，白即无法于 6 位粘而只好 4 打。于是黑即可争到 5 位挡，白 6 提，黑 7 粘，结果黑棋比图 1 明显便宜。

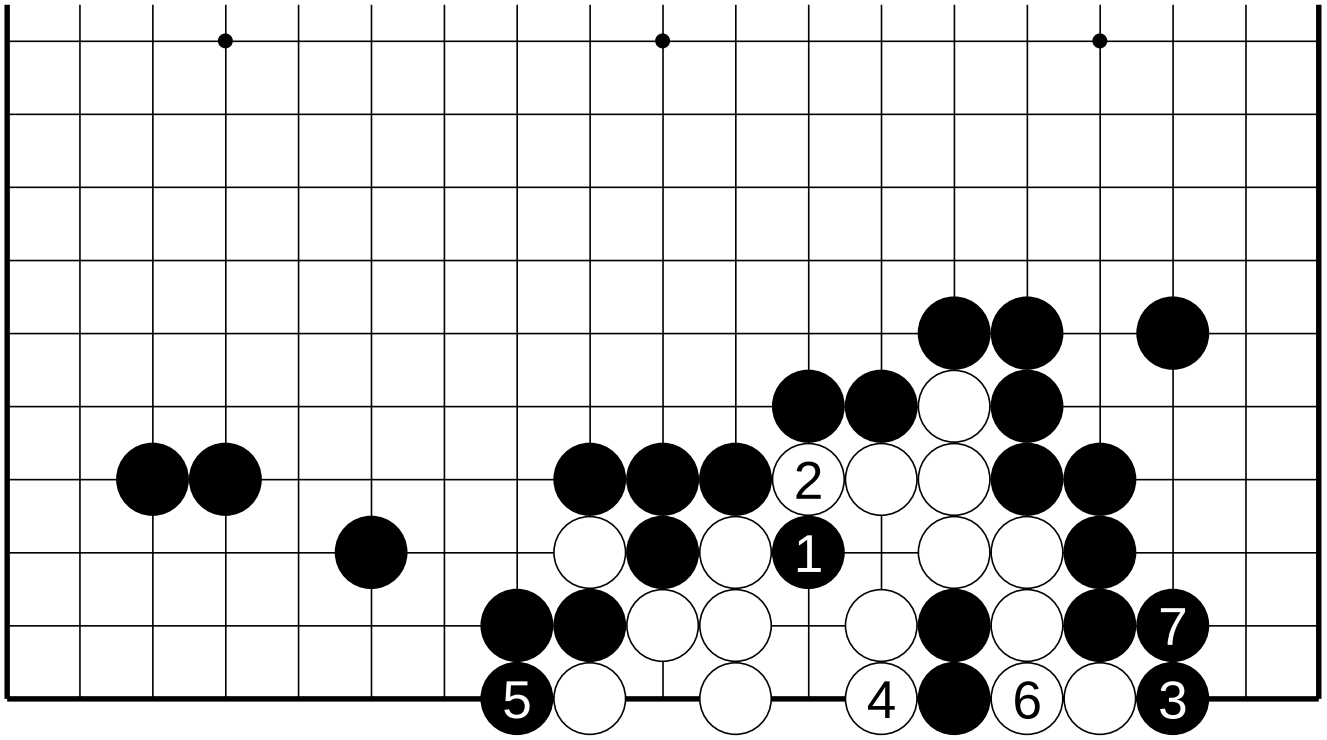


图2

图 3 相关的好手

黑 1 时，白若 2 应，则黑 3 拐是相关联的好手，迫使白于 4 位断而撞紧气。接着，黑 5 打，白只能从 6 位打，黑 7 提——

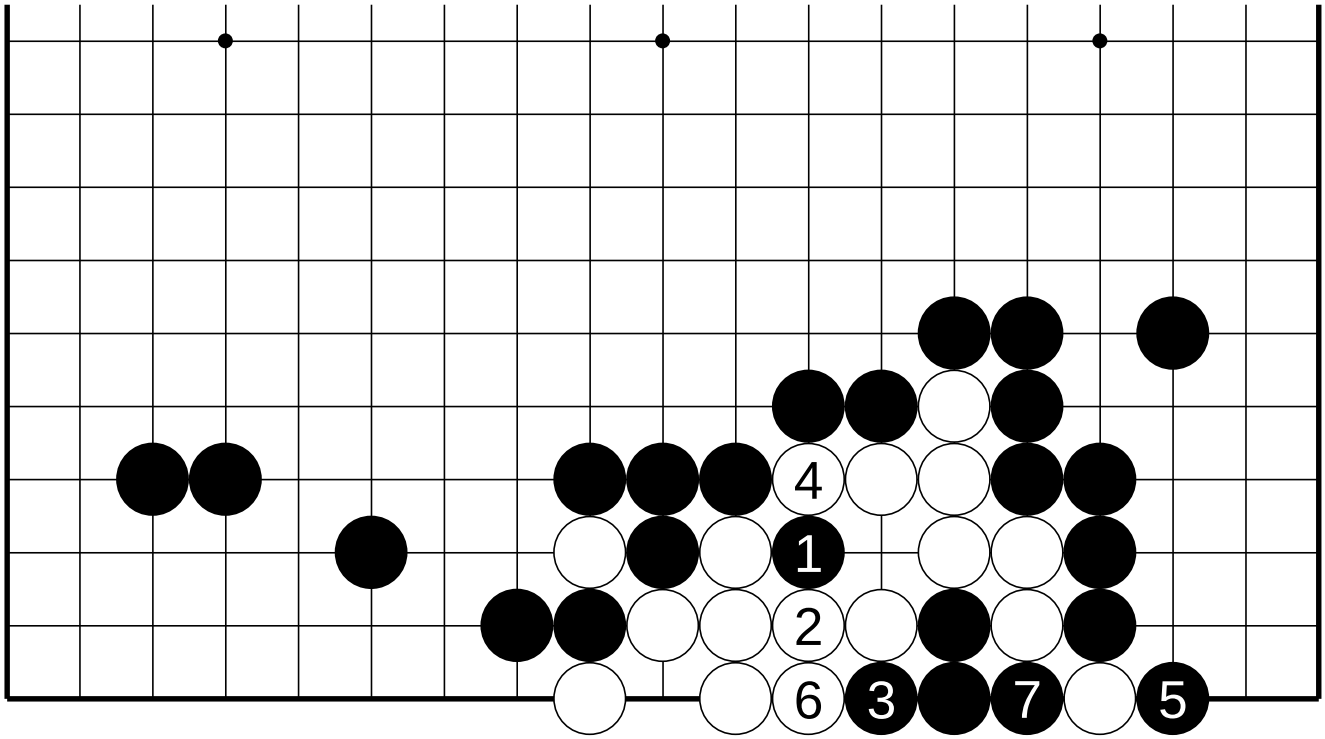


图3

图 4 成功

接图 3。白 8 提四子时，黑 9 可先手反提回一子，白 10 不能不应，黑 11 仍可挡住，黑棋成功。

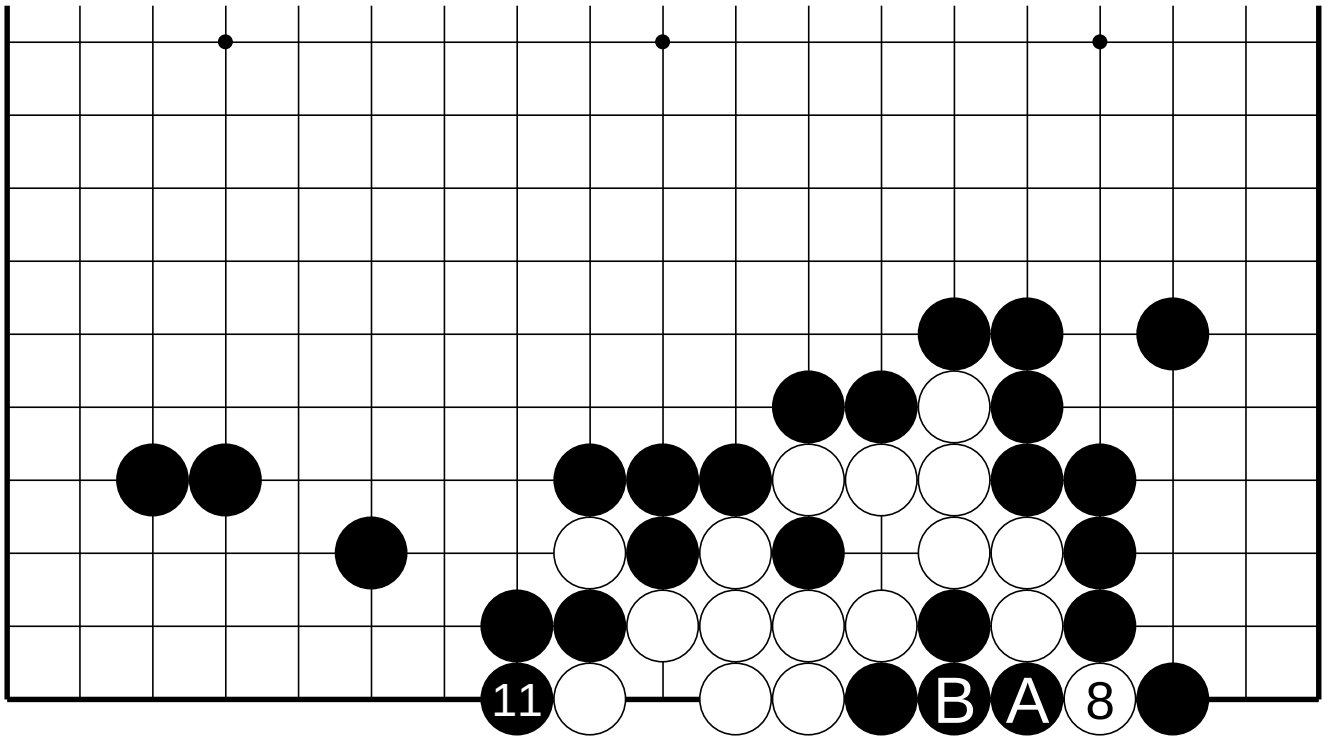


图4

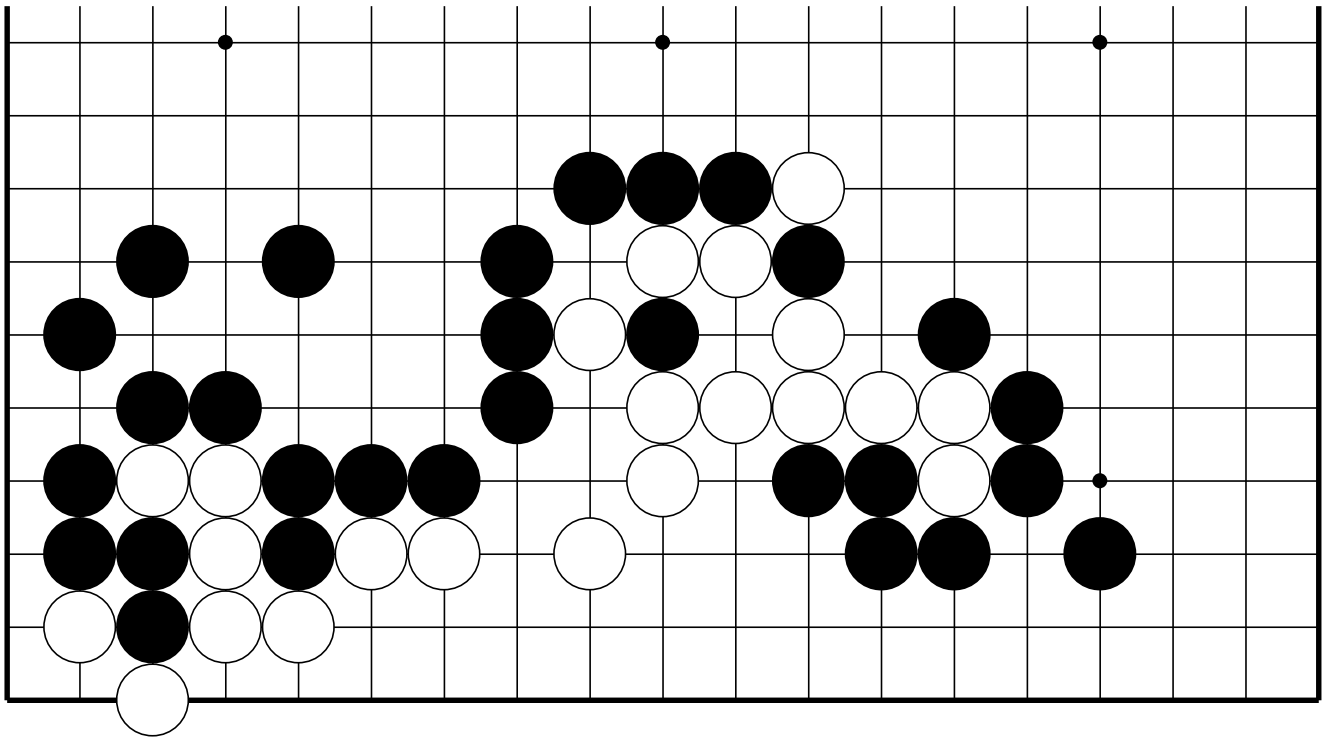
❾=A⑩=B

第 51 型 奇特 黑先

基本图

下边白形有弱点。黑应从何处入手？

对此，黑有比较奇特的手段，利用它可获官子大利。



基本图

图 1 分断

黑 1 托，是奇特的手筋。如果白 2 贪吃黑一子，则黑 3 跳夹，以后 A、B 两处黑必得其一，可将白棋分断。

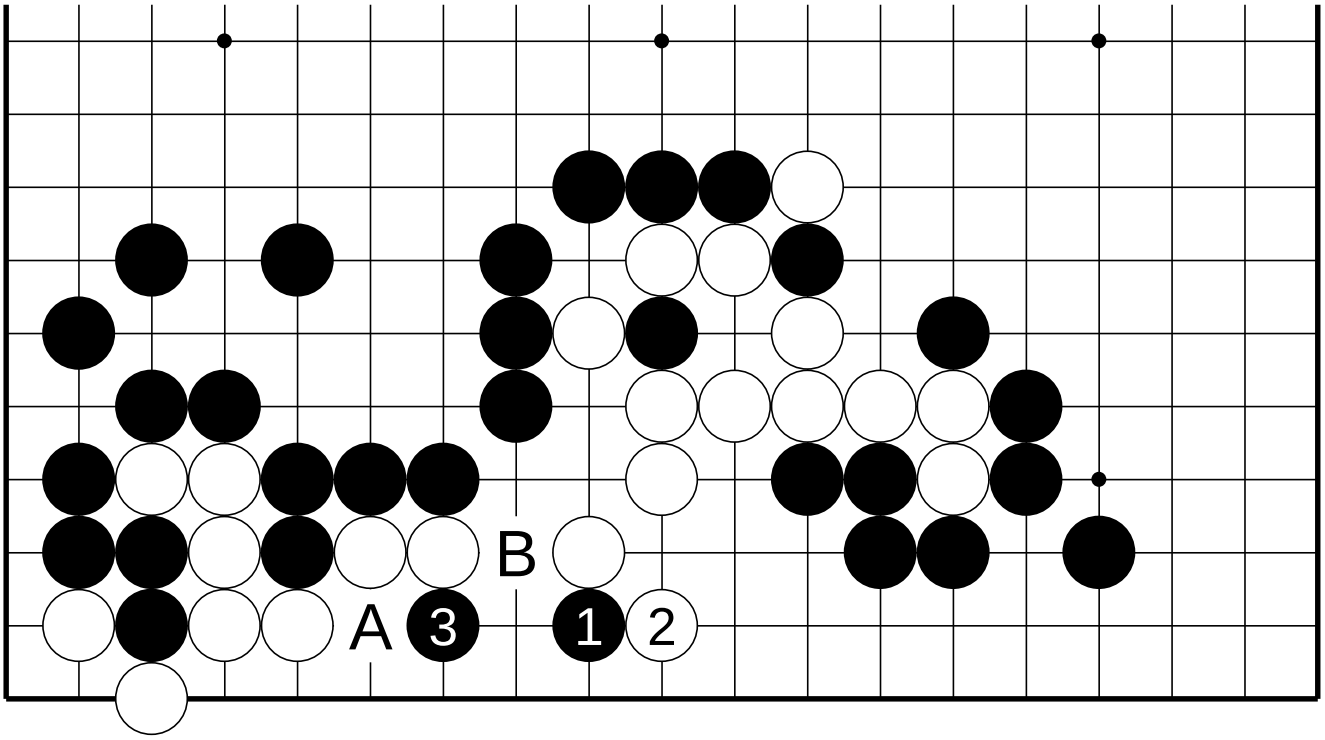


图1

图 2 达到目的

故，白 2 只好内扳，黑 3 退回，白 4 以下至 10 是双方最正确的下法。结果，黑先手侵分成功，达到目的。

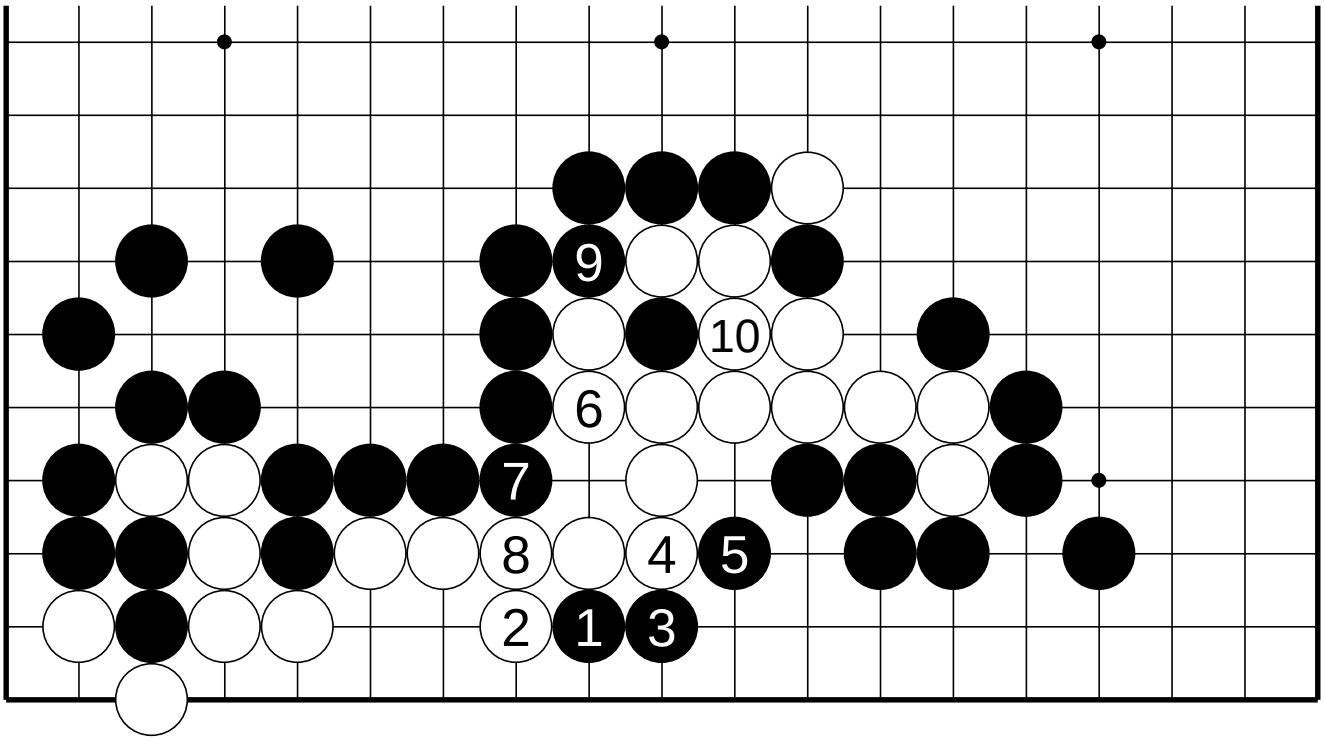


图2

图 3 稍差

黑若 1、3 普通地收官，则白 4 以下进行至 8，结果与前图比较，黑损了两目。

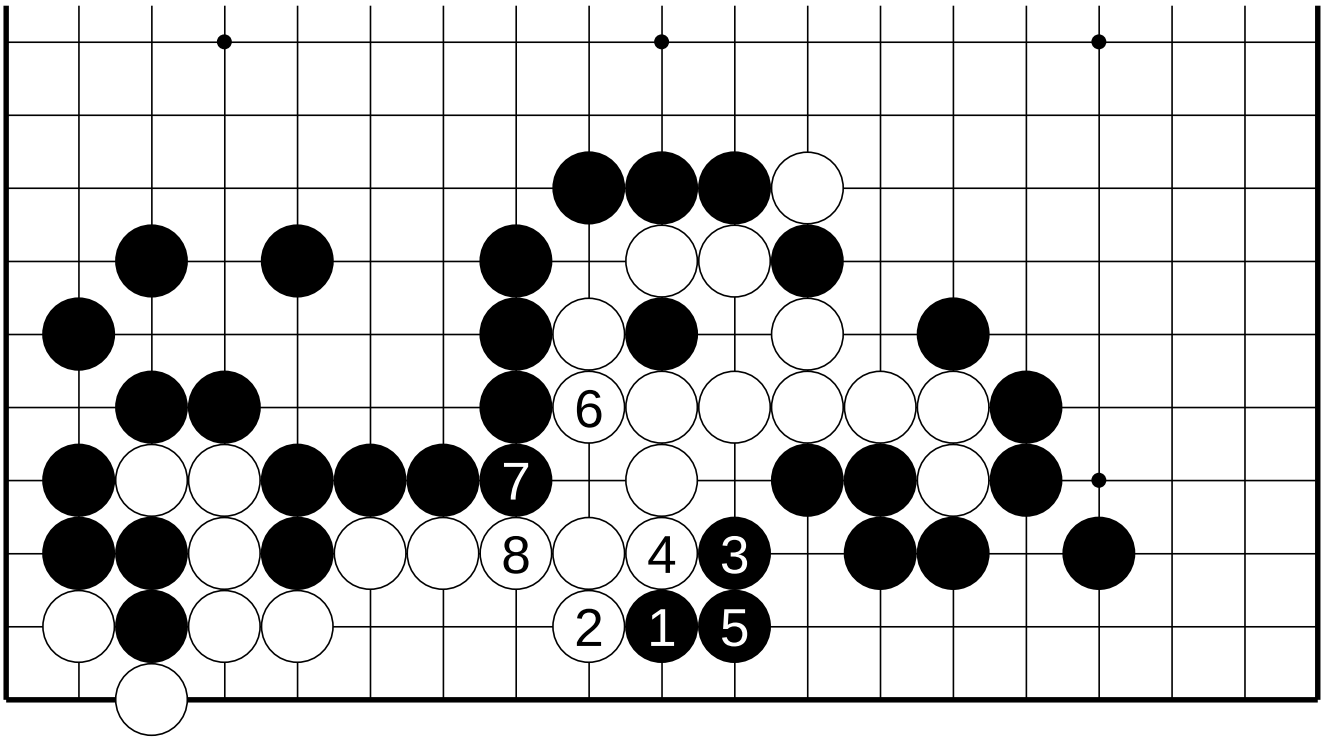


图3

图 4 黑地损

白 2 挡时，黑若 3 顶意图先手获利，则白 4 以下至 10 先手滚打后，再 12 位补，结果黑地反而损失了许多。

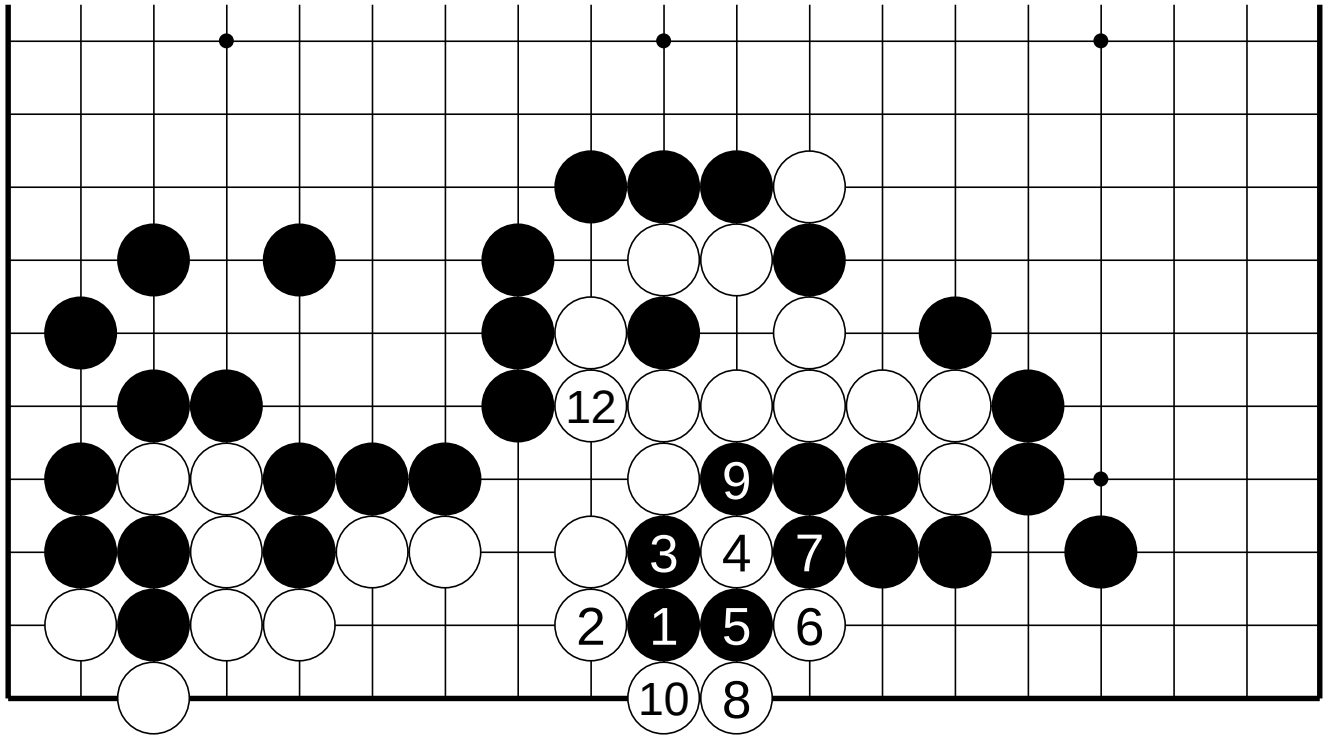


图4

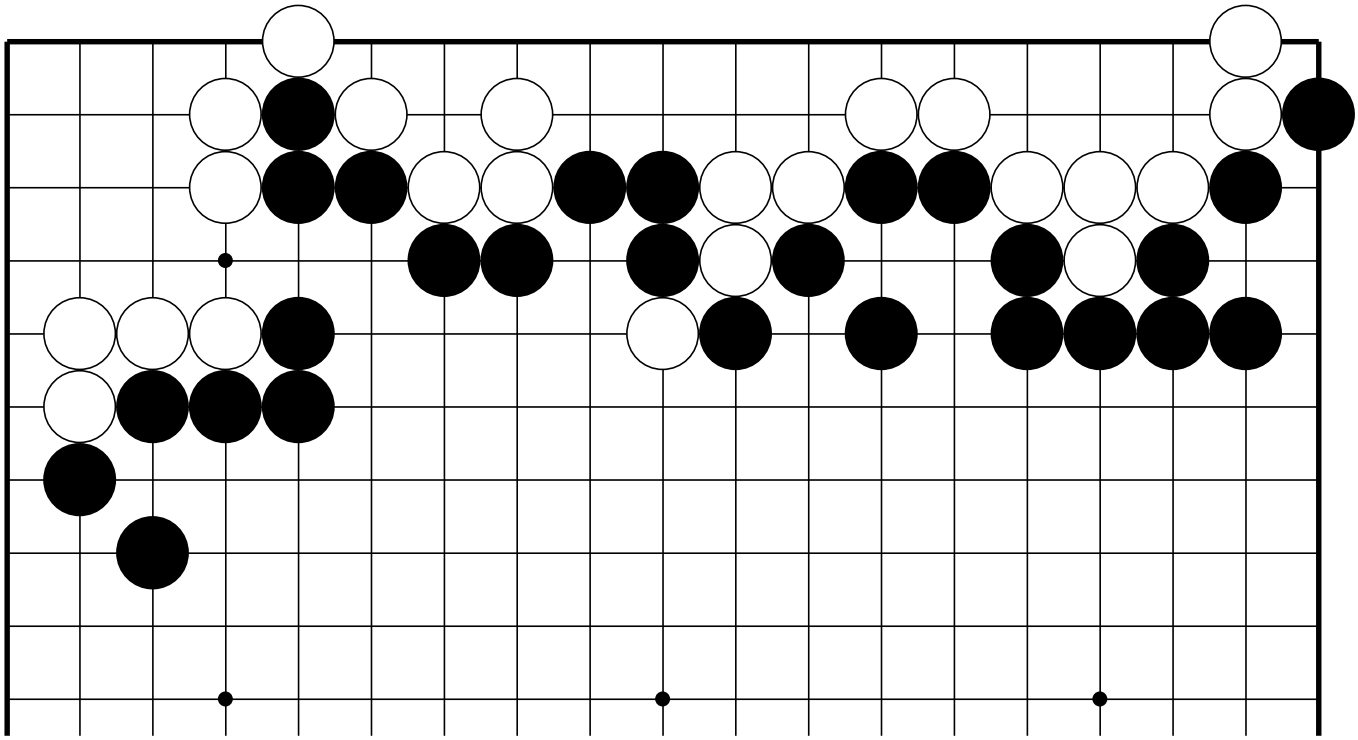
11=4

第 52 型 左右的关键 黑先

基本图

黑想什么办法可以侵袭左右两边的白棋？

平凡的着想也能占点小便宜，但不能算是成功。弈出巧妙手筋，才可获大利。



基本图

图 1 妙取三子

黑 1 实在巧妙，是非常富于含蓄的顶，白若 2 打吃一子，则黑 3 反打，白 4 提时，黑 5、7 断取三子成功。之后，白若 A 打，黑即 B 断打，右上角白棋被杀；又，白若 C 冲，则黑 D 断，成倒扑，白仍不行。

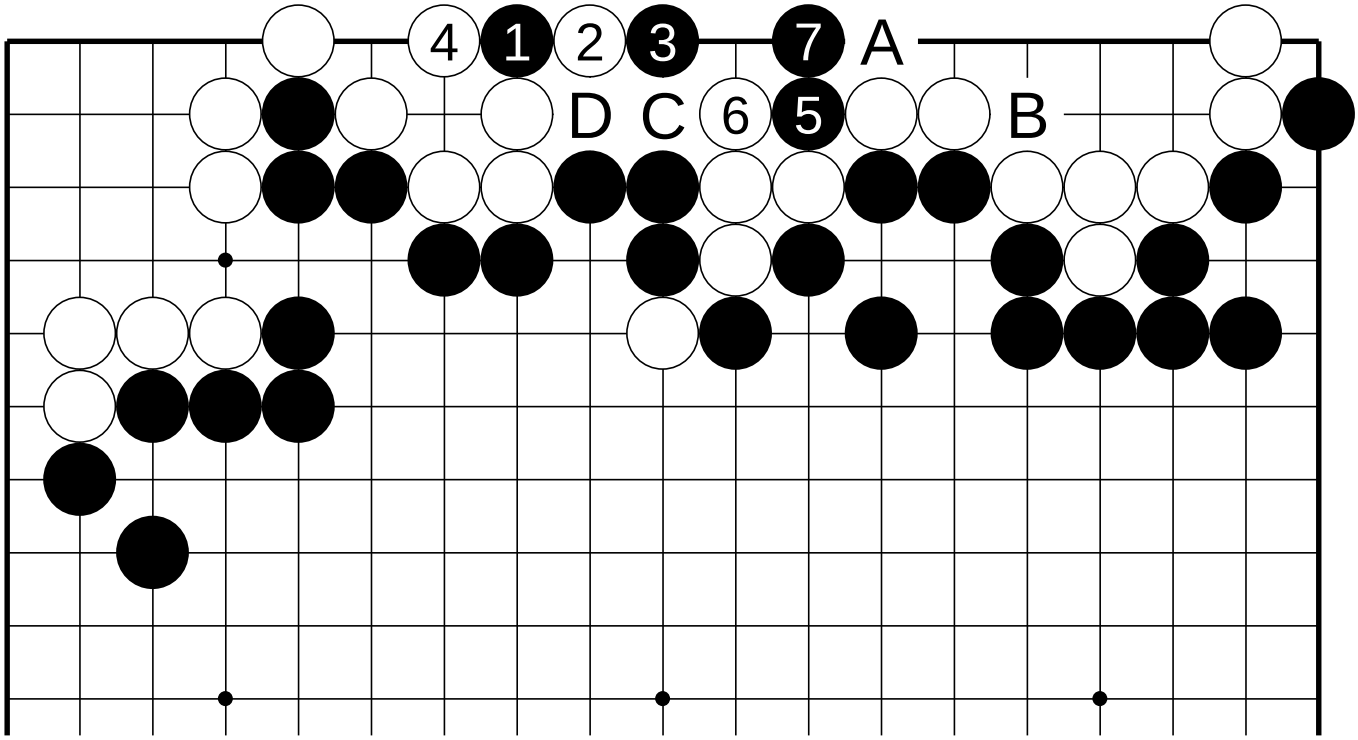


图1

图 2 对白不利的劫

对黑 1 的顶，白只好 2 粘，可是经黑 3 以下至 9 仍可成劫，一般情况下，对白棋不利。又，白 8 若在 1 位粘，黑就在 A 位断吃三白子。

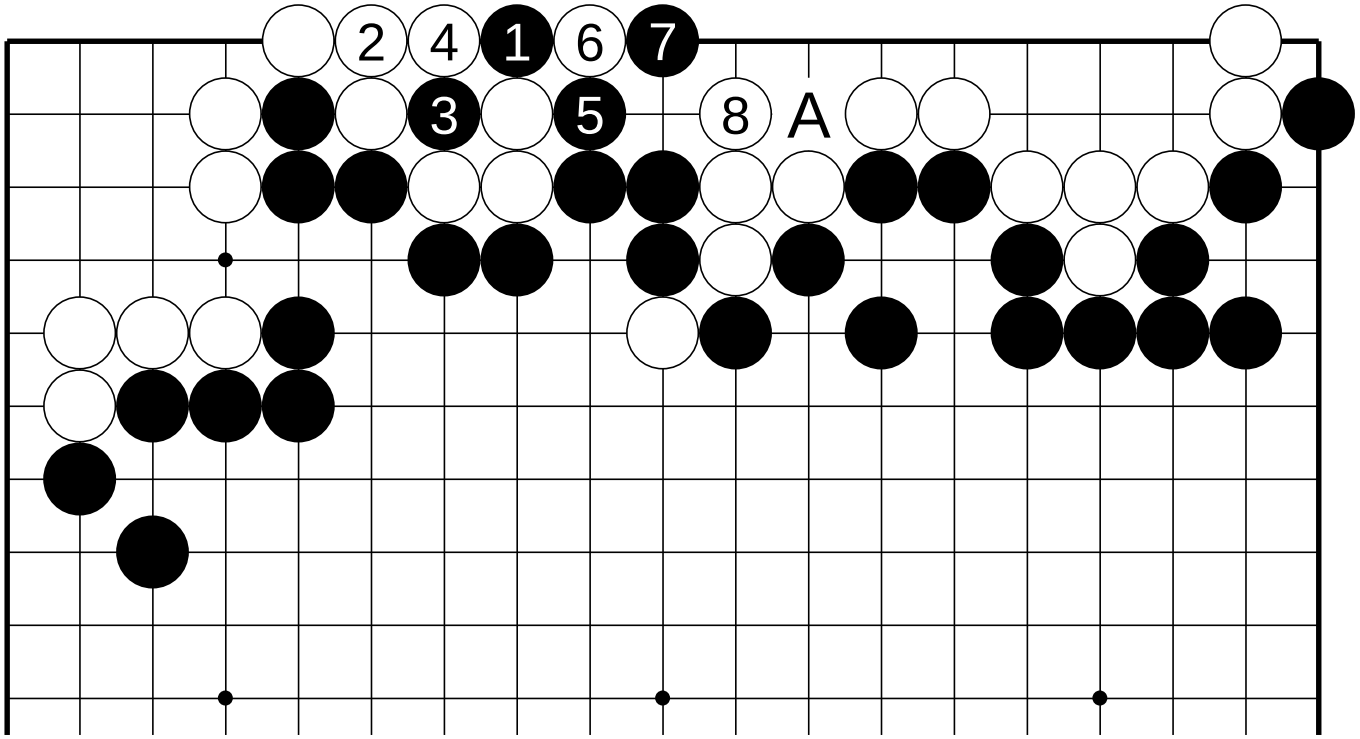


图2

9=1

图 3 左右得利

如果黑棋劫材不利，当白 2 粘时，黑棋可 3 打先手利后，再黑 5 打、7 扳，白 8 不得不补。结果，黑左右两边都可先手得利，也可以满意。

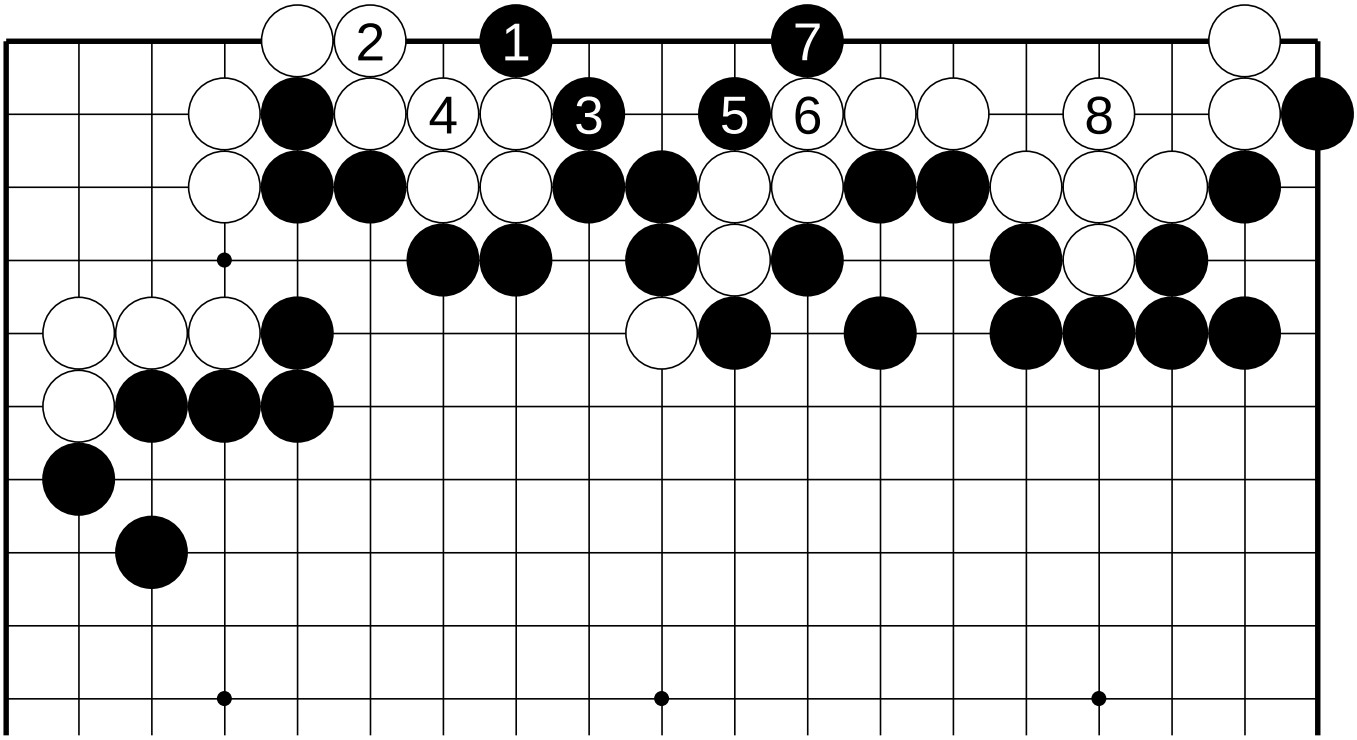


图3

图 4 普通

黑 1 挡是普通的着法，以下进行至白 8 止，结果虽然黑棋也取得了先手，但和图 3 比较，白角多了三目。

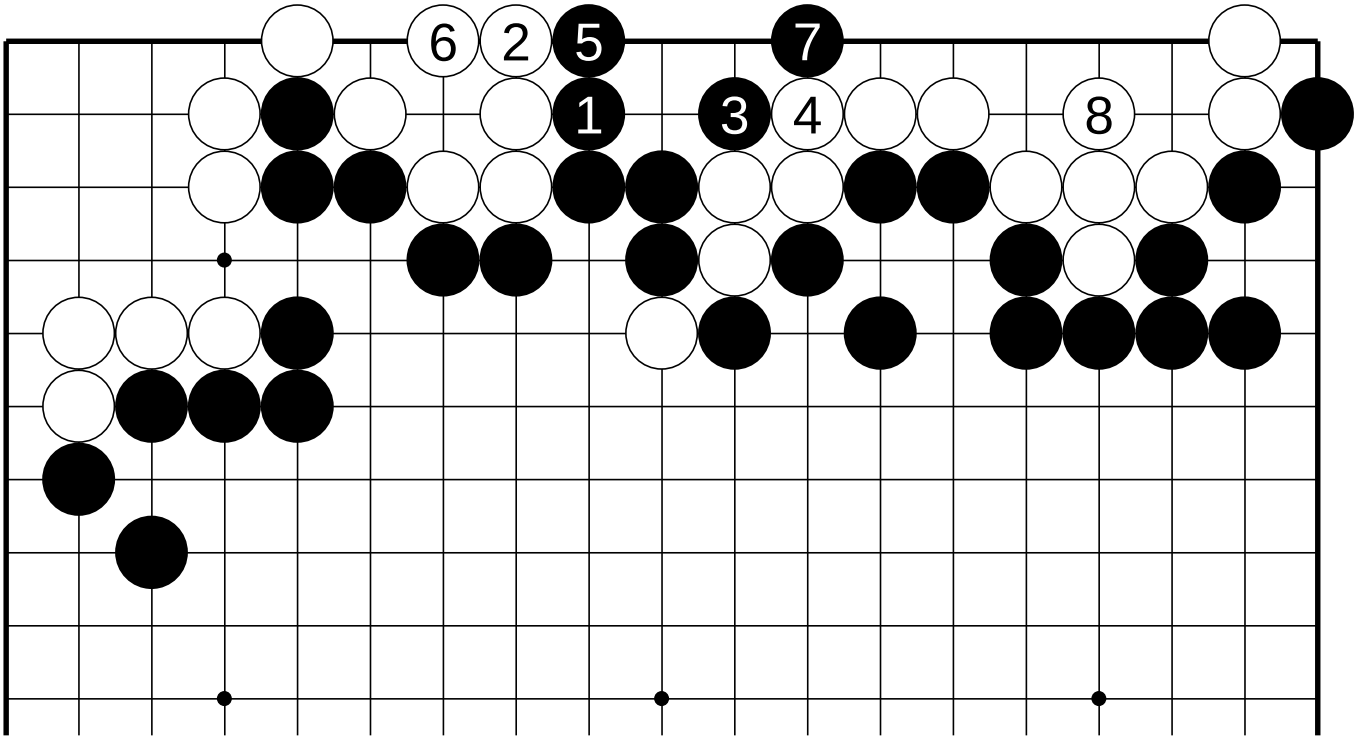
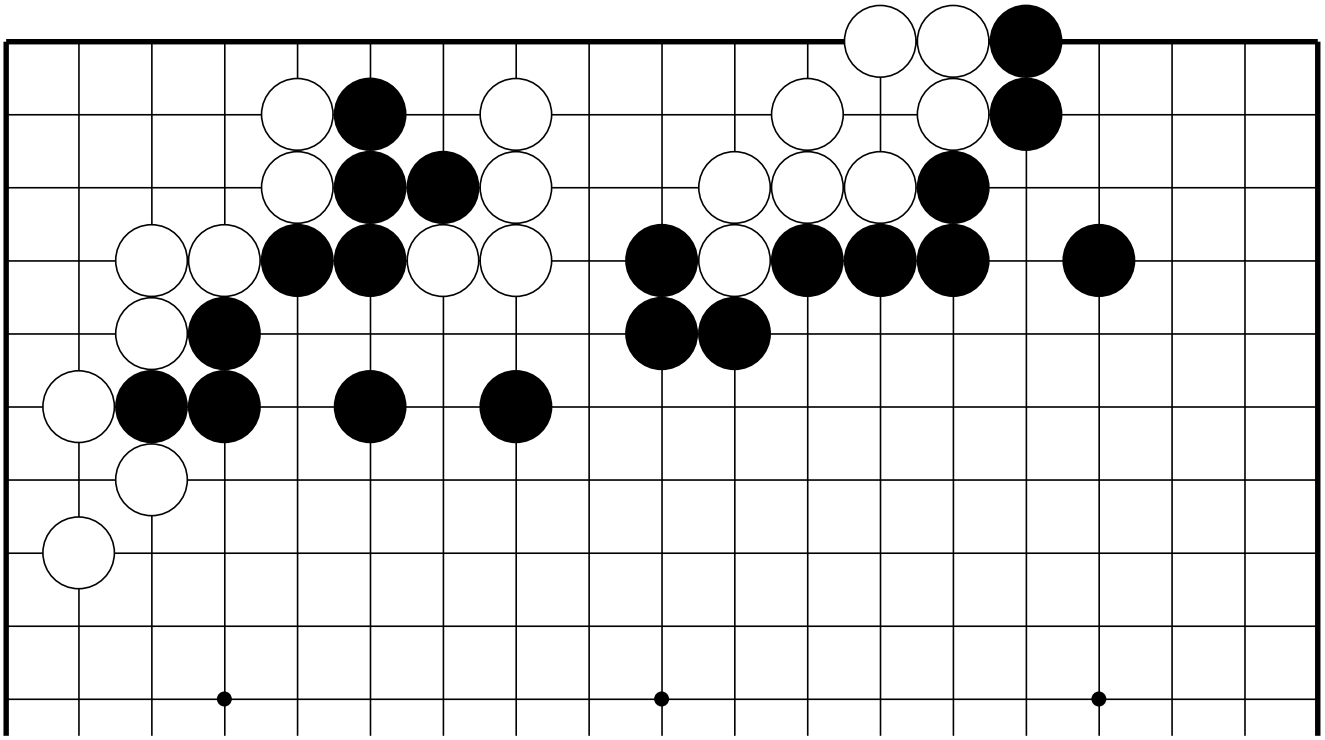


图4

第 53 型 收官与死活 黑先

基本图

本题的收官方法和死活问题有直接关系。也就是说，在进行角上收官的同时，必须清楚黑对上边白棋有怎样的先手利？



基本图

图 1 不够深入

黑若 1 扳，则白 2 跳，以下进行至白 6，黑虽先手得利，但由于黑还有更有力的侵削手段，故本图的结果黑不满。

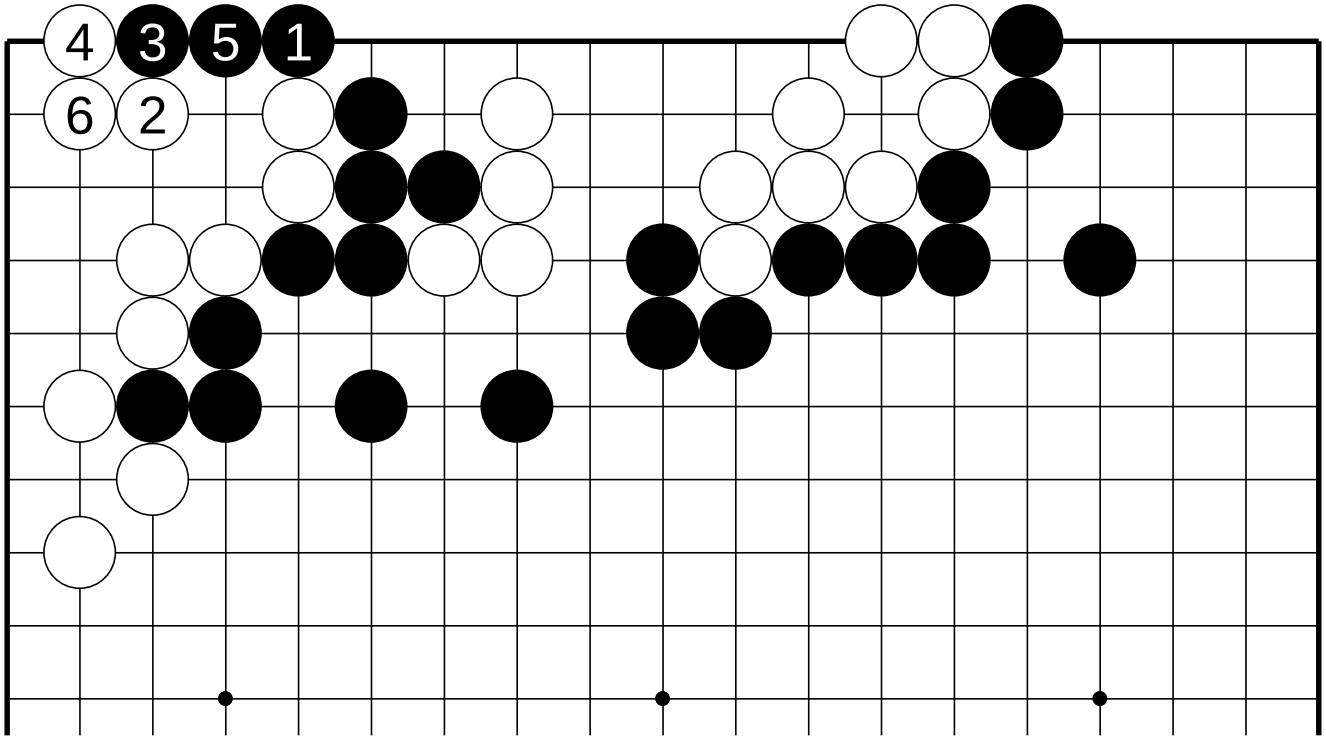


图1

图 2 侵入要点

黑 1 是侵入的要点，白若 2 粘，则黑 3 扳、5 粘。此时如果白 6 粘，黑对上方白棋就产生了攻杀的手段（这是因为有黑 5 之一子的原因）。结果请看下图。

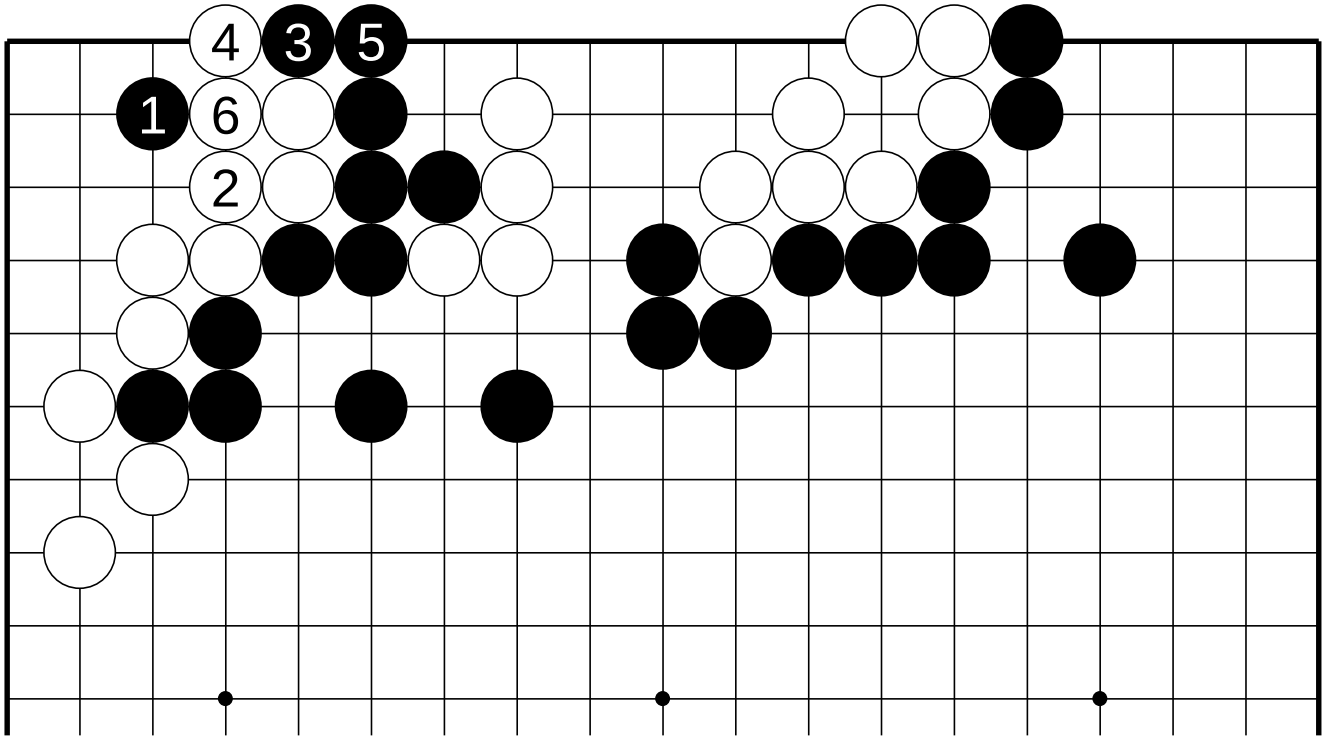


图2

图 3 杀棋的手段

图 2 以后。黑 1 是攻杀的要点。白 2 粘时，黑 3 是关键的好手。白 4 若挡，则黑 5 断，以下至 9，白棋净死。

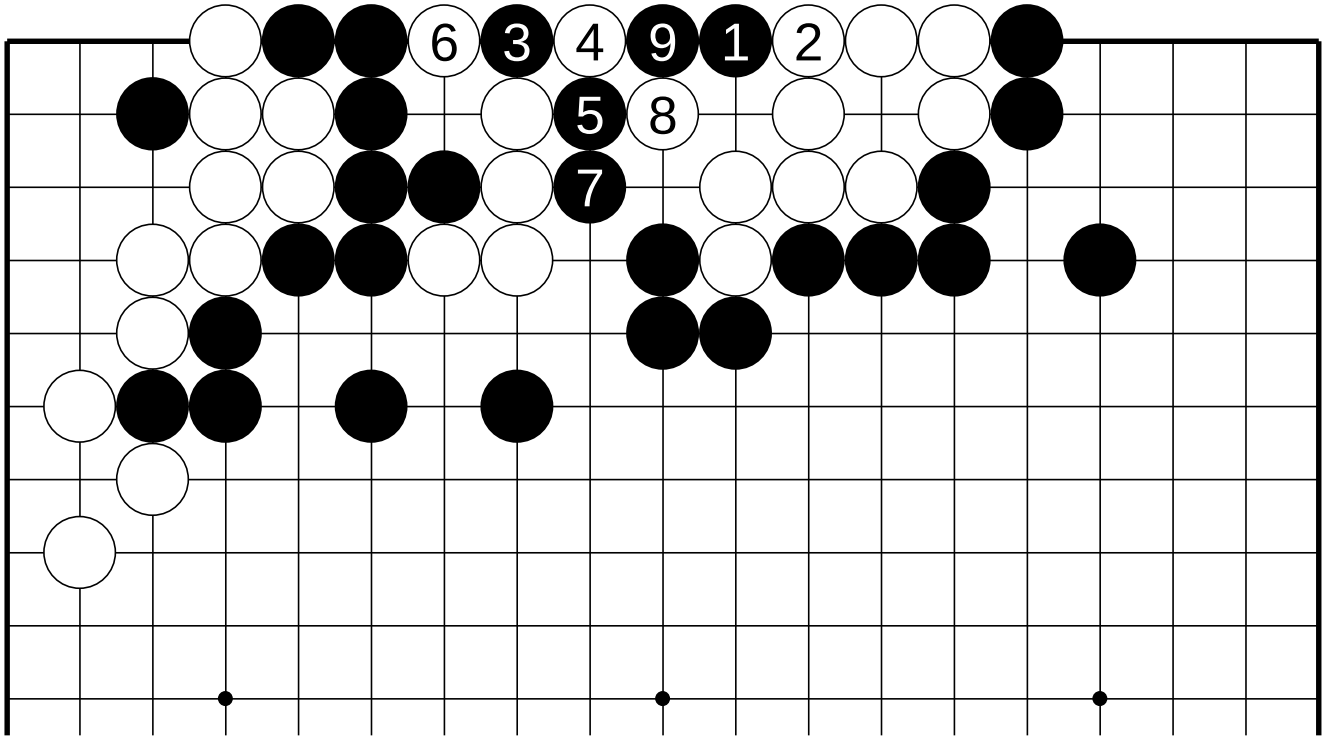


图3

图 4 侵削角地

故，图 2 的白 6 不能粘，只好改于本图 1 位挡补活，于是黑 2 断。白 3 顶是最好的应手，黑 4 扳，以下至白 7 止，黑可先手将角上白空进一步侵削。

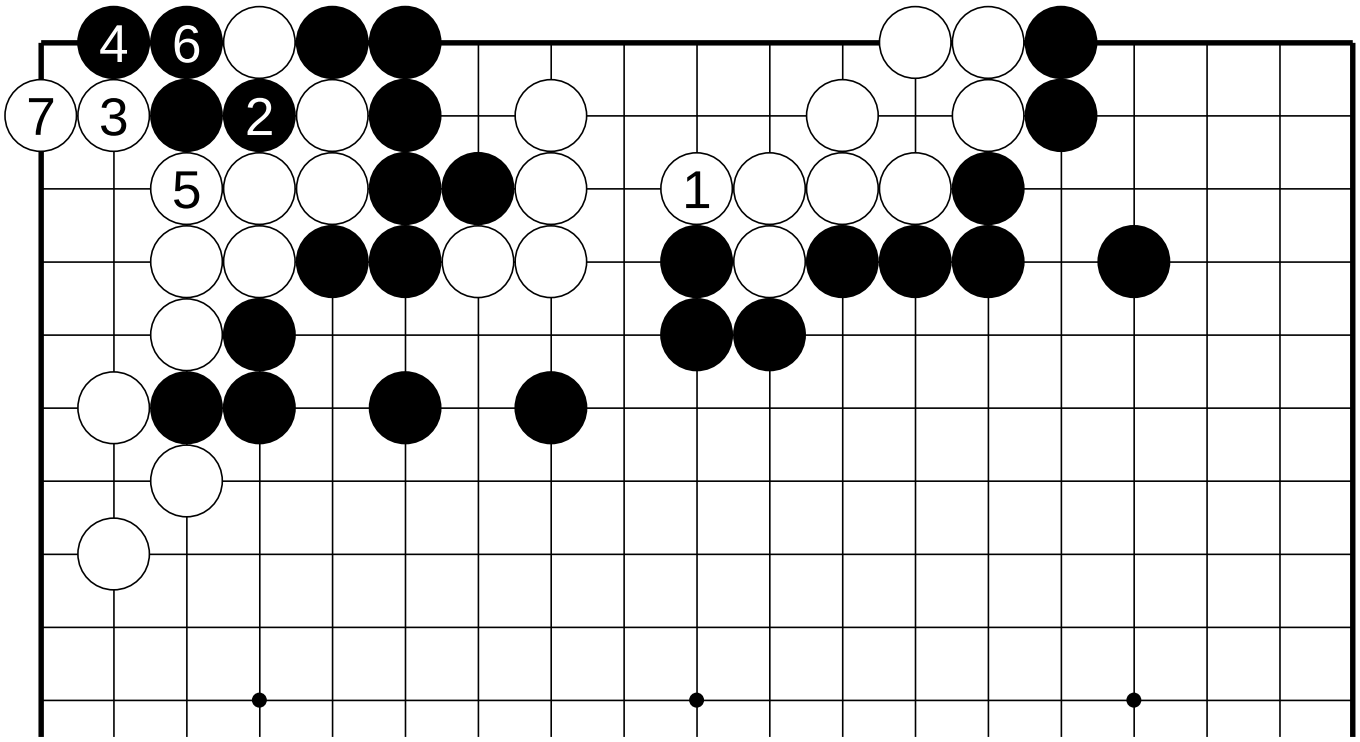


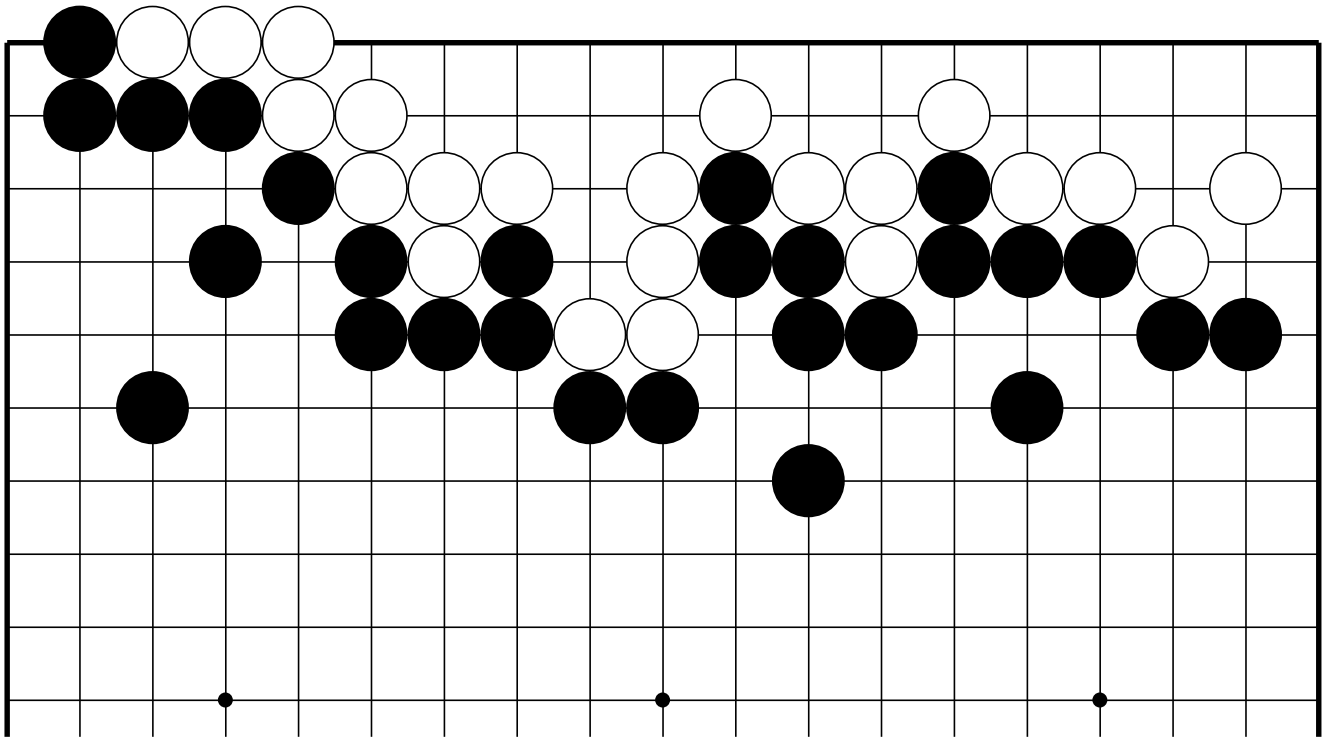
图4

第 54 型 断点多 黑先

基本图

上边白棋断点多。

对此，黑改如何入手？在进行的过程中，要注意行棋的次序。（本题只考虑怎样才能使白空缩小，不考虑先后手）



基本图

图 1 次序错误

黑 1 断，是收官的手筋，但次序有错，以下进行至白 12 止，结果上方白地可得二十目。

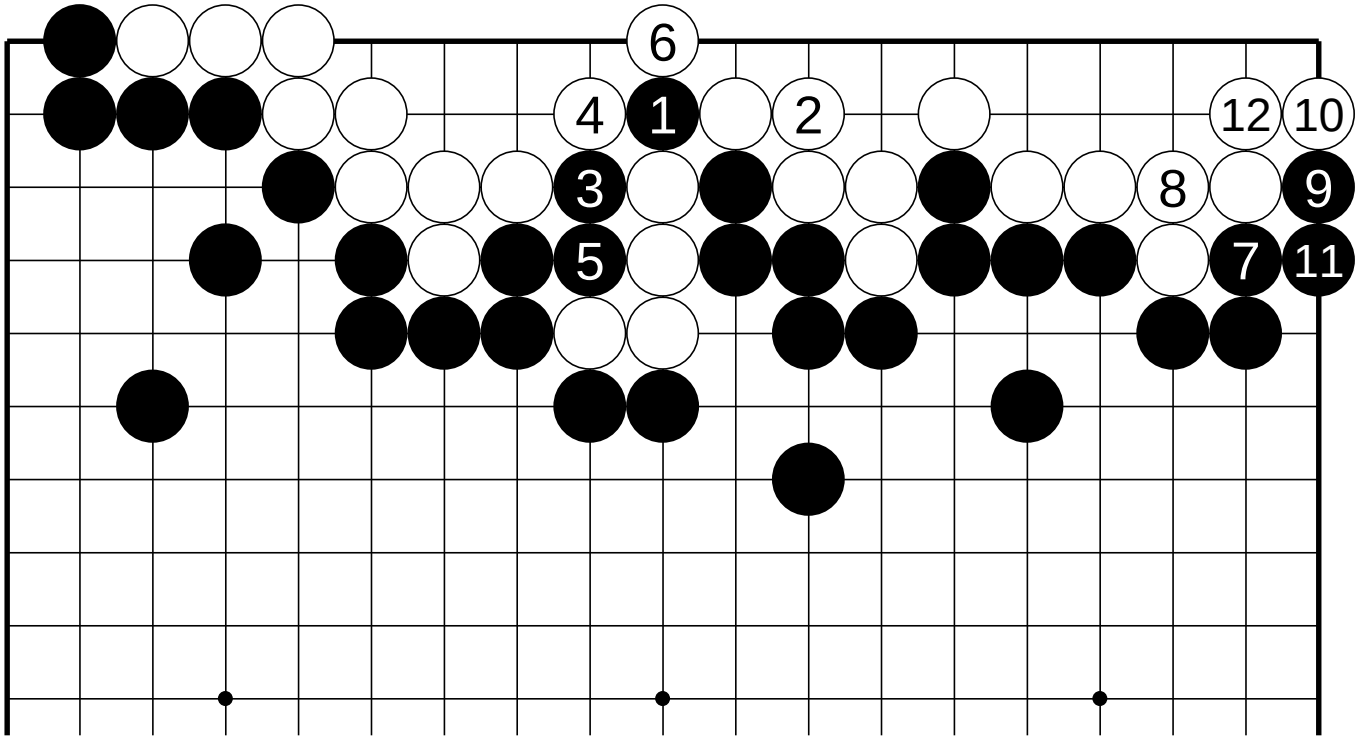


图1

图 2 黑获大利

黑 1 靠是巧手，一方面要在 9、11 位渡过，另一方面瞄着 A 位的断点。白若 2 补断，则黑 3 断是好次序，以下至白 8，黑先手利后，再黑 9、11 渡过，结果白地被压缩了许多。

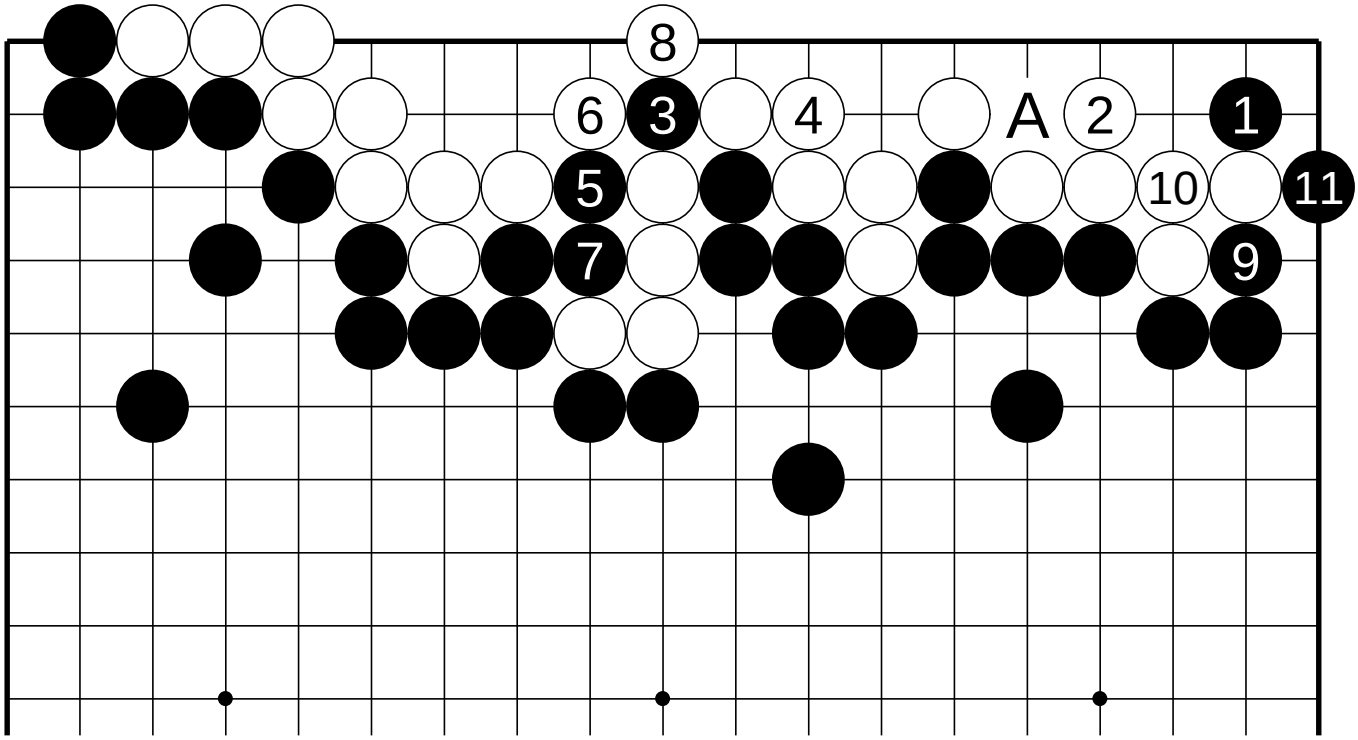


图2

图 3 相差四目

黑 1 时，白 2 虎是最好的应手。黑 3、5 先手渡过，以下大致演变成到黑 11 的结果。于图 1 比较，白空减少了四目。

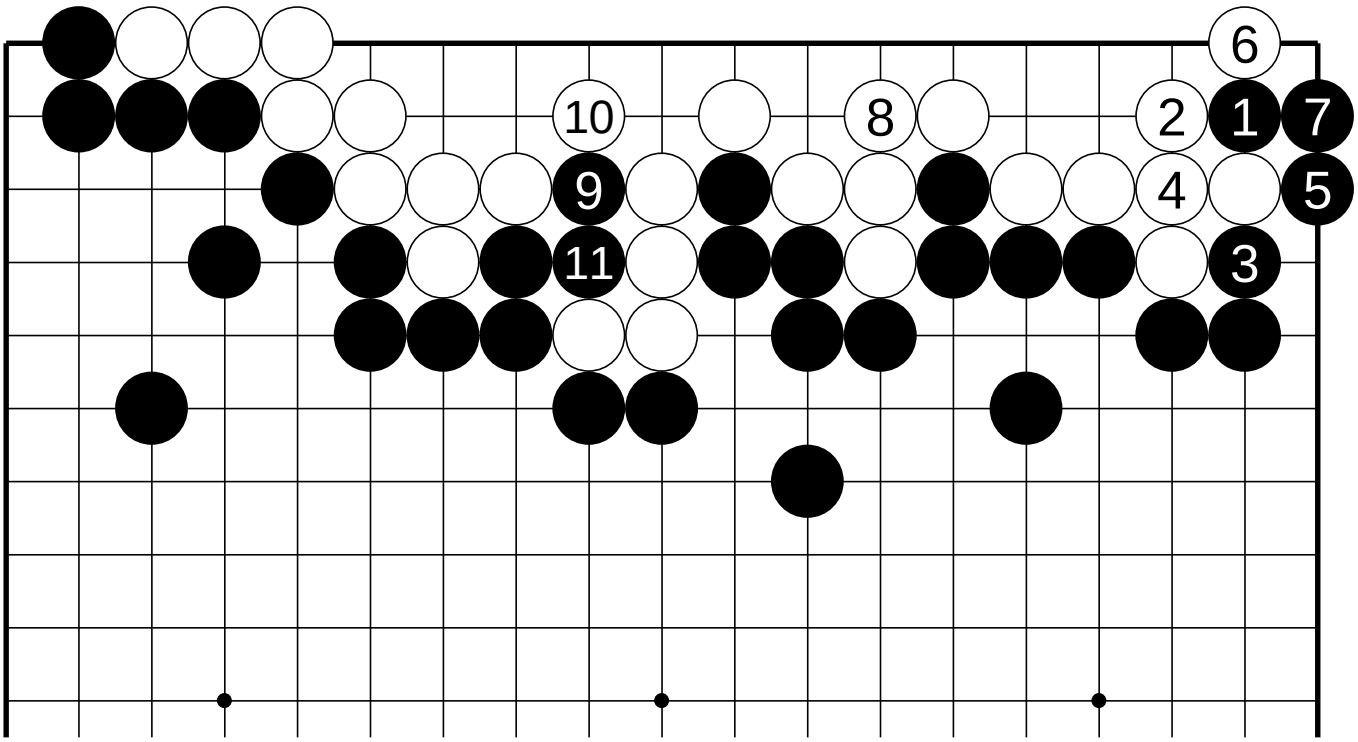


图3

图 4 无法阻渡

黑 1 靠时，白如 2 接阻渡，则黑 3、5 扳粘。由于白棋留有 A 位断的缺陷，仍然无法阻止黑棋渡过。

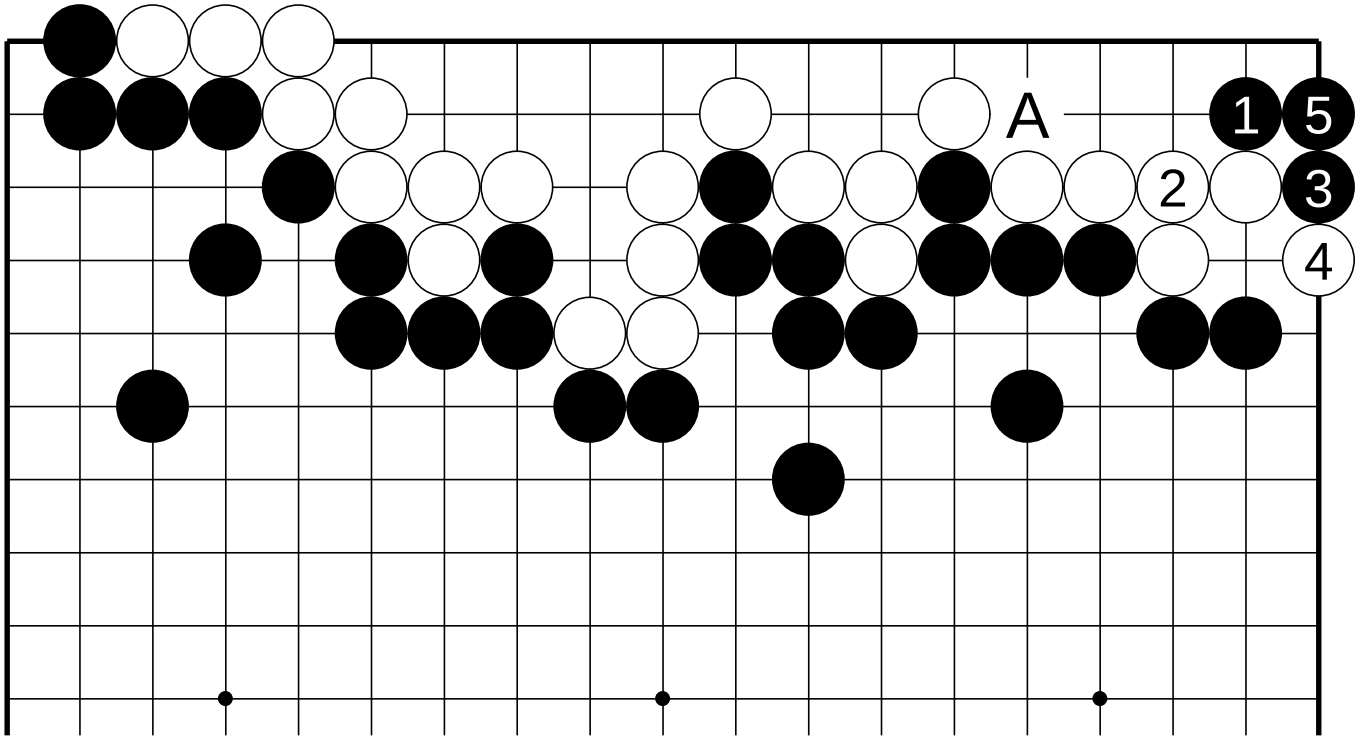


图4

图 5 得失相同

黑 1 先断，与白 2 交换后，再走 3 靠也可成立。以下进行至黑 13 止，得失与图 3 基本相同。但由于本图多了黑 1 与白 10 的交换，黑棋损失了一个劫材，故黑棋还应以图 3 的下法为好。

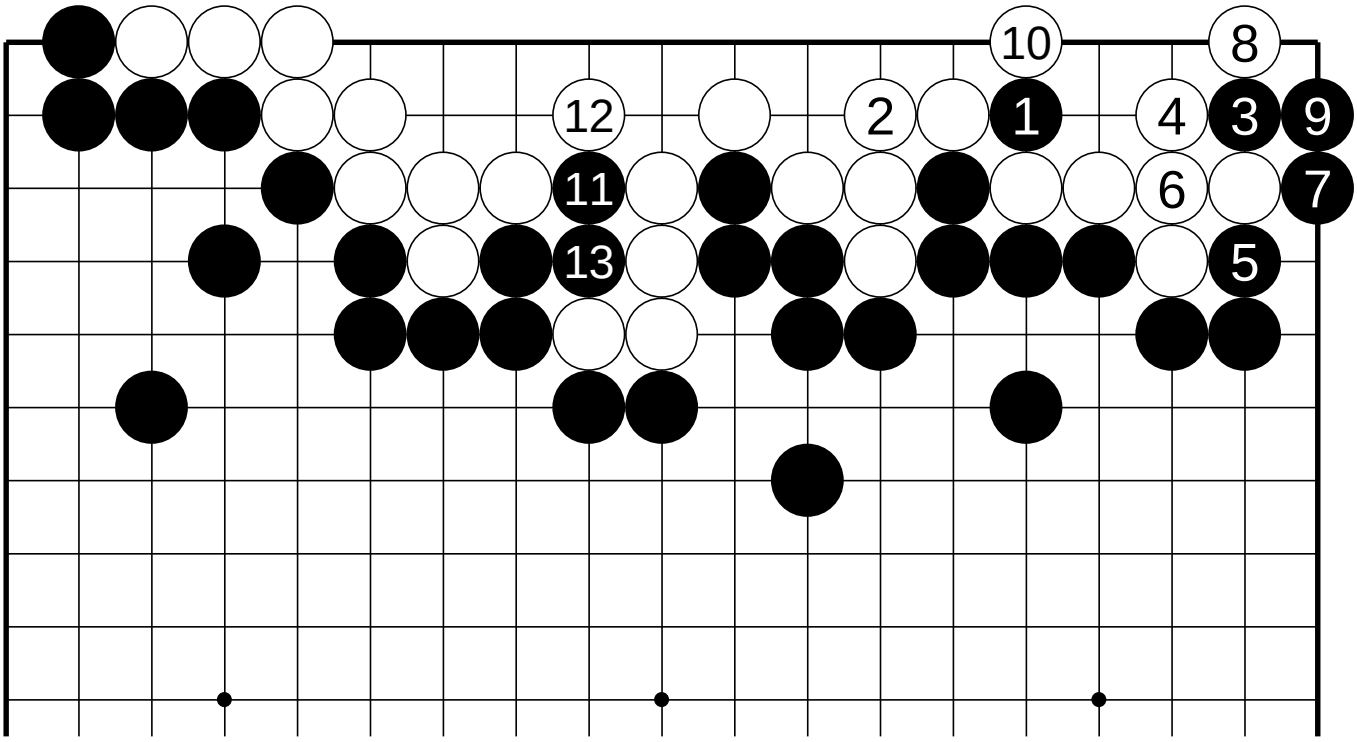


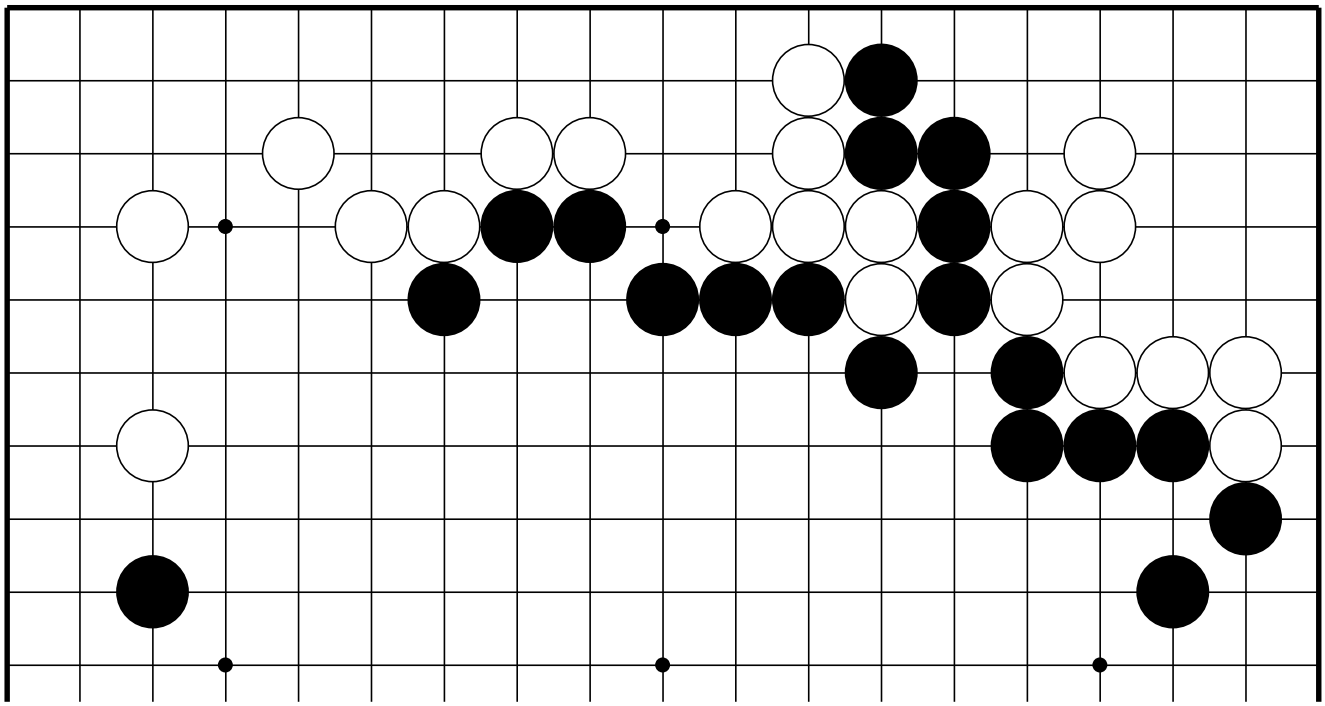
图5

第 55 型 侵角的窍门 黑先

基本图

想一想，黑怎样下才可以侵入白棋角地？

单独在角上收官只可获小利，关键是要想办法利用左方白棋的弱点来施展手段。



基本图

图 1 小利

黑 1 大飞侵角是常用的收官手法，但在此时却成为缓手。白 2 尖当然，黑 3 冲则白 4 退，黑的侵入到此为止，只获小利。

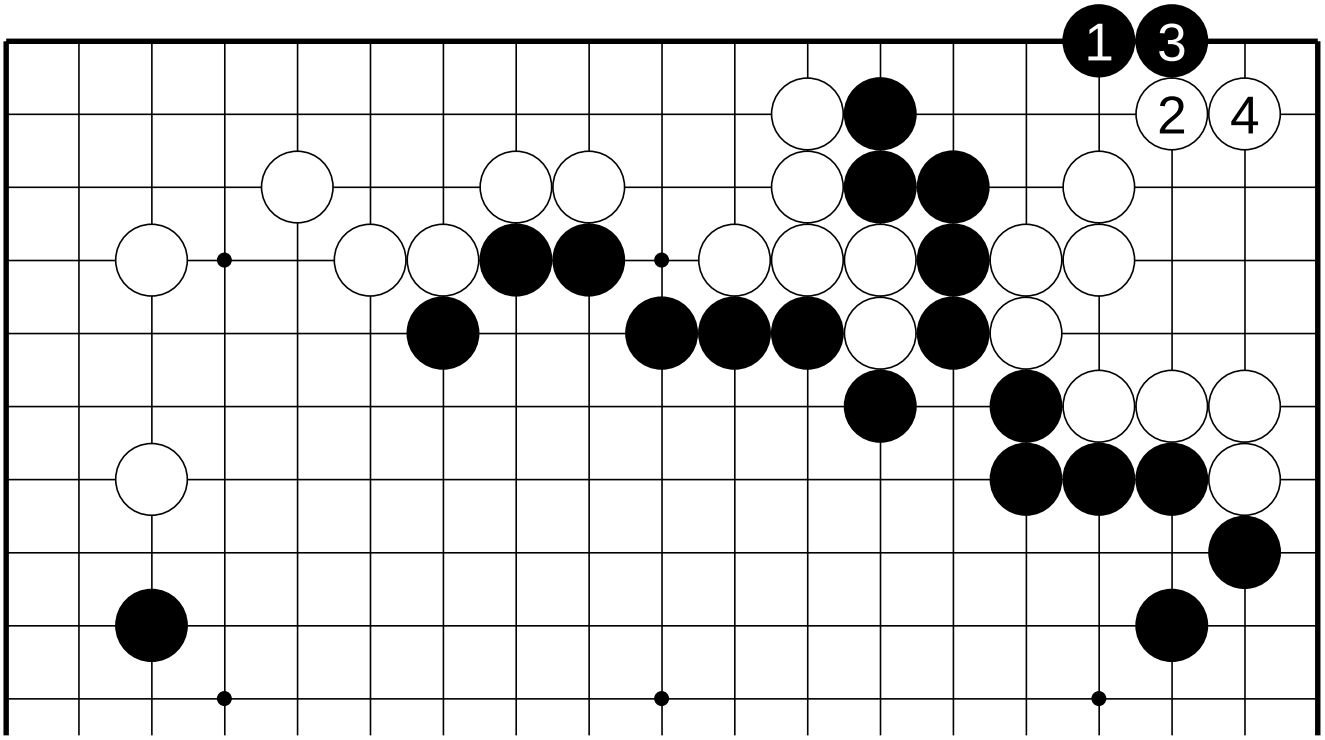


图1

图 2 大利

黑 1 扳是正解的第一步。白 2 时，黑 3 挖是妙手。白 4、6 提一子后，黑 7 尖又是相关联的好手。为了避免打劫，白只好 8 粘，于是黑 9 就可大步进入白棋角地，以下进行到白 16，双方必然。结果黑不但先手破了不少白空，而且还在角上做成了三目空地，黑获大利。

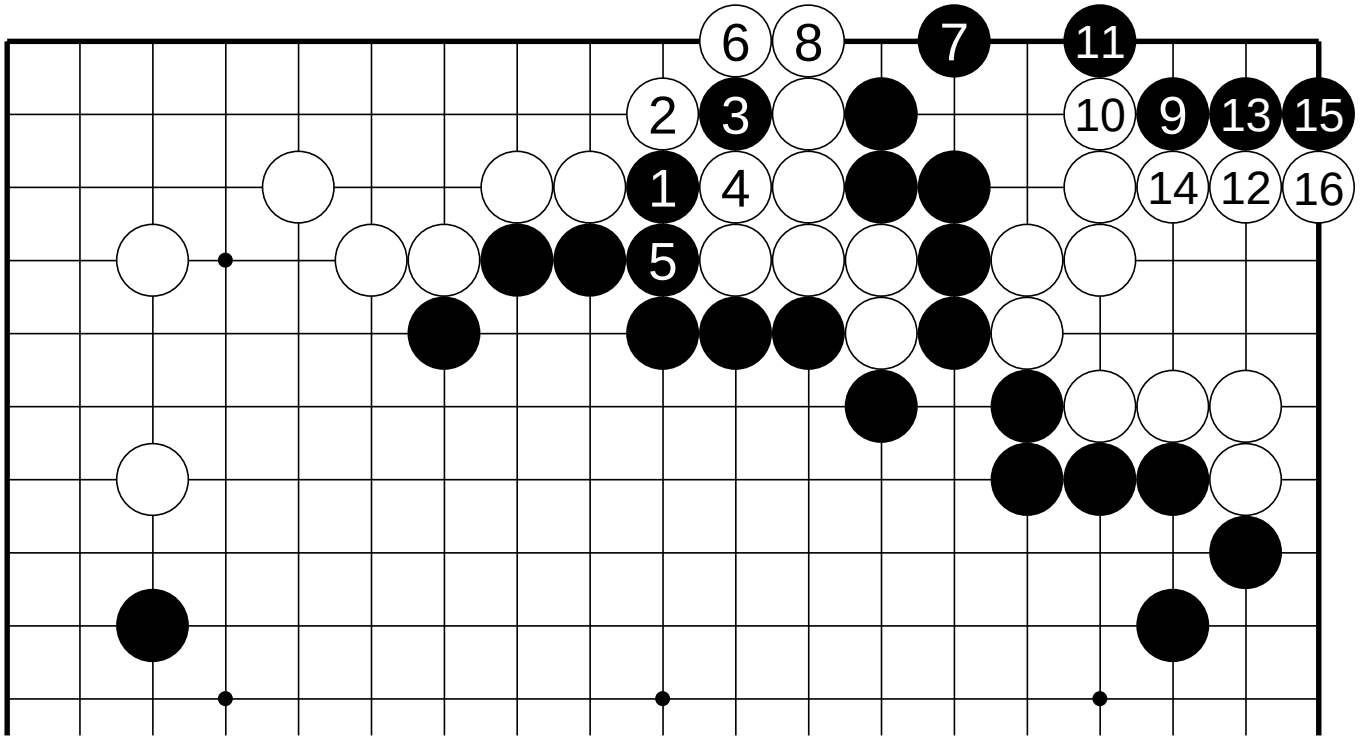


图2

图 3 劫争

图 2 白 6 若改于本图 1 位长，进行抵抗。则黑 2 断打，白 3 提时，黑 4 先手利后，再黑 6 扑、8 打即成黑先手大劫，白棋不利。

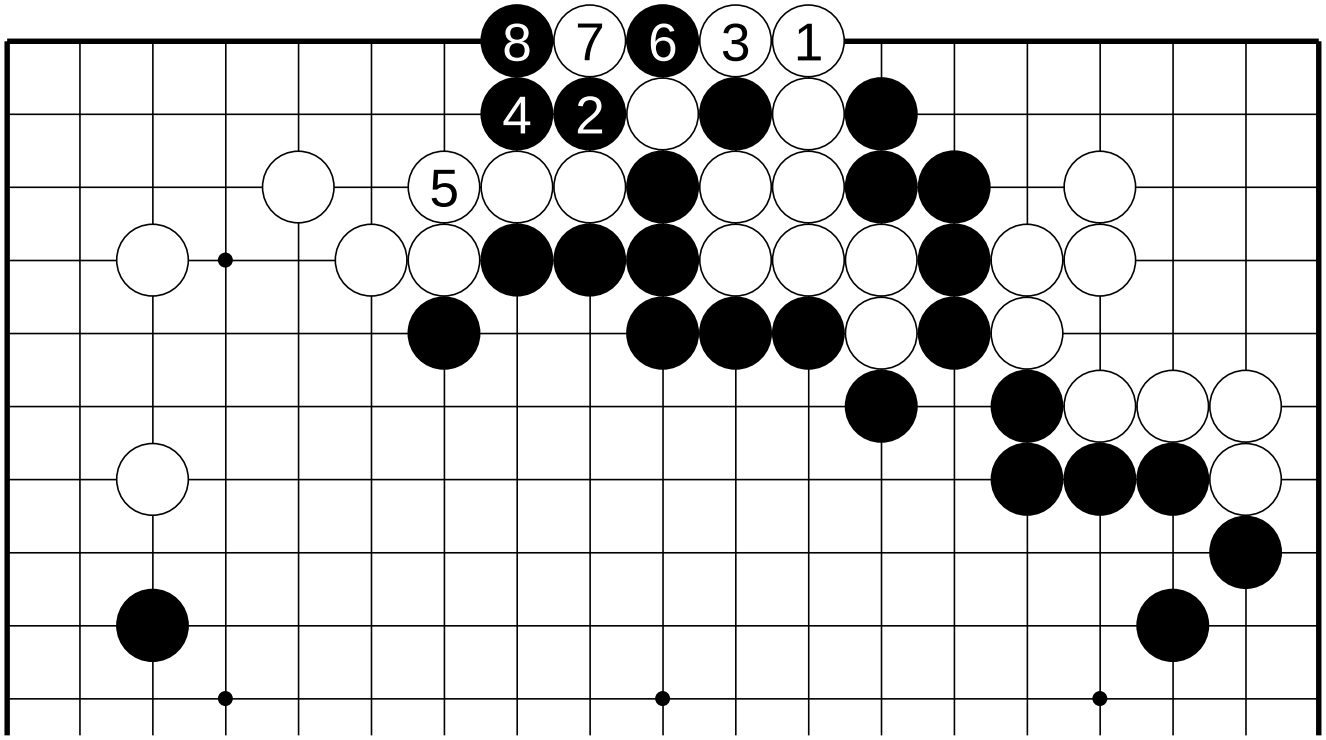


图3

图 4 两处必得其一

黑 3 挖时，白若 4 打，则黑 5 粘，白 6 接时，黑 7 尖的手段仍可成立。之后，A 位扑杀白棋与 B 位进角两处黑必得其一。

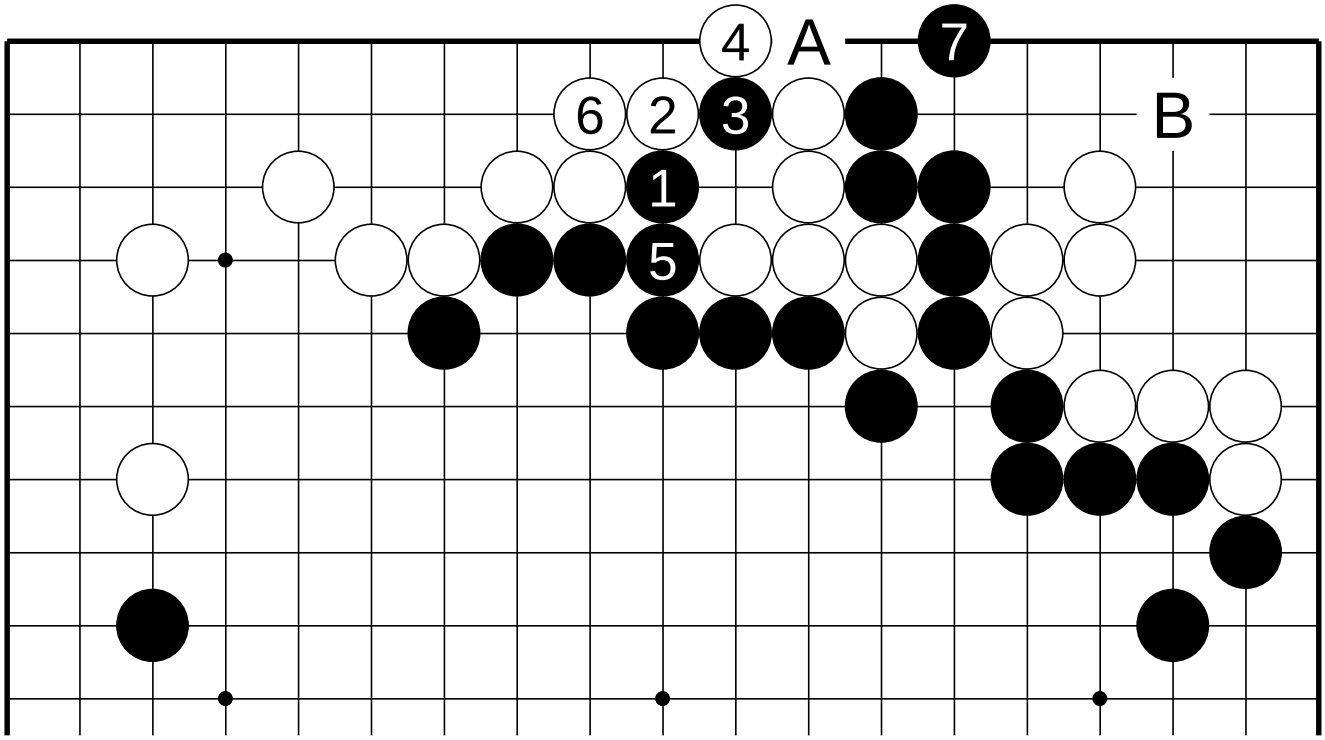


图4