



围棋高段题库

围棋高段题库

手筋特训进阶

江鸣久 江铸久 著

书海出版社

手筋特训进阶

江鸣久 江铸久 著
山西出版传媒集团 书海出版社

序

这本书是“围棋高段题库”系列丛书中的一册，将一流职业棋士的实战作为题目，并添加了解说、变化图及失败图等，力求对读者棋艺的提高有所助益。

期待诸位读者在破解一道道问题的喜悦之中，激发出各自蛰伏已久的潜能，为成为名副其实、堂堂正正的业余高段棋士打下牢固的基础。

感谢山西大学的江声久女士等将本书译成中文版。

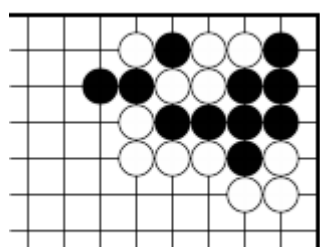
目录

第一章 手筋限时训练(100 题)	4
第 1 回合 (20 题)	7
第 2 回合(20 题)	20
第 3 回合(20 题)	34
第 4 回合(20 题)	47
第 5 回合(20 题)	61
第二章局部作战的手筋(113 题)	74
1 最强的作战方法	74
2 攻击的手筋与要点	98
3 腾挪的手筋与要点	119
4 接触战中的手筋与要点	148
第三章手筋力量训练(20 题)	173
计算力训练	193

第一章 手筋限时训练（100 题）

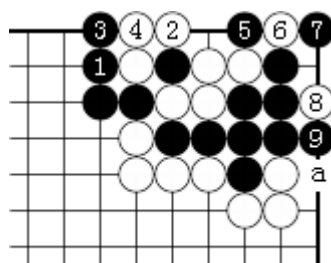
以提升力量为目标

对局中不可避免会发生战斗，想要取得战斗的胜利，就必须磨炼并提高自身的战斗力。为此，学习并熟练掌握作战的手筋与急所，加强死活的计算能力，便显得非常重要。可以说，如果对自身的力量缺乏足够强大的自信，就难以突破进军业余高段棋士的壁垒。



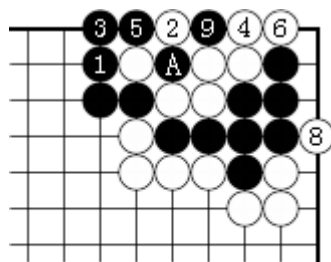
1图

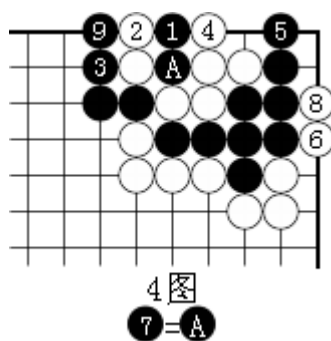
1图 例如，当对局中出现如图棋形时，如果具备了相应的战斗力，便可以无条件地擒杀白棋。



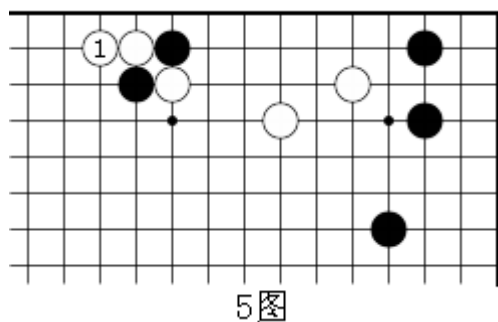
2图

2图 黑 1、3 的话，将被白 4 位粘住、黑 5、7 时，如果白 8 位应，将成双活。如果白 8 改于 9 位扳，黑 8、白 a 还是双活，不过，白成后手。

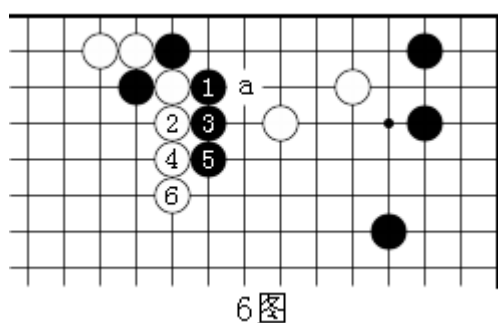




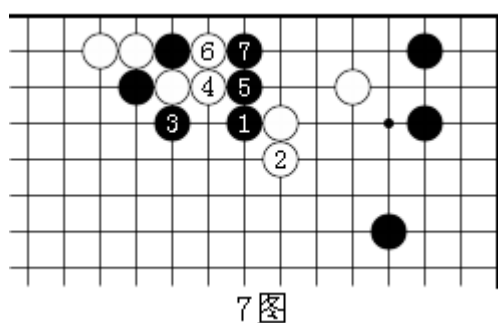
4图 此形中，黑1是手筋，白2时，黑3打后再5位立下，黑便可以在对杀中获得胜利。



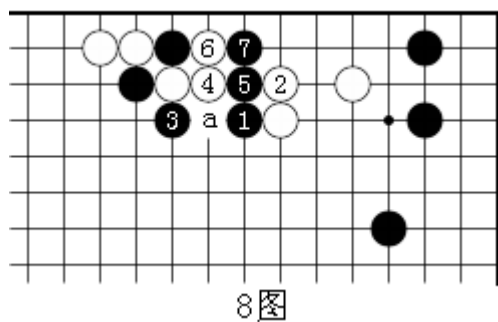
5图 对于白，黑应如何腾挪方为要点。



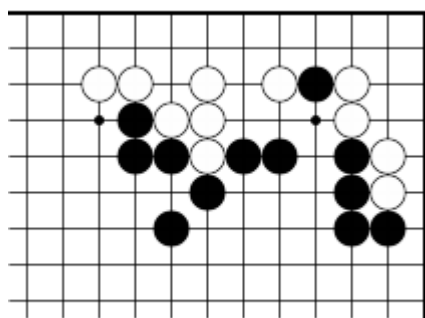
6图 黑1打后3、5位贴是俗手，被白6位长出反而强化了白棋，黑极损。而且，黑1于a位的话白2位应，也将是黑不满的战斗。



7图 黑1碰是腾挪的手筋。当白2位挺头时，黑3打后5位借行棋的调子乘势穿通。白6吃一子时，黑7充分展开腾挪。

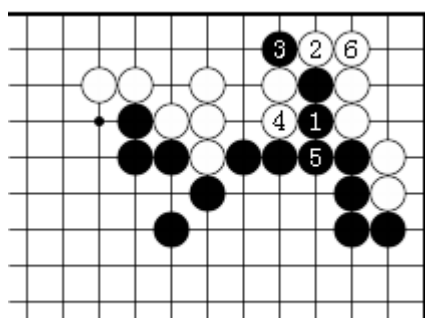


8图 对于白2，黑也是3位打后5位进行腾挪。另外，白2若于5位扳的话，以下的变化为黑4、白3、黑7、白2、黑a。



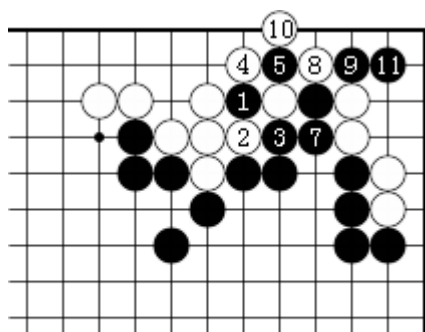
9图

9图 白棋的阵地中存有弱点，称不上完美无缺，黑若能施展出手筋，便可以攻破白阵。黑棋的下一手是实战中屡屡显现的手筋。



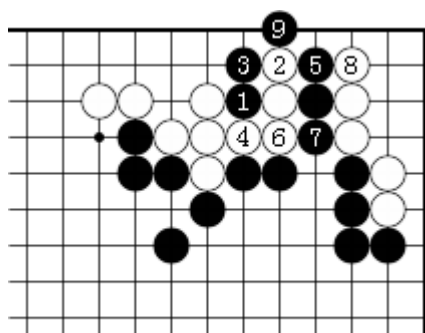
10图

10图 黑1、3不好，被白4打后6位粘住，没了后续手段。而且，黑1于3位扳的话，白4、黑1、白2，黑仍束手无策。



11图
(6)=1

11图 在冲击对手的弱点时，黑1位的挖是常用的手筋。白2位打时，将生出黑3、5的手段。



12图

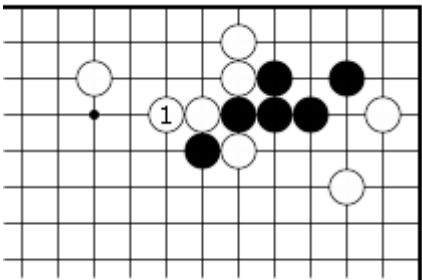
12图 对于白2位的立下，黑3、5是好手。白6时，黑7、9位即可破掉白阵。

在本章以下的篇幅中，我们将带领读者向读秒发起挑战，全部训练共计5个回合，每个回合限时10分钟。请诸位读者以提

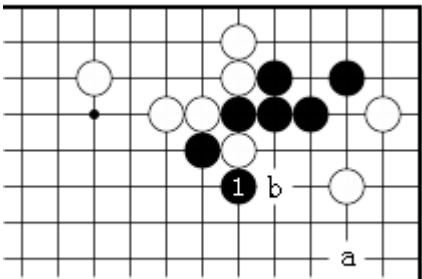
升战斗力为努力的目标，在限制的时间内解答出各回合中的问题。每道题目请给出之后的三手变化，如能进行更深入的计算更佳。

第1回合 (20 题)

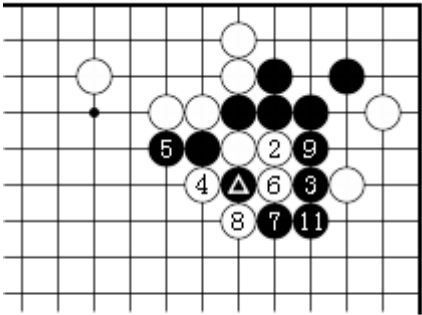
问题1 (黑先)



问题1



问题1 正解图

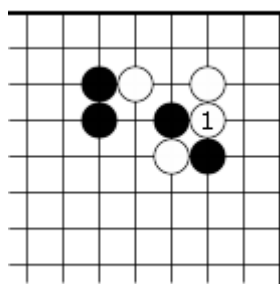


问题1 正解图续

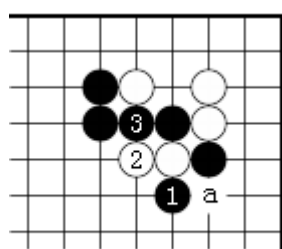
10=△

问题1 正解图 黑1于a位逼的话，则白b位应，黑1于b，则白1位动出，黑失败。对于这样的棋形，黑1是作战的要点。续图的白2时，黑3位跳枷。接下来，白4、6时，黑7、9位滚打，显而易见是黑有利的战斗。

问题 2 (黑先)

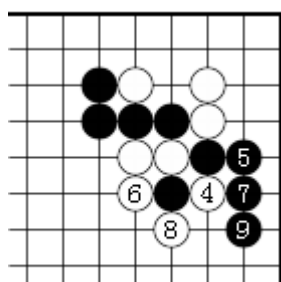


问题2

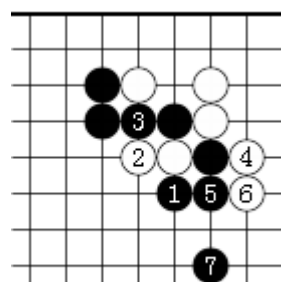


问题2 正解图

问题 2 正解图 黑1若于a位长，则白3位冲，黑棋将被肢解。如图黑1、3的打、粘是作战的要点，对于续图的白4、6，黑7、9位吃住角部的白棋，黑成功。而且，对于变化图的白4、6黑可于7位整備外势。

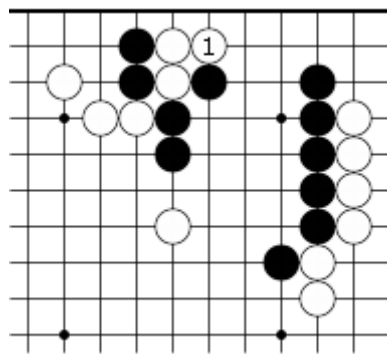


问题2 正解图续



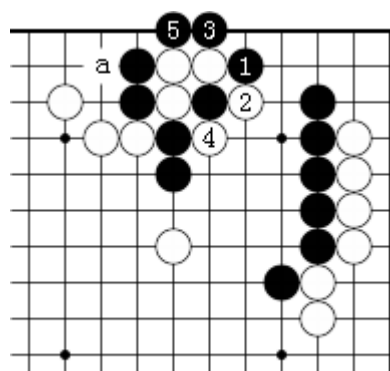
问题2 变化图

问题 3 (黑先)

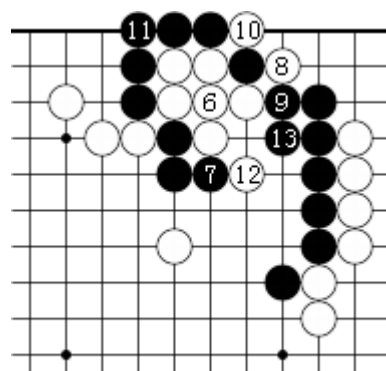


问题3

问题3 正解图 黑1若于2位长，则白a位收气，黑在对杀中落败。由于此形中黑外势很强，所以黑1、3可成立，即使续图白6、8位进行抵抗，黑9、11便可杀白。

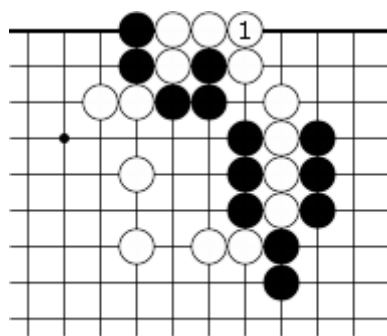


问题3 正解图

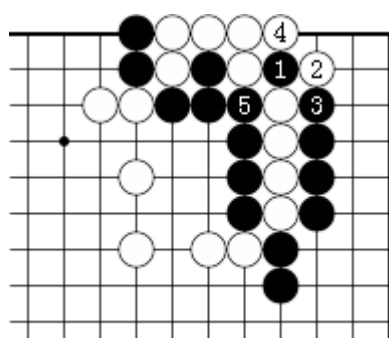


问题3 正解图续

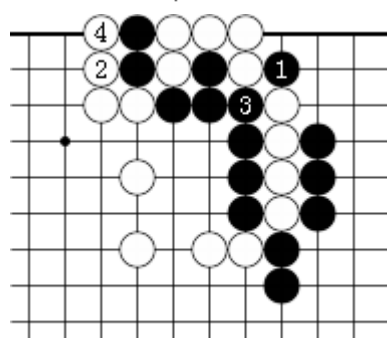
问题4 (黑先)



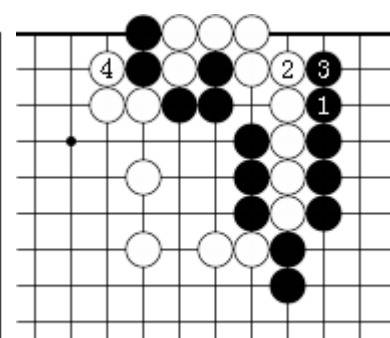
问题4



问题4 正解图



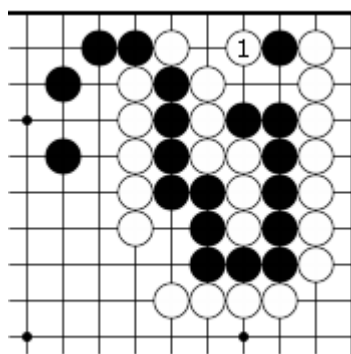
问题4 变化图



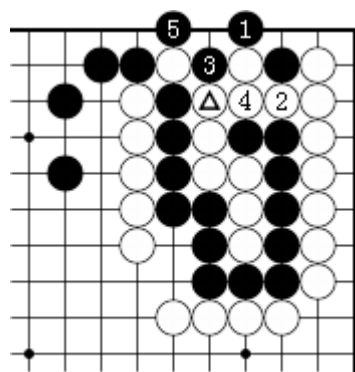
问题4 失败图

问题4 正解图 黑1是冲击对手弱点的關鍵。所以，白如变化图的2、4位忍耐也属无奈。失败图的黑1恶，被白2位守在了急所，黑棋失败。

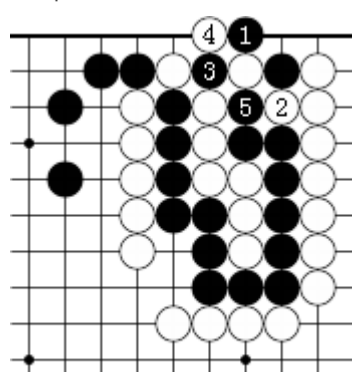
问题 5 (黑先)



问题5



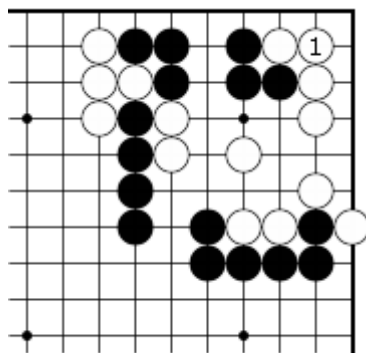
问题5 正解图



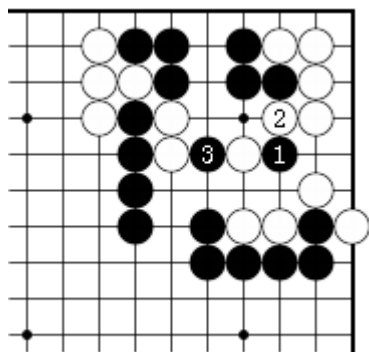
问题5 变化图

问题 5 正解图 黑 1 于 4 位打是恶手，被白 3 位粘住，黑气太紧。黑 1 扳是冲击对手弱点的關鍵。白 2 时，黑 3 位扑吃，擒住了白△子这一棋筋。对于变化图的白 4，黑 5 是计算的要点。

问题 6 (黑先)

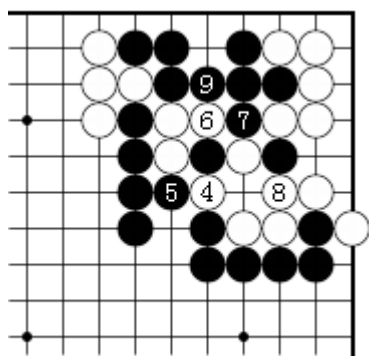


问题6

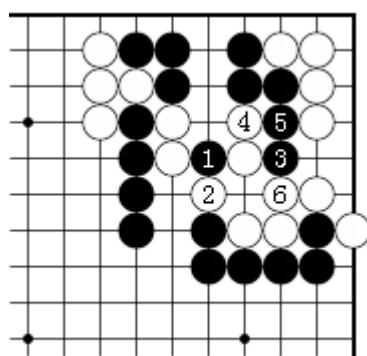


问题6 正解图

问题6 正解图 黑1的跨断犀利。白2时，黑3之后续图5、7位吃住白棋。失败图黑1、3次序不好，被白4、6位应后，黑棋被全歼。而且，黑5若于6位断吃，则白5位连回棋筋。

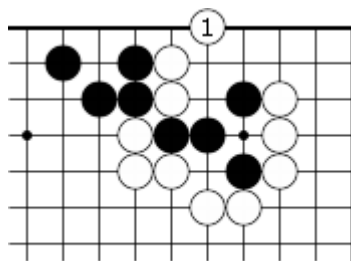


问题6 正解图续

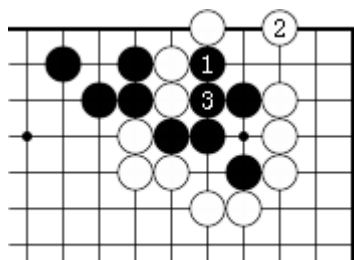


问题6 失败图

问题7 (黑先)



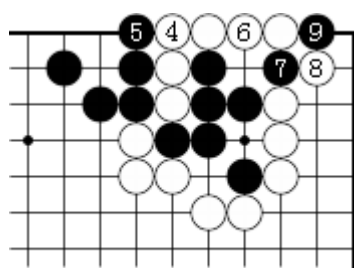
问题7



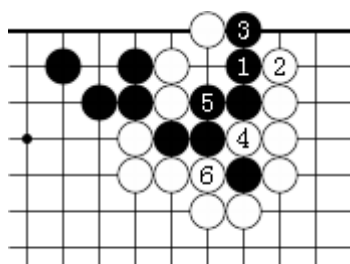
问题7 正解图

问题7 正解图 中，此形存在两种攻击的次序。其一为黑1于3、白2、黑1，另一走法便是黑1、3。续图的白4时，黑5之后走出7、9位的妙手，白成接不归。

失败图的黑1恶，被白2、4位紧住了外气，对杀的结果为黑负。

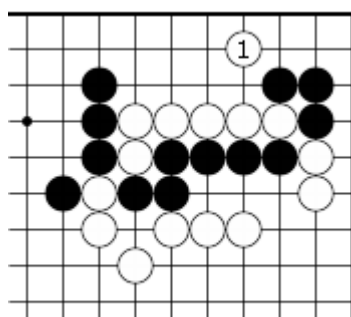


问题7 正解图续



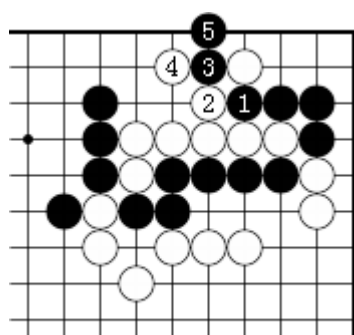
问题7 失败图

问题 8 (黑先)

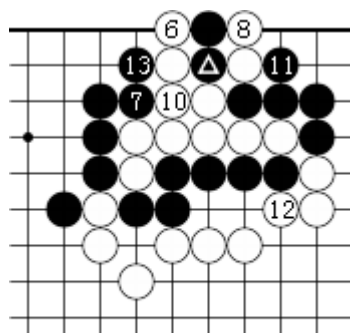


问题8

问题 8 正解图黑 1、3 是常用的手段，以下至续图黑 13 的对杀结果是黑胜。



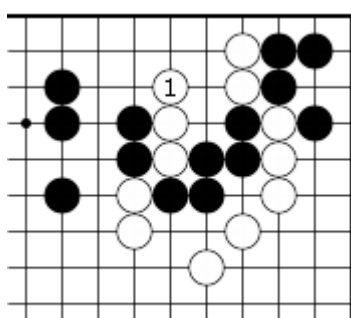
问题8 正解图



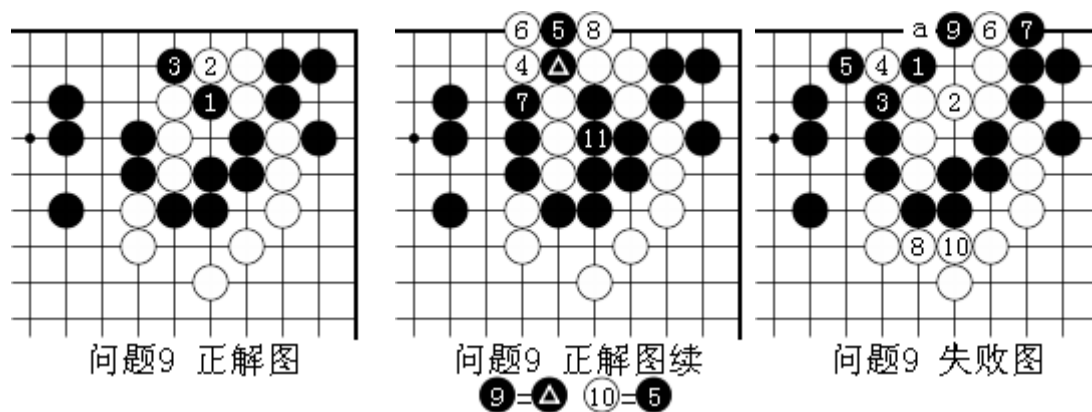
问题8 正解图续

9=Δ

问题 9 (黑先)

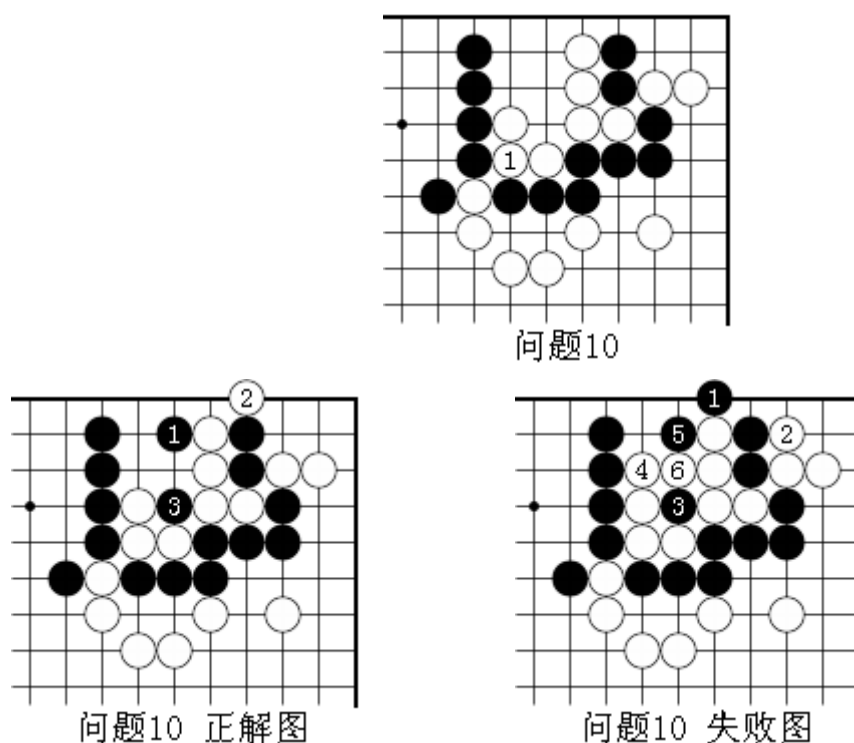


问题9



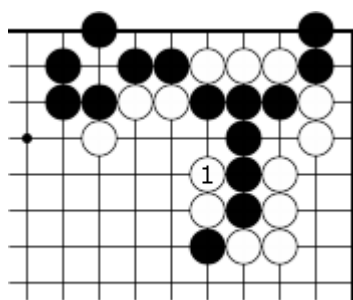
问题 9 正解图的黑 1、3 是冲击对方弱点的關鍵。续图的白 4 时，黑 5、7 位利用滚打包收紧住白气，将白打成了大头鬼。失败图的黑 1 托不是手筋，被白 2 位粘住，白气变长。而且，黑 3 若于 6 位扳的话，白 4、黑 3、白 a，对杀还是黑负。

问题 10 （黑先）

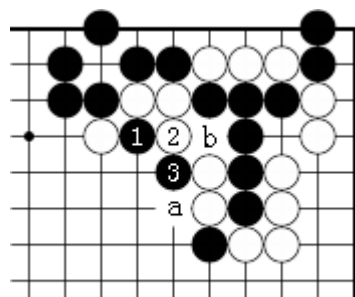


问题 10 正解图黑 1 犀利。白 2 时，黑 3 是胜负手。失败图黑 1、3 不好，白 4 长成立。

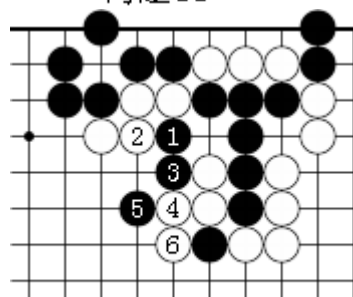
问题 11 (黑先)



问题11



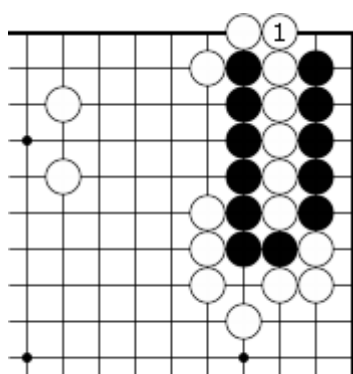
问题11 正解图



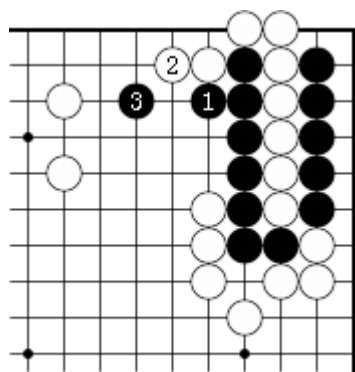
问题11 失败图

问题 11 正解图黑 1 先断再 3 位打是利用白棋气紧的关键手段。白如果 a 位应，黑 b 将提掉白的棋筋。失败图黑 1、3 是恶手，被白 4、6 位动出，黑崩溃。

问题 12 (黑先)



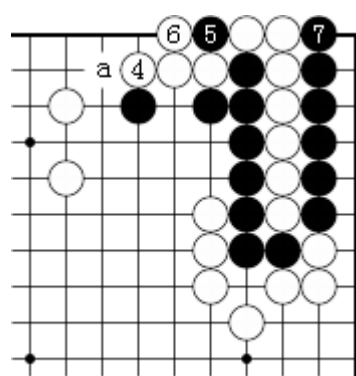
问题12



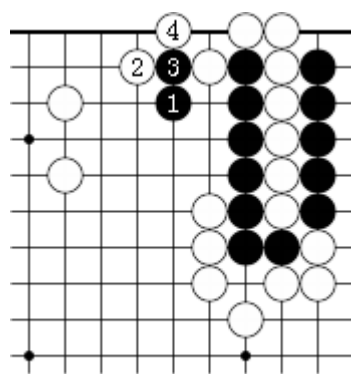
问题12 正解图

问题 12 正解图黑 1、3 是冲击白棋弱点的手筋。续图的白 4 时，黑 5、7 位可吃住白棋。接下来，如果白在 5 位粘的话，黑将 a 位扳住。失败图黑 1 跳封，则白 2

位渡过。

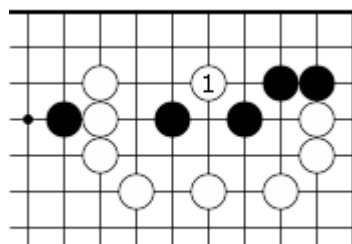


问题12 正解图续

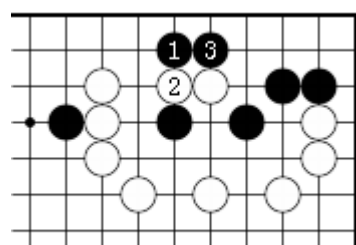


问题12 失败图

问题 13 (黑先)

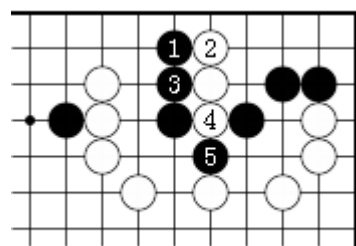


问题13

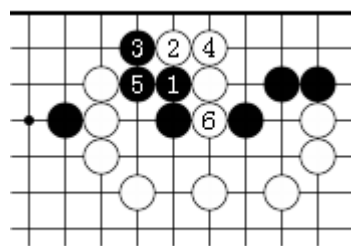


问题13 正解图

问题13正解图黑1位避开正面作战是进行腾挪的关键。白2时，黑3位确保做出两眼。对于变化图白2的挡，黑3位粘住，对杀的结果是黑胜。失败图黑1恶，被白2位扳住，非常困难。即使黑3、5位进行抵抗，白6也可成立。

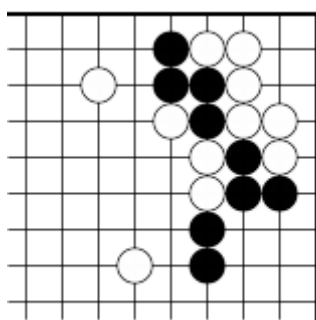


问题13 变化图

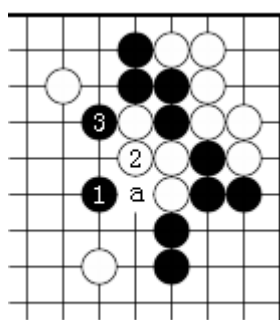


问题13 失败图

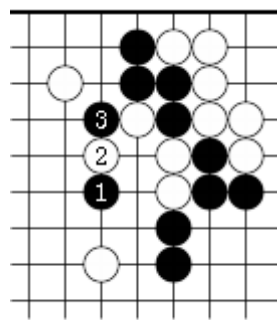
问题 14 (黑先)



问题14



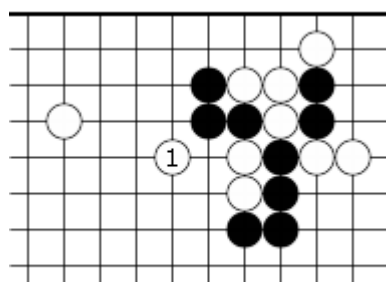
问题14 正解图



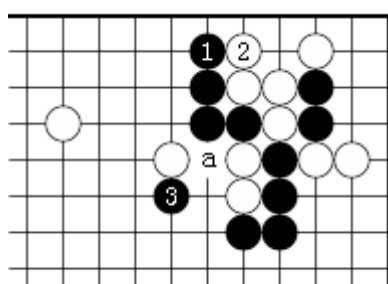
问题14 变化图

问题 14 正解图黑 1 若于 3 位打，白 a 即可逃出。对于此形，黑 1 是攻击的急所。白如变化图 2 位应的话，黑 3 位打即可。

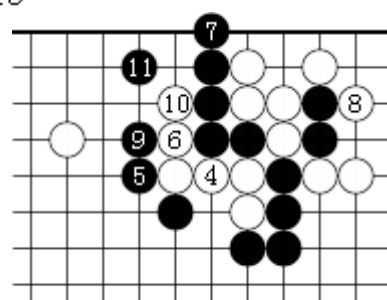
问题 15 (黑先)



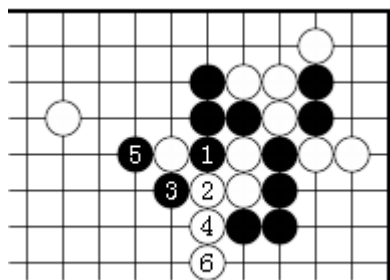
问题15



问题15 正解图



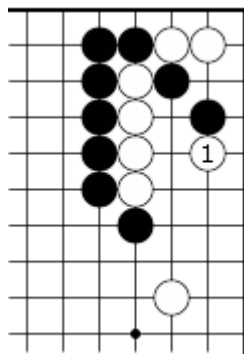
问题15 正解图续



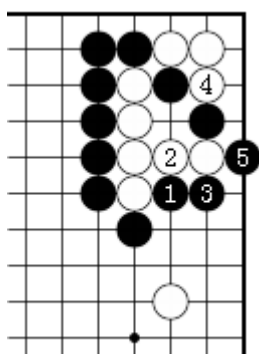
问题15 失败图

问题 15 正解图黑 1 于 3、白 a、黑 1，或者如图黑 1 先立再 3 位靠，都是冲击对方弱点以展开攻击的手筋。续图的白 4 位粘时，黑 5 扳住，之后的 11 位跳枷是计算的要点。失败图黑 1 之后至 5 位打的着法不好，被白 6 位挺头，黑极损。

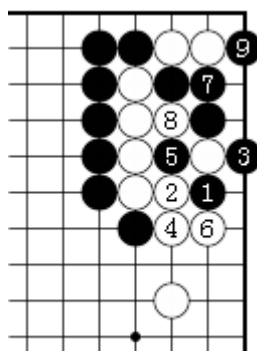
问题 16 (黑先)



问题16



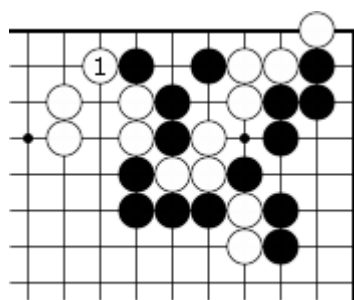
问题16 正解图



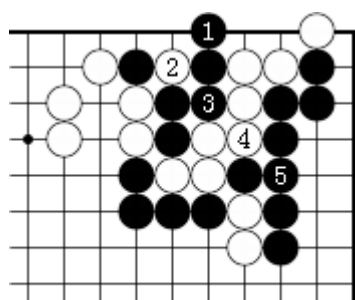
问题16 失败图

问题 16 正解图黑 1、3 紧凑，是收气杀白棋的手筋。失败图黑 1 是恶手，被白 2、4 位逃出，黑不满。

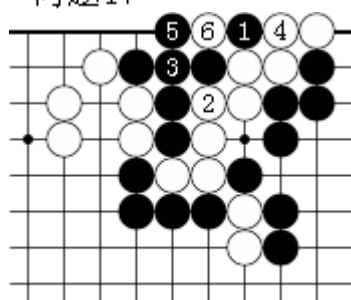
问题 17 (黑先)



问题17



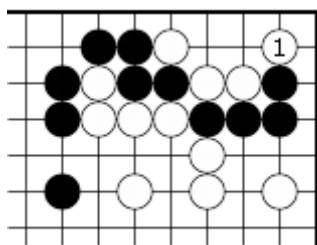
问题17 正解图



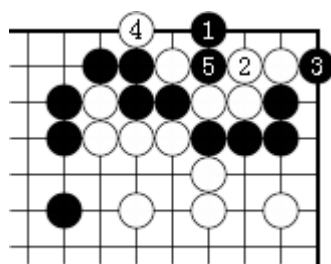
问题17 失败图

问题 17 正解图黑 1 是对杀的急所。白 2 应的话，黑 3、5 位杀白。失败图黑 1 不好，被白 2、4 位粘住，形成于黑不利的缓一气劫。

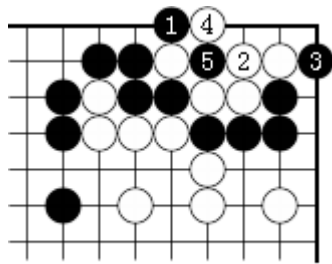
问题 18 (黑先)



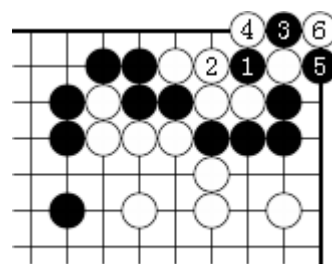
问题18



问题18 正解图



问题18 失败图1

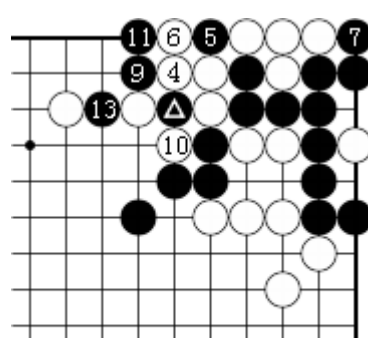
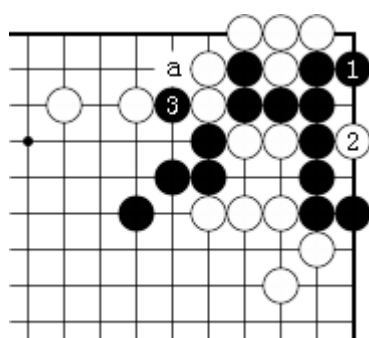
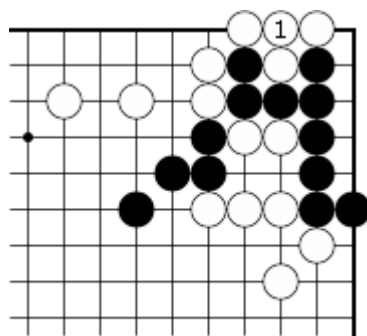


问题18 失败图2

问题 18 正解图黑 1 是急所。白 2 位应时，黑 3、5 两手可杀

白。如果失败图 1 黑 1 位扳打的话，将形成白 2、4 的劫争。如果黑 1 于 5、白 2、黑 1 的话，白 3 位立下后的对杀结果为黑负。另外，若如失败图 2 黑 1、3 的话，也将走成两手劫。

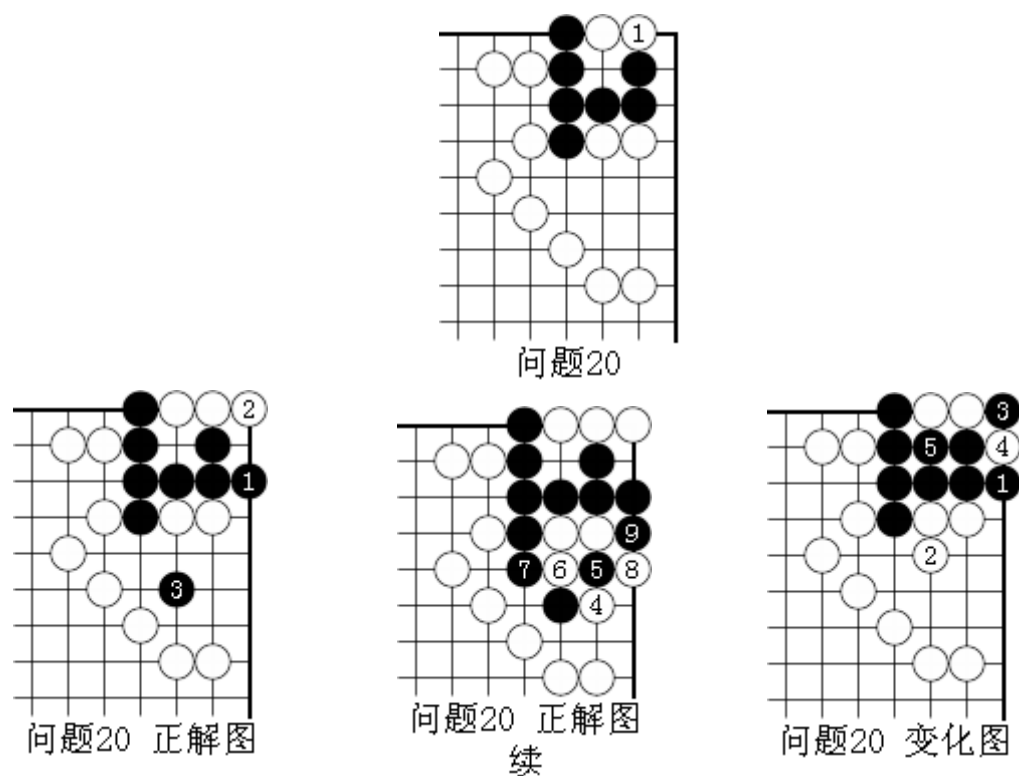
问题 19 (黑先)



⑧=⑤ ⑫=△

问题 19 正解图黑 1 于 3 位也是正解，如果白 2 于 a 位应的话，黑 1 位即可活棋。但通常应先于黑 1 位扩大眼位。之后，白 2 时，黑 3 以下至续图的 13，可以吃住白棋。

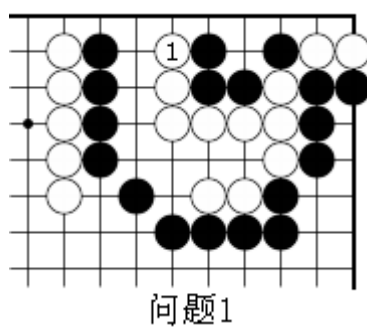
问题 20 (黑先)

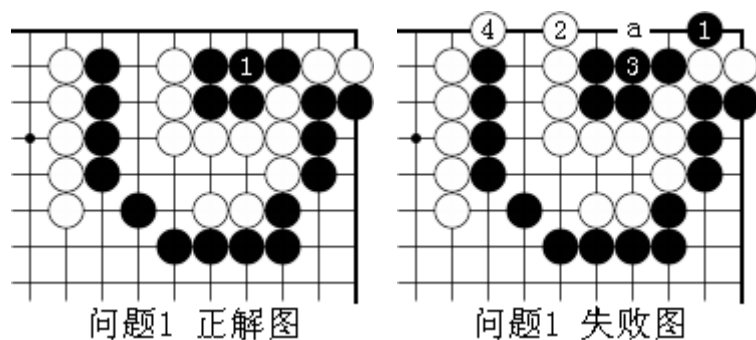


问题 20 正解图黑 1 为关系死活的要点，接下来黑 2 与 3 位将成见合。首先，对于白 2，黑 3 之后续图黑 5、7 的接不归是计算的要点。其次，对于变化图白 2，黑可 3、5 位走成胀牯牛做活。

第 2 回合 (20 题)

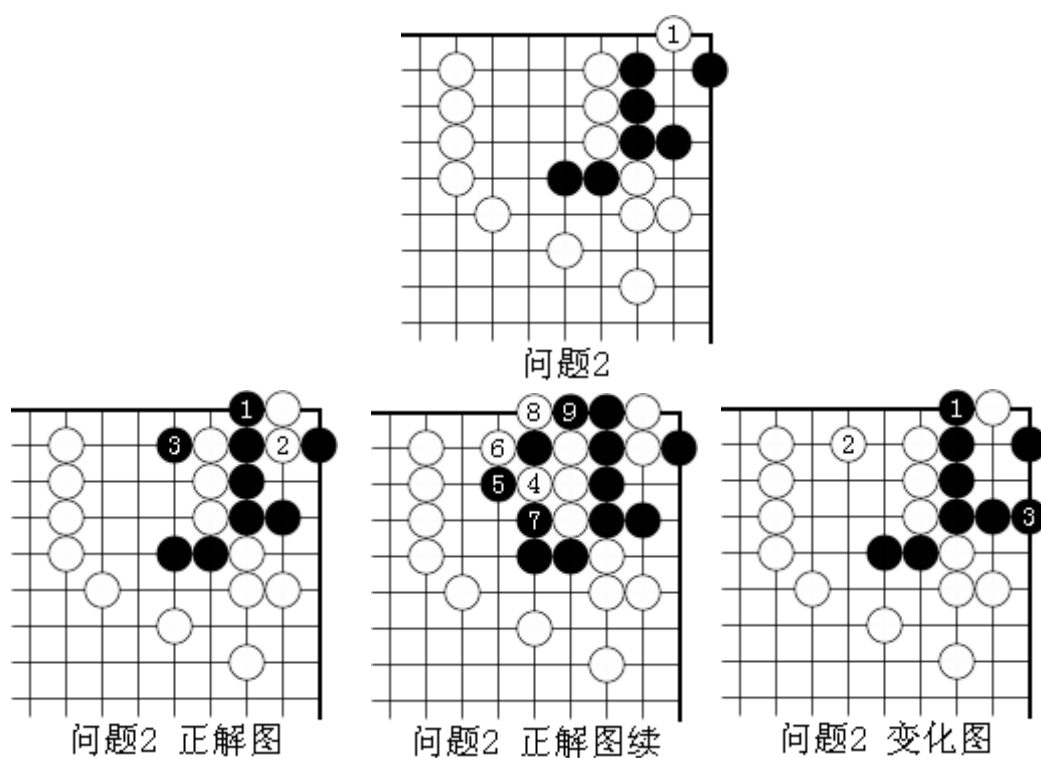
问题 1 (黑先)





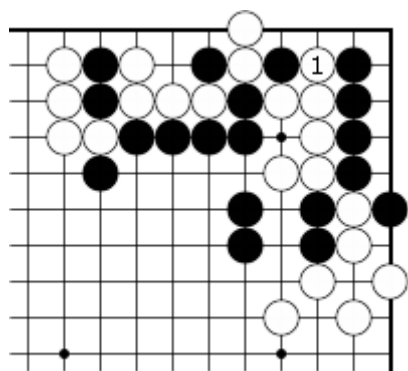
问题 1 正解图黑 1 是一个不易察觉的要点，是消除自身弱点并杀白的关键所在。失败图黑 1 的话，白 2 位立下，3 位的扑与 4 位的渡过成为见合。

问题 2 (黑先)

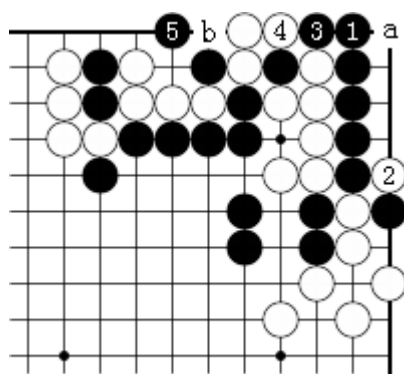


问题 2 正解图黑 1、3 犀利。续图的白 4 时，黑 5、7 之后白棋走成接不归。对于变化图白 2，黑可 3 位活棋。

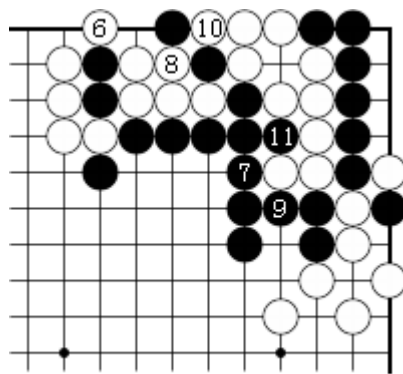
问题 3 (黑先)



问题3



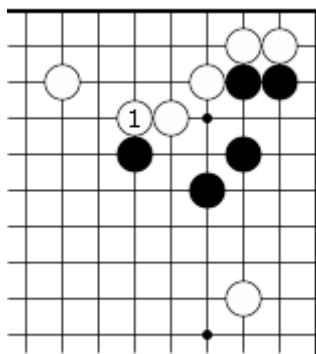
问题3 正解图



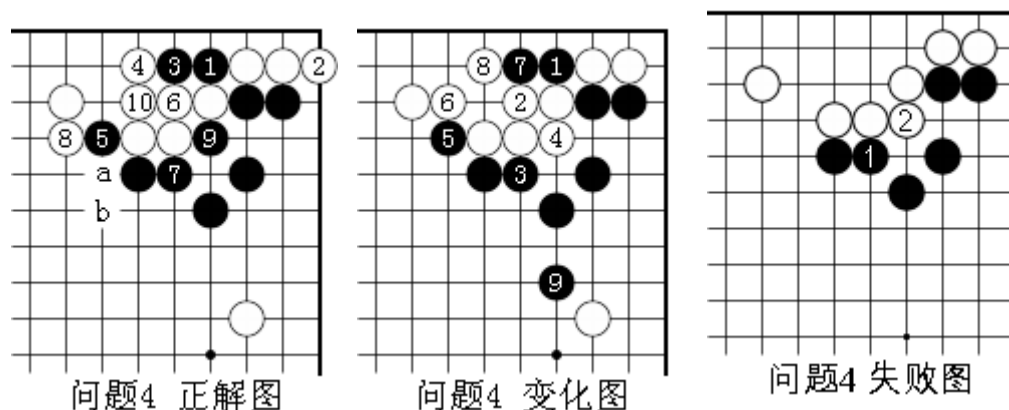
问题3 正解图续

问题 3 正解图黑 1 若于 3 位扳，则白 1、黑 a、白 b，黑死。黑 1 瞄着白棋的弱点，是确保两只眼的手筋。如果白 2 于 3 位应，则黑 2 位粘。对于白 2 扑、黑 3、5 位收气，至续图的黑 9、11 可吃住白棋。

问题 4 (黑先)

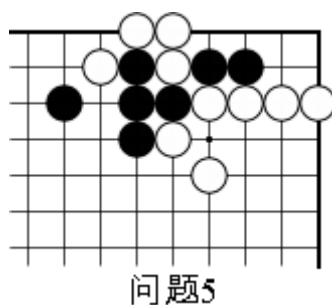


问题4

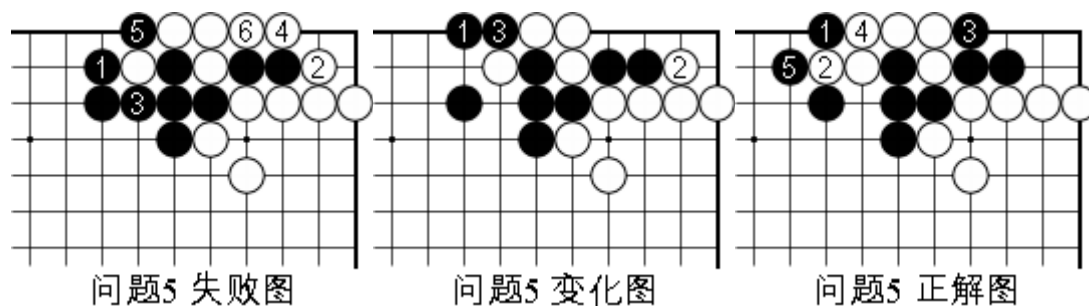


问题4 正解图黑1是整形的手筋，白2立，黑3、5应对。白8若于a位断，则黑除了b位进行弃子作战之外，也可以黑8位长出战斗。对于变化图白2、4，黑5之后9位进行战斗。失败图黑1若于2位挤，则白1拐；黑1的话则白2团，黑均不满。

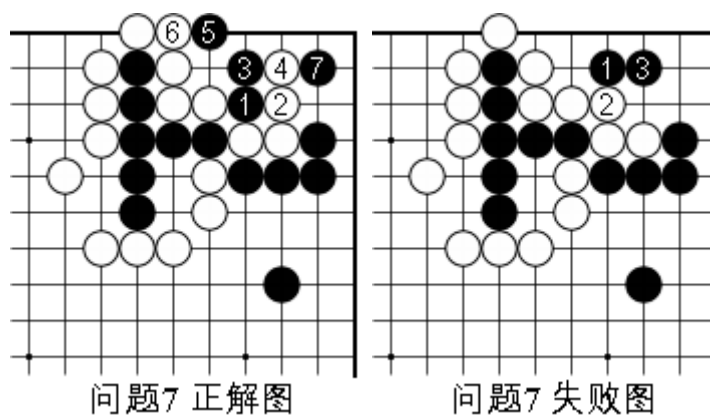
问题5 (黑先)



问题5

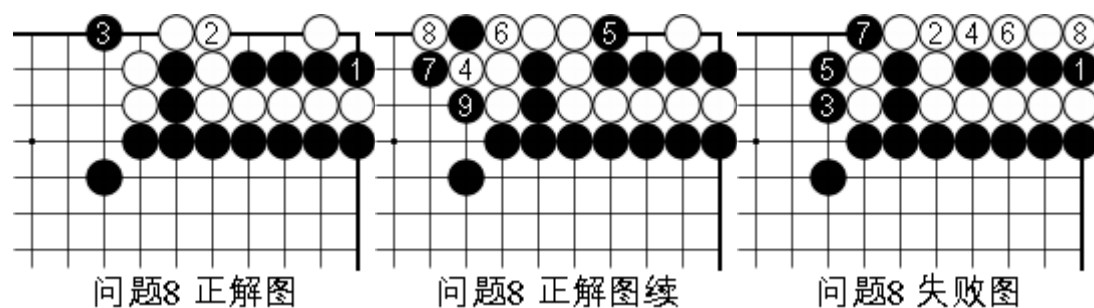
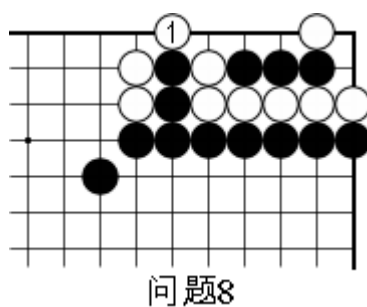


问题5 正解图黑1的点是最为简明的收气路径。对于白2，黑3、5位可吃白。对于变化图白2，黑3位断吃。失败图黑1的挡步调迟缓，被白2、4位吃住黑两子，黑不满。



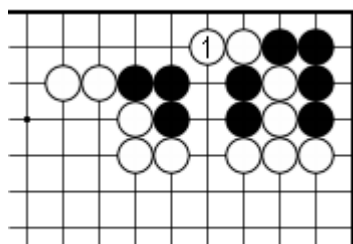
问题 7 正解图黑 1 的断是冲击对手弱点的手筋。白 2 时，黑 3、5 位吃住白棋，得以生还。失败图黑 1、3 是官子的手筋，对于这一结果，黑显然不能满意。

问题 8 （黑先）

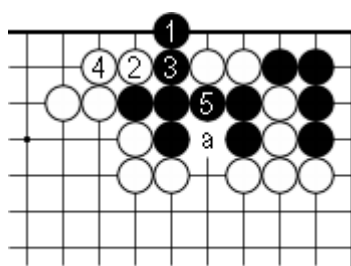


问题 8 正解图黑先 1 位打定型后再 3 位点，犀利。续图的白 4 应时，黑 5、7 连打，白成接不归。失败图黑 1、3 的话，白 4、6 吃住黑棋后便可净活。

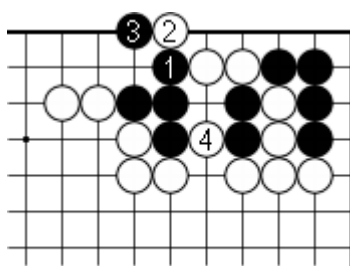
问题 9 (黑先)



问题9



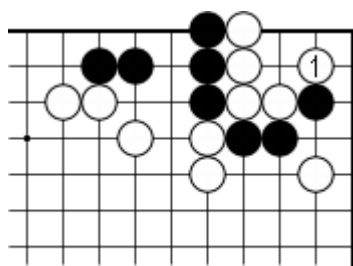
问题9 正解图



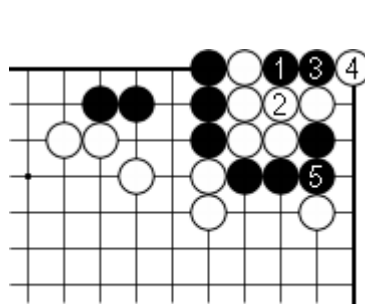
问题9 失败图

问题 9 正解图黑 1 是对杀的急所。白 2、4 时，黑 5 位可以吃住白棋。如果白 4 于 a 位打，黑仍是 5 位应。失败图黑 1 不好。白 2 扳后 4 位冲击双关的弱点，结果变成黑棋被杀。

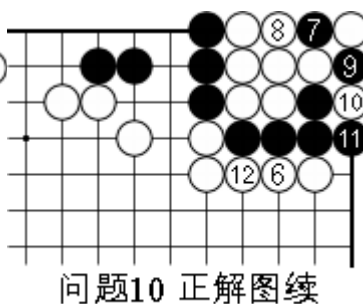
问题 10 (黑先)



问题10

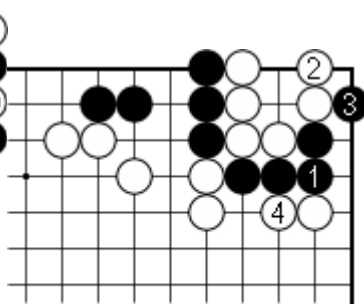


问题10 正解图



问题10 正解图续

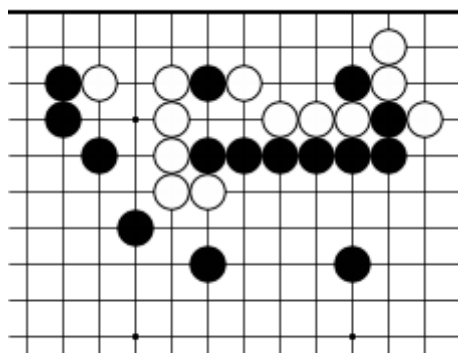
13=9



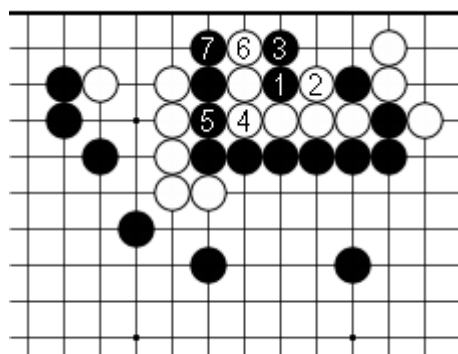
问题10 失败图

问题 10 正解图黑 1、3 犀利，续图的黑 7 之后至 11 位进入劫争。失败图黑 1 简单接住则白 2 立下准备对杀，黑棋气不够。

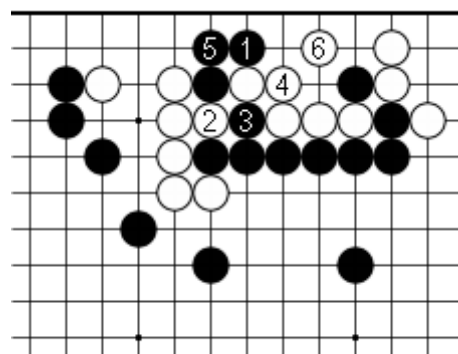
问题 11 (黑先)



问题11



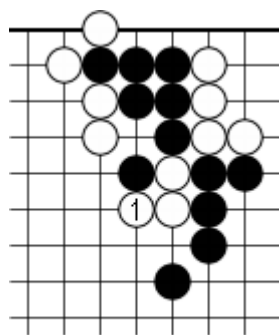
问题11 正解图



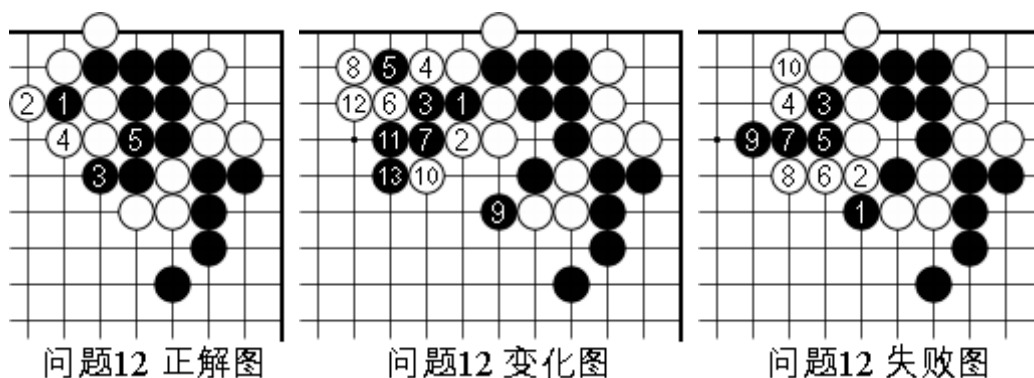
问题11 失败图

问题 11 正解图黑 1 锐利，白 2 应，至黑 7 位吃下白棋左边一大块，黑棋收获巨大。失败图黑 1 不好，被白 2、4 位应，黑已没了应手。如果黑 1 于 3 位挤，白 4 粘，黑依然不行。

问题 12 (黑先)

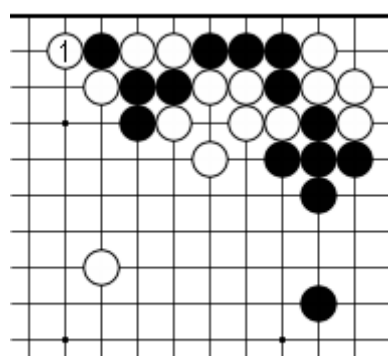


问题12

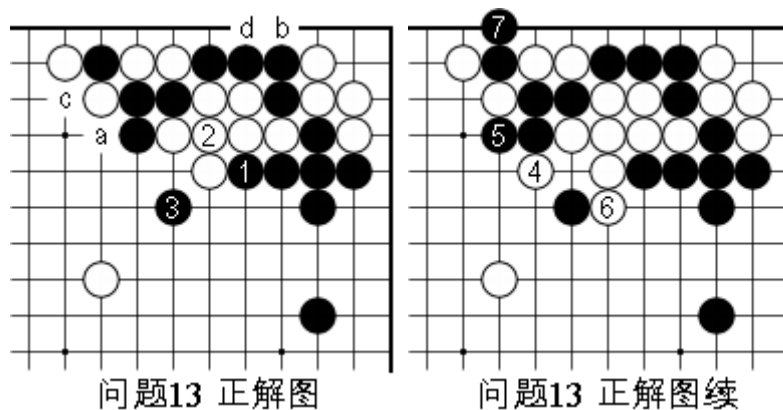


问题 12 正解图黑 1 是手筋。白 2 时，黑 3、5 位可出头。
对于变化图白 2，黑 3 之后至 9 位扳，将吃住白棋。失败图黑 1、3 的话，白 4 以下的抵抗成立。

问题 13 (黑先)

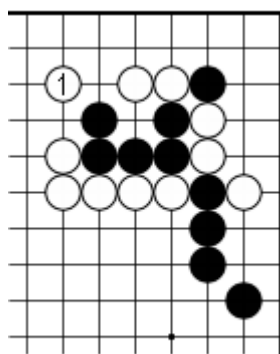


问题13

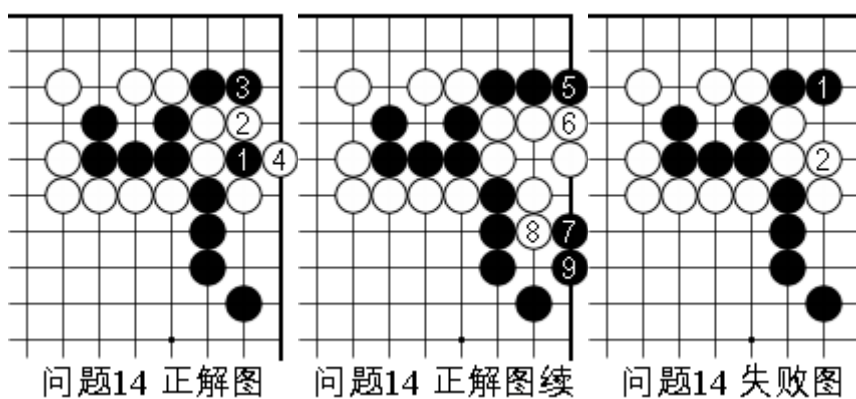


问题 13 正解图黑 1 于 a 位的话，白 b、黑 c、白 d，黑四子已被吃。如图黑 1、3 是吃住白棋的手筋。对于续图的白 4、6，黑 7 位立下即可。

问题 14 (黑先)



问题14



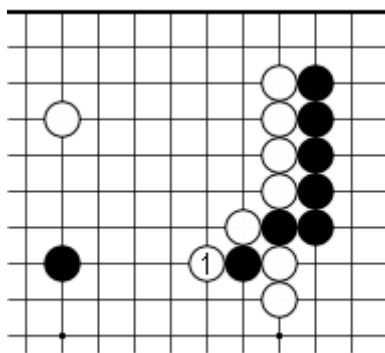
问题14 正解图

问题14 正解图续

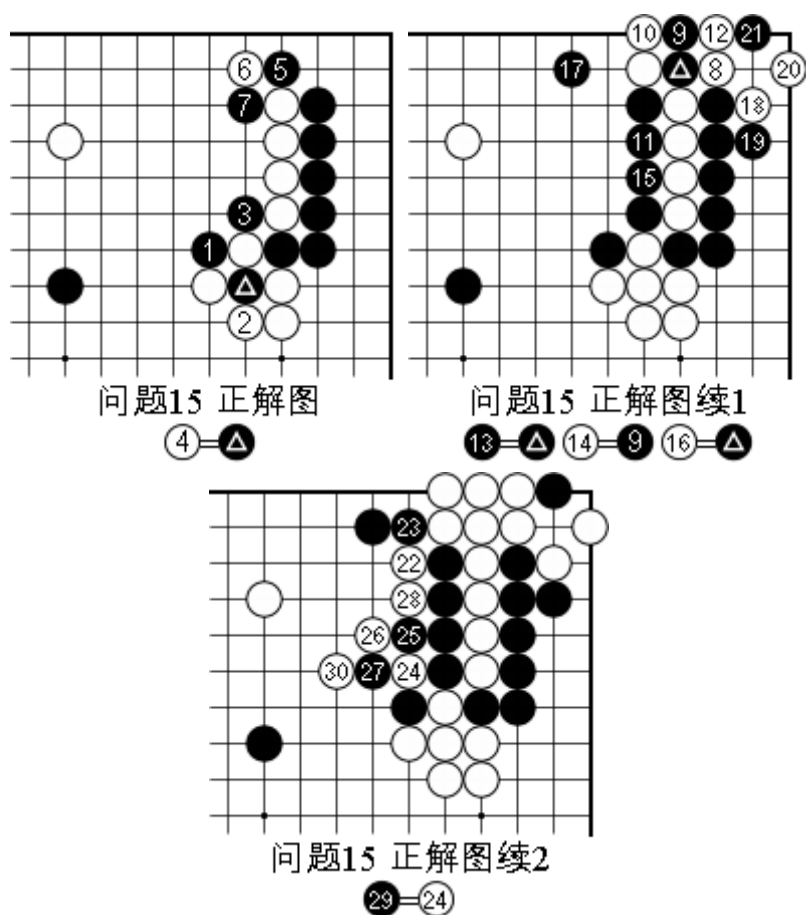
问题14 失败图

问题 14 正解图黑 1 先断再 3 位打是收紧白气的常用手段。
白 4 时，续图的黑 5、7 是制胜着，黑可以在对杀中获得胜利。
失败图黑 1 是恶手，被白 2 位粘住，对杀的结果变成了黑气不够。

问题 15 (黑先)

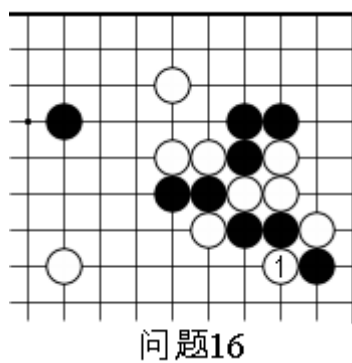


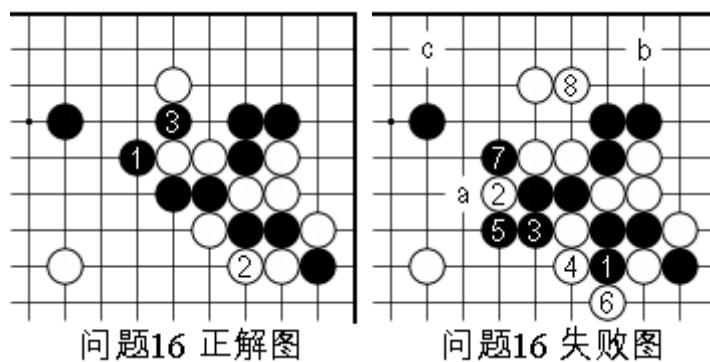
问题15



问题 15 正解图黑 1 是手筋。白 2 如果 3 位应，黑将 2 位动出。对于白 2、4，黑 5、7 是常用手筋。续图 1 的白 8 时，黑 9、11 位滚打包收，白棋被打成了大头鬼之形。接下来，黑 17、21 位着手吃棋。至续图 2 的白 28，之后黑 29 位粘，白 30 位征吃，征子黑有利。

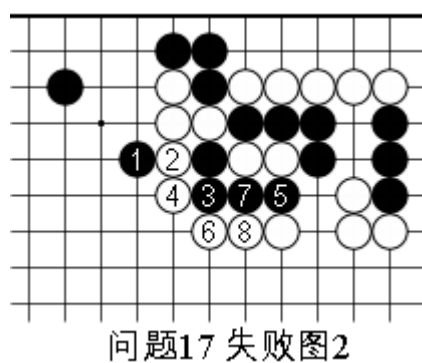
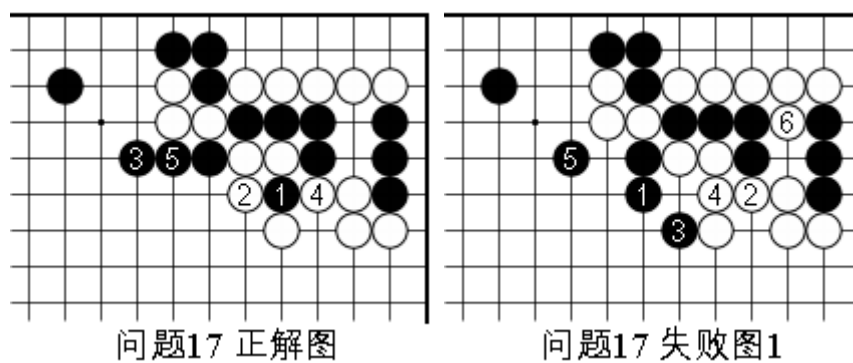
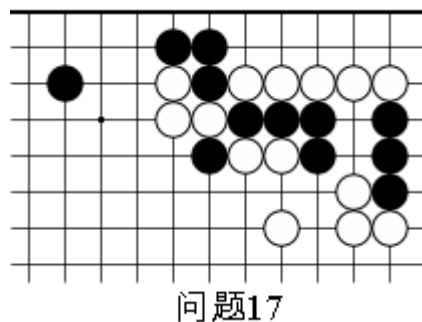
问题 16 (黑先)



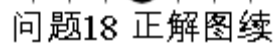
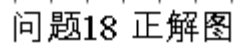
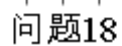


问题 16 正解图黑 1 白 2 进行转换。失败图黑 1 之后 5 位拐，白 6、8 后，留下了白 a、b、c 处的余味。

问题 17 (黑先)

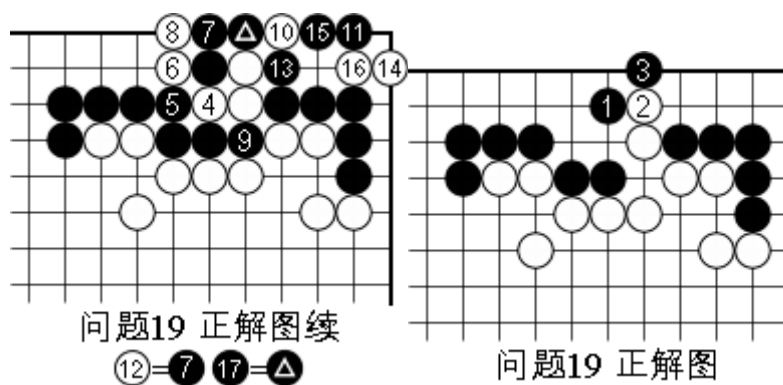
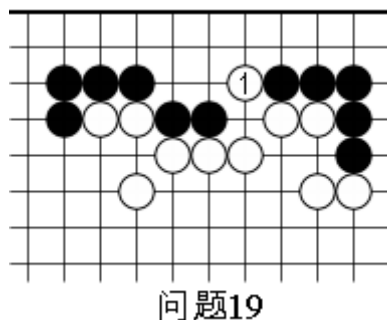


问题 18 (黑先)



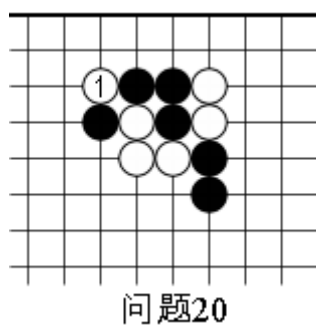
32

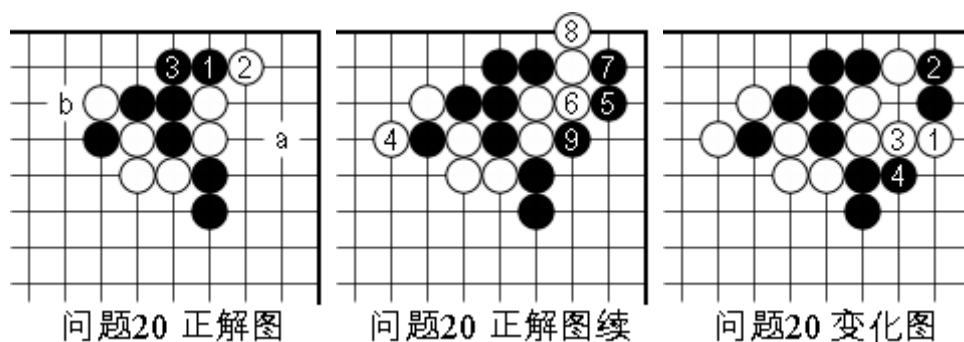
问题 19 (黑先)



问题 19 正解图黑 1 若于 2 位扳，白 1 位的反扳成立。对于这样的棋形，黑 1 跳后 3 位下扳是手筋。续图的白 4、6 时，黑 7 以下至 17, 形成劫争。如果白 4 于 9 位连回的话，黑将 13 位渡过。

问题 20 (黑先)

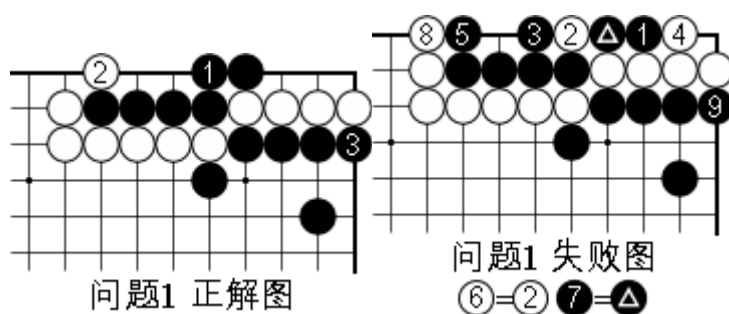
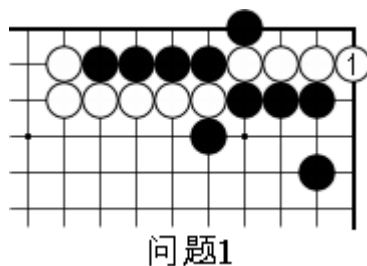




问题 20 正解图黑 1、3 位扳粘，接下来如果白 a 的话，黑 b 位应。对于续图的白 4，黑将 5 位杀白。另外，白 6 若如变化图白 1 应对的话，黑 2、4 是计算的要点。

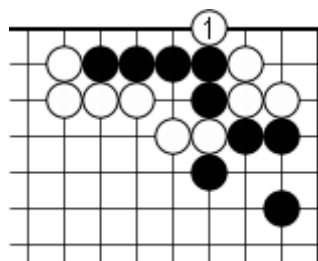
第 3 回合 (20 题)

问题 1 (黑先)

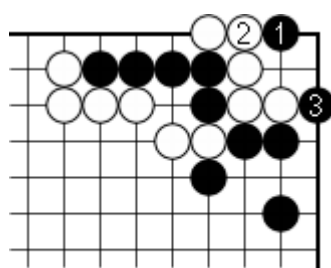


问题 1 正解图黑 1 是常用手筋。白 2 时，黑 3 位收紧外气，可在对杀中获得胜利。失败图黑 1 是恶手，被白 2 扑后 4 位挡住，至白 8 形成双活。

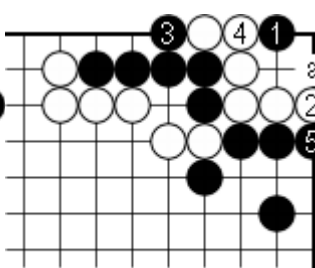
问题 2 (黑先)



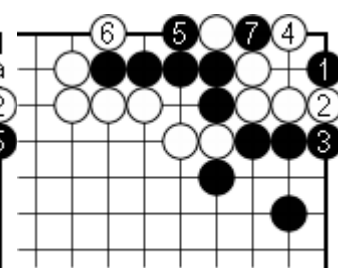
问题2



问题2 正解图



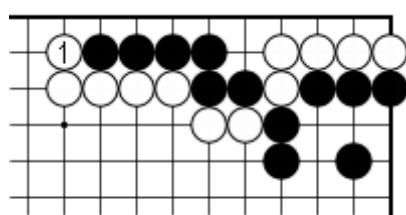
问题2 变化图



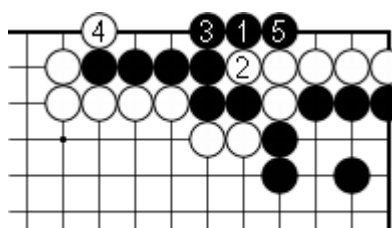
问题2 失败图

问题 2 正解图黑 1 是对杀的急所。白 2 应时，黑 3 位扳。变化图白 2 位应则黑 3、5 位收气。白 2 若 5 位扳，将走成黑 a、白 2、黑 4 的变化，白依然不行。失败图黑 1 点不好，白 2、4 位顽强做劫。

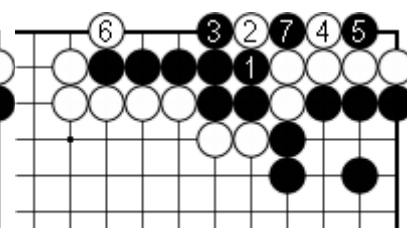
问题 3 (黑先)



问题3



问题3 正解图

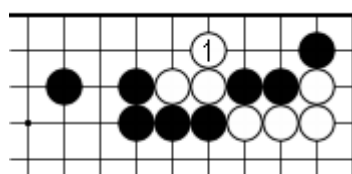


问题3 失败图

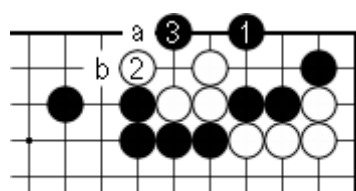
问题 3 正解图黑 1 是对杀的急所。白 2 时，黑 3、5 位可吃

住白棋。失败图黑 1 是恶手，此后可成劫或成双活。白 2、4 位应时，走成黑有利的缓一气劫。如果白 2 于 5 位应的话，黑 7、白 2、黑 3、白 6，将成双活。

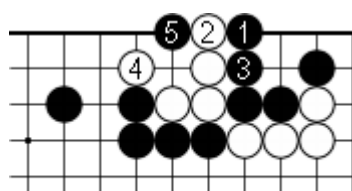
问题 4 (黑先)



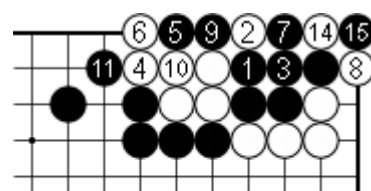
问题4



问题4 正解图



问题4 变化图

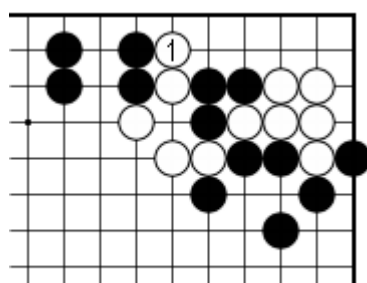


问题4 失败图

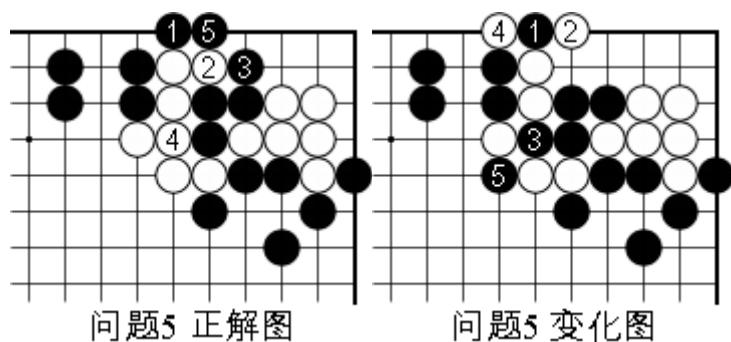
⑫=② ⑬=⑨

问题 4 正解图黑 1、3 是攻击的急所，接下来如果白 a 的话，黑 b 位便可将白吃住。如变化图白 2、4 的话，则黑 5，白不行。失败图黑 1 则被白 2 位打吃，进入劫争。

问题 5 (黑先)

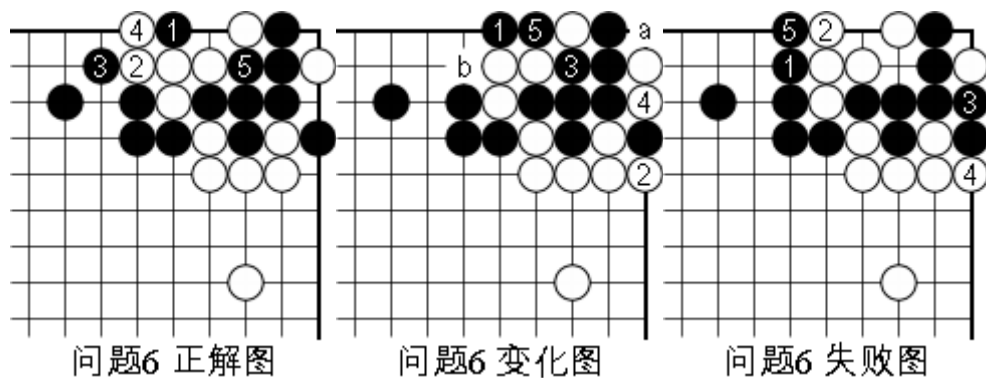
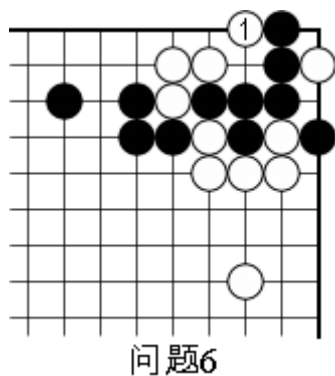


问题5



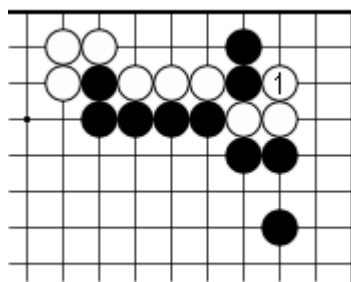
问题5 正解图黑1的下扳是冲击白棋弱点并使自身取得联络的手筋。对于白2，黑将3、5位渡过。对于变化图白2的挡，黑5双吃成立。

问题6 (黑先)

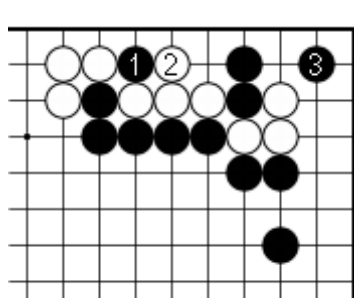


问题6 正解图黑1是对杀的手筋。白2时，黑3、5位可杀白。如果变化图白2的话，则黑3团。另外，白2若于4、黑a、白4的话，则黑b。失败图黑1恶，至黑5成双活。

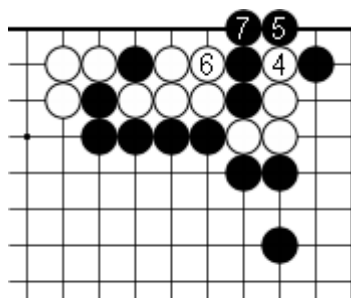
问题 7 (黑先)



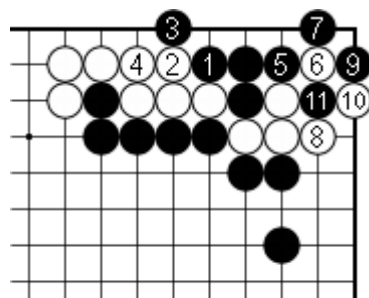
问题7



问题7 正解图



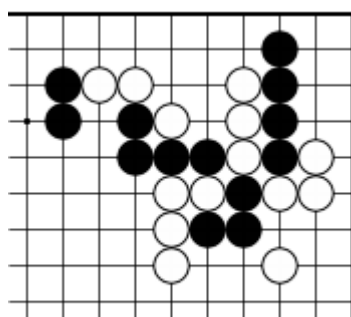
问题7 正解图续



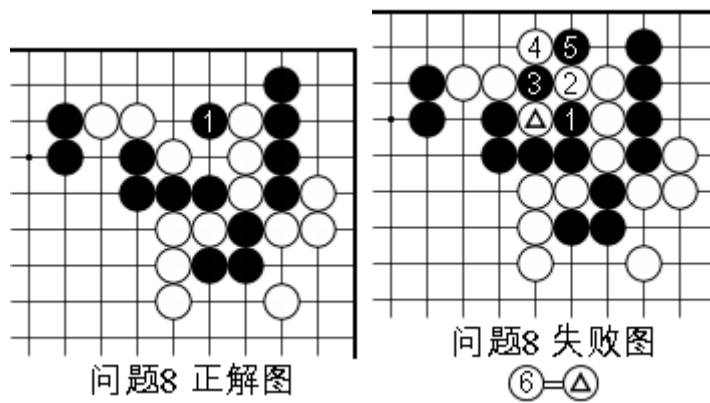
问题7 失败图

问题 7 正解图黑 1 的断是常用手筋。白 2 应时，黑 3 成立。此后，续图的白 4、6 时，由于黑可以 7 位粘住，白棋气不够。失败图黑 1 是恶手，白 2、4 时，即使黑 5、7 位进行对杀，白棋可以顽强地 8、10 位展开劫争。

问题 8 (黑先)

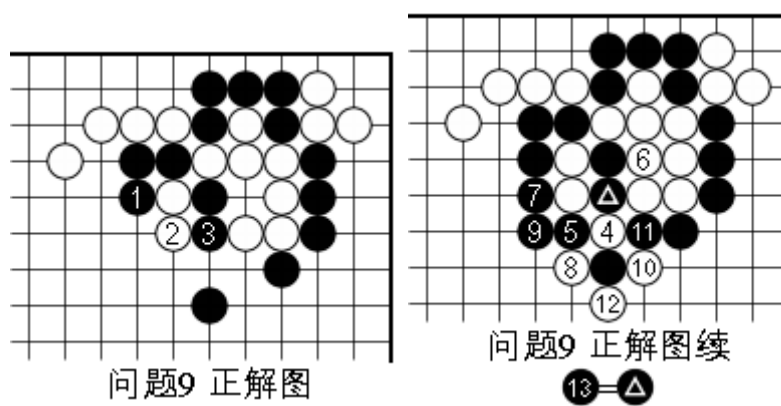
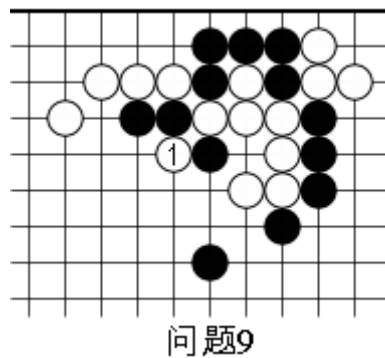


问题8



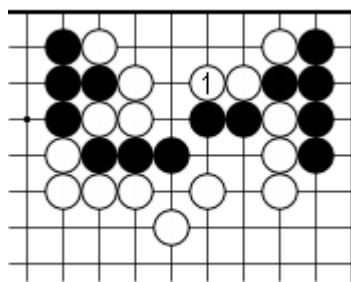
问题 8 正解图黑 1 是手筋。失败图黑 1 的话，则白 2 以下至 6 形成劫争。

问题 9 (黑先)

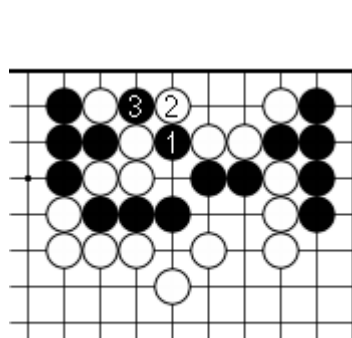


问题 9 正解图黑 1 先打再 3 位冲，多送一子让白吃，是锐利的着法。续图的白 4 时，黑 5、7 位着手紧气。接下来白 8、10 时，黑 11、13 的扑杀是计算的关键。

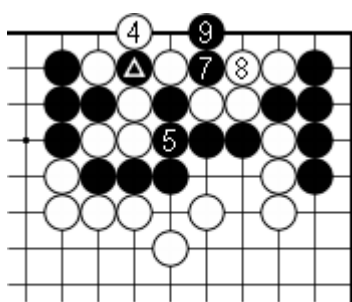
问题 10 (黑先)



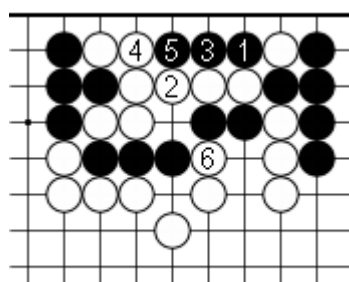
问题10



问题10 正解图



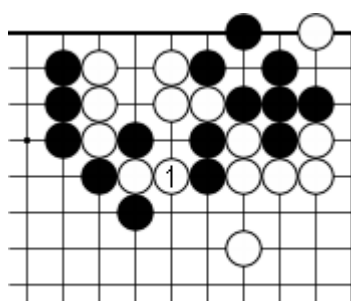
问题10 正解图续



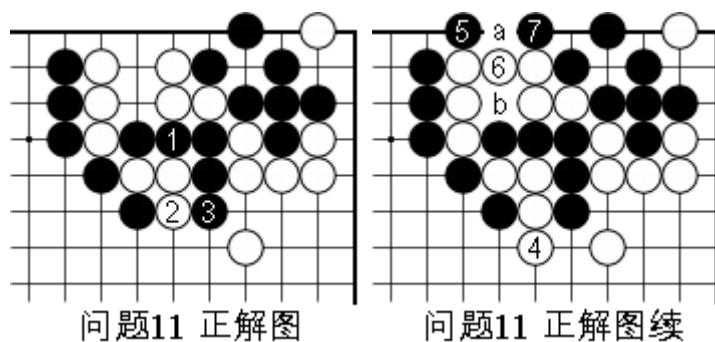
问题10 失败图

问题 10 正解图黑 1、3 是冲击白棋弱点的手筋。续图白 4 提的话，至黑 9 白两边不入气。失败图黑 1 则白 2，黑将在对杀中落败。而且，黑 1 若于 4 位断打，白也是 2 位应。

问题 11 (黑先)

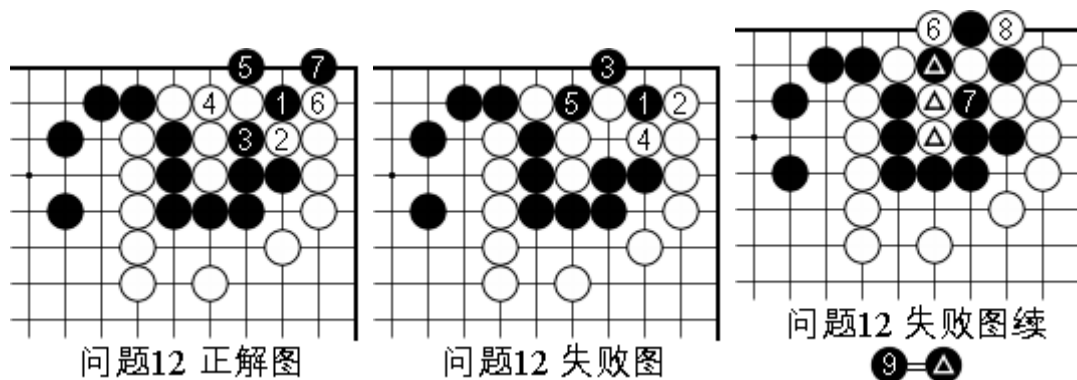
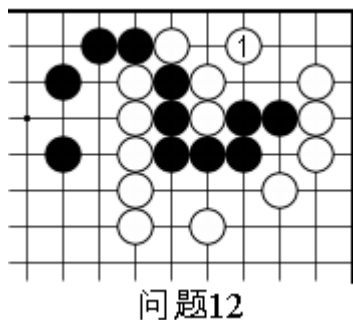


问题11



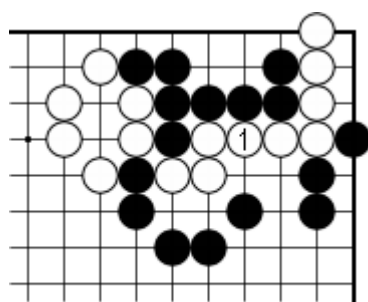
问题 11 正解图黑 1、3 的动出成立。续图的白 4 时，黑 5、7 后可在对杀中获得胜利。而且，白 6 若于 a 位应的话，则黑 b 位冲。

问题 12 (黑先)

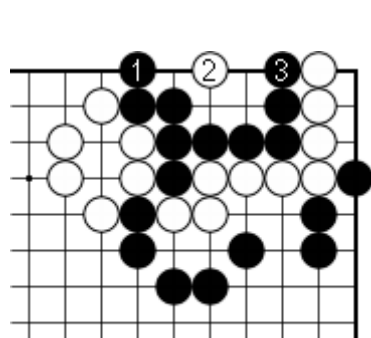


问题 12 正解图黑 1 跨下后 3 位打吃是常用手段，白只得 4 位粘。黑 5、7 做劫，是这一局部最好的结果。失败图黑 1 跨后 3 位扳，紧接着黑 5 扑时白如续图 6 位提即可，之后的手段都是徒劳。黑 1、3、5 的走法在这一局部不成立，但是在白△两子是棋筋的情况下，却是绝妙的好手。

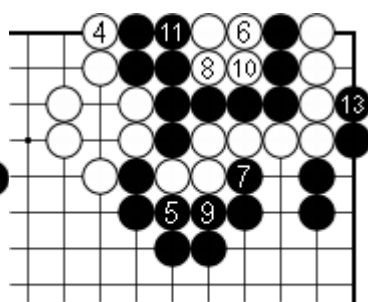
问题 13 (黑先)



问题13

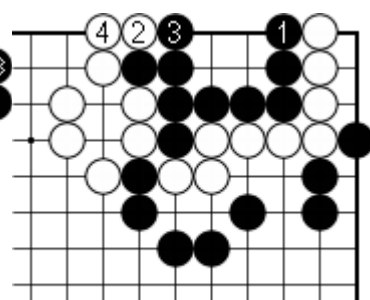


问题13 正解图



问题13 正解图续

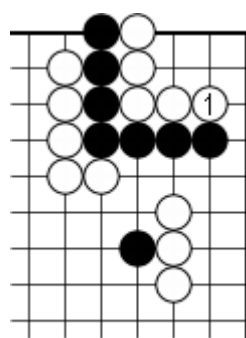
⑫=⑩



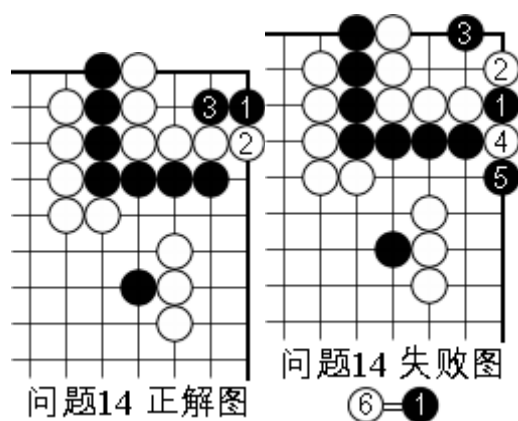
问题13 失败图

问题 13 正解图黑 1 是延气的急所。白 2 位点眼，黑 3 做成刀把五之形。由于此时黑有八气白有七气，所以至续图的黑 13，黑可在对杀中获胜。失败图黑 1 则白 2、4 位应对，黑气不够而被杀。

问题 14 (黑先)

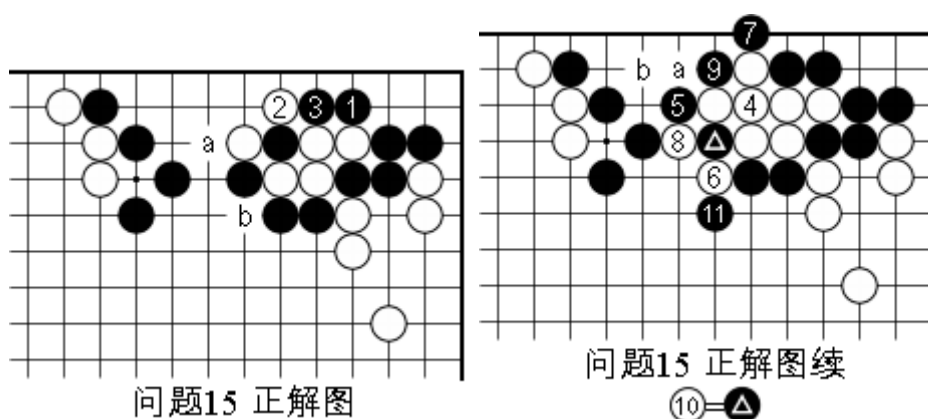
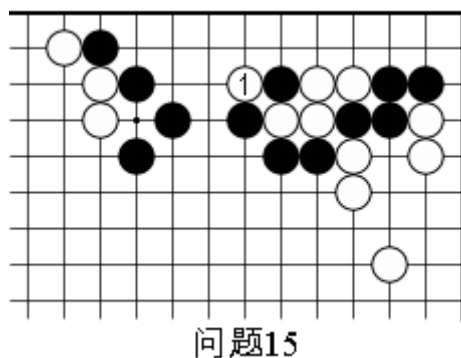


问题14



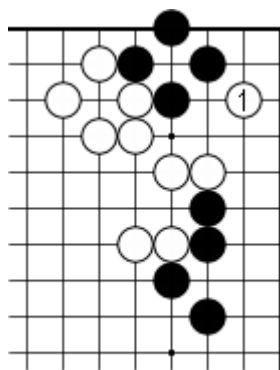
问题 14 正解图黑 1、3 是手筋，黑可在对杀中获胜。失败图黑 1、3 不好，白 4、6 后气变长了。

问题 15 (黑先)

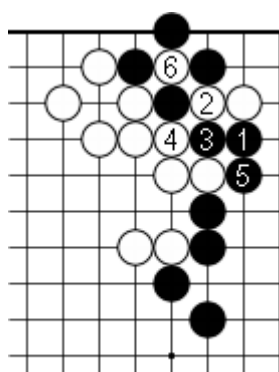


问题 15 正解图黑 1 于 a 位打则白 2。黑 1 于 2 也将被白 b 位断打，黑均失败。黑 1、3 是收紧白气的攻击手法。续图的白 4 时，黑 5、7 位可杀白棋。白 6 若于 a 位扳，则黑 7、白 9、黑 b。

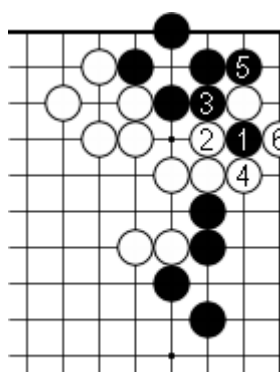
问题 16 (黑先)



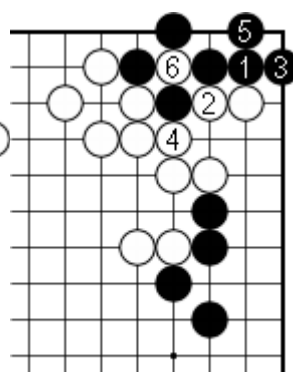
问题16



问题16 正解图



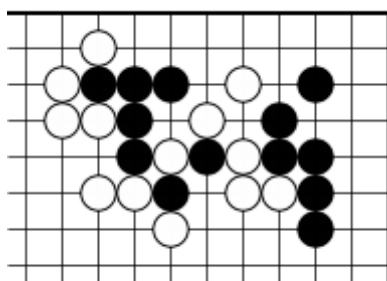
问题16 变化图



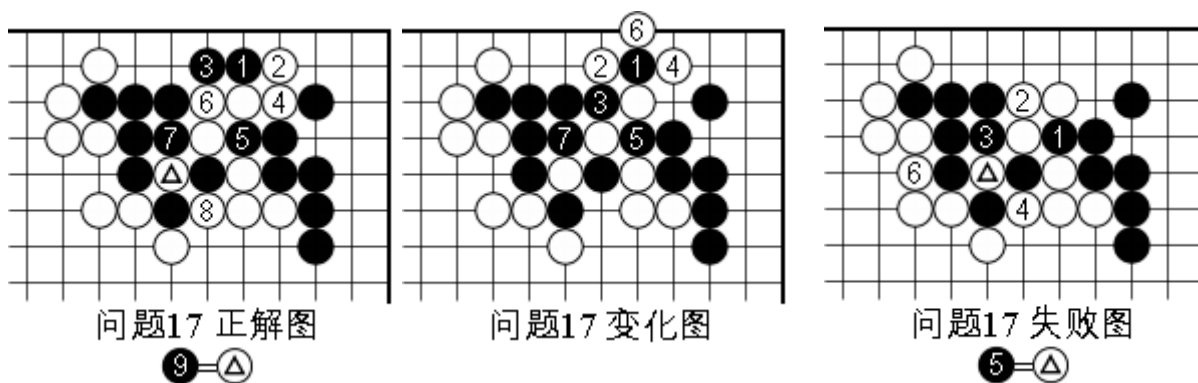
问题16 失败图

问题 16 正解图黑 1 的跨是手筋。白 2 时，黑 3、5 位成劫争。
如变化图白 2 的话，黑 3、5 位可活棋。失败图黑 1，则有白 2、4
的劫争。虽然同样是打劫，但与正解图相比，两者的差别大极。

问题 17 (黑先)

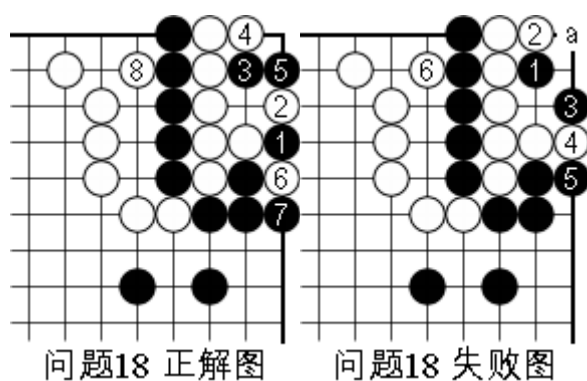
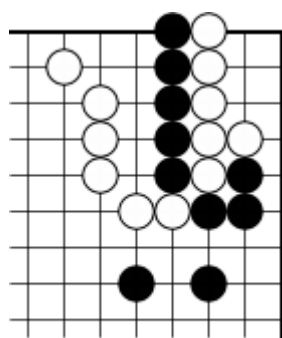


问题17



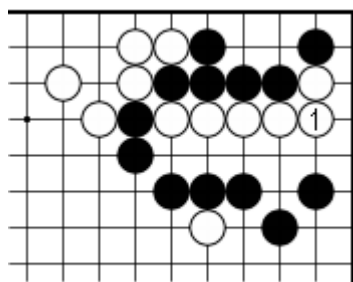
问题 17 正解图黑 1 的托是手筋。对于白 2、4 的抵抗，黑 5、7 之后 9 位粘住，将白棋杀掉。如变化图白 2、4 的话，黑 5、7 位可以生还。失败图黑 1 的次序不好，被白 2 位粘住，黑棋气太紧。

问题 18 (黑先)

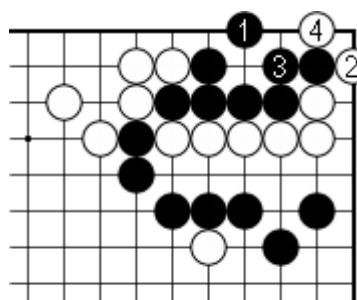


问题 18 正解图黑 1、3 是好次序，之后形成对黑有利的紧气劫。失败图黑 1、3 之后再 5 位挡不好，白 6 之后，将形成黑 a 的劫争，是黑的后手劫。

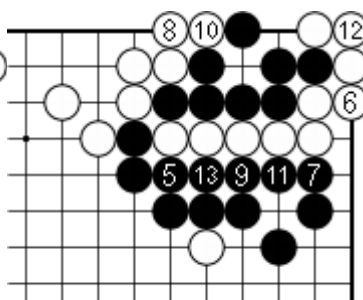
问题 19 (黑先)



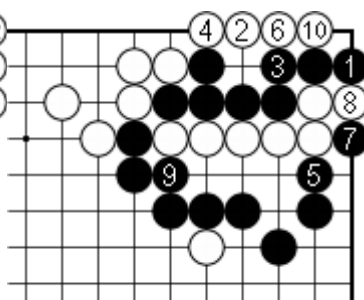
问题19



问题19 正解图



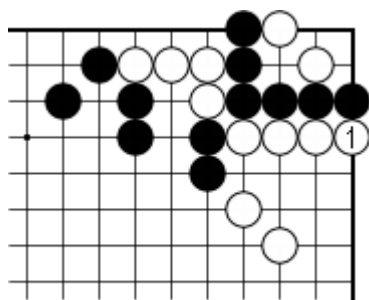
问题19 正解图续



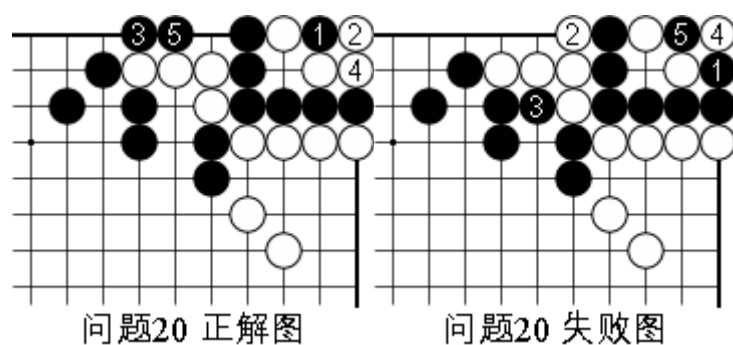
问题19 失败图

问题 19 正解图黑 1、3 是利用角部的特性进行延气的手筋。接下来白 4 时，续图的黑 5 以下至 13 展开对杀，黑可获胜。失败图黑 1 立不好，被白 2 位攻在急所处，至白 10 黑棋被杀。

问题 20 (黑先)



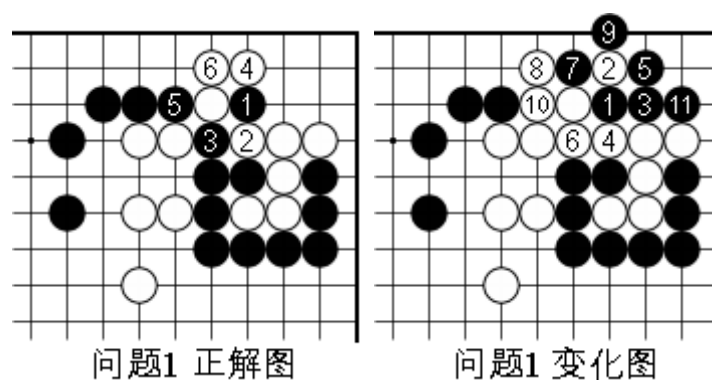
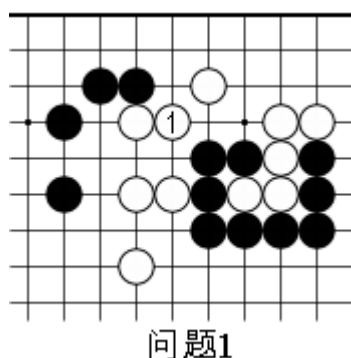
问题20



问题 20 解图黑 1 位的扑是手筋，黑可杀白。失败图的黑 1 之后将形成白 2、4 的劫争。

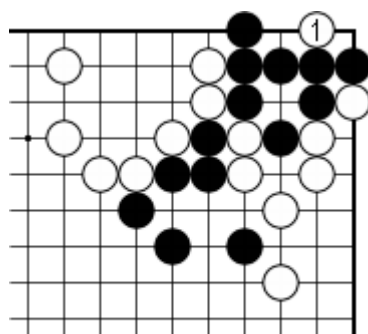
第 4 回合 (20 题)

问题 1 (黑先)

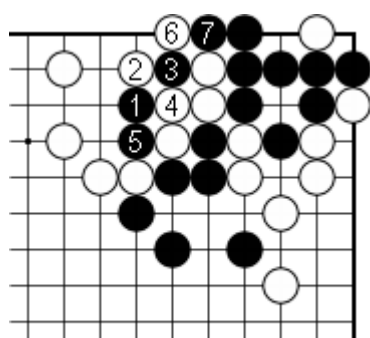


问题 1 正解图黑 1 的跨断是冲击白棋弱点的手筋。白 2、4 时，黑 5 位可先手断开白棋。对于变化图白 2、4，黑 5、7 位寻求变化，破掉白棋的根基后，对白整体施以攻击。

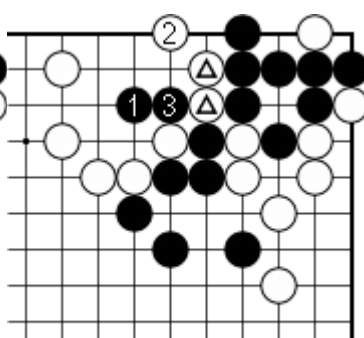
问题 2 (黑先)



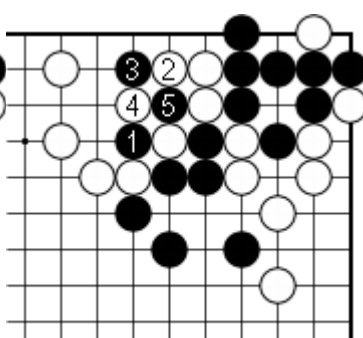
问题2



问题2 正解图



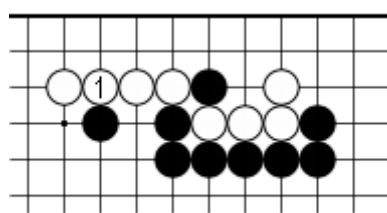
问题2 变化图



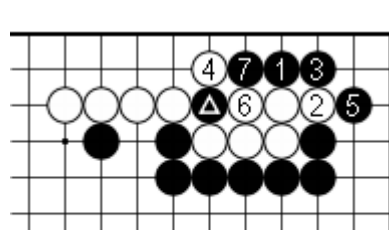
问题2 失败图

问题 2 正解图黑 1 攻在急所，白 2 时黑可 3、5 位杀白。对于变化图白 2，黑 3 位依然可断吃白△两子。失败图黑 1 之后，白可 2、4 位应，至黑 5 成劫，黑作战失败。

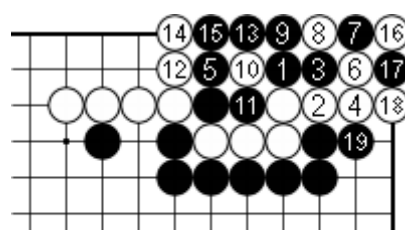
问题 3 (黑先)



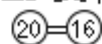
问题3

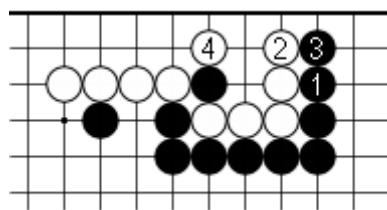


问题3 正解图



问题3 变化图

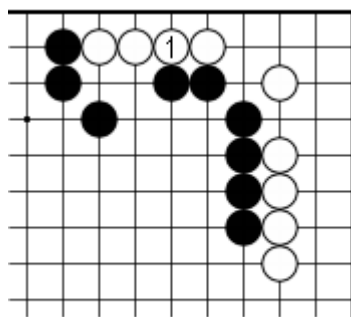




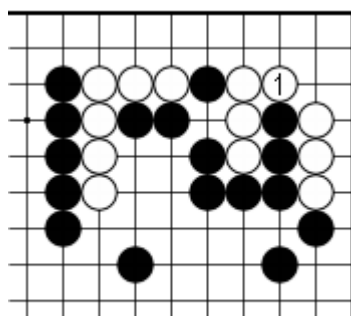
问题3 失败图

问题 3 正解图黑 1 位托，犀利。白 2 应时，黑 3、5 位可先手掏角。而且，一旦白在变化图 4 位抵抗，黑 5 以下至白 20 可形成两手劫。失败图黑 1、3 简单收官不好，被白 4 位抱吃，黑不满。

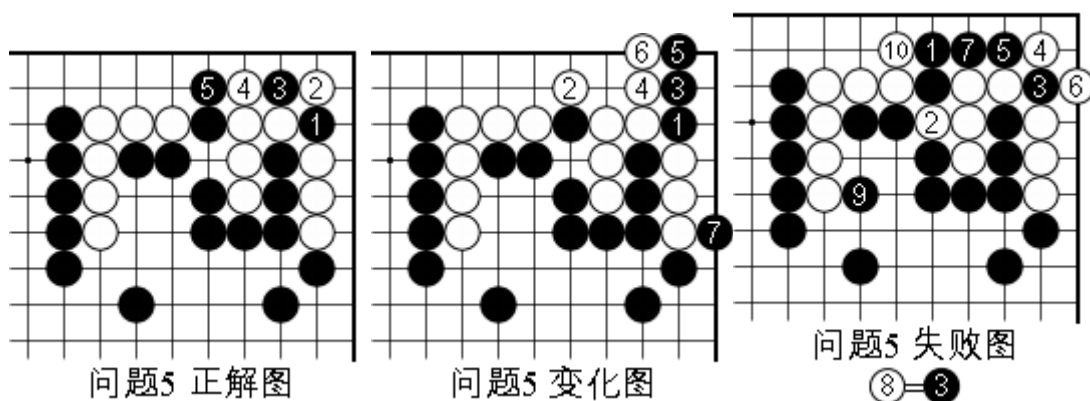
问题 4 (黑先)



问题 5 (黑先)

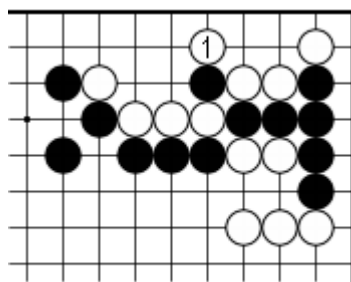


问题5

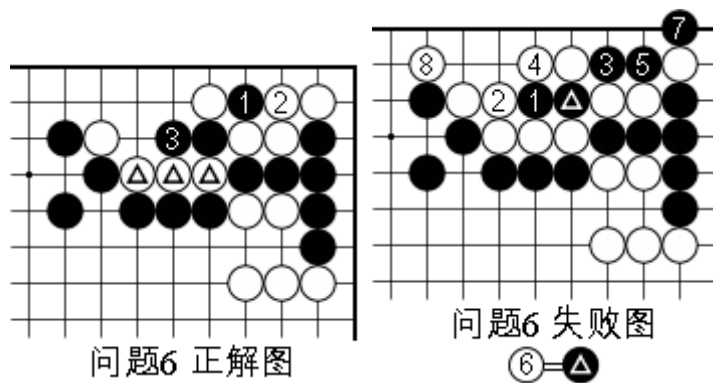


问题 5 正解图黑 1、3 是常用手筋。白 4 时，黑 5 位可以吃下白左边一块。对于变化图白 2，黑 3、5 长气后 7 位吃白。另外，白 2 若于 4 位挡，黑也是 3 位爬进。失败图黑 1、3 无用，被白 4 位抱吃，黑无所得。

问题 6 (黑先)

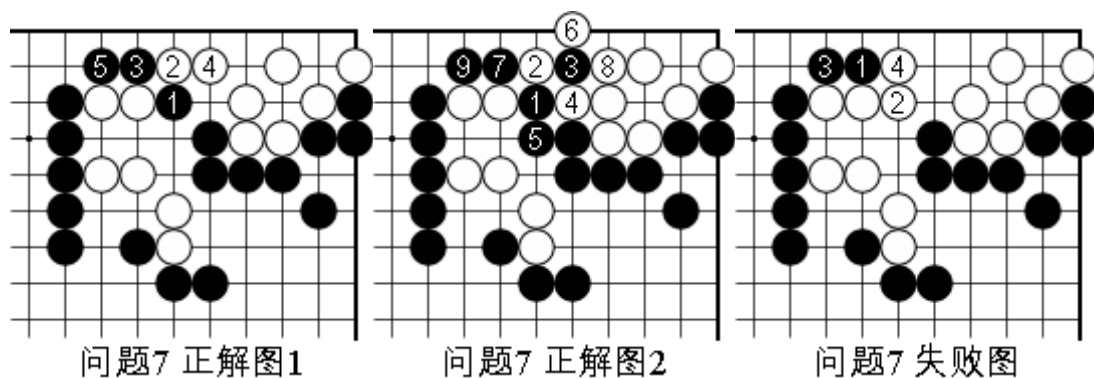
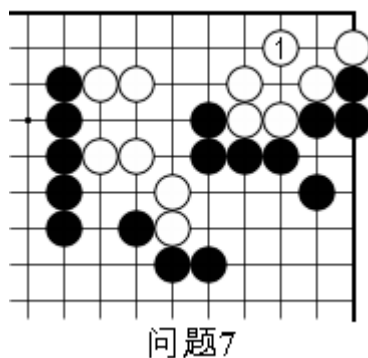


问题6



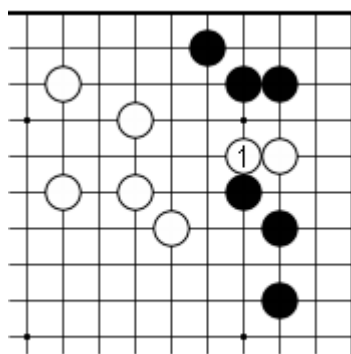
问题 6 正解图黑 1、3 是吃掉白△三子棋筋的手筋。失败图黑 1、3，则白 4 之后至 8 位扳，黑不满。

问题 7 (黑先)

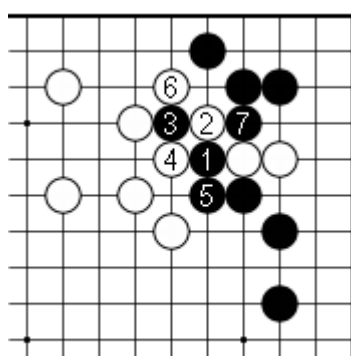


问题 7 这一题有两种答案。正解图 1 黑 1、3 之后可断吃白中腹一块棋。另外，正解图 2 黑 1、3 也成立，白 4、6 时，黑 7、9 位可分断白棋。失败图黑 1 在有些场合也是有力的手筋，但此处被白 2、4 位应，黑不满。

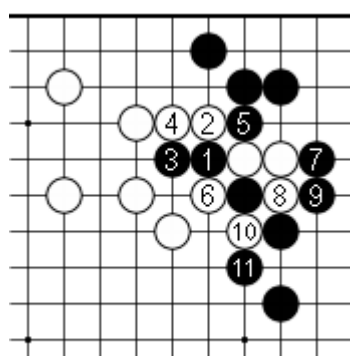
问题 8 (黑先)



问题8



问题8 正解图

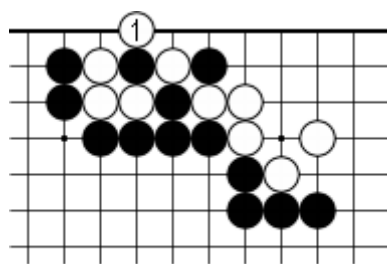


问题8 失败图

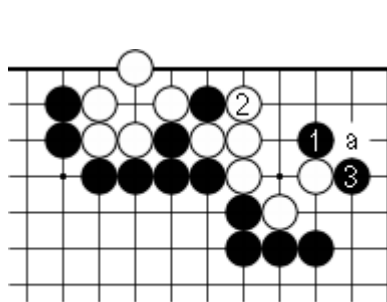
问题 8 正解图黑 1、3 犀利，黑 5、7 位吃下白两子。

失败图黑 3、5 不好，白 6、8 吃通，黑失败。

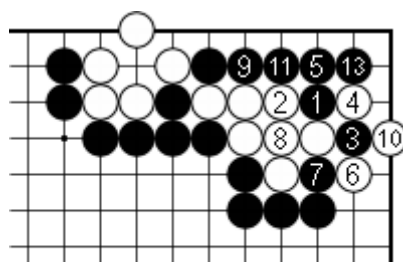
问题 9 (黑先)



问题9



问题9 正解图

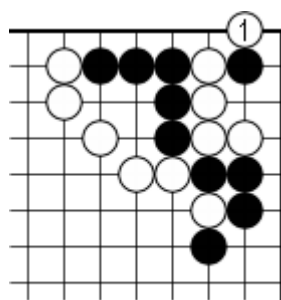


问题9 变化图

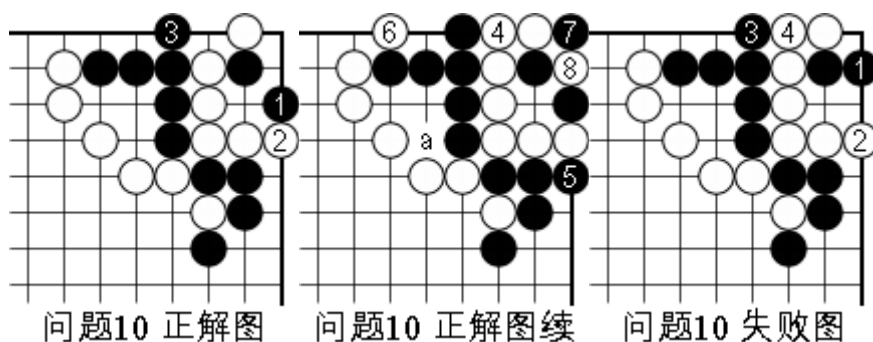
⑫=③

问题 9 正解图黑 1 若于 3 位托，深入得不够充分，被白 a 位应，黑不满。黑 1 的碰是冲击白棋弱点的手筋。白 2 时，黑 3 位可以掏空白角。如变化图白 2、4 的话，黑 5 以下至 13，白将崩溃。另外，白 2 若于 4 位应，黑将 9 位贴。

问题 10 (黑先)



问题10



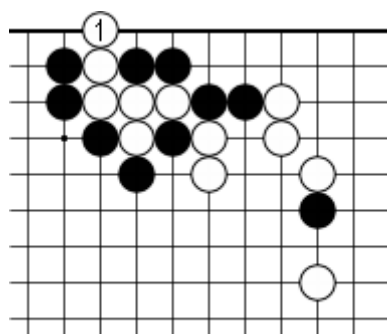
问题10 正解图

问题10 正解图续

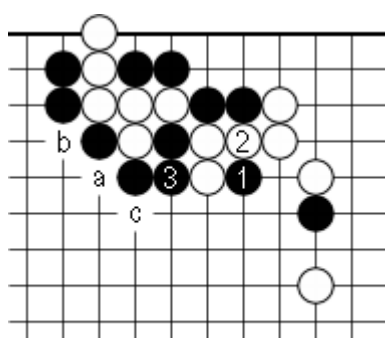
问题10 失败图

问题 10 正解图黑 1、3 是手筋。续图的黑 7 位扑入，双方进入劫争。如果黑 7 于 8 位团，则白 a 位团，对杀的结果为黑负。失败图黑 1 则被白 2 位立下，黑气不够而被杀。

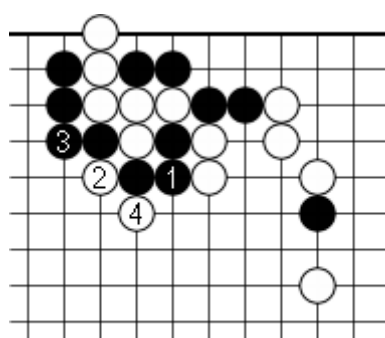
问题 11 (黑先)



问题11



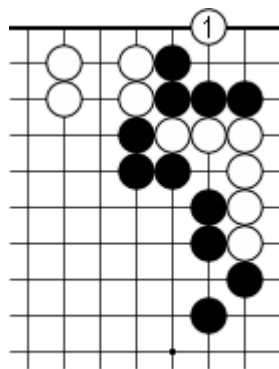
问题11 正解图



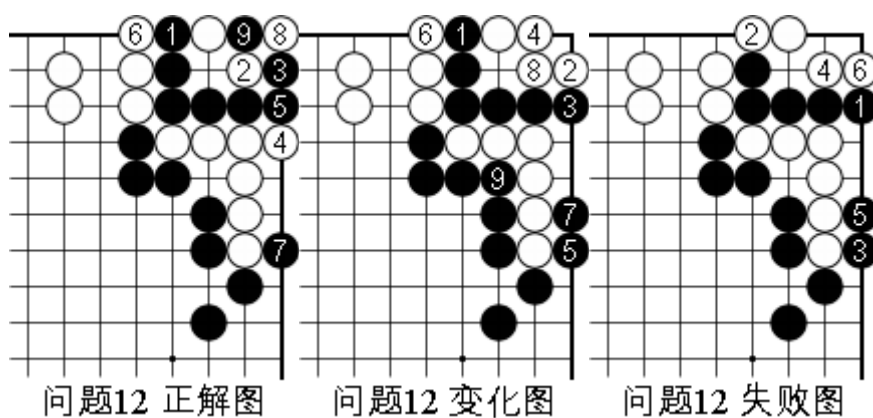
问题11 失败图

问题 11 正解图黑 1、3 是手筋,令黑自得的是此后的白 a、黑 b、白 c, 白征子不成立。失败图黑 1 无用, 将被白 2、4 位征吃。

问题 12 (黑先)

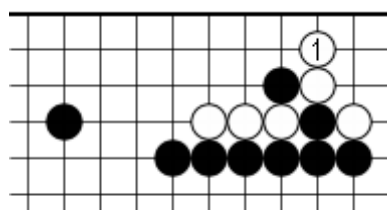


问题12

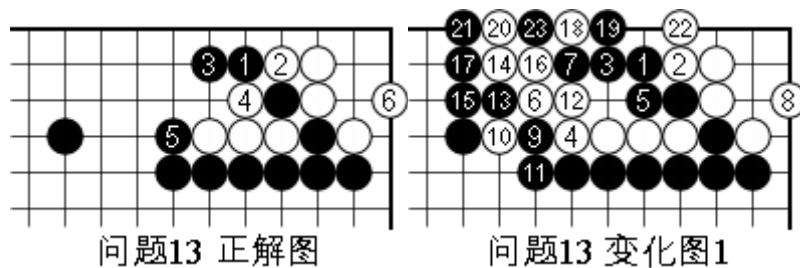


问题 12 正解图黑 1 位阻渡别无选择, 白 2 以下至黑 9 的劫争是双方的最佳应对。变化图白 2 恶, 以下至黑 9, 黑可净杀白棋。失败图黑 1 则被白 2 位渡过, 黑对杀失败。

问题 13 (黑先)

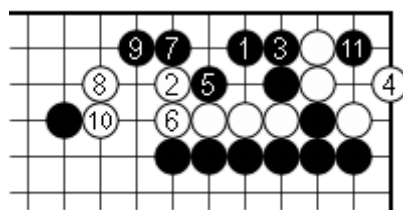


问题13



问题13 正解图

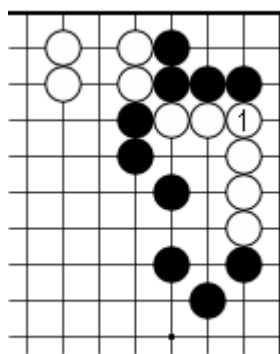
问题13 变化图1



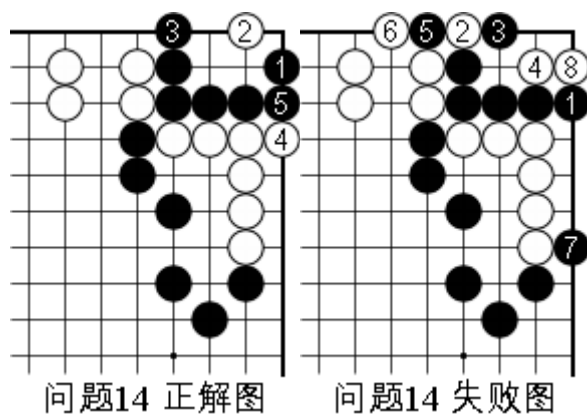
问题13 变化图2

问题 13 正解图黑 1 的尖是手筋。白 2、4 时, 黑 5 是先手。变化图 1 白 2 以下至 6 位应的话, 黑 7 成为先手, 以下至黑 23 形成黑有利的缓一气劫。如变化图 2 白 2 应的话, 黑 3 以下至 11 可吃住白角。

问题 14 (黑先)



问题14

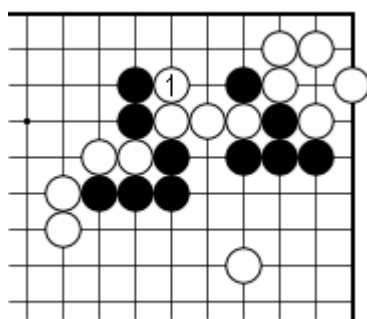


问题14 正解图

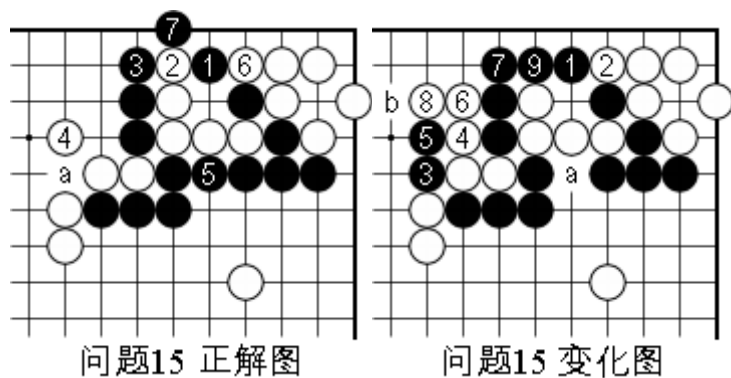
问题14 失败图

问题 14 正解图黑 1、3 是延气的要点。至黑 5 的的团, 黑为八气,白为七气, 黑长一气而杀白。失败图黑 1 恶, 至白 8, 黑棋被吃。

问题 15 (黑先)

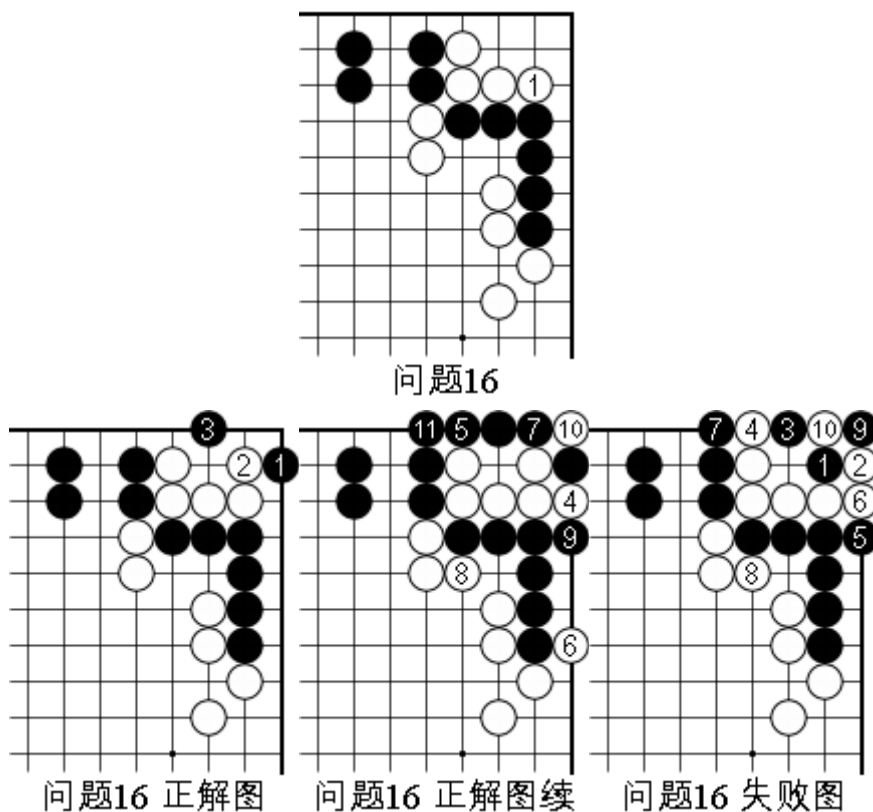


问题15



问题 15 正解图黑 1 的尖犀利。白 2、4 时，黑 5、7 位可吃白棋。而且白 4 若于 6 位应，则黑有 a 位的征吃。对于变化图白 2，黑 3 之后 7、9 位应战。接下来，黑 a 与 b 成为见合，白棋难以两全。另外，黑 9 于 b 位扳也极其有力。

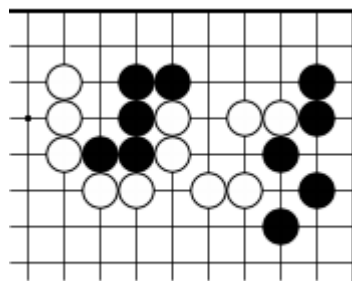
问题 16 (黑先)



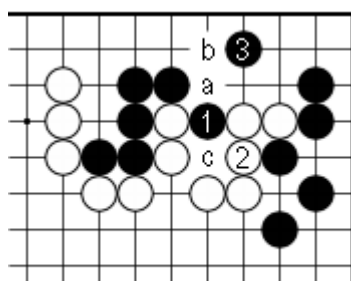
问题 16 正解图黑 1、3 是常用手筋。至续图的黑 11，黑可杀白。失败图黑 1、3 恶，白 4 以下至 10 将成劫争。黑 9 若于 10

位团，黑气不够。

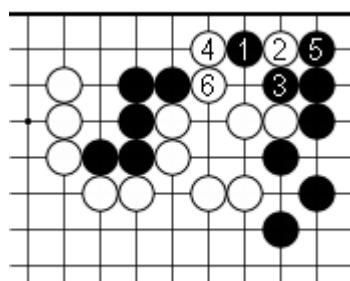
问题 17 (黑先)



问题17



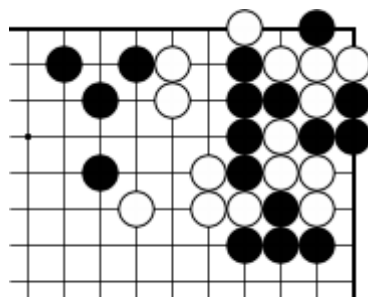
问题17 正解图



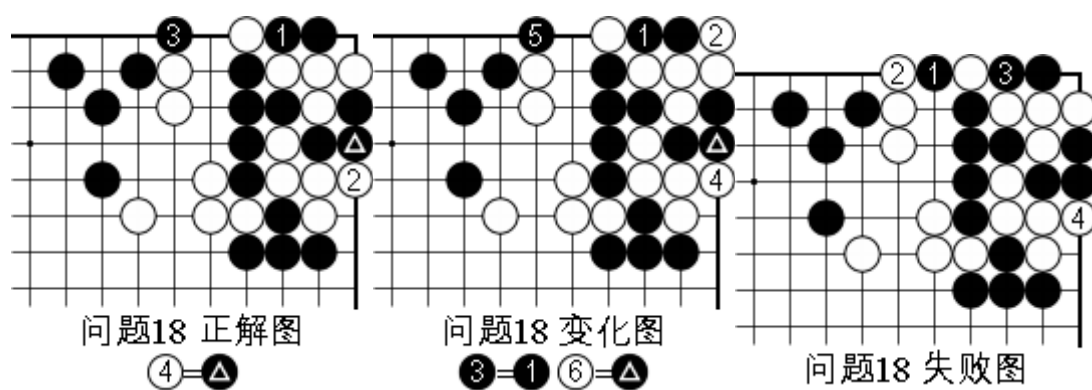
问题17 失败图

问题 17 正解图黑 1 的挖是手筋。接下来，如果白 a 打的话，黑 b、白 c、黑 3 便可渡过。对于白 2，黑将 3 位渡过。失败图黑 1 恶，被白 2、4 位断下左边。

问题 18 (黑先)

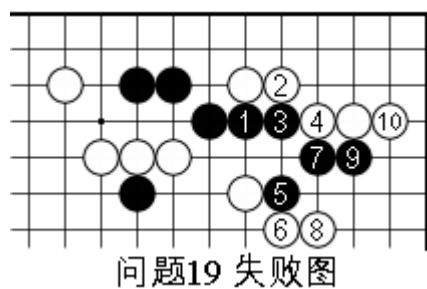
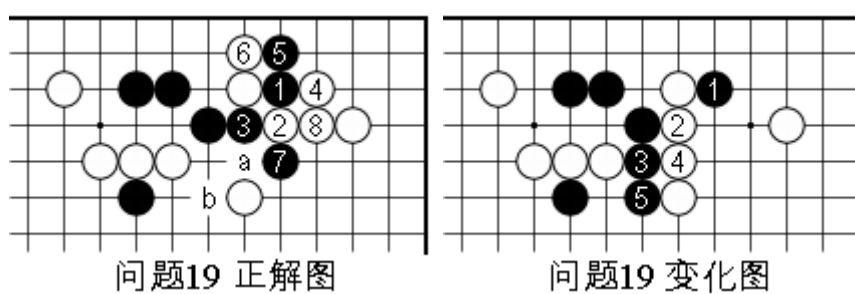
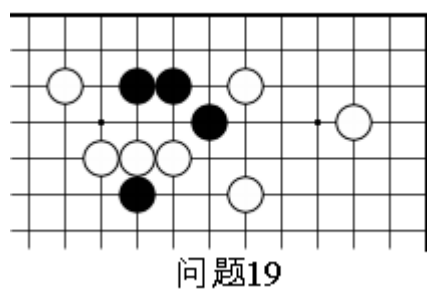


问题18



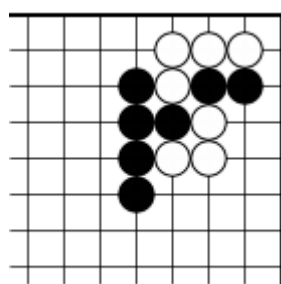
问题 18 正解图黑 1、3 是取得联络的手筋。如变化图白 2、4 的话，黑 5 位渡过。失败图黑 1 不好，被白 2 位阻渡，对杀黑气不够。

问题 19 (黑先)

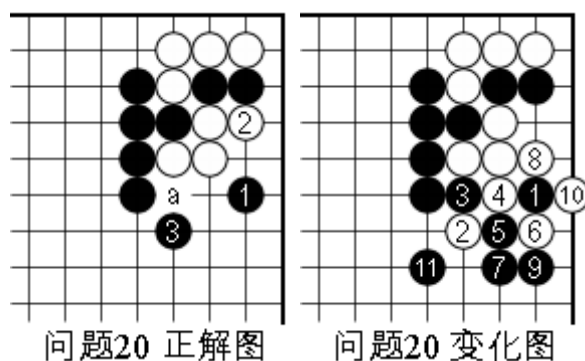


问题 19 正解解图黑 1 位碰的治孤手法是成立的。对于白 2、4, 黑 5 立后 7 位出头。接下来, 黑 a 或 b 的选择将依据周边的配置情况而定。对于变化图白 2, 黑 3、5 位穿出。失败图黑 1、3 滞重, 遭到白 4 至 10 的攻击, 黑苦战。

问题 20 (黑先)



问题20



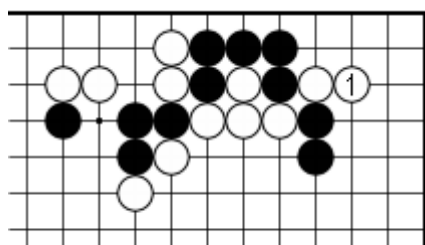
问题20 正解图

问题20 变化图

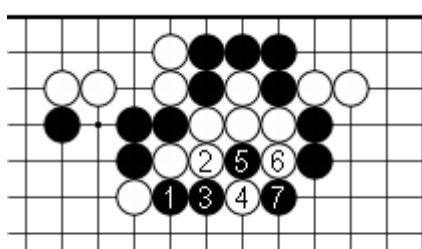
问题 20 正解图黑 1 若于 a 位拐, 则白 1 位应。对于这样的棋形, 黑 1 是要点。如果白 2 位黑应, 黑已先手便宜。如变化图白 2 的话, 黑 3、5 以下整備外势。

第 5 回合 (20 题)

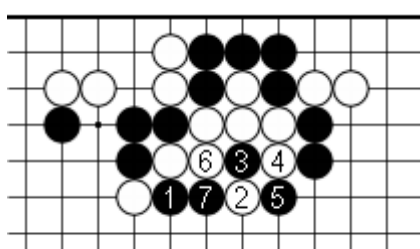
问题 1 (黑先)



问题1



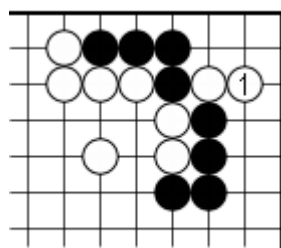
问题1 正解图



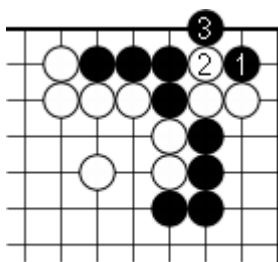
问题1 变化图

问题 1 正解图黑 1 的断打是手筋。白 2 时，黑 3 位便可以吃住白棋。对于变化图白 2，黑 3 的挖是收紧白气的手筋。

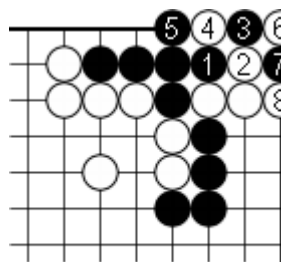
问题 2 (黑先)



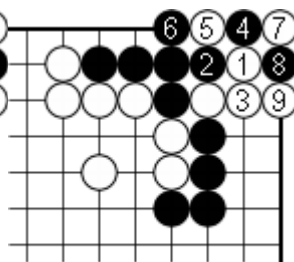
问题2



问题2 正解图



问题2 失败图

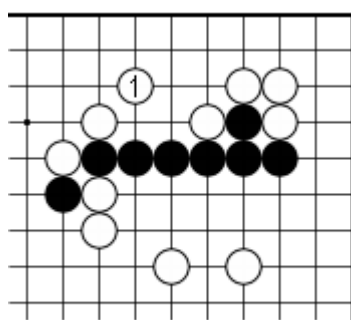


问题2 参考图

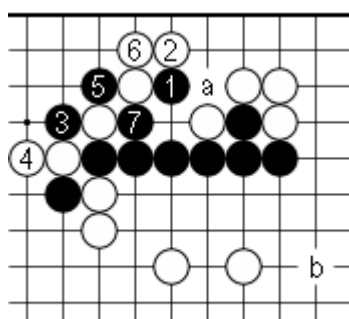
问题 2 正解图黑 1 是对杀的急所。失败图黑 1 恶，将生出白

2 以下至 8 的手段。白棋可以利用这个两手劫顽强地进行抵抗。
 由于有正解图黑 1 的托, 所以在参考图的棋形中, 白 1 尖才是对杀的急所。

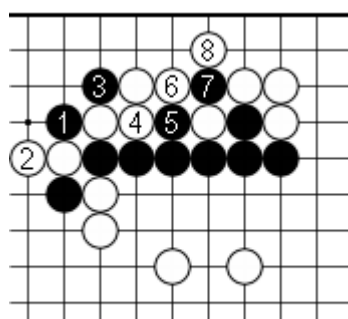
问题 3(黑先)



问题3



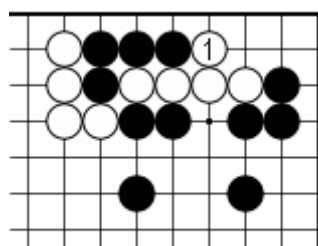
问题3 正解图



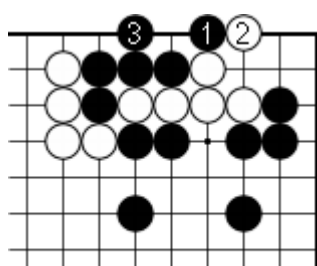
问题3 失败图

问题 3 正解图黑 1 位跨下是冲击白棋弱点的手筋。白 2 若于 a 位应的话, 则黑 3、白 4、黑 5。对于白 2、4, 黑 5、7 位提掉一子, 盯着黑 b 之类的着点, 展开治孤。失败图黑 1、3 不好, 白 4 的粘成立, 黑苦战。

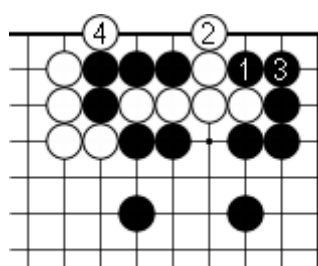
问题 4 (黑先)



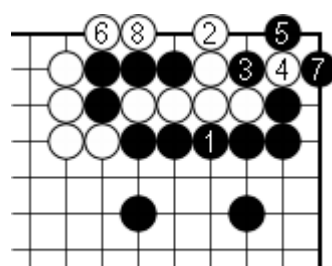
问题4



问题4 正解图



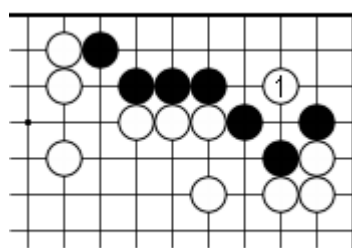
问题4 失败图1



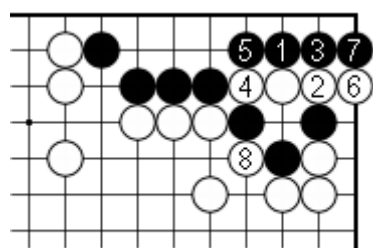
问题4 失败图2

问题 4 正解图黑 1、3 位做劫是最佳选择。失败图 1 黑 1 则白 2、4，黑棋被杀。失败图 2 黑 1 的话，白也是 2 位应，黑依然不行。

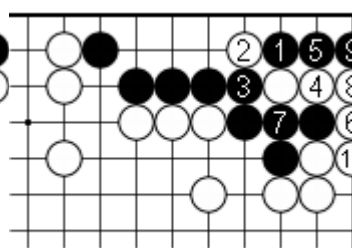
问题 5 (黑先)



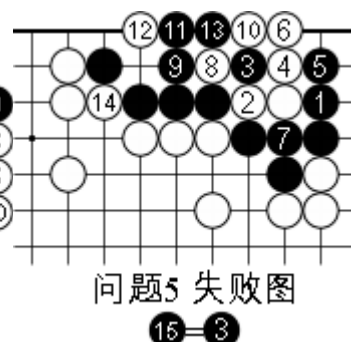
问题5



问题5 正解图



问题5 变化图

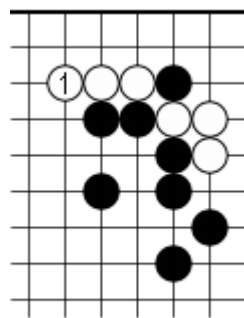


问题5 失败图

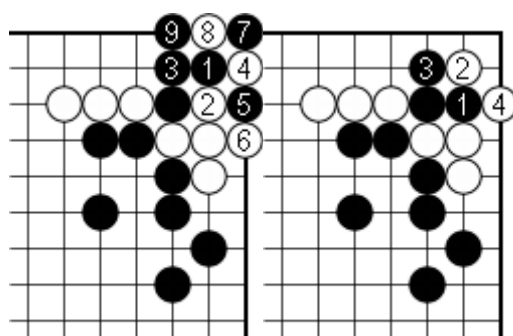
问题 5 正解图黑 1 位的托犀利。白 2、4 时，黑 5、7 位进行

腾挪是最佳的选择。变化图白 2 的扳恶，黑 3、5 位应即可。失败图黑 1 不好，被白 2 断在急所，黑 3、5 以下至 15 形成劫争。

问题 6(黑先)



问题6

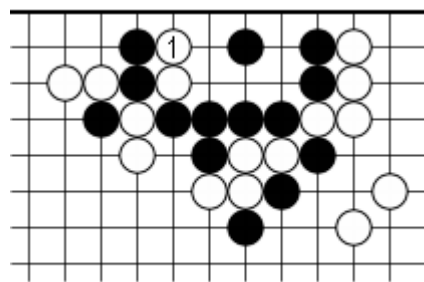


问题6 正解图

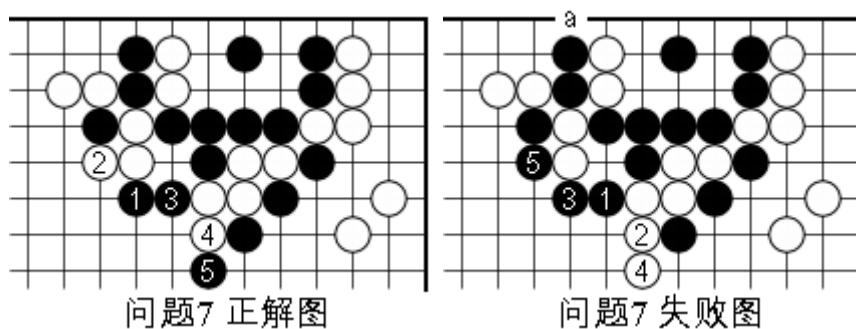
问题6 失败图

问题 6 正解图黑 1 位尖是要点，白 2 以下至黑 9 形成两手劫。失败图黑 1 则白 2，黑气太紧。

问题 7 (黑先)

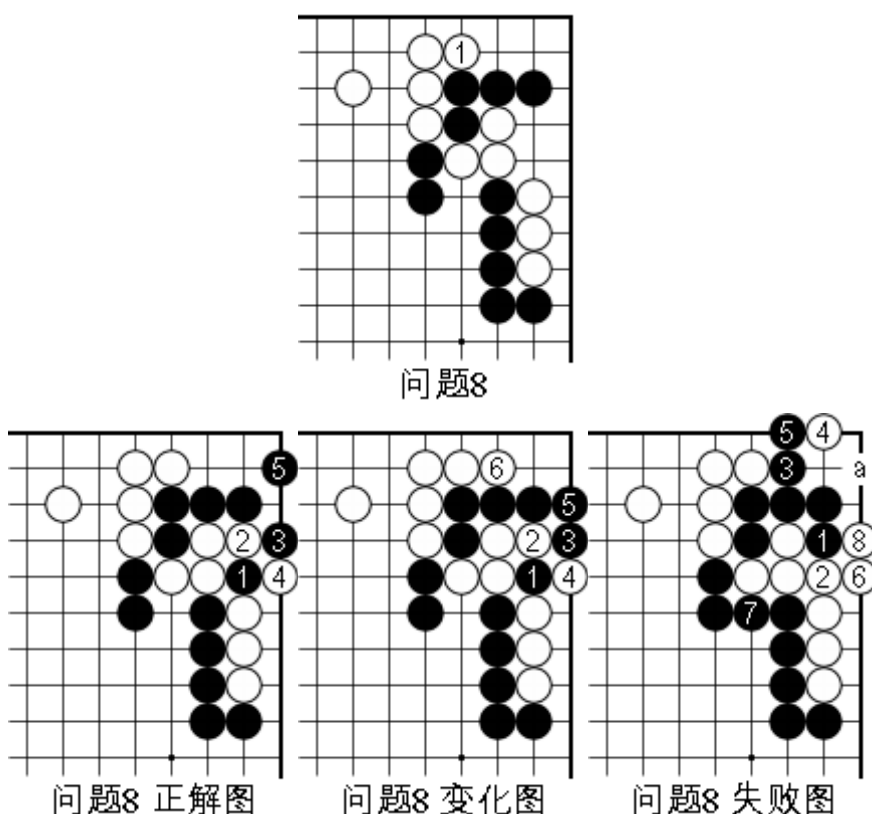


问题7



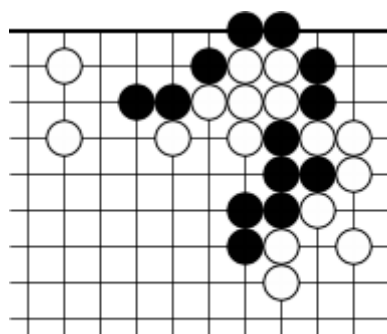
问题 7 正解图黑 1 的靠是手筋。白 2 时，黑 3、5 位征吃是计算的要点。白 2 若于 4 位应，则黑 2 位吃白两子。失败图黑 1、3 不好，被白 4 位长出，黑已损，还给白棋留下了 a 位打后渡过的
手段。

问题 8 (黑先)

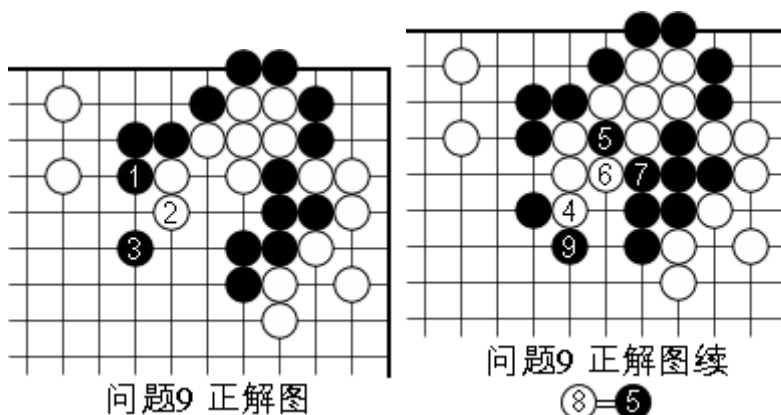


问题 8 正解图黑 1、3 之后于 5 位顽强地设下缓气劫。变化图黑 5 则白 6，黑不行。失败图黑 1、3 则白 4、6。黑 7 若 8 位挡，白 a 位尖，也是黑棋被杀。

问题 9 (黑先)



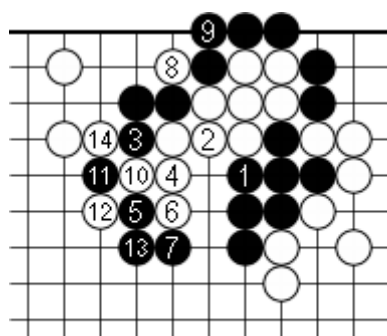
问题9



问题9 正解图

问题9 正解图续

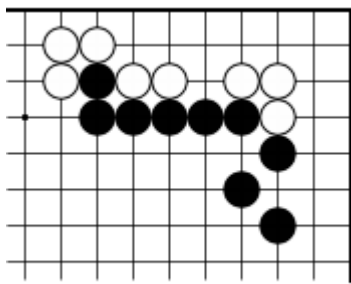
⑧=⑤



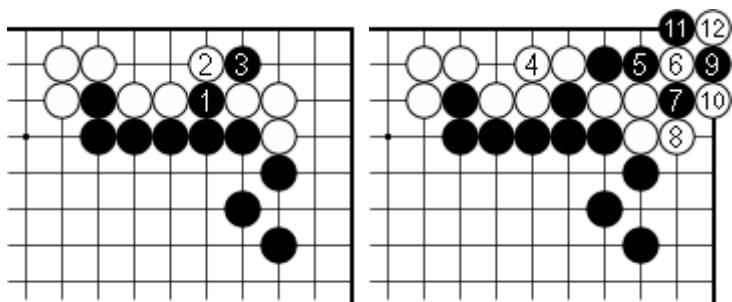
问题9 失败图

问题 9 正解图黑 1 拐后 3 位跳枷是冲击白棋弱点的胜负手。接下来续图的白 4 时，黑 5、7 位紧气，白无法逃脱。失败图黑 1 位打先定型是恶手，再走 3、5 位时，白 6、8 之后生出 10 位的抵抗手段。

问题 10 (黑先)



问题10

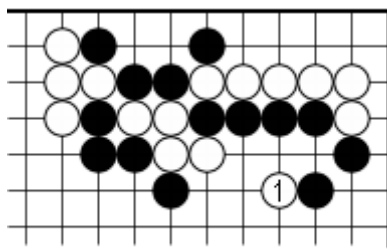


问题10 正解图

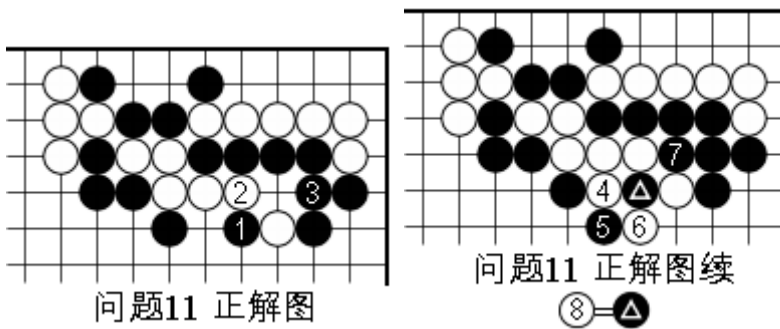
问题10 正解图续

问题 10 正解图黑 1、3 位冲断，续图黑 5 以下至 11 展开两手劫的争夺，这是双方的最佳应对。

问题 11 (黑先)



问题11



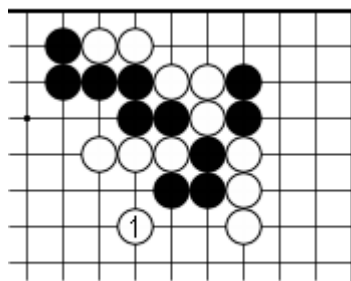
问题11 正解图

问题11 正解图续

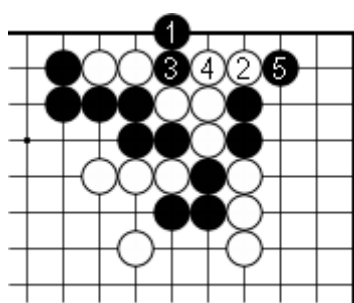
问题 11 正解图黑 1、3 是擒杀白棋的好手段。接下来续图的

白 4 时，黑 5 以下滚打至 9 位征吃是计算的要点。

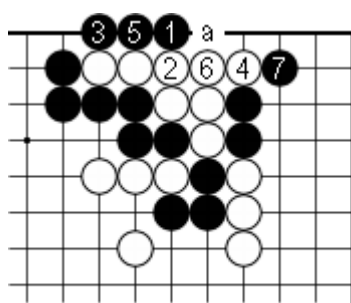
问题 12 (黑先)



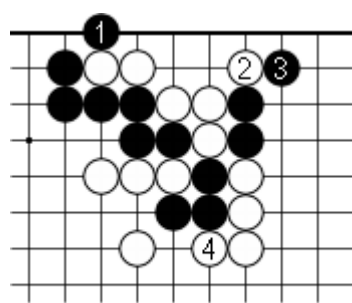
问题12



问题12 正解图



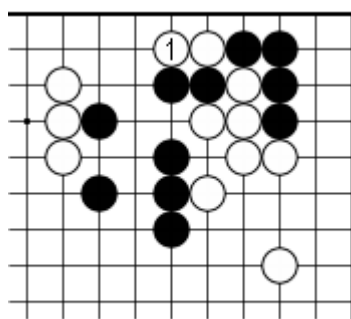
问题12 变化图



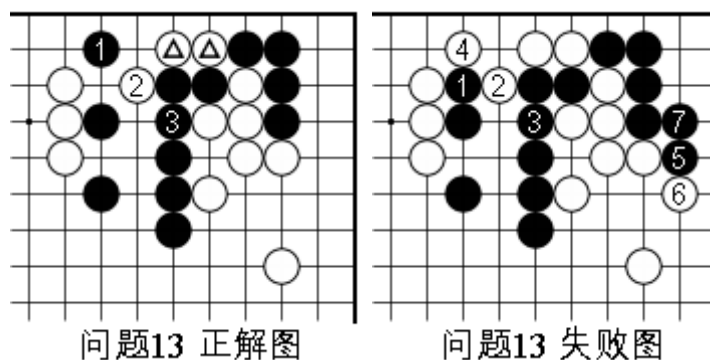
问题12 失败图

问题 12 正解图黑 1 的点是攻击的急所。白 2 时，黑 3 断后 5 位扳住，白两边不入气。对于变化图白 2，黑 3、5 位收气。白 4 若于 a 位打的话，黑 4 位立下，黑可杀白。失败图黑 1 则白 2、4，黑不行。

问题 13 (黑先)

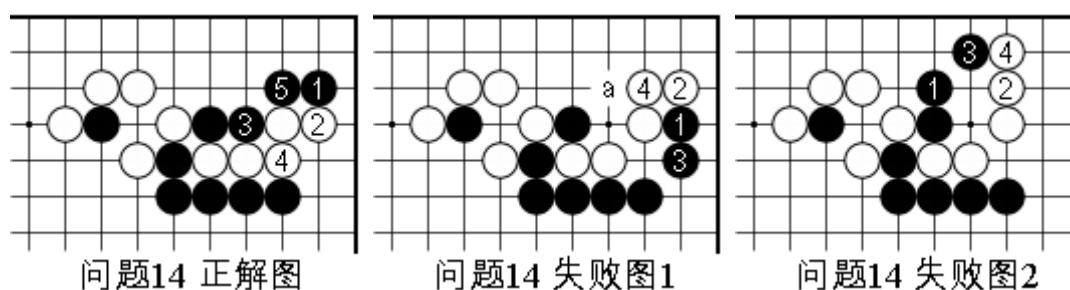
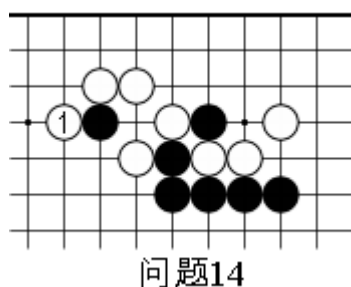


问题13



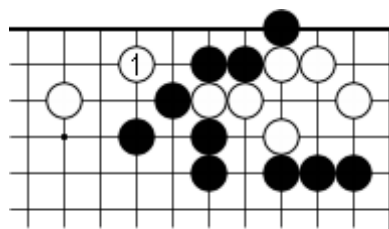
问题 13 正解图黑 1 是攻击的急所，可以吃住棋筋白△两子。
失败图黑 1 则被白 2、4 位渡过，如此定型黑已损了。

问题 14 (黑先)

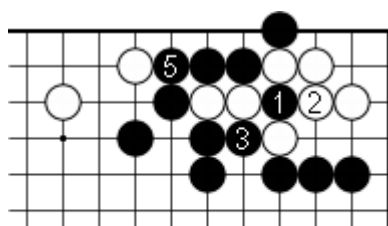


问题 14 正解图黑 1 的点犀利。白 2 时，黑 3、5 位可杀白。
失败图 1 黑 1、3 不好，被白 4 位粘住，黑不能满意。而且，黑 3 若于 4 位扭断，则白 a 位打。失败图 2 黑 1 则白 2，黑气紧。

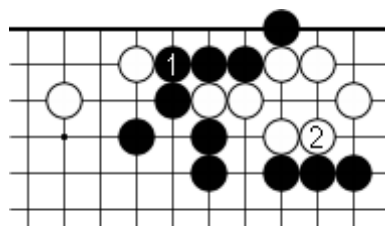
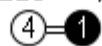
问题 15 (黑先)



问题15



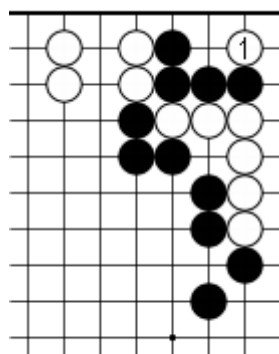
问题15 正解图



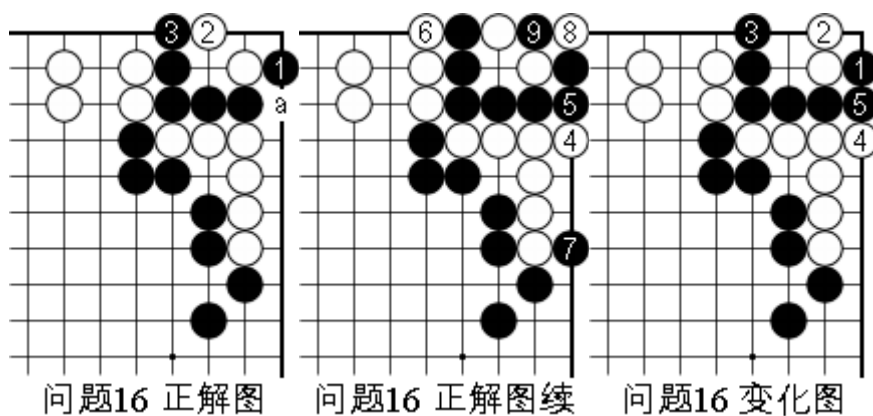
问题15 失败图

问题 15 正解图黑 1 扑、3 打先定型，时机恰当，如果白 4 应则黑 5 位粘，可吃住角上的白棋。失败图黑 1 的粘被白 2 位活棋，黑错失良机。

问题 16 (黑先)

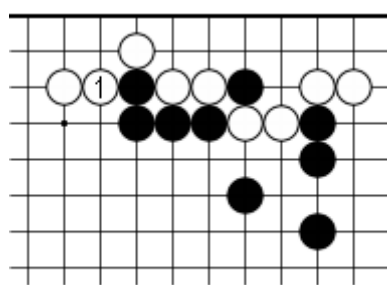


问题16

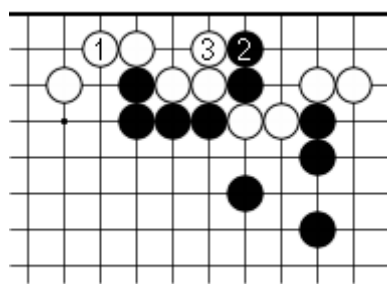
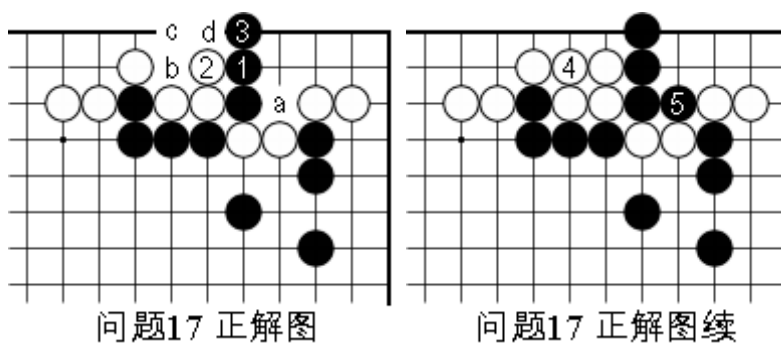


问题 16 正解图黑 1 若于 a 位立, 白 1 即可杀黑。对于这样的棋形, 黑 1 扳扳后 3 位挡正确, 续图的白 4 以下至黑 9, 形成劫争。变化图黑 1、3 延气, 结果是白气不够。

问题 17 (黑先)



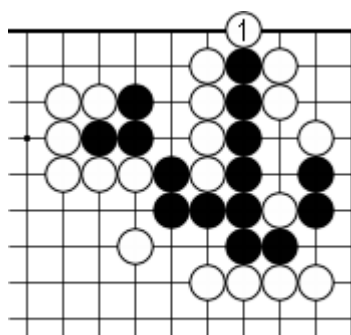
问题17



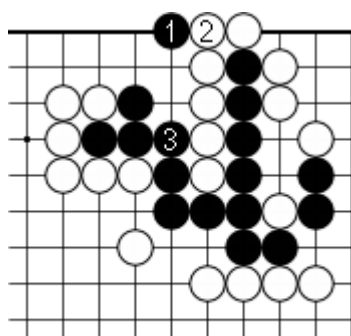
问题17 参考图

问题 17 正解图黑 1、3 是延气的常用手段，此后如果白 a 的话，黑 b、白 c、黑 d，白将成接不归之形。对于续图的白 4，黑 5 位断即可。所以在参考图的棋形中，白 1 才是最佳应法。现在，黑 2 的下法便不能成立了。

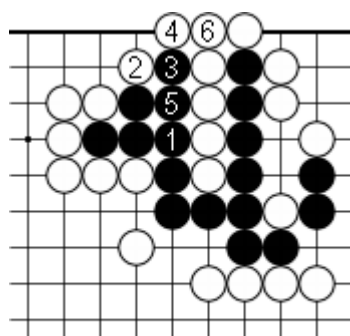
问题 18 (黑先)



问题18



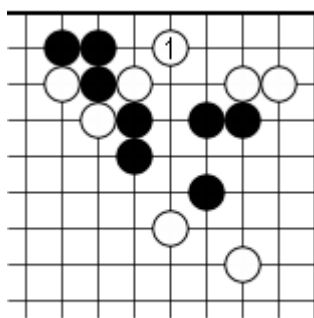
问题18 正解图



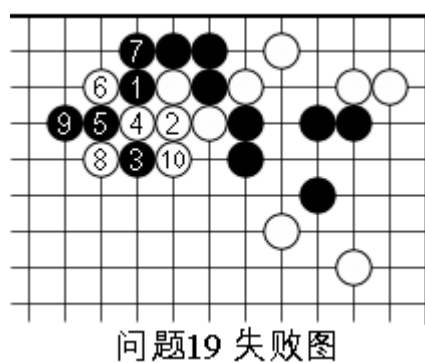
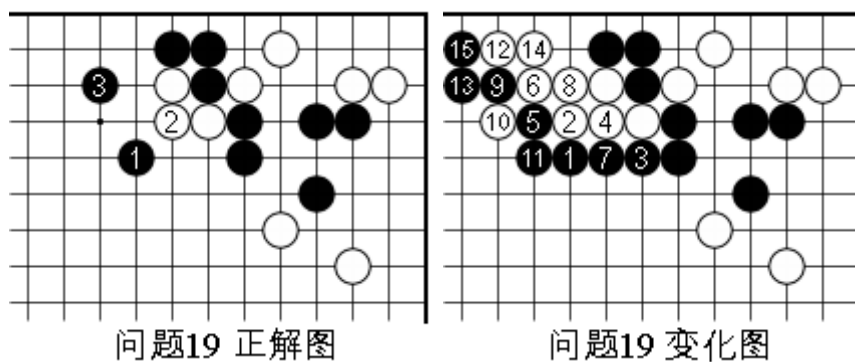
问题18 失败图

问题 18 正解图黑 1 是冲击白棋弱点的手筋。失败图黑 1 则白 2 得以渡过。

问题 19 (黑先)

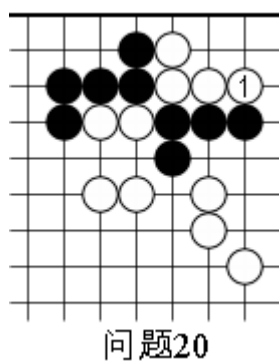


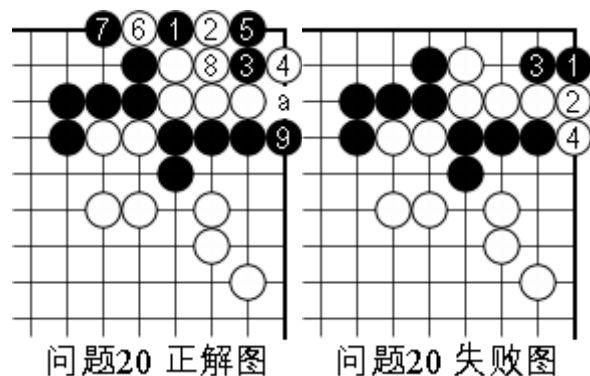
问题19



问题 19 正解图黑 1、3 是吃白的手筋。对于变化图白 2，黑 3、5 位追击。白 6 时，黑 7 以下至 15 可擒住白棋。失败图黑 1、3 是恶手，错失了吃住白棋的良机。

问题 20 (黑先)



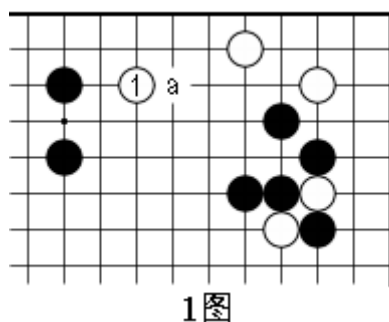


问题 20 正解图黑 1、3 是延气的手筋。黑 9 时，即使白 a 位应，也将形成缓气劫。失败图黑 1、3 恶，白 4 渡过成立。

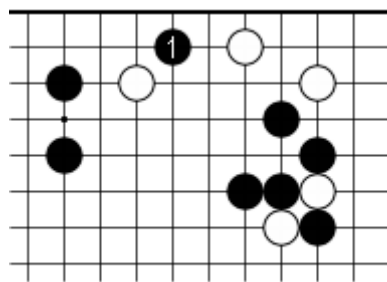
第二章 局部作战的手筋(113 是题)

1 最强的作战方法

能否清晰地判断出局部最强的手筋是否成立，对之后的作战将产生很大的影响。

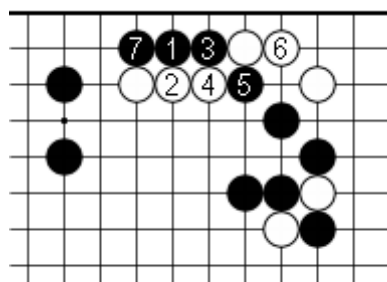


1 图此形在实战中并不鲜见。由于右上这一局部是黑强势，因此白 1 下得过分了。白 1 大致要下在 a 位，多拆一路就有些不自量力。既然如此，黑棋就应该以最强的战法对白 1 进行声讨。



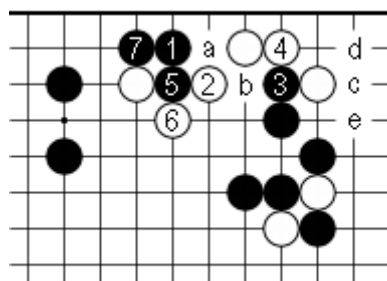
2图

2 图黑 1 的点应该是这一局部冲击白棋薄味的最强战法。



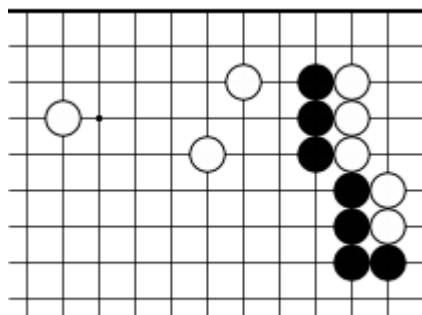
3图

3 图白 2 压, 黑 3 顶后 5 位断。白 6 时, 黑 7 位连回。



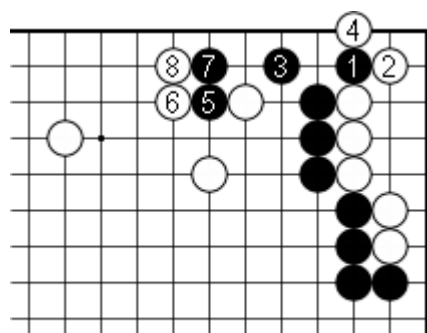
4图

4 图对于白 2 的尖, 黑 3 以下至 7 掏空, 以后还留有黑 a、白 b、黑 c、白 d、黑 e 位夺白眼位的强力狙击手段。



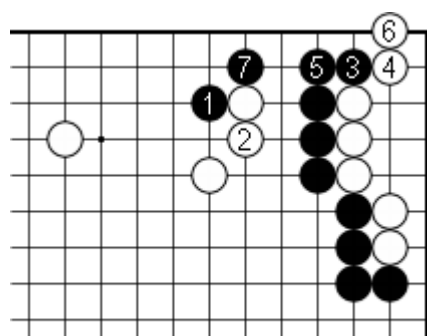
5图

5 图此时轮黑下。黑棋盯着角部的先手利用，应该能够找到破坏上方白阵的手筋吧。



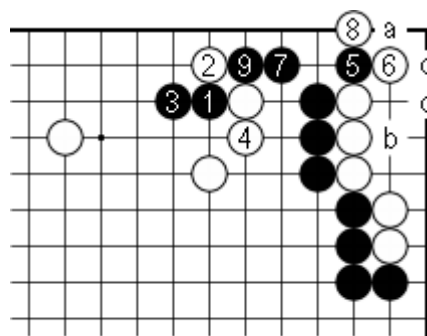
6图

6 图黑 1、3 将先手便宜匆忙兑现的下法不好。白 4 时，即使黑 5 位碰，也将被白 6、8 位化解。可以判断，这一点儿所得黑是不能满意的。



7图

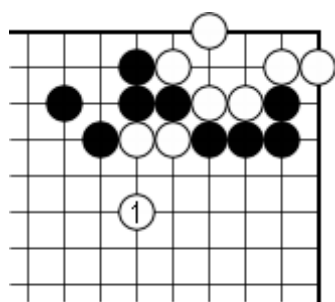
7 图保留角上的先手便宜，黑先在 1 位碰，此为掏空的手筋。对于白 2 的退，黑 3、5 之后可以 7 位渡过。



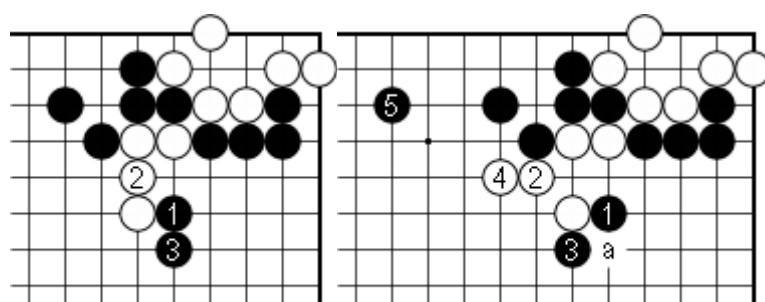
8图

8 图对于白 2、4，黑 5、7 位虎。白 8 打，则黑 9 断。白 8 若于 9 位粘，接下来黑 a、白 b、黑 c、白 d，将进入劫争。像黑 1 这样保留先手便宜的下法，获得成功的例子很多。

问题 1 (黑先)

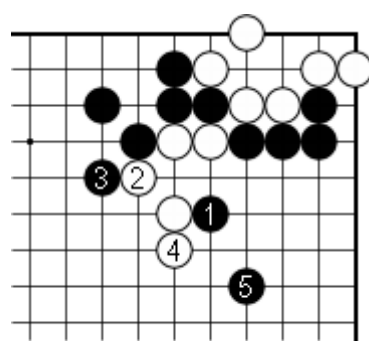


问题1



问题1 正解图

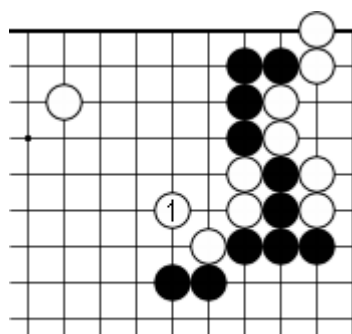
问题1 变化图1



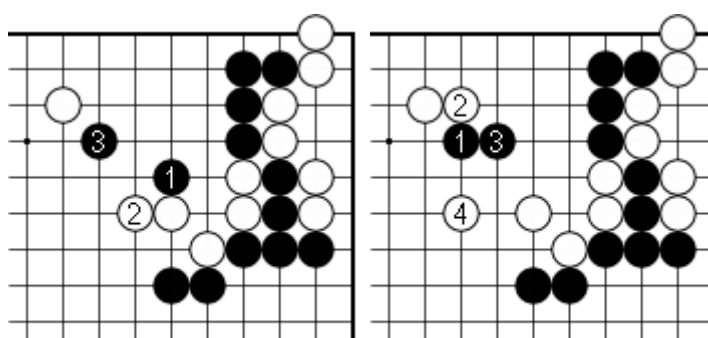
问题1 变化图2

问题 1 正解图黑 1 的碰是破坏白形的急所。白 2 时，黑 3 位长头是最强的作战方法。变化图 1 黑 3 的作战方法可使中央一带的黑棋变强，当黑 5 拆边之后白 a 位断时，黑可放手予以迎击。对于变化图 2 白 2，通常的作战方法是黑 3、5。

问题 2 (黑先)



问题2

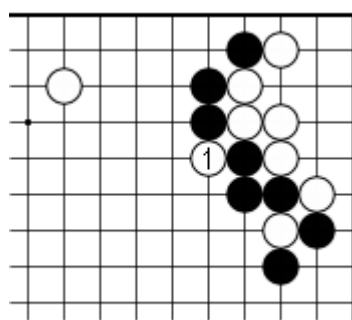


问题2 正解图

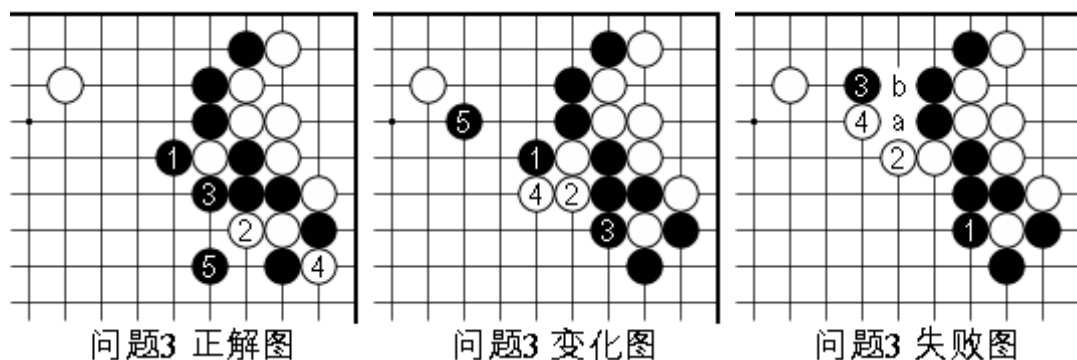
问题2 失败图

问题 2 一般情况下, 这一情形中的黑棋将如正解图 1、3 位进行战斗。失败图黑 1、3 则被白 4 位跳出, 黑稍有不满意。

问题 3 (黑先)

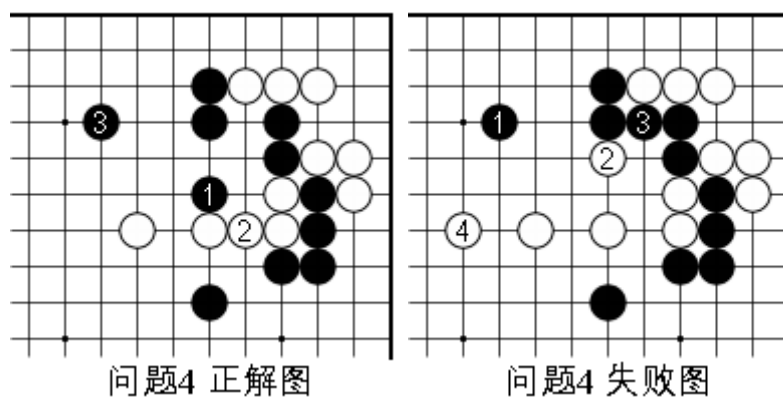
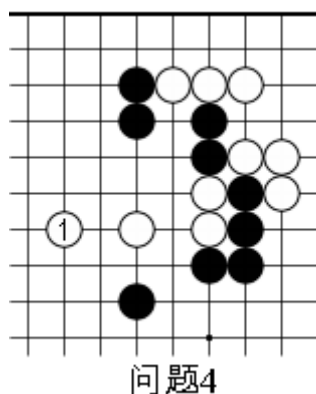


问题3



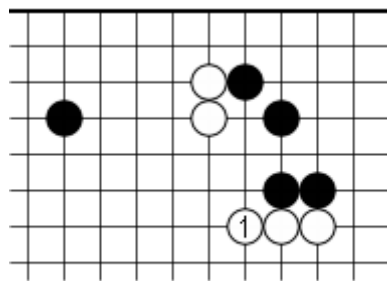
问题 3 正解图黑 1 是手筋。如果白 2、4 的话，黑将于 5 或 a 位进行战斗。对于变化图白 2、4，黑将 5 位向中央出头。失败图黑 1 则白 2、4，黑苦战。如果黑 3 于 4 位跳，被白 a、黑 b、白 3 位冲断的话，黑不行。

问题 4 (黑先)

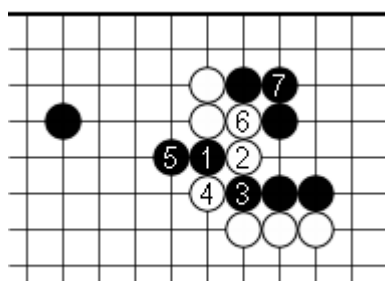


问题 4 正解图黑 1 与白 2 先交换，将白棋走重后再黑 3 进行战斗是好次序。失败图黑 1 则被白 2 先手便宜，黑不满。

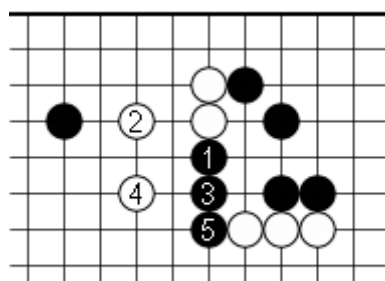
问题 5 (黑先)



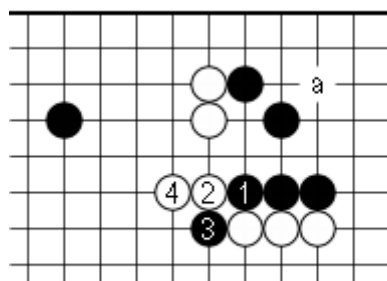
问题5



问题5 正解图



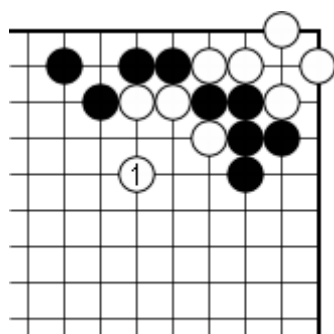
问题5 变化图



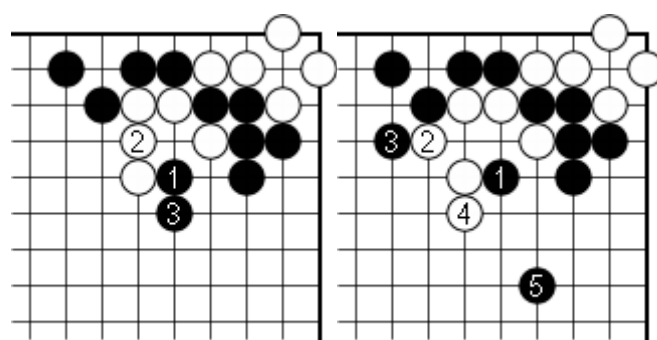
问题5 失败图

问题 5 正解图黑 1 靠是作战的要点, 白 2、4 是无理手。所以, 白大致是要如变化图 2 位应。于是, 黑 3、5 位将白分断, 是黑好调的战斗。失败图黑 1、3 的话, 会被白 4 位长后瞄着白 a 的狙击, 属于稍逊一筹的作战之策。

问题 6 (黑先)



问题6

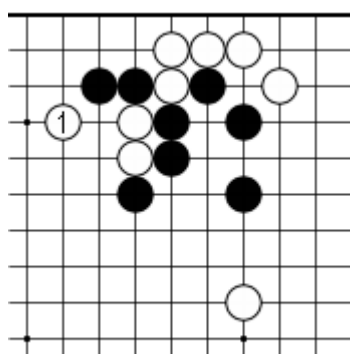


问题6 正解图

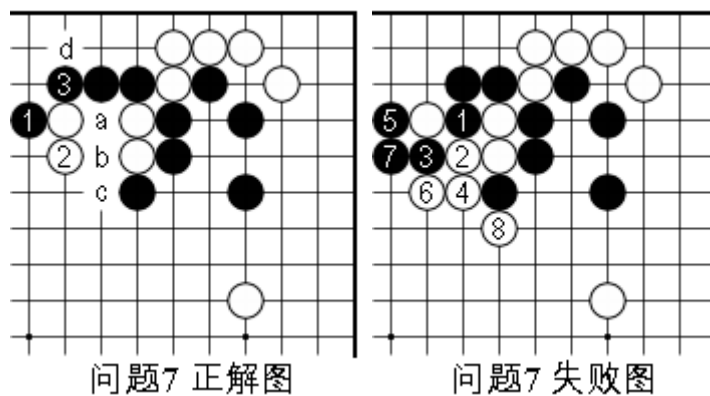
问题6 变化图

问题 6 正解图黑 1 是急所，白 2 位走重之后，黑再 3 位展开攻击。若如变化图白 2 的话，黑将 3、5 位进行战斗。

问题 7 (黑先)

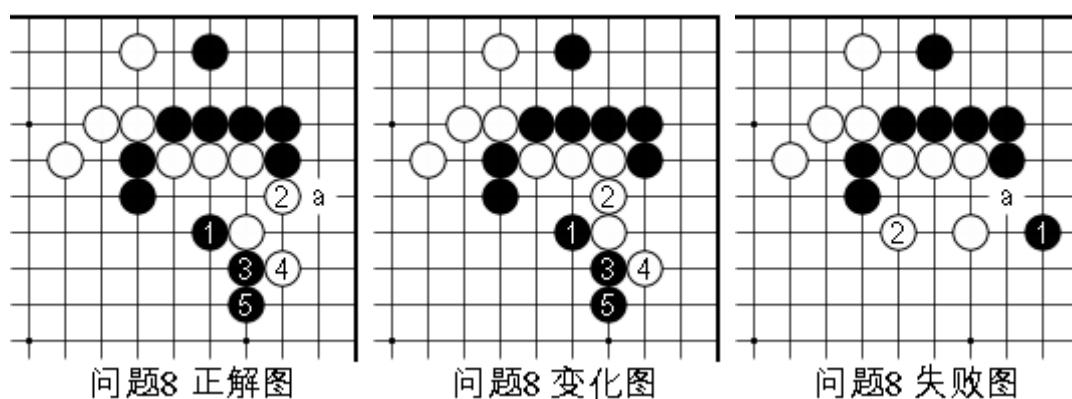
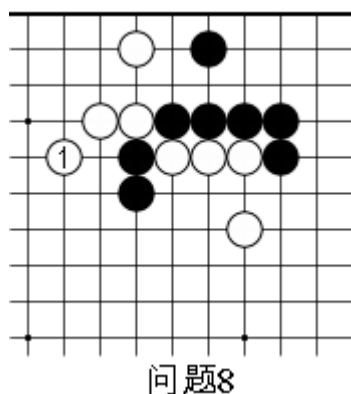


问题7



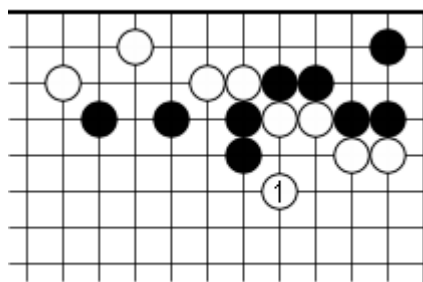
问题7 正解图黑1位碰是手筋。白2时，黑3位整理阵形。白2如于3位挡下，黑a、白b、黑2、白c、黑d，白两子被征吃。失败图黑1、3，则被白4位拐出，之后8位打，黑不满。

问题8 (黑先)

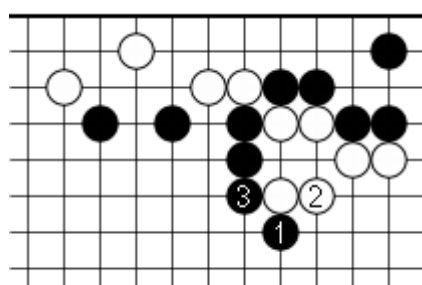


问题8 正解图黑1攻在急所。白2时，黑3、5位压迫白棋。接下来，黑a将是急所。变化图白2的话，黑也是3、5位应。失败图黑1或a的话，被白2位守住，黑不满。

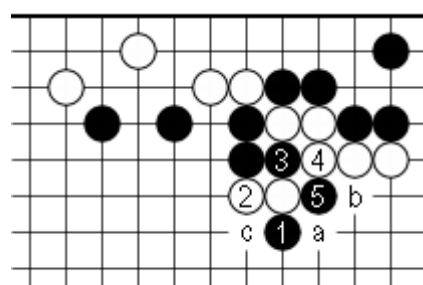
问题 9 (黑先)



问题9



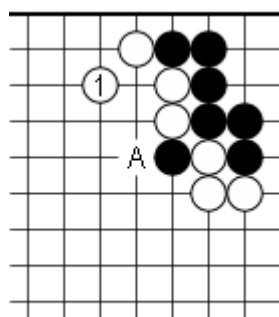
问题9正解图



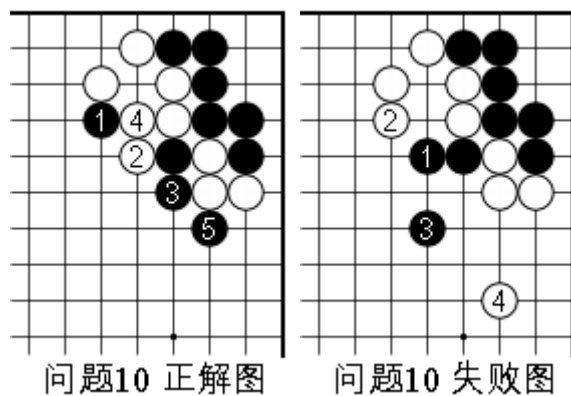
问题9 变化图

问题 9 正解图黑 1 于 3 位则白 1, 黑不满。黑 1 是最强手筋, 如果白 2 位应, 黑 3 便可构成好形, 没有任何不满。对于变化图白 2 的反击, 黑 3、5 位冲断。此后, 若白 a 打则黑 b, 若白 c 拐则黑 a, 展开战斗。

问题 10 (黑先)

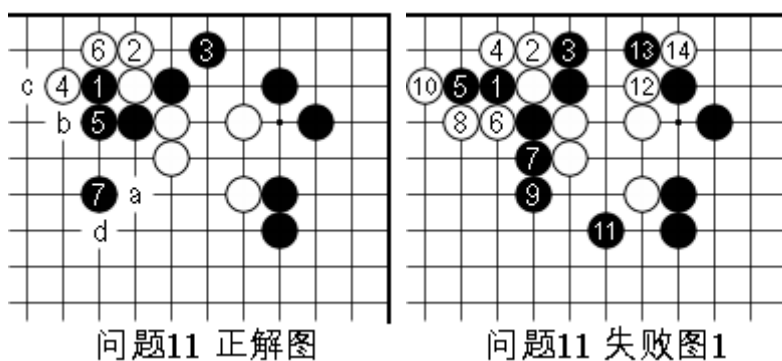
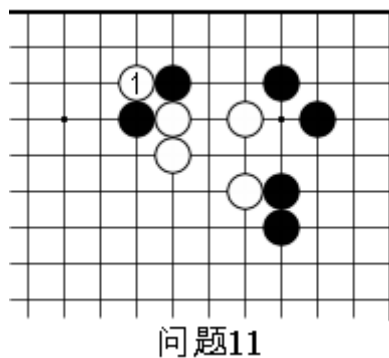


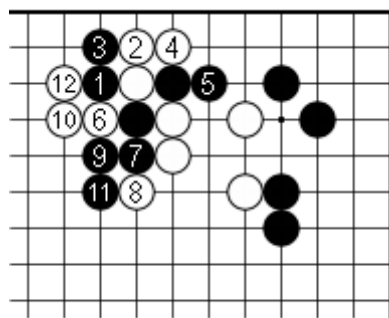
问题10



问题10 在白征子不利的场合，正解图黑1、3是作战的要点。白4粘后，黑棋可根据周边的状况选择a或b位的夹击，进行战斗。对于变化图白2、4，黑5擒杀白棋。失败图黑1则白2位守住急所，是黑不满的战斗。

问题 11 (黑先)

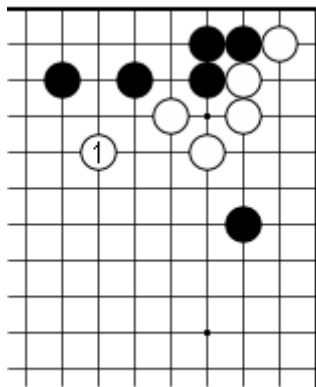




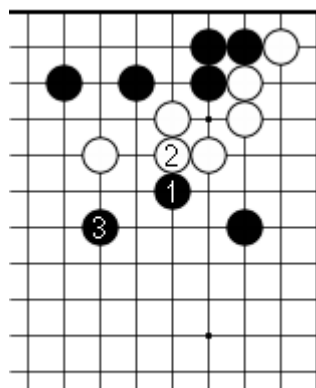
问题11 失败图2

问题 11 正解图黑 1、白 2 先做交换再黑 3 位尖是战斗的要点。白 4、6 时，黑 7 位跳。此后如果白 a，则黑 b、白 c、黑 d 进行战斗。失败图 1 黑 1、3 恶，黑 11 后仍留有白 12、14 的手段，黑棋的战斗难以为继。失败图 2 黑 1、3 则会遭到白 4 至 12 位的反击，黑不满。

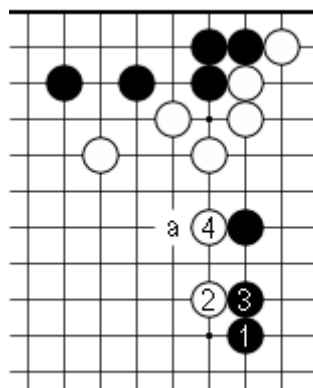
问题 12 (黑先)



问题12



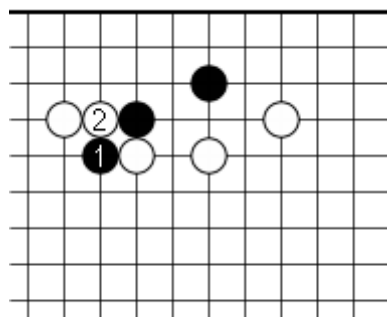
问题12 正解图



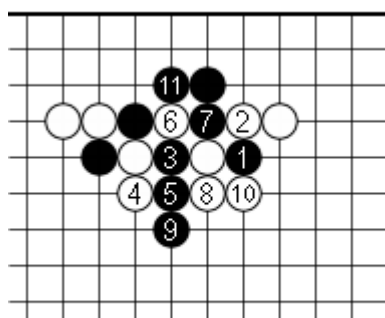
问题12 失败图

问题 12 正解图黑 1 是先手便宜, 之后 3 位展开战斗。对于失败图黑 1, 白 2、4 的下法可为一策。白 2 若于 a 位飞的话, 局面会较为平和。

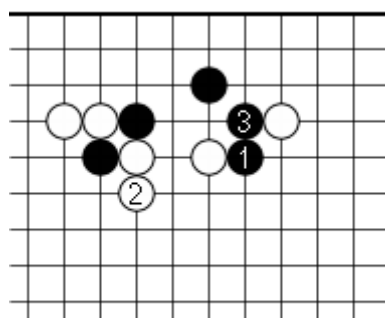
问题 13 (黑先)



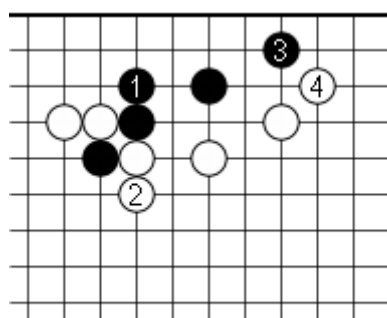
问题13



问题13 正解图



问题13 变化图

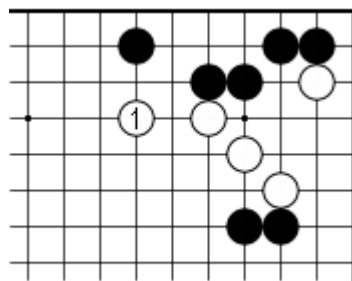


问题13 失败图

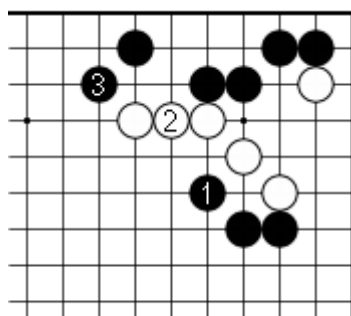
问题 13 正解图黑 1 的跨断是冲击白棋弱点的手筋。白 2 应时, 黑 3、5 位位冲出。白 6 断打时, 黑 7 之后至 11 位提通, 黑成功。对于变化图白 2, 黑 3 位穿出, 这样的腾挪黑并无不满。

失败图黑 1、3 滞重，被白 4 位尖，黑不满。

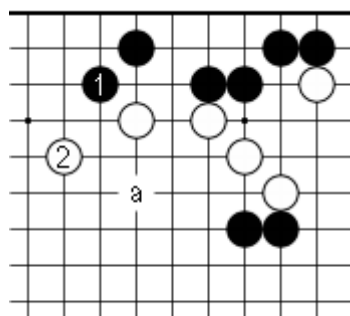
问题 14 (黑先)



问题14



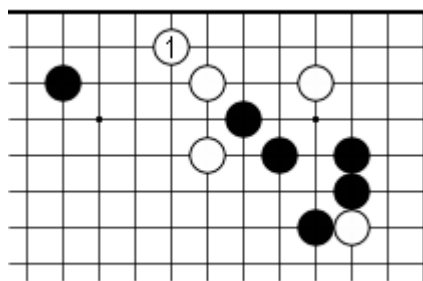
问题14 正解图



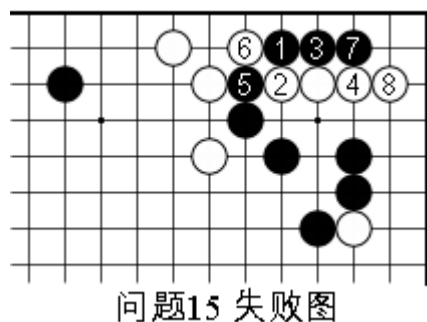
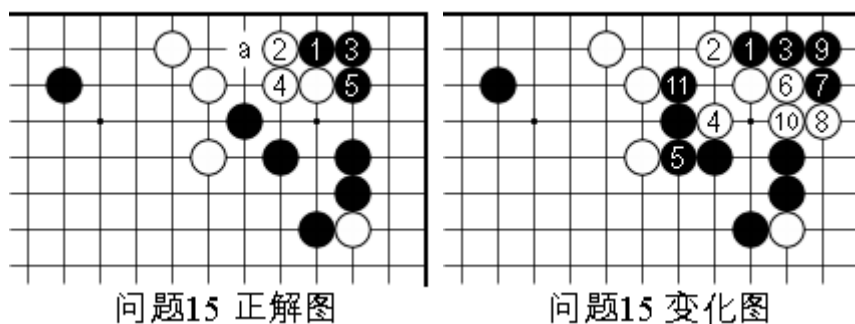
问题14 失败图

问题 14 正解图黑 1 是攻击的急所。与白 2 位交换后，黑可 3 位调整攻击态势。失败图黑 1 则白 2 或 a 位应，黑不满。

问题 15 (黑先)

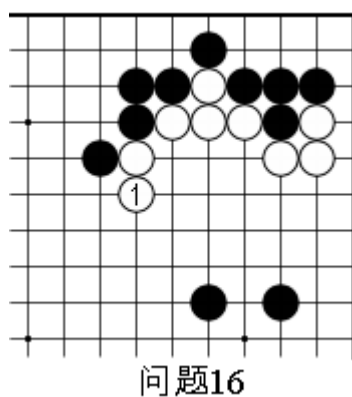


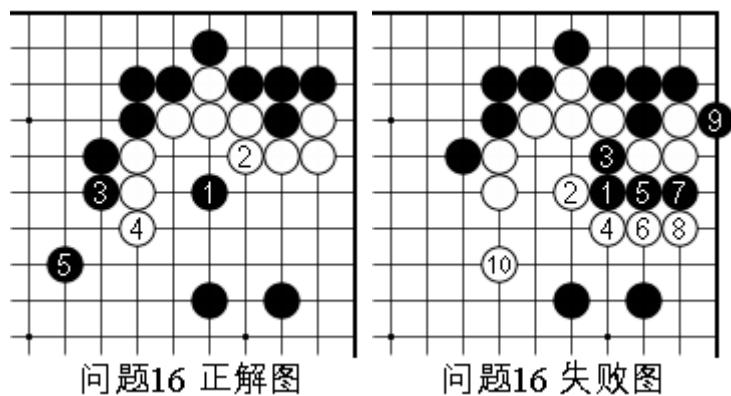
问题15



问题 15 正解图黑 1 的托犀利。白 2 应时，黑 3、5 位掏角。白 2 若于 3 位扳，黑可于 a 位将白分断。对于变化图白 2 之后的 6 位挡，黑 7 位扳是形，之后可 11 位冲断。失败图黑 1、3 计算不足。

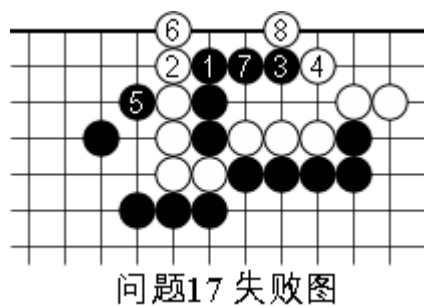
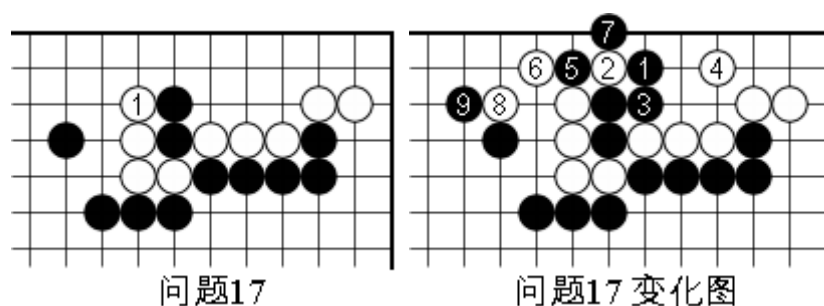
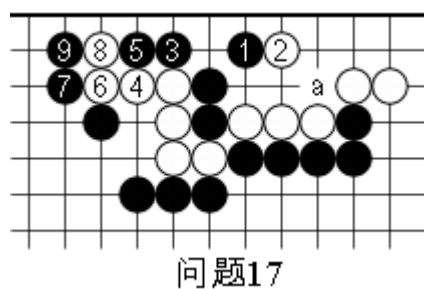
问题 16 (黑先)





问题 16 正解图黑 1 的刺，攻在白形的急所。白 2 应时，黑 3、5 位发起攻击。失败图黑 1 则被白 2 位防住急所，黑 3 时，白 4、6 位进行腾挪，黑不满。

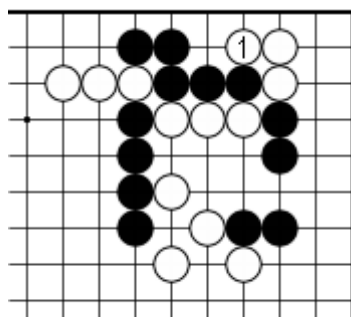
问题 17 (黑先)



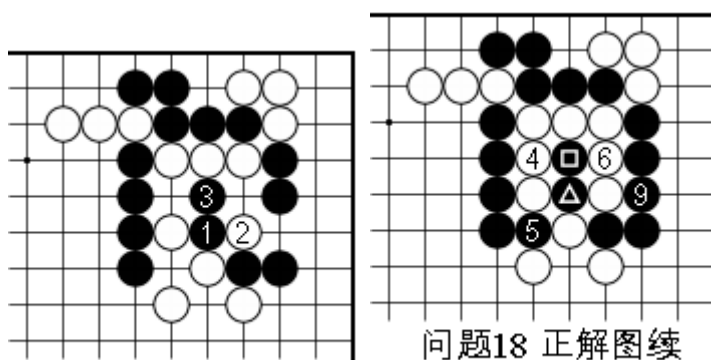
问题 17 正解图黑 1 位尖，此后黑 a 与 3 成为见合。首先，对

于白 2, 黑 3 之后至 7 位可吃掉白棋。其次, 对于变化图白 2、4 的抵抗, 黑 5、7 断吃后 9 位扳住, 依然可吃白。失败图黑 1、3 恶, 白 4、6 后黑将在对杀中落败。

问题 18 (黑先)



问题18



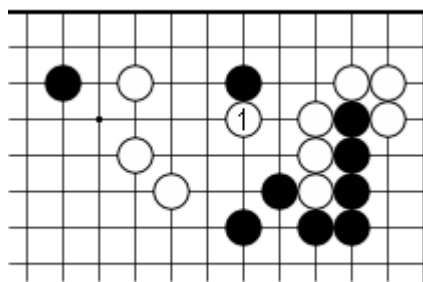
问题18 正解图

问题18 正解图续

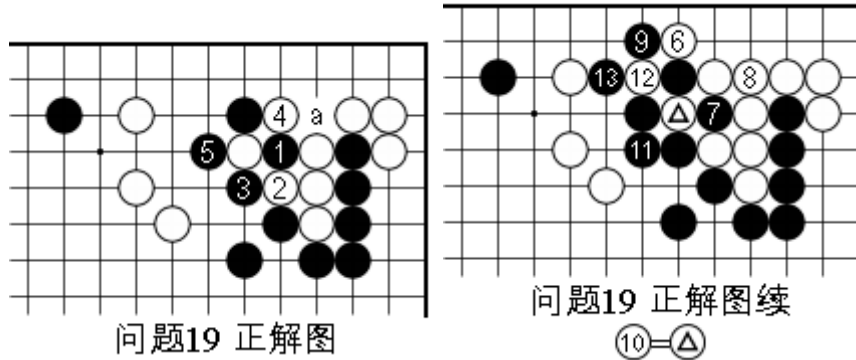


问题 18 正解图黑 1 是冲击白棋弱点的手筋, 至续图的黑 9 成接不归之形。

问题 19 (黑先)

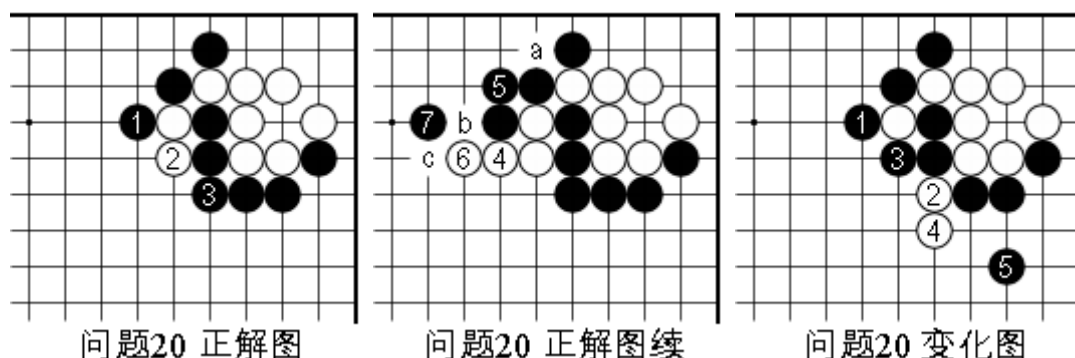
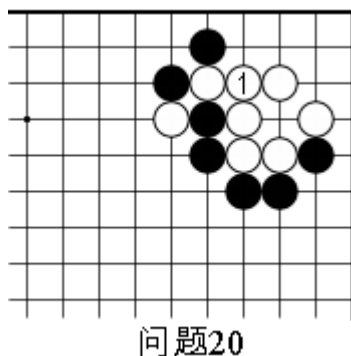


问题19



问题 19 正解图黑 1 若于 4 位长, 则白 a 位应。黑 1 于 5 位的话, 白 3 双, 黑依然气紧。对于这样的棋形, 黑 1 的挖是常用手筋。白 2 时, 黑 3、5 位挡住。续图的白 6 时, 黑 7 以下至 13 成充分腾挪之形。

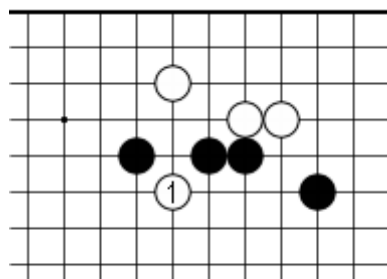
问题 20 (黑先)



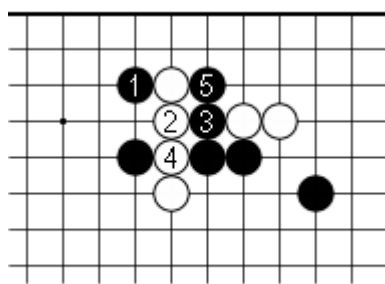
问题 20 正解图黑 1、3 借行棋的调子顺势粘住。续图的白 4 时, 黑 5、7 位整形。如果白 4 于 5 位断打, 之后黑 a、白 4 的话,

黑 b、白 6、黑 c 进入战斗。对于变化图白 2、4，黑将 5 位展开战斗。

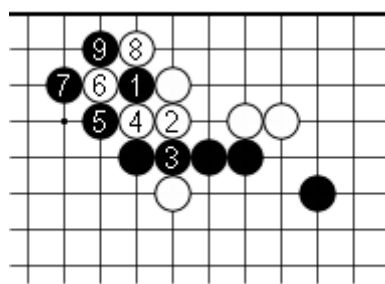
问题 21 (黑先)



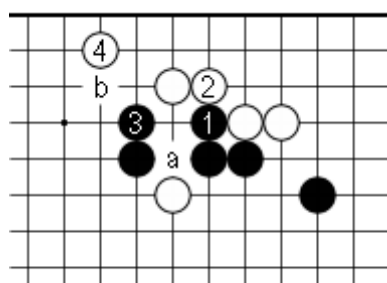
问题21



问题21 正解图



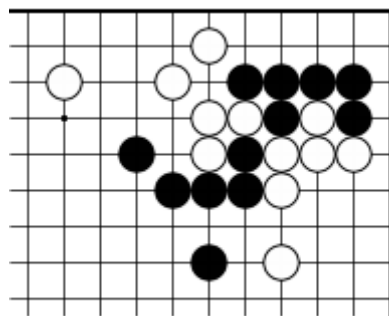
问题21 变化图



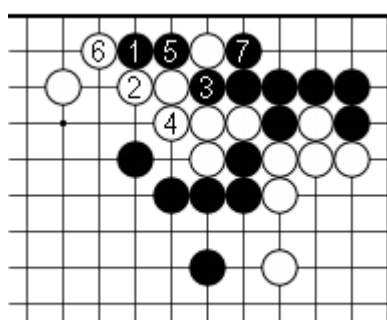
问题21 失败图

问题 21 正解图黑 1 的靠是反击的手筋，如果白 2 应，则黑 3、5 位穿通。若变化图白 2、4 的话，黑 5 以下至 9 完成封锁，黑棋成功。失败图黑 1 于 a 位应的话则被白先手便宜，白 b 位跳出，黑不满。黑 1、3 则白 4 位应，黑也不满。

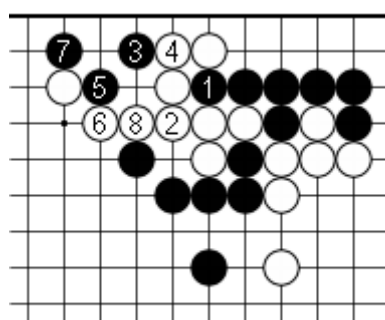
问题 22 (黑先)



问题22



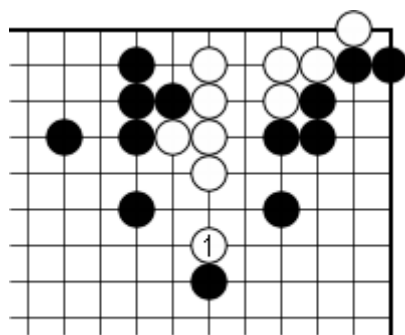
问题22 正解图



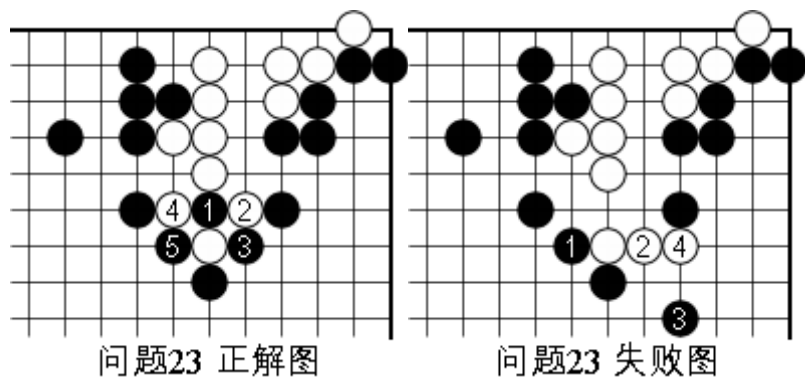
问题22 失败图

问题 22 正解图黑 1 是手筋。白 2 位应时，黑 3、5 挤断。白 2 若于 4 位应，则黑 5 位挤。失败图黑 1、3 恶，白 4 之后 6、8 位连通。

问题 23 (黑先)

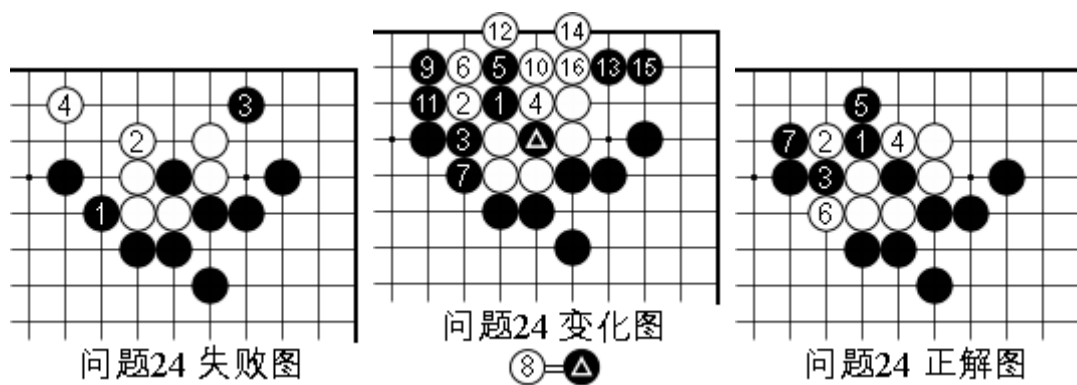
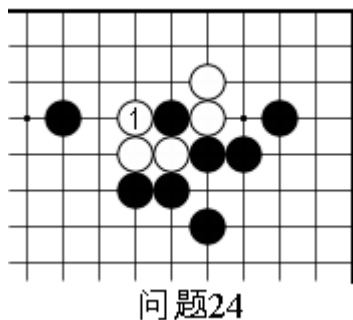


问题23



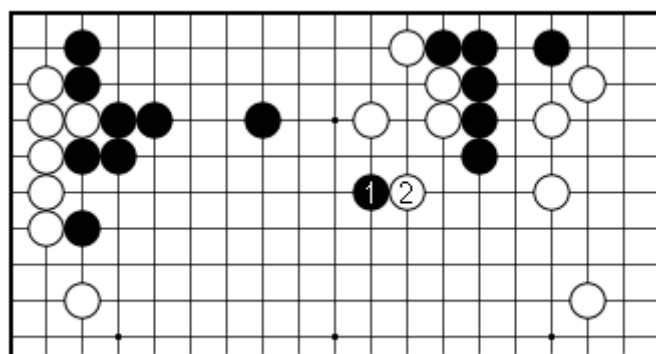
问题 23 正解图黑 1 的挖犀利，白 2 时，黑 3、5 位可以进行封锁。如果白 2 于 4 位打，将走成黑 5、白 2、黑 3 的变化。失败图黑 1、3 则被白 4 位挡住，黑难以应对。

问题 24 (黑先)



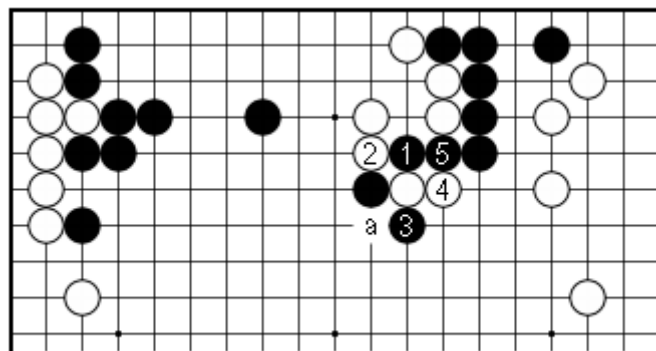
问题 24 正解图黑 1、3 是胜负手。对于变化图白 2 之后的 6 位挡下，黑 7、9 以下至 15，黑棋成功将白棋完全封锁。失败图黑 1、3 被白 4 位飞，黑太损。

问题 25(黑先)

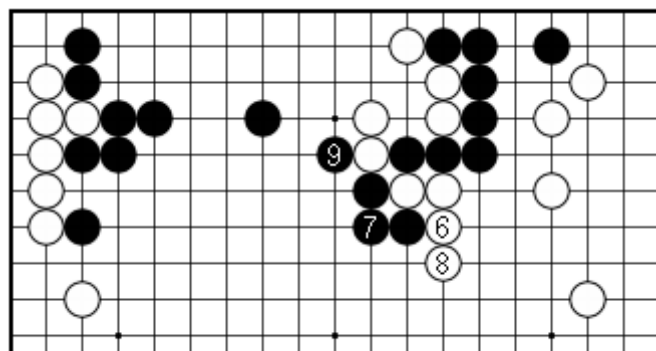


问题25

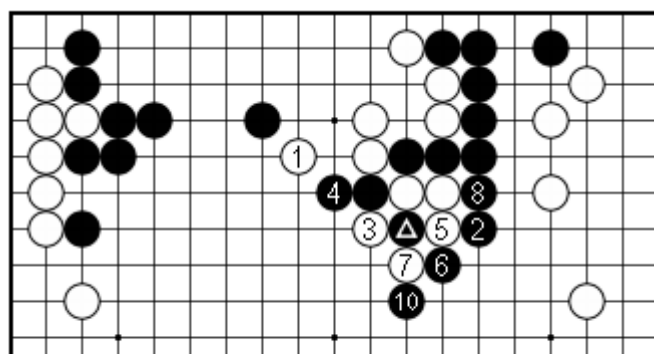
黑 1 镇时，白 2 位靠出发动反击。此时，黑如何应对才是最强手筋呢？



问题25 正解图



问题25 正解图续

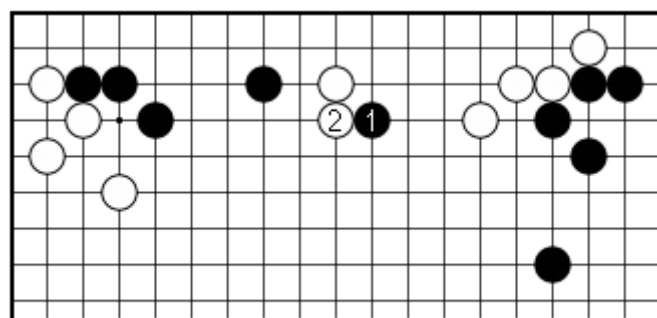


问题25 变化图

⑨=△

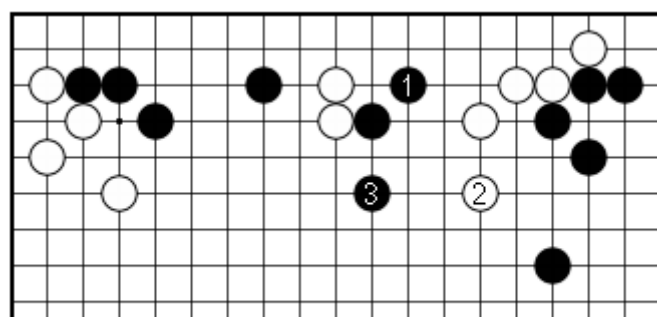
问题 25 正解图黑 1 于 3 位扳是恶手，被白 4 位挺头，黑苦战。黑 1 于 a 位长，白 4 位走厚，也将是黑不满的战斗。对于这样的棋形，黑 1 扳是最强的作战方法。白 2 时，黑将 3 打、5 粘进行战斗。正解图续对于白 6、8，黑 9 位进行封锁，黑的攻势一目了然。变化图续图中的白 6 若如本图白 1 的话，黑 2 以下至 8 位滚打，然后黑 10 位连扳进行战斗。

问题 26 (黑先)

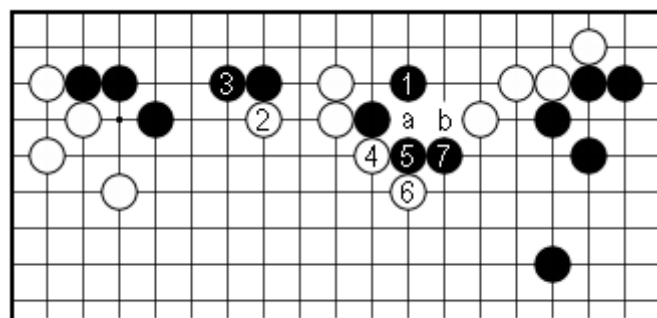


问题26

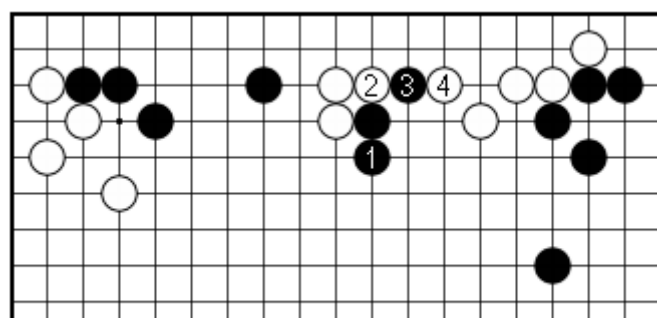
黑 1 时，白 2 位贴起。如果黑方的力量足够强大的话，将会对白棋的过分之举予以严厉的追击。



问题26 正解图



问题26 变化图

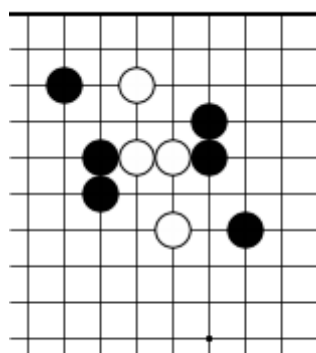


问题26 失败图

问题 26 正解图黑 1 的尖是反击的最强手筋。白 2 位跳时，黑 3 位出头，是黑好调的战斗。变化图白 2 先靠一下再 4、6 位连扳，无理。黑 7 位长将白棋分成两块，黑的攻势犀利。另外，白 2 若于 a 位挤，之后黑 b、白 5 的话，黑将 4 位贴起。失败图黑 1 恶，被白 2、4 位渡过，错失了良机。

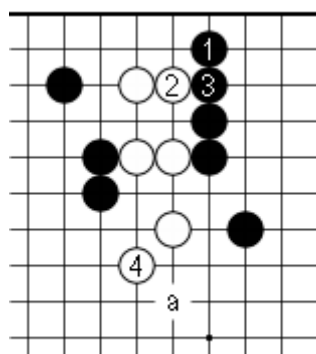
2 攻击的手筋与要点

本节的主题是如何在攻击中施展手筋，准确地冲击对手的弱点与薄味。



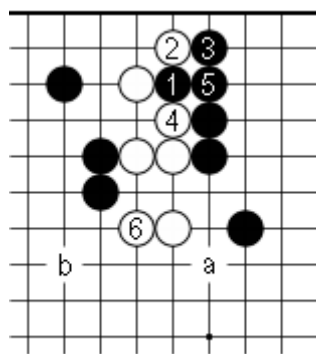
1图

1图 白四子着实令人觉得薄弱,但是黑棋能否正确地运用攻击的手筋,结果将大为不同。



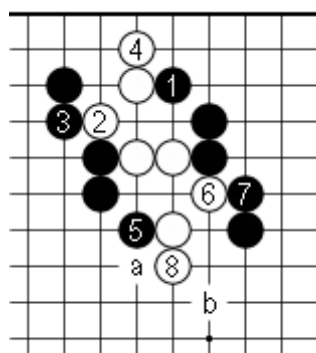
2图

2图 黑1则被白2位守住了急所,接下来白4或a位既可迅速逃出,黑不满。



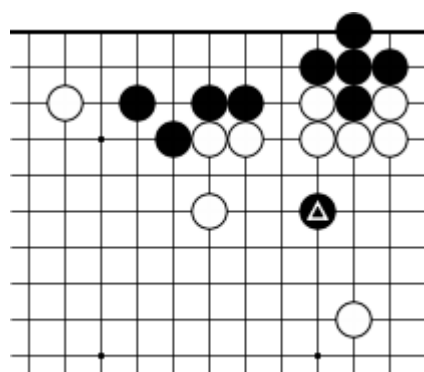
3图

3图 黑1的尖顶是冲击白棋弱点的手筋。如果白2、4位应, 则黑5位粘, 在巩固角部的同时整理攻击态势。白6时, 黑a或b的选择将依据全局的配置而定。



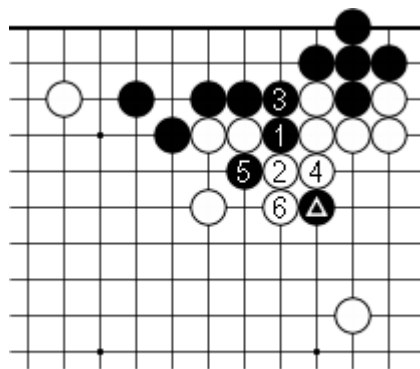
4图

4图 对于白2、4, 黑5位尖顶, 冲击白形的弱点。白8时, 黑将依据周边边的状况选择a或b。



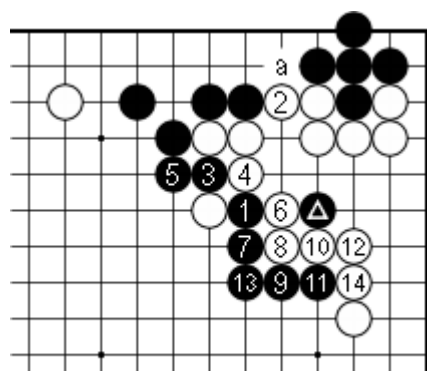
5图

5图 这一局部的要点是围绕黑▲子的腾挪处理所展开的攻防。黑将盯着白棋的弱点, 展开富有攻击性的腾挪处理。



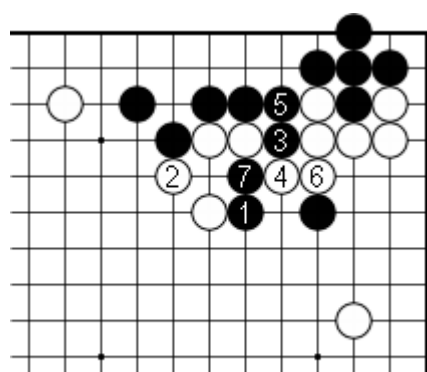
6图

6图 黑1的挖是冲击白弱点的常用手段，但被白2、4位连接，反而伤及了黑▲子。黑5位断时，白6位闪避，如此一来将是黑大为不满的战斗。在保留黑1这一要点的同时展开腾挪处理，才是此情形下的好判断。



7图

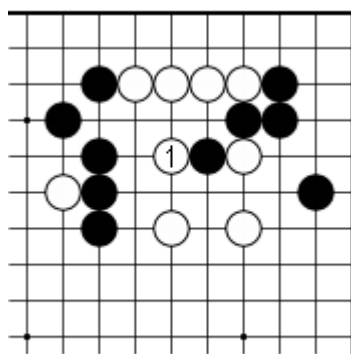
7图 黑1的靠是在盯着白棋弱点的同时进行腾挪的手筋。对于白2，黑脱先于3、5位断开白棋。白6、8时，黑9以下至13弃掉黑▲子，筑起了强大的外势。接下来，将会根据情况先行抢占黑a或其他的大场。



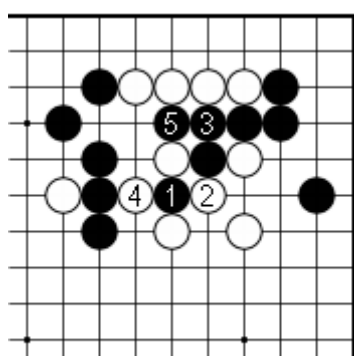
8图

8图 对于白2，黑3、5犀利。白6粘时，黑7的断是急所。

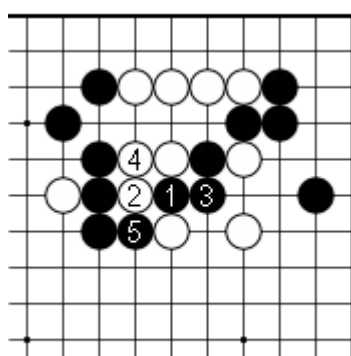
问题 1 (黑先)



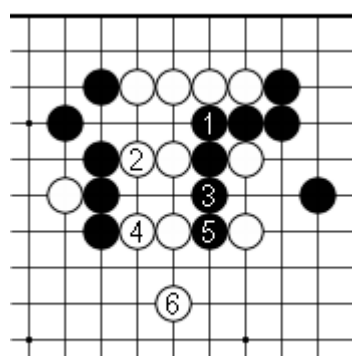
问题1



问题1 正解图



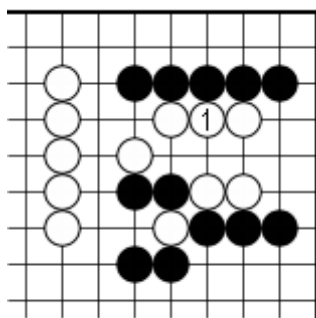
问题1 变化图



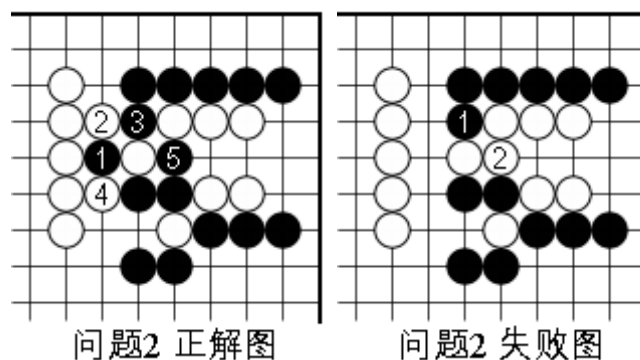
问题1 失败图

问题 1 正解图黑 1 的挖是冲击白棋弱点的手筋。白 2 时，黑 3、5 位可以断吃上边白四子。变化图白 2 时，黑 3 位粘后白上下两处的断点难以兼顾，白棋被杀。失败图黑 1 则白 2，白棋的大部队由此即可逃生。

问题 2 (黑先)

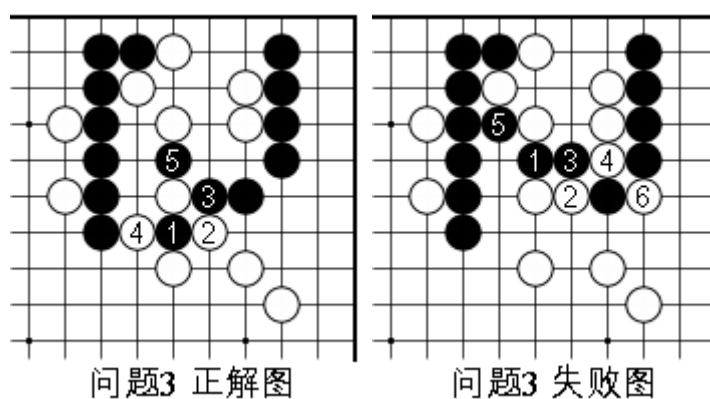
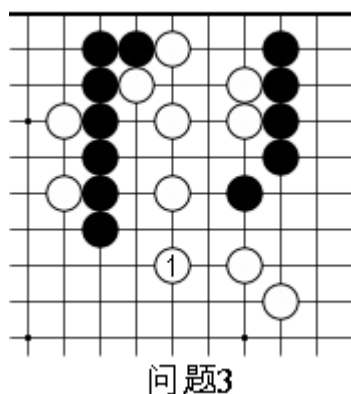


问题2



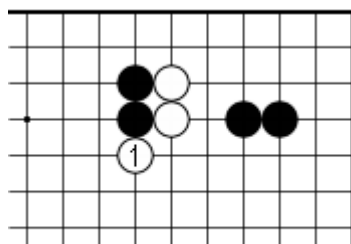
问题 2 正解图黑 1 的挖是分断白棋的要点。白 2 时，黑 3、5 位断开白棋。失败图黑 1 乃是俗手，毫无用处。

问题 3 (黑先)

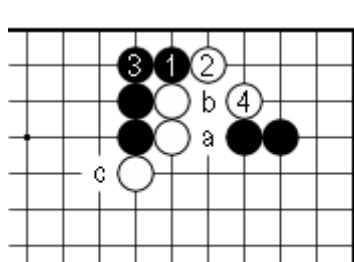


问题 3 正解图黑 1 位挖确。白 2 时，黑 3、5 位断吃白的尾巴。失败图黑 1 挖被白 2、4 位应，黑棋筋被吃。

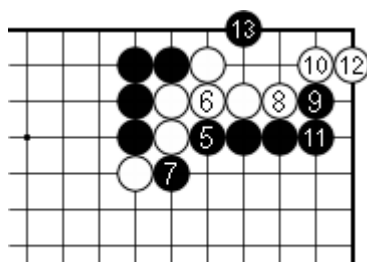
问题 4 (黑先)



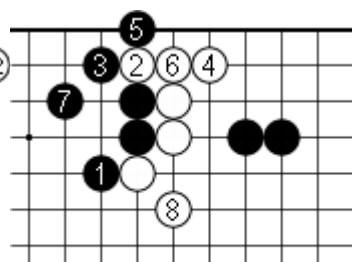
问题4



问题4 正解图



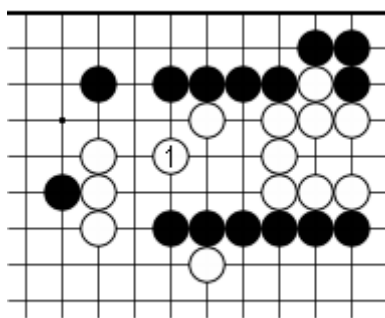
问题4 正解图续



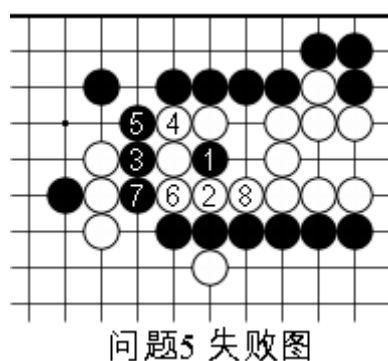
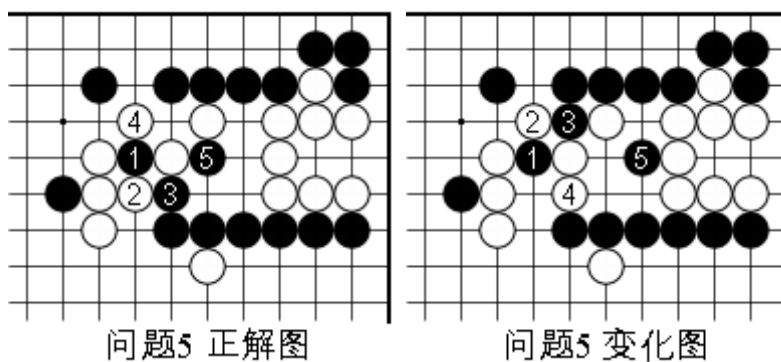
问题4 失败图

问题 4 正解图黑 1 的下扳是冲击白棋弱点的手筋。白 4 若于 a 位应, 则黑 4、白 b、黑 c 位扳, 形成了黑有利的战斗。如图白 4 应的话, 续图黑 5、7 位可将白棋分断。失败图黑 1 被白 2、4 位扳虎, 至白 8 是黑不满的战斗。

问题 5 (黑先)

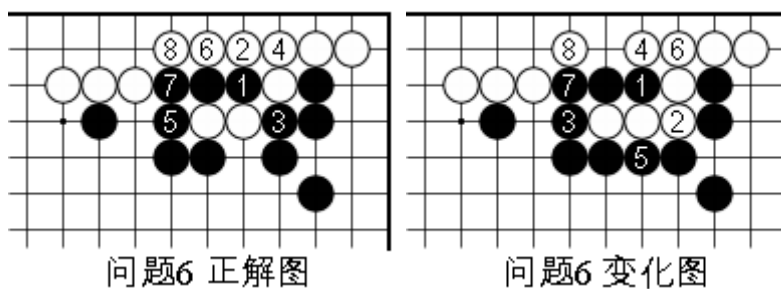
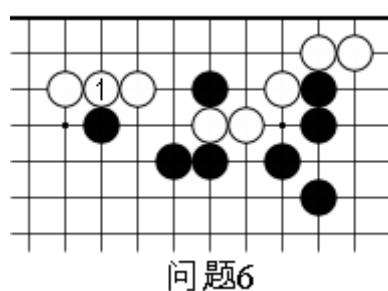


问题5



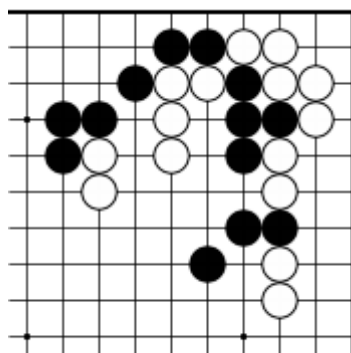
问题5 正解图黑1犀利。白2时，黑3、5位分断白棋。如变化图白2的话，黑3、5位可断吃白的尾巴。失败图黑1虽然是有力的手筋，但是在这个场合下，至白8会被白棋彻底活净，黑失败。

问题6 (黑先)

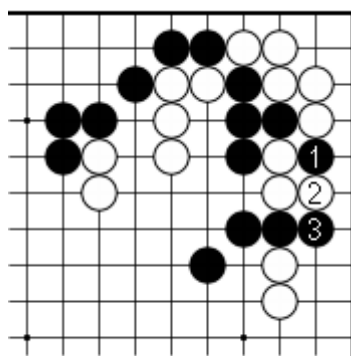


问题6 正解图黑1是冲击白棋弱点的手筋。对于变化图白2，黑3、5位强化外势。至白8，白地变小了。

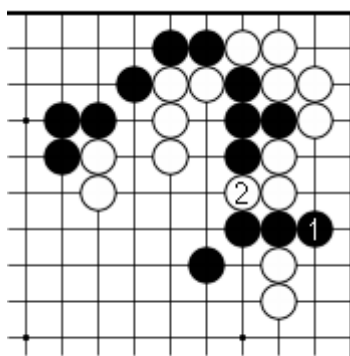
问题7 (黑先)



问题7



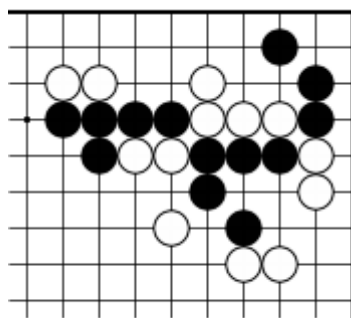
问题7 正解图



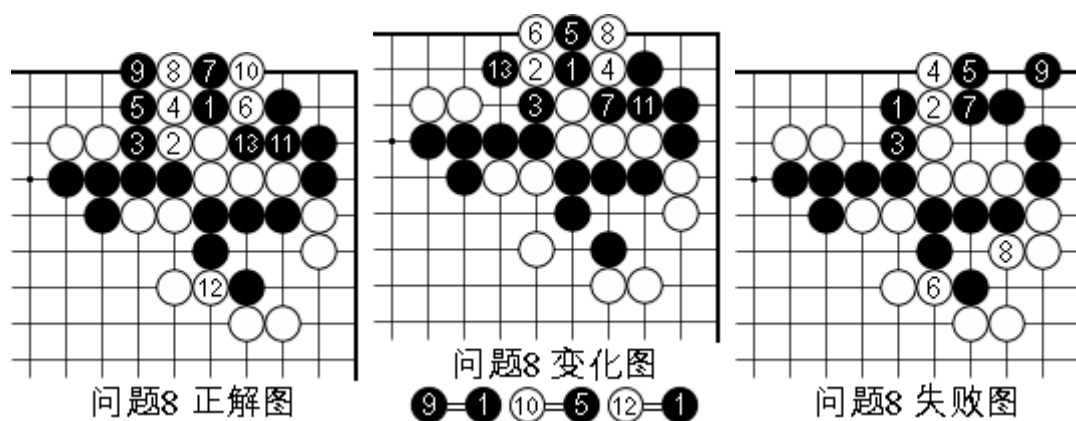
问题7 失败图

问题7 正解图黑1的断是常用手筋。白2时，黑再3位顺势穿通是好调。失败图黑棋简单地1位立下，将被白2位吃住黑四颗棋筋。

问题8 (黑先)

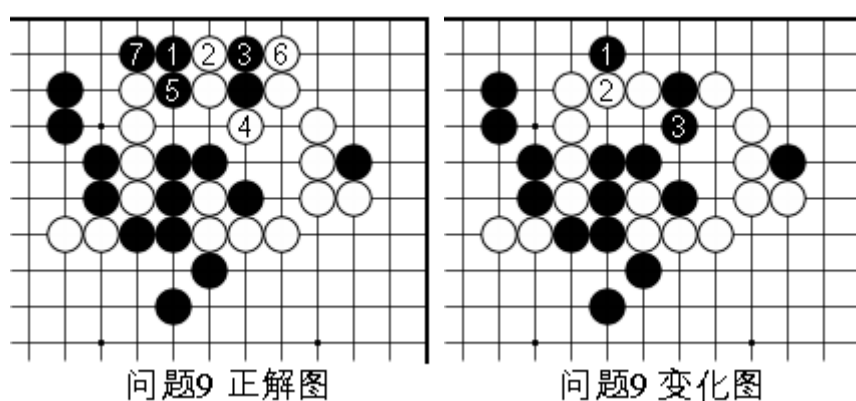
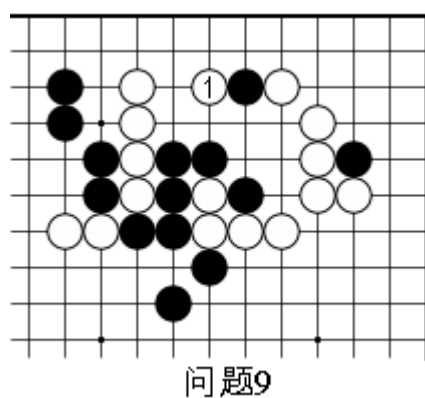


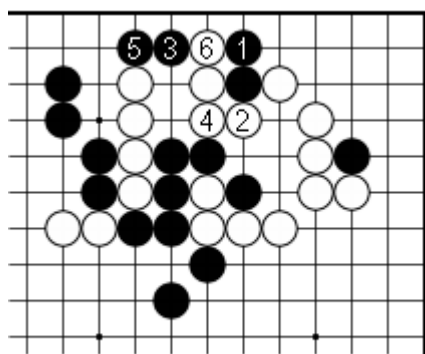
问题8



问题8 正解图黑1的托是要点。白2时，黑3以下至7、9可杀白。对于变化图白2、4，黑5、7位走成大头鬼是收气的手筋。失败图黑1、3则白2、4，黑将在对杀中落败。

问题9 (黑先)

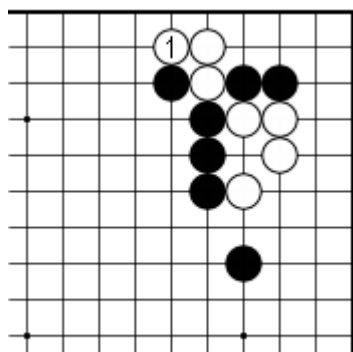




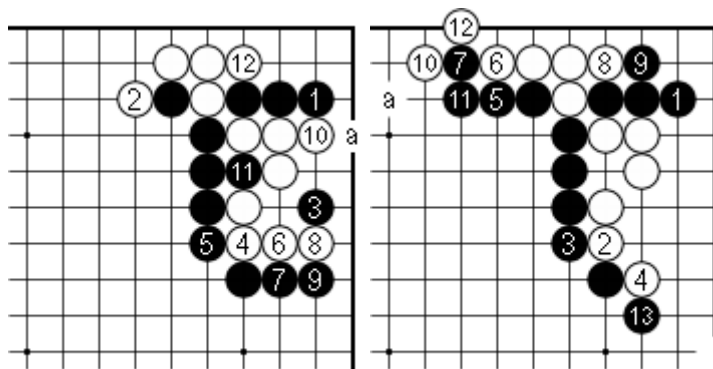
问题9 失败图

问题 9 正解图黑 1 位点是手筋。白 2 时，黑 3、5 位吃掉白棋的尾巴。对于变化图白 2，黑 3 位可吃住白棋。失败图黑 1、3 将被白 4 位连回，黑失败。黑 1 若于 6 位扳，则白 3 虎住，黑还是不行。

问题 10 (黑先)



问题10



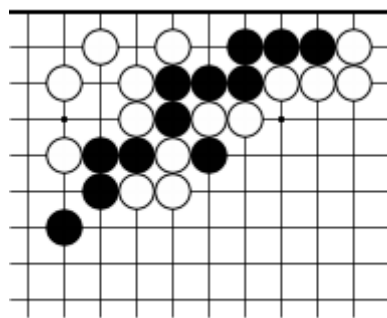
问题10 正解图

问题10 变化图

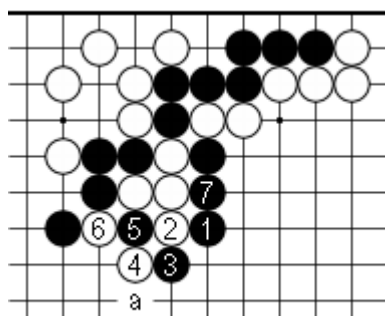
问题 10 正解图黑 1、3 正确，如果果白 4、6 位抵抗，白将崩溃。白 4 若于 13 位团住的话，黑 8、白 10、黑 a，结果还是

一样。对于变化图白 2 之后至 12 位渡过，黑 13 位连扳巩固外势，瞄着以后黑 a 位的跳封。

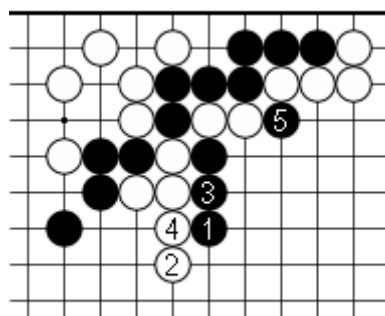
问题 11 (黑先)



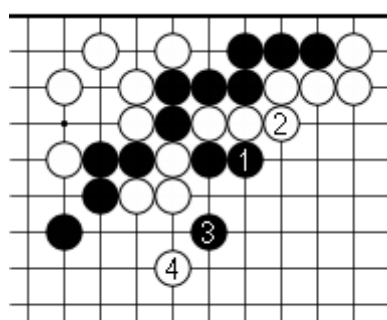
问题11



问题11 正解图



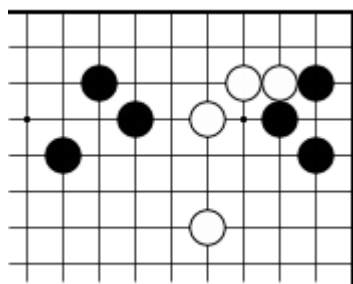
问题11 变化图



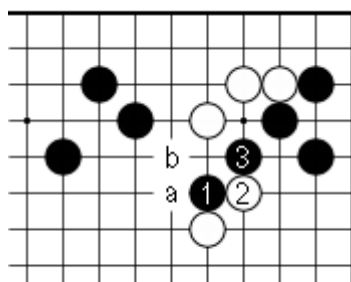
问题11 失败图

问题 11 正解图黑 1 的跳枷是手筋。白 2 位抵抗时,黑 3、5 是胜负手。黑 7 之后如果白棋在 5 位粘,则有黑 a 的征吃。而且,变化图白 2 跳出的话,黑 3 也是先手,再走 5 位亦可征吃白棋。失败图黑 1、3 不行,被白 4 位逃出。

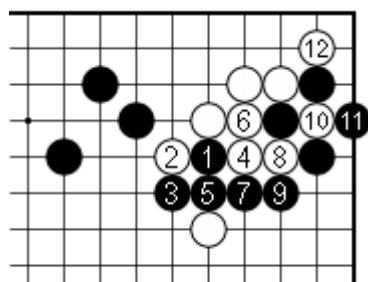
问题 12 (黑先)



问题12



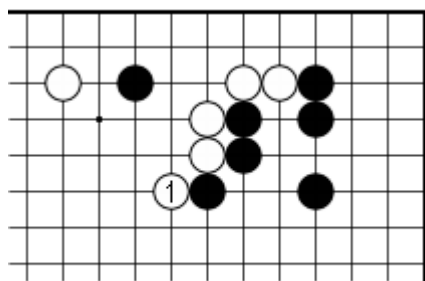
问题12 正解图



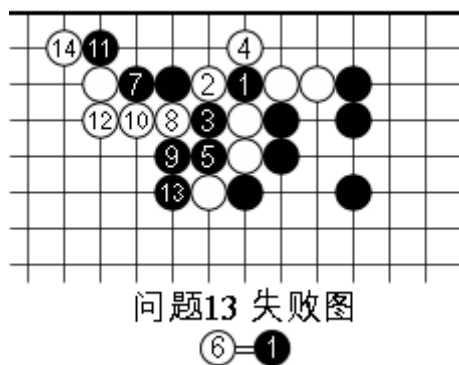
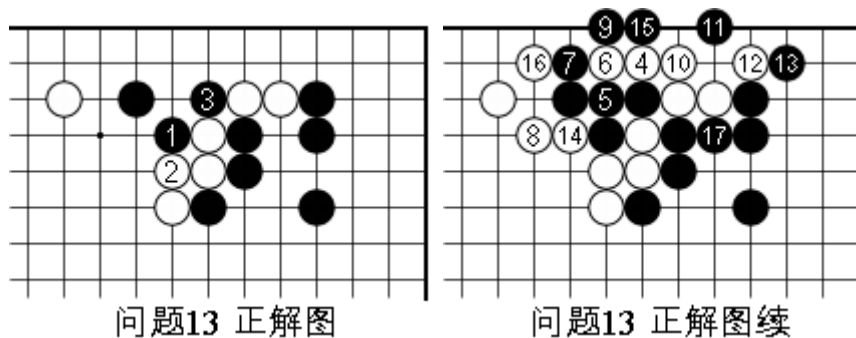
问题12 失败图

问题 12 正解图黑 1、3 是分断白棋的要点。白 2 若于 a 位应，黑 b 位扳即可分断白棋。失败图黑 1、3 将遭到白 4、6 位的抵抗。

问题 13 (黑先)

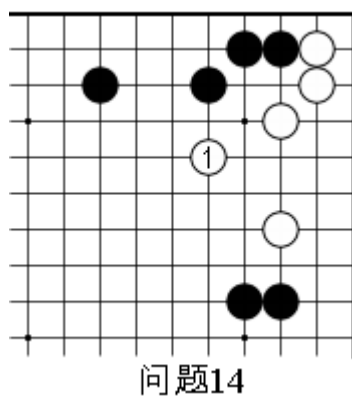


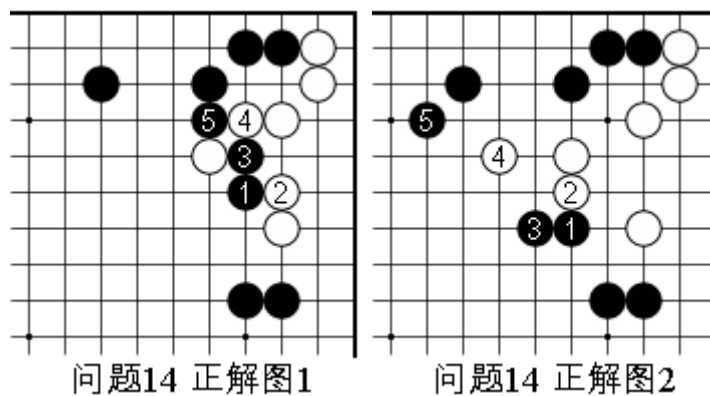
问题13



问题 13 正解图黑 1 是冲击白棋弱点的手筋。白 2 时，黑 3 位可分断白棋。续图白 4 以下的拼命挣扎终是徒然。白 6、8 应时，至黑 17，黑可杀白。失败图黑 1 后再 3、5 位分断的话，会遭到白 6、8 位的反击，黑很难办。

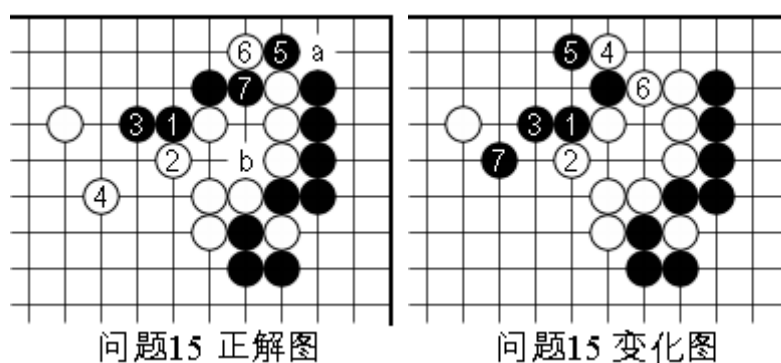
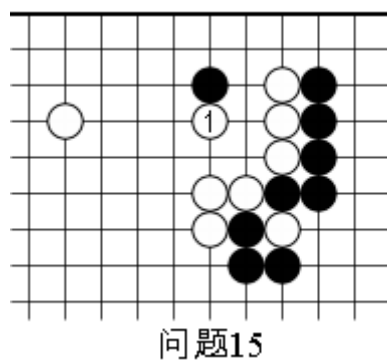
问题 14 (黑先)

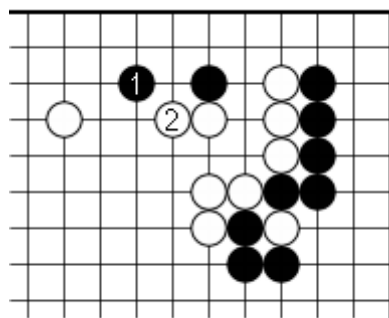




问题 14 根据周边配置的不同，本题存在着两种作战方法。
一种为正解图 1 黑 1、3 之后 5 位分断。另一种为正解图 2 黑 1
镇头之后 5 位尖起。

问题 15 (黑先)

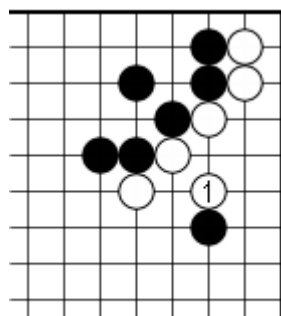




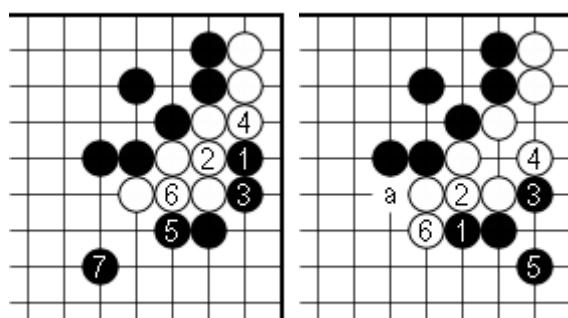
问题15 失败图

问题 15 正解图黑 1 的扳是冲击白棋弱点的手筋。对于白 2、4，黑 5、7 位扳断，此后如果白 a 的话，则黑 b 以下可以断开白棋。对于变化图白 4、6，黑 7 位出头。失败图黑 1 的话，白 2 成为急所。

问题 16 (黑先)



问题16

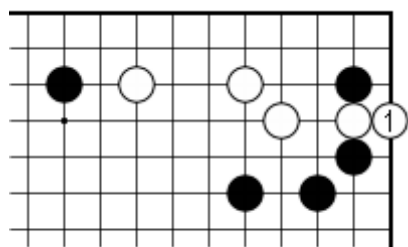


问题16 正解图

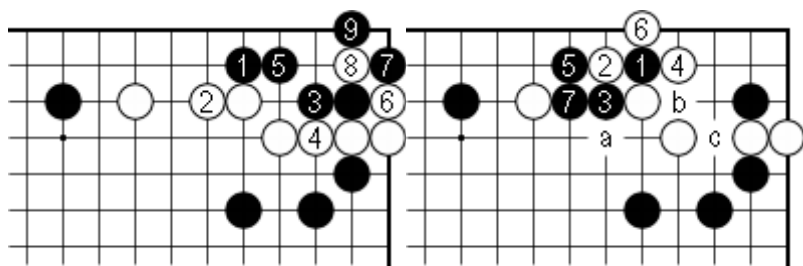
问题16 失败图

问题 16 正解解图黑 1 是攻击的要点。白 2 时，黑 3 位掏边并调整攻击态势。失败图黑 1、3 不好，被白 4、6 应或白 6 于 a 位贴起，黑均不满。

问题 17 (黑先)

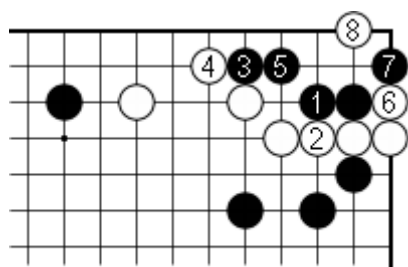


问题17



问题17 正解图

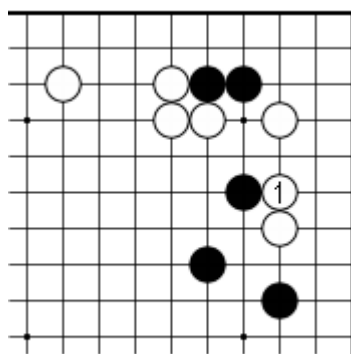
问题17 变化图



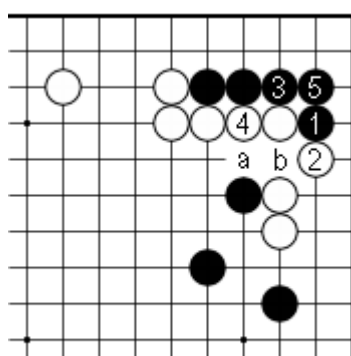
问题17 失败图

问题 17 正解图黑 1 的托是要点，以下至黑 9 进入劫争。
对于变化图白 2，黑 3 之后 5、7 位突破白阵。白 4 若于 a 位上打，将会走成黑 b、白 7、黑 c 的变化。失败图黑 1 之后 3、5 位托退的话，白 6、8 即可杀黑。

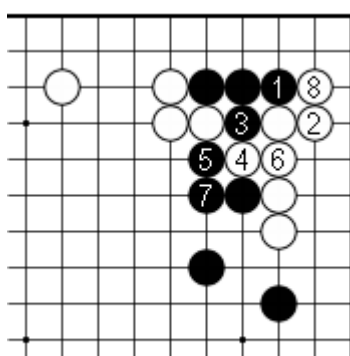
问题 18 (黑先)



问题18



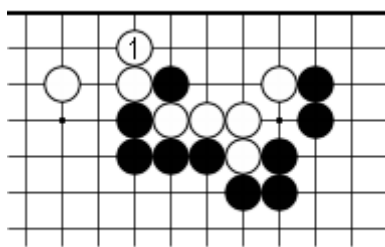
问题18 正解图



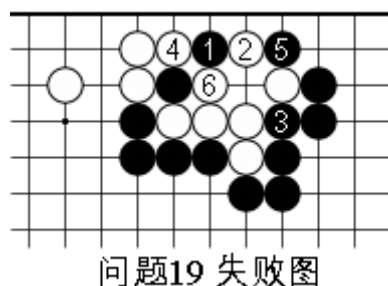
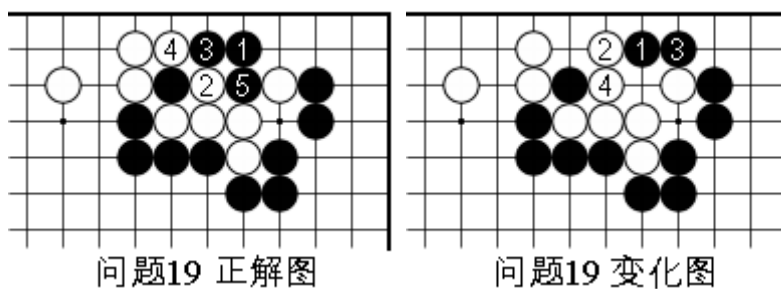
问题18 失败图

问题 18 正解图黑 1 犀利。白 2 时，黑 3、5 位成活。白 2 若于 3 位冲，将走成黑 a、白 4、黑 b 的变化。失败图黑 1、3 恶，被白 4 位挖断，黑气太紧。

问题 19 (黑先)

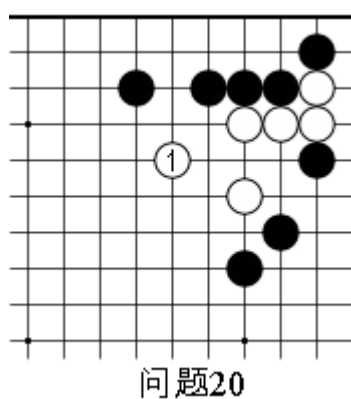


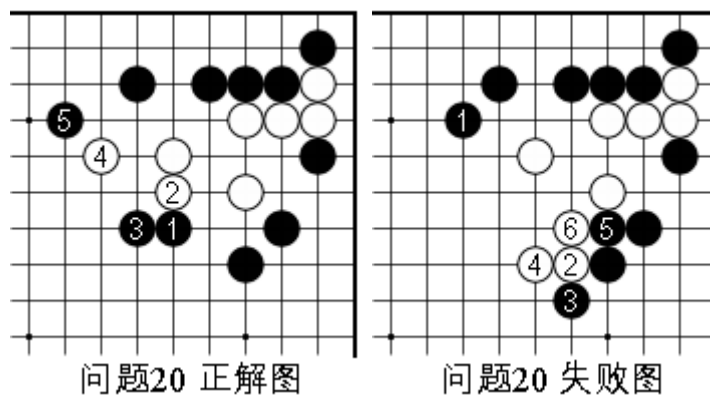
问题19



问题 19 正解图黑 1 的透点是掏空的急所。白 2 应时，黑 3、5 位一边增加实地，一边威胁白棋的眼形。如变化图白 2 应的话，黑 3 的渡过是先手，黑可下。失败图黑 1 位尖被白 2、4 之后 6 位提通，黑不满。

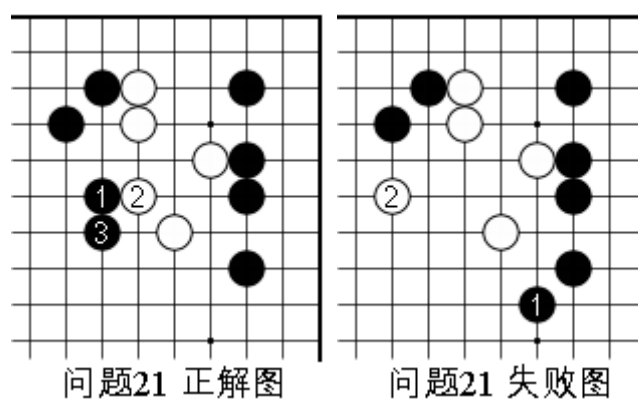
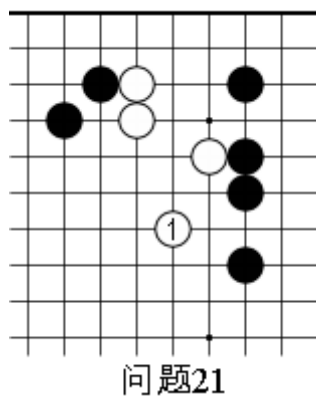
问题 20 (黑先)





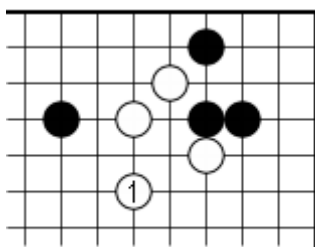
问题 20 正解图黑 1 是攻击的急所。白 2 时，黑 3、5 位继续攻势。失败图黑 1 被白 2、4 位展开腾挪，黑不满。

问题 21 (黑先)

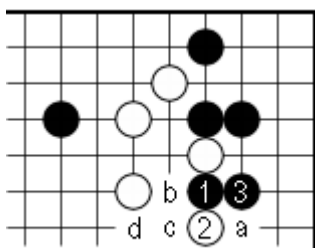


问题 21 正解图黑 1 飞是攻击的基本形。白 2 时，黑 3 长构成好形的同时整理攻击态势。失败图黑 1 则被白 2 位抢得先机，白棋游刃有余。

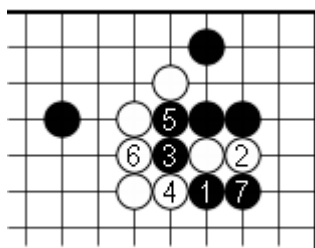
问题 22 (黑先)



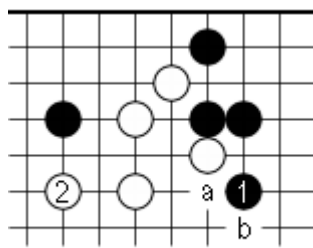
问题22



问题22 正解图



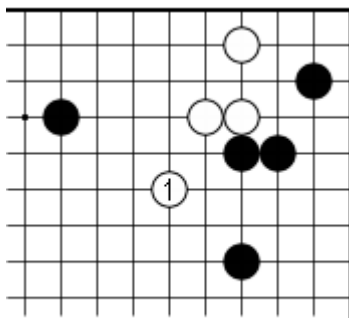
问题22 变化图



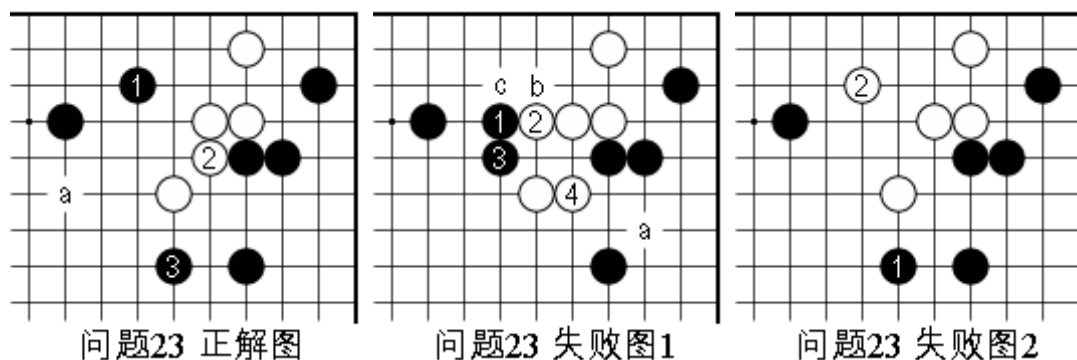
问题22 失败图

问题 22 正解图黑 1 是攻击白四子的急所。黑 3 之后如果白 a 位挡下的话, 黑 b、白 c、黑 d 位分断, 可对白棋形成攻势。对于变化图白 2, 黑将 3、5 位展开战斗。失败图黑 1 的话, 白 2 之后还留下了白 a 或 b 的整形手段。

问题 23 (黑先)

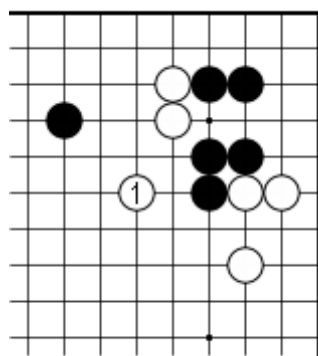


问题23

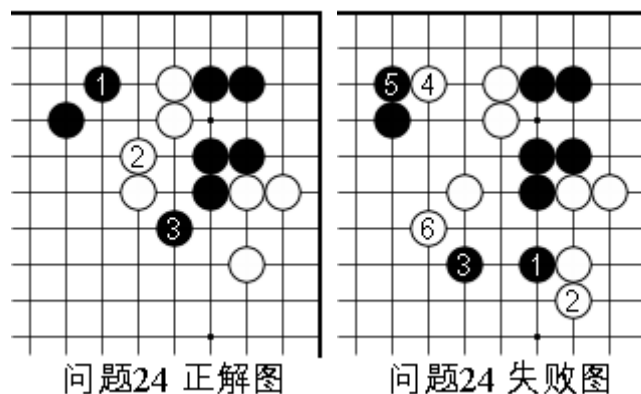


问题 23 正解图黑 1 是夺取白棋根基的急所。白 2 应时，黑棋可根据周边的配置选择黑 3 或 a。失败图 1 黑 1、3 的话，白 4 之后将瞄着 a 位点的味道。而且，黑 1 于 b 位的话，白 2、黑 c，黑棋会落后手，黑也不满。失败图 2 黑 1 则被白 2 位扎下根基，黑不能满意。

问题 24 (黑先)



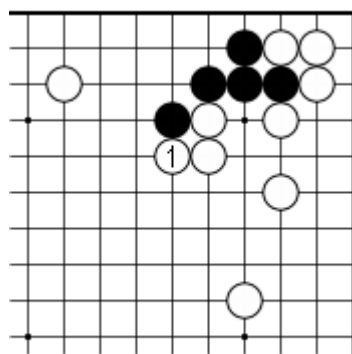
问题24



问题 24 正解图黑 1 位夺白根基。白 2 应时，黑再 3 位攻击是好次序。失败图黑 1、3 则被白 4、6 位上下都走到，以后的攻击将变得非常困难。

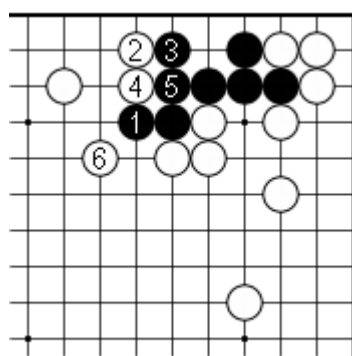
3 腾挪的手筋与要点

在业余棋手中，许多人以攻击见长而拙于腾挪或治孤。但是，若欲成为业余高段棋士，就必须成为治孤的能手。



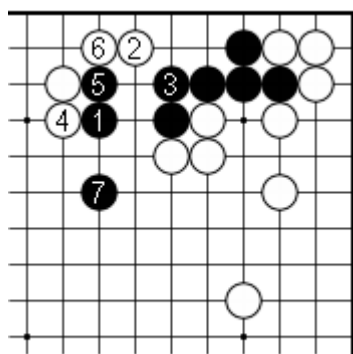
1图

1 图这样的棋形在实战中时有出现.对于白 1，黑棋腾挪的基本手法将决定此处的成败。



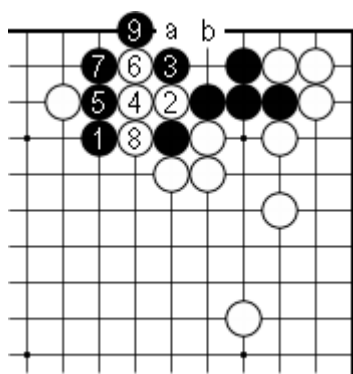
问题2

2 图 首先，黑 1 长则被白 2 位飞下搜根。黑如果在 3 位应，将被白 4、6 位彻底封锁。



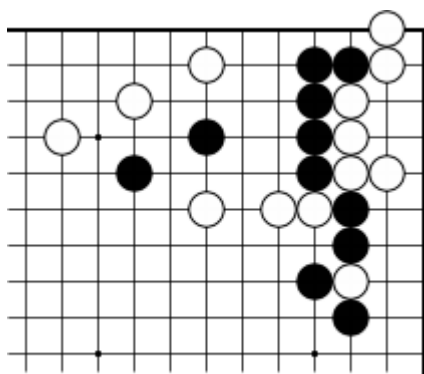
3图

3图走成这样的棋形时，黑1是出头的基本形。白2时，黑3以下至7位跳迅速出逃。



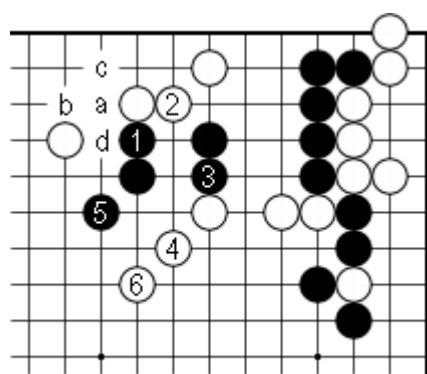
4图

4图 对于白2的断，黑3、5位展开腾挪。另外，白8若于a位打，黑将借b位的劫争进行腾挪处理。



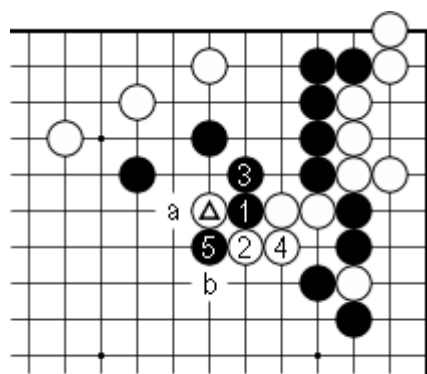
5图

5图 此处的主题是棋形薄弱的黑棋的腾挪之法。在此形中，意图寻路向中央亡命的思路并不足取，应该将目光聚焦于中间白三子的弱点之上。



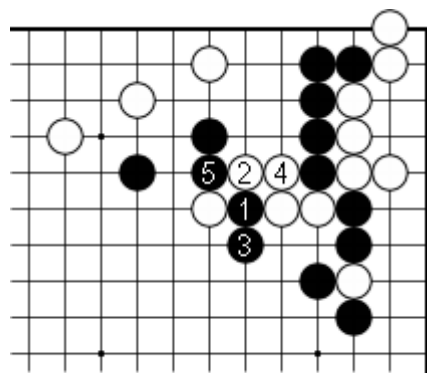
6图

6图 黑 1、3 之类的着法力图弥补自身的弱点, 然后黑 5 位向外逃, 步履蹒跚, 太过滞重。黑 5 之后, 即使黑 a 位扳出走成了白 b、黑 c、白 d 的变化, 黑也嫌气紧。



7图

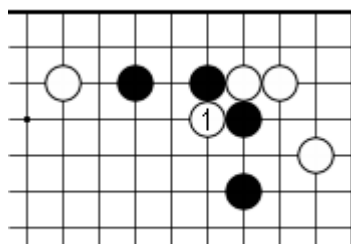
7图 对于这样的棋形, 黑 1 的挖是犀利的腾挪手段。白 2、4 应时, 黑 5 位断。接下来, 如果白 a 位长的话, 黑 b 位挺头, 两处白子必可吃住其一。黑擒住了作为棋筋的白△子, 是可以满意的腾挪之形。



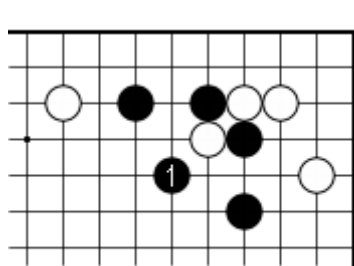
8图

8图 如果白 2、4 的话, 黑 5 位断, 白形崩溃之态显而易见。

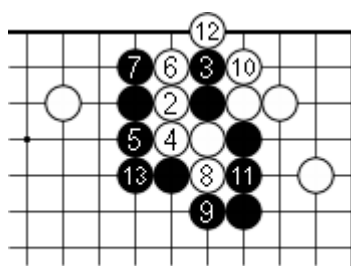
问题 1 (黑先)



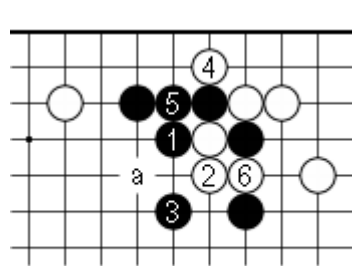
问题1



问题1 正解图



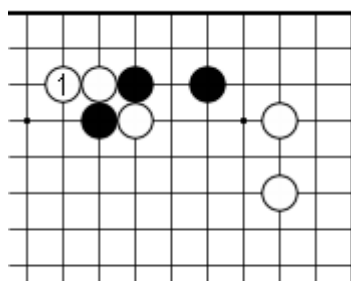
问题1 正解图续



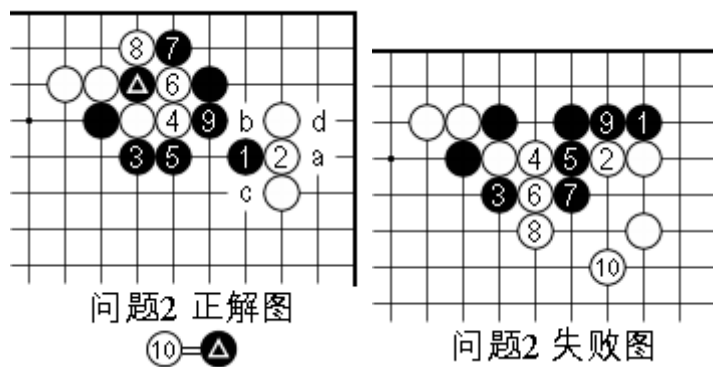
问题1 失败图

问题1 正解图黑1的飞罩是腾挪的手筋。续图的白2时，黑3位立下实行弃子战术。接下来至黑13，黑可以充分整形。失败图黑1、3被白4位打，痛苦。黑5位粘住成愚形，黑不满。另外，黑1于2位打的话，白1、黑a，白再5位拐打，黑也不满。

问题 2 (黑先)

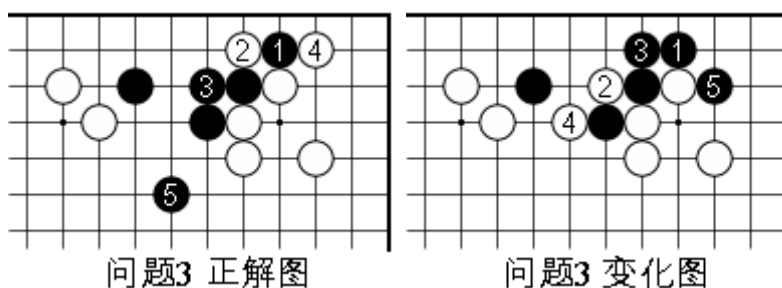
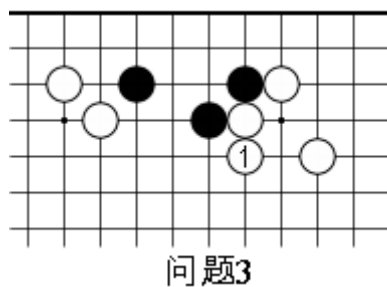


问题2



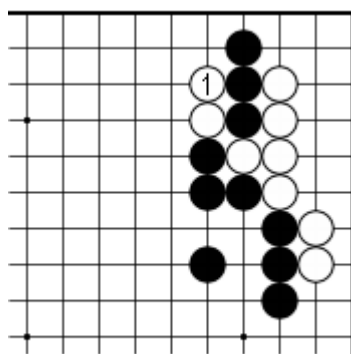
问题2 正解图黑1是手筋。白2时，黑3、5位整形。白2若于3位长，则黑2、白a、黑b、白c、黑d位展开腾挪。失败图黑1的话，白2以下至10，黑不满。

问题3 (黑先)

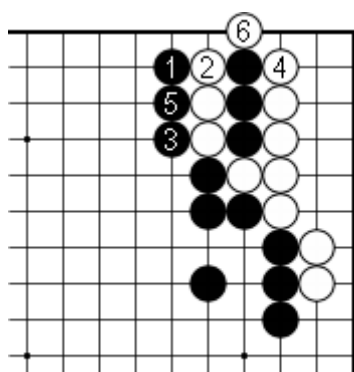


问题3 正解图黑1若于3位粘，则白1、黑5，黑稍显滞重，此形的黑1是腾挪的手筋。白2、4时，黑5位飞向中央出头，同时瞄着黑a及b。对于变化图白2、4，黑可5位进角。

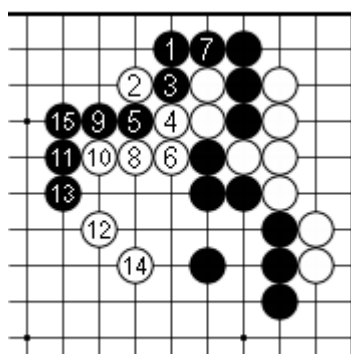
问题 4 (黑先)



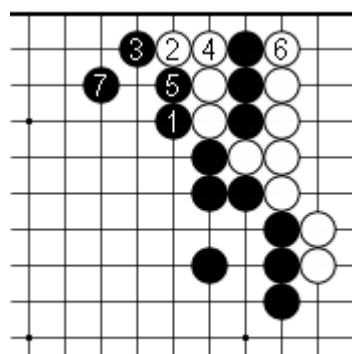
问题4



问题4 正解图



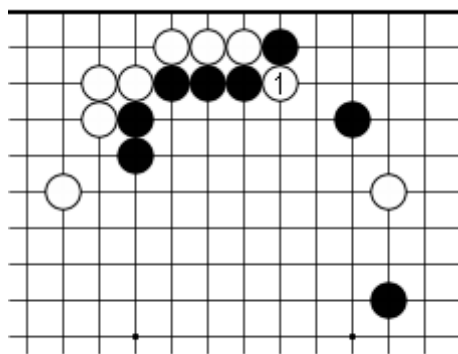
问题4 变化图



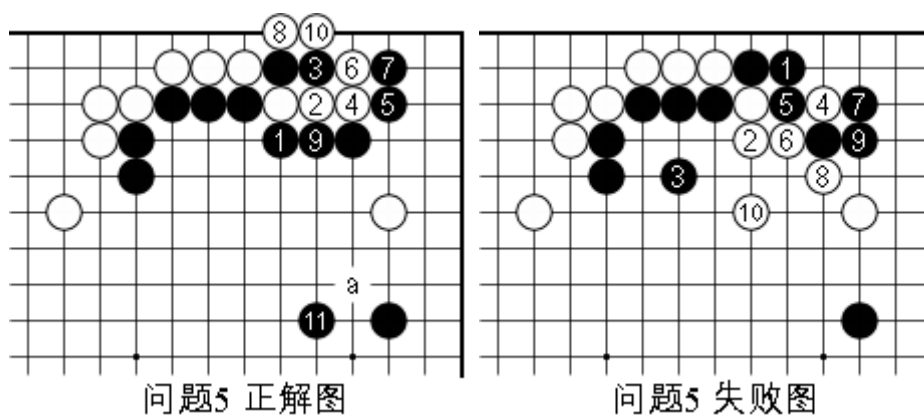
问题4 失败图

问题 4 正解图黑 1 犀利。白 2 时，黑 3、5 位整备外势。而且，对于变化图白 2 的反击，黑 3、5 位冲断。以下至黑 15 的战斗，黑无任何不满。失败图黑 1 被白 2 位尖，黑不能满意。

问题 5 (黑先)

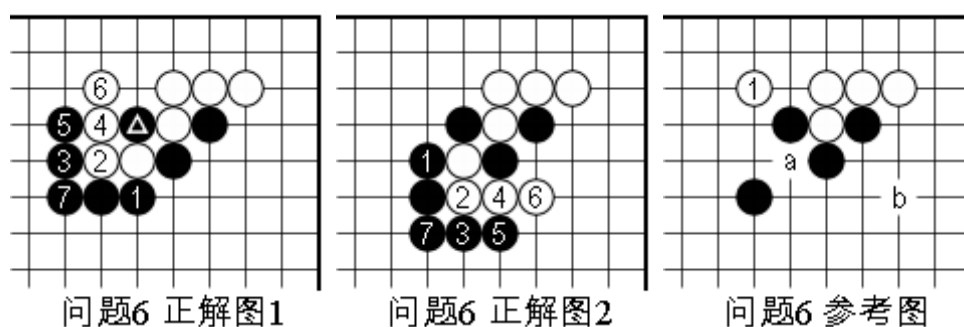
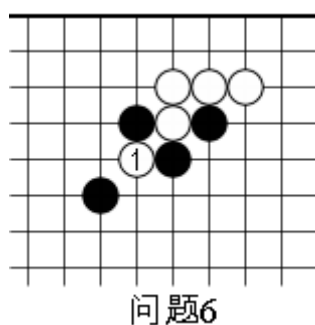


问题5



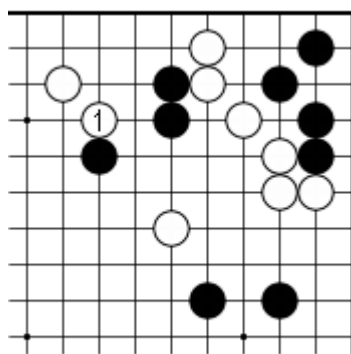
问题 5 正解图黑 1 打后 3 位爬多弃一子，然后果 5、7 位整形。
黑 3 若于 4 位挡，白 3、黑 9 的话，将走成白 6、黑 7、白 a 的变化，黑不满。失败图黑 1 长，则白 2、4 位进行腾挪，黑不满。

问题 6 (黑先)

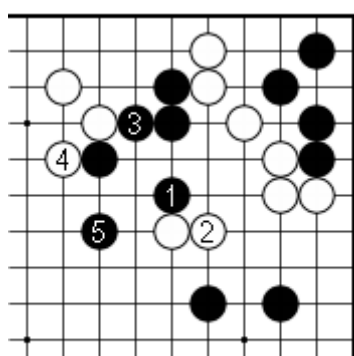


问题 6 正解图 1 黑 1 以下至 7 弃去已成废子的黑 0, 违行腾挪。另外，根据周边的配置，正解图 2 黑 1 之后至 7 位粘住的下法也可考虑。所以参考图白 1 于 a 位断不好，白 1 或 b 位才是形之所在。

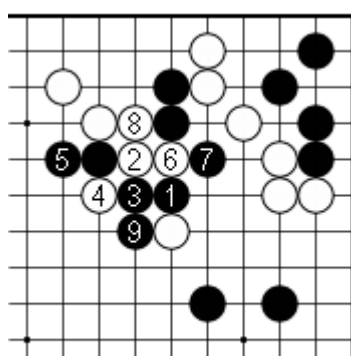
问题 7 (黑先)



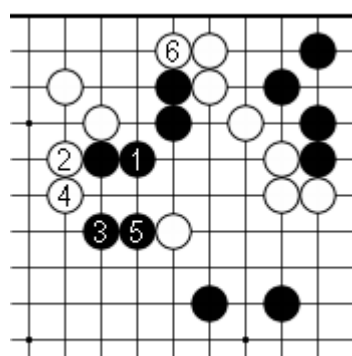
问题7



问题7 正解图



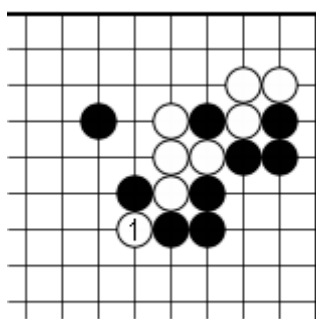
问题7 变化图



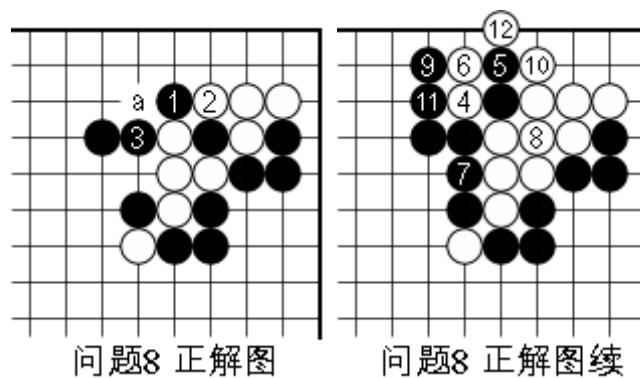
问题7 失败图

问题 7 正解图黑 1 的靠是腾挪的手筋。白 2 时,黑 3、5 位整形。对于变化图白 2、4, 黑 5 以下至 9 展开腾挪, 黑无任何不满。失败图黑 1 滞重, 被白 2、4 之后 6 位渡过, 黑不满。

问题 8 (黑先)

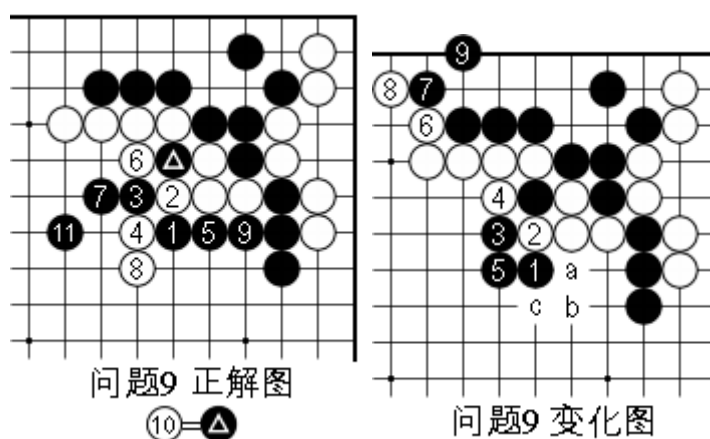
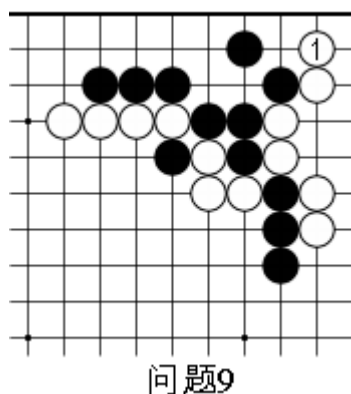


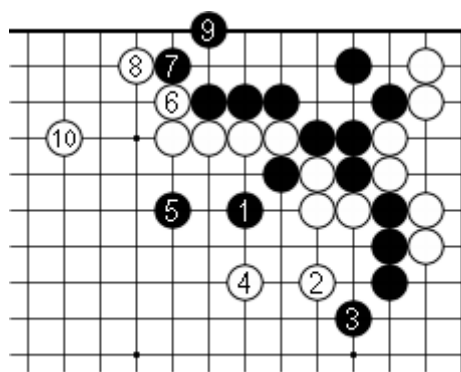
问题8



问题 8 正解图黑 1 攻在急所。如果白 2 于 a 位扳下,则黑 3 位挤打。对于白 2, 黑 3 以下至续图的 11 先手展开腾挪,黑成功。

问题 9 (黑先)

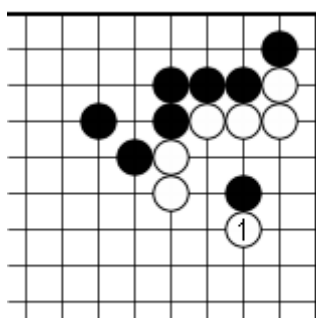




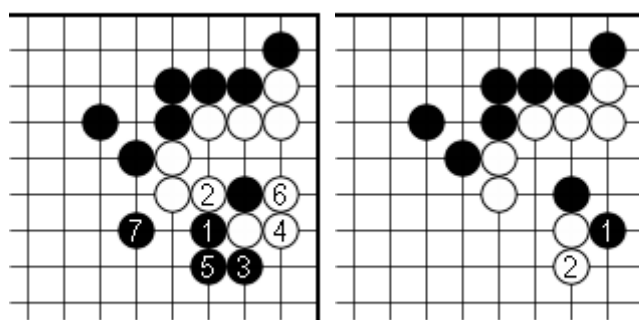
问题9 失败图

问题 9 正解图黑 1 的跳枷是腾挪的要点。白 2、4 时，黑 5 以下至 11 进行战斗。对于变化图白 2、4，以下至黑 9 的进行可以预料。黑在提防白 a、黑 b、白 c 的同时，展开战斗。失败图黑 1 则白 2、4，黑形变薄了，这样的战斗黑不能满意。

问题 10 (黑先)



问题10

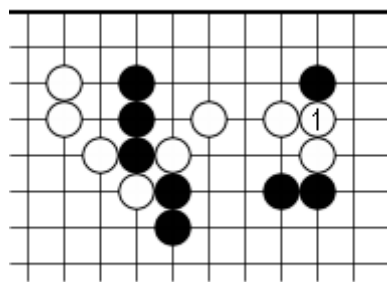


问题10 正解图

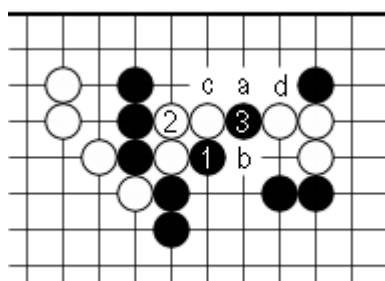
问题10 失败图

问题 10 正解图黑 1 扳出后 7 位枷封是整形的手筋。失败图黑 1 不好，被白 2 位长头，黑棋难以处理。

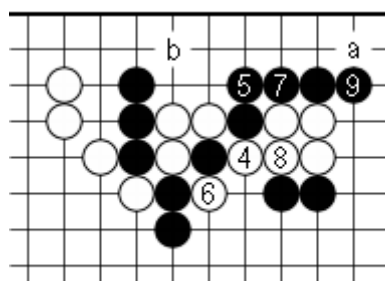
问题 11 (黑先)



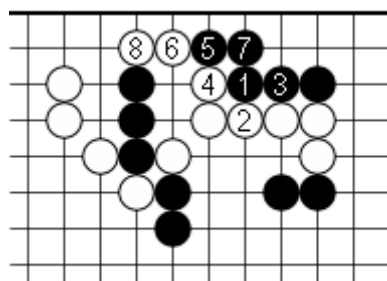
问题11



问题11 正解图



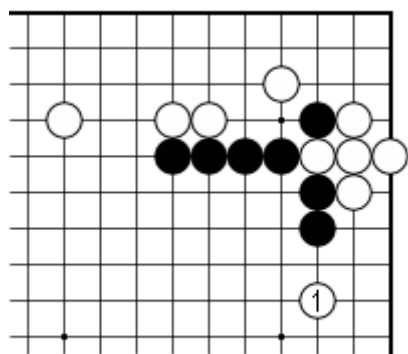
问题11 正解图续



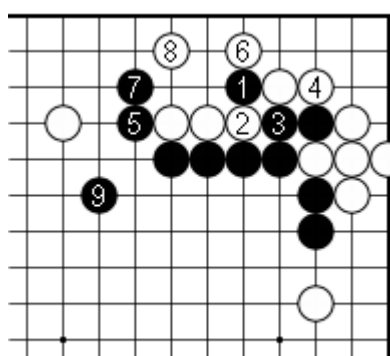
问题11 失败图

问题 11 正解图黑 1、3 犀利，如果白 a 位应，黑 b、白 c、黑 d 位将吃住白三子。对于续图的白 4，至黑 9 黑棋成功围得角地。此外需要说明一下，黑 9 不能省，否则将有白 9、黑 a、白 b 的狙击手段。失败图黑 1、3 则被白 4、6 位吃住了黑三子，黑不满。

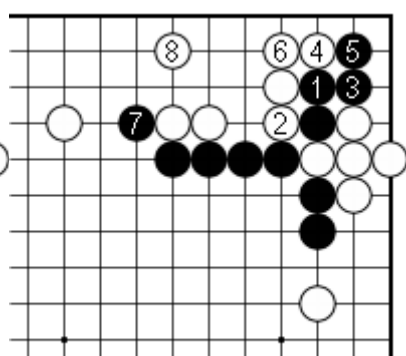
问题 12 (黑先)



问题12



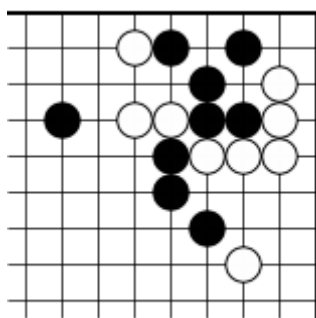
问题12 正解图



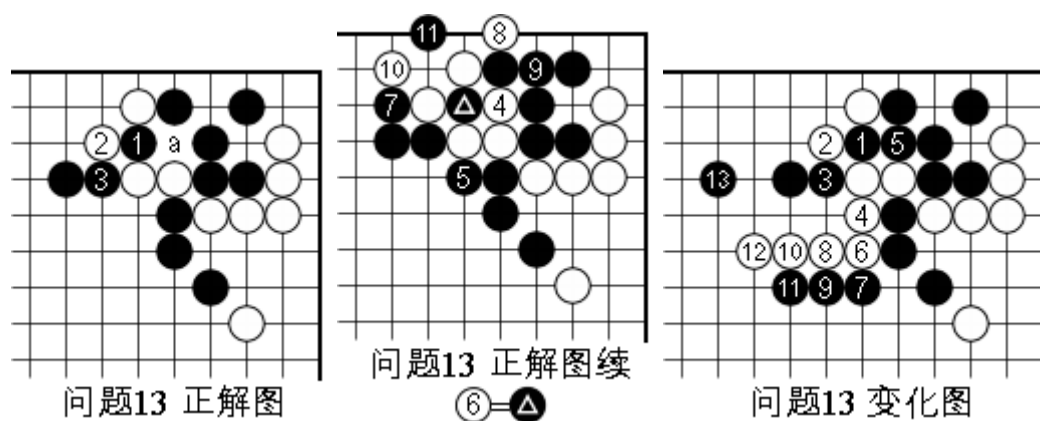
问题12 失败图

问题 12 正解图黑 1 是冲击白棋弱点的手筋。白 2、4 时，黑 5 以下至 9 进行整形。失败图黑 1、3 恶，白 4、6 可轻取角地。

问题 13 (黑先)

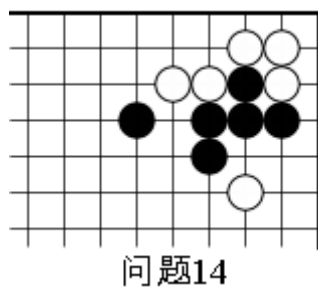


问题13

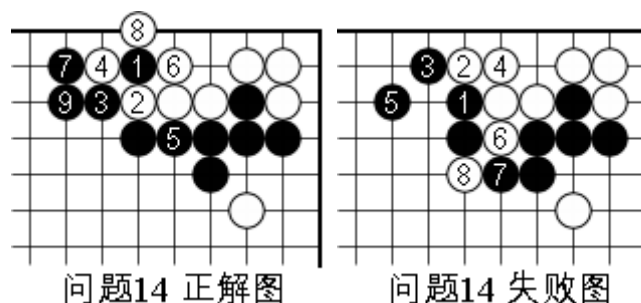


问题 13 正解图黑 1 先挖再 3 位断是展开腾挪的手筋。黑 3 若于 a 位则白 3 接，黑失败。黑 1、3 之后，白如果续图的 4 位提，黑 5 以下至 11 擒杀白棋的手筋可立即显出威力。所以，变化图白 4 位的忍耐别无选择。黑 5 以下至 13 构起好形，黑可以充分展开战斗。

问题 14 (黑先)

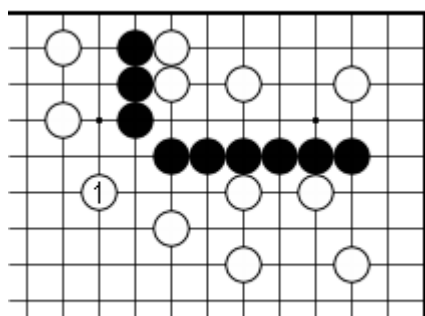


问题14

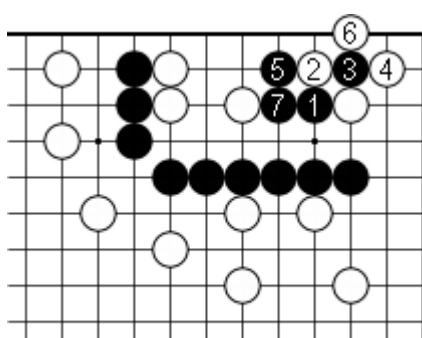


问题 14 正解图黑 1 是整形的要点。失败图黑 1 则白 2 扳，之后的 8 位断是急所，黑形窘迫。

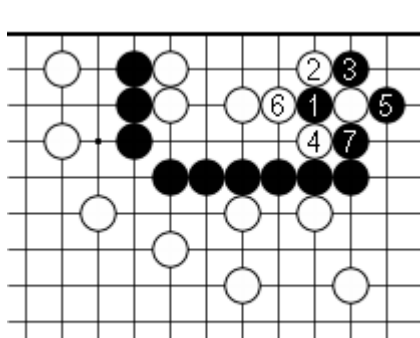
问题 15 (黑先)



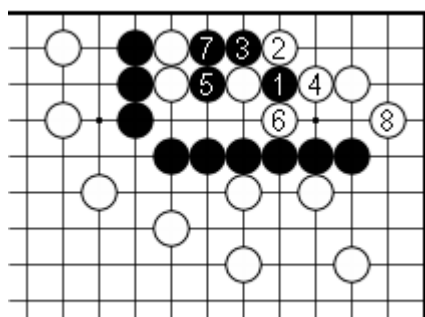
问题15



问题15 正解图



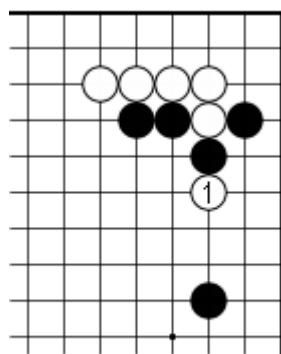
问题15 变化图



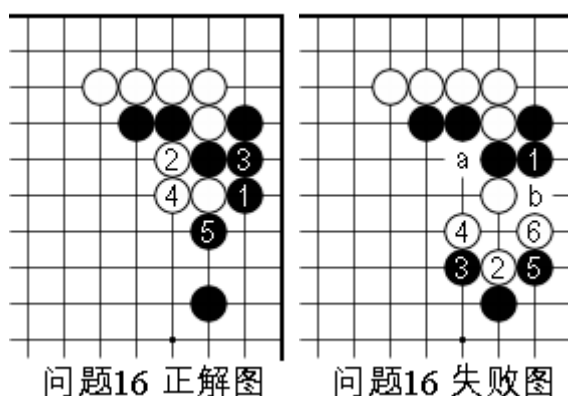
问题15 失败图

问题 15 正解图黑 1、3 靠断是冲击白棋薄味的要点。白 4 时，黑 5、7 位擒白三子得以治孤。对于变化图白 4，黑可于 5、7 位应。失败图黑 1、3 被白 4、6 位提，黑 7 则被白 8 位尖，黑的眼位尚有不安。

问题 16 (黑先)

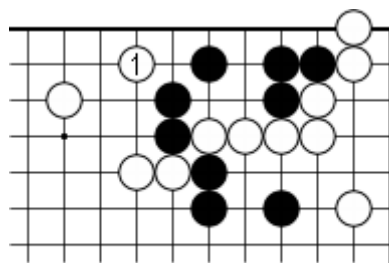


问题16

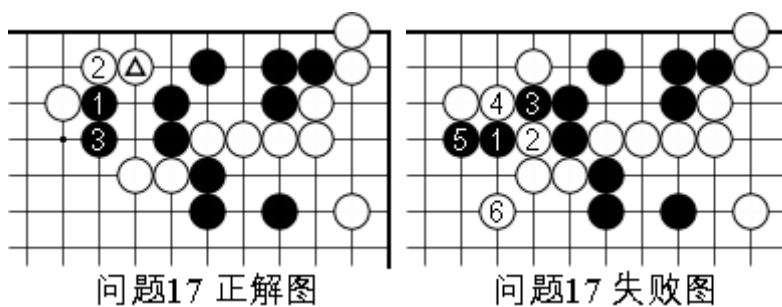


问题 16 正解图黑 1、3 位可展开腾挪。失败图黑 1 滞重，留下了白 2 以下至 6 位打劫的狙击手段。而且，黑 1 于 a 位粘也重，将遭到白 b、黑 1、白 3 的攻击。

问题 17 (黑先)

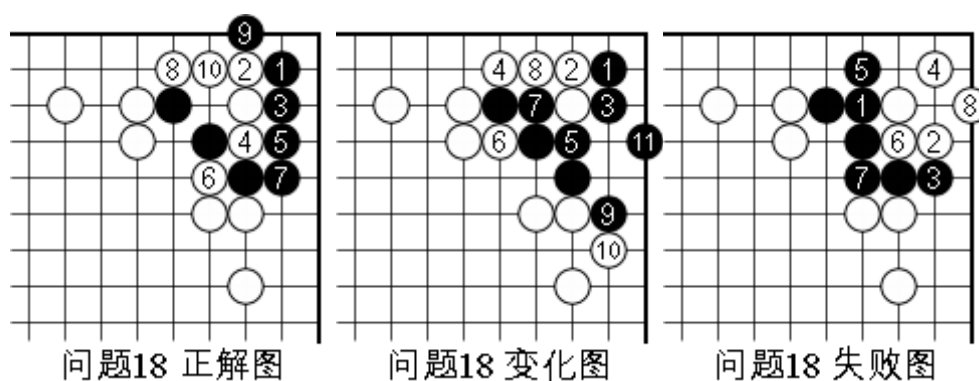
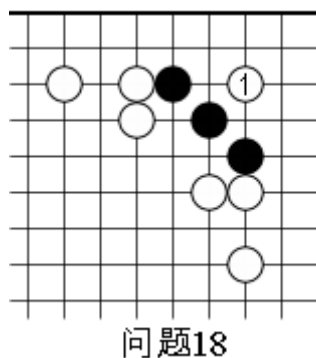


问题17



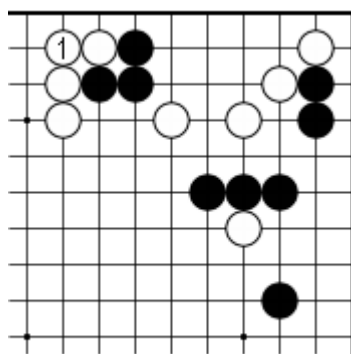
问题 17 正解图黑 1 的靠是进行腾挪的要点。白 2 时，黑可 3 位出头。白 2 若于 3 位应，黑 2 位吃住白△子，可以确保两眼。失败图黑 1 则被白 2、4 位冲断，黑崩溃。

问题 18 (黑先)

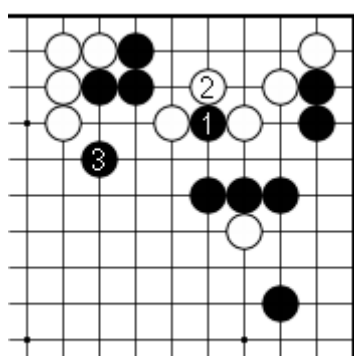


问题 18 正解图黑 1 是治孤的急所。白 2 时，黑 3、5 位渡过，可确保两眼。如变化图白 2、4 的话，则黑 5 位团。失败图黑 1 的形恶，遭到白 2 至 6 位的追击，黑危险。

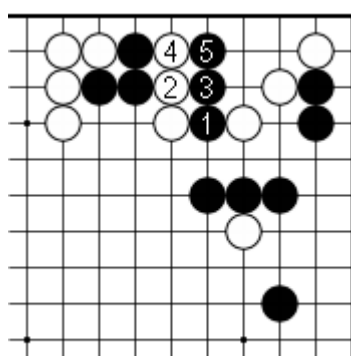
问题 19 (黑先)



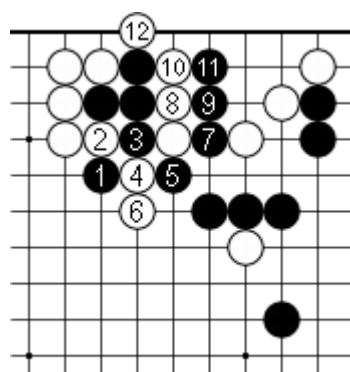
问题19



问题19 正解图



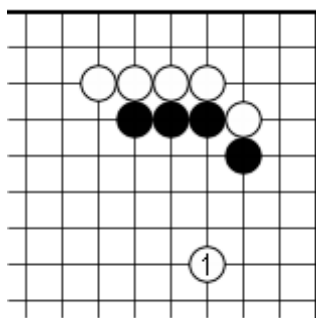
问题19 变化图



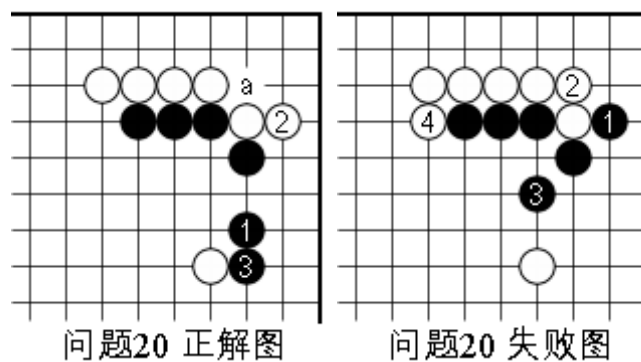
问题19 失败图

问题 19 正解图黑 1 的挖犀利。白 2 打时，黑 3 位跳起，可以脱出困境。对于变化图白 2、4，黑 5 位吃住白三子，进行转换。失败图黑先 1 位跳不好，被白 2、4 位冲断。黑 5 断后 7 位打，虽吃住了角中白三子，却已大损。

问题 20 (黑先)

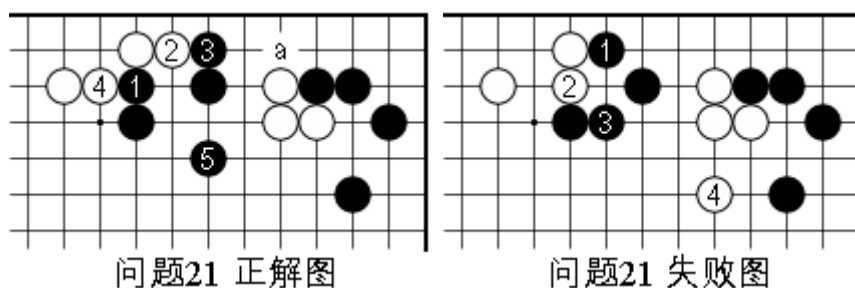
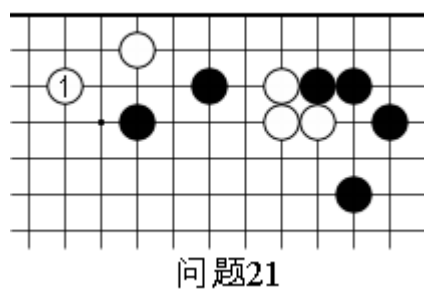


问题20



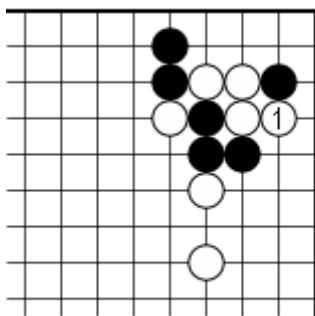
问题 20 正解图黑 1 是腾挪的要点。白 2 若于 3 位挡，黑 a 位断打成立。失败图黑 1、3 滞重，白 4 是急所。

问题 21 (黑先)

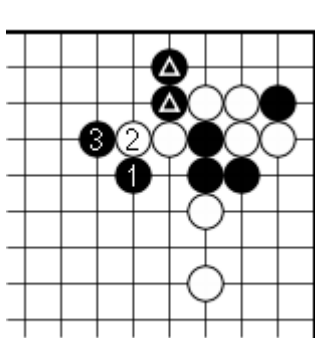


问题 21 正解图黑 1、3 是整形的手筋。白 4 时，黑 5 位防守,保留着黑 a 的扳,同时对白三子发起攻击。失败图黑 1、3 不好,被白 4 位迅速出逃，黑失败。

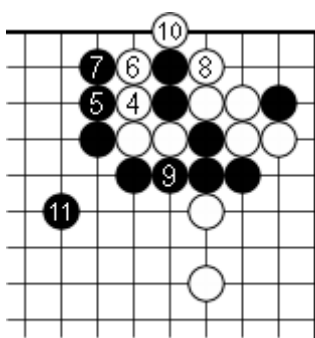
问题 22 (黑先)



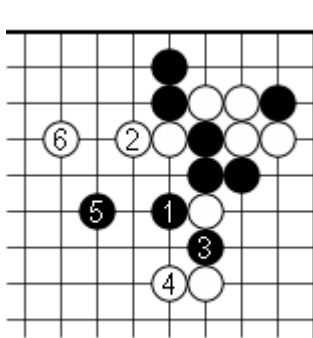
问题22



问题22 正解图



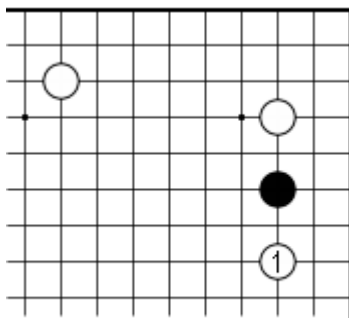
问题22 正解图续



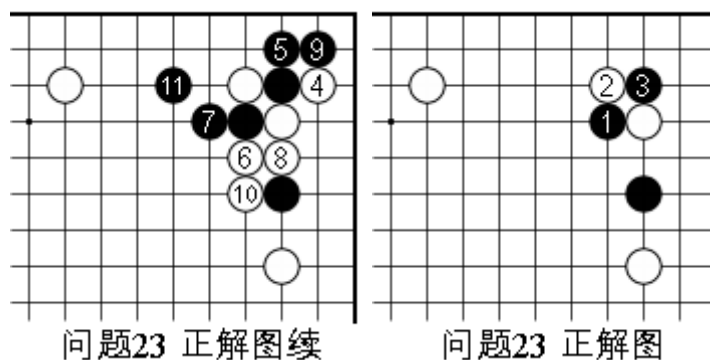
问题22 失败图

问题 22 正解图黑 1 跳枷后 3 位扳，弃掉黑▲两子是腾挪的手筋。续图的白 4 时，黑 5 以下至 11 调整阵形，是充分腾挪之形。失败图黑 1 滞重，白 2、4 位应战，黑不满。

问题 23 (黑先)

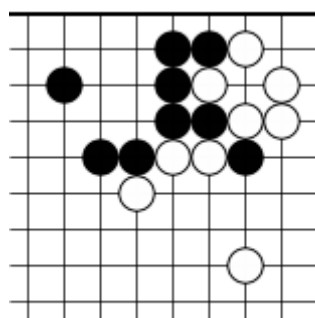


问题23

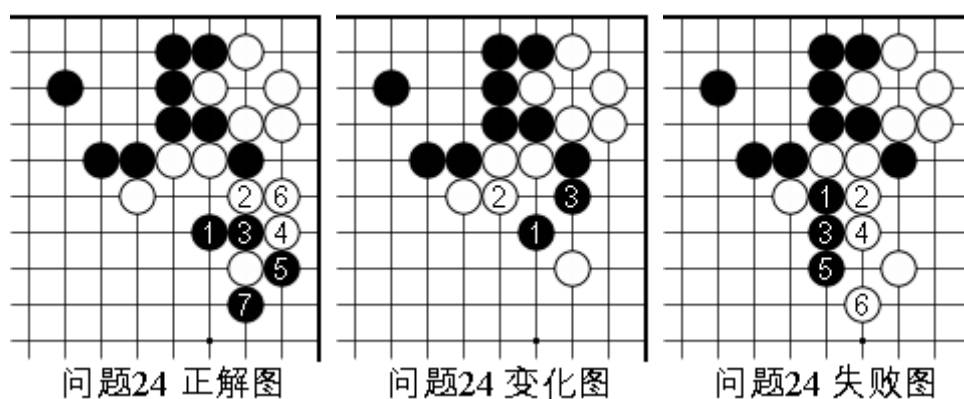


问题 23 正解图黑 1、3 的靠断是腾挪的常用手筋。在此之后，续图的白 4、6 时，黑 7 以下至 11 可以充分腾挪。另外，黑 1 也可在 3 位托进行腾挪。

问题 24 (黑先)

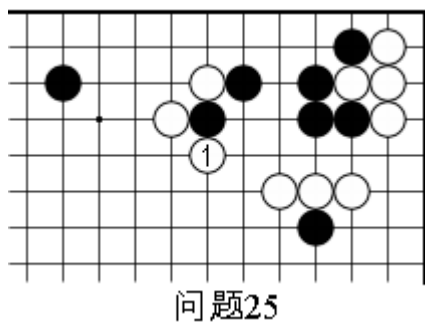


问题24

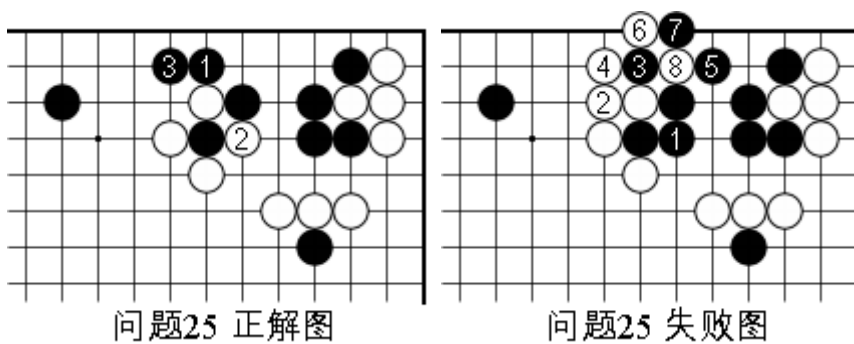


问题 24 正解图黑 1 是冲击白棋弱点的手筋。如果白 2、4 位应，黑 5、7 可征吃白棋。对于变化图白 2，黑 3 位长，显而易见是于黑有利的战斗。失败图黑 1、3 是俗手，被白 2、4 位应，黑不满。

问题 25 (黑先)



问题25

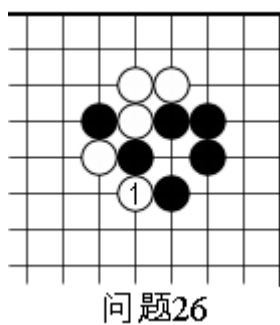


问题25 正解图

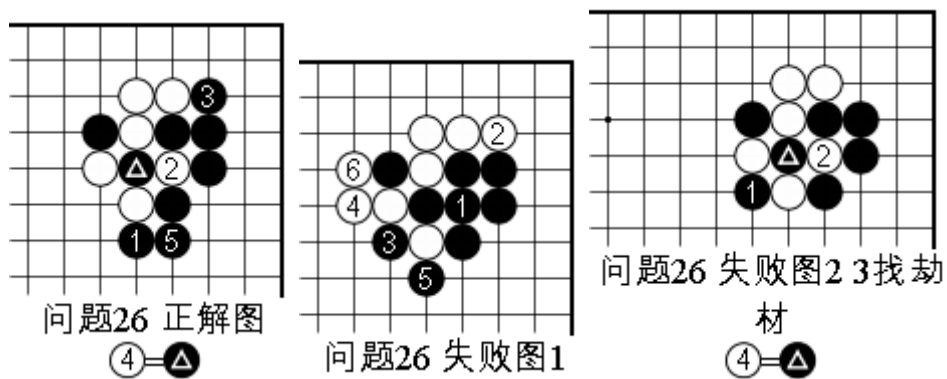
问题25 失败图

问题 25 在这样的棋形中，黑只能如正解图 1 位打后 3 位挺头。失败图黑 1 滞重，被白 2 位粘住，黑很为难。最终，大概会形成黑 3 之后至 7 位的劫争。

问题 26 (黑先)

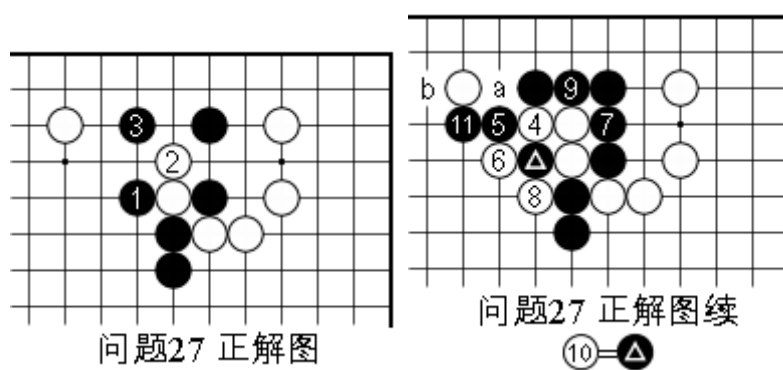
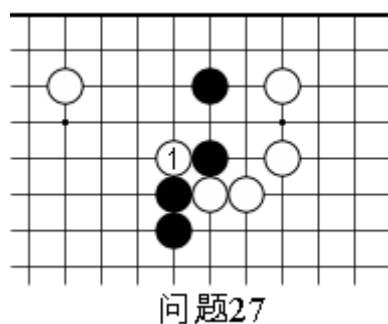


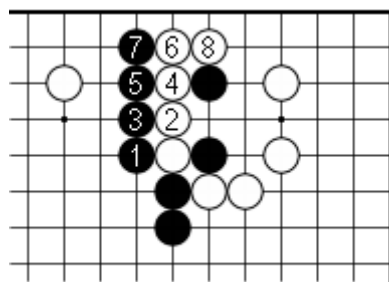
问题26



问题 26 正解图黑 1 的打是腾挪的要点。白 2 时，黑 3、5 位整形。失败图 1 黑 1 的粘滞重，沦为愚形，结果走成黑 3 以下至白 6 的变化，黑不满。失败图 2 黑 1 对白棋发起挑战，实则太过鲁莽。

问题 27 (黑先)

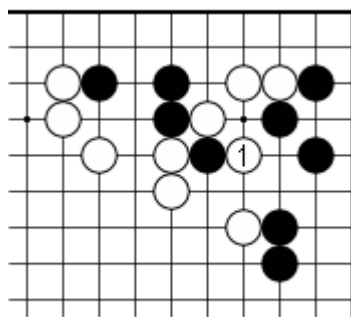




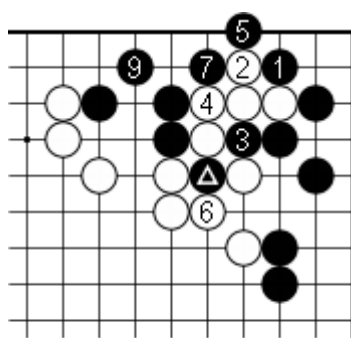
问题27 失败图

问题 27 正解图黑 1、3 是常用的腾挪手法。续图的白 4 时，黑 5 以下至 9 滚包整形后，黑 11 位动出进行战斗。接下来，白 a 的断无理，黑 b 位扳住，白作战困难。失败图黑 1 之后至 7 位挡下，形恶。

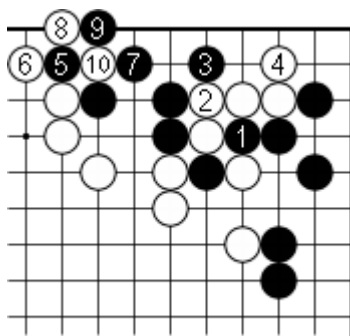
问题 28 (黑先)



问题28



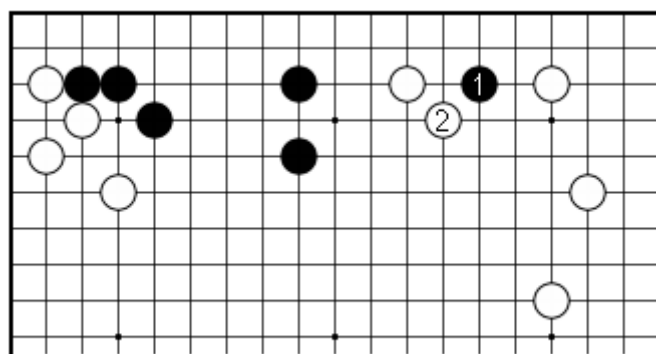
问题28 正解图



问题28 失败图

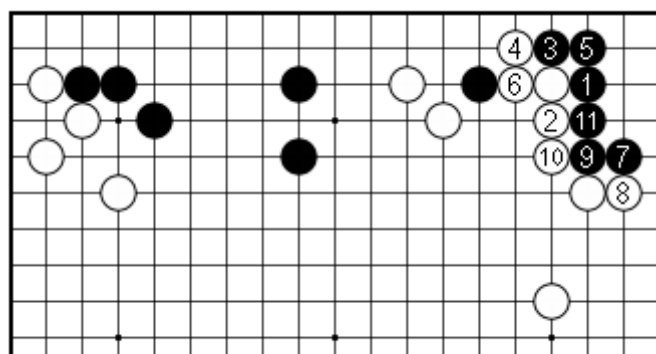
问题 28 正解图黑 1、3 是取得联络的手筋。失败图黑 1、3 之后，白 4 位阻渡，结果黑只能 9 位走成劫争。

问题 29 (黑先)



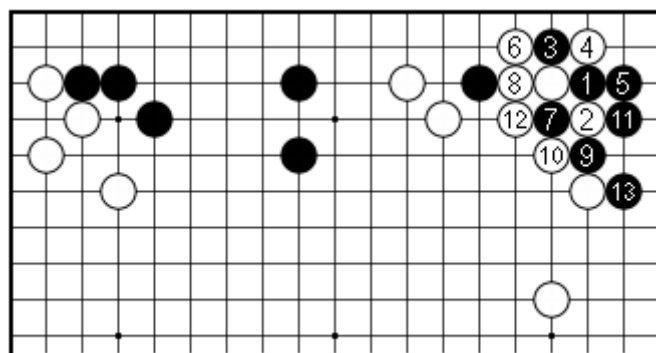
问题29

面对黑 1 的打入，白 2 位尖应对。走成这样的棋形后，黑应如何腾挪？



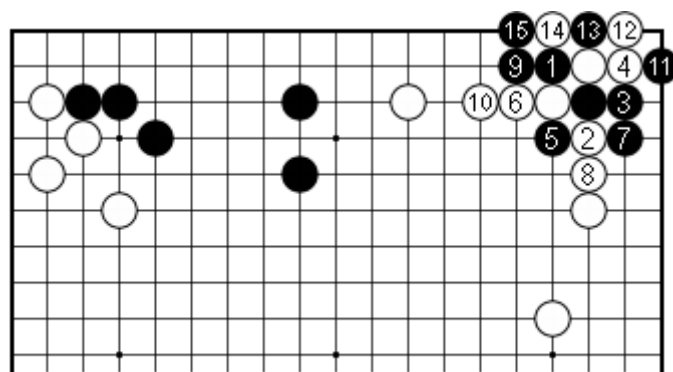
问题29 正解图

问题 29 正解图 黑 1 托是腾挪的手筋。白 2 时，黑 3、5 位扳粘，以下至黑 11 形成角地的转换。



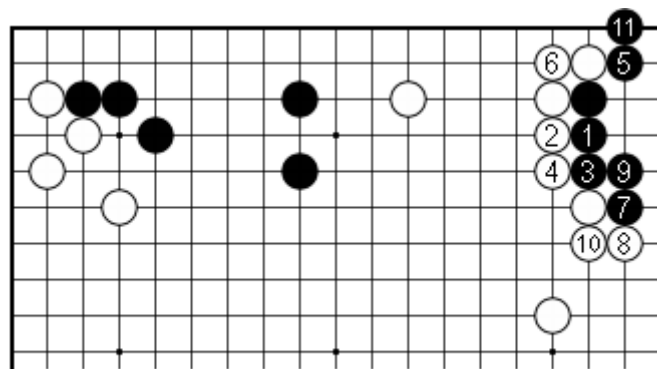
问题29 变化图

问题 29 变化图 对于白 2 的扳，黑 3 扳可作为一策。之后白 4、6 时，黑 7 以下至 13 进行腾挪。



问题30 变化图

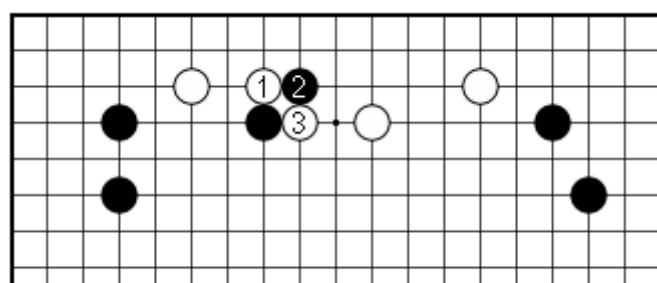
问题 30 变化图白 2、4 反击，则黑 5、7 应战，走成较易腾挪的棋形。白 8、10 时，黑 11 至 15 展开劫争。



问题30 失败图

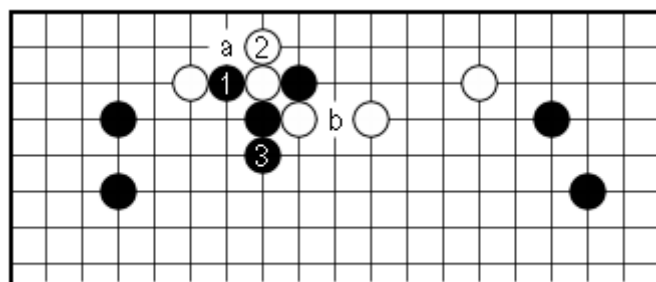
问题 30 失败图黑 1 滞重，至黑 11，虽已成活，但所获甚微。同时，由于强化了白外势，对全局强弱造成的影响极大，黑不满。

问题 31 (黑先)



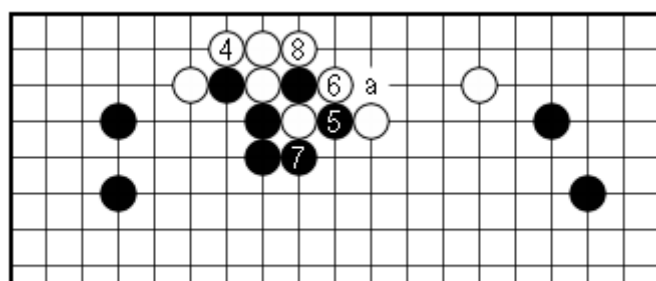
问题31

白 1 托后，3 位立即分断。对于这样的托断，能够正确应战的即可当属业余高段棋士啦！



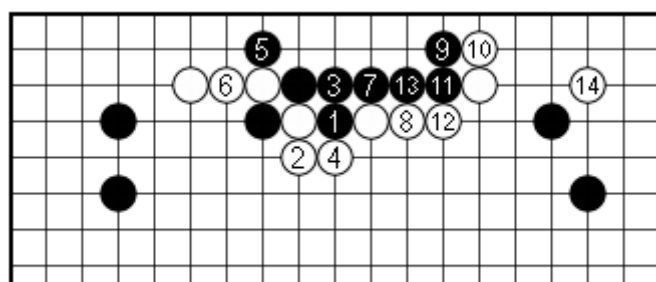
问题31 正解图

问题 31 正解图黑 1 位先打一下定型后再 3 位挺头是常用的腾挪手段。此后，黑 a 与 b 将成见合。



问题31 正解图续

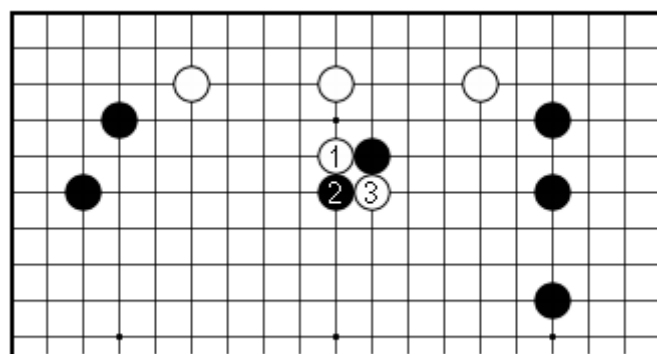
问题 31 正解图续对于白 4，黑 5、7 位提吃一子，瞄着以后黑 a 位断的狙击。白 4 若于 8 位拐打，黑将 4 位挡下。



问题31 失败图

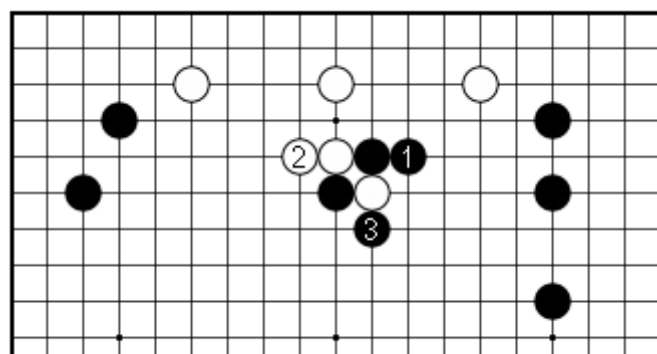
问题 31 失败图黑 1、3 位动出的手法不好，以下至黑 13 即便成活，由于白棋变强，将会于 14 位点入，黑不满。

问题 32 (黑先)



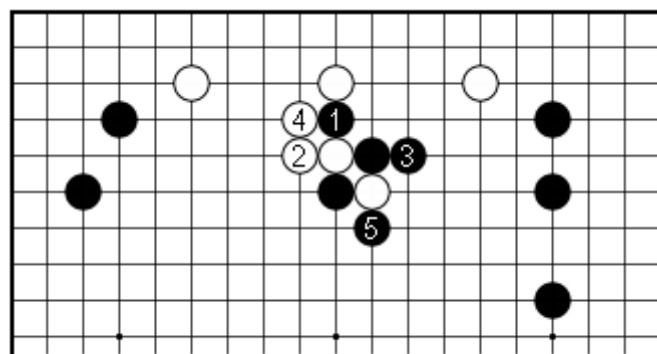
问题32

白 1 靠后 3 位断，首先挑起战斗。此时，黑如何应战才能抓住要点与形之所在呢？



问题32 正解图1

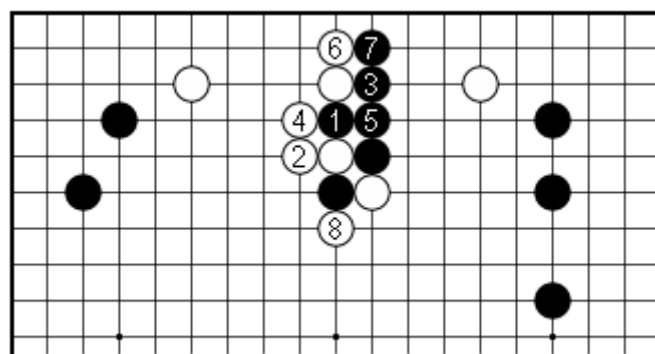
问题 32 正解图 1 由于征子关系的不同，此处有两种作战方法。当前的情况黑征子有利，因此黑 1 位单长。白 2 应时，黑 3 位征吃，这是最佳的应对。



问题32 正解图2

问题 32 正解图 2 另外一策则是黑 1、3。虽然大致也可以作

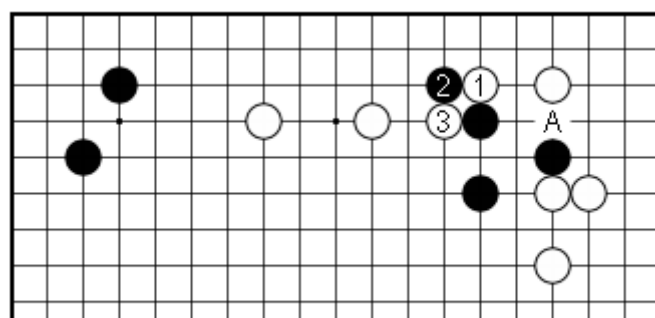
为正解来看待，但令黑不能满意的是被白 4 位一打，黑 1 变成了恶手。



问题32 失败图

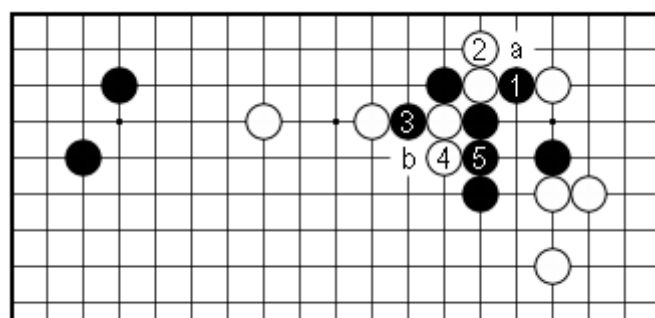
问题 32 失败图黑 1、3 的形恶，之后黑 7 挡下时被白 8 位征吃黑一子，黑不满。

问题 33 (黑先)

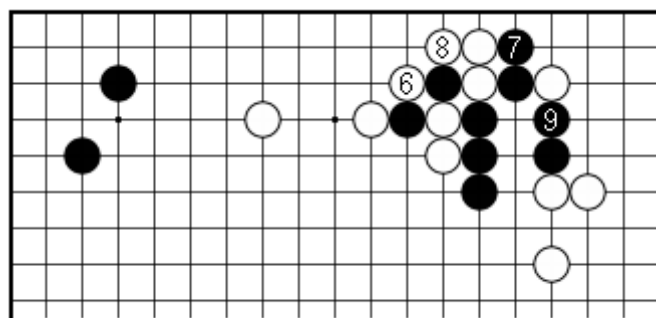


问题33

白 1 托的正确走法是于 A 位巩固角部，调整对黑棋的攻击态势。白 1、3 挑起不必要的战争，黑棋可以充分展开腾挪。

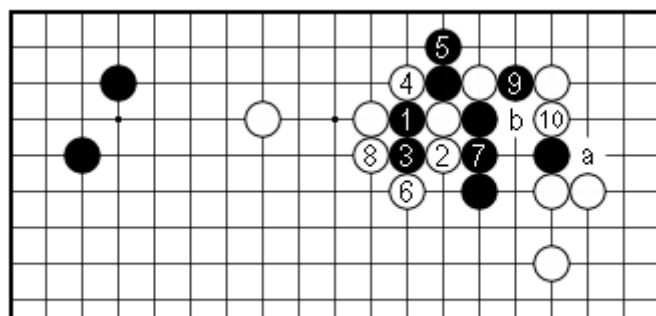


问题33 正解图



问题33 正解图续

问题 33 正解图首先，黑 1 打定型，此后黑 3 位打是腾挪的要点。白 4 时，黑 5 位粘牢，黑 a 的穿下与 b 位的征吃将成为见合。由于白大致要如续图的 6 位打，所以黑 7，9 位便将右上角化成黑地，这是黑十分满意的腾挪之形。

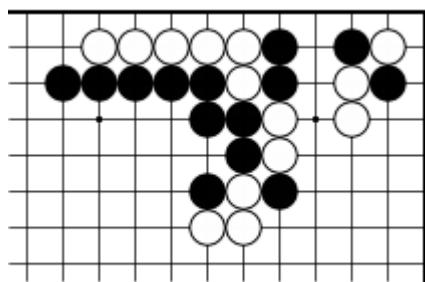


问题33 失败图

问题 33 失败图黑 1、3 下得过分，被白 4、6 位征吃。然后走成黑 9、白 10 的变化，黑不满。接下来，如果黑 a 位挡下，白将 b 位断。

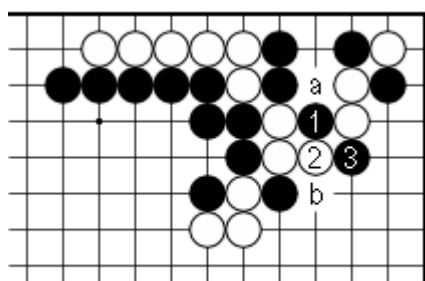
4 接触战中的手筋与要点

业余高段棋士需要具备的不是蛮不讲理的暴力，而是具有积极意味的强力，这样的力量在接触战中极为宝贵。



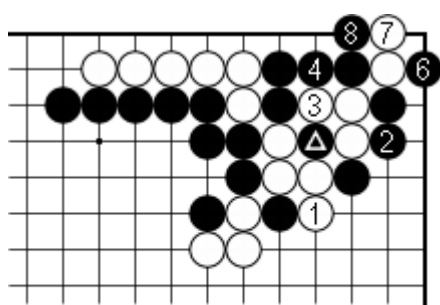
1图

1 图 例如，图中所示的情形下，由于黑棋选择的作战方法的不同，局面的情势也会随之而变化。



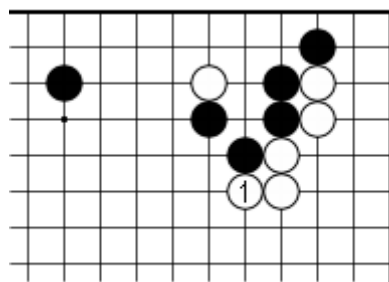
2图

2 图 黑 1 若于 3 位，则白 1，黑棋顿时感到气紧。此形中的黑 1、3 是冲击白棋弱点的手筋。接下来，如果白 a 提，则黑 b 位便可吃住白棋。



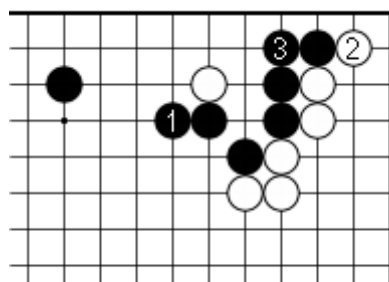
3图

3 图 白若 1 位应，黑 2、4 滚包后 6、8 位活棋，接下来的战斗黑棋有利。



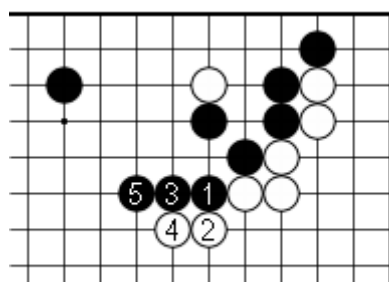
4图

4图 对于白1，此处黑棋如何应对才是形之要点呢？



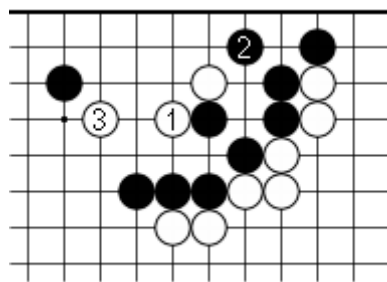
5图

5图 此形源于星位双飞燕定式。黑1补强自身弱点，同时围成上边的黑地，乃形之所在，结果走成白2、黑3的变化，黑无不满。



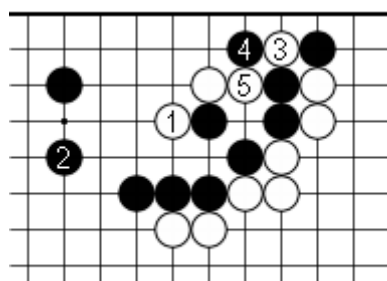
6图

6图 凭直觉黑很想1扳，因为5图的黑1会令人觉得是迫不得已而屈服的着法。当白2、4应时黑5位长头，黑便可极大地围成实地。不过，这种判断仅仅是一种错觉而已，因为上边还并非黑地。



7图

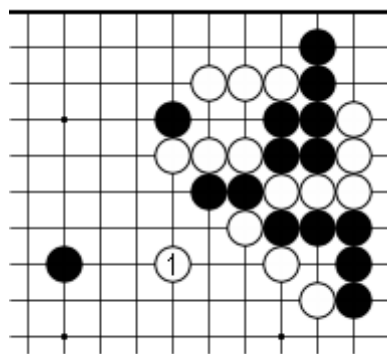
7图 此时，白1的扳是要点。当黑2位虎时，便留下了白3肩冲的手段，白得以在黑空中肆虐。



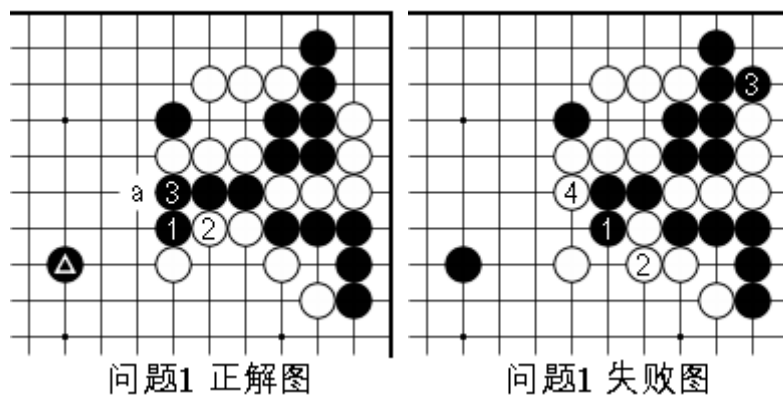
8图

8图 对于白1的扳，黑2位跳起意图鲸吞白棋是忽视了自身弱点的下法，确切地说就是轻率。遭受到白3断的一击之后，黑立刻动弹不得。如果黑4位应的话，白5位挤打，黑无从应对。

问题1 (黑先)

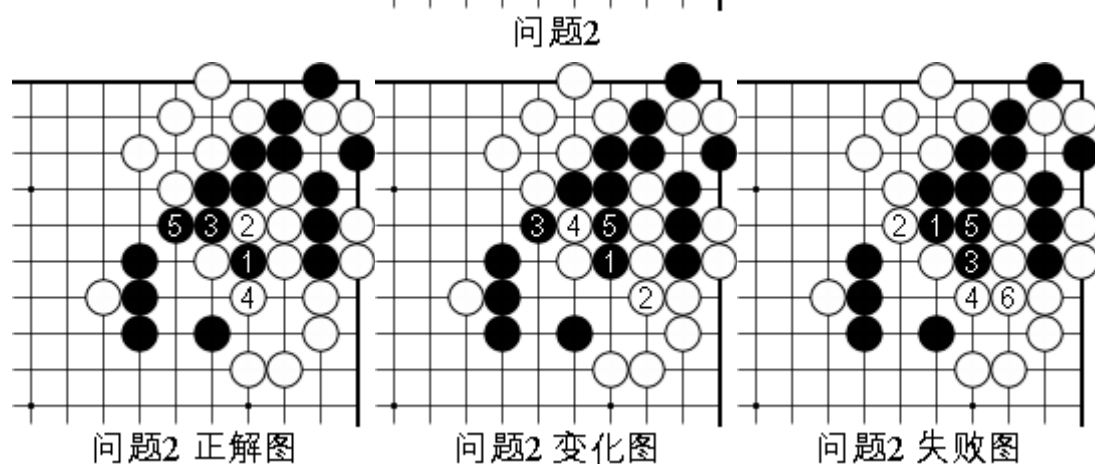
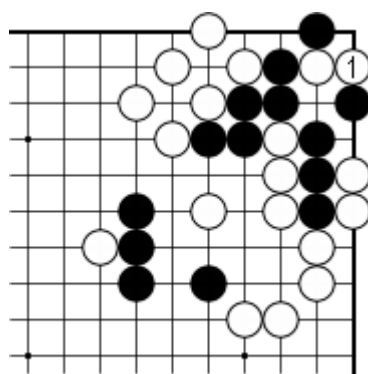


问题1



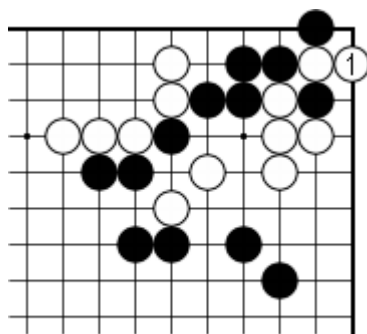
问题 1 正解图黑 1 的尖顶是出逃的手筋。白 2，黑 3 之后，如果白 a 征吃的话，黑▲子便可引征。失败图黑 1、3 则白 4 位收气，黑棋崩溃。

问题 2 (黑先)

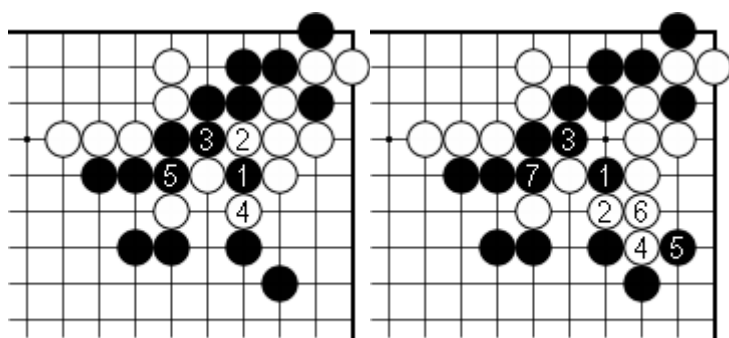


问题 2 正解图黑 1 挖是冲击白棋弱点并寻求出路的手筋。白 2 应时，黑 3、5 如愿出逃。对于变化图白 2 位的粘，黑 3、5 是计算的要点。失败图黑 1、3 恶，白 4、6 后，黑悉数阵亡。

问题 3 (黑先)



问题3

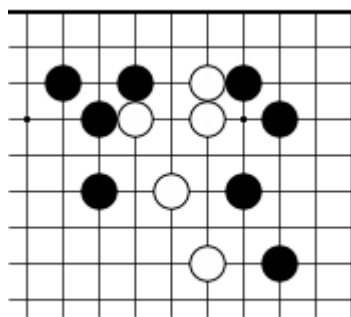


问题3 正解图

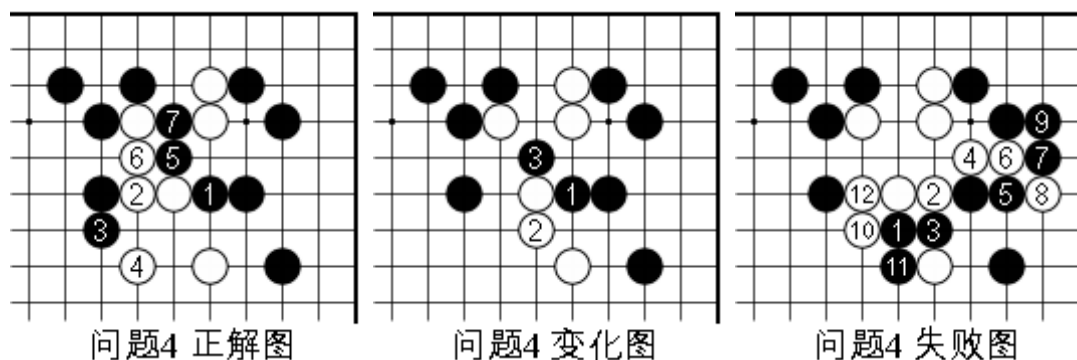
问题3 变化图

问题 3 正解图黑 1 的挖是脱出困境的犀利手筋。白 2 时，黑 3、5 位可取得联络。对于变化图白 2，黑 3、5 之后可于 7 位连接。

问题 4 (黑先)

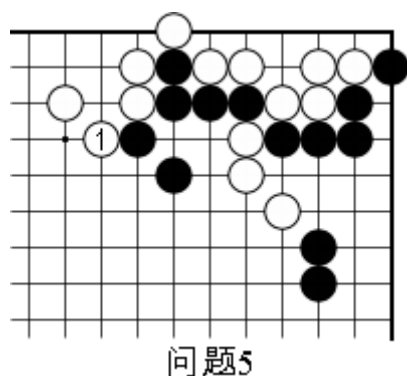


问题4

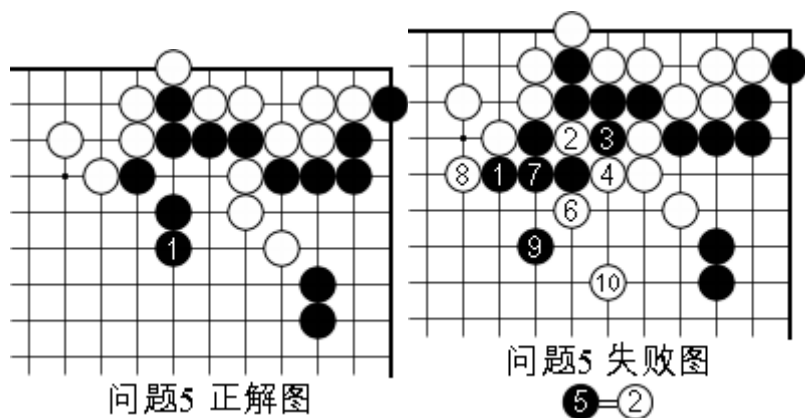


问题4 正解图黑1的顶是冲击白棋弱点的手筋。白2应时，黑3长头之后5位扳吃掉白棋的尾巴。如果变化图白2应的话，黑3位扳即可。失败图黑1恶，白2、4之后10、12位成功逃出。

问题5 (黑先)

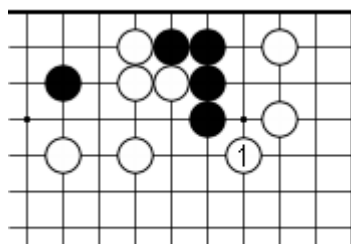


问题5

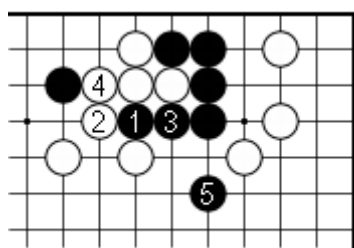


问题5 正解图黑1的并是作战的要点与形。失败图黑1位扳是恶手，白2扑后4、6打成了先手。根据周边的配置情况，此后可以选择白8位扳，或者白8于9位尖。

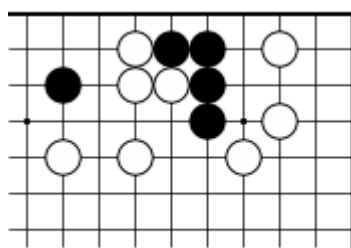
问题 6 (黑先)



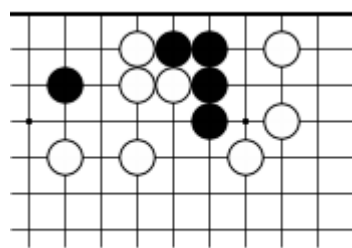
问题6



问题6 正解图



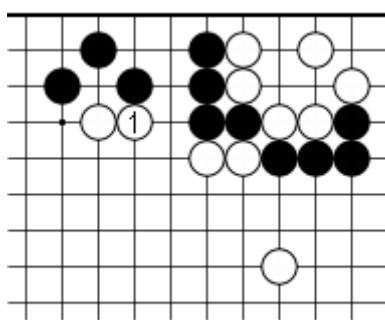
问题6 变化图



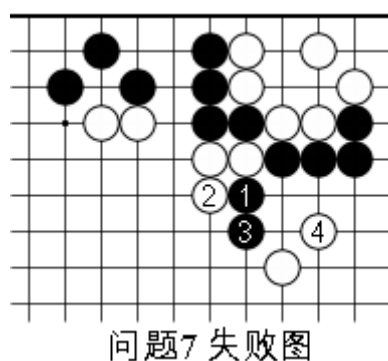
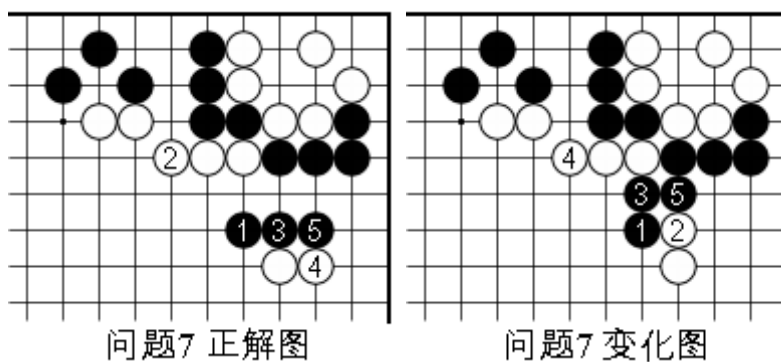
问题6 失败图

问题 6 正解图黑 1 的挖是要点。白 2、4 时，黑 5 位跳出。
如果变化图白 2 应的话，黑可 3 位冲出。失败图黑 1 恶，白 2 应
后，黑已陷入绝境。

问题 7 (黑先)

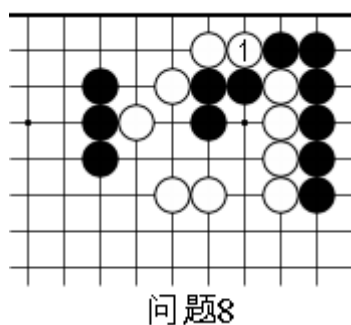


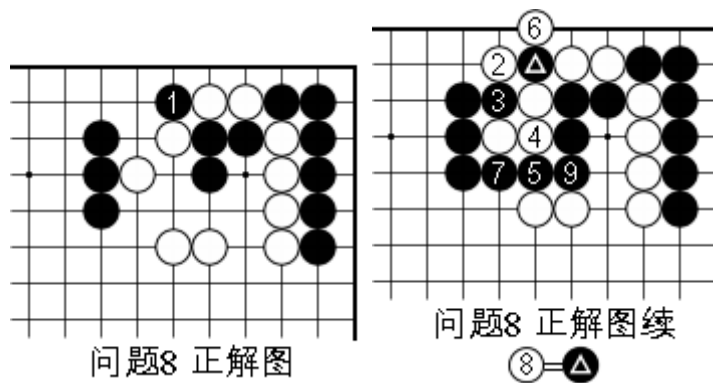
问题7



问题7 正解图黑1是作战的急所。由于白大致要在2位长，所以黑可以3、5位进行腾挪。对于变化图白2，黑3、5位连接，此后双方将在中央争相出头。失败图黑1、3的话被白4位攻在急所，是黑不满的战斗。

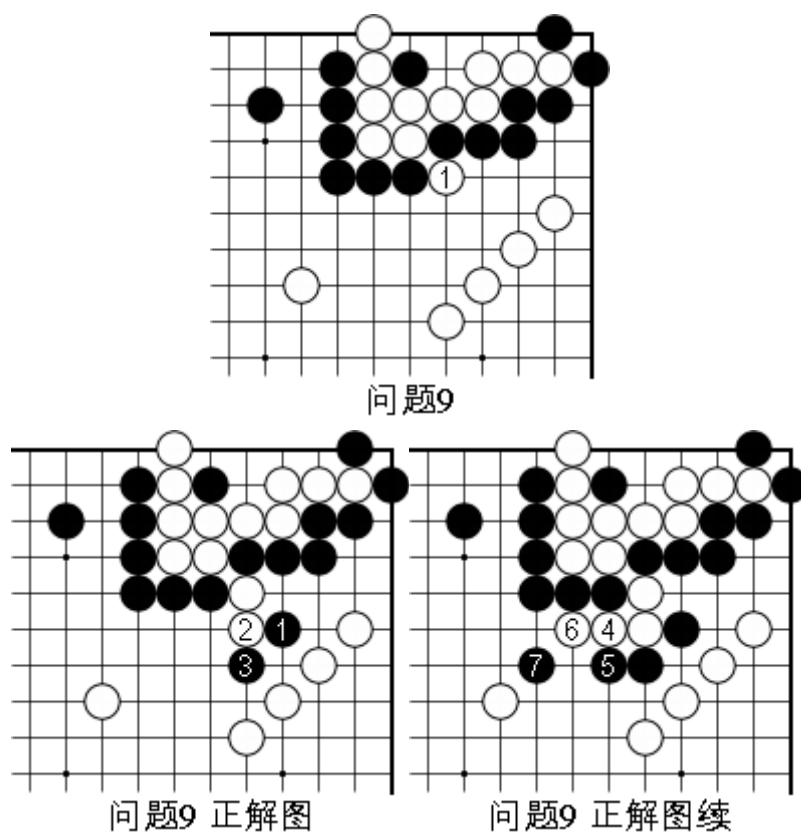
问题8 (黑先)





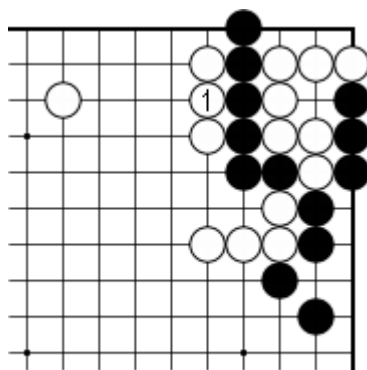
问题 8 正解图黑 1 是冲击白棋弱点的手筋。续图的白 2 打时，黑 3、5 位即可生还。白 4 若于 6 位提，则黑 7 位打。

问题 9 (黑先)

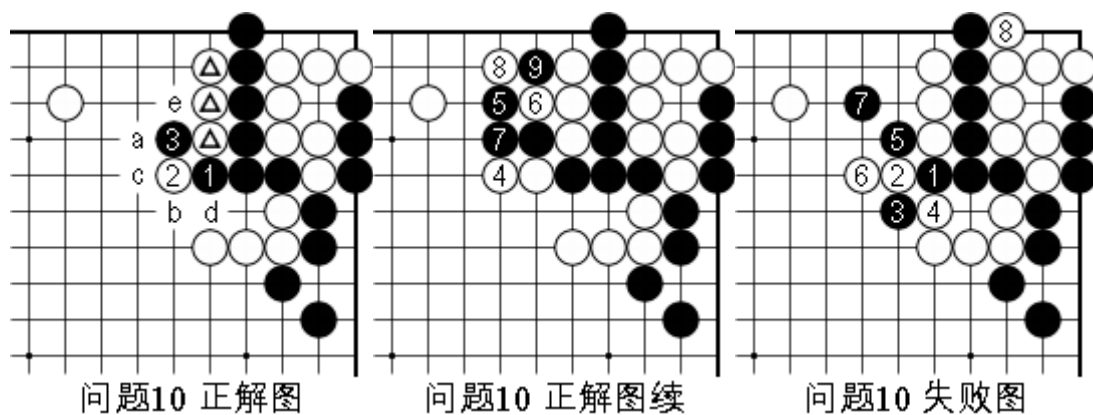


问题 9 对于这样的棋形，黑棋只能如正解图 1 位跳枷后 3 位扳，进行战斗。续图的白 4 应时，黑 5、7 位可吃住白棋。

问题 10 (黑先)

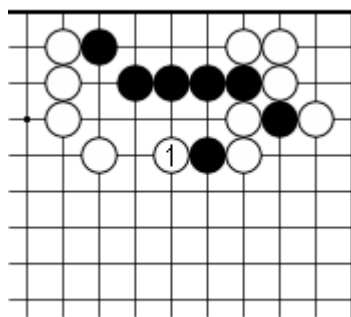


问题10

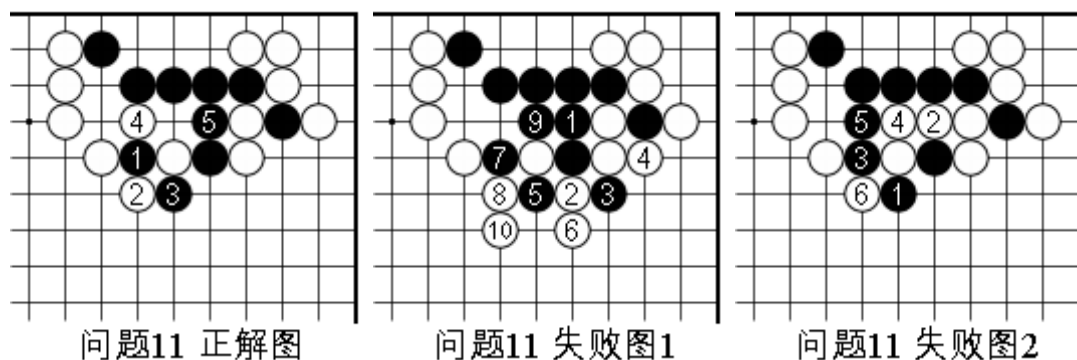


问题 10 正解图黑 1 拐后 3 位断是要点。接下来，如果白 a 的话，将走成黑 b、白 c、黑 d 的变化。黑 3 时若白 d 位应，黑 e 位便将吃住白△三子。另外，对于续图的白 4，黑 5 是计算的要点。失败图黑 3 是恶手，被白 4 位断吃后，黑气不够。

问题 11 (黑先)

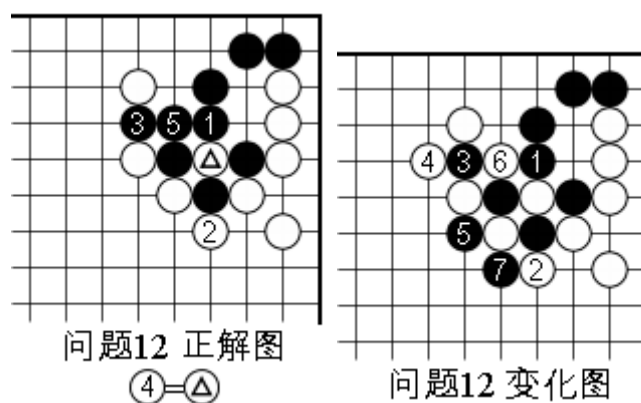
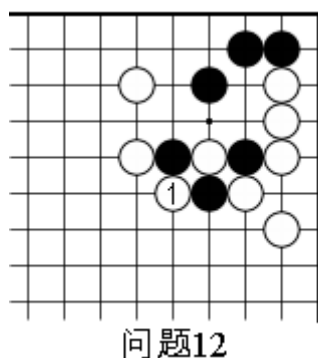


问题11



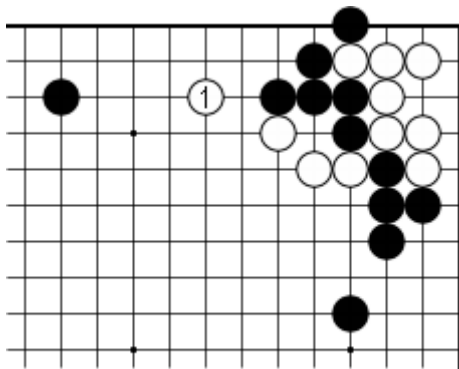
问题 11 正解图黑 1 的挖是手筋。白 2 时，黑可 3、5 位出头。
失败图 1 黑 1、3 恶。黑 5、7 时，遭到白 8、10 位的封锁，黑崩溃。
另外，失败图 2 黑 1 的扳也不好，被白 2、4 之后 6 位断开，黑难以处置。

问题 12 (黑先)

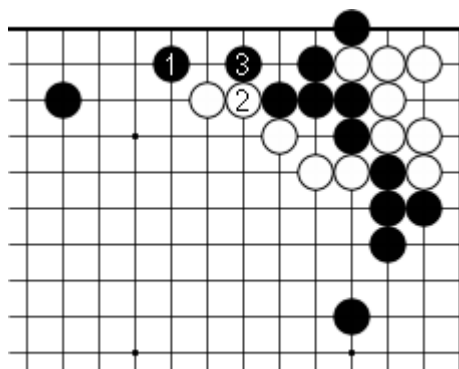


问题 12 正解图黑 1 提后可 3 位挖。对于变化图白 4，黑 5 位的双打成立。

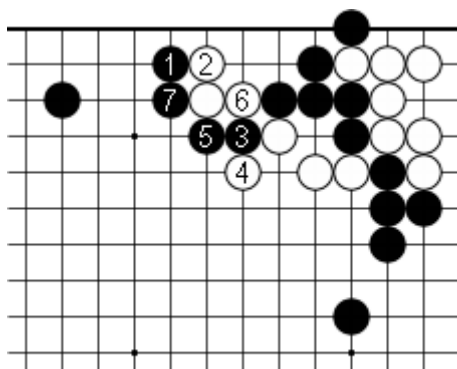
问题 13 (黑先)



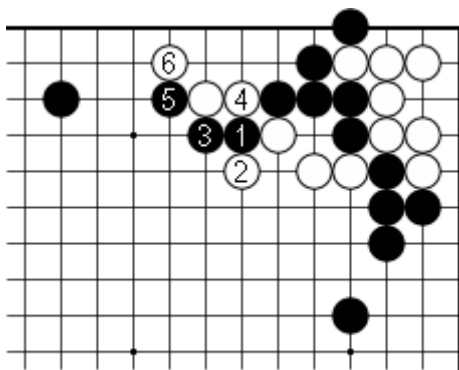
问题13



问题13 正解图



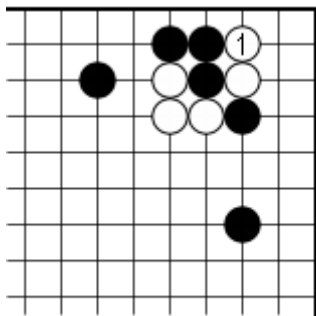
问题13 变化图



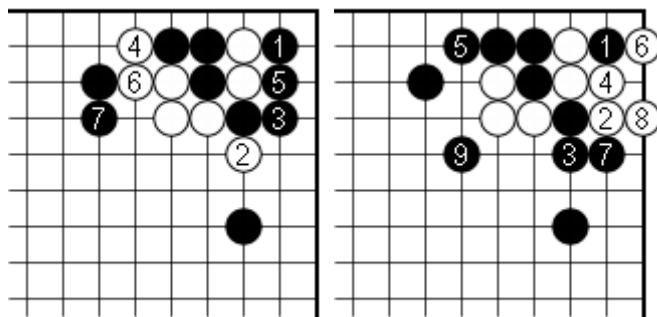
问题13 失败图

问题 13 正解图黑 1 是治孤的手筋。白 2 应时，黑可以 3 位渡过。变化图白 2 位阻渡是无理手，黑在这里早已准备好了 3 位扳后 5 位压出的反击手段。失败图黑 1、3 被白 4 位断开，黑无应手。

问题 14 (黑先)



问题14

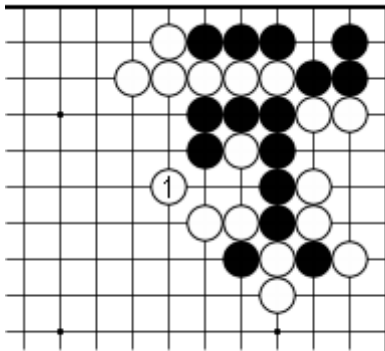


问题14 正解图

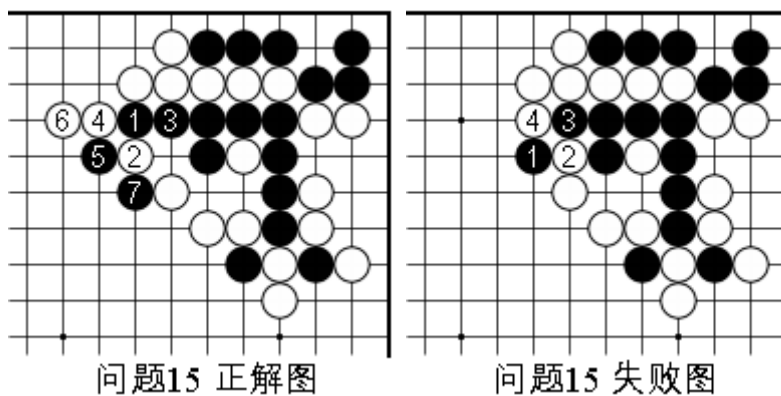
问题14 变化图

问题 14 正解图黑 1 是手筋。至黑 5 吃住角上两子，再 7 位长头，白棋形薄。对于变化图白 2、4，黑 5 之后 9 位飞可封杀白三子。

问题 15 (黑先)

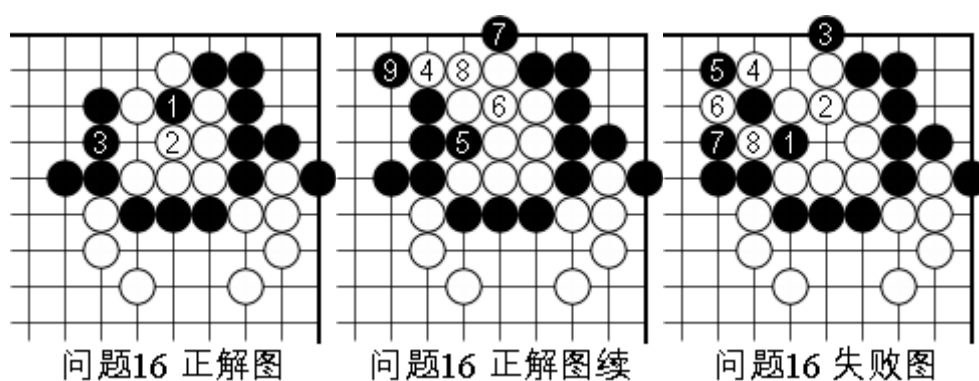
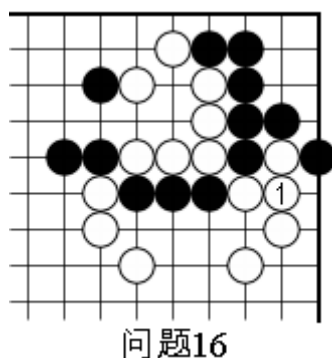


问题15



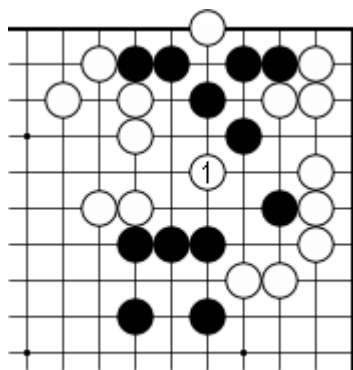
问题 15 正解图黑 1 的靠是出逃的要点。对于白 2 的尖顶，黑 3 粘后 5 位断，便可破围而出。如果白 2 于 3、黑 a、白 2 的话，则黑 7 位断打。失败图黑 1 则白 2、4，黑顿时喘不上气了。

问题 16 (黑先)

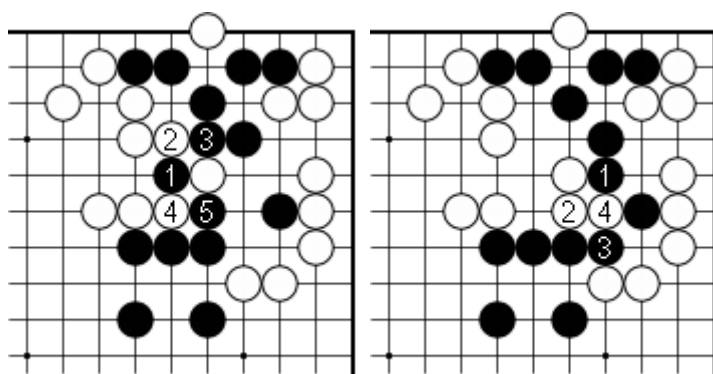


问题 16 正解图黑 1 犀利。白 2 应时，黑 3 位笨粘。接下来，续图的白 4 时，黑 5 至 9 可吃住白棋。失败图黑 1、3 则白 4 位扳，形成劫争。

问题 17 (黑先)



问题17

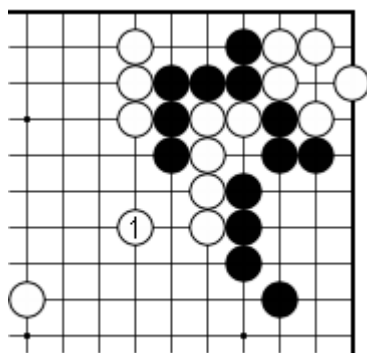


问题17 正解图

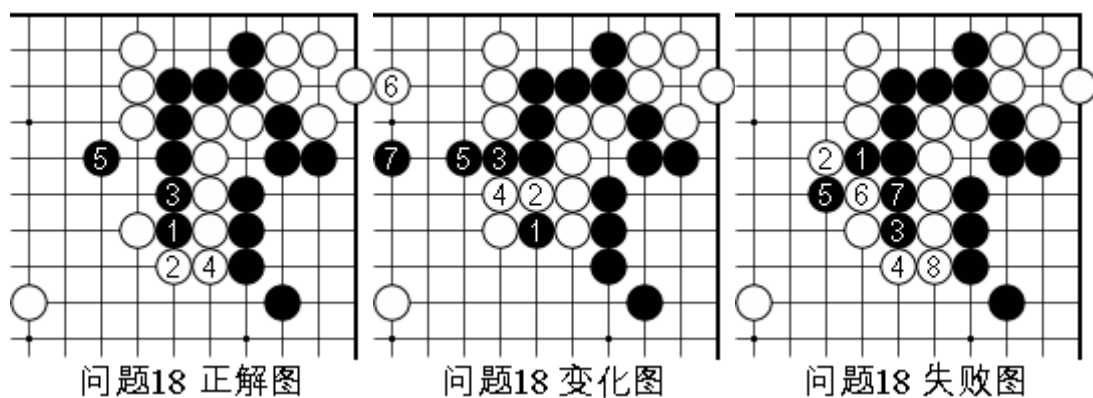
问题17 失败图

问题 17 正解图黑 1 的跨是常用的治孤手筋。白 2 应时，黑 3、5 位可以联络。失败图黑 1 不好，被白 2、4 位分断。

问题 18 (黑先)

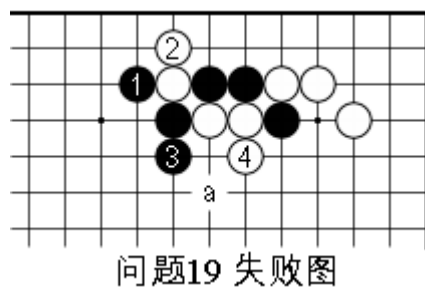
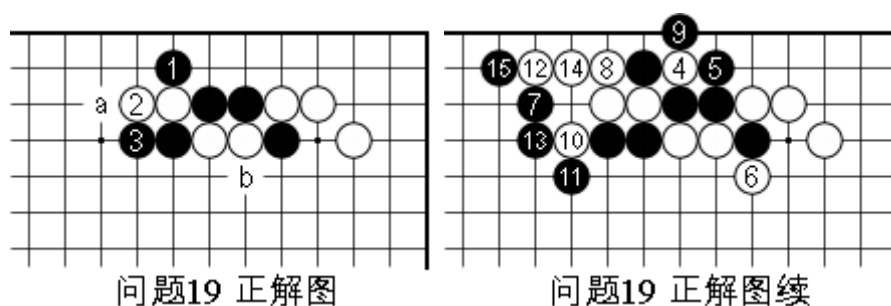
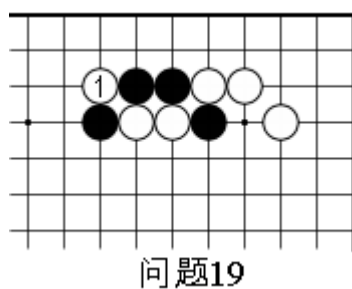


问题18



问题 18 正解图黑 1 的挖是冲击白棋弱点的手筋。白 2 应时，黑可 3、5 位出头。如变化图白 2 位冲的话，黑 3 位拐。失败图黑 1、3 的次序不好，白 4 打，黑棋被吃。

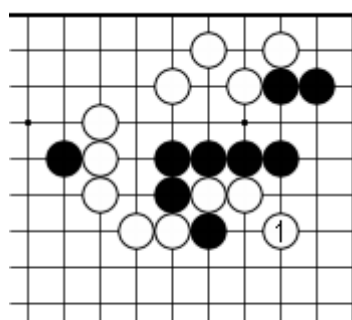
问题 19 (黑先)



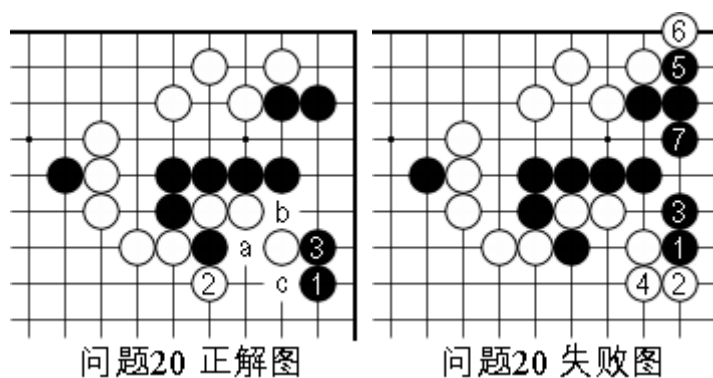
问题 19 正解图黑 1、3 是手筋，接下来黑 a 与 b 的征吃成为

见合。对于续图白 4、6 的抵抗，黑 7 位避其锋芒是要点，至黑 15 可以杀白。失败图黑 1、3 的变化，结果黑不能满意。如果白征子有利的话，白 4 会于 a 位跳出。

问题 20 (黑先)



问题20

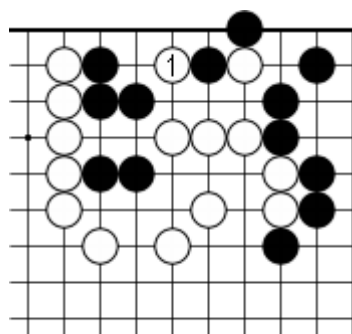


问题20 正解图

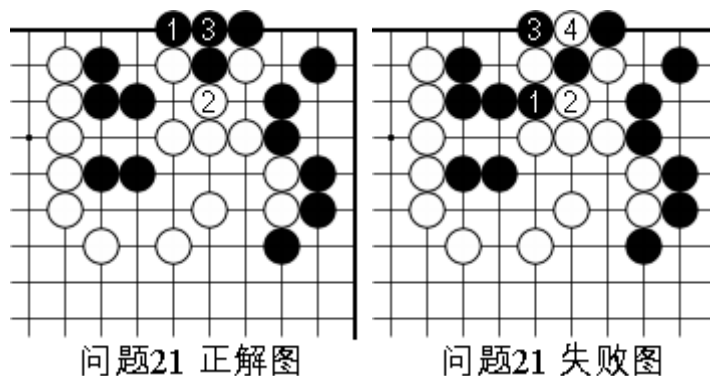
问题20 失败图

问题 20 正解图黑 1 是治孤的要点。白 2 若于 3 位挡下，将走成黑 a、白 b、黑 c 的变化。失败图黑 1、3 的治孤结果黑棋不能满意。

问题 21 (黑先)

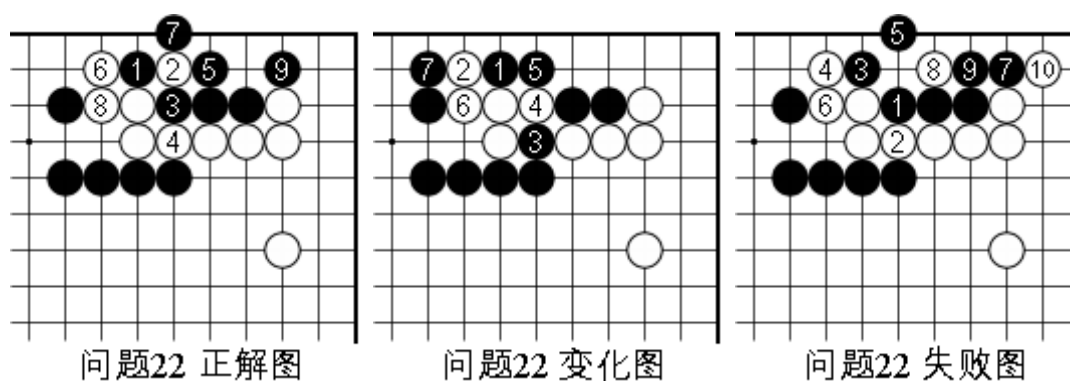
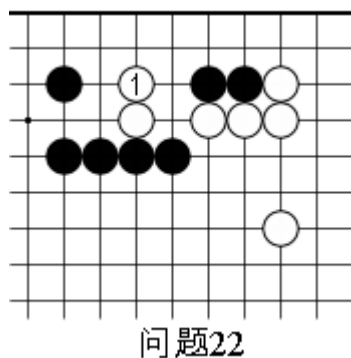


问题21



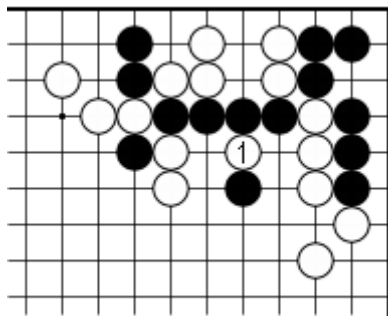
问题 21 正解图黑 1、3 是手筋，黑可以生还。失败图黑 1、3 计算不足，形成白 4 的劫争，黑不能满意。

问题 22 (黑先)

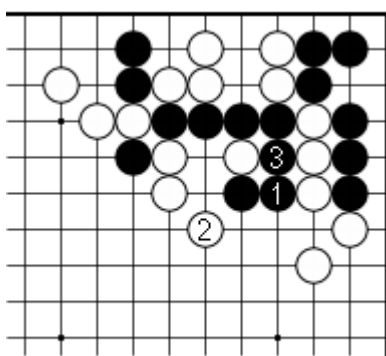


问题 22 正解图黑 1 的托是治孤的手筋。白 2 应时，黑 3 以下至 9 可以活棋。对于变化图的白 2，黑 3、5 位可擒住白棋。失败图黑 1、3 太过普通，白 4、6 便可置黑于死地。

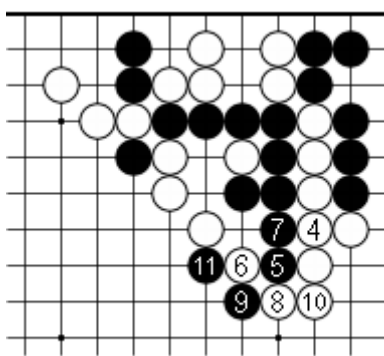
问题 23 (黑先)



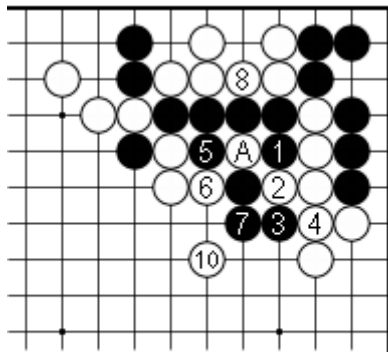
问题23



问题23 正解图



问题23 正解图续

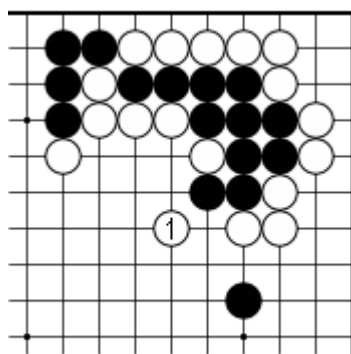


问题23 失败图

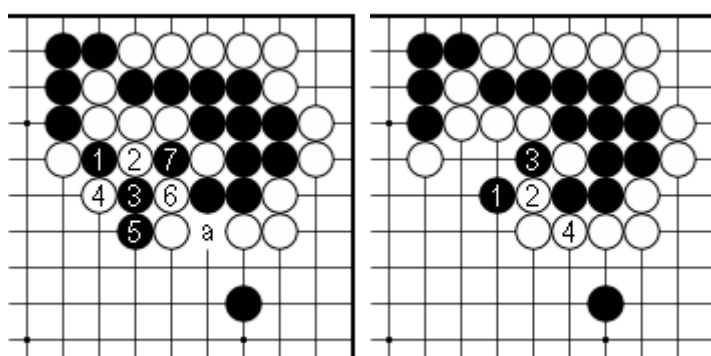


问题 23 正解图黑 1 是唯一的治孤手段。黑 3 以下至续图的 11，黑可以脱出围堵。失败图黑 1 恶，被白 2 位断，反倒撞紧了自身的气。接下来黑 3 至白 10，黑棋被杀。

问题 24 (黑先)



问题24

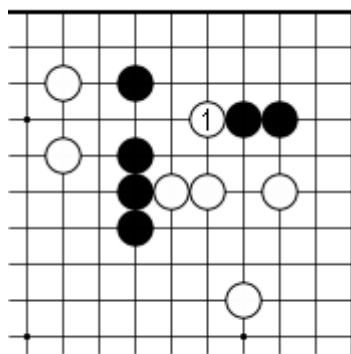


问题24 正解图

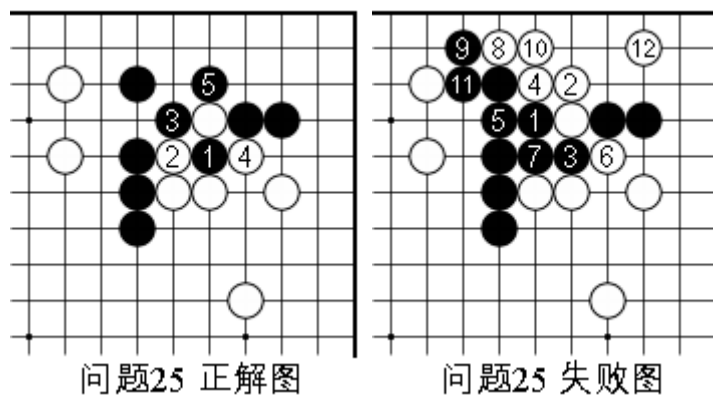
问题24 失败图

问题 24 正解图黑 1 之后至 7 位提是突围的好次序。接下来白如果 1 位粘的话，黑 a 位冲，便可破围而出。失败图黑 1 则白 2、4，黑棋被杀。

问题 25 (黑先)

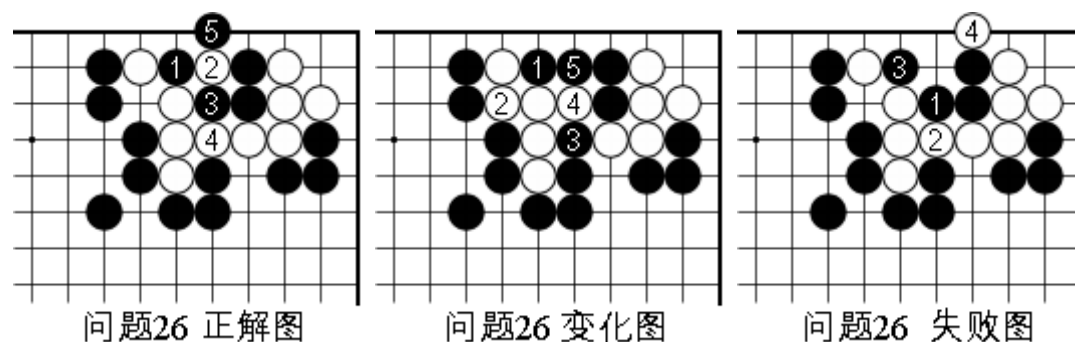
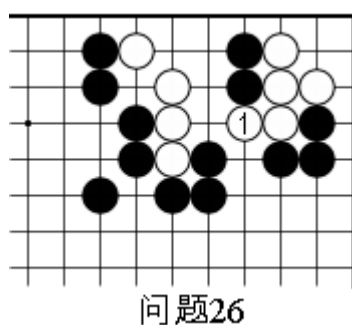


问题25



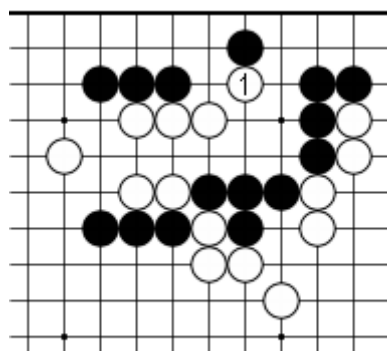
问题 25 正解图黑 1 挖后 3 位断是获取联络的手筋。失败图黑 1 不好，被白 2 长后 4 位挤，黑应手困难。黑 5 位应则白 6、8。黑 5 若于 6 位应，则被白 8 位渡过。

问题 26 (黑先)

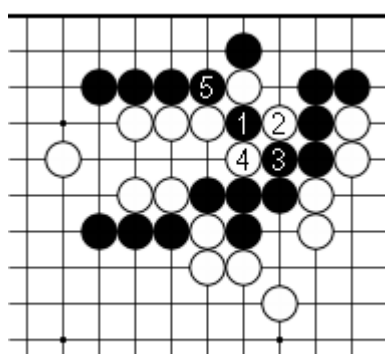


问题 26 正解图黑 1 的挤犀利。白 2 应时，黑 3、5 位即可全歼白棋。对于变化图的白 2，黑 3、5 应对。失败图黑 1、3 无用，白可成活。

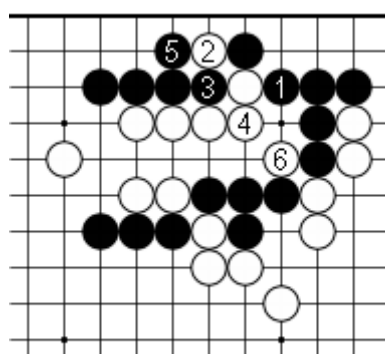
问题 27 (黑先)



问题27



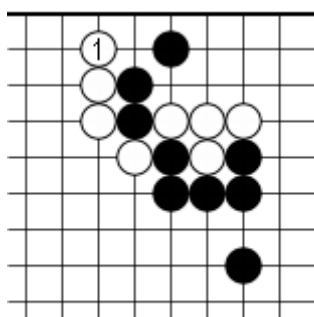
问题27 正解图



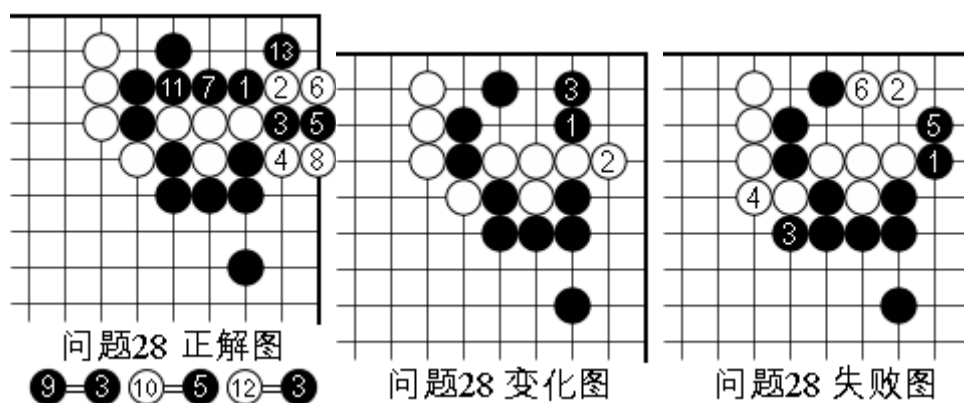
问题27 失败图

问题 27 正解图黑 1 的挤是取得联络的手筋。白 2 应时，黑 3 连接后 5 位渡过。失败图黑 1 形恶，白 2、4 成了先手，之后白 6 吃住棋筋。黑 1 于 2 位退的话，白走 1 位，也是相同的结果。

问题 28 (黑先)

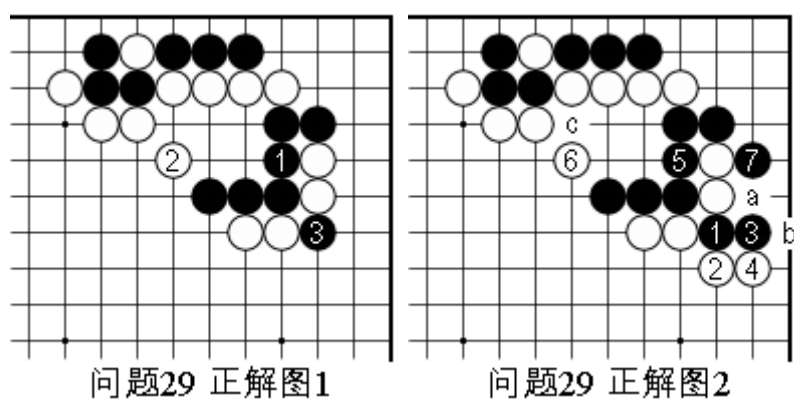
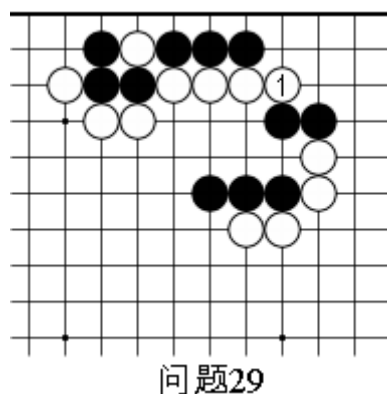


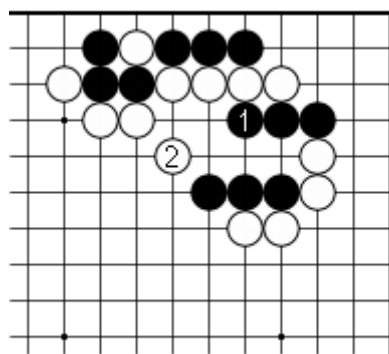
问题28



问题 28 正解图黑 1 犀利。白 2 应时，黑 3、5 位将做成大头鬼之形。至黑 13，对杀黑胜。对于变化图的白 2，黑 3 是急所。失败图黑 1 则被白 2 位跳下，黑气紧。

问题 29 (黑先)

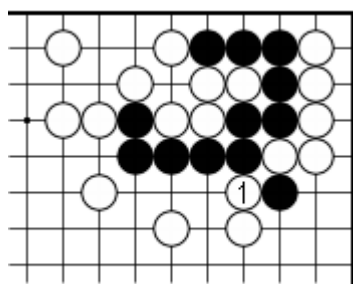




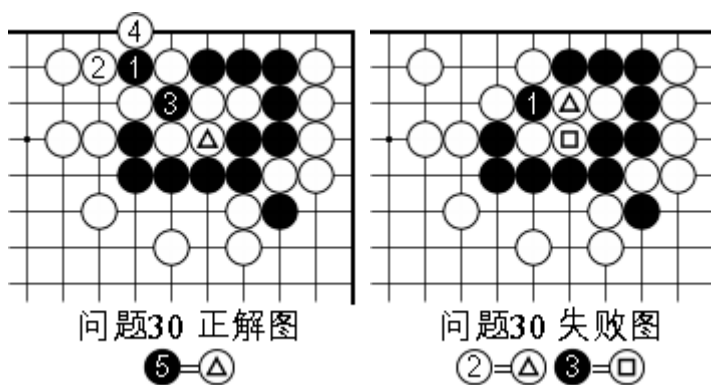
问题29 失败图

问题 29 此形有两种正确答案。其一是正解图 1 黑 1、3，另外一种为正解图 2 黑 1、3 至 7 位吃白两子。白 6 若于 a 位的话，将会走成黑 7、白 b、黑 c 的结果，白四子被断吃。失败图黑 1 不好，被白 2 位虎住，黑不满。

问题 30 (黑先)



问题30



问题30 正解图

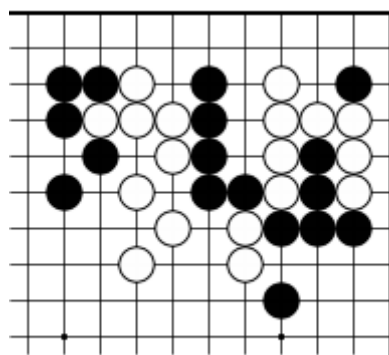
问题30 失败图

问题 30 正解图黑 1 犀利。白 2 应时，黑 3、5 位可确保两眼。失败图黑 1 位单提的话，将成劫争。

第三章 手筋力量训练 （ 20 题 ）

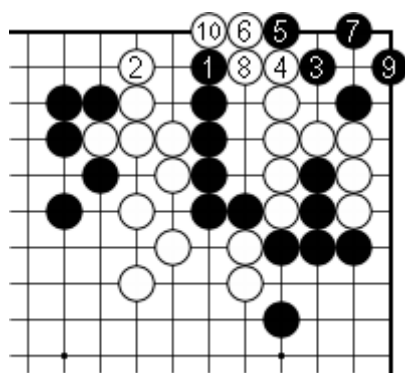
手筋乃围棋之精华

手筋体现了围棋的精华所在，对局中出现的千变万化的手筋，益发增加了围棋的趣味性。



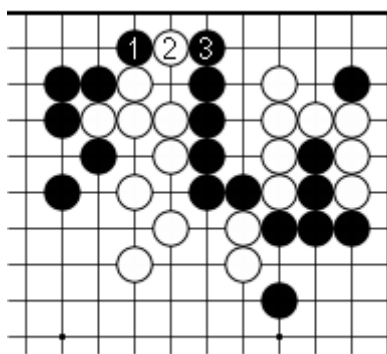
1图

1图看似已被吃住的黑五子，依靠手筋的威力与角上的味道，将得以生还。



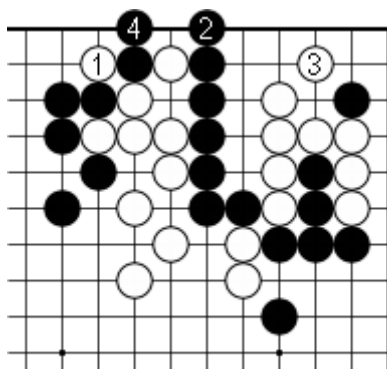
2图

2图黑1位简单立下失于计算不足。白2之后，黑3以下至9活角，此作战选择并非最佳。



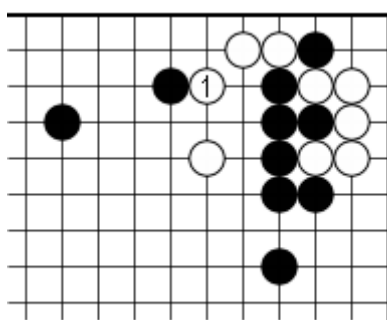
3图

3图瞄着角部的味道，黑1先扳一下再3位夹是手筋。



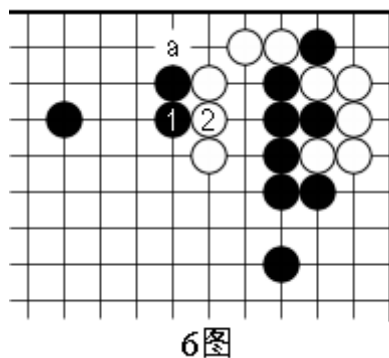
4图

4图接下来，如果白1、3的话，黑4位便可取得联络。如果走成这样，黑就可以缺少眼位的白大块棋发起攻击。而且，白3若于4位提的话，黑可3位展开对杀。

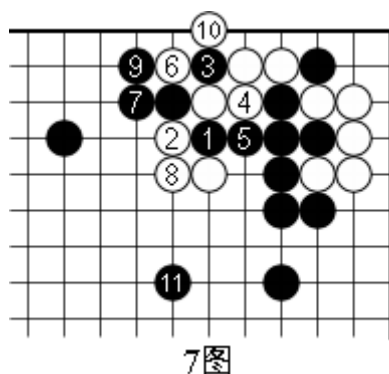


5图

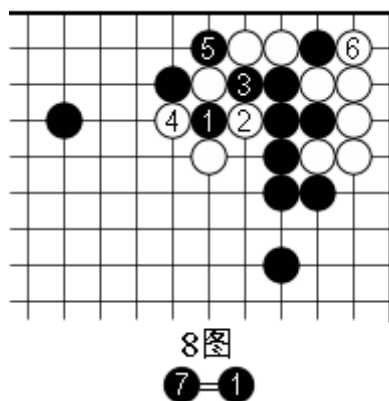
5图 白1位尖顶，着手补强白身的弱点。不过，白1之后白棋仍未取得联络。黑应如何作战才是最强手筋呢？



6图 黑1是俗手,被白2位粘住,仅仅是强化了白棋而已。如此的话,不但是帮白补棋,还留下了以后白a位的扳。然而,如果因此便在白2时黑a位立下的话,黑又会落后手。



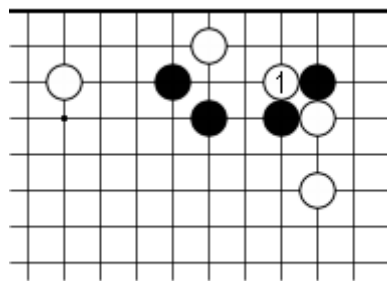
7图 黑1挖是冲击白弱点的手筋。接下来,白的应手为2或5。首先对于白2,黑3、5位借行棋的调子将白棋分断。对于白6、8、黑9、11位调整攻击的态势,应是黑好调。



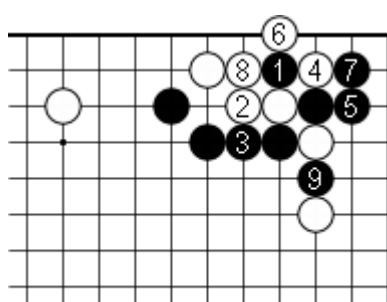
8图 如图白2,黑将3位挤后5位断。由于此后白a开劫

太过无礼，故此白 6 应时黑 7 位提通，显而易见是黑有利的战斗。

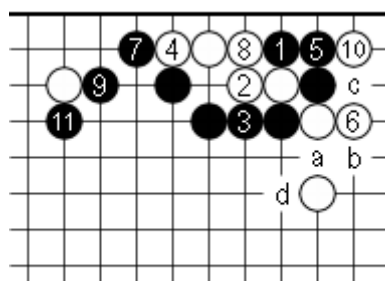
问题 1 (黑先)



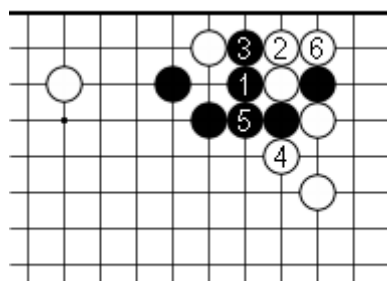
问题1



问题 正解图



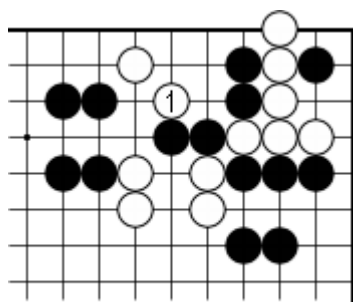
问题1 变化图



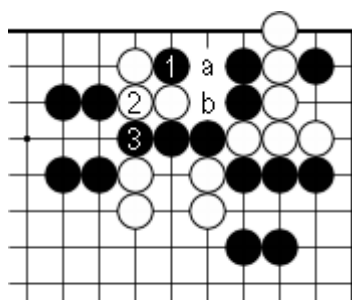
问题1 失败图

问题 1 正解图黑 1、3 是要点。以下至黑 7、9 告一段落，结果黑可满意。对于变化图白 2、4，至黑 11 可为一策。另外，黑 5 于 a、白 6、黑 b、白 c、黑 d 选择重视右边的下法也是可以考虑的。失败图黑 1、3，则被白 4、6 位取角，黑不满。

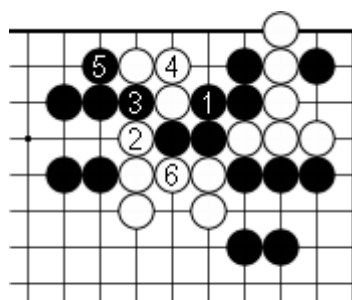
问题 2 (黑先)



问题2



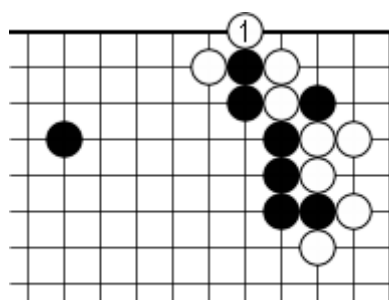
问题2 正解图



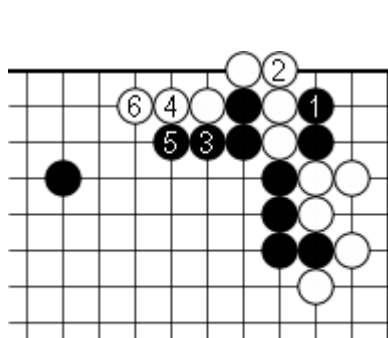
问题2 失败图

问题 2 正解图黑 1 是锐利的手筋。此时，白 2 若于 a 位的话，黑 b 位粘。失败图黑 1 的形恶，白 2、4 可成立。

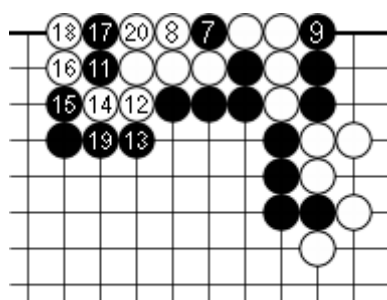
问题 3 (黑先)



问题3



问题3 正解图

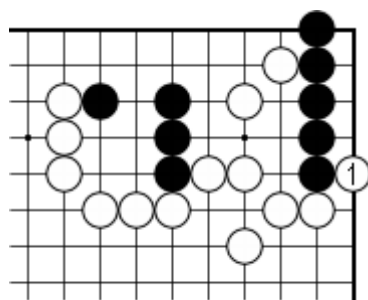


问题3 正解图续

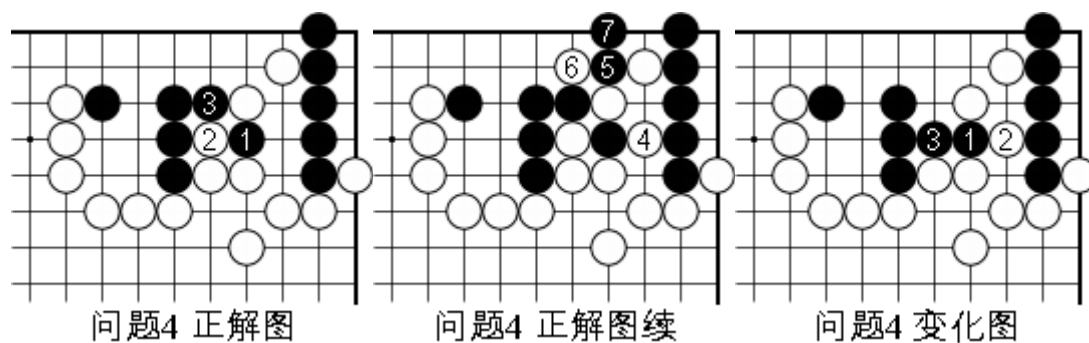
⑩=7 ⑪=11

问题3 正解图黑1之后3、5位压是冲击白棋弱点的好手。白6应时，续图黑7、9定型后11位顶，擒获白棋。白12以下的抵抗是毫无意义的。

问题4 (黑先)

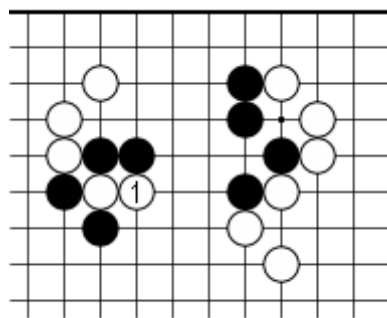


问题4

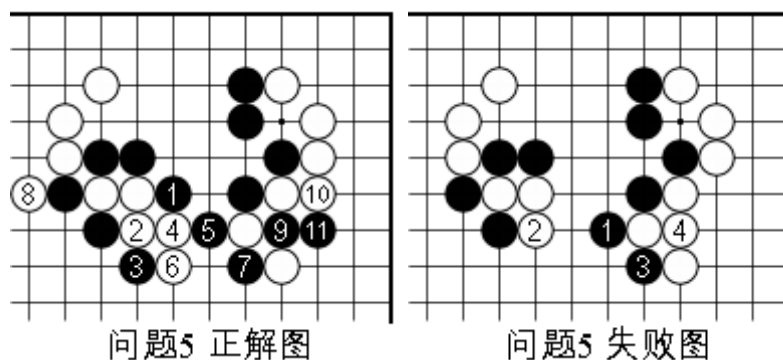


问题4 正解图黑1的挖是常用手筋。白2应时，黑3断后在续图的5、7位渡过，得以治孤。而且，如果变化图白2的话，黑3位粘住便可无忧。

问题5 (黑先)

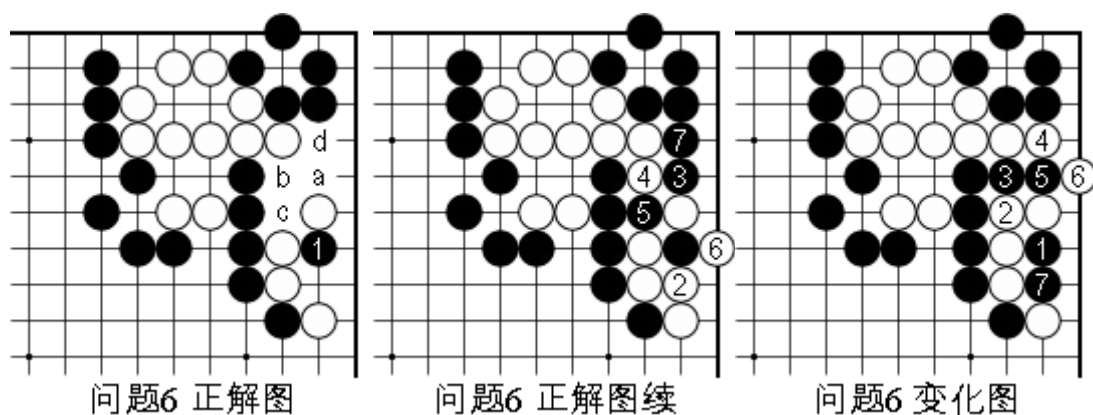
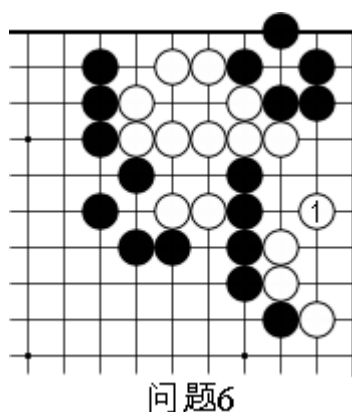


问题5



问题 5 正解图黑 1、3 连打两下再走 5、7 是最佳的腾挪手法。白 8 时，黑将 9、11 位穿通右边。如果能够在黑居于弱势的局部腾挪处理成这样的棋形，便是黑的巨大成功。失败图黑 1 重，白 2、4 应后，黑苦战。

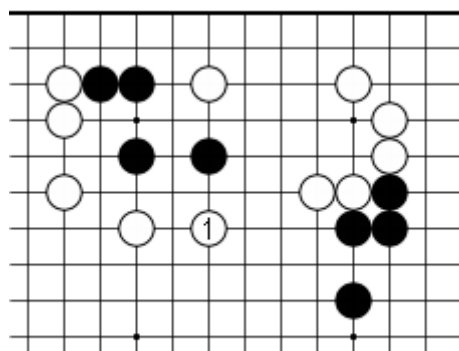
问题 6 (黑先)



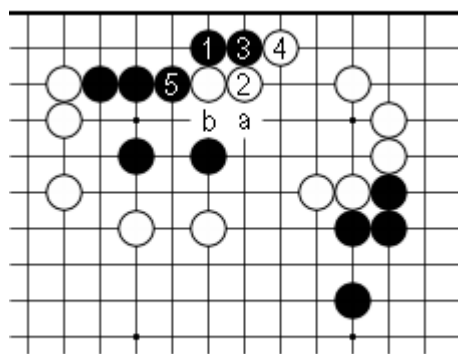
问题 6 正解图黑 1 若于 a 位，则白 b、黑 c、白 d，黑失败。黑 1 犀利，续图的白 2 时，黑 3、5 位即擒获白大块棋。对于变

化图白 2、4，黑 5、7 位应，白棋依然不行。

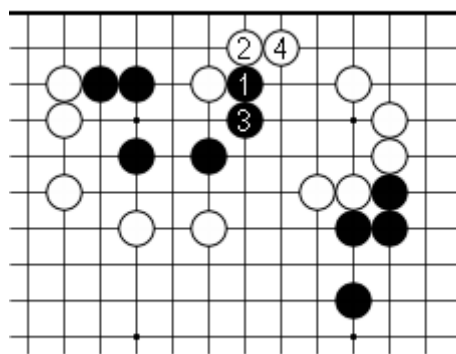
问题 7 (黑先)



问题7



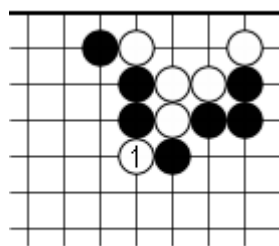
问题7 正解图



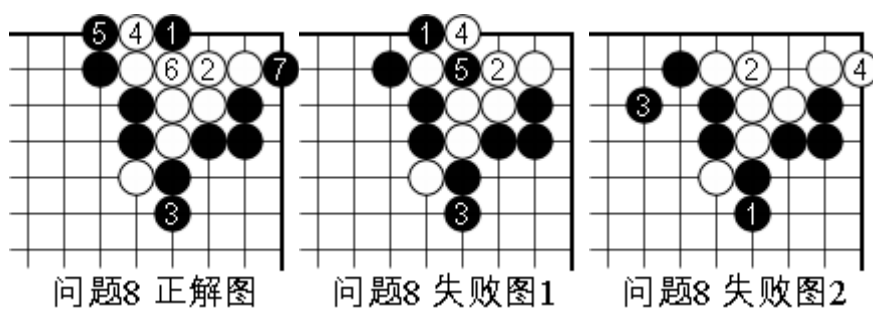
问题7 失败图

问题 7 正解图黑 1 的点入是常用的治孤手筋。白 2 应时，黑 3、5 位便可确保两眼。白 2 若于 3 位挡的话，将走成黑 2、白 a、黑 b 的变化。失败图黑 1 被白 2、4 位应，治孤的目的难以实现。

问题 8 (黑先)

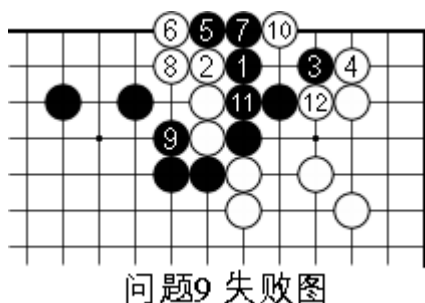
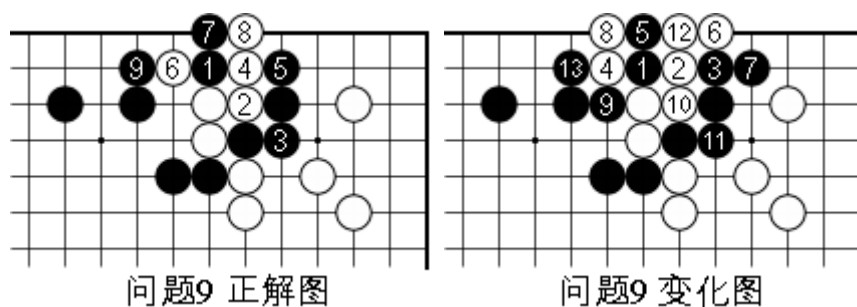
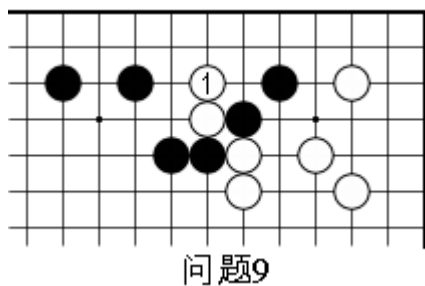


问题8



问题 8 正解图黑 1 的点犀利。白 2 时，黑 3、5 位擒杀白棋。
失败图 1 黑 1 恶，白 2、4 位应，结果变成劫杀。失败图 2 简单地黑 1 位长的话，白 2、4 位即可活角。

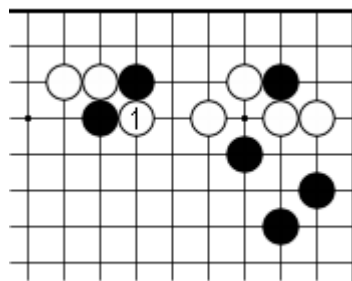
问题 9 (黑先)



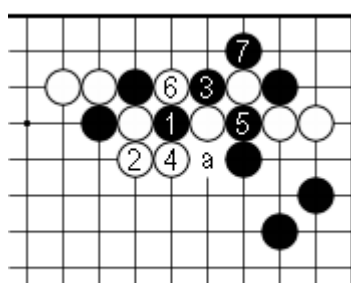
问题 9 正解图黑 1 的托是攻防的急所，至黑 9，黑可杀白。
如变化图白 2、4 位应，黑 5 之后，也是黑杀白。失败图黑 1、3

恶，白 4 以下至 12，结果黑棋被吃。

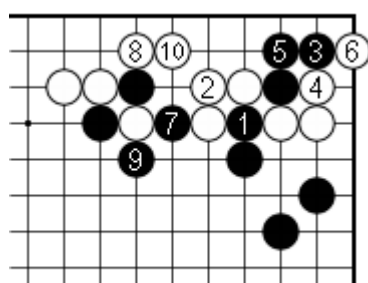
问题 10 (黑先)



问题10



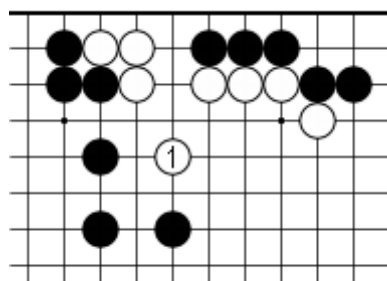
问题10 正解图



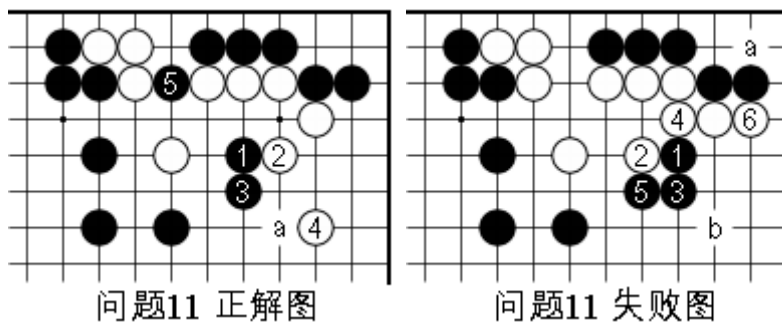
问题10 失败图

问题 10 正解图黑 1、3 犀利，如果白 4 位应，将走成黑 5、7 的变化。如果白 4 于 a 位应黑 5、白 7、黑 4 位即可出头。失败图黑 1 之后至 7 位挖打，被白 8、10 位闪身躲开黑不满。

问题 11 (黑先)

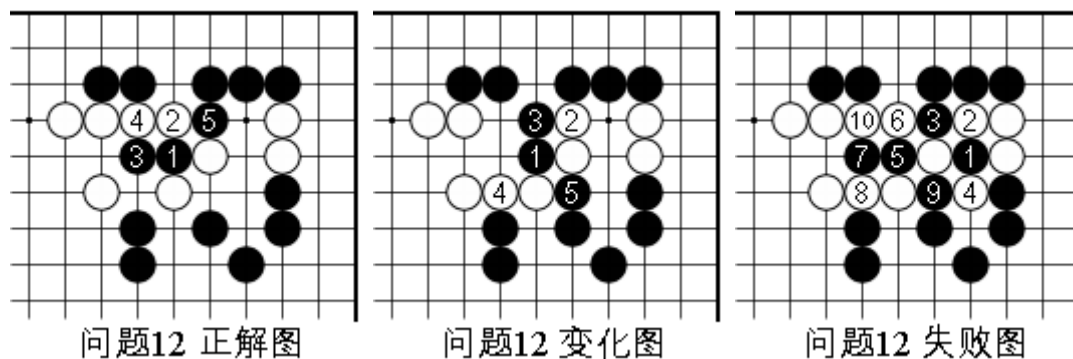
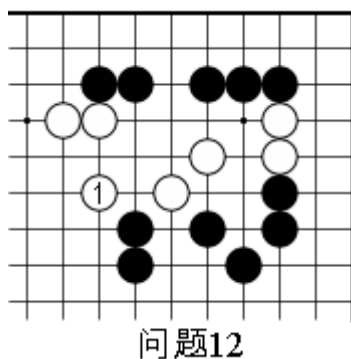


问题11



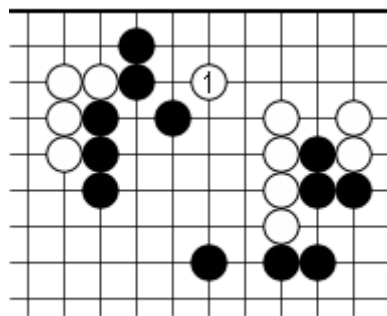
问题 11 正解图黑 1 直击白三子的中路是攻击的急所。白 2 应时，黑 3、5 位割裂白形。另外，黑 1 于 a 位对白的整体发动大规模的攻击，也是一种有力的下法。失败图黑 1 是俗手。白 2 位靠压后 4 位粘住，形状极具韧性。白 6 之后，a、b 两点白必得其一，黑棋的攻击无果而终。

问题 12 (黑先)

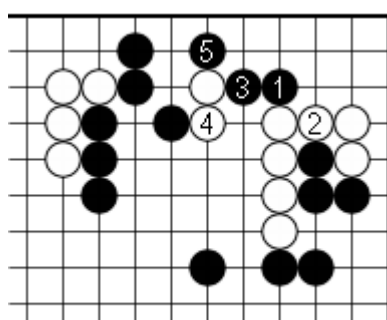


问题 12 正解图黑 1 是分断白棋的犀利手筋。如变化图白 2 的话，黑可 3、5 位分断白棋。失败图黑 1、3 的话，至白 10 形成劫争。

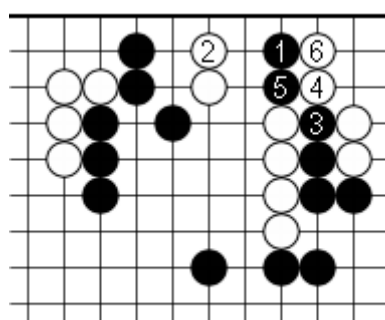
问题 13 (黑先)



问题13



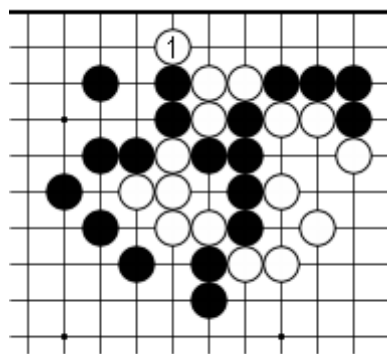
问题13 正解图



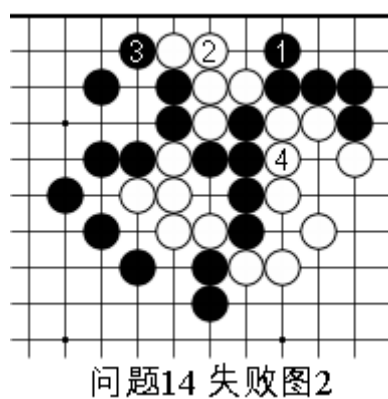
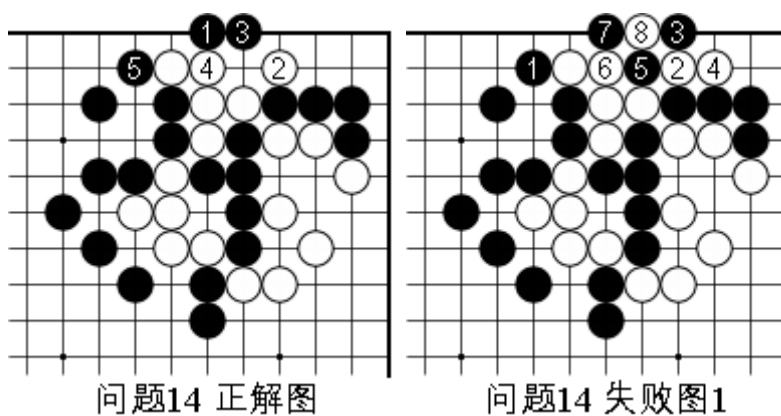
问题13 失败图

问题 13 正解图 黑 1 是冲击白棋弱点的手筋。白 2 应时，黑 3、5 位掏空白角。失败图黑 1 的话，白 2 成为好手。黑 3 时被白 4 位挡住，黑无所得。

问题 14 (黑先)

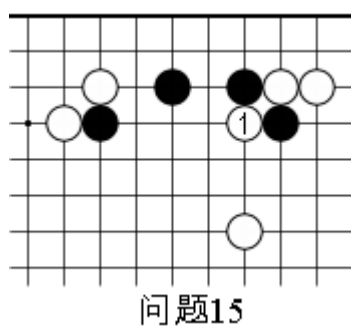


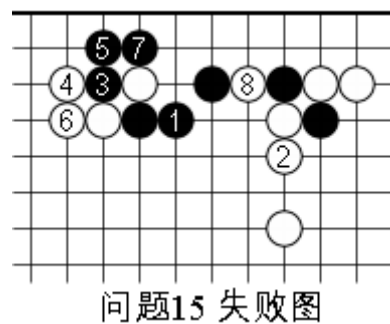
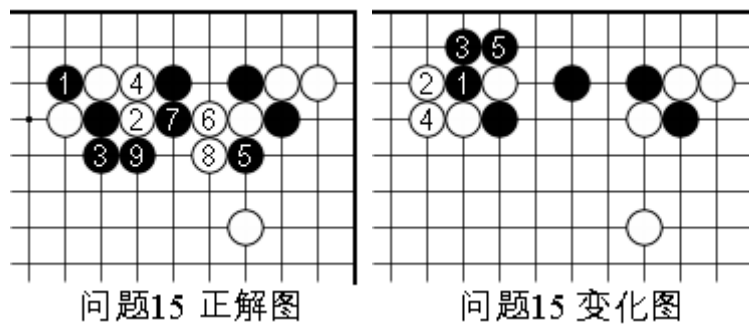
问题14



问题 14 正解图黑 1、3 是收气的好手。失败图 1 黑 1 的话，被白 2 位扳，将形成劫争。失败图 2 黑 1 的话，白 2 位粘住，对杀的结果为黑负。

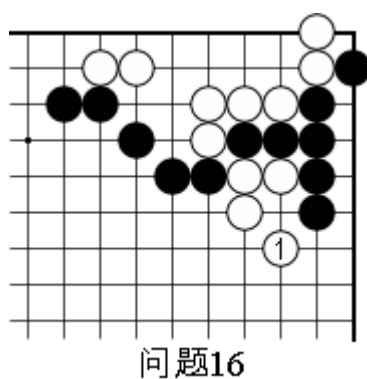
问题 15 (黑先)

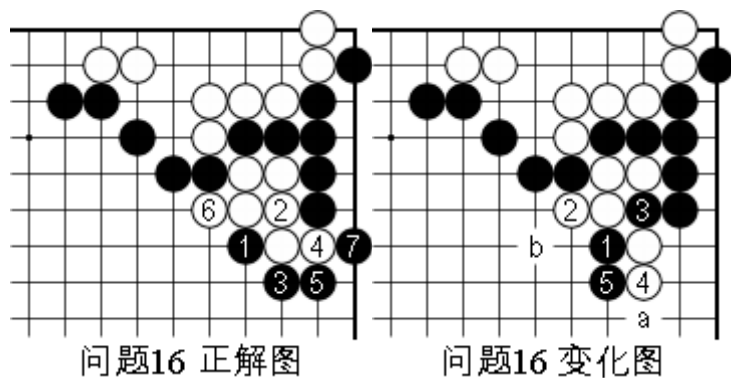




问题 15 正解图黑 1 的断是腾挪的手筋。白 2、4 时，黑 5、7 之后于 9 位挡住。对于变化图白 2、4，黑 5 位拐吃，成充分腾挪之形。失败图黑 1、3 步调迟缓，白 4 以下行至白 8，黑不满。

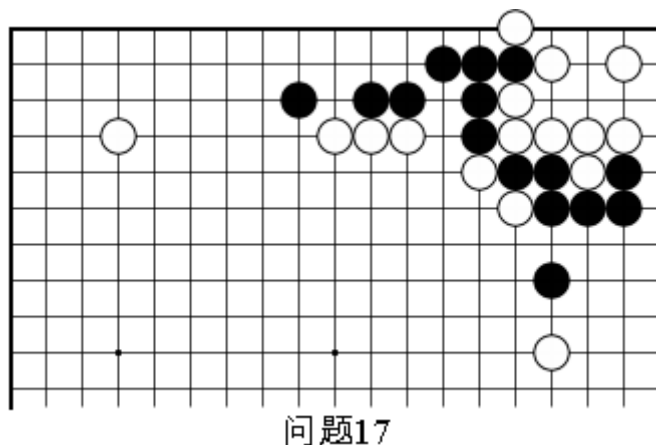
问题 16 (黑先)



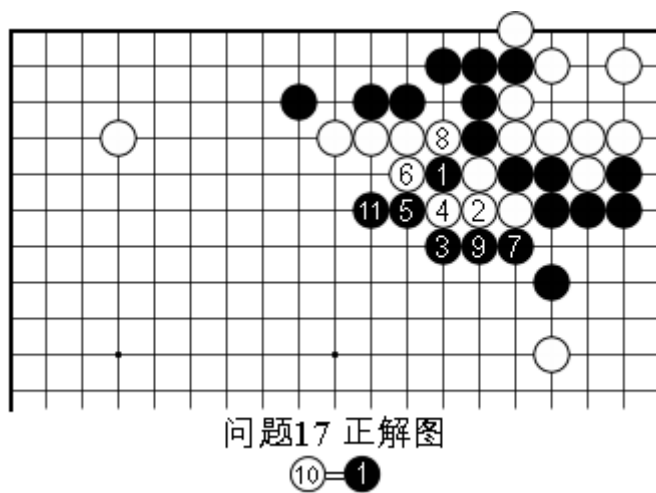


问题 16 正解图黑 1 犀利，白 2 应时，黑 3、5 位进行腾挪。
对于变化图白 2，黑 3、5 位应。接下来，黑 a 与 b 成为见合。

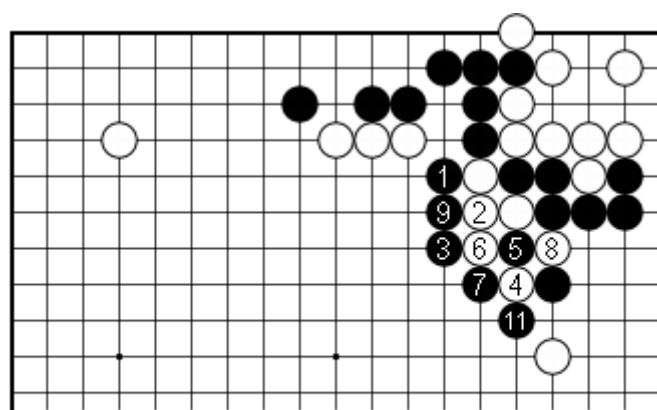
问题 17 (黑先)



右边黑棋的腾挪方法是此处的主题。请指出此后的三手。



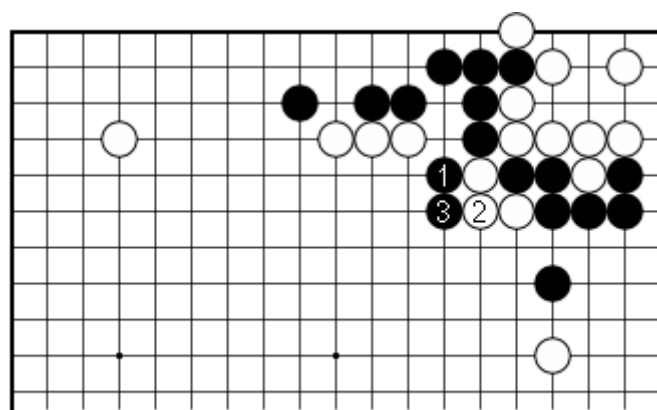
问题 17 正解图黑 1 打后 3 位跳枷是腾挪的手筋。白 4、6 时，
黑 7、9 位将白棋打成一团饼子后，11 位长头，顺势调整攻击态势。



问题17 变化图

⑩=5

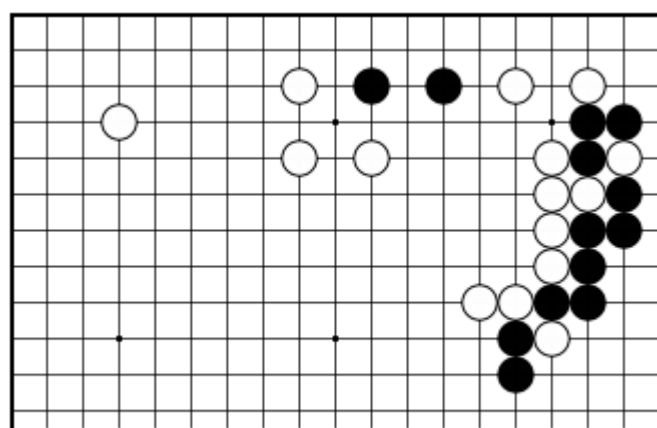
问题 17 变化图对于白 4 位的靠压，黑 5、7 是最强的追击手段。白 8 提时，黑 9、11 位即可吃掉白棋。



问题17 失败图

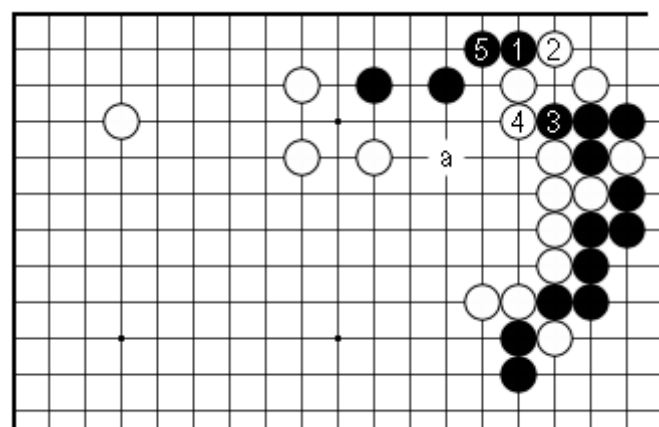
问题 17 失败图黑 1、3 形恶，被被 4 位跳出，黑不满。黑 1 若于 2 位双打，白 1、黑 a 的定型也是黑损。

问题 18 (黑先)

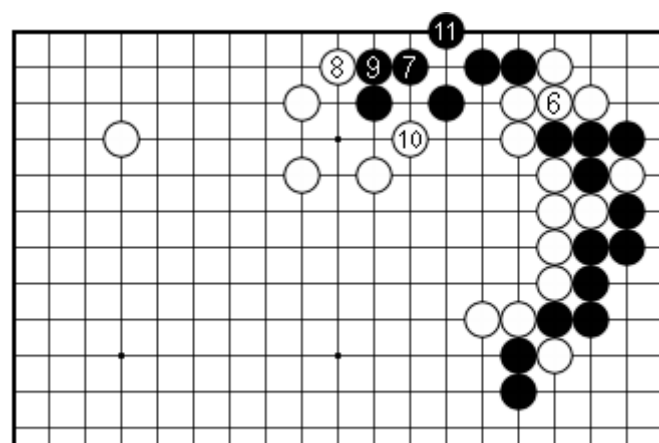


问题18

上边两子如何治孤是此处的主题。作为业余高段棋士，您应该了解利用白棋弱点进行治孤的常用手筋吧。

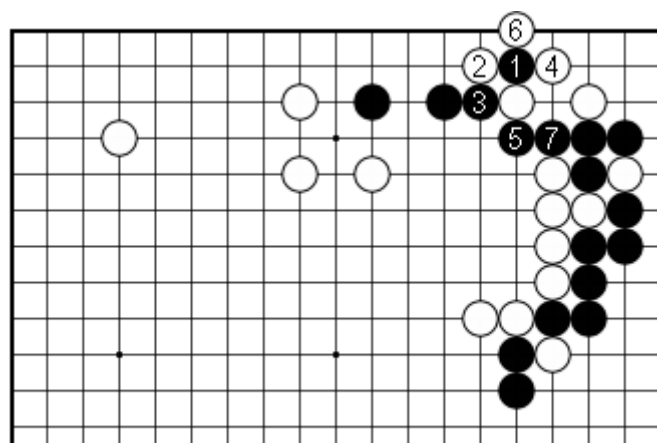


问题18 正解图



问题18 正解图续

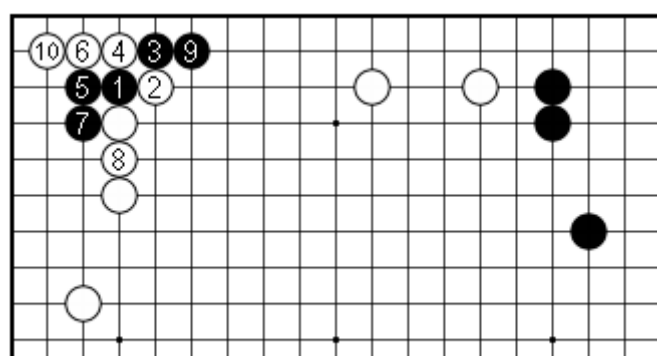
问题 18 正解图 黑 1 若于 a 位跳出，被白 3 位补牢的话，黑棋治孤将变得非常困难。对于这样的棋形，黑 1 托是冲击白棋弱点的常用手筋。由于白大致要在 2 位挡住，所以黑 3 冲后 5 位退，可以确保做出两眼。此后，当续图的白 6 时，黑 7 至 11 便可治孤。



问题18 变化图

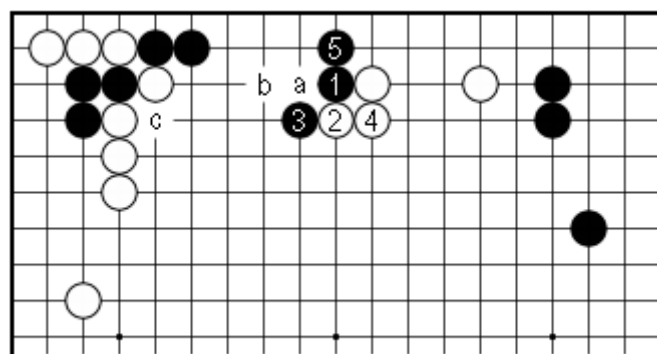
问题 18 变化图白 2、4 的反击无理。黑 5、7 位连回, 大获成功。

问题 19 (黑先)



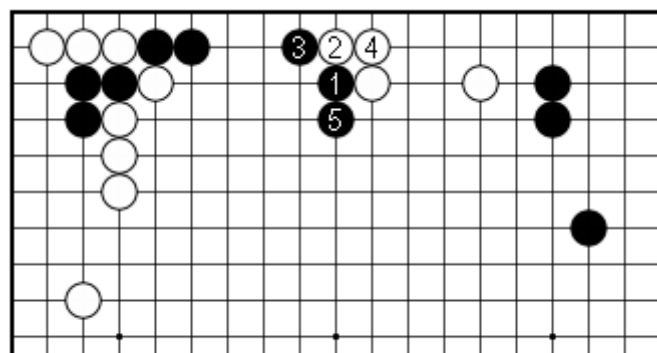
问题19

黑 1、3 的打入手法在实战中屡见不鲜。对于白 4、6, 黑 7、9 是在当前布局下最为妥善的应对。白 10 之后, 黑棋如何继续贯彻 7、9 两手的思路呢?

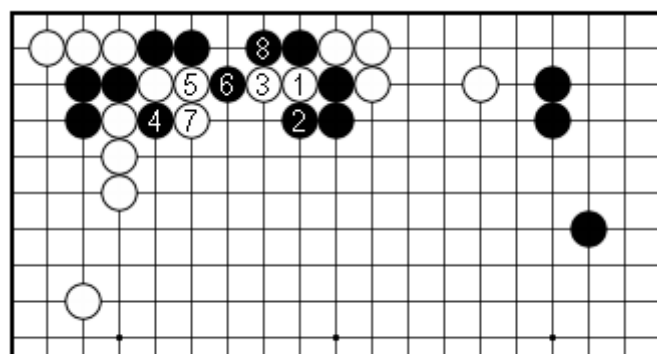


问题19 正解图

问题 19 正解图 黑 1 的碰是最强的手筋。对于白 2，黑 3、5 一边威胁白的根基，一边展开腾挪。白 4 若于 a 位断，黑 b、白 5、黑 c 可吃住白的棋筋。

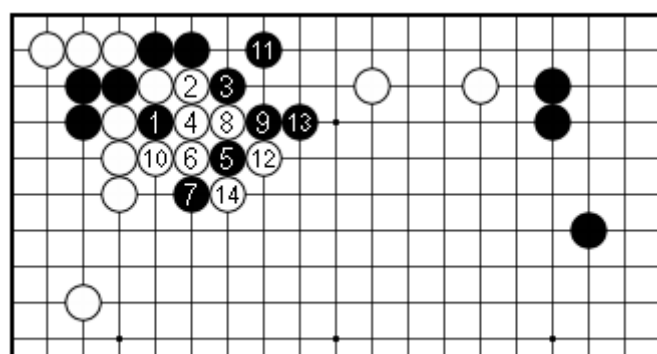


问题19 变化图



问题19 变化图续

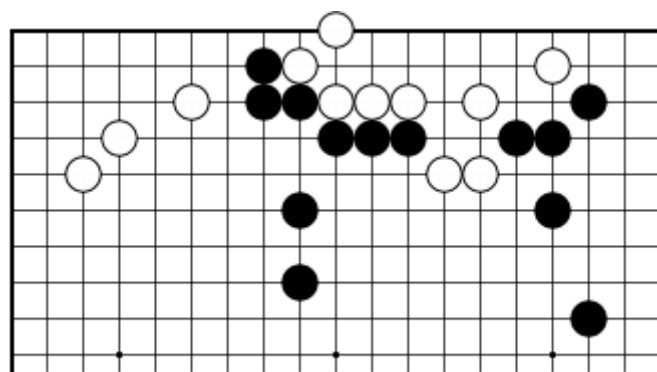
问题 19 变化图 如果白 2 下扳，黑将 3、5 位进行腾挪。接下来，对于续图白 1 的断，黑 2 以下至 8 是计算的要点。



问题19 失败图

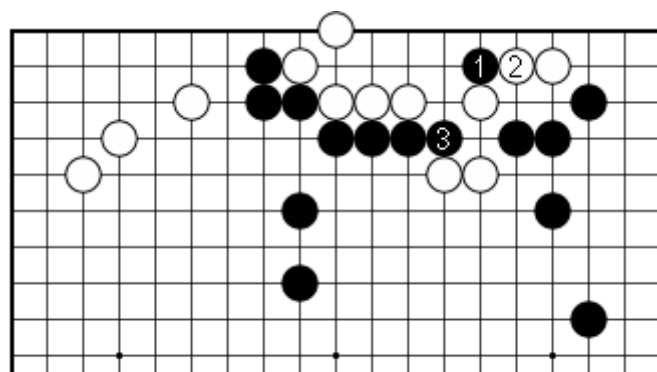
问题 19 失败图 至黑 5，虽然黑棋走出了腾挪的基本手筋，但在当前的场合下走成至白 14 的结果，黑不满。

问题 20 (黑先)

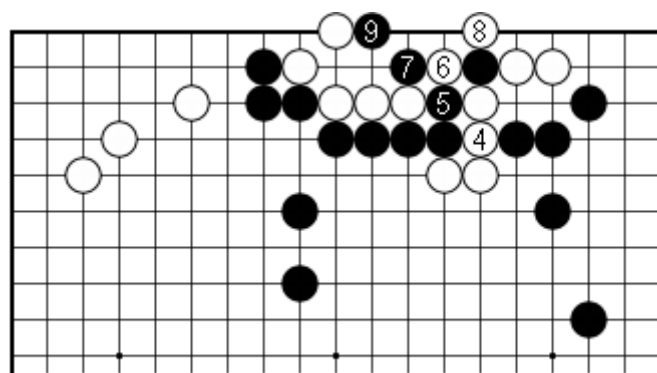


问题20

上边的白棋存在着致命的缺陷。在实战中，若能对白棋的弱点施以严厉追击，使是真正的高段棋手。

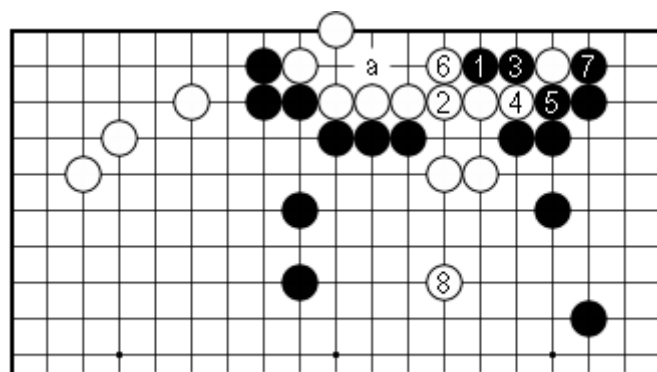


问题20 正解图



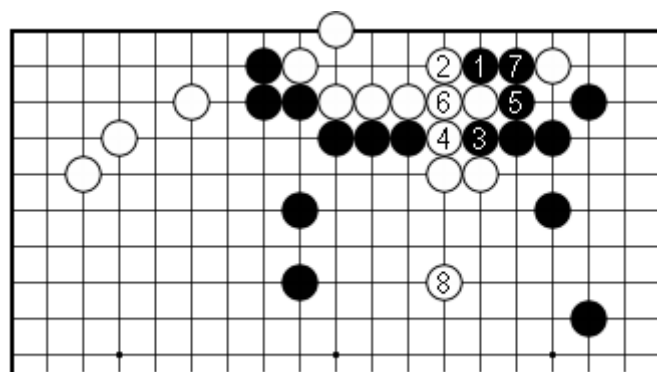
问题20 正解图续

问题 20 正解图 黑1 若于 a 位挡的话，将被白 2 位守住，黑失败。对于这样的棋形，黑 1 的托是冲击白模弱点的手筋。白 2 应时，黑 3 位冲。接下来续图的白 4、6 时，黑 7、9 位可吃住部分白棋。



问题20 变化图1

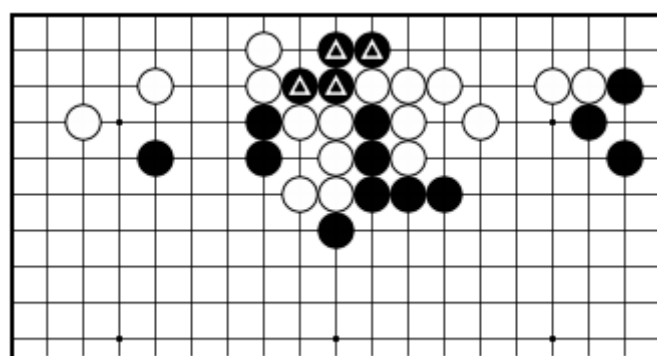
问题 20 变化图 1 对于白 2，黑 3 至 7 掏空。白 8 之后，黑 a 将是有力的狙击手段。



问题20 变化图2

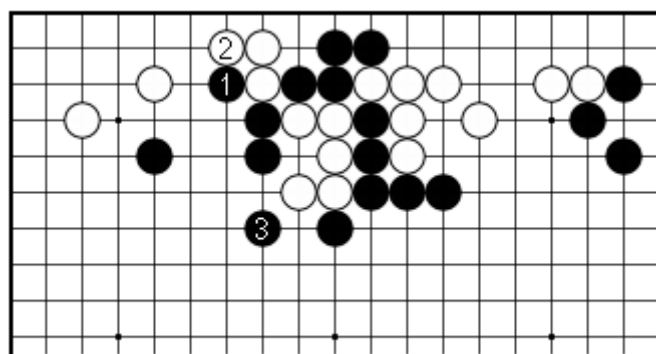
问题 20 变化图 2 另外，白 2 位扳的话，黑于 3、5 位应对即可。

计算力训练 1 （黑先）



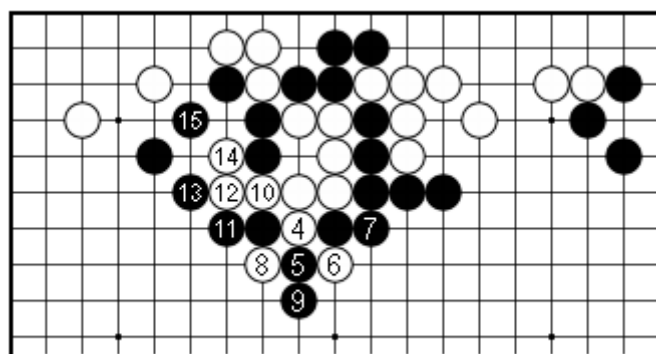
计算力训练1

黑▲四子虽然仅有四气，却可借此而吃住中央的白棋。成败与否，取决于能否充分地运用先手之利。



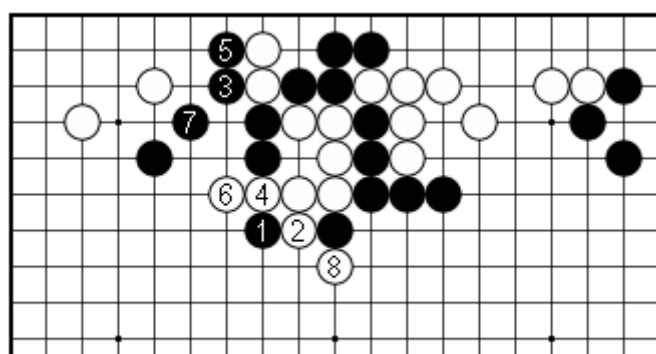
正解图

正解图 黑1先手扳一下再3位跳枷是好次序，可以吃住中央的白五子。



正解图续

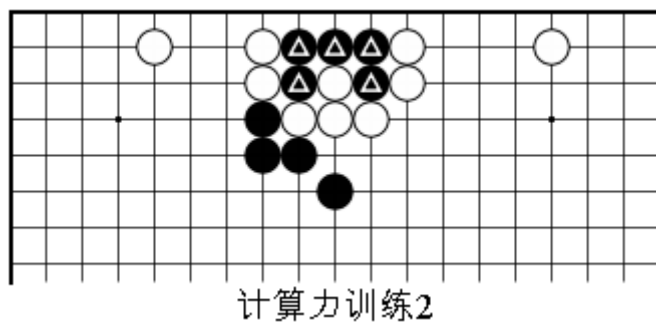
正解图续 接下来，即使白4冲后6位抵抗，黑7之后至13扳、15尖封，也可擒获白棋。



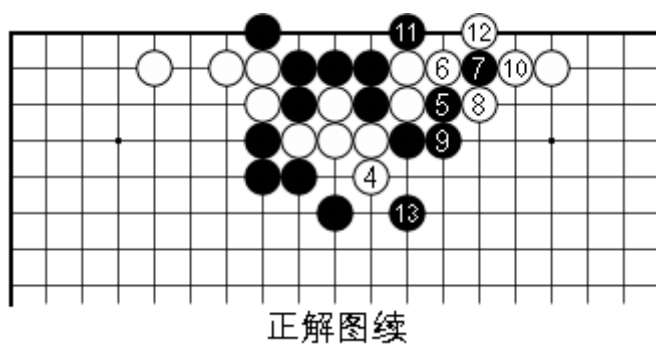
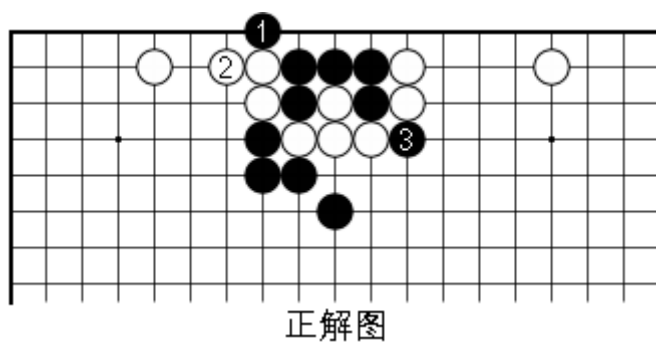
失败图

失败图 黑1跳枷后3位扳，白4位寻求变化，即使黑5位吃住白两子，但至白6、8，其结果还是远逊于上图。

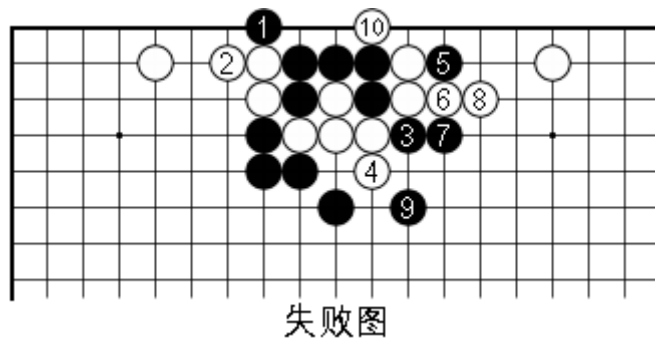
计算力训练 2（黑先）



黑▲五子仅有三气。不过，如果能够施展冲击白棋弱点的手筋，便可以擒杀白子而生还。



正解图 黑 1 定型后再 3 位断是冲击白棋的好手。续图的白 4 时，黑 5、7 的连扳将成为制胜着。接下来白 8、10 时，黑 11 位打延长气数。白 12 提后，黑 13 位跳枷，对杀为黑胜。



失败图

失败图 黑 5 有时也是有力的下法，但在当前的场合白 6 以下至 10，黑差一气而被杀。