

# 围棋骗着入门

[日]板田荣男 著  
刘庆华 杨 真 编译

北京体育学院出版社

# 前言

有许多人讲“使用骗着是邪恶之道”，我想请诸位考虑到“骗着也包括在围棋之中”。职业棋手姑且不论，业余棋手若具有高明的棋艺，亦可以围棋为乐。

对骗着一言以概之，也是有好有坏。坏的一方是，对手一走正着，自己的棋形就崩溃了，此时“所谓的骗着”就单纯以骗为目的了；好的一方是，即使不上当，也是对等的两分，在实战性的构想上，亦可确立根据。

其中，也有走几着就宣告结束的初步的骗着，同时也含有使用数十着也分不出高低的严厉的骗着，不应对此有所轻视，看成是“黑道”。在無近接近战上，为了使自身强大起来，这是必由之路。借此机会，我想使大家充分理解其中的奥妙。

坂田荣男

# 目录

第一章	星的骗着	1
第 1 型	恶手	2
第 2 型	引诱的机会	6
第 3 型	讨厌的靠	10
第 4 型	扰乱战法	14
第 5 型	见合	18
第 6 型	漏洞	22
第 7 型	凝形	26
第 8 型	厚脸皮	30
第 9 型	余味不好	34
第 10 型	一间跳	38
第 11 型	手筋	42
第 12 型	必须注意	46
第 13 型	下端挂角	48
第 14 型	不触犯神	52
第 15 型	封锁	56
第 16 型	效果	60

第 17 型	常用手段	64
第 18 型	曲者	66
第 19 型	高手	68
第 20 型	征子	72
第 21 型	让上手哭泣	78
第 22 型	不安	82
第 23 型	这之后	86
第 24 型	强制	90
第 25 型	变化	94

## 第二章 小目的骗着

第 1 型	职业棋手用	97
第 2 型	拍扳	105
第 3 型	代表	110
第 4 型	有名	114
第 5 型	介于……之间	118
第 6 型	实战性的	122
第 7 型	脱先	126
第 8 型	复杂	132
第 9 型	简单	138

第 10 型	体验	142
第 11 型	初步的	148
第 12 型	妖刀	152
第 13 型	二间高挂	156
第 14 型	麻烦	161

### 第三章 目外的骗着

第 1 型	一本道	166
第 2 型	大斜百变	172
第 3 型	左思右想	174
第 4 型	后退两步	176
第 5 型	对等	180
第 6 型	天狗	187
第 7 型	高压	191
第 8 型	入套手段	193
第 9 型	圈套	197

### 第四章 高目的骗着

第 1 型	扳出	203
第 2 型	初学者用	207
第 3 型	省略	209

第 4 型薄弱环节·····	213
箬 5 型布阵·····	218

## 第一章 星的骗着

如星的定式又称让子棋定式一样，星的骗着在让子棋中似乎常被运用。

力量接近的情况下姑且不论，一旦有了差距，头脑里就会想到要骗一骗对手。与职业棋手不同，业余棋手没有必要如此拘泥于胜负，因此，骗与被骗，可做为一种娱乐。

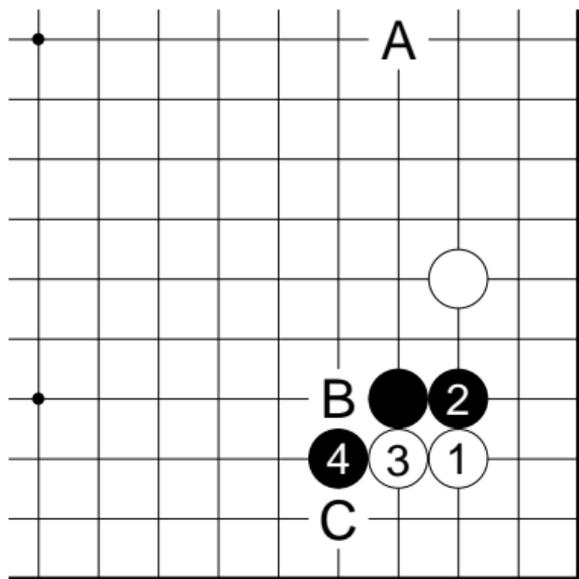
## 第 1 型

### 恶手

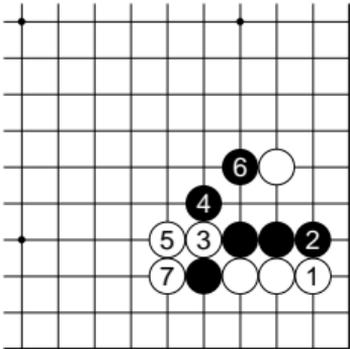
对于白小飞挂，黑脱先，是 A 位夹击场合下的普通型。黑 4 扳是恶手，具有骗着的意味。黑 4 于 B 位长是定式……。惩罚黑 4 的好手是……

### 启示

白 C 应是入套形。请留意 B 的断点，巧妙地腾挪。



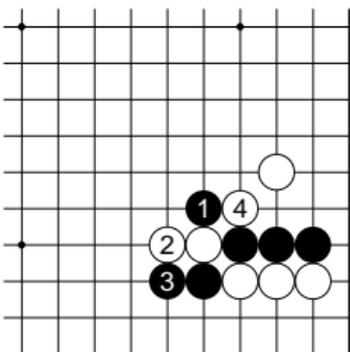
问题图



正解图1

### 正解图1(立下)

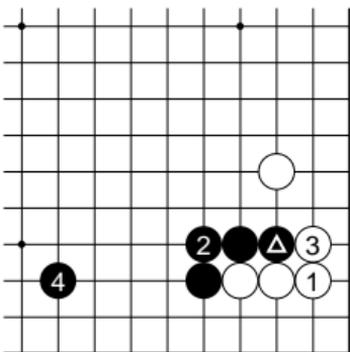
白1的立下依据情况成为好手。黑2挡，则白3断严厉，以下至白7叫吃，白获利不小。



1图

### 1图(黑崩溃)

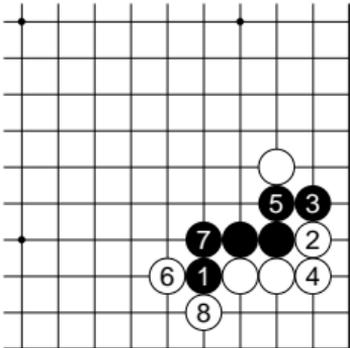
即使黑1、3等伺机征子，白4断，一瞬间，黑崩溃。右方的黑三子不能脱逃。



2图

### 2图(常例)

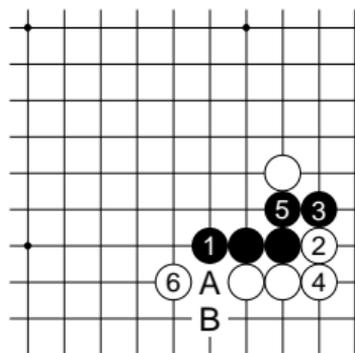
不得已，黑只好2位粘，4位拆。黑△挡，使白孤立的作战失败，白没有什么不满。



正解图2

### 正解图2 (夹靠)

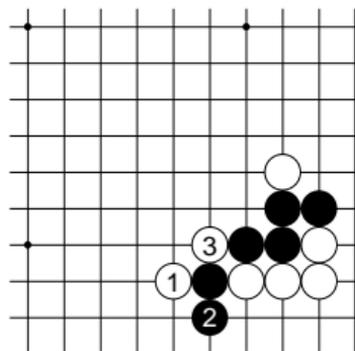
白2、4扳粘和6夹靠是好手筋。以下至白8，黑1的冲击成恶手。



3图

### 3图 (定式)

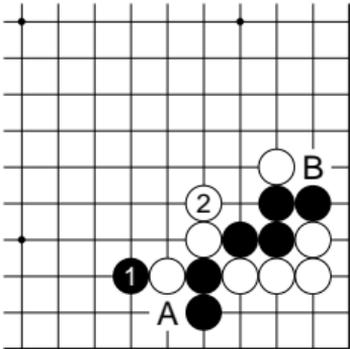
黑1长是正着，至白6成为定式。之后，不急需的黑A、白B交换了就是正解图2。



4图

### 4图 (勉强)

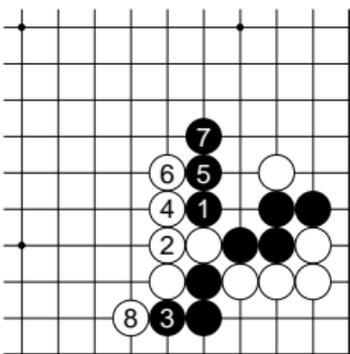
白1夹靠，好手筋，黑2立下勉强，被白3断，黑无法收拾。



5图

### 5图（手筋）

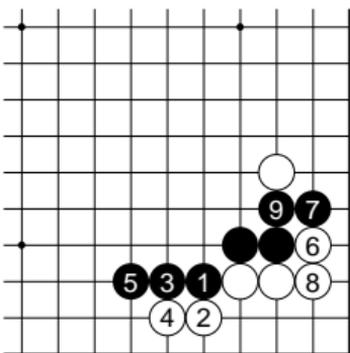
这样的棋形，黑1靠的手筋不行。白2长，A和B必得其一。



6图

### 6图（送吃）

黑1打，3爬，以下至白8挡，黑三子被吃。



7图

### 7图（入套形）

白2从下方应，至黑9粘，白被压迫至低位，完全成为入套形。

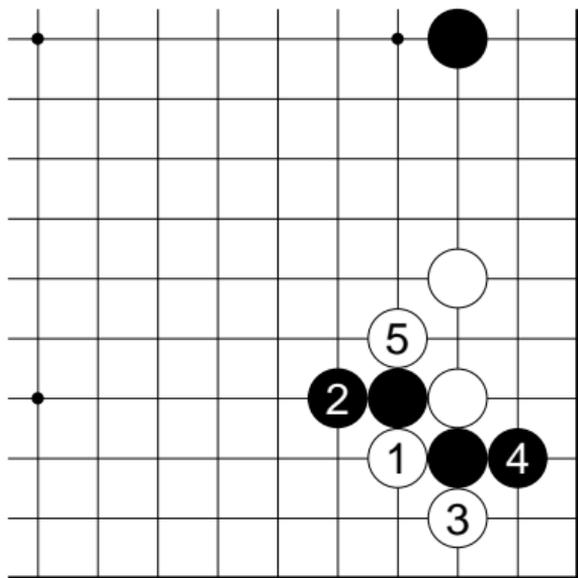
## 第2型

### 引诱的机会

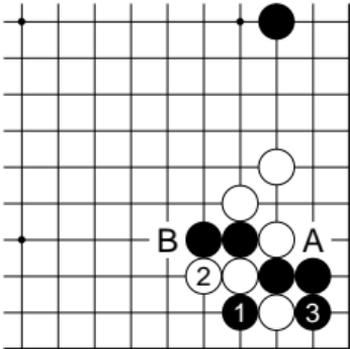
白1的互断也是常出现的棋形。在这里，有黑2长易懂的定式，白走3、5是骗着，要注意利用漏洞的引诱的机会。盲目地走就会上当。

### 启示

缓走想打的地方，是击破骗着的绝佳手段。



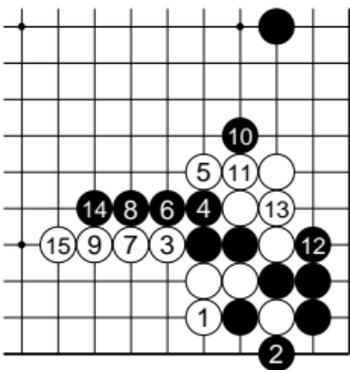
问题图



正解图

### 正解图（征子）

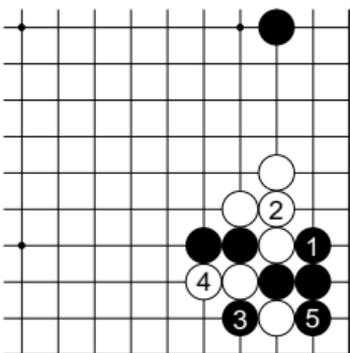
A位打是白的诱饵。不予理睬，黑1、3单在角上做活是正解。白B的征子不利是附加条件……。



续正解图

### 续正解图（愚形）

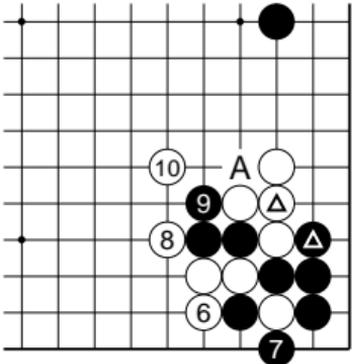
白1、3以下至15，遭到黑10刺、12打，白是愚形，很坏，黑有趣。



1图

### 1图（入套形）

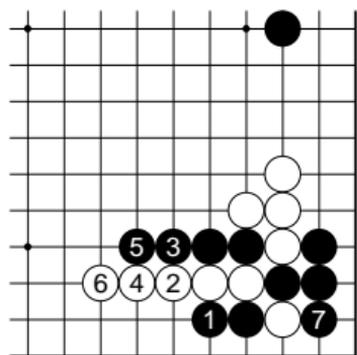
黑1打，3、5做活是入套形，正中白的下怀。



2图

## 2图(棋筋)

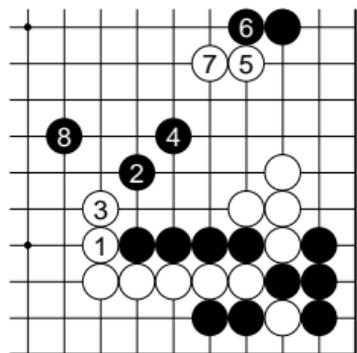
白6打，有8、10枷黑三子棋筋的手段。至此，可以明白黑△和白△的交换是恶手吧。若没有白△，黑A打是逃脱的手段。



3图

## 3图(击破骗着)

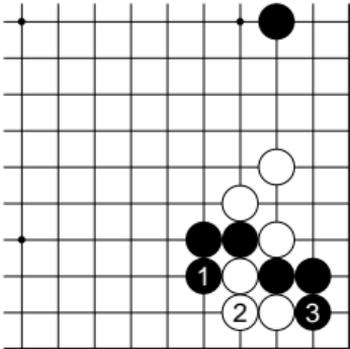
黑1打，先手利用3、5压，再走7位吃，则不会上当。



4图

## 4图(对等)

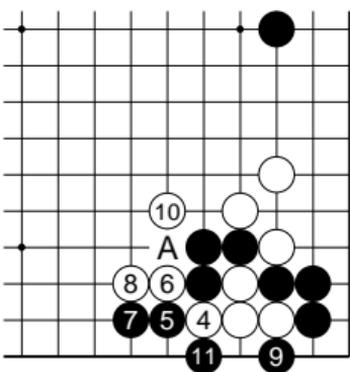
白1曲，以下至黑8飞，是一本道，两分。



5图

### 5图 (打挡)

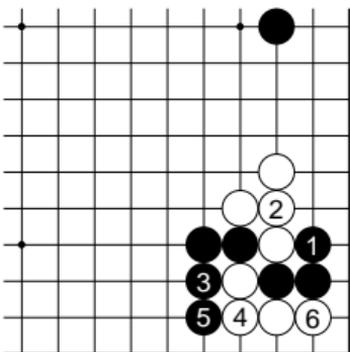
也有黑1打、3挡吃白三子的走法。但与征子相关。



6图

### 6图 (征子)

对白4，黑5挡，白6，黑7长，至黑11，黑没有什么不满。白8时，A位的征子成立。8如改走白10枷、滚打是手筋，仍然黑好。



7图

7图 (入套形)黑1、3完全是入套形。

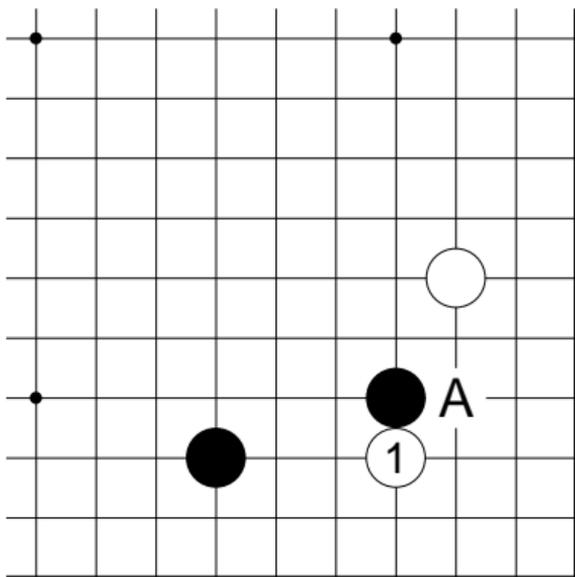
### 第3型

#### 讨厌的靠

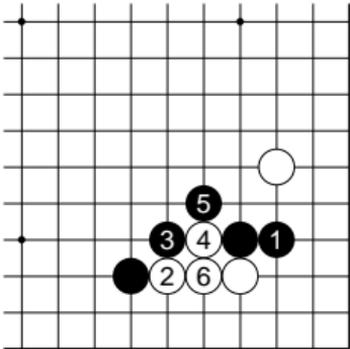
黑大飞应，有白1靠的骗着。若A靠，则很普通，白1对下手来说，是让人感到讨厌的靠。白想扰乱黑的意图暴露无遗。

#### 启示

注意不要返回定式，请考虑第一着。可是，问题是那以后……



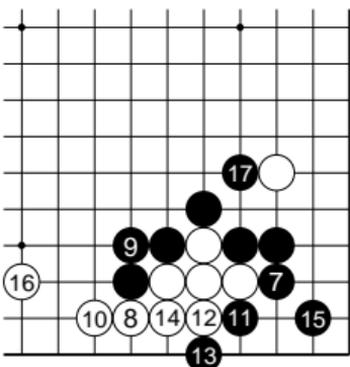
问题图



正解图

### 正解图（分断）

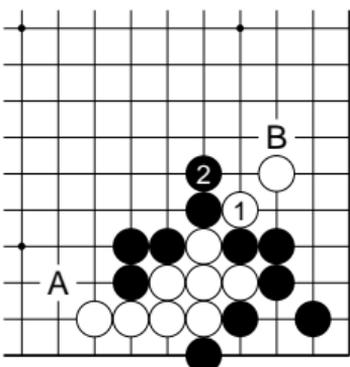
黑1立下，分断上下的白，才能惩罚骗着。若白4、6，则下面黑的一手很重要。



续正解图

### 续正解图（挡）

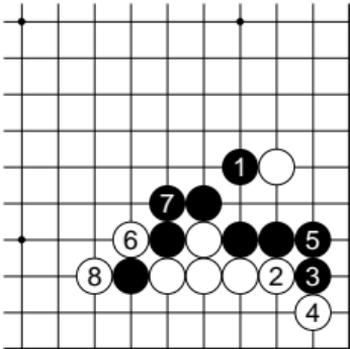
黑7挡是关键。白走8、10位。黑11以下至17虎，显然，黑有利。



1图

### 1图（勉强）

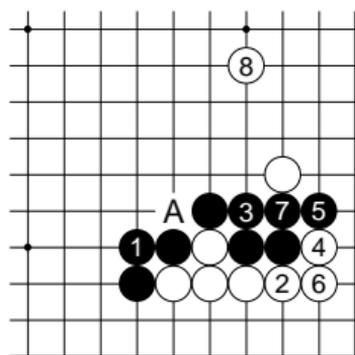
白1断勉强，被黑2位长，A的跳和B的靠黑必得其一。显然白不利。



2图

## 2图 (入套形 1)

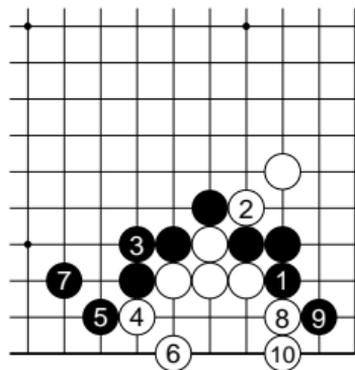
不挡三·三，黑1虎，则成入套形，白2爬是强手，至白8，白满意。



3图

## 3图 (入套形 2)

黑1粘，黑的棋形愈坏。白2以下至8，黑的厚味消失，A位断点也产生了。



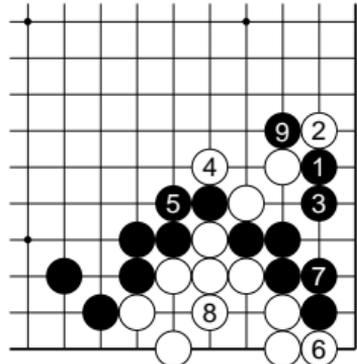
4图

## 4图 (断)

对黑1挡，也可考虑白2断的场合下法。黑3粘当然。

### 5图（黑好）

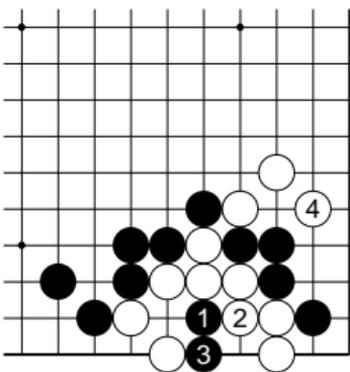
破白的眼位危险，黑1、3托退。若白8做活，则黑9断，黑得优势。



5图

### 6图（比气黑输）

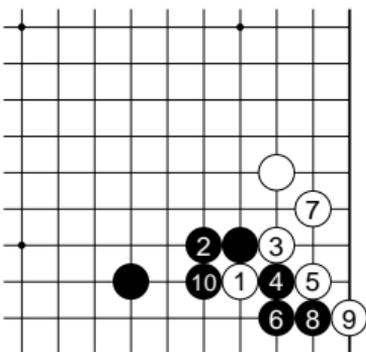
黑1破眼位勉强。被白4尖，比气黑输。



6图

### 7图（定式）

若黑2退，从白3至黑10，回到定式。这样，不能惩罚白1的骗着，稍有不满意。



7图

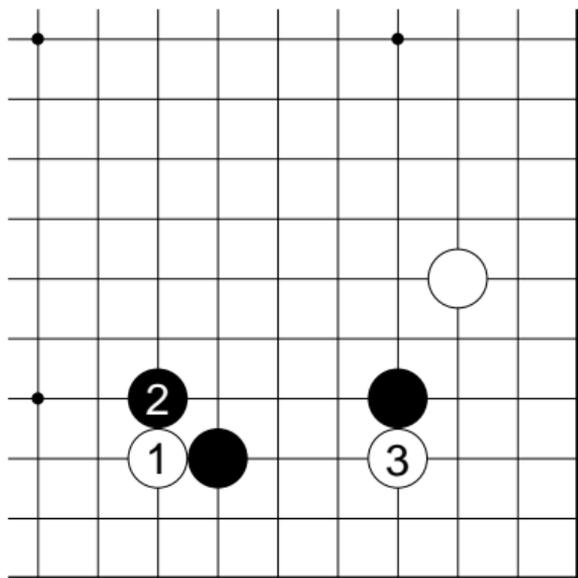
## 第4型

### 扰乱战法

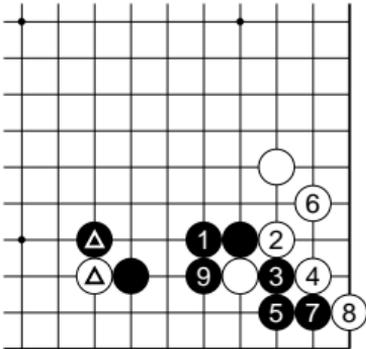
围绕大飞的骗着相当多。其中之一是白1的靠，黑2扳时，白3靠向星。为阻止白的扰乱战法，黑的第一着是问题。

### 启示

白1、黑2没有交换的场合，分断上下的白，这次，封住了左右白的联络。



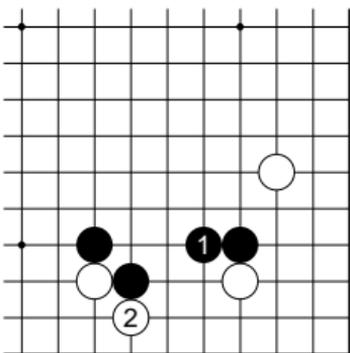
问题图



正解图

### 正解图（退）

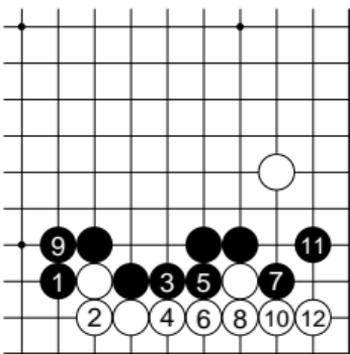
封骗着的第一着是黑1退。  
白2，则黑3断，以下至9走定式型。白△和黑△的交换，靠向坚实的黑，成为恶手。



1图

### 1图（扳）

对黑1退，白2扳也是一种骗着，黑必须注意不要形成凝形。



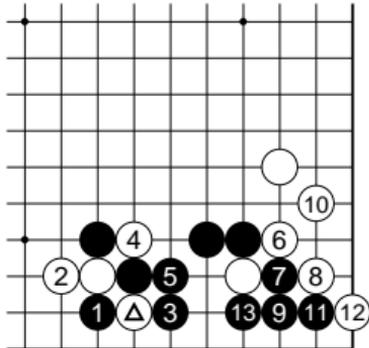
2图

### 2图（第2线）

黑1打，3退是击破骗着的好次序，白4至12，不得已爬第2线。黑极好。

### 3图（凝形）

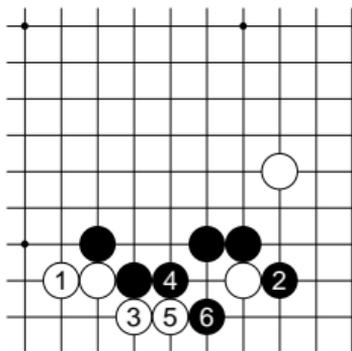
对白△扳，黑1、3吃住白一子不妙。被白4先手断之后，走6、8，至黑13，黑成凝形。



3图

### 4图（黑好）

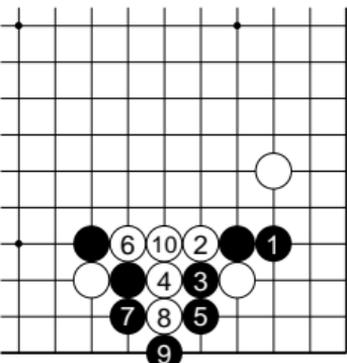
对白1长，黑2封角上白一子的移动，是沉着的好手，白3以下至黑6挡，黑坚实。



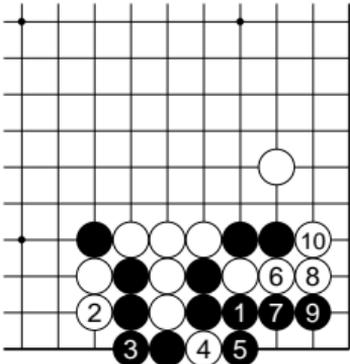
4图

### 5图（入套形）

黑1立下，这种场合不行。白2扳是手筋，黑3，则白4以下至10，陷入白的圈套。



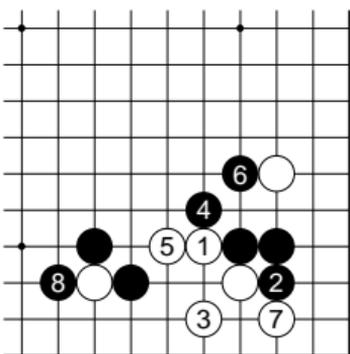
5图



6图

### 6图（崩溃形）

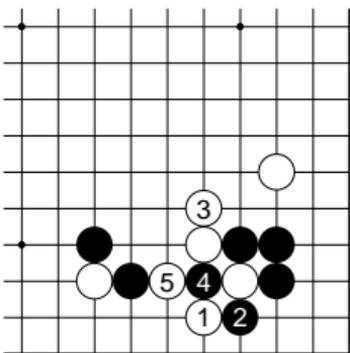
对黑1吃，有白2打、6挺的手段。至白10，左方白二子仍留存活力，黑崩溃。



7图

### 7图（挡）

针对白1扳，若黑2挡，以下至黑8，成黑可走的棋形。



8图

### 8图（劫）

对白1虎，黑2打行不通。白3挺是好手，对黑4，白5打劫顽强抵抗。

## 第5型

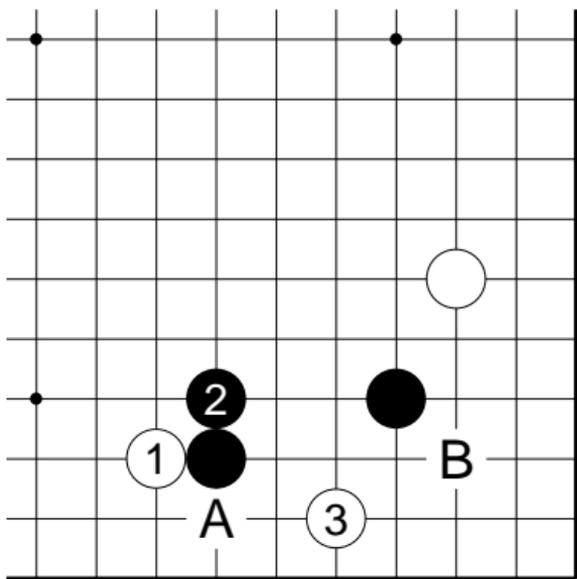
见合

对白1的靠，也有黑2上长的走法。此棋形中，有走白3的骗着，使A渡和B靠必得其一。

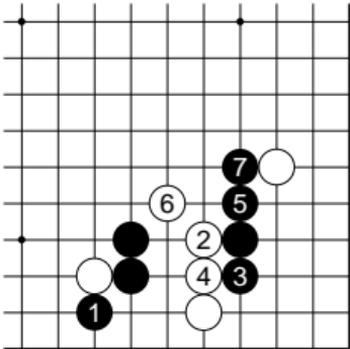
大飞守备的场合，是应戒备的手筋。

启示

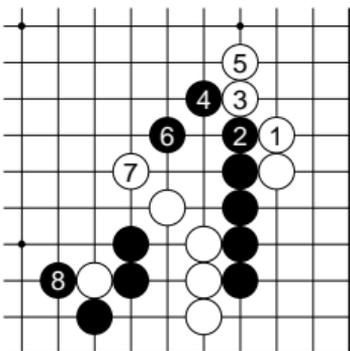
正解有二个，不管采取哪一个，都应注意不能让黑成为凝形。



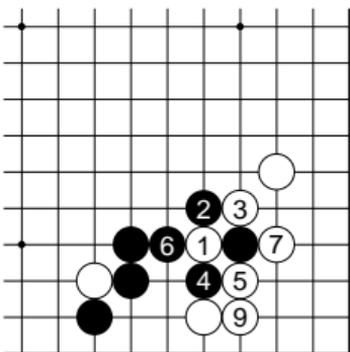
问题图



正解图



续正解图



1图



### 正解图 1(扳)

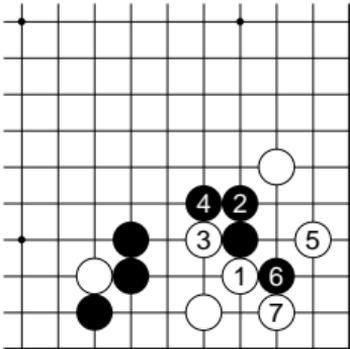
黑1扳，有力。对白2靠，先手利用黑3刺之后，5、7分断左右白棋是关键。

### 续正解图 1(黑容易走)

若白1长，则黑2压，4、6坚实地虎。同时，对白7，黑8吃住，白棋形薄。

### 1图 (入套形)

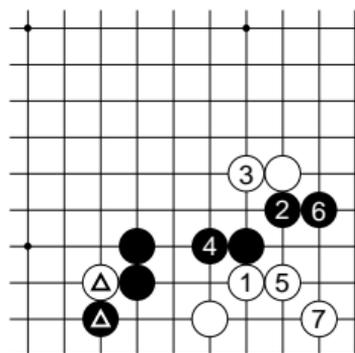
对白1靠，黑2危险。白3断以下至9粘，黑是凝形。黑8不粘，打劫勉强。



2图

## 2图（尖靠）

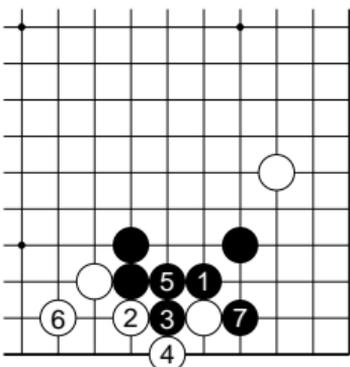
白1尖靠，黑2不能并。因为白3先手扳、5渡的好手筋。



3图

## 3图（手筋）

对白1，黑2尖靠是好手筋。白3，则黑4，白5，黑6，白Δ和黑Δ的交换成为白的恶手。



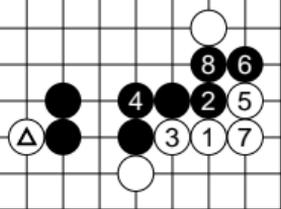
正解图2

## 正解图2（坚实）

也有黑1尖靠的坚实的击破骗着的好手。白2，则黑3、5扳粘，至黑7，黑坚实。

#### 4图 (三·三)

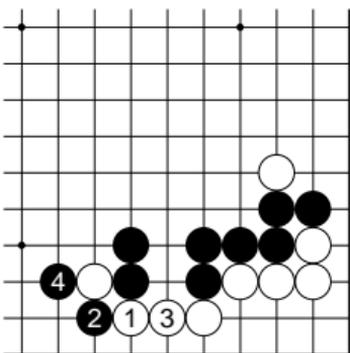
若白1进三·三，则黑2挡，白3以下至黑8粘，黑坚实。白△过于接近坚实的黑。



4图

#### 5图 (征子)

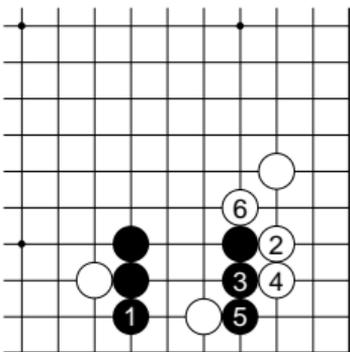
请记住白1渡、黑2入断的手段。若黑4征吃，黑更加坚实。



5图

#### 6图 (被先手利用)

黑1立下有被先手利用的意味，白2、4从右方先利用，黑不满。



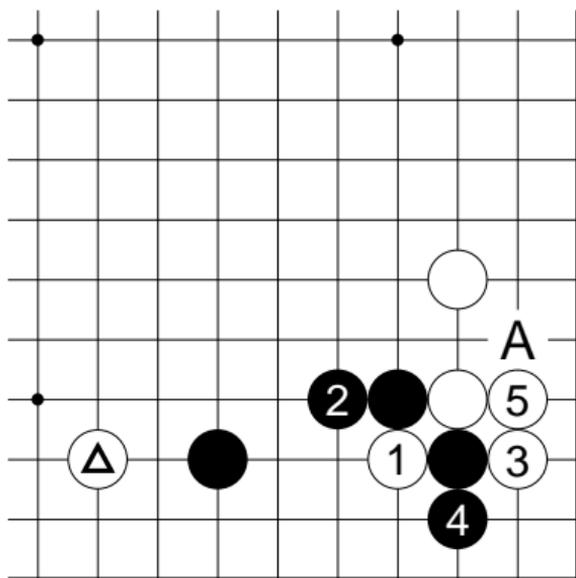
6图

## 第6型漏洞

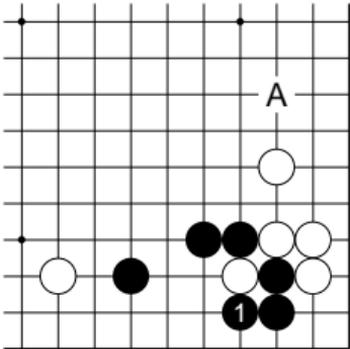
有白△拦的场合，白1互断。对黑2，白3打之后，有5硬粘的骗着。A虎，则为定式。在5走的地方，被设置了带有漏洞的圈套。

启示

于白5。按照定式，A虎的情况是相当了不得的。使白△成为恶手，则很成功。



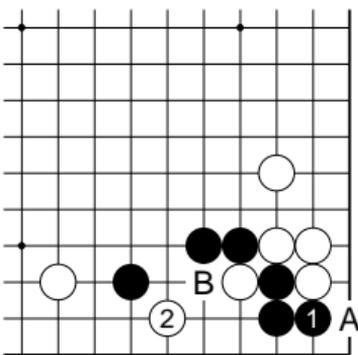
问题图



正解图

### 正解图（吃住）

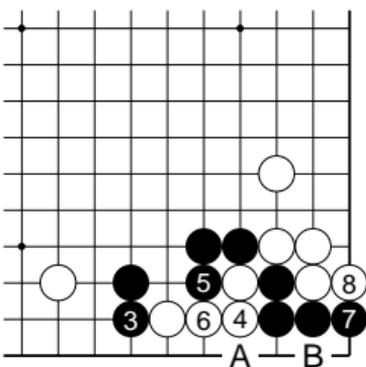
击破骗着的好手是黑 1 吃住。若坚实地走，则过于靠近坚实的黑，同时对右方的白，有黑 A 夹击的手段。



1图

### 1图（入套形）

想走黑 1 是人之常情，白 A，则黑 B。但被白走 2 位，黑愕然。



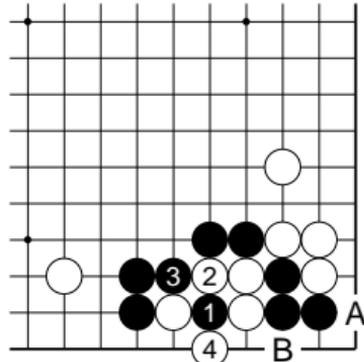
2图

### 2图（比气输）

黑 3 阻渡，则白 4，至白 8，黑少一气。这之后，黑 A 如扳，则白 B。

### 3图（手筋）

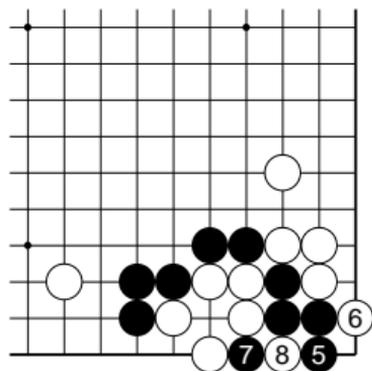
这样的棋形，黑1挖，白2，黑3是收白气的常用手段。黑A立下，白B收气，黑输。



3图

### 4图（劫）

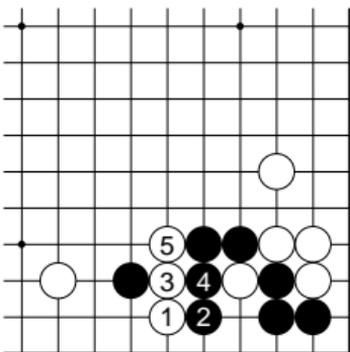
黑5拐是好手，做劫，轮到白方提劫，在序盘战很难寻求适应的劫材。



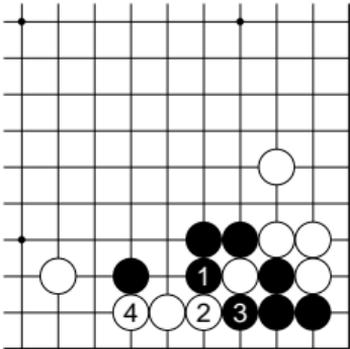
4图

### 5图（穿通）

对白1，若黑2，则角上可做活，但被白3、5穿通，黑不好。



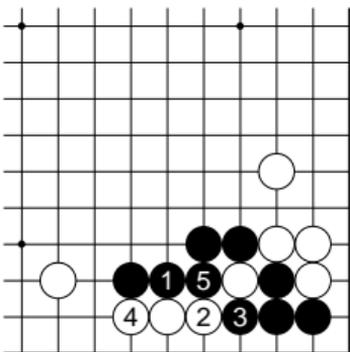
5图



6图

### 6图（白满足）

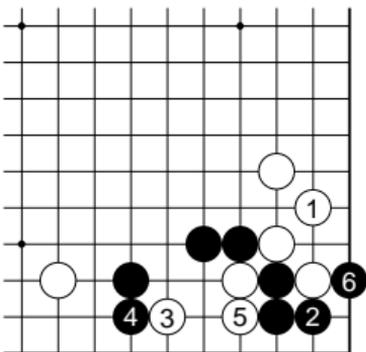
黑只有1位吃住，至白4，黑无眼形。骗着成功，白满足。



7图

### 7图（长）

黑1长更坏。至黑5，白先手渡过。对白2，黑4挡，白3，则白气长。



8图

### 8图（虎）

白1虎的场合，白3不成立。即白5之后，黑6先手打，黑气长。

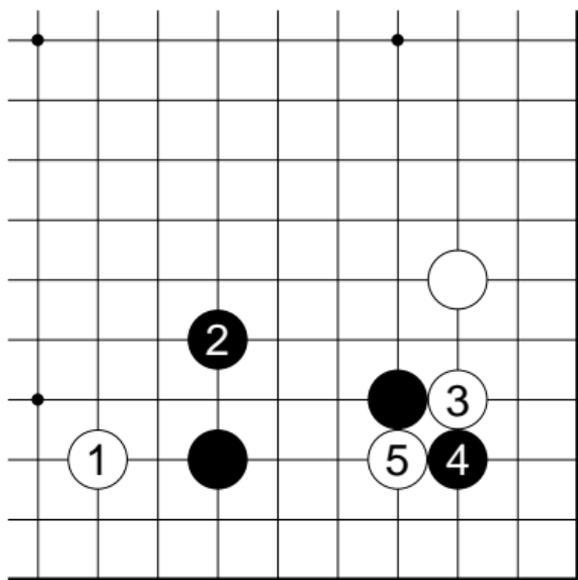
## 第7型

### 凝形

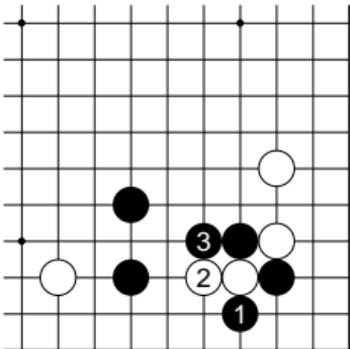
白1拦，黑2一间跳交换之后，白3、5扭断是常用手段。不是积极的骗着，一弄错应法，则成入套形。自然，白的目标是黑的凝形。

### 启示

白的目标是使黑2一间跳成为凝形，一般地应会入套。



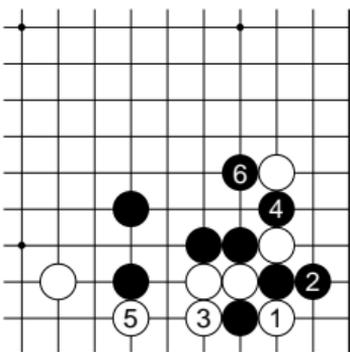
问题图



正解图1

### 正解图1(打)

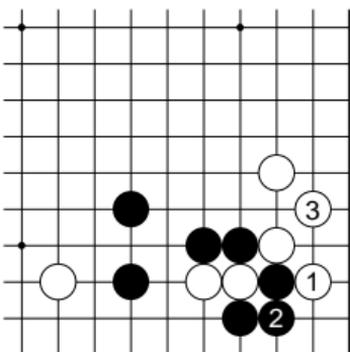
黑1打，对白2，黑3挡是击破骗着的常道。白想使黑成为凝形的阴谋破产。



1图

### 1图(黑有利)

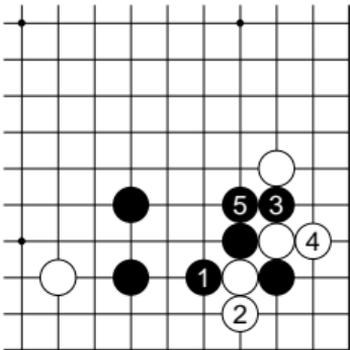
白1、3吃住一子，5渡，则黑4、6。白低位，黑外势充分，黑有利。



2图

### 2图(黑先手)

白1、3位转头。但这种场合，要留心黑先手迂回。

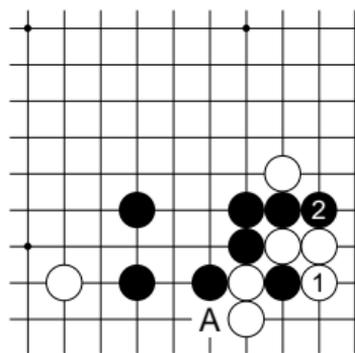


正解图2

### 正解图 2(打粘)

黑 1、3 打、5 粘的手法也是正解。

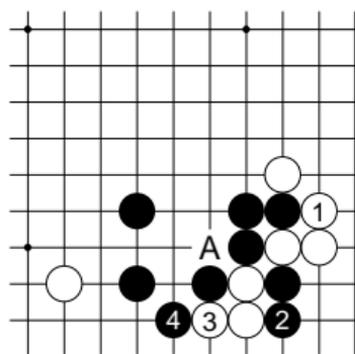
正解 1 和 2，请依据周围情况选择。



3图

### 3图 (外势充分)

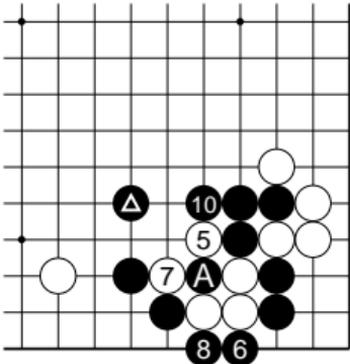
白 1，则黑 2 位挡，白实地对黑外势，两分。黑 A 挡也是先手便宜，黑势态充分。



4图

### 4图 (挡)

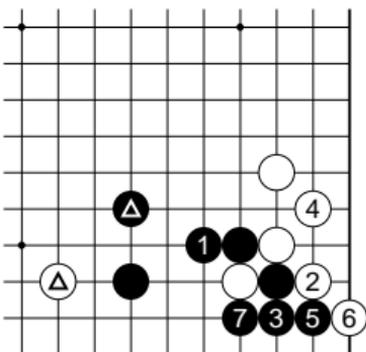
若白 1 渡，则黑 2 从内侧挡。而且，对白 3，不怕 A 位断，黑 4 挡。



5图  
⑨=A

### 5图 (滚吃)

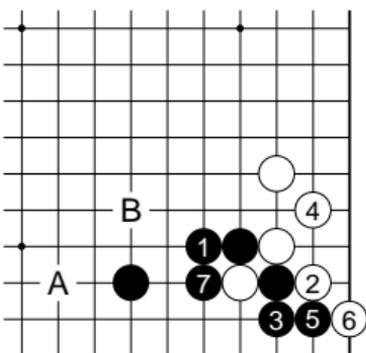
白5断，有黑6、8滚吃的手段，至黑10，白不能脱逃。黑△也发挥作用，黑充分。



6图

### 6图 (入套形)

黑1通常地应，则成入套形。白2打，以下至黑7吃住。白△和黑△的交换，黑△是不必要的一手，黑是凝形。



7图

### 7图 (定式)

至黑7的定式之后，对白A，黑B跳是6图。

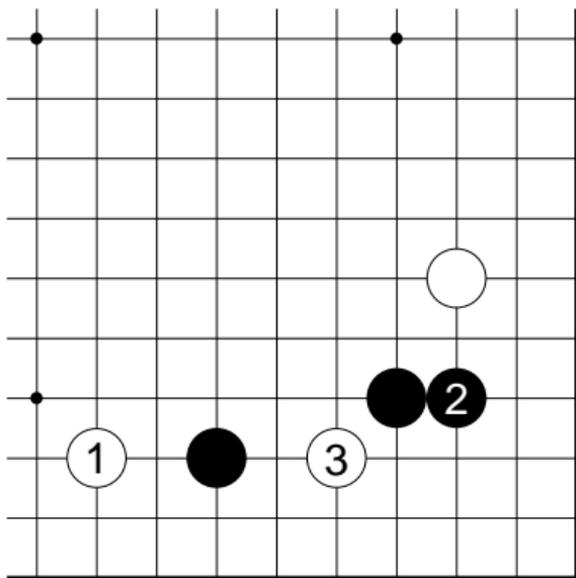
## 第8型

### 厚脸皮

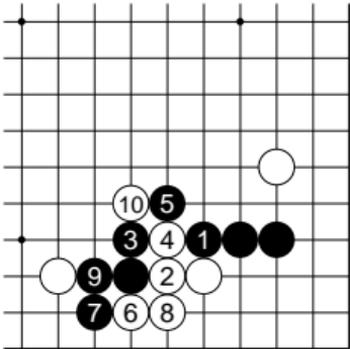
尽管黑2坚实地缔角，白3仍打入，对白的如此厚脸皮，只好对不起了，可是，一弄错应法，就会树立出乎意料的入套形的典型。

### 启示

让白3和1联系无趣。若硬走，同时要考虑避免成为入套形的次序。



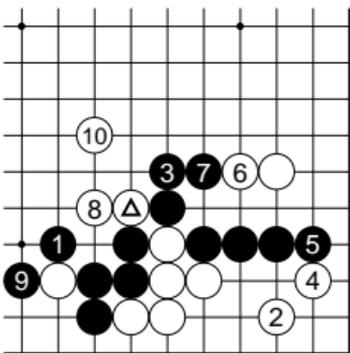
问题图



正解图

### 正解图（立上）

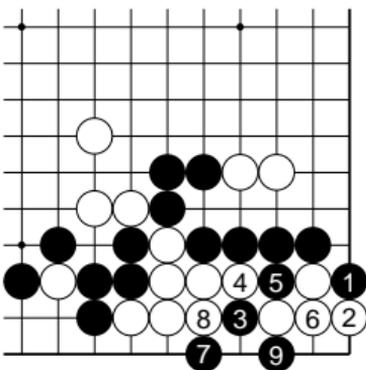
白2顶，黑3毅然立上，不让左右白联系的走法有力，白10断之后是问题。



续正解图

### 续正解图(黑有利)

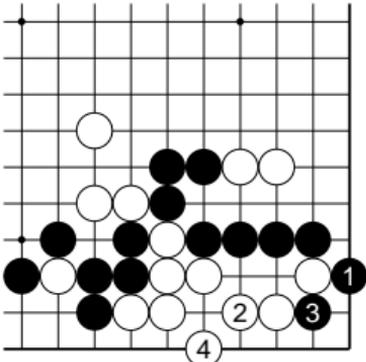
对白△断原封不动，黑1扳成好手。白2飞以下至10一间跳，黑坚实。



1图

### 1图(劫)

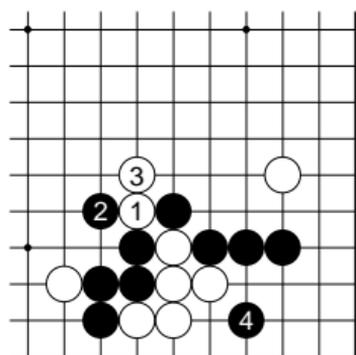
对角上的白棋，留存黑1扳的手段。白2挡勉强，黑3以下至9成劫。这样，白崩溃。



2图

## 2图 (常例)

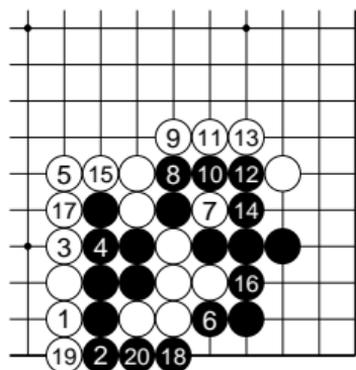
对黑1扳, 白2退, 黑3, 白4谋求做活是常例。黑走1、3, 黑得便宜。



3图

## 3图 (入套形)

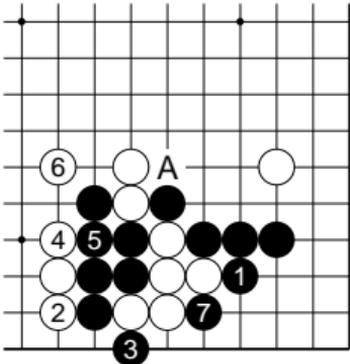
对白1断, 黑2打, 4走完全入套。黑2打, 是白希望见到的形。



4图

## 4图 (凝形)

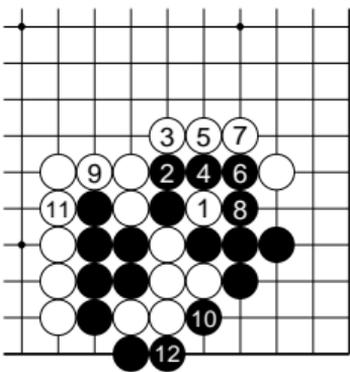
虽然麻烦, 却是一本道。白1至黑20, 白先手封紧外面的外势。黑成凝形。



5图

### 5图（收气）

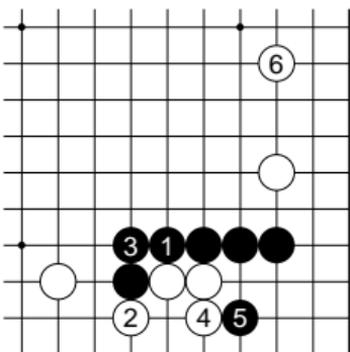
此棋形，黑1只有收白气。  
与4图相比，一着有所不同，保留白A的打，白6枷，是含有骗因素的手段。



6图

### 6图（入套形）

白1断，以下至黑12提，  
手法虽不同，但近乎4图的黑凝形再现。



7图

### 7图（定式）

黑走1、3、5定式，到白6，  
黑充分。

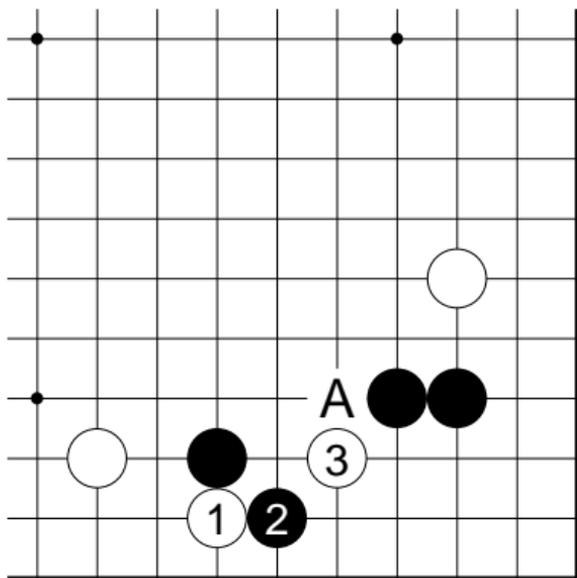
## 第9型

余味不好

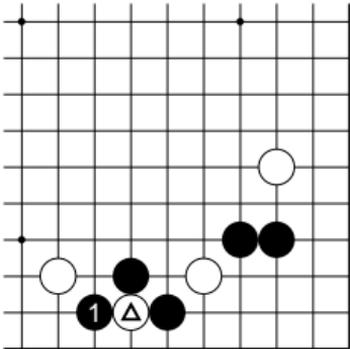
对白1靠，黑2挡，有余味稍差的意味。要说“余味不好”，白3点入是骗着。若正确地应接，则什么事也没有，下手的力量不足，给白以可乘之机。

启示

黑想走A位，如走这里，则入套。可把A位让给白，此对策很有必要。



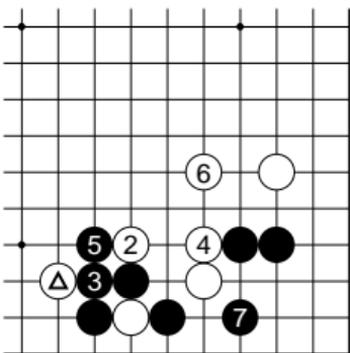
问题图



正解图

### 正解图（吃住）

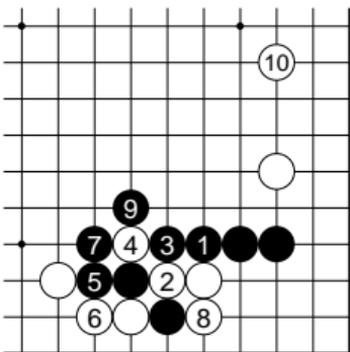
黑1吃住，封白Δ策动是沉着的妙手，白想使黑成为凝形的阴谋破产。



续正解图

### 续正解图（渡）

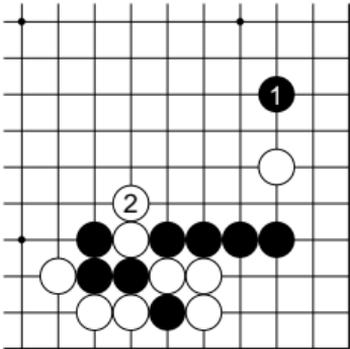
白2位靠腾挪。至黑7渡，角被废弃，白Δ失去价值，黑有利。



1图

### 1图（入套形）

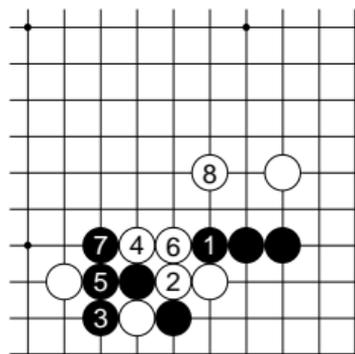
黑1、3封锁，成入套形。白4以下至10拆，黑的厚味根本不起作用，是凝形。



2图

## 2图（勉强）

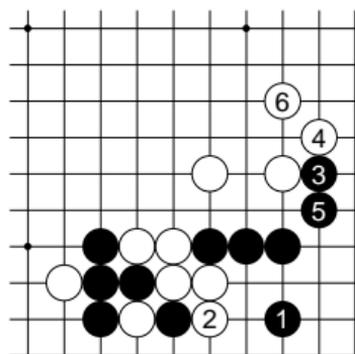
想使厚味起作用，黑1夹勉强，白2长出，黑不行。



3图

## 3图（势头）

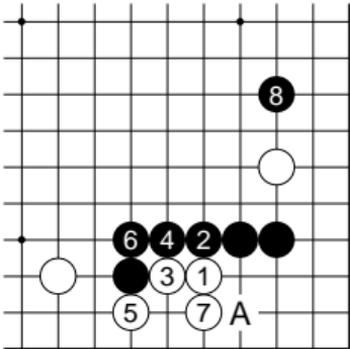
黑1压之后，3吃住，由于白2断，白得以腾挪。



4图

## 4图（黑不满）

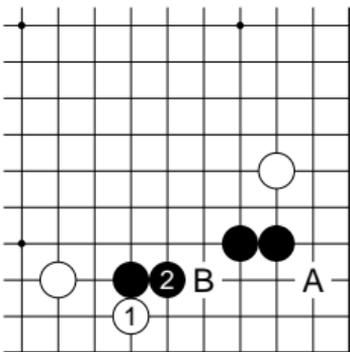
黑1位保角，以3、5托退谋求做活。中央的白厚实，黑不满。



5图

### 5图（定式）

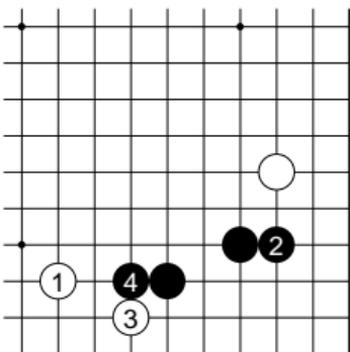
这样布子的场合，对白1打入，至白7成为定式。黑8也可改走A位，棋子的倾向体现了8想夹的情绪。把这个与2图试着比较一下，显然，2图的黑不利。



6图

### 6图（好手）

回到前面，对白1靠，黑2退是沉着的好手，白方A、B的余味消失。



7图

### 7图（压）

小飞拆的场合，对白3，黑4压的棋形成前图。

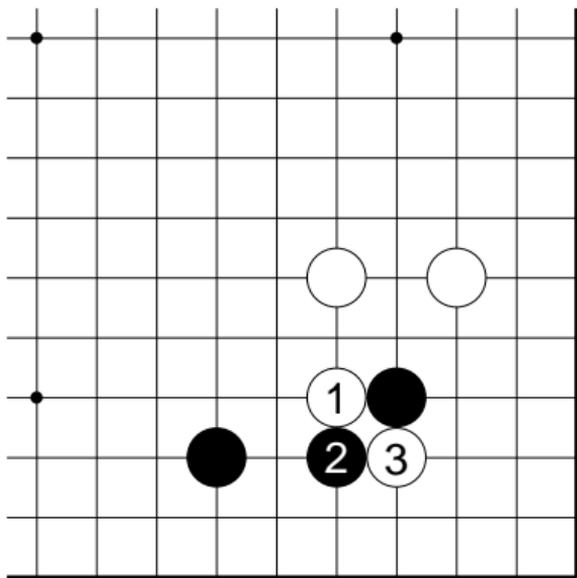
## 第 10 型

### 一间跳

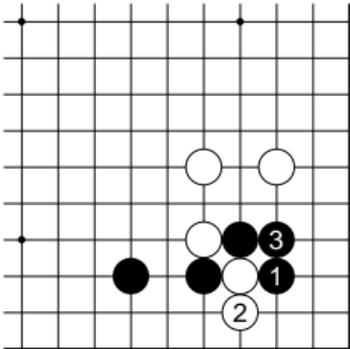
白一间跳情况下的骗着。由于白一间跳，A 周围有黑的夹的场合很常见。这种场合，因无关系而省略。白 1、3 扭断是令下手头疼的骗着。

### 启示

有句格言“一方长”，也有例外。注意不要成为凝形。



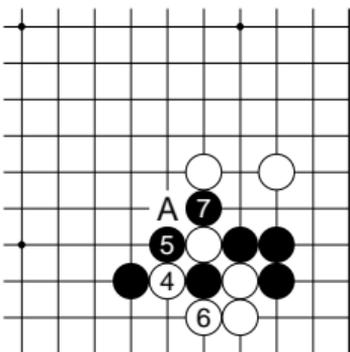
问题图



正解图

### 正解图（打粘）

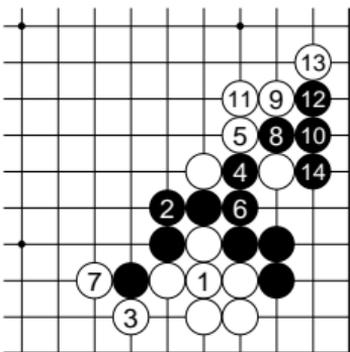
黑1、3打粘是正解。此棋形常出现在让子棋中，请记住并活用。



1图

### 1图（手筋）

对白4吃，黑有走5、7的手筋。这之后，黑不怕白A的劫。不得天下，只要走到底也是好的。



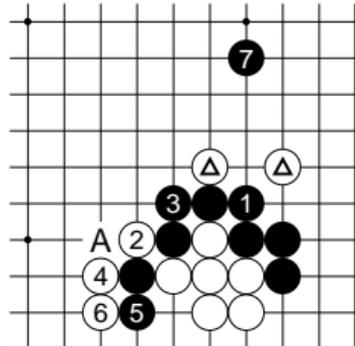
2图

### 2图（坚实）

对白1，黑2粘，白3扳以下至黑14打，黑坚实。

### 3图(积极的)

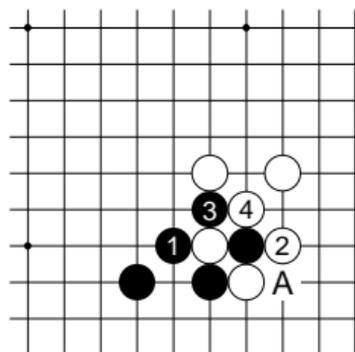
若黑1粘，则2、4吃住，黑瞄着A的余味，黑7猛攻白△二子的积极走法成为可能。



3图

### 4图(入套形)

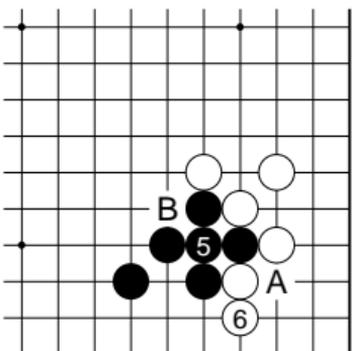
黑1打时，白3若考虑黑A，成入套形。黑1时，被白反方向袭击，对黑3，白4打。



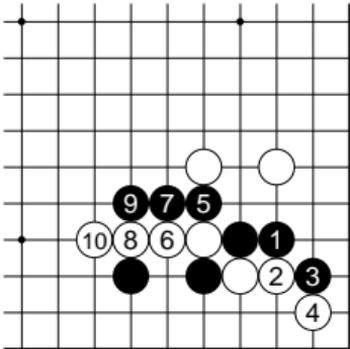
4图

### 5图(凝形)

黑A断开劫，勉强，若被白5“开花”，则棋局结束。黑5粘不得已，黑是凝形。



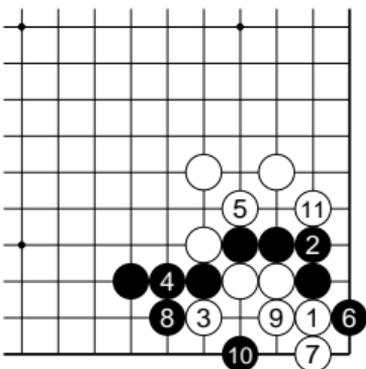
5图



6图

### 6图 (长)

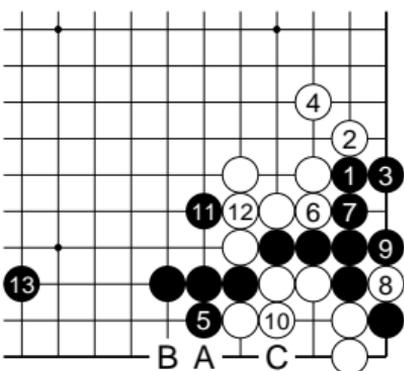
即使黑1长也可走，后面有些难。黑3扳，走5、7、9失败，下方白地过大。



7图

### 7图 (白多一气)

对白1挡，黑2只有粘。对黑6，白7立下是好手，黑8、10比气，至白11，白多一气。



8图

### 8图 (劫味)

黑若1、3做眼，白4以下至黑13，是一本道，角上留存白A、黑B、白C的宽气劫，黑不满。

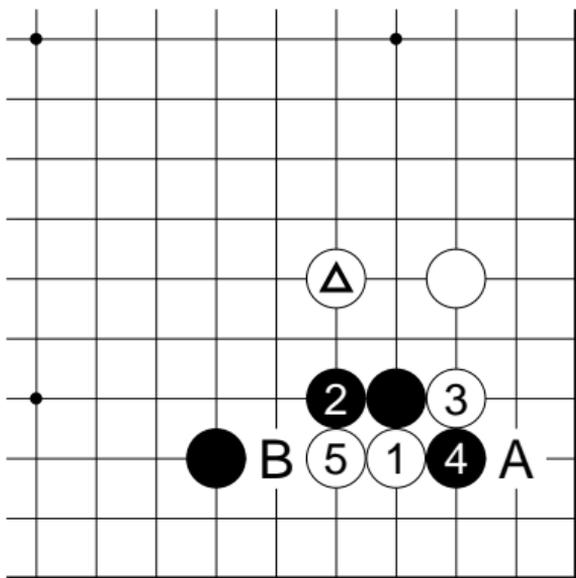
## 第 11 型

### 手筋

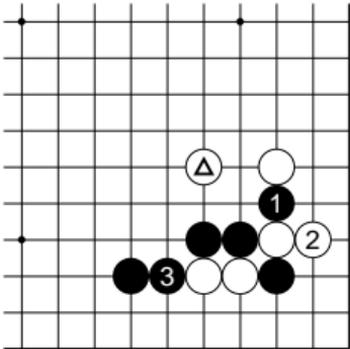
这样布子的场合，白 1 靠也是手筋，不仅限于进展顺利的场所。对黑 2 的退，白 3。黑 4 入断期待打，白 5 是骗着，有反击的手段。

### 启示

请注意白  $\Delta$  一间跳的位置。在黑 B 挡之前，有必要加一手。



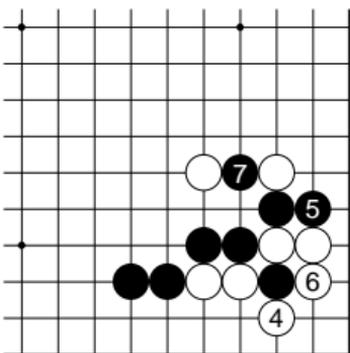
问题图



正解图

### 正解图（次序）

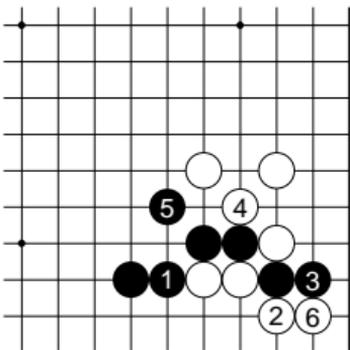
黑1先手打，3挡，次序很重要。由于有白△，有在后面不能得便宜的意味。



续正解图

### 续正解图（充分的外势）

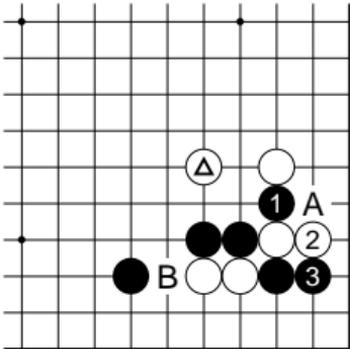
白4，则黑5先手，7挖。如图，白取实地、黑得外势，棋势对黑来说，可说是充分。



1图

### 1图（入套形）

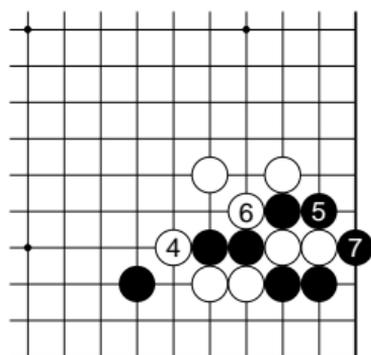
黑1单挡失败，白4先手，至白6，骗着大获全胜。黑1之前，自然有必要打。



2图

## 2图（失败）

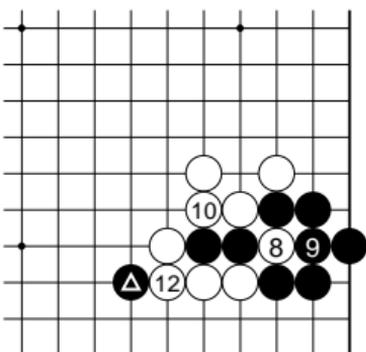
黑1打，3位挡，使A和B见合是好手，但有白△的场合，不行。



3图

## 3图（滚吃）

白4扳出的手段严厉，黑没有好的应手。黑5，则白6滚打，白棋子运行顺畅。

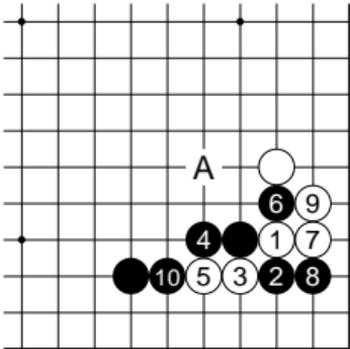


4图

## 4图（“团子”棋）

白8扑，至黑11粘，黑非但被弄成“团子”棋，至白12粘，黑△也失去价值。

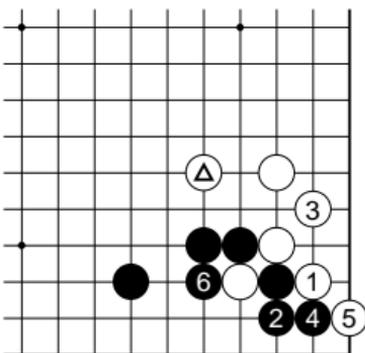
11=8



5图

### 5图（区别）

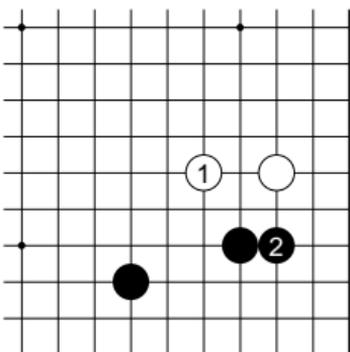
没有白A一间跳的场合，黑6打、8位挡的手段成立。因此，必须弄清楚有没有白A的区别。



6图

### 6图（方向）

白1打，3虎，无可非难。这种场合，白△的位置是方向性的错误，向右边展开可起作用，请立即改正。



7图

### 7图（坚实）

回到前面，对白1，黑2缔角是坚实的着法。

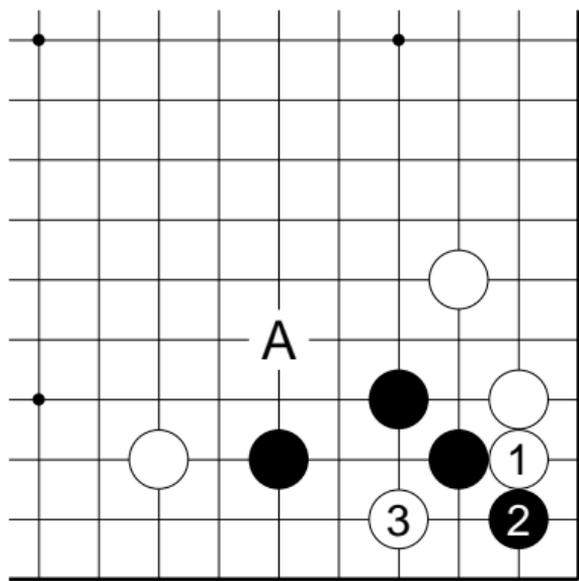
## 第 12 型

### 必须注意

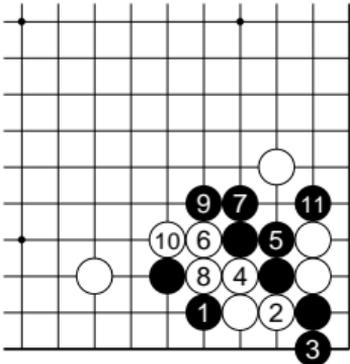
是大家熟知的布子。对白 1 的爬入，黑 2 应，有稍稍严厉的意味。白 3 的点是严厉的走法。按照定式应接就可以——如此简单地考虑很危险。白 1 和 3 是必须注意的手筋。

### 启示

您知道征子关系着什么吗？征子对黑不利的场合，黑 2 必须 A 位一间跳。



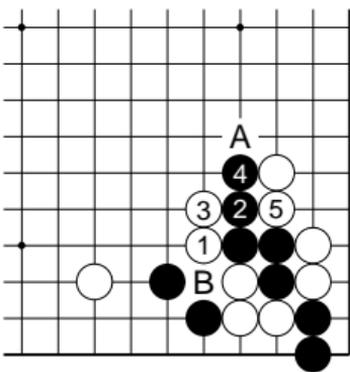
问题图



正解图

### 正解图（尖靠）

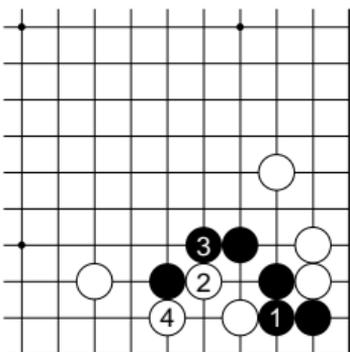
黑征子有利的场合，黑1尖靠是正解。黑3立下是好手，至黑11，转换黑有利。



1图

### 1图（黑崩溃）

黑征子不利，白走1、3、5，A的征子和B的粘见合。黑崩溃。



2图

### 2图（入套形）

黑1粘，被白2、4渡。黑无眼形，成为入套形。

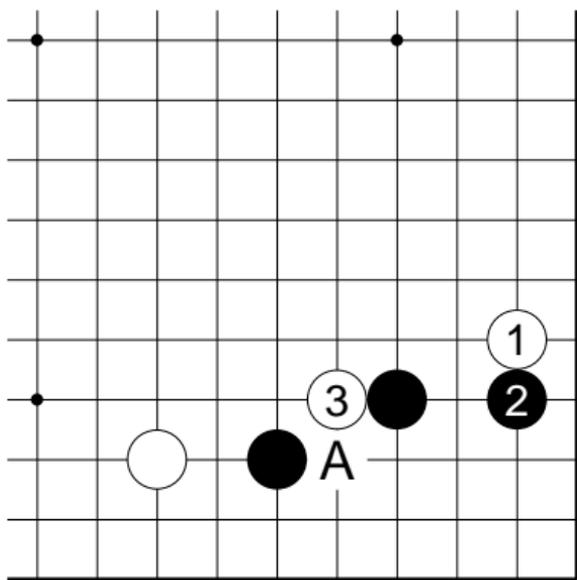
## 第 13 型

### 下端挂角

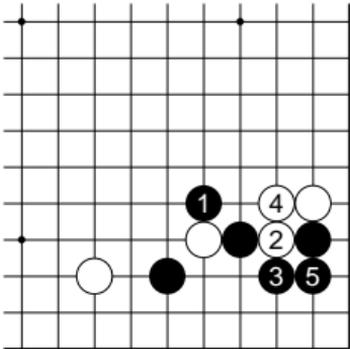
有对白 1 的下部挂角，黑 2 靠是保角的定式，在这里，白 3 靠是骗着，目标是想使黑成为凝形。有软硬两种应法，若可以，则想严厉地运行。

### 启示

黑 A 应，有被先手利用的意味。可是，若注意后面，就有可能回避入套形。



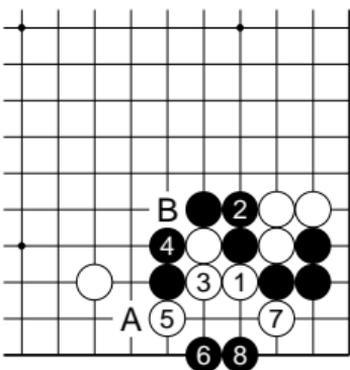
问题图



正解图

### 正解图 (扳)

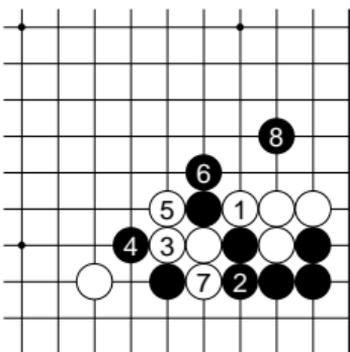
黑1从外扳。针对白2挖，黑3、5坚实地应，也不会有别的危险。



1图

### 1图 (手筋)

白1、3的打粘是严厉的手段，对白5、7，以黑6、8应对，若知道此手筋，就什么都不用怕了。黑6走A位，则必须注意白7扳，有B位的断。



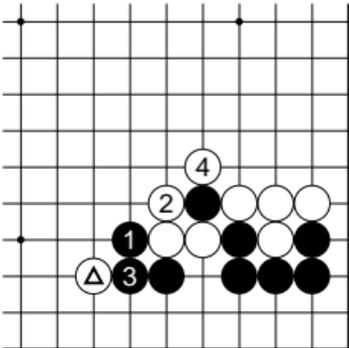
2图

### 2图 (黑有利)

白1打，3挺，黑8是好手，黑有利。

### 3图（对等）

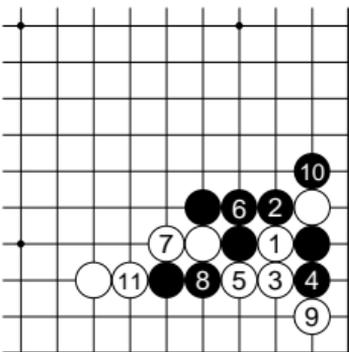
对白2，黑3粘应对的手段也成立。白4，中央白的厚味相当大，白△失去价值，因此，黑也可以走。



3图

### 4图（白有利）

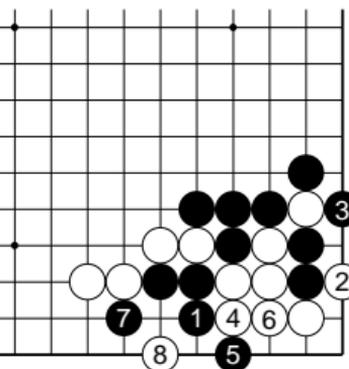
对白1挖，黑2从外断，很危险，至白11，白实地充分。



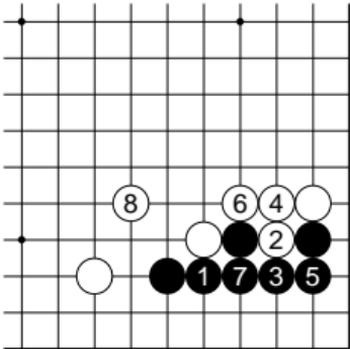
4图

### 5图（比气）

以后角上比气白胜。黑1立下，因为白2扳的先手，至白8，黑不成立。



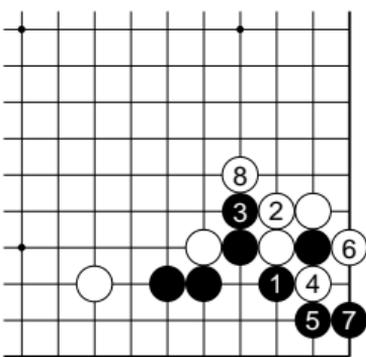
5图



6图

### 6图（入套形）

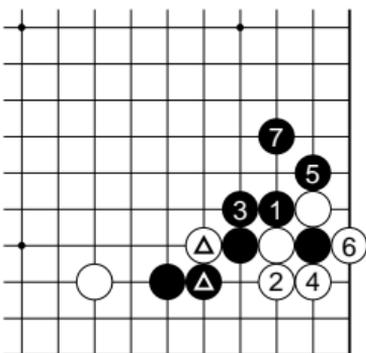
黑1应，被先手利用，接着，对白2，黑3、5应，至白8，角上黑成凝形。



7图

### 7图（开花）

对白2粘，黑3向外冲也不如意。白4、6“开花”成先手，白8扳，白有利。



8图

### 8图（外势）

黑1从外断，若3粘，可避开入套形，黑的外势充分，白△和黑△交换也成为恶手。

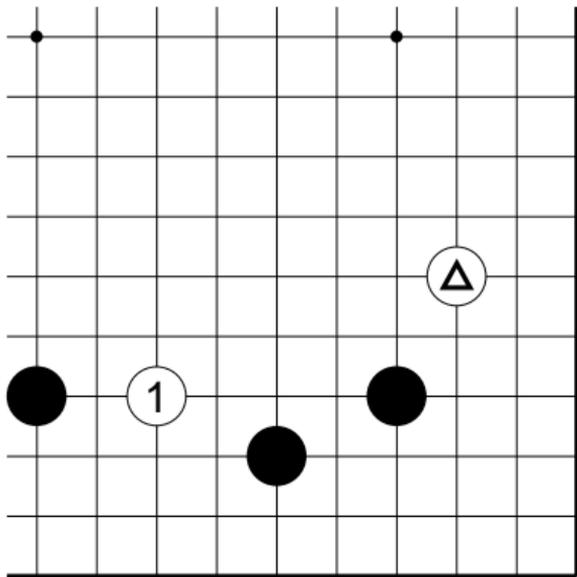
## 第 14 型

### 不触犯神

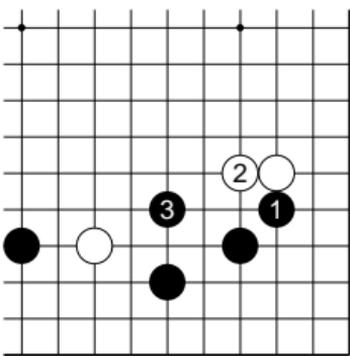
这一棋形常出现在让子棋中。白 1 的打入隐藏着骗着的目标。打入如此狭窄的地方并不好，下手似乎容易入套。正是“自己给自己找麻烦”。

### 启示

直接法是入套的根本。请采取分断白 1 和白  $\Delta$ ，进行攻击的方法。



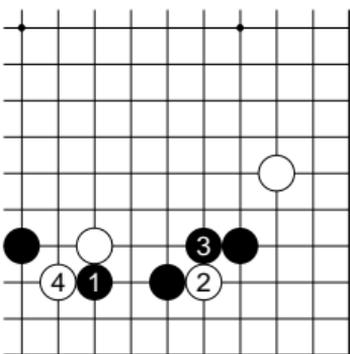
问题图



正解图

正解图（一间跳）

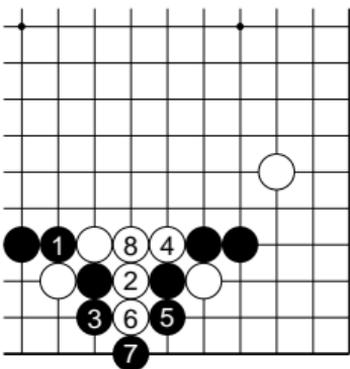
黑1尖靠，3一间跳，是黑采取的正确态度。左右的白被分断，棋势对白来说很痛苦。



1图

1图（手筋）

黑1应，想占下边为黑地，白方生出2、4的手筋，成为黑是入套形的布子。



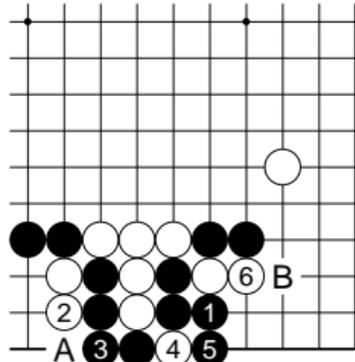
2图

2图（入套形）

若黑1断，白2、4先手打之后，产生6冲击的手段，至白8粘，黑完全成入套形。

### 3图（扑）

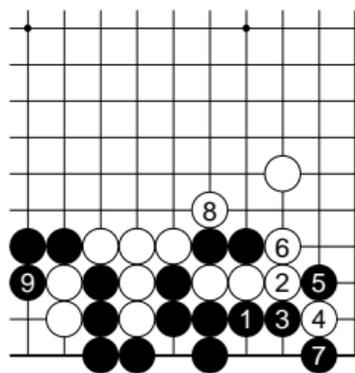
对黑1，有白2打、4扑、6挺的常用手段，白A打得便宜，因此，有黑B走的手段。



3图

### 4图（第2线）

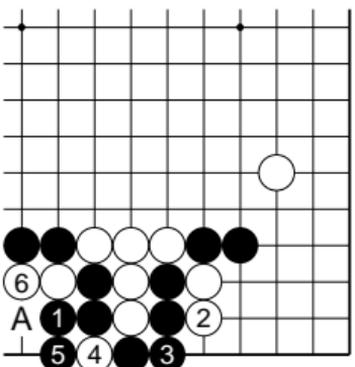
不得已，黑1、3爬第2线，自然黑不会好。以下至黑9，白的厚味相当大。



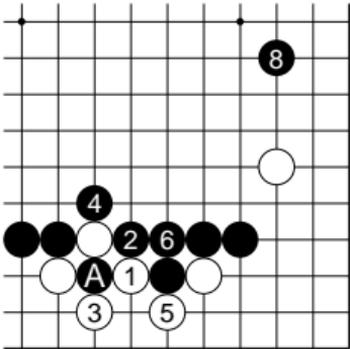
4图

### 5图（左右同型）

此棋形因为左右同型，即使黑走1位，仍有白走2、6的手段，因此，黑只好A位爬第2线。黑失败。



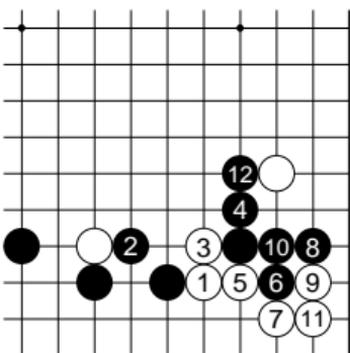
5图



6图  
⑦=A

### 6图(击破骗着)

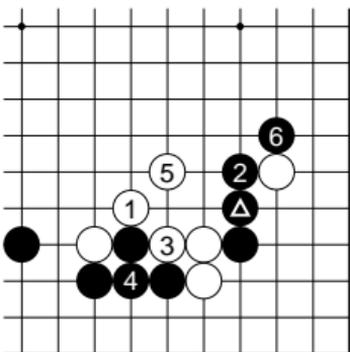
黑按对手要求的应，自然成入套形，于是，对白1，则黑走2、4，至黑8的夹，黑成大体可走的两分。



7图

### 7图(黑充分)

回到前面，对白1的靠，若黑2应，可避开骗着。对白3，黑4长，以下至黑12，黑形势充分。



8图

### 8图(手筋)

对黑△的长，有白1扳腾挪的手筋，至黑6的扳，也是黑充分。

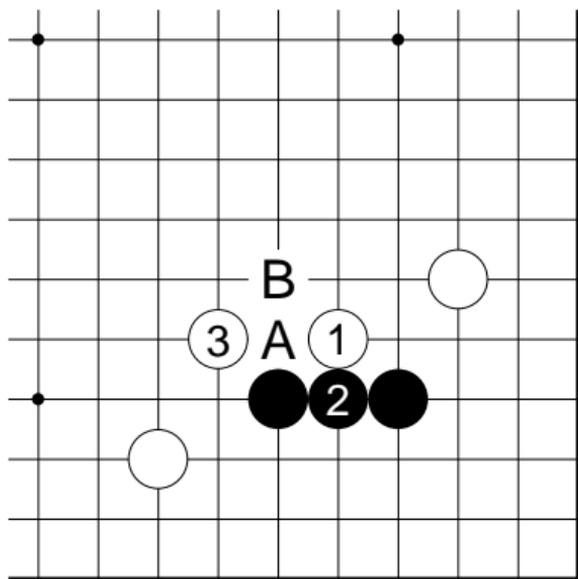
## 第 15 型

### 封锁

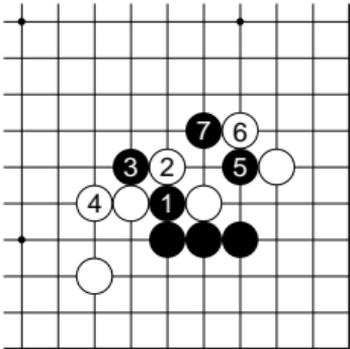
白 1 从外刺，有 3 虎、伺机封锁的骗着。白的姿态非常薄味，因此，感觉有些勉强，按通常做法则会入套。这是纯粹的骗着，一被击破，白崩溃。

### 启示

黑 A、白 B 理所当然。下三手是问题，可考虑一边分断左右的白，一边向中央进入的手筋。



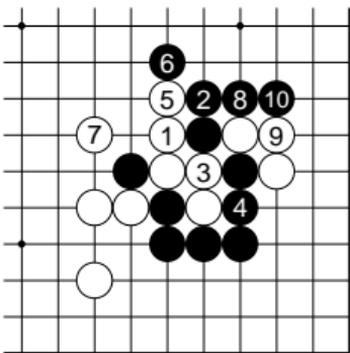
问题图



正解图

### 正解图（跨断）

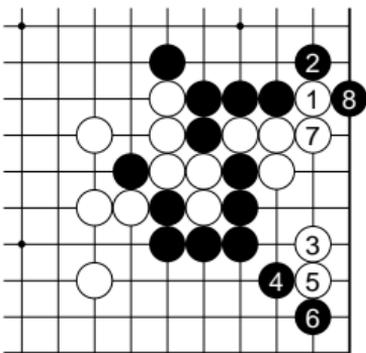
白2时，黑3单断，白4，则黑5跨断成为击破骗着的好手。对白6，要领是黑7扳出。



1图

### 1图（分断）

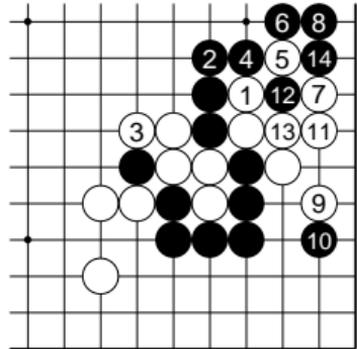
对白1，黑2长战斗。只要分断左右的白，黑理应好。黑10挡，黑顺畅。



2图

### 2图（白崩溃）

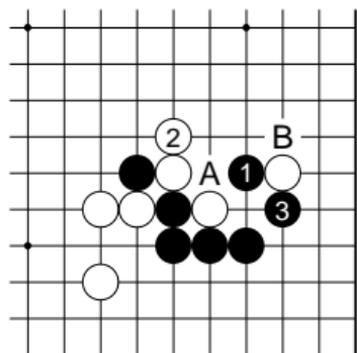
白1、3即使谋求做活，黑的尖也是好手，至黑8扳，白没有两眼，是崩溃形。



3图

### 3图（猝死）

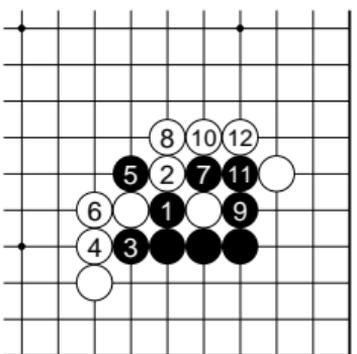
白1爬，黑2长是先手，被黑4挡，仍然白苦。白5至黑14，右边的白猝死。



4图

### 4图（挡）

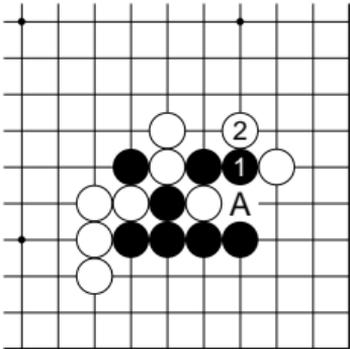
针对黑1，白2长，则黑3从角上挡是坚实的手段。若让黑3模糊不清地走A位，则因白B成入套形，请注意。



5图

### 5图（入套形）

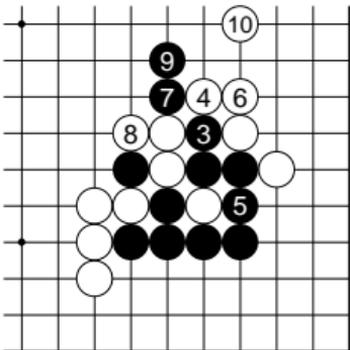
黑走3、5、7的庸俗着法自然不行。至白12，形成典型的入套形。



### 6图 (气紧)

黑A不提，走1位也是一样的，白2扳，收黑气成为好手，黑仍不能走好。

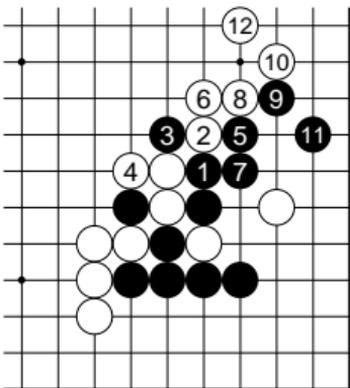
6图



### 7图 (白充分)

黑3向外冲，白即便有断点，黑5补回，至白10的一间跳，显然，中央的黑二子薄味。

7图



### 8图 (外势)

黑1长，3、5确保右边也不能顺利进展。至白12的虎，中腹的白的厚味占绝对优势。

8图

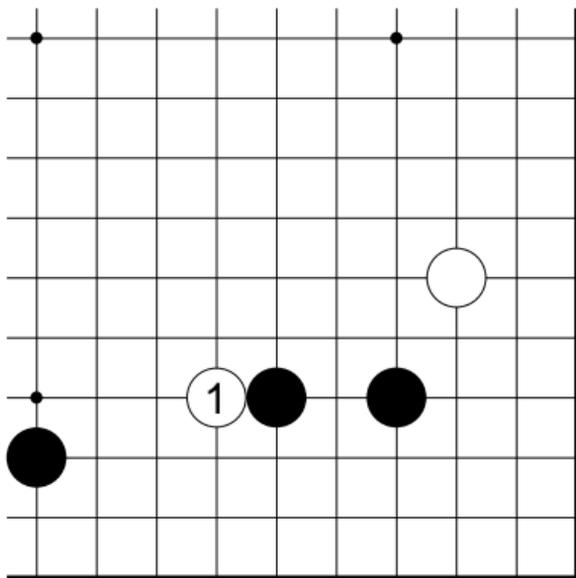
## 第 16 型

### 效果

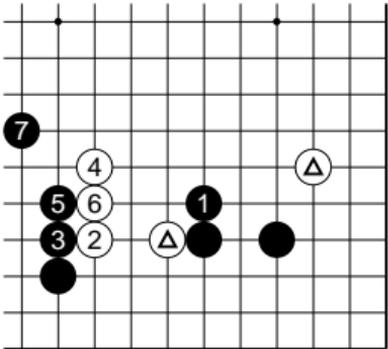
白 1 靠未必是骗着，黑如弄错应法，则可发挥骗着的效果，所以，作为一型举例说明，这是常出现在让四子棋中的手段。积极型和坚实型，以哪方解答都可以。

### 启示

积极型是分断左右白的手段。坚实型是占下边为黑地的走法。



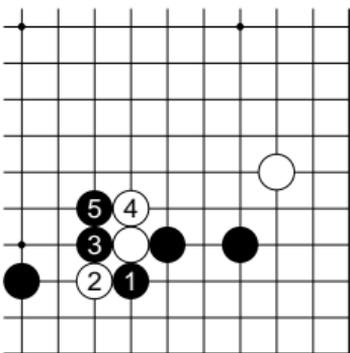
问题图



正解图1

### 正解图1(积极型)

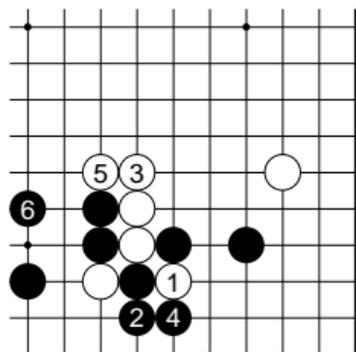
简单。黑1长，断了左右白△的联系。至黑7，黑在左方能够充分得利。



正解图2

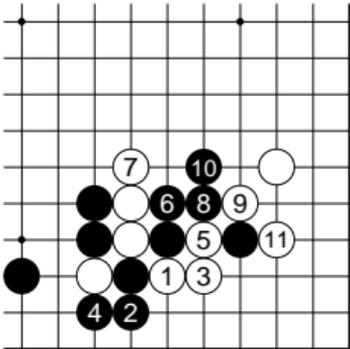
### 正解图2 (坚实型)

如果考虑占下边为实地则黑1从下边应。请注意，对白2，黑3、5是关键次序。



续正解图2

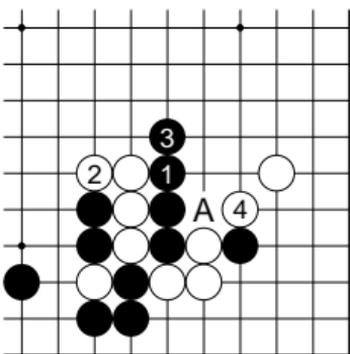
续正解图2 (实地对外势)  
白1断，若3长，黑4确保下边。至黑6，是黑取实地、白得外势的两分。



1图

### 1图 (骗着)

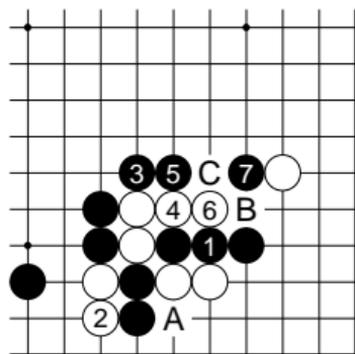
对黑2, 白3长是骗着, 使提4处的二子和5的向外冲见合。黑4是骗着, 至白11, 黑成入套形。



2图

### 2图 (入套形)

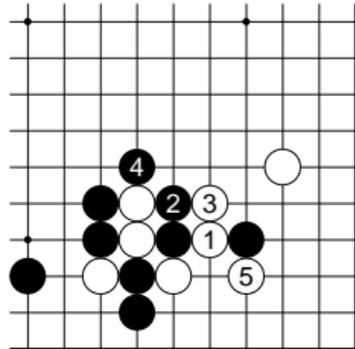
黑A不挡, 即使1长也同样, 白2至4, 黑仍被设圈套, 成为白易走的两分。



3图

### 3图 (击破骗着)

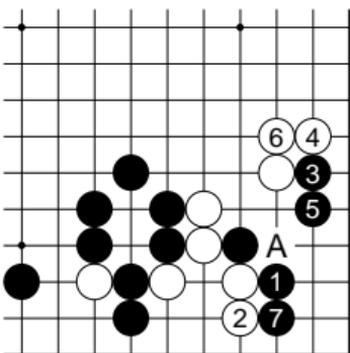
黑1粘是击破骗着的好手, 白2, 则黑3、5走周围, 7枷, 白A, 则黑B、C滚吃。



4图

#### 4图 (螃蟹爪)

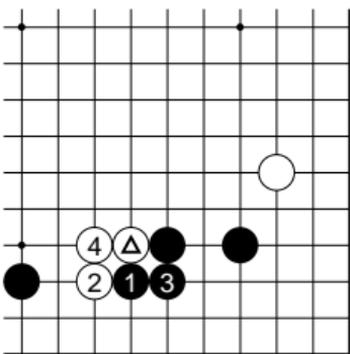
白痛苦不堪，即使走 1、3、5，黑 4 也形成螃蟹爪，形势对黑极有利。而且，角上也留存手段。



5图

#### 5图 (手筋)

黑 1 扳成为腾挪的急所。又，黑 3 靠是有联系的好手筋，至黑 7，是活形。白 2 如走 A 位，被黑 2 打，在角上能简单做活。



6图

#### 6图 (入套形)

对白△的靠，黑 1、3 至白 4，完全是入套形。

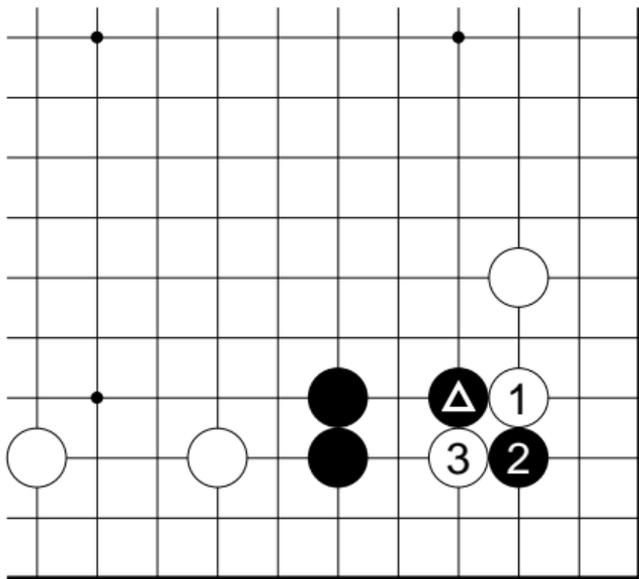
## 第 17 型

### 常用手段

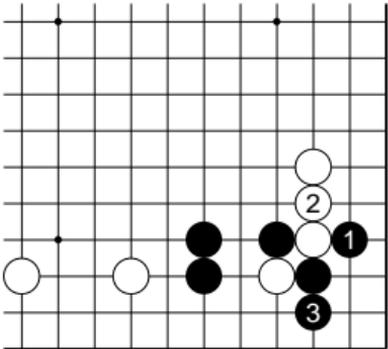
角上的黑三子姿态坚定。这种场合，有白 1、3 扭断的常用手段。当然，因为是使坚实的黑更加坚实的手段，所以，必须注意不要让黑成为凝形。

### 启示

吃住白 3，被先手利用，因此，请考虑舍弃黑△，占角为实地的手段。



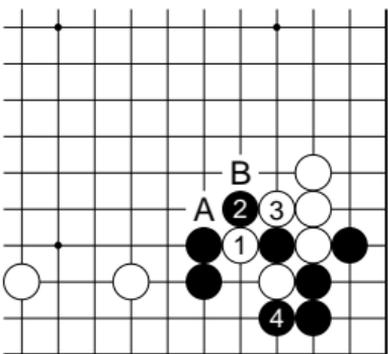
问题图



正解图

### 正解图（定式）

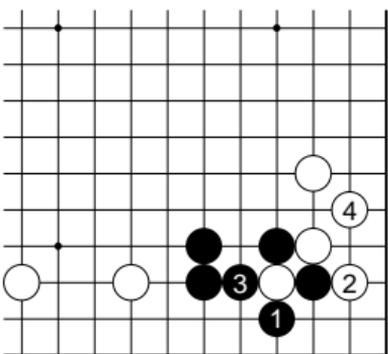
这种布子场合的定式，是黑1、3打、立下。请牢记。如果这样走，不会成为凝形。



续正解图

### 续正解图（弃子）

对白1，黑2打、4渡，黑的棋形很整齐。白A，则黑B长作战。



1图

### 1图（入套形）

黑1吃住，这种场合不行，因为被白2打，黑成凝形。

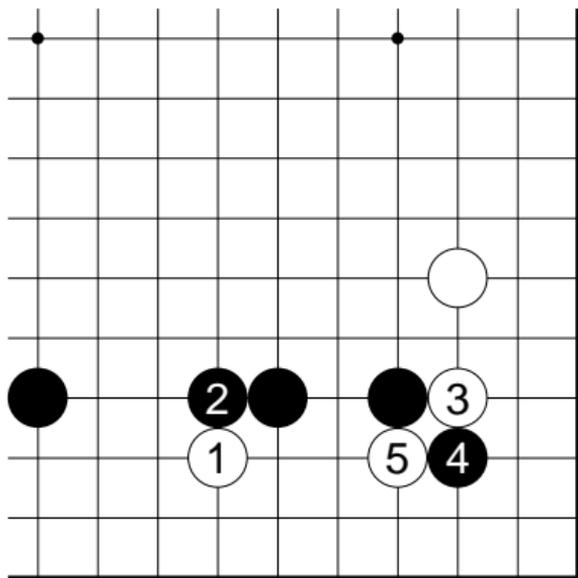
## 第 18 型

### 曲者

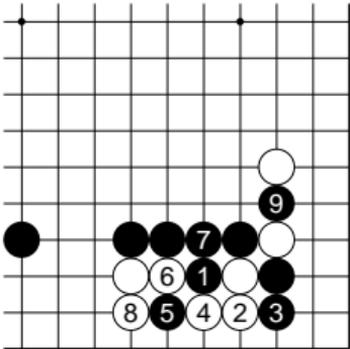
这也是纯粹的骗着，有时被用于力量有差别的情况。白 1 是曲者，如拘泥于此一子，则成凝形。因为纯粹的骗着，所以，一旦失败，则白成崩溃形。

### 启示

结论是把下边给白，黑确保右边和角，以前的次序续完。



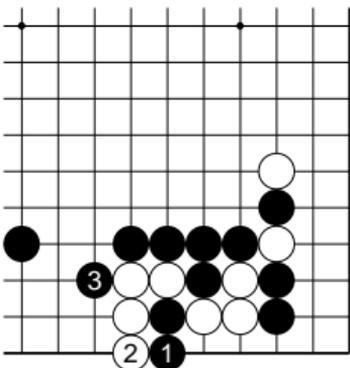
问题图



正解图

### 正解图（转换）

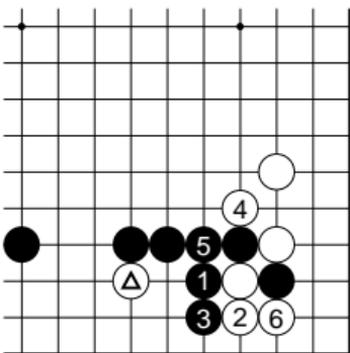
黑 1 打、3 挡之后，对白 4，黑 5 扳出的次序是关键。以下至黑 9 的转换对黑有利。



1图

### 1图（留存手段）

下边的白因为断了外气，所以留存黑 1 长的手段。这之后，白 2，则因黑 3 的扳，猝死。



2图

### 2图（入套形）

黑走 1、3，拘泥于吃白 Δ，则白 4、6，角上大块地成为白地。这明显是黑的入套形。

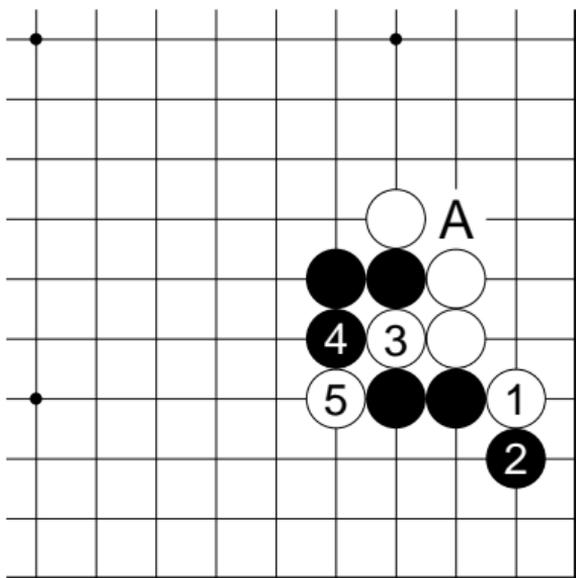
## 第 19 型

### 高手

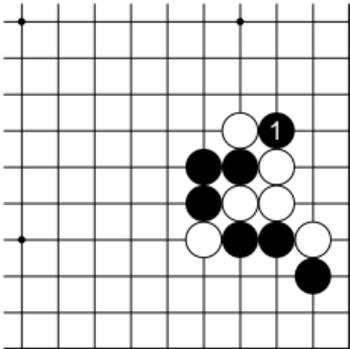
是一位走下手的高手常用的骗着。不把 A 断的味道当作一回事，白 1、3、5 断。此强硬行为是利用下手对上手持有的一种恐惧感。不能否定，有勉强的感觉。

### 启示

由于过分恐惧，一想使角上的黑快些做活，则容易入套。请抓住白的弱点，反击。



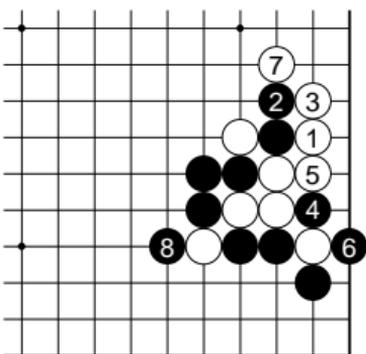
问题图



正解图

### 正解图（断）

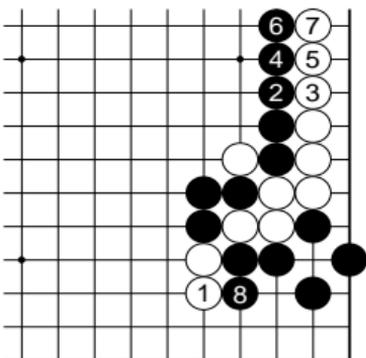
白的弱点，是黑1的断。黑也是薄形，黑1断，则白棋形变薄。棋子的强弱依据黑白的相对关系而定。



续正解图

### 续正解图（转换）

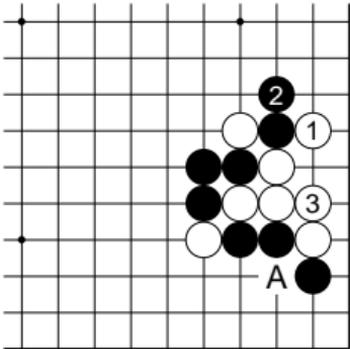
白1、3，则满足于爬第2线，黑4、6余味好地“开花”。白7，则黑8吃住白一子，转换对黑有利。



1图

### 1图（勉强）

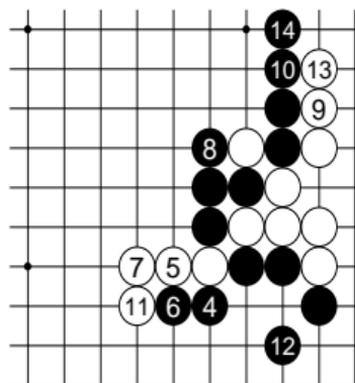
白1立下勉强，3、5爬第2线，白不好。



2图

## 2图（打粘）

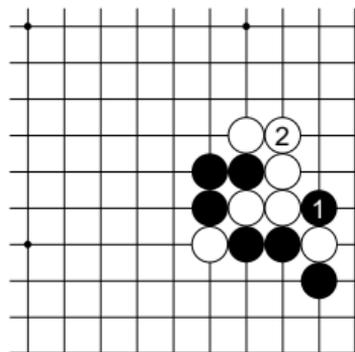
对白1、3的打粘，黑怎样应好呢？依据白3的粘，角上A的断味产生。



3图

## 3图（黑充分）

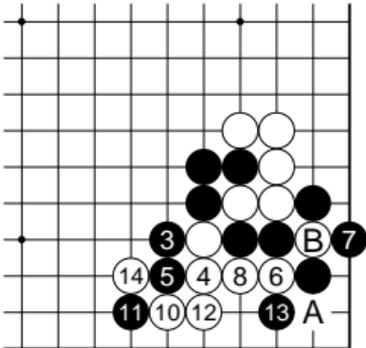
黑4位打之后，6爬先手，转头8。于是，白9至黑14，成为黑充分的两分。



4图

## 4图（入套形）

黑1慌慌张张欲在角上做活，失败。白2硬粘，黑成入套形。总之，此棋形的急所是2。

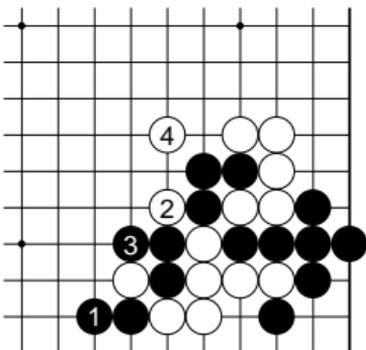


5图

9=B

5图（见合）

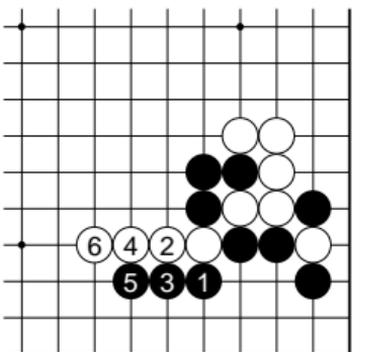
黑3、5强行走，白6、8滚吃的手筋严厉，10、12扳粘之后，A位扳和14位断见合，黑是崩溃形。



6图

6图（棋筋）

针对黑1，白有走2、4的手筋，黑三子棋筋被吃。



7图

7图（白充分的厚味）

黑1在这里打，3、5取地，则中央白的厚味更加厚壮。

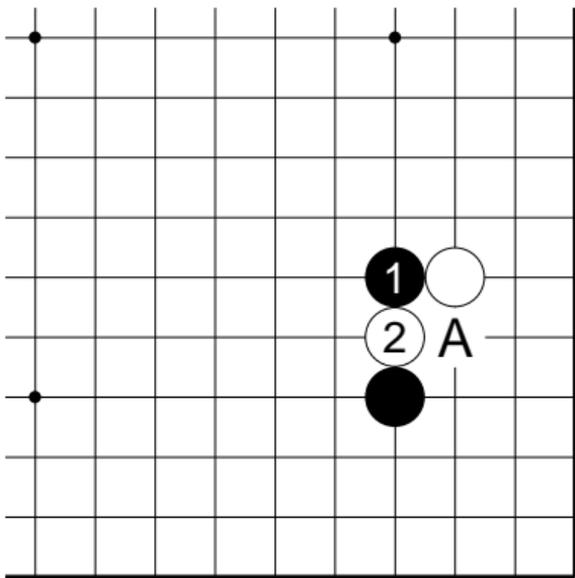
## 第 20 型

### 征子

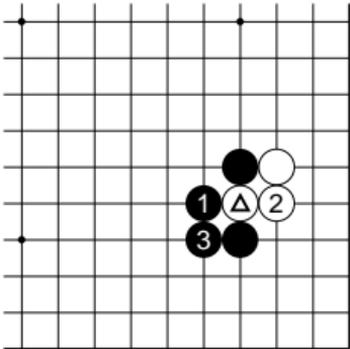
对黑 1 的靠，也有白 2 挖的走法。这是白征子关系有利场合下的强手，因为依据应法可能会成入套形，必须注意。白 2 自身并不是具有积极意味的骗着。

### 启示

征子关系对白有利的场合，没有黑 A 断的手段。想占角为实地，则会成入套形。



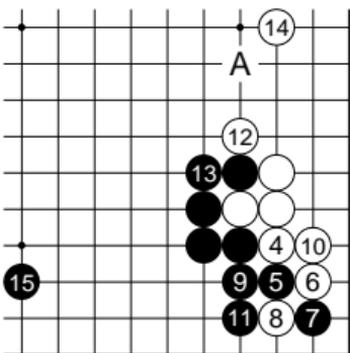
问题图



正解图

### 正解图（打粘）

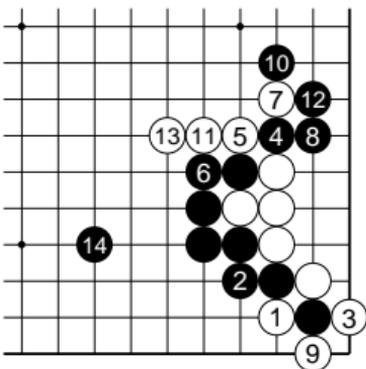
黑1从外打，3粘可说是坚定的态度。因此，做为白△的骗着，失去策动的余地。



续正解图

### 续正解图（对等）

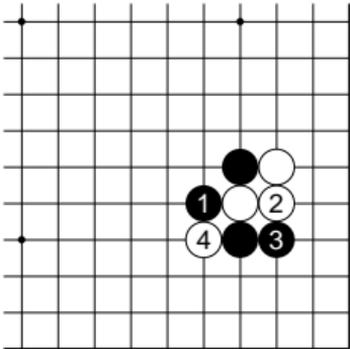
对白4、6，黑以5、7连扳应对。至黑15，因白是先手，所以可说是对等的两分。白不走14，则黑A夹击的手段严厉。



1图

### 1图（一本道）

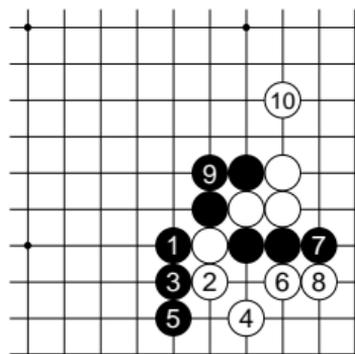
白1、3争角，从黑4的连扳至14拆，是一本道。黑10是手筋。



2图

## 2图 (入套形)

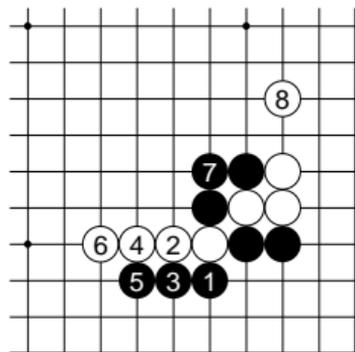
黑1打，3挡，欲确保角，则似乎在等待的白4严厉的断，黑成入套形。



3图

## 3图 (尖)

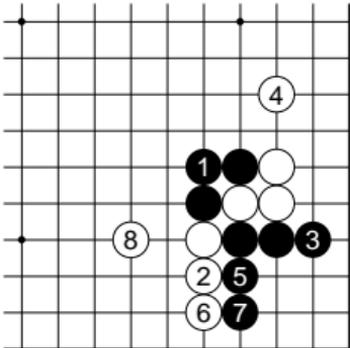
对黑1、3，白4尖是好手，黑5立下至白10一间跳，白的实地远远超过黑的外势。



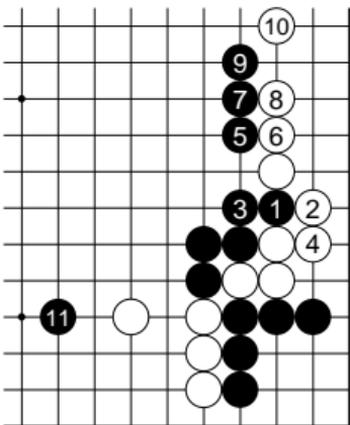
4图

## 4图 (勉强)

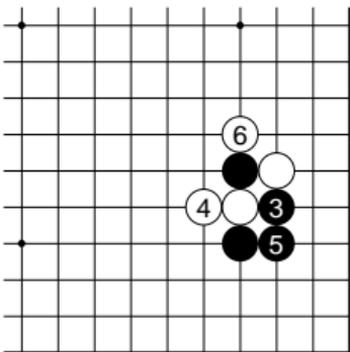
黑1、3、5争得角之后，黑7粘也勉强，至白8，中腹的黑是薄味。



5图



6图



7图

### 5图（单粘）

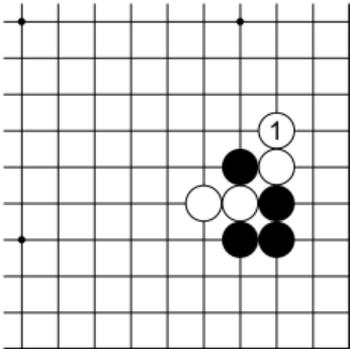
这种场合，黑1的单粘似乎有趣。白2，则黑3。以下至白8的一间跳，可说是必然的次序。

### 6图（对等）

黑1挖、3粘之后，有5跳的手筋。同时，先手利用至黑9，若于11位拦，黑也呈战斗姿态。

### 7图（征子）

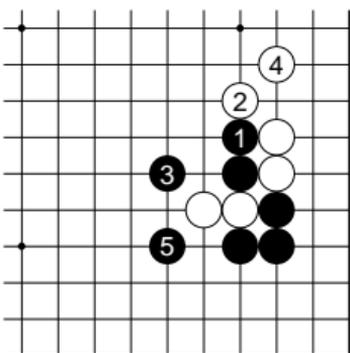
如前所述，对黑1、3，白4征吃成为问题。征子对白不利的场合，黑1、3是正解。



8图

### 8图（长）

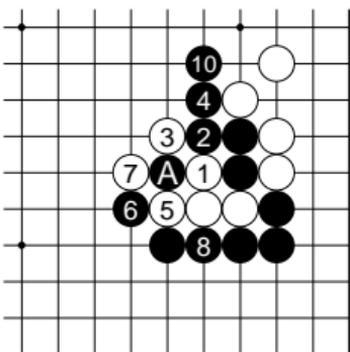
考虑一下征子不利的场合。  
显然白不利……。总之，白1位长。



9图

### 9图（虎）

对白的长，黑1压之后，于  
3位跳的手段很好。白4，则5  
枷，封白二子活动。

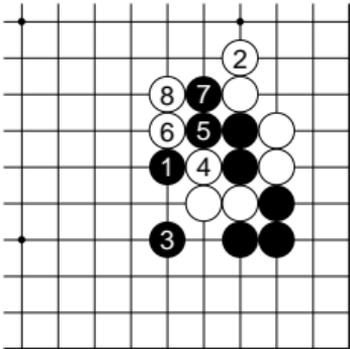


10图

⑨=A

### 10图（滚吃）

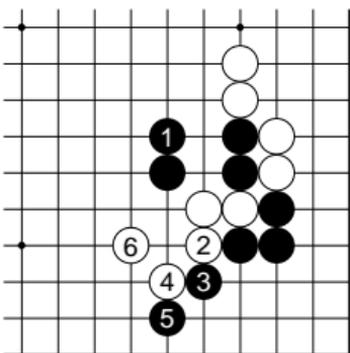
白1、3、5勉强脱出，黑6、  
8滚吃的手段严厉，至黑10，显  
然白不利。



11图

### 11图（骗着）

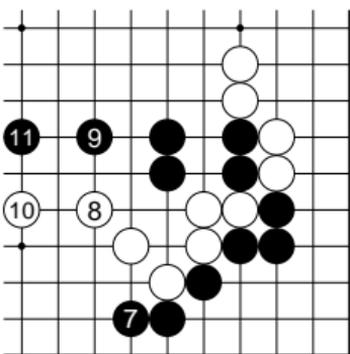
对黑1，因为有白2并的骗着，因此请注意。在这里，黑3虎，则白6、8的征子成立。



12图

### 12图（双关）

这种场合，黑1粘双关是正着。对白2、4，黑3、5向下连扳，是棋形。对白6的虎……



13图

### 13图（作战）

黑7挺，白8的尖以下至黑11的一间跳，呈现战斗姿态，对黑来说，是容易作战棋势。

## 第 21 型

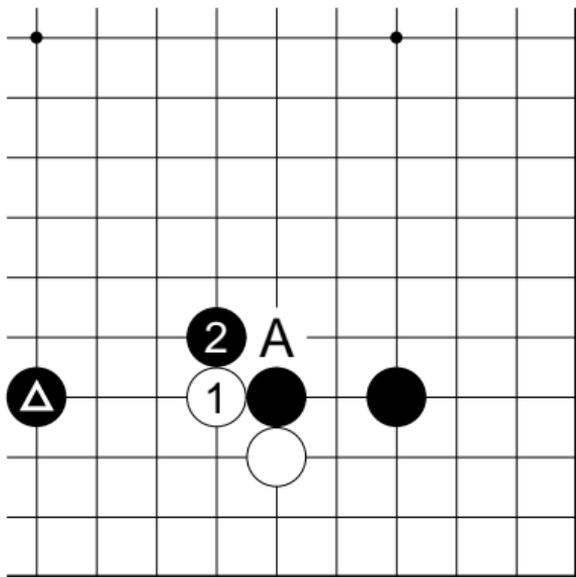
让上手哭泣

这次，介绍让上手哭泣的强手。

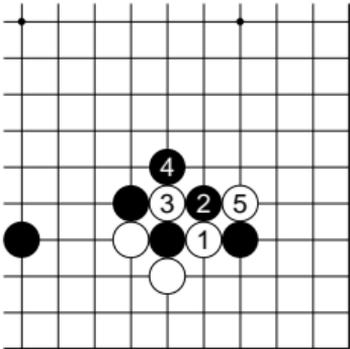
对白的扳，A 长，则很常见，有黑 2 反扳的严厉手段。可以说，这是下手专用的骗着。

启示

注意黑△的存在。向中腹冲，则入套，所以，请考虑确保角的转换。



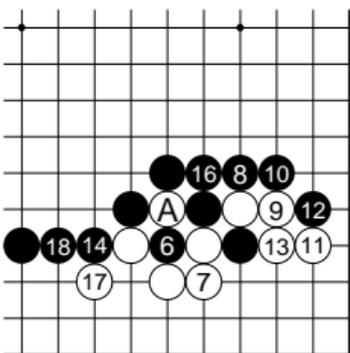
问题图



正解图

正解图（“开花”）

白1、3“开花”，对黑4的打，白5断。让黑5位粘，则白变得痛苦。

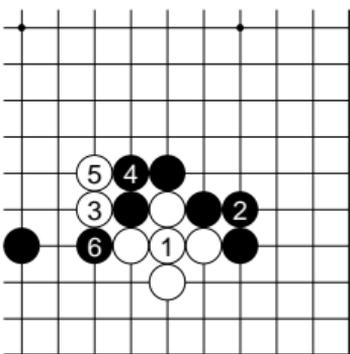


续正解图

⑮=A

续正解图（对等）

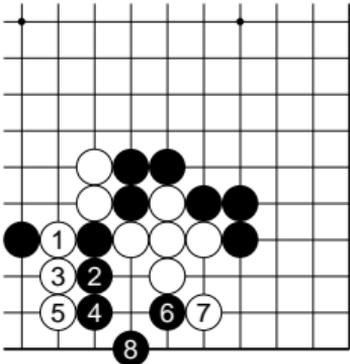
对黑6、若白7粘，则黑8的打以下至黑18的粘，是一本道。白的实地相当大，黑的外势也不是可舍弃的，可看成是大致对等的两分。



1图

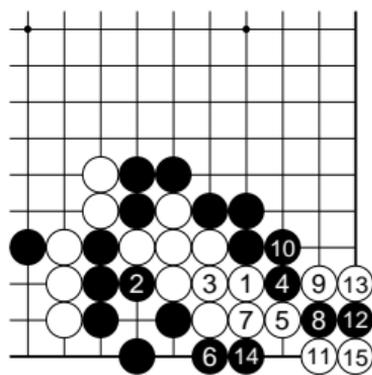
1图（入套形）

白1粘，黑2，这样，不可避免成入套形。



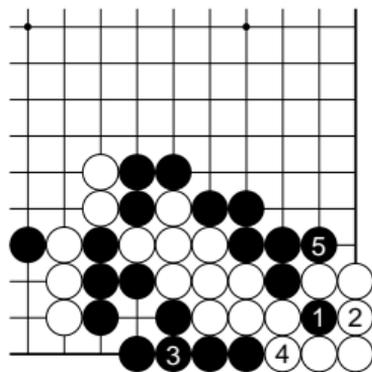
2图

2图（倒虎）白1、3、5位紧气，黑8倒虎是好手，白比气很痛苦。



3图

3图（常用手段）  
针对白1，有黑2的打，舍弃8、12二子的常用手段，此两者比气，黑多一气。

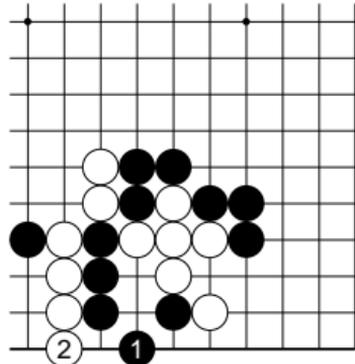


4图

4图（白崩溃）  
因为是一本道，所以请牢记。  
至黑5，白崩溃。

### 5图（反击）

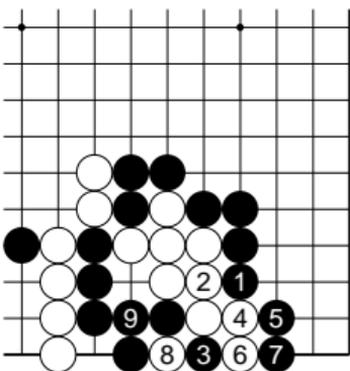
对黑1的倒虎，用白2的立下应对是最有力的反击手段。考虑一下，此比气将会怎样呢？



5图

### 6图（劫）

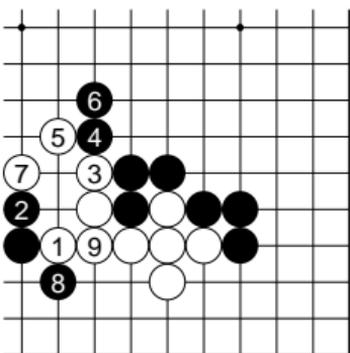
黑1、白2之后，黑3扳是好手，至黑9的粘，轮到黑提劫。序盘时，因为没有劫材，所以黑获优势。



6图

### 7图（急所）

白1、3进入中央，黑8严厉，黑棋势充分。



7图

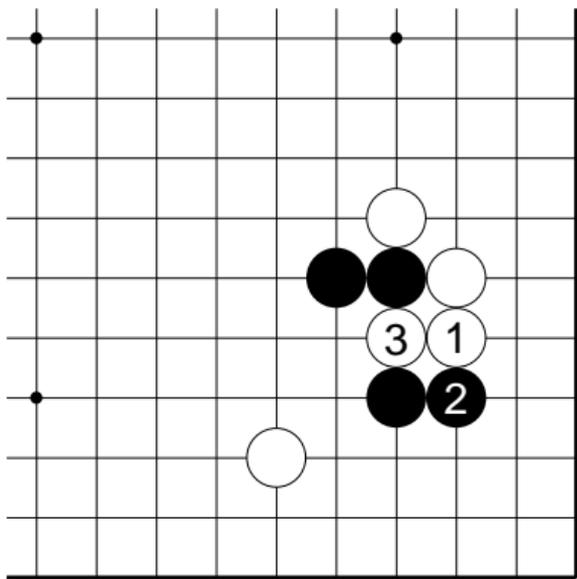
## 第 22 型

不安

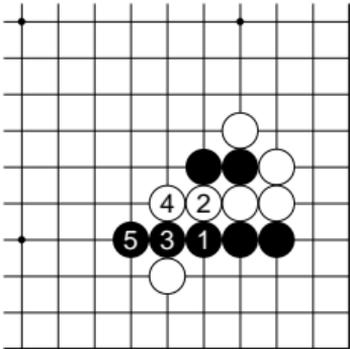
对白 1，黑 2 挡。可是，初学者对如何应付白 3 的向外冲产生不安，显然白 3 是骗着。那么，应如何击破骗着呢？

启示

如果进行弃子作战就好了。与其使中腹厚实，不如爬第 4 线牢牢地确保实地。



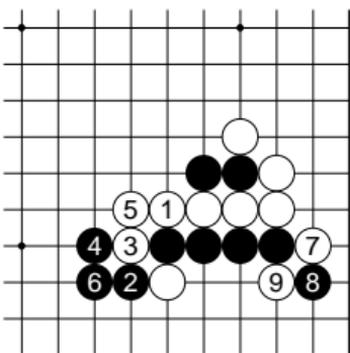
问题图



正解图

### 正解图（转换）

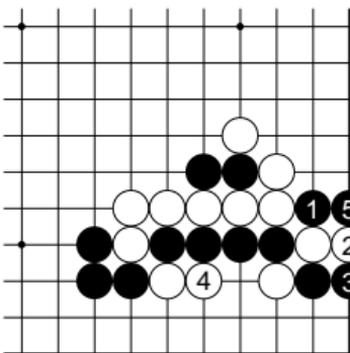
黑 1 退是这种场合下的正着。这之后，没有复杂的变化。黑的实地优于白的外势。



1图

### 1图（入套形）

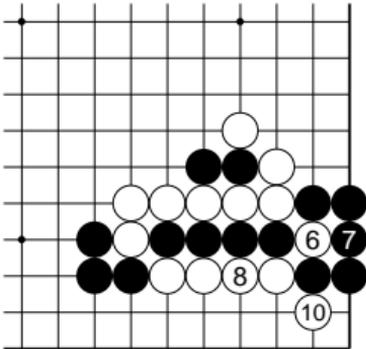
针对白 1，黑 2 扳是恶手，被白 3 先手利用，白 7、9，黑已完全成入套形。



2图

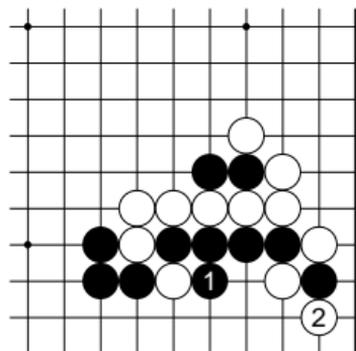
### 2图（大头鬼）

对黑 1，白 2 长，黑 3 以下，做成“大头鬼”。因为是重要的应接，请记住。

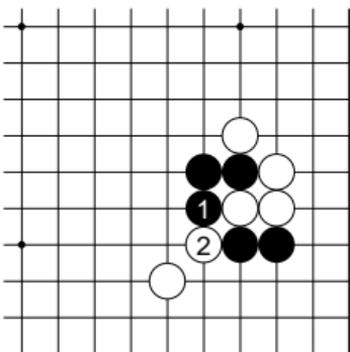


3图

9=6



4图



5图

### 3图（崩溃）

白6扑、8打，至10挡，黑呈崩溃形。

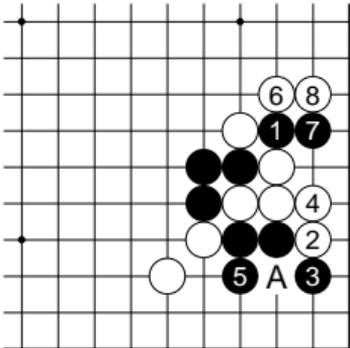
应明白，必须余味好地走才行。

### 4图（不满）

若黑走1位，可救黑四子，但允许白走2位，不知黑走了什么。黑很不满。

### 5图（入套形）

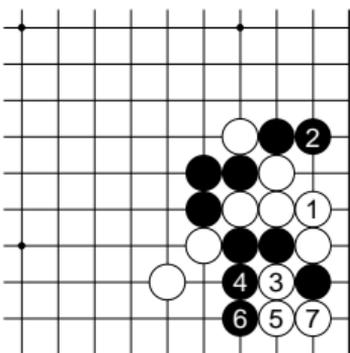
黑1挡，被白2断是入套形，不管怎样，黑也没有好结果。自然，有必要进行弃子作战。



6图

### 6图（扳粘）

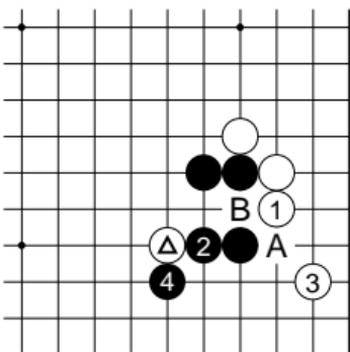
对黑1的断，白4扳粘是 hands, A的断和白6的吃住见合。黑5，则至白8，黑不满。



7图

### 7图（黑的崩溃形）

针对白1的粘，黑2立下，则这次白3断严厉，至白7提一子，黑成崩溃形。



8图

### 8图（一间）

如本图，白△一间高夹的场合，黑2、4是定式。若黑2走A位，则白B，黑变坏。请牢记和第22型的差异。

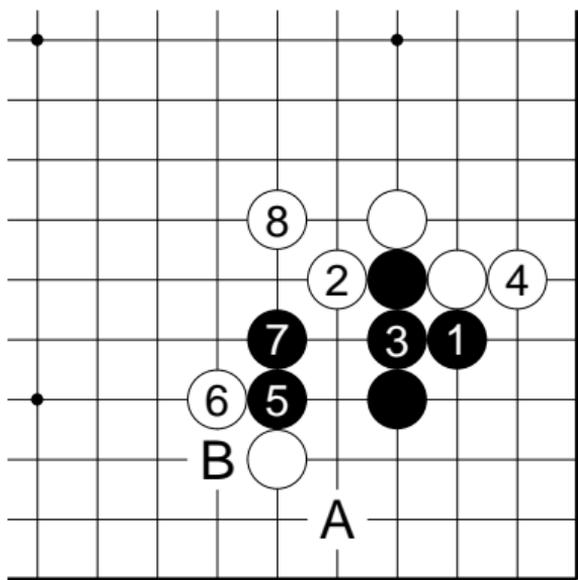
## 第 23 型

这之后

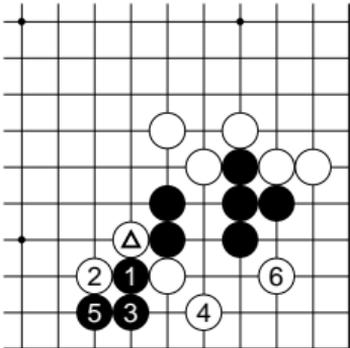
针对白的小飞双挂，也有黑 1 挡的定式。白 8 如改走 A 位尖是定式，有于白 8 位虎的骗着。黑 B 断理所当然，这之后的应对成问题。

启示

白在角上做活，黑若提白 6 棋筋则成功。其提法成为焦点。



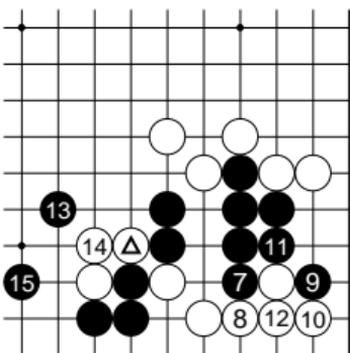
问题图



正解图

### 正解图（尖）

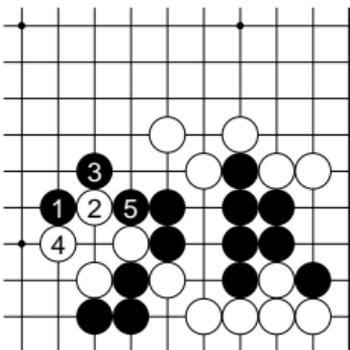
要想不使白△因征子被提，白2打，4位尖是强手。黑5爬，则白6飞保角。



续正解图

### 续正解图（双重打击）

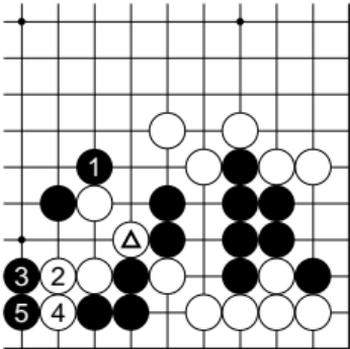
先手利用黑7的冲，至11的打之后，黑13、15的枷成为双重的打击，白不能救白△棋筋。黑13、15二手是关键。



1图

### 1图（征子）

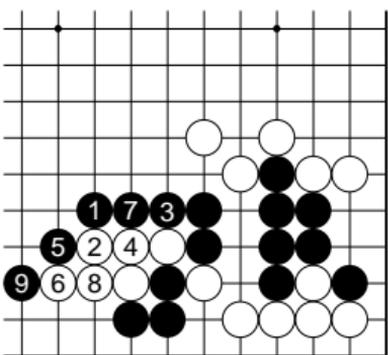
针对黑1的枷，白2、4，黑5成为征子。



2图

## 2图（长）

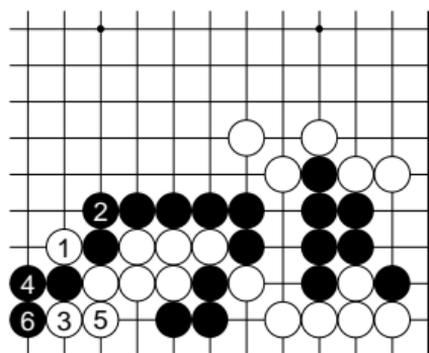
对黑1的挡，白2长挺也有黑3、5的靠，无论如何白不能放弃白△。



3图

## 3图（连扳）

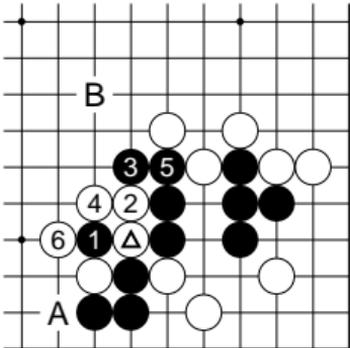
对白2的尖，黑3先手打，5挡。以下黑9连扳是严厉的手段，白气紧很痛苦。



4图

## 4图（比气）

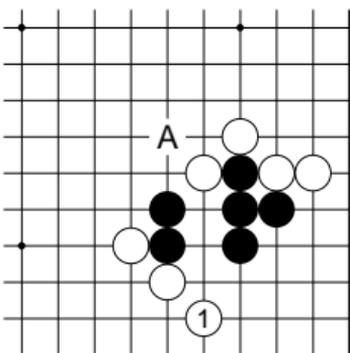
即使白走1、3，至黑6，比气黑胜。



5图

### 5图（入套形）

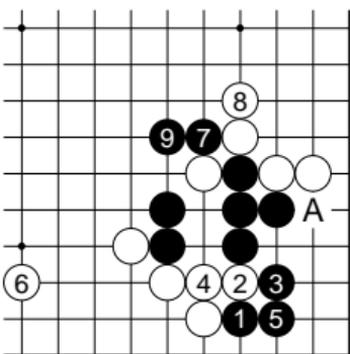
黑1断，吃不了白Δ。白6提后，A和B见合，黑崩溃。



6图

### 6图（尖）

如正解图，因为棋筋被吃，白变坏，所以，按定式白1仍应尖，而不是在A位虎。



7图

### 7图（定式）

若黑2靠保角，白于3、7位拆，按常例，黑走8、10位。也有黑8改走A位挡的走法。

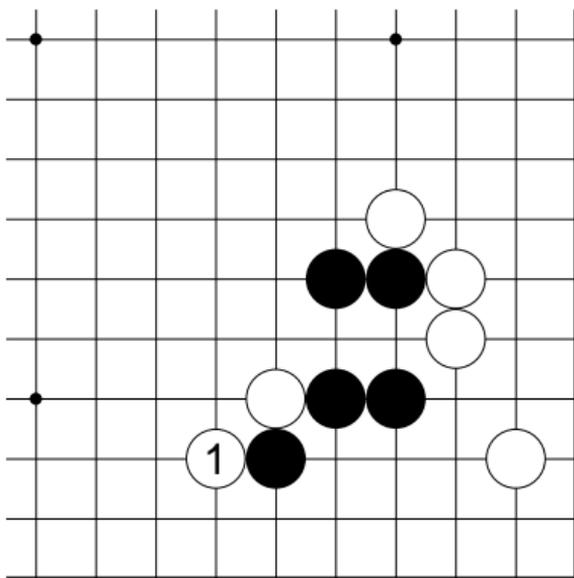
## 第 24 型

### 强制

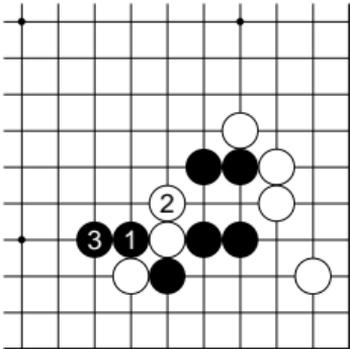
是大家所熟知的定式型。此棋形中，白于1位挡的手段含有骗着的因素。因为是黑厚实所在，不免感到有些过于强制，依据应法，可转化为强手。

### 启示

第一着决定于断上，下一手是问题。不能使白全军覆灭，白在小范围做活。



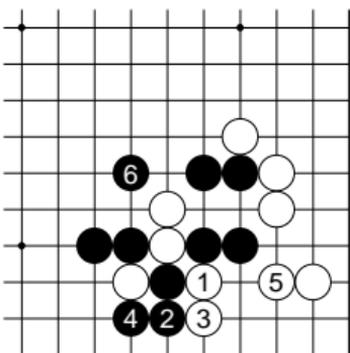
问题图



正解图

### 正解图（长）

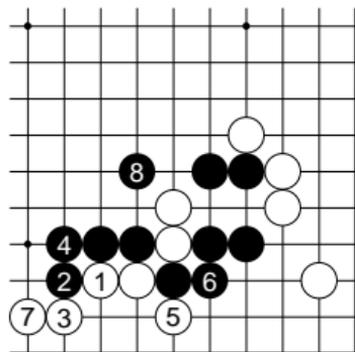
黑1断、3横长是好手。这之后，不管白怎样走，都是黑有利的两分。请记住黑3的长。



1图

### 1图（黑有利）

有先手利用白1、3、5保角的走法，至黑6，吃白二子，黑厚实。



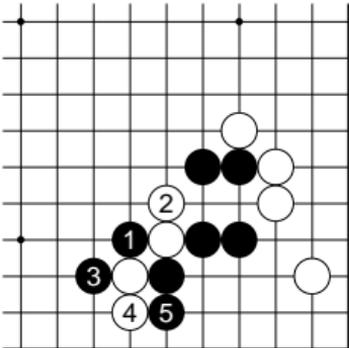
2图

### 2图（白低位）

白1爬，黑2，则白5先手打，7可做活，因此始终对黑有利。

### 3图（入套形）

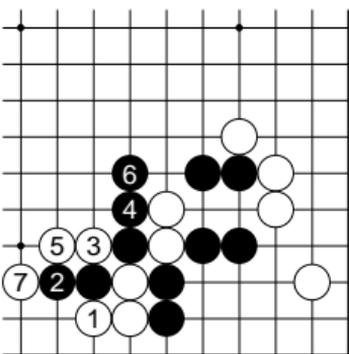
黑1断，待白2长之后，3打，5位挡的手筋，这种场合不恰当，成为入套形。



3图

### 4图（白有利）

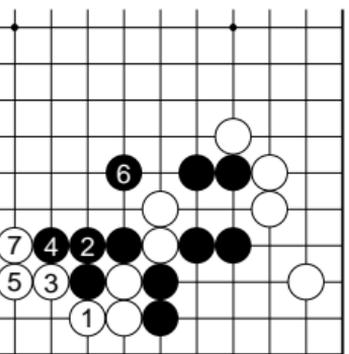
针对白1的爬，黑2长，则白3、5的手筋，至7吃二子，白有利。又，——省略黑6，则白6征子成立。



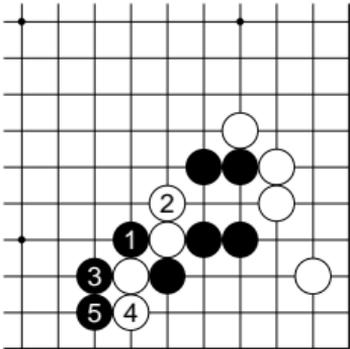
4图

### 5图（腾挪形）

对白1，黑2粘很好。可是，这之后，白3以下至7的曲，白成腾挪形。



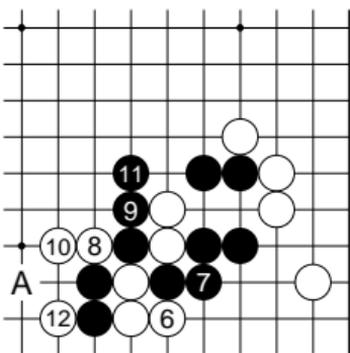
5图



6图

### 6图（外挡）

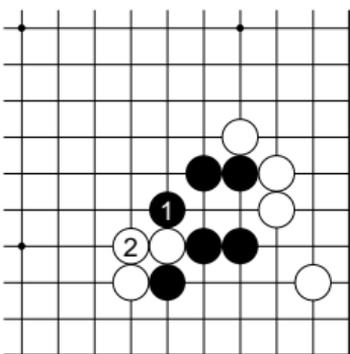
对白4的长，黑5从外挡的变化对黑来说也成为不利的两分。



7图

### 7图（入套形）

白1先手打之后，有走3、5的手筋。6和7见合，黑成入套形。征子对黑若有利，则黑6走A位，是黑有趣的两分。



8图

### 8图（帮忙）

黑1从这边打是帮忙。

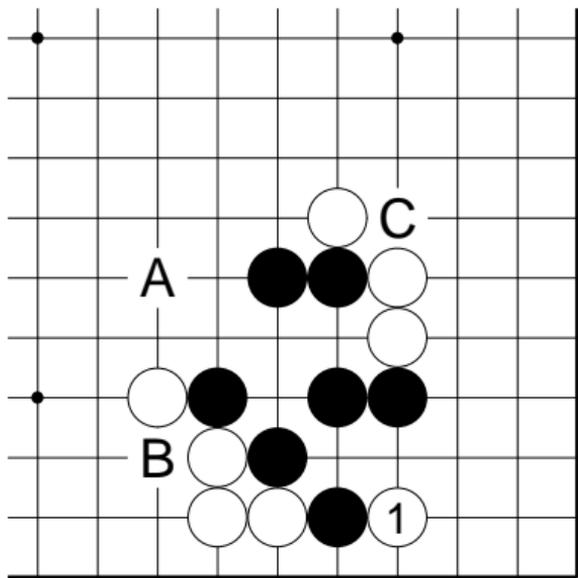
## 第 25 型

### 变化

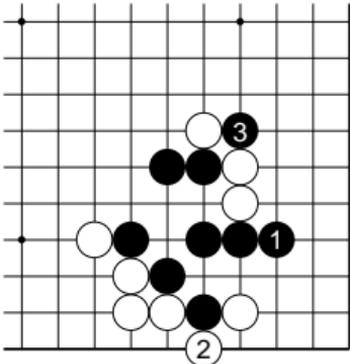
白 1 夹靠并不是骗着，但凭借黑的对策，也可变化为骗着，这对下手来说是最头疼的定式之一。白 1 若改走 A 位一间跳，则很常见。

### 启示

白有 B 和 C 二处断点。应该瞄准哪一个呢？转换时，请注意不要入套。



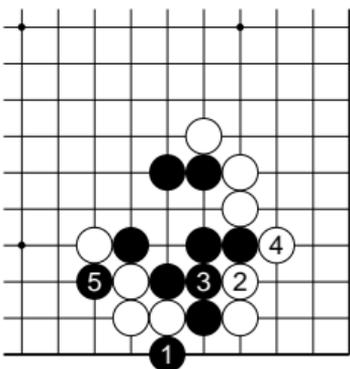
问题图



正解图

### 正解图（立下）

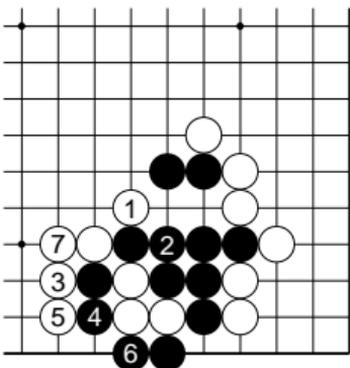
黑1立下是正解。白2渡，则黑3断。如果知道此种转换，就不会入套。



1图

### 1图（入套形）

黑1扳大体是手筋，这种场合，是受损的手段，白2、4把右边占为白地。



2图

### 2图（凝形）

白三子被提，白于1、3、5位封紧外面，至白7粘，黑成凝形。是白有利的两分。

## 第二章 小目的骗着

所谓小目，若比之为刀剑，则恰似“把刀尖对准对方眼睛”，因此，在分先的对局中使用最多。与之成比例，骗着的数量自然很多，其中有许多从古沿用至今的有名的骗着。

骗时的快感自不必说，不过，被骗时的懊丧劲儿不免使自己想到“哪有两次就掌握了让子棋的”，这也是那些对围棋忽冷忽热的爱好者常有的事。

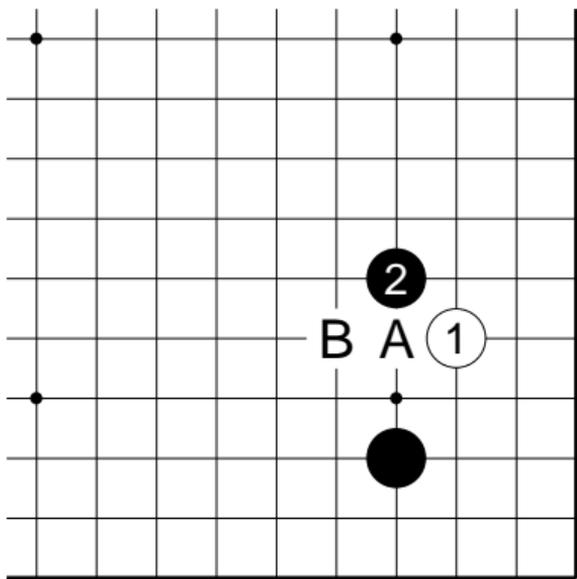
## 第 1 型

### 职业棋手用

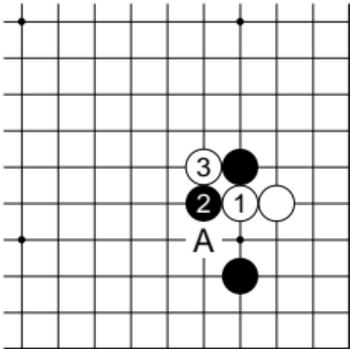
对白 1，有黑 2 肩冲的手段。一般地不太走，依据周围情况职业棋手有时也使用，是局部略微受损的手段，一弄错应着，则能达到超过定式的效果。

### 启示

白 A，则黑 B 挡理所当然，但其下一手是问题。走时注意黑 2 不被提是为了不入套。



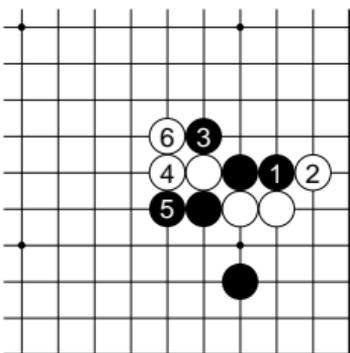
问题图



正解图

### 正解图（冲断）

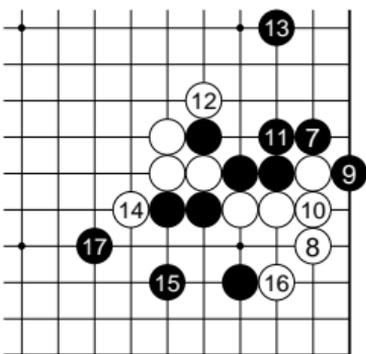
白1、3的冲断是正解。3单断是好手，而A位扳出，则成入套形。



1图

### 1图（征子）

对黑1的挡，白2扳，则可考虑黑3、5伺机征子的常用手段反击。白6曲……。



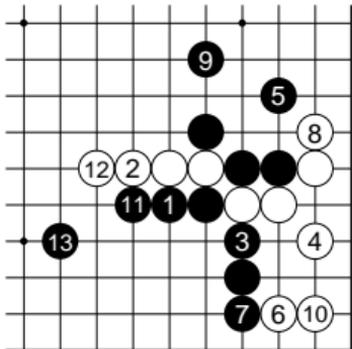
2图

### 2图（白充分）

黑7挡理所当然。对白7，白8虎最佳，白12、14先手扳，再白16尖，是白充分的两分。

### 3图（黑好）

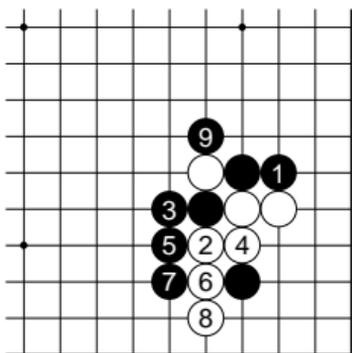
对黑1，白2长不太好。黑3是好手，白4虎以下至13是必然，是黑有趣的两分。



3图

### 4图（实地对外势）

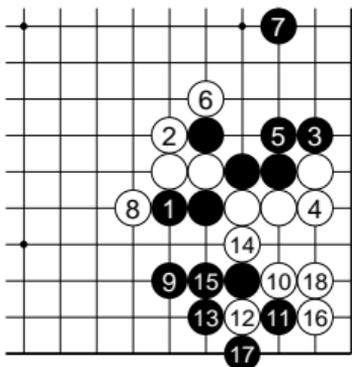
黑1挡，白2、4打粘，则白3以下至9吃住，成实地对外势的两分，形势对等。在黑9的征子不成立的场合，黑不充分。



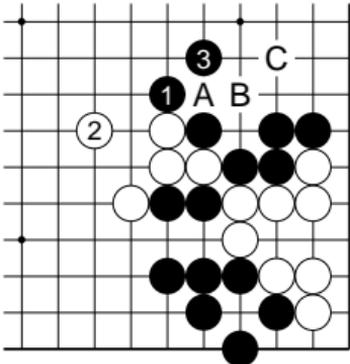
4图

### 5图（硬粘）

对黑3挡，也可考虑白4硬粘，不过，不如2图的尖。白12断是手筋，14、16从两方先手利用是可能的。



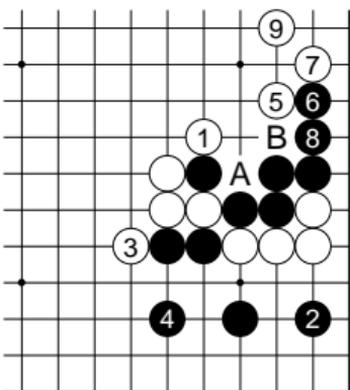
5图



6图

### 6图（白不充分）

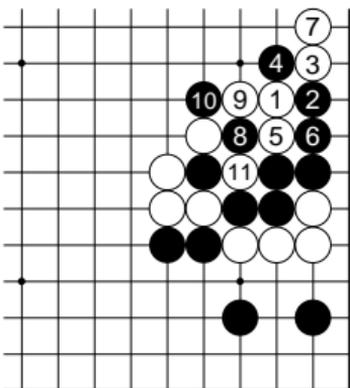
上图如不作白6、黑7的交换，则黑1、3，白不满。白2改走A位断，成黑3、白B、黑C，白成入套形。



7图

### 7图（外势充分）

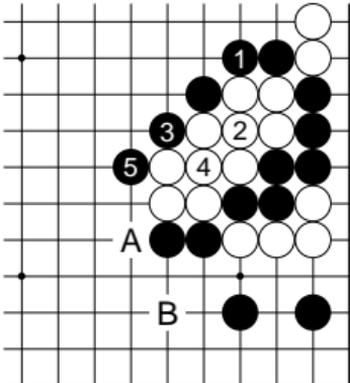
对白1打，黑2挡稍稍受损。至白9虎，白外势变得充分。白A、B先手便宜。——省略白3扳……。



8图

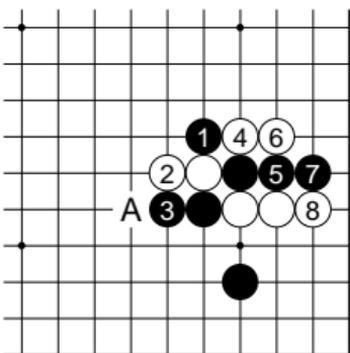
### 8图（入套）

对黑4断，白9退好，白走5位，则成入套形。



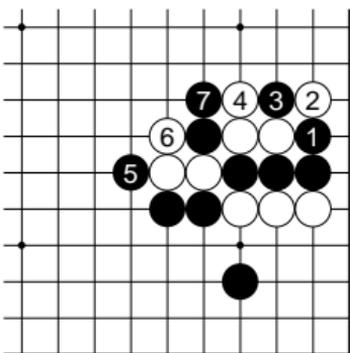
9图

9图（征子）黑1打至5，征子成立。自然需要白A、黑B的交换。



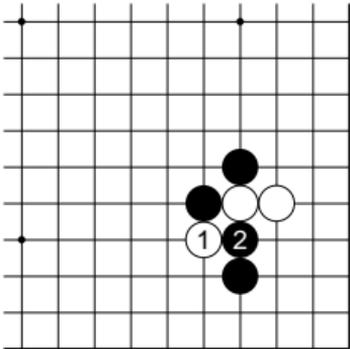
10图

10图（勉强）  
针对黑1、3，白4、6吃，吃不住黑棋筋，因此，请充分注意。白4之前，关键是先手利用A扳。



11图

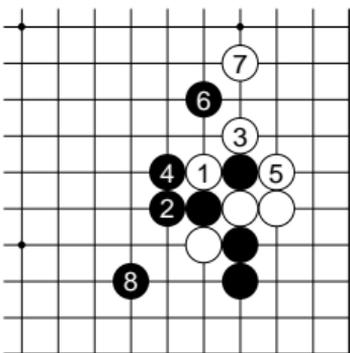
11图（征子）  
黑1，白2挡，则黑3以下至7，征子成立，这样，白成崩溃形。



12图

### 12图（入套形）

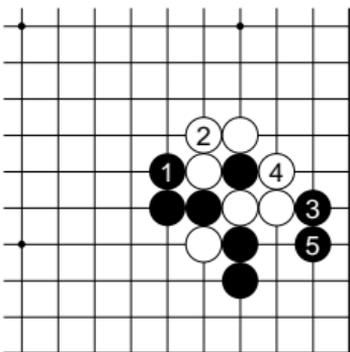
回到前面，白1扳出，则黑2断，白成入套形。其理由如下。



13图

### 13图（黑好）

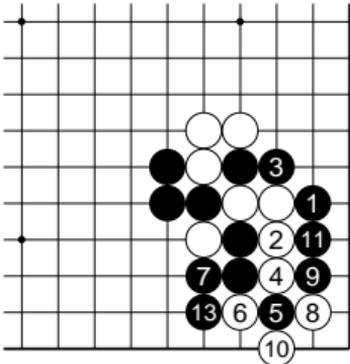
白1、3吃住，黑4打，先手6虎至8，黑成充分的两分。



14图

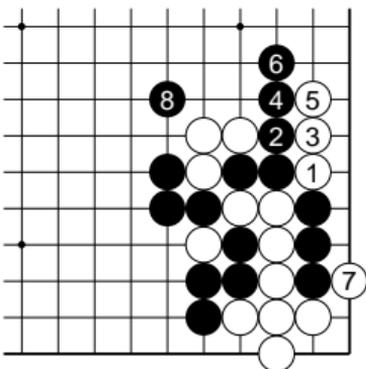
### 14图（被先手利用）

针对黑1打，白2粘，黑3靠成好手，至5退，被从两方先手利用，白不满。

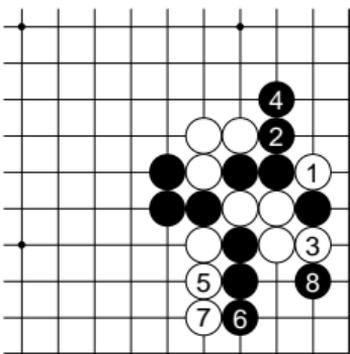


15图

12=5



16图



17图

### 15图（勉强）

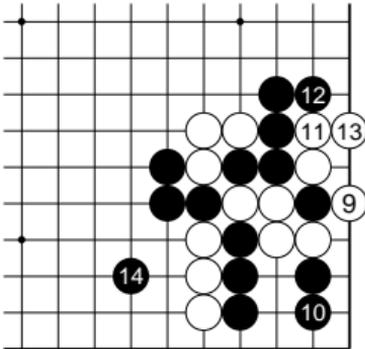
对黑1靠，白2反击勉强，不管怎样，变化相当复杂，所以请弄仔细。

### 16图（黑好）

白利用1、3、5先手后，白7扳吃三子，至黑8虎，黑成为具有优势的两分。

### 17图（挺）

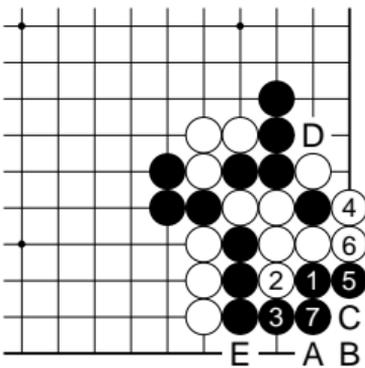
对白1、3，黑4挺是好手。白5、7，黑8靠是关键，白仍很痛苦。



18图

### 18图（白崩溃形）

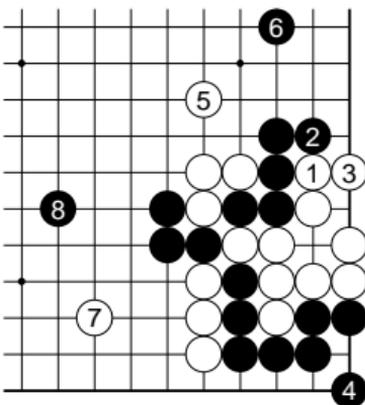
白9，则黑走10位。黑若于11、13位做眼，则黑14飞，黑相当有利。白成崩溃形。



19图

### 19图（劫味）

对黑1的靠，有白2向外冲、4提的手段。对此，黑以5立下应对，至黑7的粘，是一本道。这之后，伺机打白A的劫，黑B，白C时，黑D挡充分。白E的劫争，白没有劫材。



20图

### 20图（常例）

黑有趣的两分。

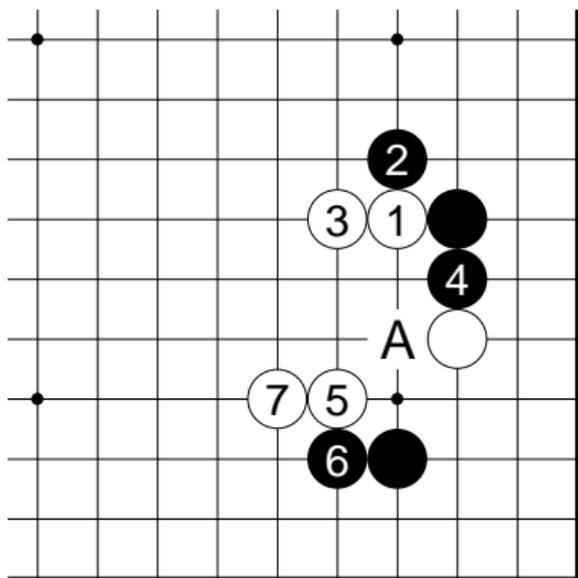
## 第2型

### 拍扳

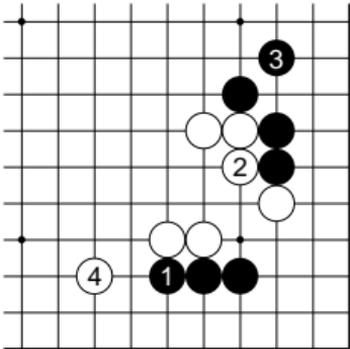
在白1、3压长定式中有变种。对黑4，白5飞压带有骗着意味的手法即是。若白5走A位，则是通常走法，请充分注意白5、7。黑拍扳成入套的根源。

### 启示

使上下黑的断点见合是白的计谋。请注意断点，接应下边。



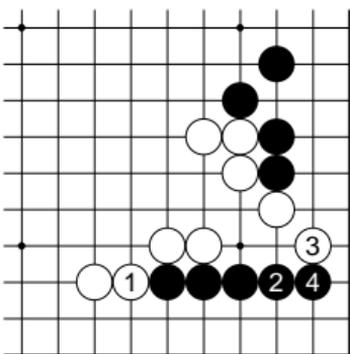
问题图



正解图

正解图（争先手）

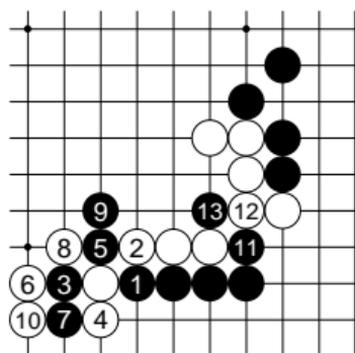
黑1爬是正着。白2先手，再4位拦，黑在这里可脱先，争到其它大场。



1图

1图（常例）

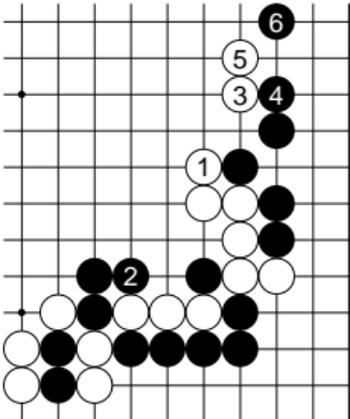
对白1挡，黑2、4坚实地保角，充分。单看这里，白看上去似乎很好，黑脱先，先走其它大场，因此毫无办法。



2图

2图（手筋）

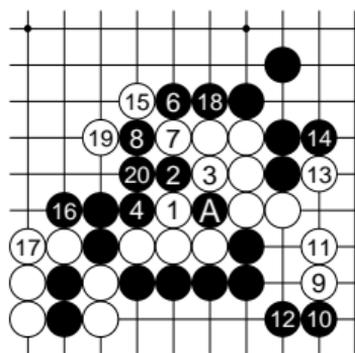
不脱先，也有黑走1位的方法，对白2，黑3夹靠是手筋，以下至黑13的断，是一本道。使黑3于4位应，被先手利用。



3图

### 3图（对等）

白1以下至黑6，是对等的两分。

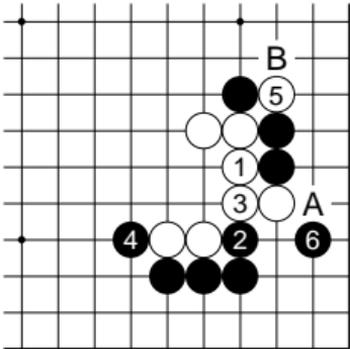


4图

⑤=A

### 4图（白溃崩）

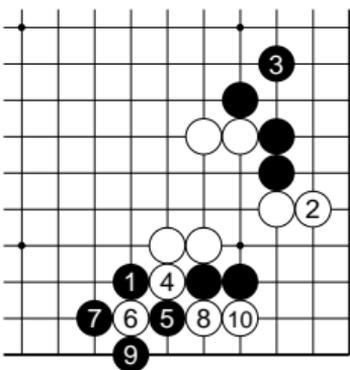
白1救三子勉强，黑6虎是强手。以下至黑20粘，16打先手得便宜，因此，不能提吃中腹的黑七子。



5图

### 5图（转换）

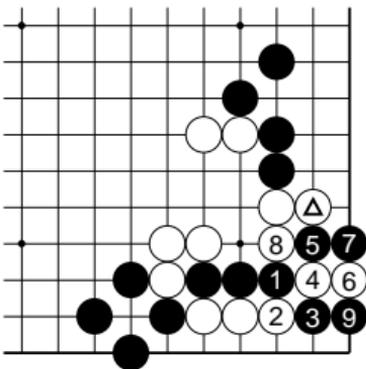
对白1，也可考虑黑2、4转换。对白5断，黑走6位是极妙的手段，巧妙的次序是让白A应之后，先手B位打。



6图

### 6图（入套形）

黑1一间眺，成入套形。即，白2立下是漂亮的手段，8，10可占角上大块地盘。



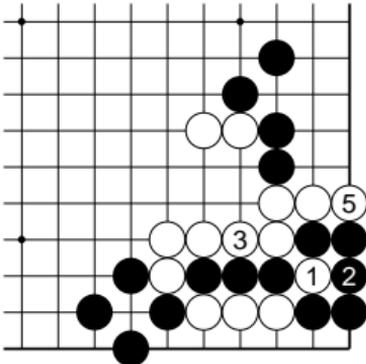
7图

### 7图（大头鬼）

黑1逃出勉强，因白△起作用，白4、6做大头鬼。

8图 (比气白胜)

白1以下至5, 白多一气。



8图



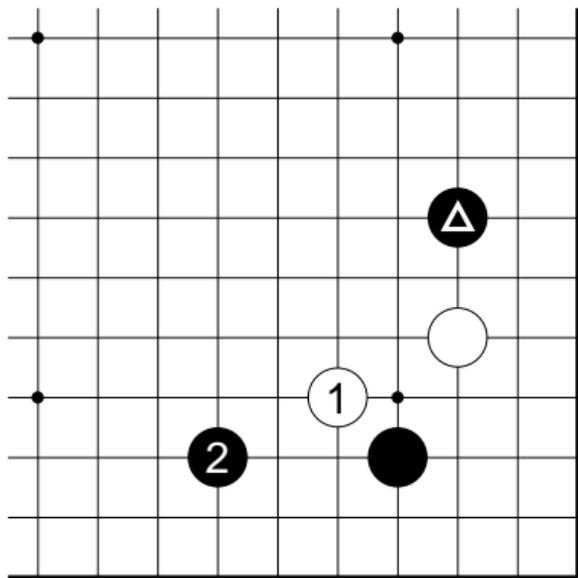
### 第3型

代表

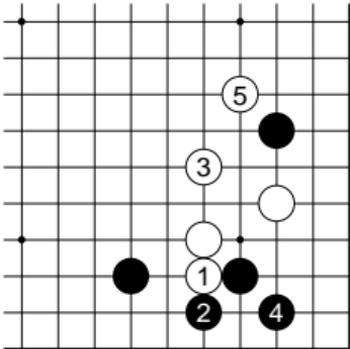
是从黑的一间夹产生的骗着。对白1，黑2使用巧妙的应法是骗着，模糊不清地入套也没什么了不起的，此骗着代表着黑的骗着一旦被击破，则将完全变坏。

启示

直接提小目上的黑一子是很难的，向黑△靠压是击破骗着的窍门。



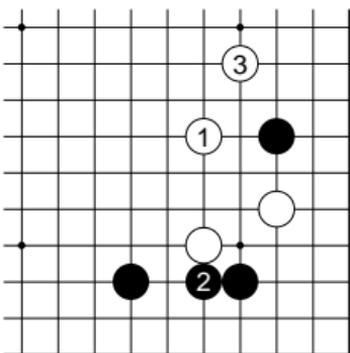
问题图



正解图1

### 正解图1 (简明)

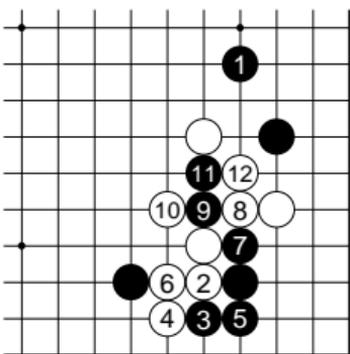
先手利用白1的挡，补强白3断的余味是漂亮的手段，至白5，白充分。



正解图2

### 正解图2 (镇)

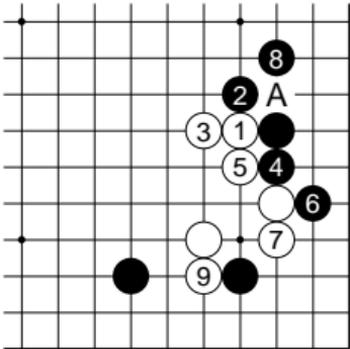
也有白1镇的漂亮走法。至白3，是白可走的两分。



1图

### 1图 (征子)

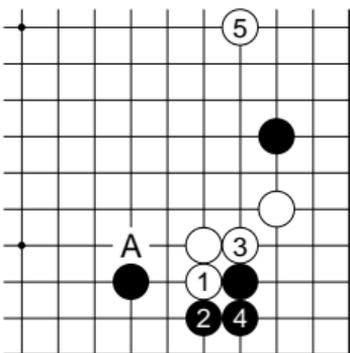
针对镇，黑1飞应，则白2挡有力。黑7、9冲断，白10、12征子。



正解图3

### 正解图3 (压长)

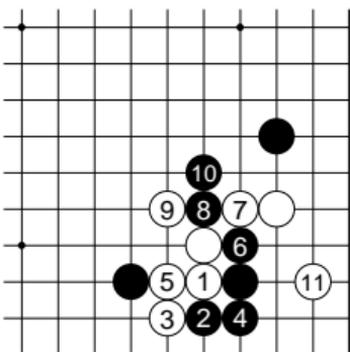
最有代表性的击破骗着的好手是白1、3的压长。黑4以下至白9走，白充分。若黑8改走9位，则白A断严厉，黑变坏。



正解图4

### 正解图4 (曲)

先手白1，即使3曲，白也是有趣的两分。以后，窥伺A靠的余味，白5走大场夹击黑。



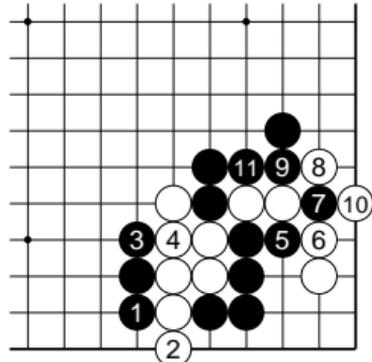
2图

### 2图 (入套形)

白1、3直接攻角，则成典型的入套形。至白11，是一本道。

### 3图 (滚吃)

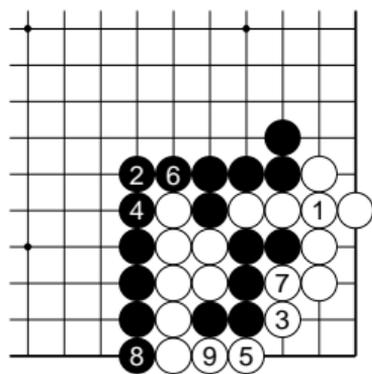
黑1、3先手，走5、7是滚吃的手筋。万无一失的弃子作战即将开始。



3图

### 4图 (铜墙铁壁)

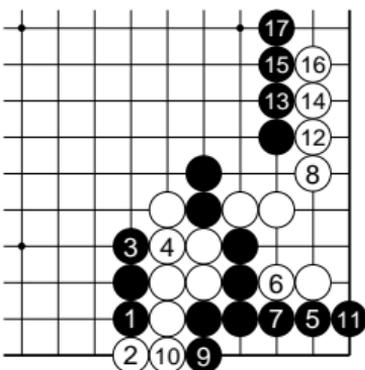
白1粘，黑2枷，至白9，更加坚实的封紧外面，铜墙铁壁般的外势构筑成功。同时，黑是先手。



4图

### 5图 (变化)

黑1，白2扳的变化图。白12、14、16爬第2线，很痛苦。



5图

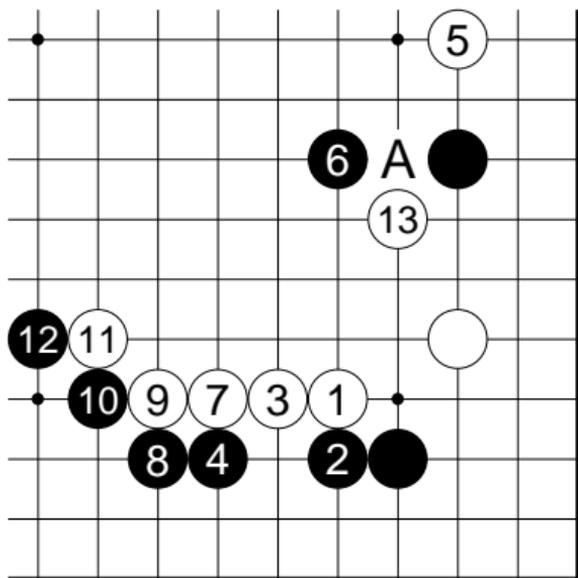
## 第4型

### 有名

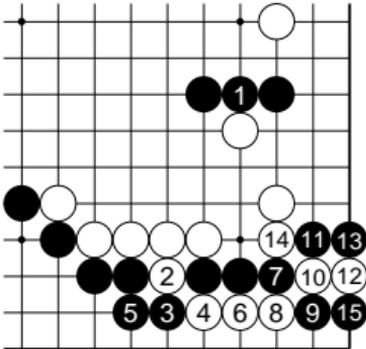
对黑的二间夹，先手利用白1、3之后，有5夹的走法。于是，在白7以下黑12连扳经过的一点上，白7刺，是早就有的有名的骗着。黑A粘理所当然，其后是问题。

### 启示

由下边冲断的手筋，角上的比气成为焦点，实际上，黑有妙手，黑多一气。



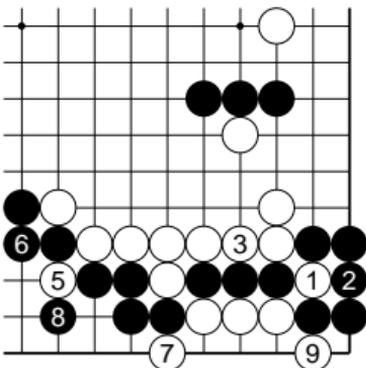
问题图



1图

### 1图（大头鬼）

白2、4冲断，以下10、12形成二目，有做大头鬼的手筋。请考虑比气的结果。



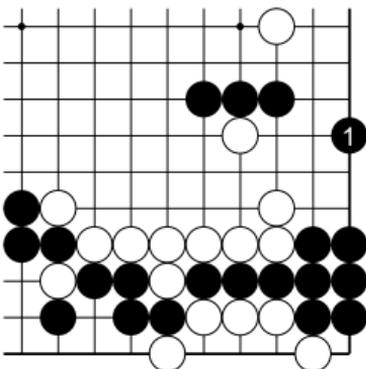
2图

### 2图（三气对四气）

至黑4的粘，是一本道。于是，白5断，先手7扳，9扳是比气的手筋。黑三气、白四气。那么黑起死回生的妙手是……



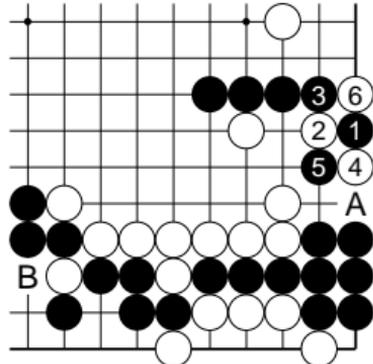
4=1



正解图

### 正解图（渡的手筋）

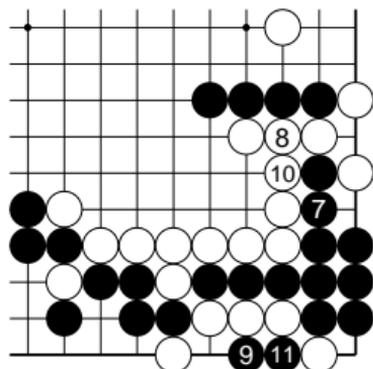
黑1是击破骗着的妙着，黑多一气。



3图

### 3图（遮断）

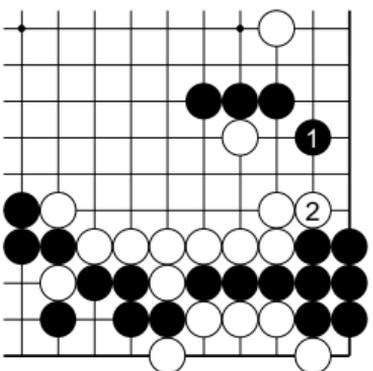
对黑1，白2、4遮断。之后，A位成劫，因为白有B位的劫材，黑不行。



4图

### 4图（粘）

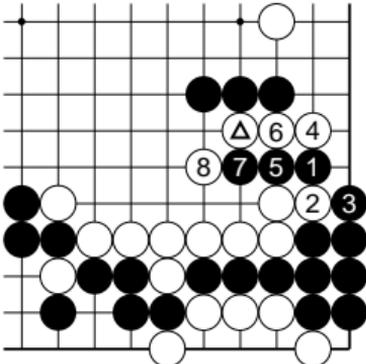
黑7粘是漂亮的手段，可长一气。白8、10，黑9、11收气，黑多一气。又，若白8改走10位，黑8、白A、黑9，仍然黑胜。



5图

### 5图（尖）

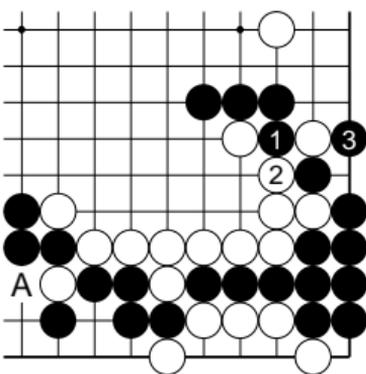
由于角上的黑气紧，黑1尖不成立。



6图

### 6图（入套手段）

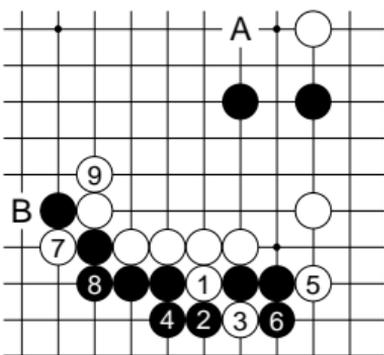
黑1一间跳是入套手段，白2、4严厉，以下至白8，是黑入套的图形。明白白△做为骗着的理由吧。



7图

### 7图（劫）

若黑走1、3，可成劫，但白有A位的劫材，黑勉强。



8图

### 8图（定式）

白仍按定式走无可非难。白1以下至9长，白A一间跳和B的征子见合。

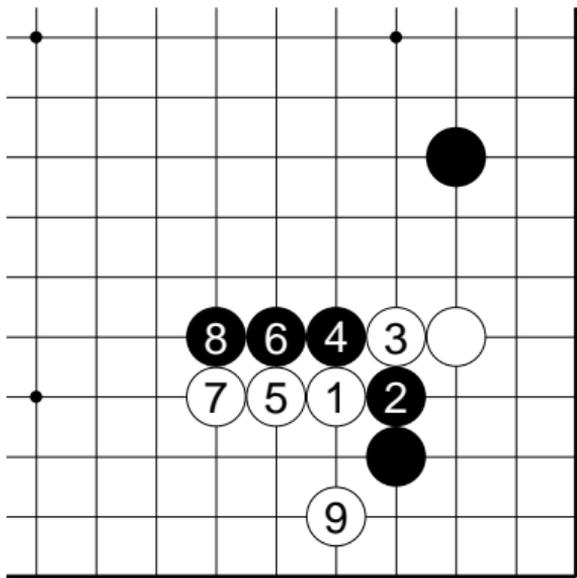
## 第5型

介于……之间

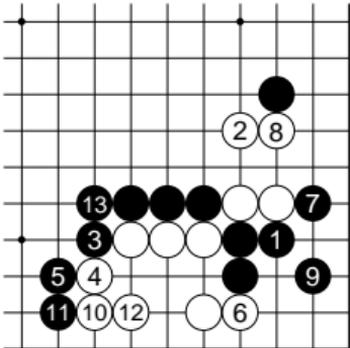
对黑的二间夹，白1飞压，有黑2、4冲断的走法，这是非常难懂的定式之一，仅此，介于具有骗着意味的着手之间的机会增多。白9即是。

启示

针对白9，黑实施想走的手段则入套。那里是带有漏洞的骗着的严厉所在。



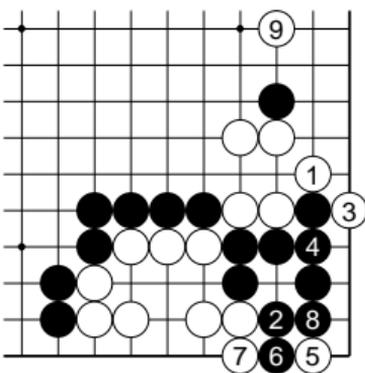
问题图



正解图

### 正解图（长）

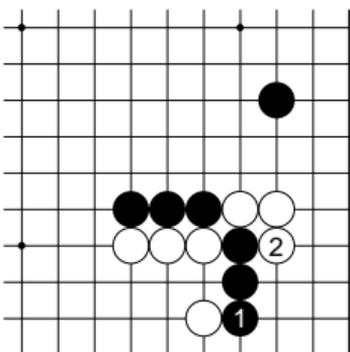
是稍稍难走的手段，黑1长，收白二子气，依据场合，可成为好手。对白2，黑3、5连扳严厉。



续正解图

### 续正解图（对等）

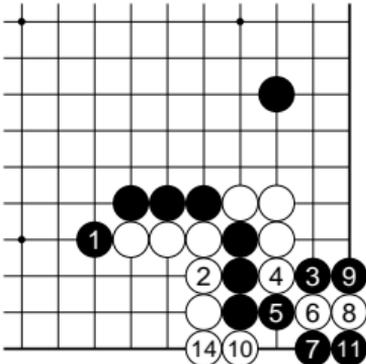
白1挡，黑2做活。于是，白5点入是漂亮的手段，白7先手，至白9，是对等的两分。



1图

### 1图（曲）

对黑1挡，白2曲是严厉的手段，恐怕会成入套形。

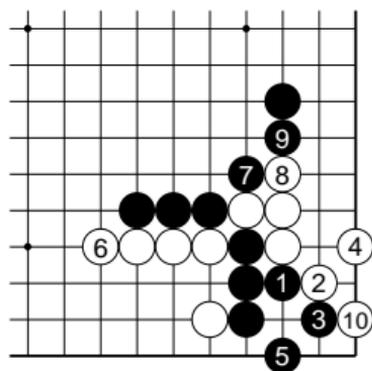


2图



## 2图（手筋）

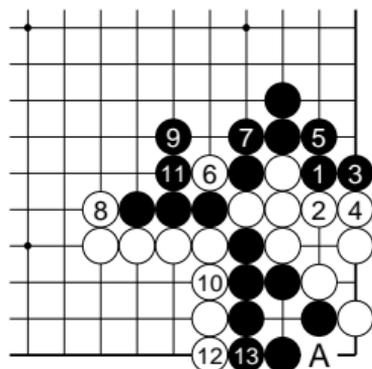
黑1扳是令人愉快的手段，白2收气。对黑3，白4以下至14粘，黑成崩溃形。



3图

## 3图（是棋形？）

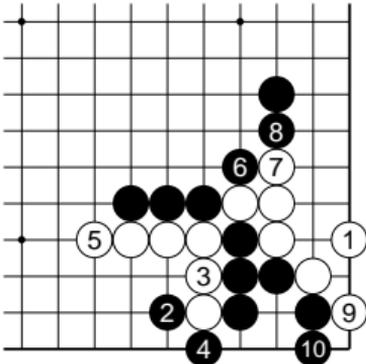
如何应付白2、4扳虎呢？这是个问题，黑5大体是棋形，但被白6长，成入套形。



4图

## 4图（二手劫）

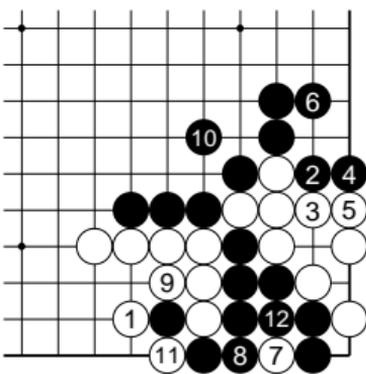
黑1、3扳、立下，以下至13粘，角上留有白A位二手劫的手段，黑不满。



5图

### 5图（尖靠）

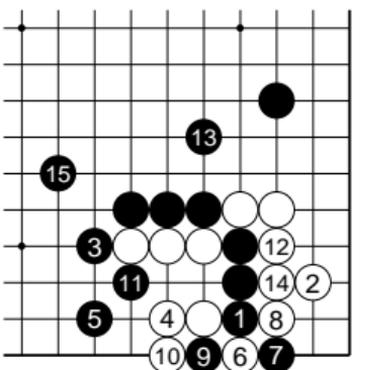
对白1虎，黑2夹靠是好手，白3以下至9扳，黑10立下，成为定式。



6图

### 6图（对等）

若白1靠，黑2、4位扳、立下，以下至黑12粘，是一本道，角上因为是公活，所以大体是对等的两分。



7图

### 7图（白入套形）

对黑1挡，白2飞，去吃子是恶手，黑3扳以下至15，黑外势充分，白是入套形。

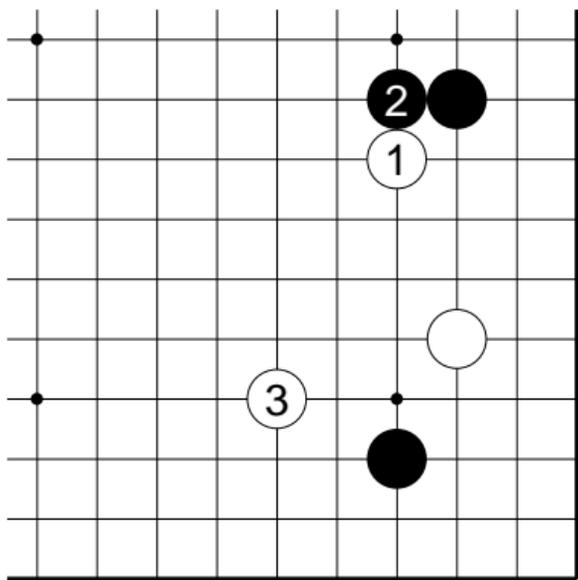
## 第6型

实战性的

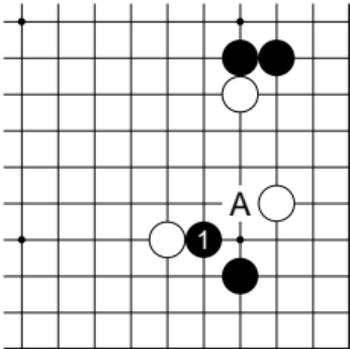
黑三间夹，白1肩冲，黑2交换之后，有白3大斜飞压的骗着。黑即使不入套，白也不会变坏，所以，不能不说是实战性的手法。

启示

想突破中央，则白1的埋伏起作用，因此，以下边为重点，请考虑使白1、黑2交换变为恶手的方法。



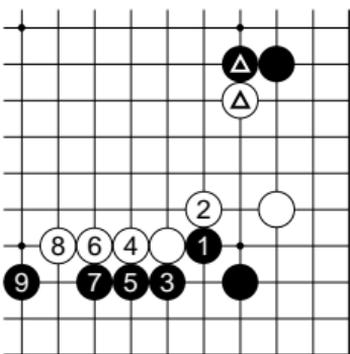
问题图



正解图

### 正解图（尖靠）

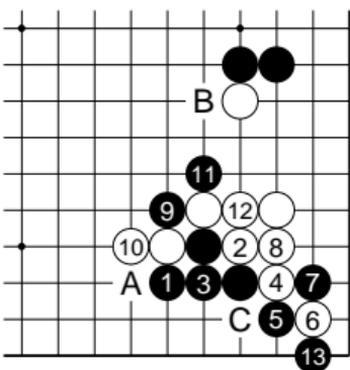
在此情形下，A位靠恐怕会入套，请注意。在这里，击破骗着的手法是黑1尖靠。



1图

### 1图（恶手化）

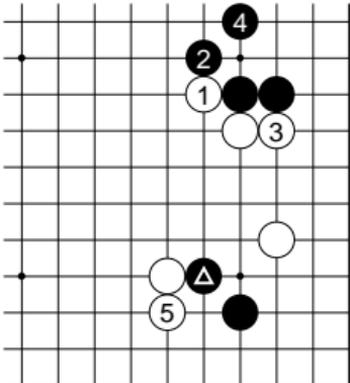
白2，则黑3、5、7三线爬。9跳，占下边实地是最佳的，这样，白Δ和黑Δ的交换变为恶手。



2图

### 2图（变化）

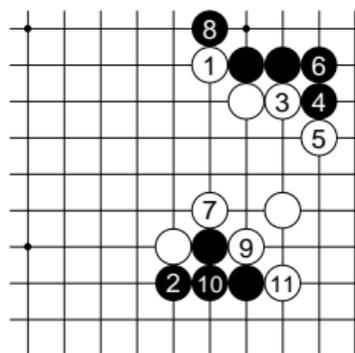
因此，白2、4变化，大致至黑13。之后，白先手A挡，B挺，开始作战。黑9如果10位先手打，白于C位打，成为易懂的两分。



3图

### 3图（入套形）

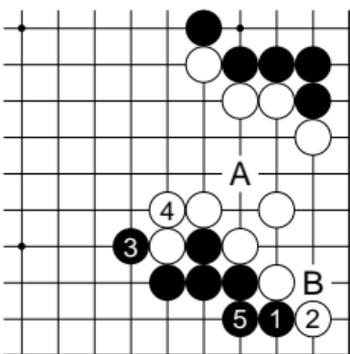
对黑△的夹靠，先手利用白1、3，于5位立下，走法严厉。黑是入套形。



4图

### 4图（击破骗着）

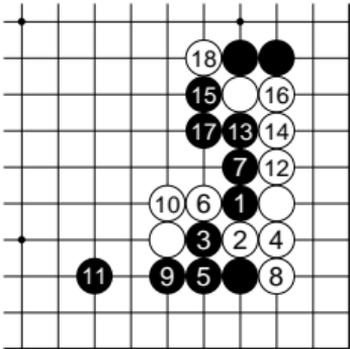
对白1，黑2应是好手，白3以下至11扳，是一本道。



5图

### 5图（余味）

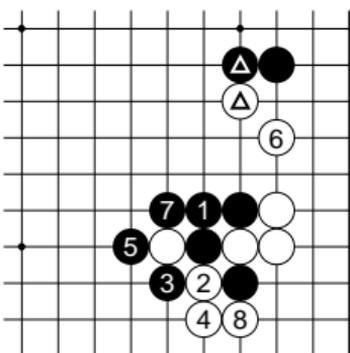
黑1至5粘的两分，黑留存A和B的余味，所以，黑有趣。



6图

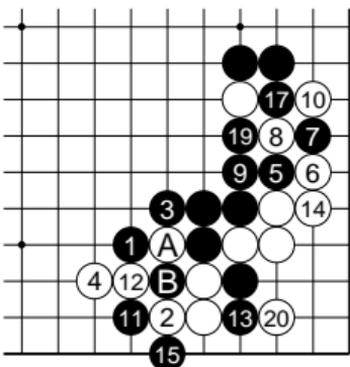
### 6图（入套形）

黑1靠，则白2挖，黑3以下至17粘之后，白18断绝妙，黑完全成入套形。



7图

7图（上粘）若黑1粘上，可避开入套形。白2以下至8，白△和黑△的交换成为恶手。



8图

### 8图（对等）

白走2、4的手段很妥当。以上至白20靠，是对等的两分。

⑩=A ⑮=B

## 第7型

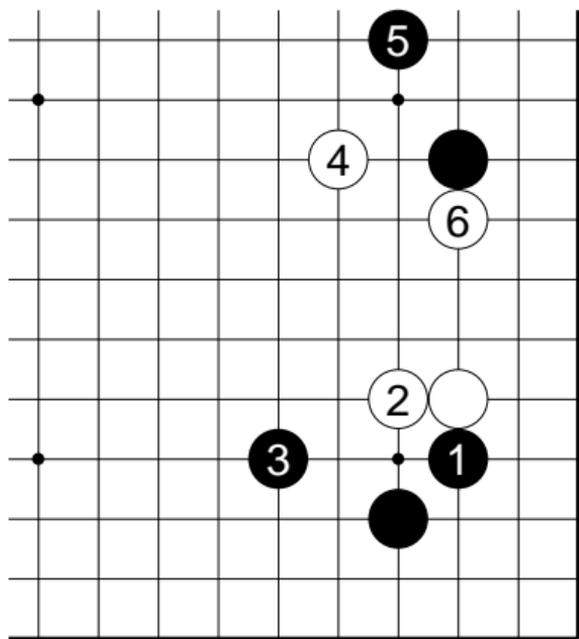
### 脱先

黑三间夹，白脱先。若黑1、3攻击，有白4、6作答的定式，因为白靠含有骗着的因素，因此，请特别注意。

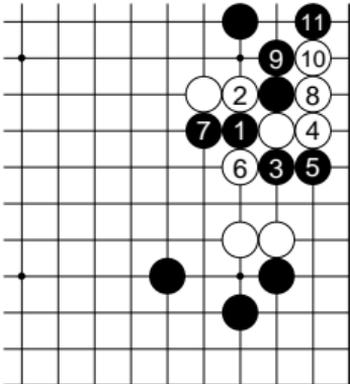
黑应如何呢？

### 启示

对白6的靠，一般地有定式型的应法。这种场合，因和右方布子的关系可成入套手段，请小心。



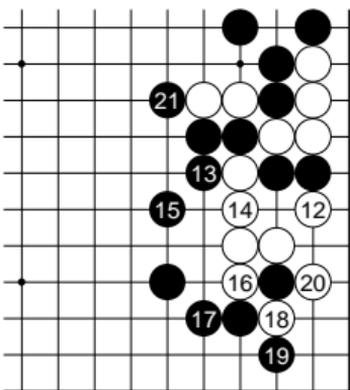
问题图



正解图

正解图（扳出）

黑 1 扳出，走 3、5 成正解。  
对此，白 6 断，8、10 先手。

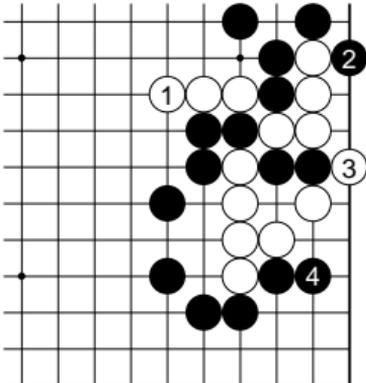


续正解图

续正解图（定式）

白 12，则黑 13 打，15 转向  
外势。以下至黑 21 扳，黑的外  
势充分，黑方好。因为白脱先，  
所以理所当然。

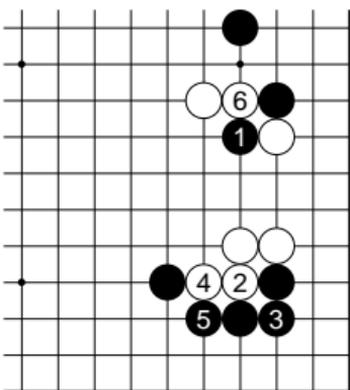
白 18 如果……



1图

### 1图（白猝死）

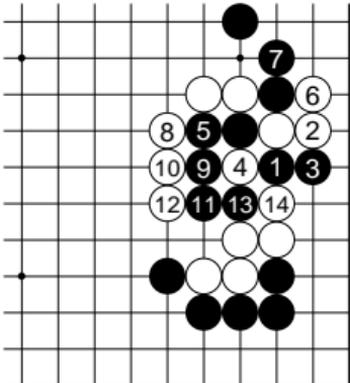
白1长，则被黑2、4破眼，白猝死。



2图

### 2图（骗着）

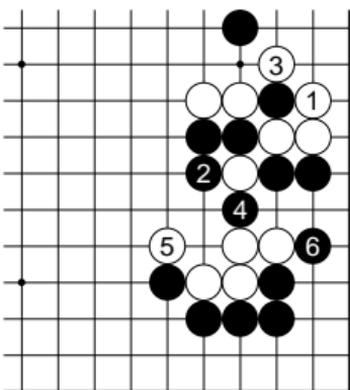
针对黑1扳出，是难走的手段，白2、4先手之后，其后，有6断的骗着，请注意。



3图

### 3图（入套形）

和定式场合一样，对白6打，黑7长，则入套。白8打至14，黑成崩溃形。



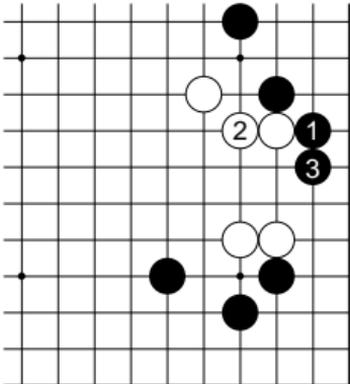
4图

### 4图（击破骗着）

对白1打，黑2是击破骗着的好手。至黑6的渡，右方白因为气紧，黑有趣。

### 5图（入套形）

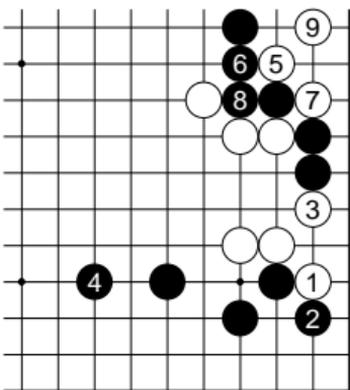
回到前面，黑1、3应是定式型，这种场合是入套形。



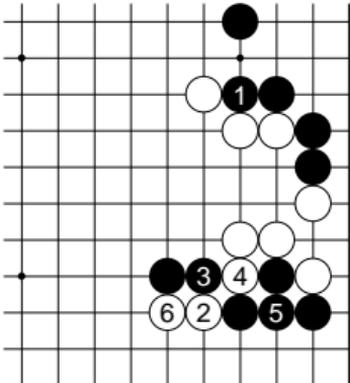
5图

### 6图（虎）

白1扳，3虎是漂亮的手段。若黑4整顿右边，则白5夹靠严厉起来。



6图



7图

7图（见合）

若黑1补强左边，则右边白2跨断见合，黑3以下至白6爬，黑是入套形。

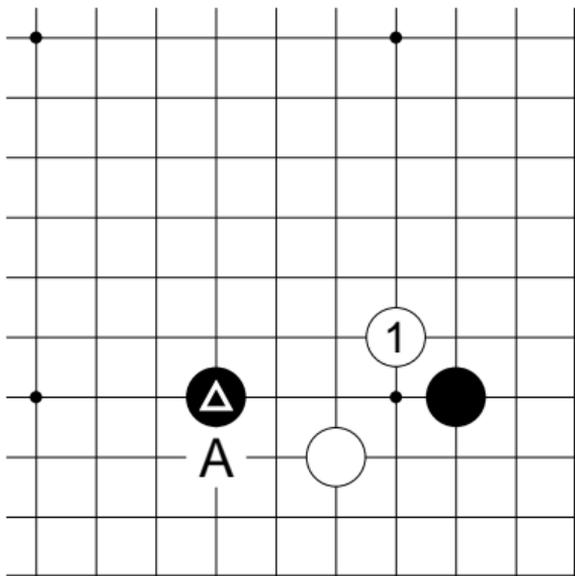
## 第8型

复杂

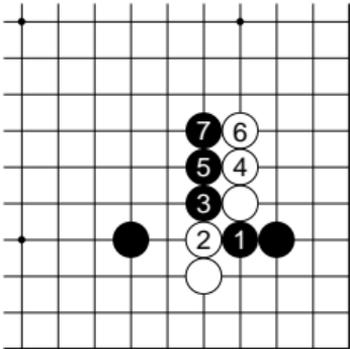
黑△位一间高夹，白1飞略为勉强，其后的变化复杂，也能发挥做为骗着的作用。因此，在这里充分讨论一下。

启示

和A一间低夹不同，为了活用一路上的有利点，冲断是一手，其后是问题。



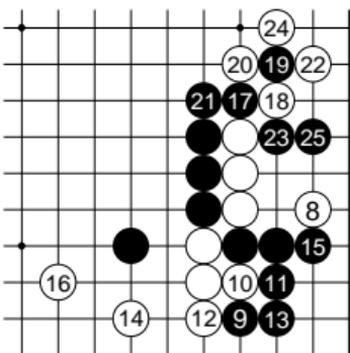
问题图



正解图

### 正解图（连压）

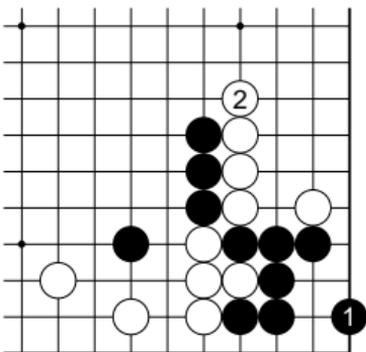
黑1、3冲断严厉，白棋形很痛苦。对白4长，先手利用黑5、7连压是关键。



续正解图

### 续正解图（黑充分的实地）

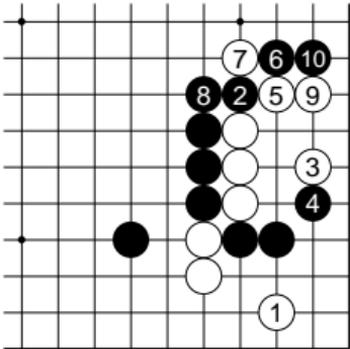
白8，黑9位跳。以下黑17、19连扳是强手，至黑25立下，黑的实地充分。



1图

### 1图（缓着）

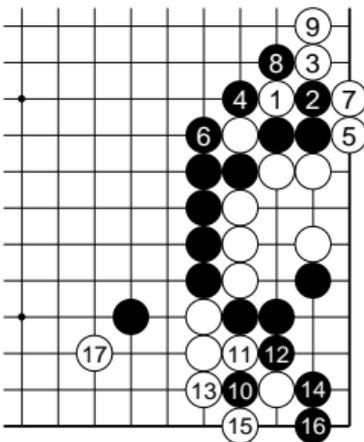
黑1在角上做活是缓着，允许白2长，黑不行。因这一手，棋势逆转。



2图

## 2图 (飞)

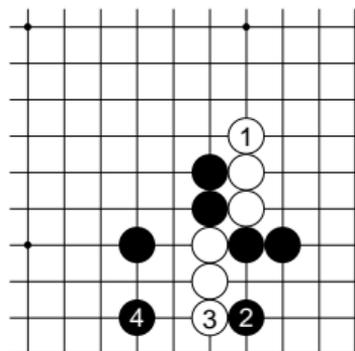
针对连压，以白1飞应对是恶手，黑2扳，4尖靠严厉，白痛苦。



3图

## 3图 (充分的外势)

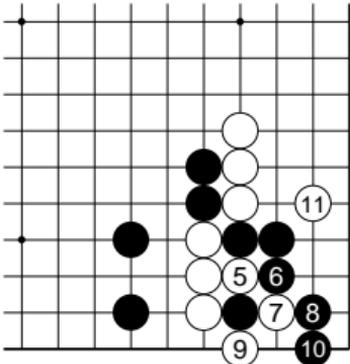
白只好于1、3至9长，谋求痛苦的脱逃。角上的黑10跨断可安孤，至17的应接，黑的外势充分，白不利。



4图

## 4图 (入套形)

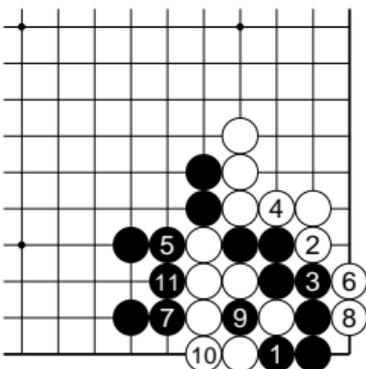
白1位长时，黑2、4走成入套形。



5图

### 5图 (比气)

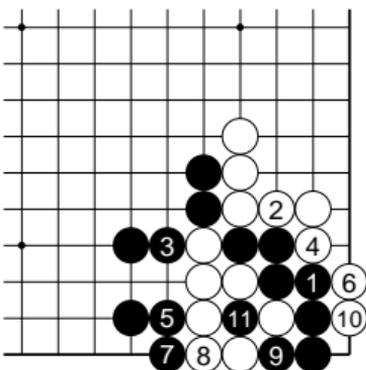
白5、7位提吃一子。黑10立下，则白11是理所当然的手段。那么，比气会怎样呢？



6图

### 6图 (劫)

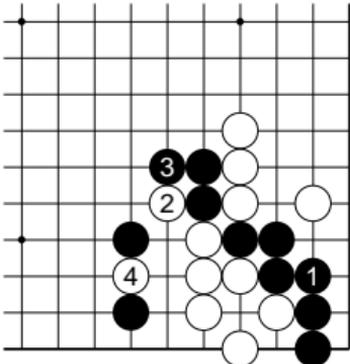
黑1打是恶手，白2以下至黑11成劫，轮到白提劫，所以序盘时，因劫材关系，白有利。



7图

### 7图 (轮到黑提)

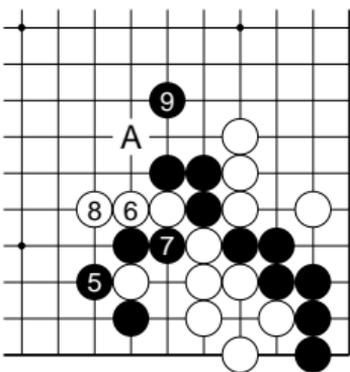
黑1单粘是好手，白2以下至黑11，这次轮到黑提劫，黑相当有利。



8图

### 8图（反击的手筋）

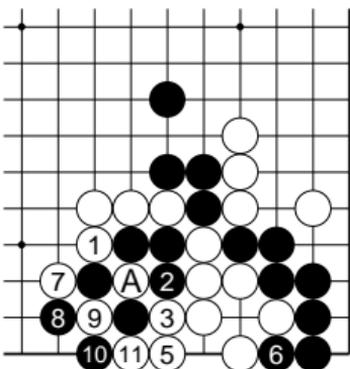
对黑1粘，白有漂亮的反击手段。白2扳，4位挖，成为安孤的妙手。



9图

### 9图（挺）

黑5应。于是，白6、黑7之后，白8挺是漂亮的手段，使A的枷和下方的余味见合。

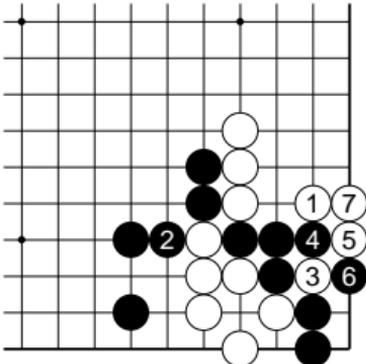


10图

4=A

### 10图（一本道）

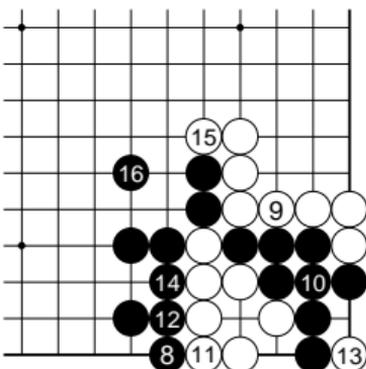
白1打以下至11，是一本道，结果黑崩溃。这样，黑又完全成入套形。



11图

### 11图（挡）

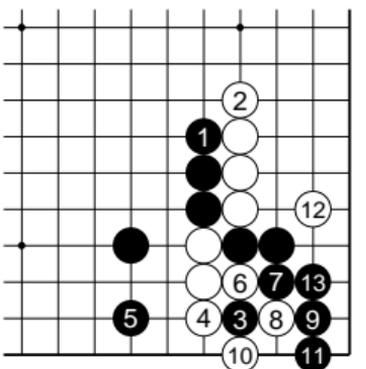
为了避开前图的手筋，只有黑2挡。这之后，白3以下至7粘。对此黑的收气……。



12图

### 12图（常例）

黑8尖是好手，白9以下至黑14，角上公活成正解。白15占先手便宜，因此白有利，黑仍不免感到要成入套形。



13图

### 13图（黑有利）

白2长是缓着。至黑13，黑有利。

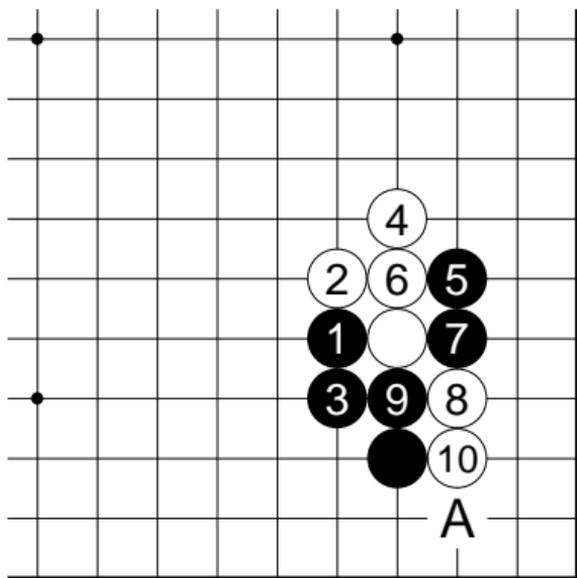
## 第9型

### 简单

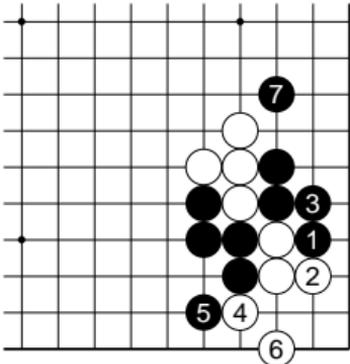
对于白的高挂，有黑1、3托退的定式。其后，对黑5、7，白8扳出，10爬是骗着，如想简单处理，则对手会把右边着实占为实地，因此必须注意。

### 启示

注意右方黑二子不要被吃。即，A位扳，则被挡，黑二子被吃。



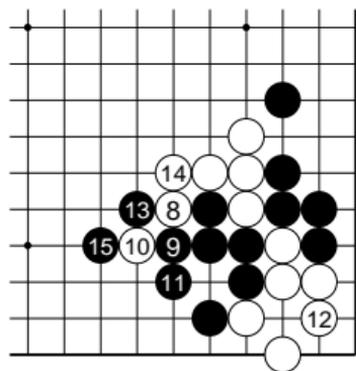
问题图



正解图1

### 正解图1（扳粘）

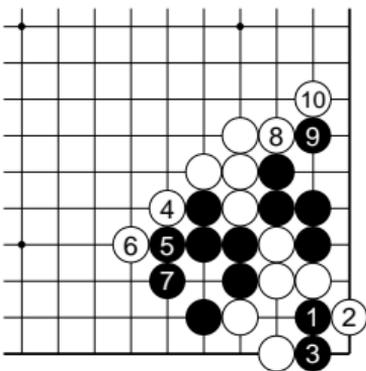
有两种方法，其一是黑1、3的扳粘。之后，白4、6，黑7跳出。



续正解图1

### 续正解图1（黑充分）

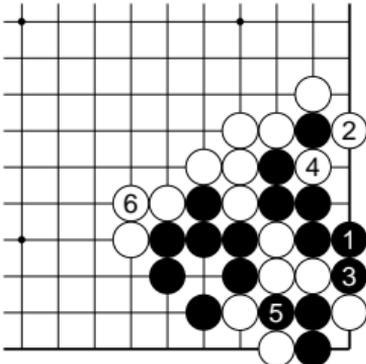
白8、10连扳，黑11忍耐，这之后，白12，则黑13、15吃住。中央的白变薄，黑很充分。



1图

### 1图（勉强）

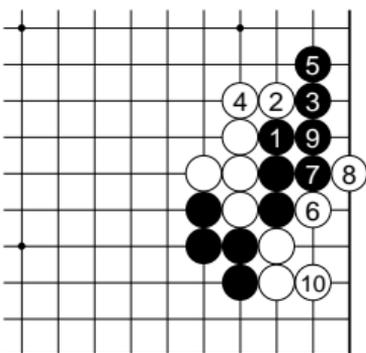
对白的扳虎，黑1马上走略勉强。白4、6先手之后，8、10弃子作战。



2图

## 2图（转换）

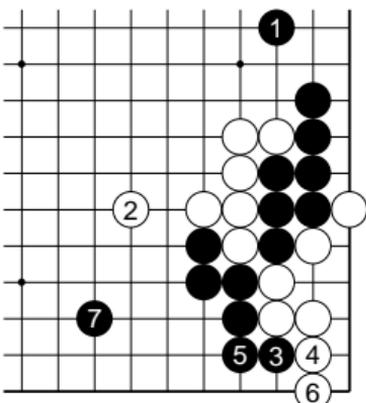
黑1、3位夺角期间，白2、4“开花”，6粘，可得充分的外势，黑成入套形。



正解图2

## 正解图2（爬）

黑1爬也是好手段，之后，白2以下至10的虎，是一本道。



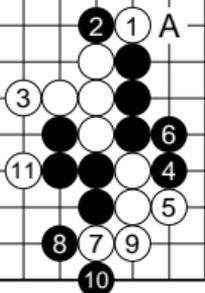
续正解图2

## 续正解图2（常例）

黑1飞，白2一间跳。黑3、5扳粘，至7拆，应接按常例，黑稍有利。

### 3图（挺）

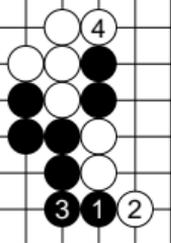
对白1扳，黑2断危险。白3挺是沉着的好手，至白11靠，被彻底封紧外面，黑不利。又，右边留存白A立下的手段。



3图

### 4图（入套形）

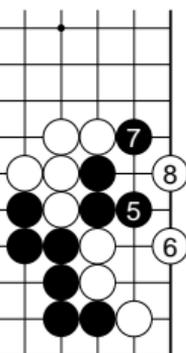
黑1、3扳粘，至白4的挡，黑二子被吃。



4图

### 5图（比气）

对黑5，白6。对黑7，白8的点入是好手，比气白胜。



5图

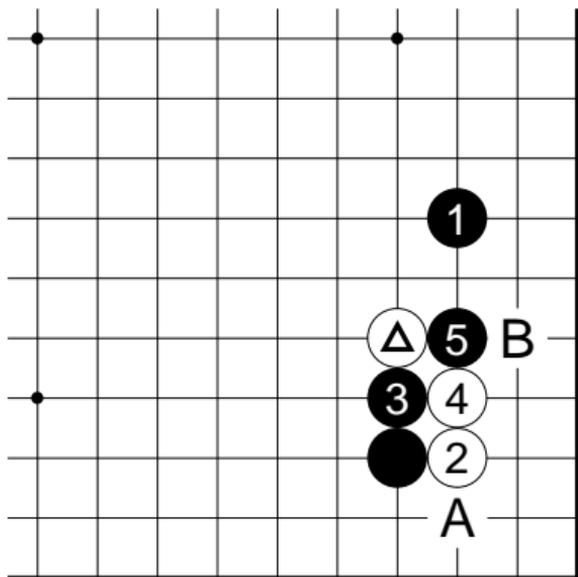
## 第 10 型

### 体验

众所周知，对黑 1 的一间低夹，有白 2 靠的常用手段。在这里，若黑 A 或 4 应，则按定式型进展，有黑走 3、5 的严厉骗着。在这里，请体验其变化的全部。

### 启示

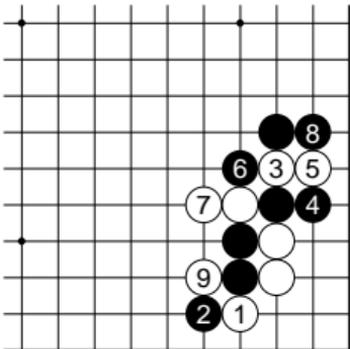
白 B 打，保角是入套形。期待充分活用白  $\Delta$  一子的漂亮对策。



问题图

### 正解图（单扳）

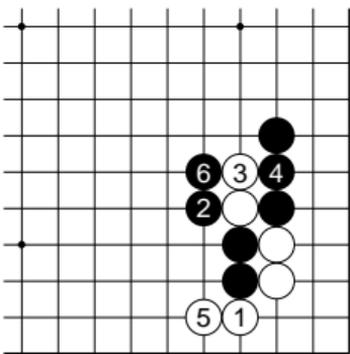
白1单扳是漂亮的手段。黑2挡，至白9，白有趣。



正解图

### 1图（征子）

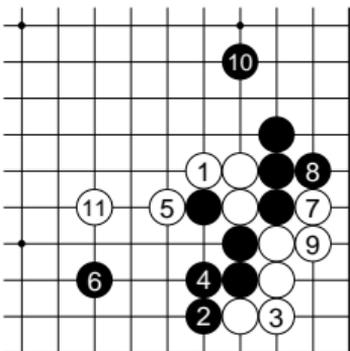
黑征子有利，也有黑2、4的走法，白5挺极佳，因此白也可充分走。此后，伺机引征有力。



1图

### 2图（对等）

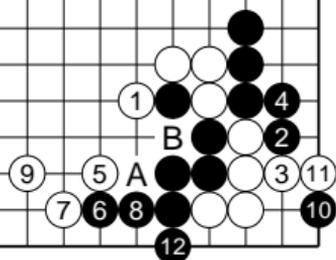
白1曲，至白11是对等的两分。



2图

### 3图（外势对实地）

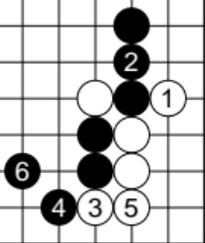
对白1打，黑2、4扳粘，有吃角上白的手段，至黑12，白A和B先手封紧外面，白的外势能充分对抗黑的实地。



3图

### 4图（入套形）

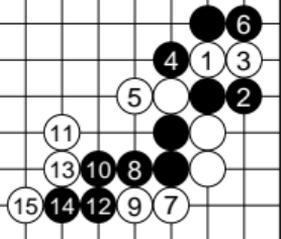
白1打，黑2粘，3、5扳粘是入套形。



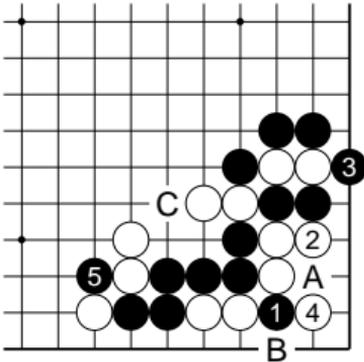
4图

### 5图（装肩）

白单走1、3，对白7的扳，黑8装肩的手段成好手，白不行。



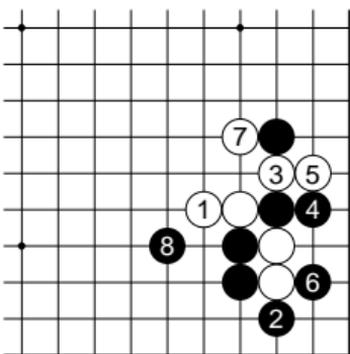
5图



6图

### 6图（断）

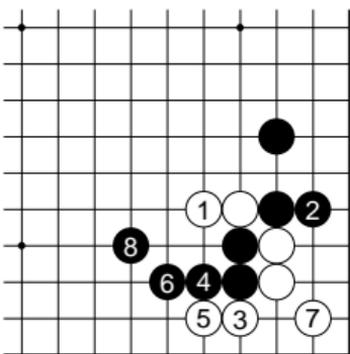
黑1断好手，白不得已2打，窥伺C位的靠，产生黑5断的手段。又，白2不打，单走4位，因A滚打的余味，有黑B长的手段。



7图

### 7图（长）

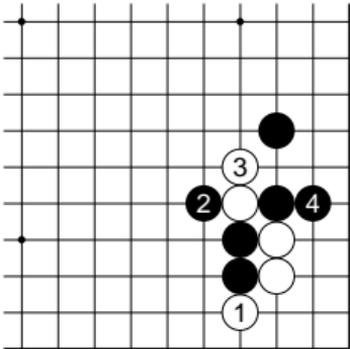
白1单长的手段也有力。黑2，则白3以下至黑8，白也充分可走。



8图

### 8图（立下）

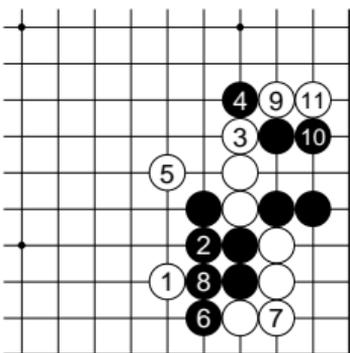
可是，对白1，有黑2立下的强手。这之后，至黑8的尖，黑有利。



9图

### 9图 (骗着)

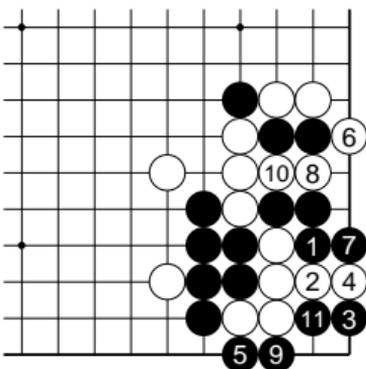
对白1扳，有黑走2、4难懂的骗着，因此必须注意。这是置下手于死地的严厉手段。



10图

### 10图 (正解)

白1飞有趣。黑2粘，白3压，黑4扳以下，白11挡。



11图

### 11图 (转换)

黑1爬，白2挡，角上黑气长，白先手8、10“开花”，白稍有利。



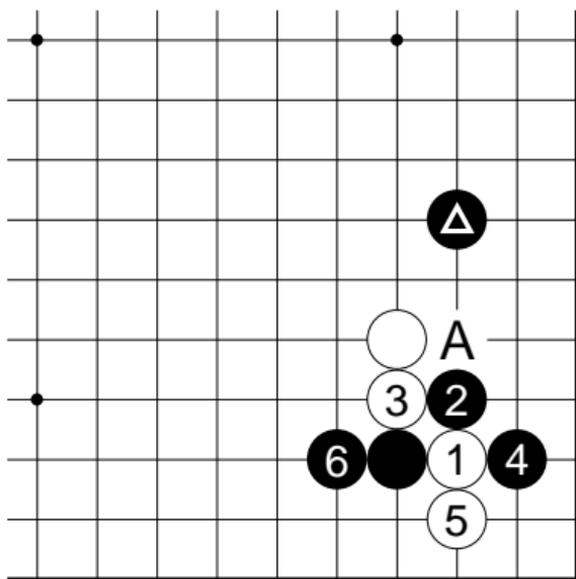
## 第 11 型

### 初步的

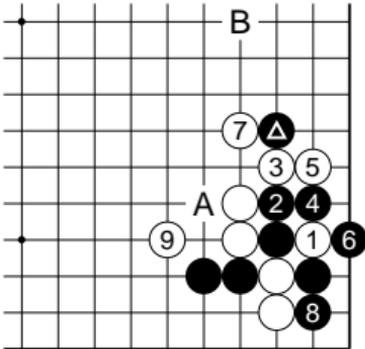
由白 1 至 3 的断，按定式，在这里有黑 4、6 走的初步的骗着。黑 4 走 A 位则是定式，所以，当然有严厉的反击手段。

### 启示

在此问题上，棋子的作用有一、二、三。利用弃子，请考虑使黑  $\Delta$  失去价值的手段。



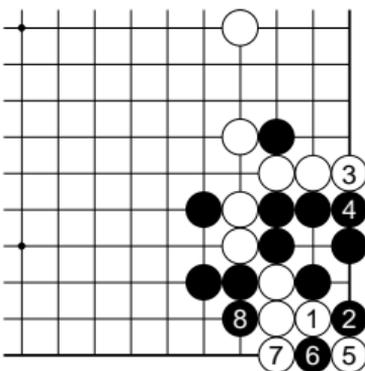
问题图



正解图

### 正解图（手筋）

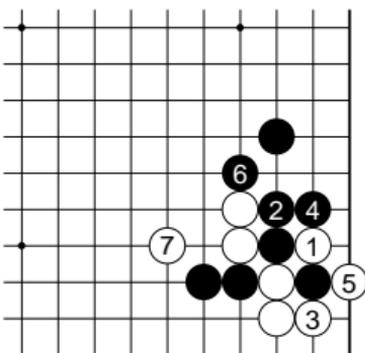
白1断，有寻求腾挪的手筋的好手段。白3、5的连打至7虎，黑△失去价值，白成功。若黑8走A位，则白B。角上留存手段。



1图

### 1图（两手劫）

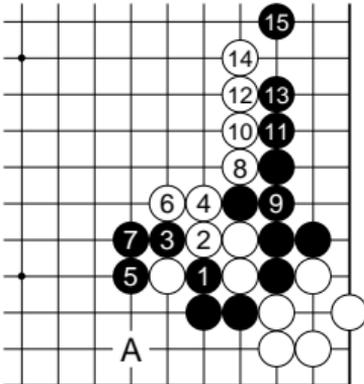
白1以下，5是漂亮的手段，至黑8成两手劫。白先手劫，白有利。



2图

### 2图（黑有利）

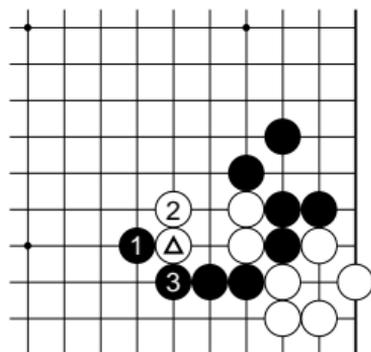
白1、3在角上做活，黑有利。



3图

### 3图（对策）

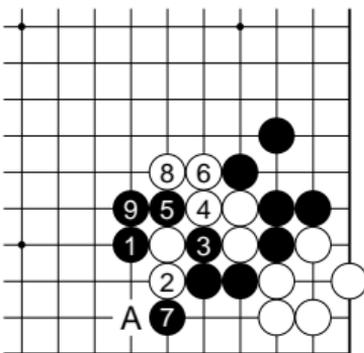
黑走 1、3、5 是俗手，至黑 15，下边留有白 A 的点的手段。



4图

### 4图（手筋）

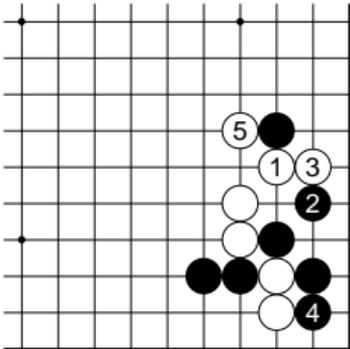
对白的跳，有黑 1 靠的手筋。白 2，则黑 3，黑充分。



5图

### 5图（黑好）

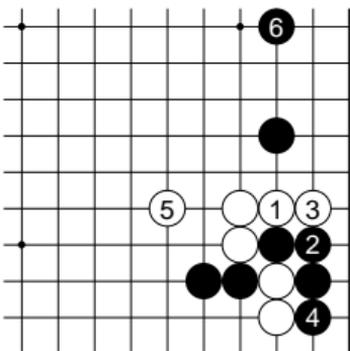
白 2 向外冲，则黑 3、5、7 吃二子，失去白 A 的弱点，黑有趣。参看 3 图。



6图

### 6图（手筋）

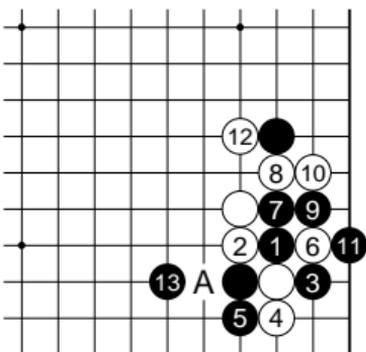
有白1尖靠的手筋，黑2虎，以下白5扳，与正解图比较，白略逊一筹。



7图

### 7图（入套形）

白走1、3，把角全丢给黑，完全是入套形，黑6，不知白走了什么。



8图

### 8图（骗着）

对白2断，也有黑走3、5的骗着，至白12仍是正解。省略黑13，白A变得严厉。

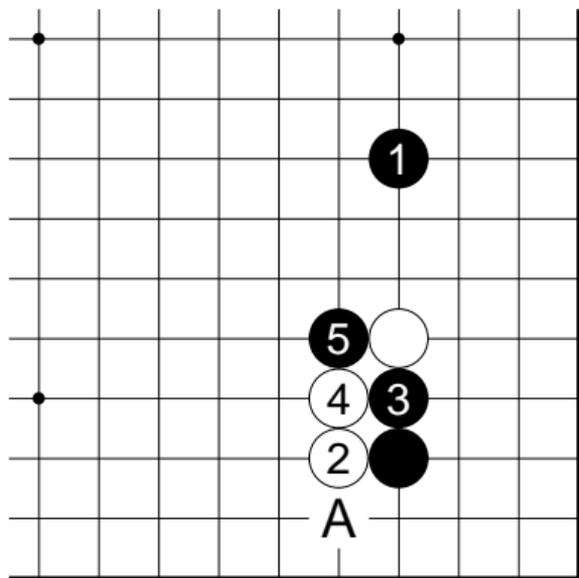
## 第 12 型

### 妖刀

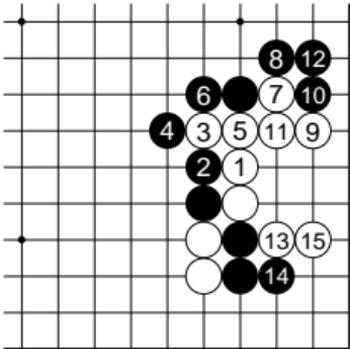
黑 1 的二间高夹，人称“村正的妖刀”。因有许多不难置对手于死地的严厉变化，故这样称之。期待黑 A 的应，白 2 靠时，黑 3、5 反击。此二手是骗着。

### 启示

必须注意黑 1 的存在。给黑形划为段是腾挪的窍门。所谓段即断点。



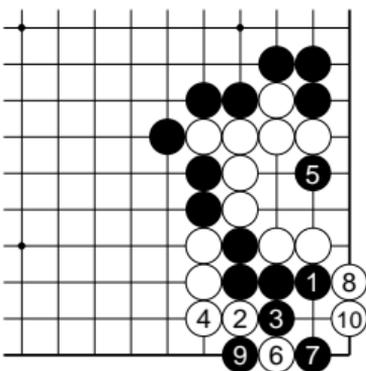
问题图



正解图

### 正解图（扳粘）

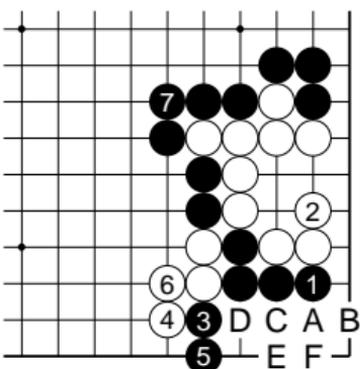
对黑2压，白3扳出，5粘是腾挪的次序。白7扳、9虎，13扳、15立下是正解。



1图

### 1图（比气）

黑1位挡勉强，若是白2、4的扳粘，黑气不够。白6、8、10是漂亮的次序。



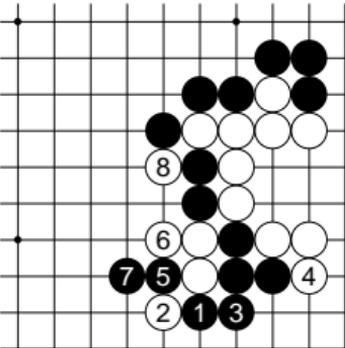
2图

### 2图（后手做活）

黑1挡，白2，黑3扳、5位立下，黑7厚实地粘。角上白先走，则是A、B、C、D、E、F劫。

### 3图（白充分）

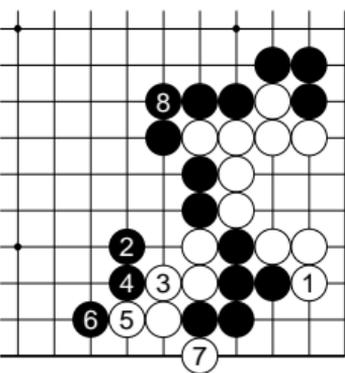
因以上的理由，黑1、3扳粘理所当然。于是，白4是好手，至白8，吃黑二子棋筋，白充分。



3图

### 4图（手筋）

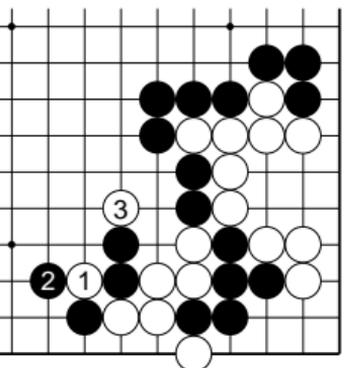
对白1，黑2飞是手筋，白3粘以下至白7，占据黑8要点。



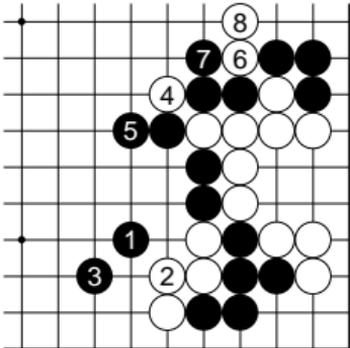
4图

### 5图（手筋）

白有漂亮的手筋。白1断、3靠的手筋新颖。这样黑被白提哪方的二子呢？



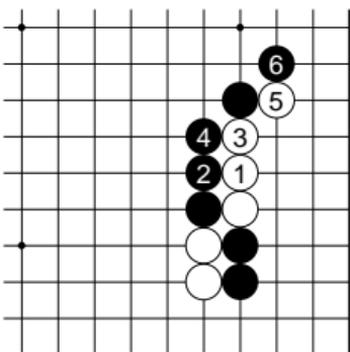
5图



6图

### 6图（断）

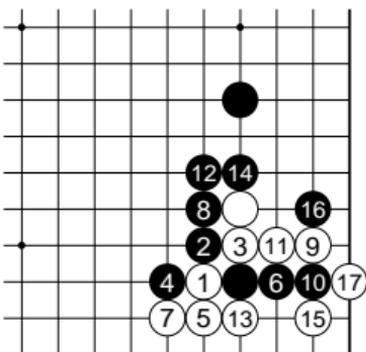
对黑1、3，白4断严厉。黑5，有白6断、8长出的手段。黑痛苦。



7图

### 7图（入套形）

黑2压，白走3、5完全成入套形。黑6连扳是严厉的手段，白崩溃。

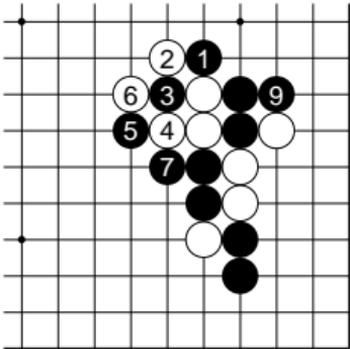


8图

### 8图（实地对外势）

白1靠，黑有走2、4、6的反击手段。白7以下至17，黑的外势超过白的实地。



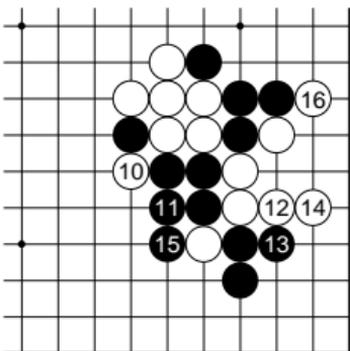


正解图

⑧=③

### 正解图（滚吃）

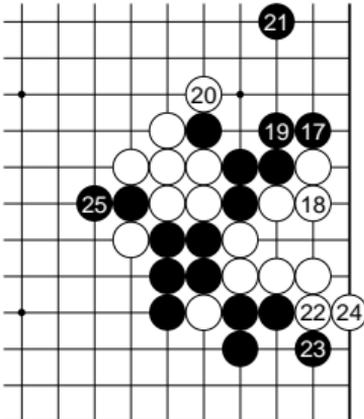
黑 1 扳，先防范右边的征子，黑 3、5、7 滚打，再防备左边的征子。



正解图续 1

### 正解图续 1（扳）

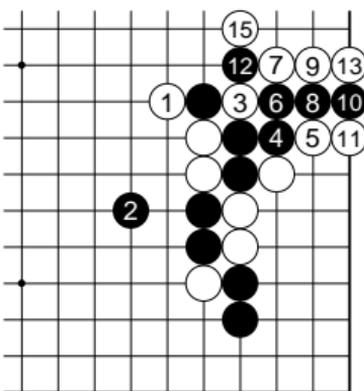
白 10 先手打之后，12 装肩理所当然。黑先手 13、15 吃住。于是，白 16 扳是手筋。



正解图续2

### 正解图续 2 (黑好)

黑 17 挡，则 18 粘。白先手 20 打，只得 22、24 做活。至黑 25 长，黑获优势。

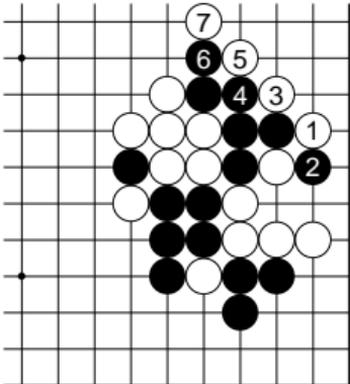


1图



### 1图 (征子1)

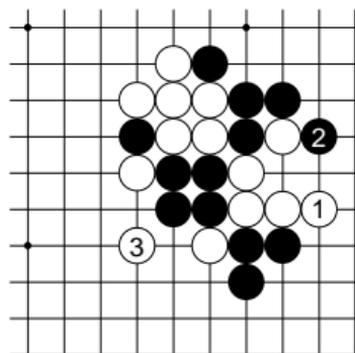
对白 1 挡，黑 2 跳，则白 3 打至 15 征子。因为是重要的手筋，请记住。



2图

## 2图（征子2）

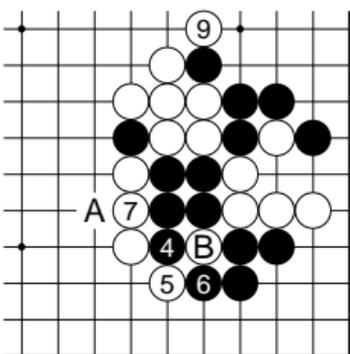
白1扳叫做手筋的理由是黑2入断，白3打以下至7的征子成立。



3图

## 3图（入套形）

对白1的立下，黑2夺眼，则成入套形。白3枷绝好，右方白被舍弃。



4图

## 4图（续入套形）

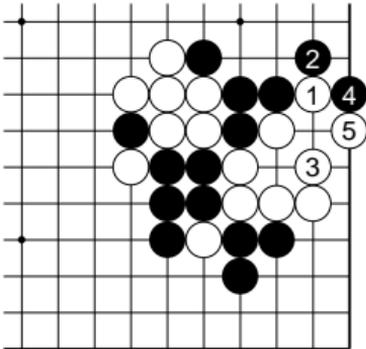
黑4，则白5、7滚打，至白9扳。白的外势可充分对抗黑的实地。

又，若黑4改走7位，则被白A滚打成为征子。

8=B

### 5图（劫争）

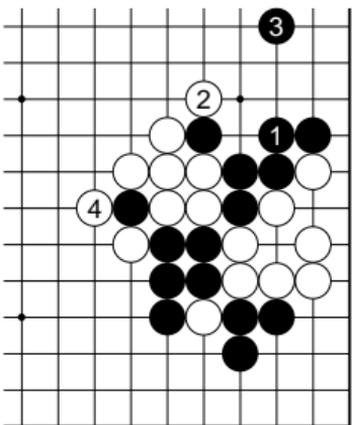
对黑2挡，白3虎，可争劫的场合，成为对等的两分。



5图

### 6图（“开花”）

劫材不足，则黑1必须粘，至白4“开花”，形势完全对等。



6图

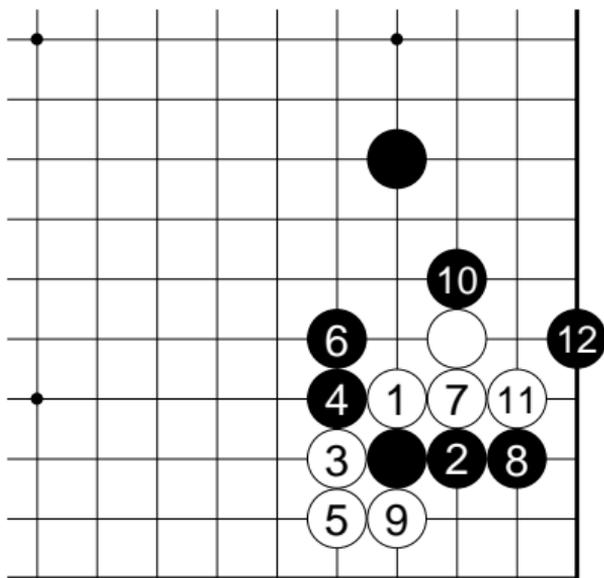
## 第 14 型

### 麻烦

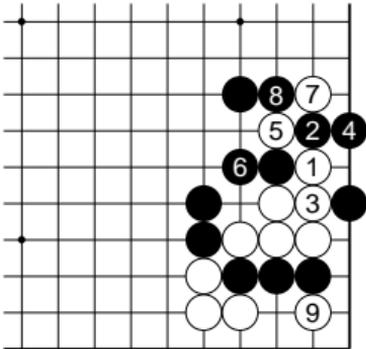
对黑二间高夹，有白 1 尖靠的手段。对黑 2 立下，白 3 扳时，有黑 4 断等麻烦的定式。对白 11，黑 12 点入具有骗着的效用，稍不注意则会成崩溃形。

### 启示

把具有一定程度的厚味给白是不得已。征子对哪方有利是胜败的关键。



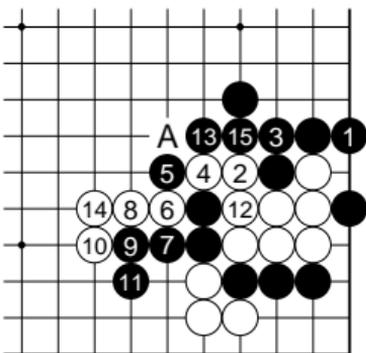
问题图



正解图

### 正解图 (比气)

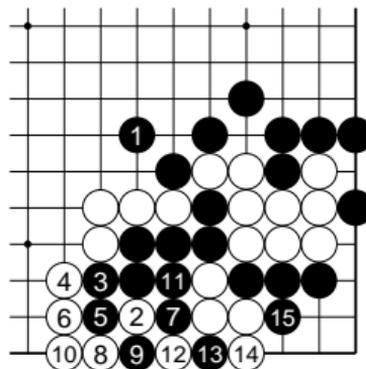
对白 1 扳，黑 2 挡。对白 3，黑 4 的立下成好手。黑厚味充分，白稍稍受损。



1图

### 1图 (征子)

对黑 1 立下，有白 2 打、4 向外冲的手段。白 14 粘之后，白 A 的征子对黑有利的场合，黑走 15 的手段成立。白崩溃。



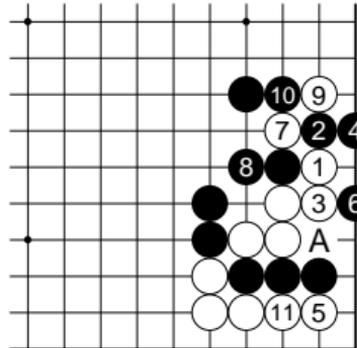
2图

### 2图 (黑崩溃)

征子不利，黑 1 必须补，白 2 以下至黑 15 成劫，因为黑没有劫材，黑崩溃。

### 3图（扳）

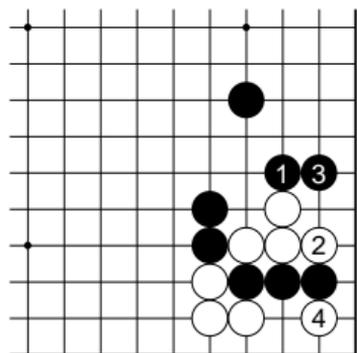
即使把白A的挡改为白1位扳，黑2挡以下至白11粘，也是同样的结果。



3图

### 4图（立下）

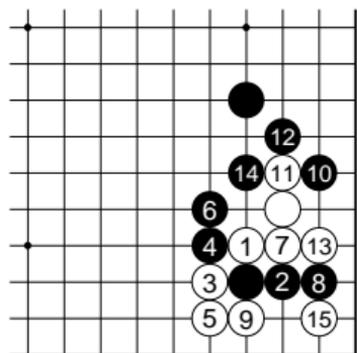
白走2位，被黑3立下，至白4，成为两分。



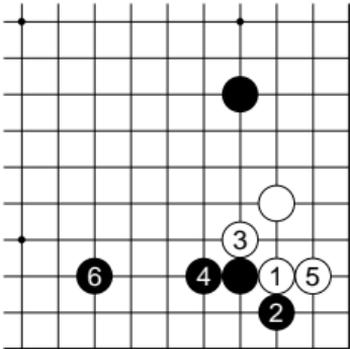
4图

### 5图（定式）

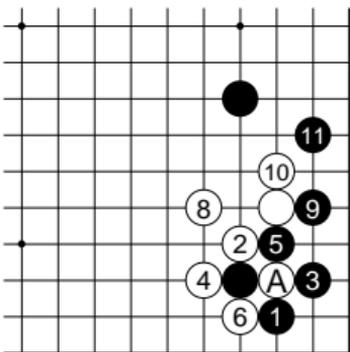
也有走黑10的定式。白11以下至15，两分。



5图

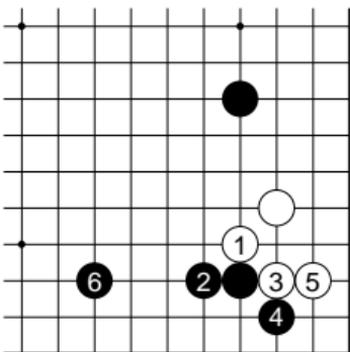


6图



7图

7=A



8图

### 6图（定式）

黑二间高夹、白1靠形成的棋形，黑2挡至6位的拆，是以前就常走的定式。

### 7图（吴清源流）

对白2鼓，黑3打是好手，至黑11，黑有趣。此手是吴清源九段走出的。

### 8图（尖靠）

白走1尖靠，黑2则返回6图的定式，若黑2走3位，则成第14型。

### 第三章 目外的骗着

提到目外，总让人感到似乎是骗着的同类，似乎其中包含着什么……。模糊不清地挂角等等，似乎会倒霉……。

骗着的存在，如同寄生在各种定式背后的栖木，因此，一点也没必要一味地厌恶。若完全掌握在自己手中，可任意使用，对定式的理解会更深一层。

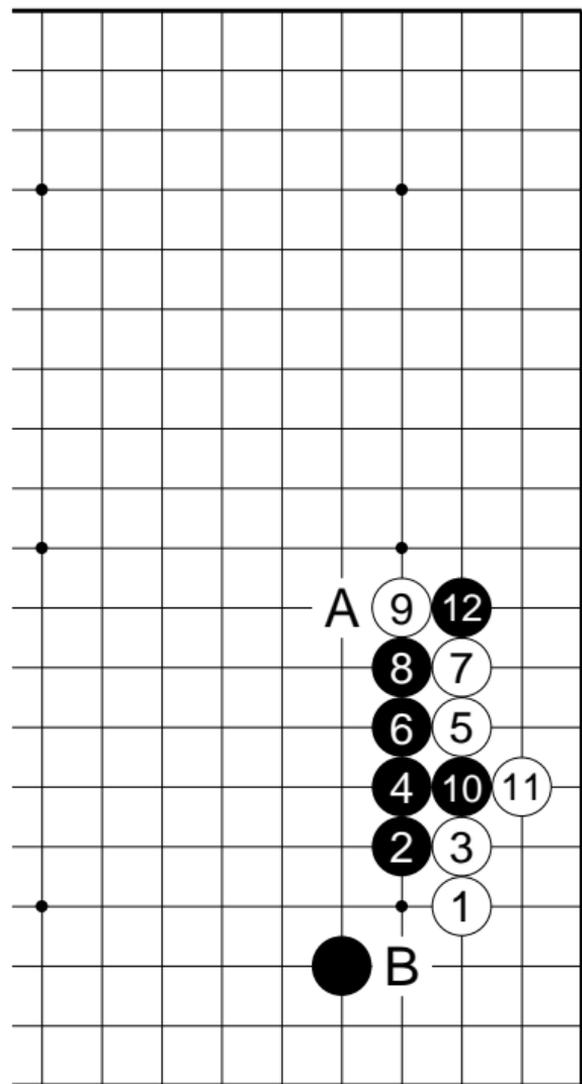
# 第 1 型

一本道

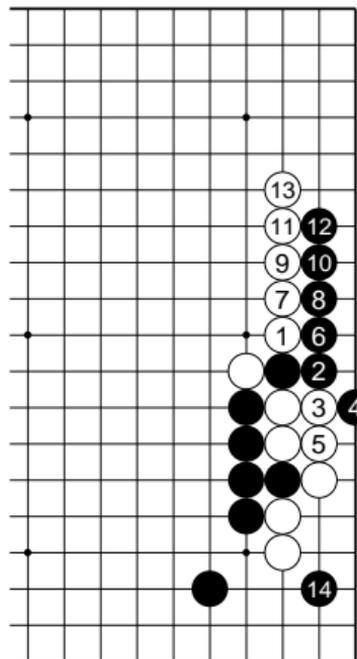
白 1 小目挂角，黑 2 飞。白 3 以下至 9 的扳，是一本道。在这里，若于黑 A 位扳，则是定式形，有黑走 10、12 的严厉骗着。因为麻烦，走错一步，则会成崩溃形。

启示

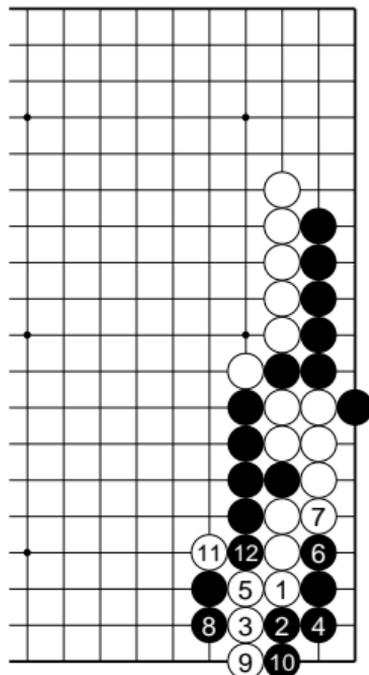
若白 B 尖靠，则成简单的两分，白稍消极。后面只有依靠复杂的判断。



问题图 (1-12)



正解图



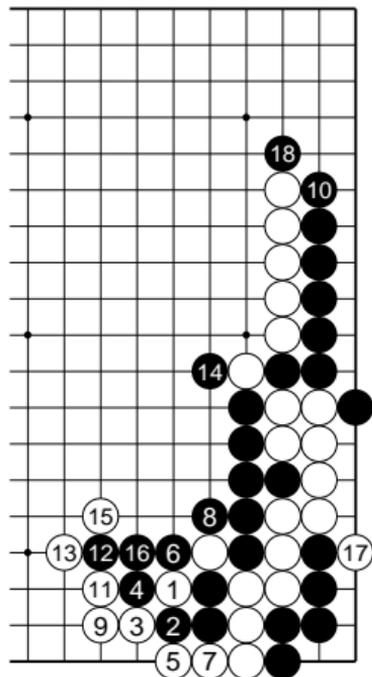
续正解图1

### 正解图（2线）

白走1、3，则黑6至12连爬2线，14位跳的手段严厉。

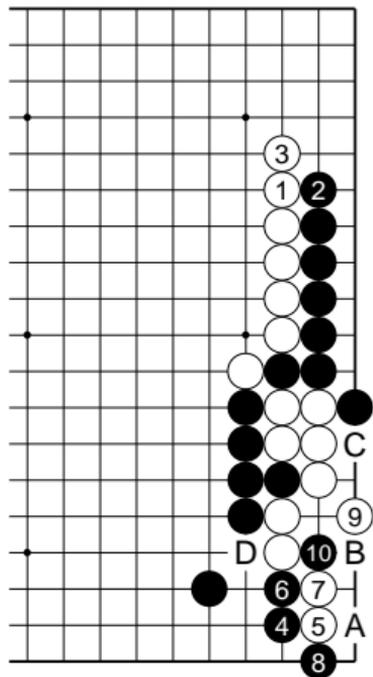
### 续正解图1（扳出）

白1，黑2、4扳粘，8毫不犹豫地贴。白11位扳出是漂亮的手段。



续正解图2

续正  
解图2 (44  
手)

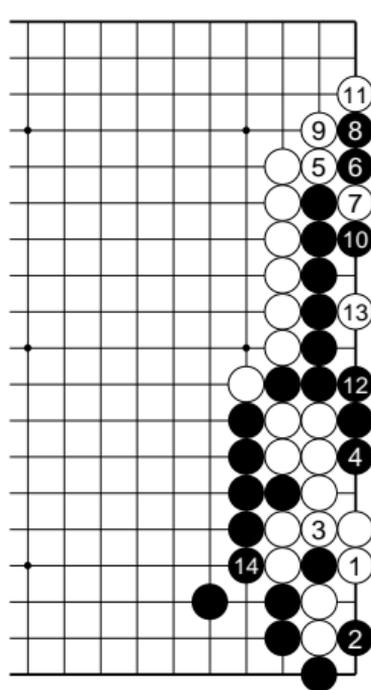


1图

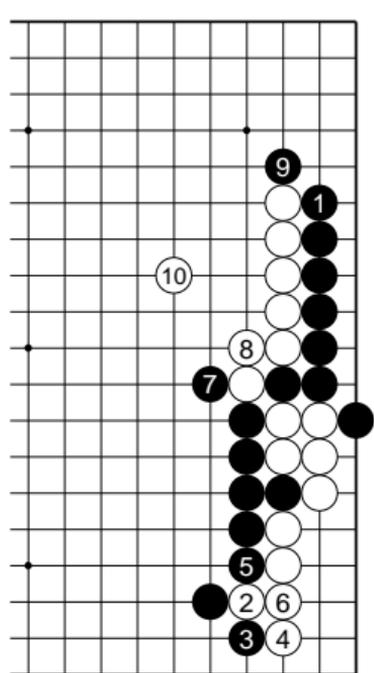
白1、3、5、7滚吃，9逃出。黑10以下至18，两分。从一开始数，黑18相当于第44手。

1图 (入套形)

白1长，黑2爬，白3位应，则成入套形。黑4以下至10断，是一本道。之后，白A、黑B、白C、黑D，白粘不上。



2图



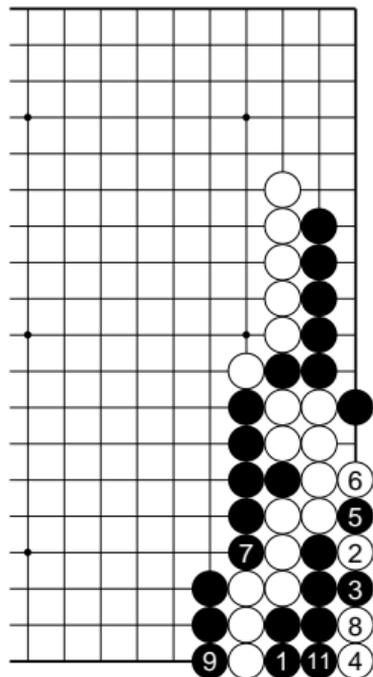
3图

2图（比气黑胜）

白1，黑2、4。对白5，黑6、8是好手，至黑14，白崩溃。

3图（对等）

对黑1，白以2尖靠应对。黑3以下至白10，两分。



4图

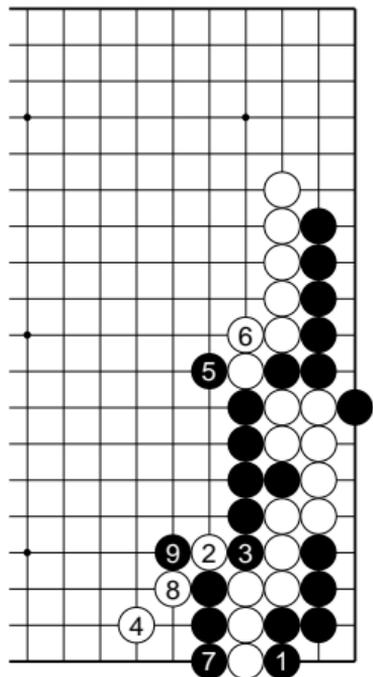
⑩=②

### 4图（白崩溃）

回到前面，黑1位，被白2扳，角上成劫，轮到黑提劫，白崩溃。

### 5图（征子）

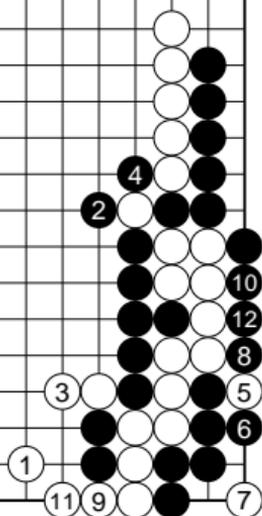
白2、黑3时，白4位点入也是棋形，黑5打先手便宜，黑9的征子成立，白崩溃。



5图

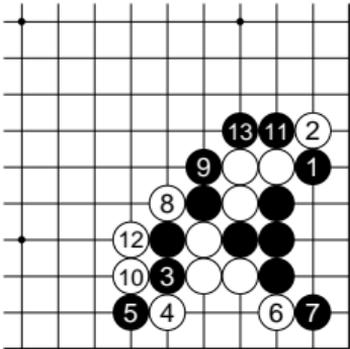
### 6图（白入套形）

对黑2打，白3只好长，由于气紧，白5夺角，在白9、11退，黑10、12渡，白失败。



6图

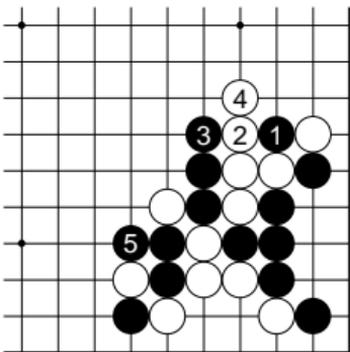




正解图

### 正解图（扳）

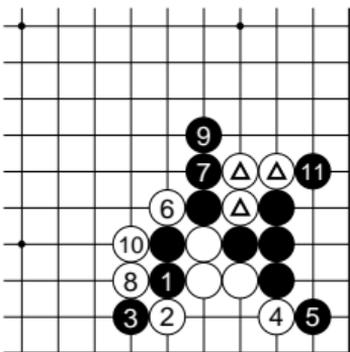
黑1扳是关键。白2挡之后，黑3挡，则白4以下至黑13，黑充分。



1图

### 1图（白崩溃）

黑1断，白2应，则黑3、5，右边的白陷落，白崩溃。



2图

### 2图（入套形）

黑单于1位挡，则白2扳至黑11的应对理所当然，白Δ三子仍留有一劫，黑不充分。

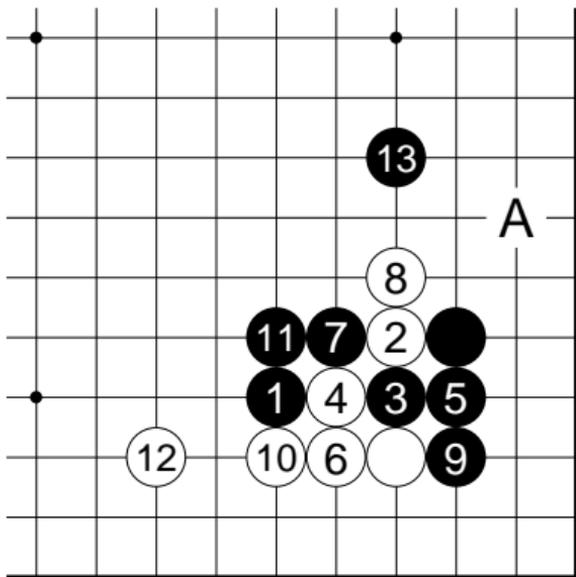
### 第3型

#### 左思右想

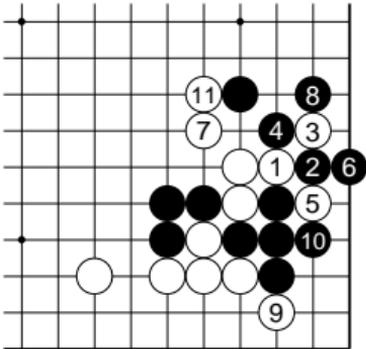
由黑1大斜，至白12一间跳，成为最有代表性的大斜定式之一。在这里，黑A飞，则通常的进展是白13，左思右想，有黑13拦的骗着。

#### 启示

盲目突进是入套的根源。宗旨是前进一步，后退两步。



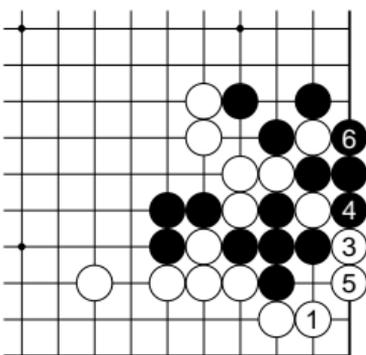
问题图



正解图

正解图（白充分）

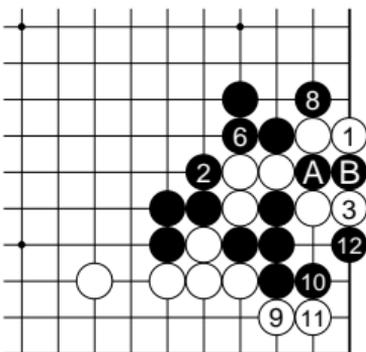
首先白1挡，3、5先手，白7转头可说是漂亮的次序。至白11，白厚实。



1图

1图（官子余味）

正解图中，留存白1位挺的大官子。若黑脱先，则有白3、5之类的先手官子。



2图

2图（入套形）

白1提黑二子，则被黑2至6滚吃，成入套形。对白9、11，黑走10、12是好手。

●4=A ○5=B ○7=A

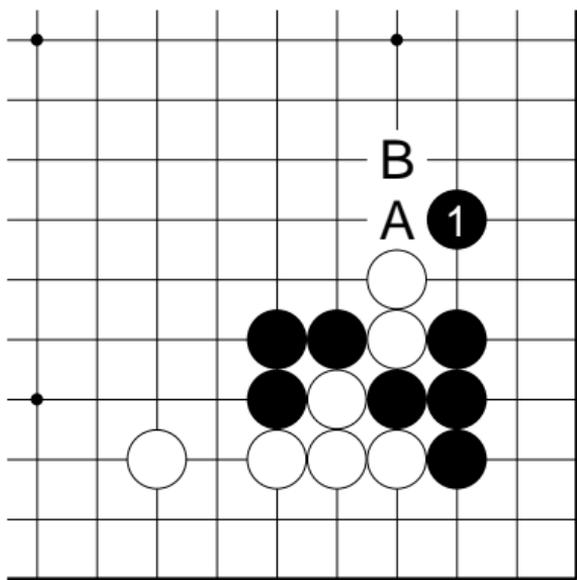
## 第4型

### 后退两步

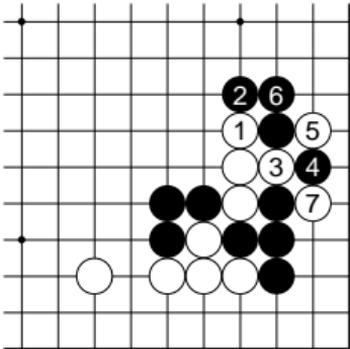
大斜定式中，黑1跳成第三骗着。对白A的压，黑B准备扳。这之后，关键是如何处理，和第3型一样，击破骗着的窍门是后退两步。

### 启示

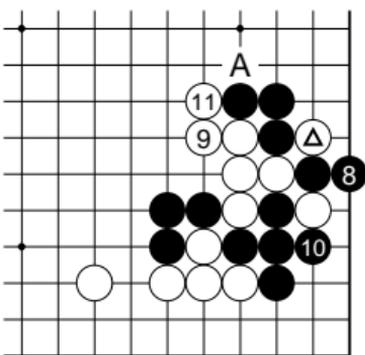
黑形不周全，留存缺点，重新安排，请走厚中央。



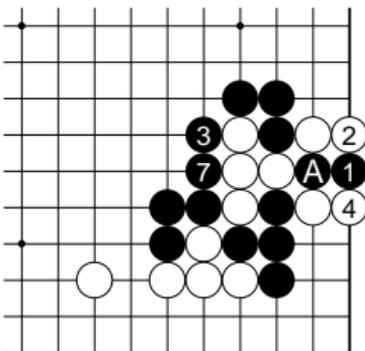
问题图



正解图



续正解图



1图

5=A 6=1

### 正解图（一本道）

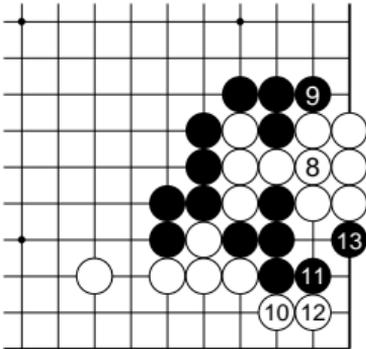
白1，黑2扳是黑欲瞒骗白的走法。白3以下至7，是一本道。首先前进一步。

### 续正解图（后退两步）

黑8长始终是曲者，可以说骗着的焦点在这里。在这里，“只强大，不是真正的男子汉”。白9、11后退两步是漂亮的手段，留存利用白△的A扳的余味，白厚实。

### 1图（入套形）

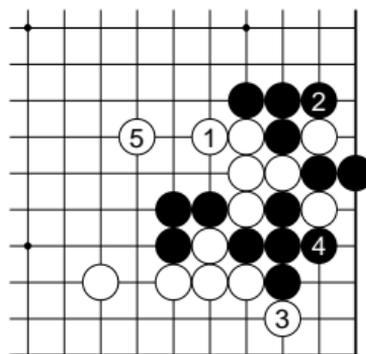
黑1长，白走2，成入套形。黑3以下做大头鬼。



2图

## 2图（白崩溃）

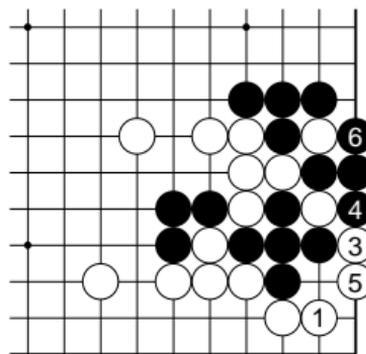
白8粘，黑11、13手筋，白崩溃。



3图

## 3图（续正解）

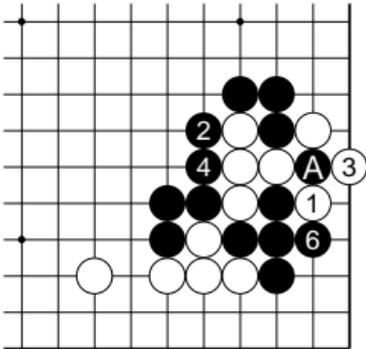
白1后退一步，若黑2吃住外边，则白3先手扳，白5一间跳。白有趣。



4图

## 4图（官子余味）

前图留存白1挺的大官子余味。若黑脱先，则白3、5成先手。

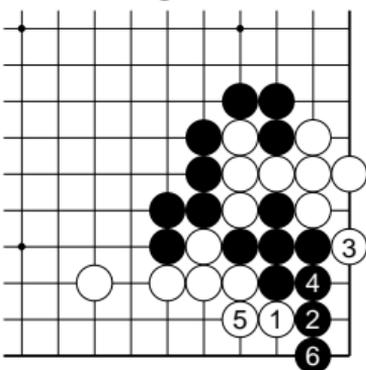


5图

⑤=A

### 5图（勉强）

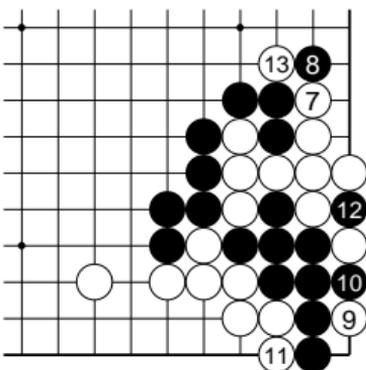
白1断，黑2、4滚吃场合下的变化。至黑6挡，是一本道，黑勉强。



6图

### 6图（比气）

白1扳，对黑2挡，白3先手打、5粘，黑6理所当然。角上的比气会怎样呢？



7图

### 7图（劫）

白7爬之后，白9做劫是漂亮的手段。白有13这样绝好的本身劫，结果黑崩溃。

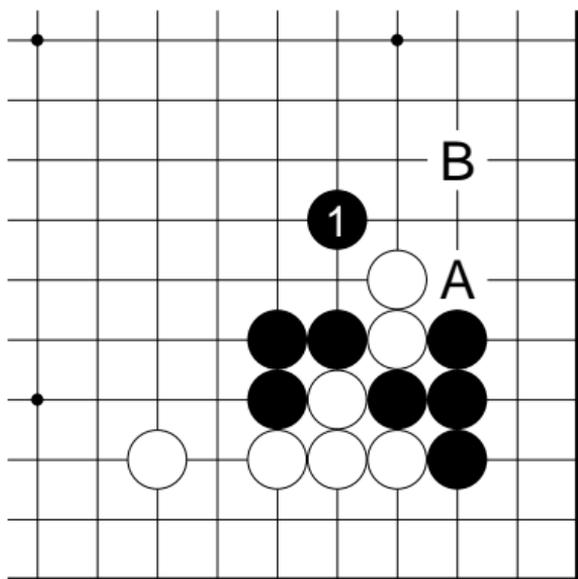
## 第5型

### 对等

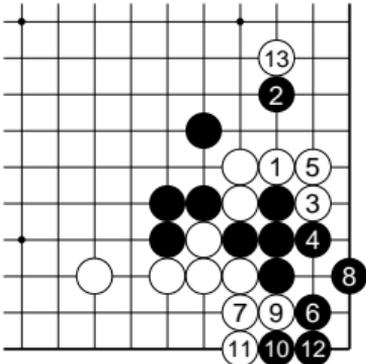
黑1虎是大斜百变中的第四骗着。虽说是骗着，被正确应接也会成为近乎对等的两分，所以，也可称为实战性的骗着。

### 启示

对白A的挡，黑B飞严厉。请别对角放手不管，考虑进行使黑变薄的作战。



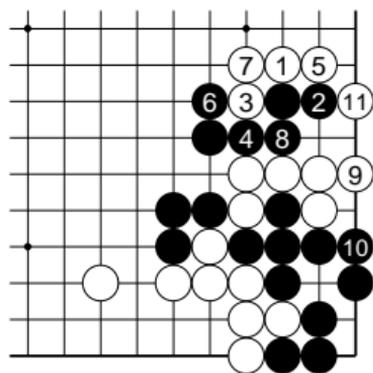
问题图



正解图1

### 正解图1 (手筋的靠)

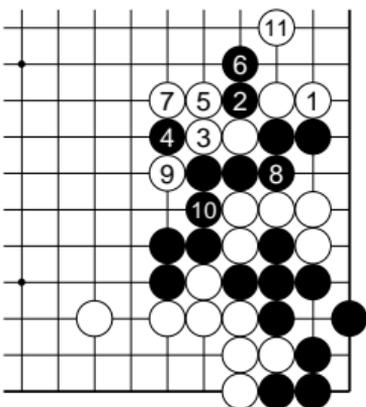
白3、5扳粘的场合，黑6在角上做活不得已。白7至11使角定形。其后，于13位靠是漂亮的腾挪手筋。



续正解图1

### 续正解图1 (渡)

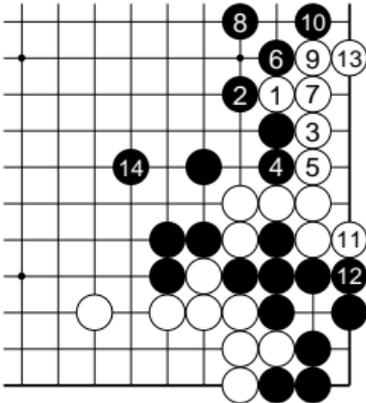
对黑2立下，白3先手扳，5位挡是漂亮的次序。白9、11渡成立，白略有趣。



1图

### 1图 (转换)

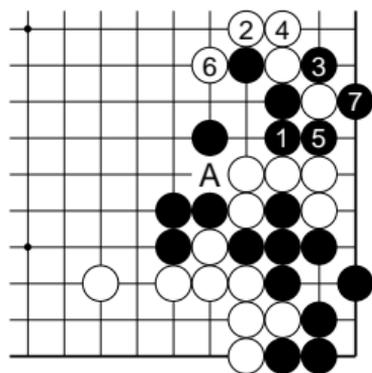
对白1挡，也可考虑黑2、4反击的手段。这种场合，至白11，弃白五子转换。



2图

### 2图（扳）

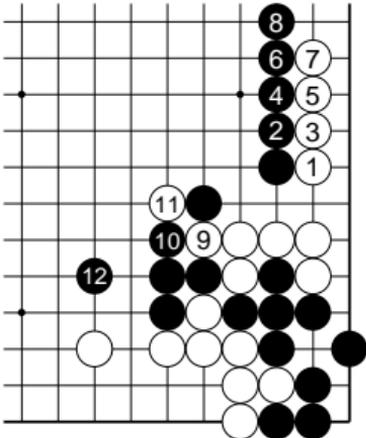
对白1靠，有黑2扳的强手。  
白3以下至黑14，白是入套形。



3图

### 3图（留有一劫）

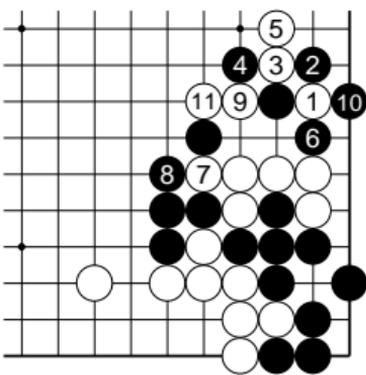
于是，对黑1，也可考虑白2扳。  
至黑7，告一段落。白A留存余味，白是可走的棋形。



4图

#### 4图（不满）

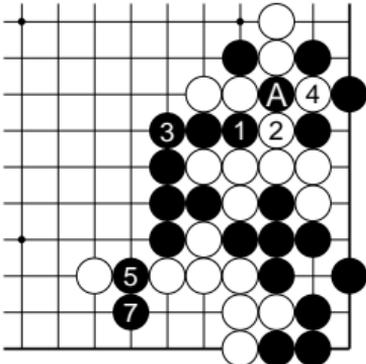
对白1下托，至黑12成常形，白3至7爬第2线，白不满。



5图

#### 5图（挡）

对白1下托，也可考虑黑2挡的场合应接。白3互断，9、11向外冲。

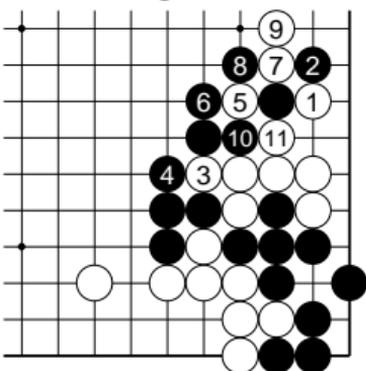


6图

⑥=A

### 6图 (转换)

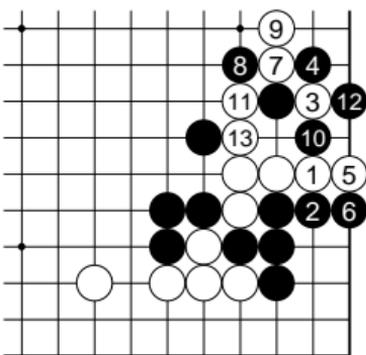
黑1以下，至白4成劫。这样的大劫，因劫材关系，黑5、7穿通，黑有利。



7图

### 7图 (夹靠)

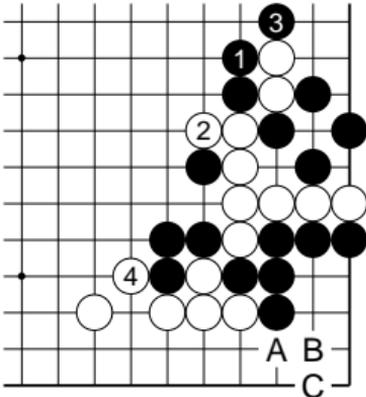
对黑2挡，白3、5夹靠至白11，这是白也可走的两分。



正解图2

### 正解图2 (立下)

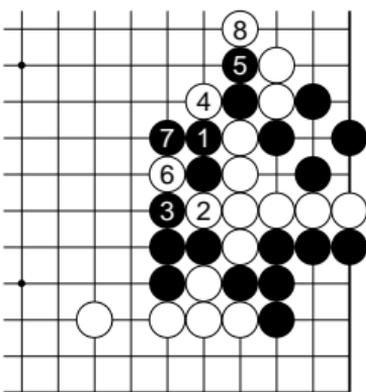
白1立下有力。对白3，黑4当然。因角上黑未活净，黑4走7位长为缓着。白5先手，7互断，以下至13粘，是一本道。



续正解图2

续正解图 2 (对等)

黑 1 至白 4 鼓，角上留有白 A、黑 B、白 C 的劫，因此是对等的两分。



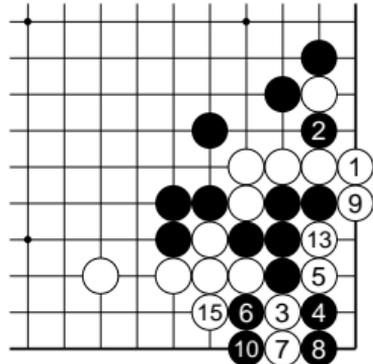
8图

8 图 (征子)

黑于 1 位挡勉强。白 2 至 8，征子成立。

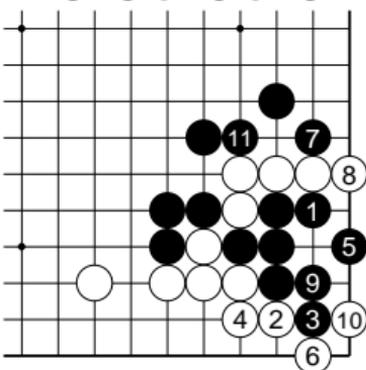
### 9图 (滚吃)

白1立下，黑2吃住勉强，白3、5以下至15挡，黑崩溃。白3、5是重要的手筋。



9图

11=3 12=7 14=3



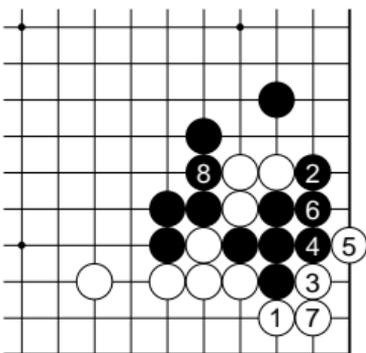
### 10图 (比气)

黑1挡，白2、4扳粘，黑5尖是好手，白6以下至黑11比气，有眼杀无眼。

10图

### 11图 (坚实)

白1扳是稍稍消极的走法，3、5扳以下至黑8，弃白三子也是坚实的两分。



11图

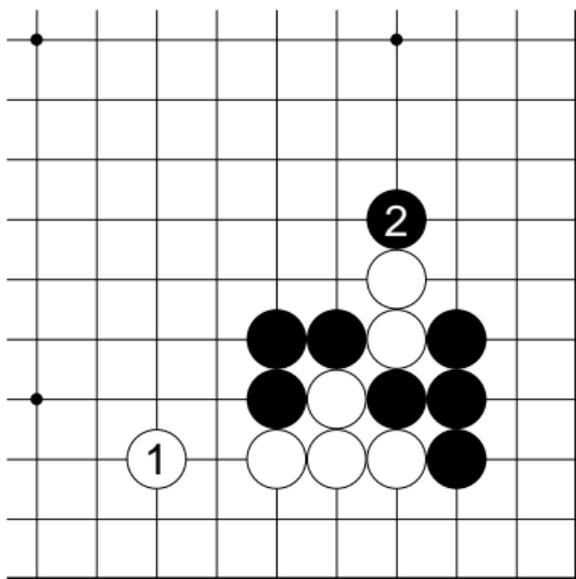
## 第6型

### 天狗

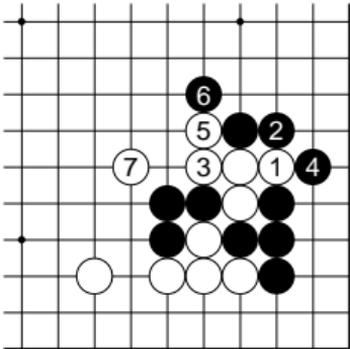
至白1的一间跳进展很常见，在这里，有黑2走的骗着，即所说的“天狗也厌烦”的手段。对不知道应法的人，真正能发挥有效的威力。那么，你如何击破骗着呢？

### 启示

依据分别使用适当的进展和后退，可击破黑的意图。请注意不要被封锁。



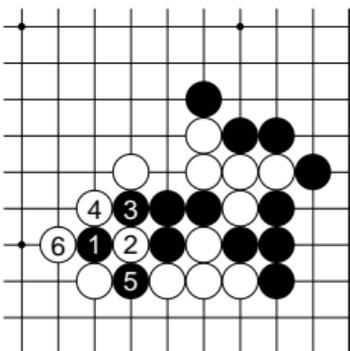
问题图



正解图

正解图（断味）

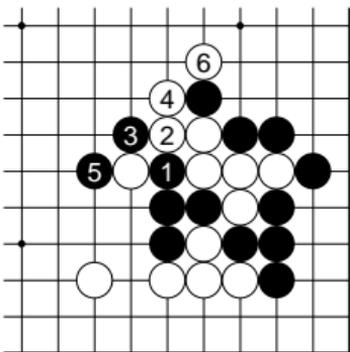
白1首先向外冲，制造断点，3转头为好。至白7，黑余味不好。



1图

1图（劫）

黑1靠，谋求逃出，没有劫材的场合勉强。白2以下有6打的手段。



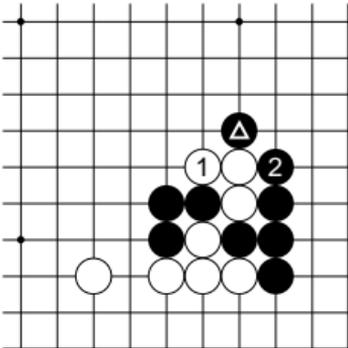
2图

2图（白充分）

黑1冲，3断、5吃住有些勉强，允许白6这样的绝好的打，黑不充分。

### 3图（入套形）

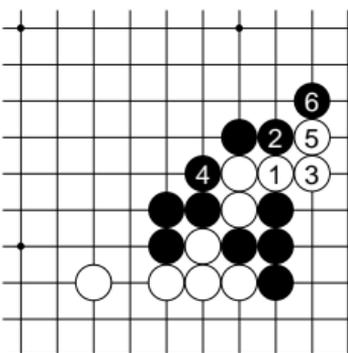
白1曲，允许黑2可说完全是入套形。做为骗着的黑△充分发挥威力。



3图

### 4图（封锁）

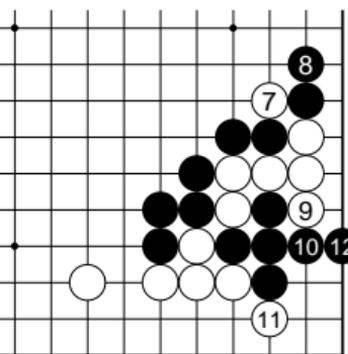
白1、3向外冲，让黑4封锁也是入套形。至黑6挡，是一本道，白子气紧，很痛苦。



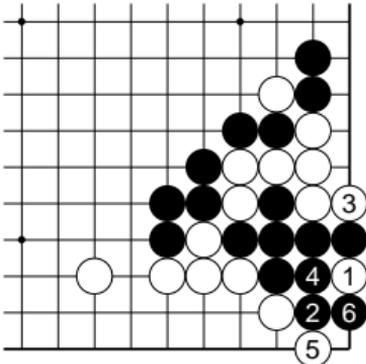
4图

### 5图（立下）

白7断，黑8长充分。对白11的扳，黑12立下，黑多一气。



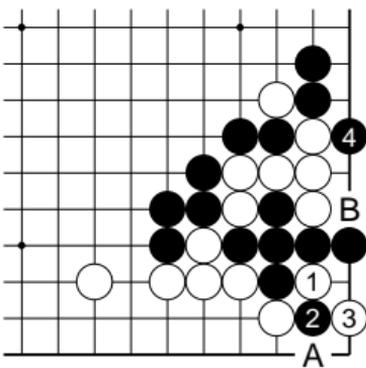
5图



6图

### 6图（角的魔力）

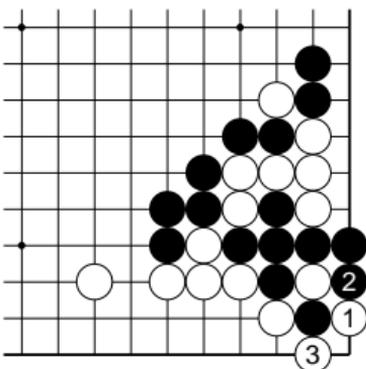
白1是比气的急所，这之后，黑2以下至6，比气黑胜。



7图

### 7图（劫味）

这种场合，白1挤卡的手筋严厉。对黑2，白3准备做成劫，若黑走4，则比气黑胜。黑4如改走A位，则白B倒扑。



8图

### 8图（劫）

对白1，黑2如提，则白3成劫。

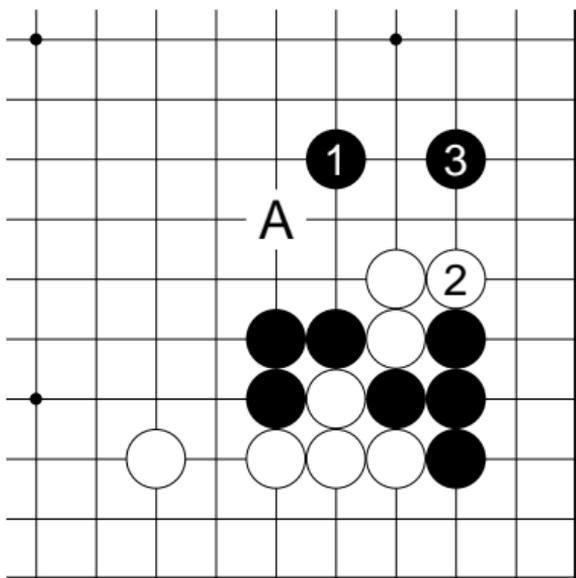
## 第7型

### 高压

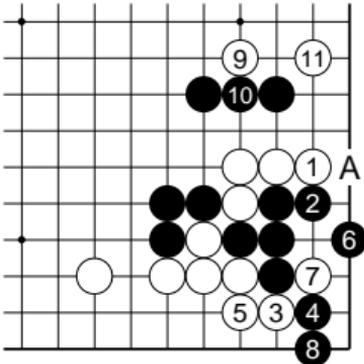
有黑1实行高压的骗着。白2，则黑3。注意到A周围的薄味，参考以前的大斜骗着，探求击破骗着的突破。

### 启示

A的薄味原封不动，请考虑逃脱到下边的方法。  
结果A做为黑的薄味留存。



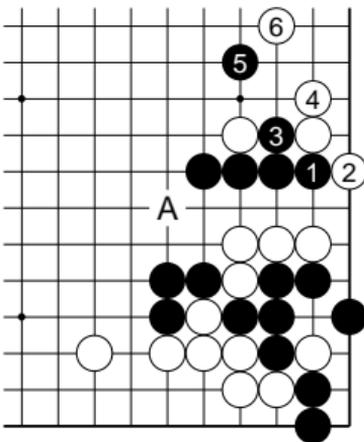
问题图



正解图

### 正解图（立下）

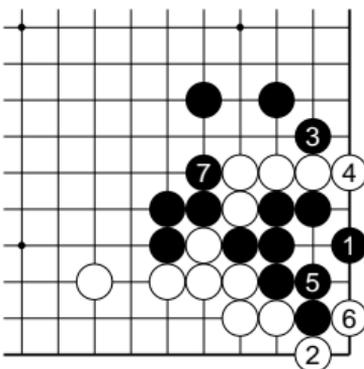
白1立下是正解。对黑6尖，白7入断，利用A立下的余味，白9、11逃脱至右边。



续正解图

### 续正解图（薄味）

对黑1、3，若白4、6逃脱至上边，则保留A的薄味，白是可走的两分。



1图

### 1图（入套形）

黑1尖，白2扳夺角，则成入套形。黑3、5是漂亮的次序，至黑7，白崩溃。

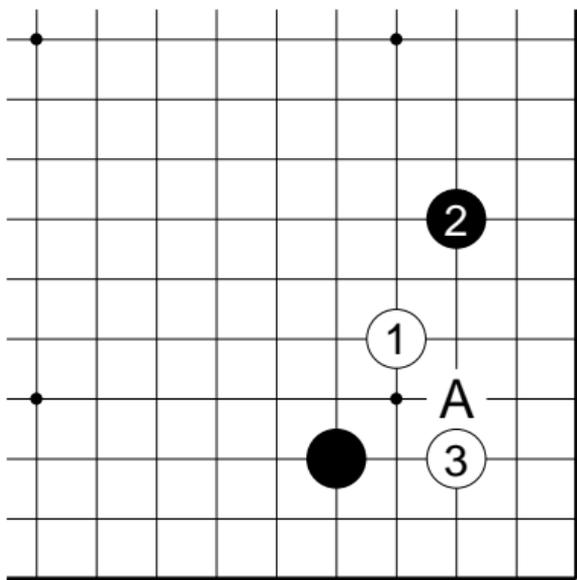
## 第8型

### 入套手段

白1高目挂角的场合，有黑2夹的手段。白A尖则常见，也可考虑白3以实地为重点的手段。可是，此白3有入套手段的意味。

### 启示

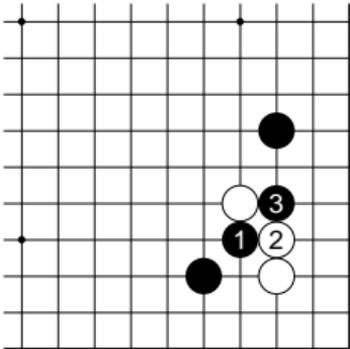
瞒骗白3的手段是与上下黑有联系的手段。



问题图

正解图（毫不客气）

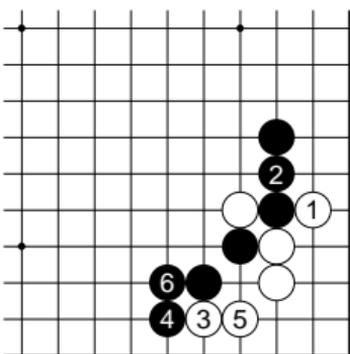
黑1俗手尖靠，白2，则黑3断，毫不客气地进行分断作战。



正解图

1图（入套形）

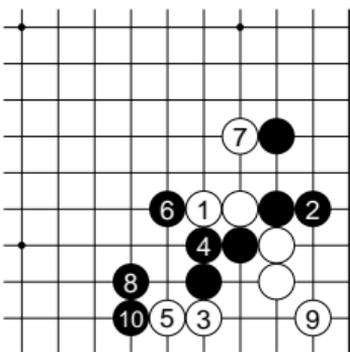
白1打，3、5托退，白完全成入套形。中央作战黑优势。



1图

2图（黑充分）

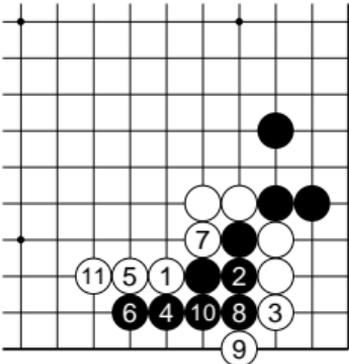
对白1长，黑2立下。对白3靠，黑4是好手，至黑10的挡，黑充分。



2图

### 3图 (团)

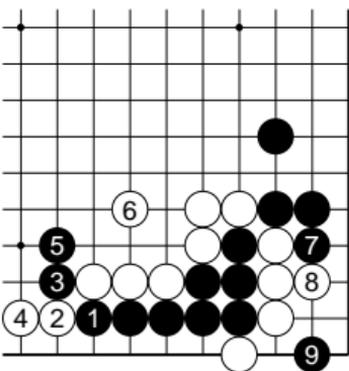
对白1的靠，黑2团成好手。白3立下，则黑4扳以下至白11长，比气。



3图

### 4图 (实地)

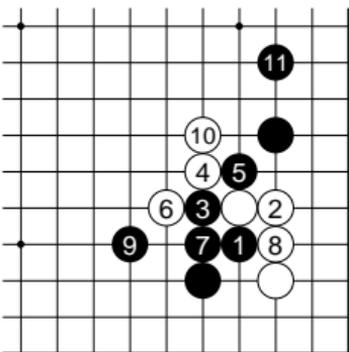
对黑1，白2挡，则黑3断。白4长以下至黑9点入，黑的实地太大。



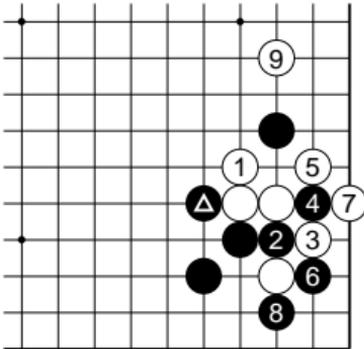
4图

### 5图 (立下)

回到前面，对黑1尖靠，白2立下似乎很好。可是，对黑3，白4应，则至黑11，黑仍有利。



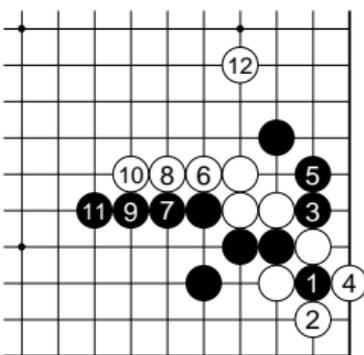
5图



6图

### 6图（曲）

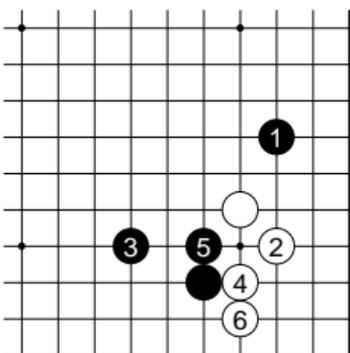
对黑△的扳，白1曲是好手。黑2冲，若4断，白5至9折，大体成为两分。



7图

### 7图（内断）

黑1内断，则白2、4在角上做活，然后，白先手6、8、10连压，白争到12这一好点，白充分。



8图

### 8图（定式）

因6图的曲，大体从入套手段中被解放出来。回到前面，黑1夹、白2尖应是定式。

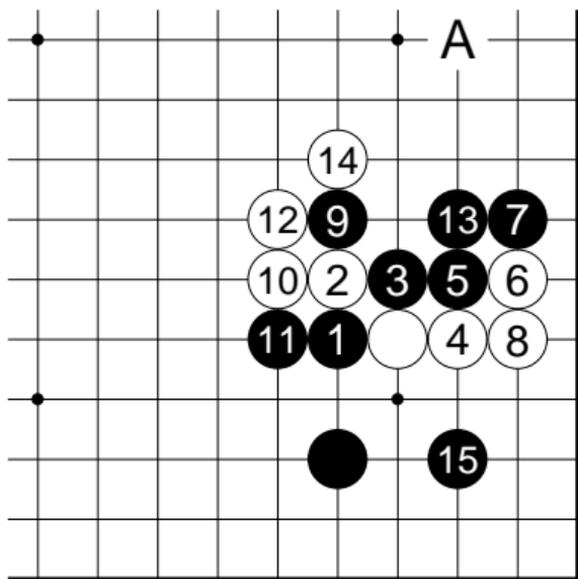
## 第9型

### 圈套

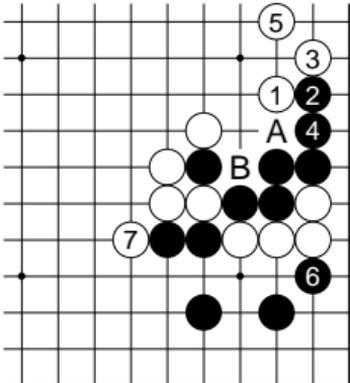
有黑1、3扭断的常用手段，白4以下14扳时，黑A则是定式，有黑15夺角的手段。这之后，白如何走模糊不清，则恐怕会入套。

### 启示

即使把实地给黑，白也可以充分的外势对抗，过程中，请注意征子的圈套。



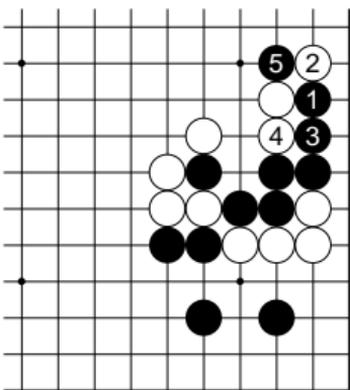
问题图



正解图

正解图（实地对外）

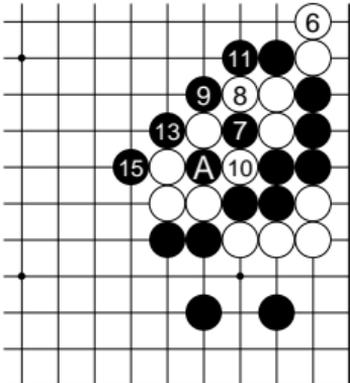
白1飞，对黑2、4，白3、5虎，对黑6，白7扳是关键。白A、B先手得便宜，因此，白的外势超过黑的实地。



1图

1图（入套形）

针对黑3粘，白4收黑气，则成入套形。其后，对黑5断……

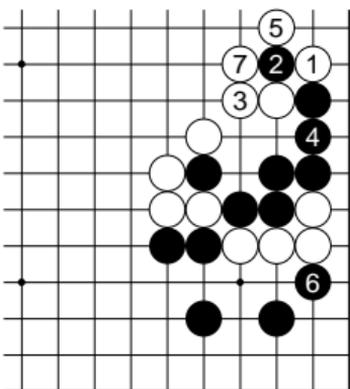


## 2图 (征子)

白6长，黑有走7、9、11的强手。以下至15，征子成立。

2图

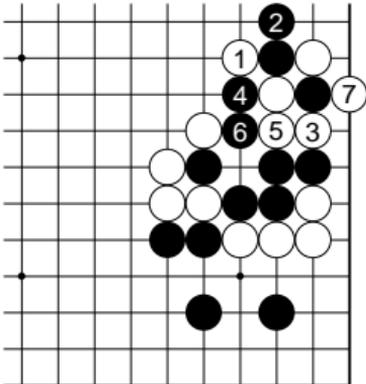
⑫=⑦ ⑭=A



## 3图 (退)

对白1挡，黑2断将怎样呢？白于3位退，则黑4粘，至白7吃一子，黑得先手。

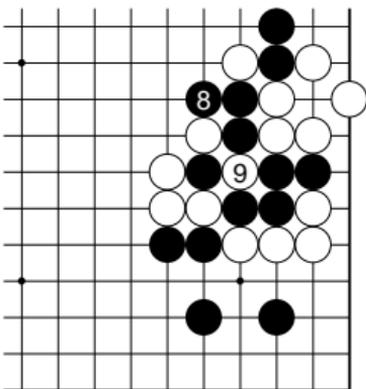
3图



4图

#### 4图（强手）

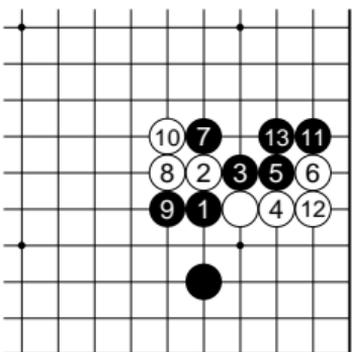
对黑的断，有白1、3的强手。黑4打至白7断。以一本道……



5图

#### 5图（劫）

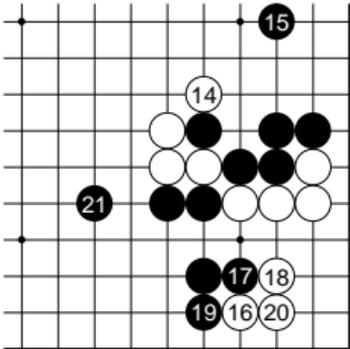
对黑8，白9成劫，因劫材关系，黑崩溃。



6图

#### 6图（次序）

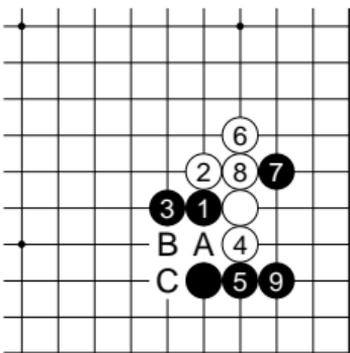
回到前面，考虑一下次序。对白6扳，也有黑走7、9的场合。白10，则黑11挡。



7图

### 7图（定式）

对白14扳，黑15应很常见，若白16在角上做活，则至黑21一间跳，两分。



8图

### 8图（压长）

也有黑1、3压长的定式，至黑9告一段落。白6如改走A位，则也有黑B、白C断的定式。

## 第四章 高目的骗着

熟悉骗着，不能不说是围棋上取得进步的条件之一。若能敏锐地体味到棋子的好坏，则自然就打通了通向正着的道路。格言道：“以毒攻毒”。请欣赏短兵相接的争斗。

解说可以简单明了，但有时并不能省略复杂的变化图形，因此，请理解。

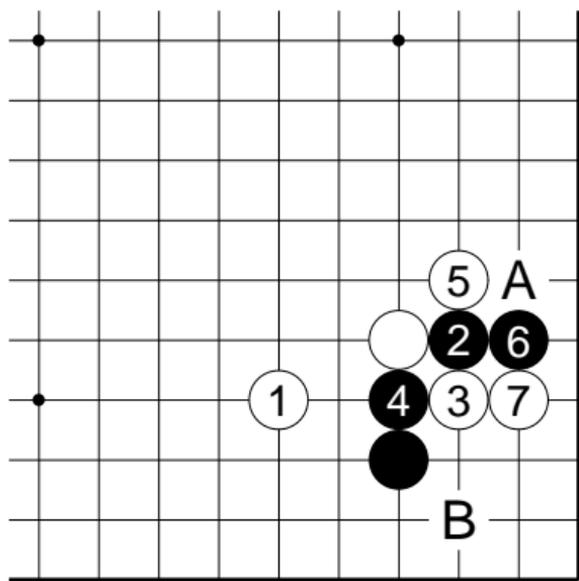
## 第 1 型

扳出

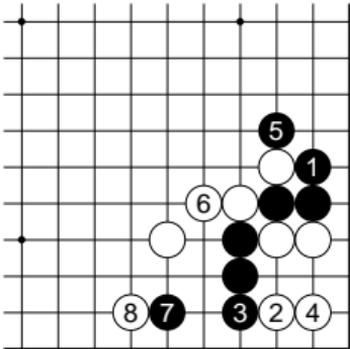
对白 1 虎，黑 2 下托，是常用的手段。在这里，有白 3 扳出、5 打、7 挡的骗着。黑 A 曲，白 B 一间跳理所当然，其后是问题。

启示

有攻击角上白的手段。



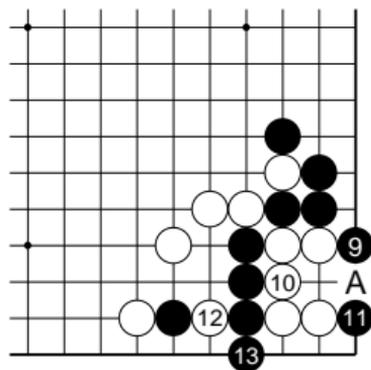
问题图



正解图1

### 正解图1 (单挡)

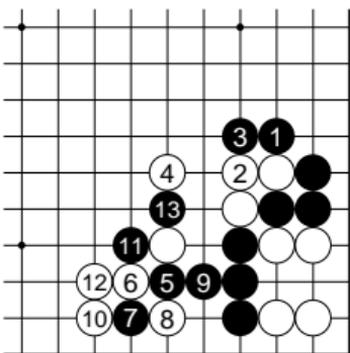
对白2跳，黑3单挡最强有力。这之后，对白4并，黑5先手打，7跳的要领很重要。



续正解图1

### 续正解图1 (劫)

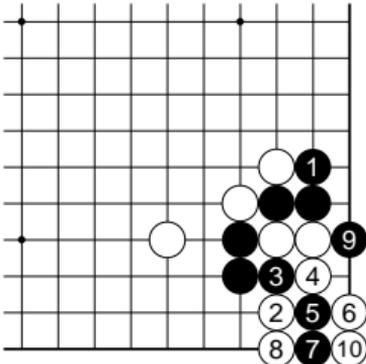
黑9扳，11靠是收白气的好手，白12，黑13立下。白A的劫因劫材的关系，白勉强。黑比气胜。



1图

### 1图 (粘)

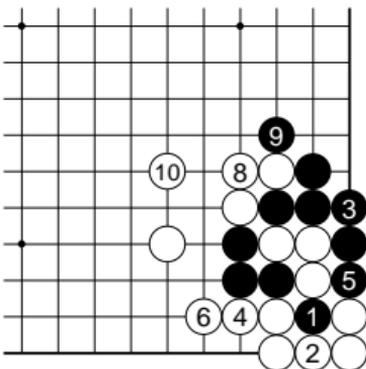
对黑1打，白2粘，则黑3先手压，再走5、7，以下至黑13，角上的白枯萎。



正解图2

正解图 2 (常用手段)

对白 2 跳，也有黑 3、5 冲断的常用手段。其后，至白 10 是一本道。

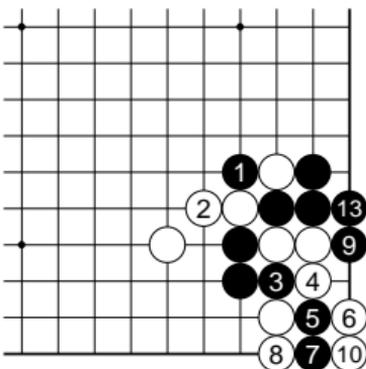


续正解图2

续正解图 2 (白充分)

黑 1 扑以下至黑 7 提三子理所当然。于是，白 8 粘，至 10 整形告一段落，白稍有利。

7=1

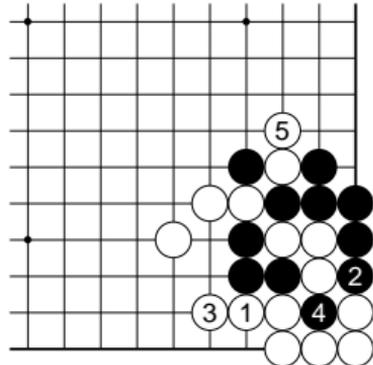


2图

2 图 (入套形)

黑 1 断之后，黑走 3、5 是入套形，因此，请充分注意。

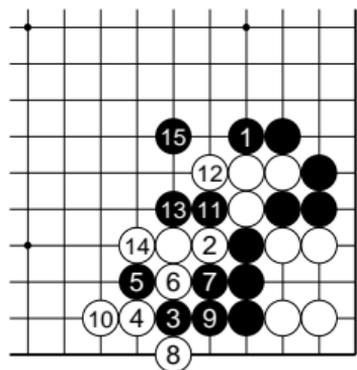
11=5 12=7



3图

### 3图 (挺)

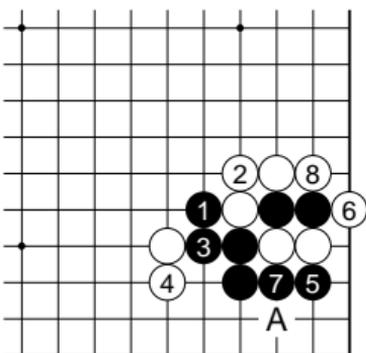
白1至黑4提3子当然。于是，白5挺极好，黑不得不爬2线，黑苦战。



4图

### 4图 (勉强)

对黑1压，白2收气，白4勉强，黑5以下至15枷，白崩溃。



5图

### 5图 (入套形)

黑1打、3粘是入套形。白4以下至8，黑眼形不全。白4如改走A位保角，也充分。

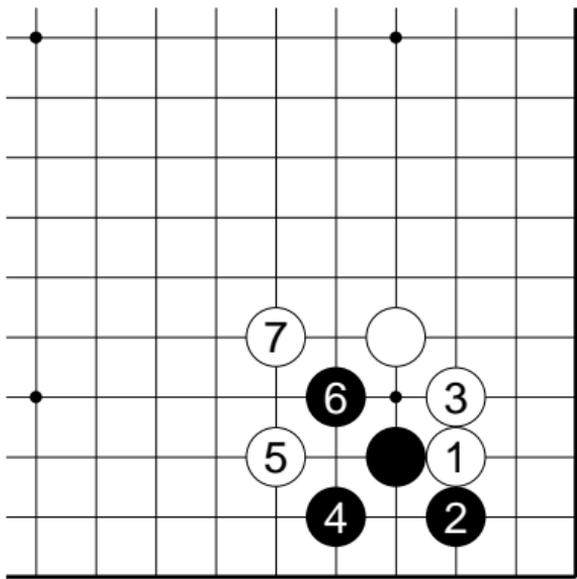
## 第2型

初学者用

白1、3的托退至黑4的虎是常形。在这里，白走5、7是骗着，是初学者专用的简单手段。一旦入套也没什么了不起的。

启示

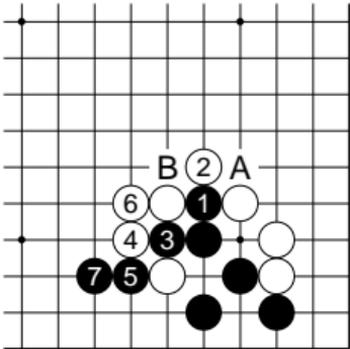
使白形崩溃是先决问题。请特别留心不入气。



问题图

### 正解图（单断）

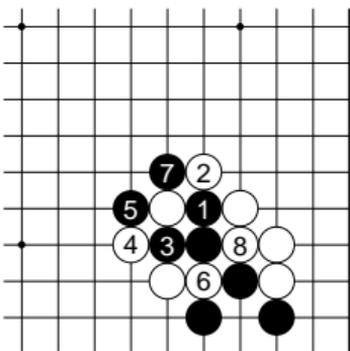
黑 1、3 冲，黑 5 单断是击破骗着的次序。至黑 7，留有 A、B 的断点，白不充分。



正解图

### 1图（入套形）

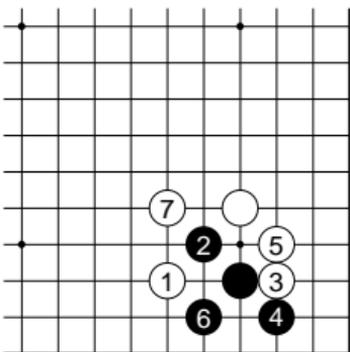
由黑 1、3 顺应形势，5 断是入套形。白 6、8 惩罚黑不入气的反袭击严厉，黑崩溃。



1图

### 2图（次序）

白 1 一间夹的棋形，此骗着产生。此后，白 3、5 托退至白 7，回到第 2 型。



2图

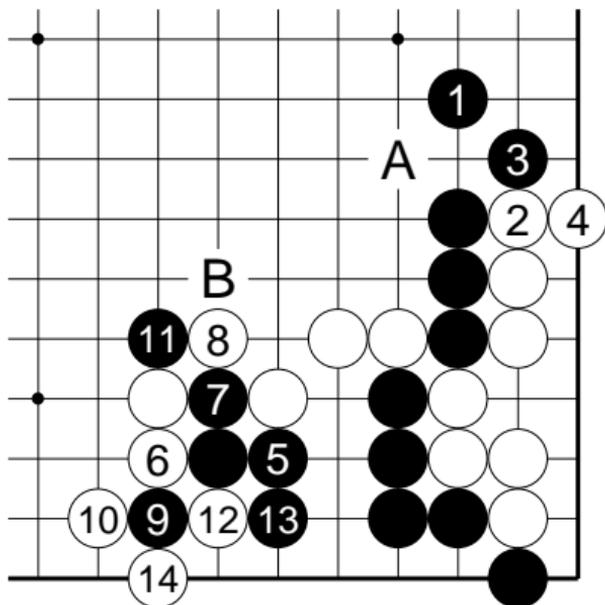
### 第3型

#### 省略

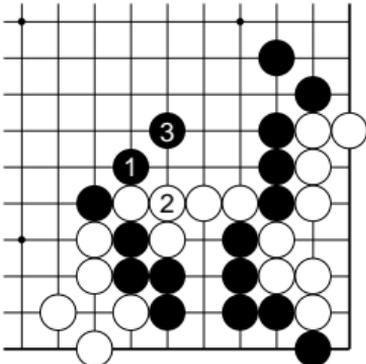
是大家熟知的繁锁的高目定式。于黑1位省略A的刺，4做活是曲者，对黑11的断，白12、14“开花”，夺取黑下方一段。省略A成为骗着。

#### 启示

黑B的打理所当然，下一手是问题。请发现防范白脱逃的妙手。



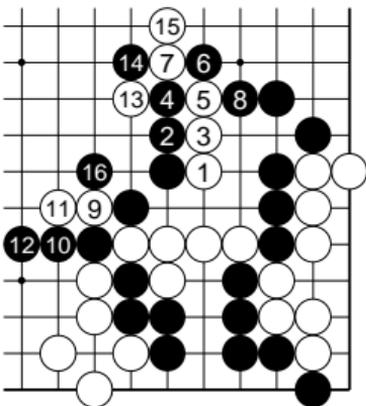
问题图



正解图

### 正解图（尖）

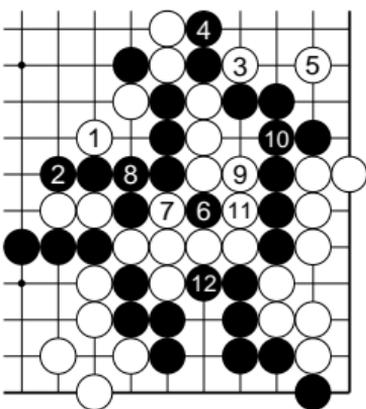
黑 1，白 2 理所当然。于是，黑 3 尖依据场合是妙手，可阻止白脱逃。请一定记住。



续正解图

### 续正解图（16手）

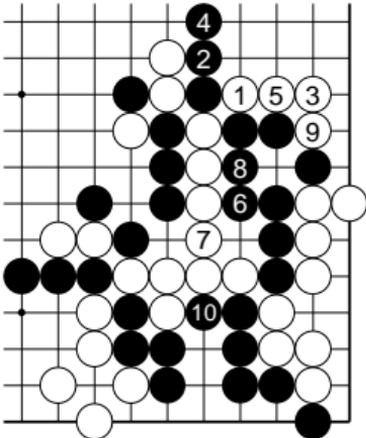
对白 1、3，黑 2、4 退，白 5 时，黑 6、8 封锁的次序很重要。以下至黑 16，比气黑胜。



1图

### 1图（比气）

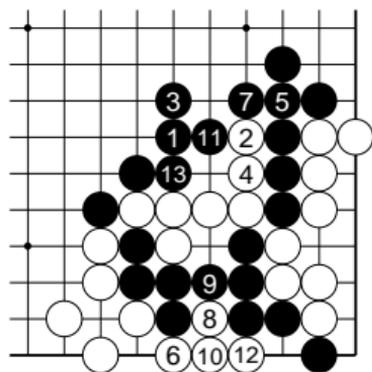
白 1 尖靠，走 3、5 与右边的黑比气的漂亮的次序，黑 6 至 12，黑多一气。



2图

## 2图（挺）

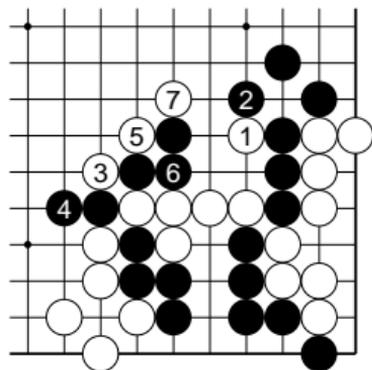
白单走1、3的场合，可黑4挺。对白5粘，黑6、8是漂亮的次序，至黑10，黑多一气。



3图

## 3图（并）

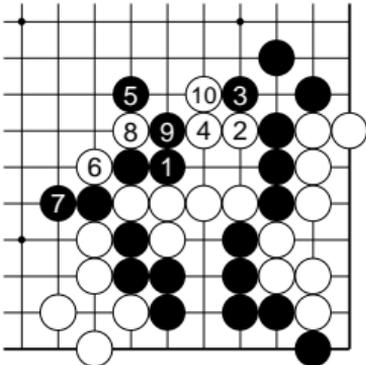
对白2靠，请记住黑3并的应着。至黑13，黑多一气。



4图

## 4图（入套形）

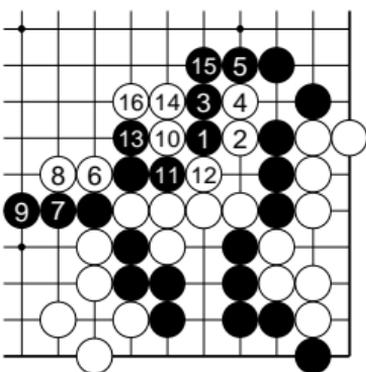
对白1靠，黑2应是入套形。这之后，白3打，有5、7连扳的漂亮的治孤手段。



5图

### 5图 (失败)

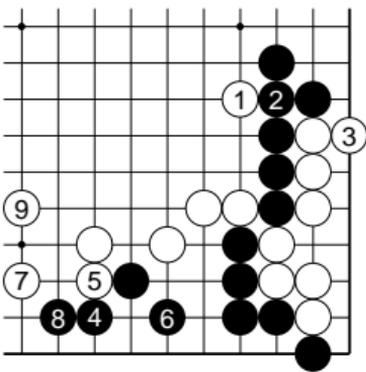
黑1贴，失败，白2至10巧妙地脱逃。省略3刺的意味在此。



6图

### 6图 (征子)

针对黑1的封锁，有白2挖、4刺的手筋。黑3至白16，是如走刀刃的征子手筋。

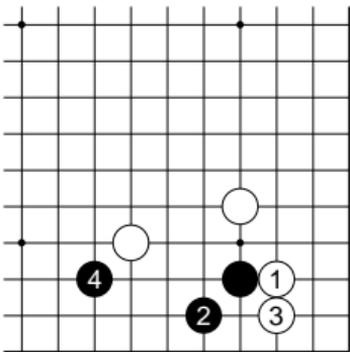


7图

### 7图 (现代定式)

白1先手，3做活，黑4单尖成现代定式。白5至9的一间跳，两分。

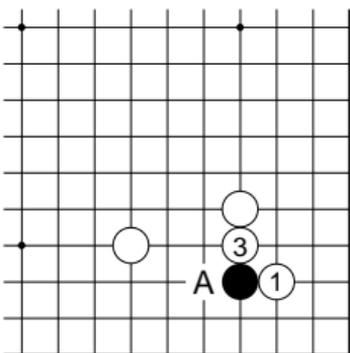




正解图

### 正解图（脱先）

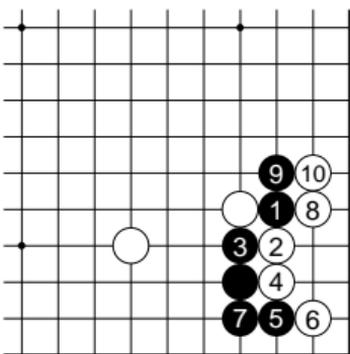
正解是脱先，由于是大飞，即便脱先，也没有严厉的后果。对白1的靠，黑2尖，3和4见合。



1图

### 1图（再次脱先）

对白1靠，再次脱先，白3，则留存黑A挺的余味。正是大飞的薄弱环节。



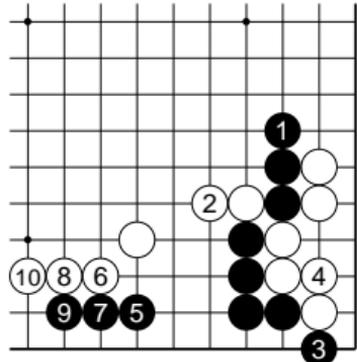
2图

### 2图（下托）

以黑1下托应对，相当麻烦，黑始终不能得到好结果。

### 3图（低位）

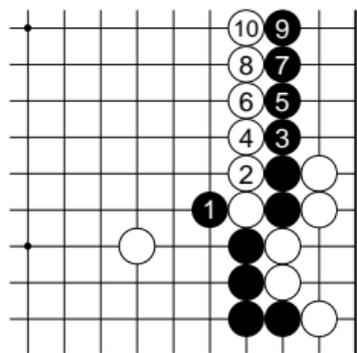
黑于1位长，黑走5位。7、9爬第2线，不得不说已成入套形。



3图

### 4图（打长）

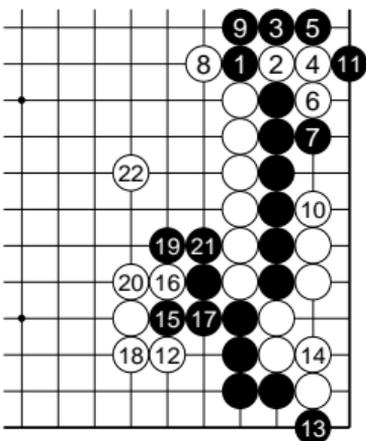
这时，似乎应该走黑1、3打长。之后，白4以下至10压，是一本道。



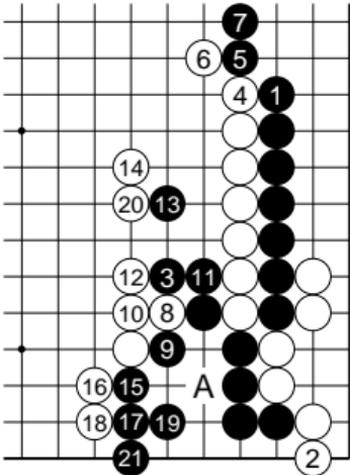
4图

### 5图（入套形）

在这里，黑于1位扳，则成入套形。白2断是好手，黑3打以下至22虎，黑成崩溃形。



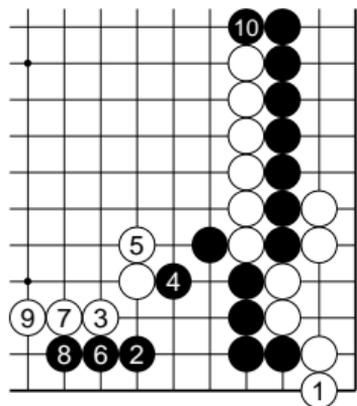
5图



6图

### 6图（黑稍不满）

若黑1长，白2位做活。黑3尖至21告一段落。黑也是可走的棋形，稍不满，黑21不能省略，否则白A，黑淬死。



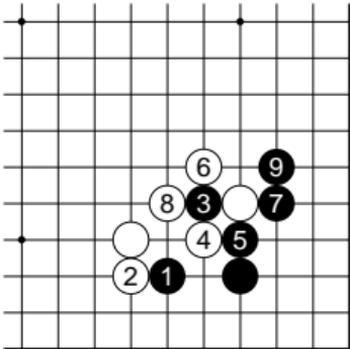
7图

### 7图（对等）

对白1，黑2是好手，白3以下9先手做活，黑10曲，两分。

8图（黑不充分）

黑1至9，黑1、白2的交换成恶手。



8图

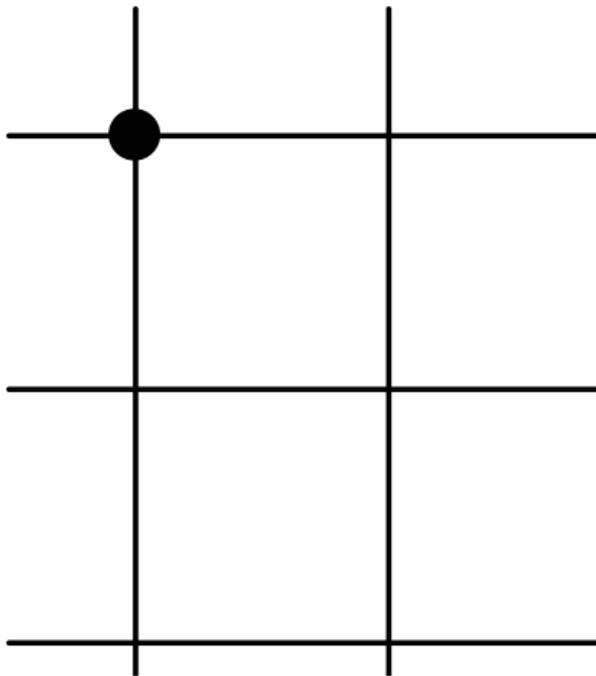
## 第5形

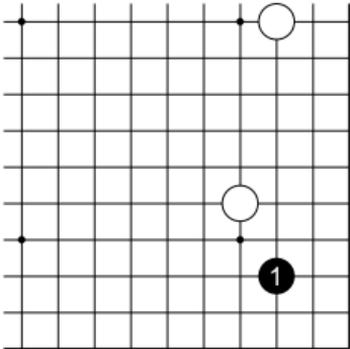
### 布阵

是右边星，有白△场合下的高目布阵。黑进入右下场合，怎样的进法是正着呢？若随随便便地进入，则恐怕会入套。请算一算有白△的场合和没有的场合的差别。

### 启示

请考虑使白△的威力不能充分发挥的进法。

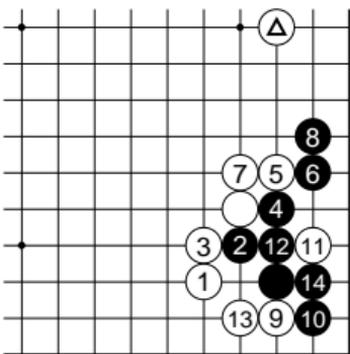




正解图

### 正解图 (三·三)

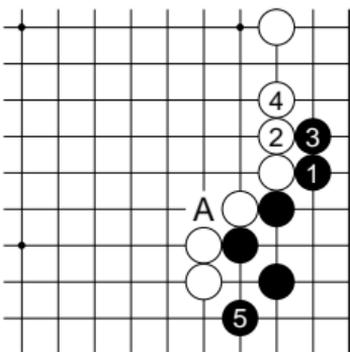
进入这样的布阵时，黑1的三·三成为常识。因为是常出现在实战中的棋形，请记住。



1图

### 1图 (成功)

白1，则黑2、4保角。对白5，以黑6应对，以下至黑14成定式。此结果，黑8长，黑的剑锋削弱了白△的威力，黑获成功。



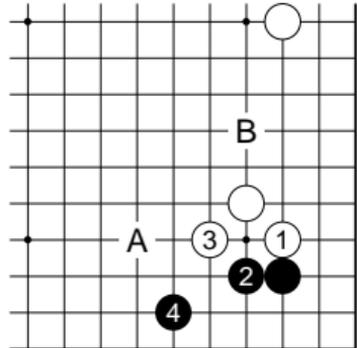
2图

### 2图 (断点)

对黑1，白2应，这之后则留存A的断点。

### 3图（尖靠）

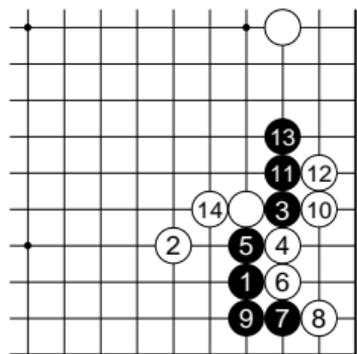
白1位尖靠很常见，同时，至黑4成为定式。这之后，黑A飞是好点，伺机B打入。



3图

### 4图（入套形）

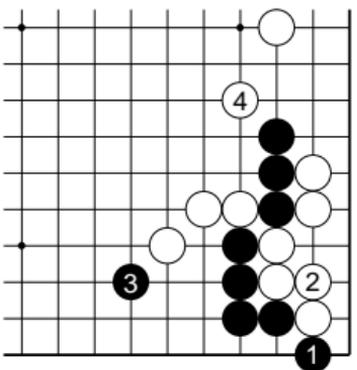
黑1小目挂，则恐怕会入套。黑于3位靠很危险，这之后，白4至14是一本道。



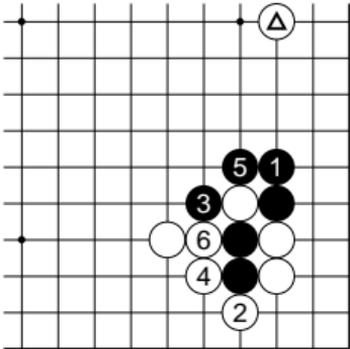
4图

### 5图（飞压）

黑3按定式走，白4飞压成好手，黑三子不能动弹。



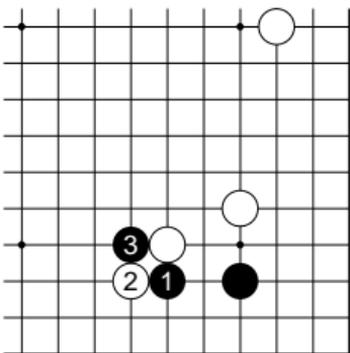
5图



6图

### 6图（征子）

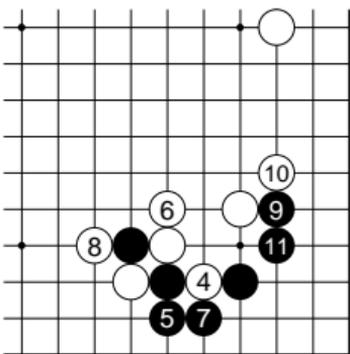
黑征子有利的场合，也可考虑黑1长的手段，至白6，黑的厚味因白△一子转瞬消失，白仍有利。



7图

### 7图（扭断）

这样的场合，黑只有黑1、3扭断。



8图

### 8图（征子）

用白4、6的常用手段，白8若征吃，则黑9、11托退，黑也是可作战的两分。