

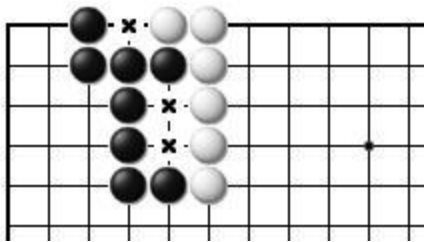
官子密码

香满溪内部资料

电话

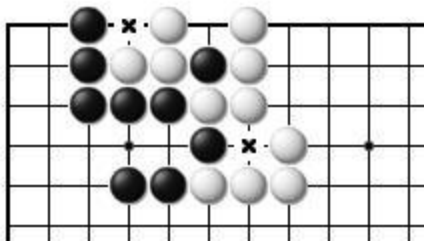
《官子密码》中记录着局部常见的官子，并详细给出各种收束办法及目数大小，短时间内浏览就可以数倍提升终局力量，多次浏览记忆，更能加强棋形辨认程度，让基本功扎实强硬。有天赋之人，可领悟官子翻盘之奥妙。

无目官子/单官



【单官】后手 0 目

在绝大多数情况下，单官一文不值，走与不走均不能获得目数。是众多官子中价值最小官子。



【单官】先手 0 目

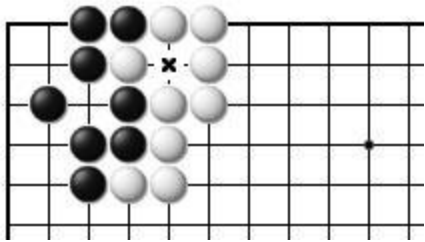
与后手单官有区别，对方一般会跟随应一手棋，但仍不能获得目数。这种单官可作为有价劫材或者延时打将使用，不必逞一时爽快而随手走掉。

围棋术语 (Go tips):

※先手：当一方行棋后，另一方需要跟随行棋做出回应，可以称为先手（效力）。

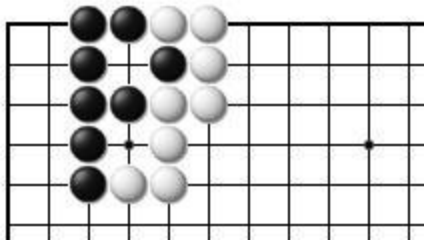
※后手：当一方行棋后，另一方不需要跟随行棋，可以称为后手（效力）。

单官劫/单劫



【单劫】0.3 目

提子后粘回，两手棋能够获得 1 目。所以，每手棋价值不足 1 目。当棋盘上有 1 目以上的官子时，不应该抢收单劫。



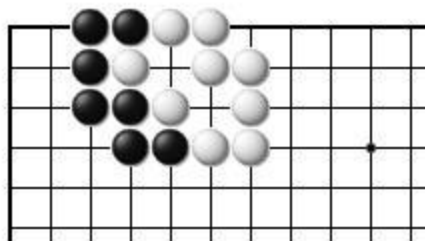
【粘劫收后】1 目

当棋盘上只剩奇数单官和单劫时，假如本方劫材多，那么就可以强行抢单官，然后依靠劫材有利打胜单劫，从而提升单劫加单官的总价值（白棋无劫材时，只好 pass 停一手，就等于损失 1 目）。

围棋知识 (Go lore):

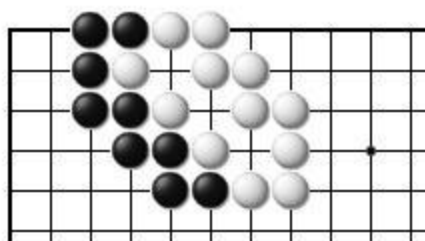
※粘劫收后：中国围棋规则下的特殊技巧。由于中国数子法需要走完单官后计算棋子数，故有了这种逆收单官后打劫强抢 1 目的下法，而日韩规则虽各不同却都不收单官，自然也没有粘劫收后一说。

连劫 / 两手劫 / 三手劫



【两手劫】每手棋 1 目至 1.5 目

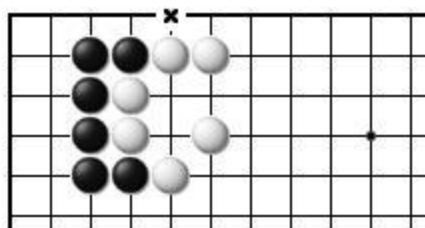
可以连提并且打劫，每手棋价值在 1 目到 1.5 目之间。通俗点说，比 1 目官子大，但不会超过 1.5 目。



【三手劫】每手棋 1.2 目至 2 目

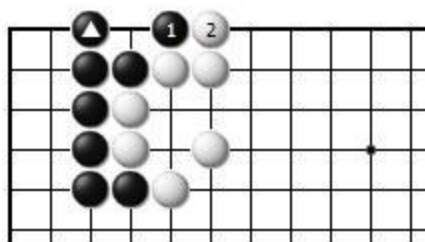
比两手劫多一劫，每手棋价值在 1.2 目到 2 目之间，通俗点说，大约 1 目强。很多业余爱好者在收官时争相打劫提子，认为是很大的官子，其实是误区。

一路线官子



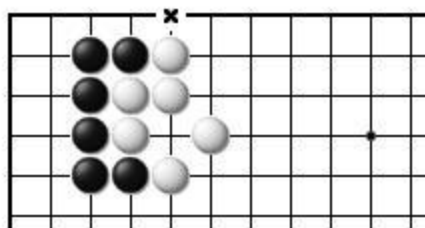
【一路双后扳粘】双后 2 目

黑棋扳，白棋挡，黑棋粘，轮白棋也是同样的收官方法，一里一外，加一减一，总共 2 目棋。是常见的小官子。



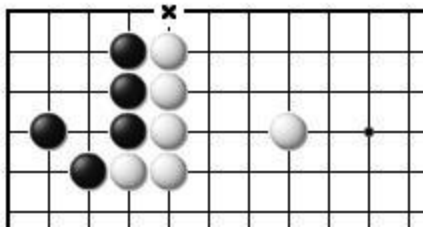
【一路扳劫】单先（逆收）约 0.6 目

与一路双后扳粘不同，多了△的硬腿，黑棋扳之后变成了单劫，价值不大可以暂时不走。此时黑棋等于已经得到了约 0.6 目。



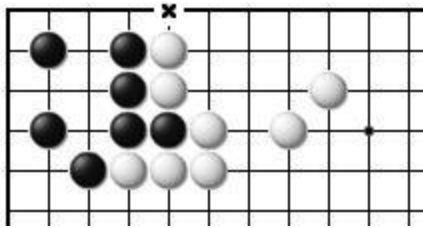
【一路单先扳粘】单先 3 目

与一路双后扳粘不同，黑棋扳粘是先手，白棋扳粘是后手。这类官子往往都是先手方的权利。



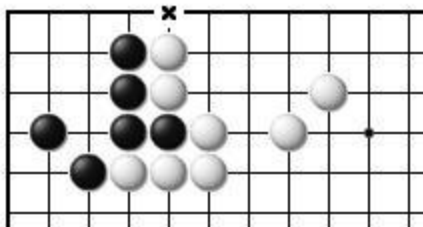
【一路双先扳粘】双先4目

与一路单先扳粘不同，双方无论谁先扳，都能先手收到官子，并保持先手继续行棋。不仅目数较大，更令人愉快是继续行使先手权利。



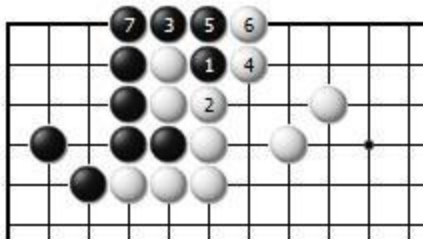
【一路单先断点扳粘】单先5目

白棋棋形留有断点，当黑棋扳时，白棋只能在二路线弯后再挡，目数价值再加 2 目。



【一路双先断点扳粘】双先 6 目

上图的升级版，双方扳粘均是先手，目数价值再增加 1 目。



【一路双先断点扳粘】错误收法

二路夹渡是业余爱好者常见的收官手法。与上图相比，确实还能多破坏1目，只可惜落了后手。为了多破坏1目，先手变成后手，就等于用宝贵的先手抢了后手1目的官子，真是十分不值得。

围棋术语 (Go tips):

※双后官子：收官时，双方收这类官子，都以各自后手结束，叫做双后官子。

※单先官子：收官时，一方收这类官子，以先手结束，而另一方则以后手结束的，叫做单先官子。

名称上的区别是，先手方收官叫顺收，后手方收官叫逆收。

※双先官子：收官时，双方收这类官子，都以各自先手结束，叫做双先官子。

※逆收：收官时，抢到对方的单先官子叫逆收，逆收不仅能阻止对方先手顺收，更能从心理上打压对手。

围棋知识 (Go lore):

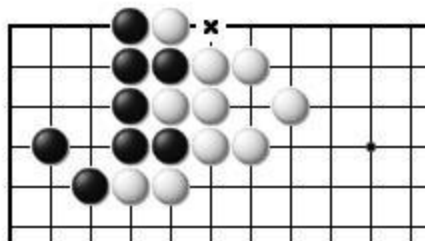
※**收官顺序：从大到小，从宽到窄，从先到后，双先>单先>逆收>双后。**

※与官子有关的围棋谚语：

1、后先有变宜从紧,彼此均先路必争:先手与后手结果差别大的地方要尽早定型,双先利己的地方更是要想办法争得。

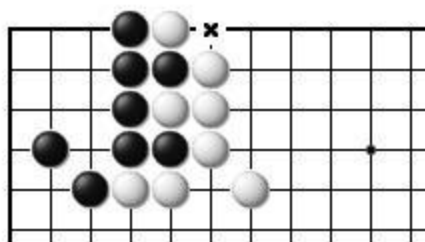
2、宁输数子，不失一先：为了争到一个宝贵的先手，死几个子在所不惜。却不要因贪恋多得几目棋，而丢掉了先手，对手会用先手让你付出更大的代价。

3、宁走后中先，不走先中后：有些后手官子走完留有先手，可以抢，有些假先手官子走到最后变成后手，不要抢。



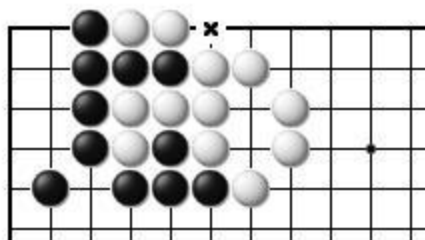
【一路后手得一子】双后约 1.6 目

黑棋提子后，白棋将来挡成单劫，价值变小。只要盘面上还有 1 目以上的官子时，双方暂时不抢单劫。



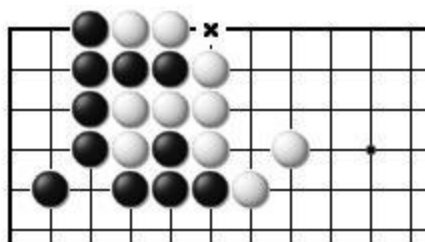
【一路先手得一子】单先 5 目

当黑棋提子后，白棋只好退，绝大多数情况之下不敢打吃，如果贸然打吃，黑棋就毫不犹豫开打无忧劫，白棋为了赢劫，将付出更高的官子代价。



【一路后手得二子】双后 4 目

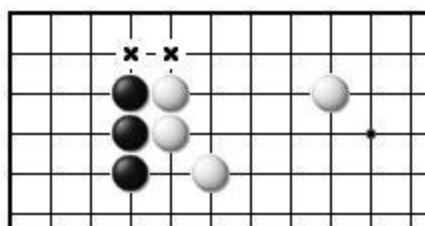
黑棋提二子得 3 目，白棋连二子得空 1 目，总价值 4 目。



围棋知识 (Go lore):

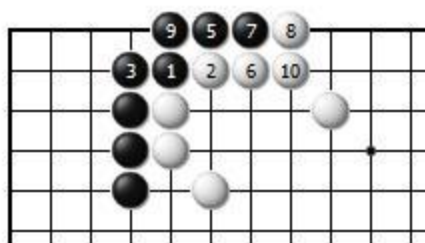
※这里解答一个疑问，为什么有些官子的计算会出现小数，也就是小于 1 目的官子。主要原因是有单劫、连劫的参与。这样一来，与劫相关的目数的总价值将会平分到每手棋上，于是就会出现零头，但最终都会归一。带劫的官子不仅计算伤脑筋，更是生死存亡的关键，所以很多职业棋手也常常利用大小劫争打时间差占便宜，由此产生的“半目翻盘”更是不胜枚举。棋哲有云“高手擅打劫，低手怕打劫”，所谓如此。

二路线官子



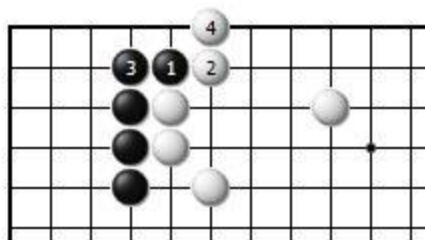
【二路扳粘】

二路扳粘分支较多，后图分解。一般来说，一盘棋行至收官阶段，主要就是争抢先手官子和二路线官子，而不是争夺腹地的虚空。



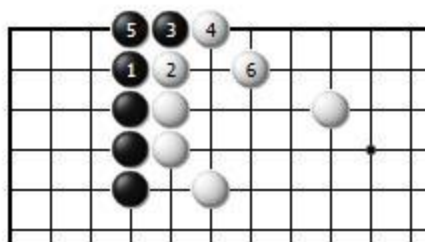
【二路扳粘】双后 14 目

黑棋二路扳粘后，白棋脱先。黑棋将来可走后续的一路断点扳粘，是后中先官子。黑棋破坏白棋 7 目，反之将被白棋破坏 7 目，里外目数相差 14 目，从逻辑上讲，7 目是此官子实际所得，14 目是此官子价值。官子大小通常指的是价值大小，而不是所得。



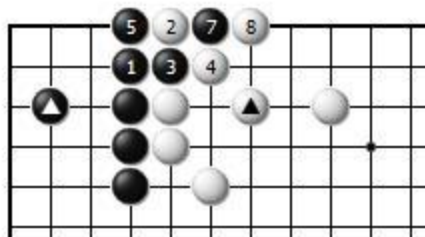
【二路扳粘】先手 4 目

黑棋二路扳粘后，白棋不让黑棋收后续官子而马上立下。此时，黑棋已经收获价值 4 目的官子，并保持先手。



【二路扳粘】特殊收法先手 4 目

黑棋想要争抢别处 6 目以上的双后官子时，又担心白棋反收走此处大官，故而有这种收束办法，局部还原成一路双先扳粘 4 目，既阻止了白棋先动手得利，还能够先手占到一些便宜。

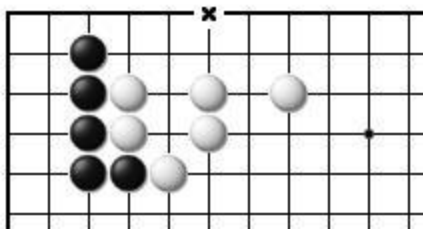


【二路扳粘】双后约 5.3 目

由于双方多了△子的防守，均不再有二路扳粘后的一路先手官子时，双方正确应对如左图（白棋一路子被打吃时脱先去抢 2 目以上官子）。

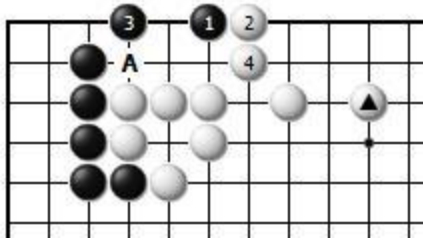
围棋术语 (Go tips):

※后中先官子：官子收束分两段，第一段后手收，第二段先手收，那么后续价值累计至第一段，整体计算。



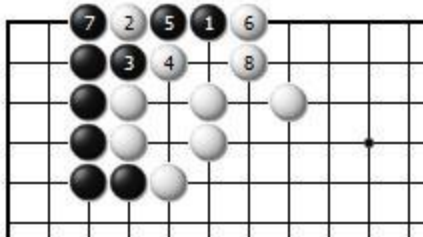
【仙鹤伸腿】

二路向一路飞分支较多，后图分解。各种二路线官子的价值不一，双单先后以及目数不一，其复杂程度绝不是一路线官子所能相比。值得注意的是，收官好与差是最能体现棋手基本功的地方。



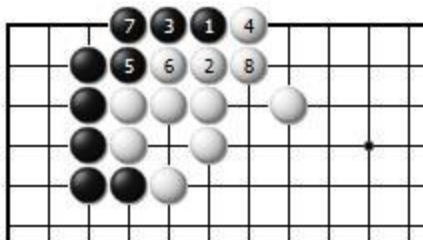
【仙鹤伸腿】单先 8 目

当白棋有类似△子的防守时，左图为白棋最佳应对，将来白棋有很大机会在 A 位先手破坏黑棋 1 目。



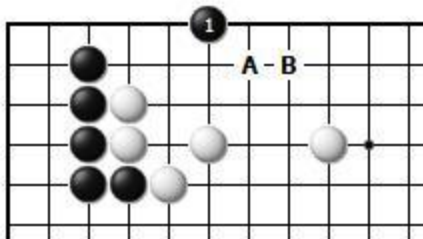
【仙鹤伸腿】单先 9 目

一般情况下的应对。在偶然的情况下，白2一子有机会成为紧气的手段而多破黑棋1目



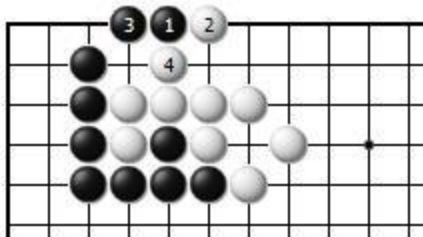
【仙鹤伸腿】另一种收法

一般情况下，顶住也是一种应对，从棋形结果上来看与上图几乎一样，但上图更严谨有效。



【仙鹤伸腿】单先 10 目强

白棋棋形不佳时被仙鹤伸腿，只好选择 A 或者 B 退守，比基本图损失更大。

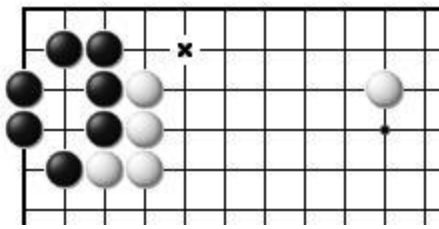


【仙鹤伸腿】特殊收法先手 5 目

本图是实战常见官子争先收法。如果继续用大伸腿，将以后手 7 目结束；如果用本图小伸腿，将以先手 5 目结束。后手目多与先手目少，哪个价值更优，具体情况要参考棋局而定。

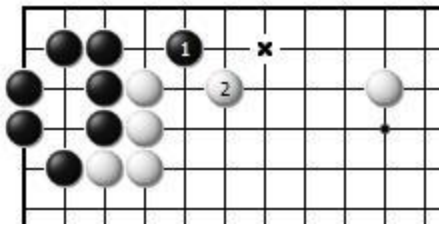
围棋知识 (Go lore):

※官子争先：对于部分棋形而言，有可能出现多种收官方法，最佳的方法往往是先手收而不是目数最大。



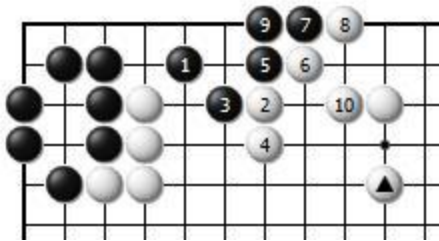
【二路跳】

二路跳分支较多，后图分解。与仙鹤伸腿有极大区别，招法成立的情况下，二路跳比一路大飞破坏力强一倍。



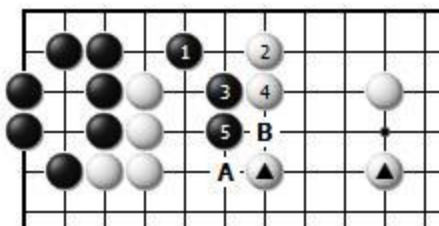
【二路跳】单先 15 目以上

白棋棋形较差，应手只能小跳，将会被黑棋继续搜刮（二路跳或者仙鹤伸腿甚至冲断），破坏超过 15 目。



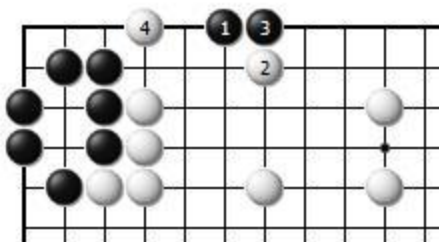
【二路跳】单先 14 目强

当白棋有类似△子防守时，应手可大跳封锁，最大限度阻止黑棋侵入。



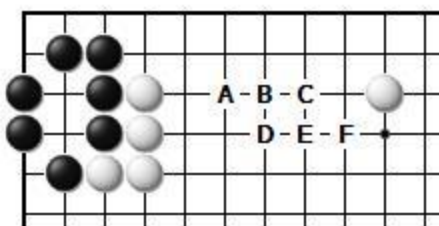
【二路跳】单先 11 目左右

当白棋有更多的△子防守时，最佳应手为二路线逼住，最后白棋看情况挡在 A 或者 B。另外说明一下，二路跳的威力不仅仅是破空，在时机成熟的时候，甚至能冲断作战，这才是令对手更为惧怕的棋。



【二路跳】错误收法

选择了仙鹤伸腿的收官办法，会遭到白棋反击，破坏效果大打折扣，最终破目仅 6-8 目，还使白棋棋形变厚重。所以要牢记，能二路跳不伸腿。

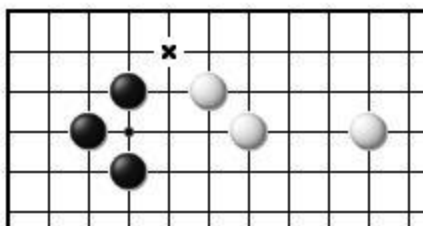


【二路跳】中盘借用

由于二路跳兼有连络作用，那么在中盘攻防战斗时，类似 A-F 的选点，便可作为战斗切入点。比如左图黑棋走 C 位打入分断白棋，上有出路，下有回路，战斗起来相对于白棋轻松，此处应多了解体会。

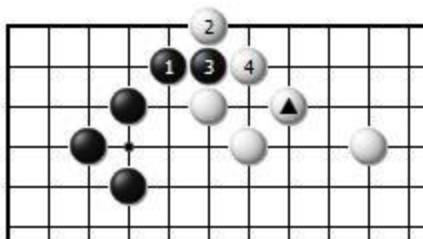
围棋知识 (Go lore):

※逆收官子与双后官子的价值换算：逆收 1 目=双后 2 目。



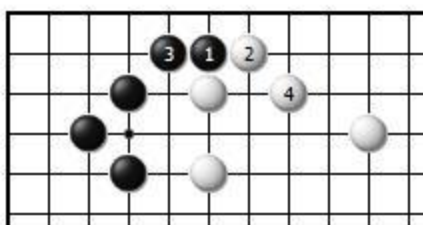
【二路（互）尖】双先 6 目

黑棋尖，白棋挡，黑棋扳粘，反之相同。一里一外，一增一减，共 6 目，是常见的大官子。



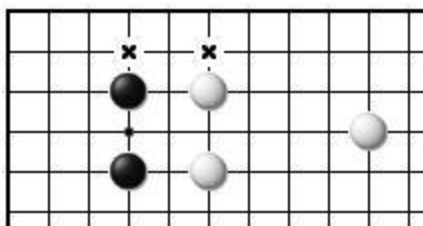
【二路（互）尖】双先 6 目弱

当白棋形多了类似△子防守时，可以跳一路线收官，黑棋打吃一路线白棋有可能不是先手，从而白棋也有了逆收 1 目的可能。



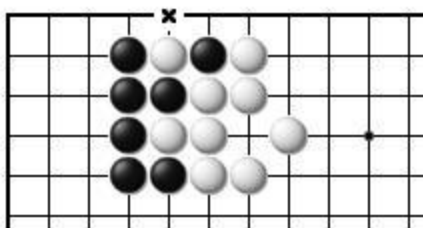
【二路托】先手 8 目

典型的官子试应手，如果白棋担心棋形被黑棋破坏而选择退让，此结果比二路尖的收法多 2 目；如果白棋选择吃子就会被黑棋断后反打进空，可能会损失更多。



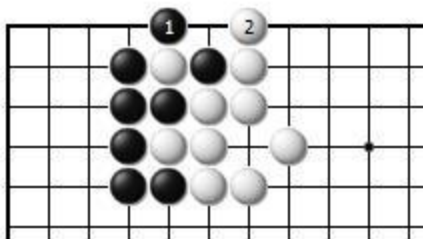
【二路（互）托】双先 10 目

双方的托均成立，目数再增加 2 目。从死活角度来讲，二路托也是扩大眼位和缩小眼位的常用手段。



【二路互提子】双后 14 目

黑棋吃子连同后中先官子可以得到 7 目，反之白棋也可以得到 7 目，此官子总价值 14 目



【二路互提子】先手 5 目强

黑棋提子，白棋立刻逆收一路官子，此时等于黑棋先手占到了便宜，脱先即可。