

目 录

原 序

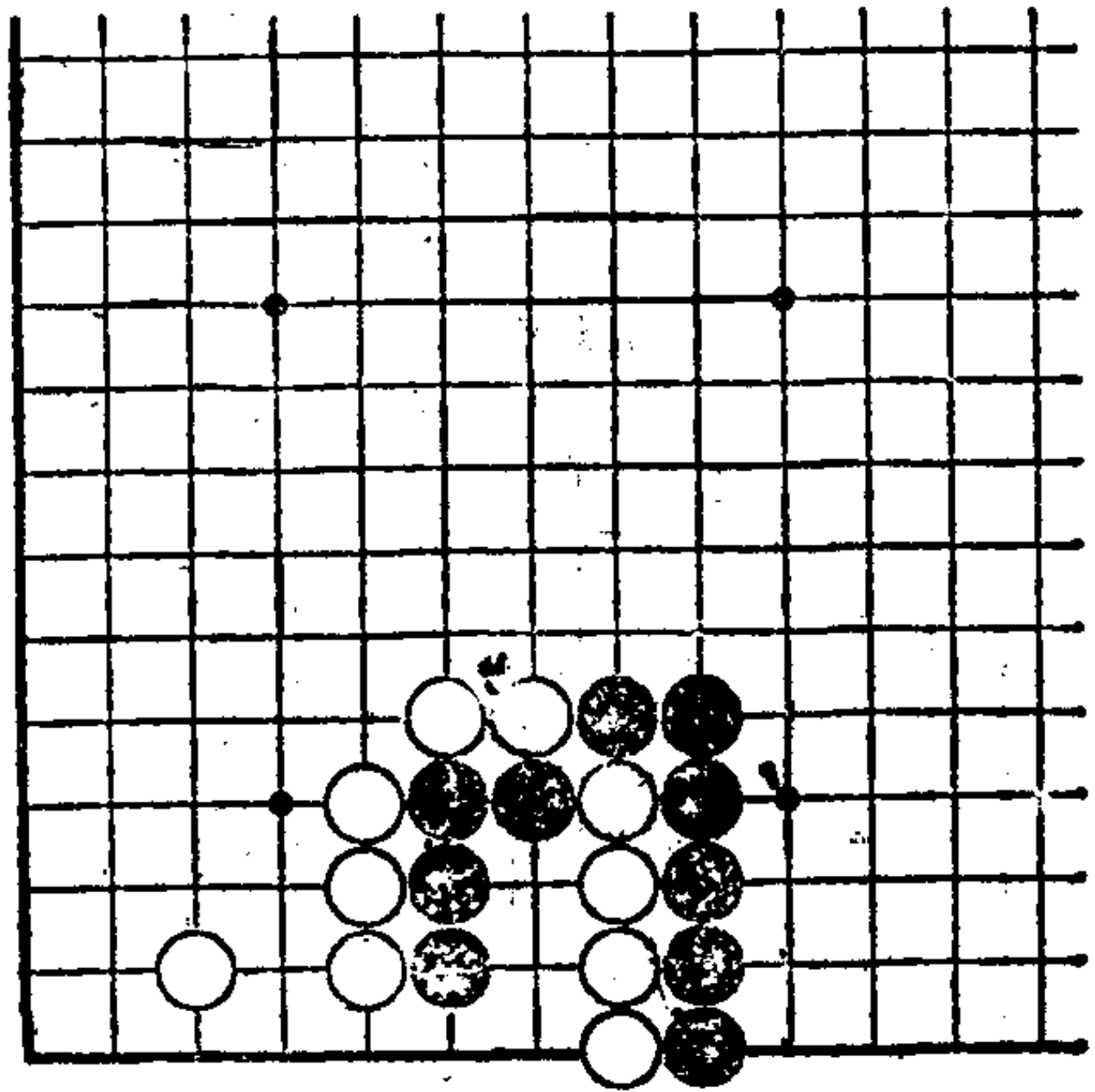
第一章 尖	(1)
第 1 型——第18型	
第二章 立	(37)
第 1 型——第12型	
第三章 靠	(61)
第 1 型——第17型	
第四章 点	(95)
第 1 型——第12型	
第五章 断	(119)
第 1 型——第12型	
第六章 扳	(143)
第 1 型——第10型	
第七章 跳	(163)
第 1 型——第10型	
第八章 挖	(183)
第 1 型——第 7 型	
第九章 枷	(197)
第 1 型——第 8 型	

第一章 尖

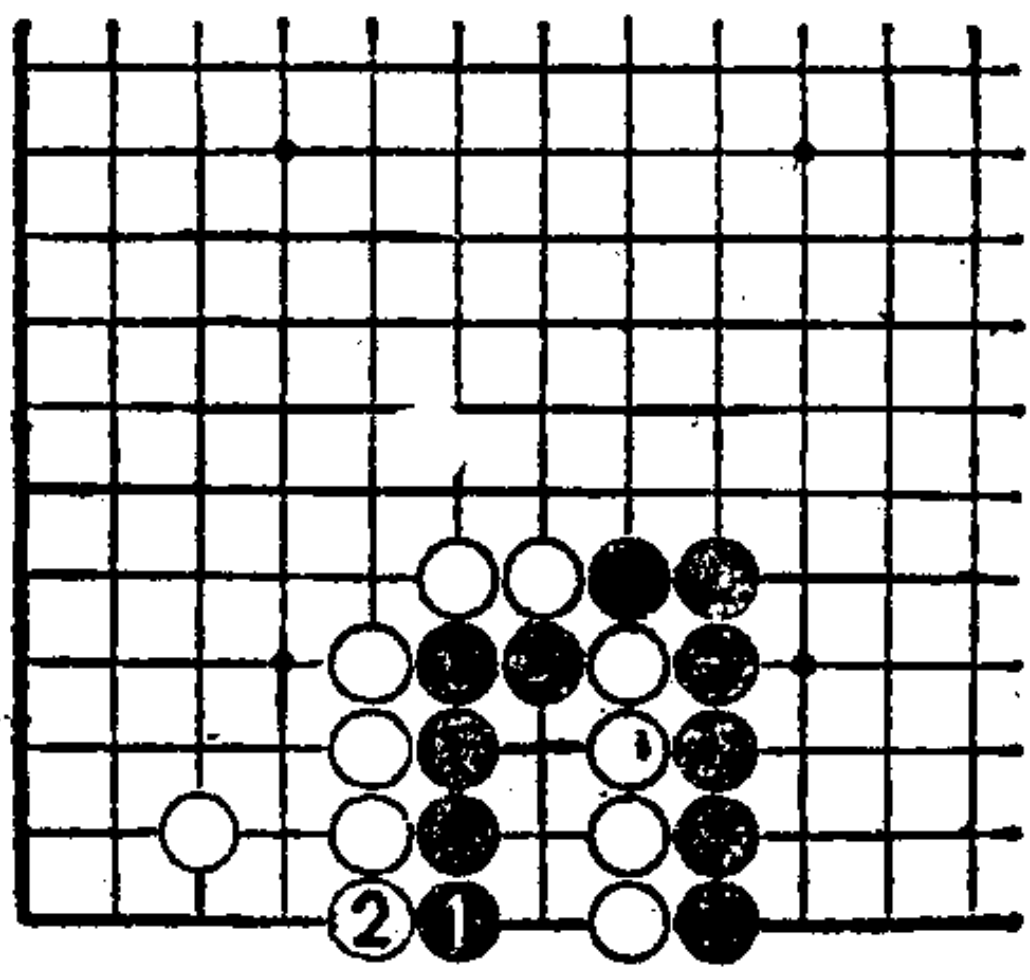
使用尖制对手于死地的局面可谓屡见不鲜。我们就先从尖的手筋开始吧。

第1型 对杀(黑先)

这是黑白双方各四子的对杀。黑要取胜，只有一手。

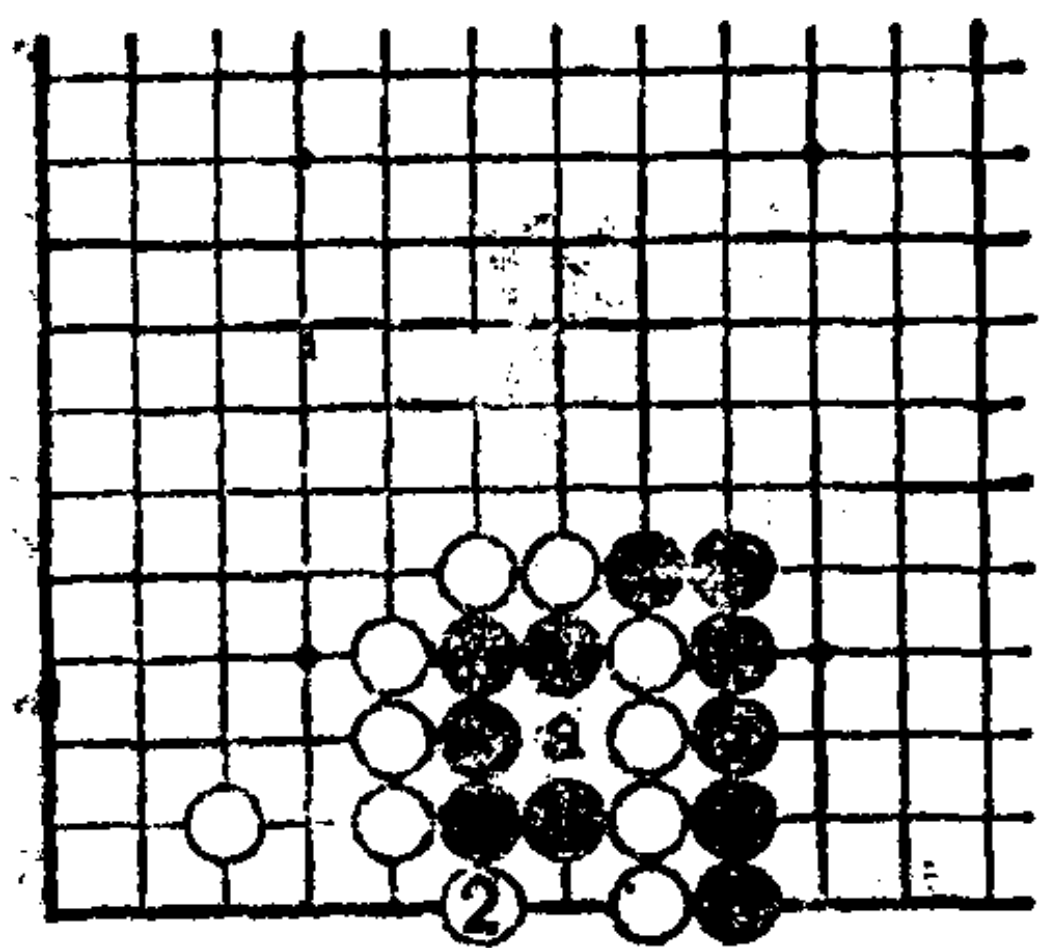


第1型 黑先



1 图

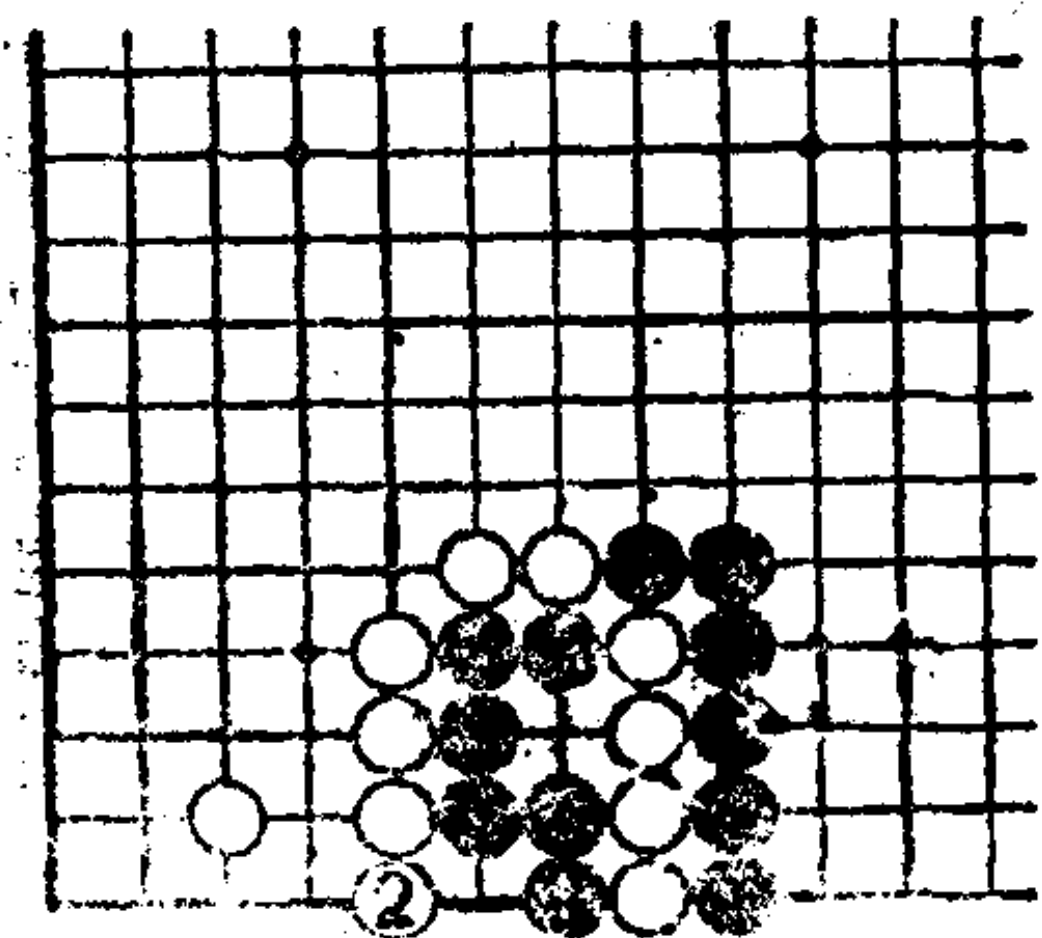
1图 双活 初看黑1似乎是当然之着，其实白2挡后，成双活。黑失败。



2 图

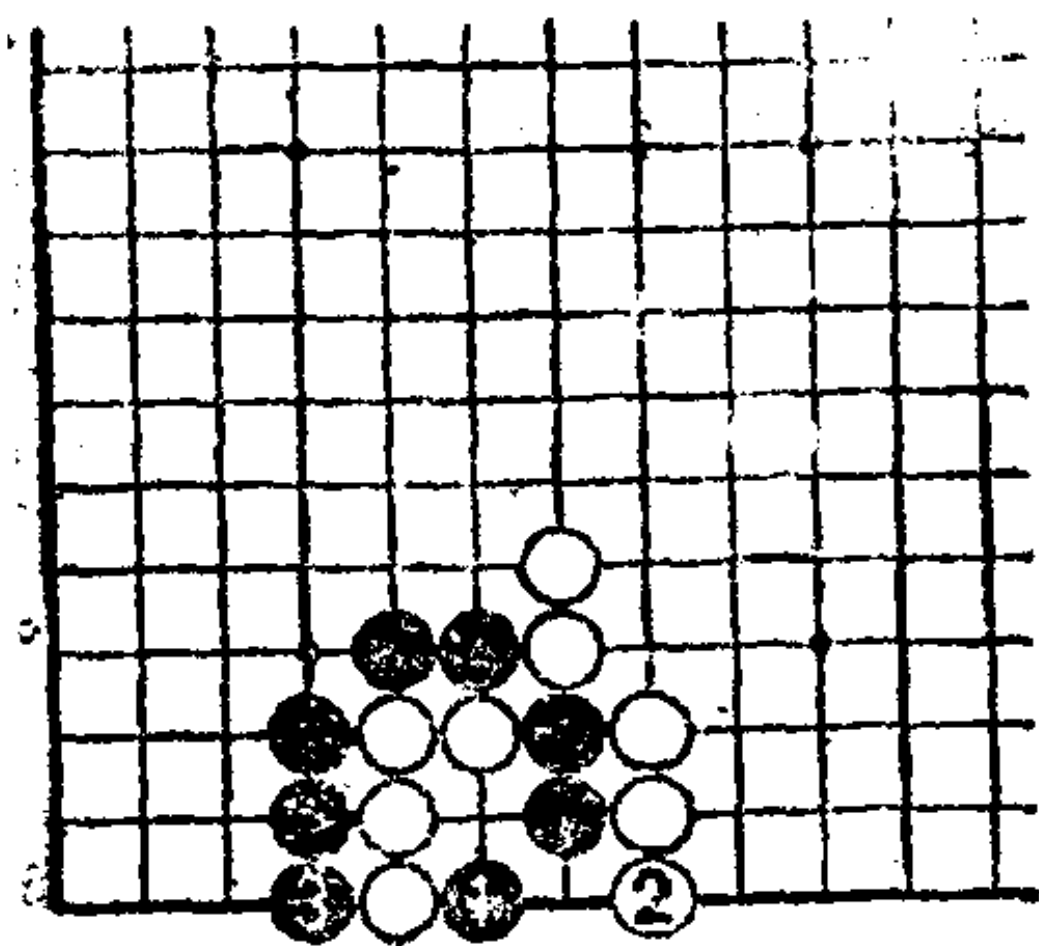
2图 失败 黑1如在里边紧气，则白2扳，黑因不入气而告负。

黑1改下 a 位同样是恶手。白2扳后，黑唯剩束手待毙。



3 图

3图 正解 黑1尖一举成功。白2如立，则黑3，对杀黑快一气胜。黑1阻止了白象前图那样的2位扳，这是本图成功的秘诀。白2不能在3位打。



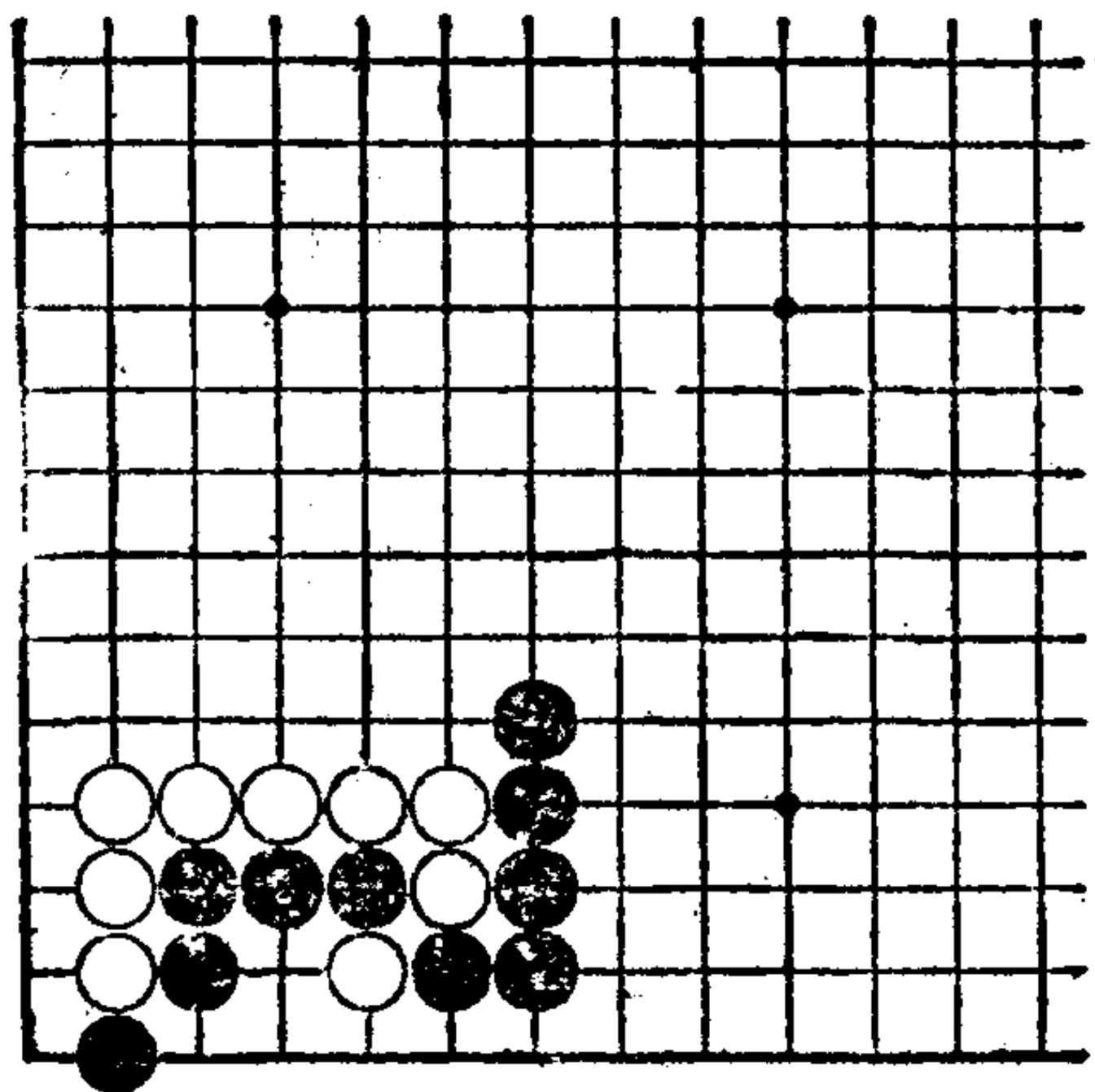
4 图

4图 参考 实战中还有许多必须尖的例子。本图黑1尖，就是“只此一手”的典型。

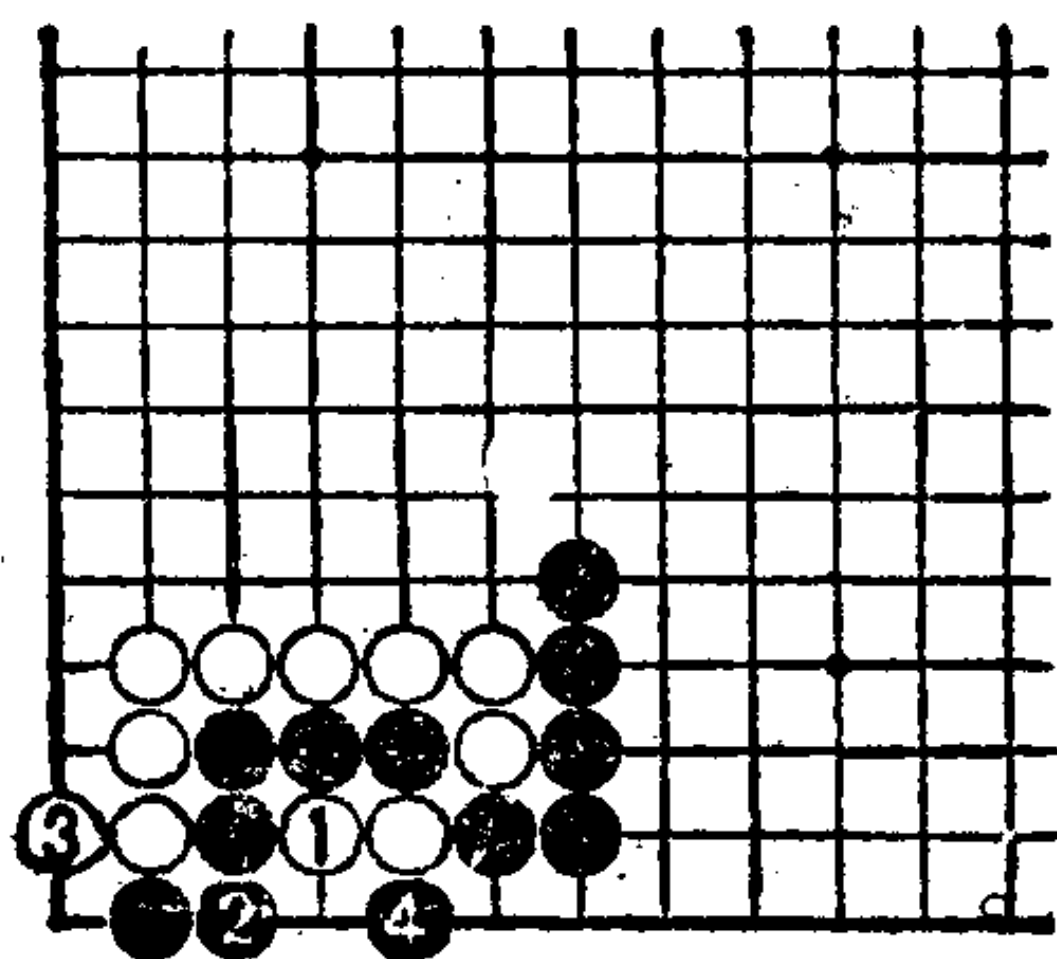
第 2 型

对杀(白先)

此型的问题是如何吃掉角上黑五子。如错过要点，则不能成功。



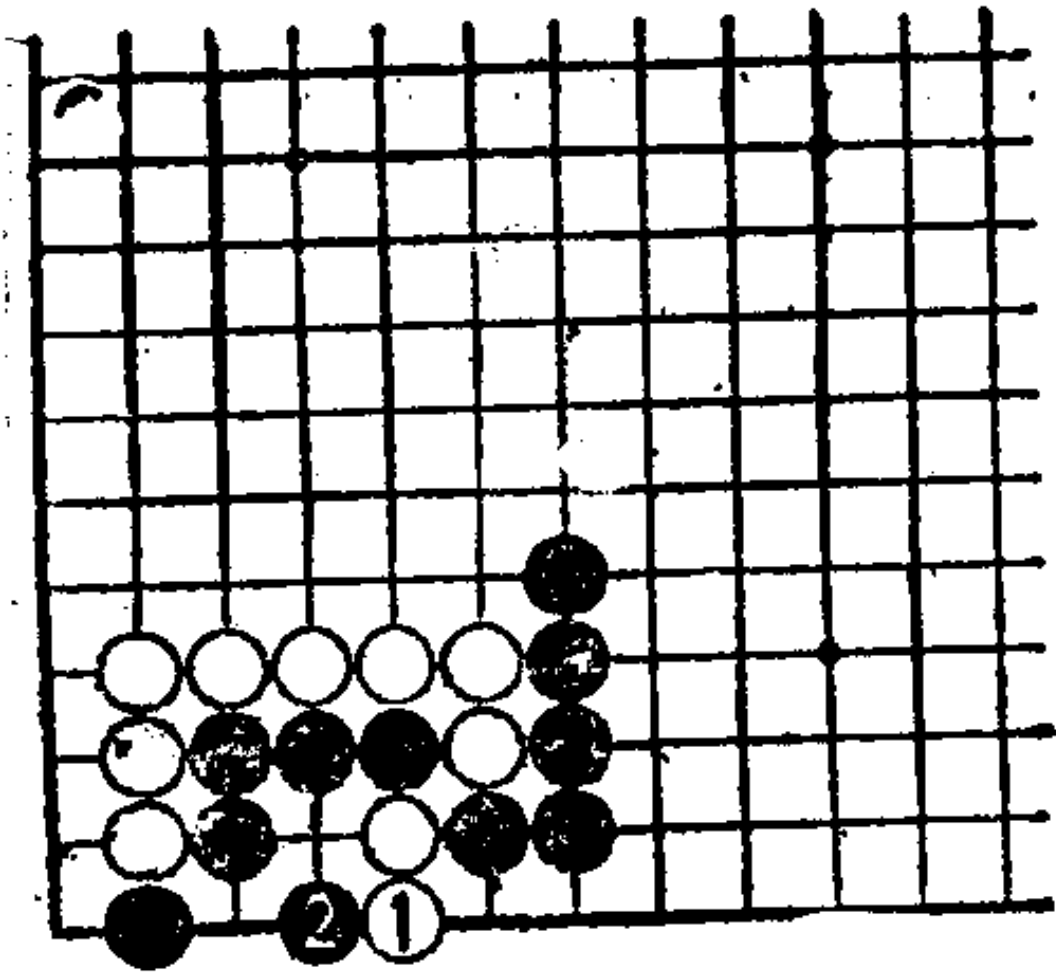
第2型 白先



1 图

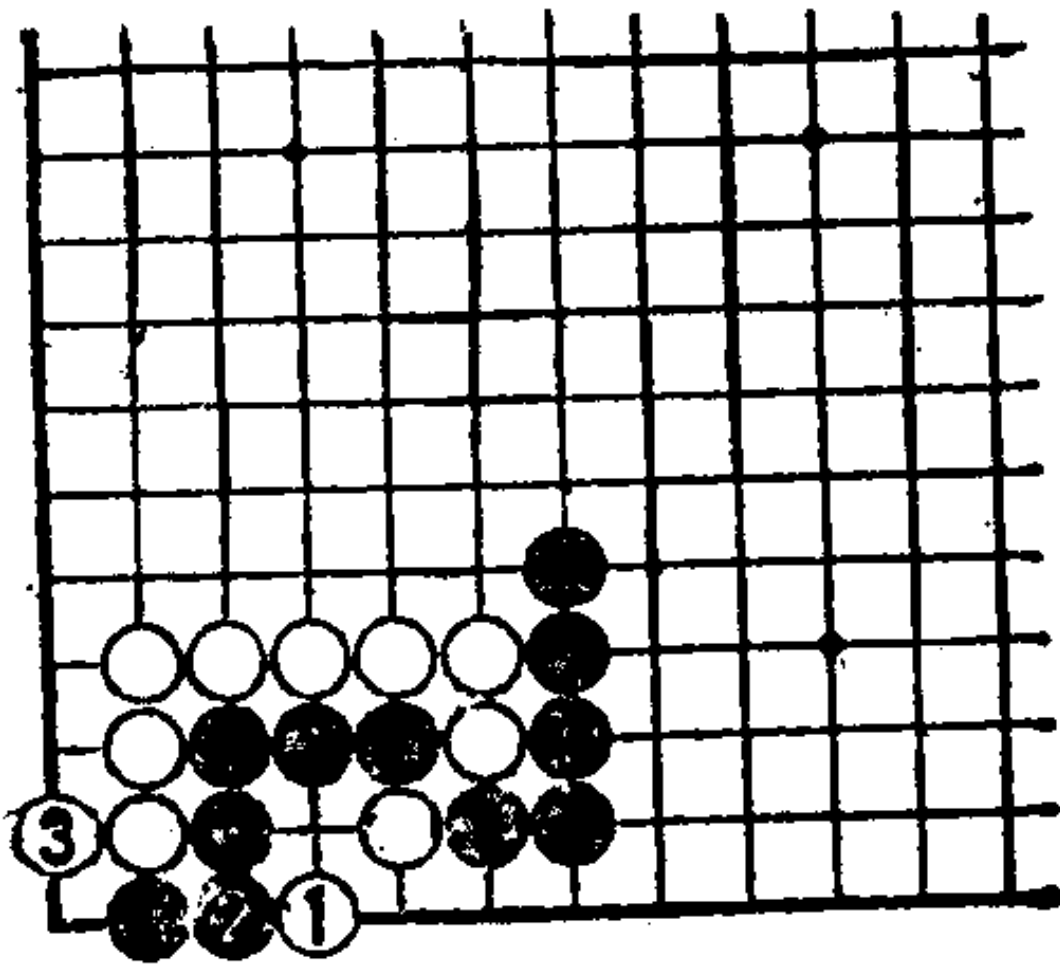
1 图 失败 白 1 打，不思后果，乃俗手，只有失败。黑 2 粘后，白两边不入气。白 3 时，黑 4 快 1 气吃白 2 子。

请在防止黑 4 扳上动动脑筋。



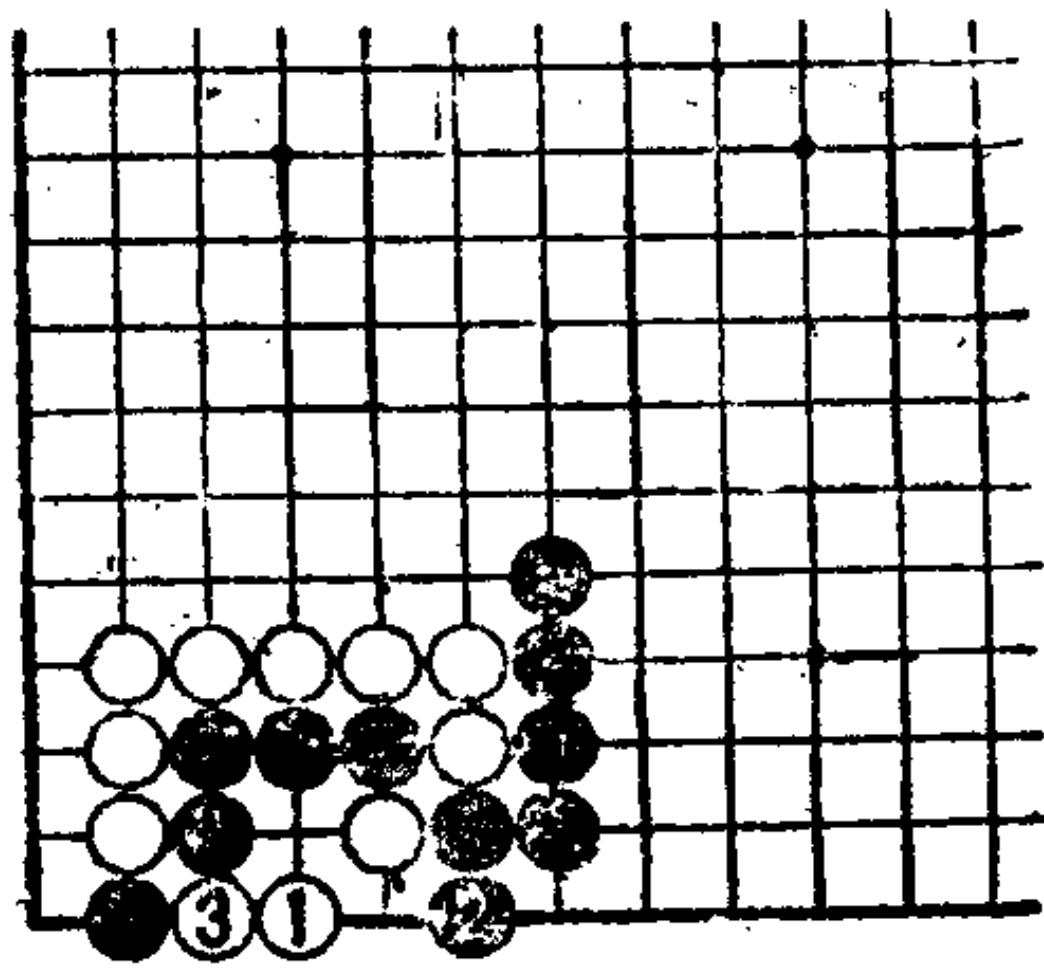
2 图

2图 失败 白1立也是失着。黑2尖顶后，白无策。



3 图

3图 正解 白1尖一举击中黑棋要害，是杀黑的唯一手段。黑即不能在右边扳，也不能在里边打。黑2粘则白3，黑差1气。

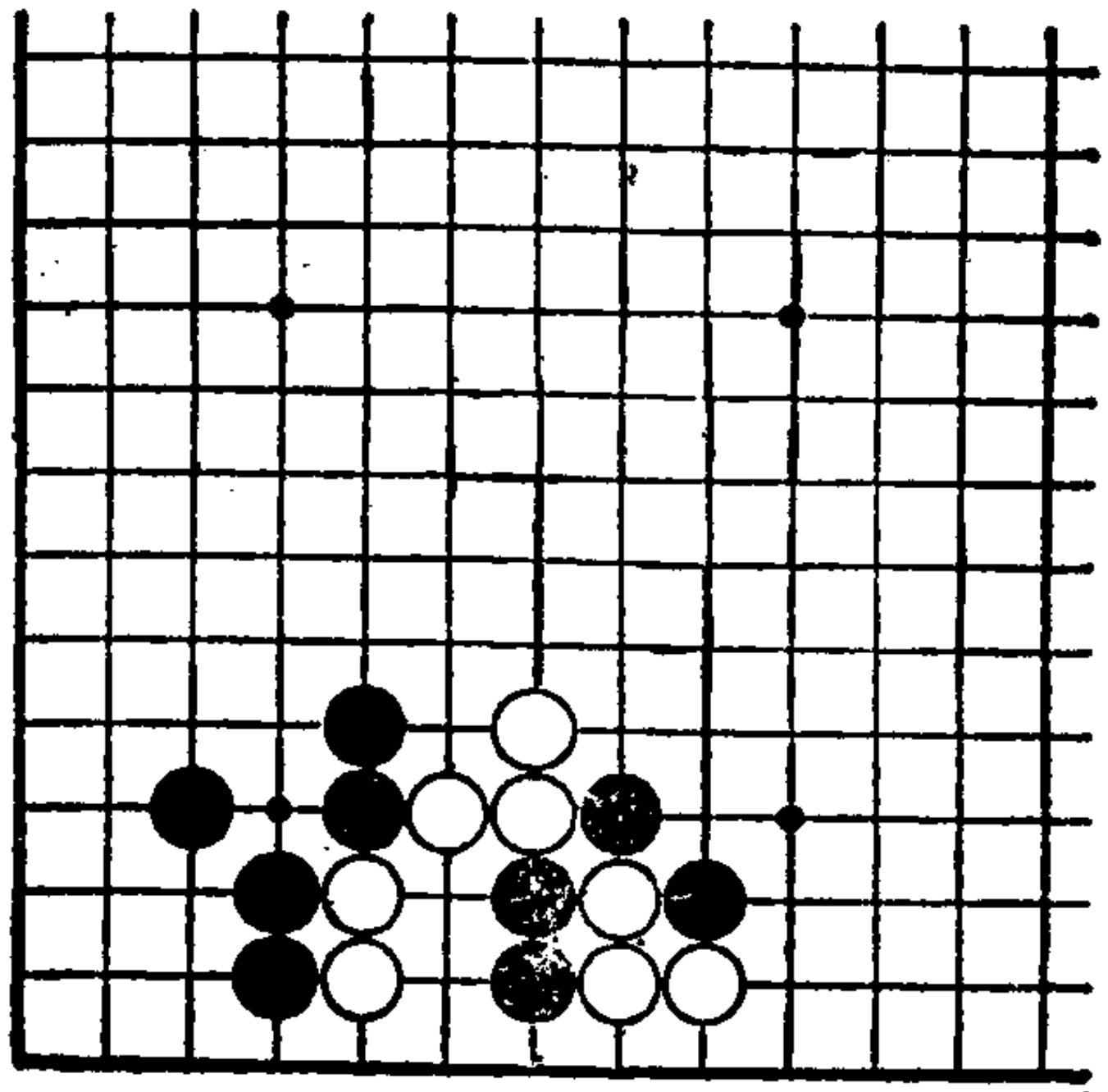


4 图

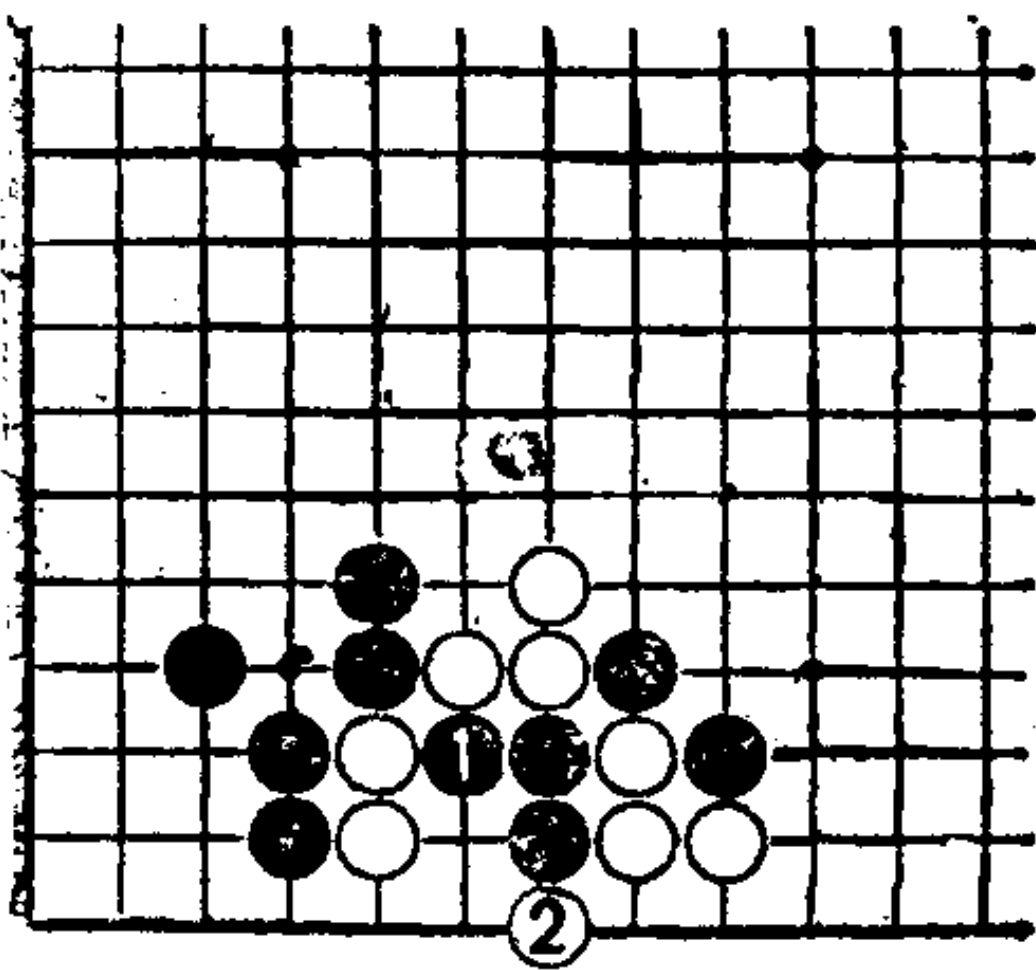
4图 变化 白1尖时，黑2如立，则白3，黑仍被吃。

第3型 渡过(黑先)

此型由二间高夹定式变化而来。因白脱先，黑正在发动攻势。怎样进攻好呢？



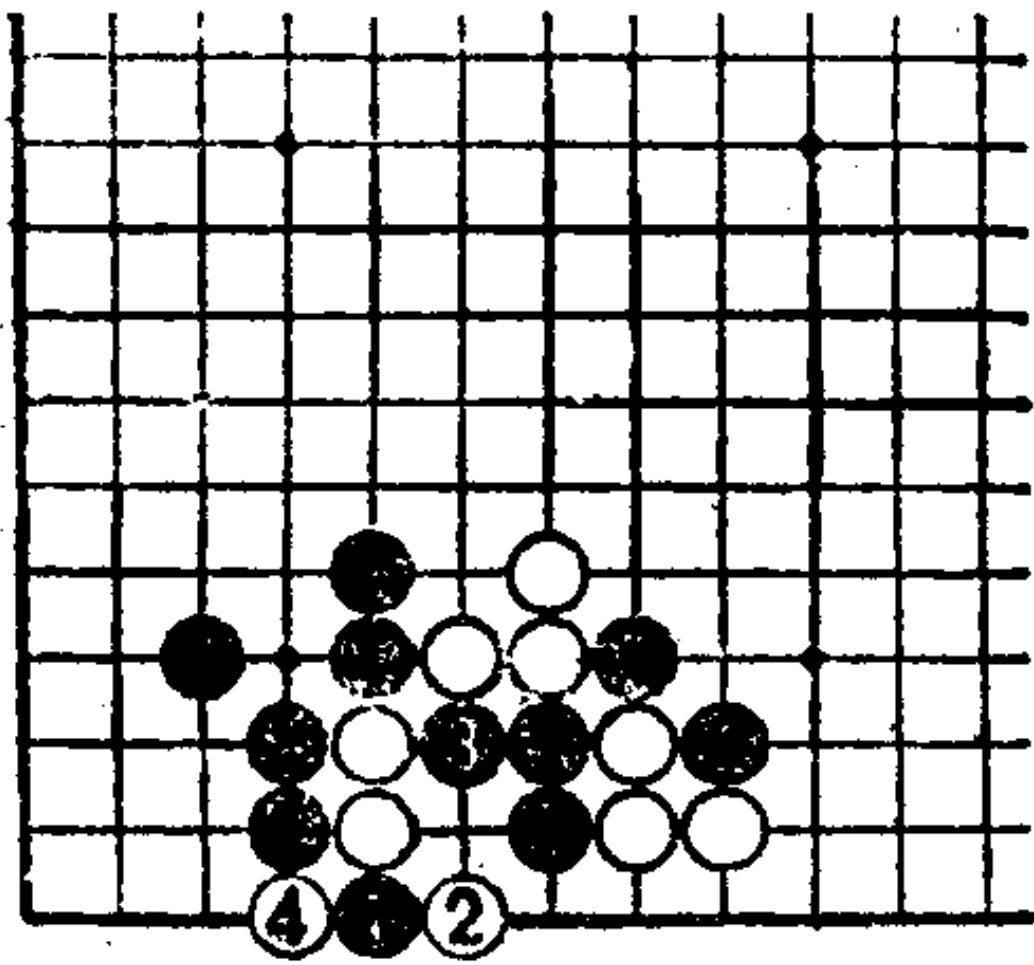
第3型 黑先



1图

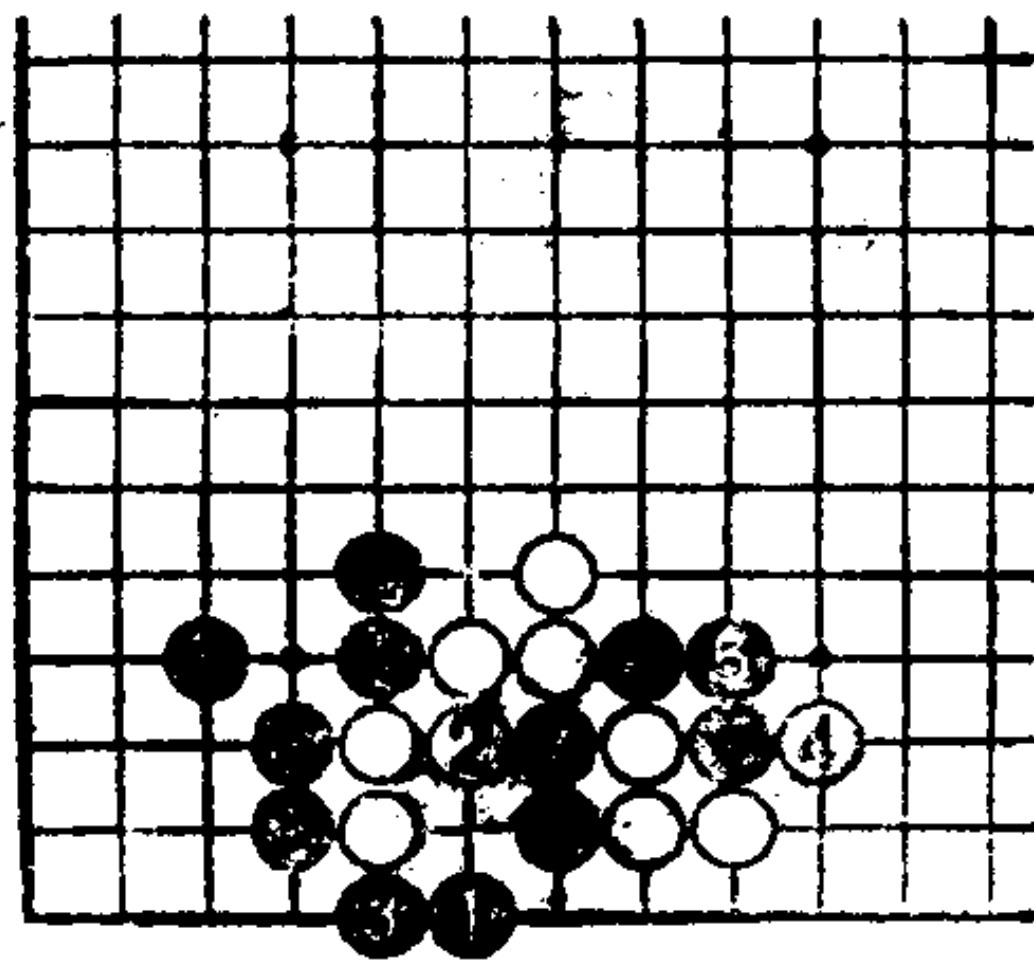
1图 失败 黑1过于急躁，结果失败。

被白2吃掉3子后，黑就再也谈不上攻击这块白棋了。



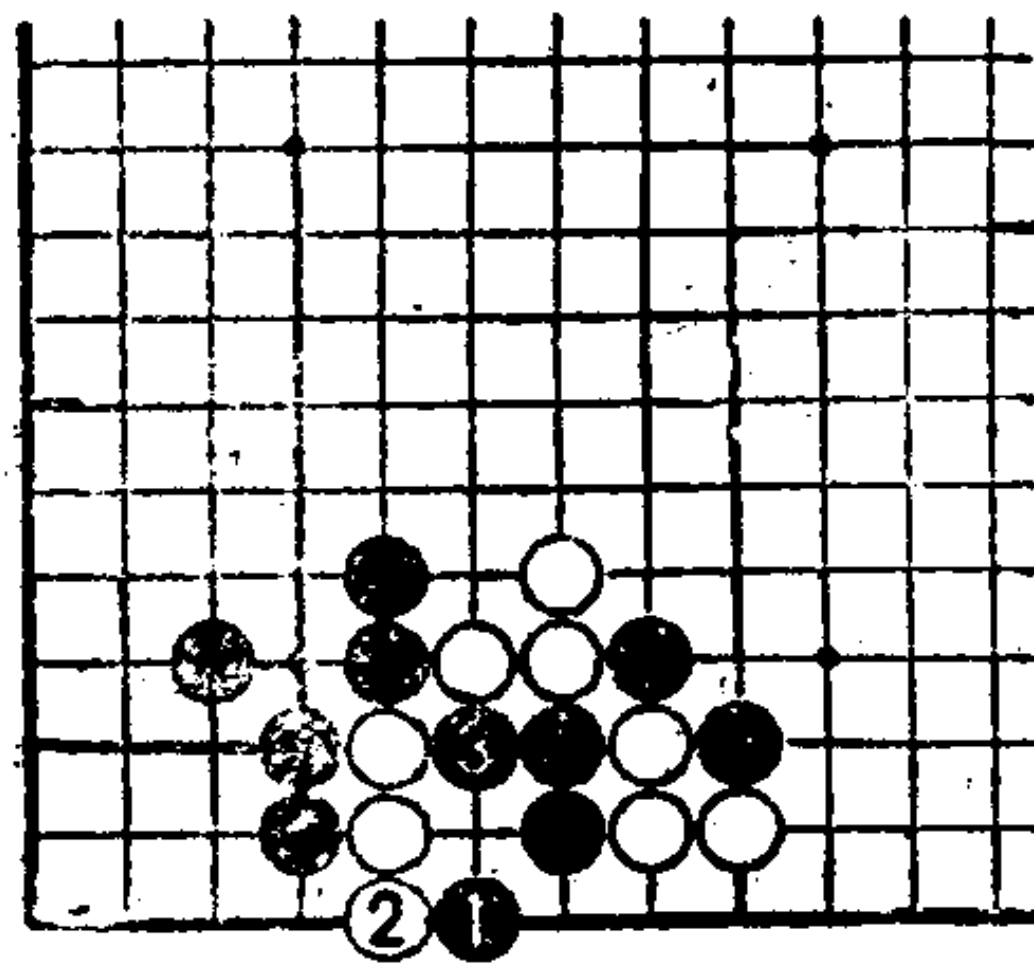
2 图

2 图 失败 黑 1 扳意在救出 2 子，但经白 2、黑 3、白 4，黑仍失败。



3 图

3 图 正解 黑 1 尖是手筋。白 2 粘时，黑 3 可渡过。白 4 打时，黑 5 粘，分断白棋而攻之。这是本题的焦点。

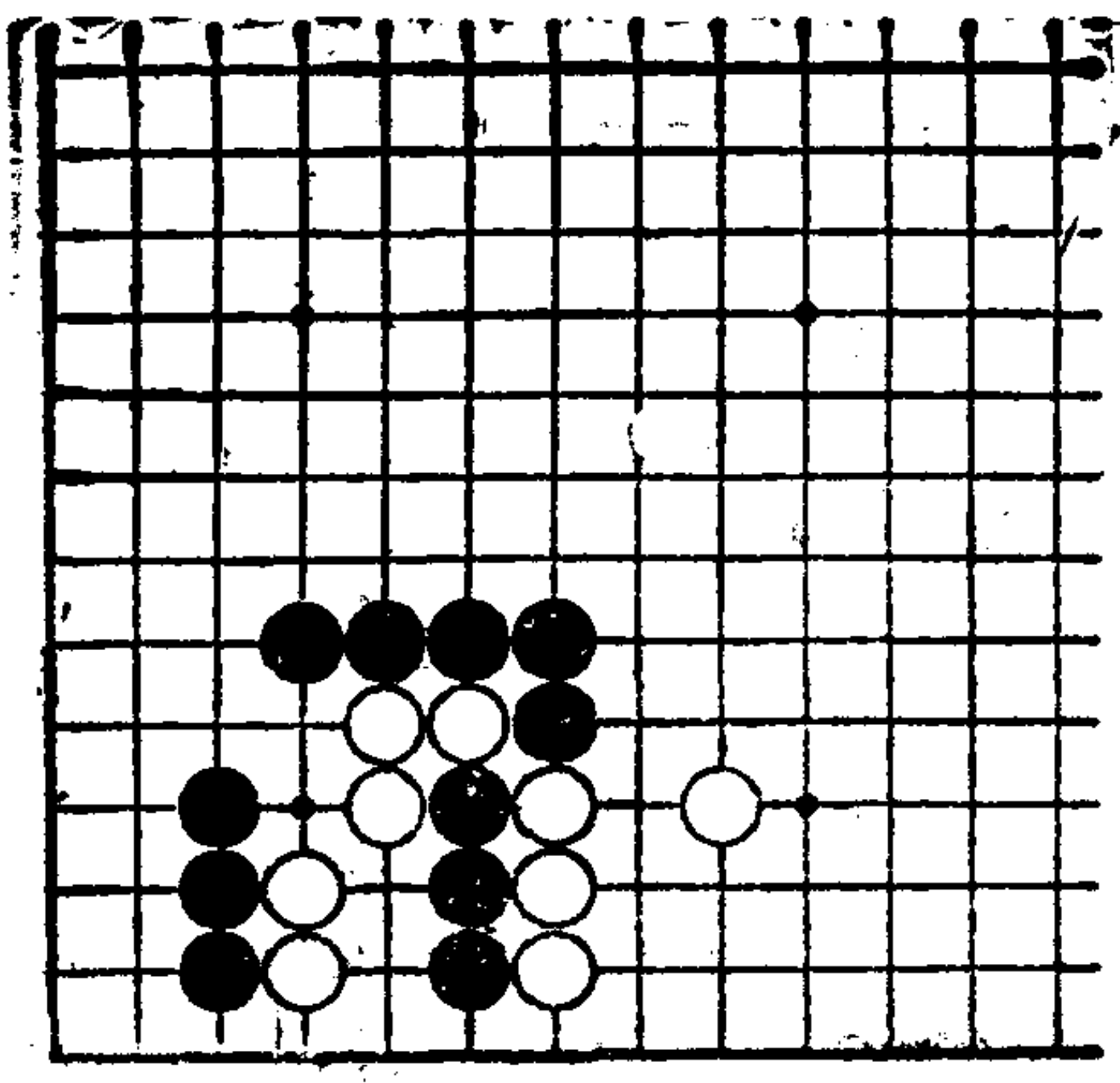


4 图

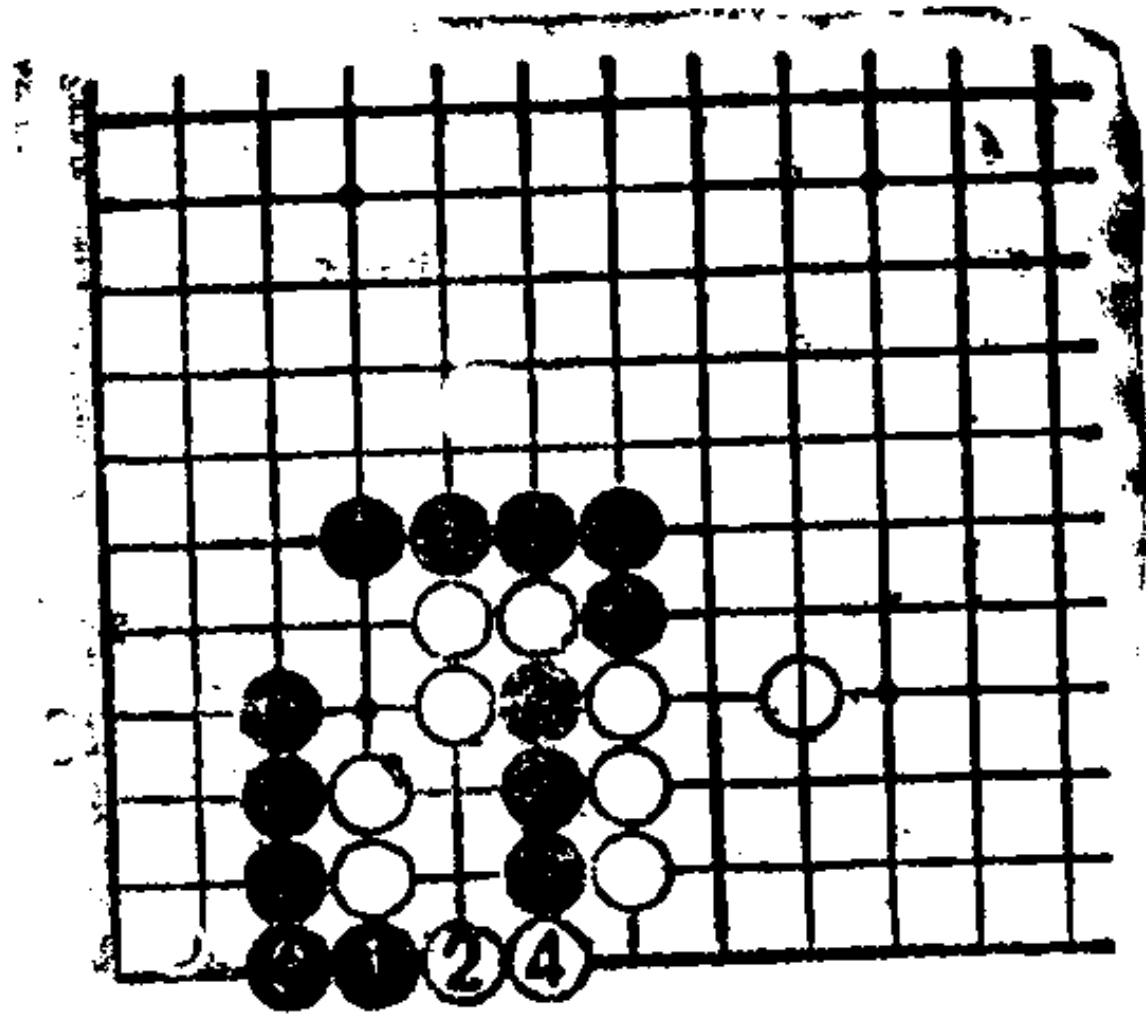
4 图 变化 白 2 如阻渡则黑 3 断，对杀黑胜。对白棋来说这个结果比 3 图更遭。

第4型 对杀(黑先)

黑三子与白五子的对杀。如直接紧气会遭白逆袭，以致死活颠倒。

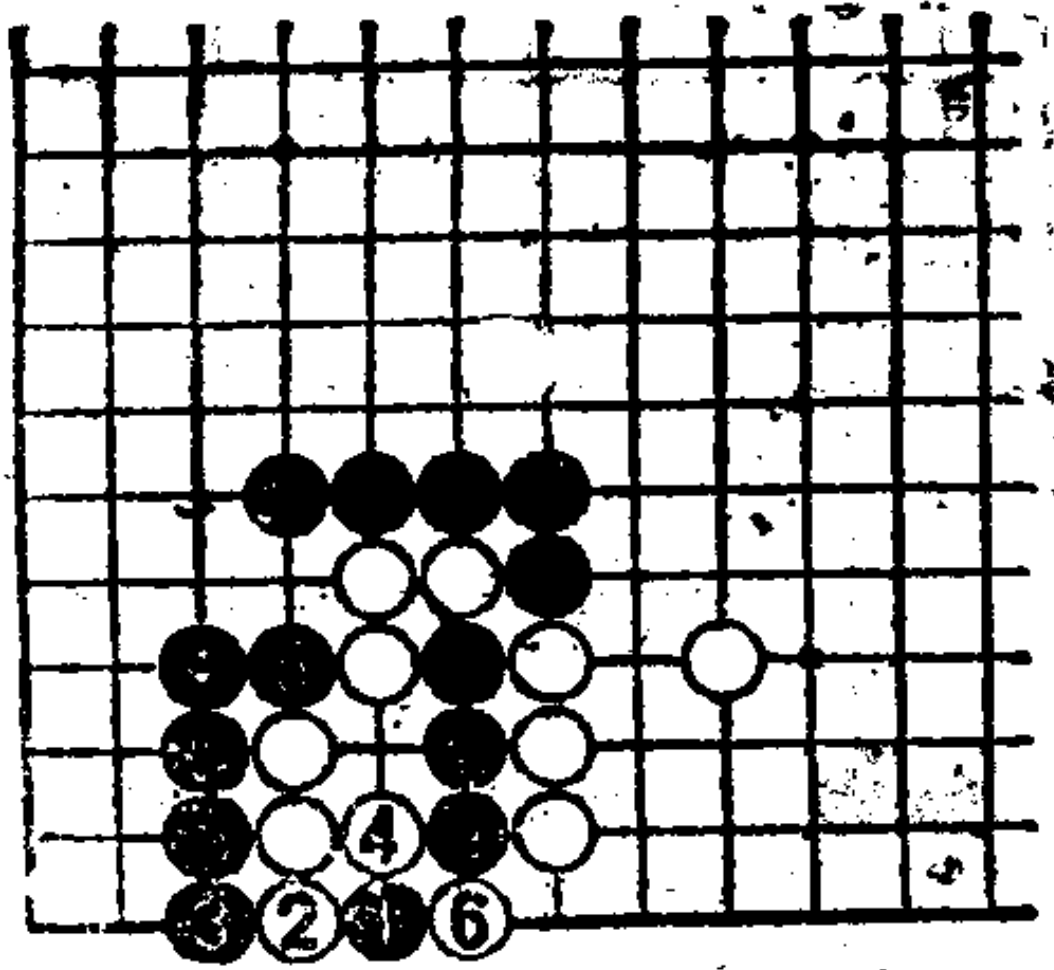


第4型 黑先



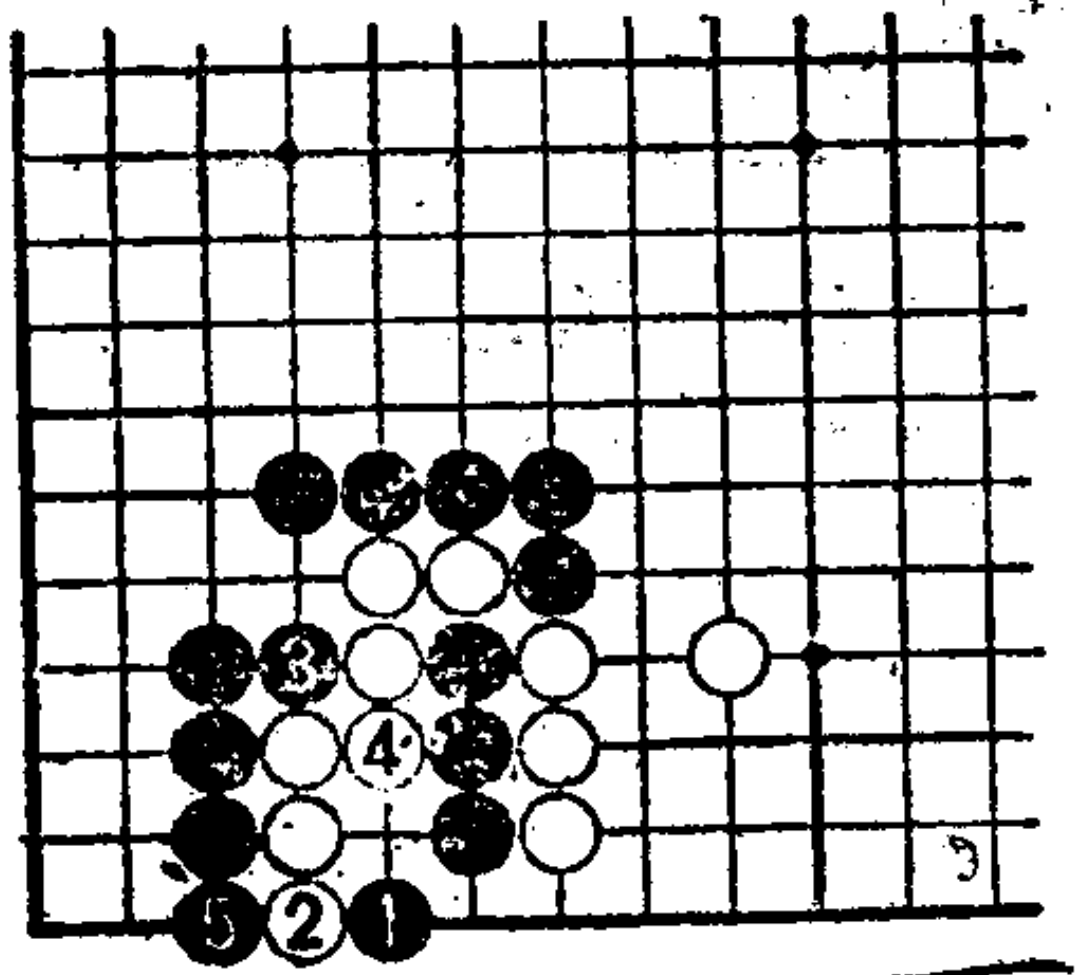
1图

1图 失败 这种场合下的对杀首先应打消黑1扳的念头。白2时黑3如粘，则白4渡过，黑3子被吃。



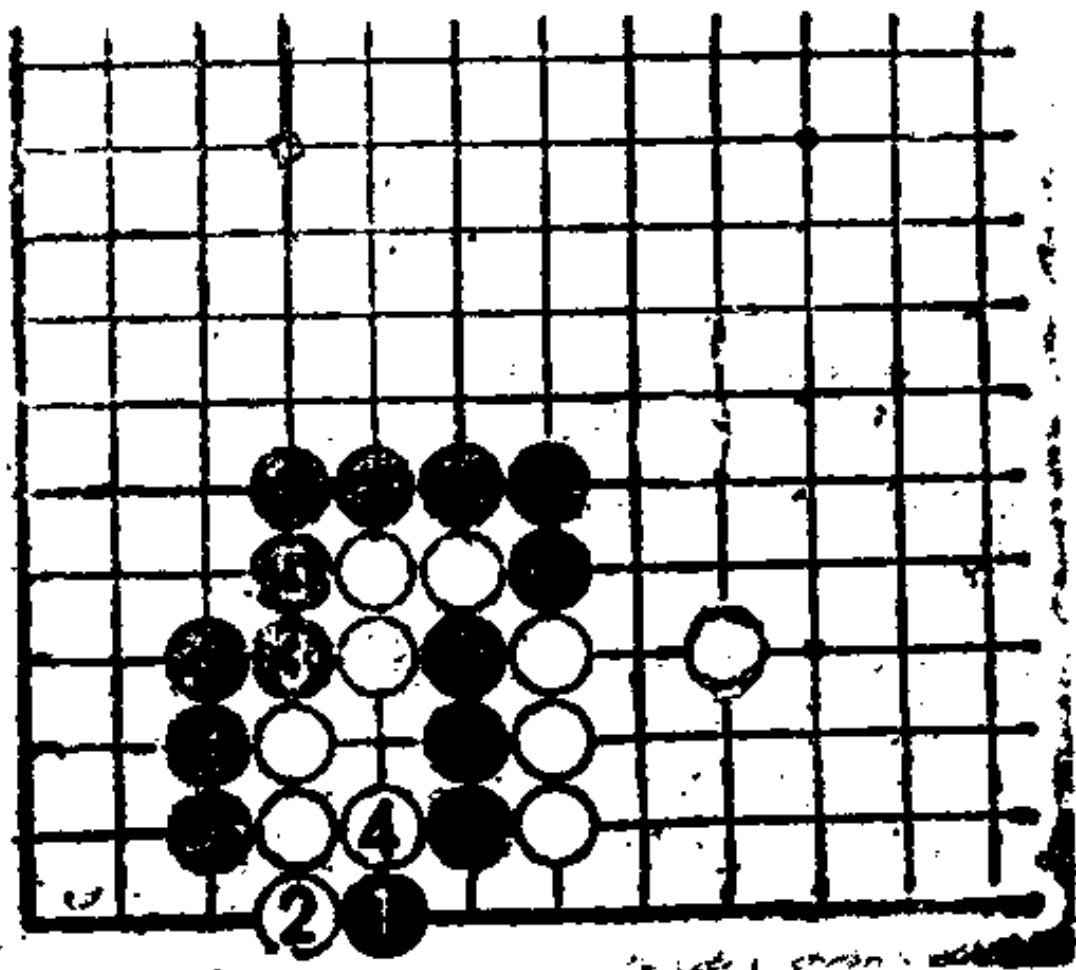
2 型

2图 失败 此形仍需从黑1尖入手，但白2时，黑3挡就不对了。白4打后，经黑5、白6，黑失败。



3 图

3图 正解 黑1尖，3挤是次序。白4、黑5后，明显黑胜。可见前图败在次序错误。使用手筋时，必须要注意对方的反击手段。

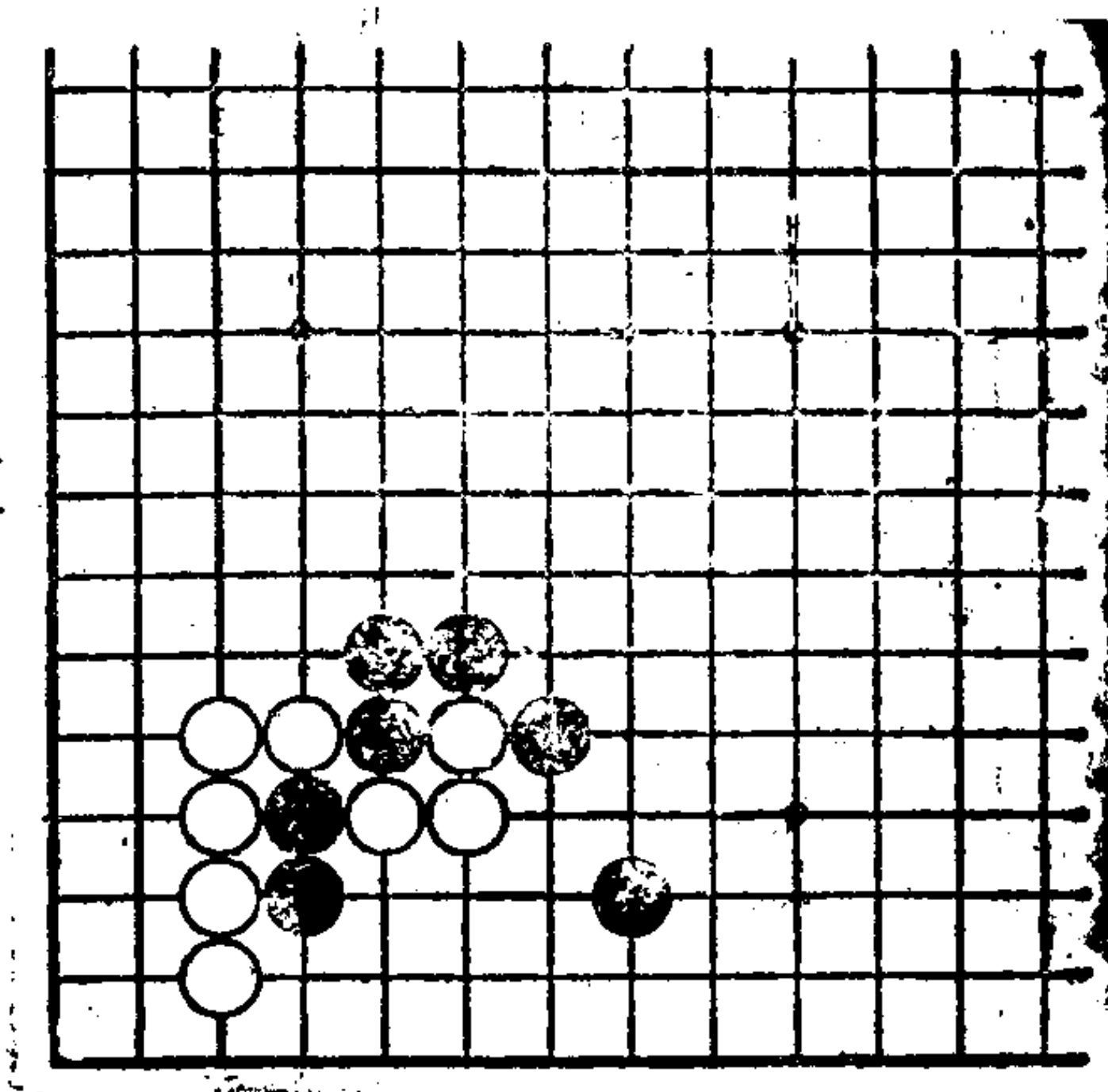


4 图

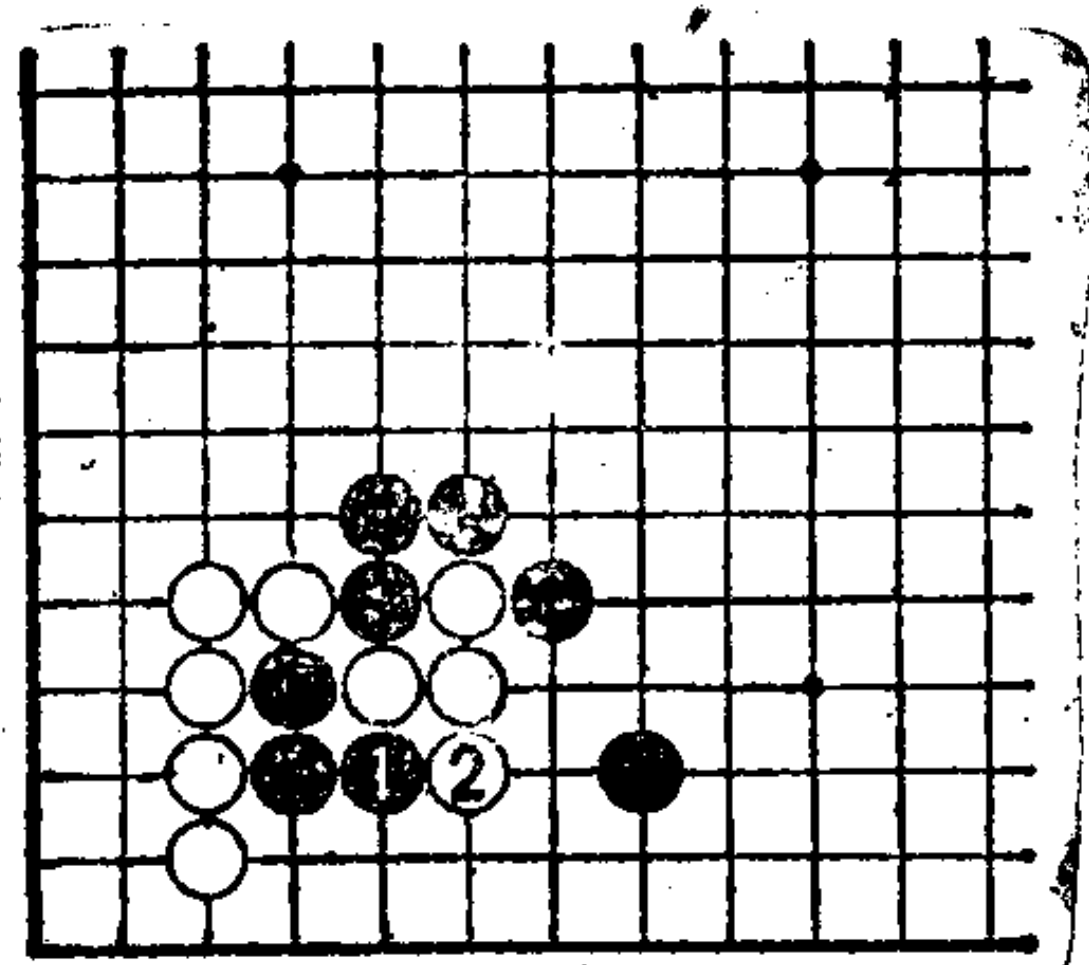
4图 变化 白4如挤，黑5打，白接不归，上方3子被吃。

第5型 对杀(黑先)

黑如能发现急所，便可意外简单地救出二子。

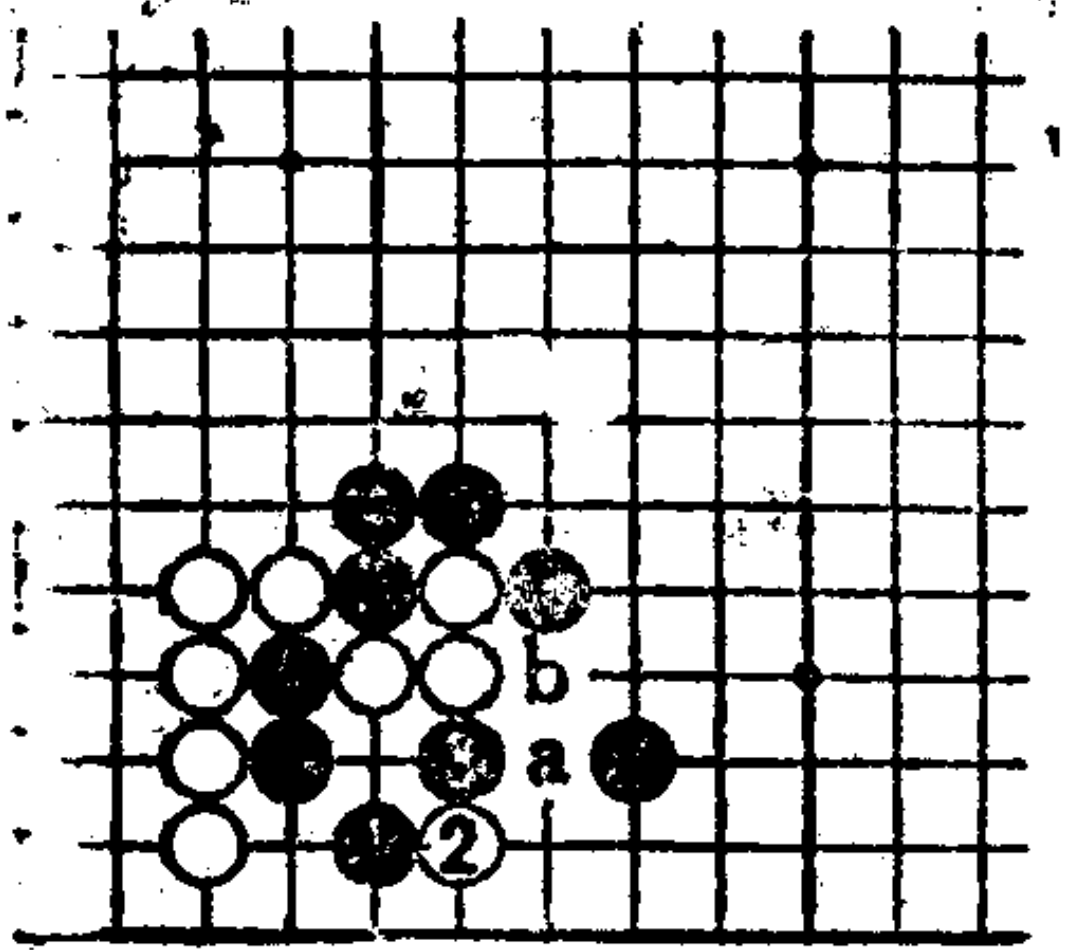


第5型 黑先



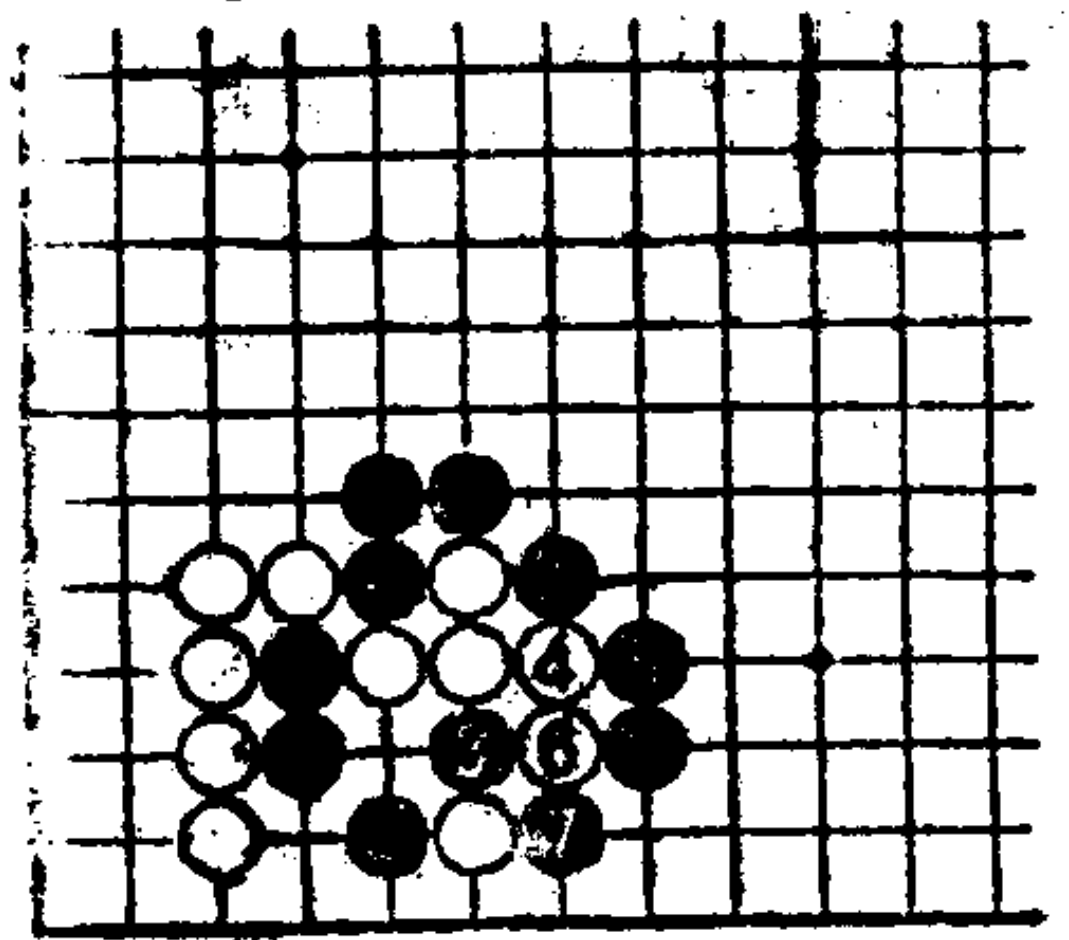
1图

1图 失败 黑1曲，白2挡。黑出师不利，没能击中白三子的要害。



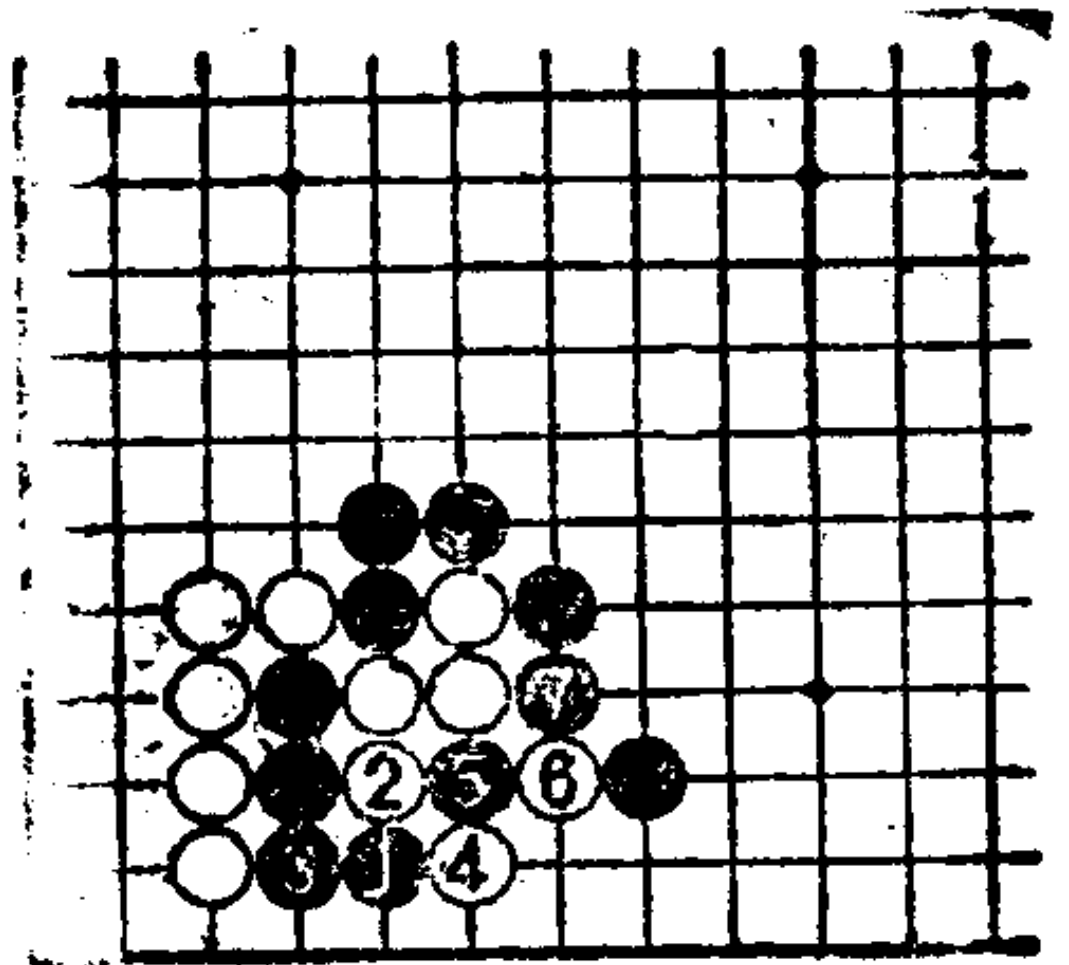
2 图

2 图 正解 黑 1 尖是此形的急所，白 2 如靠，则黑 3 挖。吃白 3 子。接下去白 a 则黑 b。



3 图

3 图 变化 白 4、6 挣扎，徒劳。黑 7 即可吃白。



4 图

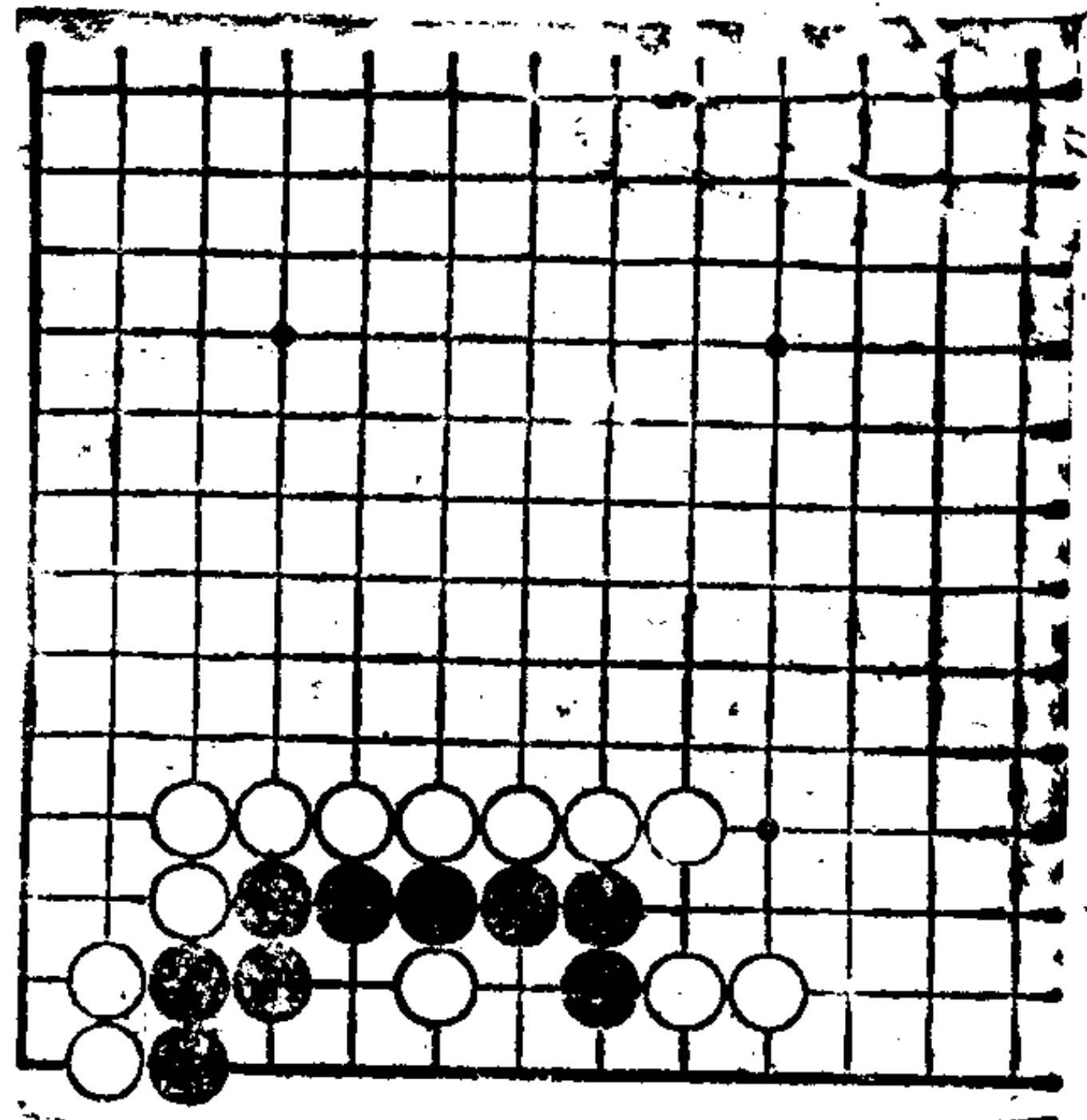
4 图 变化 对黑 1，白如 2 打、4 扳，黑有 5、7 勒吃的手段。

尖这一手筋的特性在于占居对方急所以攻之。

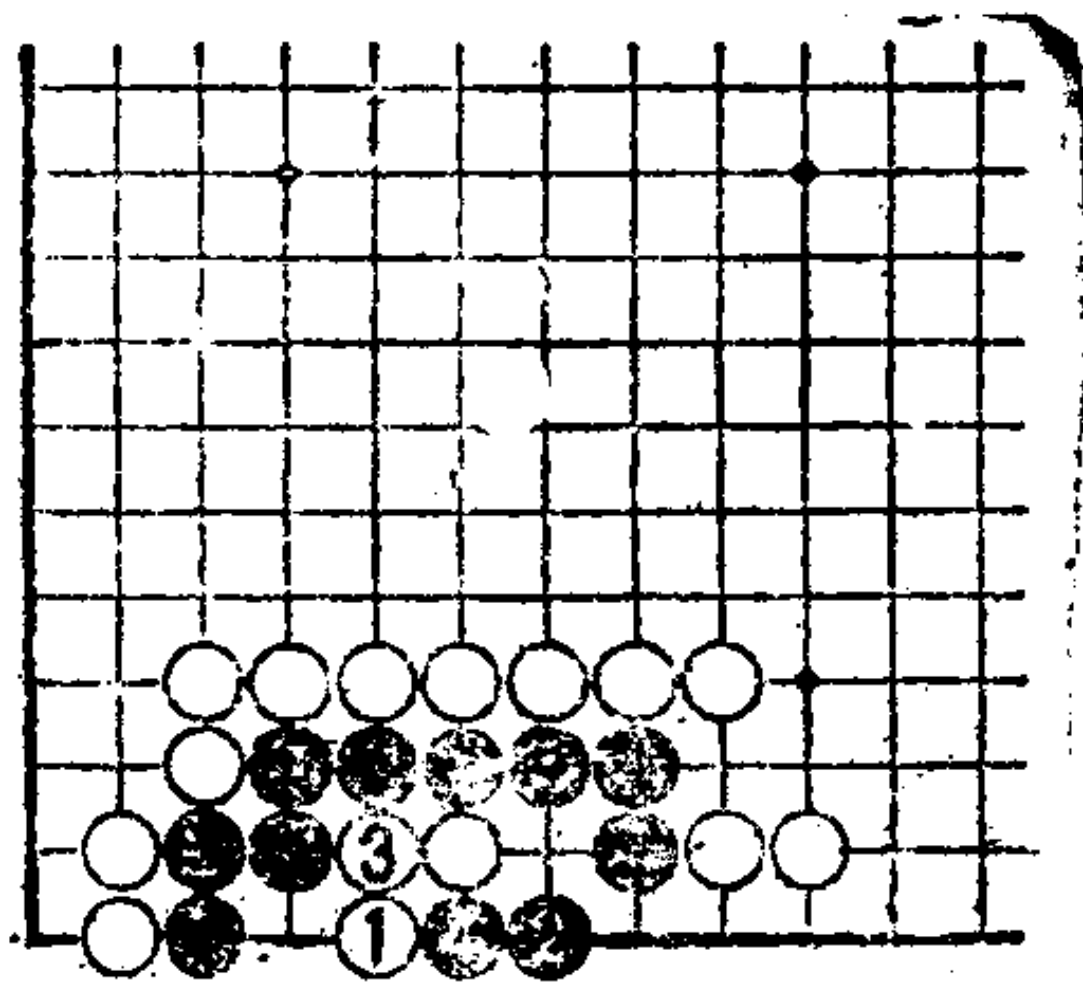
第6型 死活(白先)

死活棋中也经常使用尖的手筋。

请使用正确次序攻杀黑棋。

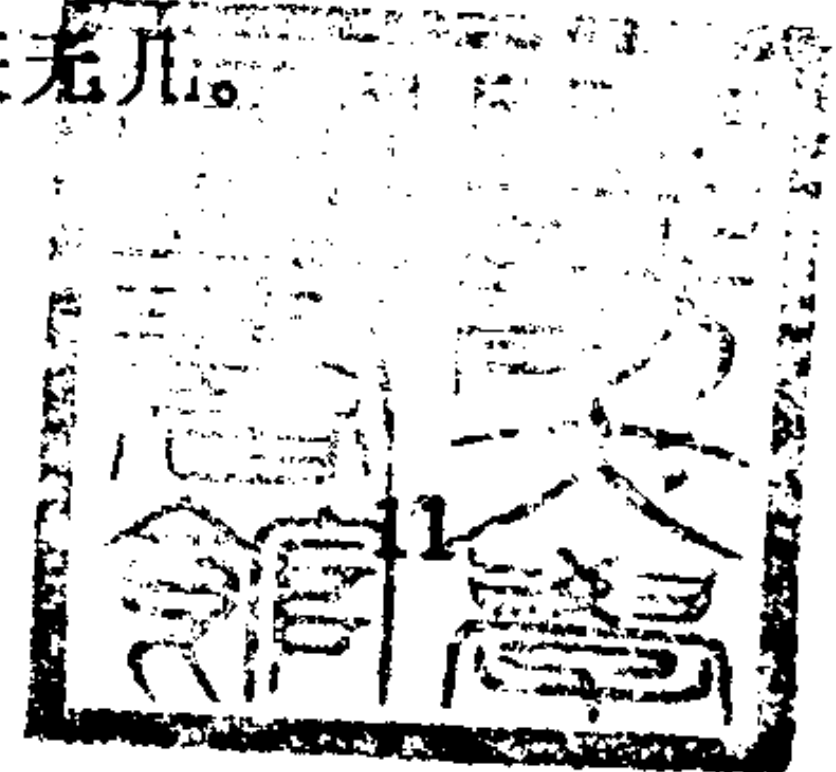


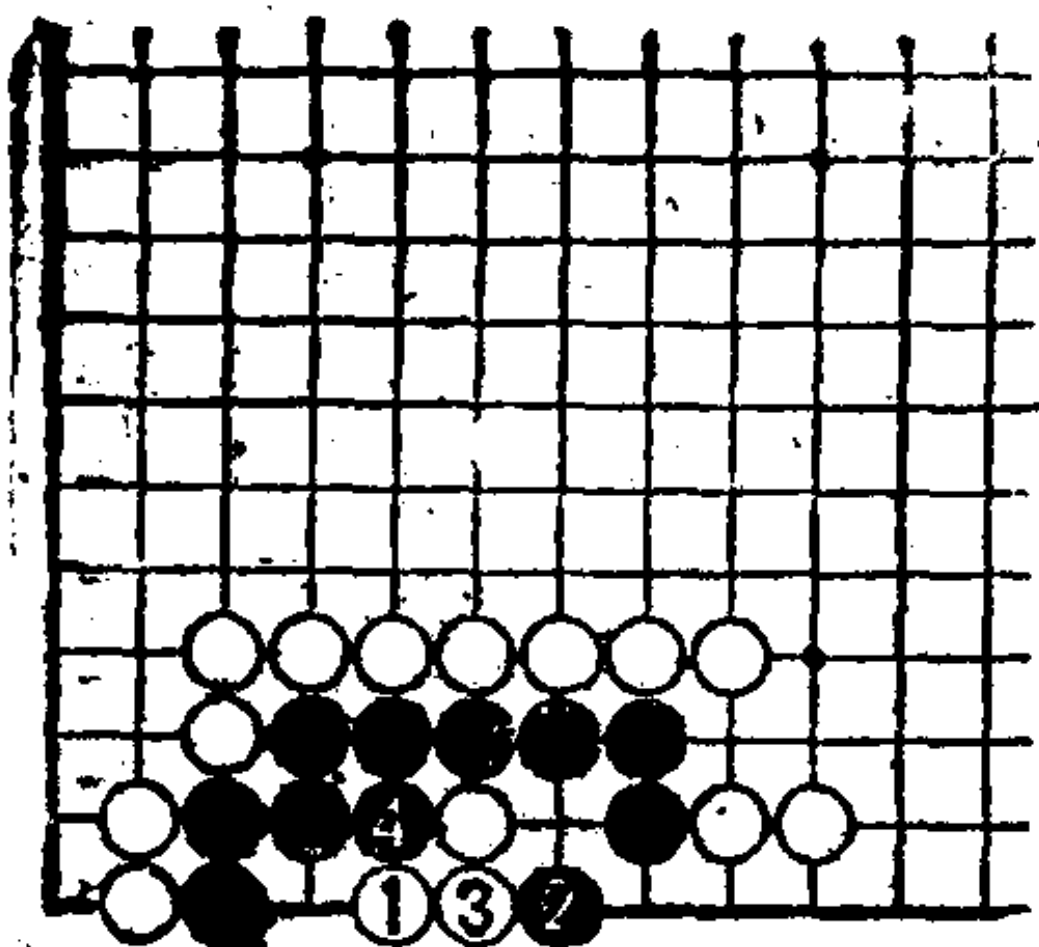
第6型 白先



1图

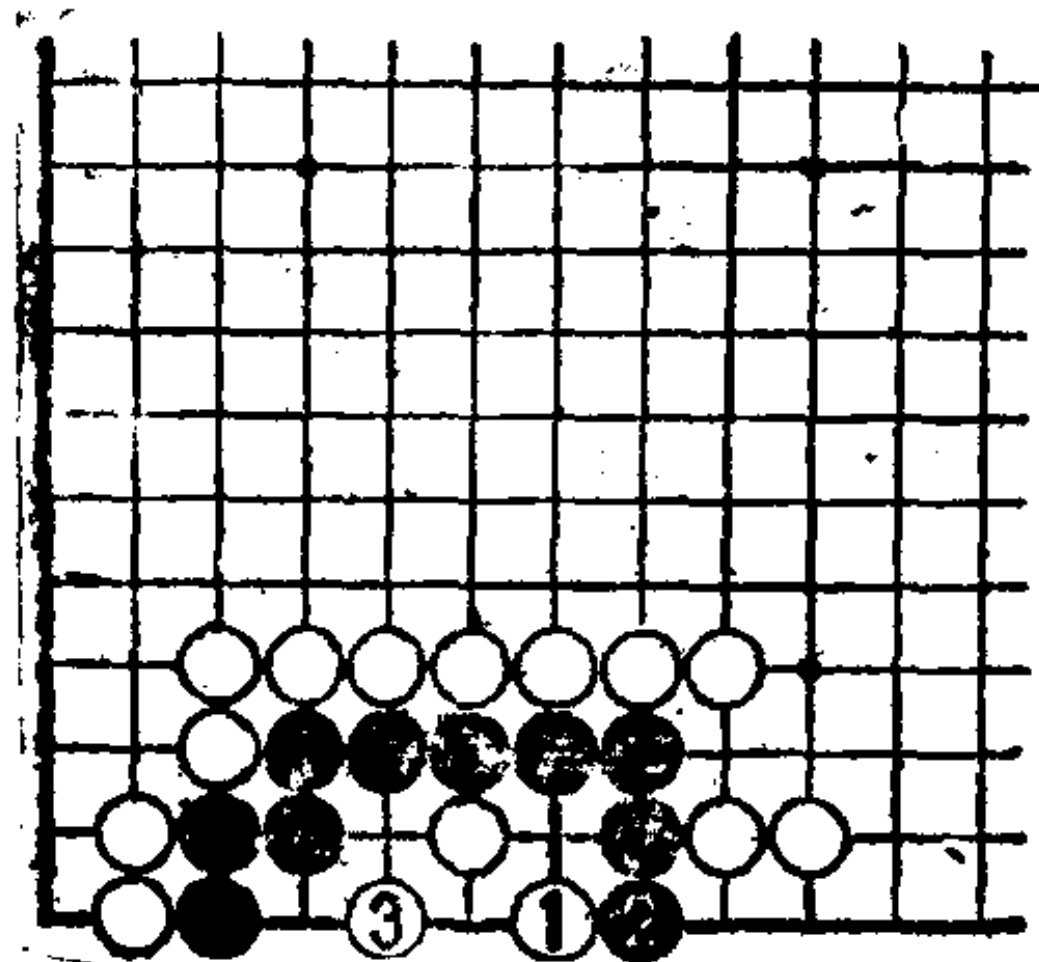
1图 失败 白1尖是手筋，也是对方的急所。但黑2位尖是好手，白失败。以下白3团，黑4挤，成双活。白所获无几。





2 图

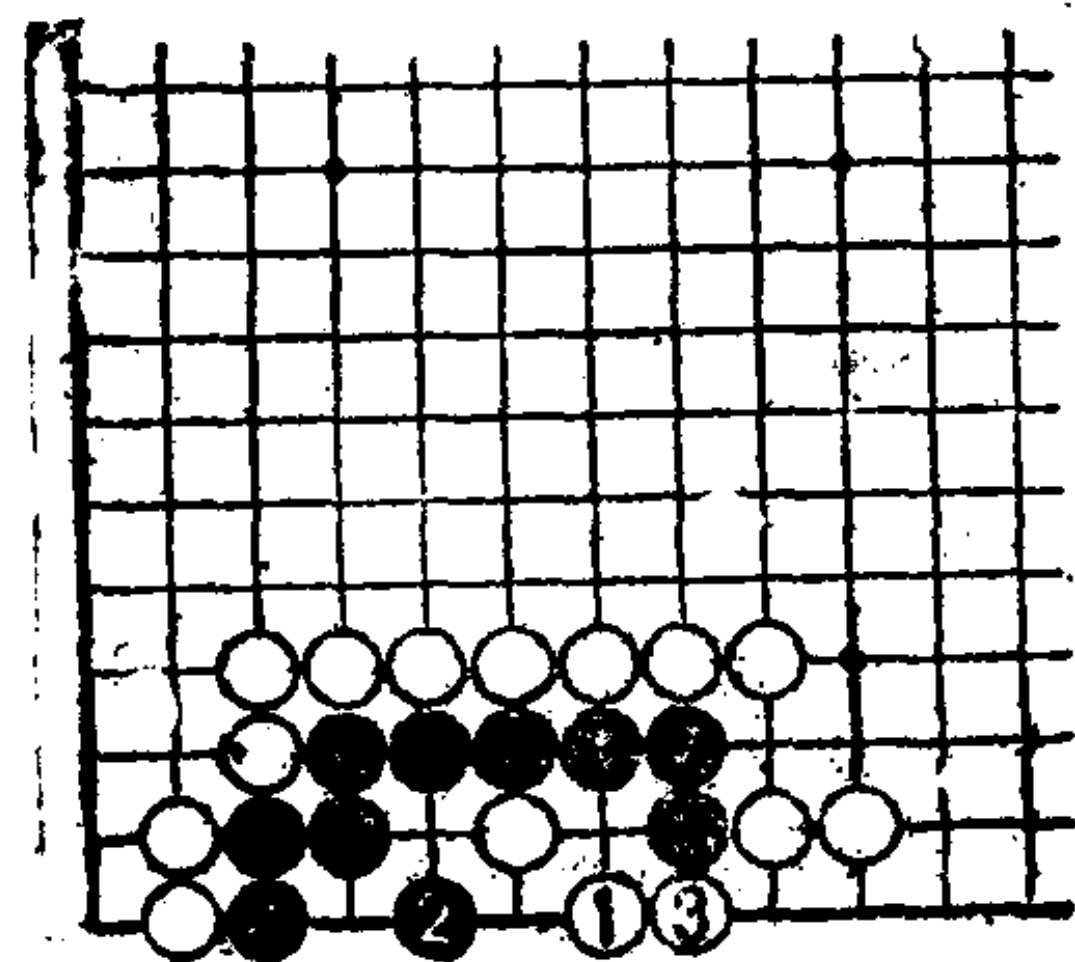
2图 失败 白如3位团，则黑4位挤，同样是双活。3、4两点是见合*。



3 图

3图 正解 白必须先在本图1位尖，与黑2交换后再3位尖，作成聚五杀黑。

白1的价值就在于它抢占了前图黑2的位置。白3也是做成聚五的唯一手筋。



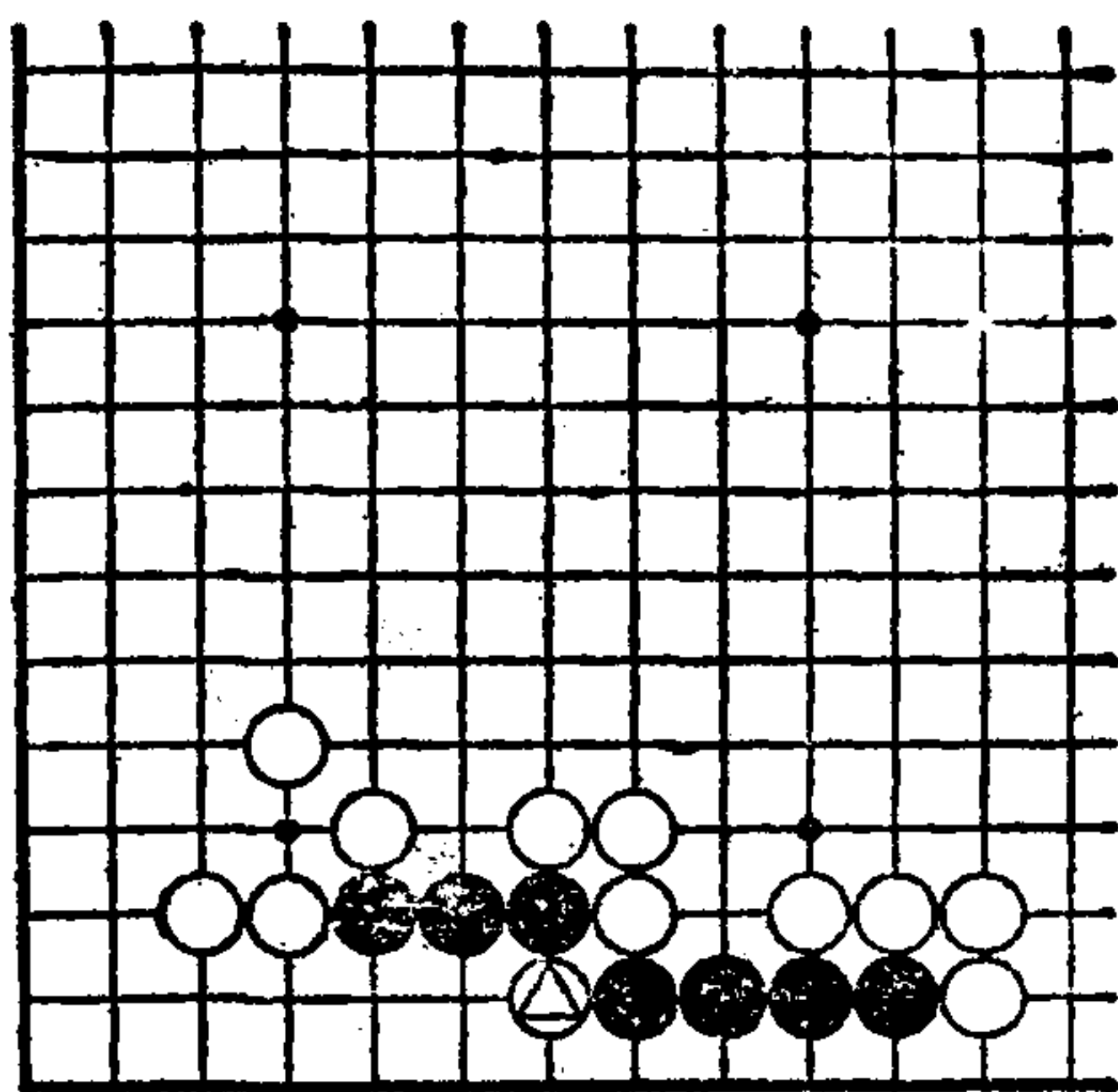
4 图

4图 变化 黑如2位应，白3渡过，即杀黑。

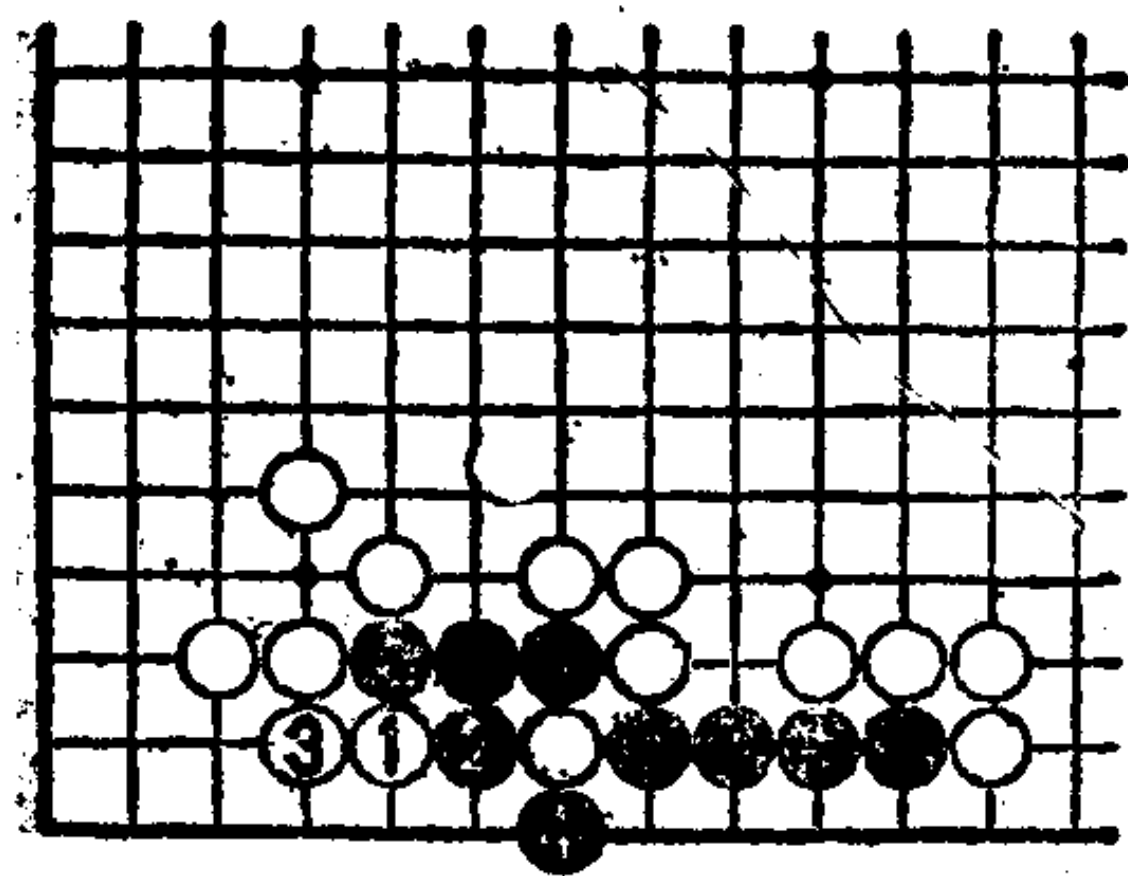
* “见合”是日本围棋术语，意思是二者必得其一。 ——编者

第7型 死活(白先)

此型的问题是如何活用白△1子，如卡掉黑眼或与黑杀气等。

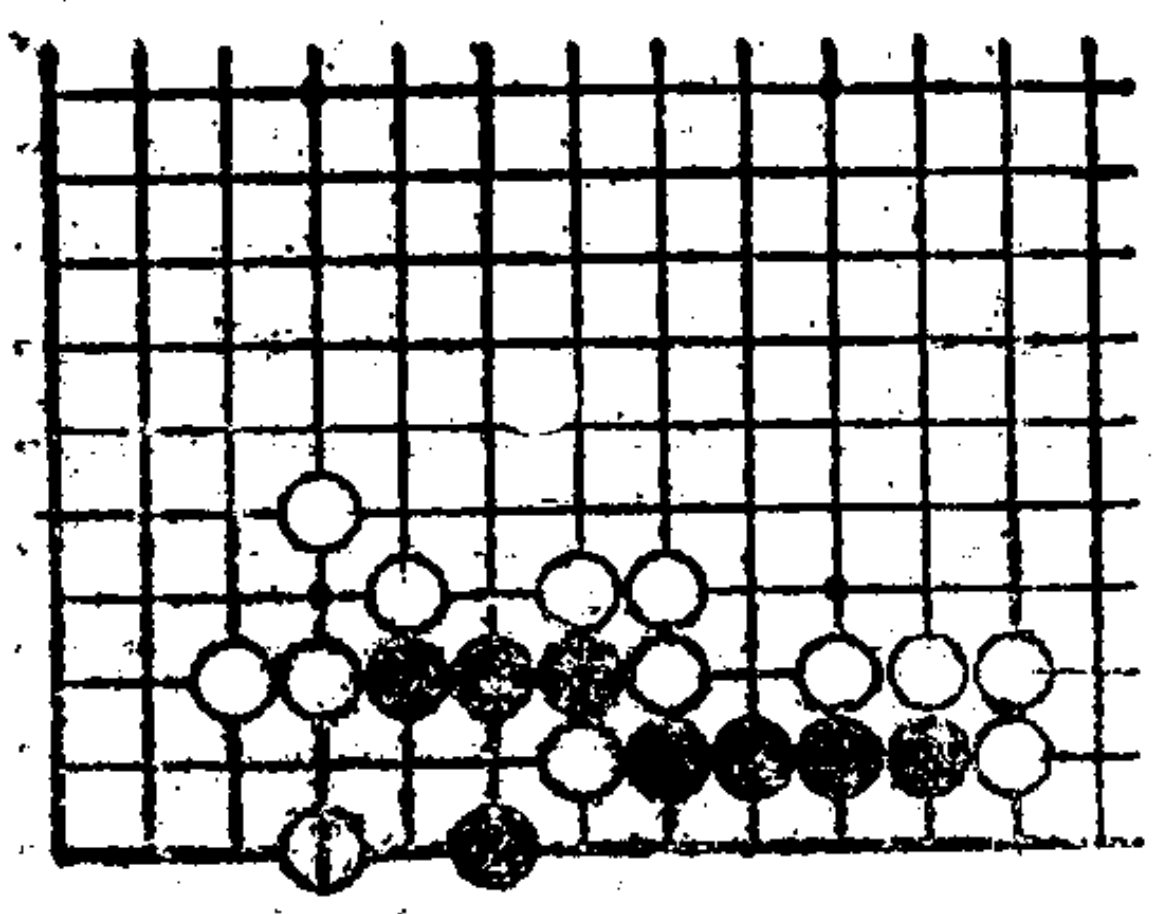


第7型 白先



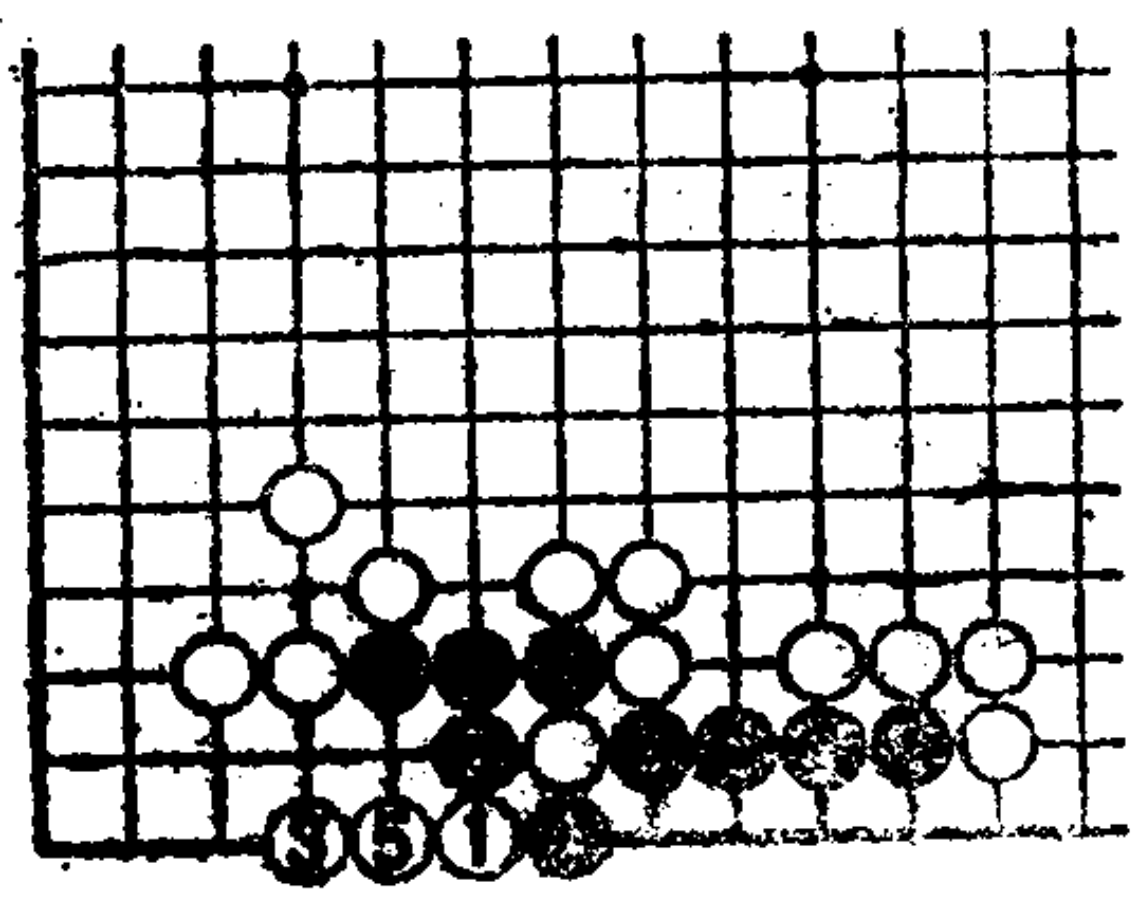
1图

1图 失败 白1、3
扳粘是大俗手，反帮黑2、
4成活。



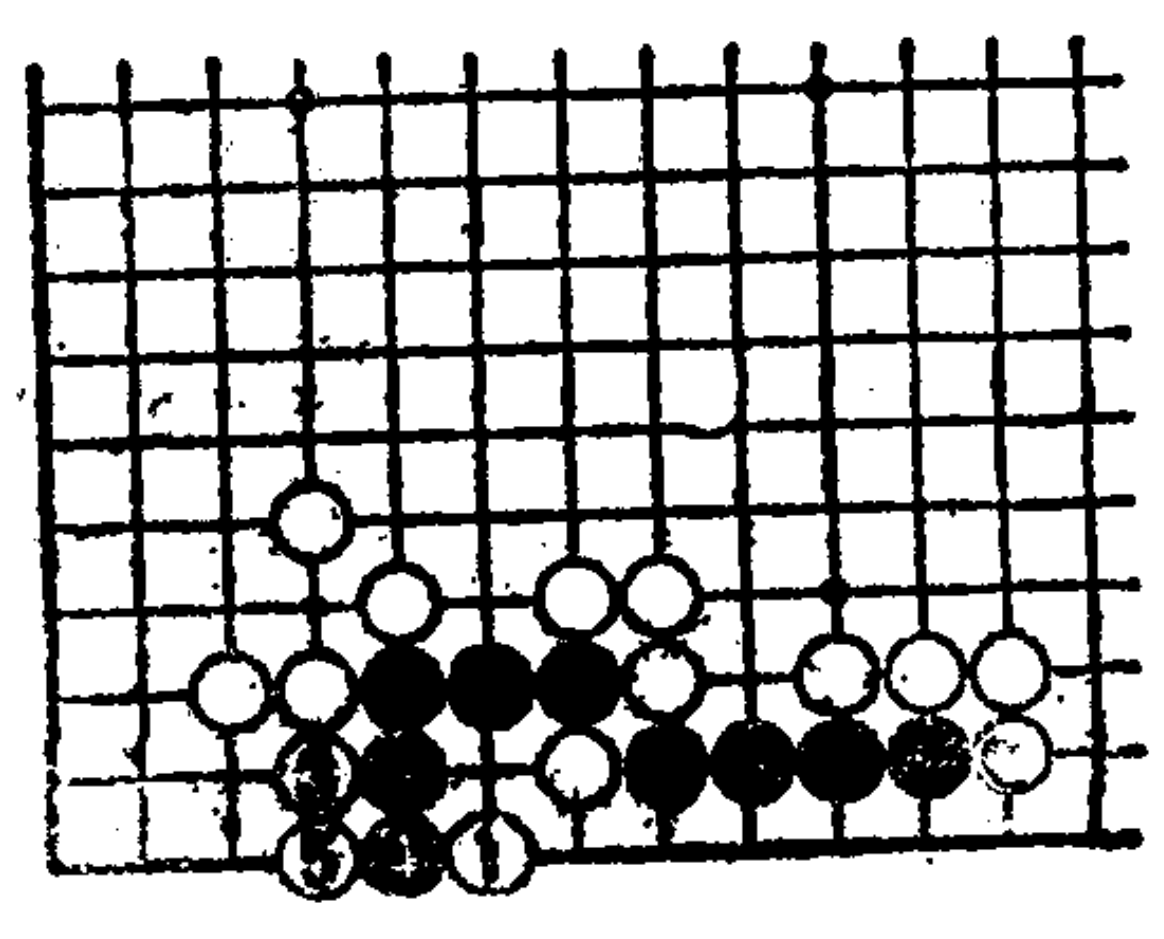
2 图

2 图 白 1 跳也算得是手筋，但此形中却不能成功。黑 2 跳即活。



3 图

3 图 正解 白 1 尖是正着。黑 2 如打，则白弃一子而于 3 跳。接下来，黑 4、白 5。黑虽吃一子，但是假眼，仍为死棋。

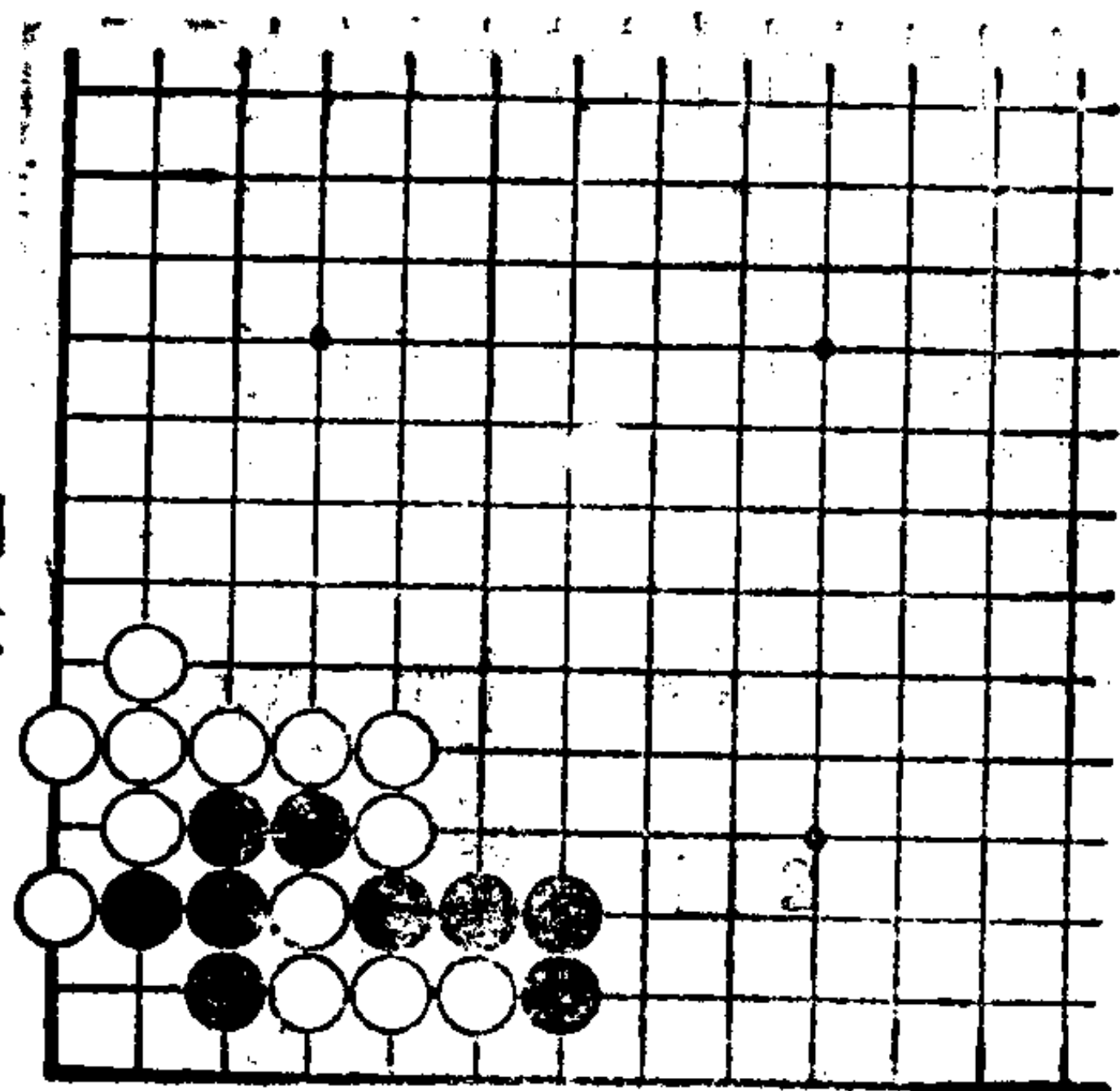


4 图

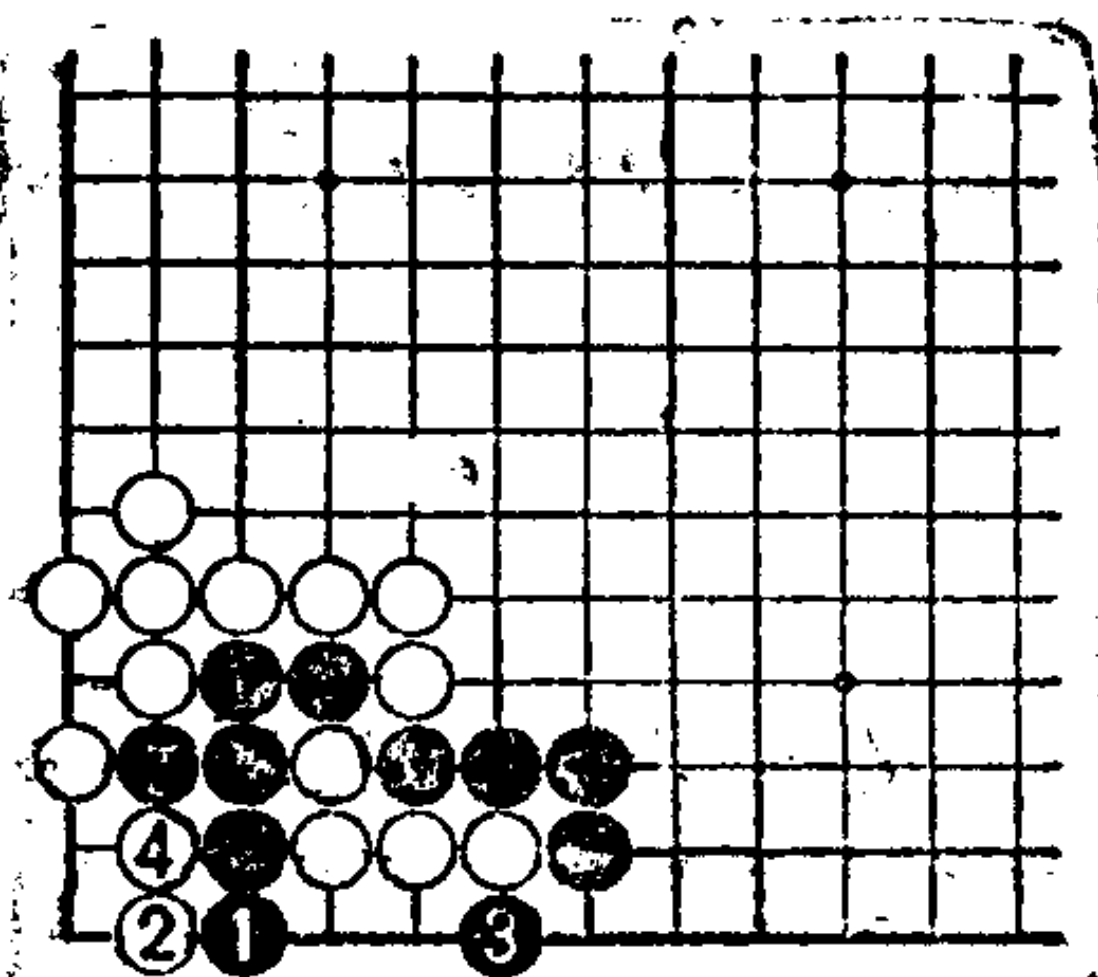
4 图 正解 黑 2、4 如阻止白联络，则白 3、5 连档，黑全灭。大家能领略到尖的妙处了吧。

第 8 型 对杀(黑先)

黑棋因气促而必须利用角部的特殊性。注意不要走成劫。

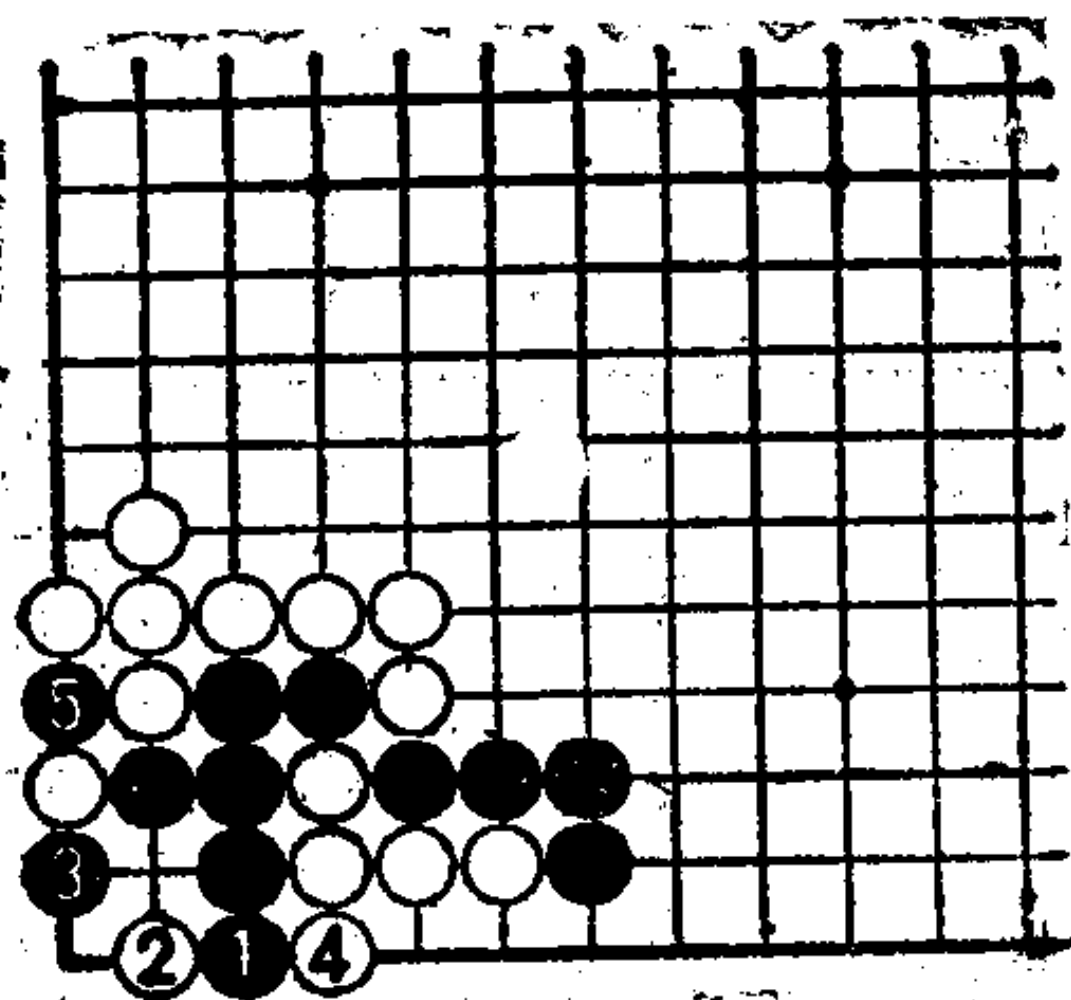


第8型 黑先



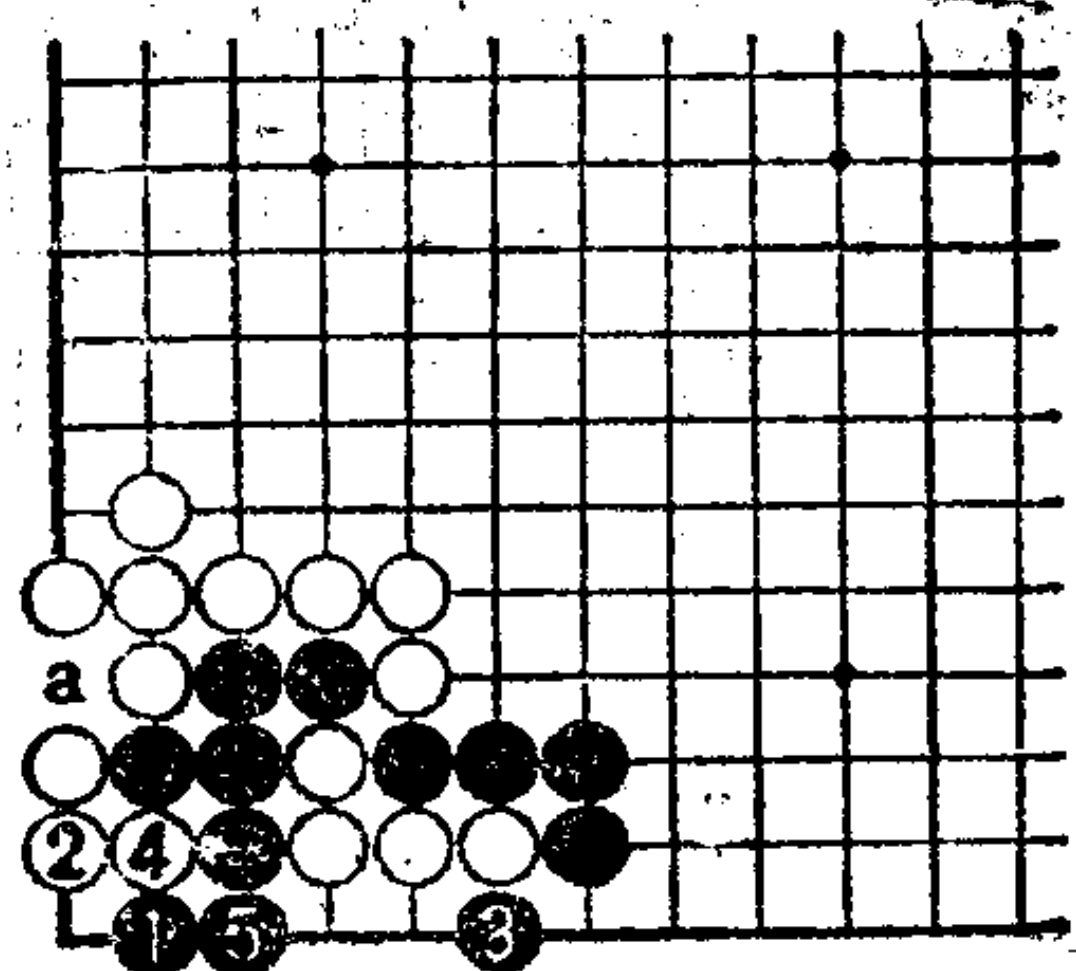
1 图

1 图 失败 一般都会看到黑 1 的立，但白有 2 位靠的手段。黑 3 则白 4，黑差一气。



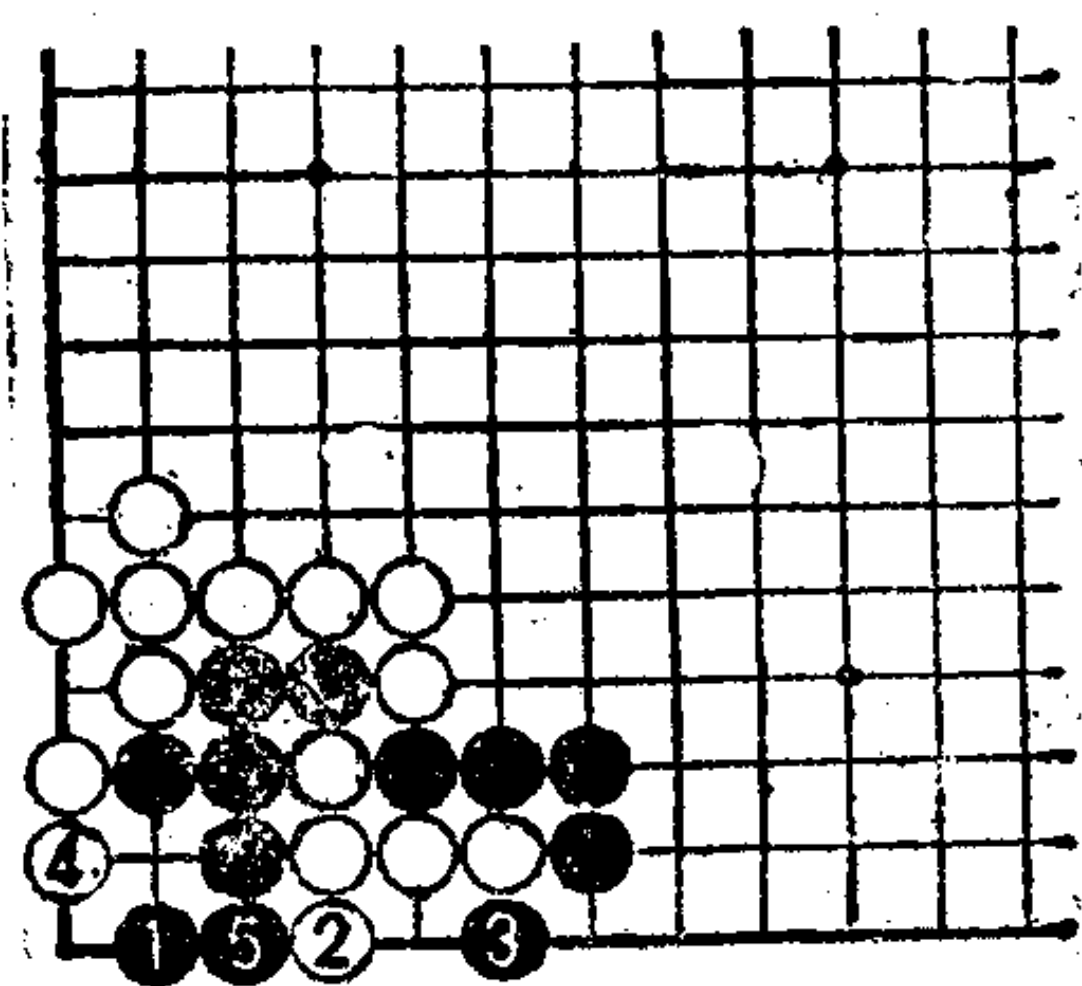
2 图

2图 劫 黑3挡时，白4必然，黑5虽可提劫，但这不是正解。



3 图

3图 正解 黑1尖正确。白2如冲，以下黑3、白4、黑5。白两边不入气，黑成功。请注意黑1利用了角部的特点，使白必须a位粘后才能一·一紧气，即，黑宽出一气。这种手筋在实践中应用率相当高，因此有必要牢记。



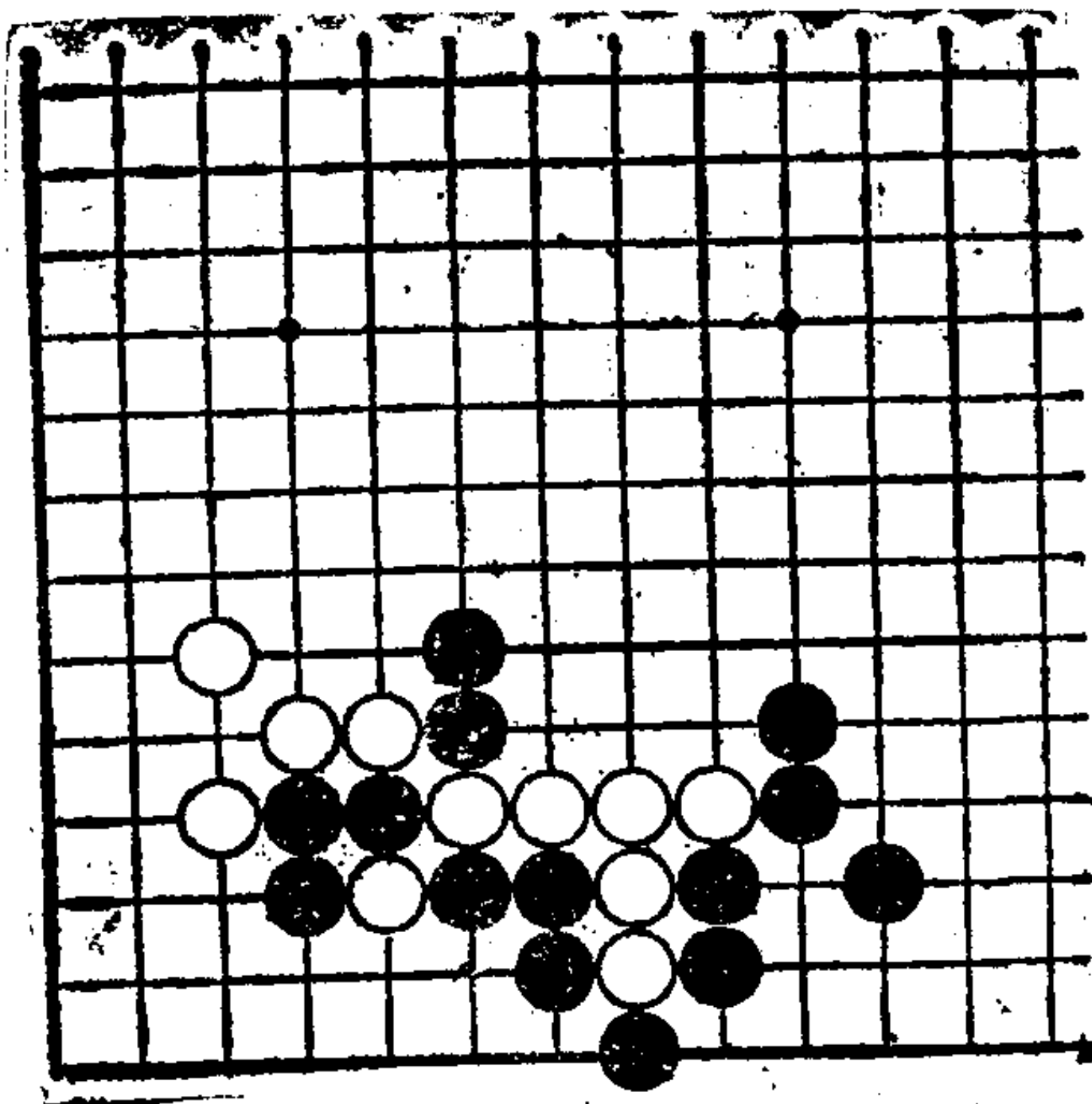
4 图

4图 变化 白2如立，黑3、5即可轻取白棋。

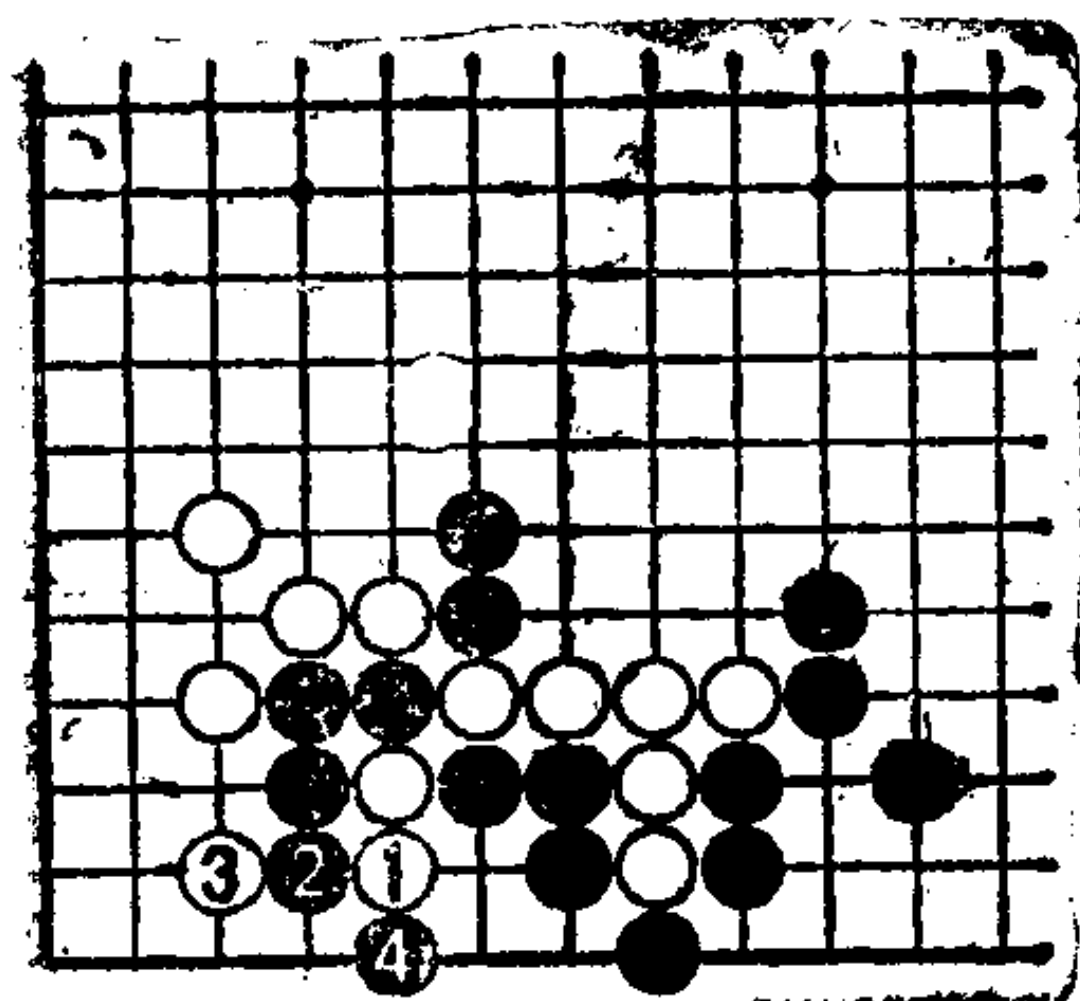
第9型 对杀(白先)

白六子出逃已不可能，因而只有与边上黑棋对杀。

白怎样走呢？

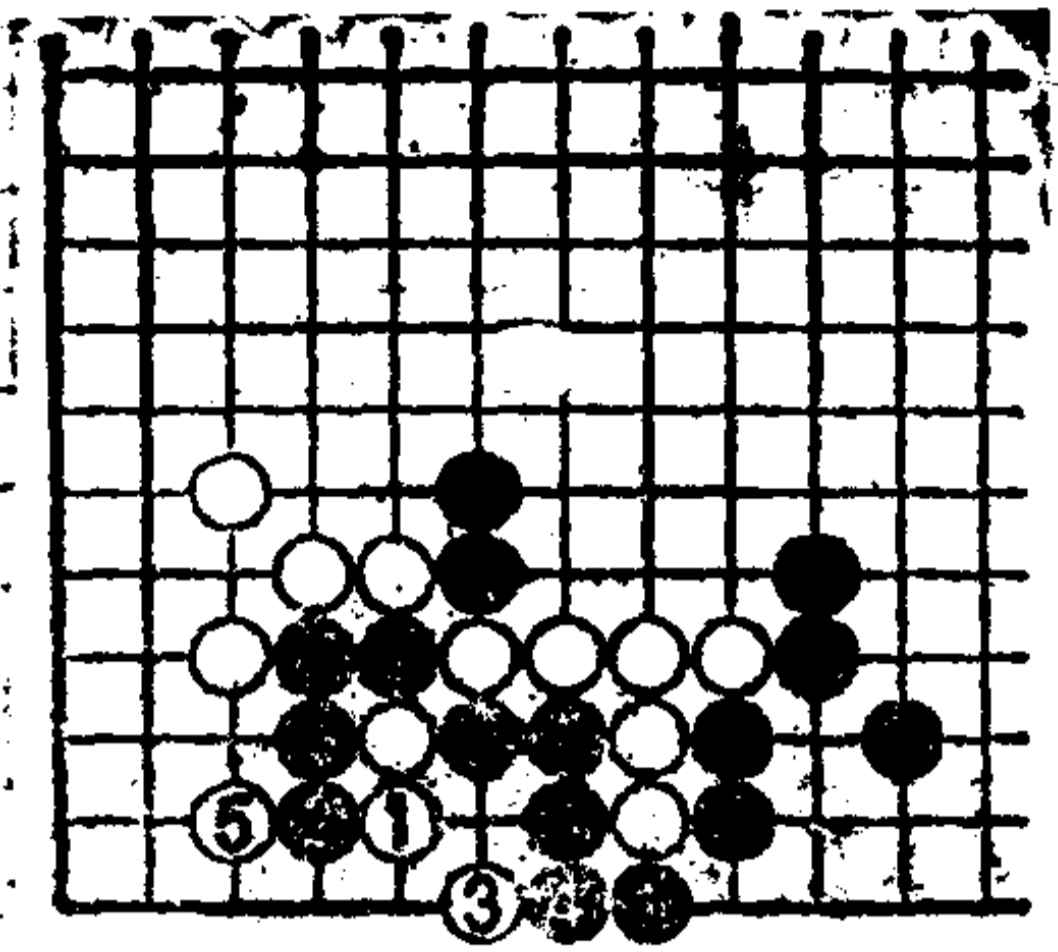


第9型 白先



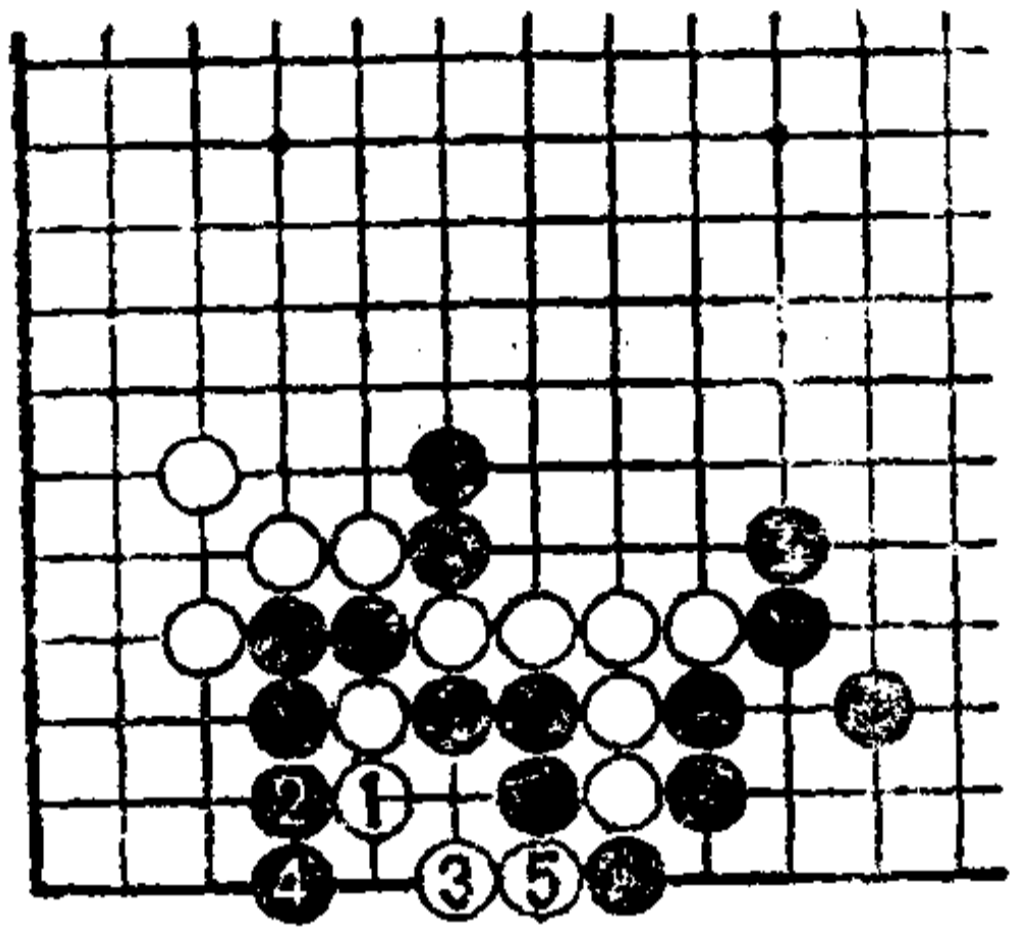
1 图

1 图 失败 白1立是当然之着，但黑2时，白3靠失之过急。黑4扳吃2子，白苦。必须设法阻止黑4的扳。



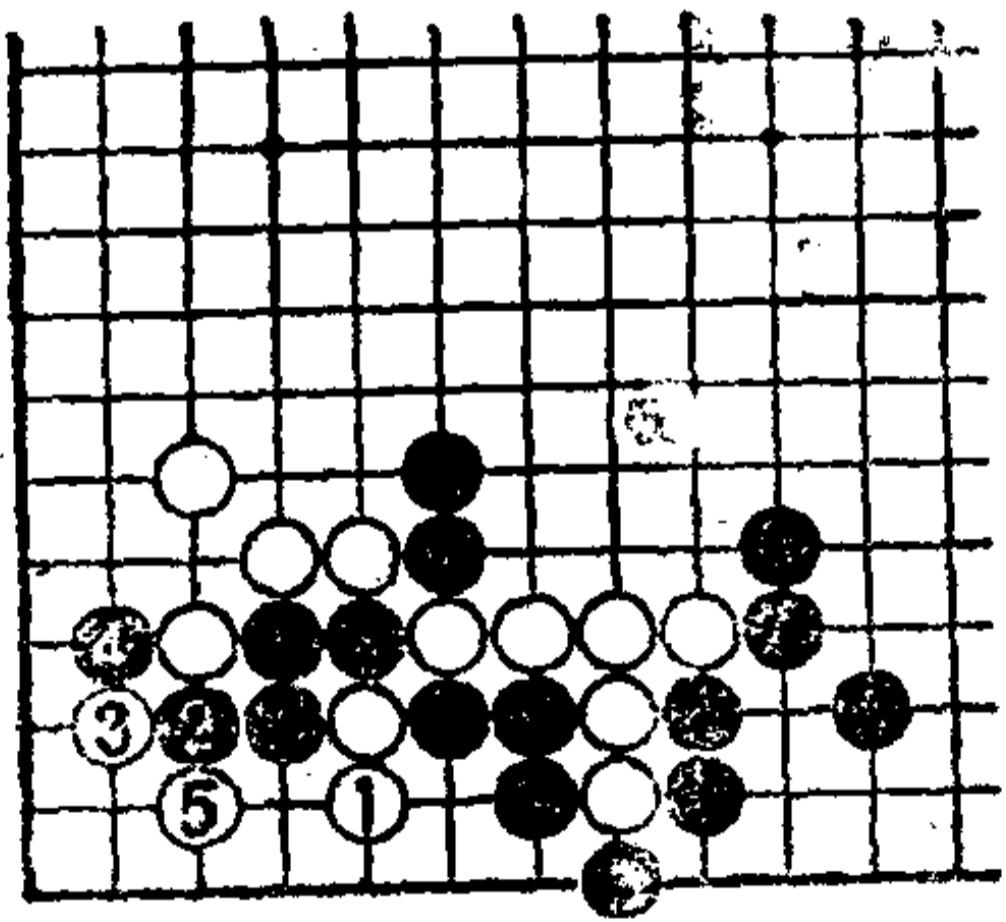
2 图

2图 正解 白3尖是巧妙的手筋。黑4粘时，白5靠可吃黑4子，因为黑两面都无法打吃白2子。这是白3尖的效果。



3 图

3图 正解 黑4如立，白可5位断吃，黑仍溃败。

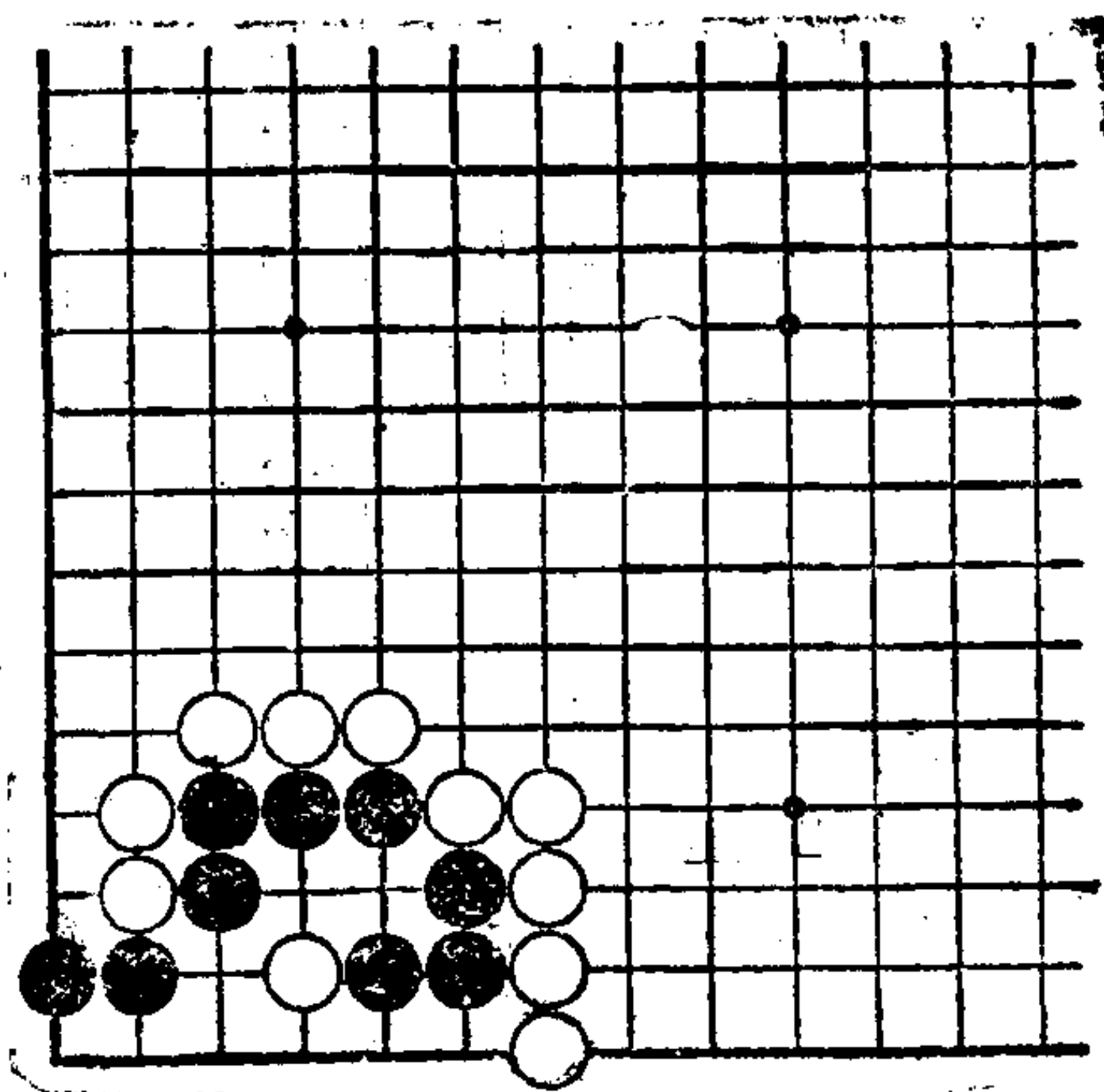


4 图

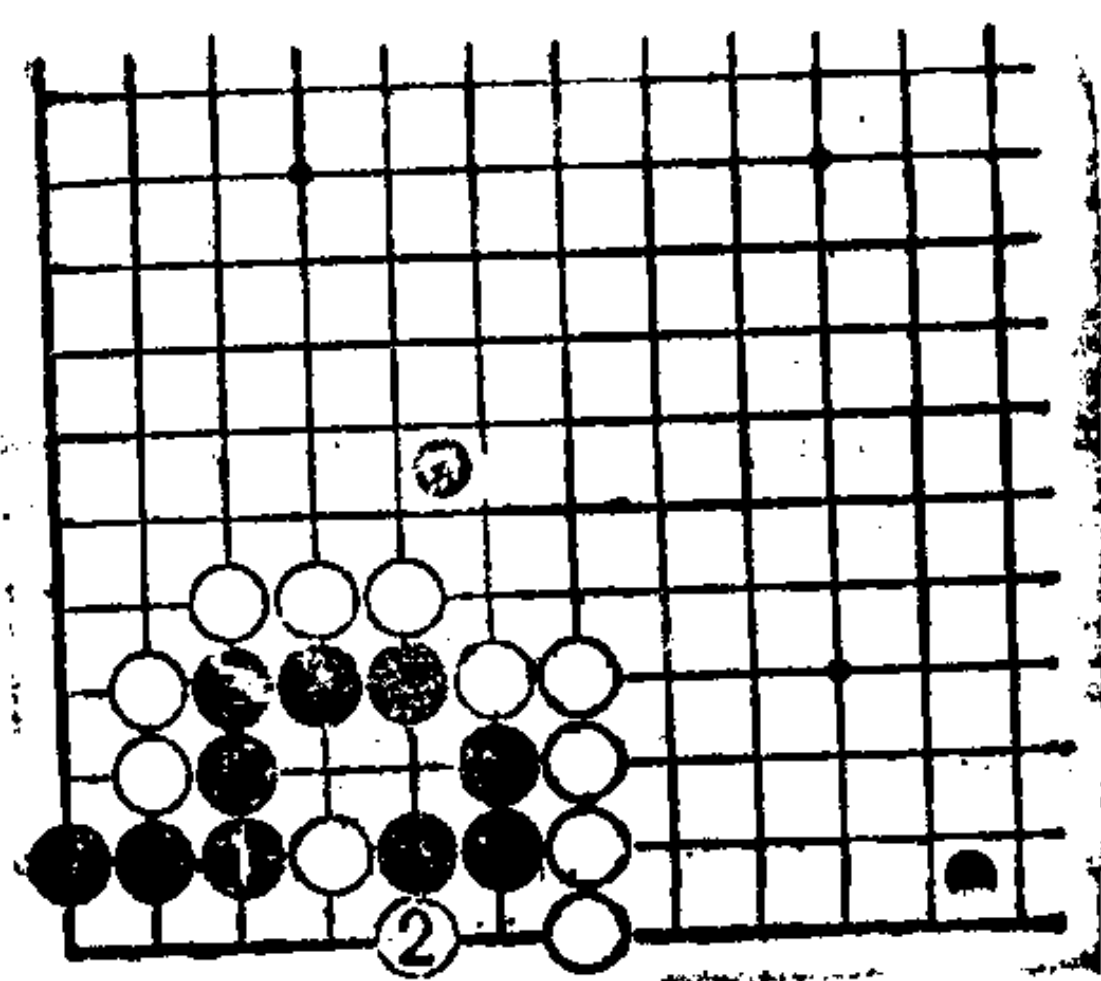
4图 变化 白1立时，黑2如曲，则白有3、5勒吃的手段，黑仍不能逃脱。

第10型 死活(黑先)

黑地中的白一子正处急所，黑似乎很难处理。其实黑是有对策的。注意不要入白圈套。

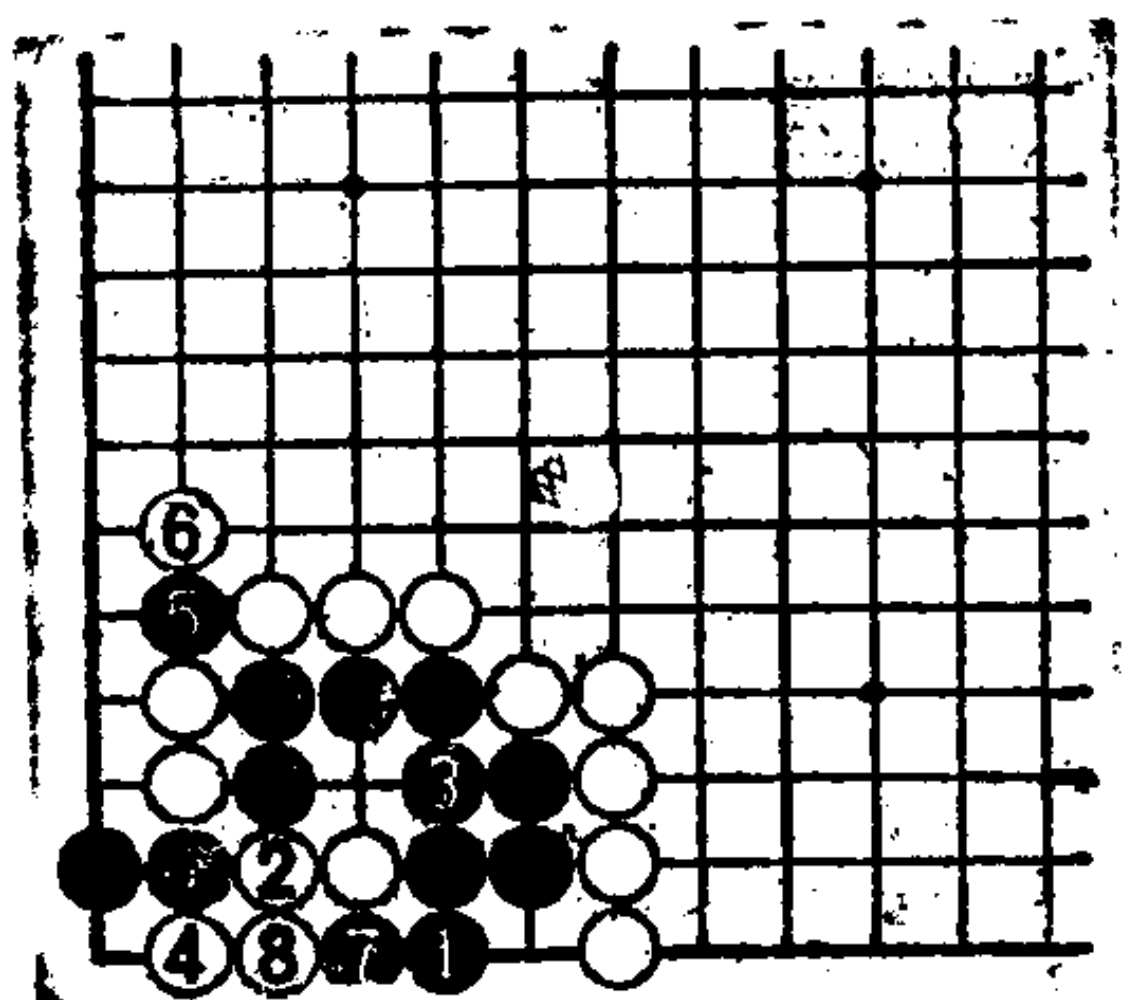


第10型 黑先



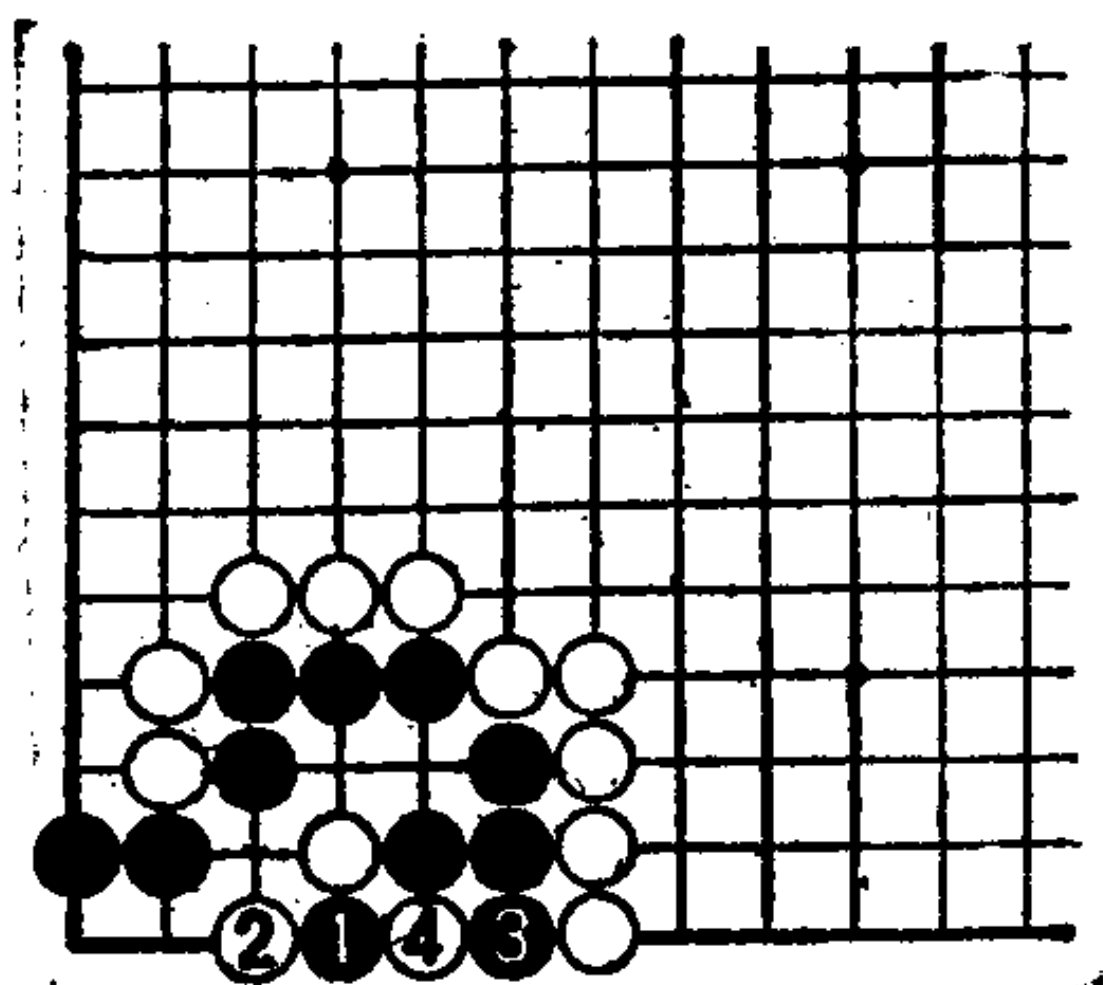
1 图

1 图 失败 黑 1 粘，则万事皆休。白 2 扳时，黑无策阻渡。只得束手就擒。



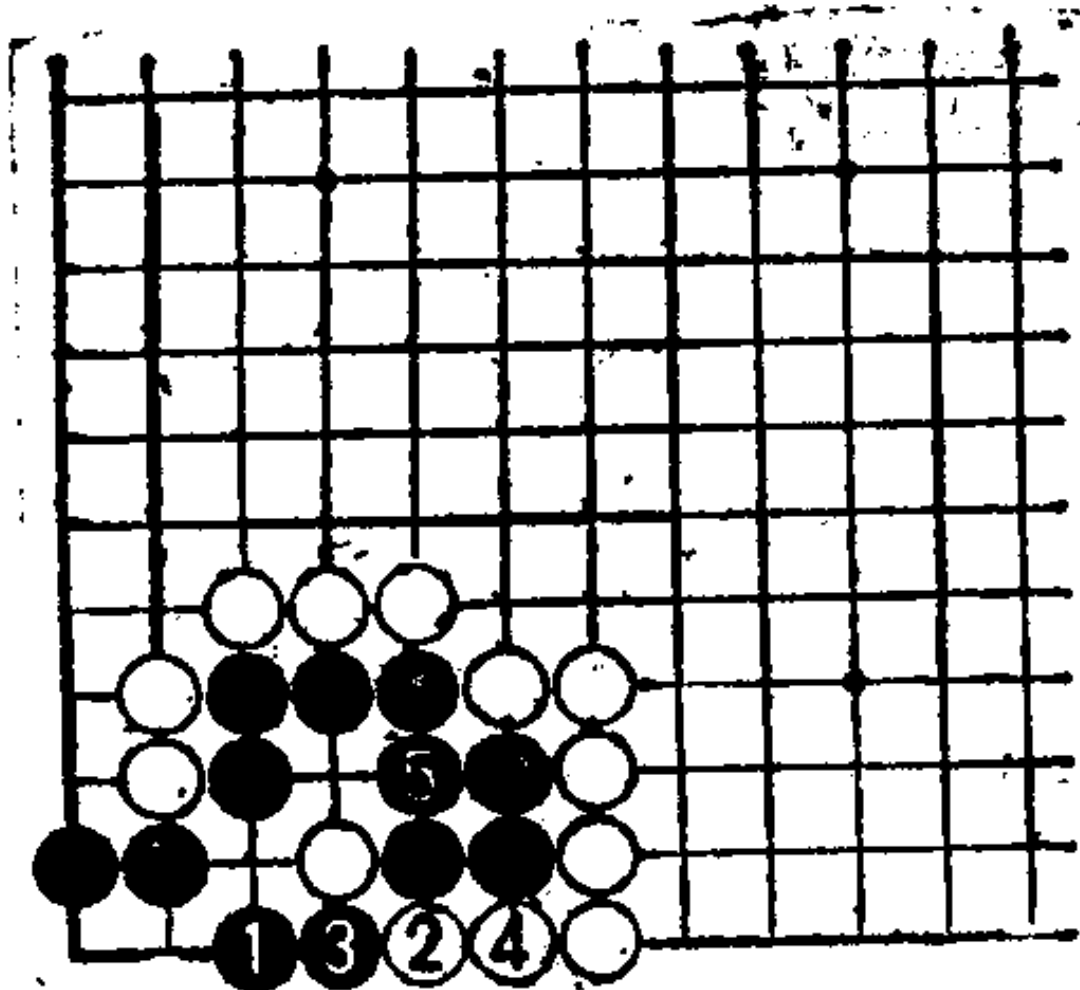
2 图

2图 失败 黑1下立可阻渡，但被白2断后，至白8上，黑两边不入气，仍被吃。



3 图

3图 劫 黑1、3激烈抵抗，成劫。但这也不是正解。

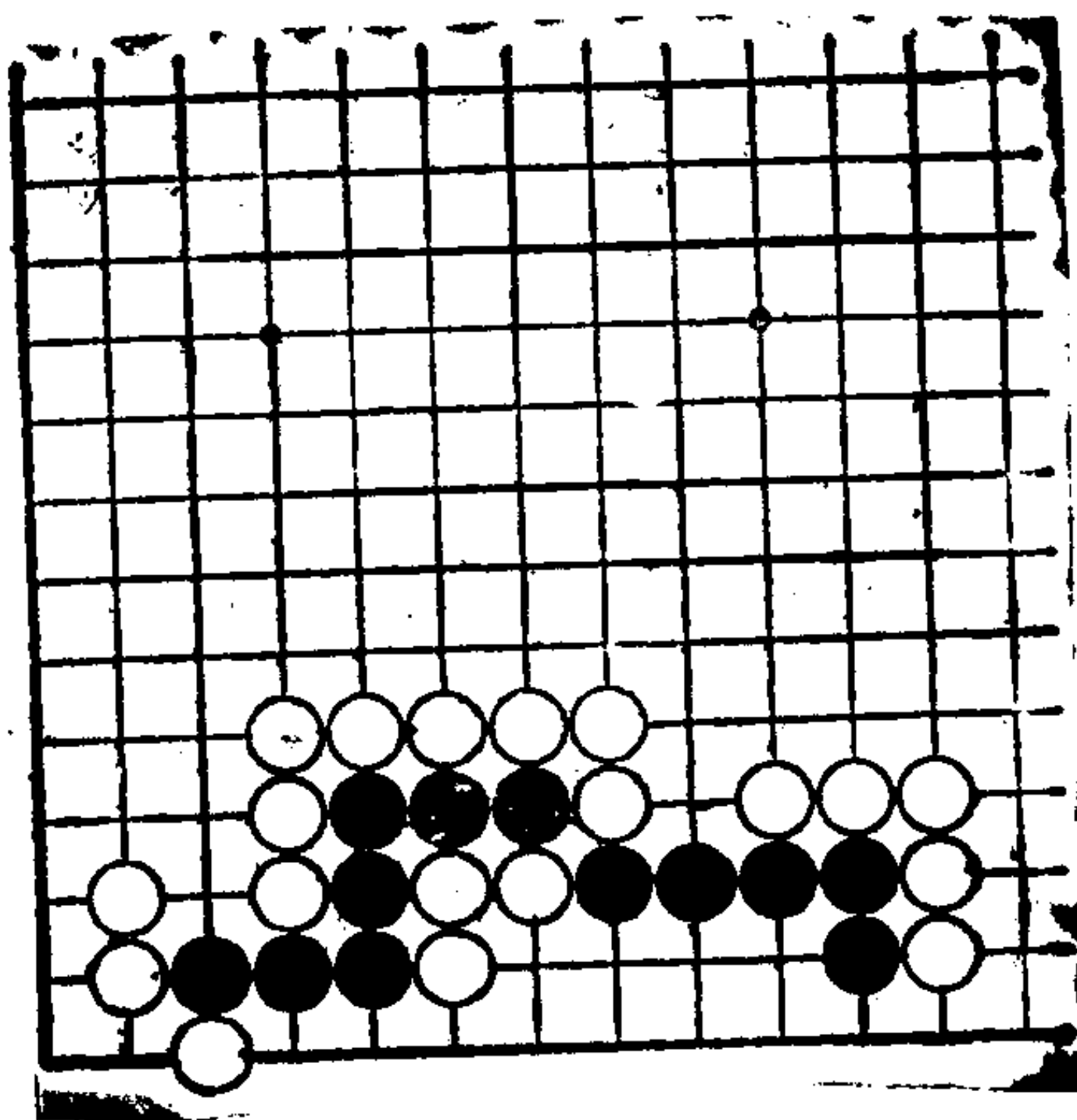


4 图

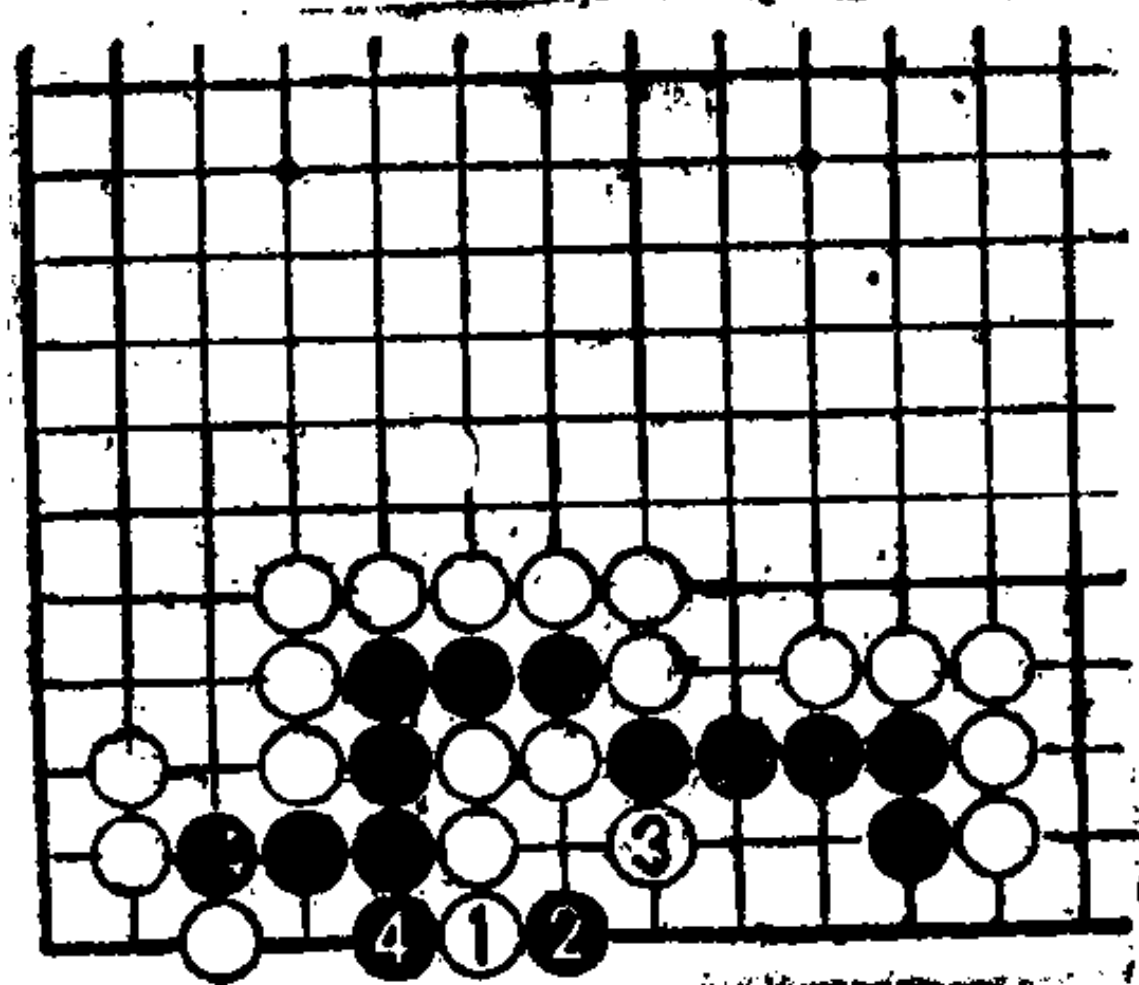
4图 正解 黑1尖是“只此一手”的手筋。至黑5止，留白一子而活。本图充分显示了黑1尖的价值。

第11型 死活(白先)

白三子有动出的余地，而且如行棋正确还可杀黑。

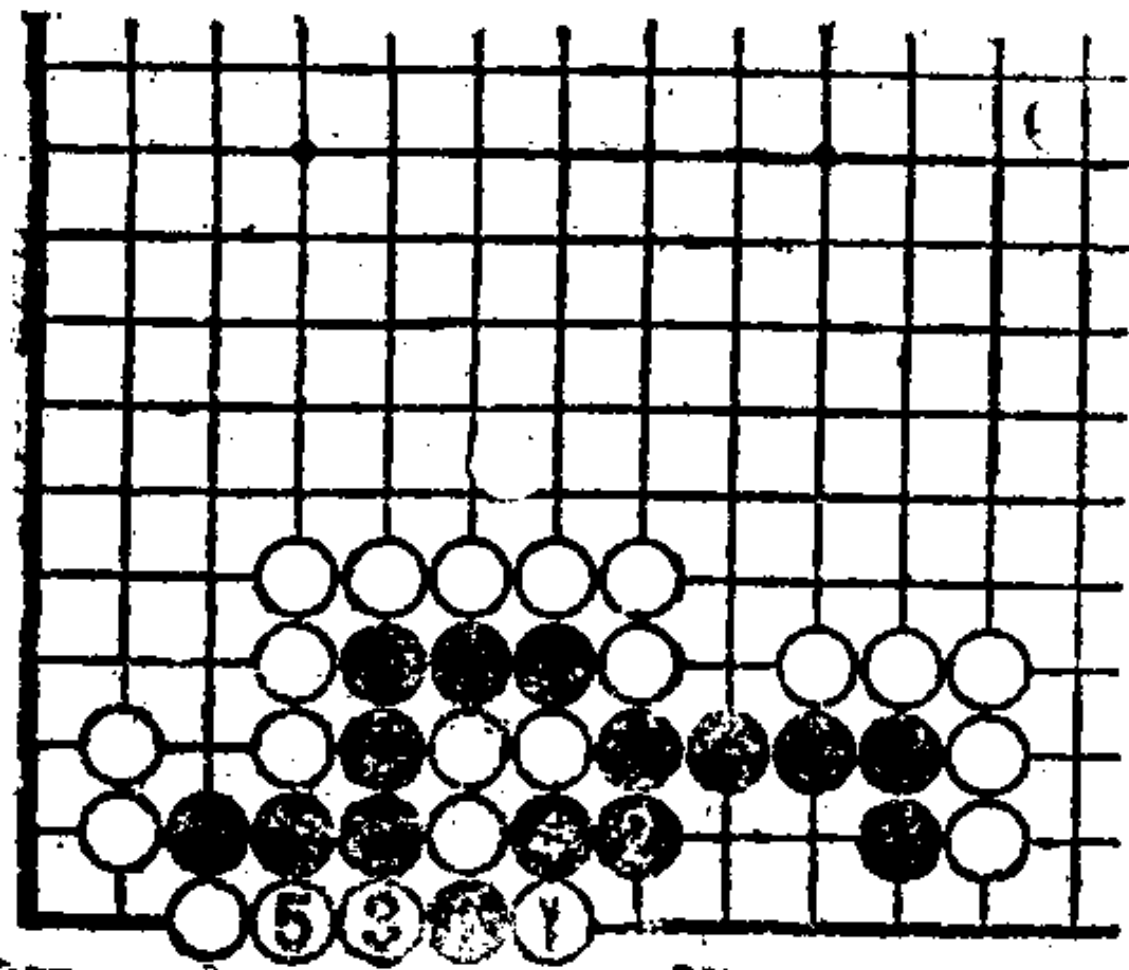


第11型 白先



1 图

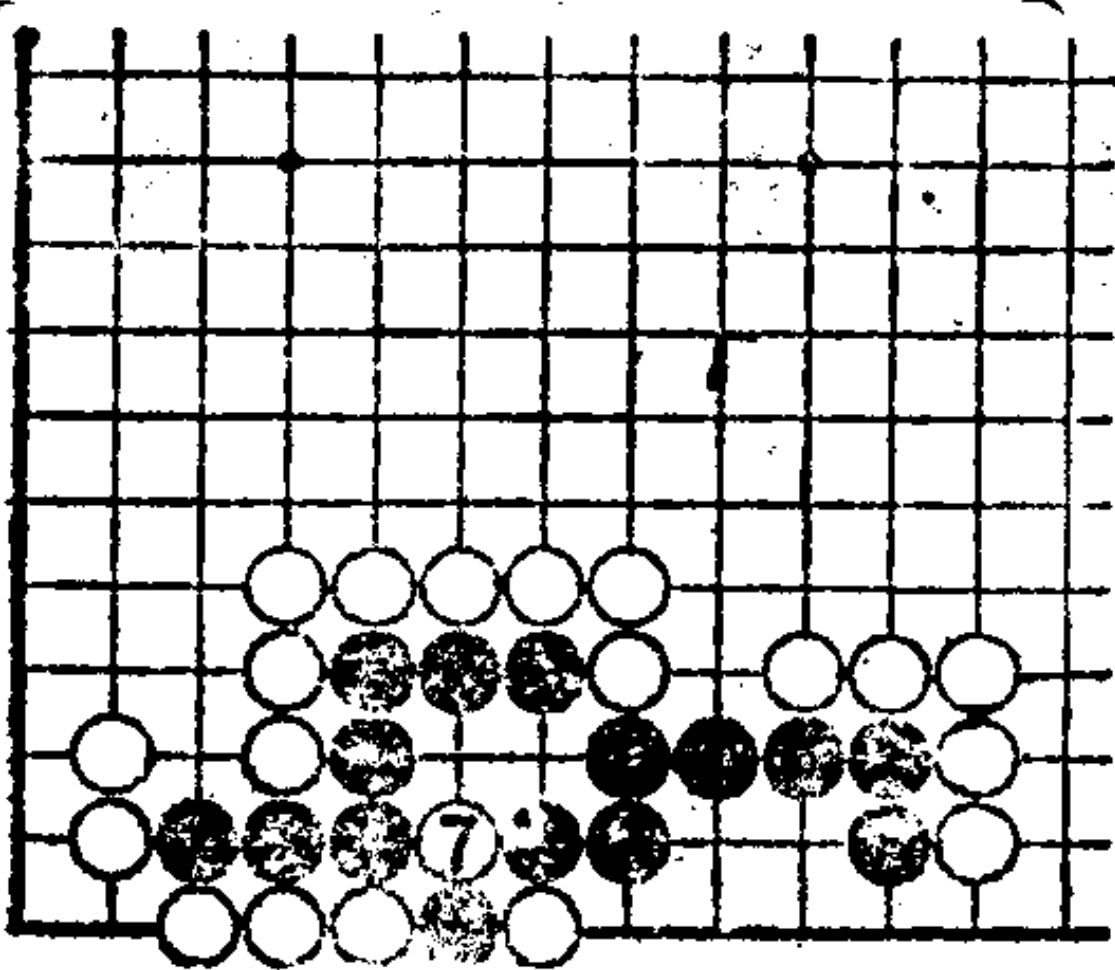
1 图 失败 在此场合下，白1立不好，黑2靠后，白3如扳则黑4，白无功而终。



2 图

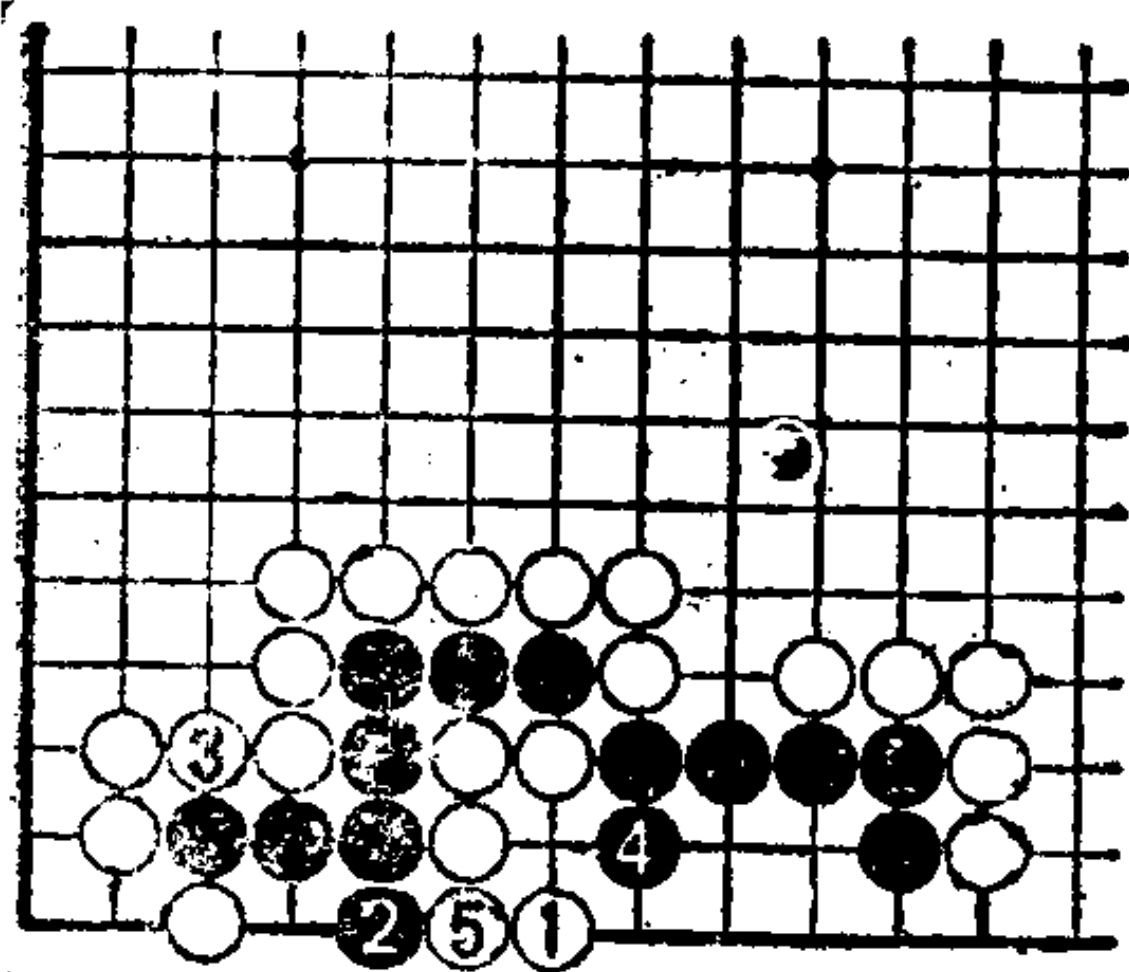
2 图 正解 白如果不知道先弃三子的手法就不能成功。

白 1 尖，诱黑 2 立。接下来白 3 扳，黑 4 打时，白 5 接，让黑 6 提三子。



3 图

3 图 接下来，白 7 返提。黑虽提三子，但并无眼位，至此黑死。

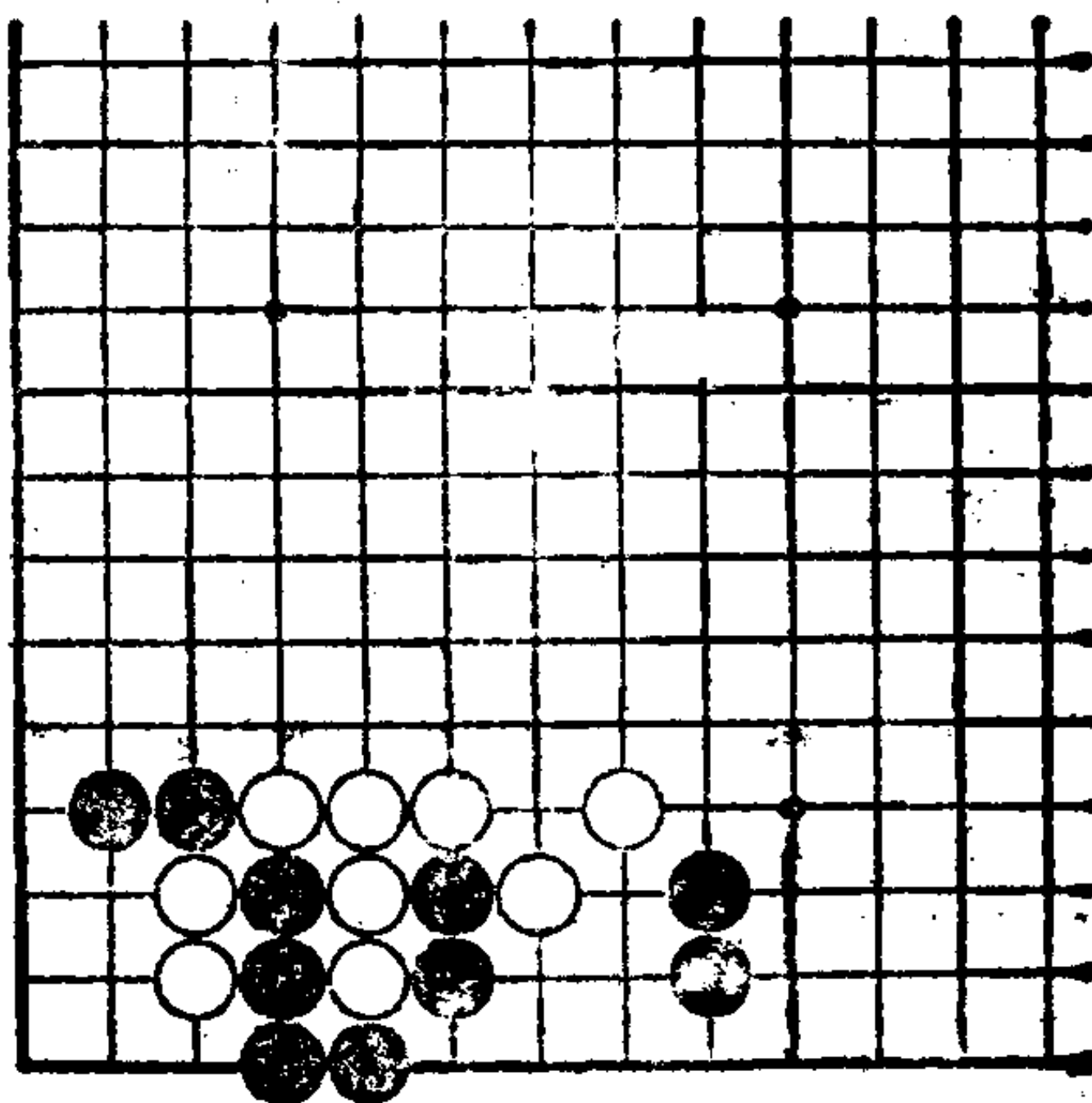


4 图

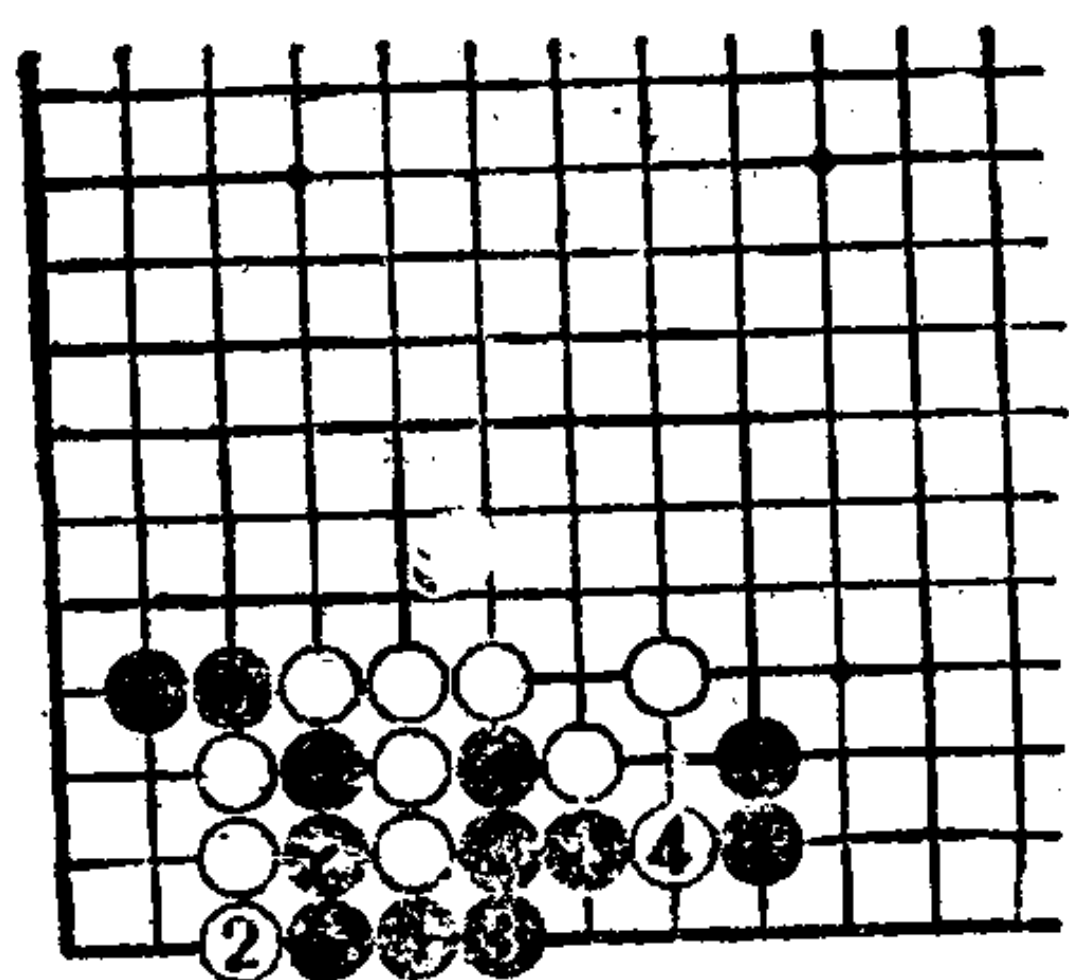
4 图 变化 白 1 尖时，黑 2 如立，白可单在 3 位紧气。经黑 4、白 5，对杀白胜，黑左右皆失。

第12型 渡过(黑先)

黑如能渡过，自然可得角上白二子，问题是怎样渡过。

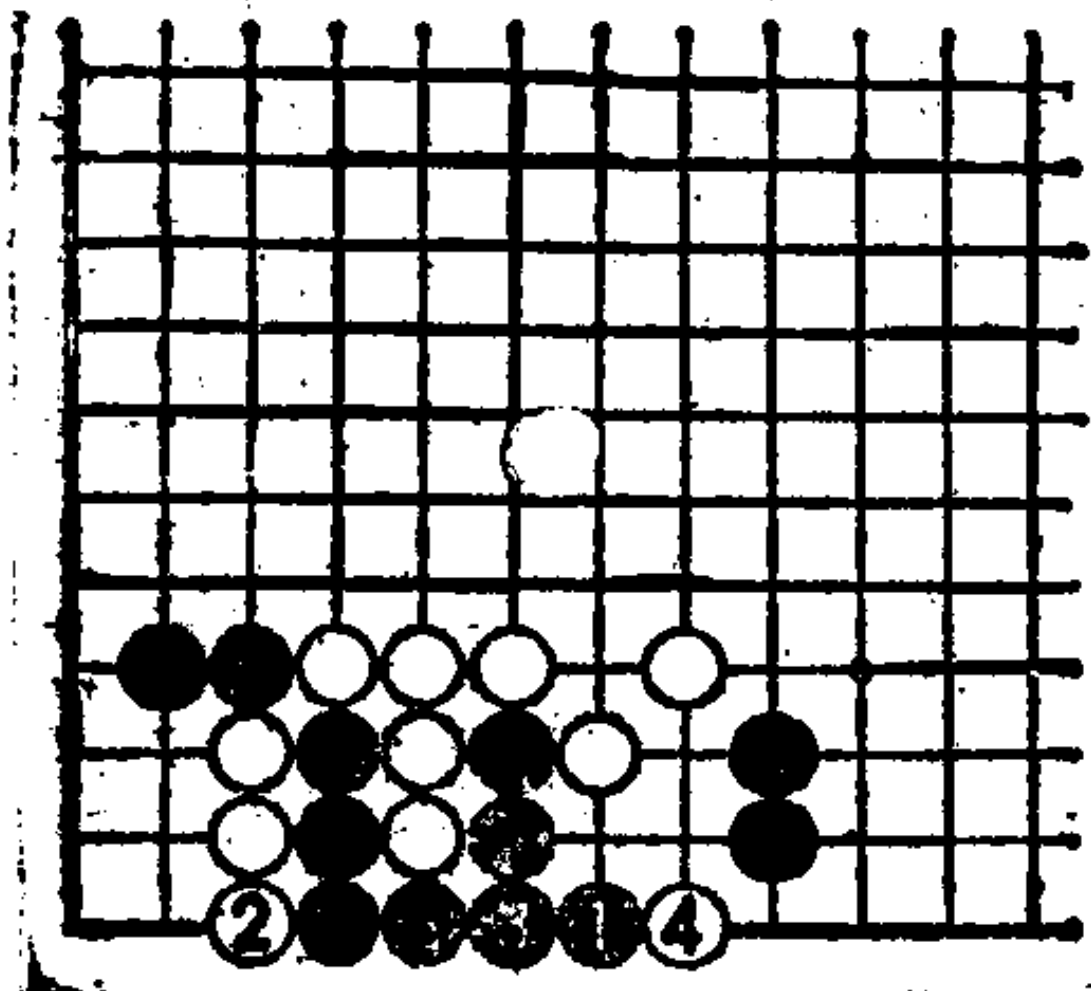


第12型 黑先



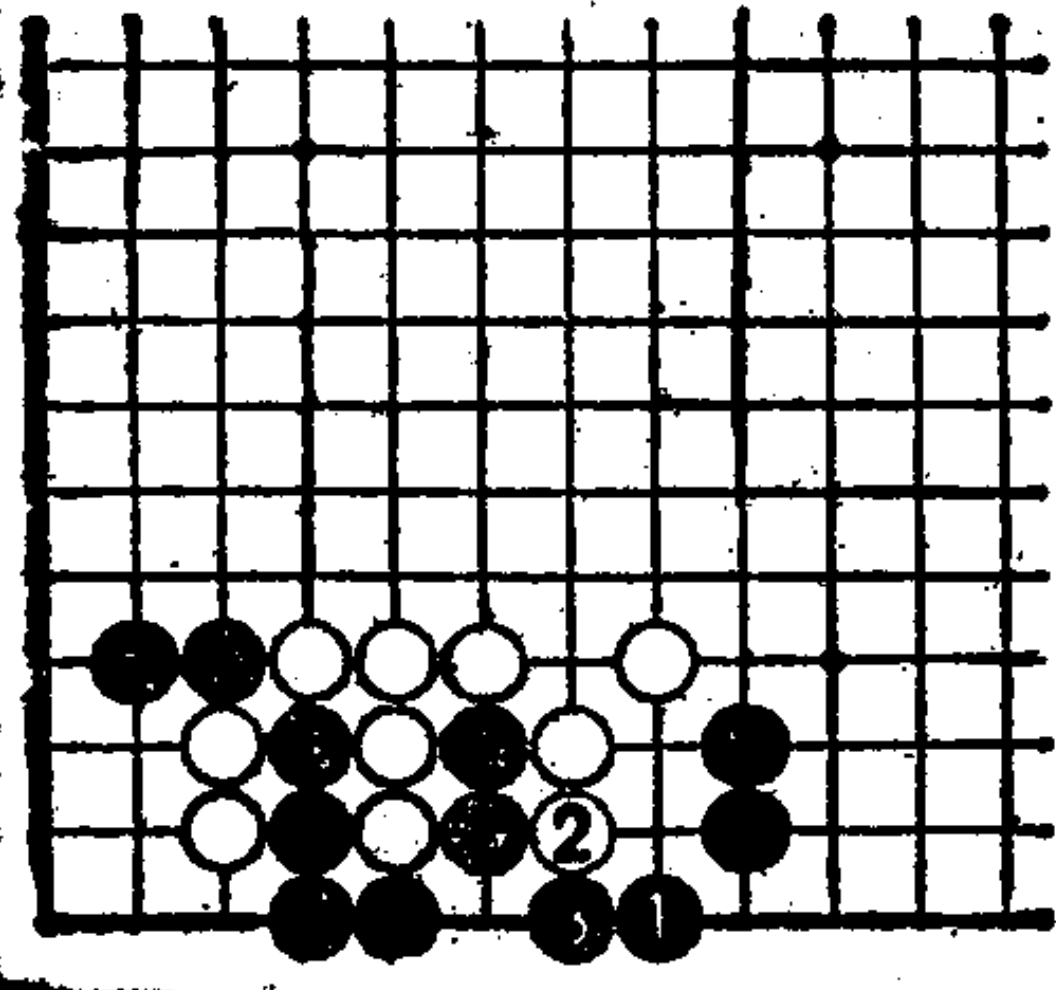
1 图

1图 失败 黑1曲，白2打，黑3粘时，白4挖吃，黑被一网打尽。



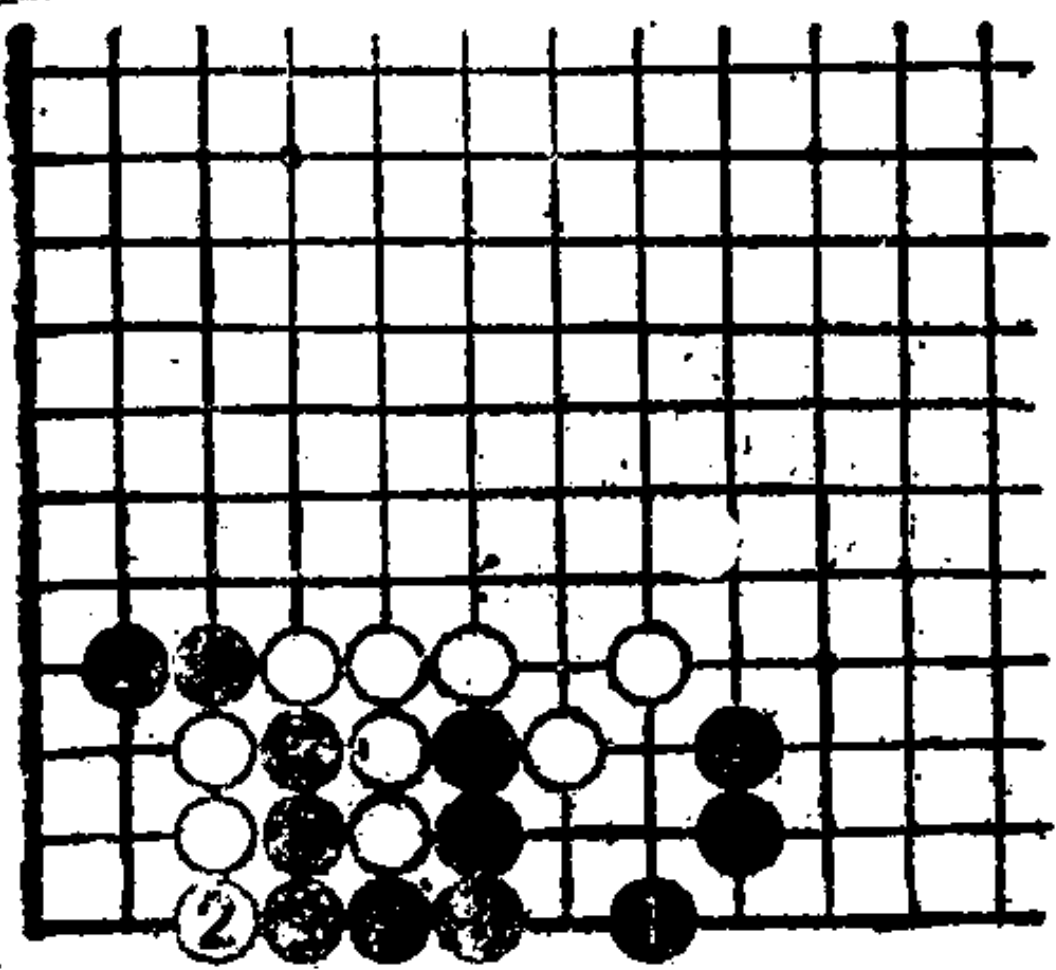
2 图

2图 失败 黑1尖似乎
乎是手筋，其实白2打时，
黑仍不能逃脱。黑3如粘，
则白4。黑仍失败。



3 图

4图 正解 黑必须在
本图1位尖。白2如打，黑3
应，成打二还一，黑安然渡
过。



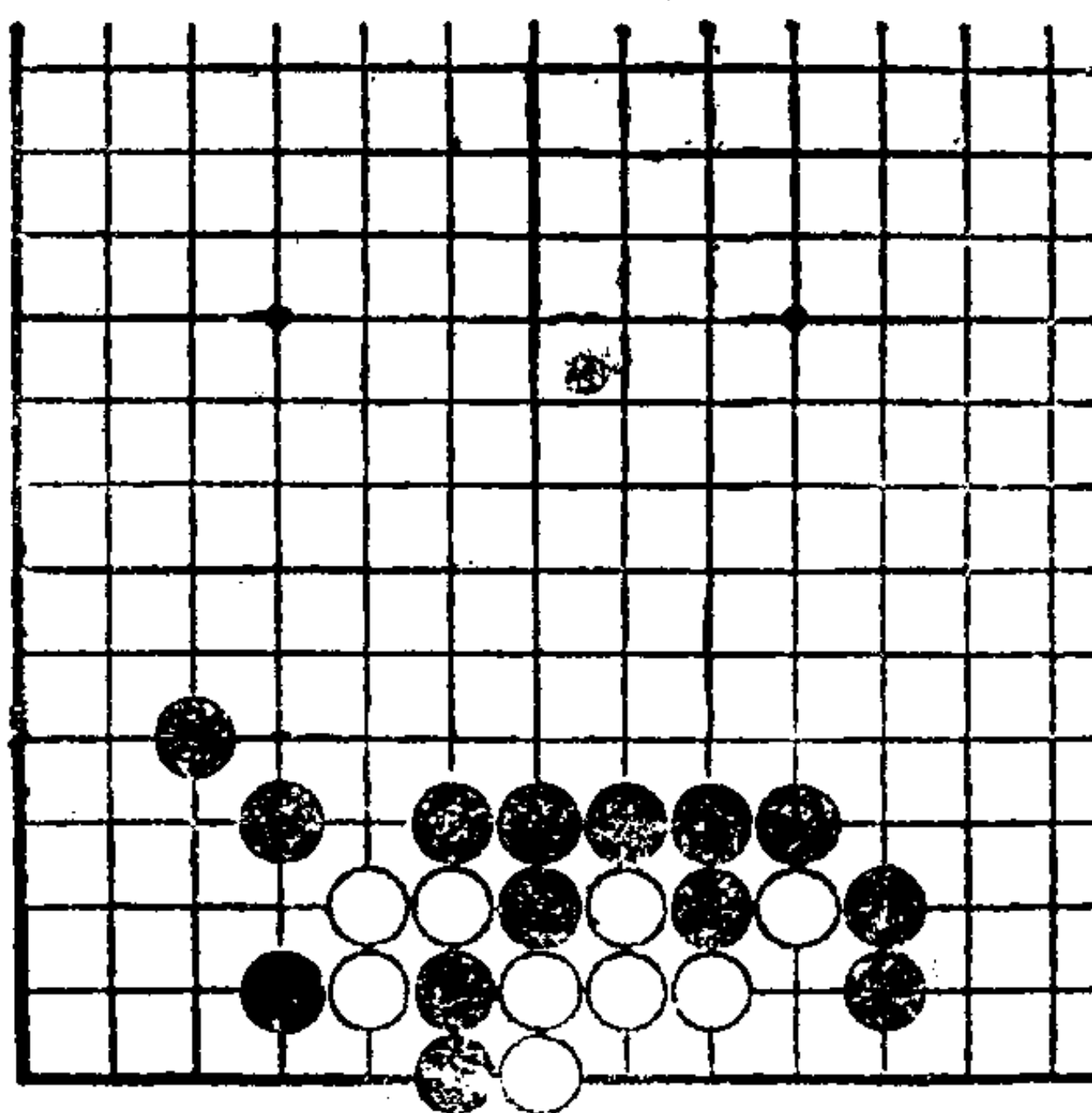
4 图

4图 正解 白2如打
吃四子，黑3粘同样可渡
过。

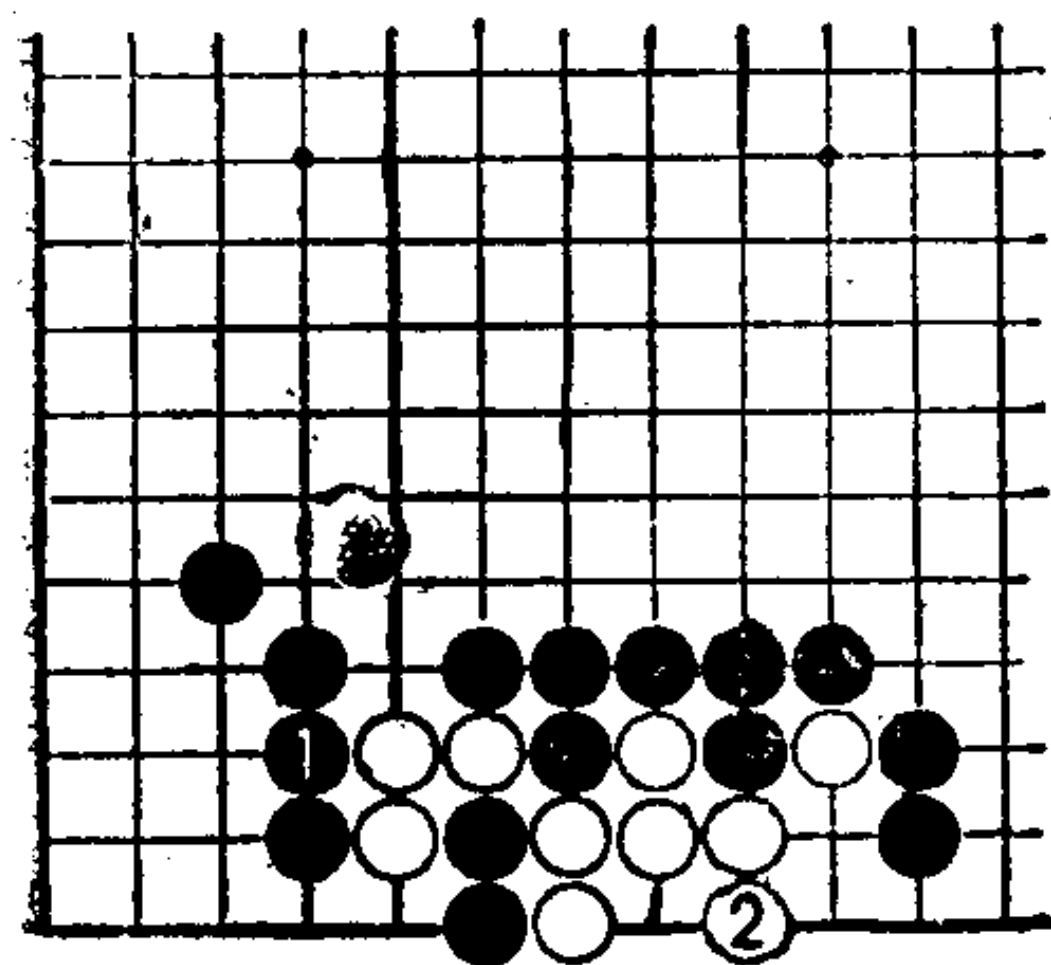
此形黑如行棋正确，白
是毫无办法的。黑1可以说
是一种“间接战术”。在这
种场合下，尖的手段经常奏
效。

第13型 死活(黑先)

黑先可杀白，但需下些工夫。首先要防备白冲破角部。

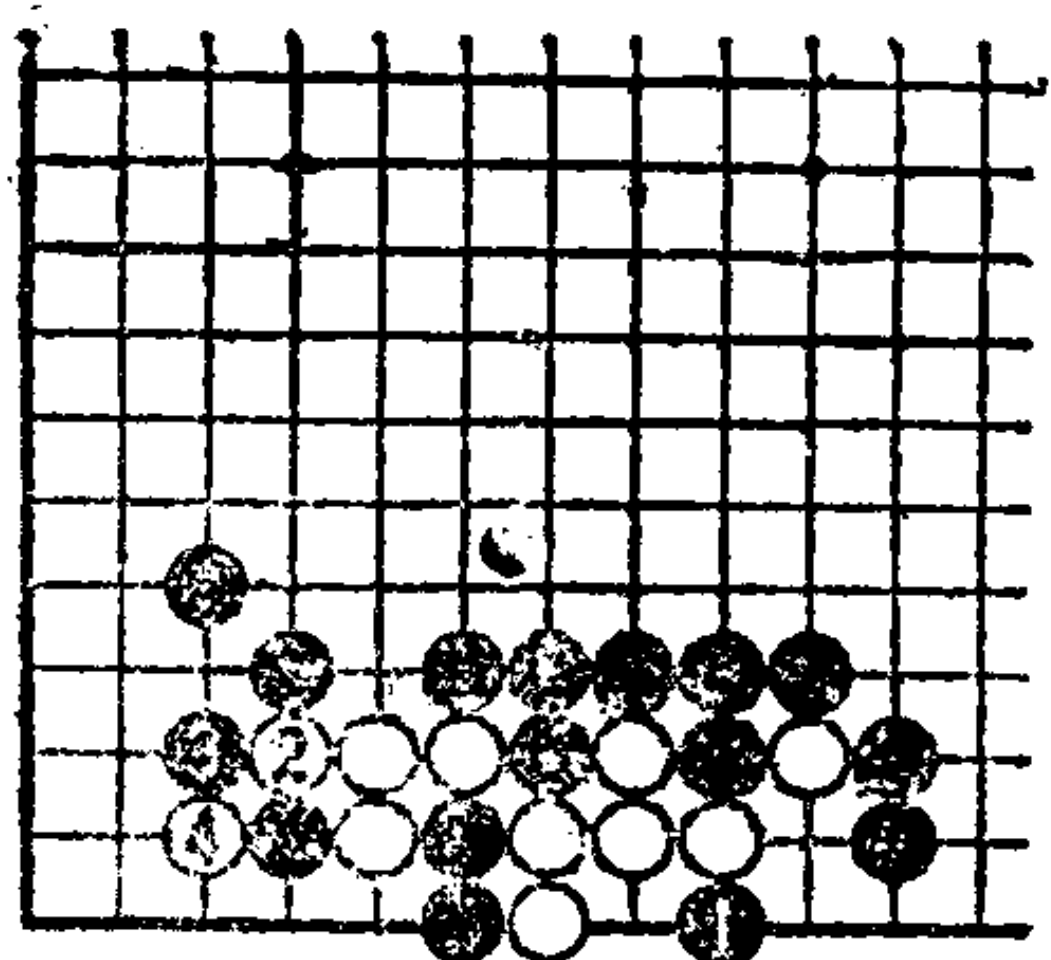


第13型 黑先



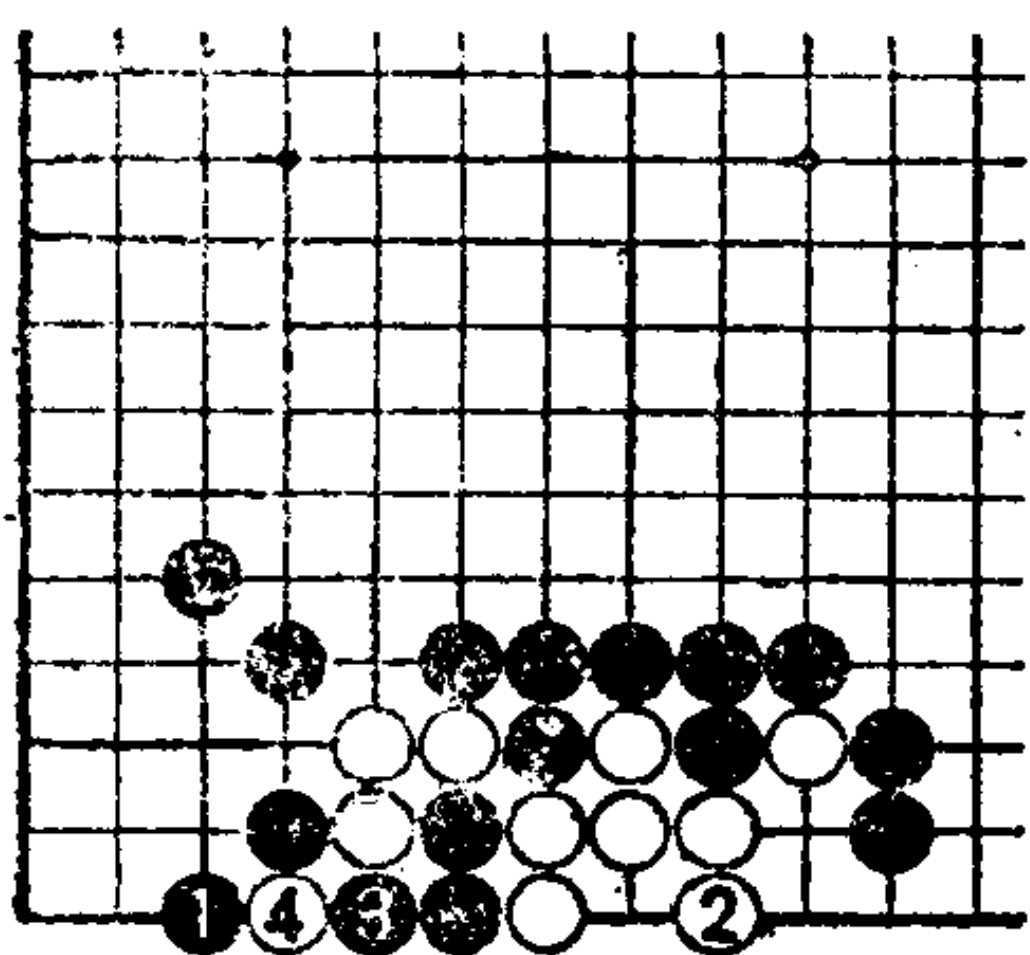
1 图

1图 失败 黑1接封锁3白的出路，但白2做眼即活。黑只有一手可成功。



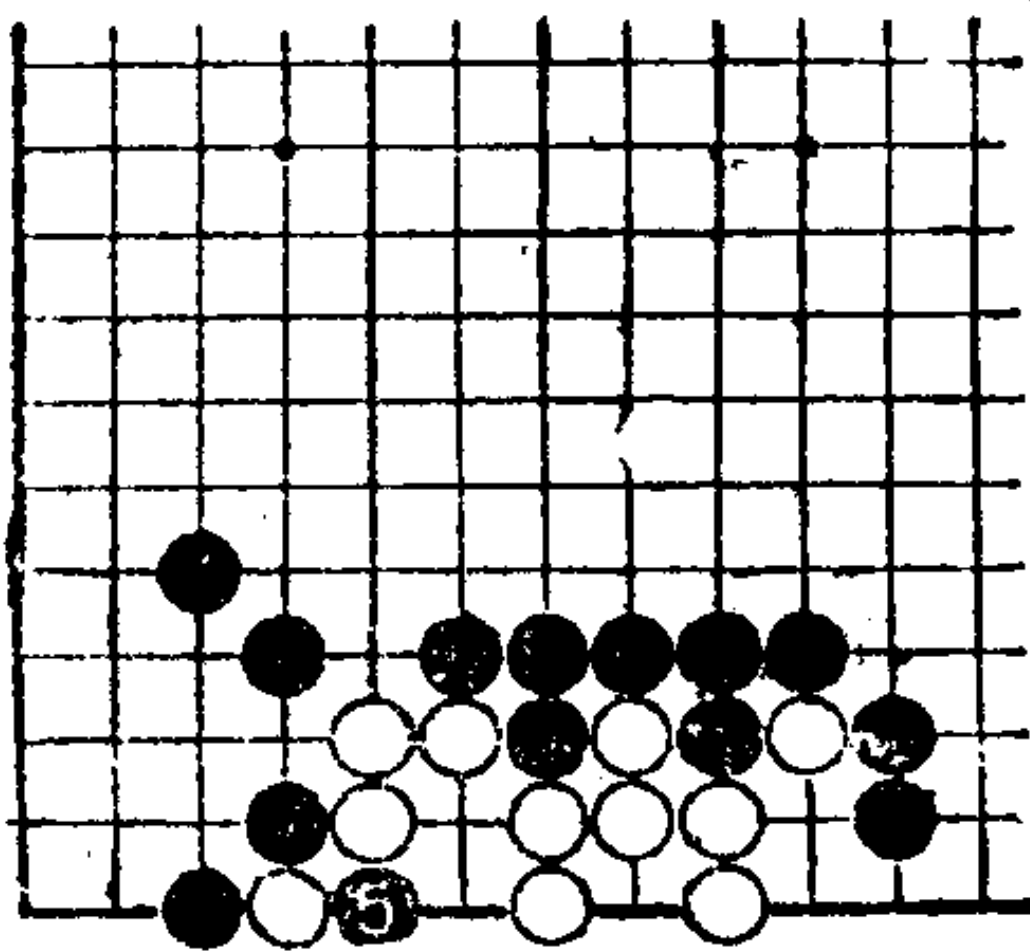
2 图

2图 失败 黑1虽可灭这只白眼，但白2冲时，黑缺乏有效防范手段。黑3如挡，白4打即活。黑角损失很大。



3 图

3图 正解 黑1尖不仅防止了白棋的冲，而且当白2做眼时，黑3得以连回。黑1发挥了特殊作用。

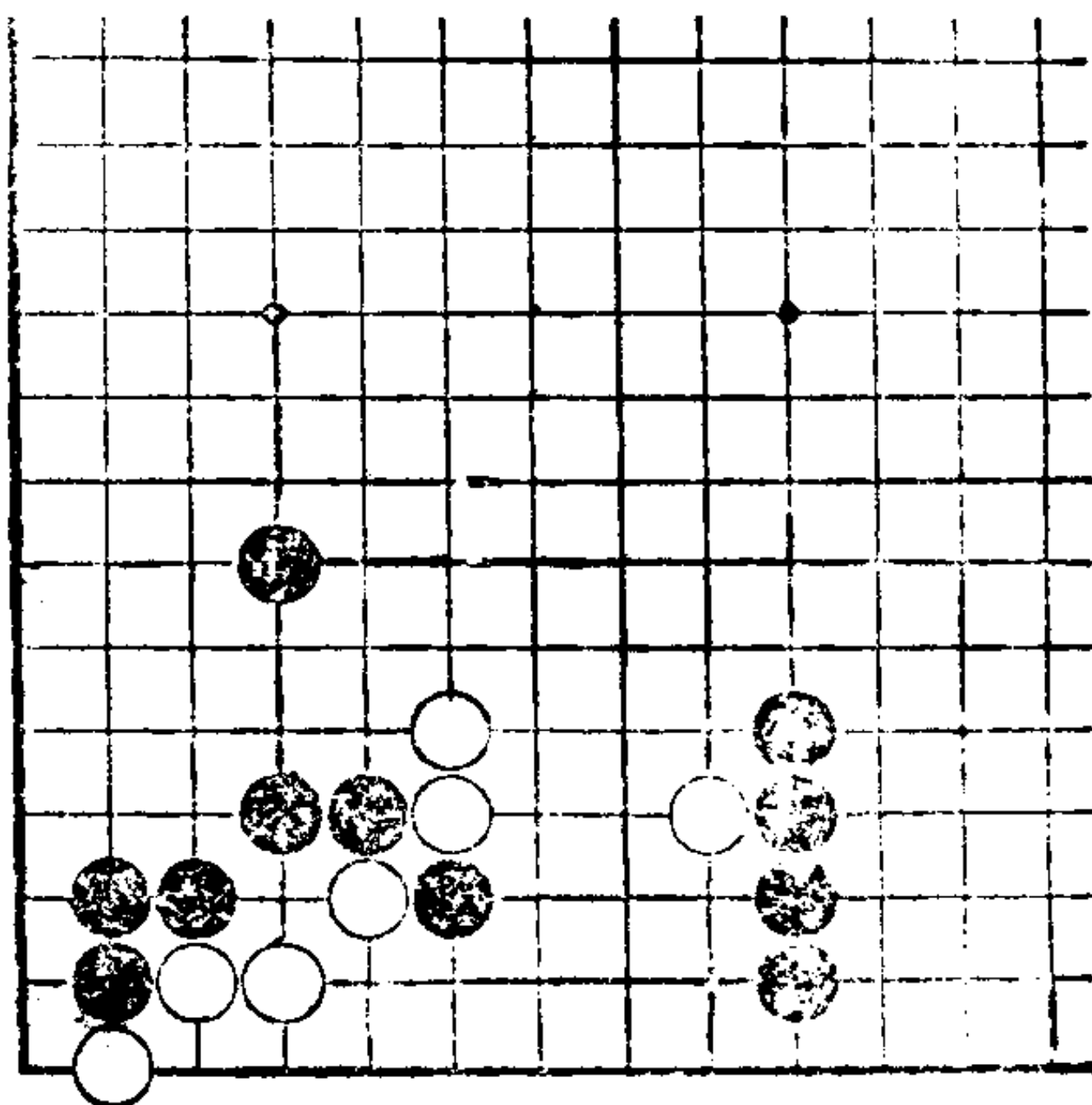


4 图

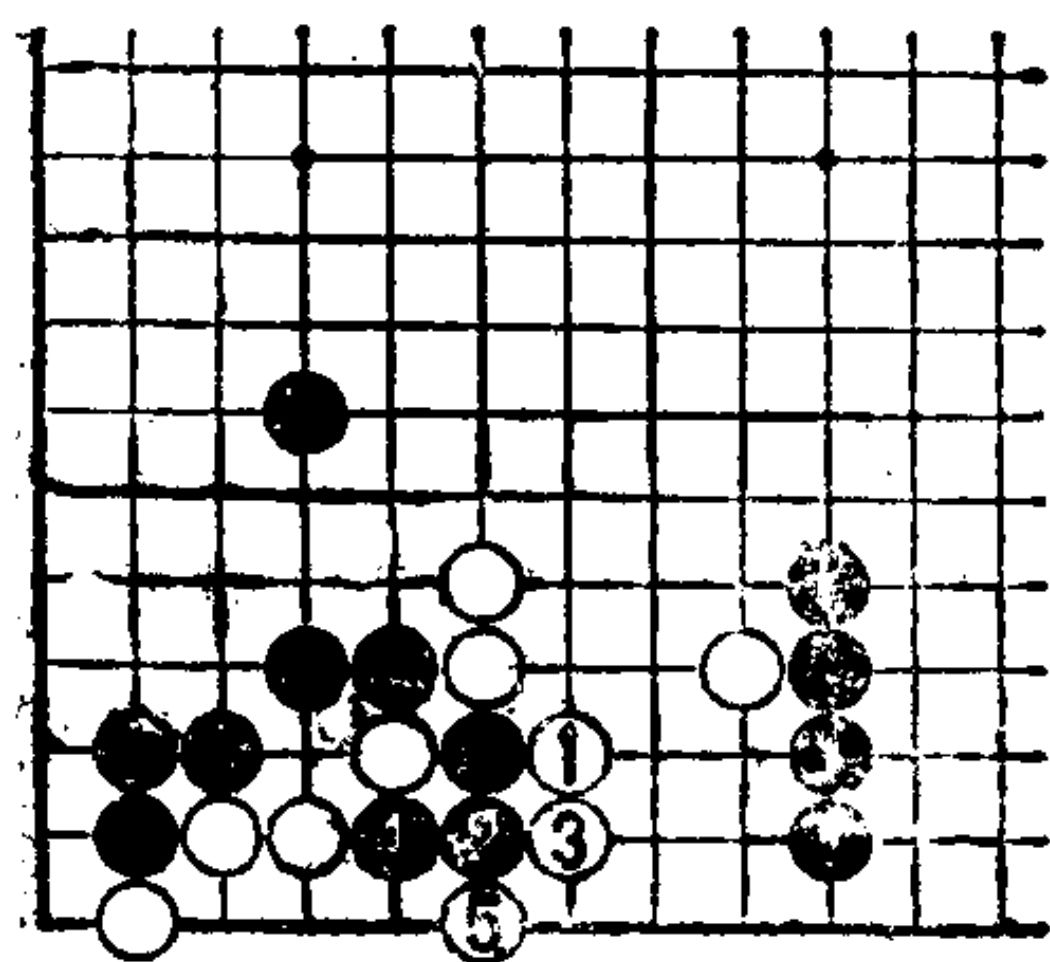
4图 白提2子后，黑5返提，卡掉了白眼，显而易见白死。此形黑弃三子后得以灭白眼，正是上图黑1尖的妙处。

第14型 治孤(白先)

白被断，似乎十分困窘。其实白有摆脱困境之手段。

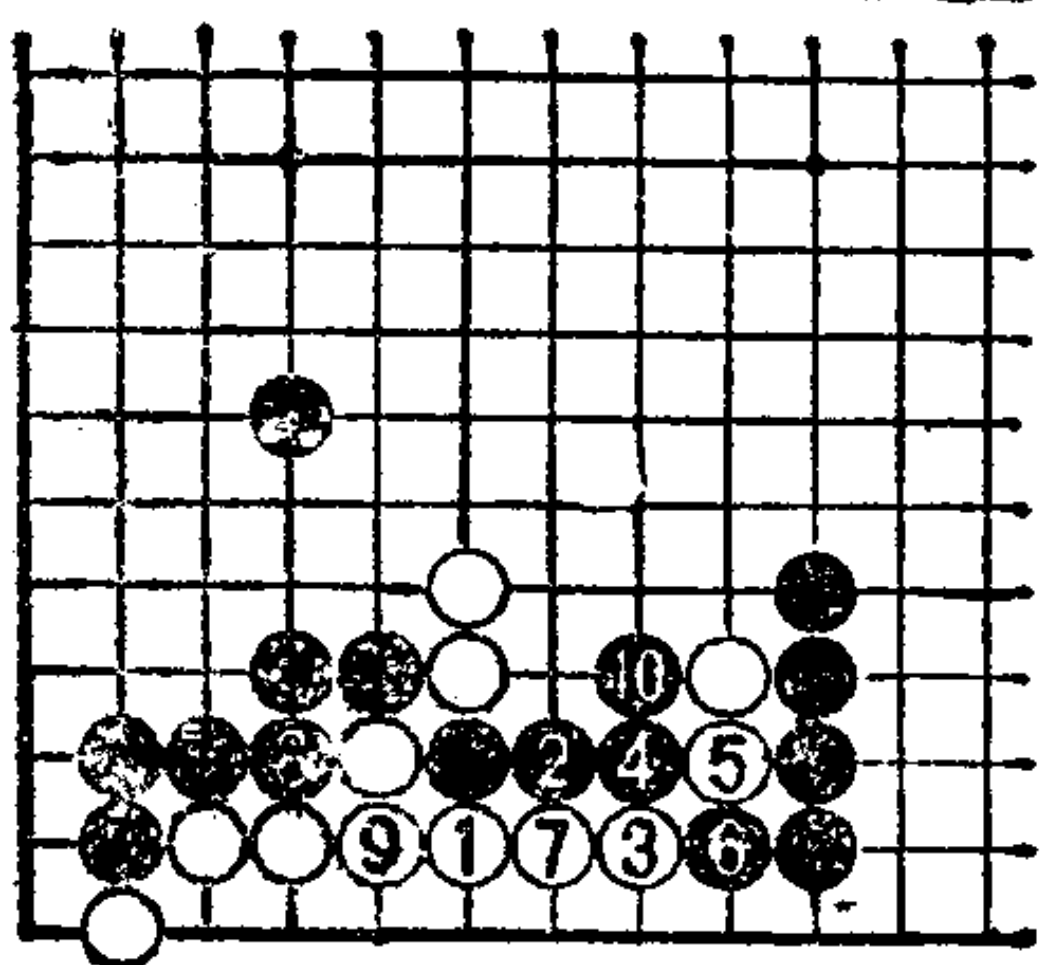


第14型 白先



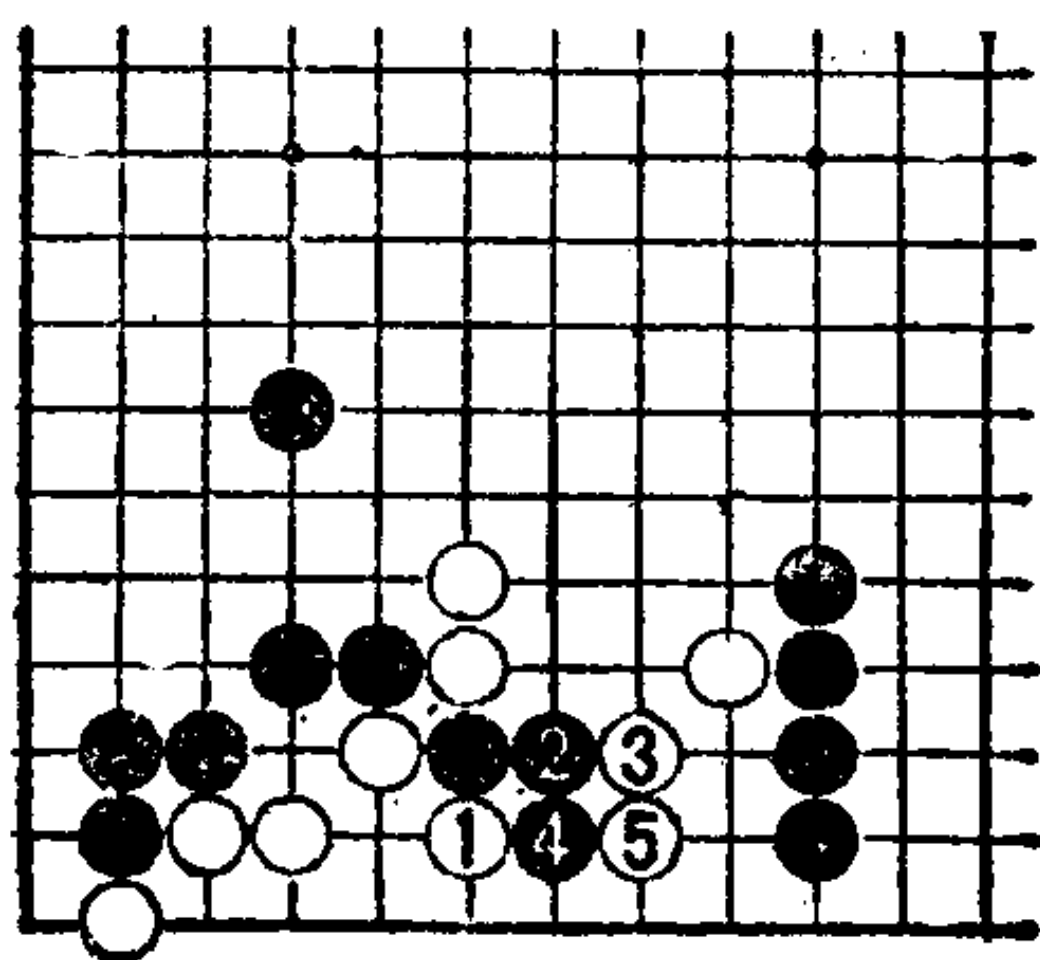
1图

1图 失败 白1、3是俗手。黑4打时，白5虽可渡过，但棋形薄弱，终难免受攻。



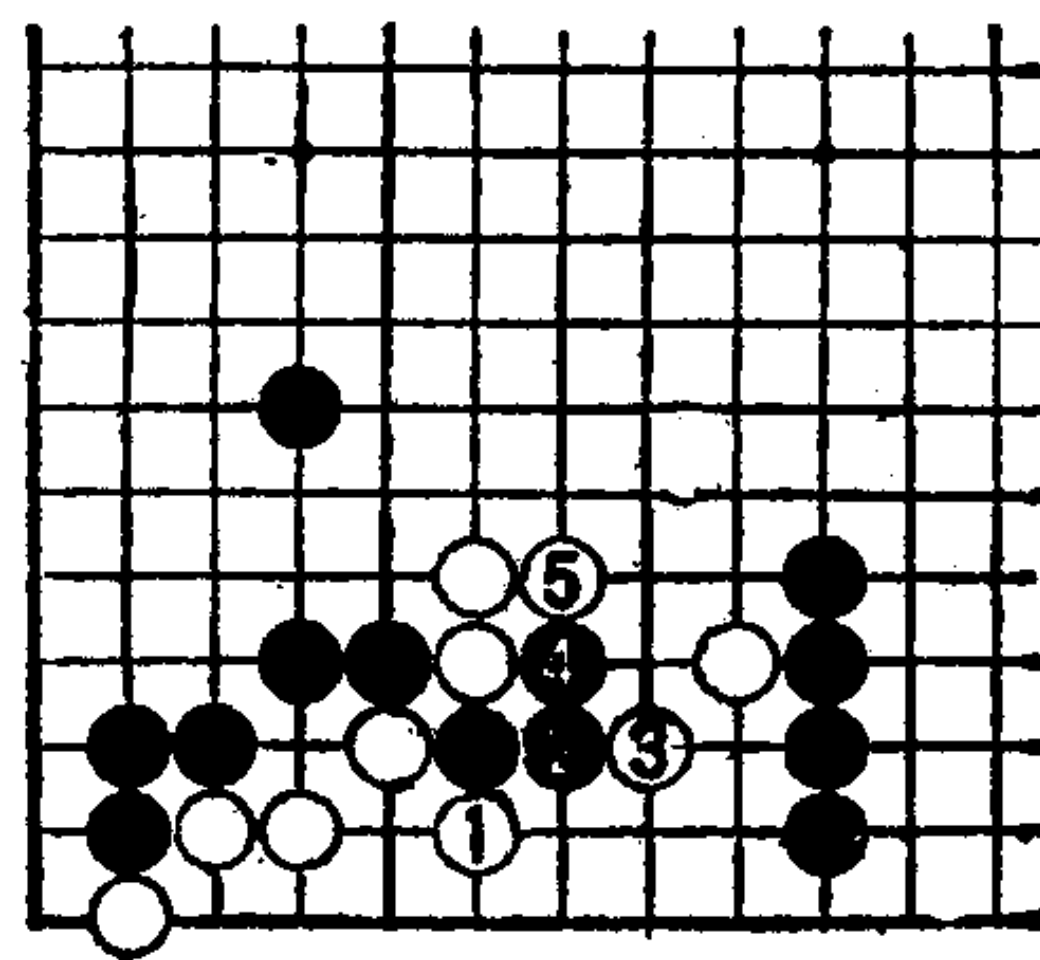
2 图

2 图 失败 白 1 从下面打,思路正确,但黑 2 时,白 3 跳就不好了。从黑 4、6 至 10 止,下边白棋不活。



3 图

3 图 正解 白 3 尖顶是手筋 黑 4, 则白 5 擒黑 3 子, 治孤成功。希望大家能深悟白 1、3 前后关联的手法。

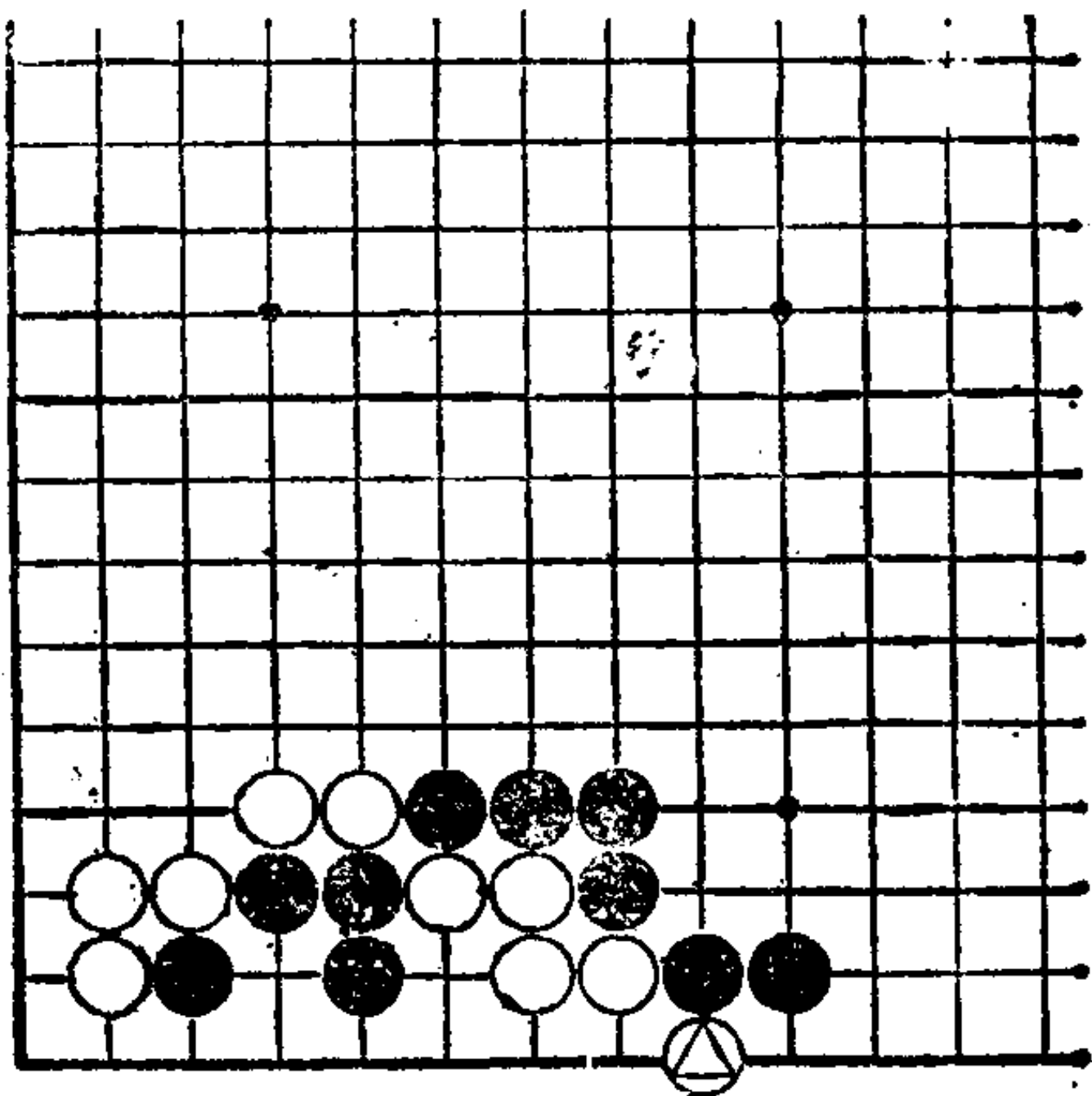


4 图

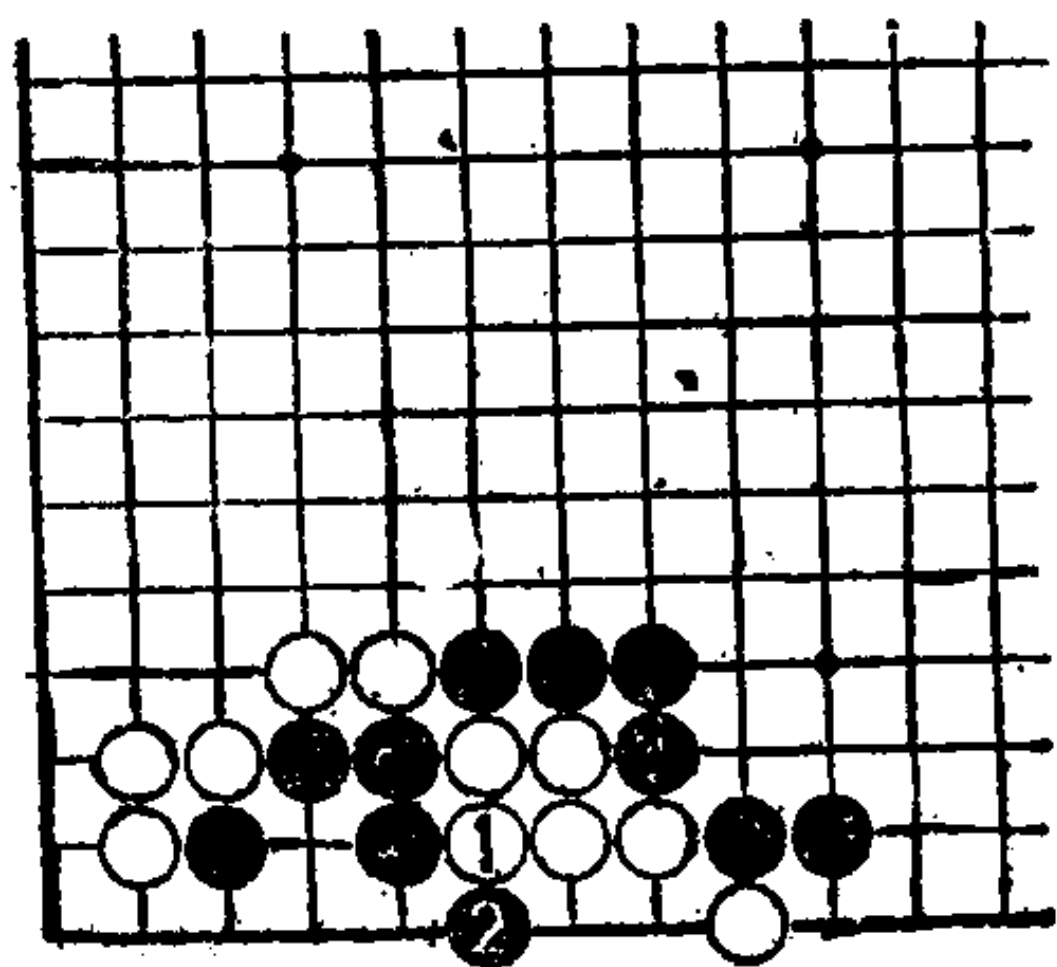
4 图 正解 黑 4 如向上曲, 则白 5 封头, 黑同样逃不掉。白能避开黑厚壁而获得腾挪, 值得自豪。

第15型 对杀(白先)

黑尚未成眼，但白形自身亦不完整，若直接硬拚，是无论如何也不能奏效的。白⊙1子将发挥意想不到的作用。

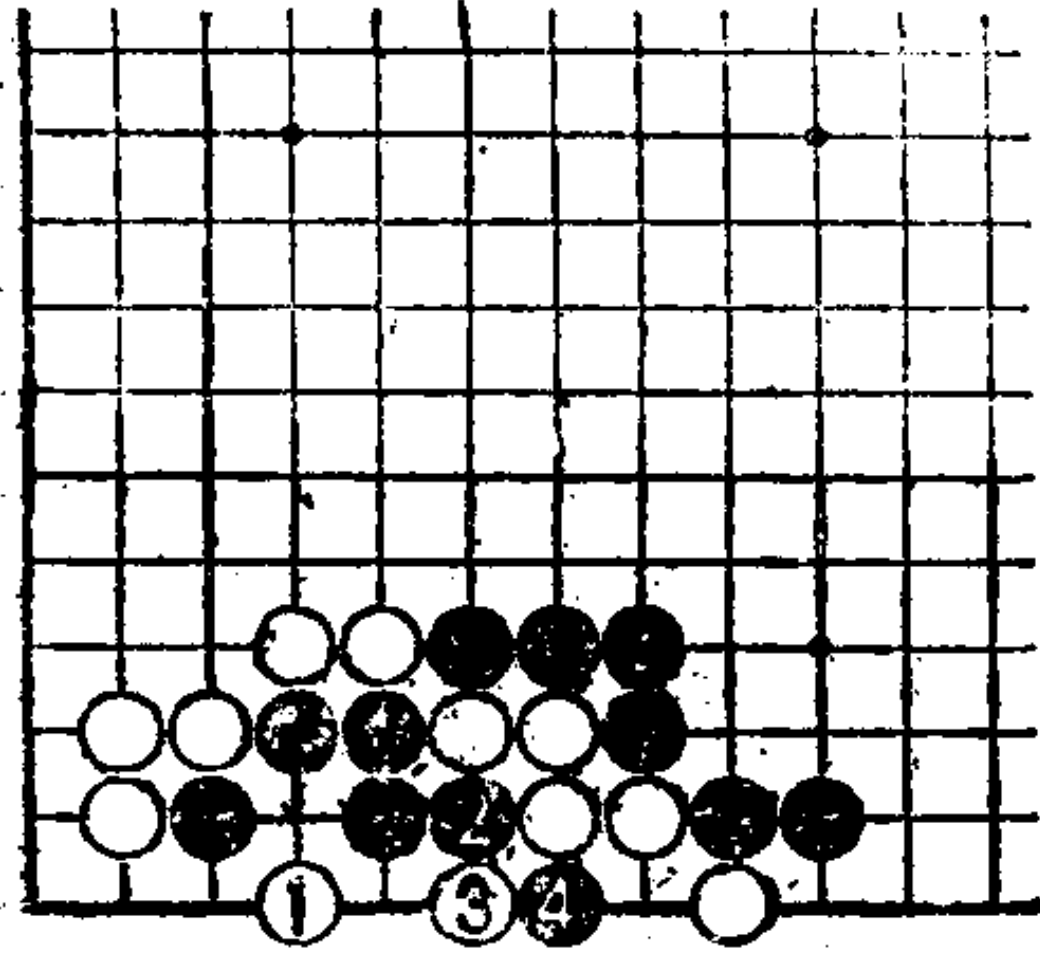


第15型 白先



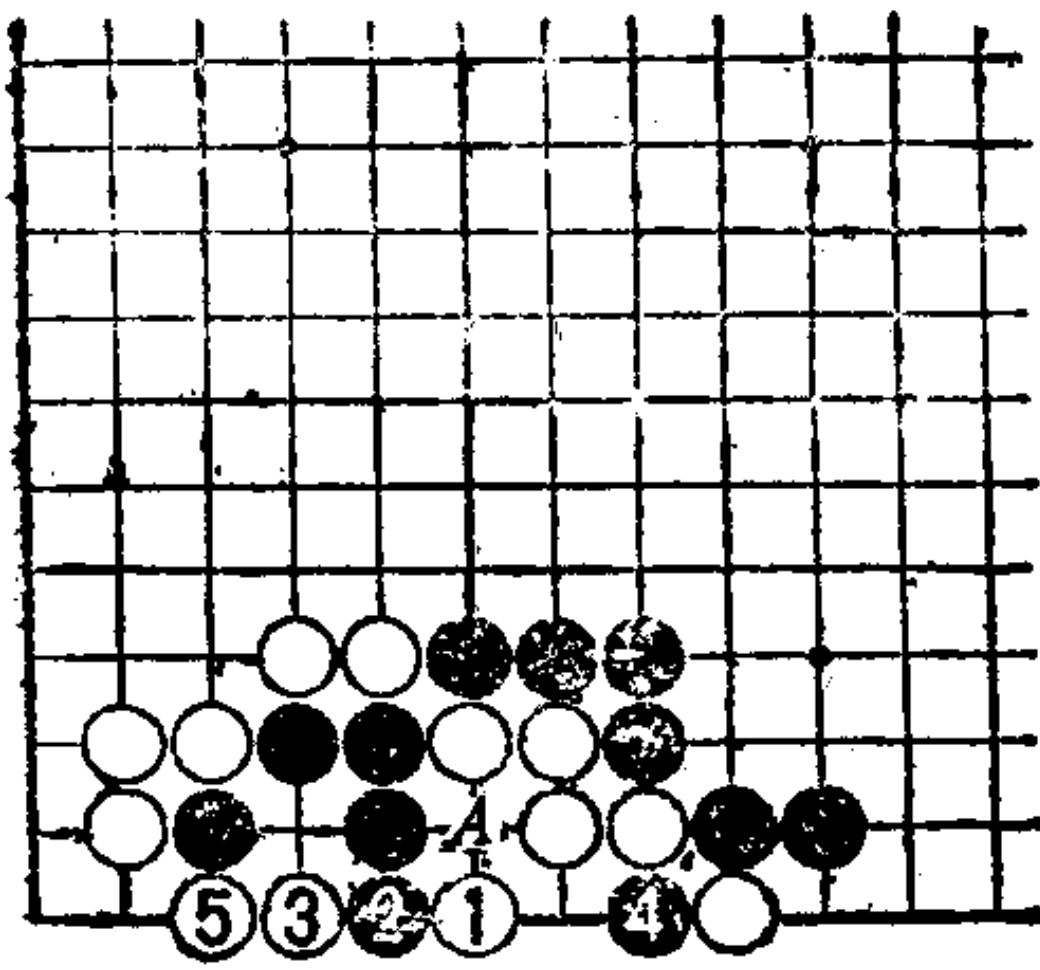
1图

1图 失败 白1如直接紧气，则黑2扳，即刻吃白。白1无谋，只能失败。



2 图

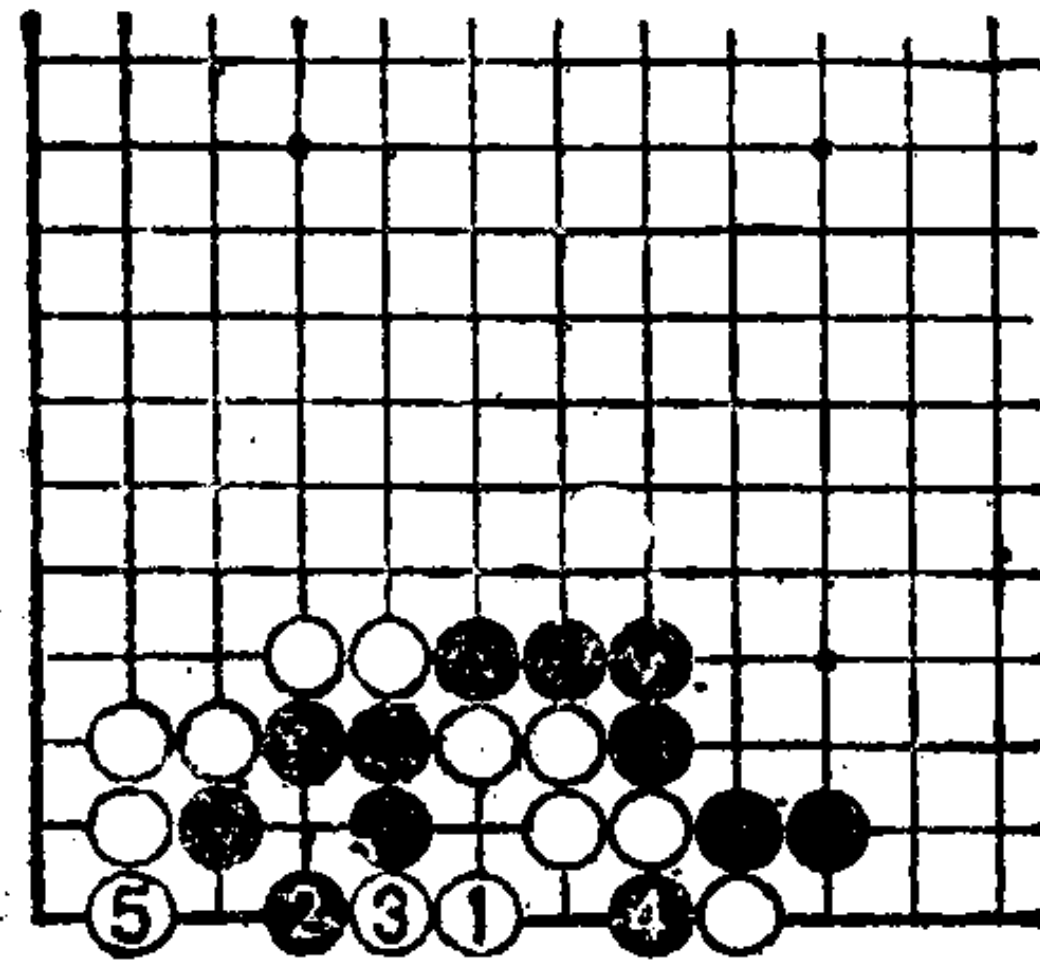
2 图 失败 白 1 透点
也不得要领。黑 2 紧气时，
白唯有自叹气短。



3 图

3 图 正解 白 1 以尖
起手为上策。黑 2 如挡，白
可 3、5 取胜。

黑 2 如改下 A 位，则白
2 位打。再有，黑 4 如走 5
位，则白 A 位打。总之，黑
在劫难逃。



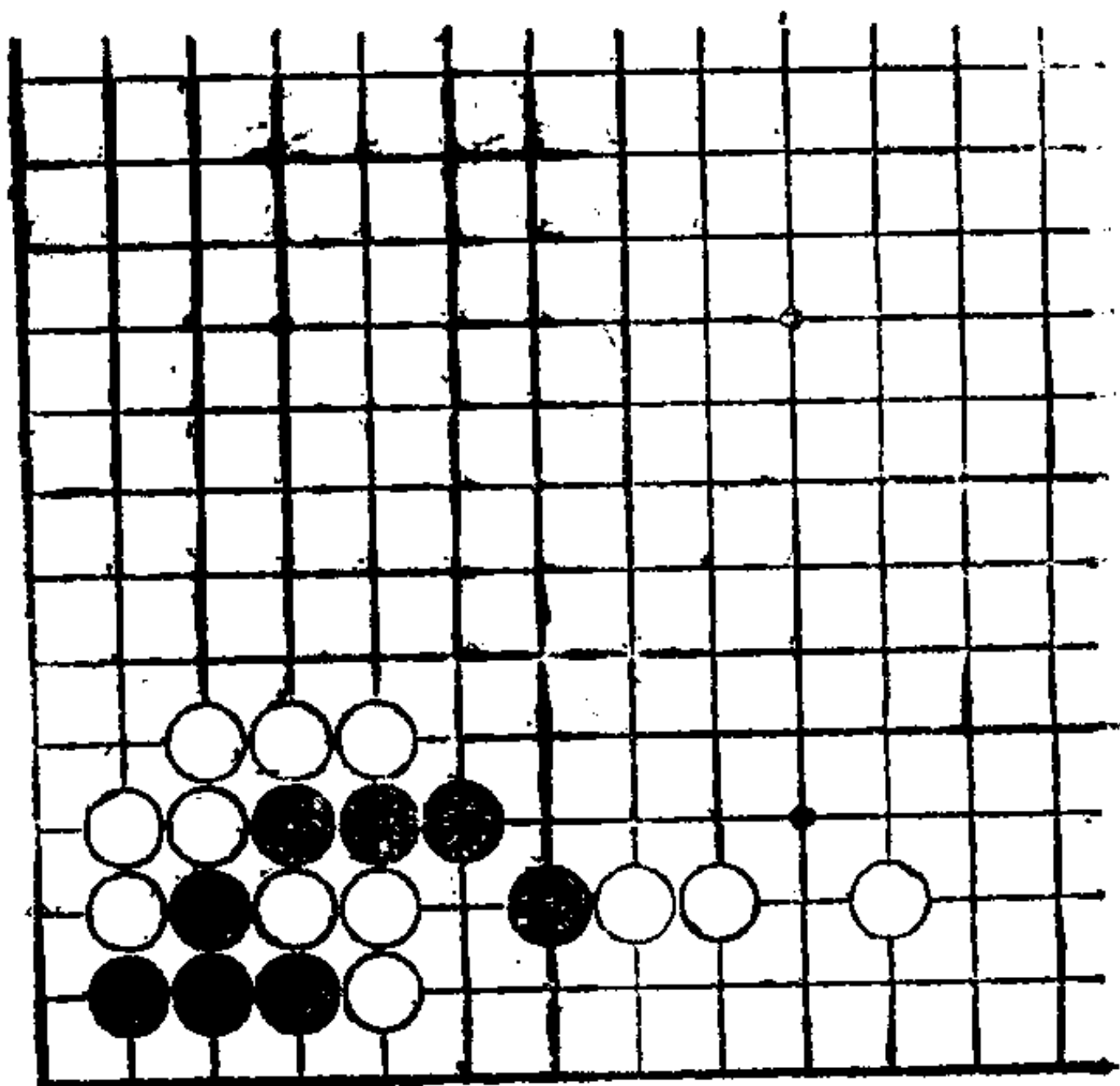
4 图

4 图 正解 黑如 2 位
应，则白 3 挤，卡眼。黑 4
时，白 5 立，快 1 气杀黑。
请注意：黑两边不入气。

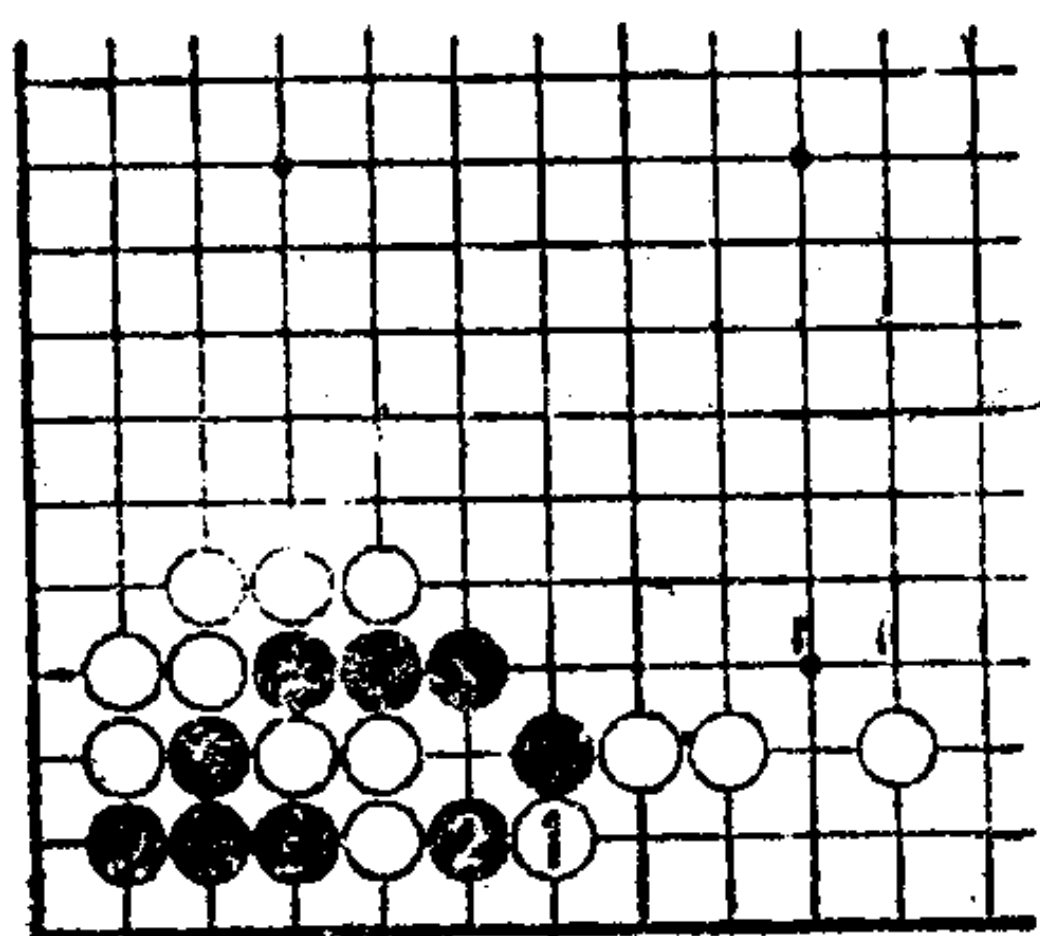
第16型 对杀(白先)

这是尖当中比较复杂
的形。

初看白三子似乎已然
无望，其实白有重创黑棋
的手段。

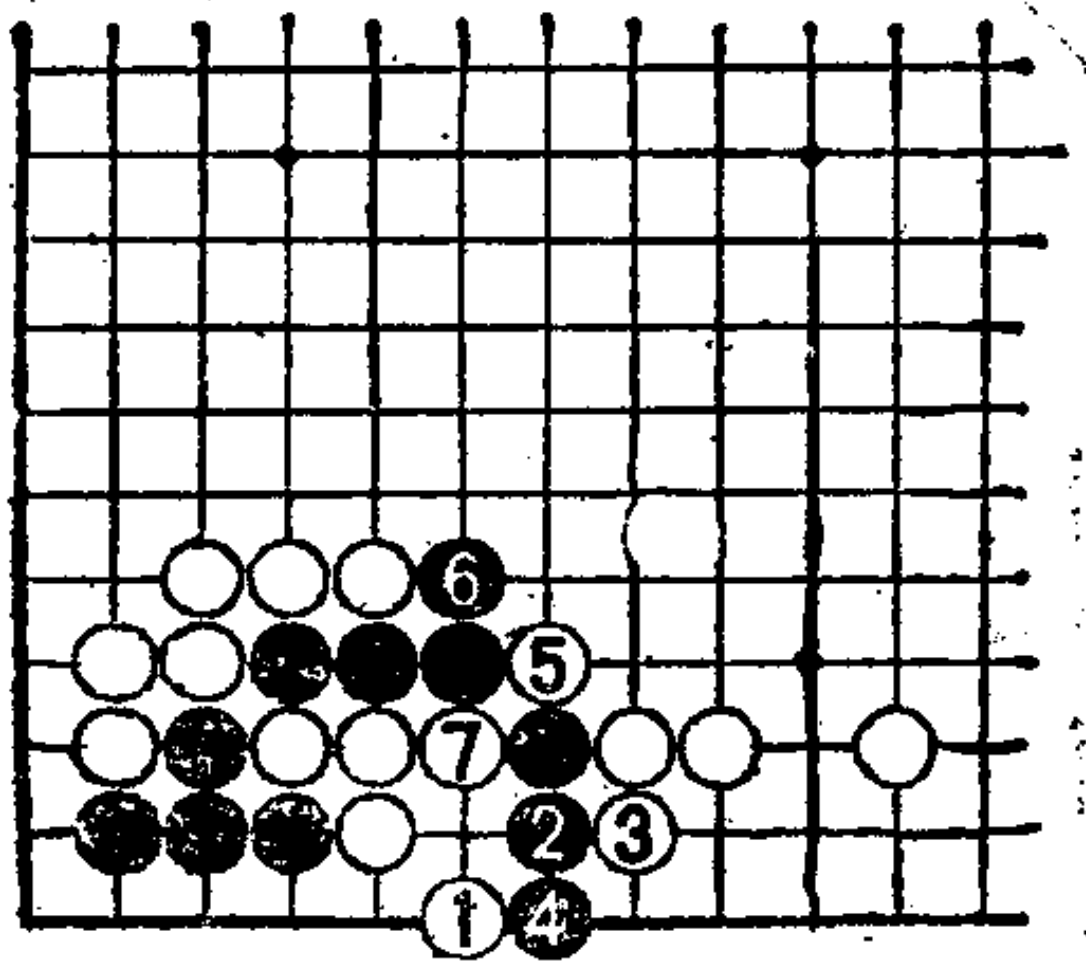


第16型 白先



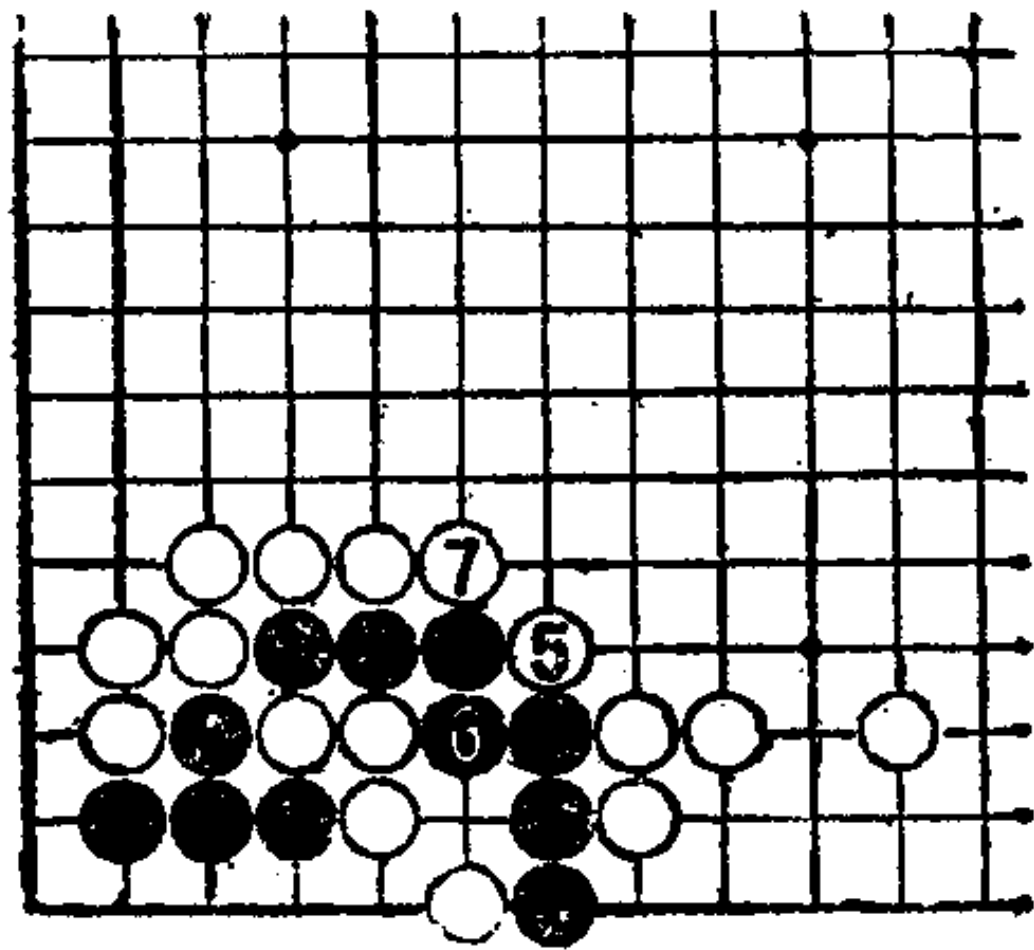
1 图

1图 失败 白1扳，
则黑2挖，白三子即陷。



2 图

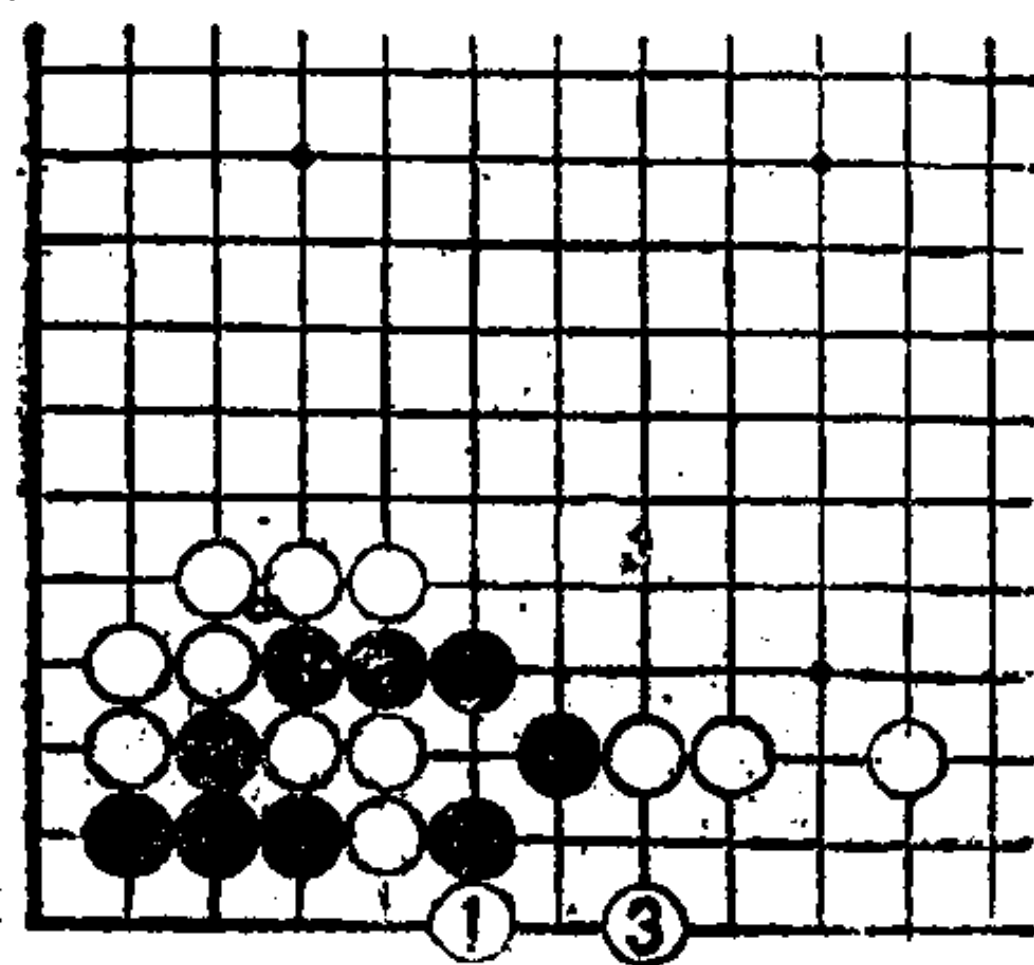
2图 正解 白1尖，起手正确。黑2如立，白3挡逼黑4再立。而后白5挤是关键的一着。黑6如曲头，白7断，吃黑3子，黑角也自然为白所有。



3 图

3图 正解 白5挤时黑6如粘，则白7封头可聚歼黑棋。

白5之手大概不易被发现吧。此形白运用了“连发手筋”。

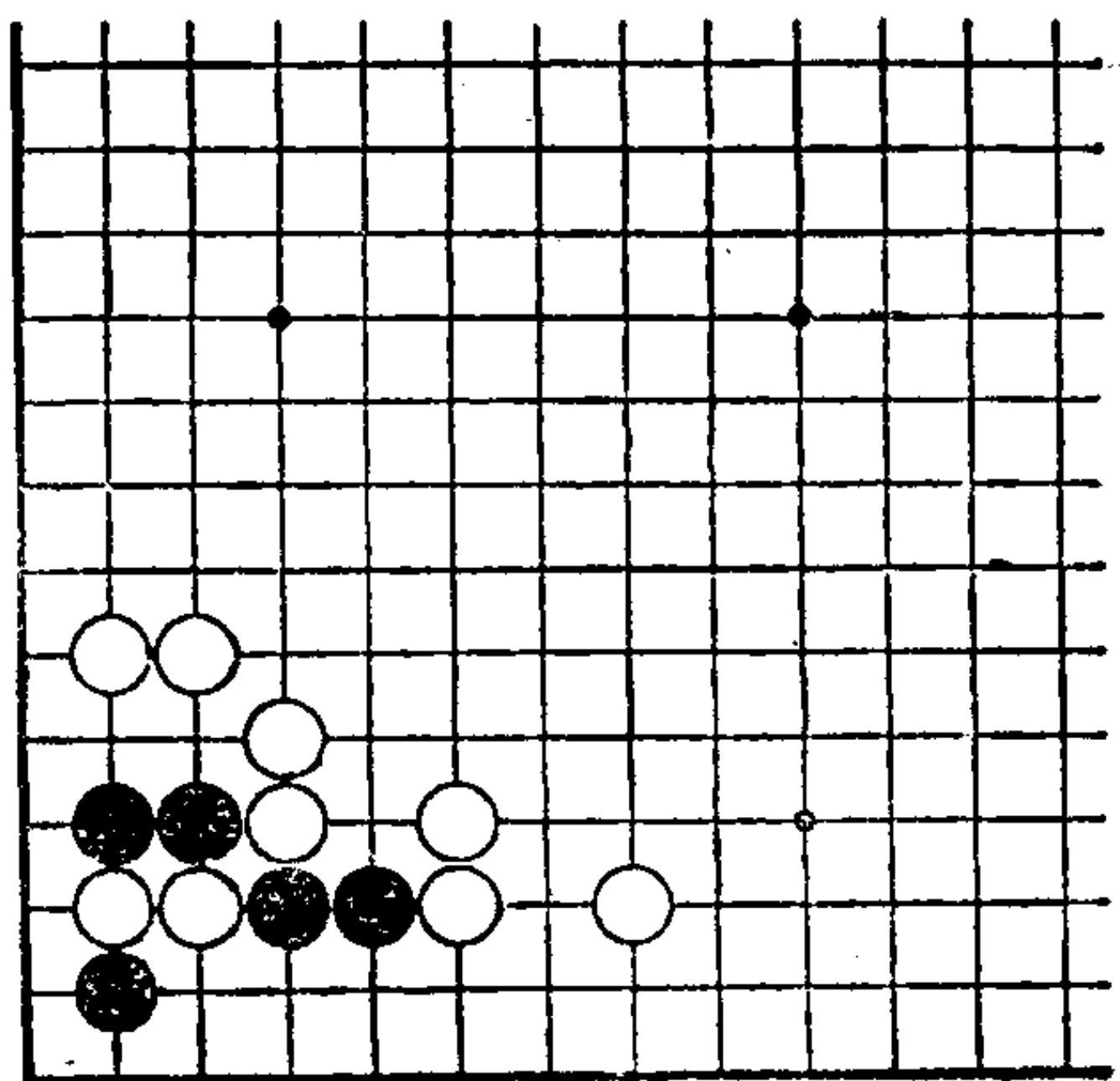


4 图

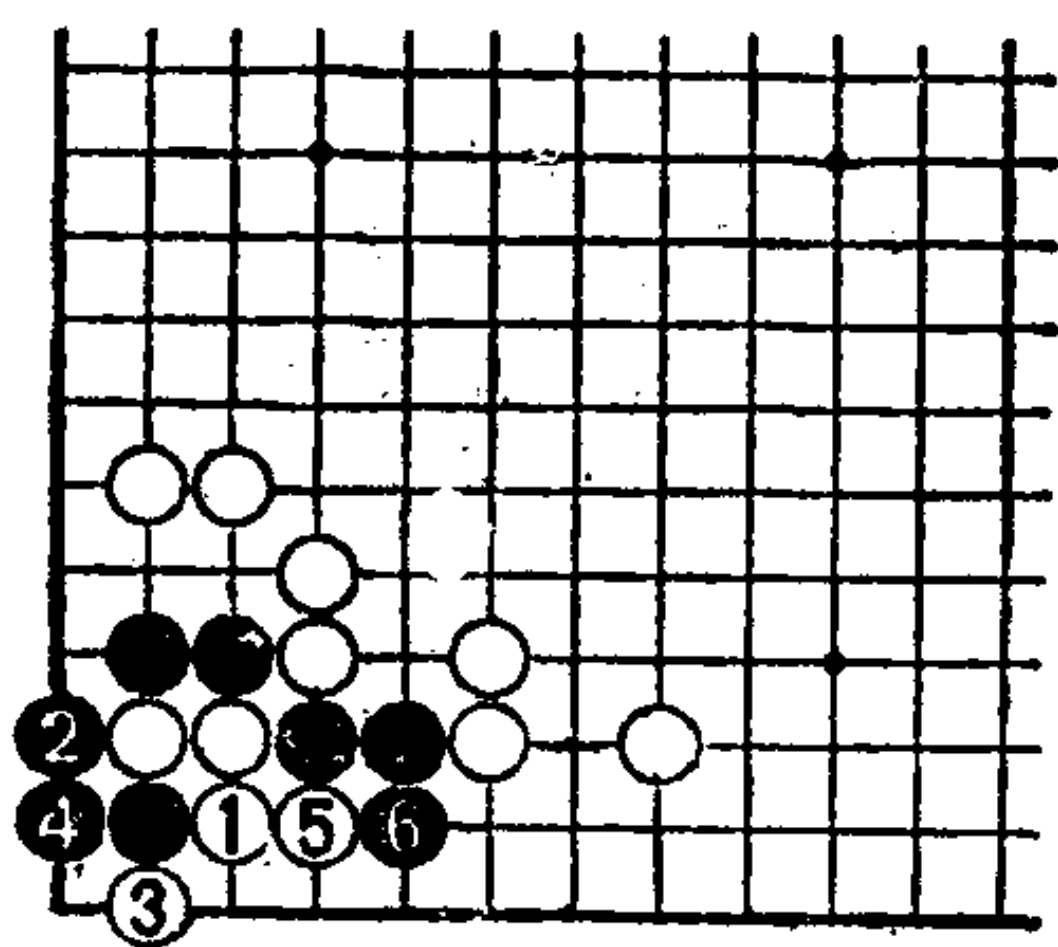
4图 正解 白1尖时，黑2如挤，则白3跳是手筋。黑阻渡无策，角部4子“自然死亡”。

第17型 死活(白先)

初看角上白二子似乎不妙，其实白有杀黑角之锐手。问题在于白怎样利用这二子。如能独立做出正解，就说明你已具备相当的棋力了。

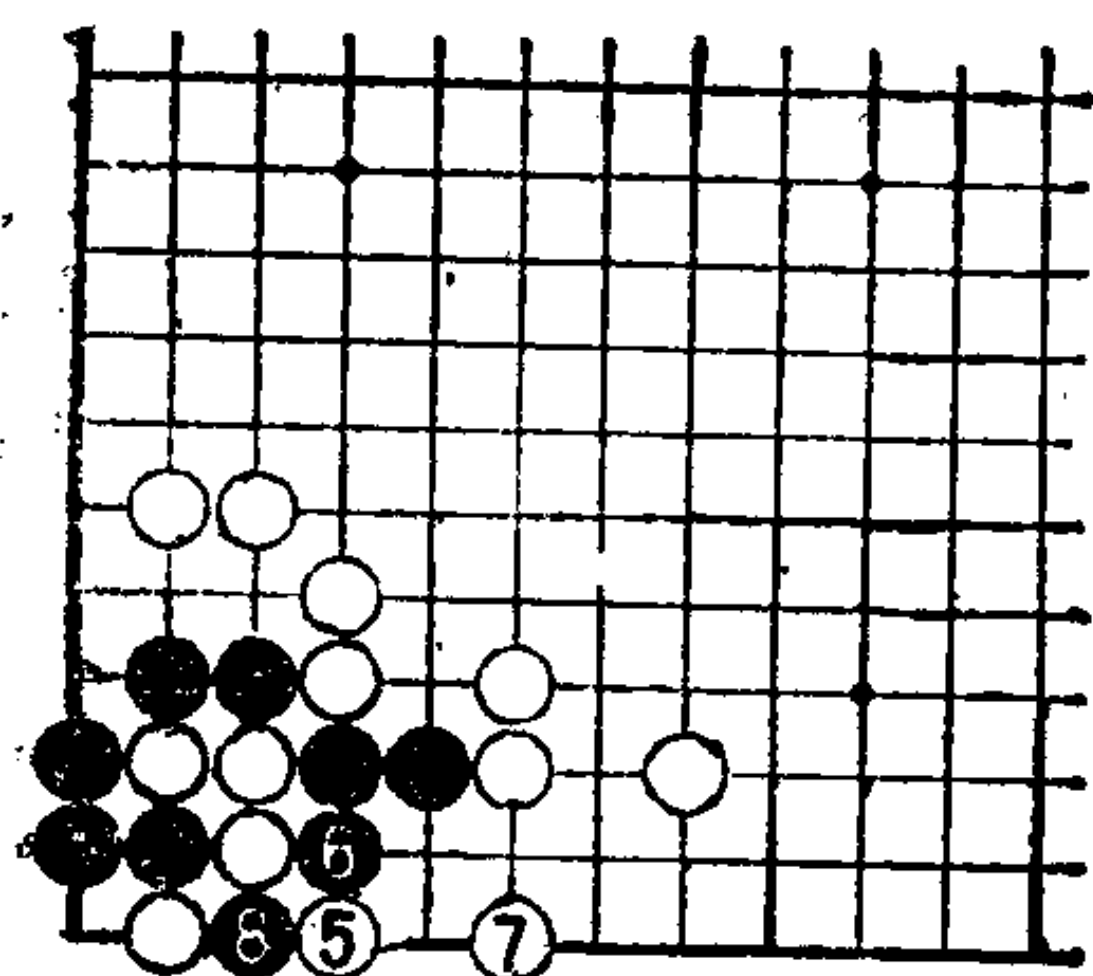


第17型 白先



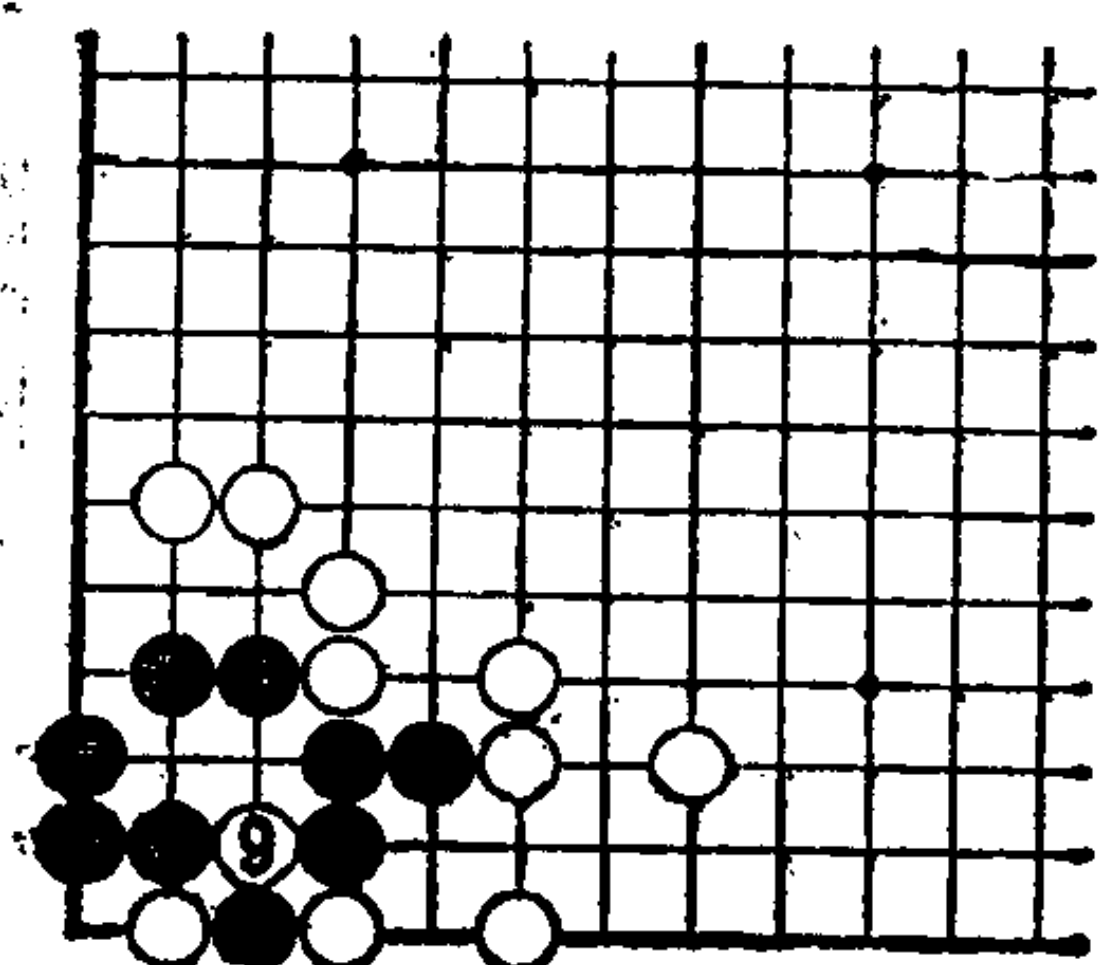
1 图

1图 失败 白1、3好，但白5前功尽弃。黑6挡后，白再无术杀黑了。



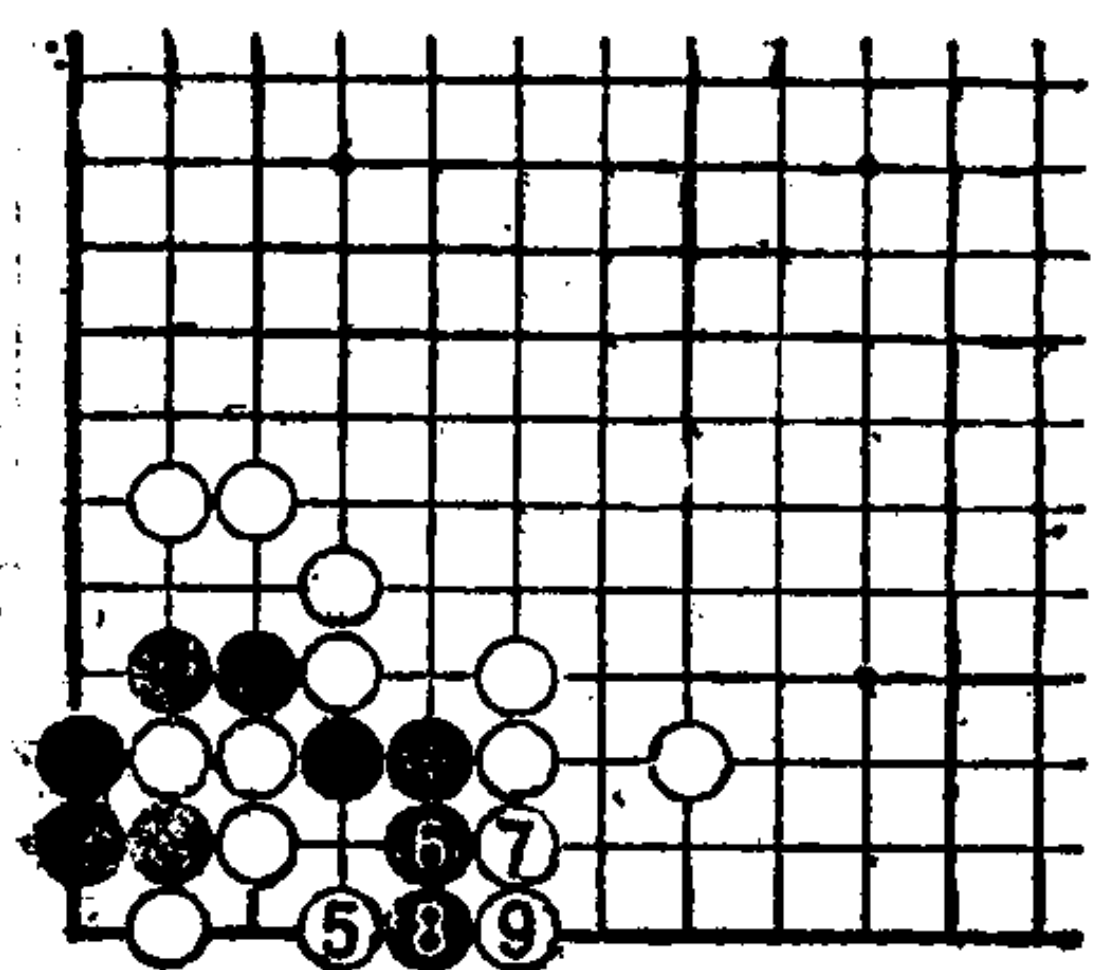
2 图

2图 正解 白5尖是绝妙的手筋。黑6打时，白7跳，让黑8提3子，妙。



3 图

3图 白9返提一子后，无形中黑只剩一只眼，而且无法阻白渡过。黑死。



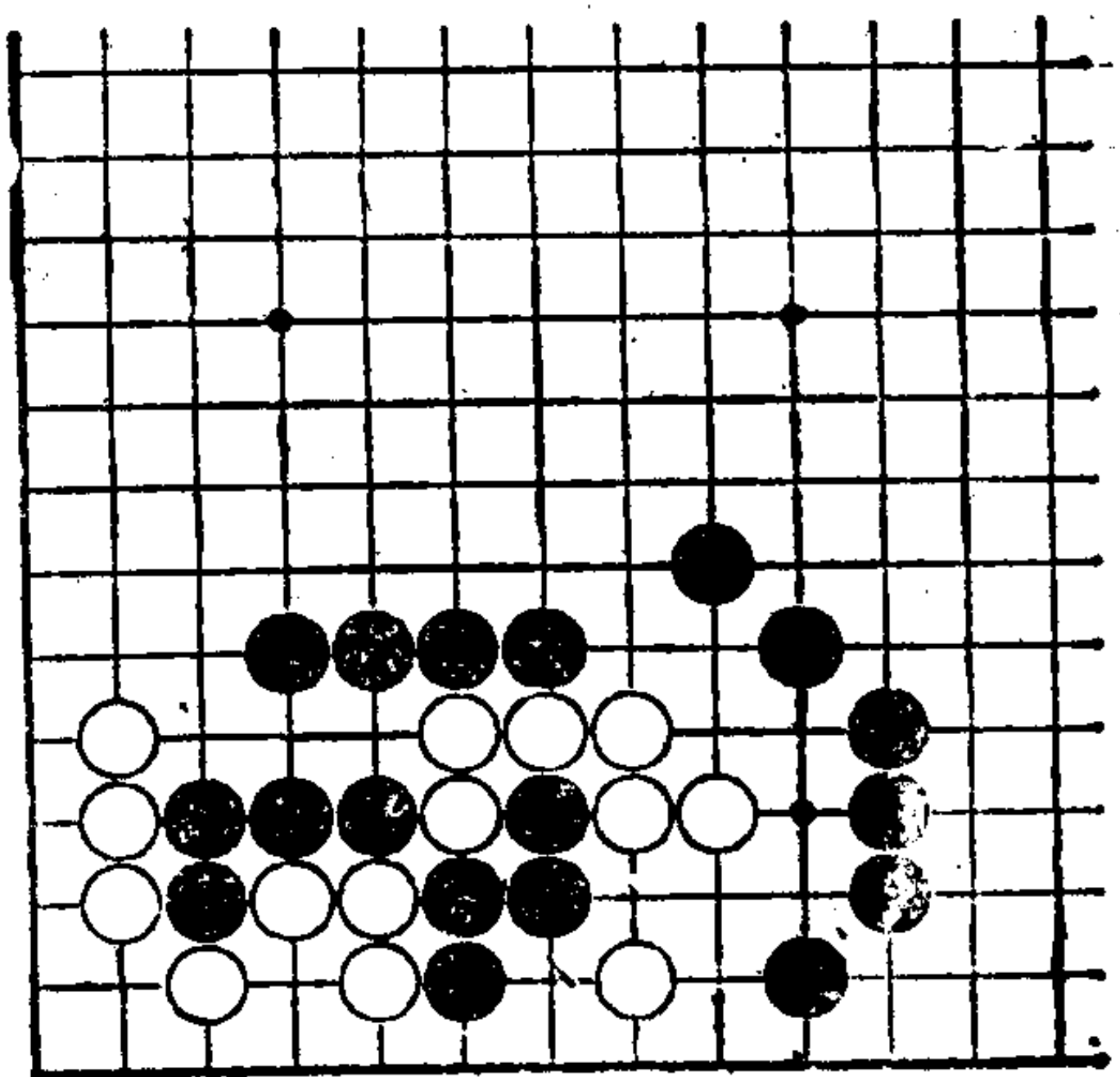
4 图

4图 正解 白5尖时，黑6、8如阻渡，则白7、9挡下，吃黑4子，黑角仍是死棋。

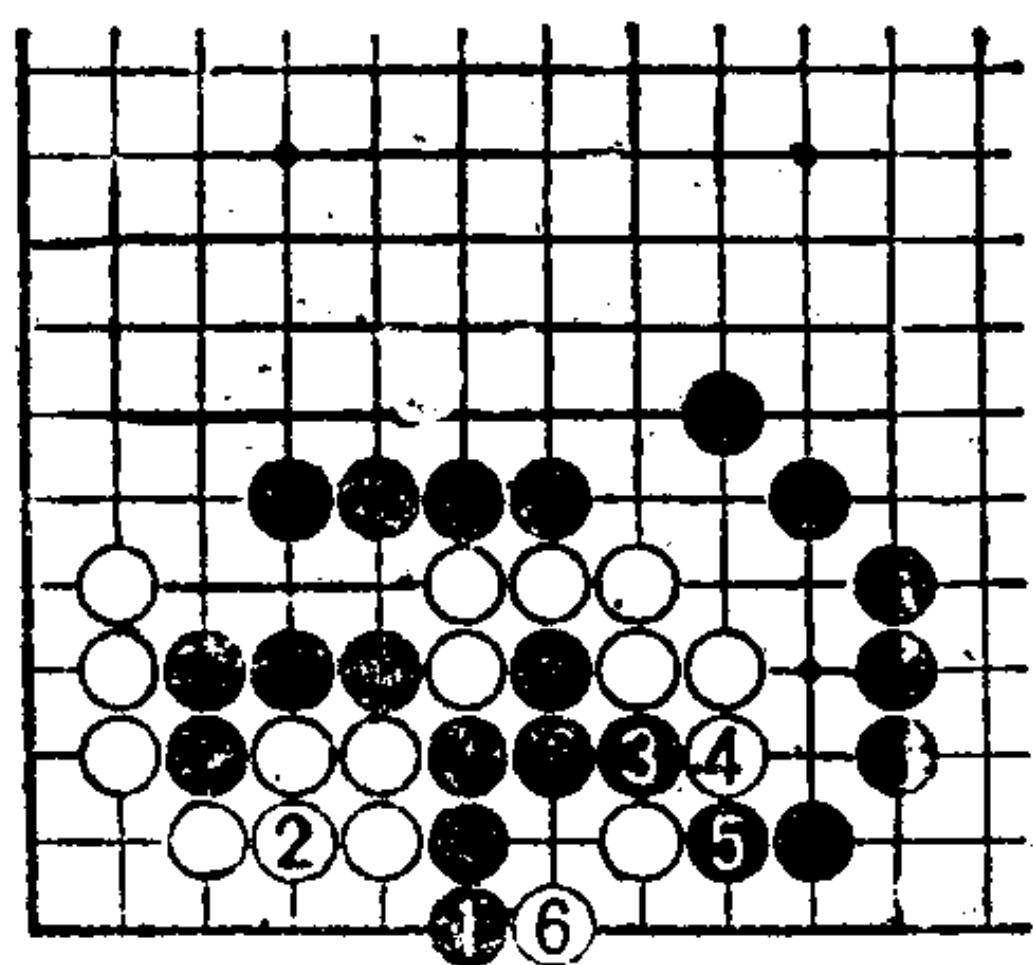
总之，黑5尖后左右逢源，或渡过，或如本图吃黑4子。它体现了小尖的一大特性。

第18型 对杀(黑先)

如果说黑四子可以渡过，可能会有人不相信。只要黑棋取得联络，中间白七子就自然会成为黑棋的俘虏。此形需要运用“连发手筋”。

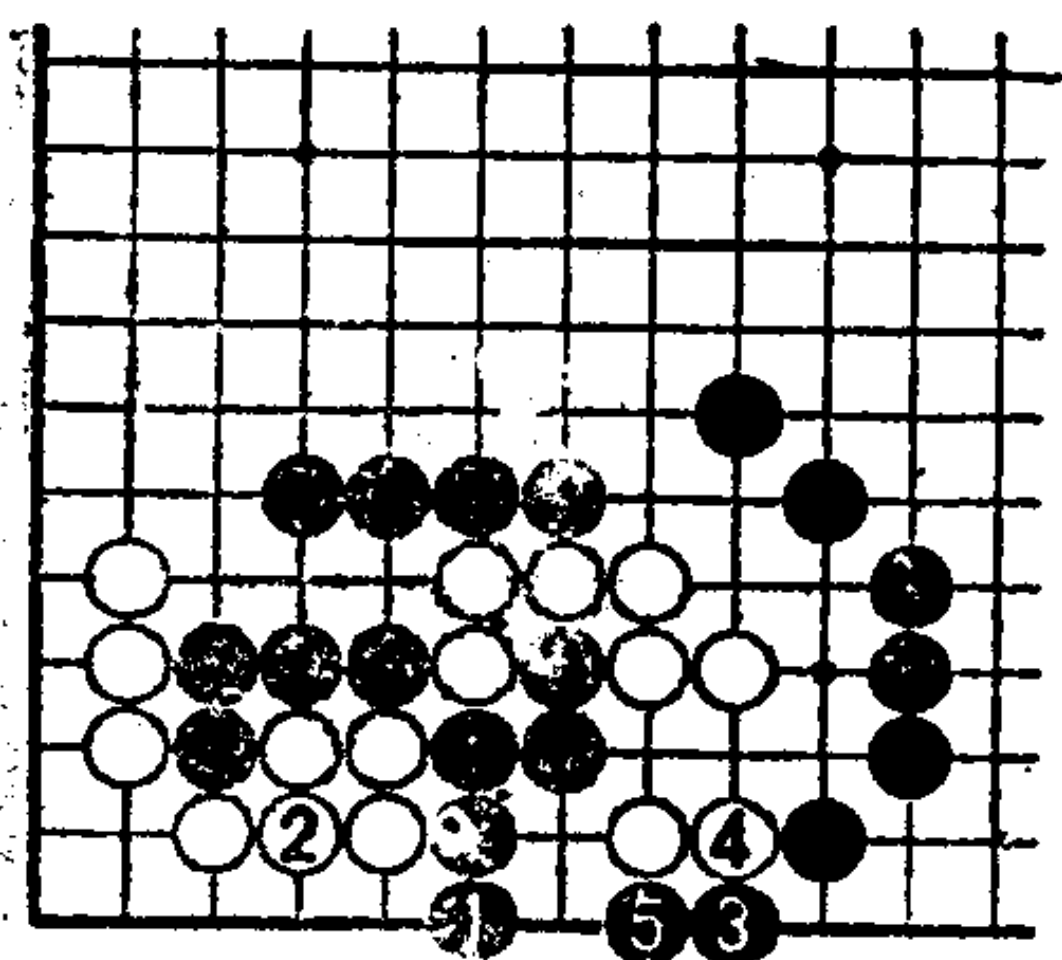


第18型 黑先



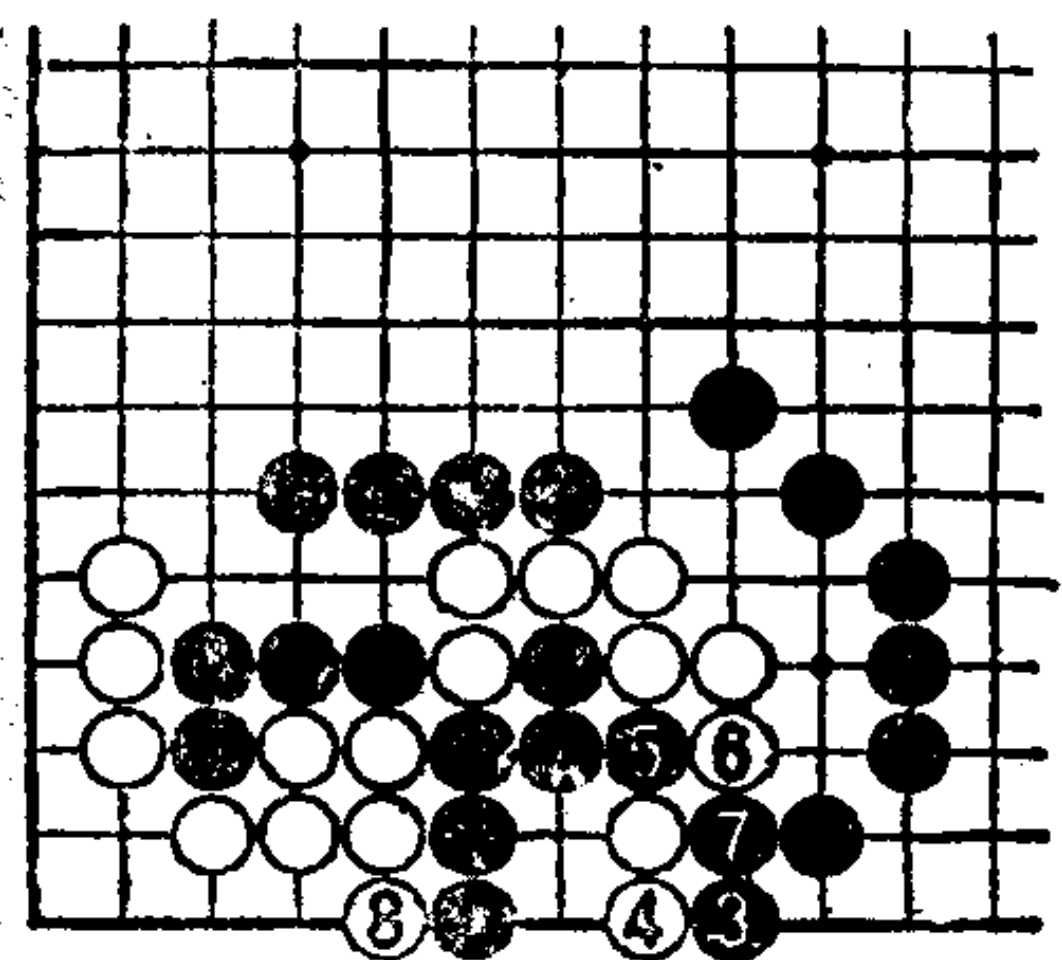
1 图

1 图 失败 黑1立，是暗瞄2位扑的长气手段。但白2粘后，黑3、5冲断有误，反促白6尖，结果黑失败。黑1立后还需要再发手筋。



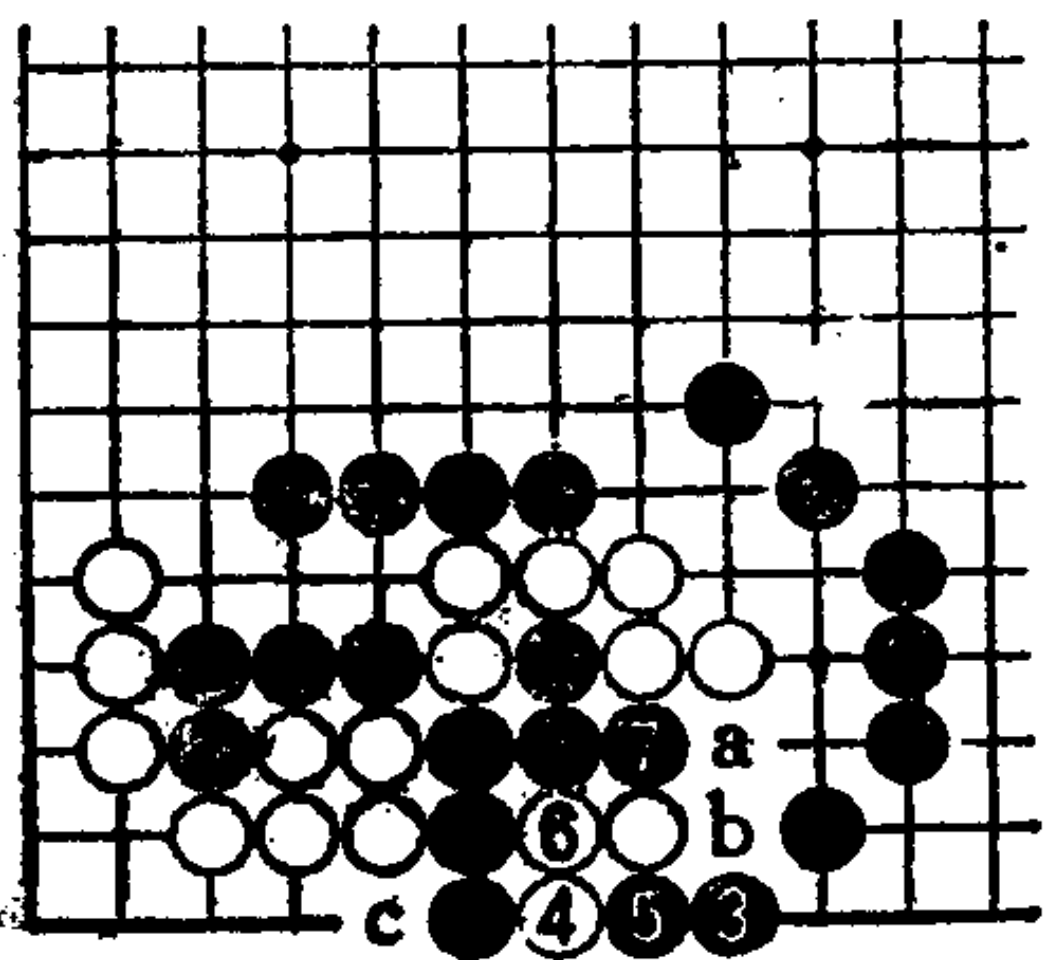
2 图

2图 正解 黑3尖是手筋。白如4位应，则黑5渡过，达到目的。



3 图

3图 正解 黑3尖时，白4如挡，则黑5、7冲断。白8后成假双活。黑成功。



4 图

4图 变化 白4如尖，黑5挤是好手。白6粘时，黑7冲吃取胜。黑5如急躁而先于7位冲，则经白a、黑b、白c，黑失败。

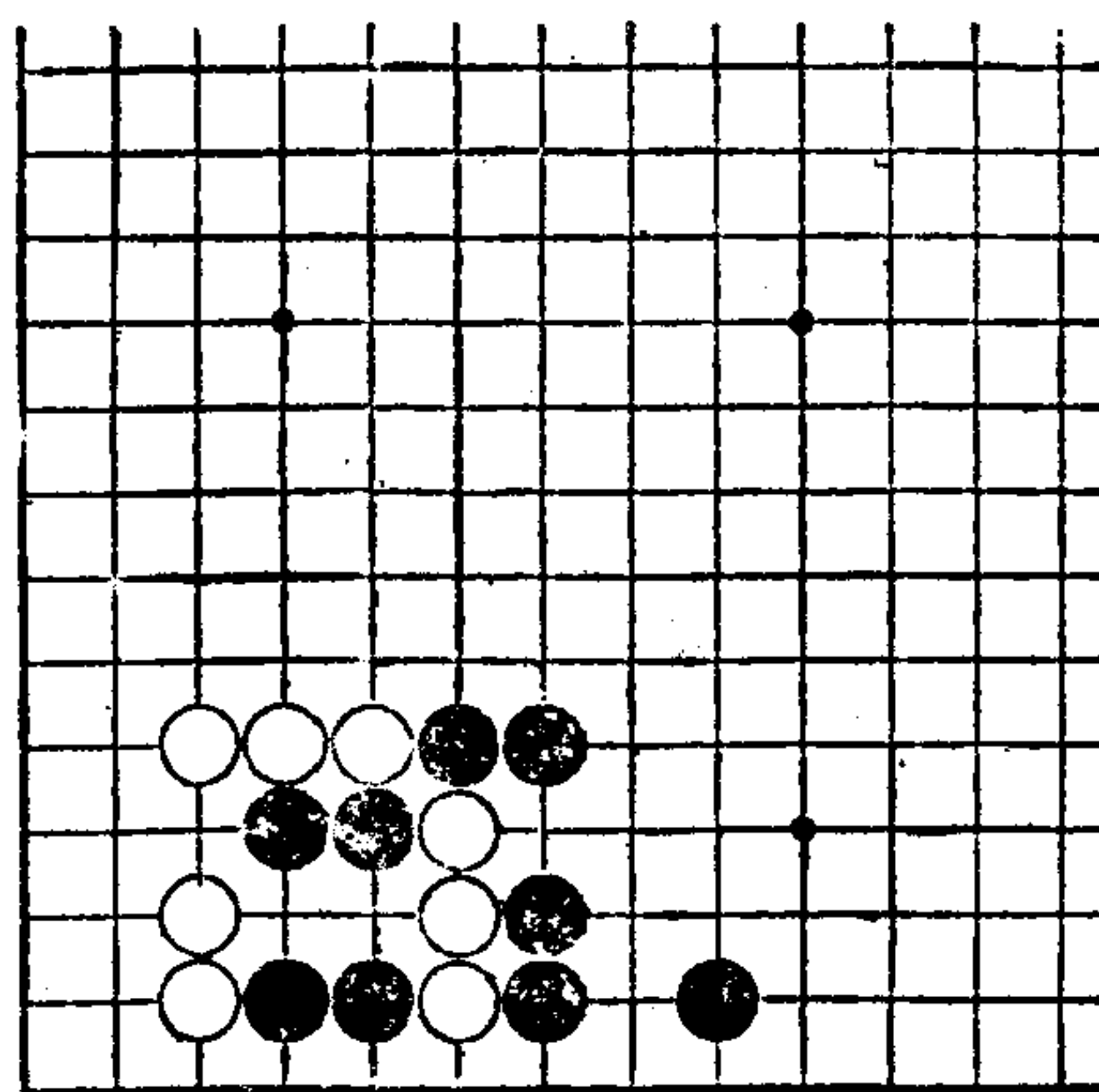
第二章 立

本章主要讲述一路的立，它在死活、对杀等场合中经常发挥巨大威力。

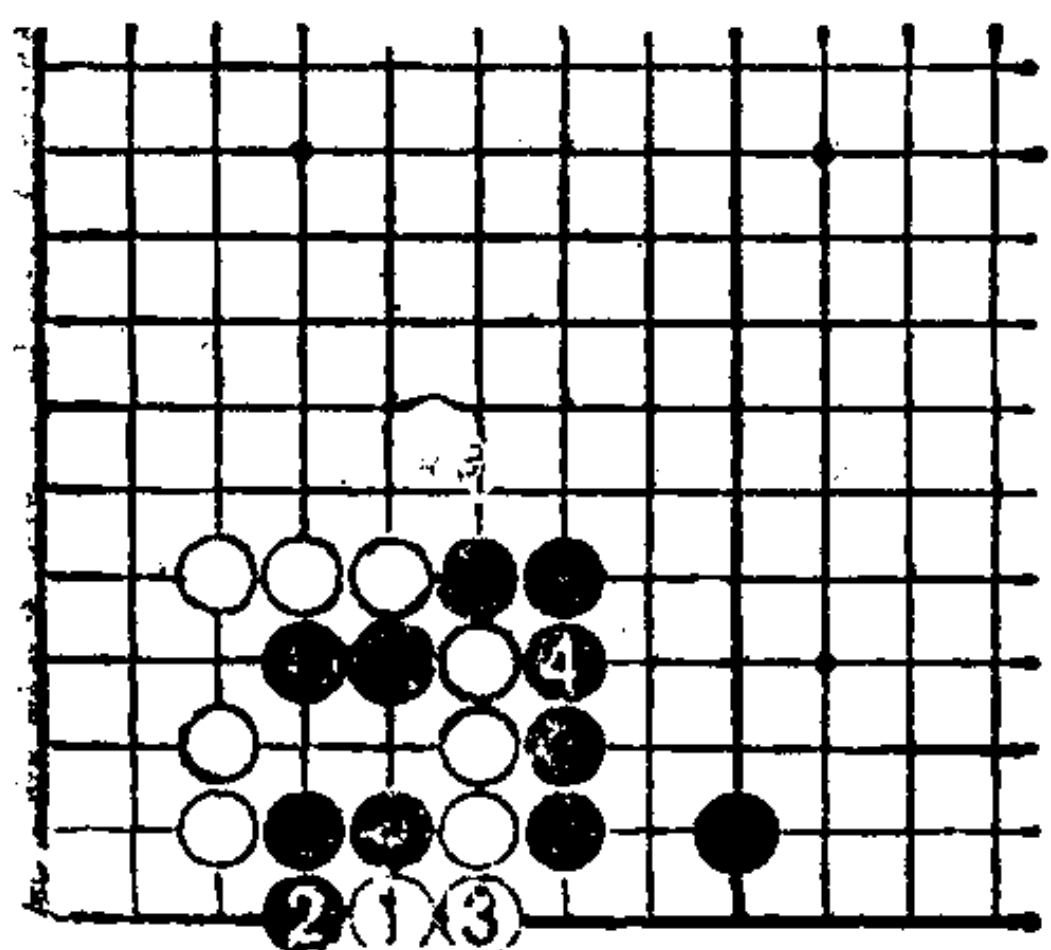
第1型

对杀(白先)

这是白三子与黑四子的对杀。白如贸然乱闯，则很难取胜。

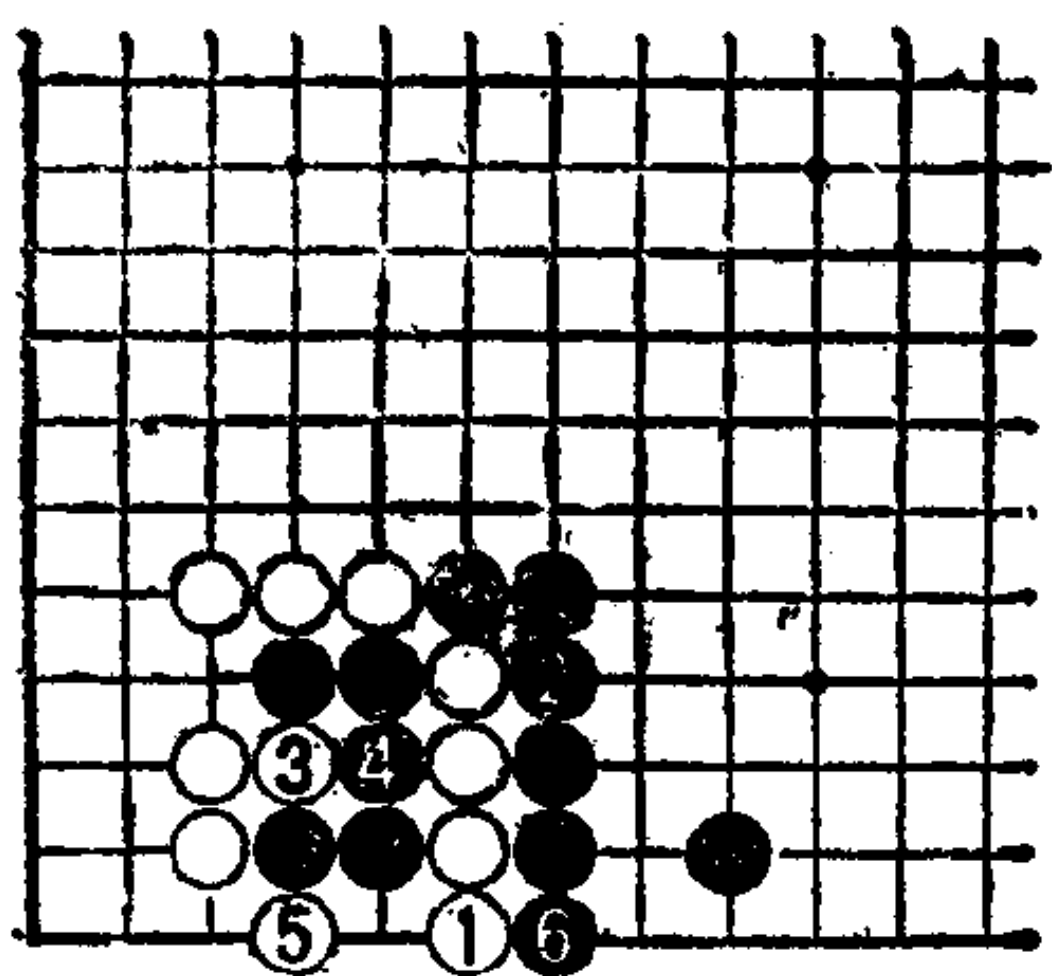


第1型 白先



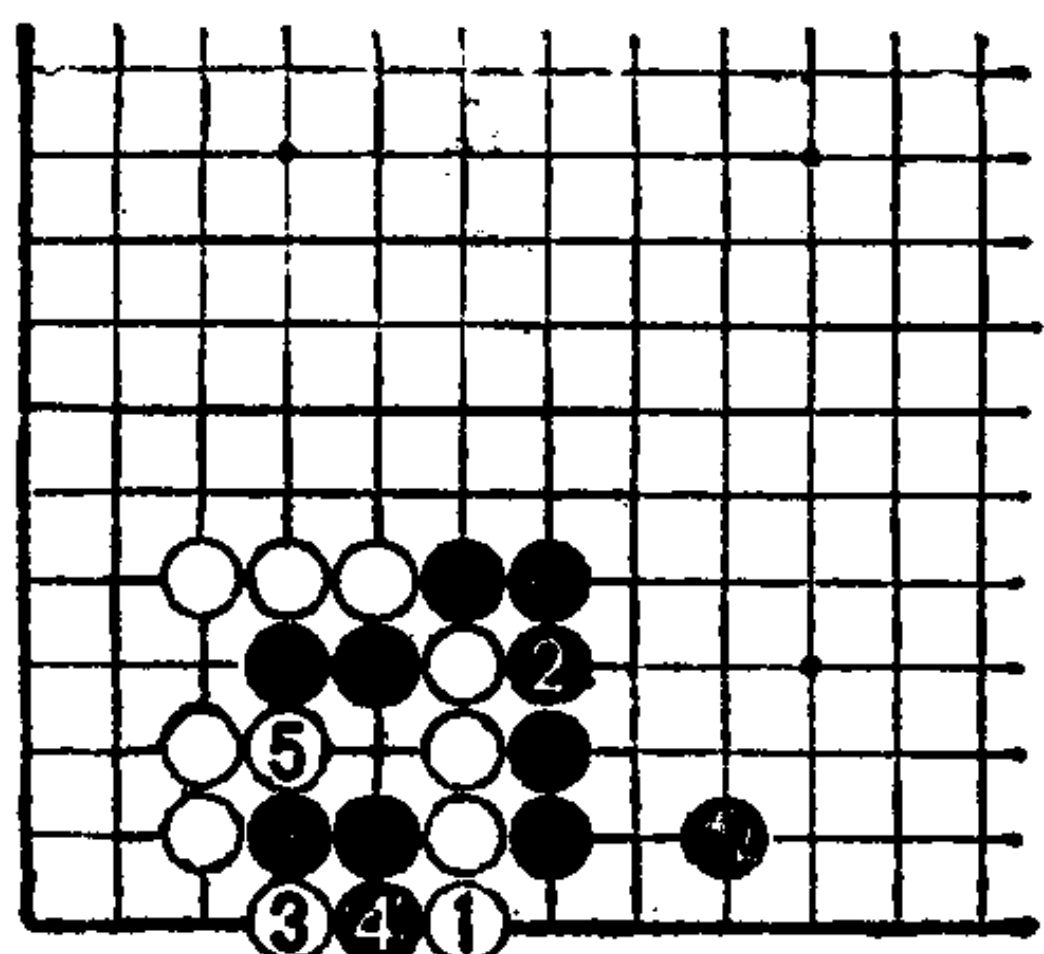
1图

1图 失败 白1扳错过机会。以下经黑2、白3，黑4轻取白棋。



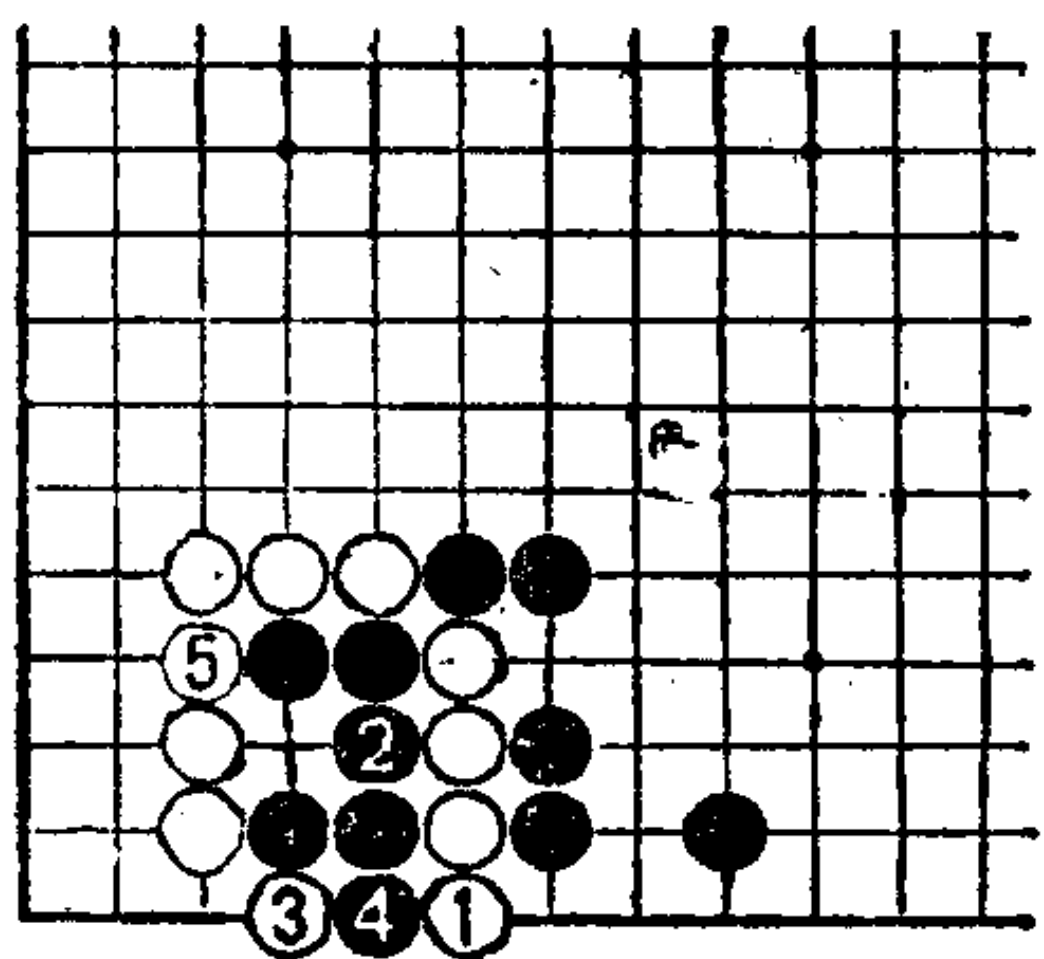
2 图

2图 失败 白1立是此时稳健的好手，但黑2后，白3冲、5扳，次序有误。黑6时，白接不归。



3 图

3图 正解 白1、黑2后，白必须于本图3位扳。黑4阻渡，则白5冲，黑接不归。

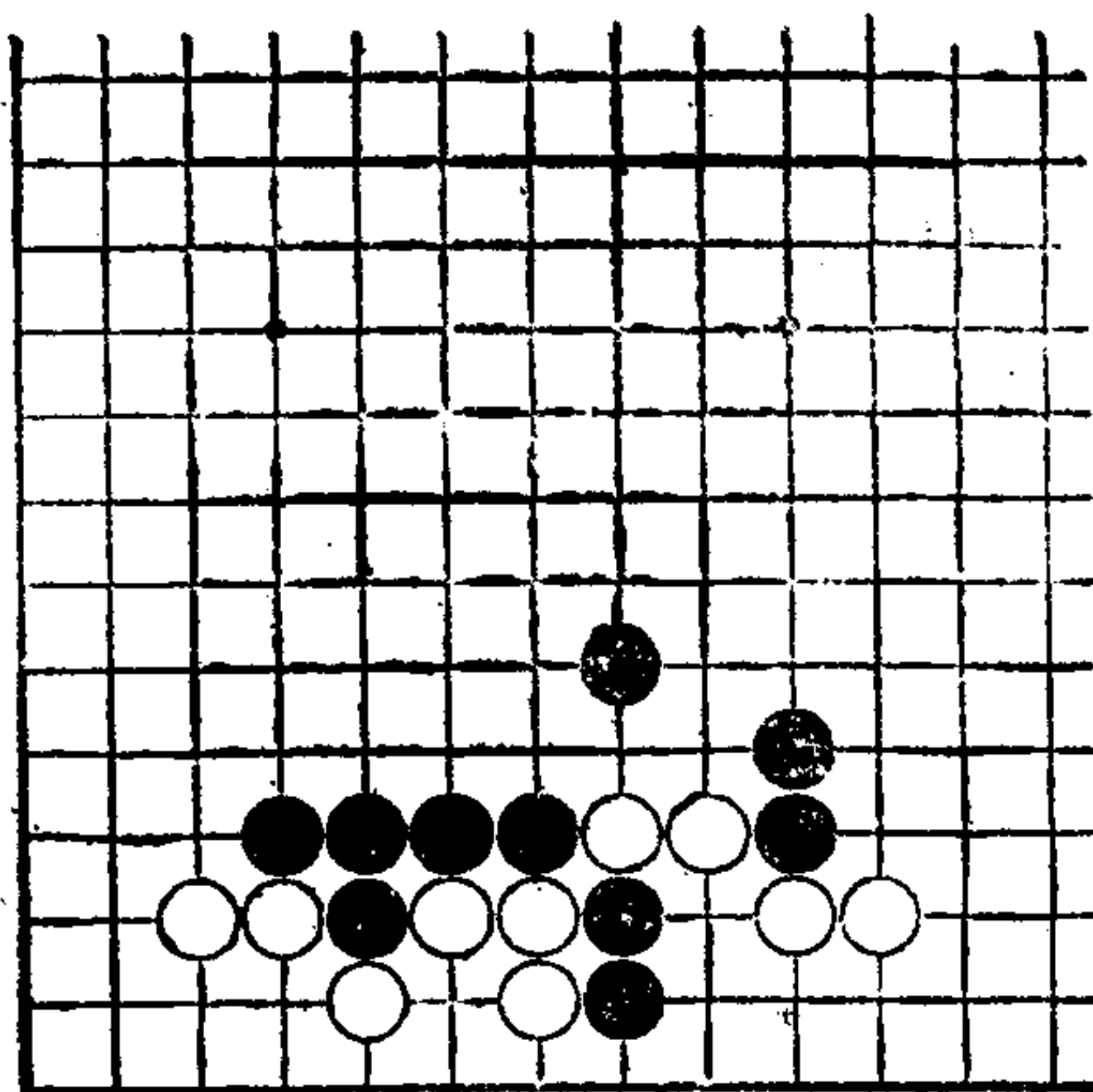


4 图

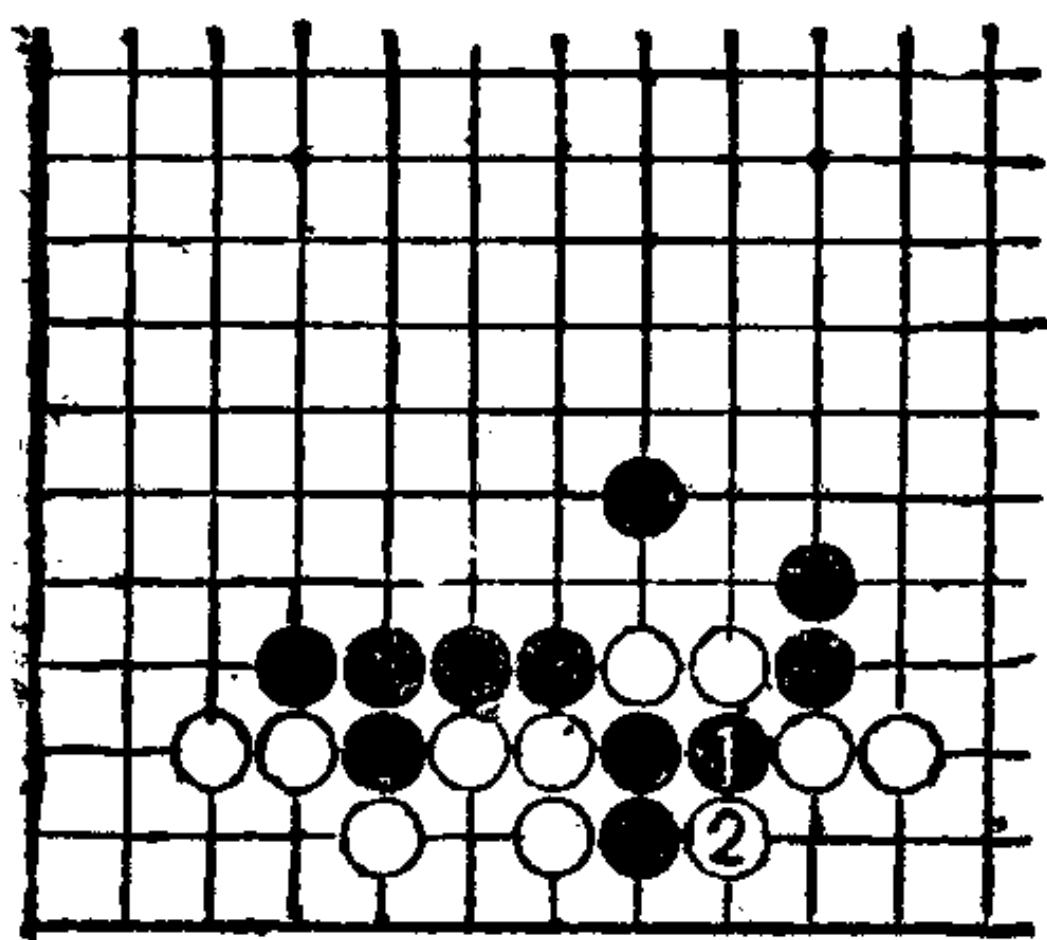
4图 变化 白1立时，黑2如紧气，白照样3位扳，经黑4、白5，仍是白胜。

第2型 手段(黑先)

白阵中的黑二子尚未
被吃净，黑怎样施展手段
呢？

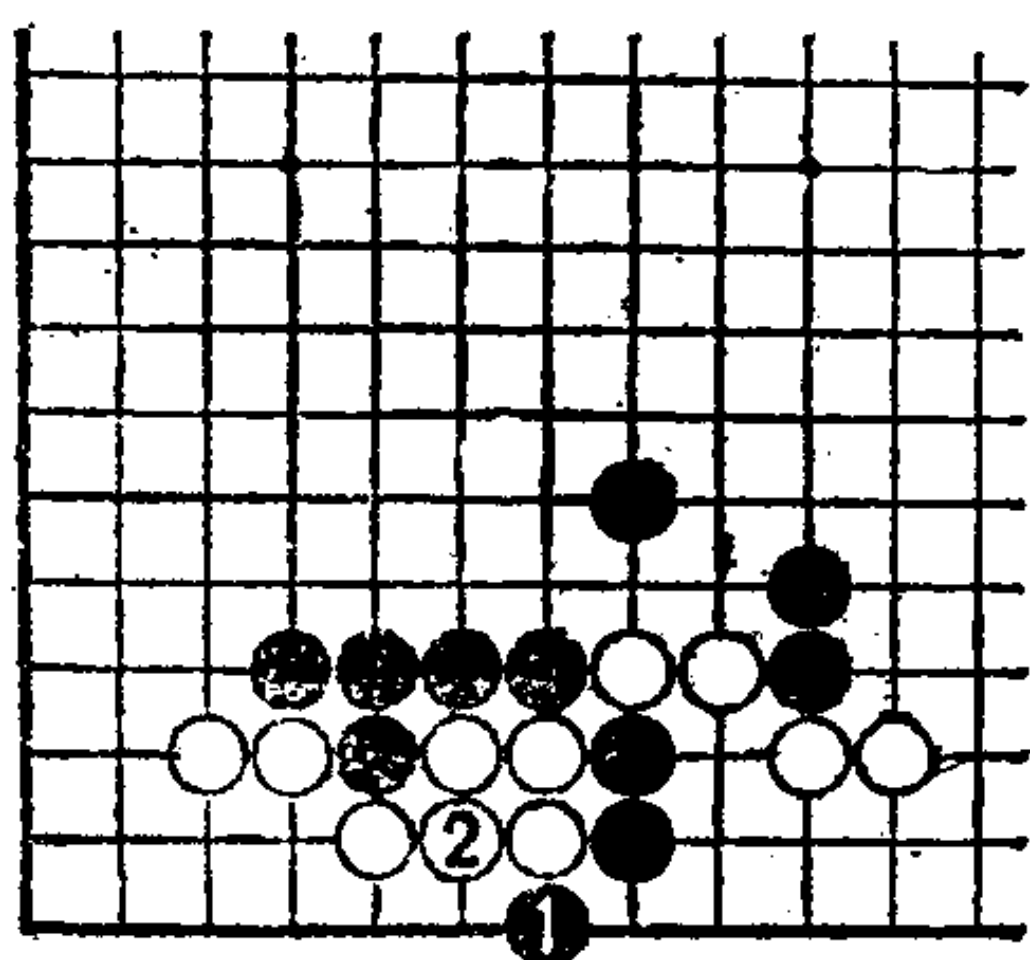


第2型 黑先



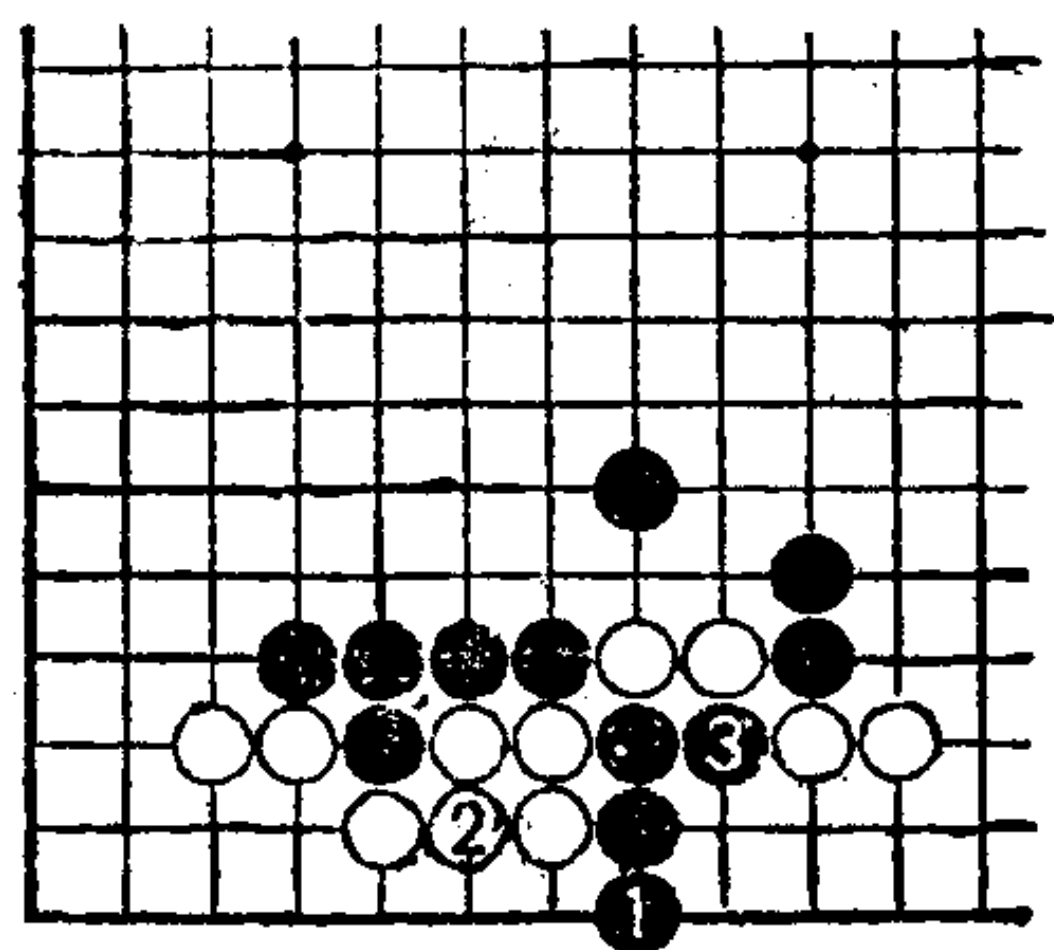
1图

1图 失败 黑1直接
断，自己撞紧一气，结果被
白2位打，黑负。黑1是自
投罗网。



2 图

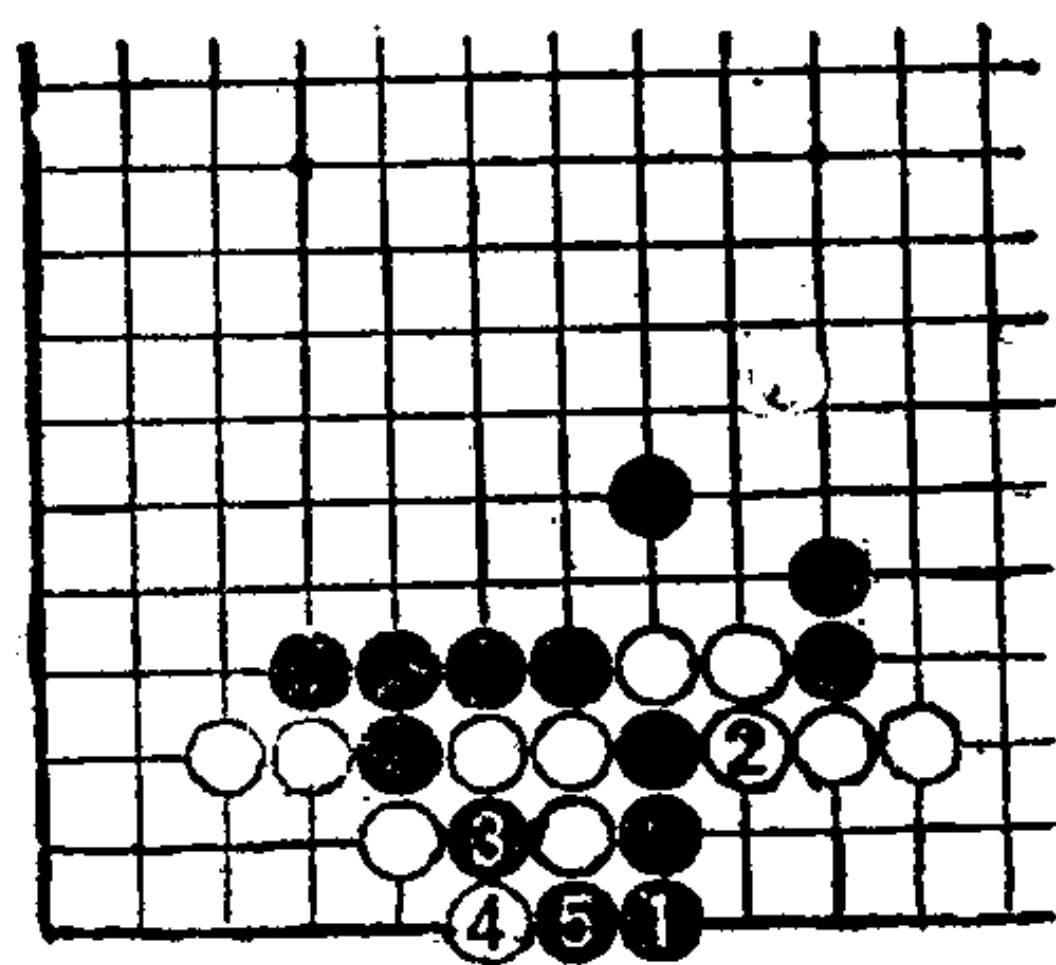
2图 失败 黑1是逢打便打的俗手，缺乏谋略。白2粘后，黑无后续手段。



3 图

3图 正解 如还记得第一章第18型中的手段，大概就能马上知道黑应下何处吧。黑1立长气，是手筋。白2只得粘，接下来黑3断，吃白2子。白形崩溃。

黑1在敌阵中沉着下立的走法，值得效法。

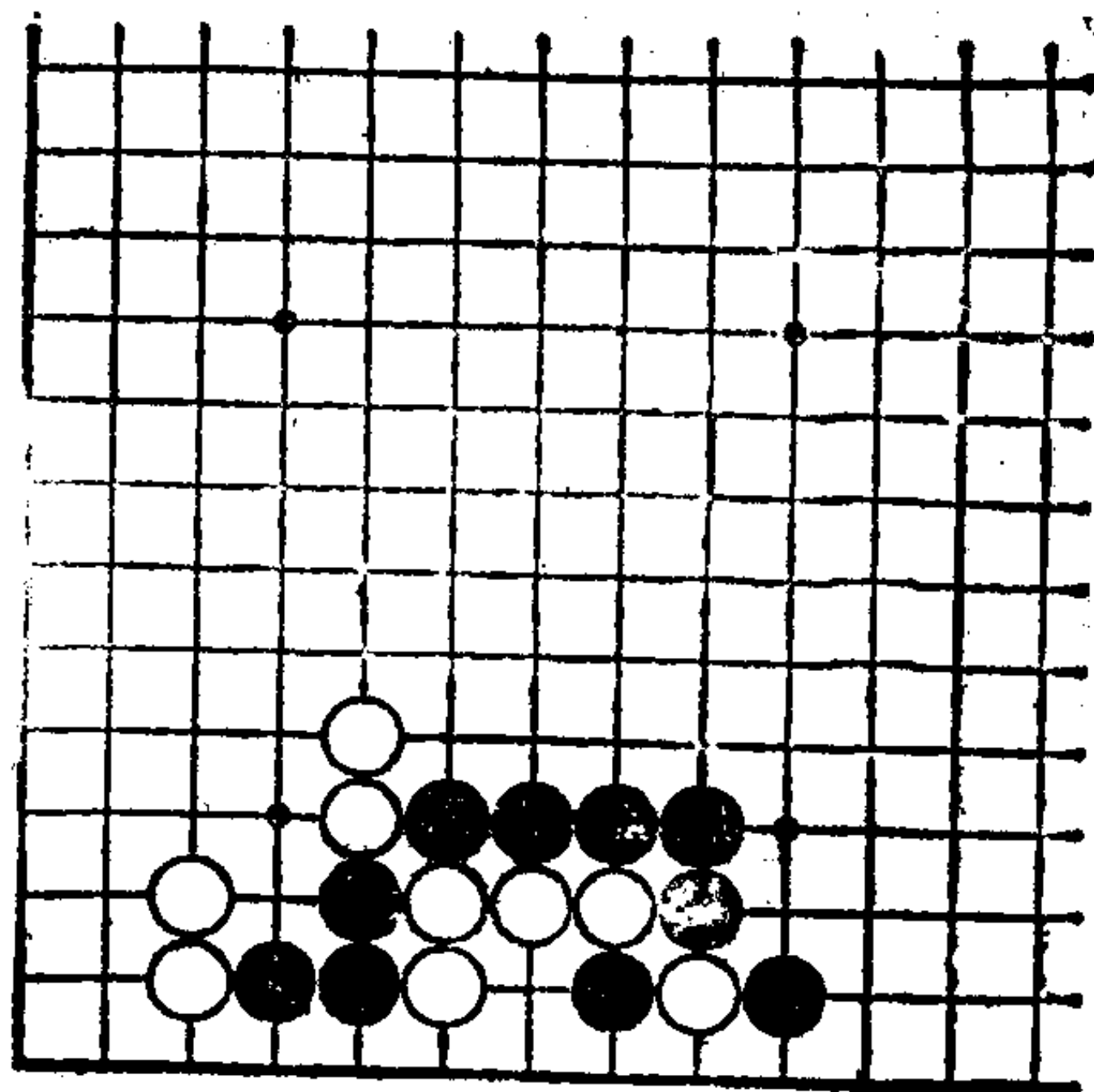


4 图

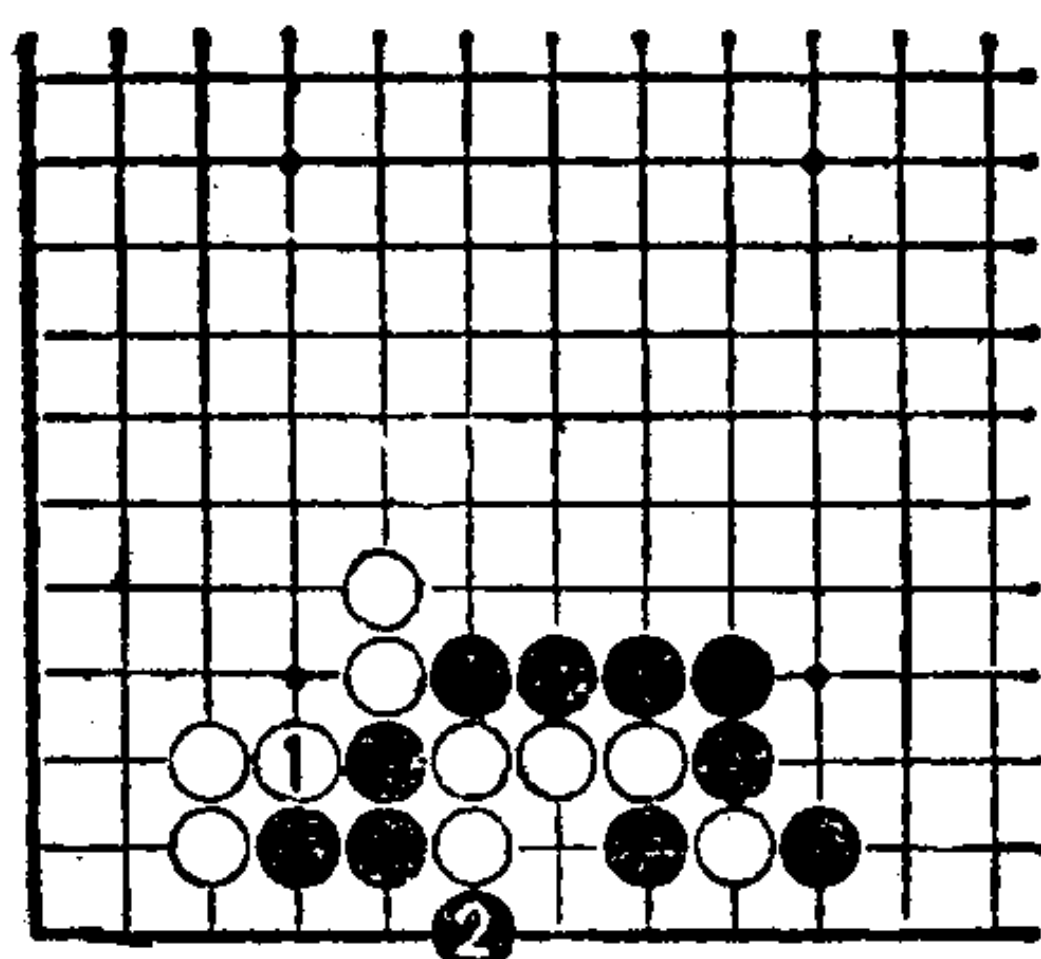
4图 变化 黑1立时，白2如右边粘，则黑3、5，白接不归。3、4两图的黑3是见合。

第3型 对杀(白先)

白两气对黑三气，似乎白必败。岂知白能利用黑抱吃白一子的弱点而宽气。

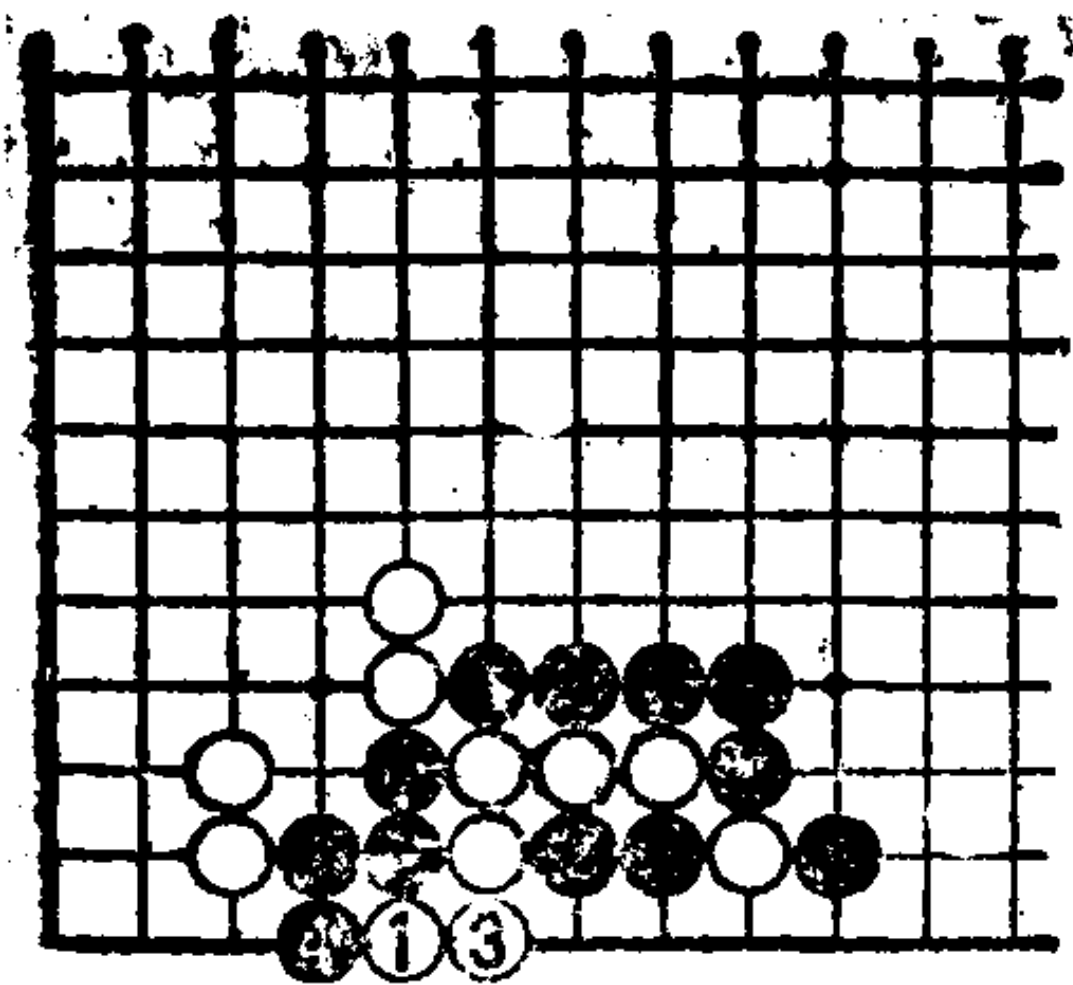


第3型 白先



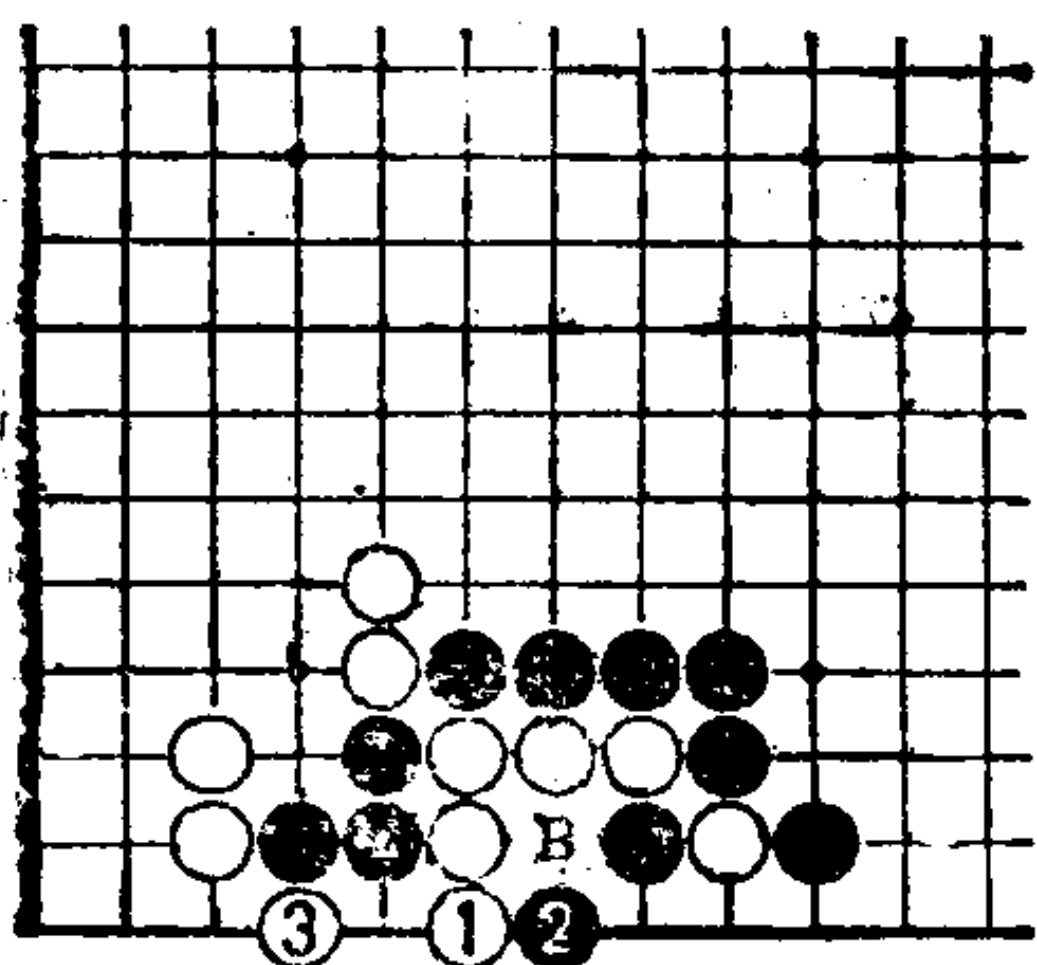
1图

1图 失败 白1直接从外面紧气，谈不上对杀。黑2扳打，白四子即刻毙命。



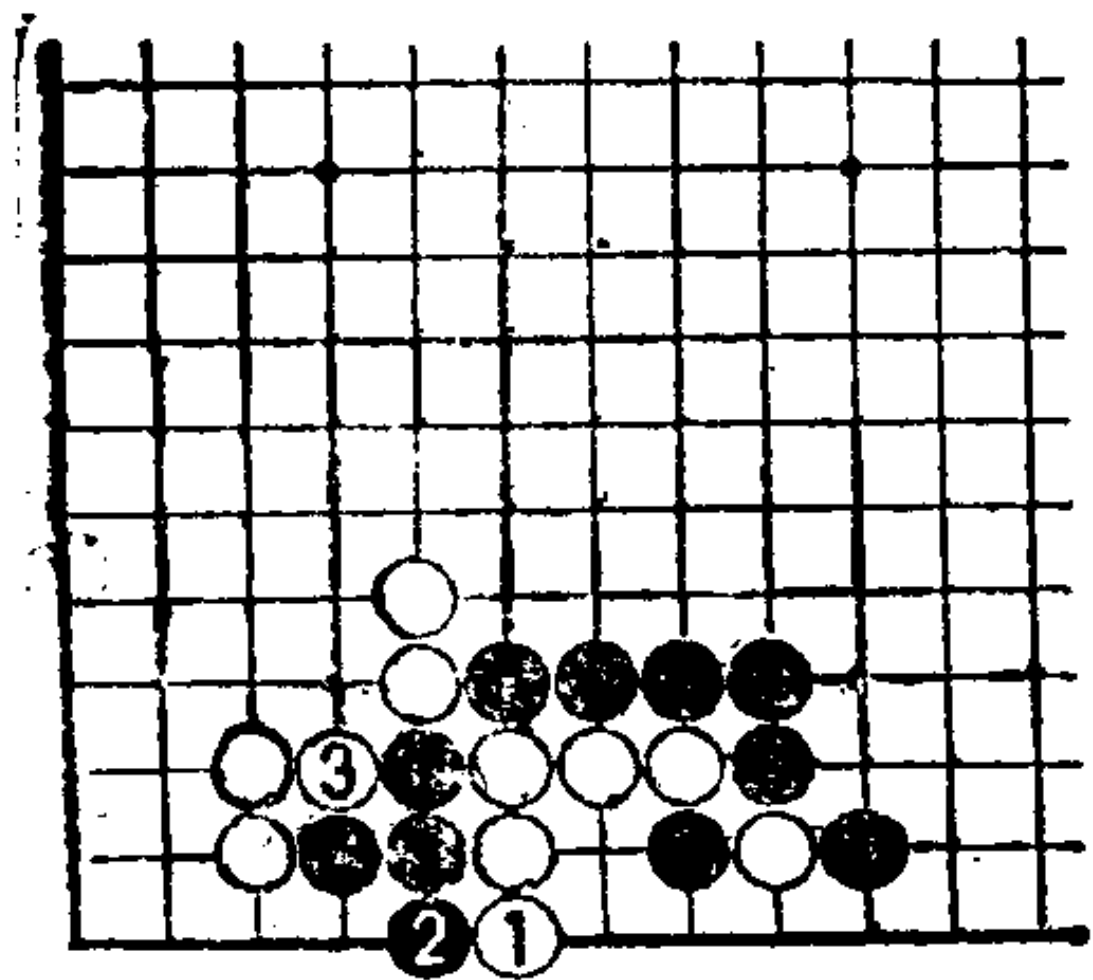
2 图

2图 失败 白1扳过于急躁，被黑2、4连打，措手不及，结果差一气而被吃。



3 图

3图 正解 白1立是强手。黑2如尖，白3扳，黑两边不入气。白正是算到了这个变化才于1位立的。白1立后，表面看双方都是三气，但由于黑不能于B位紧气，实际上白是四气。这就是白1的妙处。

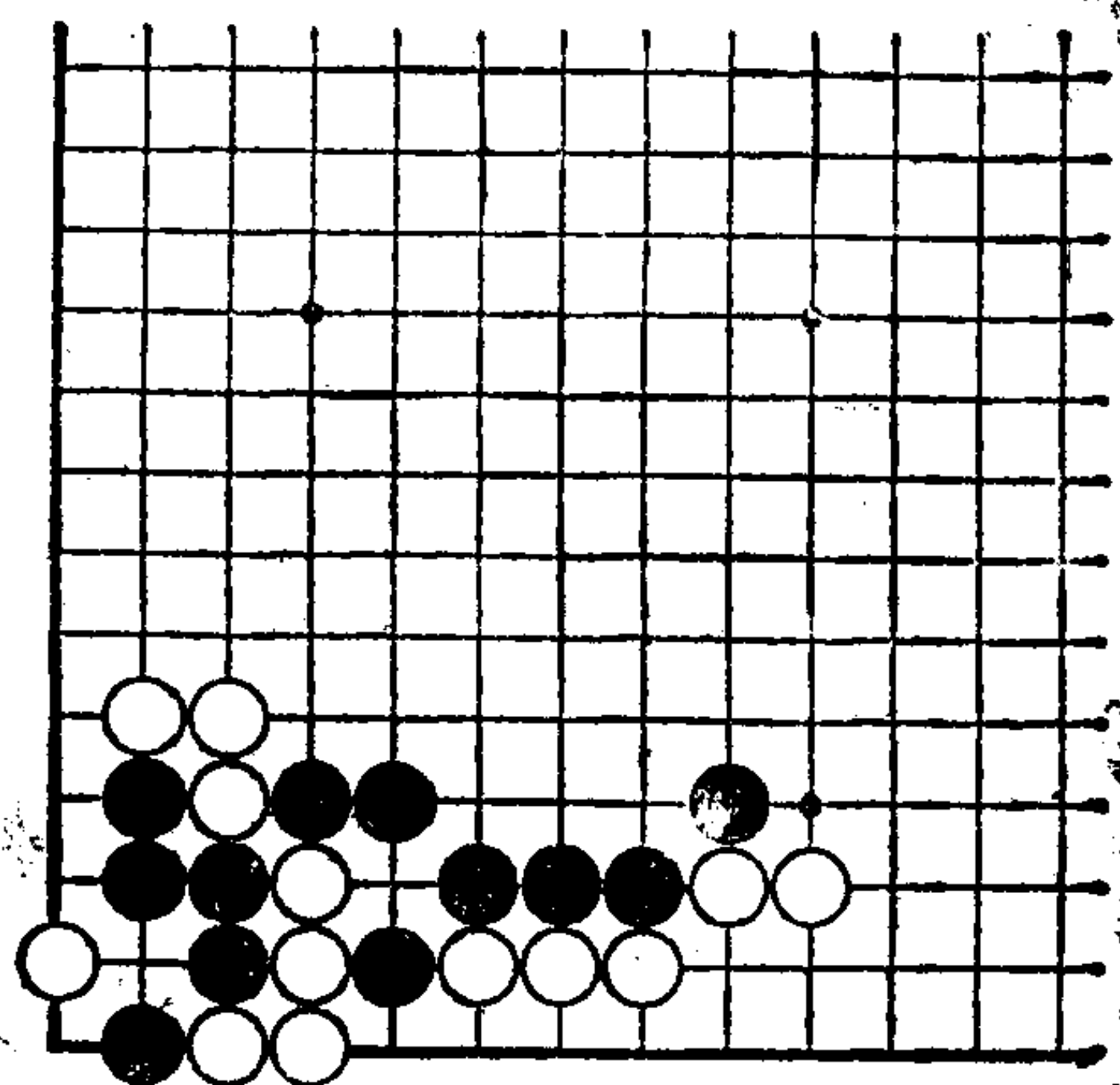


4 图

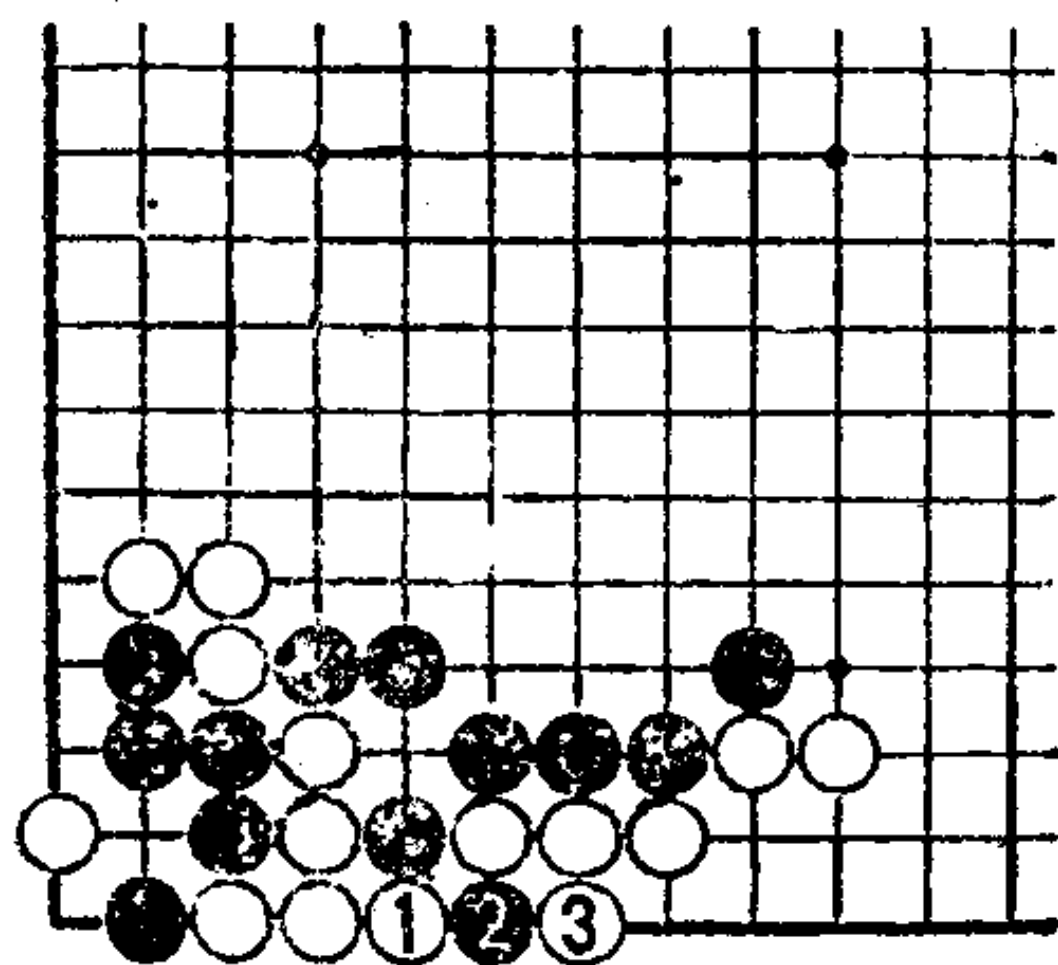
4图 变化 白1时，黑如走2位，白3即可轻取黑四子。

第4型 对杀(白先)

此型实际是白如何求
取联络的问题。下边四子
如不能渡过，白将全线崩
溃。

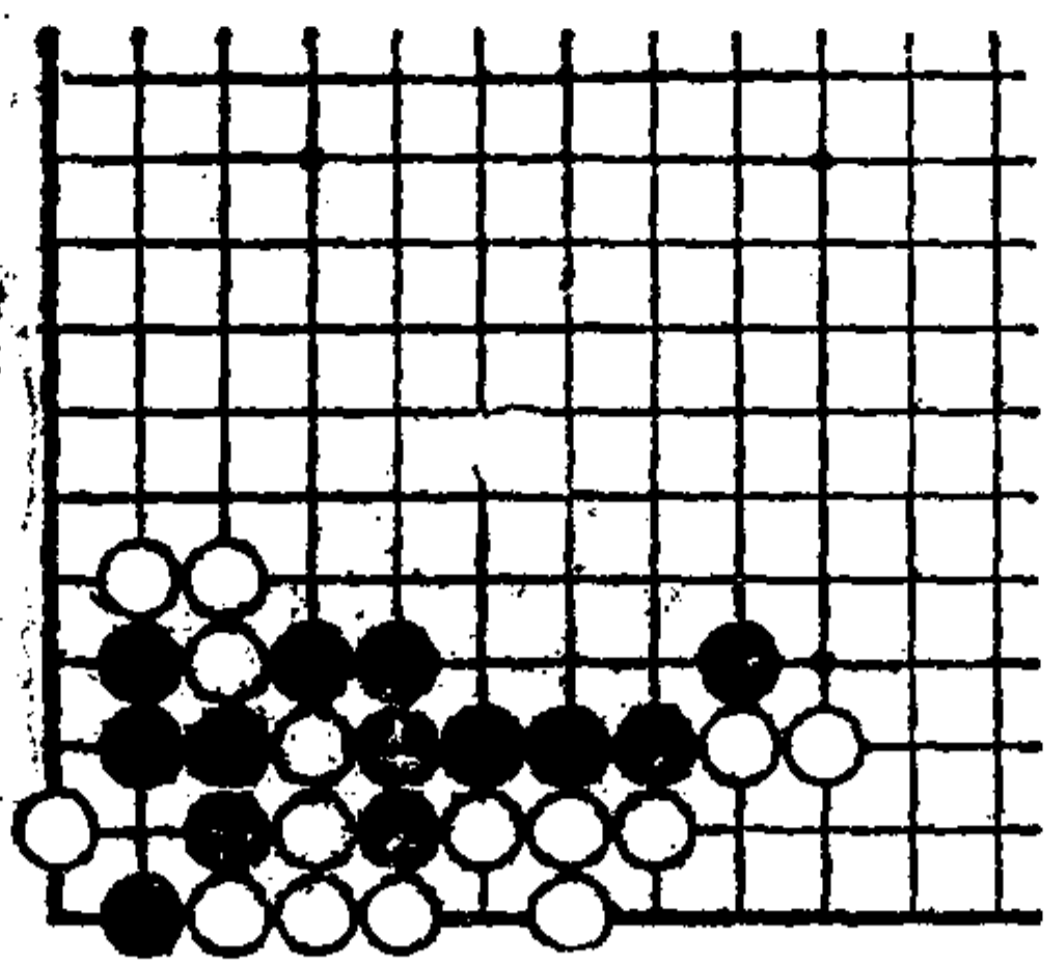


第4型 白先



1 图

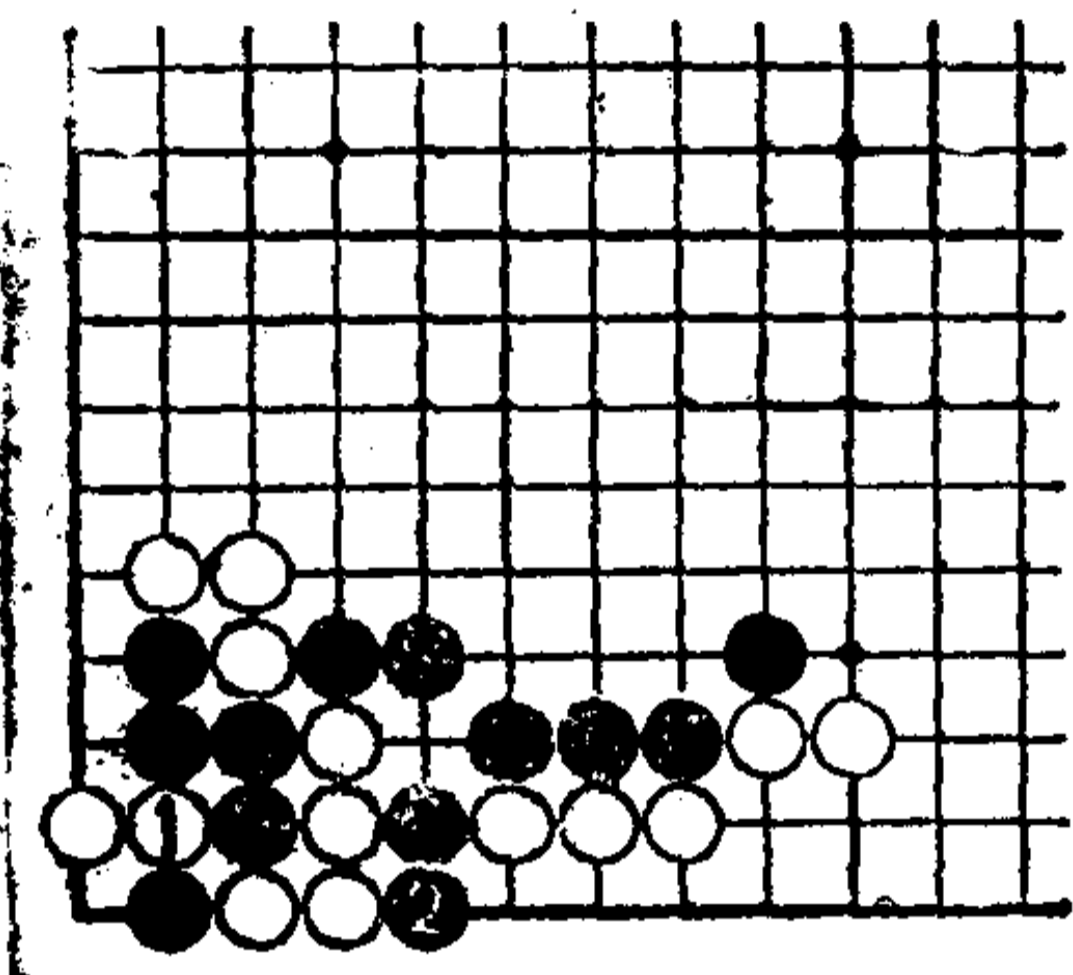
1图 失败 白1好象
能渡过，其实是误算。黑2
扑，白3提时——



2 图

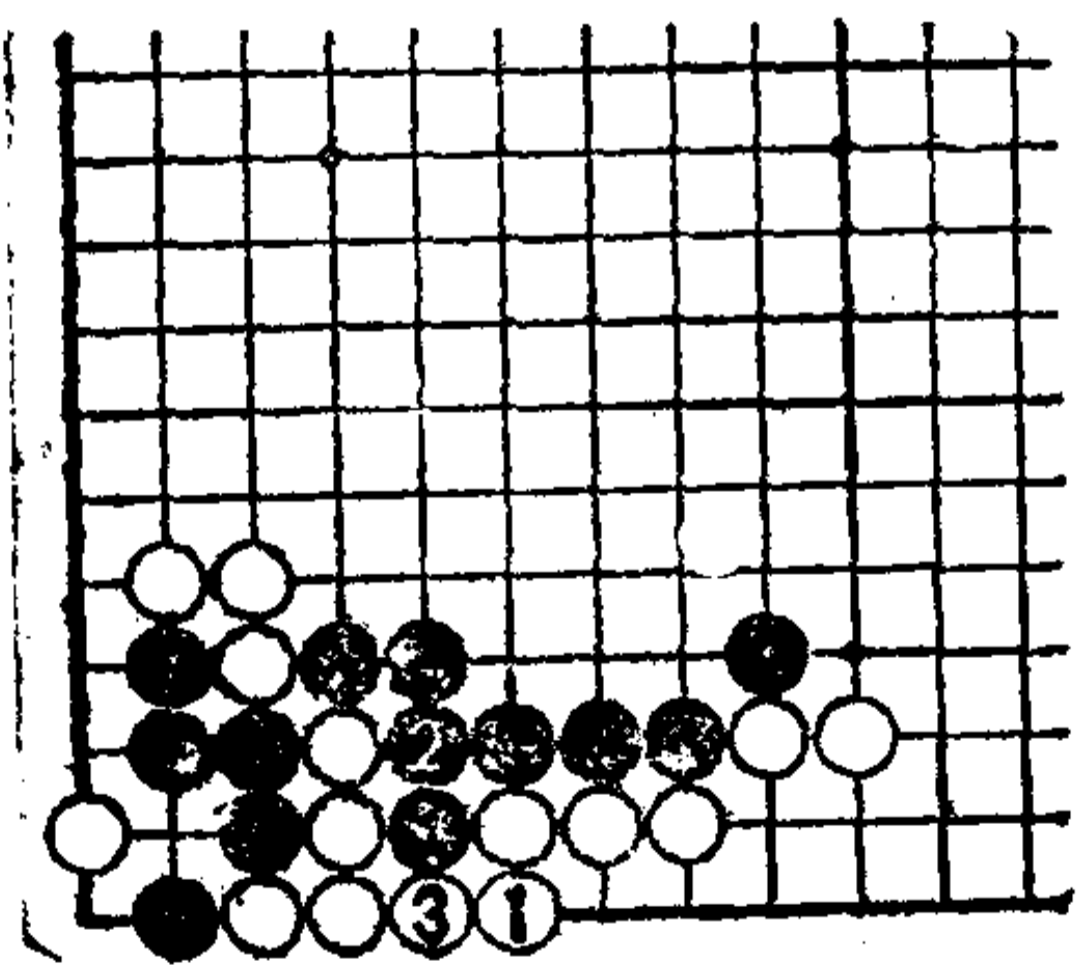
2 图 黑 4 打，白接不归。

1 图中的白 3 不能于本图 4 位提黑一子，由于这一缺陷，白 1 渡不成立。



3 图

3 图 失败 白 1 从角部入手攻黑同样失败。黑 2 打时，白仍接不归。



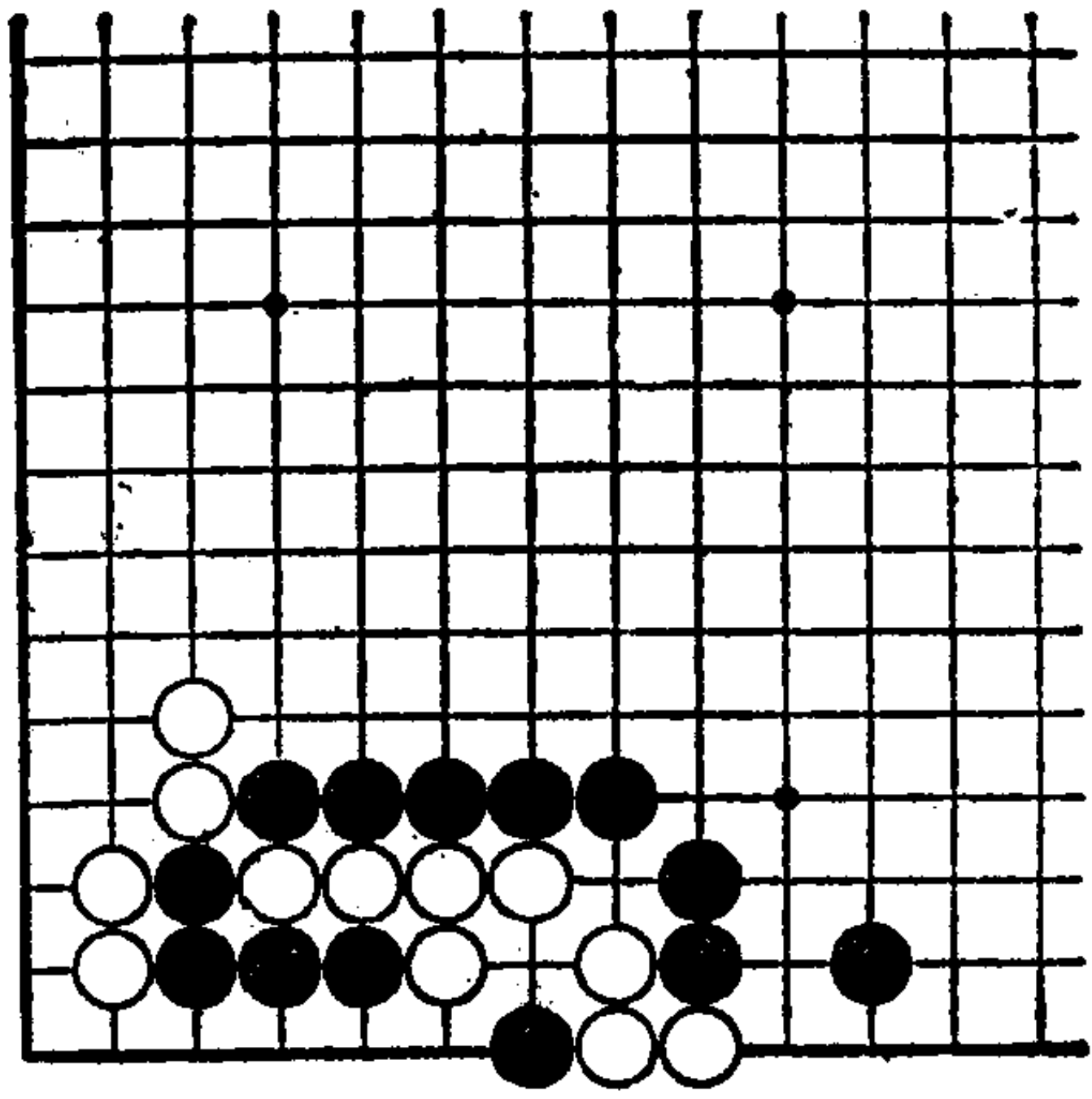
4 图

4 图 正解 白 1 立（确切地说是曲）绝妙之着。黑 2 如粘，白 3 可从容渡过。

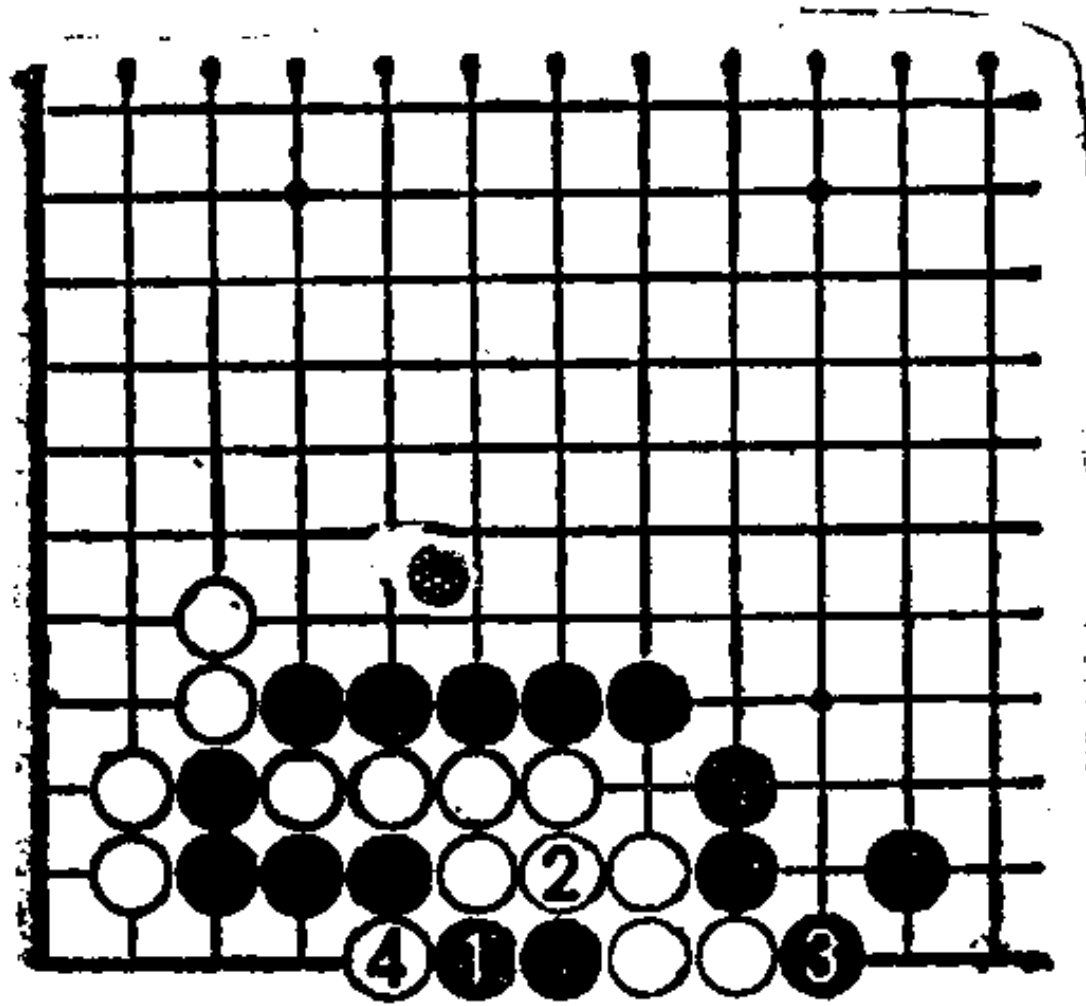
格言讲“对方的急所就是自己的急所”，白 1 正是这种急所，它消除了黑扑吃的手段。

第5型 对杀(黑先)

这是名副其实的对杀。此形有两处急所，大家可能稍感迷惑，不过，有一点应该清楚：双方都是三气，当然应该先着者胜。

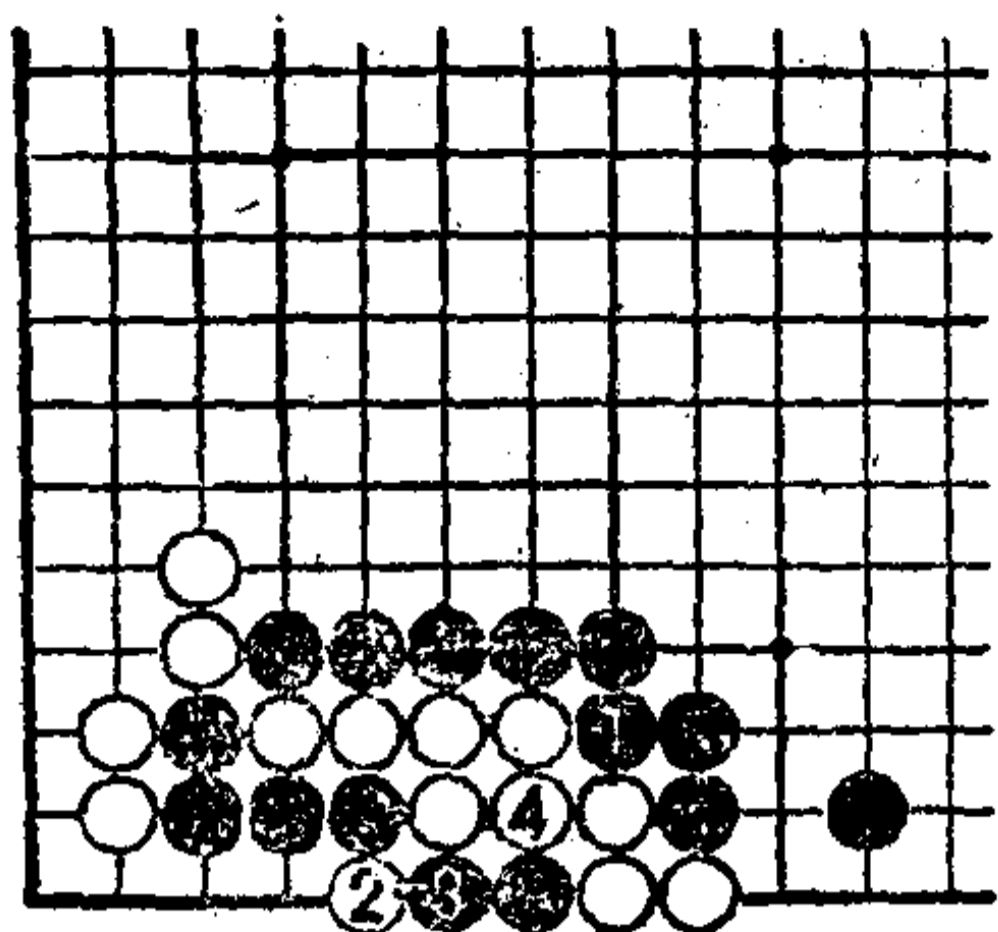


第5型 黑先



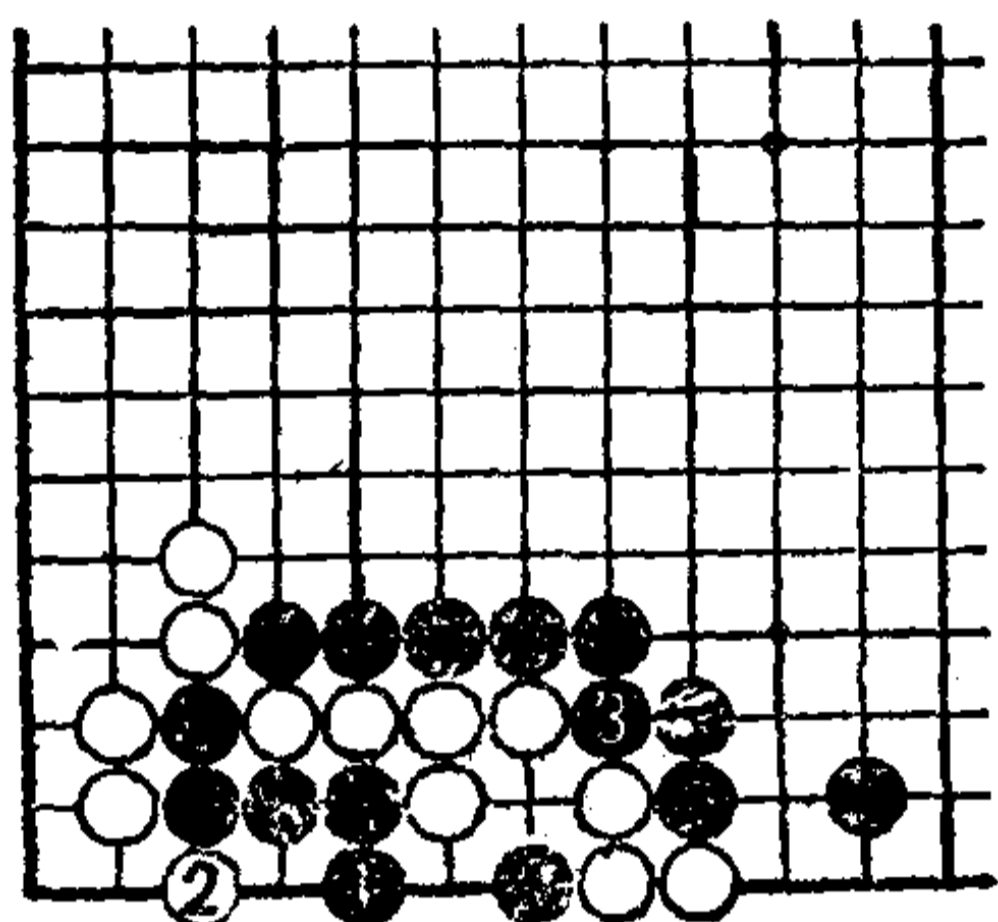
1图

1图 失败 黑1拉回一子，白2打。黑3打时，白4提兼紧黑气，黑败绩。



2 图

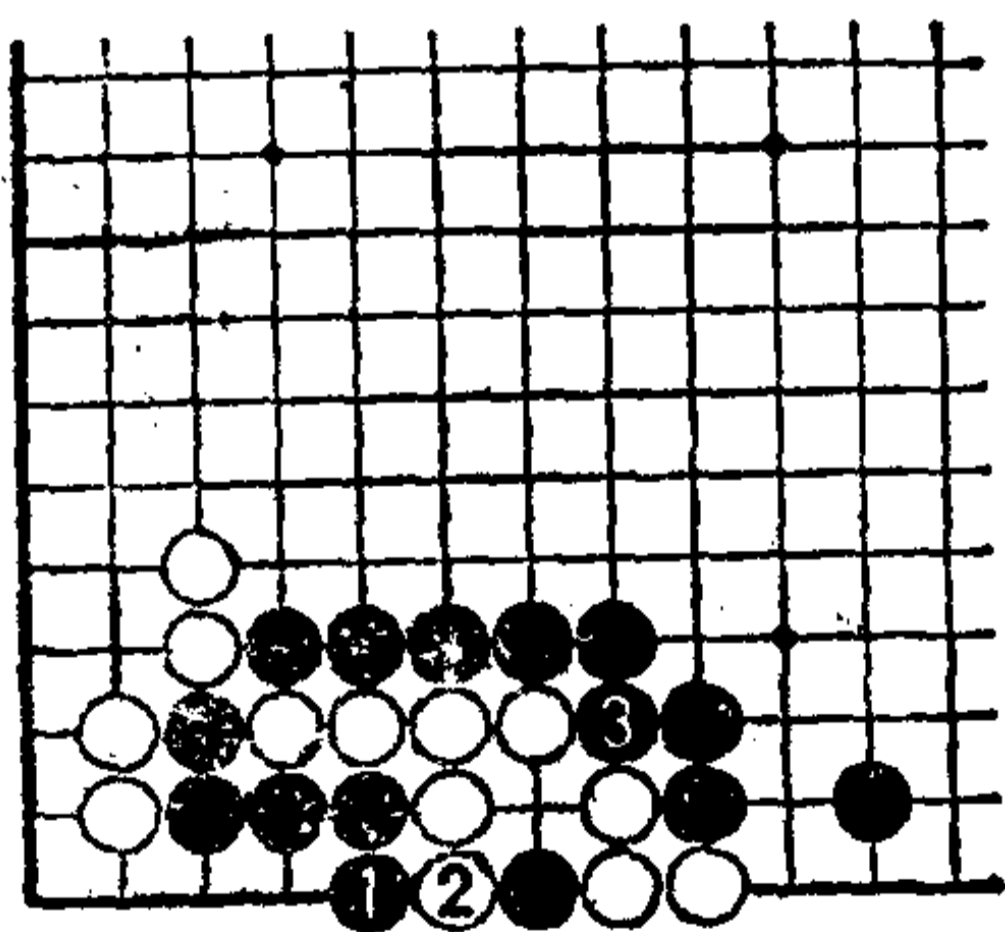
2图 失败 黑1挤象是急所，但白2扳后，黑仍难逃罗网。黑3时，白4提2子与前图结果相同。总之，只要被白走到2位，黑就必败无疑。



3 图

3图 正解 黑1之点是双方必争的急所。白2如扳，则黑3挤。此图黑胜。

黑不急于直接进攻，而沉着地于1位立，更具威力。

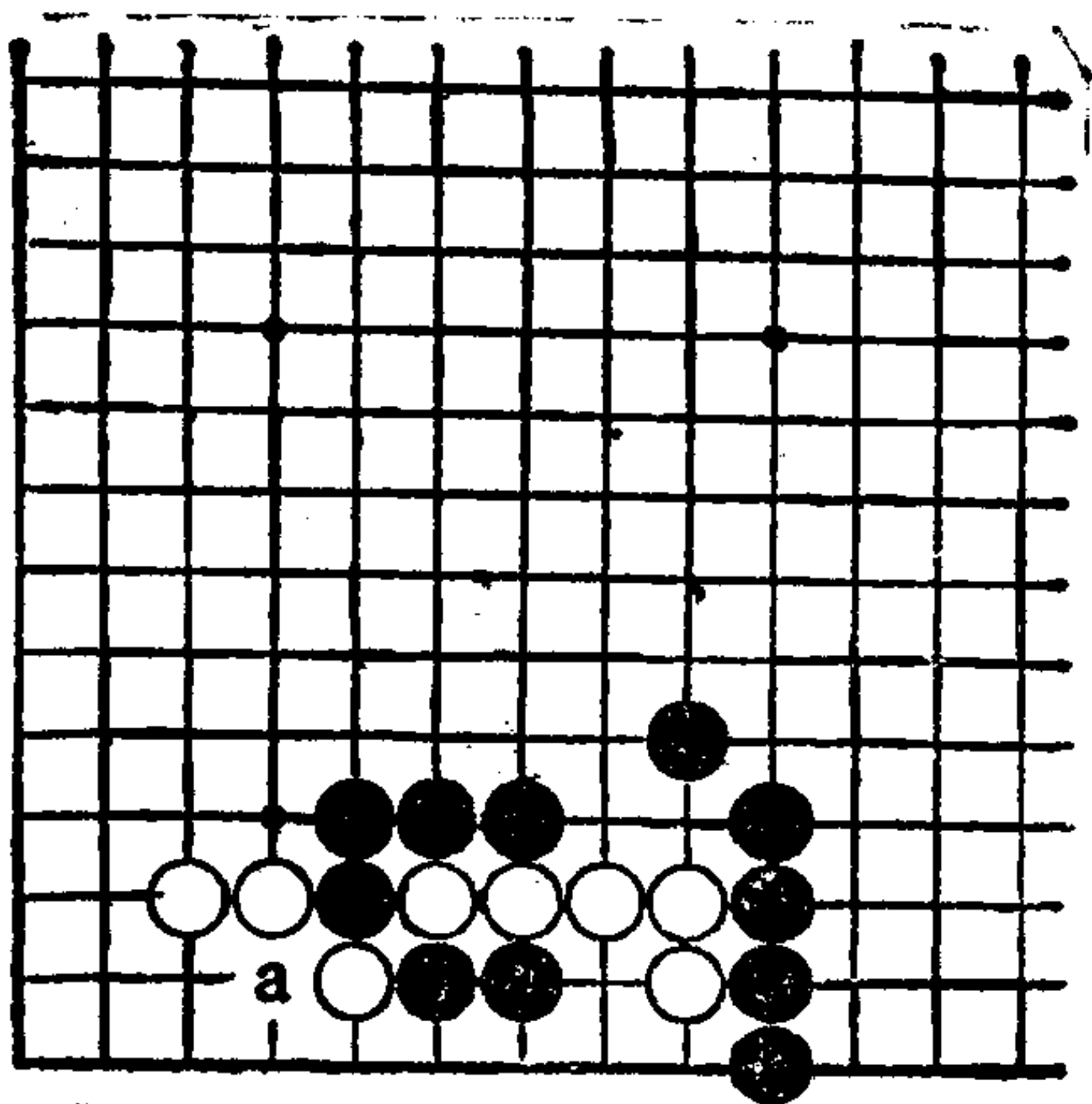


4 图

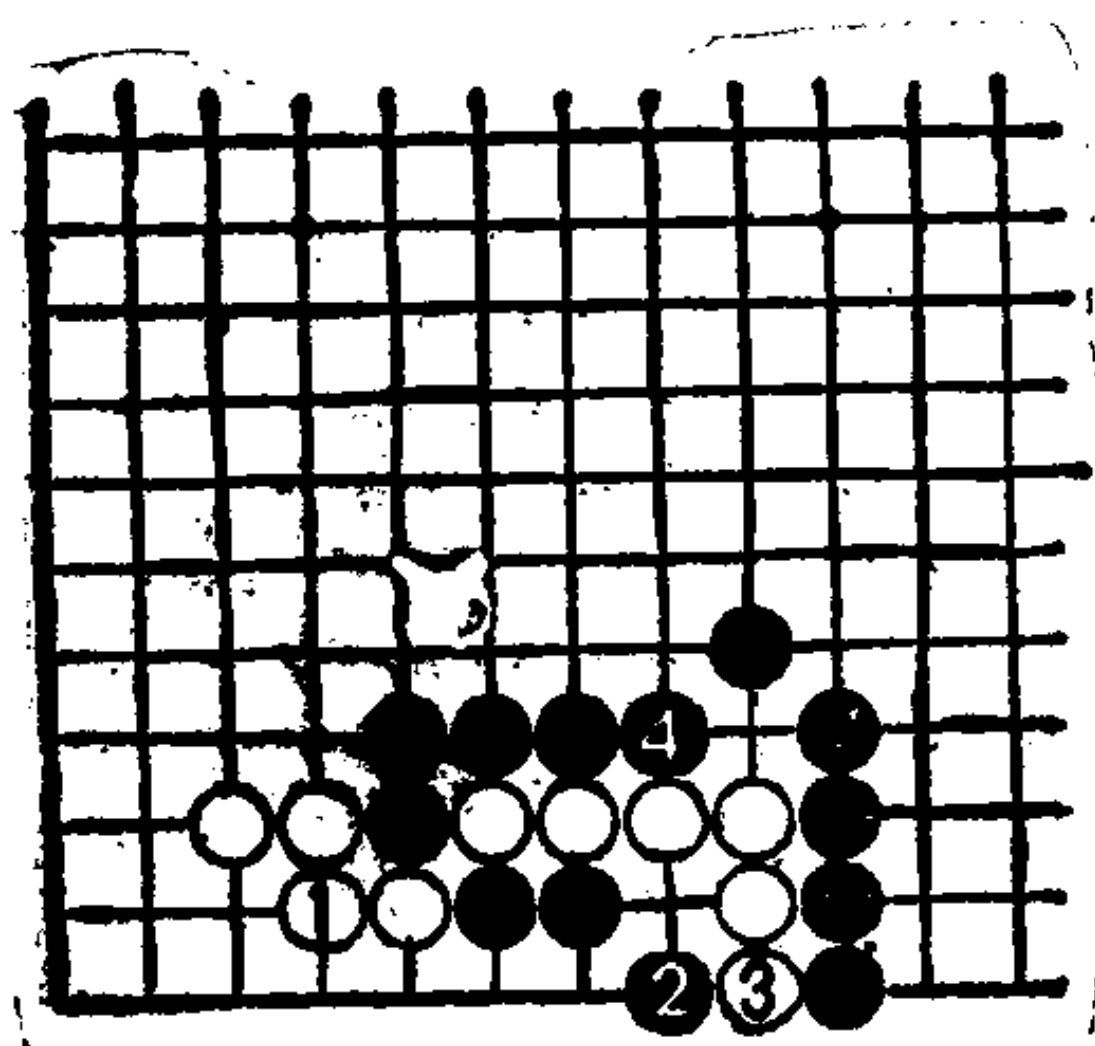
4图 正解 黑1时，白如走2位，则黑3挤吃。白仍难逃厄运。

第6型 对杀(白先)

如被黑a位抱吃一子，白就万事皆休了。那么白怎样补好呢？同时还要发现第二个急所。

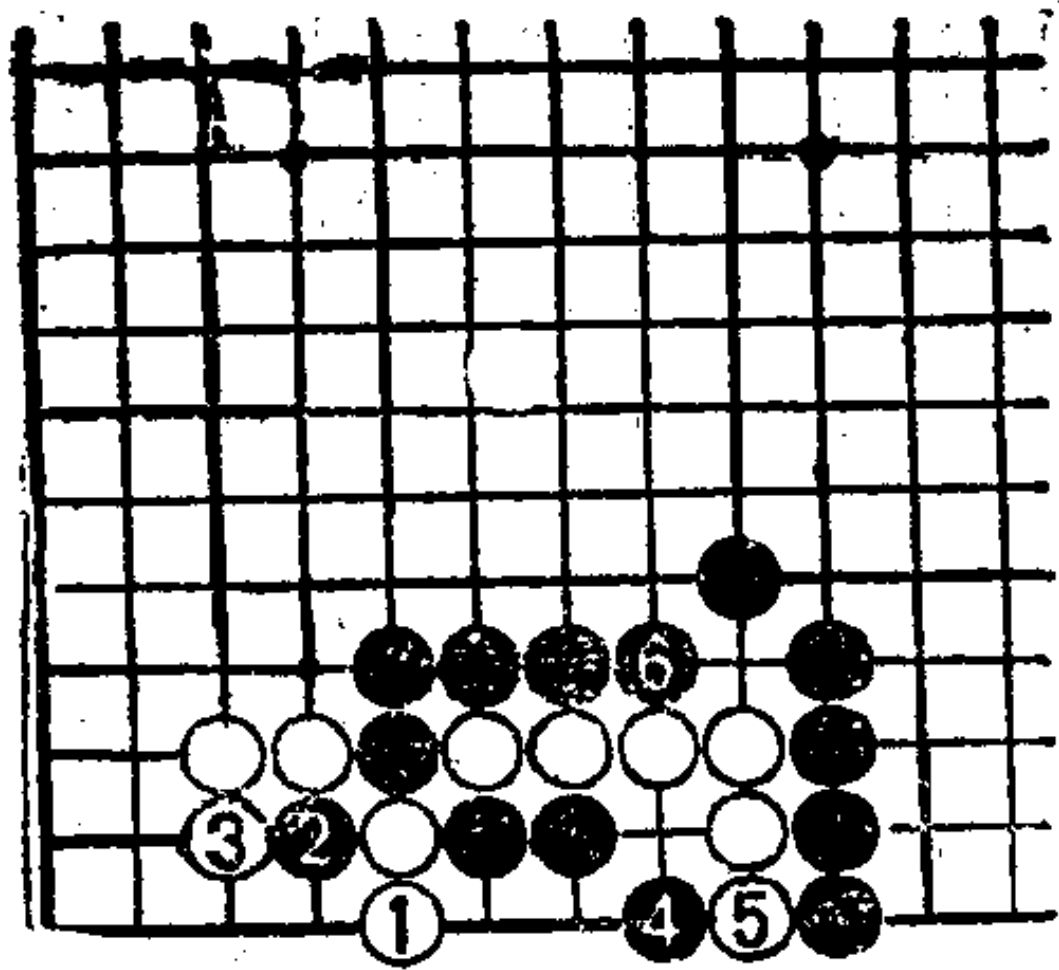


第6型 白先



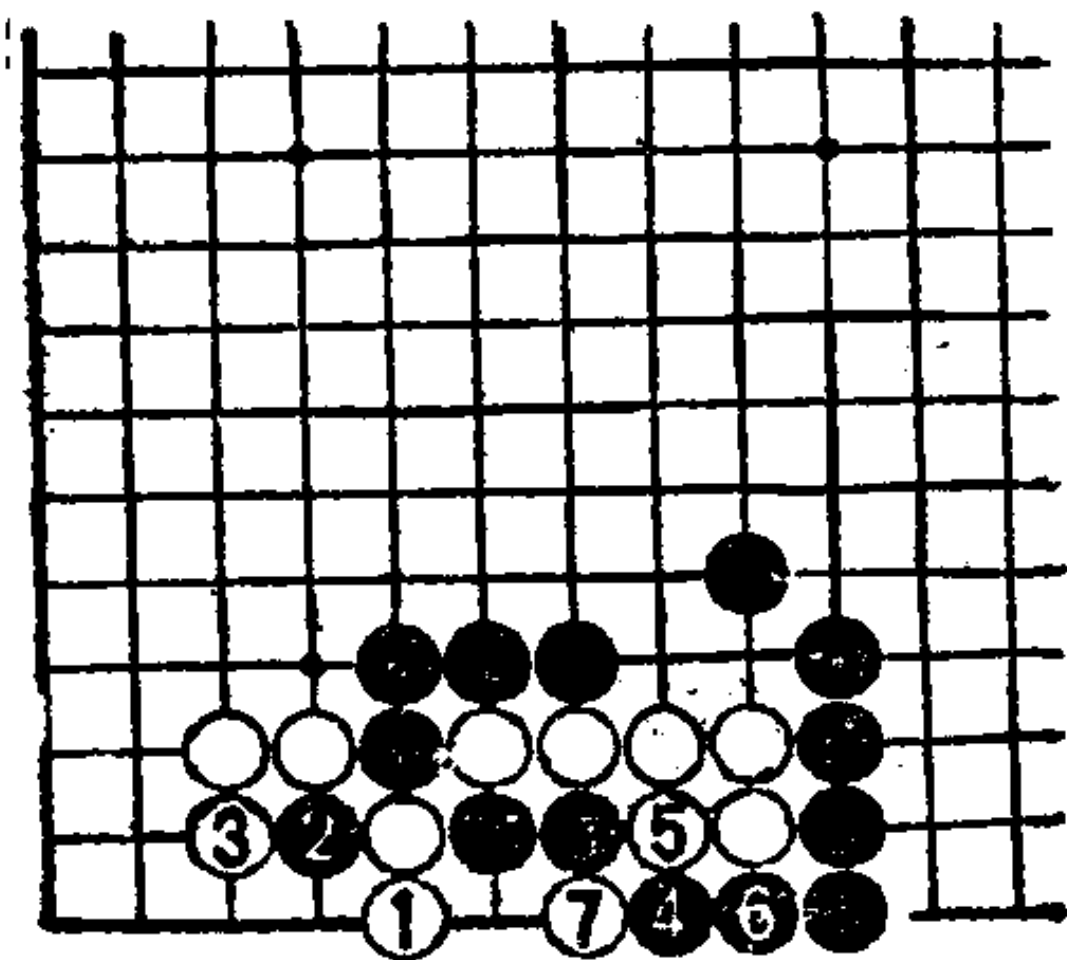
1图

1图 失败 白1粘平庸。黑2尖后，白无以应对。白3如阻渡，则黑4紧气，对杀白负。



2 图

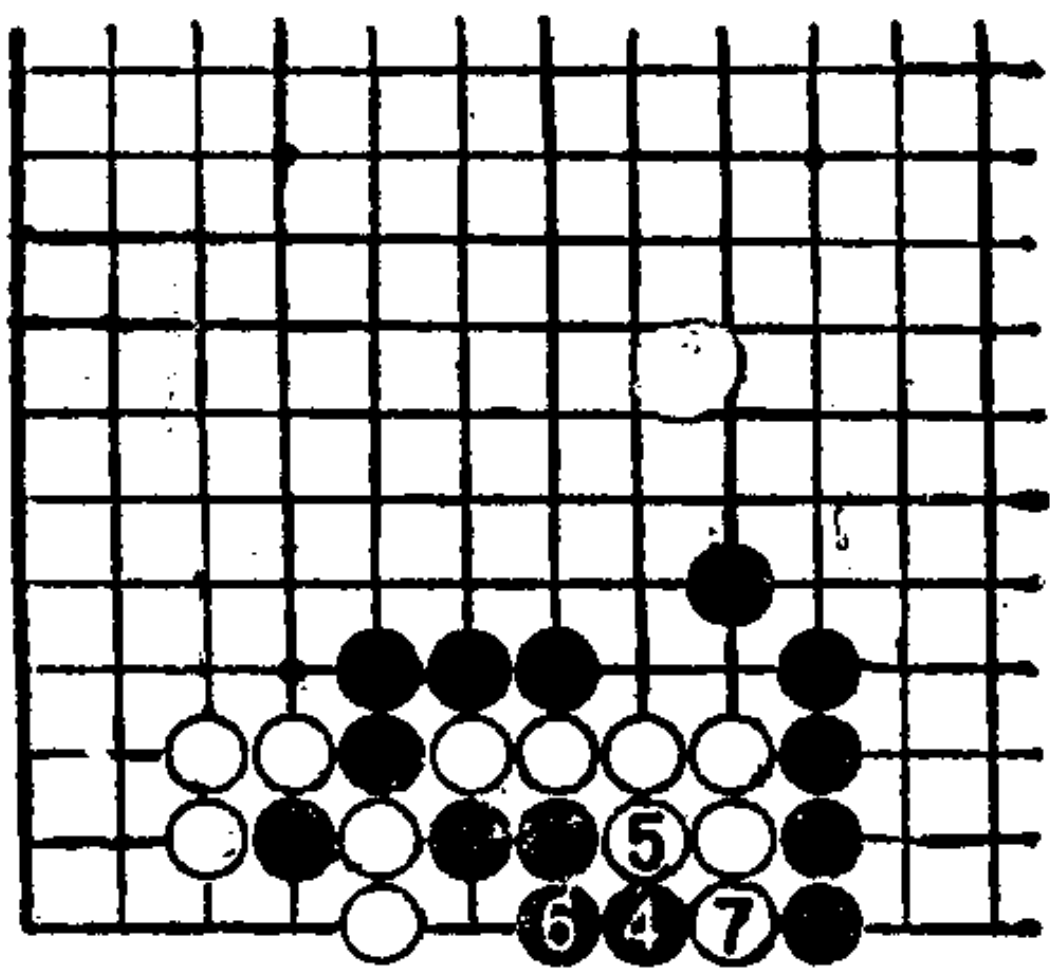
2图 失败 白1立同样能避免黑抱吃1子，思路正确。接下来，黑2断，白3打。黑4尖时，白5失策，功败垂成。黑6紧气后，与1图同样，白痛失6子。



3 图

3图 正解 白5挤是与白1相关联的手筋。黑6如接回一子，则白7扑吃黑2子而脱险境。

请谨记：一路立多有妙味，而且经常发挥意想不到的威力。

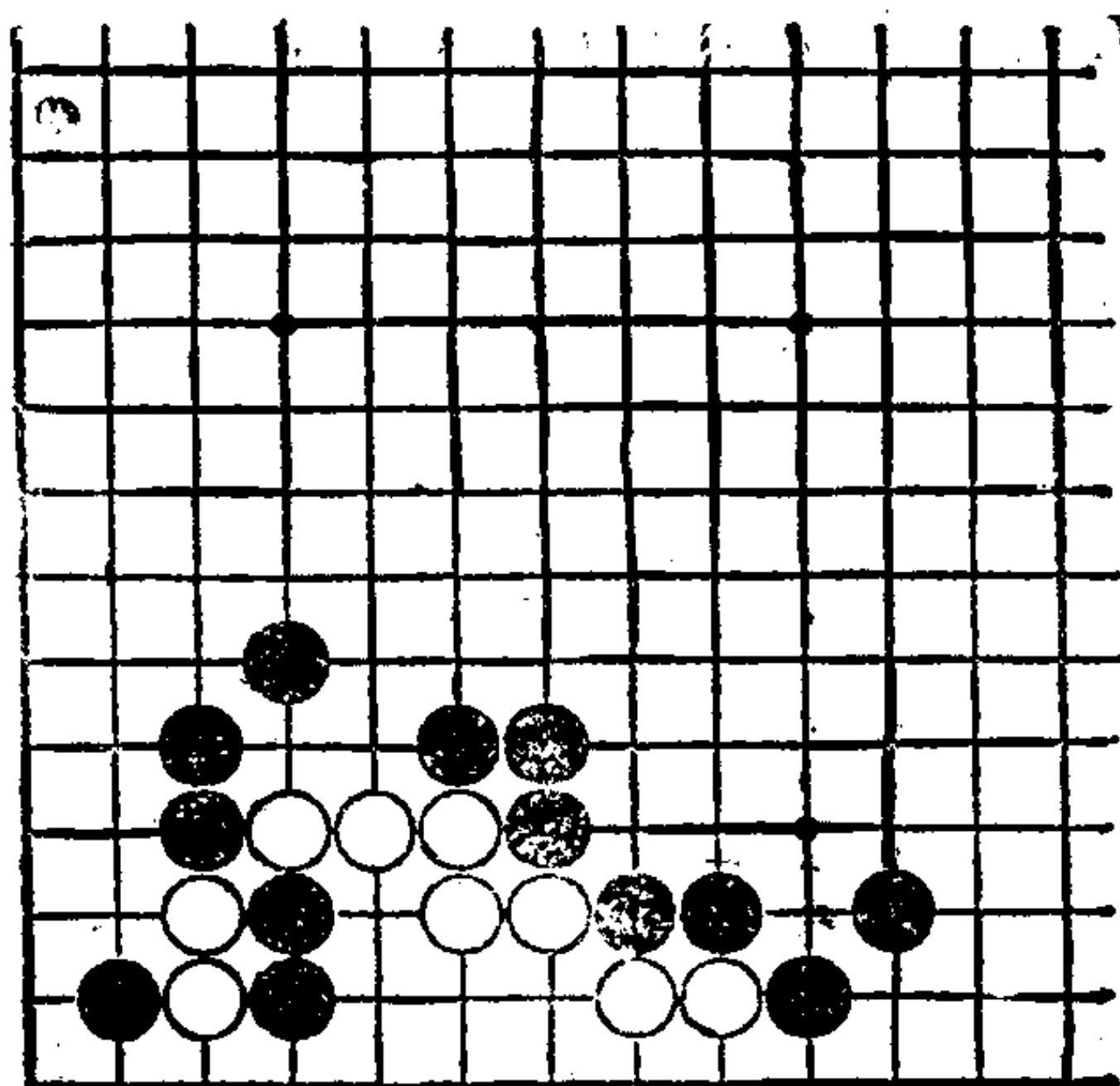


4 图

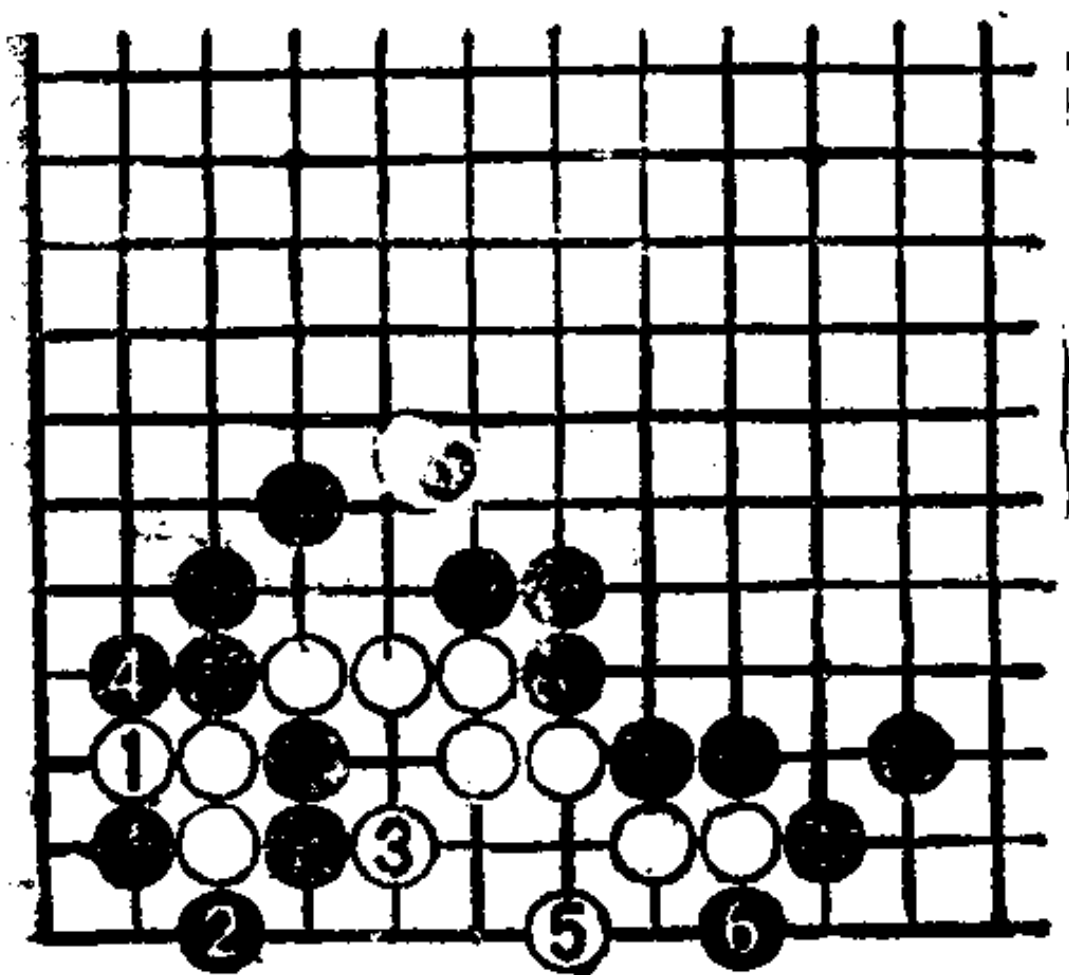
4图 正解 白5挤时，黑6如粘，则白7。

第7型 死活(白先)

白棋要在此狭小之地
做成两只眼，必须审慎
行棋。角上白2子可资利
用。



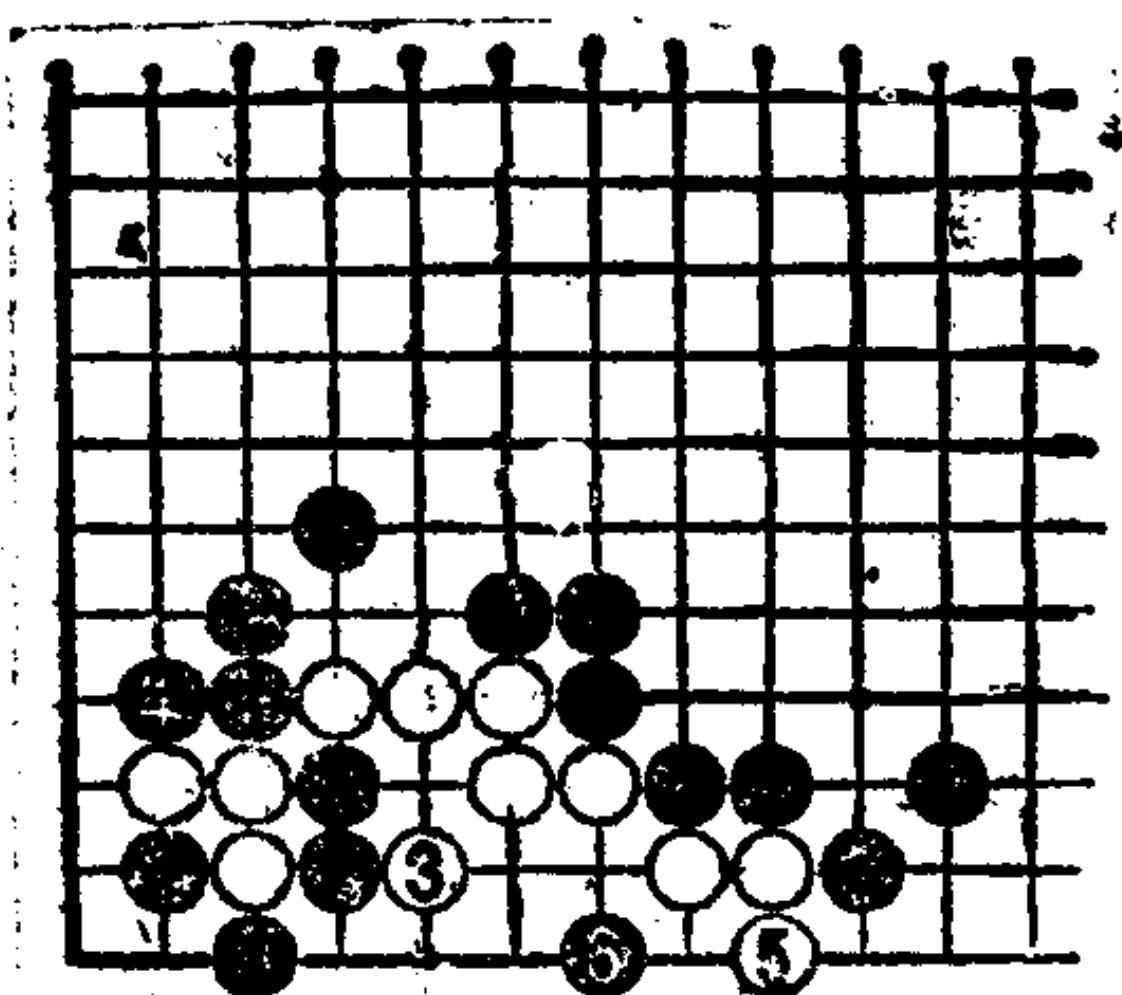
第7型 白先



1图

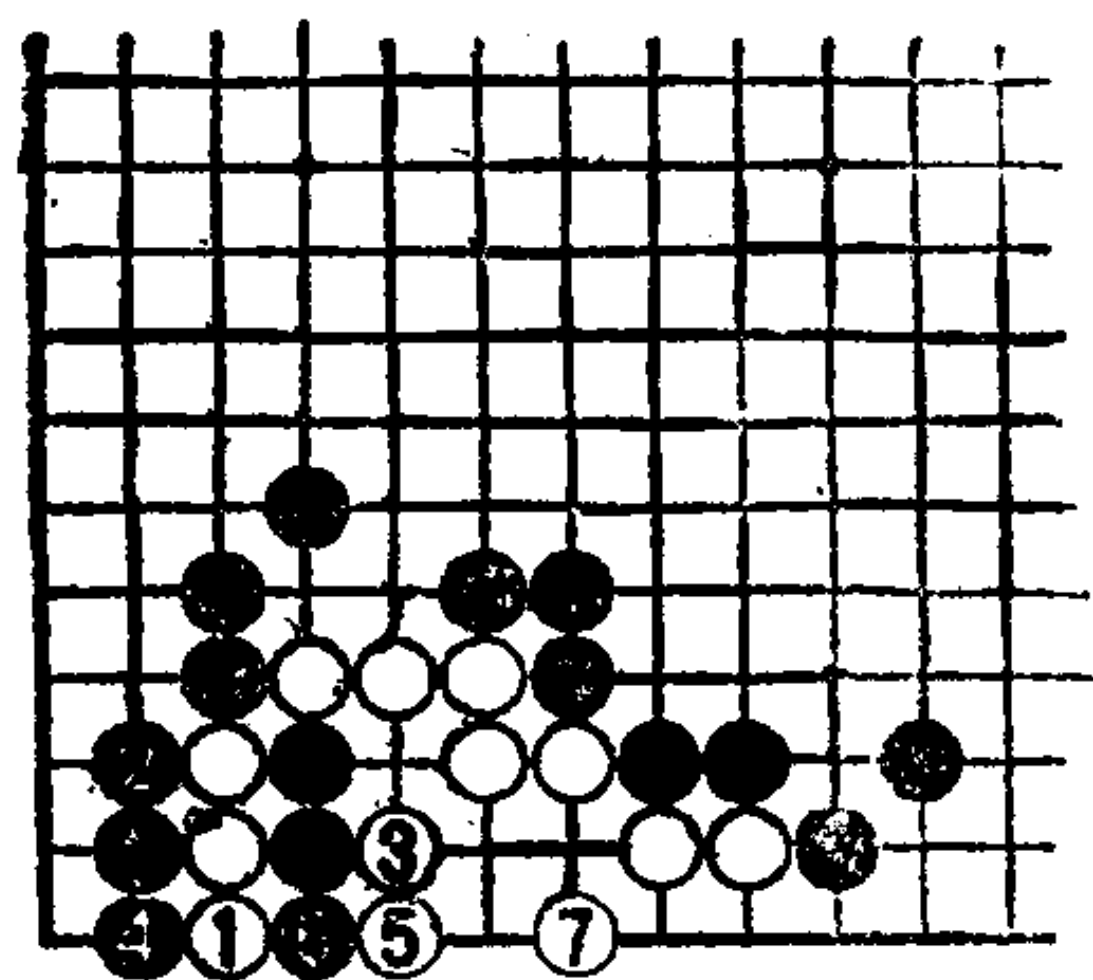
1图 失败 白1曲，
大方向错误。

被黑2打后，白3再尖
顶为时已晚。接下来经黑
4、6，白死。



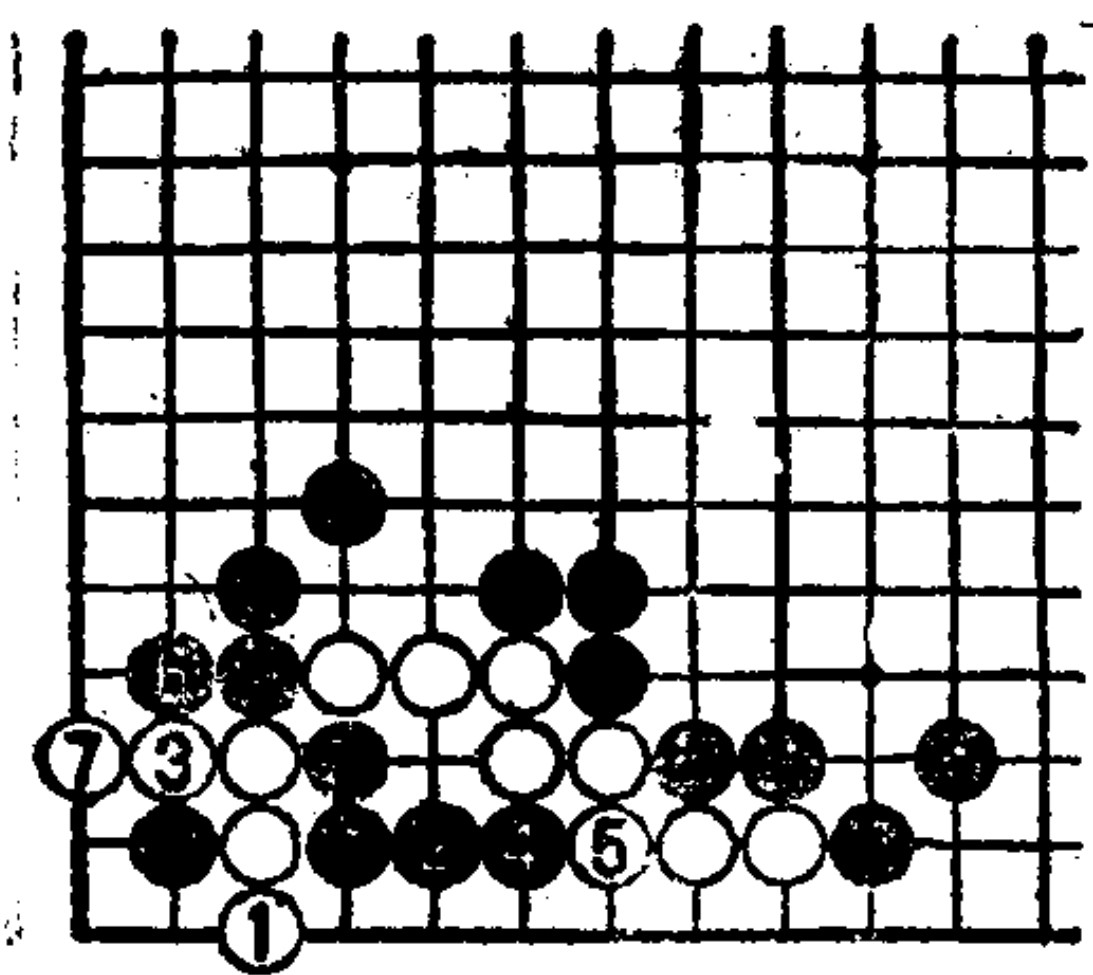
2 图

2图 失败 白5曲也无济于事。黑6点眼，白即寿终。



3 图

3图 正解 如果想更充分地从外部利用死子，就要增加弃子子数，这是一项原则。白1立就是“多弃一子”的手筋。黑如走2位，白3、5可充分利用所弃之子，让黑6提3子后，白产生了7位做活的手筋。请记住这种“多弃一子”的战术。



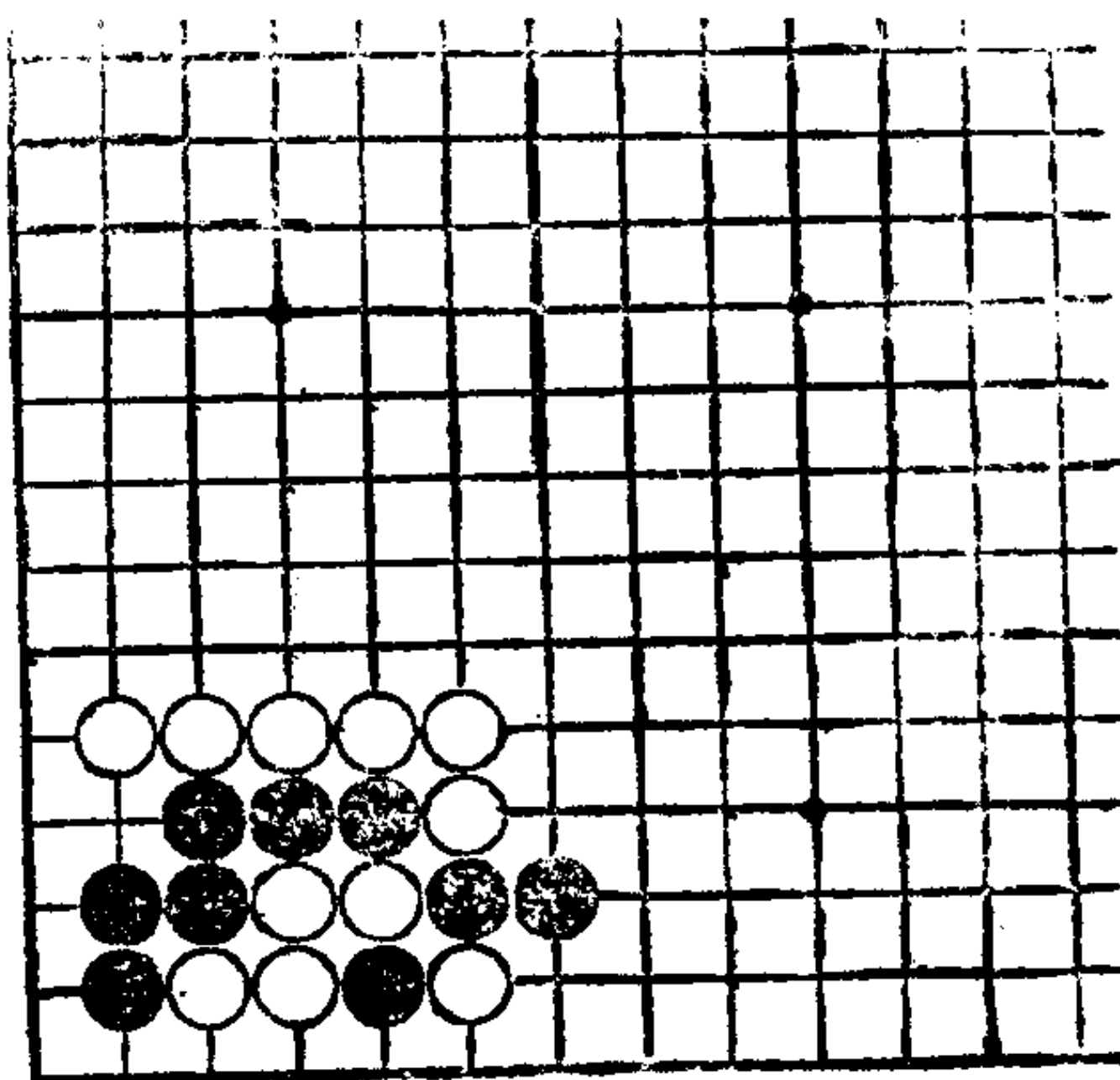
4 图

4图 变化 为求完整再稍加赘述。对白1的立，黑2抵抗是不成立的。至白7止，黑大损。

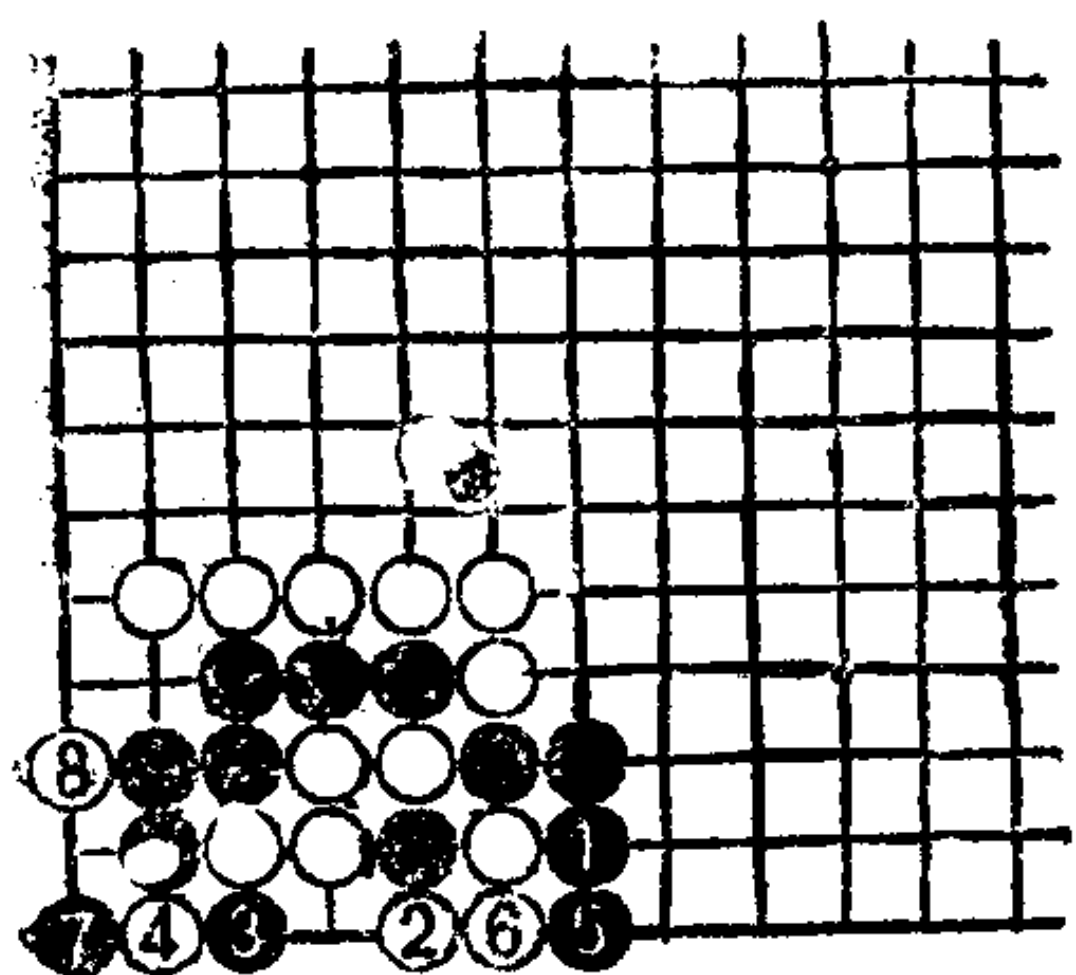
第 8 型

对杀(黑先)

本图初看似乎很简单，但仔细考虑一下，便会发觉普通的走法是难以奏效的。关键在于第一着。那么从何下手呢？

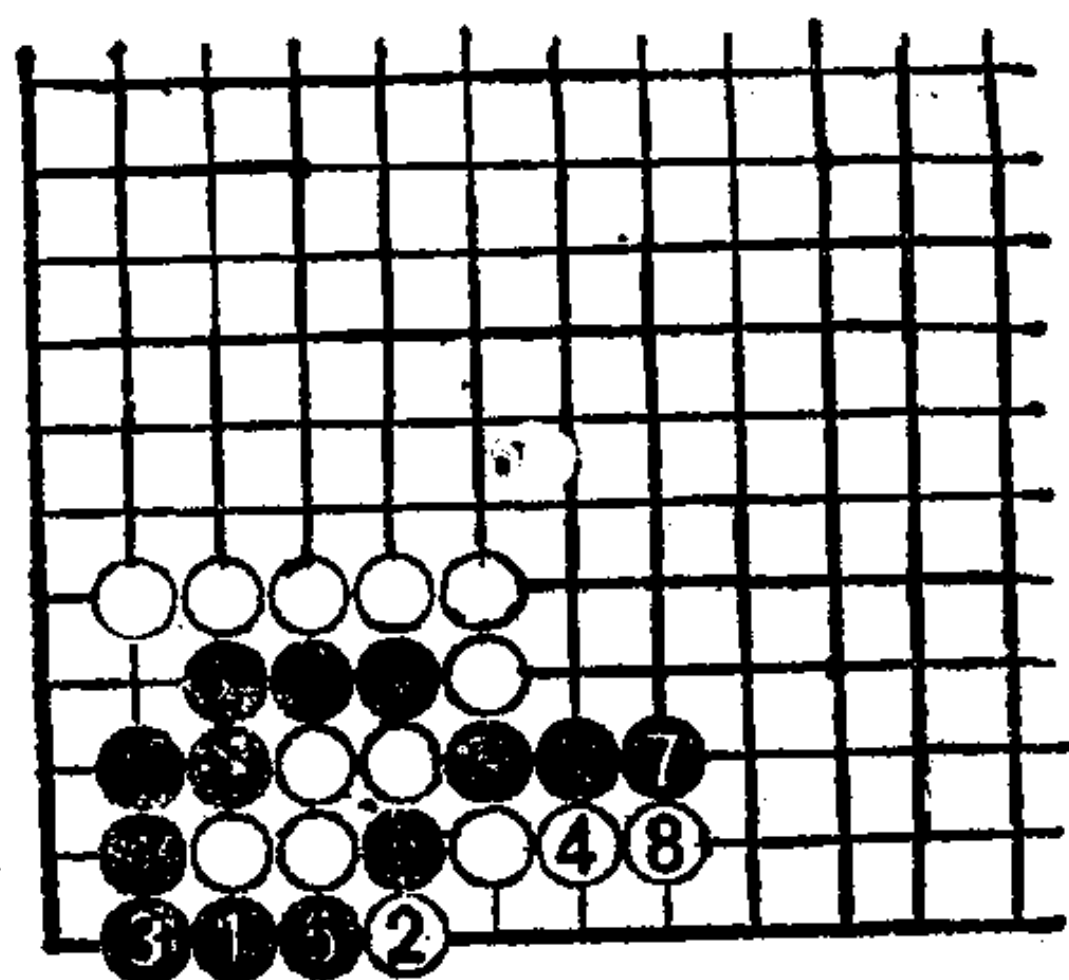


第8型 黑先



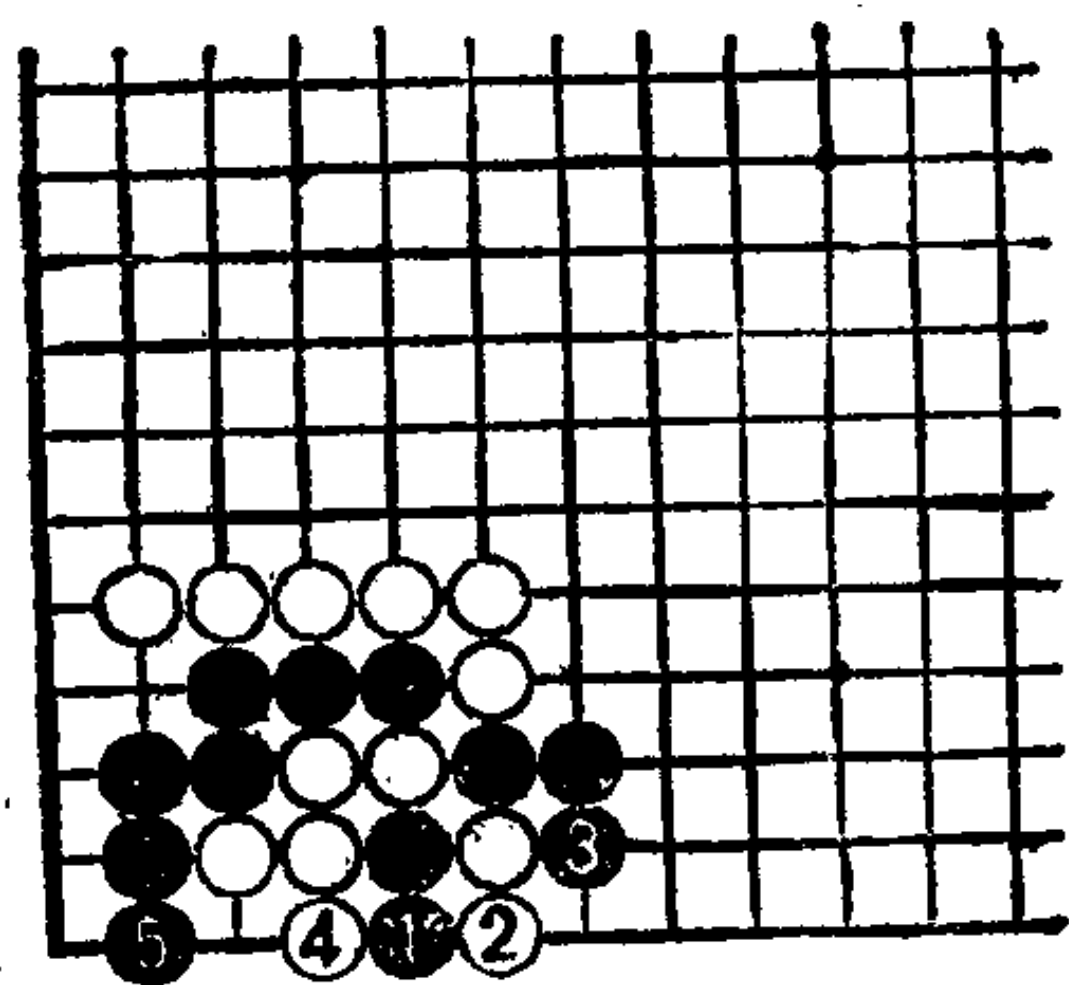
1 图

1 图 失败 黑 1 挡，太随手。白 2 提后，黑 3 如扳，则白 4 扑。接下来，经黑 5、白 6、黑 7、至 8 止，黑被眼杀。



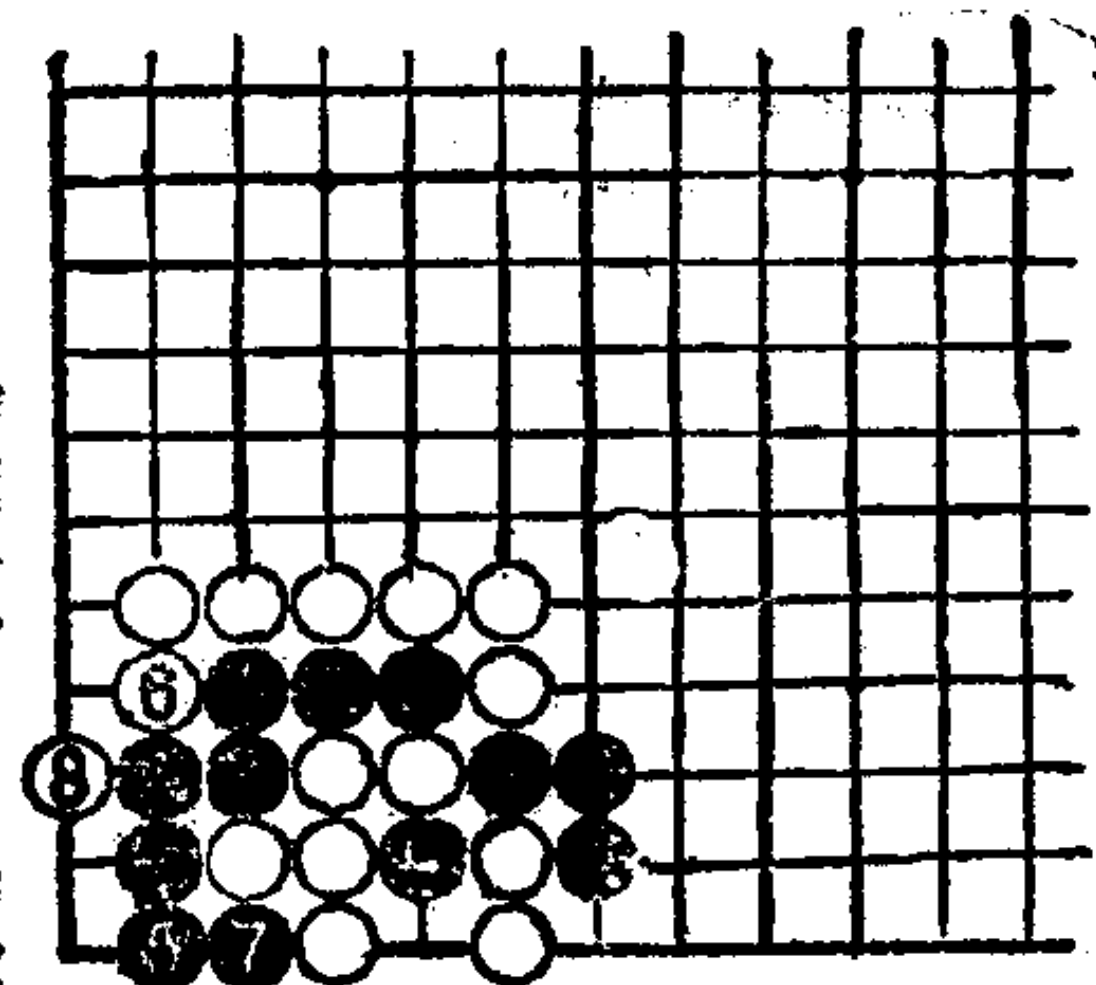
2 图

2图 失败 黑1若从角上扳，被白2提后，黑3即使粘上，也无济于事了。接下来，白4爬、黑5打，白6粘，黑7长，白8再爬。黑无法封住白棋。



3 图

3图 正解 黑1立正确。这就是前文所述的“多弃一子”的手筋。白2打时，黑3弃2子反打，防止了白3位的爬，而后再于5位立下，次序井然。

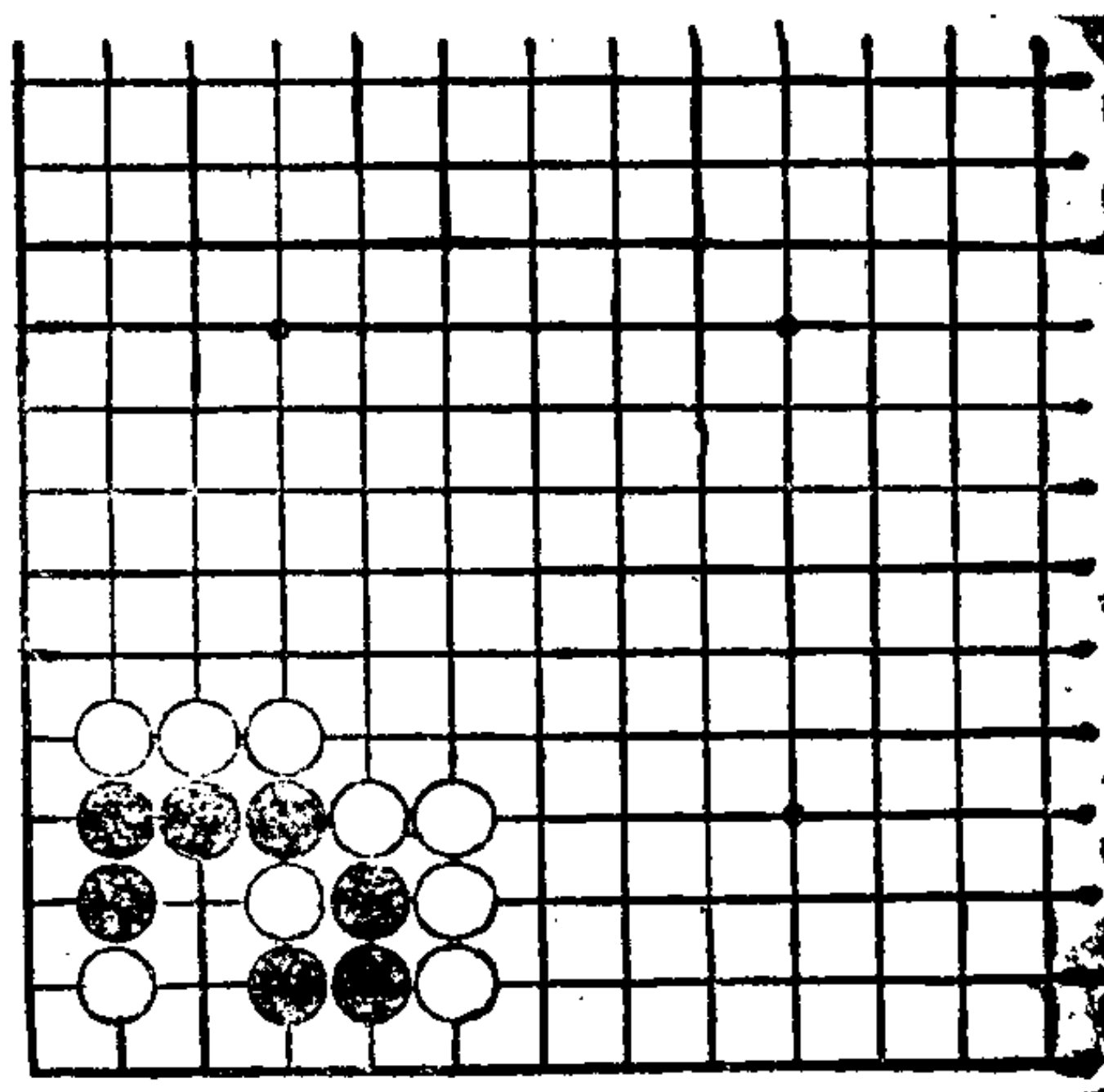


4 图

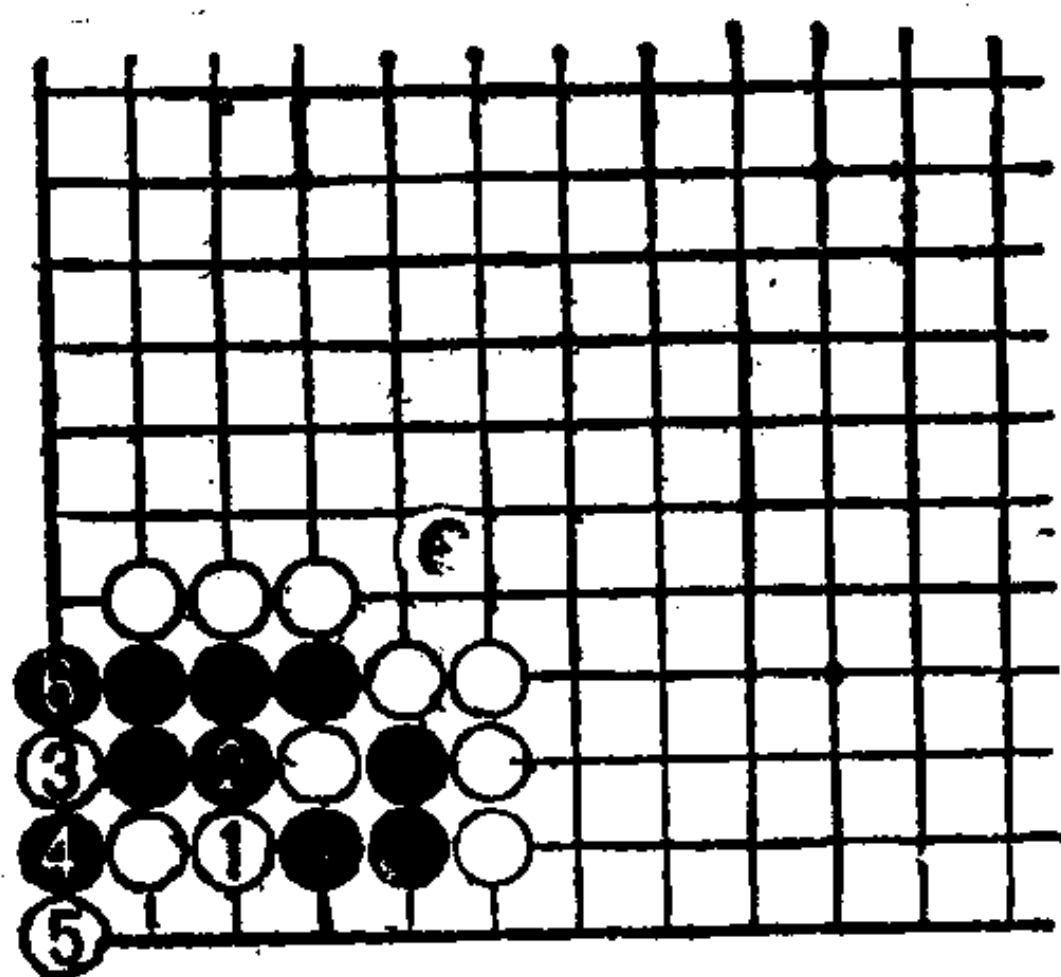
4图 接下来，白6至黑9，黑快一气杀白。一般场合下，如不是勒吃之形是不能弃2子的，但本图则例外。

第9型 死活(白先)

请找出净吃黑棋的手筋。不要走成劫。

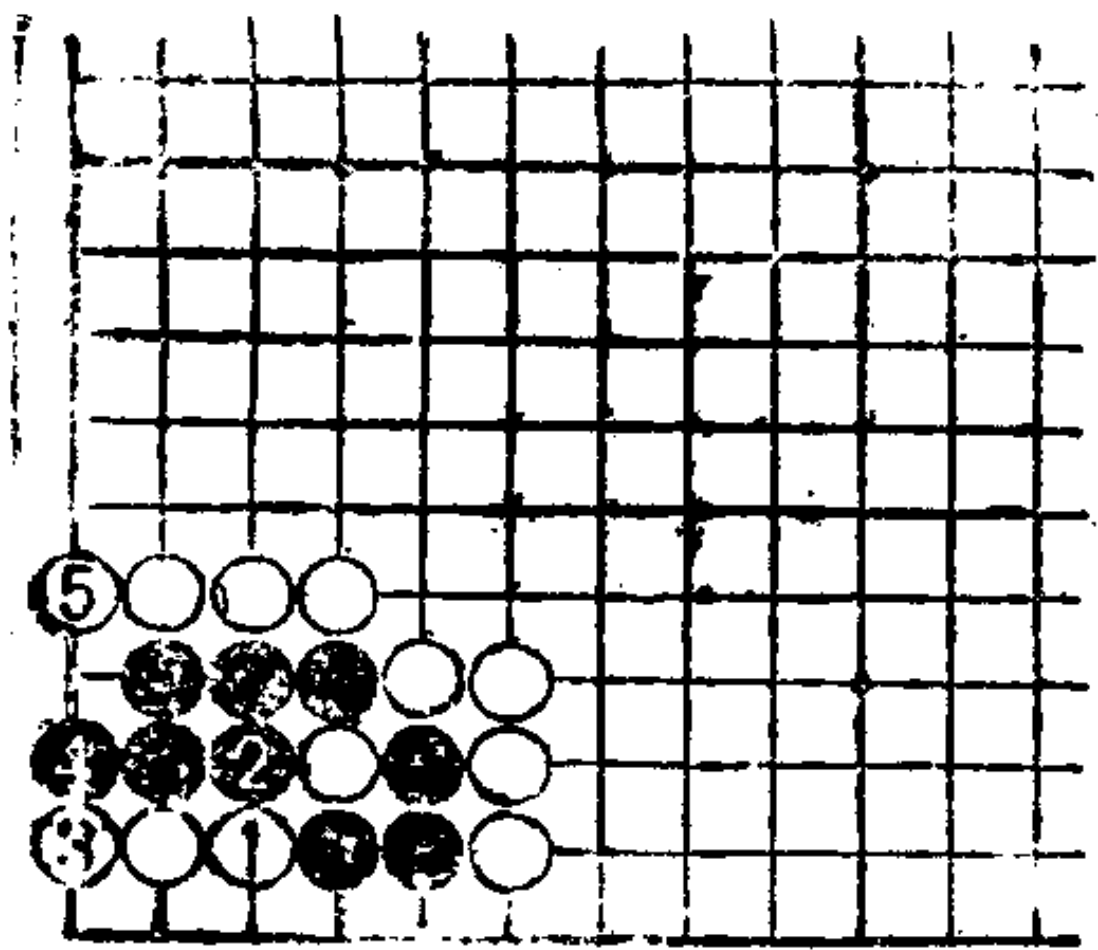


第9型 白先



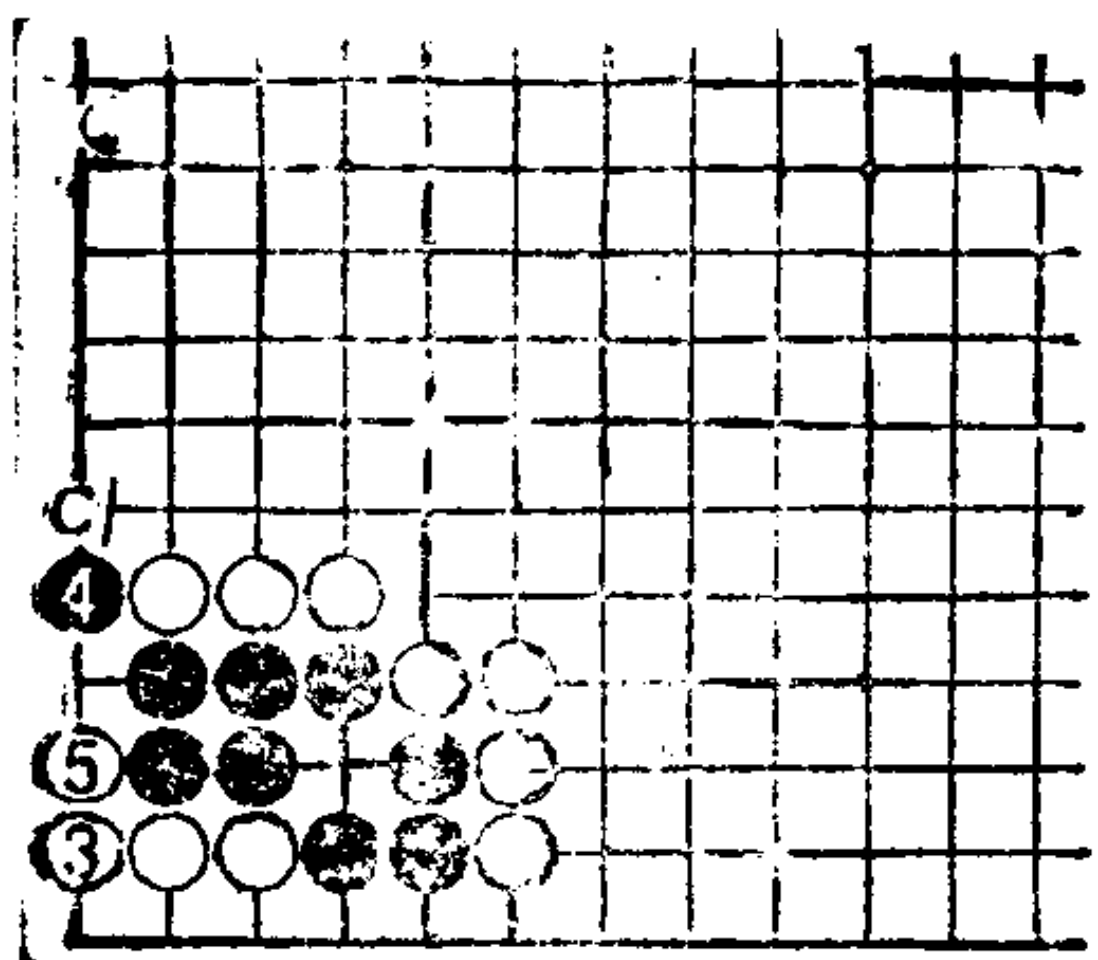
1图

1图 失败 白1与黑2交换，卡掉黑眼的同时兼紧黑气，是正着。这是对杀场合下经常使用的手段。但白3扳却是错着。接下来，黑4扑，白5提、黑6挡成劫。打劫不是正解。



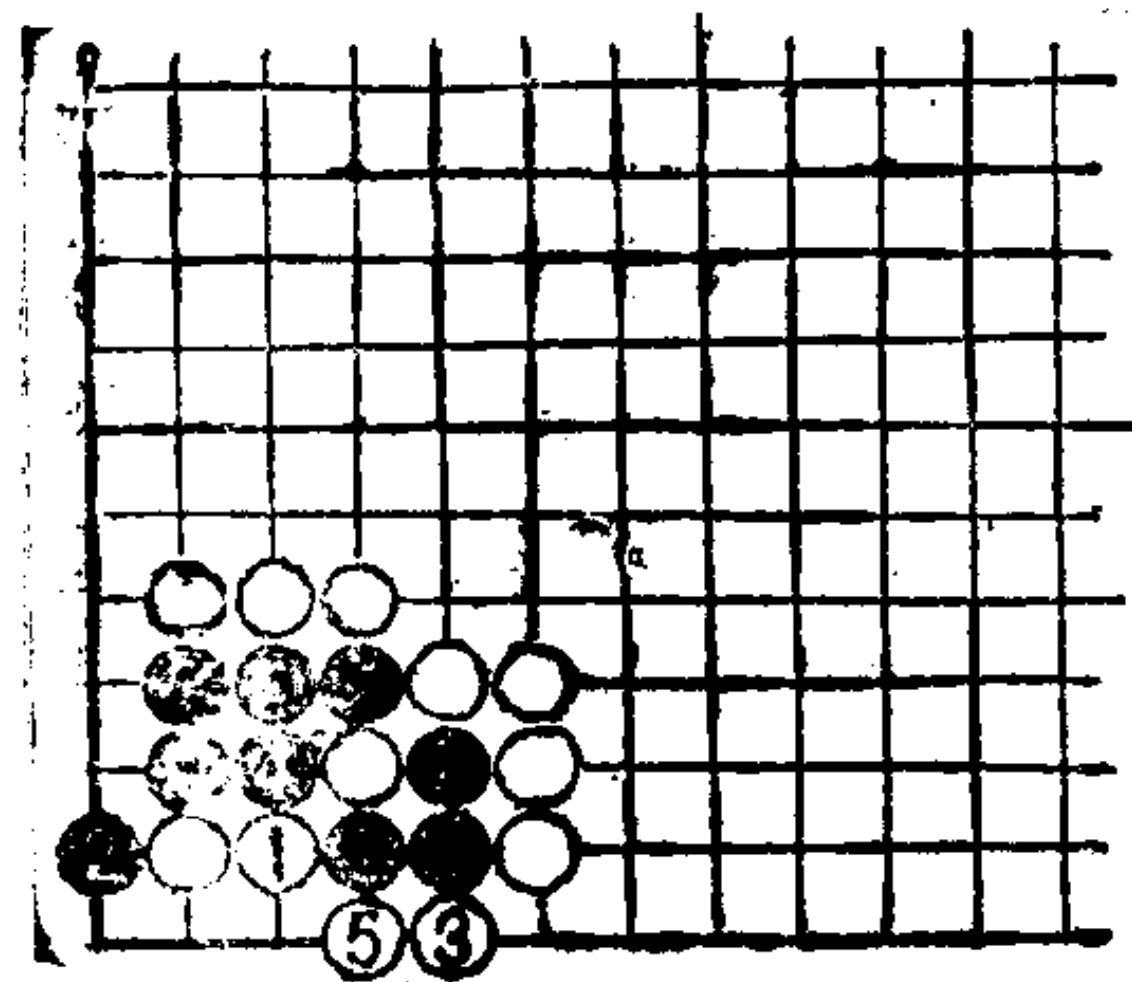
2 图

2 图 正解 白 3 立是好手。以下经黑 4、白 5，白胜。白 3 就是通常所说的“二·一妙手”。



3 图

3 图 变化 白 3 立时，黑 4 如扳，白 5 曲是巧手。白 5 如改在 C 位挡，则是错着。因为黑可于 5 位做劫。

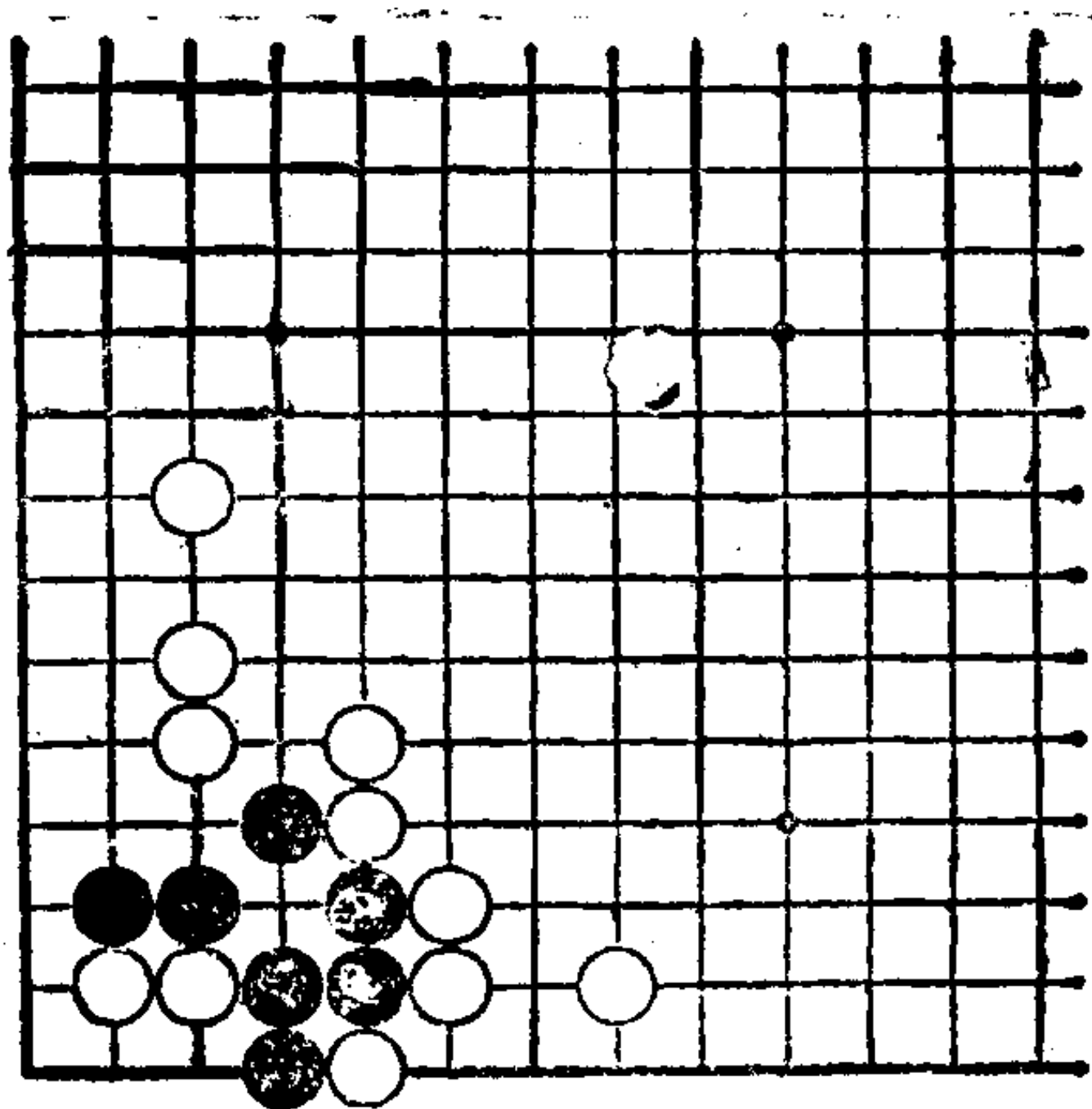


4 图

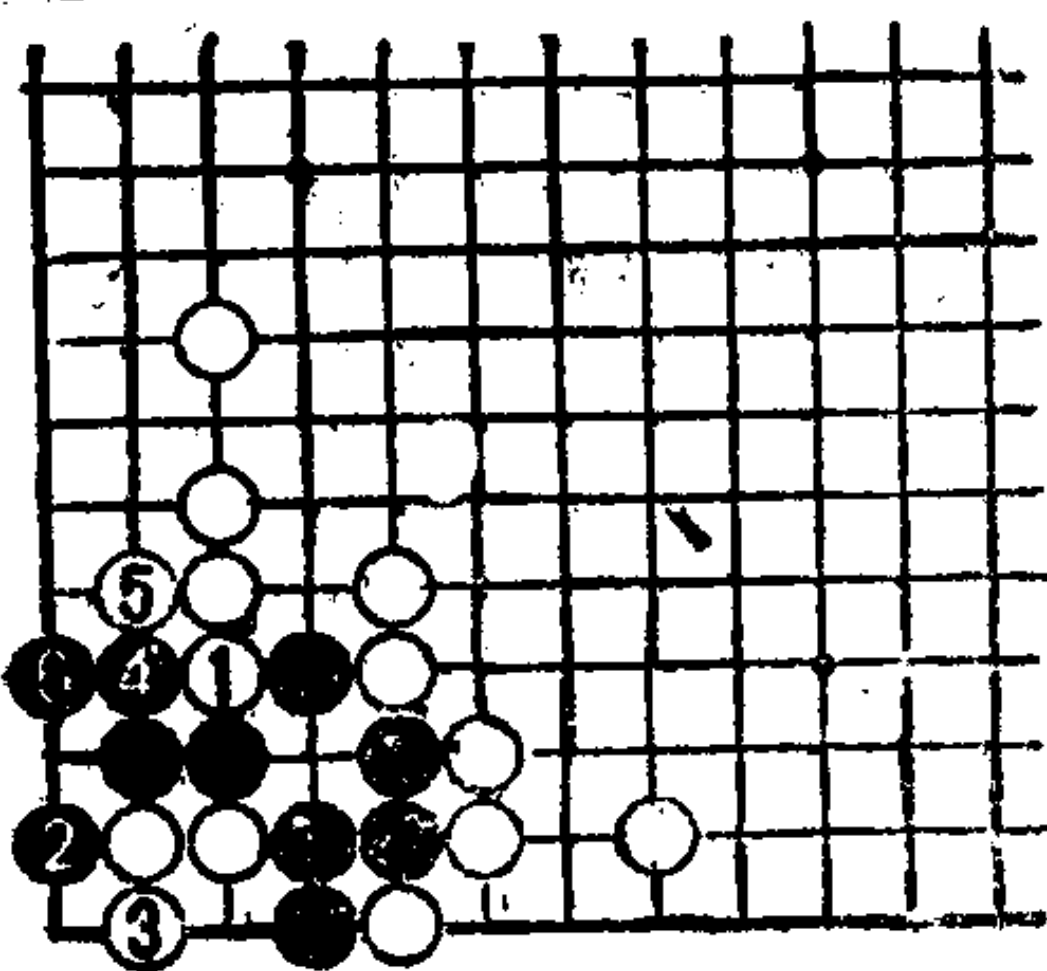
4 图 变化 白 1 时，黑 2 如扳，则白 3、5 渡过。仍吃黑。

第10型 死活(白先)

此形不仅要防备黑角上做成两只眼，而且还要灭掉中间的眼。因此，必须找出急所。

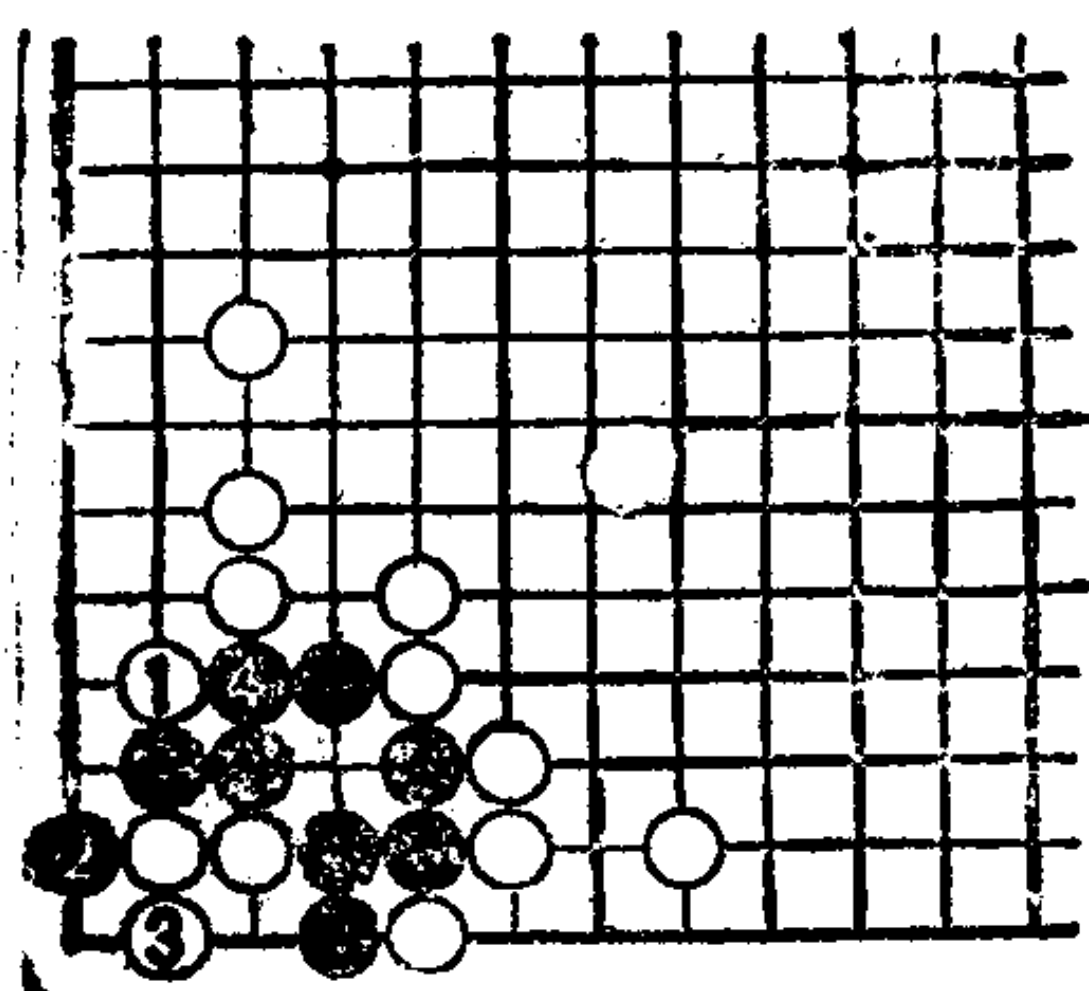


第10型 白先



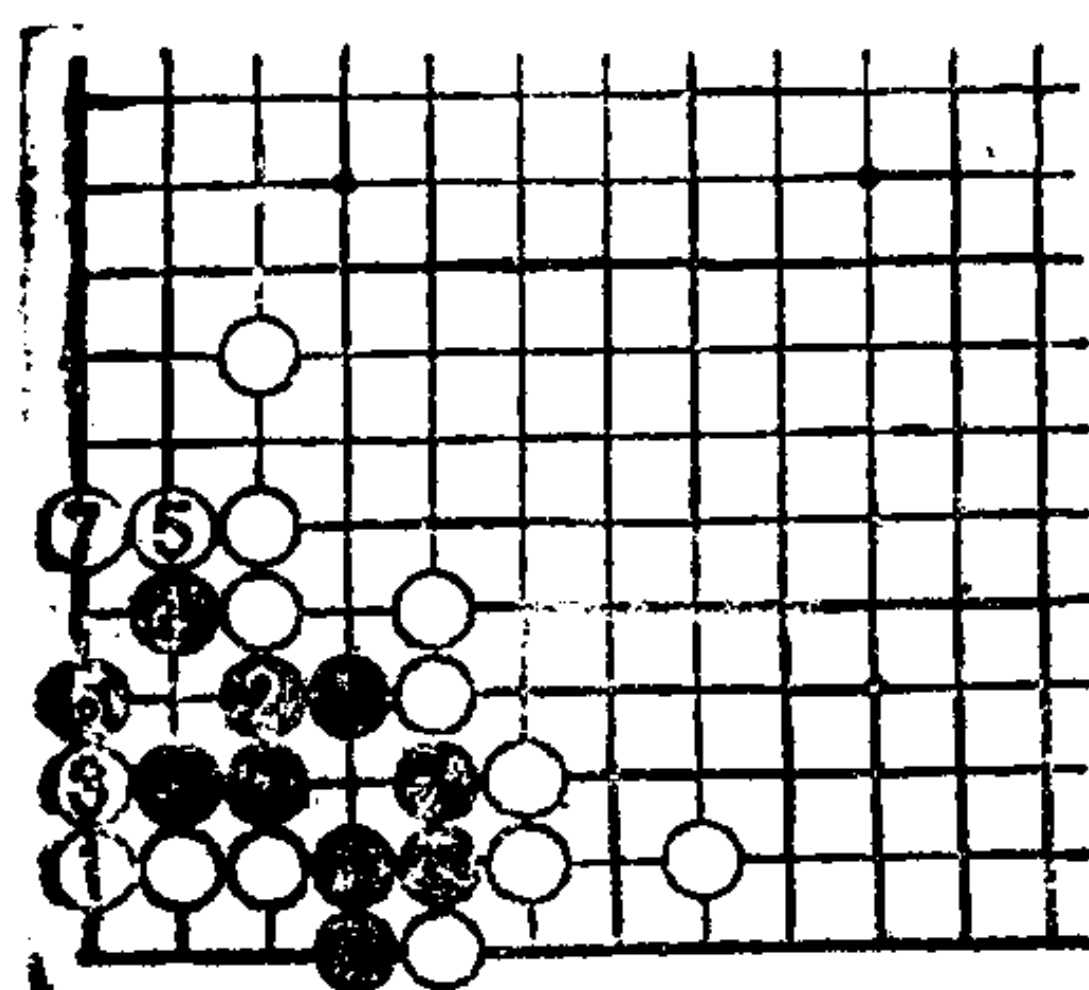
1图

1图 失败 白1如直接卡眼，被黑2扳后，白无功。白3如曲，则黑4、6可轻松地再成一只眼。白3如改在4位挡，黑当然于3位扳活棋。



2 图

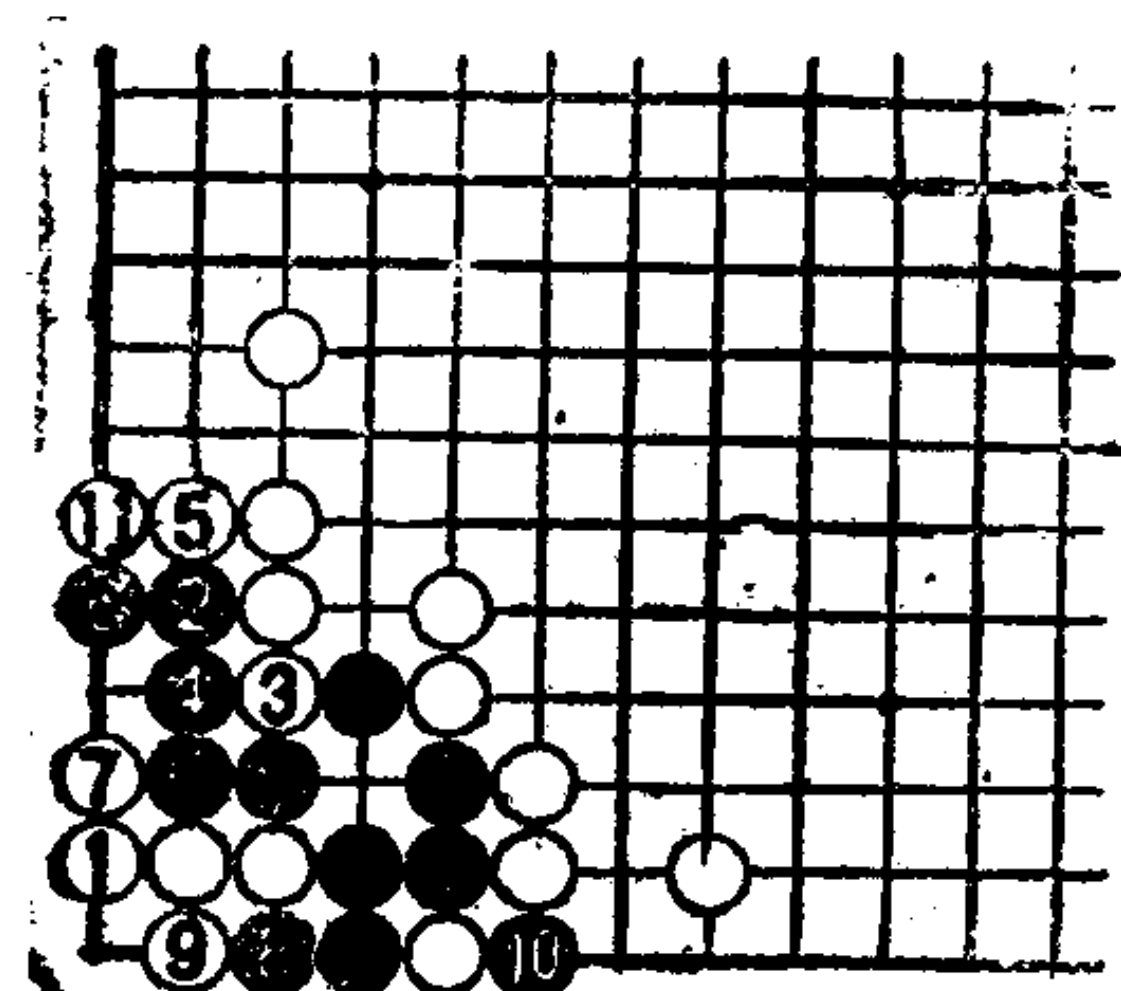
2图 失败 白1尖顶，黑2扳，白3时，黑4轻松活棋。白1不成立。



3 图

3图 正解 白1立是手筋。黑2团眼时，白有3位卡眼的强手。黑如走4、6，则白5、7立下，全歼黑角。

白1是提防黑角上做成两只眼的急所，白3与之关联，巧妙地夺去黑棋眼位，导向对杀局面。如没看到白3之手，就不能于1位立。

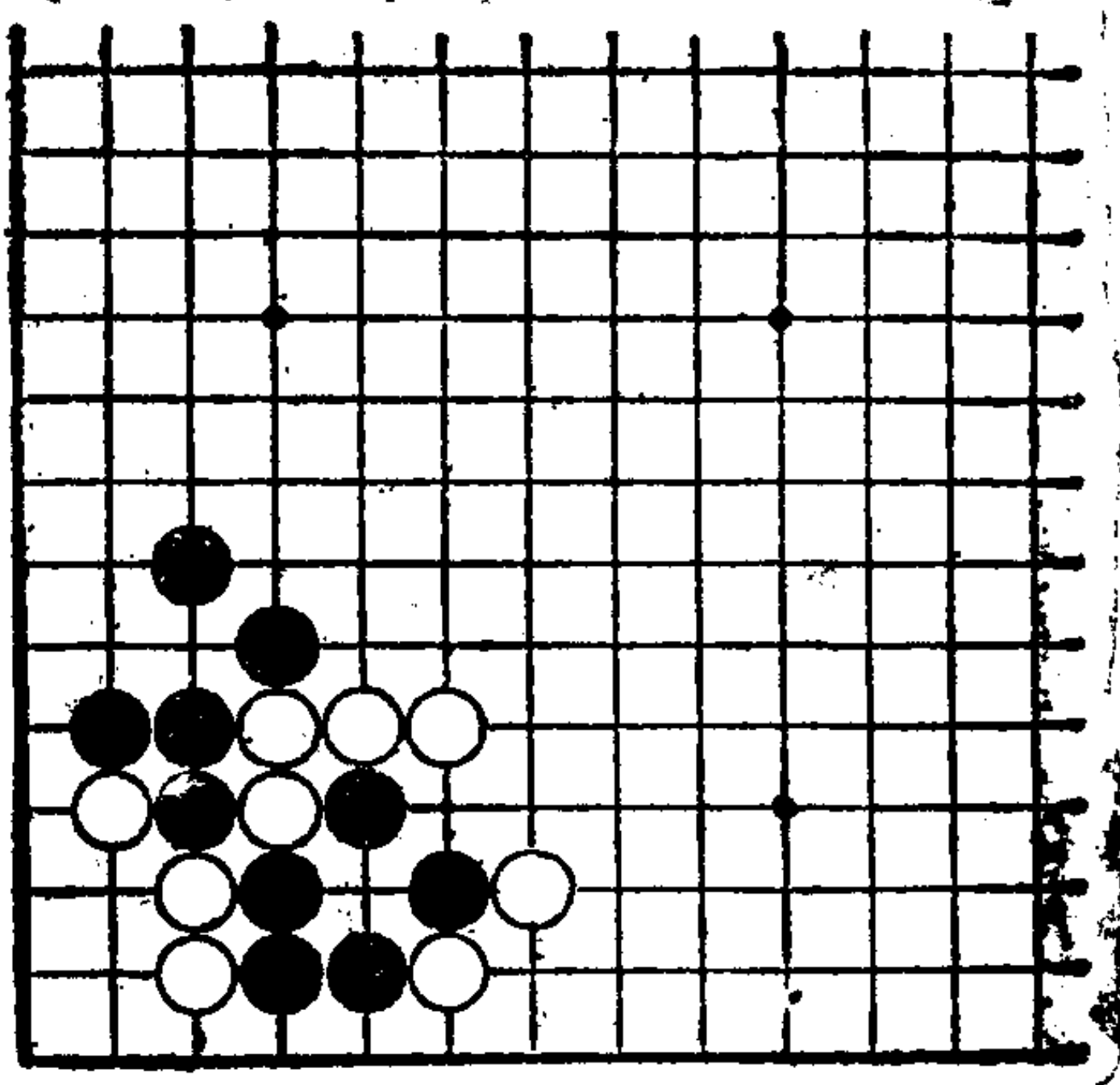


4 图

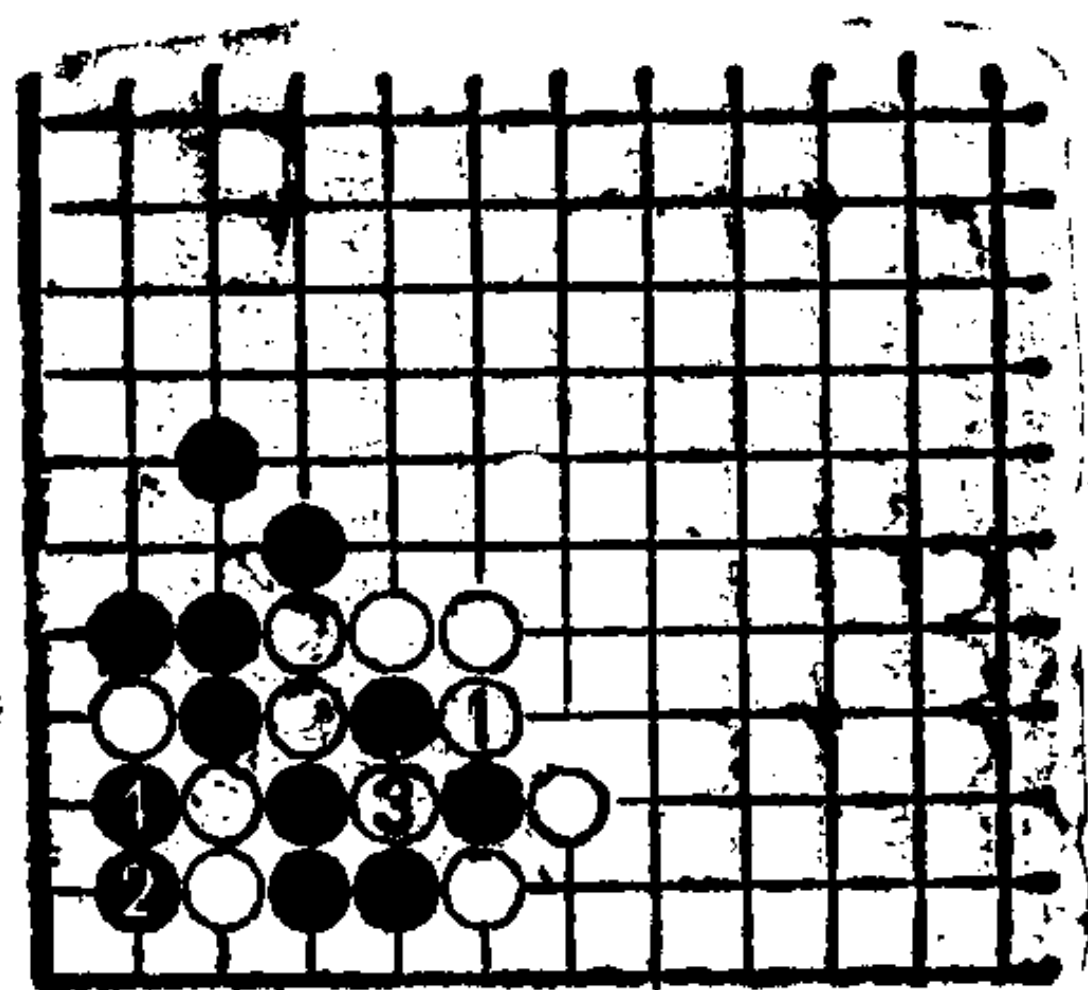
4图 变化 白1时，黑2如跳、至白11止，是眼杀，黑仍不行。

第11型 对杀(白先)

这是颇有趣味的对杀。白的目标不是反吃黑二子就够了，而是要将右边黑棋连根拔掉。那么从哪儿入手呢？

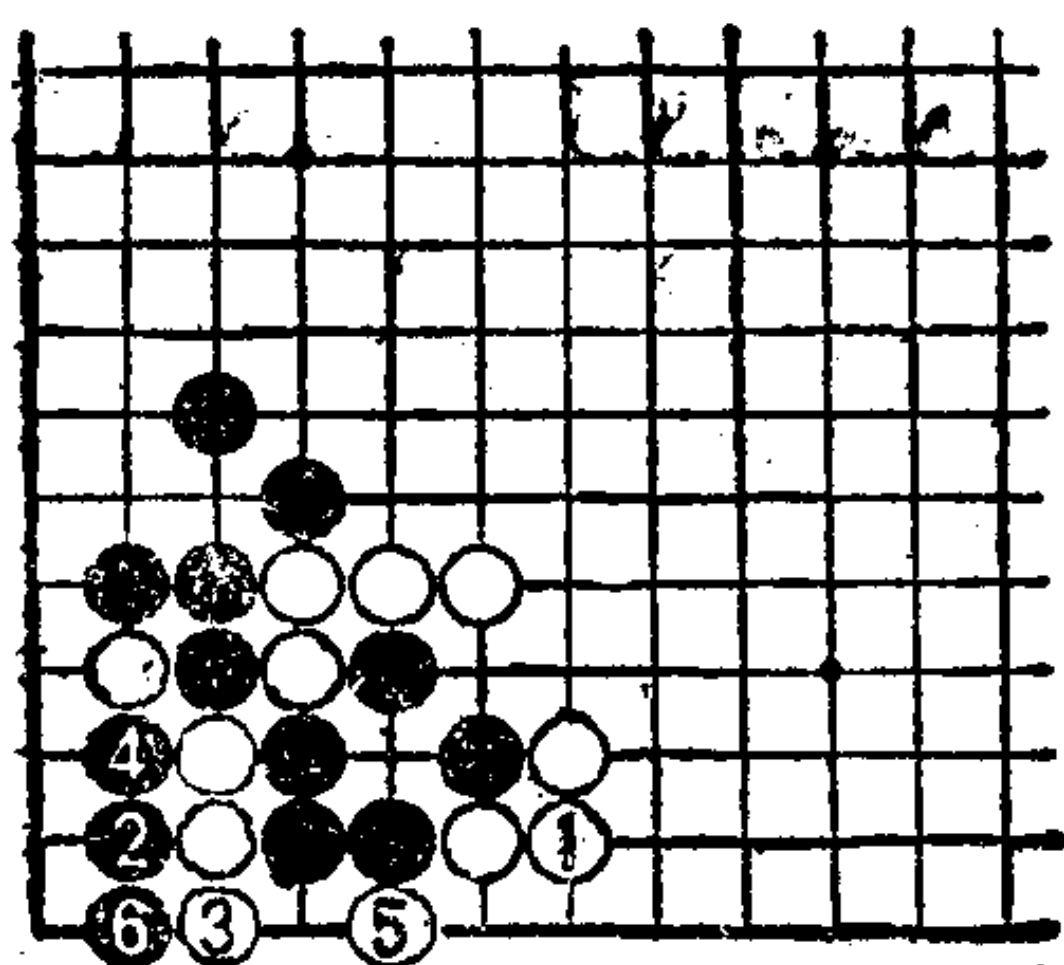


第11型 白先



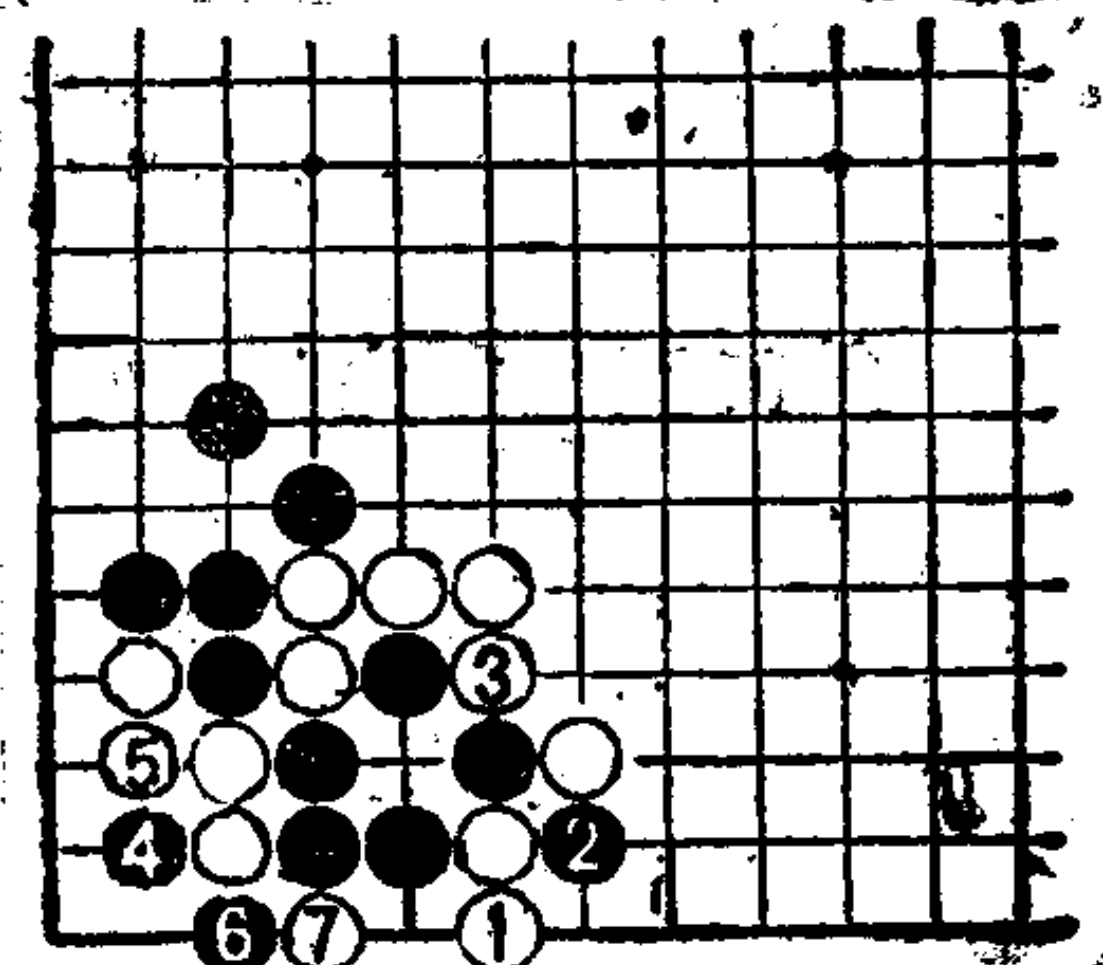
1 图

1 图 失败 实战中一般爱好者大概都会走白1的打，之后经黑2、白3、黑4，白先于提黑2子而满足。其实，这个结果应该说是白棋的失败。



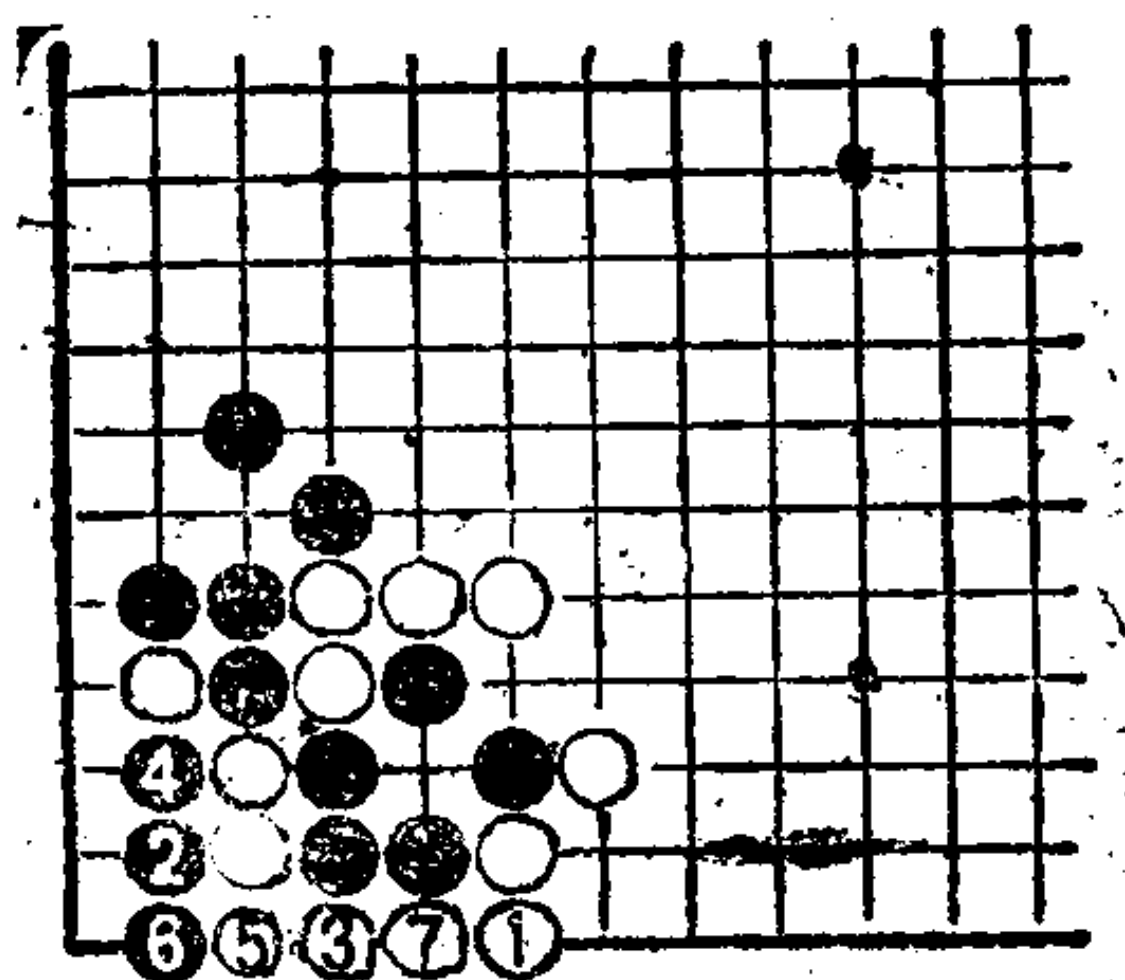
2 图

2图 失败 白1如在外面粘，就没棋了。黑2夹时，白3如立，则黑4、6吃白接不归。



3 图

3图 正解 再看一下白1立如何。黑2断是最顽强的抵抗，但白有3位打的有效手段，黑4夹，白5粘。黑6渡时，白7扑，黑接不归。白1立在此产生了效力。

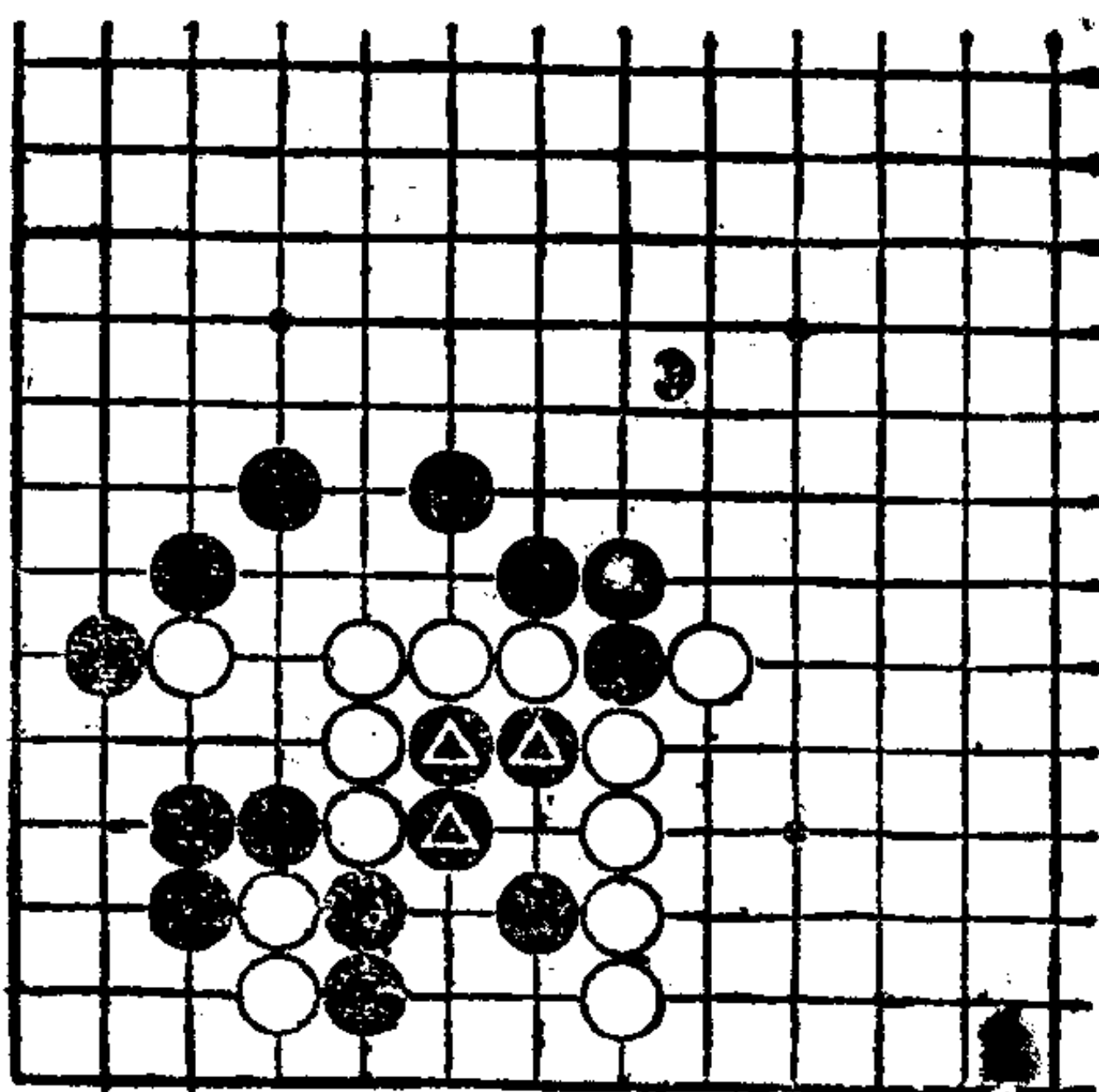


4 图

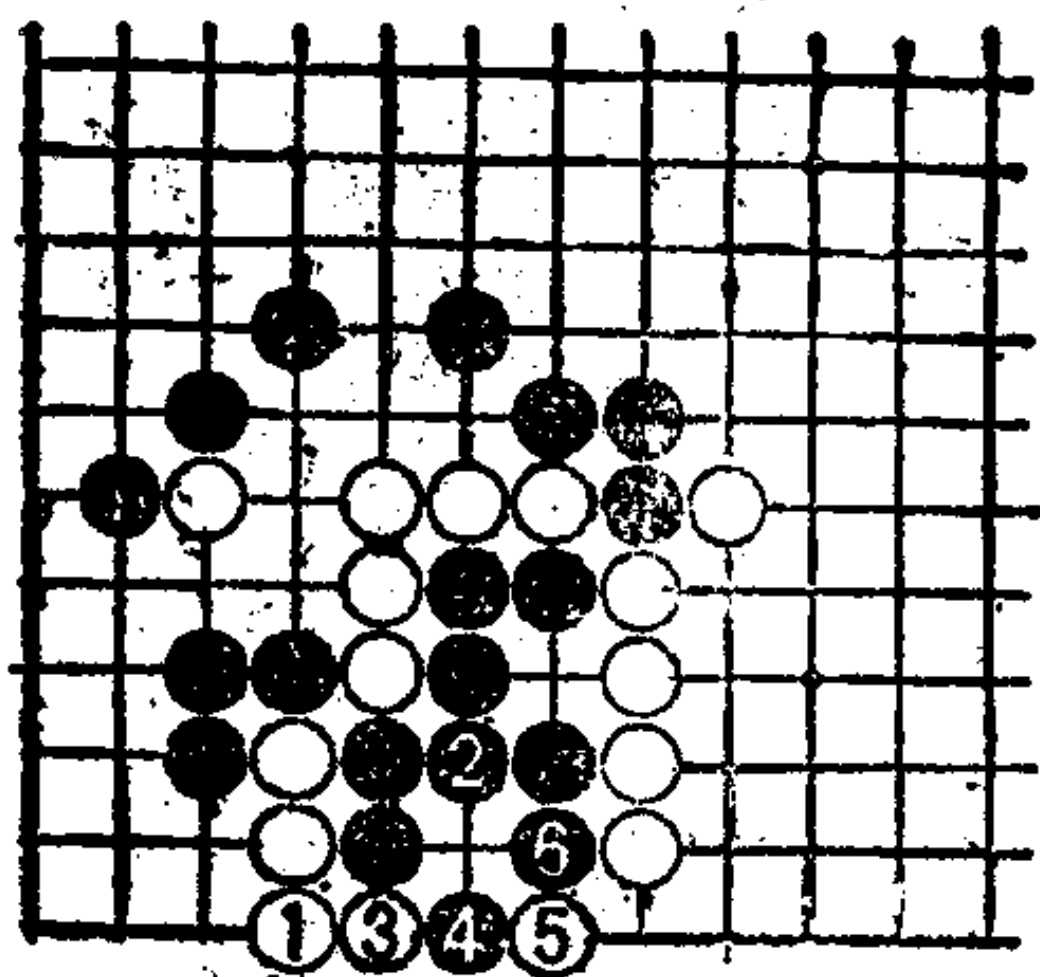
4图 变化 对白1的立，黑2如先夹，白可在3位扳。黑4、6紧气时，白7接回4子，对照2图，便知道白1发挥了意想不到的威力。

第12型 对杀(白先)

只要能吃到黑三子，
白六子便可生还。但黑也
有沉着的应手。正解是劫
争。

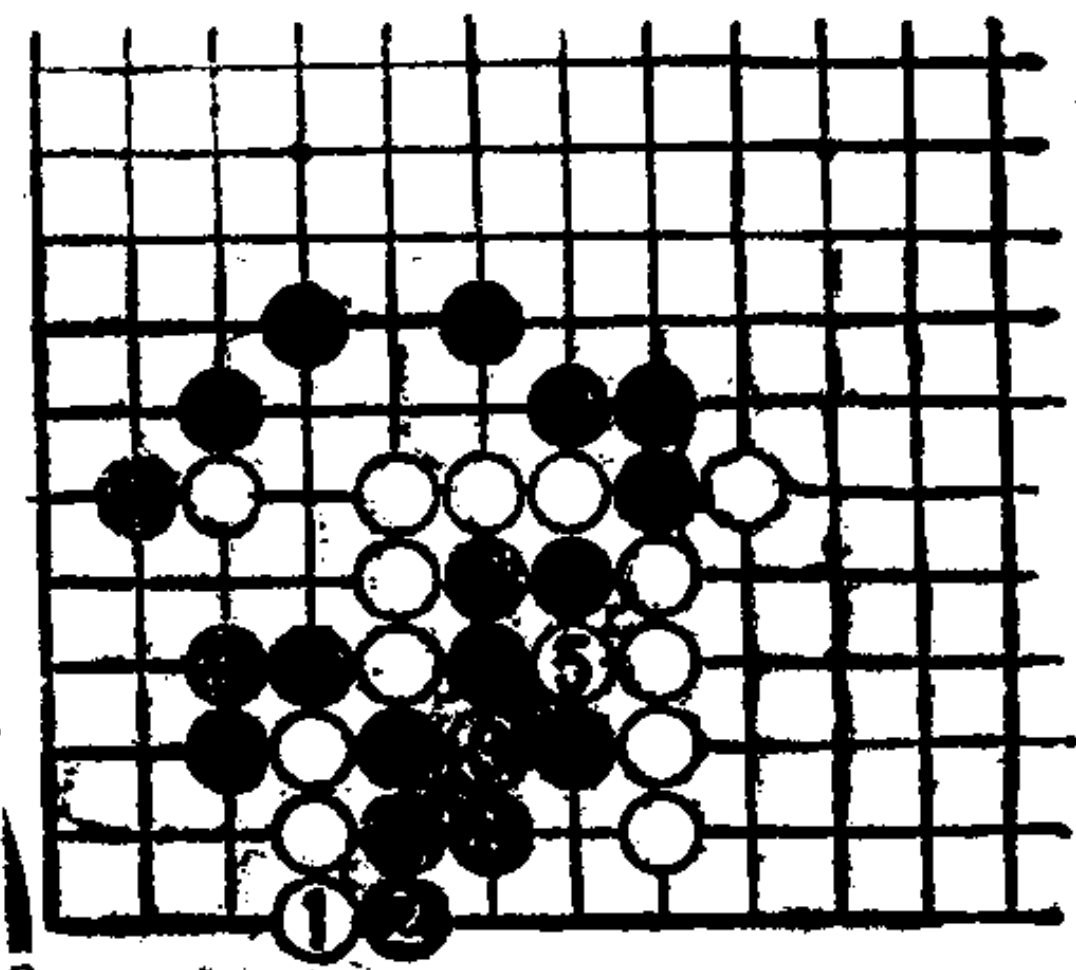


第12型 白先



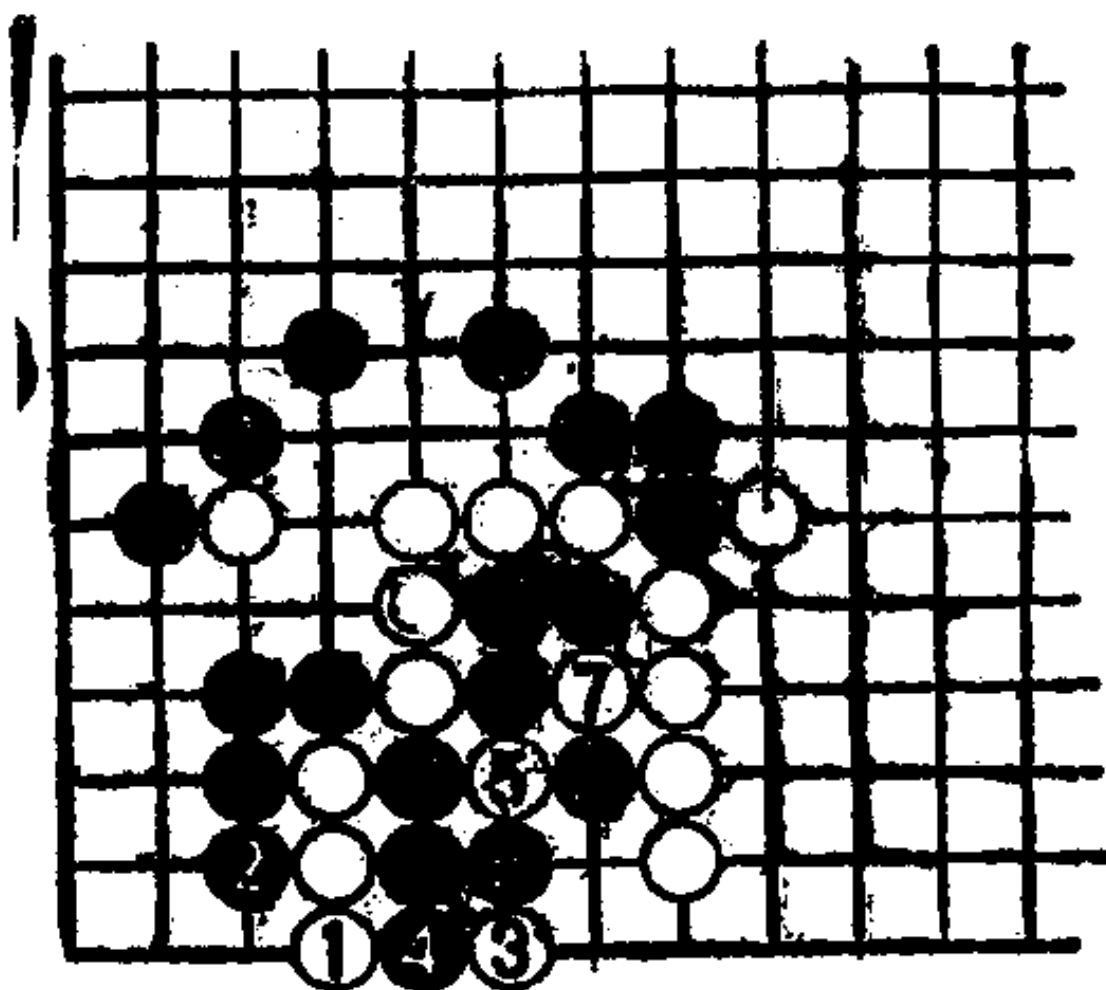
1图

1图 正解 白1立是
正着，黑2粘也是沉着的应
手。接下来，经白3、黑4、
白5打时，黑6顽强做劫。



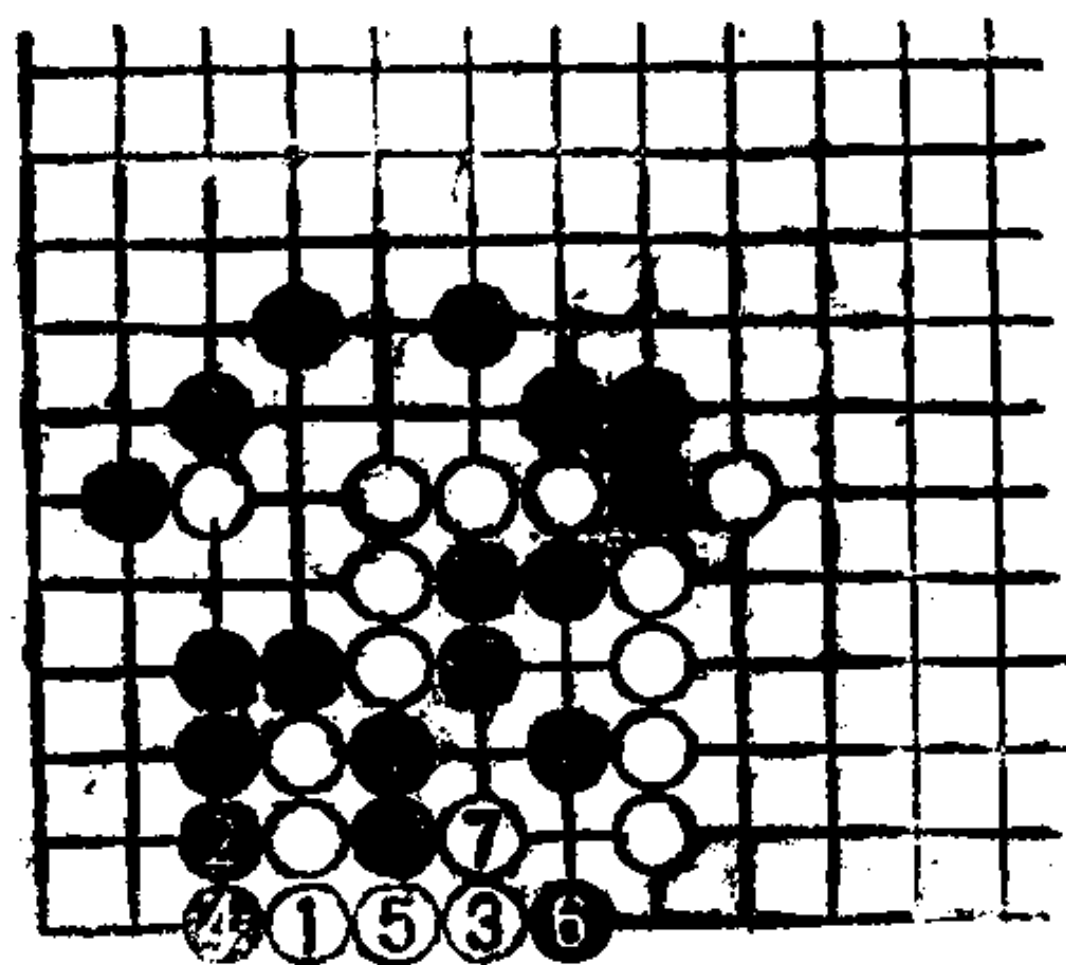
2 图

2图 变化 对白1的立，黑2如挡，则白3扑、5打，黑接不归。白1是“多弃一子”的漂亮手筋。



3 图

3图 变化 那么黑走2位，白又如何应呢？白3跳是正着。黑4如隔断白棋，则白5扑、至白7止，白仍可通连。



4 图

4图 变化 白3跳时，黑4如打，则白5接。之后黑6、白7，终不能吃白。

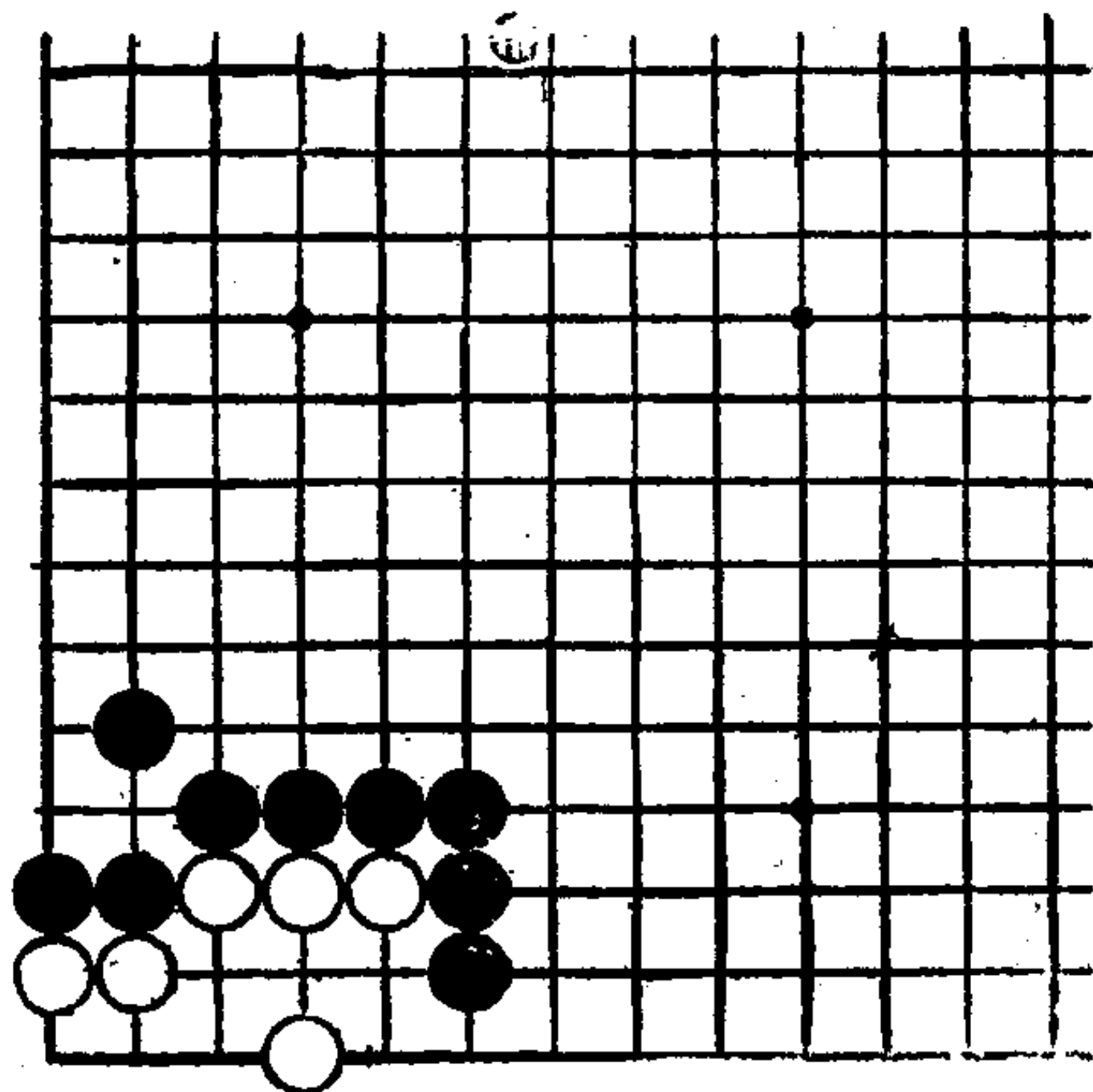
通过2、3、4图的分析，可得出结论：作为黑方，1图中黑2粘是最强有力的抵抗。

第三章 靠

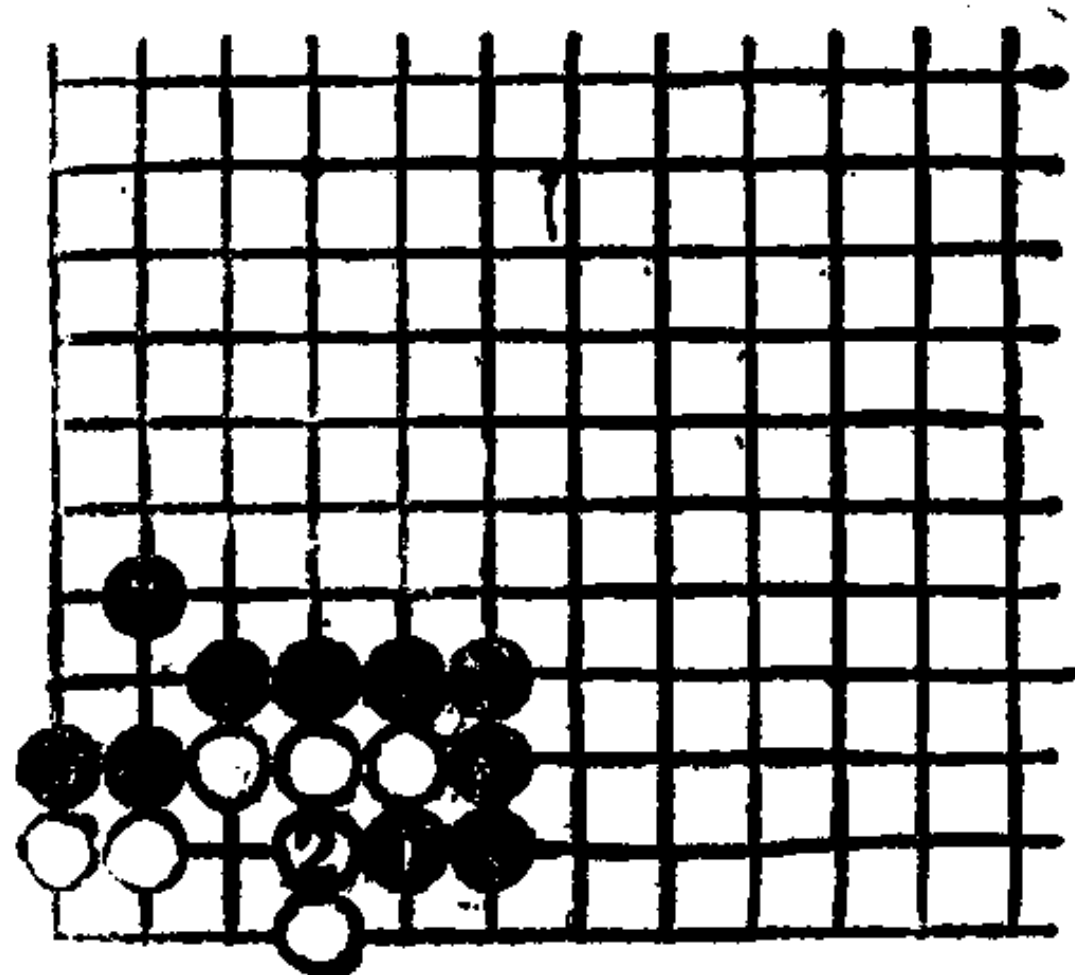
靠虽属较为轻灵的手筋，但实战中却经常发挥掏心剜肺的威力，本章还包括与靠相近的托、跨、顶等手段。

第 1 型 死活(黑先)

请找出攻陷白角的急所。

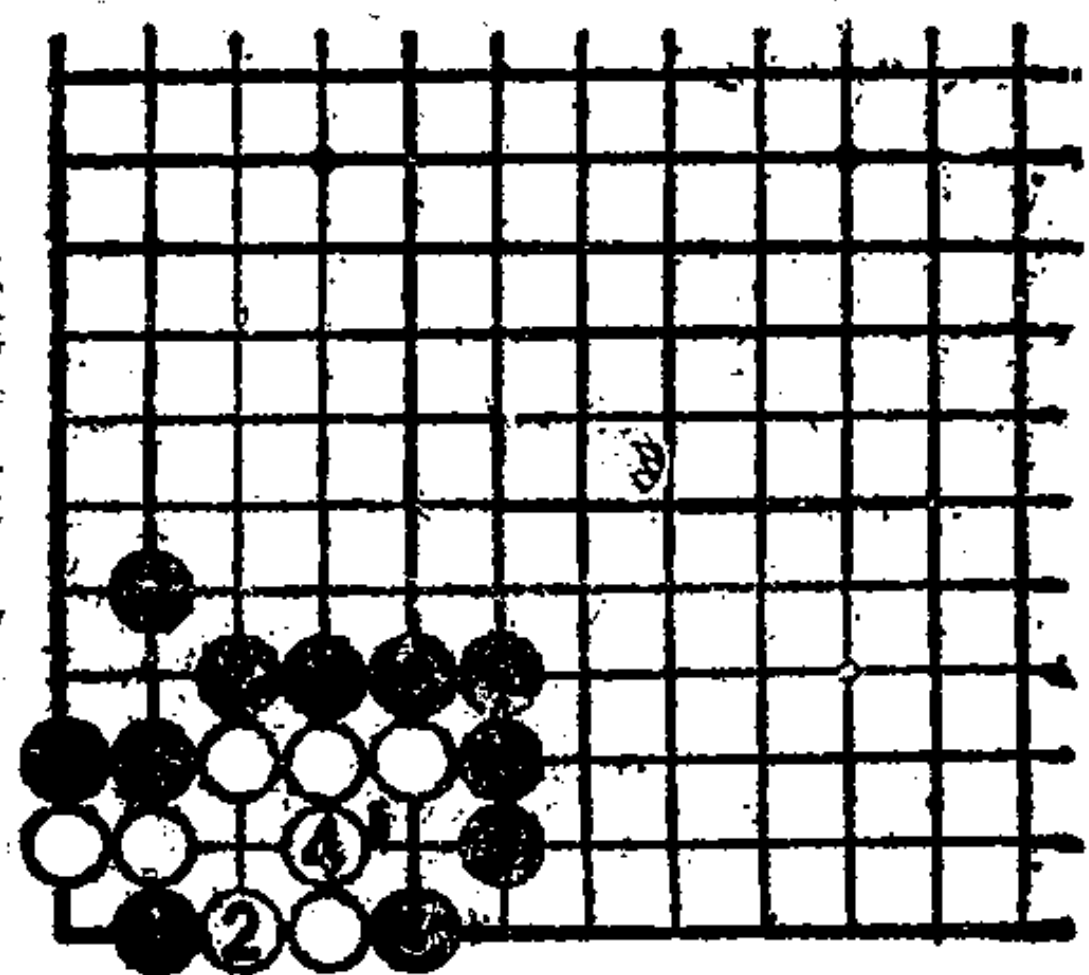


第 1 型 黑先



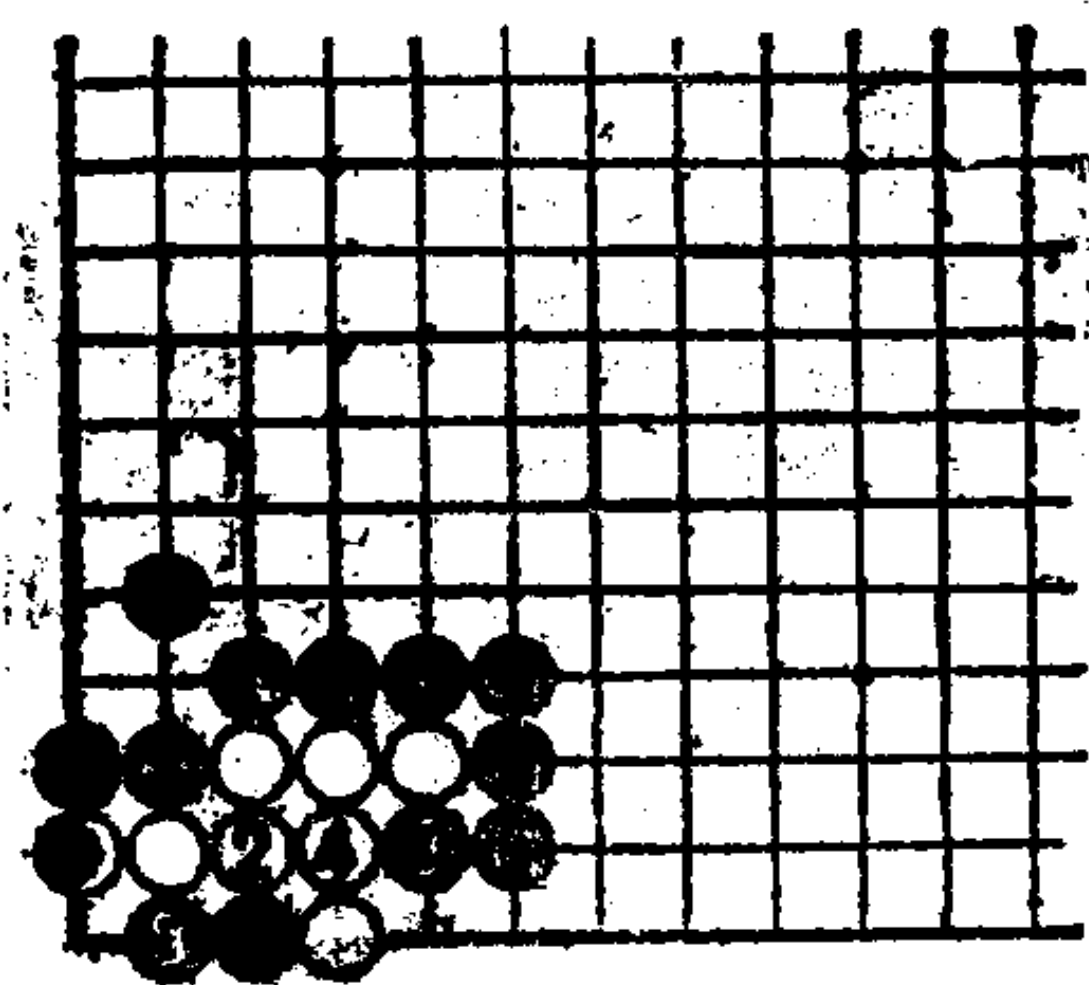
1 图

1 图 失败 黑 1 曲无谋，反促白 2 挡，成曲四活棋。



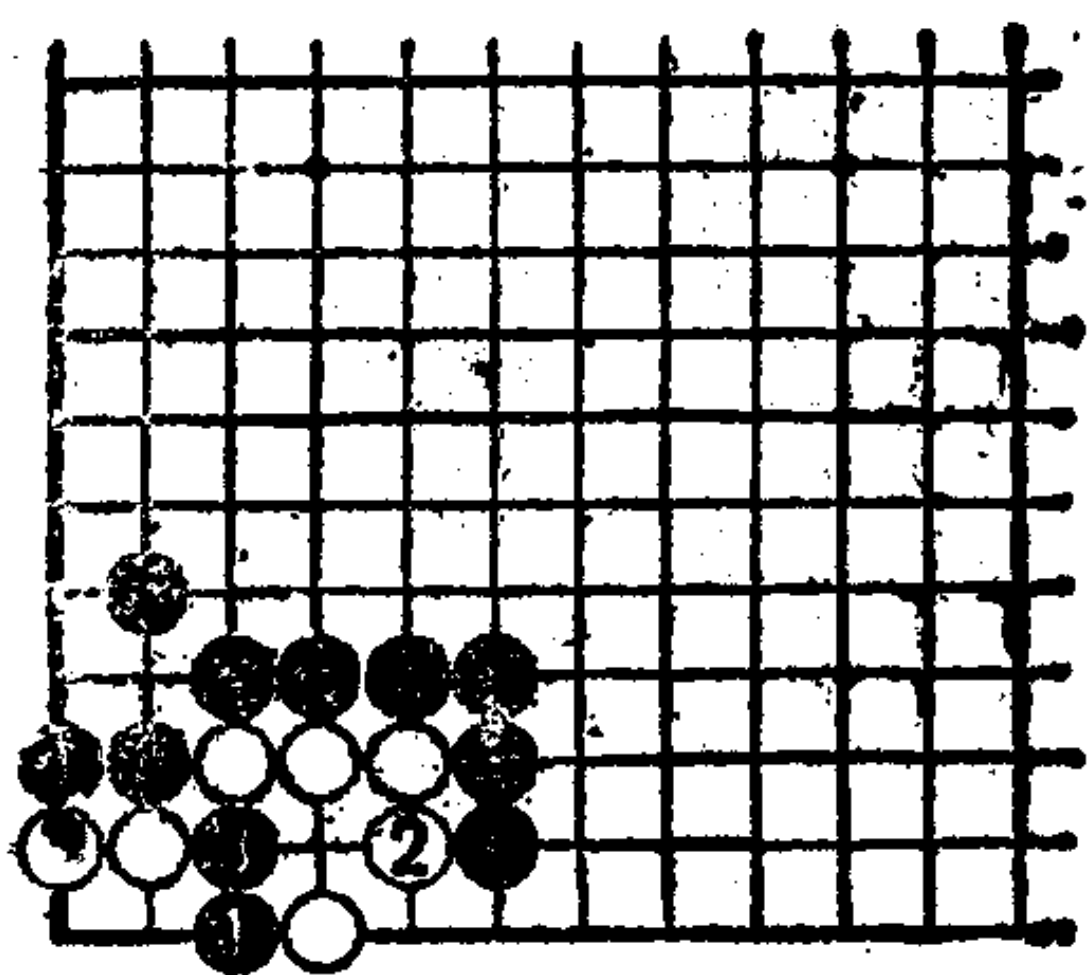
2 图

2图 失败 黑1靠似乎手筋，其实白2应即可活棋。黑3如尖顶，则白4做眼活净。黑1虽也是一种手筋，但本型中却不能奏效。



3 图

3图 正解 黑1靠，轻妙。白如走2位，则黑3、5即置白于死地。白4如改于5位提，则黑于4位挤，白仍不活。另外，白2如改下5位，黑可在4位挖，白接不归而死。

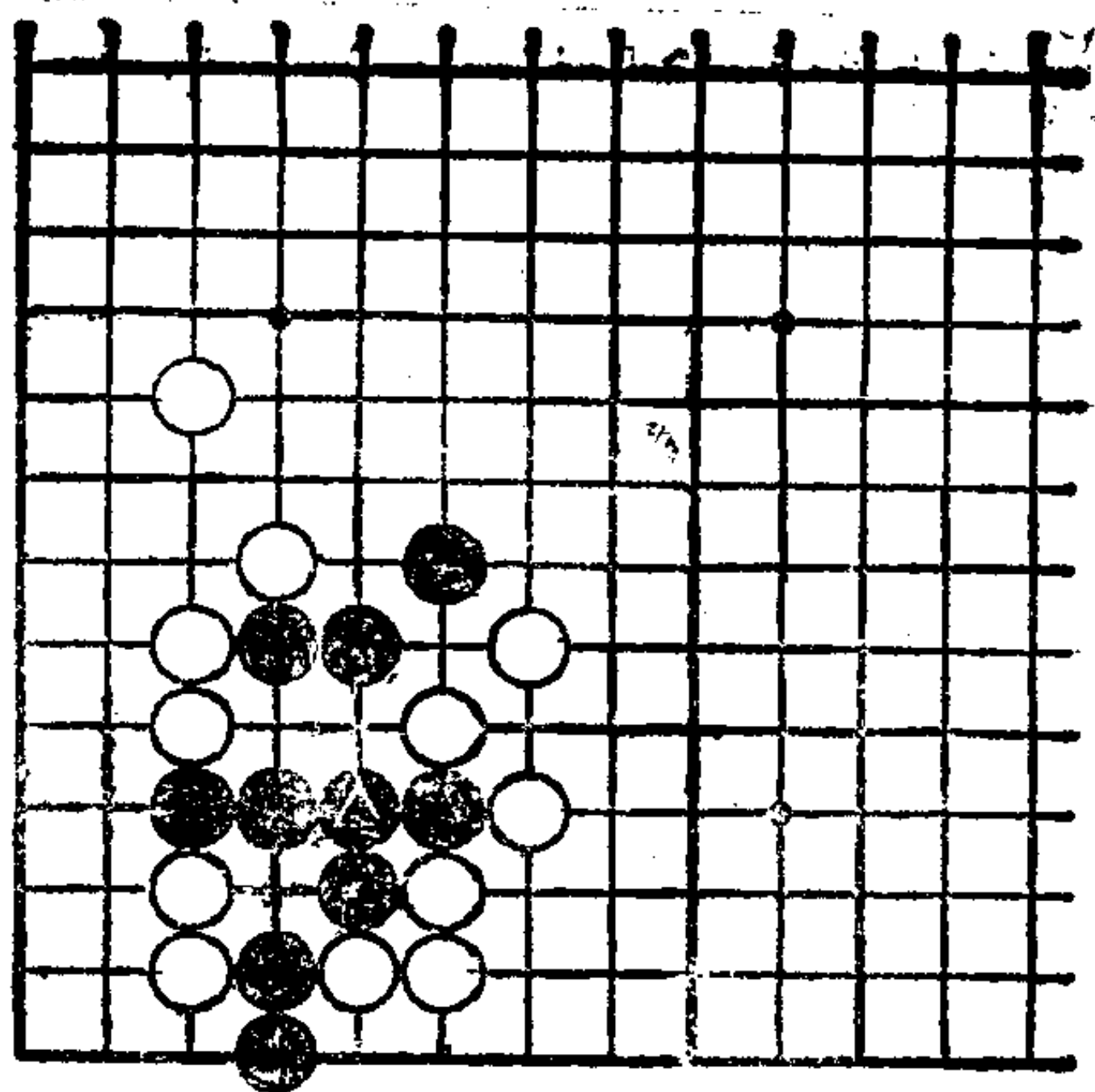


4 图

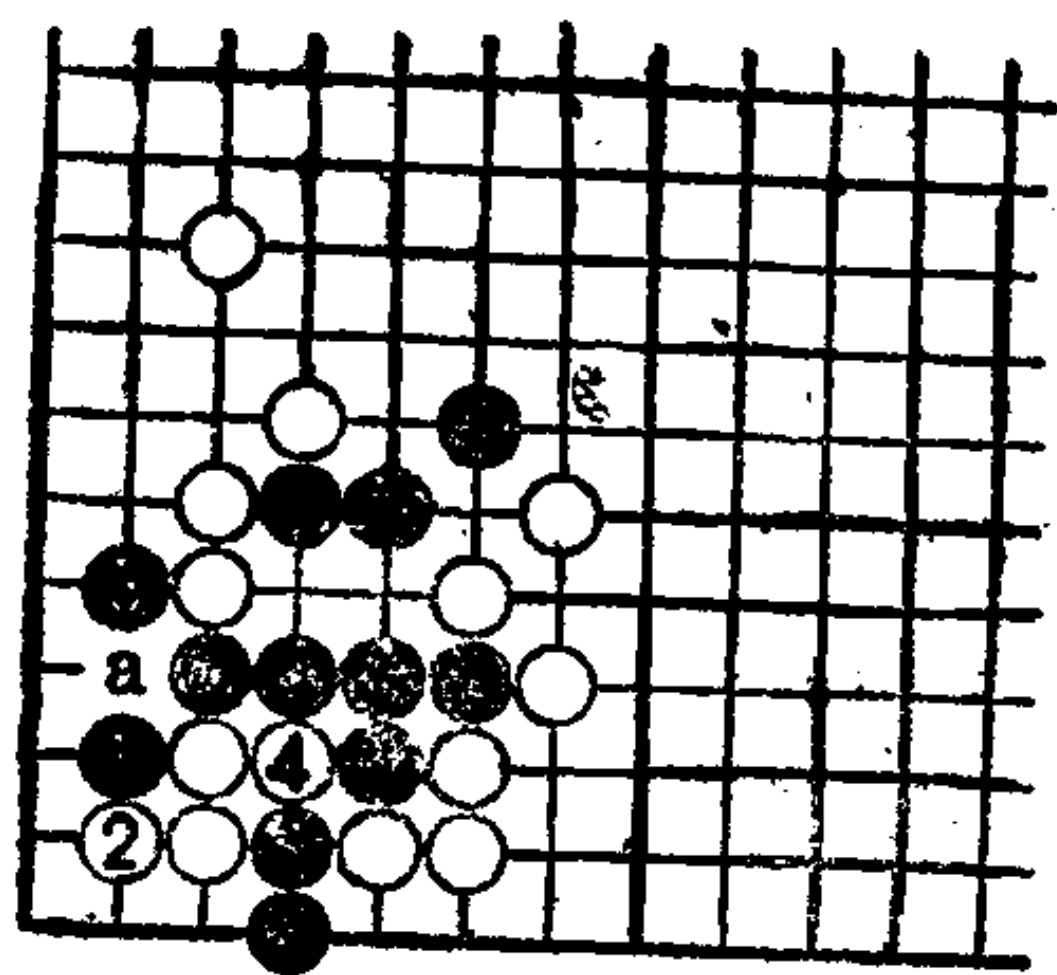
4图 正解 黑1时，白2如扩大眼位，则黑3断，白两面不入气，死。

第 2 型 腾挪(黑先)

这是让子星定式之一型。在有黑一子粘实的场合下，黑角已大致安定。但现在白要夺黑眼位，黑如何应呢？



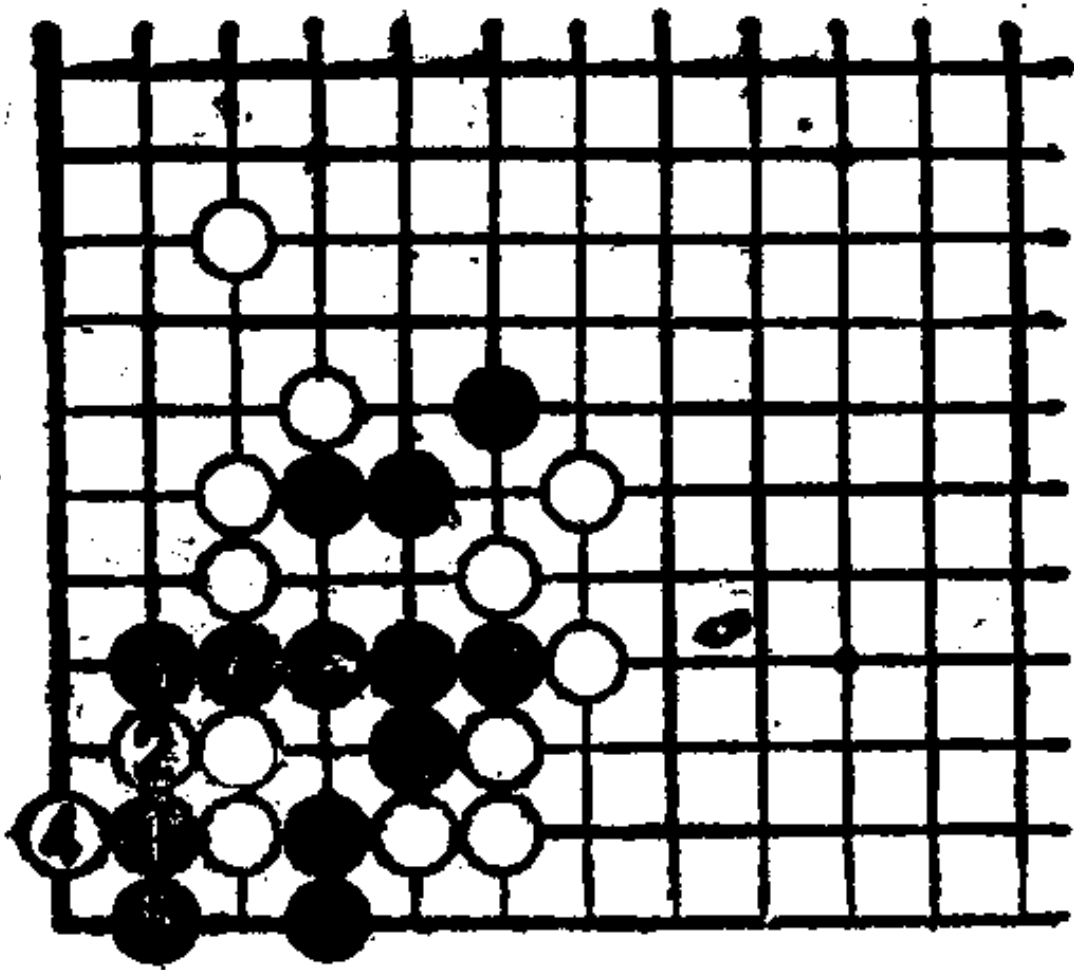
第 2 型 黑先



1 图

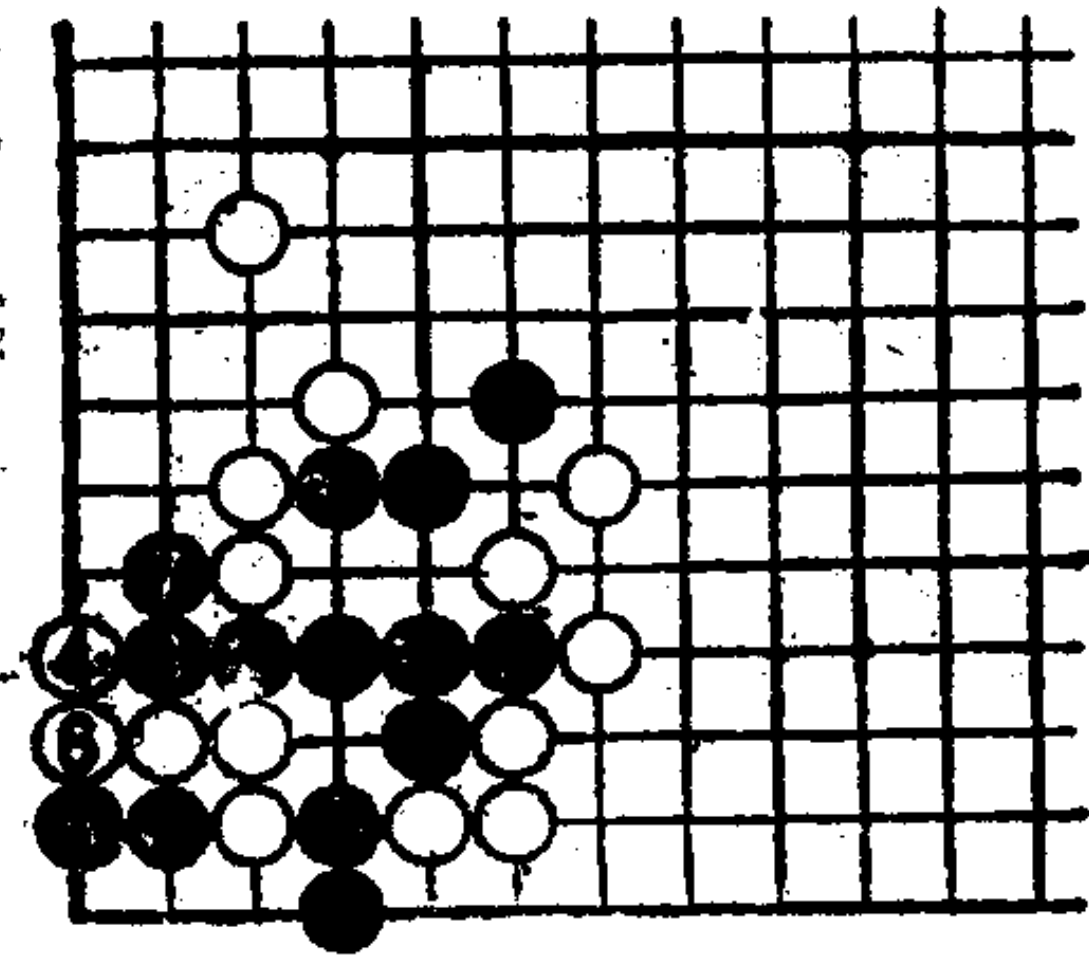
1 图 失败 黑 1 扳，错误。白 2、黑 3 后，白 4 断，黑角即刻失去根基。

黑 1 如改在 a 位立，则白 4 断。黑 1 如怕断而改在 4 位粘，则白 a 渡过。可见本图黑的几种走法都行不通。



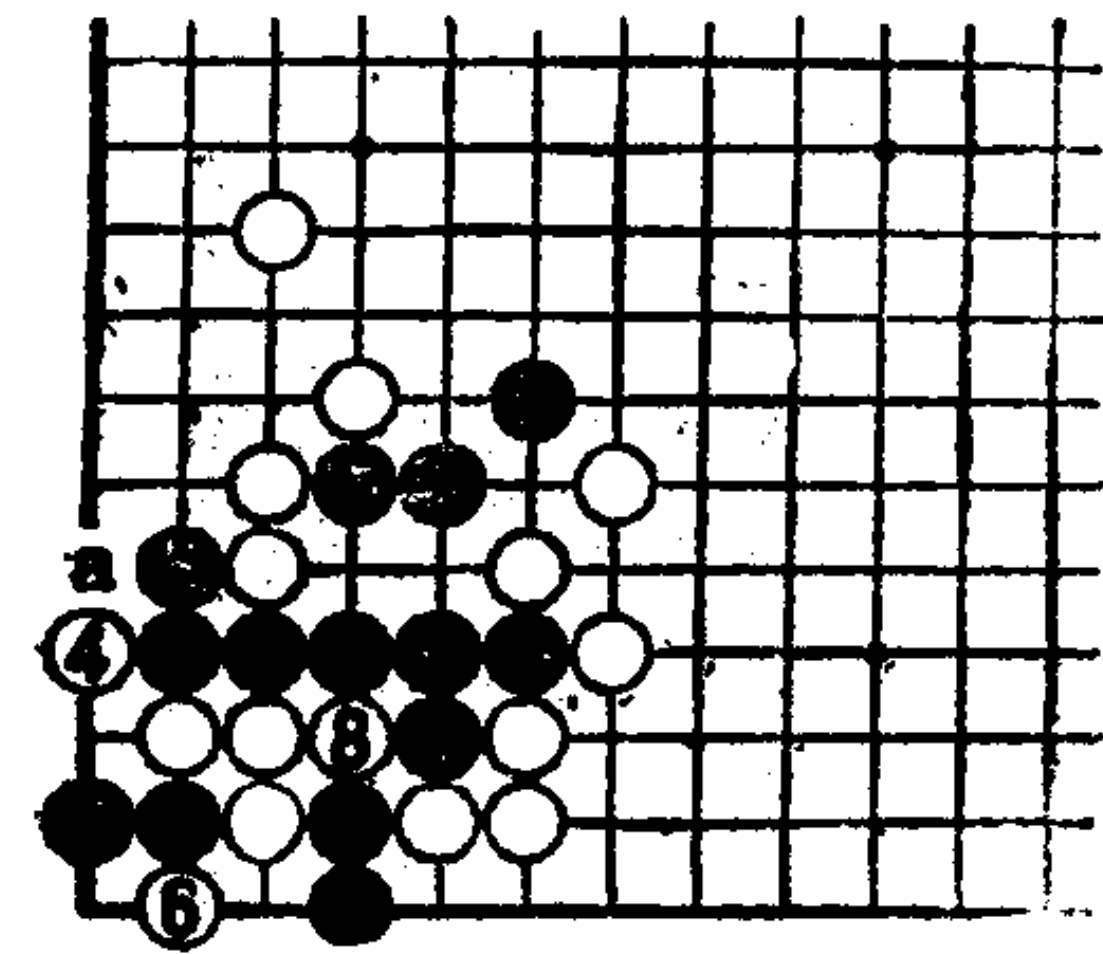
2 图

2图 正解 黑1靠是活棋的手筋。白2如曲，则黑3，白4打时黑5立。白既不能联络。又无术活棋。可见只要有黑1，白就无计可施了。



3 图

3图 变化 黑3时，白4如扳而求变，黑5可果断立下，经白6、黑7，黑平安无事。

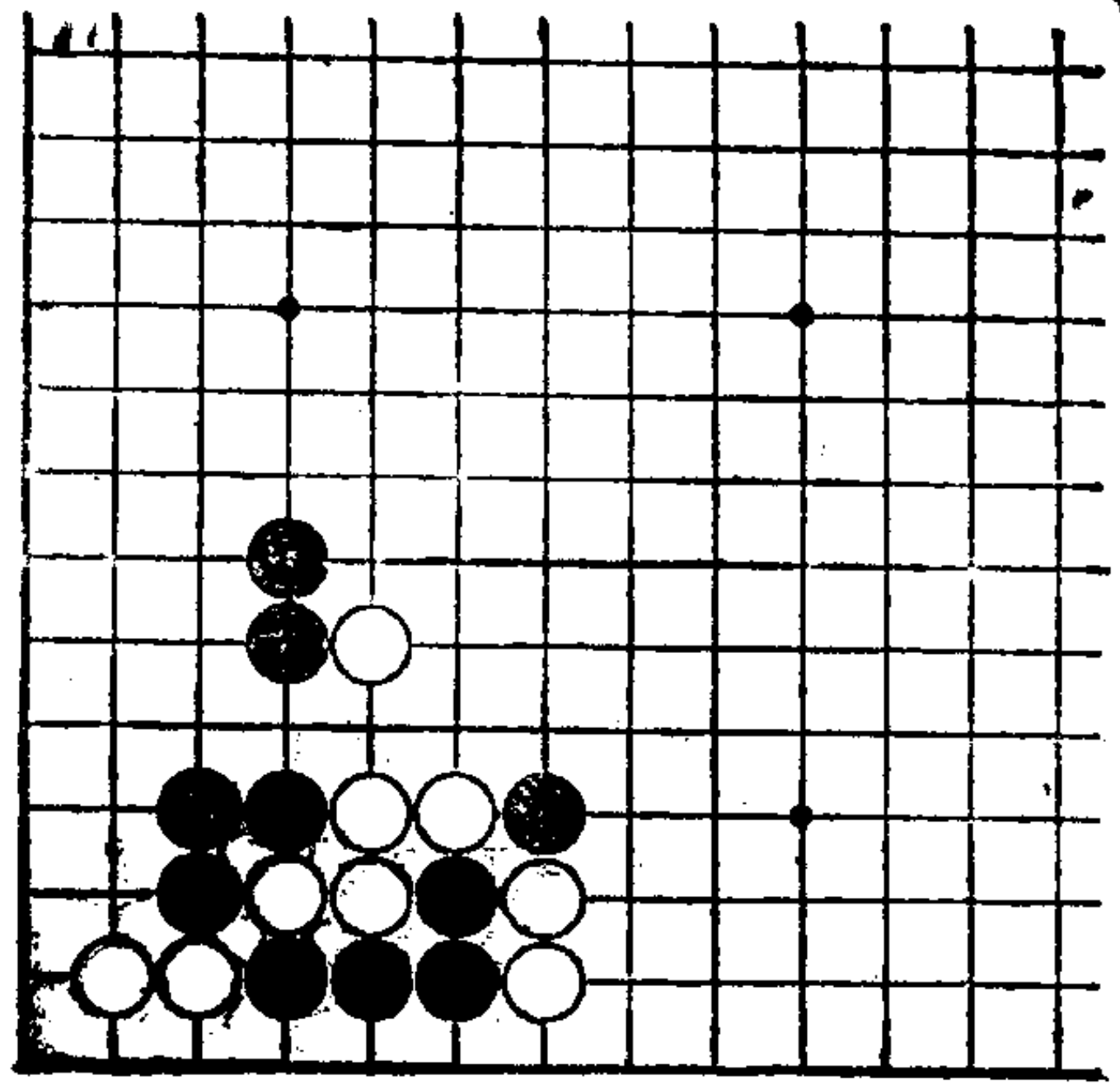


4 图

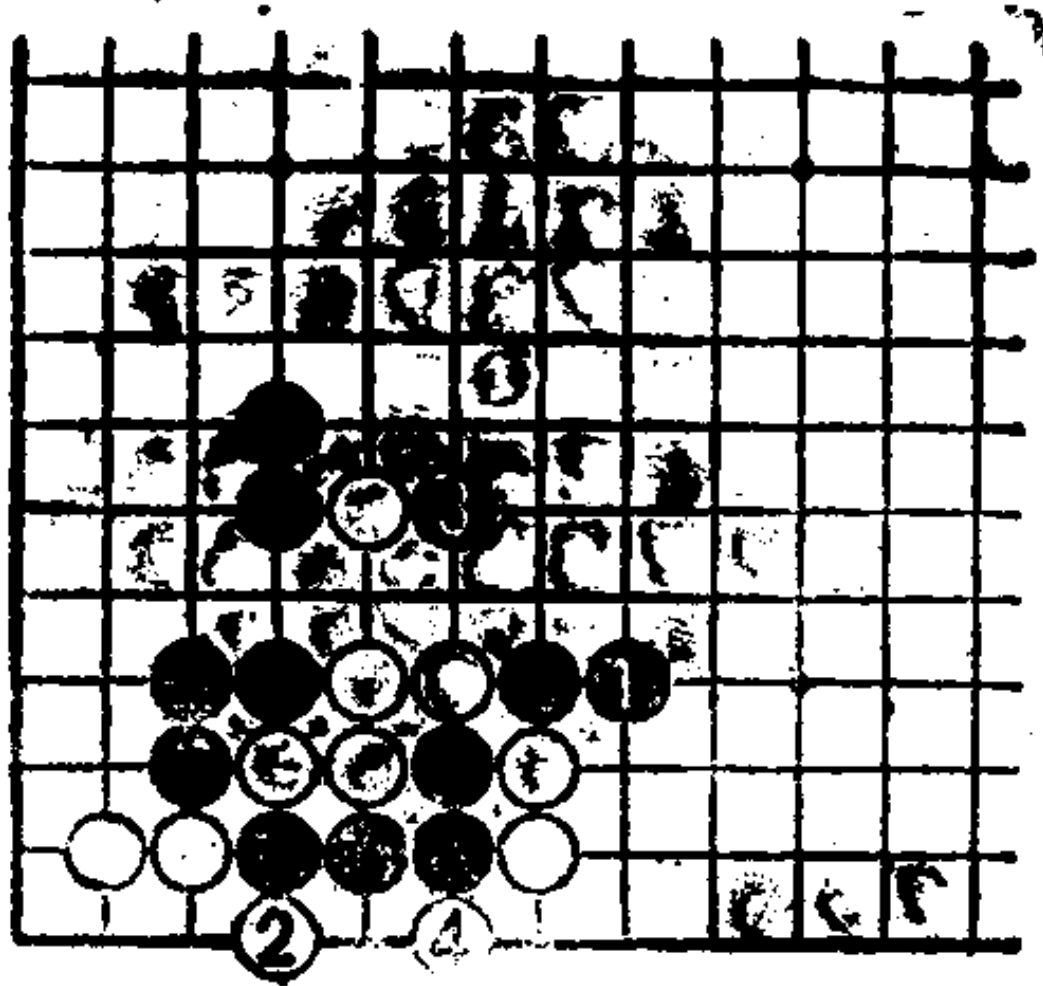
4图 失败 对白4的扳，黑5是缓手，被白抓住时机于6位打，8位断，黑失败。黑7如改于8位粘，则白7位提一个即活。另外黑5如改在a位挡，白可7位做劫抵抗。

第3型 对杀(黑先)

此型问题是怎样治理黑四子。当然目标只有两个，即吃右边白二子，或中间白四子。

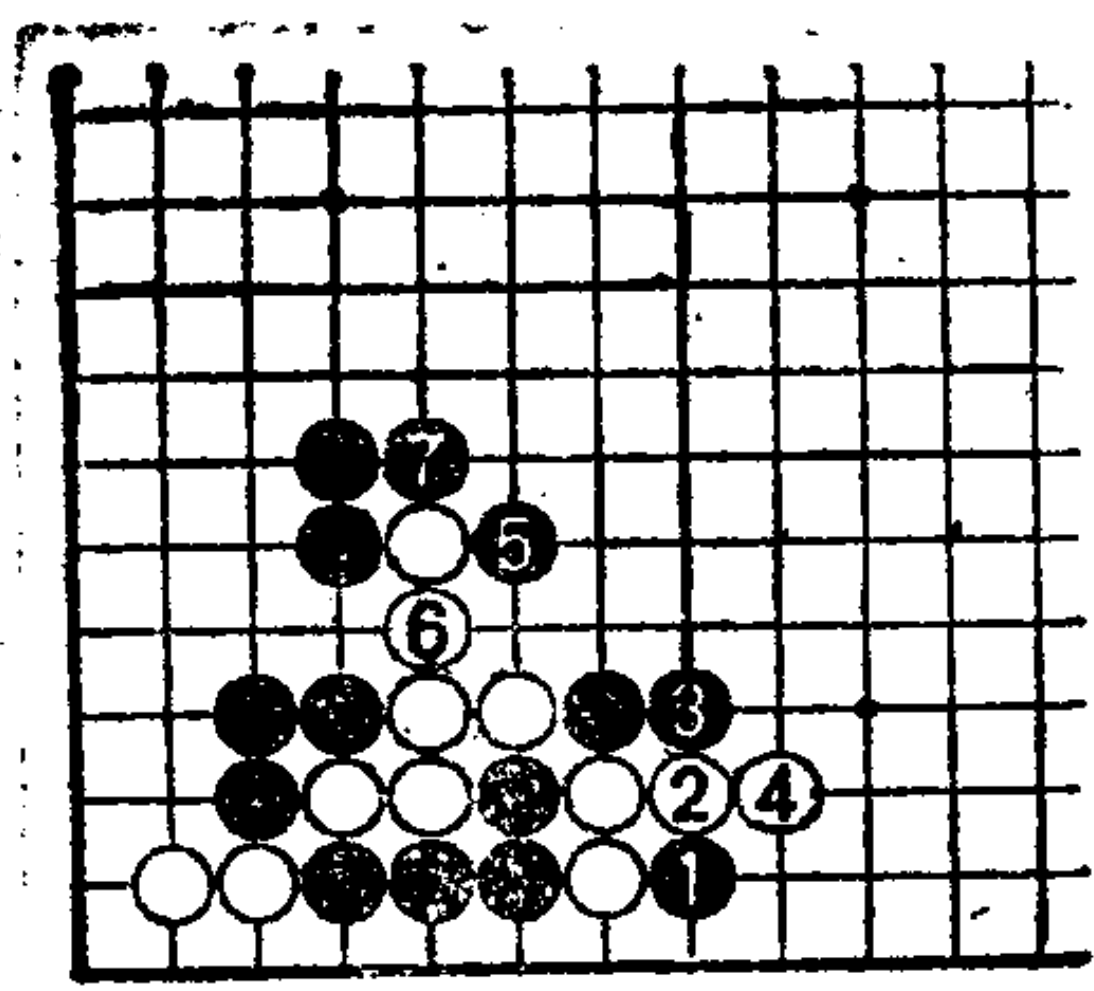


第3型 黑先



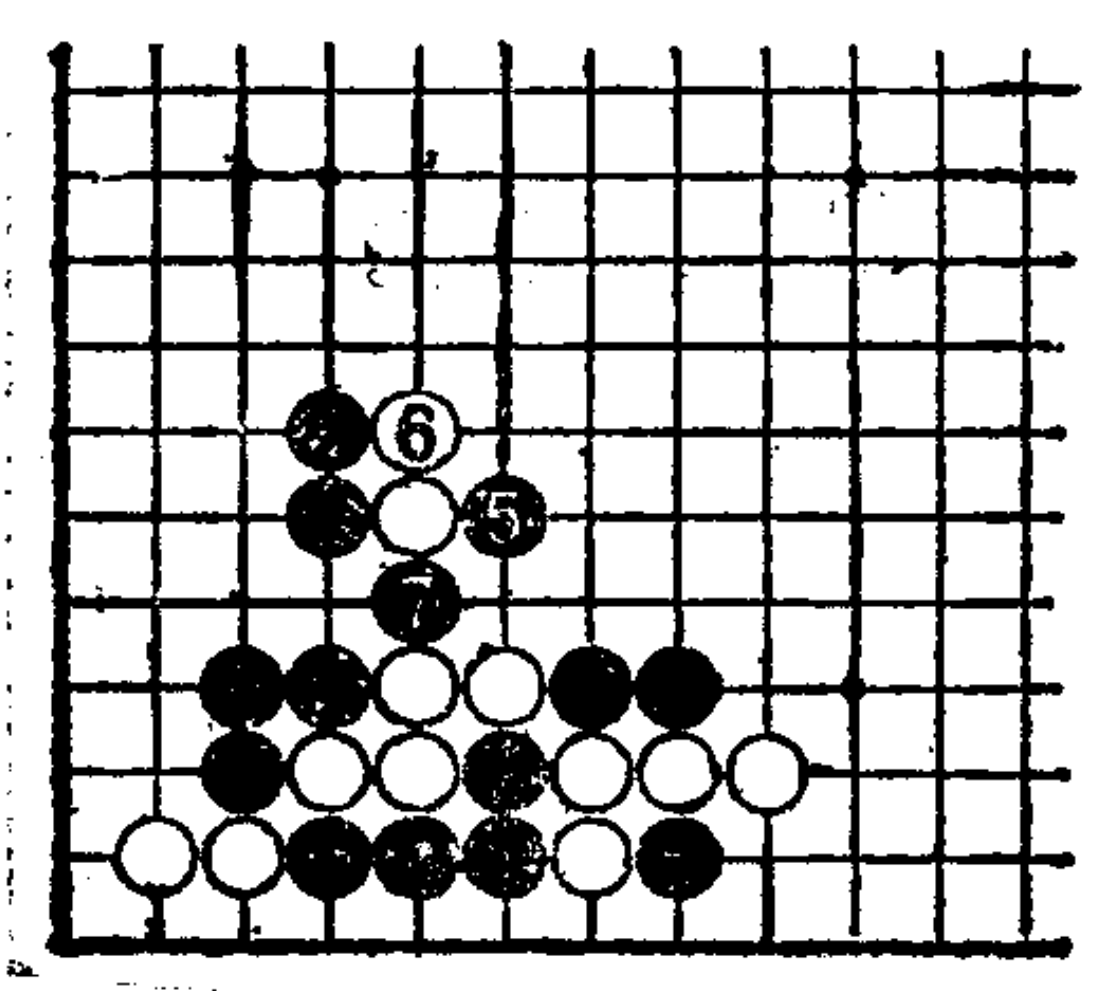
1图

1图 失败 黑1长误以为上、下吃白是见合，其实白2扳后，黑气不足。黑3靠落空，白4先扳收气，黑负。



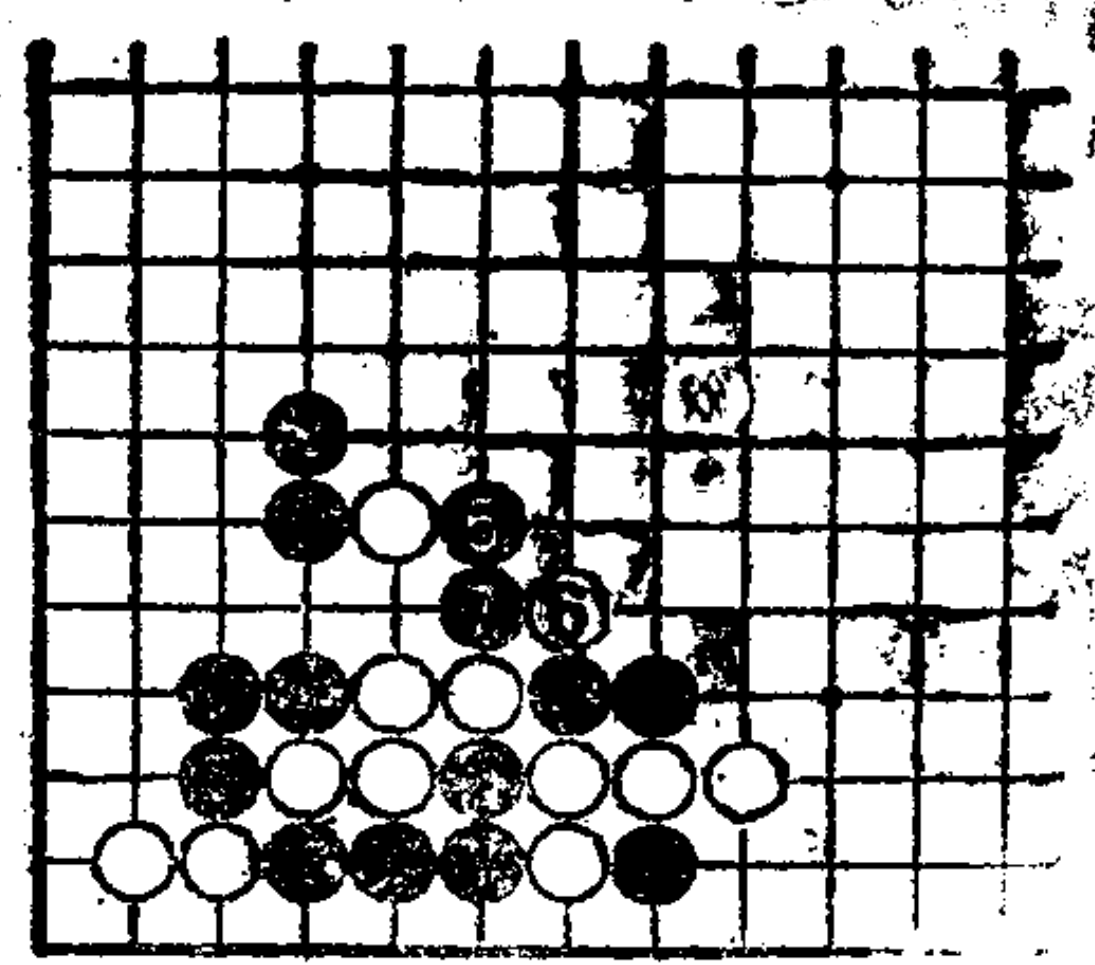
2 图

2图 正解 黑1夹试白应手是好棋。白2如曲头，则黑3是先手，白4只得长。这时黑5再靠，攻白急所，白就毫无回旋余地了。白6如粘，黑7封头，黑胜。黑运用1、5靠的手筋，轻妙地逸出。



3 图

3图 正解 上图黑不直接打吃白4子而单于5位靠的战术，值得玩味。白6如冲，则黑7巧擒四子。

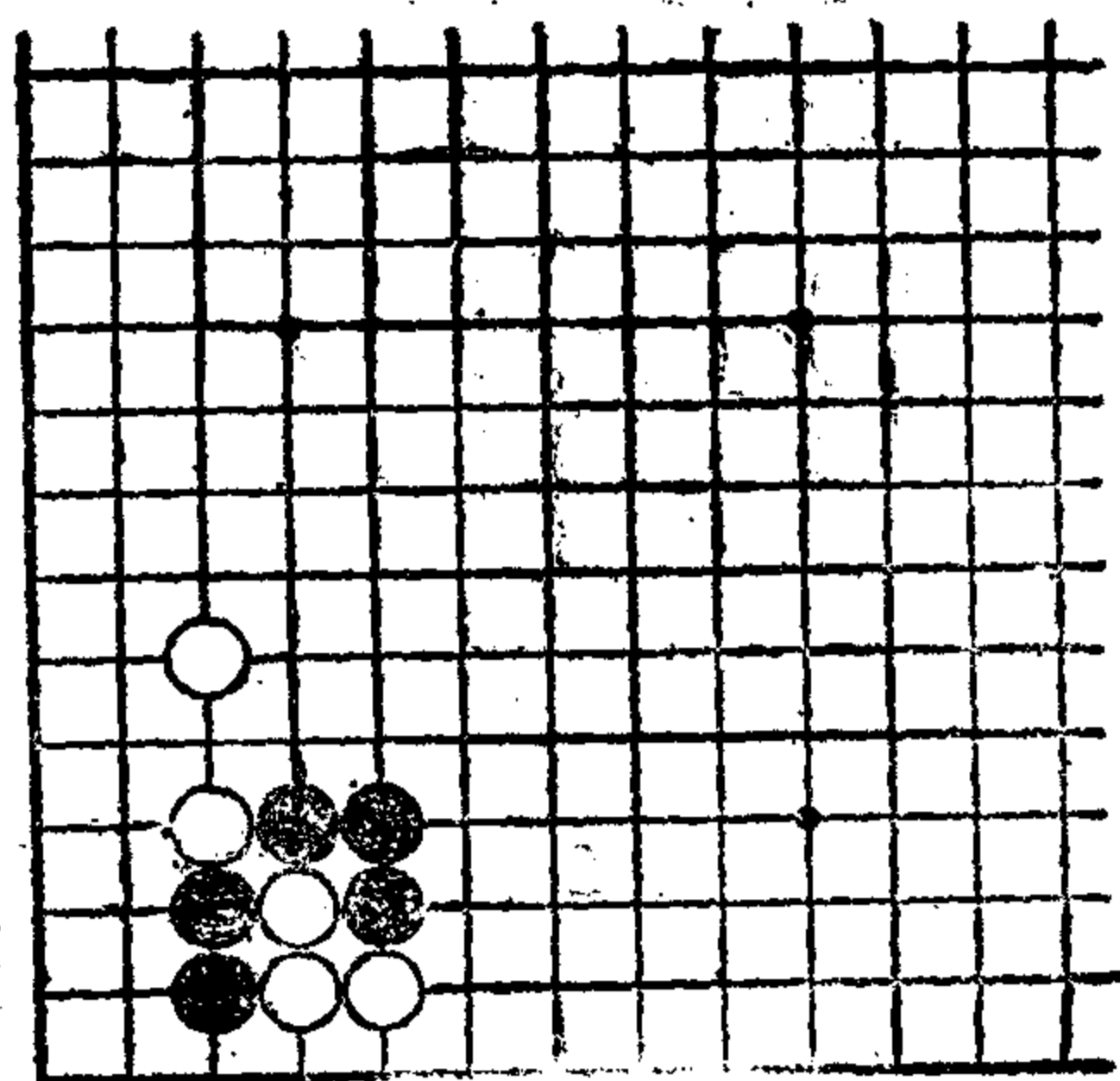


4 图

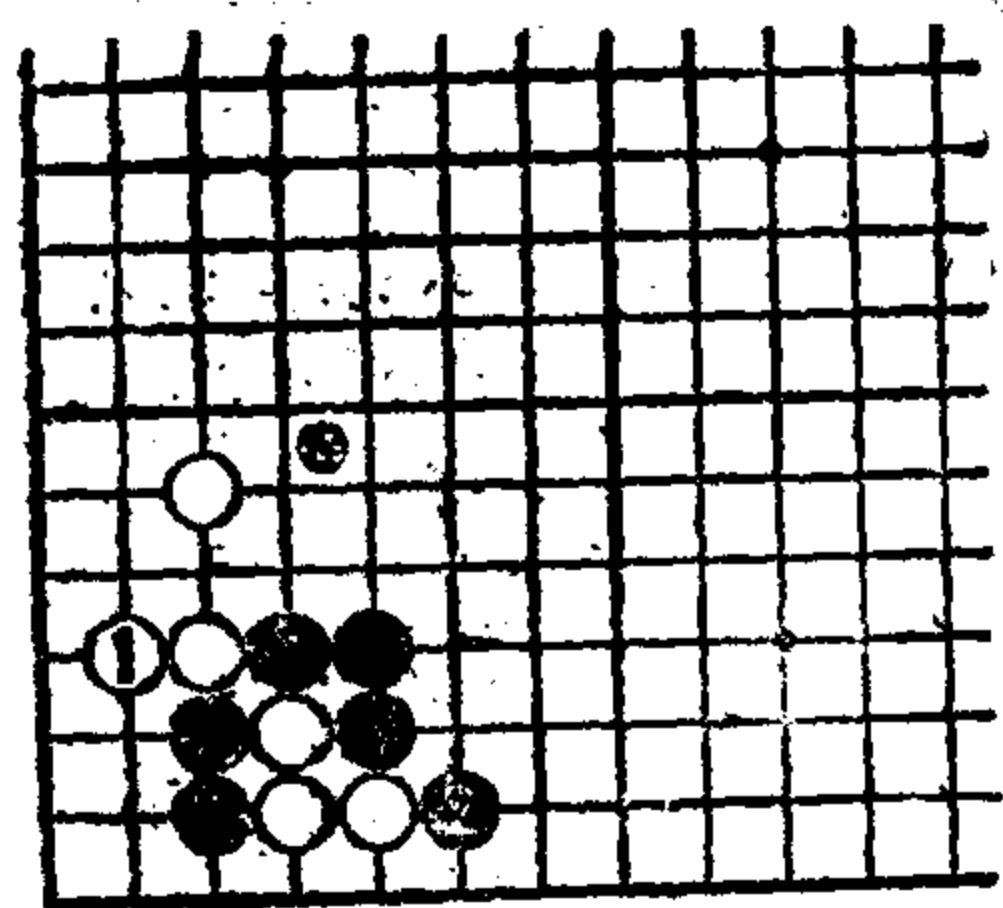
4图 正解 黑5时，白6即使扳，黑7断，白四子也逃不掉。

第4型 治孤(白先)

黑抱吃白一子和扳吃白三子是见合，白处境险恶。但白如能正确运用手筋则可保两全。

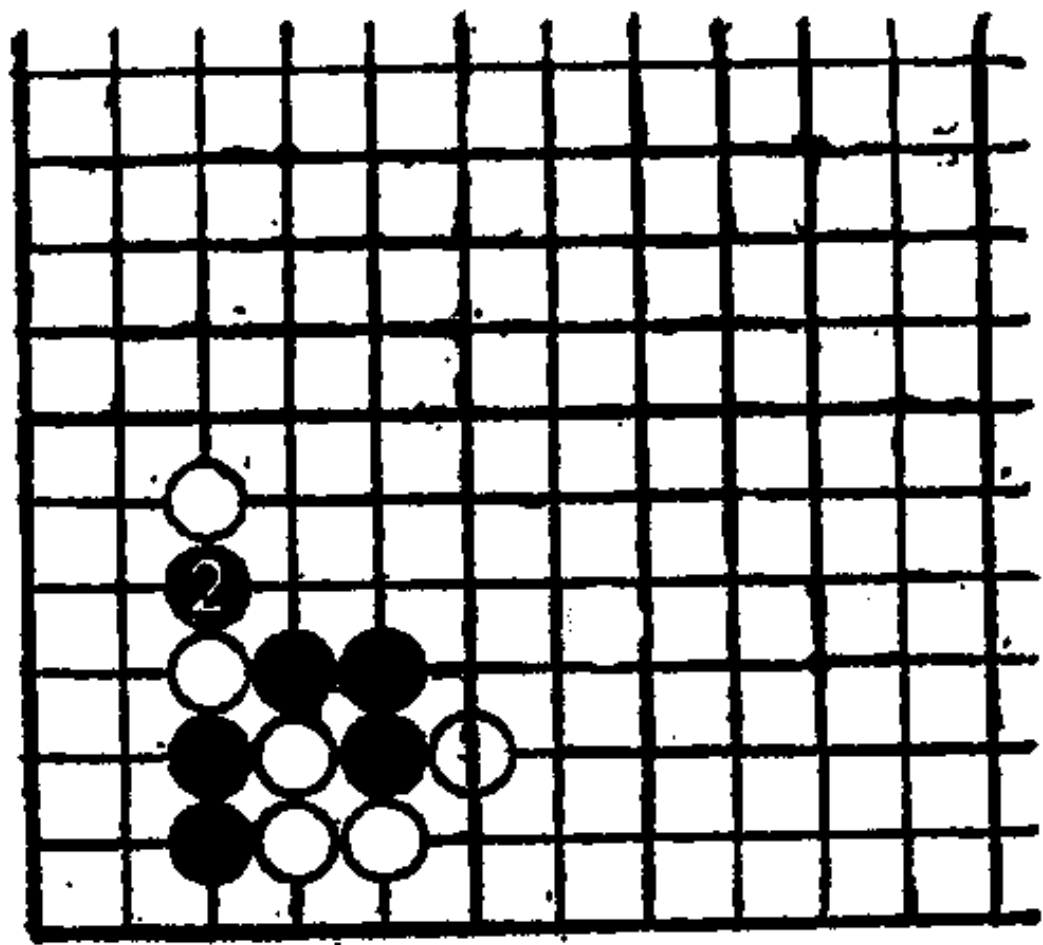


第4型 白先



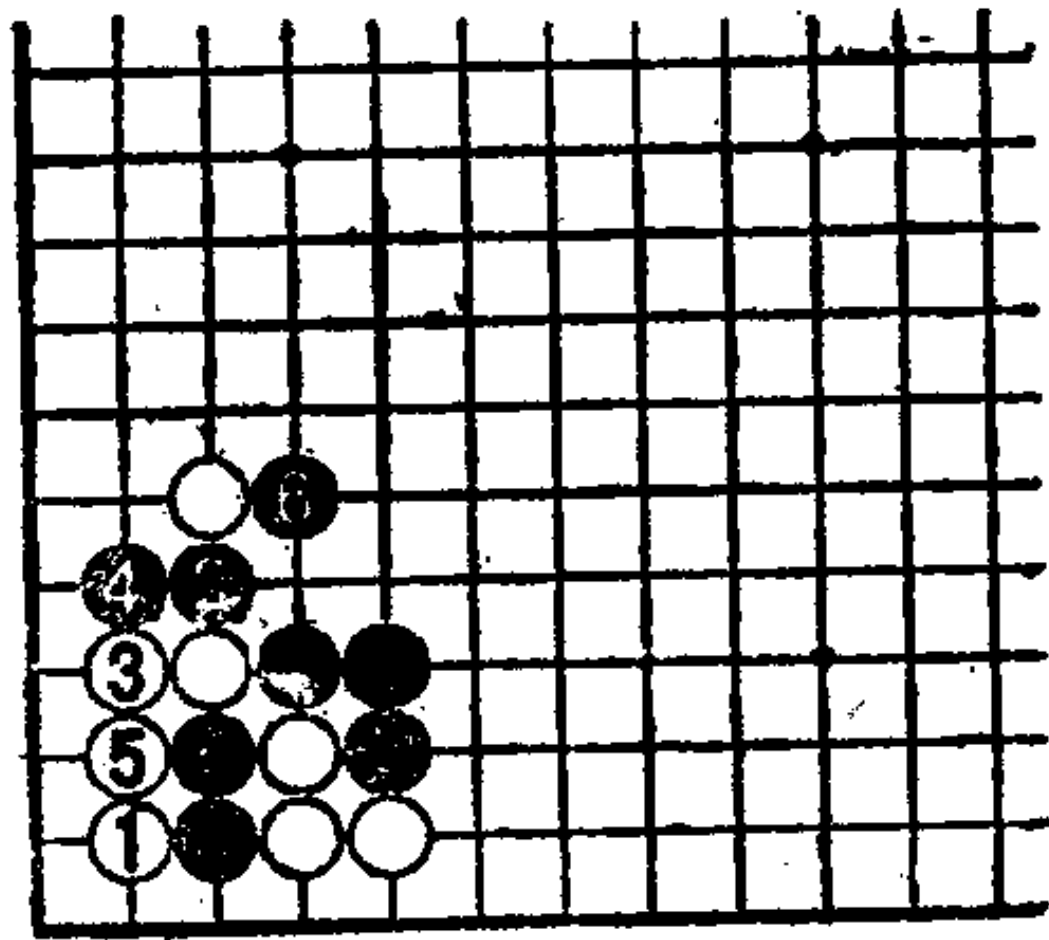
1图

1图 失败 白1立，
黑2扳吃白3子，白难堪。



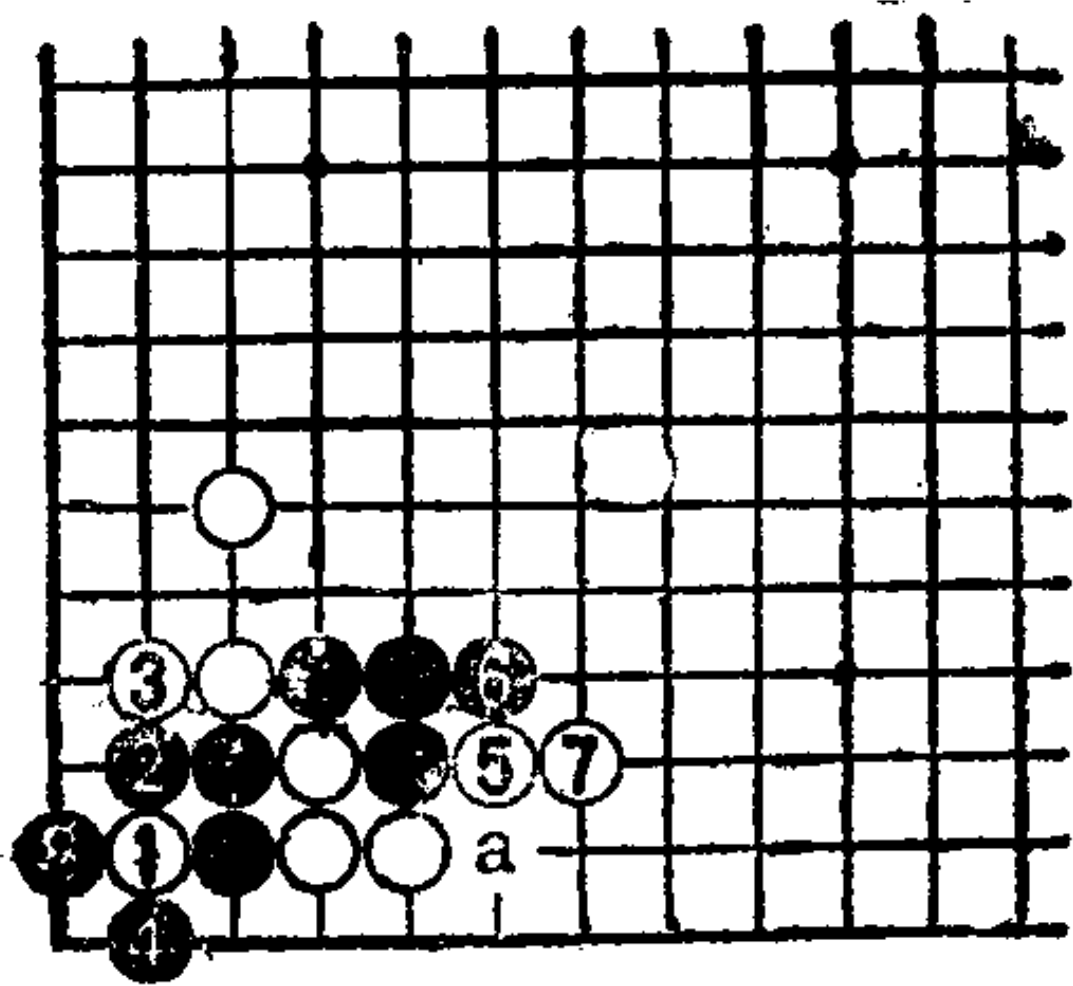
2 图

2 图 失败 白如 1 位扳，动出 3 子，黑就 2 吃住白的棋筋，与前图相比，白更不利。那么两全的手筋在哪儿呢？



3 图

3 图 正解 白 1 靠是绝处逢生的手筋，此后可根据黑棋应手相机行事。黑 2、4 如弃角，以下白 5、黑 6。白可满足。

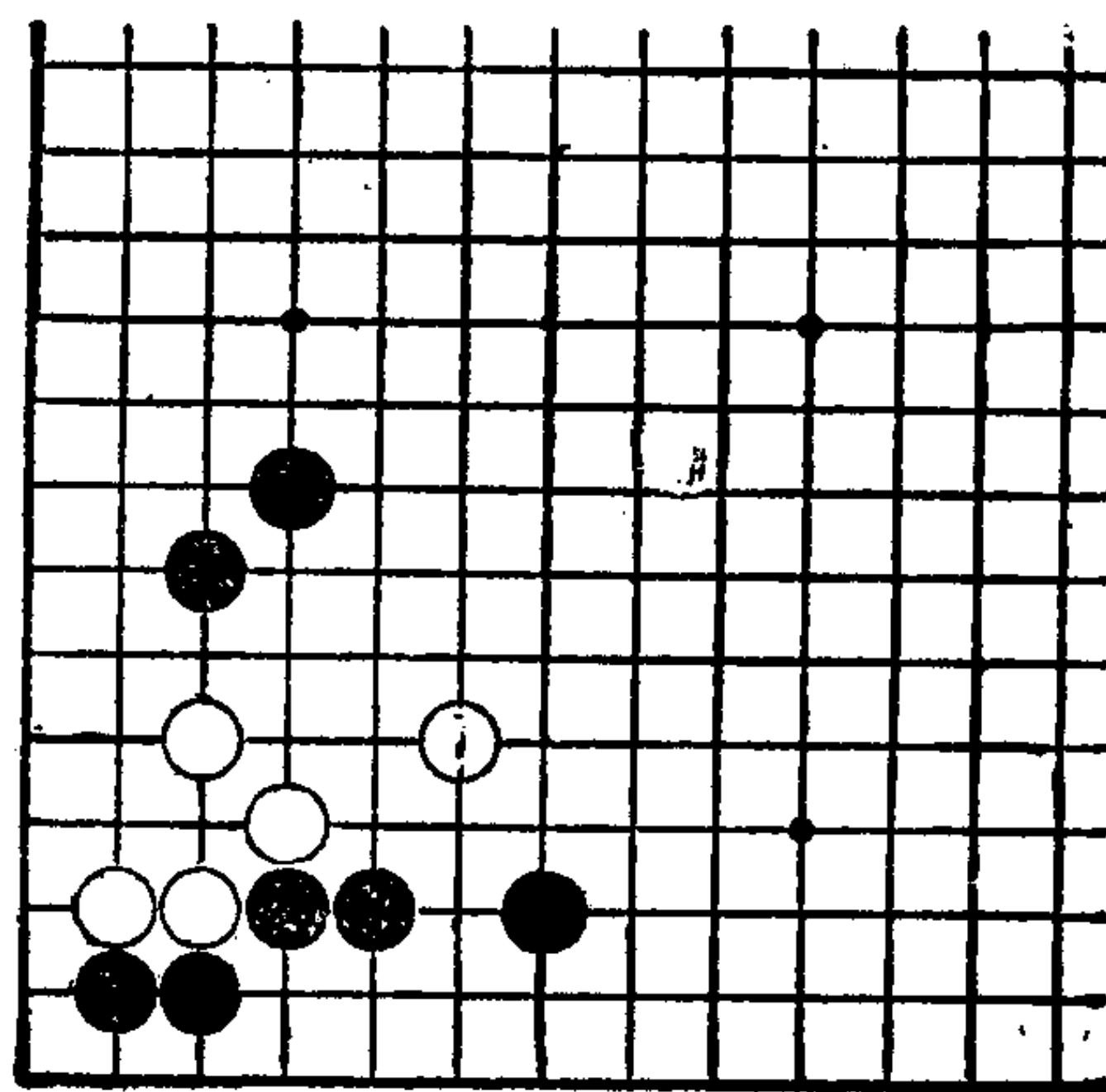


4 图

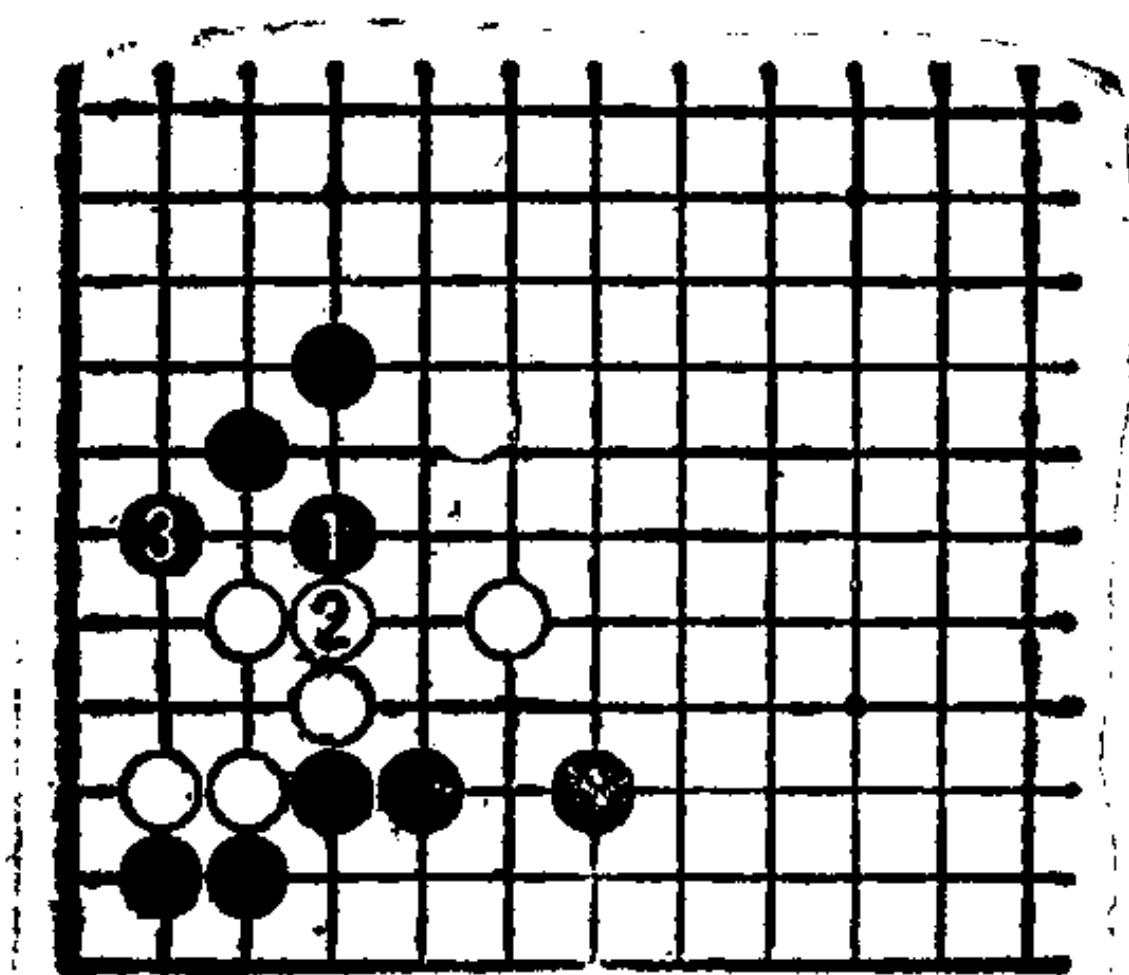
4 图 正解 黑 2 如曲，白 3 挡就成为先手了，这是白 1 靠的效果。黑 4 打不得已，白趁机 5 扳，7 长，黑只得 8 位提 1 子活棋。白获先手，形势相当不坏。白 5 如改于 8 位立，则黑 a 位扳，白负。白 1 是实践中经常使用的手筋。

第 5 型 攻击(黑先)

说这里有急所，初
学者也许会感到茫然，
确切地说就是要破坏白
棋眼位。

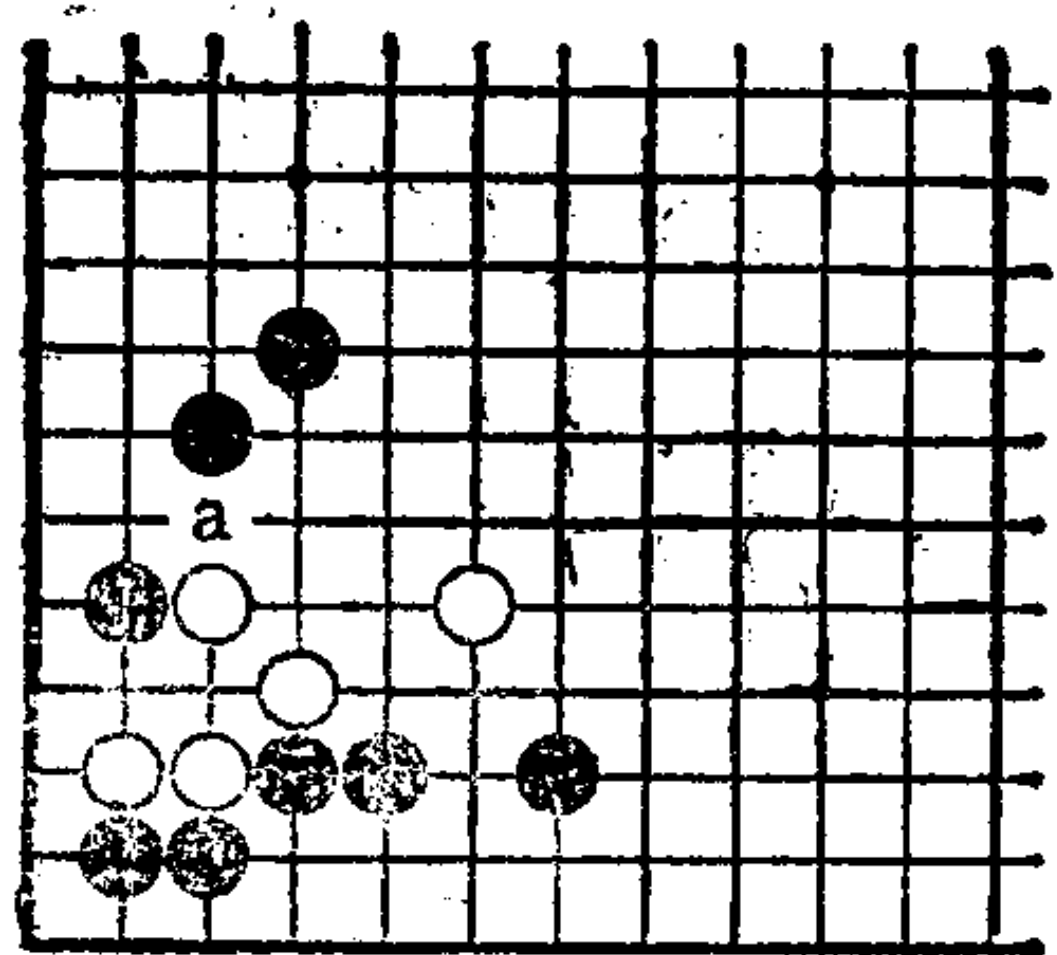


第 5 型 黑先



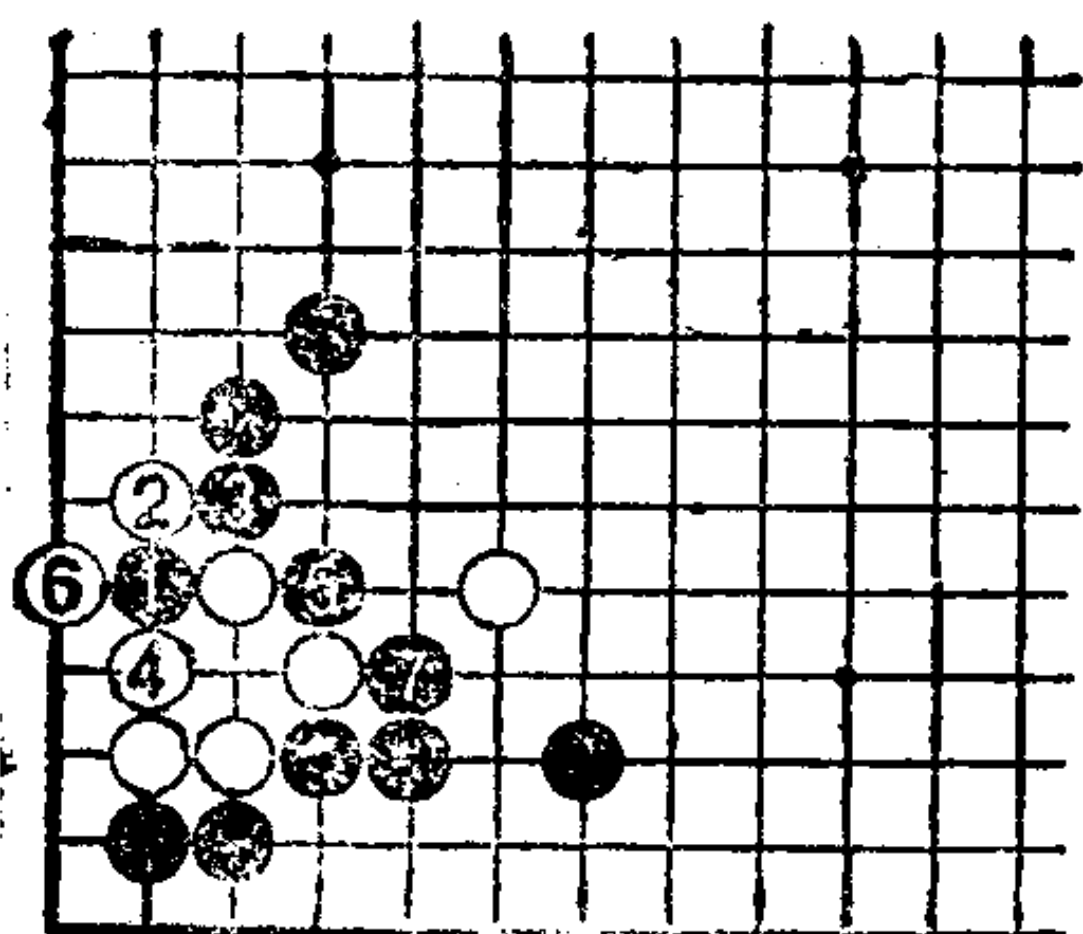
1 图

1 图 失败 黑 1 尖 虽
可窥白断点，但白 2 应后，
黑 3 尖并不能威胁“白根”。



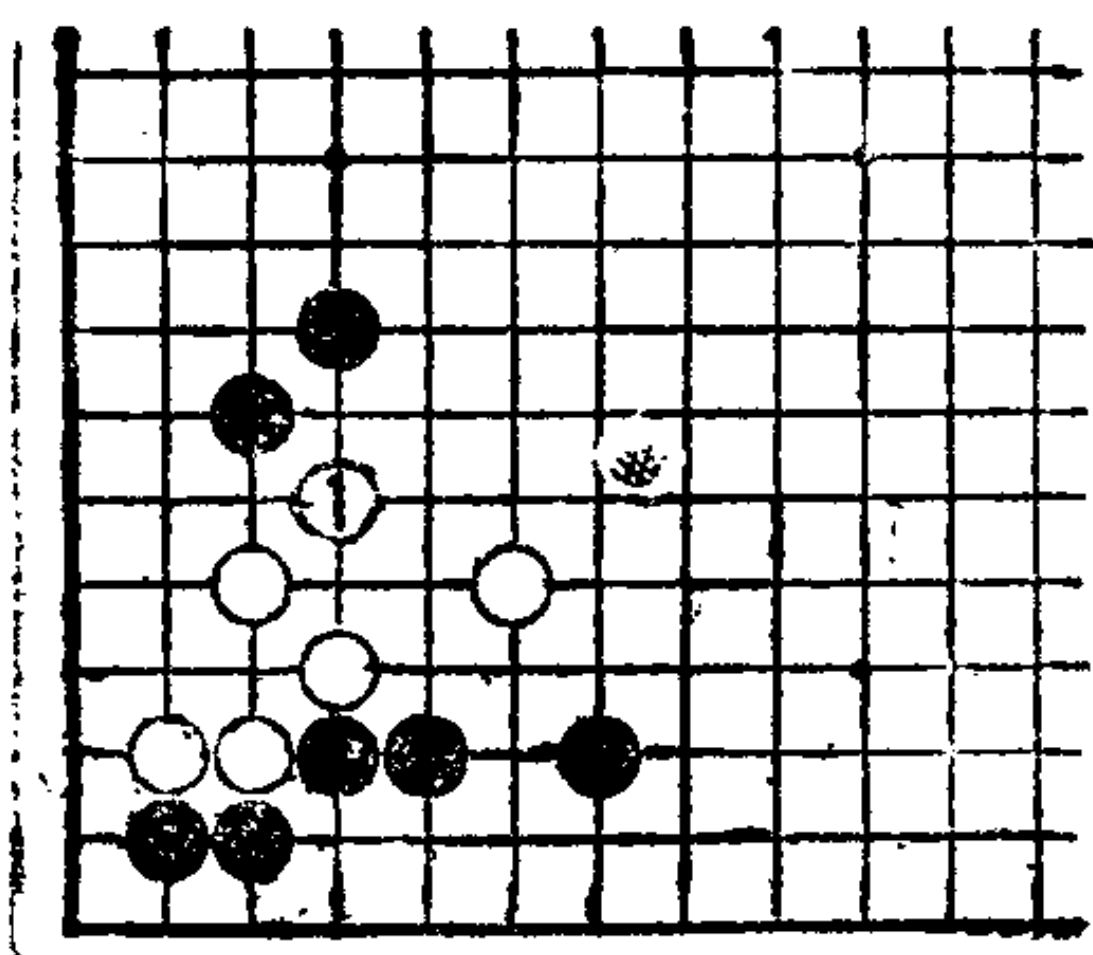
2 图

2图 正解 黑1深入到这里托，一举搜净白根后，就能于a位顶而直接威胁白的断点了。



3 图

3图 白失败 白2外扳。黑3乐得断，白4如打，则黑5、7割断白棋，白只得在边上委屈活棋。痛苦不堪。

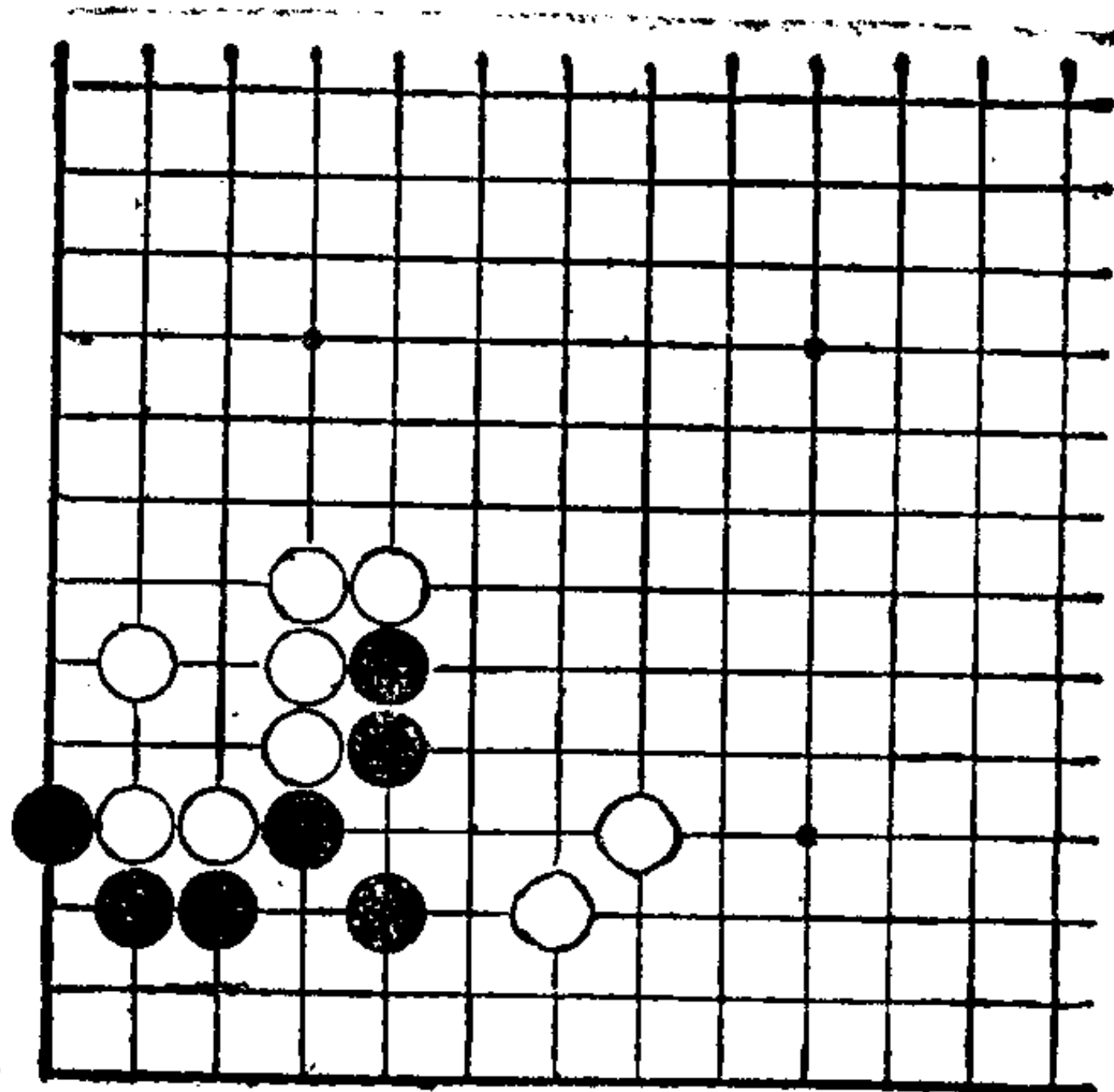


4 图

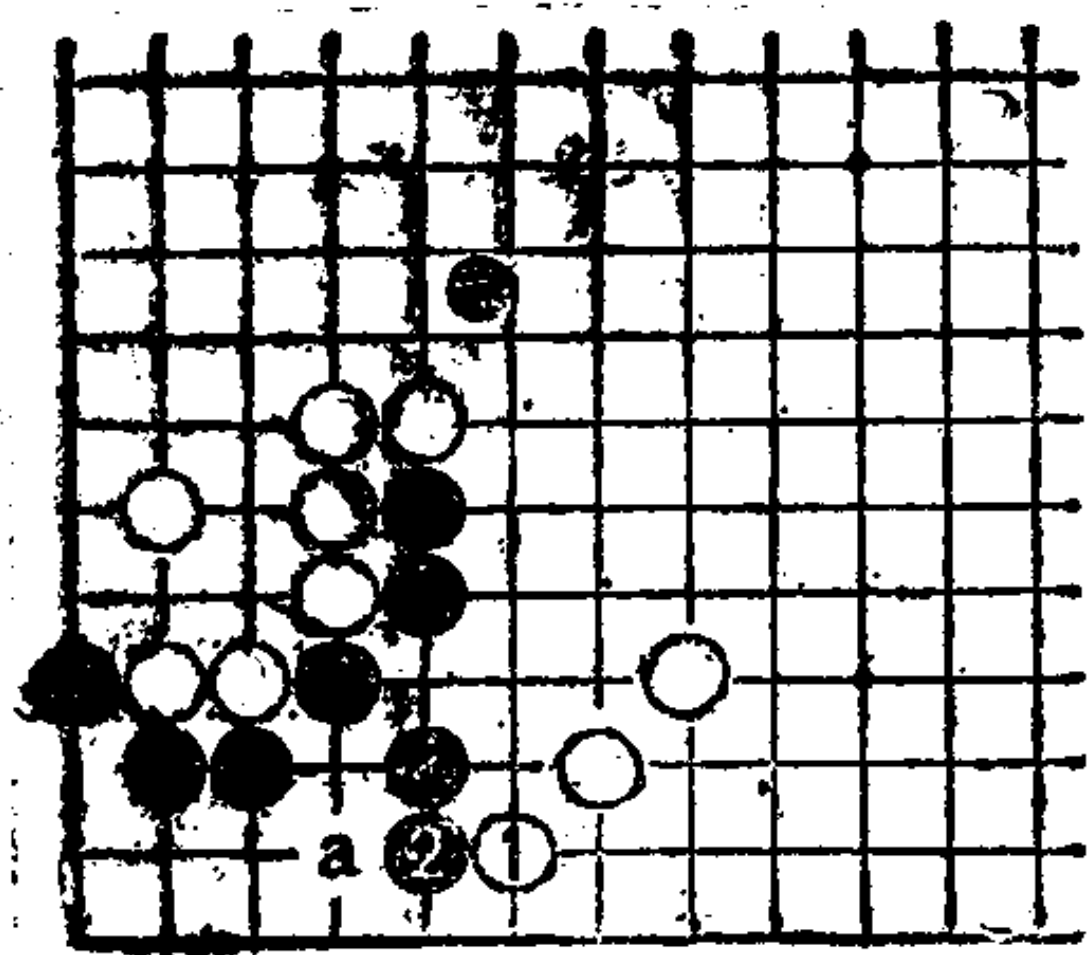
4图 参考 此型如轮白走，白1尖是正着。有此一手，黑就不存在上述手段了。

第6型 攻击(白先)

此型叙述的也是攻击的手筋。使用这类手筋时，必须根据周围配置情况算清变化。



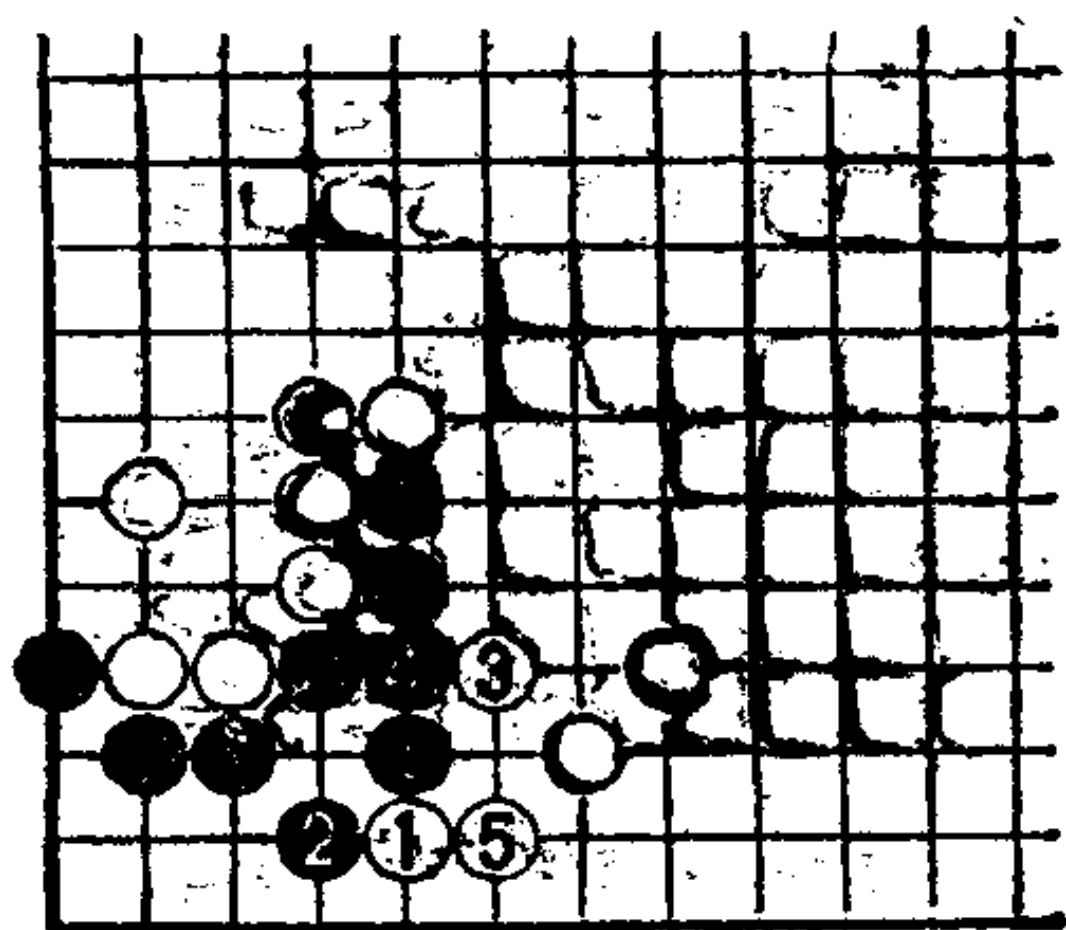
第6型 白先



1图

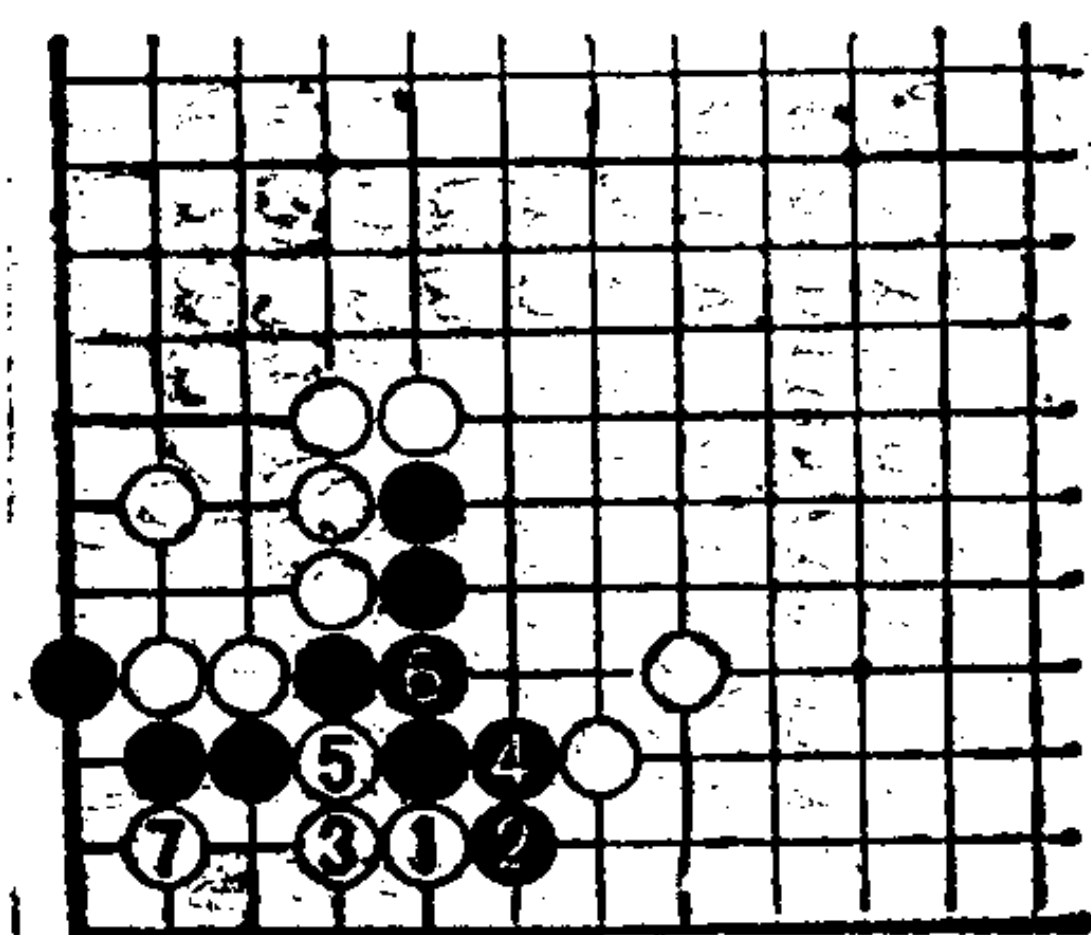
1图 失败 白1尖，缓手。黑2趁机挡，白1就象有意送活。

白急于求成而先于a位透点，也非急所。黑2挡后，白同样无后序手段。



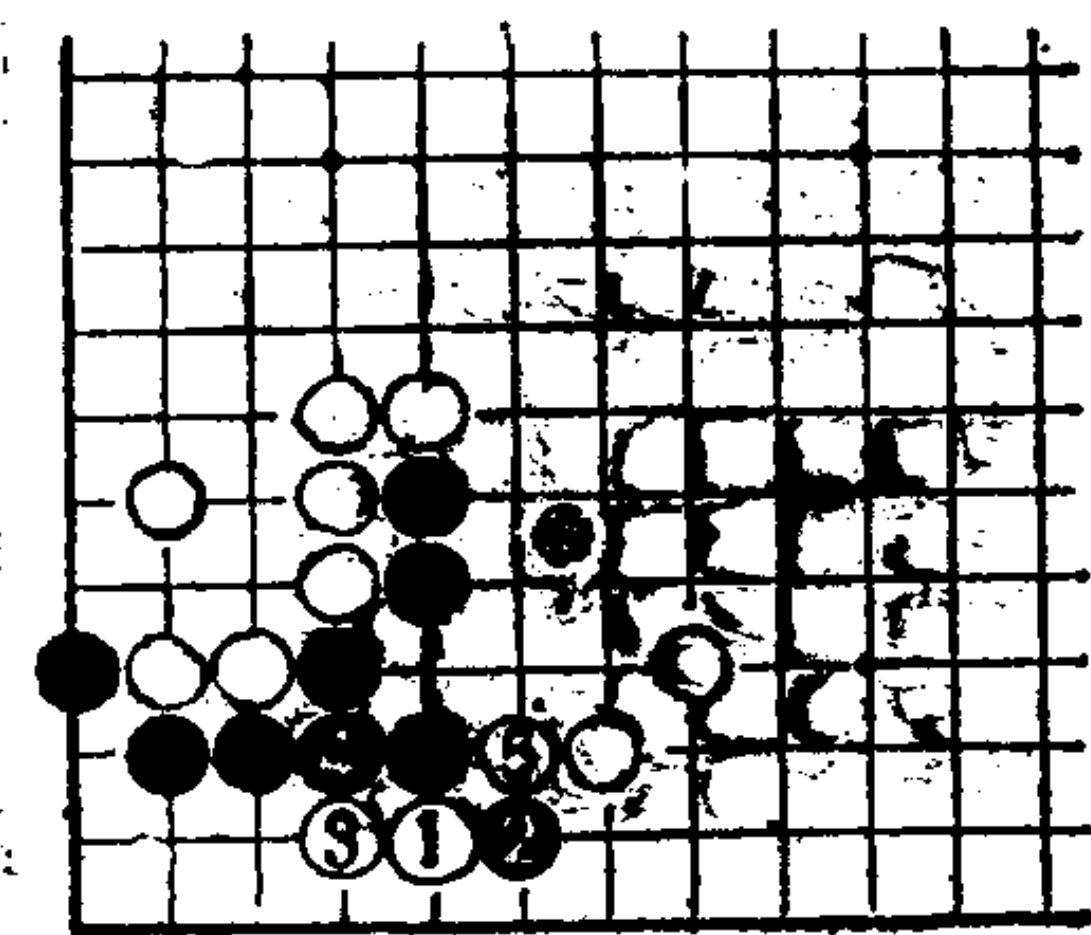
2 图

2图 正解 白1托才是手筋。黑2如挡，则白3先手刺后5位退是次序。这样一来黑角就做不成两只眼，而只得向中腹逃孤了。白3发挥了作用。



3 图

3图 变化 黑2如外扳，则白3退，黑4粘，白5断吃。黑6粘时，白7夹吃黑2子，得角上实利。

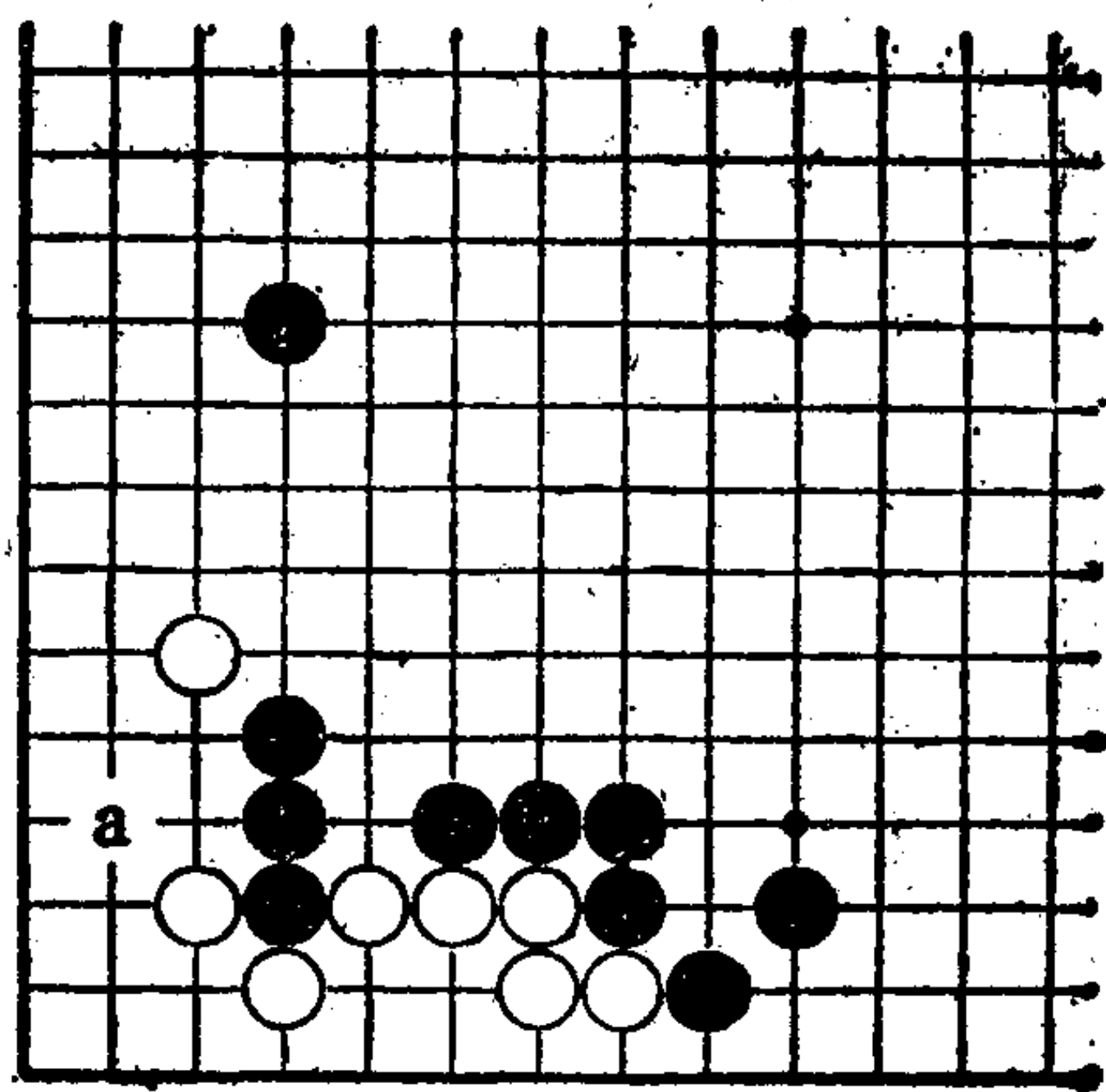


4 图

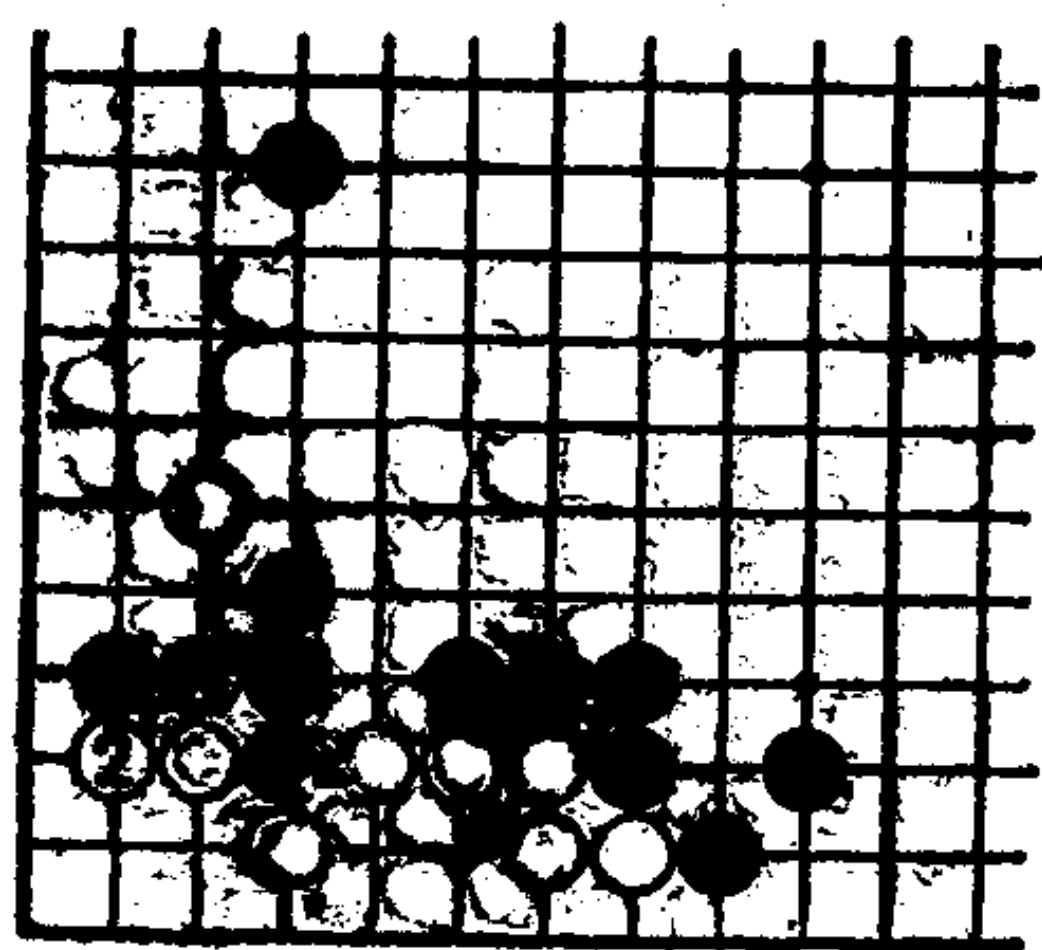
4图 变化 黑4如精，则白5断。黑更不利。

第7型 腾挪(黑先)

此型自如a位渡过，就太舒服了。因此黑要设法阻止这种局面的出现。不用说黑仍需运用手筋。

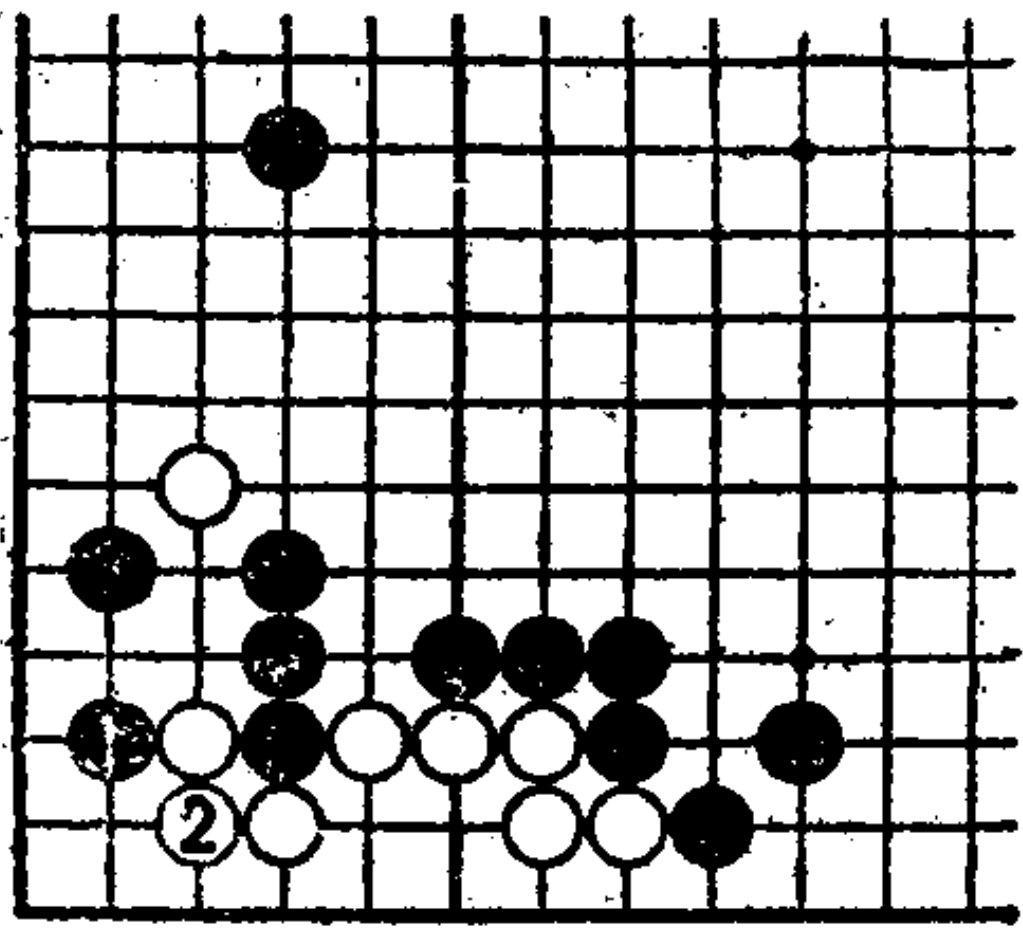


第7型 黑先



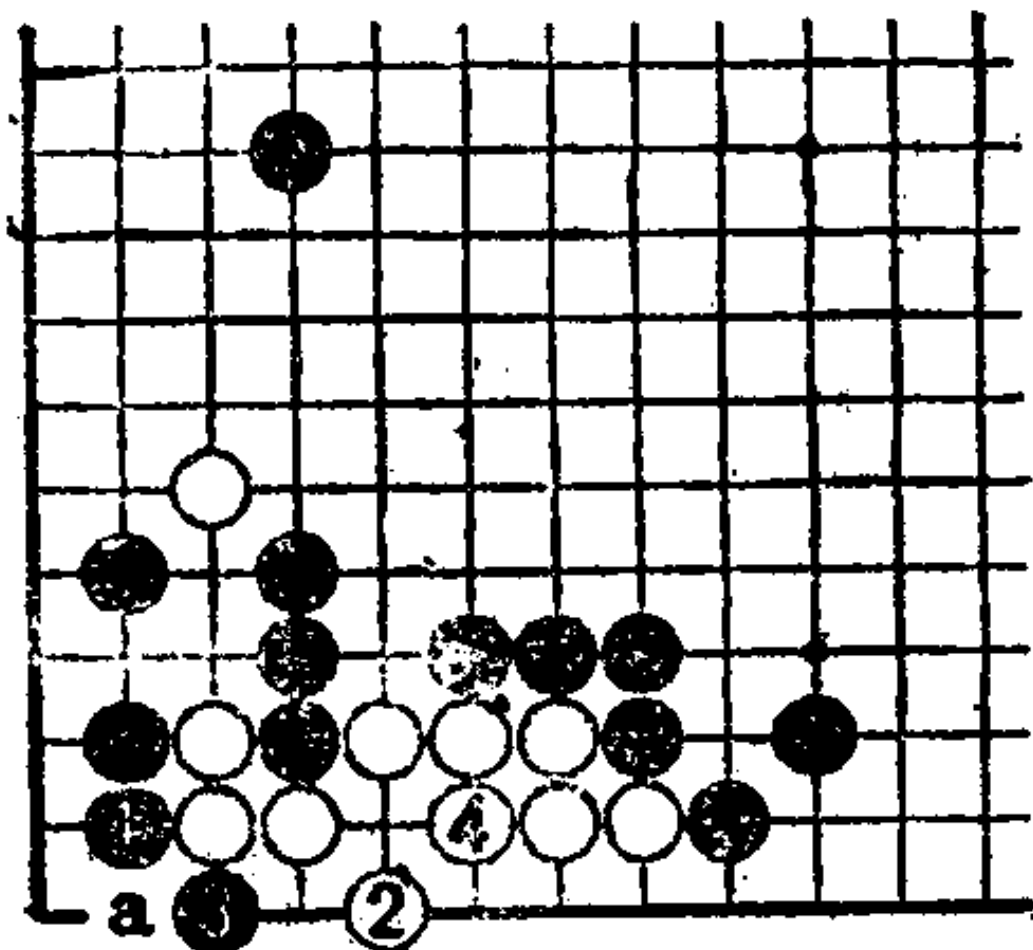
1图

1图 失败 黑1、3平凡地挡下虽也能阻止白联络，但实在欠机谋。



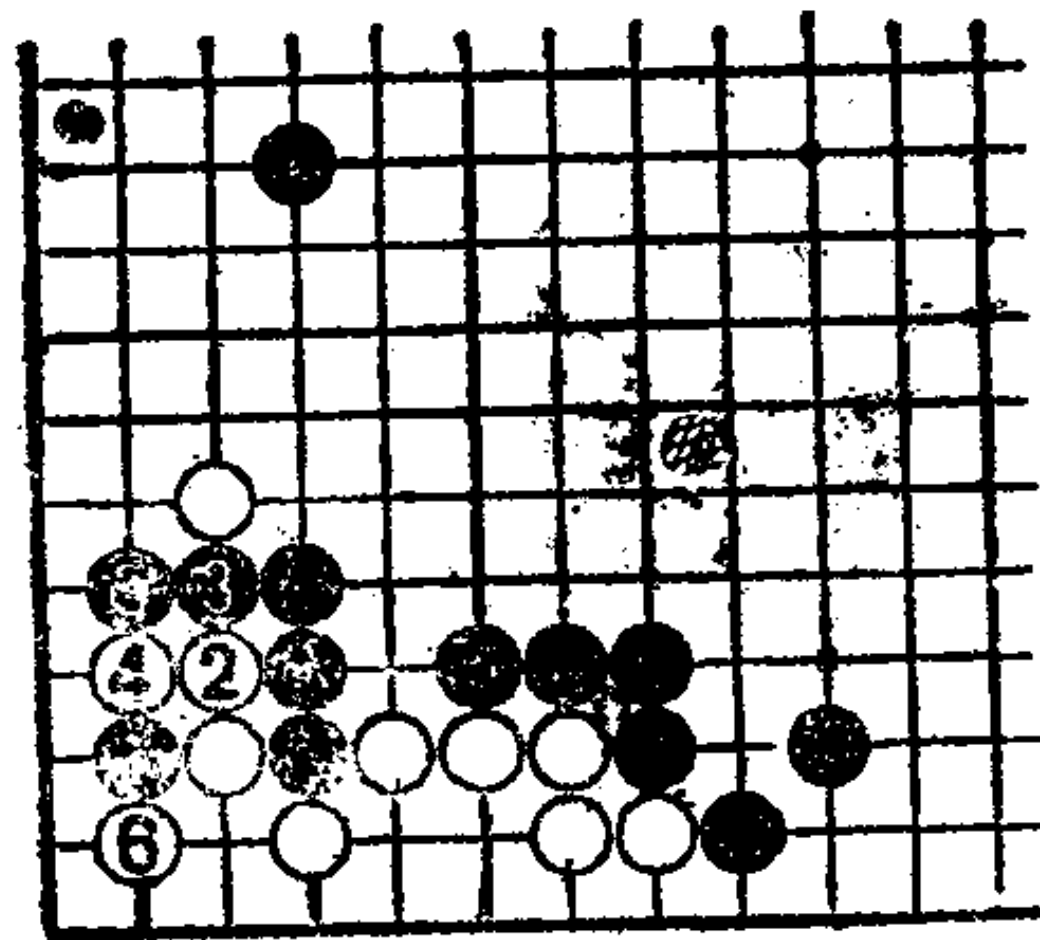
2 图

2图 正解 黑1靠，手筋闪现，巧妙。白2粘时，黑3跳。同样是阻止白联络，但此图黑形远比1图生动，同时还留有下图的余味。



3 图

3图 参考 前图之后，黑1挡是先手，白2必须补棋。黑3扳，白4需再补。以后黑a粘还是先手。黑步步紧逼沾尽便宜，而白棋只能含屈忍让，难受之极。

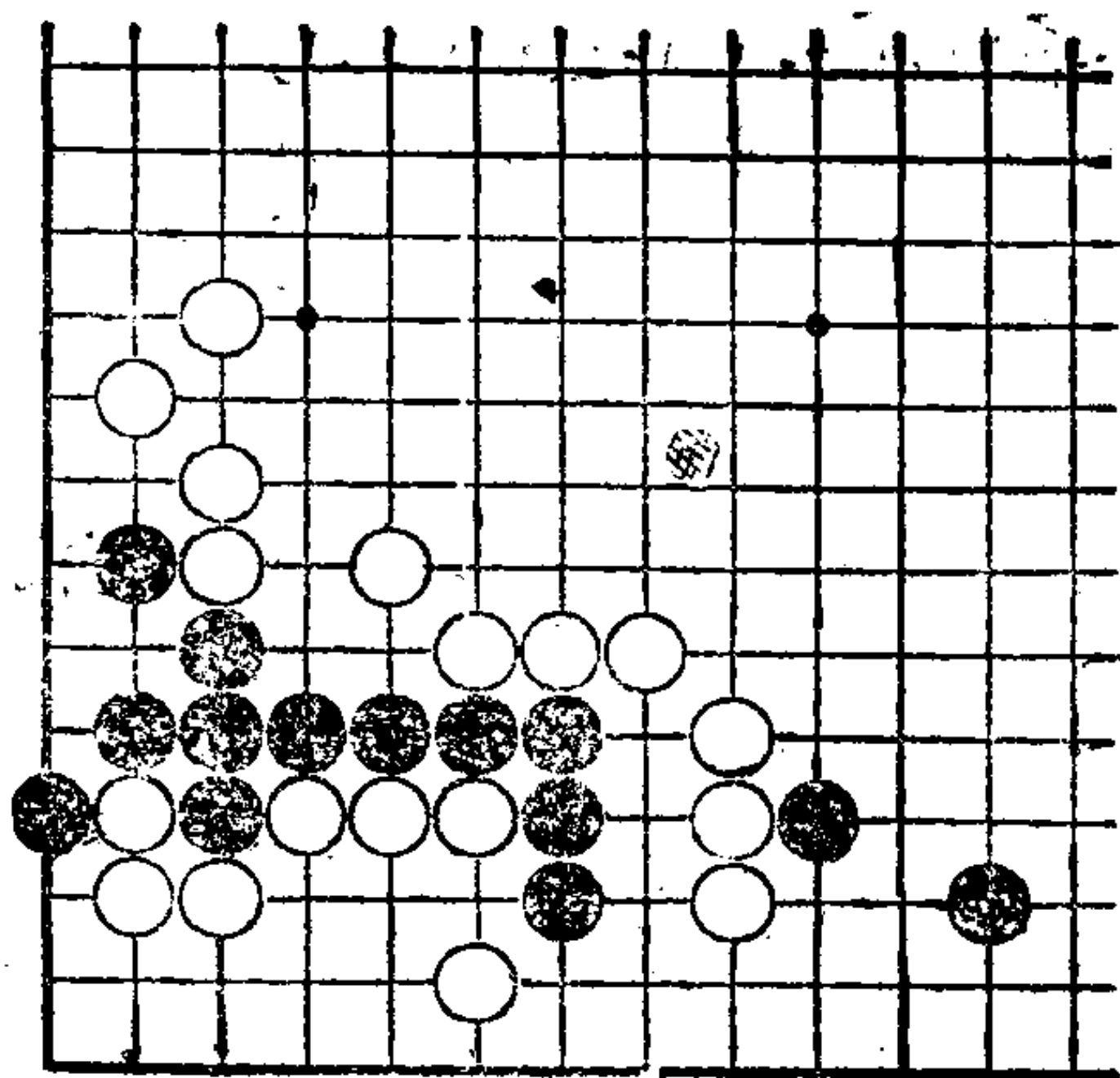


4 图

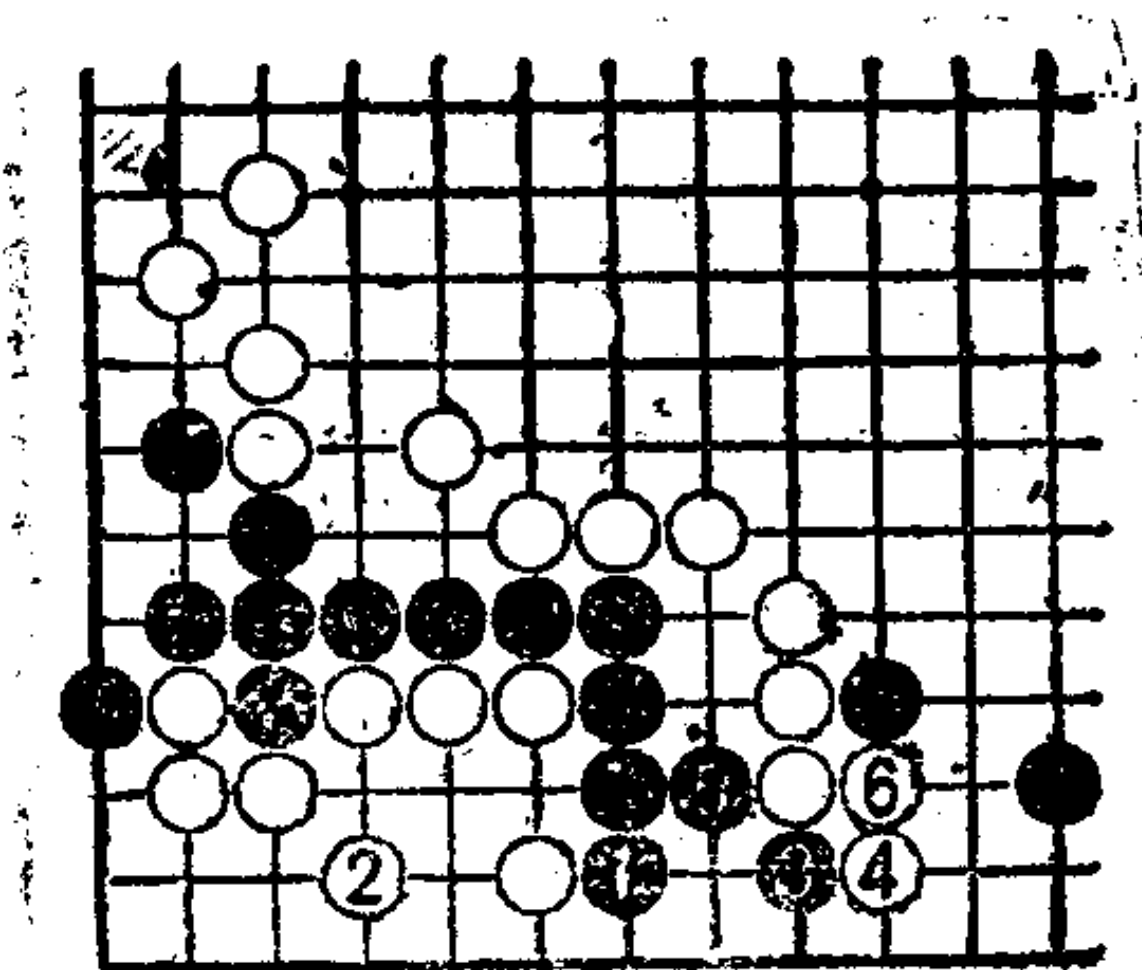
4图 白失败 黑1靠时，白2冲是俗手。黑3、5借势隔断白一子。白6虽可吃黑一子，但落后手。白2如改在6位挡，则黑2位打，白同样是后手。可见2图黑2固然难受，但也只得忍耐。

第 8 型 治孤(黑先)

黑一团尚无眼，处境窘迫。怎样打开局面呢？请利用白角弱点，与外部黑棋求得联络。

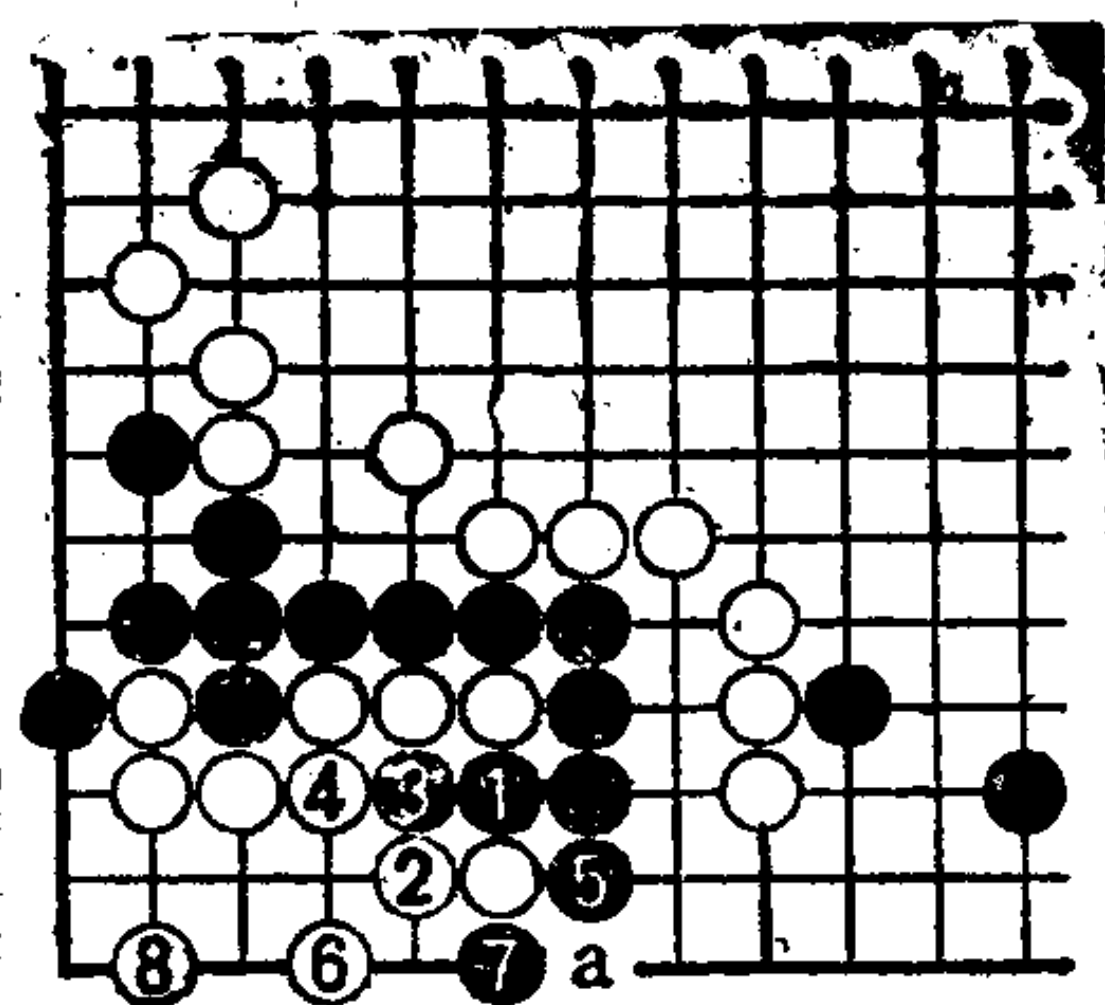


第 8 型 黑先



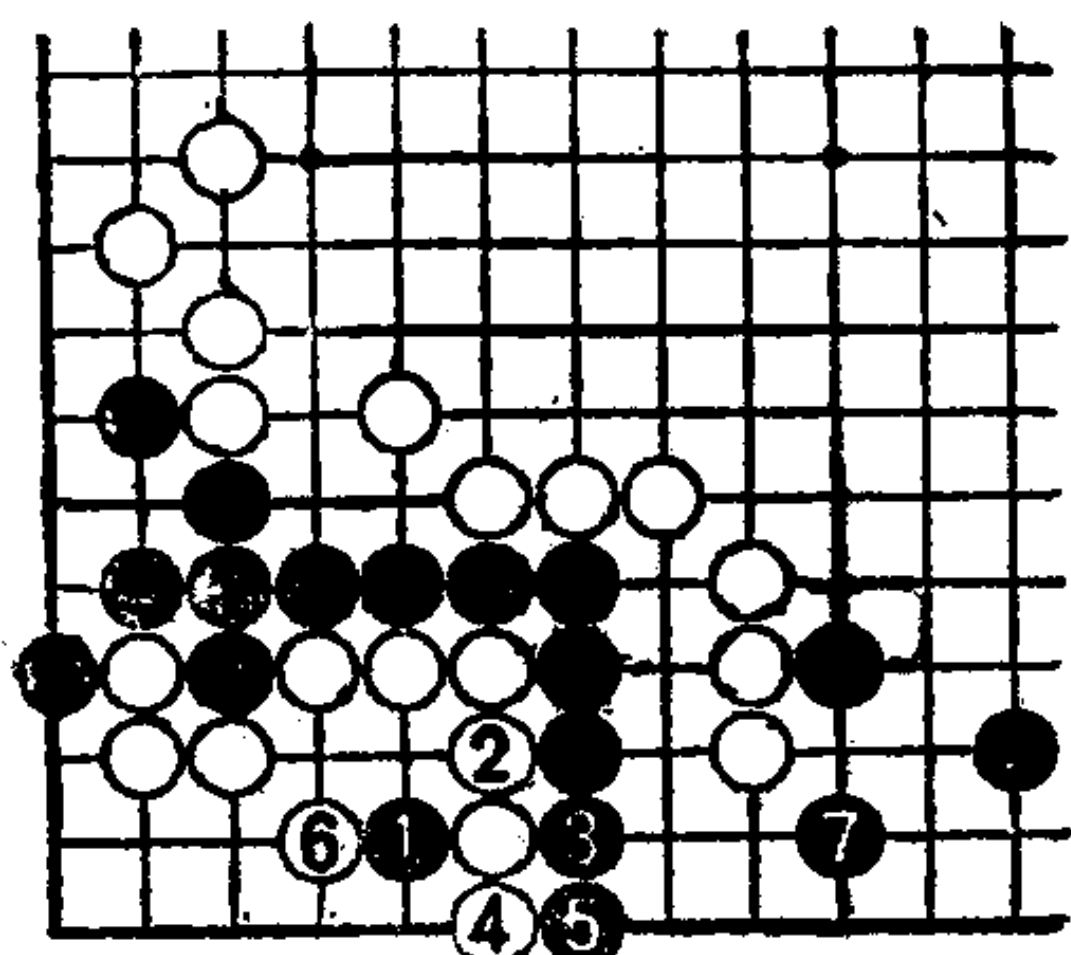
1 图

1图 失败 黑 1 挡随手。白 2 跳稳健。黑 3、5 虽可造出眼形。但白 6 粘后，黑是两只后手眼，终不免被杀。



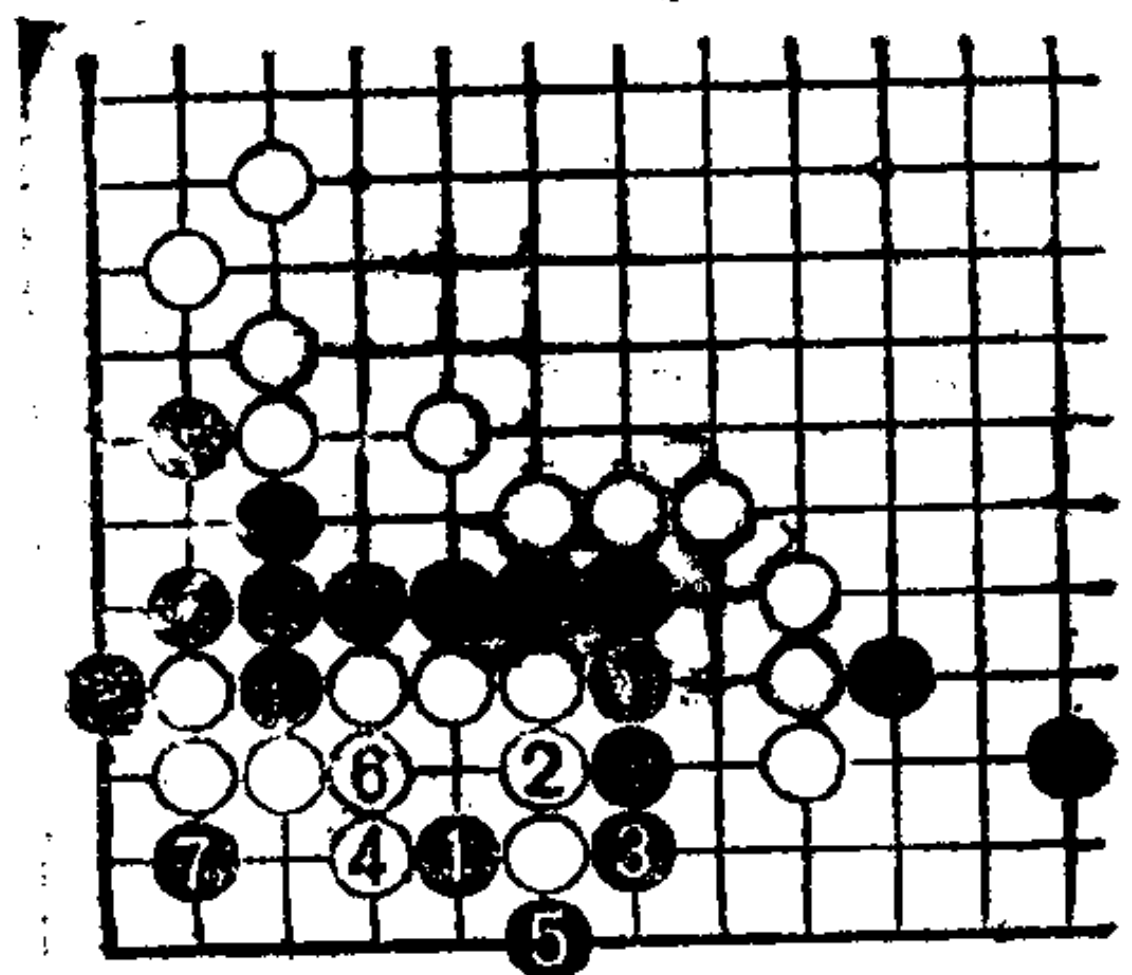
2 图

2图 失败 黑1、3冲、5挡强攻，白2、4、6沉着应战。黑7、白8后，黑失去了利用a点的机会。（a粘便可渡过）



3 图

3图 正解 黑1靠是手筋，由此可开辟出治孤之路。白2如接，则黑3、5先手连挡，然后7位安然渡过。黑1是攻白弱点的急所。

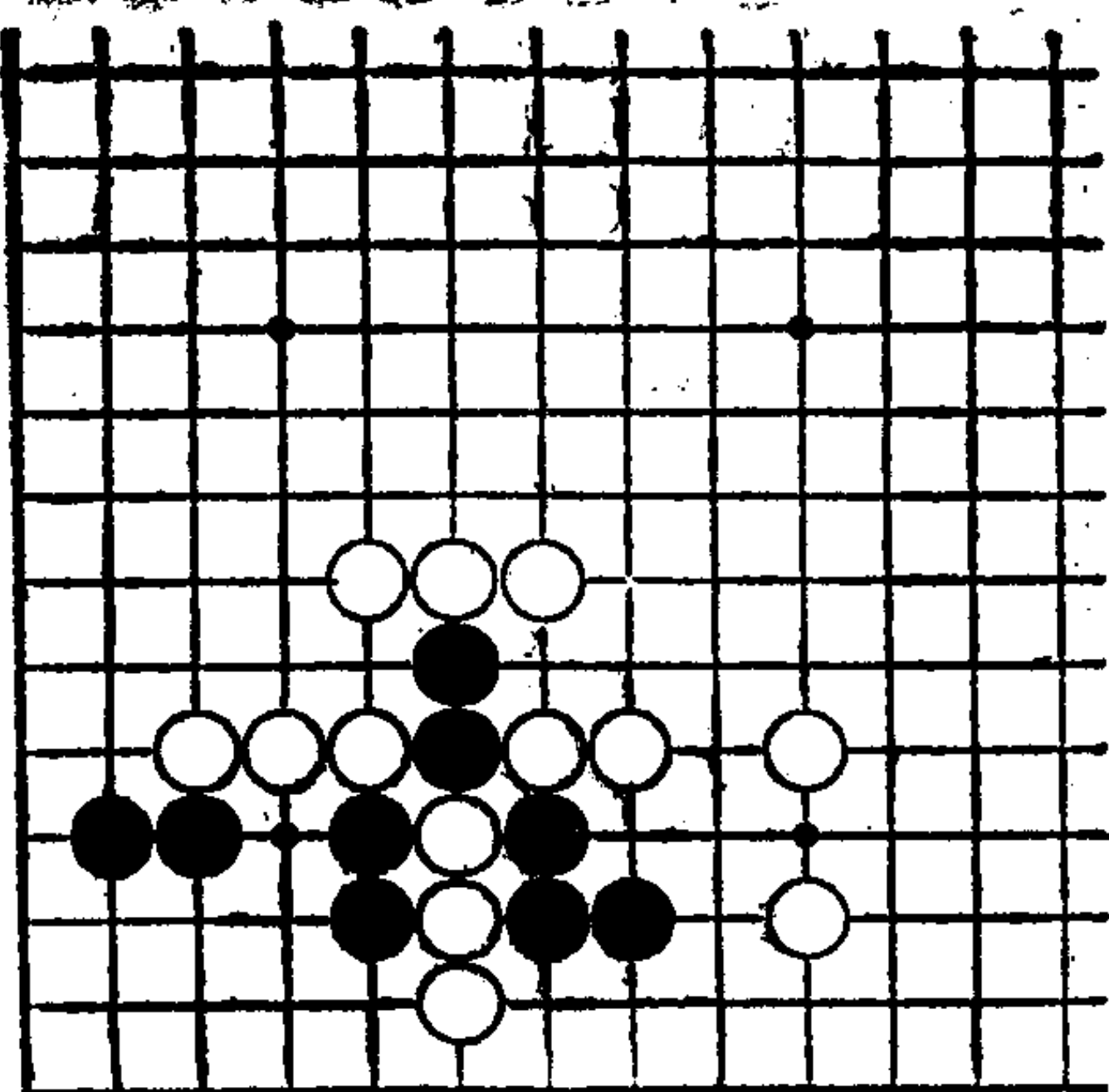


4 图

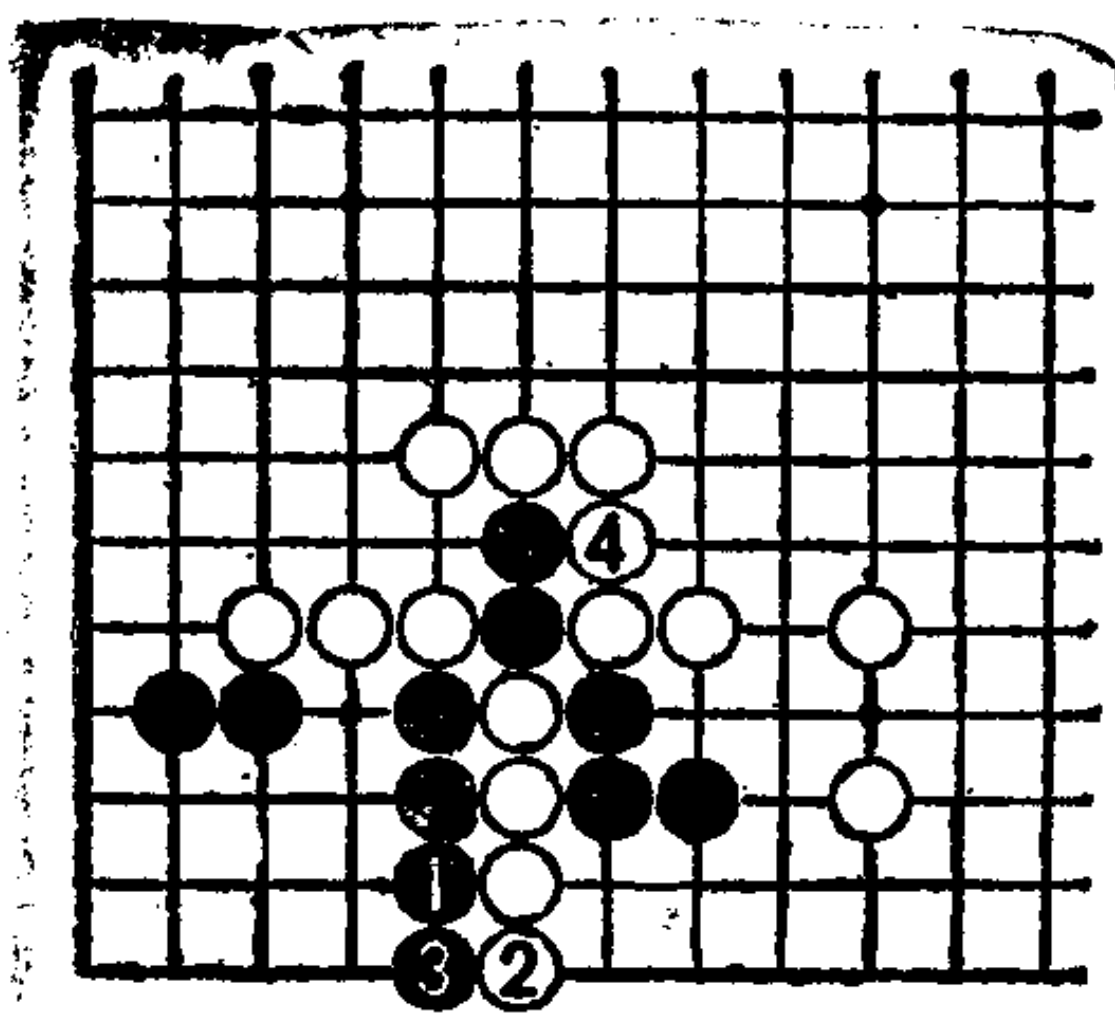
4图 白死 黑3时，白4如尖顶，则黑5先手渡过。白6粘时，黑7靠，白死。

第9型 渡过(黑先)

白三子与中间黑二子对杀，显然是白胜。但能不能利用它救出被穿断的右边黑三子呢？这种场合下经常产生手筋。

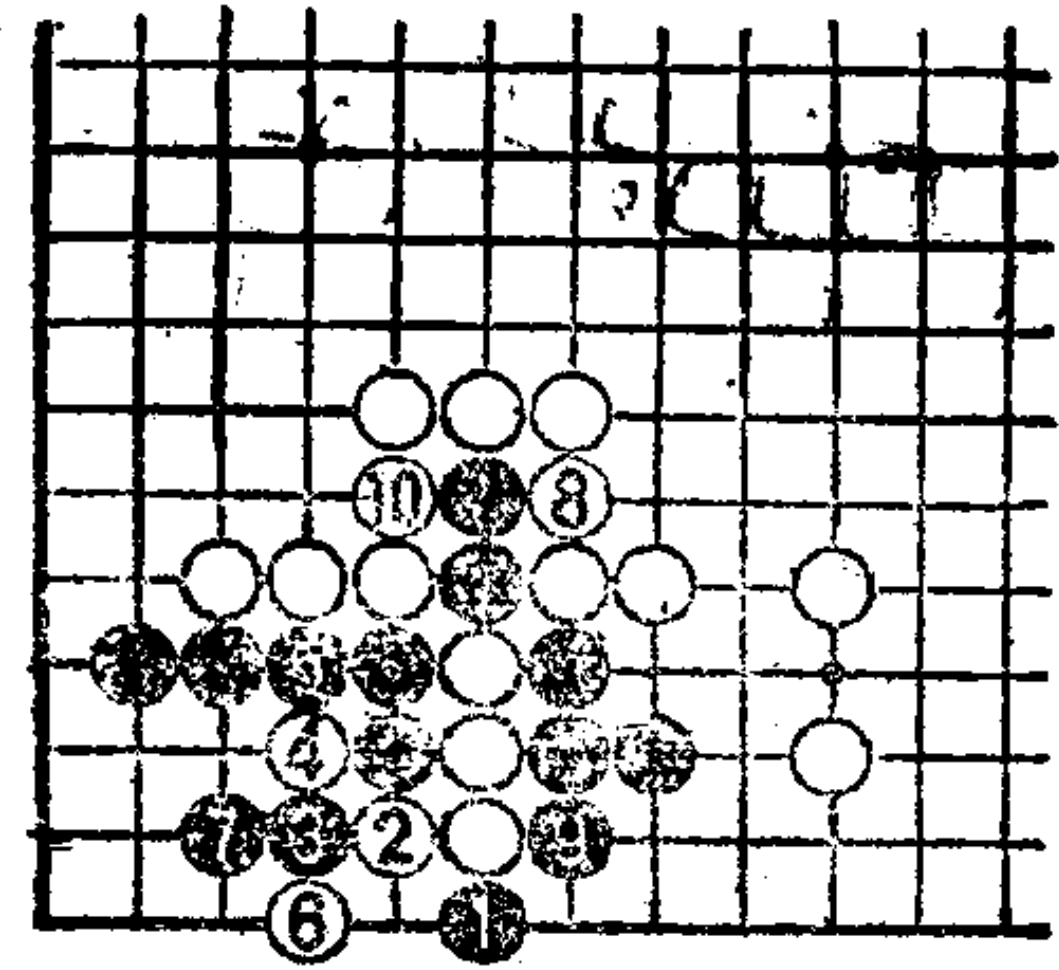


第9型 黑先



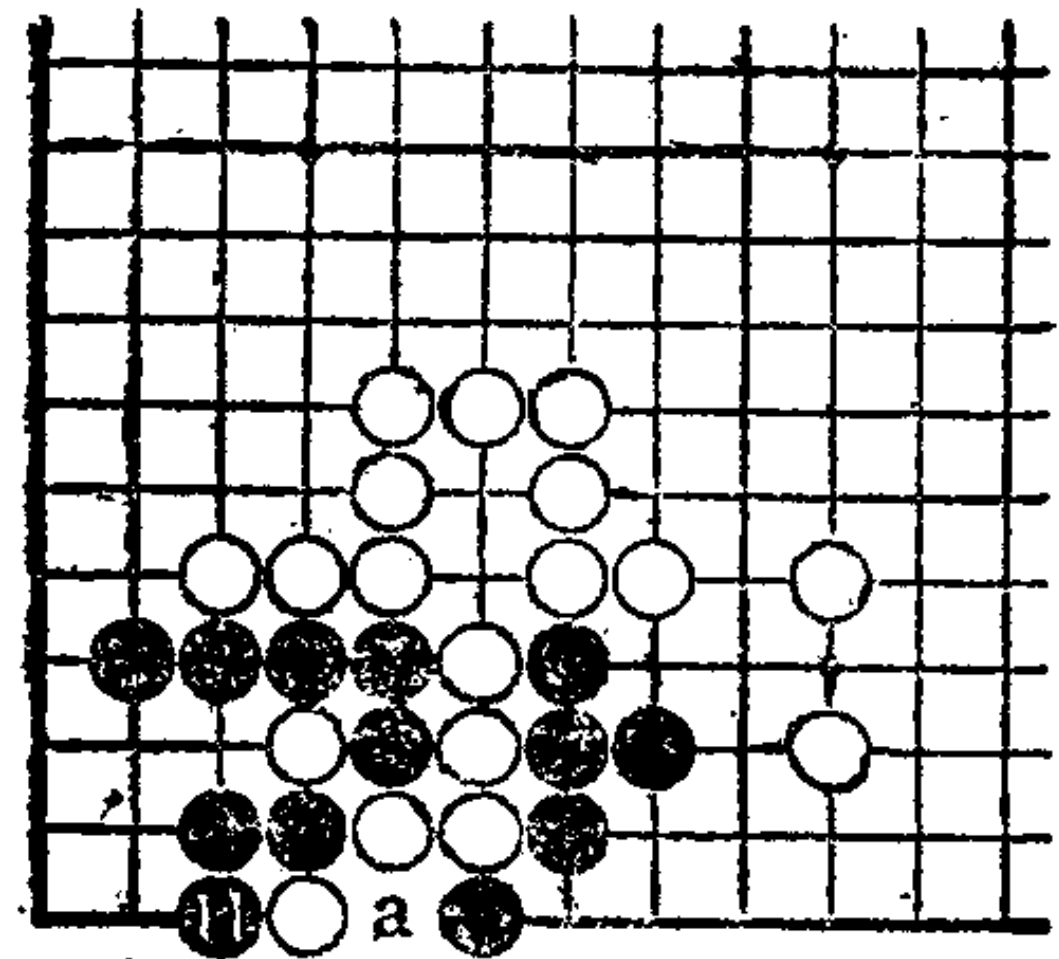
1图

4图 失败 黑1如挡，被白2立后就没棋了。以下黑3挡紧气、白4打，黑差1气。



2 图

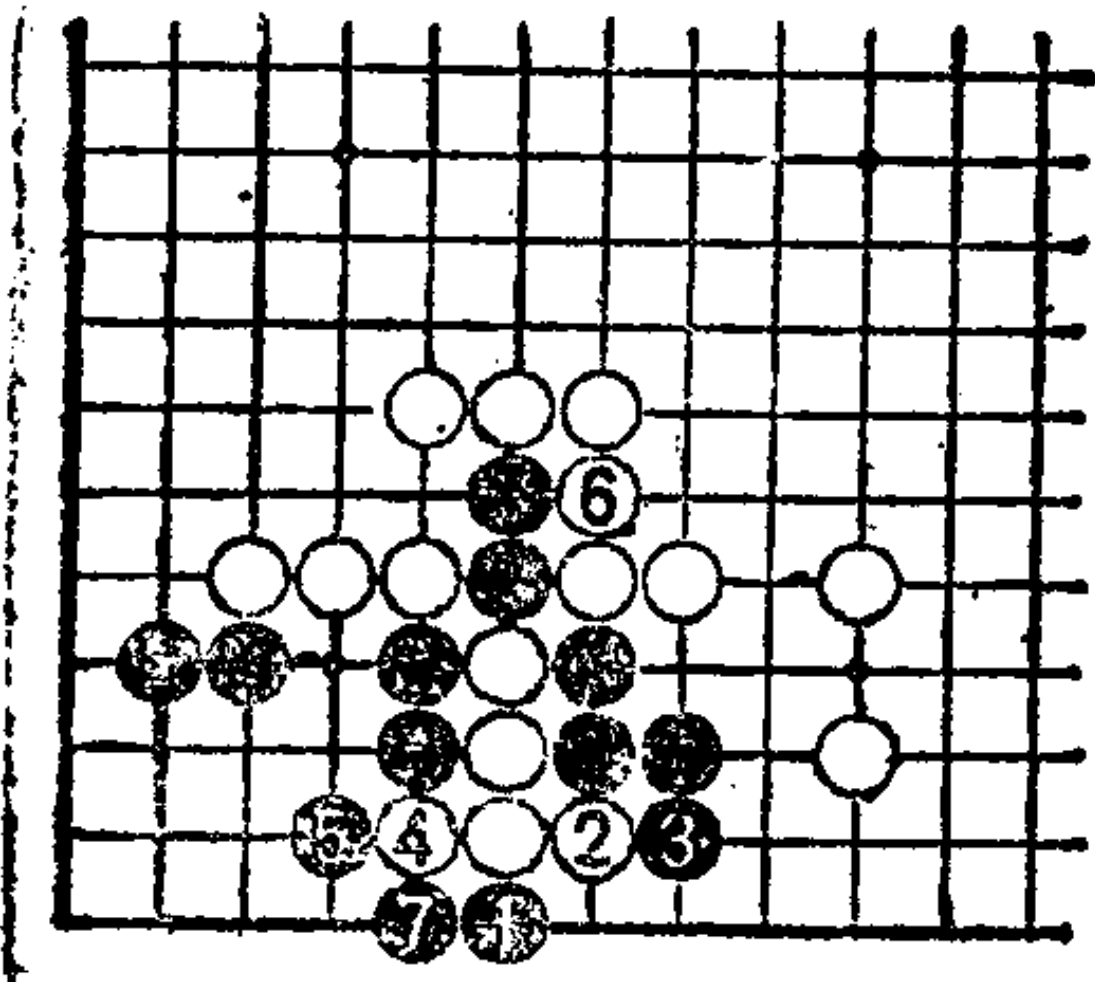
2图 正解 黑1顶是绝妙的一手。白2曲、4断至6位打，给黑留下麻烦。但这并不可怕，黑9打后



3 图

3图 黑11挡时，白不能于a位粘，黑两军会师。

我们常说“共同的急所”，上图黑1顶正是1图白2之点。可见此点是双方必争的急所。

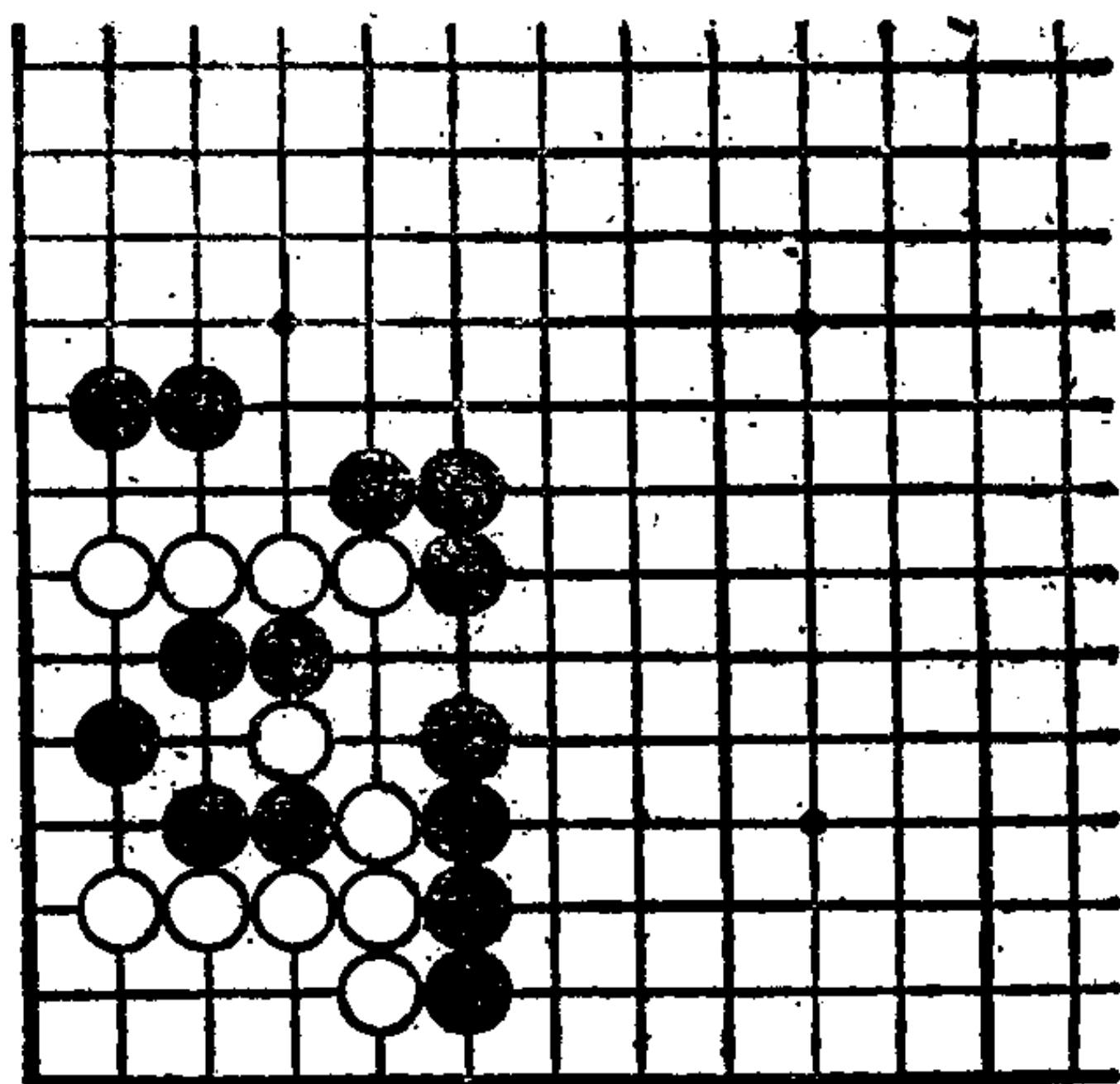


4 图

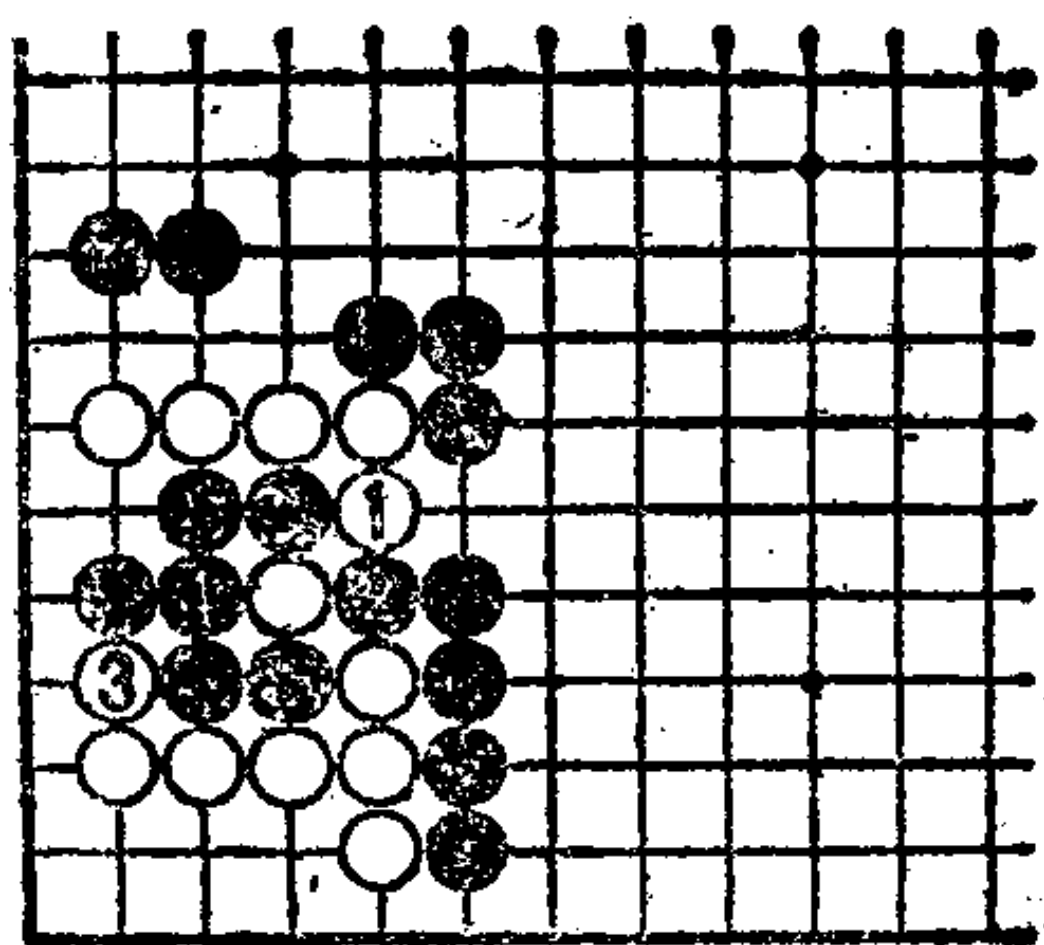
4图 变化 白2、4如两边曲则黑3、5也两边挡。白6打时，黑7也打，白仍无法阻止黑渡过。

第10型 渡过(白先)

白棋怎样冲击黑棋缺陷才能连通呢？此型需要“连发手筋”。

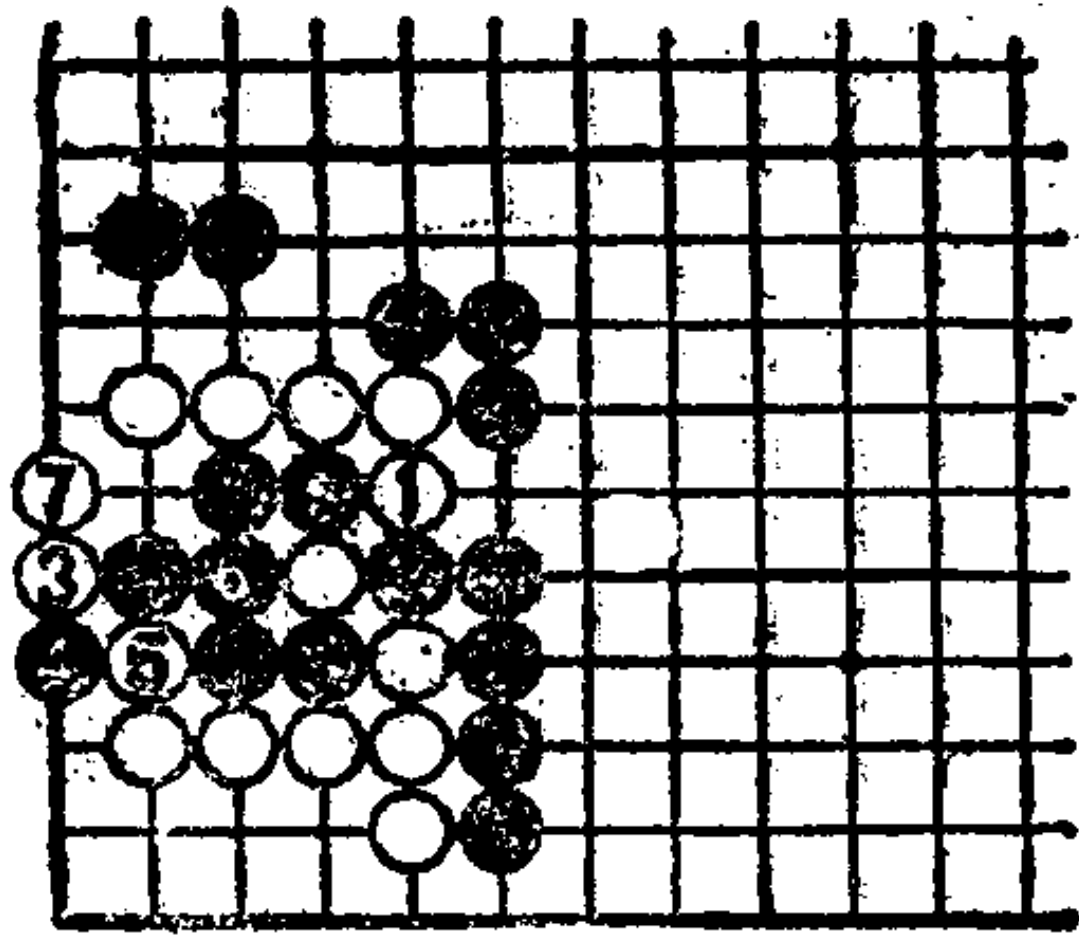


第10型 白先



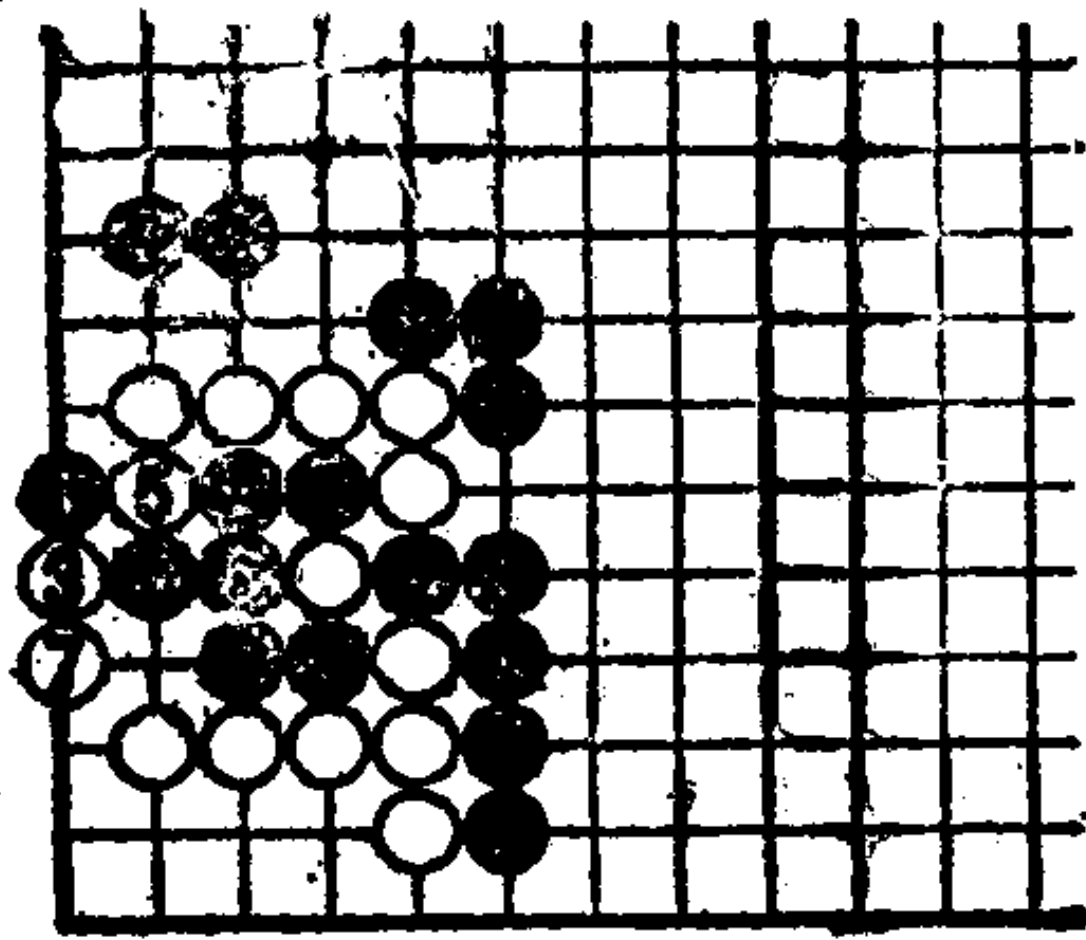
1图

1图 失败 白1冲与黑2交换是好棋，但白3打有误。黑4提一子后，白无后序手段。白3之手还需要再下些功夫。



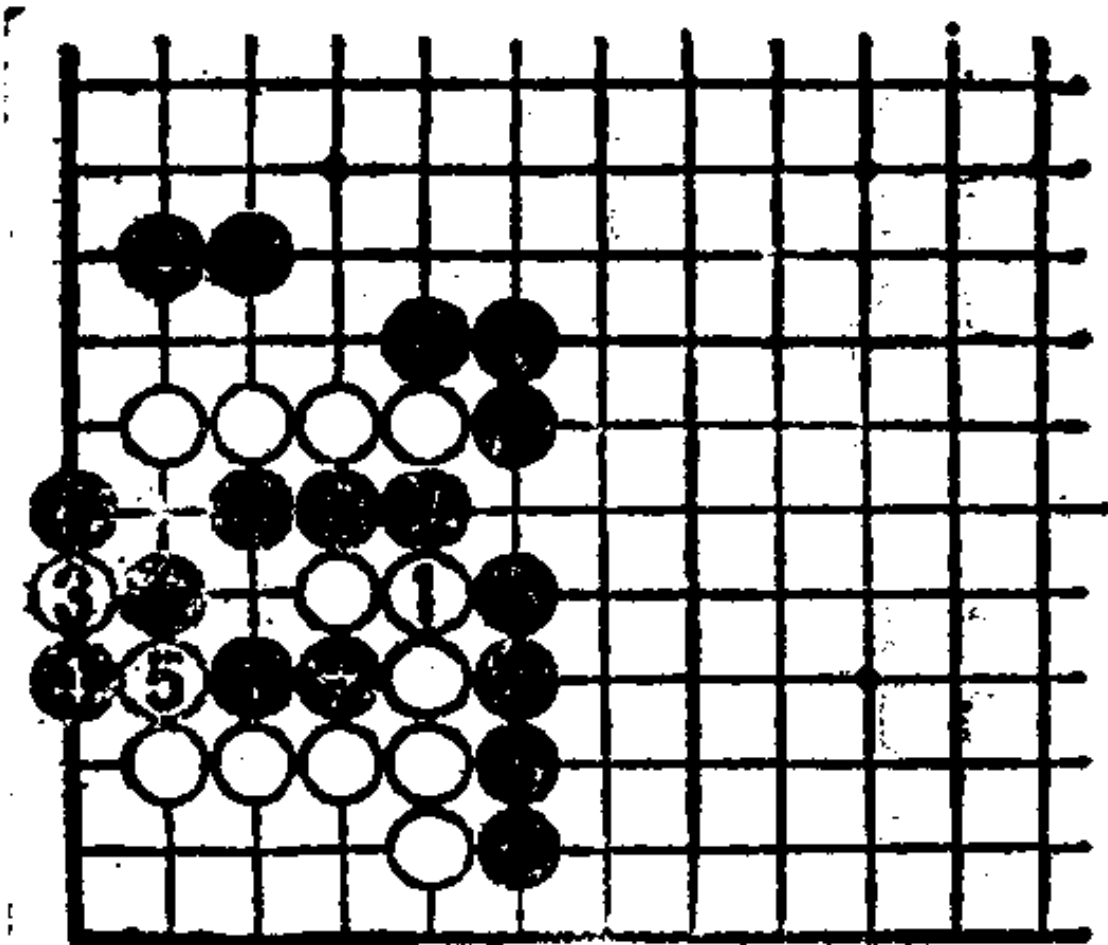
2 图

2图 正解 白3托渡真乃神来之妙手。黑4如扳，白5挤吃，黑6粘时，白7退，顺利渡过。



3 图

3图 正解 黑如在本图4位扳，白5就在这边挤吃，结果与前图相同，白仍可渡过。2、3两图的白5是见合。

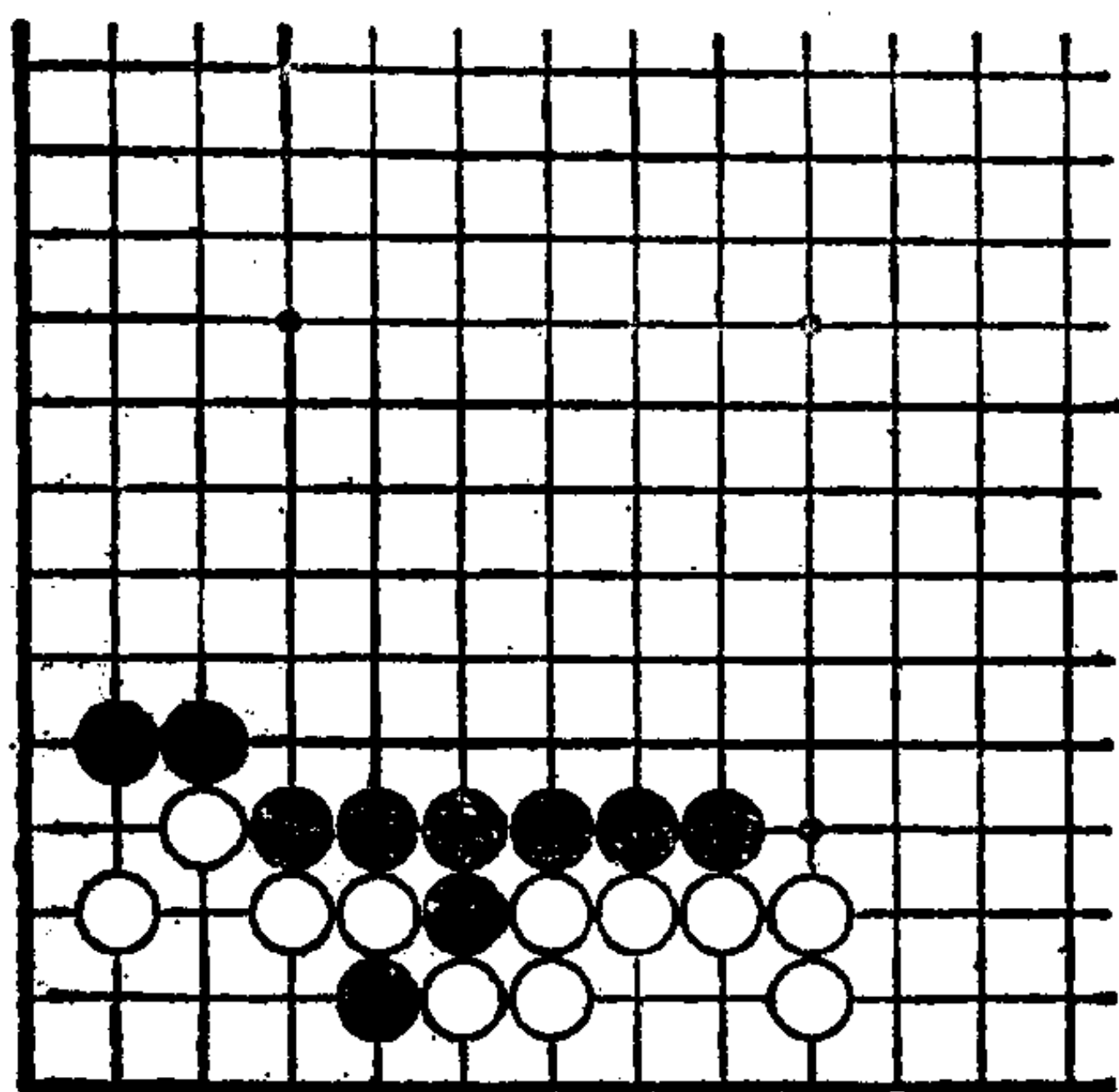


4 图

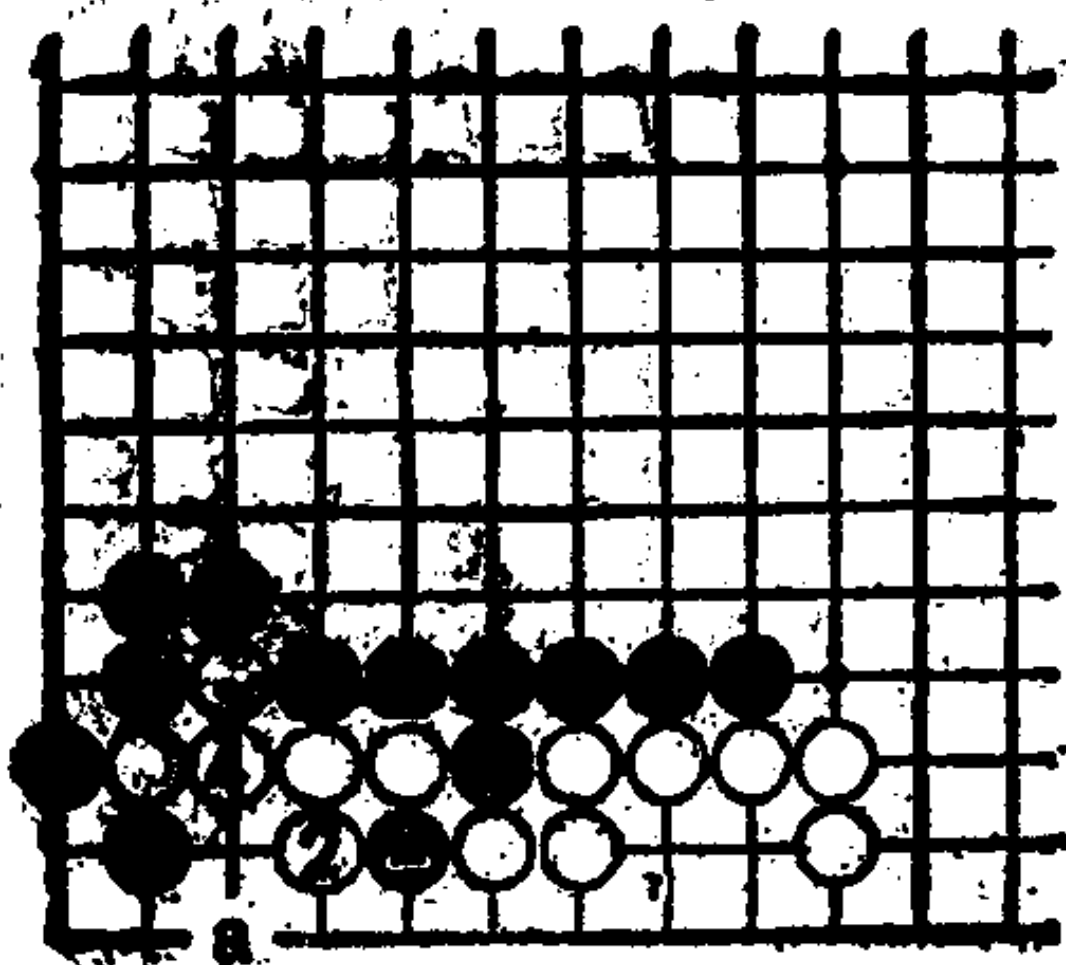
4图 失败 当初白如在本图1位冲，黑2后，白3再托就不成立了。因黑4扳后，白5再挤吃，黑可弃二子而于6位提，白四子不救。

第11型 官子(黑先)

黑怎样收官呢？本型意在强调手筋可间接冲击敌手的缺陷。

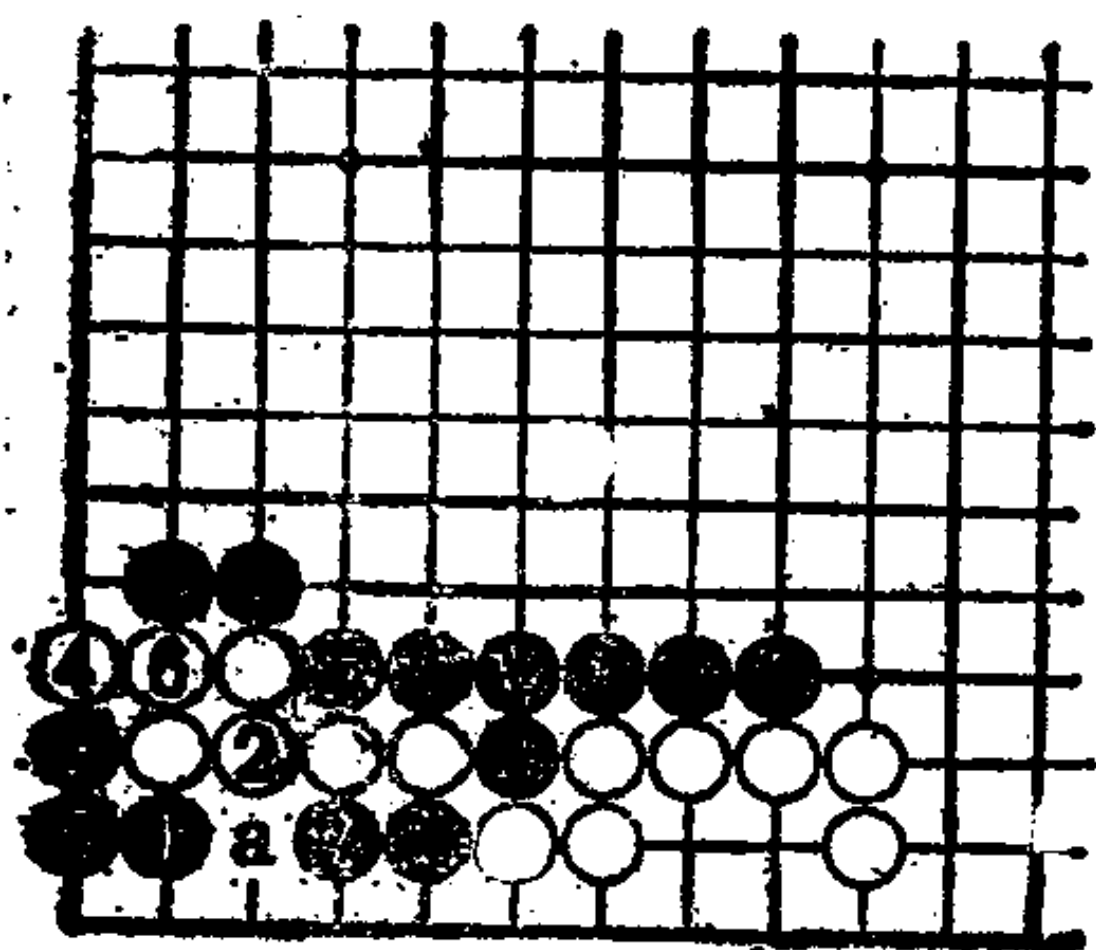


第11型 黑先



1图

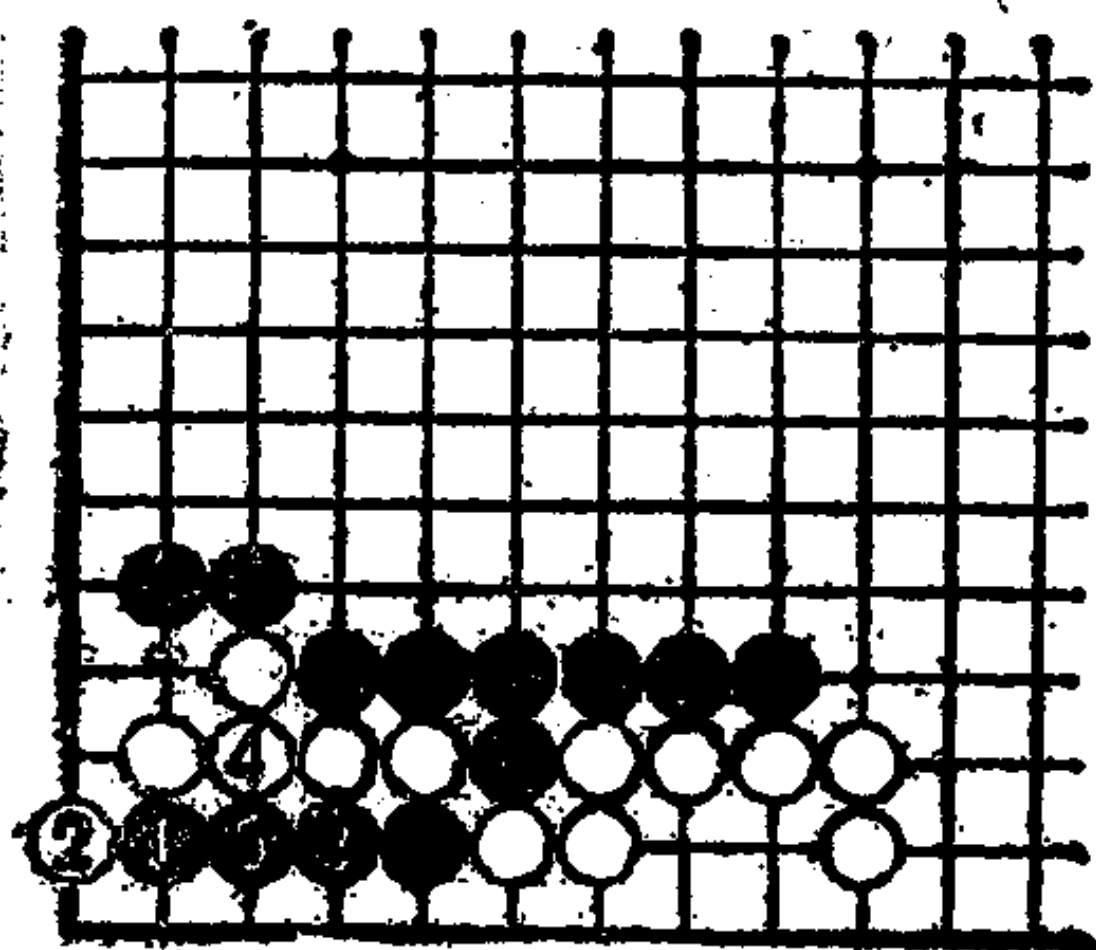
1图 正解 还是先看结论吧。黑1靠是充分利用黑▲一子牵制白棋的妙手。白2抱吃黑一子也属正应，黑3挤吃后，得以5位渡过。此后a位的尖，对双方来说都是较大的官子。



2 图

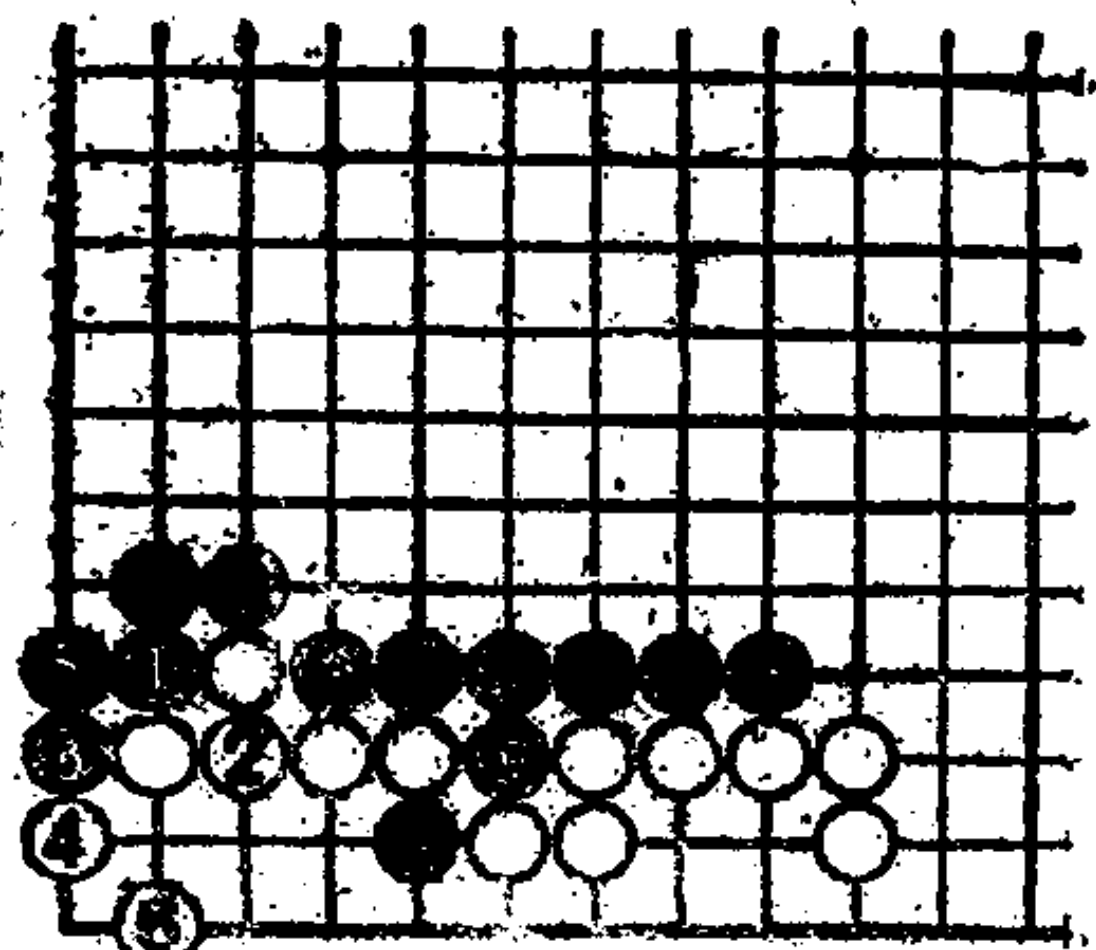
2图 变化 白2粘企图阻渡，过于勉强。黑3扳，好，白4、6如用强，黑7止，白角不存。

白2如改于a位臆，则黑6。接下来白如5位打，则黑2位提，成劫。但此劫白重，而对黑来说不过是无关痛痒的无忧劫。



3 图

3图 变化 白2扳也不成立，黑3打后，经白4、黑5，白角全灭。

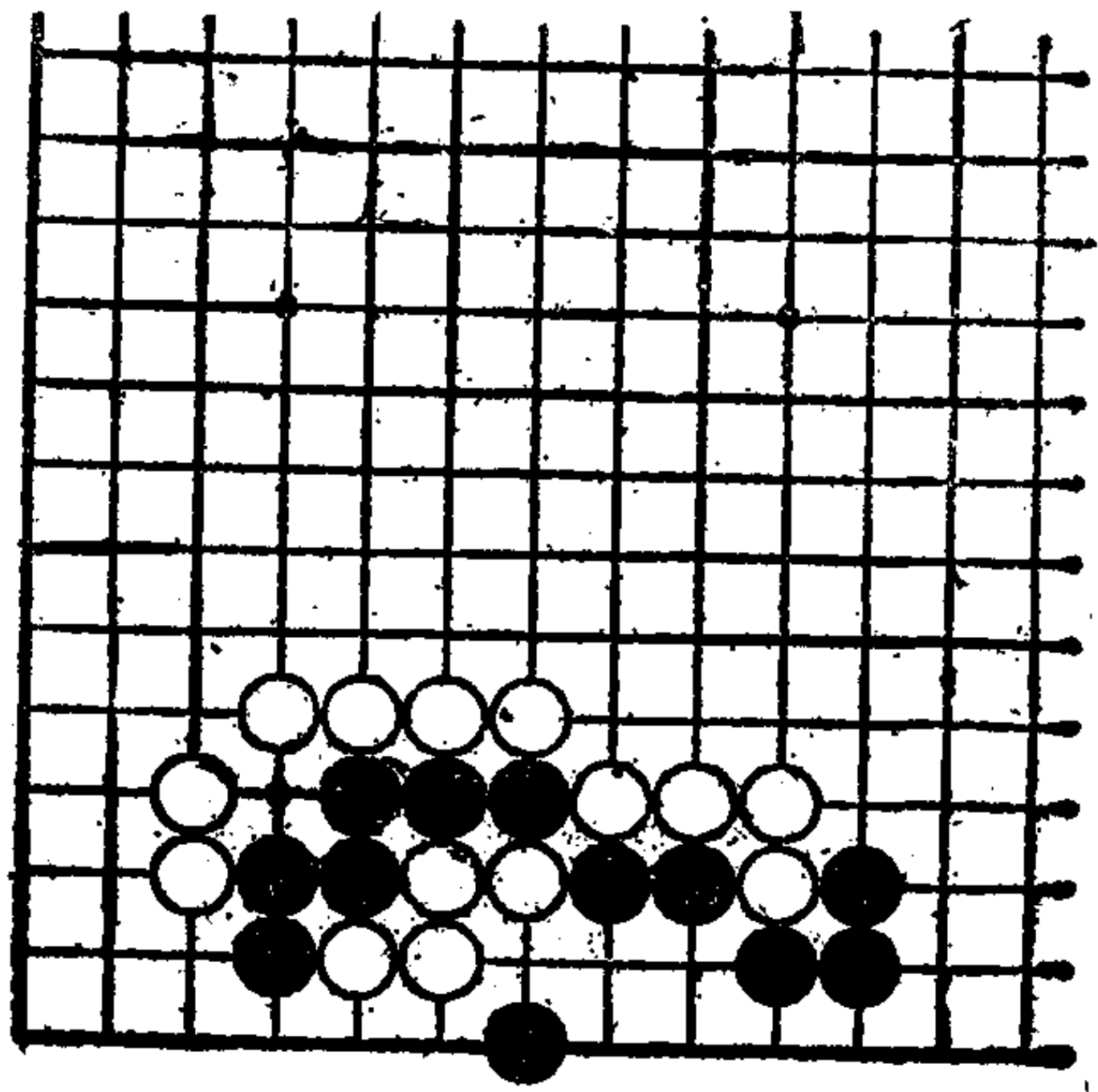


4 图

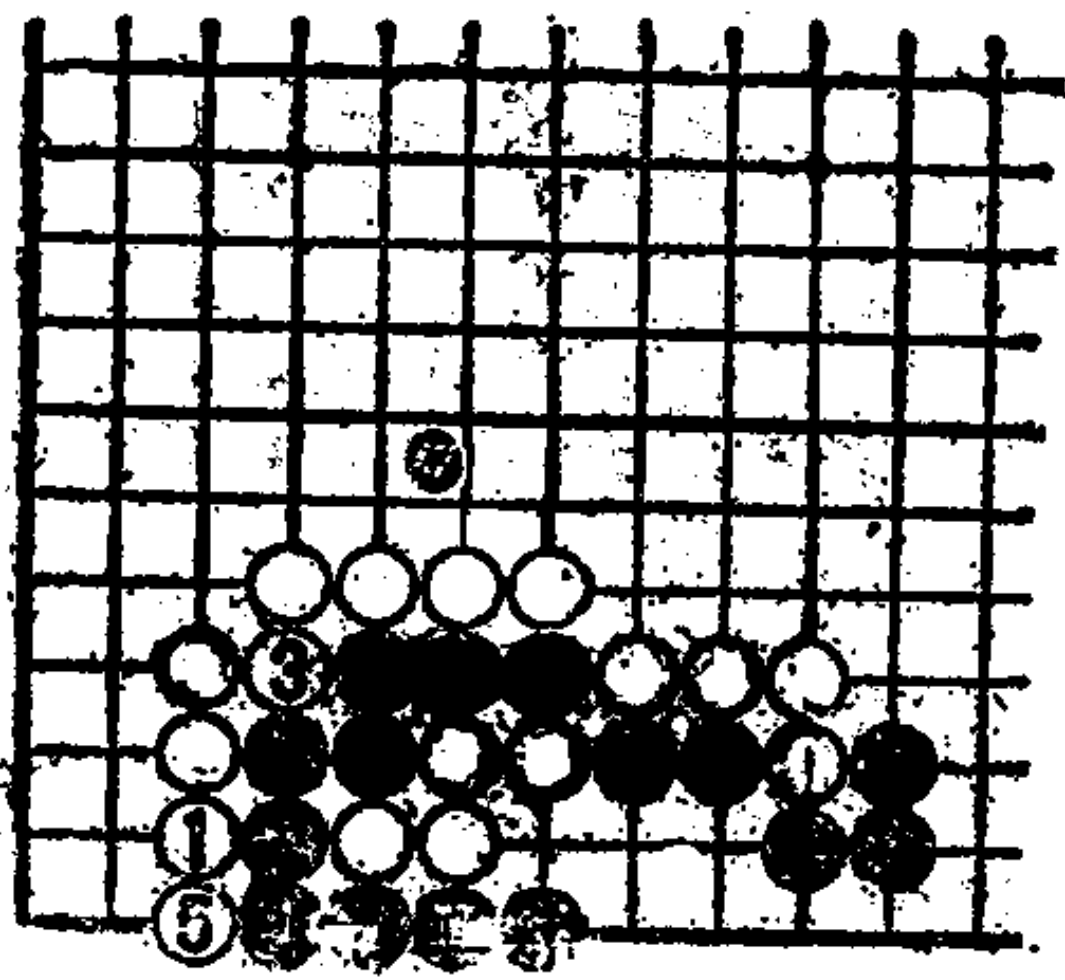
4图 失败 黑如1位打后，再3、5扳粘，就未免太无能了，甚至可以说是不会收官。

第12型 对杀(白先)

只要击中黑的缺陷，便可一举成功。双方都是三气，当然是先着者有利。

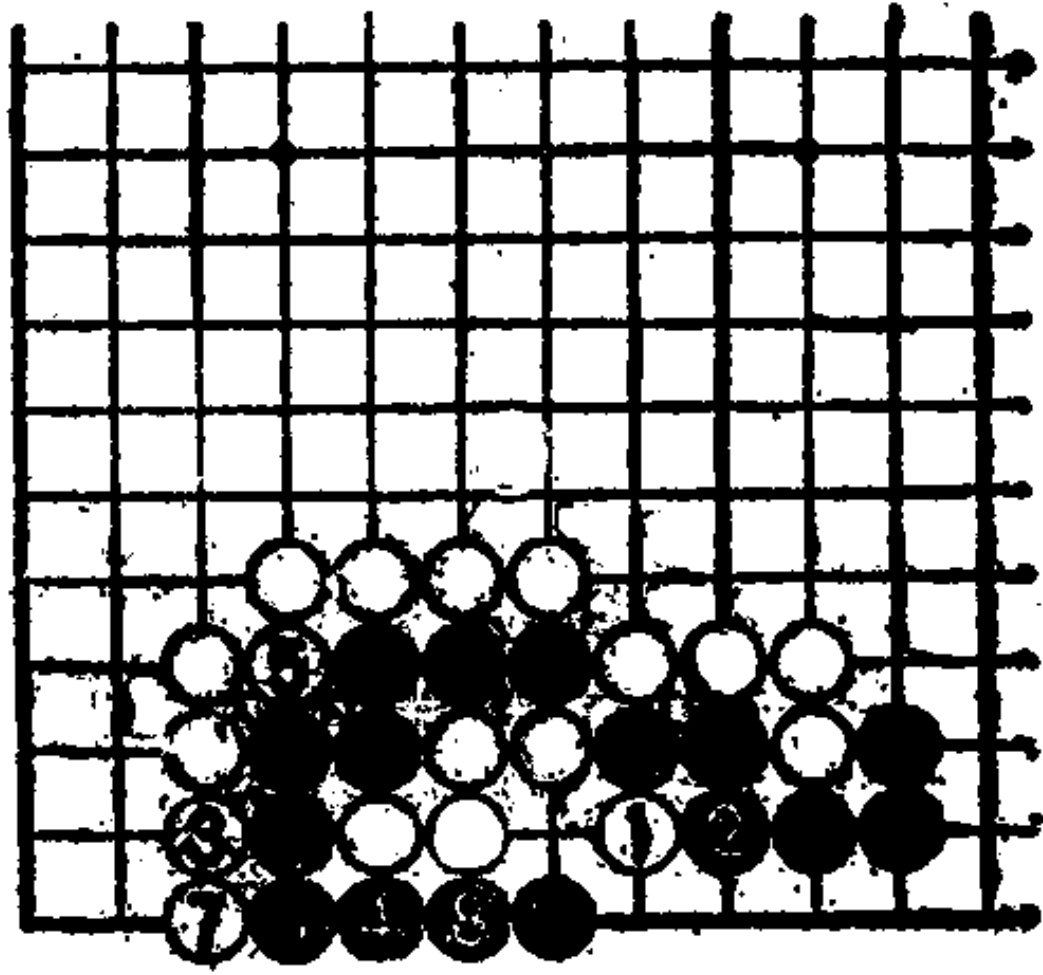


第12型 白先



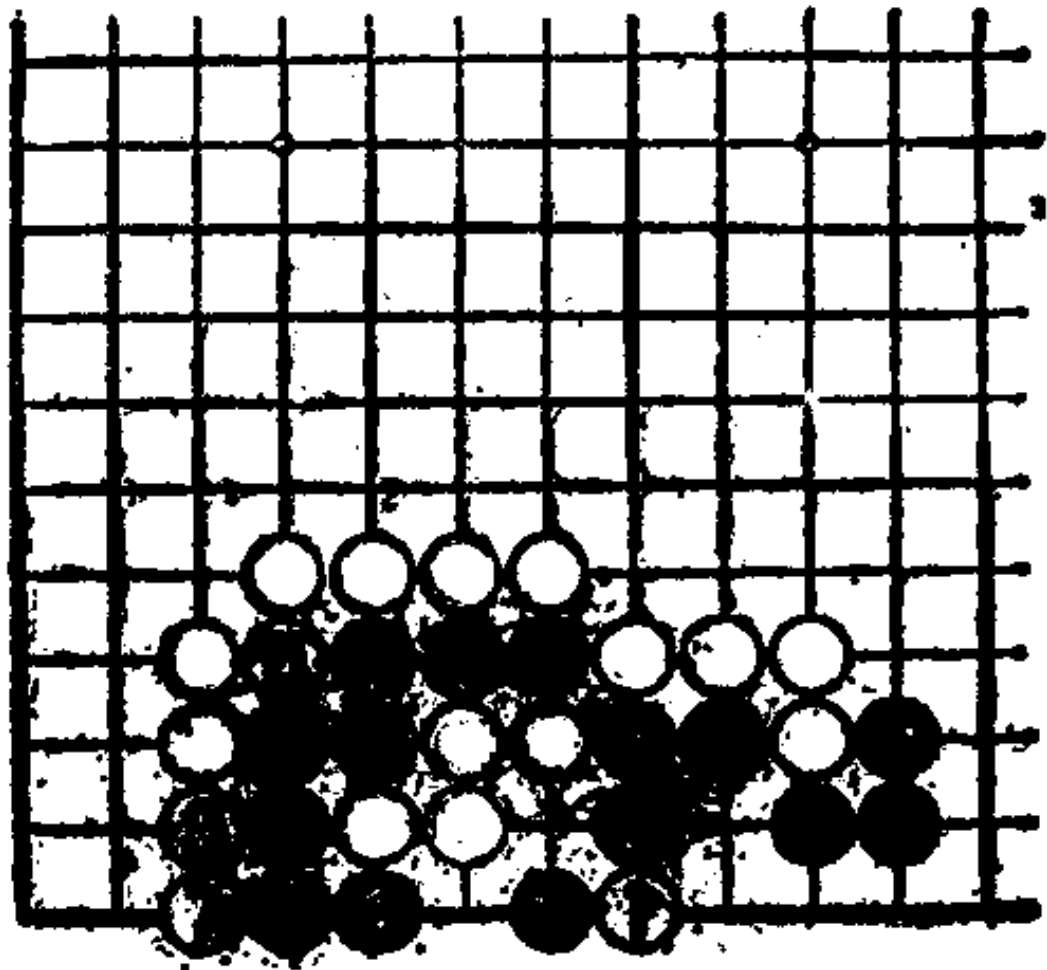
1图

1图 失败 白1如平凡地紧气，则黑2扳、白3打、黑4粘、白5再打时，黑6接，吃白4子。



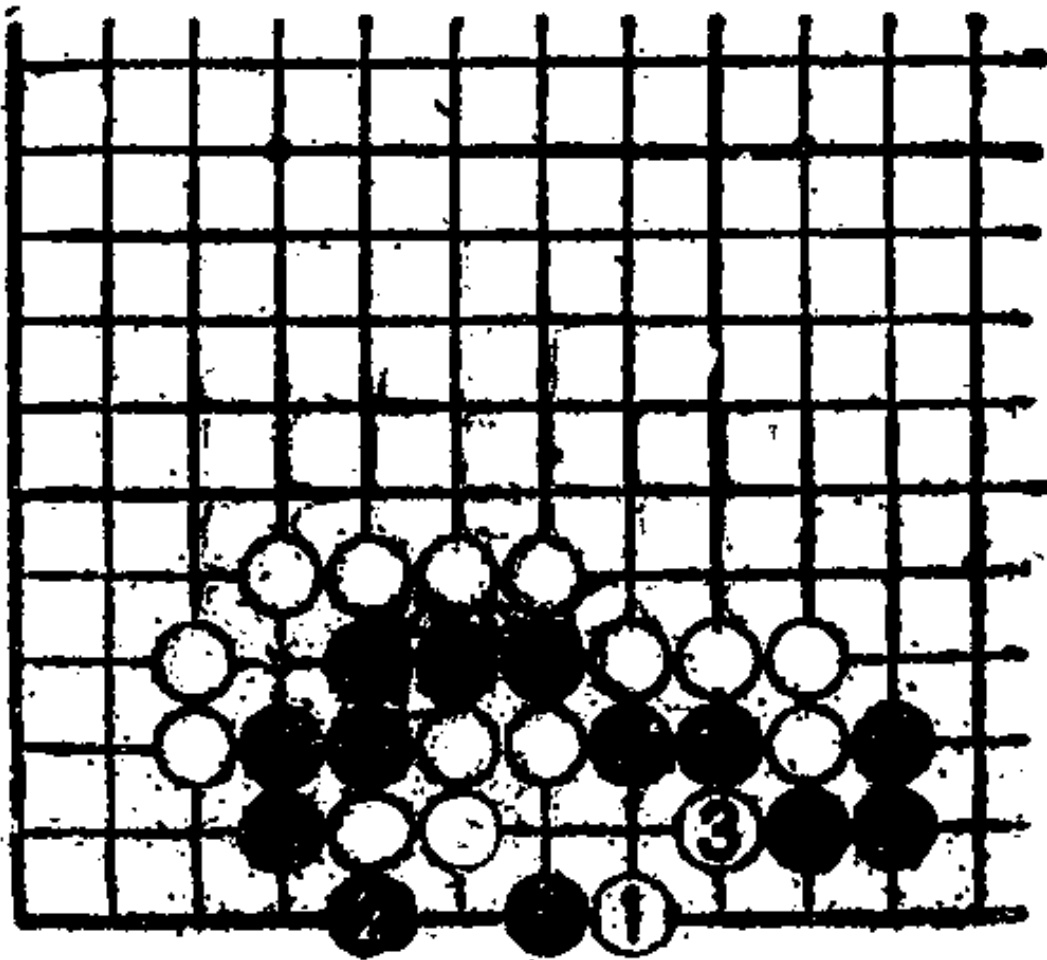
2 图

2图 失败 白1打与黑2交换是想为杀气做准备，其实此手毫无意义。白3夹、5打至黑8止，白仍失败。



3 图

3图 正解 靠属轻巧手筋，但对敌手来说，却是沉重的打击。白1先靠与黑2交换乃锐手。接下来白3、5紧气。黑6粘、白7时，黑不能接。这就是白1的威力。

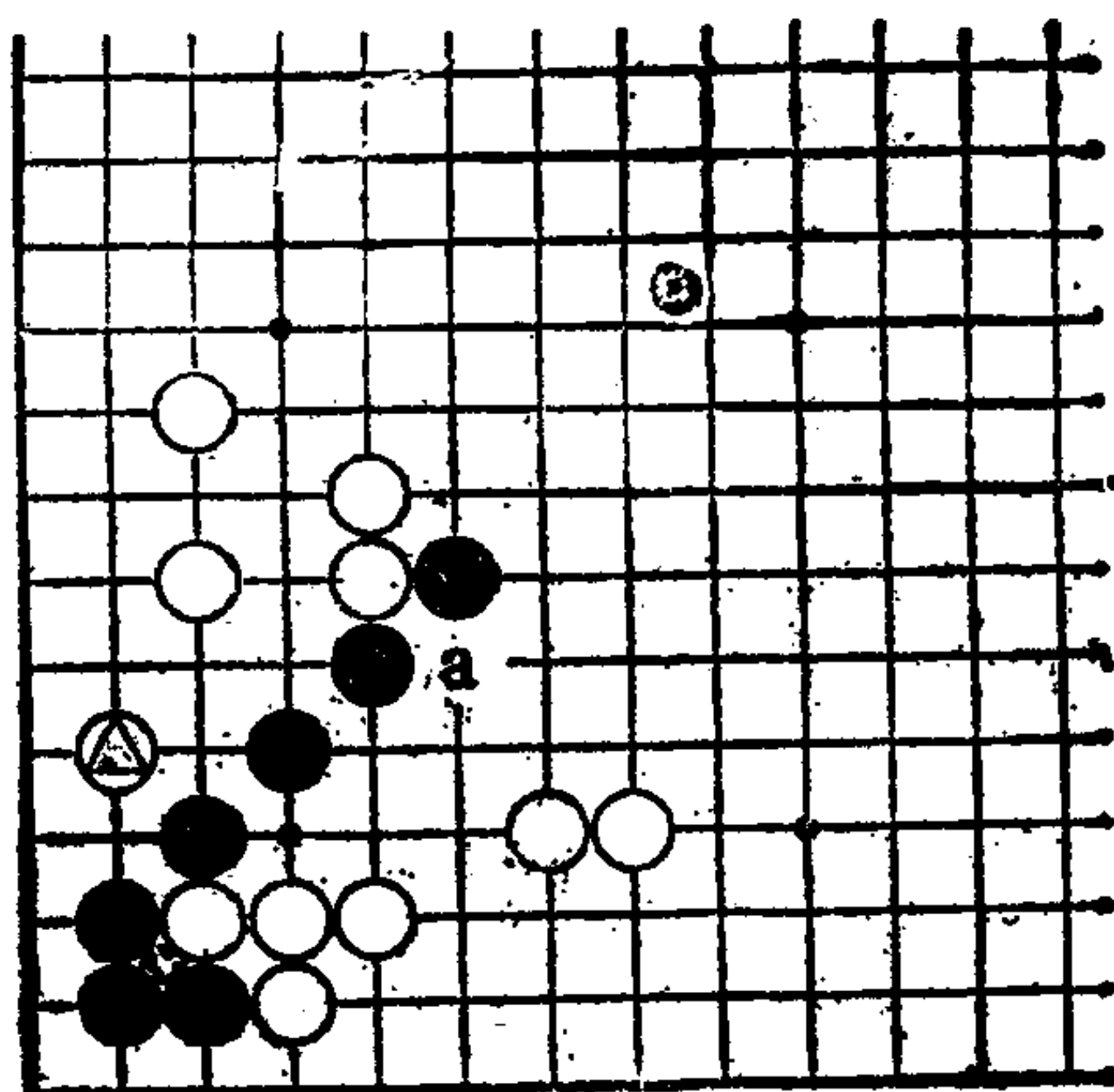


4 图

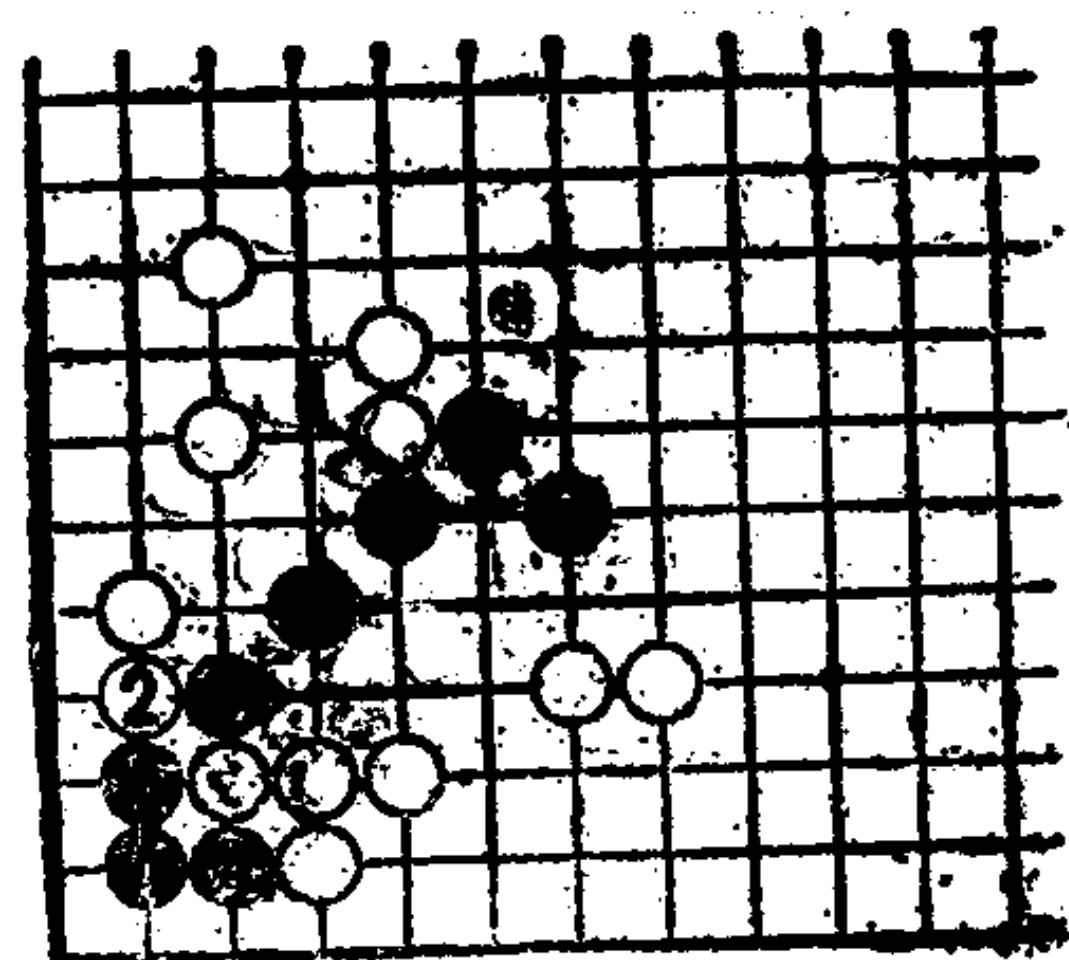
4图 变化 黑2如扳，白3可断吃黑二子。

第13型 治孤(黑先)

白△来刺，同时窥伺 a 位的断点，黑颇难应付。然而要成为高手就必须善于治孤。

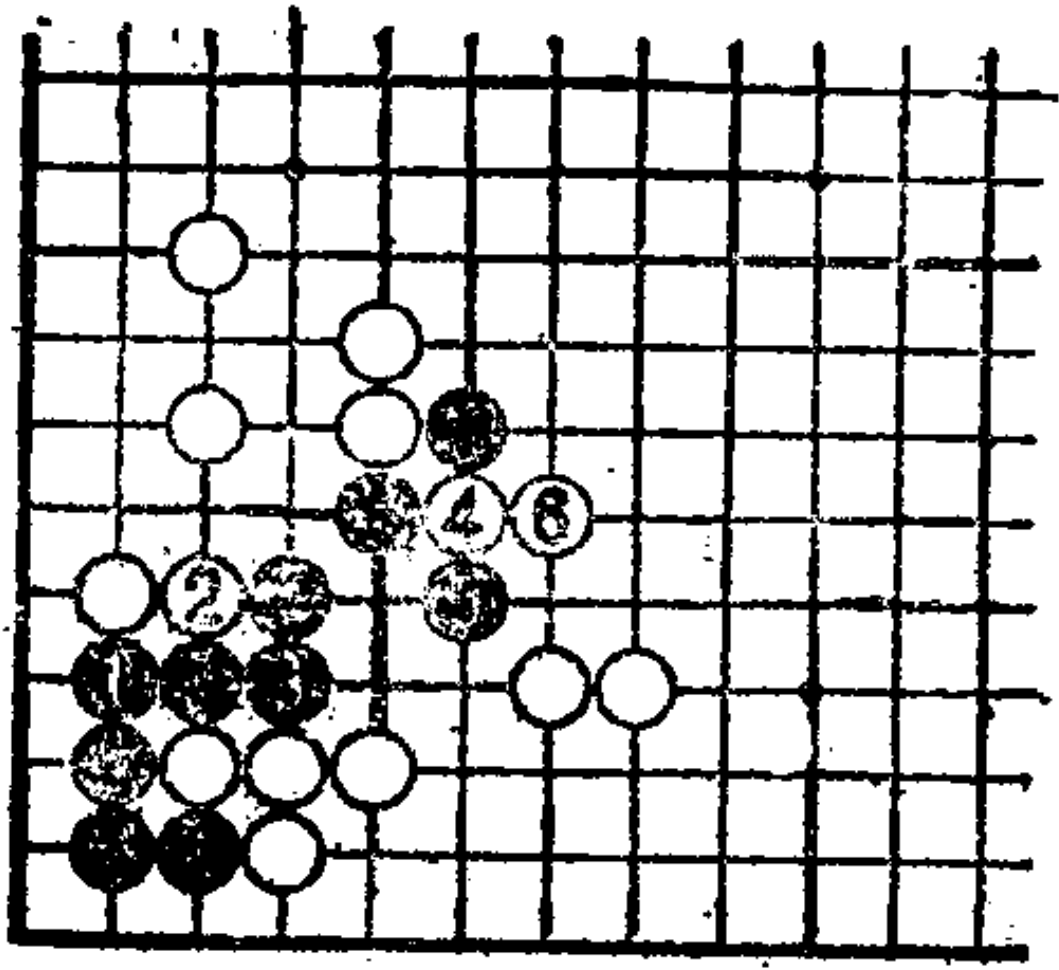


第13型 黑先



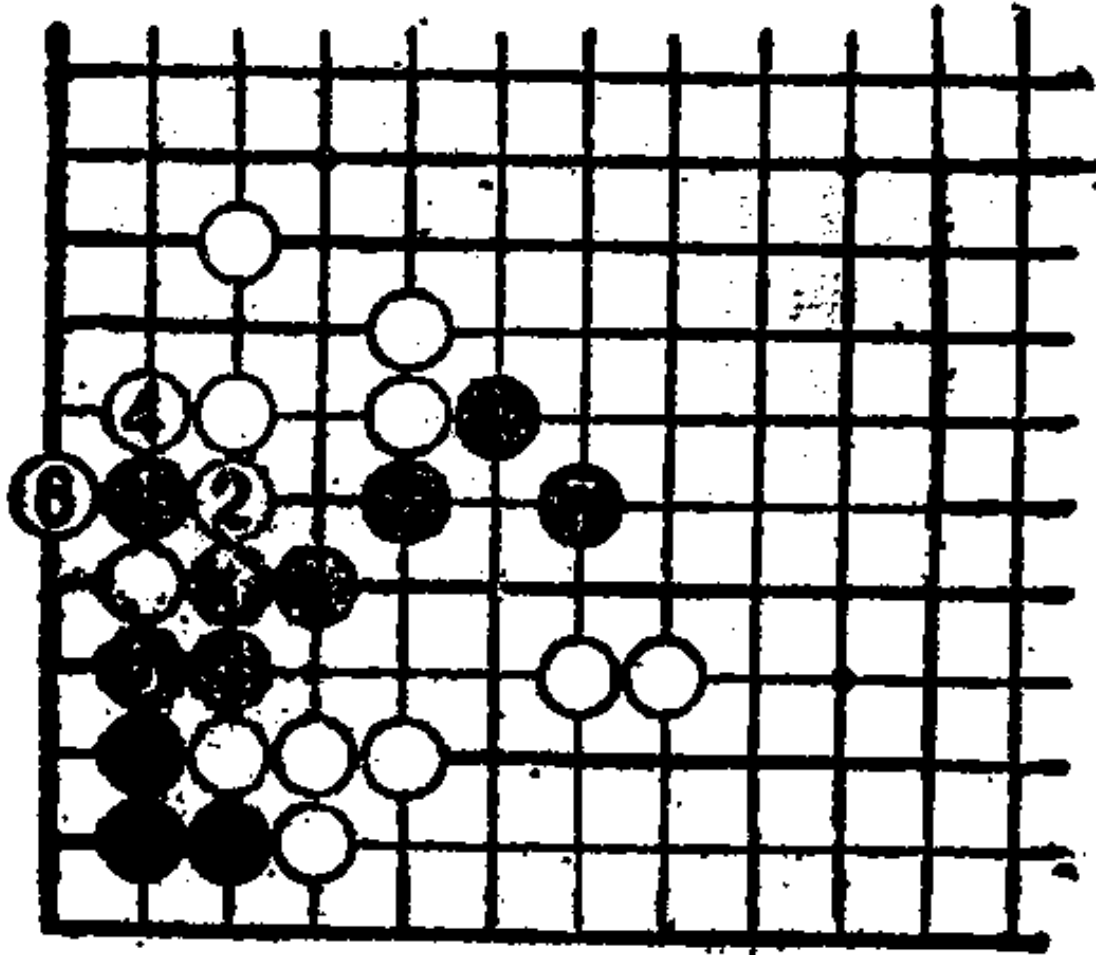
1 图

1 图 失败 黑1位补，不用说，白势必于2位断。



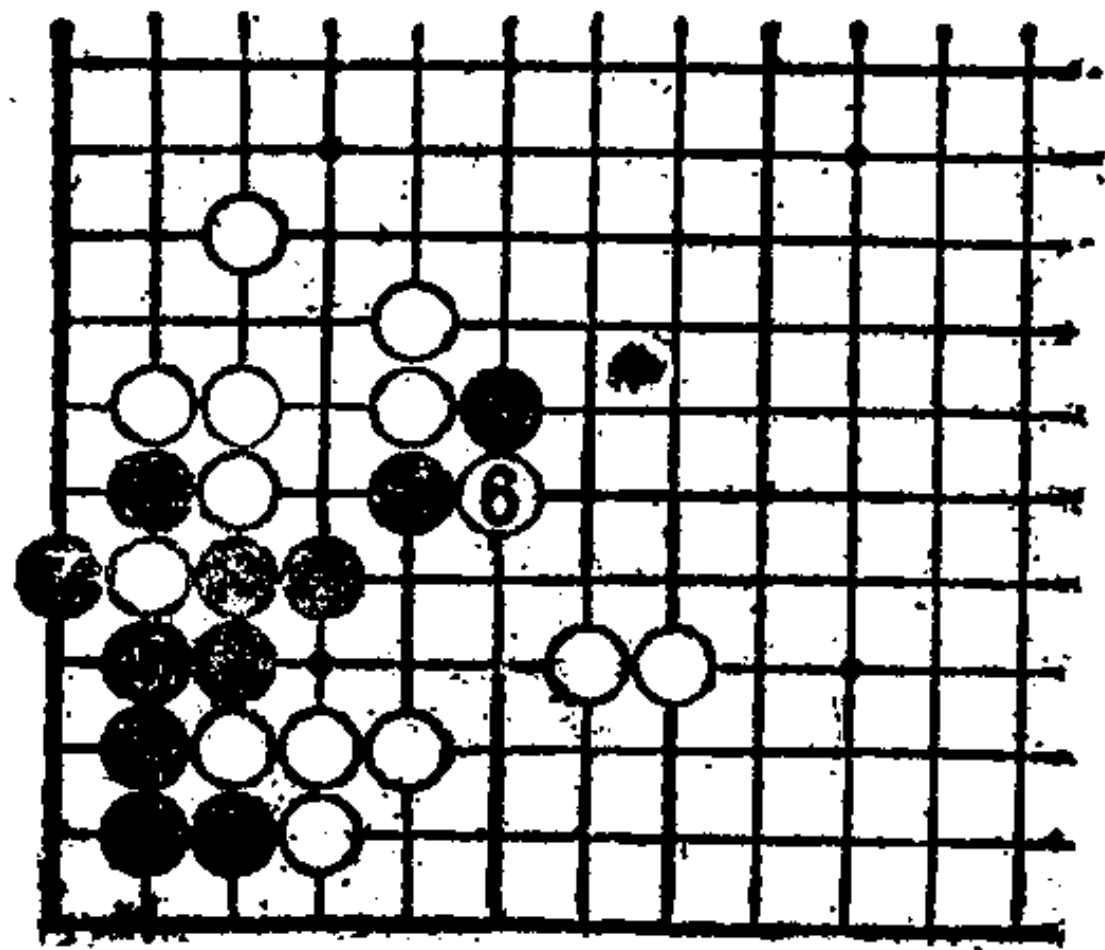
2 图

2 图 失败 黑 1 如平凡地粘，则白 2 挤待黑 3 粘后，再于 4 位断，黑 5、白 6 后，黑陷重围，求生不得。



3 图

3 图 正解 黑 1 跨是本型的主题。接下来黑使用 3、5 等一连串轻逸的先手求得联络之后，转身于 7 位虎，同时补上了两个断点。黑 1 是值得骄傲的巧着。

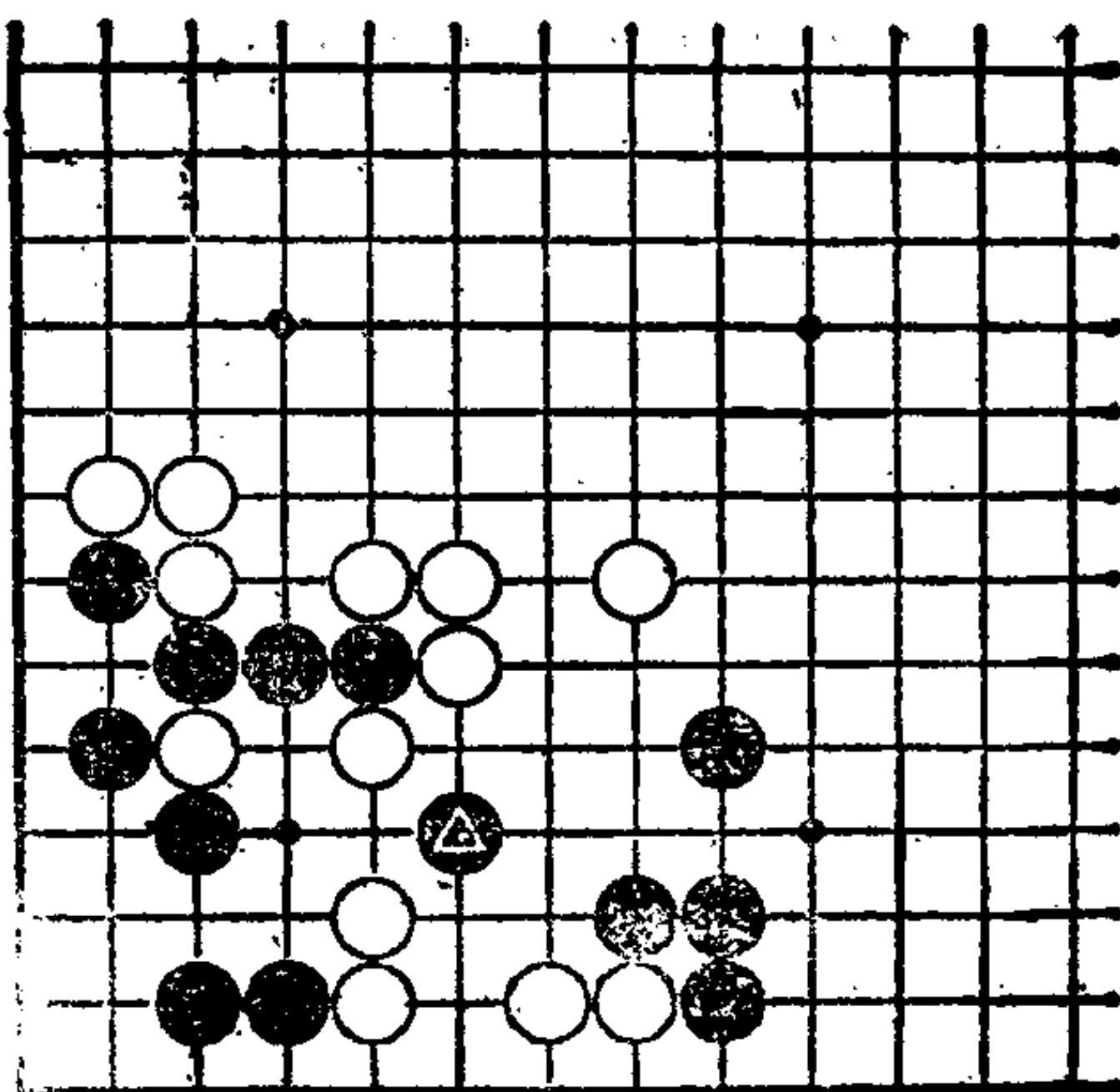


4 图

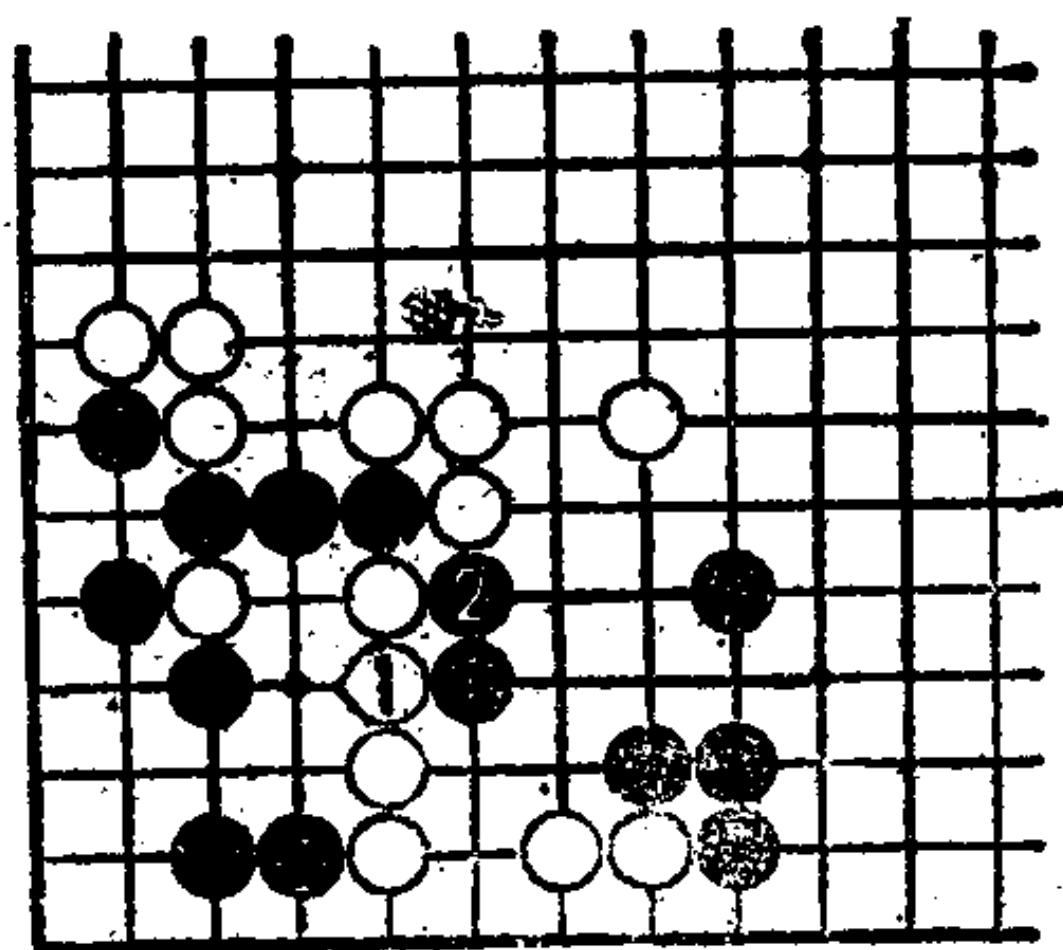
4 图 变化 黑 5 时白 6 如断，黑 7 提白 1 子即活。

第14型 治孤(白先)

白尚需整形时黑来刺，白似乎很难收拾，其实冷静思考一下，白可使用迂回战术，化险为夷。

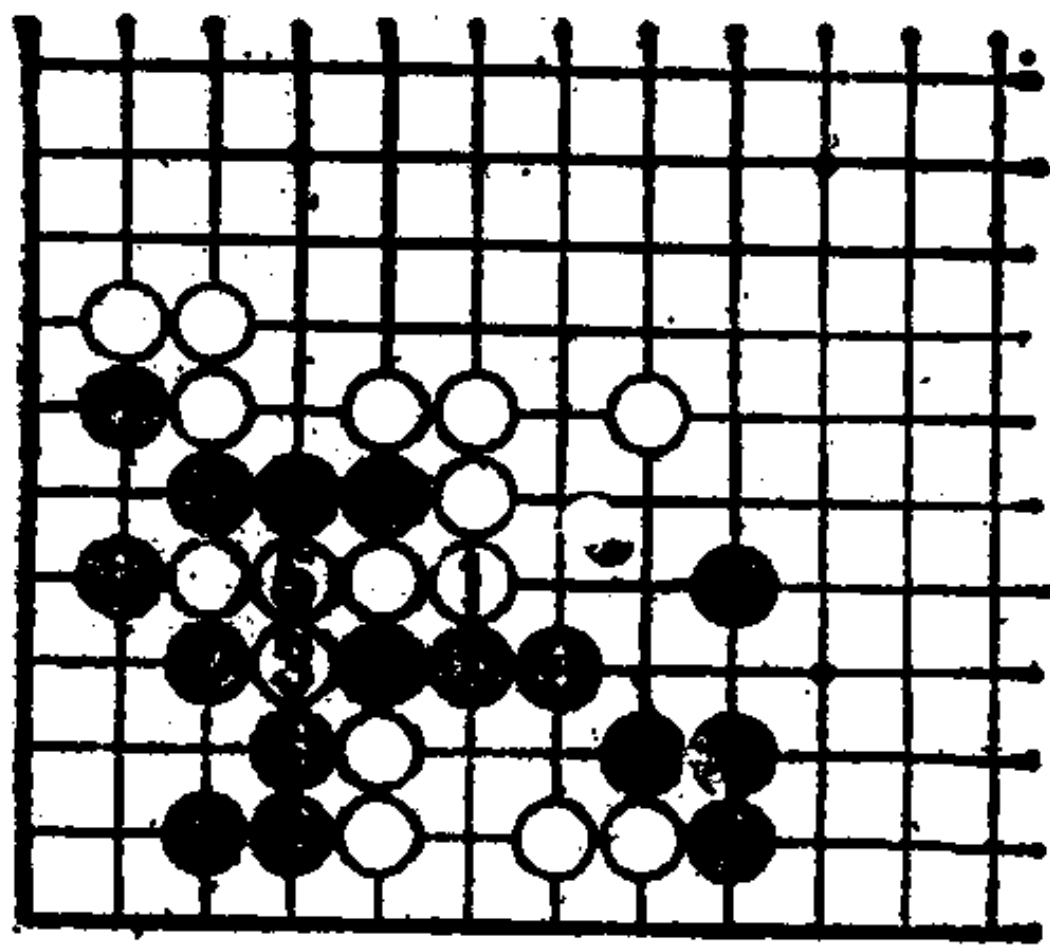


第14型 白先



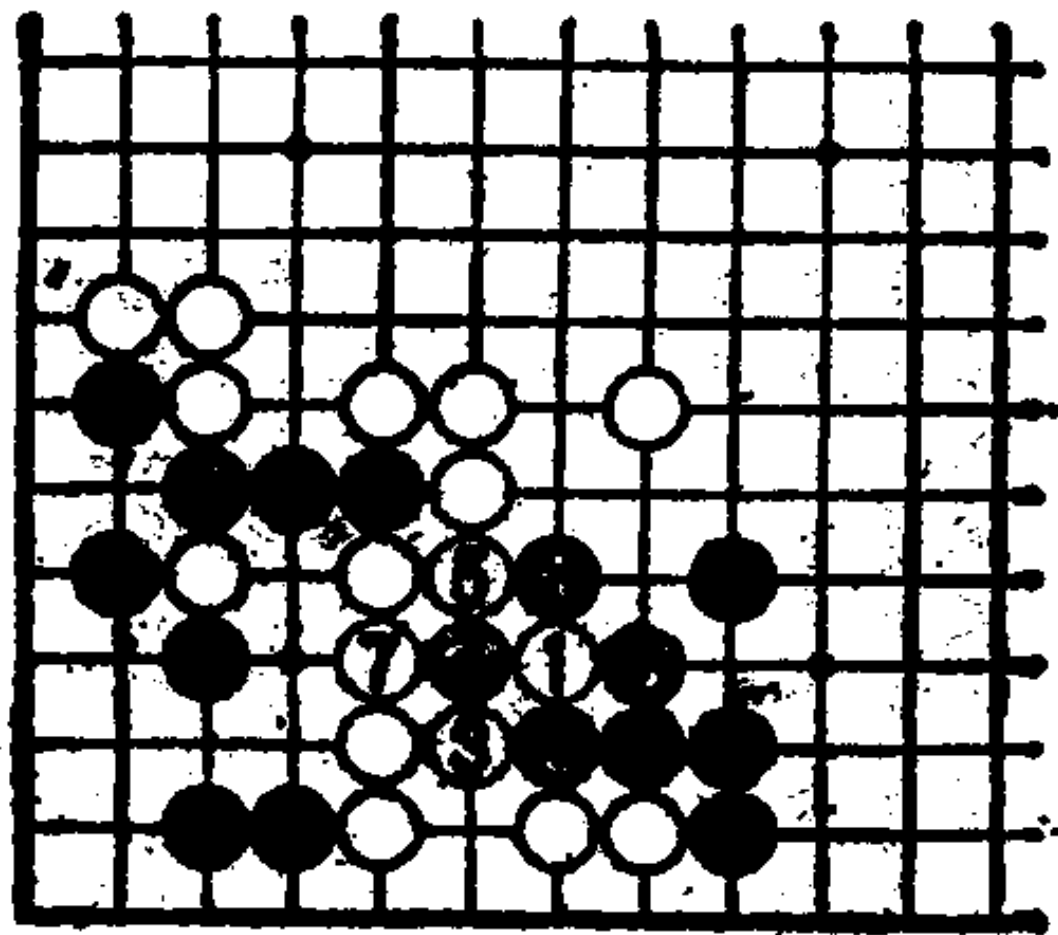
1 图

1图 失败 白1接是大俗手，被黑2断后，下边白棋寿终正寝。



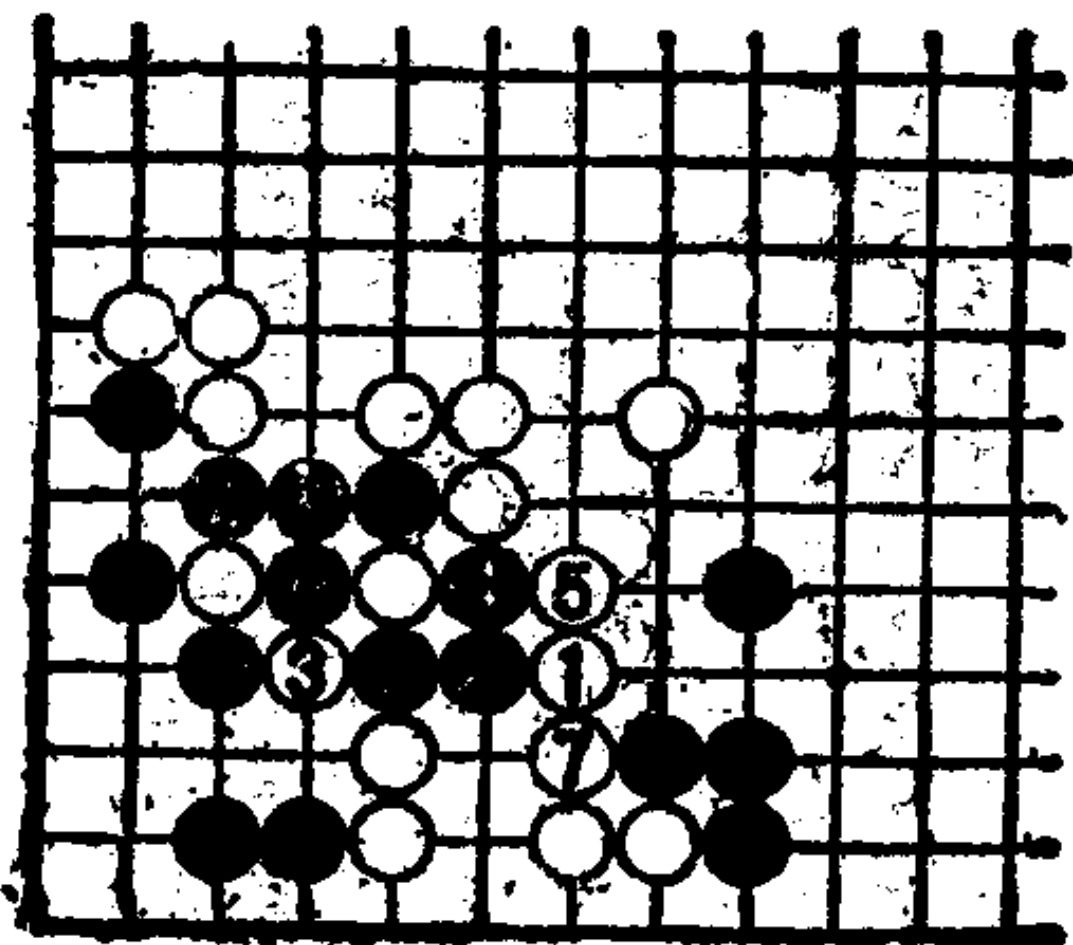
2 图

2图 失败 白1粘也难逃厄运。黑2冲时，白如走3位，黑4退后，5、6两点是见合。黑6断吃下边四子。白5如于6位粘，黑当然5位提，切断白棋。



3 图

3图 正解 白1靠(确切地说是跨，是治孤的手筋。黑2时，白3断紧要。黑4抱吃一子时，白5、7巧妙连通。

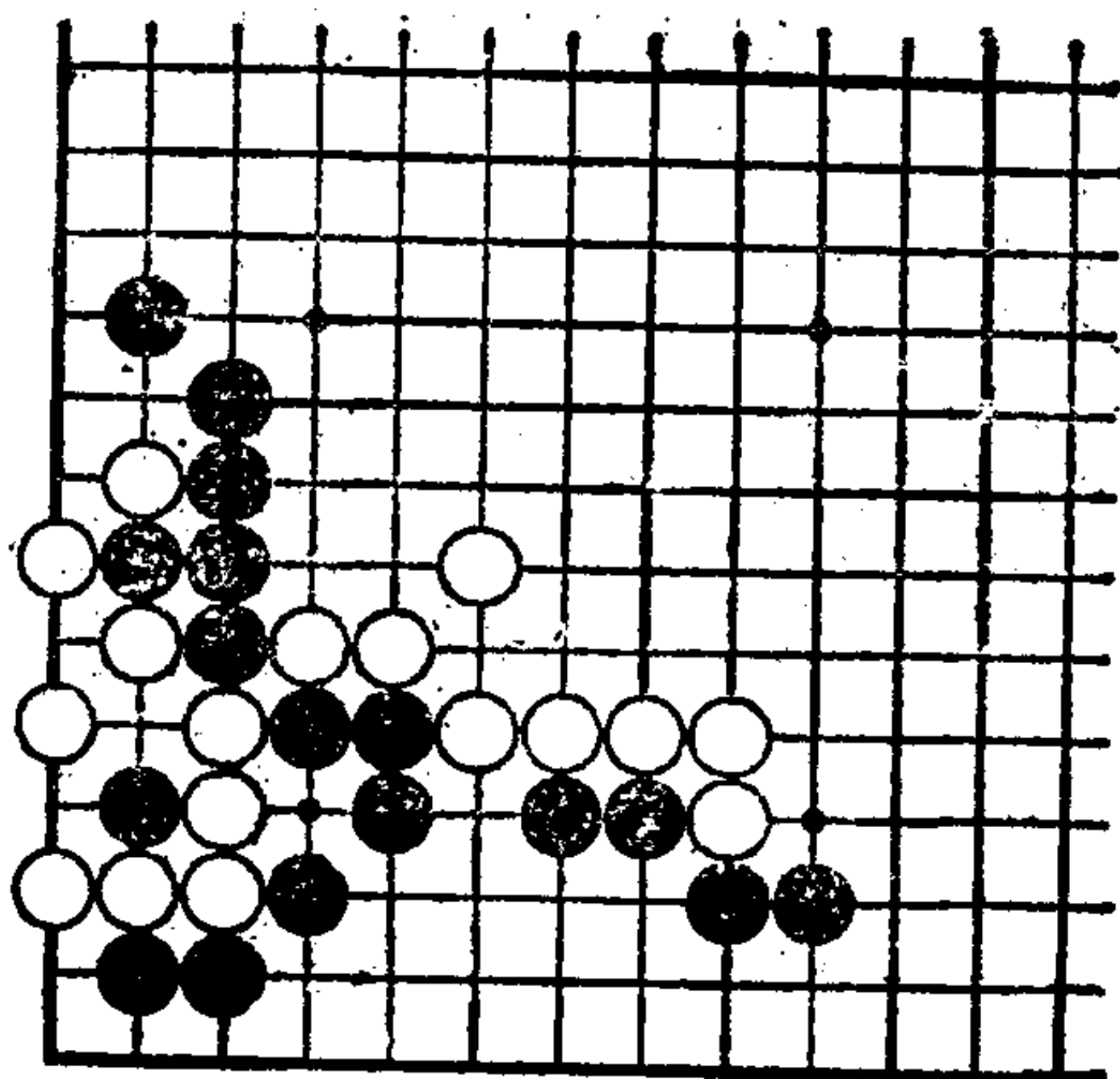


4 图

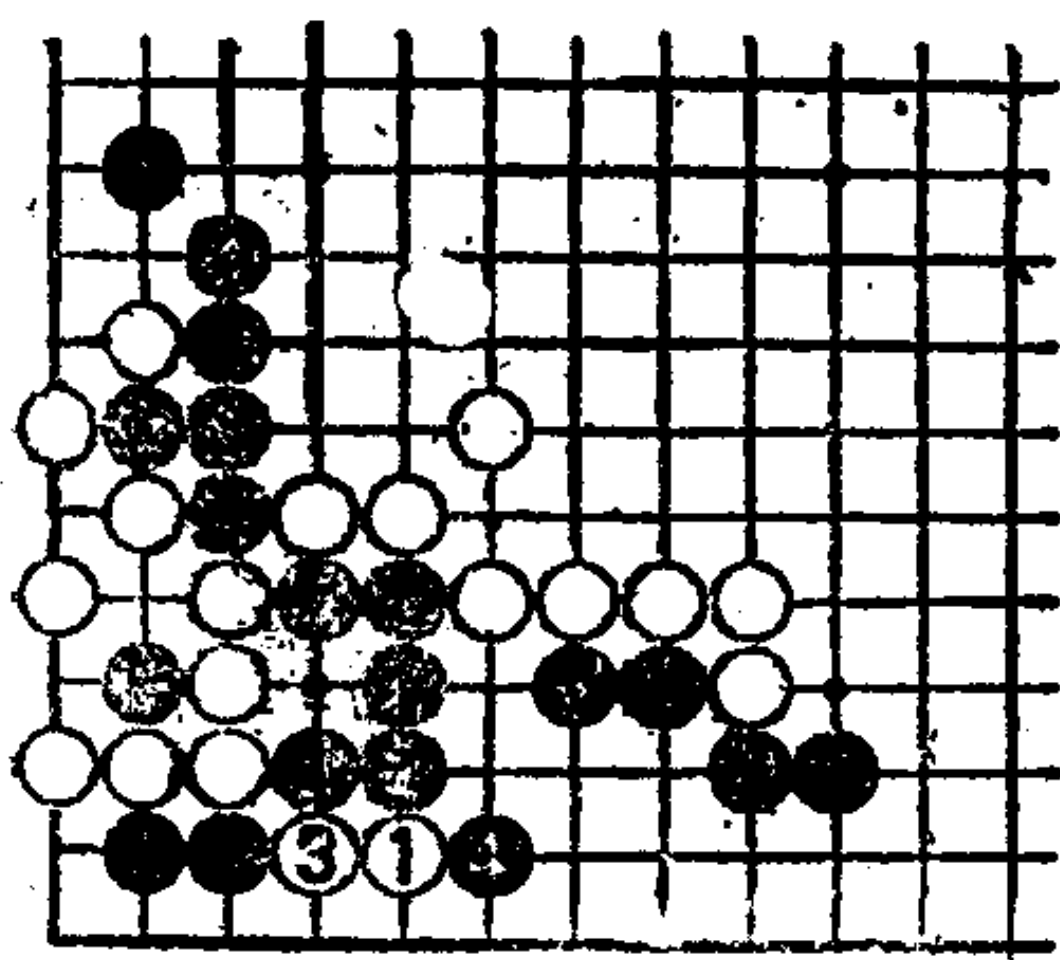
4图 正解 白1跨时黑如在本图2位冲，则白3先挡一手，黑4时，白5打。黑6提、白7接，从容逸出，白巧妙地利用了弃子战术。

第15型 手段(白先)

左边白九子似乎已然无望，但黑方也有很大缺陷。也就是说，白棋尚未被吃净。那么白从何下手呢？

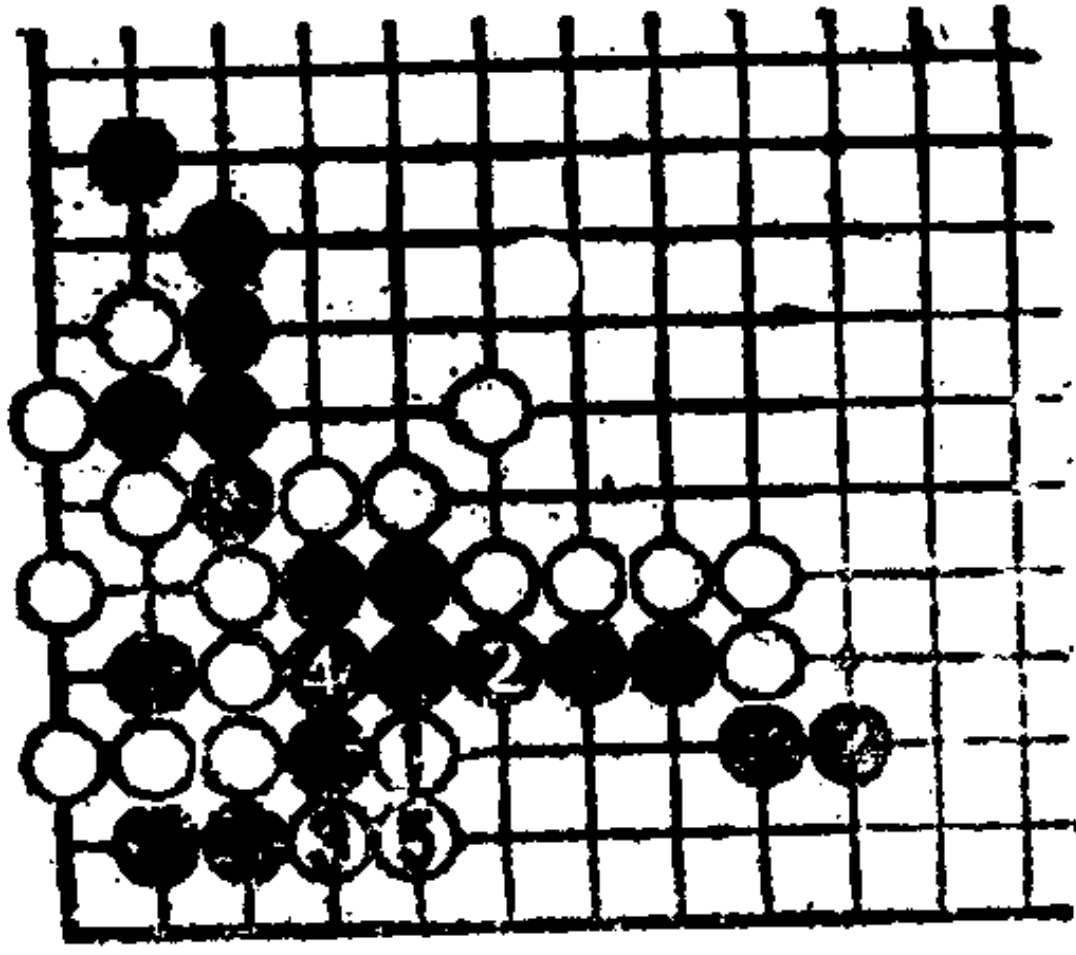


第15型 白先



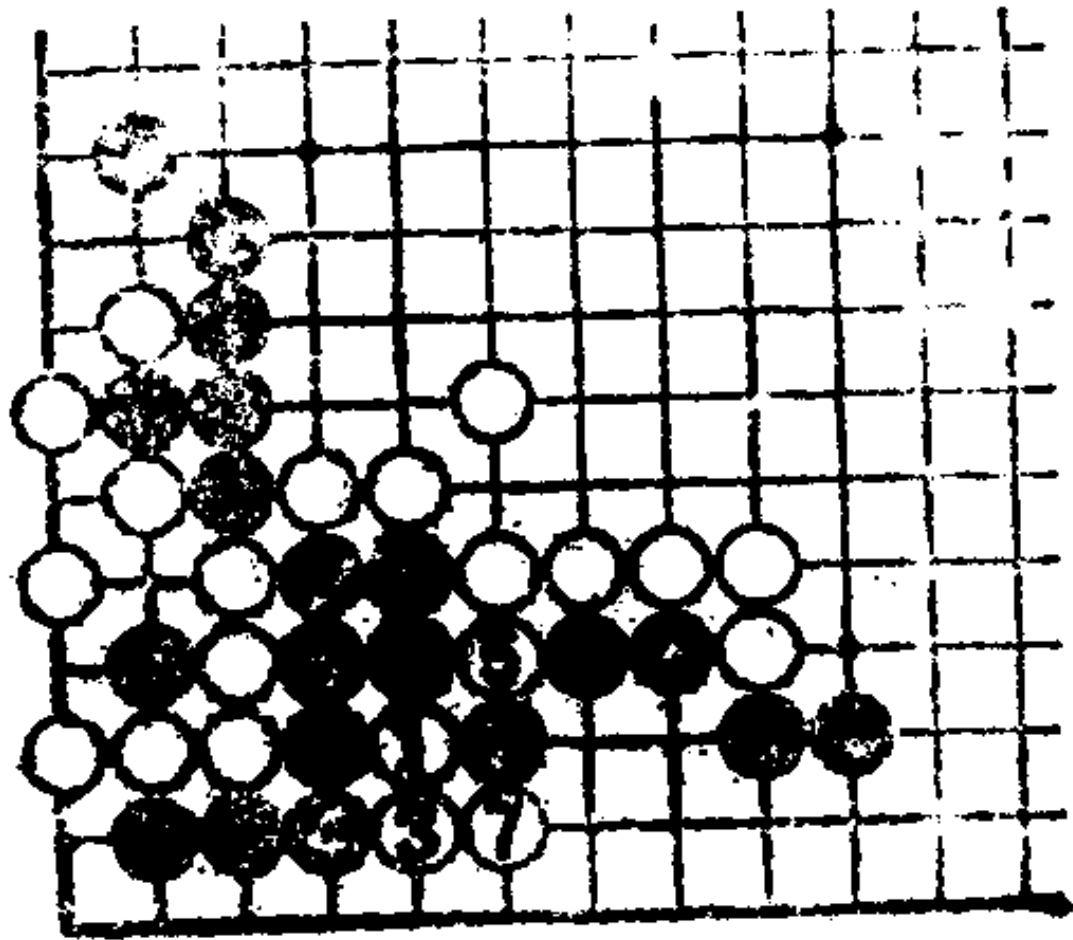
1图

1图 失败 白1刺，初看似乎很严厉，其实黑2粘后，白无任何手段。白3如断，黑平挡。白一无所获。



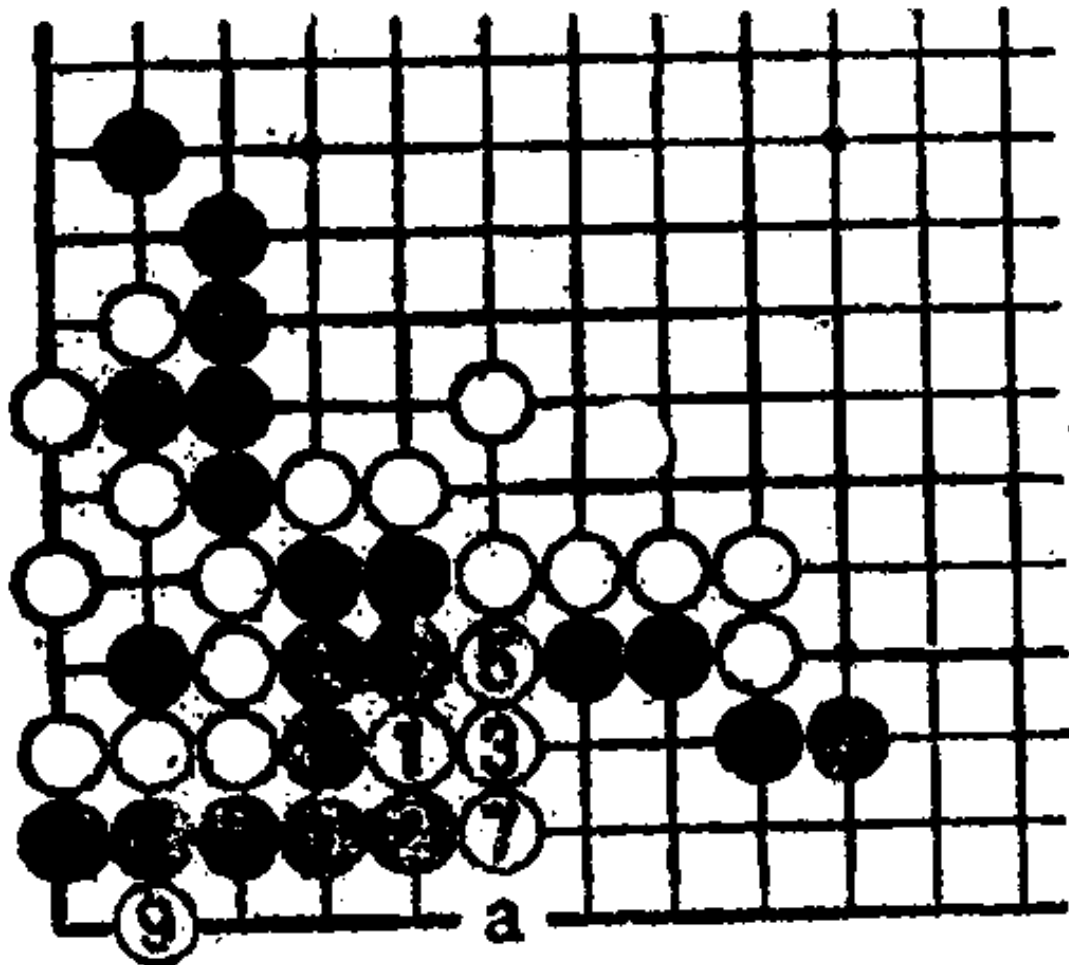
2 图

2图 正解 白1一举击中黑棋的致命弱点。黑2如接，白3就从下边打。白5粘后，死角复活。



3 图

3图 变化 白1靠使黑难以措手，发挥了巨大威力。黑2如打，白3立，黑4粘时，白5、7打，黑惨。

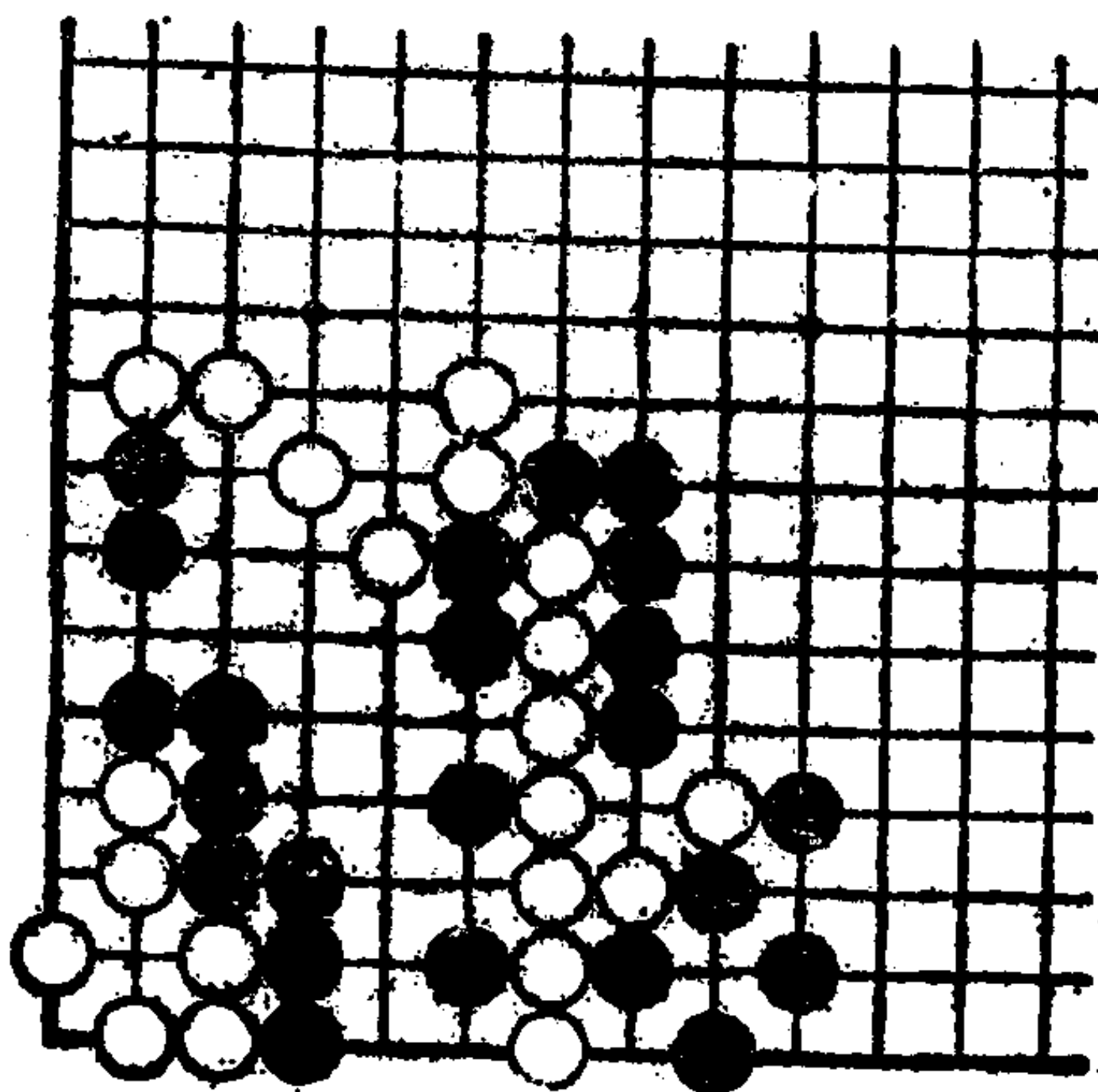


4 图

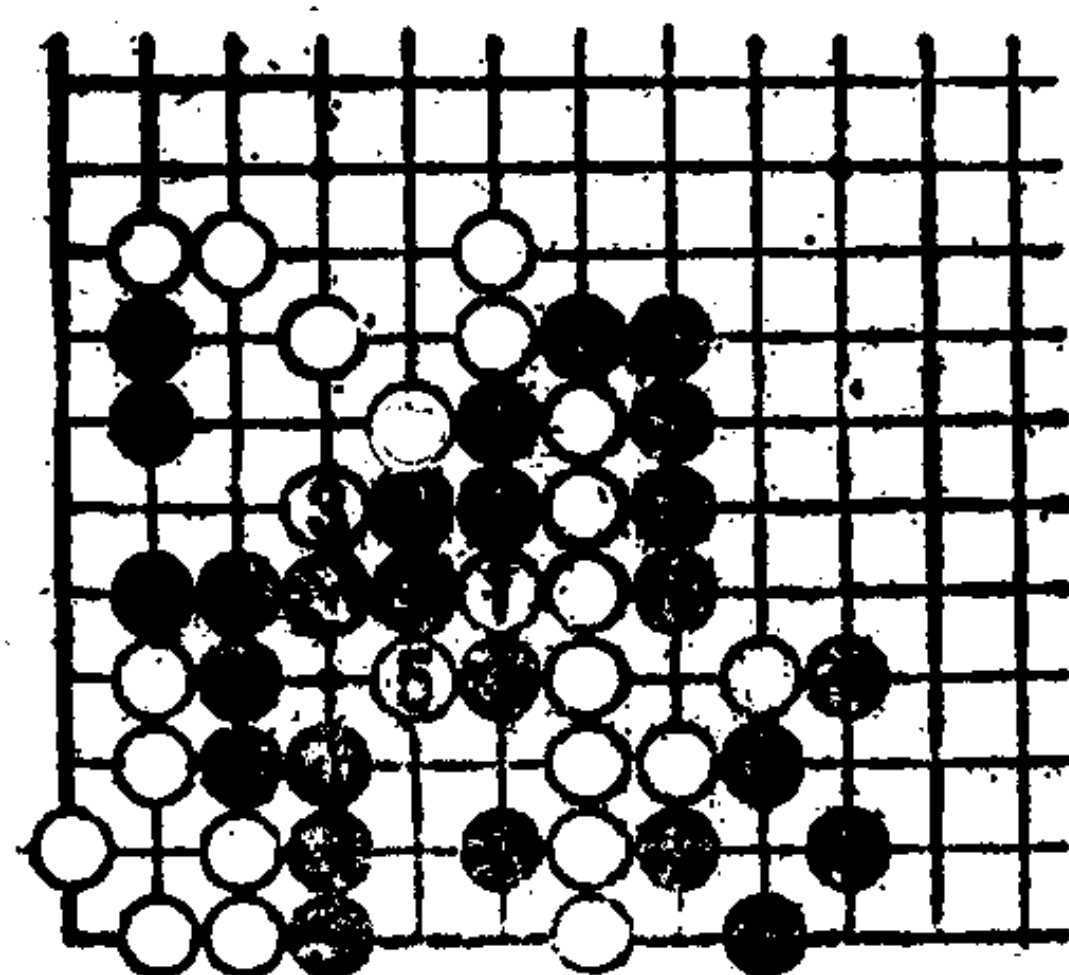
4图 变化 黑2下边打后，4位粘，意在与白杀棋。但白有5、7简明的的好手。至白9止，黑气不足。黑虽有a位扳顽强做劫的手段，但前途艰难。

第16型 治孤(白先)

本型是下边白棋如何治孤的问题。白能吃掉中间断开白棋的黑二子。但必须下一番工夫。

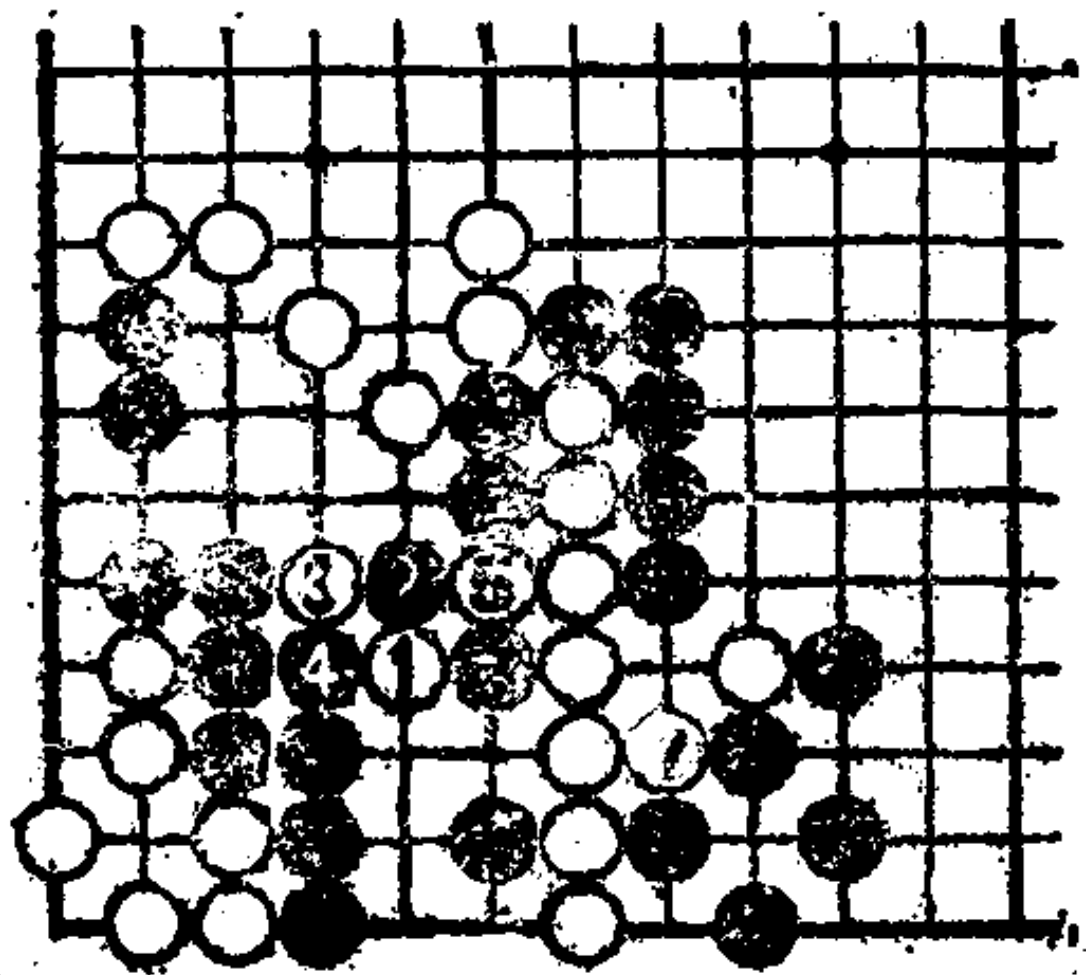


第16型 白先



1图

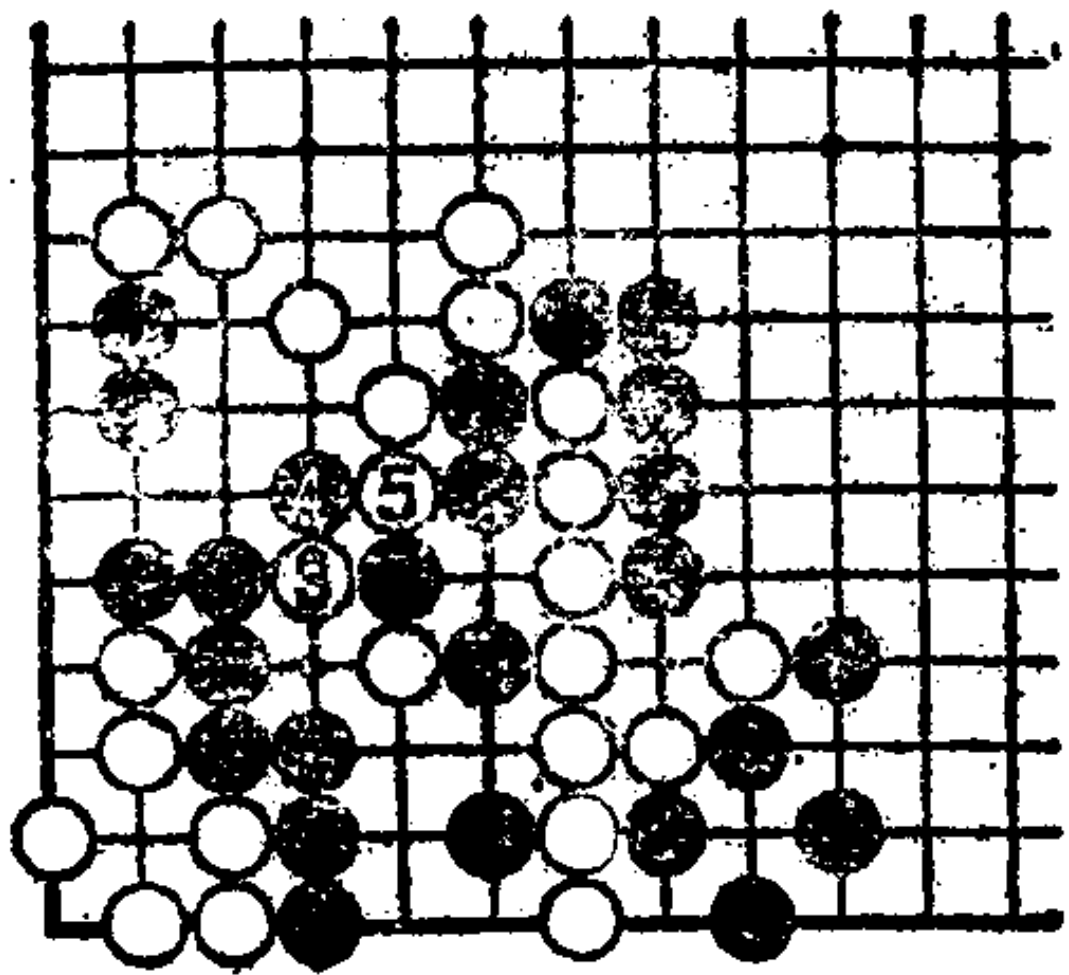
1图 失败 白1、3、5 随手打吃，毫无章法。黑6粘后，白失去了突破口。此型首先应放弃与左边黑棋对杀的念头。



2 图

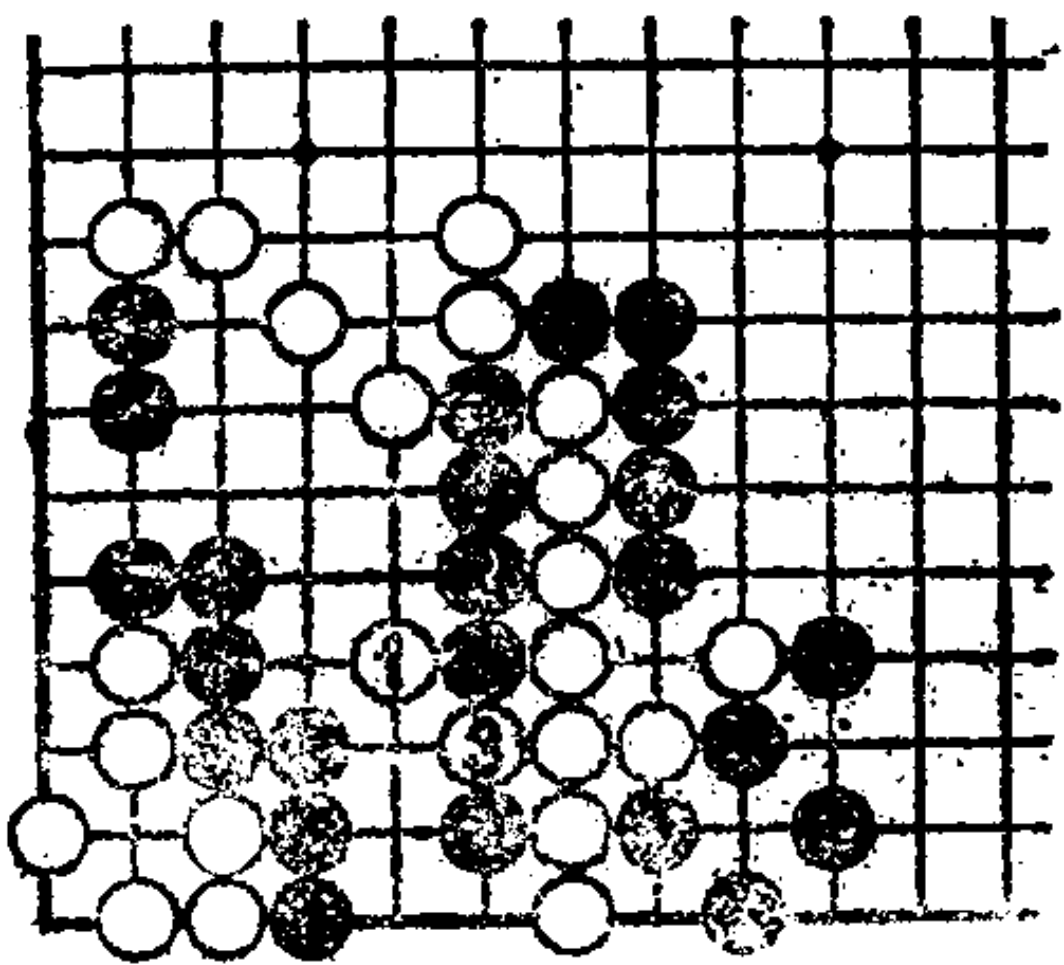
2图 正解 白1靠是远瞄黑二子的手筋。黑2如虎，白3挖又是手筋，牢牢吃住了黑二子。黑4时，白5挤吃，黑接不归。

白1、3远攻的巧思，值得玩味。



3 图

3图 正解 白3挖时，黑如4位打，则白5位挤吃。黑二子仍逃不掉。

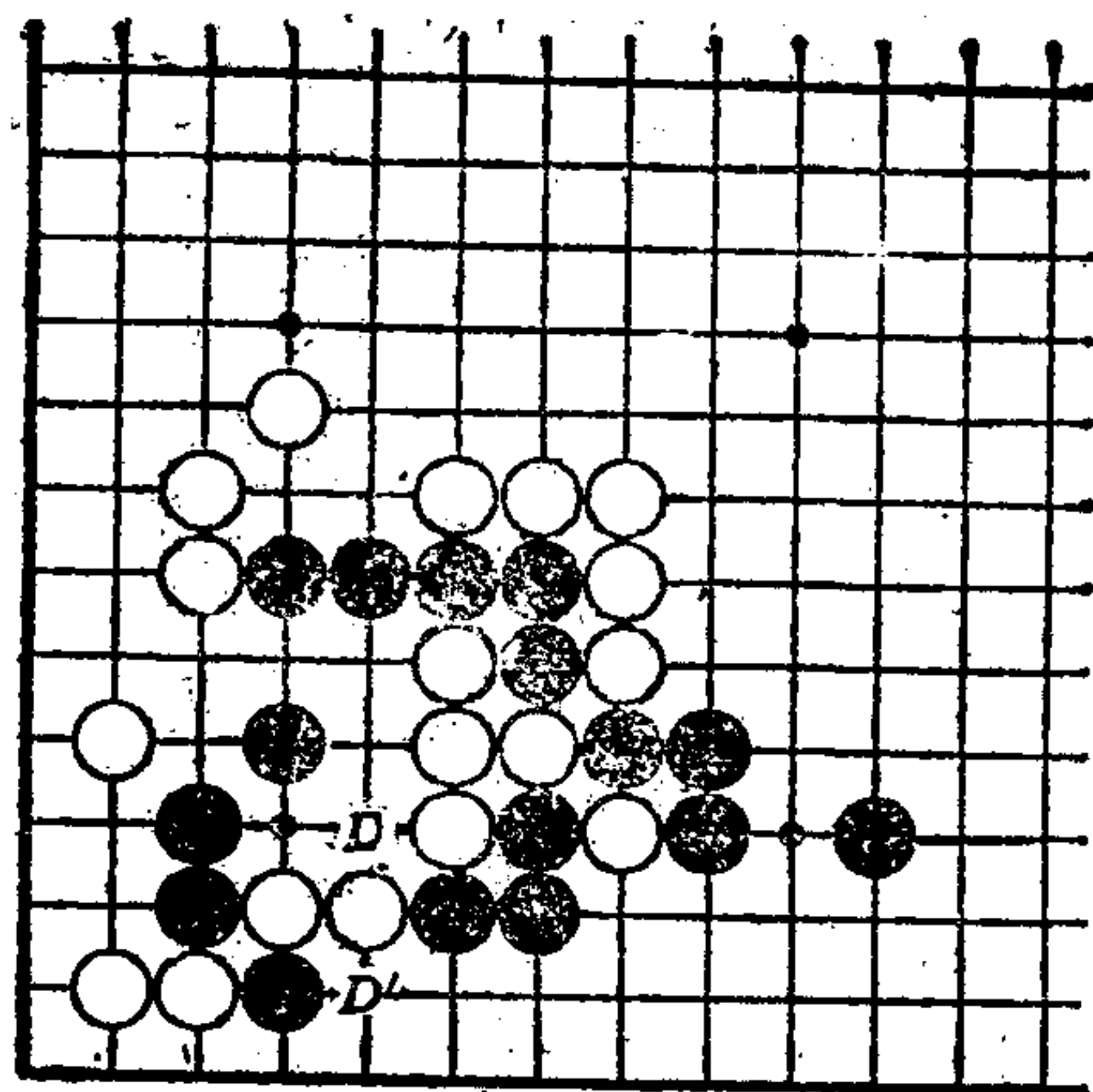


4 图

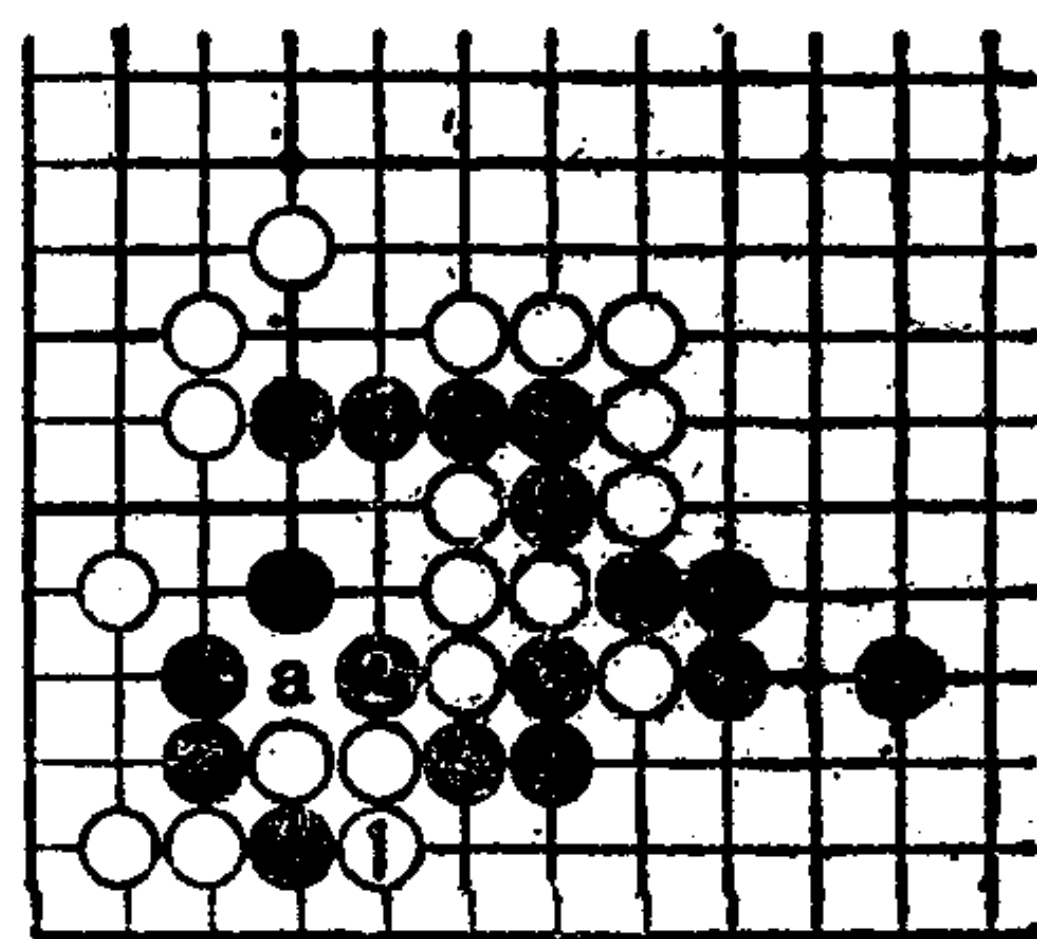
4图 变化 白1靠时，黑2如粘，则白3冲，可吃黑四子。

第17型 治孤(白先)

白有D、D'两处缺陷，正处苦境。此形略难。提示：黑棋缺陷在于下边抱吃白一子的黑三子。

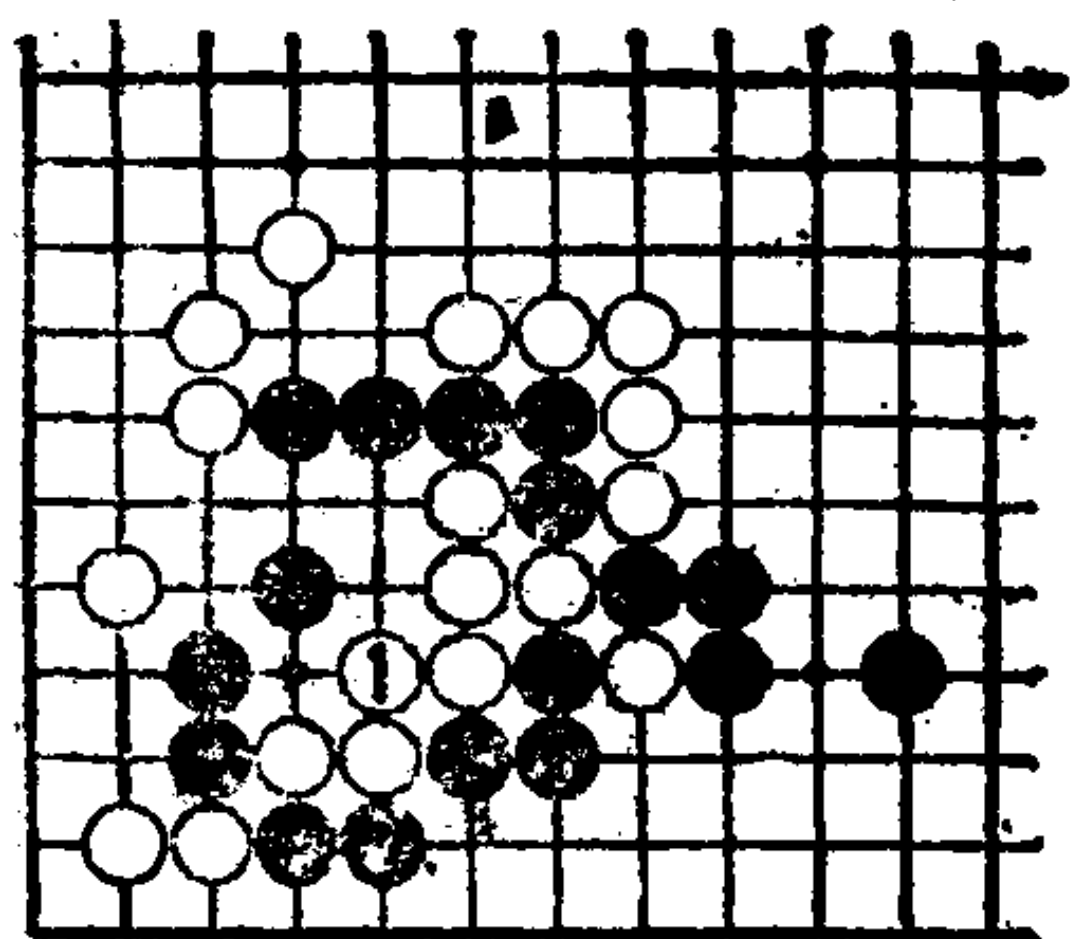


第17型 白先



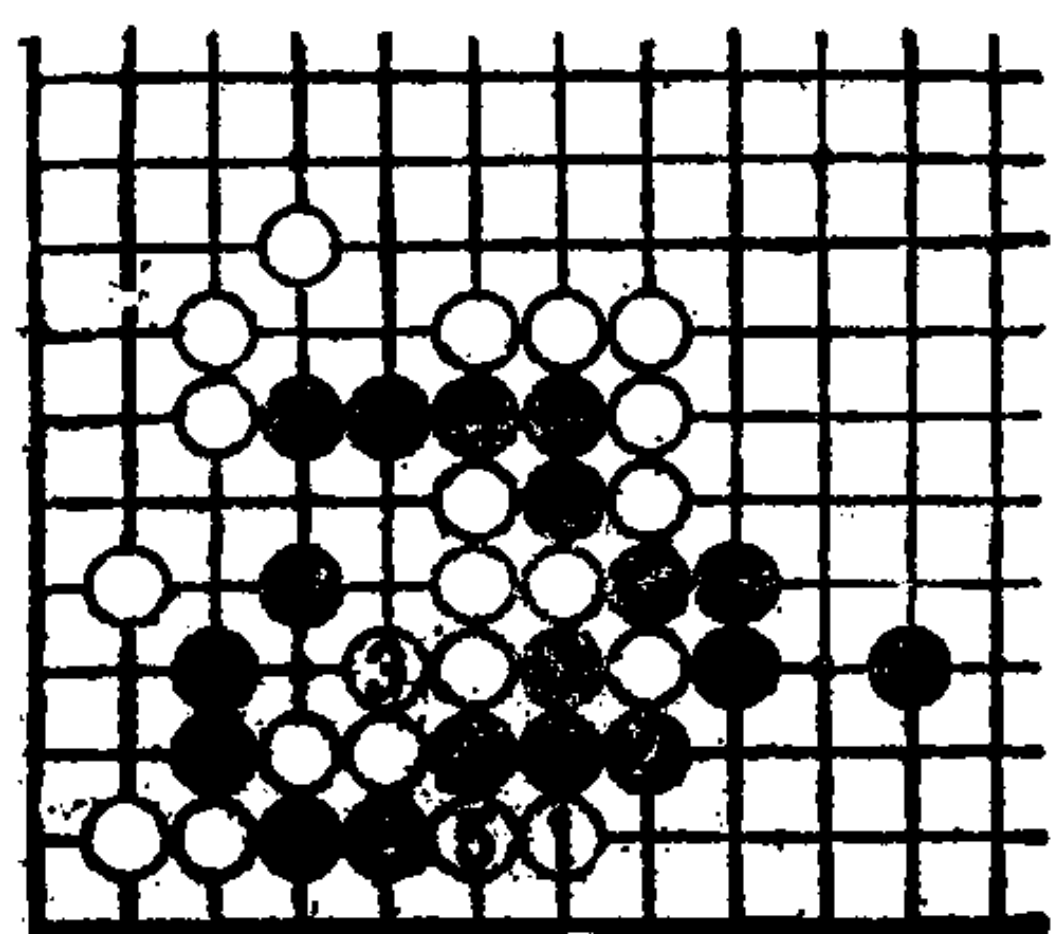
1 图

1图 失败 白1如抱吃黑一子，则黑2断，制白四子。之后白a挤虽可吃黑二子，但得不偿失，白不满。



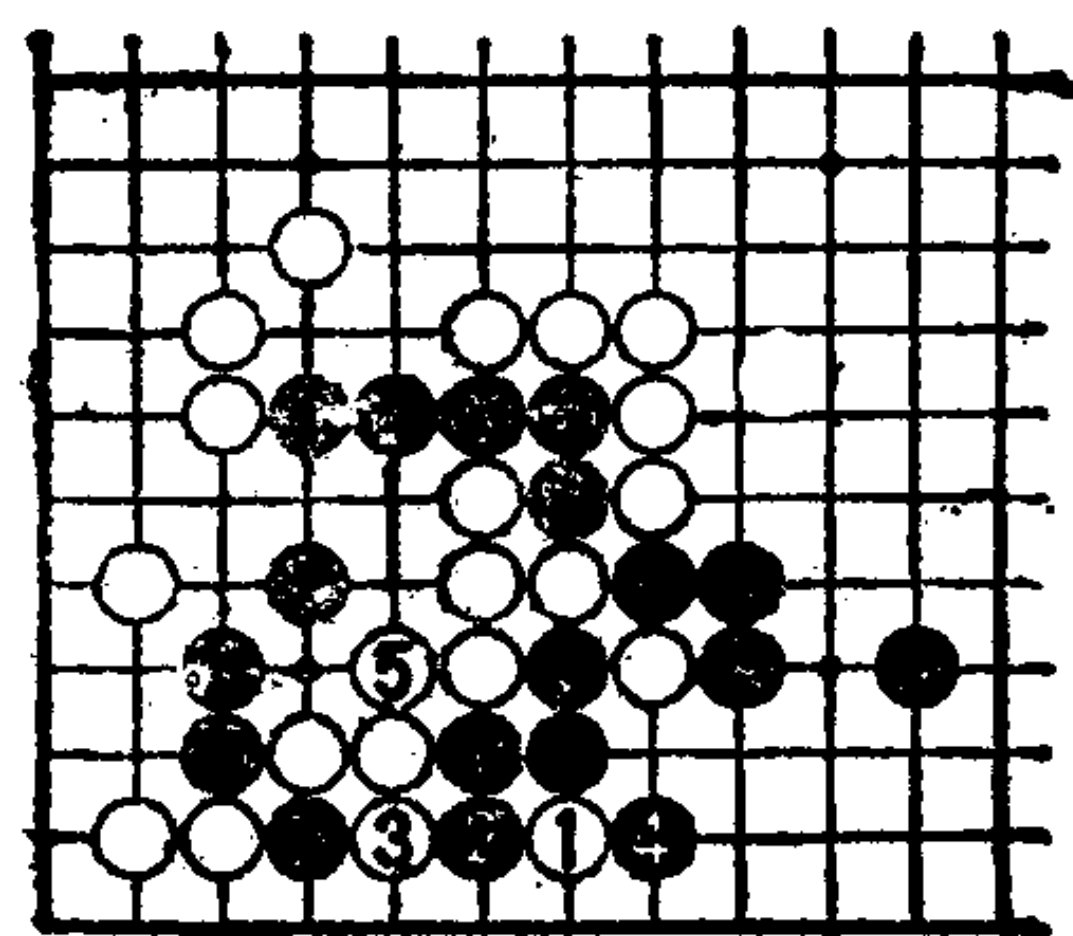
2 图

2 图 失败 白1如粘，
则黑 2 渡过。白全灭。



3 图

3 图 正解 也许有人
会认为白 1 靠是天外奇想
吧。其实这正是两面治孤的
绝妙手筋。黑 2 提一子后，
白 3 粘。这时黑再于 4 位求
渡，白就能在 5 位断了。白
同时消除了两个断点。



4 图

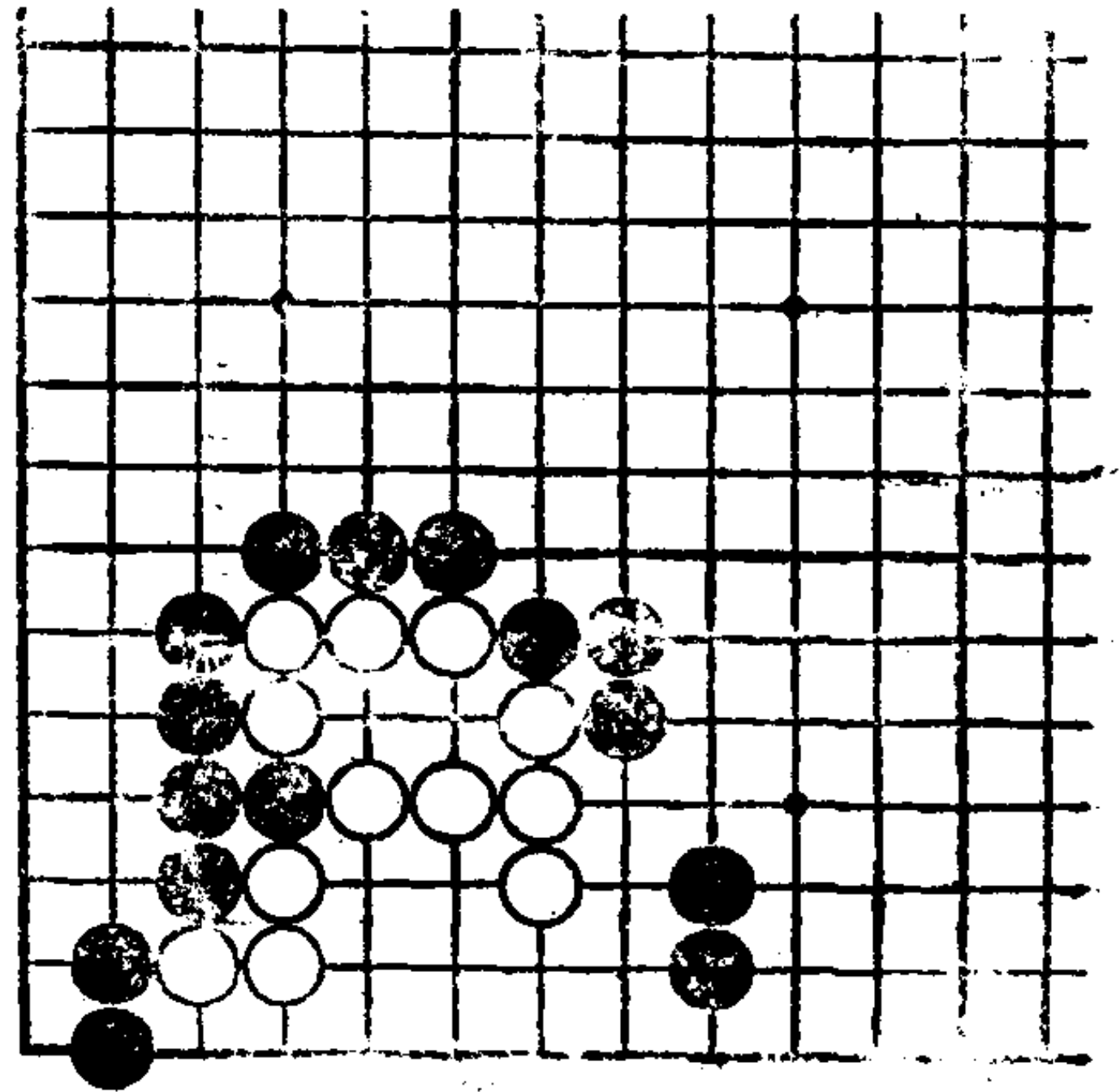
4 图 正解 白 1 时，
黑 2 如隔断白棋，则白 3 乐
得先手挡，逼黑 4 打后，白
5 从容粘回四子。

第四章 点

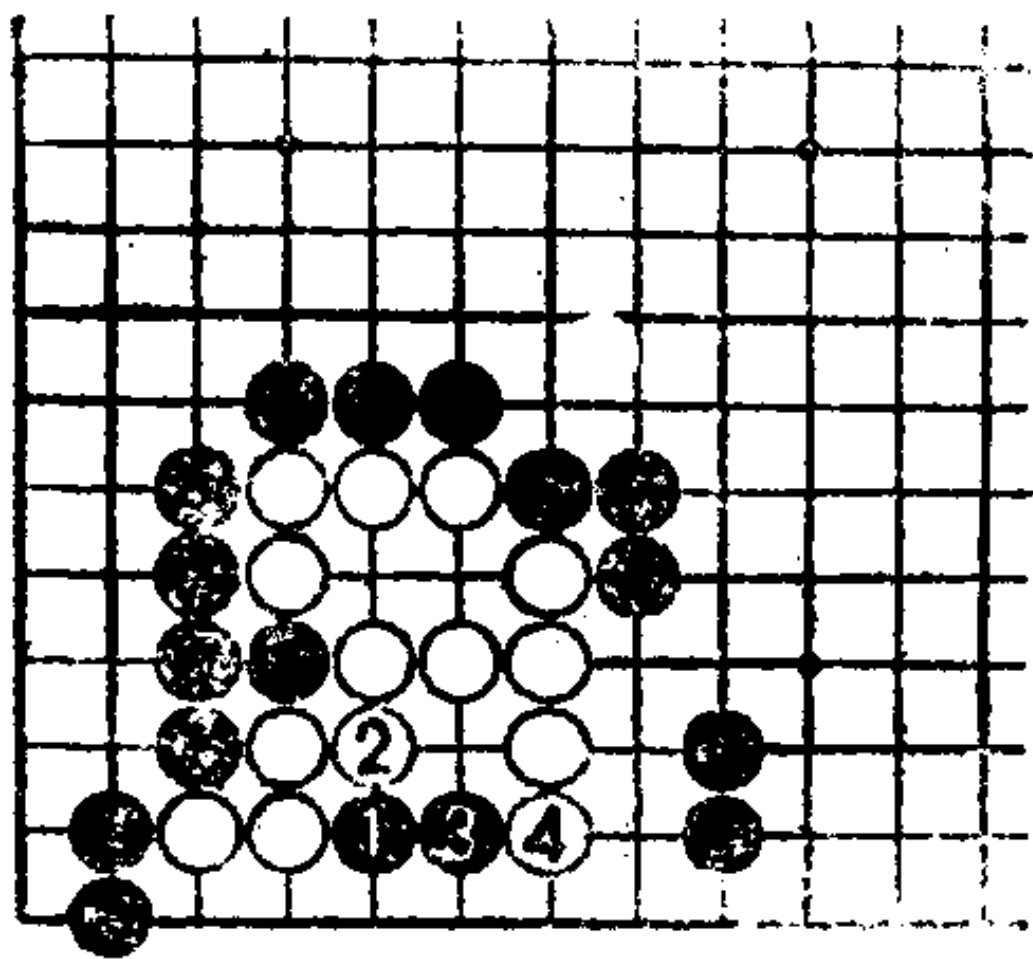
点是一举命中对方急所的战术。或破坏对方眼形、或制对方于死地。具有一种特殊的威力。本章主要叙述一、二路点的手筋。

第 1 型 死活(黑先)

本型是白棋的死活问题。

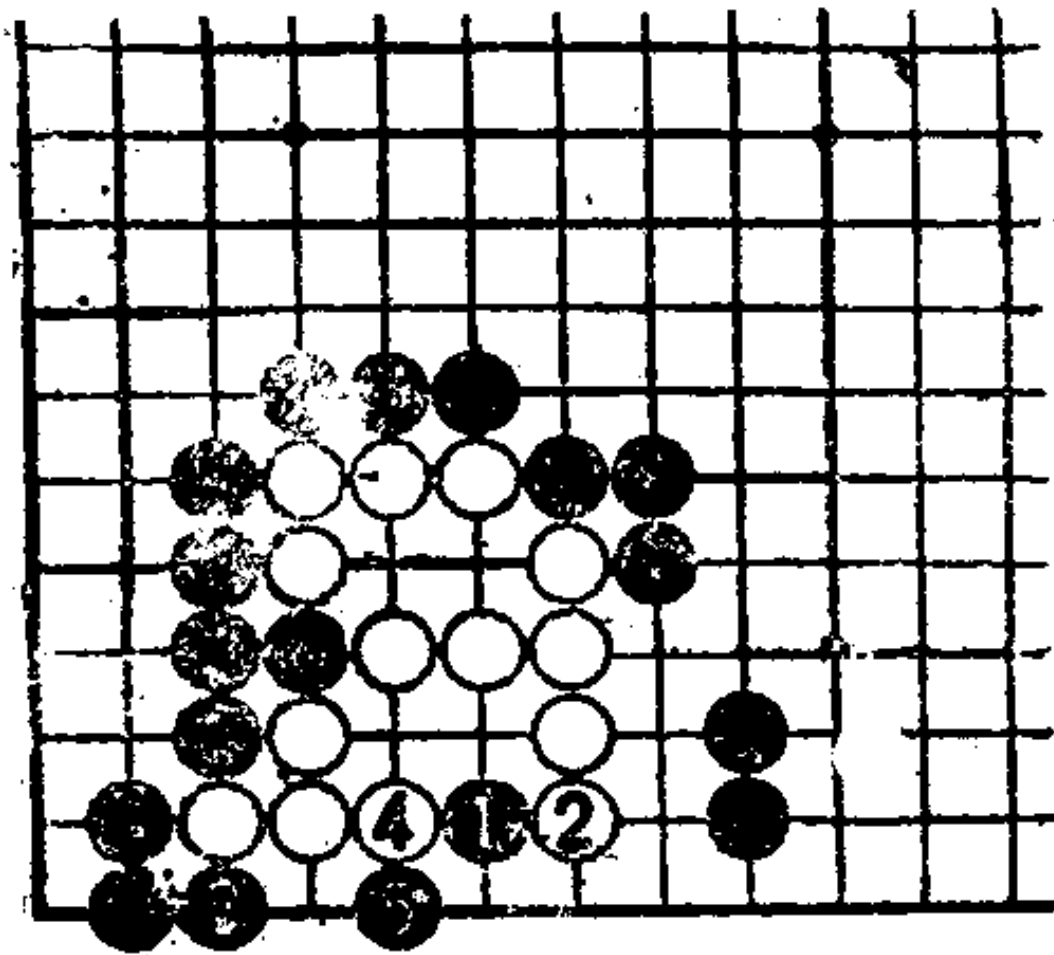


第 1 型 黑先



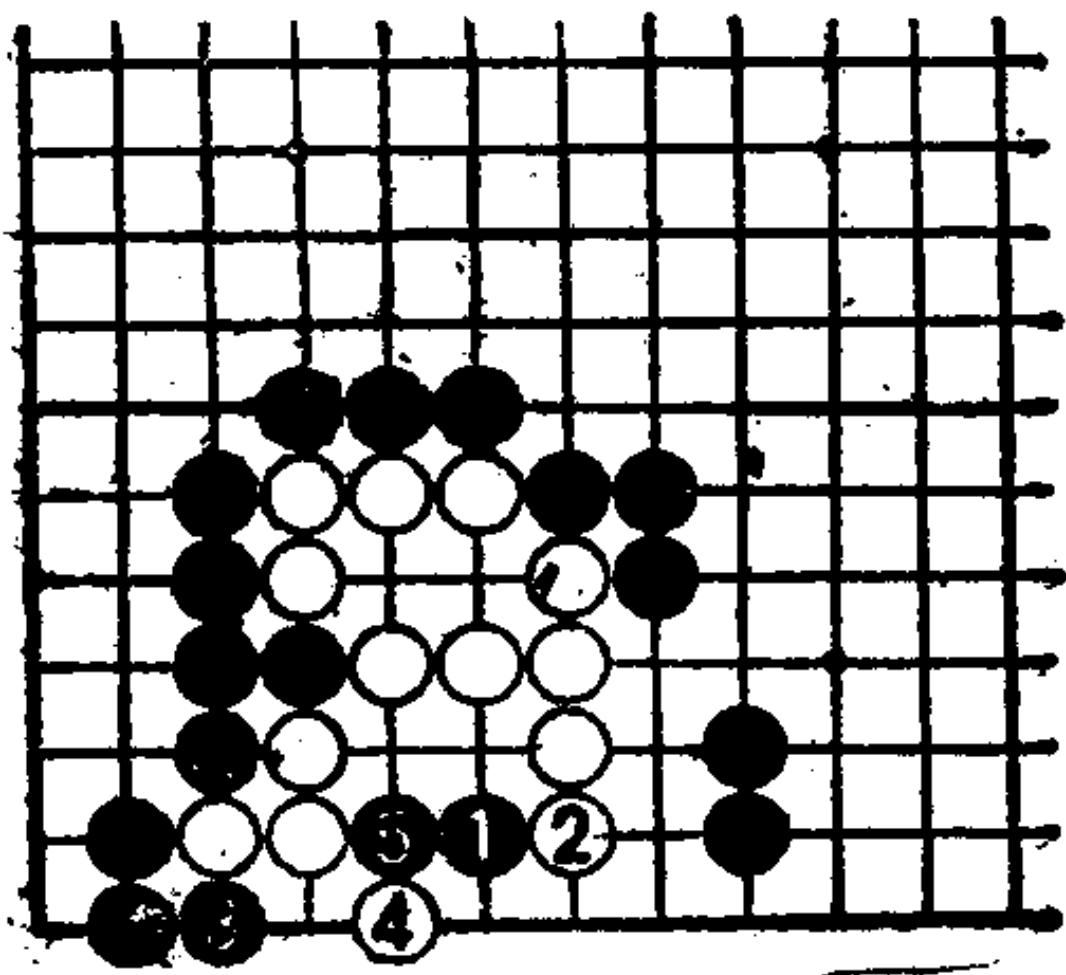
1 图

1 图 失败 黑 1 靠手法错误。白 2 借势粘实。黑 3 退时，白 4 挡，吃黑二子活透。另外白 2 也可改在 3 位尖顶。



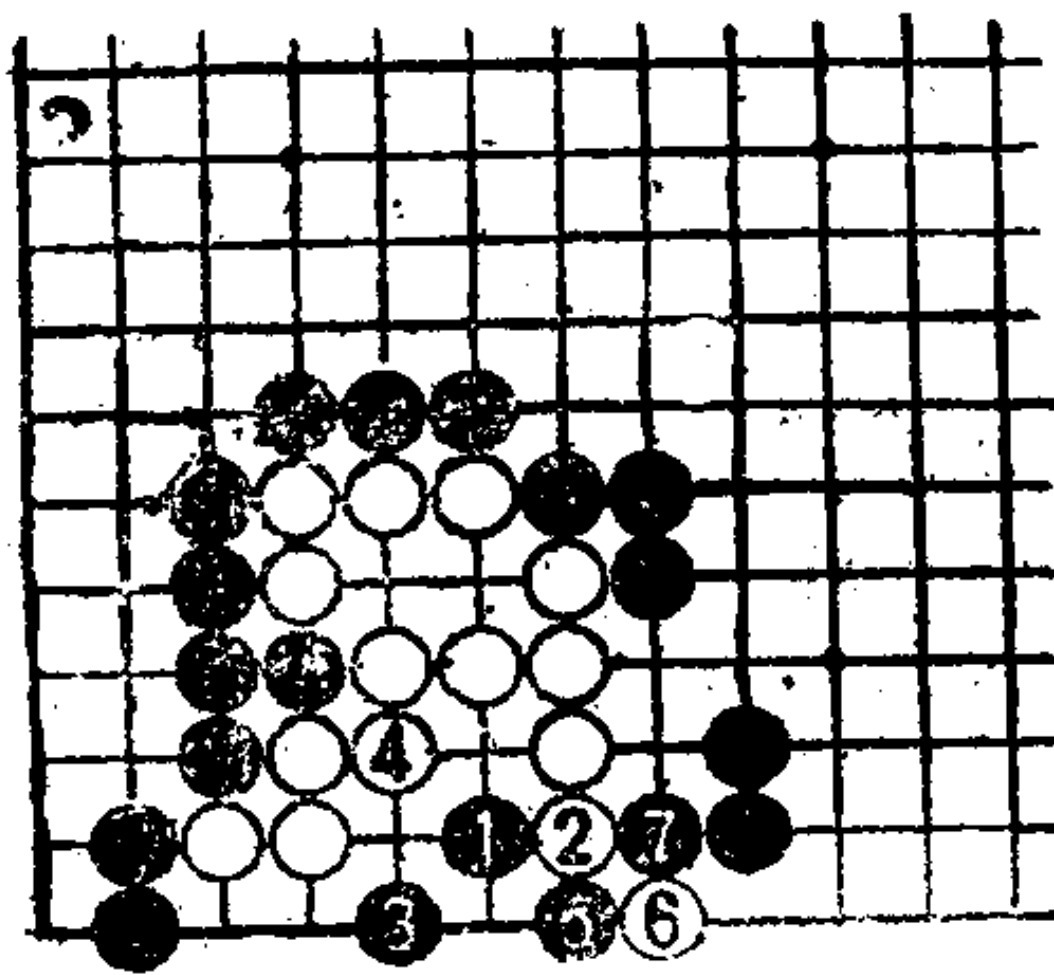
2 图

2图 正解 黑必须于1位点。白2挡时黑3爬好。黑1、3连发手筋，即刻制白于死地。白如走4位，黑5一路扳即可渡过。黑渡过，白即死。



3 图

3图 正解 白4尖似乎可阻渡，其实黑5挤仍可渡过。

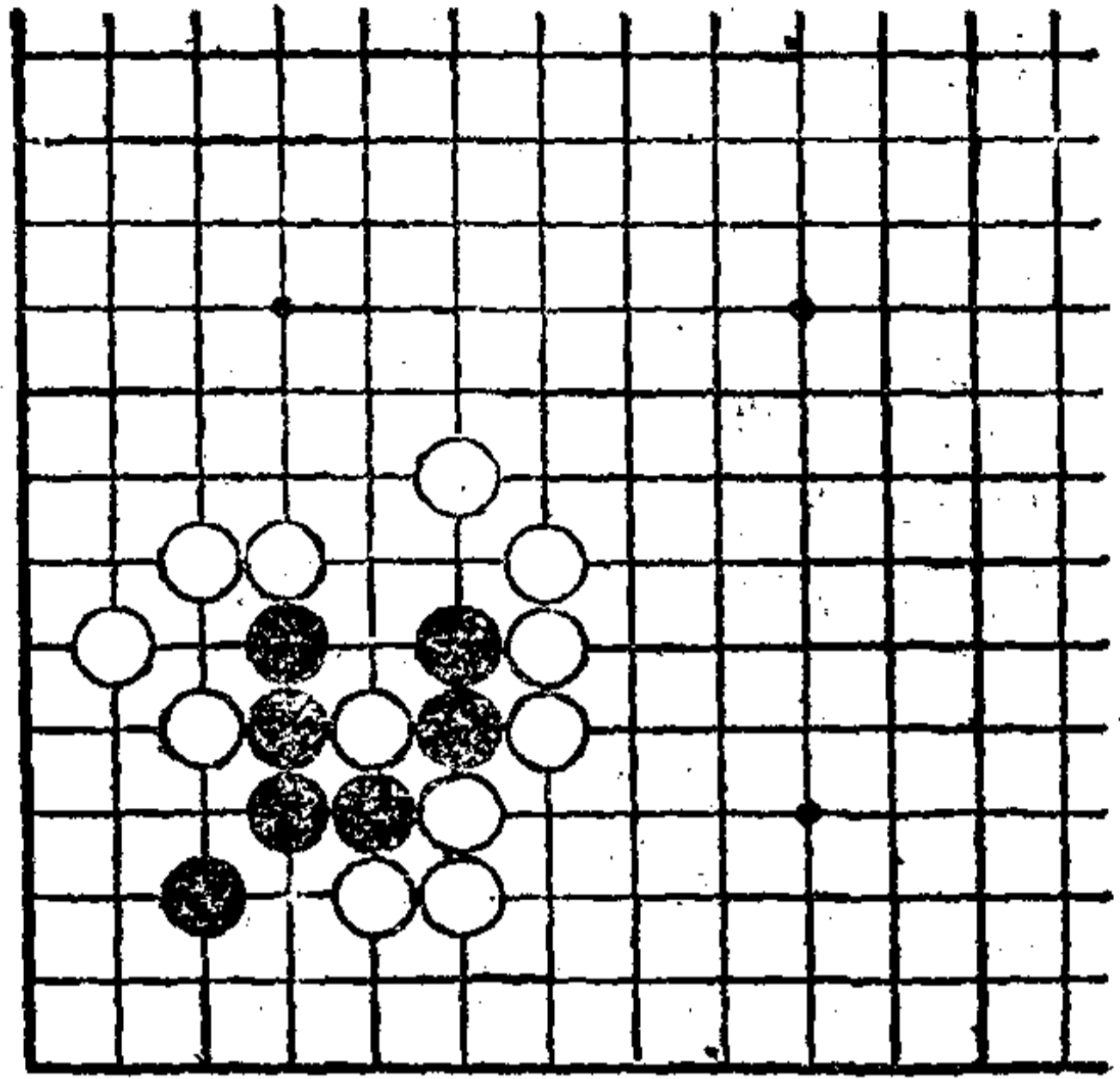


4 图

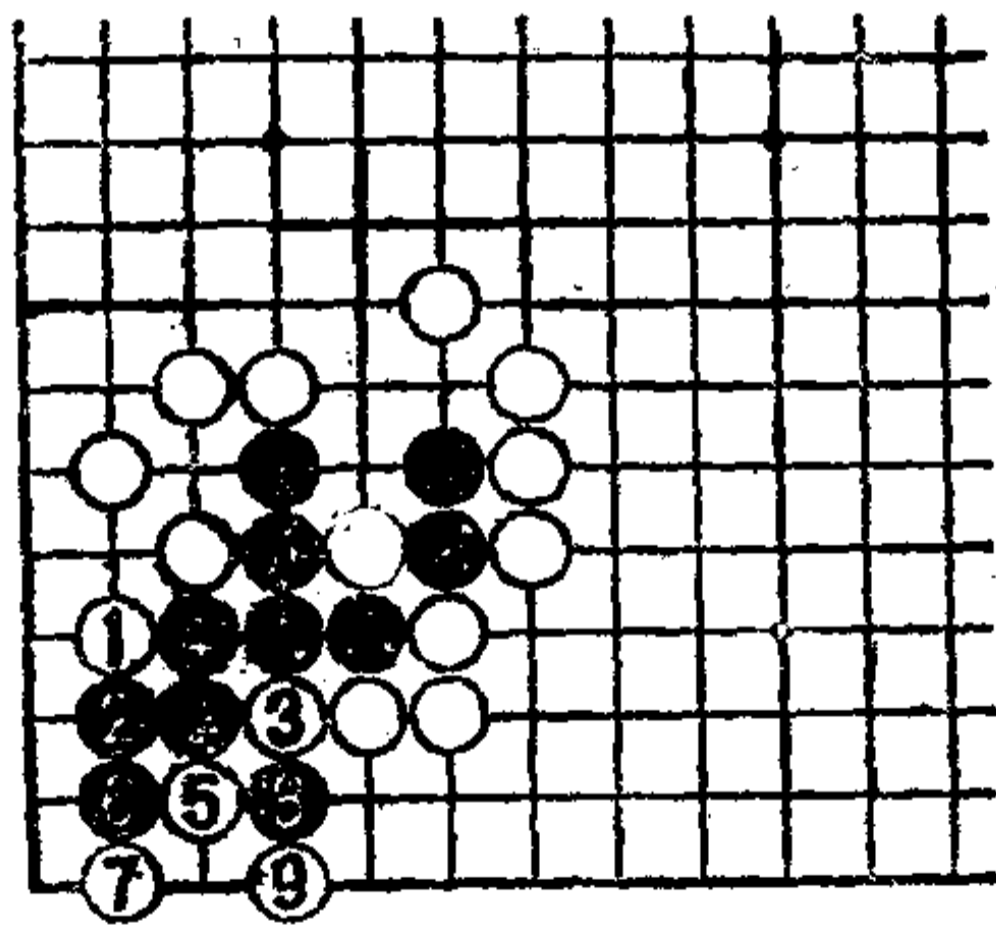
4图 失败 黑3恶手。白4以下至黑7，黑只得被迫打劫。

第 2 型 死活(白先)

黑有一致命漏洞，
请一着杀黑。

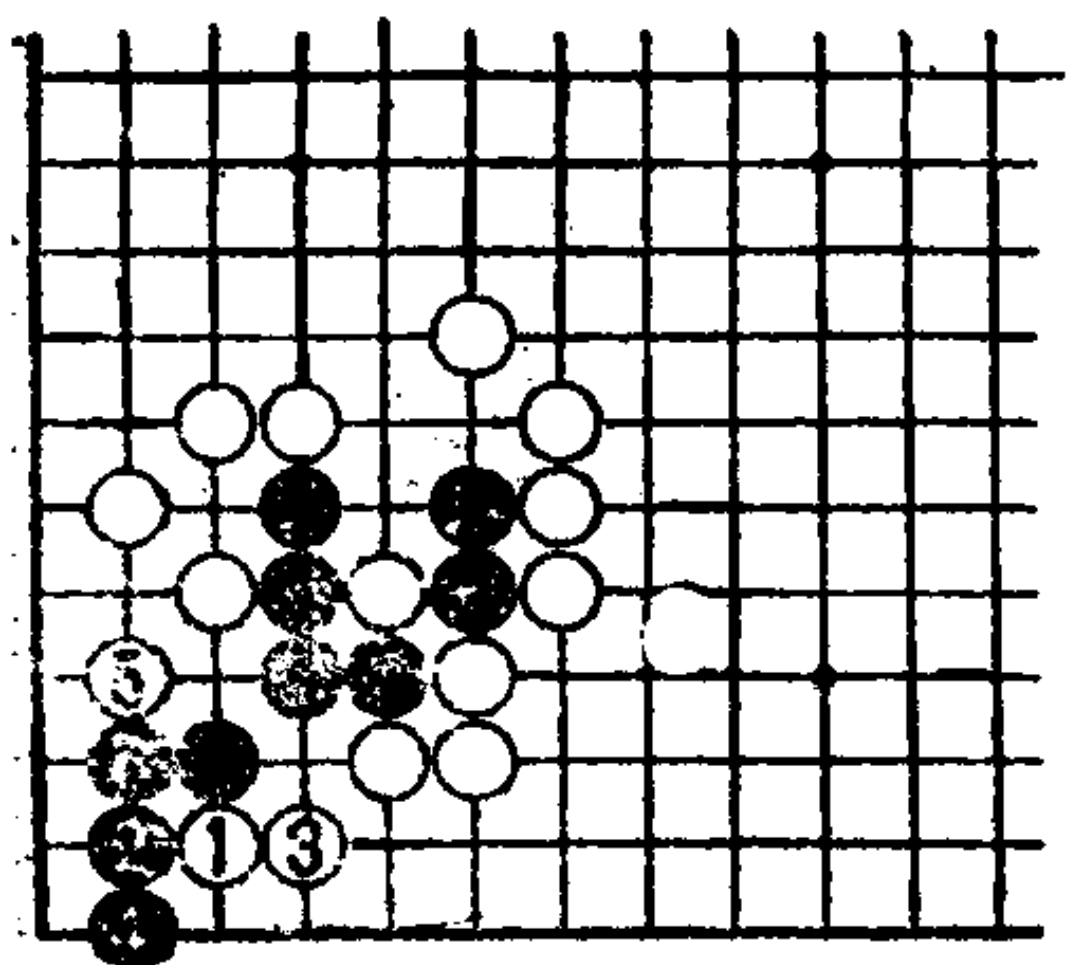


第 2 型 白先



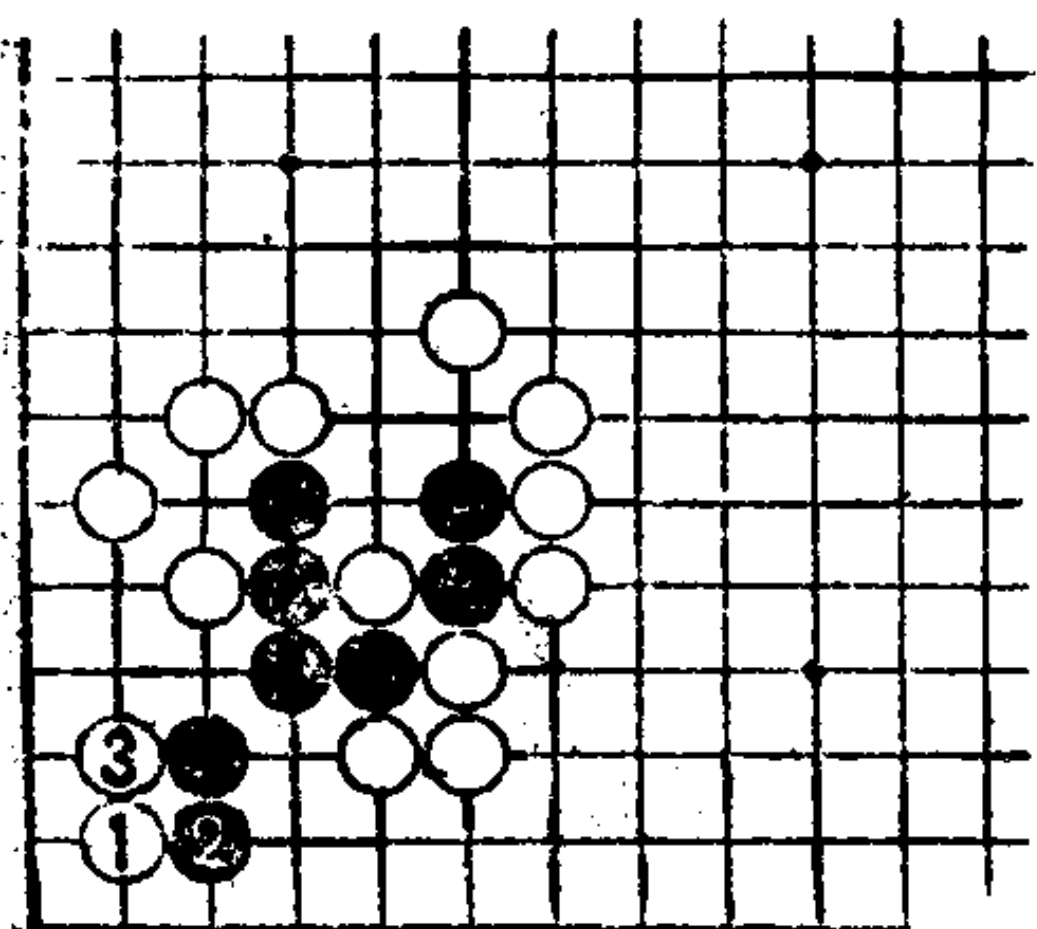
1 图

1 图 失败 白 1 尖平凡。黑 2 挡后，白已难望再有所收获。白 3 挤后再 5、7 连扳，采取非常手段。黑 8 时，白 9 扳做劫，白这种下法难以令人赞同。



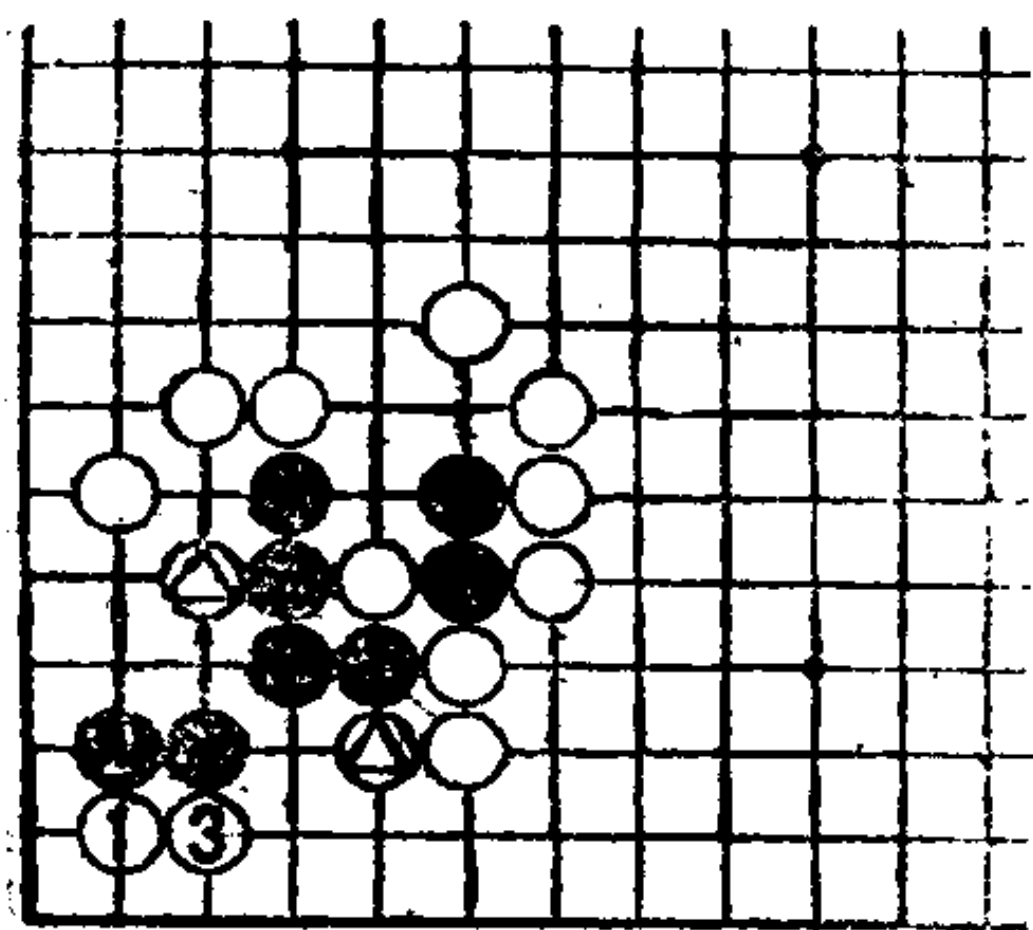
2 图

2图 失败 白1托，黑2扳，白3退时，黑4立是要点。至此白已无策破黑角眼。白5刺、黑6粘，白失败。



3 图

3图 正解 白1必须深入到“二·二”。黑2挡时，白3渡过，黑死。



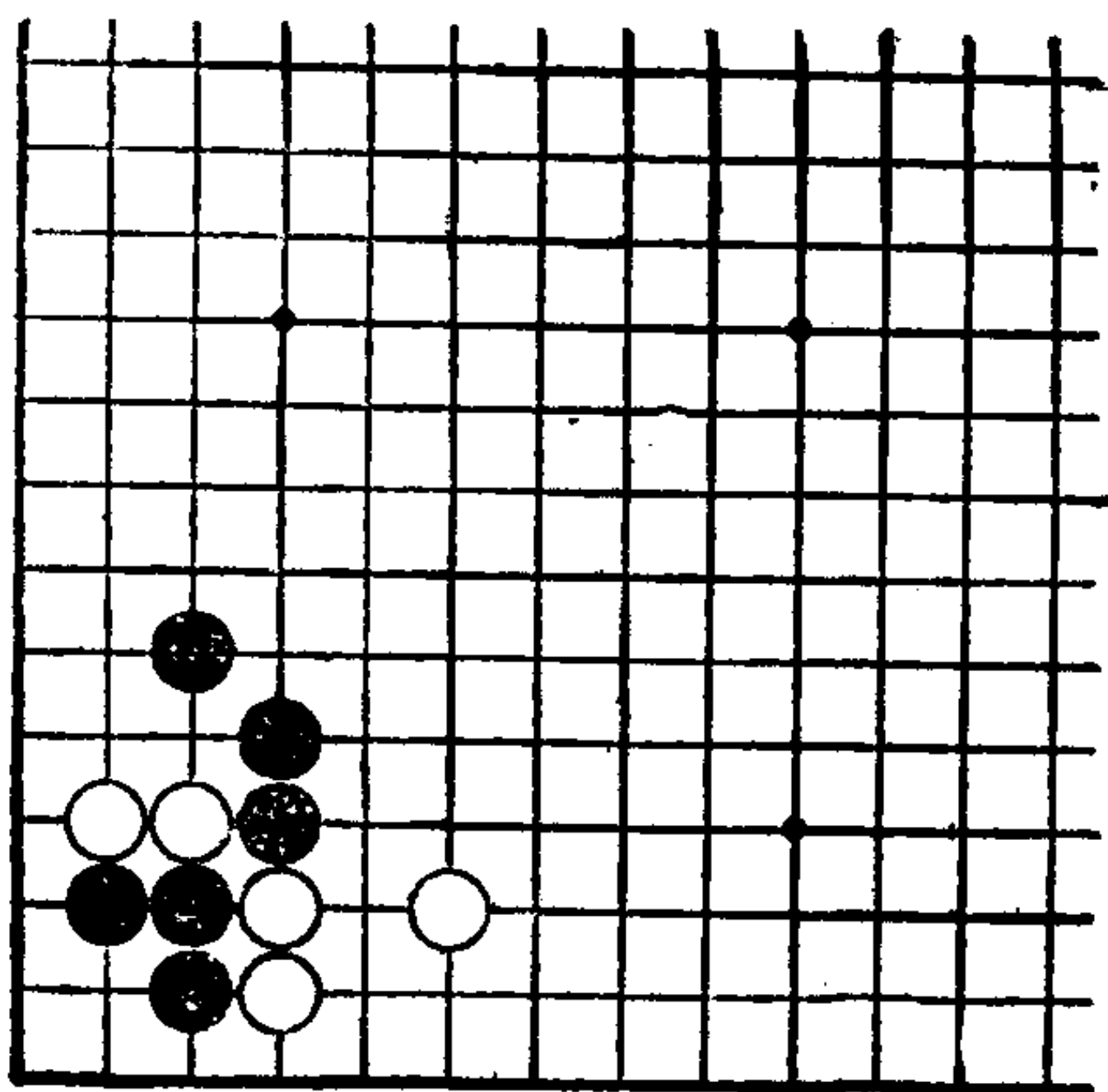
4 图

4图 正解 黑2如在此处挡，白3可下边渡过。黑仍不能活。

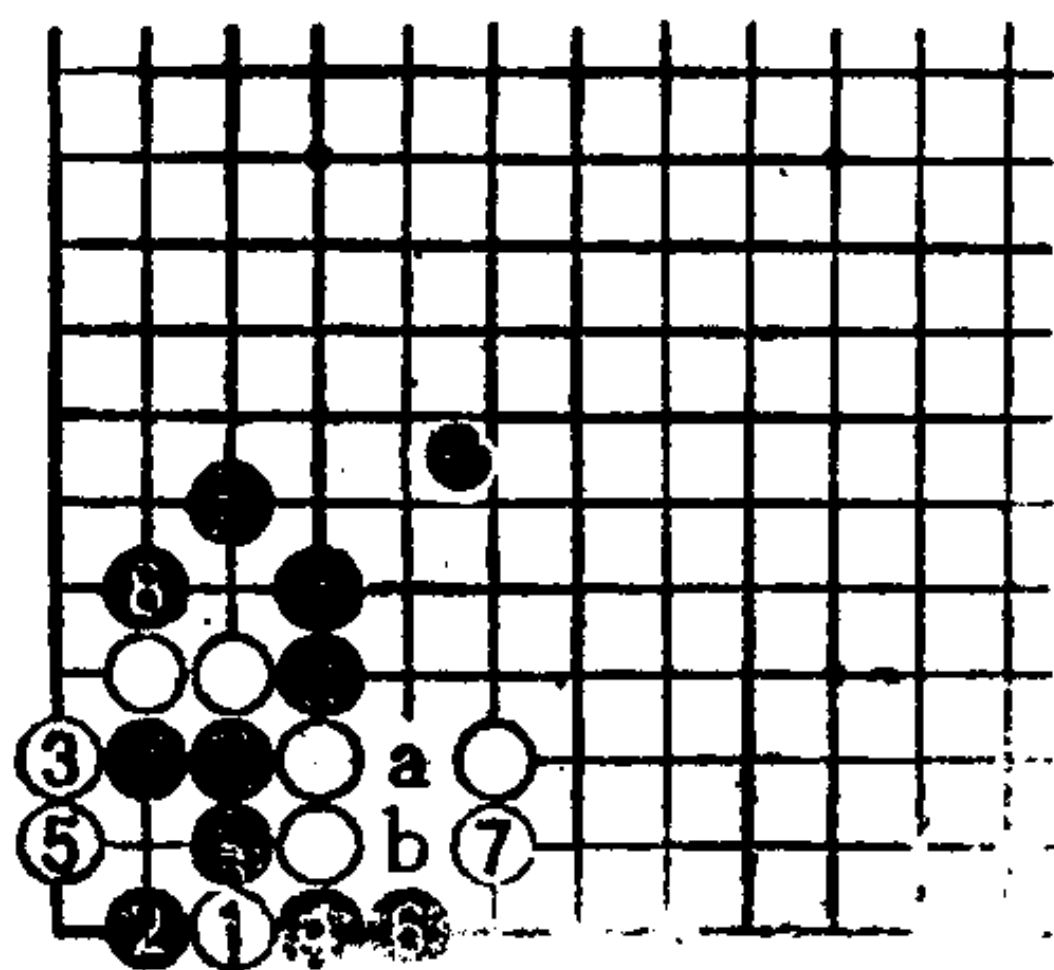
白△二子从两侧威慑黑棋，这种形势下，二·二就成为急所。这是应该记住的。

第3型 对杀(白先)

初遇此型的人，也许会觉得稍难。直接进攻是不能奏效的。请运用迂回战术。



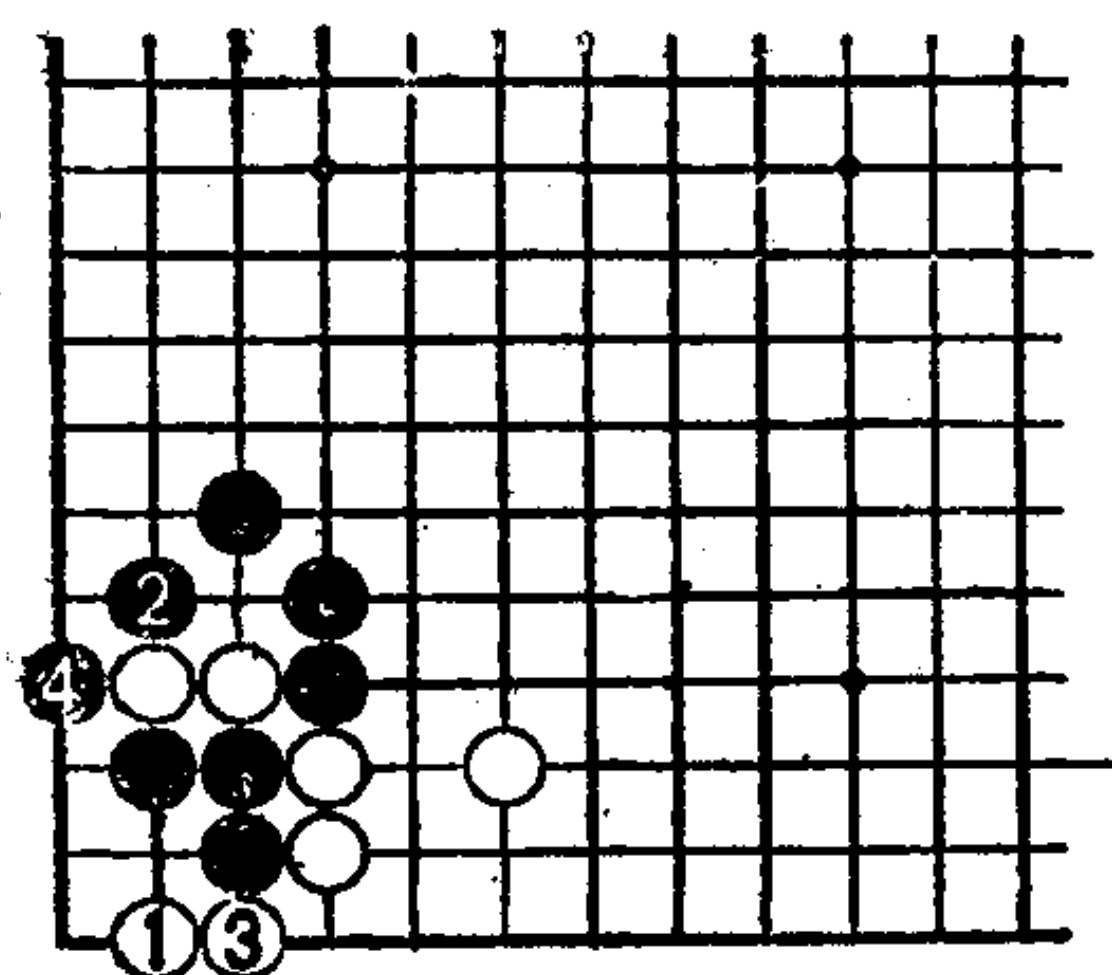
第3型 白先



1图

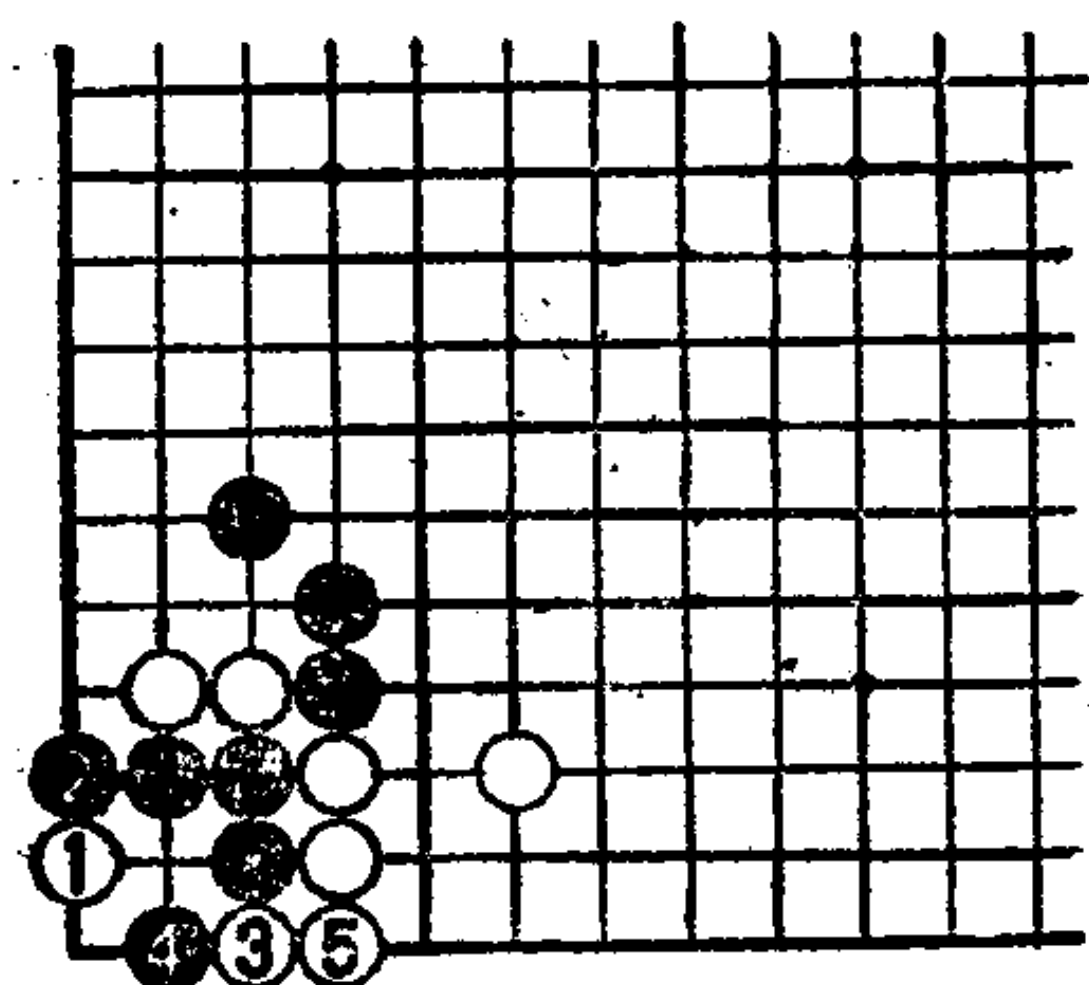
1图 失败 白1扳时大概只想到黑2应后白可3位扳吃，岂知黑4提一子后，白失败。白如5位侵入，黑6可先手宽气后，再于8位紧气。白仍败北。

黑6也可改在a位挖吃。白如b位应，黑7勒吃即可冲破白的封锁。



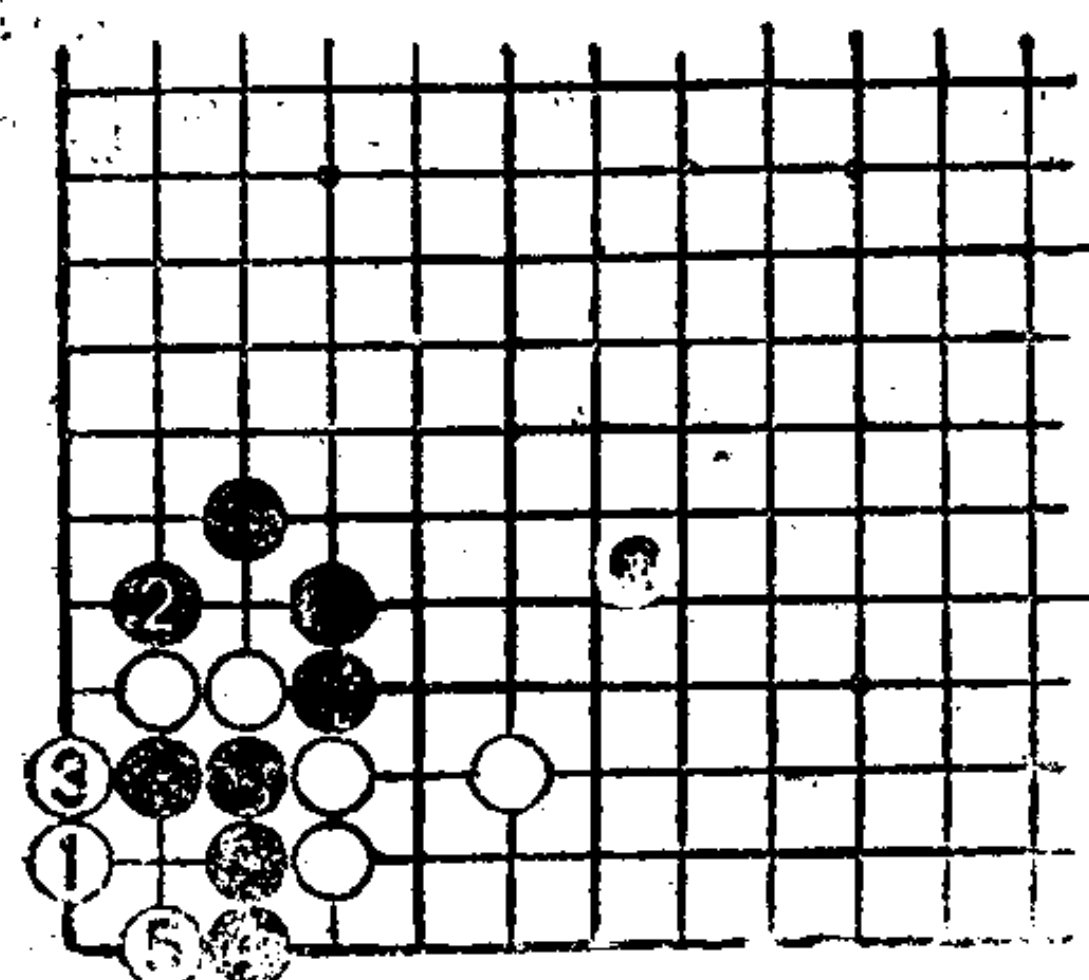
2 图

2图 失败 白1可算得是迂回战术了。然而黑2、4可吃白2子。白1不成立。



3 图

3图 正解 白1点才是手筋，逼黑2挡后，再3、5扳粘，黑只剩两气，白胜。

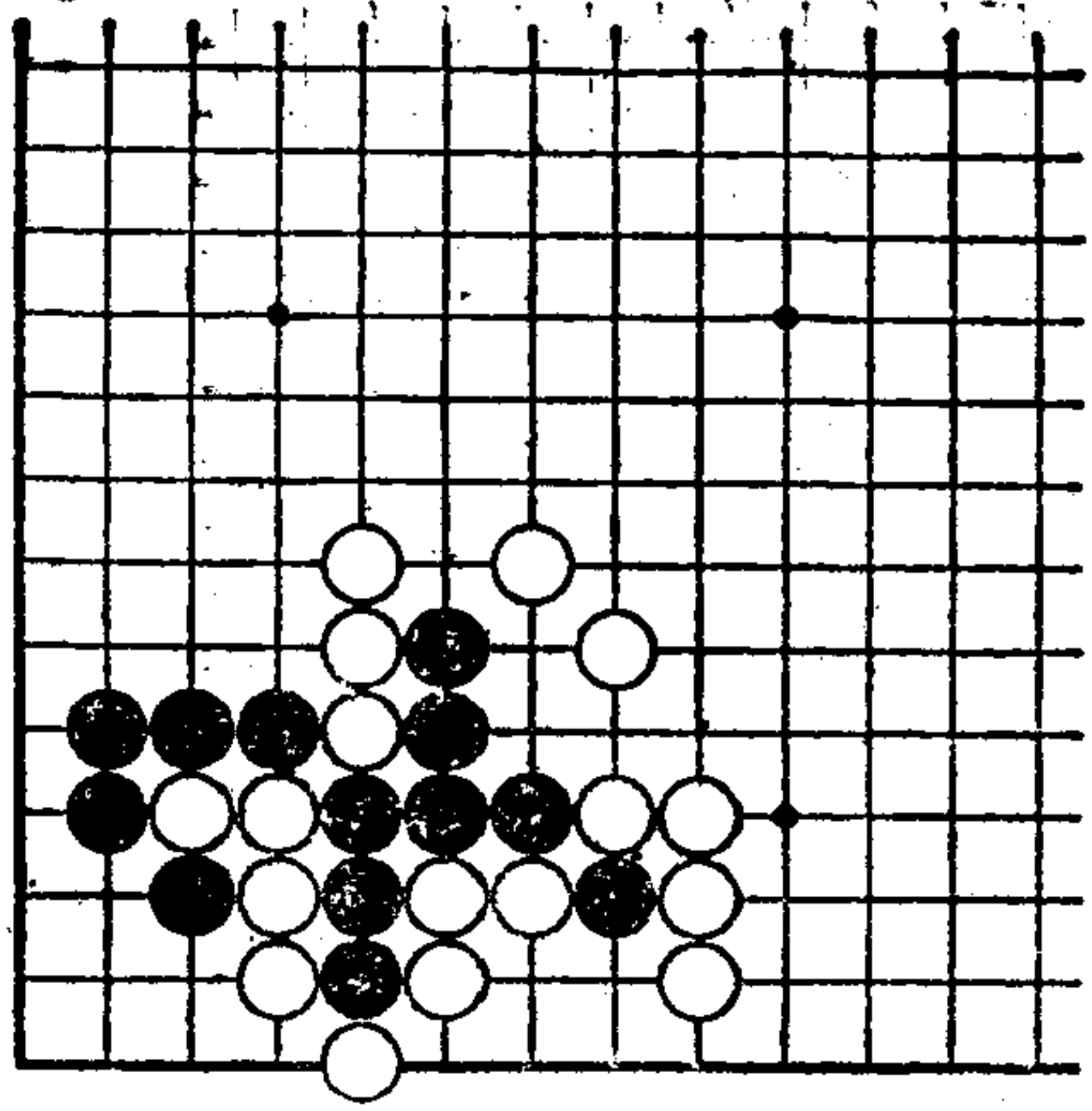


4 图

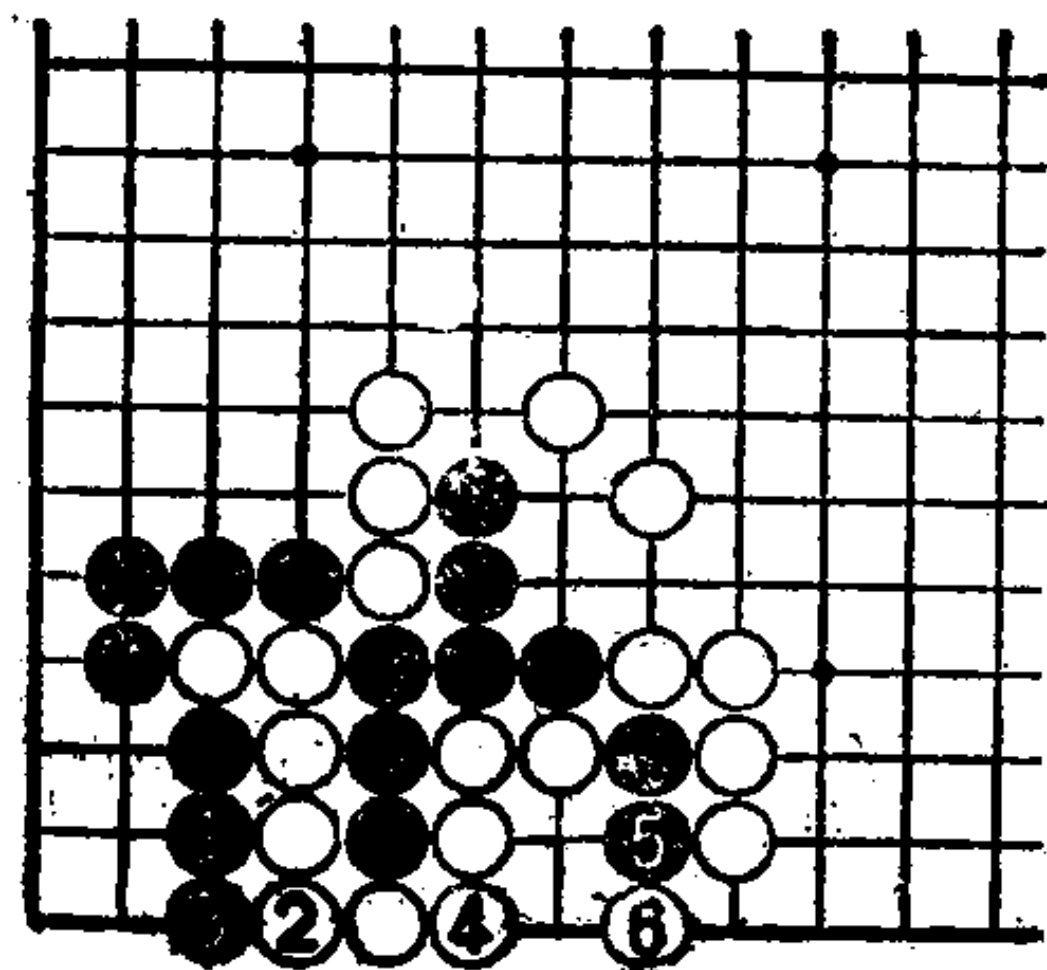
4图 变化 白1点时，黑2如尖顶，白可3位渡过。黑4立时，白5做虚眼杀黑。总之白1点后，黑就无策谋生了。

第4型 对杀(黑先)

包围黑七子的白棋尚存弱点，当然毛病在下面渡过的环节。请冲击之，以救出七子。

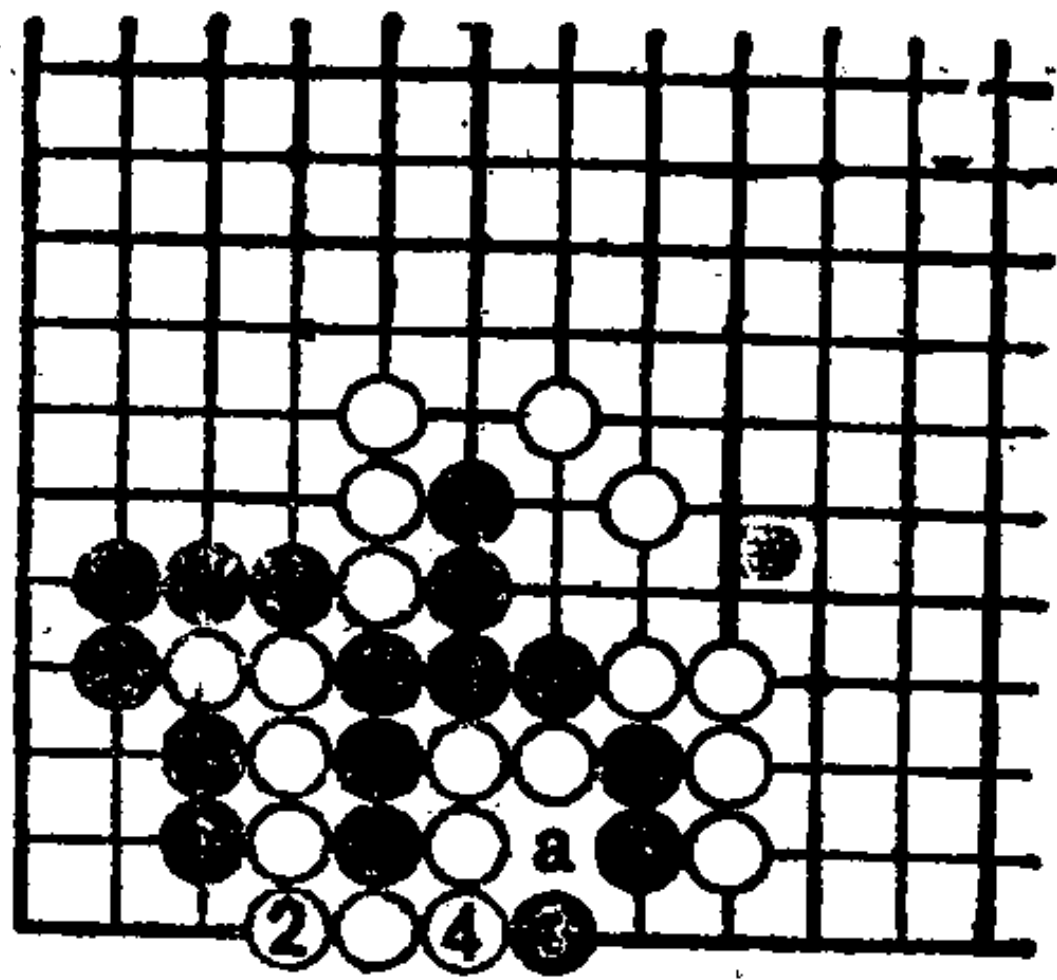


第4型 黑先



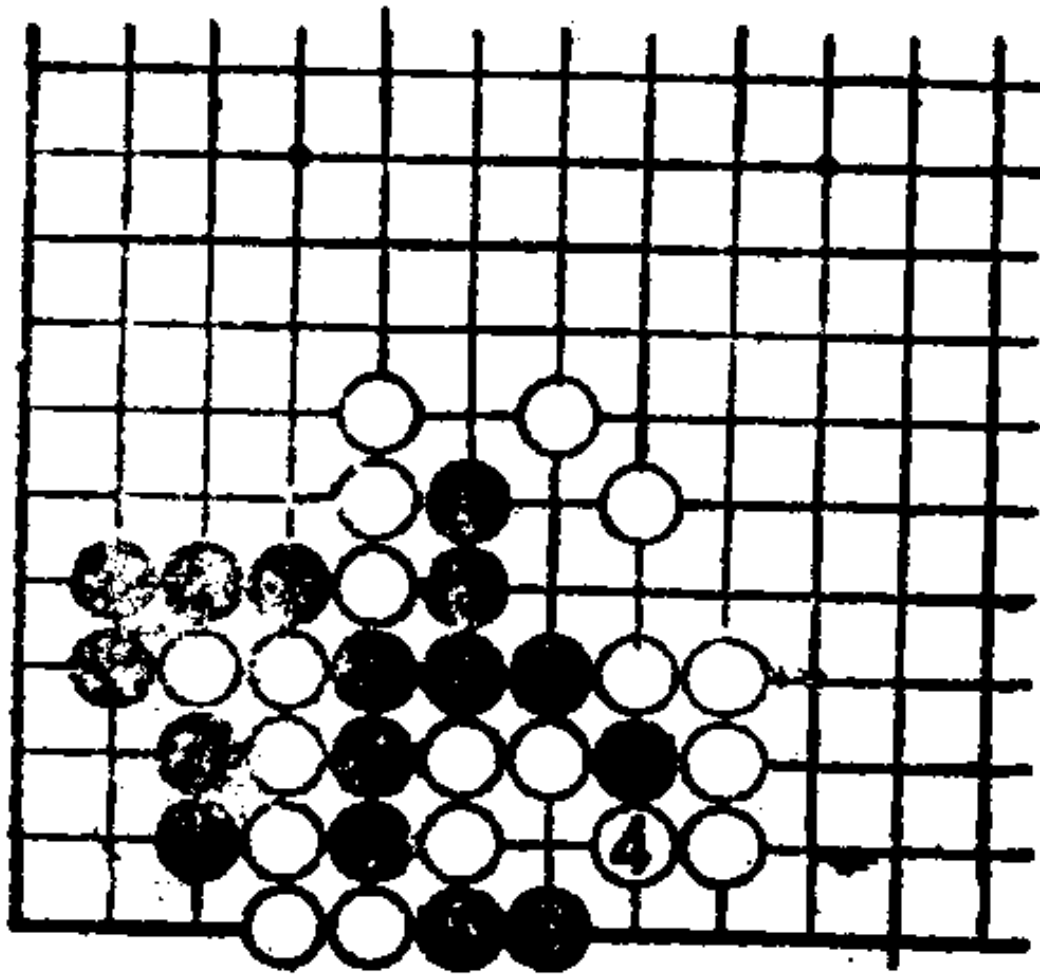
1图

1图 失败 黑1、白2交换势在行。但黑3连打，促白4粘，不得要领。这时黑5立已毫无意义。白6扳吃，黑七子只有束手就擒。



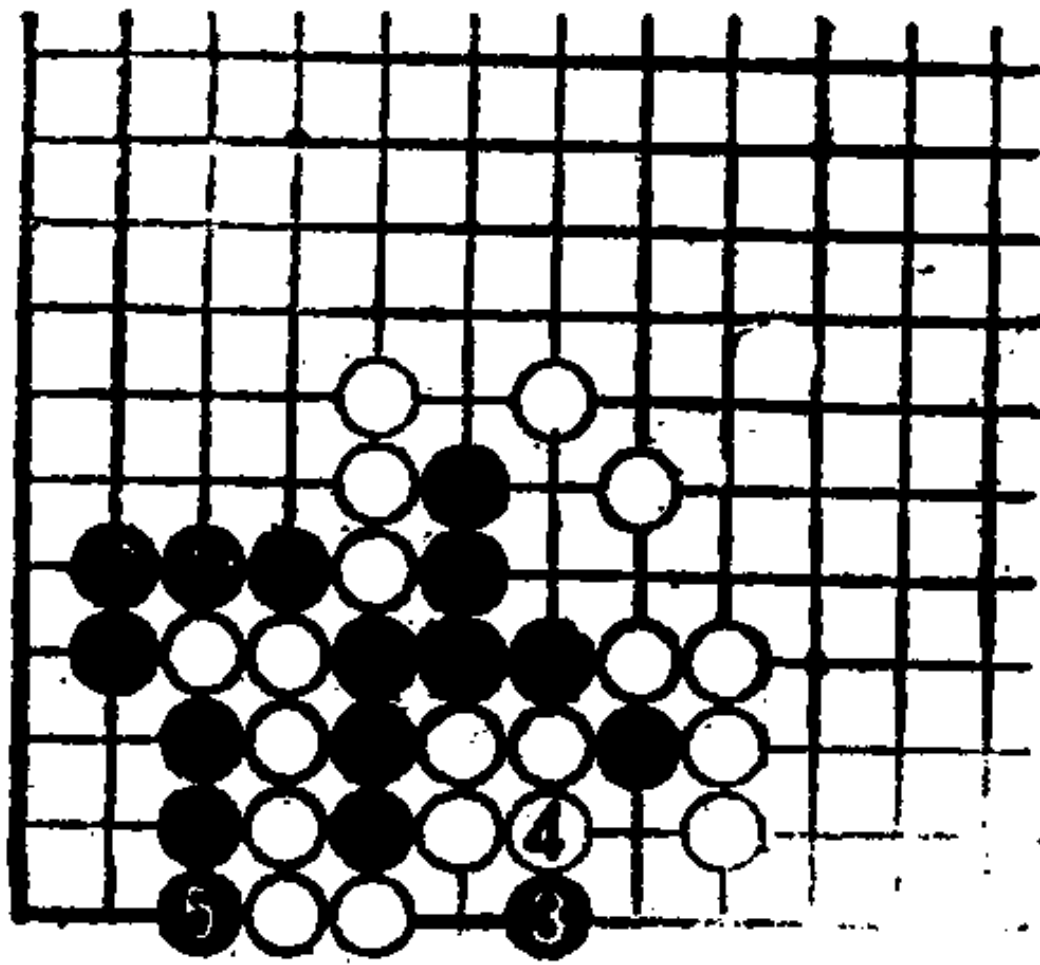
2 图

2 图 正解 黑 3 点是攻白缺陷的严厉手筋。白 4 如粘，黑 5 立。白 a 位不入气。



3 图

3 图 正解 黑 3 时，白 4 如提黑一子。则黑 5 断吃。

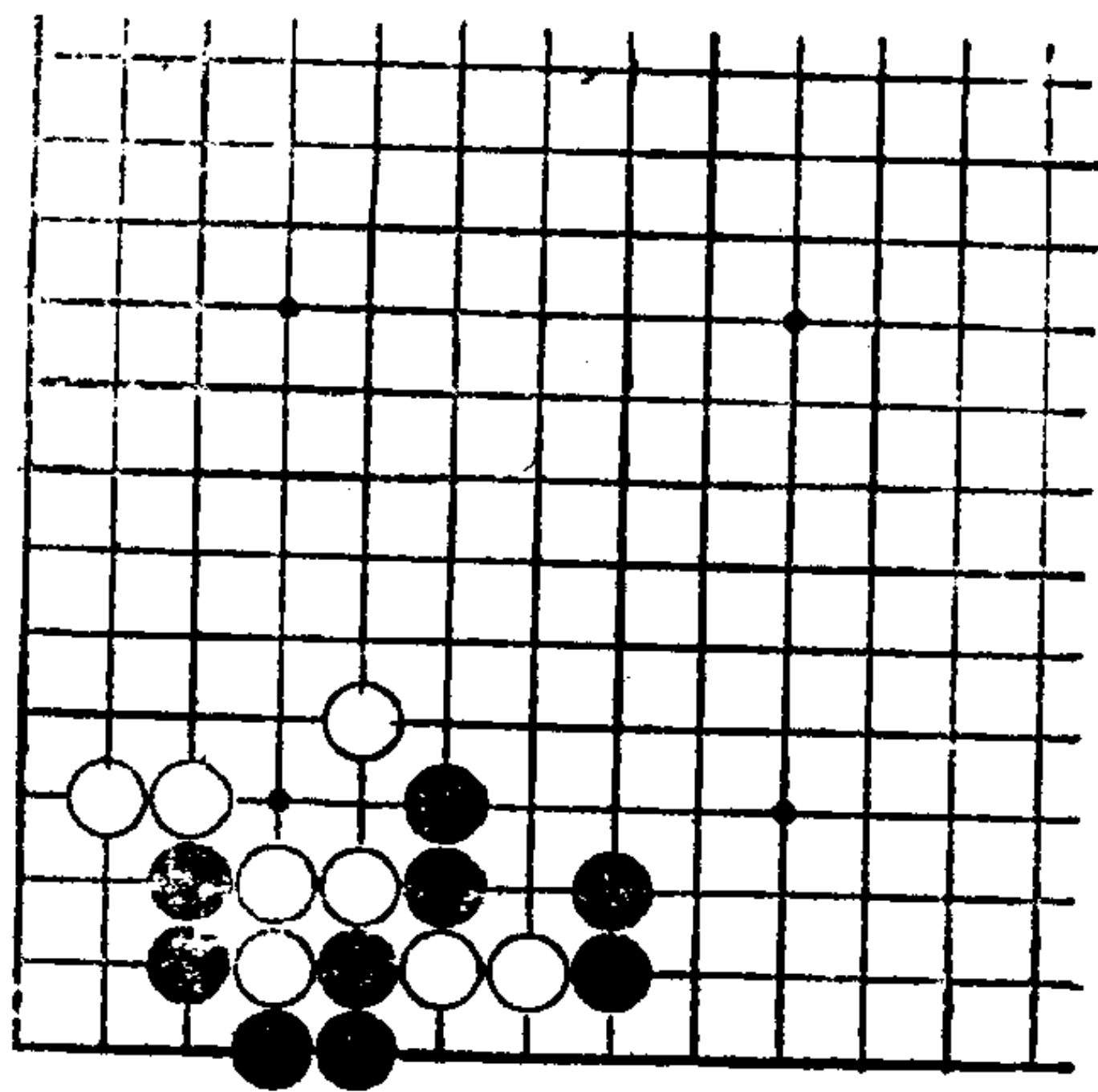


4 图

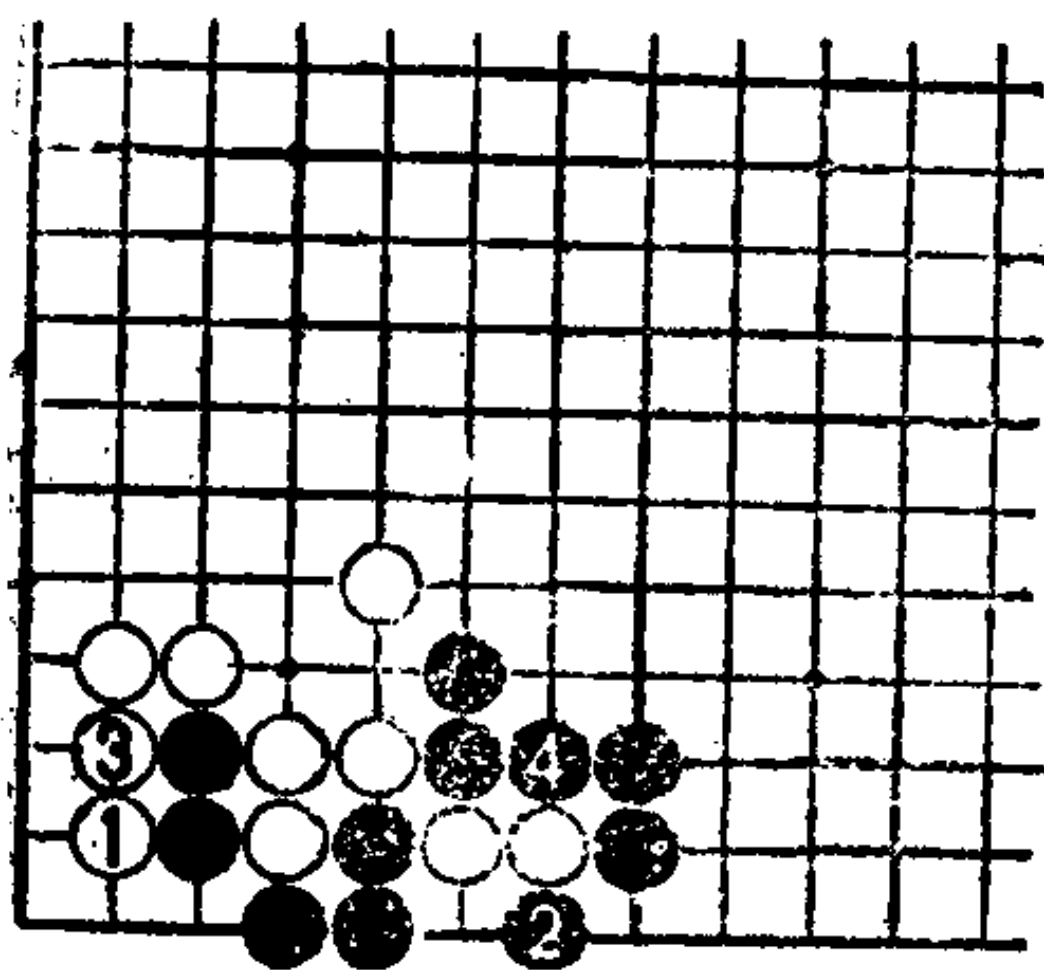
4 图 正解 白 4 如团，则黑 5 打，白接不归。

第 5 型 对杀(白先)

角上黑五子似乎气
很长。白必须拿出绝
招。



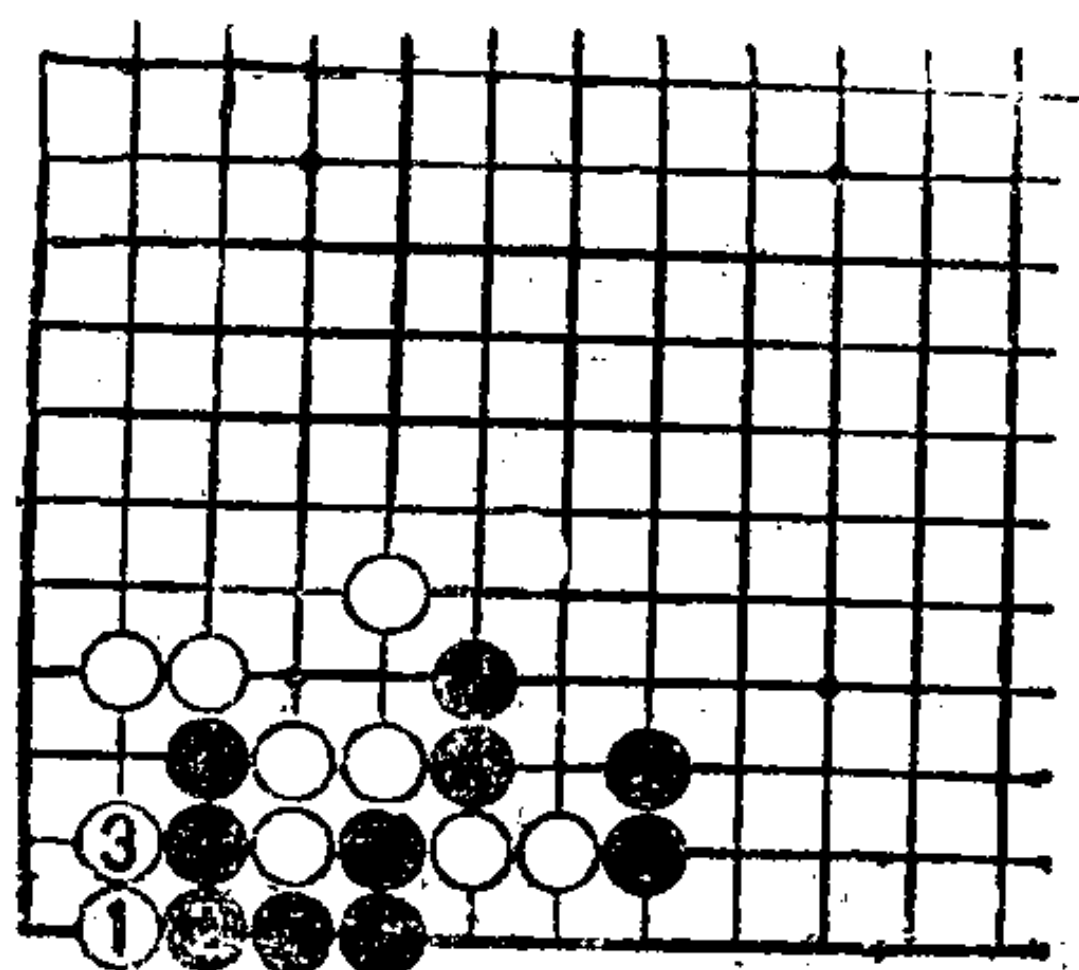
第 5 型 白先



1 图

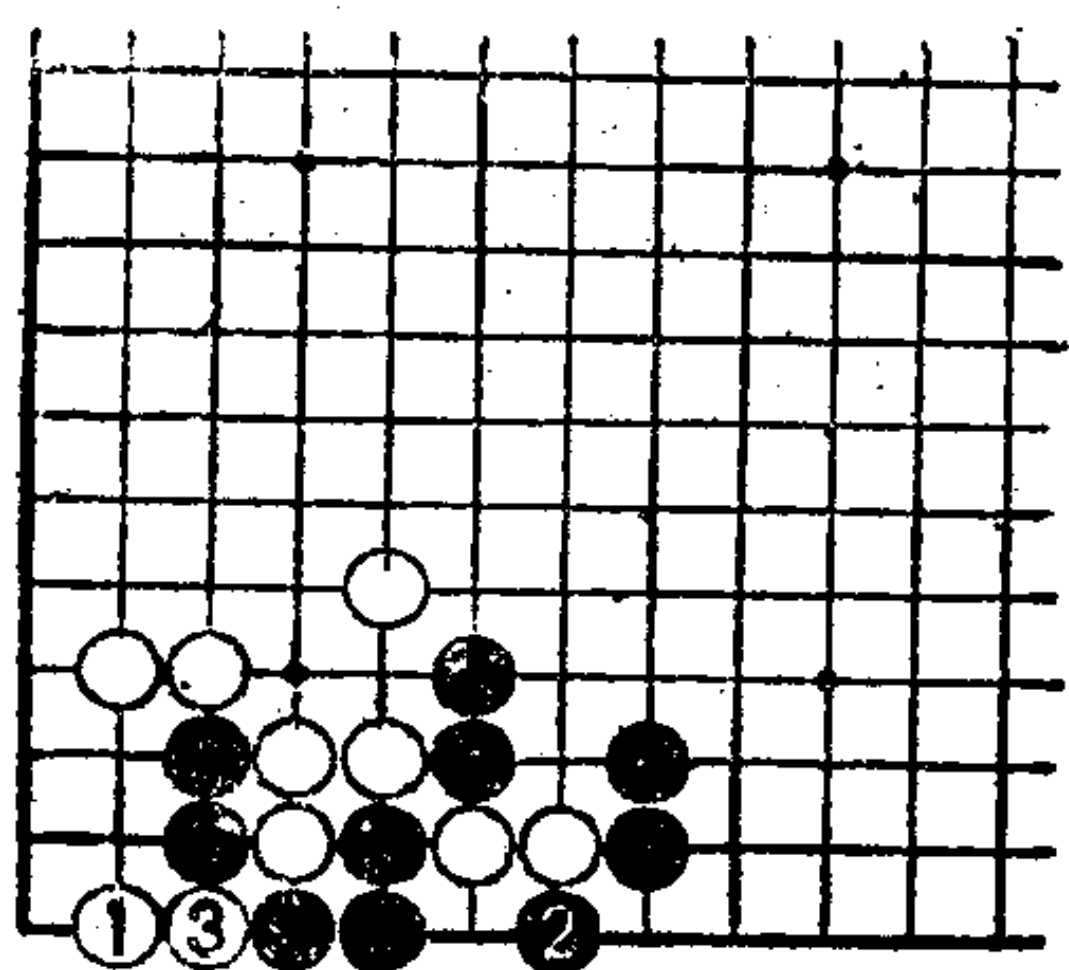
1 图 失败 白 1 夹，
则黑 2 扳，攻白二子。白 3
打时，黑 4 也打。白失败。

白虽可吃角上黑二子，
但没能触动黑“根”。



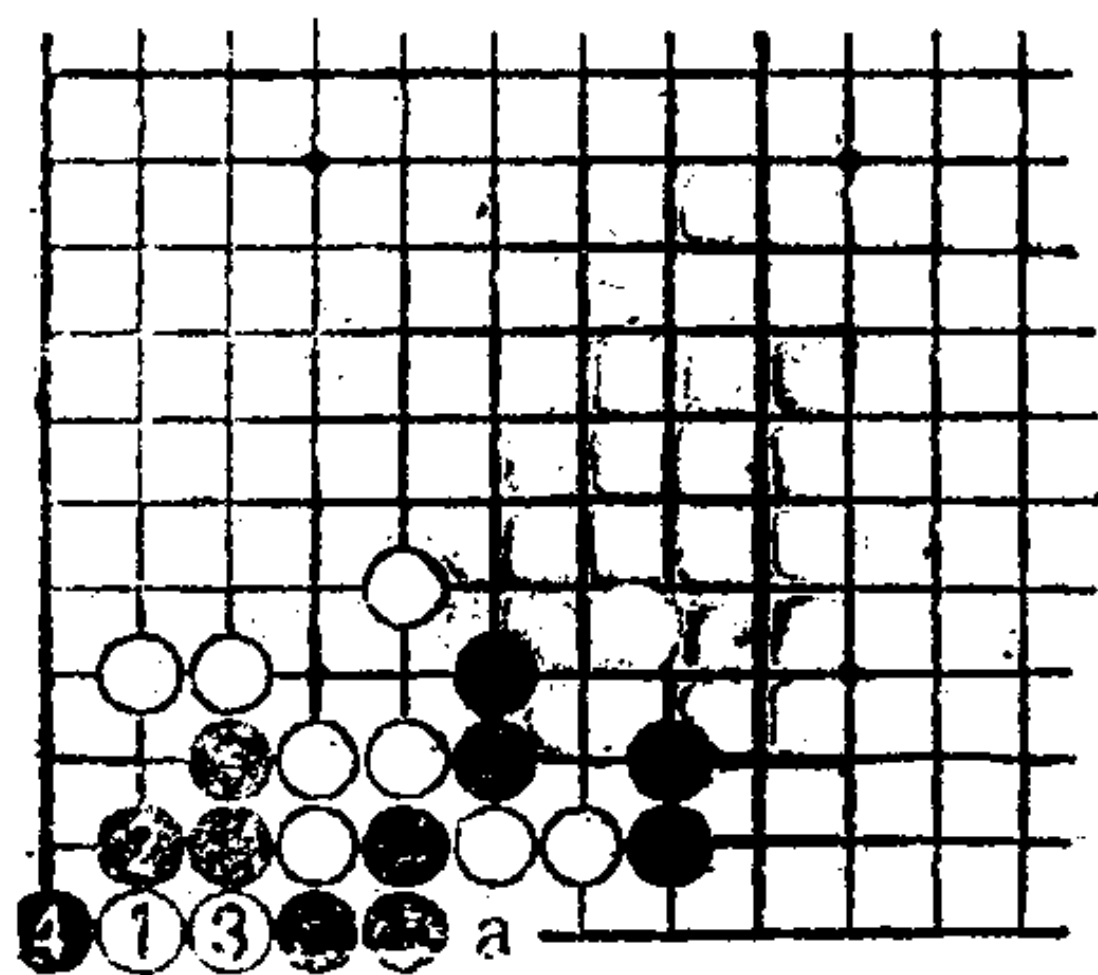
2 图

2 图 正解 白1必须深入敌阵，否则就不能成功。黑2如粘，则白3贴，白胜。



3 图

3 图 正解 黑2如扳，则白3断吃，充分发挥了白1的威力。黑曲形三子从一开始就只有两气，因此不必急躁，以免搞乱阵脚。

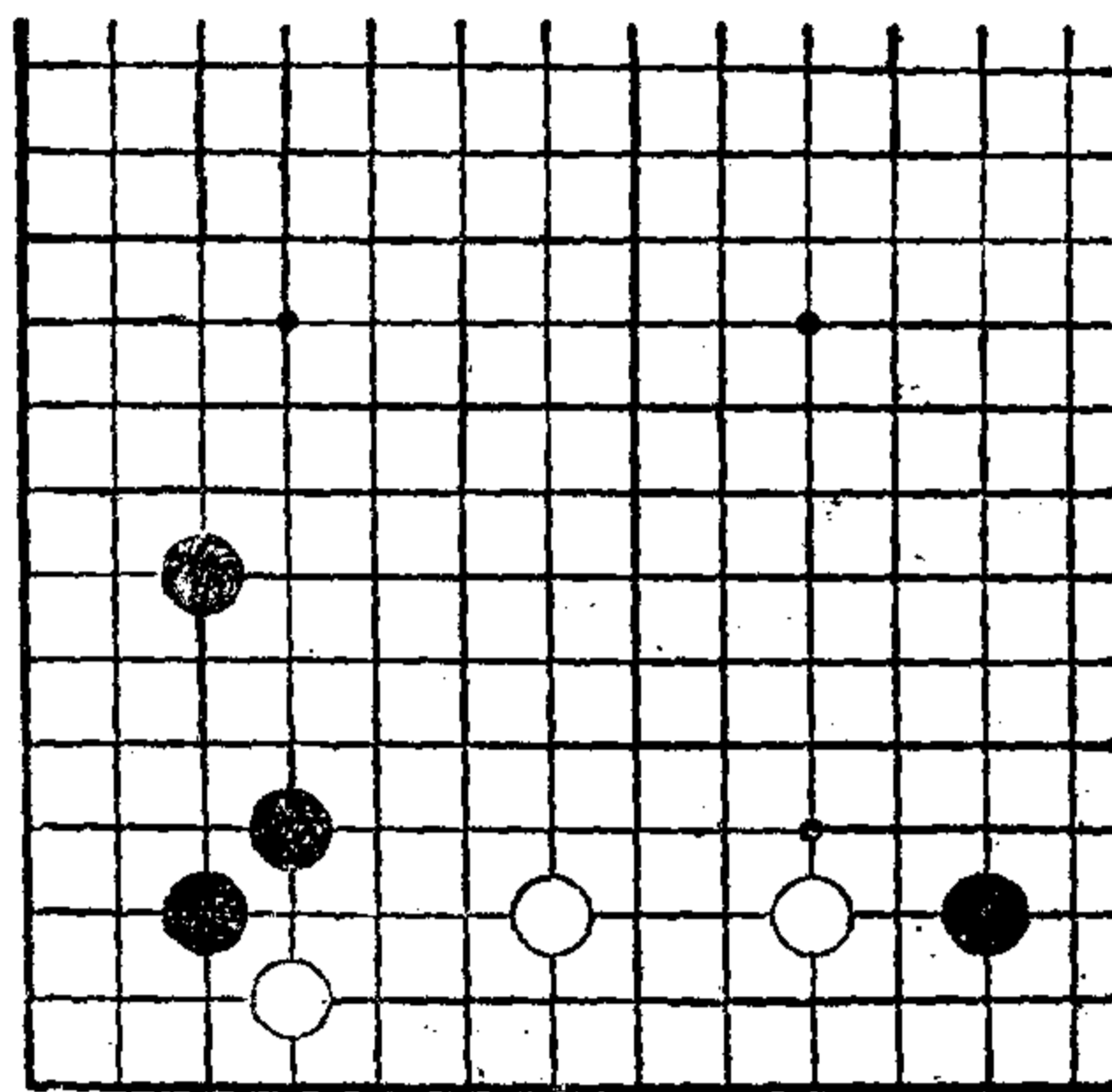


4 图

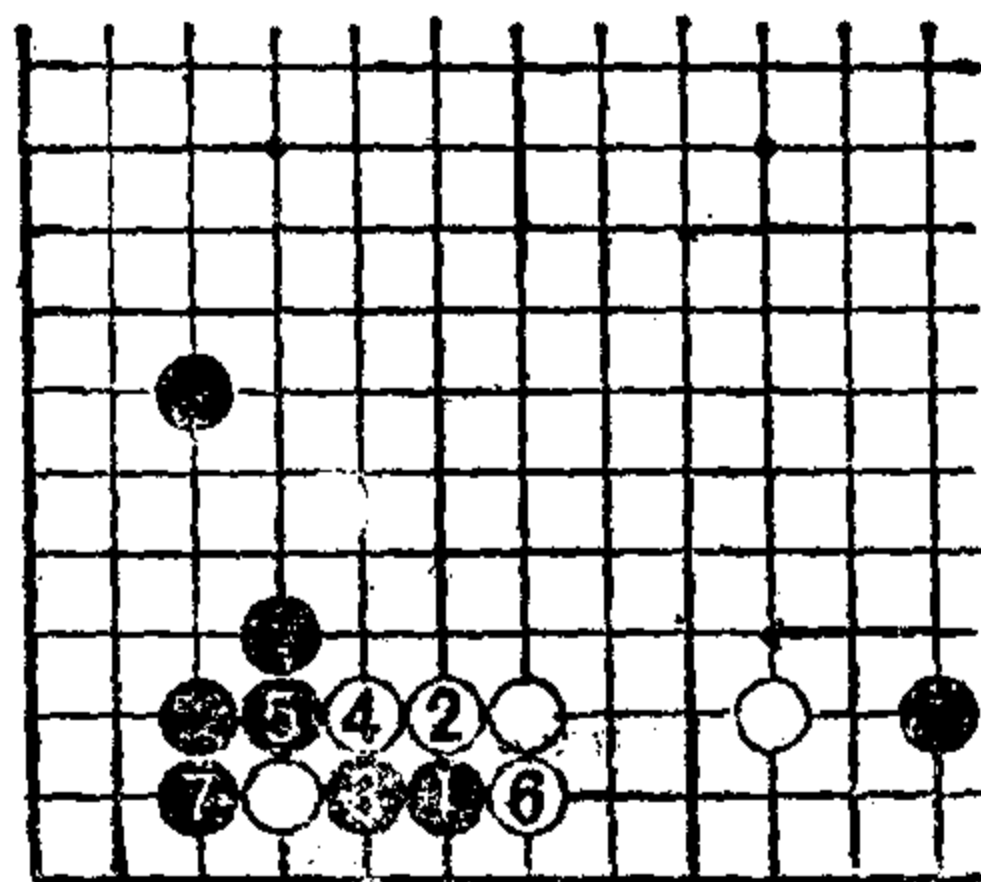
4 图 正解 白1时，黑如2位应，则白3扑。让黑4提后，再于3位扑，黑1位再提，白a位打，黑差一气。

**第6型
攻击(黑先)**

乘白尚未完全安
定，黑可得些便宜。

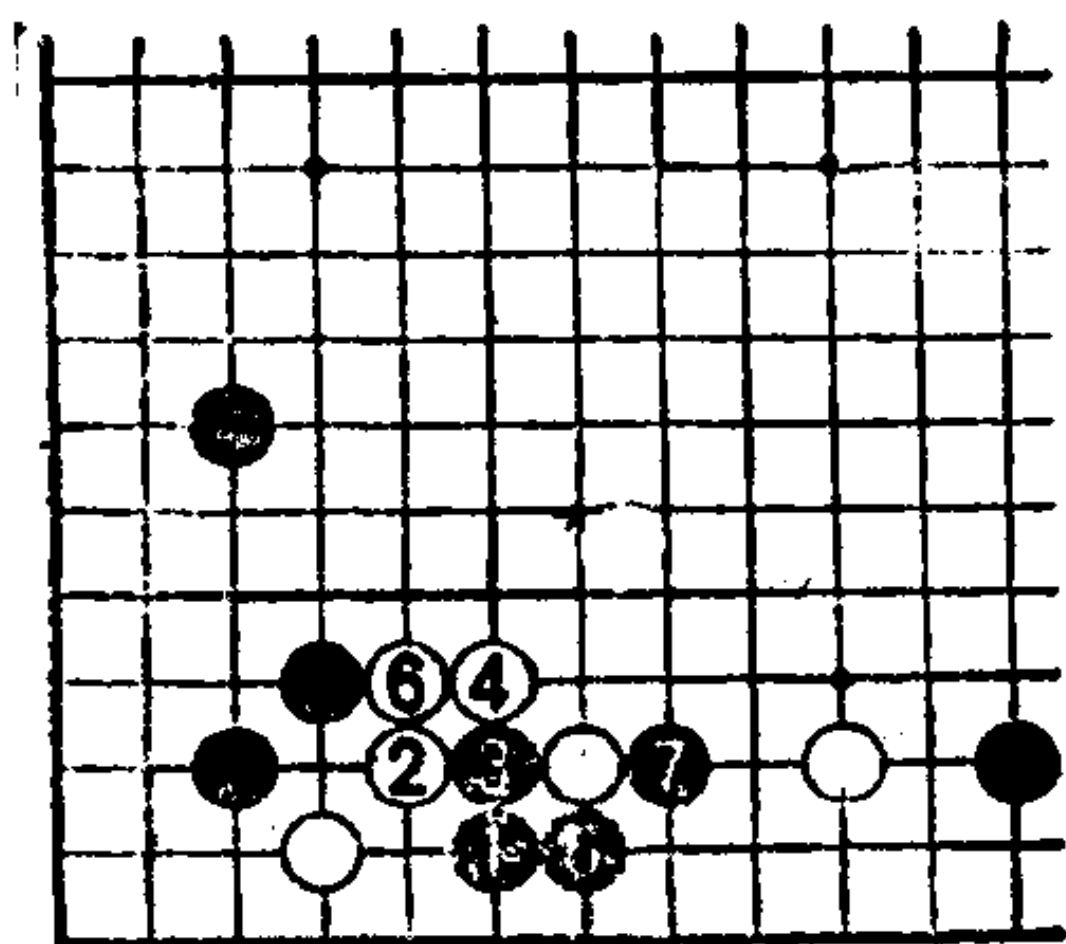


第6型 黑先



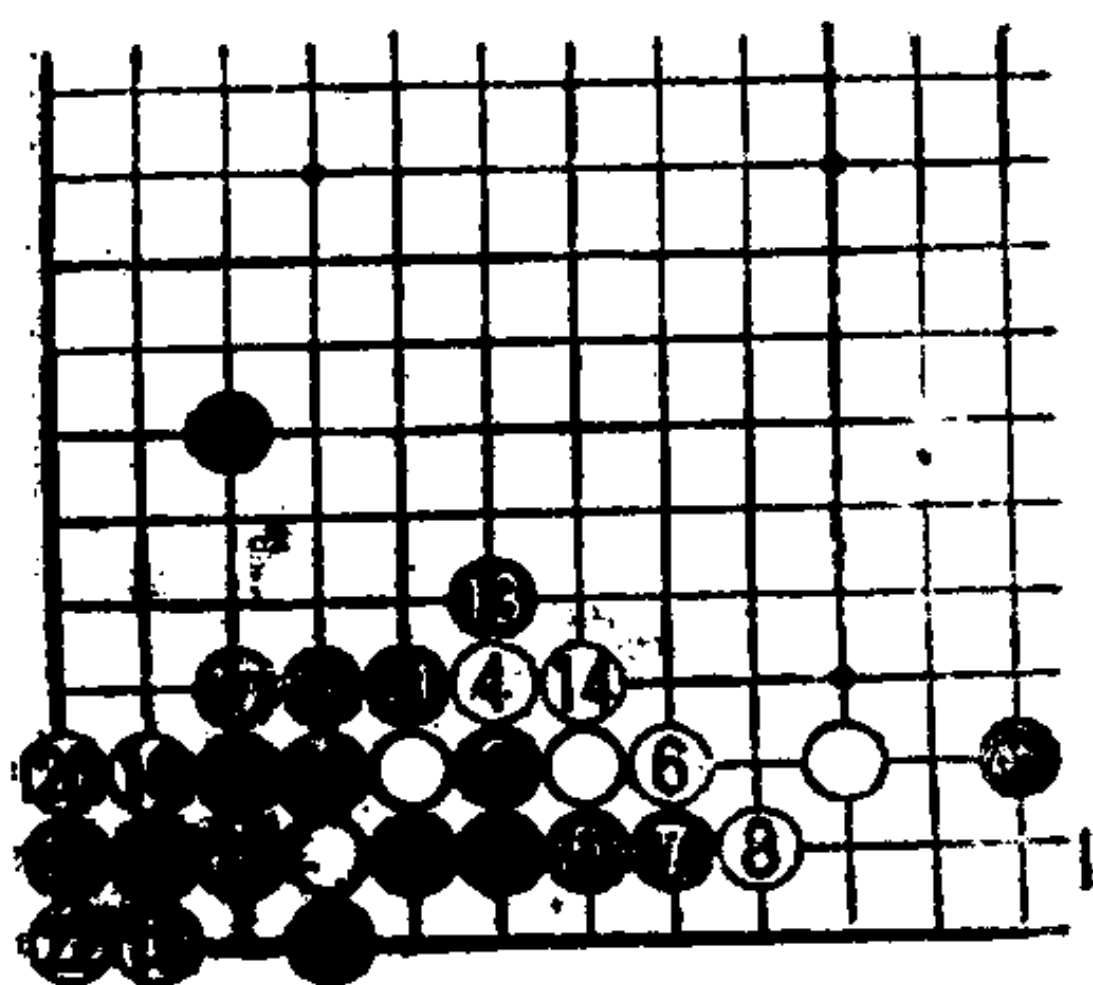
1图

1图 正解 黑1点命中急所。白2压，黑3退；白4再压，黑5断；白6挡时，黑7抱吃一子，加固了角部。同时，还掏进一些白地，黑可满足。



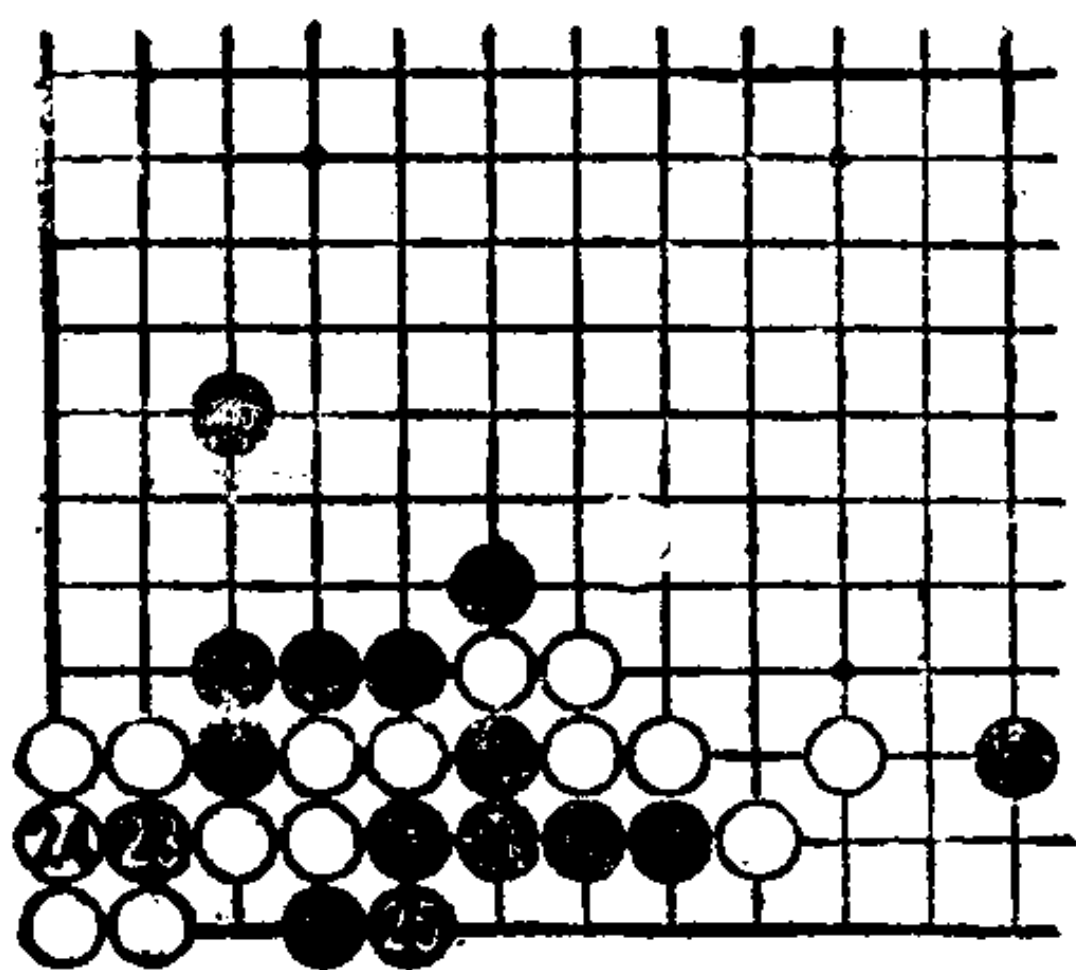
2 图

2图 变化 白2尖出是危险的。黑3、5立即反击。白6粘时，黑7扳。白被彻底分断。



3 图

3图 变化 黑5时，白6如长，黑7爬、9挤是好次序。白10粘，则黑有11断，15连扳、19多弃一子的一连串手筋。以下见4图。

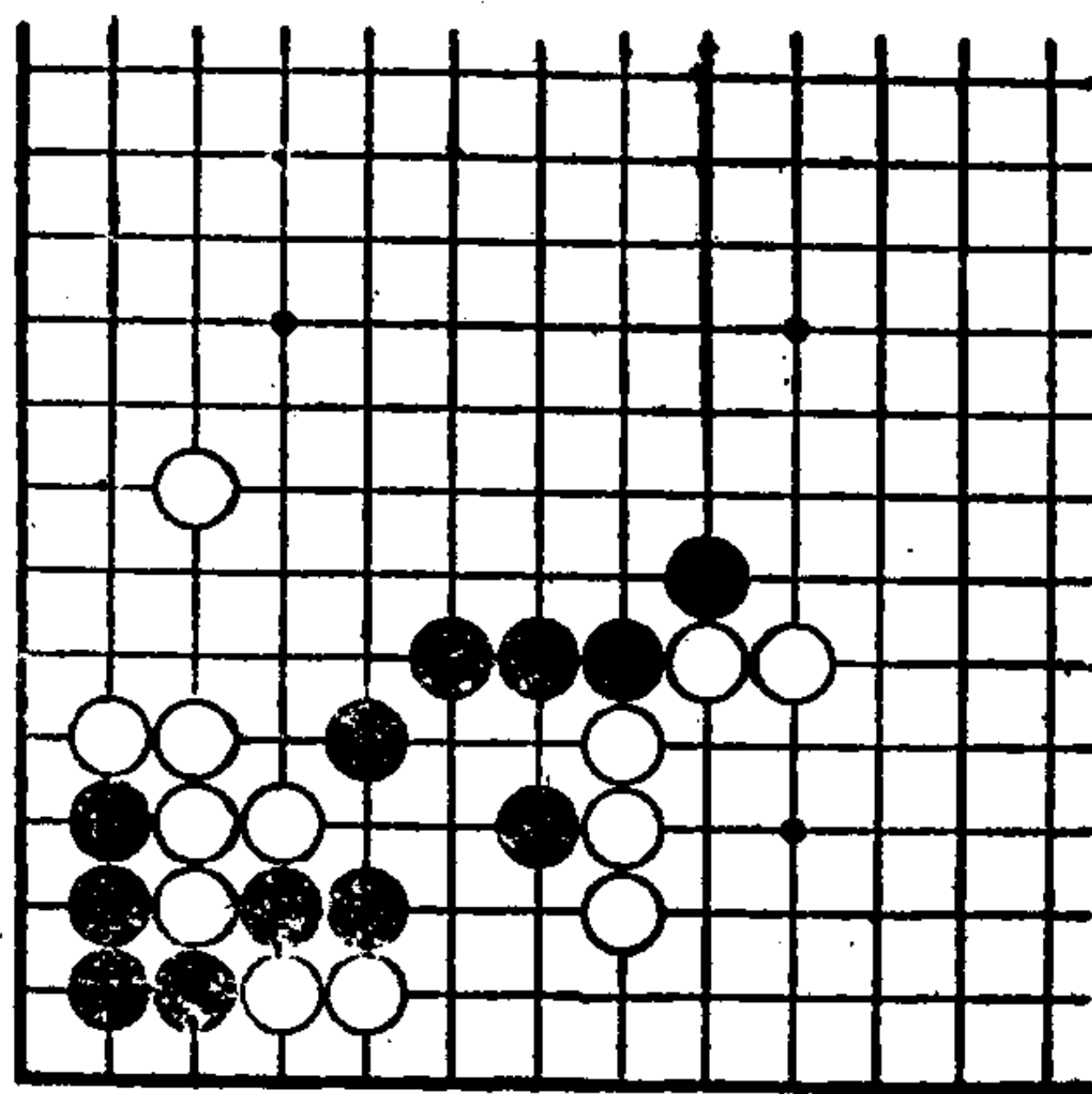


4 图

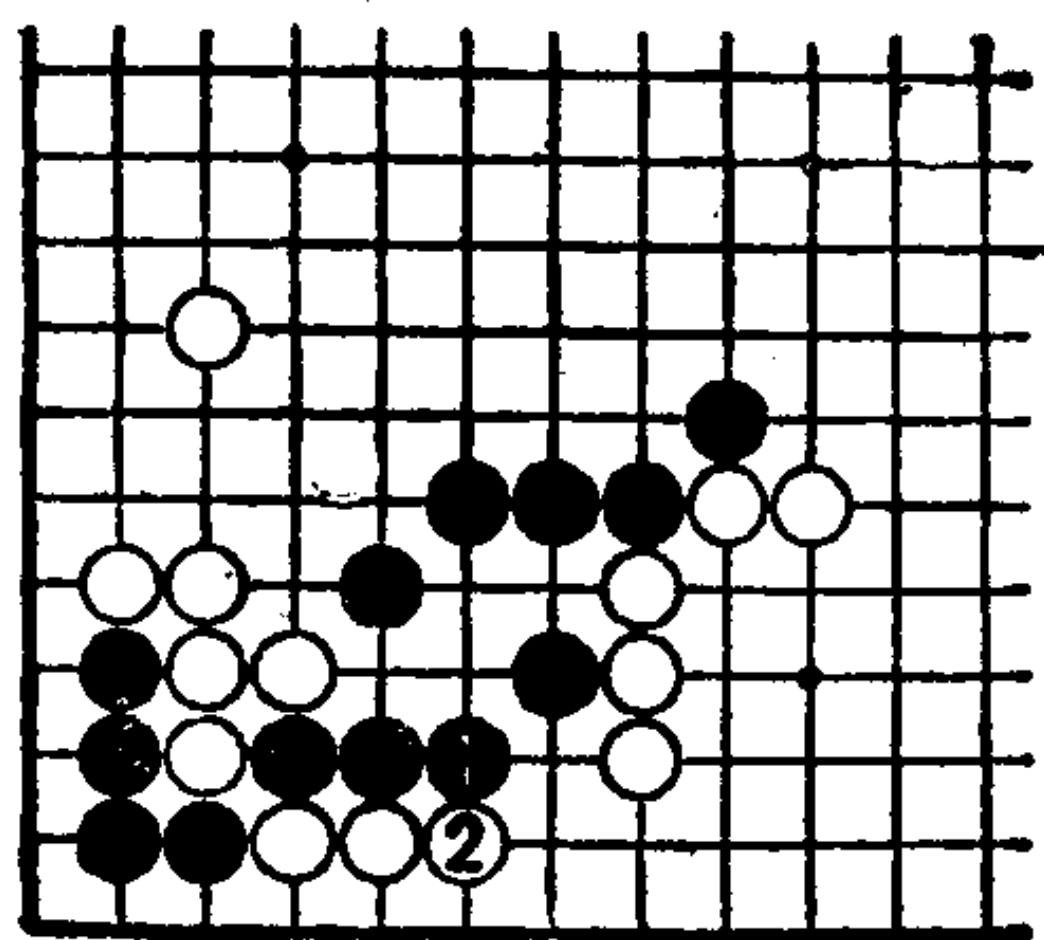
4图 白负 至黑25止，白全军覆没。可见3图白6长是不成立的。

第7型 治孤(黑先)

黑要救出角上四子，但自己的三路二子随时会遭打吃，形势紧迫。请设法打开通路。



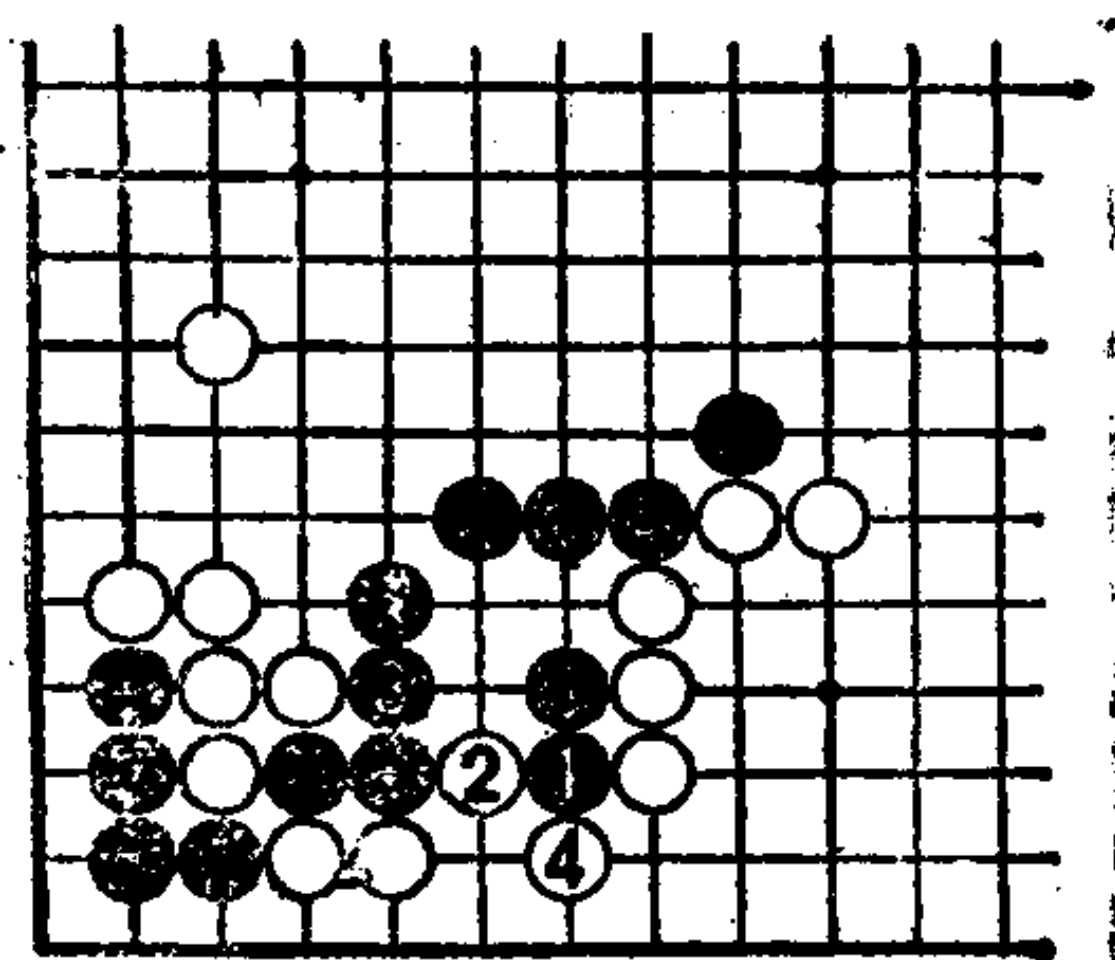
第7型 黑先



1图

1图 失败 黑1如简单地退，则白2爬，黑明显不行。

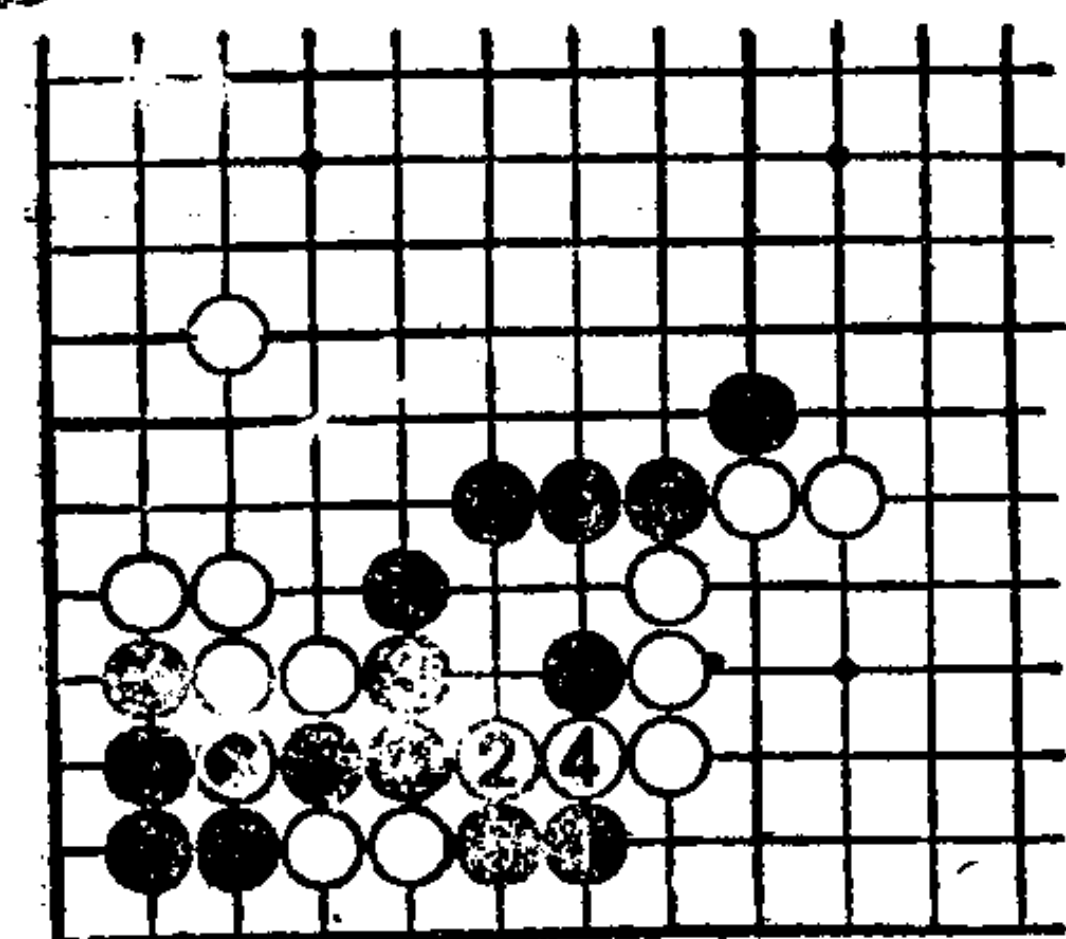
黑1如改在2位挡，则白1位断，黑已无有效手段。



2 图

2图 失败 黑1挡如何呢?

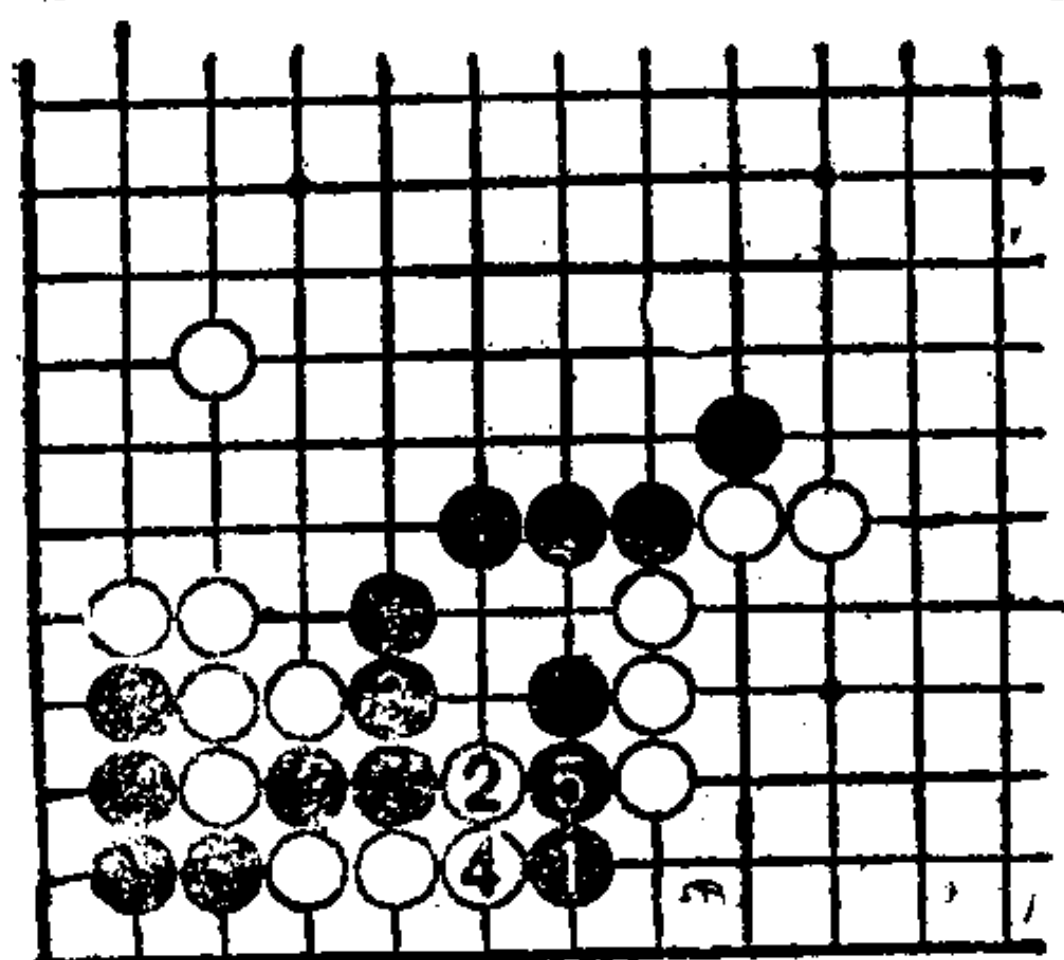
白2位打后,仍能4位渡过。1、2两图黑1的走法过于刻板了。



3 图

3图 正解 黑1侧面进攻,机敏,间接补上了黑形的漏洞,白4时、黑5断,立取白二子。

如果已有白2、黑3的交换,黑1点的手筋会很容易被发现。而在此型中要发现它,就需下点工夫了。

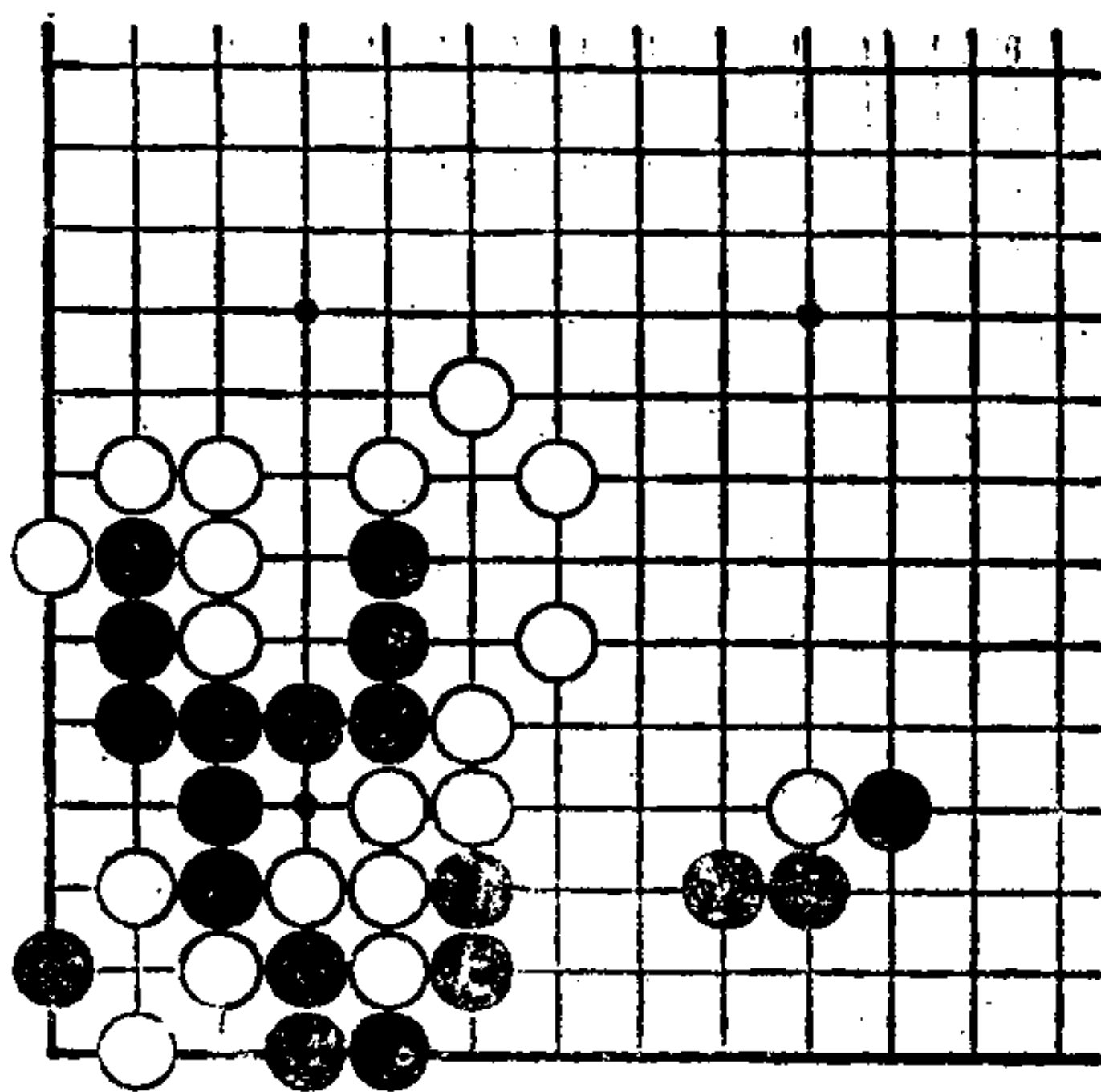


4 图

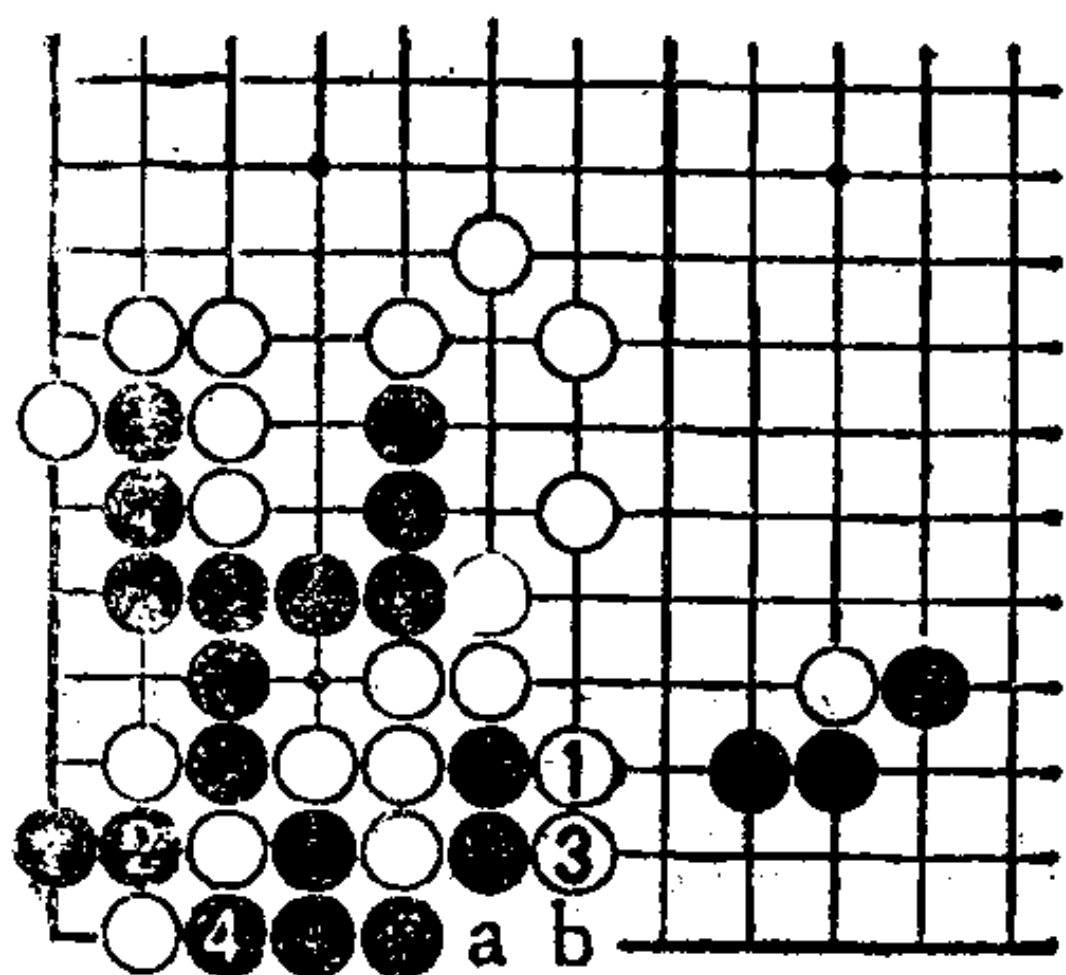
4图 正解 黑1点后,白2子已无法脱身。白如2位打后再4位粘,则黑5接。对杀黑胜。

第 8 型 对杀(白先)

先分析一下角上的形势，然后找出黑棋的缺陷攻击之。绝不能让黑角活棋。



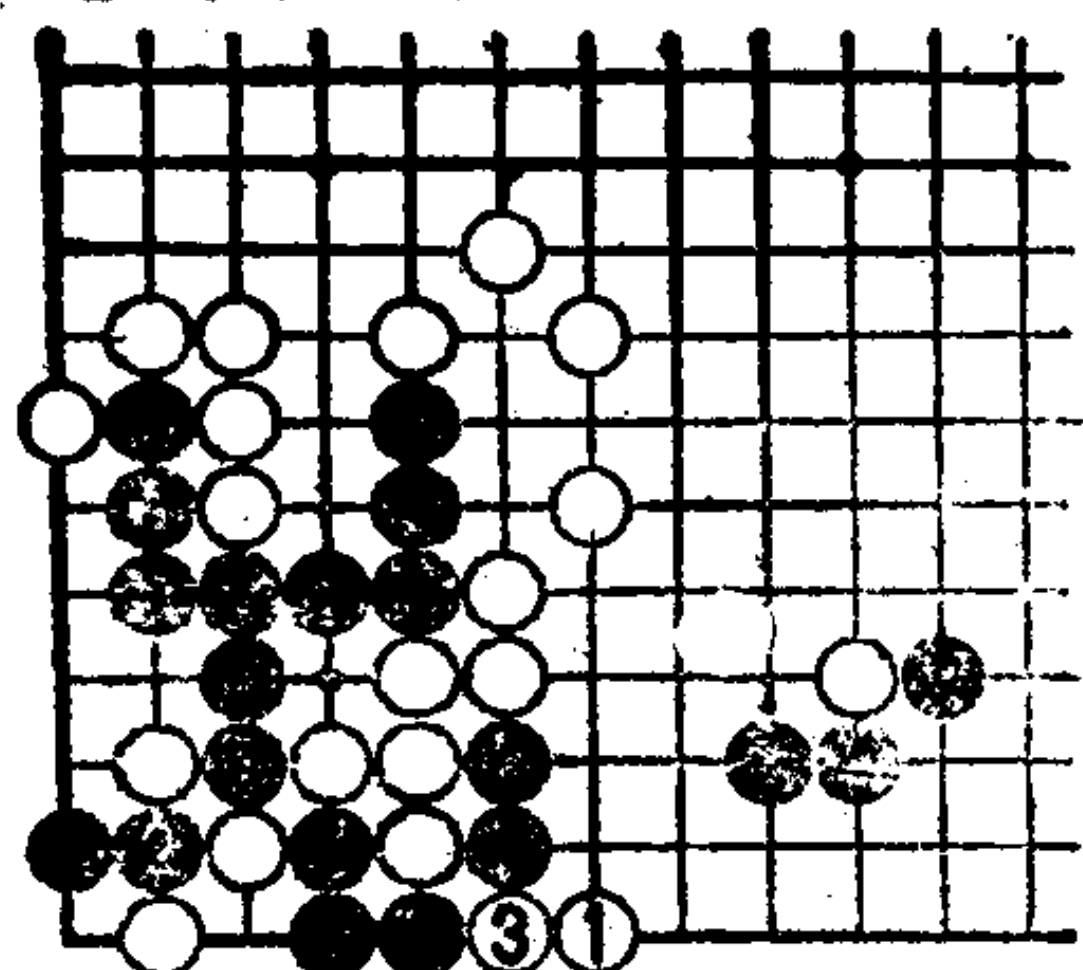
第 3 型 白先



1 图

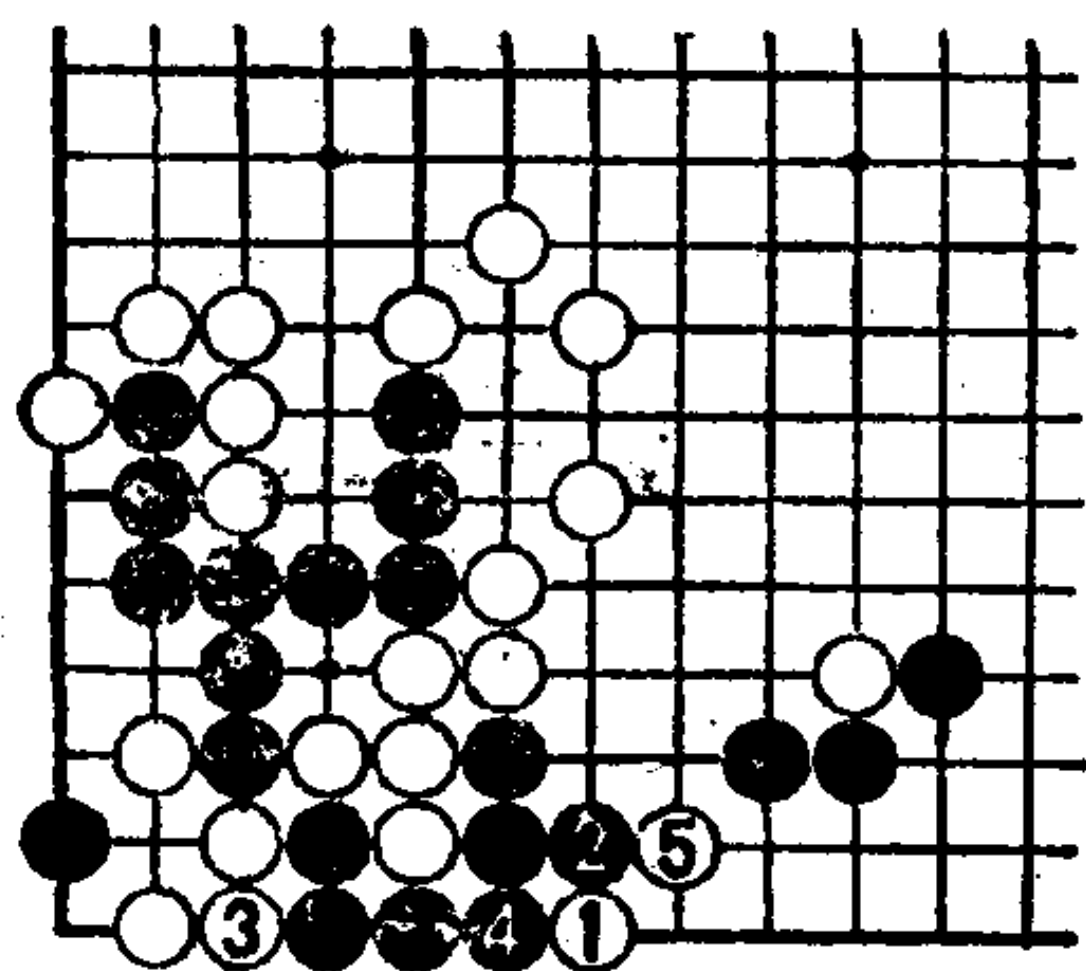
1 图 失败 白 1 扳，指望在边上施展些手段，但黑 2、4 活角后，白至多不过 a 位先手提 2 子。

黑 4 如在 a 位粘，则白 b 打，吃黑。



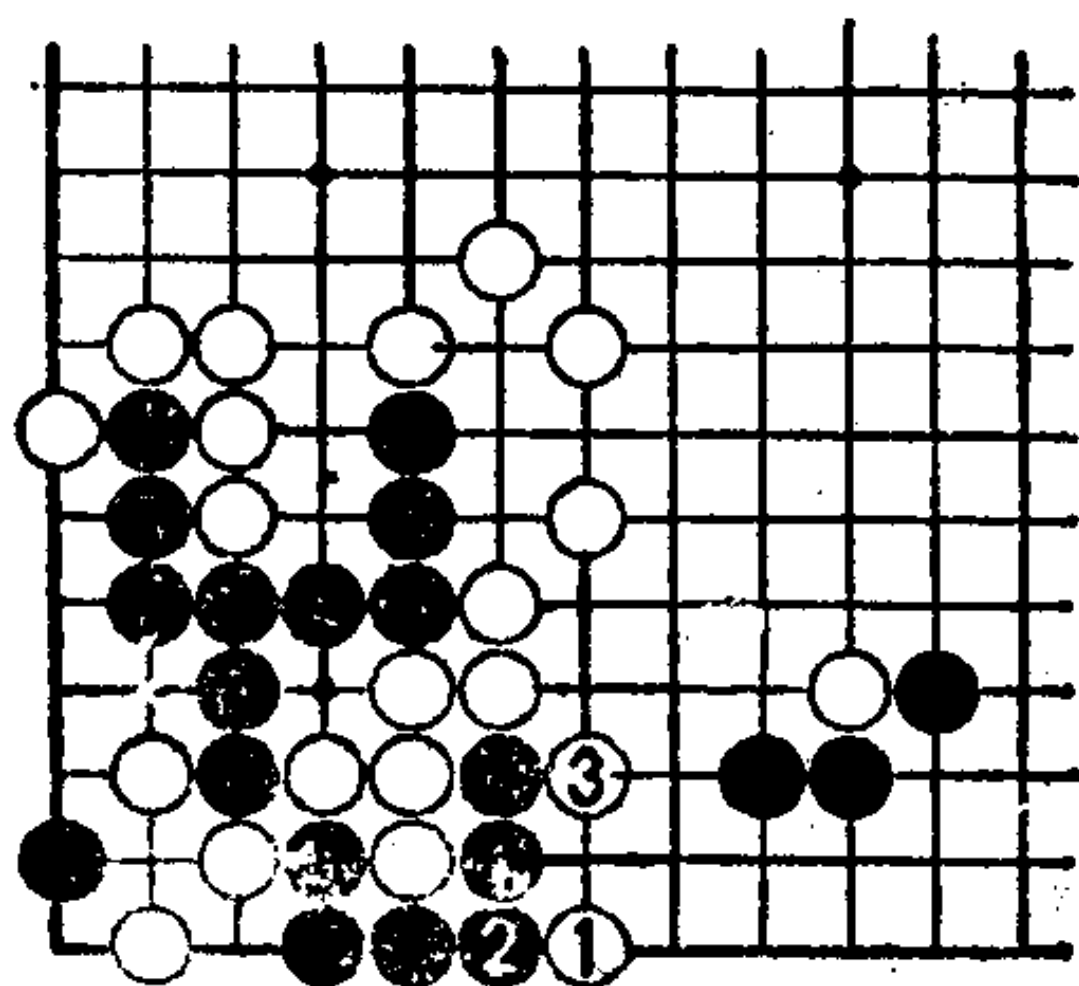
2 图

2 图 正解 白 1 点是
利用角上白子的漂亮手筋。
黑 2 如断，则白 3，黑角全
灭。



3 图

3 图 正解 黑 2 如压，
则白 3、5 一气吃黑七子。

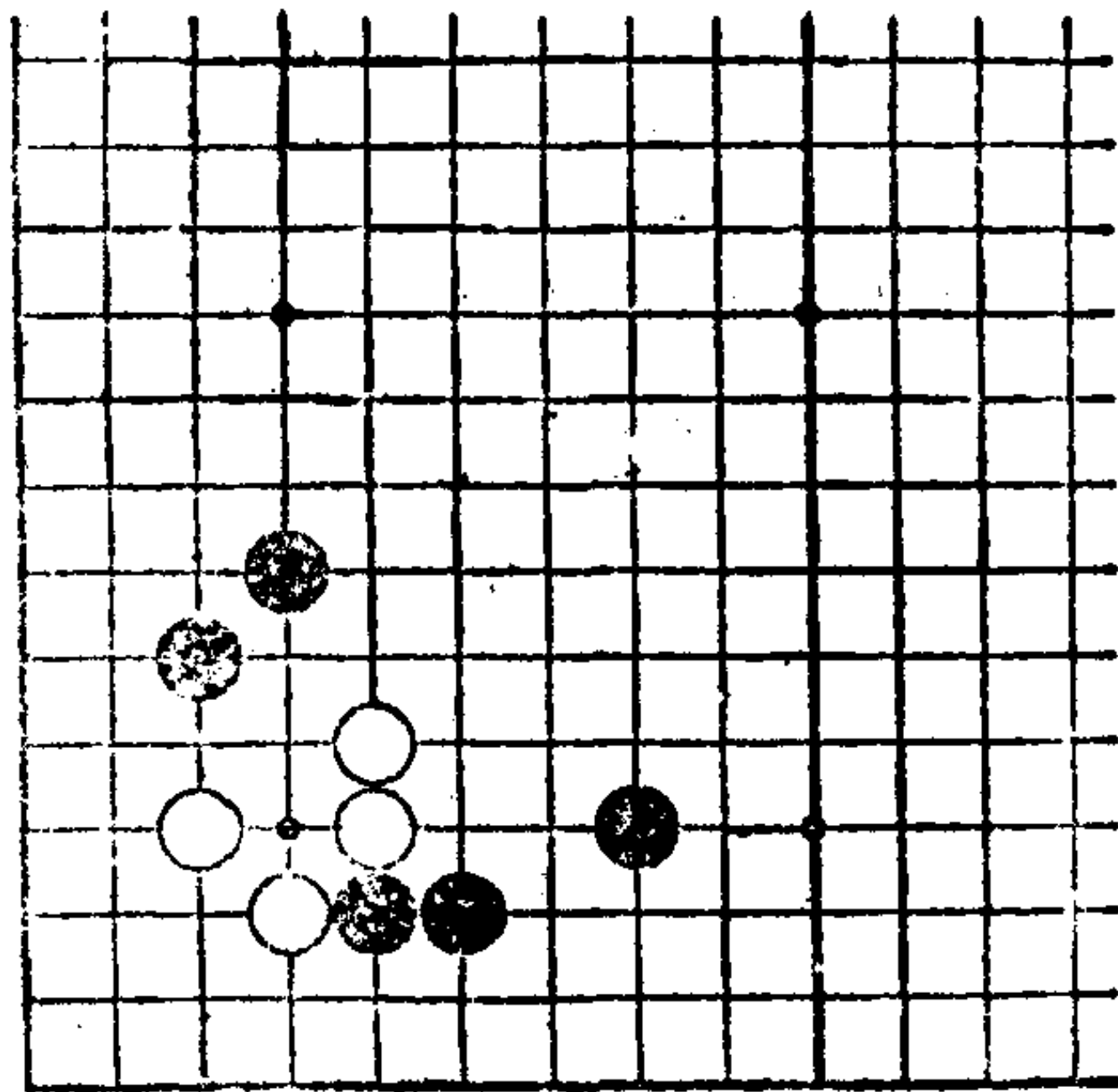


4 图

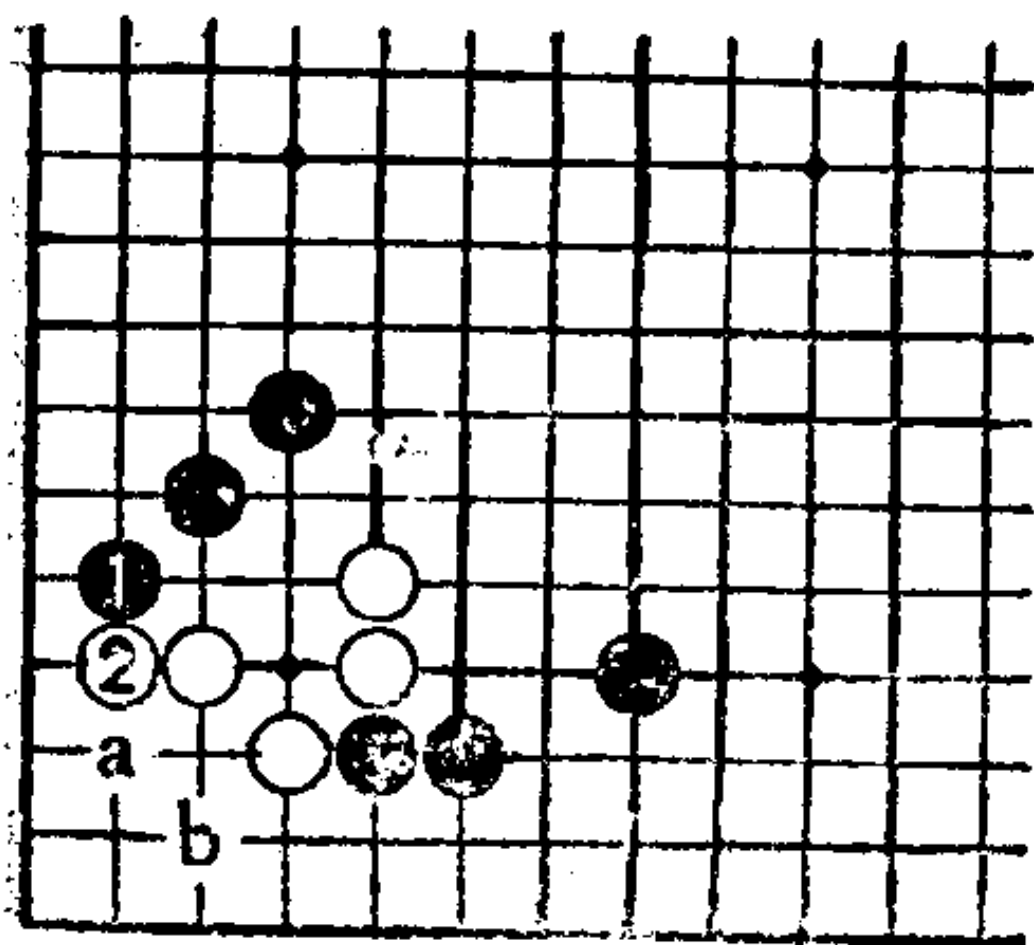
4 图 正解 黑 2 如粘，
则白 3 扳，黑仍难以逃生。

第9型 掏空(黑先)

黑棋目标是要夺取白棋根据地，这是实战中经常使用的手段。



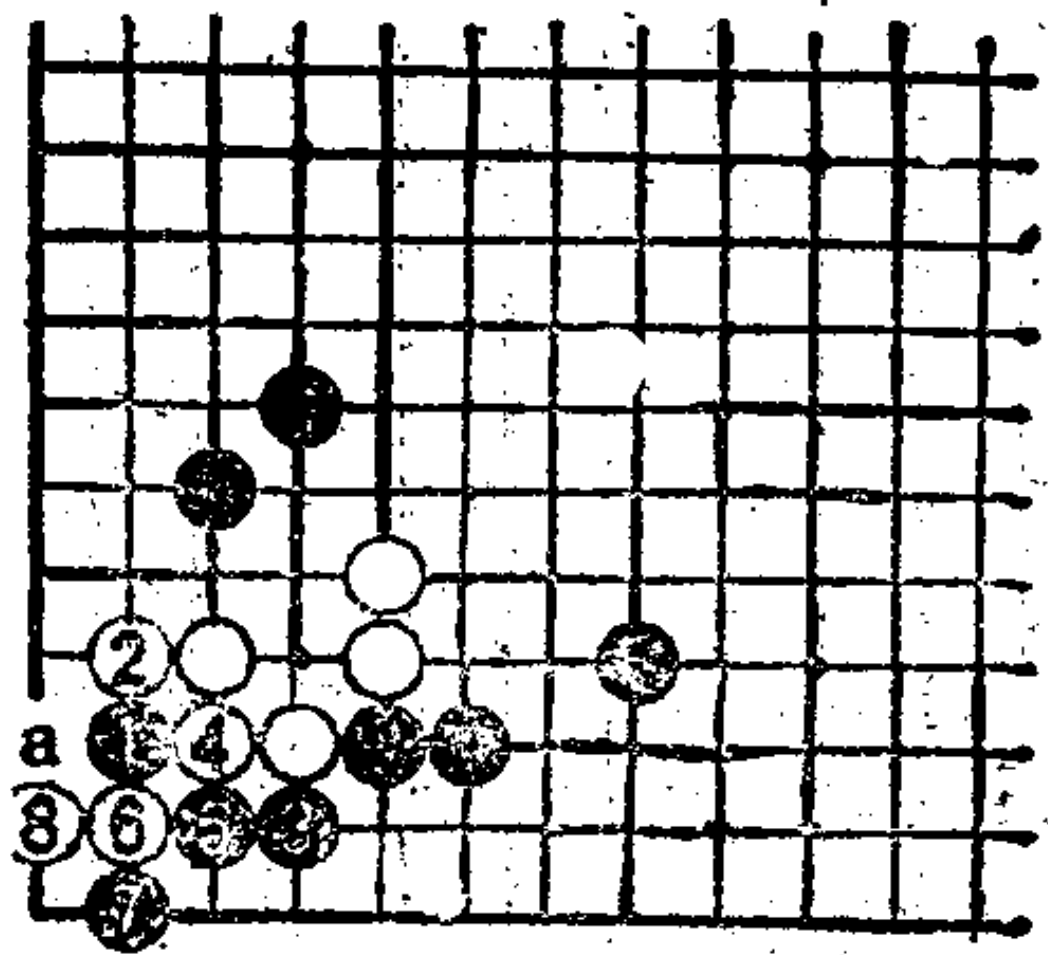
第9型 黑先



1图

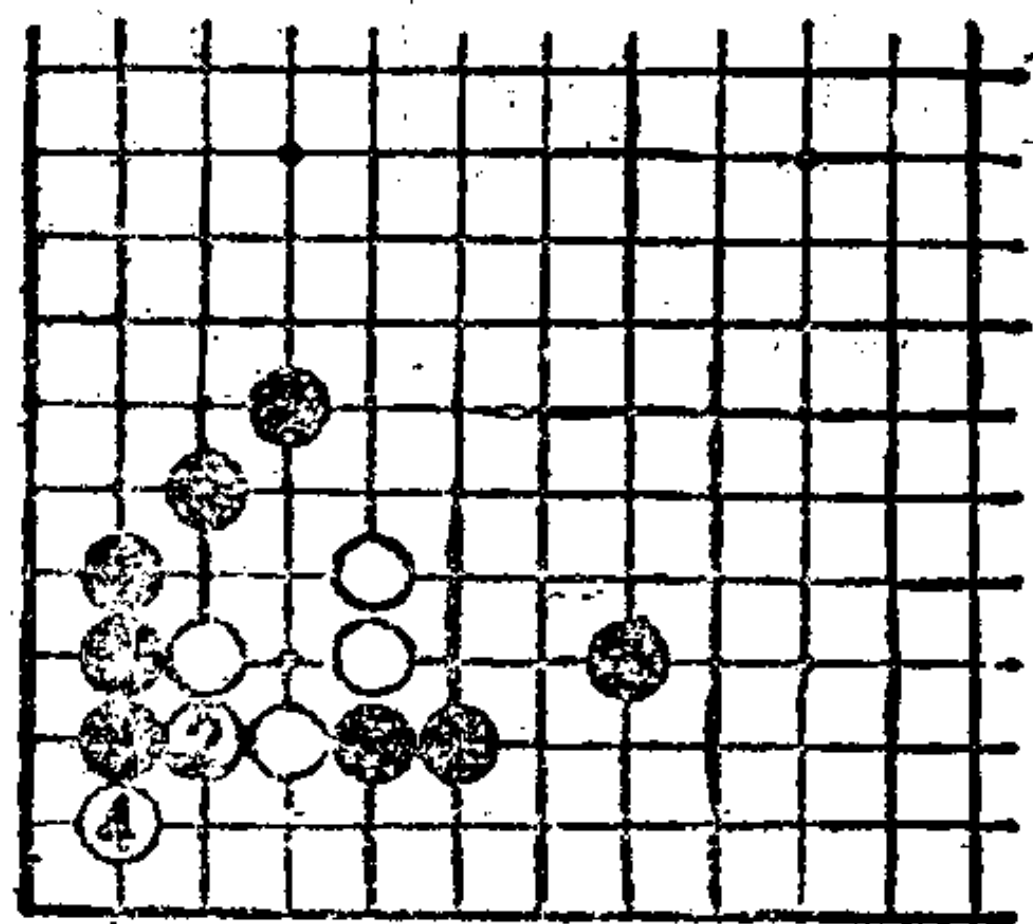
1图 失败 黑1尖，则白2挡，黑不但一无所获，而且反促白棋安定。黑1纯属笨着。

黑1改在2位托是可以考虑的手筋，但经白a位挡，黑1位退后，白可b位做眼。黑也不能满足。黑还需进一步深入白角。



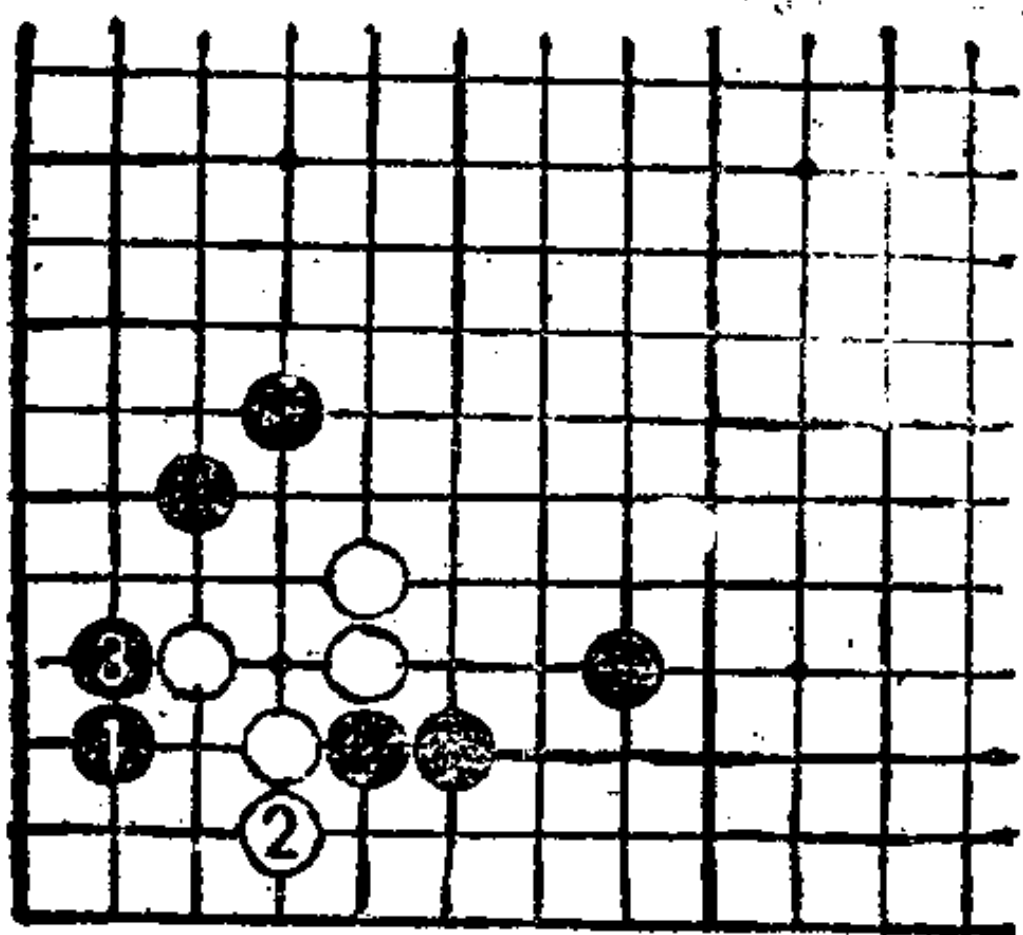
2 图

2图 正解 黑1点是正着。白2如挡，黑3扳。白4、6退让不得已。黑7、白8后，黑收获不小。白8也可改在a位提。



3 图

3图 正解 白2如团，则黑3、5渡过。这样白在角上就不能做出两只眼。黑成功。

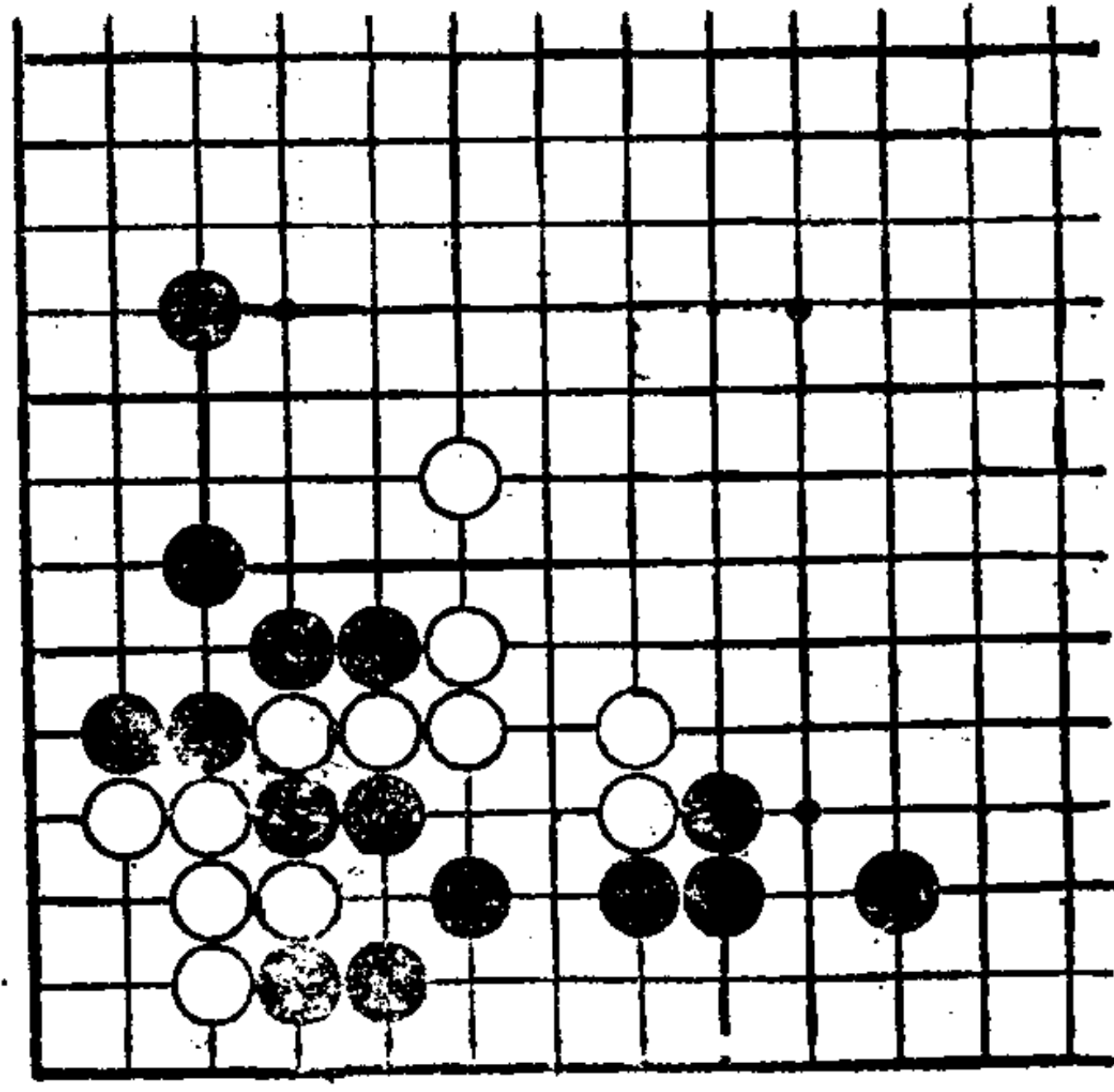


4 图

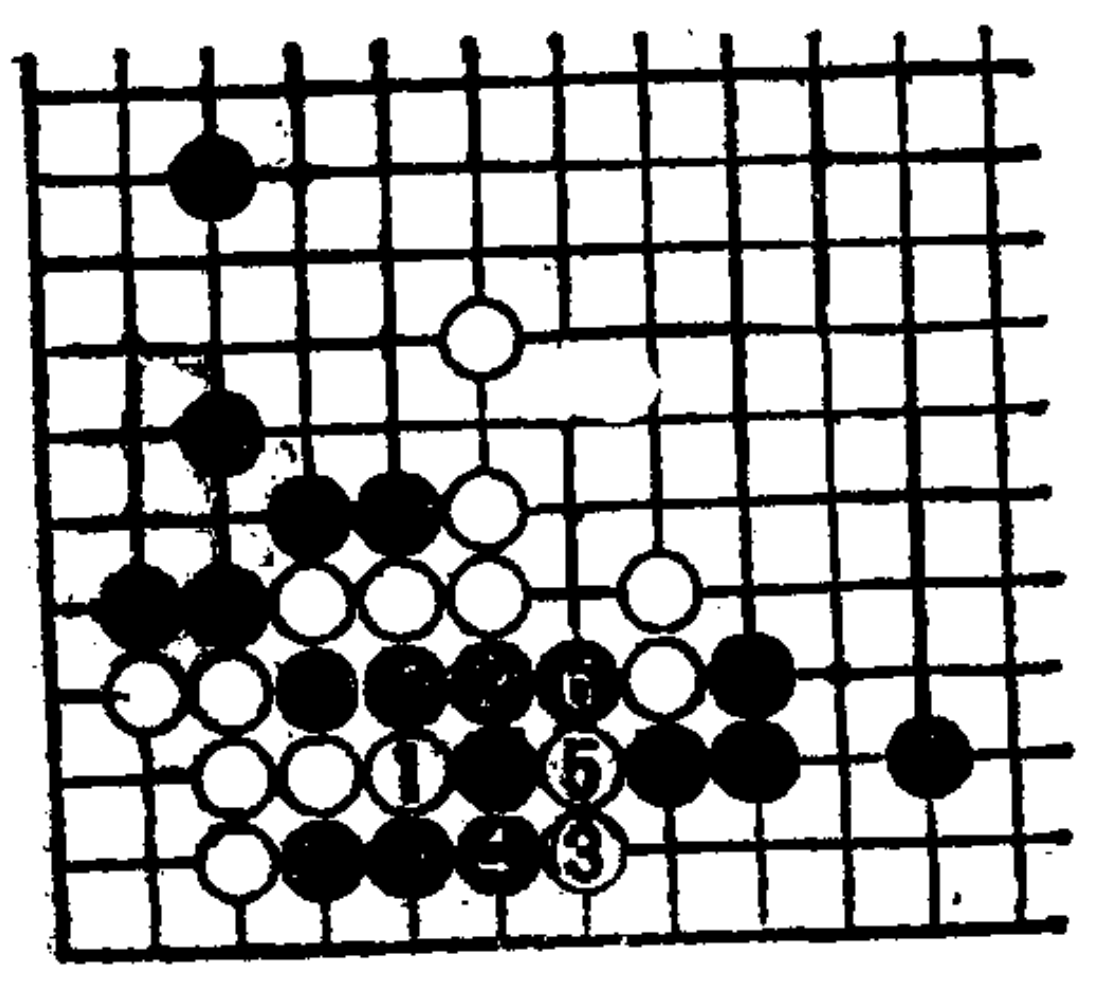
4图 变化 白2如立，黑3当然渡。

第10型
治孤(白先)

白必须攻击黑棋缺陷，
否则白角不活。

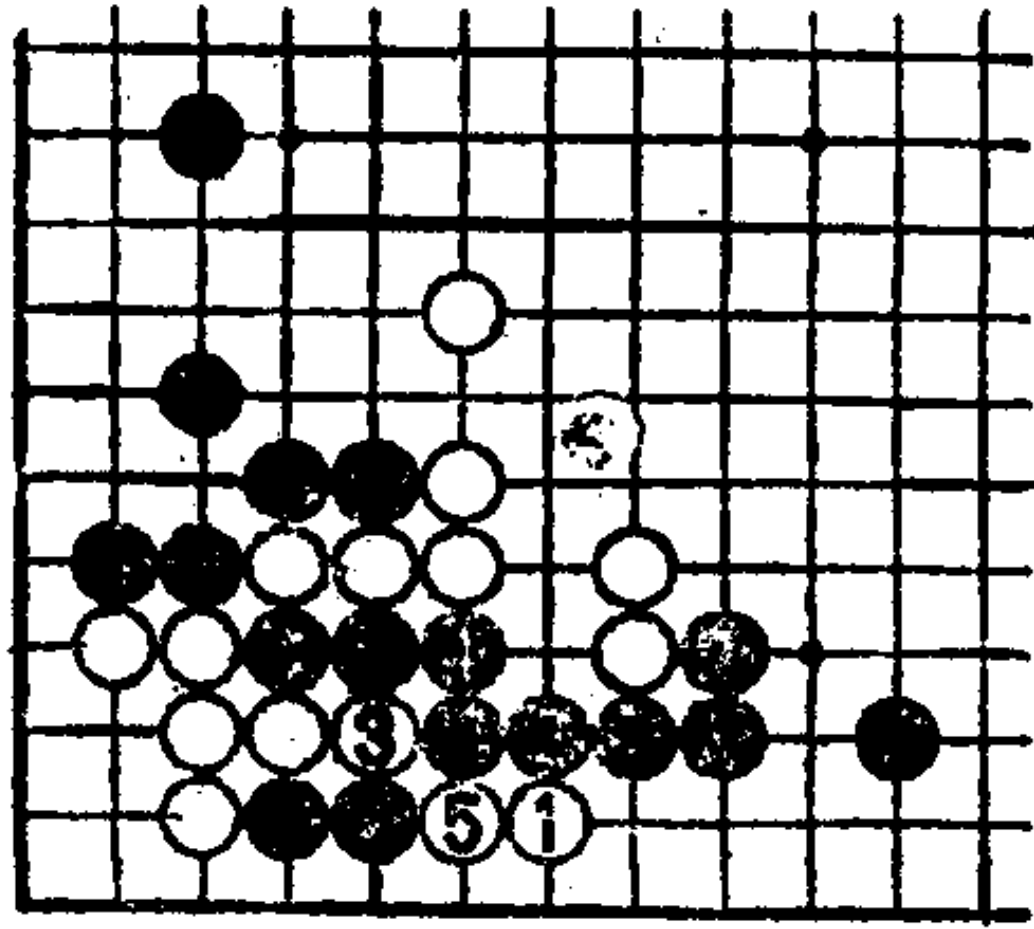


第10型 白先



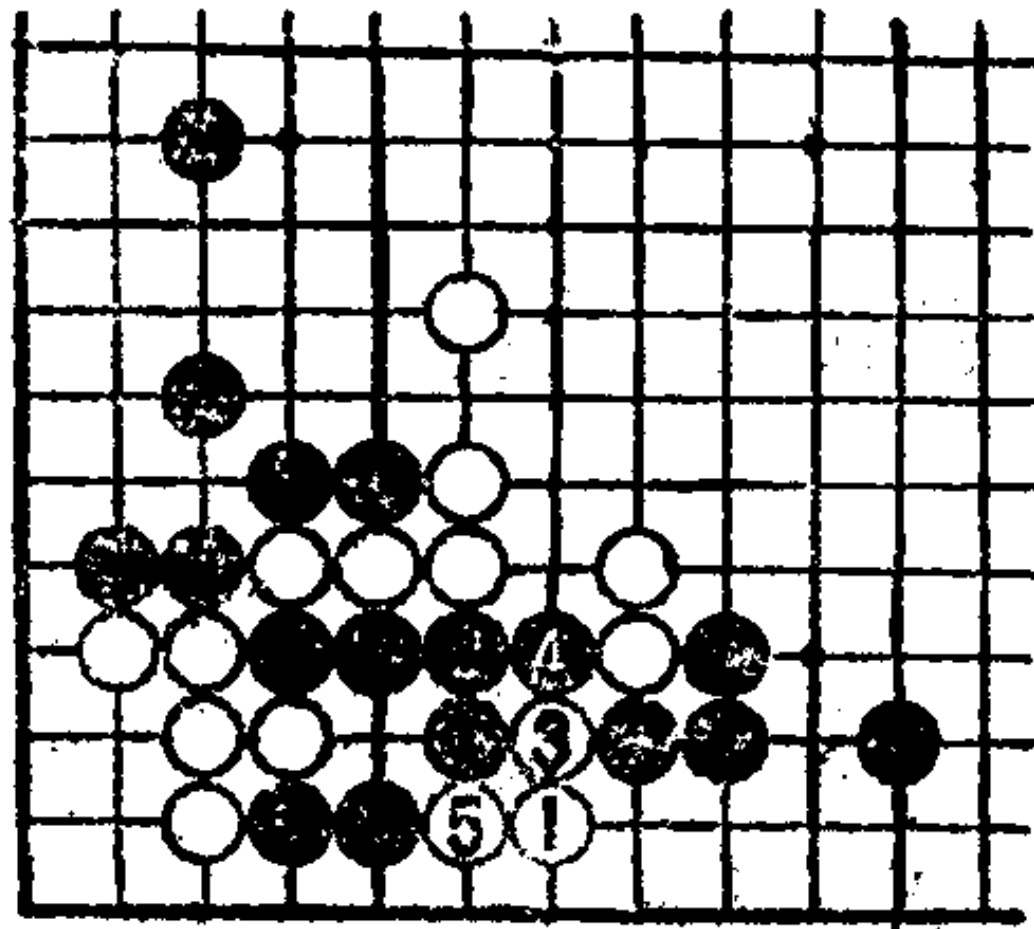
1 图

1 图 失败 白1挤吃，
黑2粘时，白3点。但此时
黑可4位粘。之后，白5、
黑6，白失败。白思路正确，
但次序有误。



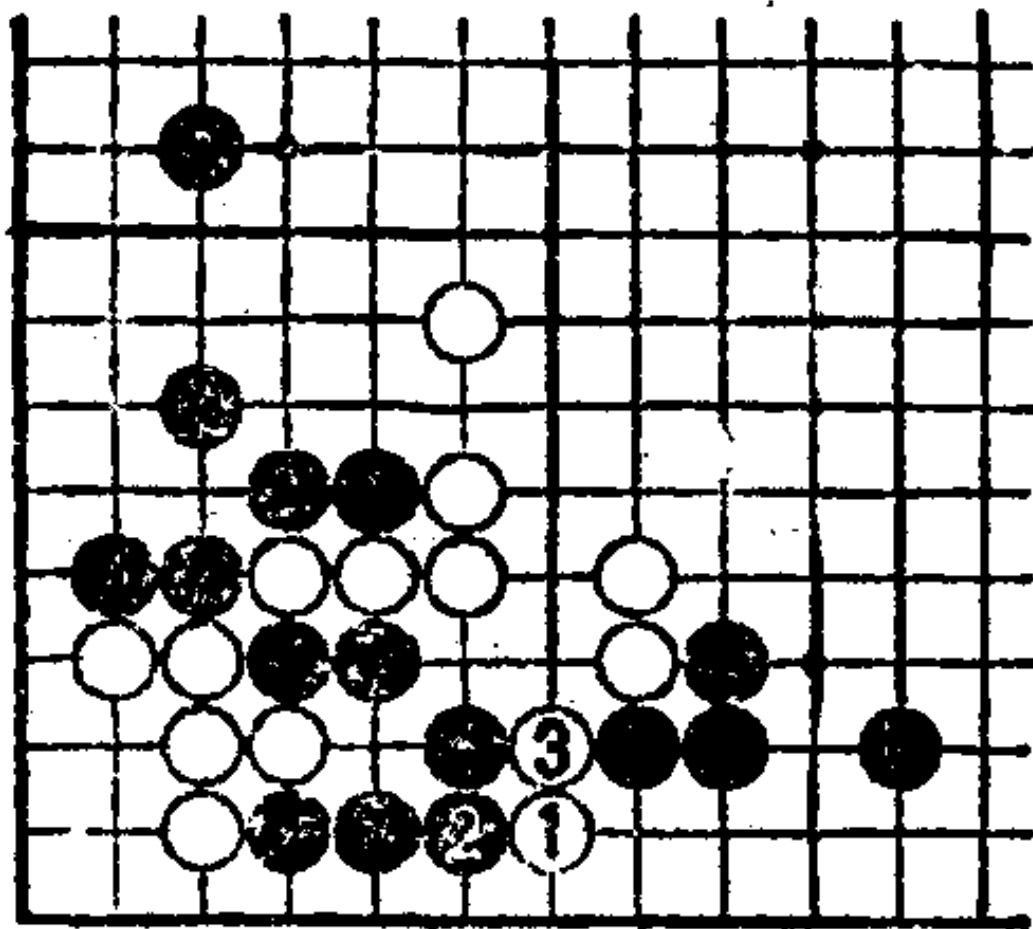
2 图

2 图 正解 白 1 直接点正确。黑 2 如粘，白 3 挤吃后，下一着 4 位提和 5 位断是见合。本图黑 4 粘、白 5 断。白 1 的手筋充分发挥了威力。



3 图

3 图 变化 黑 2 团，负隅顽抗。但白 3、黑 4 后，白可 5 位挤，黑失败。

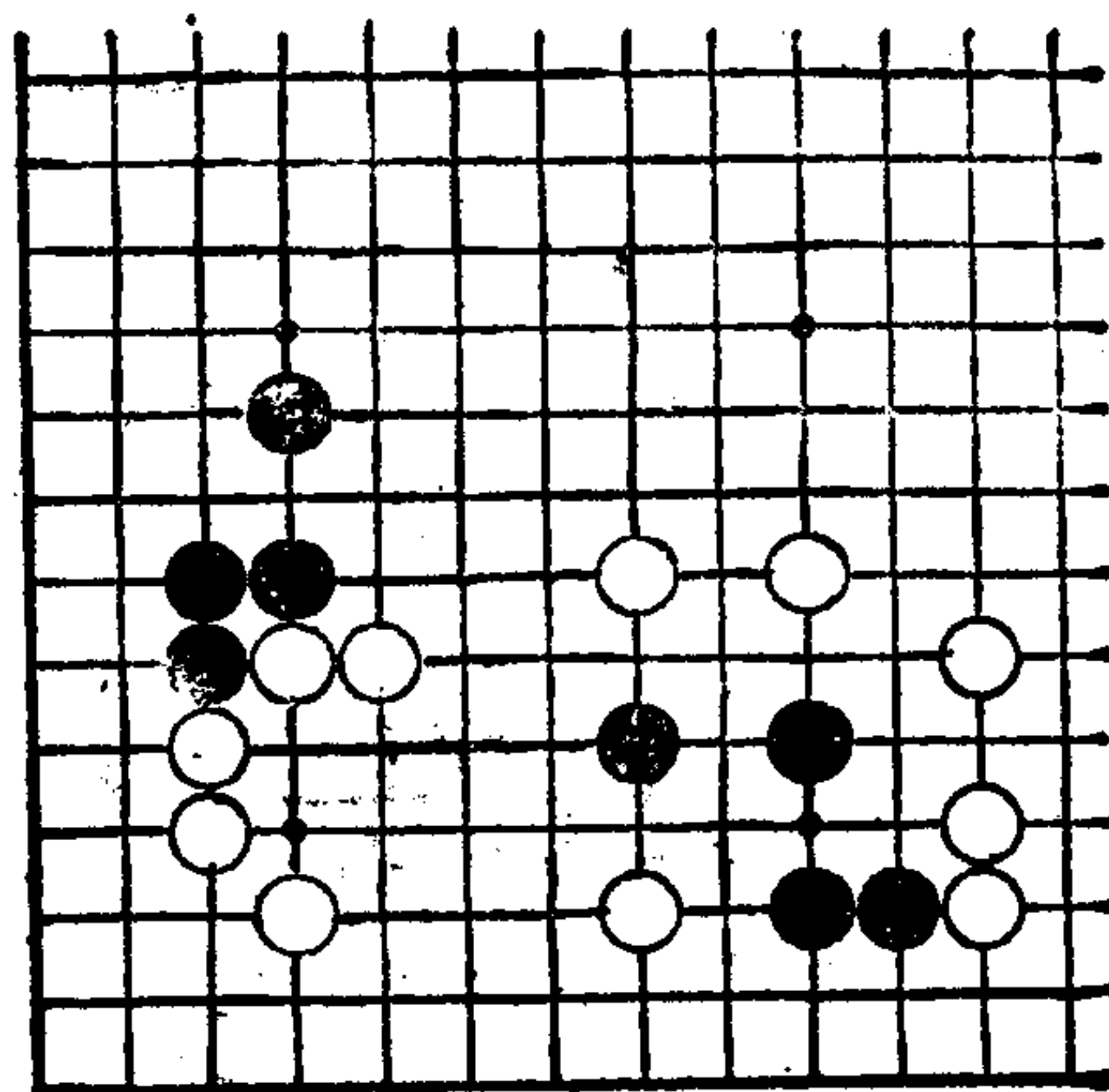


4 图

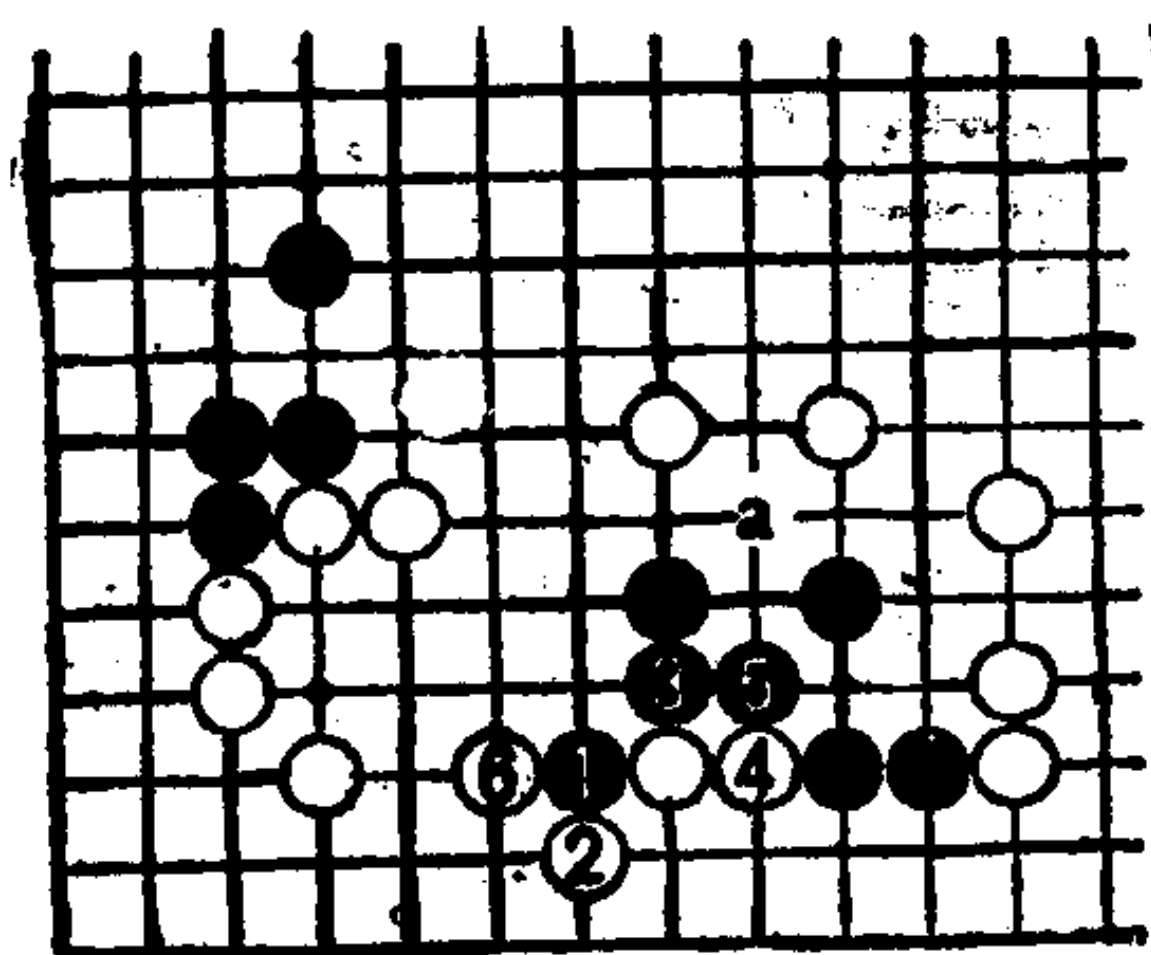
4 图 变化 本图黑 2 团同样不起作用，白 3 冲，即可成功。

第11型 治孤(黑先)

这里如再让白走一手，黑就太危险了。因此必须在此之前谋划治孤的手筋。

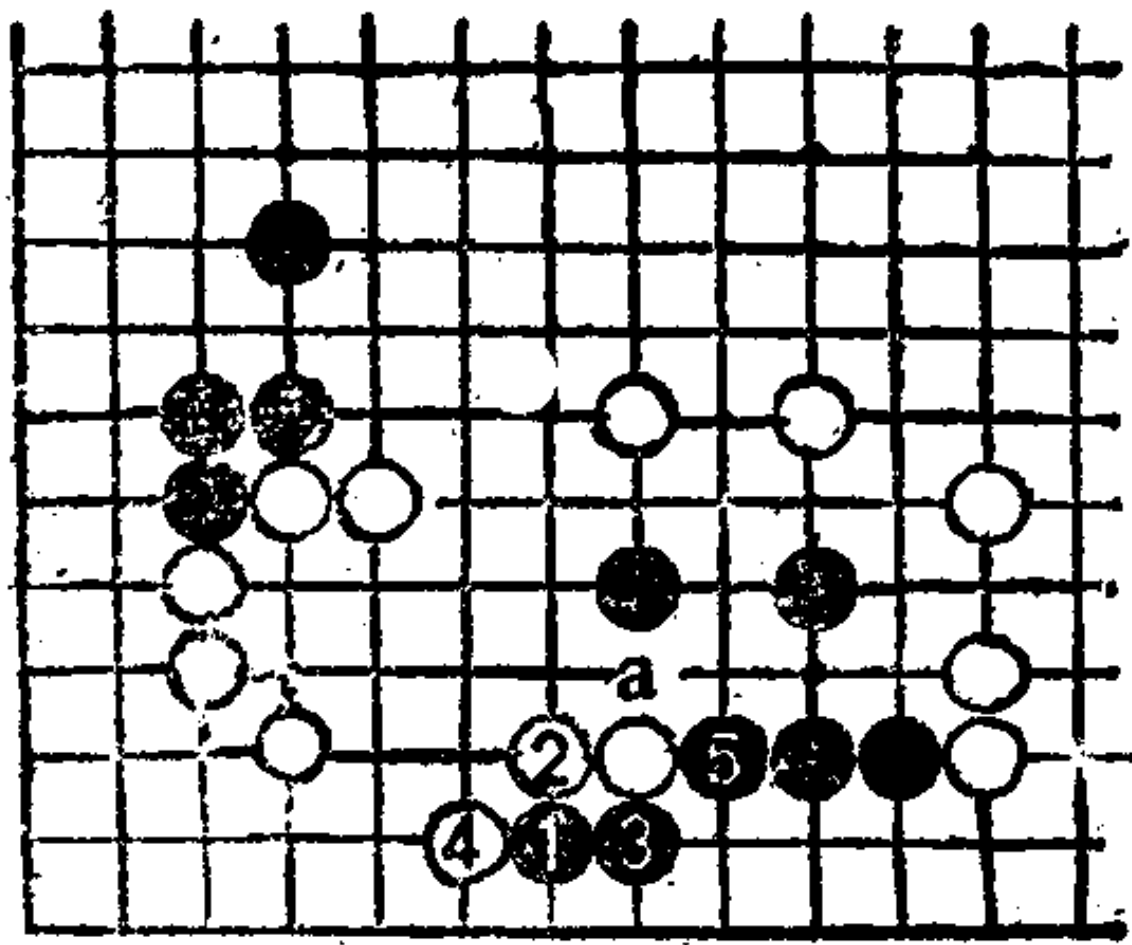


第11型 黑先



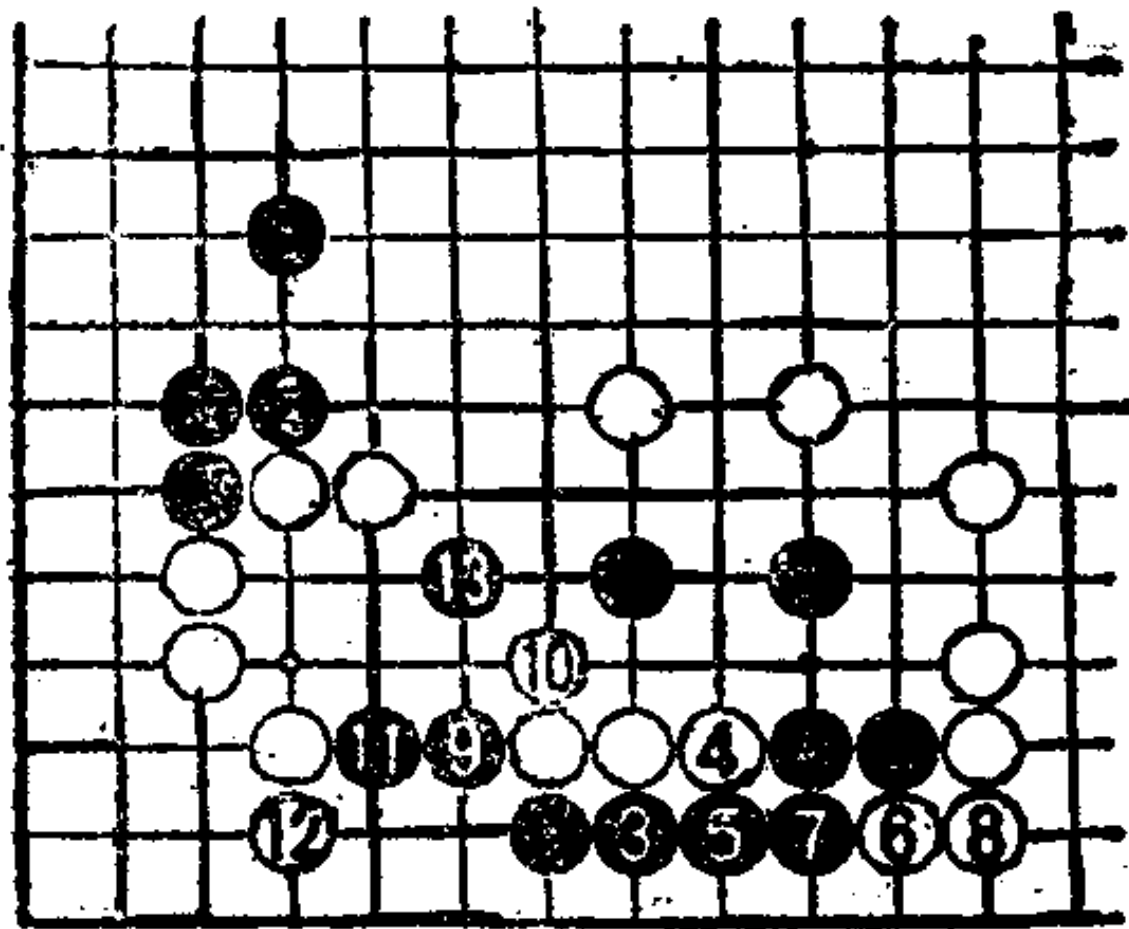
1 图

1图 失败 黑1靠，白2时，黑3顶。以下白4、黑5、白6后，黑a位刺可先手成一只眼，边上尚存一眼，这个结果也可看作黑治孤成功。但黑还有更有利的下法。



2 图

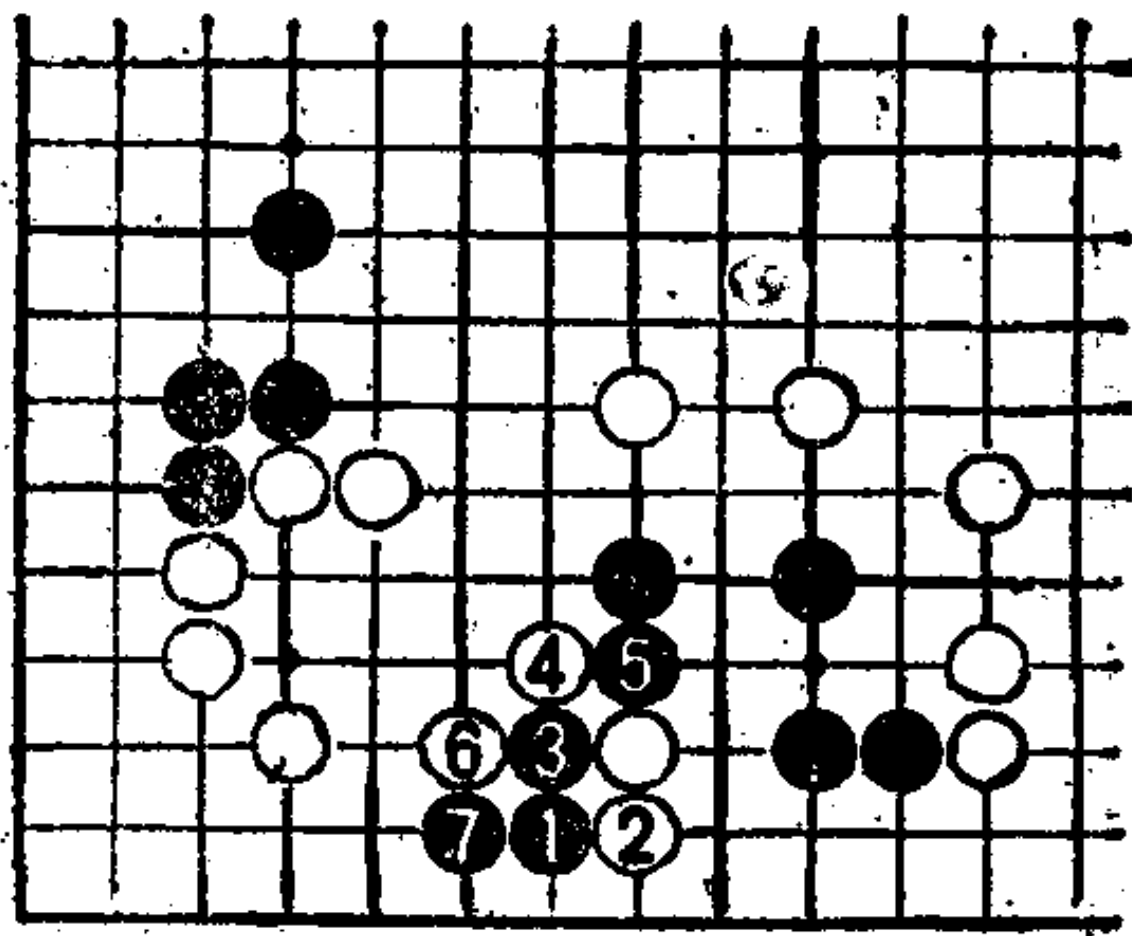
2图 正解 黑1点是好手。白2如压，黑3退，渡过。白4扳、黑5顶。之后，黑还留有a位的先手，可确保活棋。棋形舒展，而且外围白棋也没捞到什么便宜。



3 图

3图 变化 黑3退时，白4顶后6、8破眼，无理。黑9扳至黑13枷，缚住白4子。

白12如改下13位，则黑12位扳即活。

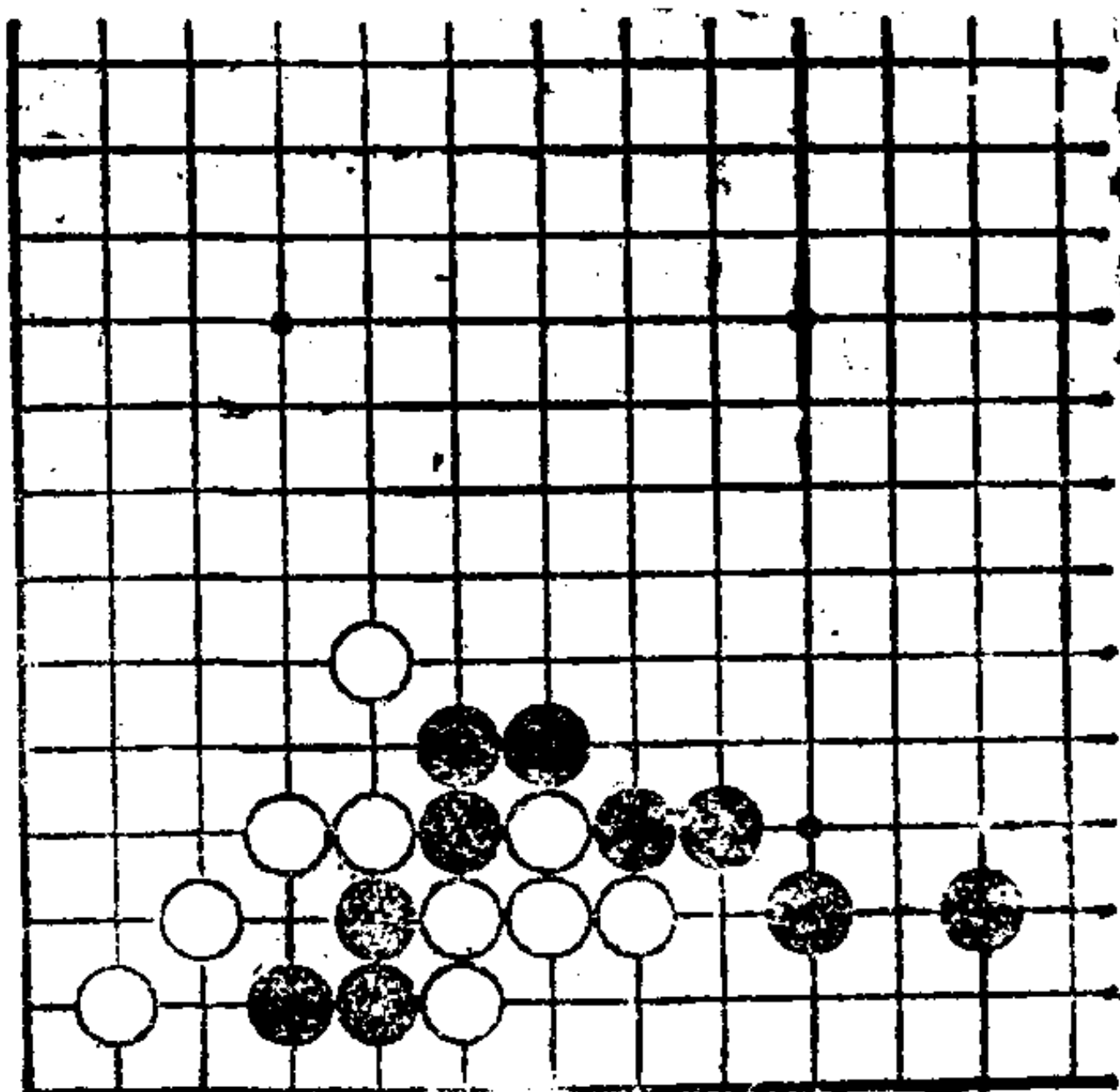


4 图

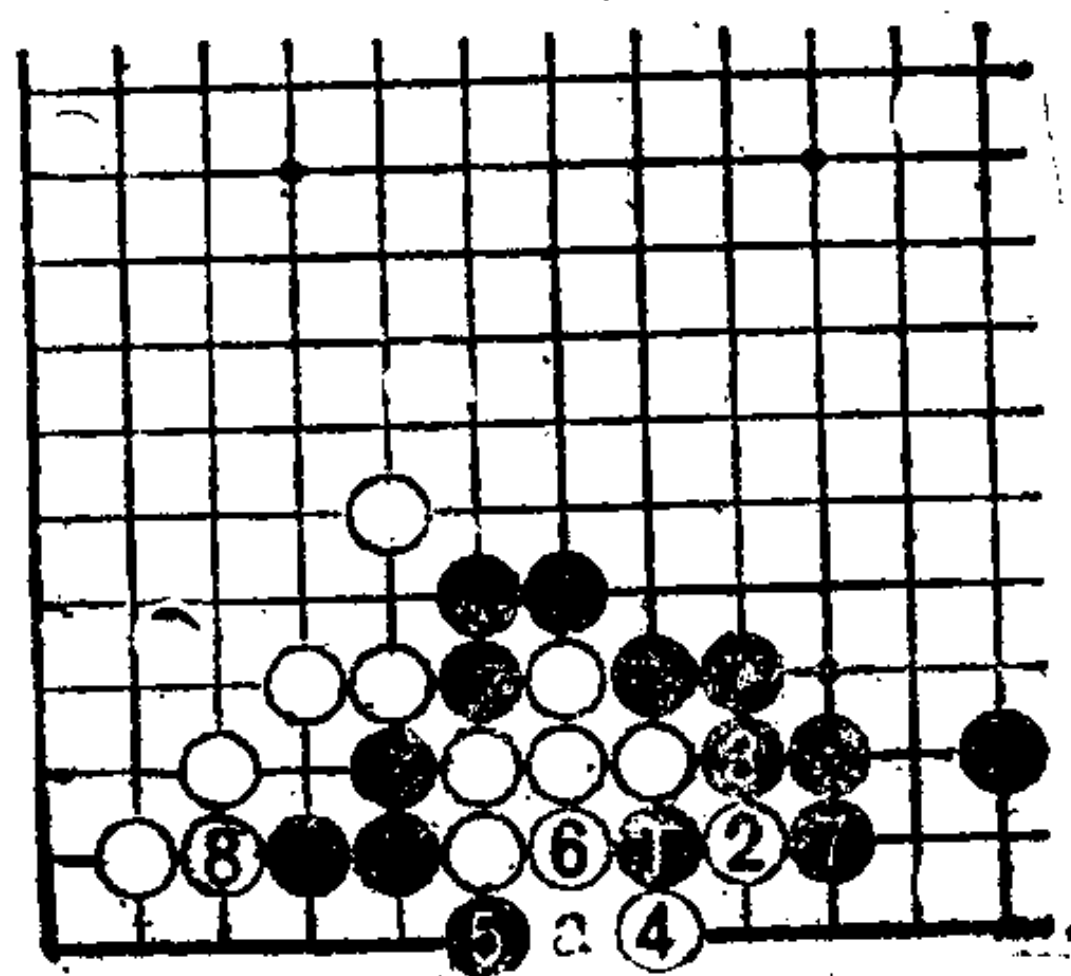
4图 变化 黑1点时，白也不可2位挡，否则如图至黑7止，白难受。

第12型 对杀(黑先)

双方各有四气，但白似乎可成眼。黑必须使用“连发手筋”。



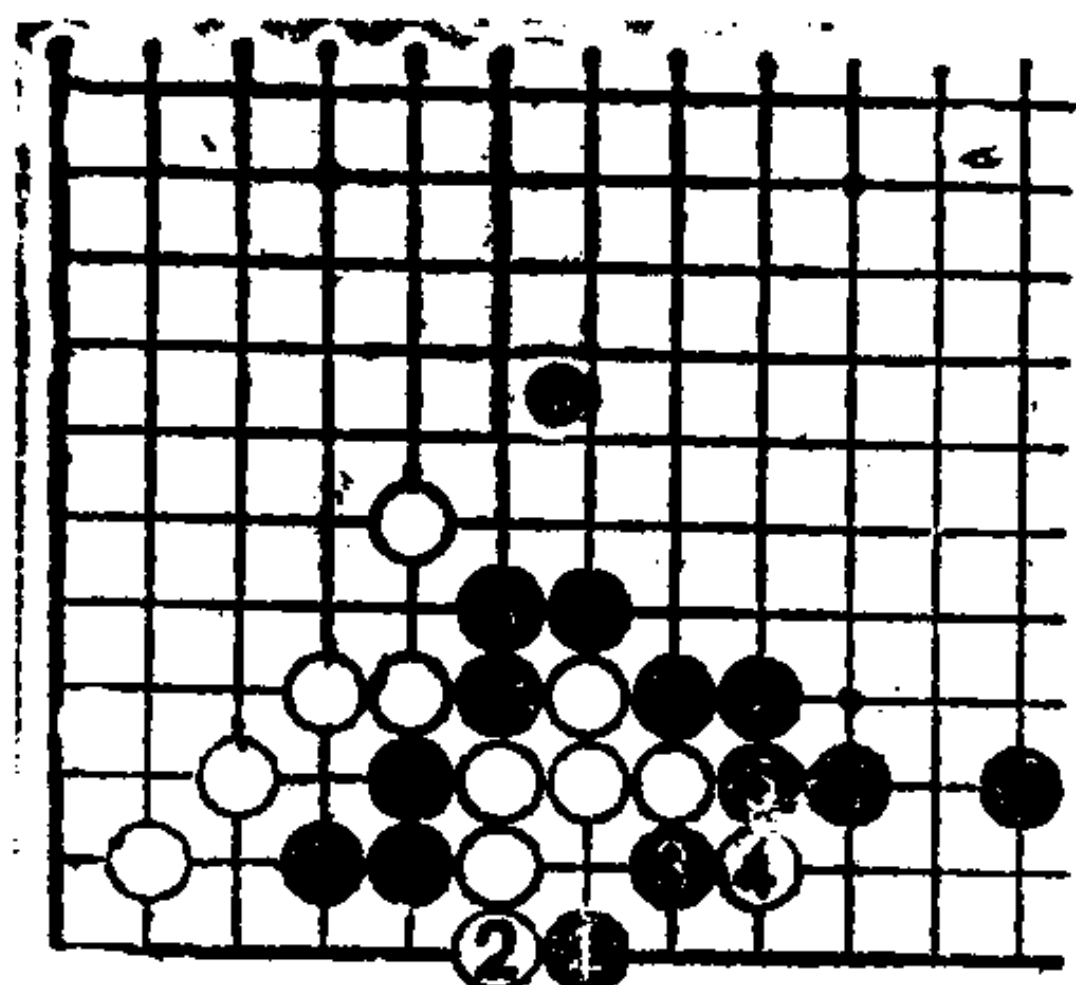
第12型 黑先



1图

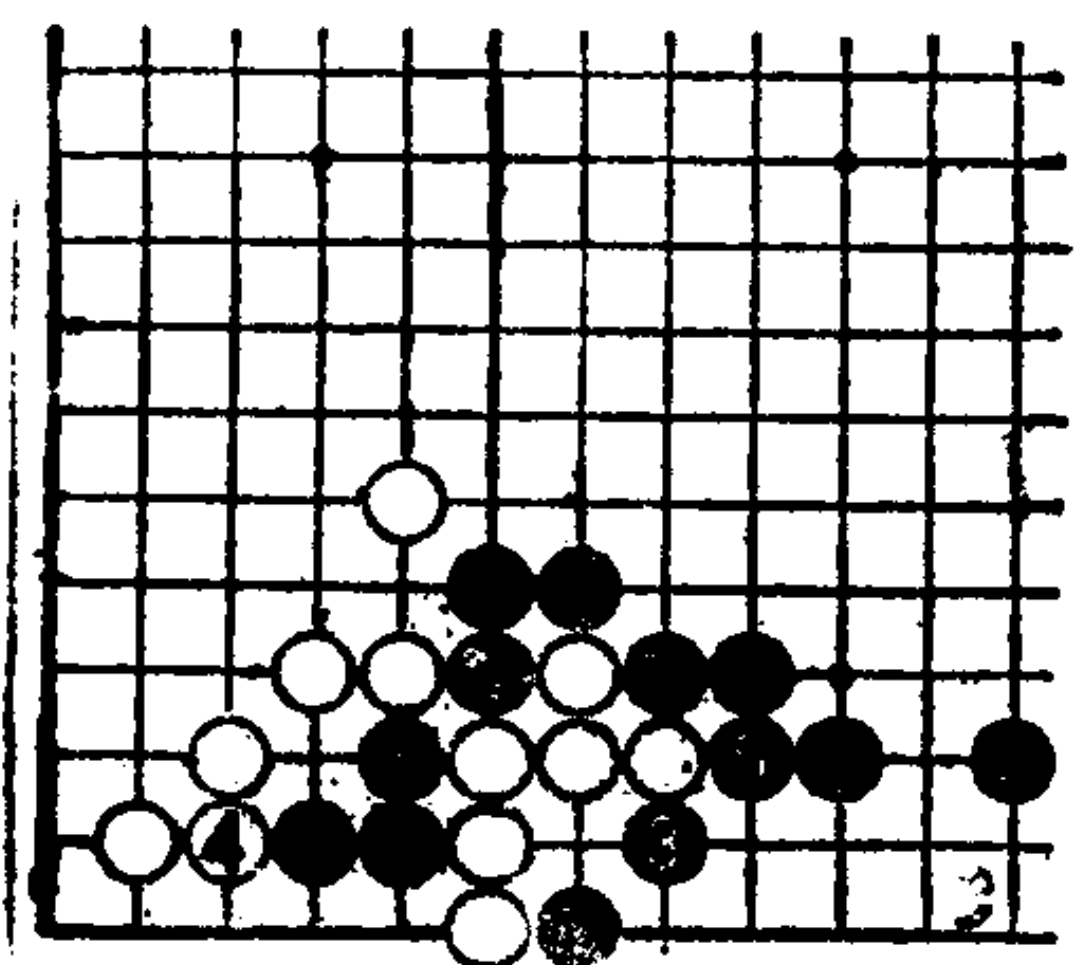
1图 失败 黑1托。白可2位扳制黑1之子。黑3、5后，白6提做眼。至白8紧气，黑失败。

黑1如改着3位，以下经白1、黑a、白5。黑2、白8，黑仍不行。



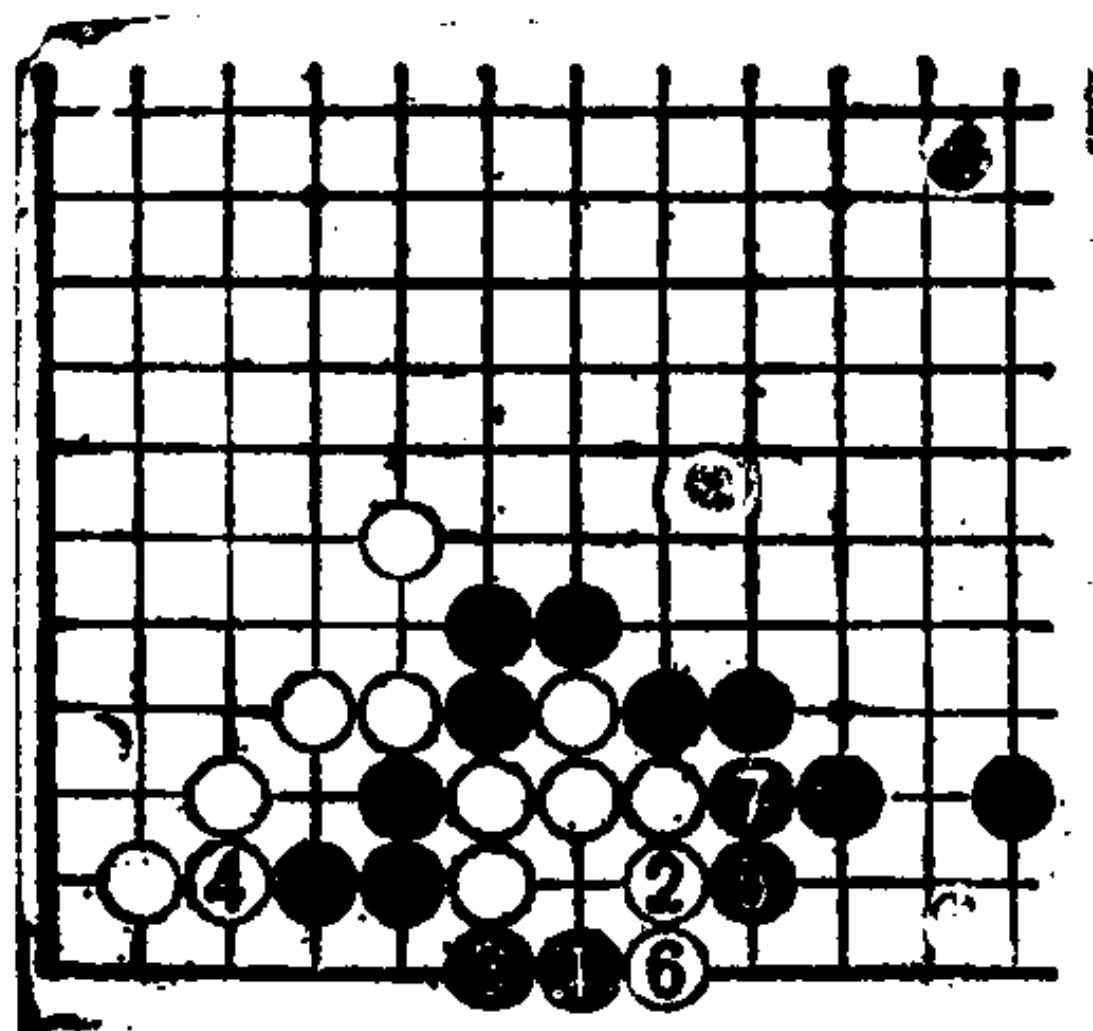
2 图

2图 正解 黑1点，击中白之急所，诱白2挡后，黑3尖顶又是绝妙手筋。经白4、黑5，黑巧着制胜。黑1、3手筋之精妙、秩序之井然，值得铭记。



3 图

3图 正解 黑3时，白如4位紧气，黑即走5位，以后两边紧气是见合，仍吃白。



4 图

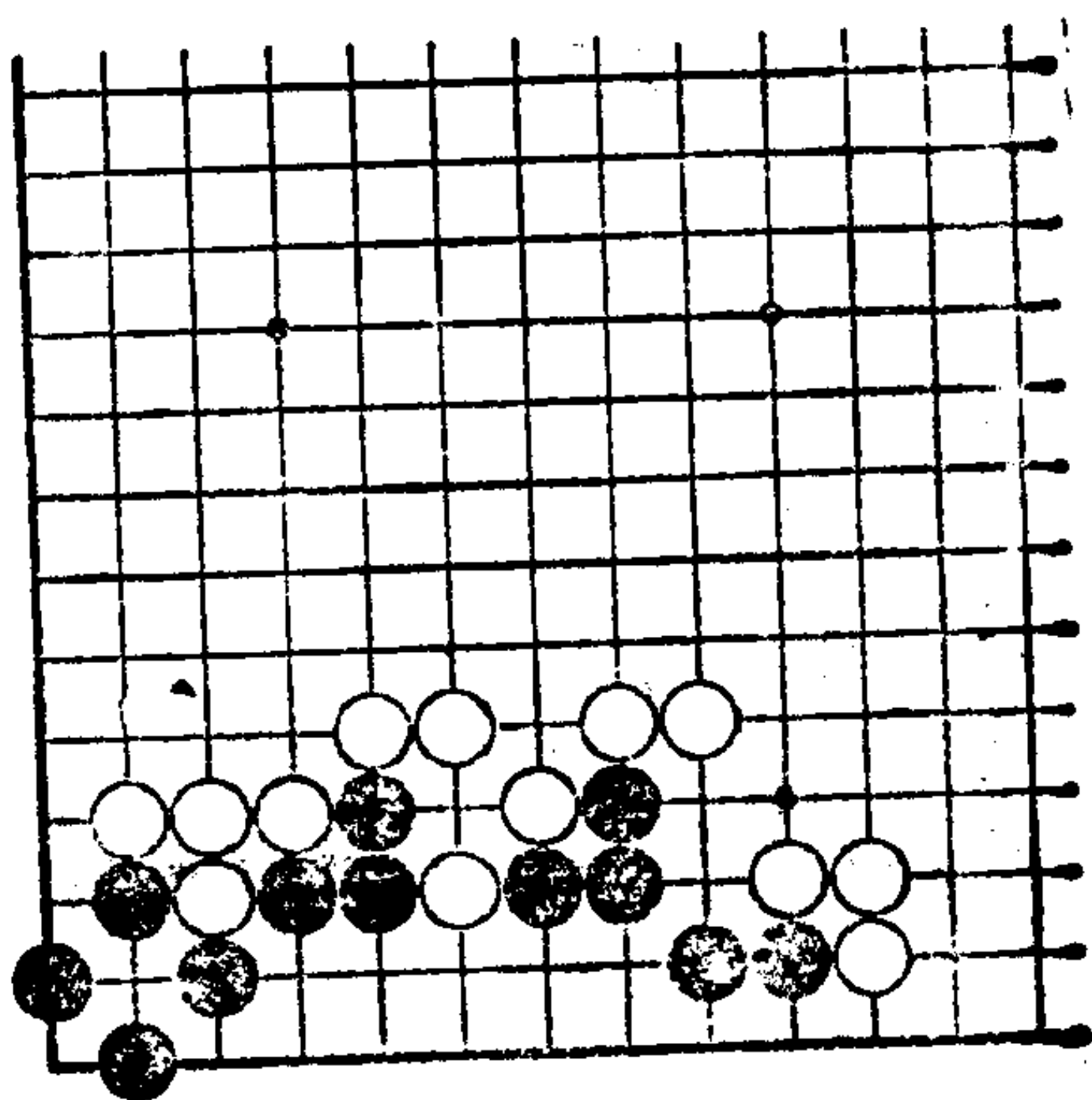
4图 变化 黑1时，白如走2位，黑3可渡过。至黑7止，黑快一气杀白。

第五章 断

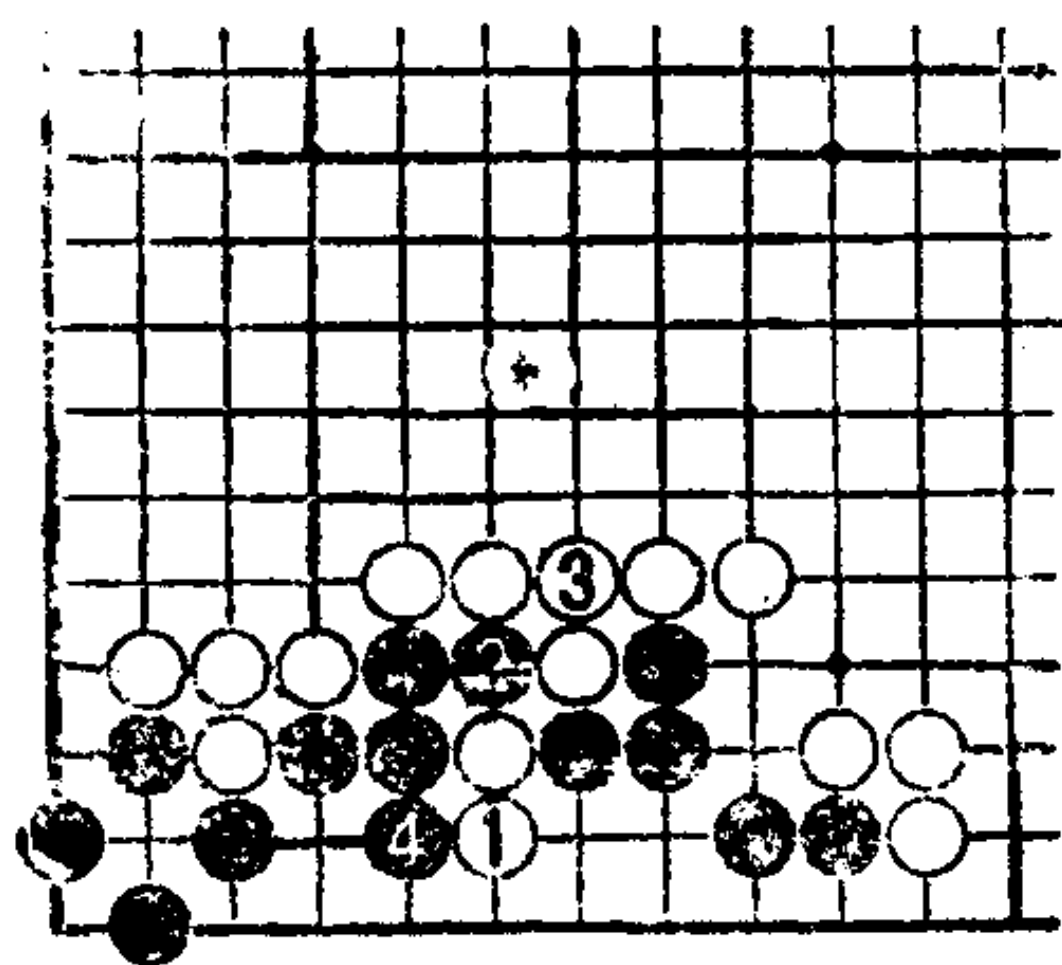
“先断一手”而作为弃子的战术往往是行之有效的手段，可谓犀利的手筋。但如果使用失当也会造成严重恶果。因此在实战中应审慎行事。本章着重讲述“先断一手”的手筋。

第1型 手段(白先)

请设法分断左右黑棋。

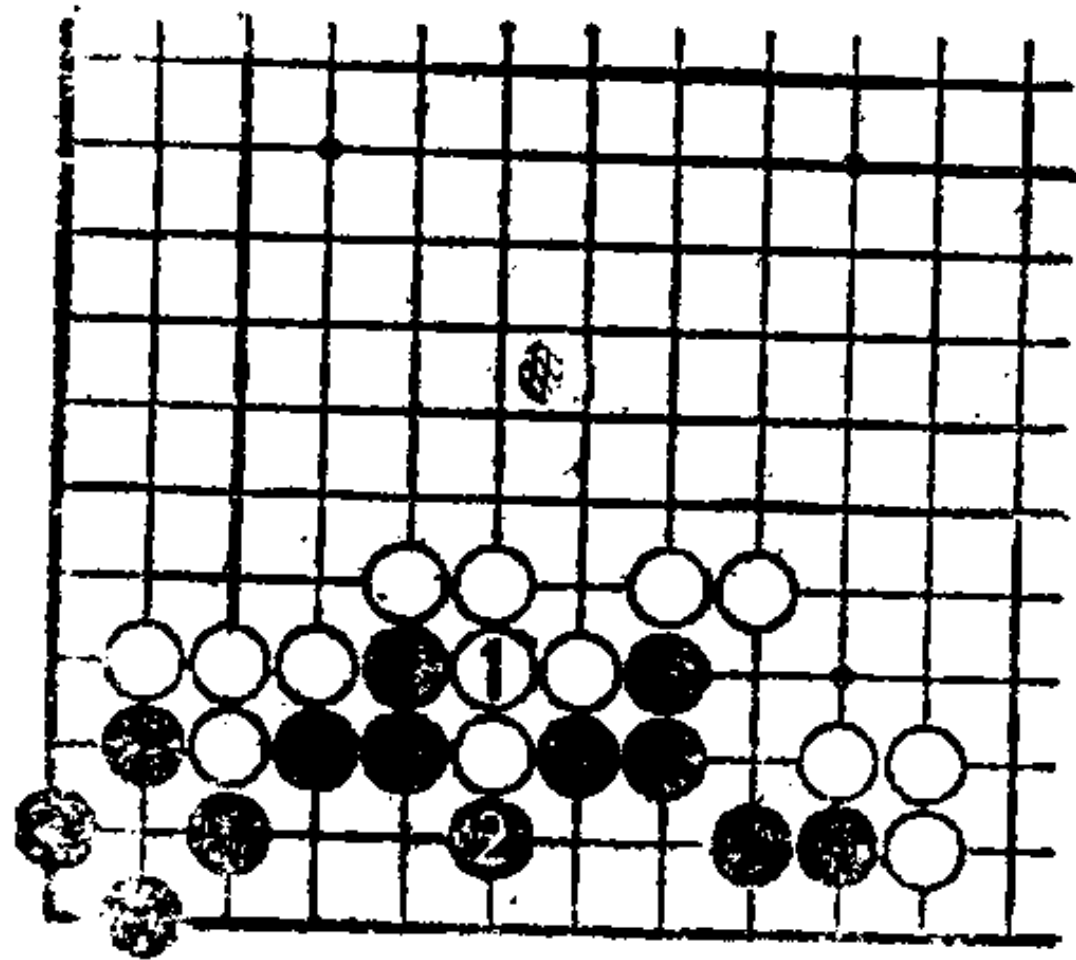


第1型 白先



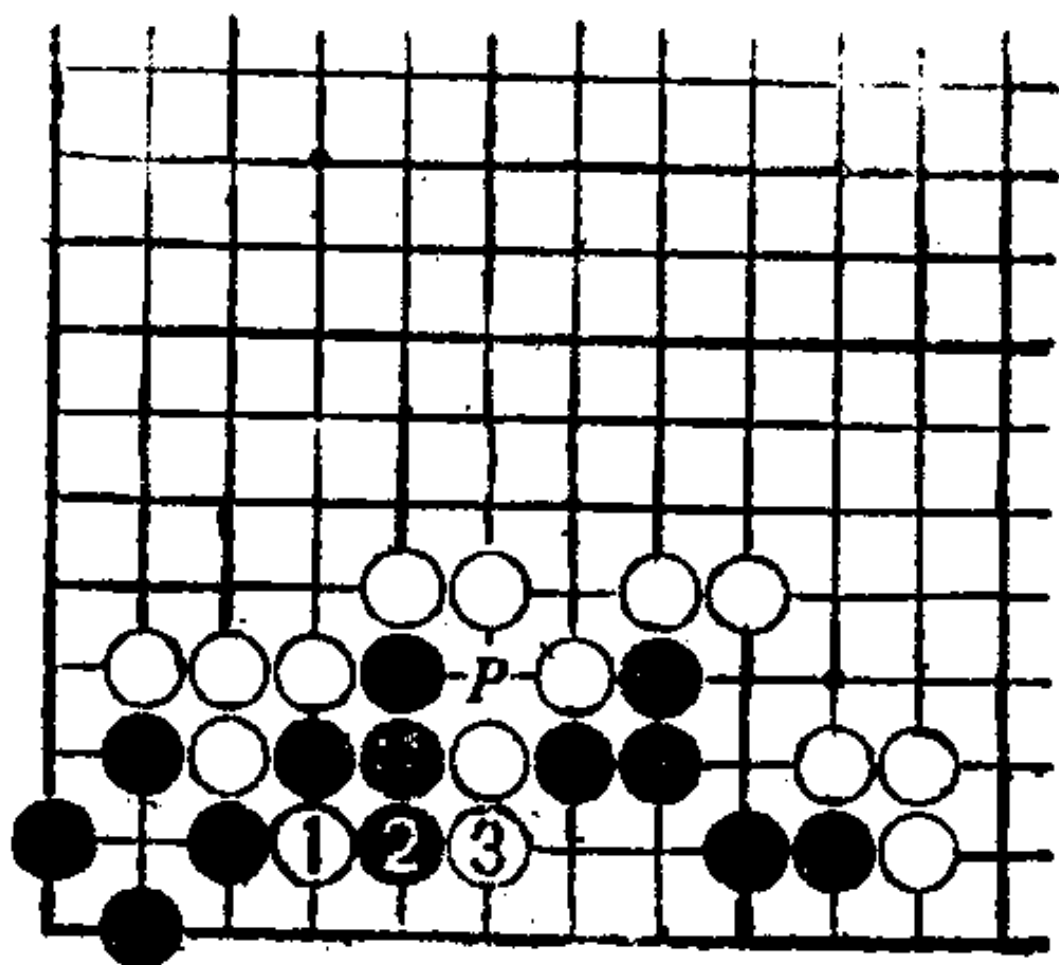
1图

1图 失败 白1过于冲动。被黑2断后，白3如粘，则黑4吃白2子，白即告失败。



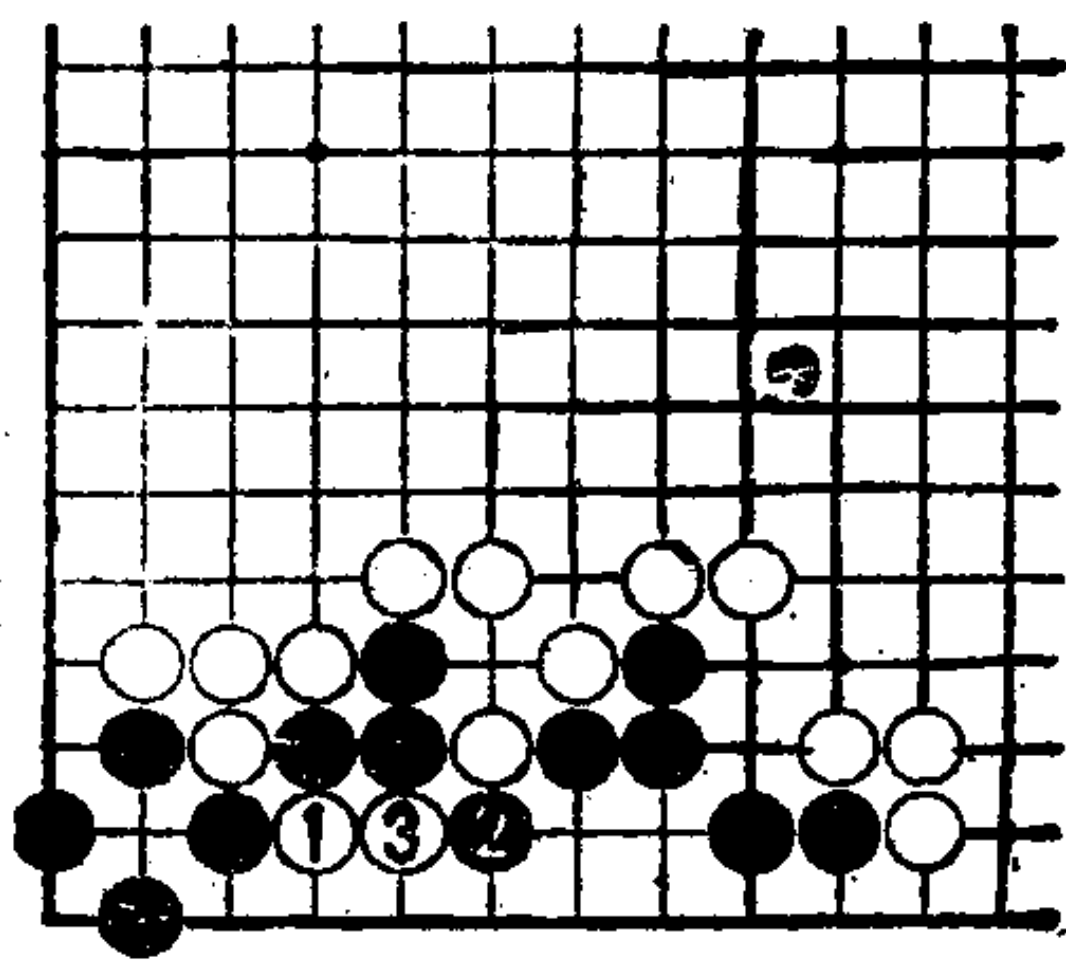
2 图

2 图 失败 当然白1粘也不能奏效。黑2位渡过后，已无懈可击，白再无手段了。



3 图

3 图 正解 白1深入敌阵先断一手，逼黑2抱吃白一子，有味。白3冲，利用3黑p位不入气的弱点。



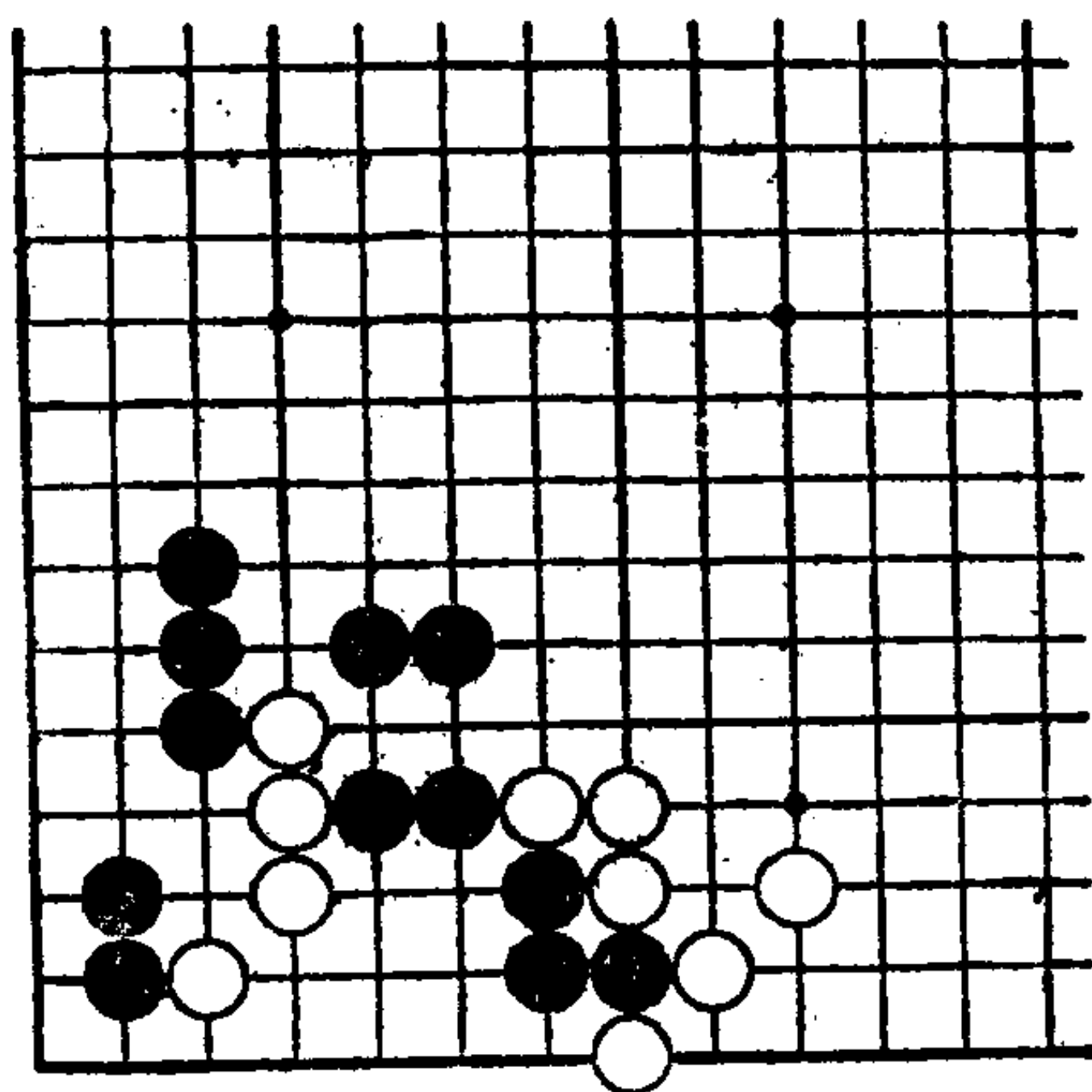
4 图

4 图 正解 对白1的断，黑2如渡，则白3打，成倒扑。

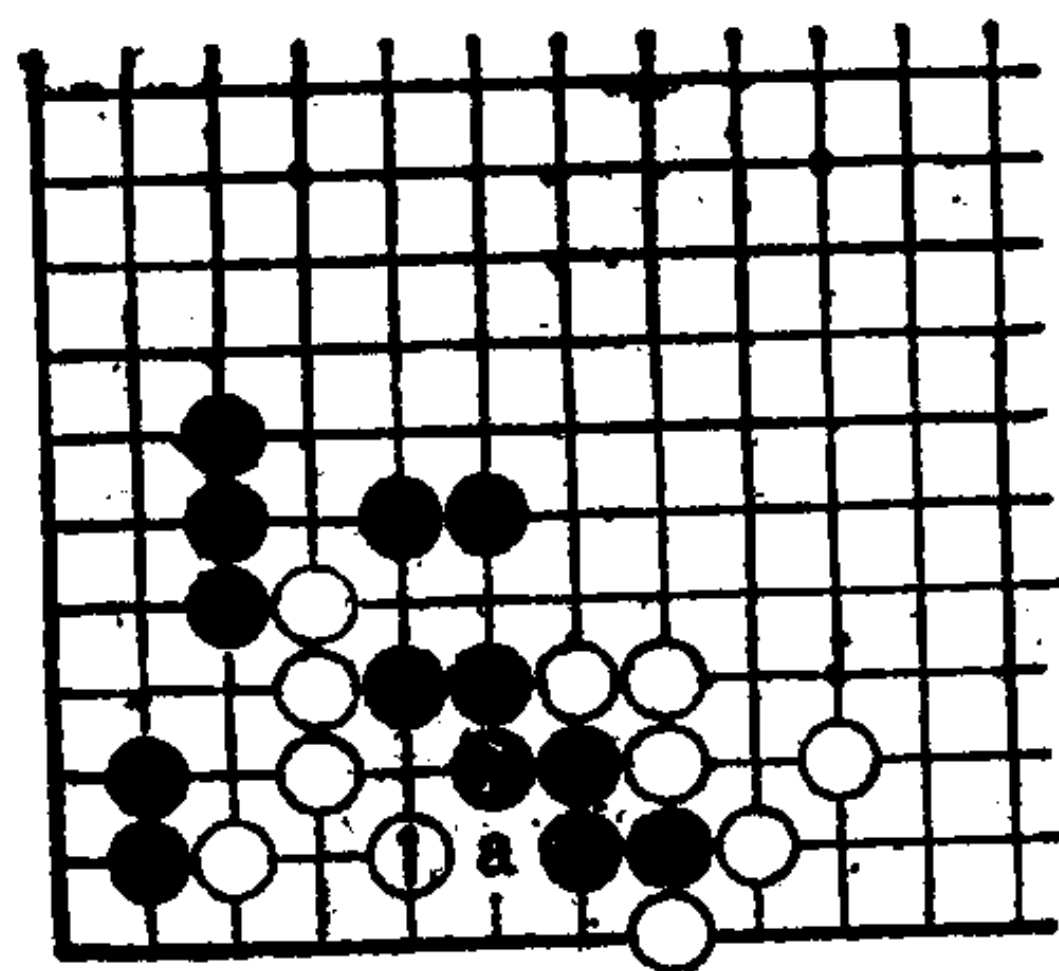
请体味一下白1的妙用。

第2型 渡过(白先)

白四子深陷黑阵，似已无望。其实只要认真筹谋，是能与外部白棋通连的。

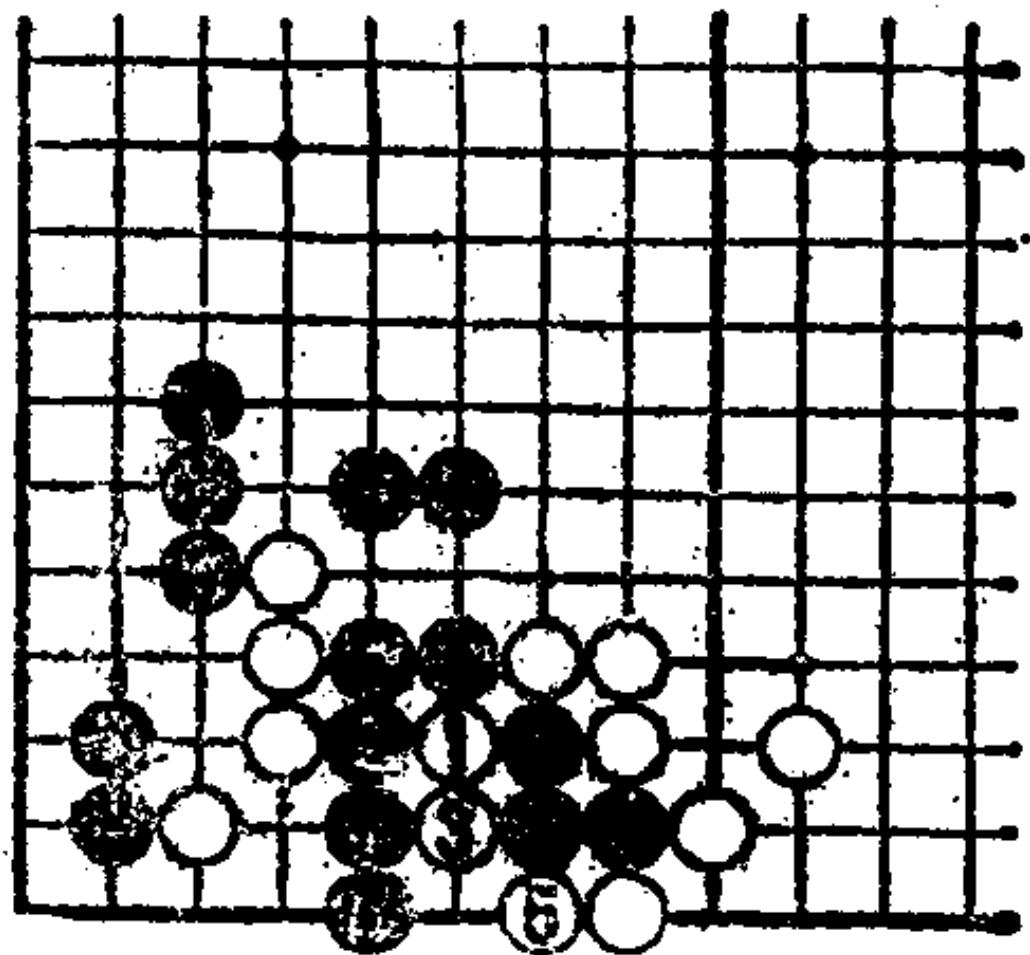


第2型 白先



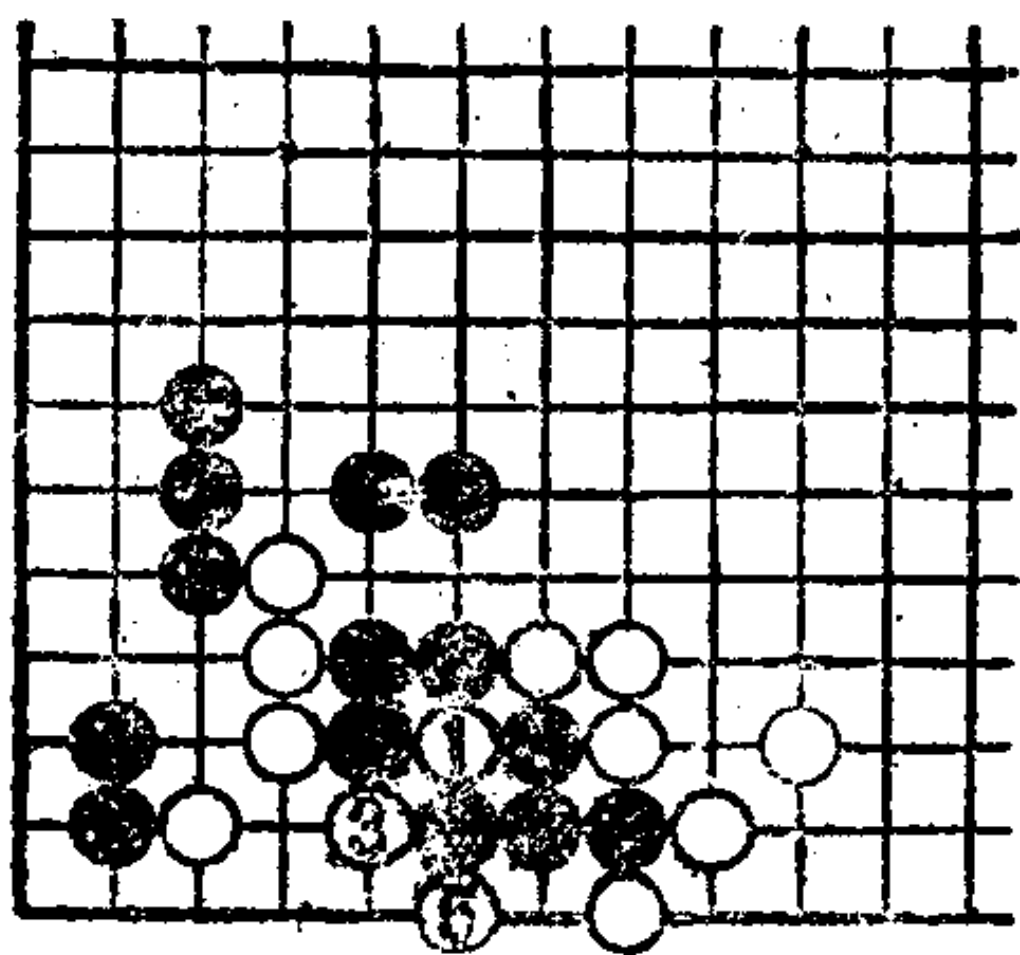
1图

1图 失败 白1尖在一般场合下是急所，但本图黑2粘后，白无手段。白1时如期待黑a位应，就未免太天真了。



2 图

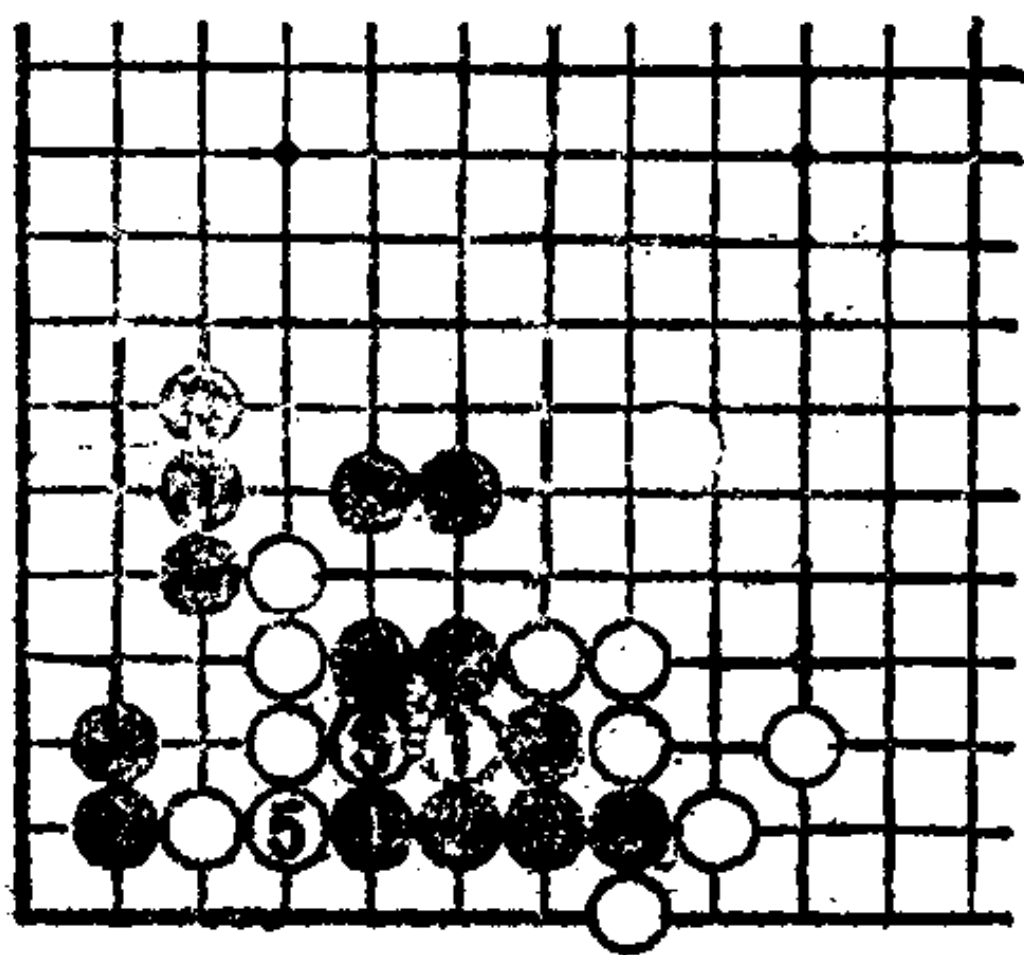
2图 失败 白1断好手，但黑2时，白3打有问题，以下被黑走到4、6，白仅吃黑3子而已，当然不能满足。



3 图

3图 正解 白3、5连扳是紧凑的渡手筋。由于卡住黑眼，黑无法拦断白棋。

从利用白1的意义上讲，后续的白3、5是必然之着。

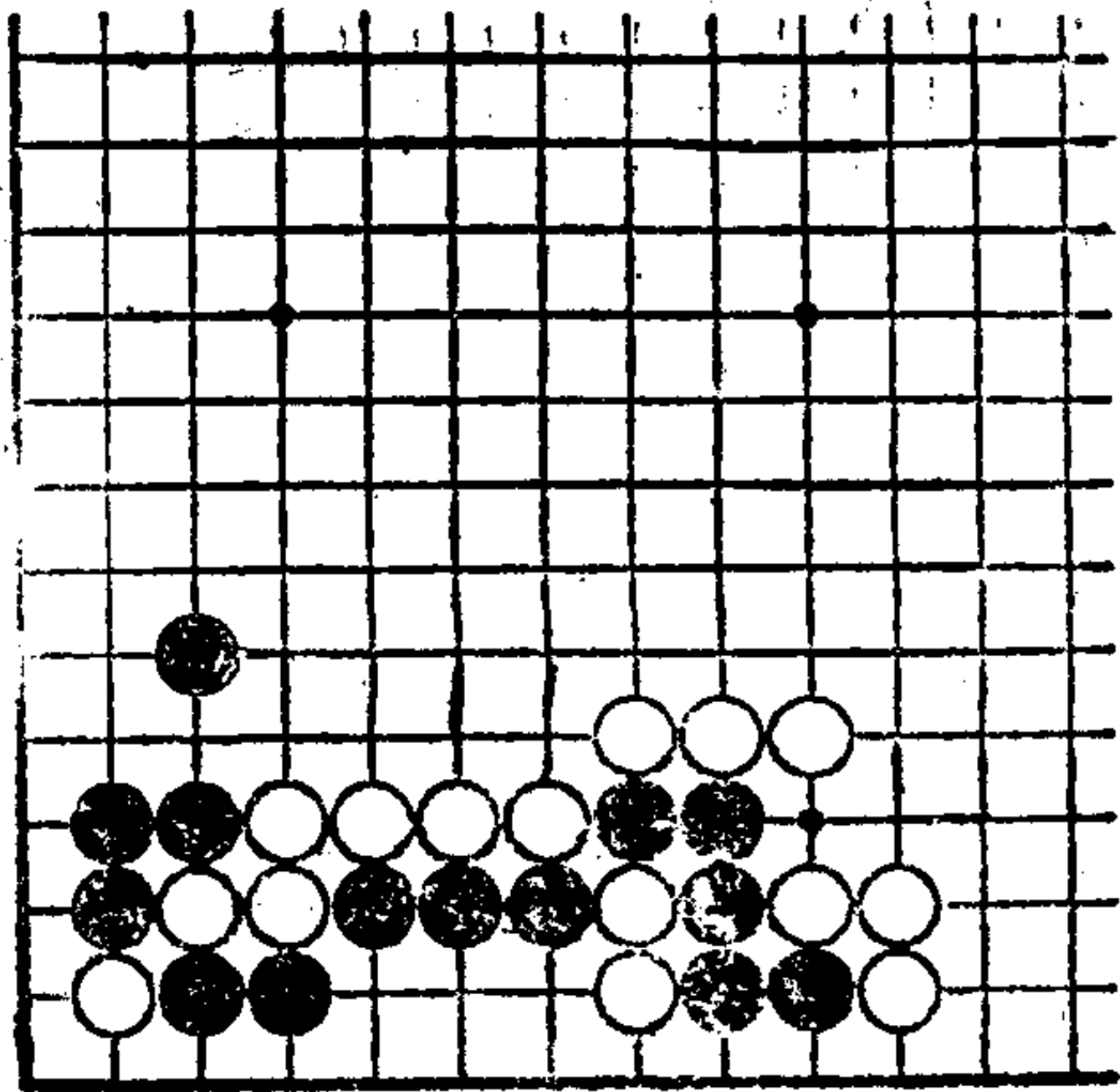


4 图

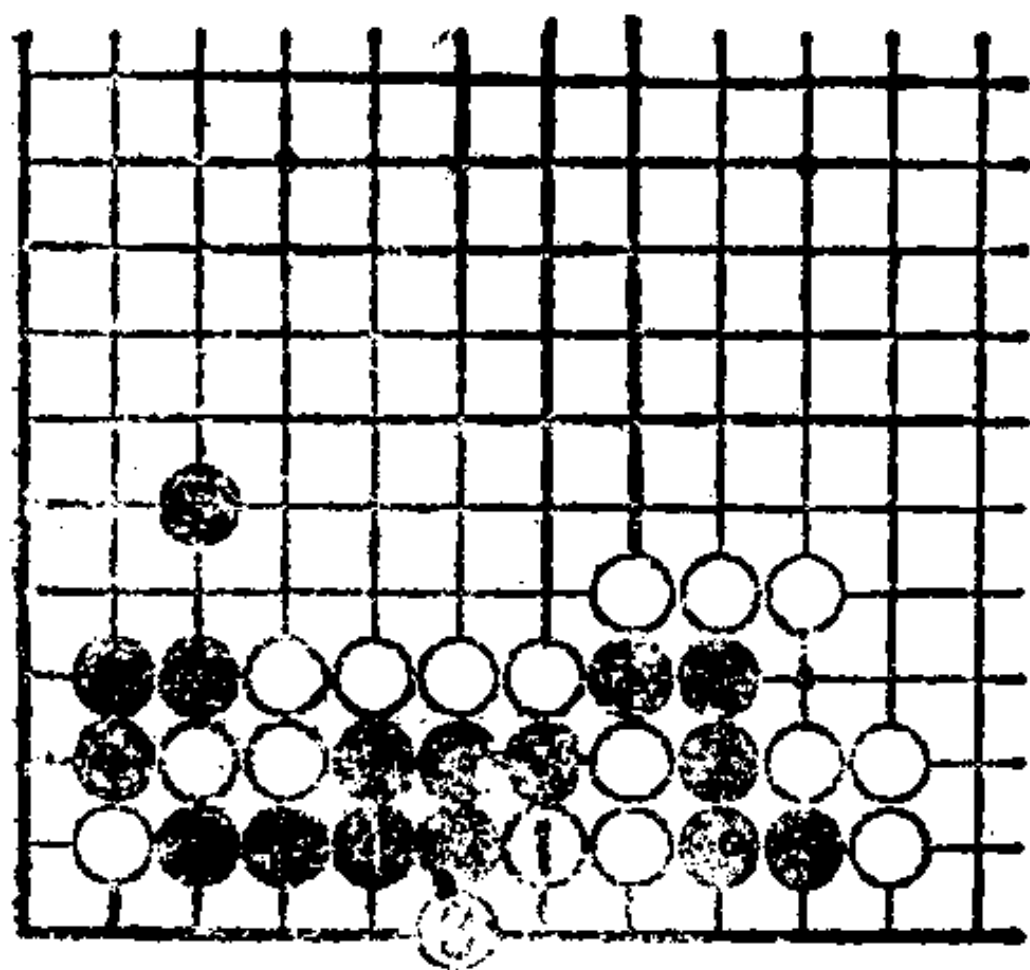
4图 变化 再赘述一下，黑2下边打也无补于事，至白5，白胜。

第3型 手段(白先)

请在下边谋求冲击黑薄味的手段，并注意手段的连续性。

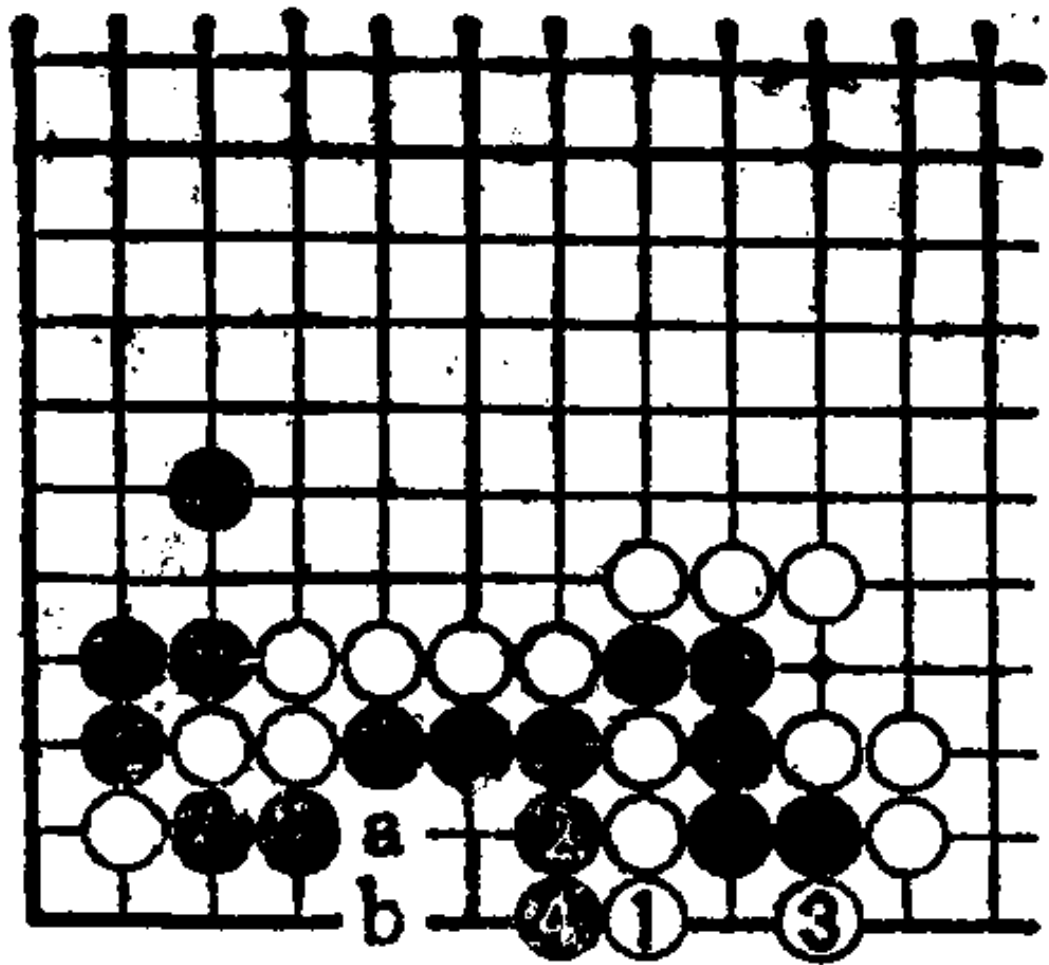


第3型 白先



1图

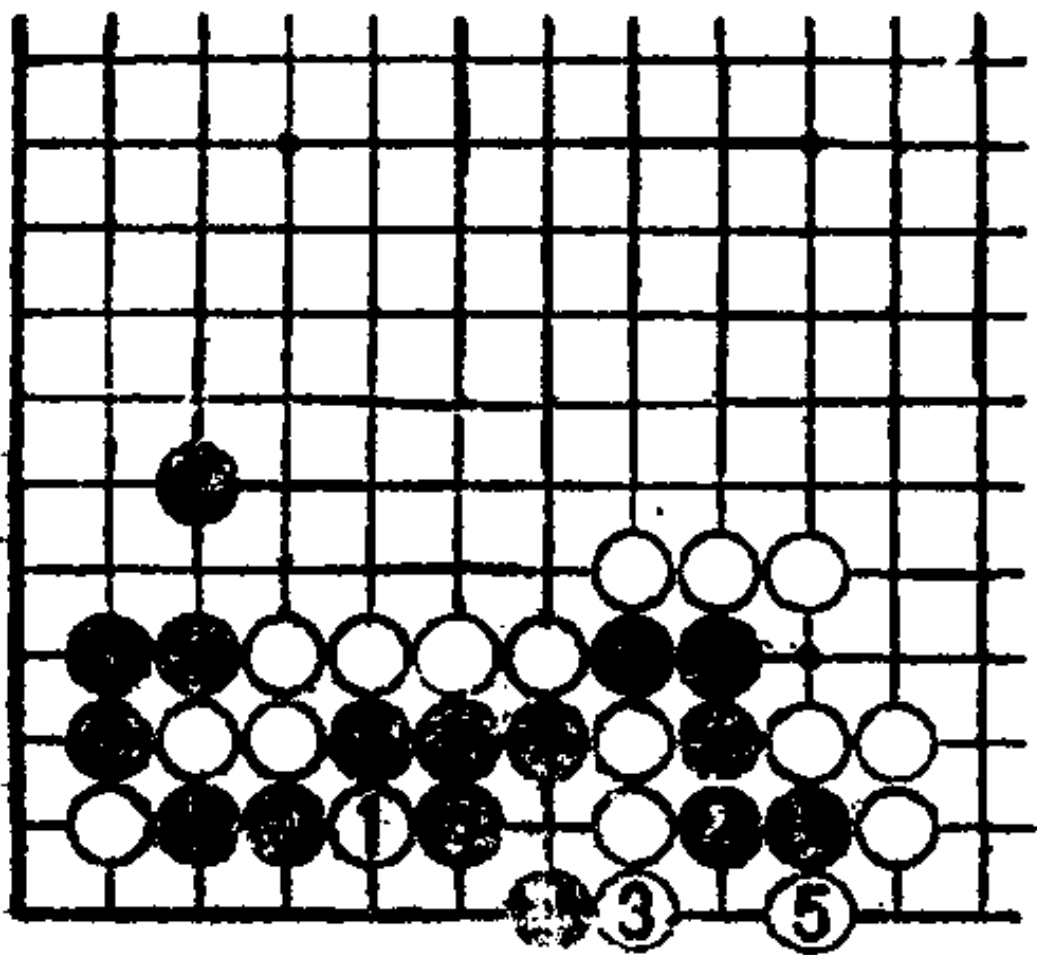
1图 失败 白1曲直接行动，缺乏谋略。黑2挡、白3打、至黑4粘止，白徒劳无功。



2 图

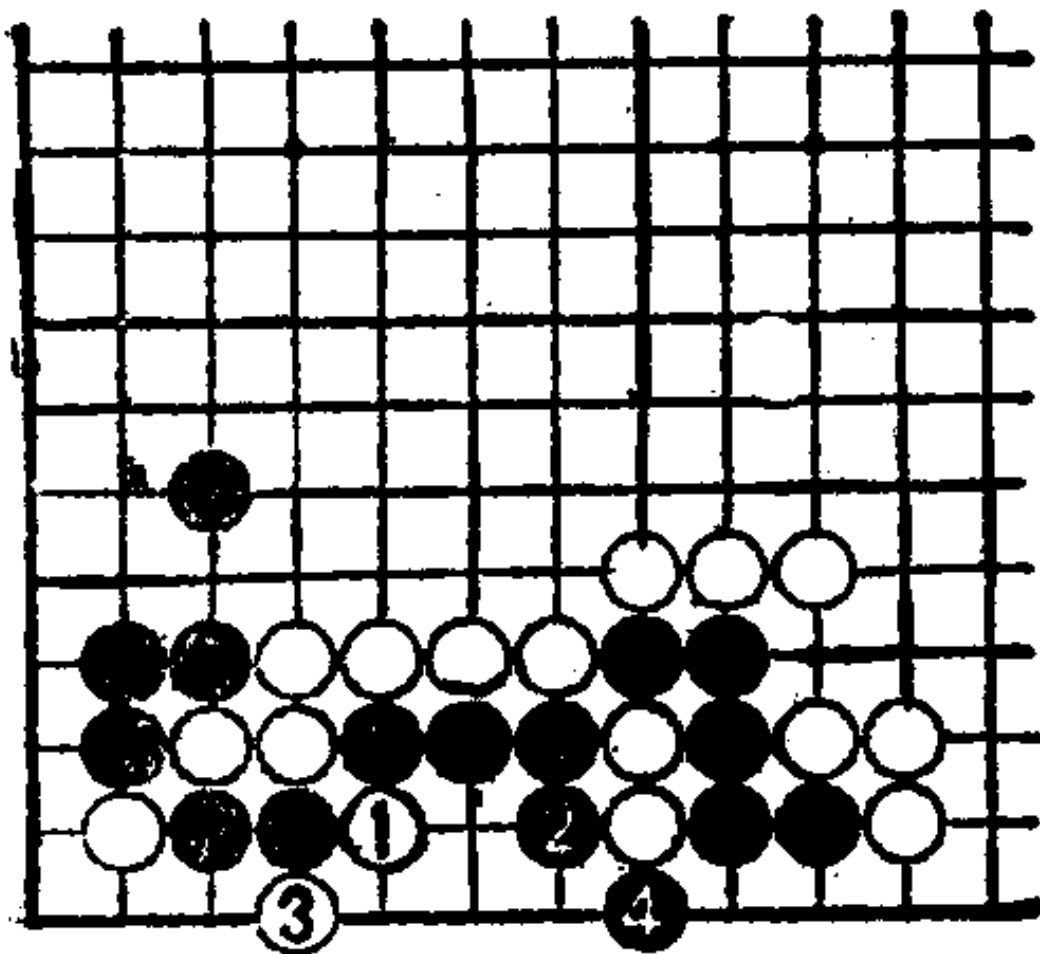
2 图 失败 白1立思路正确，但由于缺乏准备工作，黑2后，白不行。白3如扳，则黑4挡，白差一气。

黑2后白即使a位断，黑可下b位。白败于次序错误。



3 图

3 图 正解 白1先断一手是次序，待黑2后再于3位立。黑4时，白5扳。这样黑两边不入气，只得坐视白割去右面5子。

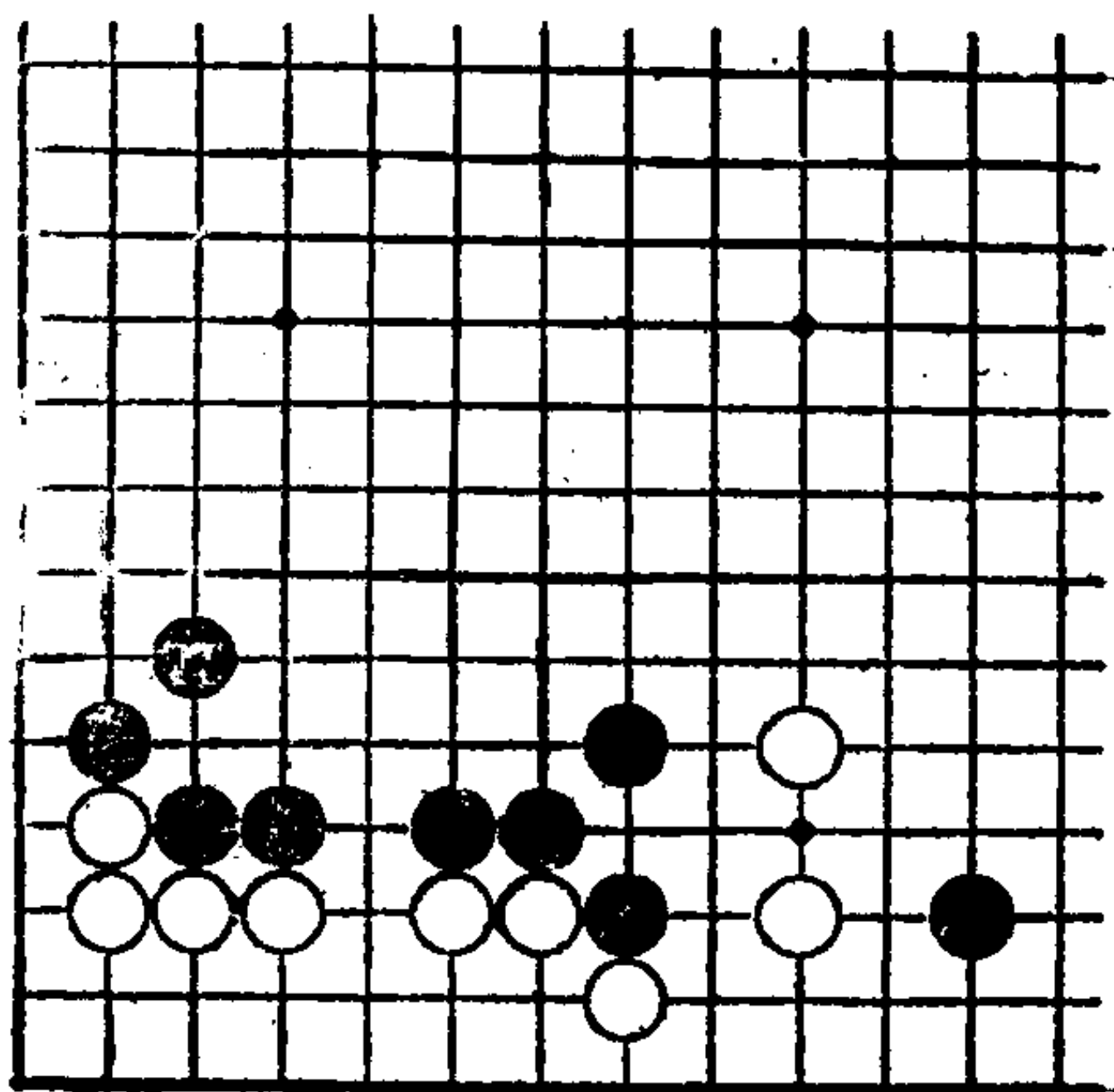


4 图

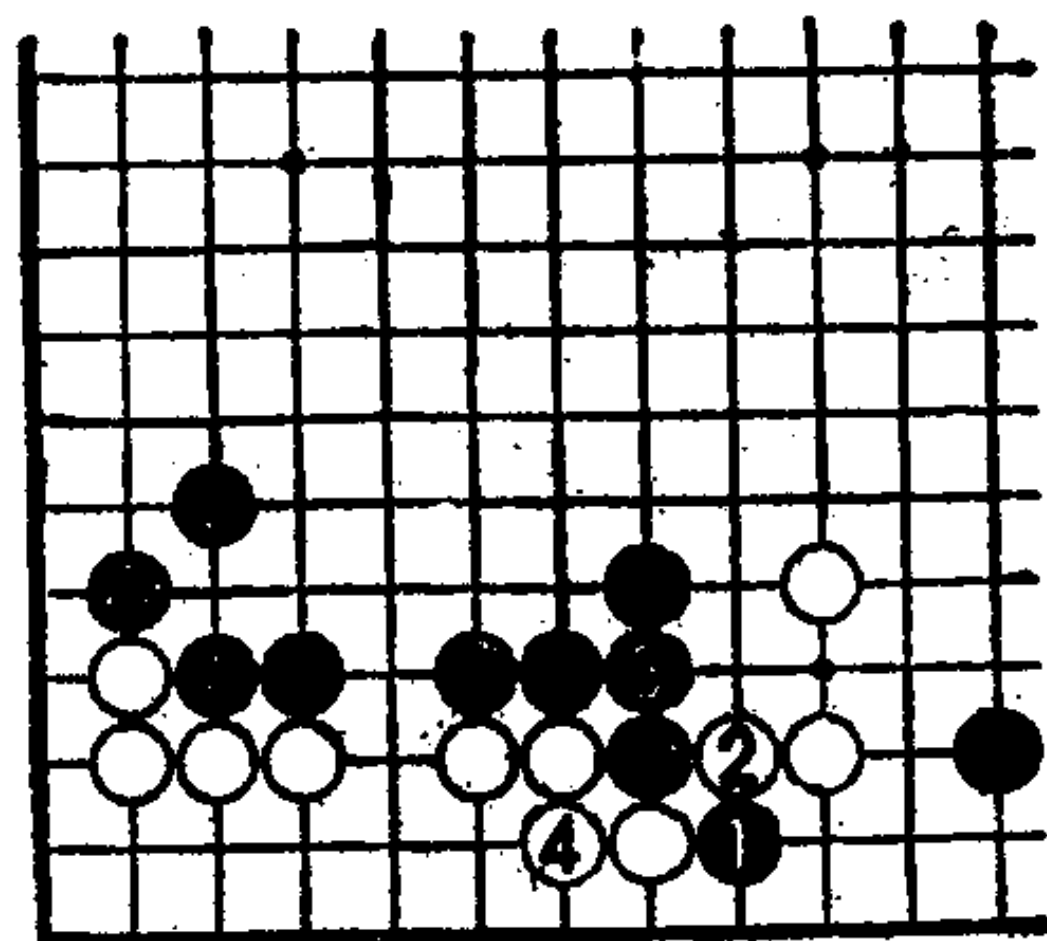
4 图 变化 白1断时，黑2如求稳，则白可径于3位吃黑二子。黑4提后虽可活棋，但白吃透黑角，大告成功。

第4型 手段(黑先)

请冲击白之薄形以将其割断。此型仍需使用弃子战术。



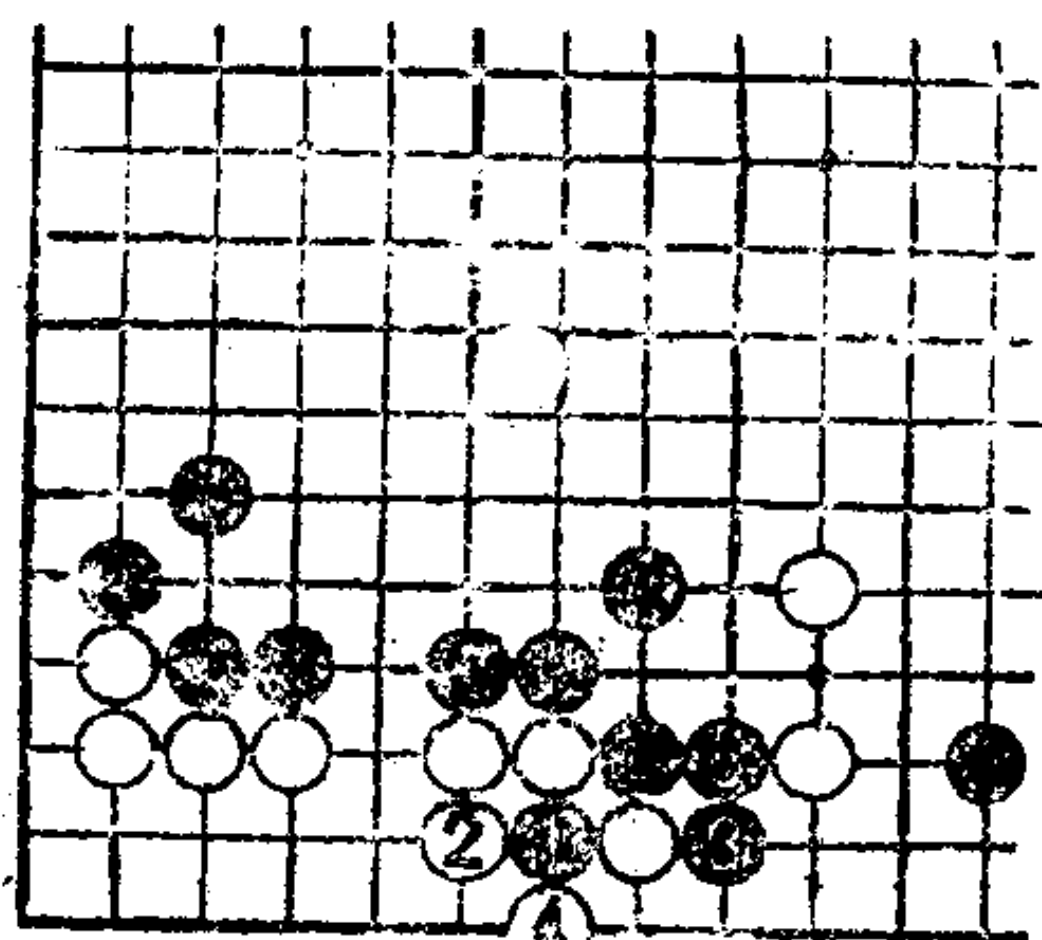
第4型 黑先



1图

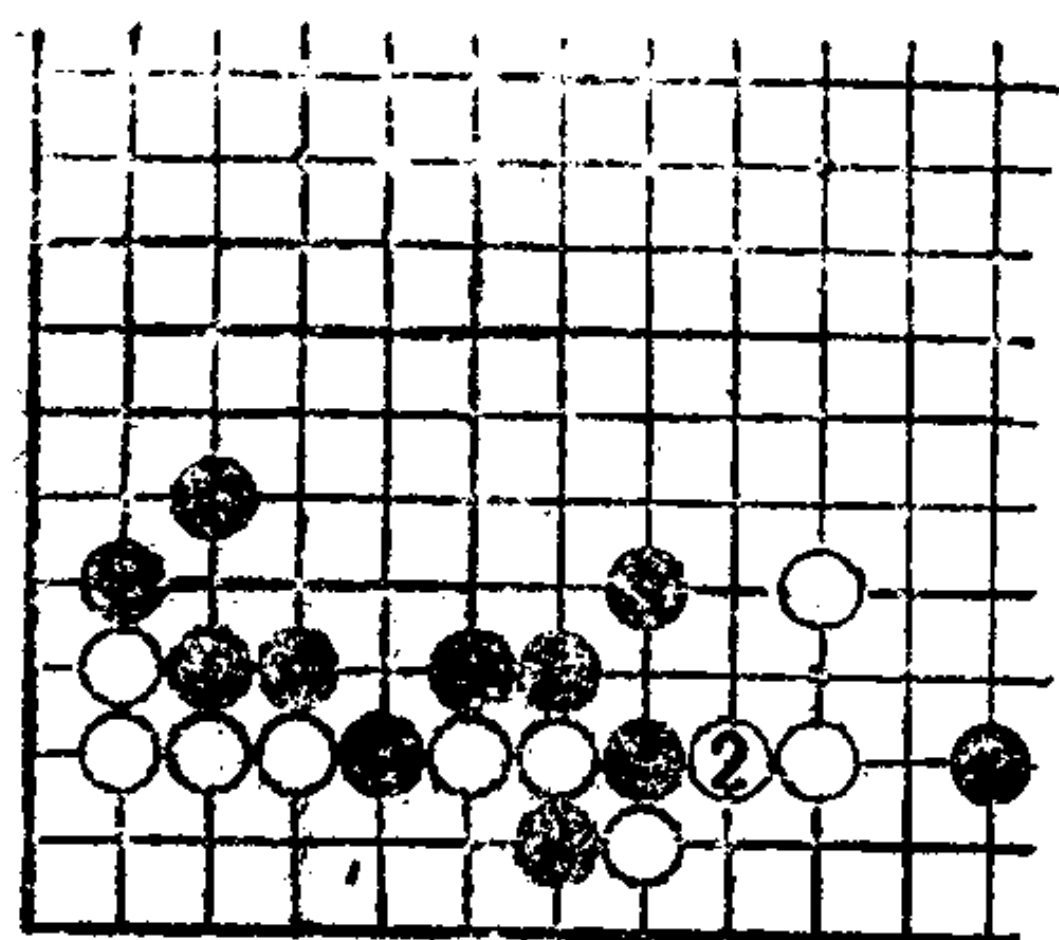
1图 失败 黑1扳不好。白2断吃，黑3只得粘。白4后，黑失去战机。

黑1改在2位顶，则是最下策。白1位应后，黑无趣。



2 图

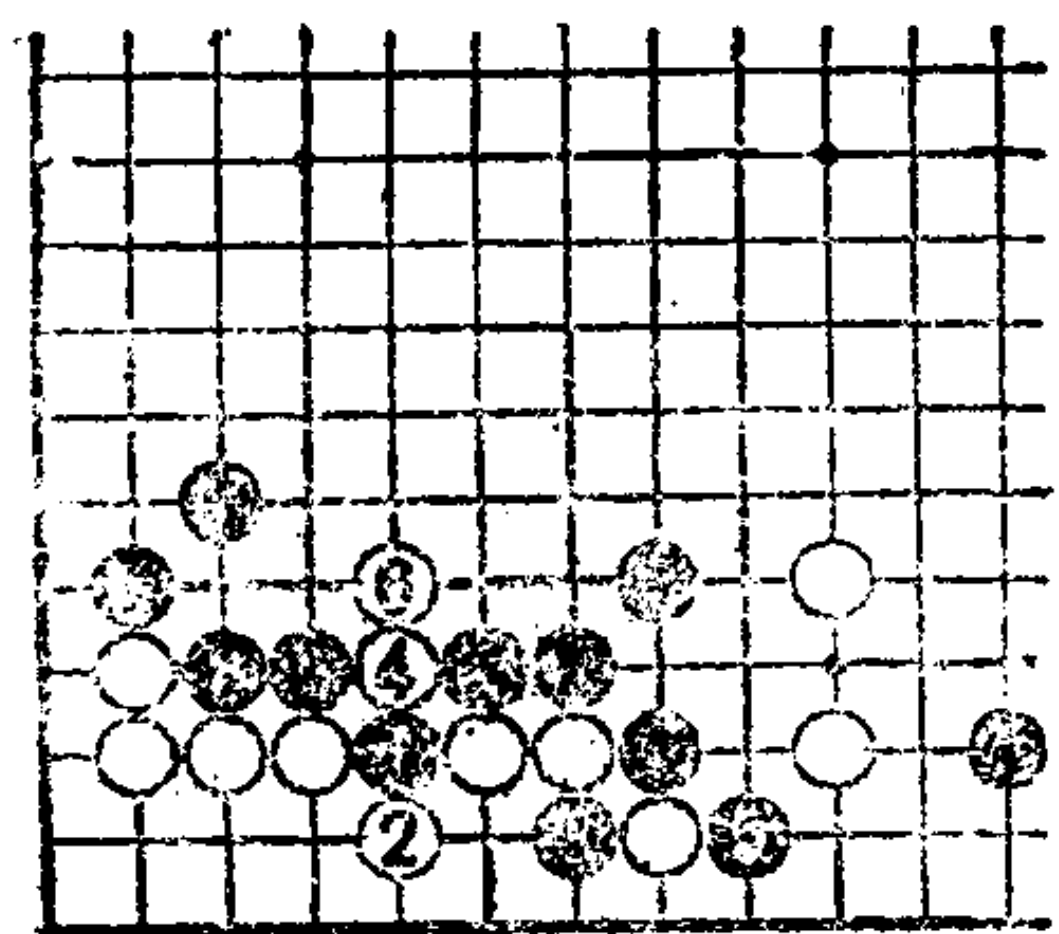
2 图 正解 黑1先断，逼白2抱吃后，再于3位反打是正确的次序。白4提时1黑5粘，割断白二子。



3 图

3 图 变化 黑1断时，白不可于2位打，否则，如图黑3挖后，白被如此分断更为不利。

这种“先断一手”的手段，淋漓尽至的发挥了手筋的威力。

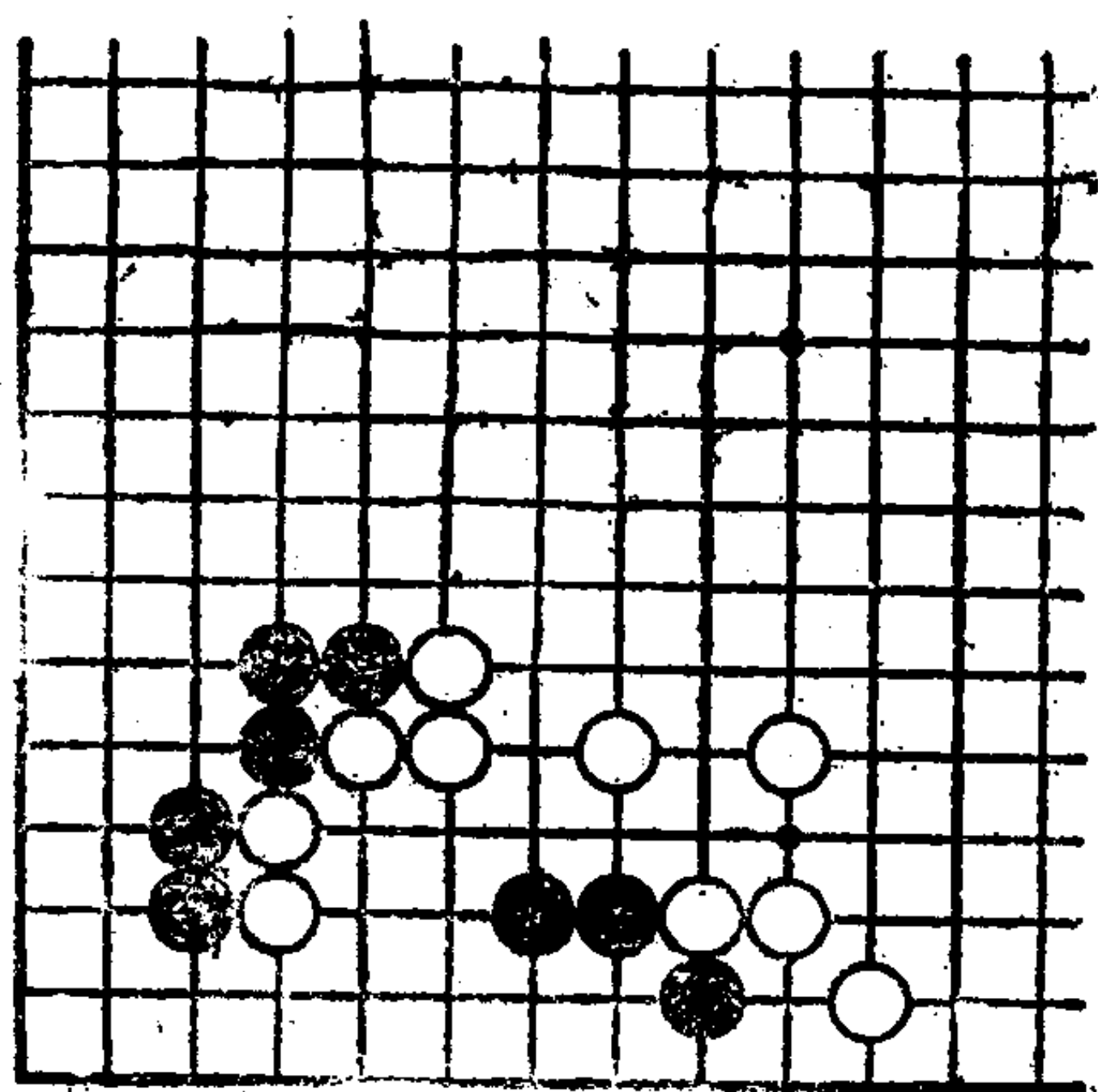


4 图

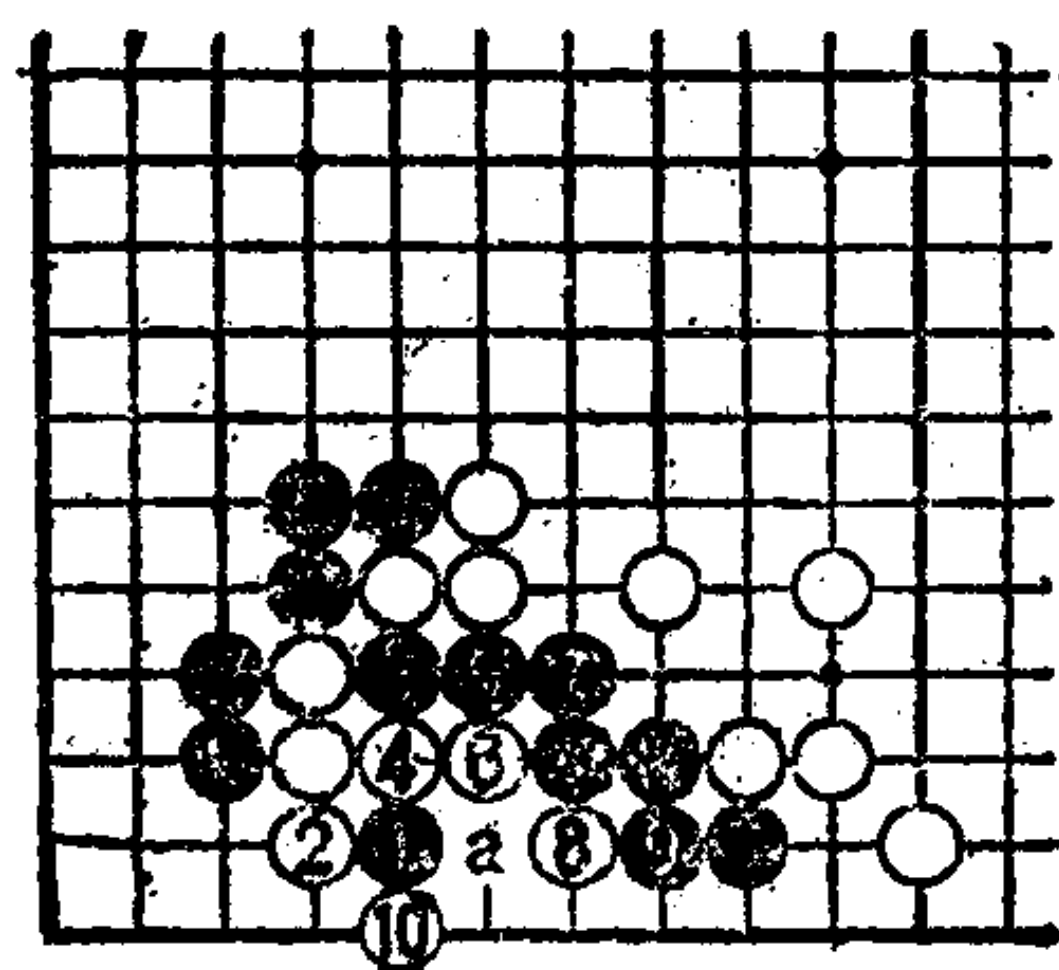
4 图 参考 黑1先挖与白2交换后，再于3位断，则次序错误。白4、6冲出后，黑得不偿失。

第5型 渡过(黑先)

下边黑三子要与黑角
取得连络。请注意次序。

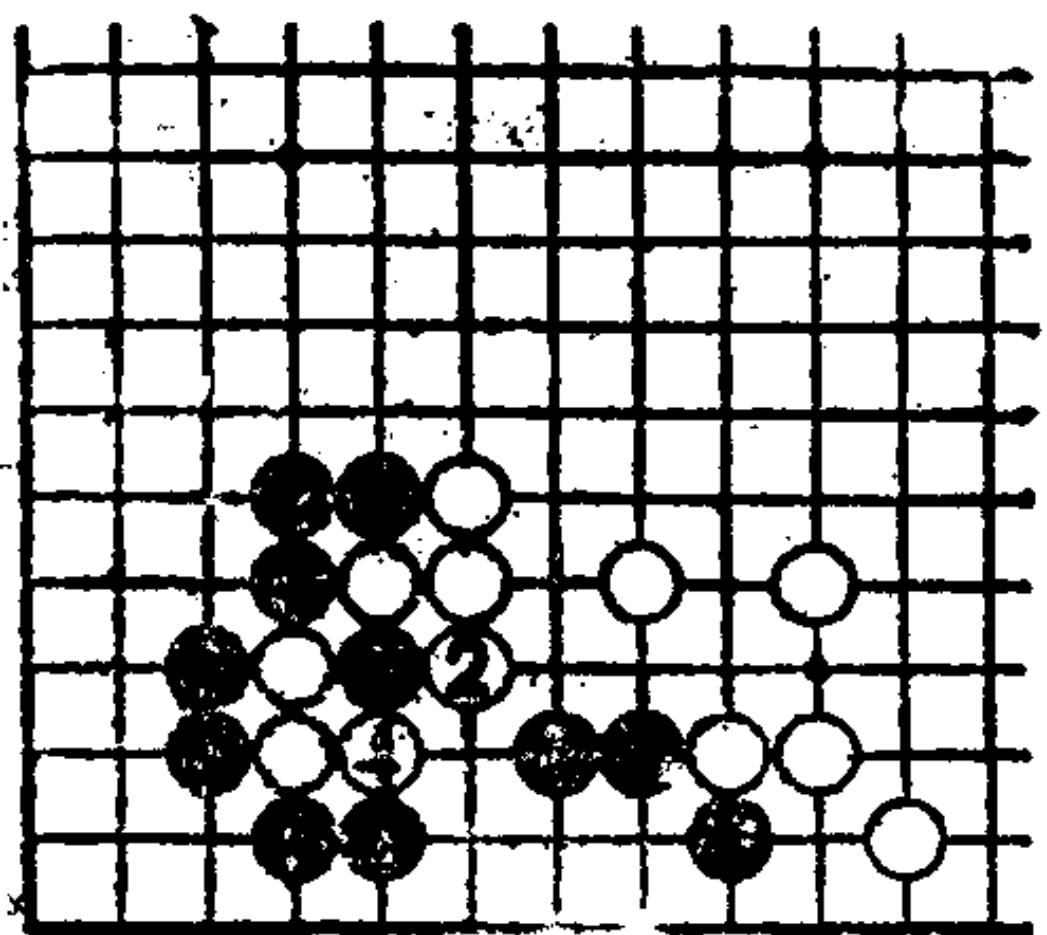


第5型 黑先



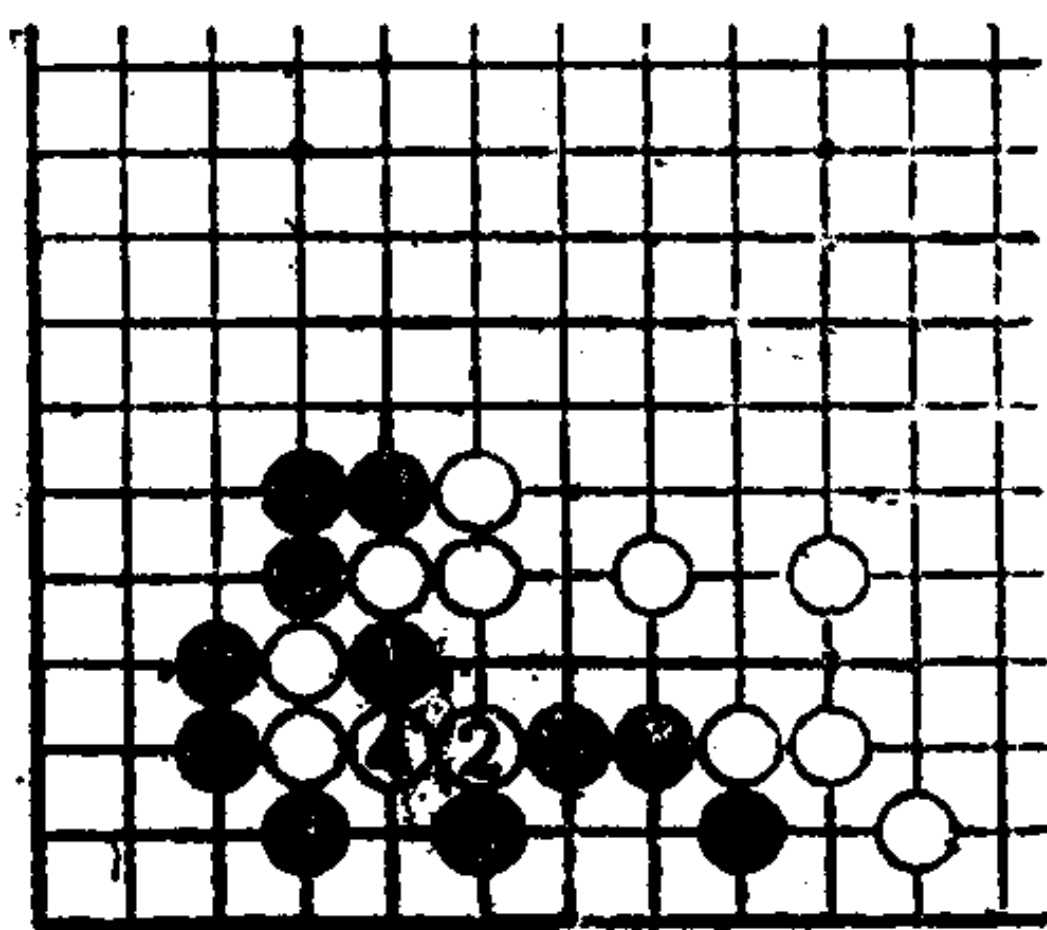
1图

1图 失败 黑1小飞一般说是手筋，但此型被白2阻渡，黑不好。黑3断后，白4、6至10，对杀黑负。黑1如改于2位扳，则以下大致是白1、黑4、白3、黑10的应接。之后白a位退，黑仍不成功。



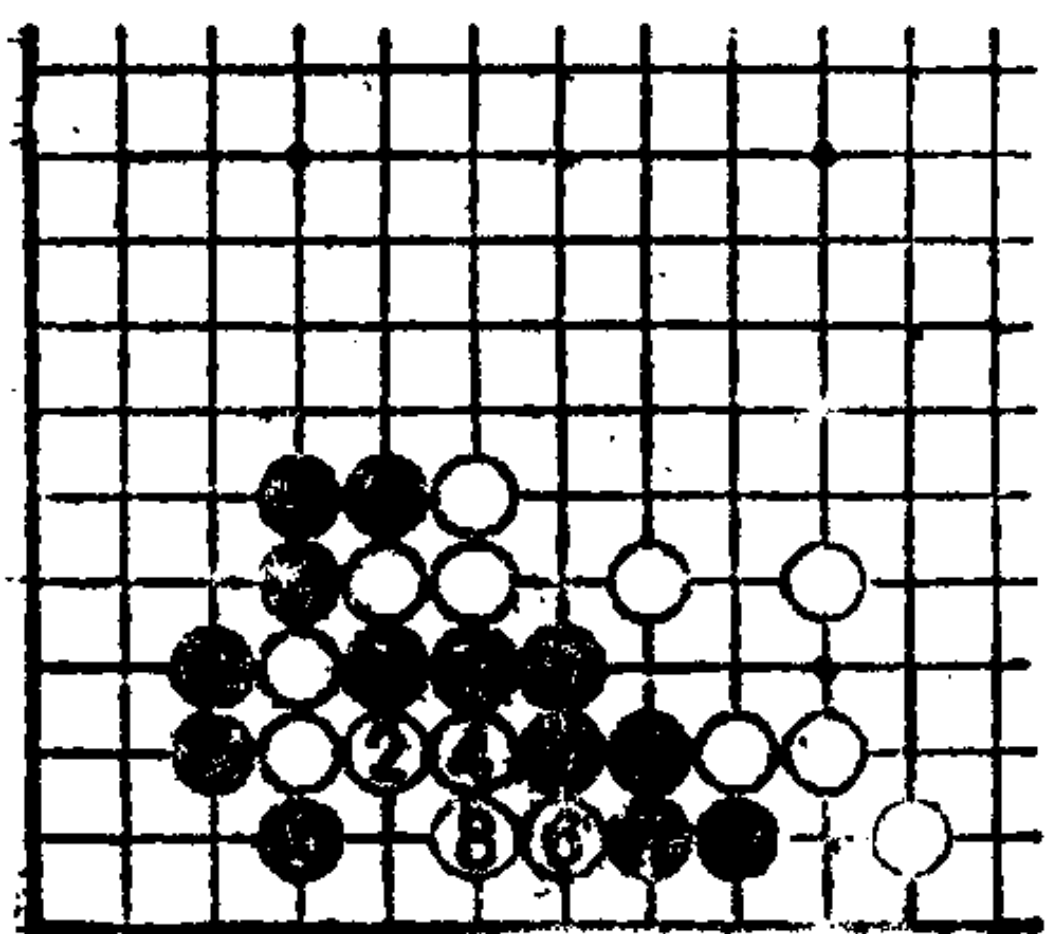
2 图

2图 正解 黑1先断一手是这种场合下的正确手筋。白2打时，黑3又是手筋，让白4提一子后，黑5渡过，充分发挥了黑1断的威力。



3 图

3图 正解 对黑1、白2如枷，则黑3、5两边扳进，仍能确保渡过。

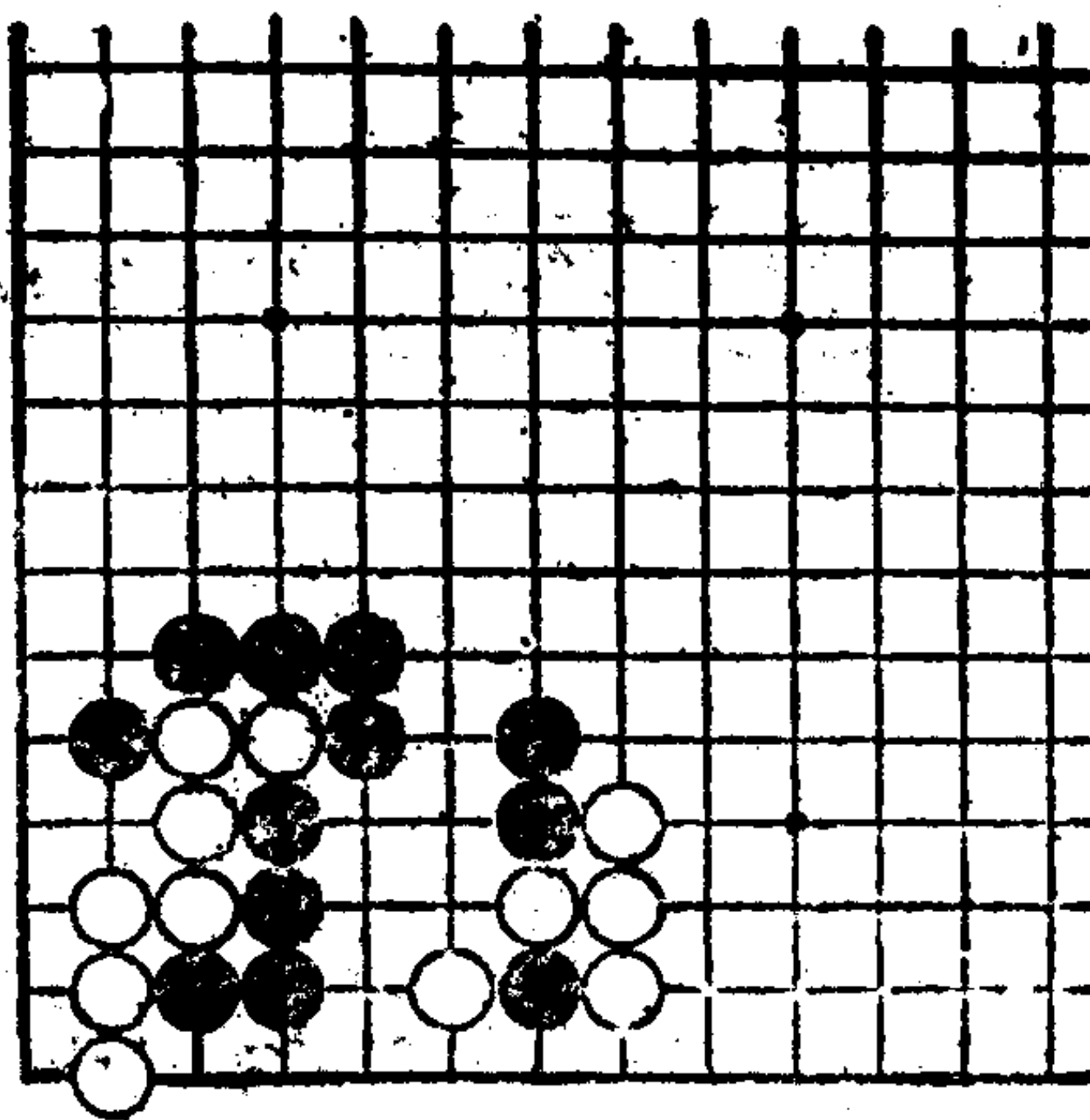


4 图

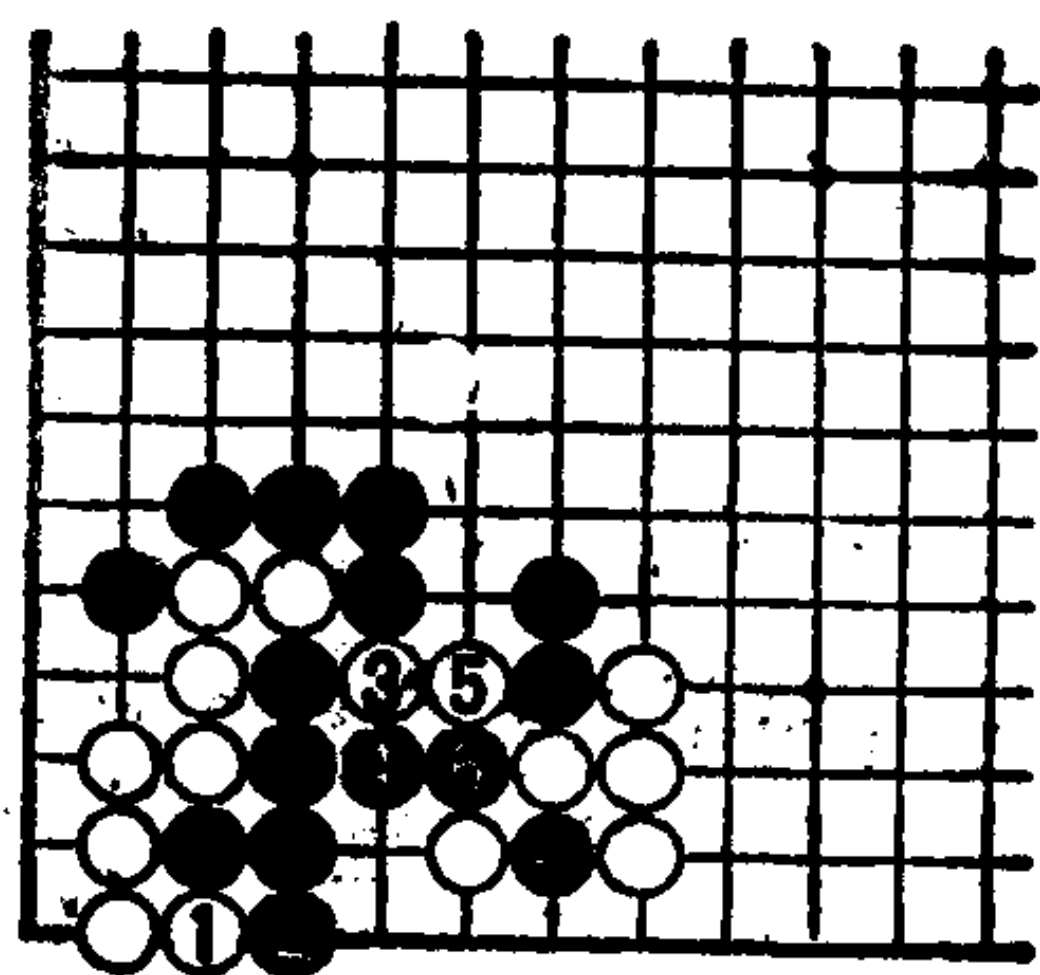
4图 变化 白2下面打，黑3长，白4、6、8虽紧追不舍，无奈黑9扳后，白气不足。可见对黑1，白两面打都不能奏效。此图与1图实有天壤之别。

第6型 渡过(白先)

请设法救出角上白七子。为此必须切中黑棋缺陷之要害，还要注意次序。

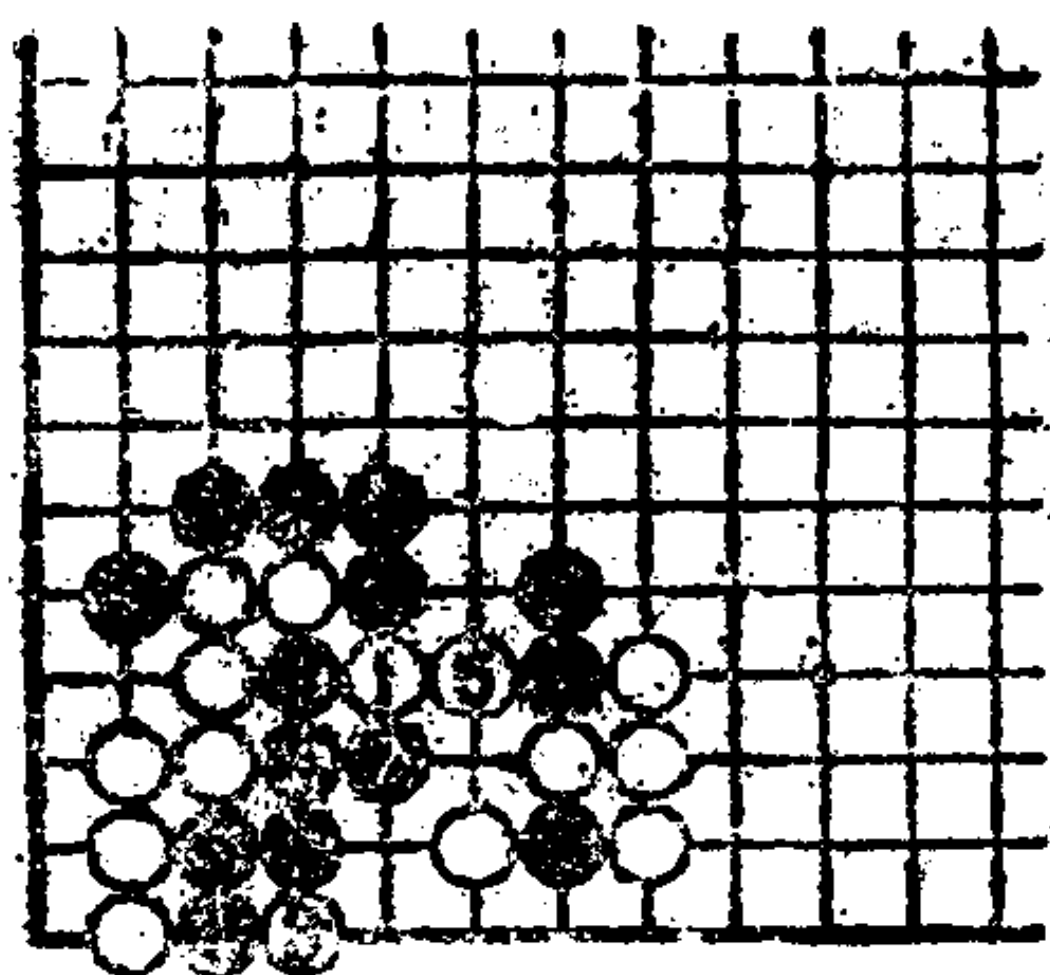


第6型 白先



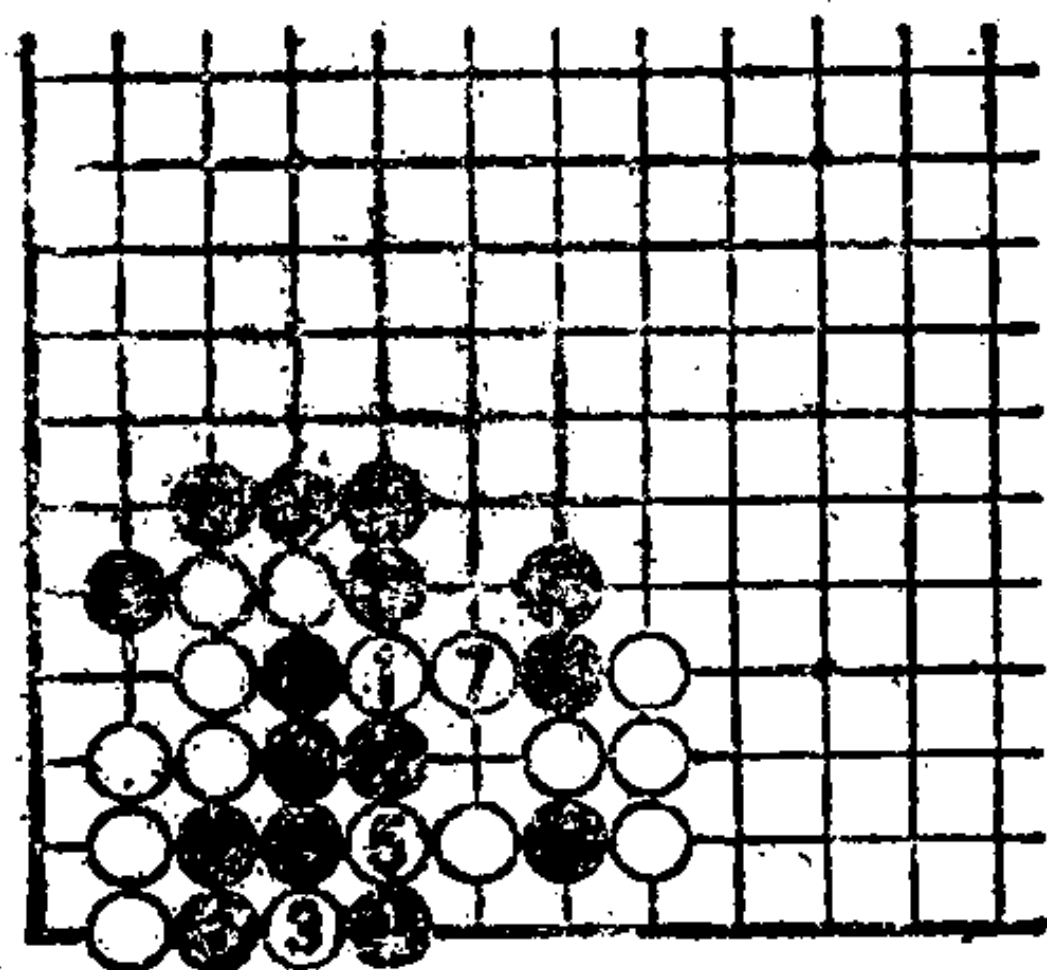
1图

1图 失败 白1曲、黑2挡。白3断后，黑4、6应，白失败。白1是这种场合下的大俗手。



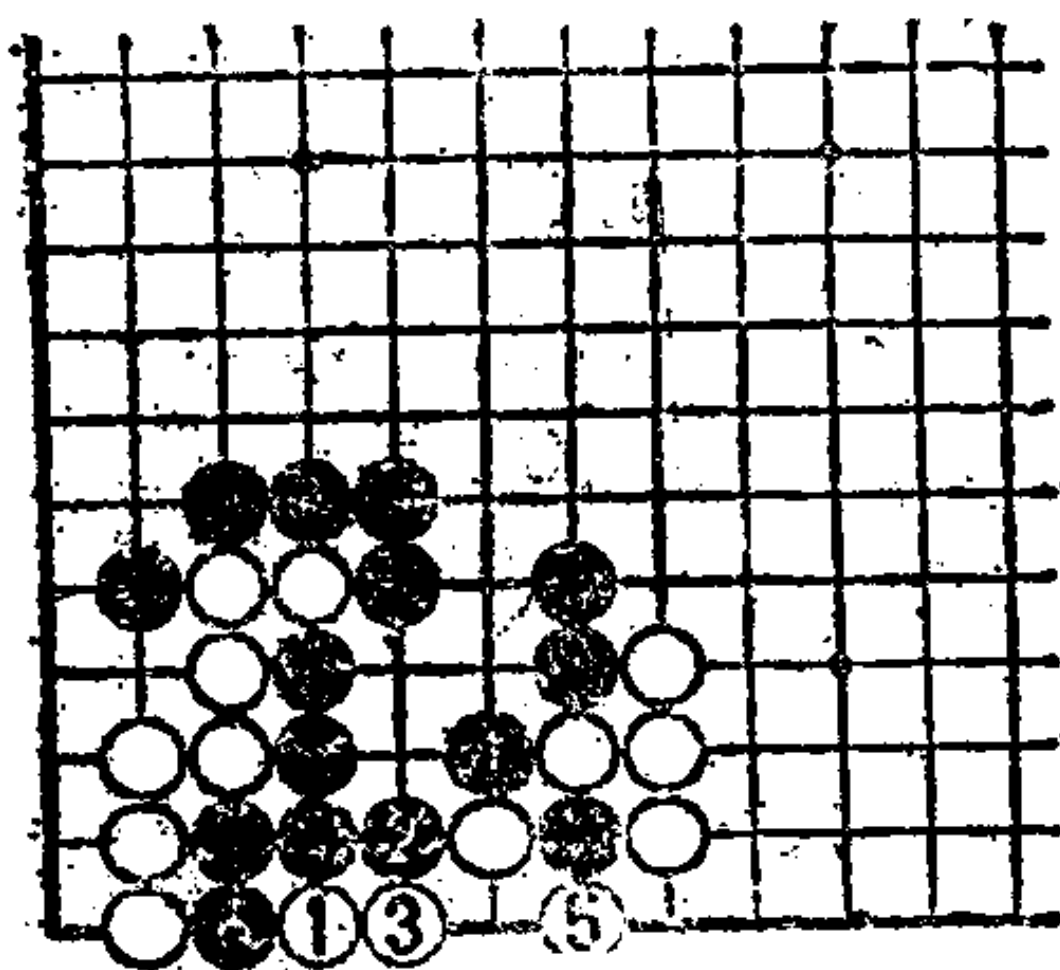
2 图

2图 正解 白1先断，是次序。黑2时，白3靠是冲击黑棋要害之手筋。黑4时，白5退。黑因气紧，无法断吃白1、5二子。白1、3巧妙配合，充分地发挥了手筋的威力。



3 图

3图 正解 白3时，黑4如扳，经白5、黑6，白7退后，黑仍不入气。

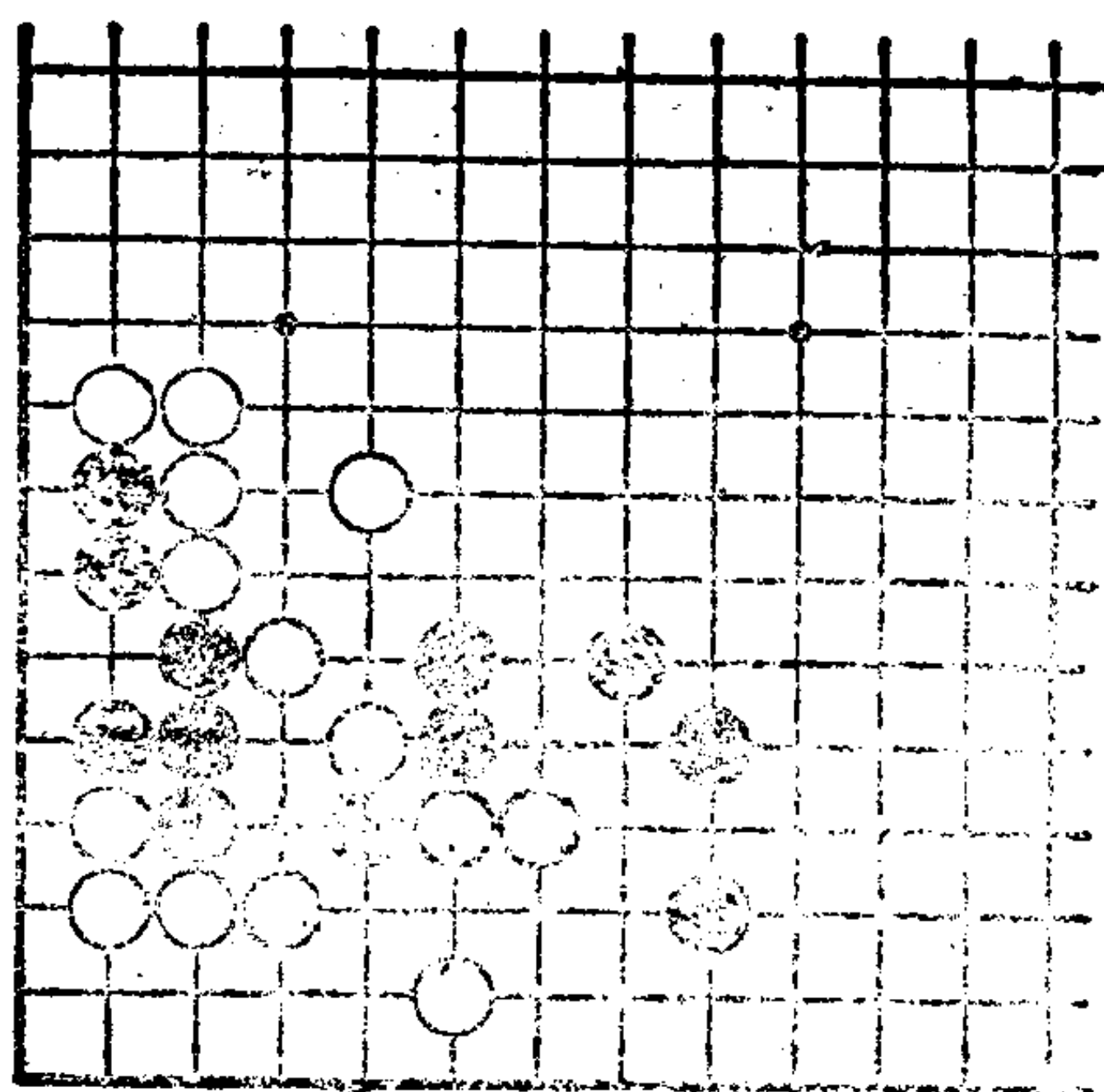


4 图

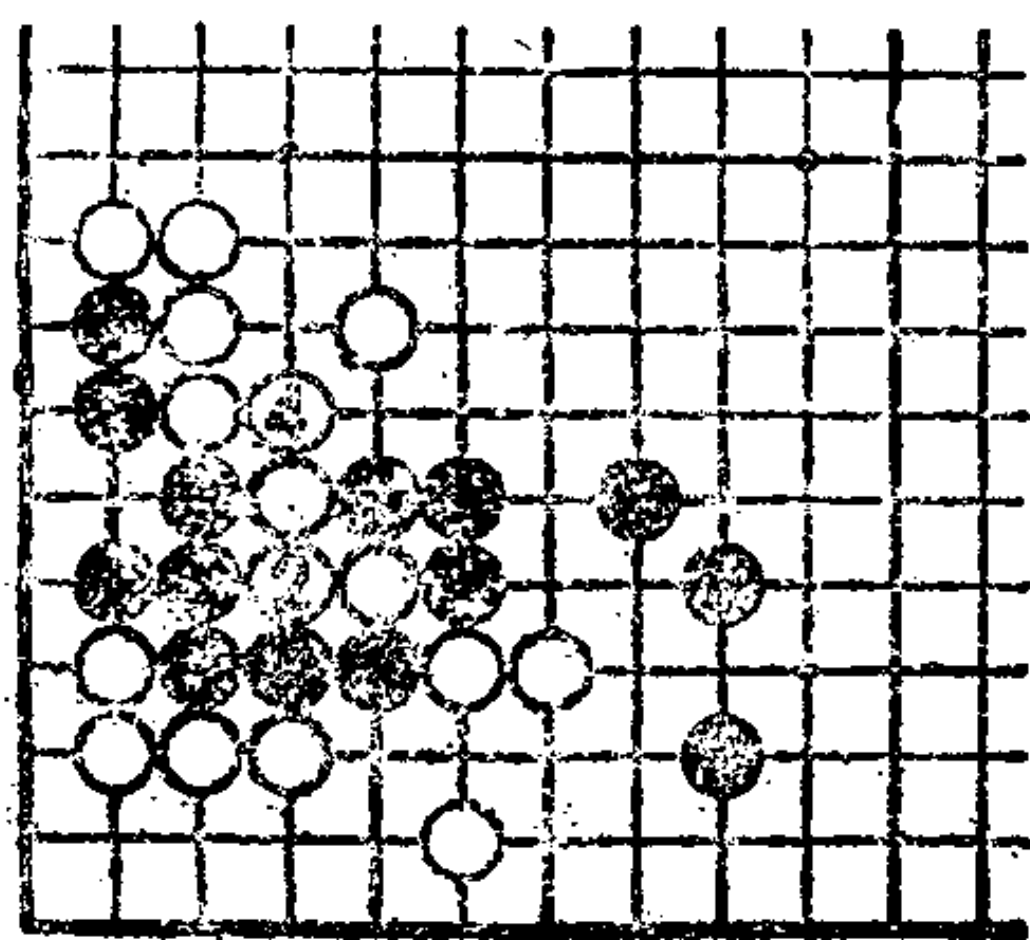
4图 失败 白1直接靠、操之过急。经黑2、4、6后，白不得渡。

第7型 治孤(黑先)

左边黑棋似乎已陷绝境，其实如熟谙手筋便可绝处逢生。平俗的下法则不能成功。



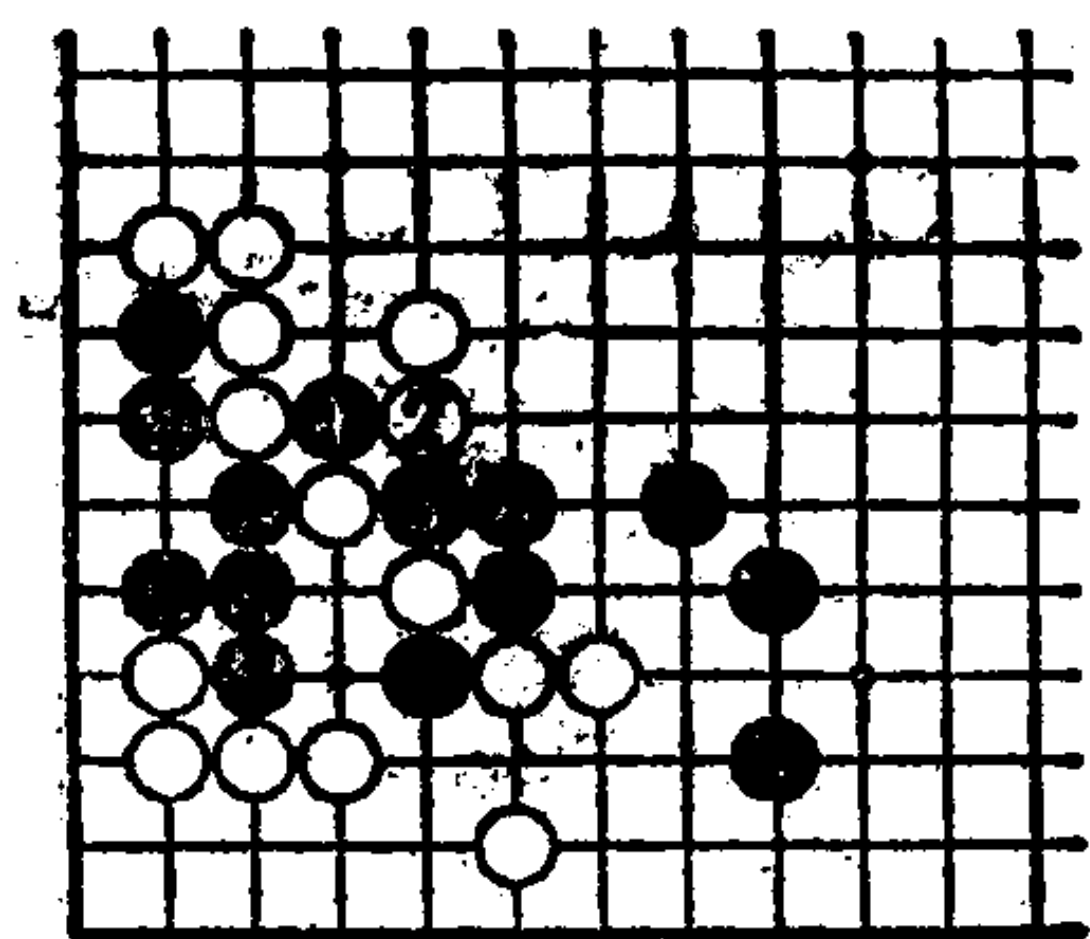
第7型 黑先



1图

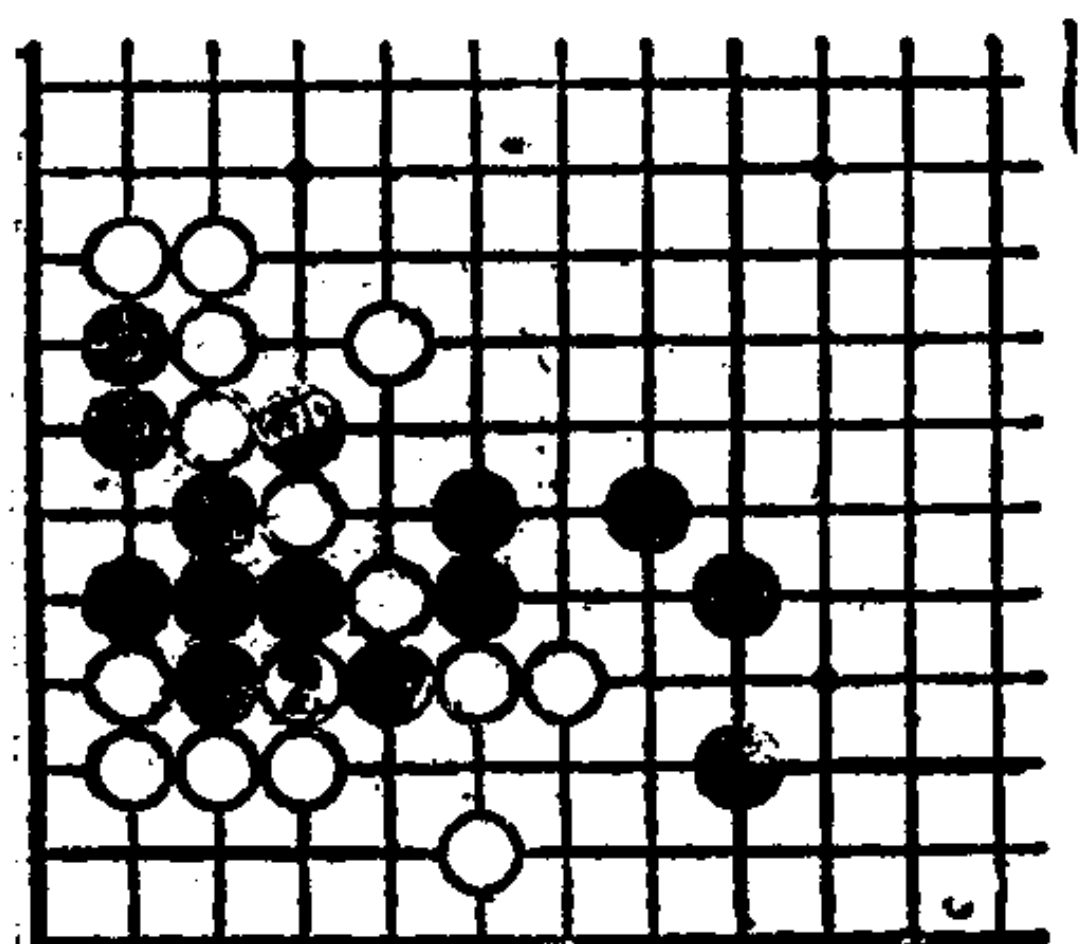
1图 失败 黑1打没能触及白的要害。白2粘、黑3、白4后。更明确了黑的失败。

黑1如改从2位打，则白1位粘，黑仍无手段。



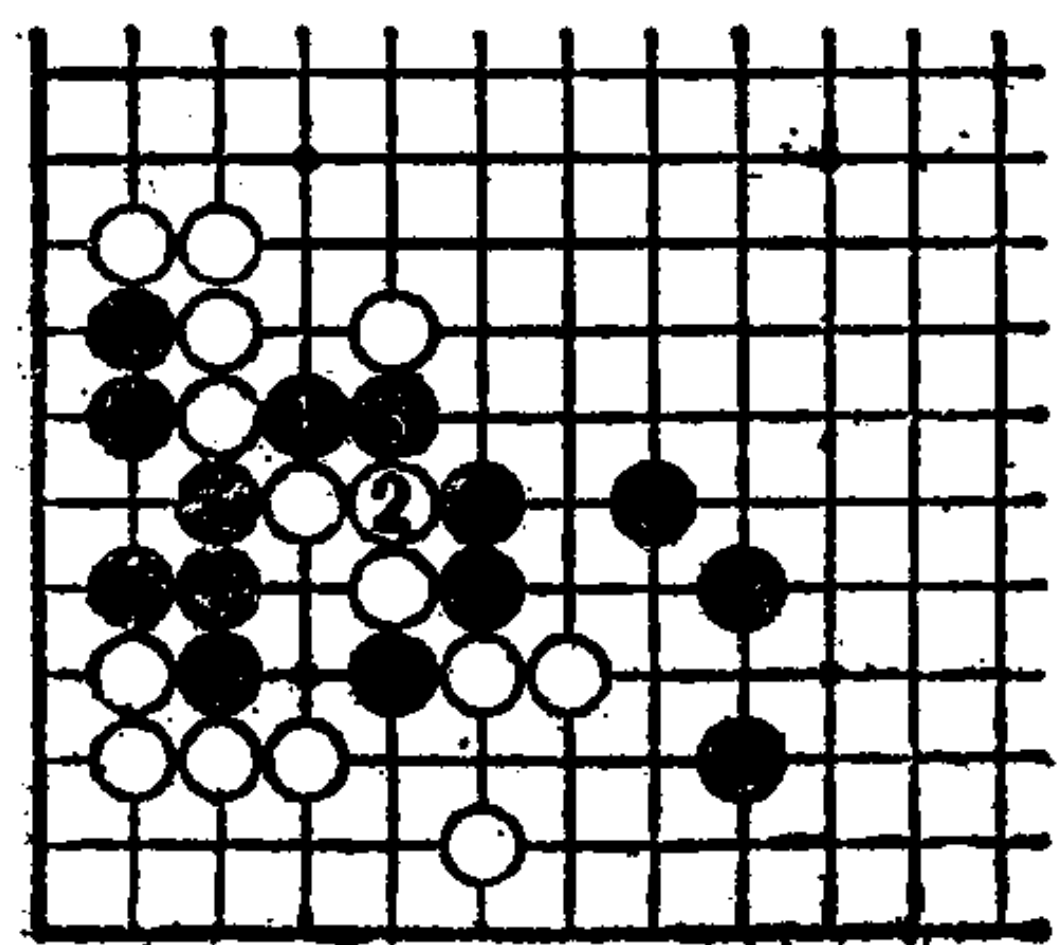
2 图

2 图 正解 黑 1 断入为
正着。白如 2 位抱吃，则
黑 3 挤吃，白粘不上。左边
黑棋悠悠生还。



3 图

3 图 正解 黑 1 时，
白 2 如抱吃下方一子，则黑
3 也于下方挤吃，白同样不
能粘。

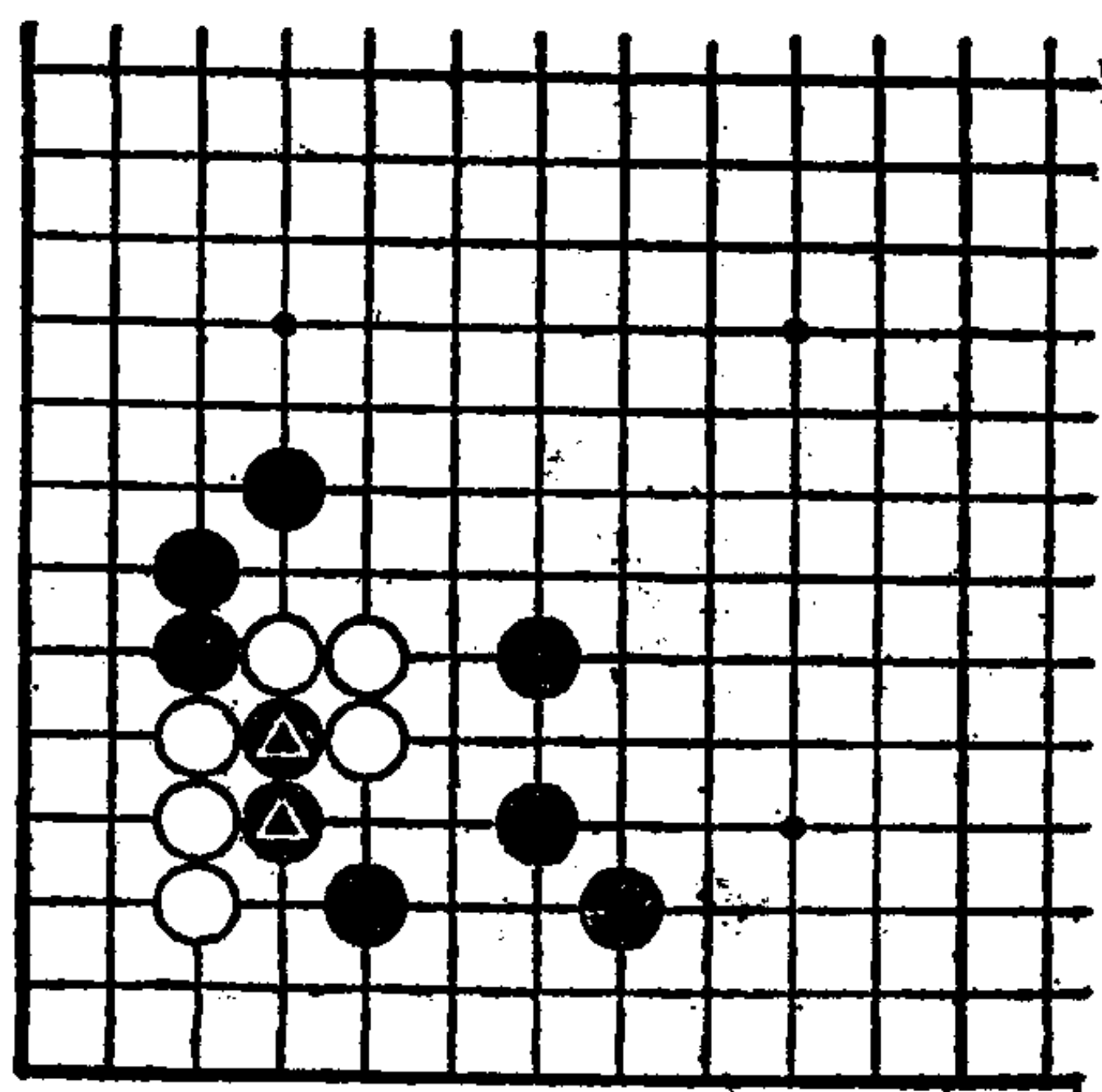


4 图

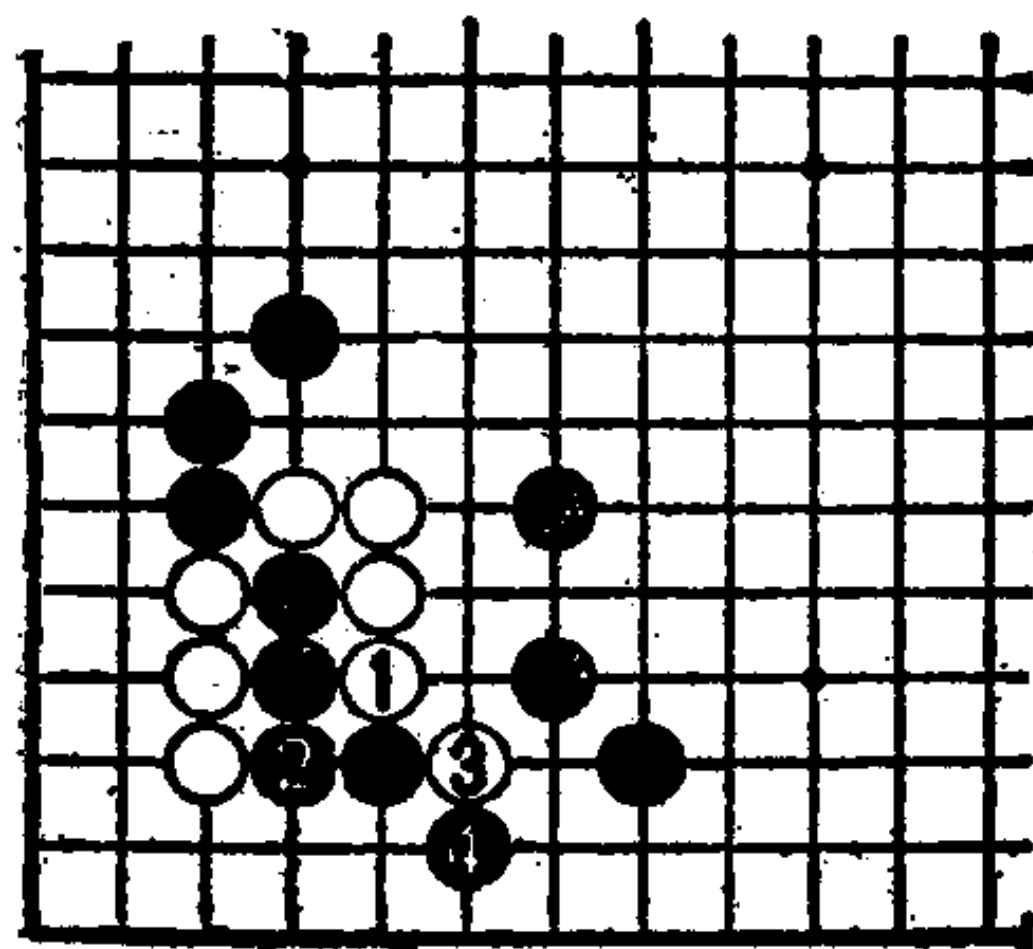
4 图 变化 黑 1 时，
白 2 如圆肩，则黑 3 可吃白
三子。

第 8 型 治孤(白先)

白如能吃掉黑二子便可高枕无忧。此型是前图手筋的应用。

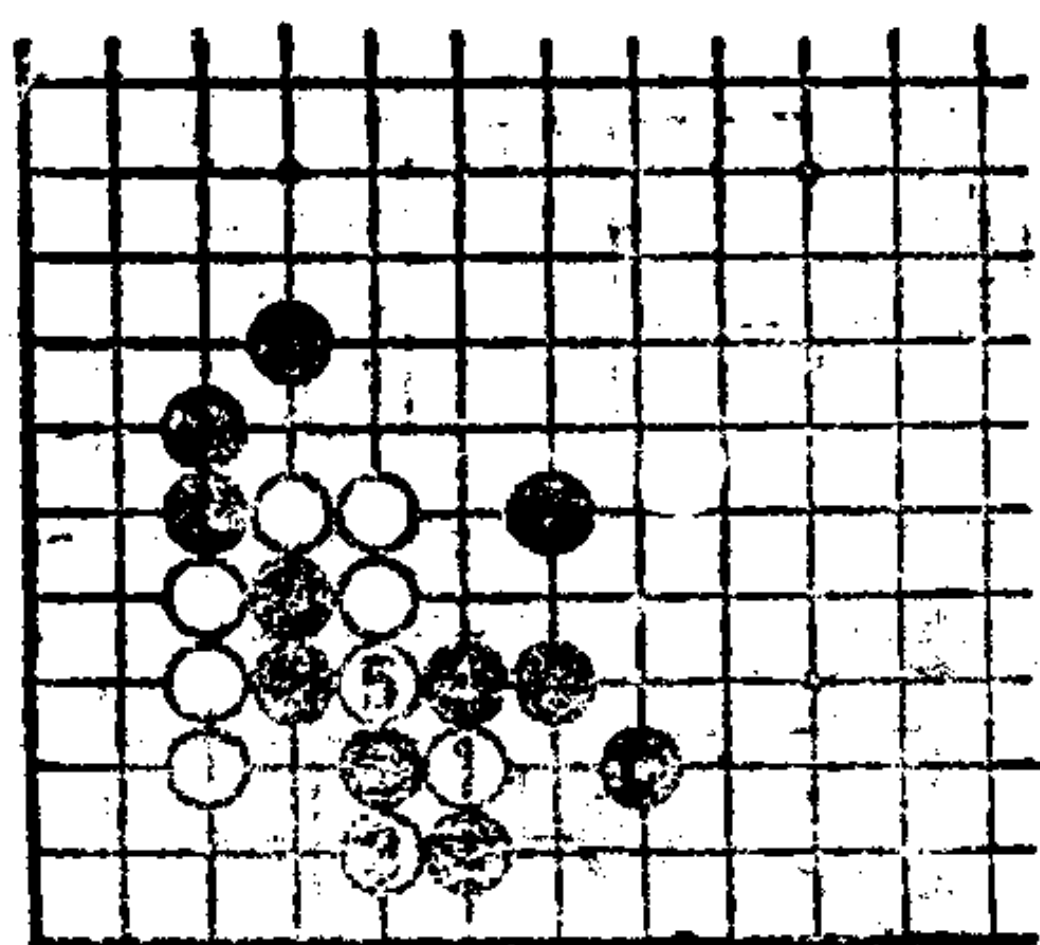


第 8 型 白先



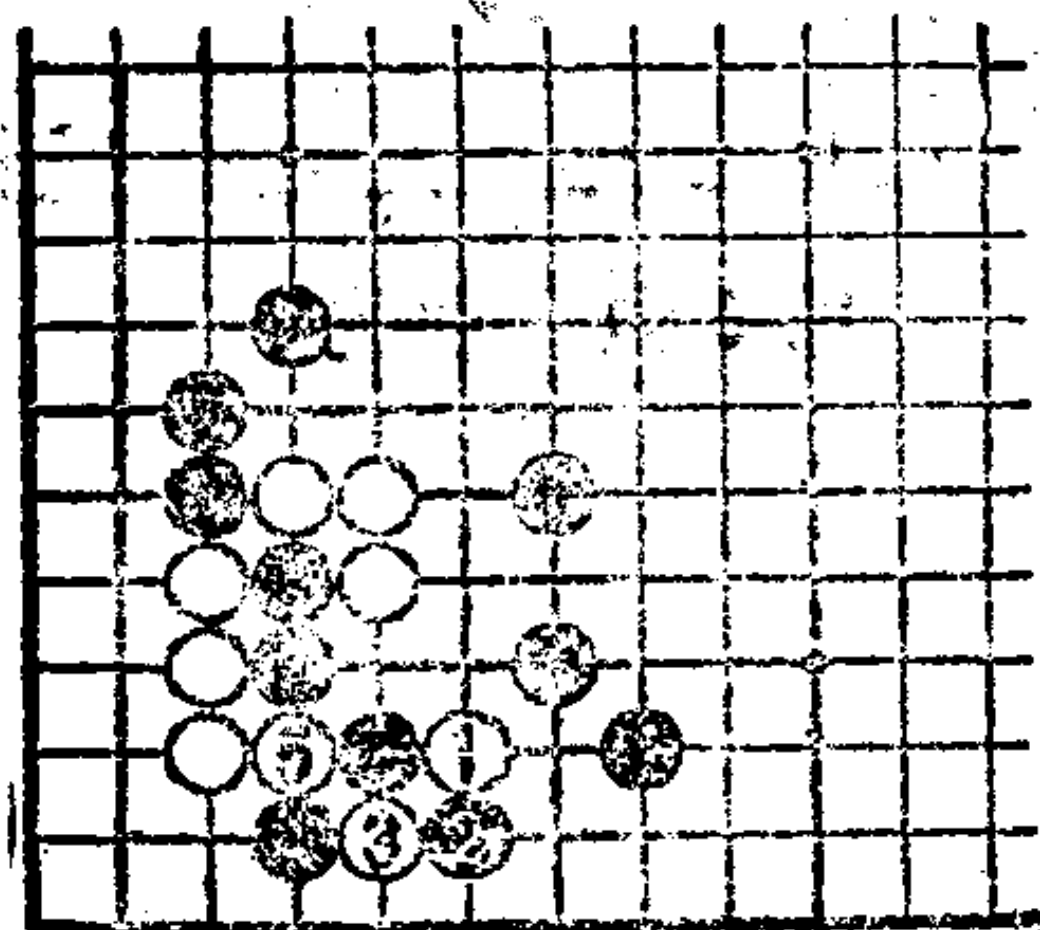
1 图

1 图 失败 白 1 打是俗手。黑 2 粘时，白 3 即使扳也是枉然。黑 4 扳后，白不行。



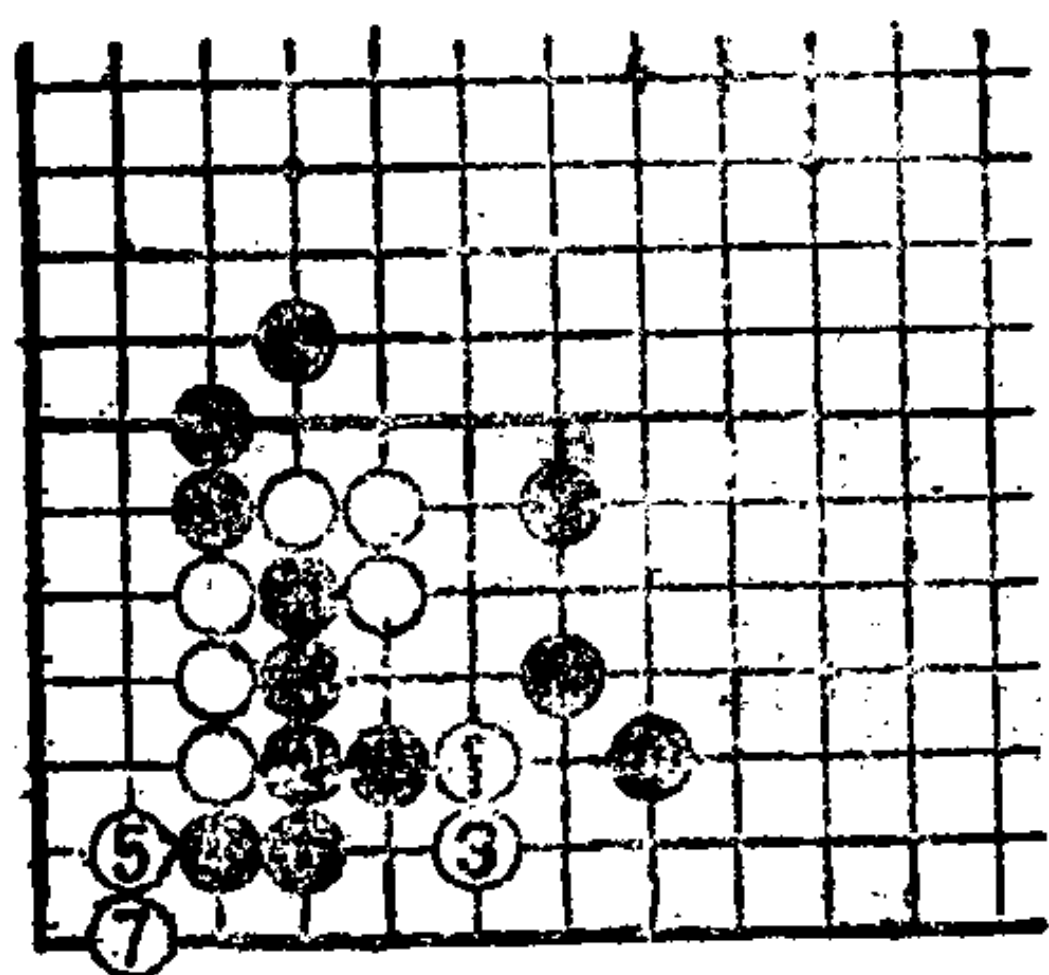
2 图

2图 正解 打，这种直接战术，应保留到最终解决问题的一瞬间。白1跨，缓攻作为棋筋的黑二子颇得要领。黑2如扳，则白3断是手筋，这可谓是一种迂回战术。黑4后，白5再打，由于白1、3手筋的作用，黑不能粘。



3 图

3图 正解 黑4如下边打，则白5位挤。

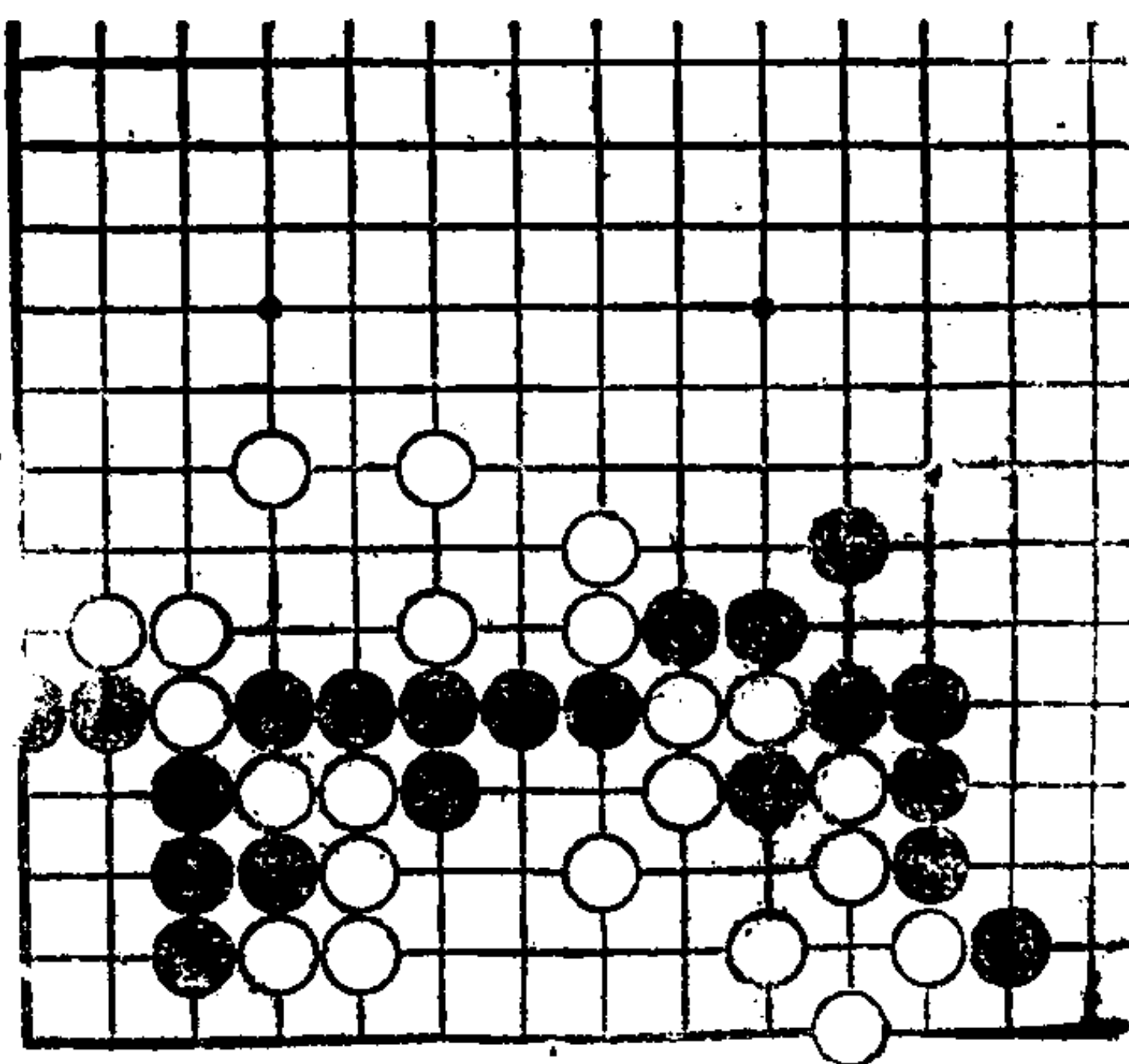


4 图

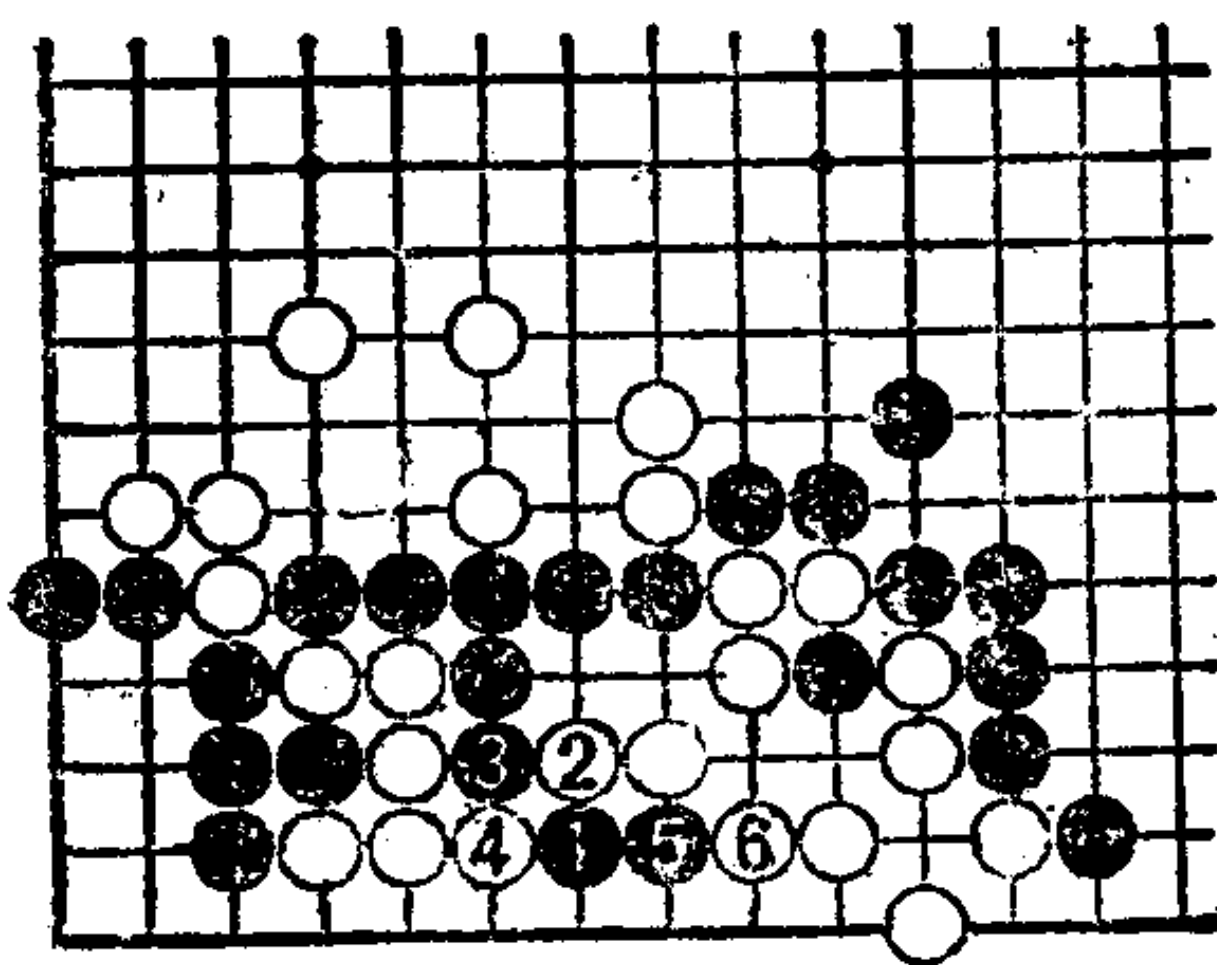
4图 变化 对白1，黑如2位粘，抗白有3位立的好手。以下黑4、6扳粘，至白7立，对杀白胜。

第9型 治孤(黑先)

中间黑六子已无路可逃，面临生死关头。但白棋也有漏洞，黑要鼓足勇气，切不可绝望。

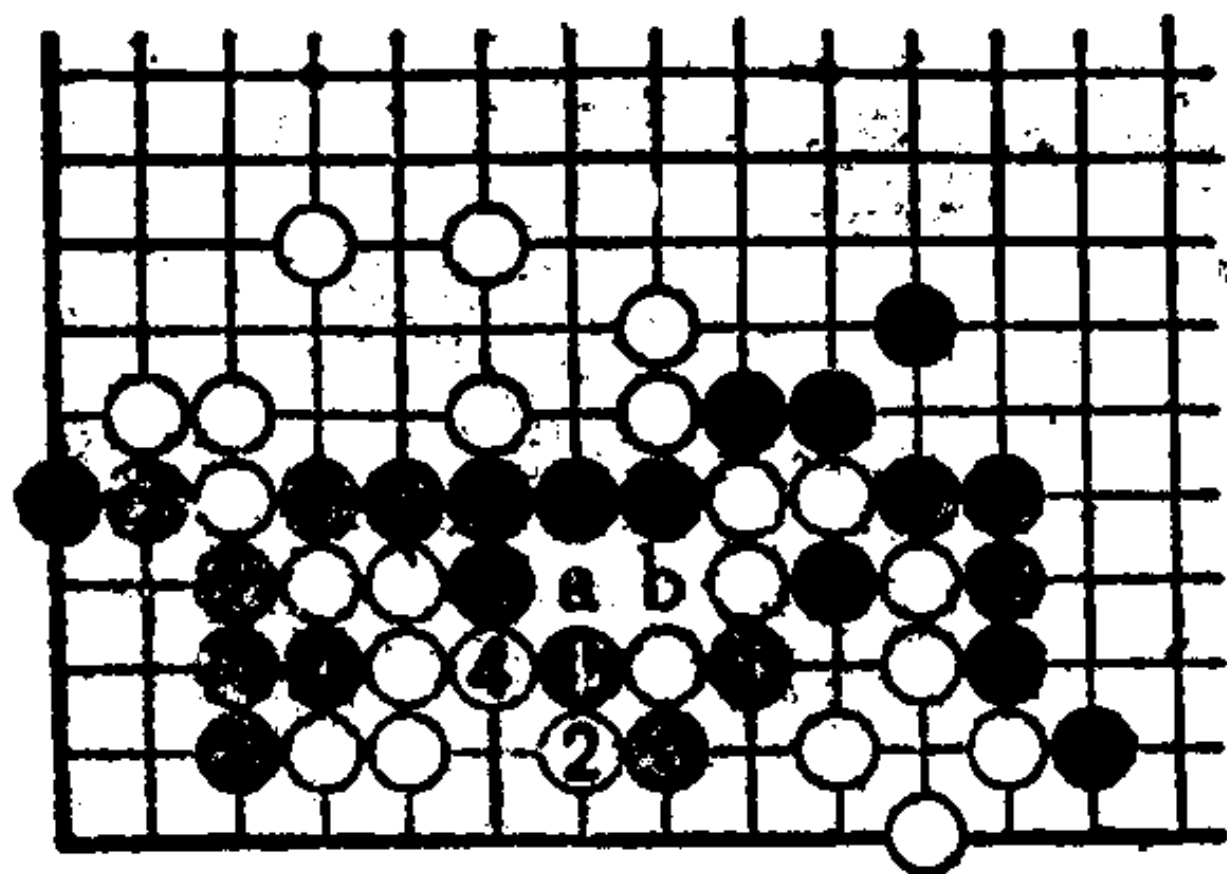


第9型 黑先



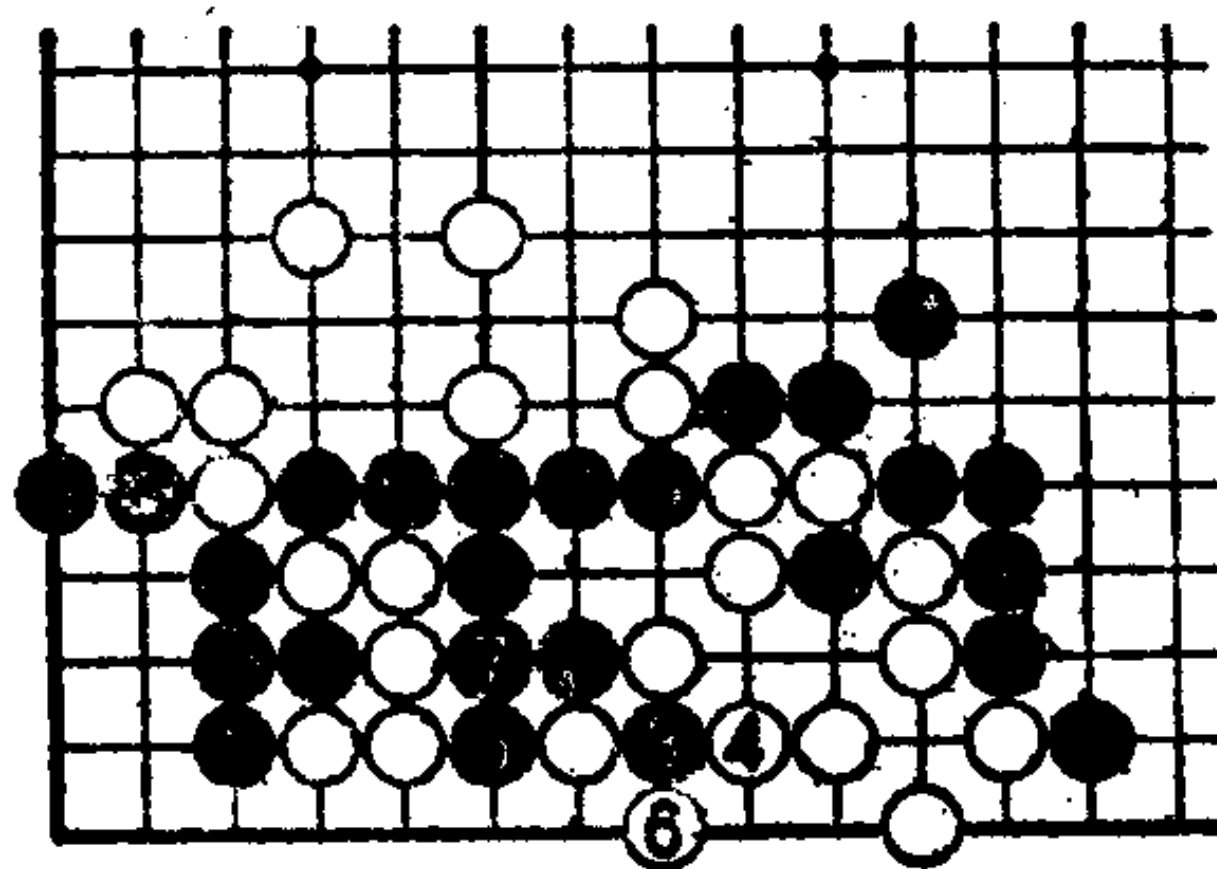
1图

1图 失败 黑1飞，被白2、4切断，味道全消。以下经黑5、白6，黑唯有束手就擒。



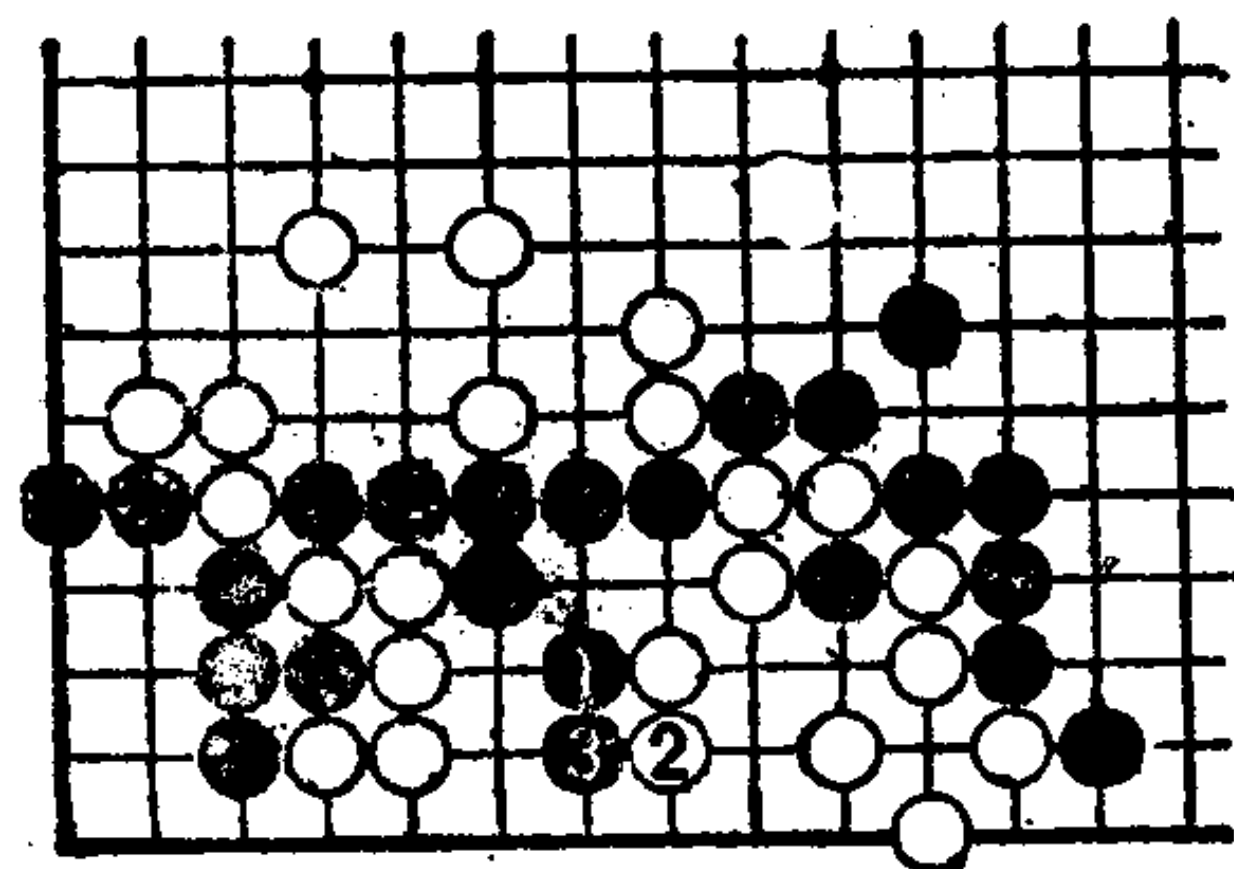
2 图

2图 正解 黑1尖顶，白2时，黑3断，是与前型同样的犀利手筋。白4时，黑5挤吃，巧夺急所，白即告崩溃。之后白如a位提，则黑b提白三子。



3 图

3图 正解 黑3断时，白4如打，则黑5反打后7粘，吃进白5子，同时消除了角上打劫的负担，黑战绩卓著。

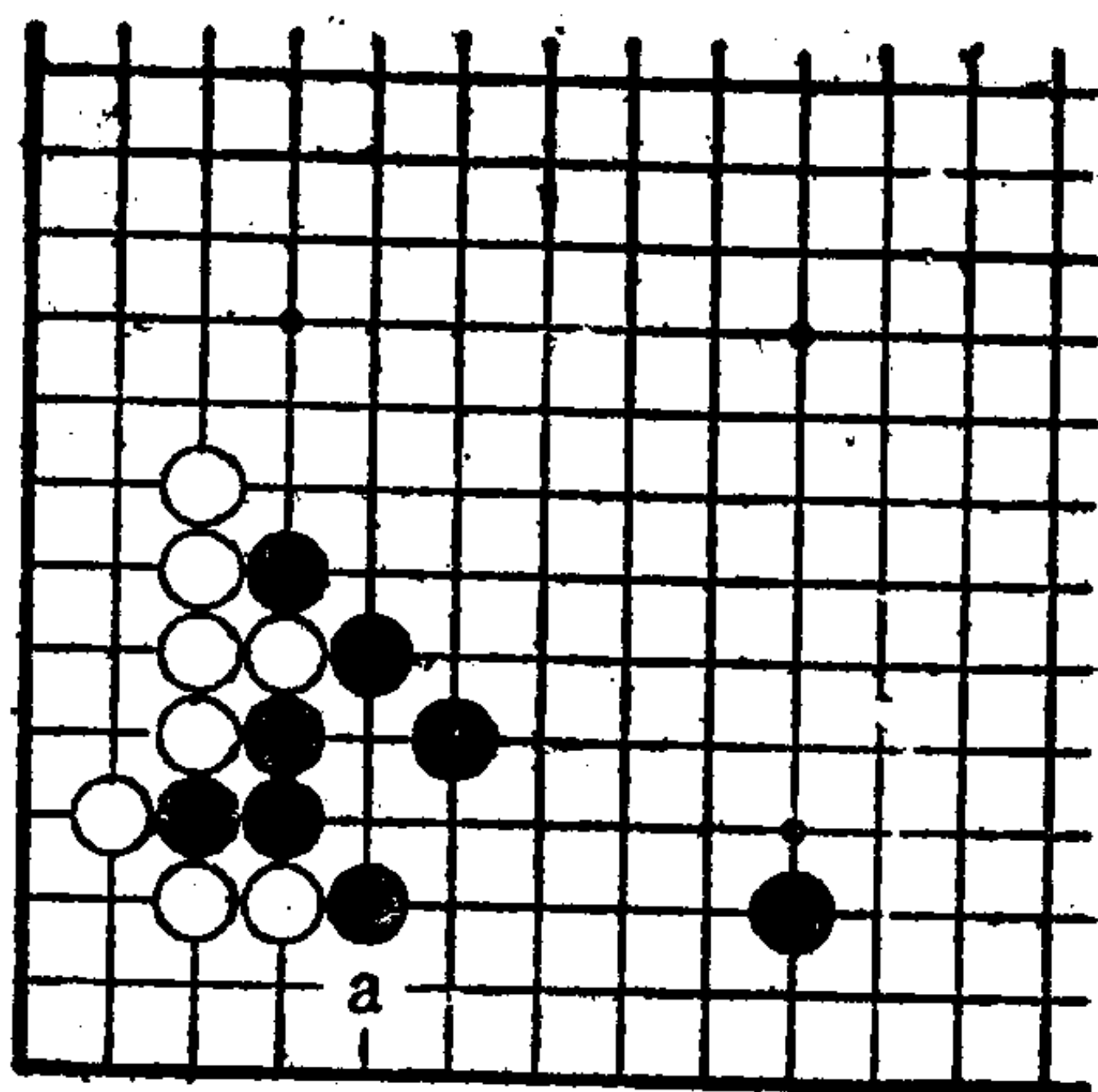


4 图

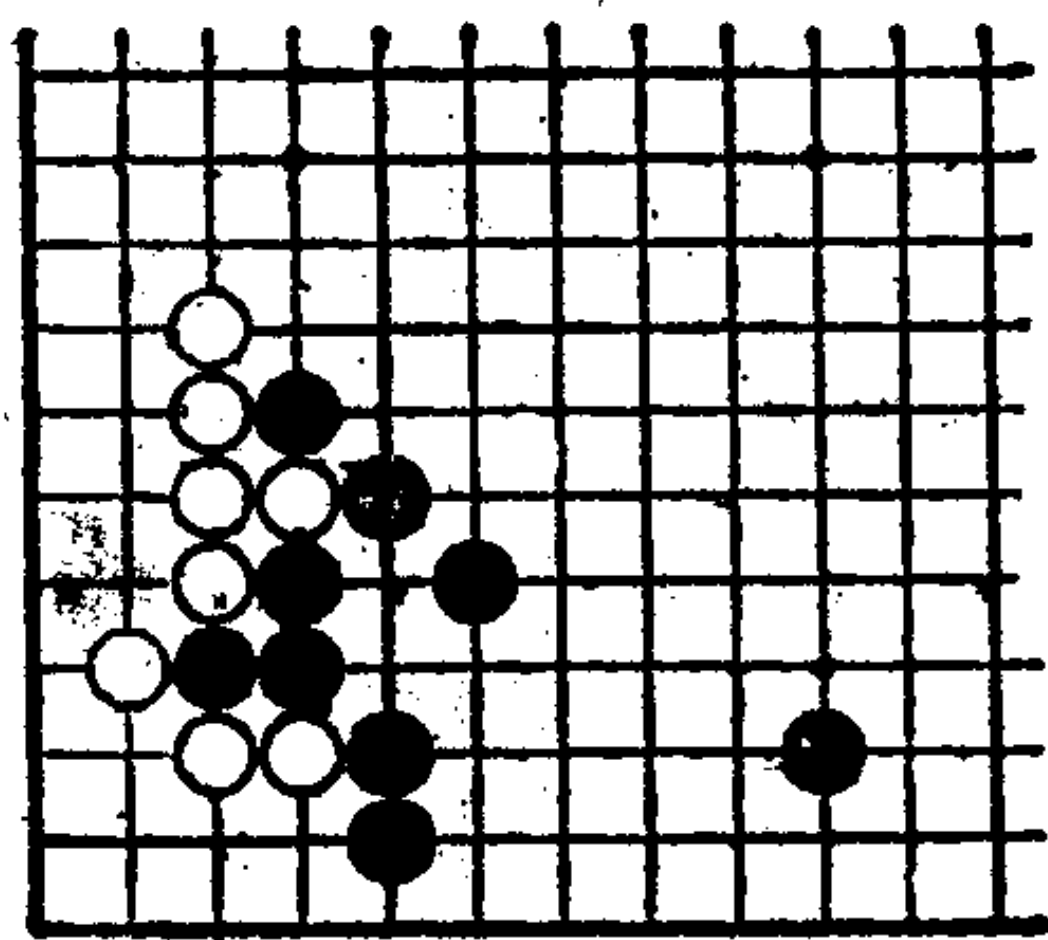
4图 参考 黑1时，白2如立，黑可3位挡。

第10型 騰挪(黑先)

白有a位扳的大棋，
黑如何补救呢？

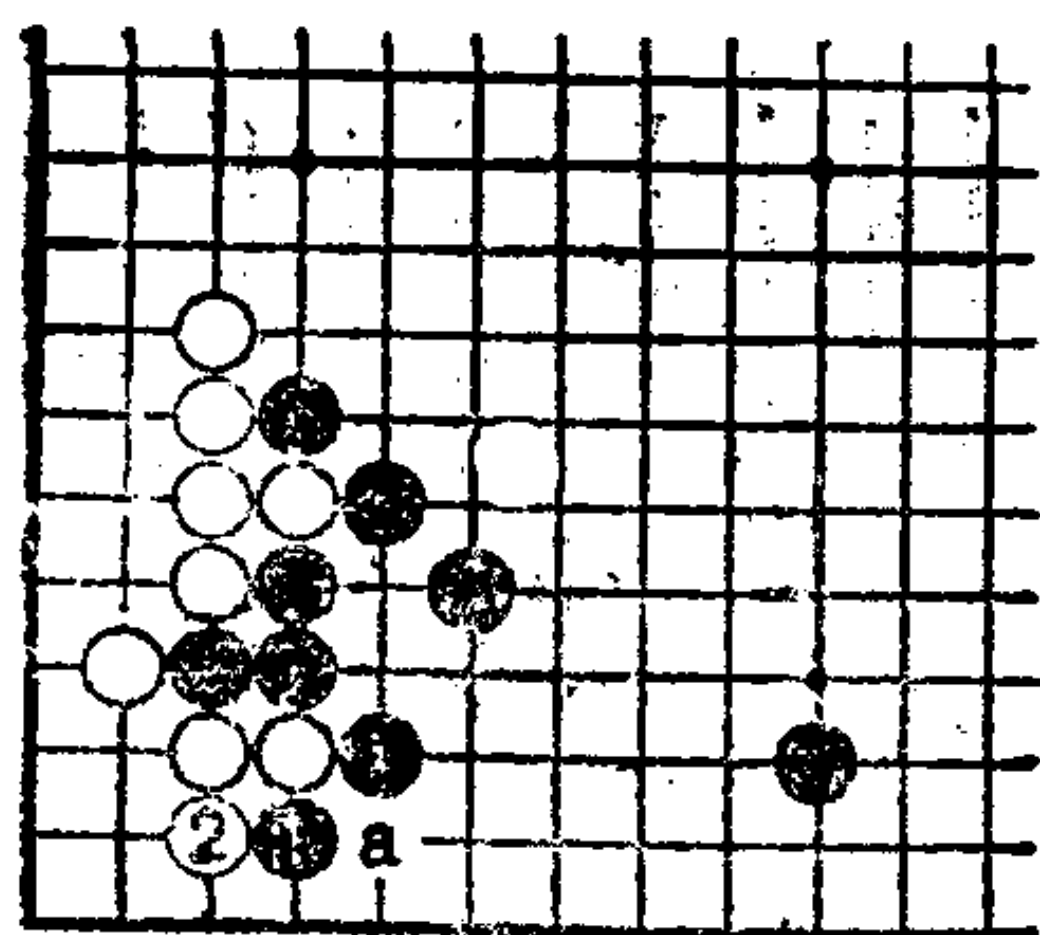


第10型 黑先



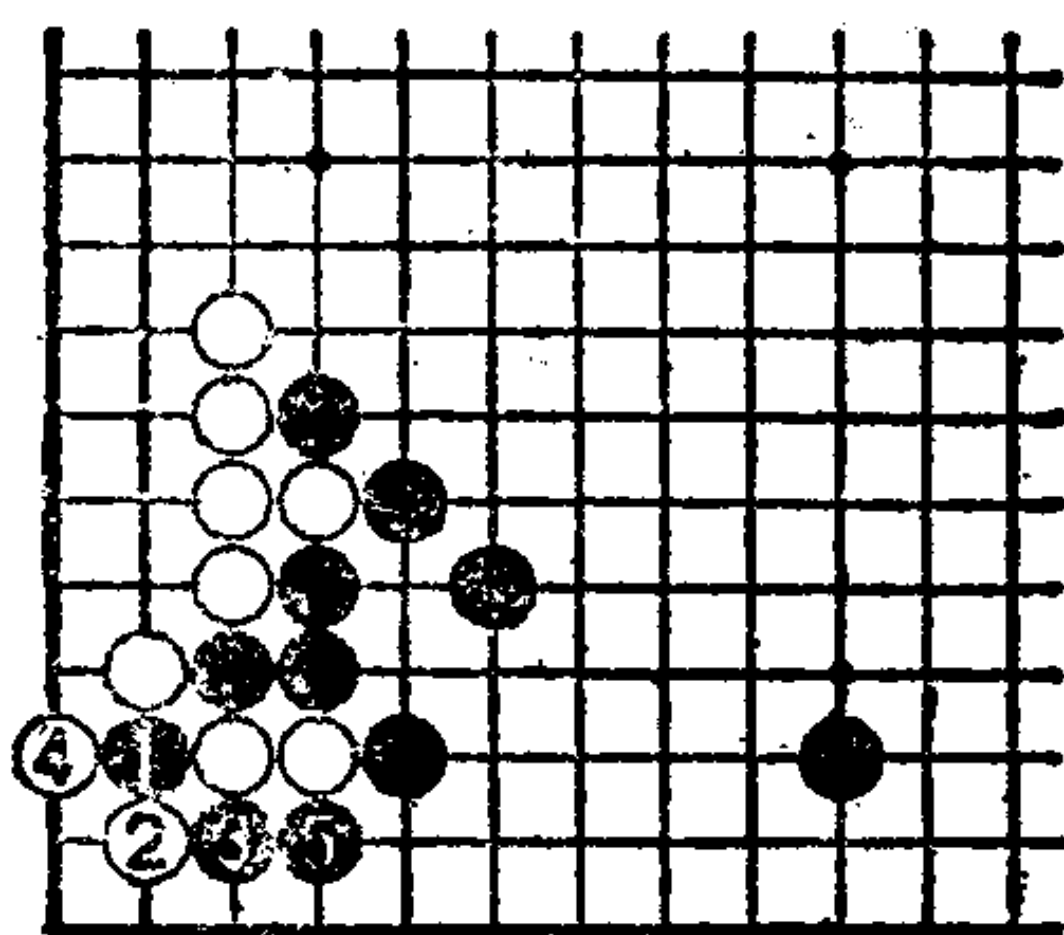
1图

1图 失败 黑1立当然是不错的着法，防止白a位扳的同时基本确定了至星下间的黑空，然而此手对白无任何威胁，且是后手，黑不理想。请考虑再紧凑此的下法。



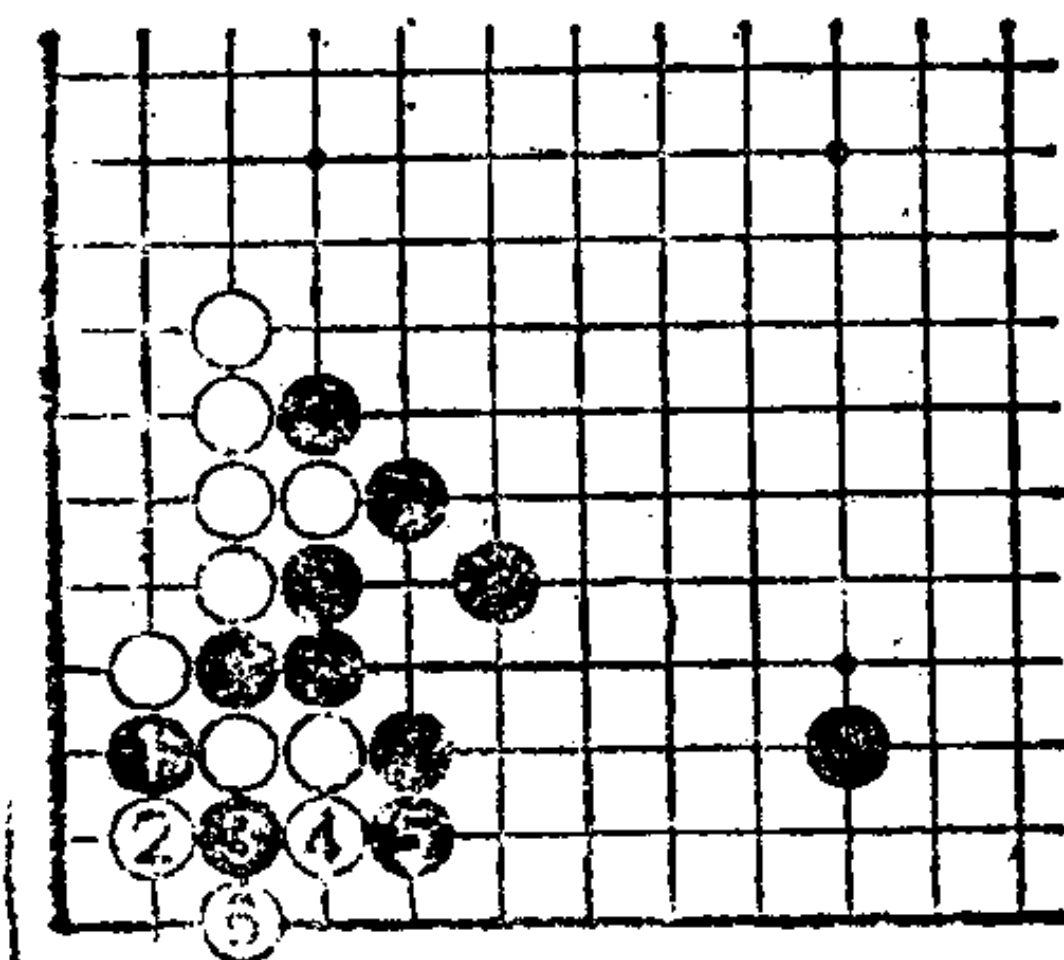
2 图

2图 失败 黑1扳与白2交换不能说是俗手。但如就此脱先，白a位打时，黑无有效应手，而且白还可有种种利用。黑1扳也不是上策。



3 图

3图 正解 黑1断入是本型之要点。白2只能打。接下来黑3是好棋。白4如提，则黑5打，补救3下边的缺口。远比前图生动。

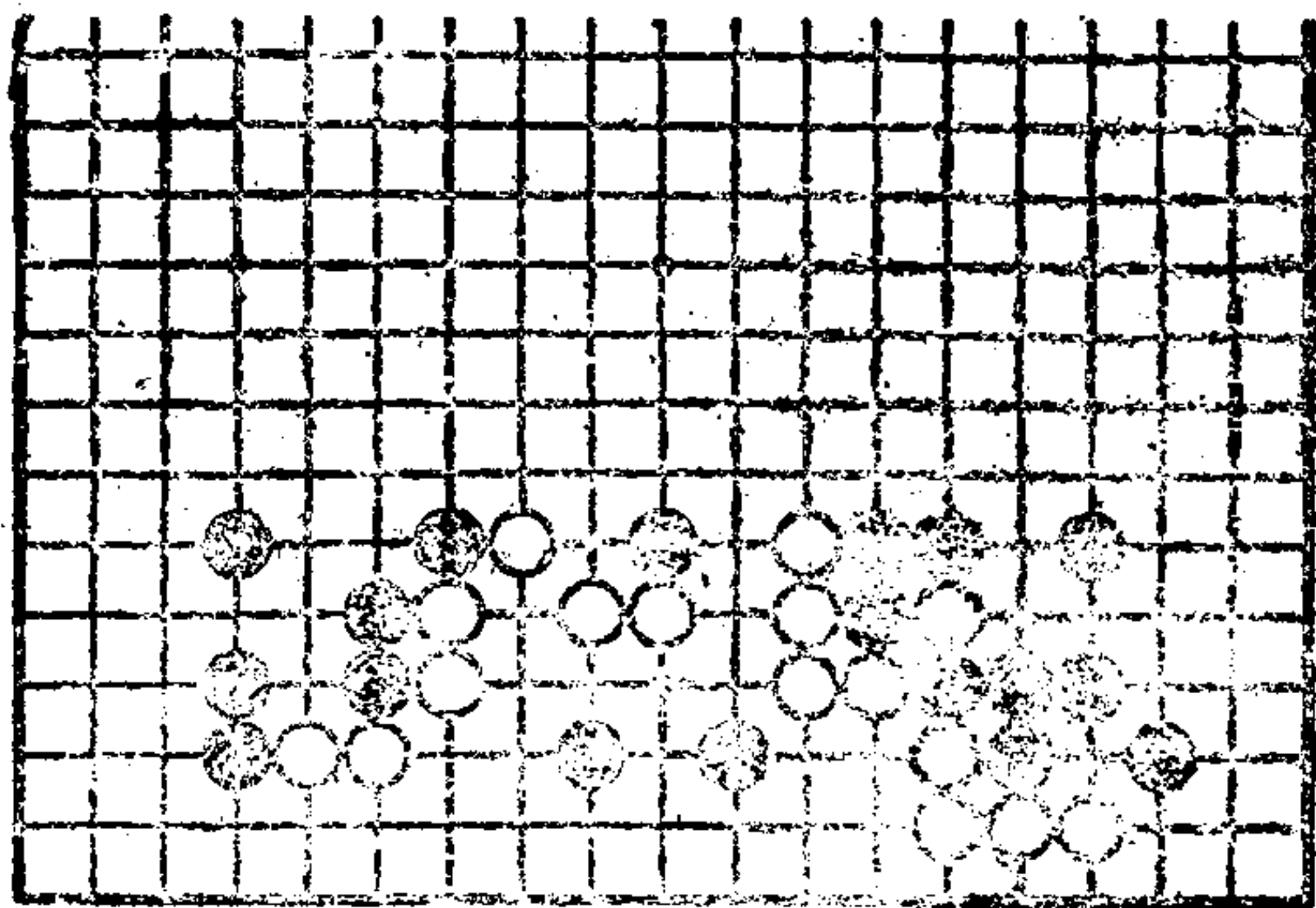


4 图

4图 成功 白4如抱吃黑3之子，则黑5挡，先手封住缺口，黑成功。白4之手应如前图。

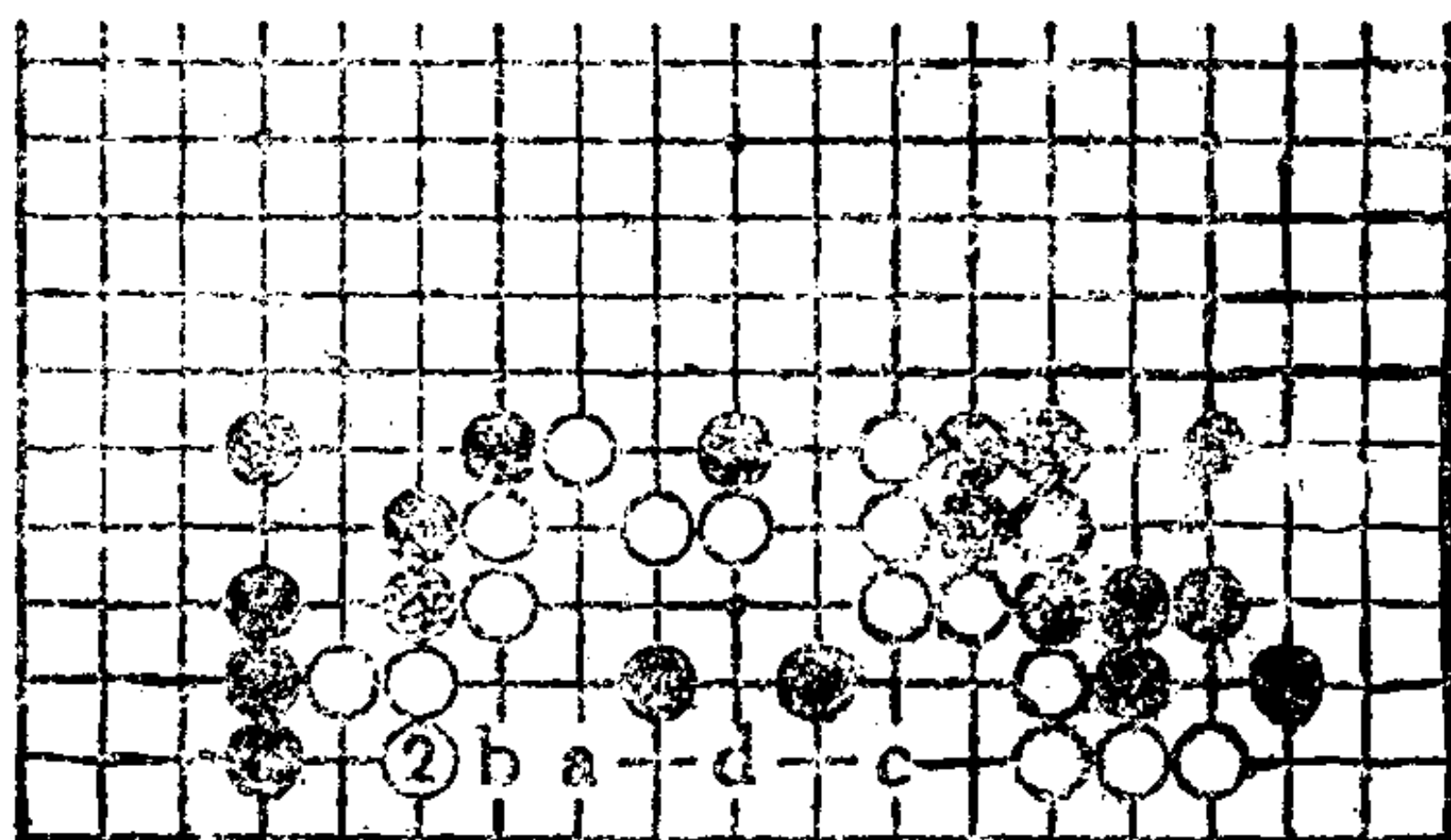
第11型 手段(黑先)

白阵中黑二子存有复活的手筋。



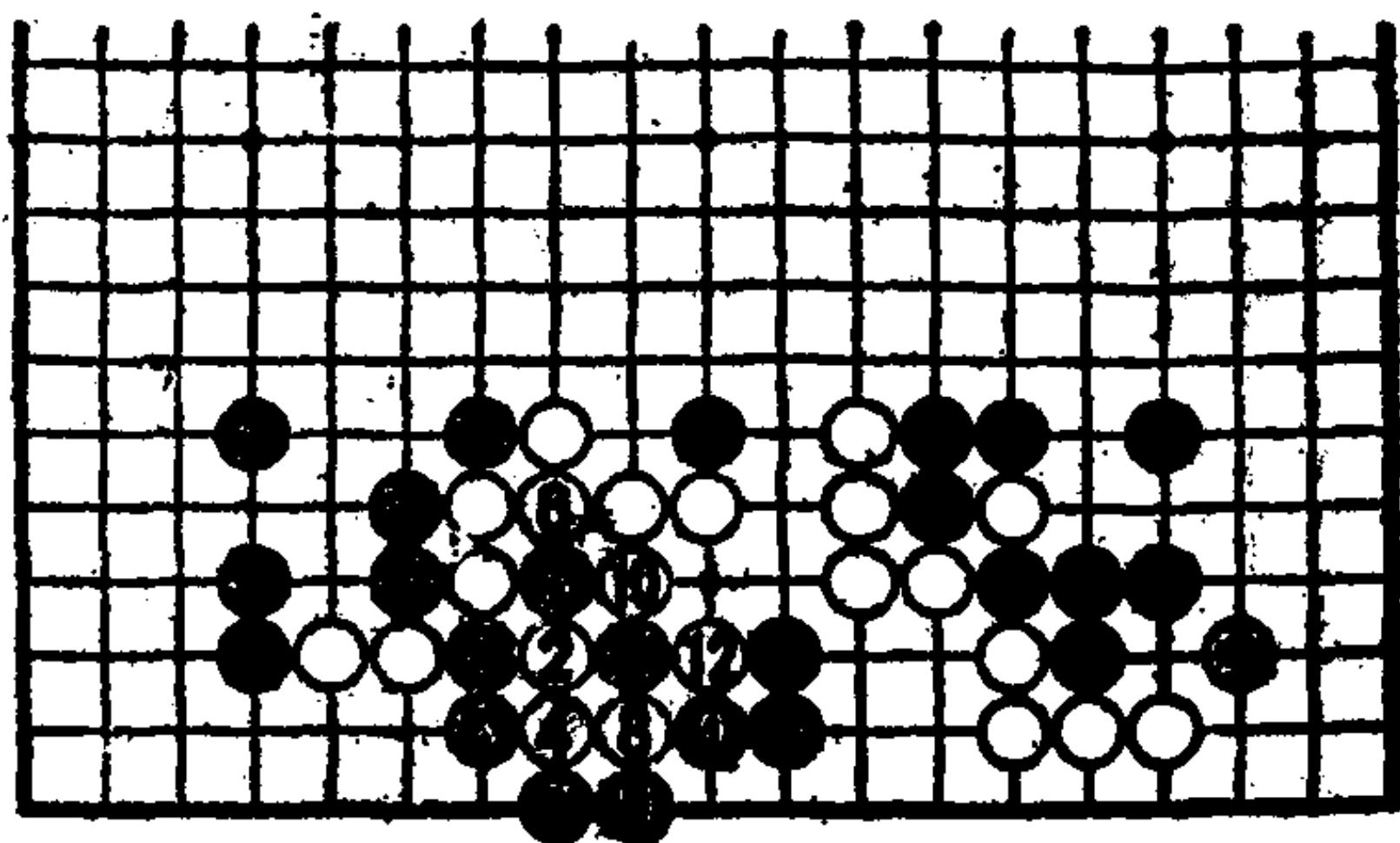
第11型 黑先

1图 失败 黑1立，白2应后黑手段全无。以下经黑a，白b，黑c尖时，白d点，黑死。



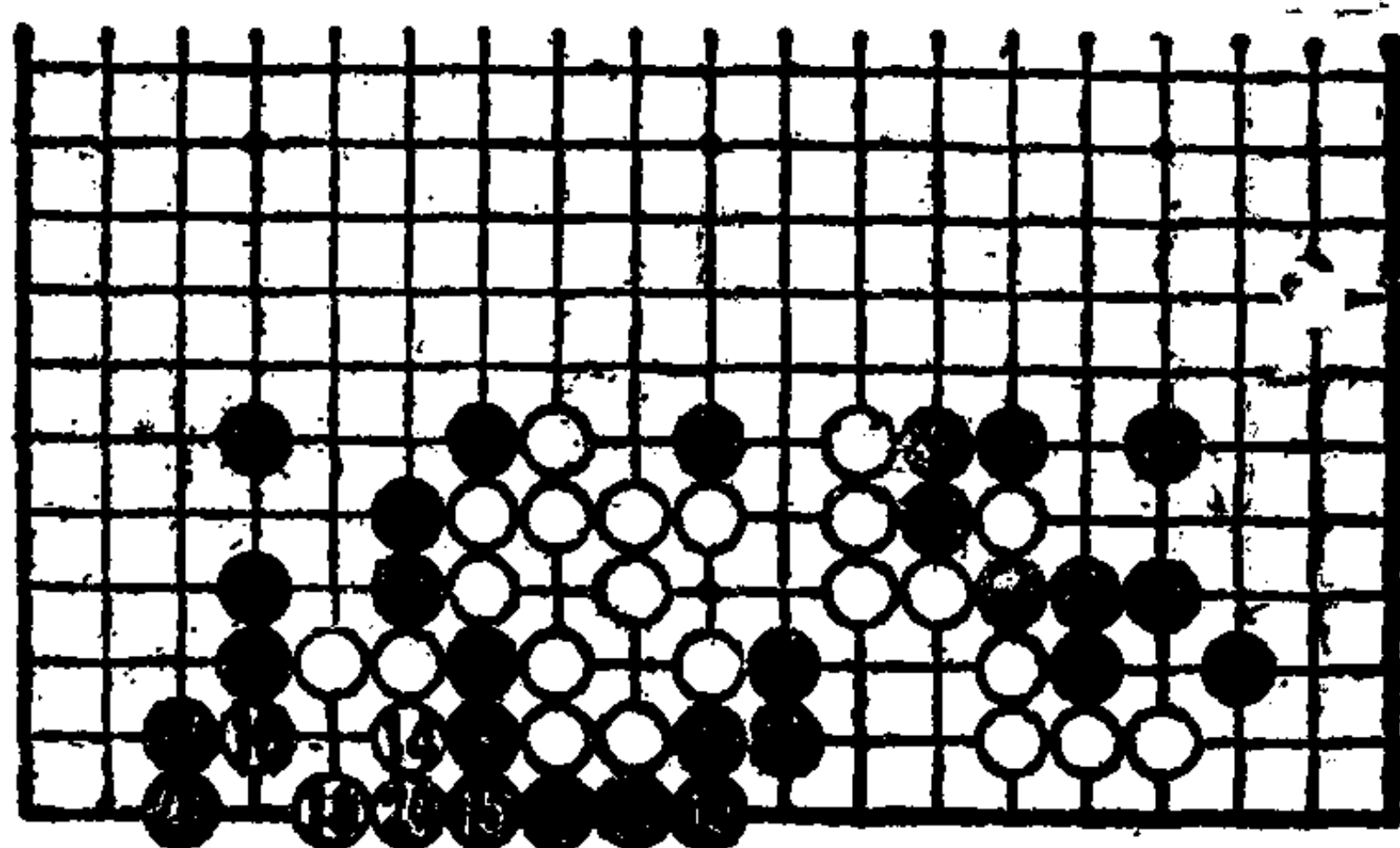
1图

2图 正解 黑1断、3立，白4时，黑5断是妙手。
白6后，黑7、9盘渡。至黑13止，黑死而复生，白空荡然
无存。



2图

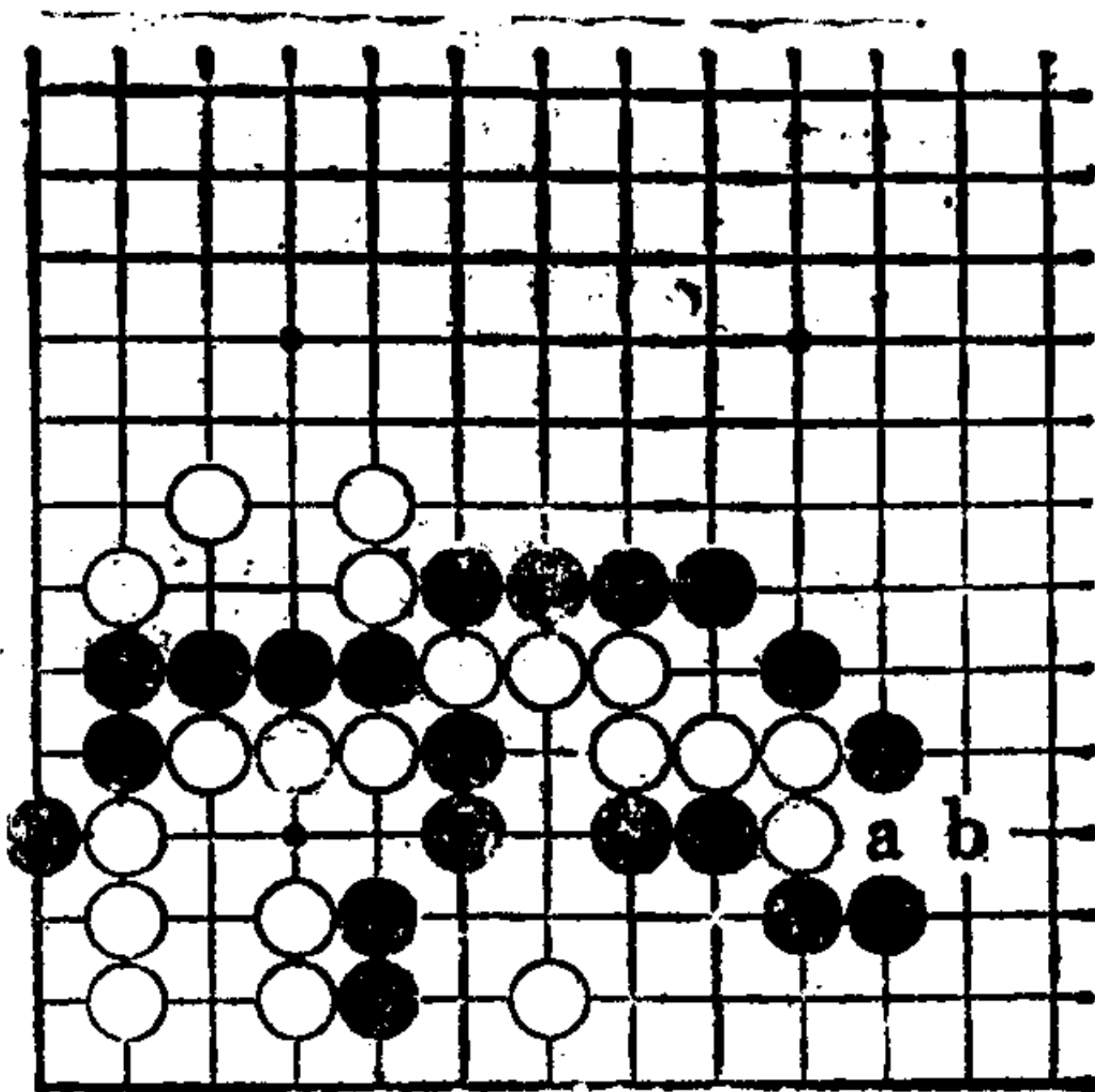
3图 参考 白如再走14、16、则黑17、19、至黑21立，
对杀显然黑气长。可见前图之后自己无任何反击手段了。



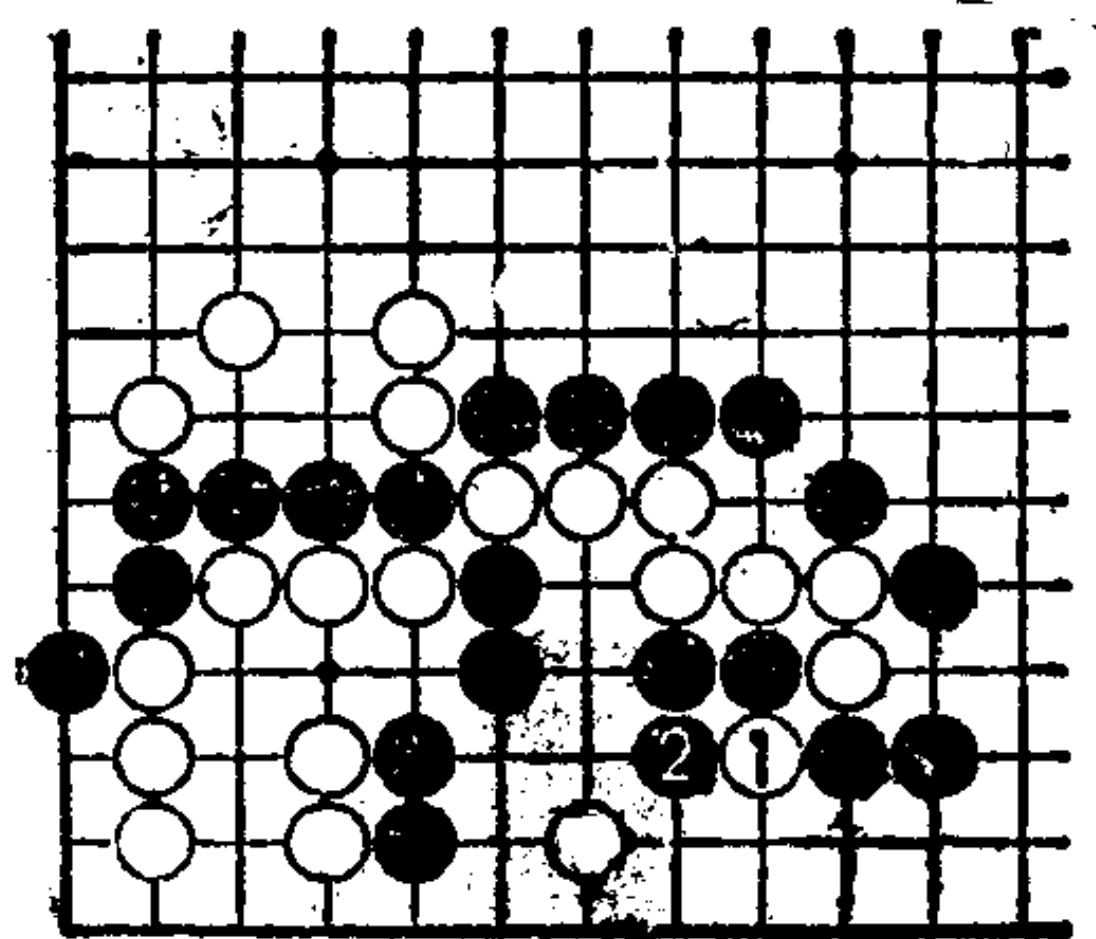
3图

第12型 手段(白先)

右方白七子与左方黑六子对杀差一气，如a位冲，会遭黑b位挡，没棋。本型焦点是如何最大限度地利用下边白一子。

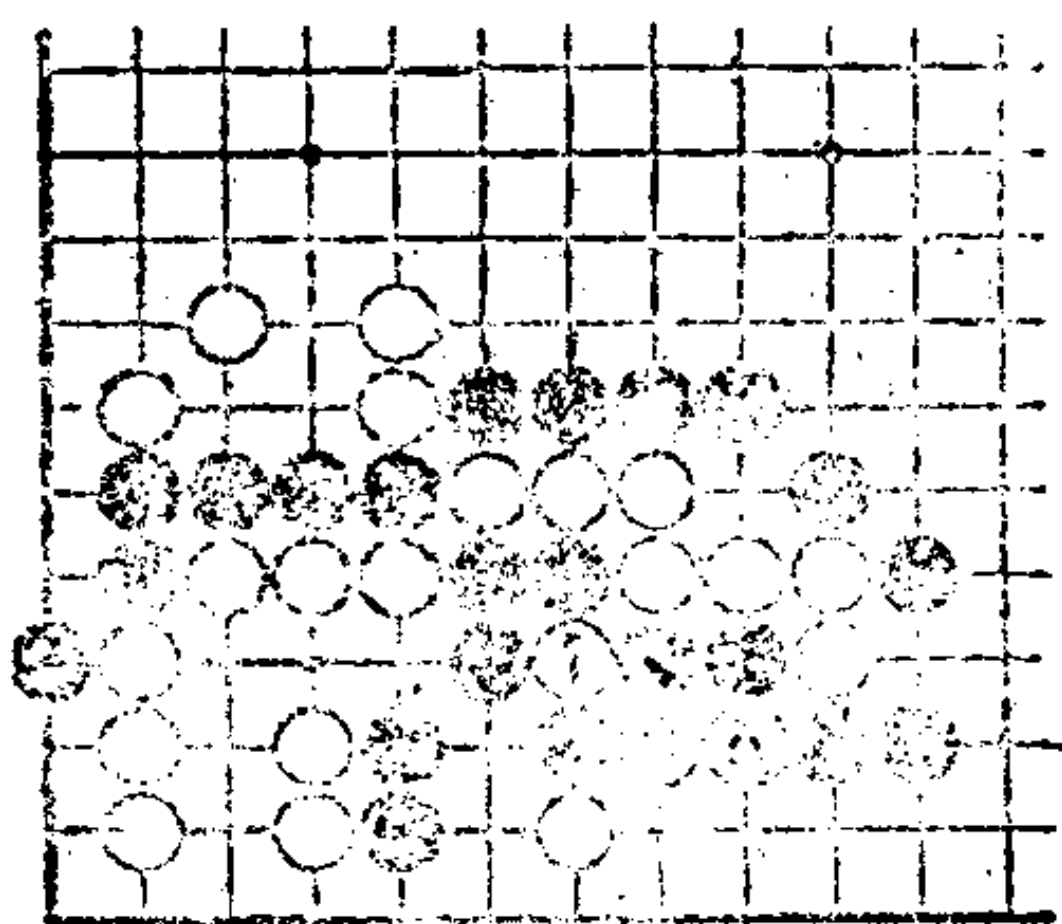


第12型 白先



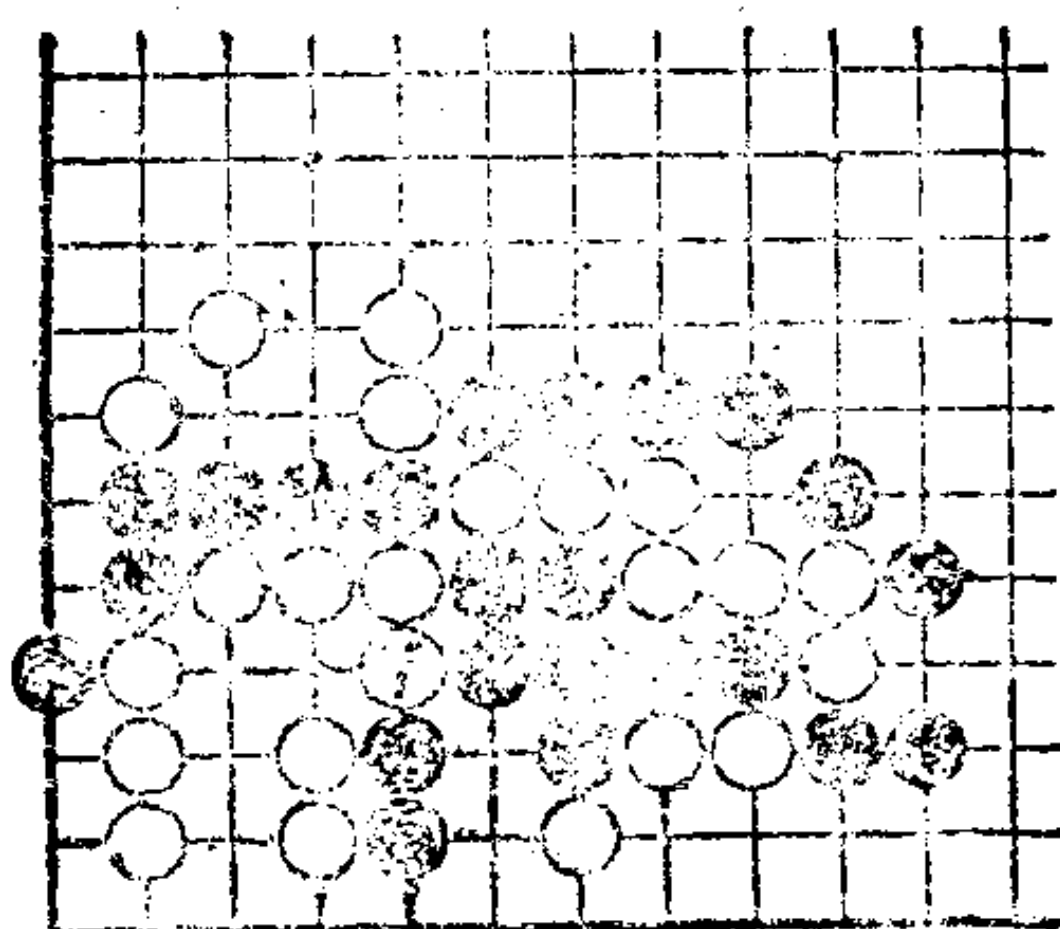
1图

1图 失败 白1断不得要领。黑2后，白万事皆休。



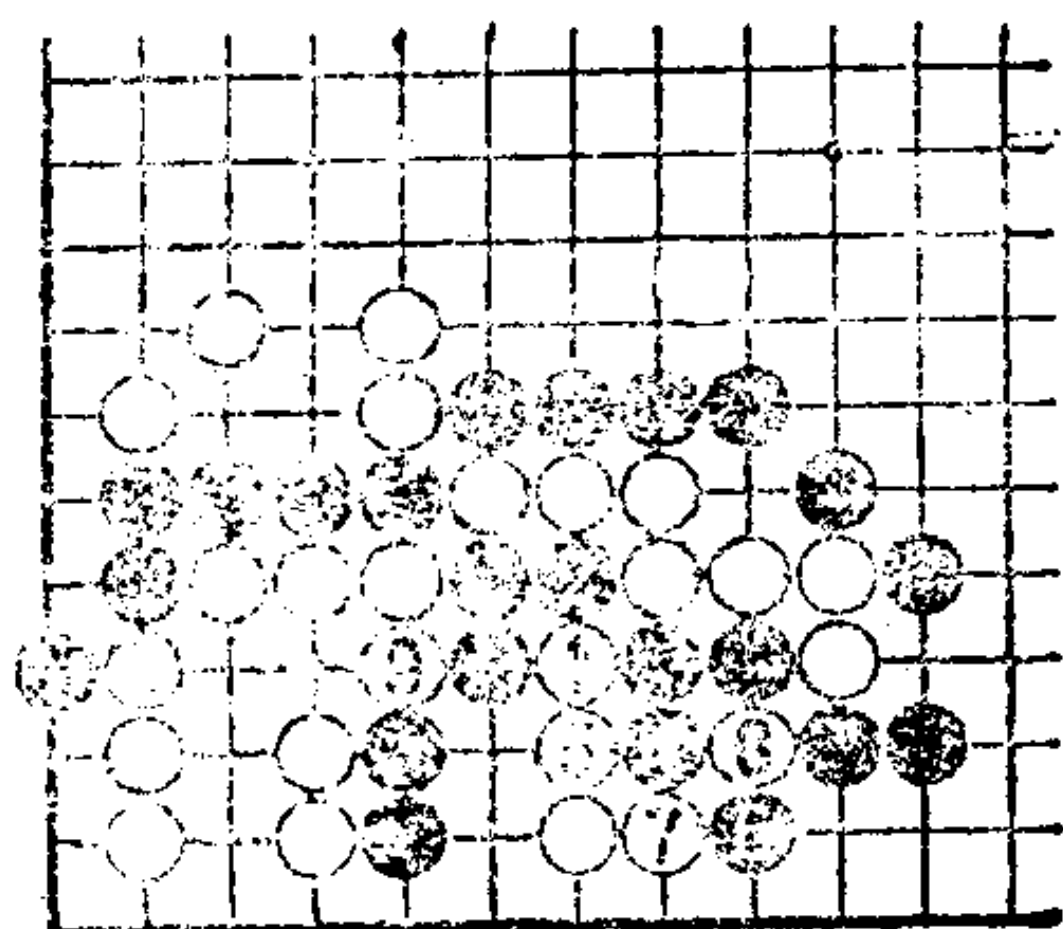
2 图

2图 正解 白1挖，黑2打时，白3断绝妙，以下黑4提，白5打。



3 图

3图 接下来黑6粘，白7打，巧歼黑棋。左下一带白大获全胜。



4 图

4图 正解 白1时，黑2如上面打，白3断就成为好手了。黑4曲，白5粘，以下黑6、白7、黑8后，白9打，一气杀黑。

次序中黑4如改在5位提，则白4位打，还原到2—3图的变化。

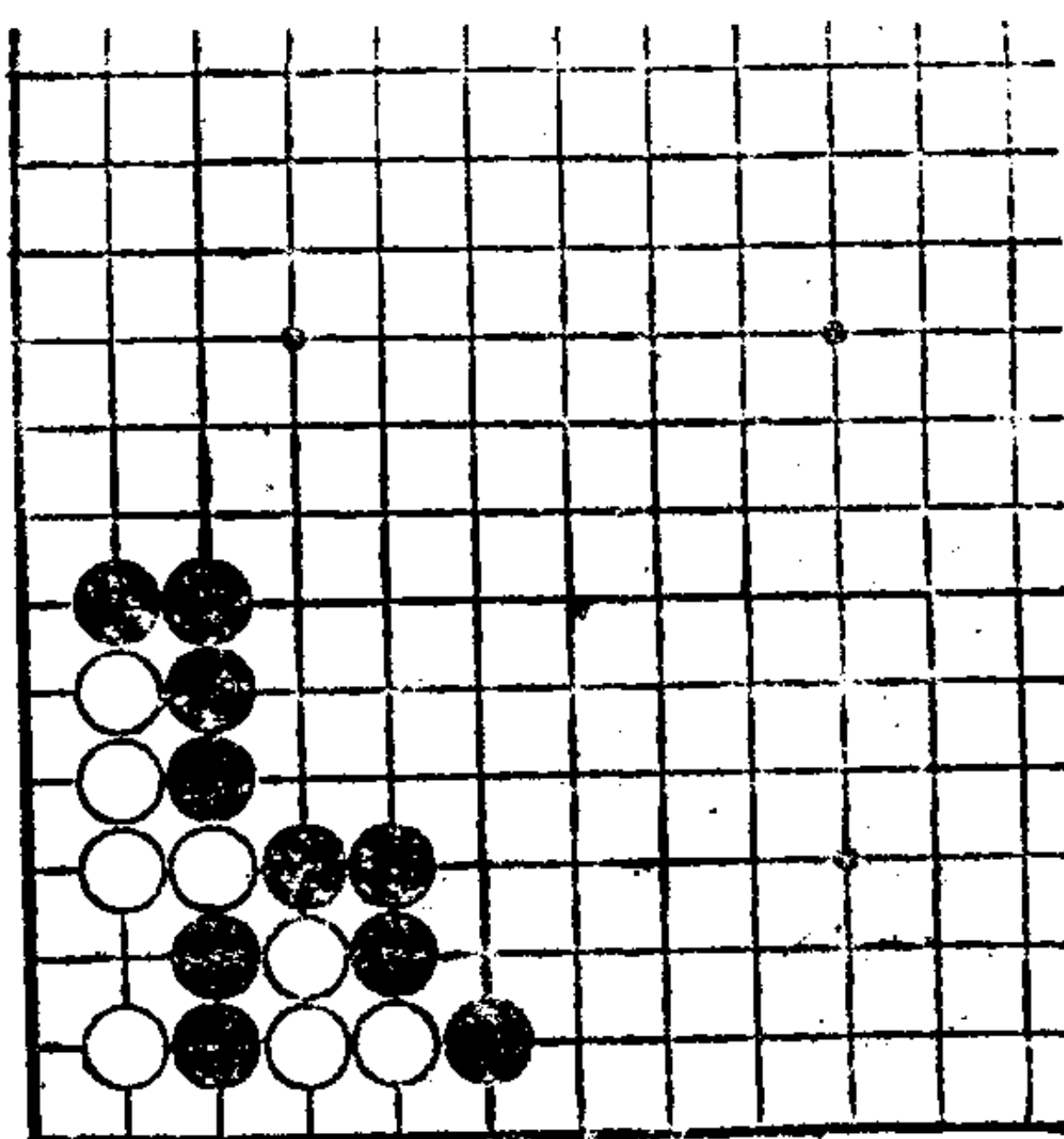
如能根据场合，灵活运用挖断的手筋，定会出奇制胜。

第六章 扳

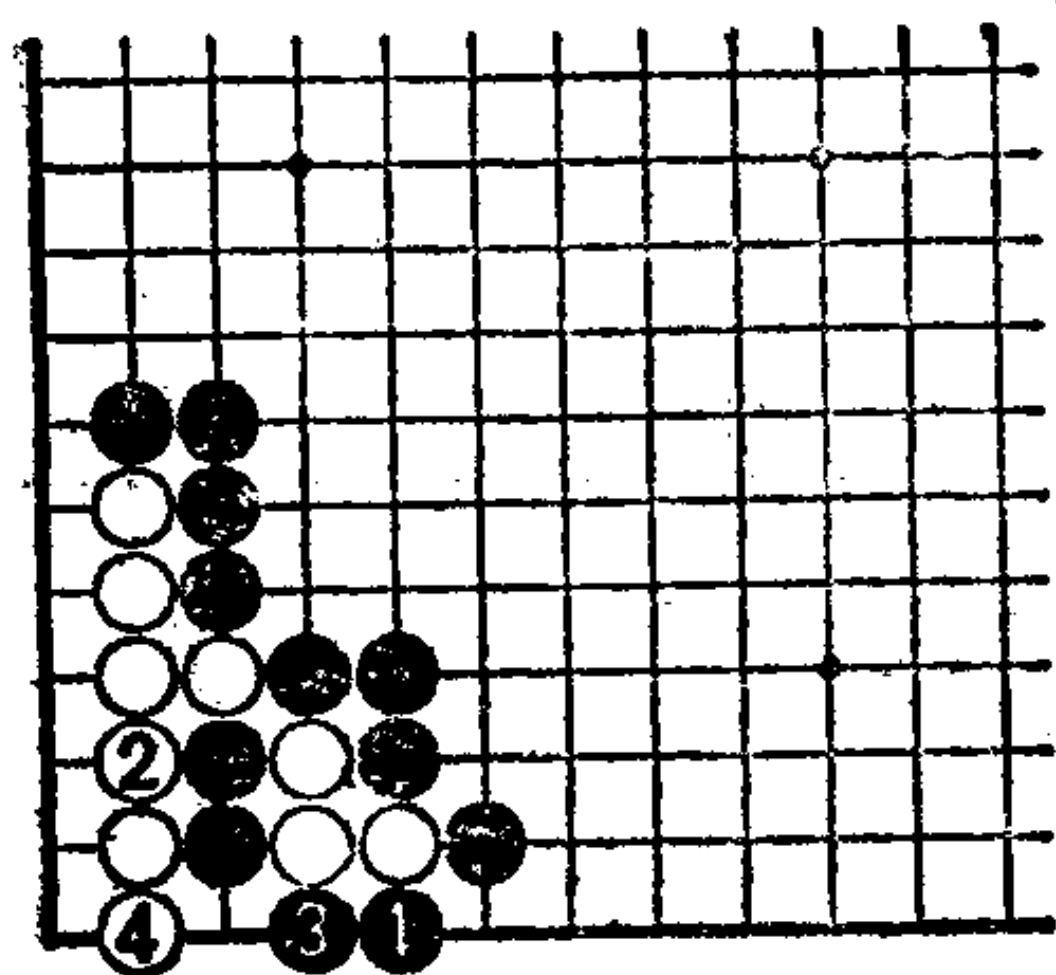
本章以叙述一路扳为主，使用扳的手段，或顽强治孤或威逼对手，可收到多种效果。这些都是实战中必备常识。

第1型 死活(黑先)

本图讨论白棋的死活问题。

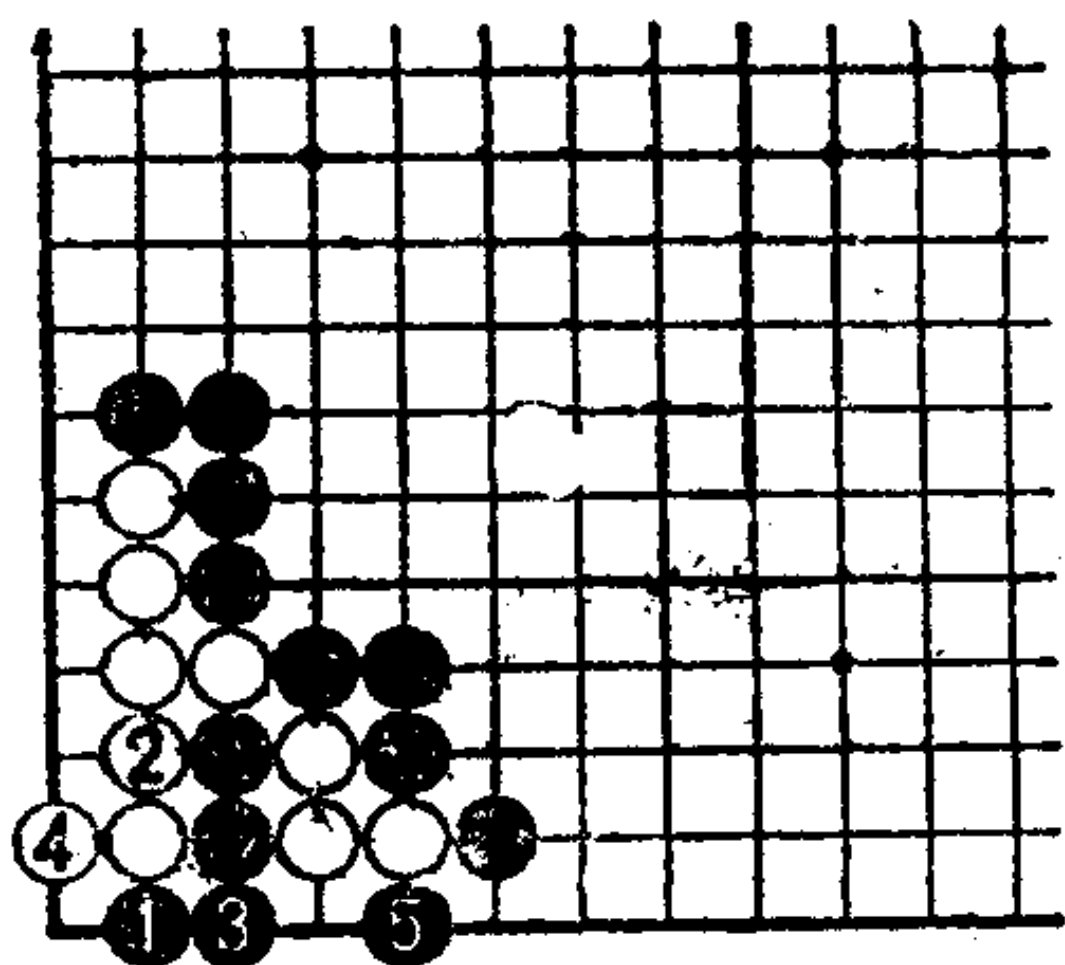


第1型 黑先



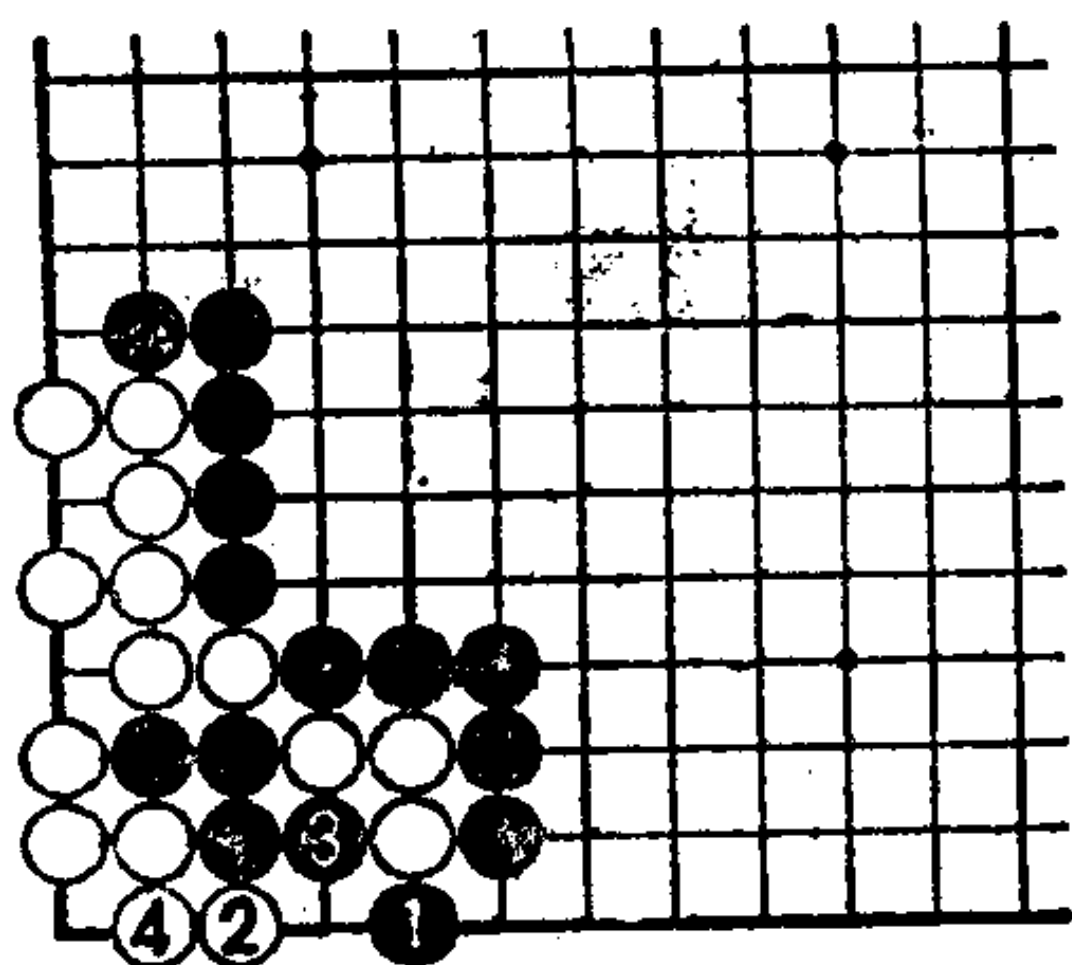
1图

1图 失败 黑1吃三子操之过急。白2打，黑3提时，白4占得角上急所而活。



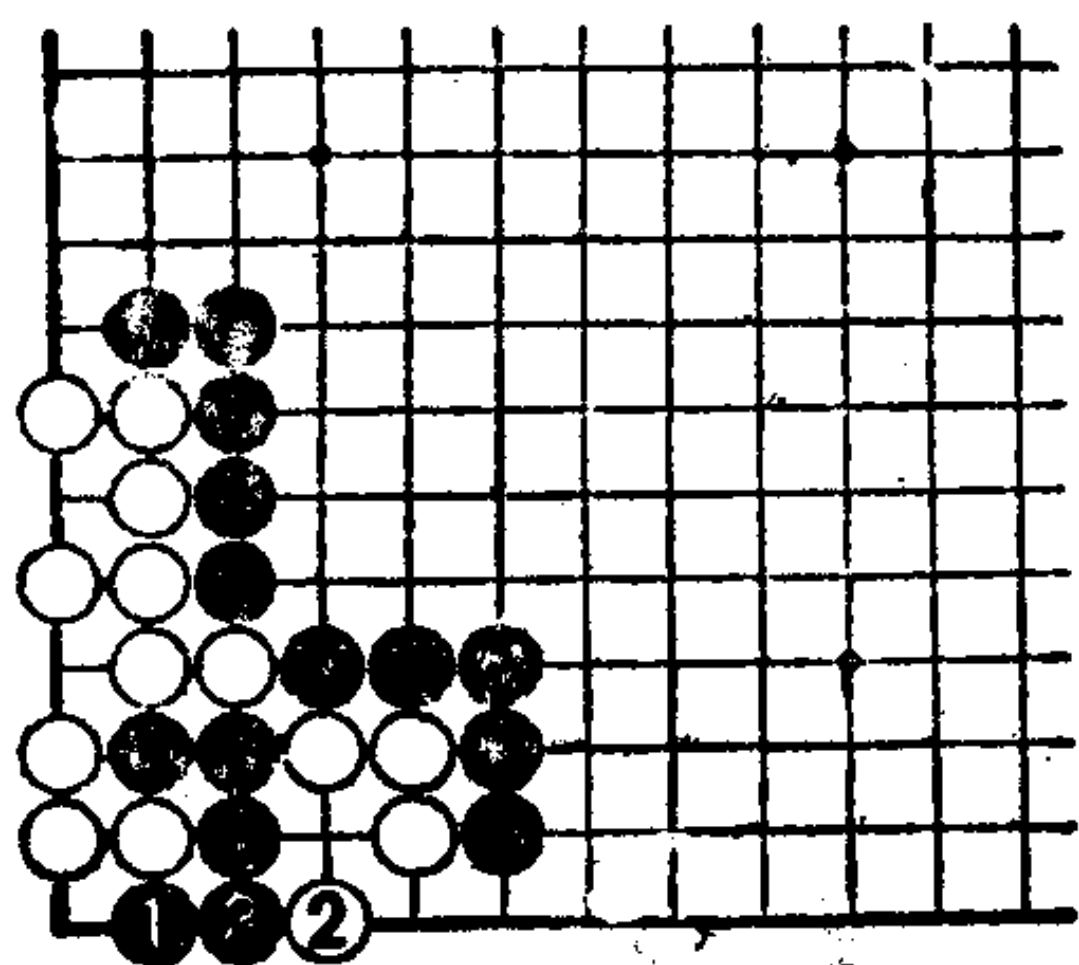
2 图

2 图 正解 黑 1 扳既可吃白三子，又能灭白角眼，乃一箭双雕之手筋。白 2 打时，黑 3 粘，白 4 时，黑 5 再吃，白死。



3 图

3 图 参考 本图也是与上图类似的非扳角不可之形。黑 1 如单吃 3 子，则白 2、4 可做角眼活棋。

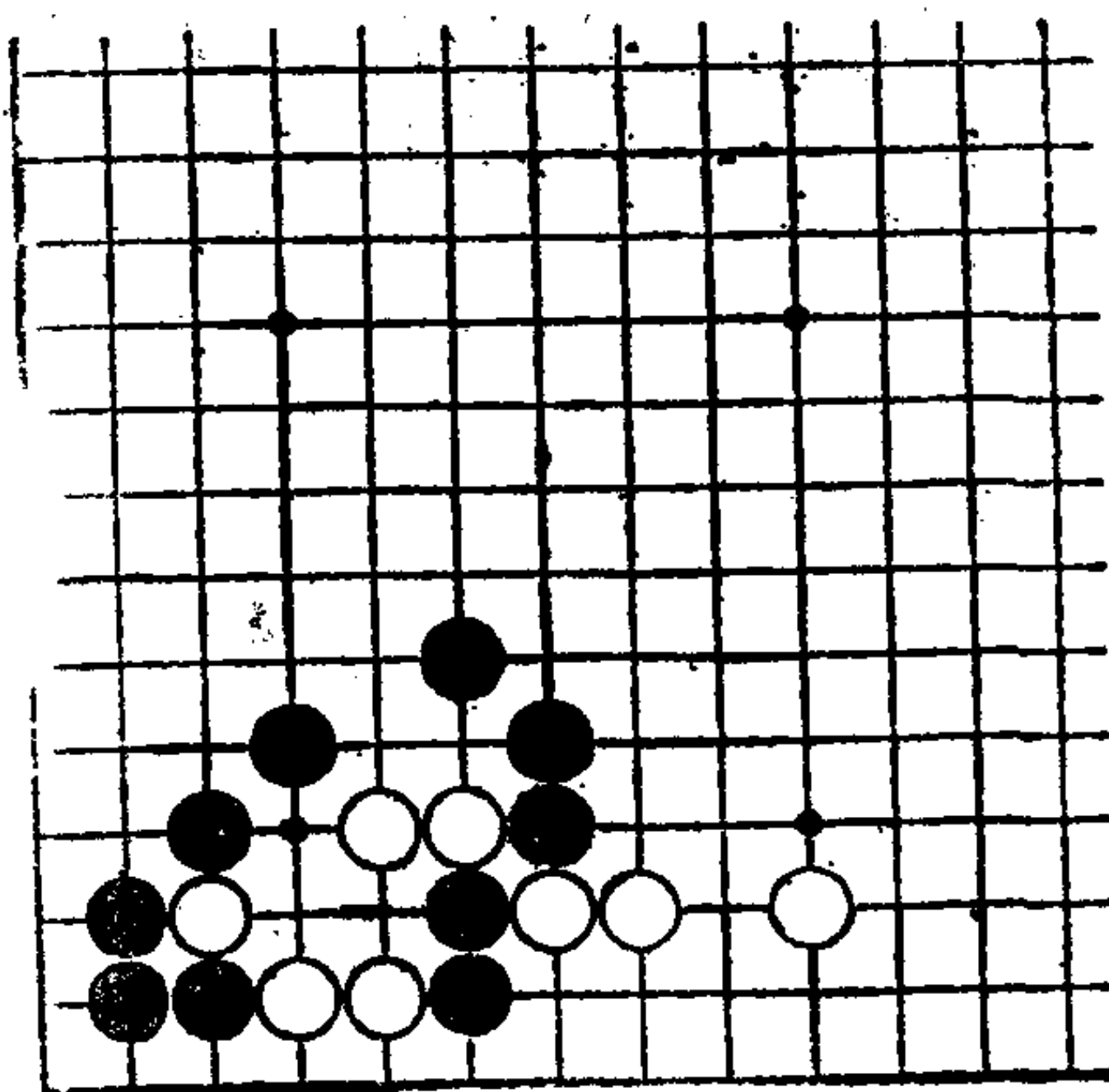


4 图

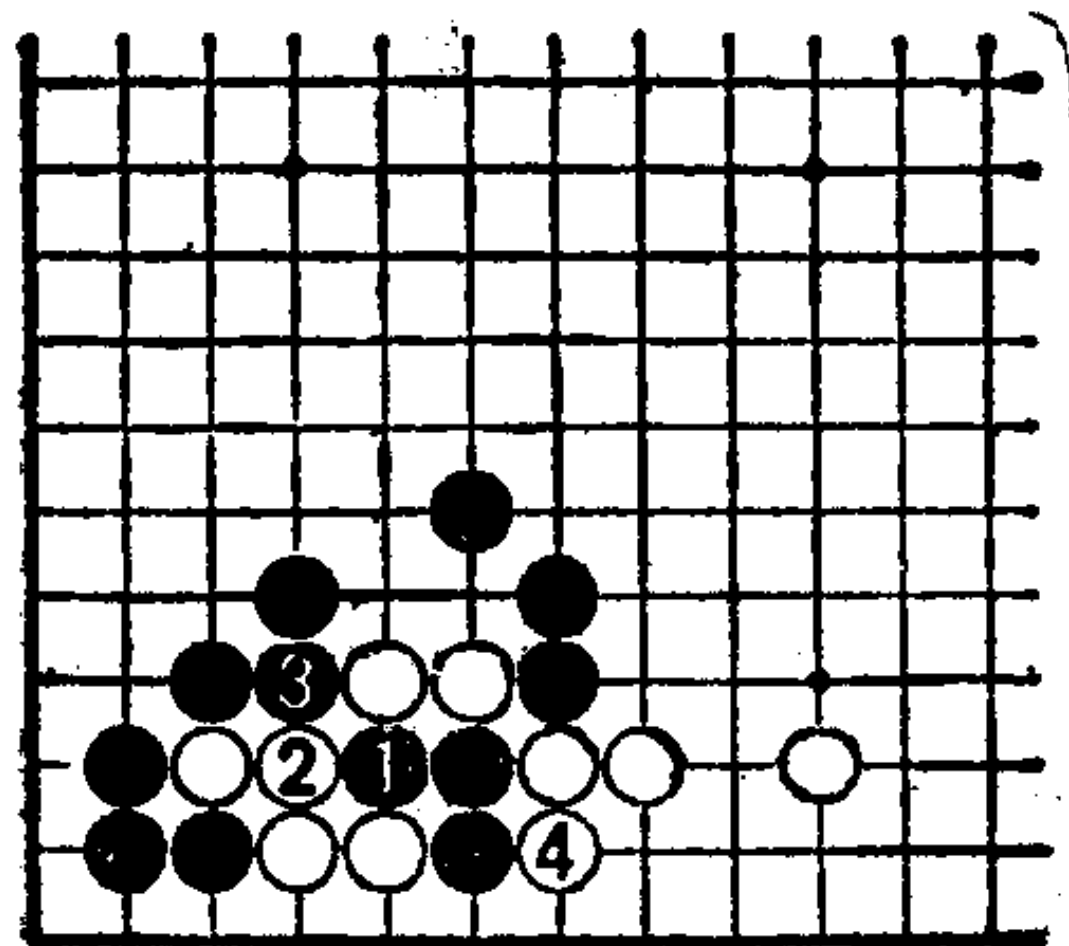
4 图 参考 黑 1 扳正确。白 2 如尖，黑 3 粘，白两边不入气而死。

第 2 型 渡过(黑先)

此型也可以说是对杀,黑有反守为攻的手段,

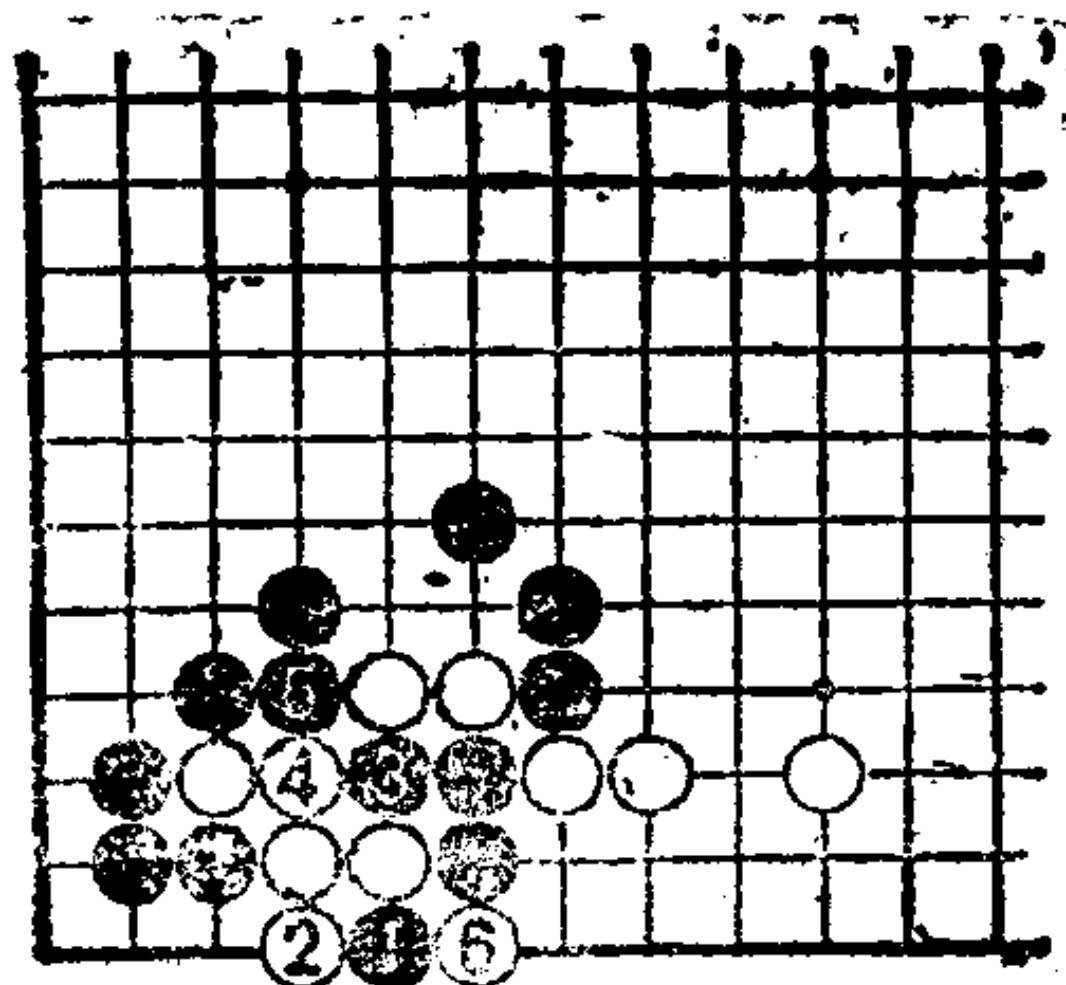


第 2 型 黑先



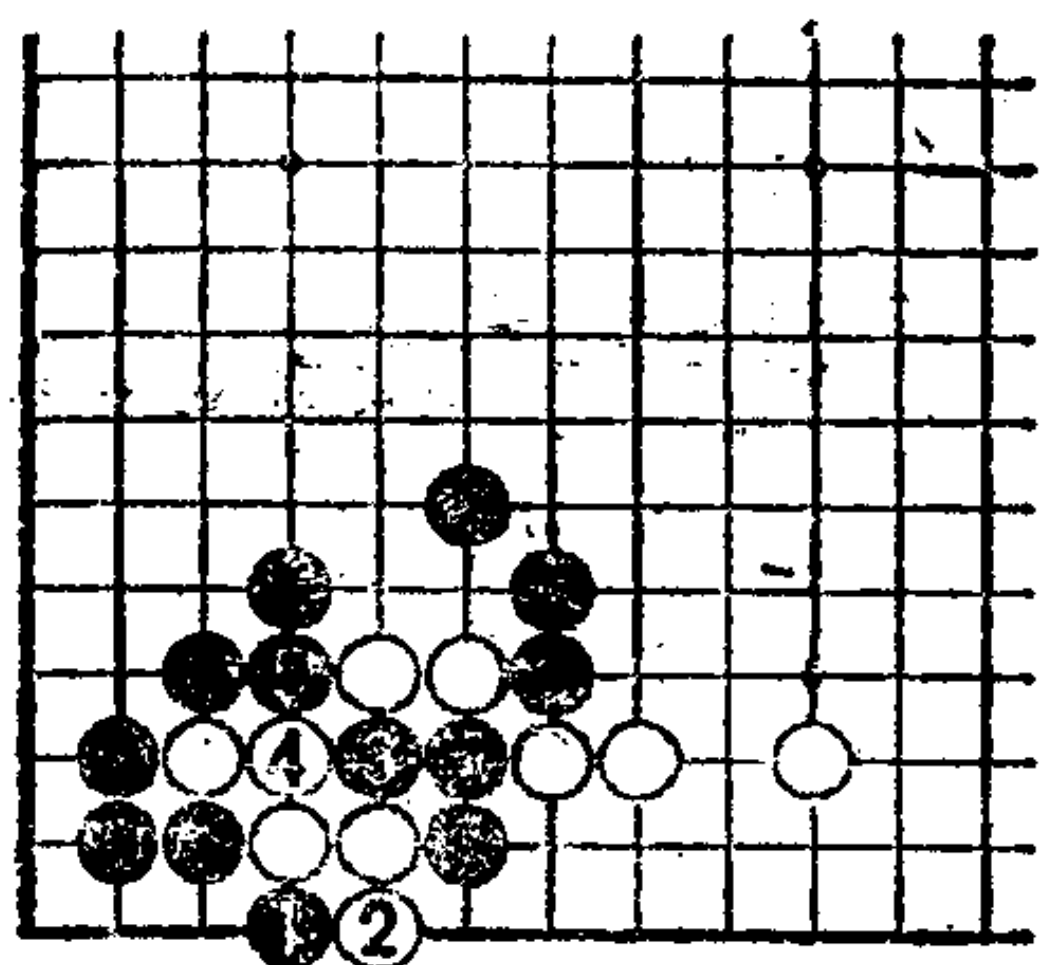
1 图

1 图 失败 黑 1、3
正面进攻,至白 4 止,失败。



2 图

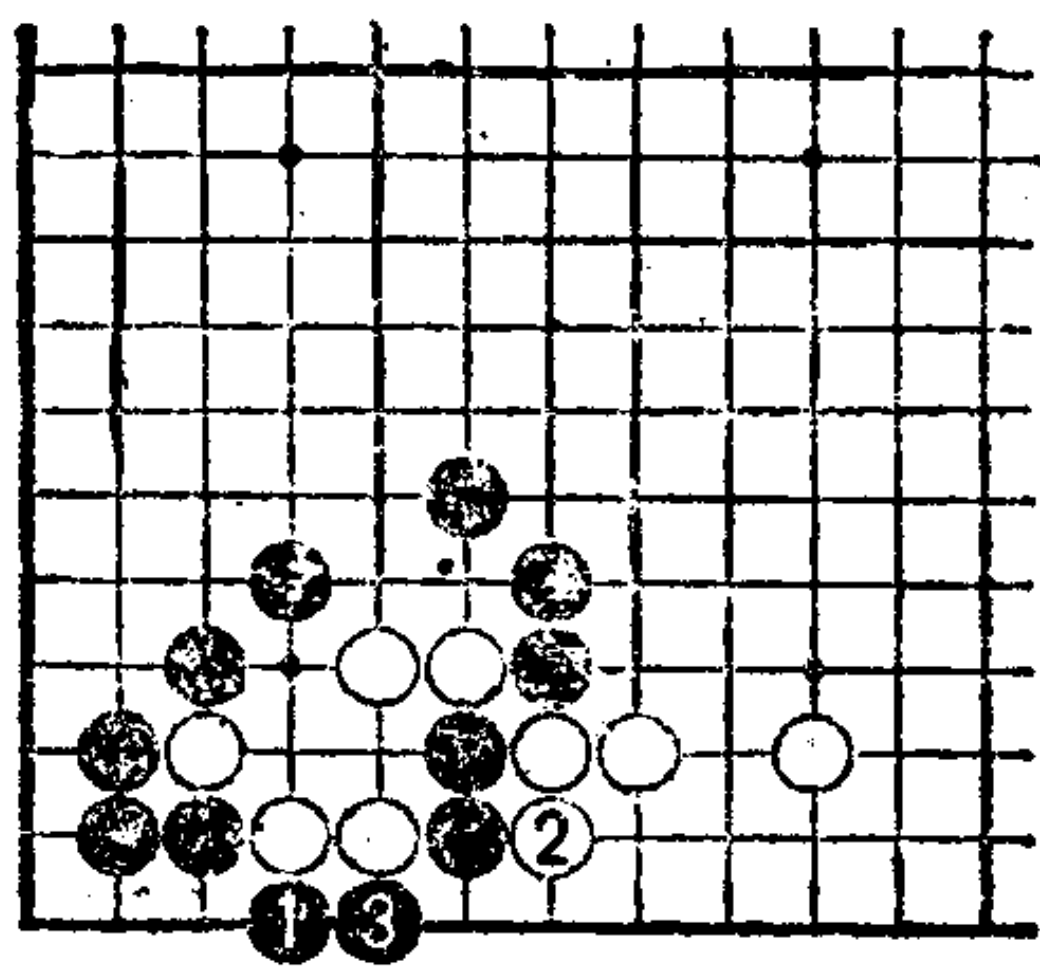
2图 失败 黑1扳也不能奏效。白2挡后，黑既使3、5冲断，白6提1子后仍吃黑。



3 图

3图 正解 黑必须于本图1位扳。白2如强行阻渡，则黑3、5冲断，黑胜。

黑1与白2交换，实际是紧了白气。

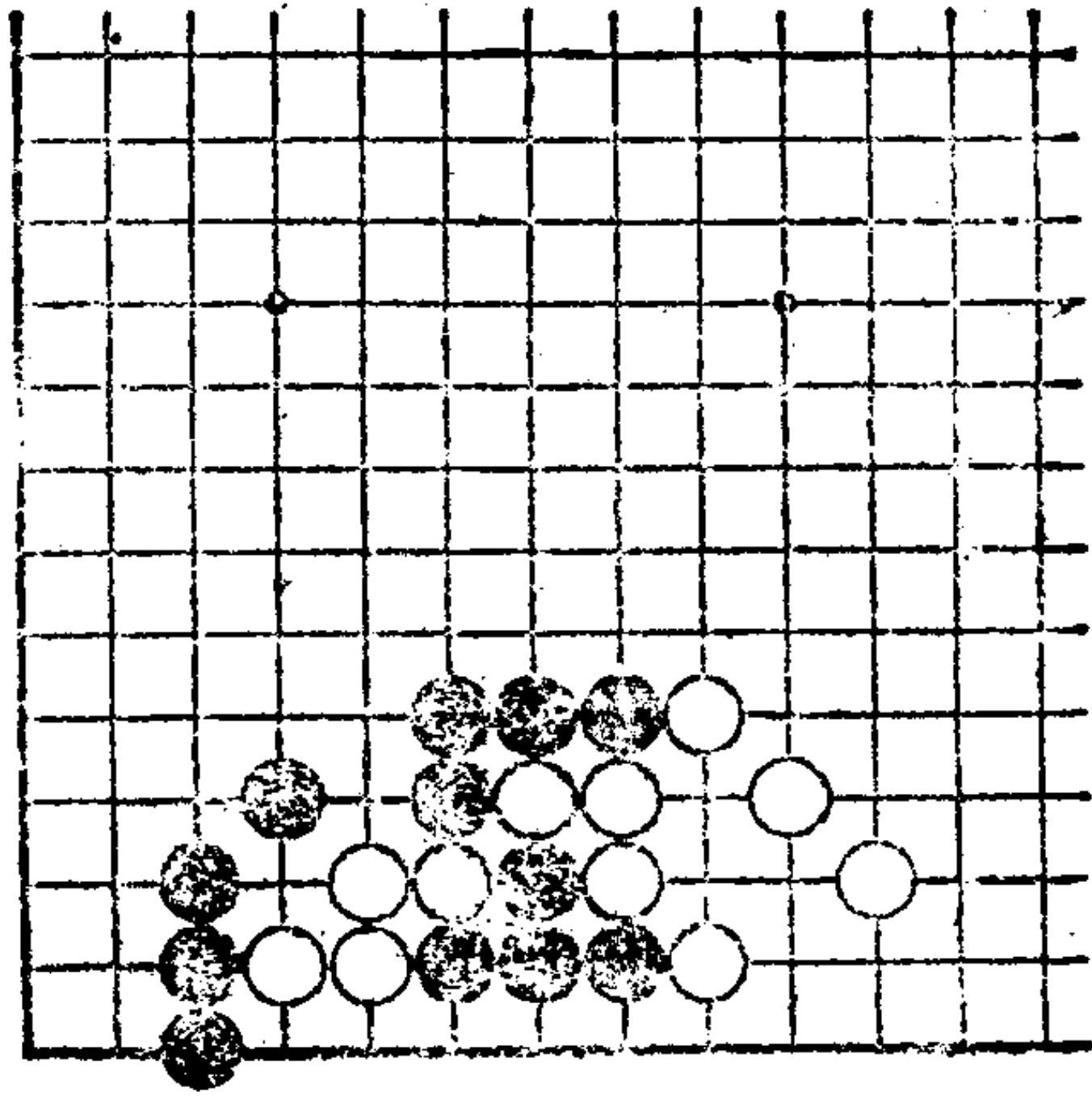


4 图

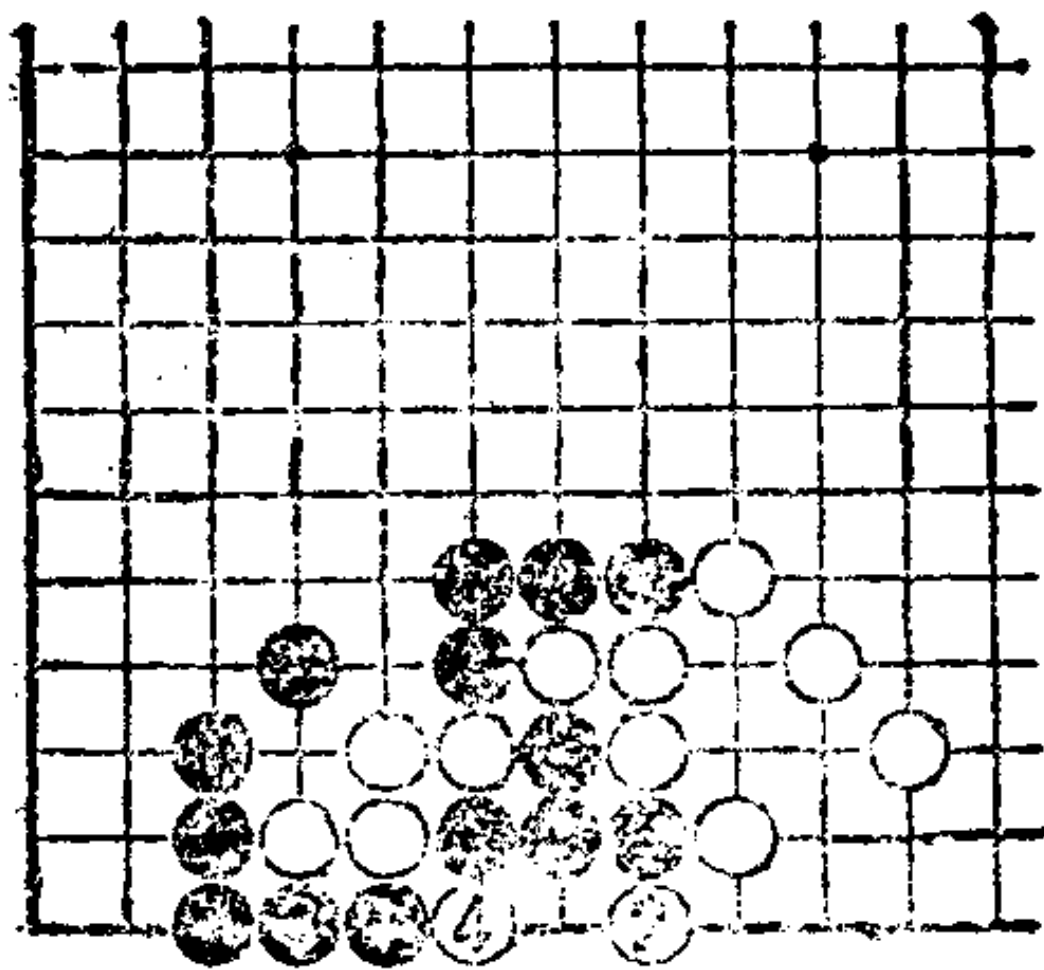
4图 正解 对黑1、白2如挡，黑可3位渡过。黑1扳时，已算透这一变化。

第3型 对杀(黑先)

此型是黑三气与白四气的对杀，显然黑不利，但如能抓住白棋弱点，攻击得法，是能扭转局面，反败为胜的。

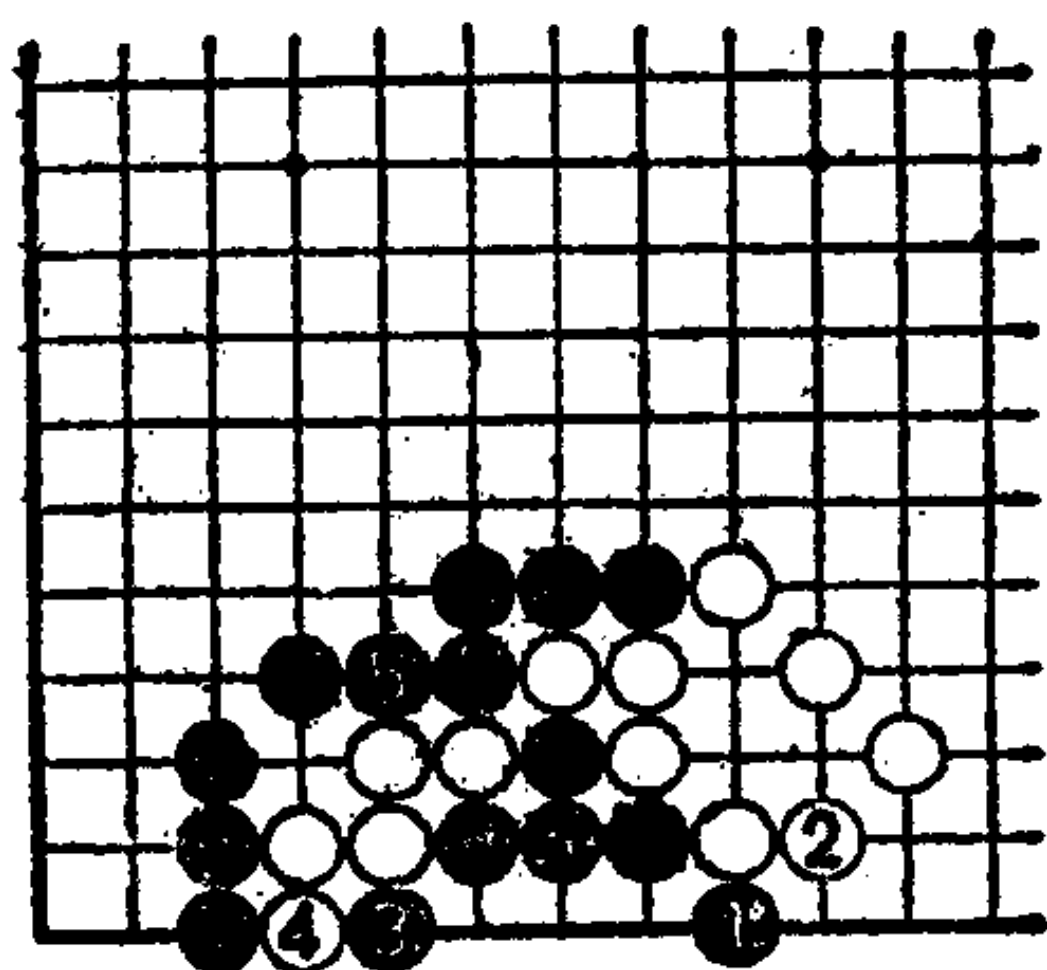


第3型 黑先



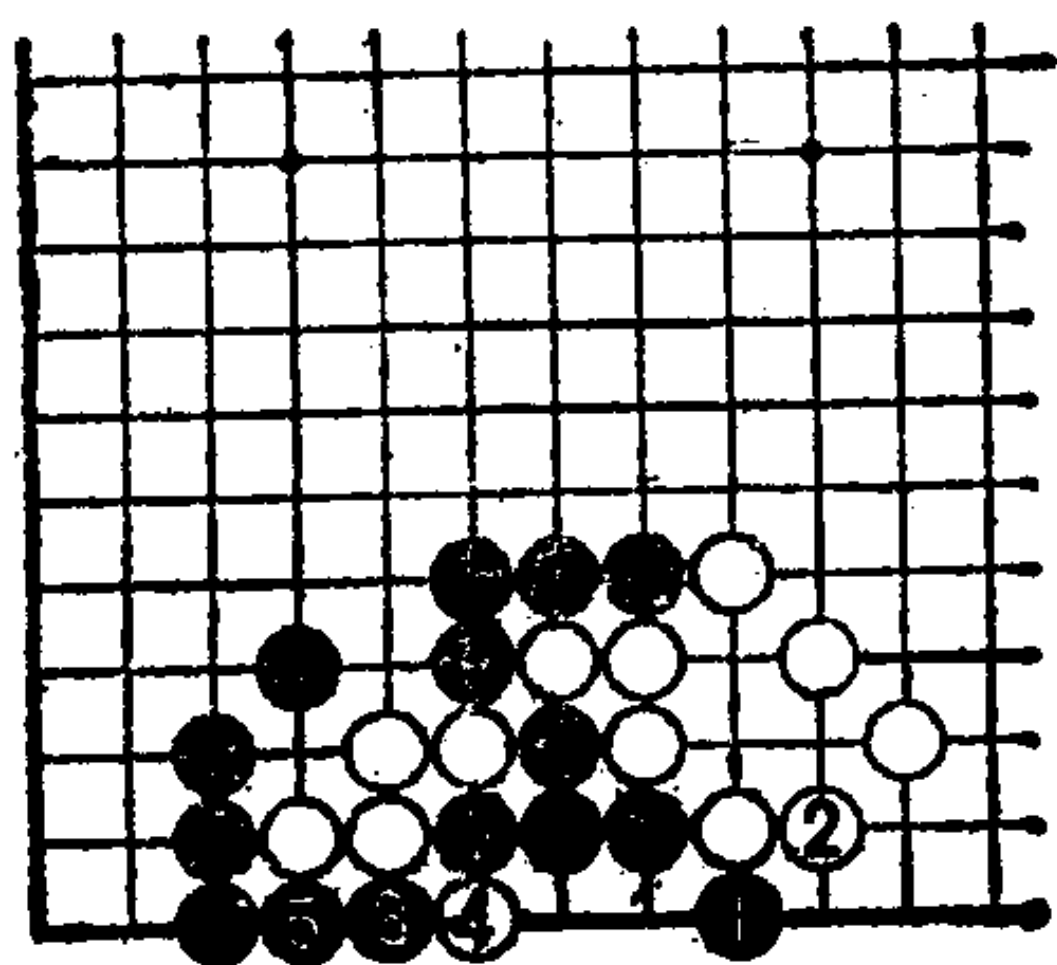
1图

1图 失败 黑1直接扳，不行。白2扳后，黑3如接，则白4扑，黑失败。其中白2如下3位则白失败。



2 图

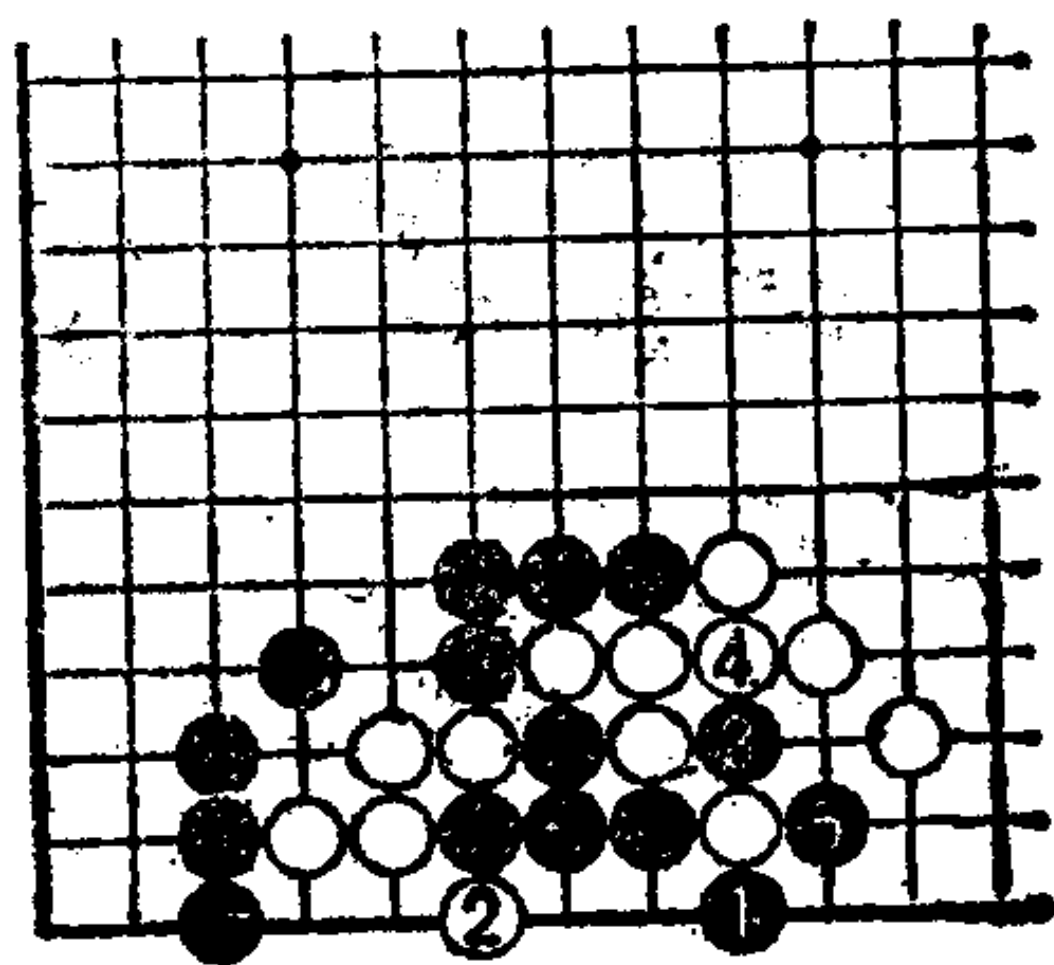
2图 正解 黑1先在右边扳一手为此际之手筋。白2后，黑3再扳成功。白4如挡，则黑5紧气，对杀黑胜。



3 图

3图 正解 黑3时，白4如扑，黑5简明接回即胜。本图与1图的差别就在于本图黑1扳后，解除了白4扑的威胁。

先扳一手而长气的手筋，在实战中是经常被采用的。

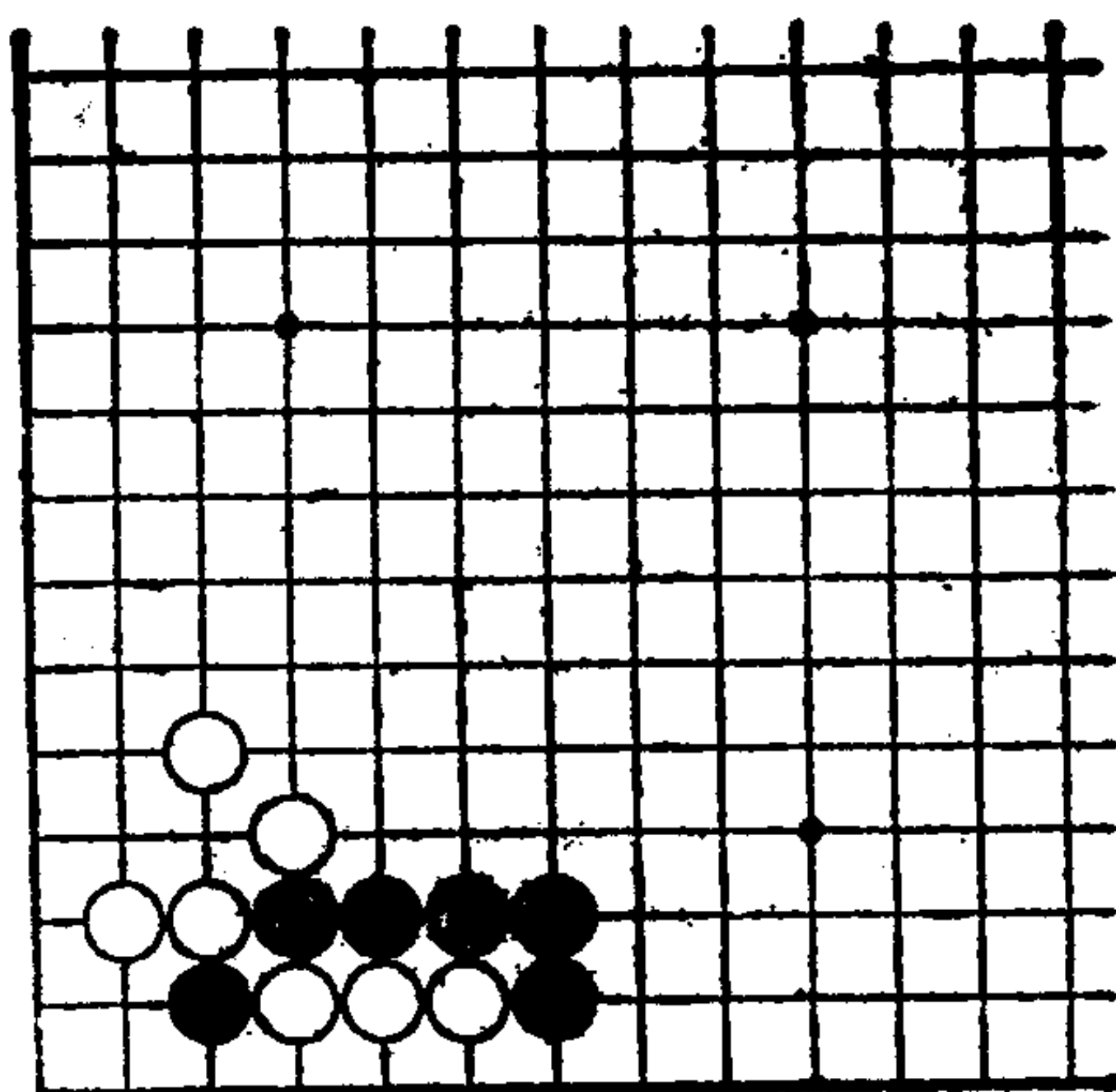


4 图

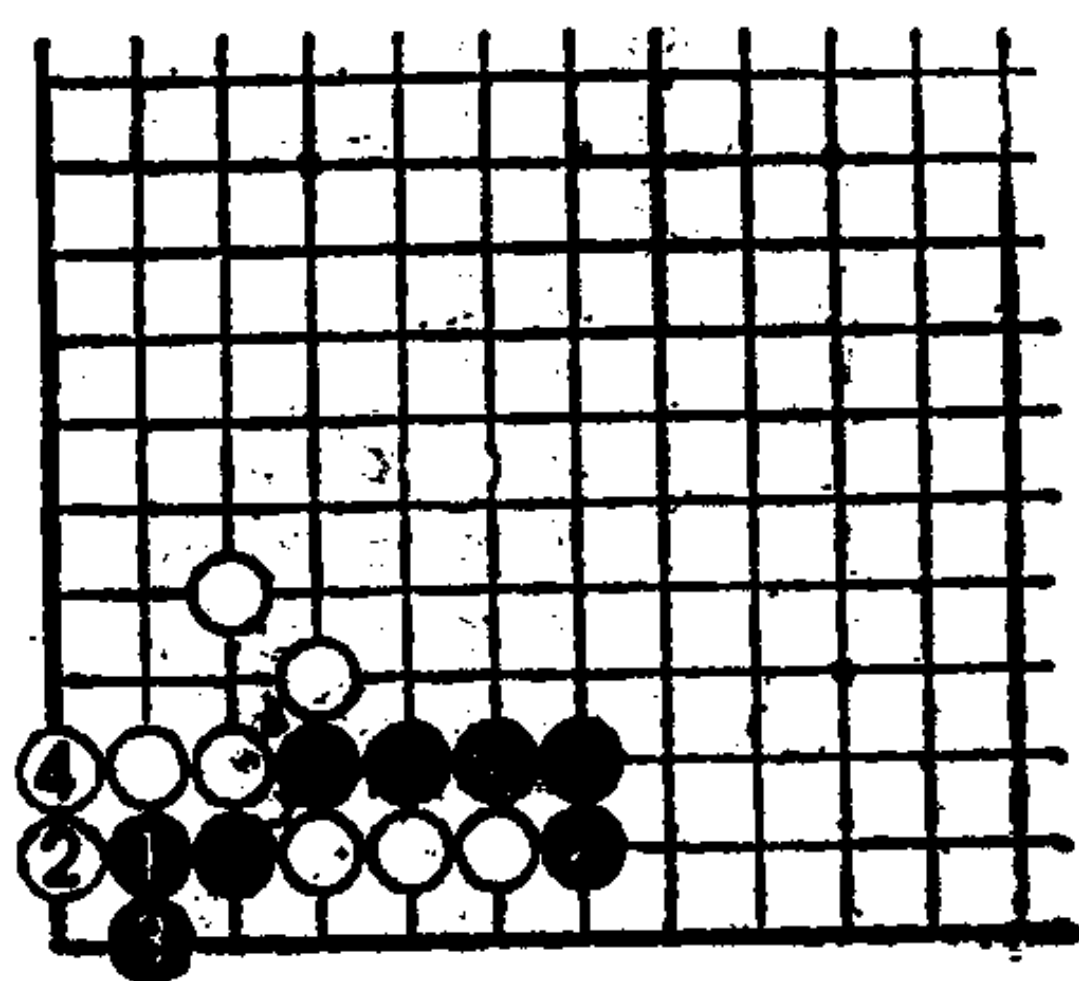
4图 变化 黑1扳是先手，白如不理而于2位扳，则黑3、5提一子，白损失更大。

第4型 对杀(黑先)

如果说黑一子尚具活力，肯定会有人觉得不可思议，然而角部的确充满魔术般的变化。

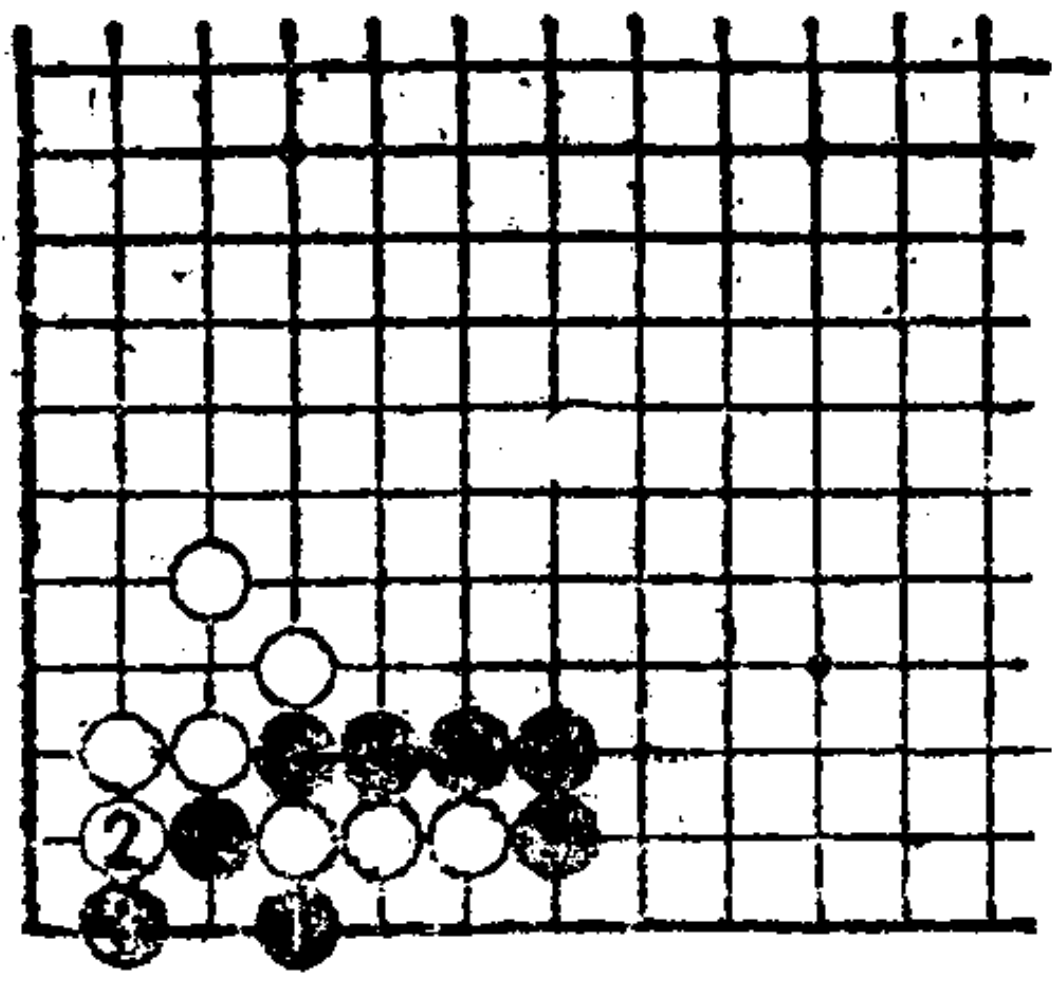


第4型 黑先



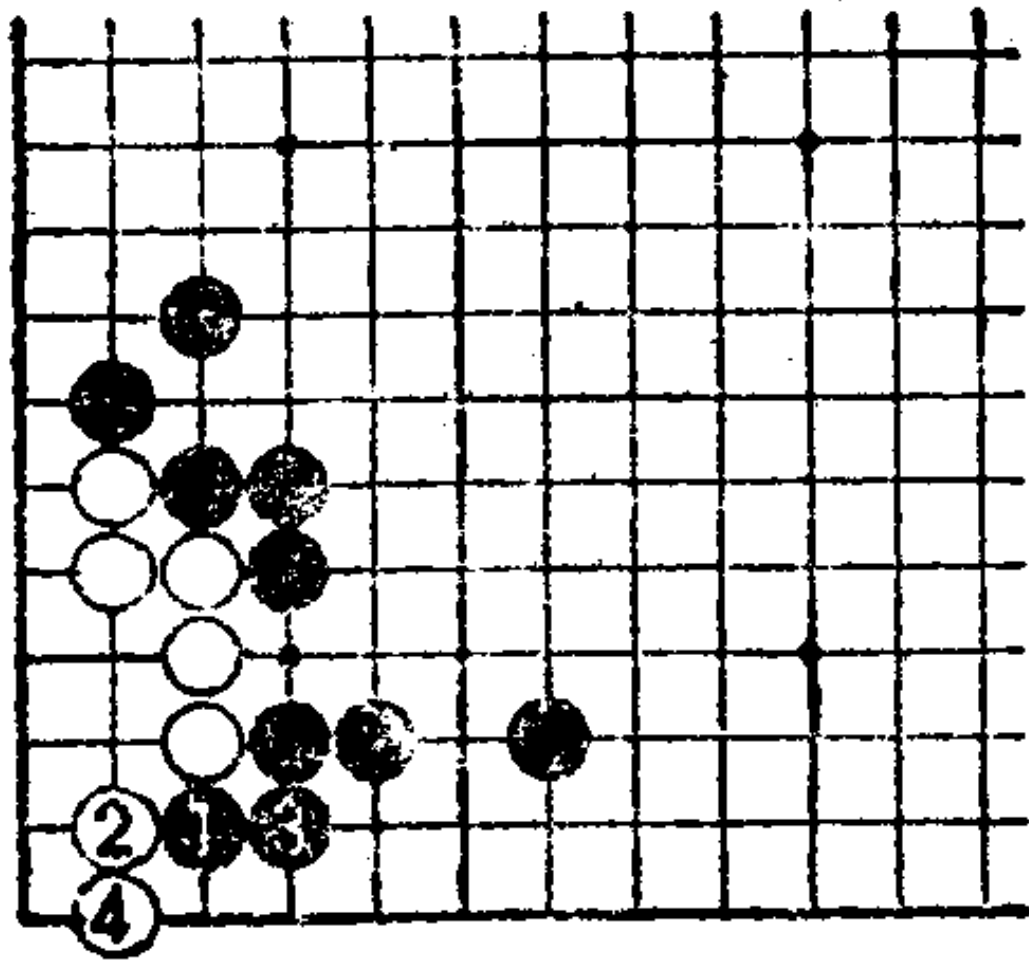
1图

1图 失败 黑1爬不成立。白2扳，黑3曲，至白4止。黑负。



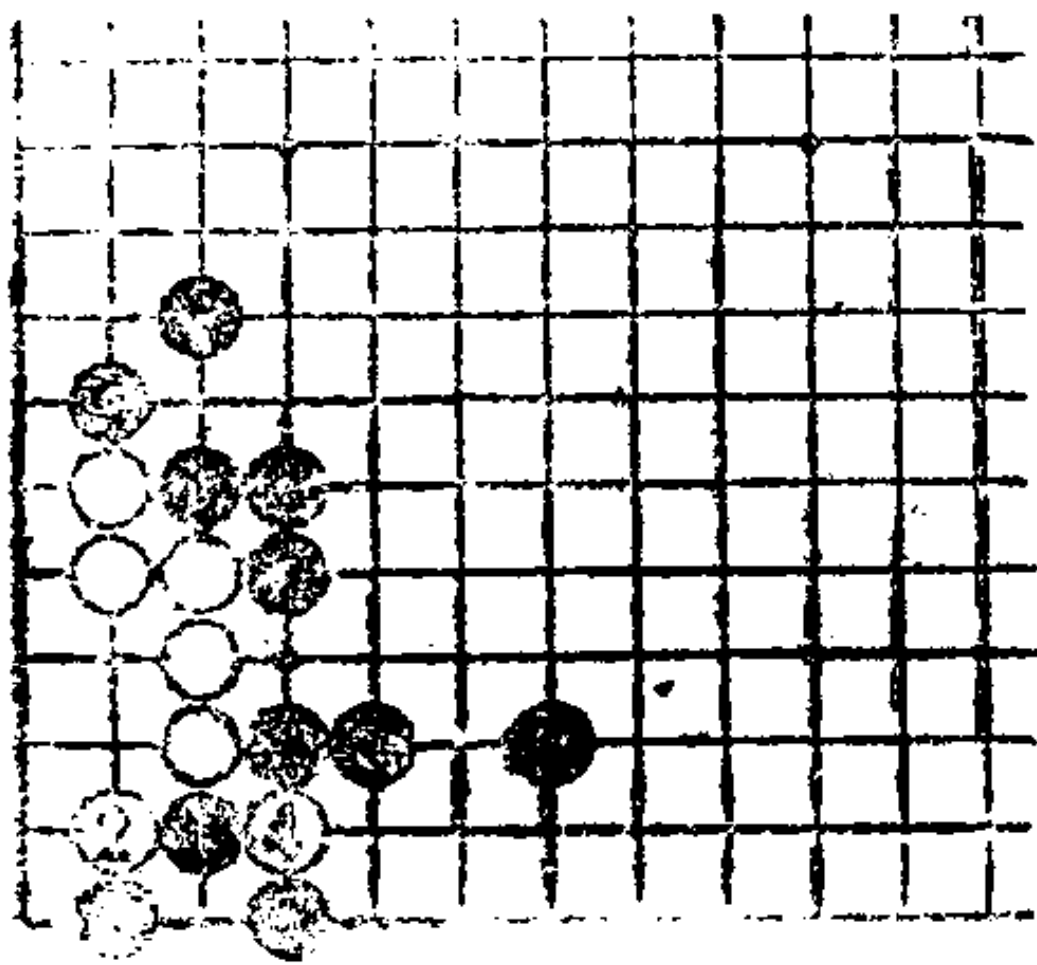
2 图

2图 正解 黑1扳是顽强的手筋。白2时，黑3再扳做劫，是正解。黑利用了白一·一不入气的弱点，属常用手筋。



3 图

3图 参考 此图也是可做劫之形。黑如只是平凡地1、3扳粘，则白2、4即成活。

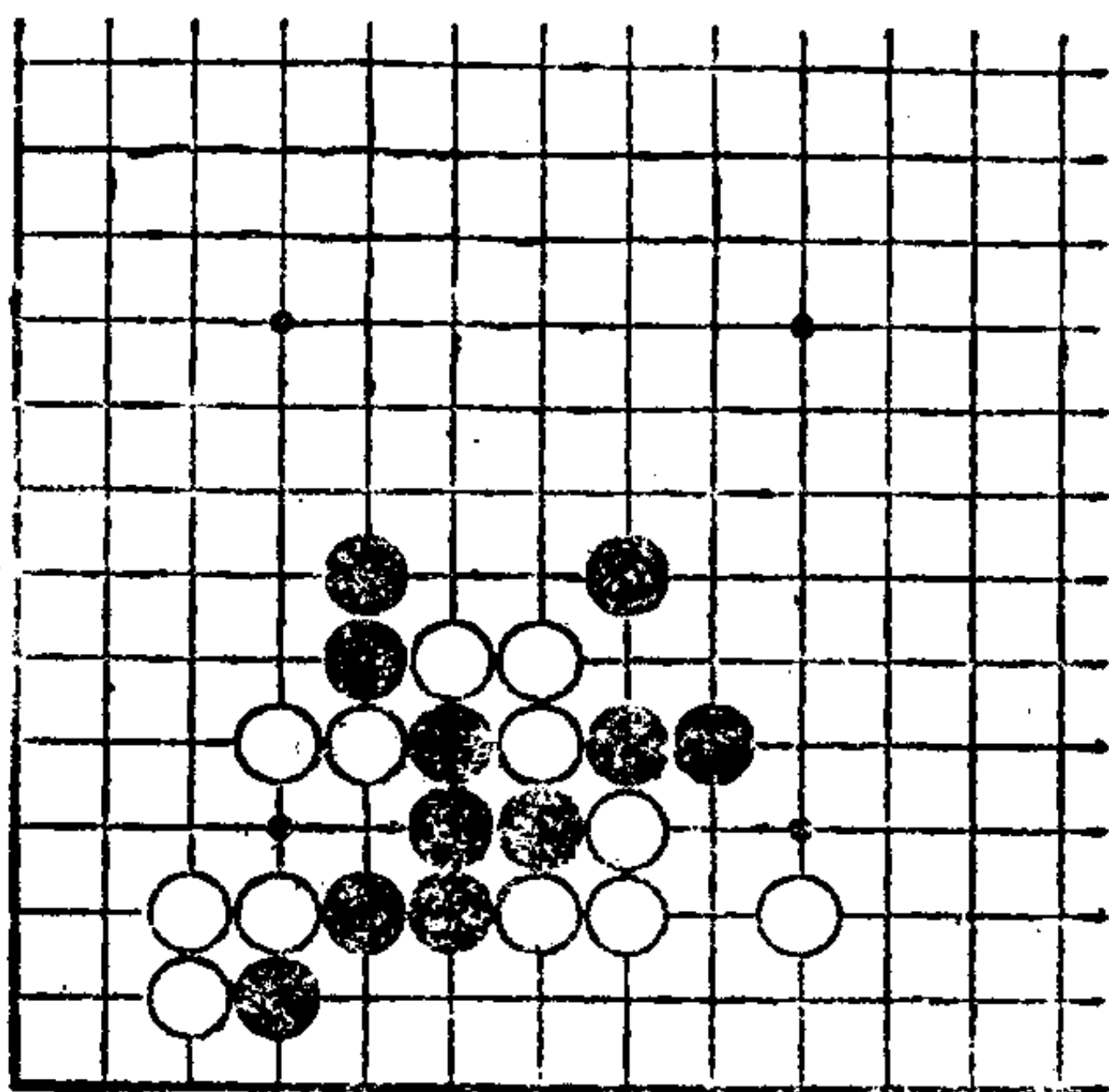


4 图

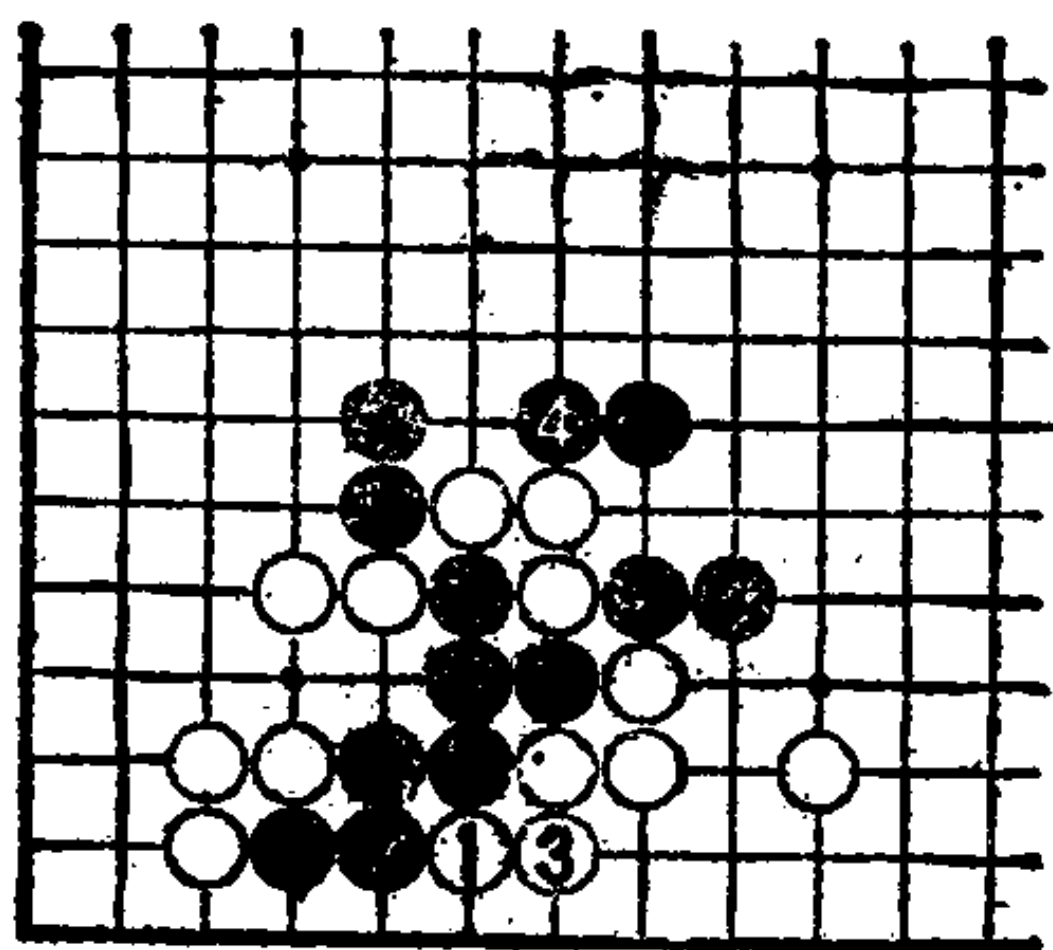
4图 参考 黑1、3连扳，白4时，黑5做劫。实战中不仅是死活，官子、治孤等场合，也经常使用这种手筋。但应该注意，这种手法有时总要担些风险，因而不要轻易如此用强。

第5型 对杀(白先)

黑白各有三气。但对白来说，黑二路一子很是麻烦，因此必需细心筹划。

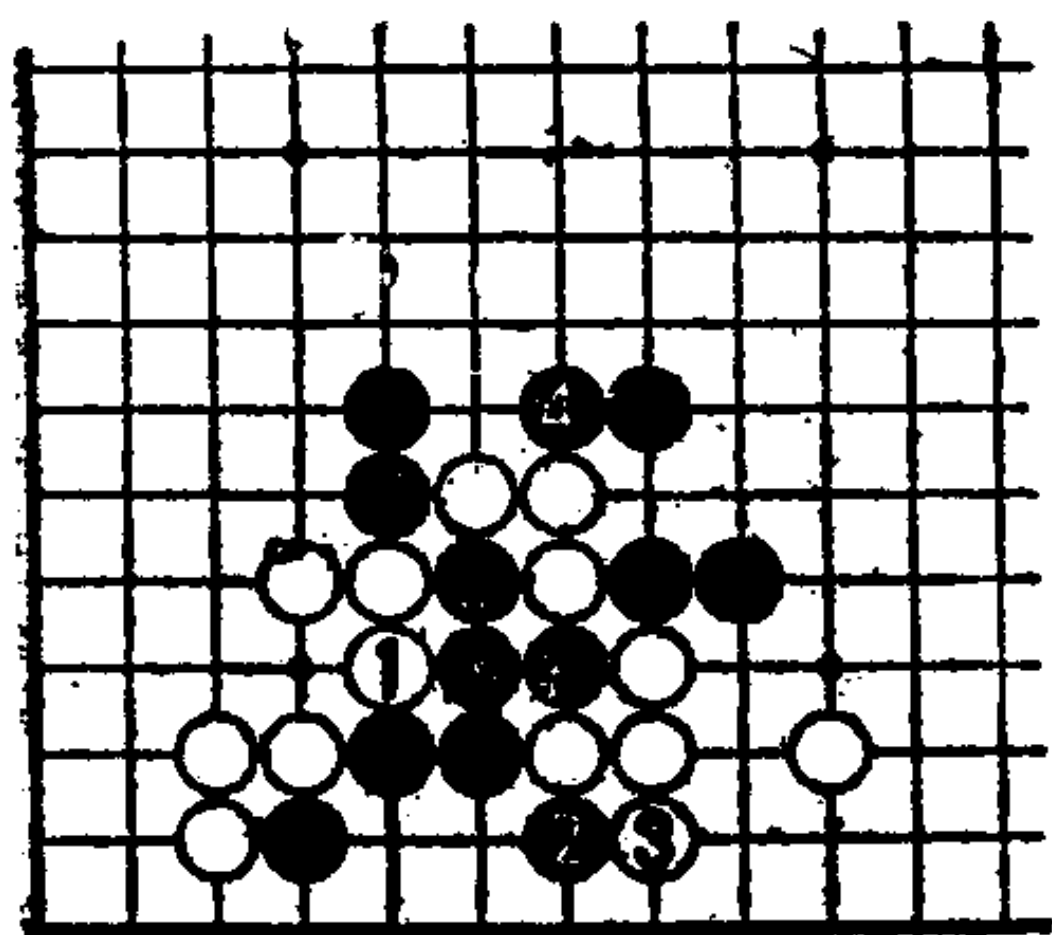


第5型 白先



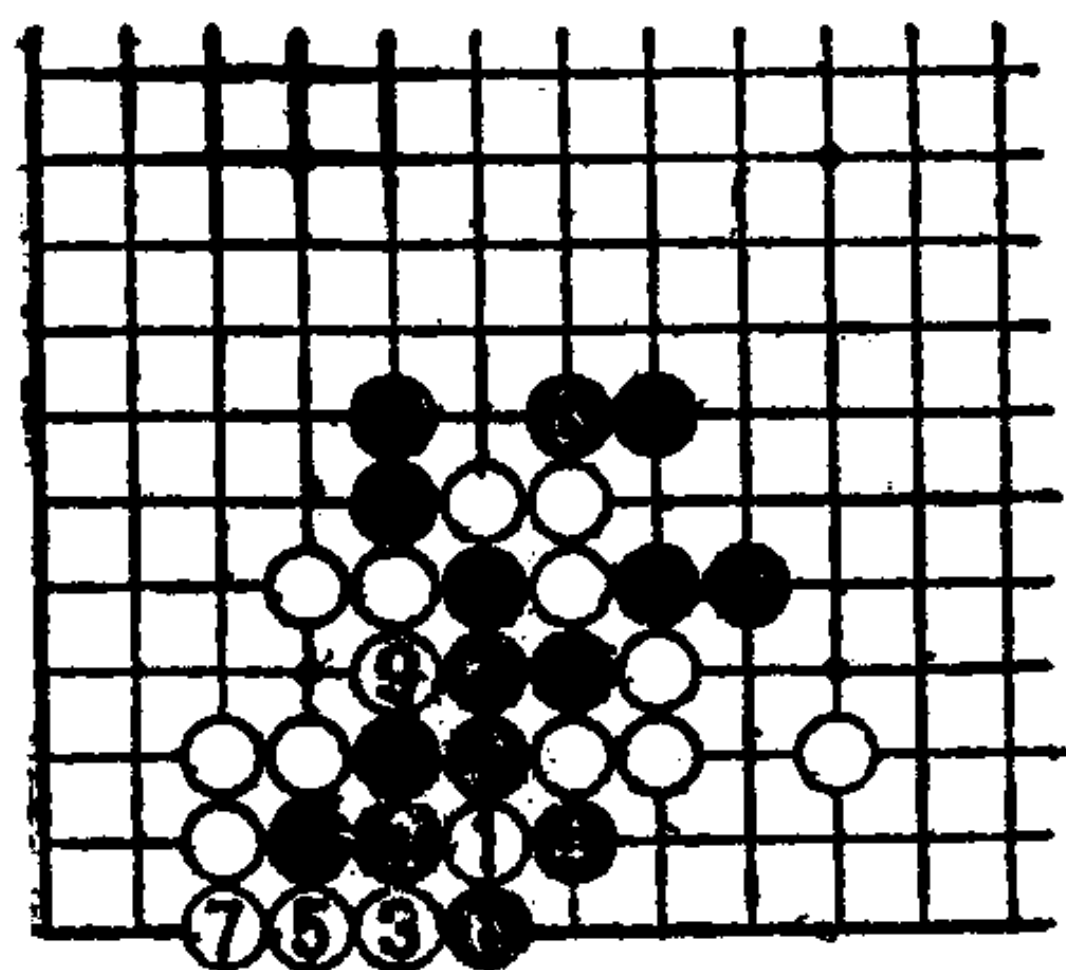
1图

1图 失败 白1扳好，但黑2时，白3粘就太随手了。黑4趁机紧气，白负。



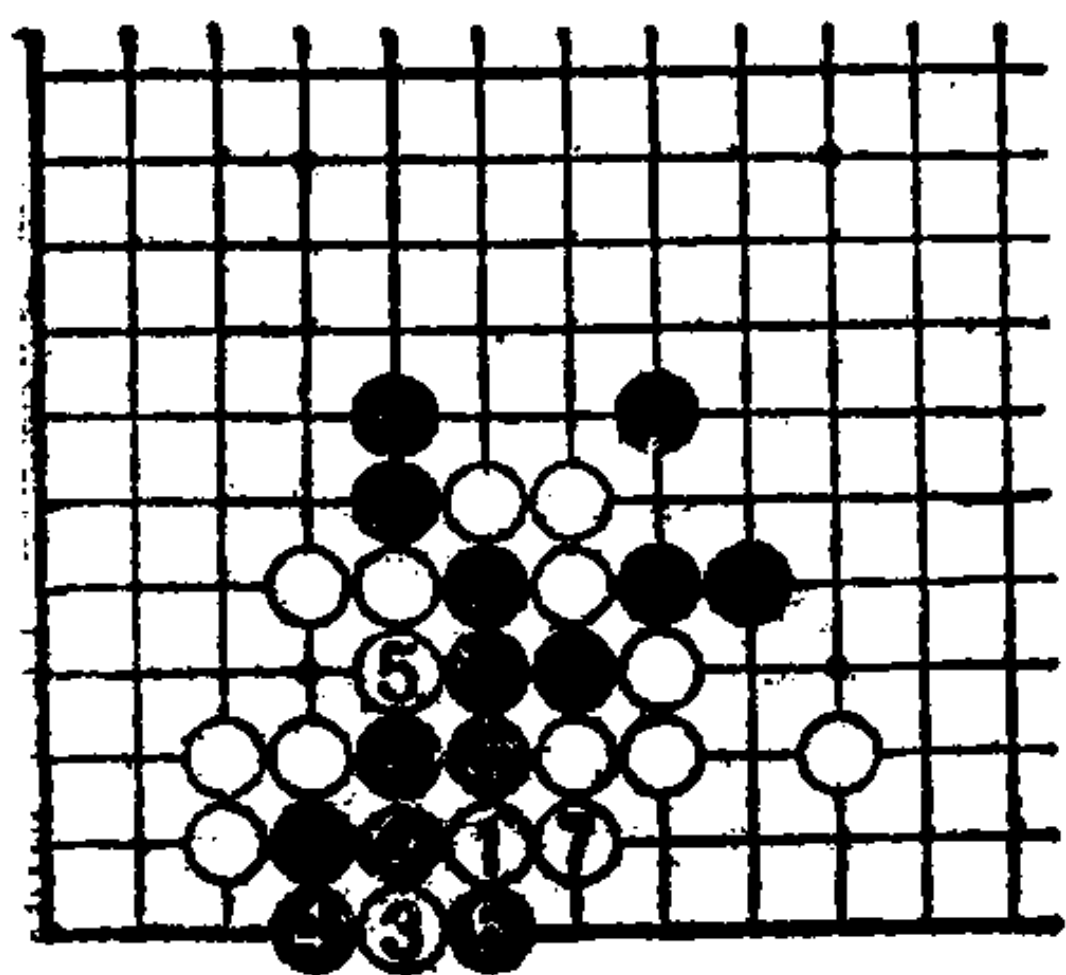
2 图

2图 失败 那么白1紧气，结果如何呢？这也非正解。黑有2位扳的好手。白3时黑4回手紧气。由于黑2扳长出一气，白负。



3 图

3图 正解 白3连扳是“滚包”战术。初看，白3后，被黑4吃住一子，似乎白失算，然而白5、7后，黑只剩两气。黑8、白9，白一气胜。

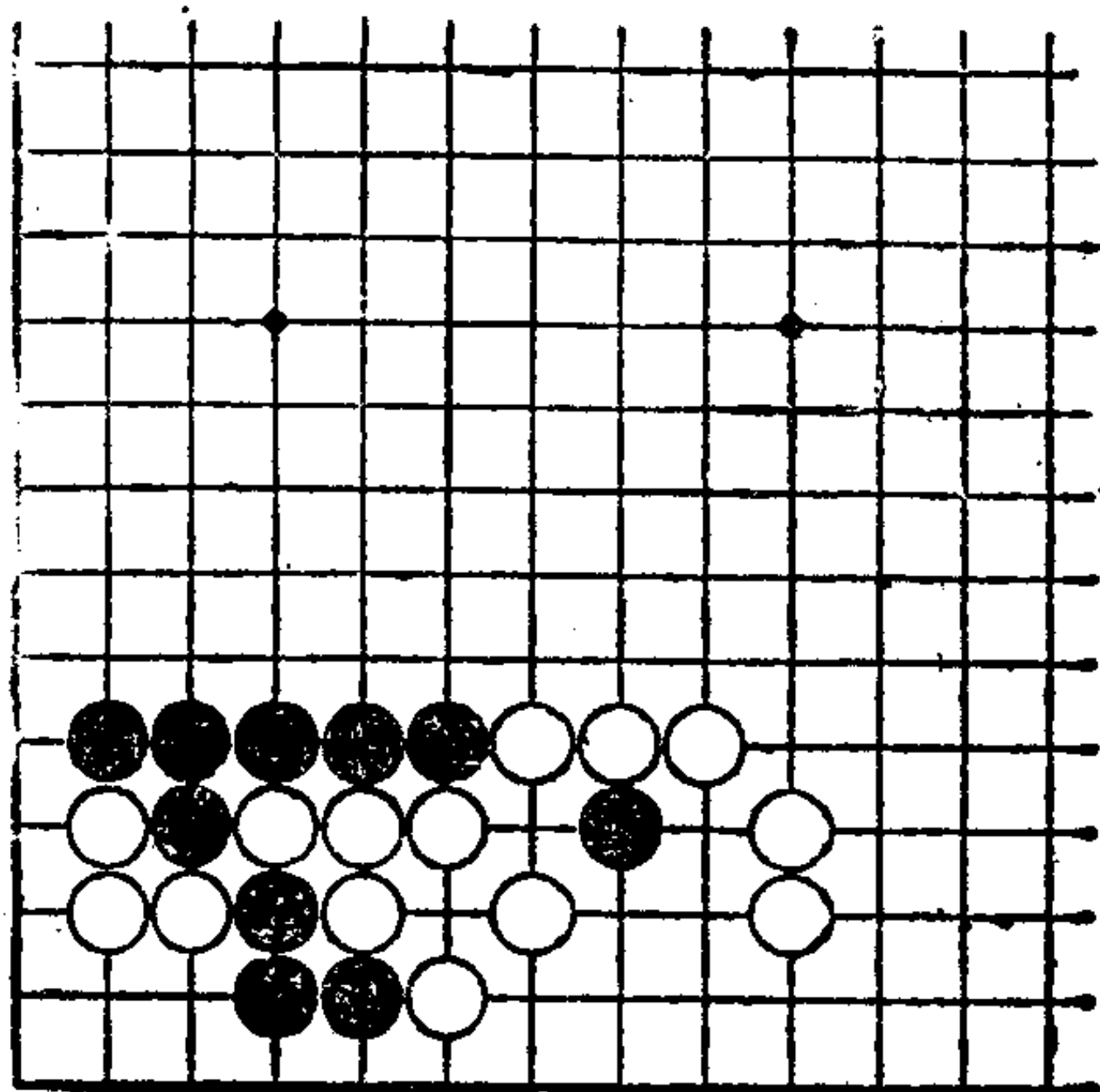


4 图

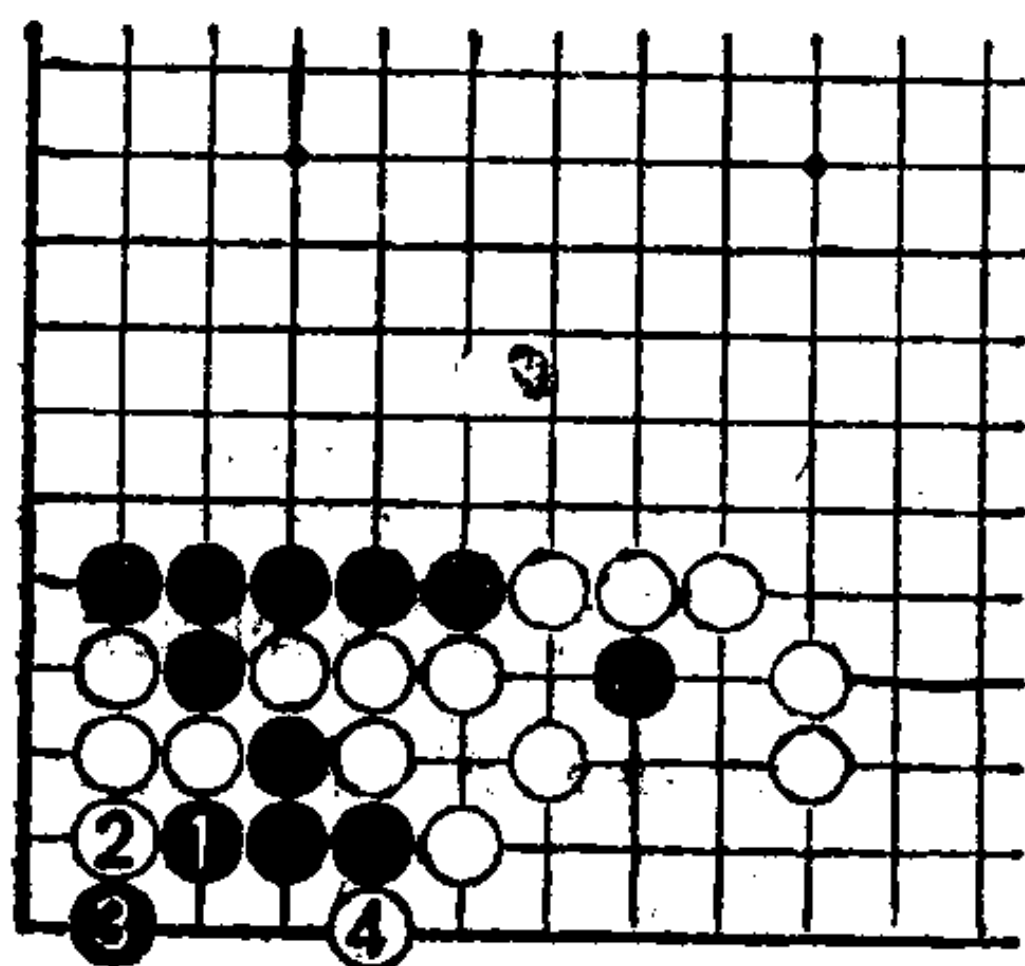
4图 正解 白3扳时，黑4如挡，则白5打、7粘，仍是白胜。

第6型 对杀(黑先)

如一见此型便能立即看透角上的对攻，就已具有相当的棋力了。黑3气，白4气，黑为反转这一不利条件，必须采用相应的手筋，并做好准备工作。

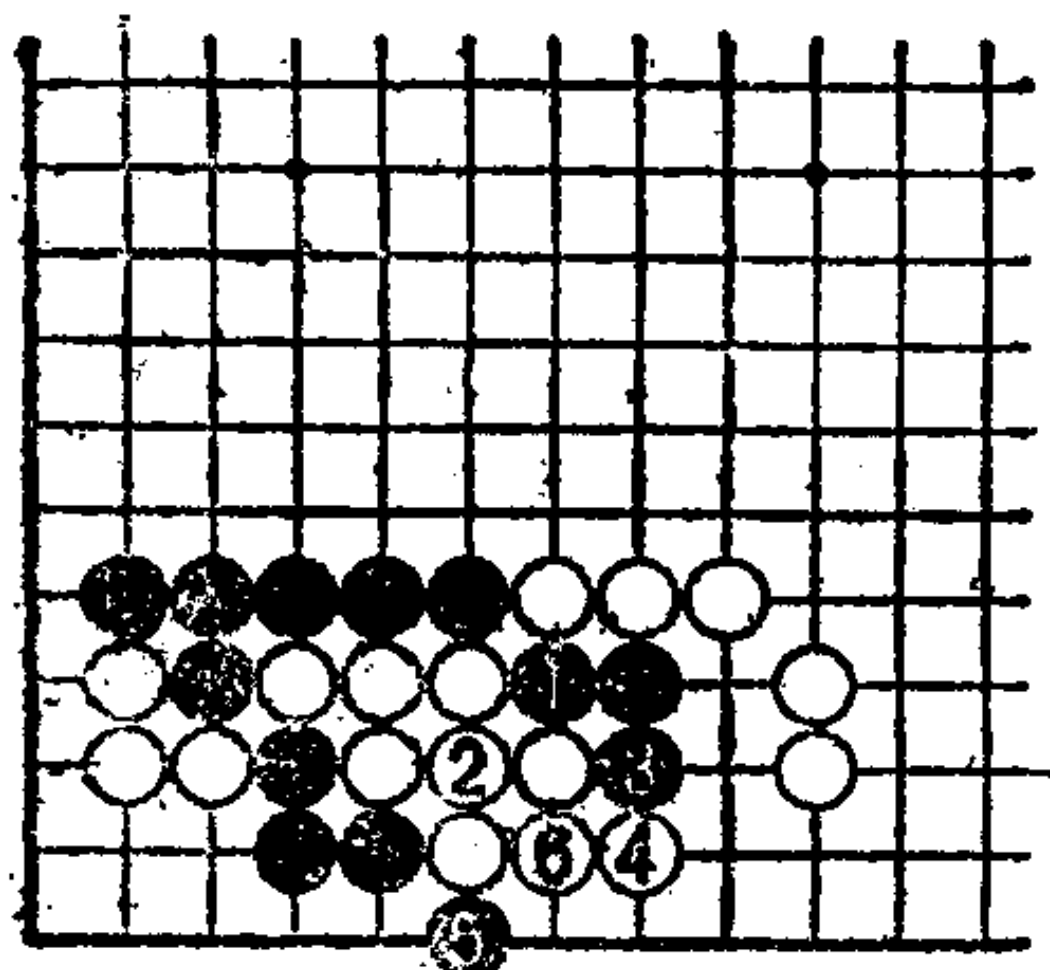


第6型 黑先



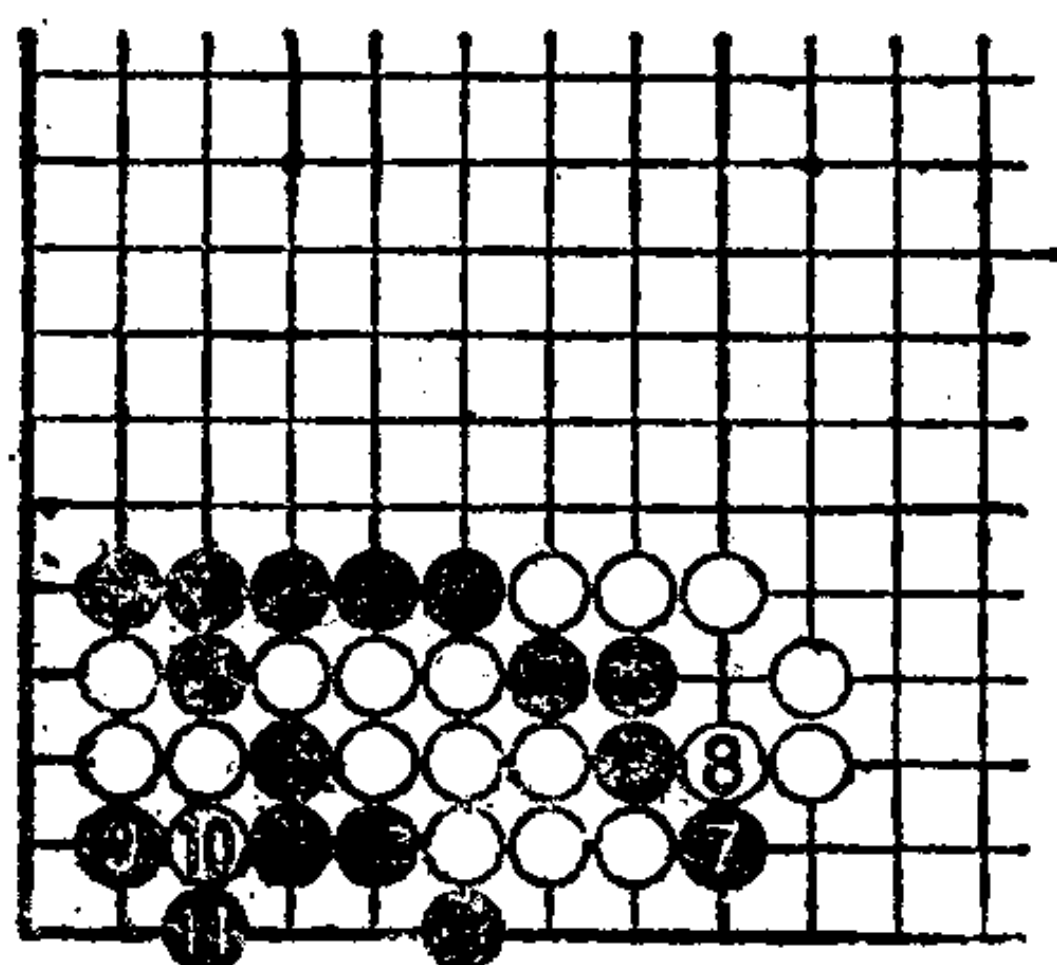
1图

1图 失败 黑1、3直接行动不能成功。至白4扳，无非是确定3黑的失败。黑有必要再进一步谋划冲击白棋缺陷的手段。



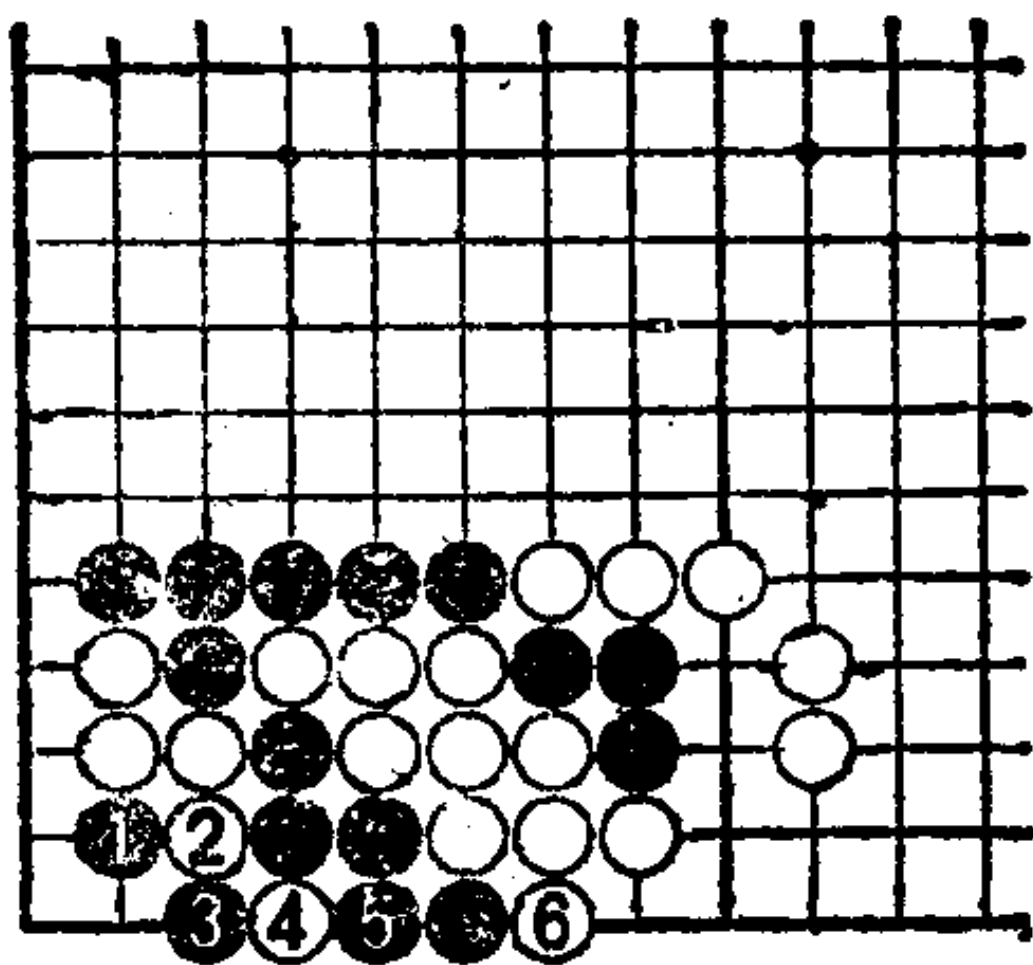
2 图

2 图 正解 黑1、3、5 先手利用。接下来——



3 图

3 图 黑7与白8交换是关键。之后黑9靠、白10、黑11后，白因撞紧气而受到掣肘，只得坐视角部四子被吃。

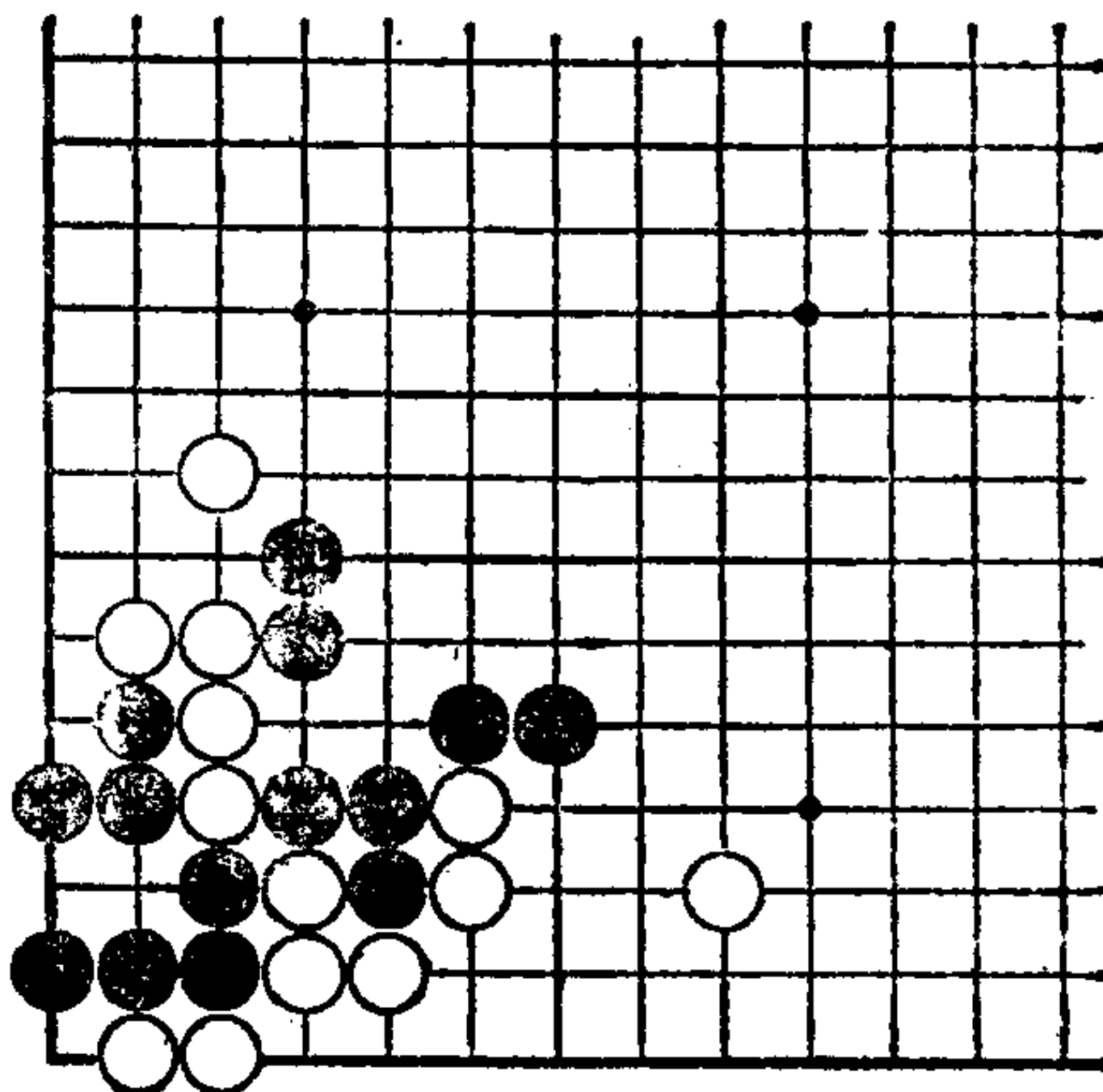


4 图

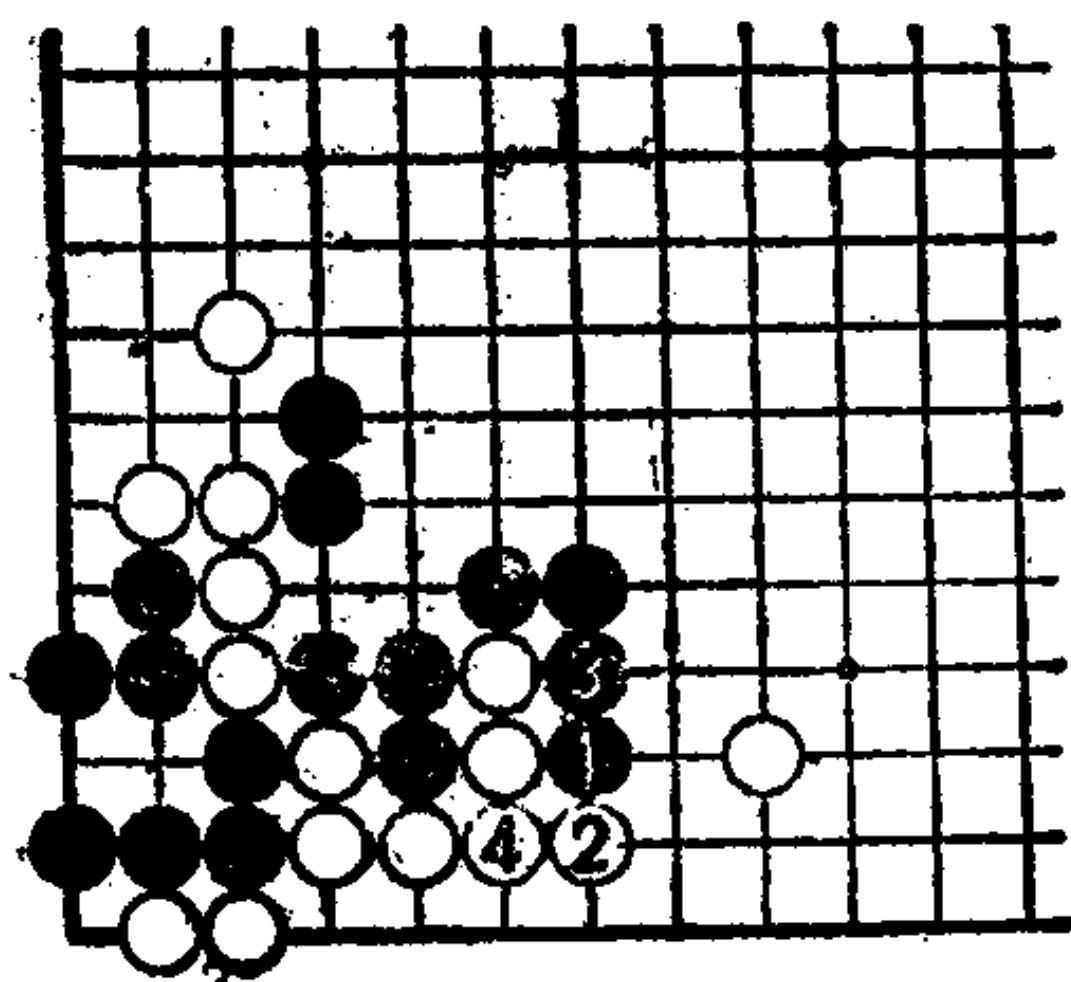
4 图 失败 黑如果忽略了前图黑7、白8的交换而单在1位靠，则白2至白6，黑失败。

第7型 治孤(黑先)

角上黑棋已做不成两只眼。请发现治孤的手筋，即里应外合攻击外围白棋的手段，而且要采取声东击西的迂回战术。切勿直接行动。

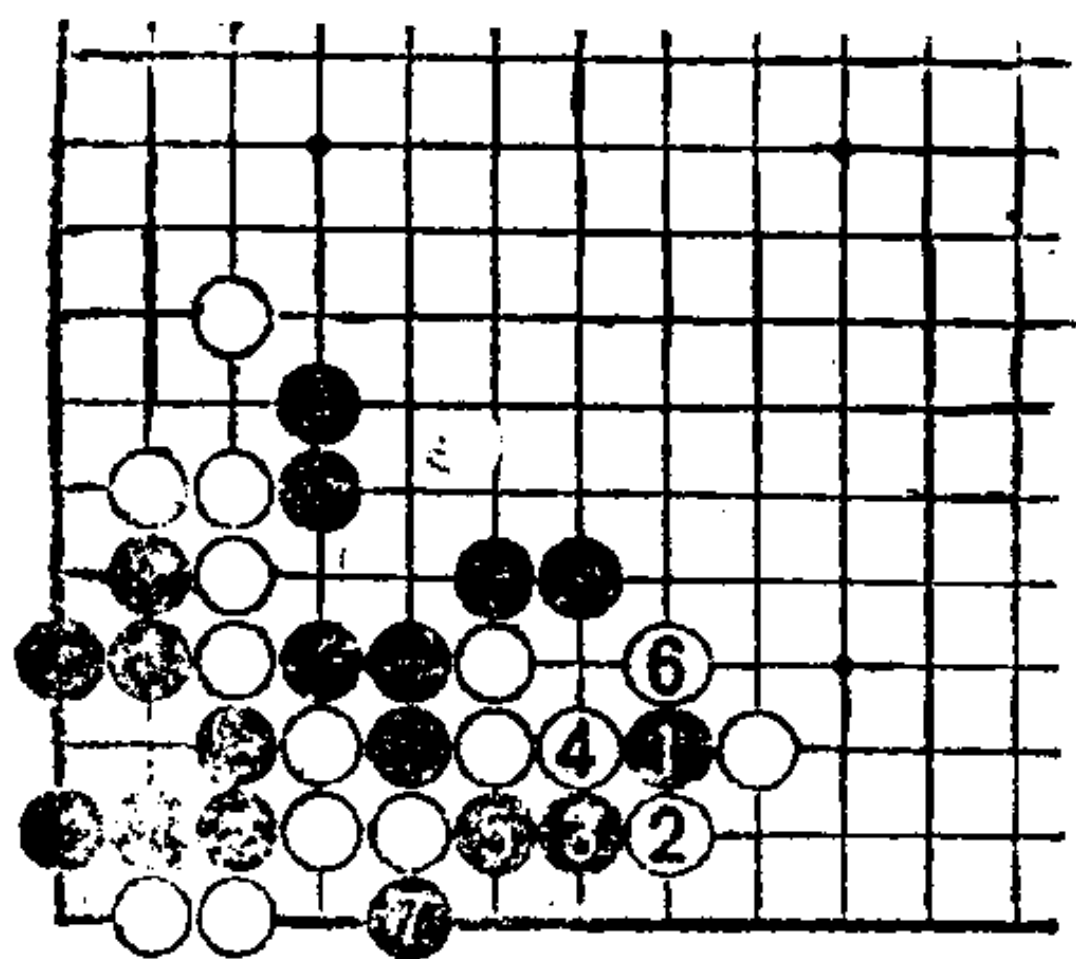


第7型 黑先



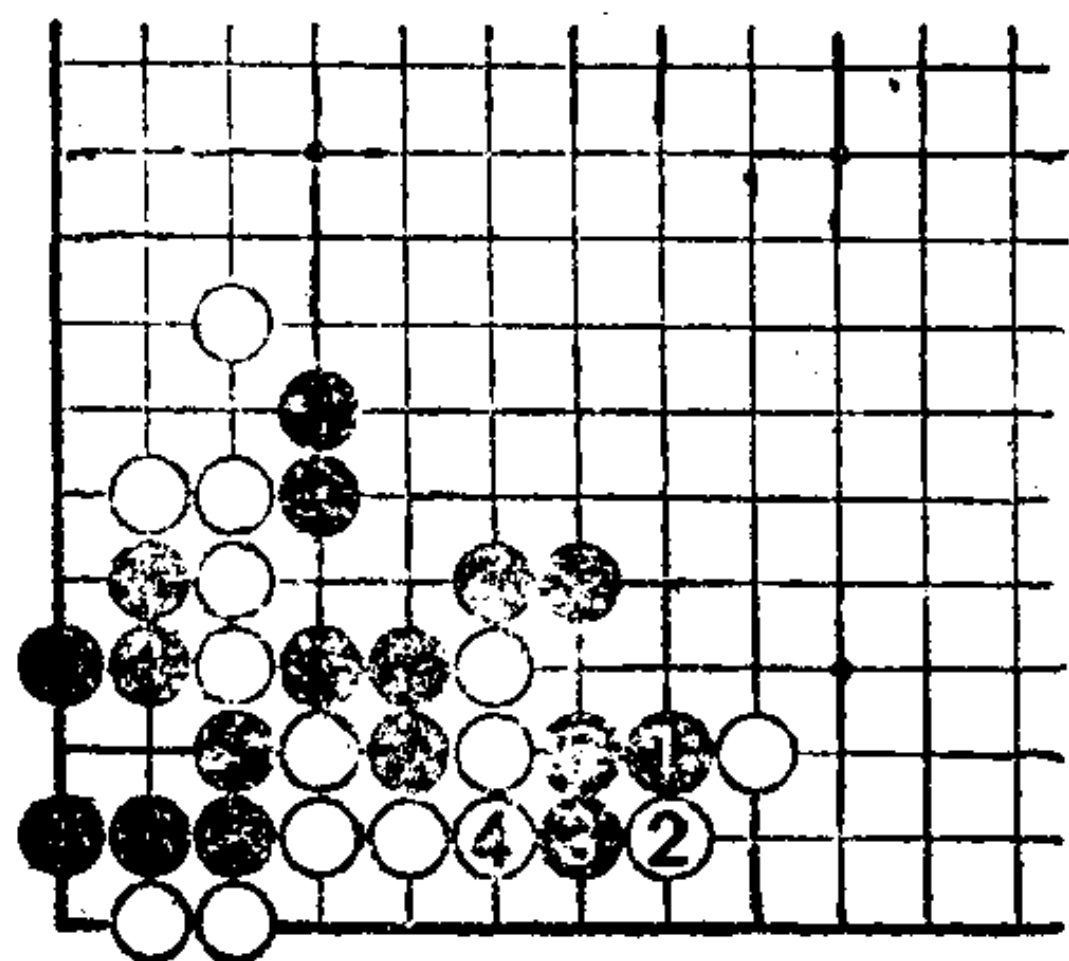
1图

1图 失败 黑1夹、
难望成功。以下白2、黑3、
白4，以黑失败告终。



2 图

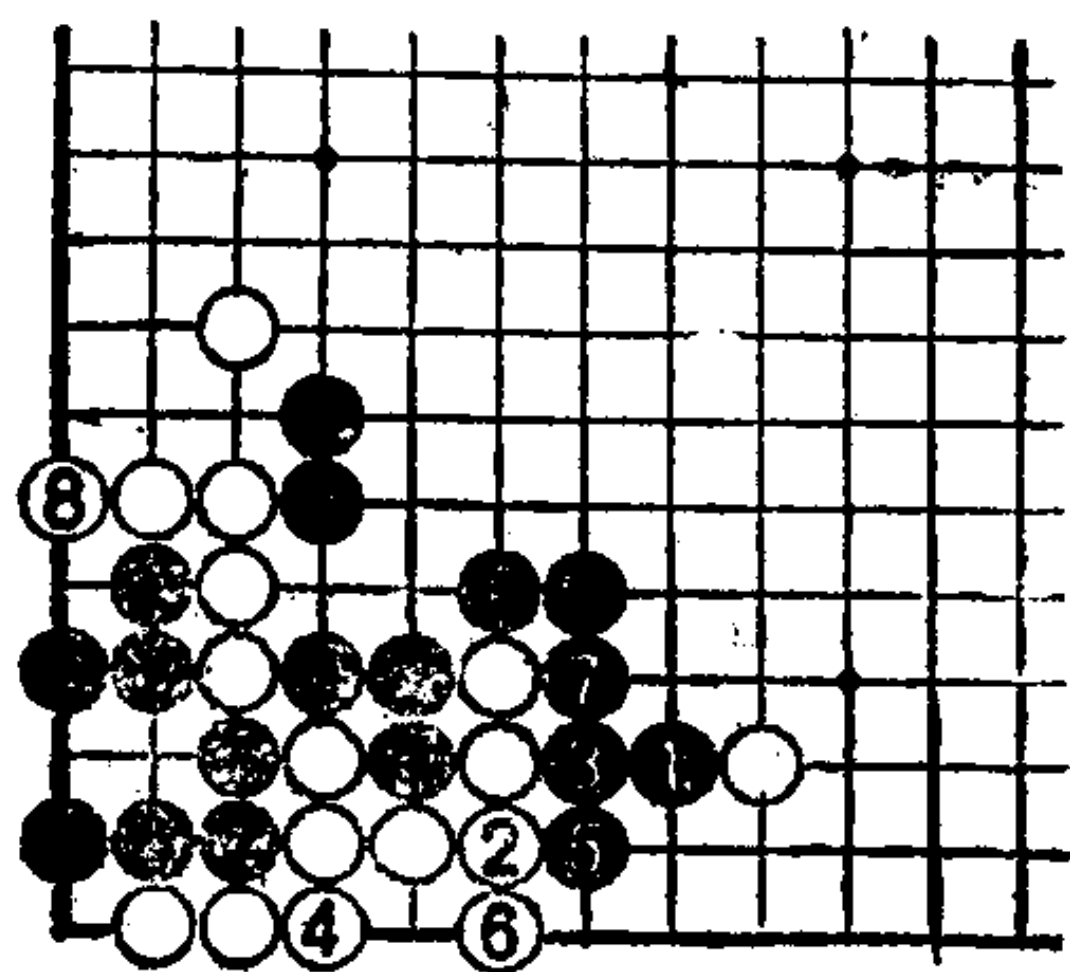
2图 正解 黑1靠是沉着的迂回战术，白2时黑3扳是漂亮手筋。白4如打，则黑5断，7打，力拔白3子。



3 图

3图 变化 白4如粘，则黑5亦粘，仍是黑胜。

请注意黑1如单于3位刺，白4位粘后，黑就束手无策了。

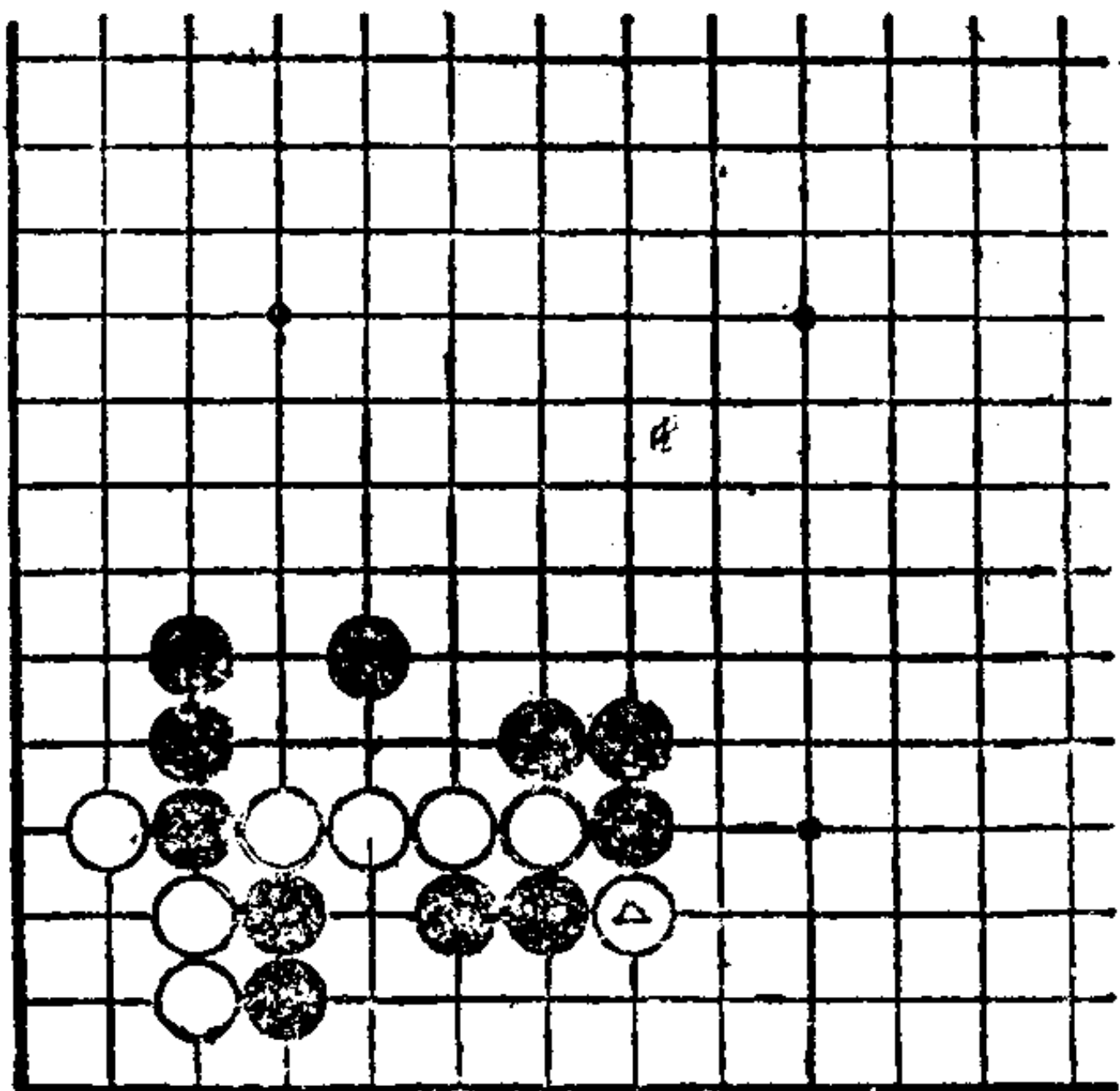


4 图

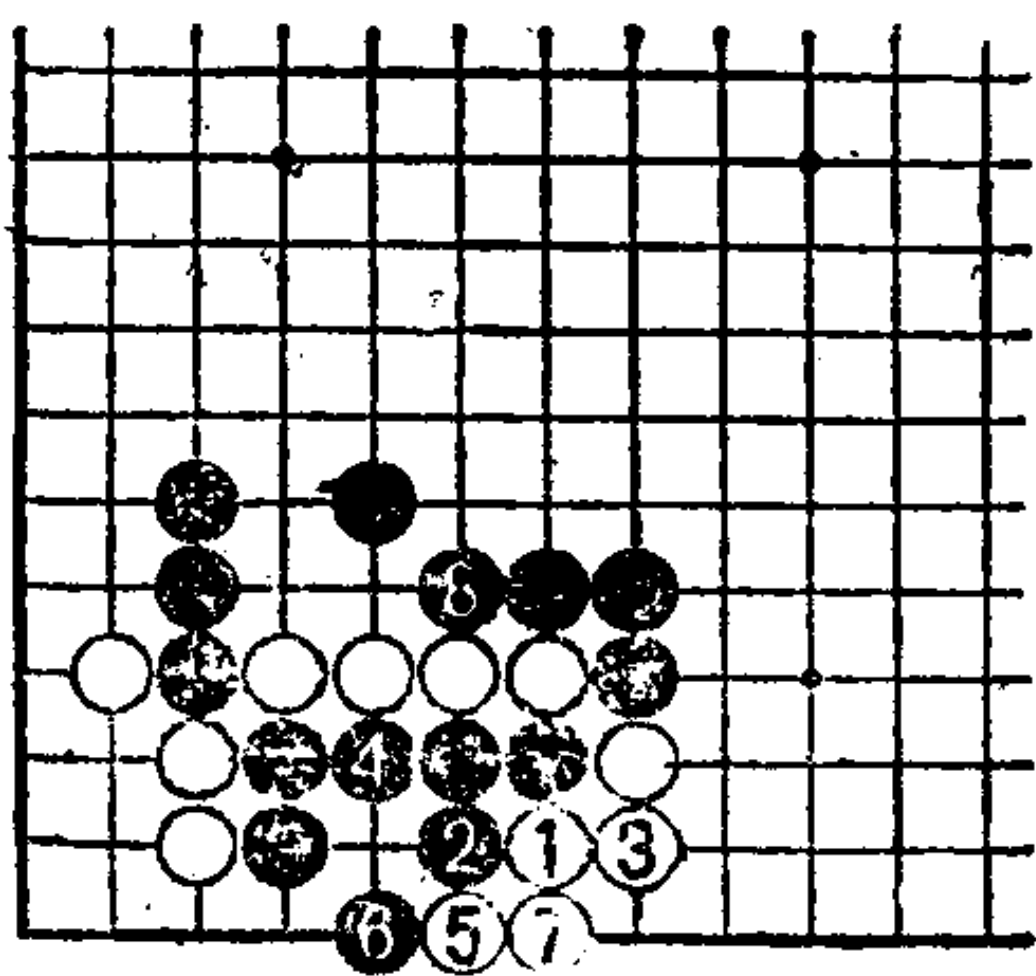
4图 变化 黑1时，白2如粘，以下黑3至白8是双活，黑成功。根据具体情况，黑7也可改在8位扳做劫。

第 8 型 对杀(白先)

这是黑白各四气的攻杀。关键在于如何利用白△一子。



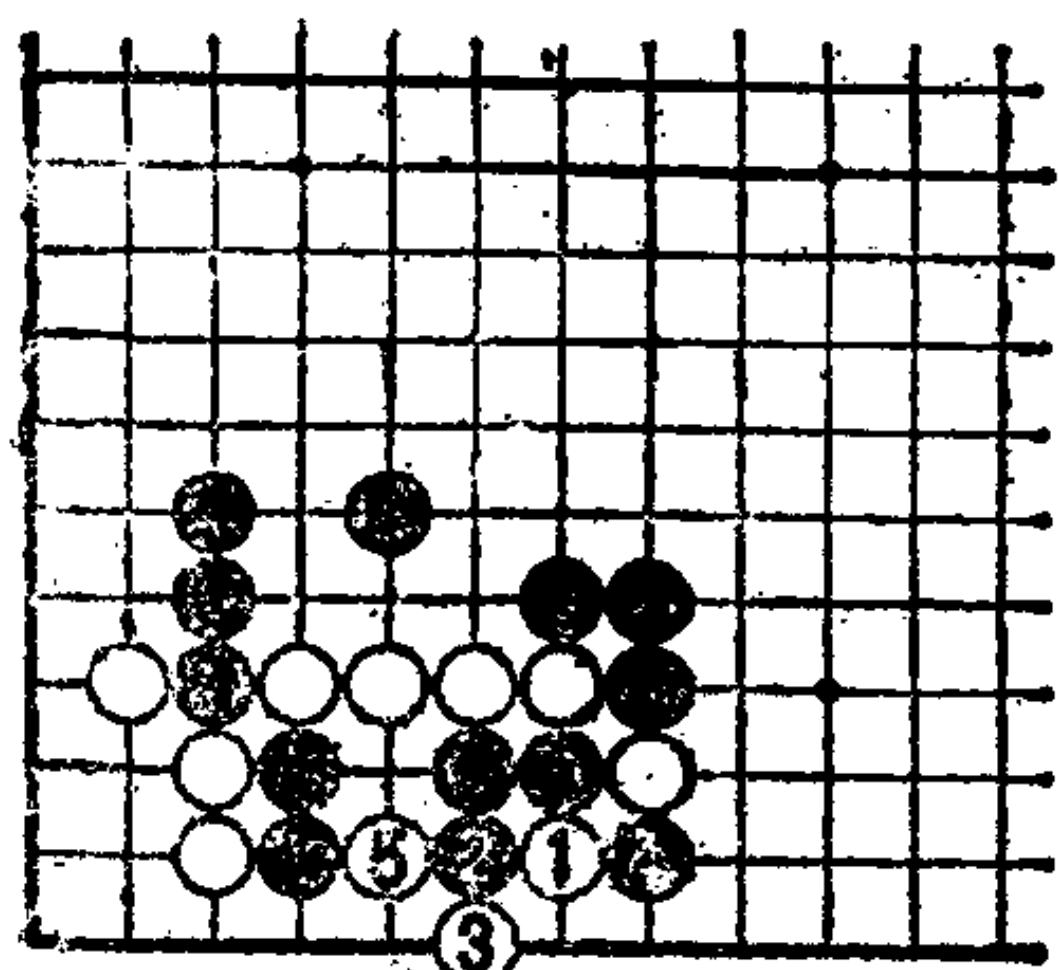
第 8 型 白先



1 图

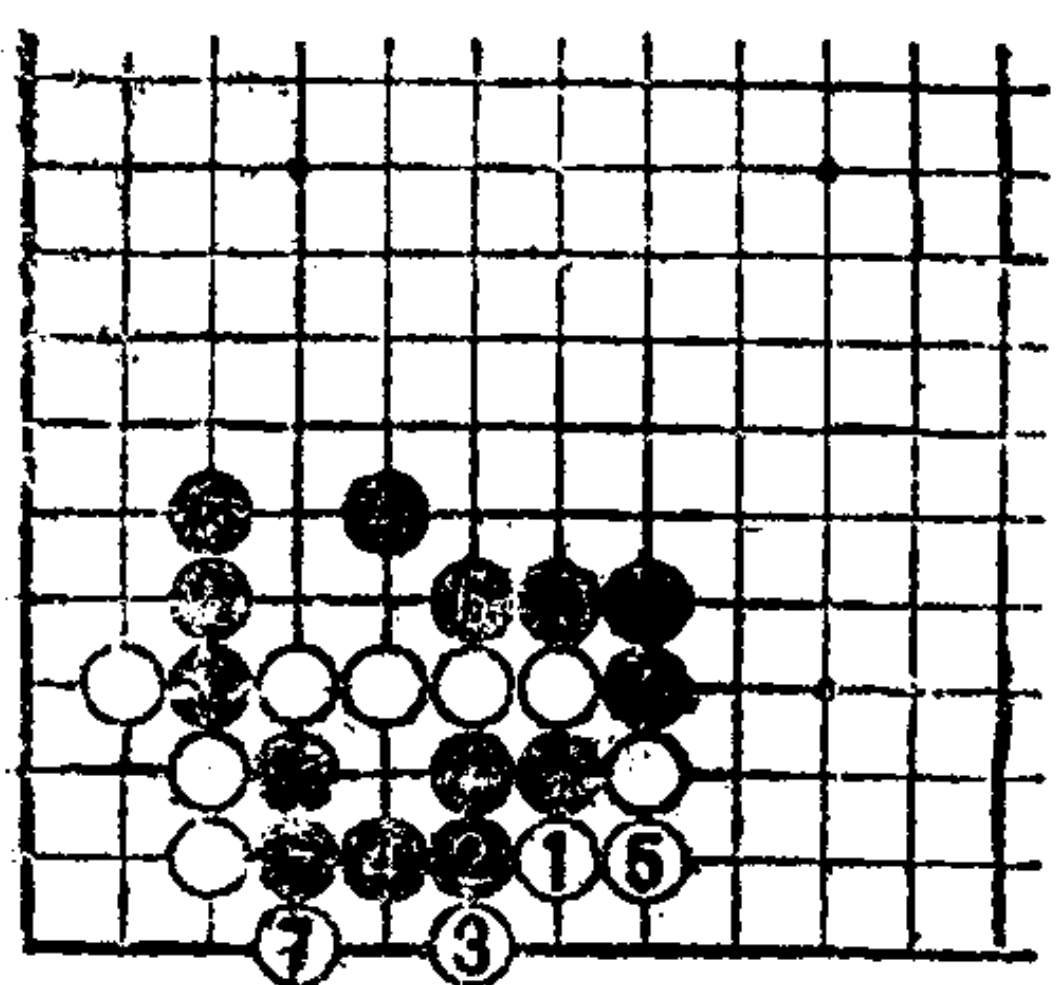
1 图 失败 白 1 扳，黑 2 时，白 3 粘是错着。黑 4 立即紧气，以下至黑 8、白差一气。

白 5 如改于 6 位点，则黑 8 位紧气，仍是白负。黑 4 位接后实际已有 4 气。



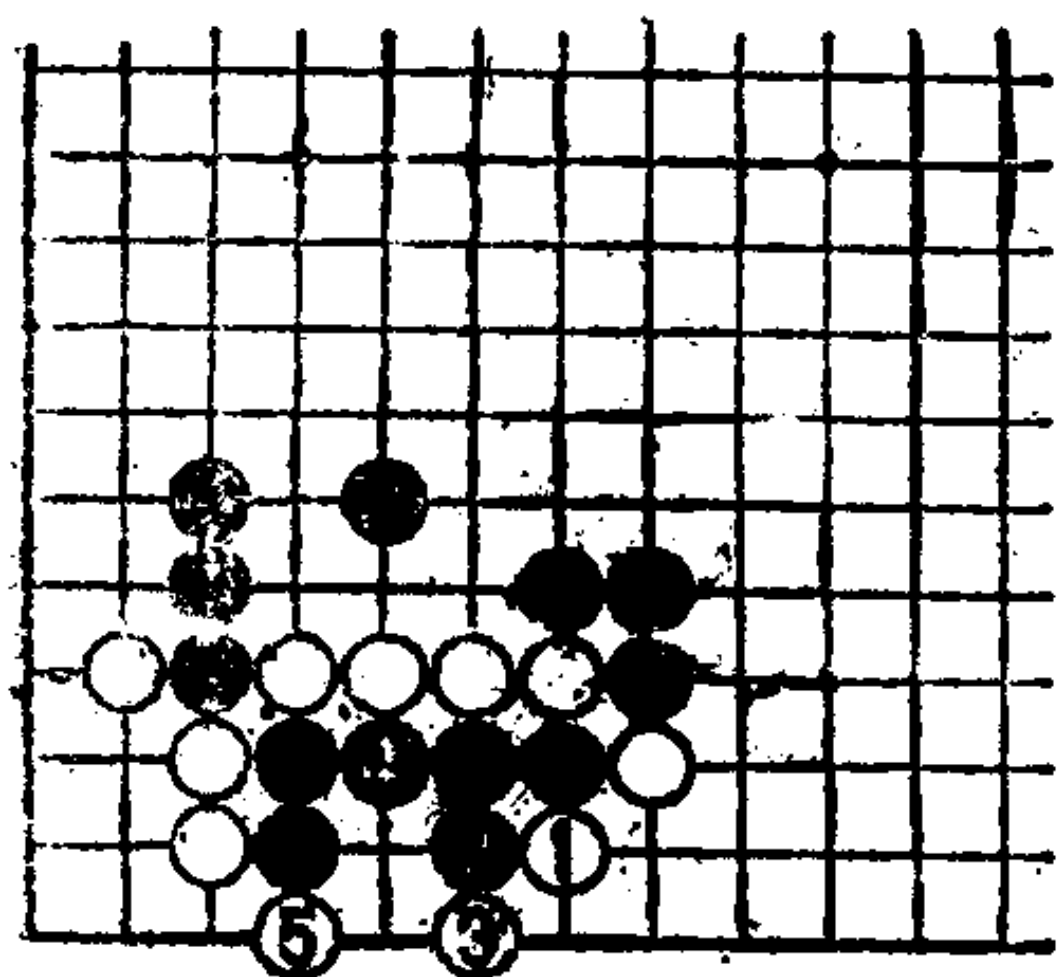
2 图

2图 正解 白3连扳是强硬的手段。被黑4断吃后，白似乎首尾难顾，其实白5挖时，黑不能粘，从而白4子生还。白3扳紧逼，就是觊觎5位的扳。



3 图

3图 变化 对白1、3连扳，黑4如接，则白5也沉着粘实。至白7、白一气胜。

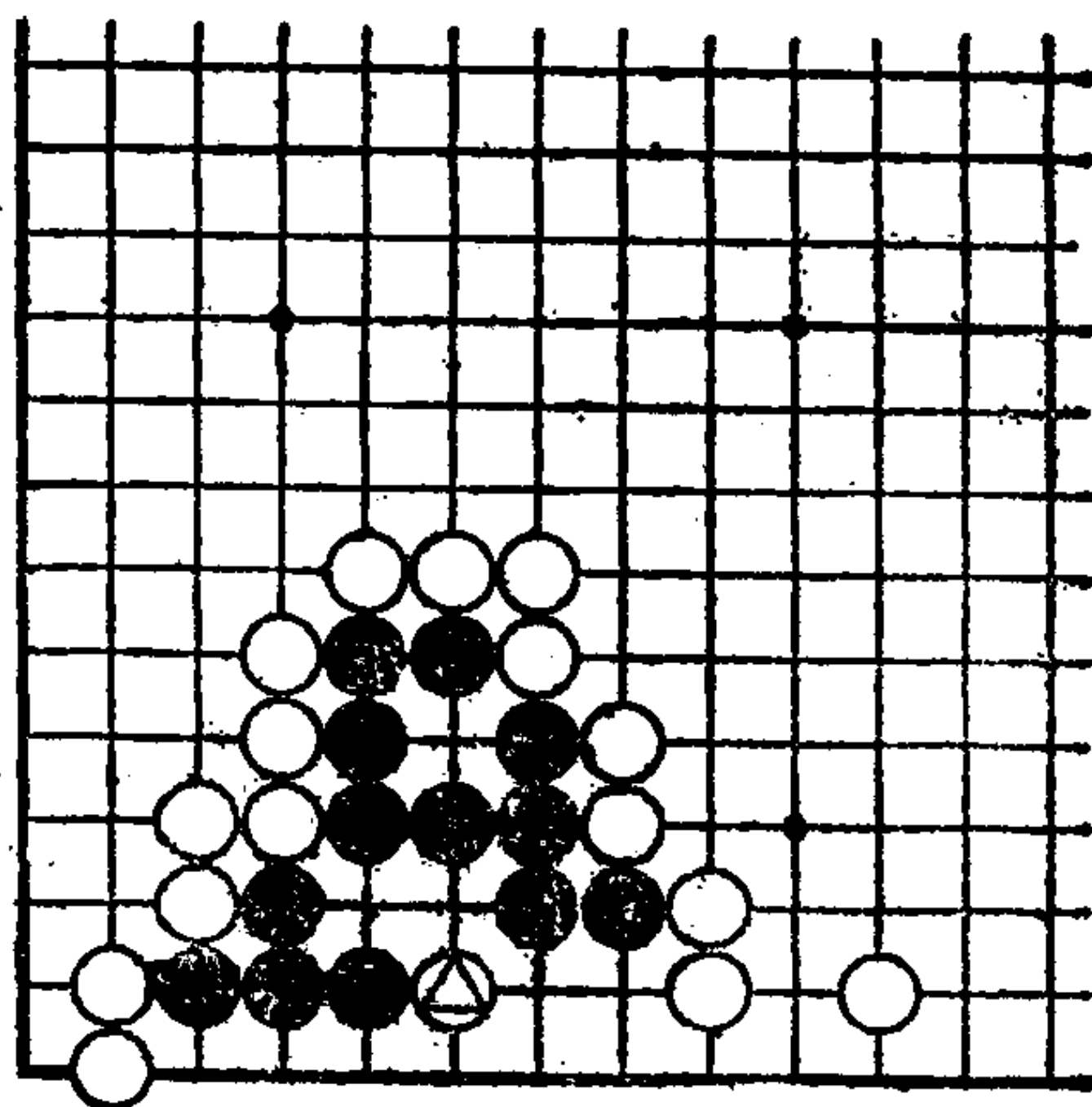


4 图

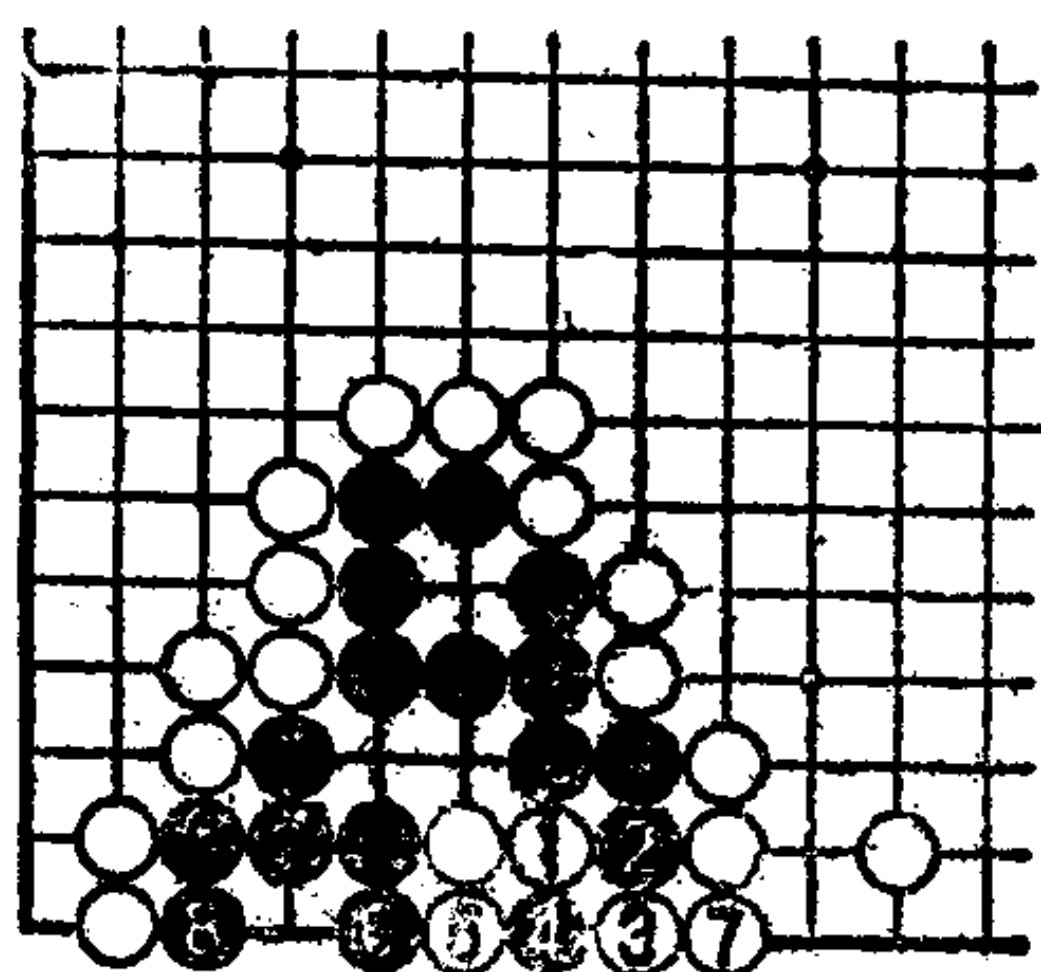
4图 变化 黑4如紧气，白5扳即可吃黑。

第9型 死活(白先)

如只求拉回白△一子，则易如反掌，但那样将给黑做眼的机会。请利用整块黑棋气紧的弱点，在不让黑做眼的基础上拉回白△一子。

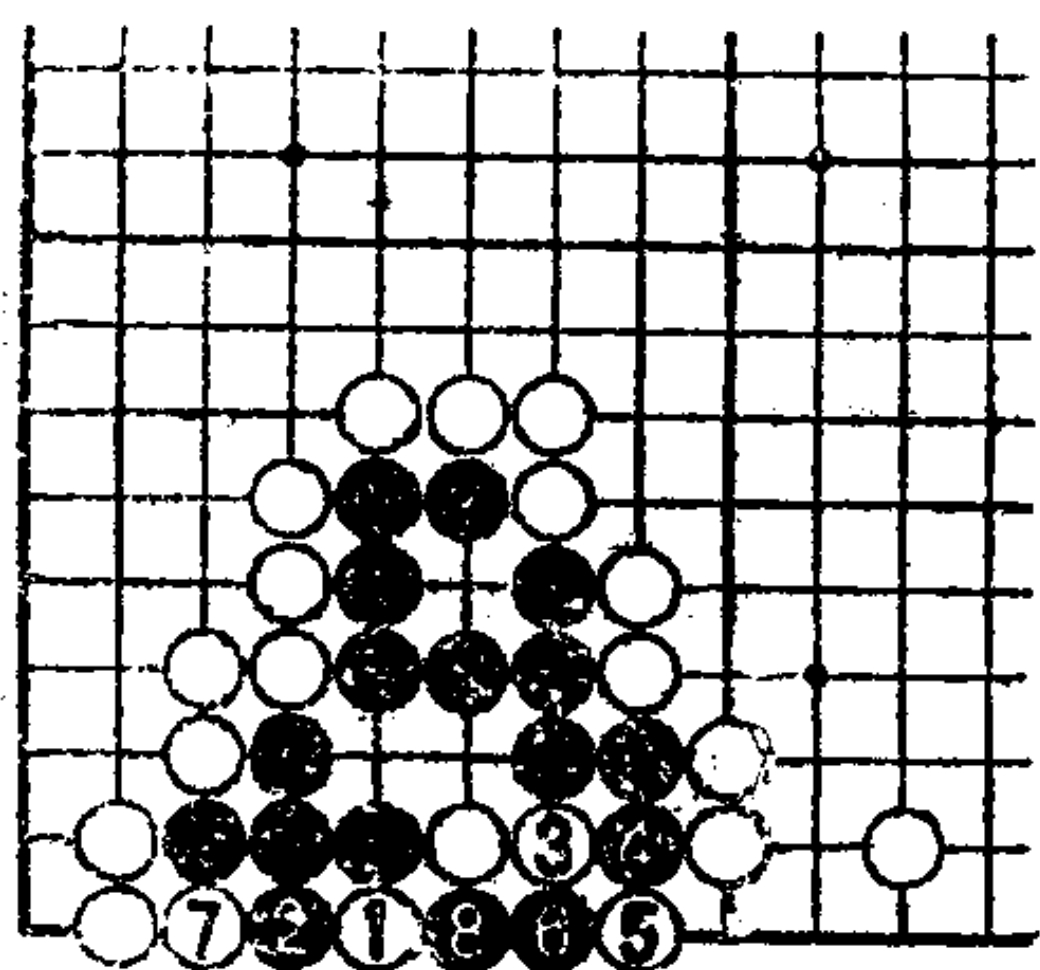


第9型 白先



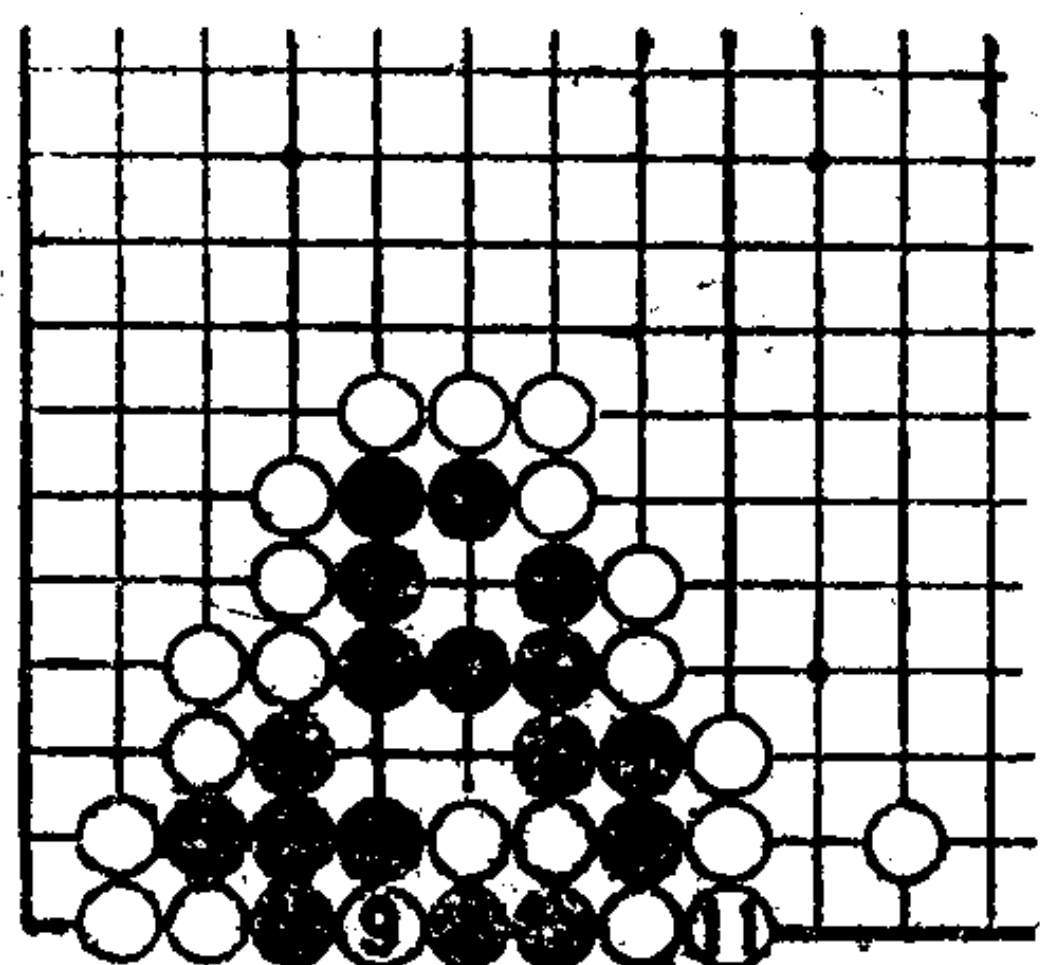
1图

1图 失败 白1如单纯求渡，黑2、4、6、8可简单成活。



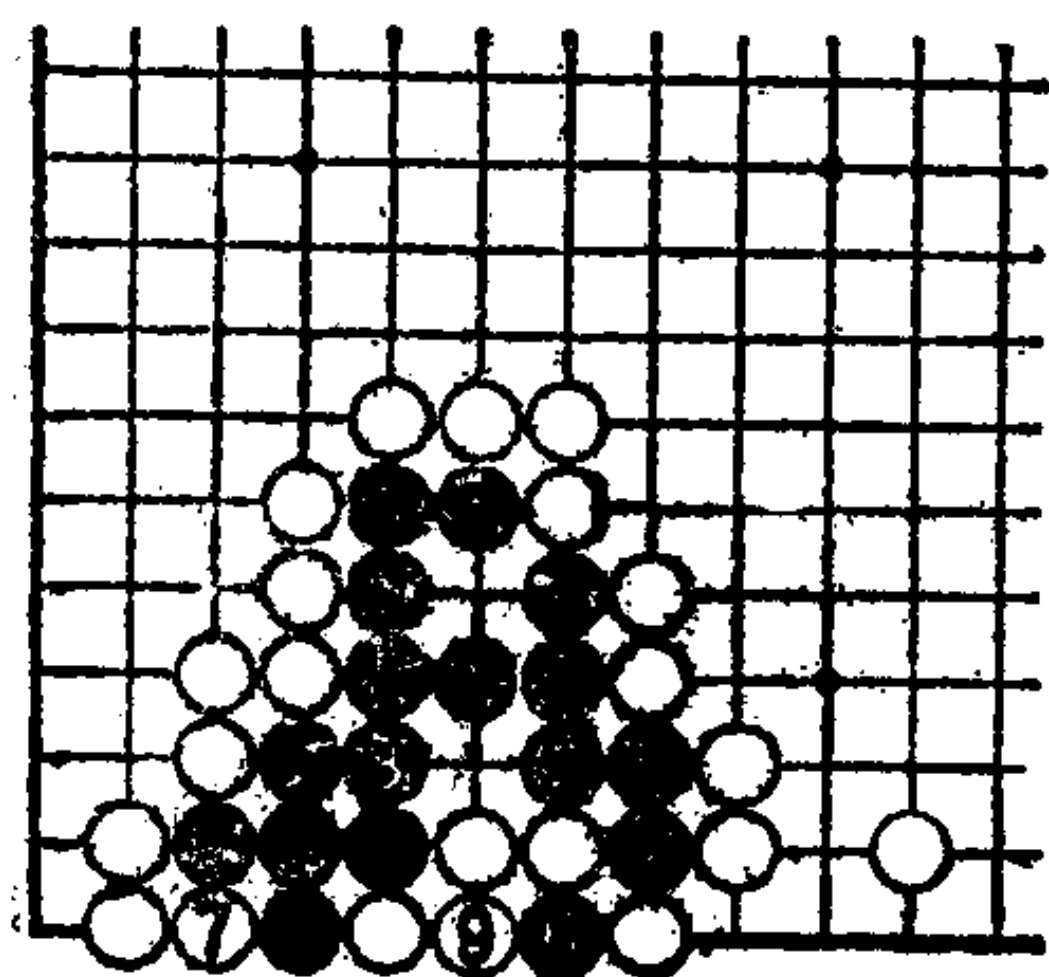
2 图

2图 正解 白1先扳1手，待黑2应后再转回3位渡是好手。黑4、白5后，黑6扑似乎可吃白接不归。然而白7沉着地打吃左边黑4子是绝妙的次序。黑8只得提。接下来——



3 图

3图 白9提二子，黑10返提时，白11粘，黑死。初看上图白1似乎是铤而走险的下法，然而结果竟然魔术般地有白7相呼应。请仔细品味这一系列手段。



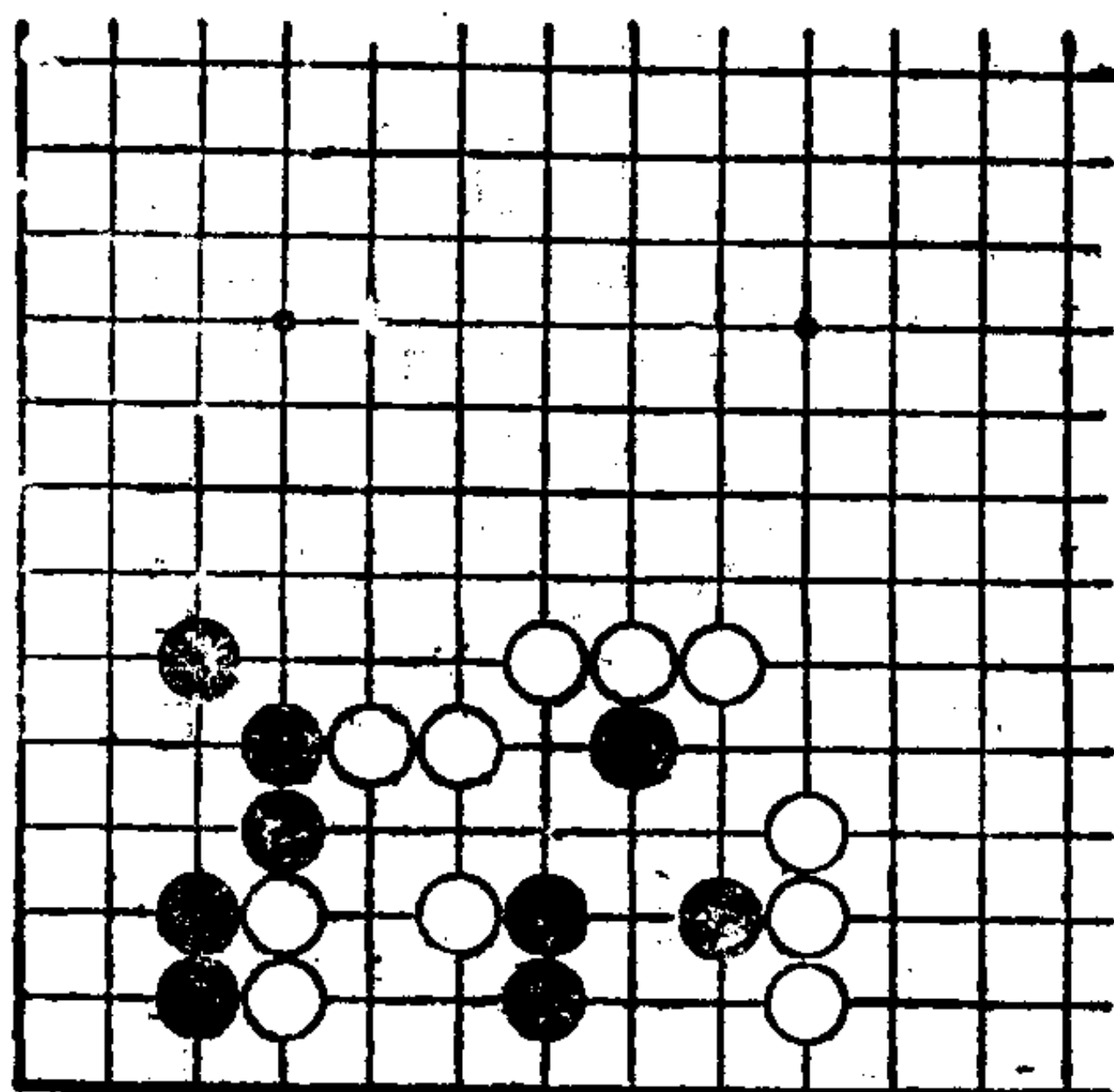
4 图

4图 变化 白7打时，黑8如粘，则白9提，黑不入气，全队被歼。

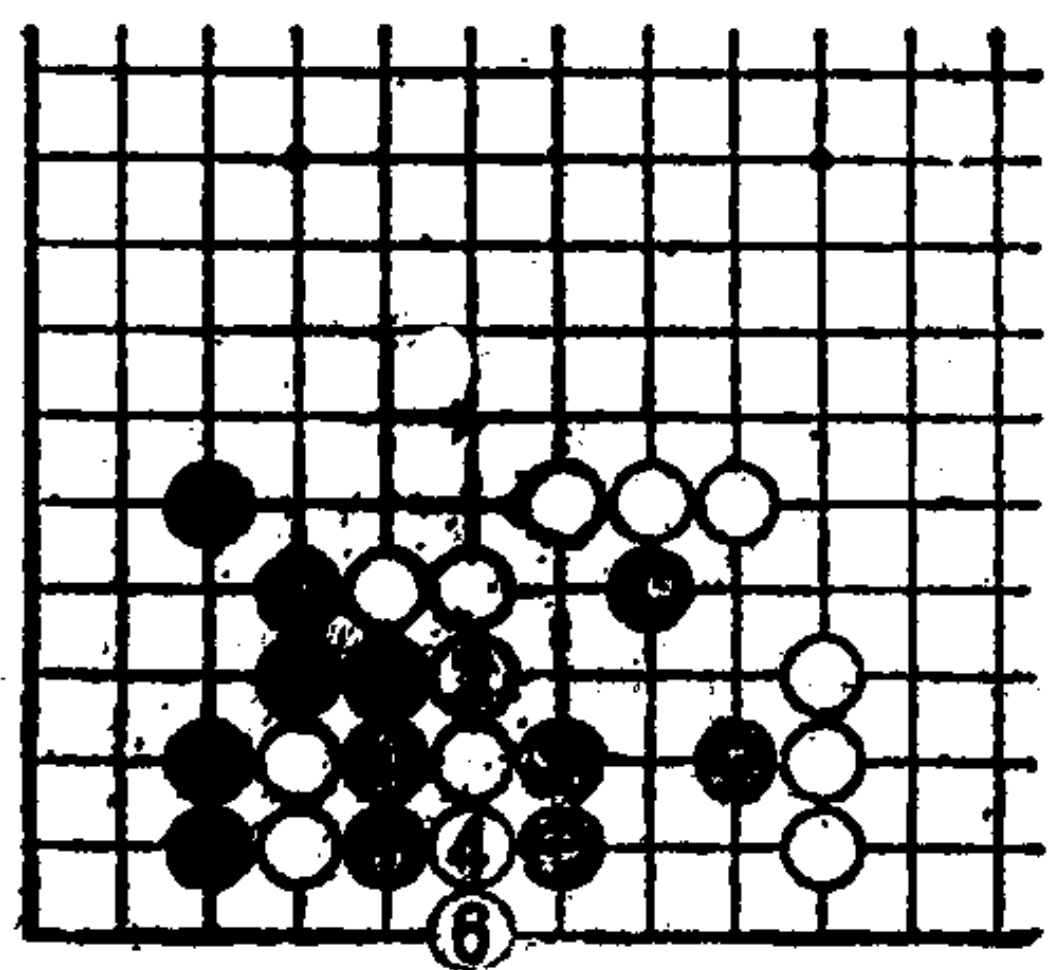
第10型 渡过(黑先)

研究一下救黑4子脱险的手段。

如是在实战中会有不少人认为黑4子已无生路了吧。



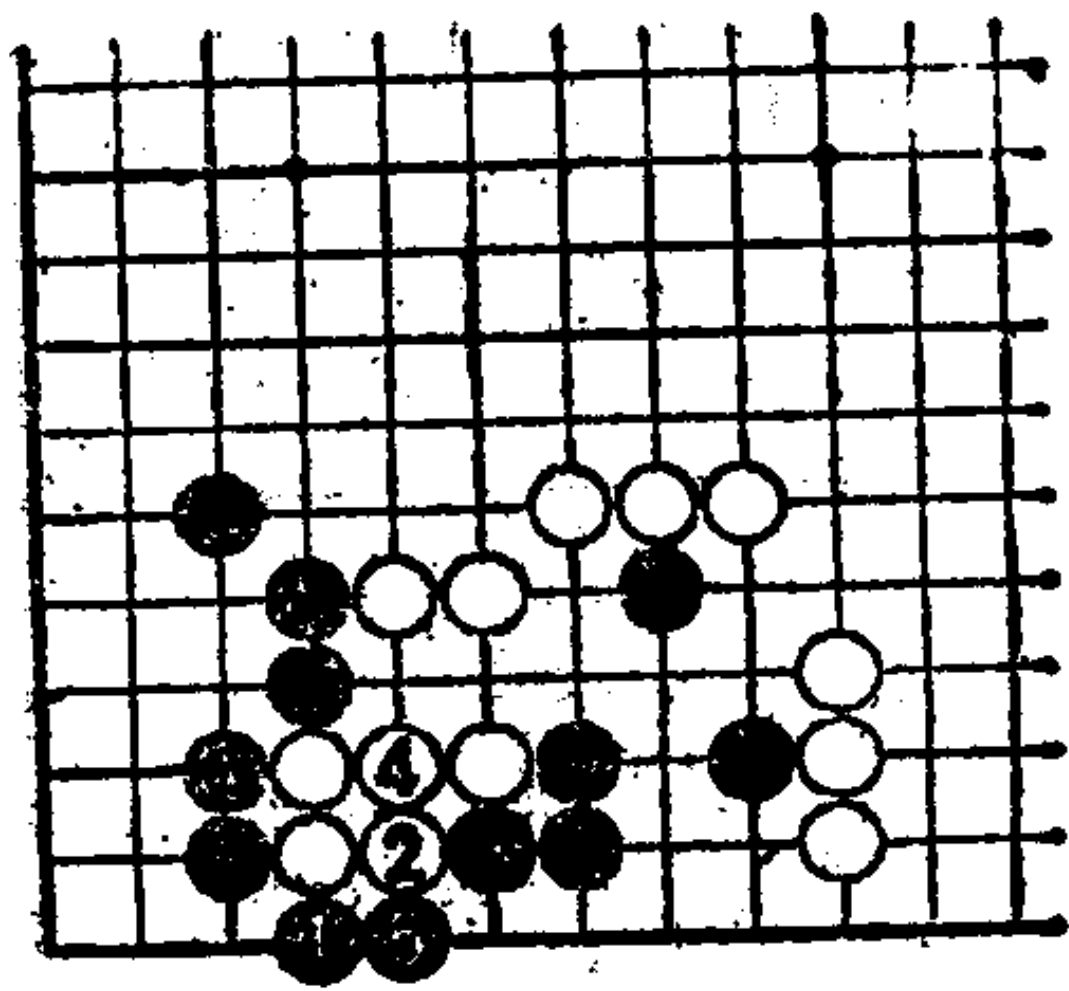
第10型 黑先



1图

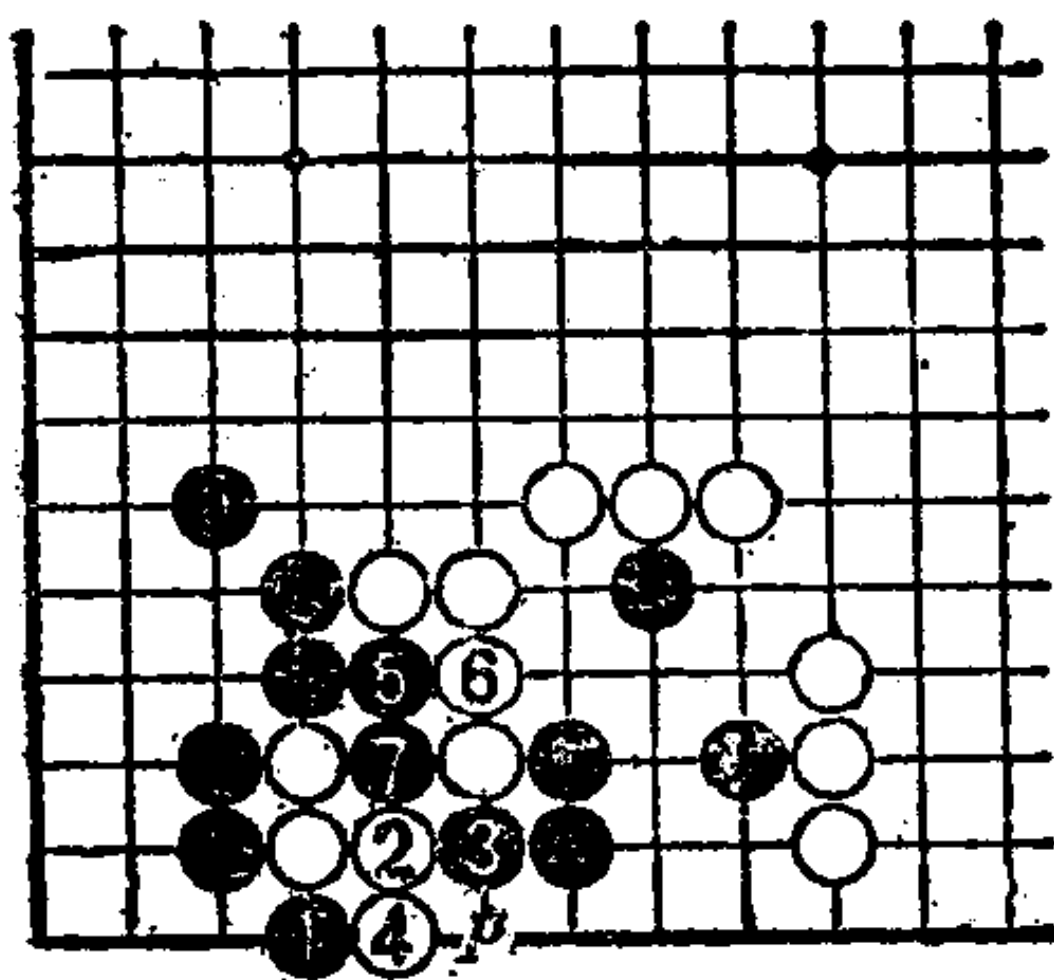
1图 失败 黑1、3直冲下去是俗手。白4、6应，黑只不过吃白2子。

黑可能是期待白4在5位应，这是毫无道理的一厢情愿。



2 图

2图 正解 黑1扳是好手。白2退时，黑3挤好。白4粘，黑5渡过。

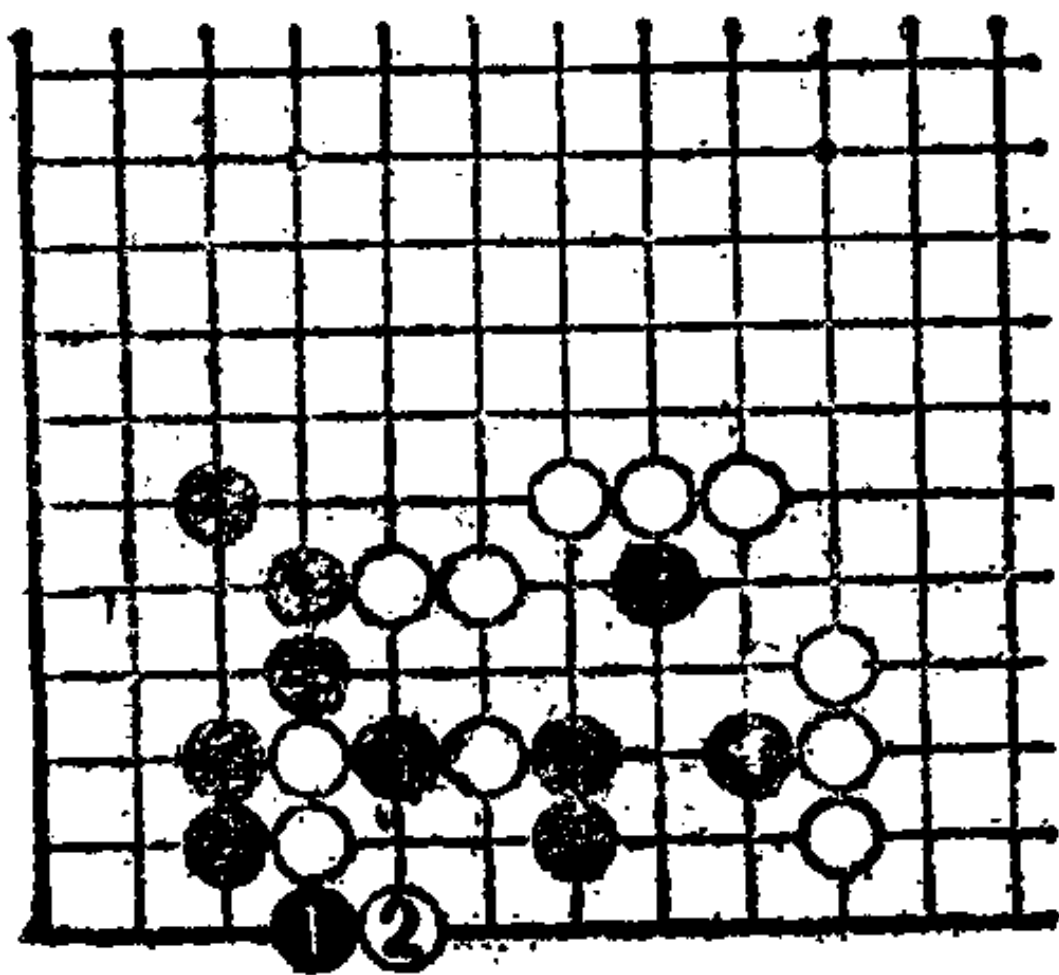


3 图

3图 变化 白4如阻渡，黑5冲，白6时，黑7截吃白4子。白4不成立。

白6如改于7位粘，则黑6位冲，白更损。

白2如改在3位挡，黑可于P位渡过。



4 图

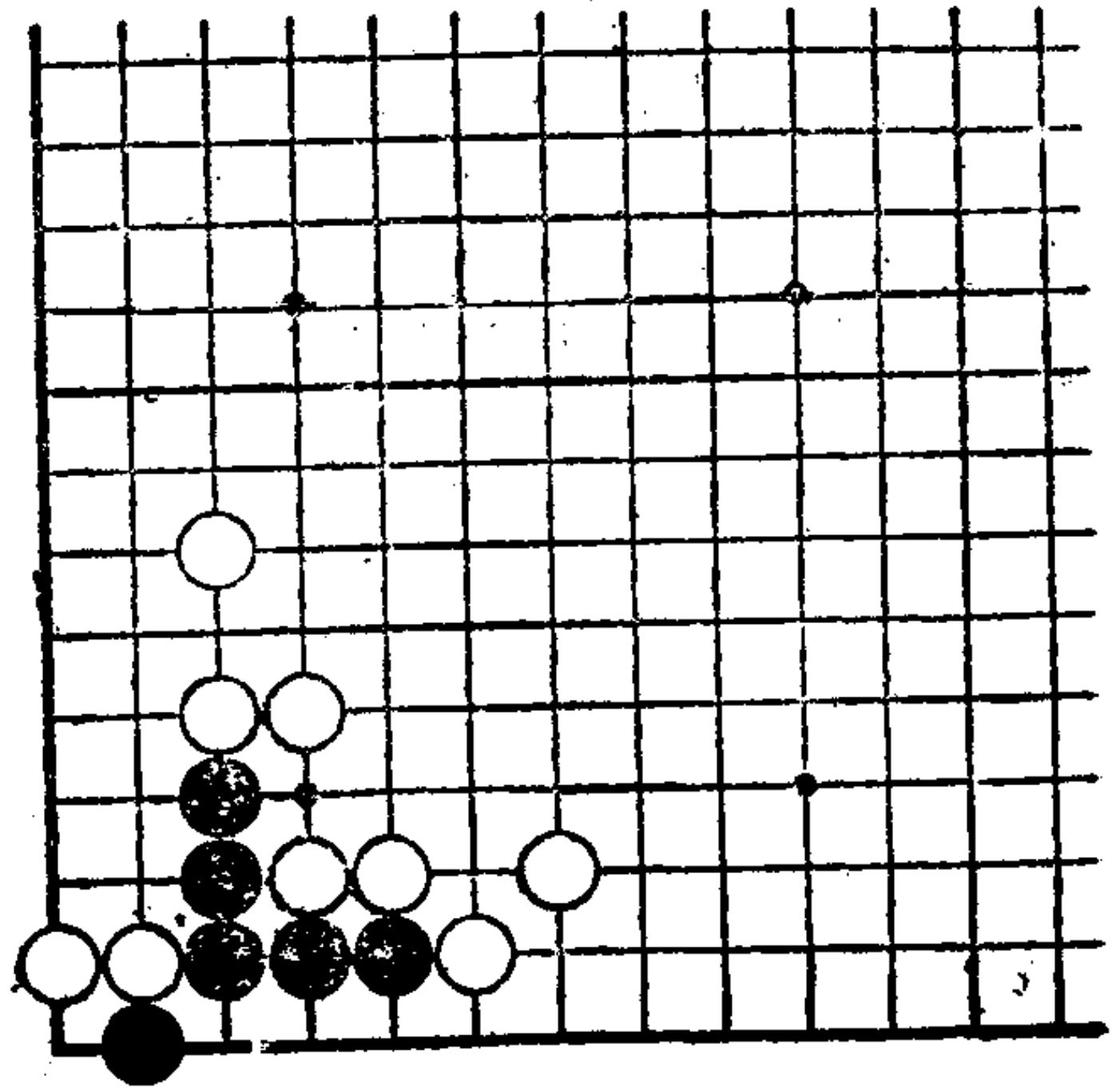
4图 正解 黑1扳时，白2如挡，则黑3挖即可渡过。

第七章 跳

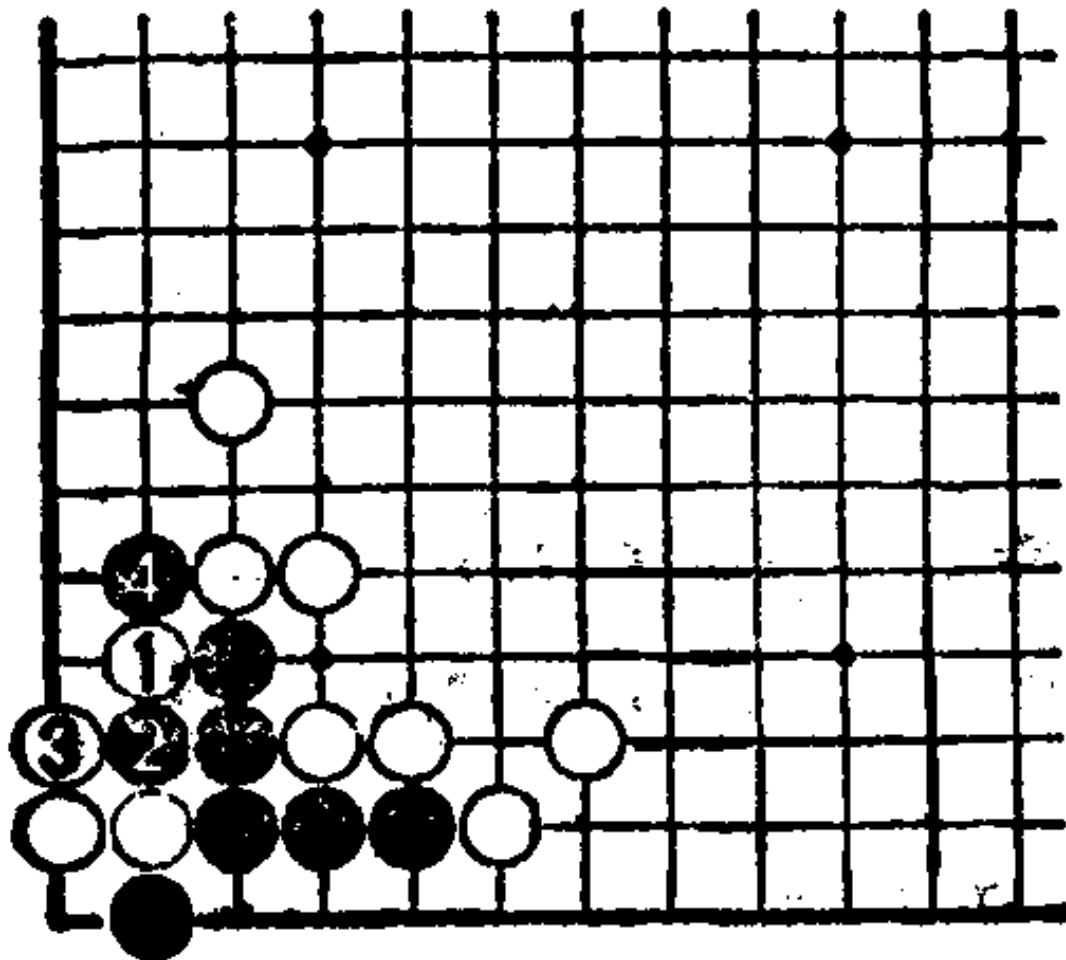
跳也属“轻灵手筋”，在实战中，应用极广，是死活、对杀，治孤等场合下不可缺少的手段。

第 1 型 死活(白先)

白如能救回二子，则黑角即死。那么白怎样求得联络呢？

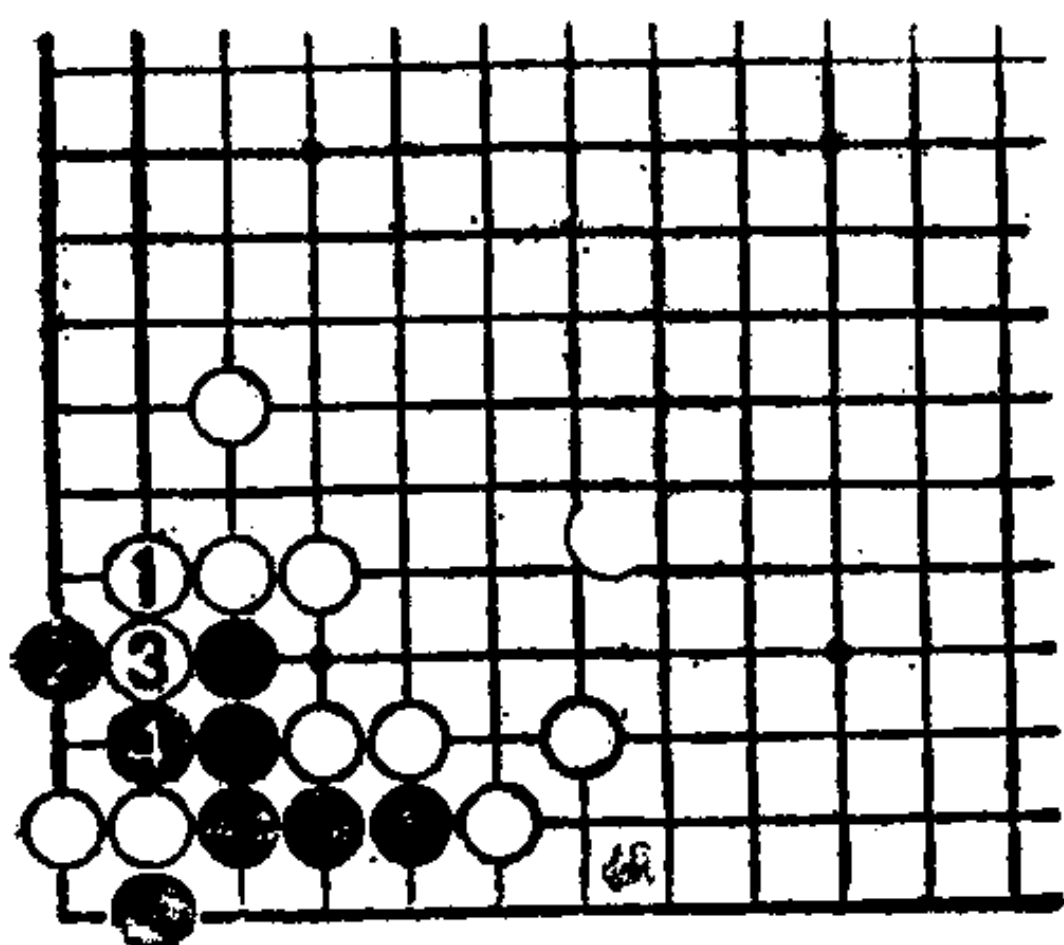


第 1 型 白先



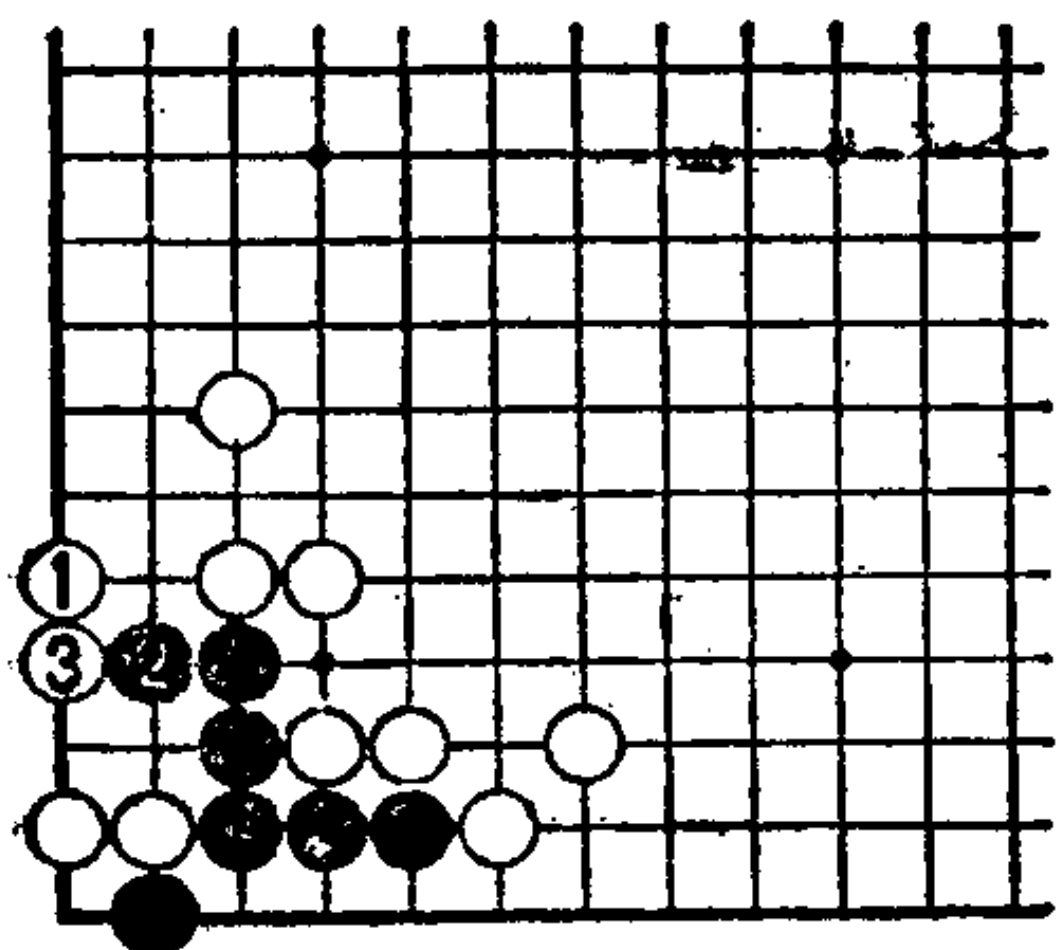
1 图

1 图 失败 白 1 直接渡，则黑 2 冲，4 断，白不成功。



2 图

2 图 失败 白 1 立也欠考虑。被黑 2 跳后，经白 3、黑 4、白也不能渡过。

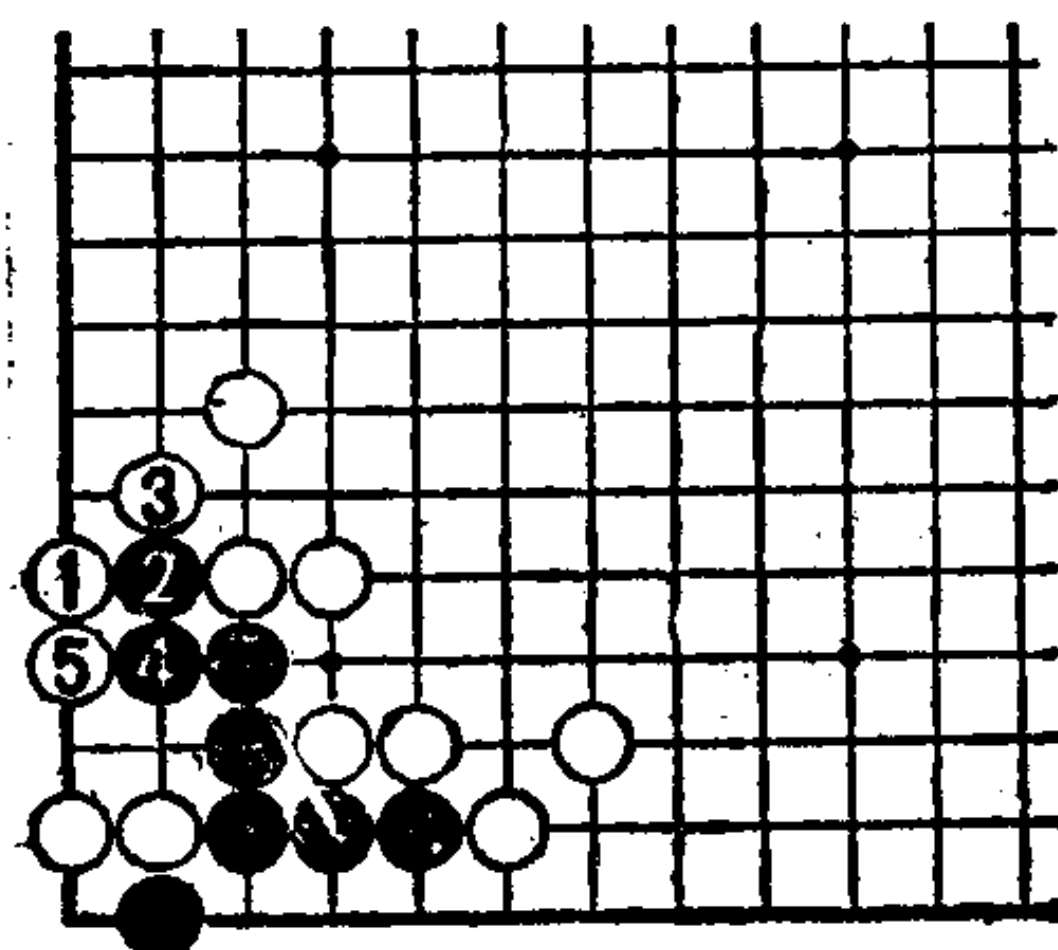


3 图

3 图 正解 白 1 跳，正着。黑如 2 位应，则白 3 渡过，黑死。

黑一不入气，无法吃白接不归。

黑 2 如改下 3 位，则白 2 位打。

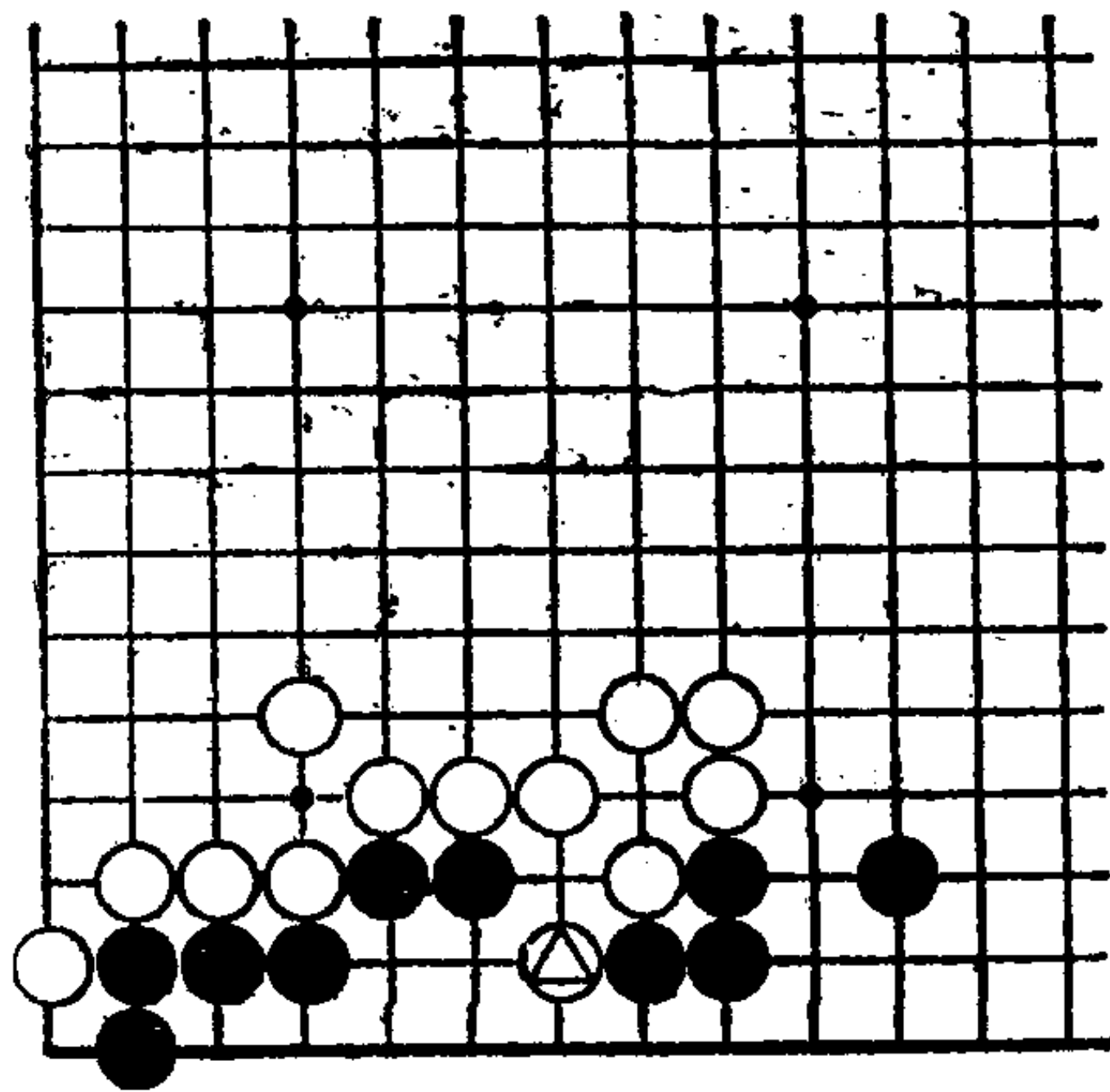


4 图

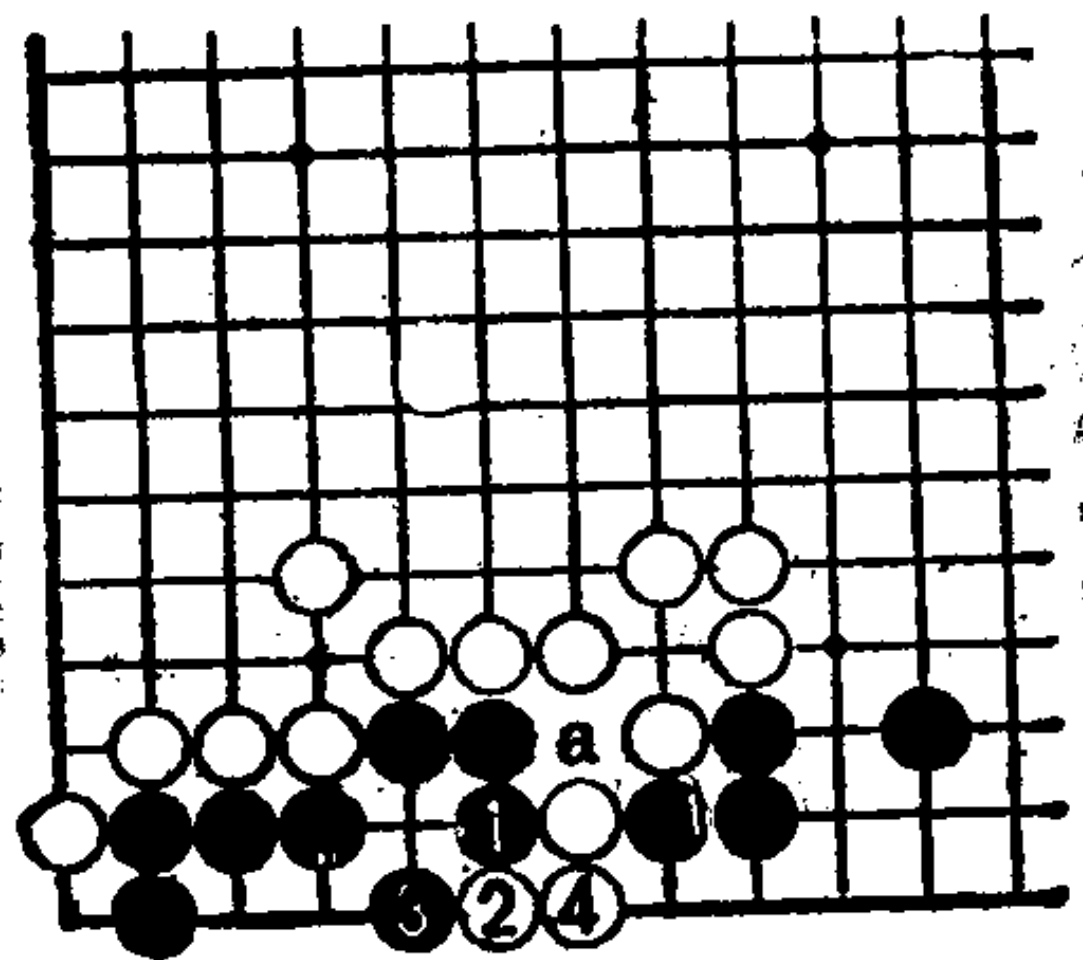
4 图 正解 黑 2 如挖，白 3 就从外边打，经黑 4、白 5，黑死。

第 2 型 渡过(黑先)

白△扳下后，黑好象很难渡过了。其实黑是有治孤之策的。



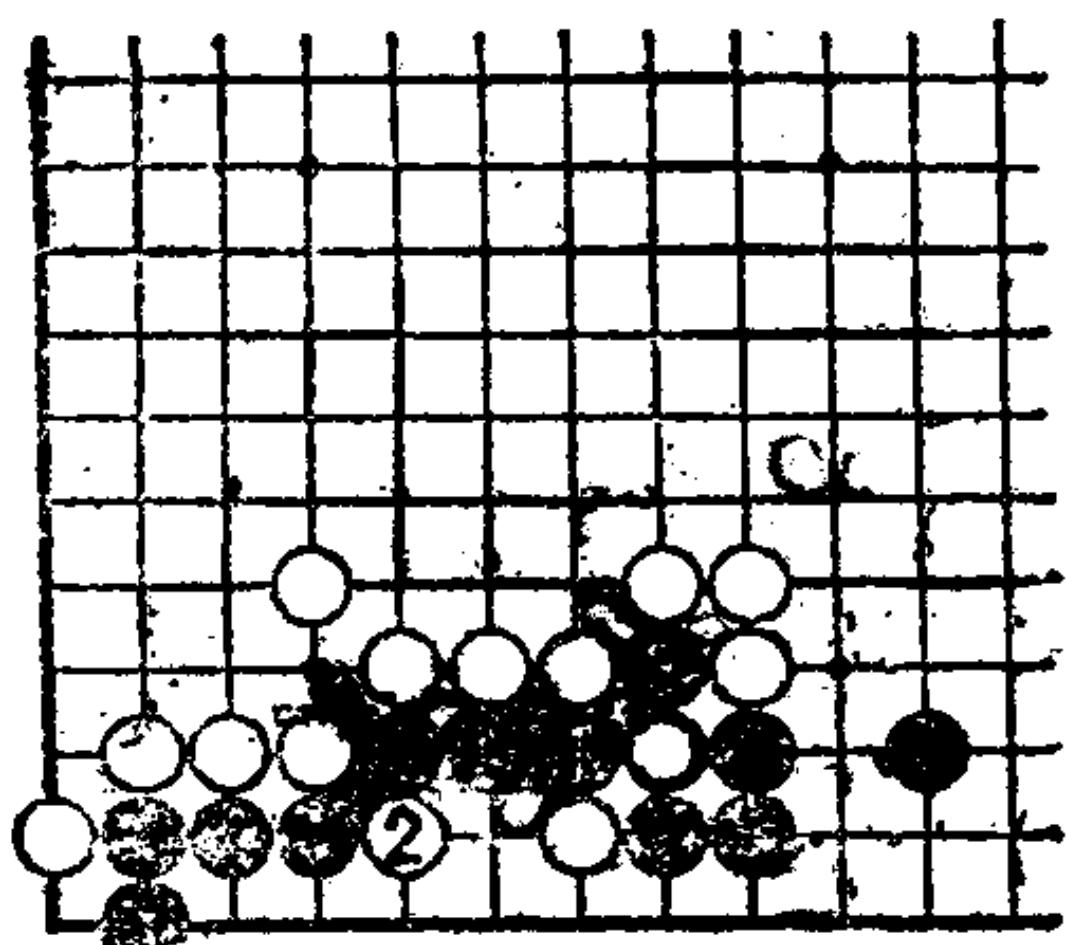
第 2 型 黑先



1 图

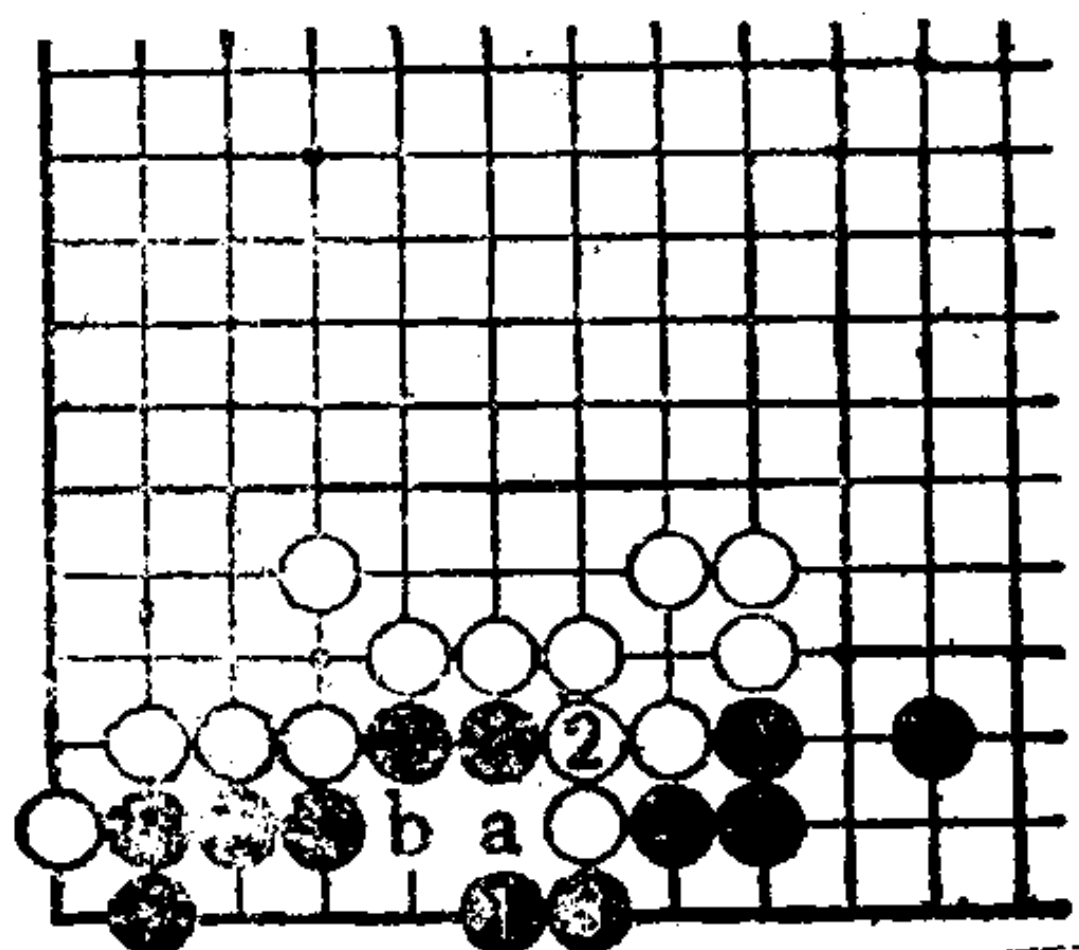
1图 失败 黑1似巧实拙。白2扳，好手，一着阻止了黑的渡过。黑3如挡，白4粘，黑a位不入气。

白2如a位粘，则黑3位渡过，白失败。



2 图

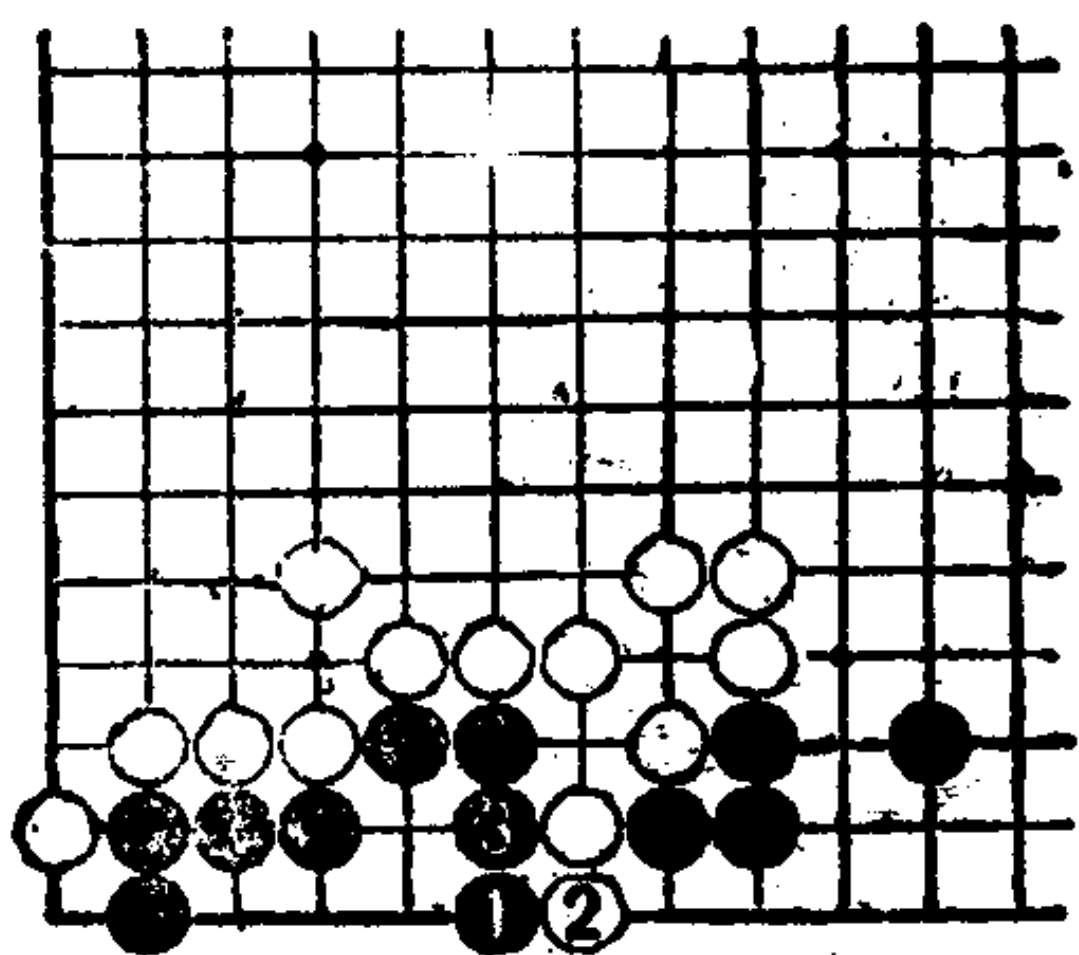
2图 失败 黑1断，
白2勒吃成劫。打劫不是正
解。



3 图

3图 正解 黑1跳才
是手筋。白2如粘，黑3渡
过。

白2如改于a位冲，则黑
b，白2位粘时，黑仍可3位
渡过。黑b时，白如下3位，
则黑2位断。

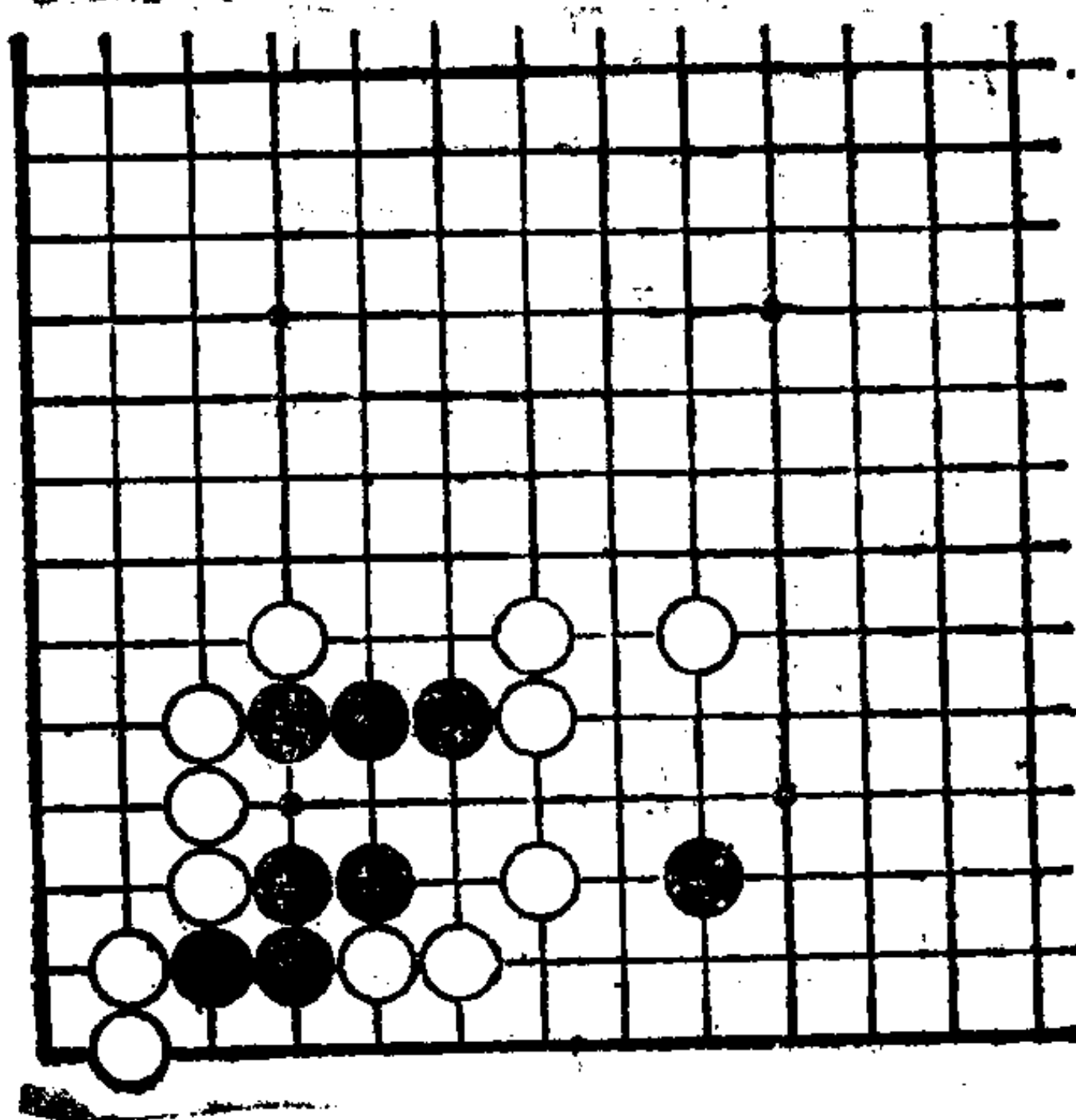


4 图

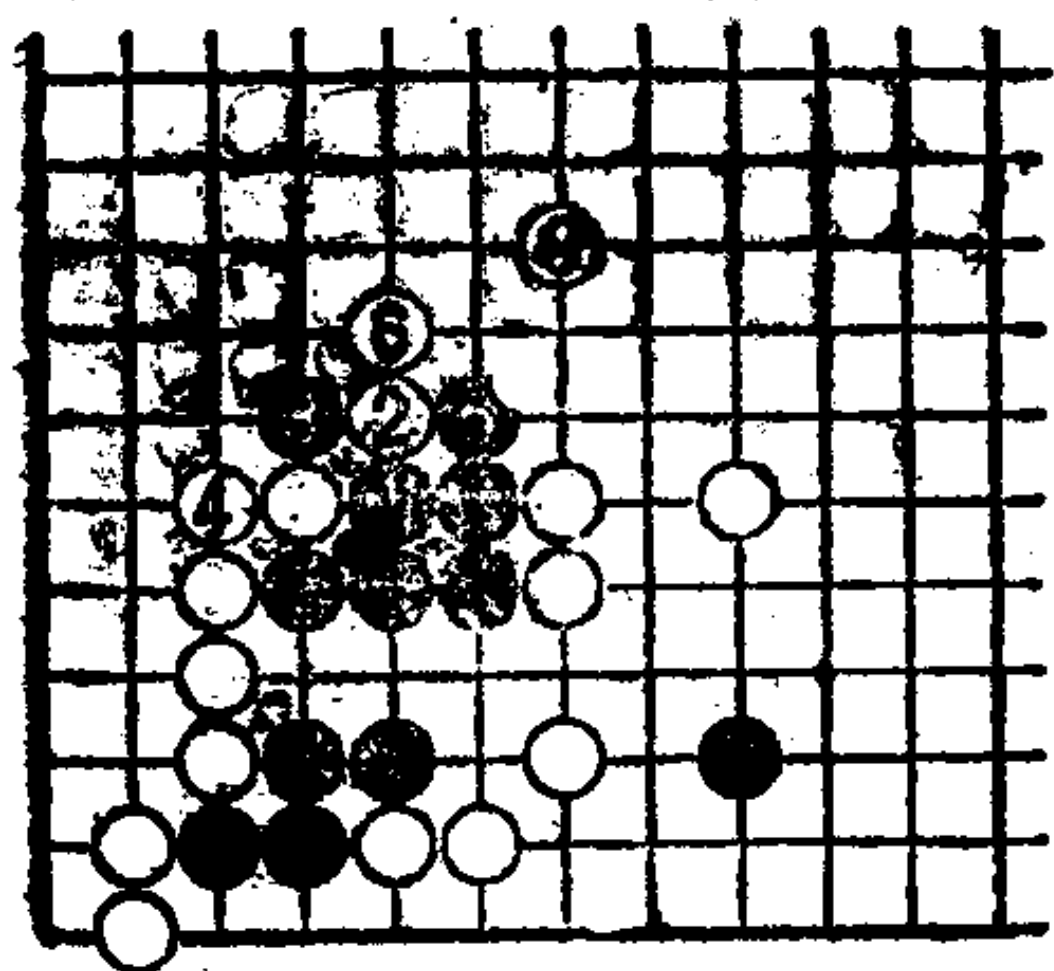
4图 正解 黑1跳时，
白2如阻渡，则黑3接即活。

第3型 治孤(黑先)

黑七子如何突围? 这是一般常识。

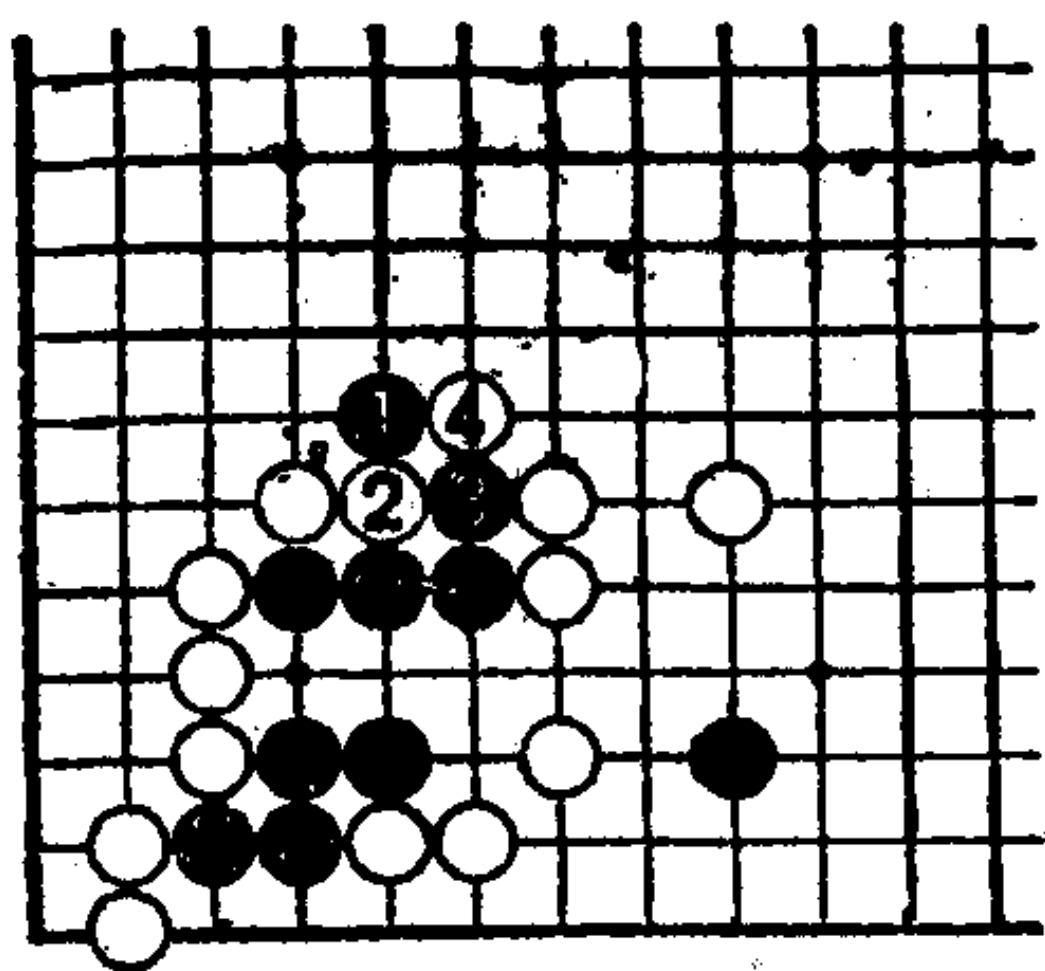


第3型 黑先



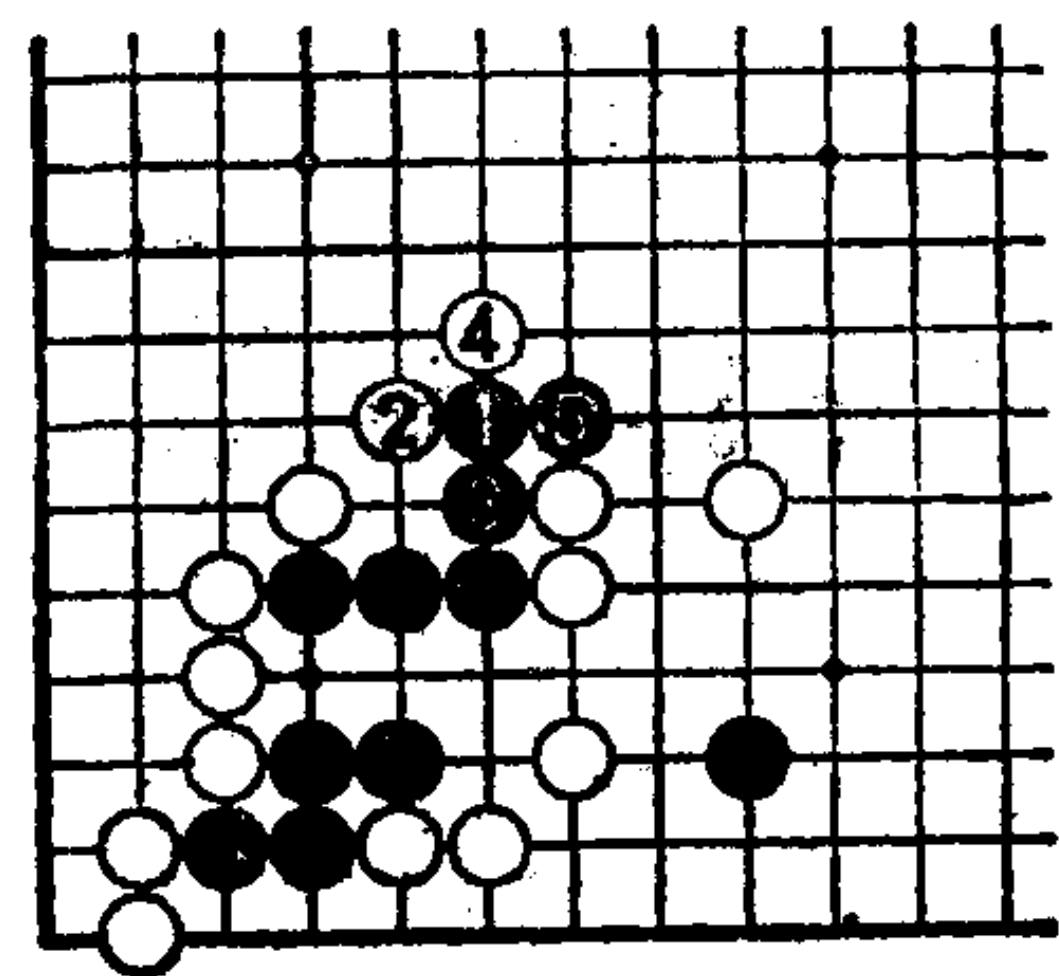
1图

1图 失败 黑1是极其危险的下法。白2连扳，黑困窘。黑虽可以3、5打，7粘顽抗，但被白8飞罩，顿呈待毙之形。



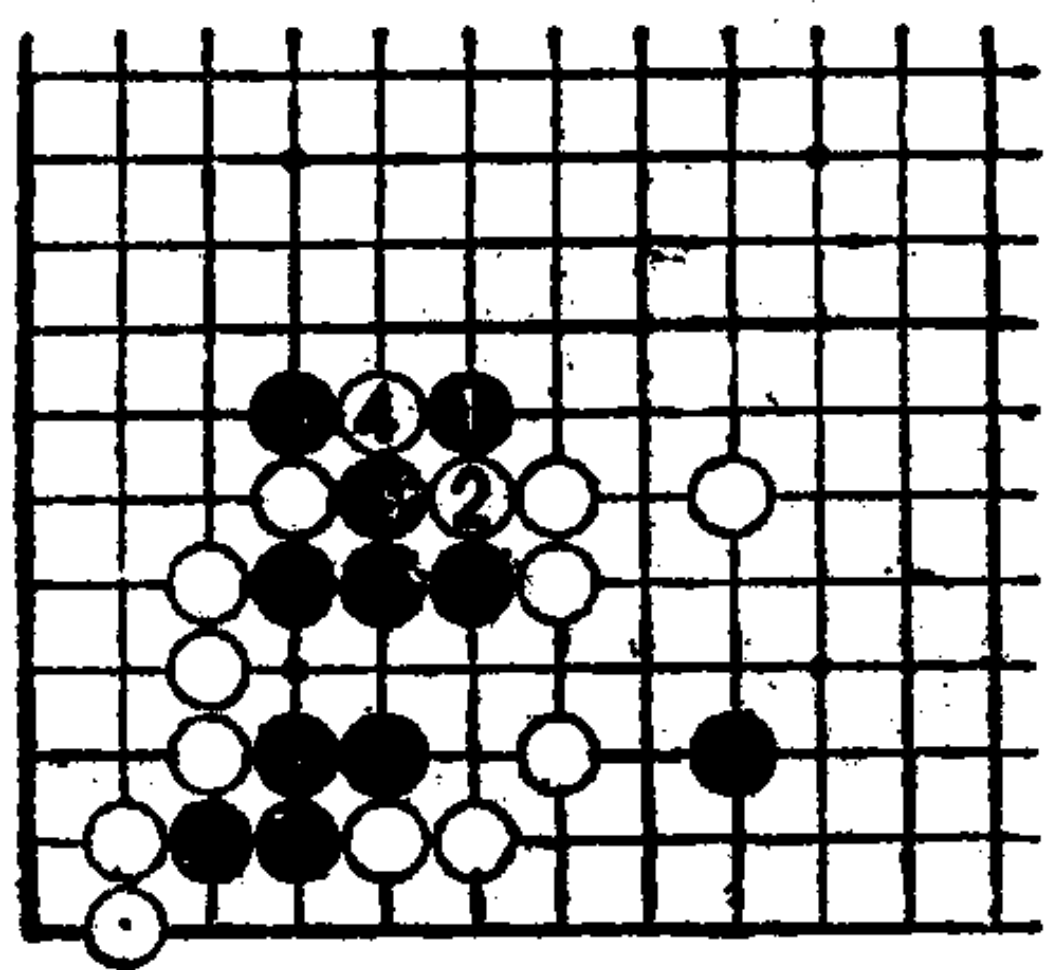
2 图

2图 失败 黑1的跳无视周围配置情况，不得要领。白2、4冲断后，黑被死死封住。



3 图

3图 正解 黑必须在本图1位跳。白2如尖顶，黑3粘，白4即使扳，黑5还可曲头，白无法封住黑棋。

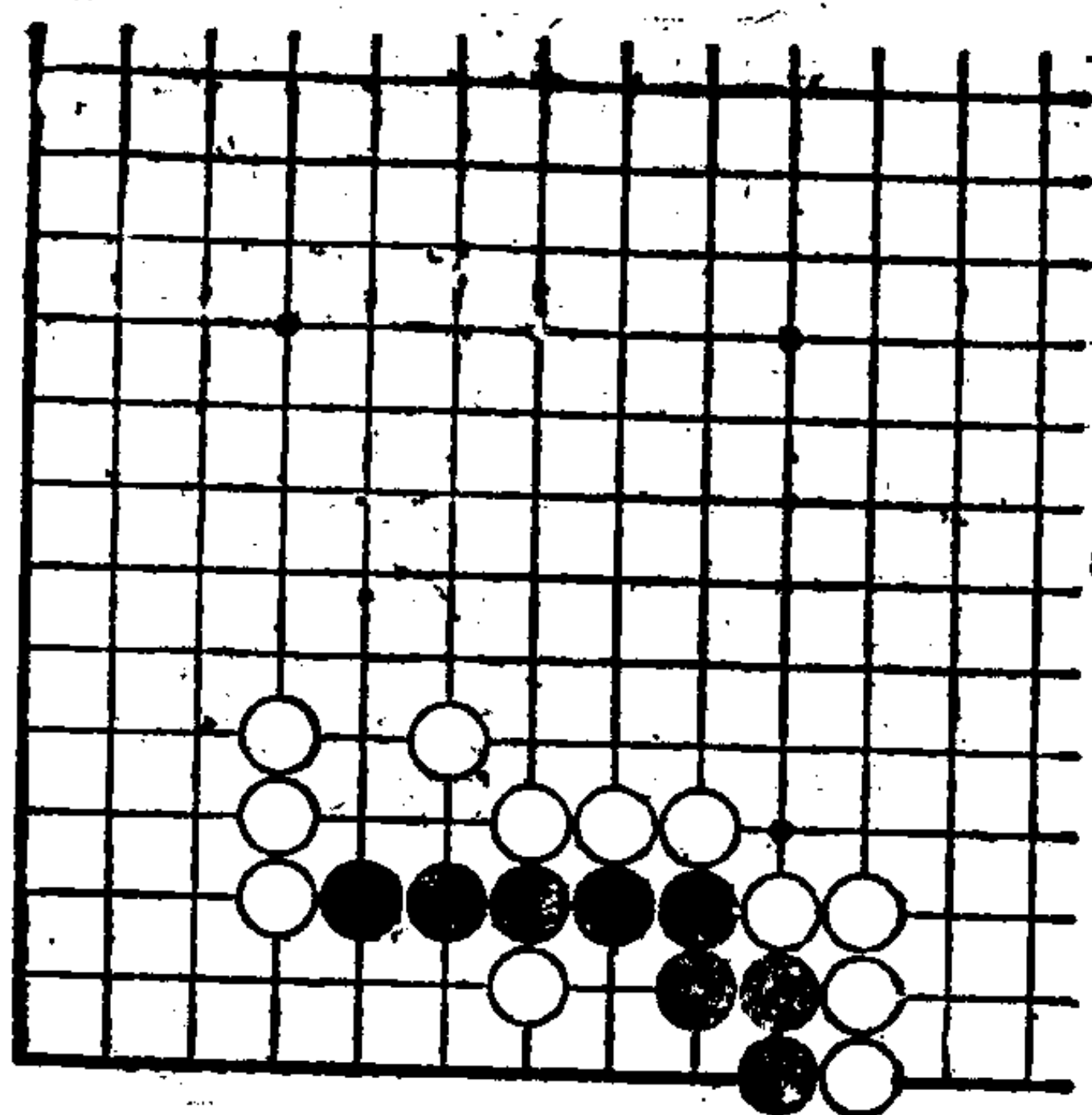


4 图

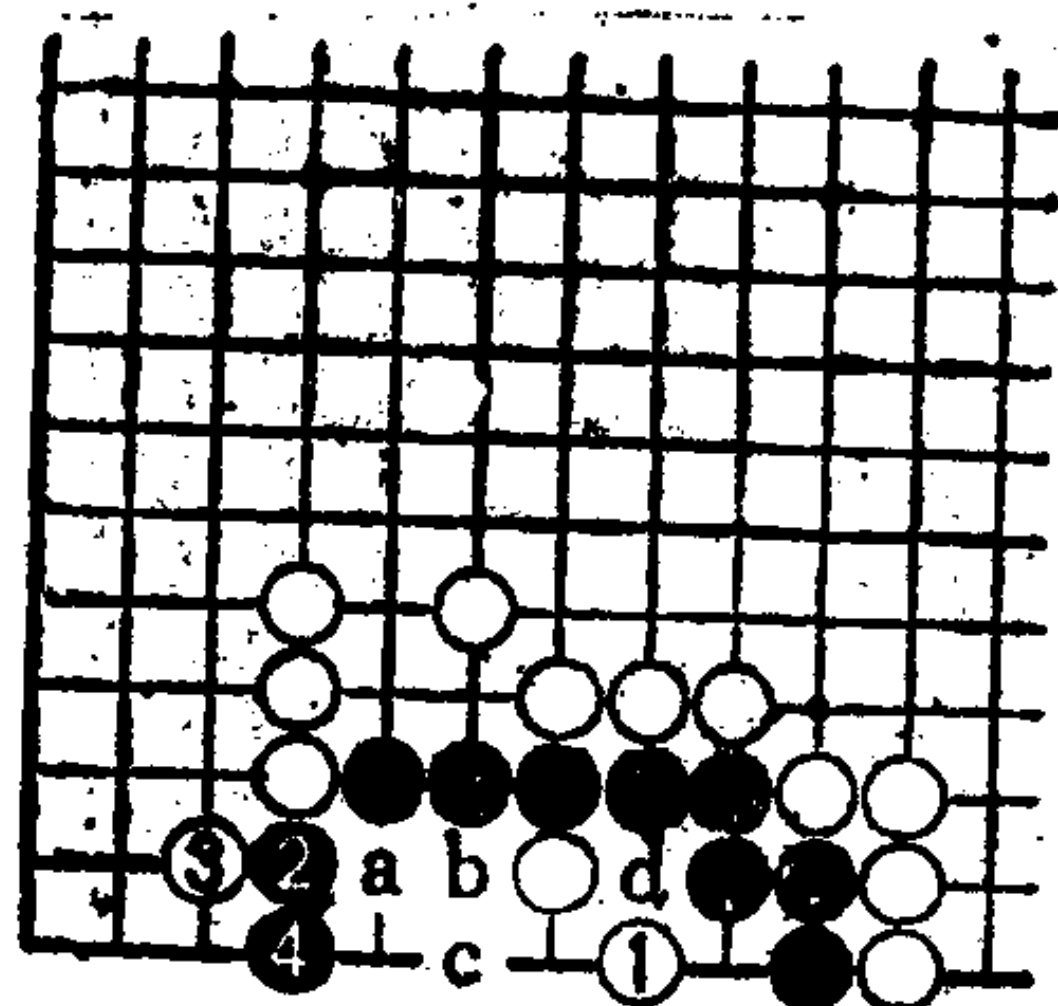
4图 变化 之所以说黑1是手筋，是因为白2、4冲断不成立。黑5双打，白难堪。与2图相比仅一路之差，就形成两种截然相反的结局。

第4型 死活（白先）

白要设法利用黑腹中白之一子，当然目标不只是渡过，而是要全歼黑棋。



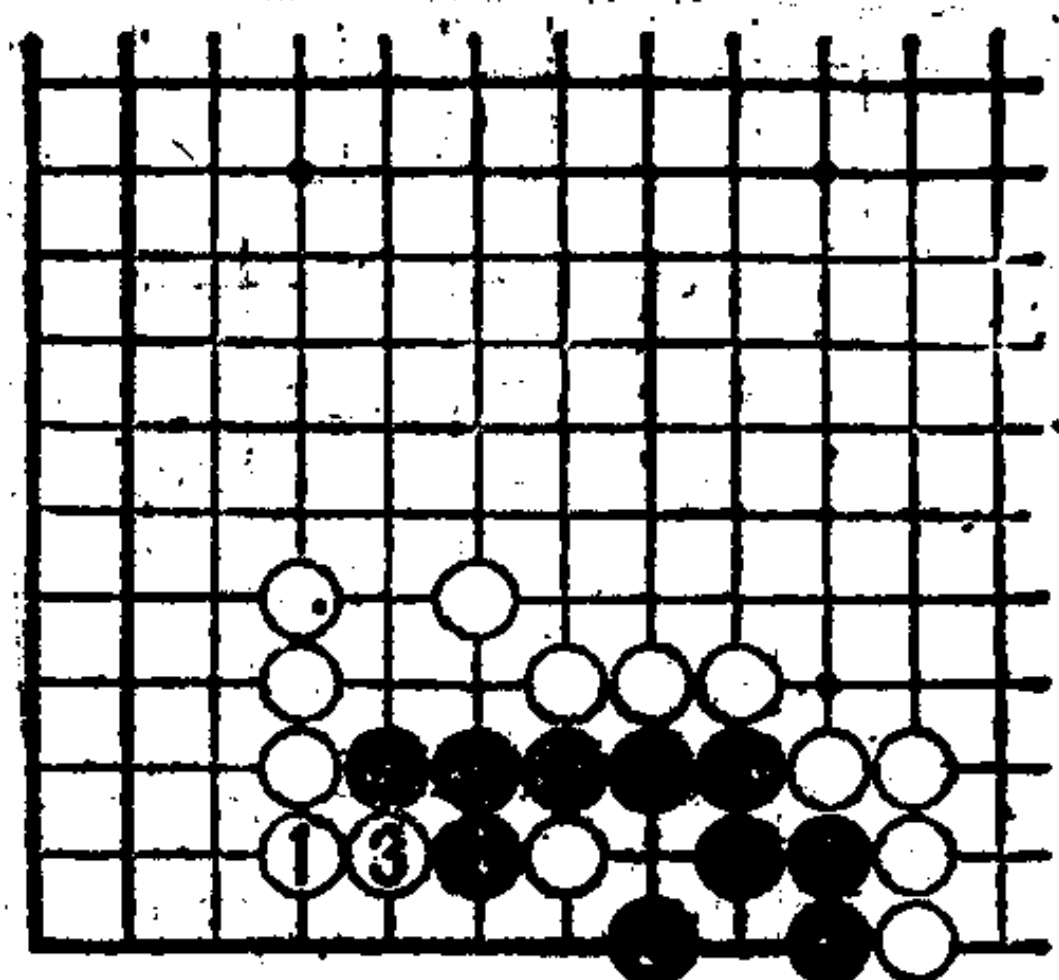
第4型 白先



1图

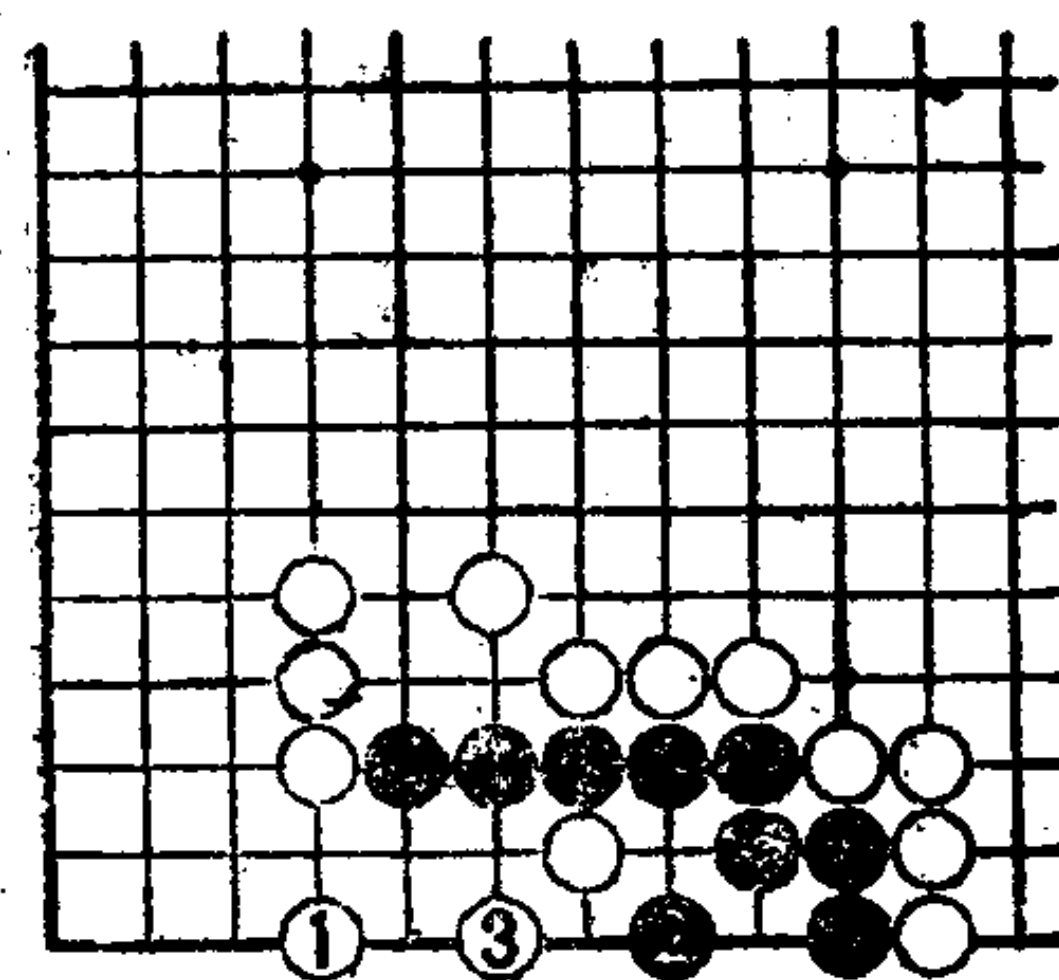
1图 失败 前面讲过白1尖是手筋，但它不适用于本型，因为黑2扳，4立即可活棋。

接下来，即使经白a、黑b、白c、黑仍可d位活棋。另外白a如改于c位尖，黑a位粘成双活。



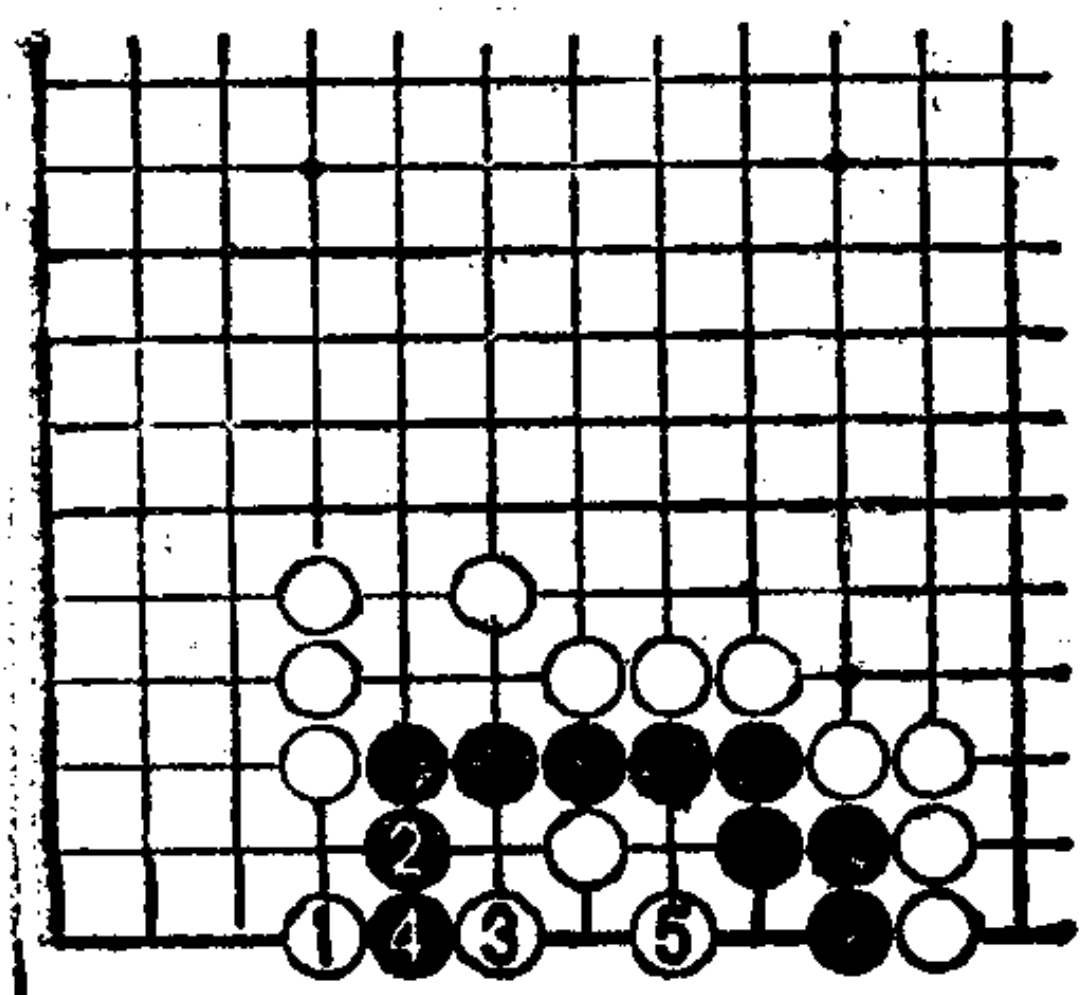
2图

2图 失败 白1立是笨着。黑2尖夺得急所，白3，黑4吃白一子活棋。



3图

3图 正解 白1跳是手筋。黑2如尖，白3即可联络。



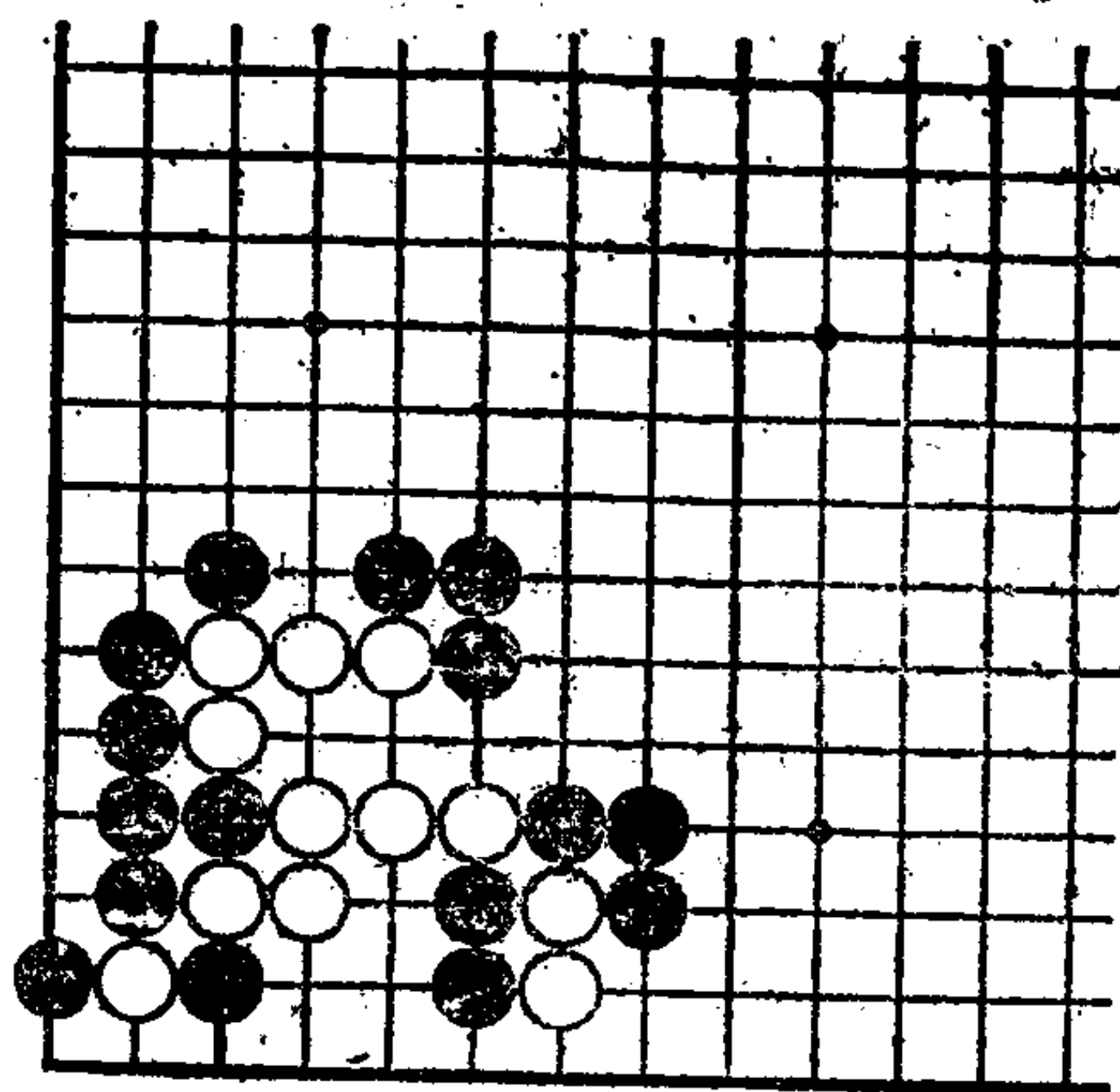
4图

4图 正解 对白1、黑2如立、白3、5即向两方尖，做成聚五，黑死。

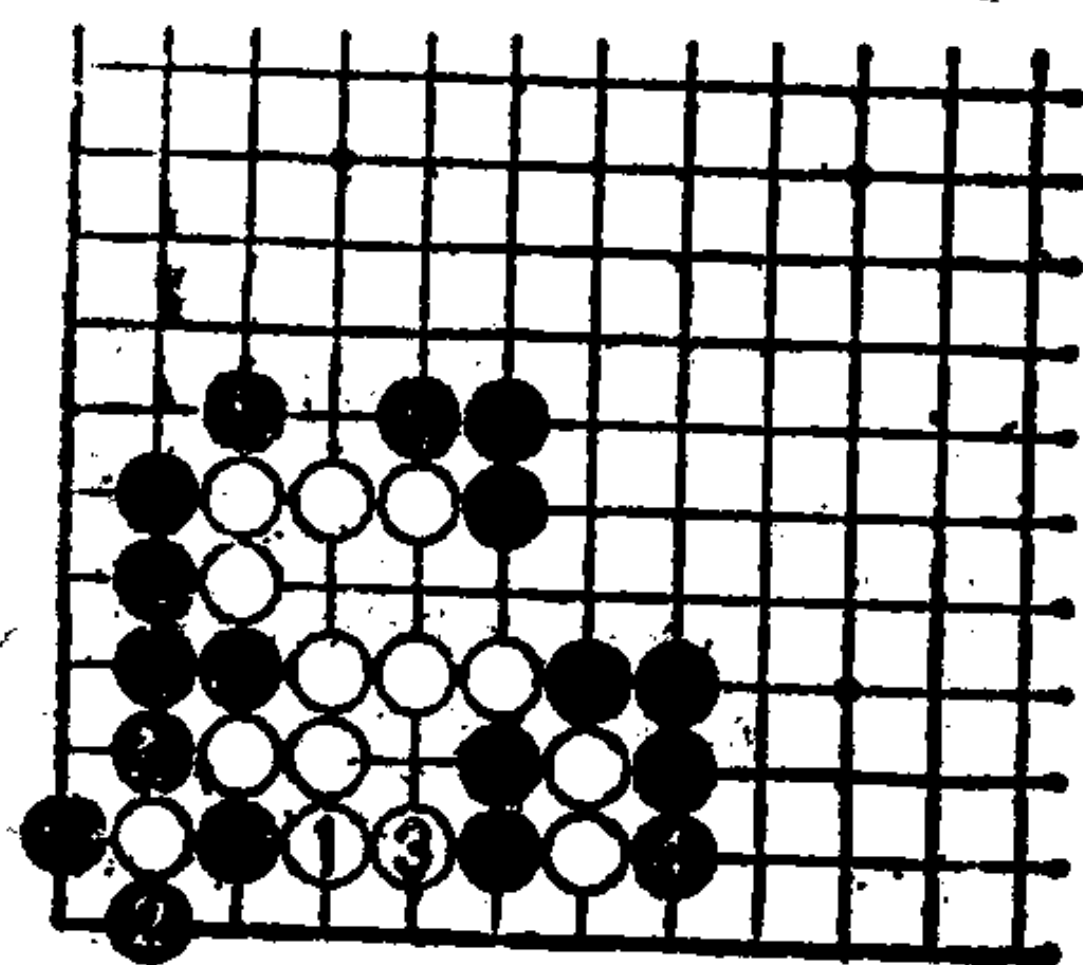
白1跳兼窥灭眼、渡过，是一箭双雕的灵活手筋。

第5型 死活（白先）

白下边再做一只眼
即可活棋。首先要抓住
黑棋弱点，方向在一
路。

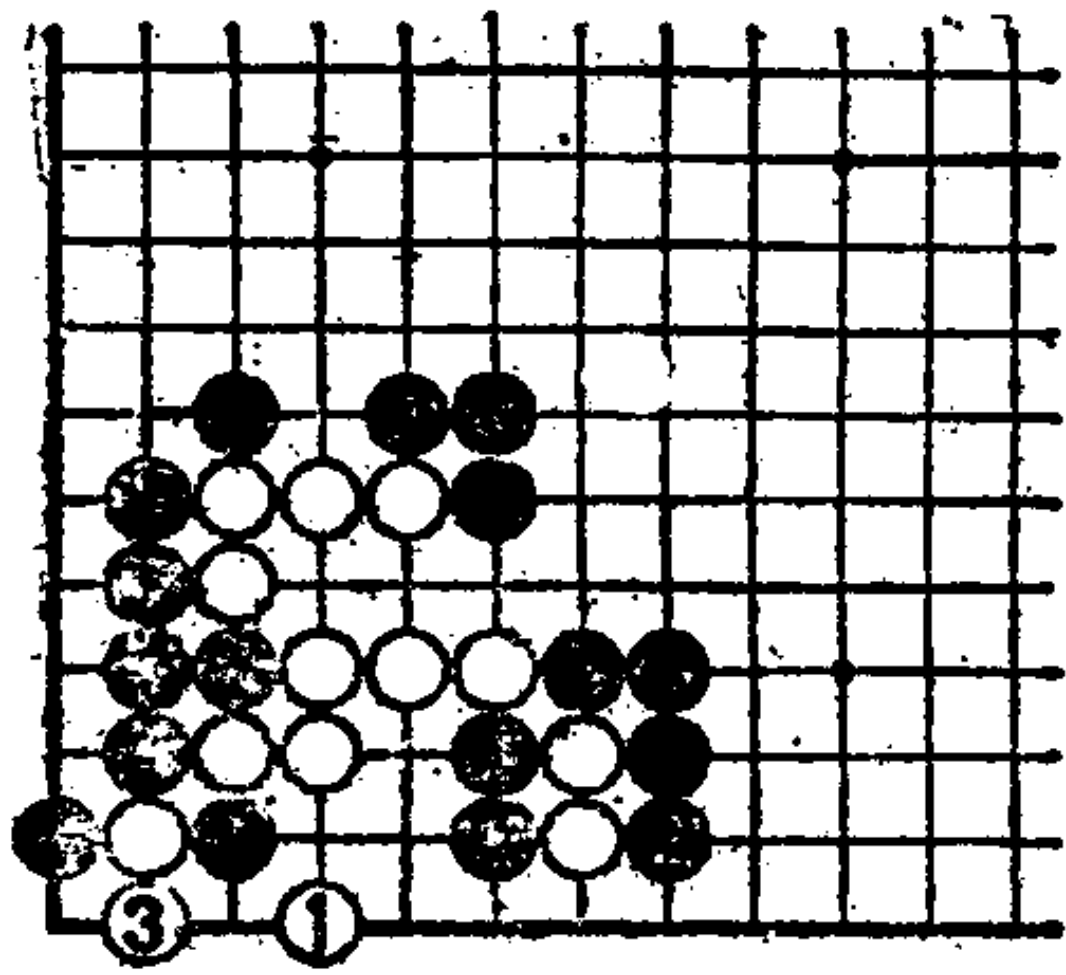


第5型 白先



1图

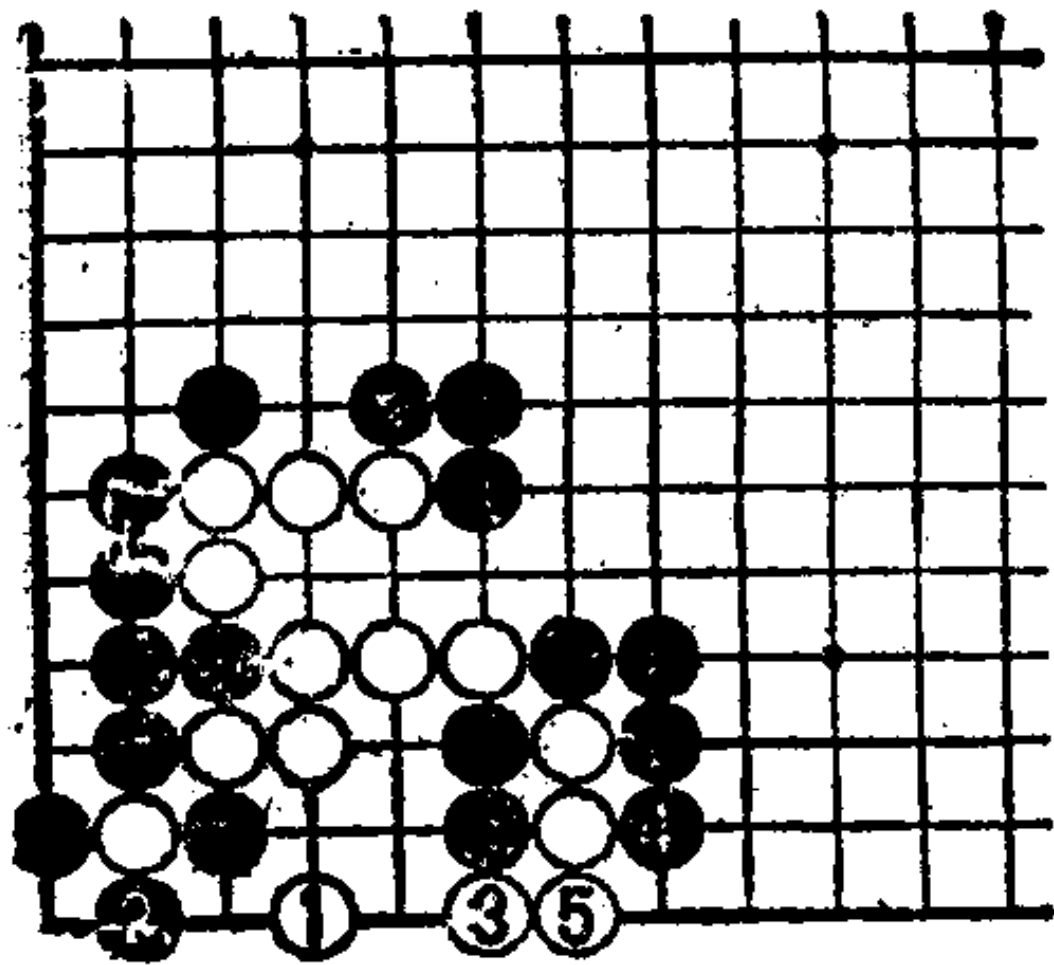
1图 失败 白1挡，俗
手。黑2提后，白无回天之术。
白3时，黑4打，白无条件死。



2 图

2图 正解 如能认真思考，这是较容易的手筋。

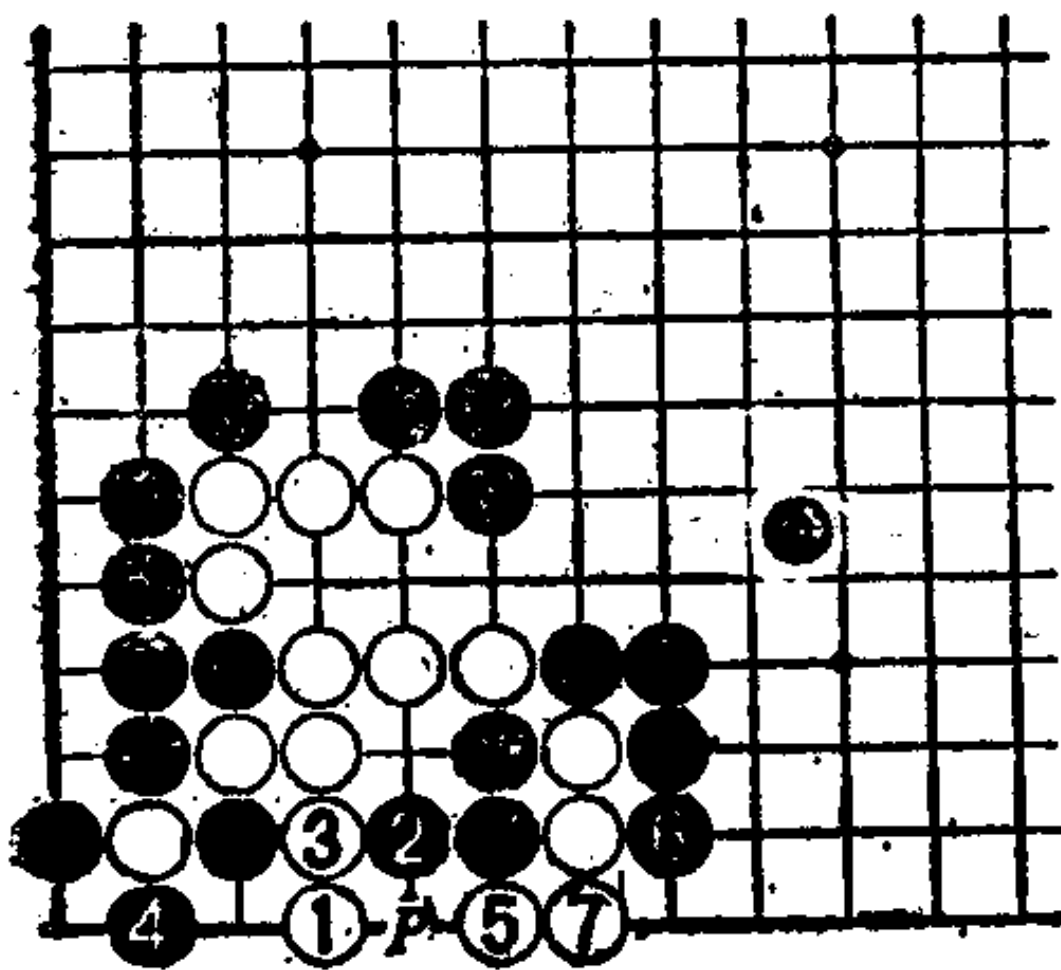
白1跳是漂亮的手筋。黑2如打，则白3立，吃黑一子成眼。



3 图

3图 正解 白1时，黑如2位提以弥补角部缺陷，则白3扳即可吃黑二子。黑4时，白5粘即活。

白1是兼窥两翼的手筋。一路行棋，常能生出此类妙手。

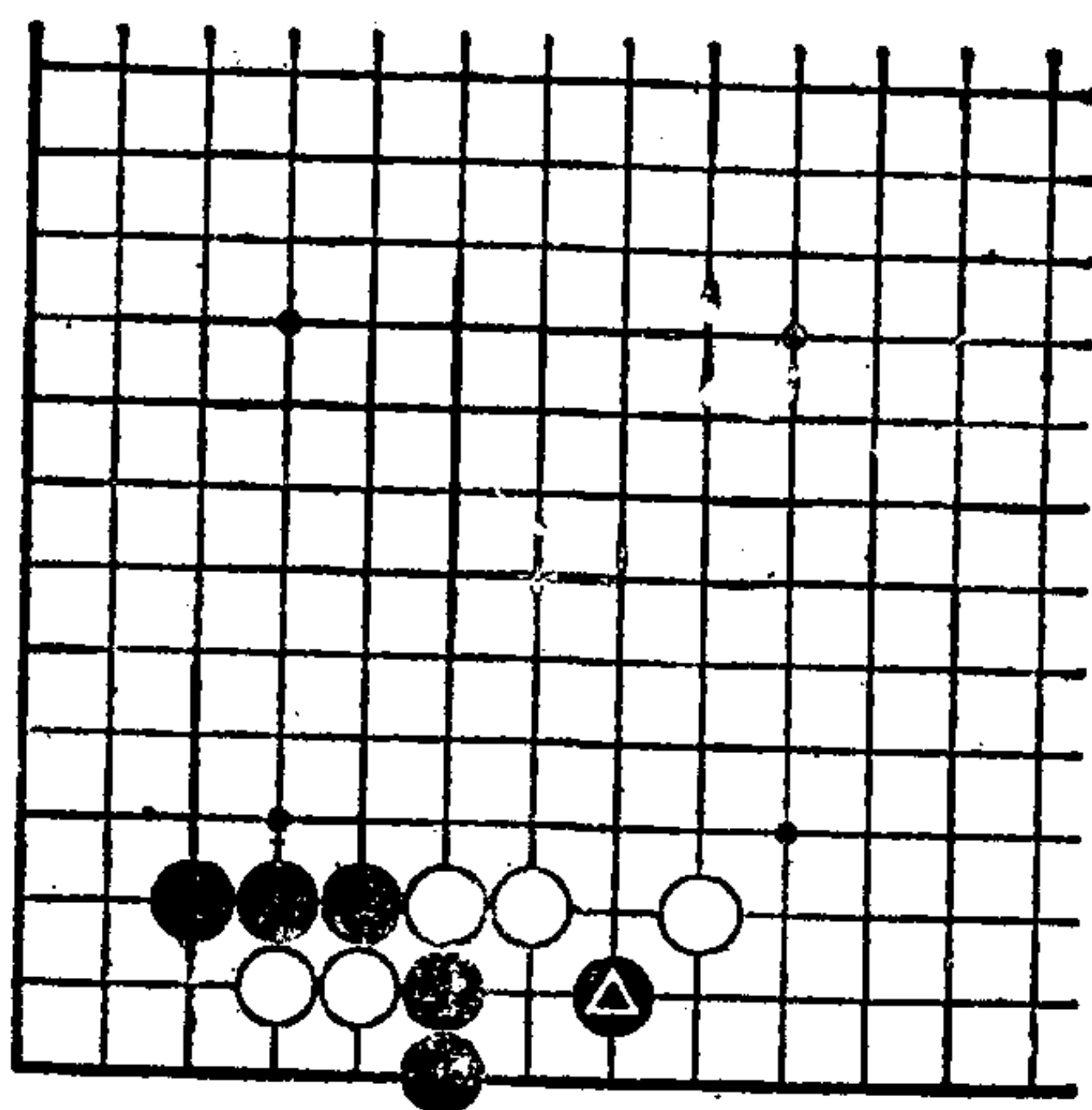


4 图

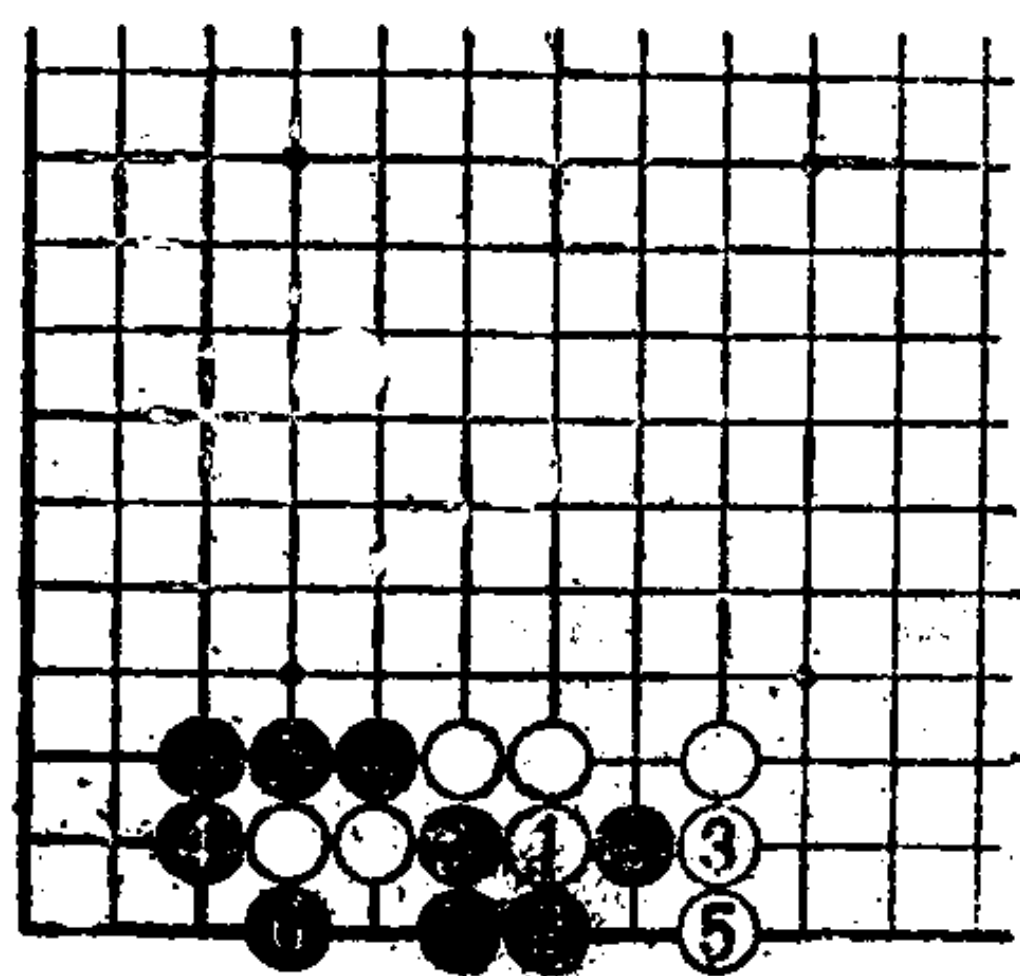
4图 变化 白1时，黑2曲与白3交换后再于4位提，与上图大同小异。白5扳、黑6打、白7粘时，黑p位不入气。

第6型 对杀（白先）

黑▲一子为白进攻造成困难。请避开此子攻黑缺陷。

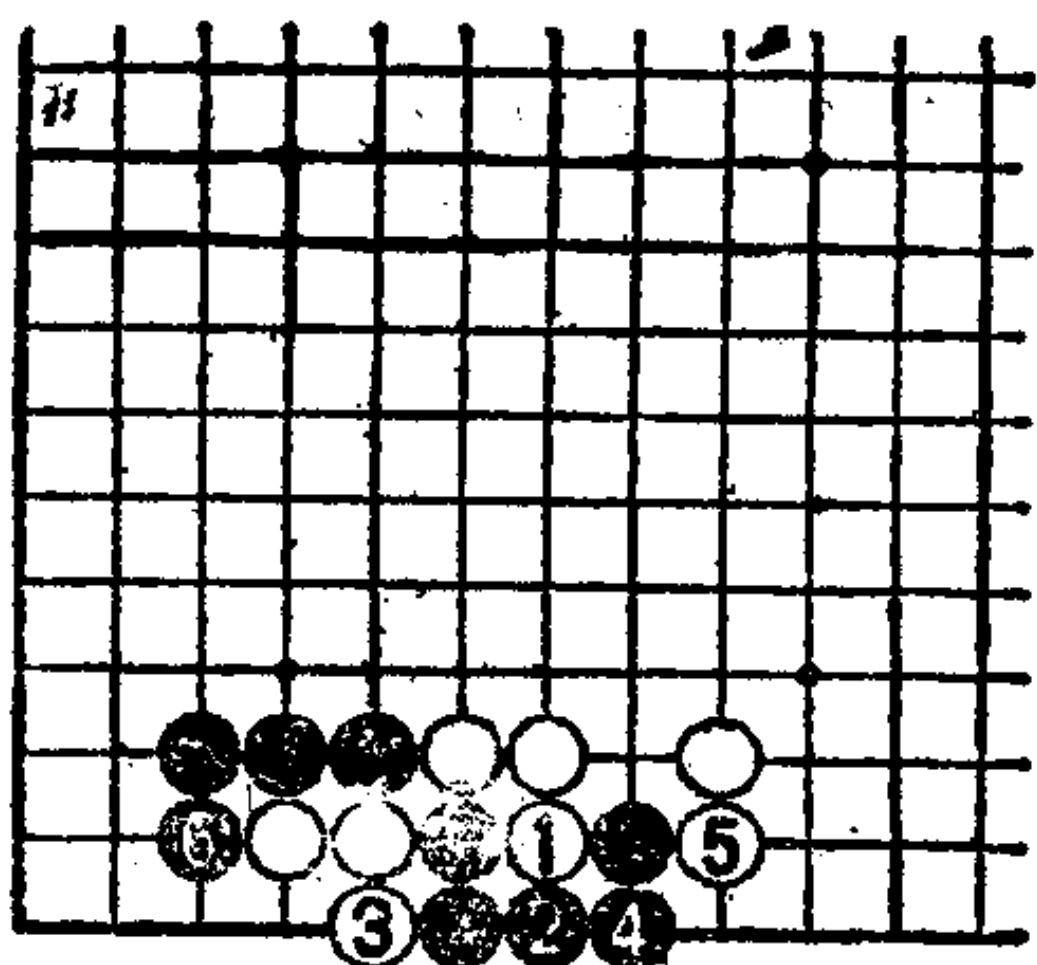


第6型 白先



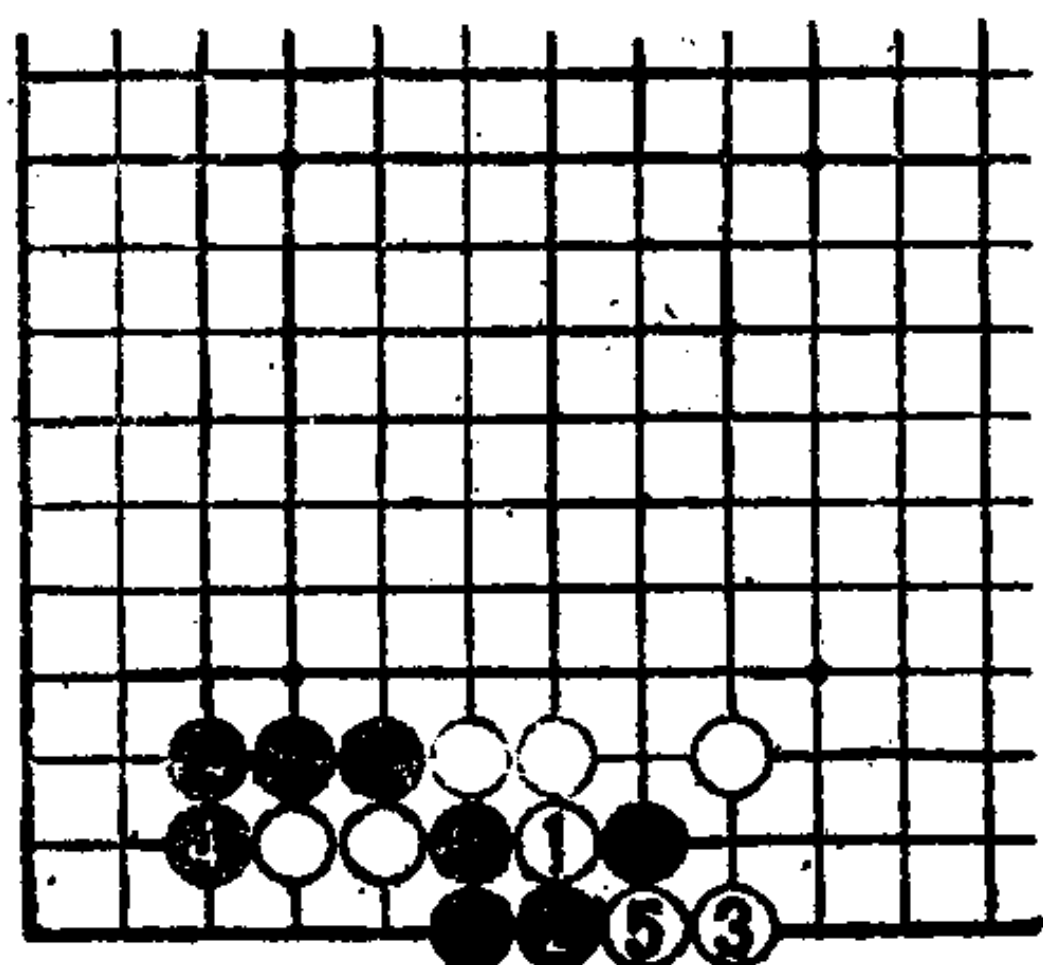
1图

1图 失败 白1冲与黑2交换并无不妥，但白3挡失算，以下黑4、白5、黑6、白差一气被吃。白5不能直接紧气，颇为遗憾。



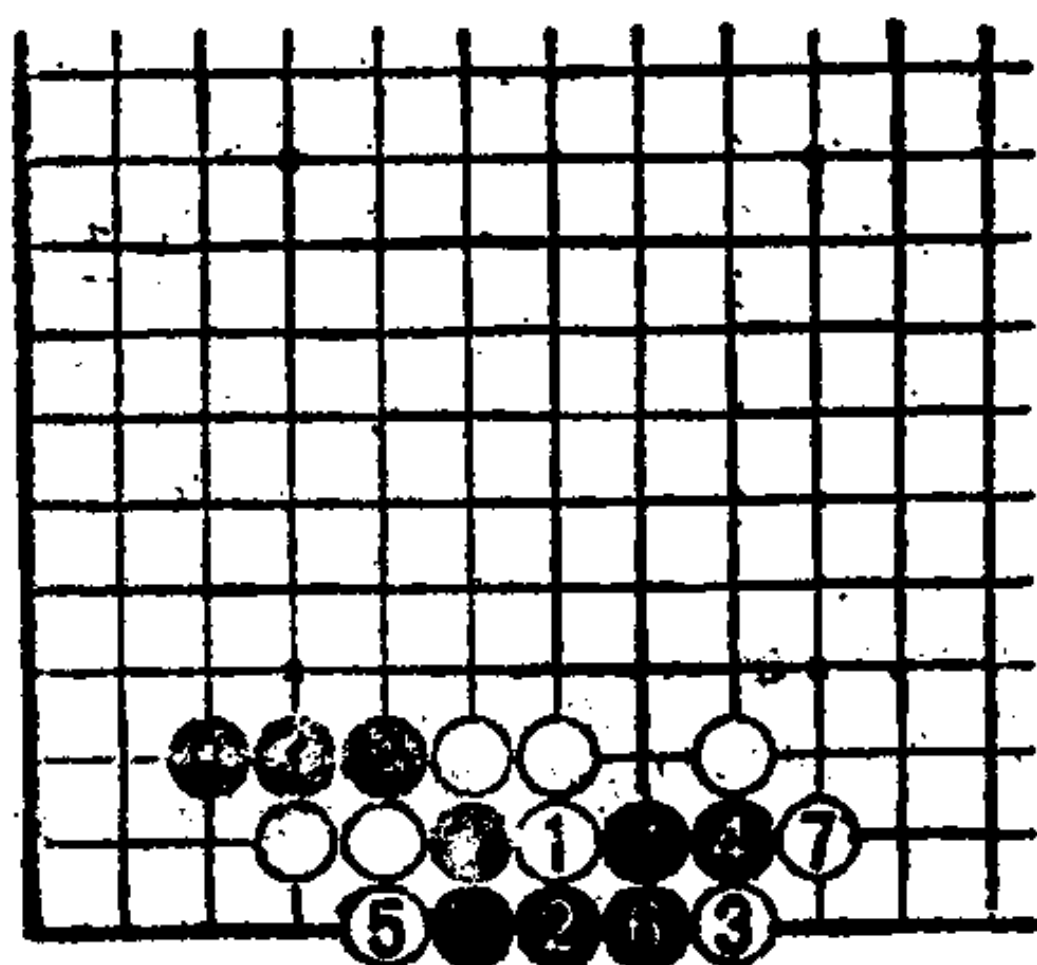
2 图

2 图 失败 白 3 左边打，经黑 4、白 5、黑 6，仍遭败绩。



3 图

3 图 正解 1 图白 3 与对杀无直接关系，这是 1 图的败因。因此，索性将其省略，而于本图白 3 刺。黑 4 如紧气，白 5 即断，成功。这是正解。白 3 是绕过基本图中黑⊙的巧妙手筋。

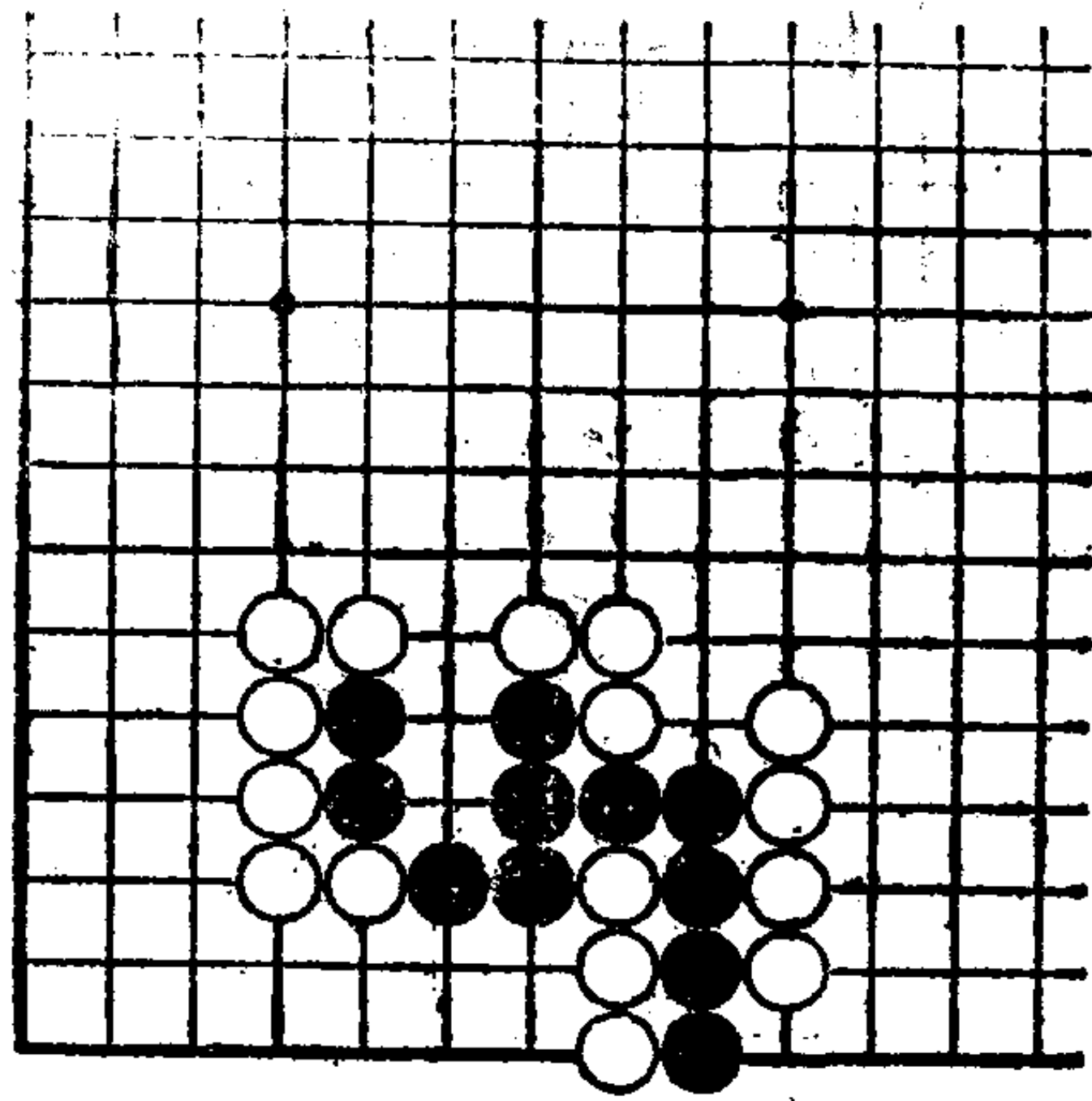


4 图

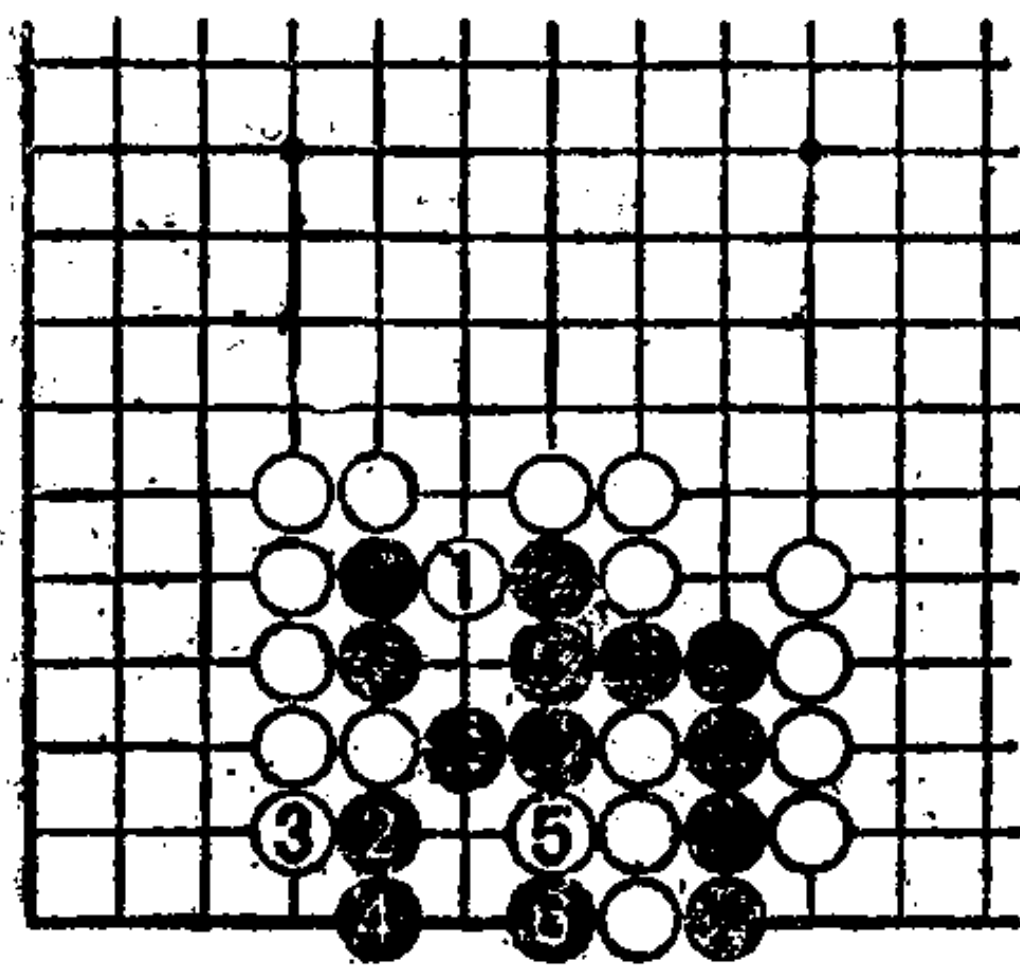
4 图 正解 白 3 时，黑 4 如冲，则白 5、7 连打，黑无力反击。白 3 发挥了作用。

第7型 死活（白先）

黑上边存一后手眼，下边已吃住白三子。白要杀黑，手筋何在呢？

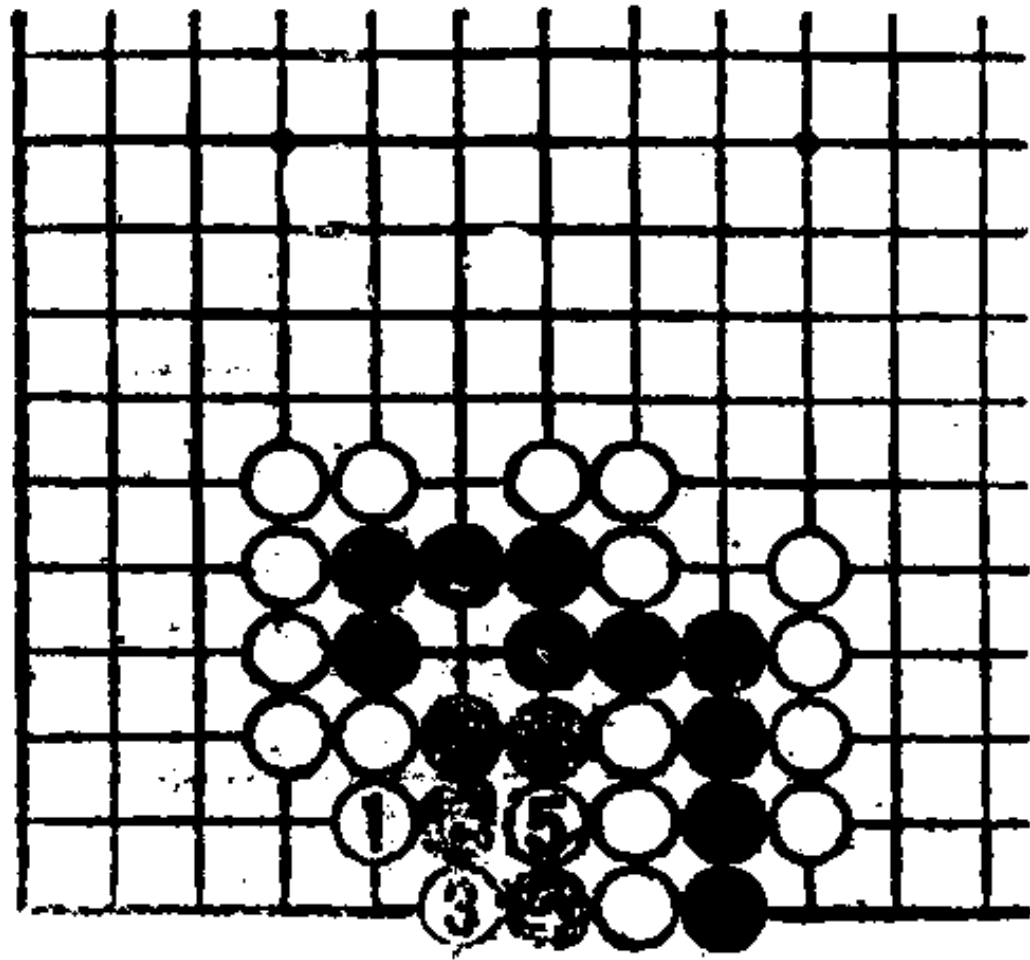


第7型 白先



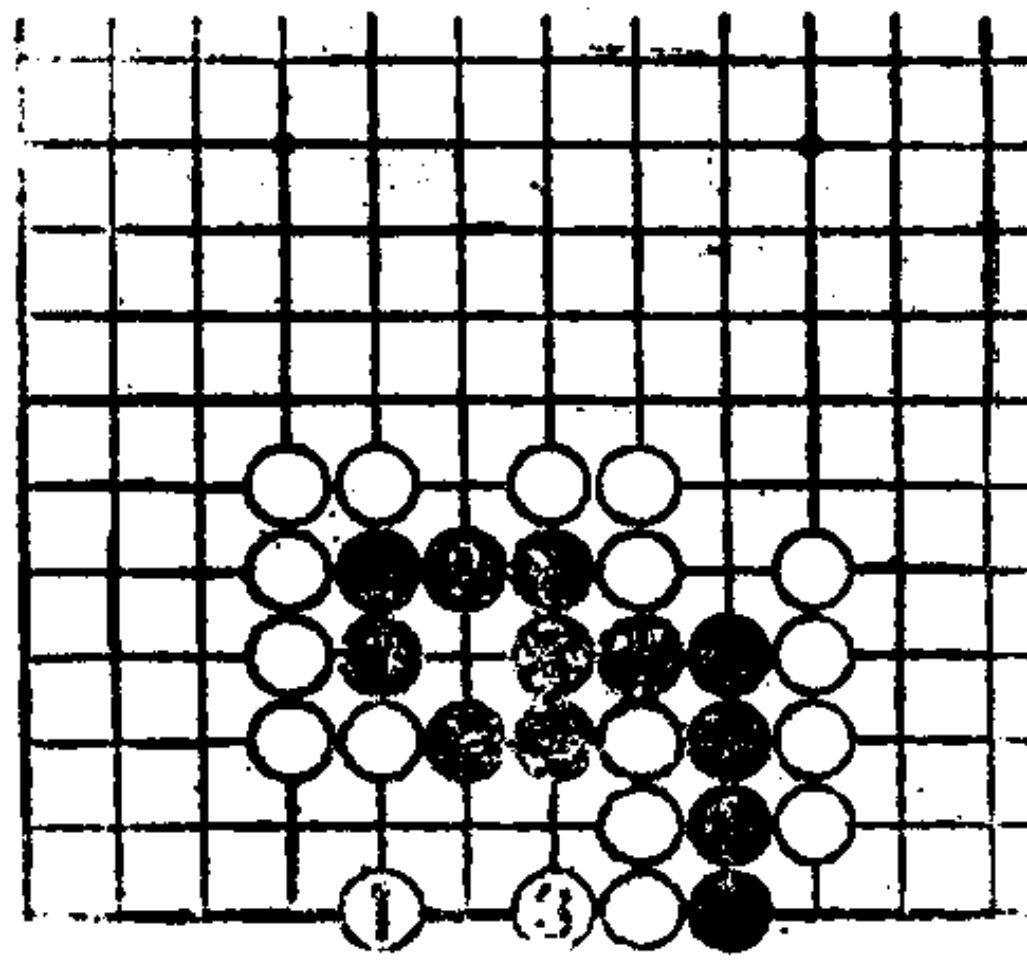
1图

1图 失败 白1如破眼，则黑2扳、黑4立后，仅下边便可活棋。白5虽想做成刀把五，但白有6位扑的好手。黑失败。



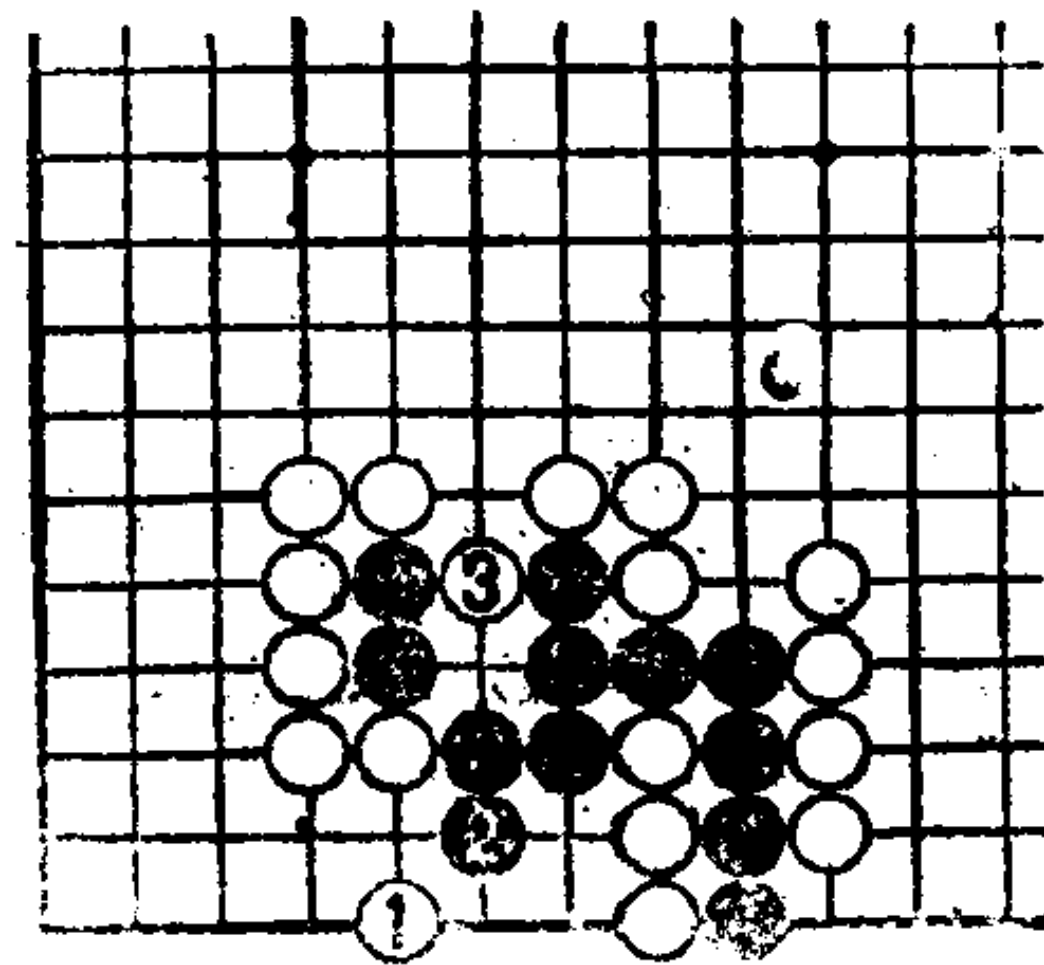
2图

2图 失败 白1立也欠考虑。黑2可直接做眼。白3尖时，黑4扑，6打，吃白四子活棋。



3图

3图 正解 白1跳为此际之手筋。黑2如上边做眼，则白3曲悠然渡过，黑大队被吃。白1、3是求取联络的唯一途径。



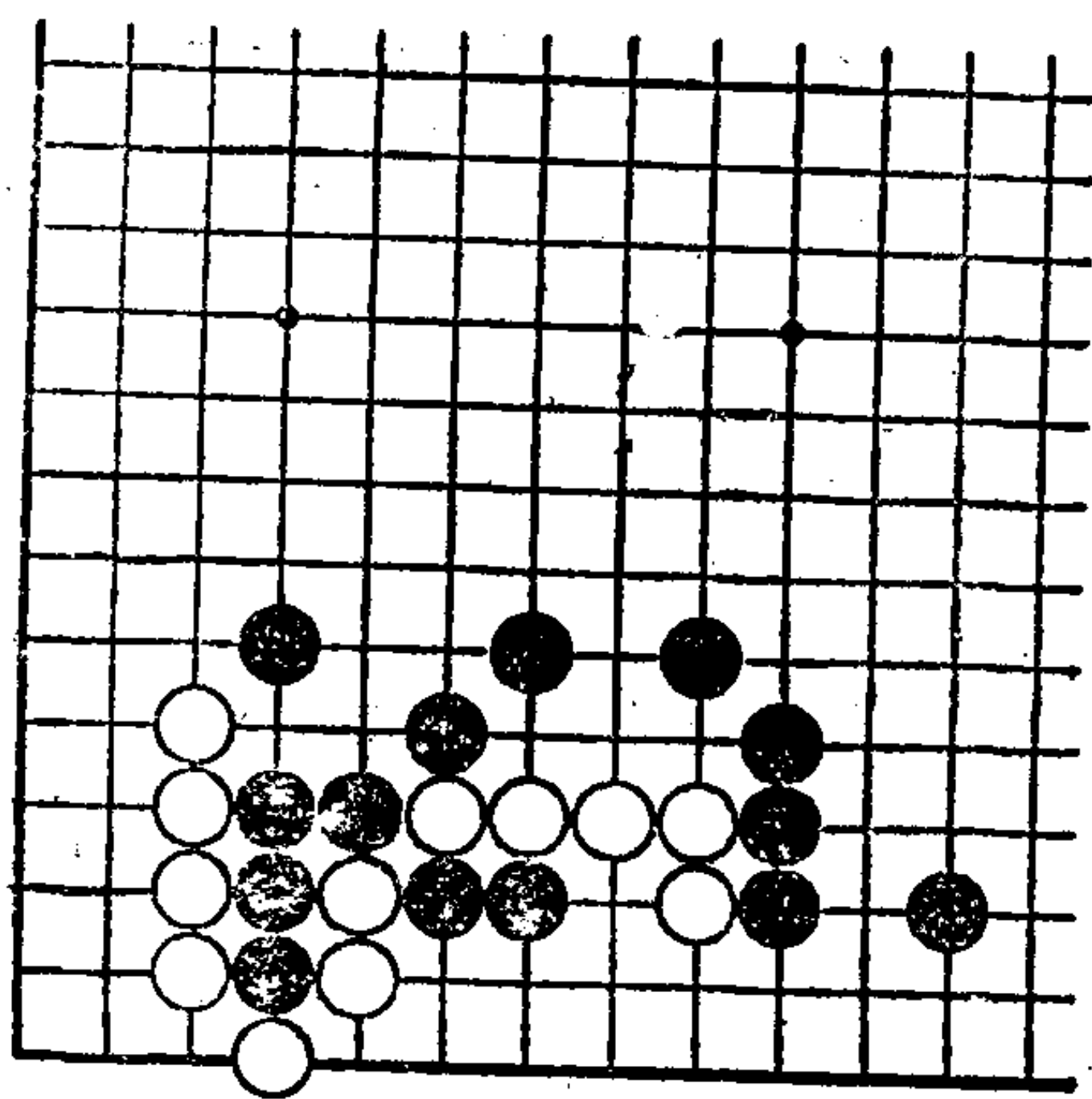
4图

4图 正解 白1时，黑如2位应，白3即破眼。因有白1之手，黑不能象1图那样做活。白1巧手，或灭眼，或渡过，必得其一。

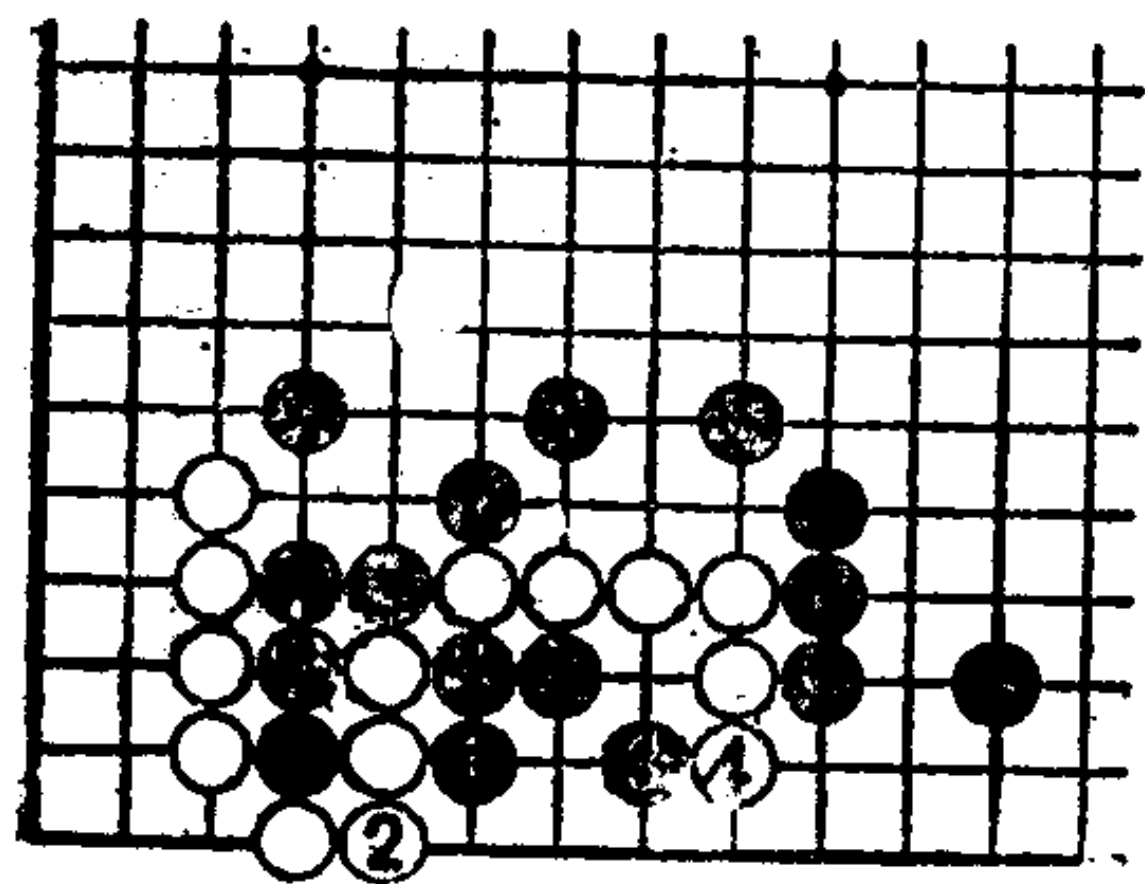
第8型

对杀（黑先）

初看黑二子似乎很难活动，其实它有相当的活力。如行棋无误，反可吃白五子。但需要注意次序，并充分估计到白方的反击手段，在此基础上算出最后结果。

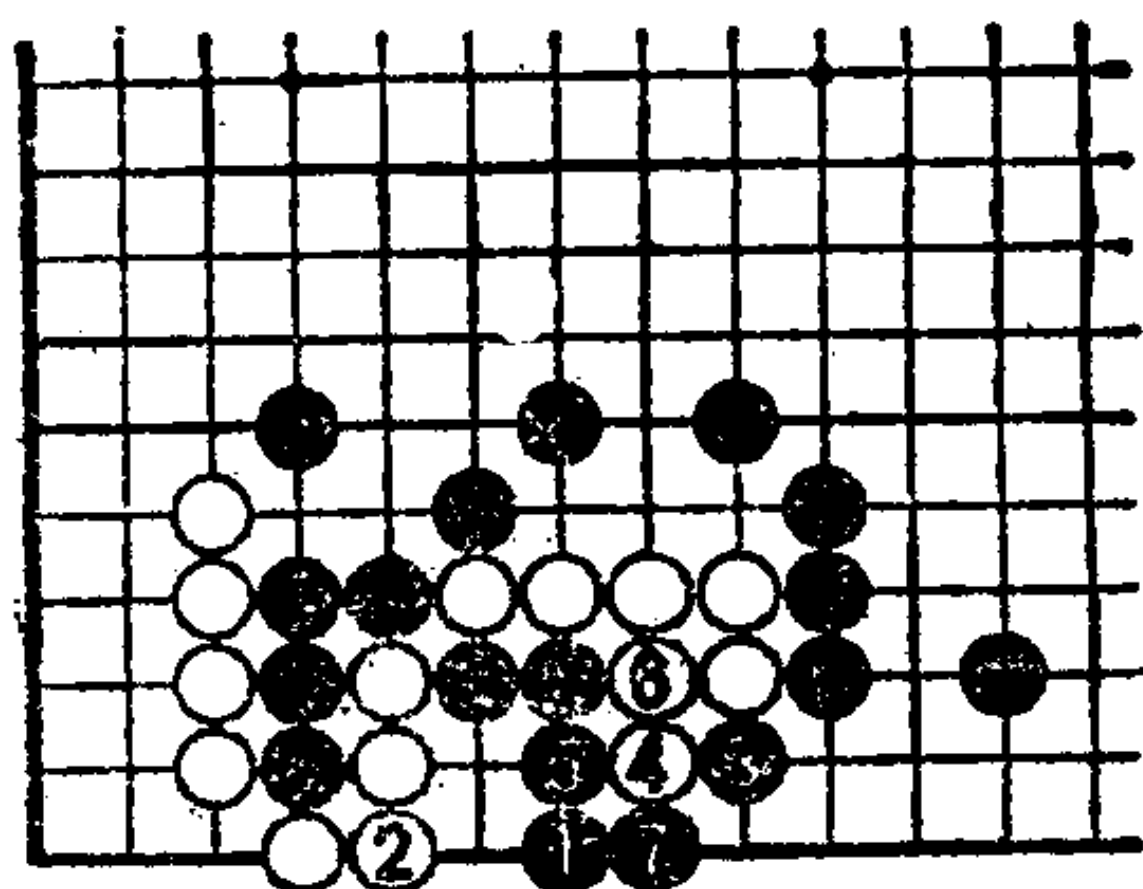


第8型 黑先



1图

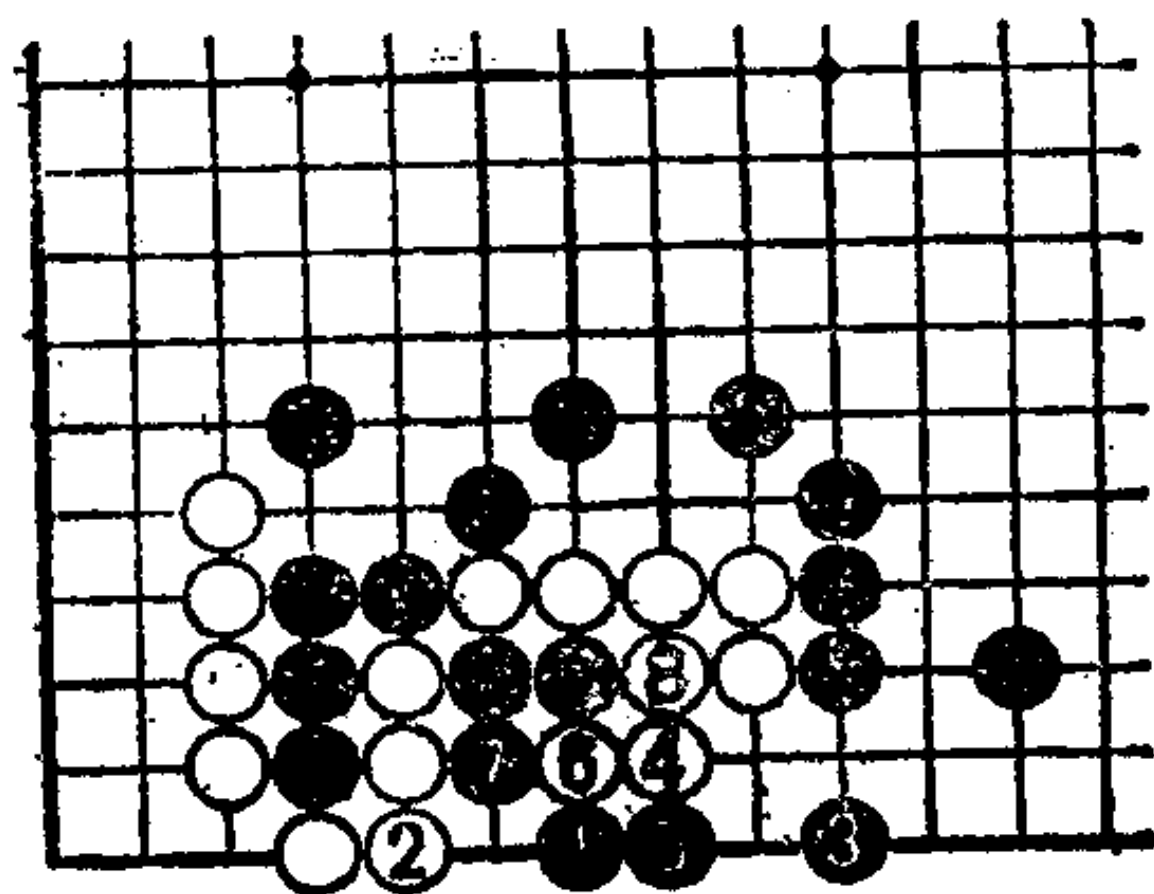
1图 失败 黑1、3直接出动与白对杀，乃匹夫之勇，只能失败。



2图

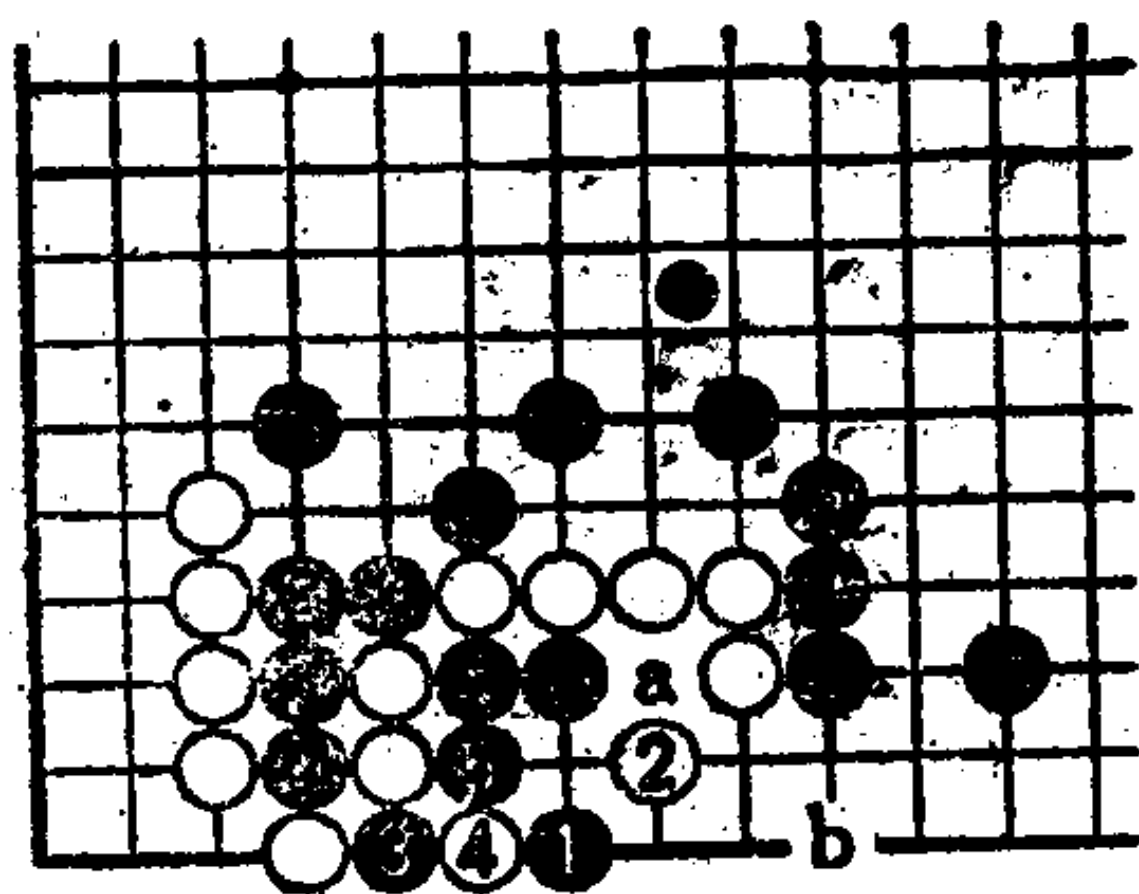
2图 正解 黑1跳，窥伺2位的断。白2被迫粘后，黑3扳。白4扳时，黑5粘是本型之急所。以下白6、黑7、黑胜。

请注意，黑5如随手于7位扳，则白5位冲，黑将失败。



3图

3图 失败 黑1、白2后，黑3跳象是巧着，其实经白4至白8，黑失败。



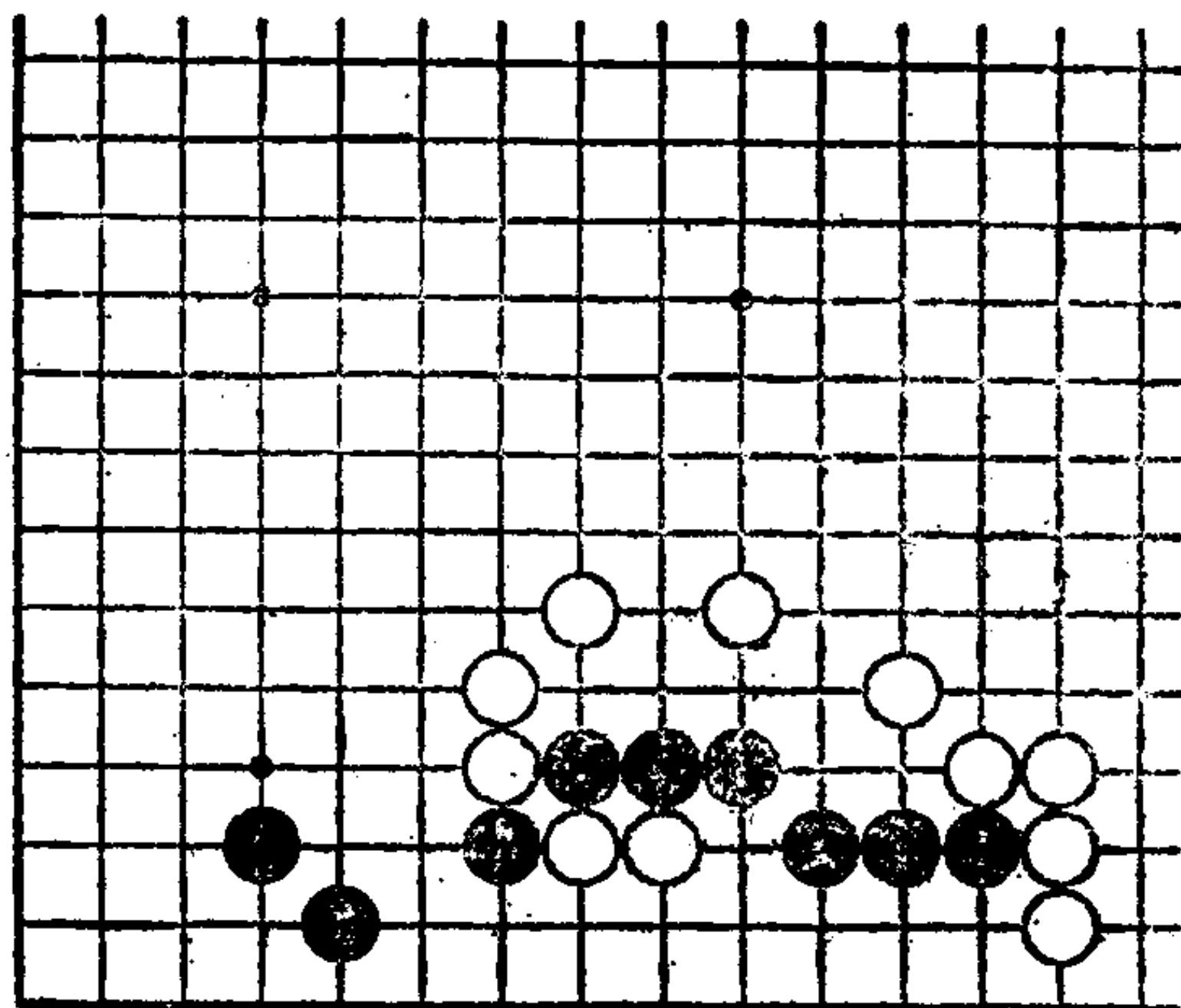
4图

4图 变化 黑1跳时，白2如阻渡，则黑3扑，5打、白接不归。

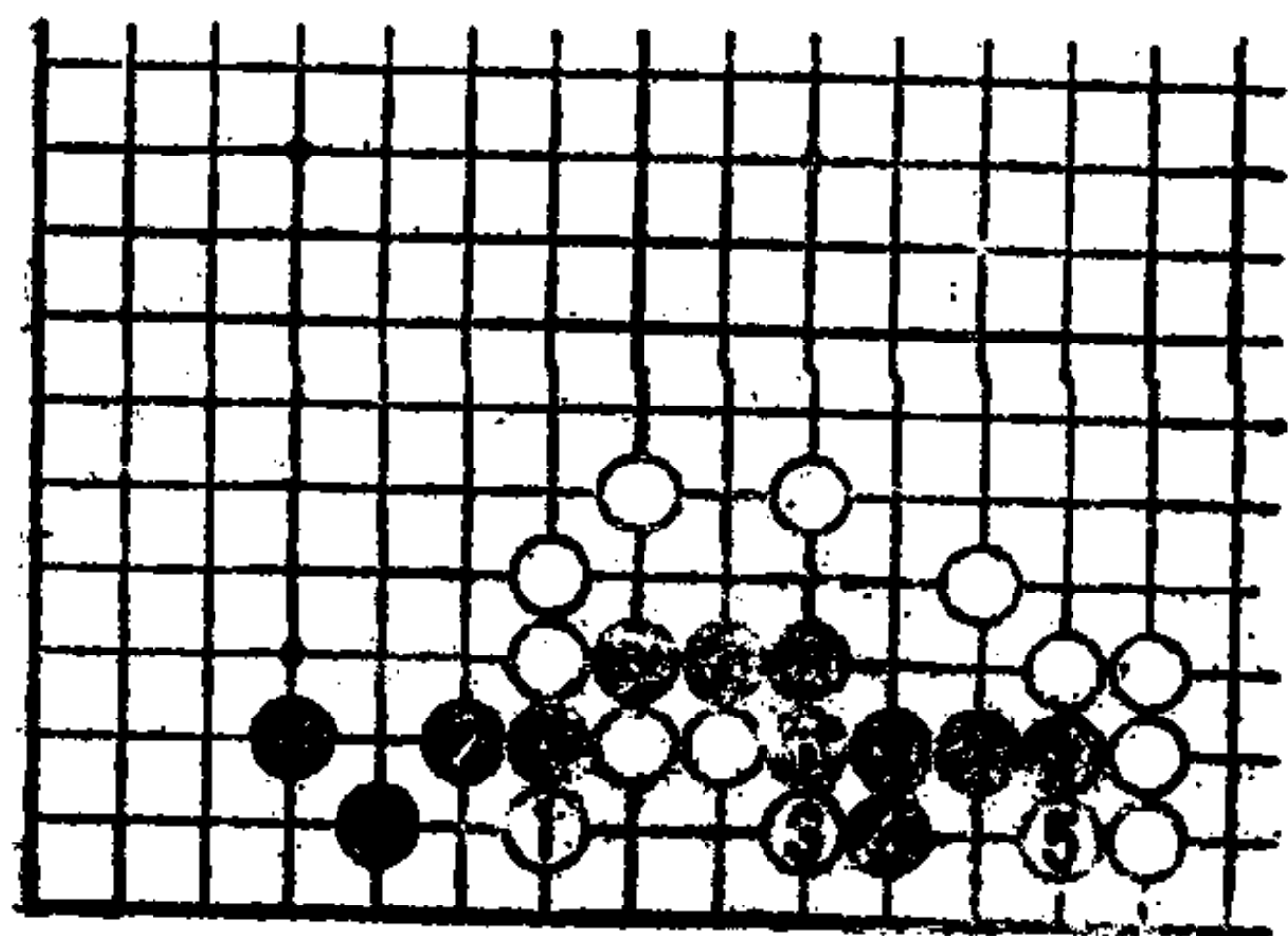
另外白2如下a位，则黑5，白3时黑走b位就能渡过了。

第9型 对杀(白先)

这是与前型同类的手筋，它有助于进一步理解一路跳的妙用。

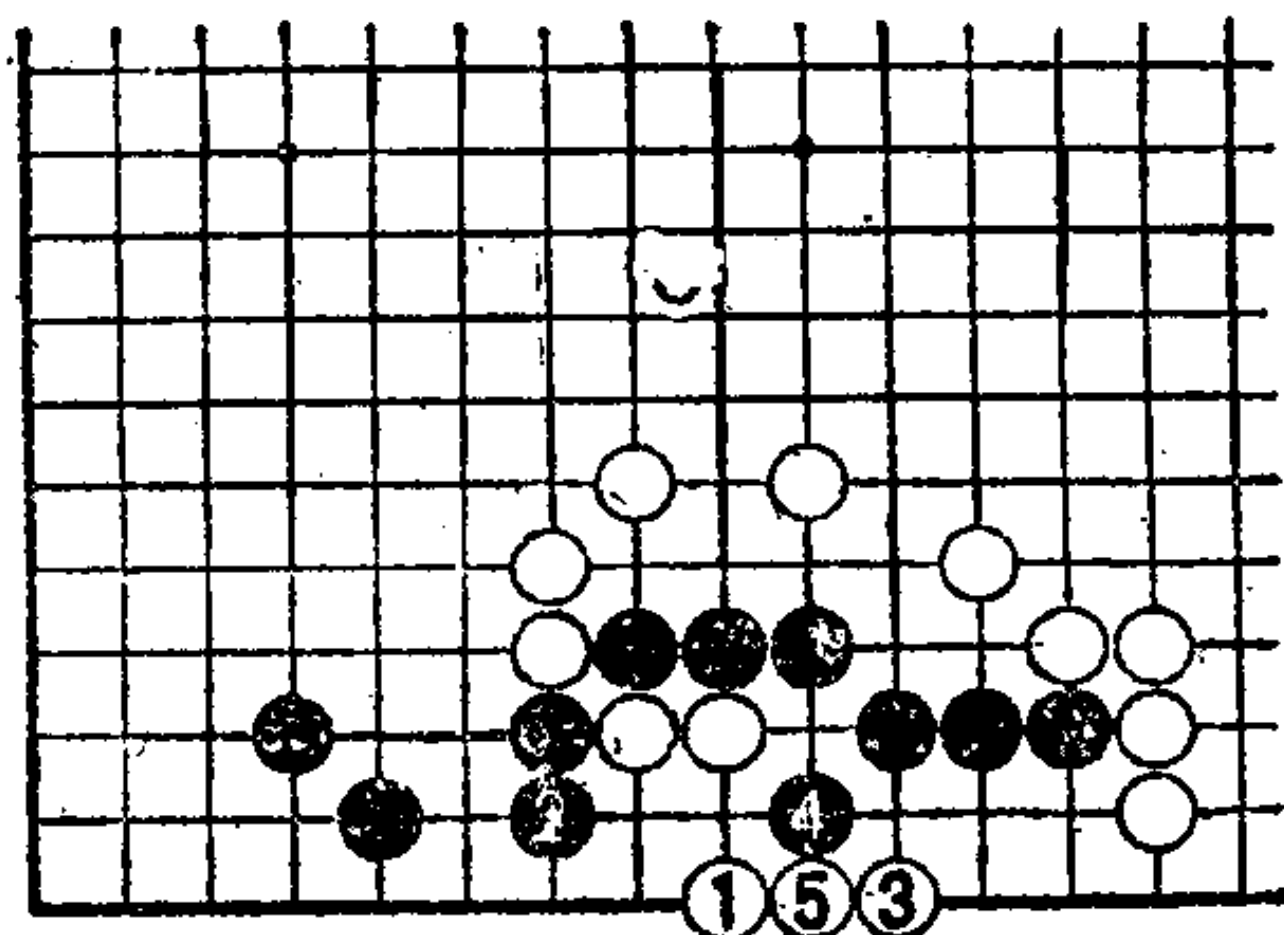


第9型 白先



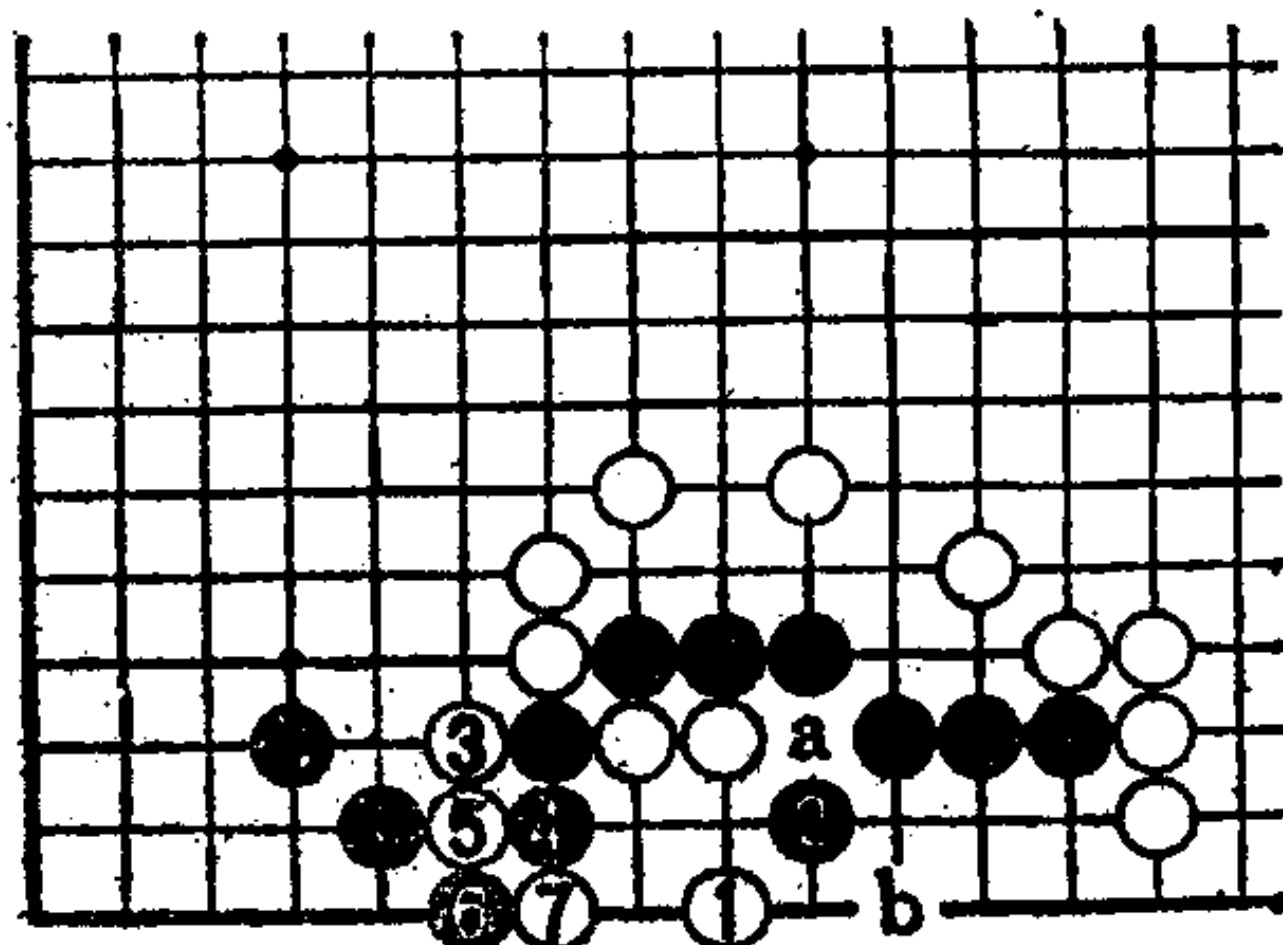
1图

1图 失败 白1打，
误失良机。至黑6止，白
失败。



2 图

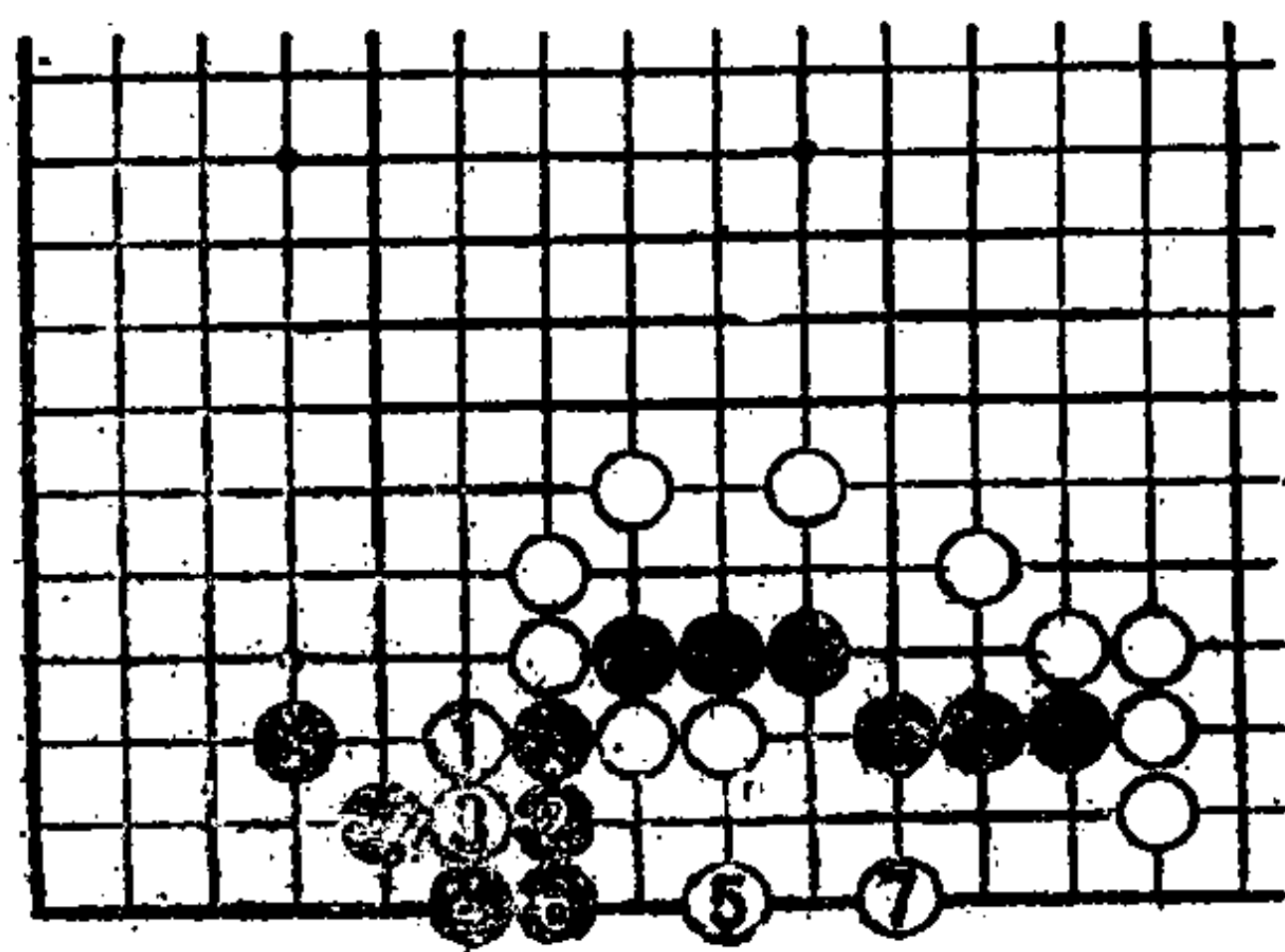
2 图 正解 白 1 跳为此际之手筋。黑 2 补时，白 3 再跳，遂与右方白棋取得联络。黑 4 如刺，则白 5 粘，黑 7 子即灭。



3 图

3 图 变化 白 1 跳时，黑如 2 位应，则白 3 打、5 冲、7 扑，黑接不归。

黑 2 如改下 a 位，白即 4 位打，黑 3 长时，白可 b 位渡过。



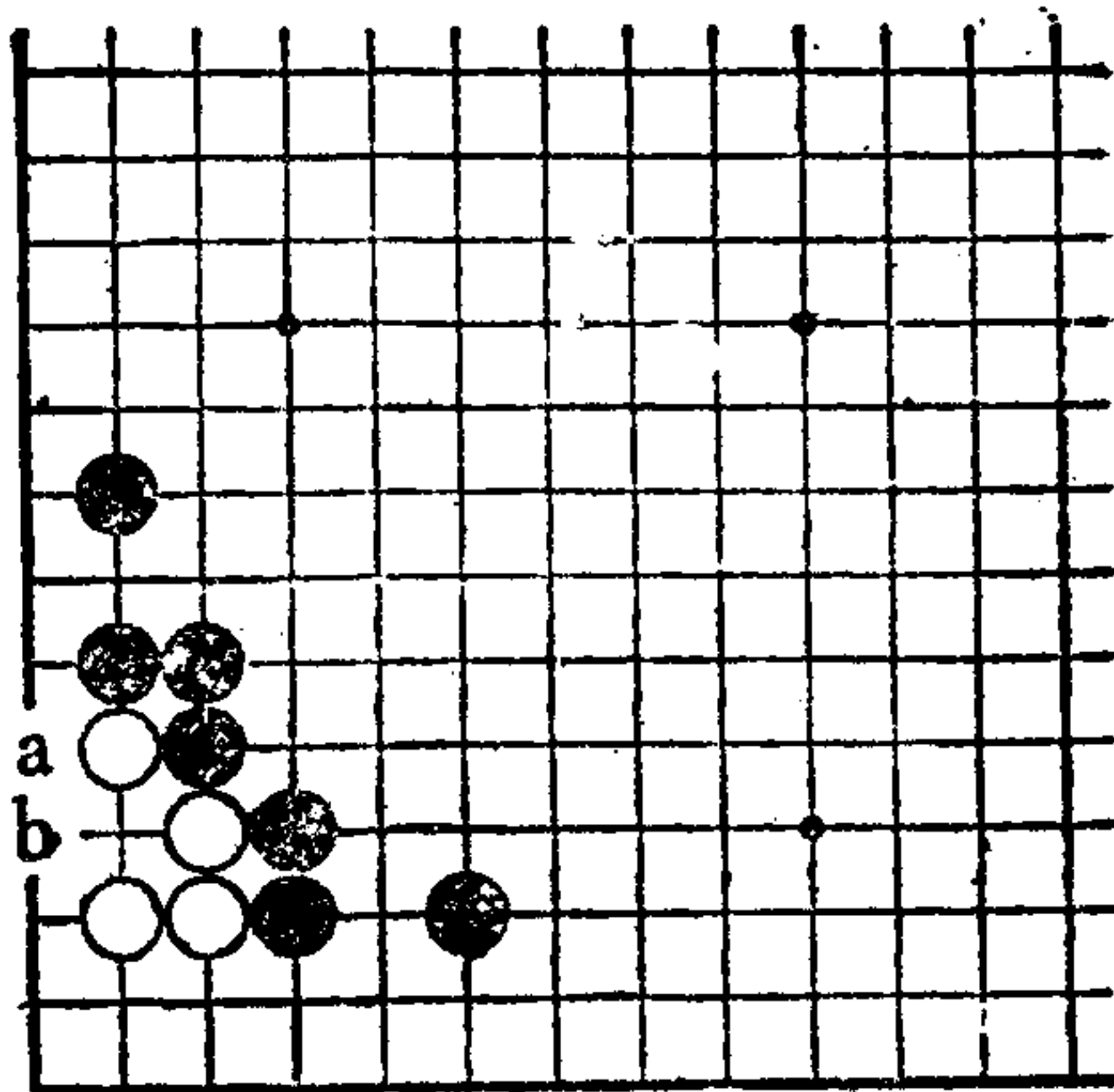
4 图

4 图 变化 白先走 1、3 与黑 2、4 交换后再 5 位跳，也是正解。黑 6 如粘、白 7 跳渡过。

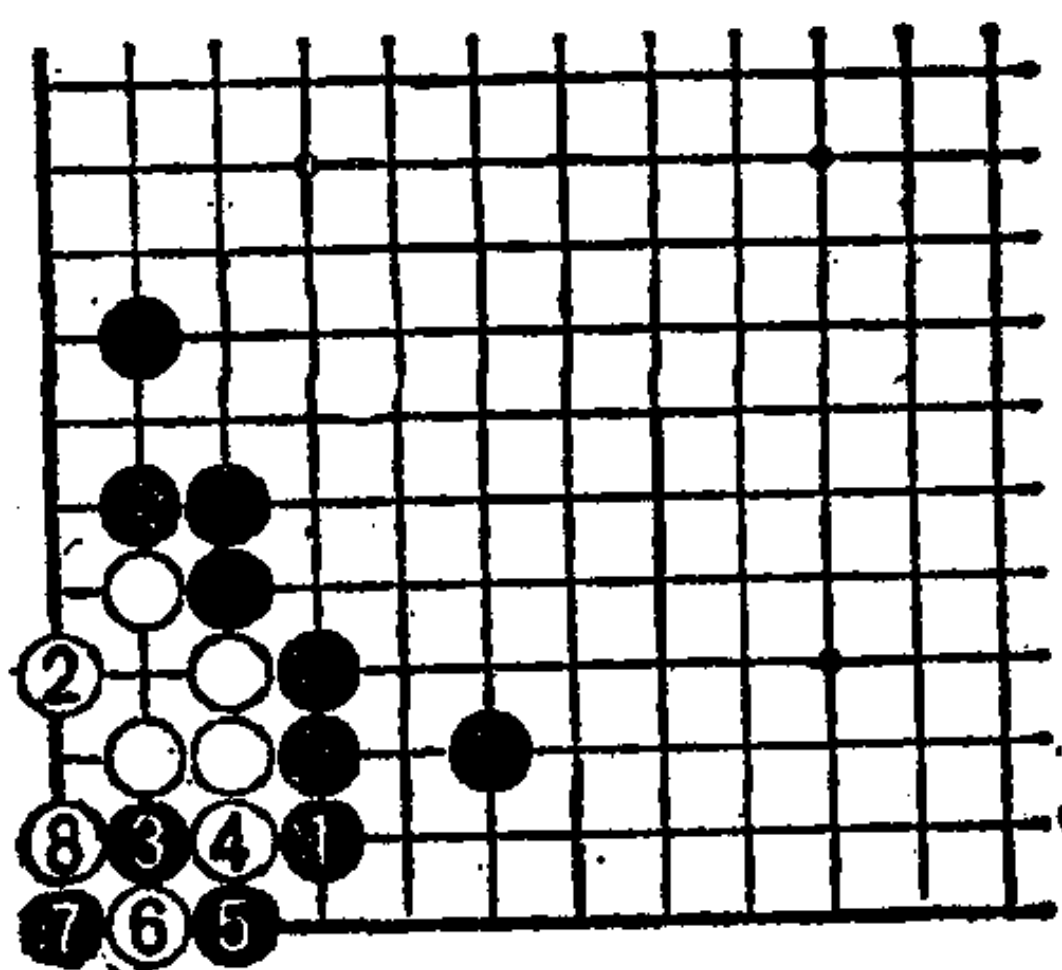
第10型 死活（黑先）

此型是较难解的
死活题。

谁都知道黑a扳、
白b做劫的手段，但此
型要求无条件杀白。

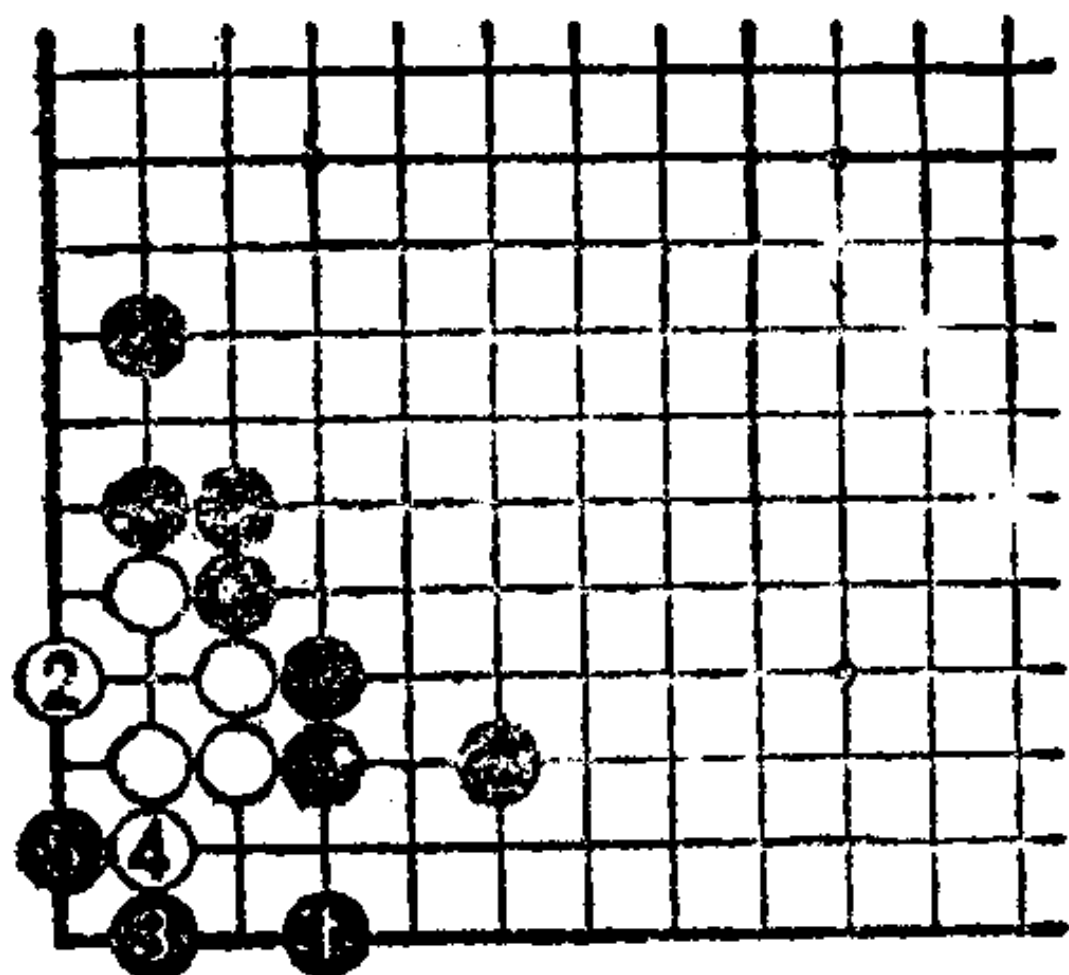


第10型 黑先



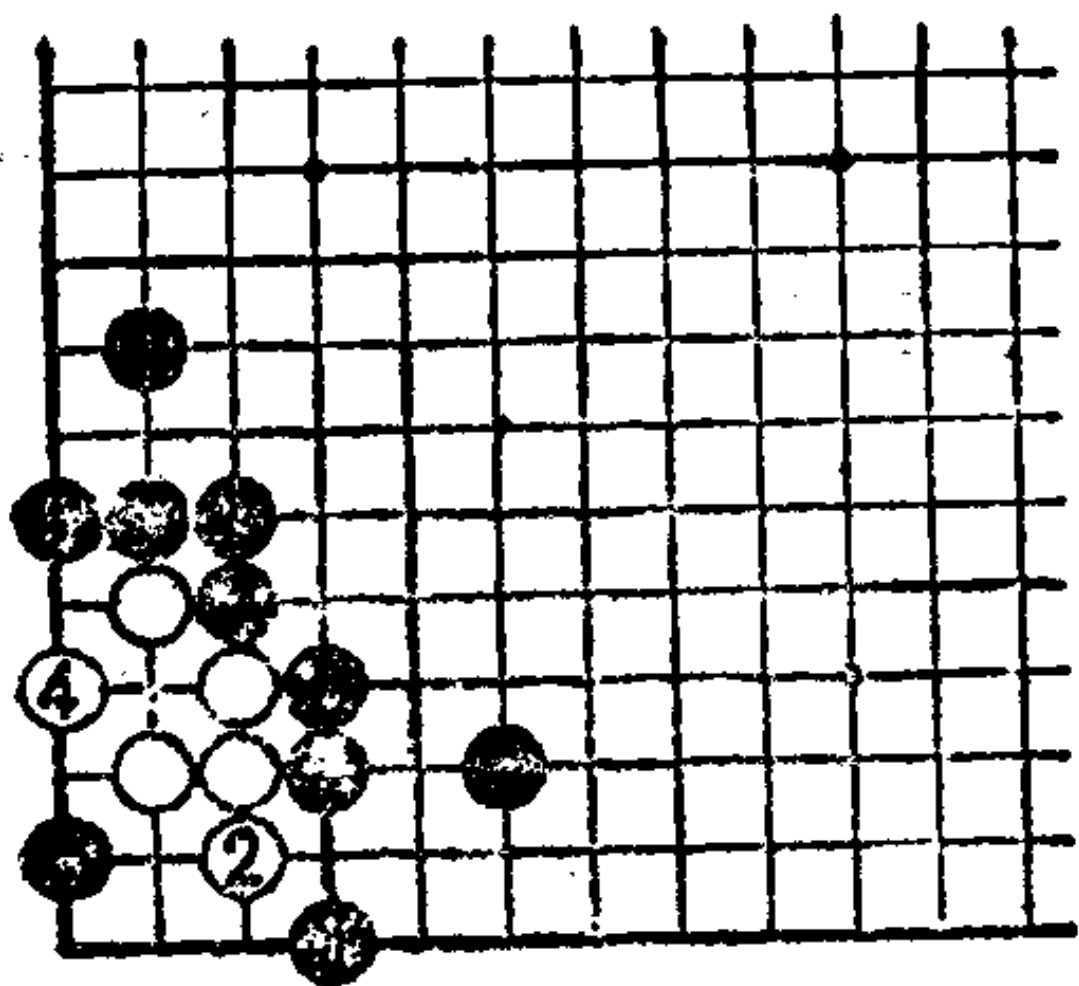
1图

1图 失败 一般场合下
黑1立无可非议。然而本图是
要杀白，因此让白2轻易做
眼，当然不行。黑3靠时，白
4至6、8、成劫杀。



2图

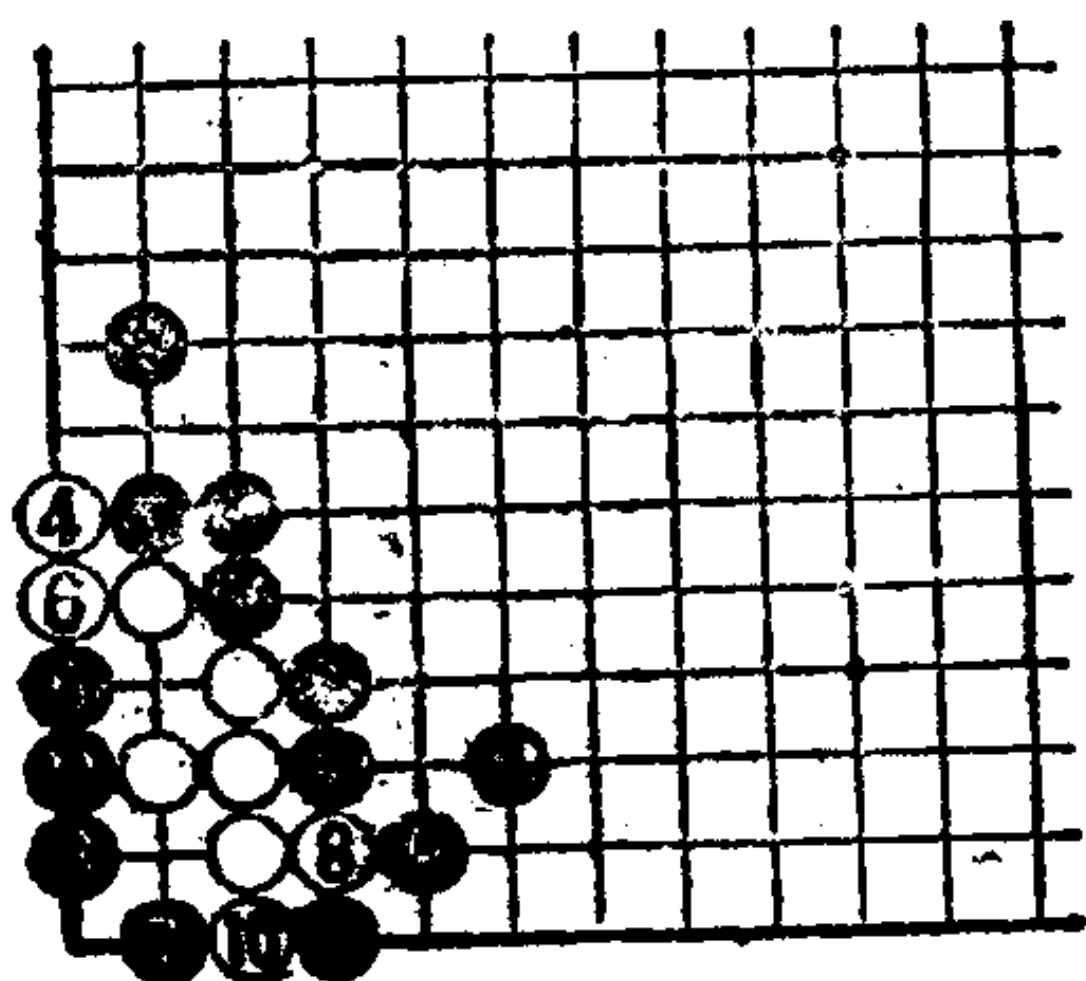
2图 正解 黑1跳是正着。白2如做眼，黑3再跳好。白4时，黑5扳、白死。



3图

3图 正解 对黑1的跳，白如下2位，黑3先占急所，机敏。以下白4、黑5，白死。

黑1跳后，2图与本图的黑3是见合，白不能兼得。这就是黑1的妙处。



4图

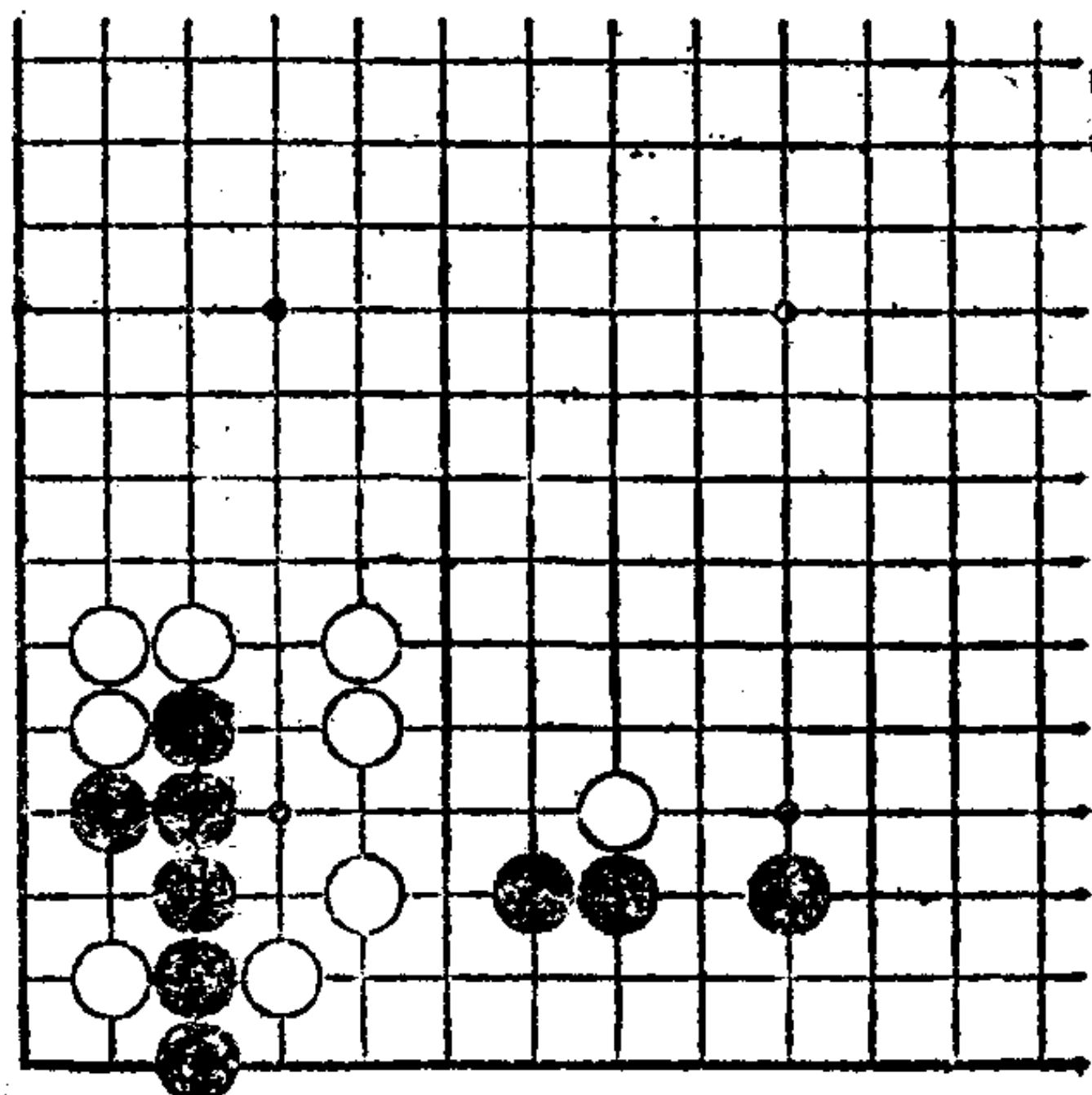
4图 变化 黑3时、白4扳虽是顽强做劫的手筋，但无奈黑有5以下至11的手段，白仍不免一死。

第八章 挖

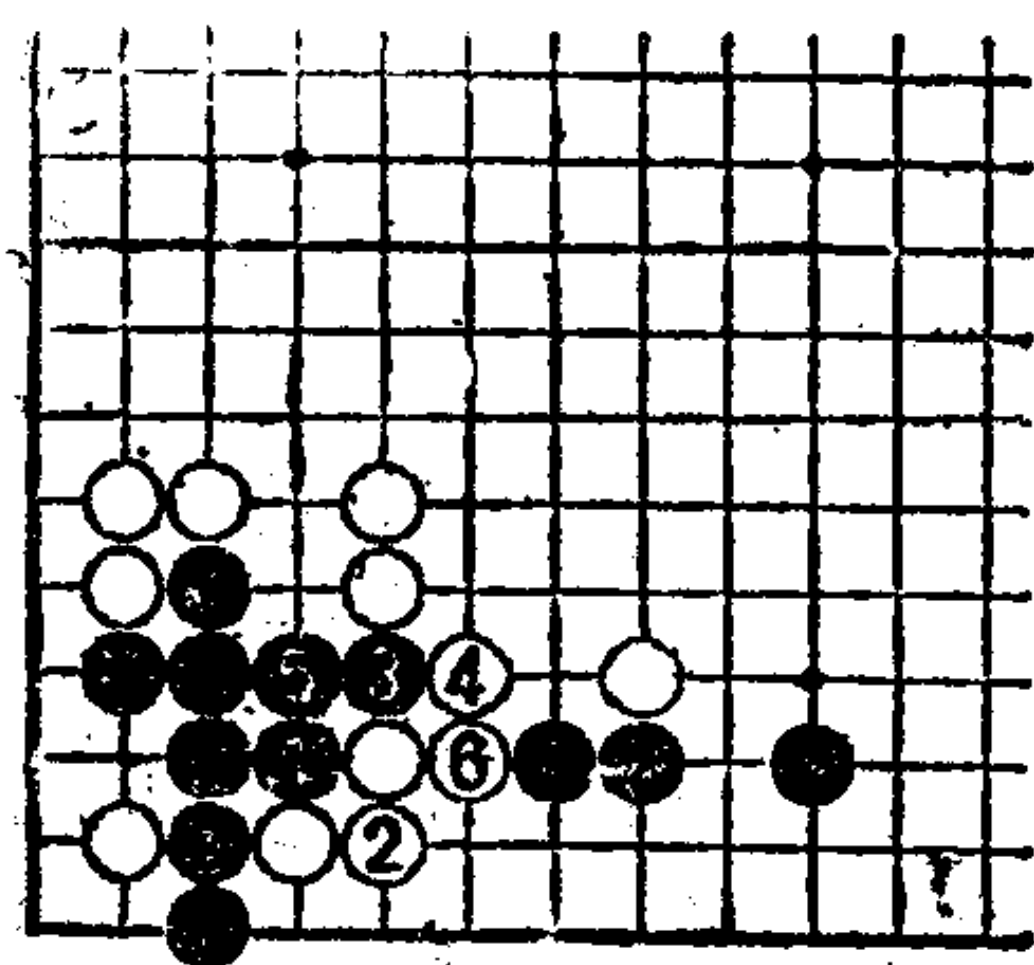
挖是一种冲击敌方薄弱环节的锐利手段。它能使身陷绝境的棋，死而复生，还可帮助你渡过种种难关，使你能更深刻地领悟手筋的妙味。

第1型 过渡（黑先）

角部黑棋已无成活希望，因而必须考虑与右方求得联络。



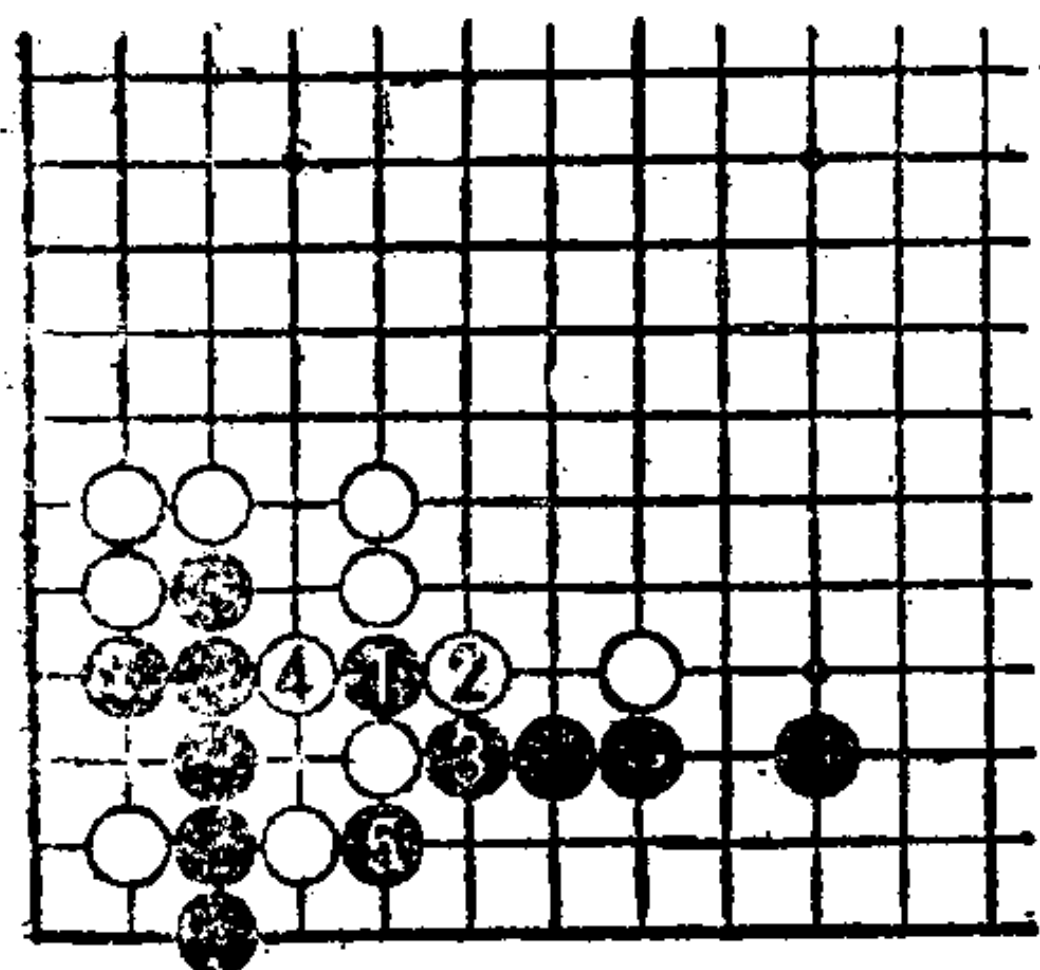
第4型 黑先



1图

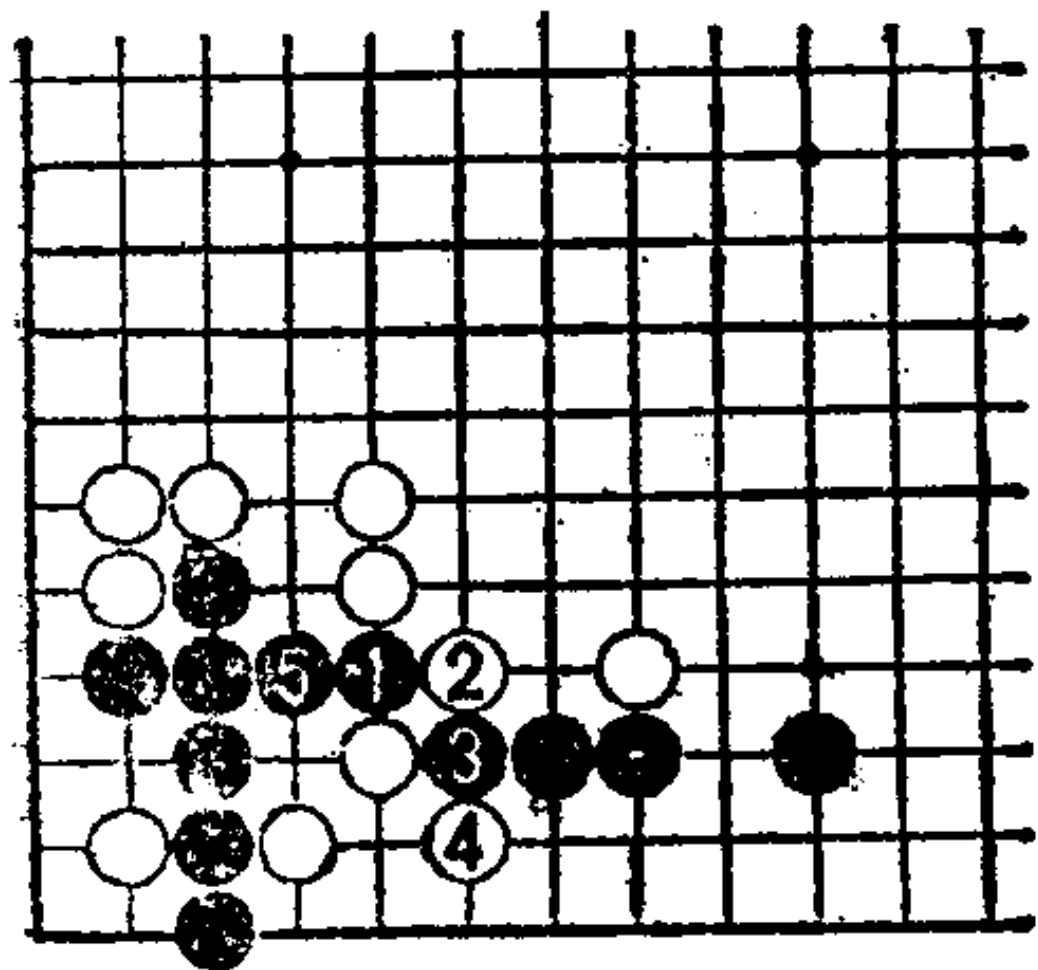
1图 失败 黑1挤、3挖是俗手。白4、6应，黑即失败。

黑1如改2位，则白1位应，黑仍不行。



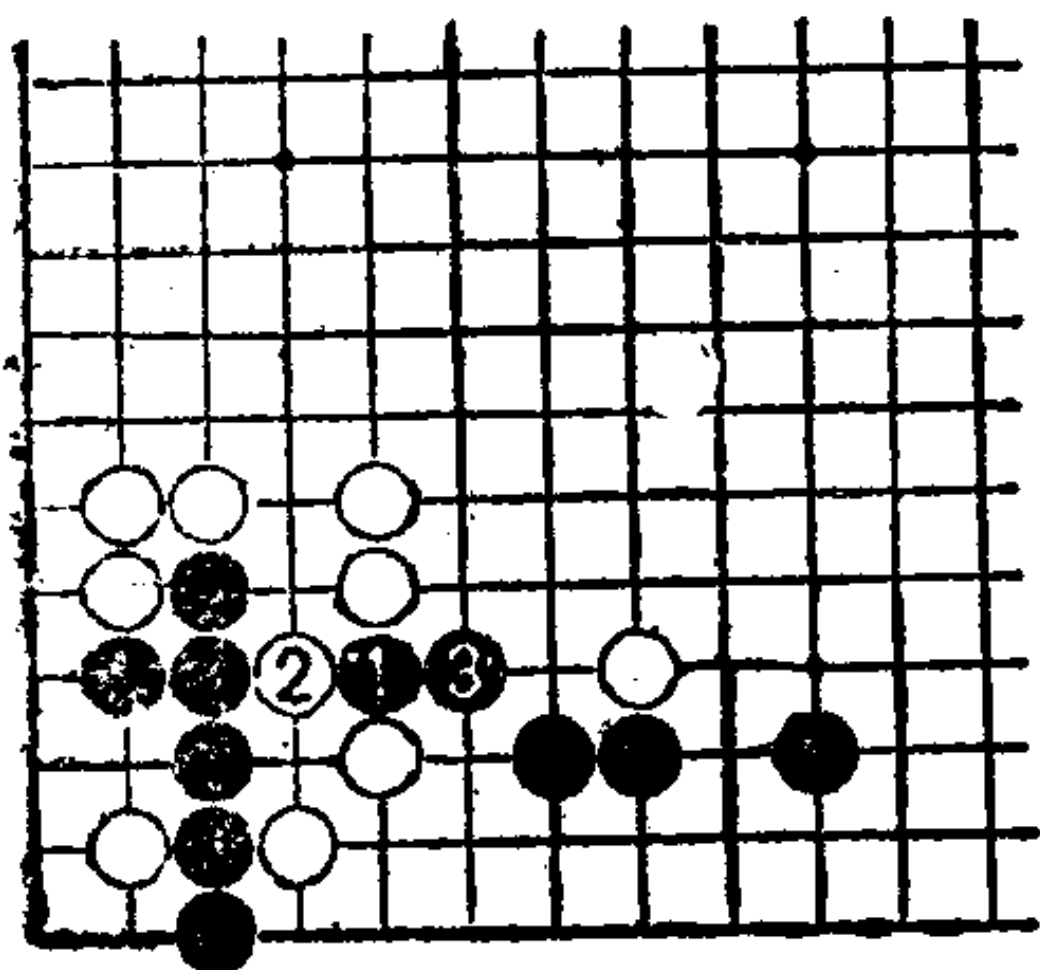
2图

2图 正解 黑1单挖是好手。白2如打、则黑3，白4提时，黑5挤，渡过。



3图

3图 正解 白4如扳，黑5接，仍是黑胜。

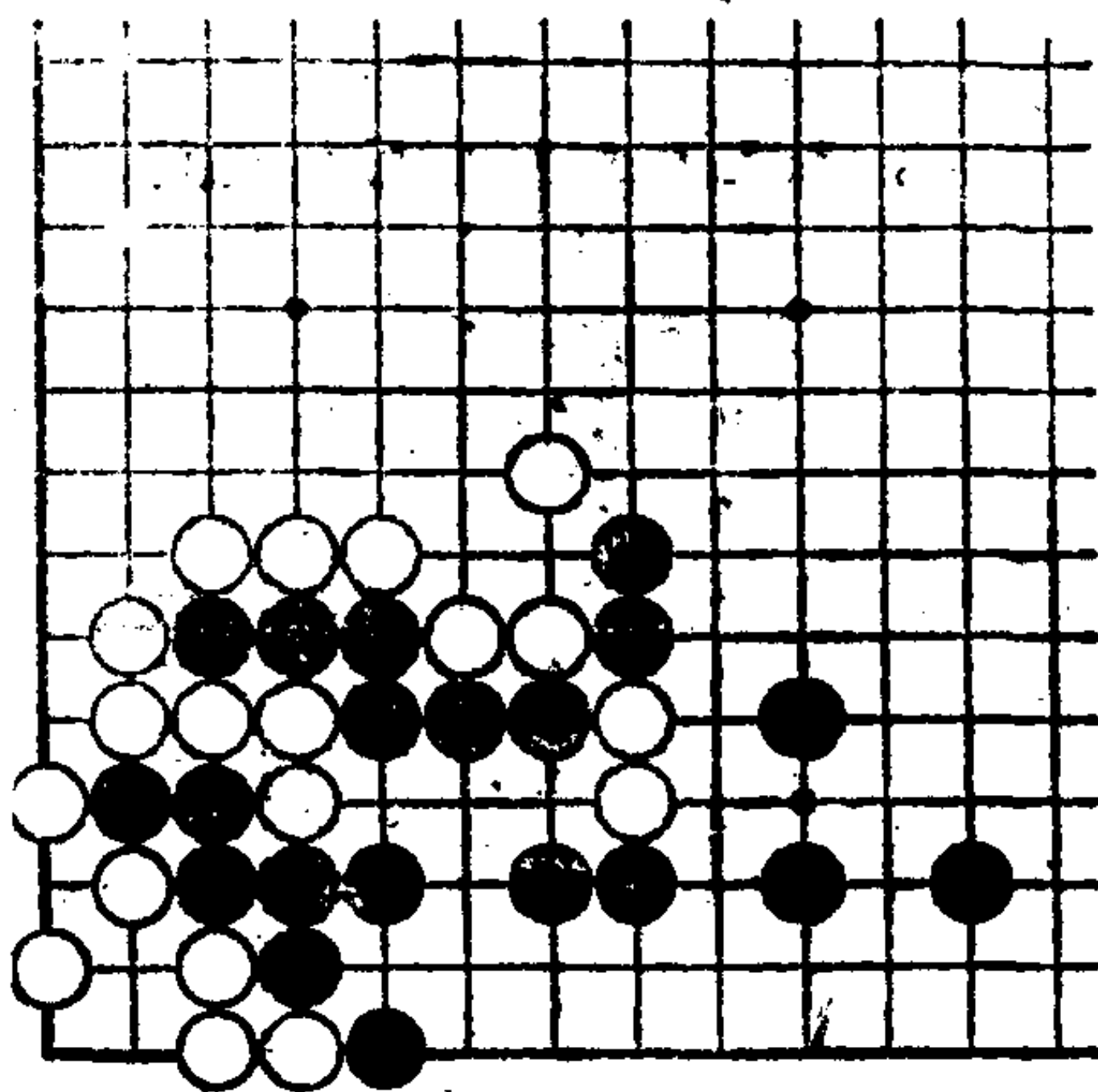


4图

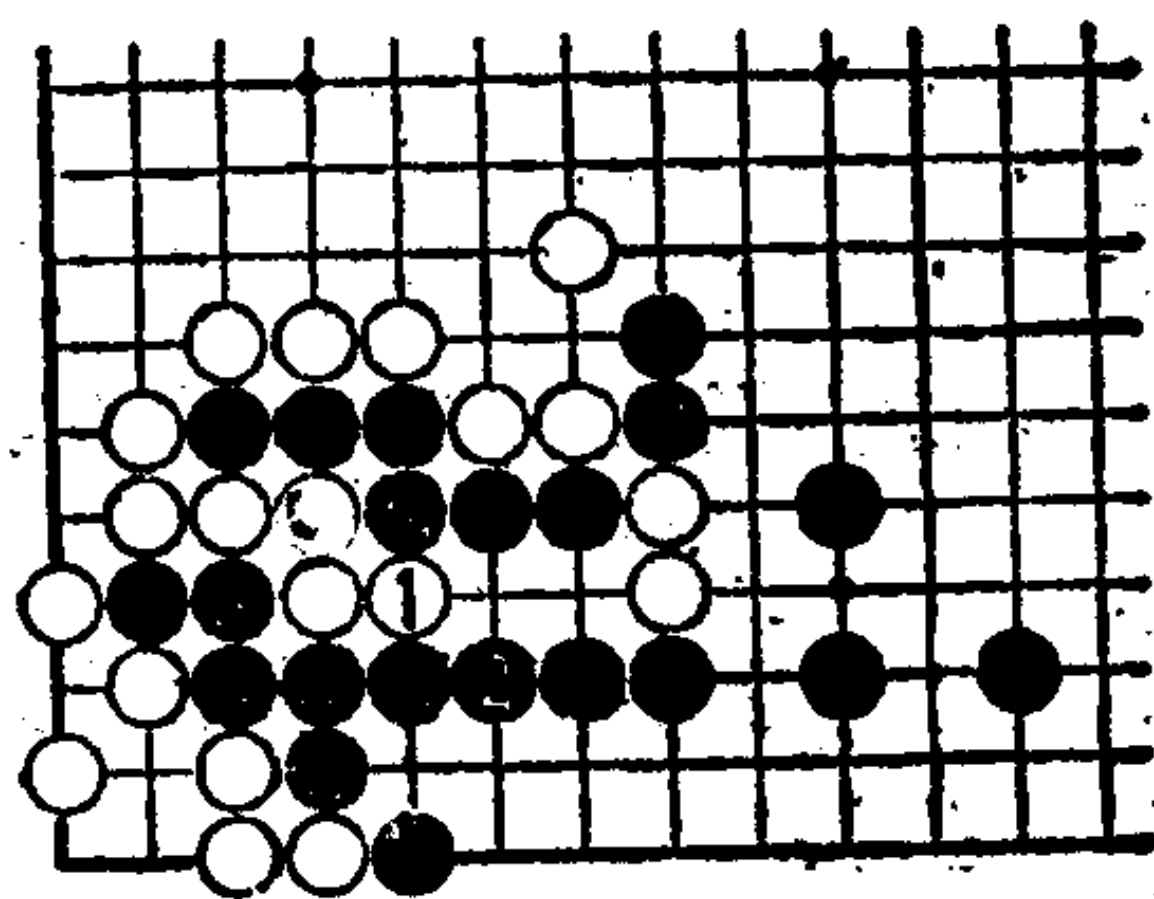
4图 正解 黑1挖时，白如在本图2位打，则黑3退。白有两个断点，终难补救。
黑1挖，一着命中白联络的薄弱点，再加2图黑5之妙，黑悠悠通连。

第2型 手段（白先）

此型看似复杂，其实黑方气紧的弱点是十分明显的，发现手筋并不难。

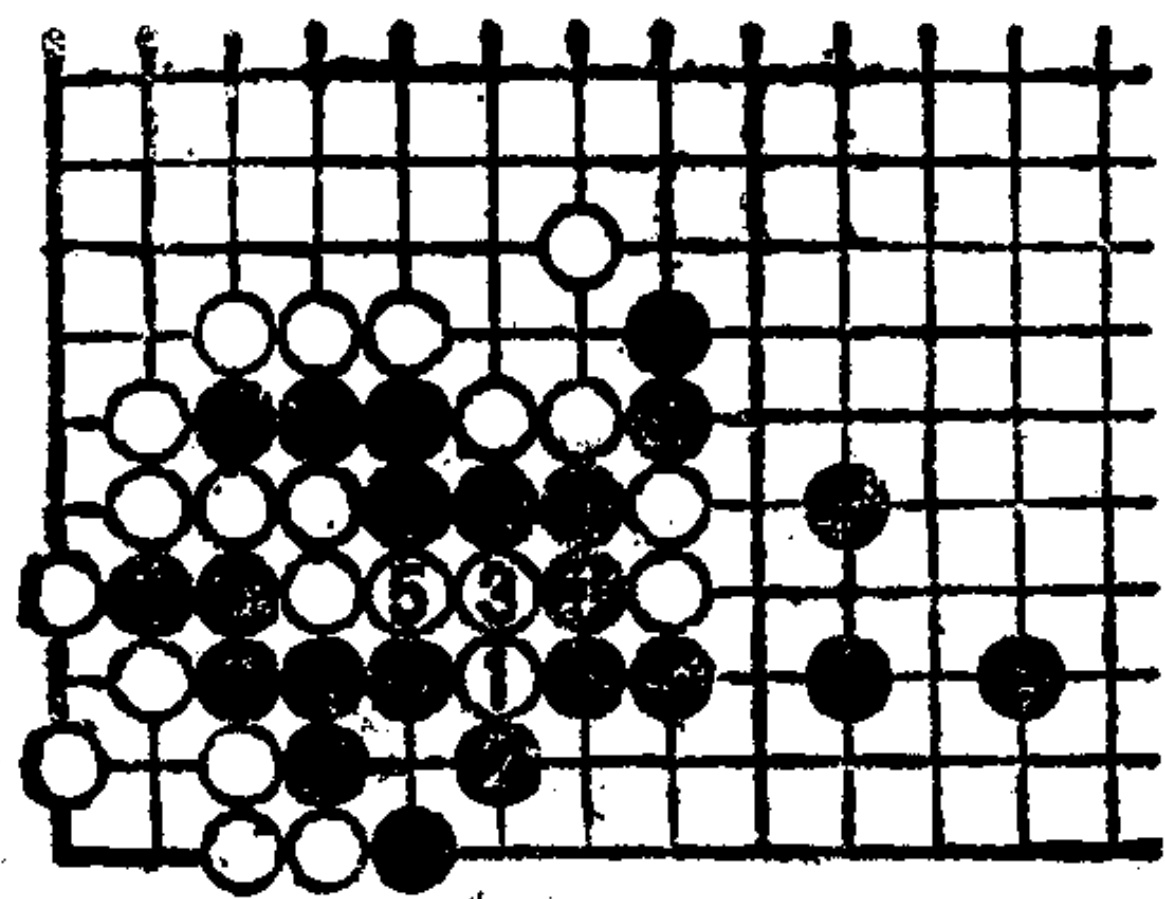


第2型 白先



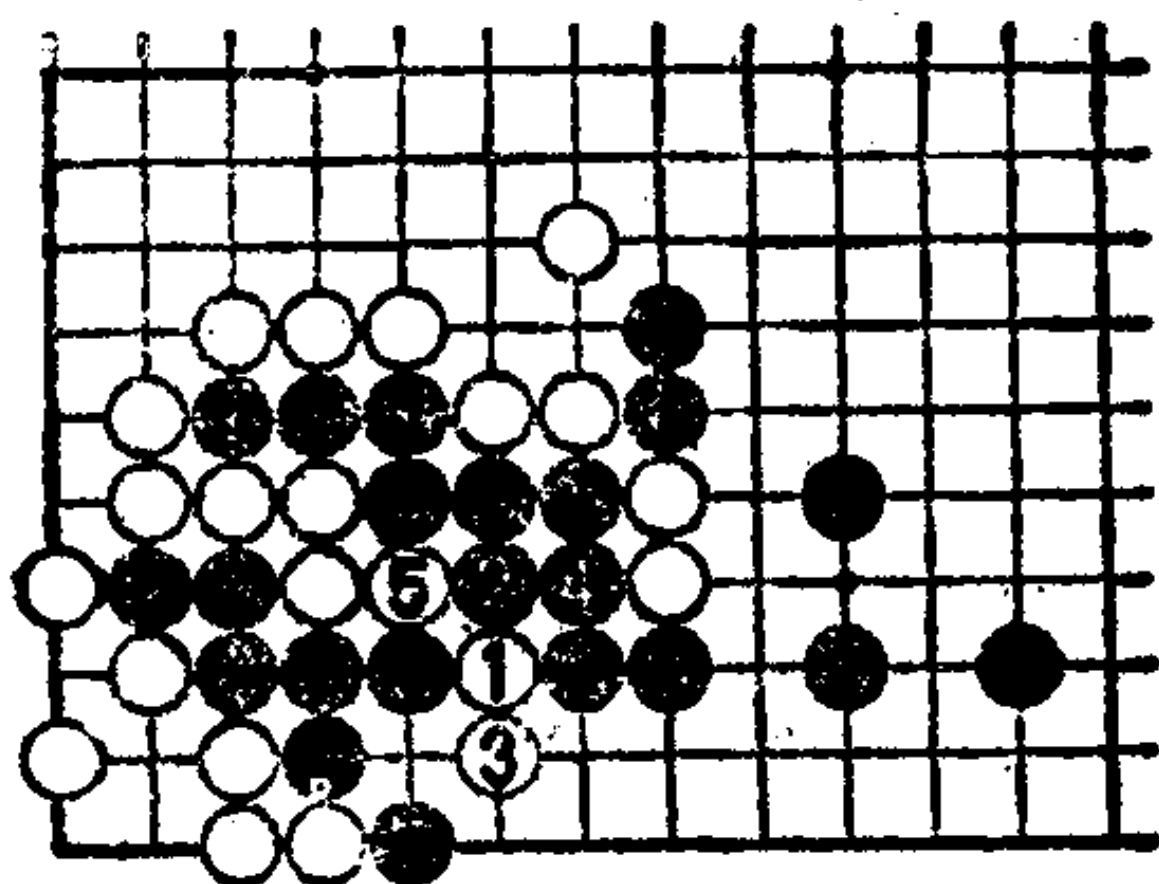
1图

1图 失败 白1冲是大俗手。黑2借势接实，白得不到任何便宜。



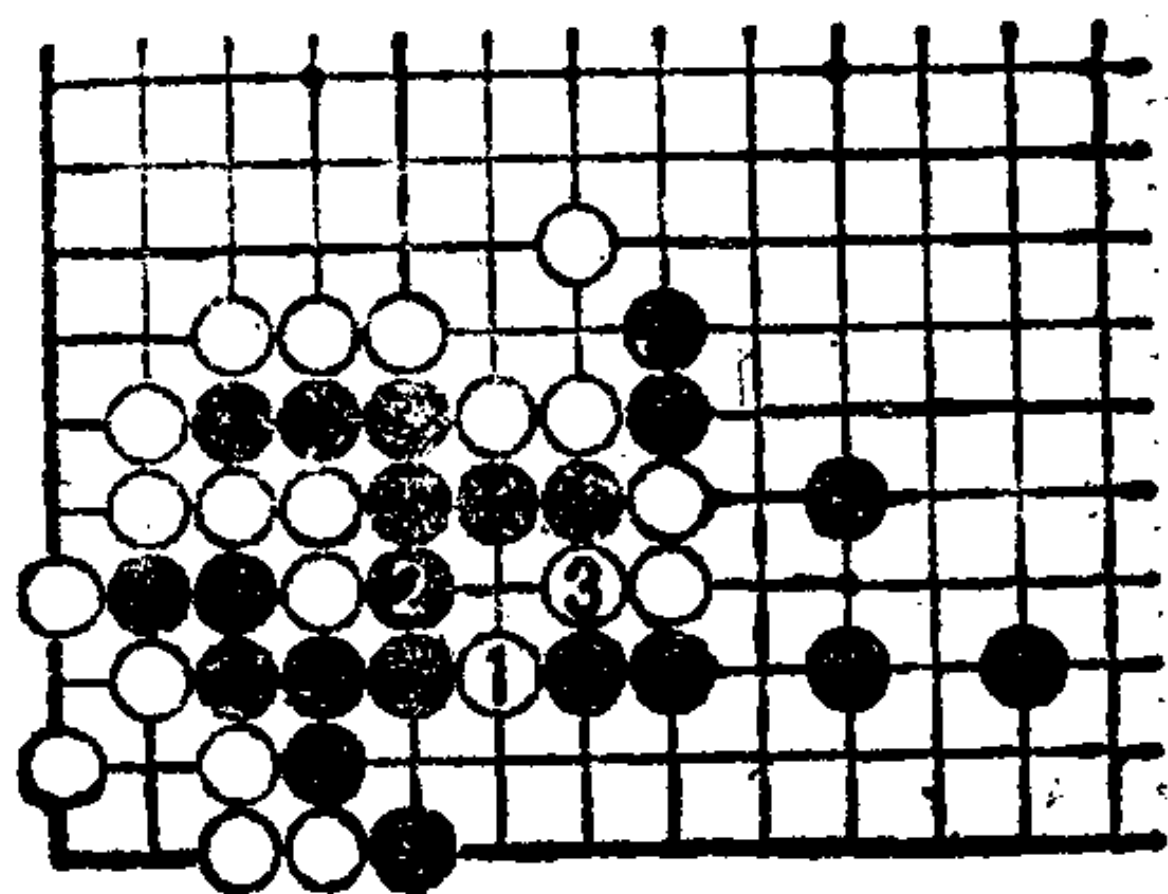
2图

2图 正解 白1挖是一举成功的锐手。黑2如下边打，则白3退。黑左右不能兼顾。黑4接、白5也接，吃黑六子。黑4如改5位接，则白4位接，黑损失更大。



3图

3图 正解 白1挖时，黑2如上面打，则白3立，黑进退维谷。黑4接、白5断，吃黑七子。



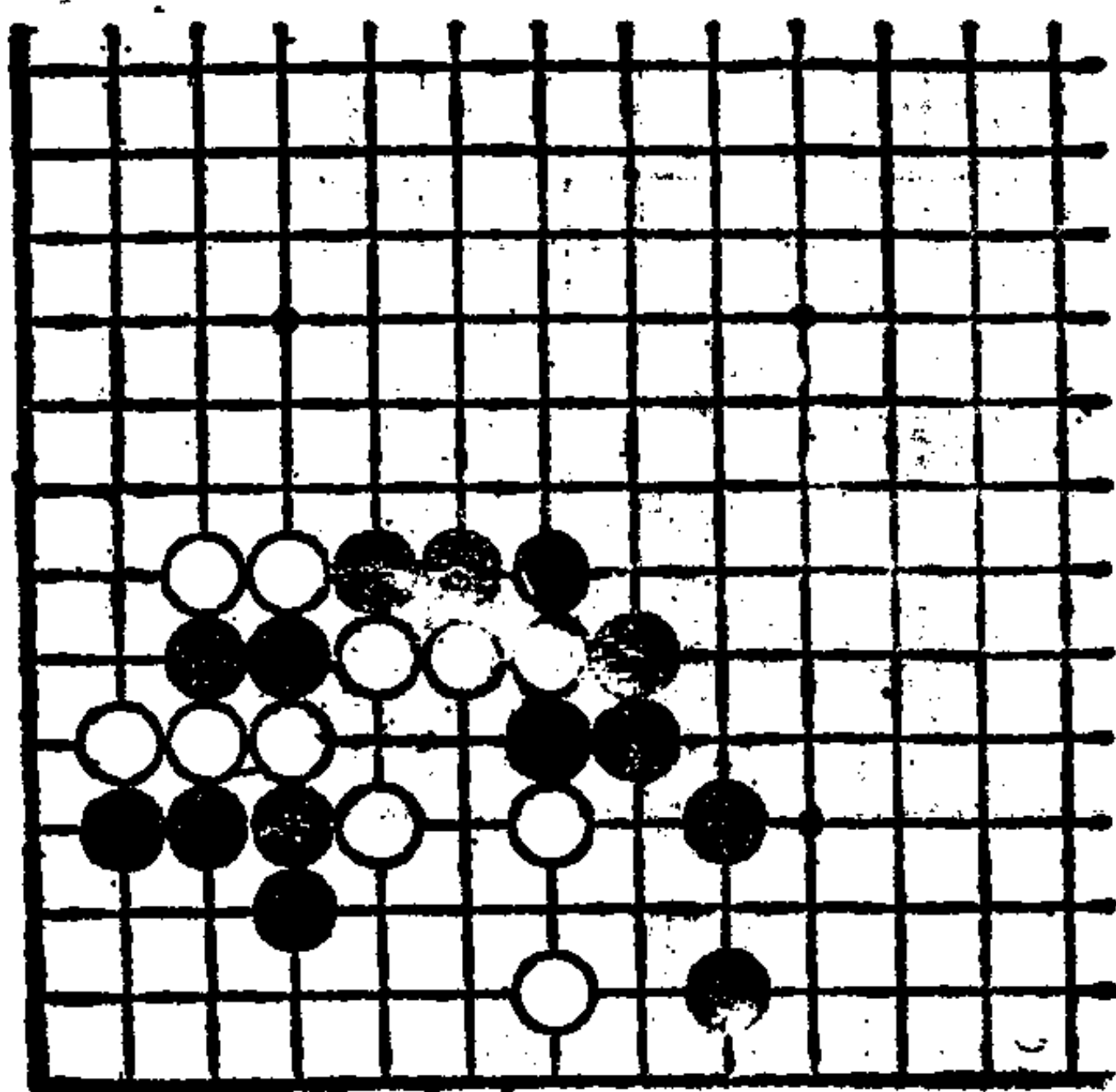
4图

4图 变化 白1挖时，黑2如接，则白3、黑损失惨重。

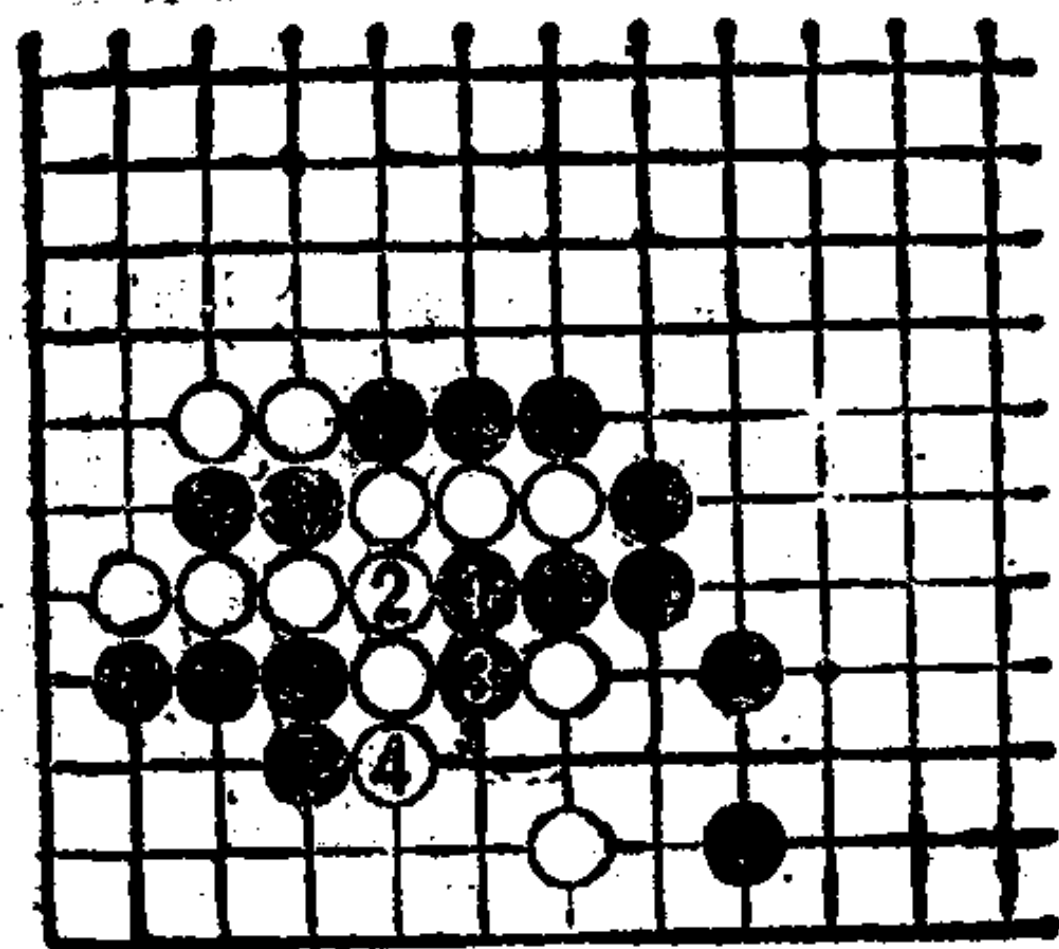
挖的手筋，实在令人
生畏。

第3型 分断（黑先）

黑如能吃掉下边白子，实利不小。请攻击白之弱点。

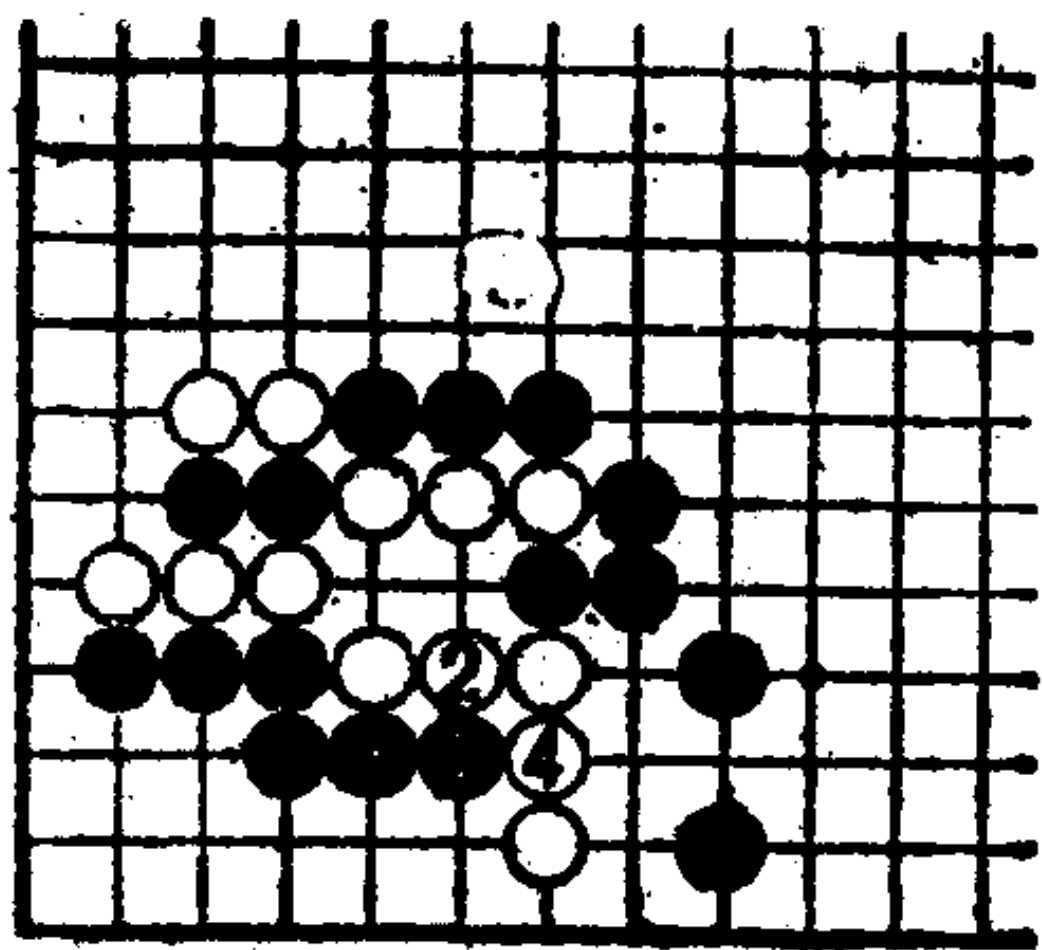


第3型 黑先



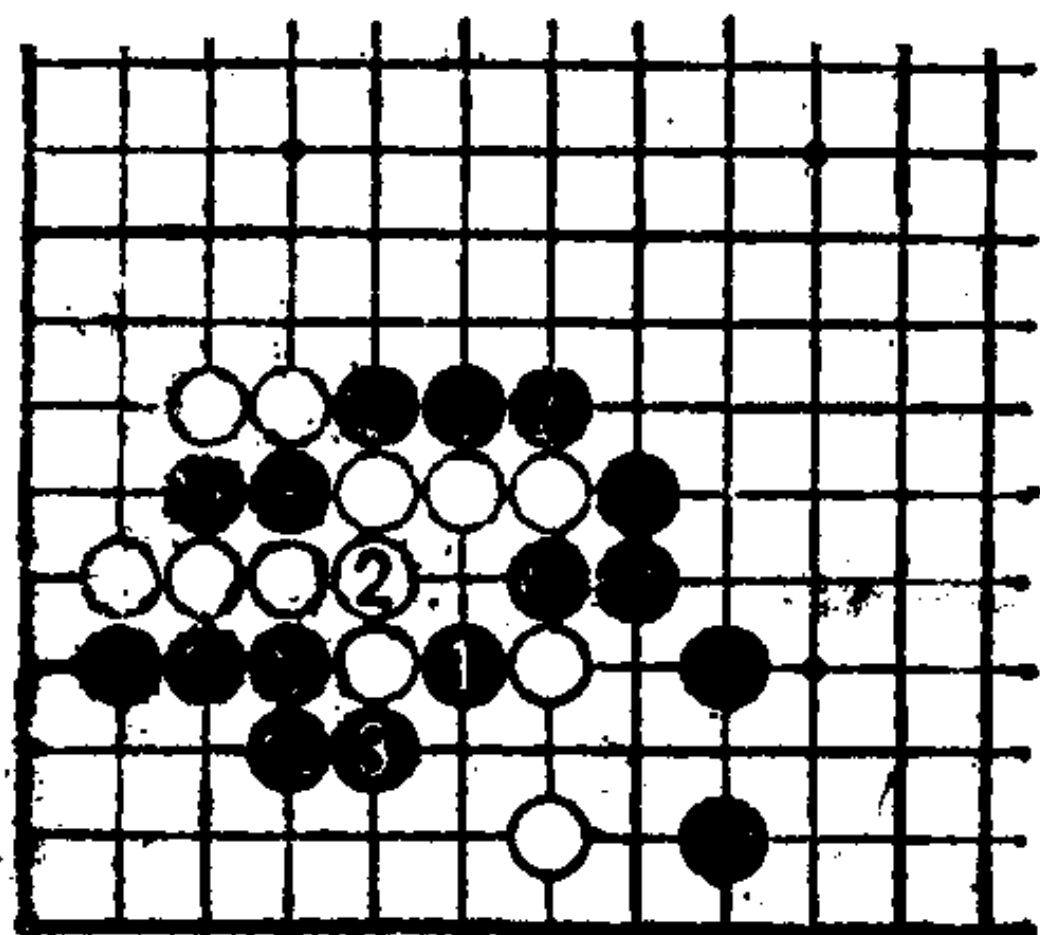
1图

1图 失败 黑1、3
连冲，俗不可耐。白4后，
下边黑空化为乌有。



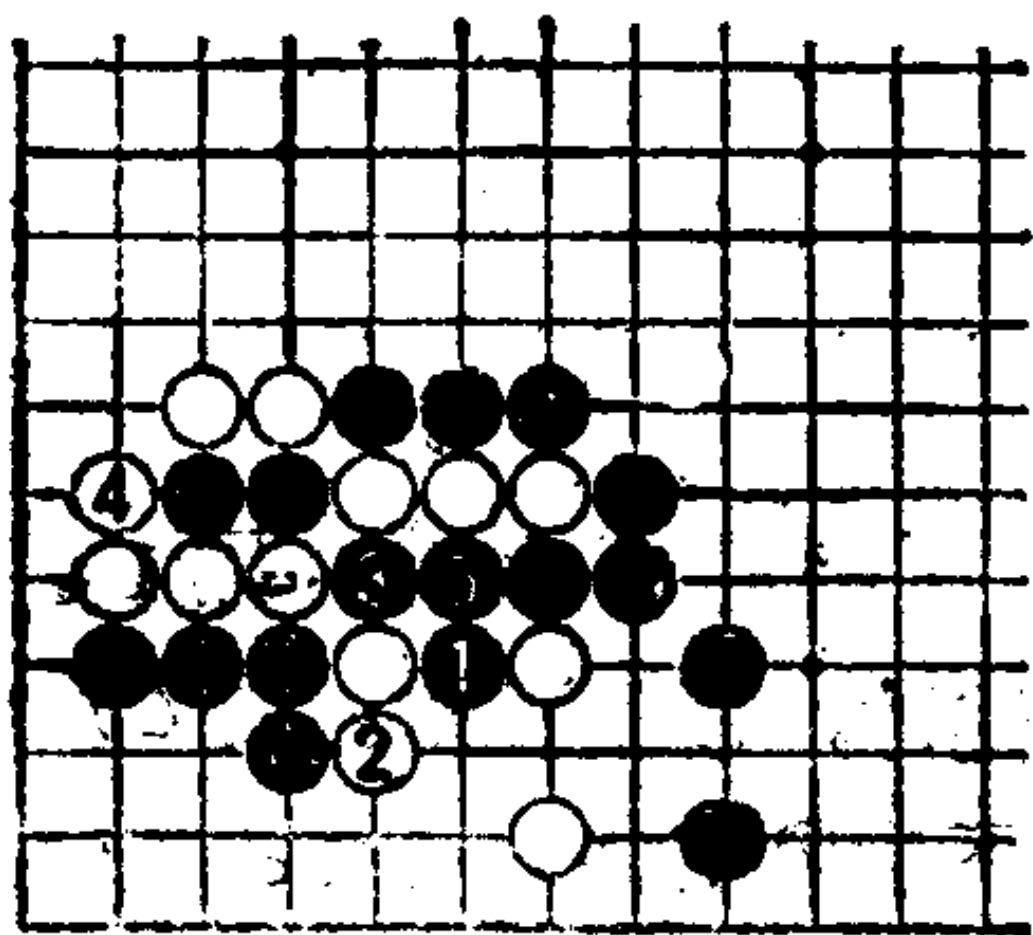
2 图

2 图 失败 黑 1 刺也是俗手，白 2 接。黑 3 时，白 4 连通，1、3 象是在替白走棋。



3 图

3 图 正解 黑 1 挖是急所，逼白 2 粘后，再 3 位挡，一举吞下白二子，实利不小。

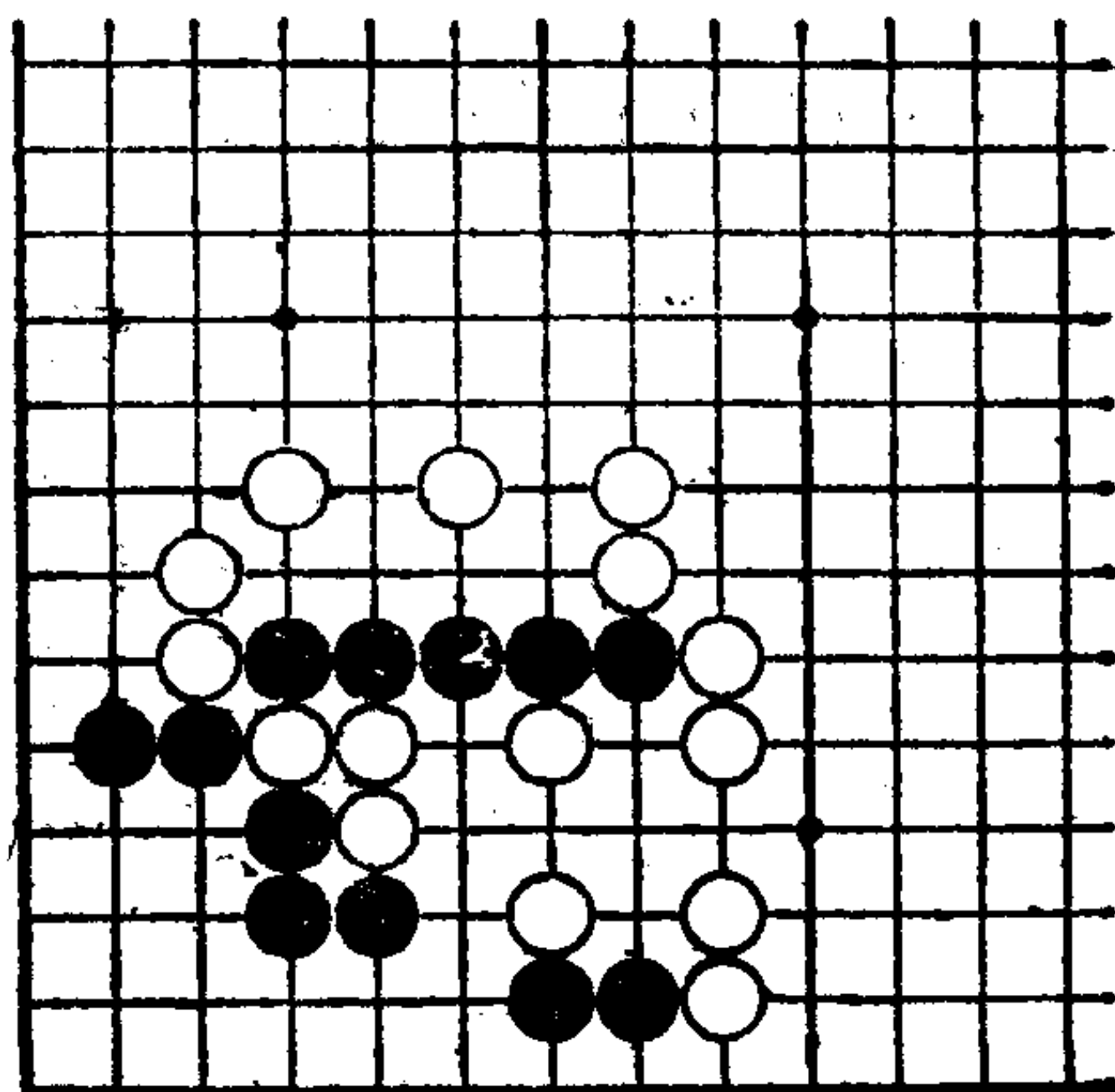


4 图

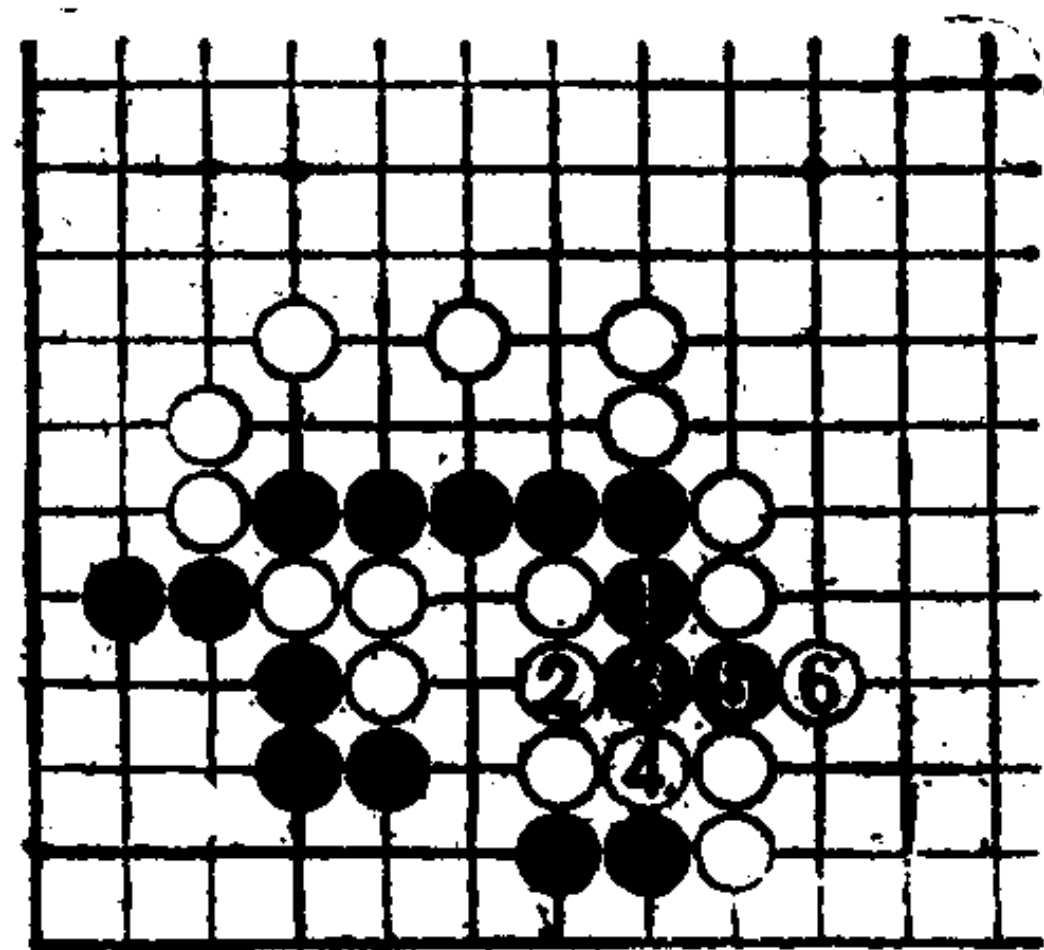
4 图 正解 对黑 1 的挖，白 2 如冲，黑有 3 位扑的手段，白 4 只得提。黑 5 粘，白更损。黑 1 插入白棋缝隙，使白 4 不能于 5 位提。

第4型 治孤 (黑先)

如能穿透白棋联络之缝隙，即可救出黑5子。此形需运用迂回战术。

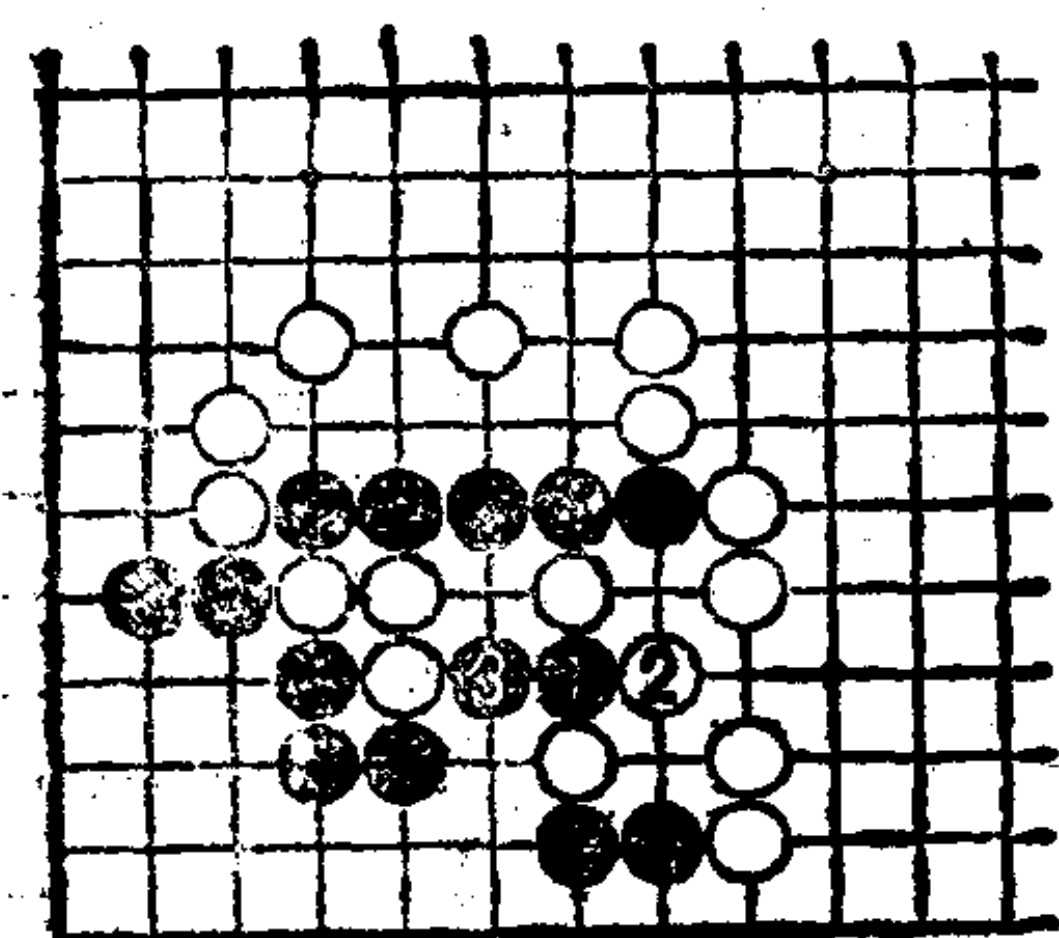


第4型 黑先



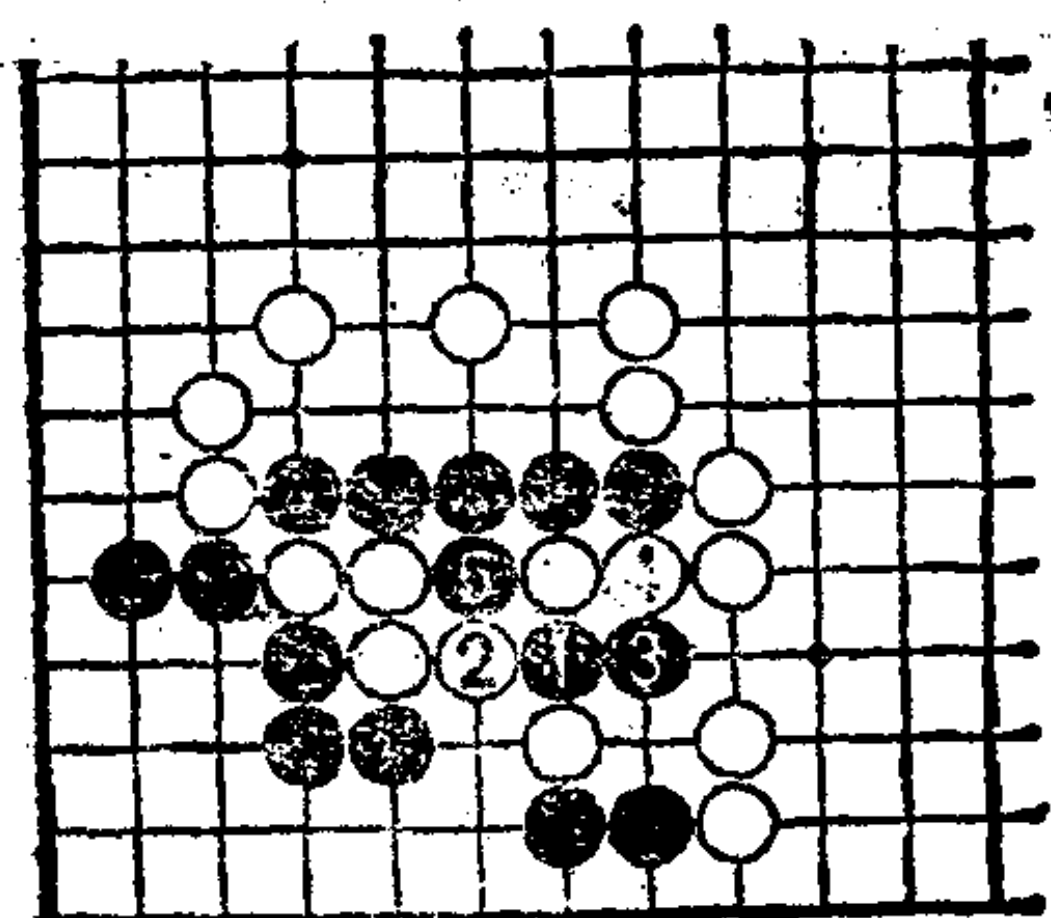
1图

1图 失败 黑1冲、白2借势接、黑味全消。黑3、5直冲下去、至白6止，黑被牢牢封住。



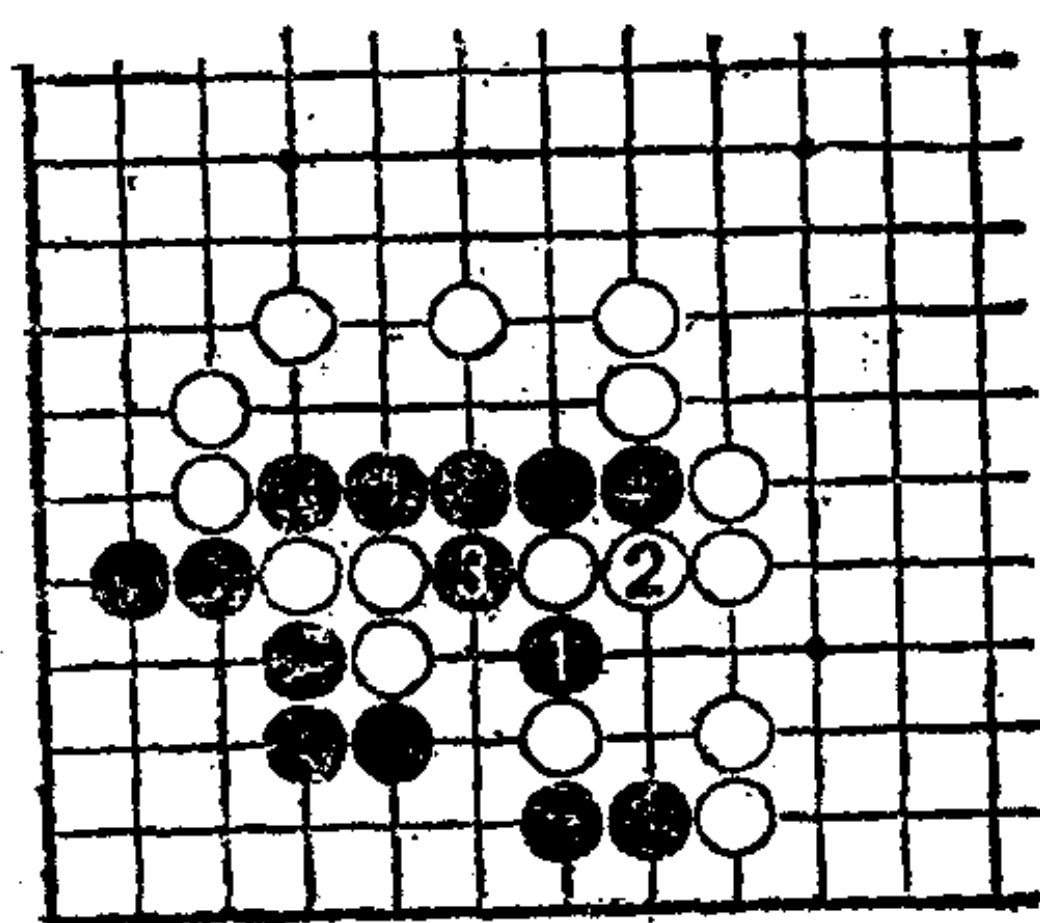
2图

2图 正解 白棋弱点在于左侧3子气紧，黑1挖是“只此一手”的要点。白2如打，则黑3退，吃白3子。黑1使用迂回战术攻白弱点，深得要领。



3图

3图 正解 白2如左边打，黑3右边退。之后，4、5两点必断一处。



4图

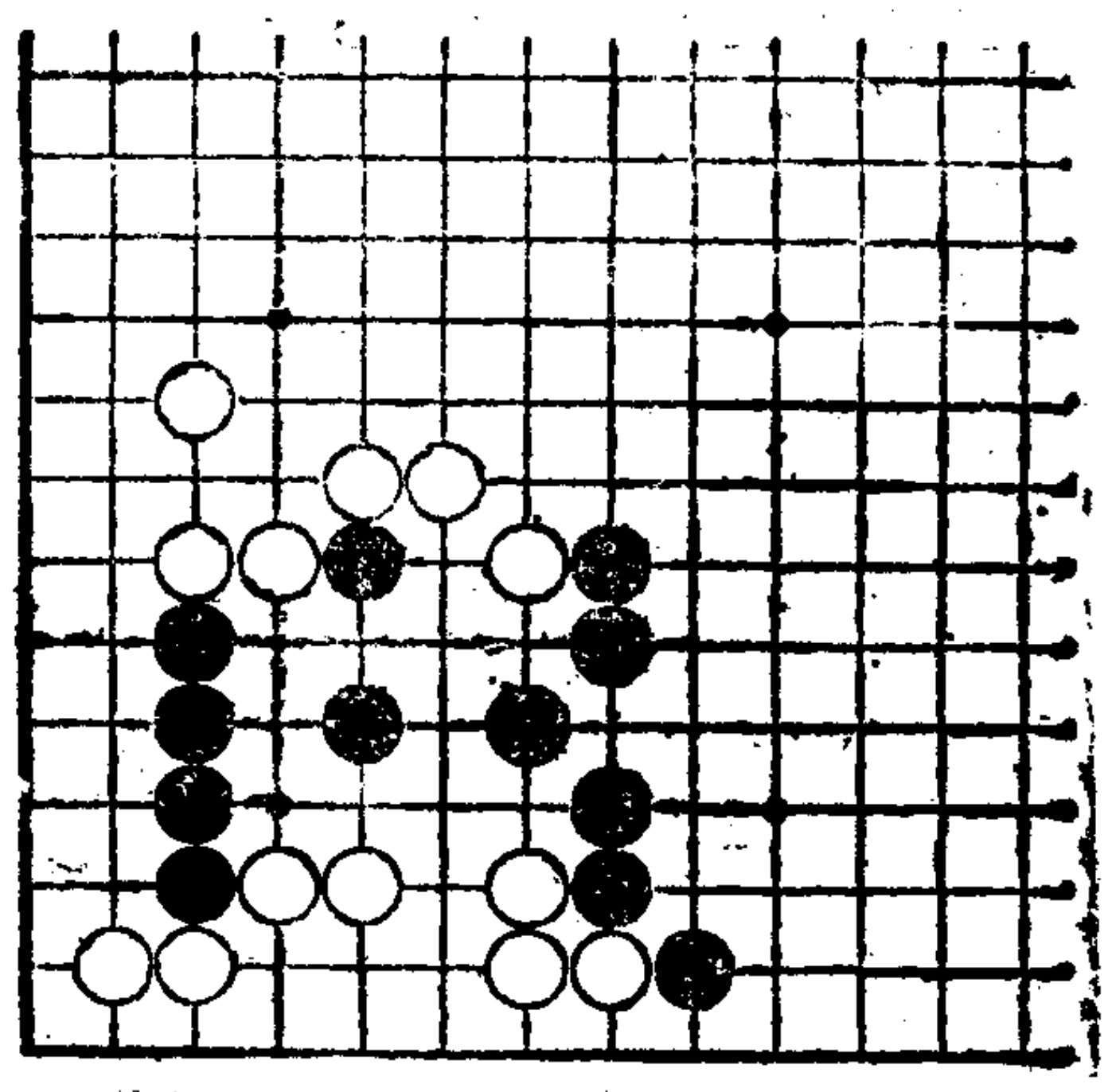
4图 正解 黑1时，白2如粘，黑3即吃三子。

黑1挖作为冲击白棋气紧弱点的手筋，发挥了决定性作用。想必各位对此已深有所悟了吧。

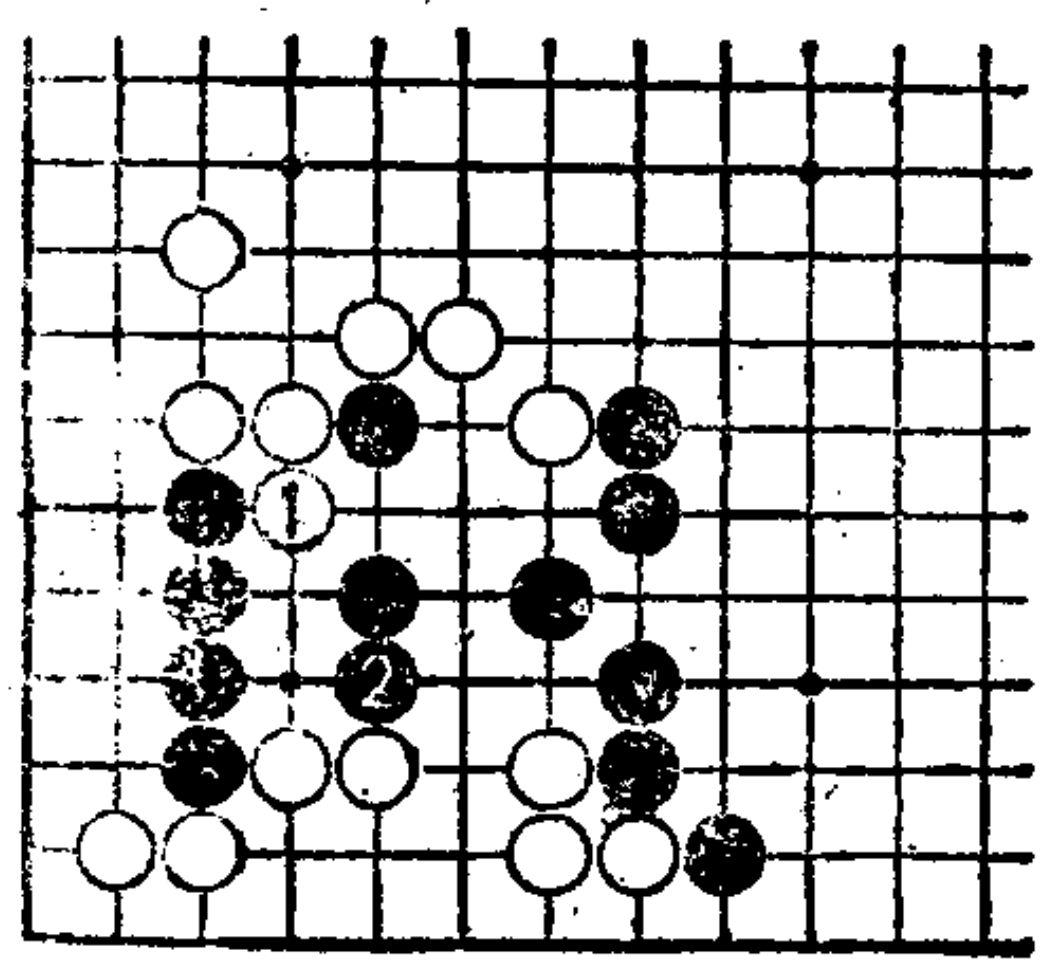
第5型 分断（白先）

白要吃掉左侧黑棋。

急所只有一处，实战中如看不到这一手，是会遭人耻笑的。

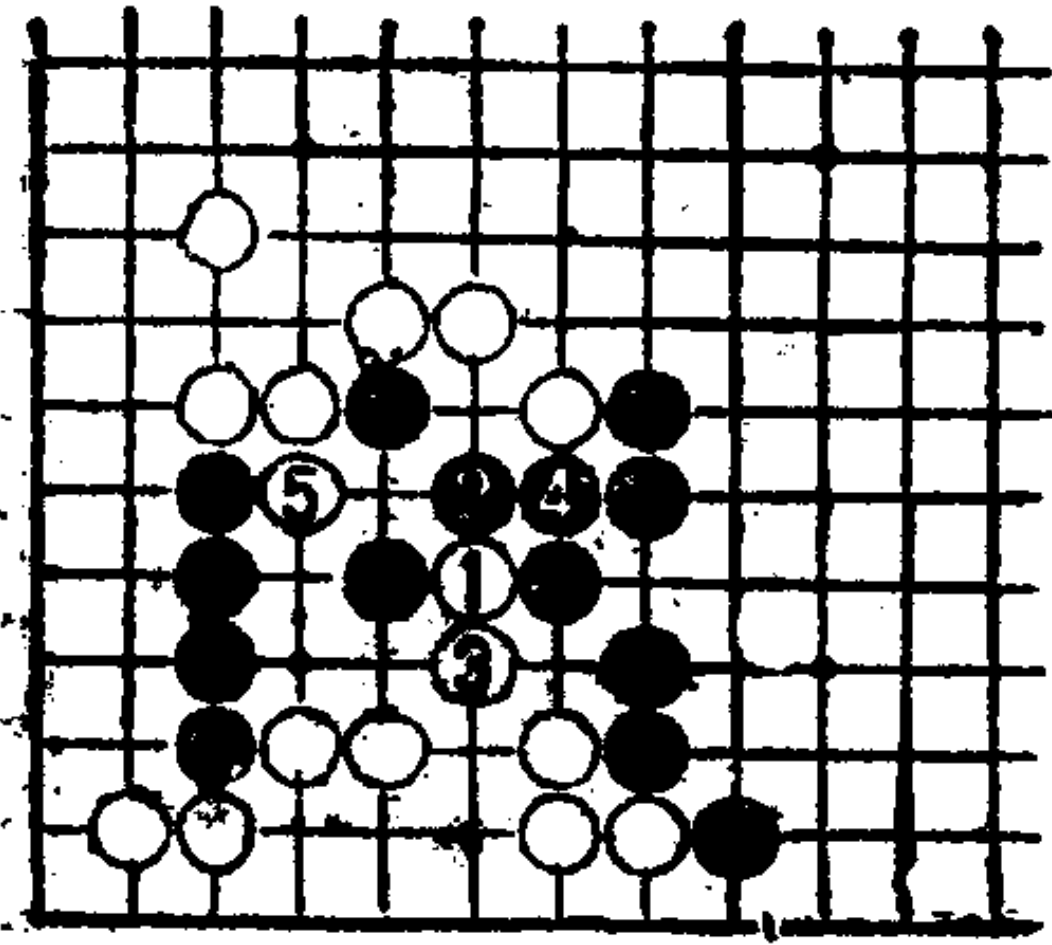


第5型 白先



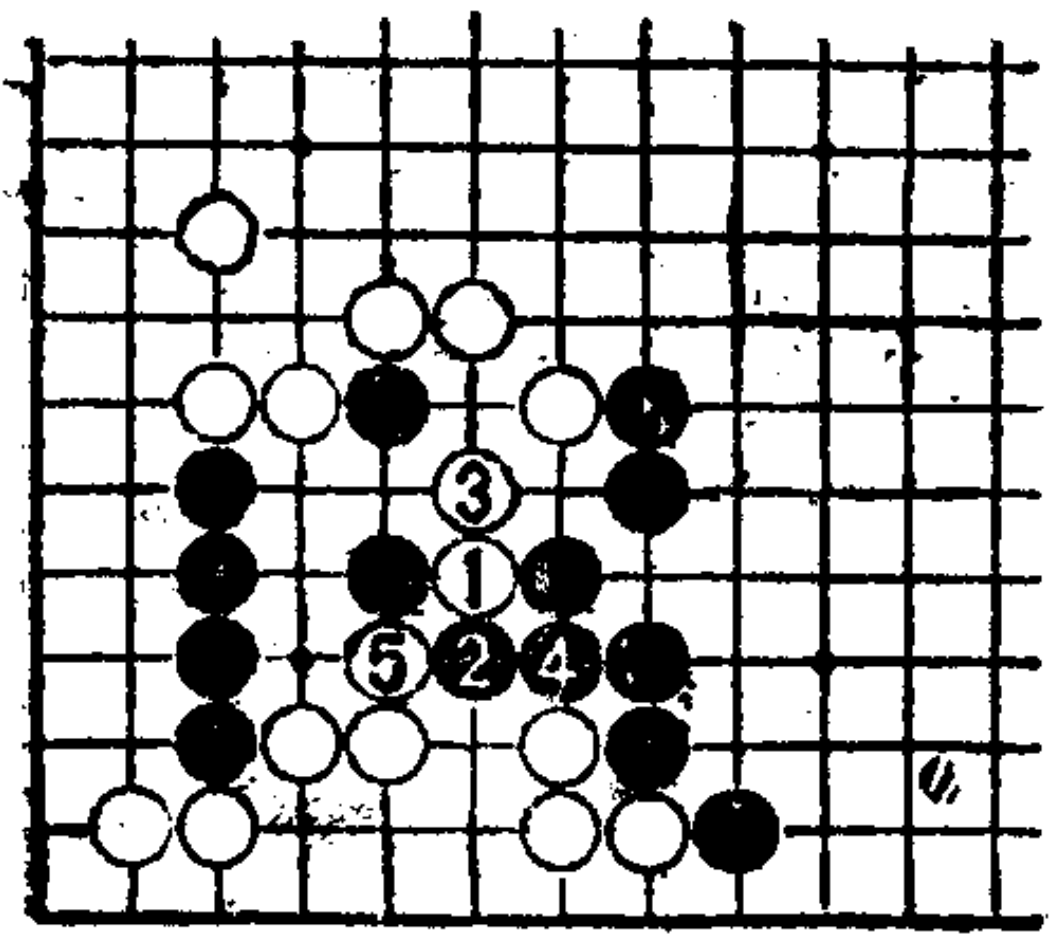
1图

1图 失败 白1冲，俗手。黑2并后白就无法割断黑棋了。



2图

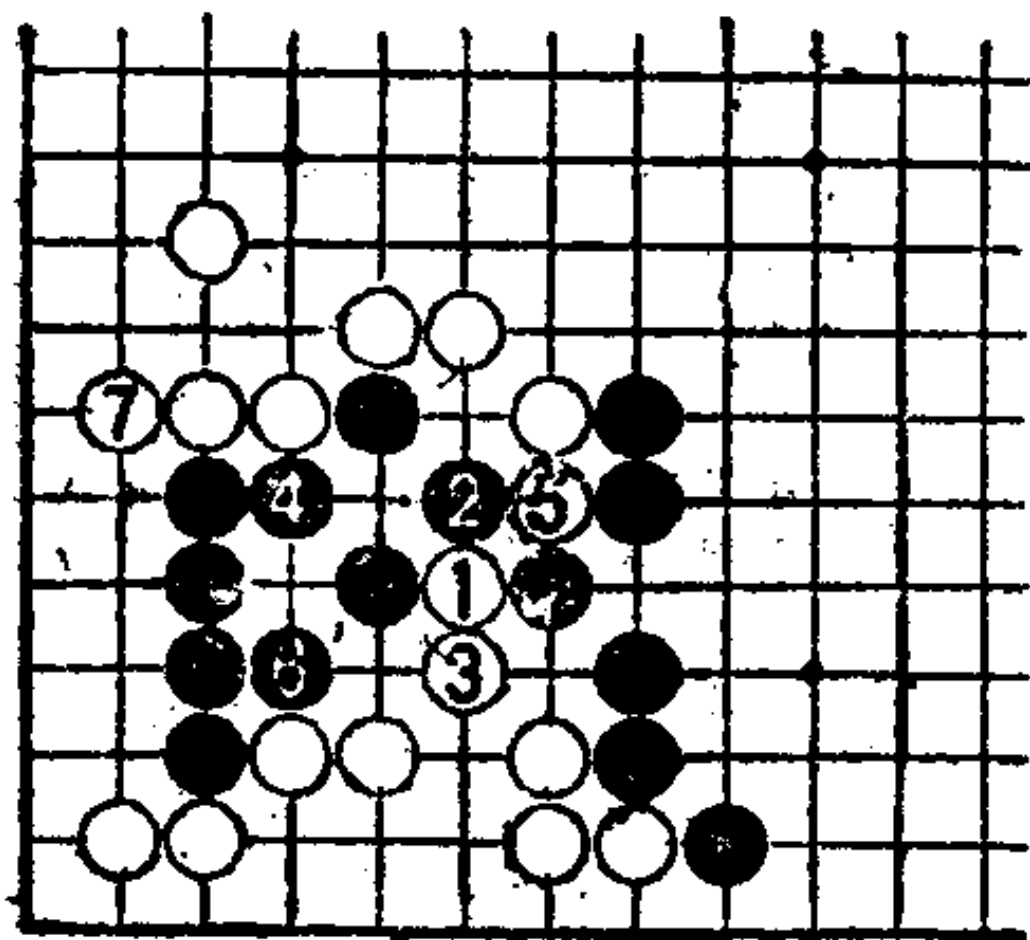
2图 正解 白1挖将黑拦腰截断，是常识性手筋。黑2应，白3退，黑4时，白5冲。黑无法补救两处断点，终被割断。黑4如改5位，则白4位断。4、5两点是见合，白必得其一。



3图

3图 正解 对白1、黑2如下边打，白3退后、黑仍有两处断点。黑4粘、则白5断，吞进左边黑棋。

由于白1的挖、前图与本图，黑共计有四个断点，可以说是“四点见合”。

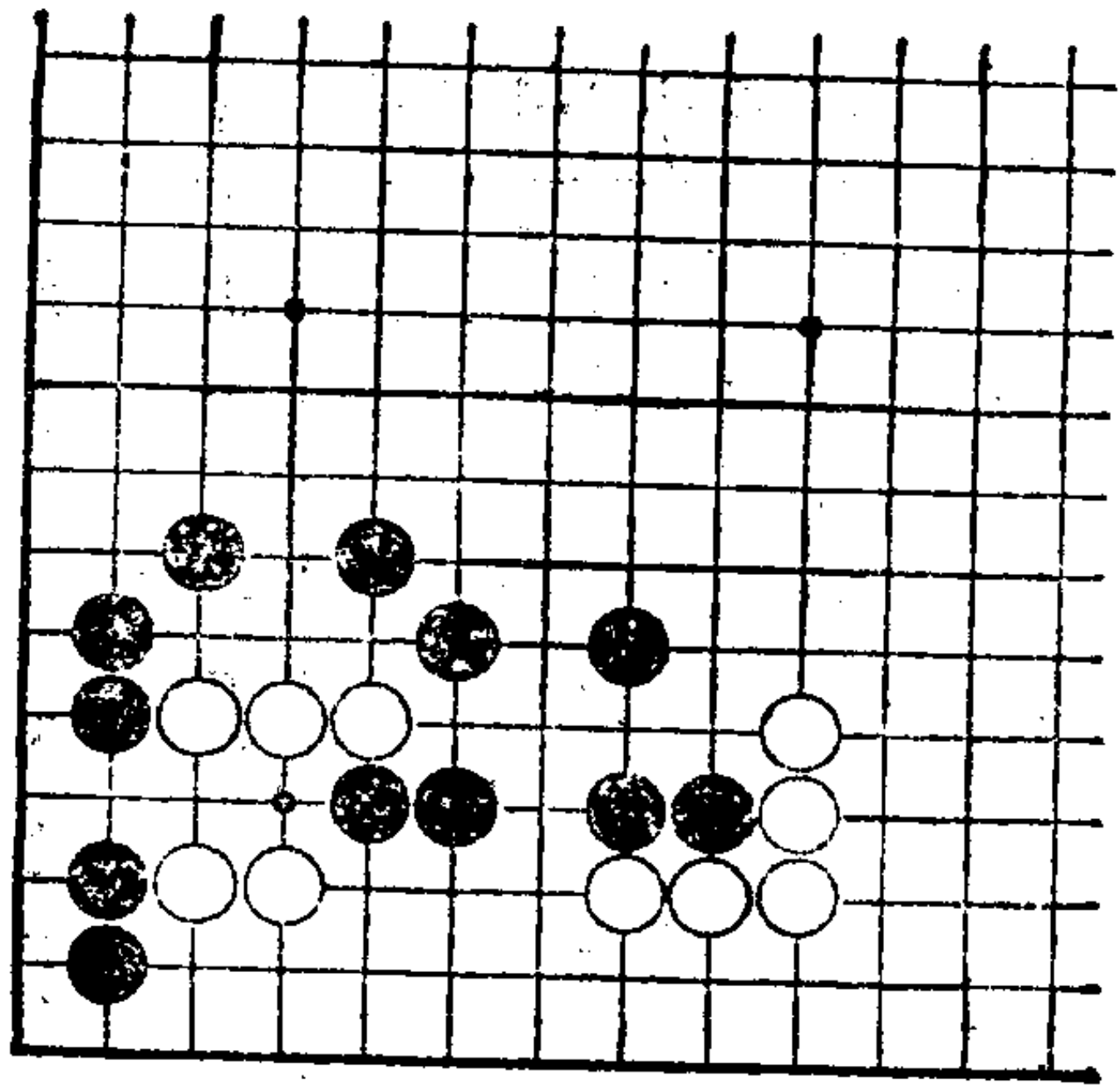


4图

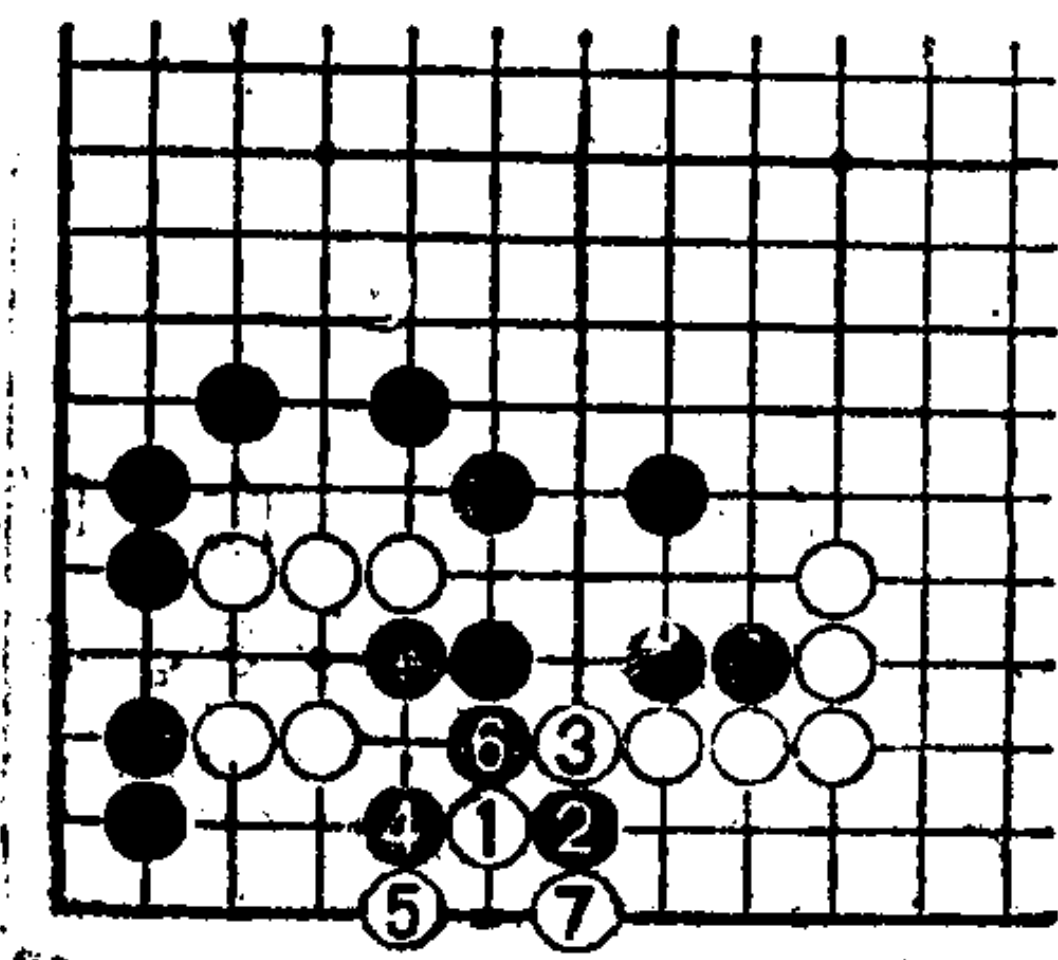
4图 变化 黑即使2、4、6求稳忍让，白7立后，黑也不能活。

第6型 渡过（白先）

请连通左右白棋。
如一般手段不能奏效，
就先做下准备工作再行
动。

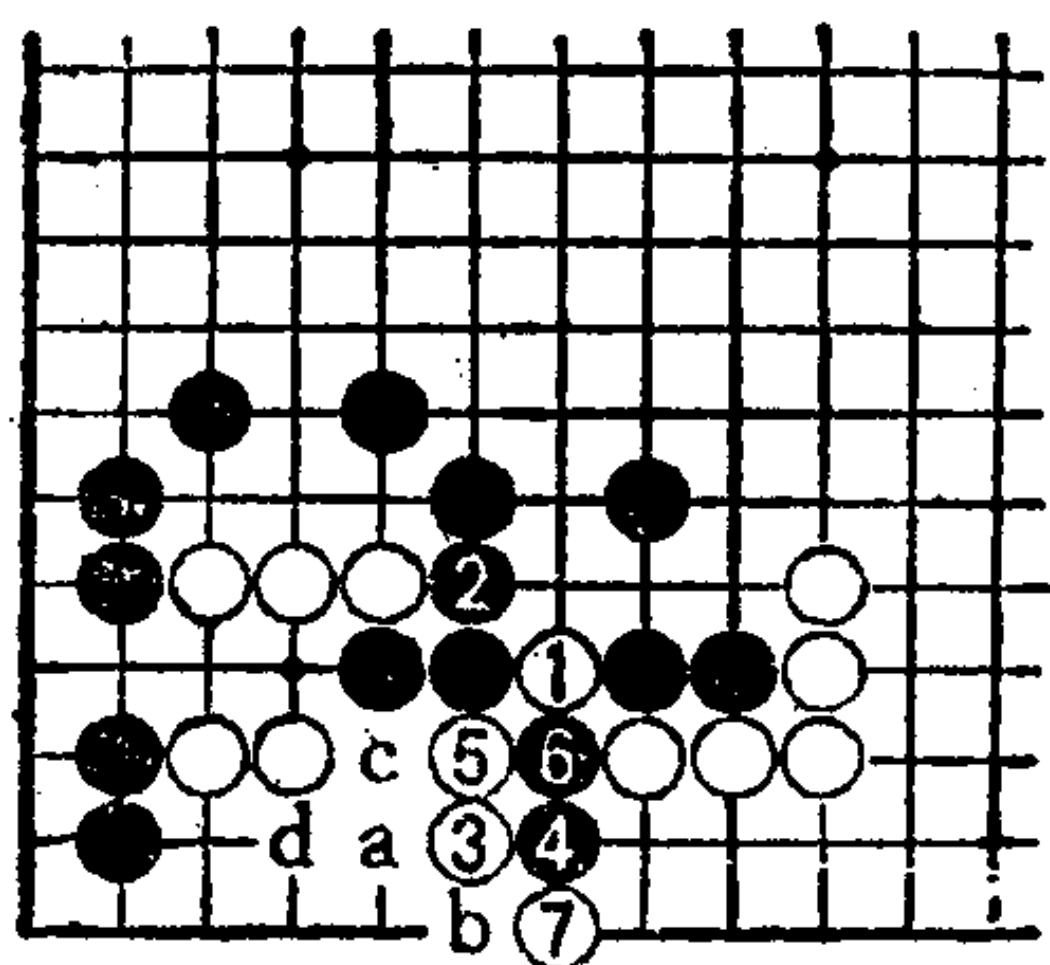


第6型 白先



1图

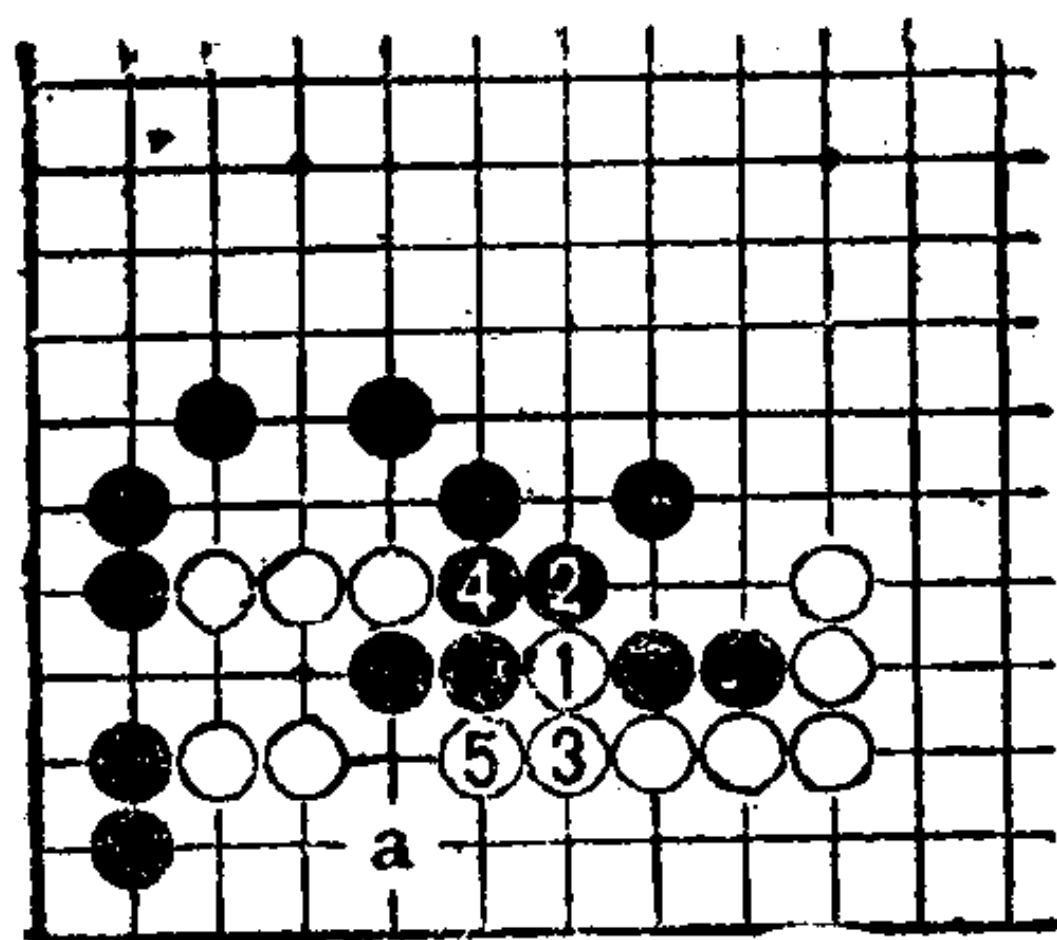
1图 失败 白1飞企图渡过，但黑2跨后，4位夹、白不理想。以下大致经白5、黑6，白7强行做劫。但这不是正解。更确切地说是失败。



2图

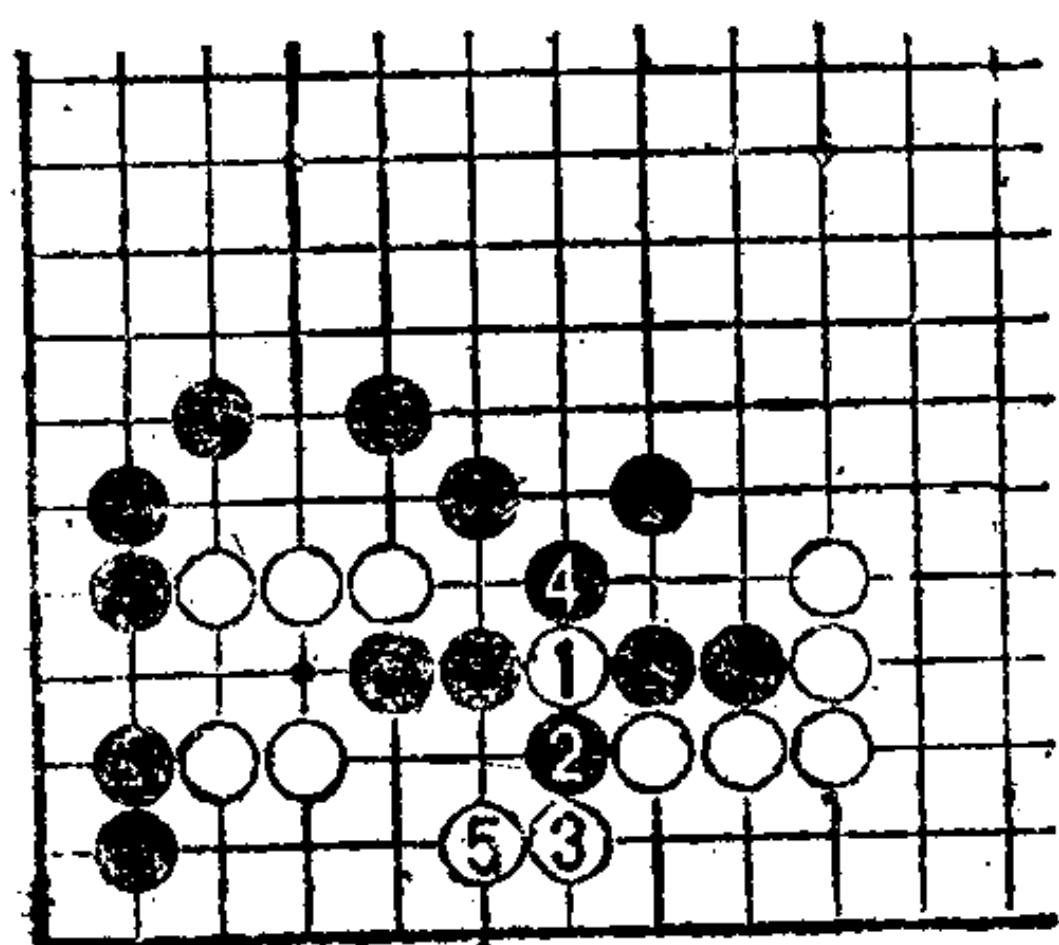
2图 正解 白1挖，逼黑2接，妙。白3以下至白7，白渡过。

另外白1如改a位尖，则经黑3、白4、黑b、白5、黑c、白1、黑2、白d成劫。黑6改下c位，同样是劫。



3图

3图 变化 对白1，黑2如打、白3粘。黑4时，白5即可通连。黑4如改a位跳，则白4位断，黑不行。

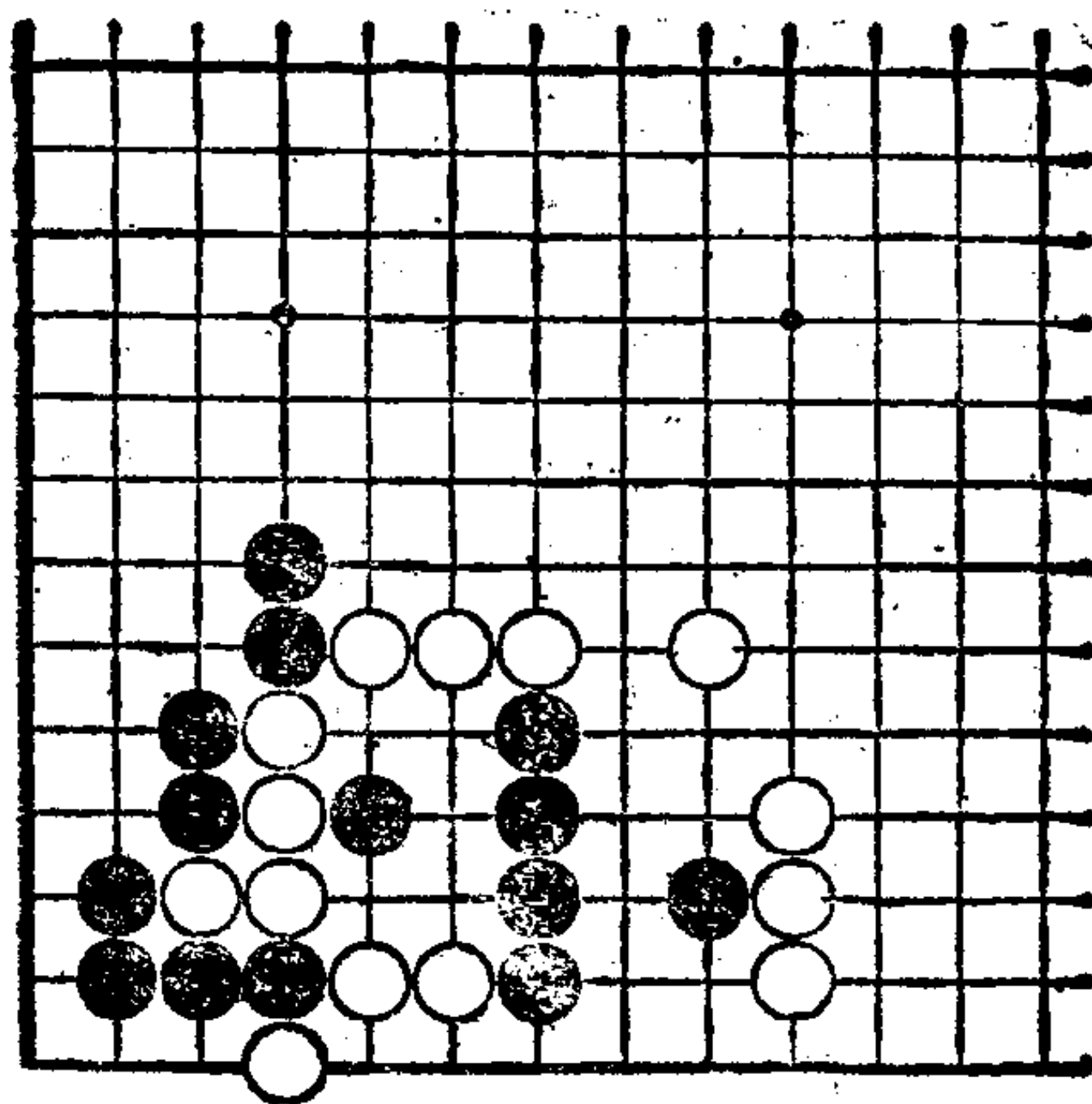


4图

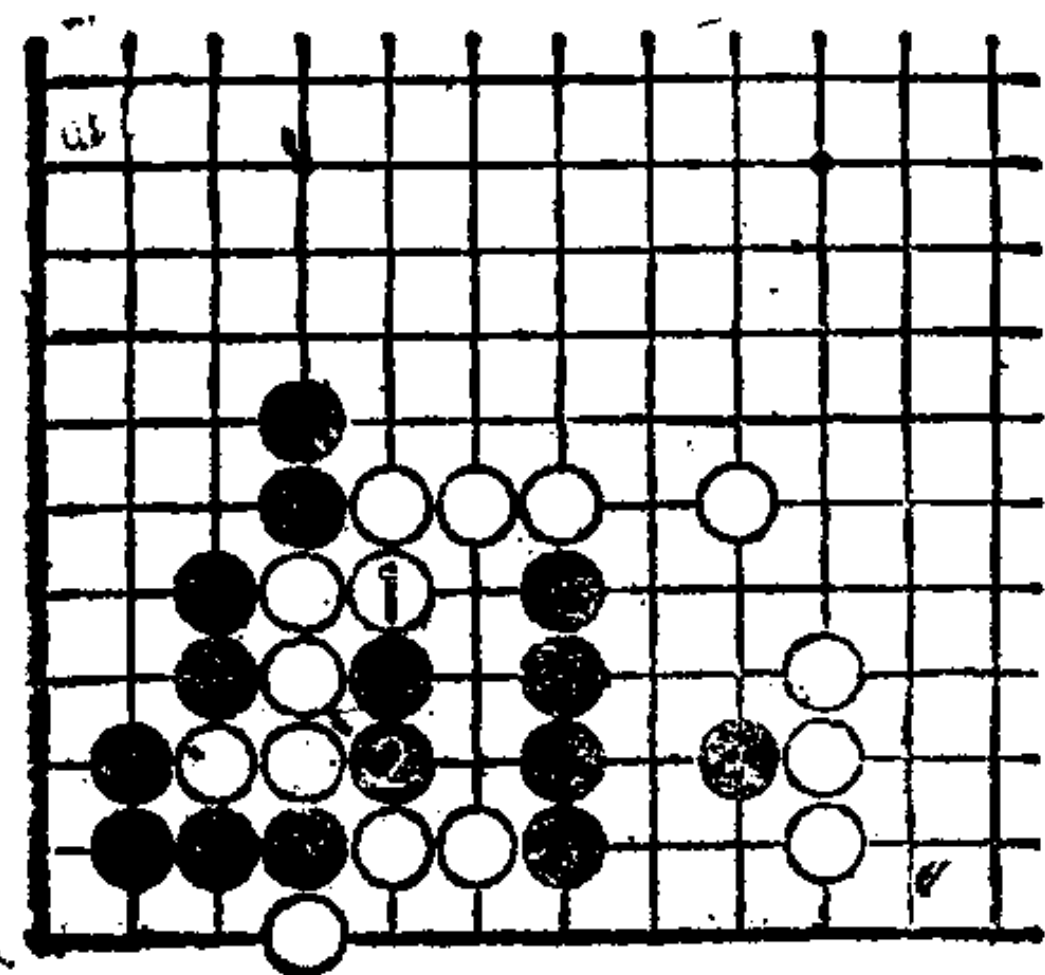
4图 正解 白1时，黑2如下边打，白3、5仍可渡过。请仔细体味白1之妙。

**第7型
治孤
(白先)**

白四子有上下两个断点，好象很难兼顾。其实白能渡过难关，反吃黑。

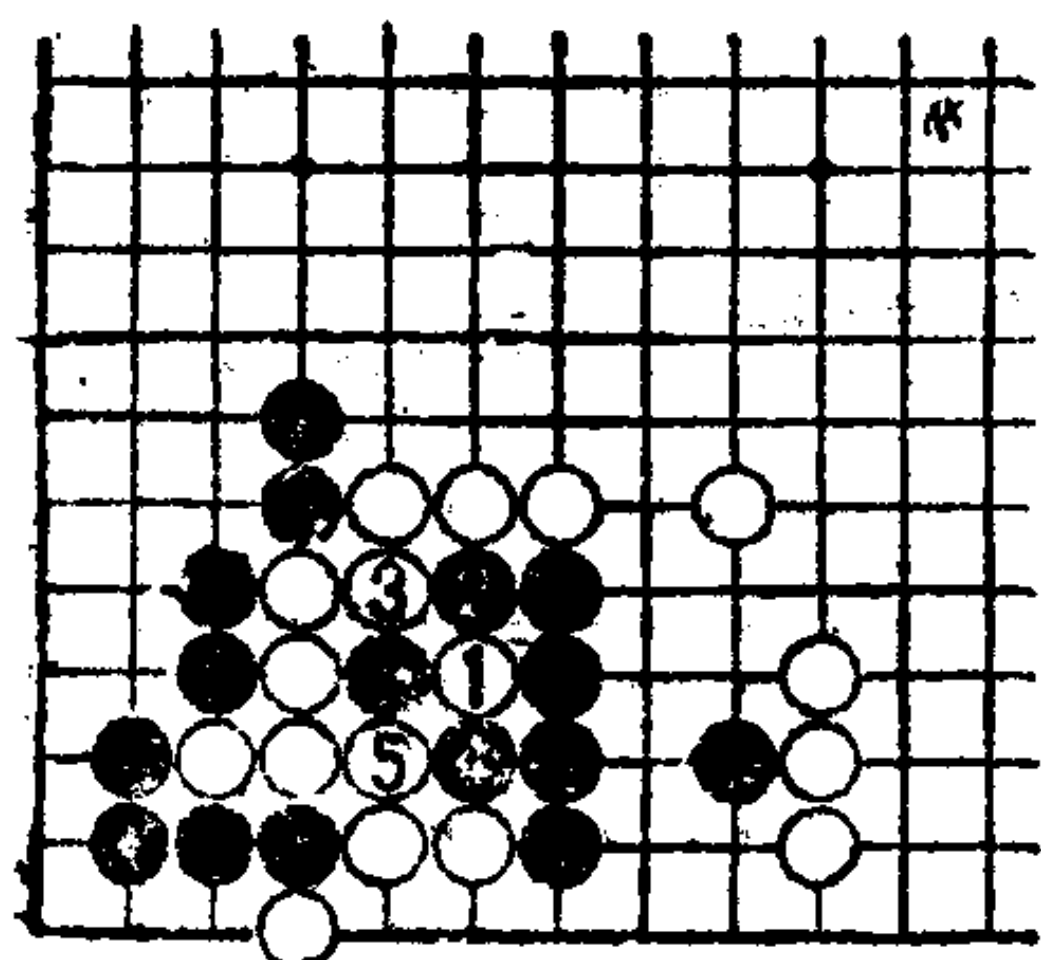


第7型 白先



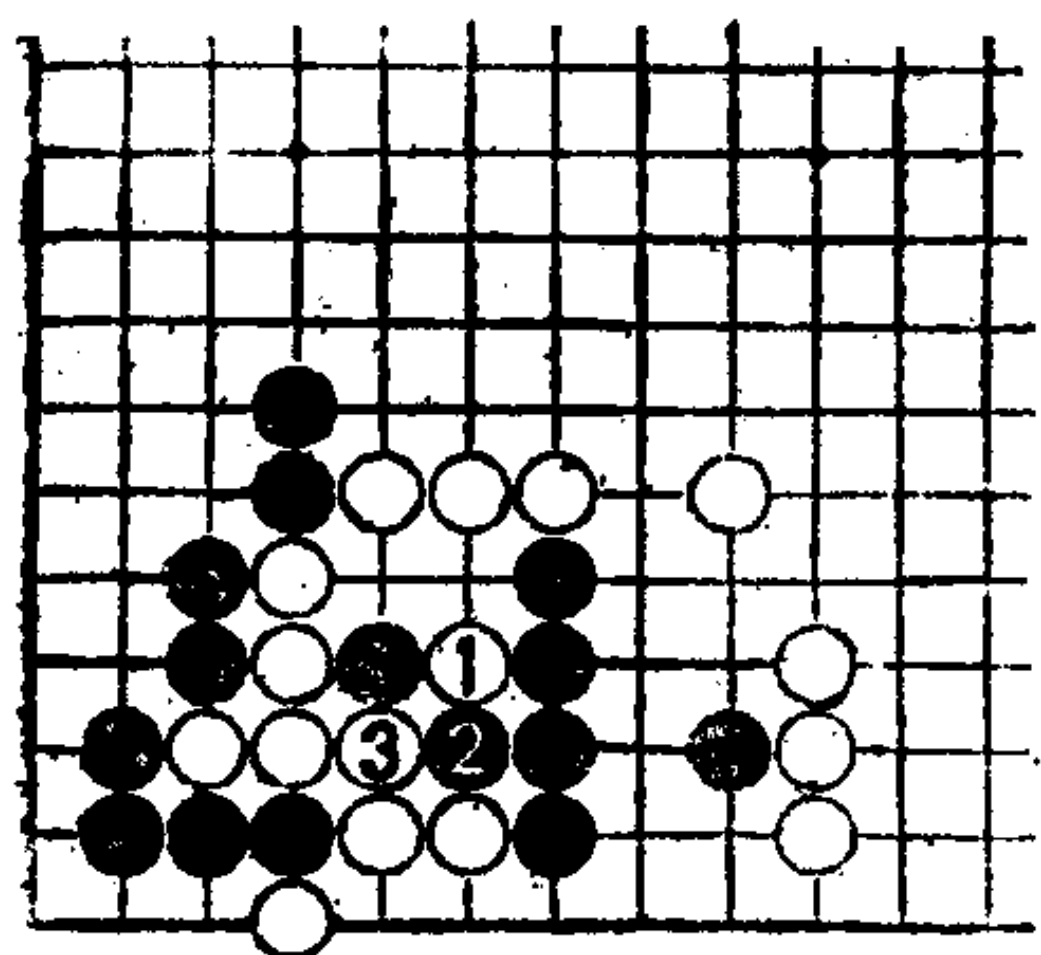
1图

1图 失败 白1粘、黑2断，白2粘，则黑1断。因此白必需考虑一着解两断的手段。



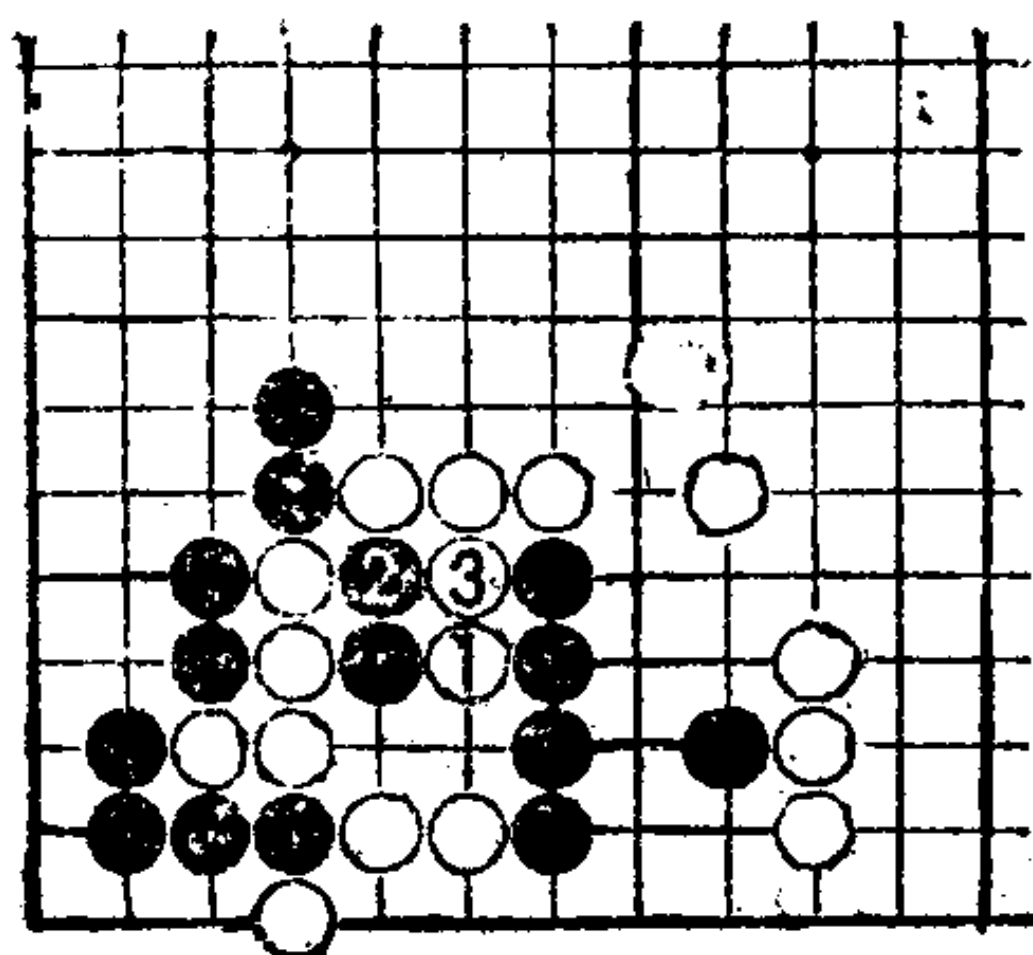
2 图

2 图 正解 白 1 挖即可摆脱困境。黑 2 打，白 3 粘、黑 4 时，白 5 粘成功。白 1 是解两断的唯一手段。



3 图

3 图 正解 对白 1、黑 2 如下边打。白 3 也在下边粘，此型便是格言所说的“左右同行走中央”的典型范例。



4 图

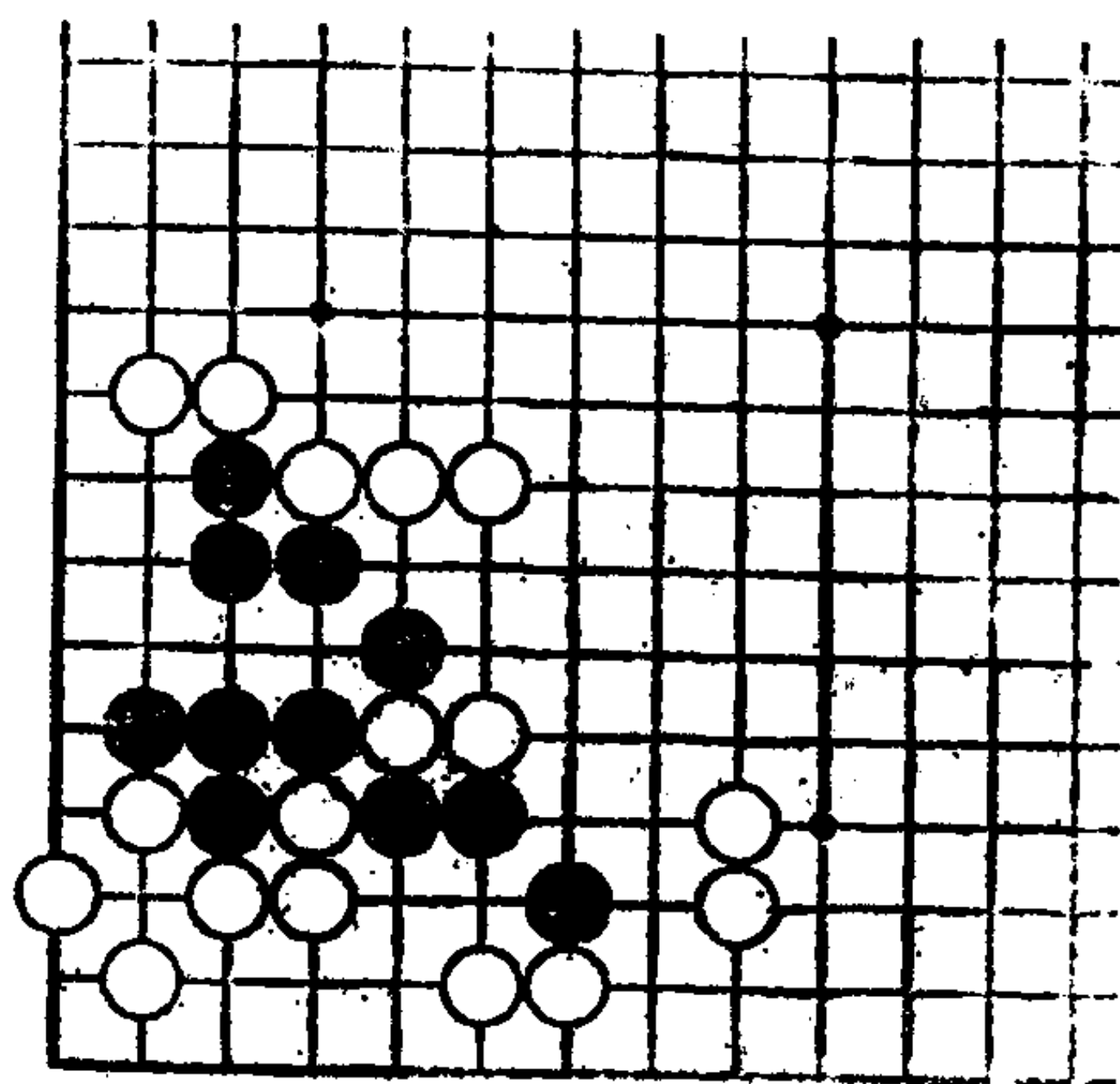
4 图 变化 黑只得 2 位断。白 3 弃四子而吃进右边黑棋，是深明白 1 作用的下法。

第九章 枷

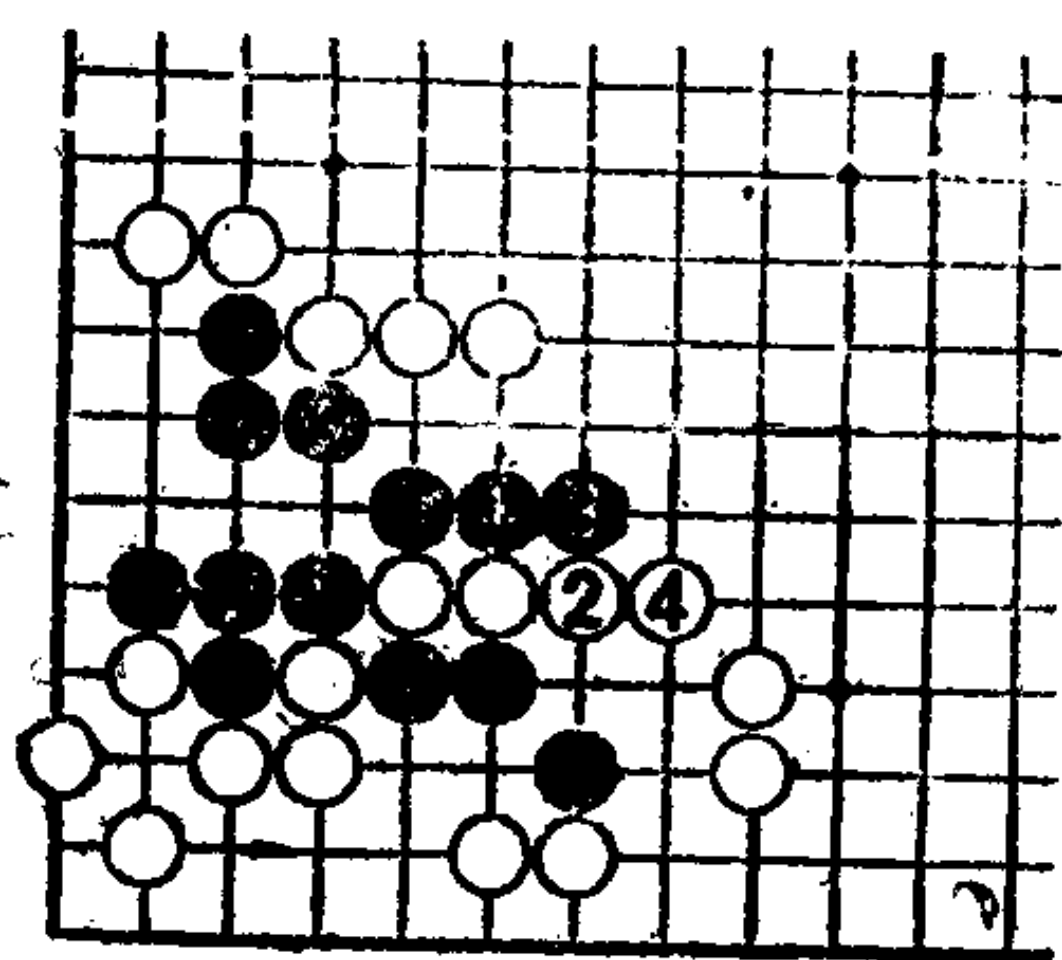
枷的主要作用在于吃子，及束缚对手等。使用枷的手筋吃掉对方棋筋时尤为畅快。

第1型 治孤（黑先）

只要吃住白二子，整块黑棋就能立时安定。

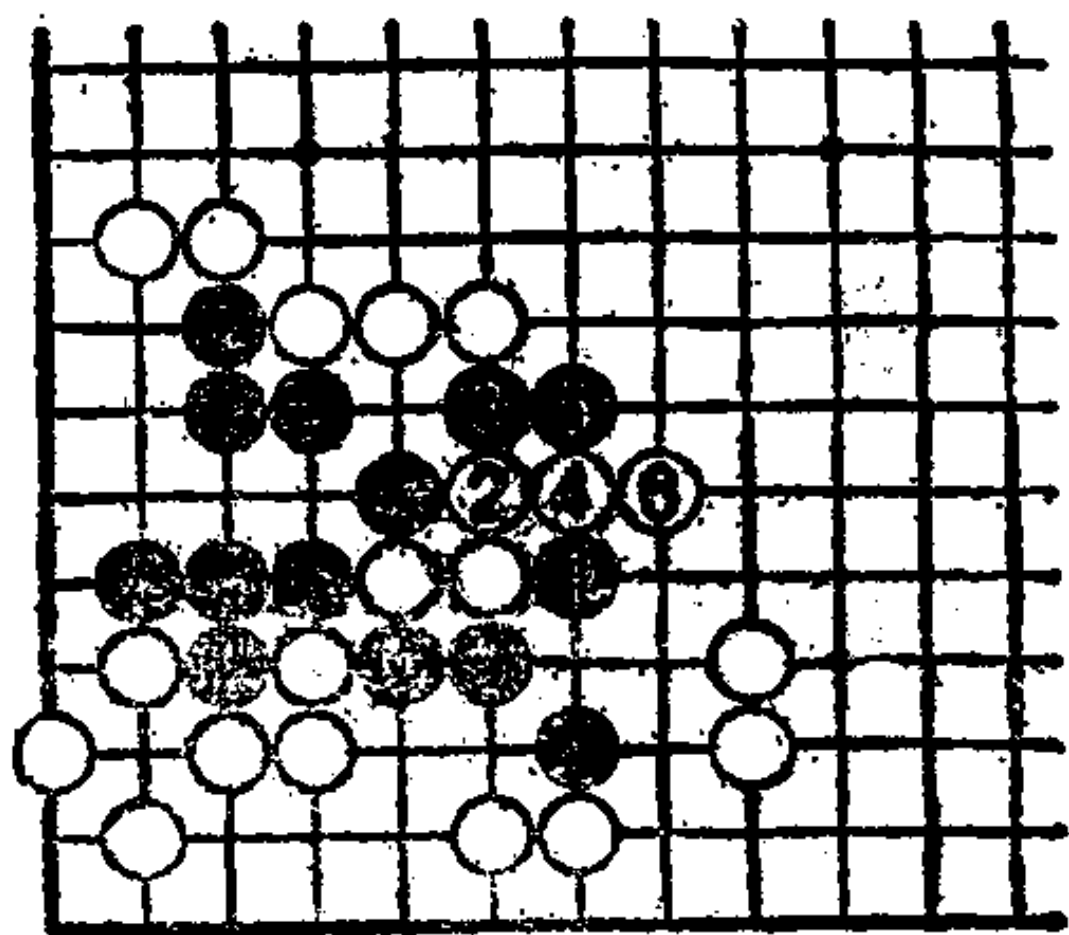


第1型 黑先



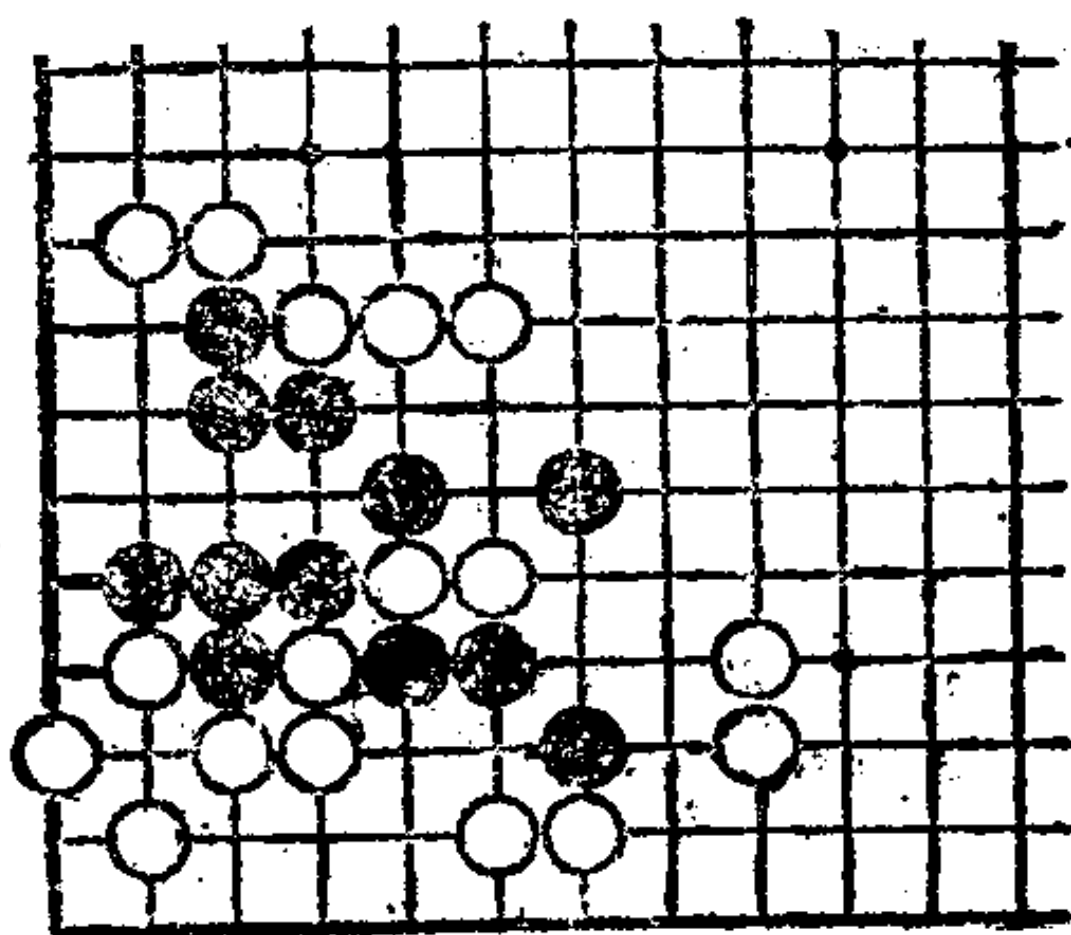
1图

1图 失败 黑1直接打，愚笨之极。经白2、黑3、白4、不仅白二子逃遁，黑三子也陷白罗网。



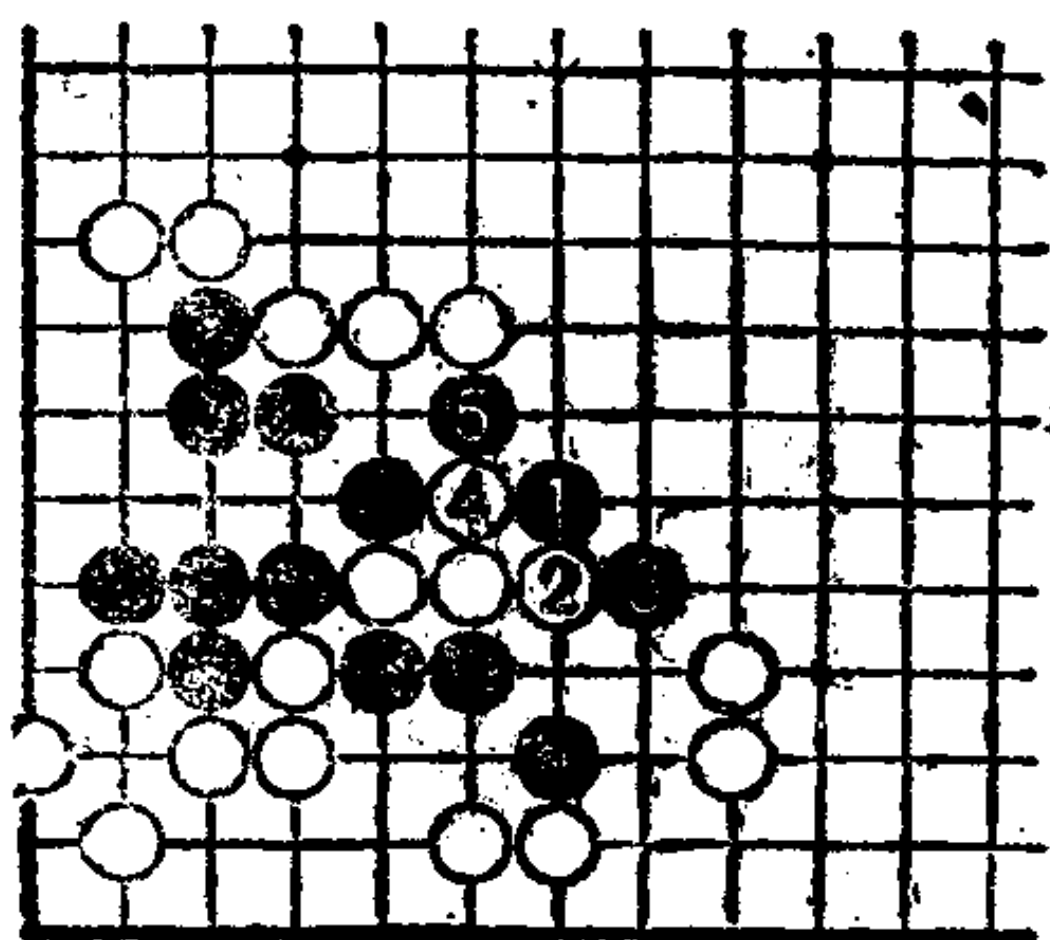
2图

2图 失败 黑1、3连打之类的走法更是不得要领。白4、6长出后，黑更不利。



3图

3图 正解 黑1枷是这个场合下的有效手段，本书读者大概能很容易地发现这一手筋吧。黑吃住白2子，治孤成功。

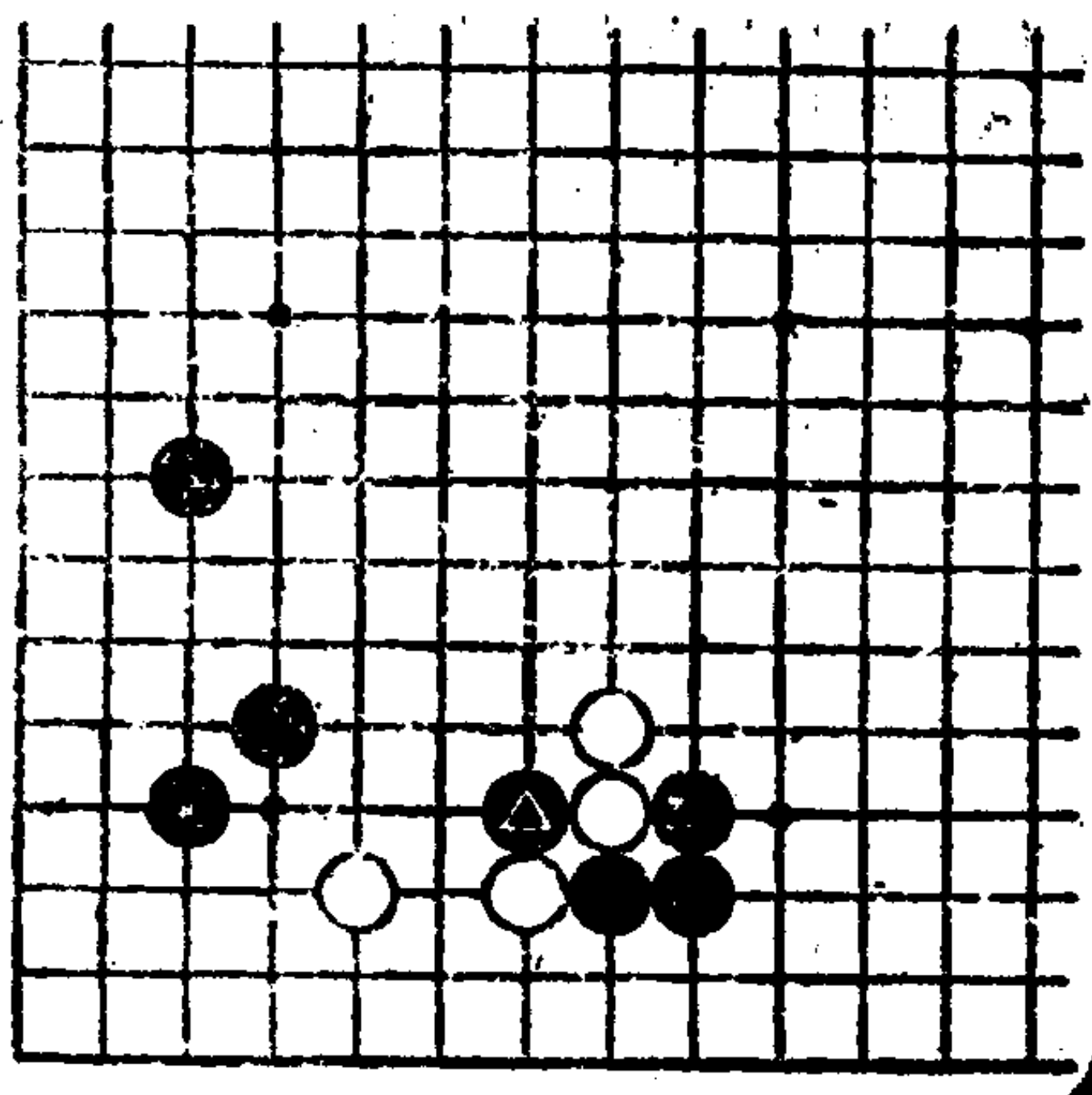


4图

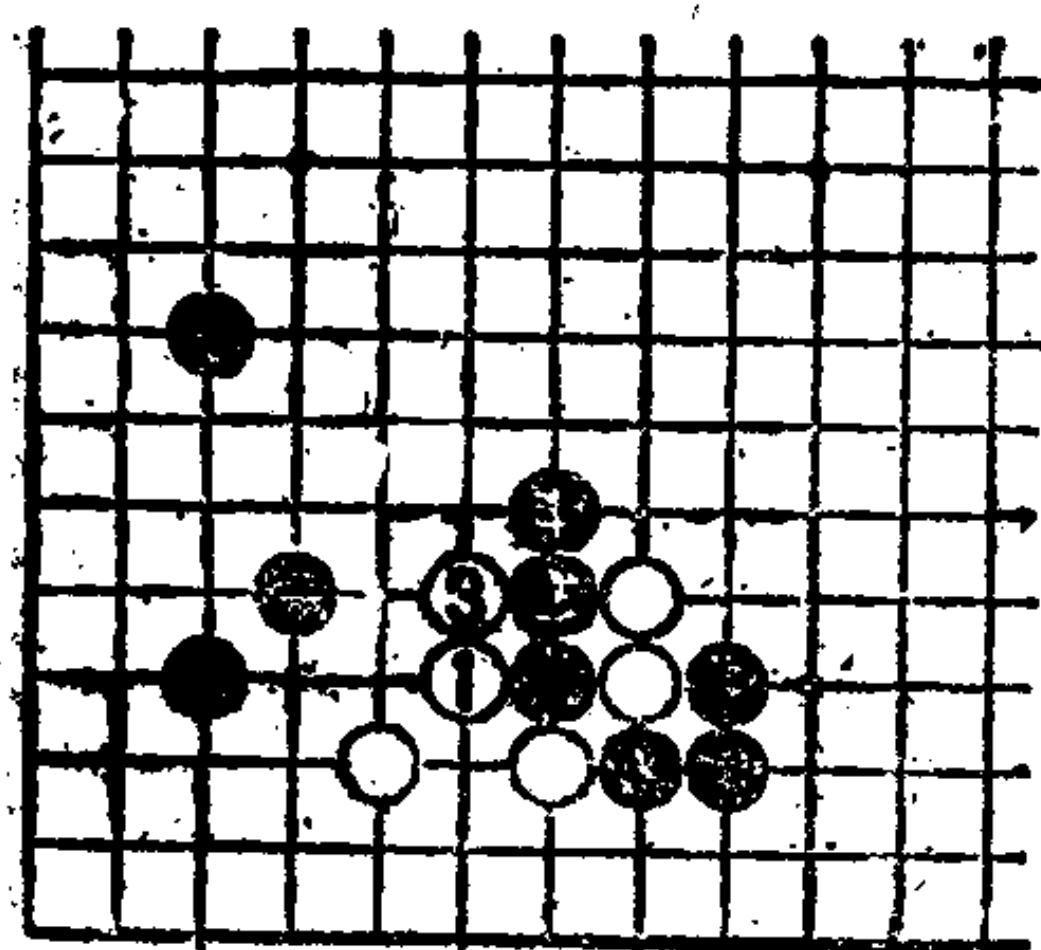
4图 白失败 对黑1的枷、白2冲是不成立的。黑3封头后，白4如再冲，则黑5打，白无法脱逃。

第2型 腾挪（白先）

对白来说，黑▲一子很讨厌，这种场合下必须运用腾挪的手筋。

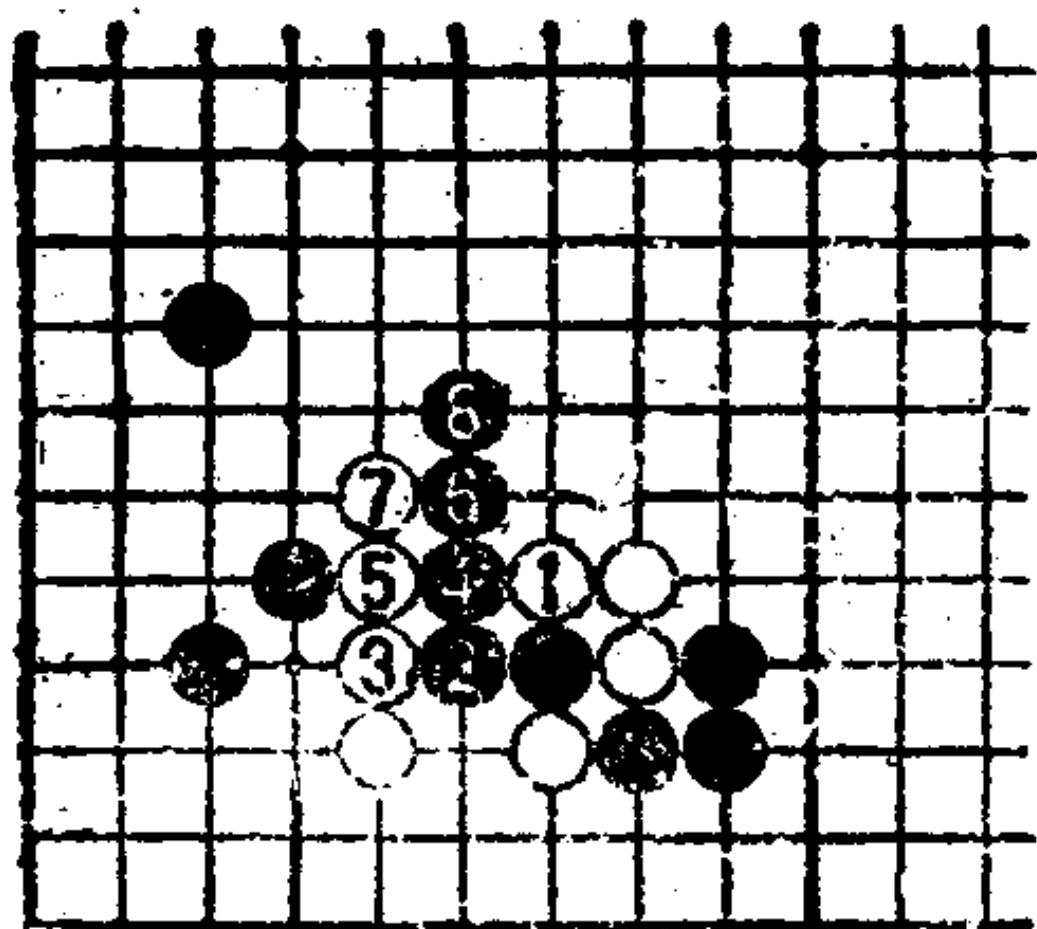


第2型 白先



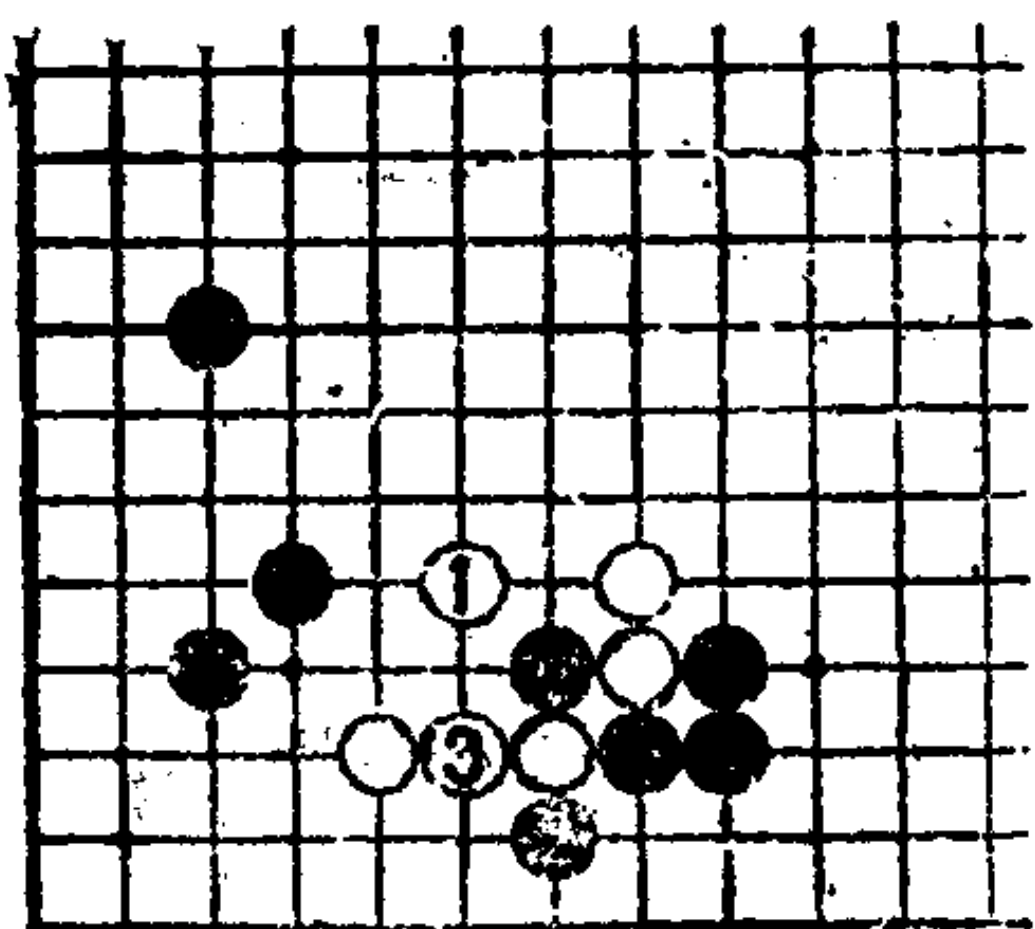
1图

1图 失败 白1打是俗手。黑2长后白被分断。白3、黑4后、白二子几乎成废子。走成这种局面，白很难再经营了。这完全是白1随手所致。



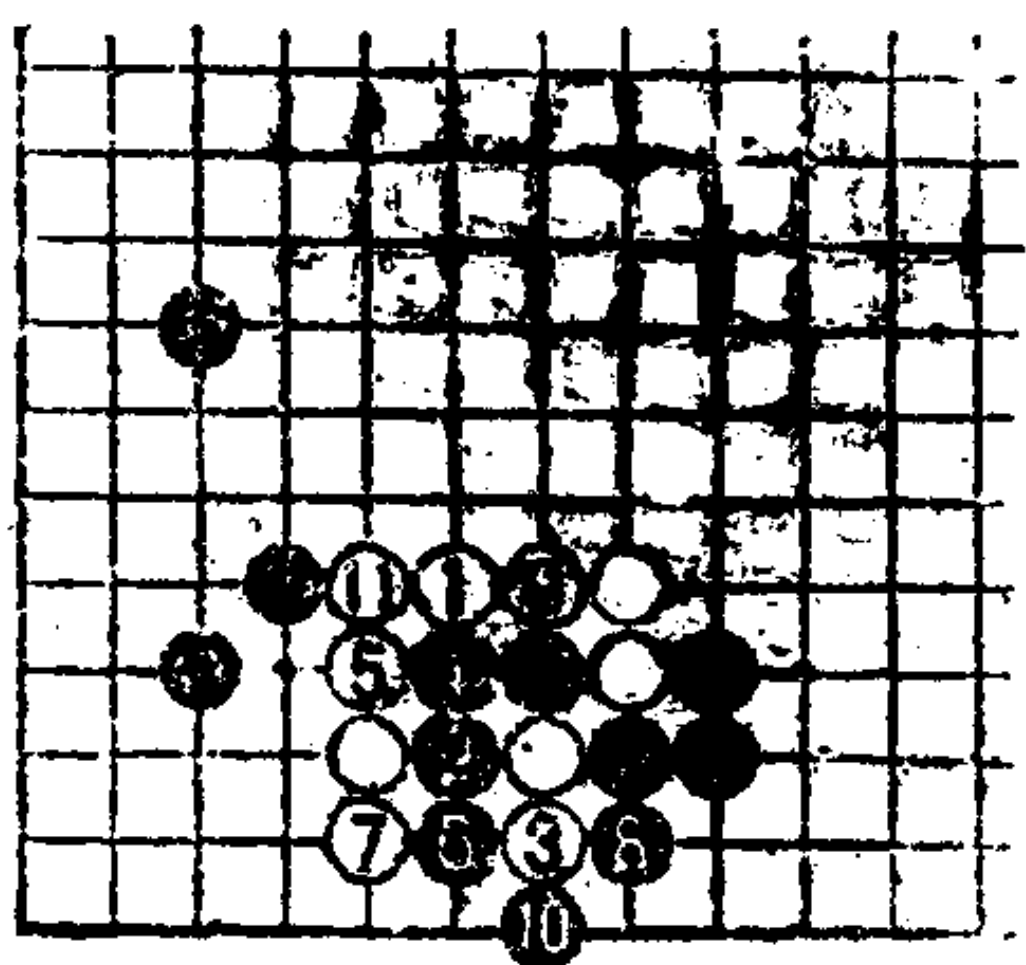
2图

2图 失败 白1打、黑2长、白3顶，5冲，虽也是手筋，但在本形中却不能奏效。白7、黑8后，白仍呈“裂形”。



3图

3图 正解 白1虚枷是正着。黑2如打，白3接，牢牢吃住黑一子，棋形生动。



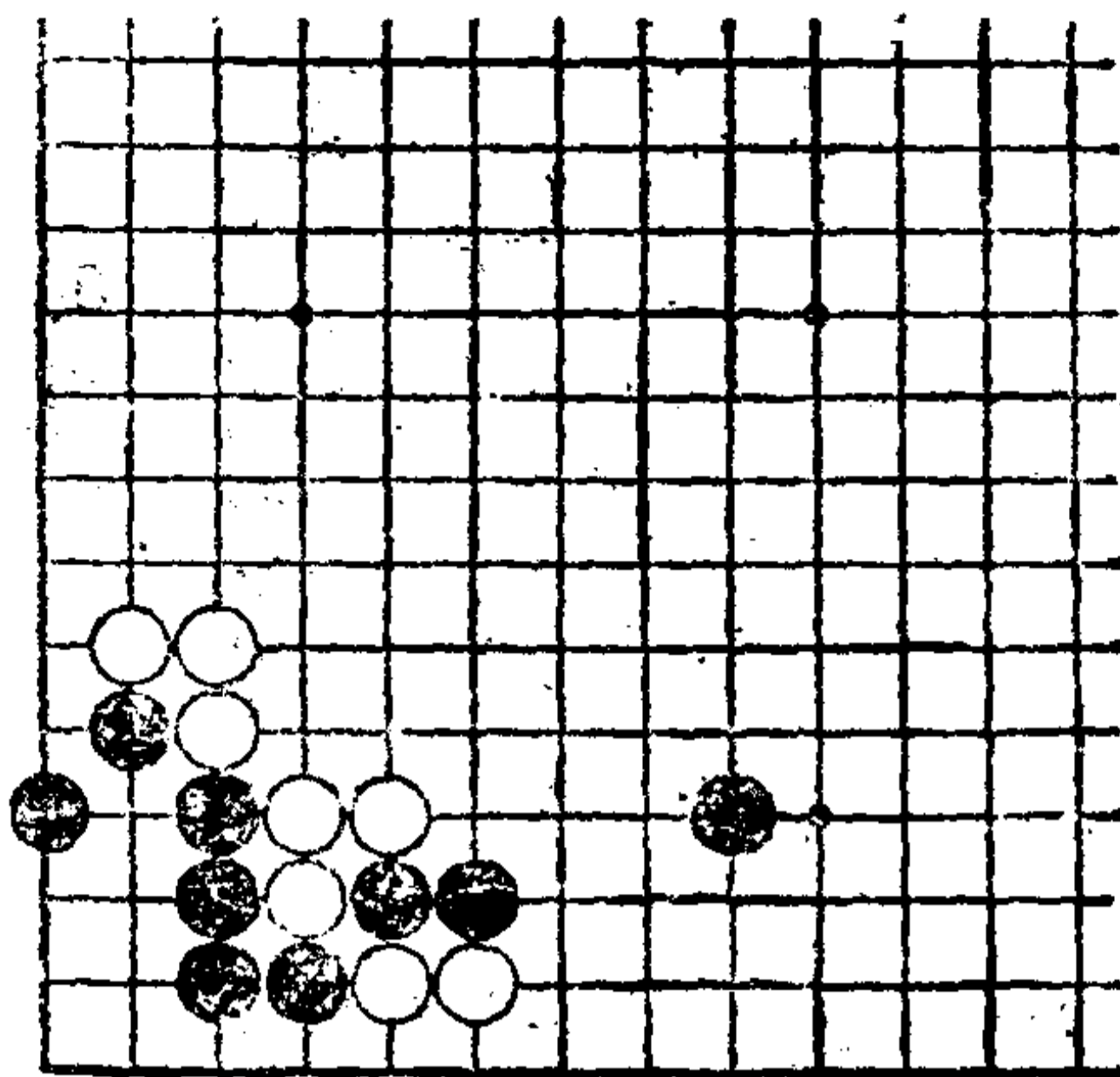
4图

4图 变化 对白1的枷、黑2、4如执意动出，则白5、7以下弃二子紧封外部，至11止，白筑起坚实的厚壁，而黑仅吃白二子，大为不利。

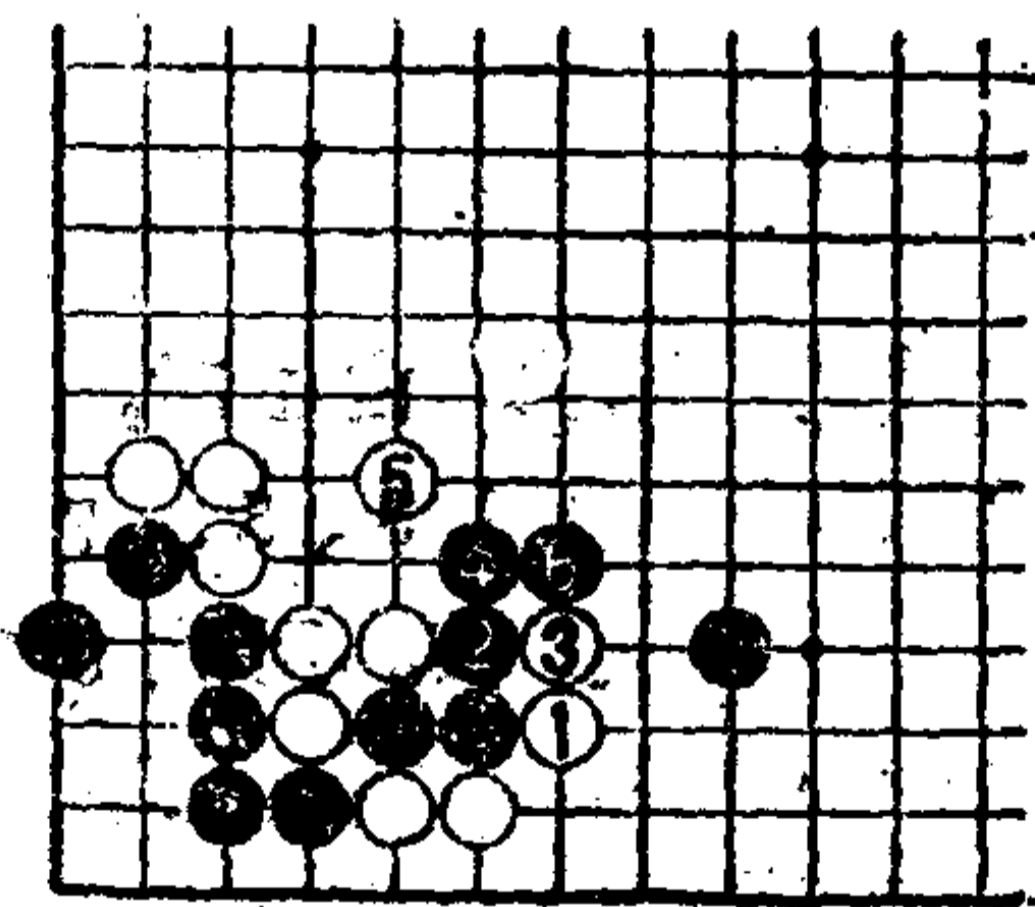
第3型

腾挪（白先）

征黑二子不成立，
而白又欲求安定。怎样
腾挪呢？

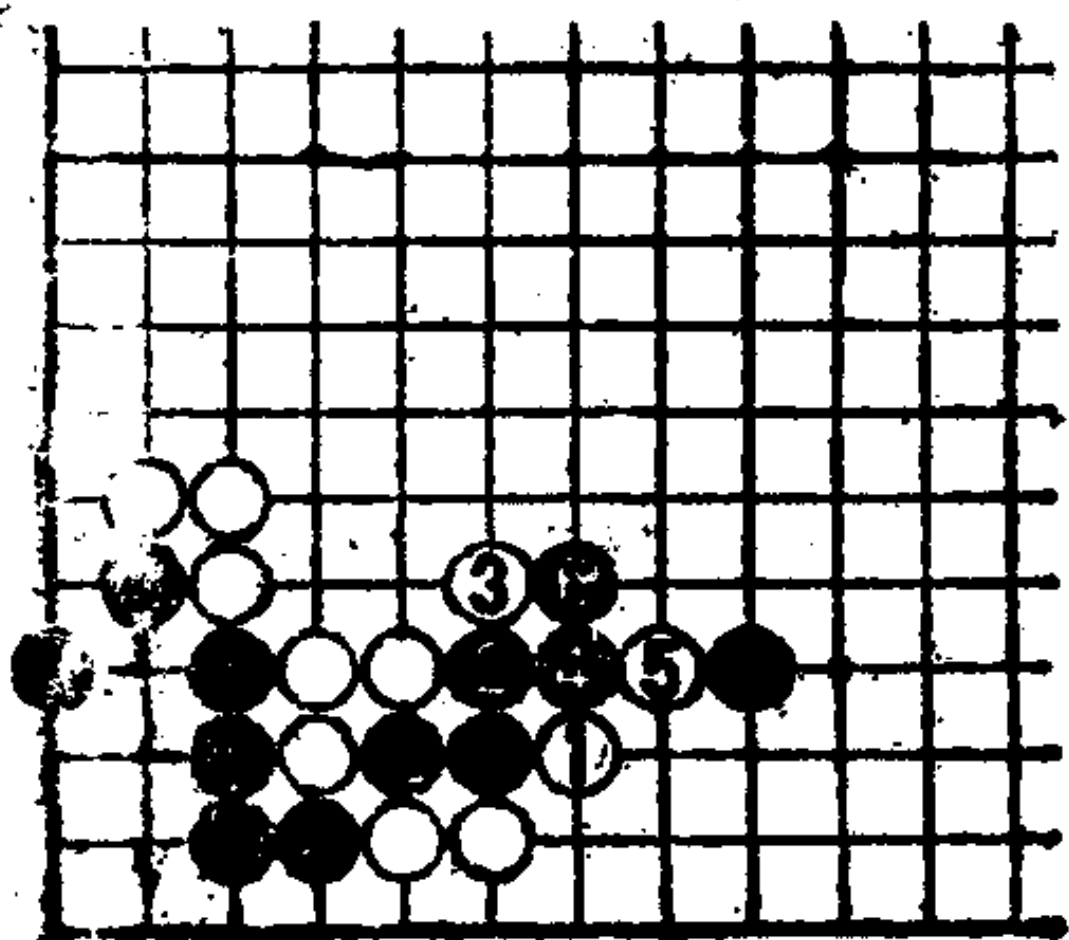


第3型 白先



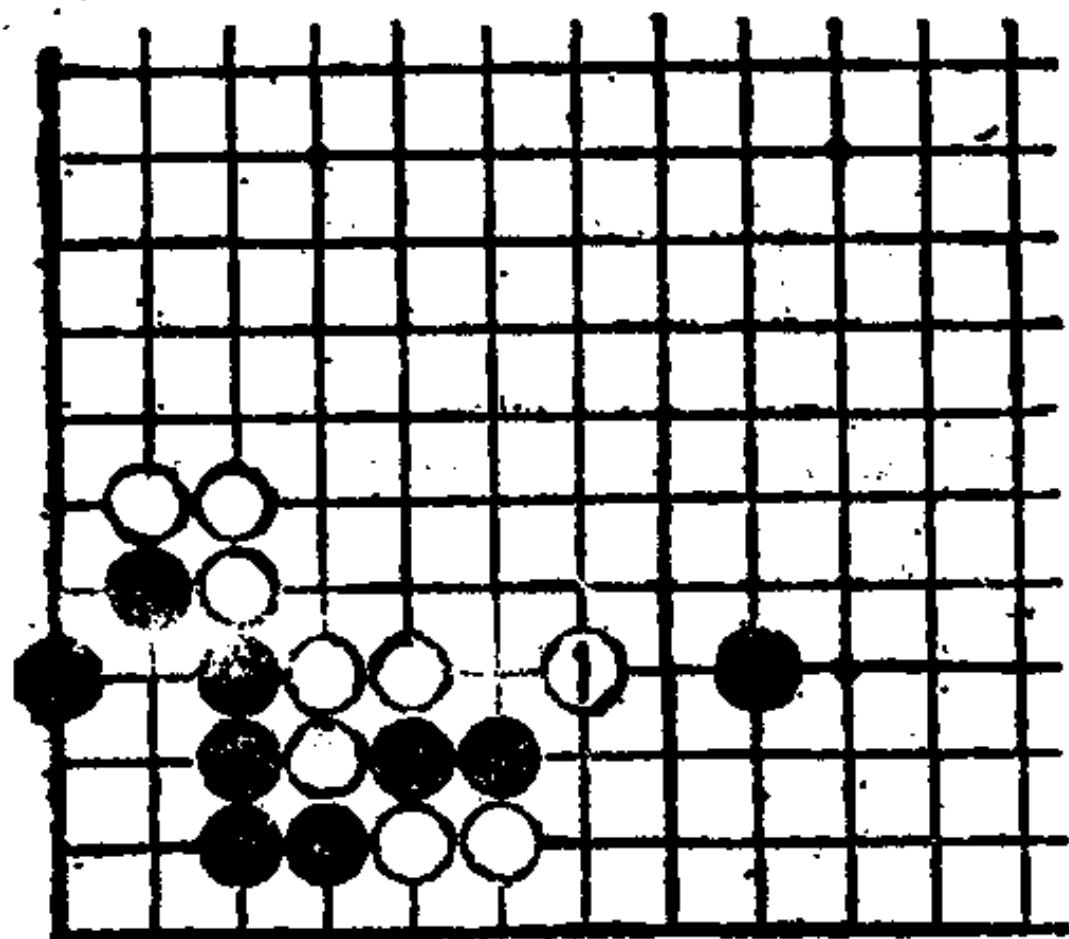
1图

1图 失败 白1打，促
黑2逃出，失策。白3、5时、
黑6曲头分断白棋。白虽不会
立刻被吃，但需两边治孤，势
必陷于被动局面。



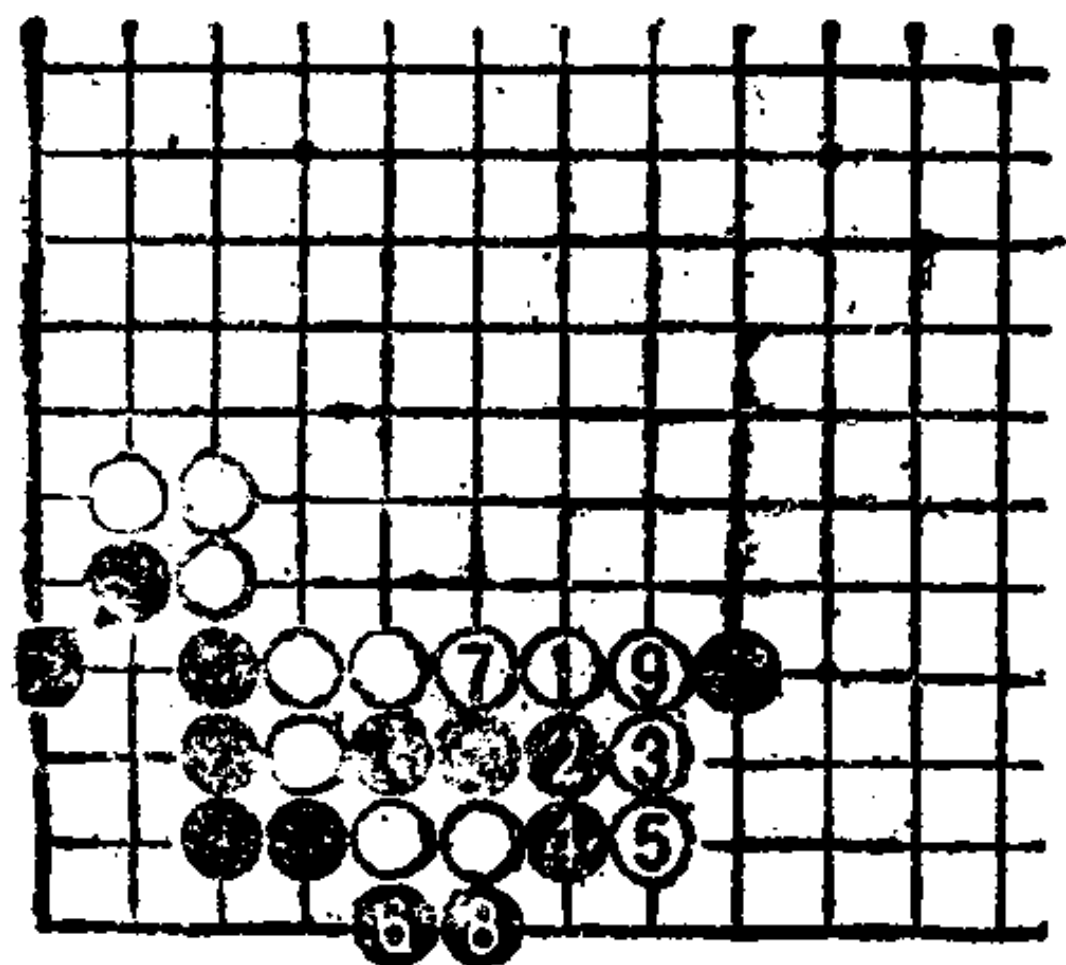
2图

2图 失败 当然白1、3征吃也不成立。黑4、6后，白无法再追击了。



3图

3图 正解 白1虚枷是此时有效的腾挪手筋。如能考虑到弃子，就能意外简单地发现腾挪之术，关键在于弃子时的次序。

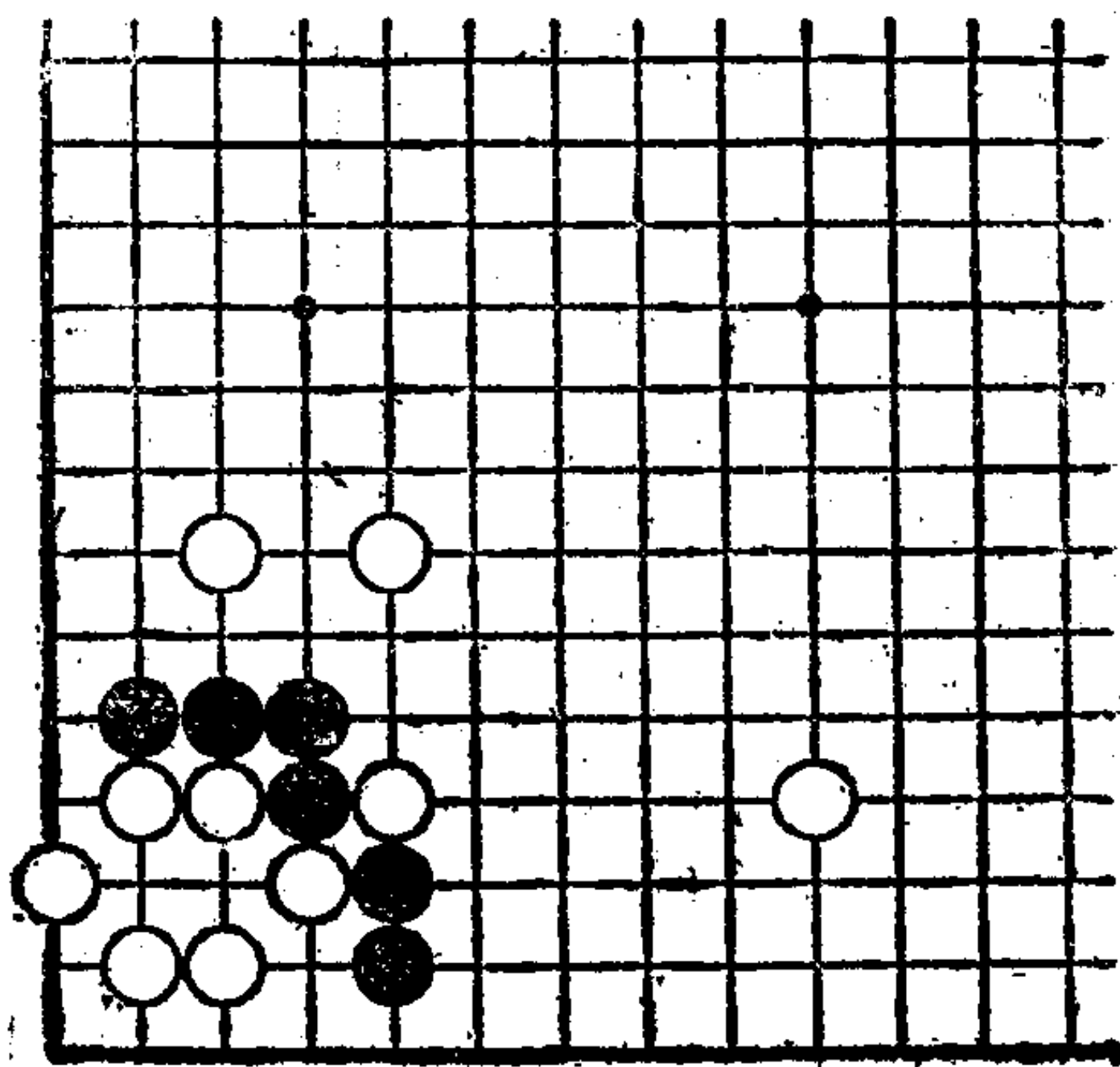


4图

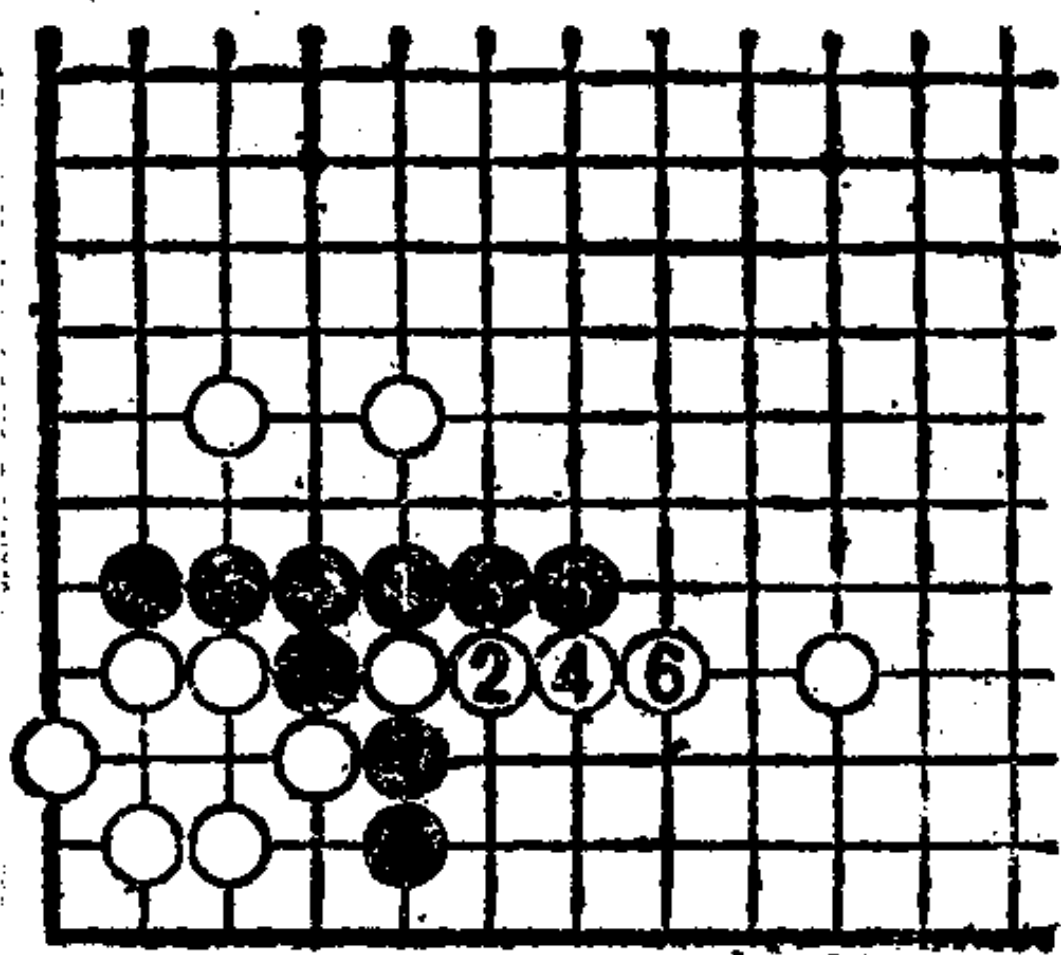
4图 变化 白1时，黑2如动出，则白3、5、7弃2子而紧包黑棋。至白9粘止，白壁坚厚，相比之下黑仅吃二子，显得微不足道。

第4型 腾挪（黑先）

征吃白一子不成立，如被白分断，黑将陷两面治孤的窘境。请设法摆脱困境。

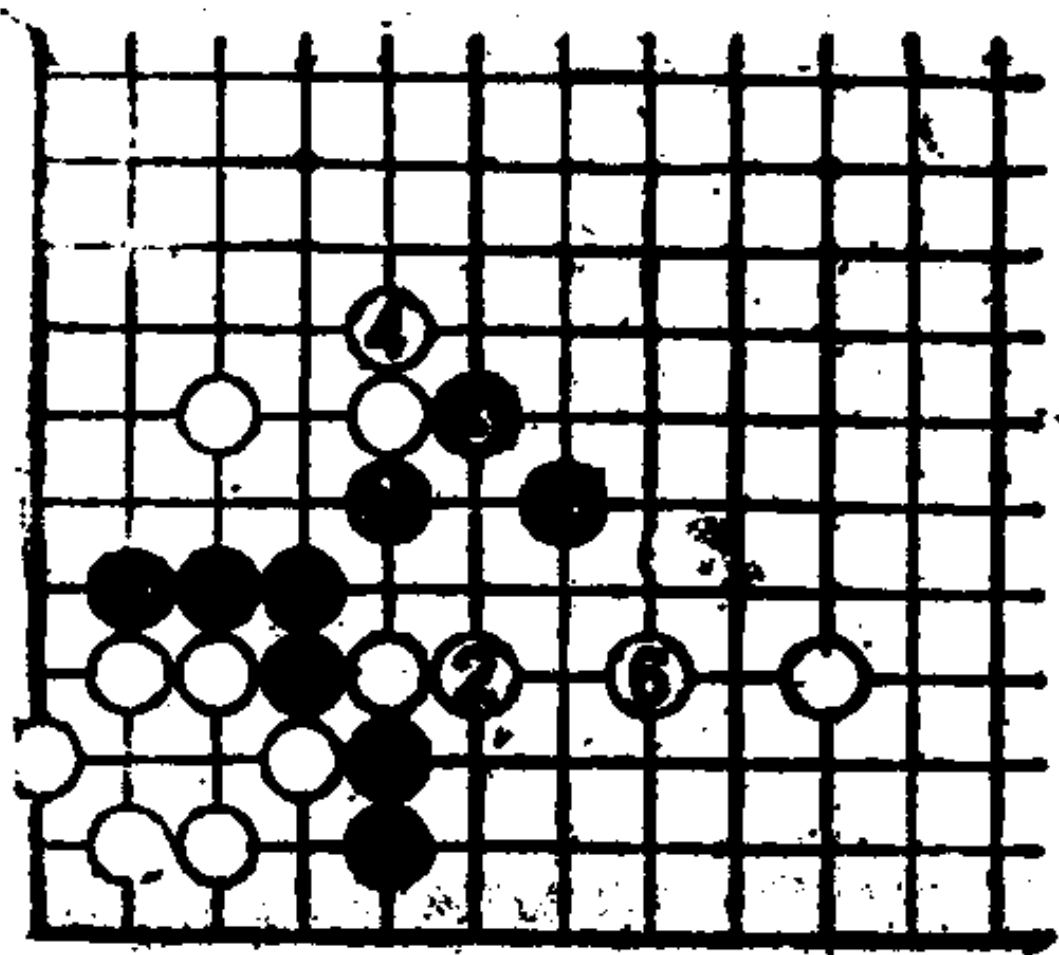


第4型 黑先



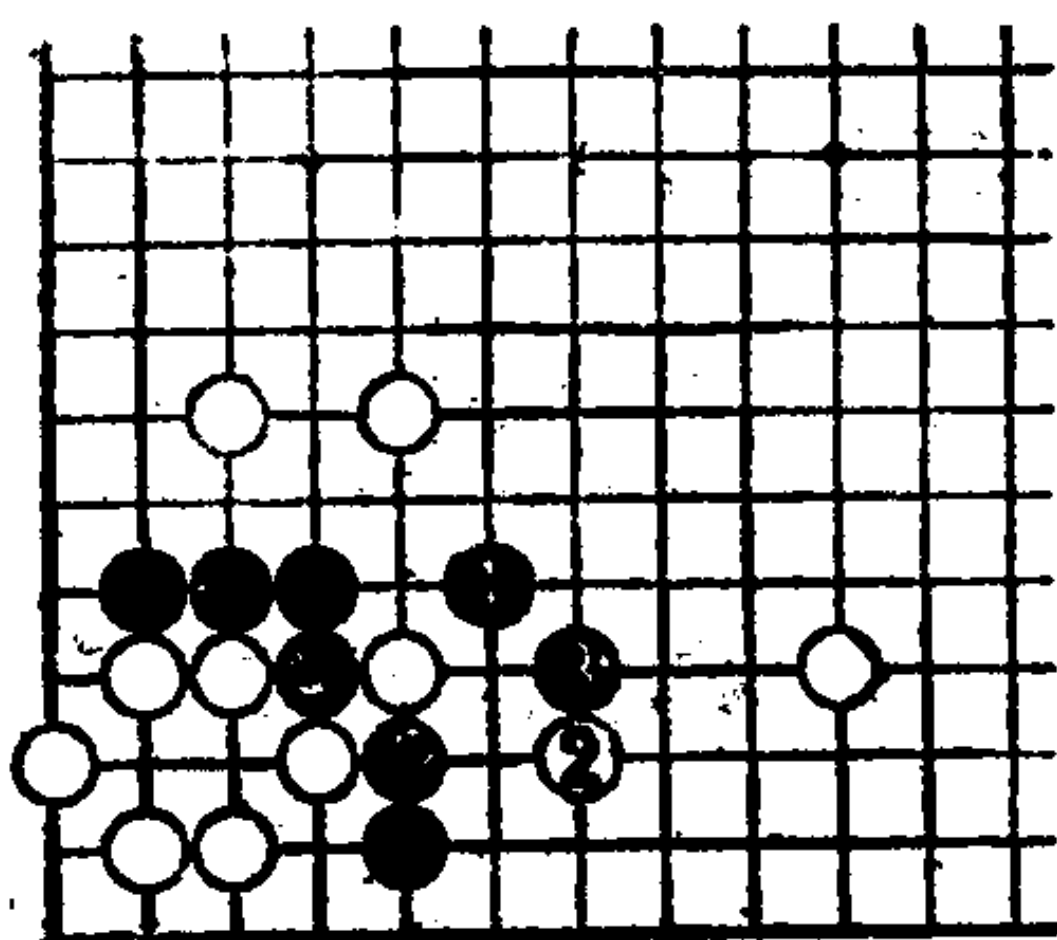
1图

1图 失败 黑1打是大恶手，白2乐得长出。以下大致走成黑3至白6的局面，白鲸吞下边黑二子，实利可观。黑需重新谋划腾挪之术。



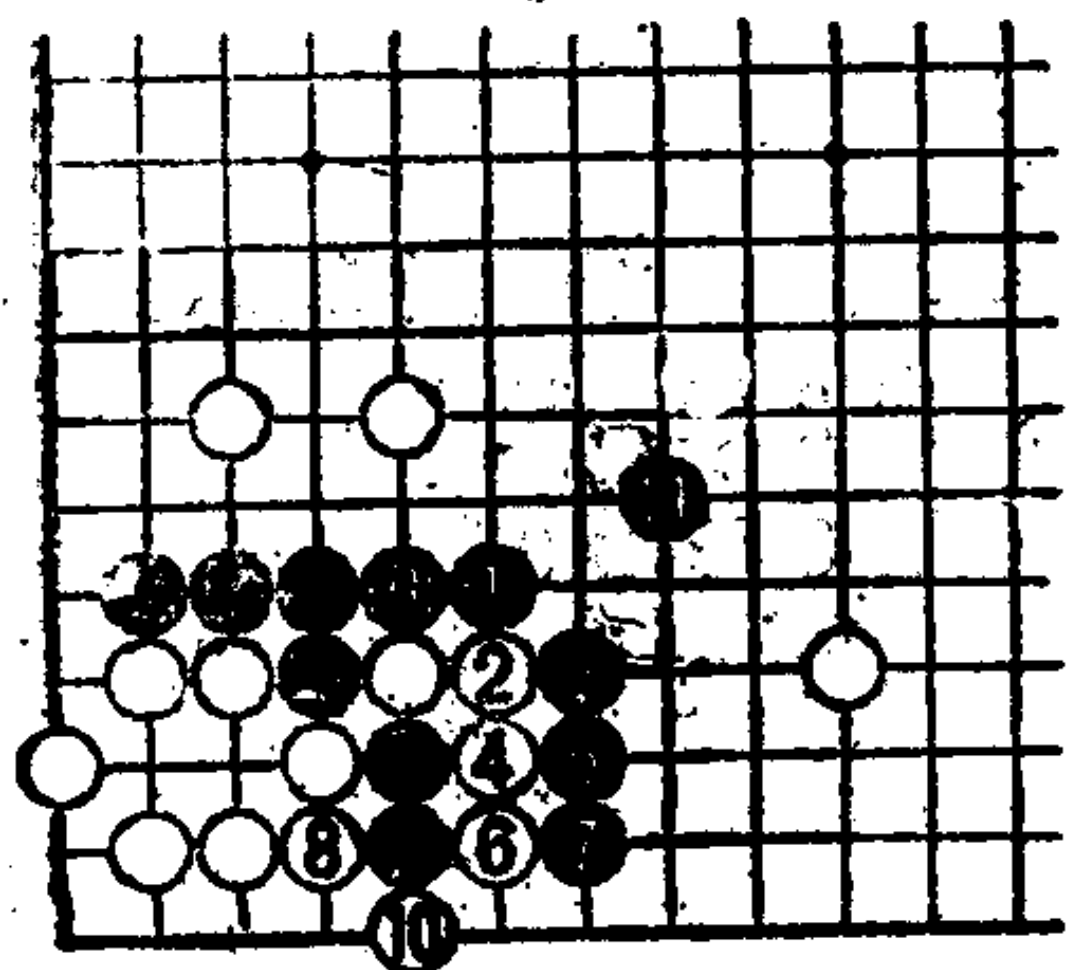
2图

2图 失败 黑1尖即所谓“靠压战术”在本形中是行不通的。白2简明地长出便可割断黑棋。黑3、5虽比前图好些，但白6围后，黑损失仍很大。



3图

3图 正解 黑1虚枷、腾挪有方。白2如逼，则黑3尖顶即可确保联络。

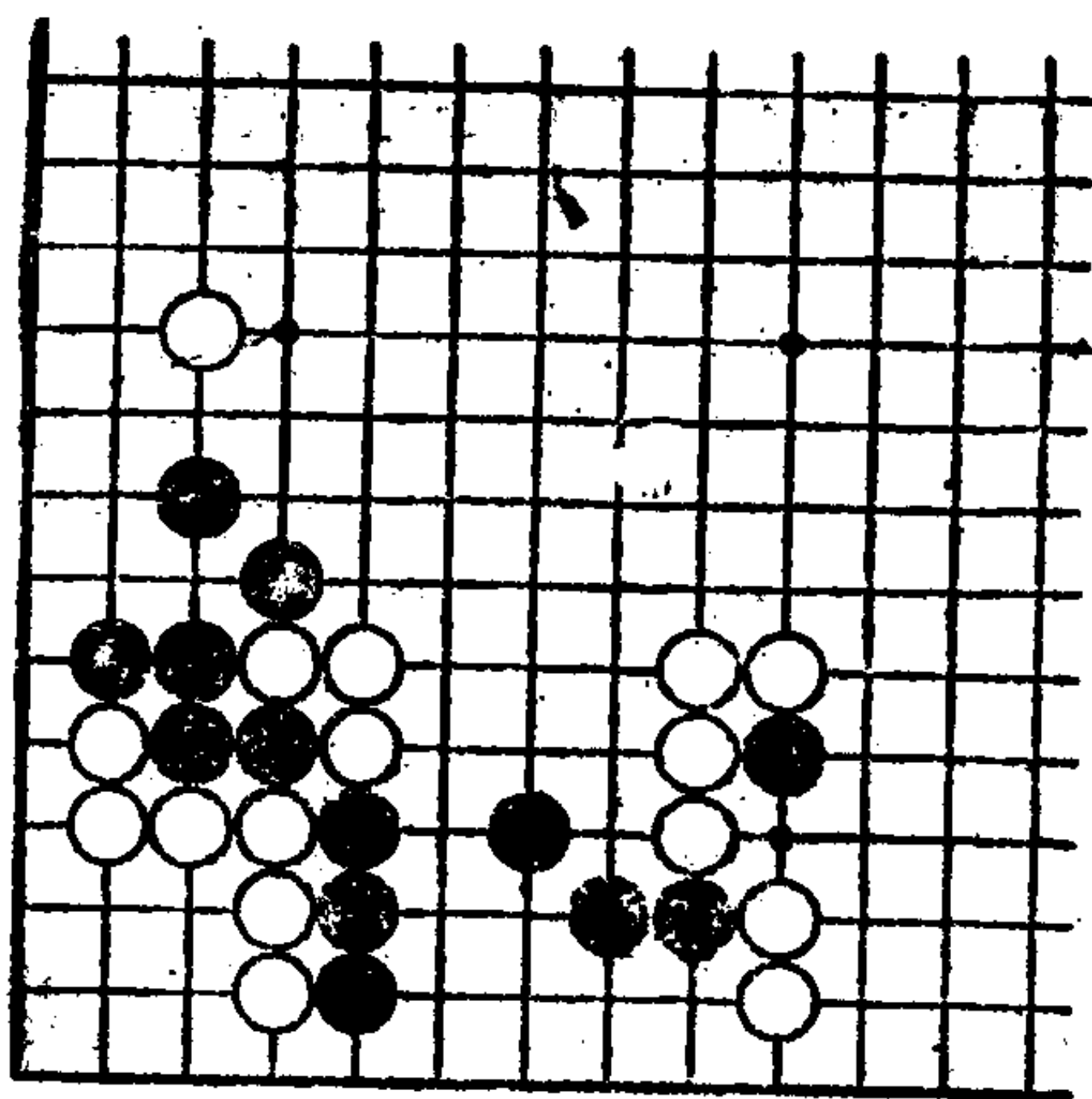


4图

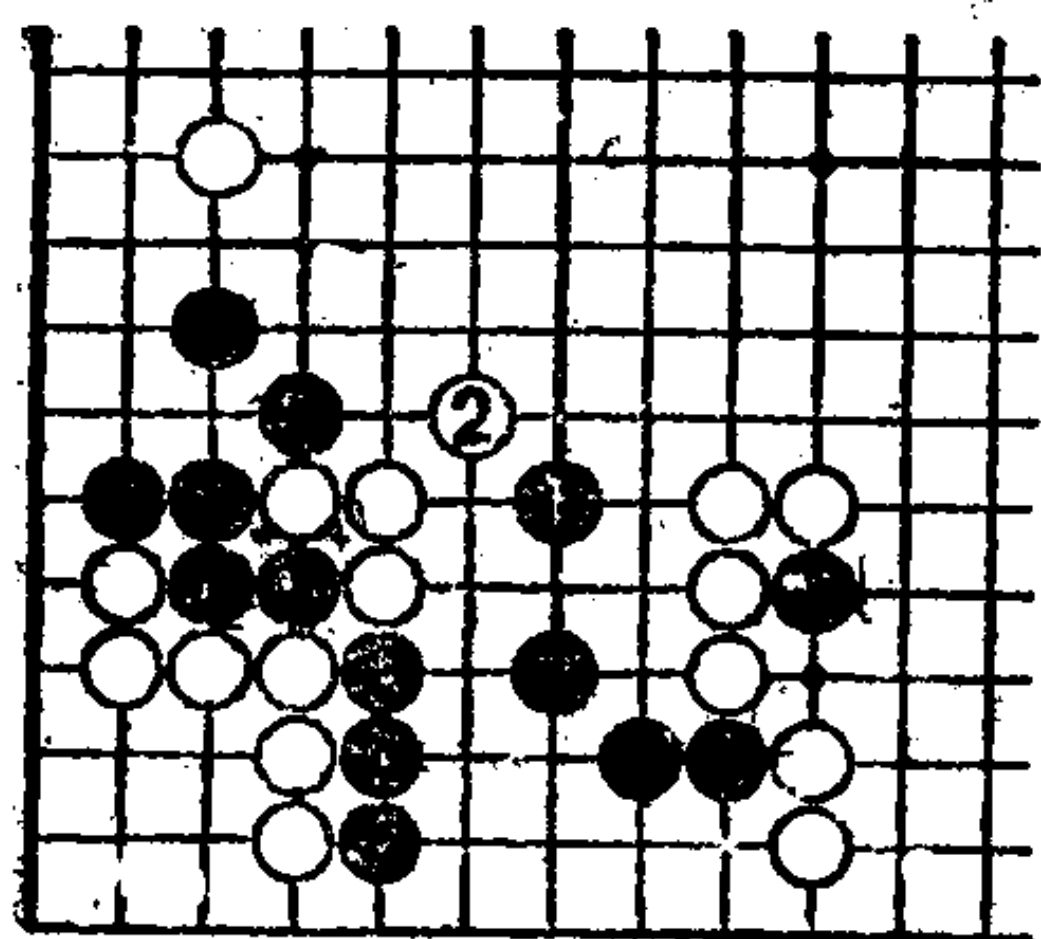
4图 变化 黑1时，白2长出，正中黑方圈套。黑3-5以下弃二子，直到黑11飞补，白很难堪。

第5型 吃（黑先）

如能吃掉割断黑棋的白三子，便可立刻安定。这是极易被忽略的手筋。



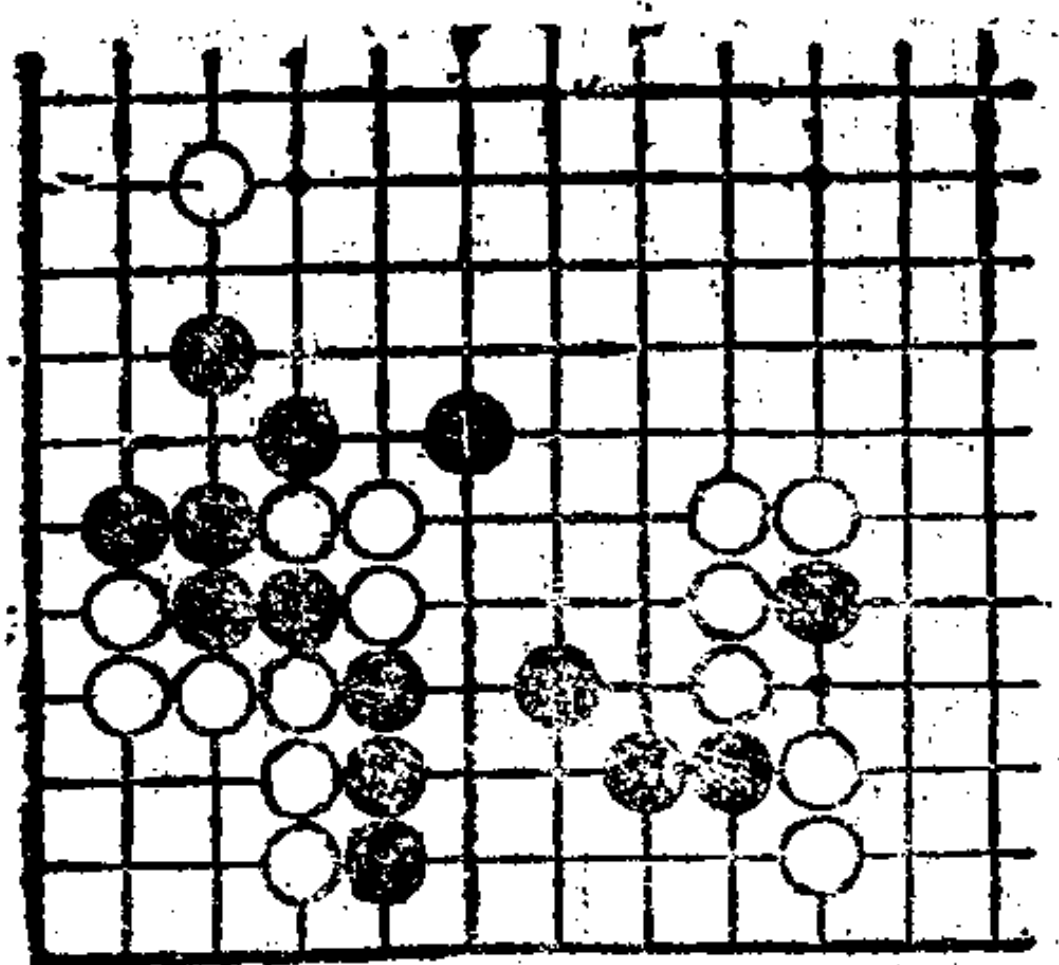
第5型 黑先



1图

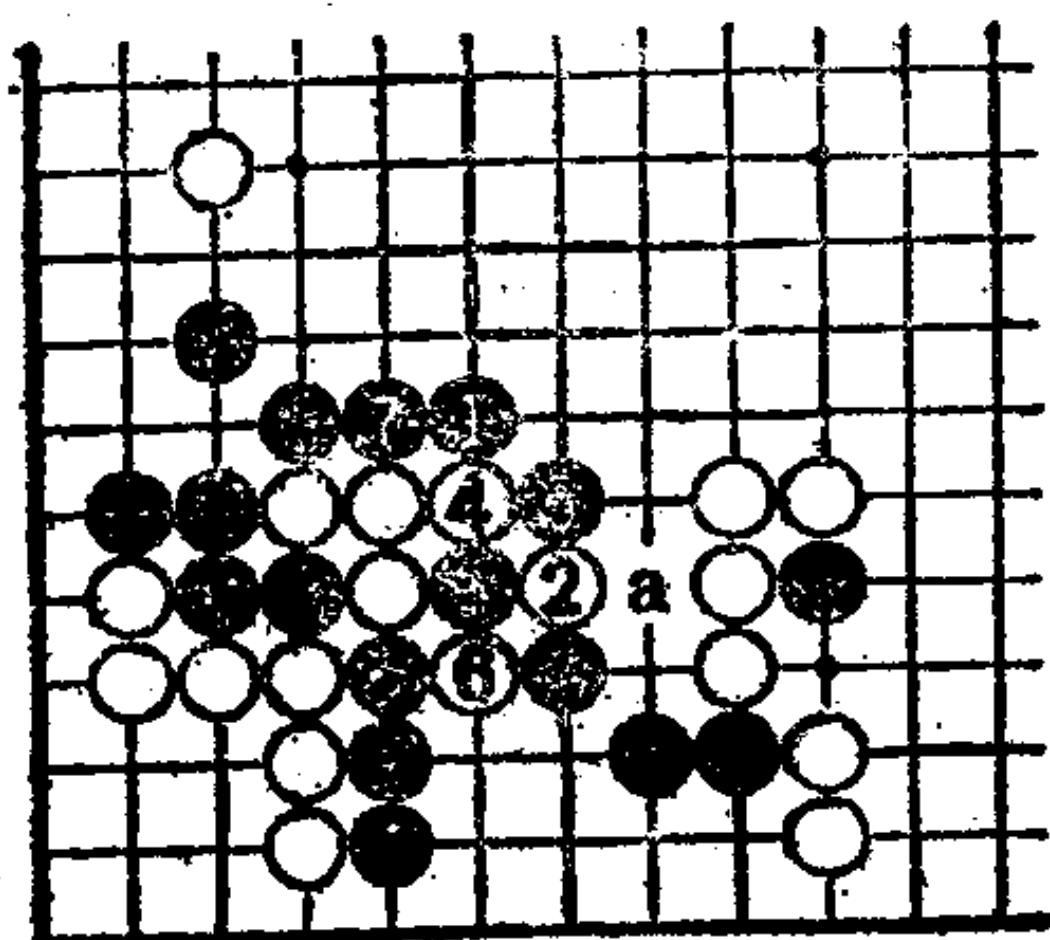
1图 失败 大概许多人会走黑1的跳，但白2尖出后，黑就再无缚龙之纆了。

一旦被白分断，黑将左右受攻，陷入苦境。



2图

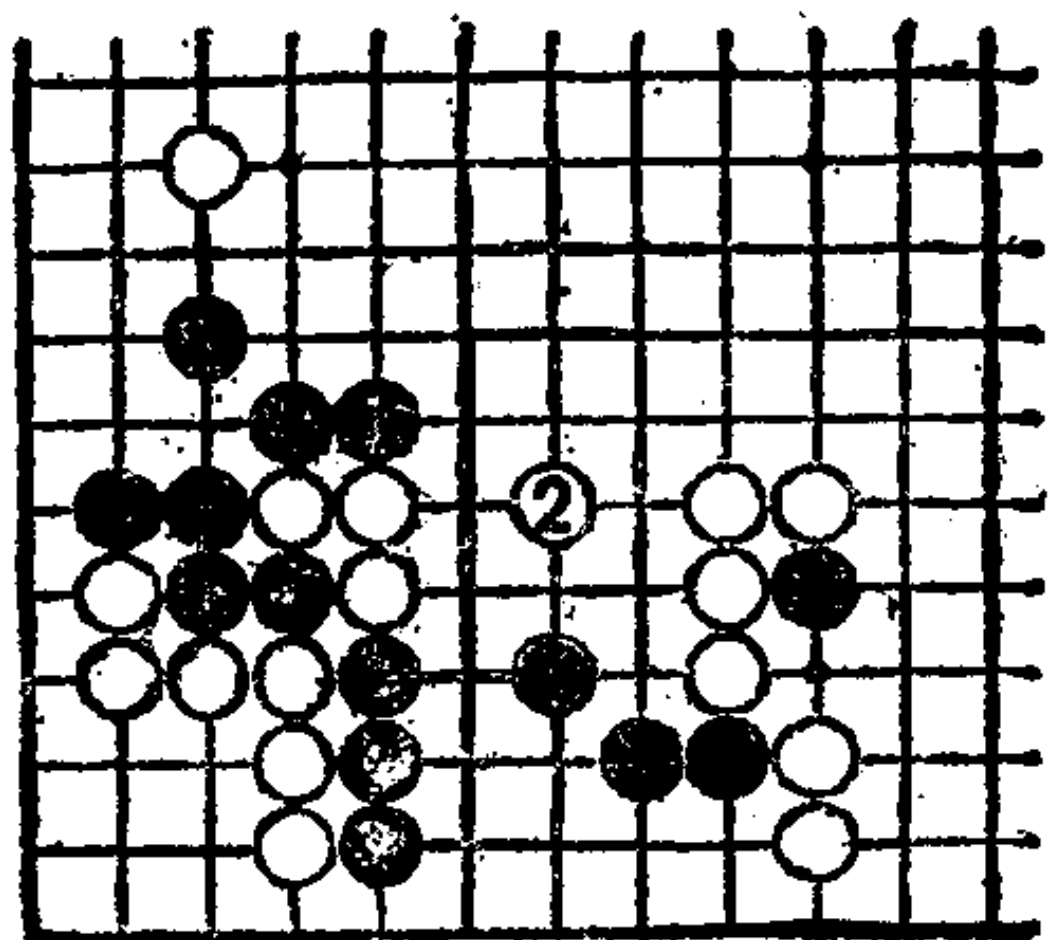
2图 正解 黑1虚枷，一手置白三子于死地。望读者牢记此类急所。



3图

3图 变化 黑1时，白2靠似乎可逃出，其实黑已埋伏下3、5勒吃的手段，白插翅难逃。白6提时，黑7打，白不能粘，如粘则黑a位聚吃白7子。

黑3如单在5位尖顶，白3位粘后，黑a就不成立了。可见还需进一步算清枷以后的变化。

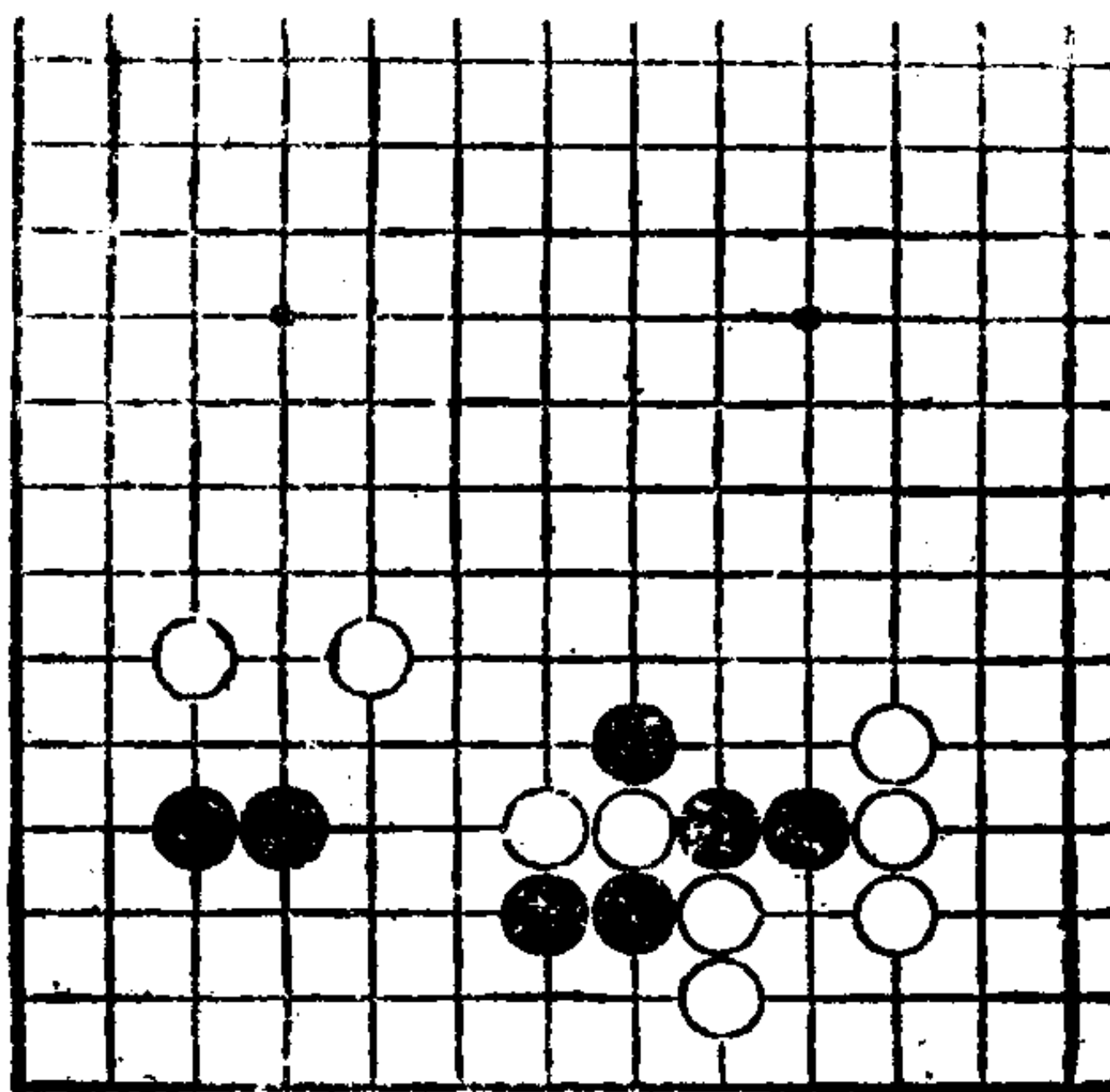


4图

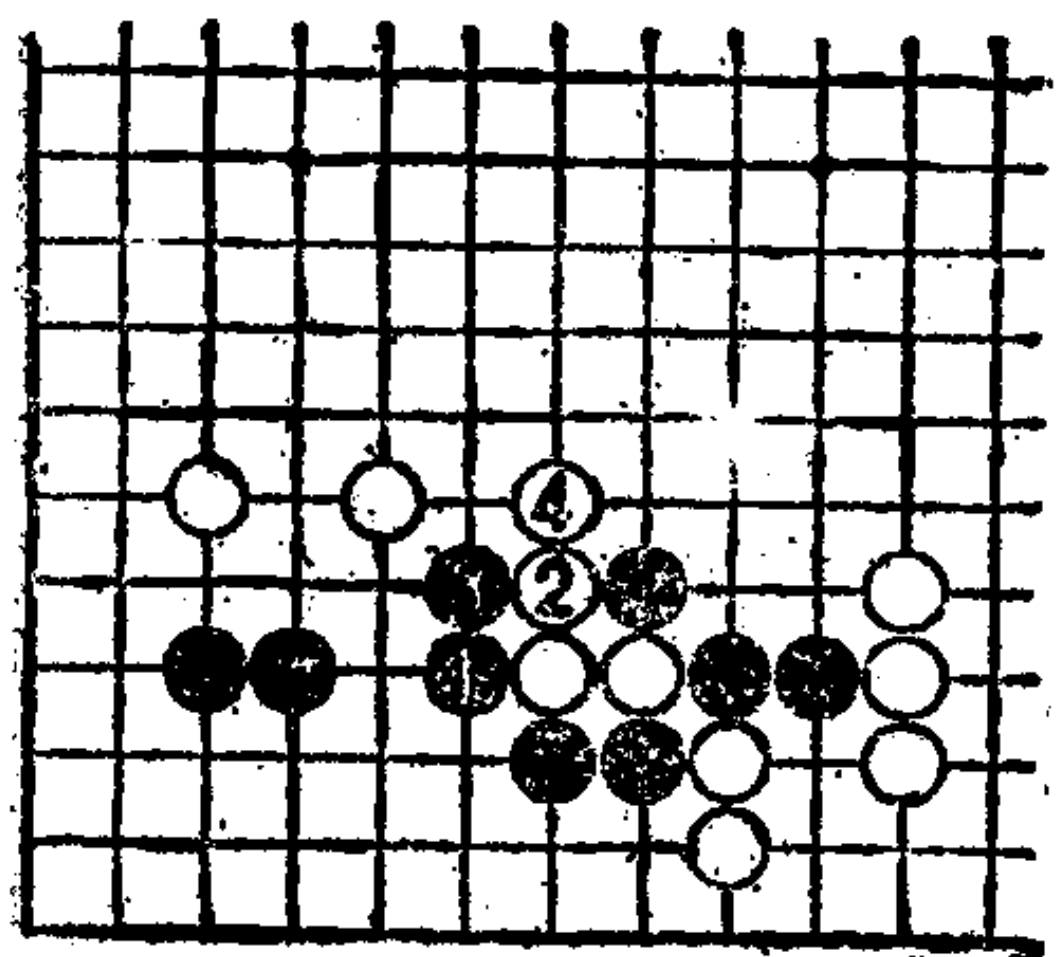
4图 失败 黑1挺是错着，白2跳后，黑无手段。

第6型
吃（黑先）

黑征白二子不成
立，如一旦随手打
吃，必定招损。

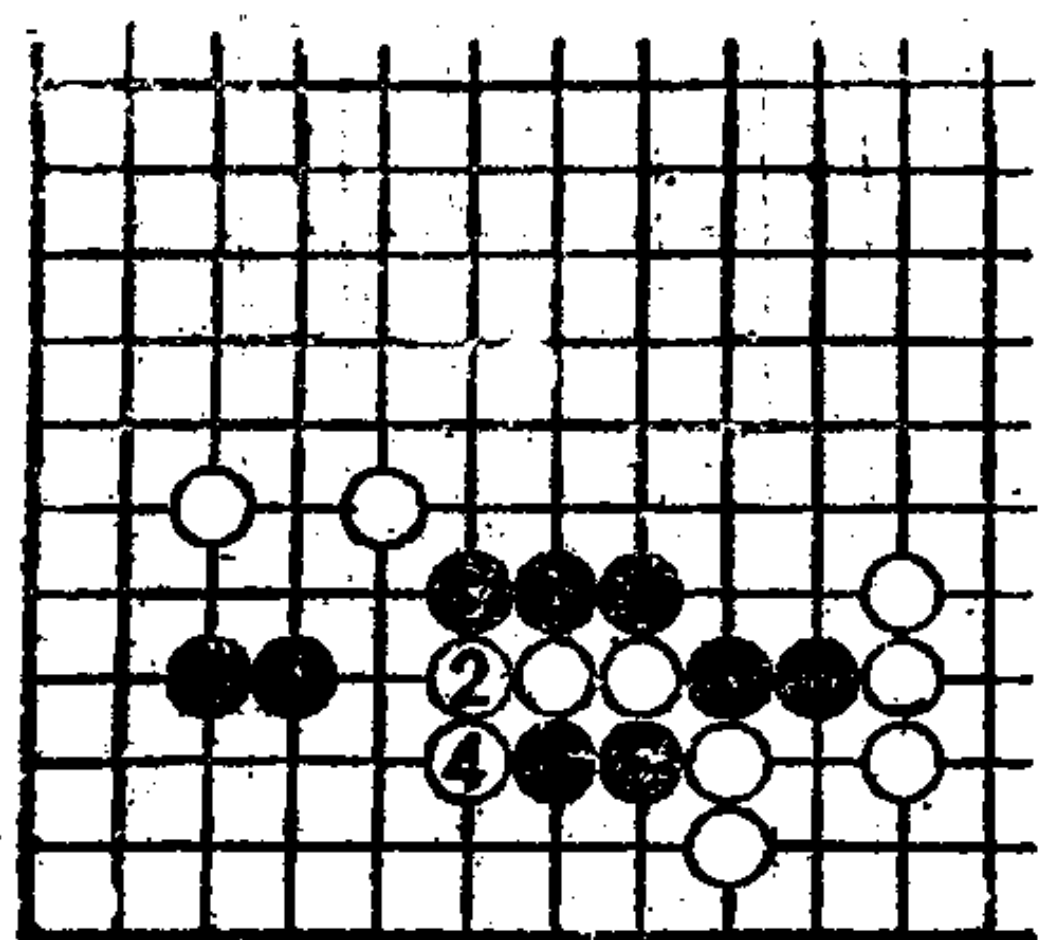


第6型 黑先



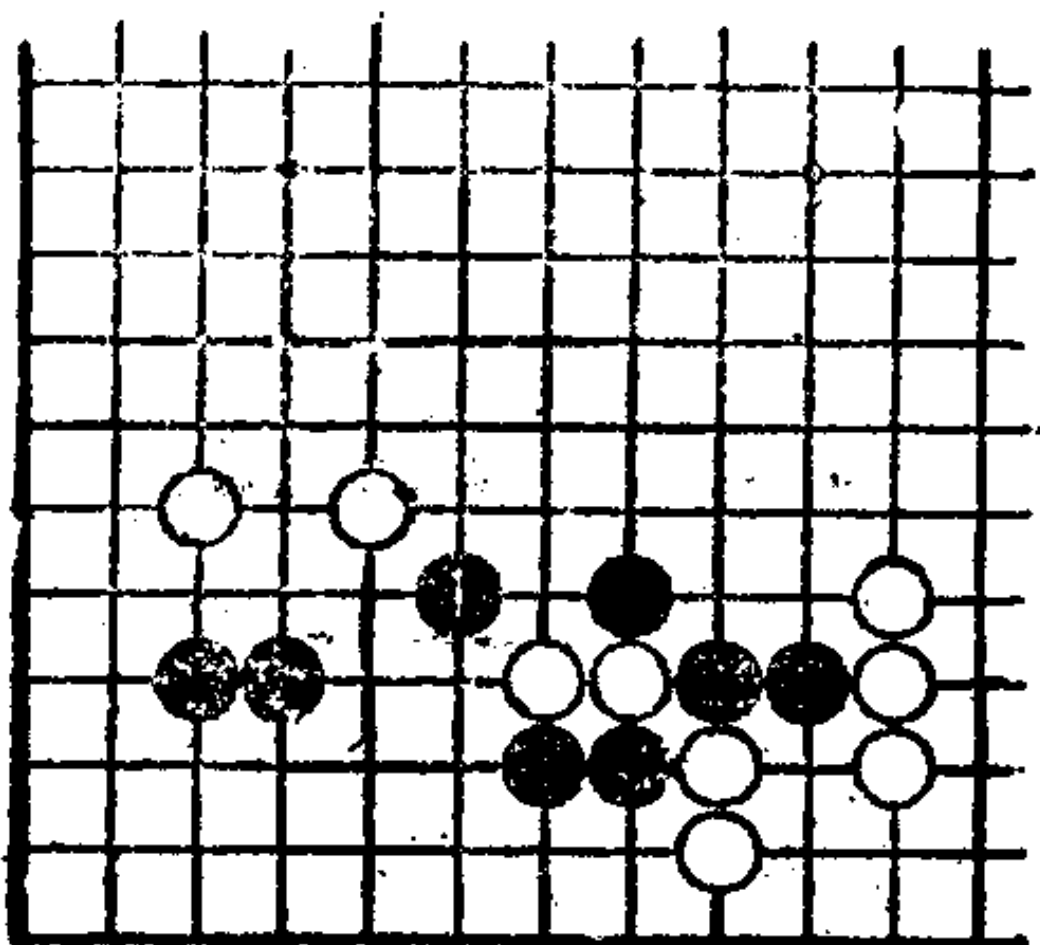
1图

1图 失败 黑1打无
谋。至白4止，黑无后续手段。
黑还需另谋别策。



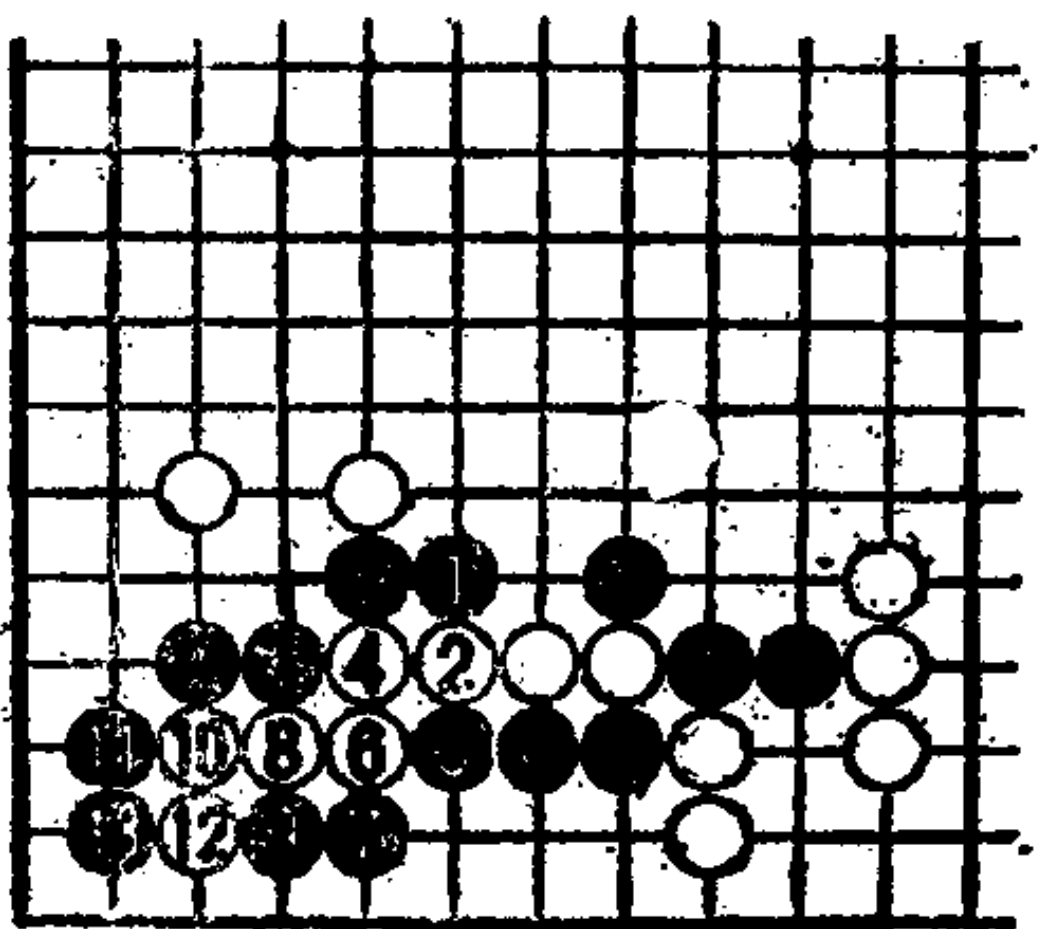
2图

2图 失败 黑1打也不好。被白2长出后，黑破绽百出。黑3压时，白4挡，反吃黑二子。



3图

3图 正解 黑1虚枷是手筋。有此一手，白就逃不掉了。



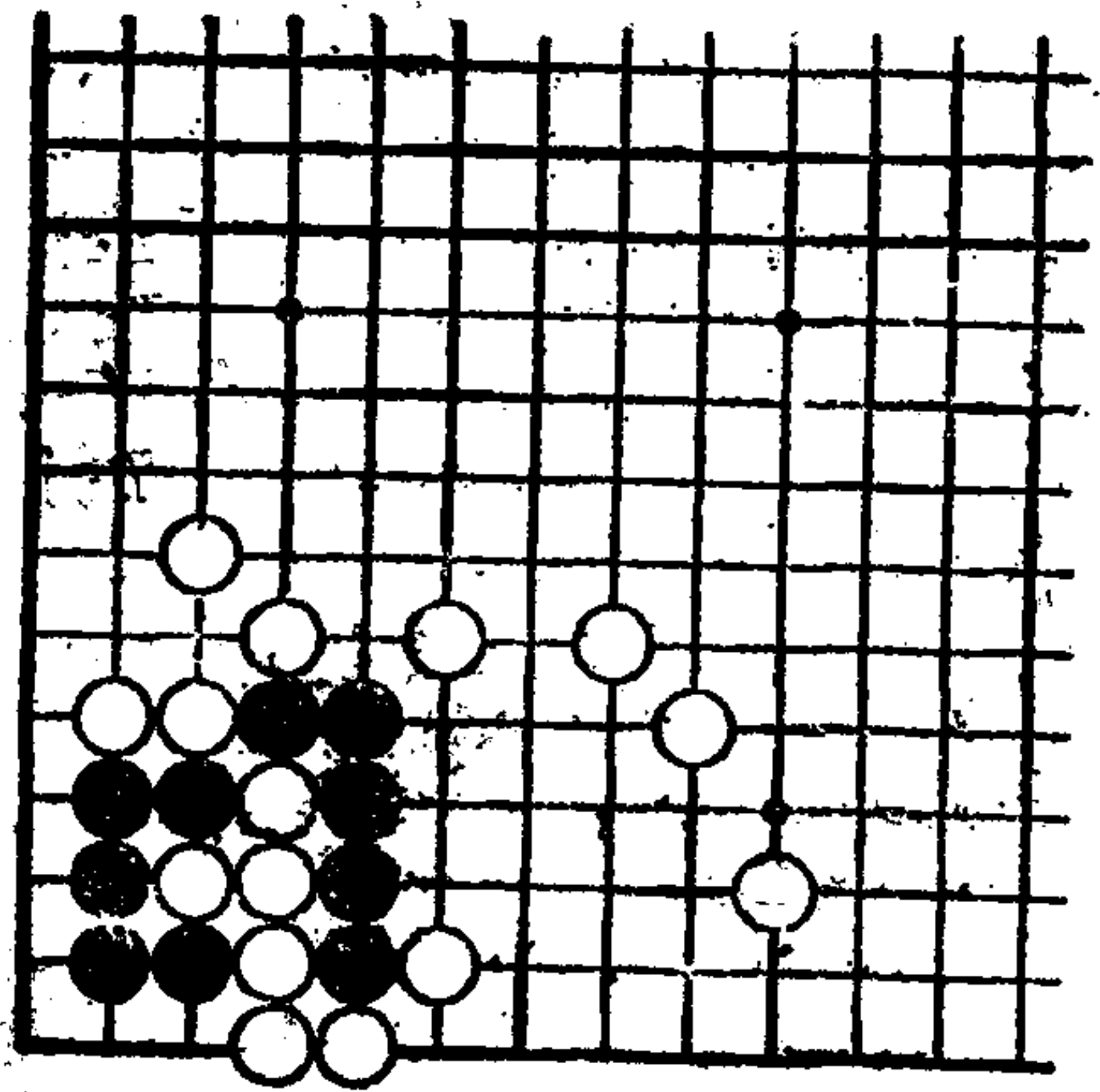
4图

4图 变化 黑1后，白2如逃，黑3先贴一手再5冲，扼要。白6时，黑7、9紧贴下去，至黑11、13、黑胜。

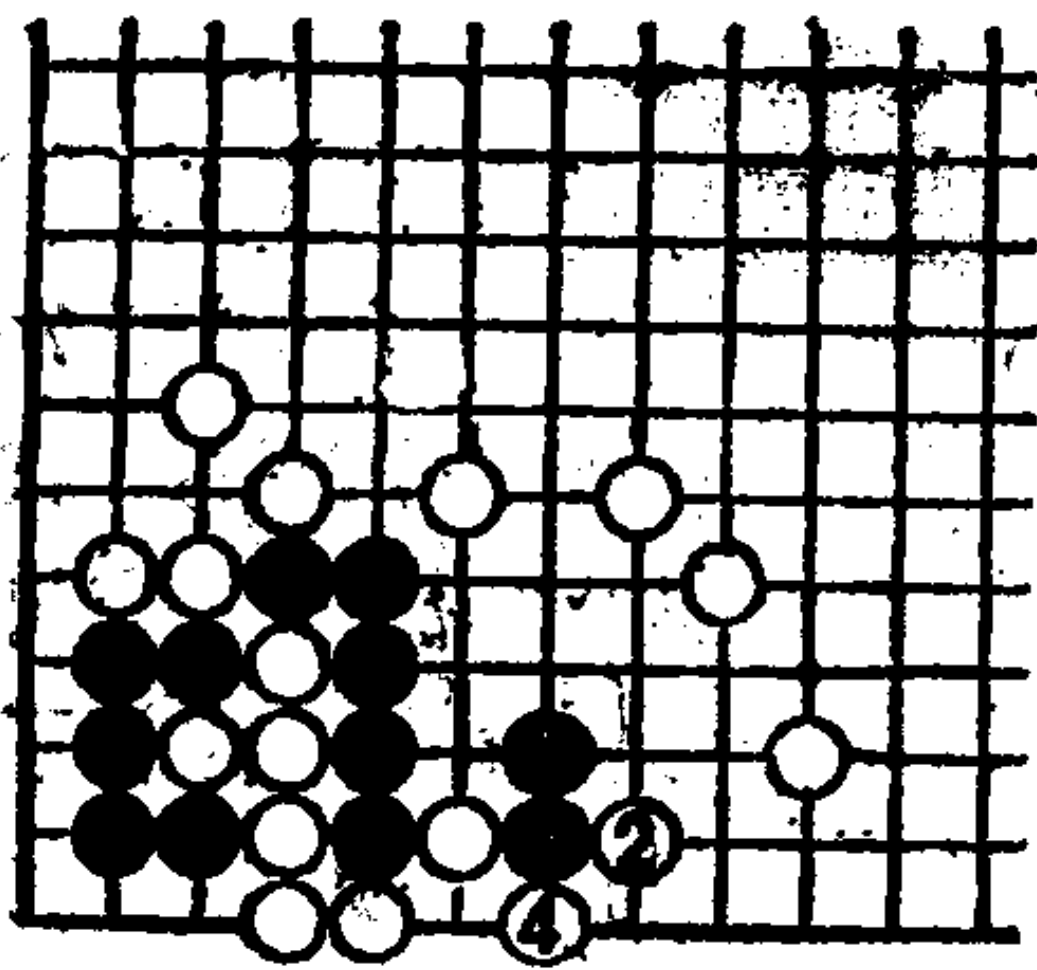
黑3如改下4位，则白3，位挡下，黑即失败。

第7型
治孤（先黑）

要想吃掉白六子
还需下一番功夫。

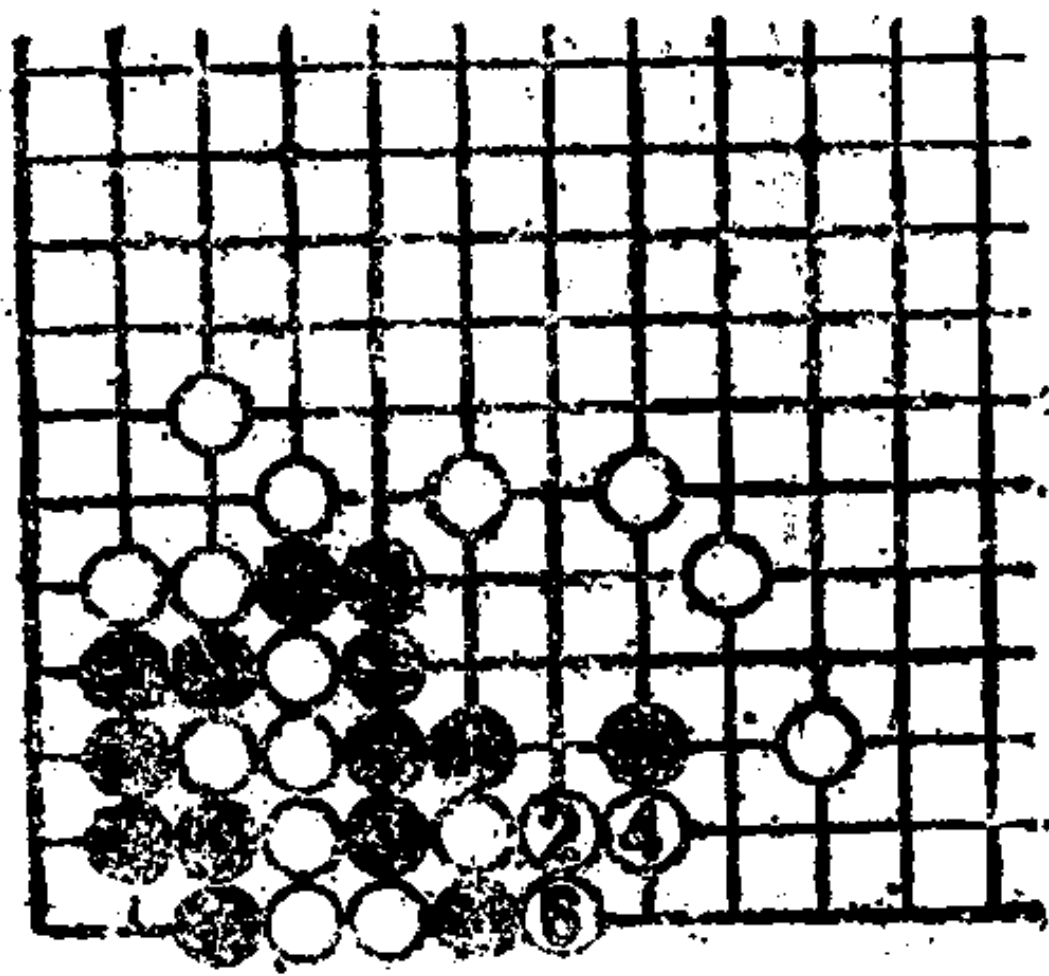


第7型 黑先



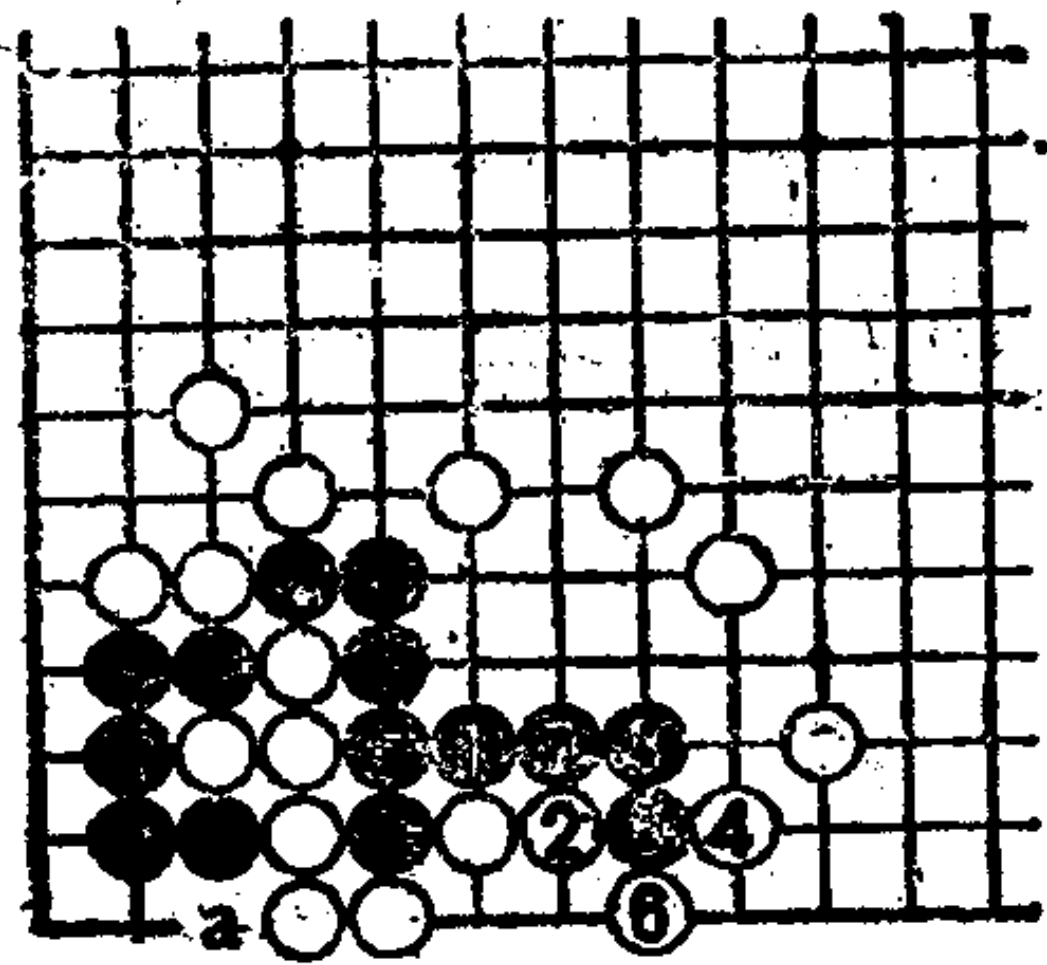
1图

1图 失败 许多人大概会随手于1位跳。对此白2跳即可渡过。黑3、白4后，黑再行谋划就为时太晚了。



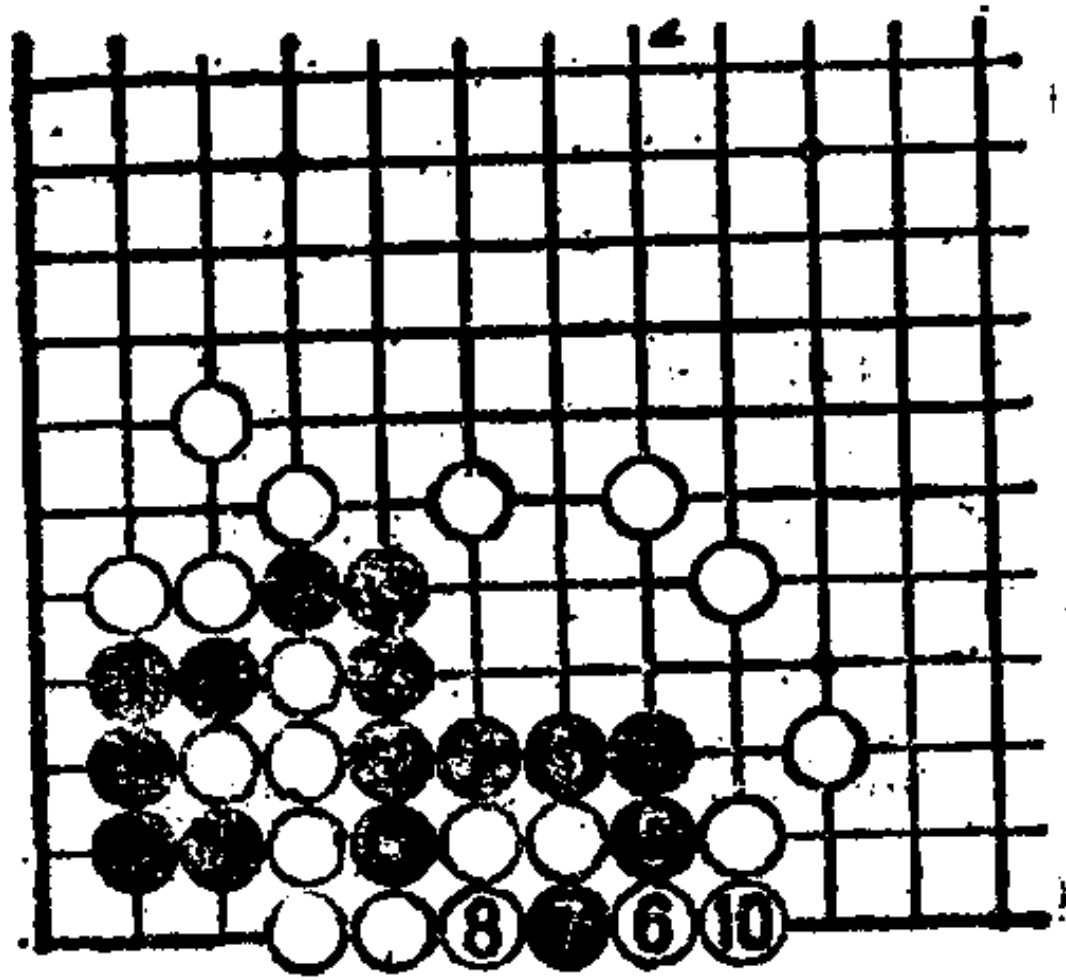
2图

2图 正解 黑1先压一手与白2交换后再于3位枷是手筋。白4如跳，则黑5扑，7打一气哈成。



3图

3图 正解 黑3时，白4如跳，黑有5冲，7接的手段。白仍难逃接不归。黑7也可下a位。



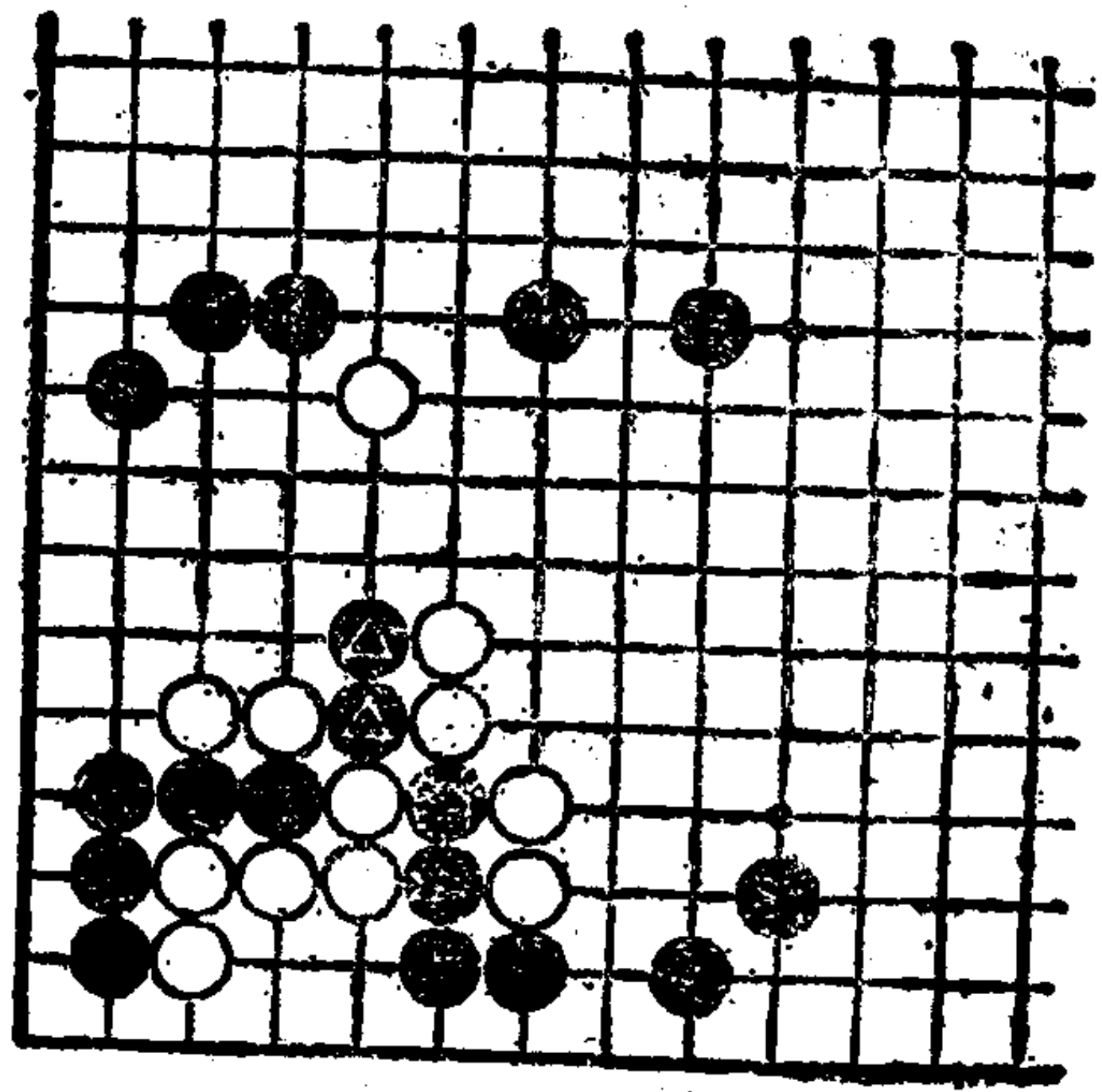
4图

4图 失败 黑5、白6后，黑如急于求成而单于7位扑，则失败。黑9时，白10粘。由于黑7、白8的交换，自己粘上一个断点，弥补了接不归的缺陷。

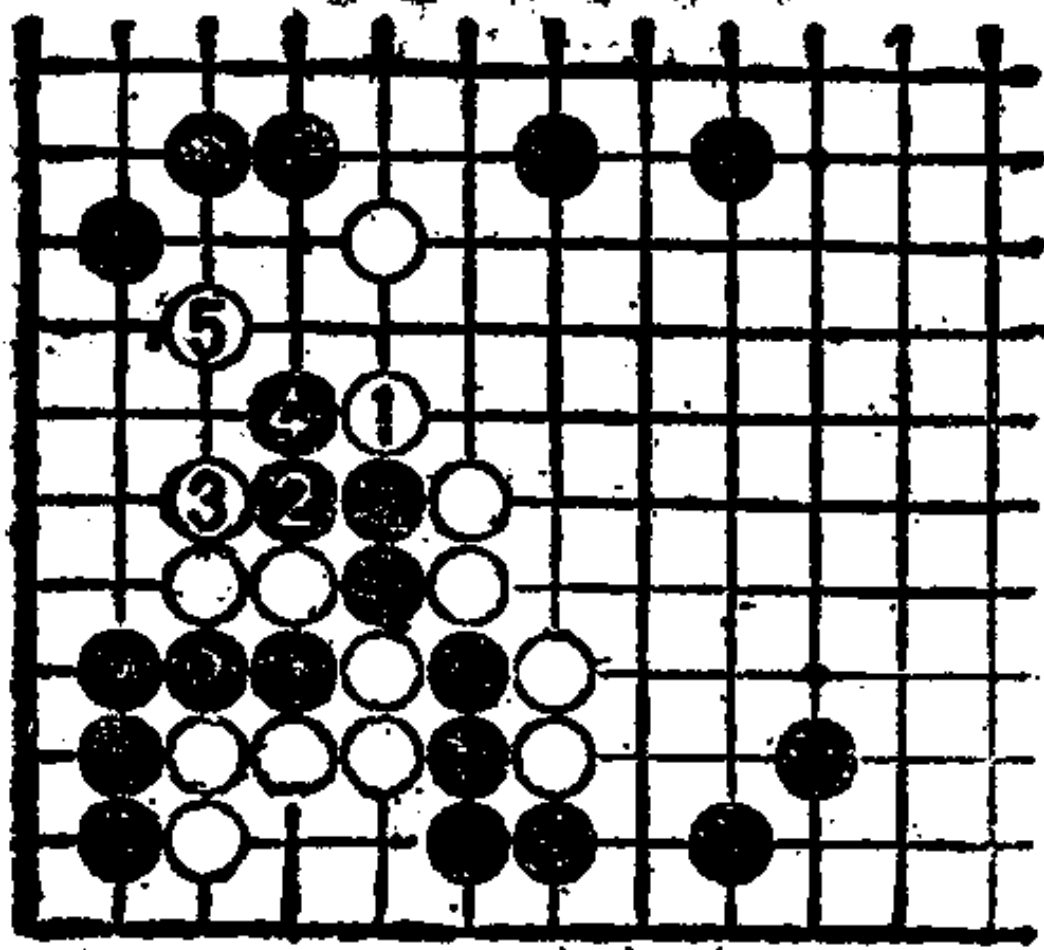
第8型 吃（白先）

最后请欣赏一幅
大型环绕追歼图。

目标是要吃掉作
为棋筋的黑▲二子，
那么，怎样运用具体
战术呢？由于四处都
有黑的援兵，直接征
吃肯定不行。请三思
而后行。

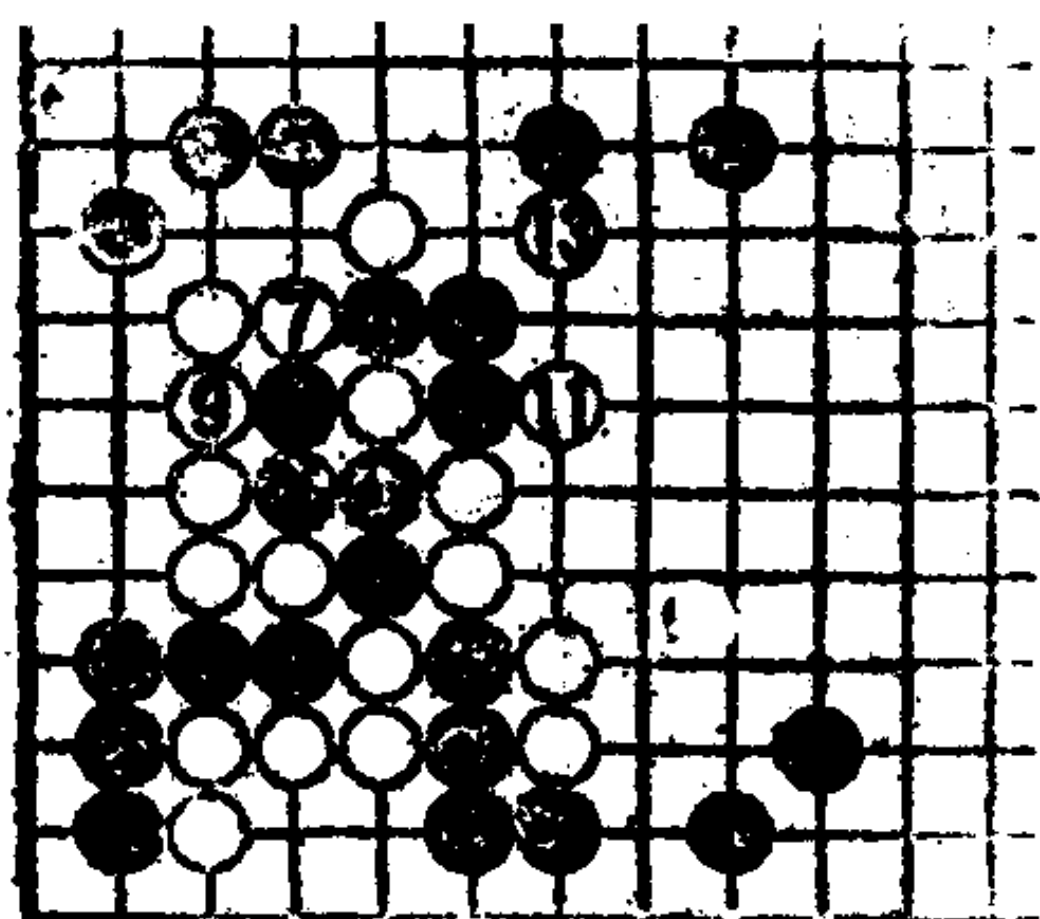


第8型 白先



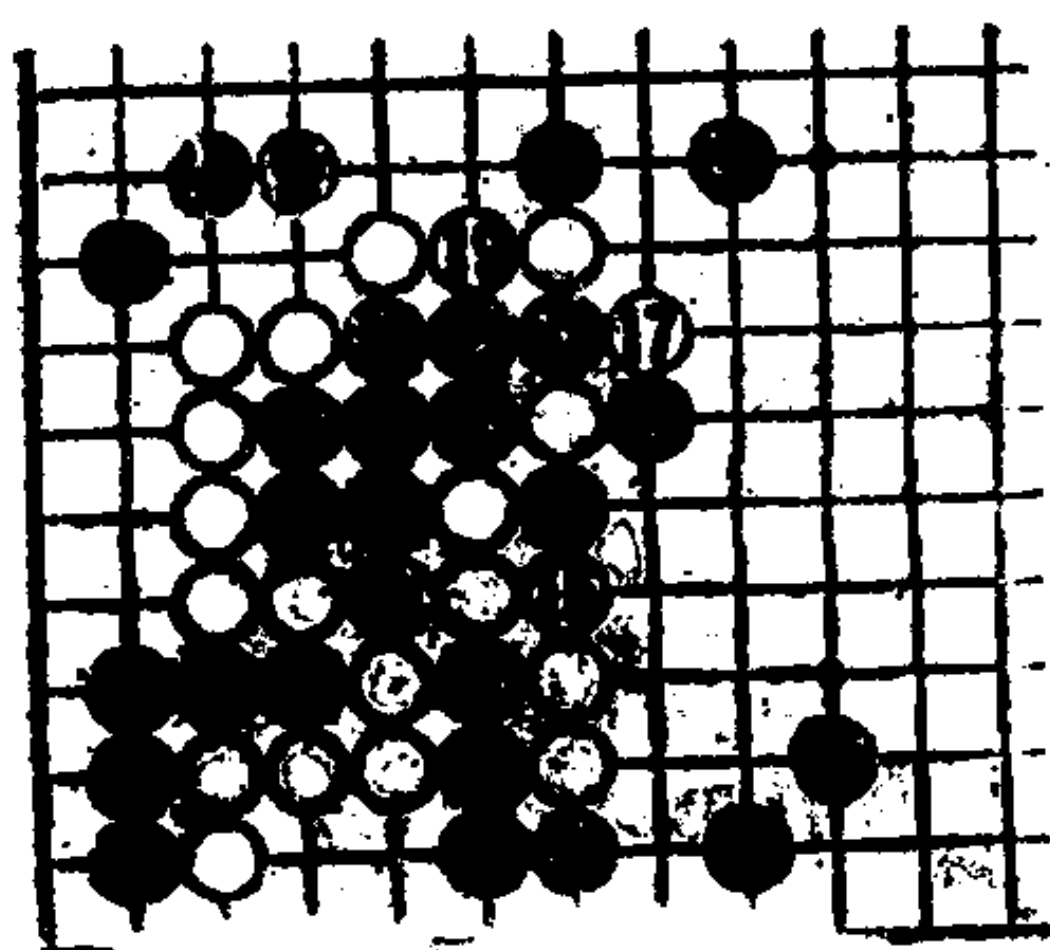
1图

1图 正解 白1、3打
后5位虚枷是正解。这样便可
绕过周围不利条件，一举歼灭
黑棋。



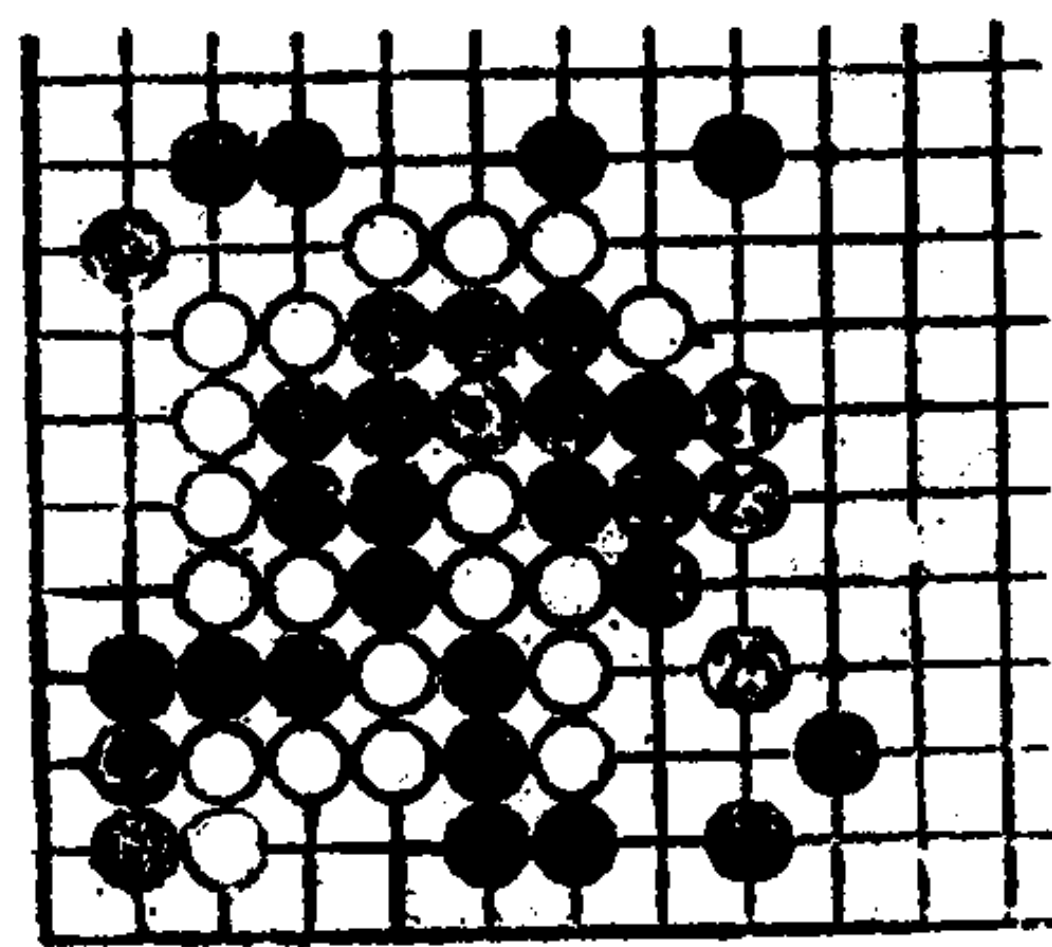
2图 黑10粘

2图 黑要撞出只得于6位打，白7以下紧追勒吃，至白13，黑再度枷吃。



3图 黑20粘

3图 黑14、16以为能破网而出，其实不然。白17、19再次勒吃——



4图

4图 白21至25，三度枷吃，终于擒住黑龙十四子。

此型算透了1至25的变化，并交叉使用了枷和勒吃的手筋，称得上是一种高级综合战术。

[G e n e r a l I n f o r m a t i o n]

书名 = 围棋基本手筋

作者 = [日] 坂田荣男著赵德宇译

页数 = 2 1 2

S S 号 = 0