

下一手

第二十四册

杀气的妙味

中国大学生围棋协会编译

*

国际文化出版公司出版

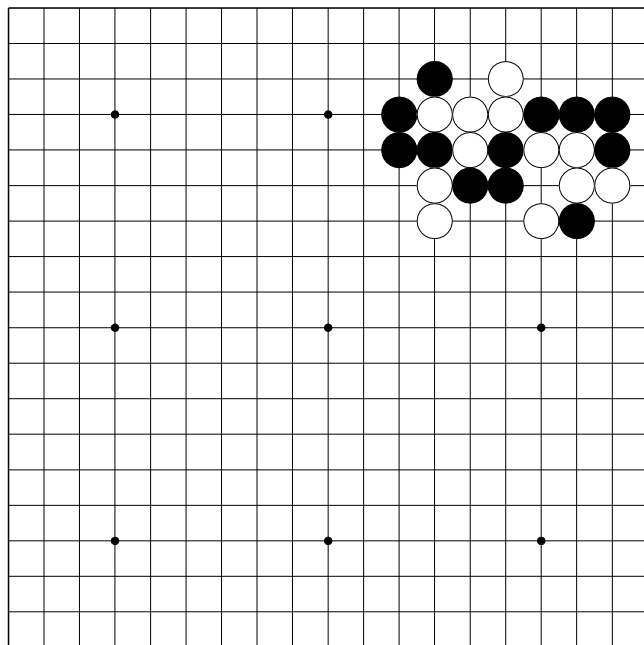
编译者的话

杀气，就是双方比气的长短。当然，也无须长二口气，以至三口气，作战的焦点，应集中兵力使对方只差一气。因此，当自己占主动时，就尽可能地压缩对方的气数；而自己处于被动状态时，就要想方设法延长子的气数。本书的目的，就是弄清楚这两种类型。

书中共选 23 题，其中初级 5 题，中级 6 题，上级 7 题，有段 5 题。题中妙趣横生，令人回味，可供读者学习欣赏。

目 录

- | | | | |
|--------|-----|--------|------|
| 第 01 题 | 要点 | 第 13 题 | 强攻点 |
| 第 02 题 | 落点 | 第 14 题 | 句、逗点 |
| 第 03 题 | 折中点 | 第 15 题 | 重点 |
| 第 04 题 | 制胜点 | 第 16 题 | 终点 |
| 第 05 题 | 起 点 | 第 17 题 | 领悟点 |
| 第 06 题 | 见合点 | 第 18 题 | 缺点 |
| 第 07 题 | 盲点 | 第 19 题 | 失着 |
| 第 08 题 | 焦点 | 第 20 题 | 断点 |
| 第 09 题 | 有利点 | 第 21 题 | 观点 |
| 第 10 题 | 合格点 | 第 22 题 | 基点 |
| 第 11 题 | 竞争点 | 第 23 题 | 减分 |
| 第 12 题 | 决胜点 | | |



第1题

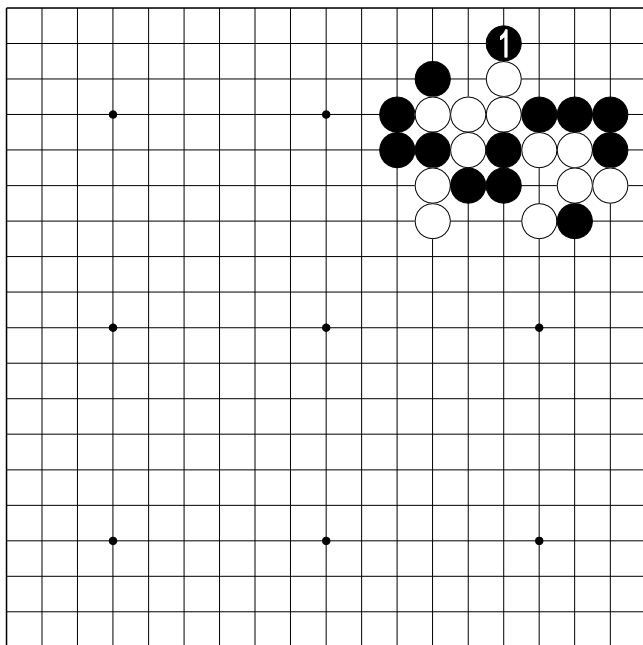
第1题 要点

黑先 初级

黑先 初级

黑白各有三口气，形成了对杀。

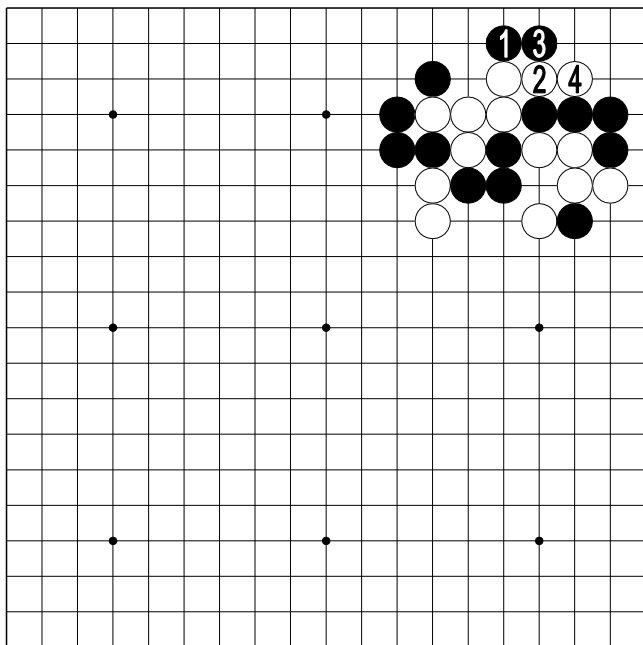
松一口气也不行，其要点应是哪儿？此形很容易。



正解图 顶

黑于 1 位顶是要点。紧气的有效手段只此一着。

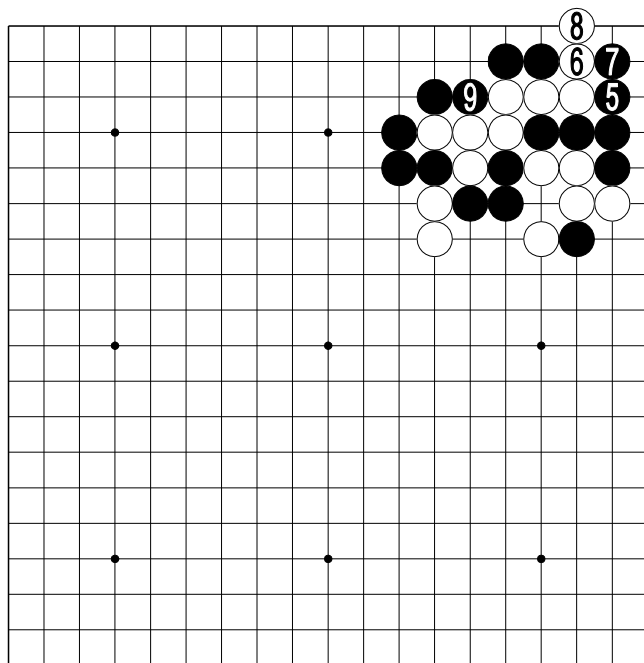
正解图



1图

1图（曲的手段）

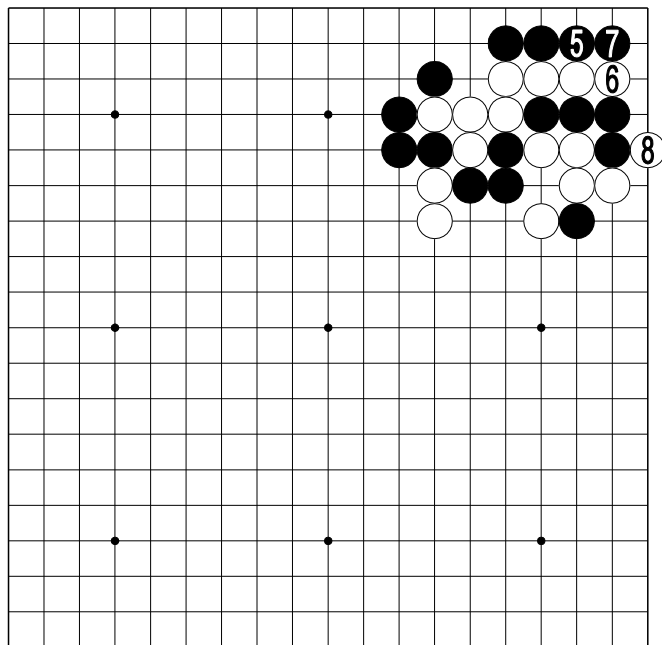
黑1时白2当然。黑3追时成白4的棋形，至此，是第2个要点。



2图

2图（方向）

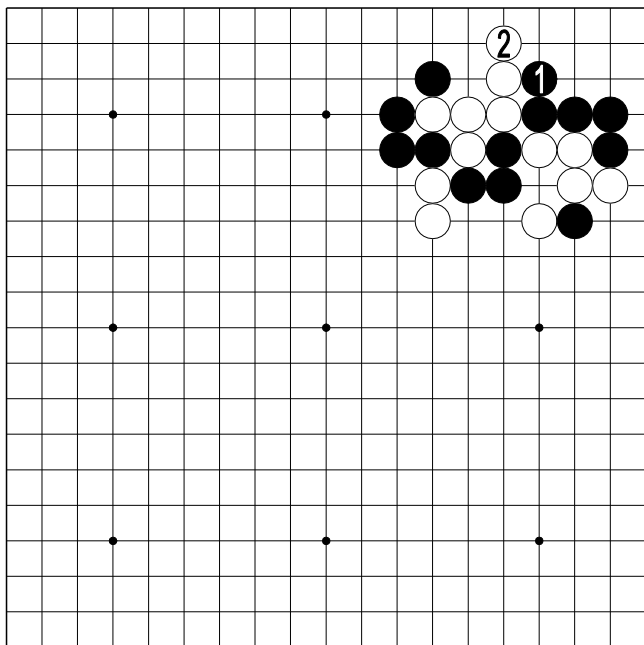
黑走5位曲来追逼，方向正确。白6时黑7位紧，对攻结束。对于白8，黑走9位，至此是“缓气征”。



3图（失败）

黑特意来紧气，但如果于5、7位紧的话，至白8止，黑便失败了。

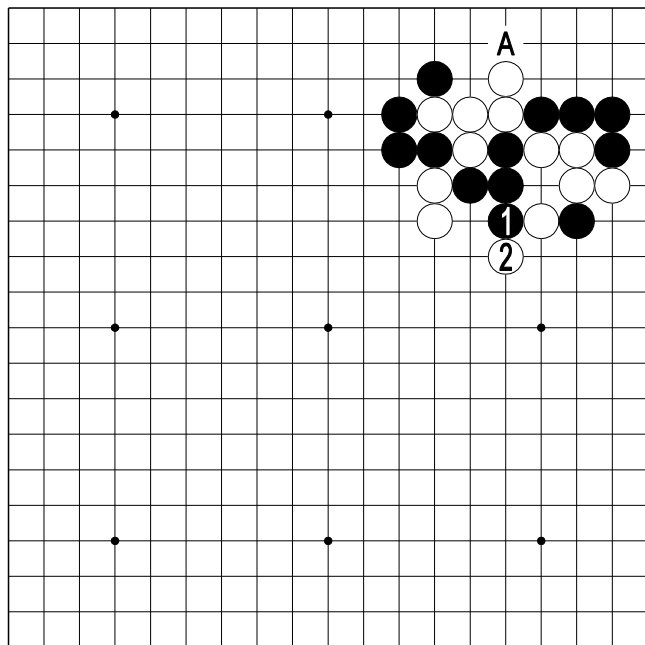
3图



4图（失败）

黑于1位挡也不行。白2位宽气之后，黑束手无策。

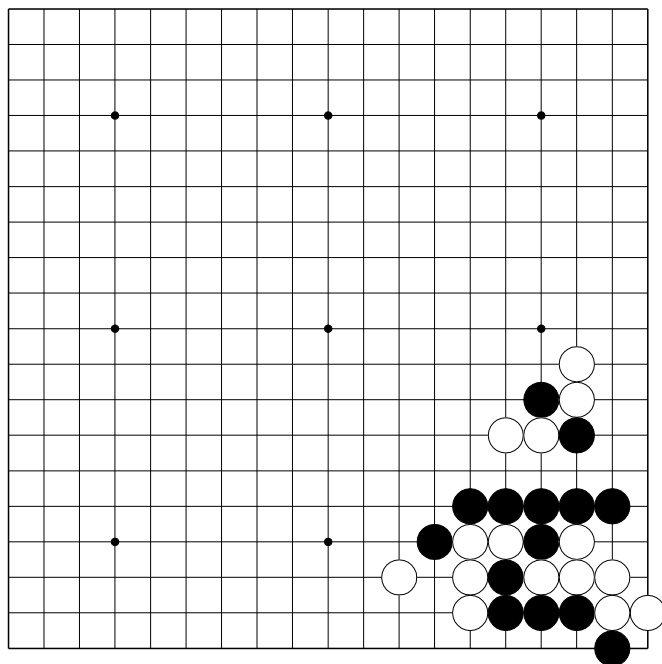
4图



5图

5图（自己撞气）

黑走1位，只是紧了自己一气。与白2交换一手后，再占A点时，已经来不及了。



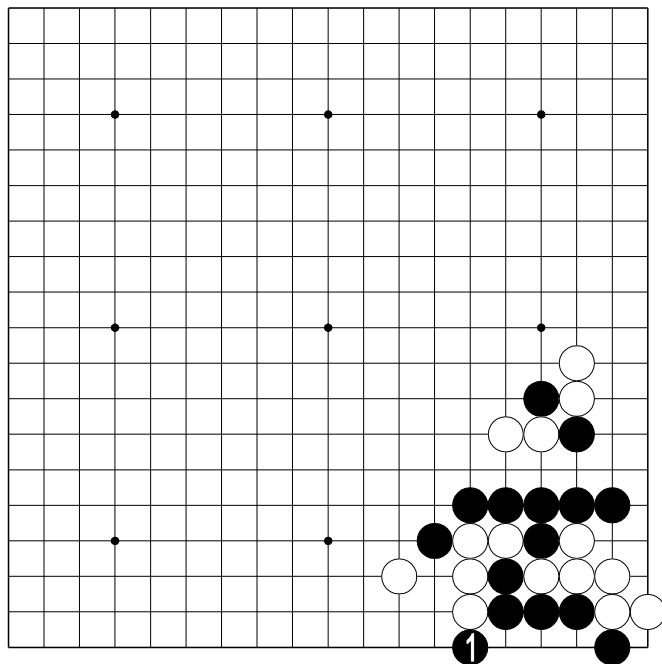
第2题

第2题 落点

黑先 中级

这是右下角的杀气图。虽然每方各有三气，但落点在意外之处。

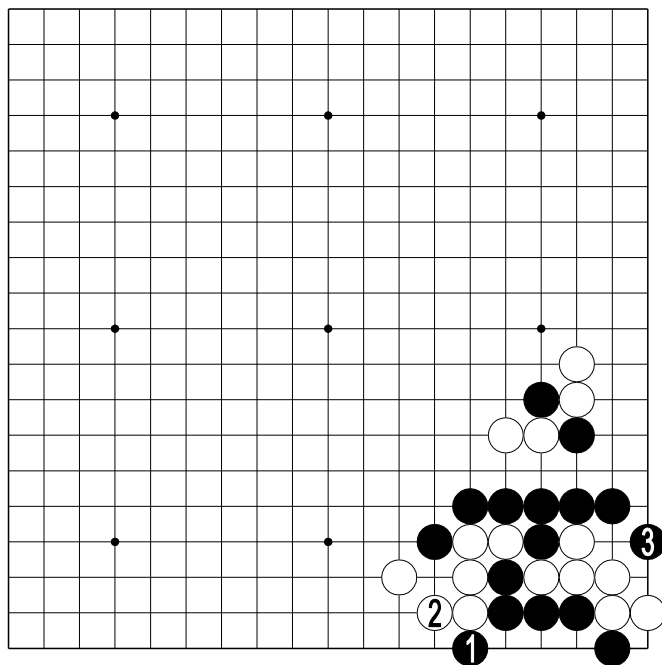
按说，这是个常识问题。



正解图

正解图 扳一着

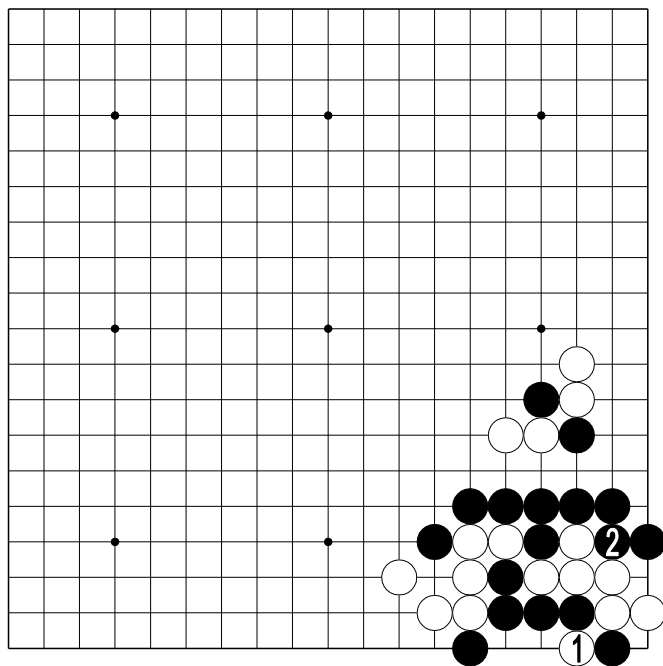
黑走 1 位扳正确。



1图

1图（黑胜）

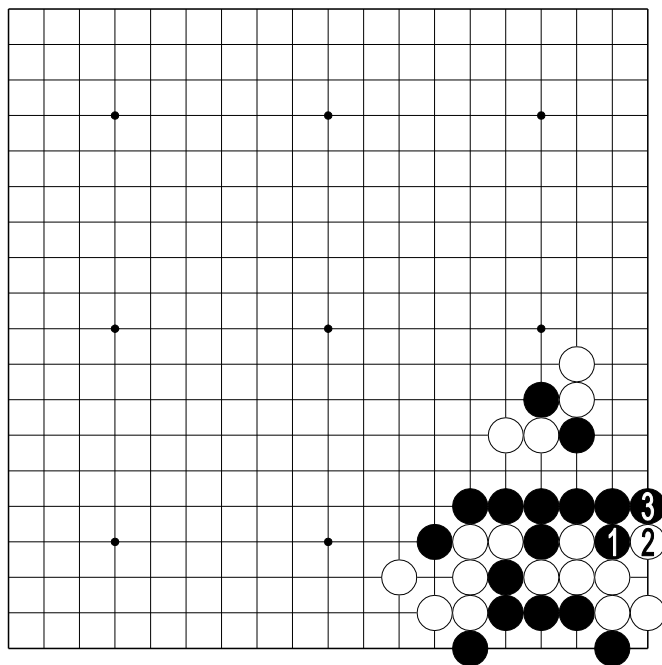
黑1时白2只好退让，先手扳可长一气，这是常识。黑3位小尖后，巧妙地多出一口气。



2图

2图（若无其事）

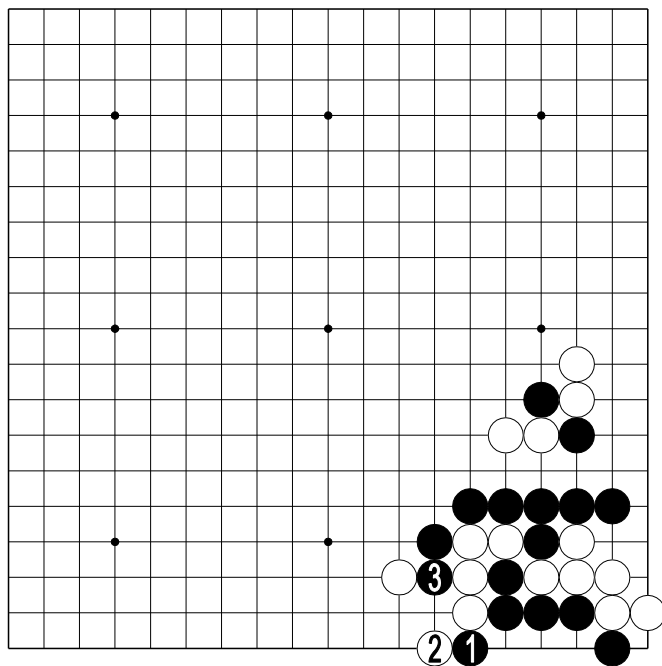
接着，白走1位时，黑若无其事地2位紧气便可，这样，黑可取胜。



4 图

4 图（抵抗）

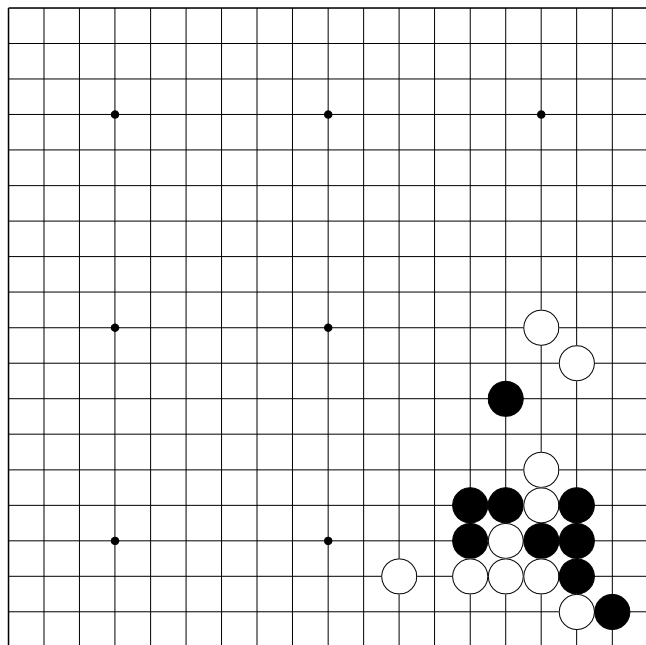
黑想走 1 位紧气，但白有 2 位扳的坚韧手段。即使黑 3 挡，也变成了需要补两手的官子劫。



5图

5图（崩溃）

再回到开始时，当黑1扳白若走2位顽抗的话，被黑3一冲，白形崩溃。



第3题

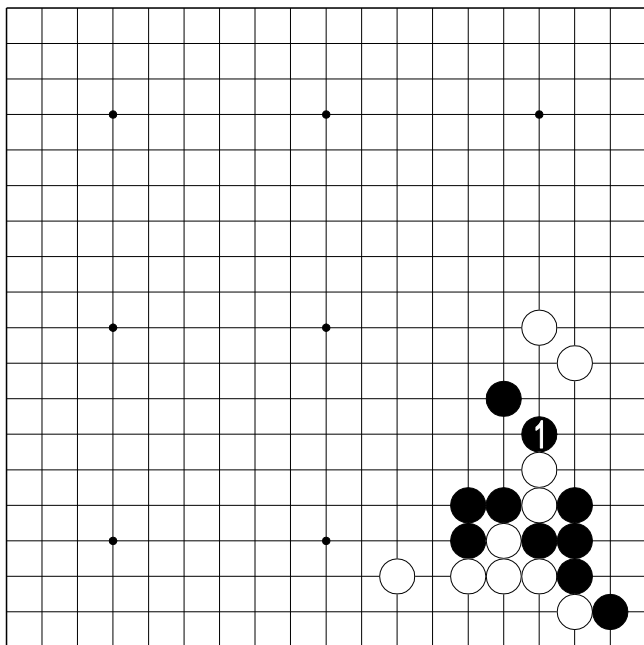
第3题 折中点

黑先 上级

杀气时是不能折中的。胜了是一百分，输了便是0分。

若能吃住白二子就好了，但怎么走呢？

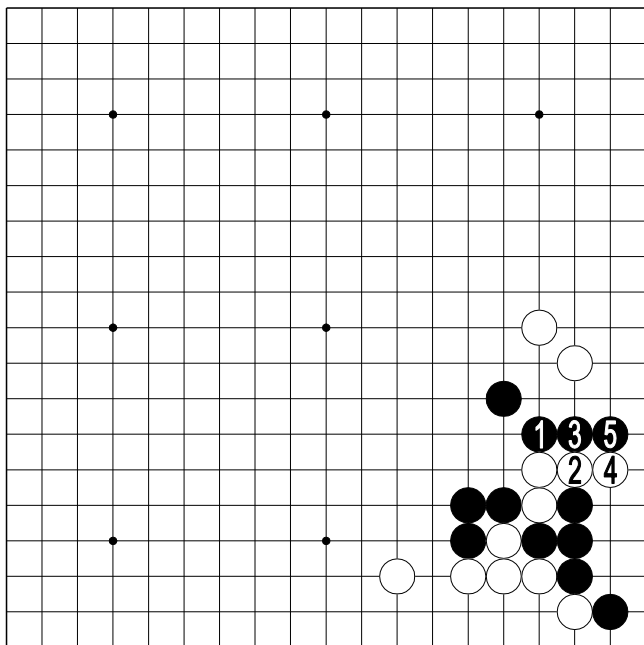
仅仅是个计算问题。



正解图

正解图 尖顶

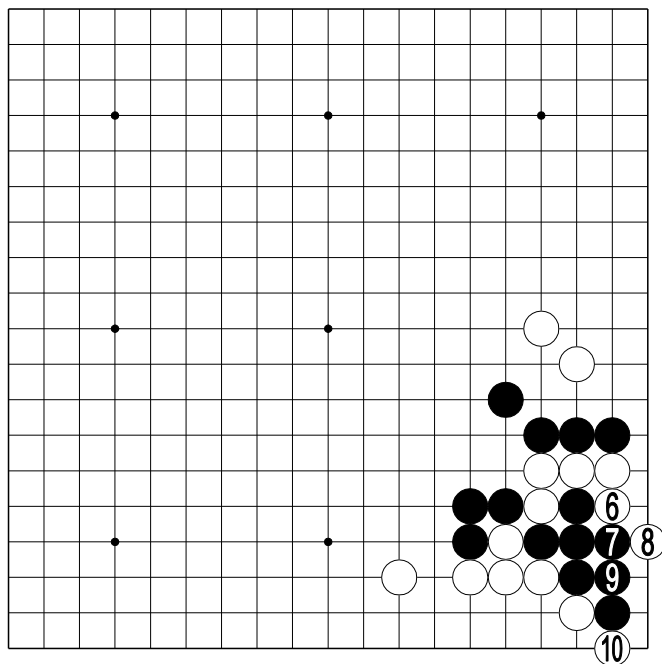
黑在 1 位尖顶，止住了白子的进路。这样一来，就得杀气了。



1图

1图（引进）

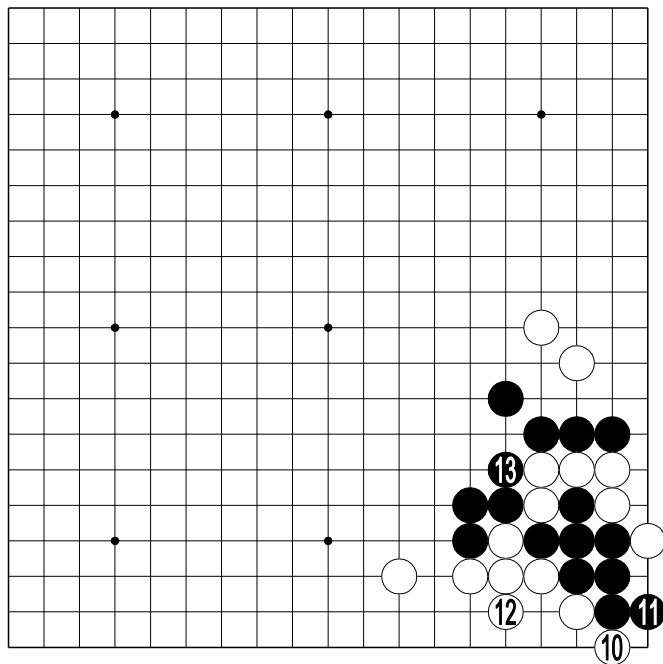
黑1、白2后，黑3、5将白子引进黑阵中，当然，要计算准确。



2图

2图（狡猾）

接着，白当然走 6、8 位，
黑 9 粘时，白 10 扳的一手非常
狡猾。

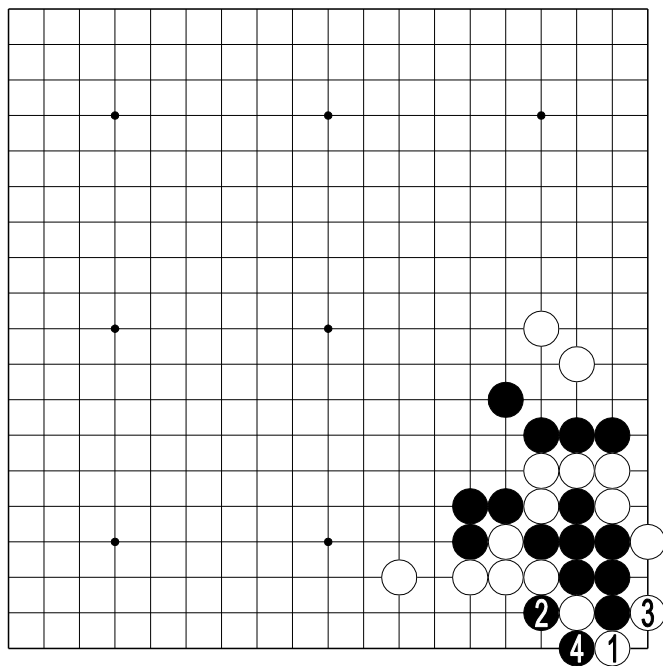


3图

3图（躲避）

对子白10扳，黑11柔和地曲一手好，可躲避开白棋的意图。

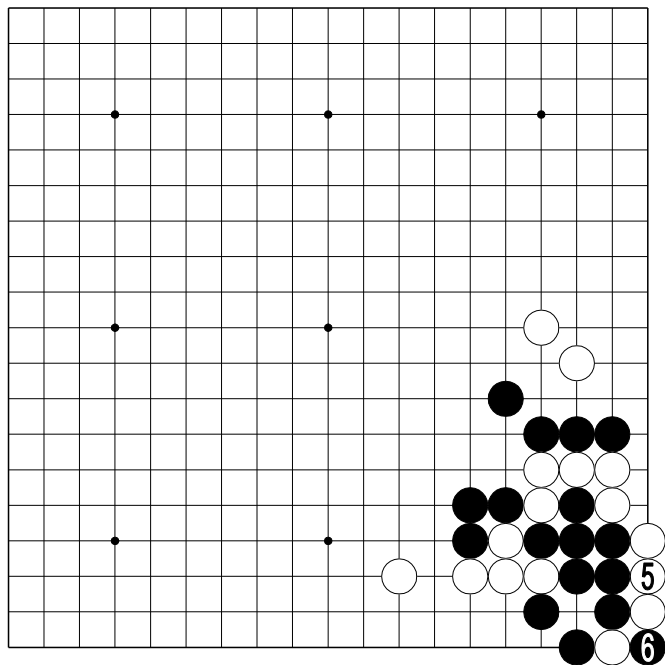
白12时黑于13位紧气，黑可胜。



4图

4图（危险）

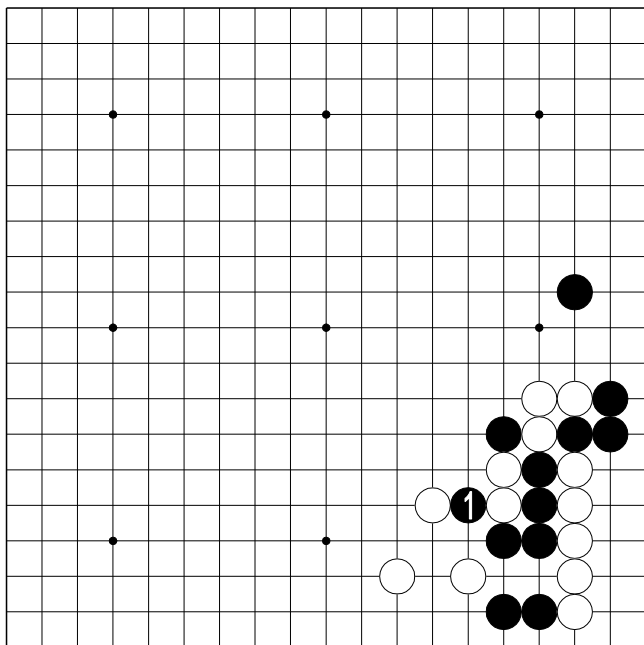
白1扳的时候,引诱黑2断,十分危险。白3可以反吃,黑若走4位——



5图

5图（劫）

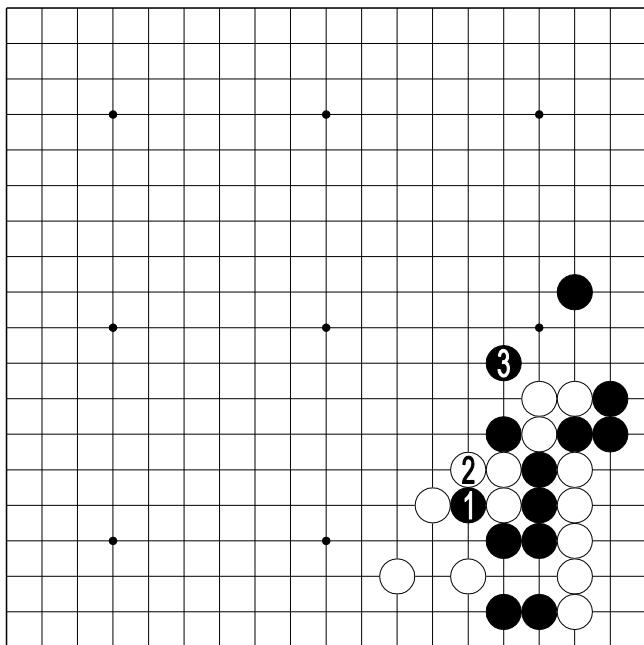
白5粘后，黑6提，已经陷入到打劫之中。



正解图

正解图 挖

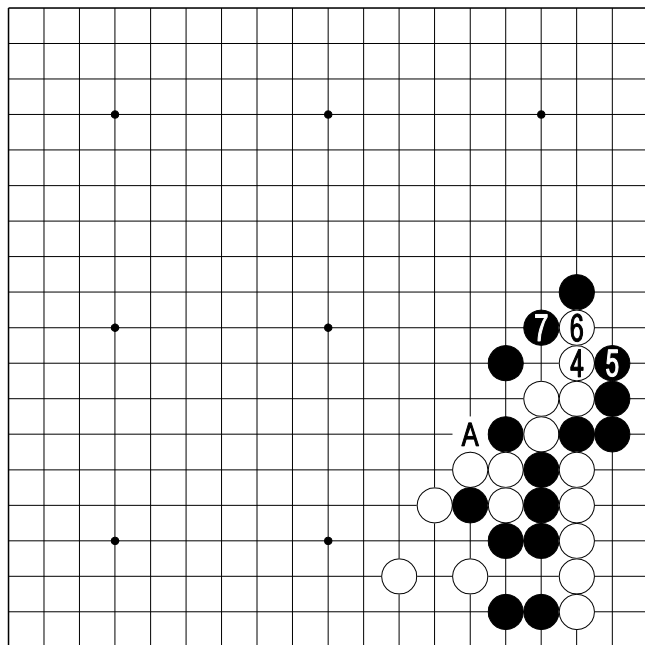
黑 1 挖的手段，实在巧妙，非这样走不可。



1图

1图（罩）

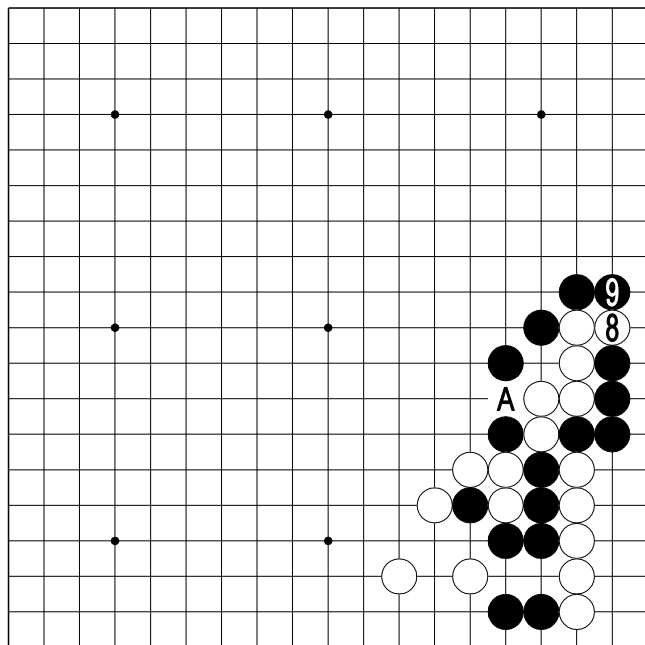
对黑1，白2绝对，于是黑3罩。



2图

2图（撞气）

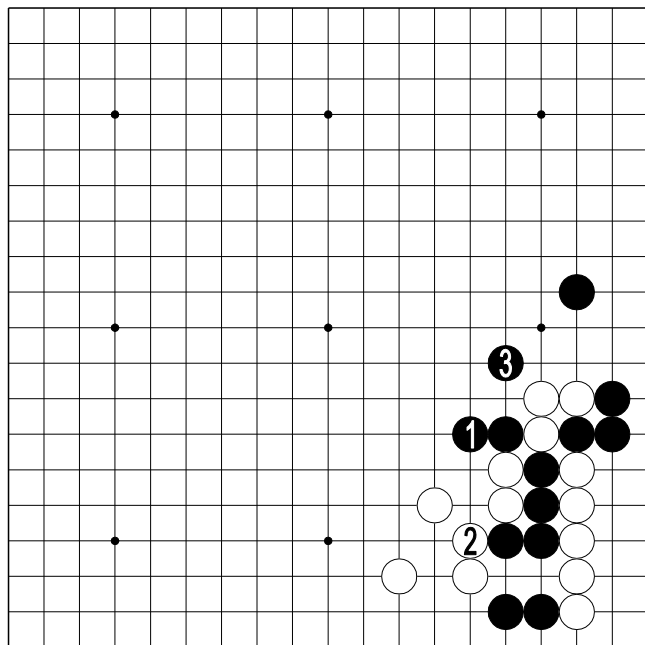
因为有黑A打的先手，白棋无法逃出，这就是妙手。白4长时，黑5、7可贴着气走。



3图

3图（黑胜）

白8时黑走9位胜。白不能从A位冲出，十分伤心。

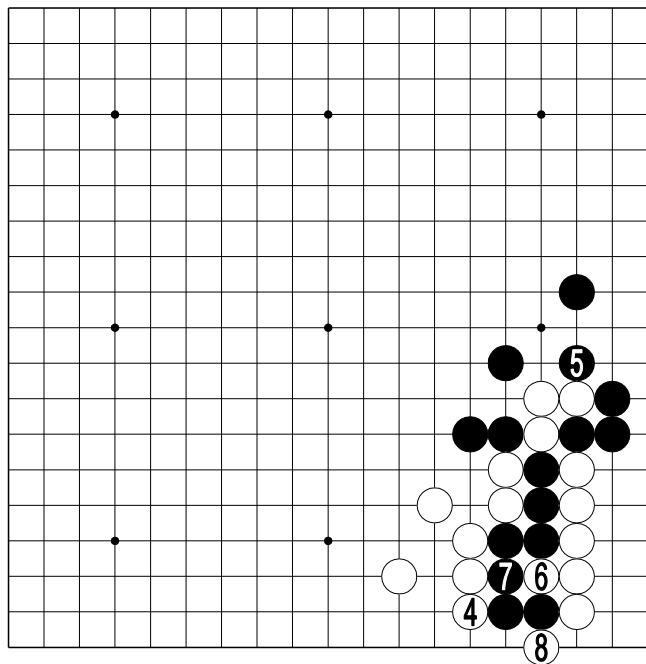


4图

4图（失败）

当然，黑在1位长也是先手，
但这时，马上被白2挡上，黑便
失败了。

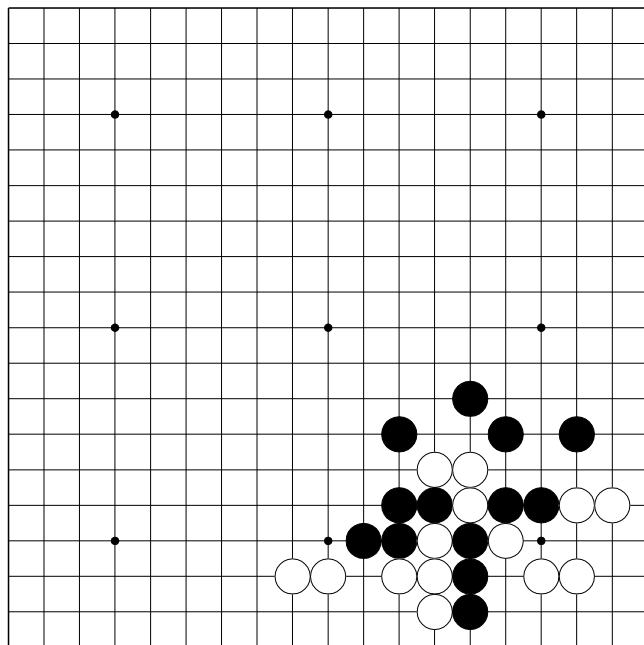
黑虽仍然可走3位罩——



5图

5图（差一气）

白4从这里紧气好，至白8止黑不够气。白2先紧了一手。



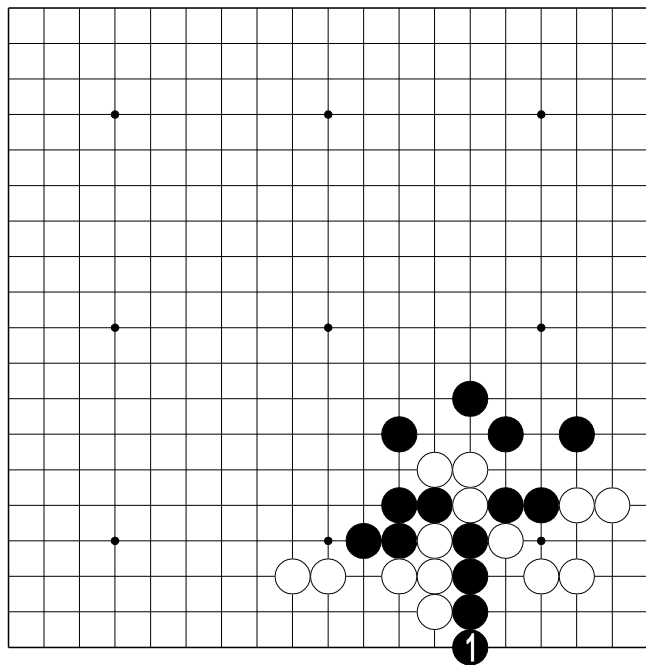
第5题

第5题 起点

黑先 初级

这是白四口，黑三口气的对杀。因此，黑必须先手长出两气来才行。

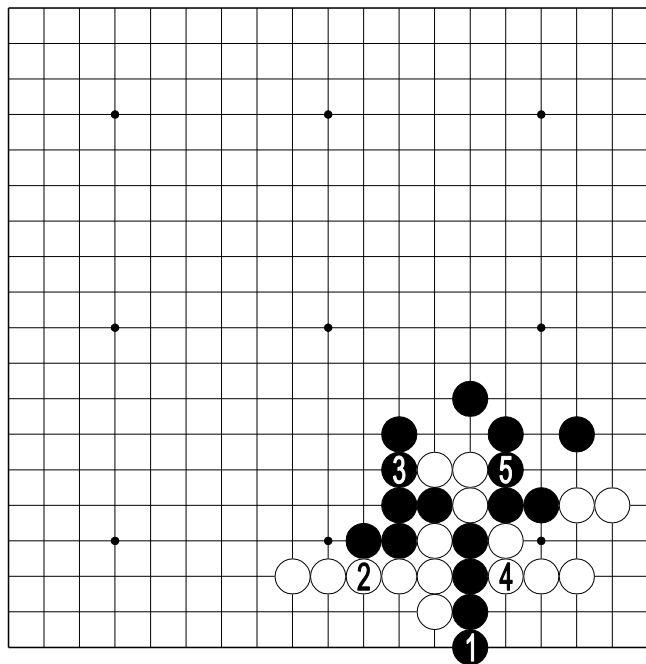
应当从起点处解决。



正解图

正解图 立到一线

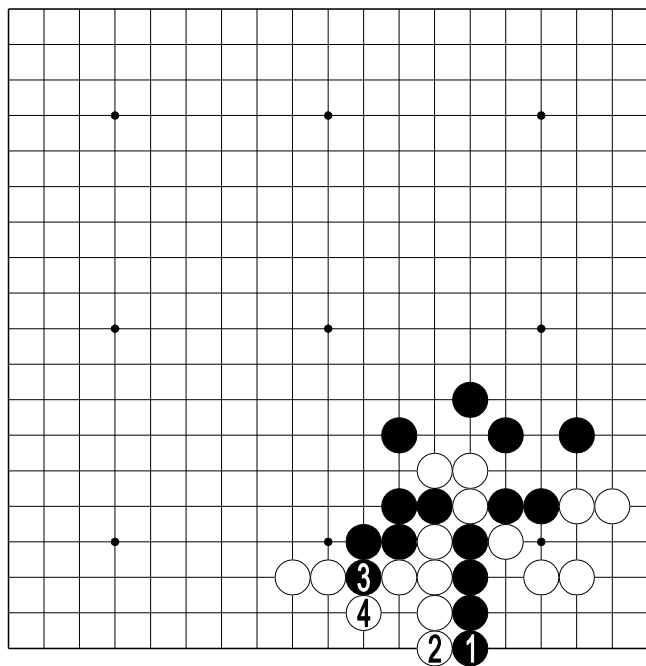
黑 1 立到一线的下法是正解。



1图

1图（黑气长）

白2非粘不可，黑棋净长两气，再走3位就可取胜。白4时，黑当然走5位。

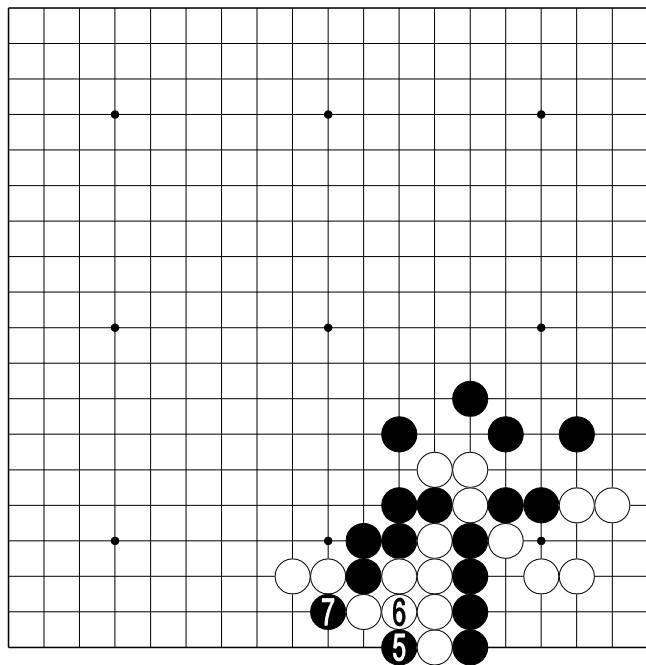


2图

2图（贴着气走）

这就是说，黑1时，白2不能贴着气走。

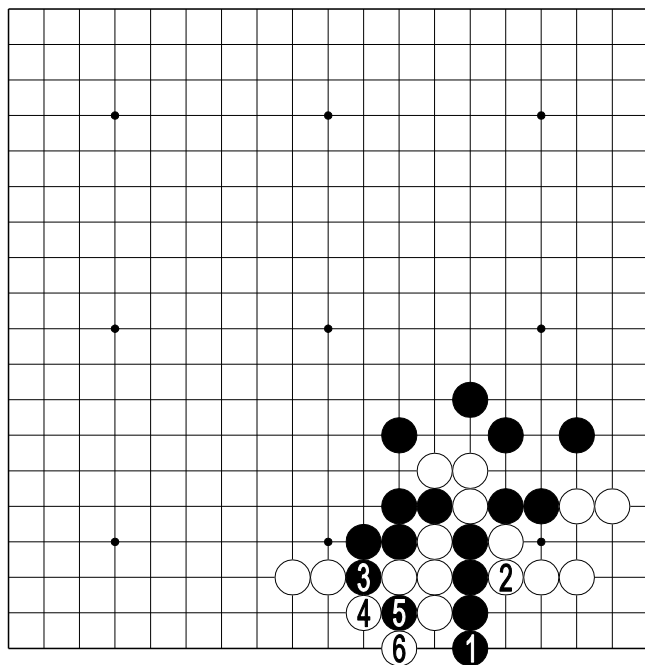
黑3冲，与白4交换之后——



3图

3图（垮掉）

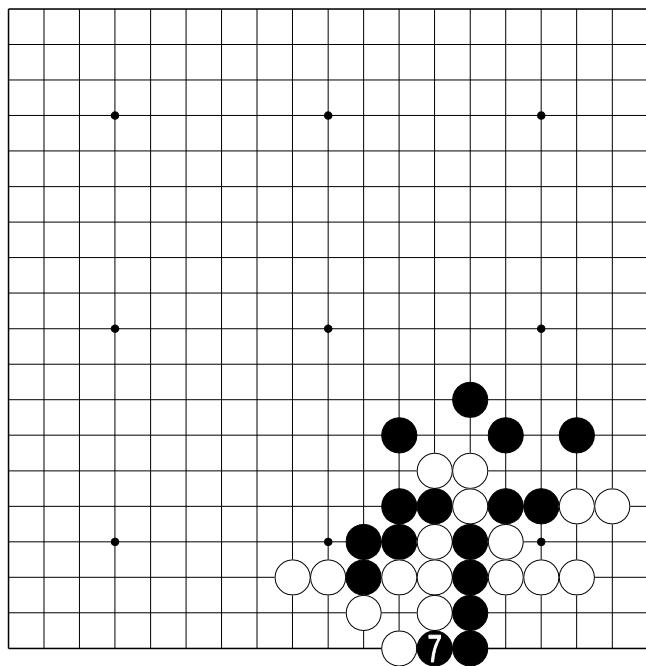
黑5走俗手叫吃就可以，至黑7为止，白全体垮掉了。



4图

4图（扑入）

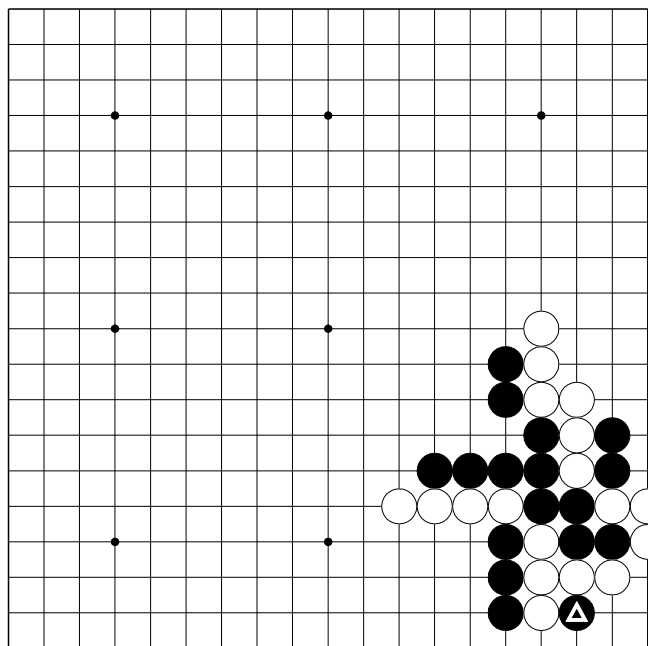
那么，黑1时白若在2位紧气的话，黑5扑是手筋，当白6提时——



5图

5图（接不归）

黑7便吃白接不归，白不能再粘。关键是，知道了这手有名的手筋之后，事情便简单了。



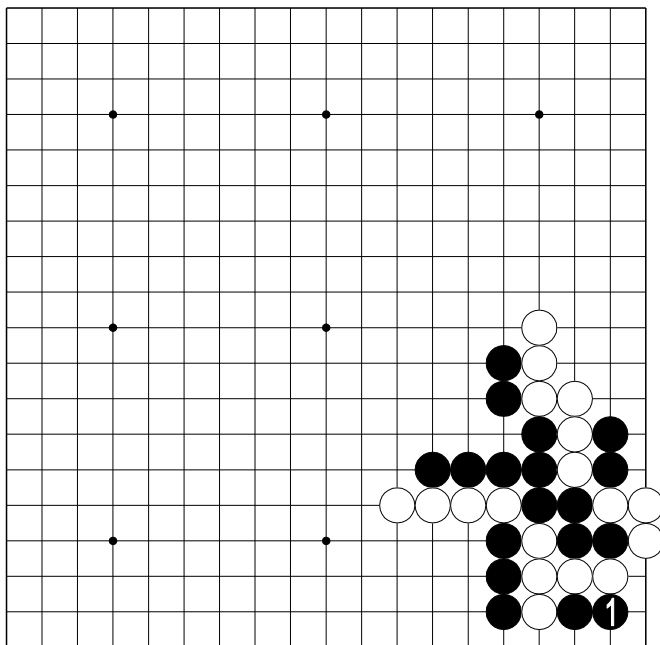
第6题

第6题 见合点

黑先 中级

怎样使挨近白棋的黑△子发挥作用呢？这是定式走坏之后的对杀形。

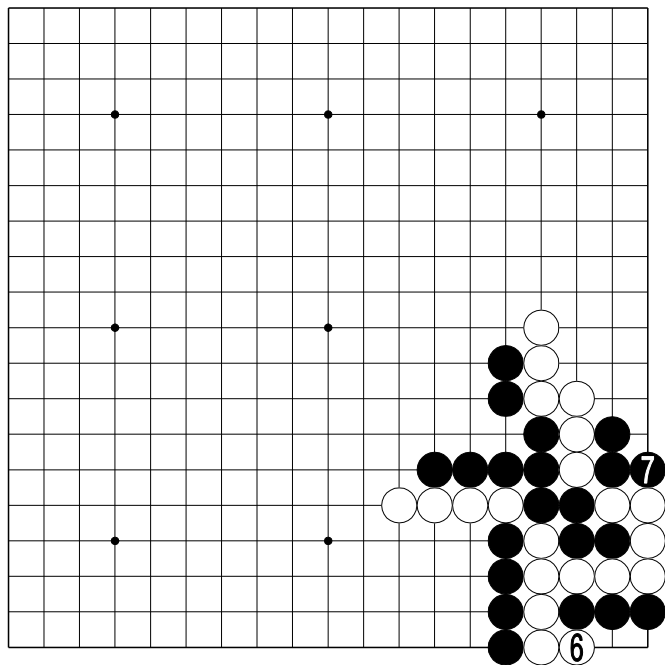
顺利的话，最后将有一个见合点。



正解图

正解图 贴紧

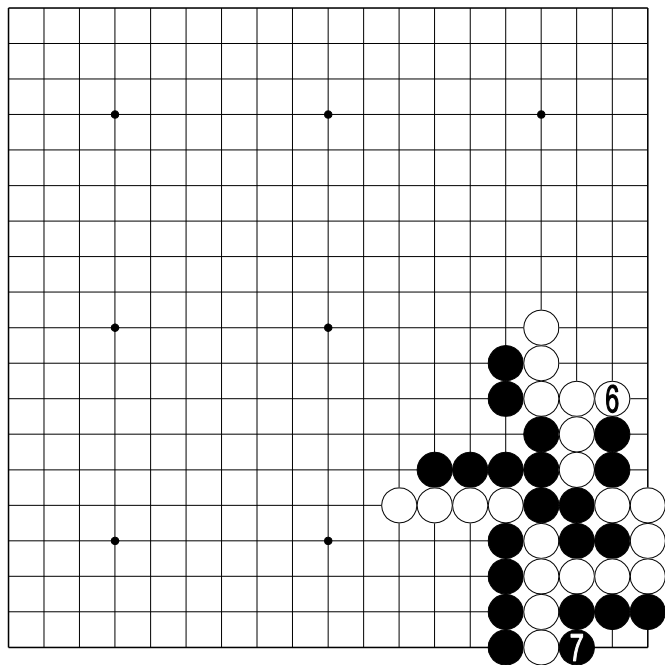
黑1贴紧走一手是正解。杀气的要领就是贴着气走。



2图

2图（黑胜）

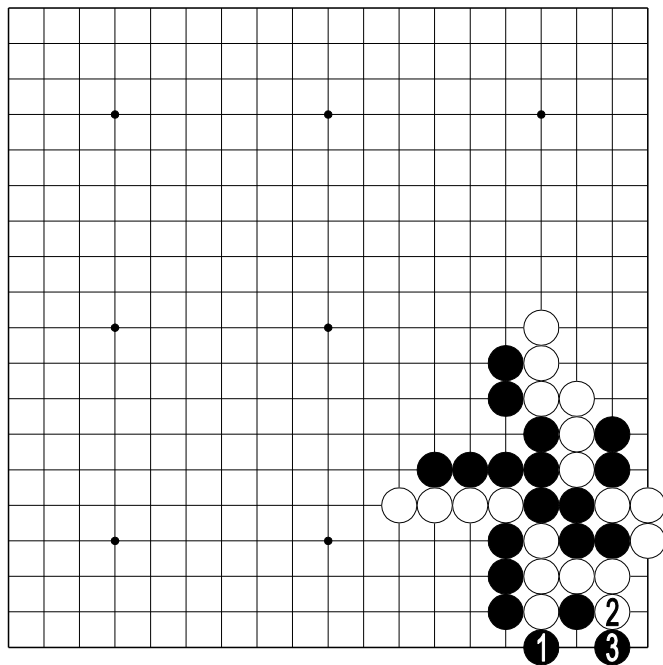
以后，白走6时，黑7可从背后来紧气，黑胜。



3图

3图（见合点）

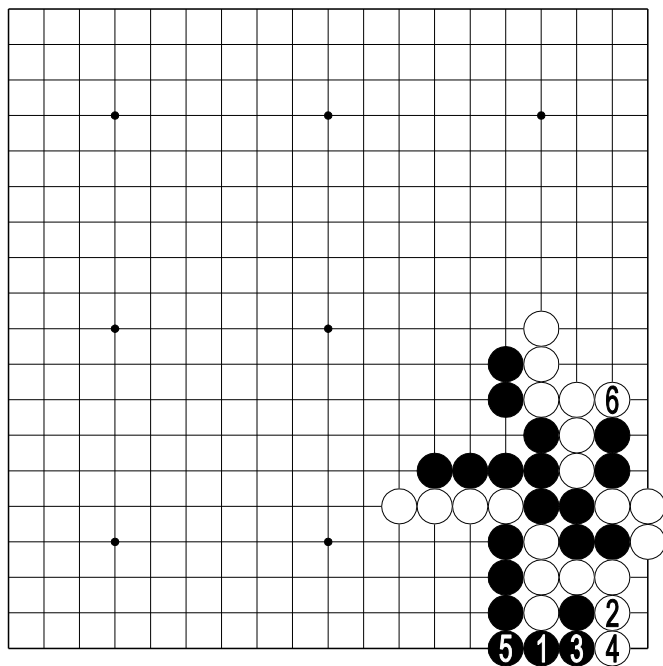
那么,如果白6挡来紧气时,
黑可从7的方向紧,虽危险,但
黑赢了。



4图

4图 (劫)

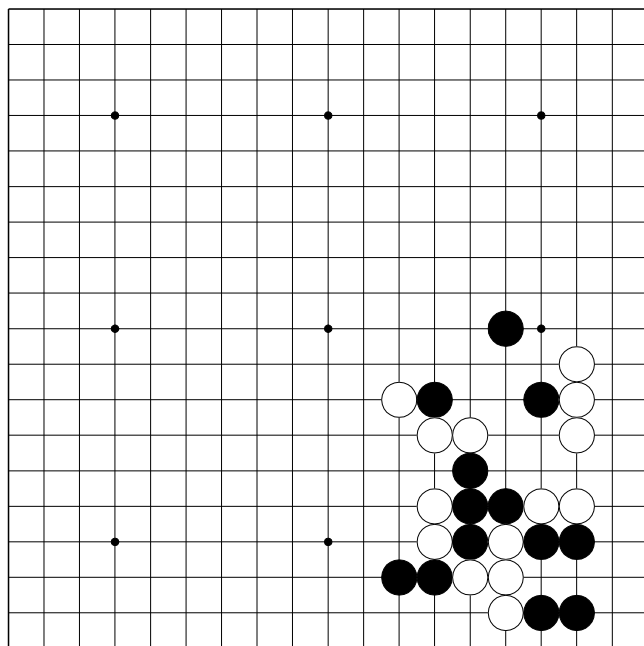
黑1 渡着法平凡，结果不会好。白2打，黑3位外扳，便已成劫。



5图

5图（失败）

白2时黑3若粘，白4至6后，被挡下的两子不够气而黑失败。



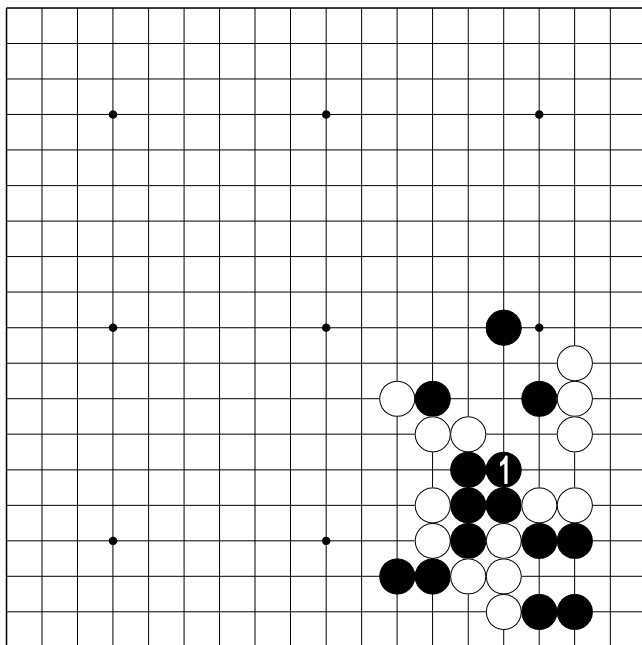
第7题

第7题 盲点

黑先 上级

黑四子如果得救，白四子便死掉。这是一个杀气问题。

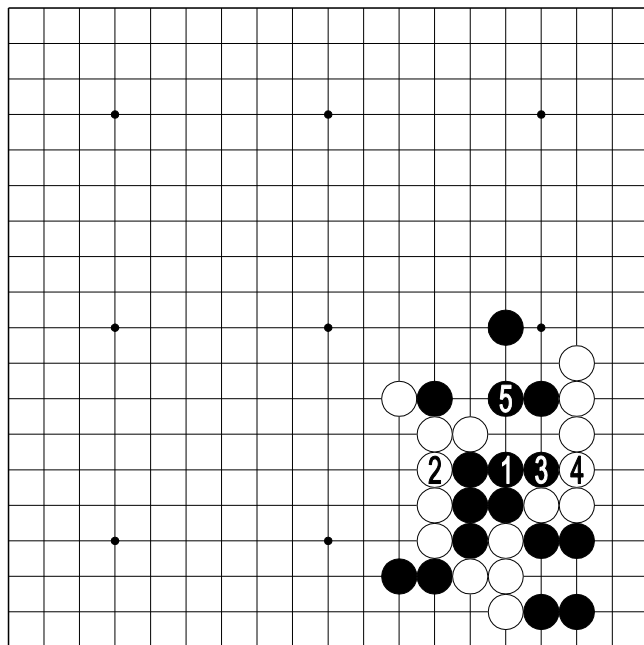
作为一个问题提出来，则容易理解，但在实战中却是个容易被忽略掉的盲点。



正解图

正解图 团一着

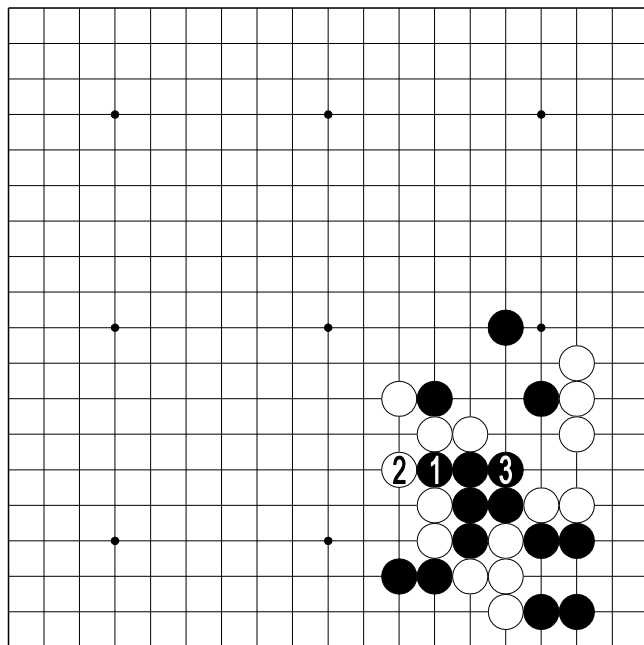
黑走 1 位团，恰好是盲点。
但是，这是正解。



1图

1图（脱出）

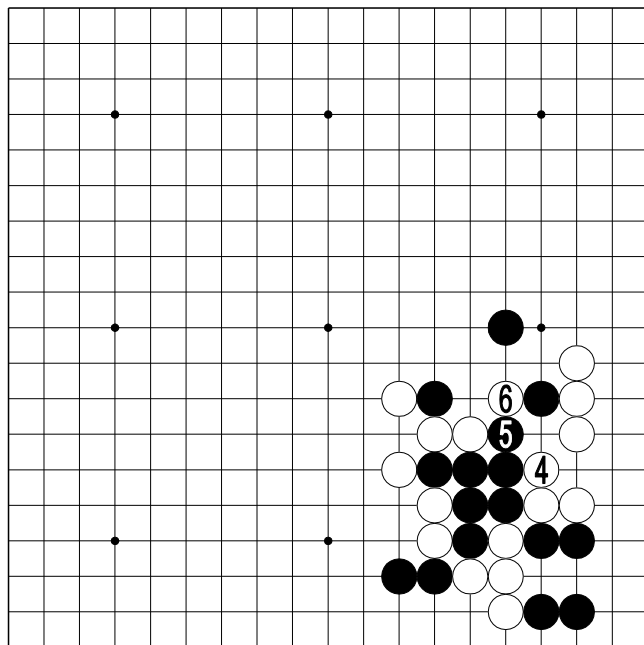
白没有网住黑子的手段，只好走2位粘，黑3、5脱出后，白四子被吃。



2图

2图（多余）

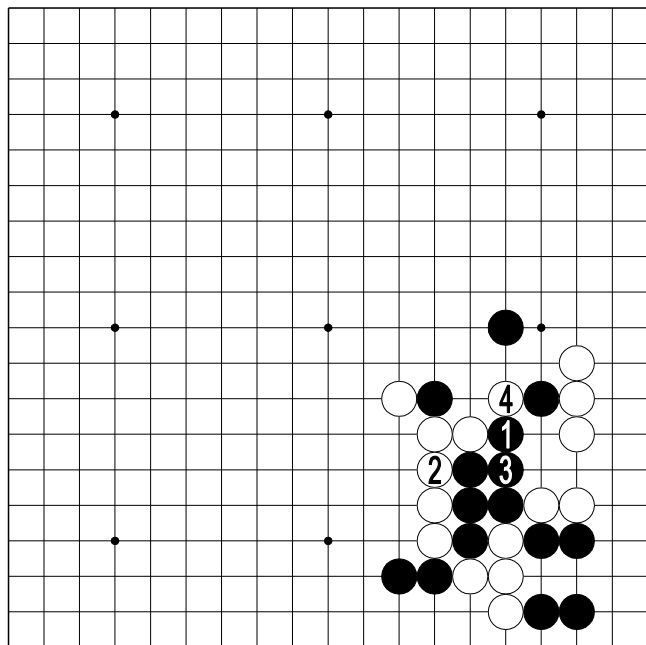
黑 1、白 2 交换一手，纯属多余。黑再走 3 时，虽然仍占到与正解图相同的急所，但是——



3图

3图（顺畅）

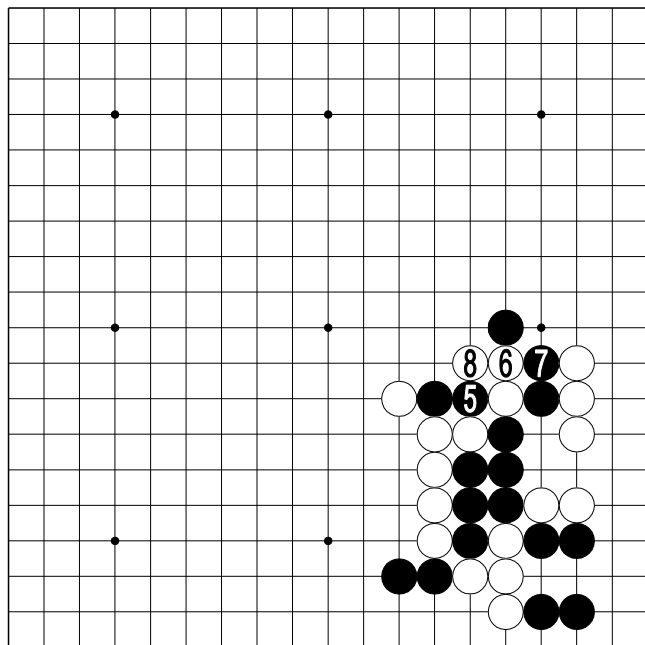
白4打。至白6止黑全部被吃。
这是画蛇添足之罪。



4图

4图（卡入）

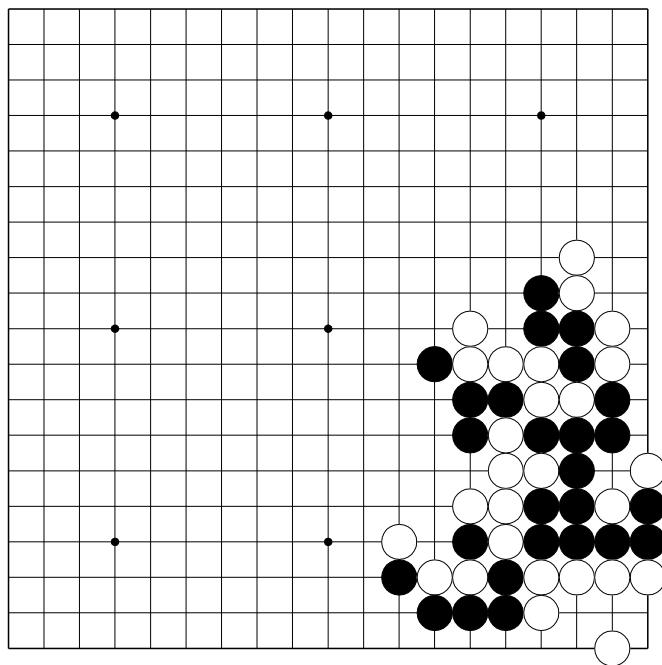
黑 1 扳好像可以简单地逃出，实际不行。
白 2 后有 4 位卡入的手段。



5图

5图（失败）

接前图，进行至黑 7、白 8 止，黑有二处断点，挺不过去了。



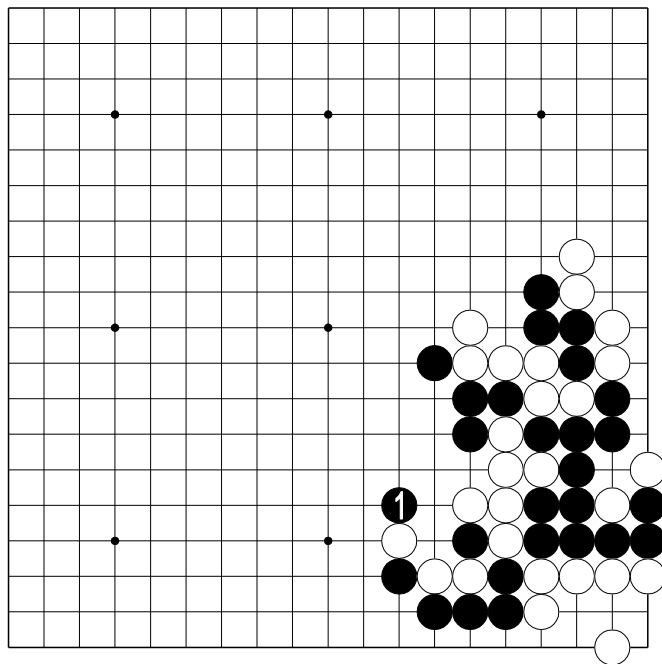
第8题

第8题 焦点

黑先 有段

棋形杂乱无章，很难找出焦点，但想以杀气取胜。

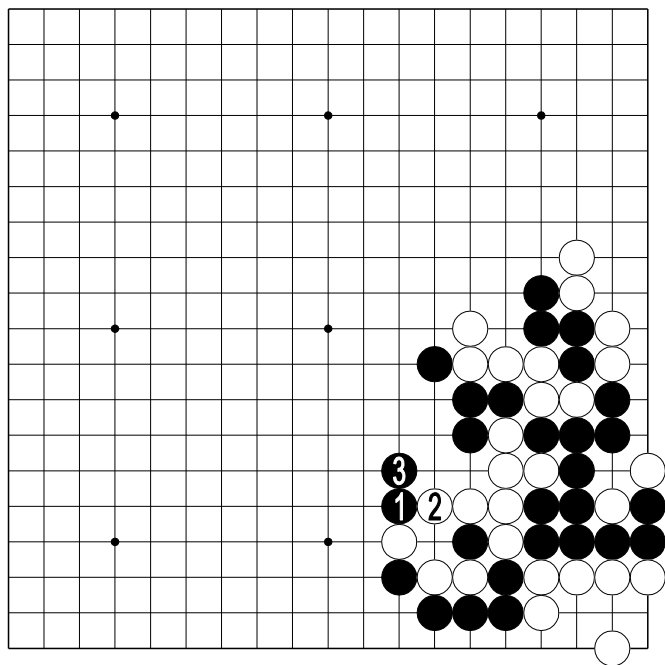
这是个相当复杂的问题。



正解图

正解图 夹紧

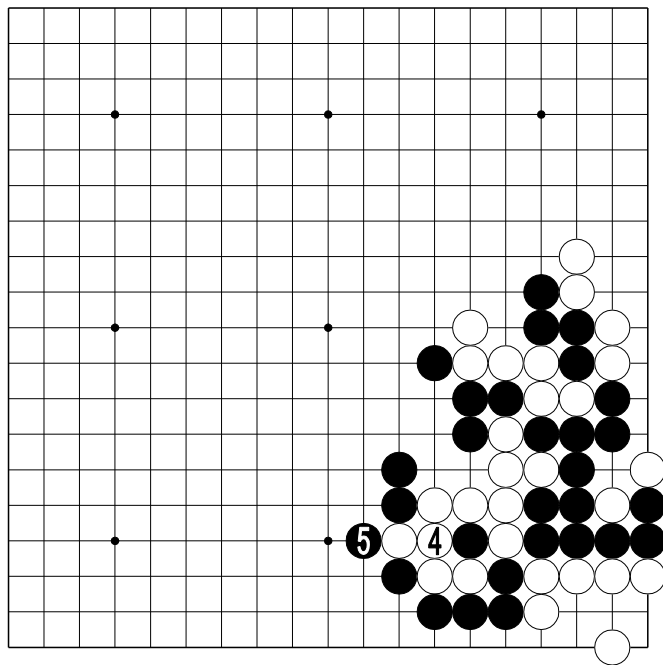
黑1夹是好手。这样，就可以吃掉白棋。



1图

1图（抵抗）

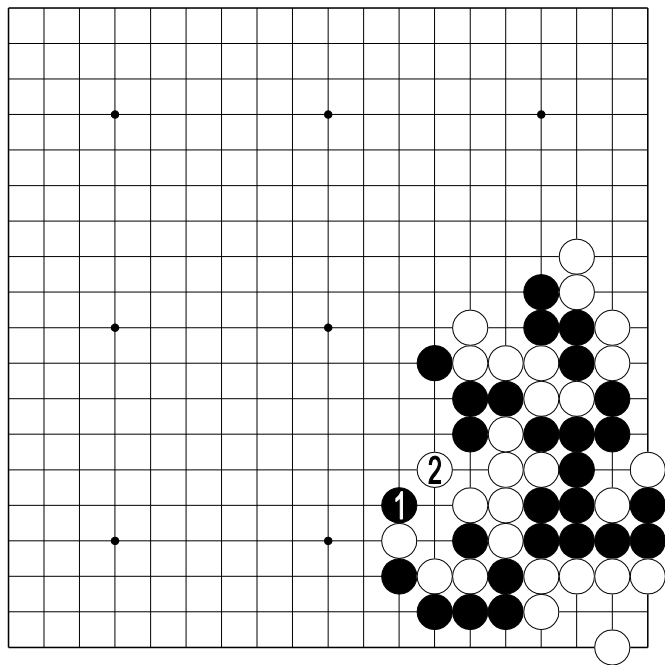
对于黑 1，如果白 2 进行抵抗，黑 3 并是连续的妙手。



2图

2图（吃住）

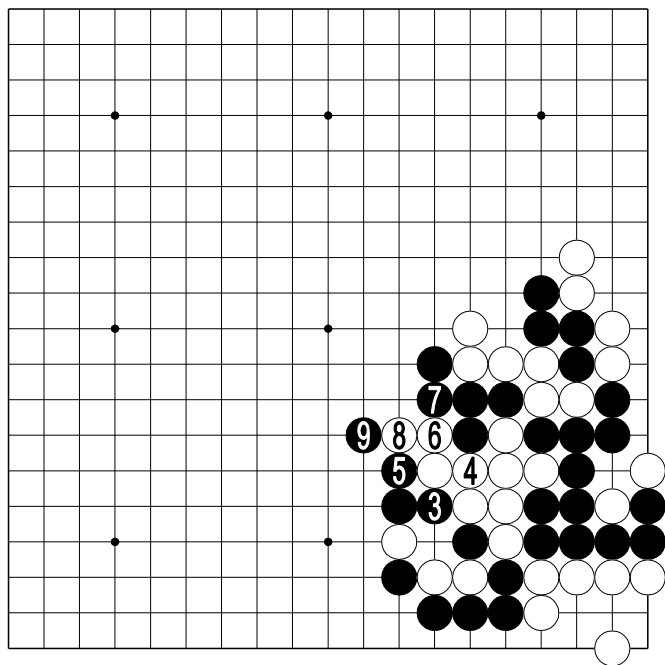
白4非提不可，黑5挡住虽然味道不大净，却吃住了这块白棋。



3图

3图（思考）

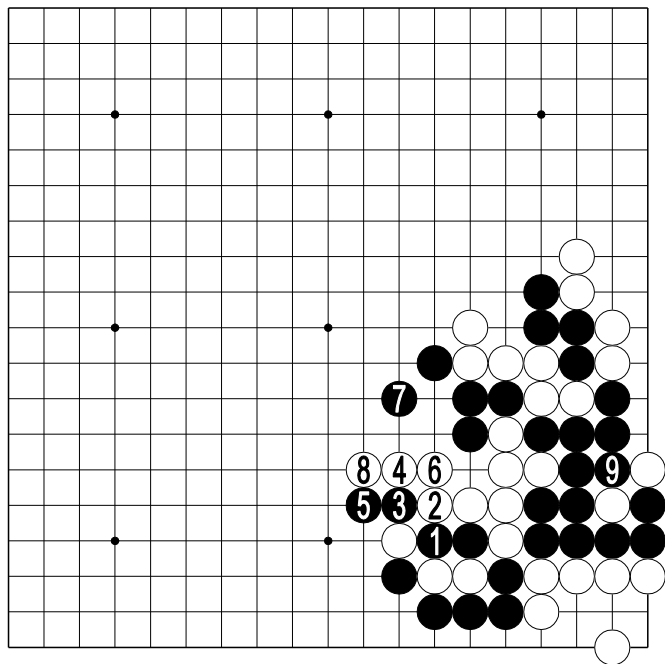
黑1时白2尖,黑应怎么走,这时要好好思考一下。



4图

4图（征子）

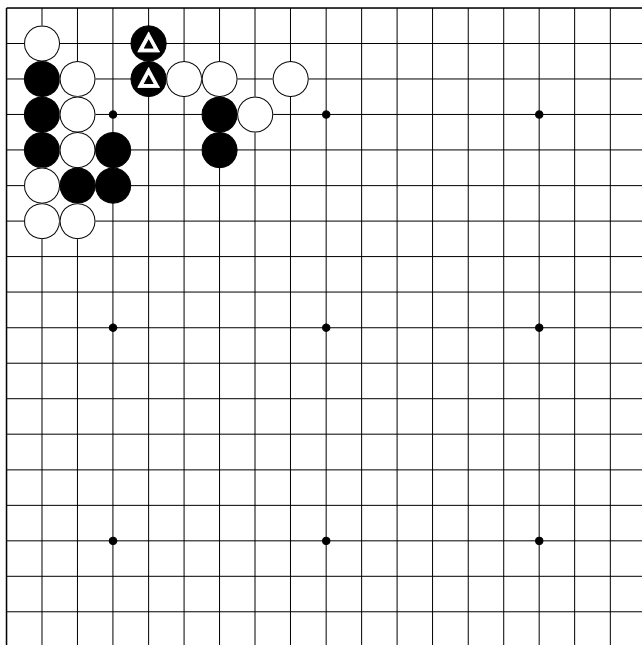
这时，黑3、5追逼是好手，至黑7止，看来虽然复杂，已是征子。



5图

5图(失败)

黑1提白二子，手段不堪。
被白8逃后，黑不得不在9位补棋，实在遗憾。



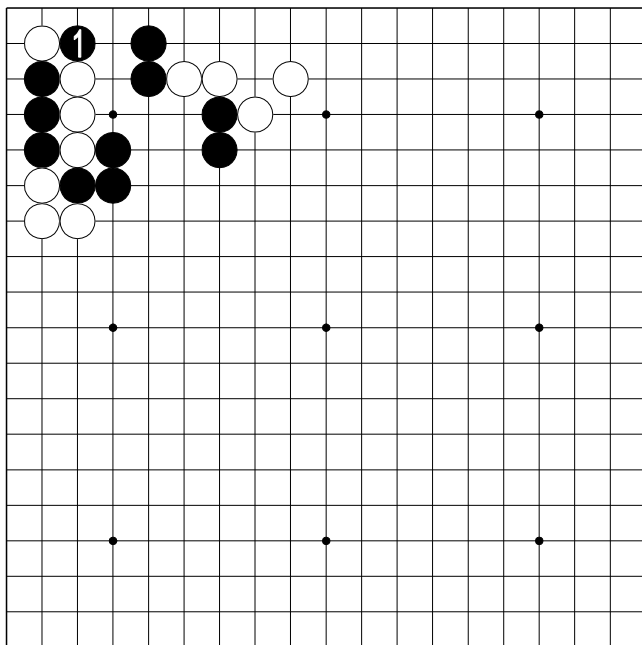
第9题

第9题 有利点

黑先 初级

左上角形成了杀气，黑△二子形状很有利。

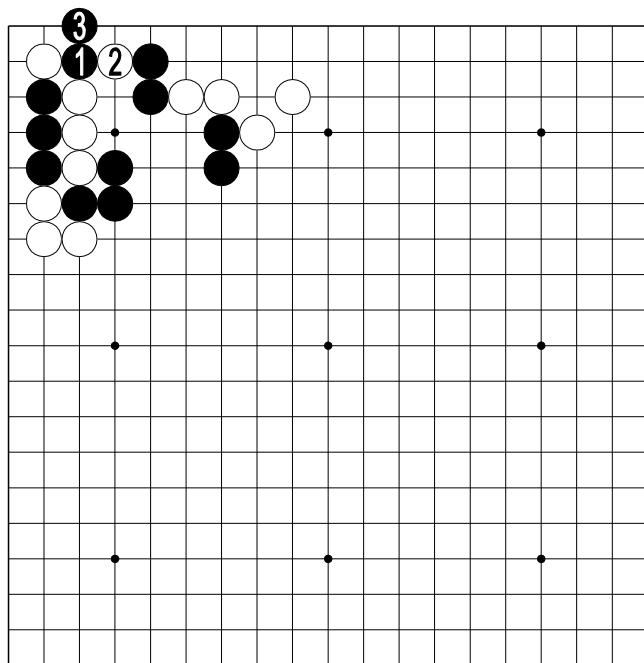
有此提示后，手筋便很明显，就照此走下去。



正解图

正解图 塔形滚打

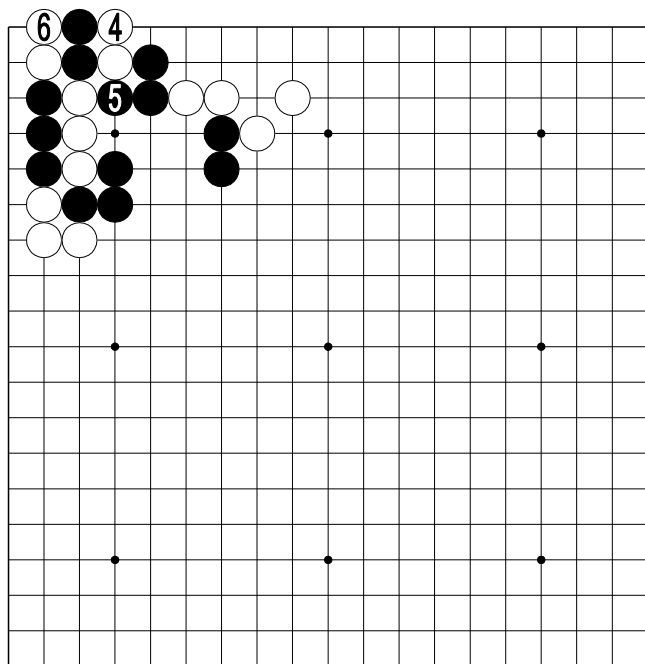
黑走 1 位断。这样下的人，一定知道其结果是塔形滚打。



1图（舍弃二子）

白2当然打吃，黑3舍弃二子是本型要点。

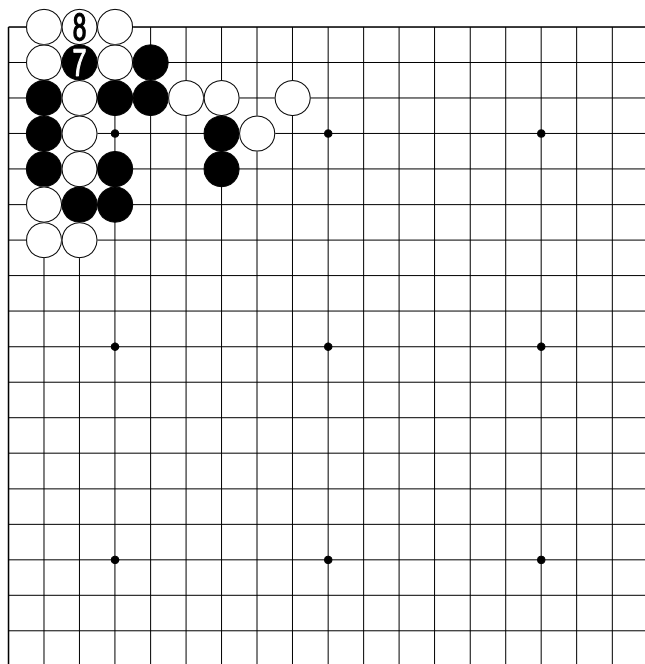
1图



2图（勒吃）

白4时，黑5位断，逼白6提，就可以勒吃了。

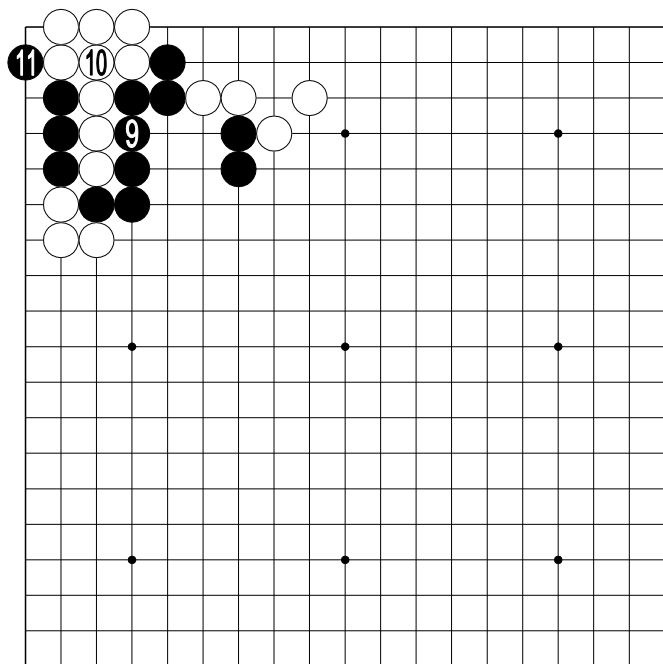
2图



3图（进行）

接着，黑7扑，白8非提不可，此为必然顺序。

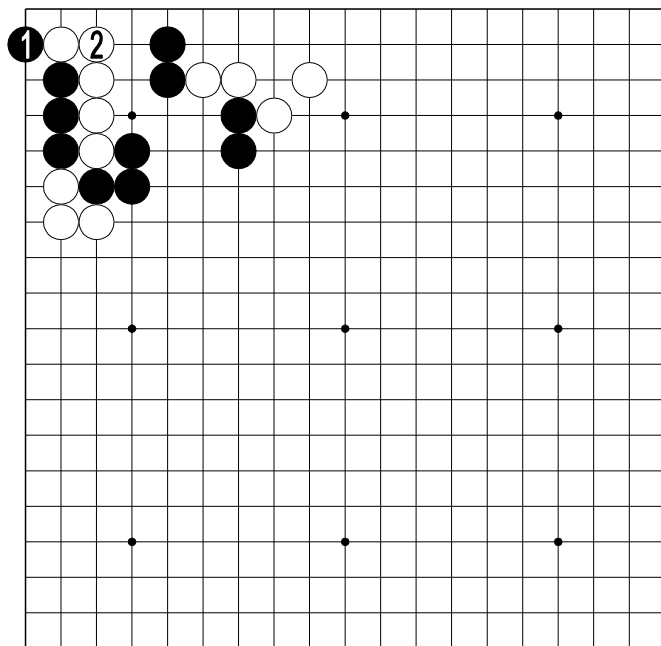
3图



4图（塔形滚打）

黑9打，白10粘，构成塔形滚打。此手段十分有名。
至11扳止，黑棋前途明朗。

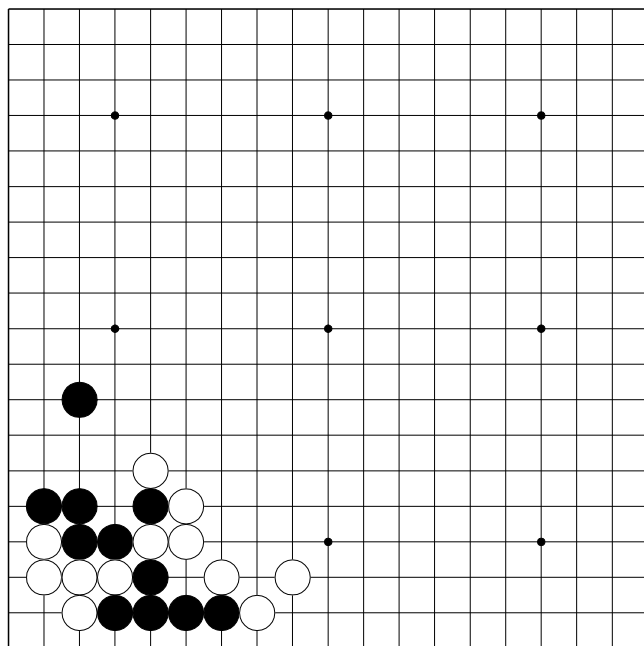
4图



5图（失败）

黑1扳，被白2在要点处接上后，黑气差了许多。

5图



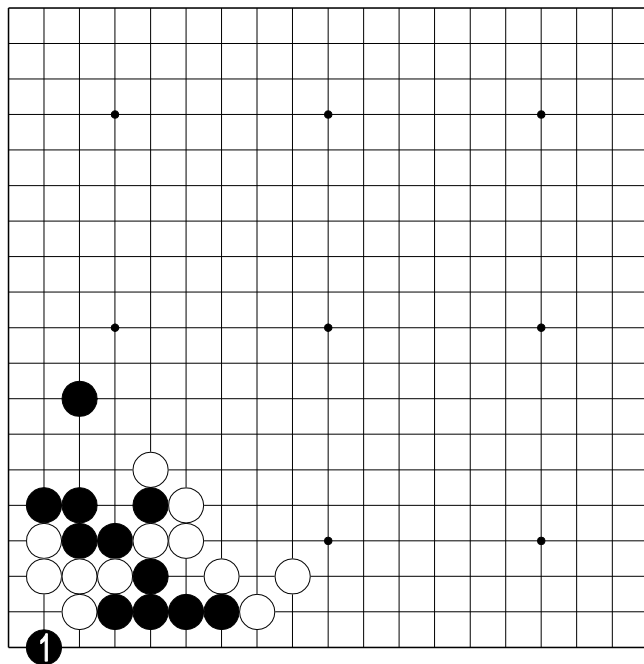
第 10 题

第 10 题 合格点

黑先 中级

此形产生于实战，是在角上杀气。走出的第一着，要占住合格点。

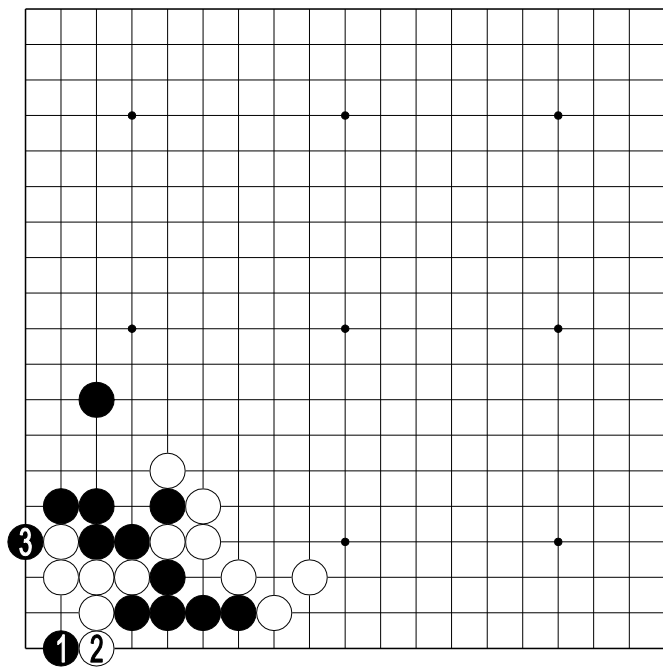
这是个有名的手筋，大致可一链定音。



正解图

正解图 点之筋

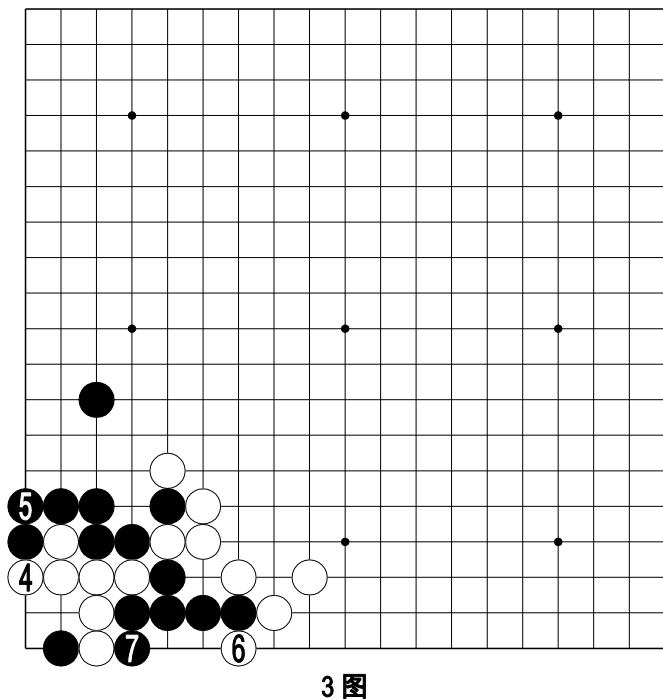
黑1位点，恰走在“1·二”的要点上，这是在角上紧气时，非常有名的手筋。



1图

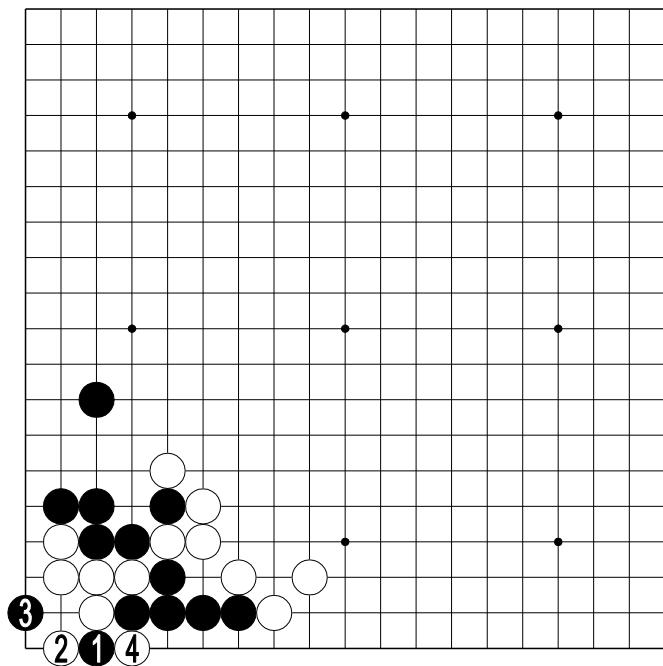
1图（扳）

黑1白2走,黑可于3位扳。



3图（取胜）

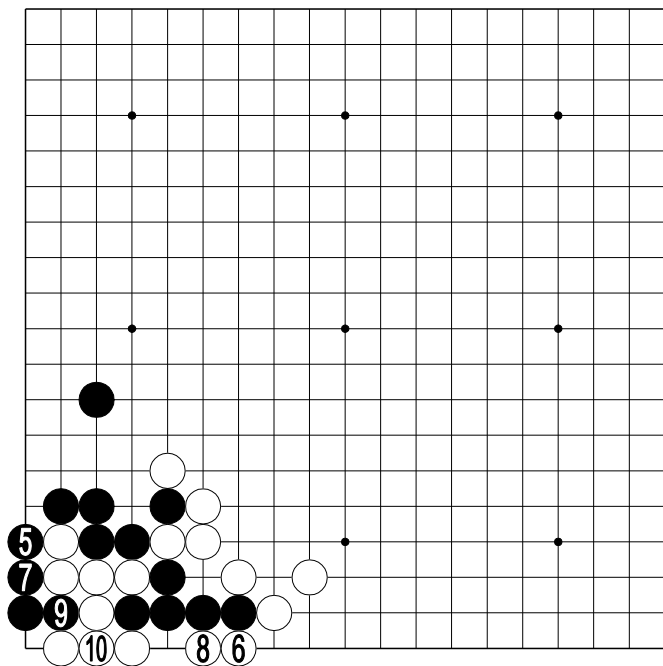
即使白4挡，也无济于事，
因为自己也紧了一口气。白6扳，
黑走7位便可取胜。



4图

4图（失败）

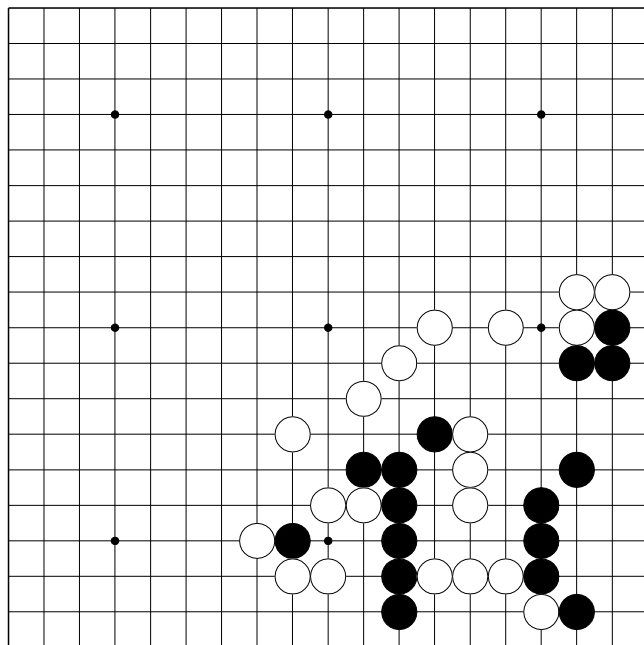
按正统走法反把事情搞糟。
黑1扳，白2挡，黑3点短兵相接，白于4位提——



5图

5图（气不够）

即使黑5扳，按顺序进行至白10止，因气不够而黑失败。

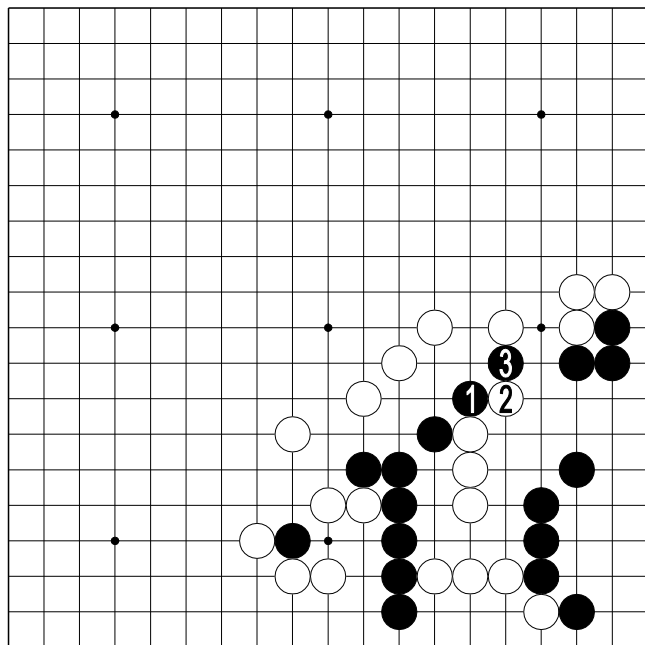


第 11 题

第 11 题 竞争点

黑先 上级

下边，黑的大棋生死如何？
最起码，也想坚持到可以杀气。
虽然也知道双方的竞争点，但若
掌握它，还有些困难吧。

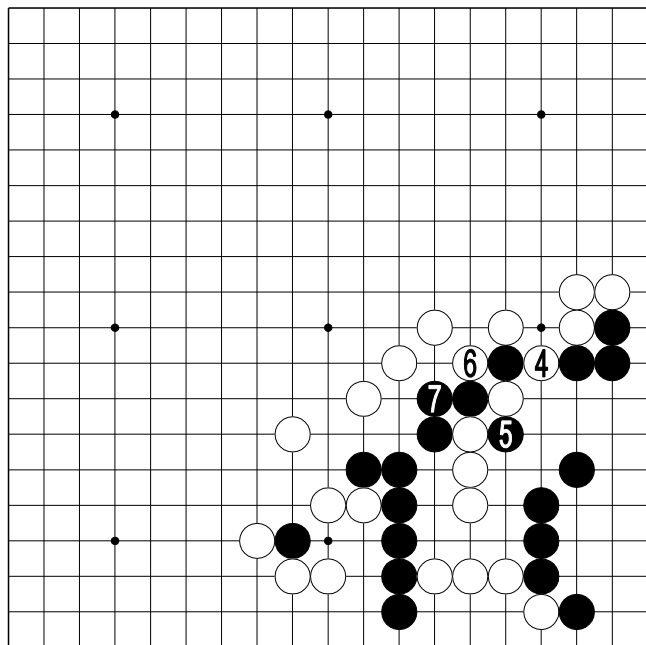


正解图

正解图 扳挖

至少，要坚持走成对杀的棋形才行。

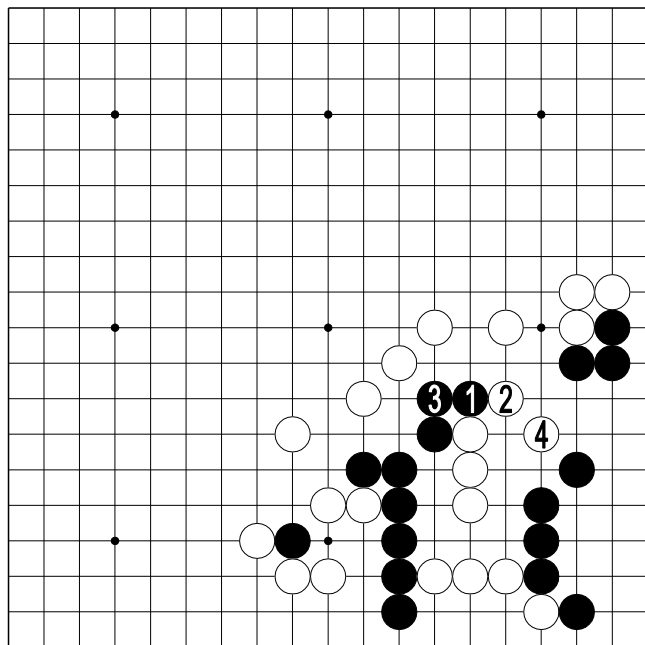
为此，黑1扳很容易理解，白2时黑3再挖入，这种杀法就有些复杂了。



1图

1图（切断）

扳后再挖，相当于连扳的手段。白只得走4位，若走别处切断也并不高明。以后，黑5断，白6、黑7止，白大棋已被隔开。此形黑如杀气是不会输的。

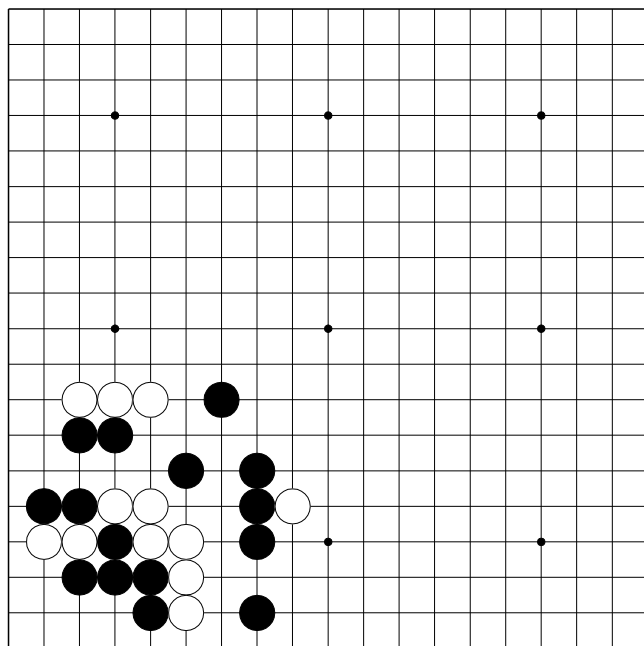


2图

2图（失败）

黑1虽对,但白2时黑3粘,就没坚持到底。被白4虎补后,已无法开战。

黑既无出路又没眼位,自然,棋的胜负也到此为止。



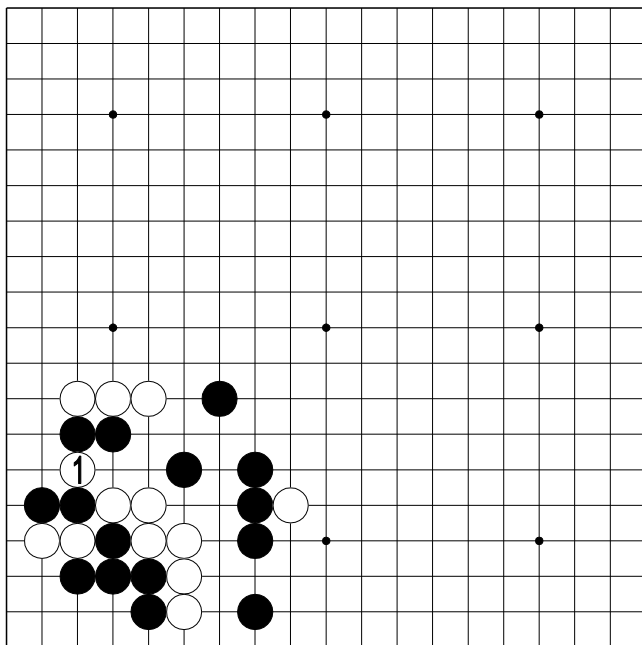
第 12 题

第 12 题 决胜点

白先 有段

白六子犹如笼中之鸟，欲与外界联络，应怎样走？

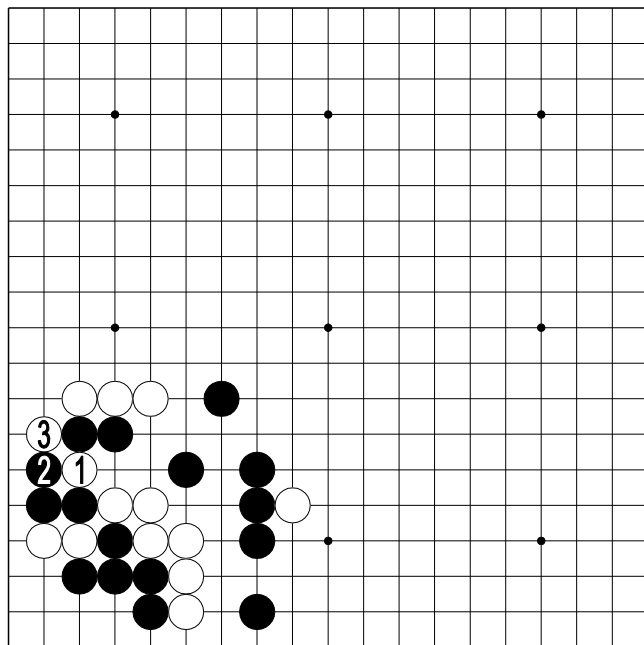
结局是构成了杀气的形势，决胜之点十分有趣。



正解图

正解图 挖

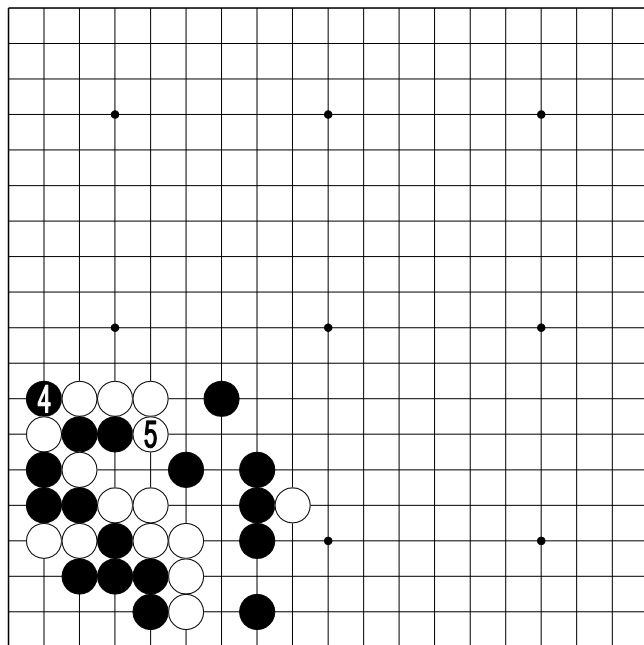
单独走活不了，也没有眼位。白1位挖，抓住一把救命稻草。



1图（手筋）

白1时黑2必然,白3再扳,
这样走可产生手段。

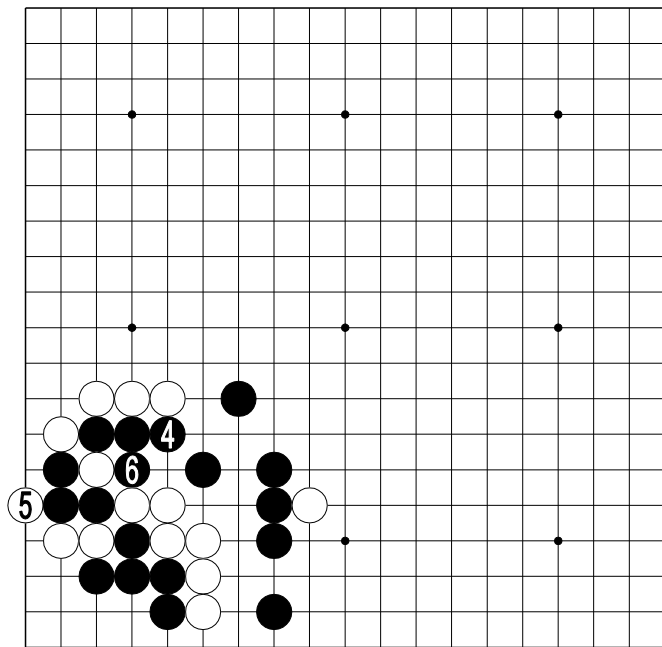
1图



2图

2图（简明）

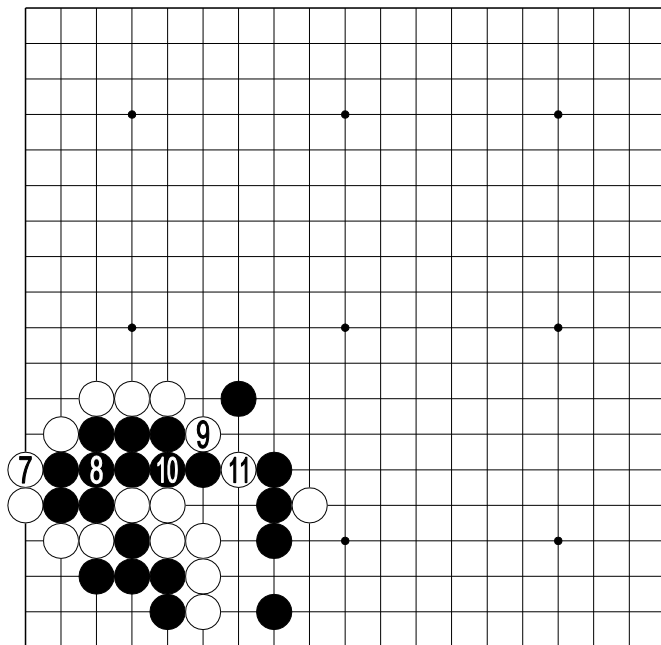
接前图，黑4打吃时白走5位，就简明地与外界通连。



3图（搜根）

黑走4顽抗，此时，白5从根上打吃是好手。

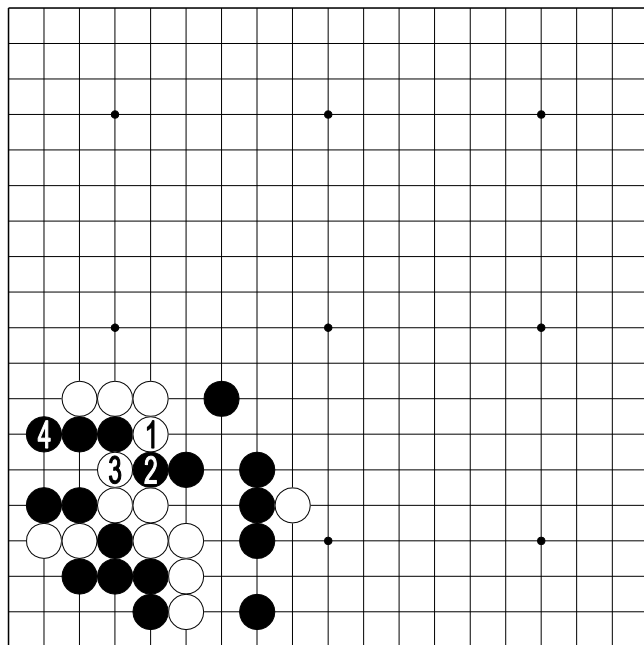
3图



4图

4图（轱辘）

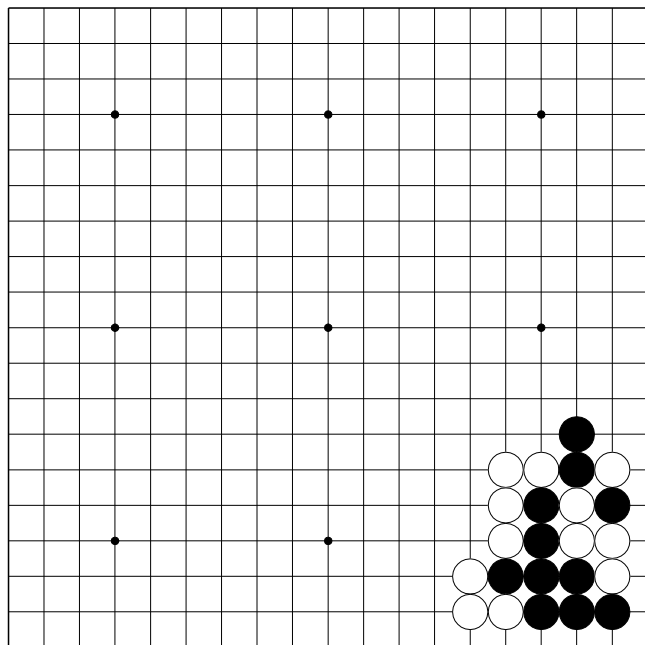
白7、黑8后，白走9位，至黑10、白11为止，犹如轱辘，黑可转圈兜吃。白11是决胜点，下法高明。



5图（失败）

白1时，黑2走法不妥，白3时黑4，这种直截了当的走法，不能成功。

5图



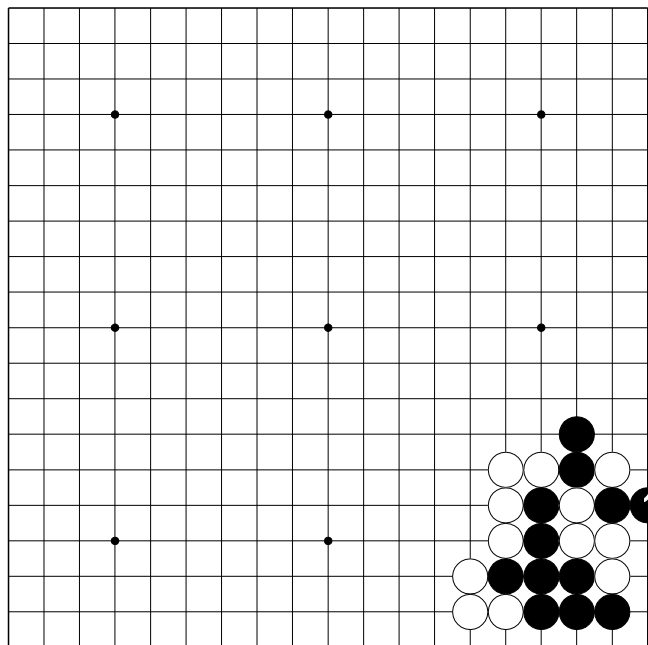
第 13 题

第 13 题 强攻点

黑先 初级

这是很奇怪的对攻棋形，强攻点的位置若搞错了，也许会成为双活，那就是失败。

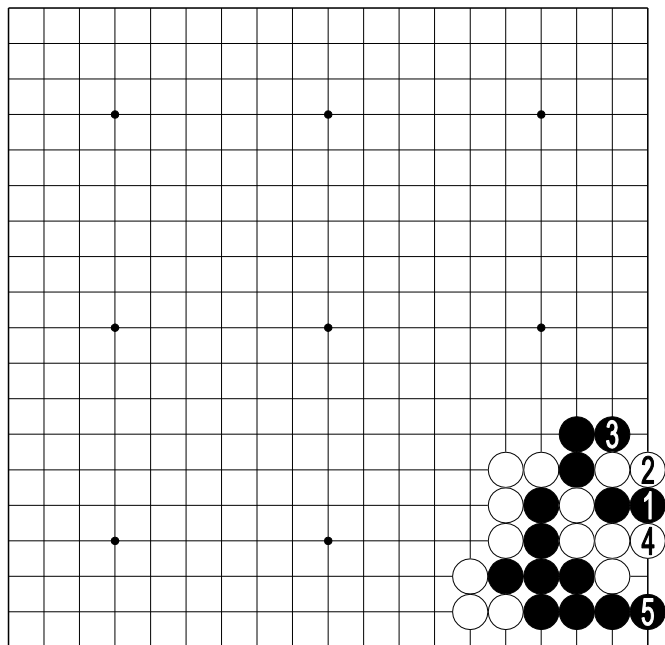
准备无条件地取胜。



正解图

正解图 弃子

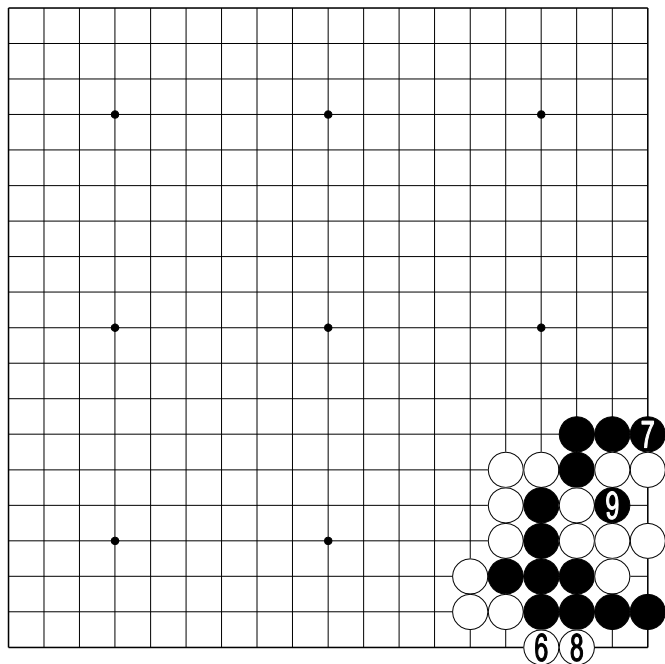
黑 1 位立，舍弃二子、下法最简明。



1图

1图（立）

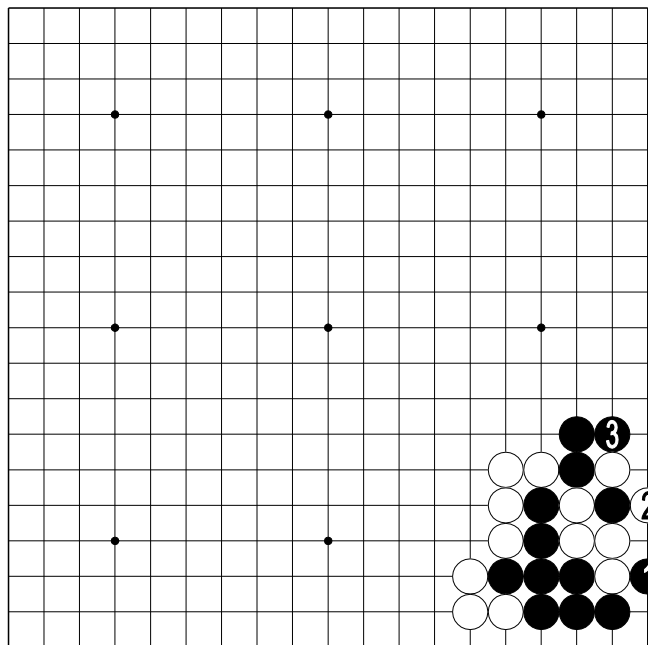
黑1时白2不得不吃，黑3定形待白4提，黑5再立一手局势已定。



2图

2图（黑气长）

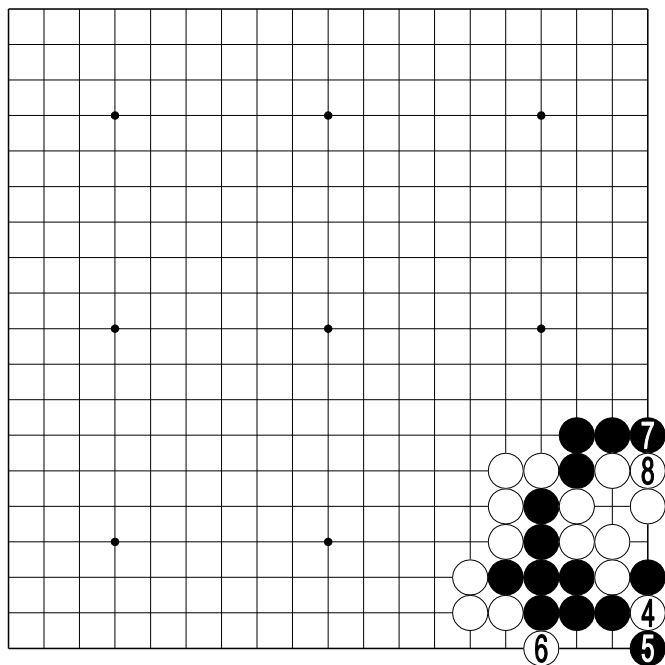
白6扳来杀气，黑7挡住。
白8时黑9扑，显然是黑方气长而胜。



3图

3图（如何）

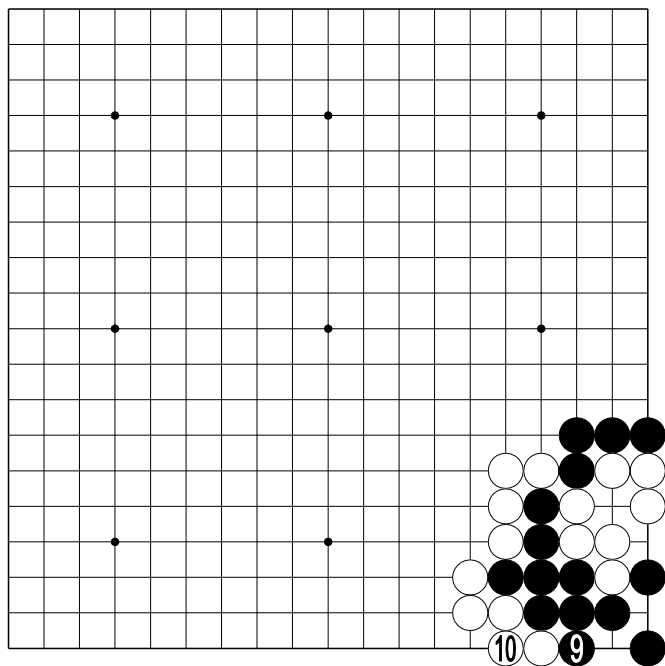
黑1打，让白2提、黑再于3位挡如何、这样走是黑失败。



4图

4图（漏洞）

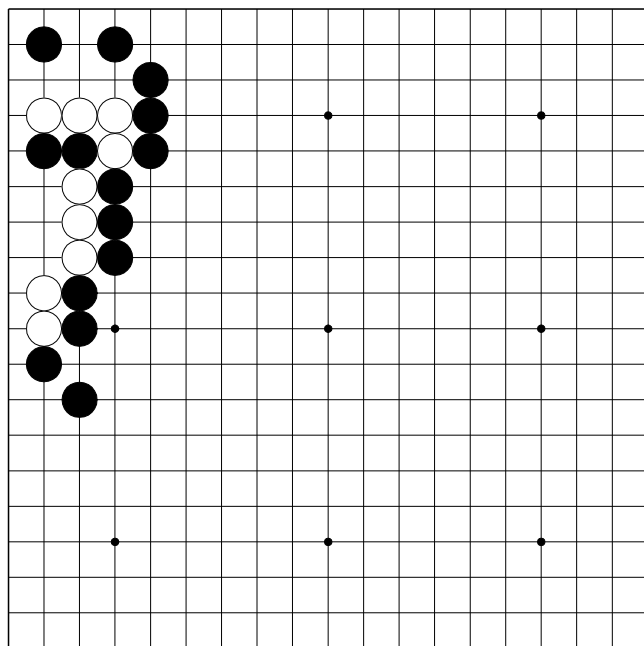
此形中，有白4扑的漏洞，这种通常手段无法取胜。黑5提，白6时，黑7是先手。



5图

5图（双活）

黑9、白10后构成双活。可以杀死的棋走成双活，便是失败。



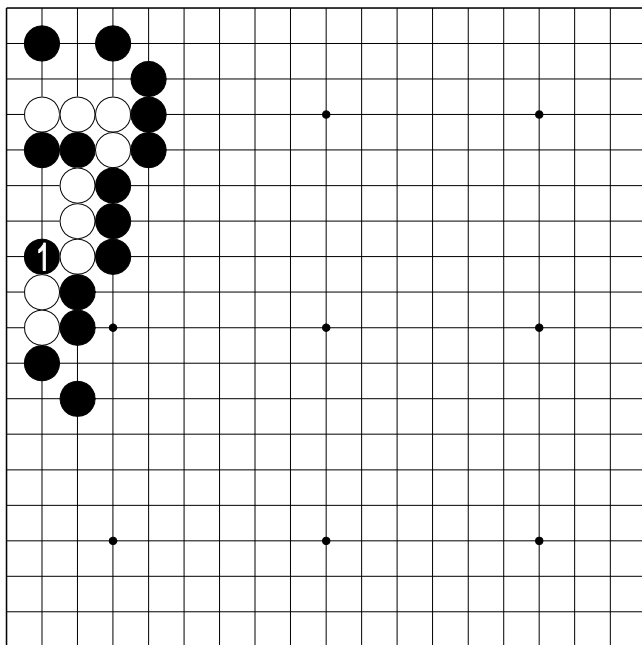
第 14 题

第 14 题 句、逗点

黑先 中级

此形黑棋无须担心，但只要走下去就会发现是单方面欺负白棋。

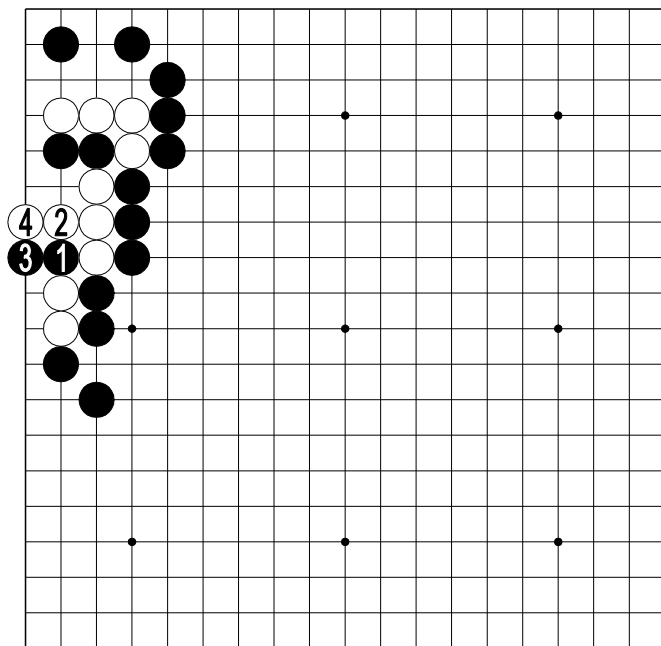
虽不是杀气，但可作为文章中的不可缺少的句号逗号一样，来考虑此题。



正解图

正解图 切断

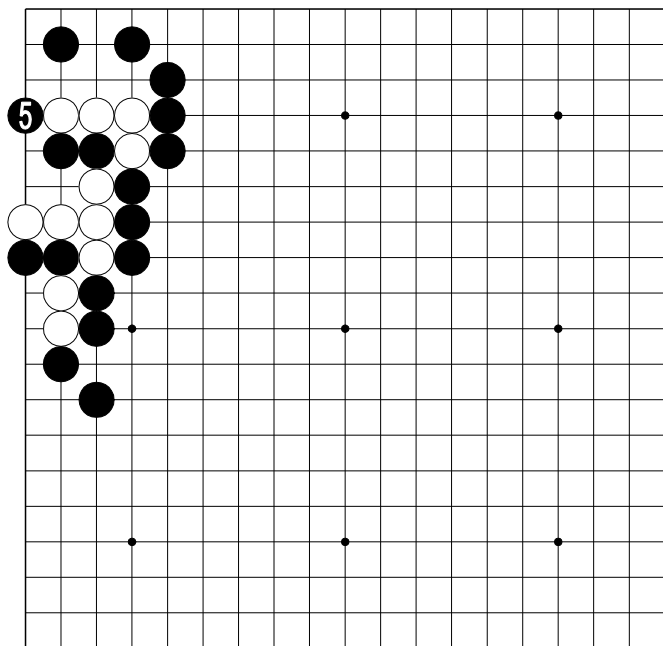
黑 1 位断，无论怎样考虑，这里似乎只此一手。



1图

1图（利用弃子）

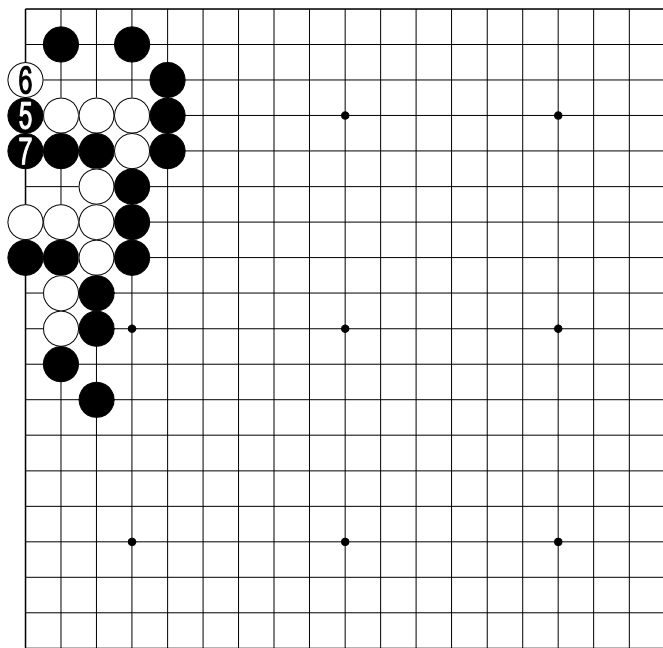
黑1时白2当然。黑3立下，要舍二子，白4也是必然。



2图（扳）

走到这时黑暂且放一放，于5位扳是好手。弃子发挥了作用。

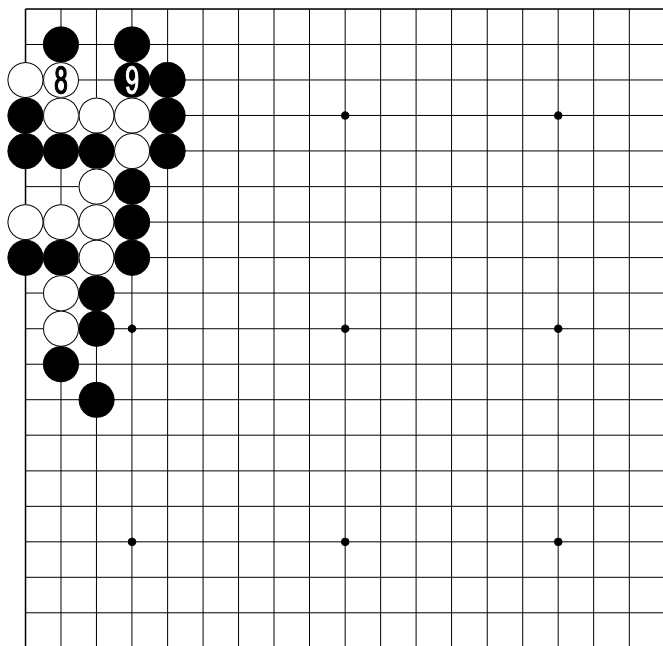
2图



3图

3图（白难办）

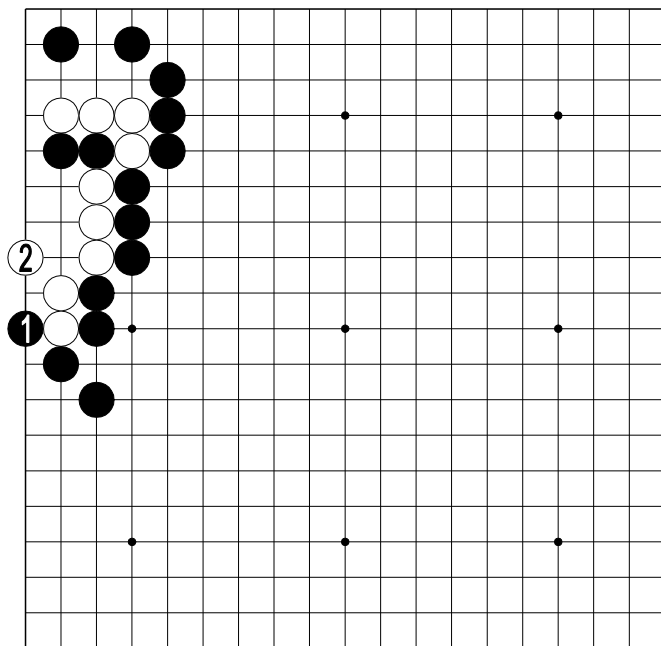
黑5扳时白6只好挡住，黑7位粘后，白棋便难办了。杀气也可结束。



4图

4图（不入气）

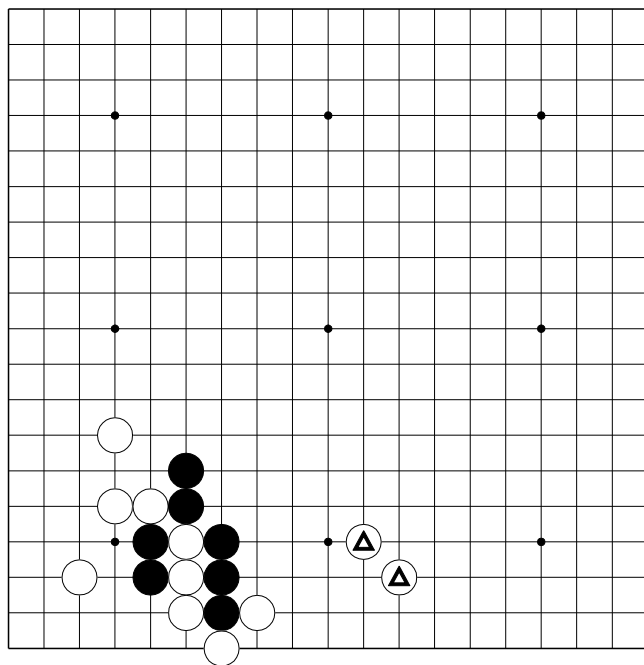
白8粘时，黑9紧气。因有二子之故，白棋不入气。趁着白无法紧气，黑获胜。



5图

5图（失败）

黑1扳占官子，被白2虎之后，就什么棋也没有了。

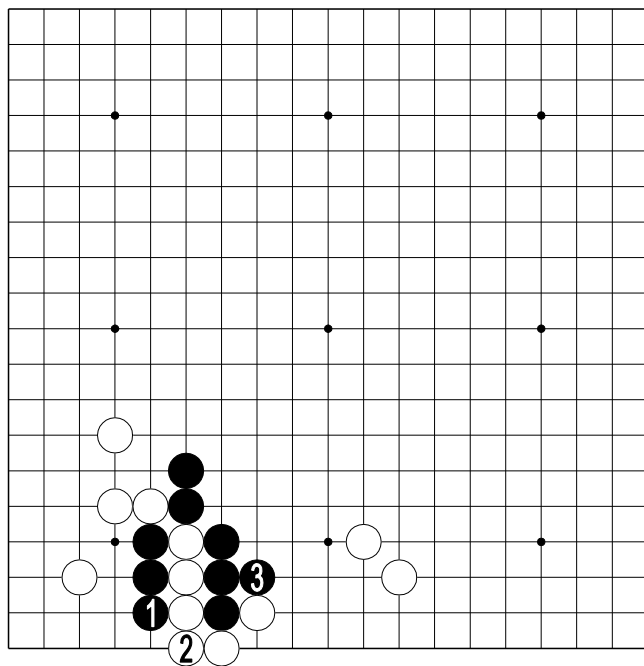


第 15 题

第 15 题 重点

黑先 上级

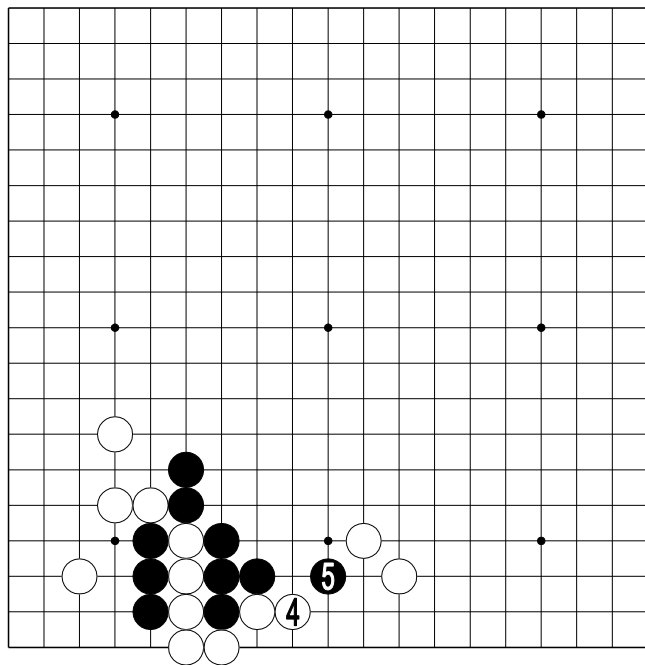
棋的重点是白▲二子的存在。有了这两子之后，给左边的杀气带来麻烦。要抓住棋形的漏洞。



正解图

正解图 俗手

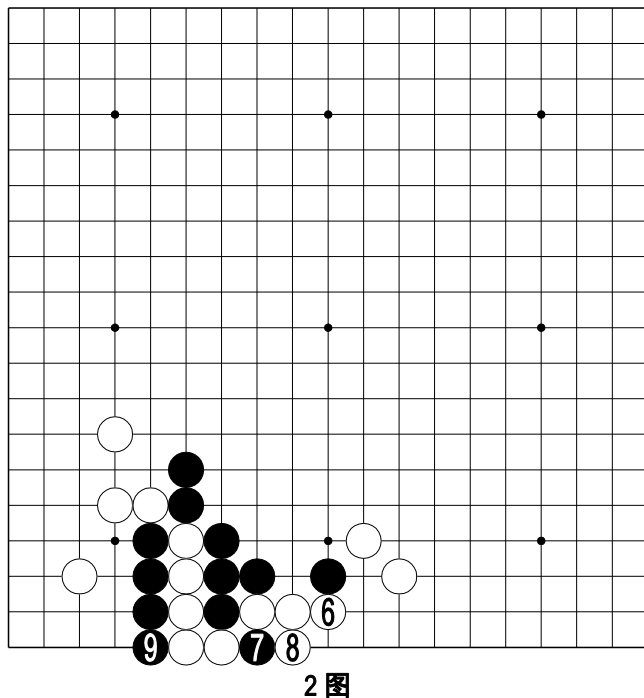
黑1打，白2自然。黑3压
看似俗手，但此处仅限于这一
着。



1图

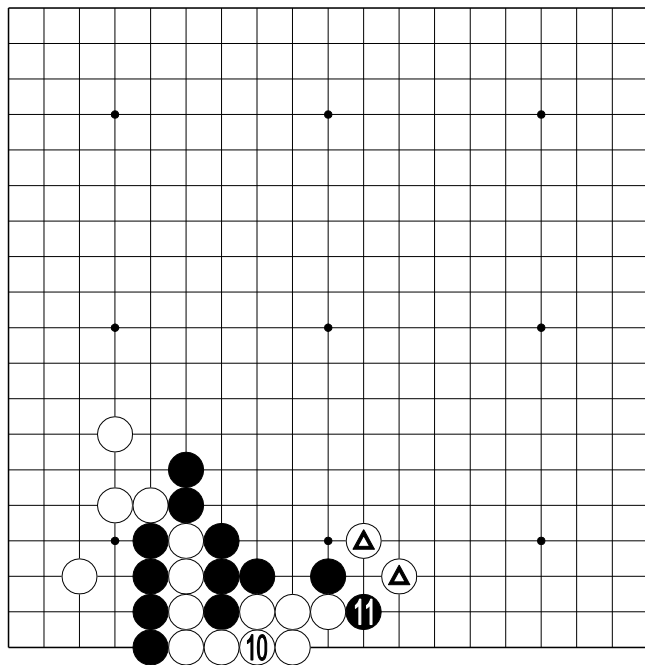
1图（进行）

待白4长之后，黑可于5位置罩，抓住了白棋的漏洞。



2图（定形）

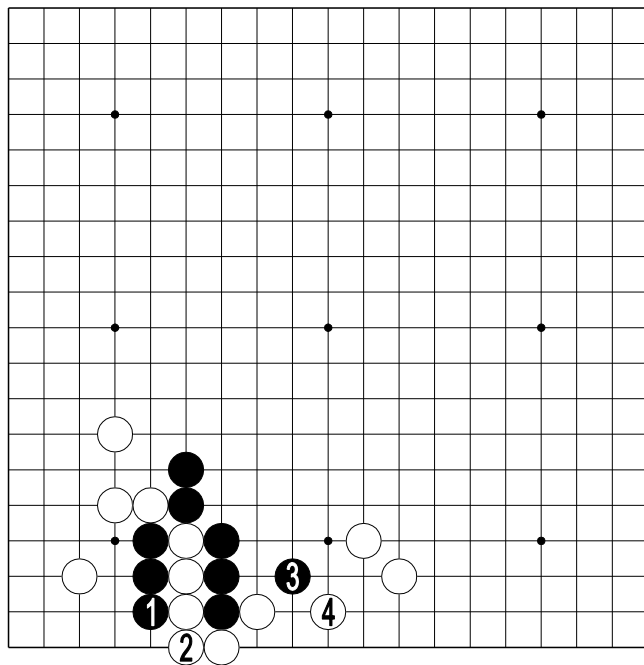
接前图，白6爬时，黑再于7位扑，白8提，黑可走9位定形。至此显然白棋要被吃掉了。



3图

3图（接不归）

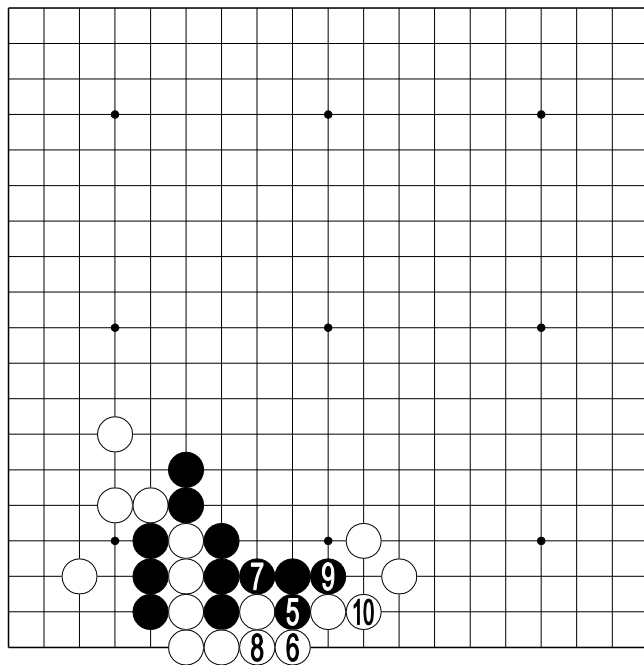
毫无疑问，趁白 10 粘，黑于 11 位扳下，钻了白△一子的空子，获得成功。



4图

4图（行不通）

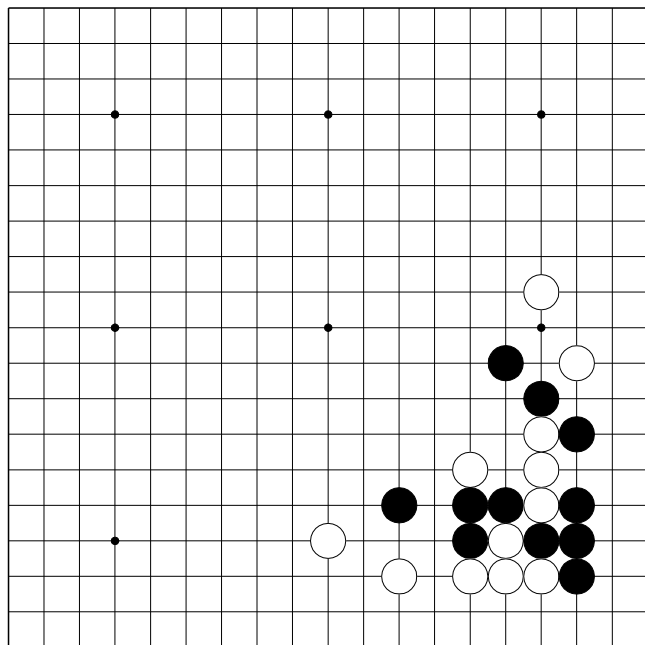
黑1打吃，白2时黑3罩是普通着手，但被白4跳后，黑行不通。



5图

5图（失败）

黑5冲,7打吃时白8位粘。
黑9即使再压,但白10恰好可利用配子,黑棋失败。

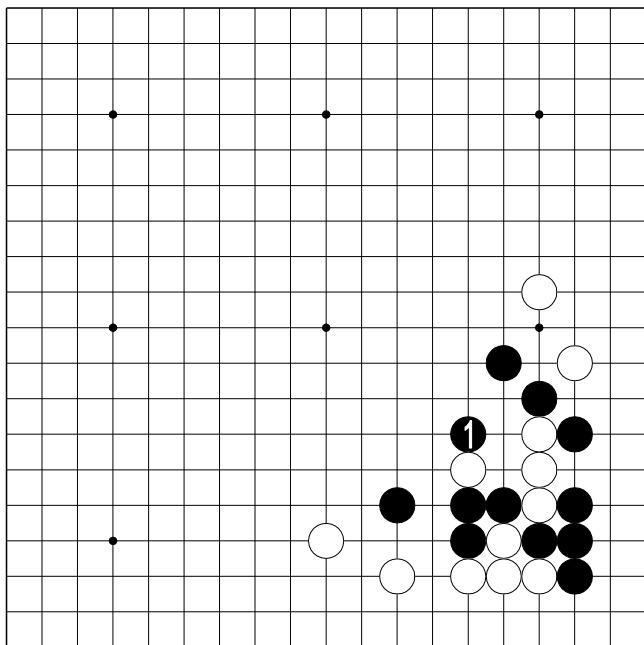


第 16 题

第 16 题 终点

黑先 有段

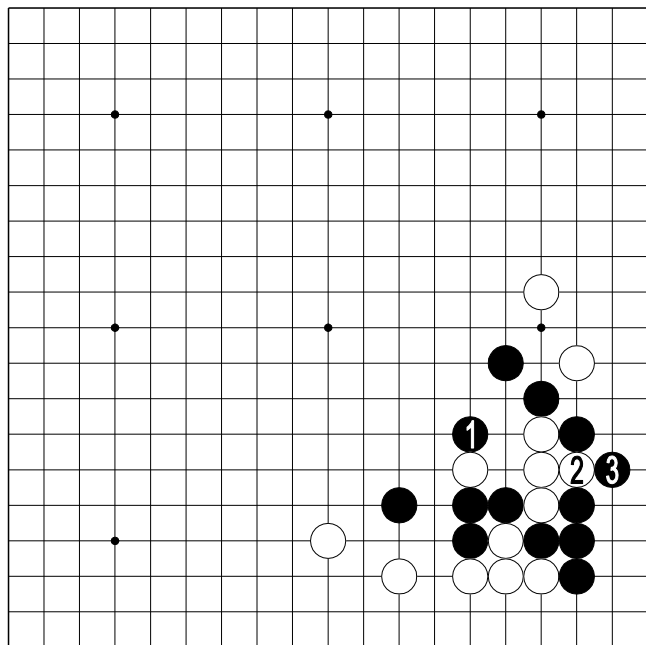
怎样吃住白棋四子呢？若去阻止它的出路，走法上可以一气呵成，但走到终点时竟产生戏剧性的变化，实在有趣。



正解图

正解图 夹

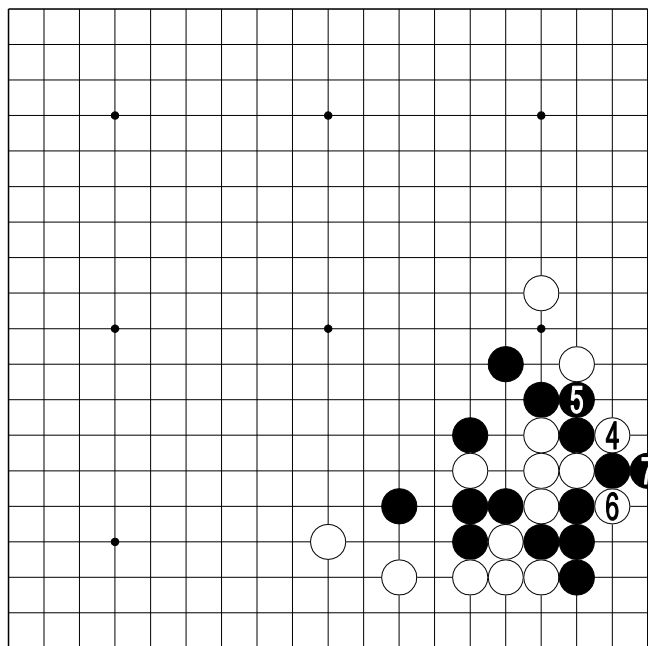
黑1夹，是常用手筋，一着就止住了白棋的退路。



1图

1图（冲出）

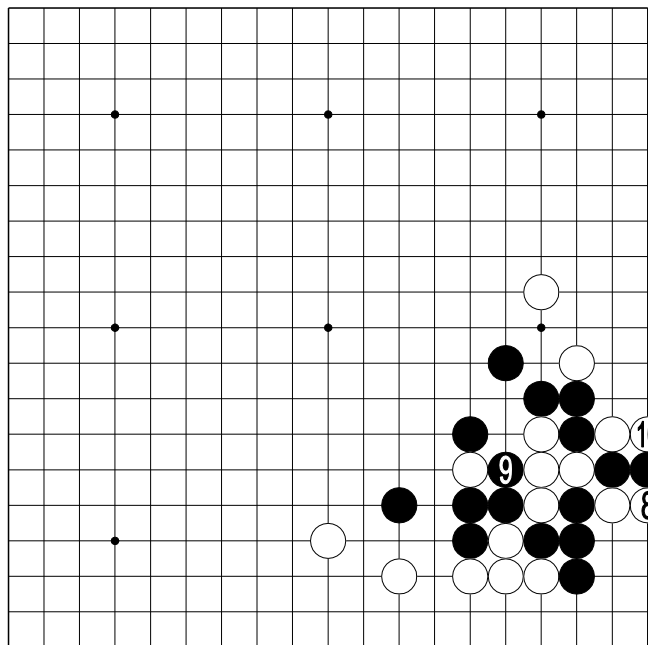
被阻住出路的白棋，只好走
2位向右边冲出。



2图

2图（弃二子）

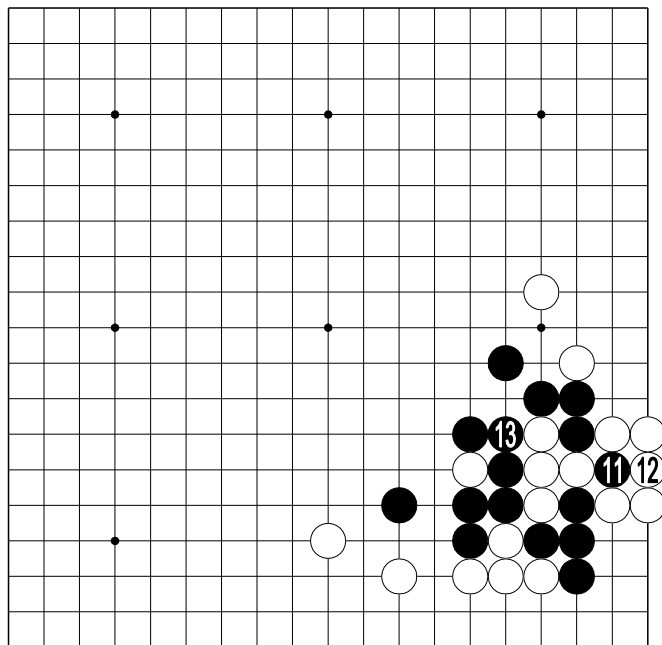
接着，白4断，黑5粘，对白6，黑7位立。众所周知，这是弃二子的手筋。



3图（进行）

白 8 时黑 9 从背后紧气，白在 10 位提。狙击的目标一目了然。

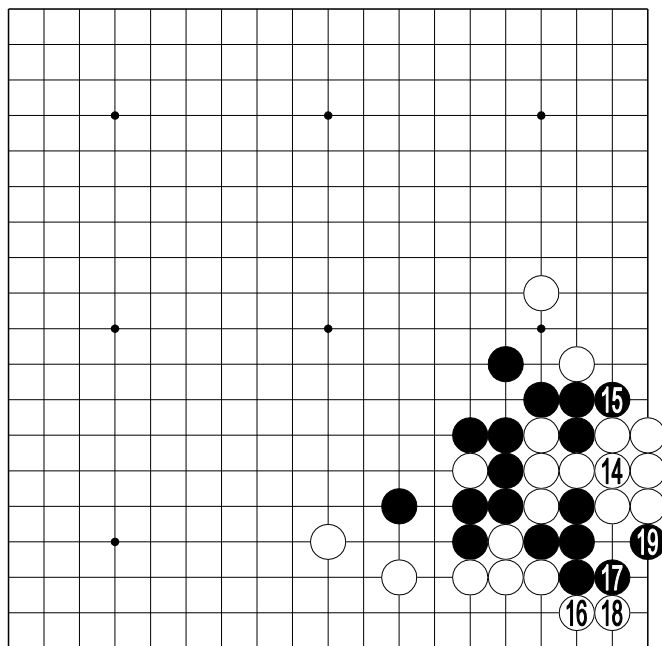
3图



4图（塔形滚打）

黑 11 扑，白 12 后黑 13 打吃，已走成塔形滚打之势。

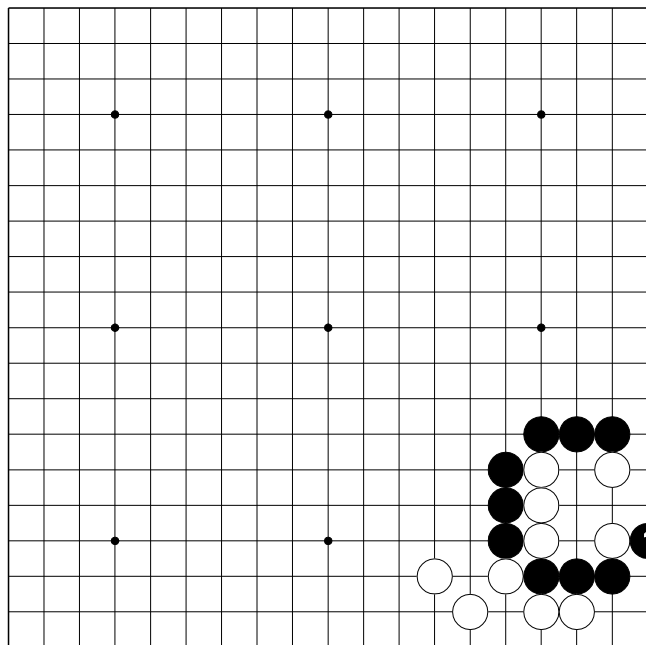
4图



5图 (拦阻)

逼白 14 粘后，黑走 15。白只得在 16 位紧气。黑 17、白 18 后，黑 19 是拦阻白棋的妙手，白子不入气。

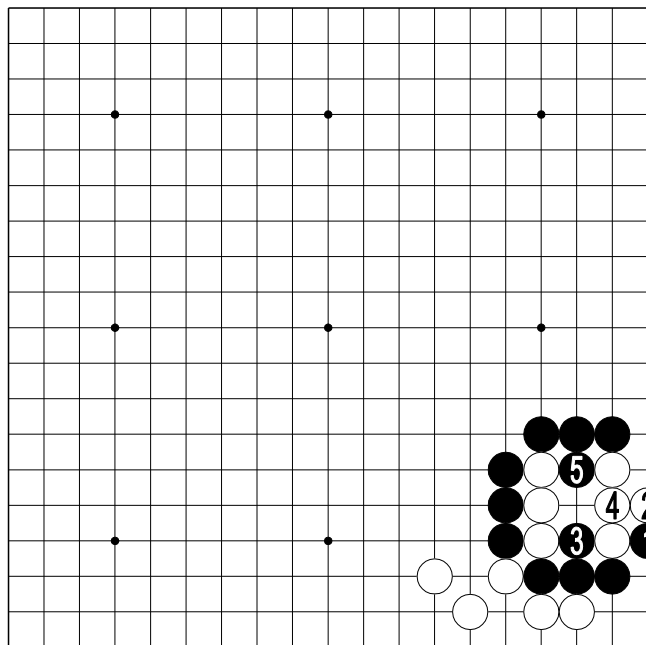
5图



正解图

正解图 短兵相接

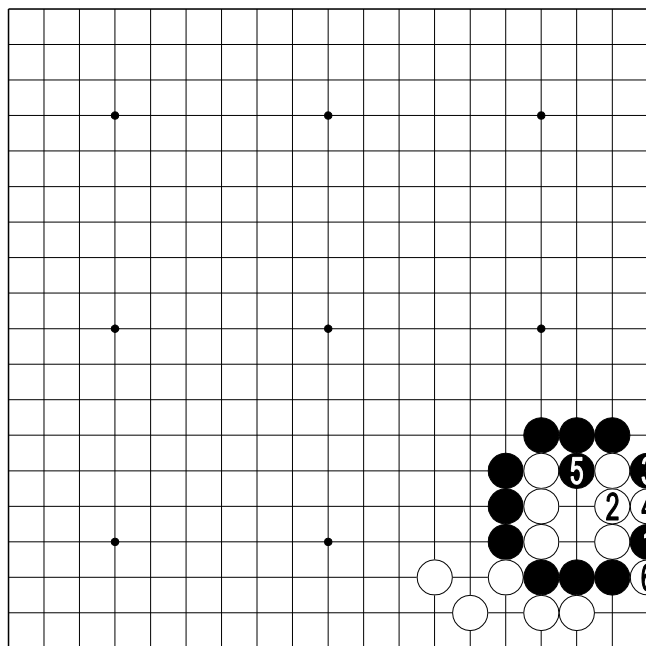
黑于 1 位扳，以进行“短兵相接”，仅此一手。



1图

1图（七零八落）

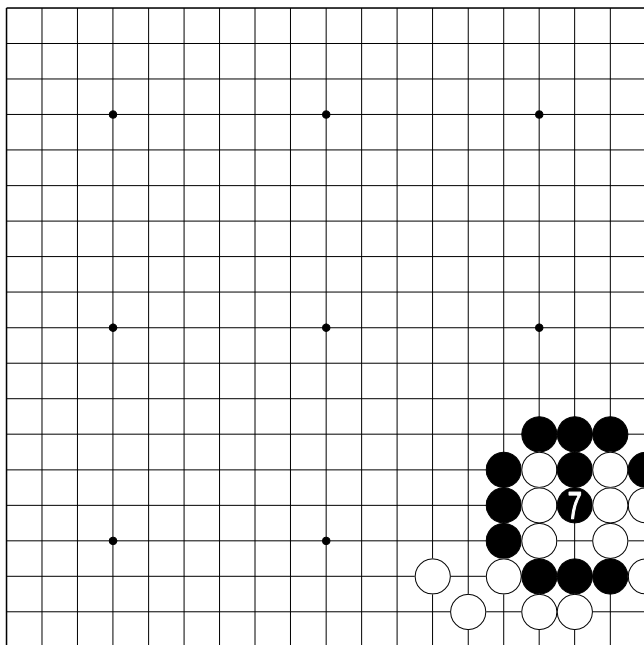
黑1时白若走2, 黑3打吃, 连打劫也不用, 白4时黑走5位, 白七零八落, 被吃。



2图

2图（从外扳）

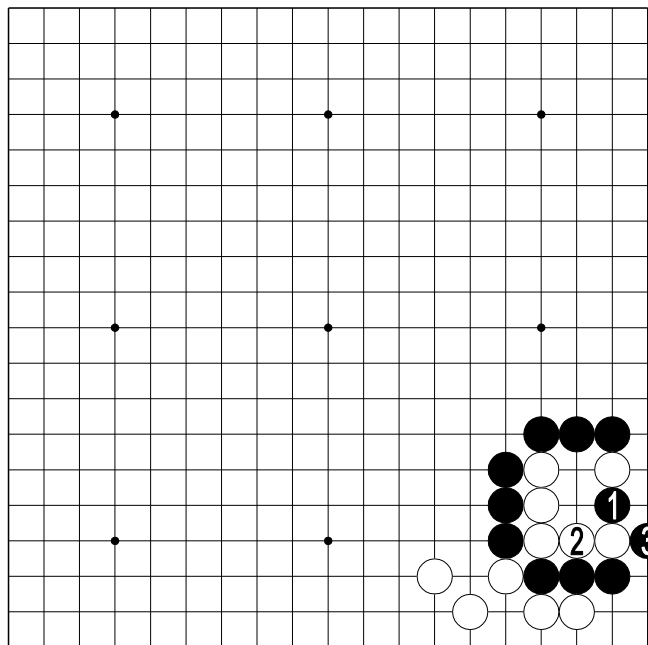
那么,黑1时白2接上如何?
黑走3位从外边扳。白4、黑5
时,白于6位提。



3图（接不归）

接前图黑7冲，白不能粘，
被吃接不归。

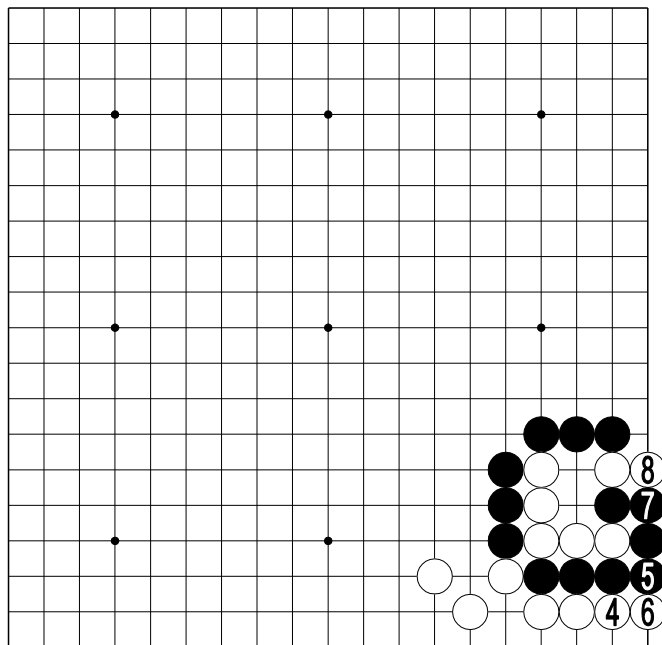
3图



4图

4图（失败）

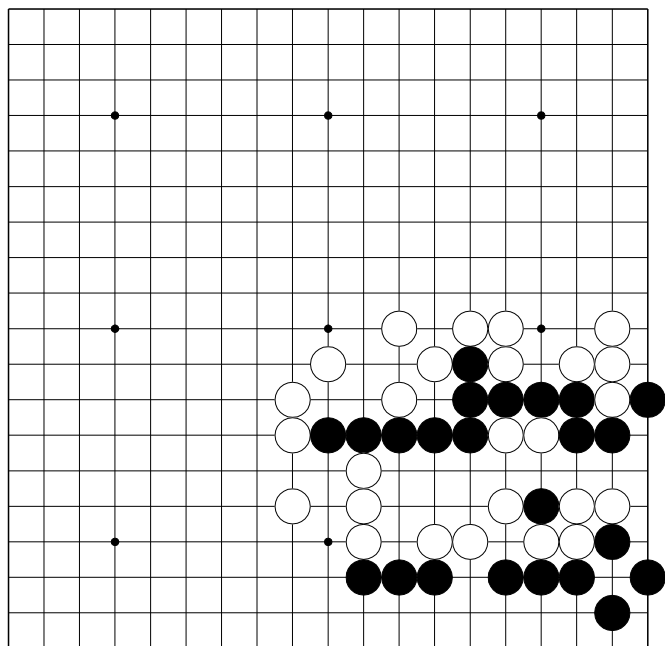
失败是很容易的事，有各种走法。先看一下貌似手筋的黑1挖的下法。白2粘后，紧了黑棋一气。当黑3时——



5图

5图（被吃）

白于4、6位打吃后，再走8位打，白棋险胜。黑子被吃掉。

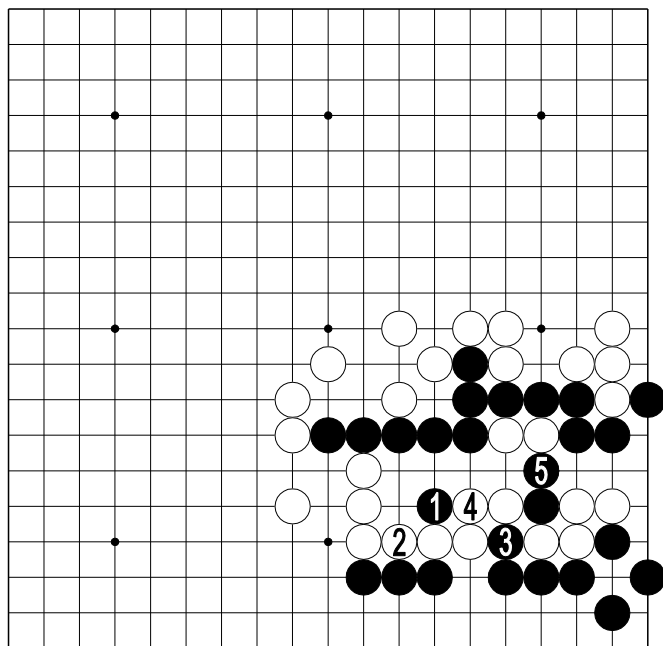


第 18 题

第 18 题 缺点

黑先 中级

右边的黑大块棋已死到临头了。就这样束手就擒实在不甘心，总想坚持着在什么地方形成对杀，但先决条件是找出白棋的缺点。

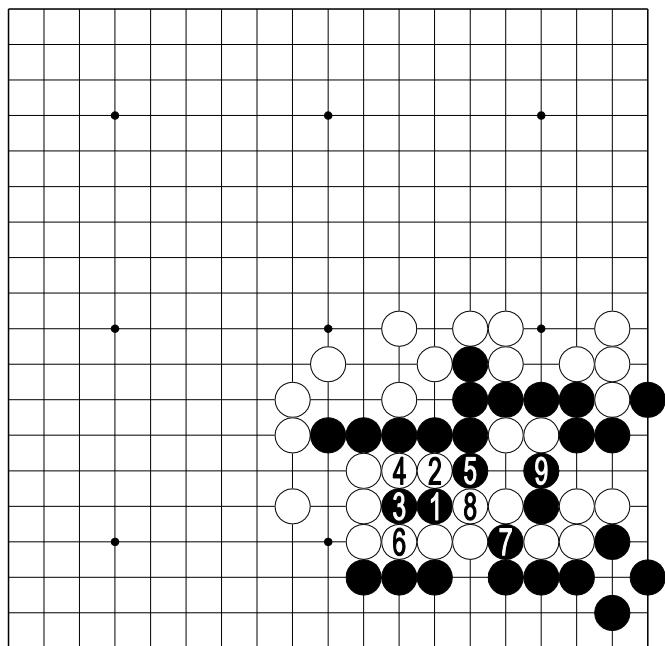


1图

1图（黑胜）

对于黑1如果白2粘，黑3位挤，抓住了白的缺点。白4非粘不可，黑5引出一子后又叫吃白棋。

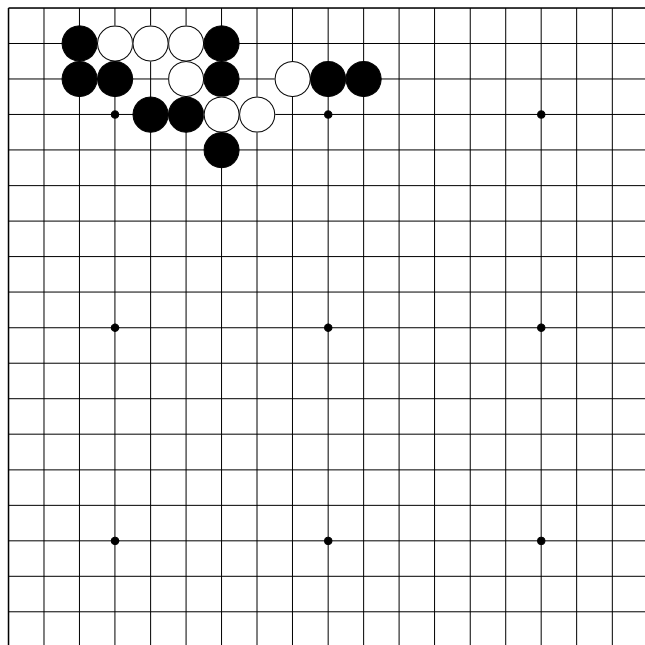
这里，几乎不用对杀，白四子已显然被吃。



2图

2图（相同）

当黑1碰时，白于2位挖，是这种场合中的手筋。但是，黑3长一手好，白4时黑走5位。结果，黑走7位后，于9位引出一子，虽然有些纠纷，但结果相同。

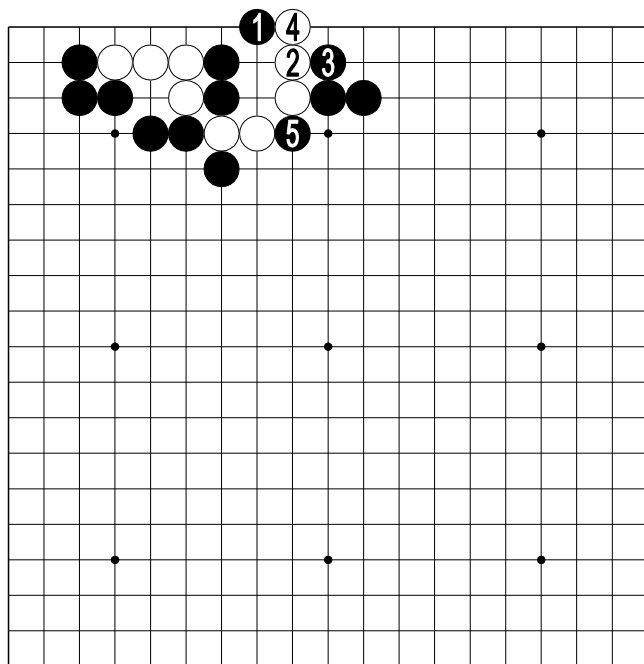


第 19 图

第 19 题 失着

黑先 上级

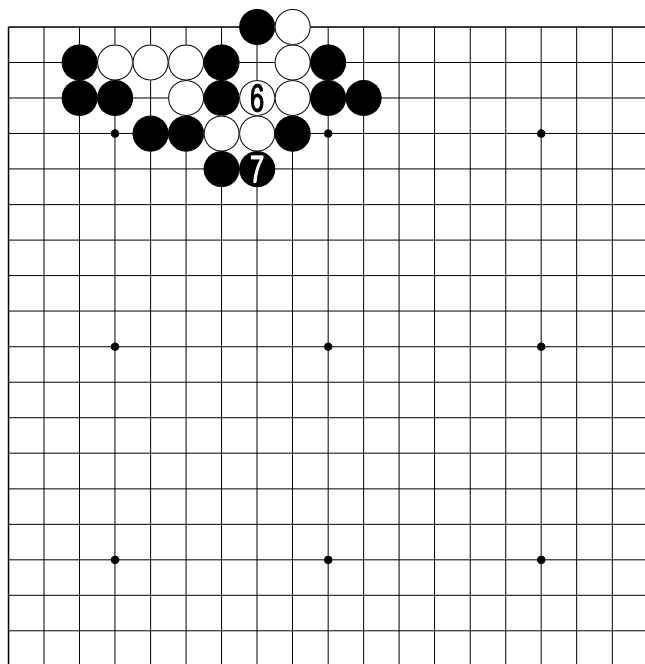
大致是对杀的棋形，含有渡的手筋，结果却出人意料之外，要注意忙中有错。



1图（挤入）

白2阻渡，但黑3、白4紧气之后，黑于5位挤。

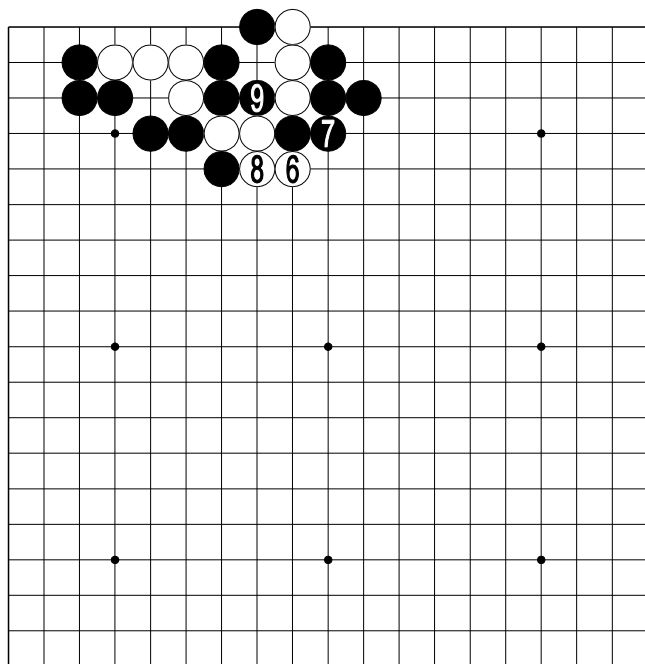
1图



2图（不入气）

当白6粘时黑于7位挡，黑1蓬竿生辉，白不入气。棋盘边缘常有这种手筋，自然黑得胜了。

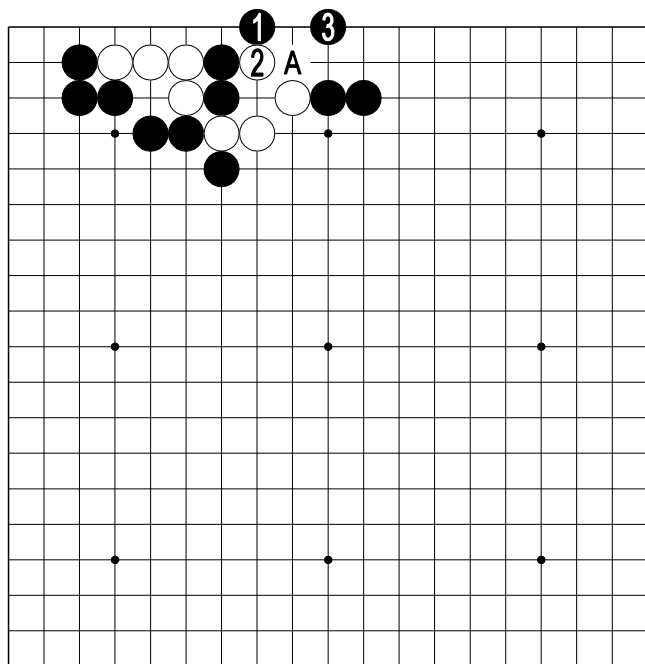
2图



3图（无异）

白6打，8在外边粘时，黑于9位断。从对杀的关系来看，无异于前图。

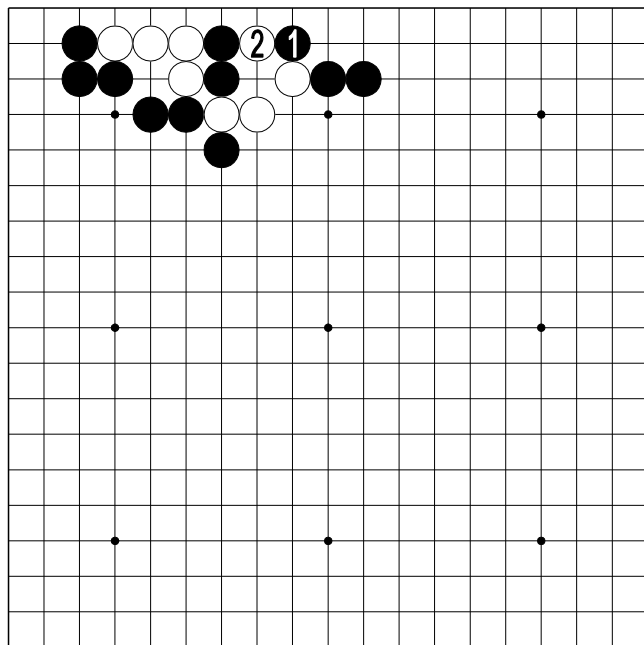
3图



4图

4图（渡过）

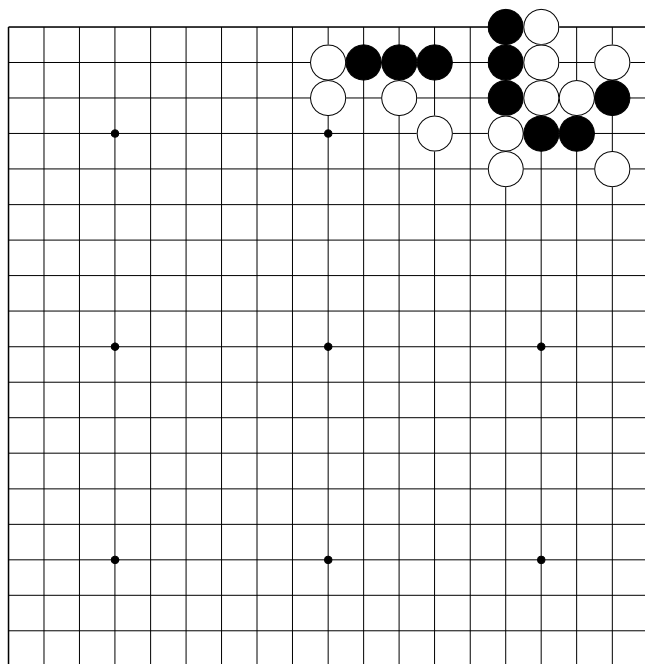
黑1时白若走2位，黑可走3位渡过。此处应弄明白，黑走A点不行。



5图（失败）

急急忙忙地走黑1的话，就要失败。被白2挖后黑无法渡过。

5图



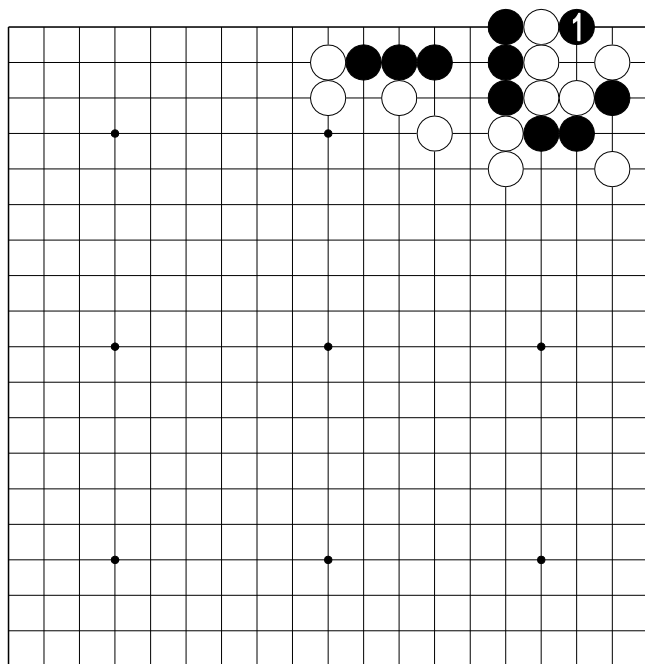
第 20 题

第 20 题 断点

黑先 有段

在断点处粘就来不及了。粘之前有施用手筋的必要，但应怎么走？

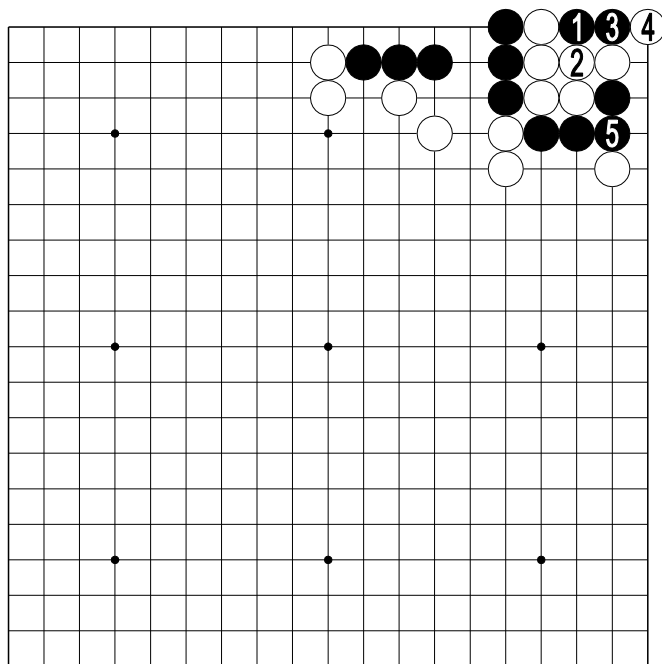
能走成打劫就是很大的成功。



正解图 打吃

黑于 1 位打吃虽是俗手，但
这种场合中只好如此。

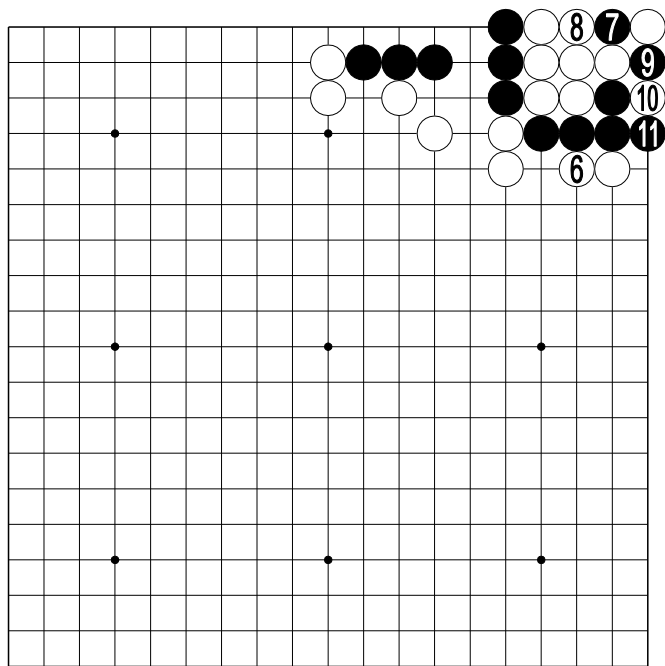
正解图



1图（非常手段）

接着，黑走3位送吃一子是非常手段。走到此时，黑再返回5位。

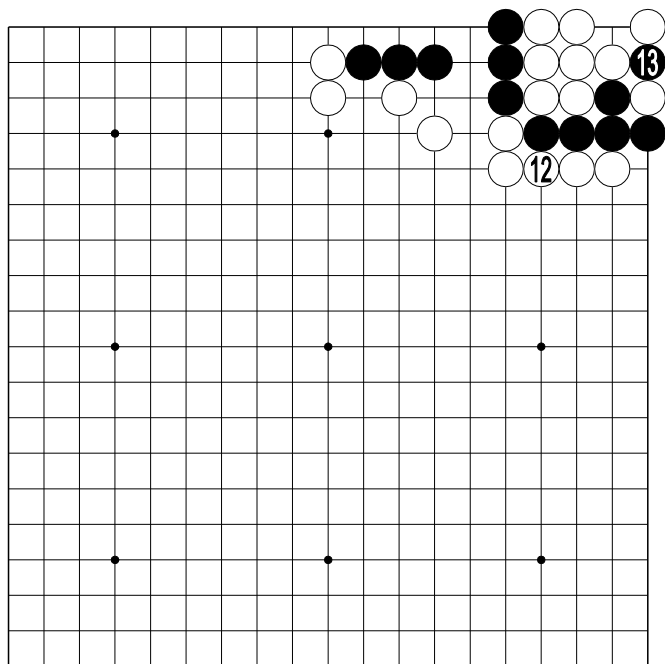
1图



2图（妙手连发）

当白6紧气时，黑于7位扑。
白8提后，黑9再扑；白10时
黑11挡，妙手连发。

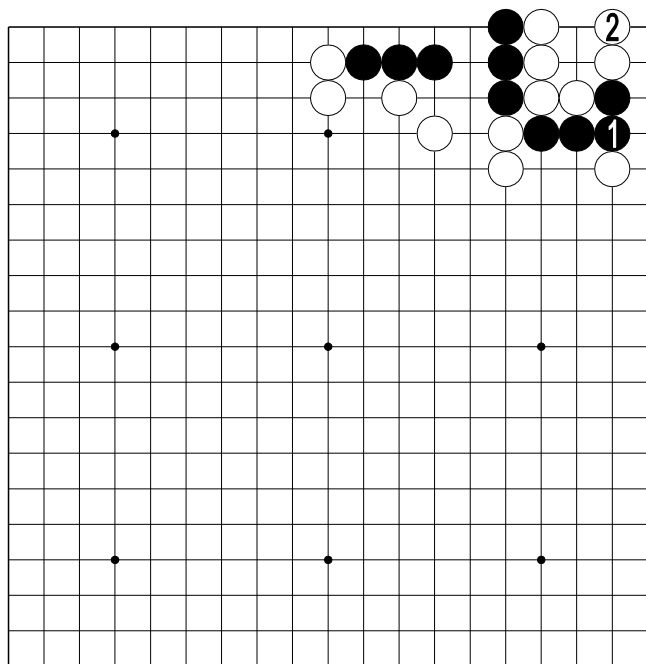
2图



3图

3图（劫）

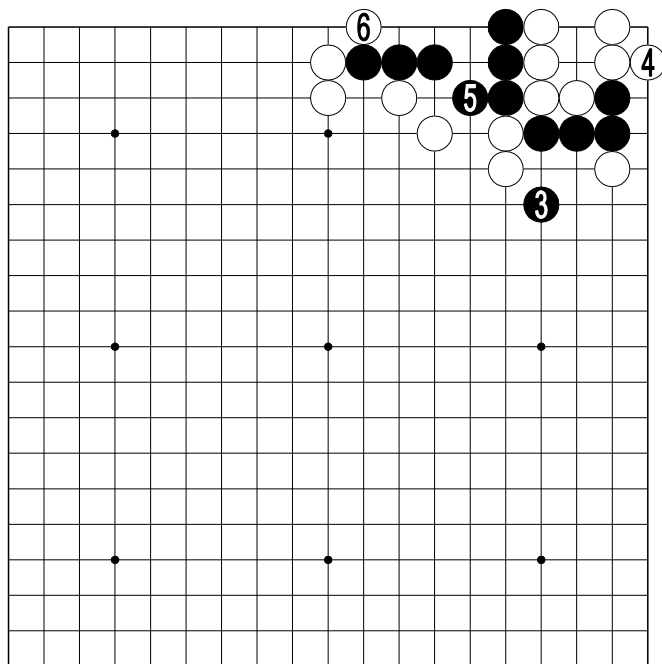
白 12 挡住时，黑 13 提劫是正解。
角上可真是变化莫测呀。



4图（并一着）

黑若直接走1位粘的话，白于2位并。白也是占这一点好。

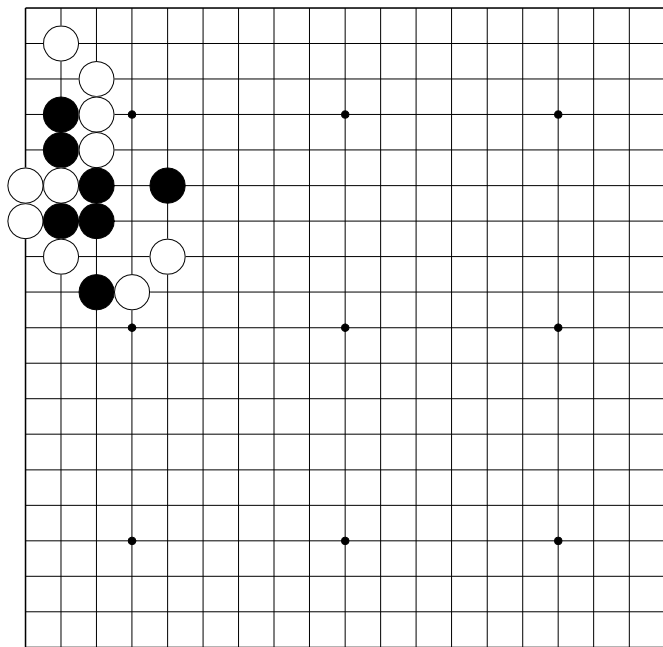
4图



5图（失败）

黑3跳，虽然有可能逃出，白4位做活后，黑上边就无法坚持了。黑5时白6扳，黑死。

5图



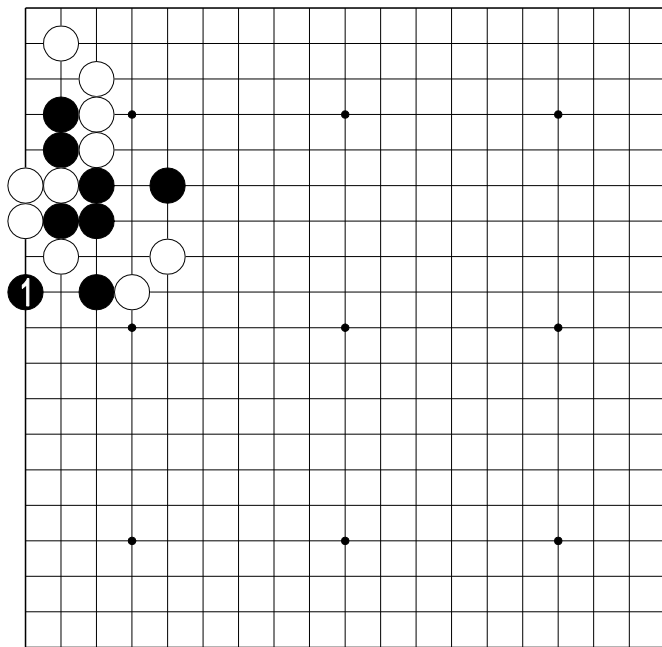
第 21 题

第 21 题 观点

黑先 中级

左上角的棋形，是中盘作战还是占官子？这只是个观点问题。

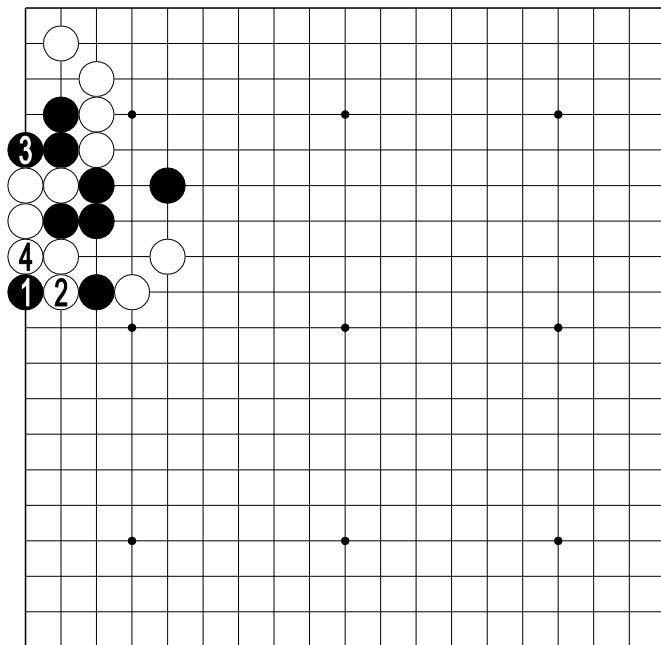
但是。想以杀气来解决，下一手走哪里？



正解图

正解图 刺探

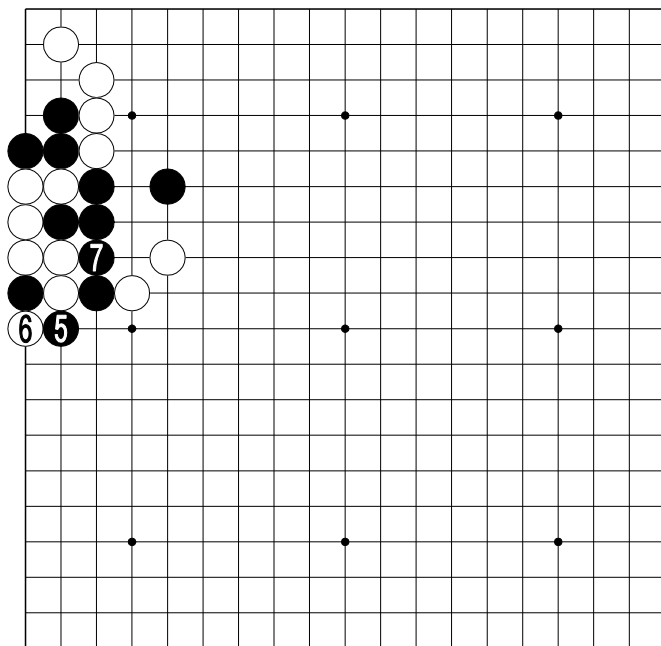
黑1刺是正解。理应直接攻击对杀中的棋子。



1图

1图（定形）

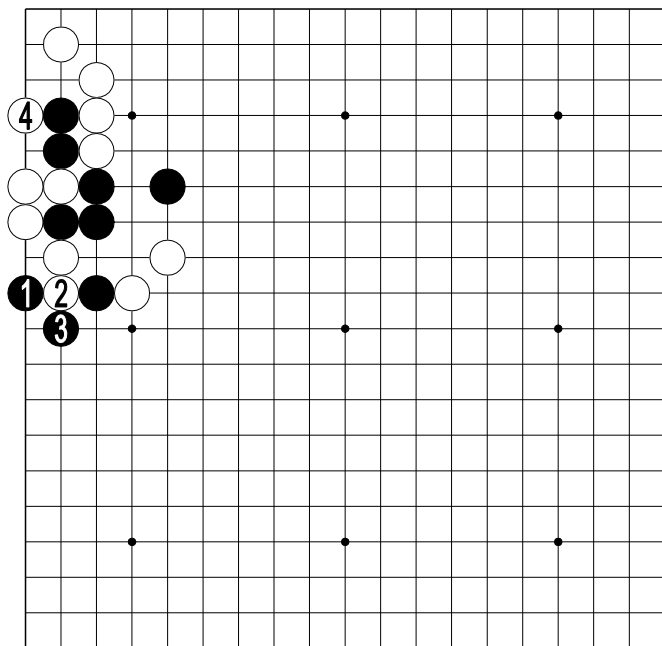
黑1时白2若冲，黑走3位定形。即使白4粘——



2图（溃不成军）

黑5打吃，当白6提时黑再于7位打，白棋则溃不成军。

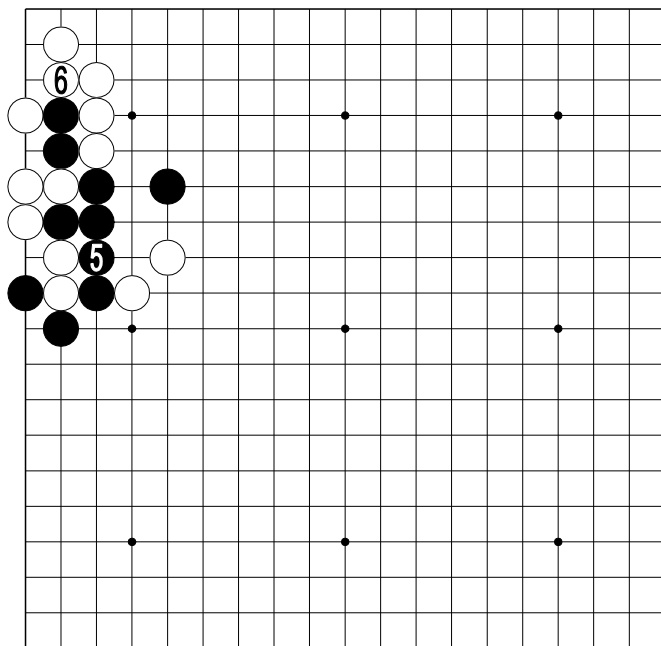
2图



3图

3图（失策）

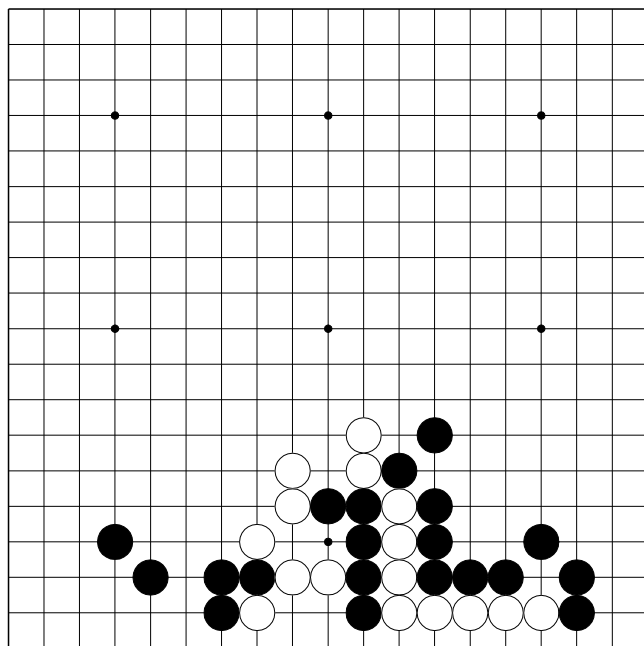
黑1、白2时，黑3若马马虎虎地一挡，便失策了。被白于4位夹。



4图

4图（败北）

接前图，黑即使5位打吃，也仅仅吃到二子。白6之后，杀气的结果是黑棋败北。



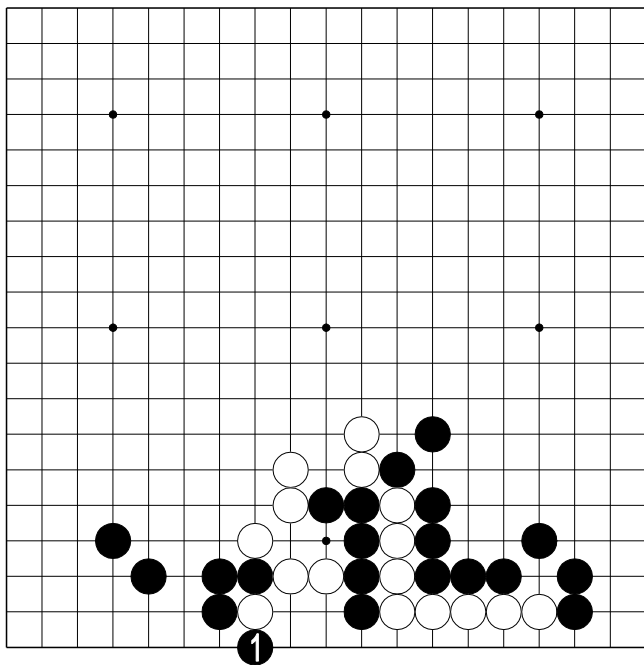
第 22 题

第 22 题 基点

黑先 上级

杀气的基点是：想方设法延长己方的气，缩减对手的气。

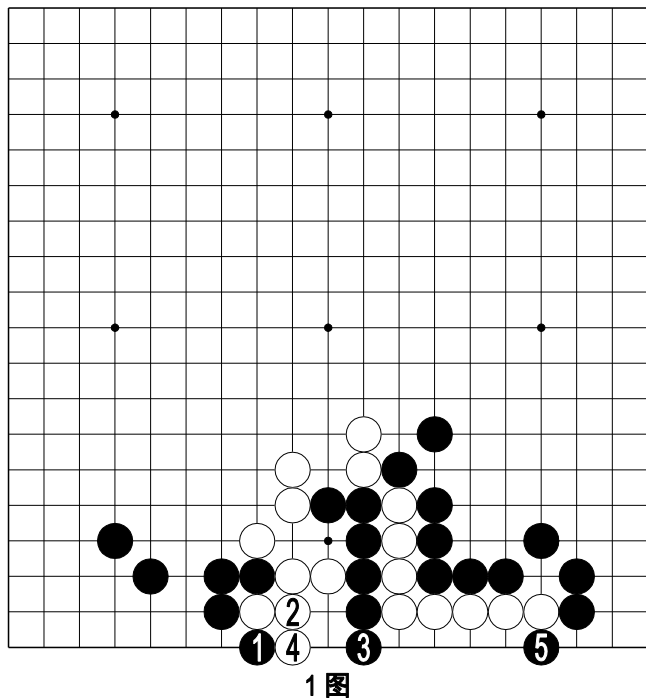
此形中，白有六气，黑必须宽出六口气以上才行。



正解图

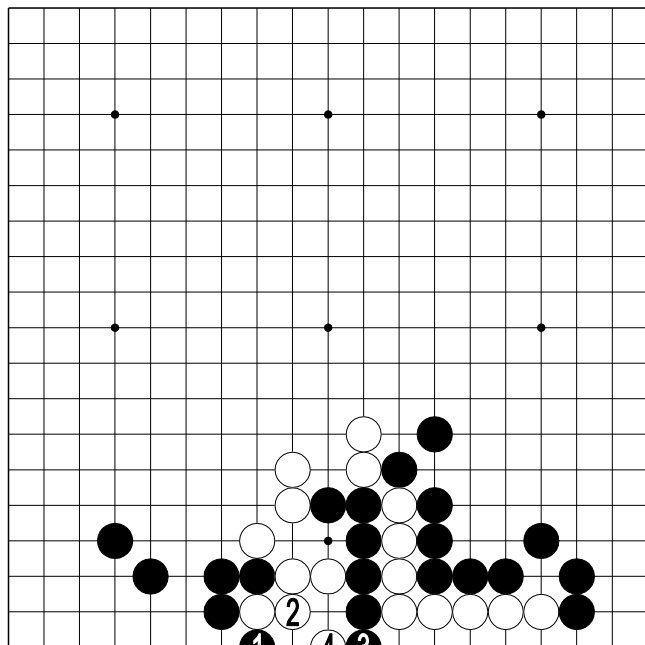
正解图 打吃

黑 1 从底下打吃，手段极为巧妙。



1图（获胜）

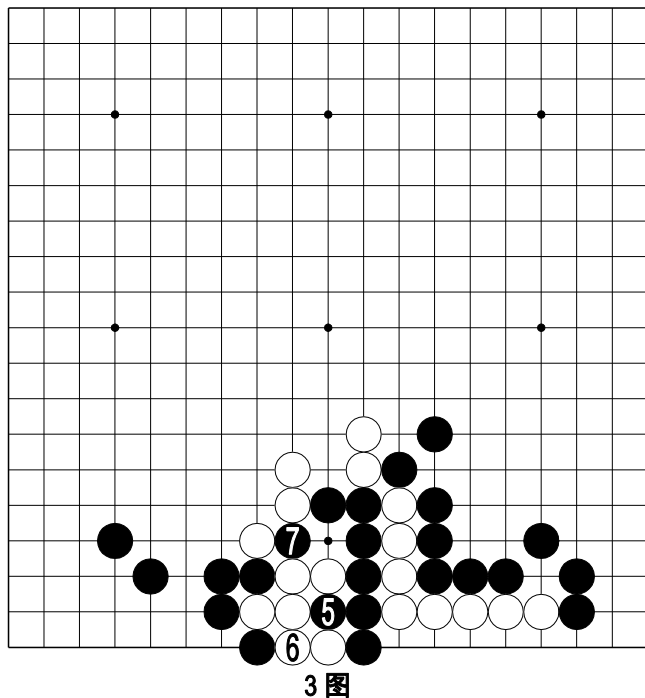
黑1白2后，黑3位立。4非去阻渡不可，而黑已巧妙地延长了气数。至黑5扳，黑杀气获胜。



2图

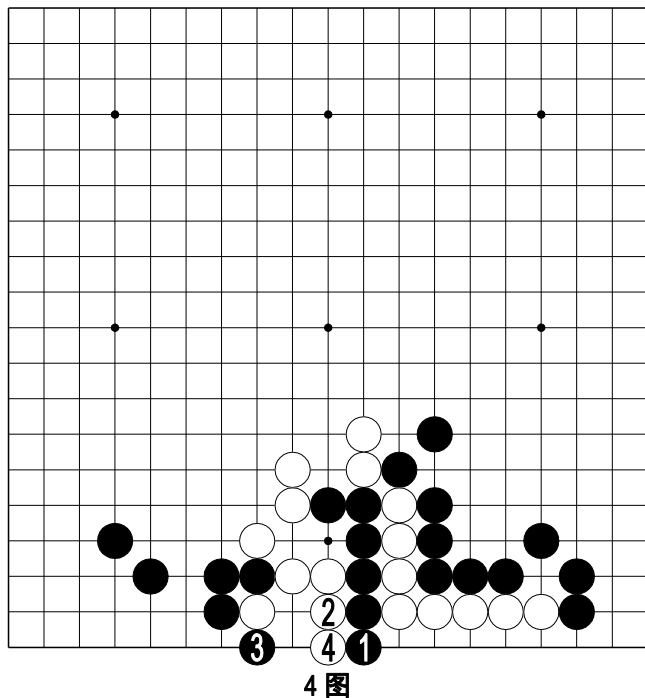
2图（理由）

黑 1、3 是好手的理由就是：
白不能占 4 位贴着气走。



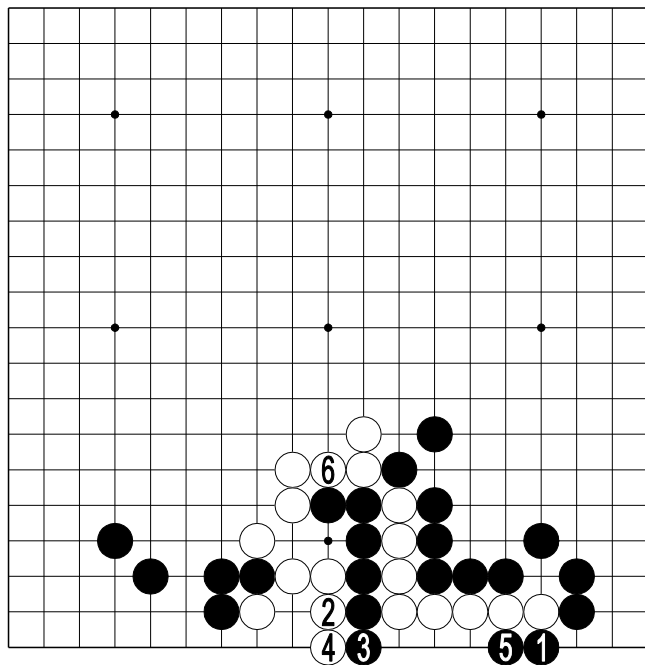
3图（损害）

黑5打吃,白6若阻渡的话,
黑7扑便吃白接不归。
白受到很大损害。



4图（失败）

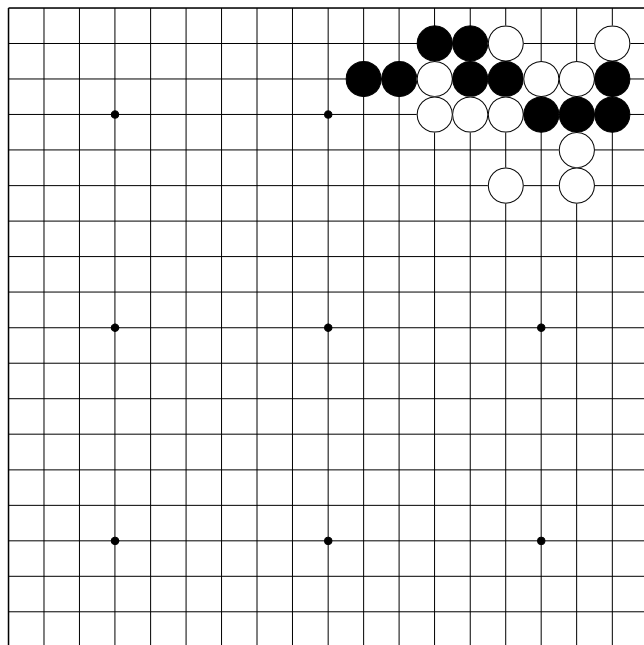
单独走黑1立，白2位紧气。
即使黑3打，也为时已迟，白4
后黑方失败。



5图

5图（差气）

黑1直接紧气，显然不能取胜。至白6止，黑差两口气。

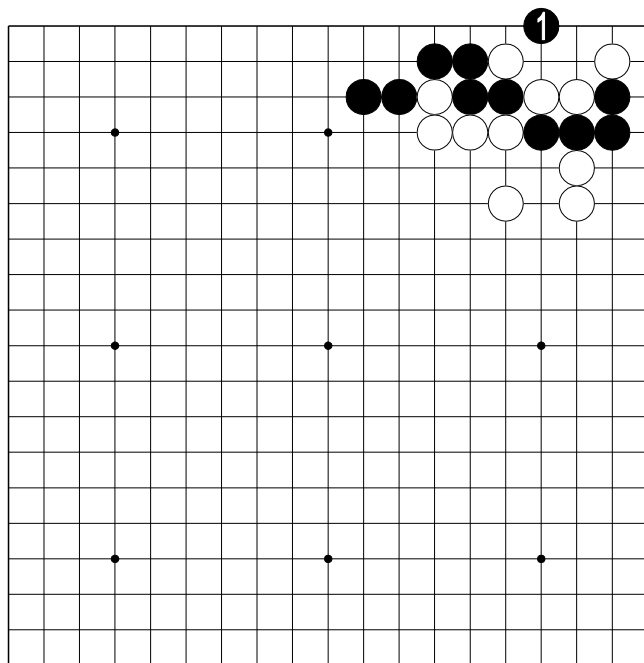


第 23 题

第 23 题 减分

黑先 上级

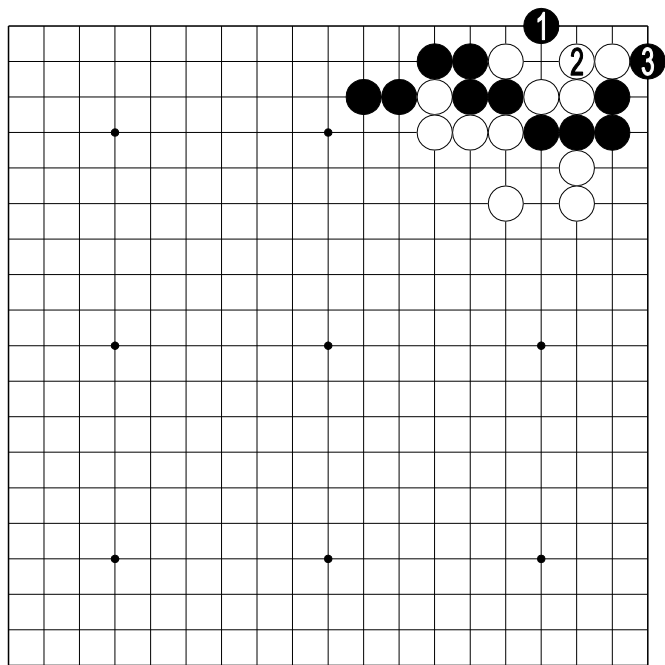
黑棋虽没有眼，但白棋也不干净。总之，白棋形薄，总应该想出点办法才行。如果无条件地获胜才是满点。成劫就要减分。



正解图

正解图 点

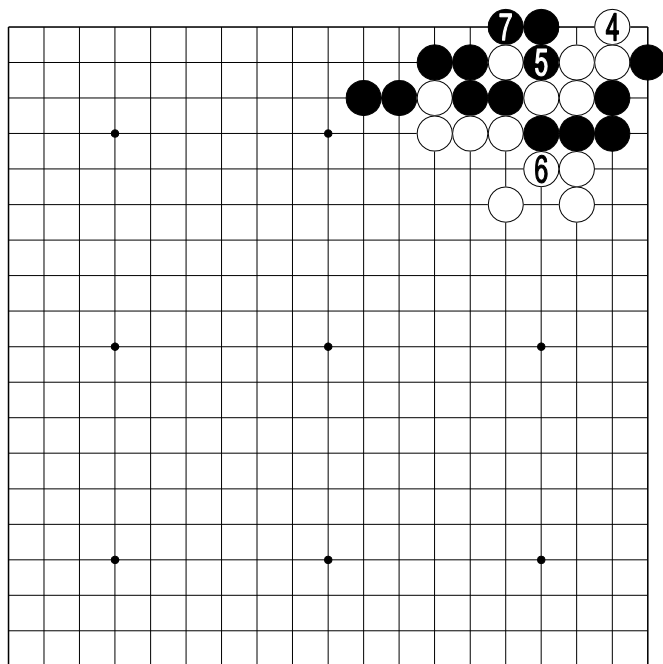
黑1点是急所。要问为什么，很难说清楚，但它毕竟是急所。



1图(扳)

对于黑1，白2只好粘，然后黑3位扳。

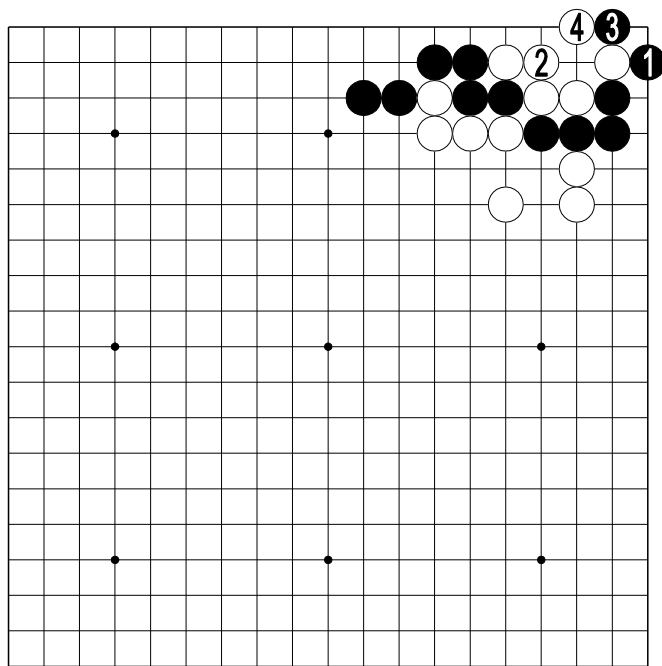
1图



2图（净杀）

白4立抵抗，黑5是好手。
当白6紧气时黑7提后，便快了一气。

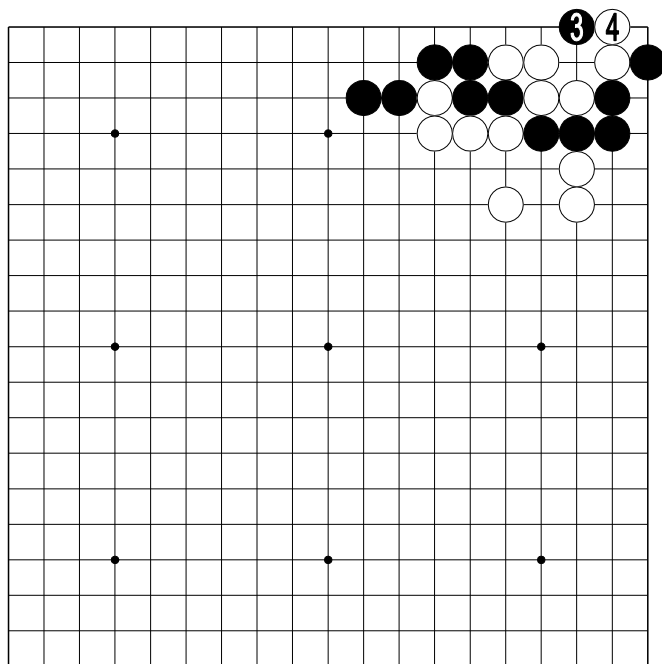
2图



3图 (劫)

黑 1 若扳，被白 2 粘后很麻烦。当黑 3 扳时，白 4 挡后便成为打劫。

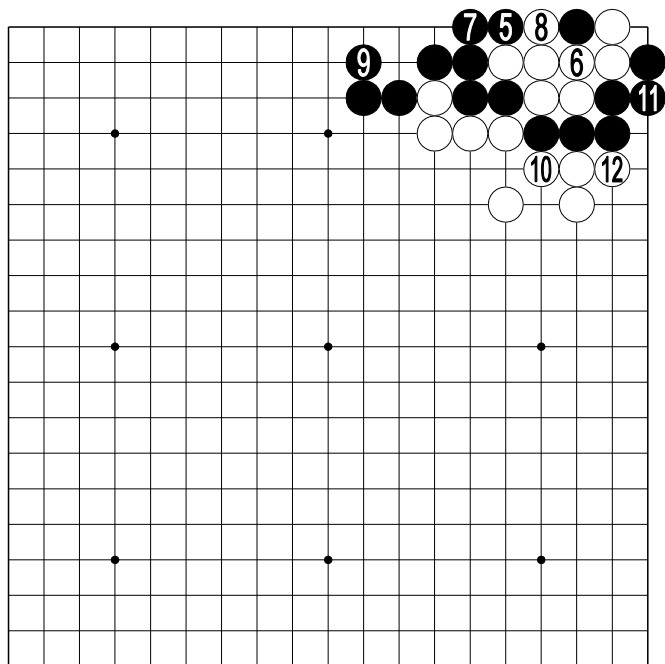
3图



4图（作战）

黑想净杀只能走3位点，白当然4位立下，导致作战形。

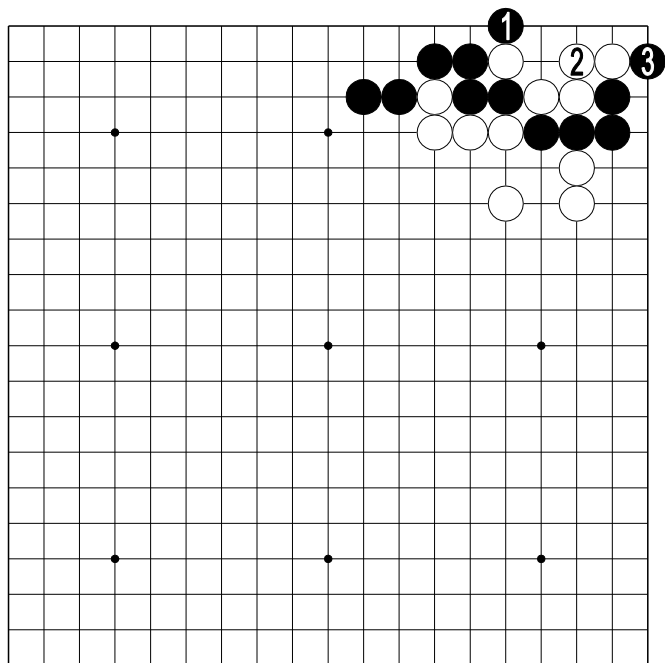
4图



5图

5图（黑输）

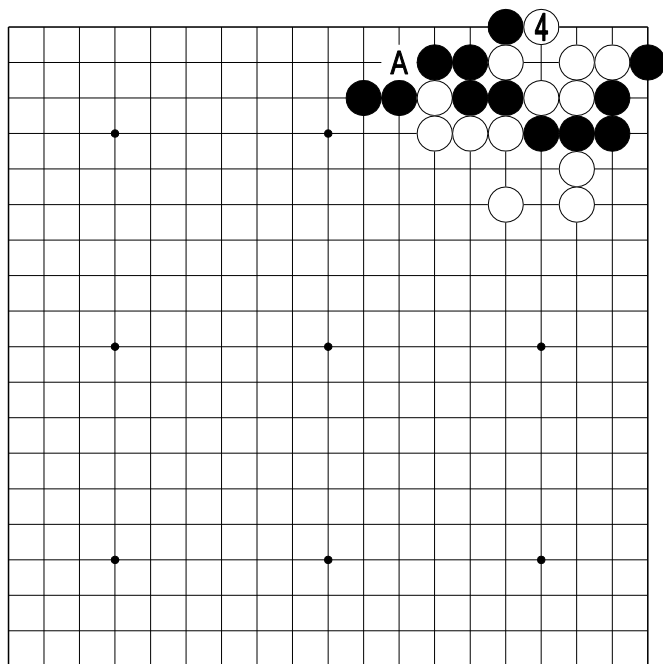
接着，黑5时白6，黑7时白8提一子好。黑9不得不补，被击中要害，至白10、12止，黑棋输了。



6图

6图（手筋）

黑1从下边打吃也是一种手筋，白2时黑3扳，也似乎很顺利。但是——



7图（成劫）

但被白1档后，也简单地成劫。因为黑有A位的断点，这不能叫作黑棋的无忧劫。

7图