

下一手

第三十四册

中盘的攻防

中国大学生围棋协会编译

*

国际文化出版公司出版

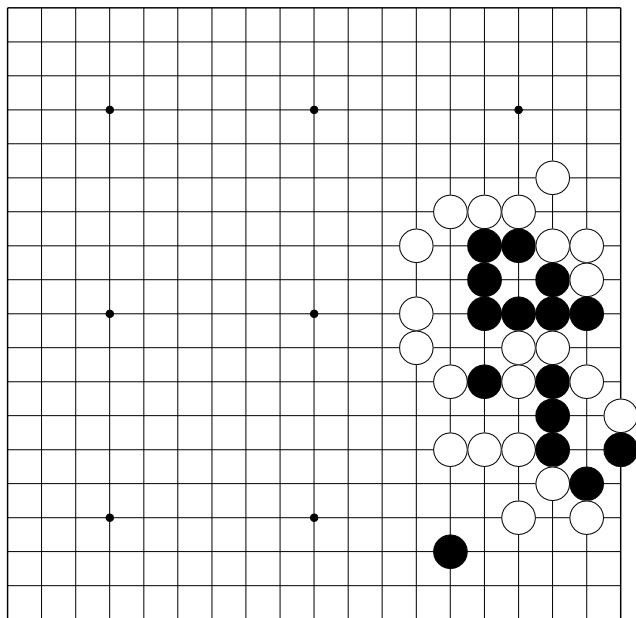
编译者的话

对弈本是件快乐的事，而进入中盘之后的攻防，更有无穷无尽的乐趣。本书精选了一些典型的攻防题目，供您玩味与欣赏，饱享中盘作战的无尽变化之乐，而使您耳目一新。

本书中选有初级 2 题，中级 6 题，上级 8 题，有段 6 题，供您参阅。

目 录

- | | | | |
|--------|------|--------|------|
| 第 01 题 | 奇怪 | 第 12 题 | 得失 |
| 第 02 题 | 治孤 | 第 13 题 | 巨变 |
| 第 03 题 | 遍体鳞伤 | 第 14 题 | 什么 |
| 第 04 题 | 缓手 | 第 15 题 | 主张 |
| 第 05 题 | 假定 | 第 16 题 | 威胁 |
| 第 06 题 | 战法 | 第 17 题 | 格言 |
| 第 07 题 | 立即 | 第 18 题 | 卑怯 |
| 第 08 题 | 笼中之鸟 | 第 19 题 | 判断 |
| 第 09 题 | 若是你 | 第 20 题 | 限制 |
| 第 10 题 | 方向 | 第 21 题 | 形势判断 |
| 第 11 题 | 常识 | 第 22 题 | 援助 |

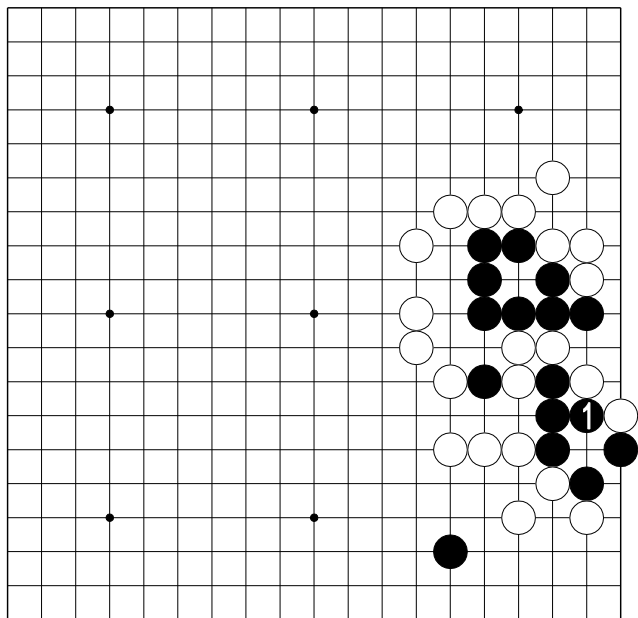


第1题

第1题 奇怪

黑先 中级

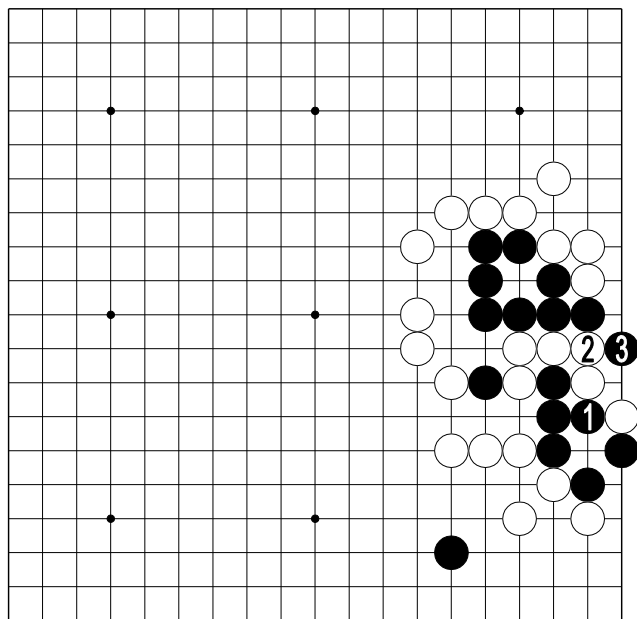
看起来棋型好像很奇怪。黑棋是做活好呢，还是去吃白子？不，好像不能吃，只能来求活吧。



正解图

正解图 挤紧

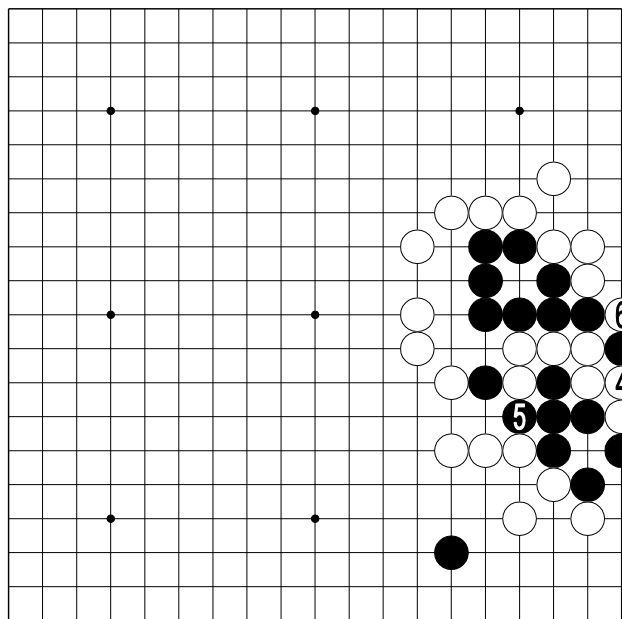
黑于1位挤。好像自己紧了自己一气，但这是好手。



1图

1图 (盲点)

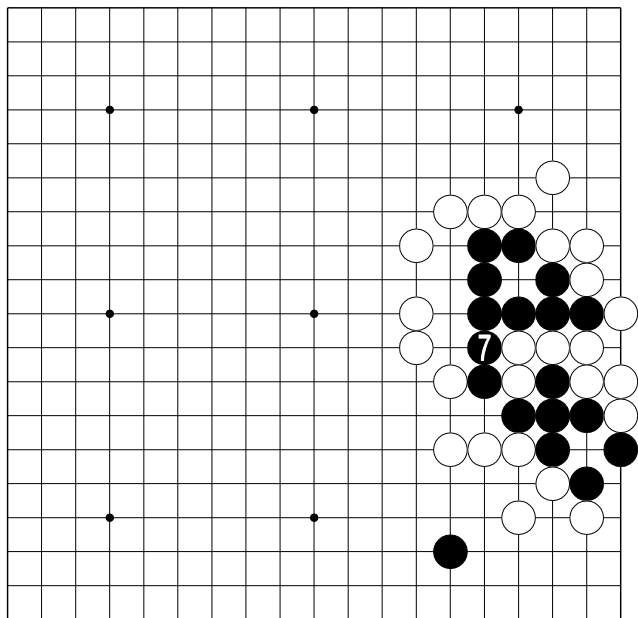
白2非粘不可，但黑从3位方向扳，是个容易被忽略的盲点。



2图

2图（顽抗）

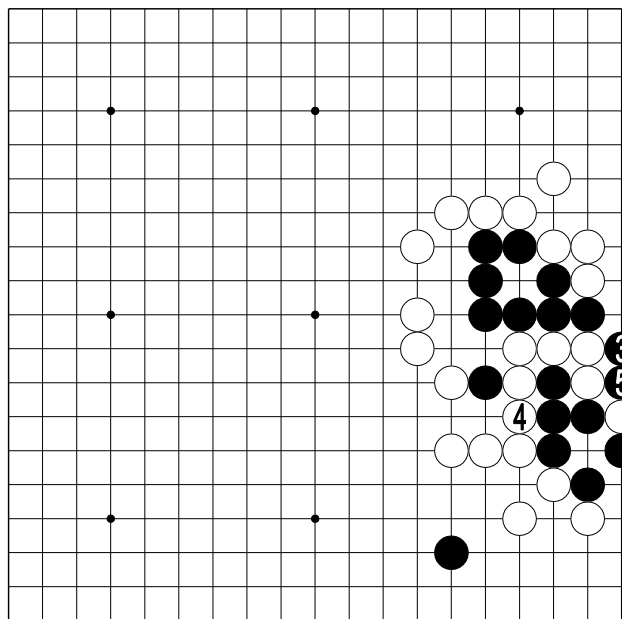
接着，如白4粘进行顽抗，黑5冲出极妙。因为在叫吃白棋，白6只好提——



3 图 (吃接不归)

黑 7 时白棋便接不归。白棋不能这样硬拼。

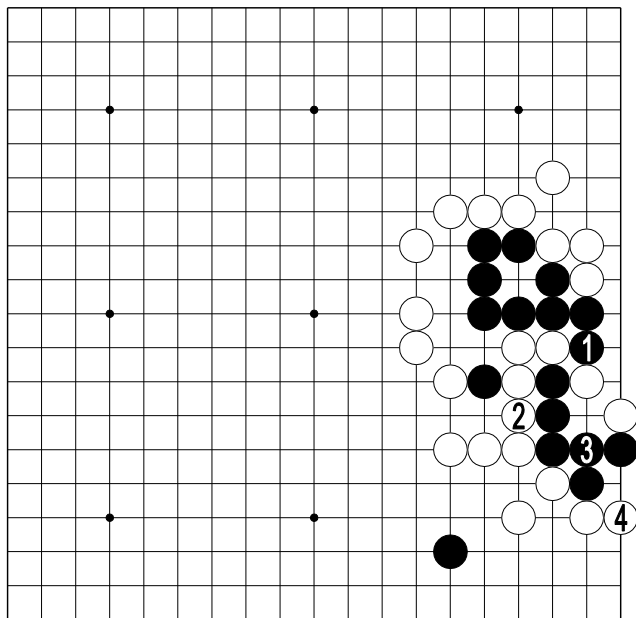
3 图



4图

4图（活棋）

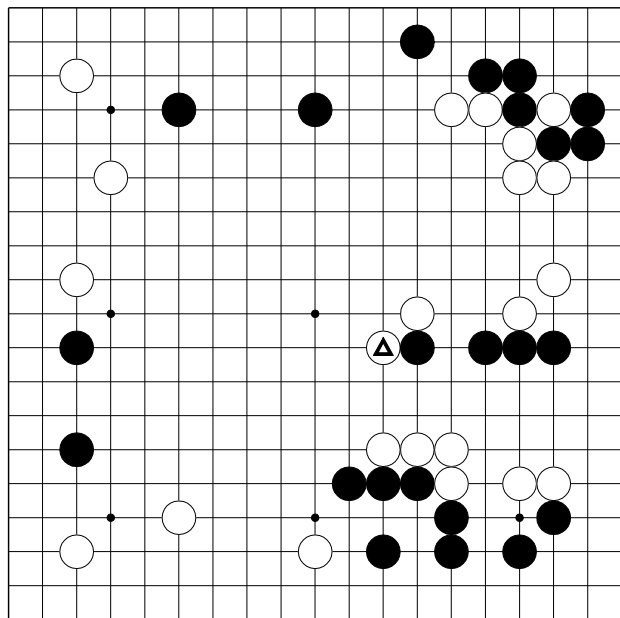
因而，对付黑3白大概得走4位。那么黑5提渡过，顺便做出一只眼。巧妙地活棋是本题的正解。



5图

5图（失败）

黑1断则因贪心而失败。被白2贴紧后黑不入气而败北，黑3时白便走4。



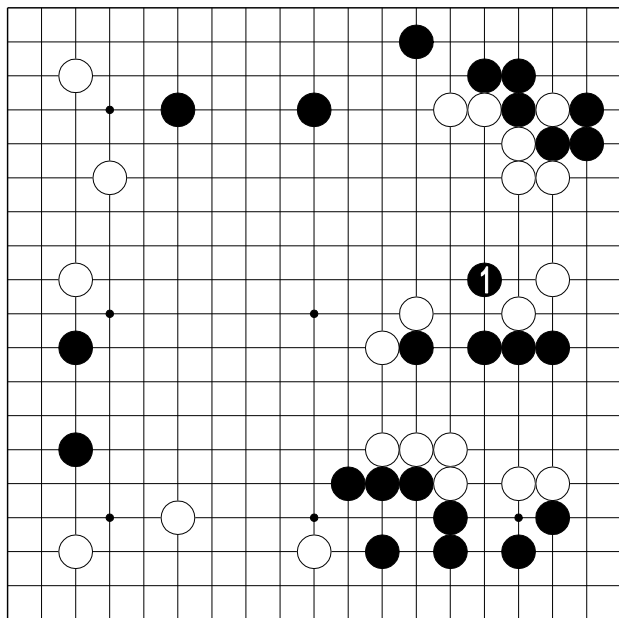
第2题

第2题 治孤

黑先 上级

靠一着之后再于△位扳，是当然之手。这是怎么回事？说起来，这是关于右边黑子的治孤问题。

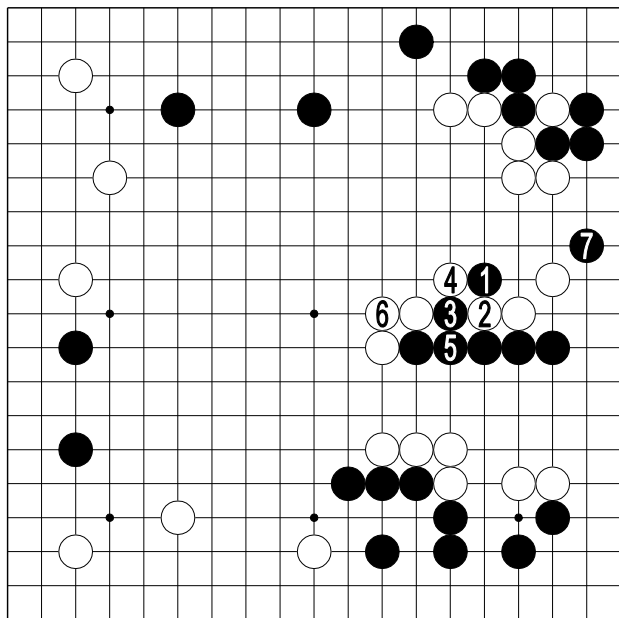
问题的关键是下一手。



正解图

正解图 跳出

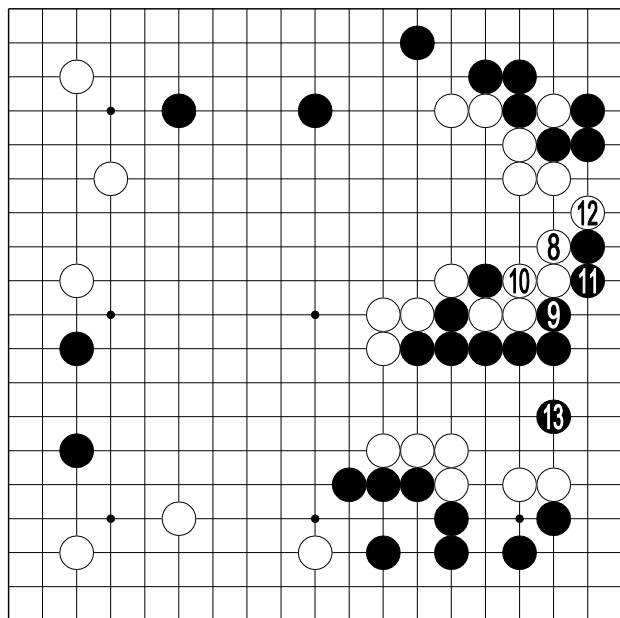
黑 1 位跳是好手。这里正好抓住了腾挪的线索。



1图

1图 (透点)

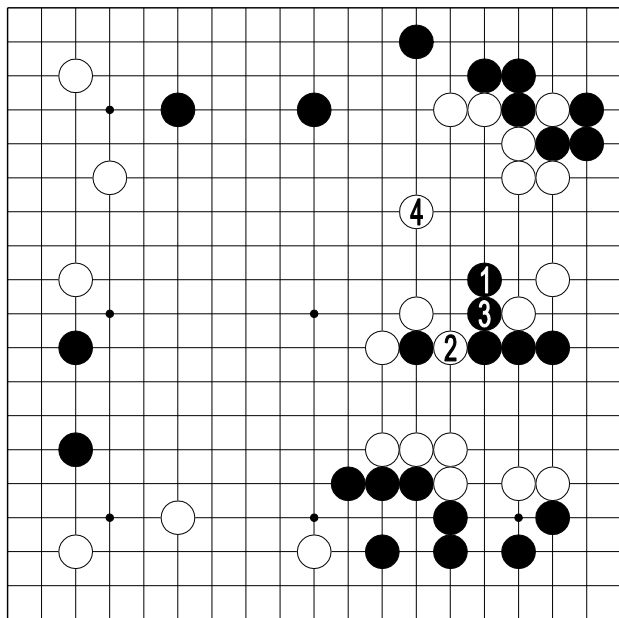
黑1时白若走2, 4的话, 黑5白6之后, 产生了黑7透点的手筋。



2图

2图 (轻松)

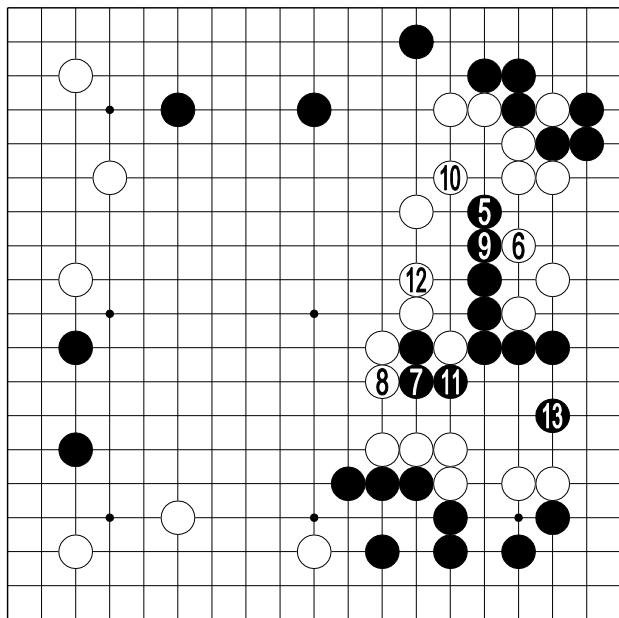
对付黑的透点，白只得在 8 位应。黑 9、11 先手得利之后再于 13 位拆，暂时安定下来，处理得很轻松。



3图

3图（变化）

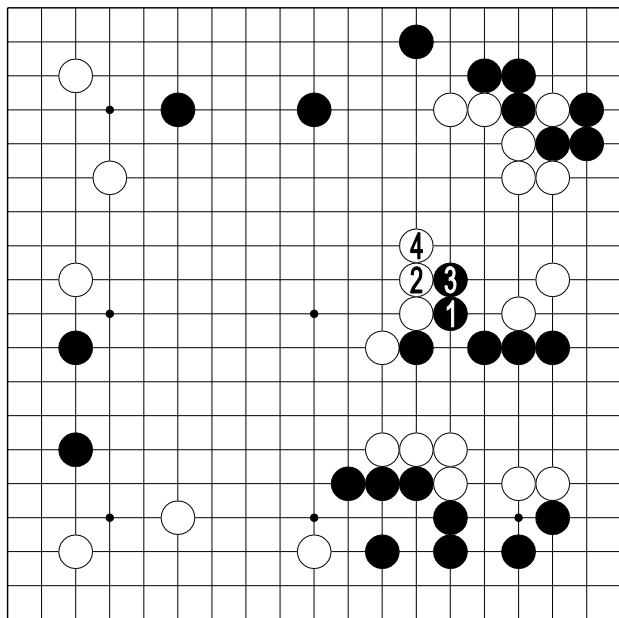
黑1时白2打吃怎么办？对于黑3粘，白4可大规模地进攻



4 图

4 图（要点）

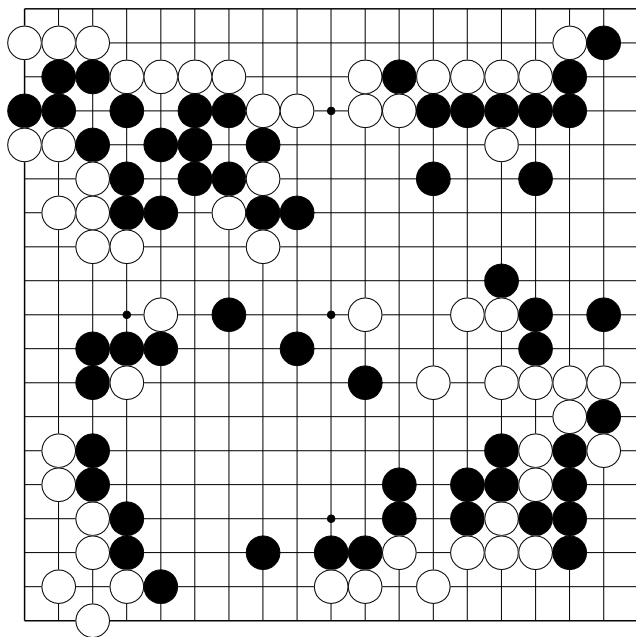
黑 5、白 6 时，黑 7 是行棋的要点。然后再走 9 位粘，以下至黑 13 为止已呈活形。



5图

5图 (失败)

黑1虎，则失败。白走2、4位退让，黑棋却始终苦形。



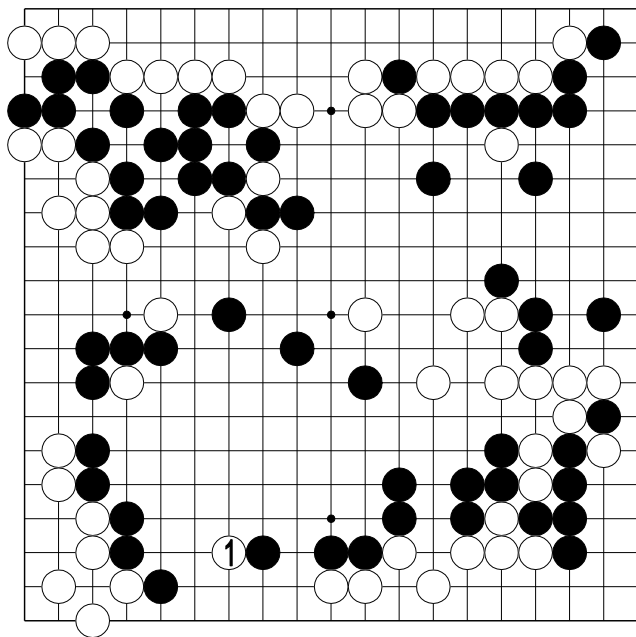
第3题

第3题 遍体鳞伤

白先 有段

左下角的黑棋已经遍体鳞伤。应乘其不备，大幅度地进行收官。这是个很有趣的棋型。

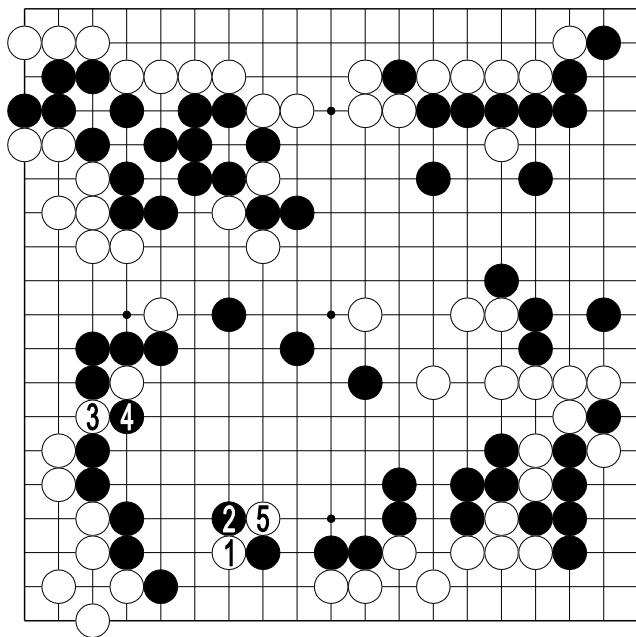
应从哪里入手呢？



正解图

正解图 靠一着

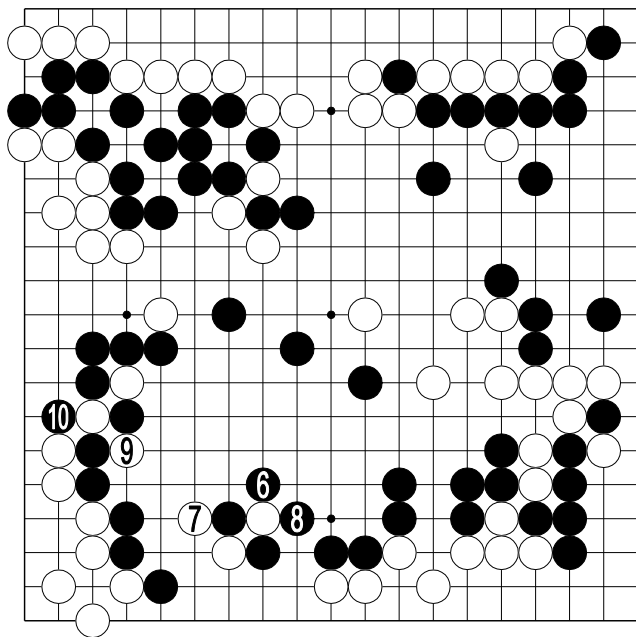
白于 1 位靠。虽属顽抗的手段，但它却击中了黑的要害。



1 图

1 图（顺序）

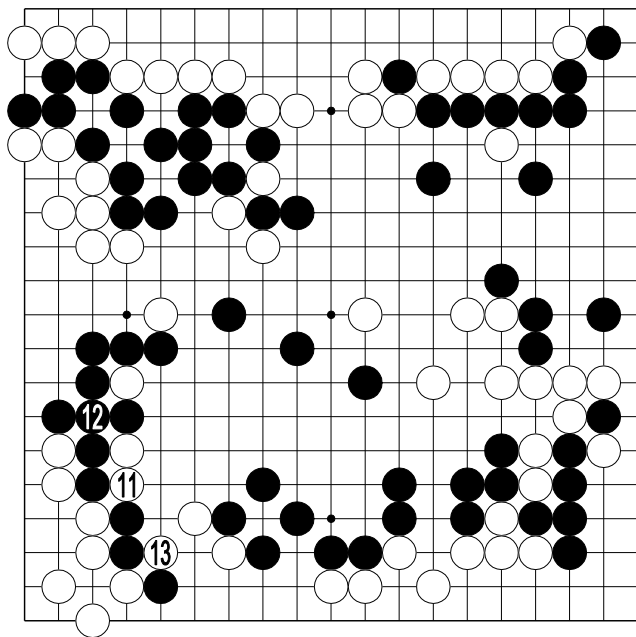
白 1 时黑若走 2，白于 3 位扳挖一着是极好的顺序，然后再于 5 位断。



2图

2图 (技巧)

接着，黑6时，白7位打，
对于黑8，白使用了9位切断的
技巧。

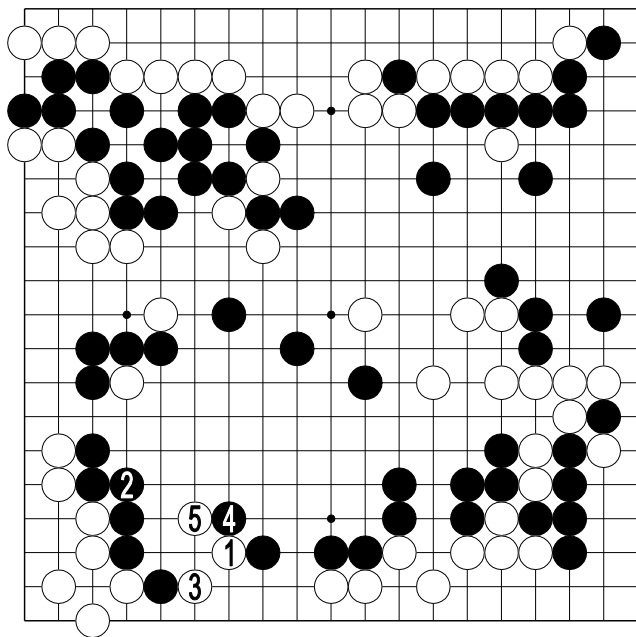


3图

3图（充分）

白11 勒吃后，黑12 时白13 将黑方三子断吃掉。

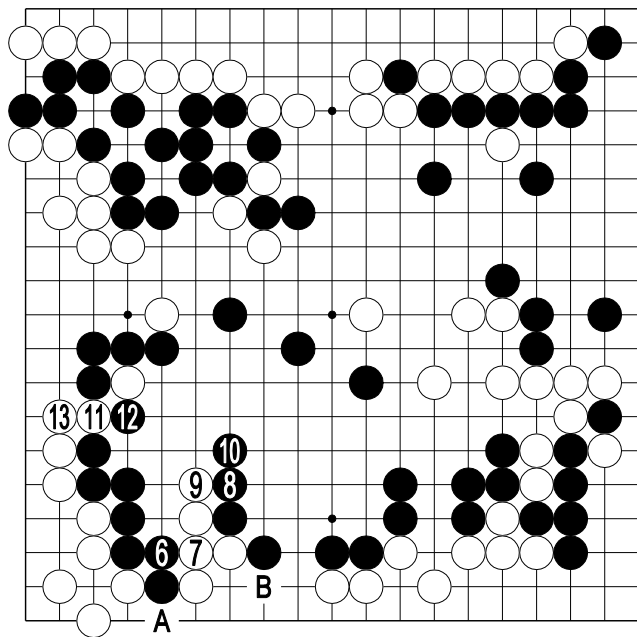
这样收官是非常充分的下法。



4图

4图（尖顶）

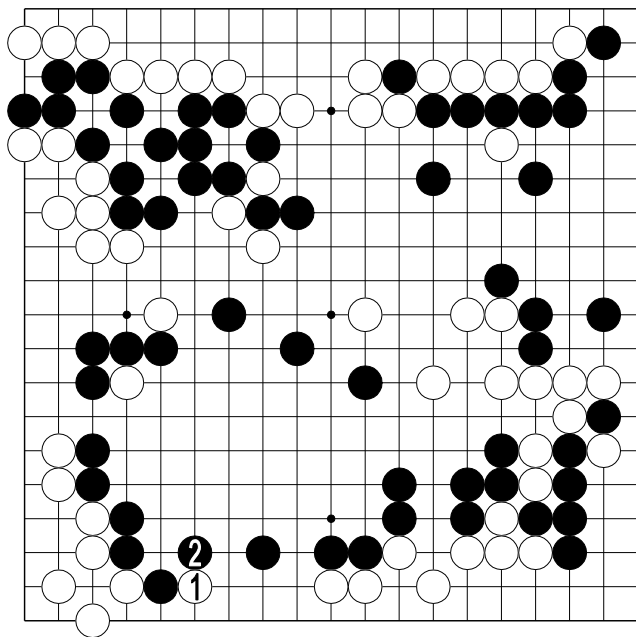
白1靠时黑2若去补其弱点的话，白便于3位尖顶。黑4时白5反击，不必急于渡过。



5图

5图（成功）

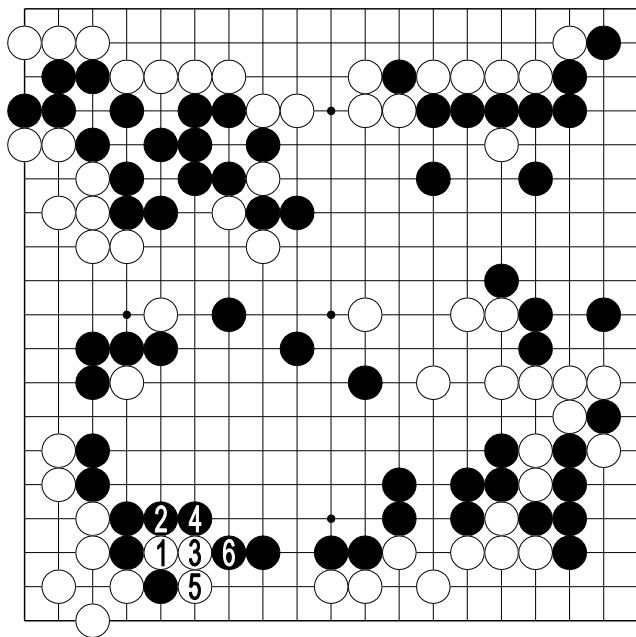
以下至 11、13 为止，白棋大成功。因为 A、B 两点中必有一点可以渡过，白很安心。



6图

6图（失败形1）

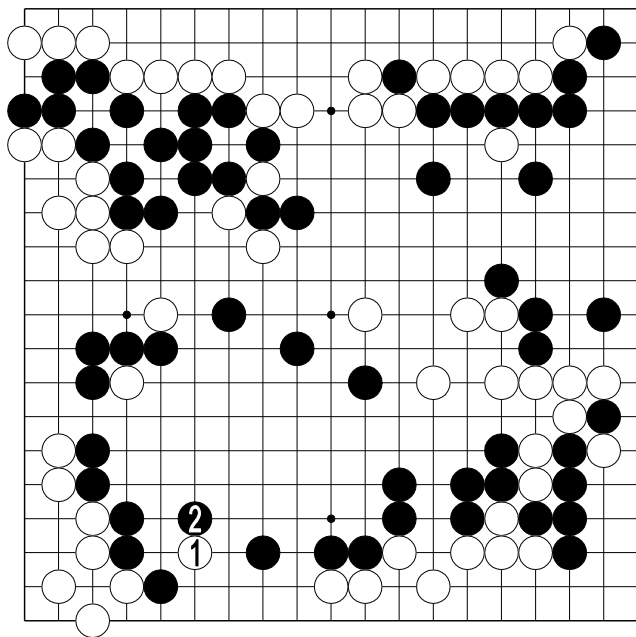
此形中，白1位夹的手筋十分显眼，但被黑2挡后白不能忍受。白占官一点儿也不便宜。



7图

7图（失败形2）

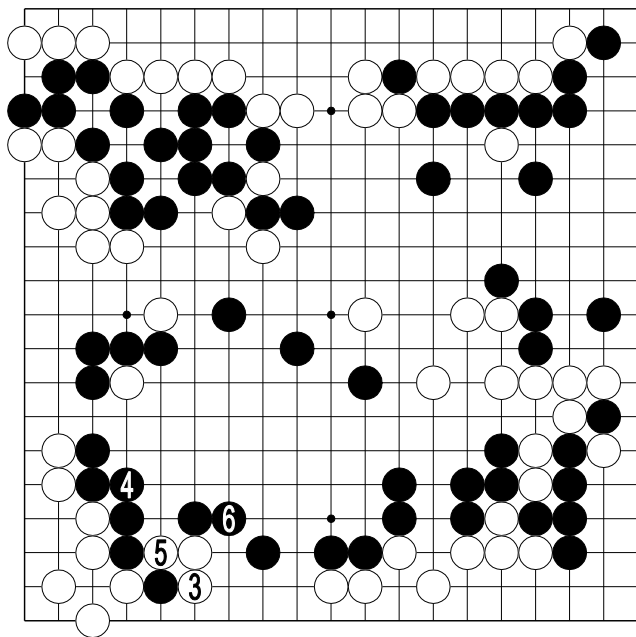
白1直接切断，黑2、4用舍弃一子方法也只能是白失败。



8图

8图（失败形3）

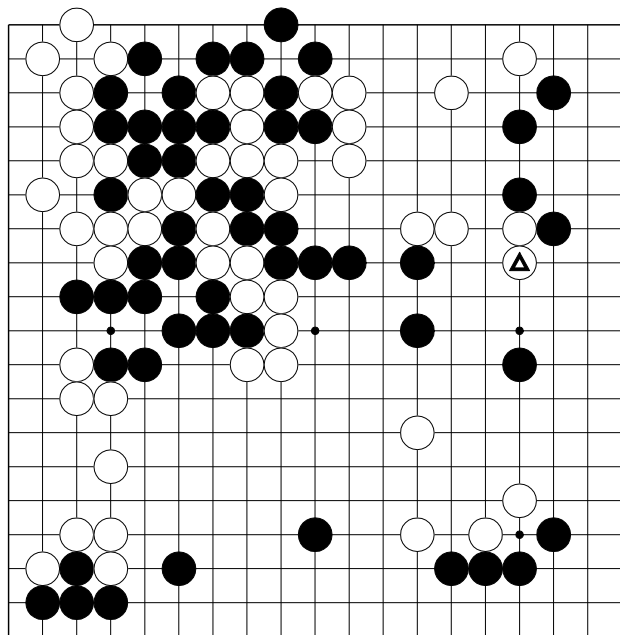
白 1 位点也常被认为是手筋，但黑 2 简单地一压，则与上图不相上下。

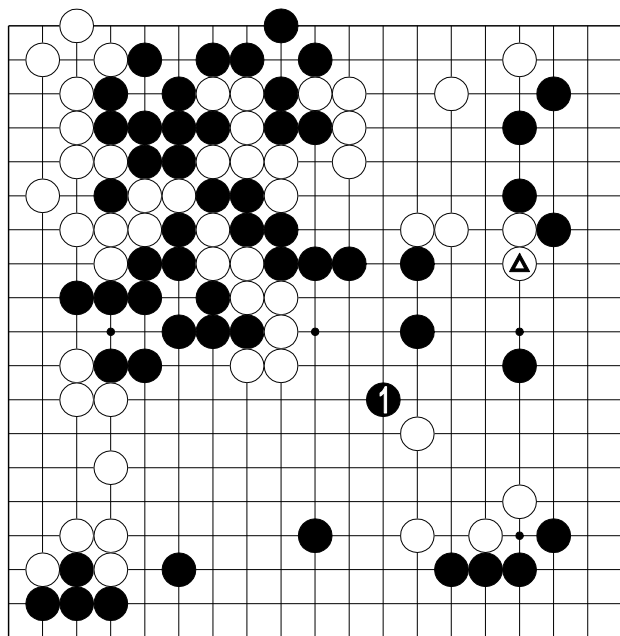


9图

9图 (太小)

接着白走 3 位，至黑 6 止仍是失败。因此，希望这里不要单纯地占官，而要有局部作战时感觉才行。



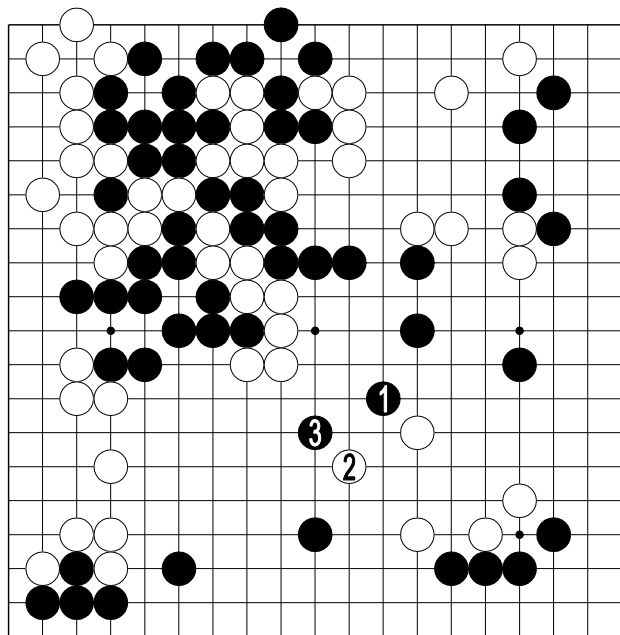


正解图

正解图 纠缠

白的下法不合情理，针对白△的脱节，黑1来袭击中央是具有大局观的正确的判断。

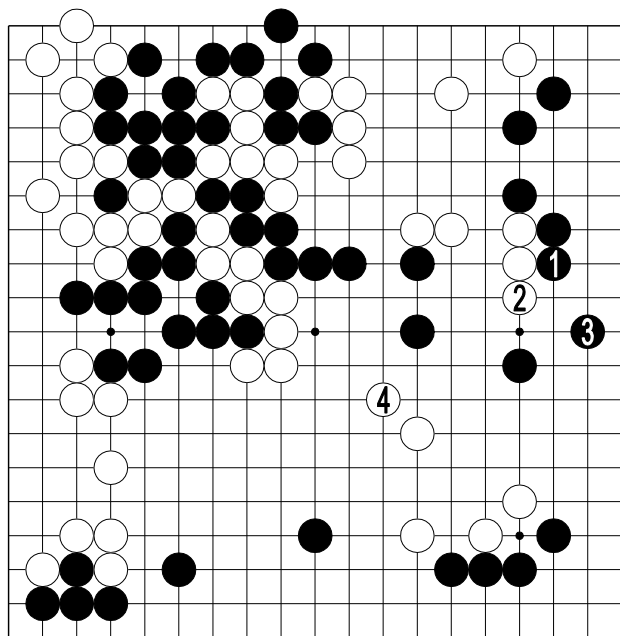
如能领会了此棋形，就应大规模地发挥纠缠战术。



1 图

1 图（纠缠）

黑 1 时白总要走 2 位等处逃吧，黑 3 则坚持分裂的战术、走得得心应手。如图所见，白被分为两处，颇受纠缠之苦。而黑是进攻者，无需担心。

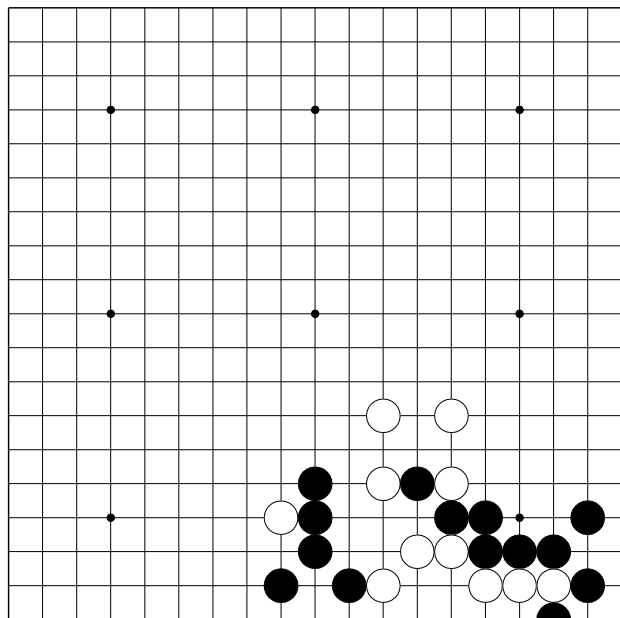


2图

2图（失败）

黑 1、3 的下法只能说帮了对方的忙，白 4 在无意中取得了联络，相反地中央的黑棋成了薄弱的浮子。总之，这是中途脱离战场的报应。

不观全局，只能失败。



第5题

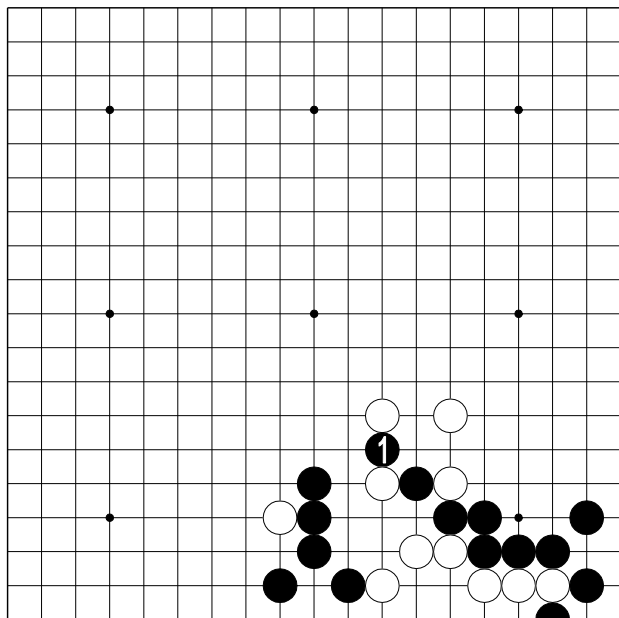
第5题 假定

黑先 上级

如果把白棋切断，边上的子就不能活。

当然，这只是一个假定，若使它成为现实，还要看你的本领。

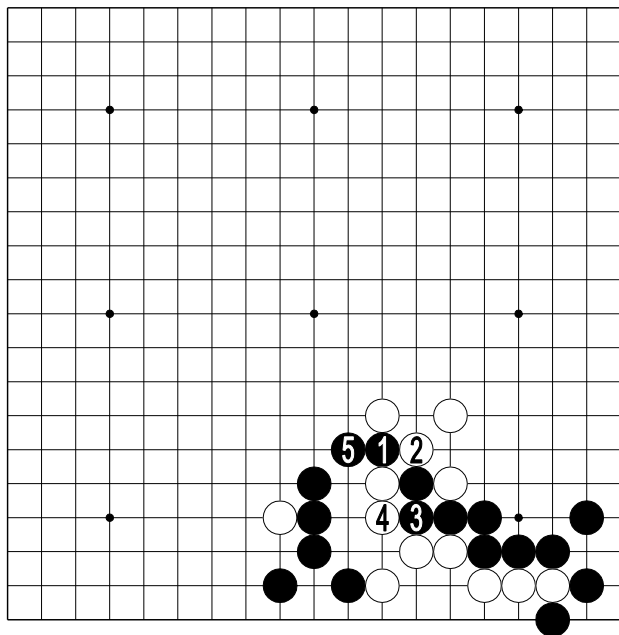
那么，你怎样走呢？



正解图

正解图 挖入

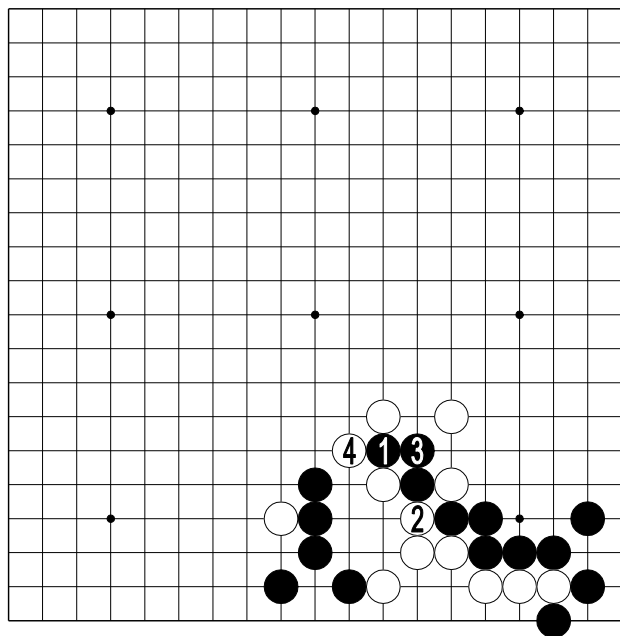
黑 1 位挖入是好棋。而且是着妙筋。因为这手棋非常不安定而常常是个盲点，但这样能断开白棋。



1 图

1 图（切断）

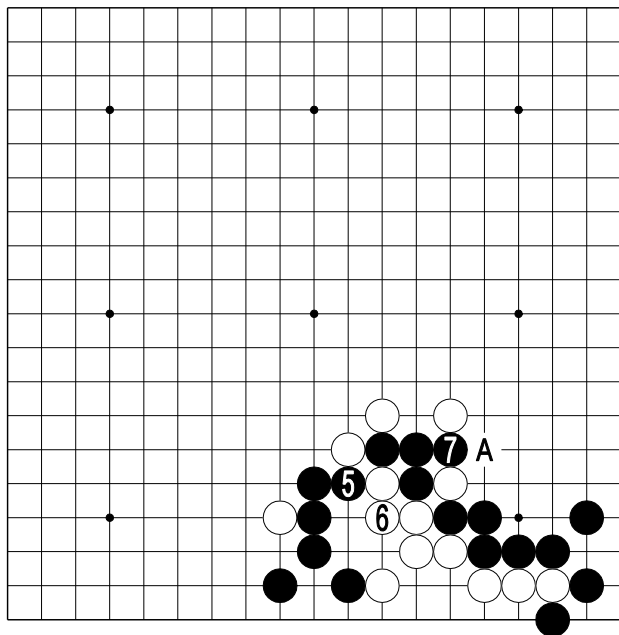
白若走 2、4 时，至黑 5 可
结束。



2图

2图（不要紧）

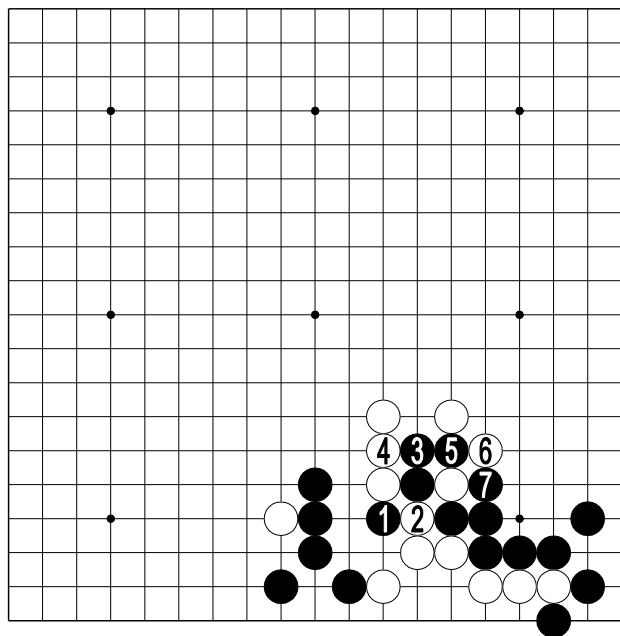
黑1时白走2、4位，乍一看，黑似乎要被吃，但不要紧。



3图

3图（吃住）

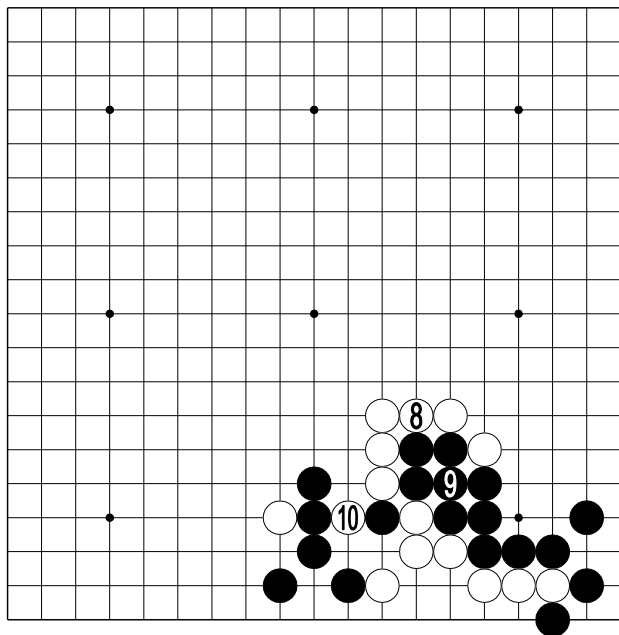
黑5断后，再于7位冲。白虽然能在A位勒吃黑棋，但黑棋吃住下边的白棋，则很充分。



4 图

4 图（失败）

黑从 1 位扳出的话则失败。
白 2 断后走 4，黑 5 只好冲出，
但白 6、黑 7 之后——



5图

5图（惨痛）

白8勒吃一手，再走白10。
黑棋被践踏，遭到惨痛的失败。



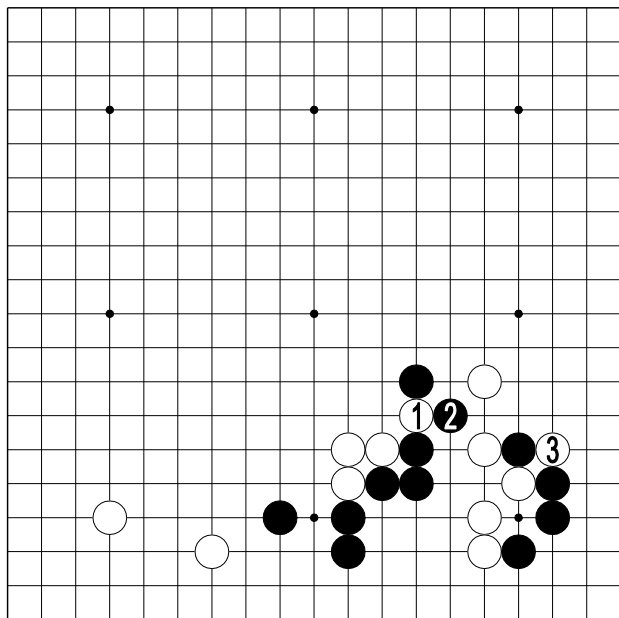
第6题

第6题 战法

白先 有段

既要作战，自然就有战法，有些场合也称为手筋。关键是运用棋子时要联系它的味道来行棋。

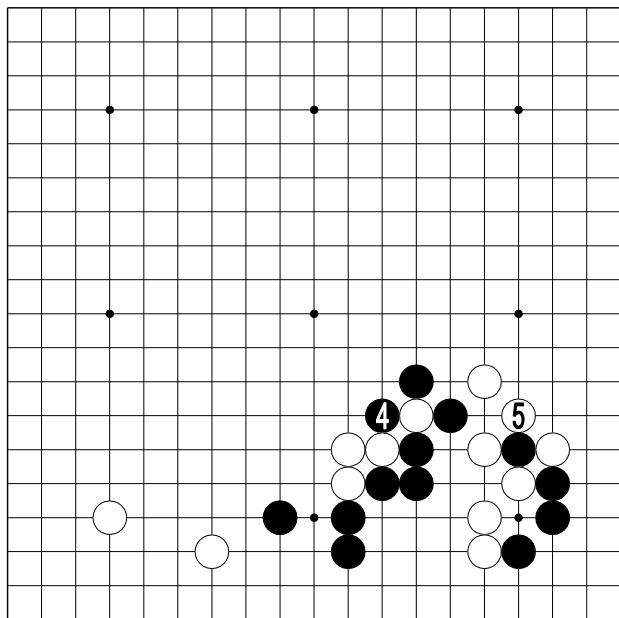
此型中，应怎样走？



1图

1图 (断)

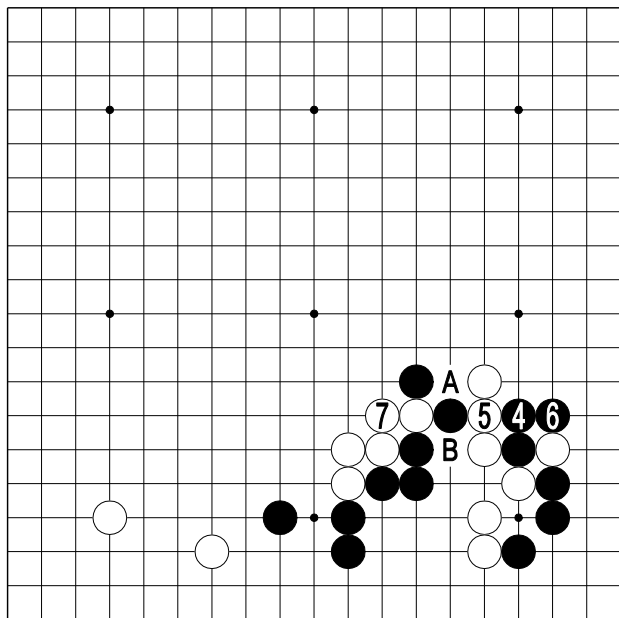
对白 1 黑只好走 2 位，此时白 3 位断以试应手是正确的下法。



2图

2图（趋向）

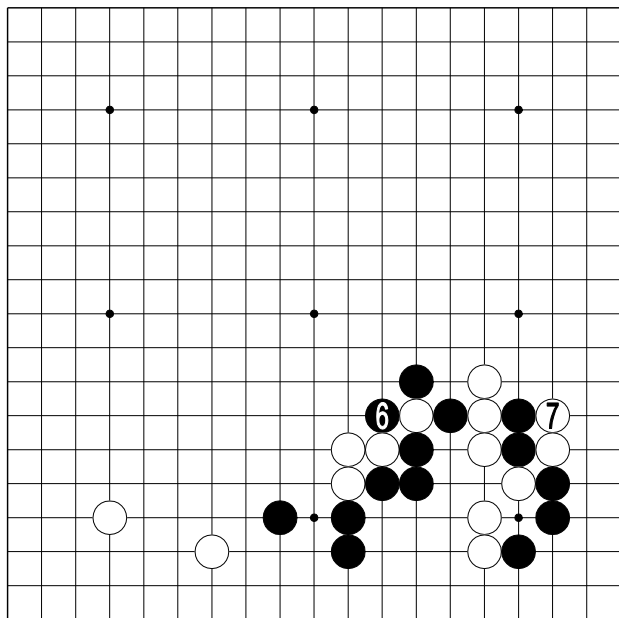
接着，黑4时白5位也提一子。这是一般的趋向，白棋亦可满意。



3图

3图（两个断点）

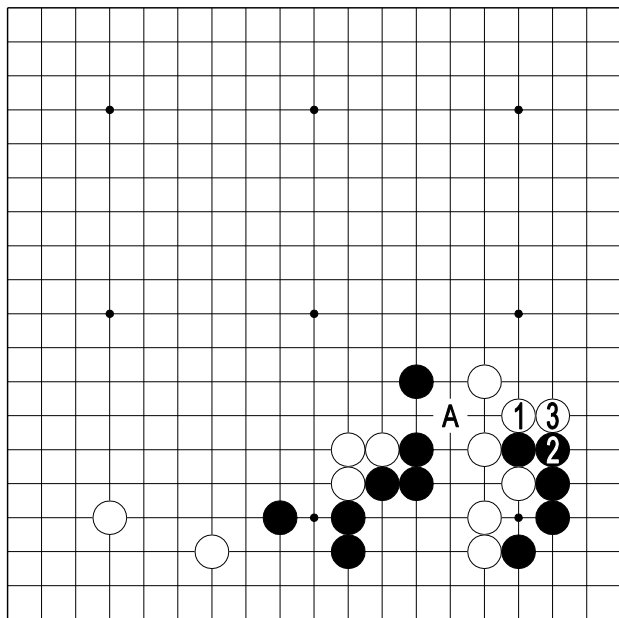
黑4若长，白走5、黑6时
白7粘。黑有A、B两个断点、
非常棘手。



4 图

4 图（征子）

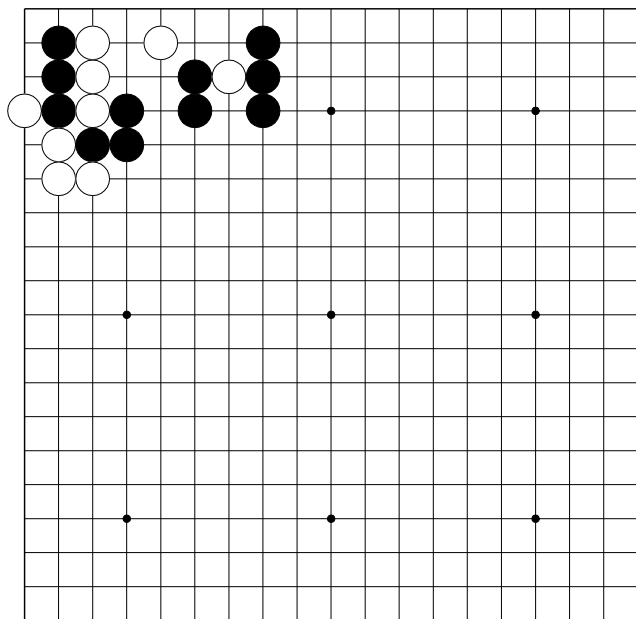
这样，黑 6 不得不提，白于 7 位征吃，也是相当大的。



5图

5图（俗手）

白 1、3 因是俗手而失败。
因为黑 A 是先手，仅仅白单方面受攻。



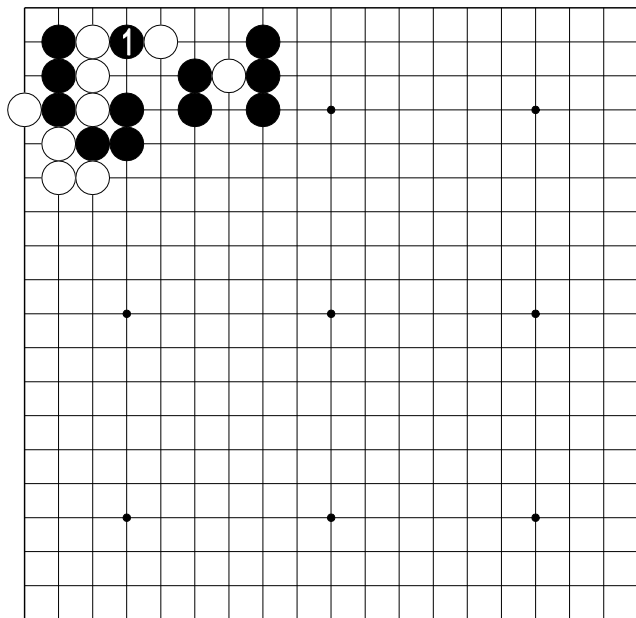
第7题

第7题 立即

黑先 初级

这是在角上杀气的棋。只需看一眼就能立即找出手筋来。

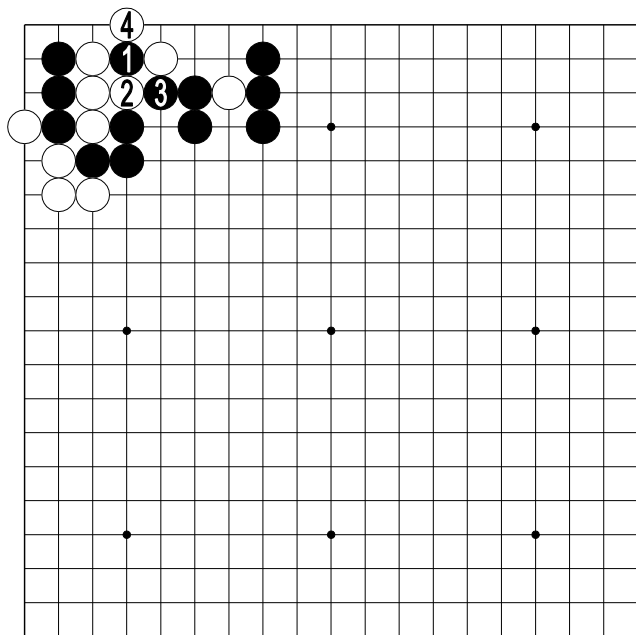
走哪里好，应怎样走，以后的变化应该用心算，不要在盘上摆子。



正解图

正解图 挖

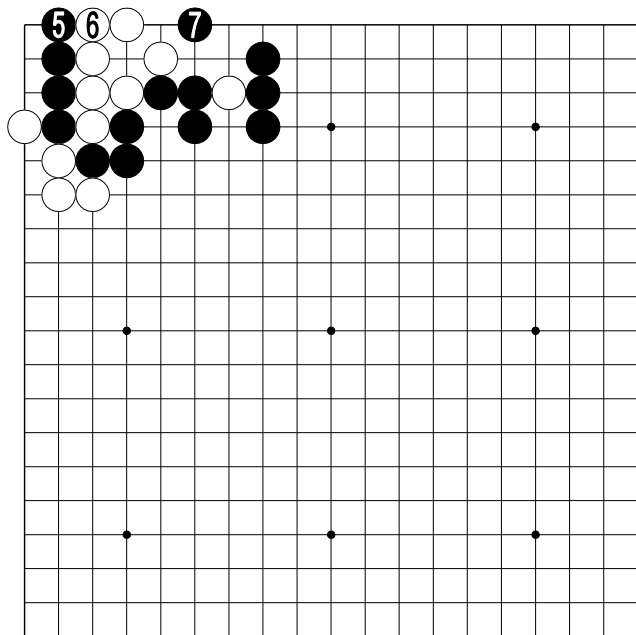
黑 1 挖，这是只需一眼就可立即看出的手筋。因为没有气，所以黑也必须紧着气走。



1 图

1 图（必然）

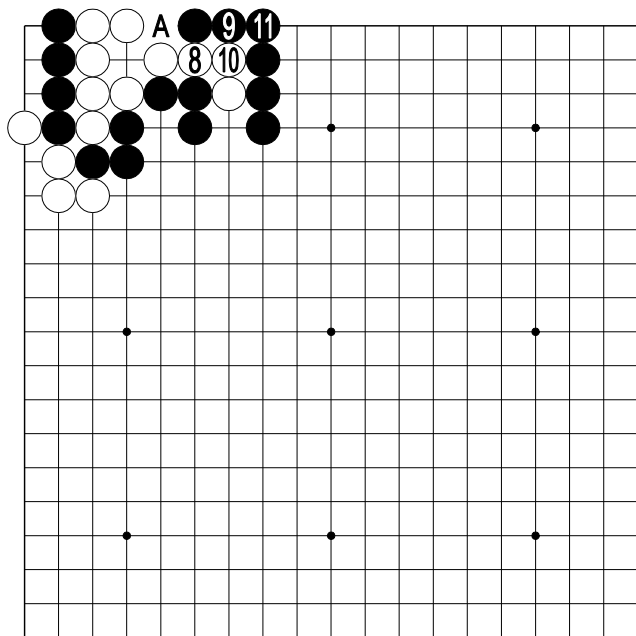
对付黑 1，至白 4 止均属必然。然而——



2图（关键之手）

黑5、白6定形后，黑7位刺是关键的一手。

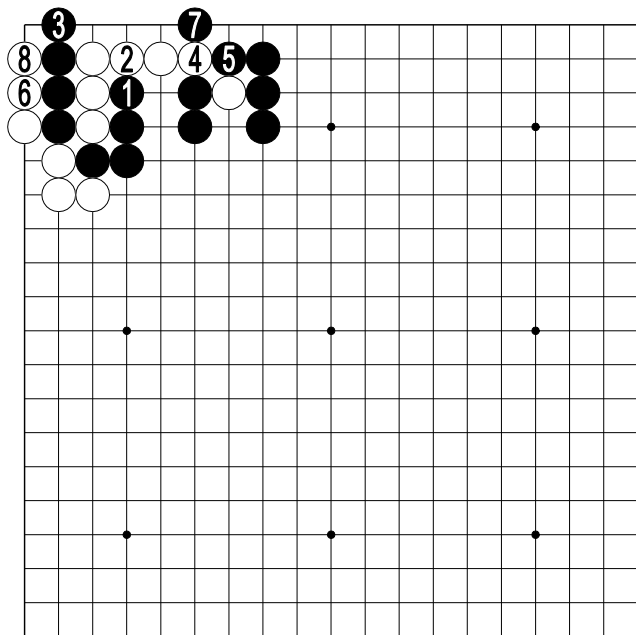
2图



3图

3图（黑获胜）

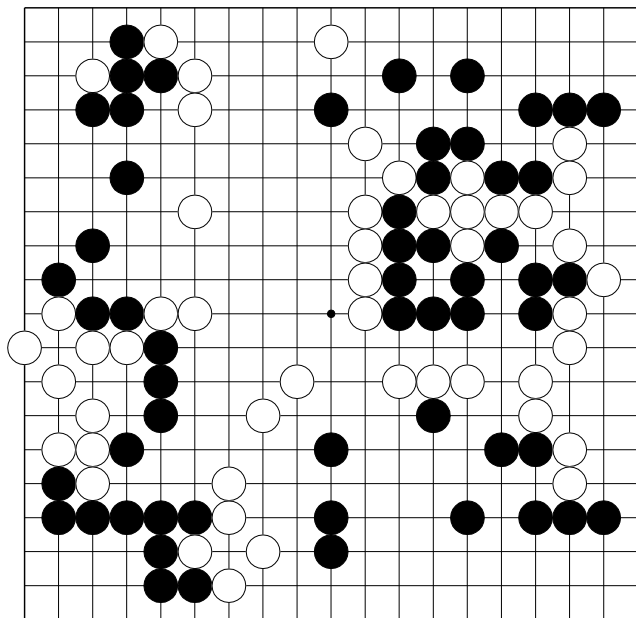
白8时黑9位退，白10时黑11。包括黑A在内，显然是黑棋快一气。



5图

5图（失败）

黑1之后走3位也是一种延气的手筋，但以下至白8止，黑仍差一气。

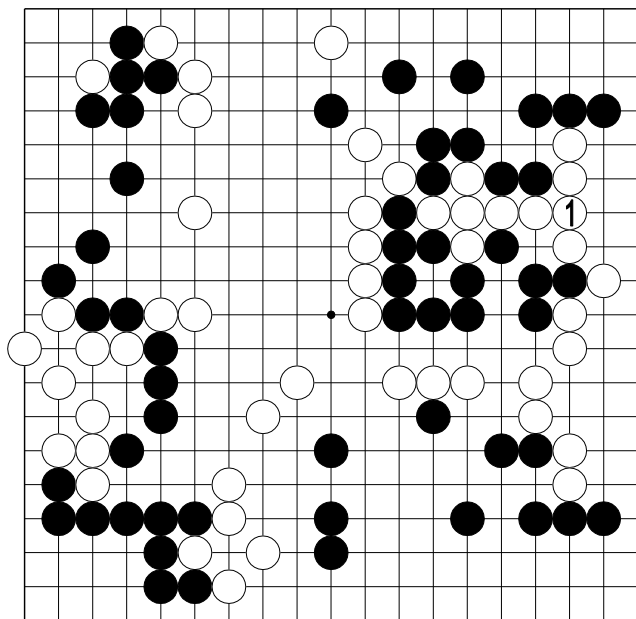


第8题

第8题 笼中之鸟

白先 中级

此形黑像什么呢？像笼中之鸟，不，是网中之鸟，黑的大棋好像要被捕杀。当然，能杀则必杀，但要谨慎，不可粗枝大叶。

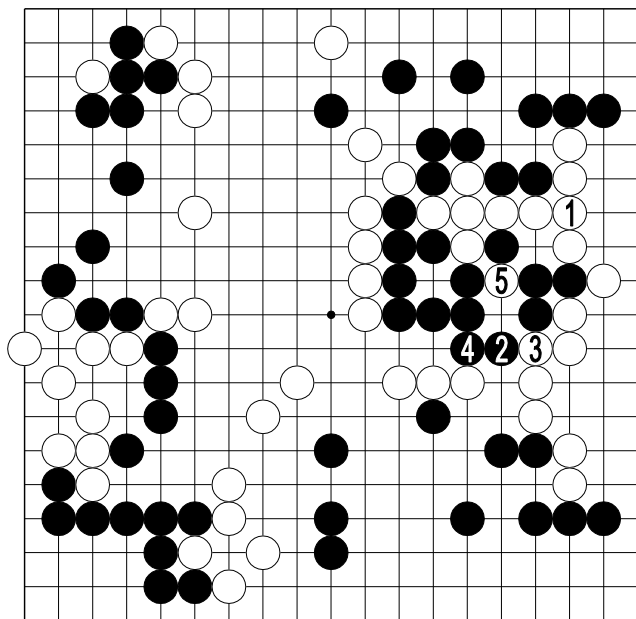


正解图

正解图 粘

白 1 冷静地从根基处粘一手，实在是沉着无比，以静观动，这样一来，黑的命根要被掐断了。

看起来虽然不急，但这样走也是手筋。



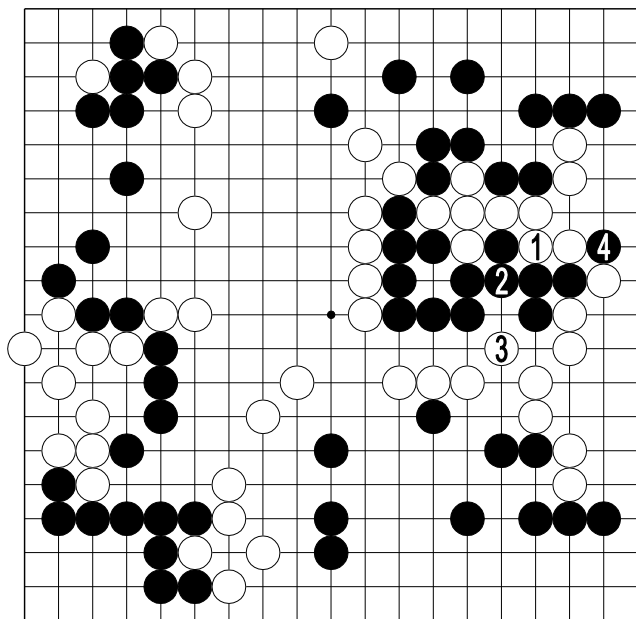
1图

1图（黑死）

白1落子后，黑棋很困难，
已经没有应手。

即使黑2好像能做出眼形，
而白3却是关连的好手。

黑4时白5扑入，黑成不了
两只眼。

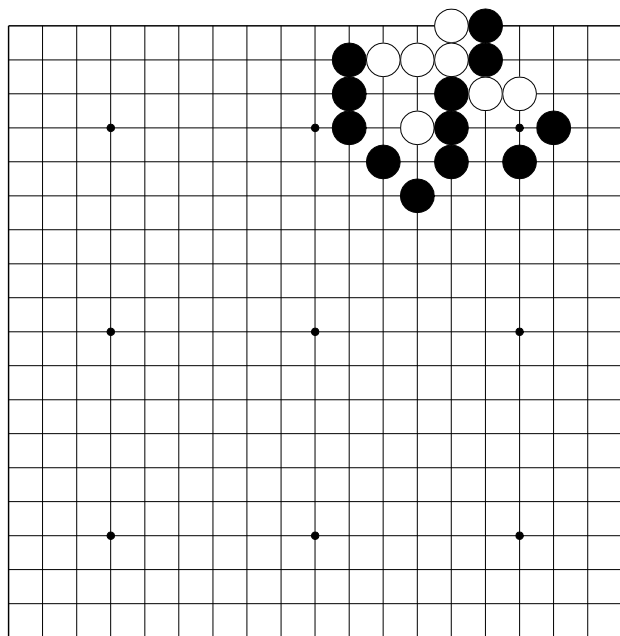


2图

2图（失败）

白1打。黑2时白3很简单，此处白不应挺胸。产生了黑4断的手段之后，黑棋方面反而简明了。

无论如何，此处不要着急。冷静地积蓄力量才是此处的手筋。

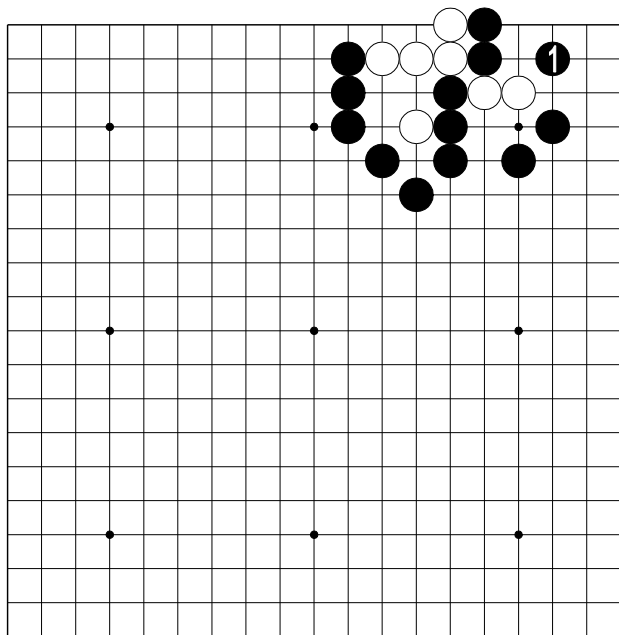


第9题

第9题 若是你

黑先 上级

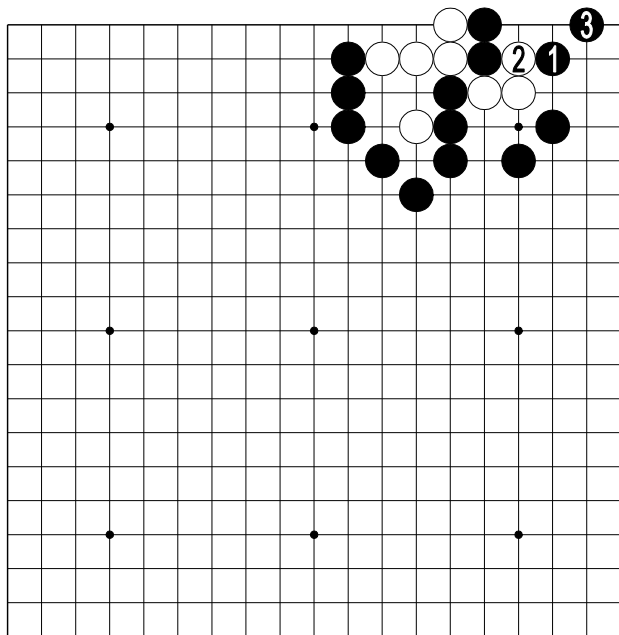
你能杀死这块白棋吗？这是出题者的要求，希望仔细地考虑一下，它有一个容易被忽略的盲点。



正解图

正解图 小尖

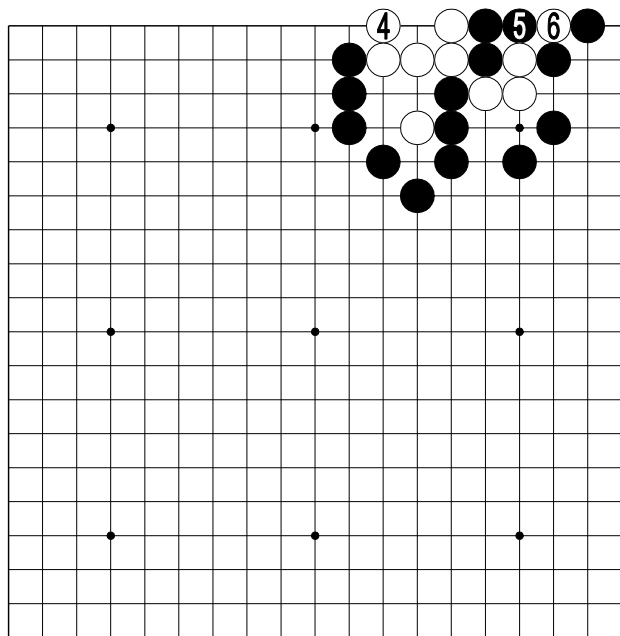
黑棋第一手于 3 位跳，对黑二子起不到援助的作用。



1图

1图 (巧妙)

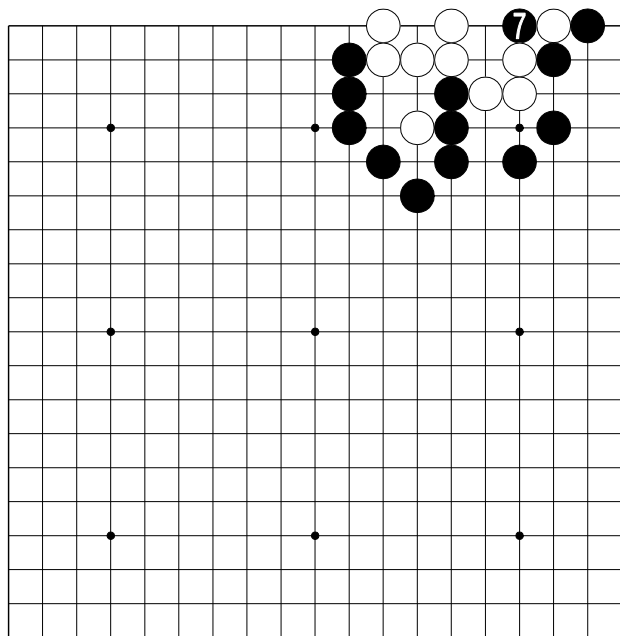
白2当然,但黑3小尖极妙。
虽是盲点但应该说是好手。



2图（弃子）

接着，白4非去做眼不可，
于是黑5位拉出。若弃子的话就
决定弃三子，白于6位提。

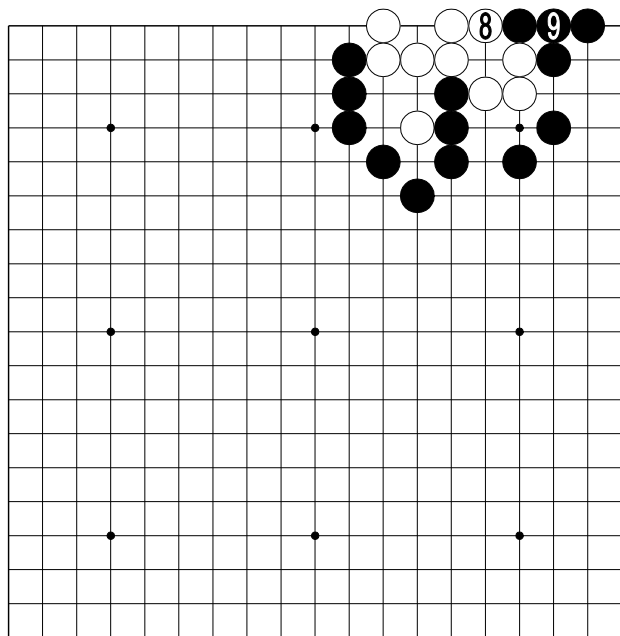
2图



3图

3图（反提）

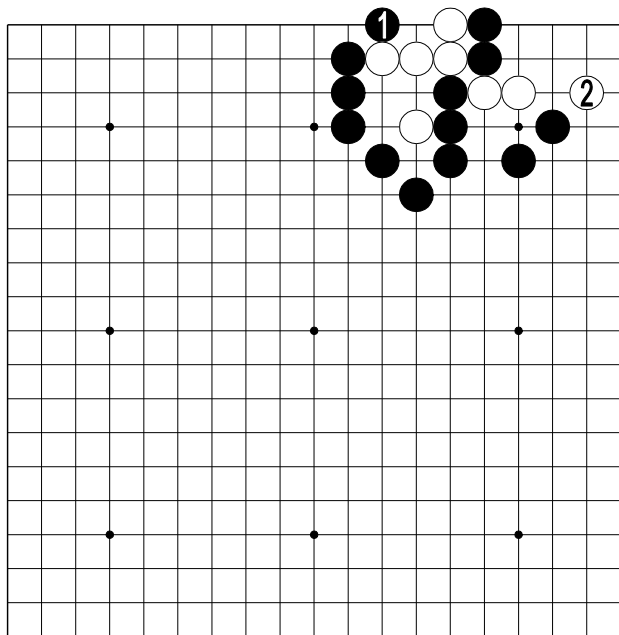
黑7反提一手结束。



4 图

4 图（卡眼）

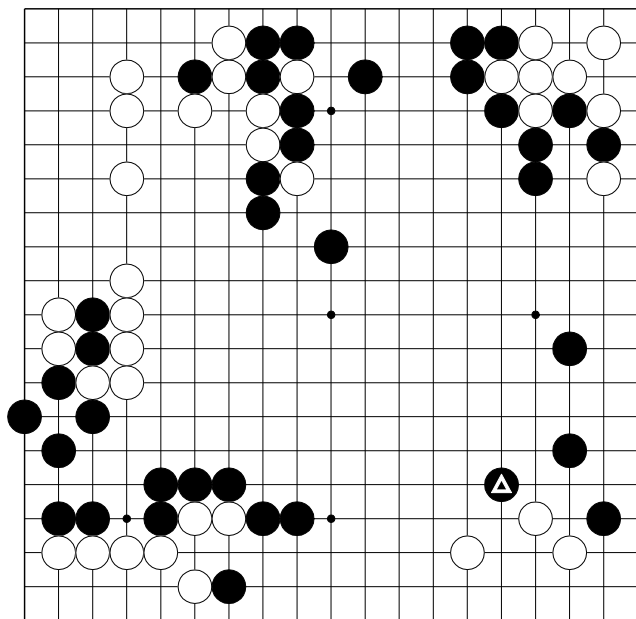
即使白 8 打吃，黑 9 便粘上。
连打劫都没有，因使白变成一只假眼，非常巧妙。



5图

5图（失败）

黑走1位不行，因为白2后即可洋洋自得地活棋。



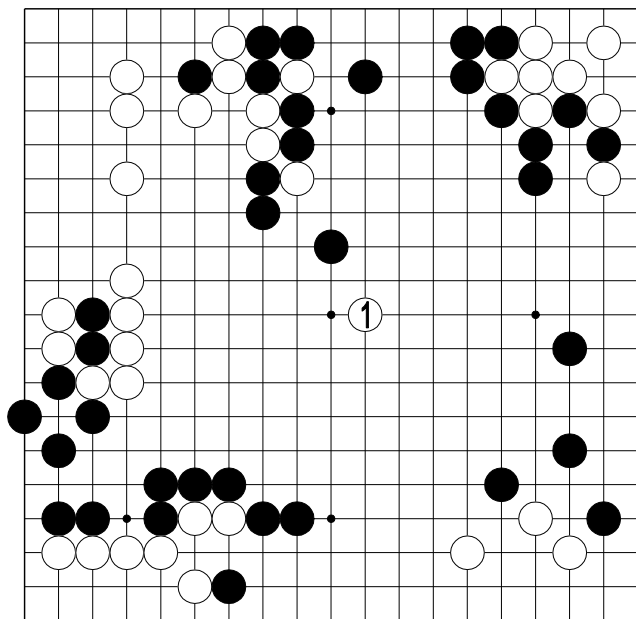
第 10 题

第 10 题 方向

白先 有段

黑在▲处飞罩，大有乌云压城之势。很了不起，但不到令人吃惊的程度。

应从哪一带消空呢？你的方向在哪儿？



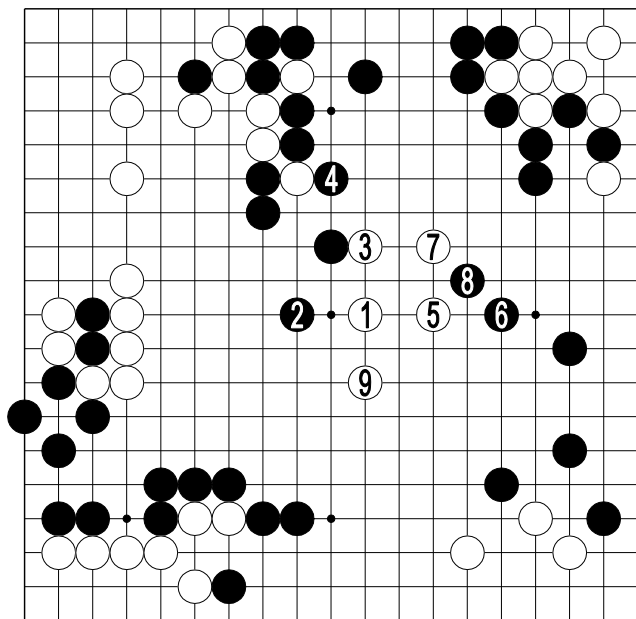
正解图

正解图 方向

白 1，恰好是消的方向，既不浅又不深，着点恰到好处。

当然，这不仅依靠直感。而且要有思考的依据。

黑棋也要考虑应法吧。



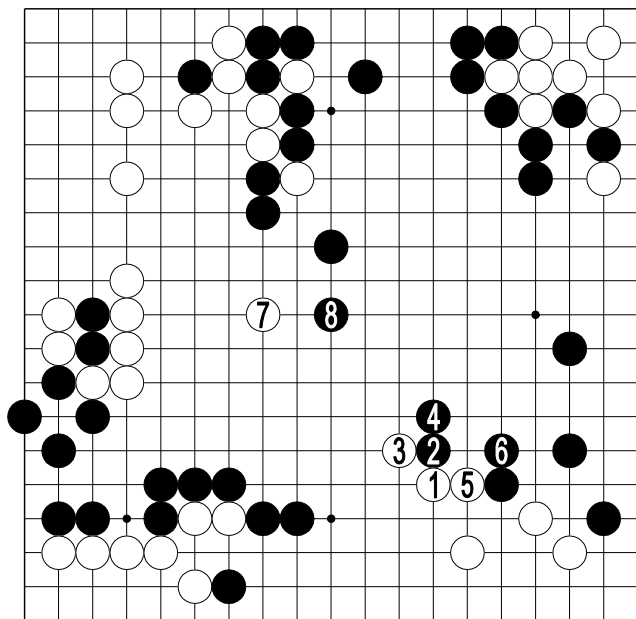
1 图

1 图（攻防）

白 1 时黑 2 来隔断其退路，
白 3、黑 4 交换后，再走白 5。
对付黑 6，白 7，

黑 8、白 9 的攻防是能够想
到的，因为接近下边有援军，治
理起来好像不太复杂。

计算时应达到这样程度。

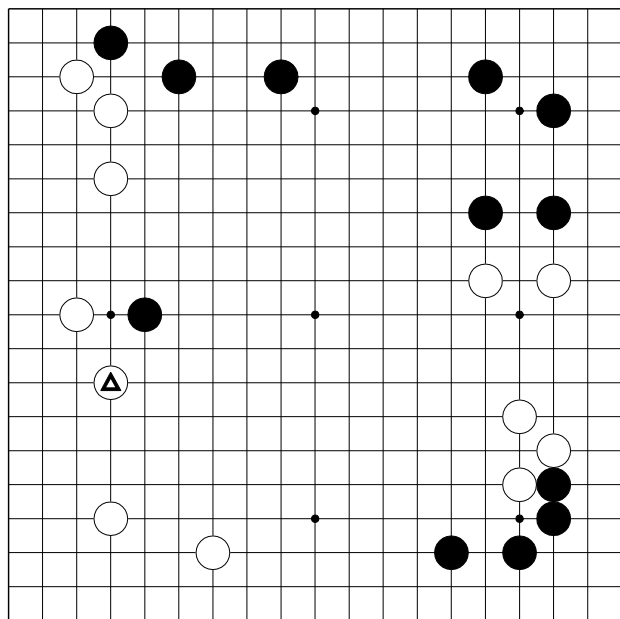


2图

2图（失败）

白1若从下边来消空，则有些嫌缓。黑于2、4位压长后，白只能在7位一带侵消了。

黑8阻止一手，模样应很大，左边虽可算作是白地，但不如黑地的规模大。



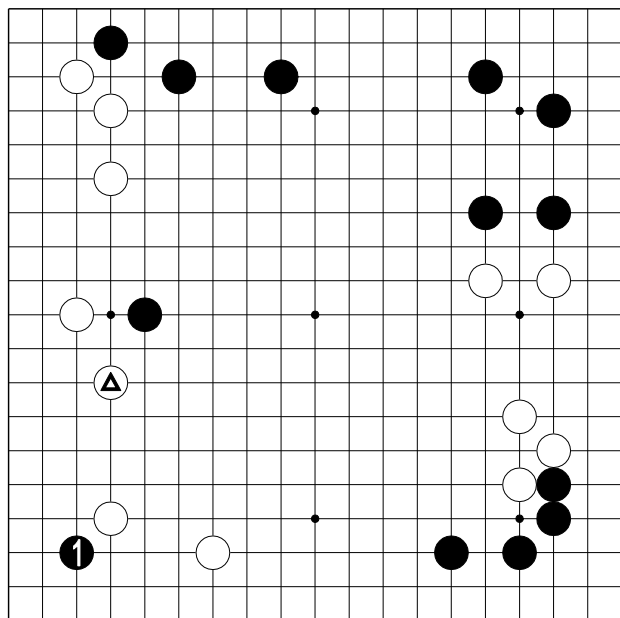
第 11 题

第 11 题 常识

黑先 中级

单关镇，小飞应。白如果在▲处应了一手，以后似将定形。

这虽然可称为常识，但你是否掌握了这种知识。



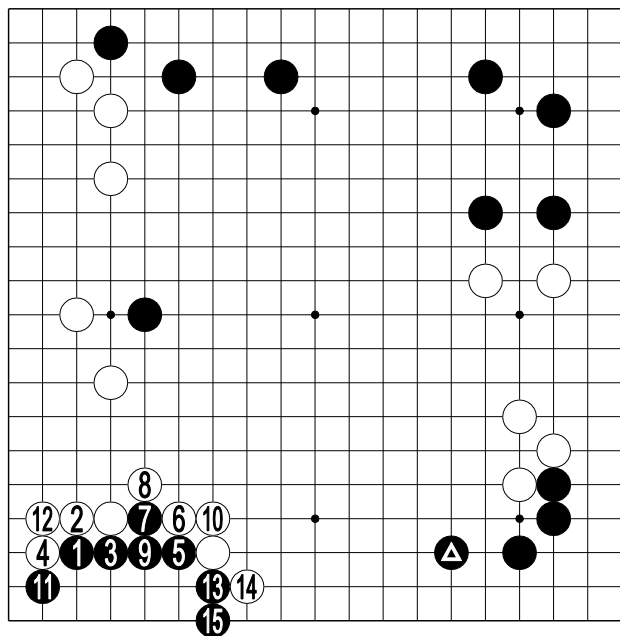
正解图

正解图 打入三·3

黑 1 此时打入三·3 是常识性下法。

镇一手逼白△位应后，再进入角。否则，就不要采取镇的手段。

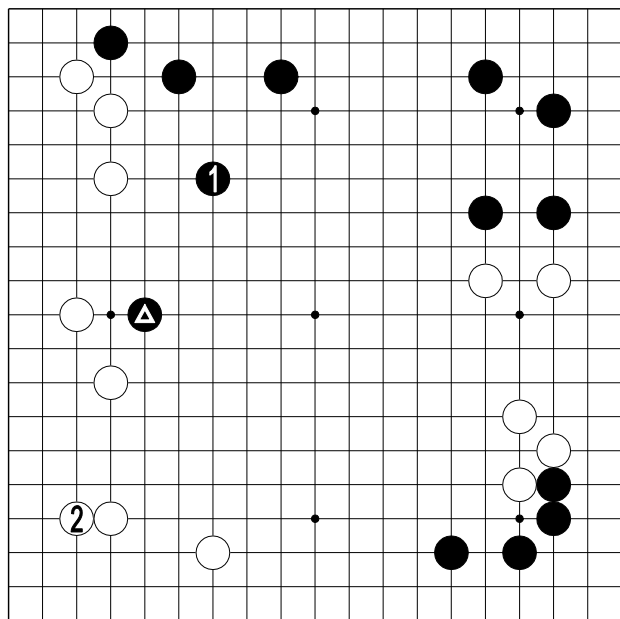
镇与点三·3 是互相关联的棋。



1 图

1 图（进行）

黑 1 入角后，白 2 位挡 4 位下扳是当然的应手。黑 5 碰是手筋。白 6 时黑 7、9 挖、粘，以下行棋至黑 15，黑已做活，白棋也形成不错的厚势。若是这样，黑▲十分体面。

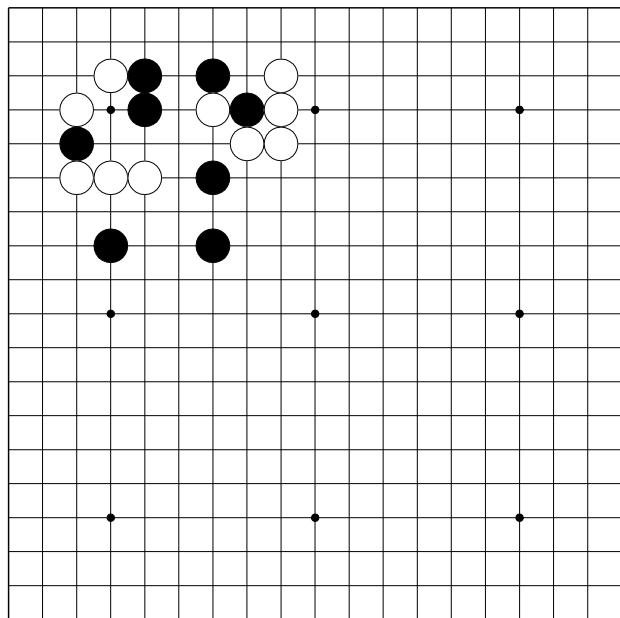


2图

2图（失败）

黑 1 是与上边相关连的好点，是增长大模样的好手，但此刻白便走 2 位砸钉。

为什么要走黑▲一子？失去了棋子的意义。这是因为着手不连贯而导致的失败。



第 12 题

第 12 题 得失

黑先 上级

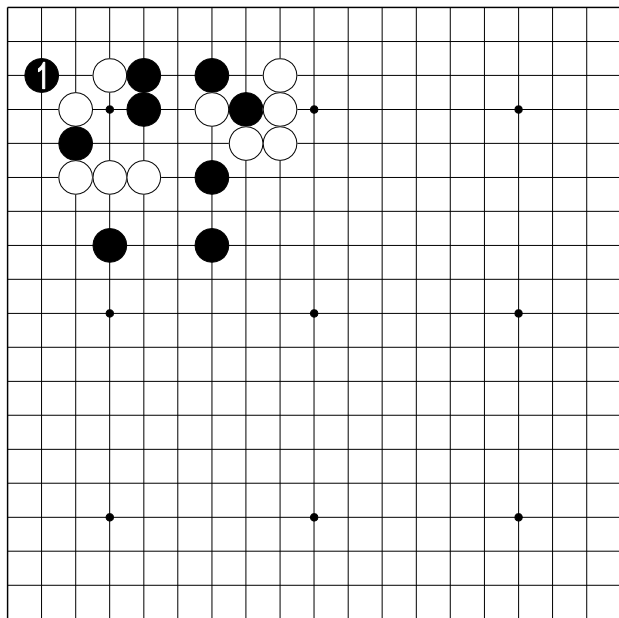
作战中必有得失。

堂堂一场硬仗，情绪虽高，结果却吃了亏，也是说不过去的。

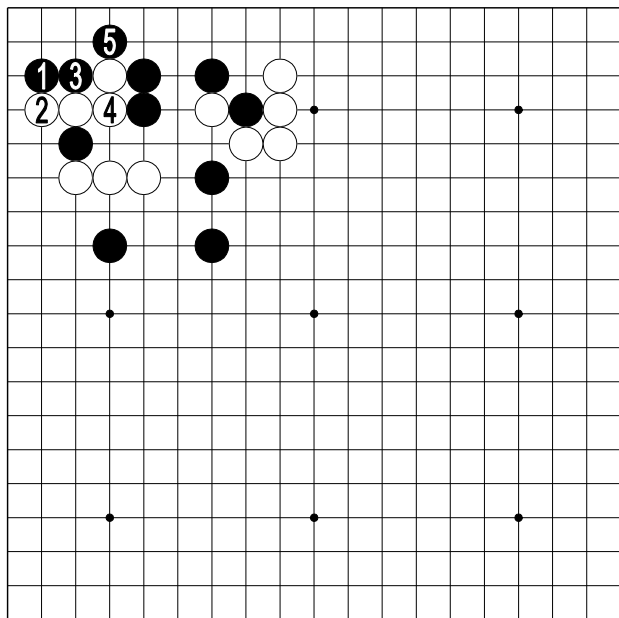
左上角是有关作战的方法问题。

正解图 点

黑 1 点是考虑好的手段。若使棋形调和，也需要费一番苦心。



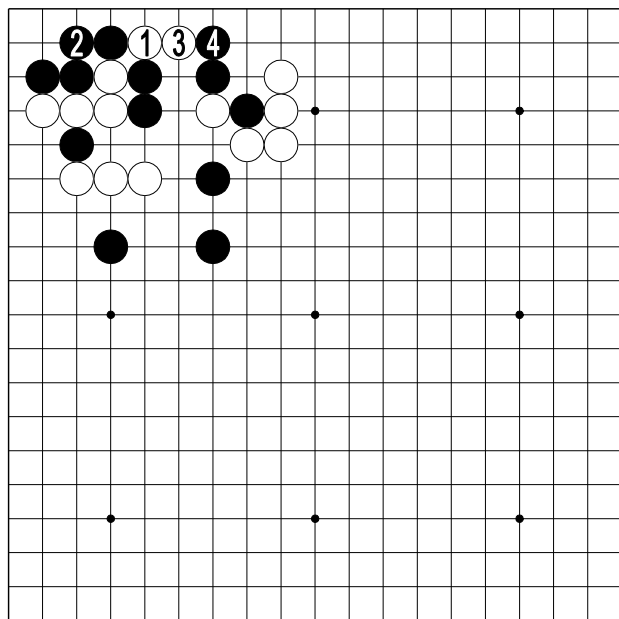
正解图



1图

1图（揭露）

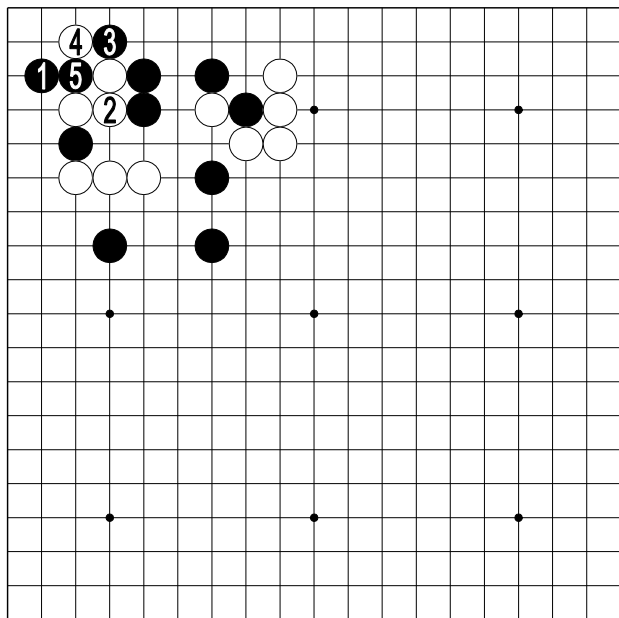
黑1时白2若挡，黑3位顶紧，然后5位渡过，正好揭露了白的弱点。



2图

2图（不成功）

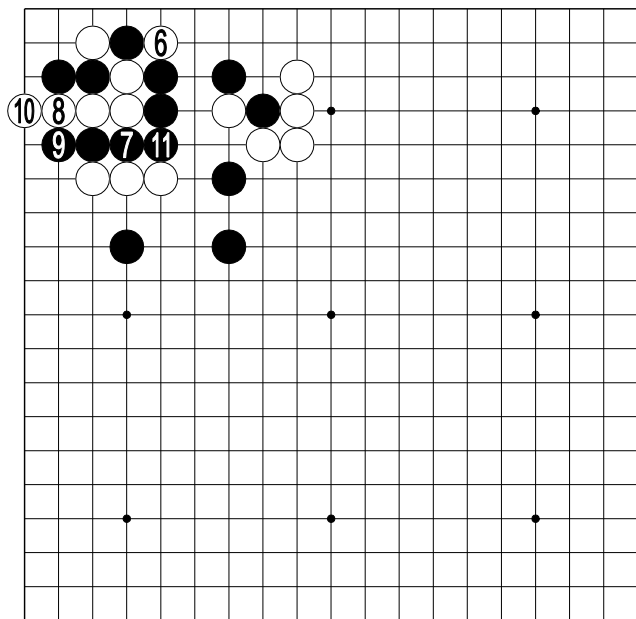
此形中，即使白走1、3，黑4后也以白的失败而告终。而且，左边的白棋还留有不安因素，将成为狙击的目标。



3图

3图（变化）

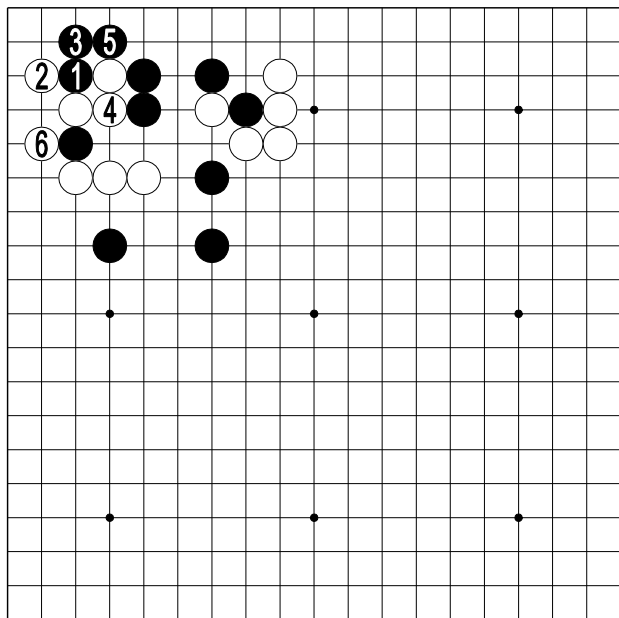
黑1时白若走2位顽抗，黑便走3扳、5断。



4 图

4 图（转换）

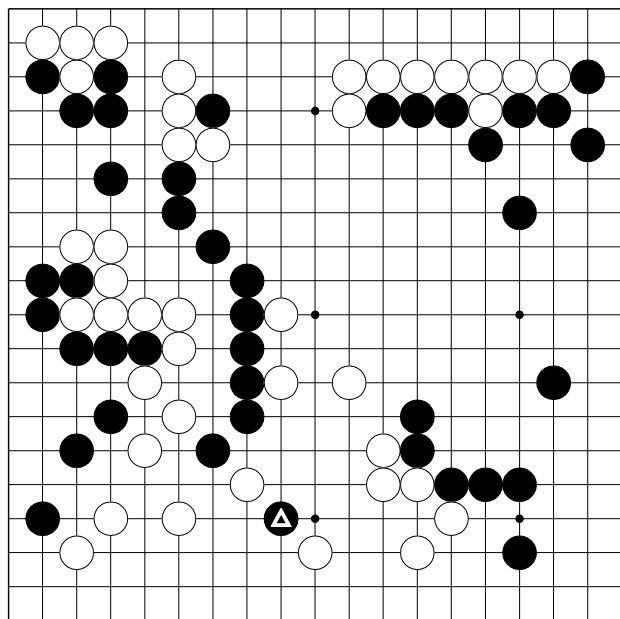
白 6 走上边时，黑走 7、9 至 11。角部虽转换到白棋手中，但吃住了白三个子，这也是黑棋称心的交易。



5图

5图（失败）

黑1也叫做手筋，但至白6止，白棋显然已经活净，黑棋不满。

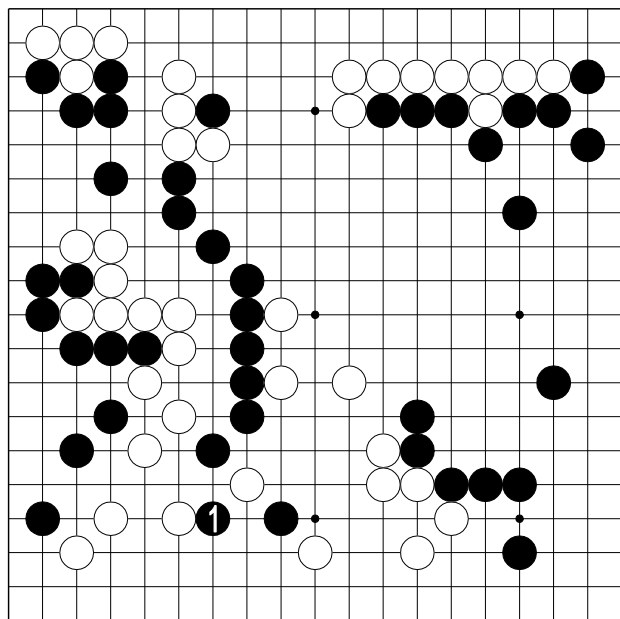


第 13 题

第 13 题 巨变

黑先 有段

想利用黑▲一子在下边施展手段。动机虽好，但不知应走哪里。也许会搅乱棋的条理而引起巨变，那将是一场惊心动魄的中盘战斗。

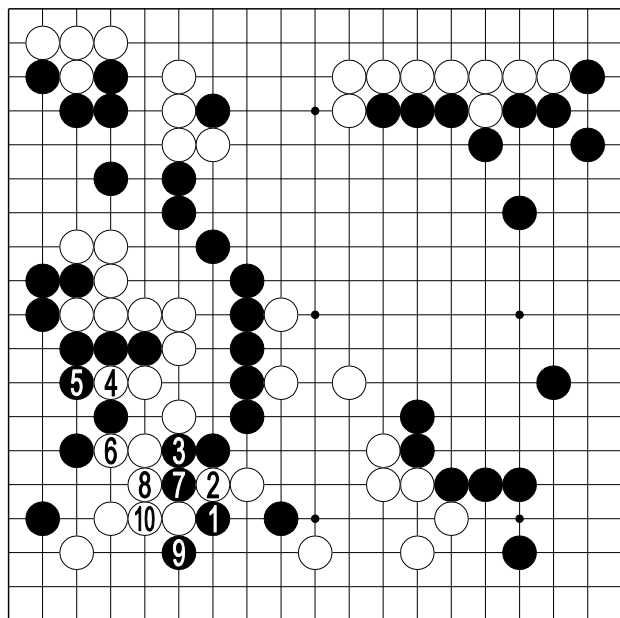


正解图

正解图 靠

黑 1 靠一手以试对方应手。这并不是标新立异，而是考虑其中的种种变化。

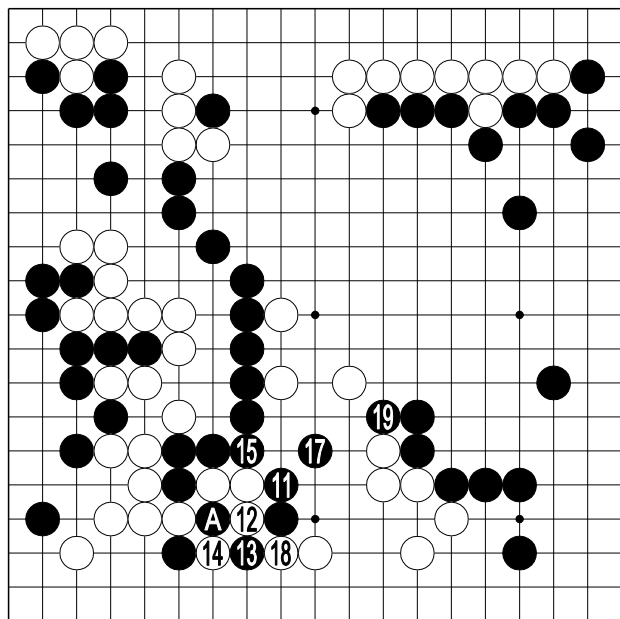
当然，结局如何不能听之任之，而要进行一定程度的计算。



1图

1图（进展）

黑1时若白走2，黑3的先手很有味道。这自然也得考虑到。白4、6不得不去防断，黑7时白只好走8位应。黑9打吃一手，让白10粘。战斗继续向下进展。



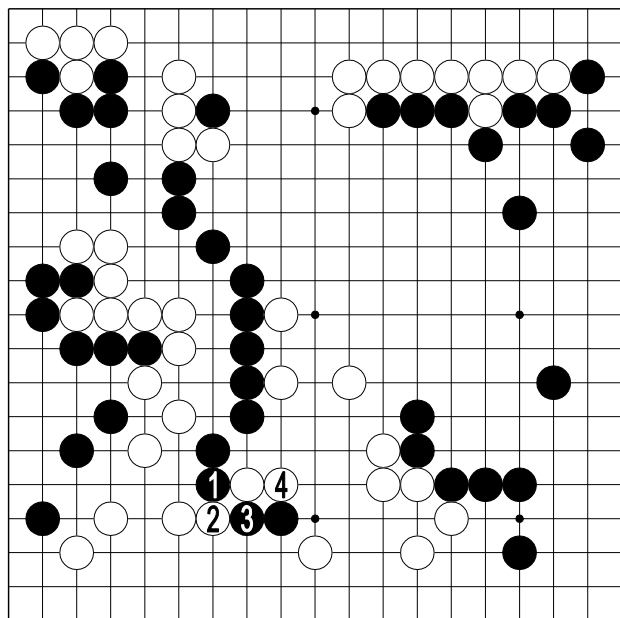
2图
⑬=A

2图（切断中央）

接着，黑走 11、13 位勒吃。
黑 15 时，白 16 粘，绝对。

对于黑 17 虎，白 18 保持下边白地原封不动。但黑 19 出人意外，切断了中央白子而获得成功。

是意想不到的巨大变化。

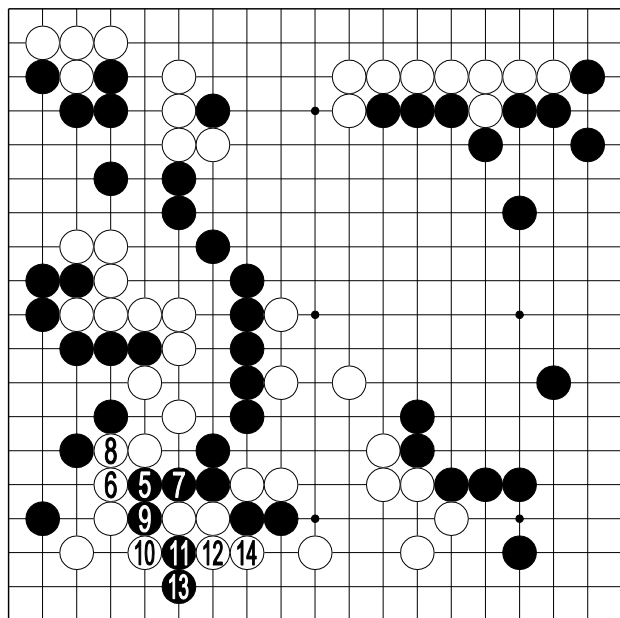


3图

3图（直接了当）

那么，试看一下黑 1、3 直接了当地切断手段。当然，这样走若能成立的话可以叫人理解，但这种平凡的着想一般是走不好的。

白 4 正在进行顽抗。



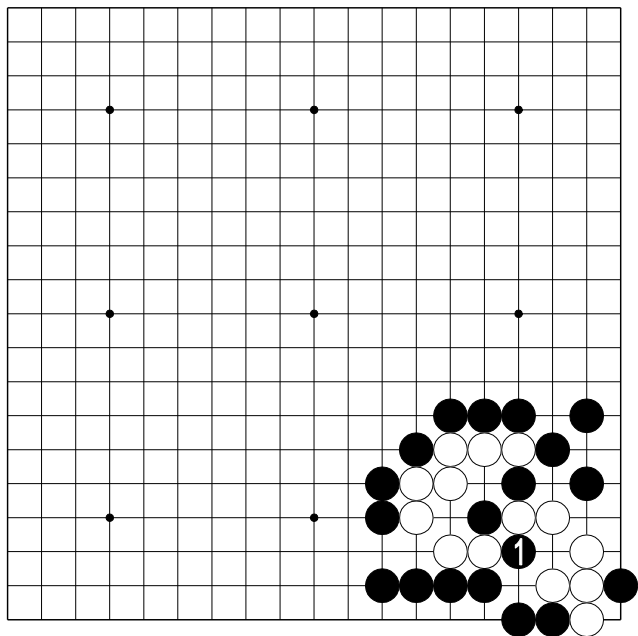
4 图

4 图（败）

接前图,黑有 5 位跨的手筋。迫使白 6、8 粘上,黑再走 9 位冲。

作为黑棋来说,已经进行了最大努力,黑 11、13 断后立下,却遭到白 14 的强硬抵抗,黑棋不好。

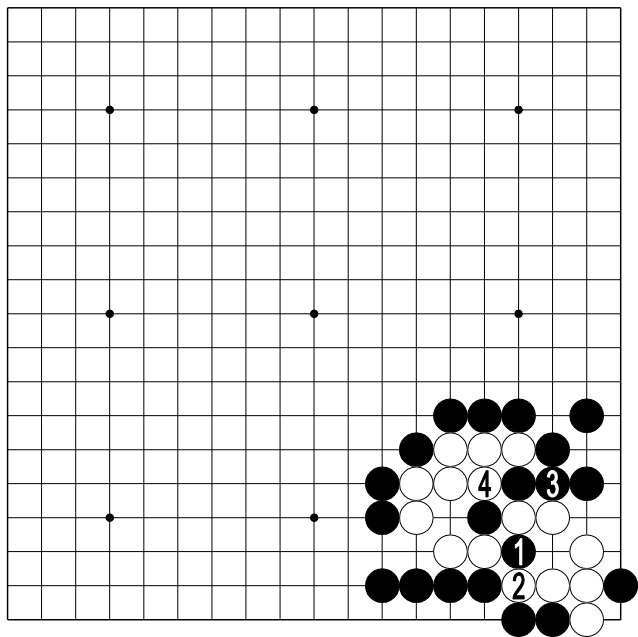
其结果,当然是黑失败。



正解图

正解图 切断

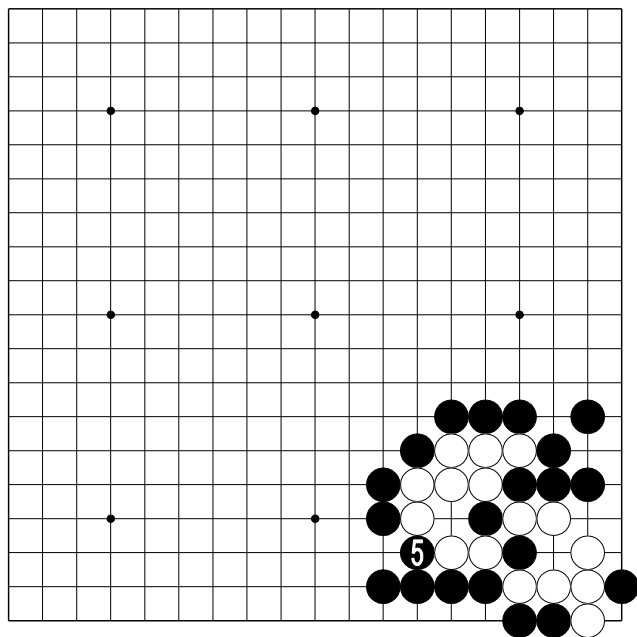
黑于 1 位断，便告结束，再没有其他可以考虑的地方。



1 图

1 图（绝对）

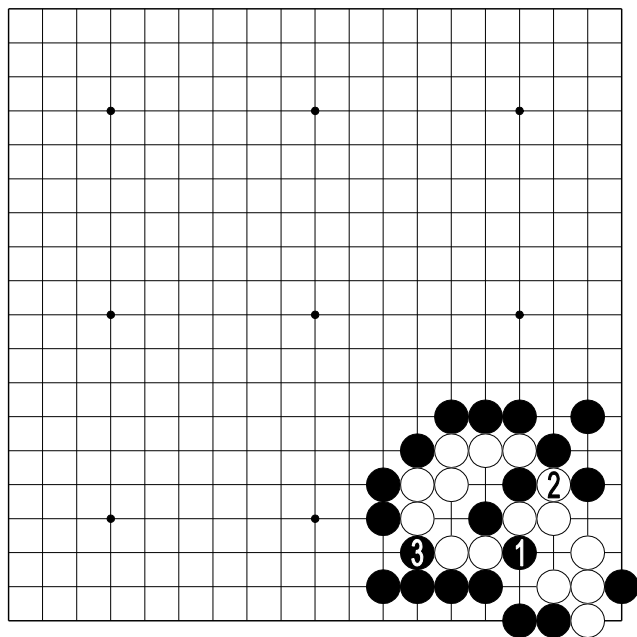
黑 1 时白 2。黑 3 时白 4 绝对，但是——



2图

2图（吧嗒）

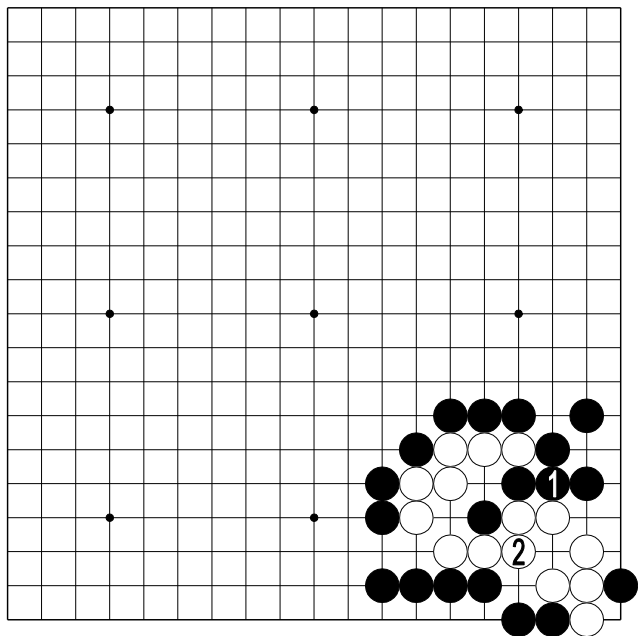
接着，黑5吧嗒一打，棋形很奇怪，这是吃双倒包的棋。



3图

3图（吧嗒）

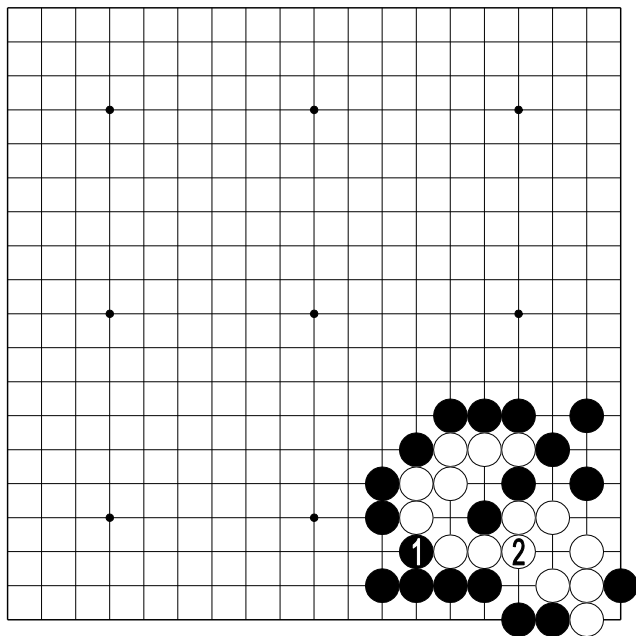
黑1时若白2断，黑3也是吧嗒一打，又是接不归，又吃倒包。白怎么办呢？总之是没有应手。



4 图

4 图（失败）

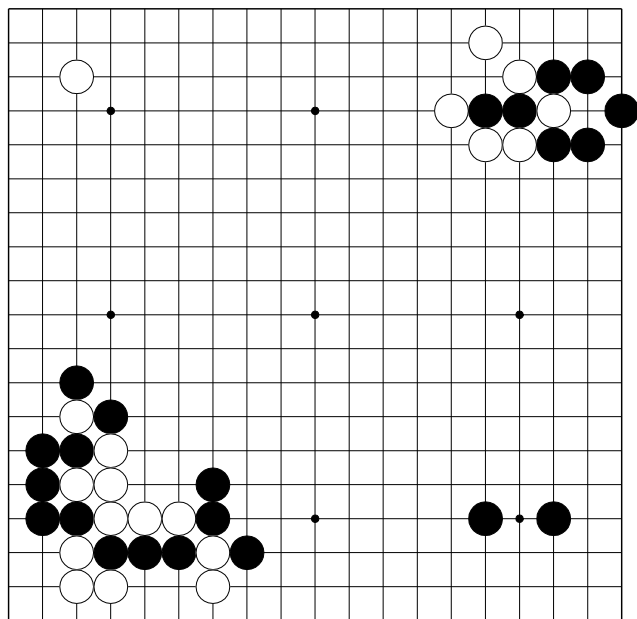
黑 1 若粘，白 2 也粘，即可做两眼活棋。



5图

5图（活棋）

黑1若从这边走的话，白2粘后也是活棋。要弄清楚，2之点是双方的急所。



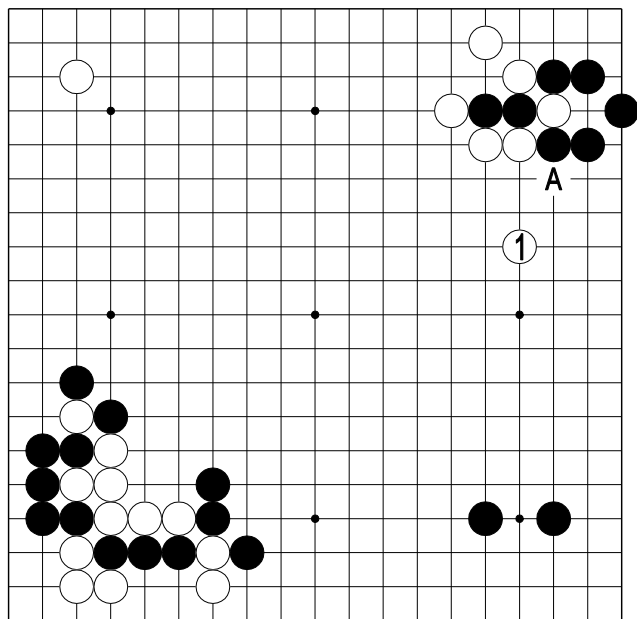
第 15 题

第 15 题 主张

白先 中级

这还是着子很少的序盘阶段。仅就此形的发展，也应有各式各样的主张。

由主张到构思，这便是棋的布局。

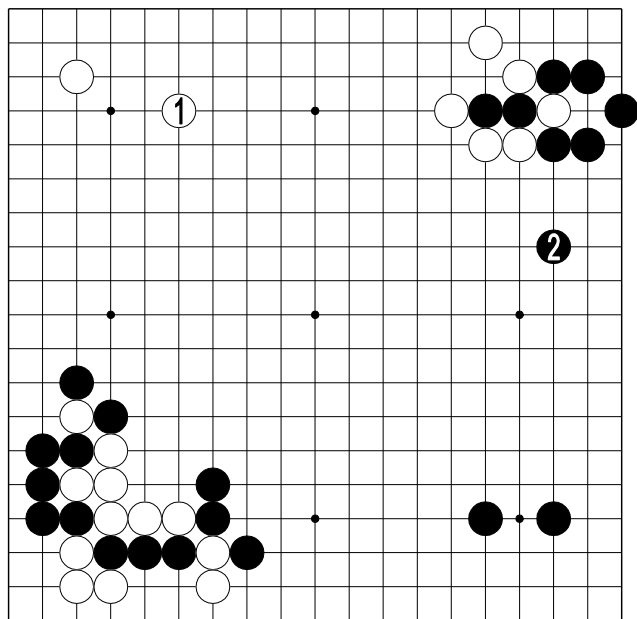


正解图

正解图 二间跳

白走 1 位，应该这样一间跳吧。首先，下在这里，搭好了布局的架子，接着，还含着白走 A 位欺负黑棋的手段。

这就是说，走这里可以考虑是先手。

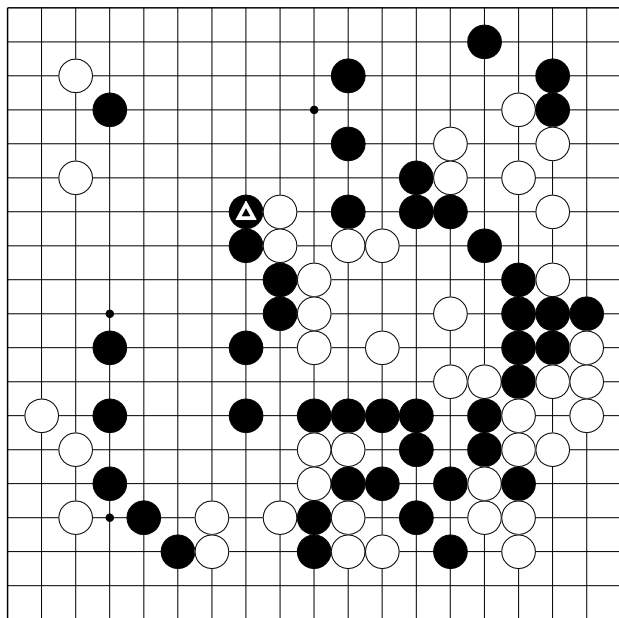


2图

2图（不充分）

白若单走1位围，黑当然要走2位，这样，白并不充分。道理上虽然只差了一手棋，但允许黑走到2位，同样是很麻烦的。

这就是说，黑2不单纯仅仅是拆了一手，而且把右下角的一间缔联系在一起了。



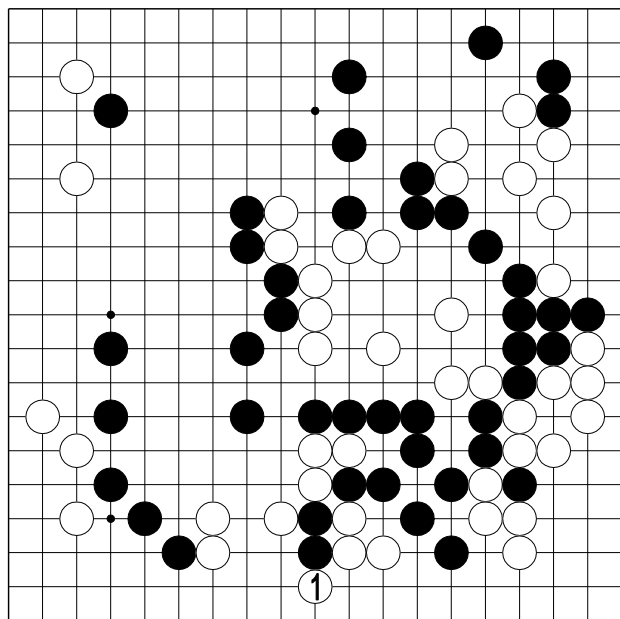
第 16 题

第 16 题 威胁

白先 上级

黑▲子挡住后、逼着中央的白棋必须做活。能这样忍受欺负吗？

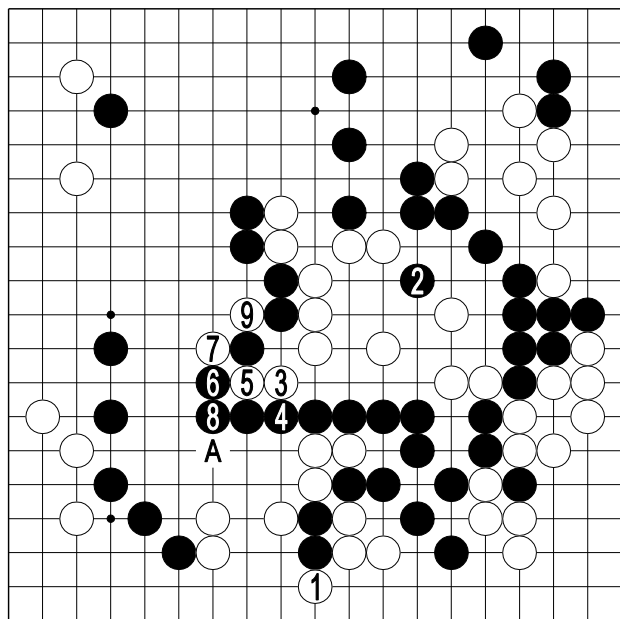
还有机敏的应手。



正解图

正解图 机敏

白1吃住黑二子，味道很好，这是机敏的着手。虽然被攻击，但我认为，正因为白棋被攻，才应走出更有价值的手段。

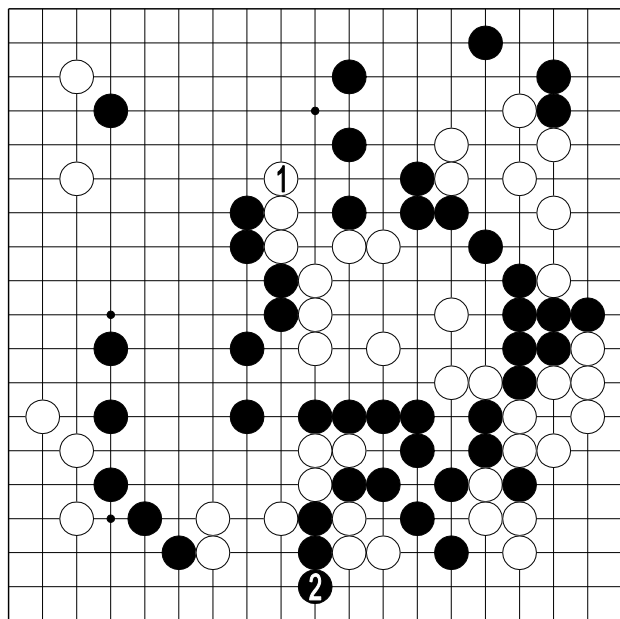


1图

1图（治理）

白1吃住后，黑2的攻击就不可怕了。白3刺是先手，黑4非粘不可，白5、7至9轻松地逃出来。

黑2若走A点，白便2位活棋，两点必居其一。



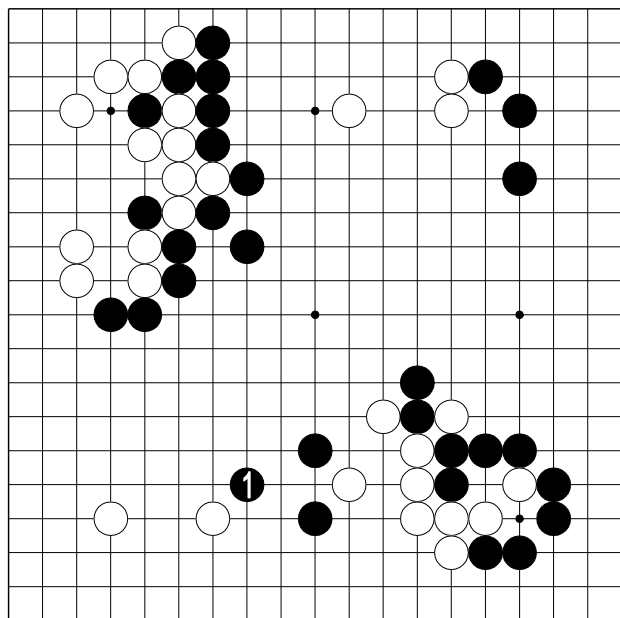
2图

2图（失败）

在黑的威胁下，白于1位长出的话，是不行的。黑2立下后，一下子变成四口气，白棋将很难处理。

黑不仅攻击中央的白棋，下边棋的对杀也变得不很清楚。

可以体会到为什么这里是急所。

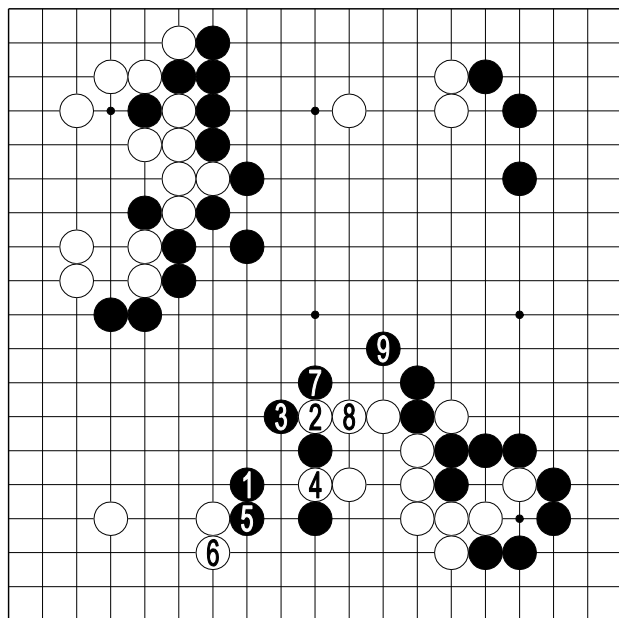


正解图

正解图 置之不理

有这样一句格言：逢刺必粘。但也可以无视它。

粘上有时也是坏棋。黑 1 置之不理是好棋也就不会中白的计谋。

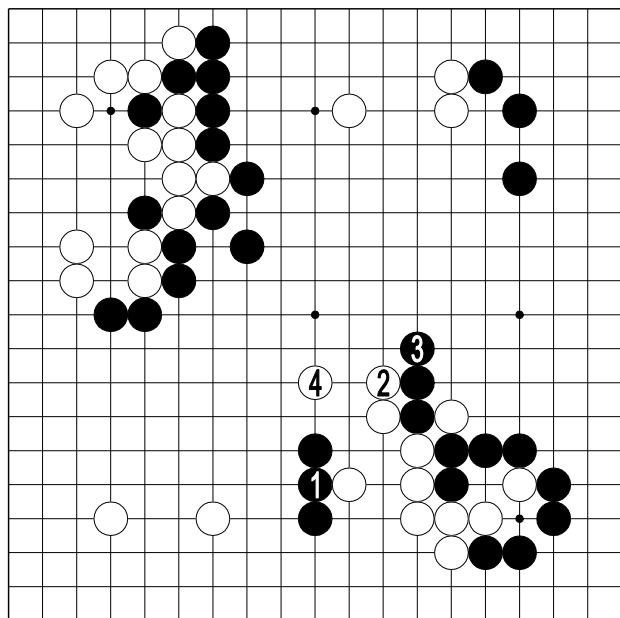


1 图

1 图（成功）

对黑 1，白 2 位靠是实战的进行。黑 3、白 4 时，黑 5 挡下是本图的要点。

被黑扳头是很难受的，所以白 6 如果立下时，黑便 7 打，9 位尖。因阻住了白的出路而获得成功。

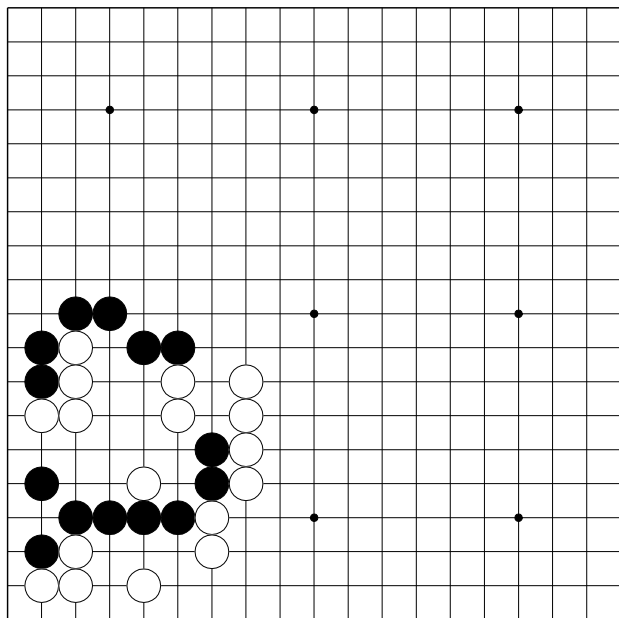


2图

2图（滞重）

黑1遵照格言粘上，只是太滞重了。因白2是先手，待黑3应后，白再于4位镇，这就是白的预谋。

黑棋因形重而被攻，若懂得这是个圈套的话就应下功夫避开它。

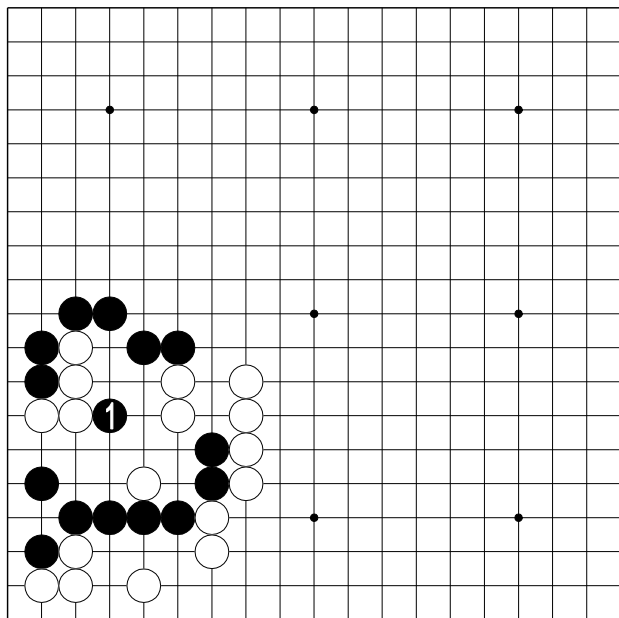


第 18 题

第 18 题 卑怯

黑先 初级

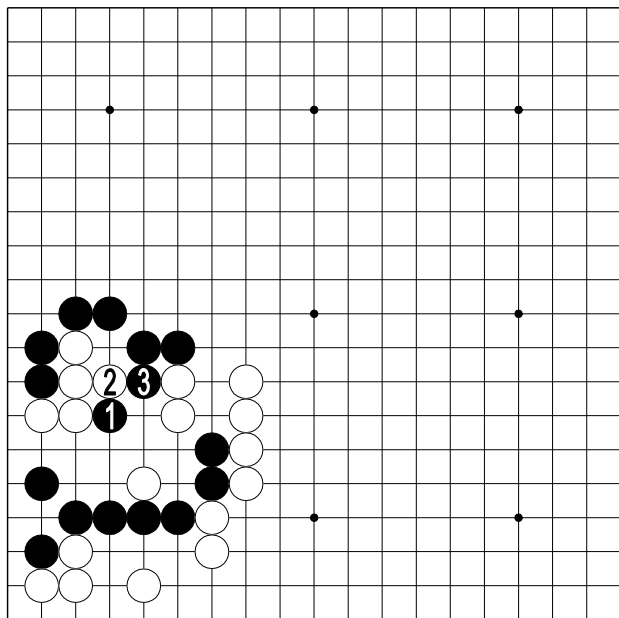
“好歹先活棋吧”。不应有这种卑怯的念头。尽可能把白棋摧毁。希望能积极进取。



正解图

正解图 靠

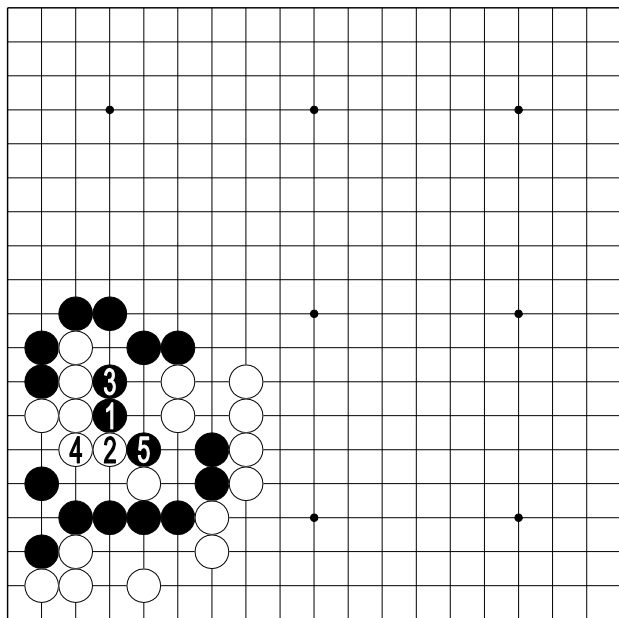
哪里最好呢？如果考虑一网打尽的话，应该发现黑1靠的着法。



1图

1图（分断）

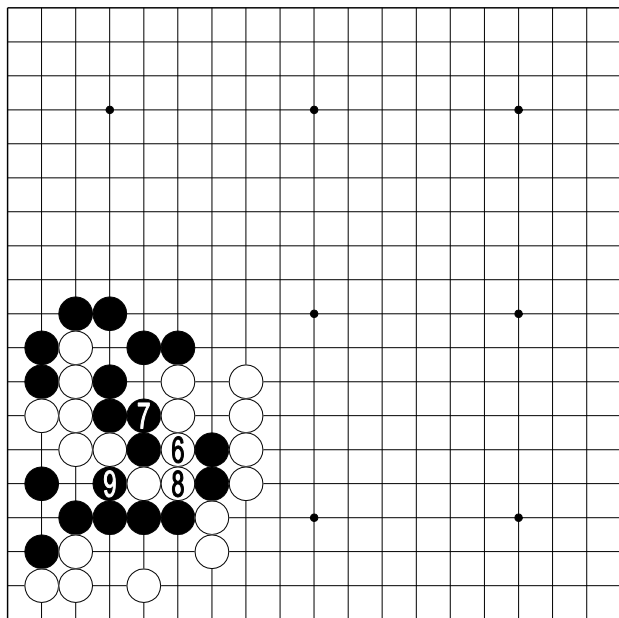
走黑1可以分断白棋，白2时，黑只需在3位挡一手，即可吃白。



2图

2图（挤入）

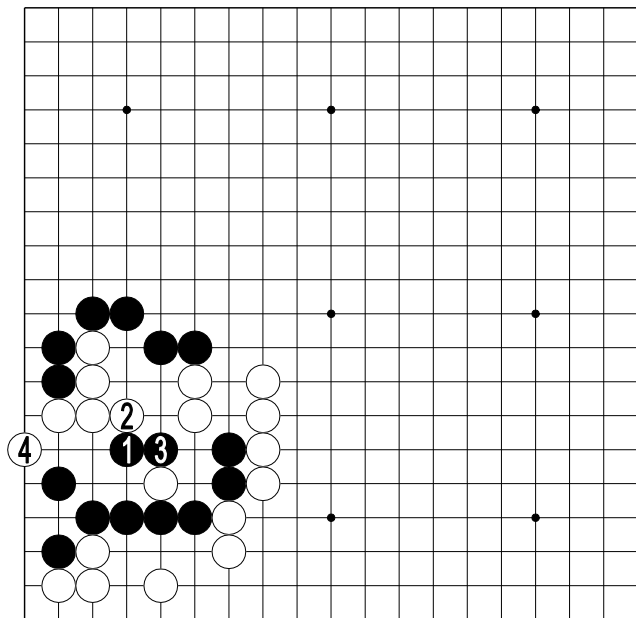
黑1时白若走2，则黑3棒接好。对于白4，黑5的挤入是着好棋。



3图

3图（可分断）

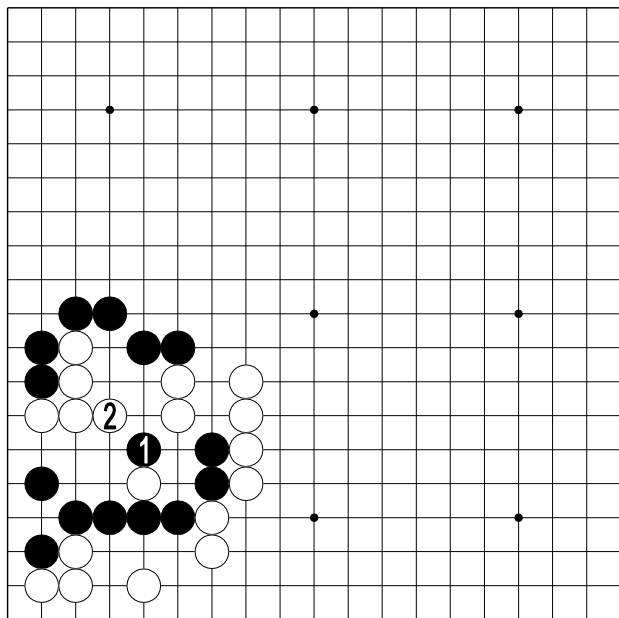
后面虽有些多余，白走6、8时黑于9位断开。以吃掉白棋六子来求活是最佳结果。



4图

4图（失败）

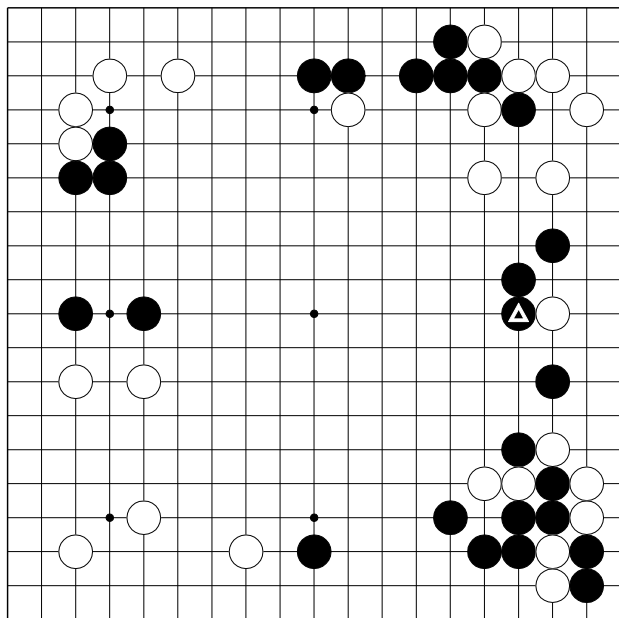
黑走1位则差了一路。白当然走2，黑3即使吃白一子，但至白4止，黑棋只有一只眼。



5图

5图（失败）

黑1时白走2位黑也不行。
无论如何，2的位置是形的要点。

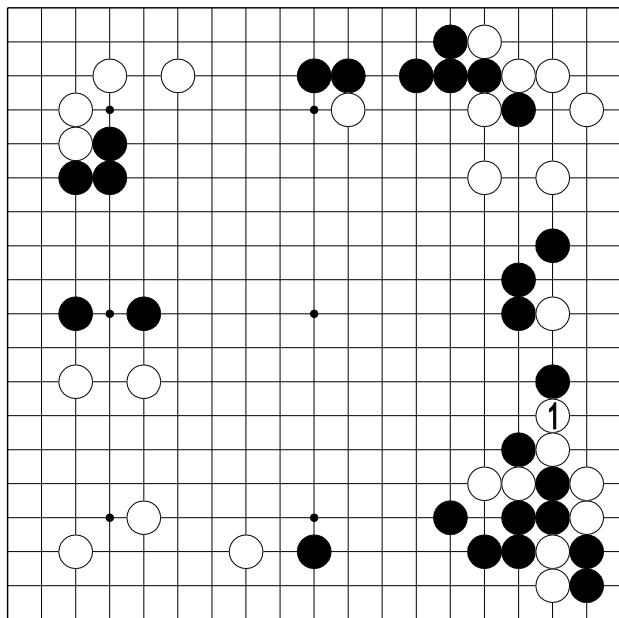


第 19 题

第 19 题 判断

白先 中级

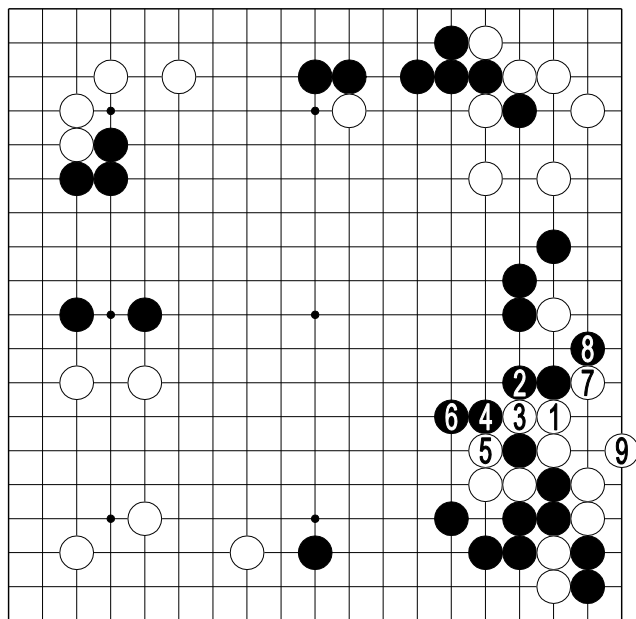
假设白子打入，被黑▲挡住了。如图所见，因下一手已定形，似应尽量判断以后的棋形。



正解图

正解图 横顶

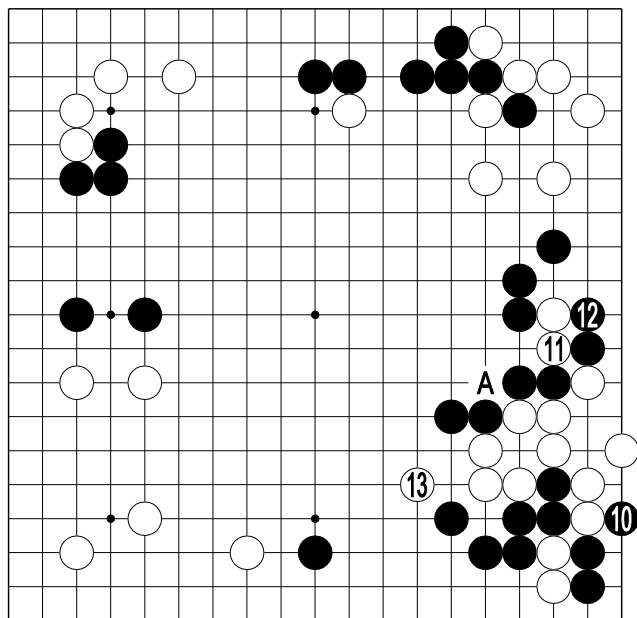
白1 出动横顶一手。这是唯一可考虑的手段。



1 图

1 图（白好）

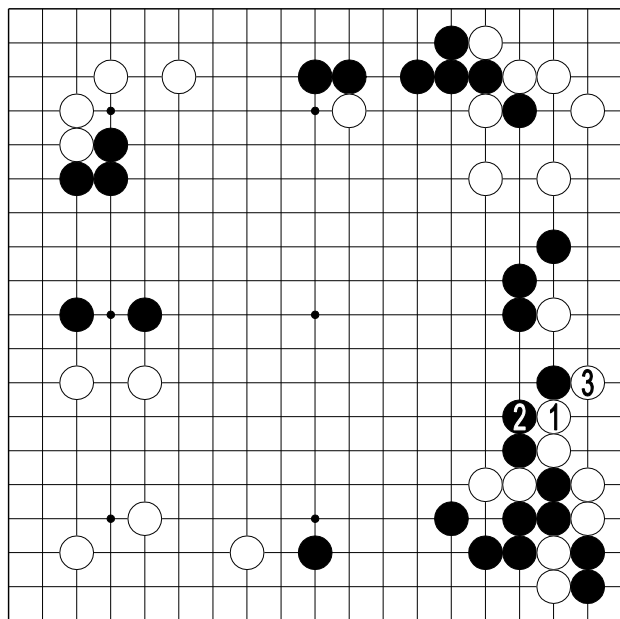
白 1 时黑 2 当然。白 3、5 提一子之后，再走 7、9 位虎补是好棋。



2图

2图（脱出）

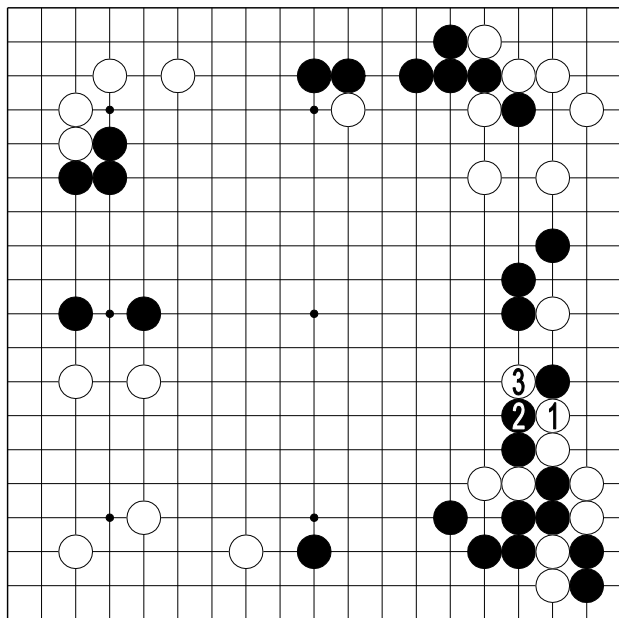
接着，黑 10 若来夺眼，白 11 与黑 12 交换一手后，于 13 位跳出。因为有 A 位断点，白棋轻松地脱出。



3图

3图（不充分）

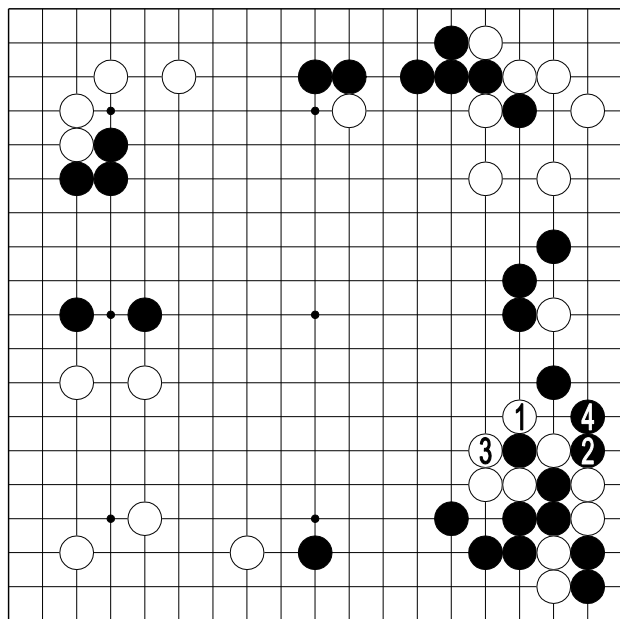
白1时黑若走2，白3便扳。
即使这样走能活，但实际上白棋并不充分。



4 图

4 图 (严厉)

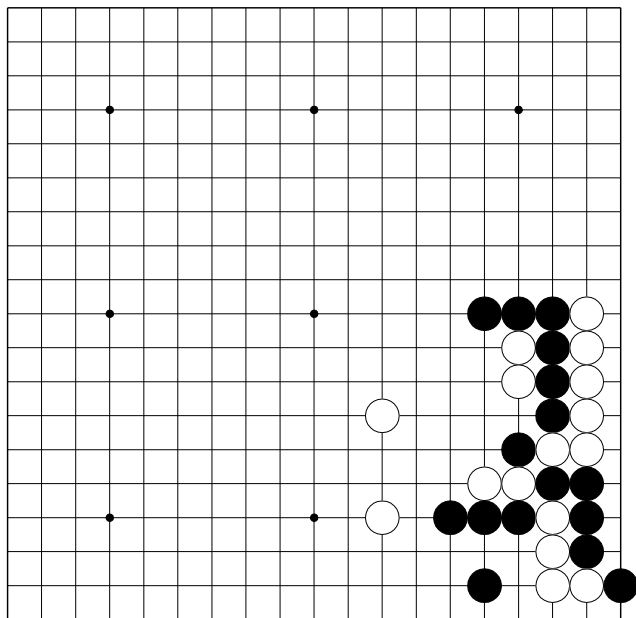
白 1 时黑若走 2，白有 3 位断的手段。因为白征子有利，黑棋陷入困境。



5图

5图（随手）

白1随手一打，导致失败。
黑2、4从下边进攻，白成了无根的浮棋。

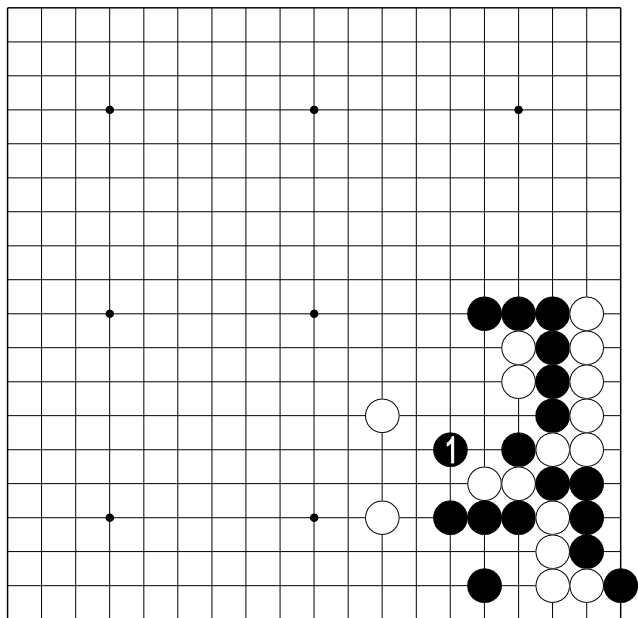


第 20 题

第 20 题 限制

黑先 上级

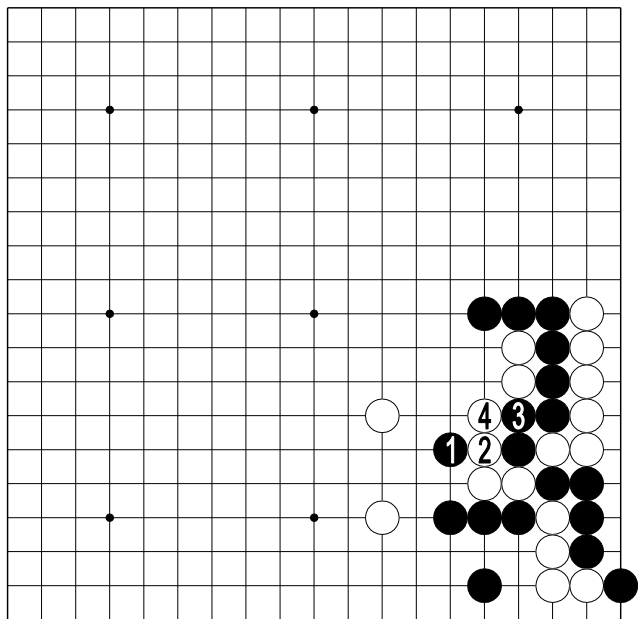
若能杀白二子，固然不错，但又像能吃，又像不能吃，受着杀气的限制，所以是很有趣的。要害是白棋气撞得很紧。



正解图

正解图 罩

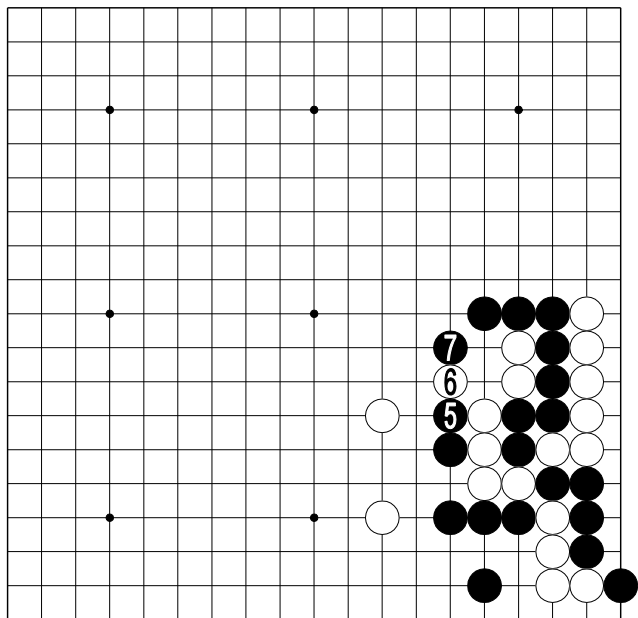
黑 1 位罩是本题的正解。当然，马上还吃不掉，但是——



1图

1图（绝对）

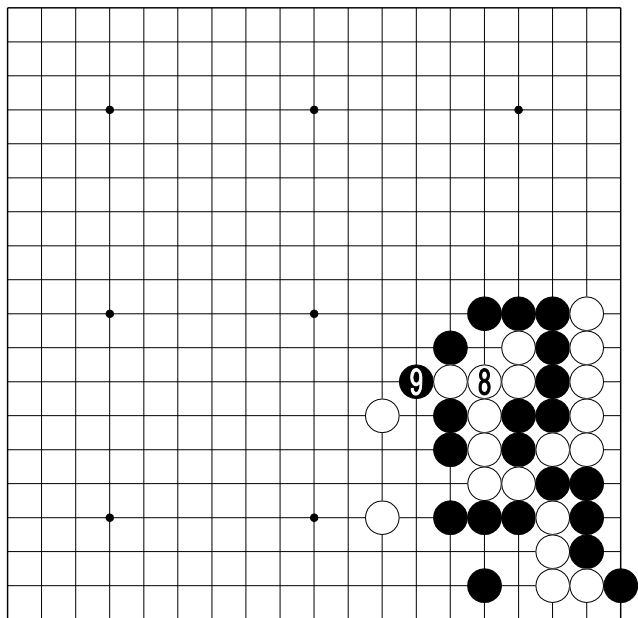
黑1时白2绝对，黑3、白4也是当然的下法，但以后的走法很关键。



2图（击中要害）

紧接着黑5压，白6时，黑7位夹击中了要害。
白棋全军覆没。

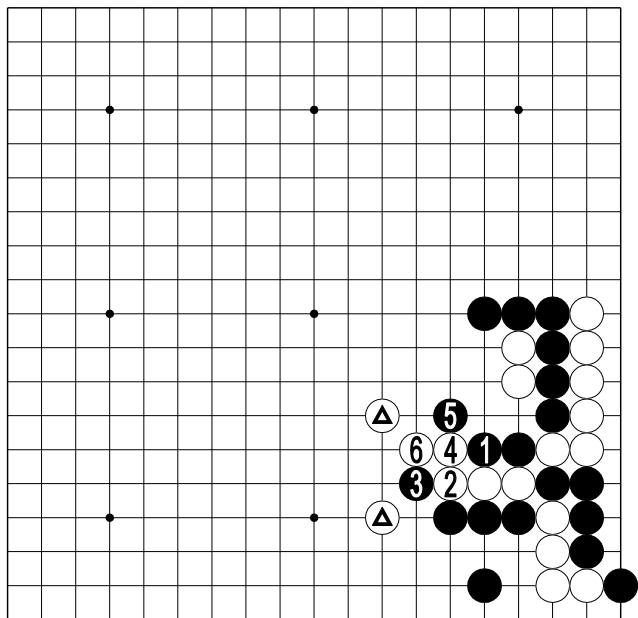
2图



3图

3图（追捕）

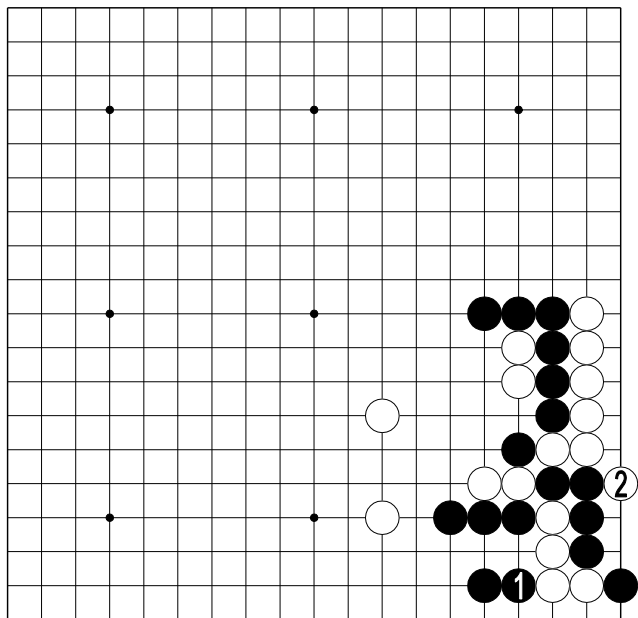
为防止吃倒包白于8位粘，
黑走9位，白已无什可施。



4 图

4 图（引征）

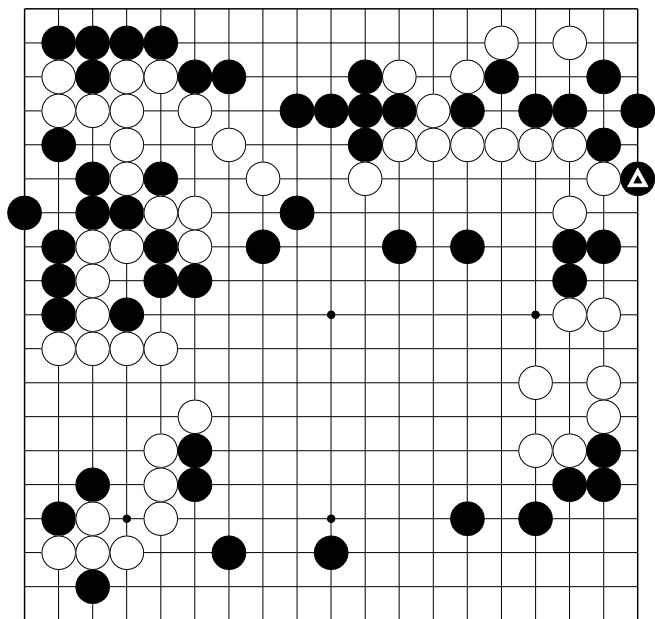
黑 1、3 的追逼不能成立。
而白△的引征迫在眉睫。



5图

5图（不够气）

黑1若去杀气，则白2后黑不够气，这种紧气的手段。已经不奏效了。



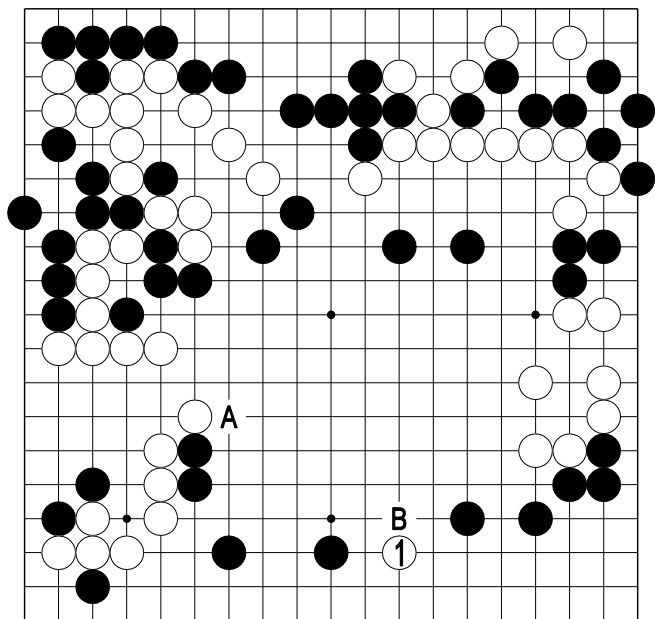
第 21 题

第 21 题 形势判断

白先 有段

黑▲的扳，是不辞一劫的态度。是应该接受呢，还是在上边行棋？判断形势十分复杂。

请做全面地考虑。

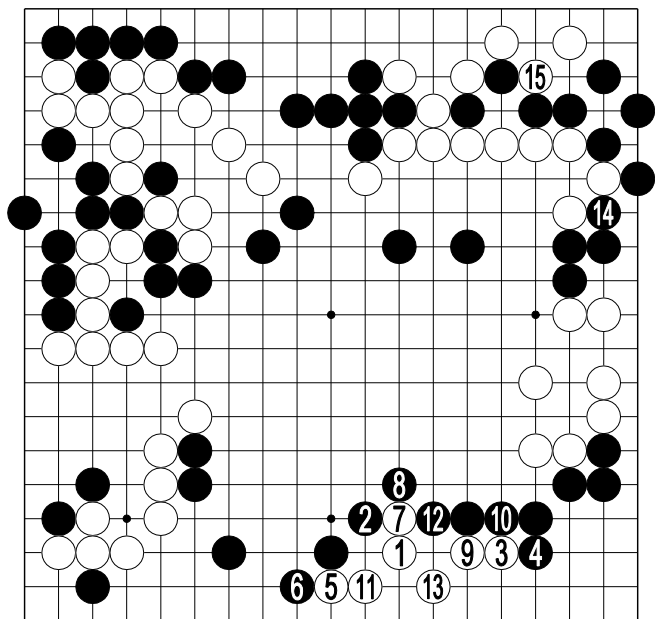


正解图

正解图 打入

不要在右上角应，白1的打入是有全局性的判断。

立即开劫的话白棋味道不好。实战中，白是厚实于A位长出，但被黑B位守了一手。

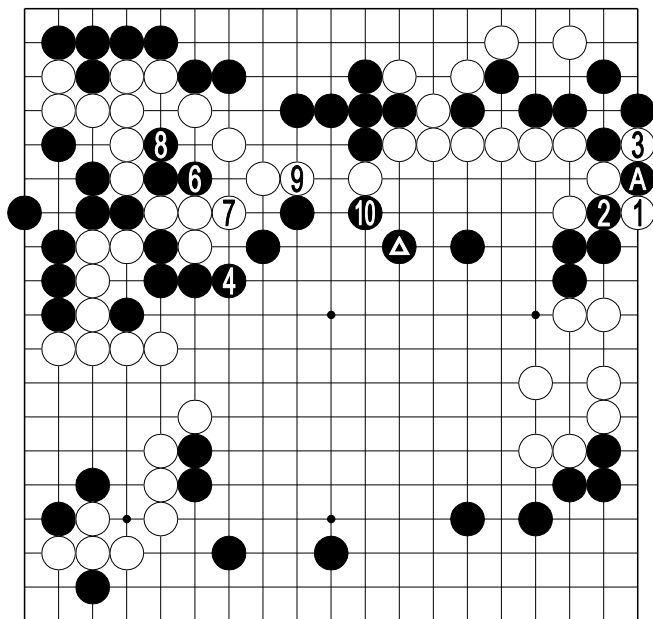


1 图

1 图（破地）

对于白 1 打入，黑 2 如果来盖住的话，白便 3 位刺，但应该注意此处的次序。

黑若 4 挡，白 5 托与黑 6 交换后，再于 7 位冲，以下至白 13 为止攻破了黑地，白因明显活棋而获得成功。

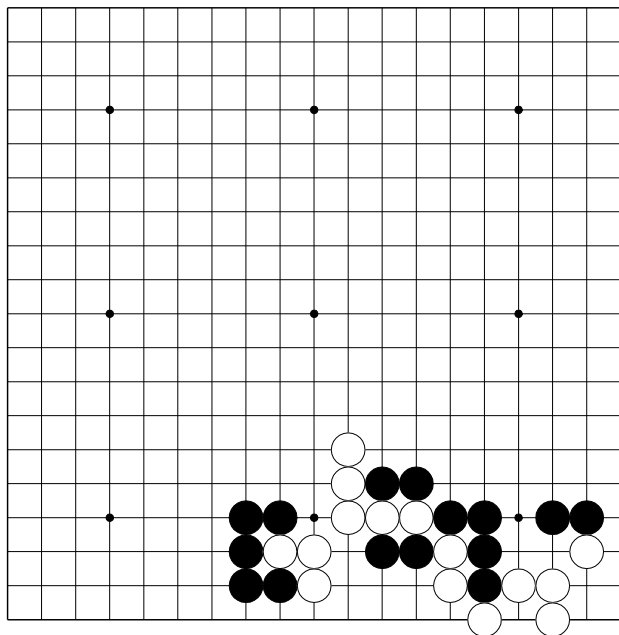


2图
⑤=A

2图 (打劫)

那么，白1挑起劫争将会如何。黑2时白3提必然，但黑4长变作劫材的话令人讨厌。

白5若解消打劫，黑有6、8点眼的手段，白9时黑△的作用恰到好处，黑走10便阻住了白棋。

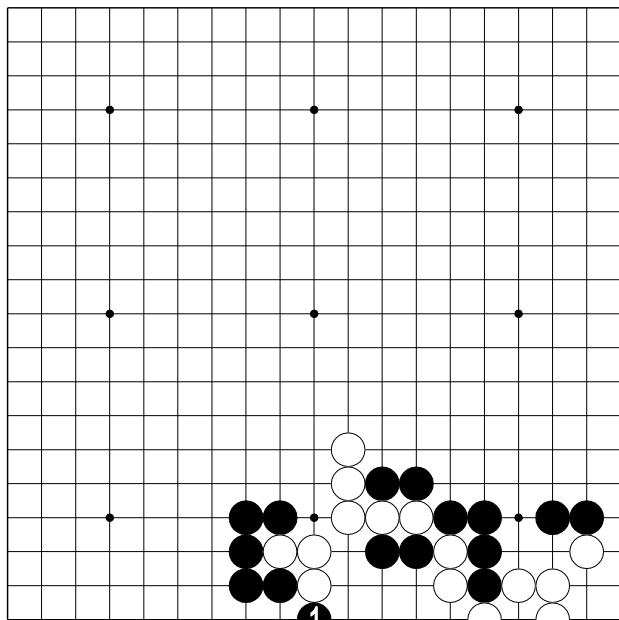


第 22 题

第 22 题 援助

黑先 上级

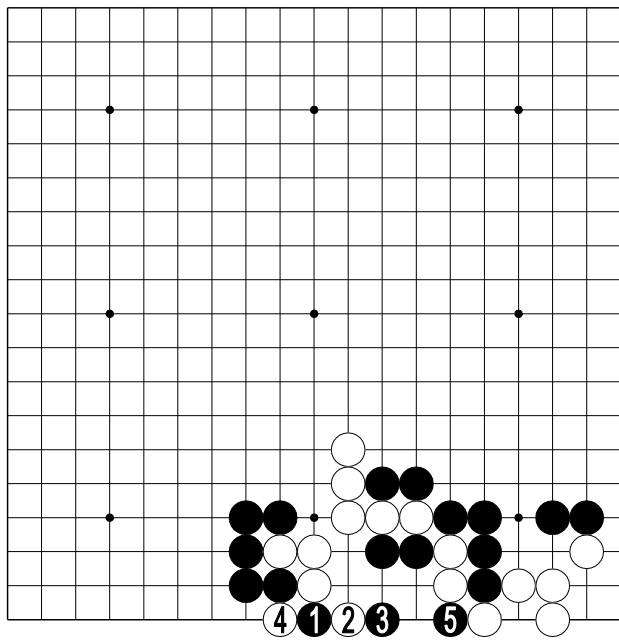
若要吃掉白子毕竟不行，但黑有援助黑二子的手筋。变化将格外地复杂。所以要从长考虑。



正解图

正解图 从扳开始

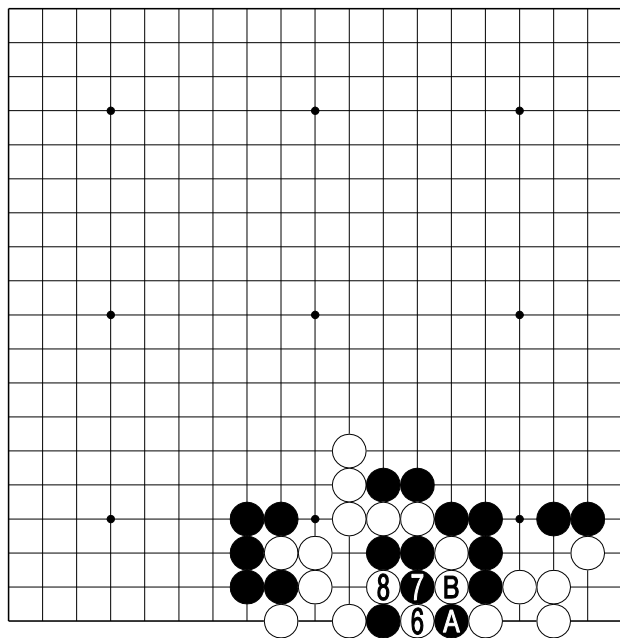
黑 1 先扳一手的下法好。此手筋不大引人注意。



1图

1图（手筋）

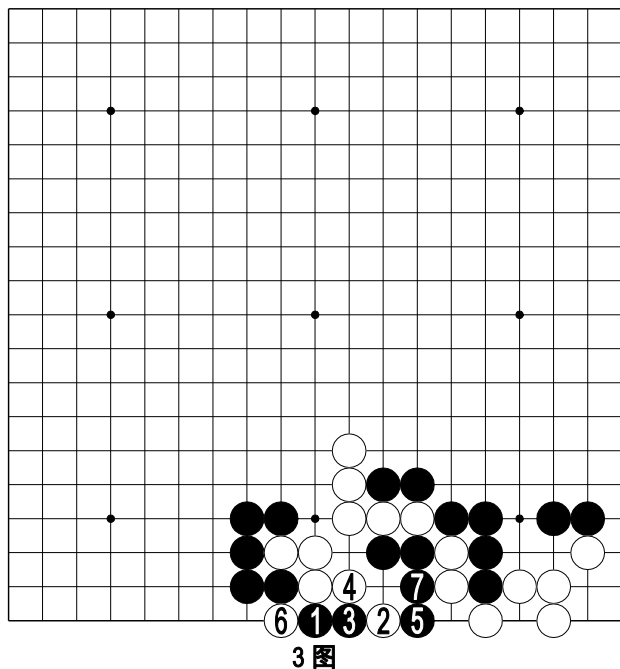
白2如挡,从黑3打至5扑,全是手筋。



2图
9=A 10=B

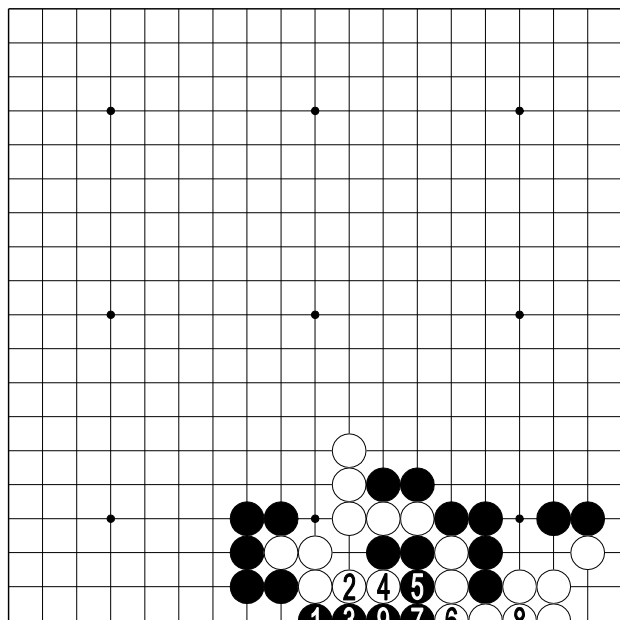
2图（攻破）

白6提时黑7打吃，就攻破了白地。只是，白8后黑9提二子时，白10回提，仍可以渡过。



3图（白的失误）

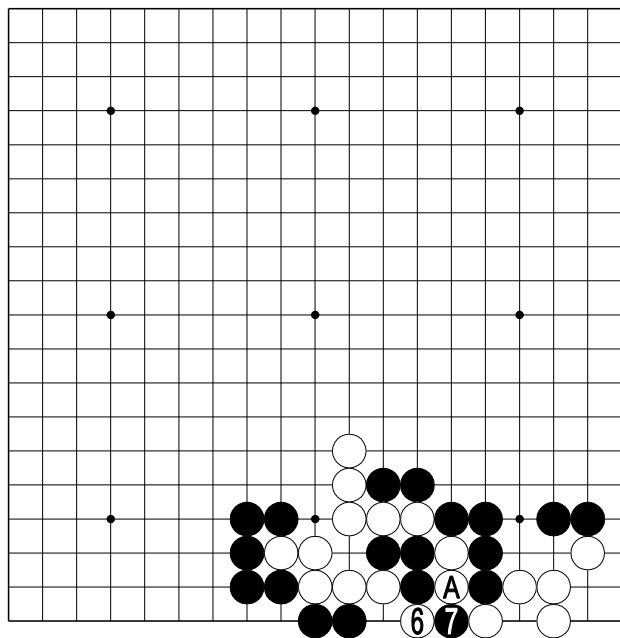
黑 1 时白若 2，黑走 3 白 4 时黑走 5、7。这是白的失误，已经垮掉一半。



4图

4图（蒙混）

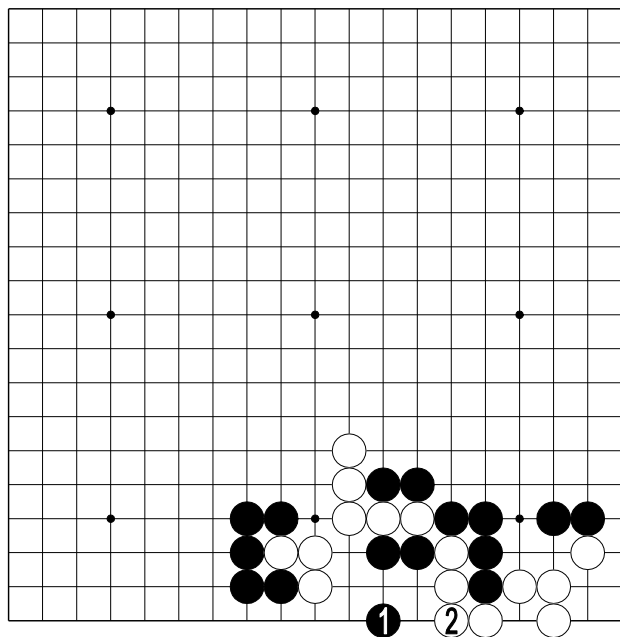
黑 1、3 时白 4 如果退，从黑 5 至 9，可以一子一子地蒙混过去。



5图（但是）

但是，黑5时白6若挡的话，
仍然可以渡过。白8可以回提。
当然，黑二子已得救。

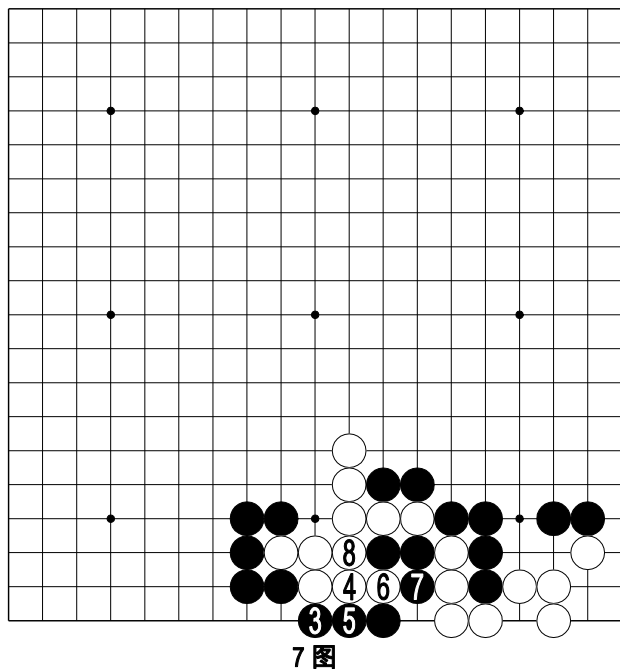
5图
8=A



6图

6图（失败）

好走手筋的人，会考虑单独于1位跳。但白2粘后恐怕要遭到失败。



7图（吧嗒）

接着，黑 3 时白走 4、6 位退，至白 8 时反而吧嗒一声叫吃。