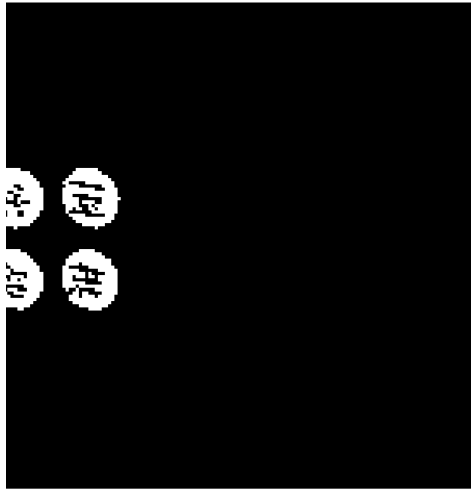


No. 1 ( 1 / 2 , 1 / 1 )



No . 2 ( 2 / 2 , 1 / 1 )

●围棋实战技巧丛书●

# 围棋陷阱与对策

赵余宏 编著

北京体育大学出版社

策划编辑:董英双 责任编辑:董英双  
审稿编辑:鲁牧 责任校对:刘祺  
责任印制:长立陈莎

**图书在版编目(CIP)数据**

围棋陷阱与对策/赵余宏编著. —北京:北京体育大学出版社,1998.2

(围棋实战技巧丛书)

ISBN 7-81051-235-8

I. 围… I. 赵… III. 围棋-竞赛战术 N.G891.3

中国版本图书馆CIP数据核字(97)第26027号

**围棋陷阱与对策**

**赵余宏 编著**

北京体育大学出版社出版发行  
(北京西郊圆明园东路 邮编:100084)

新华书店总店北京发行所经销  
国防工业出版社印刷厂印刷

开本:787×1092毫米 1/32

印张:7.875

定价:13.80元

1998年2月第1版

1998年10月第2次印刷

印数:6001—11000册

ISBN 7-81051-235-8/G·218

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

## 前 言

围棋陷阱，顾名思义，就是利用“骗着”来引诱对方“受骗上当”，使自己获得利益。

围棋对弈中的一些不合常规的特殊下法，称为“骗着”。

实战中确实存在陷阱，它作为一种手段，可能诱使对手下出棋味不佳、计算不够的棋，以至受骗上当。棋手应付骗着，是提高棋力的必修课。

陷阱不可怕，而上当受骗就可怕了。应当知道，上当受骗是自身的问题。本书着重针对各种陷阱，教会读者有效地识破陷阱，培养避开陷阱的能力。同时从中学到有益的手筋及攻防技巧，从而提高棋力和临场应变的能力。在实战中能有效地给予使用“骗着”的对手以痛快的一击，其愉快的心情是不言而喻的。

本书介绍了大量实战中最容易出现的实用骗着和陷阱，内容特别适合初、中级爱好者。第一章主要介绍定式骗着基本知识；第二章介绍识破骗着问答题，分别讲解对付骗着的好办法。如本书能成为您识破各种陷阱的金钥匙，并对提高棋力有所帮助，著者将不胜愉快。

本套丛书由赵余宏主编，参加编写的人员有：刘迎、徐磊、张鲲。

# 目 录

---

<b>第一章 骗着基本知识</b> .....	(1)
<b>第一节 星位的骗着</b> .....	(1)
<b>第二节 小目的骗着</b> .....	(67)
<b>第三节 目外的骗着</b> .....	(107)
<b>第四节 高目的骗着</b> .....	(147)
<b>第二章 识破骗着问答题</b> .....	(182)

## 第一章 骗着基本知识

### 第一节 星位的骗着

(图 1-1) 白 1 对小飞角进行侵分,黑 2 靠是正着,白 3 碰是有名的骗着。

对此,黑方怎样应付为好呢?

(图 1-2) 黑 1 挡,求简明,是稍作退让的下法,在让子棋中可以采用。

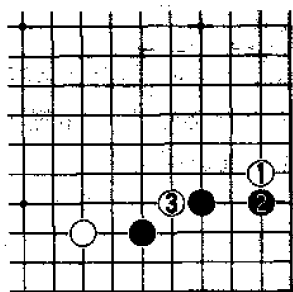


图 1-1

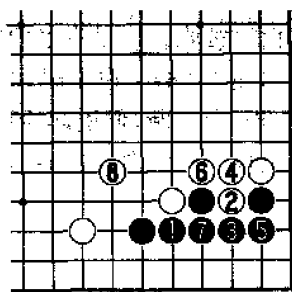


图 1-2

白2挖时,黑3打,稍有问题,黑5粘,就会陷入圈套,至白8,上边白已走厚,而黑角则被压扁,白骗着获得成功。

(图1-3) 经常可以看到黑走1位冲出的下法,不过这样走实地受损。白2、4提子后,又走到6位扳的好点,白满意。

(图1-4) 白1靠时,黑2扳是强有力的反击手段。白3挖,黑4、6确保角地,着法正确。

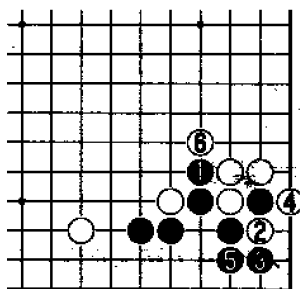


图1-3

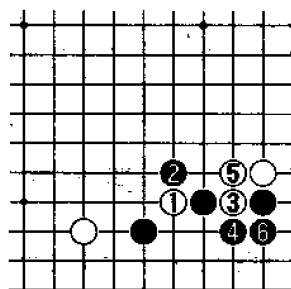


图1-4

(图1-5) 白1位断吃是无理手。但是若弄不清以后的变化,也许就会失败。

白5扳时,由于白气很紧,黑于6、8位点并是绝妙的手筋,白已被吃。这是有名的“黄莺扑蝶”。

(图1-6) 白1时,黑如轻率地在2位扳,被白3再扳,黑4挡,白5断,便引起纷乱。白7、9打粘必然,以下至黑14止,黑快一气吃白,白仍不行。但黑不如前图简明。

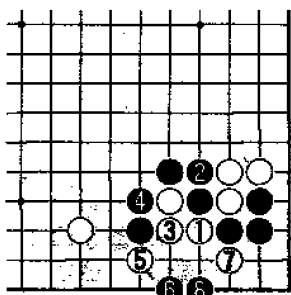


图 1-5

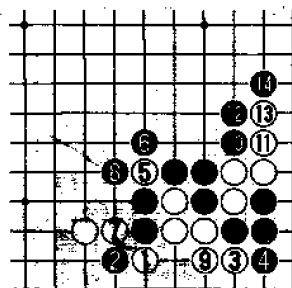


图 1-6

(图 1-7) 白 1 如断打, 以下至黑 6, 黑太理想了, 而白⊙一子相对变薄。

(图 1-8) 黑 2 扳时, 白若 3 位反扳, 黑 4 虎, 以下至黑 12, 黑棋十分可下。

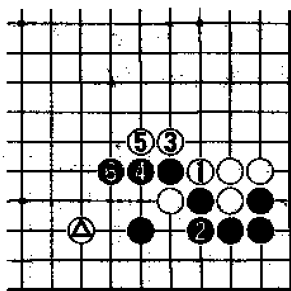


图 1-7

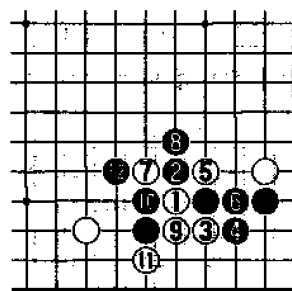


图 1-8

(图 1-9) 白 1 挖时, 黑 2 外边打也是可取的, 白 3 只有长出, 以下进行至黑 8, 白虽先手得角, 但黑外势完整, 黑 A、白 B 是黑的权利, 且白⊙一子已成废子, 黑十分满意。

(图 1-10) 白 3 单挖是正着, 以下进行至白 9, 双方大

致如此,这是实战中常见之形。

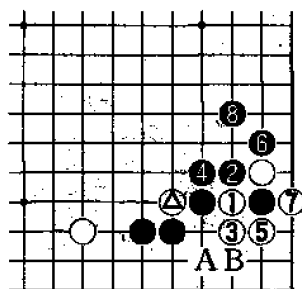


图 1-9

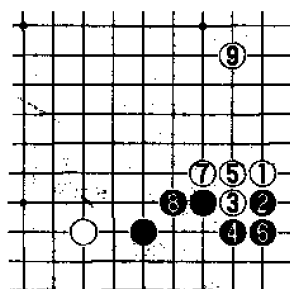


图 1-10

(图 1-11) 白 1 时,黑 2 立稍软,白 3、5 先手得利后,再于 7 位拆,黑不如在 3 位靠有力。

白 5 夹时,黑 6 不能在 A 位立,否则以后白有 B 位跳的严厉手段。

(图 1-12) 白 1 打入,黑 2 托渡,白 3 靠,是一着很迷惑对手的可怕骗着。在让子棋中经常出现这种下法。

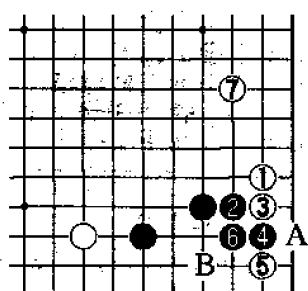


图 1-11

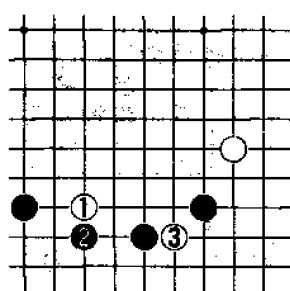


图 1-12

(图 1-13) 黑 1 挡、3 断,在初学者看来,似乎是必然之着,其实正是上当受骗的开端。以下至白 10,黑棋已经无法补干净了,这是典型的上当图。

(图 1-14) 黑 1 内拐吃,白 2 打是次序,即可长气,又令黑粘重。然后再 6、8 位长出,黑 7、9 只能如此,白 10 拐后,黑 11 仍需补。被白 12 吃住两子,外势很厚,白棋明显便宜。

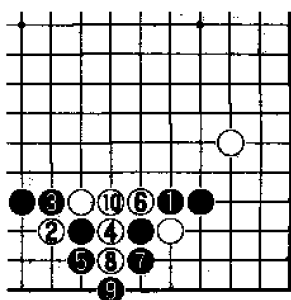


图 1-13

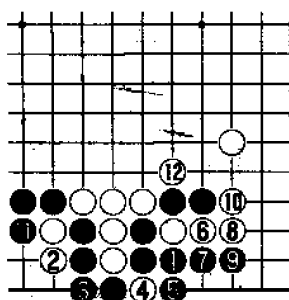


图 1-14

(图 1-15) 黑 1 外拐吃,白 2 同样打重黑棋。白 4 长出,黑 5 只能二路打,以下爬二路无奈。至白 12 跳出形成转换,与前图结果大同小异,白明显有利。

(图 1-16) 对白 1 打入,黑棋最好的办法是不予理睬。

黑 2 尖顶后再 4 位跳起,是正确的应法,这样就不用担心白的骗着了。黑 A 位应,容易给白可乘之机。

(图 1-17) 黑 2 若单跳,则稍嫌软弱,被白 3、5 尖拆后,还原成最常见的定式,只是多了白 1 与黑 2 的交换。因为此形多出现在让子棋中,所以双方得失难定。

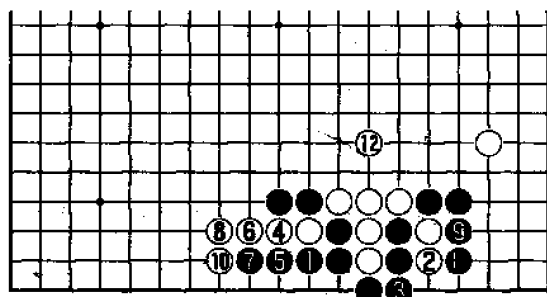


图 1—15

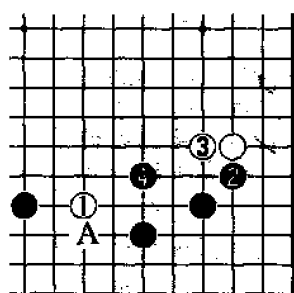


图 1—16

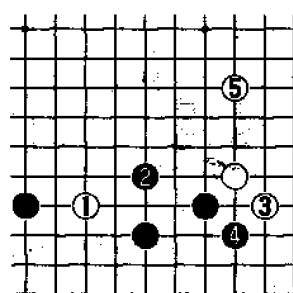


图 1—17

(图 1—18) 当初白 1 靠时,黑于 2 位虎,是好点。白 3 冲出,黑 4 顺势长出,白 5 扳,黑 6 再压,瞄着 A 位断点,黑充分可下。

(图 1—19) 白 1 扳时,黑若 2 位粘,不好,让白 3 位粘,黑 4 位扎钉,此方法过于简单,在让子棋中可以采用。

本图中的白⊙与黑●二子相比,黑损失稍大,因此,本图结果白稍有利。

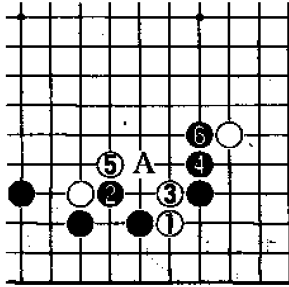


图 1-18

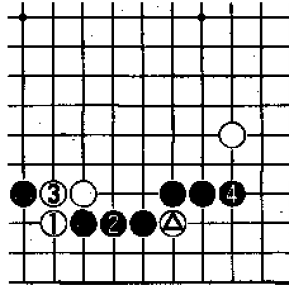


图 1-19

(图 1-20) 黑不走 3 位下立,而在 2、4 位断打取外势。通常让白在 3 位提一子不好,然而在此场合,黑却能左右连成一片。

(图 1-21) 白 1 打、3 粘,黑可 4 位断打,再 6 位打是次序,以下至黑 12 夹攻白一子,黑十分可下。

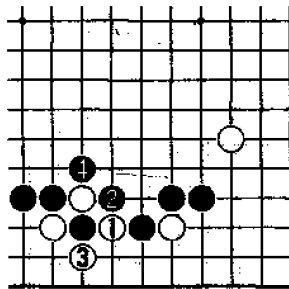


图 1-20

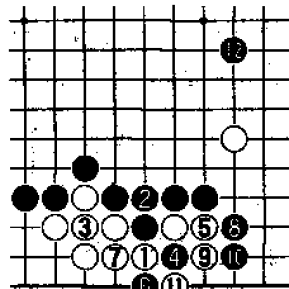


图 1-21

(图 1-22) 白 3 若长进角,黑 4 提很舒服。白 5 粘无奈,此劫无法打。

黑 6、8 扳虎是常法,白虽可拆边,但黑外势扳厚,将来 A

位虎又是好点，黑有利。

(图 1-23) 由于有白△一子，白 1 爬，黑 2 扳时，白征子若不利，白 3 点入是步骗着。若征子有利，白 3 点是有力的手筋，因 A 和 B 位两点成见合。

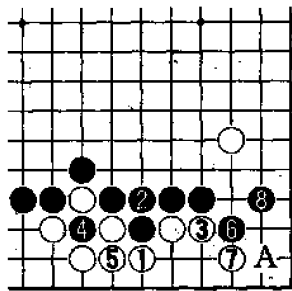


图 1-22

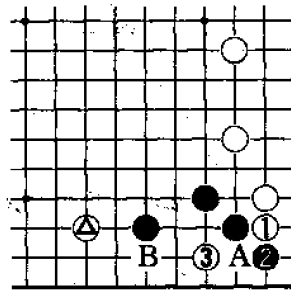


图 1-23

(图 1-24) 黑 1 粘，是软弱的下法。白 2 托渡，不仅得到了实地，而且使黑棋成了孤棋，白大成功。

(图 1-25) 黑若征子有利时，于 1 位尖顶是手筋。白 2 断，黑 3 立是相关连的要着。

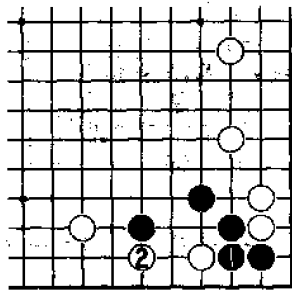


图 1-24

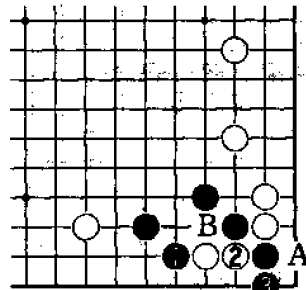


图 1-25

此后,白若A扳,黑B团一手,白明显不行。白征子有利,势必要在B位打。

(图1-26) 白1打,黑2必粘。白3只有扳,不能在5位挤,否则黑3位封,白被吃。

白5粘,黑6先拐,再8位扳吃是次序,以下虽形成转换,但黑棋明显有利。

(图1-27) 前图黑6若疏忽不走,而急于在本图1位扳,被白2枷封是要点,白外势雄壮,白有利。

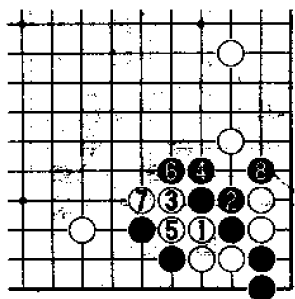


图1-26

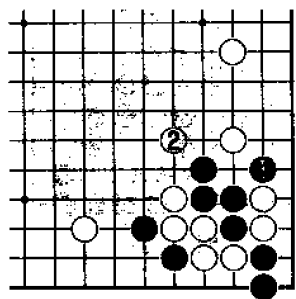


图1-27

(图1-28) 黑1拐时,白于2位补是大失着,被黑3位挡后,白已被吃。白4若断打,黑5、7包打,白棋全部被吃。

这也是当初黑“二·1”路立下所埋伏的杀手。

(图1-29) 本图白若征子有利时,白1扳后再3位压,是局部的好手。黑4长出,白5紧气,此时黑6不能在7位断,否则白6可征吃。

以下进行至白7,吃掉角很大,黑大损。

(图1-30) 白1点,黑若征子不利是很痛苦的。假如黑于本图2位靠,企图寻求腾挪,这是异想天开。

白3冲,虽老实,却是最佳应着。黑4断后再6位顶,至黑8后可形成金鸡独立。初看黑棋成功了,其实白方还有手段。

(图1-31) 白1打后再3位粘,是绝妙的一手。这样虽不能长气,但可以做成另一妙法“倒脱靴”。

以下至白9断打,白右边已十分坚实,将来白在A位尖,黑全体缺乏眼位,白棋明显有利。

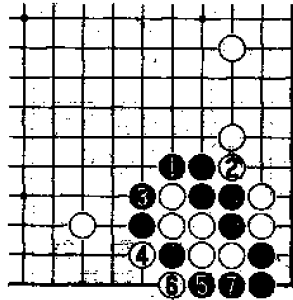


图 1-28

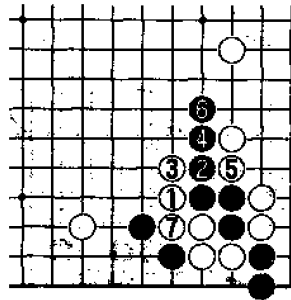


图 1-29

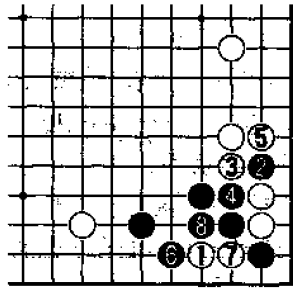


图 1-30

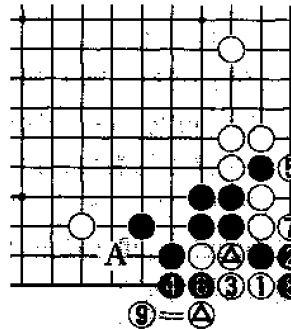


图 1-31

(图 1-32) 由此得出结论,白 1 爬,黑征子不利时可先于 2 位顶,白 3 长后,黑再 4 位扳角,现在就不怕白 A 位点入。一般情况,黑 2 和白 3 交换黑损,这只是应急措施。

(图 1-33) 白 1 爬时,黑 2 向中腹出头是常法,以后黑 A 位靠是好形。黑 2 也可在 B 位跳。

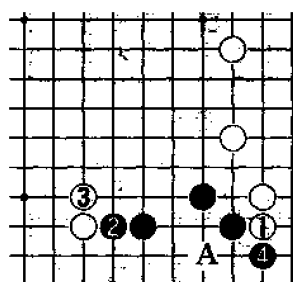


图 1-32

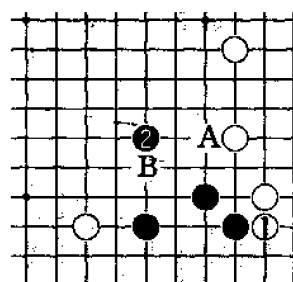


图 1-33

(图 1-34) 这是让子棋中经常出现的下法。白 1 大跳,黑若 2 位应,由于白有⊙子的接应,白 3 位碰,企图给黑留下陷阱,黑若应不好,将蒙受很大损失。

(图 1-35) 黑 1、3 的应法,过于单纯。让白 4 简单与⊙子取得联络,黑明显不行。

(图 1-36) 白 2 长时,黑若 3 位立,由于白有⊙子的关系,白 4 冲后黑无应手,黑如强行挡,至白 8 断,黑仍不行。

(图 1-37) 白 1 靠时,黑 2 小尖是好手。白如 A 位挡,黑可 3 位立,白不行。

白 3 扳渡,必然;黑 4 飞后,形成转换局面,双方大体相当。但作为黑方,没有上当受骗,应算成功。

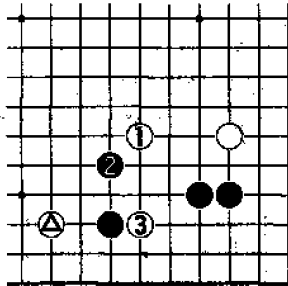


图 1-34

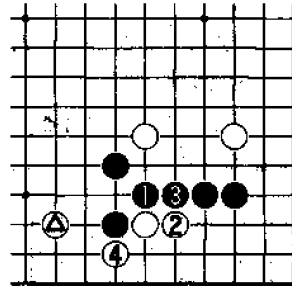


图 1-35

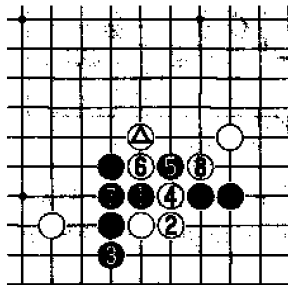


图 1-36

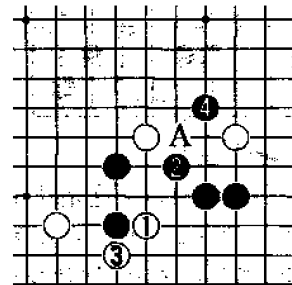


图 1-37

(图 1-38) 黑 2 棒粘, 手法相当有力, 也是此际最强的应手: 白 3、5 扳虎只能如此, 以下至黑 14, 白虽在角上成活, 但黑外势很厚, 黑十分可下。

(图 1-39) 前图白 9 如改于本图 1 位尖断如何?

黑 4、6 必然, 白 7 以下至 19 止, 双方大致如此, 黑成先手双活, 抢先占到 20 位飞, 黑外势雄壮, 白右边数子仍未活干净, 黑明显有利。

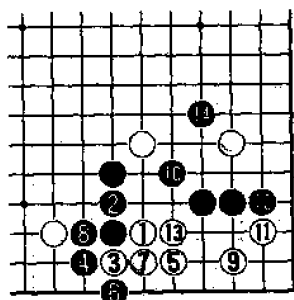


图 1-38

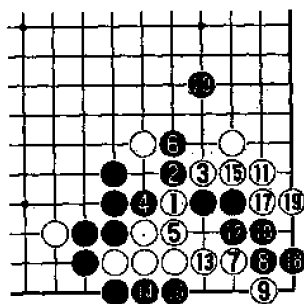


图 1-39

(图 1-40) 当初白 1 大跳时, 黑于 2 位尖应, 是一步平凡而扎实的好手, 白对黑并无好办法。

(图 1-41) 假如黑没有 A 位应, 又让白△和黑●交换一手, 白 1 位飞极大, 以下迫使黑 2 位靠至 10 位打做活, 黑极其难受。

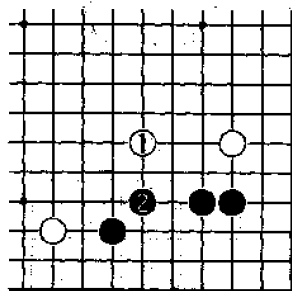


图 1-40

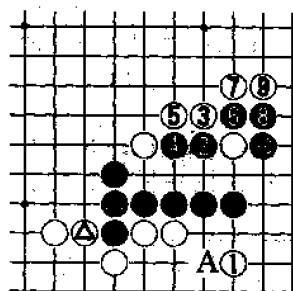


图 1-41

(图 1-42) 白 1 若一间跳, 黑 2 位应也不好, 仍应于 6 位尖或 A 位飞应。

白 3 点, 进行至黑 8 止, 白仍可满足。

(图 1-43) 白 3 顶时,黑若 4 位强行粘,白 5 位点,妙手。以下进行至 13 位跳,黑大块棋成不活状态,白充分可下。  
白 5 点时,黑 6 如 A 位让步,白 6 位连回,实利很大。

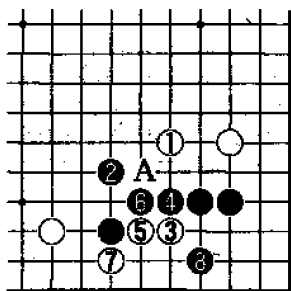


图 1-42

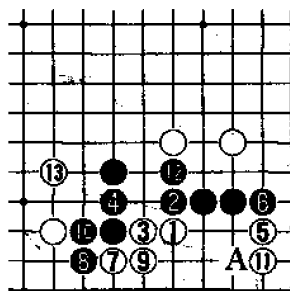


图 1-43

(图 1-44) 黑 4 下立是正解。以下至黑 10,白明显不行。由此看出,白 1 位的点不成立。

(图 1-45) 白 1 打入侵分,是让子棋中常见的着法。黑 4 长,是不愿让白简单连回。白 7、9 先手扳粘后再 11 位断,是诱使黑棋中计的骗着。

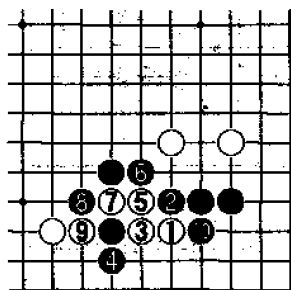


图 1-44

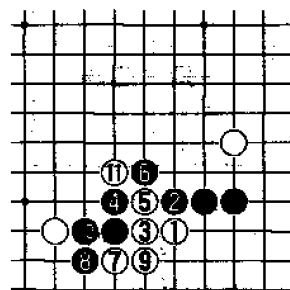


图 1-45

(图 1-46) 黑 1 打、3 跳虽可吃住白五子,但是可以说完全步入了白棋所设下的陷阱。以下白 4 夹、6 长,再 8 跳的次序井然,黑 9、11 只能紧气,白 12 以下滚打包收极痛快。进行至黑 21,白棋先手将黑棋严密地封锁,黑方大亏特亏。今后白 A 打,黑 B 提,白仍是先手。

(图 1-47) 这是前图黑提子后的形状,我们分析一下结果便一目了然。黑角地实空有 20 目强,而白外势有铜墙铁壁,黑方为大败之势。这是黑方典型的上当图。

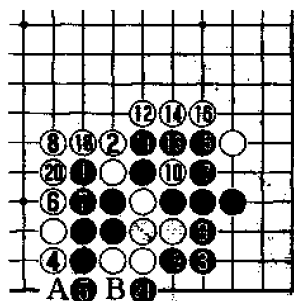


图 1-46

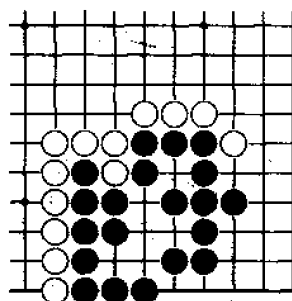


图 1-47

(图 1-48) 白⊗夹时,黑若 1 位扳,企求在左边逃出,白 2、4 仍可枷,黑 5、7 逃出,白 10 以下仍可采用滚打包收的手段,至 17 止,黑虽比前图结果稍好,但整体仍为白棋明显有利。

(图 1-49) 白⊗粘时,黑若 1 位虎,想避免滚打,则是不熟悉杀气手段而走的错着。

白 4 跳枷好手,黑已无法继续突围,只有在 5 位紧气,白 6 跳是绝妙的杀气好手,至此黑已被吃。

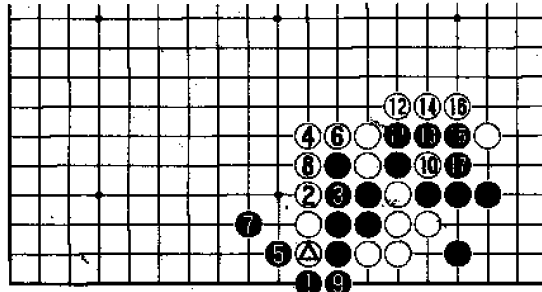


图 1-48

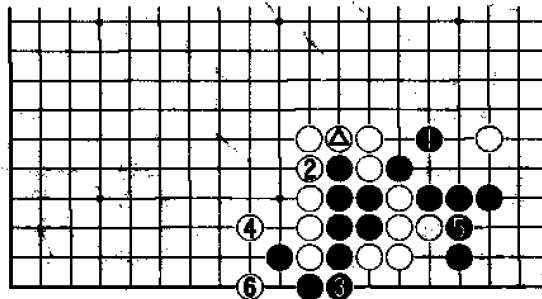


图 1-49

(图 1-50) 假如让子棋黑有边上●一子,白 1 的枷就不成立了。此时黑可 2 位冲,黑 8 断打时,可依仗●子于 10 位征吃,至 22 打,白已被征死,惨败。

(图 1-51) 黑 1 打后再走 3 位贴紧一气,是一大进步。通常,黑 3 是俗手,但在杀气时却经常用到。

白 6 夹时,黑 7 可紧气,至 15 提净,黑比(图 1-46)好,但仍为白有利。

(图 1-52) 白 1 断时,黑 2 扳是本型的正解。白 3 飞求

活,不得已,黑4再补厚,稳健。白5仍需小尖做活,不然黑5位尖,白棋角内被杀。

本图白角的目数甚少,而黑外势很厚,整体黑有利。

(图1-53) 接前图的后续手段。黑1扳,是很漂亮的一步棋。

白2若挡,黑3可跨,白4只能冲,然后黑7尖,再9位做劫是好手。此劫白棋负担重,黑可随机掌握。

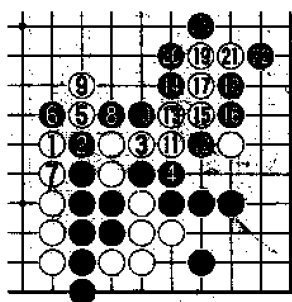


图1-50

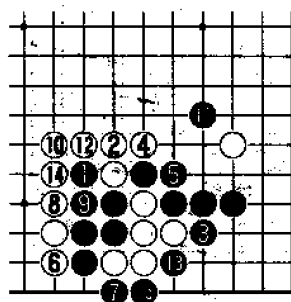


图1-51

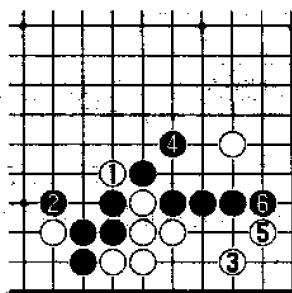


图1-52

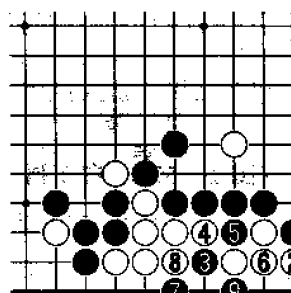


图1-53

(图 1-54) 黑 1 扳, 白 2 只能退让, 黑 3 打还是先手, 白 4 补活极其痛苦。所以, 白角地目数太小。

(图 1-55) 白 1 打也是一种下法, 似乎合乎棋理, 但实际上却走不出棋来。

白 5 飞时, 黑 6 靠是常用手筋, 白 7 只有退。以下至黑 14 退止, 仍是黑有利。

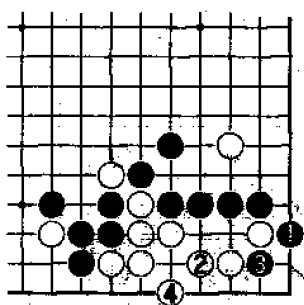


图 1-54

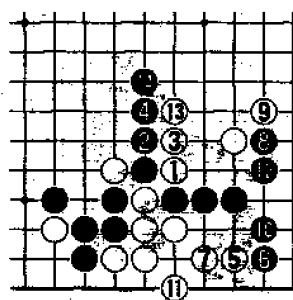


图 1-55

(图 1-56) 黑 3 拐, 是简单明了的下法, 白 4 只有双, 黑 5 靠, 7 退时, 白 8 不能在 9 位爬, 因被黑在 8 位先手一立, 白难以应付。

以下至黑 9 止, 白角约有 20 目, 但黑势厚壮, 黑棋明显有利。

(图 1-57) 白 1 碰, 只有在让子棋中使用。黑 2、4 扳粘, 必然。白 5 点入, 一看就知道是坏骗着, 关键是黑在以后如何下。

(图 1-58) 黑 1 尖应, 是棋力较弱者的第一感。白 2 点角是常法, 黑若 A 位虎, 让白 3 位轻松渡回, 白有利。

黑 3 挡没办法, 白 4 挤, 考验黑的应手。黑若走 5 位粘, 棋

形极差。以下至白 10 长起,因留有 B、C 两处的利用,黑棋并不厚,白方便宜。

(图 1-59) 黑 5 粘,是局部的正确下法。白 6 扳,黑 7 正着,白 8 渡过,双方大致互不吃亏。

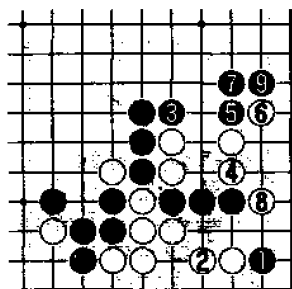


图 1-56

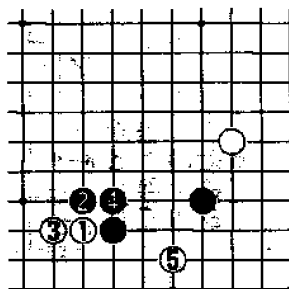


图 1-57

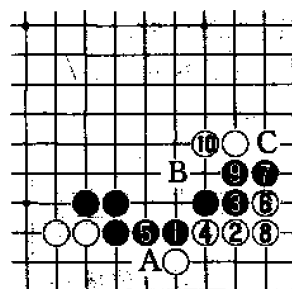


图 1-58

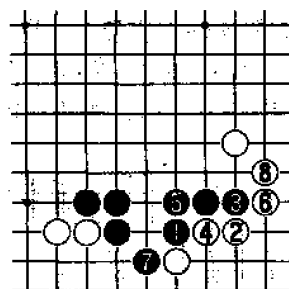


图 1-59

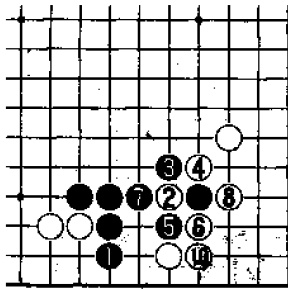
(图 1-60) 黑 1 立,是最积极的下法,因前几图黑小尖应比较保守。

白 2 靠,黑 3 扳是其中一变。白 4 断,黑 5 打,白 6 包打,黑若 7 位提软弱,白 8 打极其舒服。至 10 止,白角上很大,黑

明显上当。

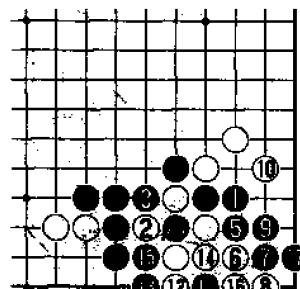
(图 1-61) 黑 1 长是正着。白 2 提, 黑 3 必打。

白 10 尖, 不好, 黑 11 点入关键, 至黑 17 白被杀, 大亏。



⑨=②

图 1-60



④=①

图 1-61

(图 1-62) 白 1 长角, 比前图粘要好。黑 2 打, 阻渡, 白 3 粘, 黑 4 提形成劫争。以下虽较复杂, 但黑有利。

(图 1-63) 黑如果想避免打劫, 可于本图 3 位长, 白 4 粘, 黑 5 再出头, 因黑头在前面, 不必害怕。

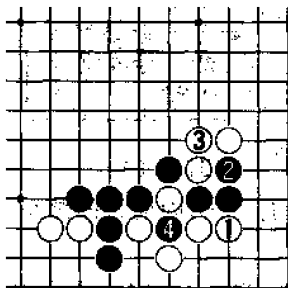


图 1-62

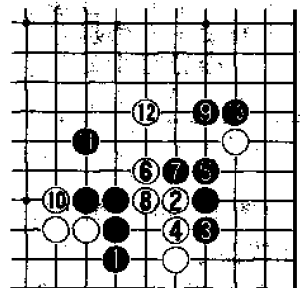


图 1-63

(图 1-64) 白 2 改为尖顶, 同样是具有迷惑性的一手。黑 3 长正常, 白 4 虎时, 黑 5 虽是常识性的着法, 但在此处不成立。白 6 挖后可进行弃子, 至 14 跳, 白角已活, 先手抢占 16 位改击黑左边, 黑不好。

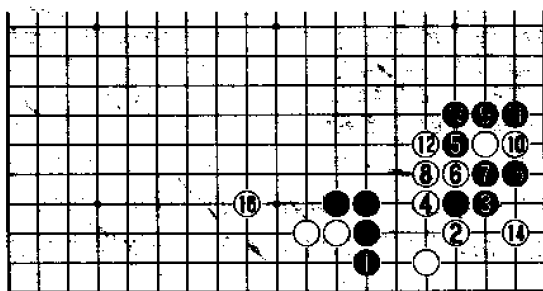


图 1-64

(图 1-65) 黑改为 1 位扳, 白 2 断, 必然, 黑 3 如走 4 位扑, 还原成(图 1-61)。现黑 3 单打, 以下变化虽复杂一些, 黑只要走好, 白仍不行。

白 10 尖后, 由于松一气, 则黑 11 点入后形成劫争, 黑先手劫, 黑有利。

(图 1-66) 黑 1 扳, 白若 2 位挡角, 黑 3 阻渡, 这手棋虽是愚形, 但颇实用。

以下至 12, 白虽活角, 但黑争到 13 位绝好点, 黑可下。

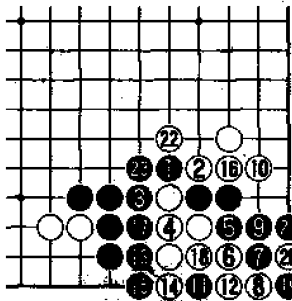


图 1-65

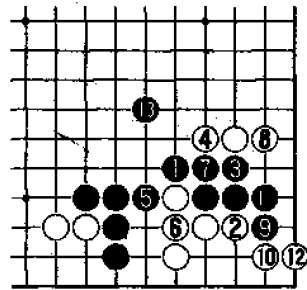


图 1-66

(图 1-67) 白 1 尖时, 黑 2 若长这边, 太软弱。白 3 飞渡是常用手法, 至 5 退回, 白获得角地, 而黑厚势不发挥, 白有利。

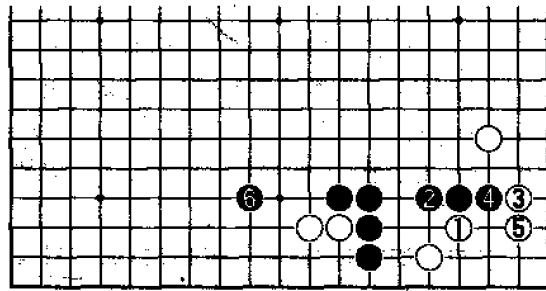


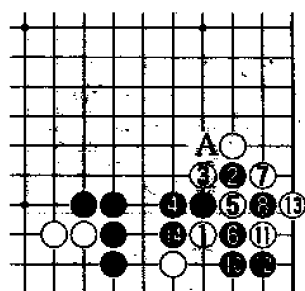
图 1-67

(图 1-68) 黑 2 尖顶也是有力之着, 白 3 不能随手在 A 位长, 否则黑 4 长后, 白无应手。

白 3 挤是强手。黑 4 长后, 白 5、7 打拨, 黑 8 打吃又是强手, 此劫白太重, 白 9 只能粘, 至 14 成转换, 双方大致两分。

(图 1-69) 黑若 1 位立, 有些勉强。白 2 只有在这边

挡。黑3后,5、7避免爬二路,但白8吃住两子,得角很大,白有利。



⑨=②

图 1-68

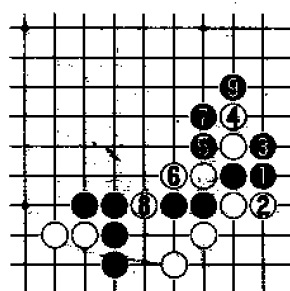


图 1-69

(图 1-70) 白 3 托,也是应引起注意的欺着。

黑 4 退,软弱。白 5 长,黑 6 必应。白先手得角,此结果白稍便宜。

也许初学者会认为,黑棋吃住一子总不吃亏,其实此处黑棋也很重复。

(图 1-71) 白 1 托时,黑 2 必扳。白 5 打,黑 6 反打,白 7 只有提,黑 8 打强手。虽留有开劫的机会,但此劫白不敢轻易开。

(图 1-72) 白 1 一般情况下都是在 2 位点角。现白 1、3 托断也是一法,黑 4 长是正着。此时,白 5 长是低级骗着。

(图 1-73) 黑 1 退,过于软弱。白 2 打、4 挡,以下至白 10 挡止,对杀黑棋被吃,损失惨重,是黑棋典型的上当例子。

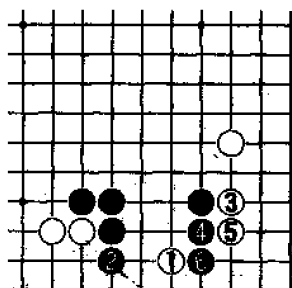


图 1-70

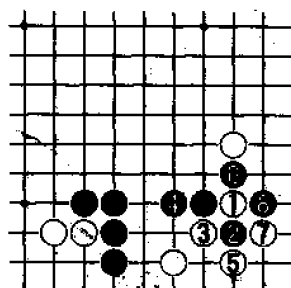


图 1-71

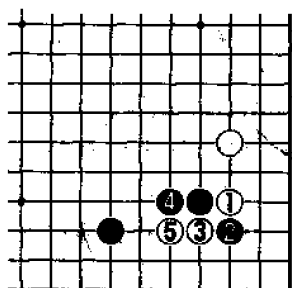


图 1-72

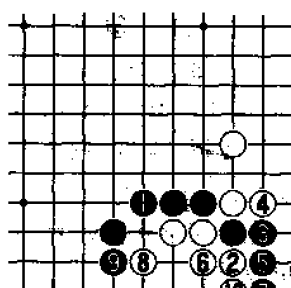


图 1-73

(图 1-74) 黑若 1 位打、3 挡,一口气进行到黑 11 立后,对杀显然是黑胜,但这是黑棋的一厢情愿。

过程中,白确无妙手可言,但白 6 是不会再扳的。

(图 1-75) 白于本图 1 位单提一子是正着,如此黑棋中央是软头,白棋经营右边大有潜力。同时,白棋还有 A 位夹的先手官子,应为两分。

(图 1-76) 黑 1 打、3 冲、5 虎的下法单刀直入,是本型的正解。将来黑 A、白 B 是黑的仅利,黑不必担心外边的毛

病。

(图 1-77) 黑 1 打后再 3 位顶, 次序有误, 企图让白 4 位应, 以下进行至黑 7, 与上图相比, 黑能走到 3 位就放心了, 但这只是一厢情愿。

其实, 黑 3 顶时, 白 4 可于 5 位拐, 黑 6、白 A 位提, 这样将还原成(图 1-75)形势。

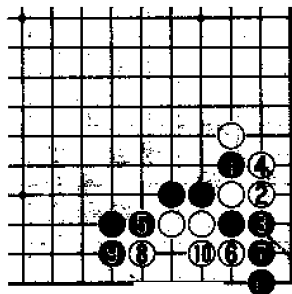


图 1-74

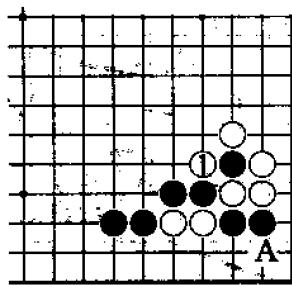


图 1-75

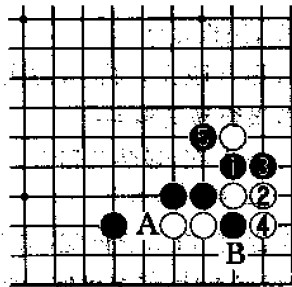


图 1-76

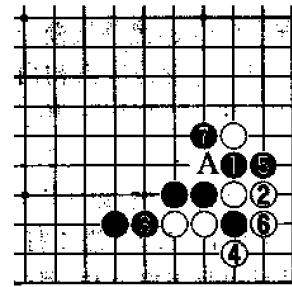


图 1-77

(图 1-78) 黑 4 退后,白 5 打、7 虎是此型正确的下法,以下至黑 10,双方大致如此。

(图 1-79) 白 1 打后 3 粘,是个高级骗着。黑 4 拐打是正着。白 5 拆后,黑可以脱先他投,A 位对双方来说都仅是后手官子而已。

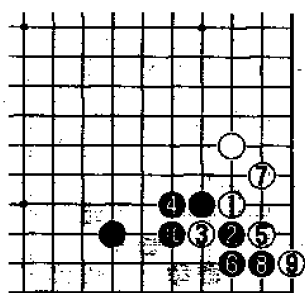


图 1-78

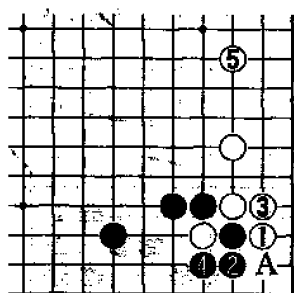


图 1-79

(图 1-80) 假如当初白⊙二子和黑●二子先交换过。这时黑如 1 位拐是上当之着,白有 2 位点,黑 3 挡,白 4 贴,以下进行至白 8,黑杀气慢一气而被白吃,黑棋显然不行。

(图 1-81) 当初白⊙跳起后,黑若脱先,白仍 1、3 托断,黑 4 退后,白 5 长,黑若随手而应,很容易受骗上当。

(图 1-82) 黑 1 顶,无视白⊙子的存在,显然是错着。

白 2 打、4 虎,以下至白 6 长止,黑棋损失惨重。

(图 1-83) 黑 1 打、3 挡,白 4 若拐,怕二子被吃,黑 5 顶的结果是黑棋有利,因白⊙一子的位置不佳,效率极低。但这是黑棋的一厢情愿。

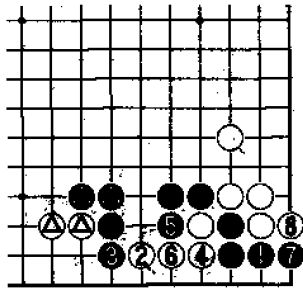


图 1-80

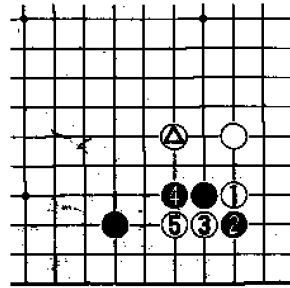


图 1-81

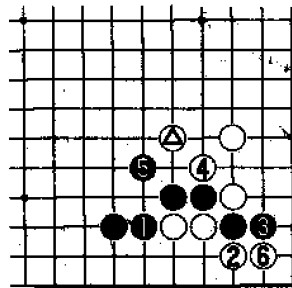


图 1-82

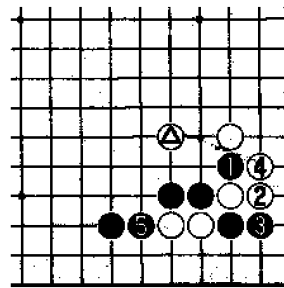


图 1-83

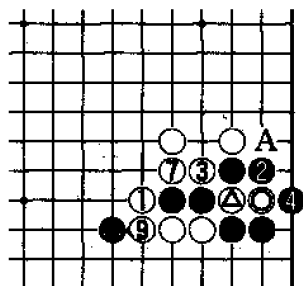
(图 1-84) 黑挡角时,白 1 反扳,弃掉两子,是本型白方预设的机关。

白 3 断打,以下成包打之型,至白 9 粘,黑●一子几乎成了废子。同时,白 A 位挡是先手,黑棋痛苦难忍。这是黑上当受骗的典型图。

(图 1-85) 黑 1 打后,再 3 顶是正着,白 4 打只得如此。

黑 5 先手挡后,再 7、9 挖粘,之后 11 虎补,成为厚实之形

为本型正解，白棋骗着不成功。但是，这个型黑棋还有妙手。



⑤=△ ⑥=○ ⑧=△

图 1-84

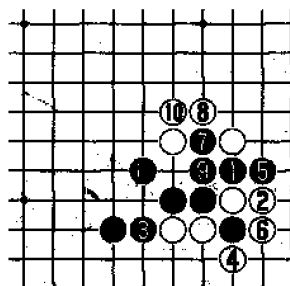


图 1-85

(图 1-86) 黑 1 夹，是妙手！白棋应手颇为难办。白若 A 位拐，则黑 B 位挡，显然白棋不行。

一般情况下，白△跳出时，由于黑大飞角较薄，黑应补一手较好。

(图 1-87) 黑星位压长后，白若 1、3 直接冲断，明显无理，这也是让子棋中经常见到的骗着。

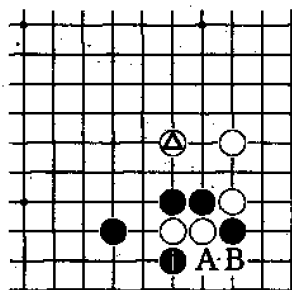


图 1-86

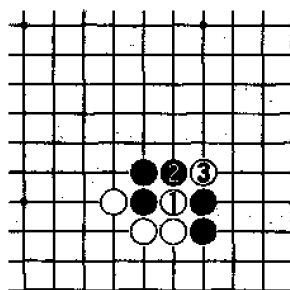


图 1-87

(图 1-88) 白 1 冲时,黑若 2 位退软弱。白 3、5 冲出后,黑●二子被吃,白棋十分厚实,白有利。

因此,黑胆小怕事地于 2 位退,是不可取的。

(图 1-89) 黑 1 立,是此型的正着,白 2 必须补。黑 3、5 打贴严厉,白 6 小尖,黑 7 靠角是大恶手。以下进行至白 14,黑已无法补全各处毛病,黑失败。

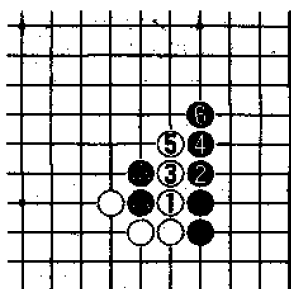


图 1-88

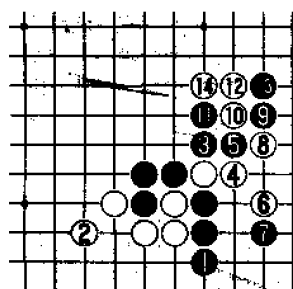


图 1-89

(图 1-90) 黑 7 立,有力,抓住白弱点。

白 8 只能跳,黑 9 打后再 11 位挖,白气不够被吃,白不行。

(图 1-91) 黑 1 立时,如果白有⊙子,白可 2 位挡,以下黑 3 仍打吃,白 8 跳时,黑 9、11 断是绝好的时机,然后再 13 位挖是好手。

(图 1-92) 白 1 打只能如此,黑 2 以下至白 7 成打劫,由于黑有 8 位打的本身劫,白开局无法找劫,白不行。

(图 1-93) 白若不小尖而改于本图 1 位立,黑 2 挡,必然。

白 3 跳后,黑 4 先断是好棋,以下进行至黑 14 止,成为黑

有眼杀白，白仍不行。

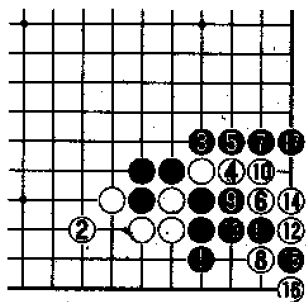


图 1-90

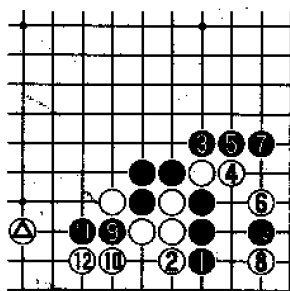


图 1-91

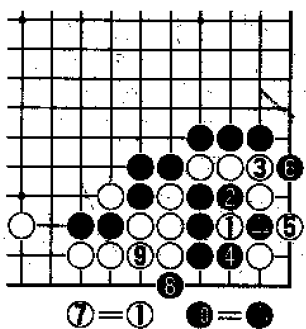


图 1-92

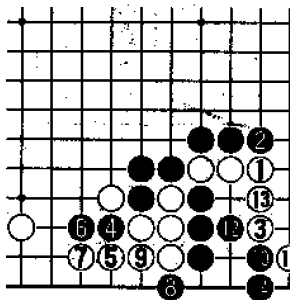


图 1-93

(图 1-94) 白 1 先扳后,再 3、5 冲断,又是一种骗着。

黑 6 单断打是错着,白 7 粘,好手。黑若 8、10 打下,白可 11、13 先包打,然后 15、17 扳粘是先手,之后 19 位扳,黑角被吃,显然黑棋上当受骗。

(图 1-95) 黑 1 先断,是此型的正解。

白 2、4 打长没办法,然后黑再 5、7 打提一子,白 8 打吃

后,黑9吃住白一子,黑优。

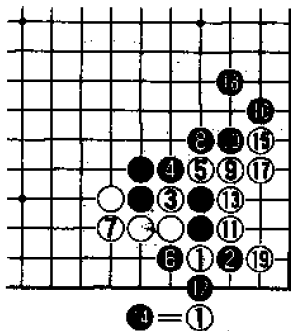


图 1-94

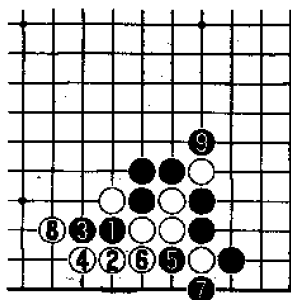


图 1-95

(图 1-96) 前图白8如改于本图1位立,则黑2至6连长三手先占便宜,再8位补活。

白9扳头,必然,但黑10扳有力,白十分难受。白11以下勉强动出,至黑20止,白虽能做活,但黑势极大,黑大便宜。

(图 1-97) 如果白当初有⊙一子,白1冲,黑2挡,必然。白3断,黑4先打再6位立仍是要点,逼白7补后,黑8冲下,白11跳,黑12是要点。白15断后,黑18以下至24成打劫,黑先手劫,但此劫黑太重。

(图 1-98) 其实,黑于本图1位扳,是有力的一手。白2打,只此一手,黑3挖巧妙,以下至白10,角上黑棋极富弹性,此时黑可能脱先他投,黑有利。

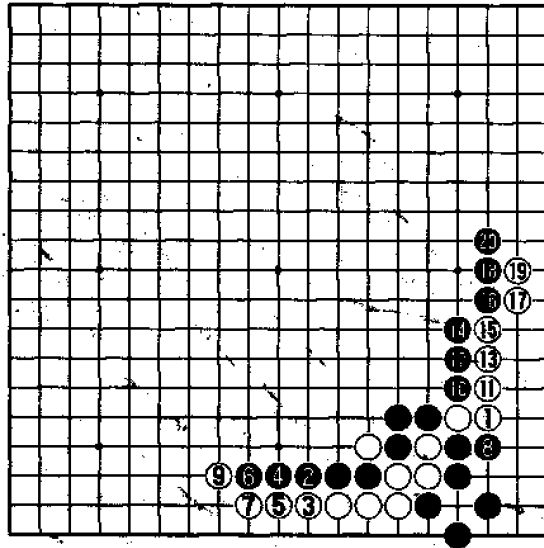


图 1-96

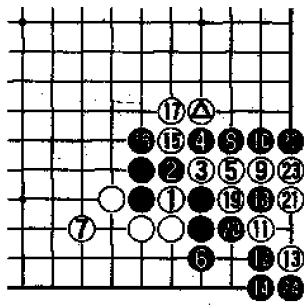


图 1-97

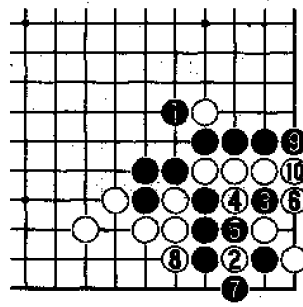


图 1-98

(图 1-99) 黑挖时,白若于 1 位打不行。

黑 6 立是好手,黑 10 再于●位扑,白角被吃。

(图 1-100) 黑 1 靠时,白若 2 位马上断,则黑 5 挖即可吃白棋。白 6 枷取势,黑棋可以脱先了。本图黑棋稍为有利。

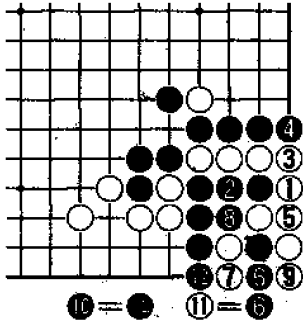


图 1-99

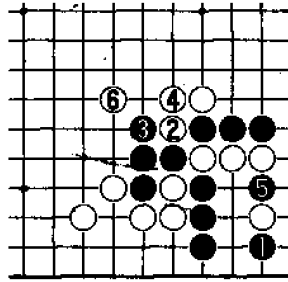


图 1-100

(图 1-101) 白 1 尖,是一种场合下法,在让子棋中含有骗着意味,企图引诱黑棋上当。

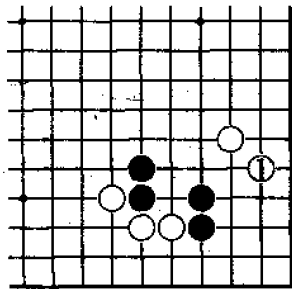


图 1-101

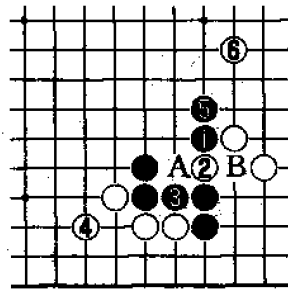


图 1-102

(图 1-102) 黑 1 压,不好,白 2 位挖严厉。黑 3 只有粘,若 A 位打,白 B 粘,黑更不好。

白 4 补,黑 5 长只能如此,白 6 大跳拆二。白棋两边都走好了,而黑眼位却不全,白明显有利。

(图 1-103) 黑 1 冷静地双,是此型的正解。

白 2 若在上边拆二,黑 3 夹攻严厉。至黑 7,白数子处于被攻击状态,黑棋有利。

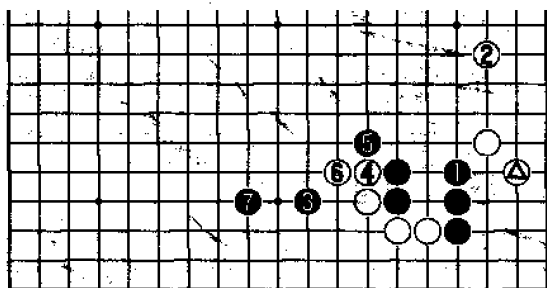


图 1-103

(图 1-104) 白 2 若补这边,黑 3 拆攻是好点,白 4 拆一,黑 5 靠角生根,黑也十分可下。

(图 1-105) 接前图。白若 1 位夹,又是一步骗着。黑 2 挤,是好棋,其它方法都将吃亏。

白 3 只有粘,黑可 4 位立,白 5 长时,黑 6 夹是绝妙的一手,白在角上毫无手段,白大亏。

(图 1-106) 白 1 上尖是此型的正着。黑 2 以下是众所周知的基本定式。

其中,黑 10 补很有必要,否则白有 A 位夹的变化。

(图 1-107) 前图白 7 如于本图 1 位夹,黑 2 扳,是上

当的一手。

白3长、5渡，实地很大。黑6断吃三子不得已，以下至白13粘，由于黑贪吃三子过于重复，黑明显不利。

也许黑对方A、B、C三个断点抱有希望，但这种希望势必要落空。

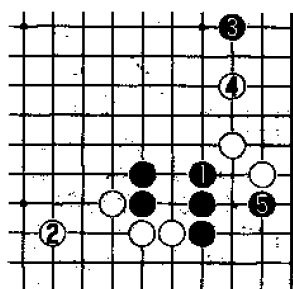


图 1—104

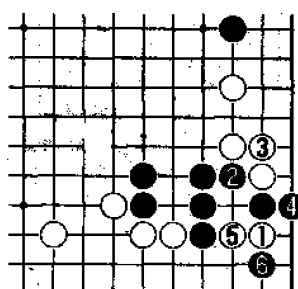


图 1—105

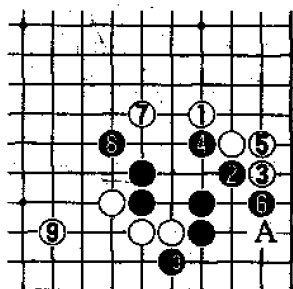


图 1—106

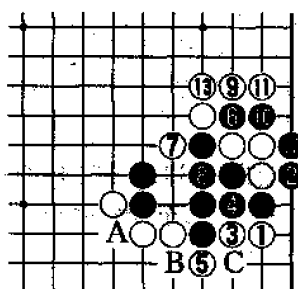


图 1—107

(图 1—108) 接前图，黑1断，白2先打，再4位补，精妙。黑5只有曲，至白8长出后，黑9只有委屈求活，白十分可下。

因此,黑1的断不成立。

(图1-109) 白2、4吃住黑二子,也是简明的下法。黑5先手打,再7、9断吃白二子,是行棋的次序。黑在角上成15目空,白在左边也走厚了,只要白在右上有子,白方可以采用本图下法。

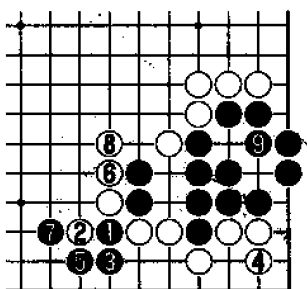


图1-108

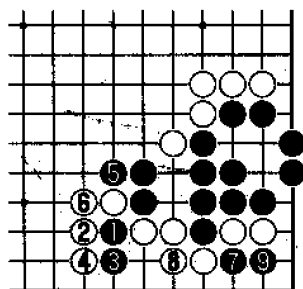


图1-109

(图1-110) 白4若挡里边,无理。黑5曲时,白6硬长,黑7至11吃住白二子,左边白已大损,12只能强行点杀黑棋。但黑此时有13位夹,以下进行至黑25止,白棋被吃,大失败。

(图1-111) 白1夹时,黑2立是正解。白3打,黑4断吃下边二子,至8形成转换,黑不坏。

(图1-112) 本型也是让子棋中经常见到的。白1刺,黑2粘,白3强行飞封,目的是引诱黑棋在突围的过程中犯错误,以便从中获利。

(图1-113) 黑1冲,是下手最容易走出的恶手,以下黑3再冲,5、7连打都是恶手。白8长后,黑棋已陷入白设下的圈套之中,以下至白14粘止,黑不但没有冲出去,反而使白

棋外势加厚,局面白棋大优。

这是黑棋俗手后上当受骗的典型例子。

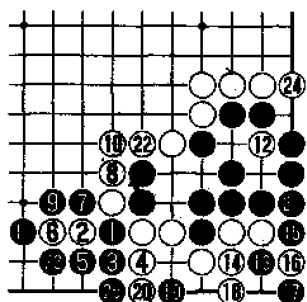


图 1-110

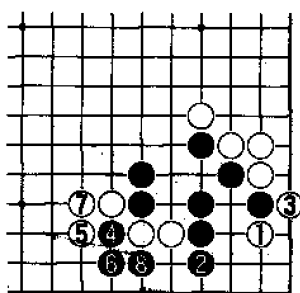


图 1-111

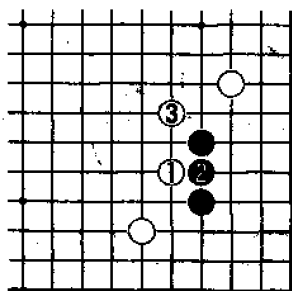


图 1-112

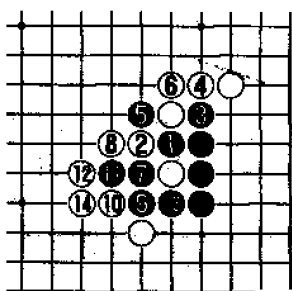


图 1-113

(图 1-114) 黑 1 单断好手,白 2 退时,可惜黑 3 打又是俗手,黑 5 长时,白 6 扳,严厉,黑 7、9 两打又不得已,以下至白 12 拐头,黑虽得角,但白外势雄厚,黑棋仍有上当之感。

(图 1-115) 黑 1 断后,再 3 位跨,是此型的正解。白 4 退,是此际的正解应手。

黑 5 虎亦是本手,以下至黑 9 提掉一子,由于白外势并不

厚,因此,黑棋稍有利。

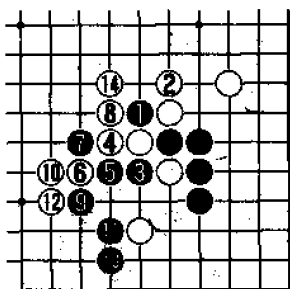


图 1-114

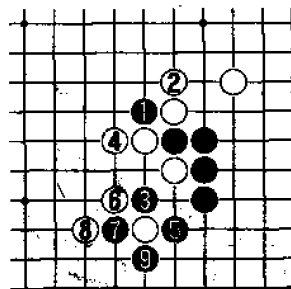


图 1-115

(图 1-116) 黑 1 位扳相当诱人,但这手棋并不好。

白 2 长,似俗实佳,4 扳 6 爬后,白 8 飞进角,活出一块。此结果黑虽不能算吃亏,但也没得到实地,容易落空。

(图 1-117) 黑 1 跨时,白 2 扳是无理棋。

黑 3 打是犬俗手,帮助白 4 长,以下至白 8,黑被封住,明显吃亏。本图黑 A 和白 B 如交换过,将还原成(图 1-113)。

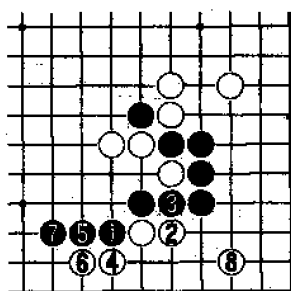


图 1-116

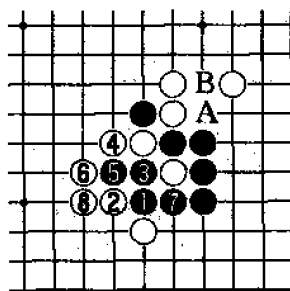


图 1-117

(图 1-118) 白 2 扳时,黑 3 连扳是手筋,这也是此型的关键。白 4 夹,黑 5 长出又是关键,白棋无论怎样下都难逃厄运。此时,黑●子也发挥了作用。

(图 1-119) 白若 1 位冲,黑 2 粘后 4 位挡是要点,确保了角上活棋、得地。

白 5 非补不可,黑 6 若能在 7 位征子,白大败。即使不利,于 6、8、10 滚打包收也很舒服,至 12 长出,黑中腹厚实,白左右棋形均薄弱,当然黑棋有利。

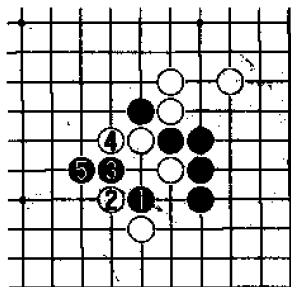


图 1-118

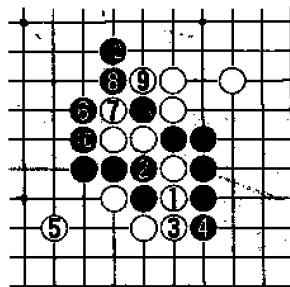


图 1-119

(图 1-120) 白 1 若在这边打,黑 2 粘后,白 3 长,黑 4 扳,严厉,若于 6 位长,白 4 位贴,要看征子情况。

黑 6 粘又是好手,白 7 必补,否则黑 7 打后 A 位可枷吃。黑 8 扳后,白角已不能净活。至 20 止,成黑无忧劫,白棋仍然难以摆脱困境。

(图 1-121) 白若 1 位飞,是具有迷惑性的一着。

黑 2 夹,是此际绝妙的一手,白 3 长,黑 4 先手后再于 6 位靠,白大块棋已无法做活。

黑 2 若随手走 3 位冲, 则白 A, 黑 2, 白 4 位成打劫。

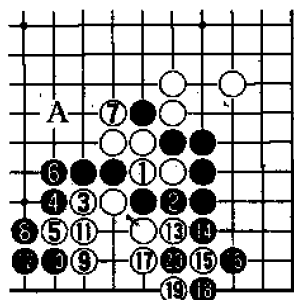


图 1-120

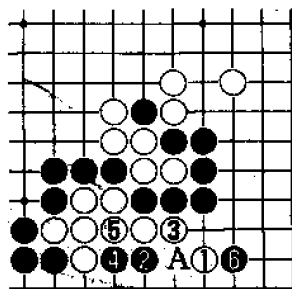


图 1-121

(1-122) 白 1 如上压, 黑 2 打后, 再 4、6 扳挺是先手, 然后 8 位挡下, 由于黑角上厚实, 白无法腾挪。

白 11 飞, 黑 12 靠是要点, 至 14 退, 白大失败。

(图 1-123) 白 1 挂角, 黑 2 镇时白 3 双飞燕, 明显是步骗着。

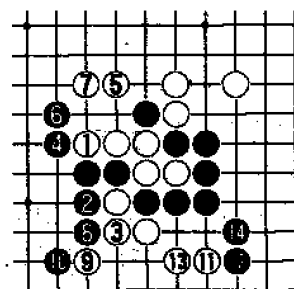


图 1-122

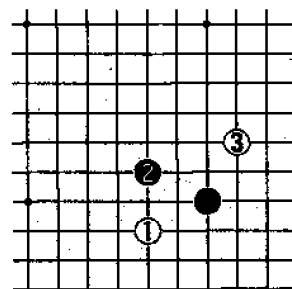


图 1-123

(图 1-124) 黑 1 并补, 明显是怕白 A 位跨, 这是棋力很差的表现, 这手棋形状极其难看, 子效甚低。

白2点入形成转换,黑●子非常难看。这是黑棋典型的上当图。

(图1-125) 黑1压,同样是软弱的下法,不好。

以下至白6,黑在右方先亏损,不容易攻到左边白子。之后,黑若A位飞,白B位托,因留有C位飞的手段,黑攻击难以奏效。

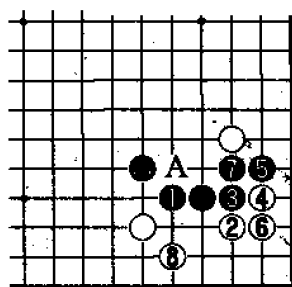


图1-124

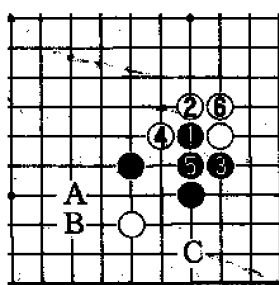


图1-125

(图1-126) 黑1尖,还算可以。白2直接点角是好棋,如在A位应太笨重。

黑3只有挡,白4扳,黑5反扳这边,白6、黑7各得其所。本图结果大致两分,但并非最佳选择。

(图1-127) 黑1尖,自己先生根,同时夺去白生根之地,是此型的正解。

此后,A和B位两点成见合,黑必得其一,白已无法转换,黑充分可下。

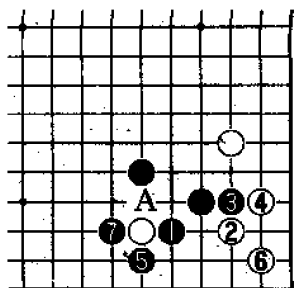


图 1-126

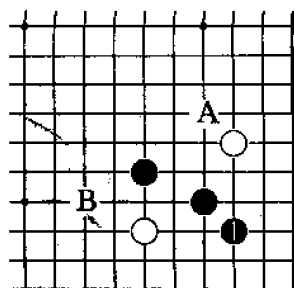


图 1-127

(图 1-128) 黑 1、3 压长, 是让子棋中常用的定式之一。白 4 托角, 这手棋在定式书上是绝不会有的, 因为它是上手对下手常用的骗着。

(图 1-129) 黑若在 1 位外扳, 太软弱。以下至白 4, 白取得充分实利, 黑虽不是太亏, 但不很有利。

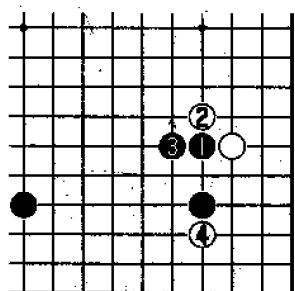


图 1-128

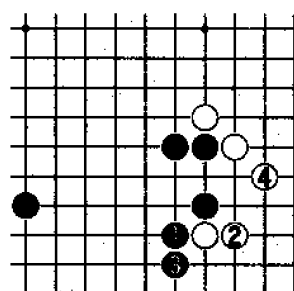


图 1-129

(图 1-130) 黑 1 挡阻渡, 为时已晚。白 2、4 先手做活后, 再于 6、8 整形。由于黑●离厚势太近, 黑子效不高, 而白两边都走好, 黑棋明显不好。

(图1-131) 黑1虎,是此时的最佳选择。白2进角时,黑3飞是此形的关键。这样松一路,使白较难借劲。

白4大概只有托,黑5外扳是稳健之着。白8粘时,黑9先手利后再于11位拐头是要点,黑充分可下。

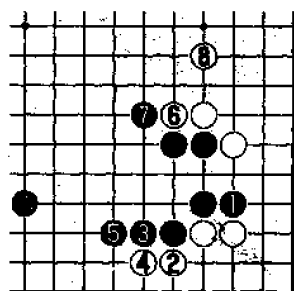


图1-130

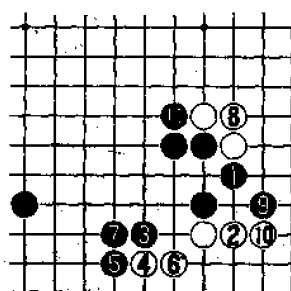


图1-131

(图1-132) 白托时,黑1扳吃一子也是可下的,至白8成必然结果。

由于白形凝重,黑7是攻击要点,至9曲,白角上已无法做活,黑可通过攻击来获得利益。此图结果,黑有力量的话,相当有力。

(图1-133) 黑即使采用本图1、3连扳,也是很有力的下法。

对付白4挤,黑5下立,是此形得意的一手。若在6位粘,被白5打过,黑不好。

白6、8打提一子必然,至黑11后,白棋虽出头了,但角上眼形仍不完全,而黑两边均已走好,黑充分可战。

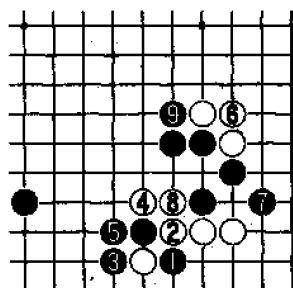


图 1-132

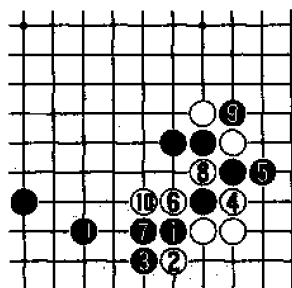


图 1-133

(图 1-134) 白若改于 1 位外长, 黑 2 的逼仍是好点。因白 3 不能省略, 黑便能走到 4 位的断吃, 黑厚势充分。

黑 2 若直接在 4 位断吃, 就给白棋留有 A 位拆的余地, 黑不充分。

(图 1-135) 对黑●逼, 白脱先而在 1 位粘, 是无理的下法。

被黑 2、4 扳退相当严厉, 白三子呈崩溃形, 显然不行。

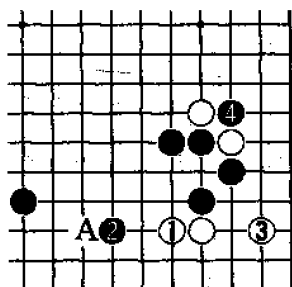


图 1-134

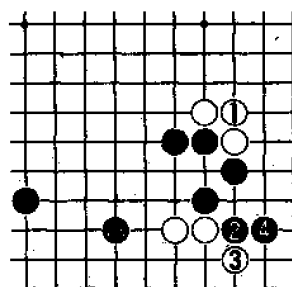


图 1-135

(图 1-136) 对付白⊗托角,黑 1、3 重视角地也是有力的下法。白 4 时,黑 5 压是急所。白 8 飞,黑 9 是攻击右边的要点,对两边进行缠绕作战,黑充分。

(图 1-137) 这是星位三间高夹的定式。白 12 粘,是步大骗着,它暗设陷阱,但却是无理之着。

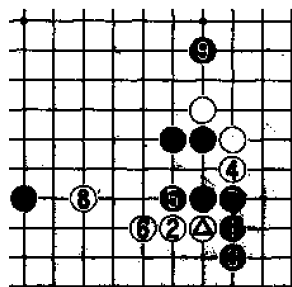


图 1-136

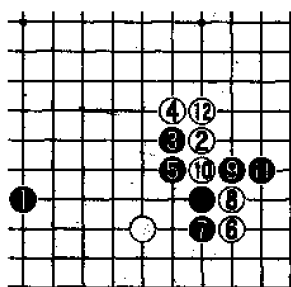


图 1-137

(图 1-138) 黑 3 立时,白 4 拐是正着。以下至黑 15 止,是常见的定式之一,双方大致如此。

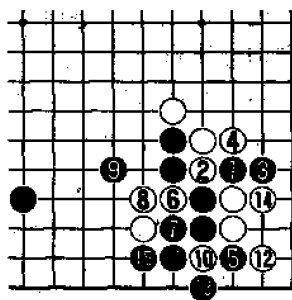


图 1-138

(图 1-139) 白△粘,黑 1、3 是当然之着。然而对白 4 粘,黑 5 仍按定式跳,看似当然,其实正好落入黑棋设下的陷阱之中。若认为白△与在 A 位的结果一样,那将会灾难临头。

(图 1-140) 白△的粘很厚,无被断之忧。白 1 靠是手筋,黑 2 粘强行逃出是恶手,白 3 立是好手,黑 4 贴时,白 5 再立是绝妙的一手,黑 6 只能补,白 7 以下至 11 枷吃,黑棋彻底崩溃。当初黑●如在 A 位低一路,白的这种下法便不成立。

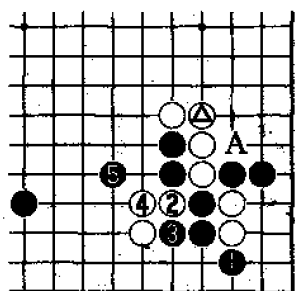


图 1-139

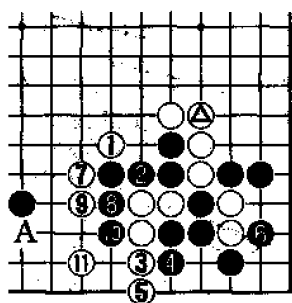


图 1-140

(图 1-141) 前图白 5 立时,黑若在 1 位长,白 2、4 扑吃是常用的手筋,黑明显不行。

(图 1-142) 白 4 粘时,黑 5 曲出虽是愚形,但是本型的关键之着,这是黑识破白所设陷阱的正确下法。白四处不好,作战明显不利。

因 A 位没有白子,角上两子也已被吃,黑无后顾之忧。

(图 1-143) 黑若单纯在 1 位虎,白 2 吃掉两子,黑大失败。

(图 1-144) 白 1 挡也是策略,是重视角地的下法。

黑若 2、4、6 采取延气的下法很损,以下至白 11 止,黑虽

然取得了角地,但白外势很完整,可以说黑上当受骗了。

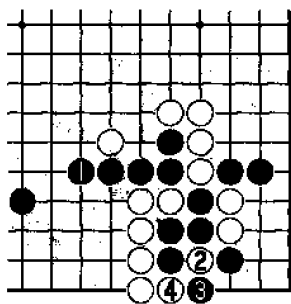


图 1-141

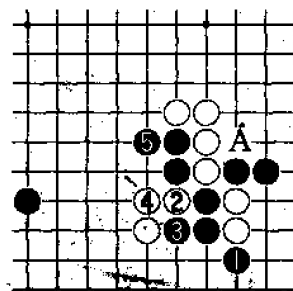


图 1-142

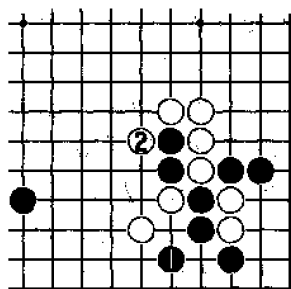


图 1-143

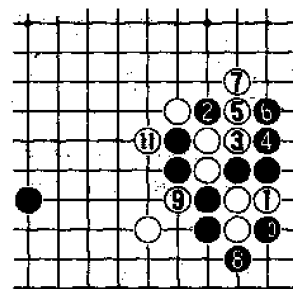


图 1-144

(图 1-145) 黑 1 以下将白滚打成愚形是正确的下法。黑 5 连扳后已成为打劫。

由于黑的本身劫太多,白无法和黑打劫。以下至黑 19 提劫后,白已成大败局面。

(图 1-146) 白 1 断、3 打,弃掉角部形成转换,在特殊场合下也可适用。此转换虽然黑有所得,但白还留有后续手段。

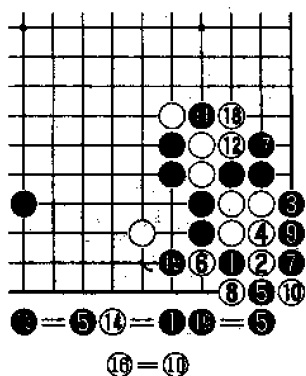


图 1-145

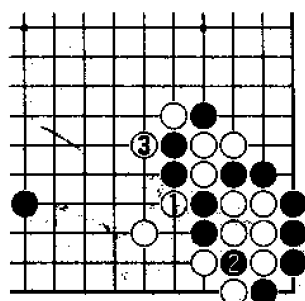


图 1-146

(图 1-147) 此后,白在 1 位退便有 A 位断打的官子  
因此,前图的结果也可认为是两分。

(图 1-148) 定式白⊙是在 A 位虎,极富弹性。但白  
顾形状而在⊙硬粘,黑对此应高度警惕,以防上当受骗。

那么,黑棋怎样应才能使白的意图落空呢?

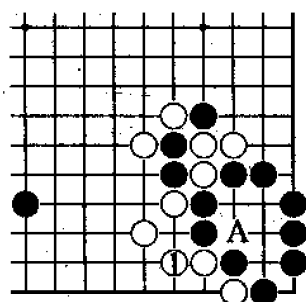


图 1-147

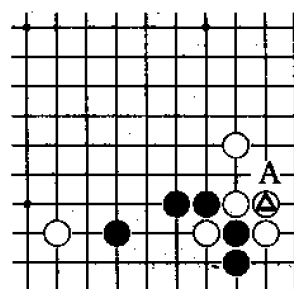


图 1-148

(图 1-149) 如果白棋左边没有子的话,白于 7 位虎是正常的下法,以下至黑 10 成常见定式。

(图 1-150) 现白左边有⊙子时,白 7 粘后,黑 8 随手拐角,不好,白 9 拆二后,黑角上给白留有严厉手段可施展。

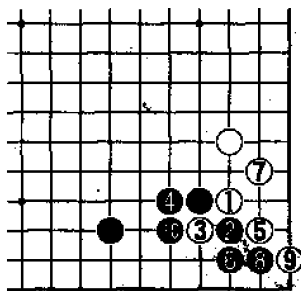


图 1-149

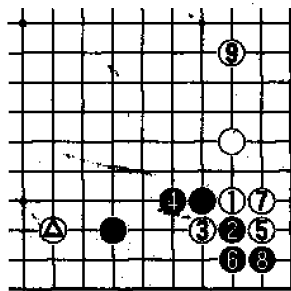


图 1-150

(图 1-151) 白 1 点,是锐利的手筋。黑若 2 位挡,则白 3 挡。

黑 4 挖是紧气的最强手。以下至黑 10 止,是白的先手劫,此结果黑并不充分。

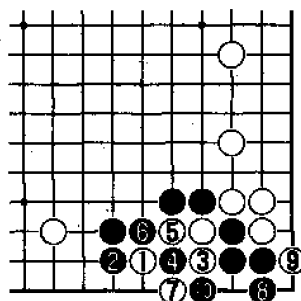


图 1-151

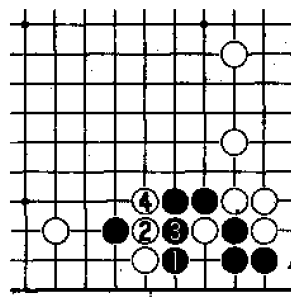


图 1-152

(图 1-152) 黑若在 1 位靠吃一子, 被白 2、4 冲出, 黑不行。将来, 白在 A 位扳, 黑的眼位还不够。

(图 1-153) 黑如果走 1、3 如何?

白 4 点入是杀棋要点, 黑无条件被吃, 显然不行。

(图 1-154) 白点入时, 黑若 1 位抱吃, 让白 2 与黑 3 交换很难受。至白 4, 黑整块棋眼形还不完全, 黑不能满意。

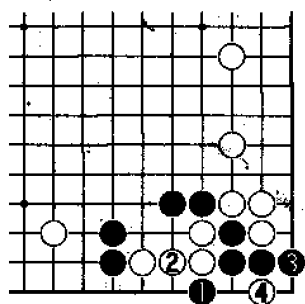


图 1-153

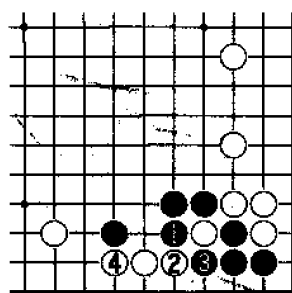


图 1-154

(图 1-155) 黑如在 1 位贴也是同样的结果。白 2、4 渡过后, 黑眼位仍不确实。

(图 1-156) 当初, 白如果没有 A 位拆逼时, 则白 2 点入的手筋不成立。

白 4 爬时, 黑可 5 位扳, 白毫无后续手段。

(图 1-157) 假如白有 A 位拆逼时, 白 1 粘, 黑在 2 位拐吃是正解, 白并无后续手段。大致只能在 3 位拆二, 双方基本如此。

(图 1-158) 白如虎时, 黑可以在 1 位拐, 白 2 点, 黑 3 挡, 白 4 挡后, 黑有好棋可下。

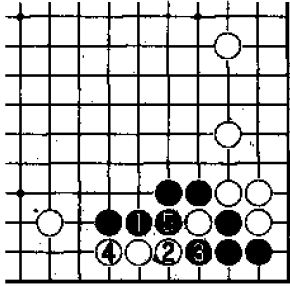


图 1-155

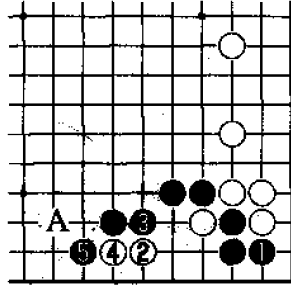


图 1-156

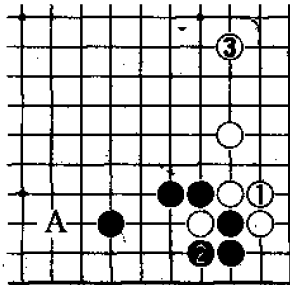


图 1-157

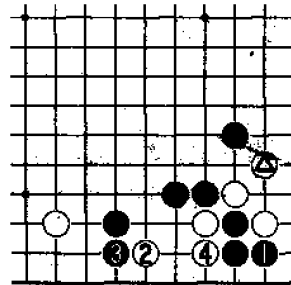


图 1-158

(图 1-159) 黑 1 先打是次序, 白 2 只能粘, 若 A 位打劫, 因初棋无劫, 白不利。

黑 3 挖是好手, 以下进行至黑 9, 由于有黑 1 之子, 白气不够被吃, 白不行。

(图 1-160) 这是星位三间夹定式。黑 3 爬时, 白 4 扳, 恶手。但是, 如果黑方应对有误, 很可能白的扳就会成为好手。

那么, 黑正确的应法在哪里呢?

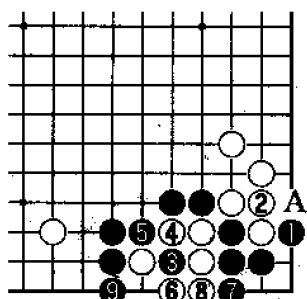


图 1-159

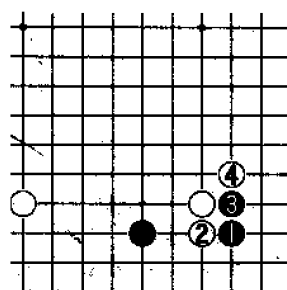


图 1-160

(图 1-161) 黑 3 爬, 白 4 长是正确的下法。以下至白 10 扳虎, 是常见的定式之一。

(图 1-162) 黑若随手在 1 位扳, 正是白棋所欢迎的下法。

白 2 退, 黑 3 仍需再爬一手, 以下至白 8 粘, 黑虽然是活棋, 但与前图相比, 优劣一目了然。

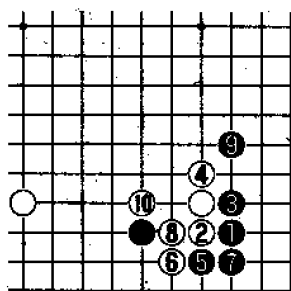


图 1-161

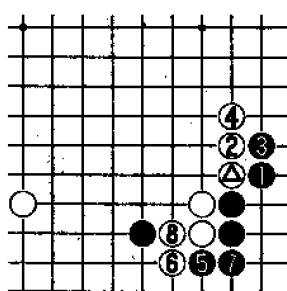


图 1-162

(图 1-163) 黑若 1 位断,也不太充分。白 2、4 扳粘后,黑难以腾挪。

黑 5、7 打爬,只能如此,白 8 打后,再 10 位长出是好手,黑十分难下。

(图 1-164) 接前图,黑若 1 位拐,则白 2 扳、4 跳。以下至黑 9 后手做活,难受。白 10 虎是绝好点。如此,中央的黑棋很薄,白充分。

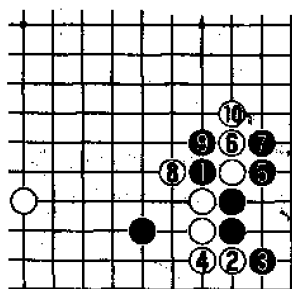


图 1-163

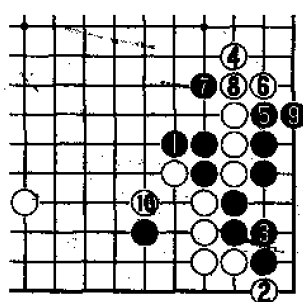


图 1-164

(图 1-165) 黑若 1 位长,白当然在 2 位拐。对黑 3 立,白于 4 位扳,十分关键。黑 3 若在 14 位粘,白则 12 位点。

黑 5 粘是必然之着。白 6、8 位扭断,可轻盈腾挪。黑 9 长,白 10 粘后形成对杀,以下至白 14 止,结果白快一气杀黑。

(图 1-166) 黑 1、3 也是一种下法。白可 4 位断吃后再 6 位长出是好手。

以下黑若 A 位冲,则白 B,成为打劫。此劫是天下大劫,但初棋无劫,白有利。

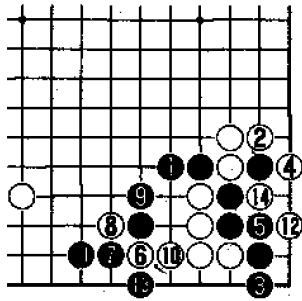


图 1-165

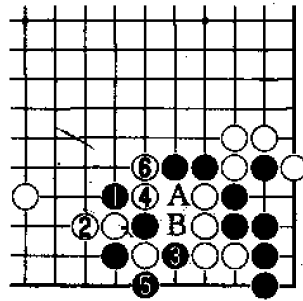


图 1-166

(图 1-167) 白若 1、3 吃提一子, 黑 4 尖后, 对杀黑胜。

(图 1-168) 黑 1、3 位扳粘是正着。

黑 5 夹, 是破白骗着相关连的好手。至黑 7 渡过后, 等于白⊙与黑 7 交换明显失算, 不但撞了自己的气, 把变化也走净了, 还浪费了劫材, 白棋明显不好。

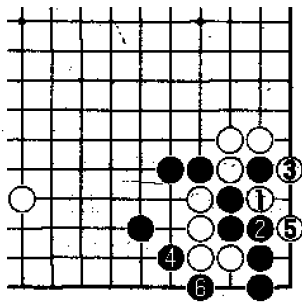


图 1-167

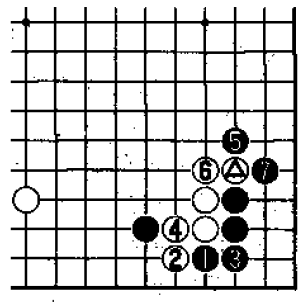


图 1-168

(图 1-169) 如果上图白不交换冲的变化, 于本图 1 位逼后, 还可以瞄着 A 位的透点, 白 1 尚有 B 位碰等手段。由此可以看出, 前图的结果白不好。

(图1-170) 黑1夹时,白2位立下,无理。黑3、5长出后,A、B两点必得其一,白苦战。

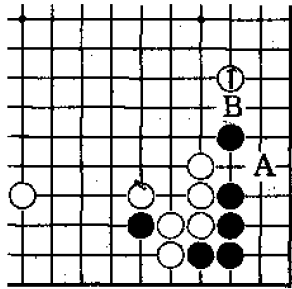


图1-169

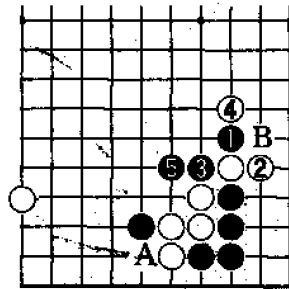


图1-170

(图1-171) 黑1断时,白若2位拐,黑仍3位长,充分。白如4,则黑5,并留有A位长的手段。以后黑角即使被吃,黑所取得的外势也完全能补偿此代价。因此,黑充分可下。

(图1-172) 白1、3打拐,黑4紧气,十分简明。以下至黑8止,白仍不行。

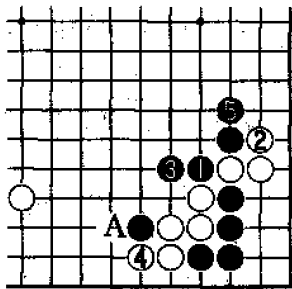


图1-171

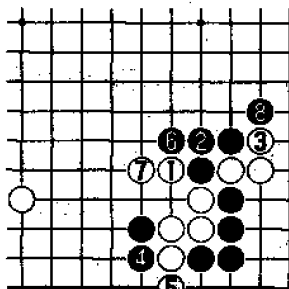


图1-172

(图1-173) 根据场合,黑1下立也是有趣的下法。  
白如2位粘,则黑3渡回。白⊕的意图,却适得其反。黑无不满之处。

(图1-174) 白1挡,是无理之手。以下至黑6,黑十分有利。

另外,白5若走在6位爬,则黑A位断,白崩溃。

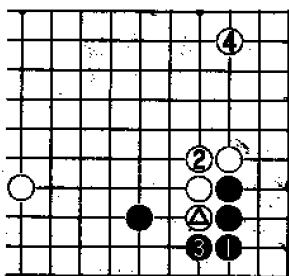


图1-173

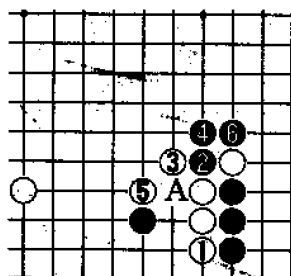


图1-174

(图1-175) 黑5扳是正确的下法。白6虎是可怕的一手。那么,黑应如何应呢?

(图1-176) 白1托,企图制造纠纷。黑2长,是软弱的下法,白3粘后,黑毫无收获。

(图1-177) 黑1顶,是上当受骗的一手。白2断,必然。以下至黑7,白充分可战。

(图1-178) 接前图。白2虎是好手,黑3提,白4粘是调子。

此形白棋相当有弹性,黑没有很好的处理办法。

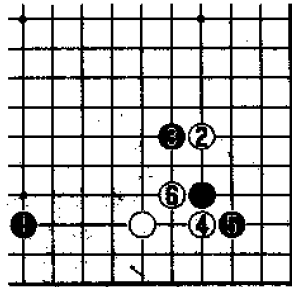


图 1-175

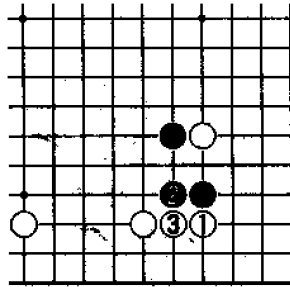


图 1-176

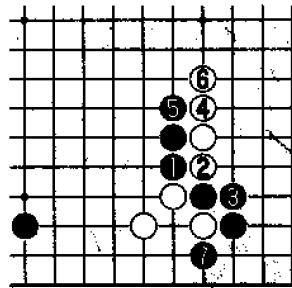


图 1-177

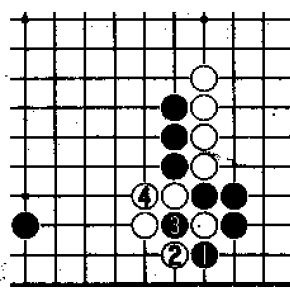


图 1-178

(图 1-179) 黑若 1 位飞罩, 白 2 连扳, 严厉, 黑 3 打时, 白 4、6 顺势做劫, 黑仍难以腾挪。

(图 1-180) 黑 1、3 打长如果仍不行, 那么黑●的顶确实就是有问题。

白 8 跳后, 黑若 9 位拐, 白 10、12 扳粘, 必然, 黑 13 点眼, 白 14 断是紧气的好手, 以下至白 18 粘, 对杀白快一气胜。

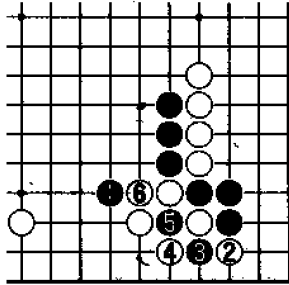


图 1-179

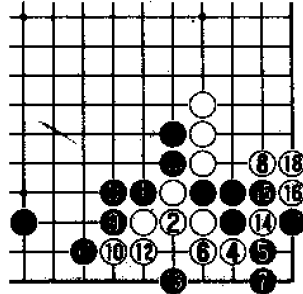
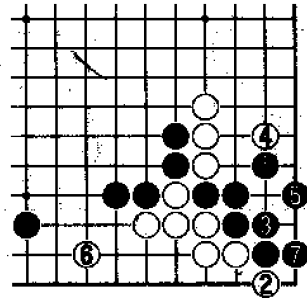


图 1-180

(图 1-181) 黑在 1 位尖, 白 2、4 先手利后, 再于 6 位飞很舒畅。黑 7 只能委曲地将两眼做活, 十分难受。



(图 1-182) 白板角时, 黑如 1 位跳, 白 2、4 提掉一子很大。黑 5 尖出, 白 6 拐头很厚。所以, 黑棋仍然不充分。

(图 1-183) 黑 1 顶, 是正确的下法。白 2 断, 黑 3 打必然, 白 4 粘后, 黑若 5 位弯, 以下至白 12 大致如此, 可以说是两分。

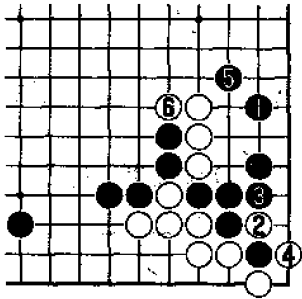


图 1-182

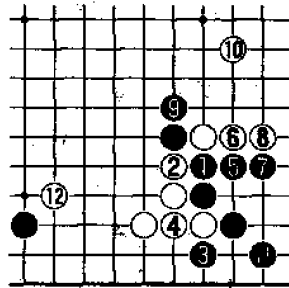


图 1-183

(图 1-184) 前图黑 11 不能省略, 假如于本图 1 位飞攻, 白 2 断, 是严厉的争筋。以下至白 8, 虽成打劫, 但黑不好。

(图 1-185) 黑 1、3 后, 于 5 位单粘是此型的正解。白 6 长, 黑 7 后再 9 位跳是好手, 以下至黑 13 长, 白棋数子处于被攻击状态, 黑充分。

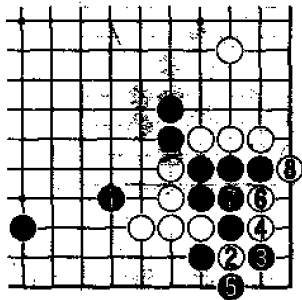


图 1-184

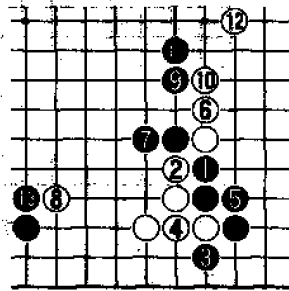


图 1-185

(图 1—186) 接前图。白 1 长, 以下至黑 6, 双方大致如此。

此结果黑厚实, 充分可下。将来黑 A 位扳很大, 白 B、黑 C 后, 白全体眼位不全, 十分难受。

另外, 在右上角若有黑子时, 黑 6 在 D 位飞也很有力。

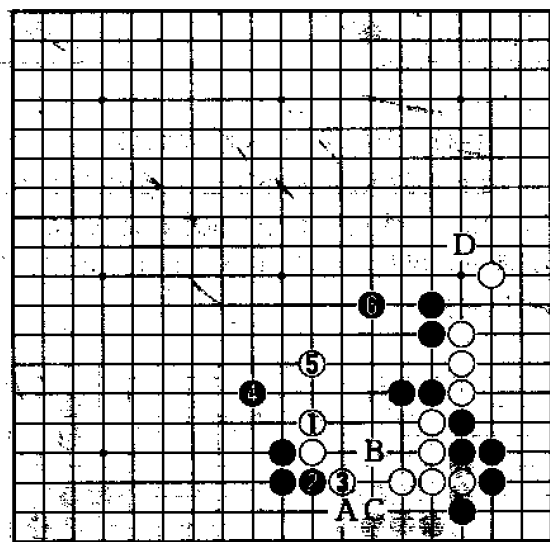


图 1—186

(图 1-187) 此后白若于 1 位飞, 黑 2 挡后再 4 位补角, 完全不必为生死担心。

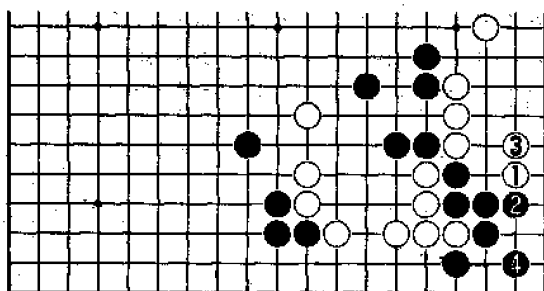


图 1-187

(图 1-188) 白 1 侵入, 带有骗着的意味。这也是让子棋中高手常用的有力手段。

黑如果应错, 白还是有隙可乘的。

(图 1-189) 黑 1 小尖应, 虽是坚实的下法, 但自己飞回形成理想形, 黑多少有被白利用之感, 不能令人满意。

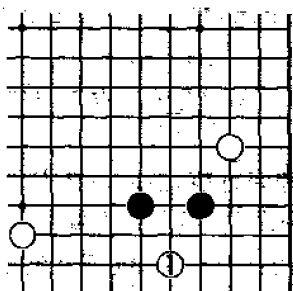


图 1-188

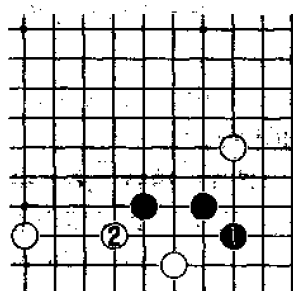


图 1-189

(图 1—190) 黑 1 先占白的好点, 虽也是一策, 但以下白 2 至 6 先手, 黑不能忍受。

黑 3 如在 4 位扳, 白则 3 位断, 黑就陷入苦战。

(图 1—191) 黑 1 外靠, 似强实无用。白 2、4、6 之后, A 位冲断和 B 位渡过成为见合, 黑不好。

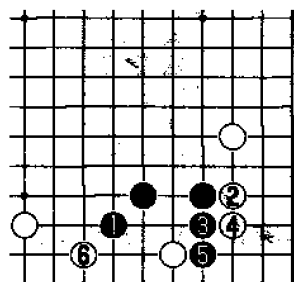


图 1—190

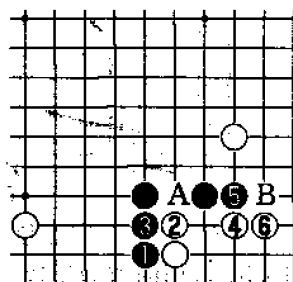


图 1—191

(图 1—192) 黑若 1 位强行挡下, 被白 2、4 冲断, 黑成崩溃之势。

黑 5 托, 白 6、8 打压是简明的下法, 至白 12, 白充分可下。

过程中, 白 6 也可于 7 位打, 黑 6 粘, 白 A 位扳下, 这样黑也不行。

(图 1—193) 黑 1 尖顶, 乍看象是好棋, 然而白 2 点角, 是轻灵的好手, 以下至白 8, 黑一无所获, 明显上当受骗。

(图 1—194) 白 1 点入, 黑 2 若扳吃一子, 以下至黑 4, 黑虽很厚, 但白棋也无不满。

(图 1—195) 黑 1 内靠是正解。白 2 长, 黑 3 老实粘接。白 4 只有跳补, 黑 5 先尖顶再 7 粘又是好次序。

至此，黑棋既已取得角地，又使白棋形状变薄，未受任何损失，为本型的正解。

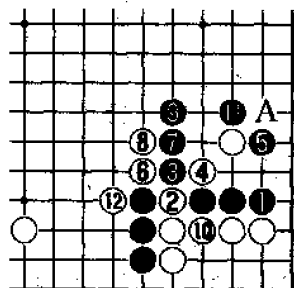


图 1-192

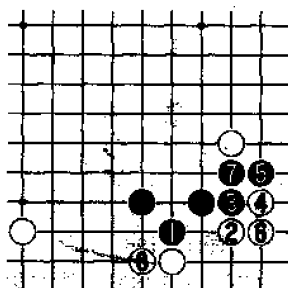


图 1-193

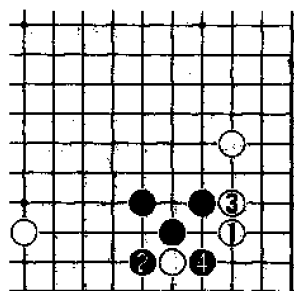


图 1-194

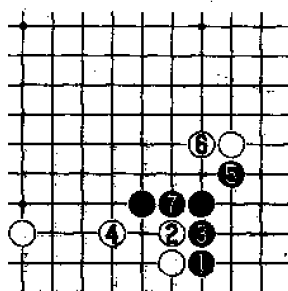


图 1-195

(图 1-196) 黑 1 靠时，白 2 若点，黑 3 顺其自然粘上，白 4 退回，黑 5 是好点，充分可下。

其中，黑 3 在 4 位挡，也是有力的下法。

(图 1-197) 这是白 1 再进一路侵入的问题。黑如何应对好呢？

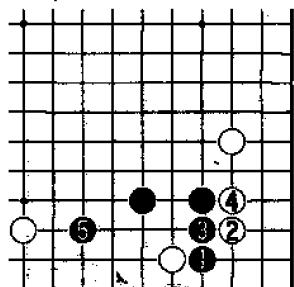


图 1-196

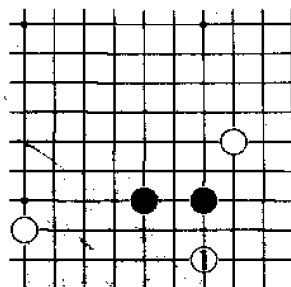


图 1-197

(图 1-198) 黑如仍在 1 位尖应, 白 2 飞回很舒服, 黑棋无趣。

(图 1-199) 黑 1 若跳下吃白一子, 白 2 冲, 黑 3 退, 以下至黑 7 打止, 黑棋虽可活角, 却形态不佳, 尤其黑●一子已失去作用, 很明显是白棋优势的局。

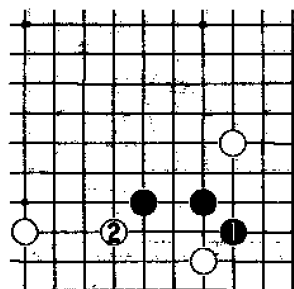


图 1-198

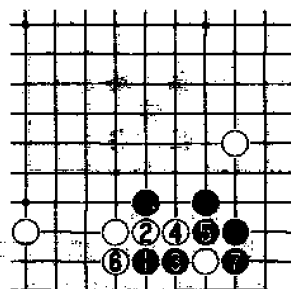


图 1-199

(图 1-200) 黑 1 小尖是没有效率的一手。

白 2 飞,是黑棋容易忽略的好手,黑 3 尖,白 4 先手得利后再 6 位拆是绝好点,白舍弃一子后两边得利,白明显占优。

其中,白 2 千万不要在 3 位尖活角,这种活角太小,反而容易把黑棋走厚,应当慎重。

(图 1-201) 黑 1 先尖再 4 位跳下阻渡,乍看很有力。其实徒使白 2 长,中央加厚,结果并不好。

白 4 以下至 8 就地求活,黑棋外势并不厚,当然仍是白棋好。

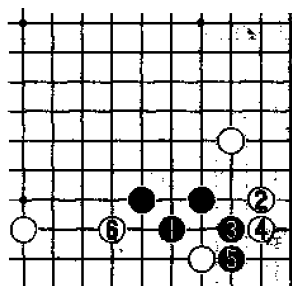


图 1-200

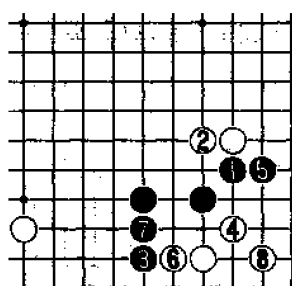


图 1-201

(图 1-202) 黑 1 跳下,企图阻渡白棋连回,但白 2 托是手筋,黑若 A 位扳,白可 B 位断,以下通过弃子让黑走成重复形,黑不行。

(图 1-203) 黑 1 压、3 虎,是此型正确有力的下法。

白 4、6 大飞,黑 7、9 可提掉白一子,白棋在上边很难整形,黑可满意。

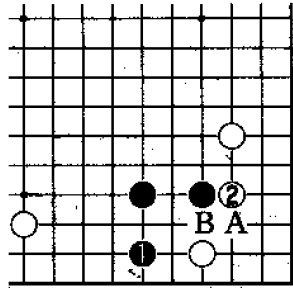


图 1-202

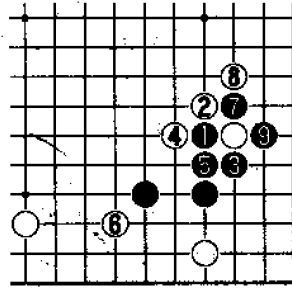


图 1-203

(图 1-204) 白 1 粘, 上边白棋即形整, 然而黑 2 跳下可净吃白一子, 角上实空很大, 明显是黑棋有利。

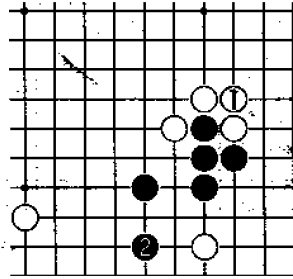


图 1-204

## 第二节 小目的骗着

(图 1—205) 黑 1、3 的着法, 古称“倒垂莲”。专业棋手很少使用, 但在业余棋手中却时常有人使用。它也多少带有骗着的意义。

(图 1—206) 白 2 冲、4 扳看似当然之着, 其实正中黑意。以下至白 10 粘止, 白 4 一子被吃, 而黑棋却暗伏妙手筋。

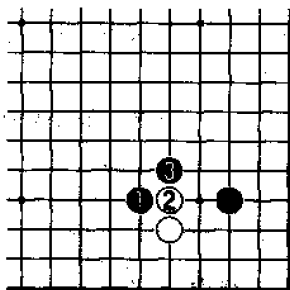


图 1—205

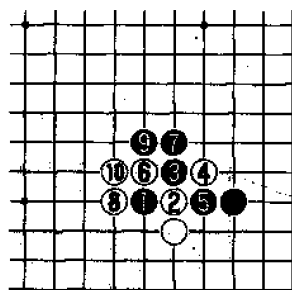


图 1—206

(图 1—207) 黑 1 顽, 是绝妙的手筋, 令当局者颇为得意。

白 2 提为忍让之着, 黑 3 退回后, 角地实空甚大, 黑棋有利。

白棋用 6 个子提掉黑 1 个子, 效率极低, 甚至将来还有可能成为黑的攻击目标。

(图 1—208) 白 2 拐进是不甘忍受, 黑 3 长出当然。黑 7 单长是好手。白 8 贴下必然, 黑 11 以下至 17 是必然的进行。进行至 25, 黑外势雄厚, 黑十分可下。

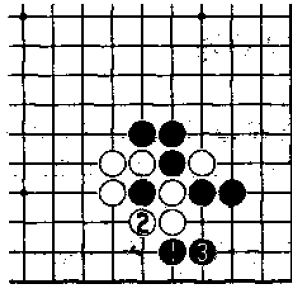


图 1—207

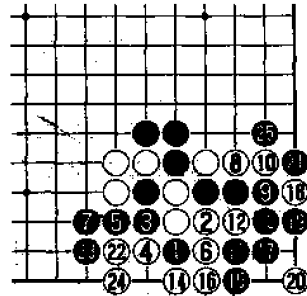


图 1—208

(图 1—209) 前图白 18 如单在本图 1、3 做活, 黑 4 也做活。

白若 5、7 进行中盘作战, 由于白棋较薄, 作战明显不利。

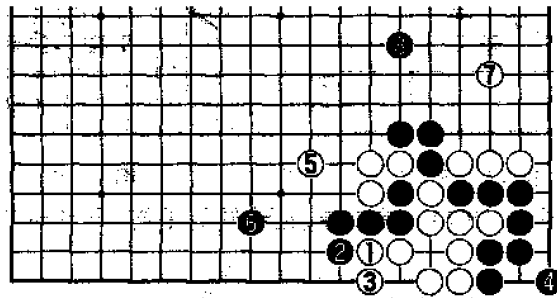


图 1—209

(图 1—210) 白若于 1 位单贴, 黑 2 扳是最强的应手。白 3 以下成双方必死的攻防。

黑 14、白 15 双方都活出, 进行至 20, 黑好调。

黑 14 爬时, 白若 A 位扳, 黑可 B 位夹, 大同小异。

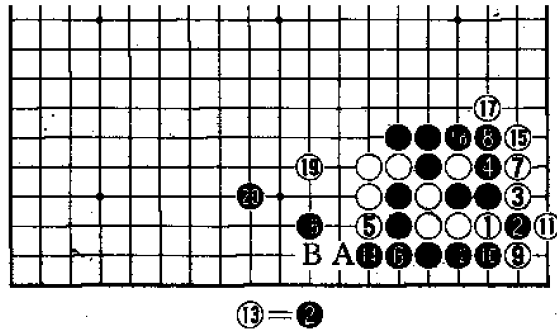


图 1-210

(图 1-211) 白若 2、4 进行抵抗, 黑 5 挡后再 7 位跳出是次序。

白 8 时, 黑 9 以下弃三子简明, 至黑 13 止, 黑全体厚实, 明显有利。

(图 1-212) 黑 1 拐打时, 白若 2 位提, 黑 3 飞压, 先手得利后再 5 位飞补, 仍是黑棋好。

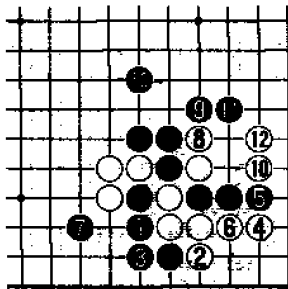


图 1-211

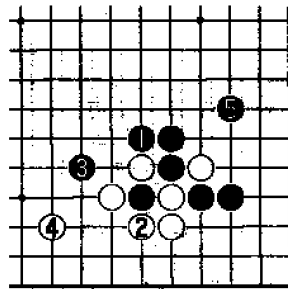


图 1-212

(图 1-213) 白 2 单断, 是此型的正解。

黑 3 退大致如此, 进行至白 6, 由于黑 A 位没子, B 位托的手筋便不成立。

(图 1-214) 黑征子有利时, 于 1 位挡也十分有力。

白 2、4 只能如此, 以下进行至黑 11 征吃, 白得角地, 黑取外势, 基本两分, 但黑的厚势十分可观。

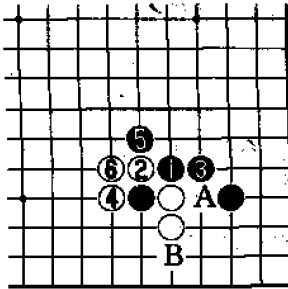


图 1-213

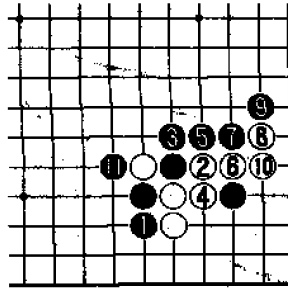


图 1-214

(图 1-215) 白 1 扳时, 黑若 2 位扳, 不好。以下至白 7 止, 白掌握了作战的主动权。

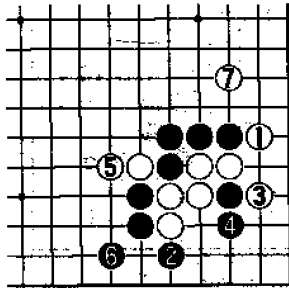


图 1-215

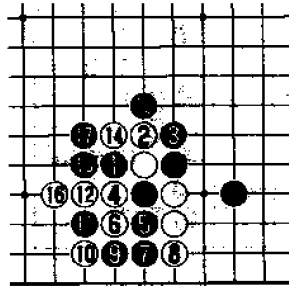


图 1-216

(图 1—216) 黑若征子有利,于 1、3 打贴,是步大骗着。  
白若 4 以下随手而应,至黑 17 征吃,白大失败。

(图 1—217) 白 1 长,是正确的应对。

黑 2 挡,白 3、5 先手扳粘后,可于 7、9 扳粘,以下至白 15,白角空很大,明显有利。

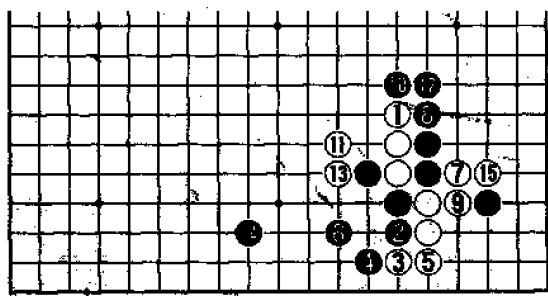


图 1—217

(图 1—218) 这是一间低夹的定式。白△飞压,黑 1 是明显的骗着,好象是下错了地方。其实不然,白若稍有疏忽,则会落入可怕的陷阱。

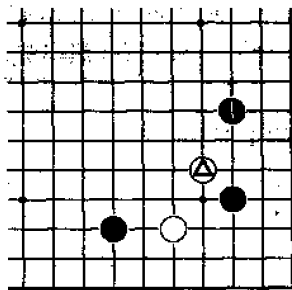


图 1—218

(图 1-219) 白 1 挡,黑 2 冲、4 扳,白再 5 扳是上当的开始。黑 6 粘后再 8 位断,白已无适当对策。

(图 1-220) 接前图。乍看白 1 打是一子两用的好手,然后再 3 位飞角杀黑。

然而,白万万没想到,黑有 8、10 以下巧妙的弃子作战手段。黑先手抱打后,再 16 位枷封。对黑来说,这是极其愉快的手法。

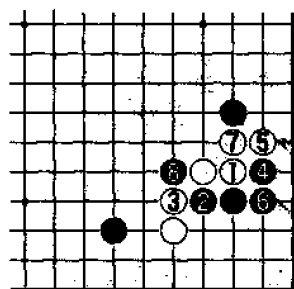


图 1-219

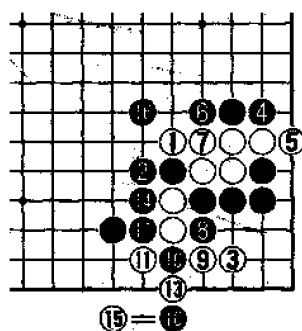


图 1-220

(图 1-221) 白 1 别无良策,黑 2、4、6 筑起一道铜墙铁壁。而白的角地只有约 20 目左右,黑厚势的价值远远大于白棋,黑棋明显大优。

这是白棋典型的上当受骗图。

(图 1-222) 黑 1 夹时,白若 2 位扳进行抵抗。黑 5 可靠角求活。

以下进行至黑 17 止,白二路爬虽能做活,但明显吃亏。

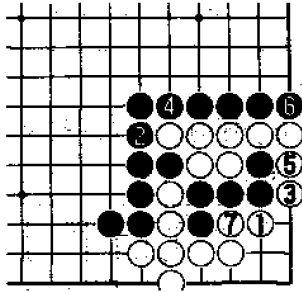


图 1-221

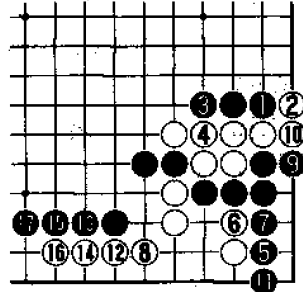


图 1-222

(图 1-223) 黑也可以于 5、7 冲断做弃子, 然后 13 位飞封, 以下至 23 止, 双方大致如此, 与(图 1-221)的结果大同小异, 黑仍然很厚。

(图 1-224) 白 2 扳时, 黑 3 长、5 位飞是好手。白 6 扳, 黑 7 跳后, 白仍难以应对。

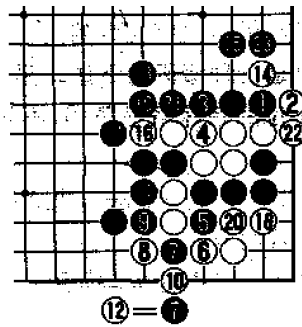


图 1-223

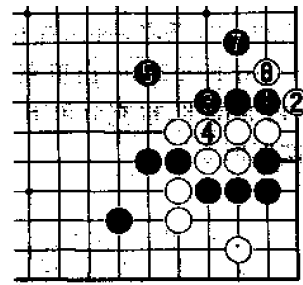


图 1-224

(图 1-225) 黑 1 扳时,白 2 尖虎,是此型的正解。

黑 3 虎只能如此,否则白 A 位扳,黑不行。白 4 飞后,黑并无收获。

(图 1-226) 黑 1 单扳,道理是一样的。白 2、4 轻灵转身的下法很漂亮,结果与前图大同小异。

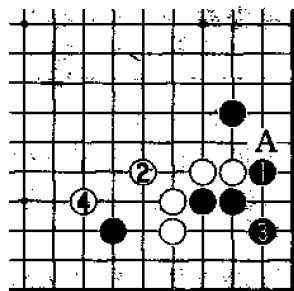


图 1-225

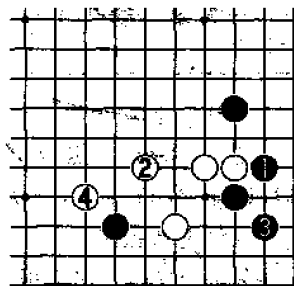


图 1-226

(图 1-227) 白即使简单地在 2 位拐也可以。黑 3 粘,白 4 可进行夹攻,因有 A 位压的余味,仍是白棋充分的局面。

(图 1-228) 白单在 1 位镇也是一种潇洒的下法。黑 2 后,白 3 位飞,也充分可下。只是 A 位的余味略显薄弱,不如前两图厚实。

(图 1-229) 黑 1 扳时,白也有 2 位靠的下法。黑 3 冲时,白 4 扳至黑 5,双方形成转换,大致两分。

(图 1-230) 黑若 2 位扳,白 3、5 只得如此,然后 7 位挡角很大。

以下至黑 12 拆,从子数上来讲,是白充分的变化。

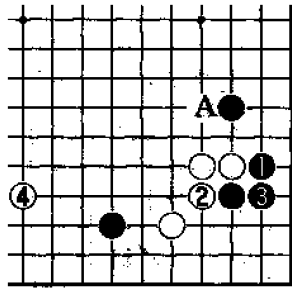


图 1-227

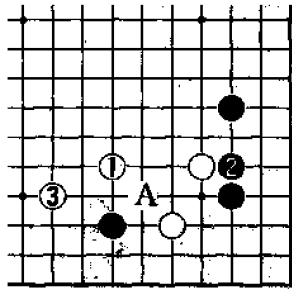


图 1-228

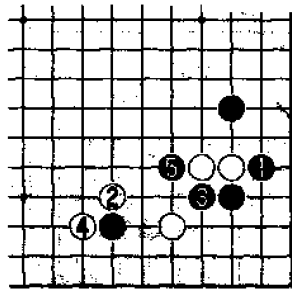


图 1-229

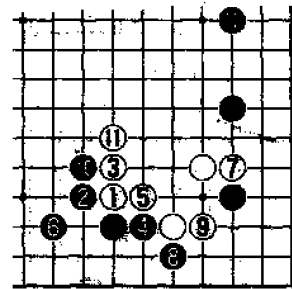


图 1-230

(图 1-231) 白 1 爬、3 位跳是正常的下法。至白 4 拆夹,是实战中常见的定式。

(图 1-232) 黑也有 1、3 冲断的手法,白 4 打吃至 8 止,以各取一方告一段落,也是定式常型。

(图 1-233) 黑 1、3 压长,是小目一间夹最常见的下法。白 4 顶时,黑 5 一般在 A 位长,现飞压是定式的变着,其用意也有欺骗对方的意图。

(图 1-234) 白 1 长、3 跳是一般人的第一感,乍看没什

么问题,实际是上当受骗的开端。

黑4立,好手。白5如虎,黑6、8冲断是预定的行动。白如9位吃,黑10、12征吃白3一子,当然是黑棋有力。

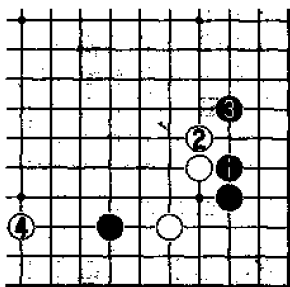


图 1-231

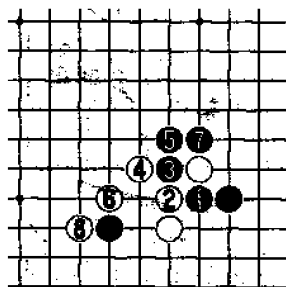


图 1-232

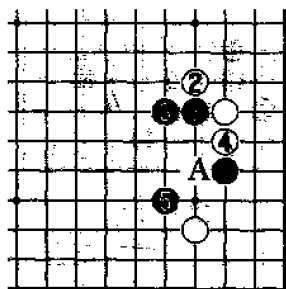


图 1-233

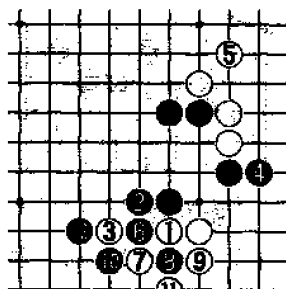
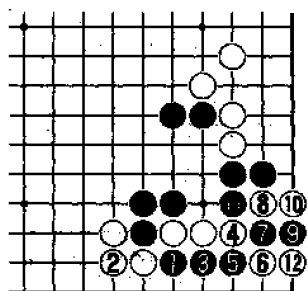


图 1-234

(图 1-235) 黑1断时,白2如粘,黑3、5连长后再7断、9立是关连的手筋,以下至黑13扑,白棋被吃了个“大头鬼”,当即全军覆没。

(图 1-236) 黑1立时,白2若补下边,被黑3断后吃两子,黑形厚实,充分可下。



●=○

图 1-235

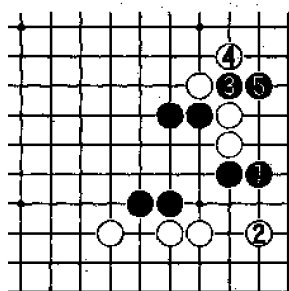


图 1-236

(图 1-237) 黑 1 长, 白 2 多爬一路再 4 位跳, 是破坏黑棋骗着的正解。

如今黑 A 立下, 也没 B 位冲断的手段, 白可以满意。

(图 1-238) 此为前图结果的分析图。定式中, 白 1 一间跳是正常的下法, 现白 1 多爬一路再 3 位跳, 略损一点。

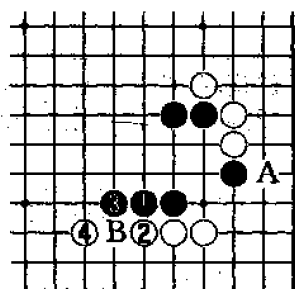


图 1-237

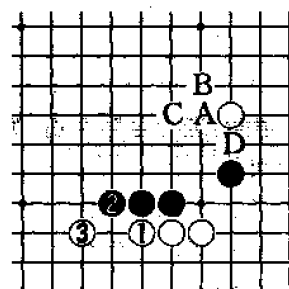


图 1-238

而黑棋此时应于上边夹攻白一子, 但黑却走了 A 位靠, 白 B、黑 C、白 D 的交换, 显然黑棋大损。

因此,前图的结果,白棋便宜了。

(图 1-239) 白 2 爬,黑 3 挡又是一个圈套。白 4 如虎补,黑 5 飞攻是好手,白棋难以应付。

(图 1-240) 假如白脱先的话,黑 1 顶很厚,以下至白 4 止,黑得外势,白得实地,大致两分。

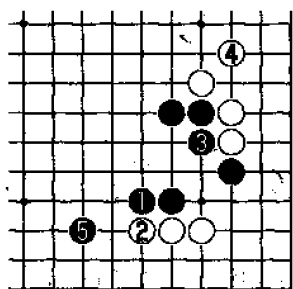


图 1-239

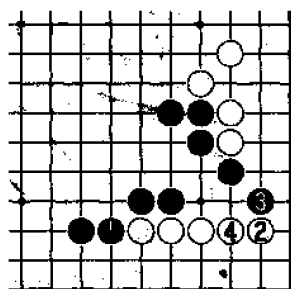


图 1-240

(图 1-241) 前图黑是正确的下法。如本图 1 位飞,稍显薄弱,白 2、4 很容易成活,而 A 位的断点很麻烦,黑不充分。

(图 1-242) 黑 1 飞时,白若 2 位扎钉,黑 3 小尖。白如 4、6 顶断,进行至黑 9 拐,黑全体厚实,且留有 A 位的跳角,黑十分可战。

(图 1-243) 白若 2 位顶,4 位夹,以下至黑 15 拐,之后 A 和 B 位两点成见合,黑充分可下。

(图 1-244) 黑 1 冲,3 扳是本型的正解,白 4 断无碍大局。

黑 3 扳头很大,迫使白棋形状不佳。白 4 断后,黑●两子已很轻,同时留有 A 位跳和 B 位打的余味。因此,此型黑棋稍

为有利。

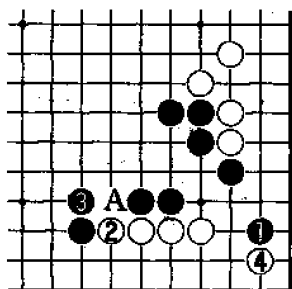


图 1-241

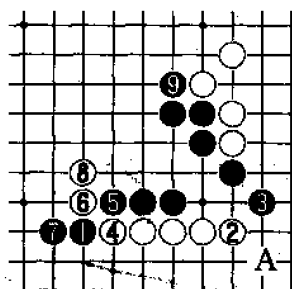


图 1-242

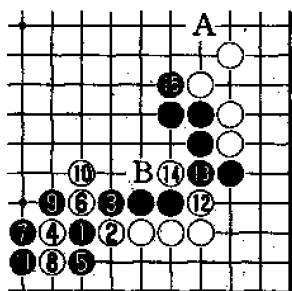


图 1-243

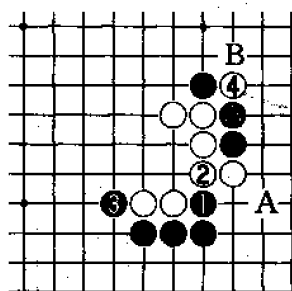


图 1-244

(图 1-245) 黑 1 二间低夹, 白 2 具有骗着意图, 黑若应对有误, 白将从中有所收获。

(图 1-246) 黑 1 穿象眼, 不好。白 2 如随手贴出, 以下至黑 7 拆二, 白明显不利。

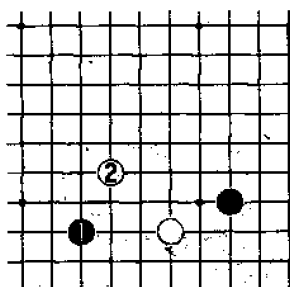


图 1-245

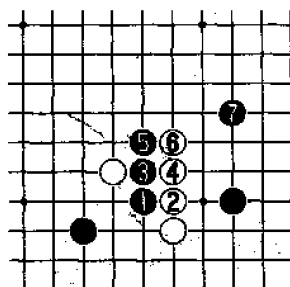


图 1-246

(图 1-247) 黑 1 时,白 2 飞是好棋,以下至白 8 对黑进行封锁,白十分可下。

(图 1-248) 白 2、4 挡下是薄弱的下法。黑 5、7 冲断,严厉。白 8 扳,黑 9 曲,俗筋。以下至黑 21 长,白仍须 A 位补一手,否则,白有 C 位扑的手段。白若 B 位爬,黑外势更加厚实,黑有利。

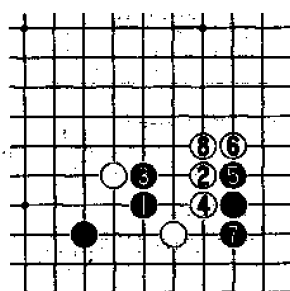


图 1-247

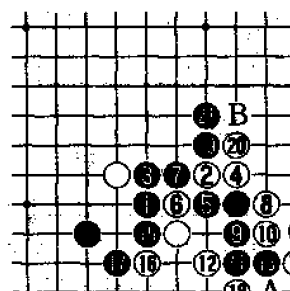


图 1-248

(图 1—249) 白 2 飞时,黑若 3、5 长跳,白 6 压后很厚。此形等于黑 1 和白 6 的交换大损,白十分可下。

(图 1—250) 白 2 飞时,黑 3 强行冲断,无理。以下进行至白 10,黑两子被吃,显然不行。

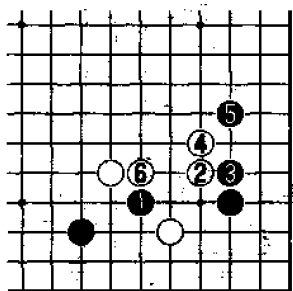


图 1—249

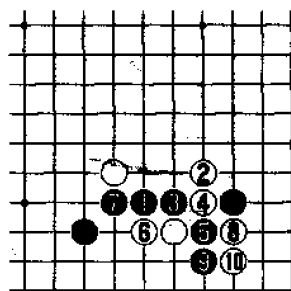


图 1—250

(图 1—251) 黑 3、5 若冲断这边也不好。黑 11 拐后,被白 12 夹攻好调,黑二子很重,白有利。

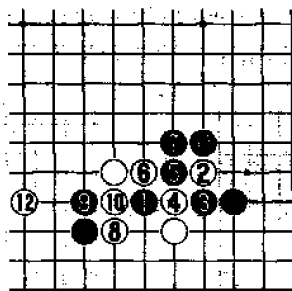


图 1—251

(图 1—252) 黑 1 靠压, 是此型的正解。

白 2 靠是形, 以下黑 3、白 4 后是定式, 大致两分。黑 5 若长出太重, 被白 6 夹后, 黑不好。黑 5 要走, 也应在 A 位打吃。

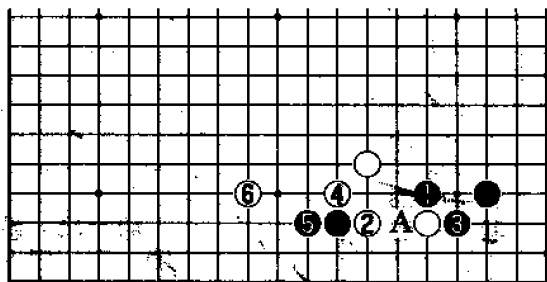


图 1—252

(图 1—253) 黑 1 时, 白 2 扳, 劣手, 以下至黑 5 止, 白 6 子的形状极差, 此手应在 A 位贴才是正形, 所以, 此结果黑有利。

(图 1—254) 白 2 靠时, 黑 3 先长, 再 5 位虎相当严厉, 白 6 夹, 黑 7 可尖出, 由于白两边处境不好, 黑作战有利。

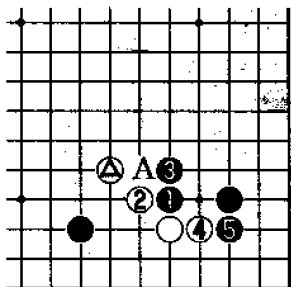


图 1—253

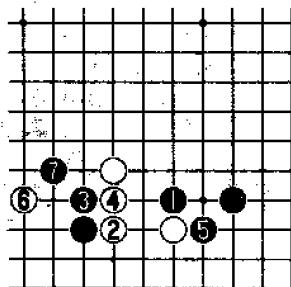


图 1—254

(图 1-255) 但黑 1 长时,白 2 挖是有力的一手,以下至白 10 跳出,白作战有利。此图结果白明显好于前图。

(图 1-256) 黑 1 二间高夹,白 2 大跳时,黑 3、5 压虎,是典型的骗着。

那么,白应如何应对呢?

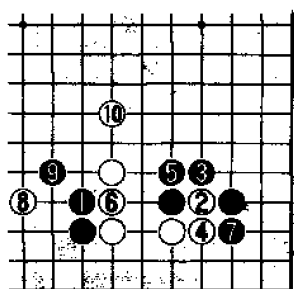


图 1-255

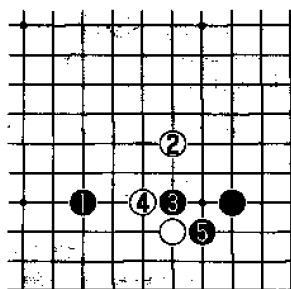


图 1-256

(图 1-257) 白 1 打,黑 2 粘后成愚形,白 3 虎是形,黑 4 断后,若 A 位征子白有利,黑的这种下法无法成立。

(图 1-258) 白 1、3 打粘,必然。黑 4 扳时,白 5 先扳有必要。白 7 若直接冲出不好,以下至黑 16 粘,双方大致如此,白作战不利。

(图 1-259) 接上图,白若 1 位跳,黑 2 以下至 8 成必然,白 9 补没办法,否则黑 9 位扑,白不行。黑 10 立下后,白七子被攻,明显处于劣势。

(图 1-260) 前图白 3 如于本图 1 位夹,以下进行至白 7 止,A 位打劫白不利。黑 8 立后,结果与前图大同小异,白仍不好。

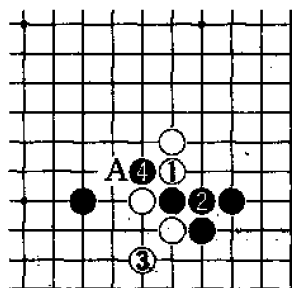


图 1-257

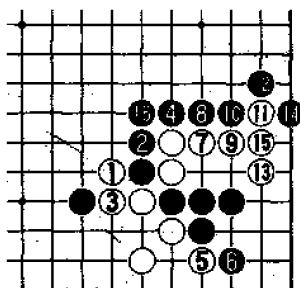


图 1-258

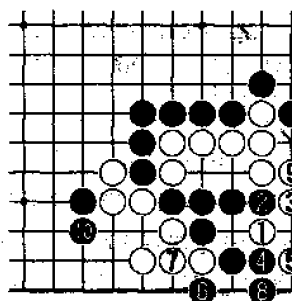


图 1-259

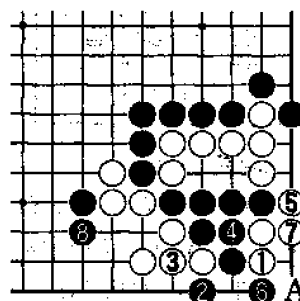


图 1-260

(图 1-261) 前图白 5 如于本图 1 位立,黑 2 立必然。以下至白 11,角上仍是双活,黑 12 后,白更加不好。

(图 1-262) 黑 1 扳时,白 2 若随手靠,乍看象是手筋,其实黑 3、5 简单抱打,白已被吃。

(图 1-263) 黑 1 时,白若 2 位先打再 4 位靠如何? 黑 1 挡,以下至黑 9 打吃,白四处难以补好,作战明显不利。

(图 1-264) 白若 2 位扳,被黑 3 抱吃后,太厚,黑十分

可下。

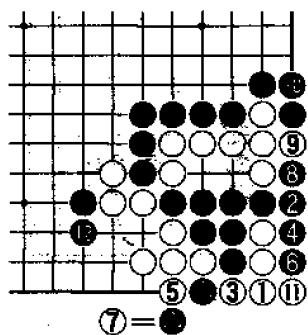


图 1-261

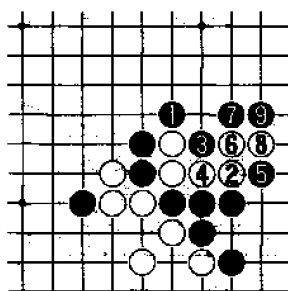


图 1-262

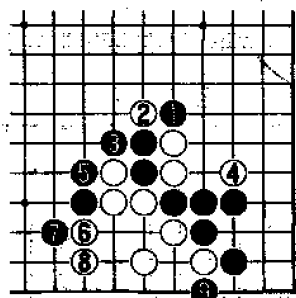


图 1-263

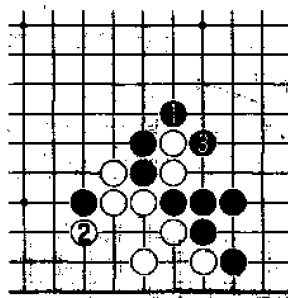


图 1-264

(图 1-265) 白 1 跳补, 是好形, 也是本型的正解。

黑若脱先, 白 A 倒虎, 是形的急所。黑 2、4 断吃一子, 至白 7, 以后 B 位跳是好点, 白充分可下。

(图 1-266) 白 1 若顶一手不好, 黑 2 长, 白 3 只能跳补, 黑 4 立后, 左边已变厚, 而且留有 A 位渡过的的手段, 白不利。

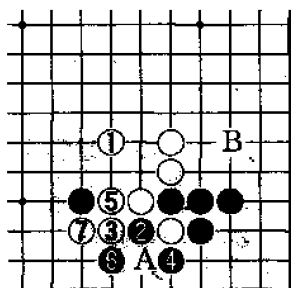


图 1-265

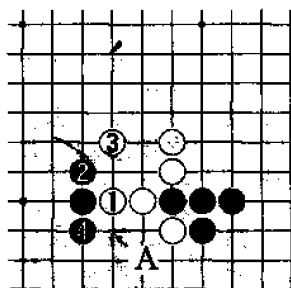


图 1-266

(图 1-267) 黑 1 一间高夹, 白 2 飞压, 具有骗着意图, 这也是高手欺负低手常用的手法。

那么, 黑如何着手才不吃亏呢?

(图 1-268) 黑 1 爬、3 跳, 虽是常形, 但在此却是软弱的下法。

白 4、6 冲断, 然后 12 靠先手利, 再于 14 位夹攻。由于黑 1 过于靠近白厚势, 黑不好。

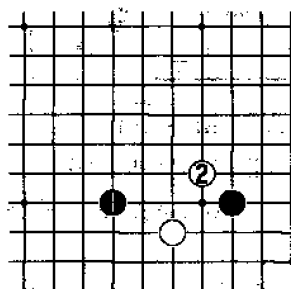


图 1-267

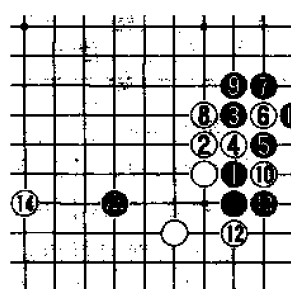


图 1-268

(图 1-269) 黑 1、3 冲断, 严厉, 也是此型的正解。

白 4 长, 只此一手, 如于 A 位打, 黑 5、白 B、黑 4 拐吃, 白不行。

以下至黑 9 跳, 白三子如被吃, 肯定不好。

(图 1-270) 接前图, 白 1 至 7, 是双方必然的下法。

黑 8 打吃不好, 以下进行至白 19 提劫, 双方大致如此, 因白是先手劫, 黑不行。

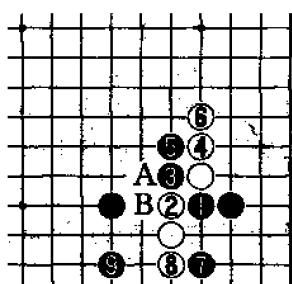


图 1-269

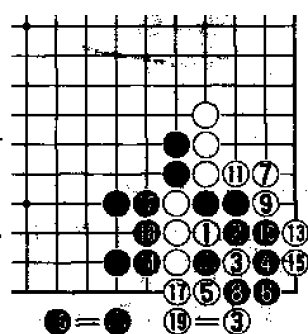


图 1-270

(图 1-271) 黑 1 单粘, 好手。白 6 扳时, 黑 7 先立再打吃, 是绝好的次序, 以下进行至黑 11, 成黑先手劫, 与前图相比, 优劣一目了然。

(图 1-272) 黑 1 粘时, 白 2、4 准备出头, 然后 6、8 长出好手, 黑 9 必须补, 以防 A 位枷吃。

以下至白 14 抱打后, 黑若 15 位破眼, 白 16 至 20 的手筋成立, 黑被吃, 显然不行。

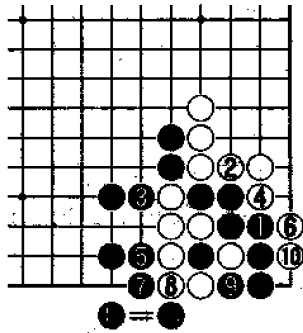


图 1-271

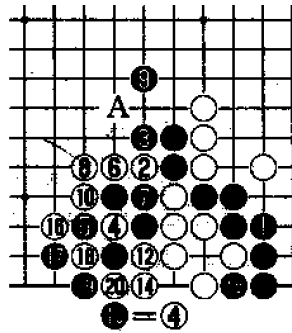


图 1-272

(图 1-273) 黑 1 顶, 正确。白 2、4 最佳应手, 黑 7 小尖是好手。进行至黑 15, 角上成双活, 黑白双方外边基本差不多, 应是两分结果。

(图 1-274) 黑 1 再压一手, 是好手。白 2 如退, 黑可为 A 位扳出的手段。

以下进行至黑 13, 以后的结果将同(图 1-271)相同。

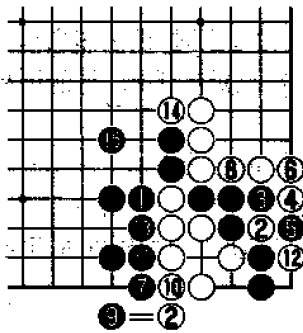


图 1-273

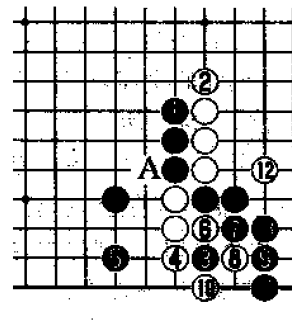


图 1-274

(图 1-275) 黑 1 压时,白如 2 位跳进行抵抗,黑 3 也跳补角,以下进行至白 10 成必然。

白 10 如不补,黑有 A 位靠的手段。

(图 1-276) 接前图。黑 1、3 连扳,严厉。白 6、8 打吃没办法,进行至黑 9 吃住白四子很大,角上有 20 目实空,黑明显优势。

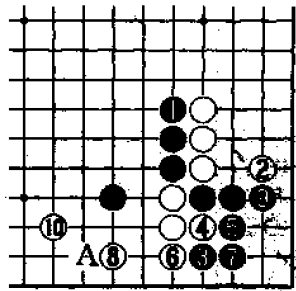


图 1-275

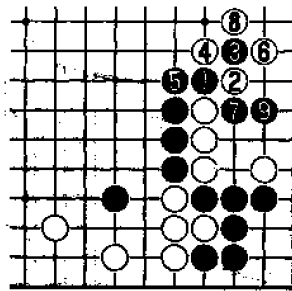


图 1-276

(图 1-277) 白若 2 位飞,黑 3、7 连扳后,白也很难受。

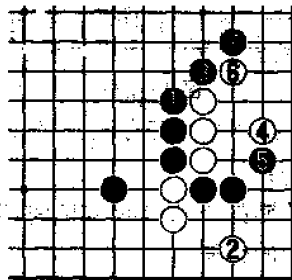


图 1-277

(图1-278) 接前图,白1打、3立,黑4挡必然。白3如果在4位打,黑仍A位断吃三子。

白5以下至13成必然,白虽然渡过跑出,但这种手法十分难受,把黑棋外边自然走厚。

之后,黑14靠是好手,白17不能走18位长。进行至黑20立,黑十分可战。

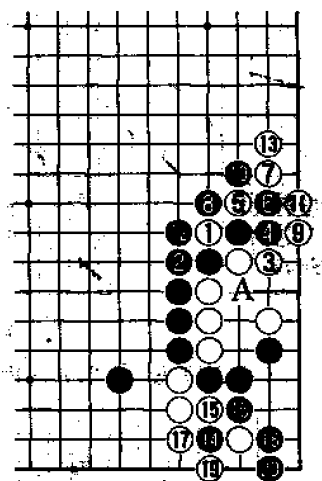


图1-278

(图1-279) 白⊗托角是很普通的下法,黑一般是在A位扳或2位扳。

现在,黑1、3顶断的下法虽时常见到,但作为上手对下手来说,多少带有骗着的色彩。

(图1-280) 白1打,然后3、5扳粘,此下法虽然简明,但却过于软弱。黑6跳后,黑棋外势明显优于白棋角内实空,白棋明显不利。

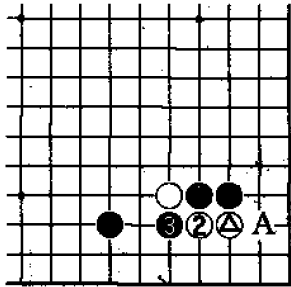


图 1—279

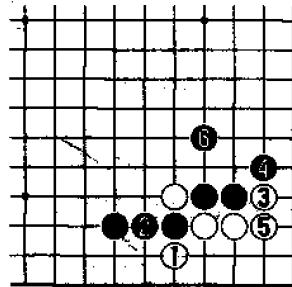


图 1—280

(图 1—281) 白 1 长, 黑 2 立正常。白 3 扳时, 黑 4 只能曲。以下进行至黑 10, 好坏将取决于中央的作战, 但就局部而言, 黑作战有利。

(图 1—282) 白 1 长时, 黑如 2 位扳, 是重视实地的下法。

白 3、5 弃掉两子, 必然。以下至黑 8 止, 双方大致两分。

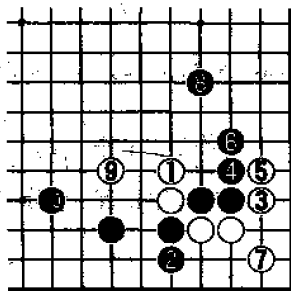


图 1—281

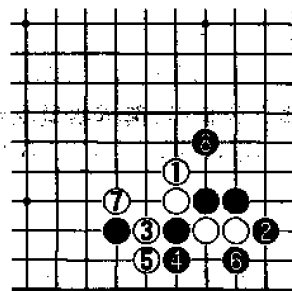


图 1—282

(图 1-283) 白 1 先扳是好手,也是本型的正解。

黑 2 如曲头是愚形,白则 3 位爬后再 5 位打,以下至白 9 关出,白棋不但角地甚大,而且将黑棋分为两块棋,白作战当然有利。

(图 1-284) 白 1 扳时,黑 2 如强行挡,白 3、5 打下是好手,以下至白 9 吃住黑二子,白棋有利。

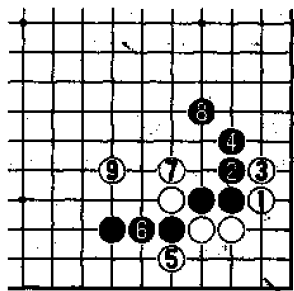


图 1-283

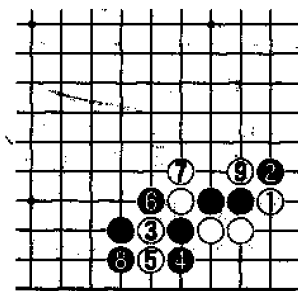


图 1-284

(图 1-285) 白 1 拐吃是恶手,黑只要在 7 位提,白棋将来官子受损。

黑 2 如贪吃角空,以下至白 9 提掉,黑角地并不大,而白外势十分壮观,黑棋明显吃亏。

(图 1-286) 白 1 如直接断打,不好。黑 8 先手拐后,再于 10 位断,白 11 只能如此。由于黑 8 后,黑右边很厚,十分可下。

此图的结果,白明显不如(图 1-284)。

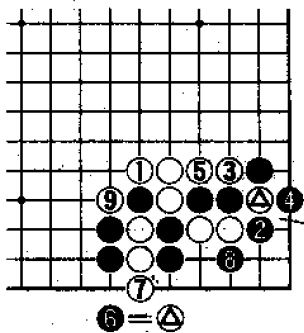


图 1-285

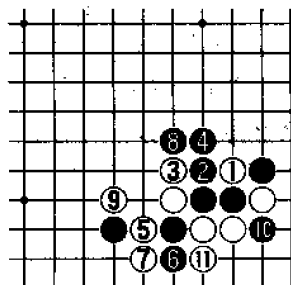


图 1-286

(图 1-287) 黑 1 拐时, 白如 2 位粘, 黑 3、5 断粘, 至黑 7 枷封后, 黑外势更加雄壮, 白大败。

(图 1-288) 白△扳后, 再于 1 位长也成立。

白 3、5 先手抱打后, 再 7、9 弃掉两子, 进行至白 13 止, 局面类似(图 1-285), 白仍有利。

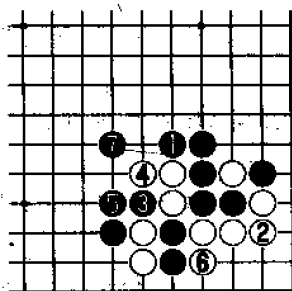


图 1-287

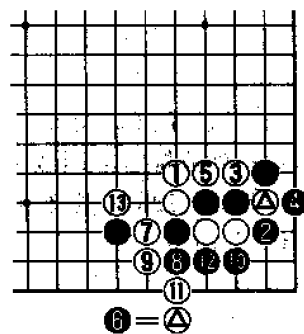


图 1-288

(图 1-289) 白 1 扳, 黑 2 打、4 粘是不得已之着。白 5 长后, 黑 6 如能征吃还可以, 将来 A 位提很厚。

(图 1-290) 征子如不利, 黑于 1 位枷封不好, 白 2、4 提掉很厚, 仍是白有利。

白 4 提有必要, 如其它地方有更急的着点, 方可脱先。

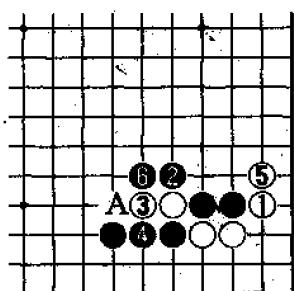


图 1-289

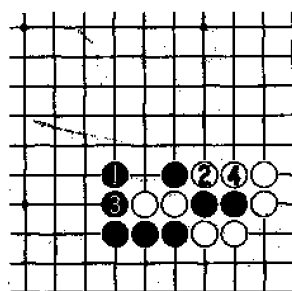


图 1-290

(图 1-291) 白 1 如拐, 黑 2、4 扳粘, 必然。

以下进行至黑 10, 双方大致两分。

(图 1-292) 白 1 打时, 黑若 2、4 扳粘, 是白棋所欢迎的下法。

白 5、7 弃子是好棋, 以下至黑 12 止, 黑在角地获得 20 目, 而白外势雄厚, 白十分可下。

(图 1-293) 黑若 1、3 先托粘, 以下进行至黑 9 止, 结果基本与前图大同小异。

(图 1-294) 黑 2 扳, 白 3 断时, 黑 4 于 A 位渡过, 是普通的下法。

而今于 4 打、6 长, 则是一个带有骗着性质的变着。

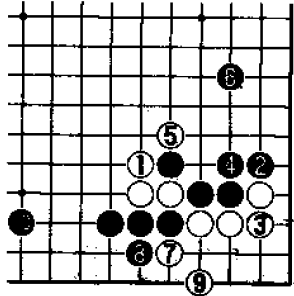


图 1-291

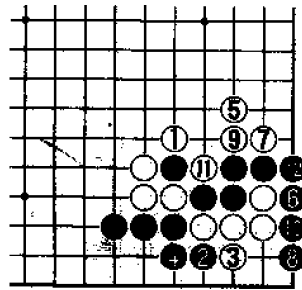


图 1-292

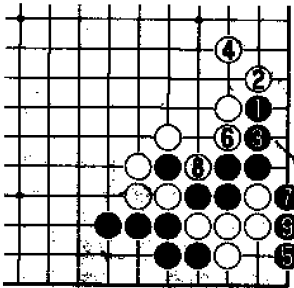


图 1-293

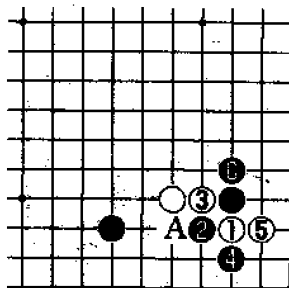


图 1-294

(图 1-295) 白 1 拐打、3 挡下的着法太笨拙,至黑 6 拆二,白五子成为无根据地之棋,白棋明显不利。

(图 1-296) 白 1 小尖,此手虽比前图笨拐要好。但黑 2、4 吃掉角上二子仍很大,白仍不利。

(图 1-297) 白 1、3 如打吃活角,黑 4 先手打后再 6 位虎,白 7 跳时,黑 8 位靠,是绝好的手筋。白 9 只能长,黑 10 后,白中央四子处于被攻状态,黑作战有利。

(图 1-298) 黑若随手于 1 位冲出,大恶手。

白 6、8 打后,中央很厚,进行至 14 长出,黑不好。以后白 A 位的点很严厉。

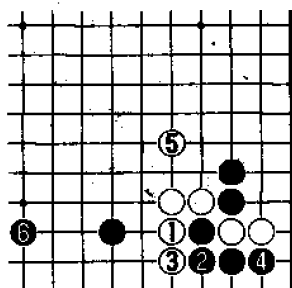


图 1—295

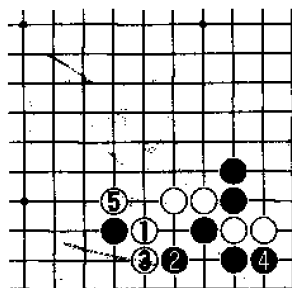


图 1—296

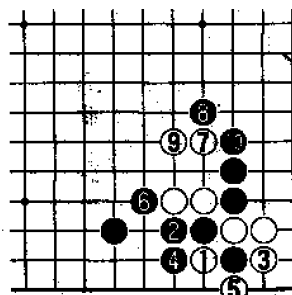


图 1—297

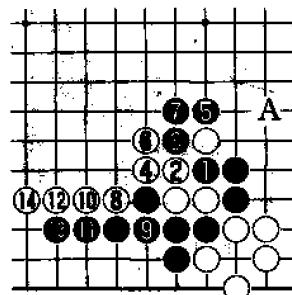


图 1—298

(图 1—299) 黑 1 靠时,白如 2 位长,不好。黑 3、5 冲必然,进行至黑 9 止,白虽仍可在 A 位打,但与前图相比,等于白 2 和黑 7 先交换了一手,此交换白大损。

(图 1—300) 黑 1 飞虚枷也是好手,使白二子不敢轻举妄动。

白 2、4 如强行冲出,黑 5 扳是有力的应对,以下至白 10

成必然。黑 11 至白 14 虽是弃子,但不是最佳选择。黑 11 如走 13 位枷封是手筋,白走 12、14,黑弃子大成功。

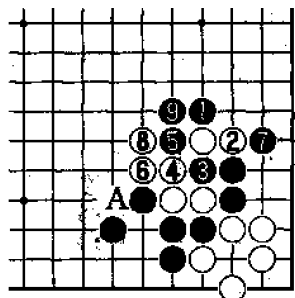


图 1-299

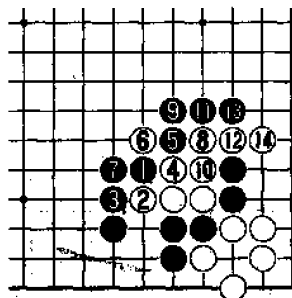


图 1-300

(图 1-301) 其实,白 1 打吃后,再于 3、5 顺势打下则是简明之策。以下至白 7 虎补后形状极佳,黑 8 只能补角,白 9 拆回好点,结果大致两分。

(图 1-302) 前图黑 8 若不补,则白 1 拐、3 立是次序,然后 5 扑即成打劫。

此劫明显白轻黑重,因此,黑棋难以接受。

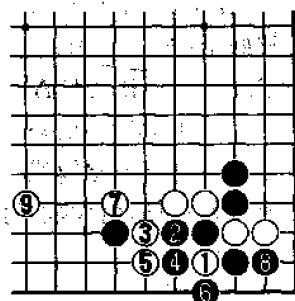


图 1-301

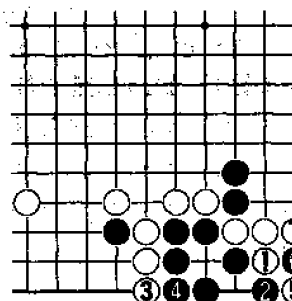


图 1-302

(图 1-303) 黑 2、4、6 的走法也应引起注意。如果白棋应法正确,黑便毫无收获。

(图 1-304) 白 1、3 贪吃一子活角,不好。黑 4 先手打后再 6 虎,白 7 跳,黑 8 大跳是好手。以下至黑 12 长,黑稍稍有利。

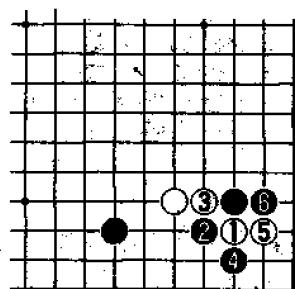


图 1-303

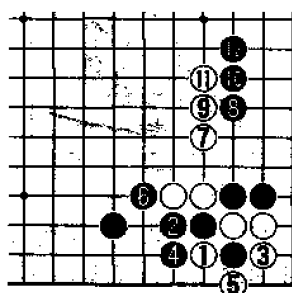


图 1-304

(图 1-305) 接前图白 7 的变化,白如 1 位扳,看似很严厉,其实黑 2 拐后再 4 位点是好棋,白 5 粘,黑 6、8 弃子,白明显不好。

(图 1-306) 白 1 如断打,再 3、5 弃子,以下至黑 8 拆后,角上 A 位不用补了。此图结果明显好于(图 1-301)。

(图 1-307) 黑 6 打吃后,白 7 立时,黑一般是在 A 位挡。再黑 8 向上虎,这手棋很具挑战性,也含有骗着的意思。

(图 1-308) 白 1、3、5 若贪一时之利而随手吃掉黑一子,以下至黑 8 打吃,白 9 逃时,黑 10 枷吃是手筋,白大败。这是典型的上当受骗之形。

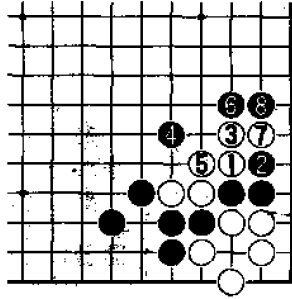


图 1-305

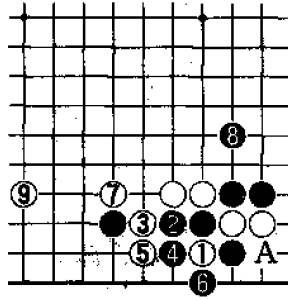


图 1-306

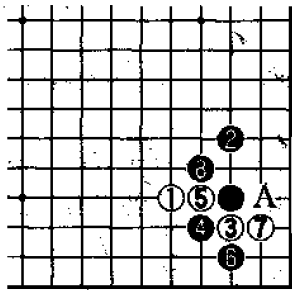


图 1-307

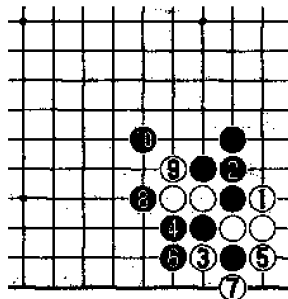


图 1-308

(图 1-309) 白若采取 1、3 强硬下法, 实属无理。黑 4 爬时, 白 5 扳则不能成立。黑 6 断, 再 8、10 枷吃, 白棋明显不行。

(图 1-310) 白 1 挡后再于 3 开拆, 虽然很简明, 但被黑 2 将角吃净, 白稍感不充分。

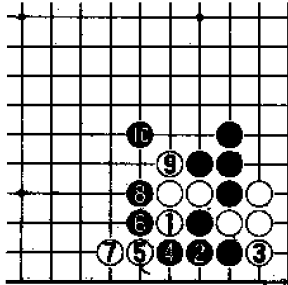


图 1-309

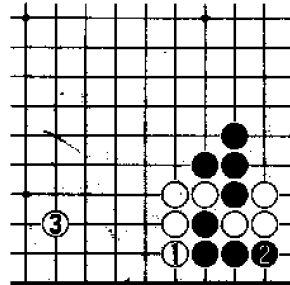


图 1-310

(图 1-311) 白不在 A 位打,而在 1、3 活角,前提必须是征子有利。

即使黑棋征子不利,白 7 拐逃出也不严厉,黑 8 跳枷是好棋,准备做弃子打算。

(图 1-312) 白 1 打吃,黑 2 反打、4 粘是绝好的手段。白 5、7 大致如此,黑 8 粘后,在外边取得了相当的厚势,充分可下。

以后白若 A 位断,白便 B 位打,弃掉黑三子。

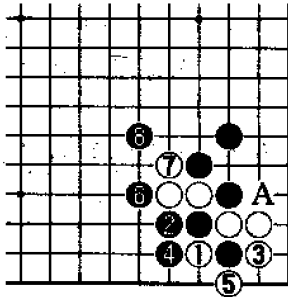


图 1-311

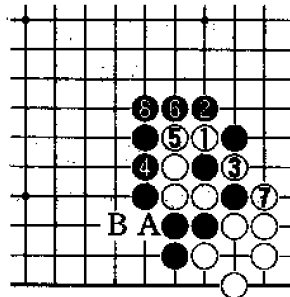


图 1-312

(图 1-313) 白如 1 位断打,黑 2 打后,白将难以应付。

白 3 若提,黑 4 提劫后,这只会让黑的外势更加厚实,白不好。

(图 1-314) 黑 1 时,白先在 2 位冲,这样撞气是不会收到好效果的。

黑 3、5 打后,再 7 位提,白 8 只得粘,黑 9 后,黑的外势仍很厚。

此后白若 A 位打,黑仍 B 位反打进行弃子。

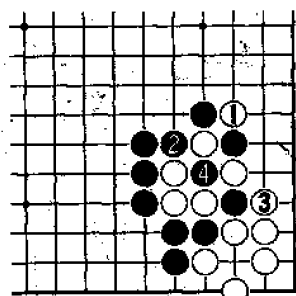


图 1-313

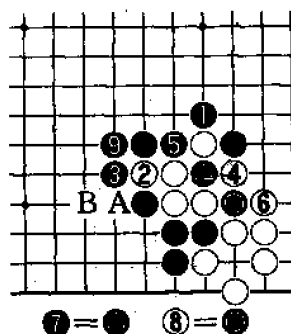


图 1-314

(图 1-315) 白 1、3、5 连打后,再 7、9 连压是有力的下法,也是此型的正解。

白 11 补活很有必要,否则黑 11 长,角上成打劫。

(图 1-316) 黑 1 拐,白 2 跳出作战是充分之形。

以下进行至白 6,白充分可战。

(图 1-317) 白若 1 位拐,恶手。

黑 2 若随手一扳,是上当的一手。白 3 拐吃,必然,黑 6 拐

出时,白可于 9 位强行扳头,乍看是白无理,实际黑并无好办法。

黑 10 断后,以下进行至白 17 位粘,黑杀气肯定不行。

(图 1—318) 黑 1 夹,虽是局部的手筋,但在此却不能成立。

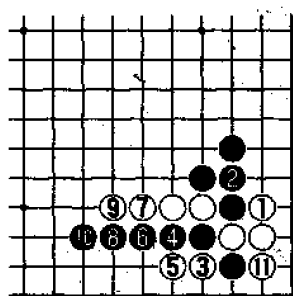


图 1—315

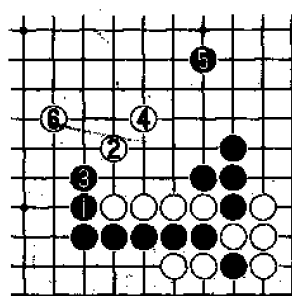


图 1—316

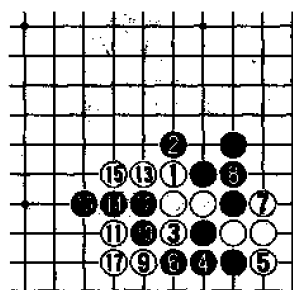


图 1—317

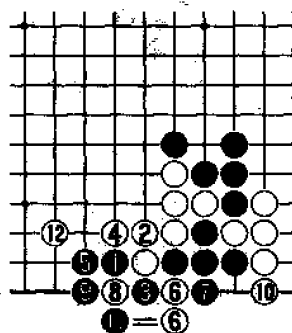


图 1—318

白 2、4 简明,然后 6、8 扑是好手筋,以下至白 12 跳,黑已回天乏术了。

(图 1-319) 白 1 拐时,黑 2 爬是最强的应手。

白 3 若飞压,黑 4 就爬,白 5 扳,黑 6、8 吃掉白两子。白 9 长后,黑根据情况,可考虑走 A 或 B 位,这是黑有利的结果。

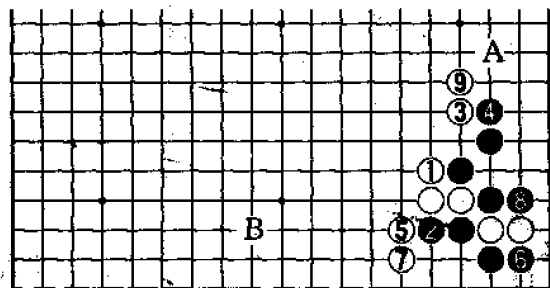


图 1-319

(图 1-320) 黑 1 跳,是小目定式中坚实的下法。白 2 托时,黑通常是在 3 位扳,以下至白 6 开拆告一段落。这是两分的常见定式。

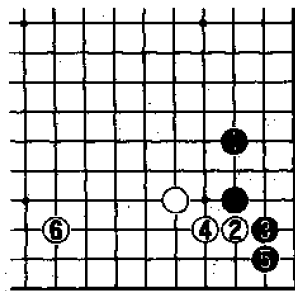


图 1-320

(图 1-321) 黑●位飞,是典型的骗着。此手在 A 位打是基本定式。

那么,白应采取什么对策呢?

(图 1-322) 这是小目高挂下出的最普通定式。至白 26 拐都是正常运行,但黑 27 飞却是一步骗着。

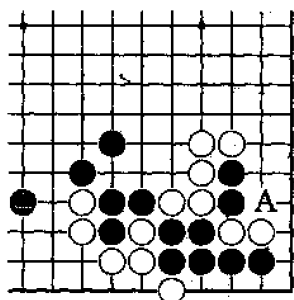


图 1-321

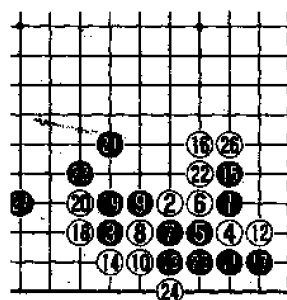


图 1-322

(图 1-323) 黑 1 打吃白二子是正着,白 2 打后再 4 跳是正常着法。

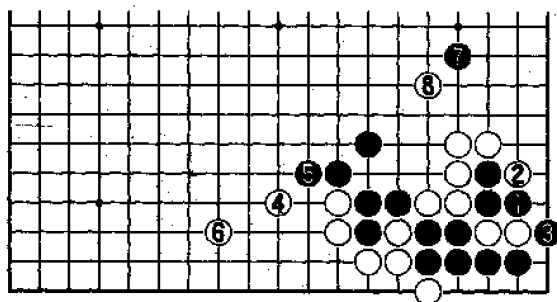


图 1-323

以下至白 8 止, 双方大致如此, 好坏将取决于双方周围的配置情况。

(图 1-324) 黑●飞时, 白 1 如随手打, 是上当受骗之着, 黑 2 先手打后, 再于 4、6 紧气, 形成对杀场面。

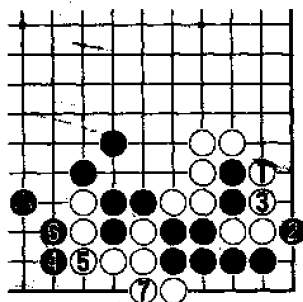


图 1-324

(图 1-325) 黑 1 是比白⊗更精妙的手筋, 这样黑就巧妙地延长了一气, 请好好体会此手的妙味。

白 2 长、黑 3 扳必然, 以下进行至黑 7 粘, 白慢一气被杀。

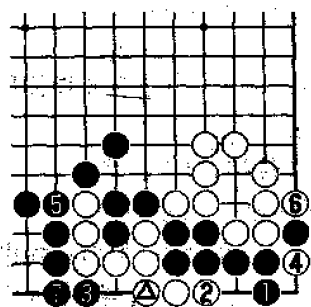


图 1-325

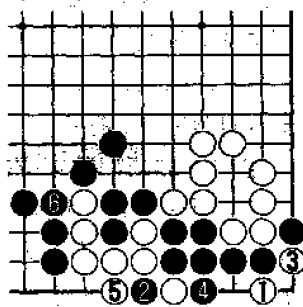


图 1-326

(图 1-326) 按照“对方的好点就是我的好点”这一棋谚,白先于 1 位夹,黑 2 扑是好棋,白 3 如于 5 位提,黑 3 位粘,便成为“有眼杀无眼”。

以下进行至黑 6 止,已形成连环劫,白仍被杀。

(图 1-327) 白若 1 托、3 粘,黑只能 4、6 吃掉白二子,白 7 扳后,虽这样无死活之忧,但白总有被黑便宜之感。

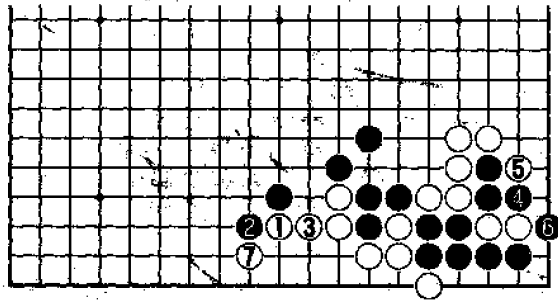


图 1-327

(图 1-328) 白 1 位立,是绝妙的一手,也是此型的正解。此手虽显笨拙,却是唯一能击败黑方骗着的手筋。

黑 2、4 紧气,白 5 粘是关键之着。

(图 1-329) 接前图。即使黑 1 延气,白 2 至 6 提掉黑三子,白仍快一气杀黑。

(图 1-330) 白 1 立时,黑若 2 位挡,白 3 必然。

以下至白 9 长,对杀结果仍为白棋快一气杀黑棋。

(图 1-331) 黑 2 弯,4 尖顶是延气的手筋,但白 5 拐也是杀气要点。黑 6 立时,白 7 长当然,以下至白 11 粘,杀气依然是白胜。

白 7 时,黑 8 如走 11 位扑,白可于 9 位粘,黑也不行。

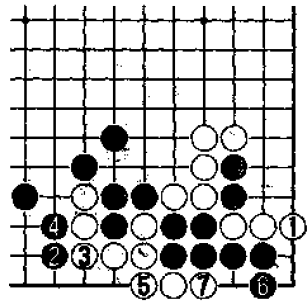


图 1—328

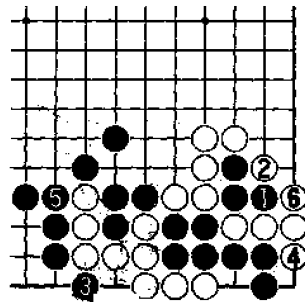


图 1—329

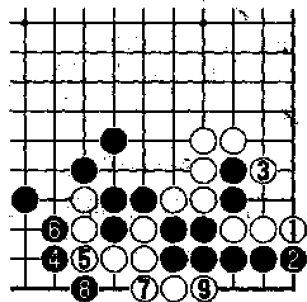


图 1—330

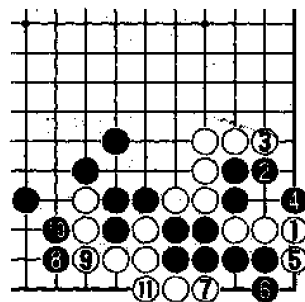


图 1—331

### 第三节 高目的骗着

(图 1—332) 黑 1 攻击, 白 2 尖出时, 黑 3 跳枷是初级的骗着。

不过, 如果被骗, 也是很可怕的。

(图 1—333) 白 1、3 如简单地冲出, 再于 5 位断打, 这是上当受骗之着。

黑 6、8 只要简单双打，白将彻底崩溃。

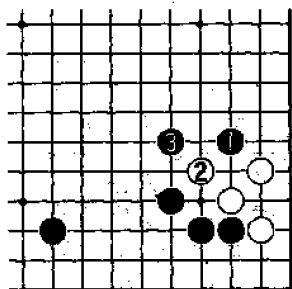


图 1-332

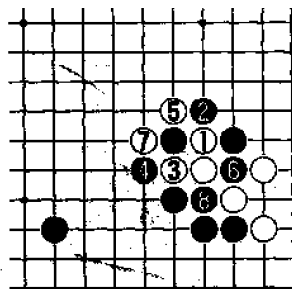


图 1-333

(图 1-334) 白 1 单断，好棋，也是此型的正解。

黑 2 粘，只能如此，白 3 长后，黑 4 后手补断，以后仍留有 A 位的断点，白十分可下。

(图 1-335) 白 1 若断上边不好，黑 2 粘，厚实。

白 3、5 打长，被黑 6 长出后，黑外势十分厚实，将来 A 位拐仍是先手，黑有利。

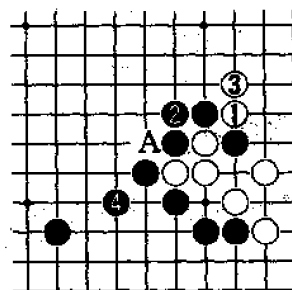


图 1-334

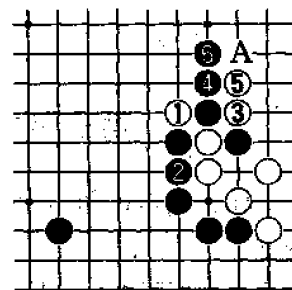


图 1-335

(图 1-336) 白 1 断时,黑若 2 位打,恶手。白 3、5 打提后,黑损失惨重。

(图 1-337) 白 2 尖出时,黑 3 小尖是正确的下法。

黑 5 跳出,白 6 碰是手筋,以下至白 10 止,是大家常见的定式。

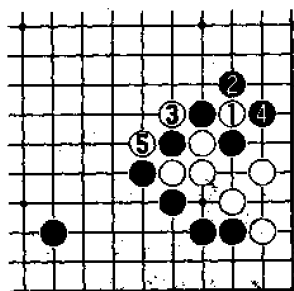


图 1-336

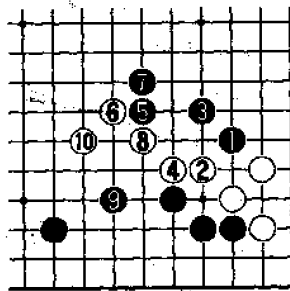


图 1-337

(图 1-338) 白 1 如单跳,是平庸的一手。

黑 2、4 补棋后,白棋形笨拙,其结果明显不如前图,白失败。

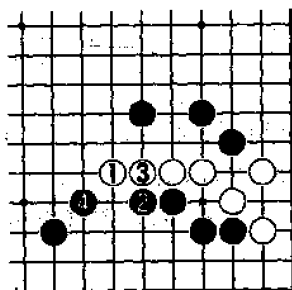


图 1-338

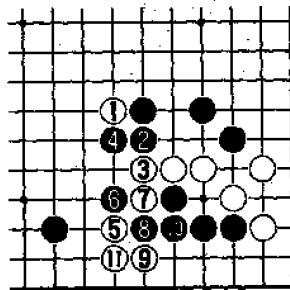


图 1-339

(图 1-339) 白 1 靠时,黑 2 长,大恶手。

白 3、5 长后再飞下,是好调。以下至白 11 粘,黑杀气不够,明显大失败。

(图 1-340) 白 3 长出时,黑若 4 位飞补,白 5 位跨是巧妙的手筋。

以下至白 9 止,白厚实,充分可下。白 5 靠时,黑如 A 位扳,明显处于低位不利。

(图 1-341) 白 1 靠时,黑如 2 位扳,不好。

白 3 断,好手,以下至白 13 冲出,黑棋形已呈崩溃。

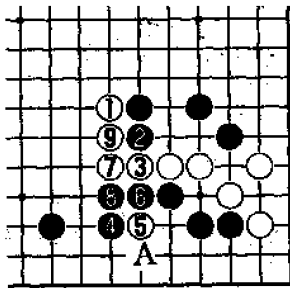


图 1-340

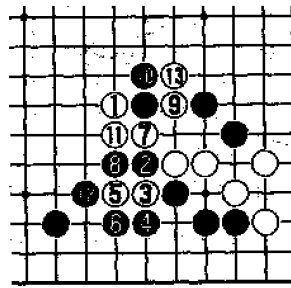


图 1-341

(图 1-342) 黑若 2 位扳,也不好。白 3 断后,以下至 7 位冲出,黑仍崩溃。

(图 1-343) 黑 1 时,白 2 靠是局部手筋。以下进行至 11 成劫争,双方都有顾忌,要看双方的劫材而定。

(图 1-344) 白 2 靠,黑 3 扳至白 6 跳,双方大致如此,黑棋稍稍便宜。

(图 1-345) 白 1 挂角,黑 2 是很独特的下法,具有骗着意图。白怎样应呢?

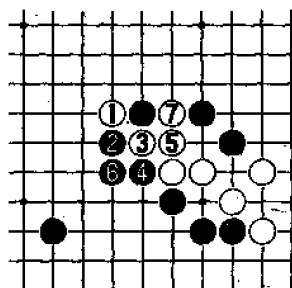


图 1-342

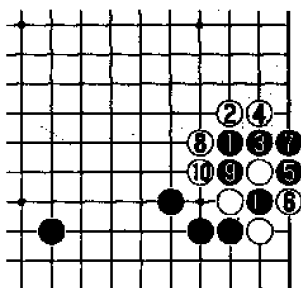


图 1-343

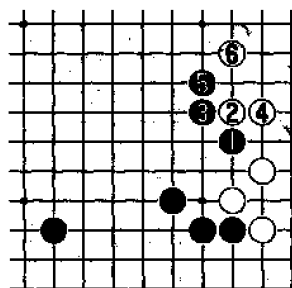


图 1-344

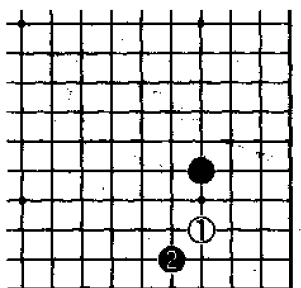


图 1-345

(图 1-346) 白 2 若松缓地尖出, 黑 3、5 靠断、严厉。

以下至黑 9, 白明显上当受骗。黑获取实地, 而白四子太重, 黑有利。

(图 1-347) 黑 1 托时, 白 2 软弱, 以下至黑 7 拆, 白数子处于低位, 黑十分可下。

(图 1-348) 白若 1 冲、3 挡, 也不好。

以下至黑 8 粘, 等于高目定式后白 1 和黑 2 交换了一手, 白损。

(图 1-349) 白 1 压、3 扳, 是最佳应手, 也是此型的正解。

黑 4 断, 白 5 至 9 成必然。黑 10 打, 白 11 打, 以下至白 19。双方大致如此。黑方外势较厚, 白方实利不小, 此结果为两分。

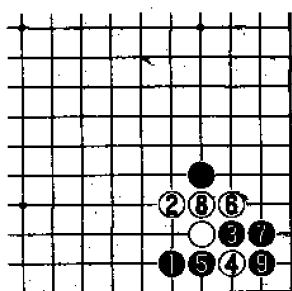


图 1-346

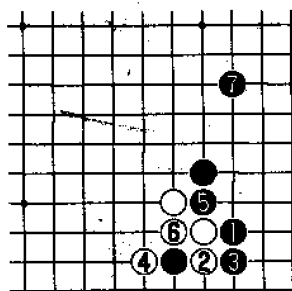


图 1-347

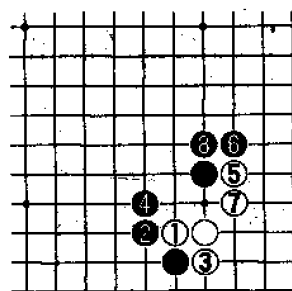


图 1-348

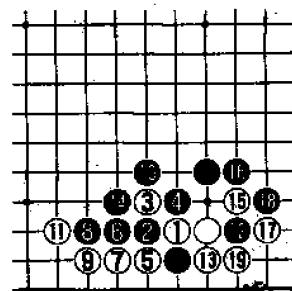


图 1-349

(图 1-350) 前图白 11 如于本图 2 位打吃, 以下至黑 9 止, 双方大致两分。

(图 1-351) 当初, 白如于 1 位长出, 不好。被黑 2、4、6

吃住二子很大。白7打吃时,黑8跳是好手,白9只能补,黑充分可下。

(图1-352) 白1、3是强手,黑4以下至12成必然。

白13打时,黑14断打,好手,至18提成打劫,此劫白很重。

(图1-353) 前图白11如于本图1位打,不行。黑2断、再4位扑,以下至黑8,白慢一气被杀。

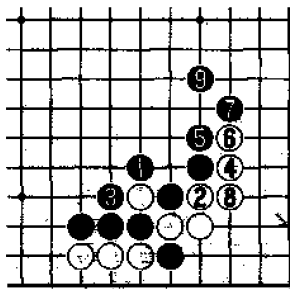


图 1-350

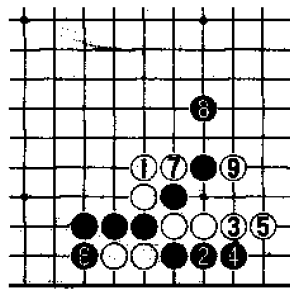


图 1-351

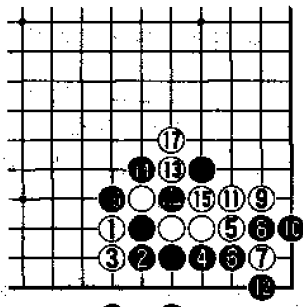


图 1-352

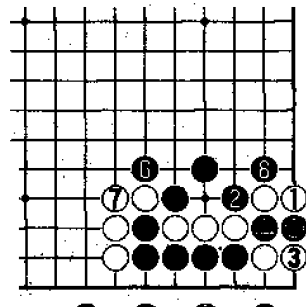


图 1-353

(图 1-354) (图 1-352)中的白 13 如于本图 1 位跳是正确下法。

黑 2、4 打出必然,进行至黑 6,双方形成转换,结果大致两分。

(图 1-355) 白 1 打后,再 3 位粘,恶手。

黑 4 拐后,再于 6 位顶是妙手。以下至黑 14 长,白形状过于重滞,且留有 A 位的断点,黑有利。

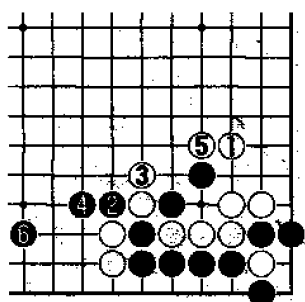


图 1-354

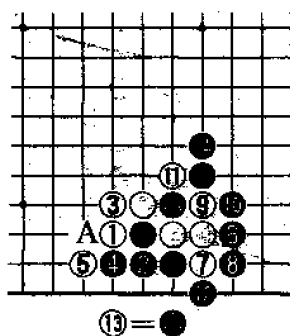


图 1-355

(图 1-356) 白 1、3 弯出,乍看是愚形,在这里却是沉着的好手。

以下进行至白 13 夹攻,双方大致如此,白充分可战。

(图 1-357) 前图黑 12 如于本图 1 位拆二,白 2 断,必然。

以下至白 10 虎,白也十分可下。

(图 1-358) 白⊗外靠是强行作战的手段,黑若应对不当,会起到近似骗着的作用,所以要特别提高警惕。

(图 1-359) 这是高目定式的演变过程。

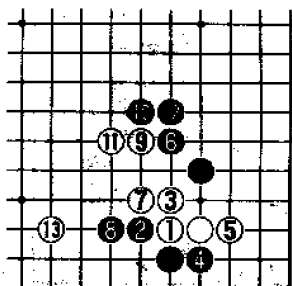


图 1—356

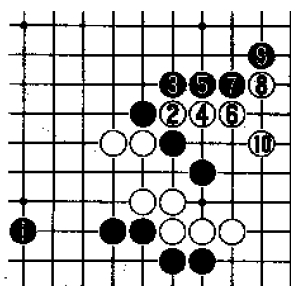


图 1—357

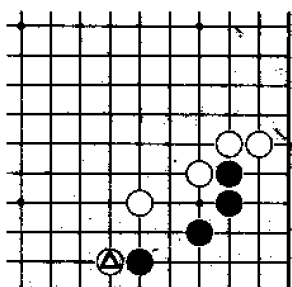


图 1—358

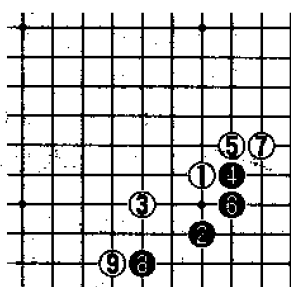


图 1—359

(图 1—360) 此形, 白在 6 位飞补是定式的正着。既补强了 A 位的断点, 又瞄着 B 位的靠。

黑 7 尖补, 正常, 双方大致如此。

(图 1—361) 前图黑 7 如于本图 1 位断, 不好。

白 2 打, 以下至白 8 后, 黑形成重复形, 而白外势得到加强, 黑不充分。

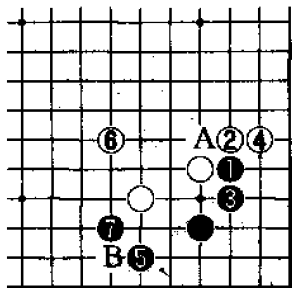


图 1-360

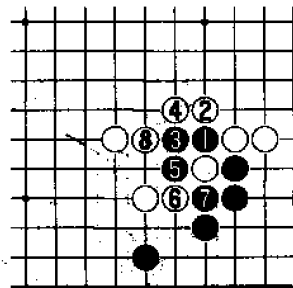


图 1-361

(图 1-362) (图 1-360)中的黑 5,若露骨地在本图 1 位断,白 2 跳,是形的急所。

以下至白 6 跳,黑二子太重,明显不利。

(图 1-363) 白 1 靠时,黑 2、4 顶断,是大俗手。

白 5 先打、再 7 位跳是好次序,黑作战不利。

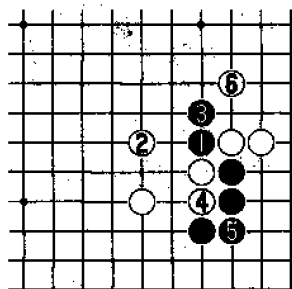


图 1-362

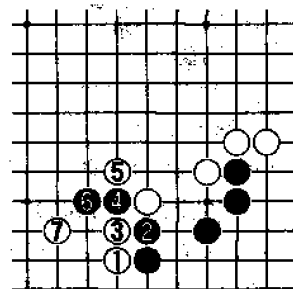


图 1-363

(图 1-364) 对黑●断,白如直接在 1 位跳则轻率。

黑 2、4 以后,白只能 5 位打,黑 6、8 提掉后,白明显失败。

(图 1-365) 黑断时,白若 1 位长,黑 2、4 扳长,必然。

以下至白 11 止,双方互吃二子形成转换,结果大致两分。

(图 1-366) 对付白靠,黑 1 扳,严厉,是此型的正解。  
白 2 断,黑 3、5 提掉一子很舒服。

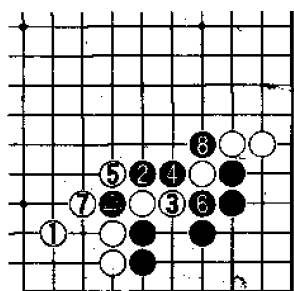


图 1-364

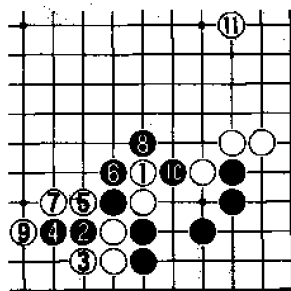


图 1-365

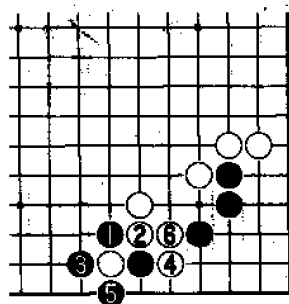


图 1-366

(图 1-367) 接前图。黑 1 夹后再于 3 位做活即可。

白 4 还须防备 A 位的断点,黑 5 拆回好点,黑里外均走好,十分可下。

(图 1-368) 白若 1 位爬如何呢? 黑不能随手而应,否则将吃亏。

黑 2 如随手在角上挡,白 3、5 可顺势补掉 A 位断的不足。

黑 6 仍须补活角,白先手抢到 7 位好点,白充分。

(图 1-369) 黑若 1 位断,白 2 长是必然的。对黑 3 靠,白 4 夹是形的要点。

以下进行至白 8,黑无后续手段。此后,黑若在 A 位打劫,白则万劫不应,黑棋很重。

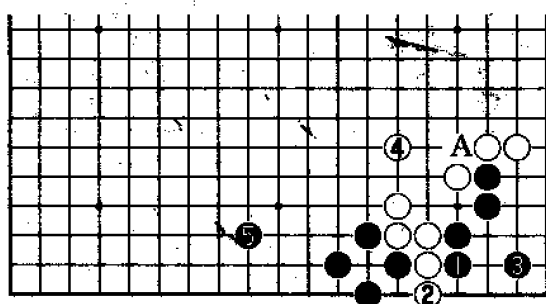


图 1-367

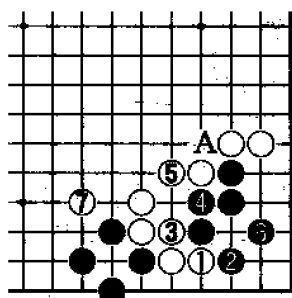


图 1-368

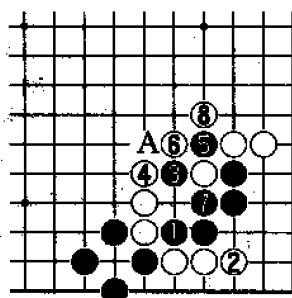


图 1-369

(图1-370) 白1爬时,黑2夹,是此际的好手。  
 白如仍3位夹,黑可4、6打长,此后的变化与前图将大不一样。

(图1-371) 接前图。黑1打,然后3、5活角很大。  
 以下至黑9跳出,黑充分可战。

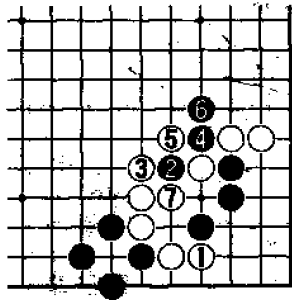


图1-370

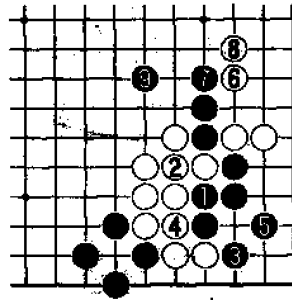


图1-371

(图1-372) 黑1夹时,白若2位应,黑3、5断后,白6只得补棋,黑7吃掉白二子,黑大便宜。

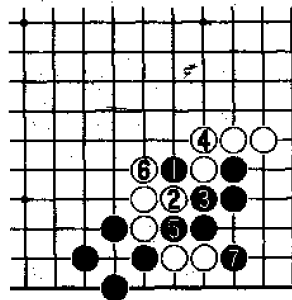


图1-372

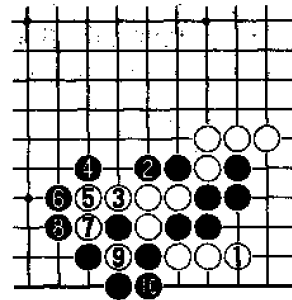


图1-373

(图 1—373) 假如白征子有利,于 1 位长。但对此,黑有 2、4 枷的手筋。以下进行至黑 10 后,形成打大劫。由于黑棋是先手劫,可以万劫不应,白仍不行。

(图 1—374) 前图白 5 如于本图 1 位打如何呢?

黑 2 打吃是好手,至黑 4 后,黑仍是先手劫,白也不行。

(图 1—375) 白 1、3 打提,是高目定式中超级冒险大骗着。此后双方谁也不能出错,否则将一败涂地。

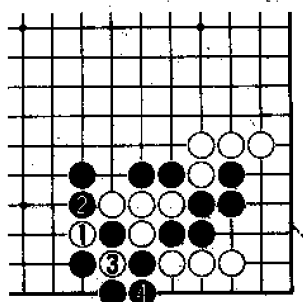


图 1—374

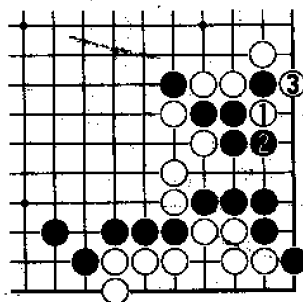


图 1—375

(图 1—376) 这是前图演变的过程。其中,白棋不在 A 位点与白 B 粘做交换,就是暗伏杀机。

(图 1—377) 黑 1 跳是好手,白 2 爬,再于 4 位点是次序。白 6 做活不得已,黑 7 退是正着。当黑 13 断时,白 14 长也是正着,以下至黑 17,这是基本定式之一。

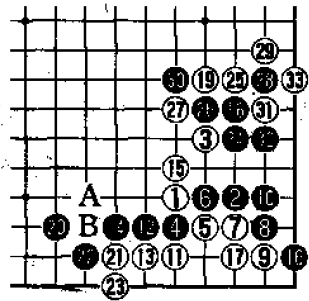


图 1-376

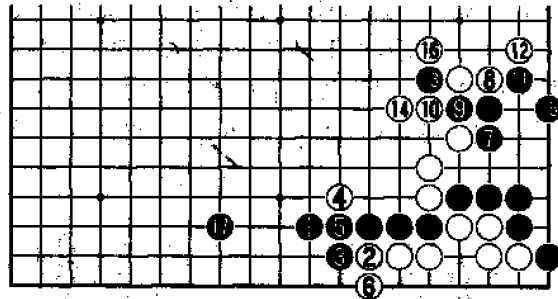


图 1-377

(图 1-378) 白不交换 A 的刺, 直接走 1、3 便是骗着。

黑 4 打吃是绝对的一手, 然后若随手在 6 位贴, 白 7 靠是逃出的手筋, 黑已不好封住白棋了。

(图 1-379) 接前图。黑 1 若虎一手, 白 2 长必然。

黑 3 枷封时, 白由于有 8 位先打的手段, 可于 10 位断打, 这样, 黑无论如何也封不住白棋了。

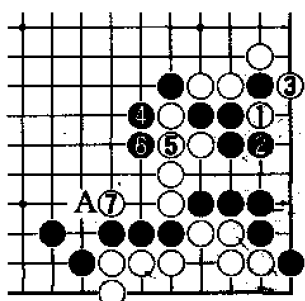


图 1-378

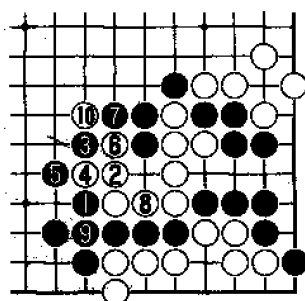


图 1-379

(图 1-380) 黑 1 位跳是最强手。然而,白 2 断打、再 4 位挖是相关连的手筋,以下至白 6 拐出,黑已无法封白了。

(图 1-381) 黑 1 飞看似严厉,但白 2 挖是手筋,黑 3 退是强手。白 4 冲,然后 6 位打、再 10 位跨是好次序,黑已很难应对。

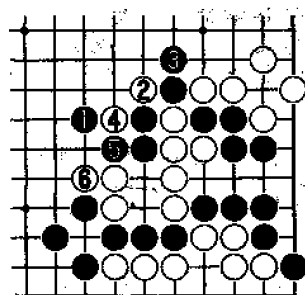


图 1-380

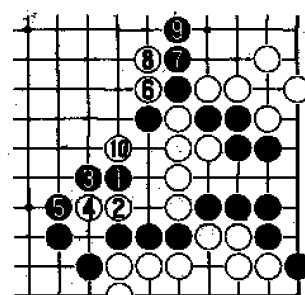


图 1-381

(图 1-382) 接前图。黑 1 冲断是最强下法。但白有 2、4、6 征吃的手段,黑棋崩溃。

(图 1-383) 白⊗挖时,黑若 1 位打,白 2 先手粘后,简

单于 4、8 即可打出，黑仍不行。

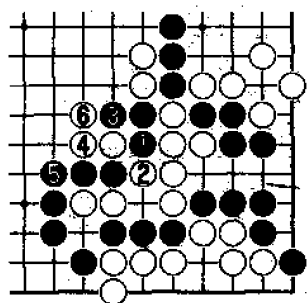


图 1-382

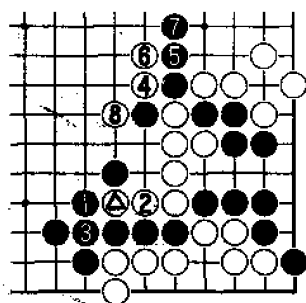


图 1-383

(图 1-384) 黑 1 打后再干 3 位小尖是绝妙的一手。这也是此型的正解，此后的变化仍很复杂。

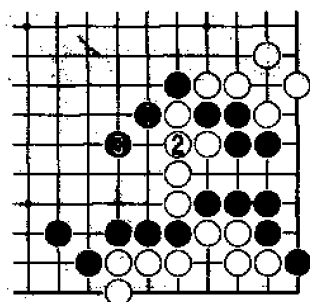


图 1-384

(图 1-385) 白 2 靠时，黑 3、5 连退二手是很冷静的好手。白 6 再冲时，黑 7 扳必然，以下进行至黑 17 止，双方大致如此，白将以失败告终。

这一局部，双方气数较长，变化相当复杂。

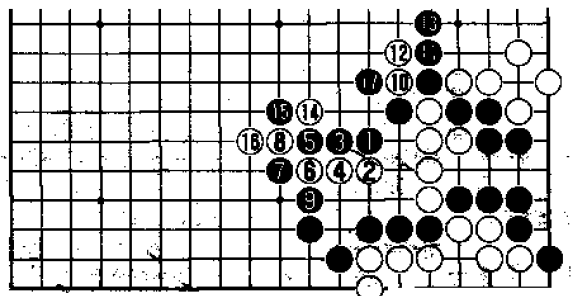


图 1-385

(图 1-386) 接前图。白 1 尖, 企图做“倒扑”, 黑 2 长出手好手。白 5 跳时, 黑 6 挖是巧手, 可化解白的猛攻。以下至黑 12, 黑快一气杀白。

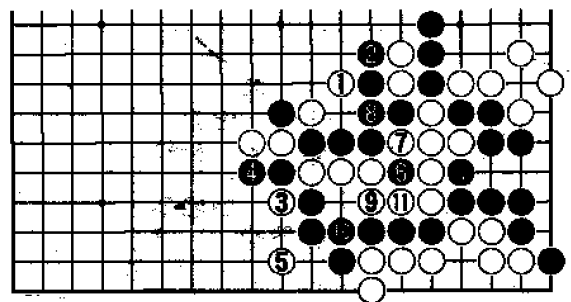


图 1-386

(图 1-387) 既然不能突破封锁, 黑 1 扳时, 白 2 粘是长气的好手, 黑 3 顶很有必要。

白 4 扳时, 黑 5 粘也是长气好手, 以下至黑 7, 对杀仍是黑快一气杀白。

(图 1-388) 白 1 靠时, 黑 2 并是冷静的好手。以下进

行至黑 10, 黑棋便无计可施, 只能束手被擒。

(图 1-389) 白 1 靠时, 黑若轻率地在 2 位挡, 白便有 3、5、7 逃出的手筋, 黑棋失败。

(图 1-390) 黑 1 内扳是高目飞压的大型定式的开始, 黑 3 于 A 位长进角, 是定式中的正着。

如今黑 3 打、5 挡, 是个很有名的骗着, 即使白棋全部应对正确, 黑棋也不会彻底崩溃。

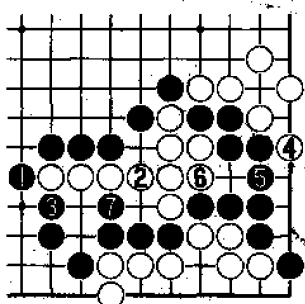


图 1-387

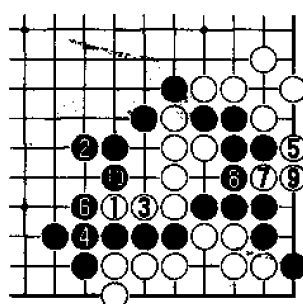


图 1-388

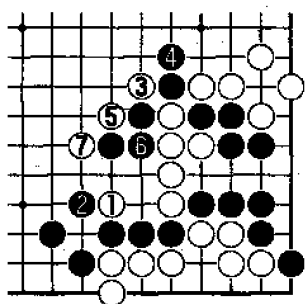


图 1-389

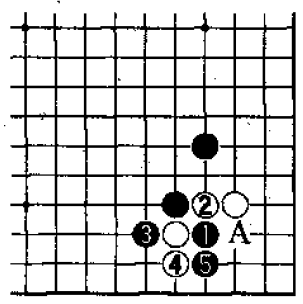


图 1-390

(图1-391) 白1打、3粘,是无谋的下法。被黑4跳下,当然是白棋明显不利。

(图1-392) 黑走本图4位立下也是有力的一手。

以下进行至黑8提,A位是白棋的急所,仍是黑棋优势。

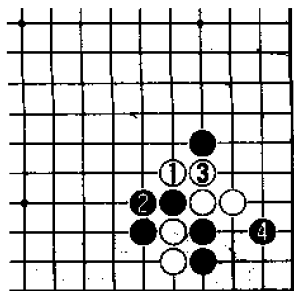


图1-391

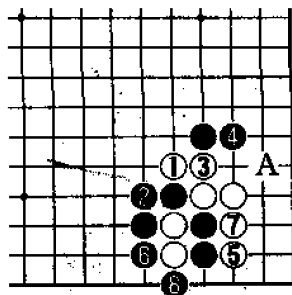


图1-392

(图1-393) 白1拐,黑2跳必然。白3先打,然后再5、7冲断,是此形常用的对杀手筋。白9立只此一手,以下至黑12提,双方必然。

(图1-394) 接前图。白1扑、3粘、5打后,形成有名的“大头鬼”,白虽能吃通黑三子,但黑8长出,白十分难受。

(图1-395) 前图白5如于本图1位弯,黑4、8活角后,白两边均不好,明显失败。

(图1-396) 白若1位单拐,黑2扑,好手。以下至黑10,白四子被吃,白仍不行。

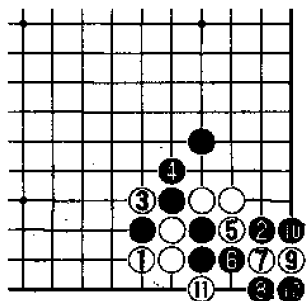


图 1-393

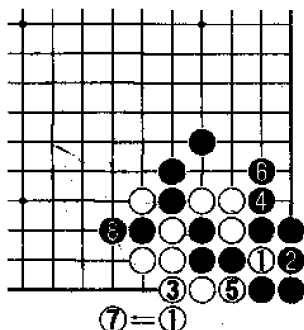


图 1-394

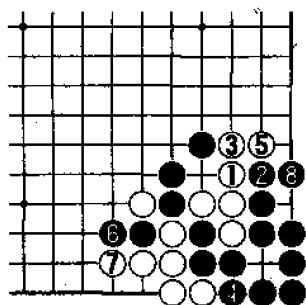


图 1-395

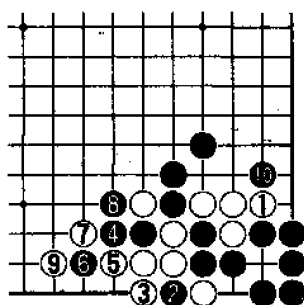


图 1-396

(图 1-397) 白 1 不在 A 位双打, 而单走 1、3 冲断是只此一手, 也是此型的正解。

白 5、7、9 为常见的手筋, 以下至白 15 提通止, 由于白 A 位没交换, 黑 16 须补一手, 白 17 后, 黑 18 提是防白 B 位跨的手段。至 19 拆二, 白充分可下。

(图 1-398) 前图黑 16 如于本图 1 位粘也行, 白 2 跨断是好棋, 以下至黑 7 止, 根据周围情况来决定优劣。

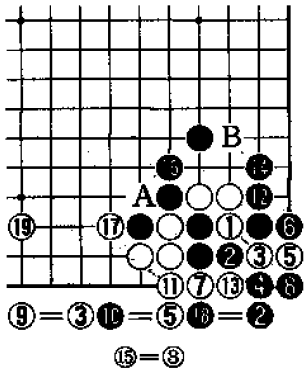


图 1-397

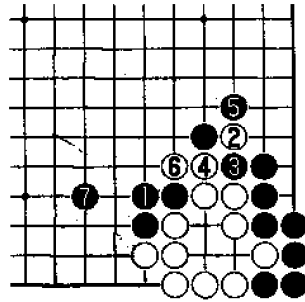


图 1-398

(图 1-399) 白 2 挡也是一种下法,黑 3 并,以下至白 12 止,黑只有靠 A 位扑劫才能获救,白十分可下。

(图 1-400) 白 1 打时,黑若 2 位粘不好。黑 6 靠,白 7 可扳出,以下进行至白 17 打吃,黑大败。

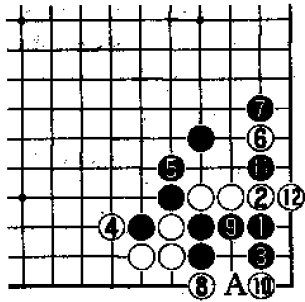


图 1-399

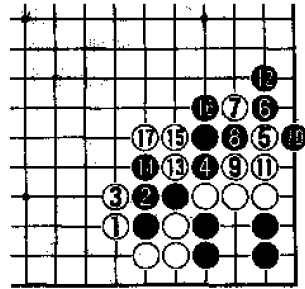


图 1-400

(图 1-401) 黑若 1、3 位粘跳, 白可 4、6 连扳是好手。

以下进行至白 12, 黑角自然死亡, 明显大失败。

(图 1-402) 黑 2 粘紧凑, 白 3 跳, 黑 4 长后可于 6 位靠下, 以下至黑 12 立下, 白三子被吃, 黑棋稍稍有利。

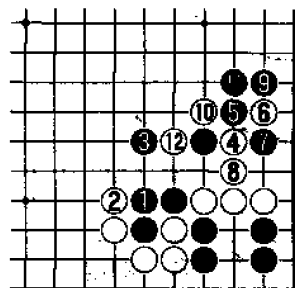


图 1-401

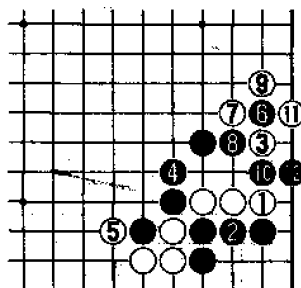


图 1-402

(图 1-403) 白 1 若夹角, 企图吃掉黑角。黑 2 扳, 以下进行至白 13, 角上成双活, 但黑外势厚实, 黑有利。

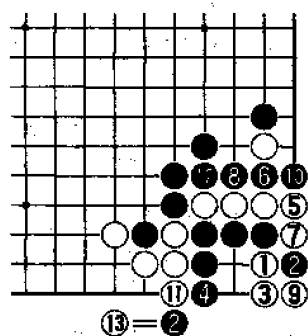


图 1-403

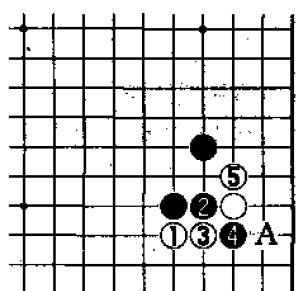


图 1-404

(图 1-404) 黑 4 断是正常定式,白 5 走 A 位打吃是定式的正着。

现白 5 长,是典型的骗着。

(图 1-405) 黑 1 如随手挡,白 2、4 提掉后,角空很大,而黑外边有 A 位冲断的毛病,黑不满。

(图 1-406) 白 2 打时,黑 3 立虽是好手,以下至白 8 提二子,黑 9 跳是好形,但此图黑仍不是最佳选择。

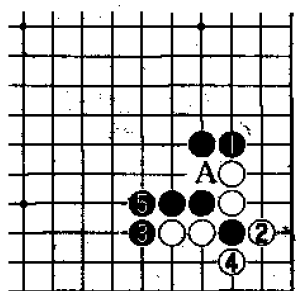


图 1-405

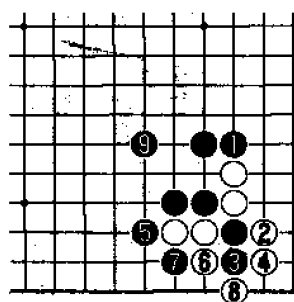


图 1-406

(图 1-407) 白 1 打是正着,以下至 12 止,与前图相比,黑明显厚实得多。

(图 1-408) 黑 1 立,是此际的好手,也是此型的正解。

白 2 长,黑 3 挡,吃住白二子后,黑断然优势。

(图 1-409) 白 2 如长出,黑 3、5 连扳,严厉。

白 10 扳时,黑 11 点是急所,以下进行至黑 19 成打劫,白劫过重,黑有利。

(图 1-410) 前图白 12 如于本图 1 位挡,黑 2 断,进行至黑 4,仍是打劫,黑有利。

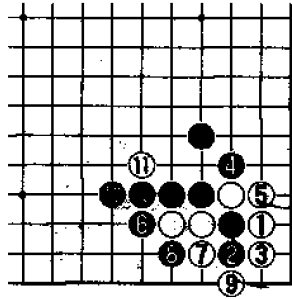


图 1-407

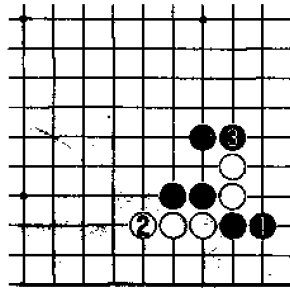


图 1-408

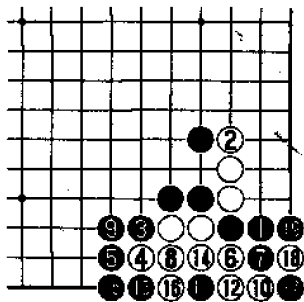


图 1-409

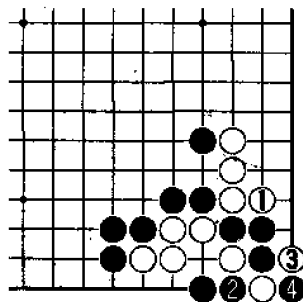


图 1-410

(图 1-411) 当初黑若不在 2 位点, 而于本图 1 位扳如何呢?

白 2 做眼急所, 以下至白 8 止, 虽然也是打劫, 但黑棋想吃掉白棋, 必须花两手在 A 位和 B 位, 明显不如前两图。

(图 1-412) 白 1 如粘这边, 黑 2 点是急所。白 3 如 6 位粘, 黑 3 位粘后, 白被吃。

以下进行至黑 8 吃掉白四子, 黑有利。

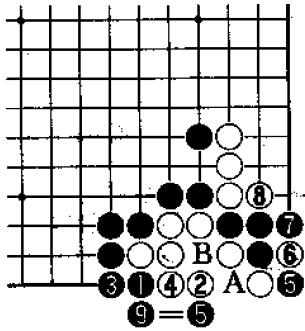


图 1-411

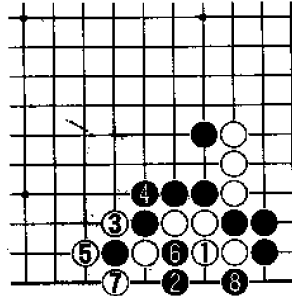


图 1-412

(图 1-413) 前图白 3 如于本图 1 位断打, 然后 3 位夹, 是局部的手筋。

以下进行至黑 8, 白五子自然死亡, 白不利。

(图 1-414) 黑 1 如下立这边, 不好。

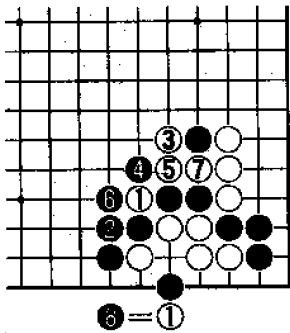


图 1-413

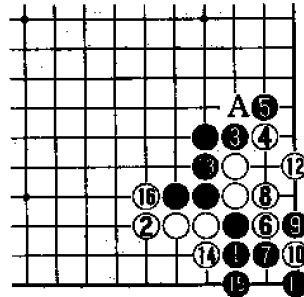


图 1-414

白2长,必然,以下进行至黑9扳,白10扑是好手,然后12位做眼沉着,进行至白16止,角上成双活,黑外边留有A位的断点,黑不利。

(图1-415) 黑1立时,白如2位挡,黑3再立是冷静的好手。

白4长时,黑5挡,以下进行至黑11,白不行。

(图1-416) 黑3断时,白如征子有利时,白4单长也是有力的战法。

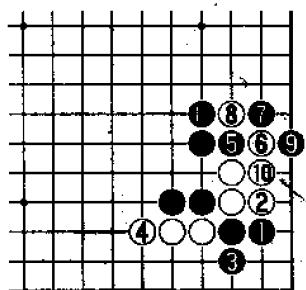


图1-415

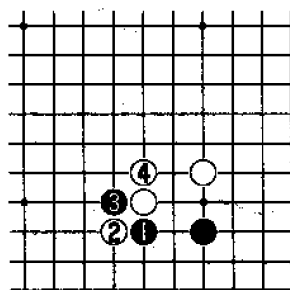


图1-416

(图1-417) 白3打、5长是定式中的基本手筋,黑6拐后,白7征吃一子,这是实战中常见的定式。

(图1-418) 黑1打吃,白2、4是必然的下法。

以下进行至白10,白十分可下。

(图1-419) 白2打时,黑3若立,白4、6后,白角地实空很大,十分可下。

(图1-420) 黑1顶是有力的下法。白2立,黑3、5顺调子冲出。

以下至黑13,如角上没棋,黑大便宜。

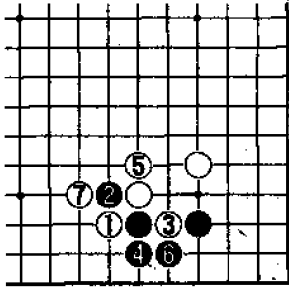


图 1-417

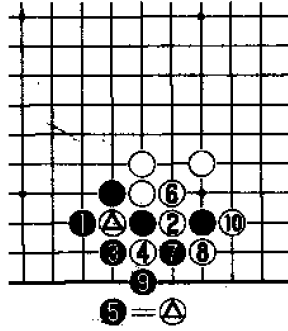


图 1-418

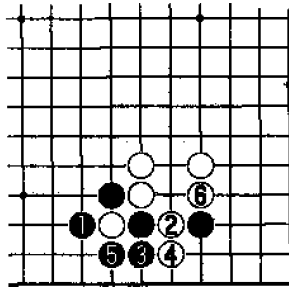


图 1-419

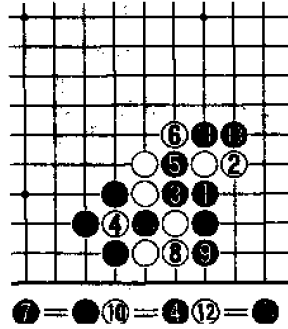


图 1-420

(图 1-421) 白 1、3 如跳, 黑 4 挖是好手。

以下至黑 14 提劫, 成先手劫, 黑成功。

(图 1-422) 白 2 立是弃子好手, 黑 3 挡后, 白 4 以下至 10 位顶, 白大便宜。

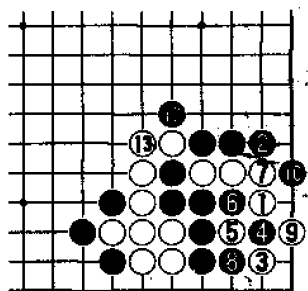
(图 1-423) 白如征子不利时, 于 1 位拐打不好。

以下至白 13 打, 白外势太厚, 黑不好。原因是黑 8 太软

弱。

(图 1-424) 前图黑 8 应于本图 1 位断, 严厉。

以下至黑 11 止, 黑充分可战。



⑪=⑤ ⑬=③

图 1-421

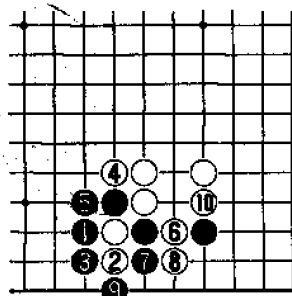


图 1-422

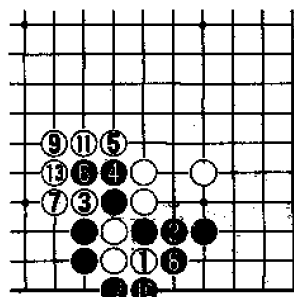


图 1-423

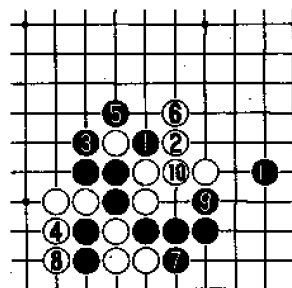


图 1-424

(图 1-425) 黑如征子不利时,于 3 位挡不好,白 4 拐后可于 6 位断打,至白 10 征吃,黑不行。

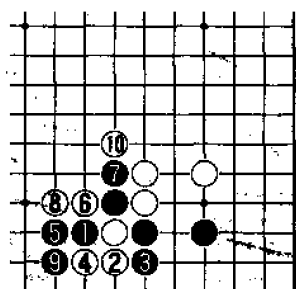


图 1-425

(图 1-426) 假如黑征子有利,白只能在 1、3 二路连爬,以下至黑 14 止,白数子被吃,黑优势。

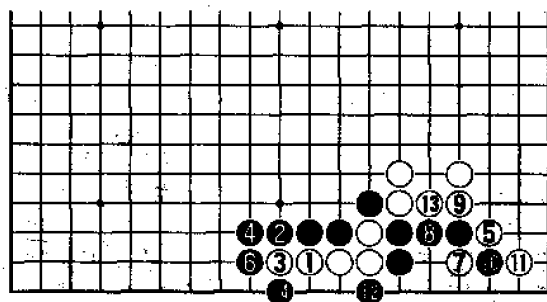


图 1-426

(图 1-427) 白只能在 1 位再爬一路, 然后 3 托、5 连扳是强手。

黑 6 只能粘, 白 7 再爬, 以下至黑 14 大致如此, 结果是两分。

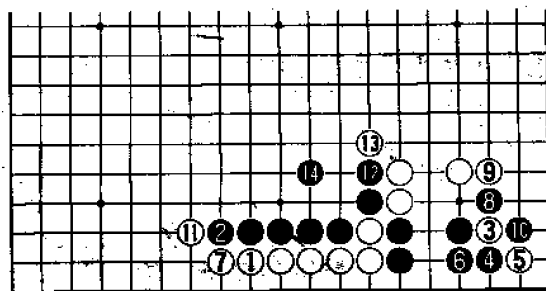


图 1-427

(图 1-428) 前图白 7 如于本图 1 位粘, 不行。

黑 2 拐, 必然, 进行至黑 4 扳, 白慢一气被吃, 显然不成功。

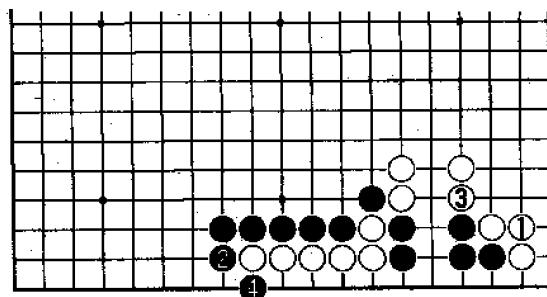


图 1-428

(图 1-429) 白角上连扳时,黑如 1、3 打粘,过分。

黑 7 打,白 8 立下好手,以下至白 14 爬,黑两边难以成全,白显然有利。

黑 11 托时,白 12 退好手。如于 A 位扳,黑 13、白 12、黑 B、白 C、黑 14 拐下,白慢一气将被杀。

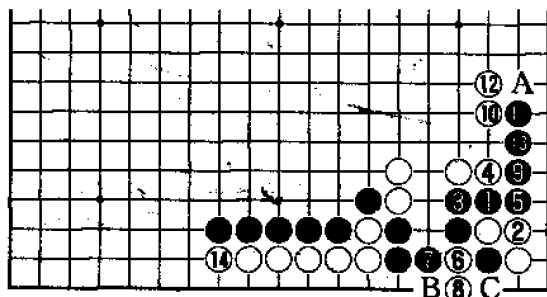


图 1-429

(图 1-430) 黑 2 断,白 3 打、5 粘,然后 7 退回,均是高目定式中的正常下法。

黑 8 托,具有骗着意味,目的是希望白 A 位扳,那样黑退回后将获利。

(图 1-431) 黑 1 如压,是步俗手。白 2 扳、4 虎,黑若 5 位跳,白 6 以下至 12 扳,黑角被杀,明显不行。

(图 1-432) 黑 1 若挤一手,虽是局部好手,但白 2 虎后,以下至白 8 跳出,黑作战明显不利。

(图 1-433) 黑 1 托时,白如简单在 2 扳、4 虎,由于黑子很轻,虽是两分,但白不是最佳选择。

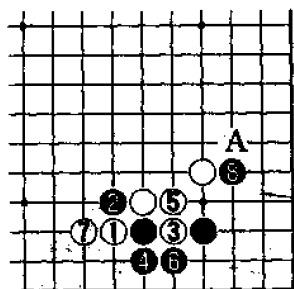


图 1-430

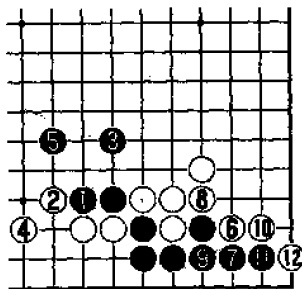


图 1-431

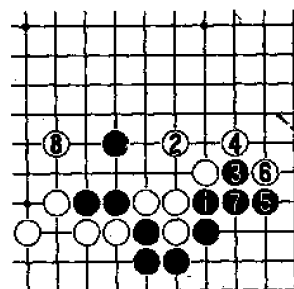


图 1-432

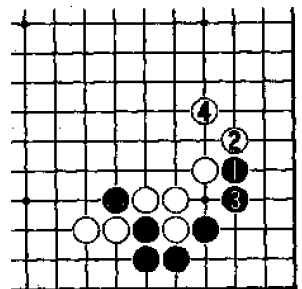


图 1-433

(图 1-434) 白 2 团、再 4 断打 6 立,是最佳的下法,也是此型的正解。

黑 7 只能如此,白 8、10 打后,再于 12 位挡是好次序。以下至白 18 枷吃,白外势雄厚,可以满足。

(图 1-435) 黑 1 长,是正确的下法。白 2 压是关键的一着。

黑 3 挡不得已,白 4、6 先手两扳后再 8 位虎补,黑●一子已基本失去活力,白充分。此图与(图 1-433)相比虽差不多,

但明显厚实不少。

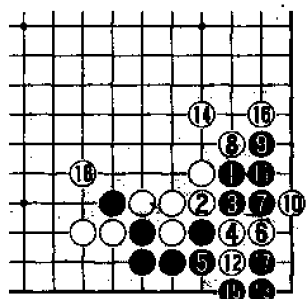


图 1-434

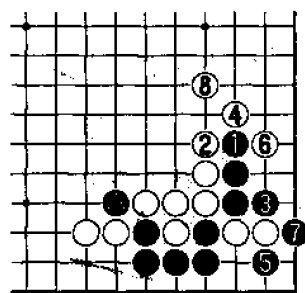


图 1-435

(图 1-436) 黑 1 长时,白 2 如挡角,以为能吃住黑五子,其实不然,正落入黑棋所设的陷阱之中。

黑 3 压有力,白 4 如挡,黑 5、7 扳打后,再于 9 位连扳,白将难以应付。

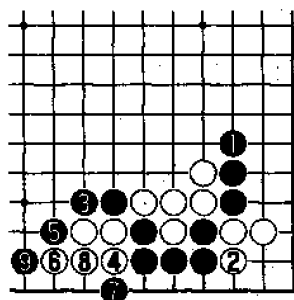


图 1-436

(图 1-437) 接前图。白 1、3 只得打掉黑一子,黑棋再 4 拐、6 顶是严厉的手段。

以下至黑 14 先手紧气,弃子取势,一气呵成,黑棋明显大

成功。

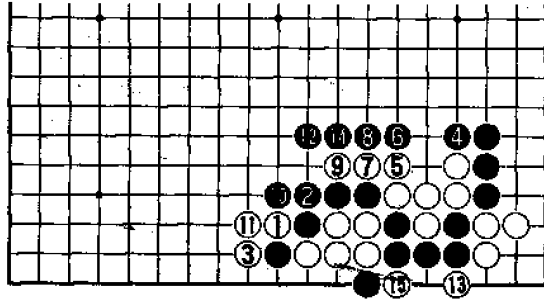


图 1-437

(图 1-438) 白 1 退只能如此,黑 2 跳,是绝妙的一手,请好好体会此手的妙味。

白 3 如飞出,黑 4、6 跨断,相当严厉,至 8 打成倒扑,白大败。

(图 1-439) 白如 2 位靠,企图逃出。黑 3 扳必然,白 4 扳可以说是最顽强的抵抗手。

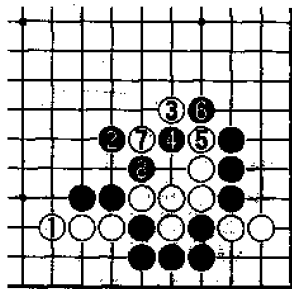


图 1-438

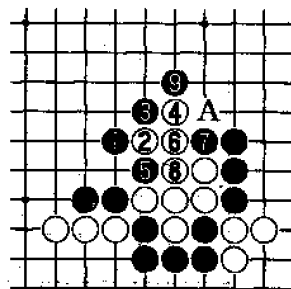


图 1-439

但此时黑有 5 打吃的好手,至黑 9 包打,一气呵成,白棋已被全歼。

白 6 如在 7 位贴,黑 A 位挤好手,白仍不行。

(图 1-440) 黑 1 托时,白 2 位断;值得注意。

黑如随手在 3 位打,被白 4、6 打断后,黑阵形崩溃。

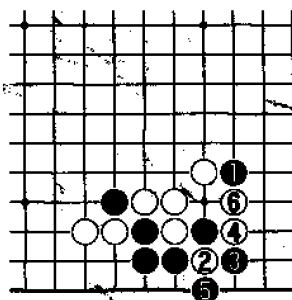


图 1-440

(图 1-441) 黑 1 位挤也不好。白 2 虎,以下至白 14 粘,之后 A 和 B 位成见合,黑不利。

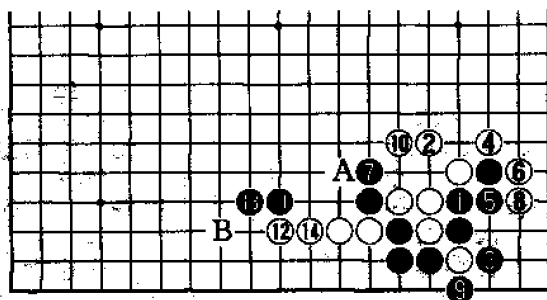


图 1-441

(图 1-442) 白 2 断时,黑 3 单退,是冷静的好手。

以下进行至黑 9 长出,黑充分可战。

(图 1-443) 由此可以看出,黑 1 跳下是正确的下法。

黑 1 在 A 位挤,也是定式的正着。

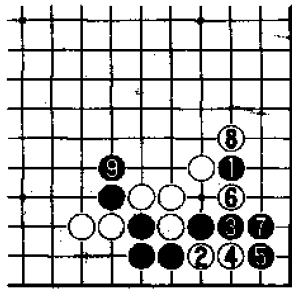


图 1-442

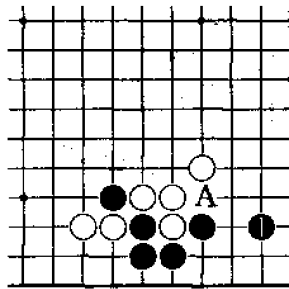


图 1-443

(图 1-444) 黑 1 外靠,是高目定式中常见的。

白 4 扳后,黑 5 拐,是典型的骗着。正常定式应在 A 或 B 位断。

(图 1-445) 白 1 虎,是最软弱的表现。

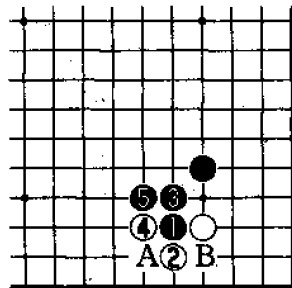


图 1-444

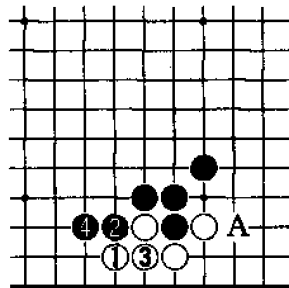


图 1-445

黑 2、4 打长后，角上还留有 A 位夹，白明显不好。

(图 1-446) 白 1 长是必然的一手。黑 2 断时，白 3 拐吃，大恶手，黑 4、6 吃角后，白大损。

(图 1-447) 前图的结果，等于正常定式后，黑于 1 位拐，白当然应在 A 位虎，但却走了 2 位团，明显不利。

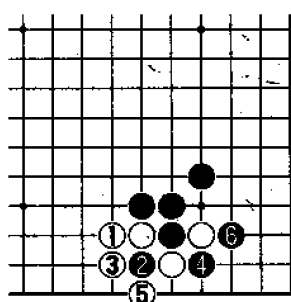


图 1-446

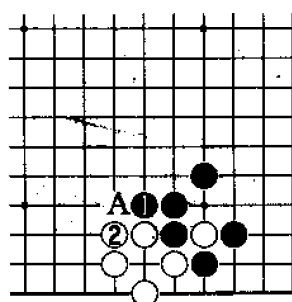


图 1-447

(图 1-448) 白 2 粘角是正确的下法。黑若 3、5 俗手连压，白 6 长后，黑毫无收获。

(图 1-449) 黑 1 顶，是有力的一手。白 2 拐出头，黑 3 爬回，以下至白 18 止，双方大致如此，形成两分局面。

(图 1-450) 白 1 压后，再于 3、5 托角，以下至黑 10 粘，仍是两分局面。

(图 1-451) 白 4 若单长，不好。黑 5、7 先手利用后，再于 9 位尖是形。

白 10 挤，吃二子没办法，进行至 17 止，黑棋形生动，白四子成薄形，黑充分。

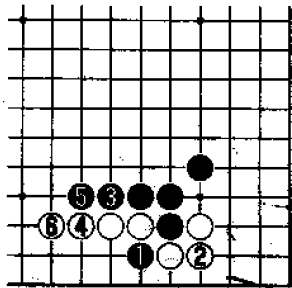


图 1—448

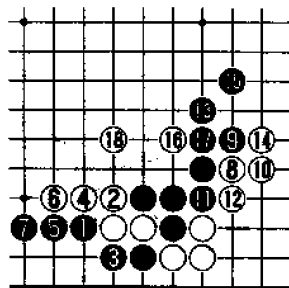


图 1—449

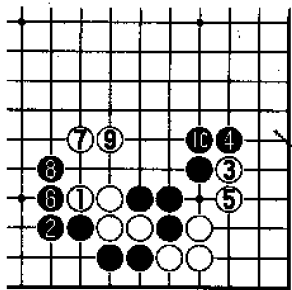


图 1—450

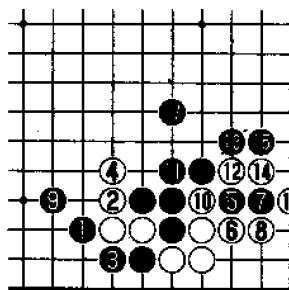


图 1—451

(图 1—452) 前图白 6 如于本图 2 位挤, 以下至黑 13 成打劫, 白也不好。

其中, 黑 11 扑是好棋。

(图 1—453) 接前图。白 1 断, 制造劫材, 然后于 3 位打劫。

白 5 虽是个劫材, 但黑 8、10 吃掉白四个子也很大, 转换结果, 黑便宜。

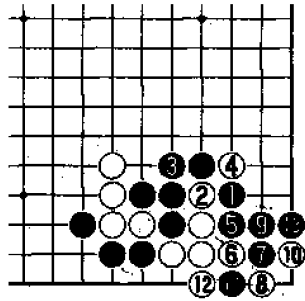


图 1-452

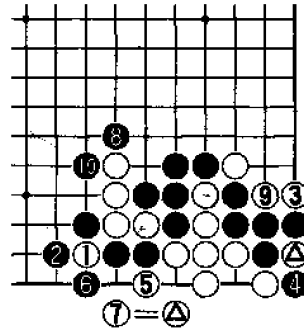


图 1-453

(图 1-454) 白 2 若拐下, 以下进行至黑 9, 双方仍是两分结果。

(图 1-455) 前图黑 7 若下于本图 1 位, 也是很有力的一手。

此后, 白如 A 位长、黑 B 位扳, 白如 B 长、黑 C 位跳。

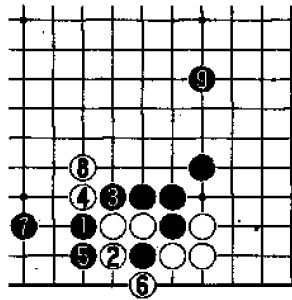


图 1-454

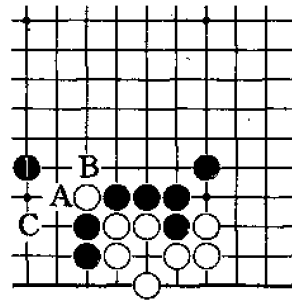


图 1-455

(图 1-456) 黑 3 压时,白若 4 位拐,黑 5 长后,黑方的心情很好,白不能满意。

(图 1-457) 黑 1 断时,白 2 虎不好。黑 3 先手打后,以下至黑 9 长,虽与前图差不多,但黑 A 位拐具有先手意味,白不利。

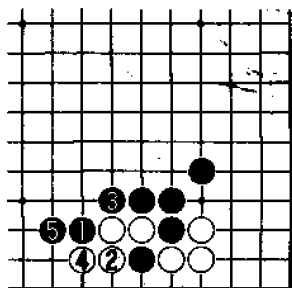


图 1-456

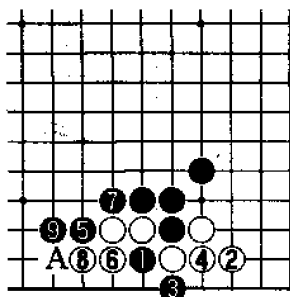


图 1-457

#### 第四节 目外的骗着

(图 1-458) 这是目外飞压所形成的形。白 9 扳头是气合的一手,也是定式中的一般分寸。

现黑 10 冲、12 断是强手,在特殊场合下也是有力的,但也带有骗着的意味。因此,白棋如应对不当,将陷入黑棋所设的陷阱。

(图 1-459) 黑在 1 位扳是普通的下法。白若 2 位扳,黑 3、5 冲断、再 7 顶,是行棋的次序,然后于 9 打、11 退是形,下一手便产生了 A 位的征子。白若 A 位长,黑即在右边开拆,这是实战中常见的定式。

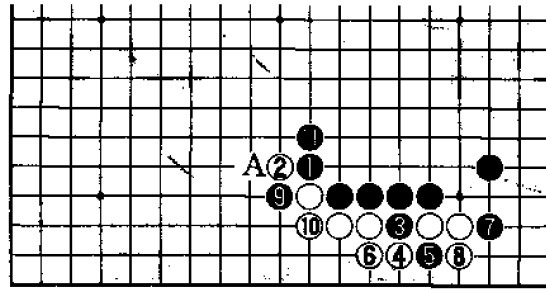
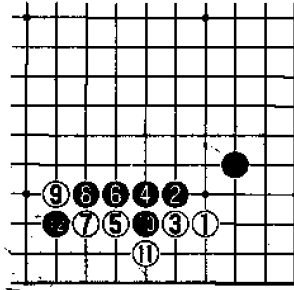


图 1-459

(图 1-460) 黑 1 压, 白在 2 位长虽很简明, 但稍有委屈之感, 白不能满意。

(图 1-461) 白若 4 打、6 贴, 似乎觉得黑有点无理, 但在特殊场合下是可行的, 白有一定的危险性。

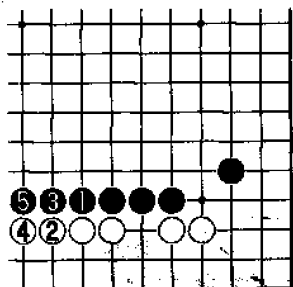


图 1-460

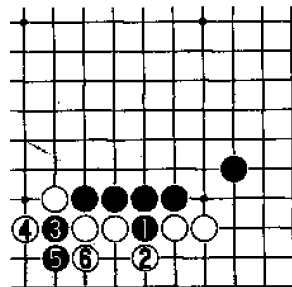


图 1-461

(图 1-462) 接前图。黑 1 至 7 连爬二路, 虽然形难看, 但因白角有死活问题, 也许会很厉害。

以下至黑 11 点, 此后的变化很复杂, 双方都无把握。谁走错一步便会彻底崩溃。

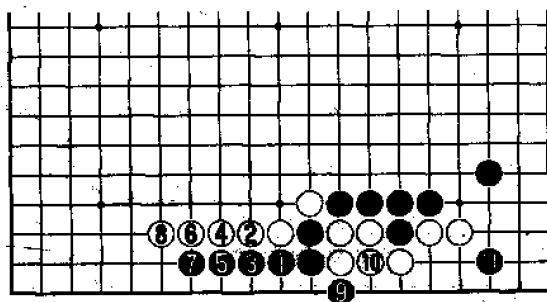


图 1-462

(图 1-463) 白 2 挡下反击, 势所必然。以下至黑 11 挡, 角上双方形成对杀, 白棋凶多吉少。

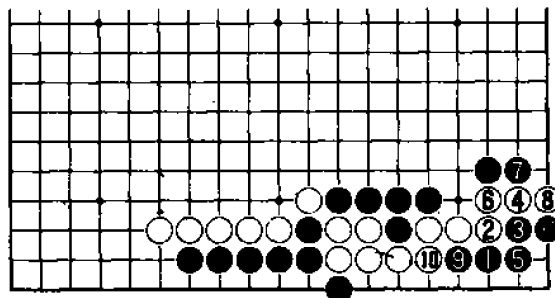


图 1-463

(图 1-464) 白 1 托角后形成劫争势所必然。其中白 7、13 找劫很损, 以下至黑 18, 即使让白活角, 黑也充分。

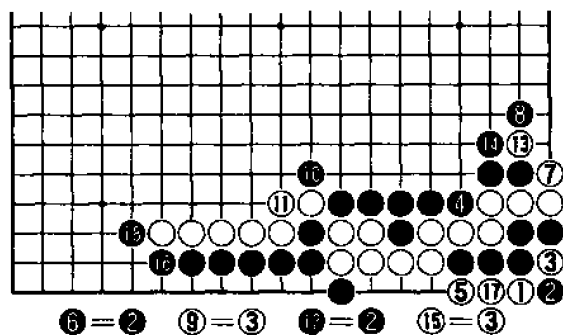


图 1-464

(图 1-465) 白若 1 位扳出, 黑则 2 扳。以下进行至白 7, 若黑征子有利, 于 A 位断打, 白将崩溃。

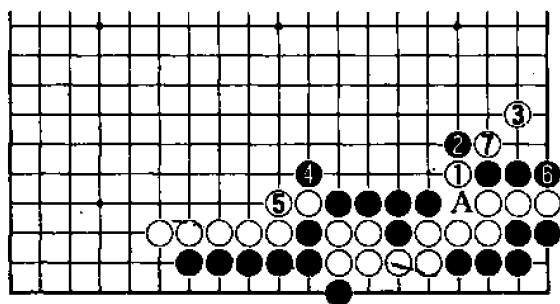


图 1-465

(图 1-466) 白 1 扳时, 黑 2 位断, 不好。因此, 白便有 3 以下的腾挪手段, 至白 11 将黑角吃掉, 这样白便获得喘息之机。

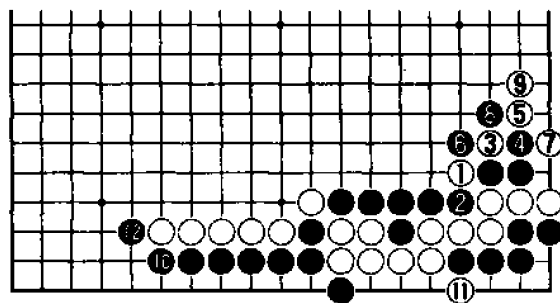


图 1-466

(图 1-467) 白若于 1 位扳角, 黑 2 挡必然。以下虽仍是打劫, 但黑棋是先手劫, 在 A 位又能本身劫, 且外势厚壮, 白棋难以满意。

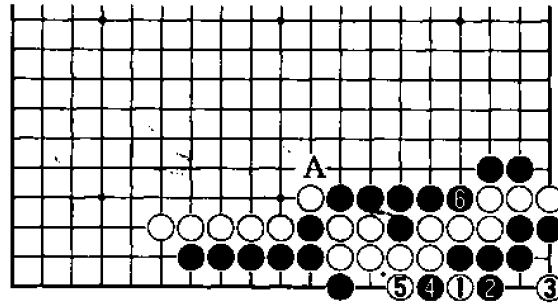


图 1-467

(图 1-468) 黑 1 夹时, 白 2 扳是恶手。以下至黑 7 做眼是好棋, 白棋已难逃困境。

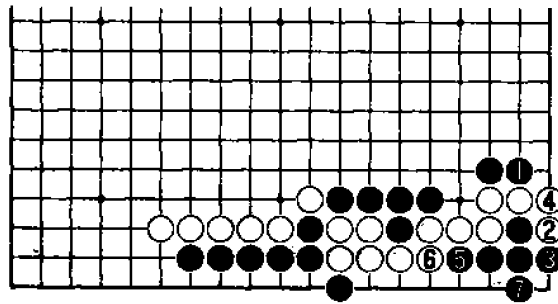


图 1-468

(图 1-469) 白 1 尖顶活角是明智之举。黑 2、4 扳打后再 6 立, 基本如此, 以下至黑 10 虎补, 是双方大体相当的局面。

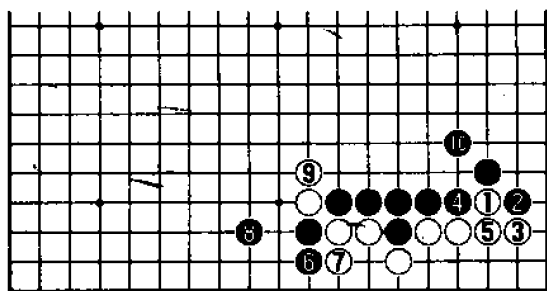


图 1-469

(图 1-470) 白 1 跳是简明的下法, 没有必要将局面搞得过于复杂。

黑 2 立, 以下至白 7 跳, 双方大致两分。

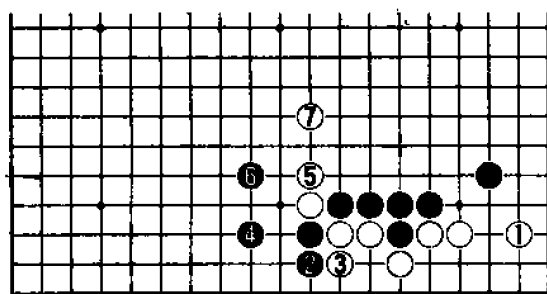


图 1-470

(图 1-471) 前图白 7 如于本图 1、3 冲断, 乍看好象很严厉, 实际黑并不可怕。

黑 4 跳枷, 是此际的好手筋, 白 5 长, 黑 6、8 扳粘, 目的是将两子弃掉, 然后 10 位飞在中央整形, 白两子很薄, 黑充分。

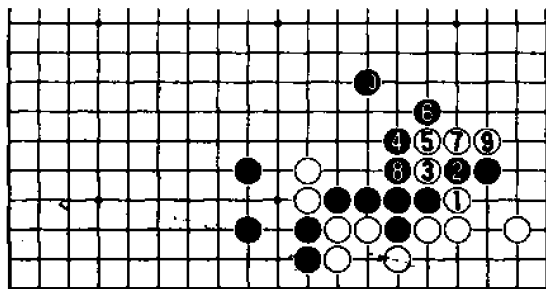


图 1-471

(图 1-472) 这是目外最常见的定式之一。白 1 一般都在 A 位飞是正着, 现白 1 跳, 是步明显的骗着, 期待着黑随手在 B 位压一手。

(图 1-473) 黑 1 压, 白 2 扳紧凑, 黑 3 扳, 恶手。白 4 粘, 厚实, 进行至白 8 断, 黑不十分有利。

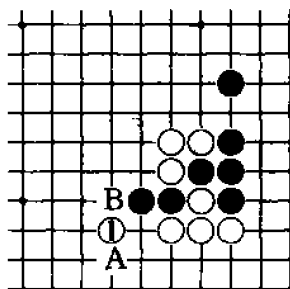


图 1-472

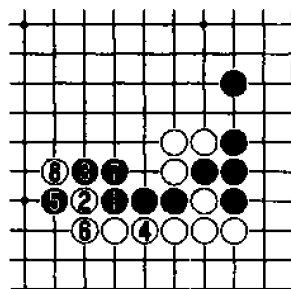


图 1-473

(图 1-474) 黑 1 压, 然后至白 8 成必然。

黑 9 若随手打吃, 是上当受骗的开始, 白 10 以下滚打包收, 至白 20 止, 黑数子被吃, 显然大失败。

(图 1-475) 黑 1 若托, 白 2 以下至 8 提劫成必然, 白本身是先手劫, 黑仍不利。

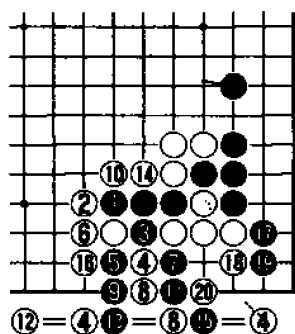


图 1-474

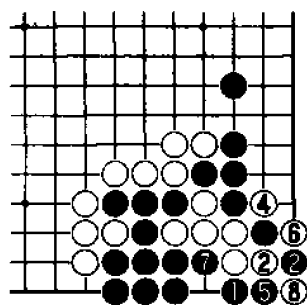


图 1-475

(图 1-476) 当初白 1 若不在 2 位立, 而于本图 1、3 打吃, 是大败着。

以下进行至白 13 成必然, 黑 14 是好手, 至白 19 成打劫, 由于黑有 20 位打, 本身劫很充分, 白仍不行。

(图 1-477) 白 8 立时, 黑 9 是冷静的好手, 也是此型的正解。

白若 10 打, 黑 11 先手扳后再于 13 位跳, 中央作战有利。黑 15 长很大, 以后黑 A、白 B、黑 C 是先手夺白的眼位。

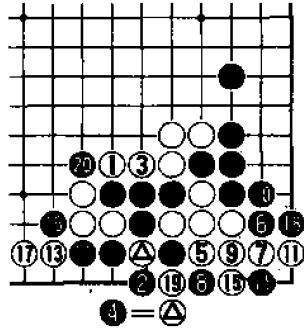


图 1-476

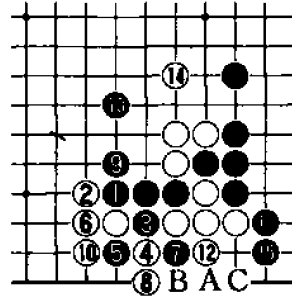


图 1-477

(图 1-478) 白若 1 位扳角, 虽然很大, 但被黑 2 吃住三子后很厚, 黑十分可下。

(图 1-479) 黑 1 曲出时, 白 2 若打里边, 黑 3 拐头很大, 白不应, 黑 A 位扳头严厉。

以下至黑 7 止, 白三子太薄, 黑十分可下。

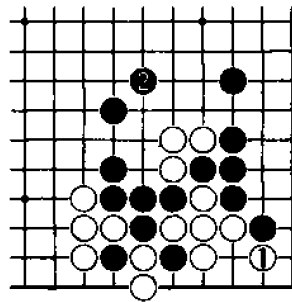


图 1-478

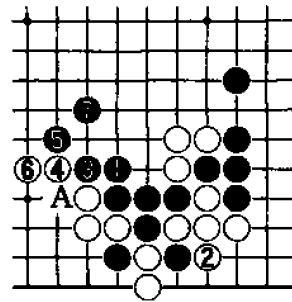


图 1-479

(图 1-480) 白若 2 位再贴一手, 然后 4 位打如何?

黑 5 要点, 至黑 9 跳出, 黑作战仍有利。

(图 1-481) 白若走 1 位, 仍是步骗着。

黑 2 以下至白 7 势所必然, 黑 8 仍是大恶手。以下进行至白 19, 黑棋被吃, 明显不利。

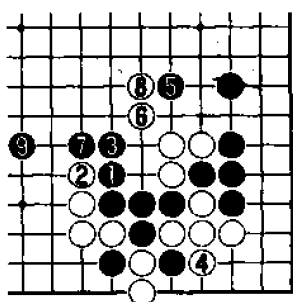


图 1-480

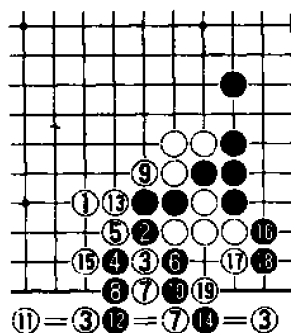


图 1-481

(图 1-482) 黑 1 小尖, 是此型的正解。

以下进行至黑 7 长角, 基本与(图 1-477)大同小异, 黑十分可下。

(图 1-483) 白 2 打必然, 黑 3 走 A 位也很有力。现黑 3 连压四路虽有些损, 但白三子变得更薄, 黑仍十分可下。

(图 1-484) 现在, 白于 1 位顶, 也是骗着的一种。

黑若应对不好, 白仍有机可乘。

(图 1-485) 黑很想在 1、3 拐出, 但如此则上当受骗。白 4 将封锁黑棋。

黑 9 扳时, 白 10 立是好手, 至白 12, 黑被吃。黑 11 若走 A 位, 白 12、黑 B、白 C, 黑仍被吃。

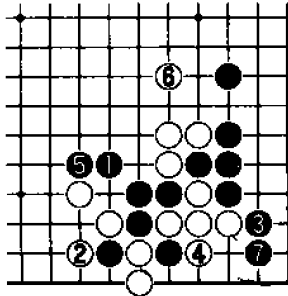


图 1-482

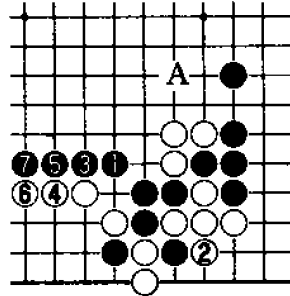


图 1-483

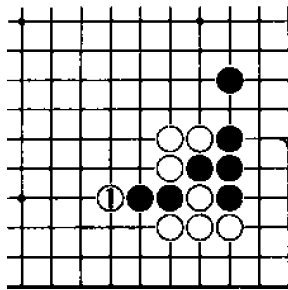


图 1-484

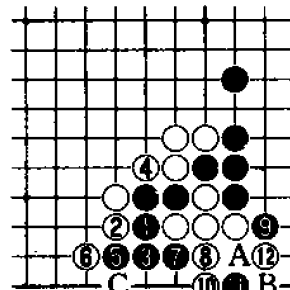


图 1-485

(图 1-486) 白若随手在 2 位扳, 恶手。黑 3、5、7 后成打劫, 黑 9 断是绝好的本身劫, 白不行。

(图 1-487) 黑 1 拐后再 3 拐出头, 是正确的下法, 也是本型的正解。

白 4 只为渡过, 黑 5 以下至 9 止大致如此, 由于白中央较薄弱, 黑充分可战。

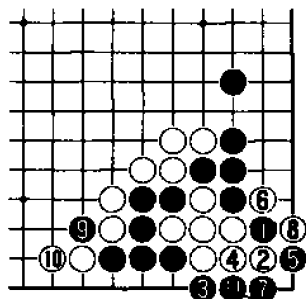


图 1-486

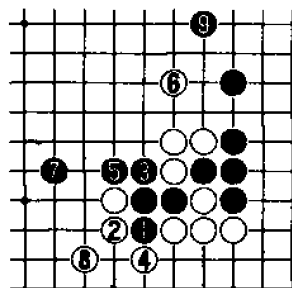


图 1-487

(图 1-488) 黑 1 若单拐出, 让白 2 渡过, 明显受损。  
白 8 顺调长出, 以下至白 18 止, 黑棋明显不利。

(图 1-489) 白若 1 位靠, 黑 2 扳, 白很难受。

黑 8、10 顶断, 严厉, 于白作战不利。此后白如 A 位扳, 黑 B 位粘是好手。

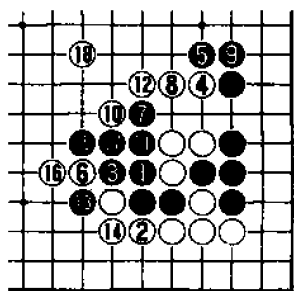


图 1-488

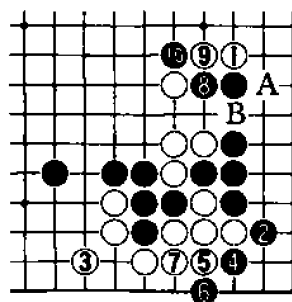


图 1-489

(图 1—490) 前图白 3 如于本图 1 位扳,黑 2 至 6 先手做活后,再于 8 位断,至黑 10,黑十分有利。以后黑 A 位粘仍是先手。

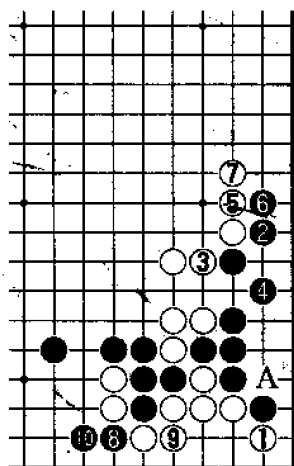


图 1—490

(图 1—491) 白若 1 位扳,黑 2 粘好手。以下进行至白 9,双方大致如此,由于白留有 A 和 B 位的缺陷,白不能满意。

(图 1—492) 白若在 1 位扳头,黑 2 跳好手。以下虽然白有 3 至 7 的打劫手段,但因黑是先手劫,初棋无劫,白无法打劫。

(图 1—493) 黑 2 拐下,白若 3 位挡,以下至黑 10 挺头即可。

此后,白若 11、13 断吃一子,黑便 14 位飞起,仍然是黑厚实的变化。

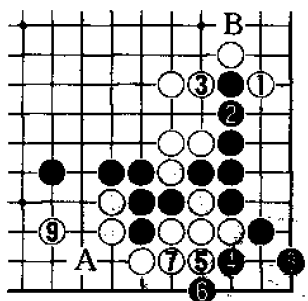


图 1-491

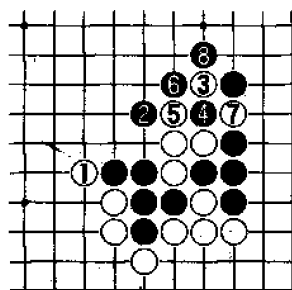


图 1-492

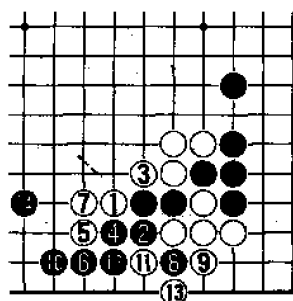


图 1-493

(图 1-494) 前图白 7 如于本图 1 位长, 黑 2 先扳再 4 位长是好次序。

以下进行至白 11 止, 由于 A 位的断点很严厉, 黑仍十分有利。

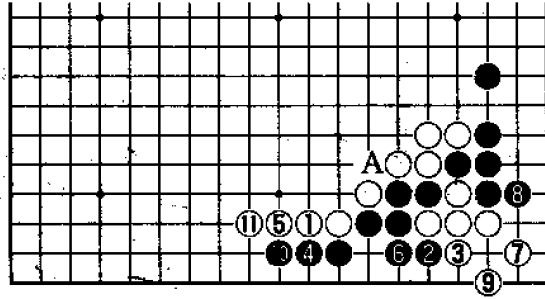


图 1-494

(图 1-495) 白若 1 位长, 黑 2、4 扳粘后, 再于 6 位跳, 黑充分。

黑 4 粘时, 白若 A 位拐则无理。

(图 1-496) 黑 1 扳后, 再于 3 位飞出, 也是有力的下法

白 4、6 吃掉一子大致如此, 黑 7、9 靠长是好形, 黑也充分可下。

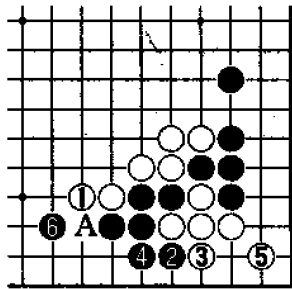


图 1-495

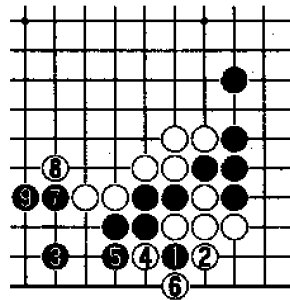


图 1-496

(图 1-497) 白 1、3 是大斜定式中的难解之形。

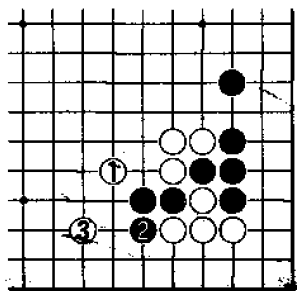


图 1-497

(图 1-498) 白 1 跳时, 黑 2 贴出, 大恶手。

黑 6 时, 白 7 是绝好的一手, 以下进行至白 19 止, 白外势厚壮, 而黑处于低位, 白充分。

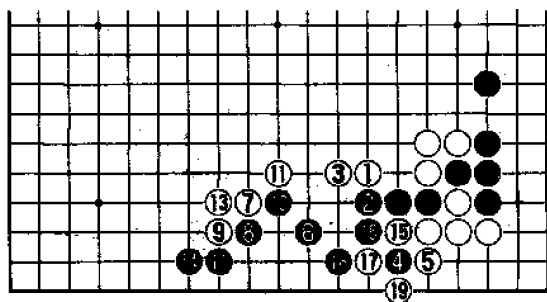


图 1-498

(图 1-499) 黑 1 至 5 是黑的先手权利。然后黑 7 托是  
有力的着法,也是此型的正解。

以下进行至黑 15 断,黑作战有利。

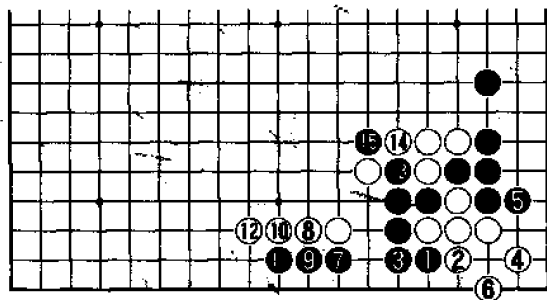


图 1-499

(图 1-500) 黑 1 托,白 2 先压,再于 4 位扳是强手。

黑 5 断,白 6、8 打必然,黑 9、11 后形成劫争,以下至白  
18 止,黑虽很厚,但毕竟右边损失不小,不能满意。

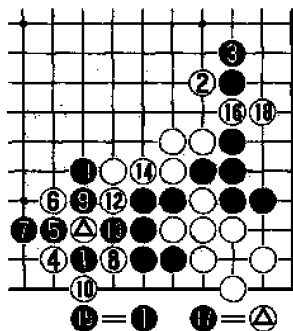


图 1-500

(图 1—501) 前图黑 11 如于本图 1 位粘, 白 2、4 吃掉黑二子很厚, 白有利。

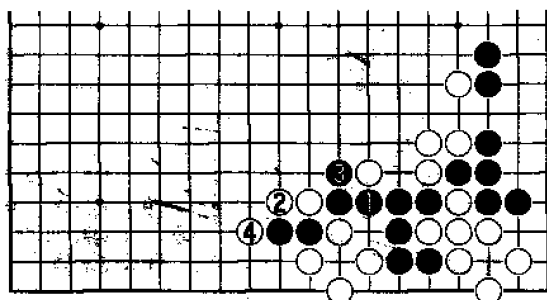


图 1—501

(图 1—502) 黑 1 粘时, 白若 2 位挡, 无理。以下至黑 7 长后, A 和 B 两点成见合。

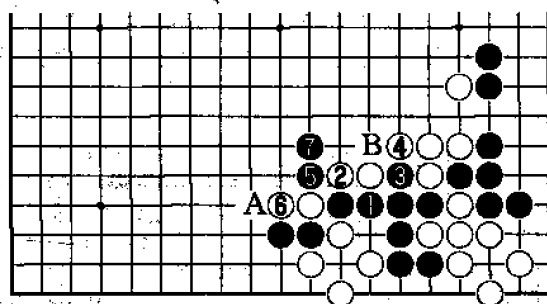


图 1—502

(图 1—503) 白 1 压时, 黑若 2 位扳头, 白 3、5 扳下太舒服。

黑 6 扳, 让白 7 粘, 十分难受。以下至黑 10 虽能做活, 但白外势厚实, 白十分可下。

(图 1—504) 白 1 扳时,黑 2 夹是正确的下法。以下进行至白 9 长,双方大致如此。

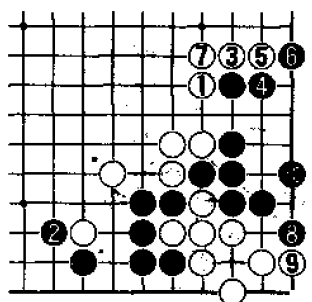


图 1—503

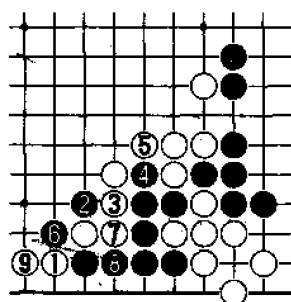


图 1—504

(图 1—505) 黑 1、3 先手后,再于 5、7 位封锁,准备做弃子打算。

白 8 粘是长气的好手,以下进行至白 16。白实空大约有 30 目强,而黑在外势筑成铁壁,可以这样认为,黑弃子获得成功。

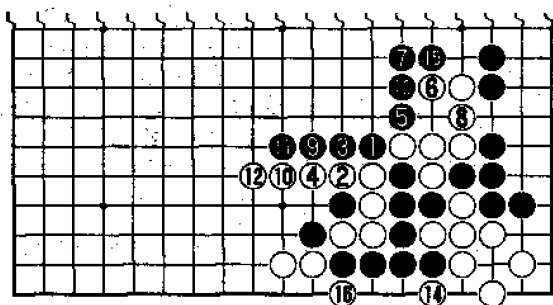


图 1—505

(图 1-506) 白 2 若扳外边, 恶手。以下进行至黑 21 断, 白不行。

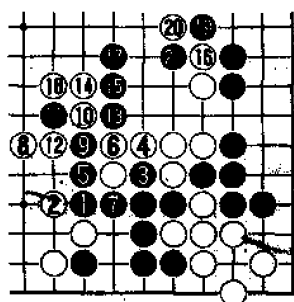


图 1-506

(图 1-507) 黑 1 靠, 强行, 以下至 17 跳, 黑通过弃子形成转换, 在特定场合下也可适用。

白 8 如走 9 位拐吃, 黑 8 粘, 白 14, 黑有 A 位立的好手, 白 B、黑 C 位渡过, 黑十分可下。

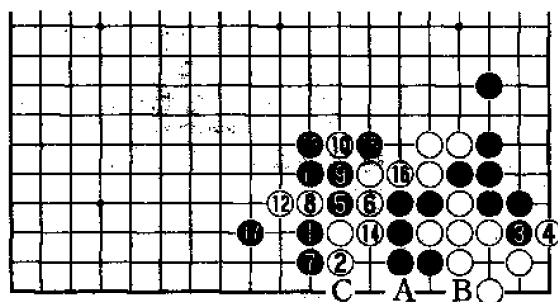


图 1-507

(图 1-508) 白 1、3 虽是大斜中的定式一变, 但黑如果应对有误, 将造成一定损失。

(图 1-509) 黑 1 长, 势在必然。白 2、4 压后, 再于 6、8 连扳是强手, 黑如 9、11 转换大恶手, 至白 14 爬, 黑明显失败。

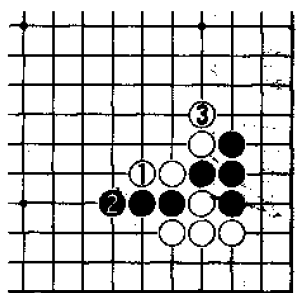


图 1-508

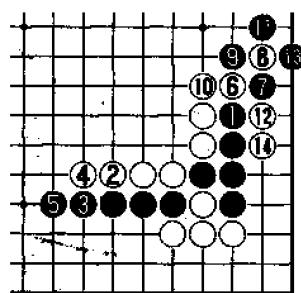


图 1-509

(图 1-510) 对付白棋的连扳, 黑 1 先断打, 然后再 3、5 连扳, 是此时最佳、也是最强的选择, 为此型的正解。

白 6 先断是好手, 以下至白 10 成打劫。

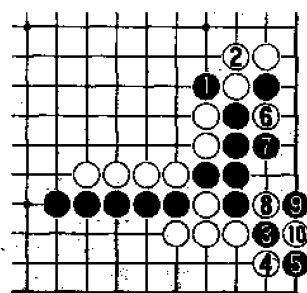


图 1-510

(图 1-511) 接前图。黑 1 断是绝好的劫材, 以下至白 18 止, 双方大致如此, 基本是两分。

其中, 白 12 冲时, 黑 13 小尖是好棋, 17 补断是好形。白

18 立很大,因 A 位提是先手。

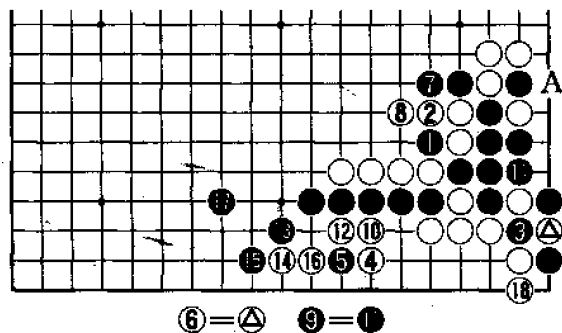


图 1-511

(图 1-512) 黑若不先在 A 位断,而于本图直接 1,3 连扳,白 4,6 提掉一子是好棋。

黑 7 打后形成大劫,以下至白 10 提劫后,黑已无本身劫可找,明显失败。

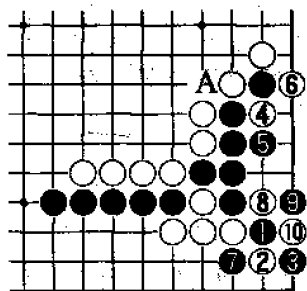


图 1-512

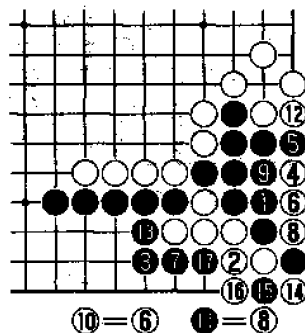


图 1-513

(图 1-513) 前图黑 7 如于本图 1 位粘, 白 2 粘是当然的。

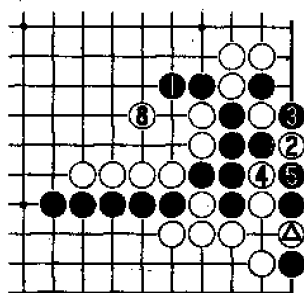
黑 3 时, 白 4、6、8 是连贯的好手。以下进行至黑 17 止, 白成先手劫, 黑成大败局面。

(图 1-514) 白⊙提劫时, 黑若随手在 1 位长, 将造成大败形势。

白 2 在一路抱打, 是绝妙的鬼手, 令人回味。以下至黑 7, 白先手把劫补净, 然后再于 8 位跳, 黑九子自然死亡, 损失惨重。

(图 1-515) 黑 1 飞, 也是正确的下法。但白 6 小尖应引起注意, 黑 7 长必须具备征子有利的条件。

以下进行至黑 19 征吃, 白显然不行。



⊙=2    ⊙=5

图 1-514

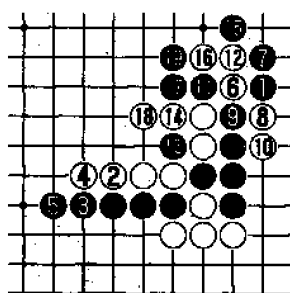


图 1-515

(图 1-516) 白征子不利时, 如于本图 3、5 扳粘, 黑 6 拐出很大, 至 10 长出, 黑有利。

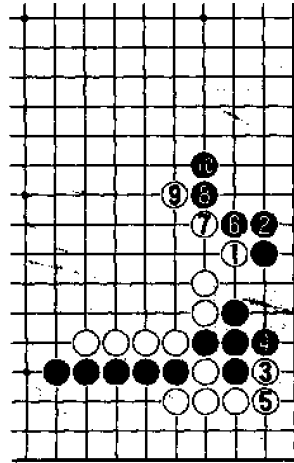


图 1-516

(图 1-517) 如征子不利时,应于本图 1 位飞是正确的下法。

以下进行至白 13 止,双方成必然,中央白成厚势,大致是两分结果。

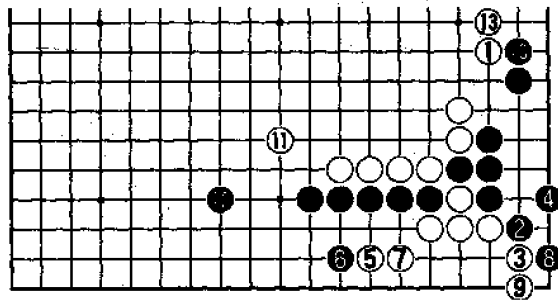


图 1-517

(图 1—518) 这是大斜定式中的一变。黑 22 飞,是具有代表性的骗着。

此形的特点是,即使白棋应对正确,结果也大致两分,并且变化很复杂。

(图 1—519) 白 1 打吃,虽然是只此一手,但黑 2 贴时,白 3 长,则是上当受骗之着。黑 4、6 跳封后,白将难以应对。

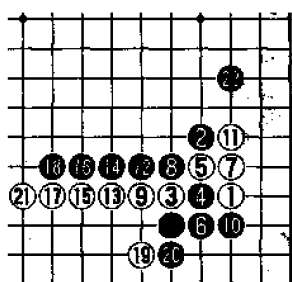


图 1—518

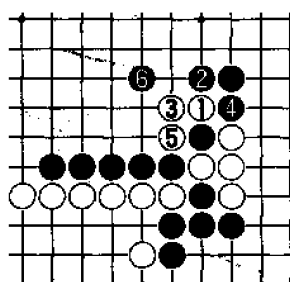


图 1—519

(图 1—520) 接前图。白如 1、3 连扳,进行反击,结果是打劫。

但白 7 找劫时,黑有 8 位渡的好手,起到一子两用的效果。以下至黑 12,黑获取实地很大,而白数子仍须逃命,黑有利。

(图 1—521) 黑 2 时,白单在 3 位提也是上当受骗。

对黑 4 枷封,虽说白仍有 5 至 9 开劫的手段,但由于劫材不足无法打赢劫,白只好 17、19、21 向外逃出,黑 22 压后,仍能攻击上下白棋,黑好调。

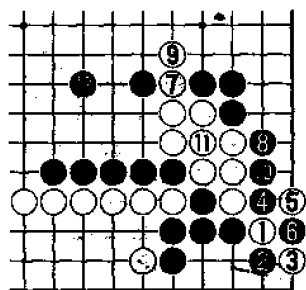


图 1-520

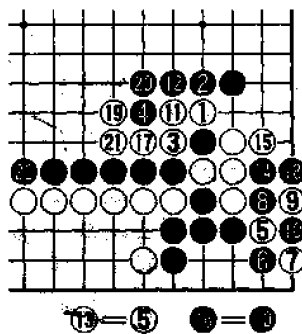


图 1-521

(图 1-522) 前图白 11 如于本图 1 位扳出也不行, 因黑有 2 位靠的绝妙手。

白 3 不能在 4 位粘, 黑则 3 位挤。黑 10 提劫后, 白只能找 11 的劫材。黑 12 消劫很舒服, 以下至黑 18 止, 白一团“单官”太重, 黑明显大优势。

(图 1-523) 黑 2 时, 白 3 托, 是此际的最佳应手, 也是本型的正解。

黑 4 扳后, 白 5 再长出是绝好的次序, 以下至黑 8, 其结果与前几图比大不一样。

(图 1-524) 接前图。白 1 冲、3 退是好次序。黑 4 时, 白 5、7、9 将黑打成愚形, 十分愉快。

之后, 白 15 做活后, 可认为是两分。

(图 1-525) 前图黑 14 若于本图 1 位扳, 企图想吃掉白棋。

以下至黑 11 止, 双方基本如此, 但因白是先手, 实空上又明显领先于黑棋, 所以, 白充分。

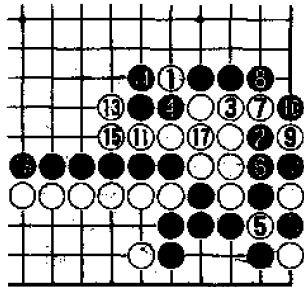


图 1—522

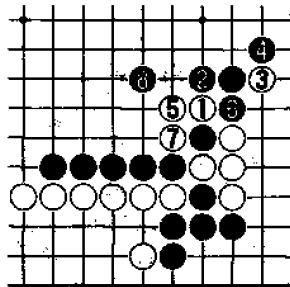


图 1—523

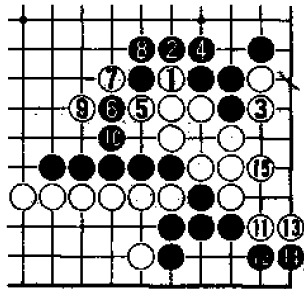


图 1—524

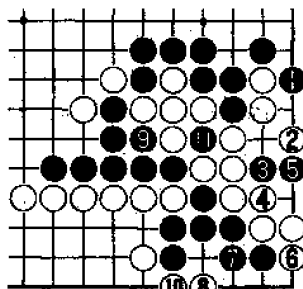


图 1—525

(图 1—526) 在“大斜千变”的定式中,各种骗着应有尽与。

在此型中,白 11 在 A 位爬是正常的下法,现白 11 拐下,黑棋应该怎么应呢?

(图 1—527) 白 1 是正着。

黑 2 以下至白 9 是最为常见的大斜定式。

(图 1—528) 黑 2 若立即挡下有疑问,这样就陷入白预

先布下的陷阱。

白3扳，黑若在4位挡，白5扳后就能走到7、9的征子手筋。

(图1-529) 接前图。黑不能在2位跳出，白1便可征吃。

黑1只能长，白2提二子很干净，黑3扳后形成转换。因白在左边仍有各种利用，白稍有利。

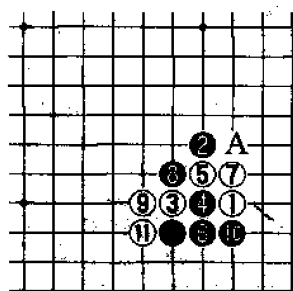


图 1-526

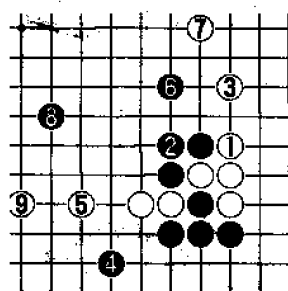


图 1-527

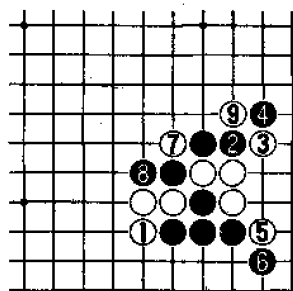


图 1-528

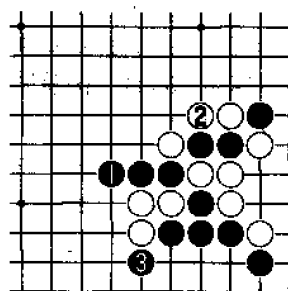


图 1-529

(图 1-530) 黑 1 先扳这边,待白 2 挡后,黑再于 3 位挡才是正确的次序,也是本型的正解。

白若仍在 4、6 位扳,企图形成前述的征子,会因现在已有扳的交换,其结果将大不一样。以下至白 10 断打时,黑 11 断好手,至 13 形成转换后,与前图相比,黑棋充分。

(图 1-531) 前图白 12 如于本图 1 位长出,无理。

以下黑 2 至 14 止,右边的白棋被全歼,白崩溃。

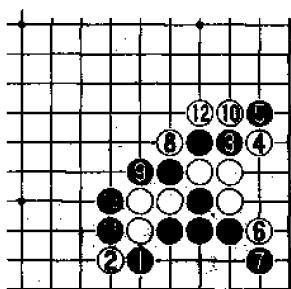


图 1-530

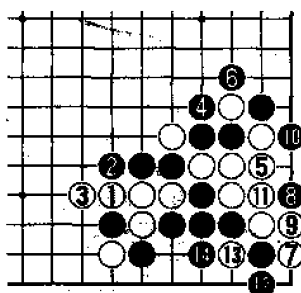


图 1-531

(图 1-532) 白 1、3 打长,强手,黑虽有 4 位断的解征手筋,但至黑 8 后,变化仍很复杂。

(图 1-533) 接前图。白 1 粘,准备做劫进行抵抗。

白 9 打吃时,黑 10 粘,稳健。白 11、13 成为打劫。应该说此劫对黑棋有利,但黑也不能疏忽大意。

(图 1-534) 黑在 1 位粘,是简明的下法。白 2 若爬,黑 3、5 连扳强手。

以下至黑 17 止,双方基本如此,黑明显有利。

(图 1-535) 黑 1 粘时,白 2、4 是无理的抵抗。

黑 5、7 扳粘是好手,白若 8 位补,黑 9 挡下至 15 位扑,白

杀气已不够,显然不行。

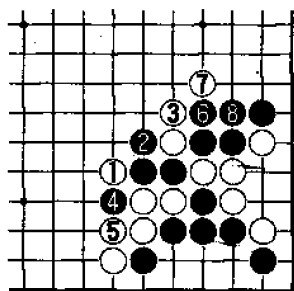


图 1-532

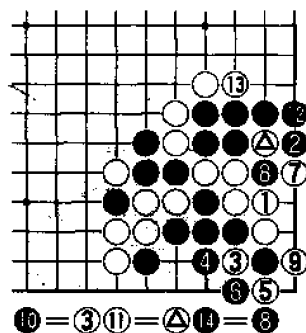


图 1-533

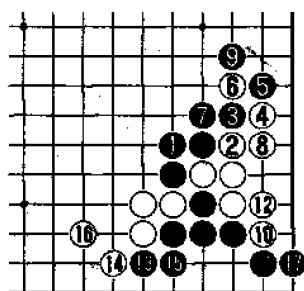


图 1-534

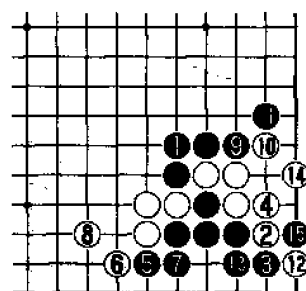


图 1-535

(图 1-536) 白若 1 位跳出,黑 2 断后,白无从应手,明显不利。

由此看出,白△的拐稍显无理。

(图 1-537) 黑 1 高挂,是目外定式常见的一手。白 2 夹,也时常见到,黑若应对有误,白 2 便起到骗着的作用。

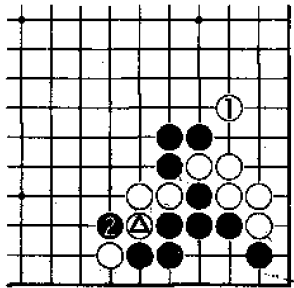


图 1-536

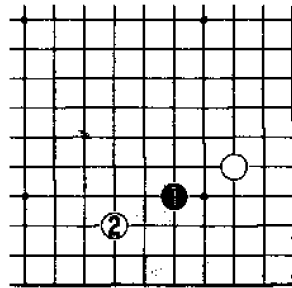


图 1-537

(图 1-538) 黑 1 飞角是恶手,白若 2 位拆二软弱,黑 3 飞补后,白不利。

(图 1-539) 对付黑 1 飞,白 2、4 尖断,严厉。

黑 7 靠,白 8 团是强手,以下至白 22 止,黑数子被吃很大,而黑外势有断点并不厚,黑大失败。

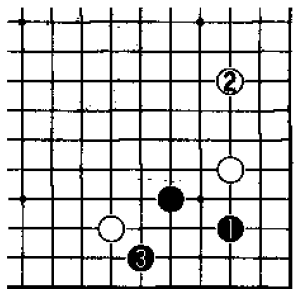


图 1-538

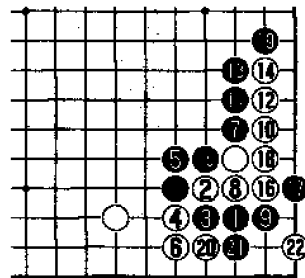


图 1-539

(图 1-540) 黑若 1 位托,白 2 团虽是俗手,却是此形的妙手。

以下至白 8 挡,白充分可战。

(图 1-541) 前图白 2 若于本图 2 位扳不好, 黑 3 断, 好手。

以下至黑 9 拐, 黑全体厚实, 白不利。

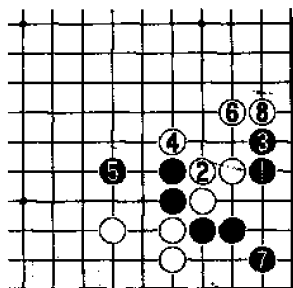


图 1-540

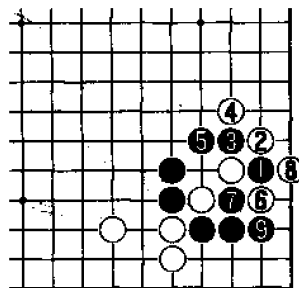


图 1-541

(图 1-542) 黑 1 打, 俗手。之后黑 3、5 托退虽能活角, 但白外势雄厚, 黑不能满意。

(图 1-543) 白 1 尖, 黑 2 立是此际的好手。白 3 虎, 黑 4 扳, 强手。以下至白 11 止, 黑在中央已不怕被白攻击, 结果大致两分。

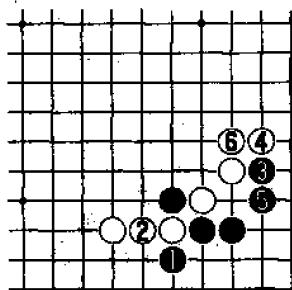


图 1-542

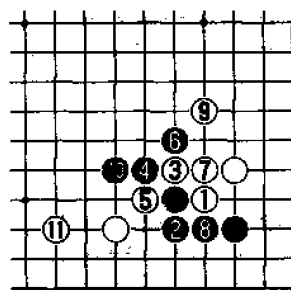


图 1-543

(图 1-544) 白 1 先冲再 3 位扳, 黑 4 仍扳, 以下至黑 8 虎, 结果与前图大同小异。

(图 1-545) 如果重视实利的话, 白可于 5 断、7 吃住角。以下至白 11 断, 将形成中盘战, 双方大致如此。

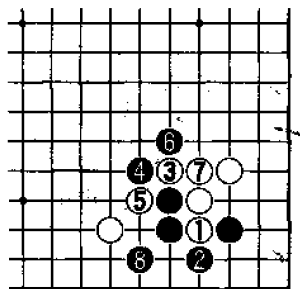


图 1-544

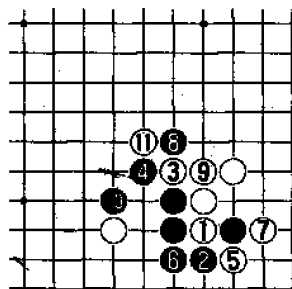


图 1-545

(图 1-546) 黑 1 曲, 也是有力的下法。白 2、4 冲断后, 至黑 9 形成转换, 黑厚实, 十分可下。

(图 1-547) 白 1 如断里边, 黑 2 打吃必然。白 3、5 退回, 黑 6 至 10 先手后, 再于 12 位夹攻, 黑棋明显有利。

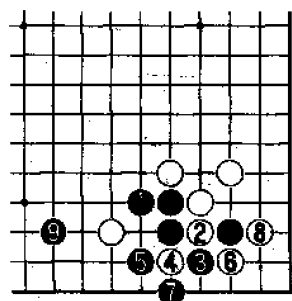


图 1-546

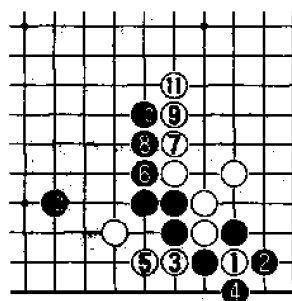


图 1-547

(图 1—548) 黑 1 小尖,既简明又相当有力,是步坚实的着法。

以下至黑 5,形成小目定式的一变,黑充分可下。

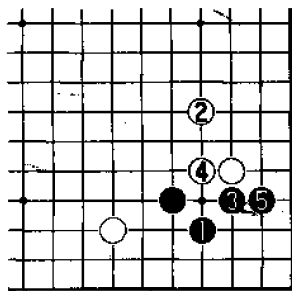


图 1—548

## 第二章 识破骗着问答题

### 问题 1

(图 2-1) 此型白有种种下法可选择, 现白 1 托、3 断, 目的是想让黑退让一步, 以获取利益。

那么, 黑如何应对呢?

(图 2-2) 黑 1 单长, 在此不是最佳选择。白 2、4 是强手, 以下至黑 8 长, 黑作战不利。

之后, 白有 A 位立的手段, 黑 B、白 C 扳, 黑角不活。

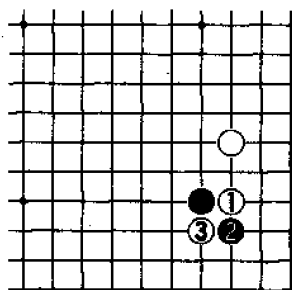


图 2-1

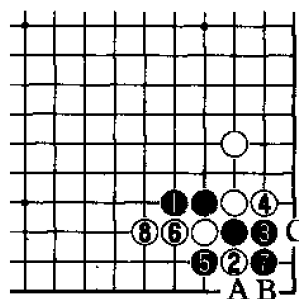


图 2-2

(图 2-3) 黑 1 先打再 3 位长, 虽比前图稍好一些, 但仍不是最佳下法。

以下至白 8 跳出, 双方大致如此, 基本两分。

(图 2-4) 黑 1 先打左边, 然后再打右边, 是紧凑的下法, 也是此型的正解。

黑 5 粘是好手, 白 6 拐, 黑 7、9 整形后, 黑形状较厚, 十分可下。

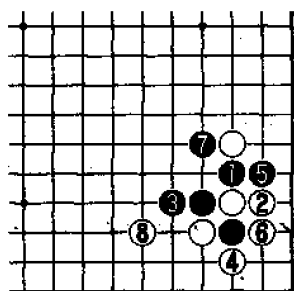


图 2-3

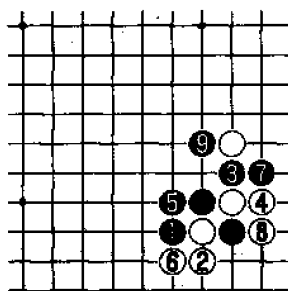


图 2-4

(图 2-5) 白 1 若挡角, 黑 2、4 的构置有利, 以后 A 位的味道不干净。

此后黑在 B 位虎注意外势, 白 A、黑 C 位长, 外势十分雄壮。

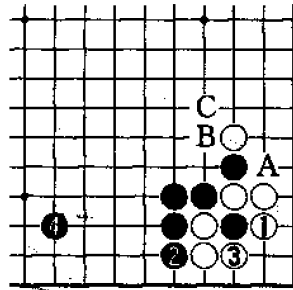


图 2-5

### 问题 2

(图 2-6) 白 1、3 双飞燕后,黑 2 脱先一手,白 5 位封锁后,黑在局部如何应对为最佳选择呢?

请记住“左右同形居中央”这句格言。

(图 2-7) 黑 1 尖角,是典型的实战常形。白 2 飞,以下至黑 19 止,双方大致如此,白外势厚实。

白 18 扑时,黑若 A 位提,白 B 位点,黑不活。

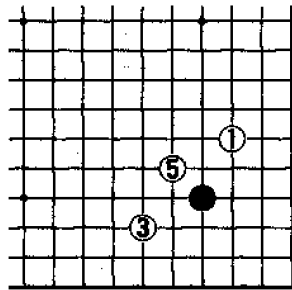


图 2-6

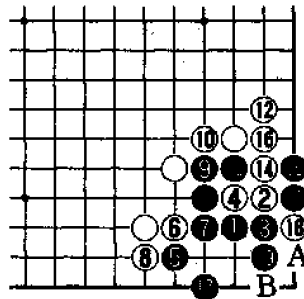


图 2-7

(图 2-8) 白 2 飞时,黑 3 先尖顶,有力。以下至黑 11 做活,虽与前图活的目数差不多,但给白棋留有 A 位跨的味道,应该说比前图稍好。

(图 2-9) 黑 1 先尖顶、再 3 位跳,是吴清源九段极力主张的下法。

以下至黑 7 止,可以说是吴清源流。

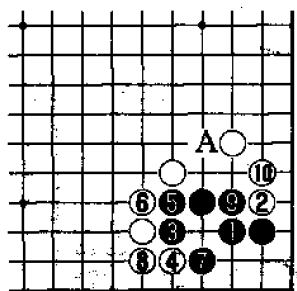


图 2-8

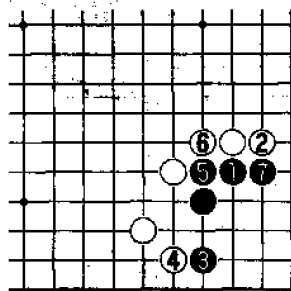


图 2-9

(图 2-10) 白若 2 位挤,黑 3 再尖顶,以下至白 14 止,形成转换,黑还可以,因为毕竟黑脱了两手先。

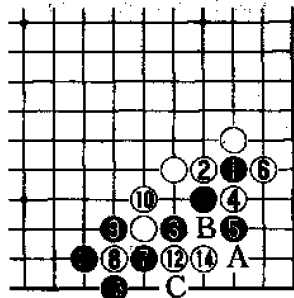


图 2-10

以后留有黑 A、白 B、黑 C 渡过的手段。

### 问题 3

(图 2-11) 白 1 托,黑 2 扳,白 3 断,无理。

黑如何应对呢?

(图 2-12) 黑 1 长,不好。白 2 粘,黑 3、5 吃二子没办法,白 8、10 先手利后,再于 12 位贴下,黑大恶。

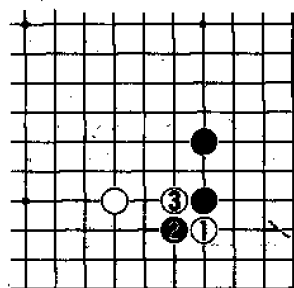


图 2-11

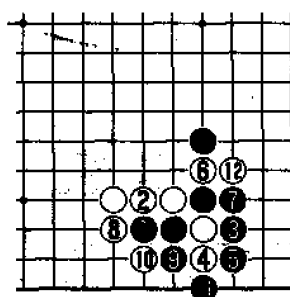


图 2-12

(图 2-13) 黑 1 打、3 粘,白 4 挡必然。黑 5、7 后,以下至白 24 成打劫,胜败将取决于劫的胜负,这仍不是黑棋的最佳选择。

(图 2-14) 黑 1 下立,是最强也是最佳的下法。

白 2 挡,黑 3 跳,强手。以下至黑 11 止,黑作战明显有利。这也是此型的正解。

(图 2-15) 白若 2 位长,黑 3 挡必然。白 4 扳时,黑 5、7 打出简明,以下至黑 15 跳出,中央的作战黑绝对优势。

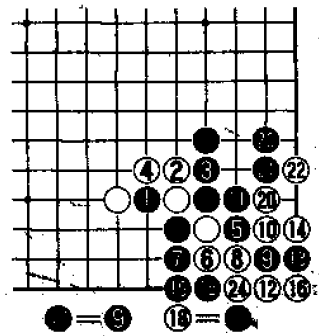


图 2-13

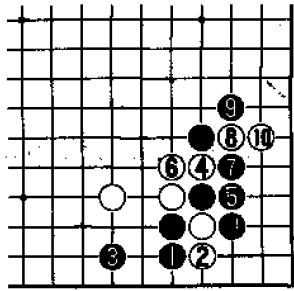


图 2-14

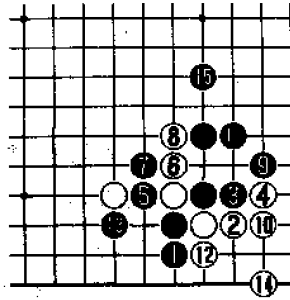


图 2-15

#### 问题 4

(图 2-16) 这是星位反夹的定式。白 7 顶, 是让子棋中高手们经常使用的一种欺着, 黑若忍让, 白将达到获利的目的。那么, 白应怎样应对呢?

(图 2-17) 黑若随手在 1 位挡, 是典型的上当受骗之着。

白2渡过,黑3不能省略,以下至黑5,黑大恶。黑5若在A位补,白一子将有活动的余地。此后白B位扳,黑十分难受。

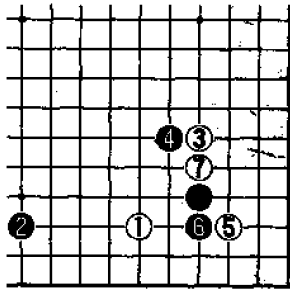


图 2-16

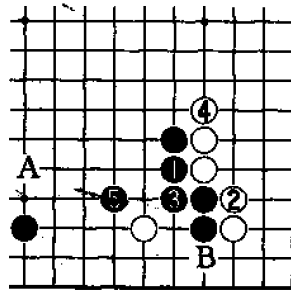


图 2-17

(图 2-18) 黑1拐角,是此时最为严厉的一手,也是此型的正解。

白2拐出,势所必然。黑3跨断,是关键的一手,以下至黑11止,形成转换结果,黑棋明显有利。

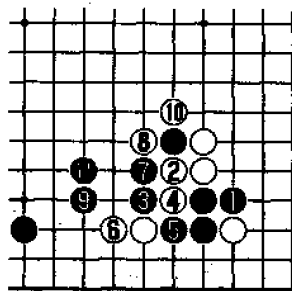


图 2-18

(图 2-19) 前图黑 3 若脱先不走, 让白于本图 1 位补一手, 黑明显不利。将来白在角上有 A 位尖的鬼手。

(图 2-20) 当初, 白在 1 位爬是正确的下法。

黑 2、4 整形, 以下至黑 6 补, 双方大致两分, 这是星位基本定式。

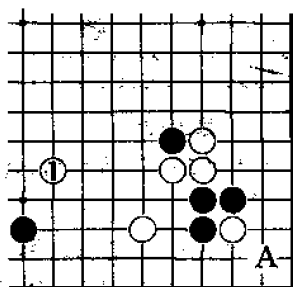


图 2-19

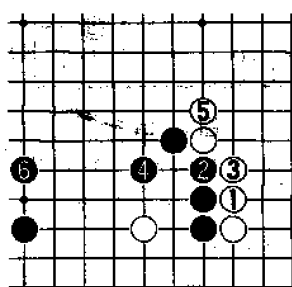


图 2-20

### 问题 5

(图 2-21) 白 1 托、3 虎, 是上手对下手经常使用的欺着。

黑选择什么办法来对付白的欺着呢?

(图 2-22) 黑 1 粘是软弱的态度, 白 2 先手靠后, 十分满足。由于此着法都是在让子棋中使用, 黑 A 再打吃时, 白棋已很轻。

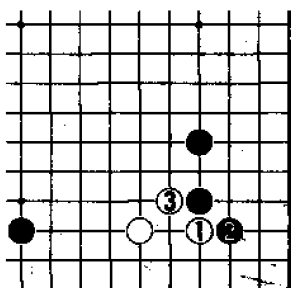


图 2-21

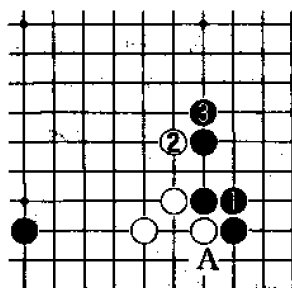


图 2-22

(图 2-23) 黑 1 若粘上边, 白 2、4 做劫, 白劫胜后, 还留有 A 位断打。此图也不是黑的最佳选择。

(图 2-24) 黑 1 打, 态度强硬, 也是此型的正解。黑 3 提后, 白初棋无劫。将来黑 A 位打, 如果白 B 粘后, 即使白再提劫, 黑 C 位粘也十分可下。

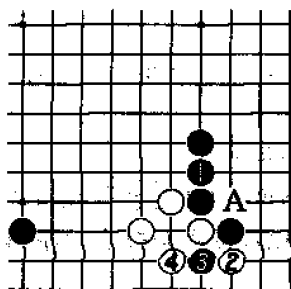


图 2-23

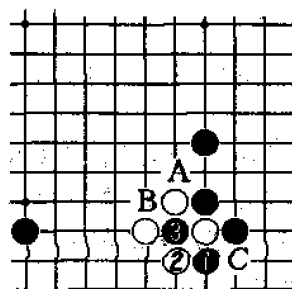
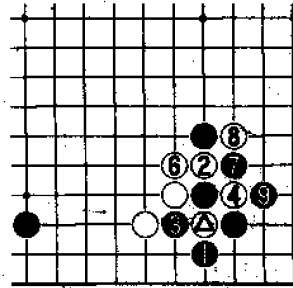


图 2-24

(图 2-25) 黑 1 打时, 白 2 若反打, 以下至黑 9 形成转换, 白外边断点太多, 黑有利。



⑤ = △

图 2-25

### 问题 6

(图 2-26) 白 1 托、再 3 位扳, 这是让子棋中经常出现的  
的手法。

黑怎样应对好呢?

(图 2-27) 黑 1 粘, 虽是一种简明的下法, 但让白 2 虎  
后, 棋形极富弹性, 且以后有 A 位夹的好点, 黑不能满意。

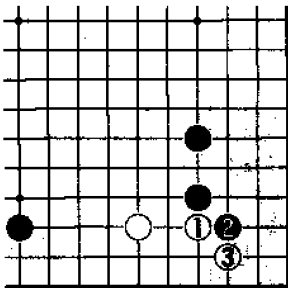


图 2-26

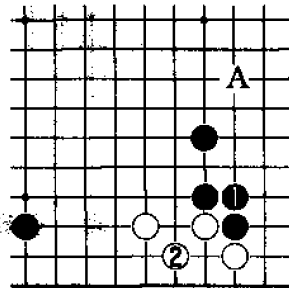


图 2-27

(图 2-28) 黑 1 连扳, 虽是局部的好手, 但白 2 粘、4 拆回获得安定后, 黑仍不是最佳选择。

(图 2-29) 黑 1、3 打下是最强应手, 也是本型的正解。

白 4 断, 必然, 以下至黑 13 止, 白虽在角上做活一块, 但外边四子太孤立, 黑优势。

白 4 若单在 10 位断, 黑 4 位粘, 白⊙子失去活力。

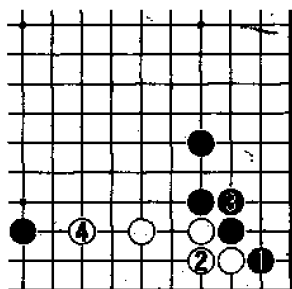


图 2-28

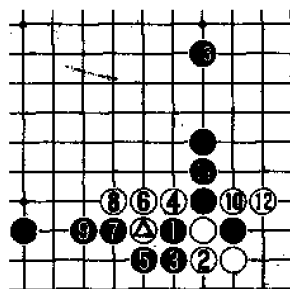


图 2-29

(图 2-30) 前图白 10 若在本图 1 位打, 以下至黑 8, 白实在损失太大, 黑有利。

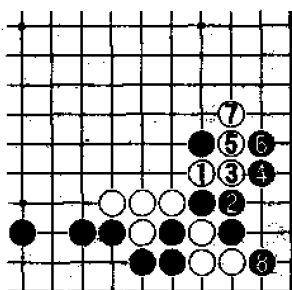


图 2-30

## 问题 7

(图 2-31) 这也是让子棋中出现的形状。现白 1 点入，黑如何应对好呢？

(图 2-32) 黑 1 挡外边，是无理之手。白 2 扳，黑 3、5 如强行分断，以下至白 8，黑形崩溃。

黑 3 若在 6 位断，白 A 位尖是形。

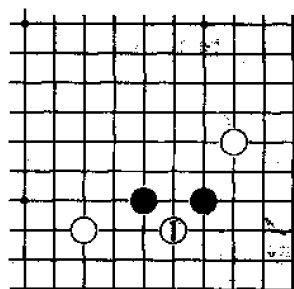


图 2-31

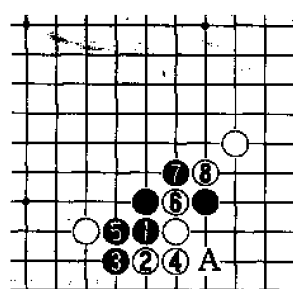


图 2-32

(图 2-33) 黑 1 粘，厚实，但略显太重。白 2 尖好手，以下至白 10 跳出，黑全体不活，明显处于被动局面。

(图 2-34) 黑 1 挡角，是简明的下法，也是此型的正解。

白 2 退时，黑 3 先尖、再 5 位粘，是好次序，以下至黑 7 跳出，黑十分可下。

(图 2-35) 白若走 2 位小尖，黑仍先 3 位尖再 5 位粘，至黑 7 止，白形太薄，黑充分。

白若 A 位夹，黑 B 位粘正确。

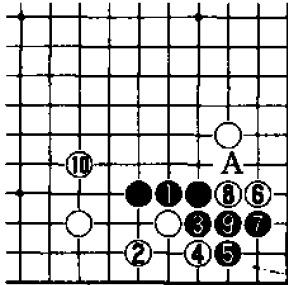


图 2-33

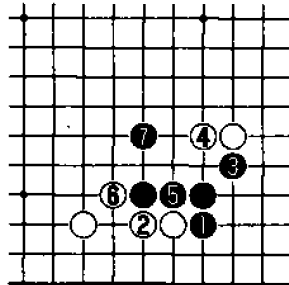


图 2-34

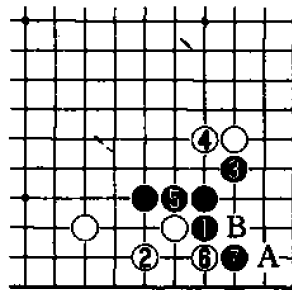


图 2-35

### 问题 8

(图 2-36) 黑●尖顶后,角部并未补净。

现白 1 点角,这在实战中最为常见,黑如何应对才能获得最佳效果呢?

(图 2-37) 黑 1 挡角,是胆小怕事的下法。

白 2 扳角,以下至白 6 先手提掉后,外边厚实,而且留有 A 位靠的手段。

黑3如走4位团,结果大同小异。

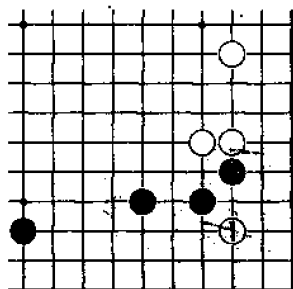


图 2-36

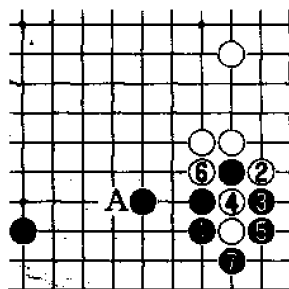


图 2-37

(图 2-38) 黑若1位团也不好,白可以脱先,这样已被白先手利。

即使白2以下至10做活,黑也毫无收获,将来仍有A位的打入。

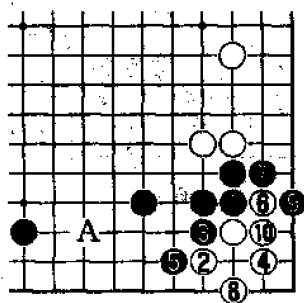


图 2-38

(图 2-39) 黑1立是最佳选择,也是此型的正解。

白2以下做活,势所必然。黑7、9吃住一半角,以下至白20,黑外势厚实,白上边三子相对变薄,黑充分可下。

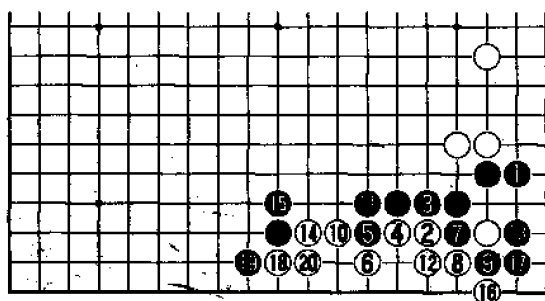


图 2—39

(图 2—40) 前图白 6 如于本图 1 位尖活角, 黑 2 先手利后, 再于 4 位跳出, 黑仍有利。

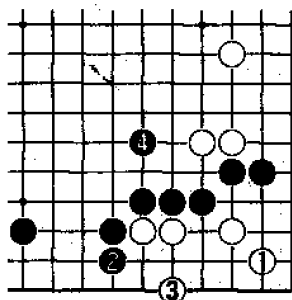


图 2—40

### 问题 9

(图 2—41) 黑角上三子, 乍看很厚。其实外边如有白子时, 白于 1 位点, 具有骗着意味, 黑若应对不当, 将遭受巨大损失。

(图 2—42) 黑 1 尖是强手。白 2 挡时, 黑 3 不肯退让,

白 4、6 托退后,再于 8 位扳严厉,此时黑已上当受骗。  
 以下至白 20 提,黑已彻底崩溃。

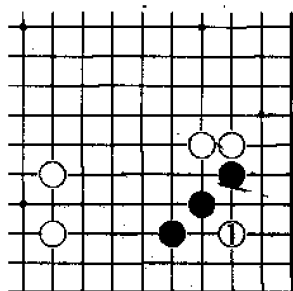


图 2-41

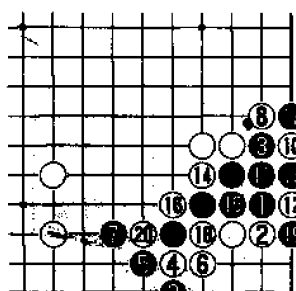


图 2-42

(图 2-43) 黑 1 立是好手,也是此型的正解。

白 2 托时,黑 3 扳,无理手。以下至白 8 活角后,黑大块棋  
 已存在生死问题。

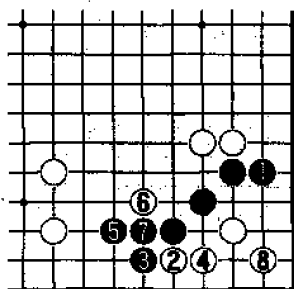


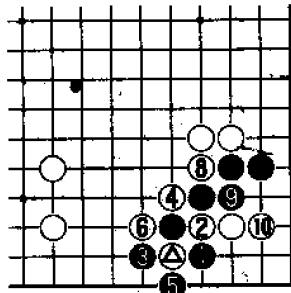
图 2-43

(图 2-44) 黑 1 扳是正确的下法。

但白 2 断后,黑 3 打吃是大败着。以下至白 10 后,黑四子  
 被吃,明显失败。

(图 2-45) 白 4 断时,黑 5 爬是此际唯一的一手,也是此型的正解图。

以下至黑 7 止,白三子被吃,黑大成功。



⑦ = △

图 2-44

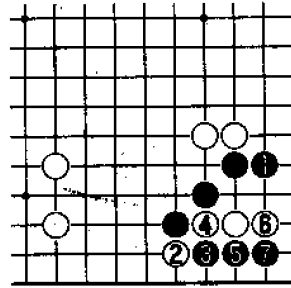


图 2-45

### 问题 10

(图 2-46) 白 1 挂角,黑 2 尖顶再 4 位跳,是正确的下法。

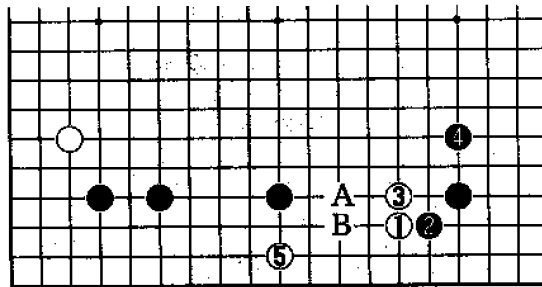


图 2-46

现白5二路飞,是让子棋中高手经常使用的,具有欺着意味。正常下法应在A或B位拆一。

(图2-47) 黑1尖,是下手典型的软弱下法。白2爬后再4位靠,调子绝好,白可以满足。

黑1如走A位,白B位飞回,黑也不好。

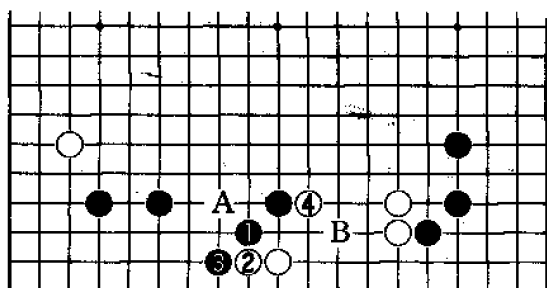


图 2-47

(图2-48) 黑1点入,看似要点,但在此形不中用。

白2尖后,黑3扳过必然,白可4位打入,白棋调子绝好。

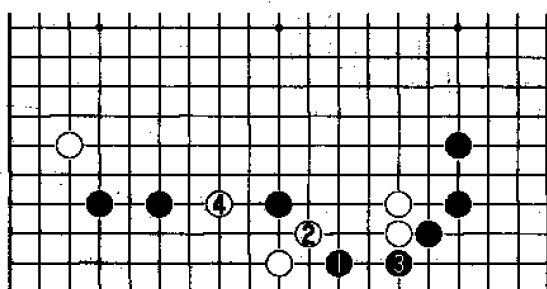


图 2-48

(图 2-49) 黑 1 顶, 是此际的最佳手, 也是此型的正解。

白 2 退, 只能如此, 黑 3 扳, 白补 4 后。以后黑 A 冲, 白若 B 位挡, 黑 C、白 D、黑 E 渡过, 白全体无根。

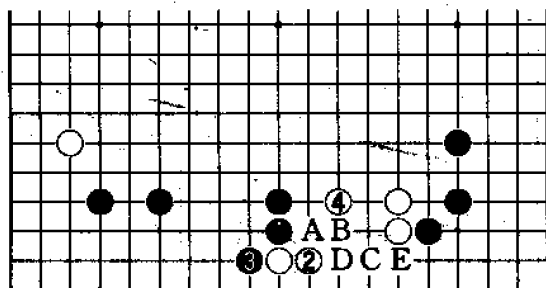


图 2-49

(图 2-50) 白 2 如长出, 黑 3 跳, 好手。以下至黑 7 把白封锁住, 由于白全体处于二路低位, 黑十分可下。

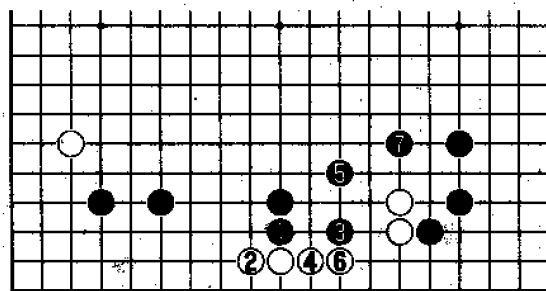


图 2-50

### 问题 11

(图 2-51) 白⊙拆后,黑脱先未应。一般情况下,白在 3 位打入较常见。

现白采用 1 位靠、3 位连扳的特殊手段,对黑具有很强的冲击性。

那么,黑应采取什么措施,才能减少没必要的损失呢?

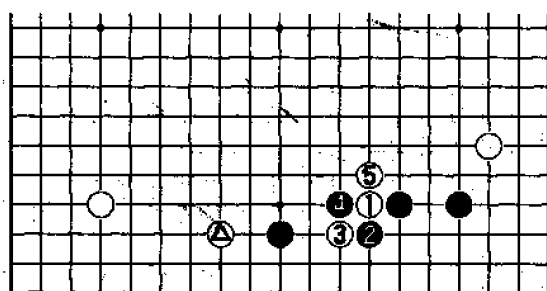


图 2-51

(图 2-52) 黑 1 贴,于双方的征子有关。假如黑征子不利,此手不好。

白 2 打、4 长是行棋的调子。至白 6 立下后,A 和 B 两点成见合,黑不行。

(图 2-53) 黑 1 贴左边是正确的下法,也是此型的正解。

白 2、4 是常识性的手段,以下至黑 7 跳成为形,而白⊙一子变薄,黑充分。

白 4 若在 A 位打出,让黑提二子,白不行。

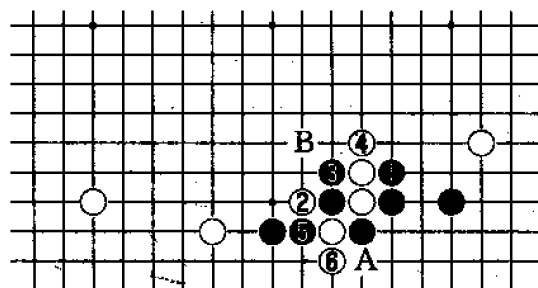


图 2—52

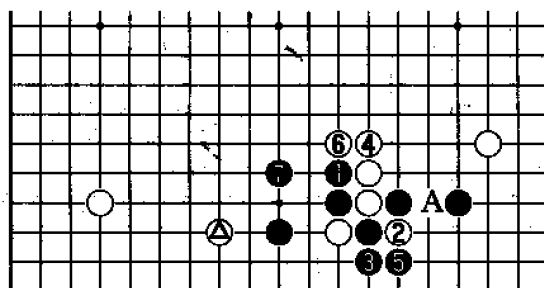


图 2—53

(图 2—54) 白若改为 4 位长,黑 5 粘必然。白 6 挡虽然能吃住黑二子,但黑 7 以下至 11,是弃子的好手。

黑 13,是关键的一着,以下至白 16 止,黑外势十分壮观,黑有利。

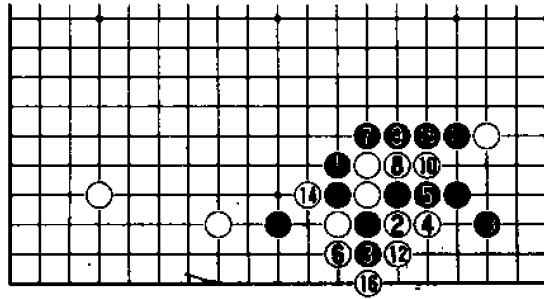


图 2—54

(图 2—55) 白 2 顶, 具有骗着意味。黑 3 立, 是最佳应手。

以下至黑 9 拐吃, 白也不好。白 4 若在 7 位扳, 黑 A 打吃, 白 4、黑 B, 白不行。

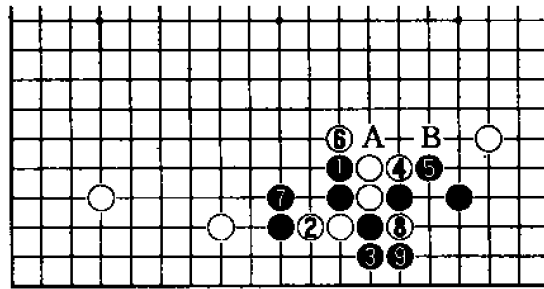


图 2—55

## 问题 12

(图 2-56) 白 1 点角, 以下至白 7 飞, 是实战中常见之形。

现由于左边有白⊕一子, 黑如何应对呢?

(图 2-57) 黑 1 挡, 虽是局部的常识下法, 但由于有白⊕一子的作用, 黑略显无理。

白 2、4 冲断严厉, 以下至白 8 跳, 黑作战明显不利。

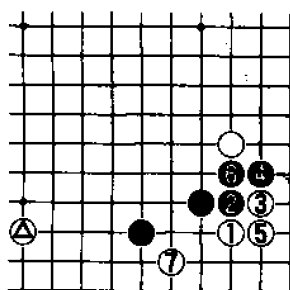


图 2-56

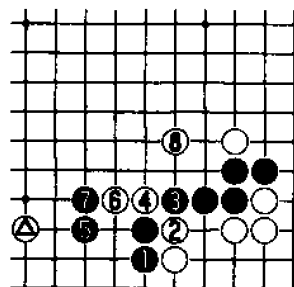


图 2-57

(图 2-58) 黑 1 虎, 白 2 冲, 黑 3 跳虽是棋形, 但仍不是最佳选择。

黑 3 若 A 位挡, 白 B 断后, 黑不行。

(图 2-59) 黑 1 压, 是正确的下法, 也是此型的正解。

白 2 爬时, 黑 3 扳, 恶手, 以下至白 8 飞起, 黑全体不活, 白有利。

(图 2-60) 白 2 爬时, 黑 3 扳, 是唯一的正解。

以下至白 6, 白⊕子效率降低, 而黑外边较厚, 且是先手, 黑十分可下。

白4如不走,黑A位扳,太大。

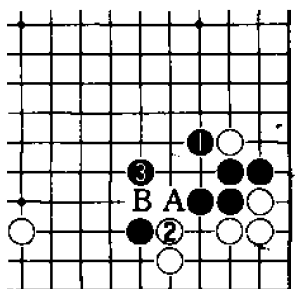


图 2-58

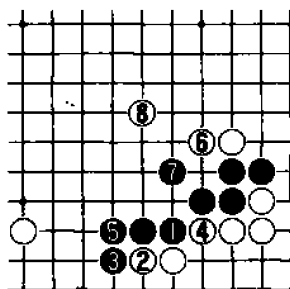


图 2-59

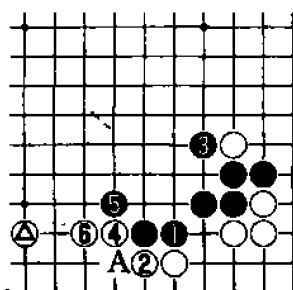


图 2-60

### 问题 13

(图 2-61) 白1飞后,黑如应对不当,白将获取利益。  
那么,黑如何应对呢?

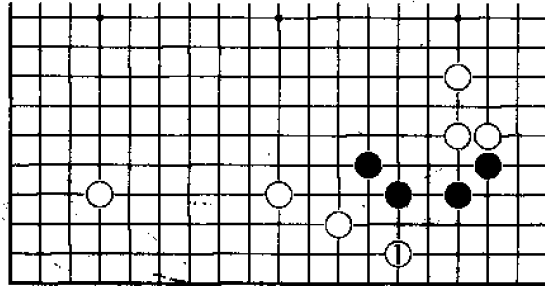


图 2-61

(图 2-62) 黑 1 尖是恶形, 白 2 点角, 好手。以下至白 6 夹过, 黑明显上当受骗。

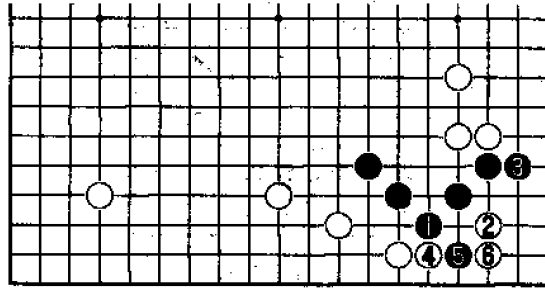


图 2-62

(图 2-63) 黑 1 尖角, 也不好。白 2 跳后, 再 4、6 扳打, 黑全体不活, 明显不利。

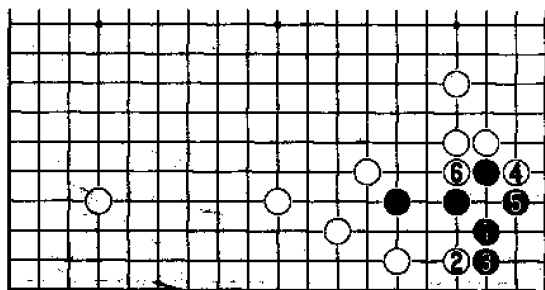


图 2-63

(图 2-64) 黑 1 跳, 虽是棋形, 但白 2 尖后, 迫使黑 7、9 走损着, 造成白左边变厚。

以下至黑 13 止, 黑不利。以后黑 A 位打吃, 只是官子问题, 而白 A 位粘, 角上仍有各种味道。

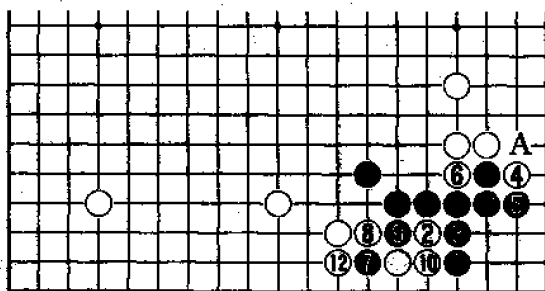


图 2-64

(图 2-65) 黑 1 扎钉, 是此际的好手, 也是此型的正解。

白 2、4 后, 对黑并无多大威胁。将来白 A 夹时, 黑仍 B 位粘。

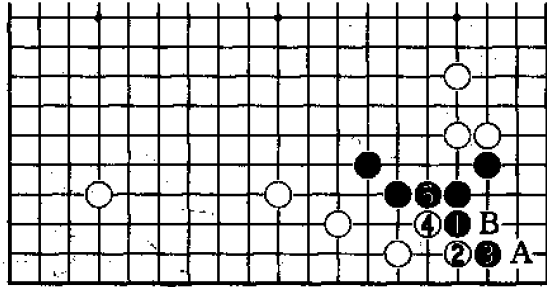


图 2-65

问题 14

(图 2-66) 白 1 点入, 是打入的常用手段。

那么, 黑如何应对呢?

(图 2-67) 黑 1 小尖, 是软弱的下法。白 2 点角, 必然, 以下至黑 9 止, 白先手活角, 可以满足。

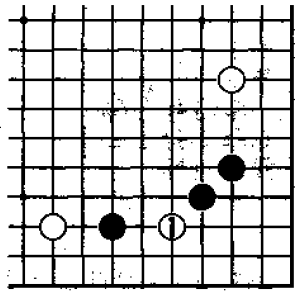


图 2-66

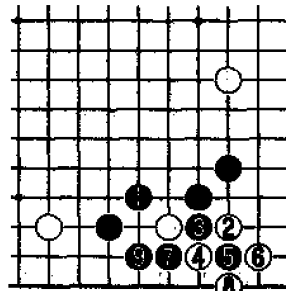


图 2-67

(图 2-68) 前图黑 5 如于本图 1 位夹, 白 2 尖是好手, 以下至白 6 渡回, 黑不能满意。

黑 1 夹时,希望白在 5 位虎,黑 A 退后,白将难以应对。  
白 2 尖,黑 3 如 6 位挡,白 B 位冲,黑不行。

(图 2-69) 黑 1 压,虽是厚实下法,但略显笨拙。以下至黑 9,留有 A 位的夹,白有利。

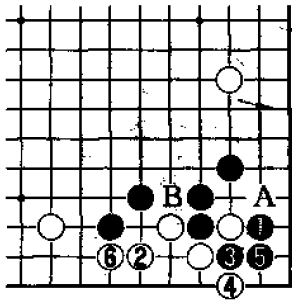


图 2-68

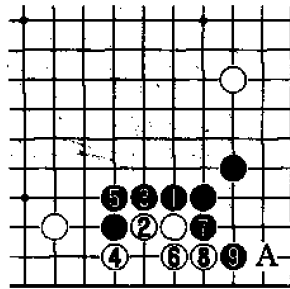


图 2-69

(图 2-70) 黑 1 挡,是此型的正解,这样角上可安心。  
白 6、8 虽是局部的好手筋,但黑 9、11 出头后,白形成苦战局面。

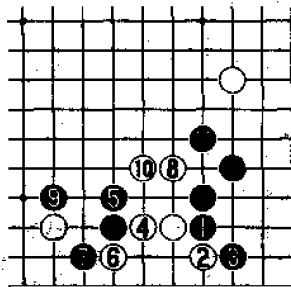


图 2-70

问题 15

(图 2-71) 黑 1 打入, 是实战中常见之形。白 2 镇, 黑 3 企求托过, 白 4 扳, 强手。此后, 黑若应对有误, 将遭受损失。

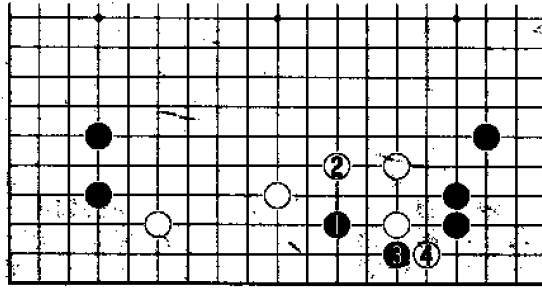


图 2-71

(图 2-72) 黑 1 断, 是典型的大俗手。白 2 打吃, 必然, 以下至白 8 止, 黑毫无收获, 明显大失败。之后白于 A 位打吃, 黑十分难受。

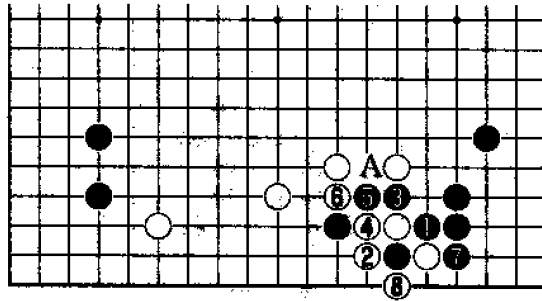


图 2-72

(图 2-73) 黑 1 若简单退,也不好,白 2 粘必然。  
 以下至黑 9 止,双方大致如此,黑虽在白空里做活一块,  
 但白外势很厚,黑并不便宜。  
 黑 1 退之前,应先在 A 位刺与白 B 交换一手是好次序。

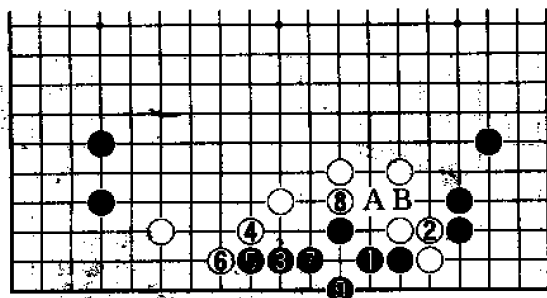


图 2-73

(图 2-74) 黑 1 先挖,是此际的好手,也是此型的正  
 解。  
 以下至黑 5 渡回,黑大成功。

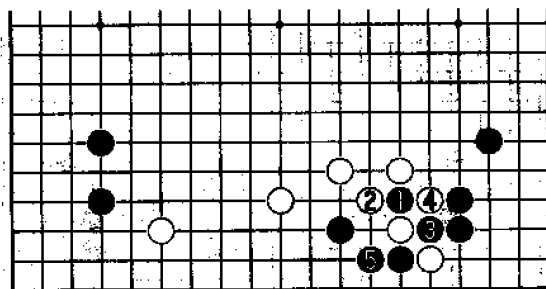


图 2-74

(图 2-75) 黑 1 挖时,白 2、4 是最强的抵抗。

然而,黑 5、7 是形的要点,以下至黑 19 止,黑明显掌握全局的主动权,大成功。

黑 13 如走 14 位挡不简明,白 A 位贴,黑 5 位扑,形成打劫。

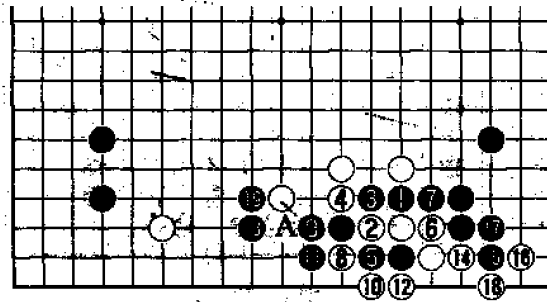


图 2-75

问题 16

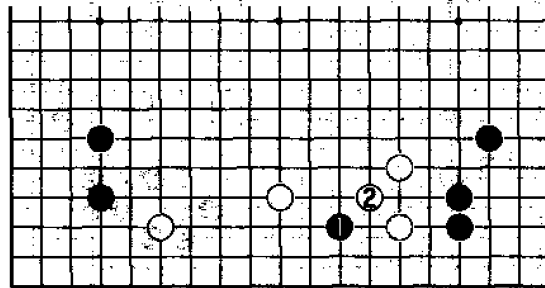


图 2-76

(图 2-76) 黑 1 打入时,白 2 如小尖强行阻渡,略显无理。

那么,黑如何应对呢?

(图 2-77) 黑 1、3 托虎,是典型的大俗手。

白 4 打后,黑棋形十分难看,黑 7 虽能跑出,但白 8 后,黑数子仍不安定。

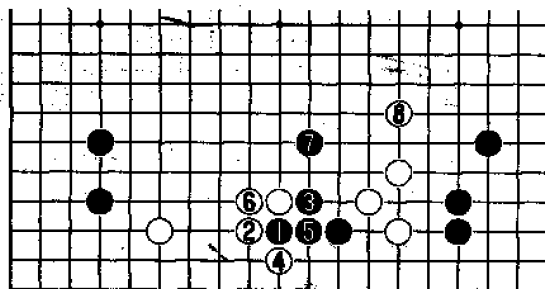


图 2-77

(图 2-78) 黑 2、4 如露骨地求活,未免有些太软弱。

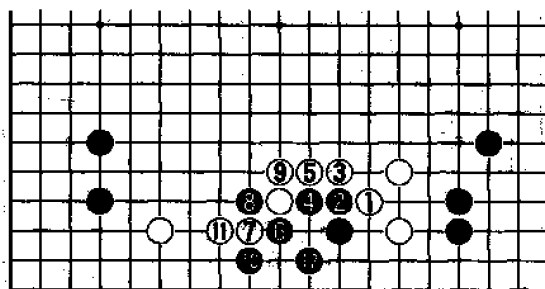


图 2-78

以下至黑 12 止,黑虽做活了一块棋,但白外势太厚,黑仍不能满意。

(图 2-79) 黑 1 打入,是简明的下法,相当有力。  
白如 2 位跳,黑 3 尖顶,再 5 位跳出,黑作战有利。  
白 2 如走 A 位尖强封,黑 B 位托,白无应手。

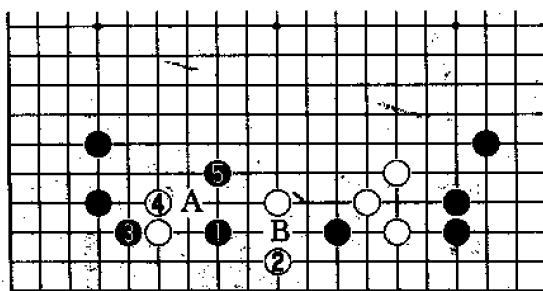


图 2-79

(图 2-80) 黑 1、3 托断是严厉的一手,也是此型的正解。

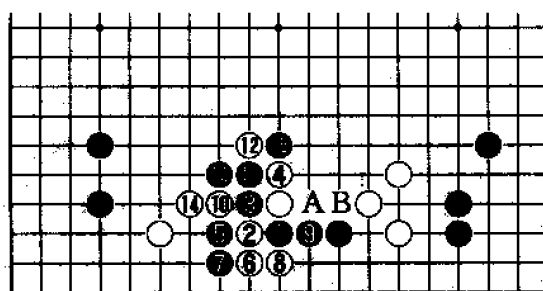


图 2-80

白4长,是最强应手,以下至黑15断,白已呈崩溃之形。  
白4若走5位退,黑4打,白A、黑B冲出是好调子。

### 问题 17

(图2-81) 白1断,明显有欺骗行为。按正常下法,断之前应先有一个次序。

那么,黑棋应识破白1切断的目的,并粉碎其意图。

(图2-82) 这是黑小目二间高夹的定式,以下至白8立,双方均恢复正常,白10单断,即形成问题图。

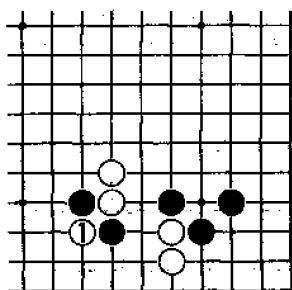


图 2-81

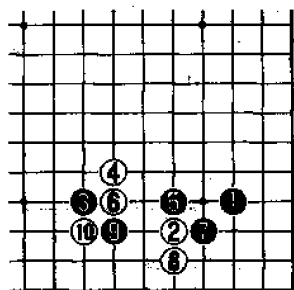


图 2-82

(图2-83) 白1先顶,待黑2退后,再3位断,这是正常定式的下法。

以后黑可根据情况,选择走A或B位两点。

(图2-84) 黑1断,再3、5贪吃白二子,是上当受骗之着。

白6打,黑极其难受,以下至白12枷吃,黑角空并不大,而白棋外势雄厚,黑吃亏。

(图2-85) 黑1打、3粘,虽先手处理好了外边,但由于

白少交换了 A 和 B 位两点,黑右边显得薄弱,黑不好。

(图 2-86) 黑 1 顶,是步大错觉,也是明显的大俗手。

白 2、4 打挡后,黑二子被吃,显然不行。

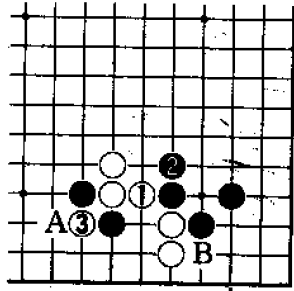


图 2-83

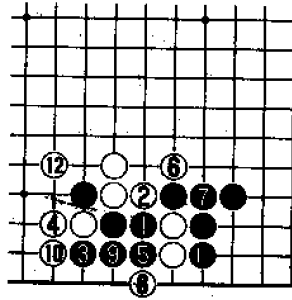


图 2-84

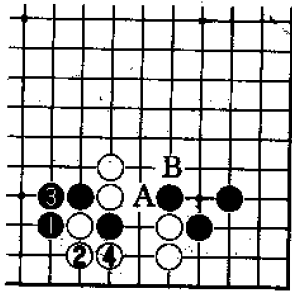


图 2-85

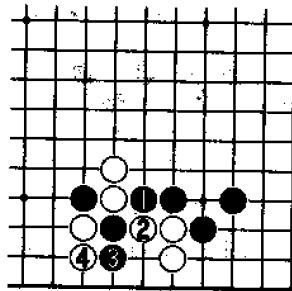


图 2-86

(图 2-87) 黑 1 先打底下,然后再 3 位顶,是此际最佳的选择,也是此型的正解。

(图 2-88) 白 1、3 吃黑一子,实属无奈。黑 4 冲吃,白 5 仍须在外补一手,这样黑获得先手,可以满足。

白 1 若在 2 位打,黑 1 位粘,白被吃。又白 3 若在 4 位粘,

则黑 3 位爬,白也不行。

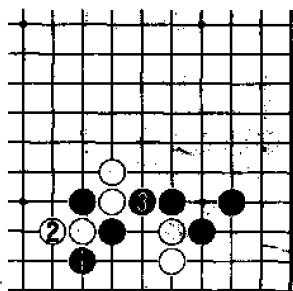


图 2-87

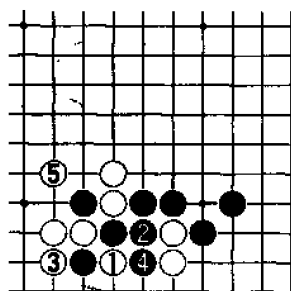


图 2-88

### 问题 18

(图 2-89) 白 1 贴出,这是强硬的下法,具有骗着意图。

请黑棋找出柔软的对策,应对这种强硬的无理手段。

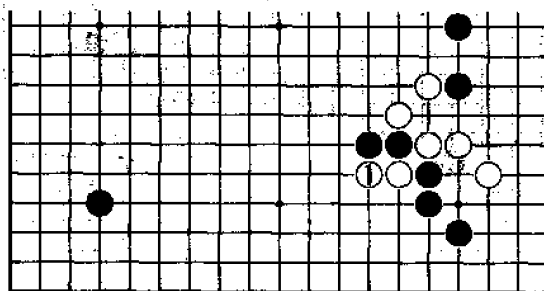


图 2-89

(图 2-90) 白 4 二间跳,黑 5 靠,7 退,以下至白 12 止,是基本定式。

黑 13 在 14 位拐简明,但不愿让白在 A 位扳。

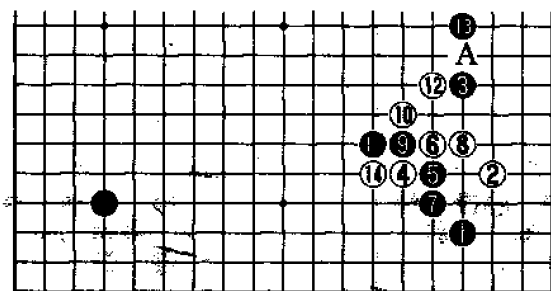


图 2-90

(图 2-91) 白于 1 位跳下是基本手筋,也是正确的下法。

黑 2 冲出,必然。以下至黑 6 飞,双方大致如此,基本两分。

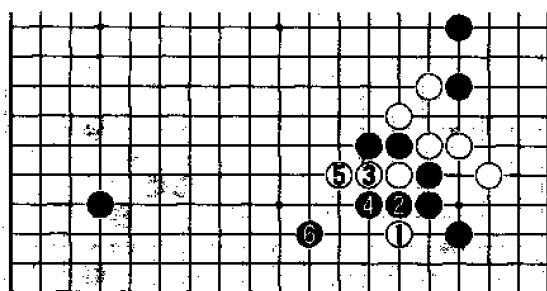


图 2-91

(图 2-92) 黑 1 扳,必然,白 2 曲成愚形。黑 3 贴后再 5 挡,是上当之着。白 6、8 扳虎是先手,然后于 12、14 托挤后,黑角被吃,显然大失败。

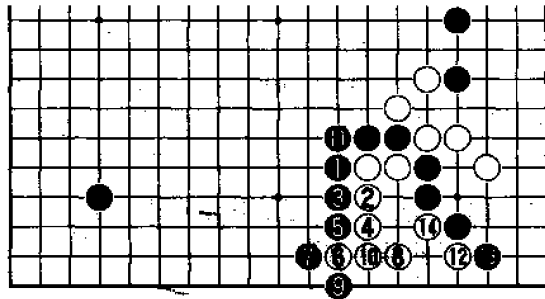


图 2-92

(图 2-93) 黑于 1 位松缓地小尖, 是此际绝妙的一手, 也是此型的正解。这种下法, 不给白棋以行棋步调, 使其有劲使不出。

白 2 托, 只能如此, 以下至白 10 做活, 十分委屈。黑 11、13 扳粘, 先安定角。此结果黑外势明显好于白棋, 当然黑满意。

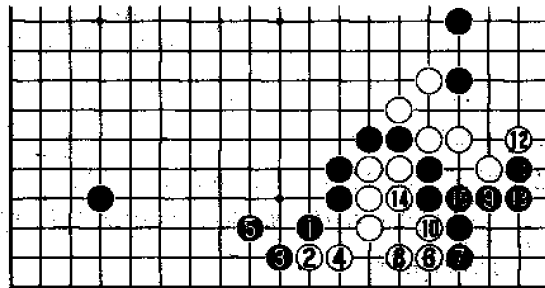


图 2-93

## 问题 19

(图 2-94) 白 1 托, 是极漂亮的手筋, 因为它本身就是正着, 不可能让它吃亏。不过, 做为黑棋来说, 只要做到不上当受骗即可。

(图 2-95) 这是问题图的演示过程。黑 3 一间夹至 9 拆二, 是目外定式的基本常型。

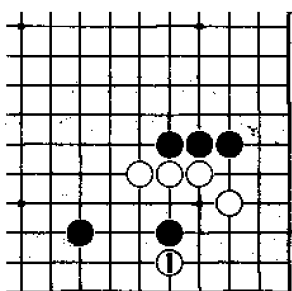


图 2-94

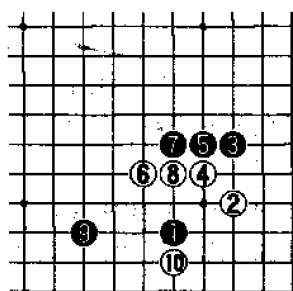


图 2-95

(图 2-96) 白 1 尖先手利后, 再 3 位尖顶, 是老定式。

黑 4 先点入是好棋, 白 5 以下没办法, 以下至白 13 止, 双方大致如此。现在一般认为, 此结果白棋难受。由于黑棋先手提一子已获得安定, 黑可从容不迫地在上边开拆。

(图 1-97) 黑 1 若随手扳, 是上当受骗之着。白 2 简单退, 此结果与前图相差甚远, 白明显好。

与其说这是白棋的圈套, 不如说是黑棋自己跳进了陷阱。

(图 2-98) 黑 1 长, 是最强硬的手段, 但被白 2 反扳, 黑棋也不知所措。

黑 3 断, 白 4 打必然, 黑 5、7 打出进行反击。白 8 拐头, 是

好手，逼黑 9 粘后，再 10 打、12 拐头。至于双方的结果如何，要看周围的情况，但可以这么说，白棋还是充分可下的。

(图 2—99) 白 2 扳时，黑 3 如挖，不好。

白 4 粘，好手，黑 5 退后，白 6 挡时，黑已不能在 A 位拐下。如此让白棋轻而易举地连回，黑明显不行。将来两边的黑棋，必定有一边要受到攻击。

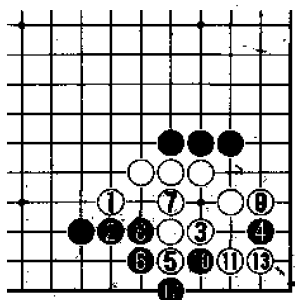


图 2—96

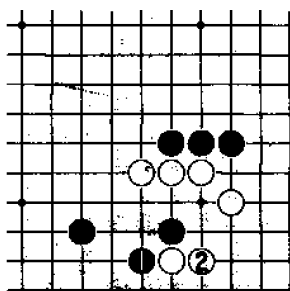


图 2—97

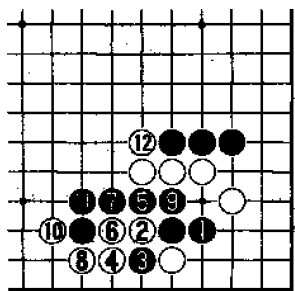


图 2—98

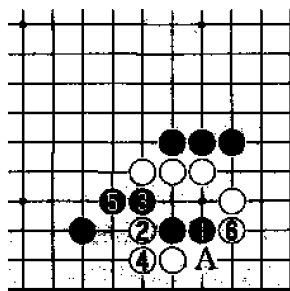


图 2—99

(图 2-100) 黑如改在 1 位靠角如何呢?

白 2 挖,是紧凑的着法,以下至 12 粘的转换,势成必然。

将来白在 A 位立是先手,这样外面的黑三子就显得薄弱,白充分。

(2-101) 黑 1 扳,是简明的下法,也是此型的正解。

白 2 反扳,必然,至白 6 止,双方大致如此。然后,黑 7 跳角是十分重要的一手,白 8 扳后告一段落。由于黑留有 A 位挤渡过的手段,黑可以满足。

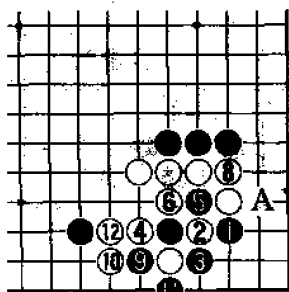


图 2-100

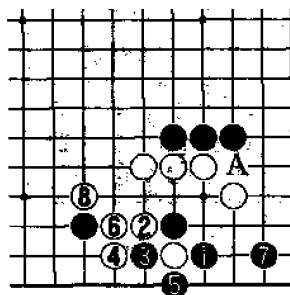


图 2-101

### 问题 20

(图 2-102) 这是一个流行了很长时间的棋型,目前仍被广泛采用。现黑●打吃时,白于 1 位立,明显是步大骗着。那么,黑如何识破白的骗着呢?

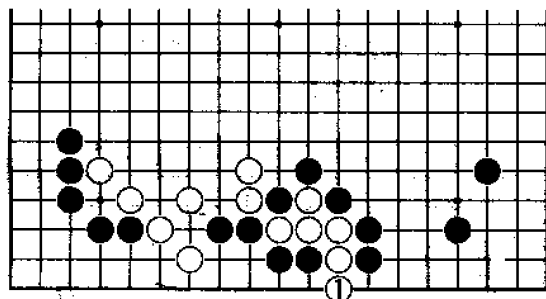


图 2-102

(图 1-103) 这是问题图的演变过程。

黑 1 是常见的打入, 以下进行至白 12, 双方都很正常。黑 13 扳, 也是可下的, 但黑 17 打时, 白 18 的立下, 确是很危险的。

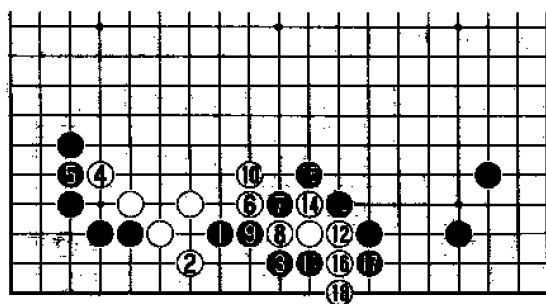


图 2-103

(图 2-104) 黑 1 打时,白 2 提,是正确的下法。

以下至黑 5 粘,黑落后手,未见便宜。以后白棋尚有 A 位断,然后再 B 位扑的包打手段。



图 2-104

(图 2-105) 黑 1 粘,是上当受骗之着。白 2 断打后,再 4 位征吃黑三子,黑大失败。

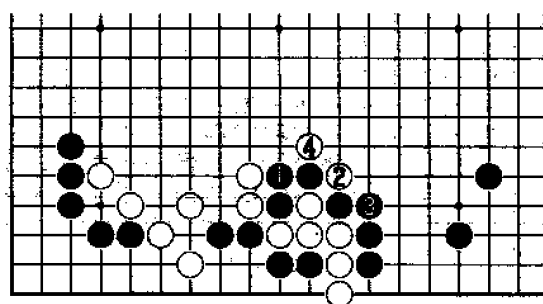


图 2-105

(图 2—106) 黑 1 靠, 是绝妙的一手, 也是此型的正解。

白若 2 位粘, 由于有了黑 1 和白 2 的交换, 黑再 3 位粘, 白 6 征吃时, 黑 7、9 可大胆地逃出。此时白已无法征吃黑棋了, 结果自己反被吃掉。

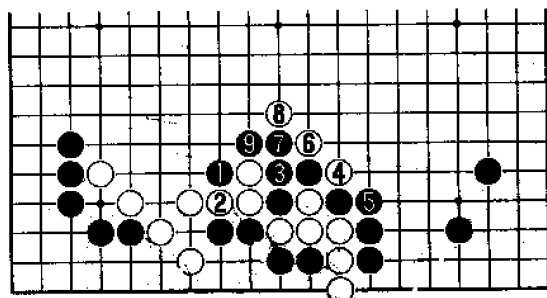


图 2—106

(图 2—107) 黑 1 靠时, 白若 2 位提, 也不行。黑 3 粘后, 白左右两边难以顾全, 黑作战仍有利。

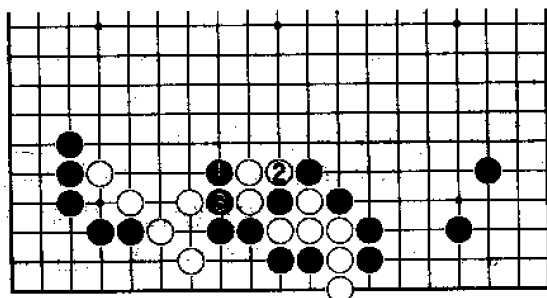


图 2—107

(图 2—108) 当初,白⊙顶时,黑在 1 位爬过,是较常见的正常着法。

白 2 跳,必然。这样,形成黑获实利,白得外势的两分局面。

这也是实战中出现最多的变化之一。

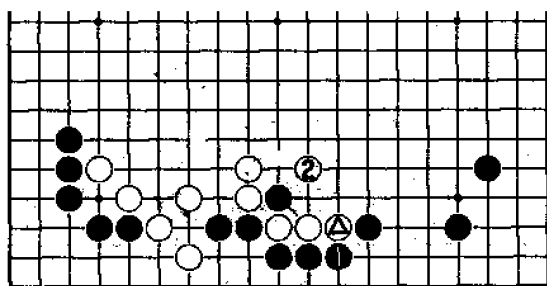


图 2—108

### 问题 21

(图 2—109) 黑 1 飞,从右边出头,这是对打劫有所准备的下法。

此时的焦点,是白棋如何制造劫材。

(图 2—110) 这是有“大斜千变”之称的大余定式。白 8 粘上边,必须具备征子有利,以下至白 12 打时都是定式的正常运行,而黑 13 打、15 飞出是场合中的变着,但具有骗着意味。

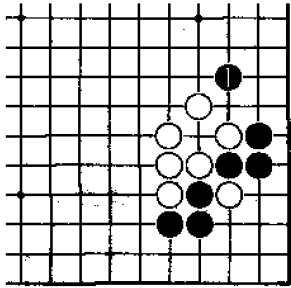


图 2-109

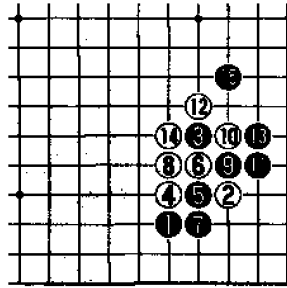


图 2-110

(图 2-111) 白 8 粘上面, 是较为简明之型。白 12 打时, 黑 13 跳是正着, 至黑 15 拐吃止, 是基本定式。

(图 2-112) 黑若 1 位长, 虽属稳健, 但白 2 扳以下至白 6 退止, 黑棋两边都被压在低位, 白棋满意。

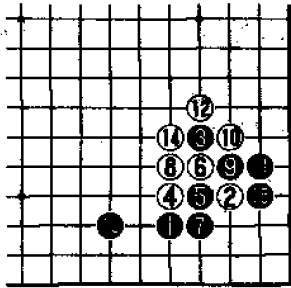


图 2-111

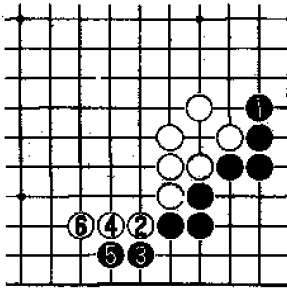


图 2-112

(图 2-113) 白 1、3、5 扳退, 是一种软弱的下法。

黑 6 贴出是强手, 白棋不好。当然, 关键要看劫材的多少, 如果劫材不利时, 只能于 A 位补。

(图 2-114) 白若 1 位挡, 黑 2 尖补劫当然, 否则白于 2

位跳,黑棋下边五子即被杀。

白3扳、5打形成劫争,由于黑6提是先手劫,所以,白棋不利。

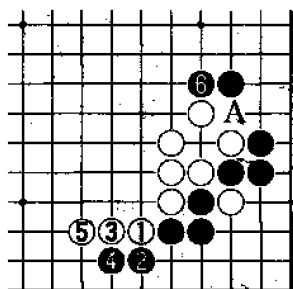


图 2-113

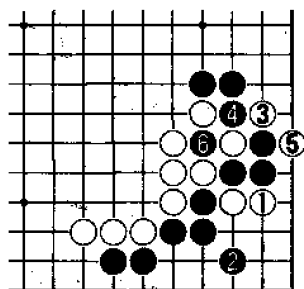


图 2-114

(图 2-115) 白3连扳,有力,以下至白7征吃,外势厚实。

此外,白A位挡的手段依然存在,黑仍须补一手,白棋明显有利。

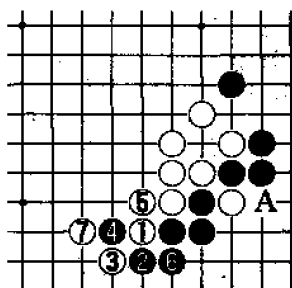


图 2-115

(图 2-116) 黑若 4、6 两打强行吃白一子,至此,黑的骗着明显起来。

白 7 挡,抓住了机会,黑 8 提不得已。白 9 扳下开劫当然,黑 12 提劫时,由于白 13 断是本身劫,情况对白棋就大为有利了。

即使如此,白 13 断的劫材尚有推敲的余地,还有更好的结果。

(图 2-117) 黑 6 提劫时,白 7 靠,是绝妙的劫材。

黑若 A 位粘应劫,白打胜劫,以后则可于 B 位连回很大。黑若 B 位或 C 位应劫,则白棋可增加劫材数量,黑棋难以兼顾。

由此可以看出,此图结果明显好于前图。

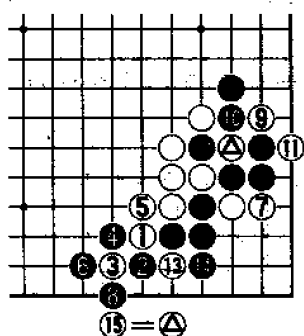


图 2-116

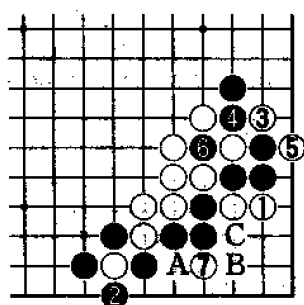


图 2-117

(图 2-118) 白 7 挡时,黑若 8 位粘消劫,以下至白 15 提止,黑 16 挡尚须补一手,白棋获得先手,且外势很厚,白可以满足。

(图 2-119) 前图黑 16 若于本图 1 位打,白 2 打、4 跳,

又形成第二次劫争。此劫白轻黑重，黑棋难以应对。

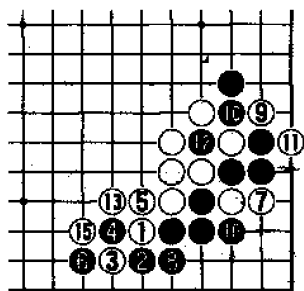


图 2-118

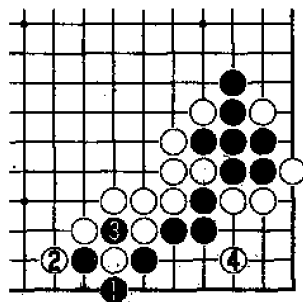


图 2-119

### 问题 22

(图 2-120) 这是让六子以上的棋，经常能见到的棋形。

白 1 打入，是上手对下手的一种对策，黑棋应对正确与否，对黑来说是个考验。

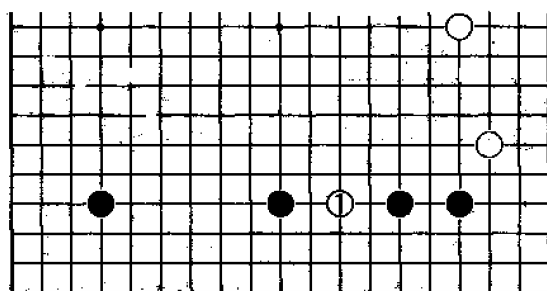


图 2-120

(图 2-121) 黑 1、3 托退, 是初级水平的棋手最易犯的错误。

白 2、4 扳粘后, 黑●一子自然受伤。这样的下法当然黑失败。

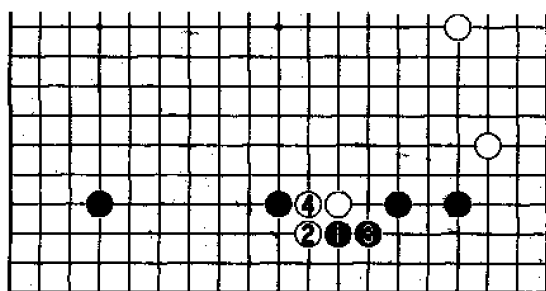


图 2-121

(图 2-122) 黑 3 若断, 白 4 打, 必然。黑 5、7 再打, 白 6 提一子的形极富弹性。

由于黑所得外势又已被白△二子所限制, 这个结果黑棋也不能满意。

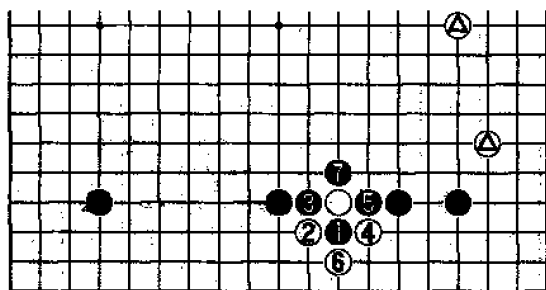


图 2-122

(图 2-123) 黑 1 若上压, 然后 3、5 打渡, 仍是软弱的下法。

白 6 先手提, 黑 7 只得补一手, 否则味道很坏。此后白 A 位关起所得外势很大, 黑也不利。

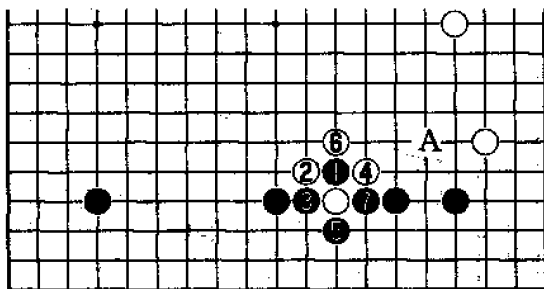


图 2-123

(图 2-124) 黑 1 尖、3 扳, 是有力的着法, 也是此型的正解。

白 4 弯出头, 十分难受, 黑则 5、7 靠压顺势出头, 这是典型的缠绕攻击, 白棋苦不堪言。

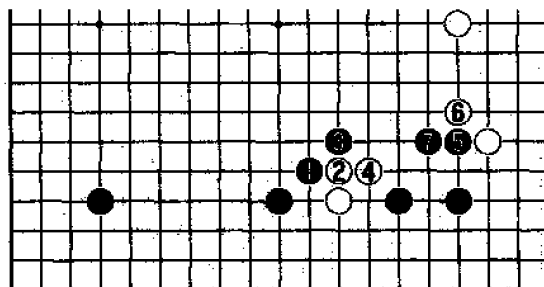


图 2-124

(图 2-125) 白 4 扳头, 是必然的着法, 否则难以忍受。

黑 5 断时, 白 6 跳是此际手筋, 黑也 7 位跳下, 逼迫黑棋做活。以下至白 16 止, 双方势成必然, 白棋虽能活棋, 但目数很少, 黑 17 打换得外势, 黑棋十分满意。

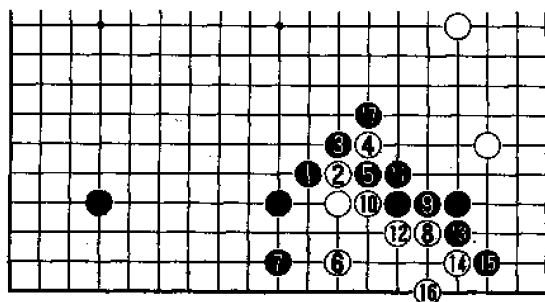


图 2-125

(图 2-126) 黑若 1、3 位连续关出, 虽也是简明有力之着, 但还是不如(图 2-124)更为有力。总之, 只要黑方不帮白走棋, 白就难以取得满意的结果。

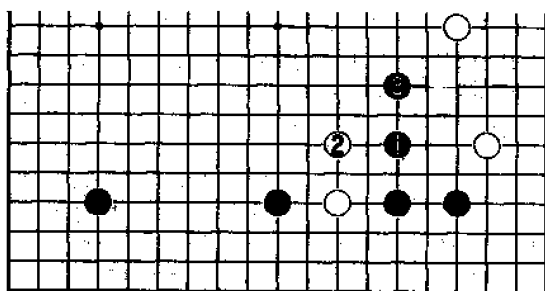


图 2-126

问题 23

(图 2-127) 白在 1 托之前,已经出现了次序错误。

希望黑棋能发现并打击这个错误的手筋。不过,要以征子有利为条件。

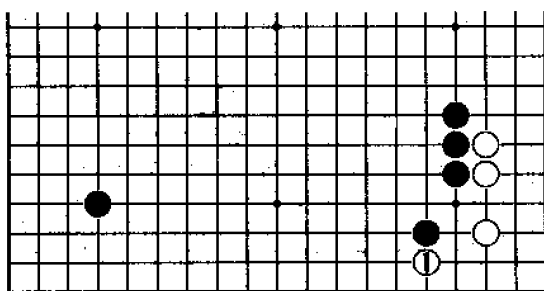


图 2-127

(图 2-128) 这是问题图所演示的变化。

白 4 托时,黑因征子不利,在 5 位退。白 6 爬后,再 8 位托,此下法次序有疑问。

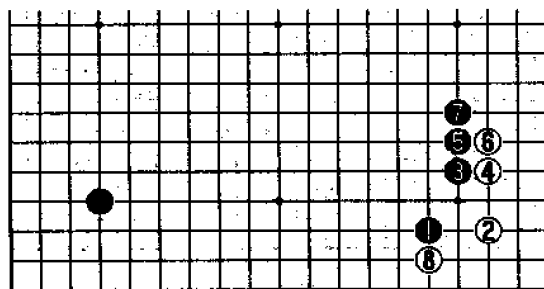


图 2-128

(图 2-129) 前图白 6 在本图 1 位托,是正确的次序。  
黑 2 退,以下至白 9 止,形成实利对外势的结果,大致两分。

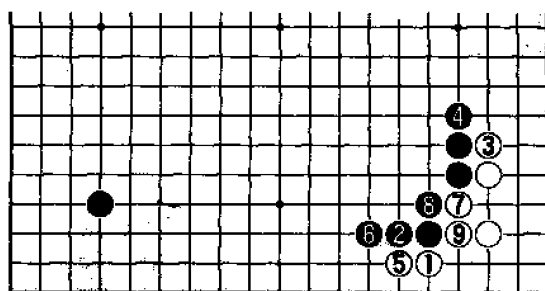


图 2-129

(图 2-130) 白 i 托时,黑若 2 位退,以下至白 7 止,虽  
与前图一样,但白本身次序有误,黑并未获得便宜,这样的结  
果黑当然不能满意。

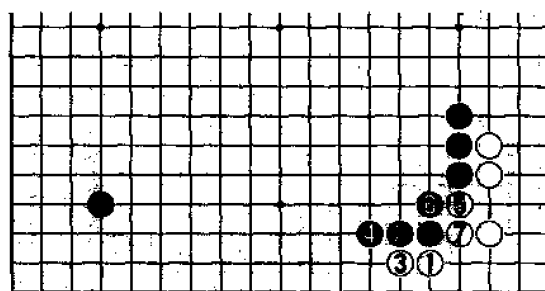


图 2-130

(图 2-131) 黑 1 扳, 是上当受骗之着。白 2 断, 以下至白 6 冲, 黑棋形被分裂, 当然不利。

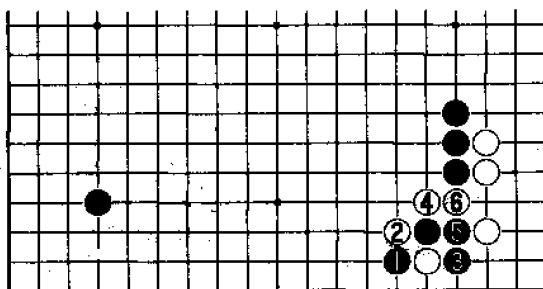


图 2-131

(图 2-132) 黑 3 退, 比前图要好一点。但被白 4 吃掉一子, 黑仍十分难受。

黑 5 打、7 粘分断白棋后, 白不论在 A 位夹还是 B 位飞, 都能妥善处理好几个子。

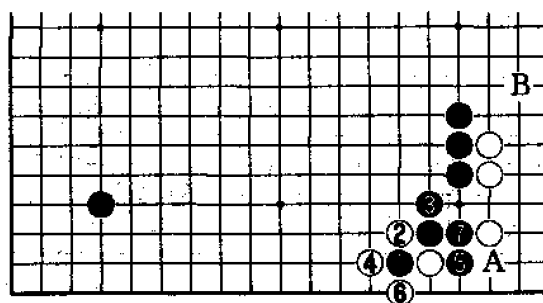


图 2-132

(图 2-133) 黑 1、3 顶断, 虽是局部的手筋, 但毕竟是大俗手。

白 4 粘后, 黑仅得到 5 位扳的便宜, 并没有得到特别的便宜。

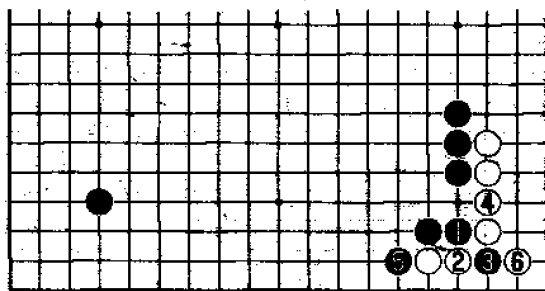


图 2-133

(图 2-134) 黑 1 挖, 是反击的手筋, 也是此型的正解。白 2 打, 无理, 以下至 7 征吃, 白大败。

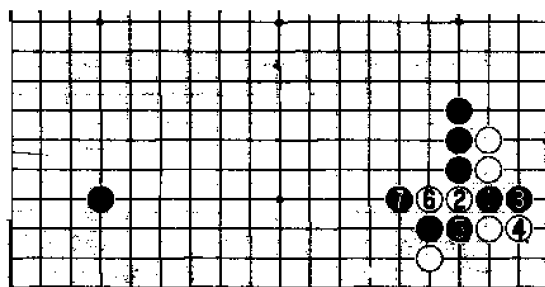


图 2-134

(图 2-135) 黑 3 立时,白征子不利,只好在 4 位粘。  
 黑 5 拐,以下至白 8 拐,形成转换。白吃黑一子,黑吃白二子,从这个对比上来说,白还是不利。

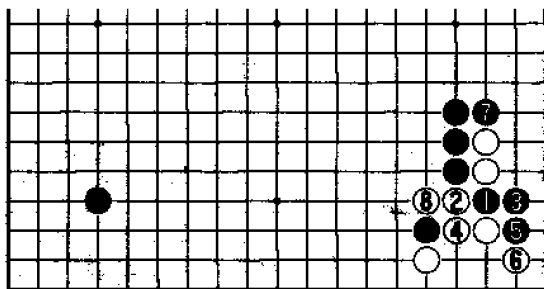


图 2-135

(图 2-136) 白 2 下打,只能如此。黑 3 粘,将白棋压在低位,黑可以满足。

白 4 退,不得已。黑 5 跳后,不仅扩展了外势,同时瞄着边上 A 和 B 断点的余味,黑十分可下。

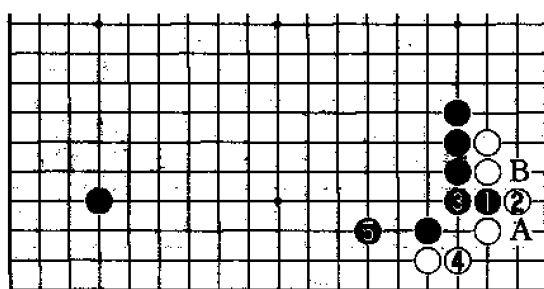


图 2-136

问题 24

(图 2-137) 这是实战中常见之形。黑 1 点入后,白如何应对才不遭受损失呢?

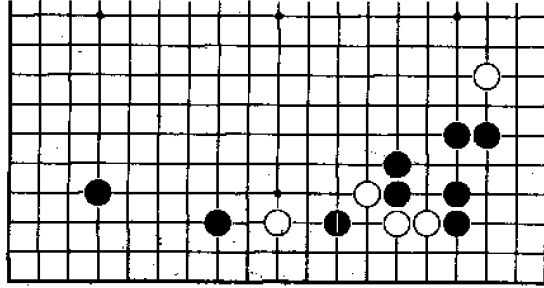


图 2-137

(图 2-138) 白 1 位粘,是上当之着。

黑 2 顶,好手,白 3 长起后,黑 4 先扳,再 6 位跳,是好次序,白两边被分断,明显不利。

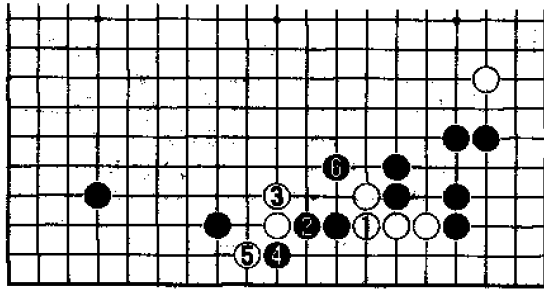


图 2-138

(图 2-139) 白若 1 位压,也不好,黑只要 2 顶、4 扳过即可,至 6 打吃,黑十分满意。

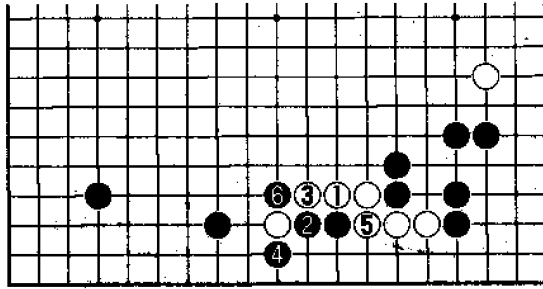


图 2-139

(图 2-140) 白 1 顶,是此际的最佳应手,也是此型的正解。

黑 2 断,肯定不行,以下至白 7 止,黑差一气被杀。

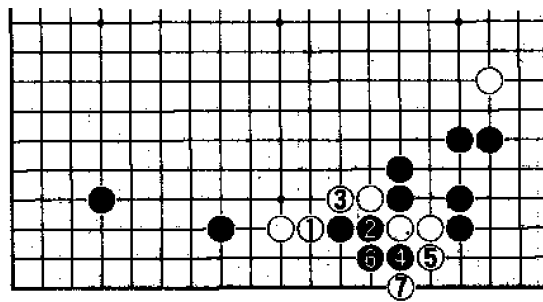


图 2-140

(图 2-141) 黑 1 长, 必然。白 2 扳、4 断, 是弃子的好手。

以下至黑 19 止形成转换, 黑得实地, 白得外势, 由于 A 位挡是绝对先手, 以后 B 位打入很严厉, 白十分可下。

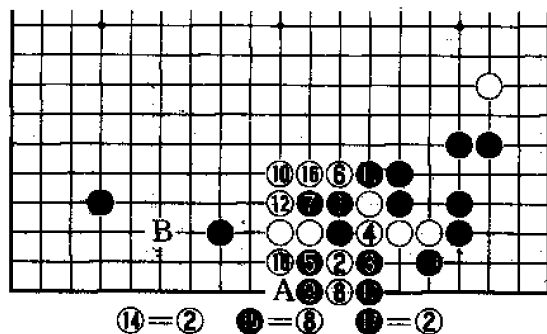


图 2-141

(图 2-142) 前图黑 7 如于本图 1 位提, 白 2 打, 以下至白 8, 白棋形优美, 十分可下。

黑 5 如于 6 位断, 白 5 位挡, 将成打劫。

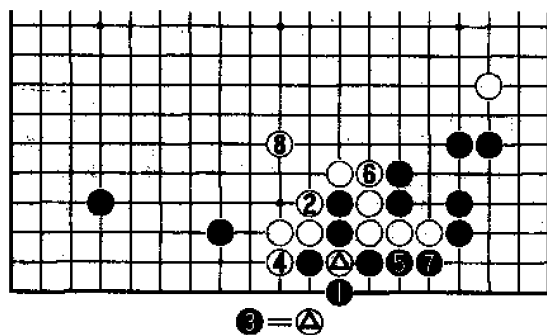


图 2-142

问题 25

(图 2-143) 白 1 侵入,也是实战中常见之形。  
那么,黑如何应对好呢?

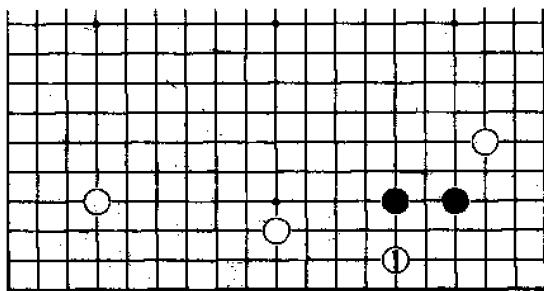


图 2-143

(图 2-144) 黑 1 尖,是典型的上当受骗之着。  
白 2 点角转身,好手。以下至白 8 渡过,黑 1 成为大恶手,  
白有利。

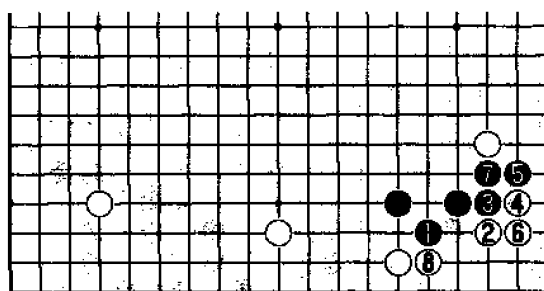


图 2-144

(图 2-145) 黑 1 顶, 虽是局部的好手, 但在此时却不适用。

白 2 退, 黑 3 扳后, 白 4 至 8 渡过, 黑明显不利。

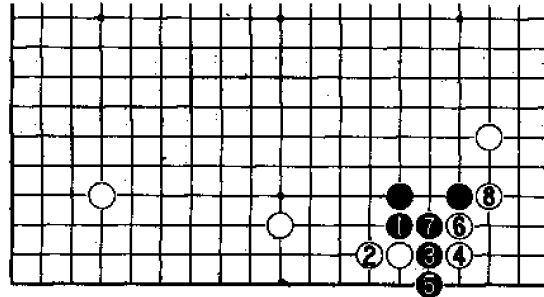


图 2-145

(图 2-146) 黑 1 尖, 仍不好。期待白 A 位爬, 然后再 2 位尖补角。

此时, 白 2、4 点角是好手, 黑毫无收获。此后, 黑如 A 位挡, 白 B 位挖, 黑无应手。

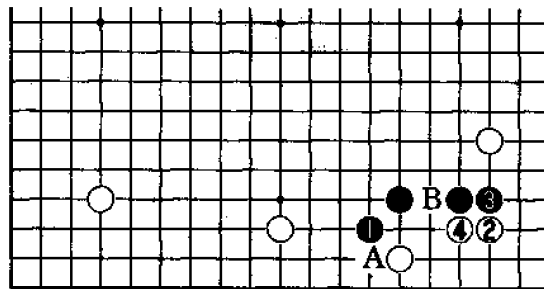


图 2-146

(图 2-147) 黑 1 尖角, 看似软弱, 实际却是此型的正解。  
白 2 补, 大致如此, 黑可在右边上夹攻白一子, 黑充分可下。

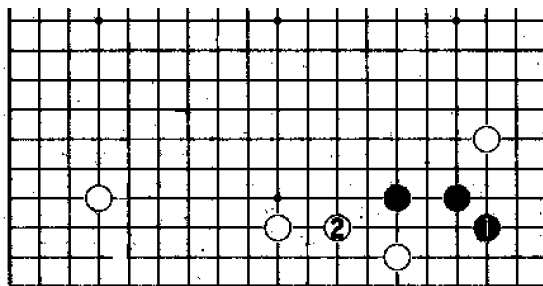


图 2-147

## 邮 购 指 南

### 《象棋古谱鉴赏丛书》

象棋古谱布局名招 .....	18.00 元
象棋古谱全局谋略 .....	13.90 元
象棋古谱决胜妙杀 .....	14.00 元

### 《象棋秘诀丛书》

象棋攻杀秘诀 .....	13.80 元
象棋巧胜秘诀 .....	13.90 元
象棋破阵秘诀 .....	14.00 元
象棋心战秘诀 .....	12.30 元

### 《象棋实战技巧丛书》

象棋解危谋算 .....	16.70 元
象棋实用杀着 .....	16.60 元
象棋谋子技巧 .....	16.60 元

### 《象棋致胜法宝丛书》

象棋最新布局 .....	13.40 元
象棋快杀速胜 .....	14.80 元
象棋全局致胜 .....	12.50 元
象棋棋艺速进 .....	13.70 元
象棋致胜韬略 .....	13.90 元

### 《象棋战术巧用丛书》

弃子巧胜诀窍 .....	14.00 元
兑子巧胜诀窍 .....	14.70 元
运子巧胜诀窍 .....	16.50 元

闪击巧胜诀窍 .....	15.30 元
冷招巧胜诀窍 .....	13.90 元

**《大师讲棋系列丛书》**

象棋入门不求人 .....	12.50 元
象棋布局一点通 .....	12.50 元
象棋战术巧运用 .....	14.00 元
象棋残局无敌手 .....	15.10 元
象棋棋力自测验 .....	12.60 元
象棋国手交锋谱 .....	16.50 元

**《象棋妙手丛书》**

布局妙手 .....	12.90 元
中局妙手 .....	12.30 元
残局妙手 .....	13.00 元
杀王妙手 .....	14.00 元
全面妙手 .....	11.10 元

**《特级大师对局精解丛书》**

象棋先手布局妙法 .....	15.10 元
象棋后手布局良策 .....	15.40 元
象棋中局攻杀技巧 .....	13.60 元
象棋残局决胜战术 .....	13.60 元

以上定价内已含邮资。如欲邮购请直接汇款至：北京体育大学出版社读者服务部，邮政编码：100084。请用正楷书写清楚您的姓名、详细地址、邮政编码、邮购书名及册数。书款不足，恕不发书，切勿在信内夹寄现金，谢谢合作。（本广告有效期半年，超过有效期以我部最新邮购书目为准，索取书目请与读者服务部联系。）

读者服务部电话：(010)62989432