

日本棋院编 马骋平译

初级围棋实用 技术丛书



文化艺术出版社



2 033 7279 6

接触战的手筋

日本棋院 编

马骋平 译



体育出版社

前 言

碰、顶、托、靠是接触战中常用的好手法。因为它是使自己的棋形开始活动的手段，所以，当棋局符合预期效果时，将会产生极大的快感吧。反之，则有成为丧失妙趣的臭棋的危险，所以，必须在事前充分掌握对方的要害，这是不言而喻的。



接触战的手筋

日本棋院 编

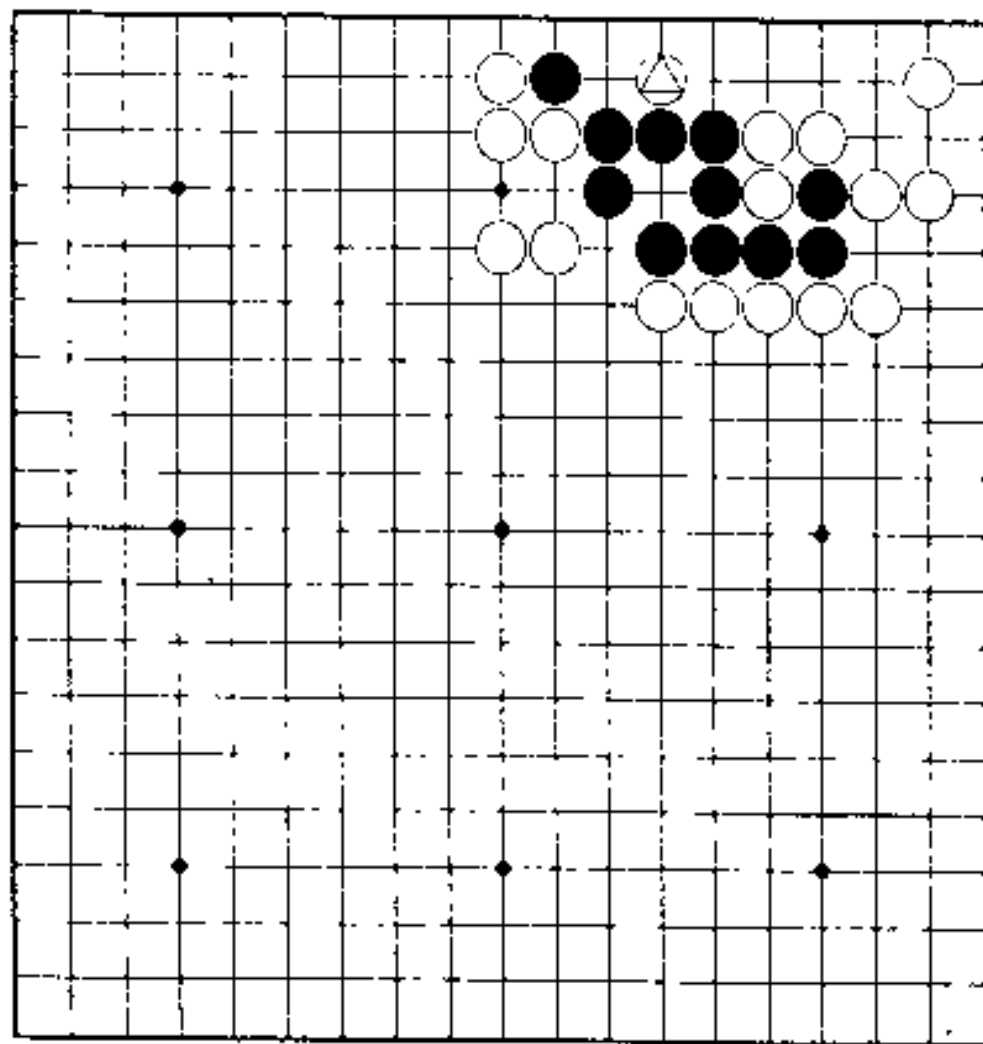
马骋平 译



体育出版社

前 言

碰、顶、托、靠是接触战中常用的好手法。因为它是使自己的棋形开始活动的手段，所以，当棋局符合预期效果时，将会产生极大的快感吧。反之，则有成为丧失妙趣的臭棋的危险，所以，必须在事前充分掌握对方的要害，这是不言而喻的。

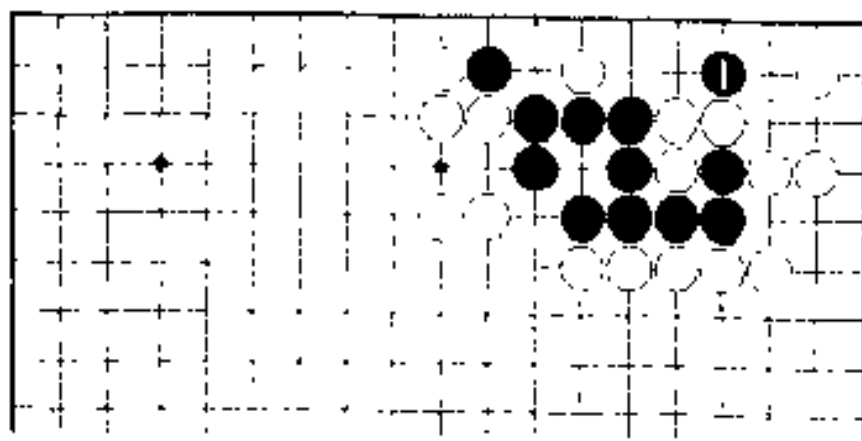


还手

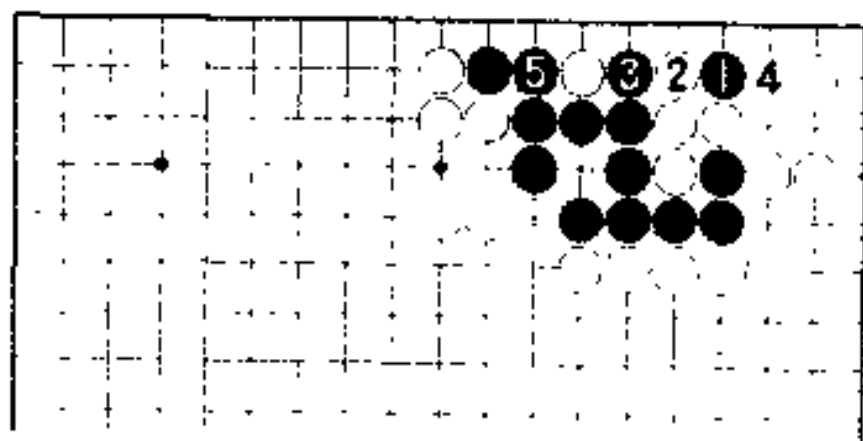


白△一子是个讨厌的存在。

下一步断和渡必得其一。不打破白△子的这种关系，黑棋便不能活。



1 图 (正解)



2 图

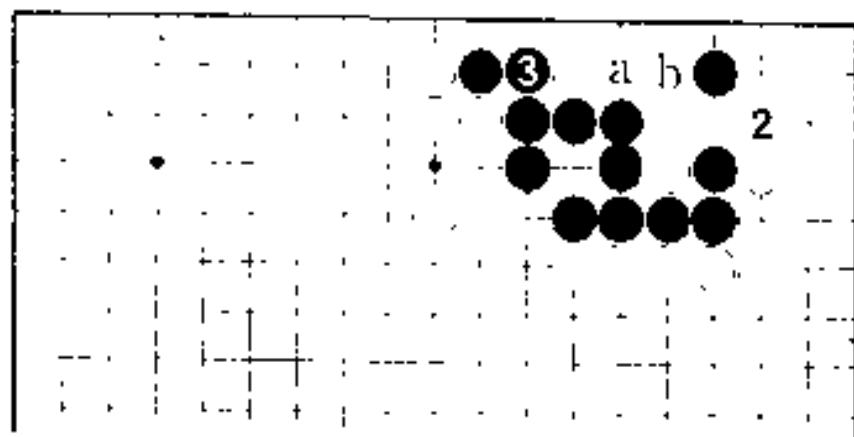
解答 决定遏止
渡过

1 图 (正解)

黑1托正合适。以
杀白三子为目标是遏
止渡过的要点。

2 图 (黑活)

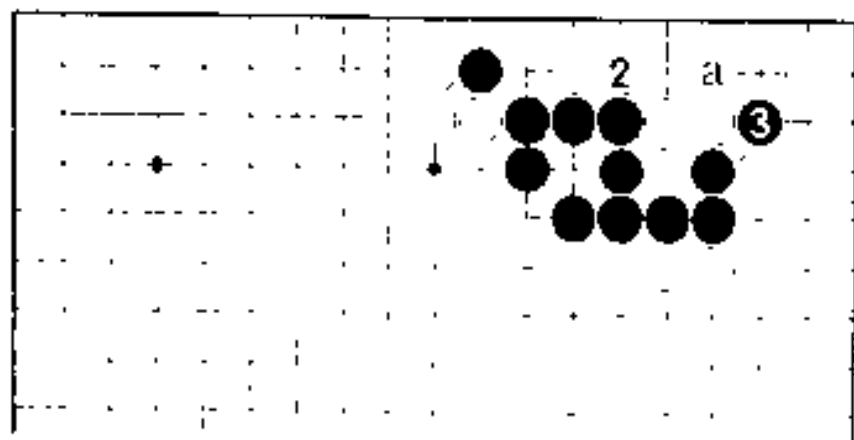
白2虽能杀一子,
但是,黑3发挥作用,
至黑5活棋,简单明
了。



3 图

3 图（不能渡）

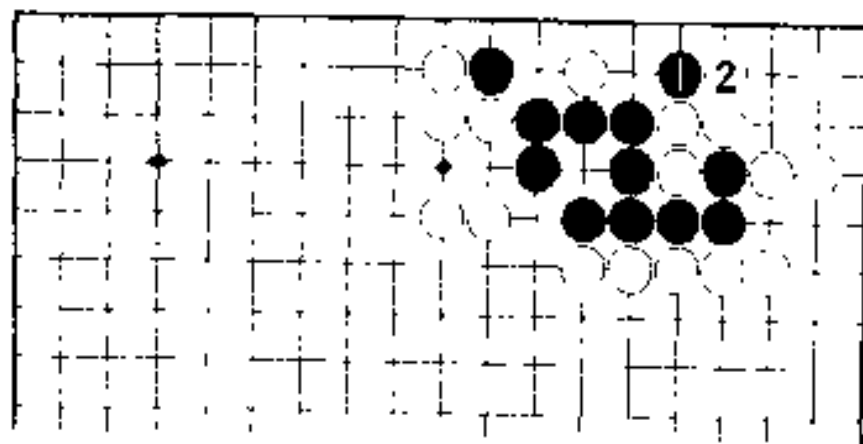
白棋走 2 粘时，黑 3 接好。接着要是白 a 的话，因为黑 b 能断，所以白一子不能渡。



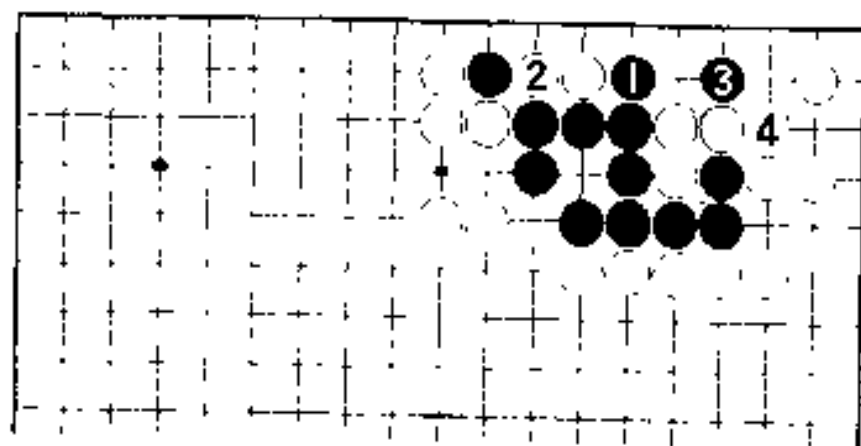
4 图

4 图（断）

除靠以外，都要失败。黑 1 断，白 2。以白 2 走 a，也可以。



5 图



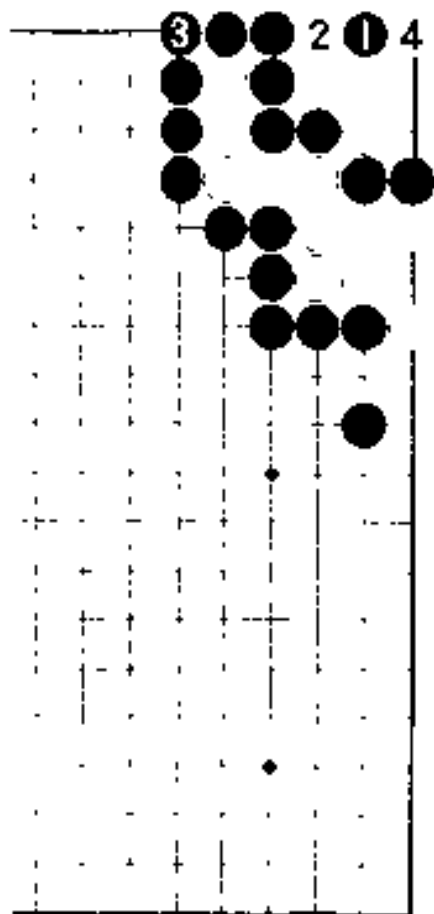
6 图

5 图 (扳)

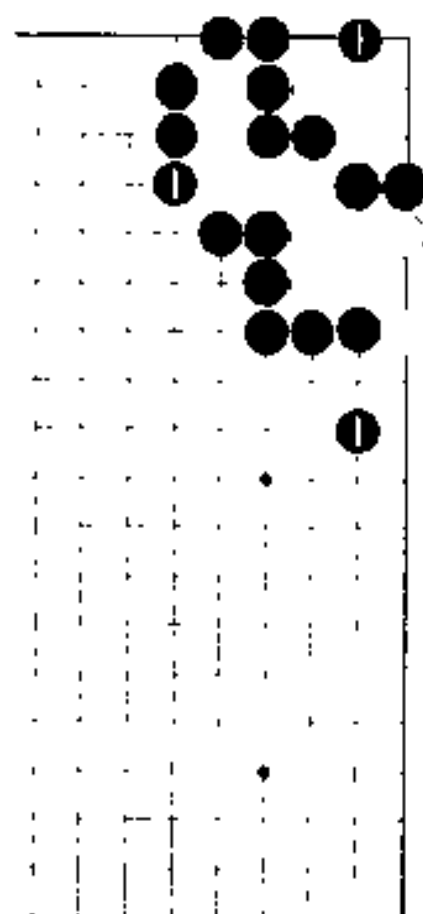
黑 1 扳, 白 2 立, 单纯。白棋左右能断, 必得其一。

6 图 (迟缓)

不能走黑 1、白 2 的格式。随后即使在 3 托, 白走 4 也无眼。其形和 3 图比, 太差。



2 图



1 图 (正解)

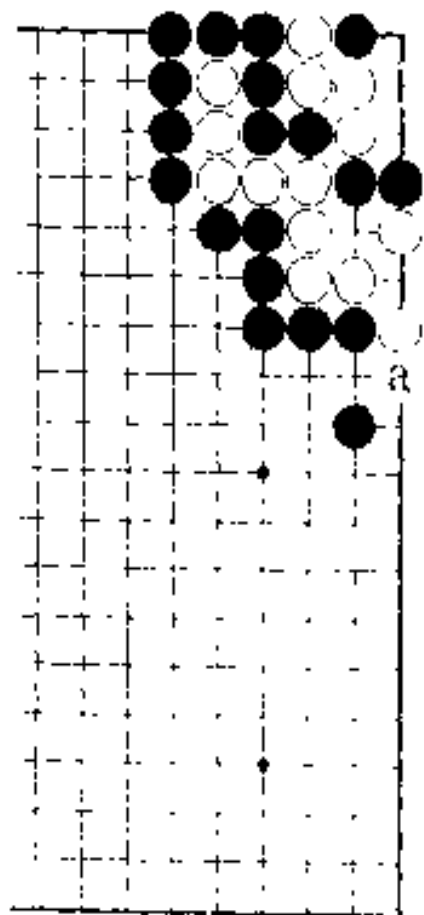
解答 急所的托

1 图 (正解)

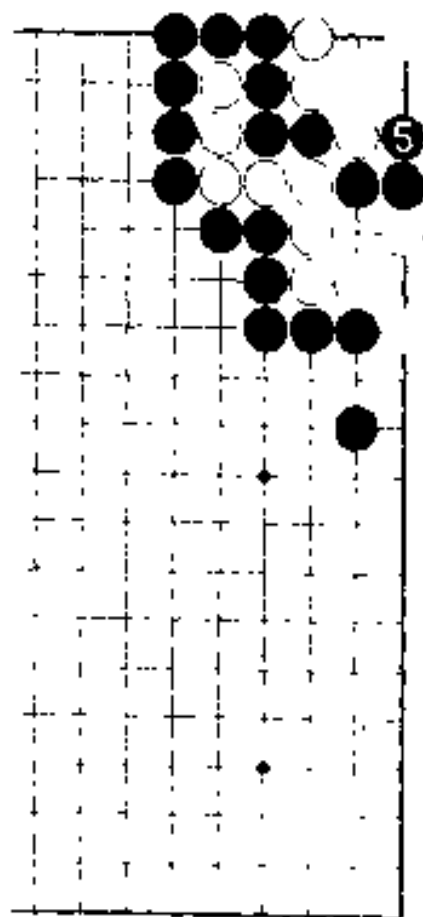
黑1的托是正解。
但只有这一步还解决不了。

2 图 (再来一步)

白2、4提掉一子时, 怎么样? 其后, 一步棋便完成了。



4 图



3 图

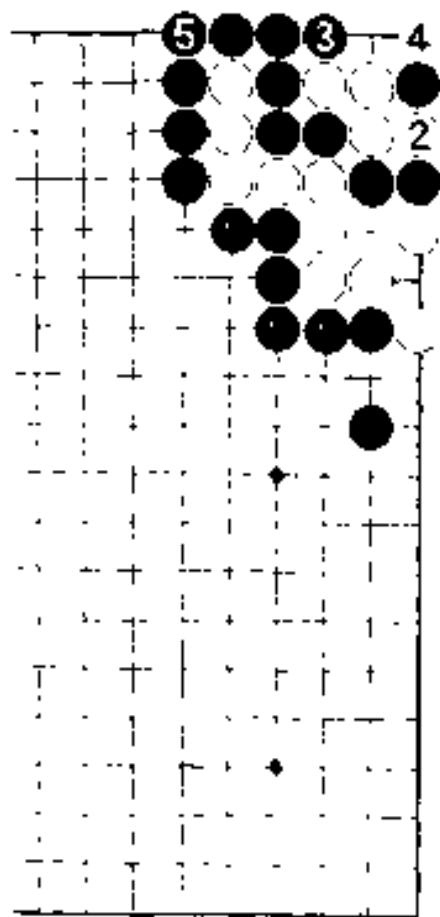
9

3图（决定）

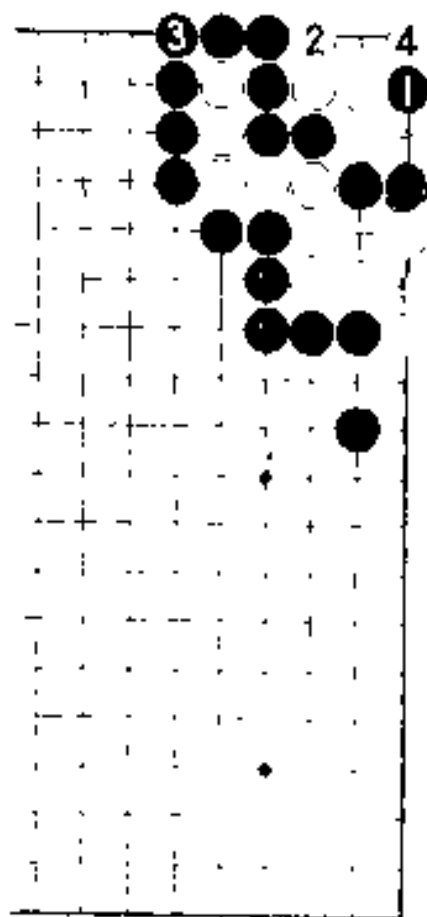
到黑5为止，你是否理解？在角上虽有一只眼，但是，白棋两方面都不能入气。

4图（脱先）

要是白棋走1的话，黑棋可以脱先。在角上即使双活，而黑棋可以从a进攻之。



6 图



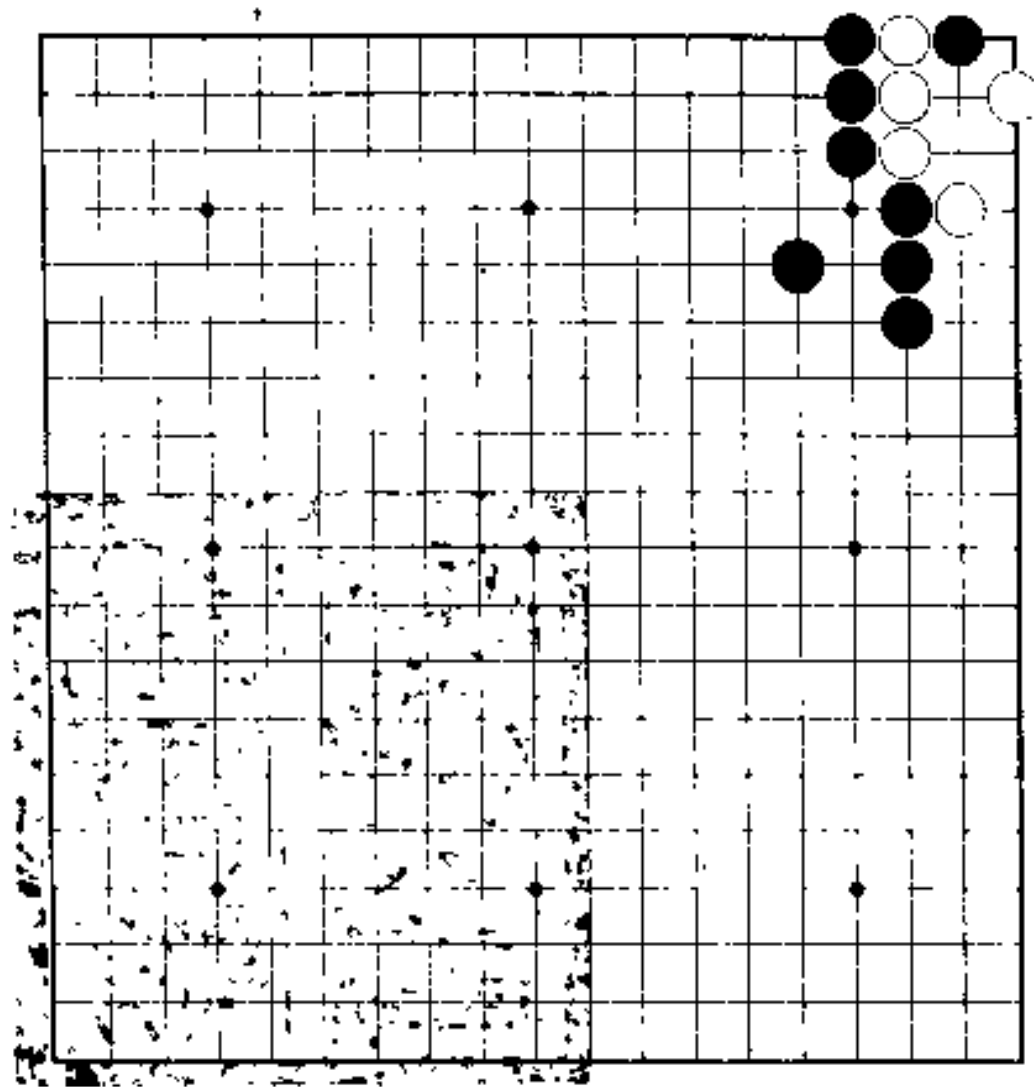
5 图

5 图（失败）

又一个“二·一”处，黑 1 靠失败。白 2、4 作劫，是进行抵抗的手段。

6 图（注意）

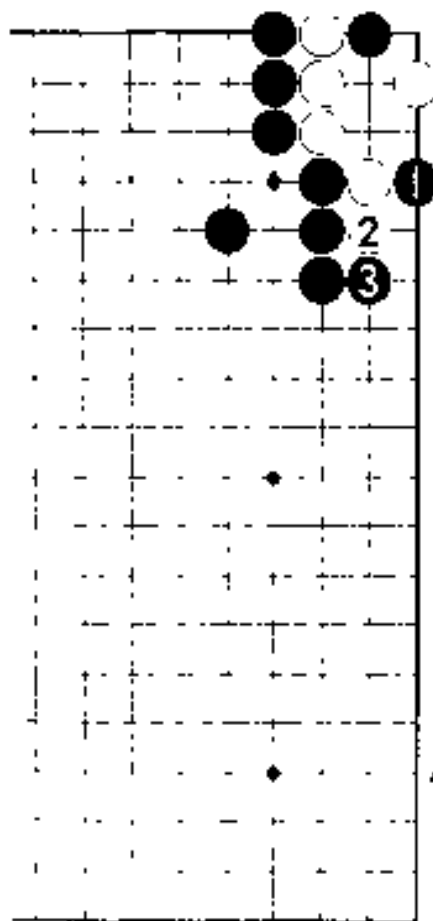
若走白 2 失败。黑 3、5 紧气，角上，不能做眼。



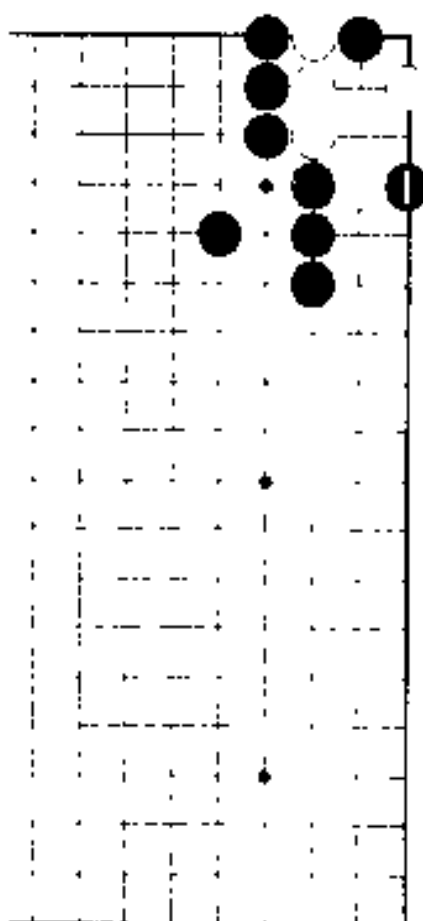
需要勇气 3

对了解手筋的人，是不难的。不了解的人，则需要勇气。

总之，不应当去帮助白活棋。



2 图



1 图 (正解)

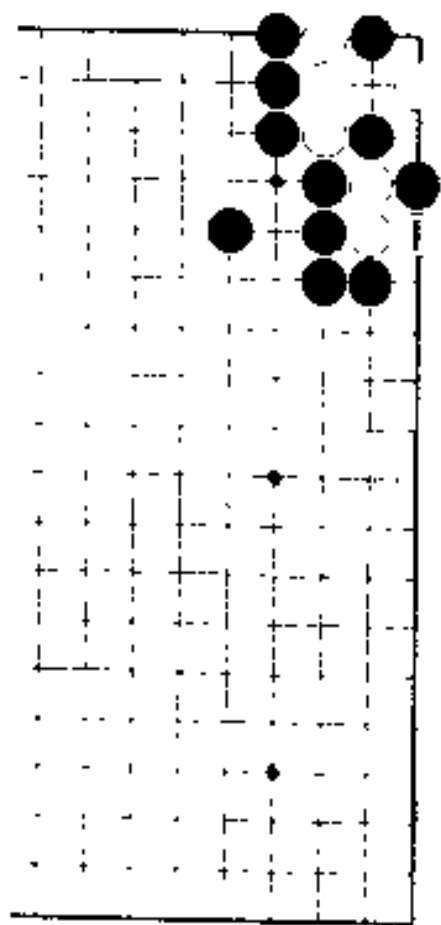
解答 一路的托

1 图 (正确)

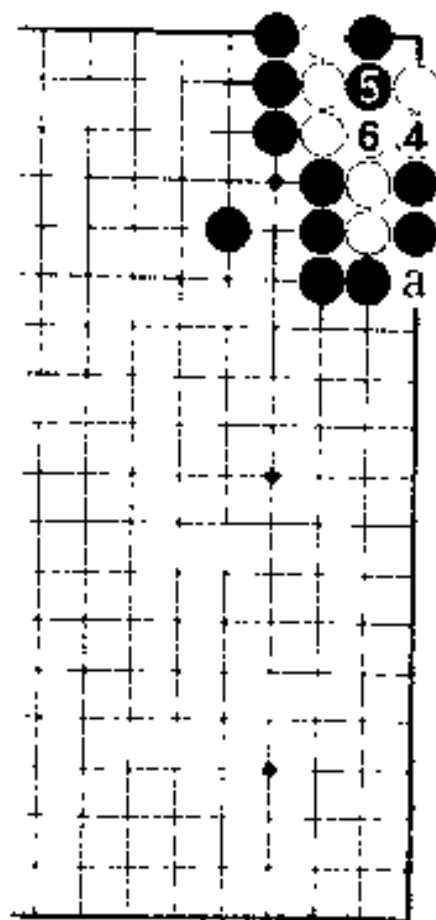
黑 1 夹托是新奇的手段。这里成为眼形急所。

2 图 (紧气)

如果白 2，则黑 3 拦。白棋的空便一目了然。



4 图



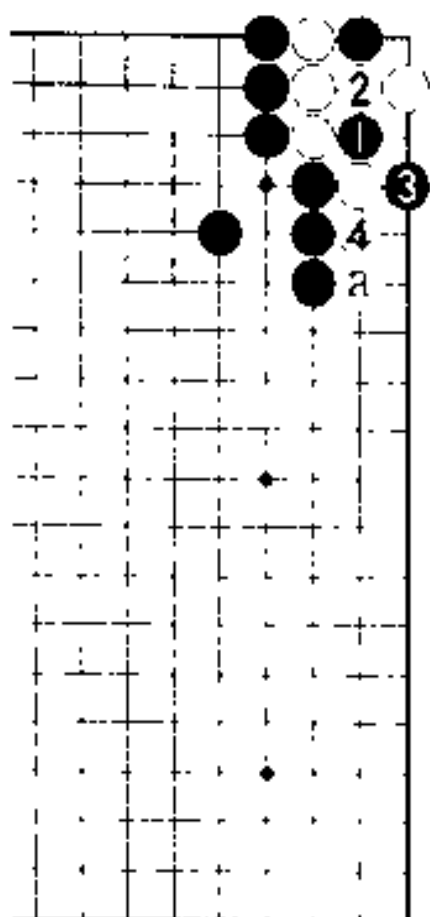
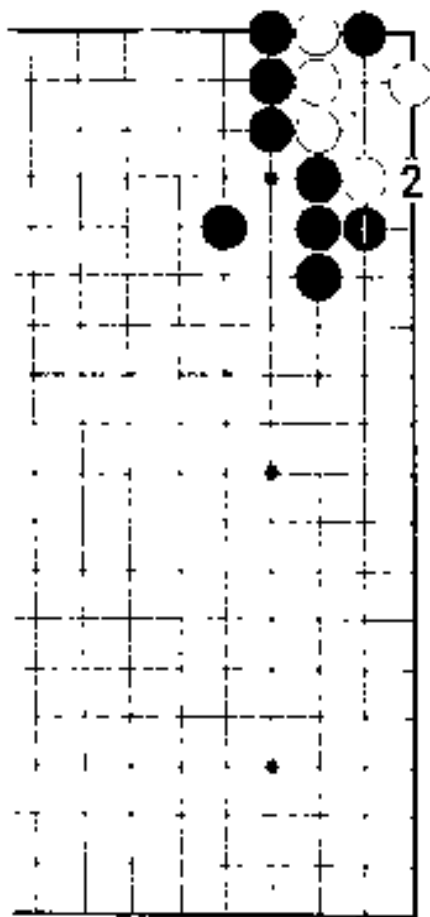
3 图

3 图（假眼）

接下来，要是白在 4 应，黑 5、7 是好次序。白棋即使在 a 提子，也是个假眼，这您早就知道了。

4 图（双吃）

白走 1，黑则 2，双吃。白棋无论如何也活不了。

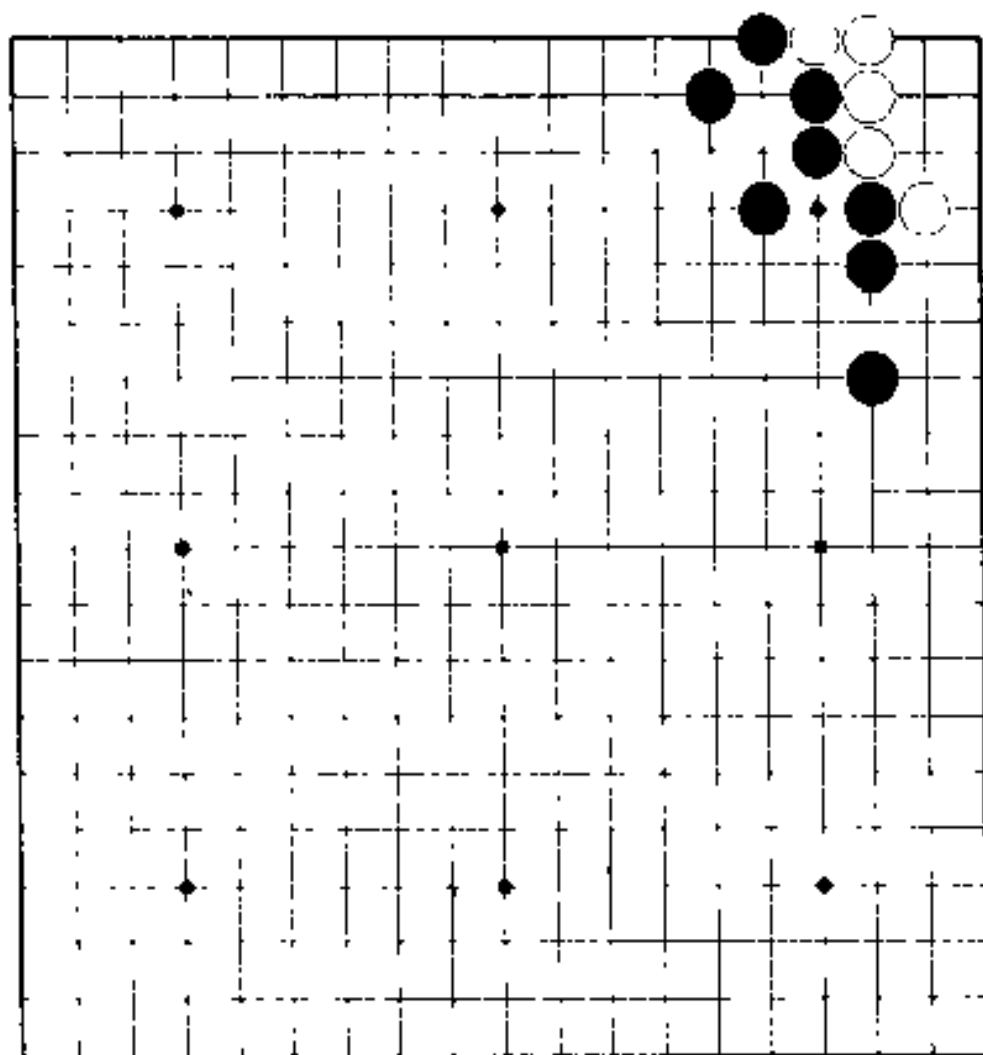


5 图 (失败)

如果黑1决定断，那就没有棋了。黑3只是假眼，尚有黑在a立的手段。

6 图 (帮忙)

黑1白2能活，在实战中有很多人是这样走的。

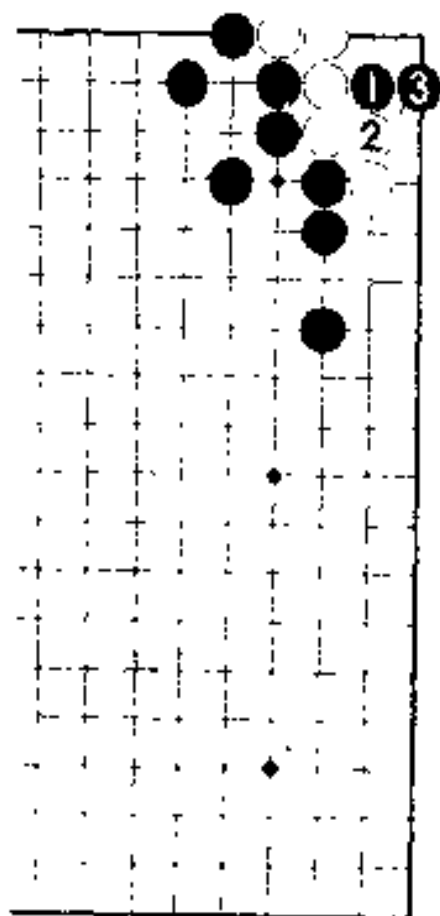


简明

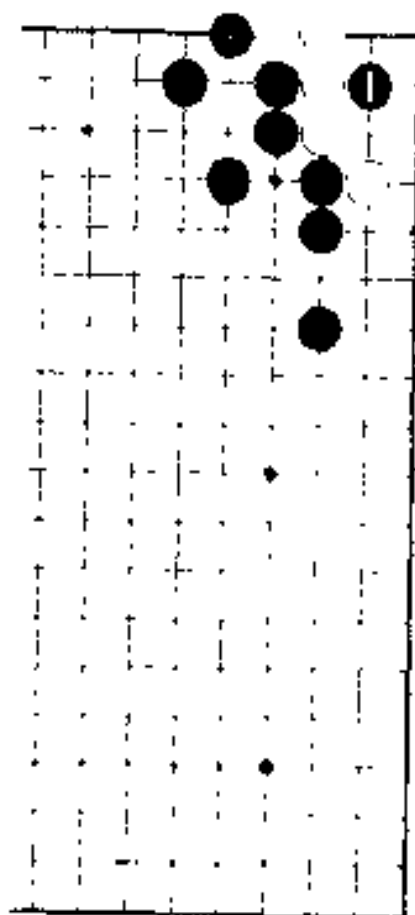
4

这跟前题的构
形虽然相似，不过
其手法单纯。

在急所的一击，
十分干脆。



2 图



1 图 (正解)

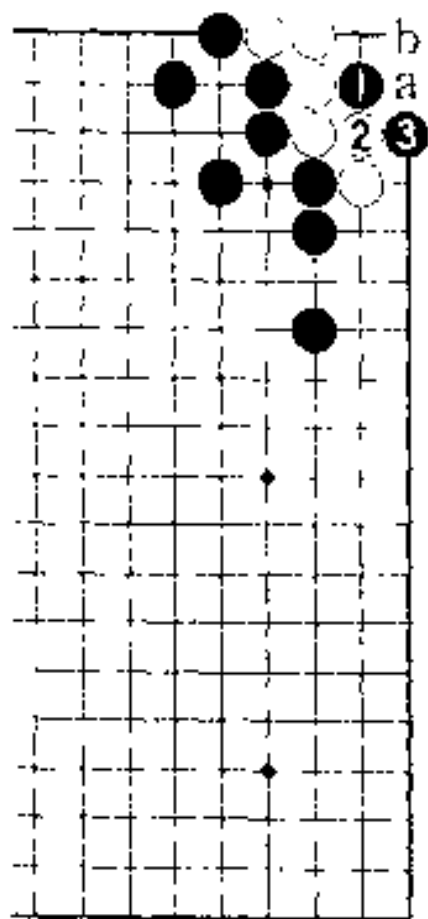
解答 中央一点

1 图 (正解)

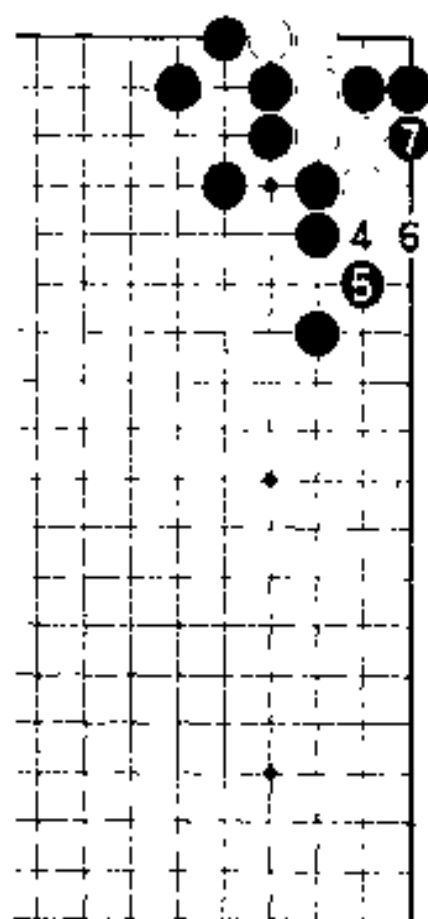
黑 1 点，要无条件地杀死对方，只限于这一手。

2 图 (在中间)

白 2 只能粘，不过，黑 3 长的话，其空间是不够作两个眼的形。



4 图



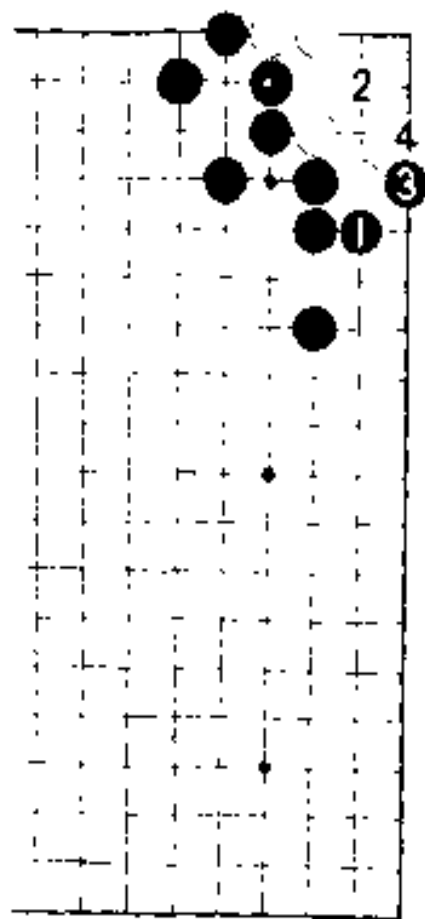
3 图

3 图（白死）

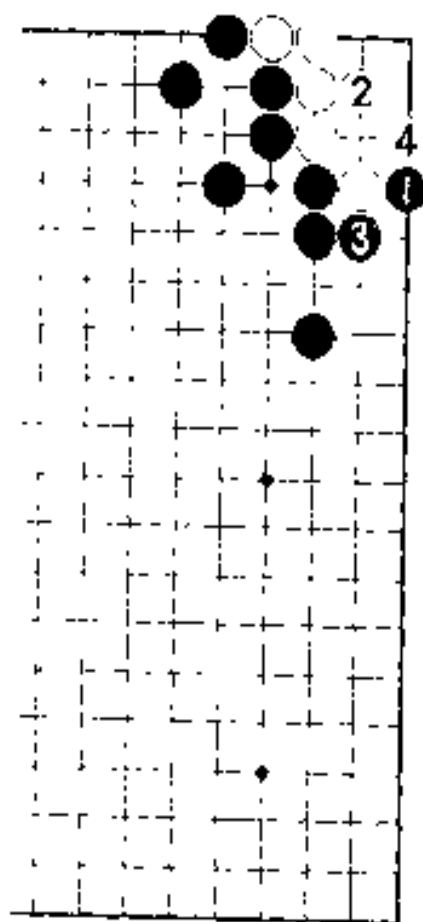
即使白 4、6 继续扩展，但黑 7 长，角上的空间仍不够活棋。

4 图（即使如此）

黑 1 点 3 扳也没关系。白 a 黑 b 提，仍然是四目空的一只眼。



6 图



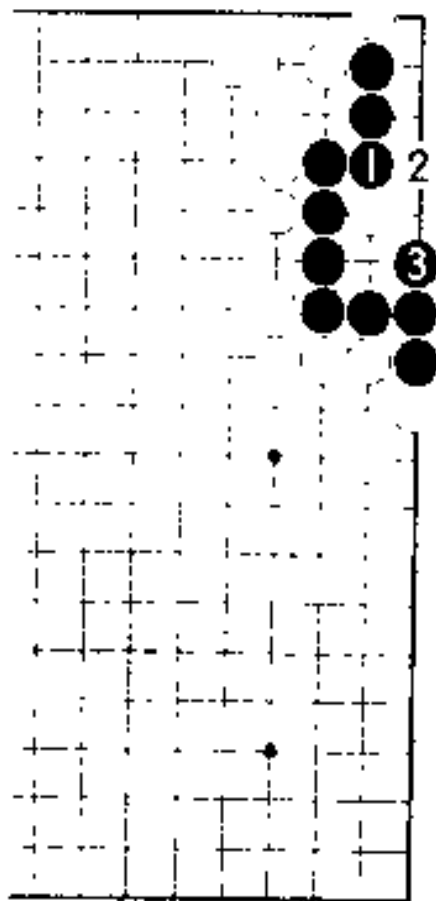
5 图

5图（打劫）

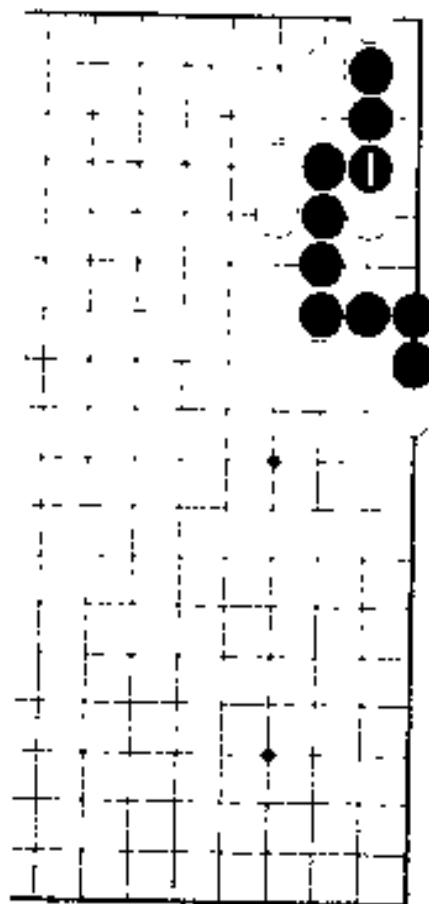
黑1的夹靠，希望过奢。白2可以顽抗，黑3打，白4打劫进行抵抗。

6图（相同）

打劫如果可以的话，黑1挡简单。白棋仍然只能在2、4应。



2 图



1 图 (正解)

守

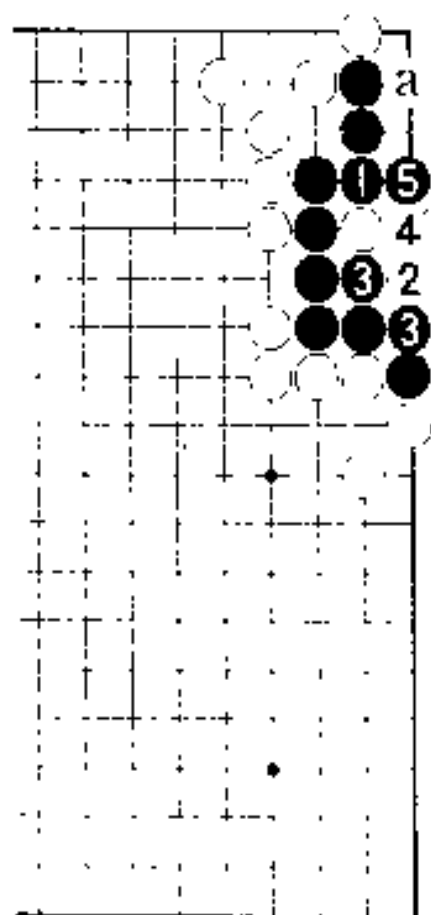
解答 急所之防

1 图 (正解)

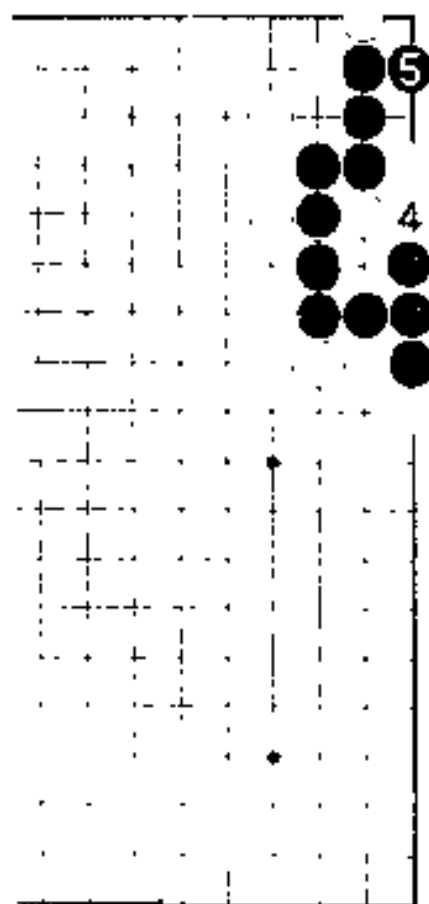
本形有两个急所。
首先黑 1 团是第一急所。

2 图 (要点)

然后，在白 2 扳时，黑 3 再走第二个急所。



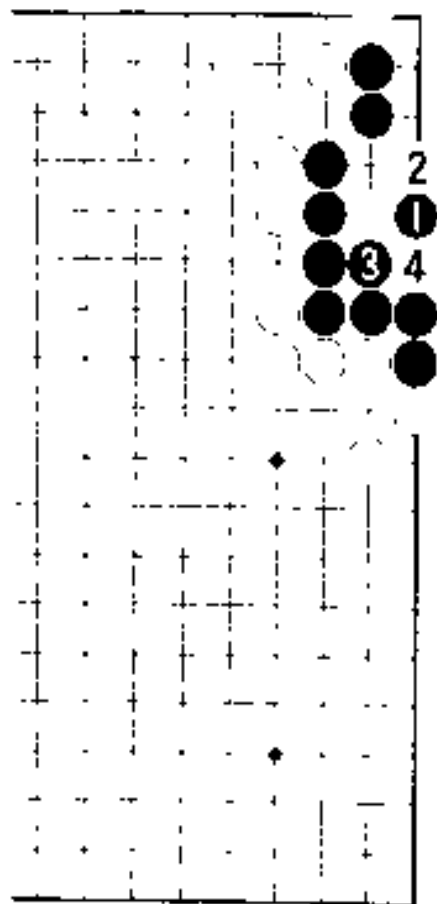
1 图



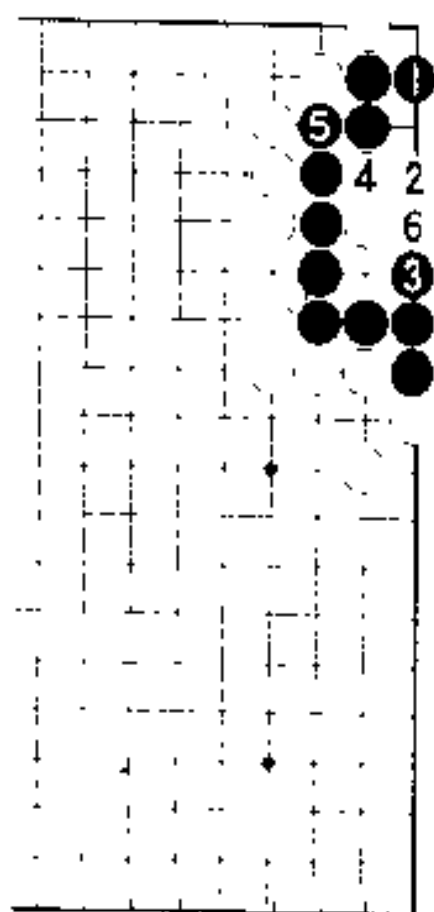
3 图

3 图（双活）
白 4 粘，黑 5 立
扩展，双活。

4 图（变化）
如果白 2 尖进行
奋斗，黑 3 打吃。黑
5 之后，4 位和 a 各
得其一。白棋攻击方
法仅招损失。



6 图



5 图

5 图（失败）

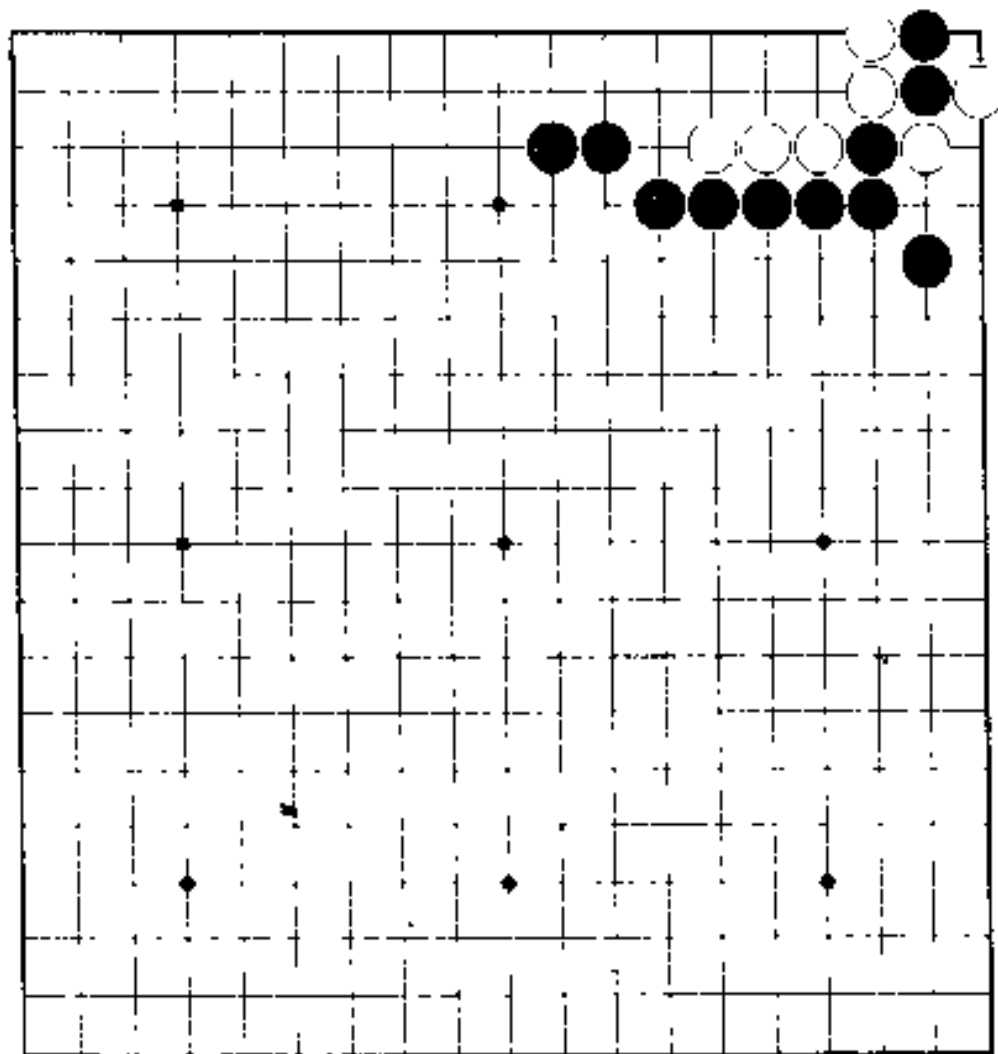
简单地用黑 1 进行扩展，白 2 便致黑棋于死命。黑棋走 3，白 4、6 即成刀把五。黑 3 投 4 位，则白走 3 位。

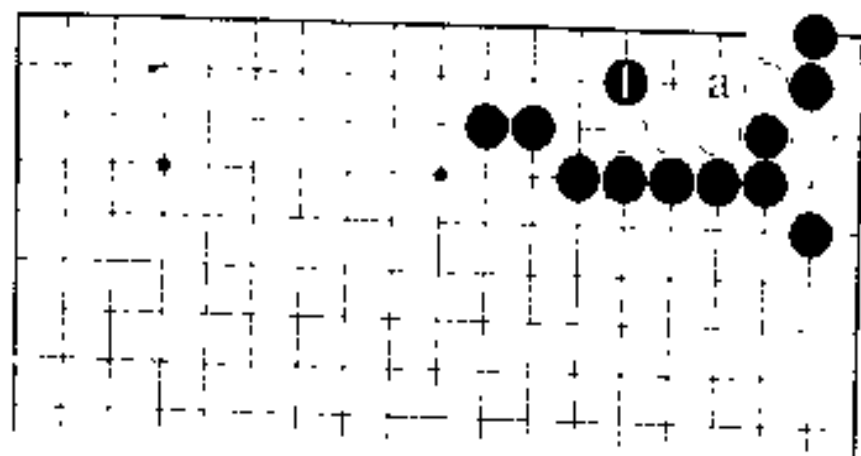
6 图（打劫）

黑 1 托并非急所。白 2 打时，黑 3 不得已而打劫。

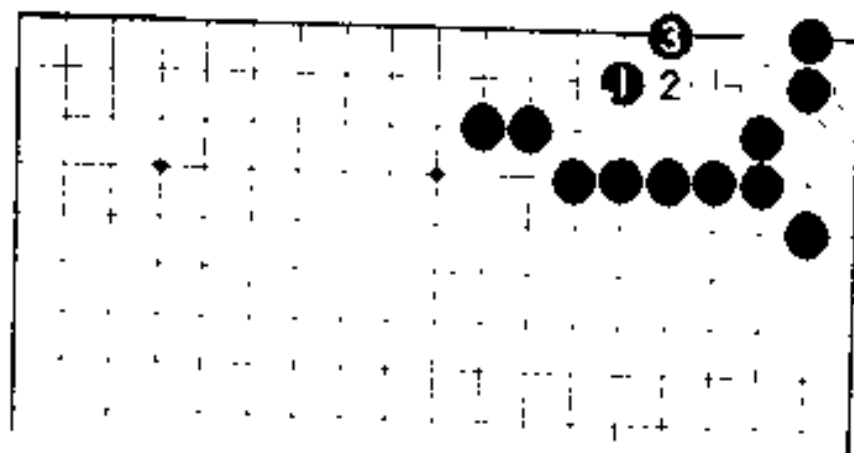
精湛 6

角上确定是一只眼。那么，如何攻破上边的另一只眼？请沿着紧气方法，确定步骤。





1 图 (正解)



2 图

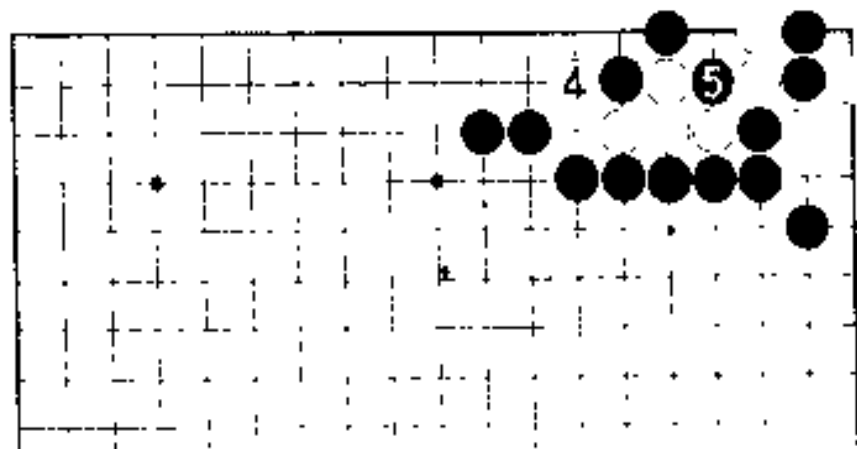
解答 靠扳

1 图 (正解)

黑1靠是急所。其次因为有a的断，所以限制了白的应手。

2 图 (紧气)

白2挡，不过，黑3扳，白棋实在为难。



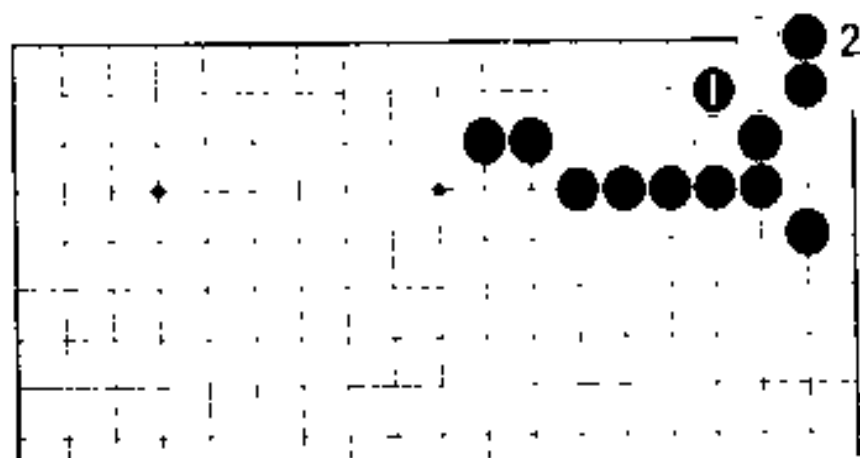
3 图

3 图（倒扑）

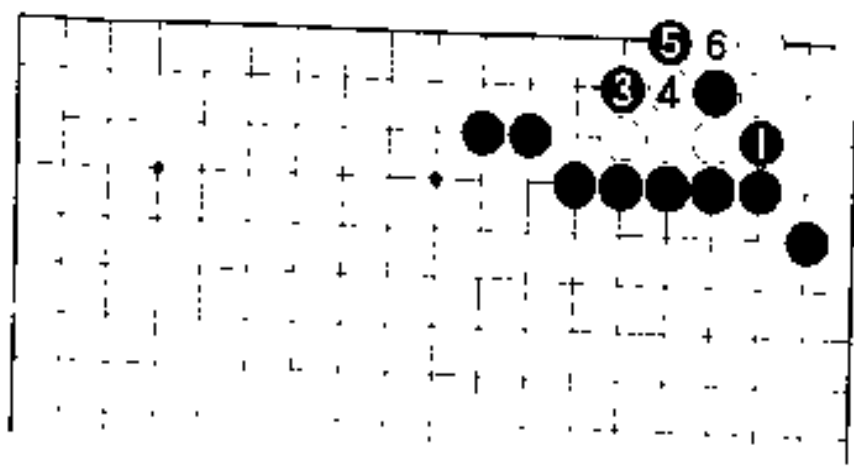
白 4 即使反击，
黑 5 的扑杀是精湛的。
白棋二子呈倒扑之形，
动弹不得。

4 图（坏棋）

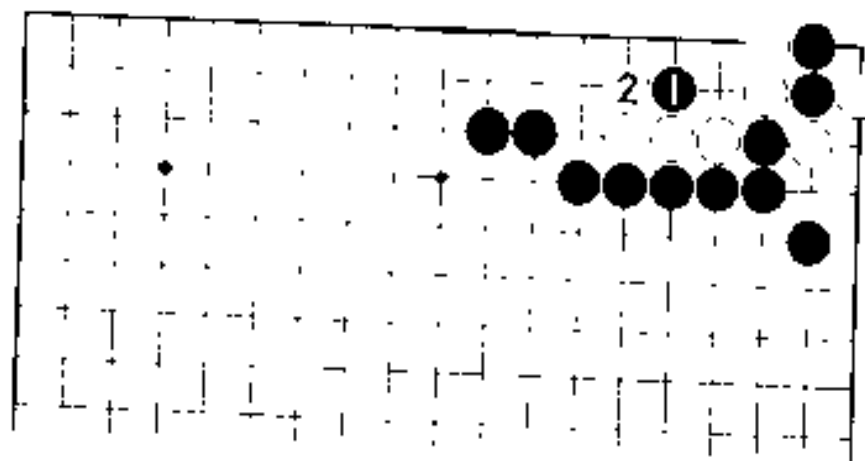
首先，黑 1 断，是
消解余味的大坏棋。
白 2 提子之后——



4 图



5 图



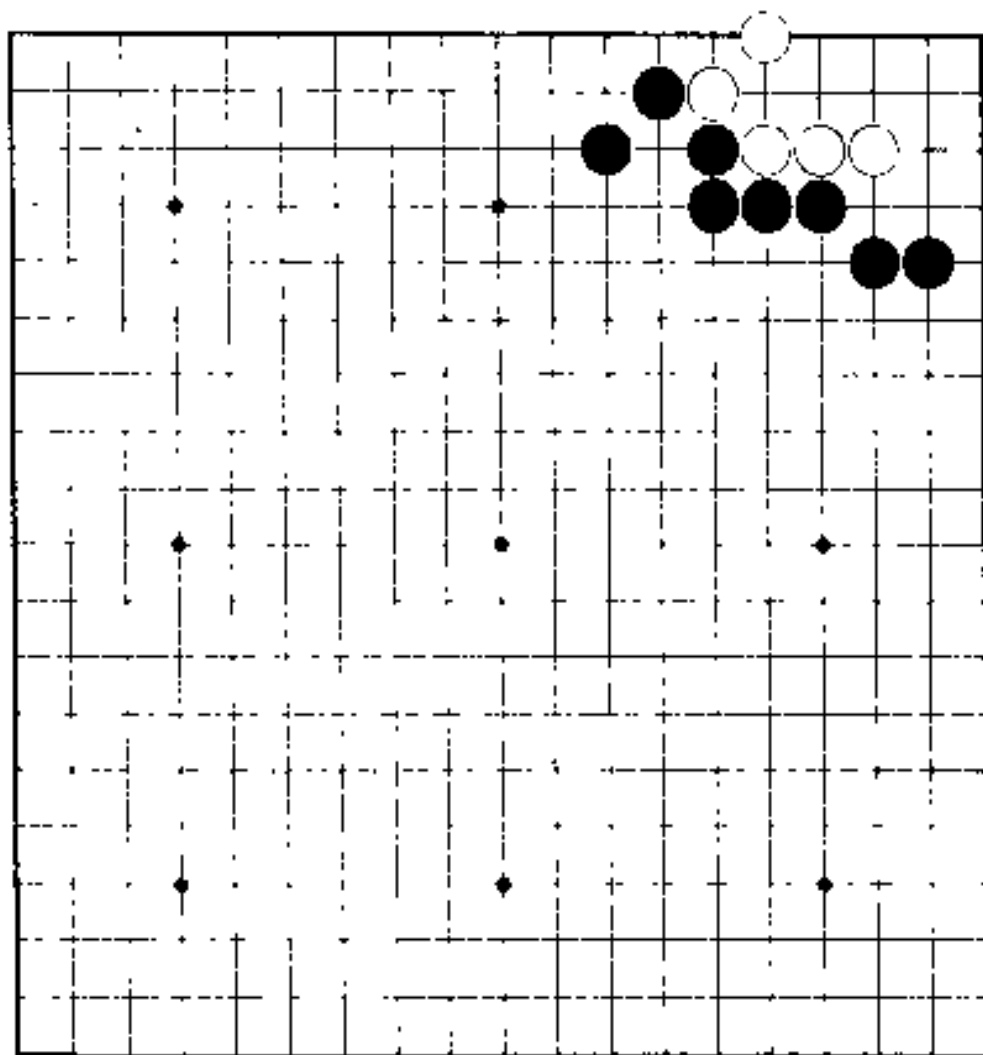
6 图

5 图（白活）

即使黑 3 靠，白 4、6 也有提子的余裕，所以白无条件活棋。原来断过的一子完全不起作用了。

6 图（手法不对）

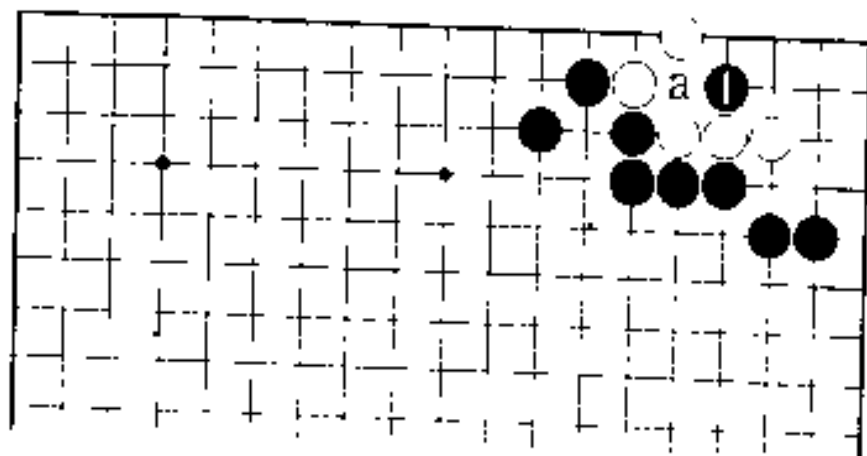
黑 1 的夹靠也失败，白 2 后黑将无计可施。



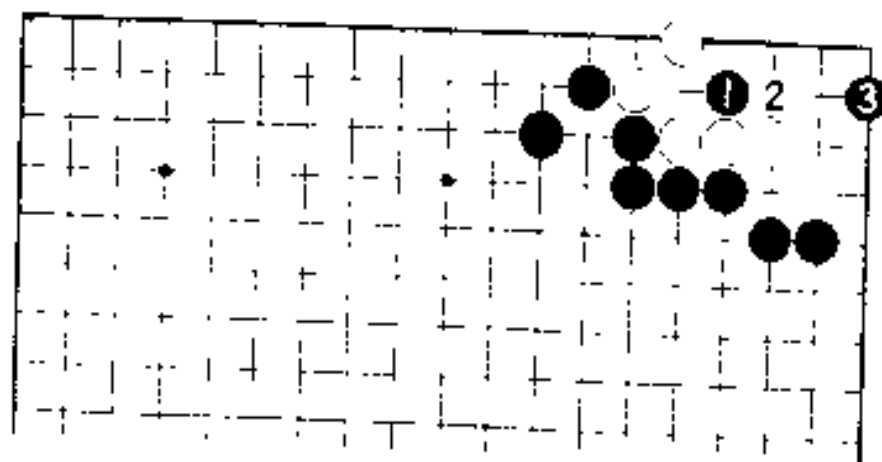
顺序 7

请无条件地杀死白棋。用一步棋，从内部还是从外部进攻好呢？不要给白棋以反抗的空隙。

决定以黑 1、3 的顺序进行。



1 图 (正解)



2 图

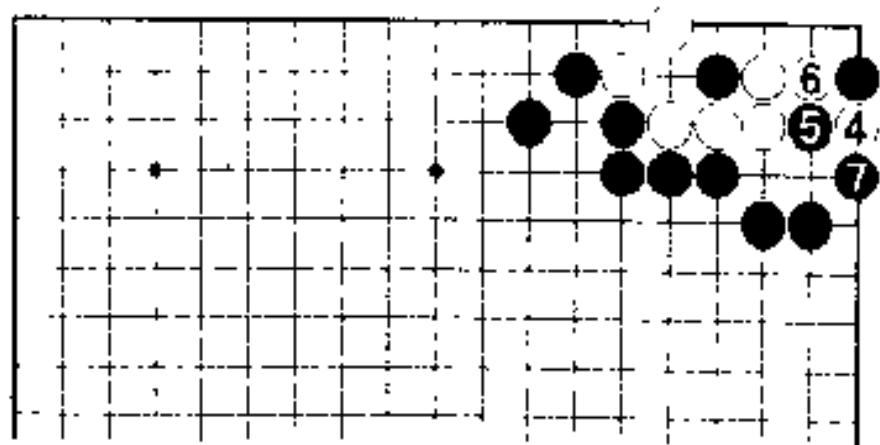
解答 从点开始

1 图 (正解)

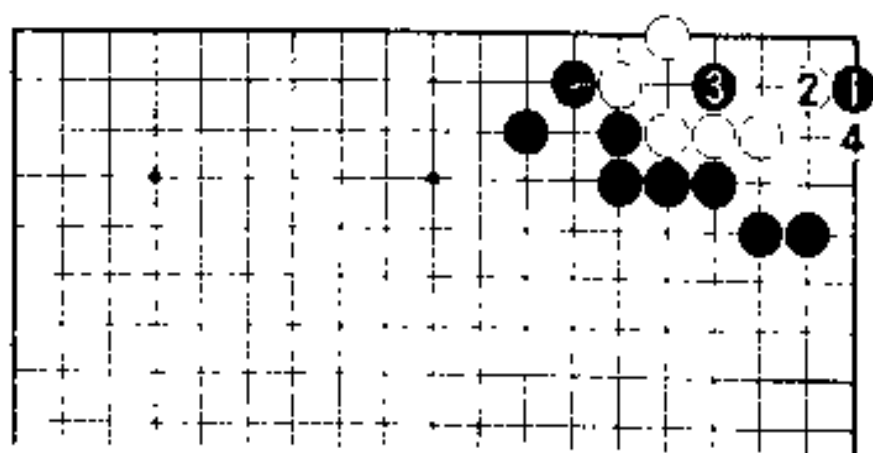
黑 1 点, 是当前眼形的急所。接着还盯着 a 的断。

2 图 (大飞)

白 2 应, 然后, 黑 3 大飞的手段严厉。



3 图



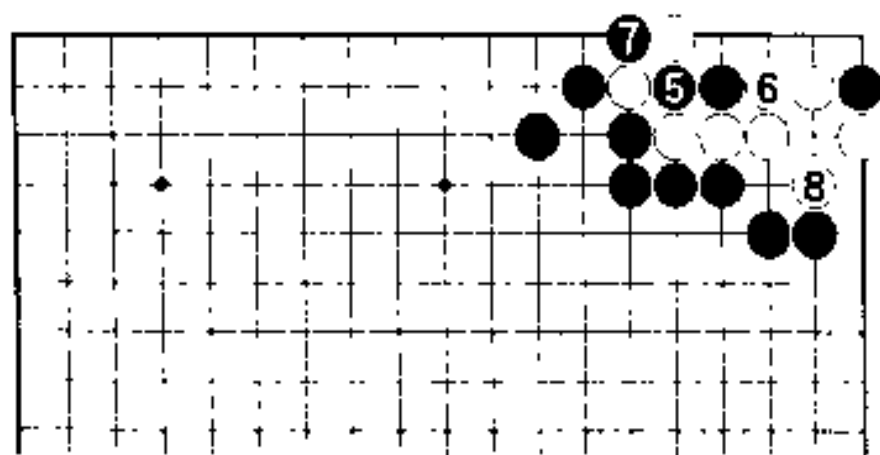
4 图

3图（白死）

然后对白4靠，
黑5、7应简单。如
以白4走5位，黑便
走4。

4图（失败）

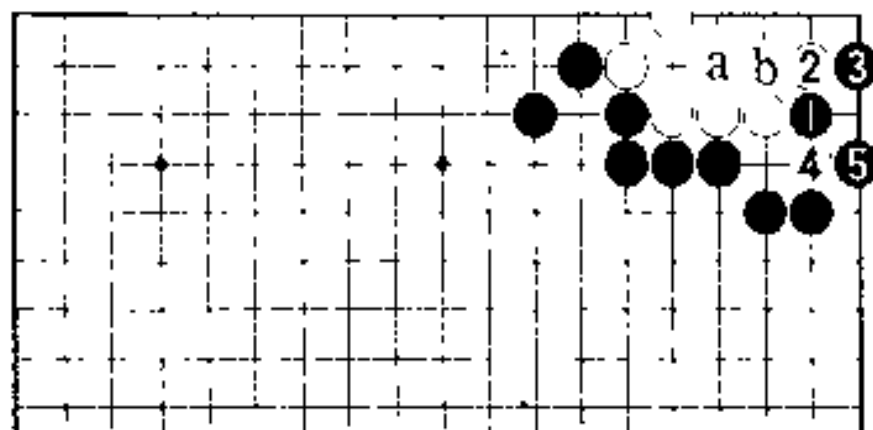
黑1先大飞，遭到
白2的抵抗。黑3点
时白4丢开不管——



5 图

5 图（白活棋）

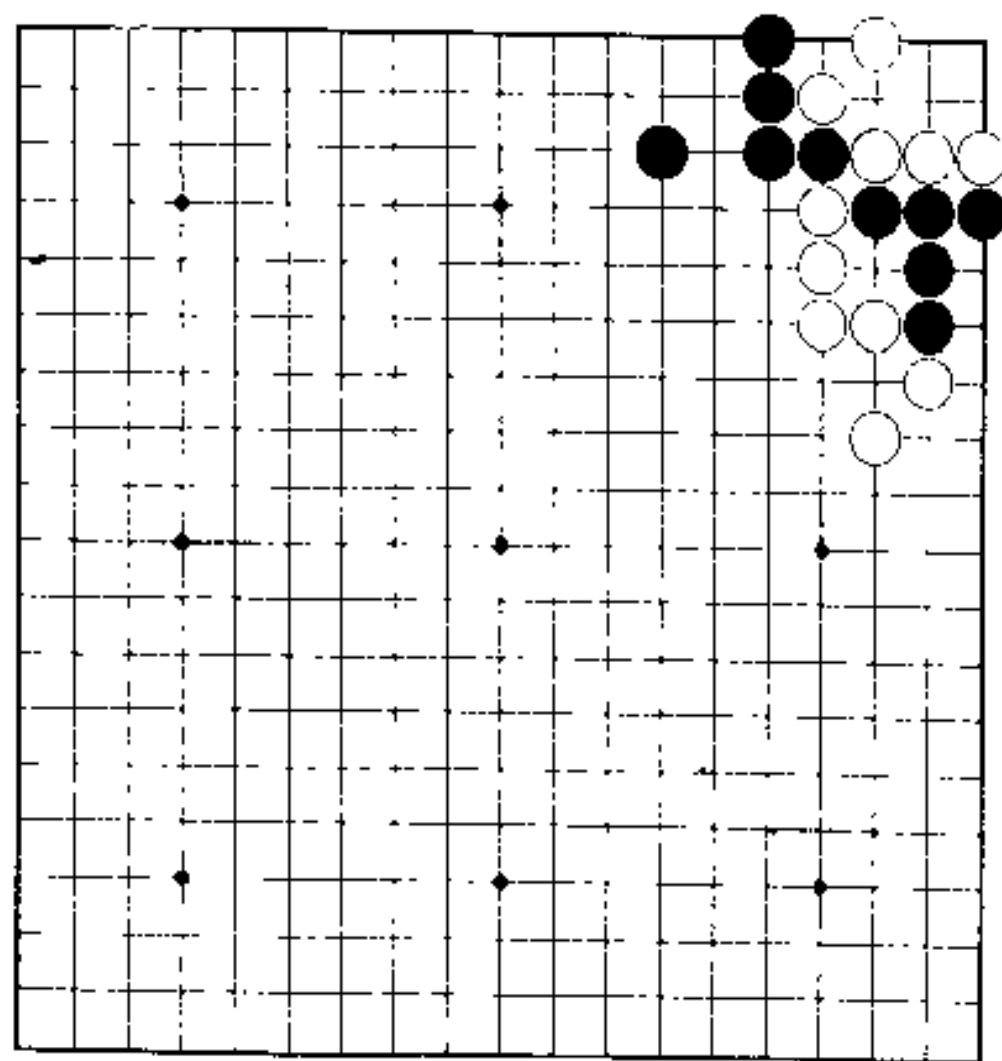
上边的二子虽然被杀，但是，主力军到白 8 为止，可以活棋。



6 图

6 图（打劫）

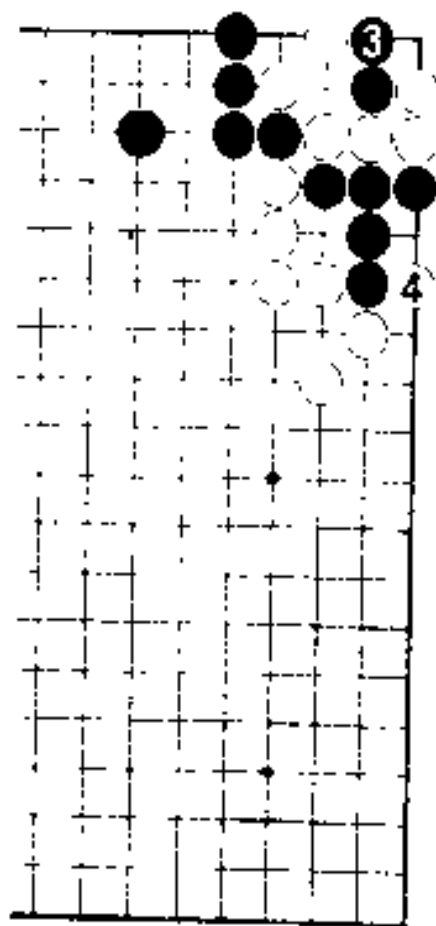
黑 1 靠也不是无条件杀棋。对付白 2 黑棋可以勉勉强强打劫。先走黑 a，白 b 也是一样的。



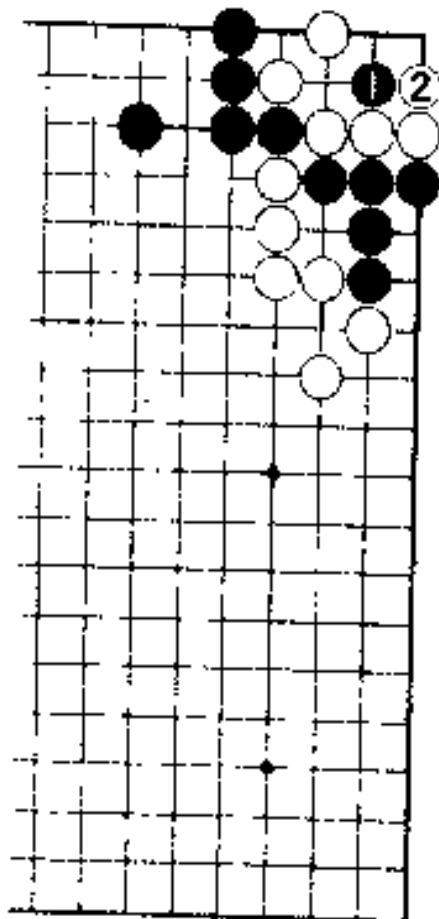
比气 8

和角上杀气,虽然
是问题,但黑只
有三气。

简单地考虑一
下,要考虑白棋抵
抗的手段。



2 图



1 图

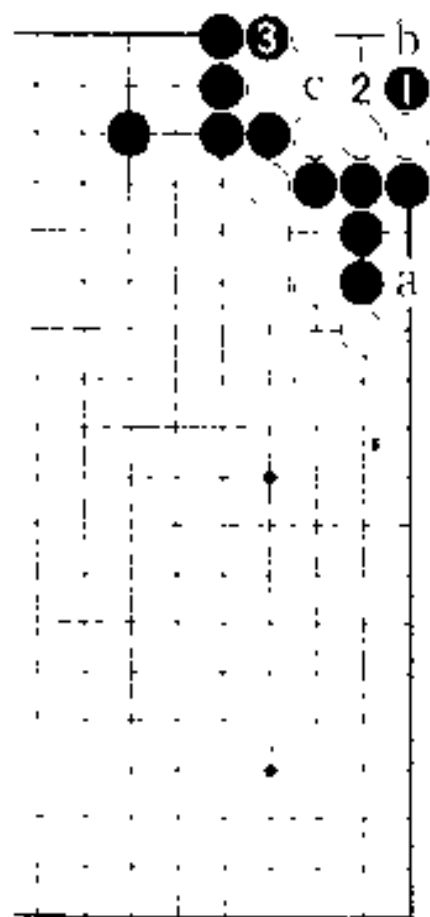
解答 打劫最好

1 图 (失败)

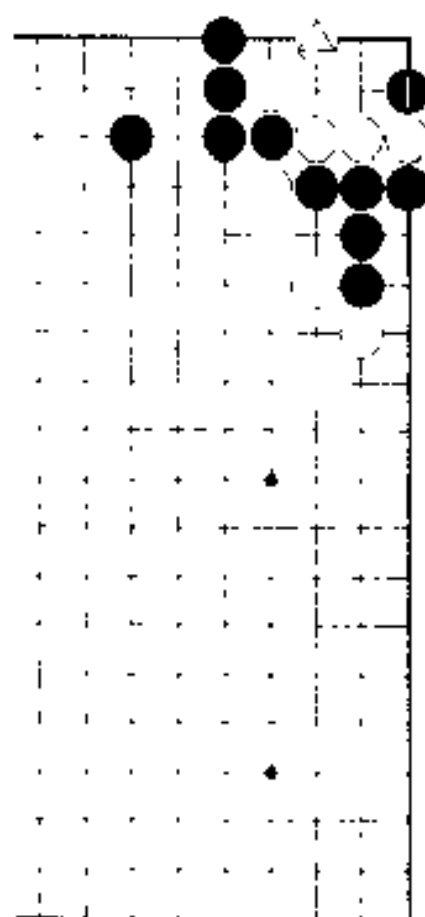
黑 1 点如能取胜
很好, 可是白 2 应很
漂亮。

2 图 (黑败)

黑棋走 3, 但白
4 从外边紧气, 黑败。



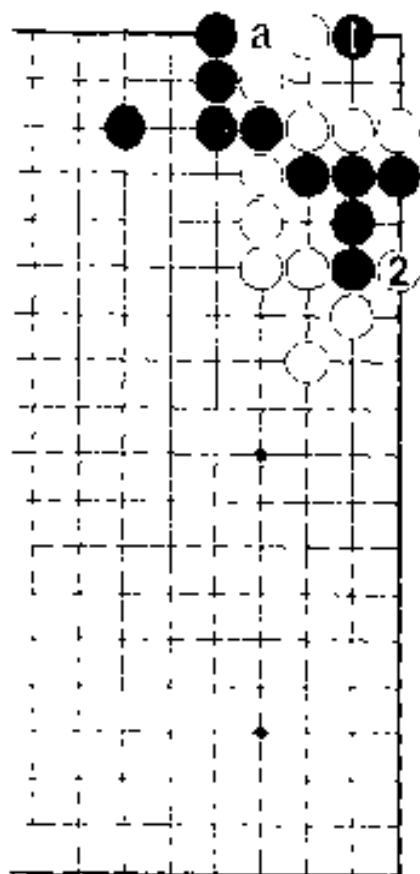
1 图



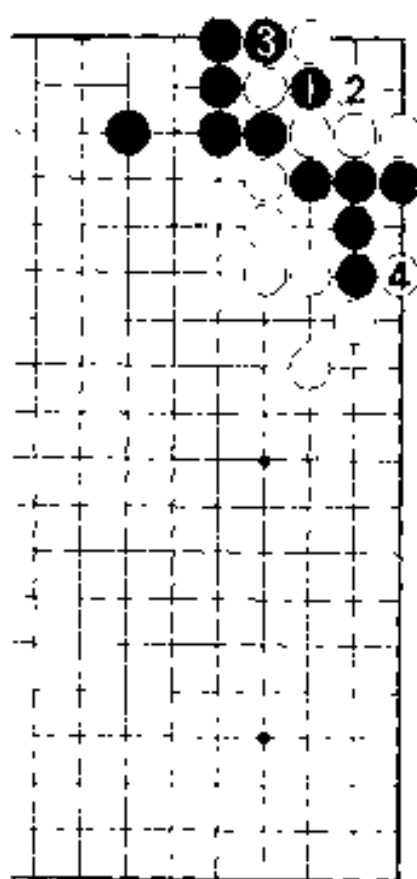
3 图 (正解)

3 图 (正解)
黑 1 在一路靠是正解。但并非无条件杀白棋。

4 图 (打劫)
白棋有在 2 位挡进行抵抗的棋，黑 3 造成打劫是双方最好的结果。此后，不管白棋走 a 还是 b，黑棋都走 c。



6 图



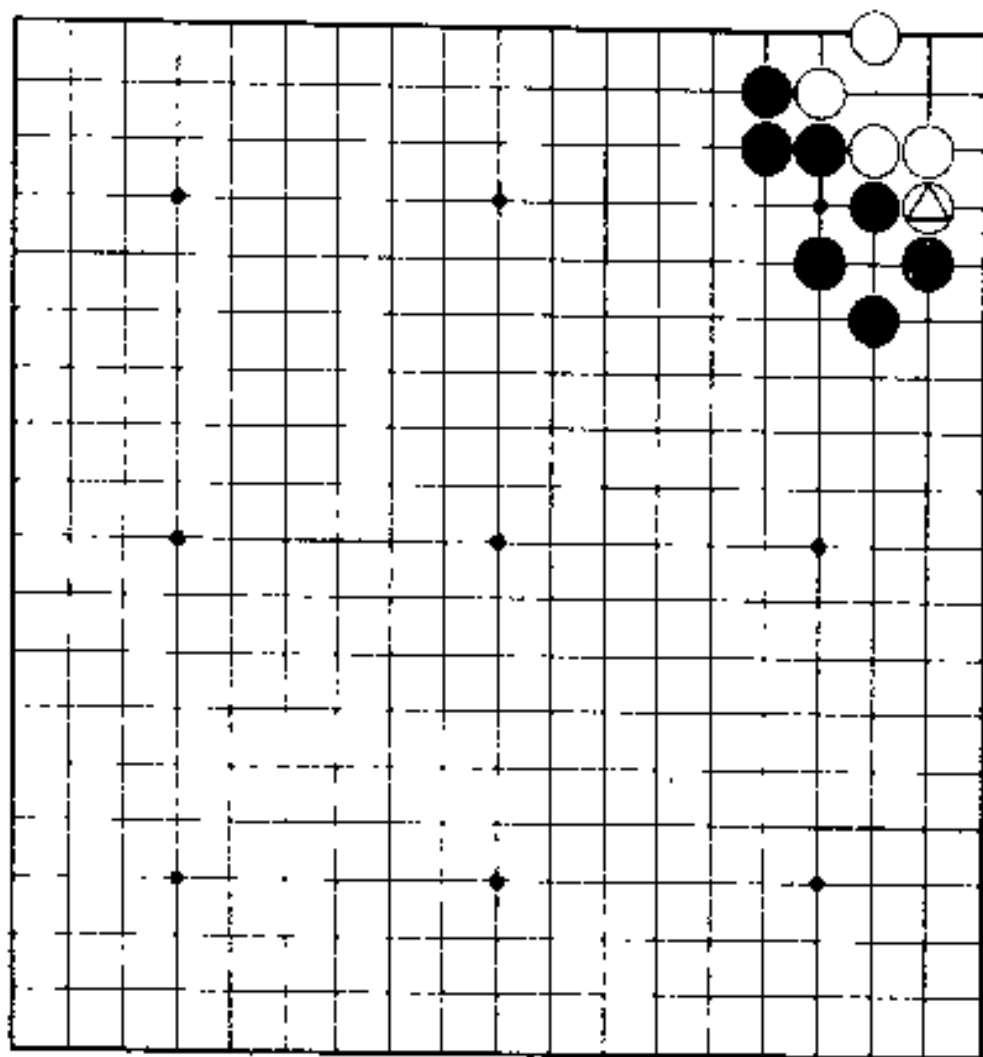
5 图

5图（失败）

从黑1扑杀下手，但黑3未造成打劫。白4逼，黑输。角上的白棋还有三口气。

6图（来不及了）

黑1在1或a杀气，也不起作用。因为白2之后，已经来不及了。

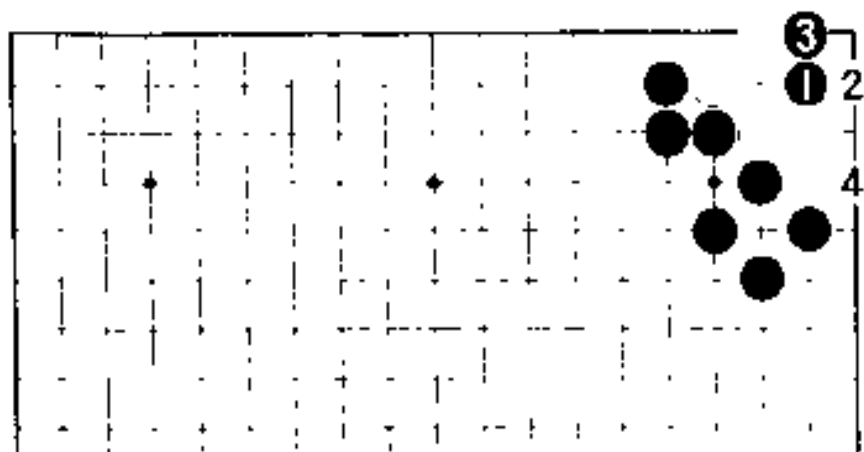


坏棋 9

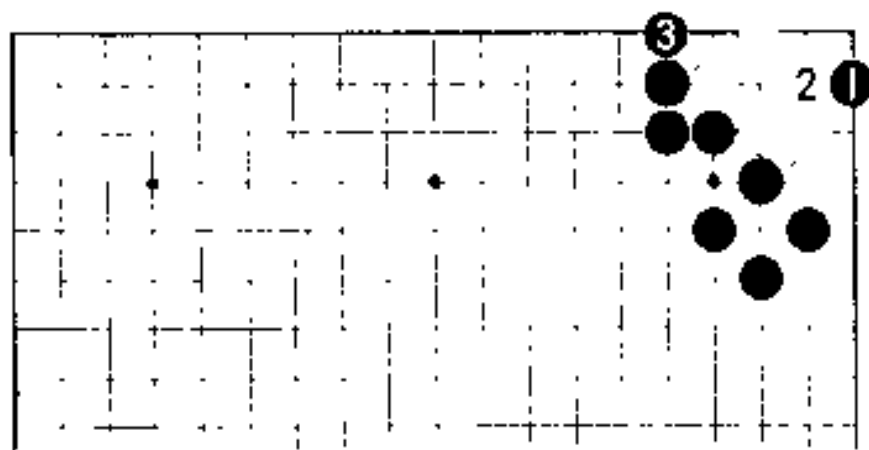
白△子和黑▲子的交换是坏棋，但是，不了解其意义的人实在很多。

角上的急所是靠呢，或者是其他的棋？

要是能够打劫，就是成功。



1 图



2 图 (正解)

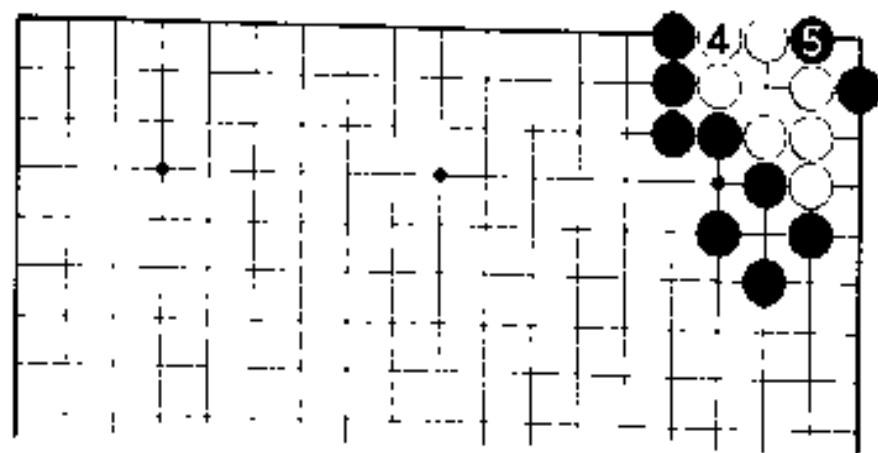
解答 点是正着

1 图 (失败)

黑 1 靠不能形成手段。白 2、4 便可简单地活棋。

2 图 (正解)

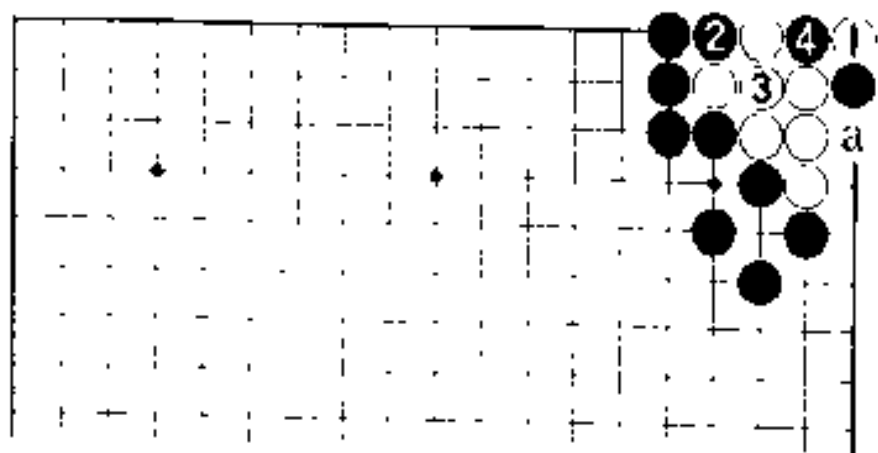
黑 1 点是急所。白 2 守虽属绝对，但是，黑 3 立是正确的进攻方法。



3 图

3图（打劫）

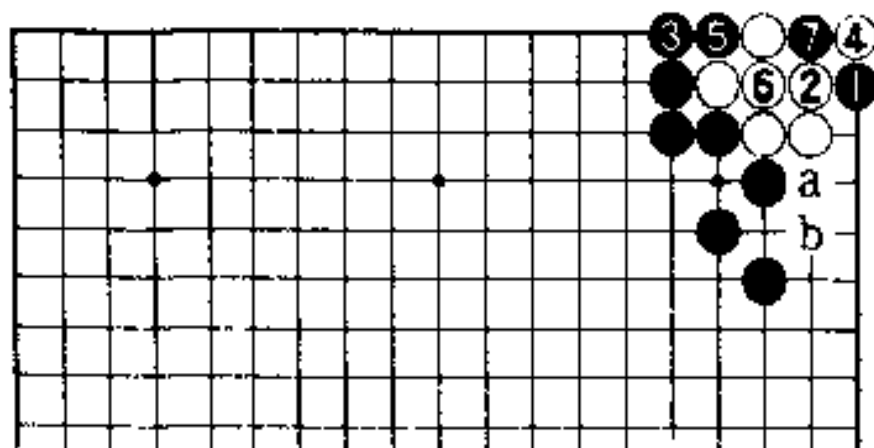
接下来，就是白4继续奋战，黑5扑成劫。



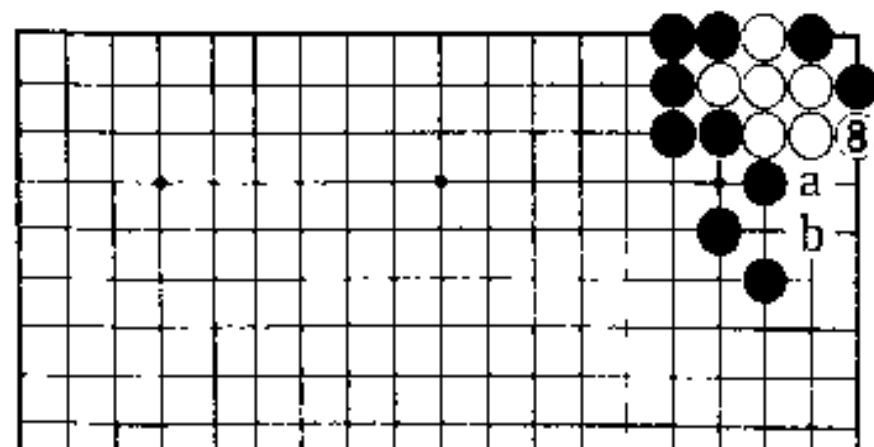
4 图

4图（变化）

如果白1先杀气的话，黑2打仍是劫。白3就是在a提子，黑走3仍然是打劫。



5 图



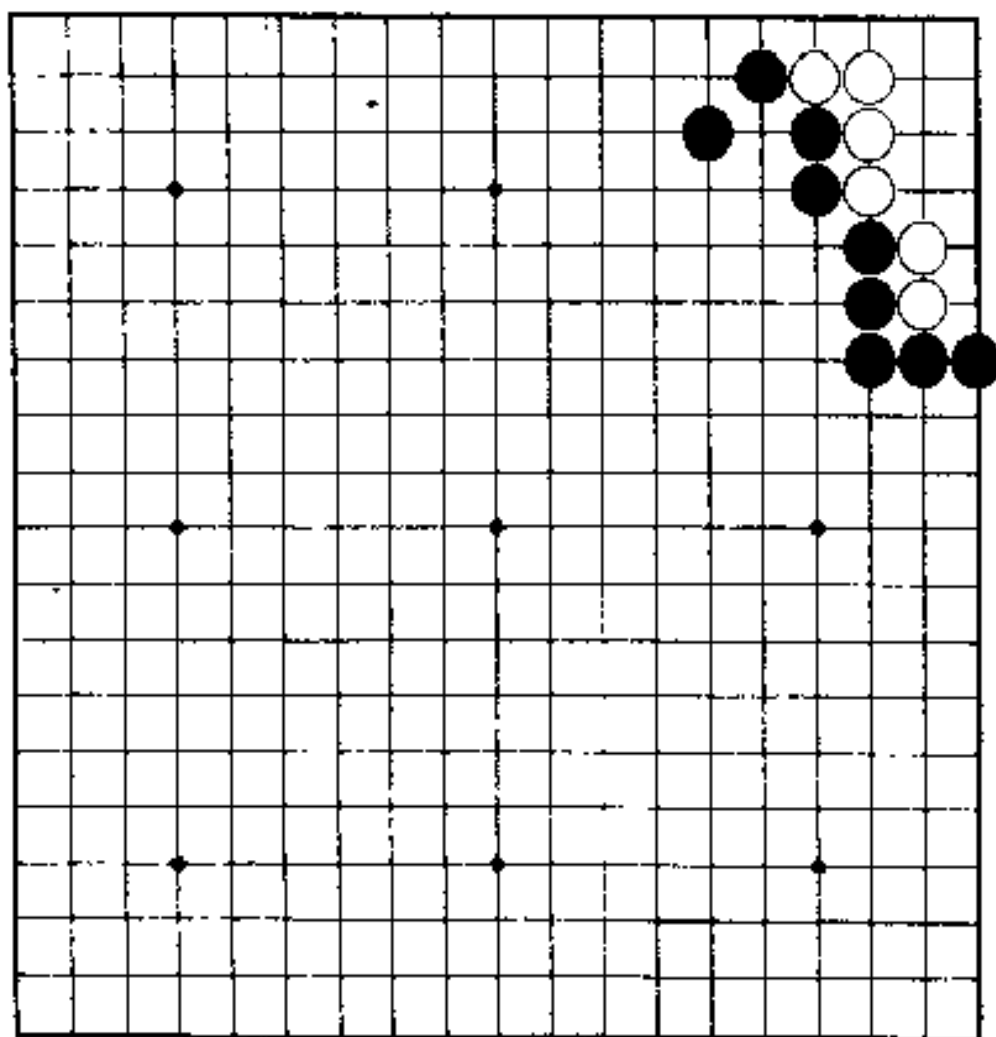
6 图

5 图（如果没有交换的话）

要是没有白 a、黑 b 的交换的话，便可无条件活棋。假设黑 1、3 进行攻击，白棋便 4、6 应。黑 7 虽然象劫，但是——

6 图（胀牯牛）

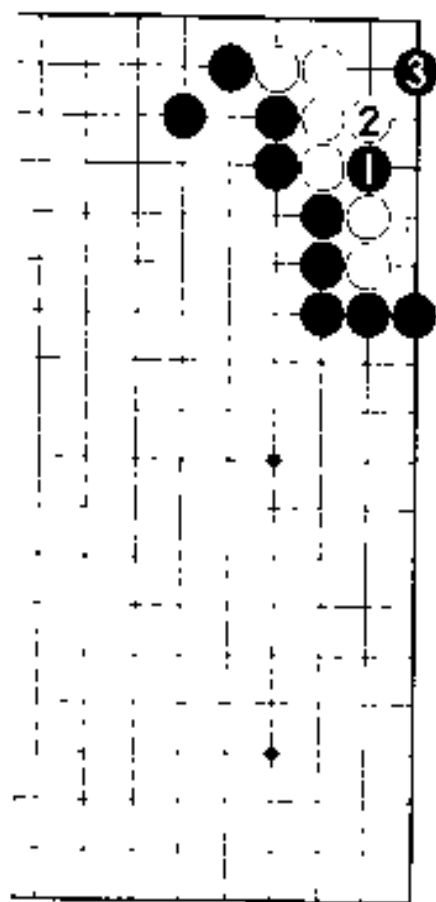
白 8 打胀牯牛而活棋。可见白 a，黑 b 的交换是进行杀气的大恶手。



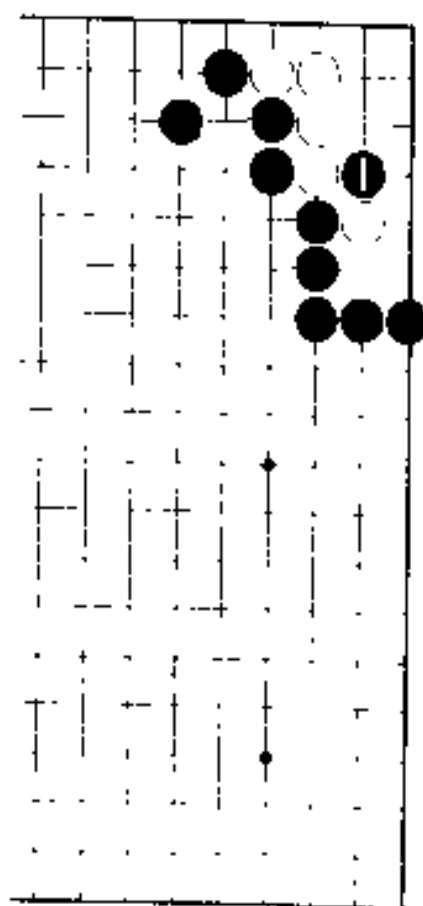
连走

这也是角上的基本死活问题。依然不外是碰顶、托、靠这几种手法。

要确实地杀死，黑1、3的连走是必要的。



2 图



1 图 (正解)

解答 断而点是
要点

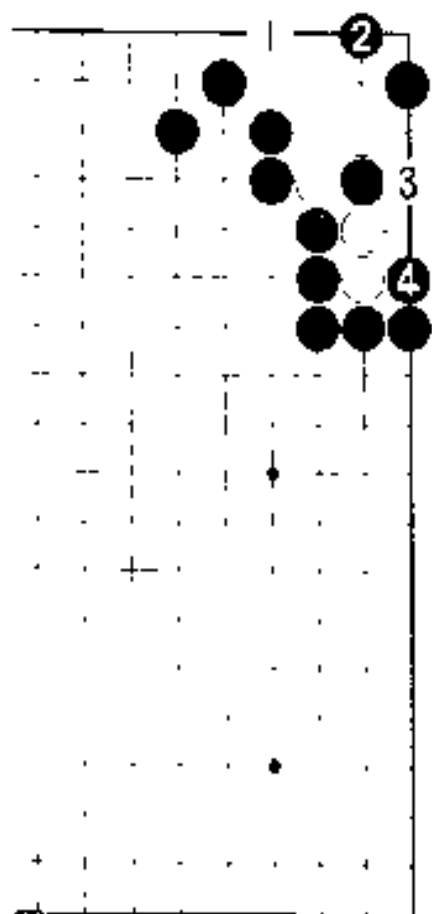
1 图 (正解)

黑 1 断是要点。

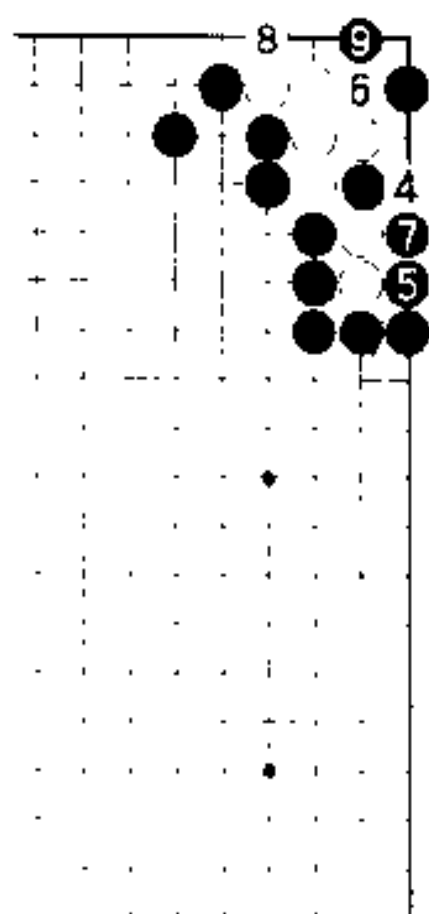
白二子不能被吃。

2 图 (急所)

白 2 虽然吃住，
但是，黑 3 的点却是
急所手筋。



1 图



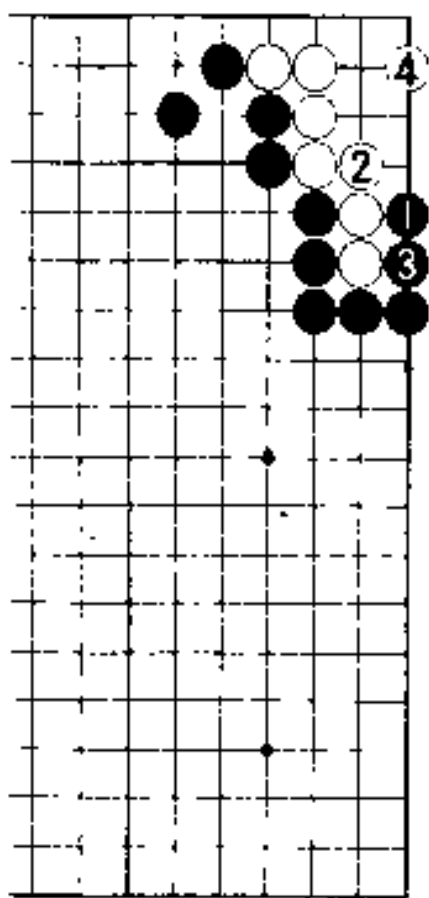
3 图

3图（白死）

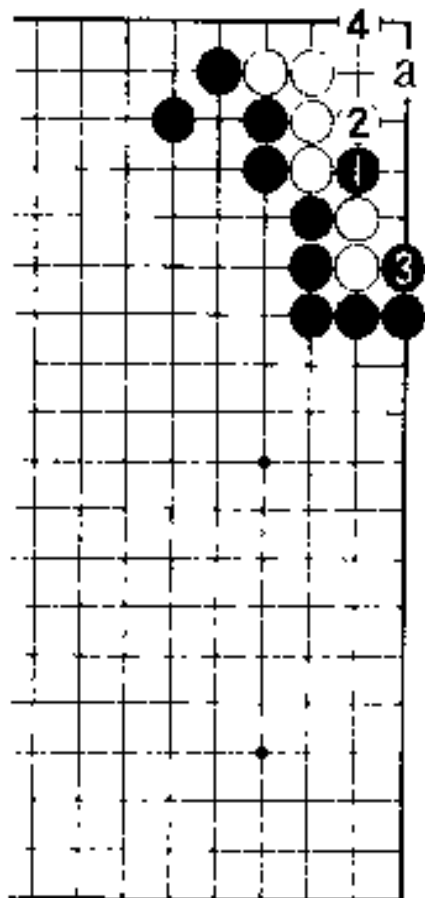
白4即使提子，而黑5冲，以后便容易明白了。尽管白6、8努力奋斗，但到黑9止，角上也成为曲四之形。

4图（变化）

首先，白1如果扩大的话，黑棋便走2、4。是和前图大略相同之形。



6 图



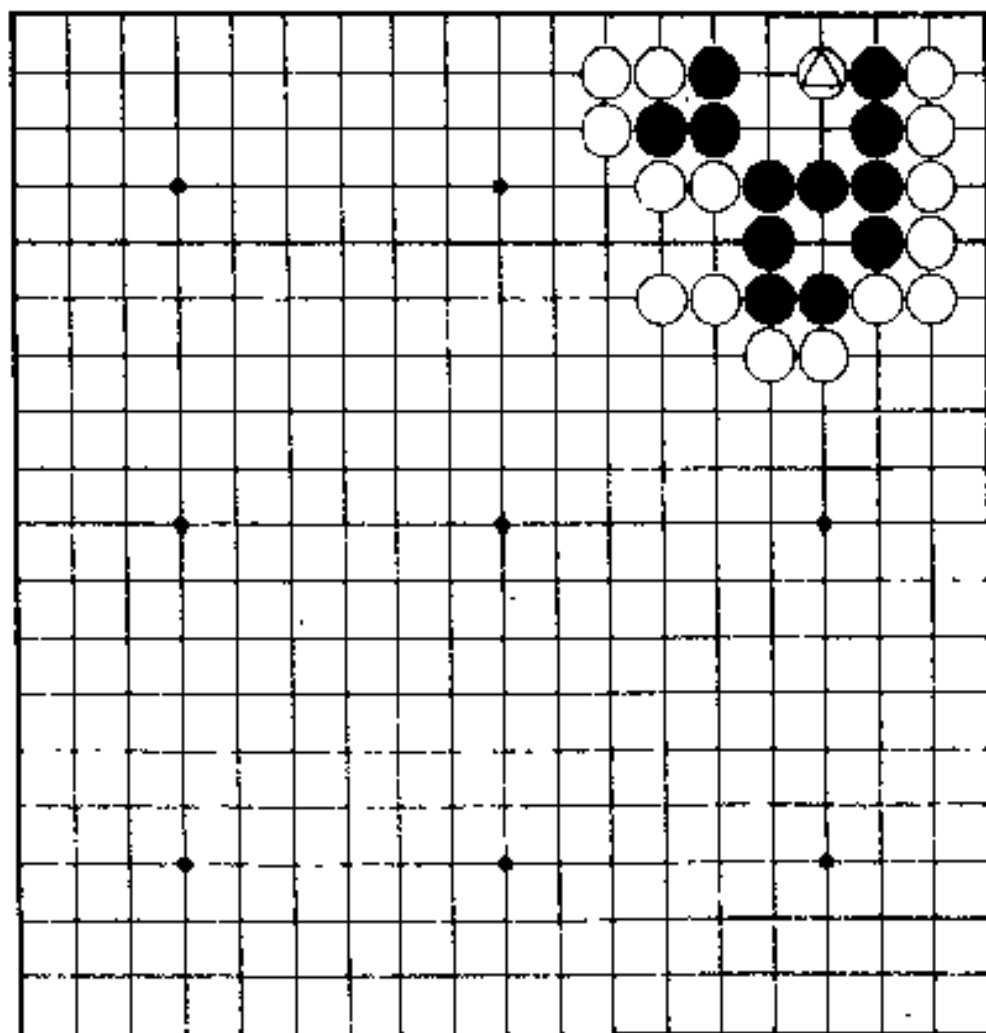
5 图

5 图（失败）

黑 1，白 2 之后，黑 3 打吃并未取得效果。白 4 后角上两个眼已确定。以白 4 走 a 也是可以的吧。

6 图（夹）

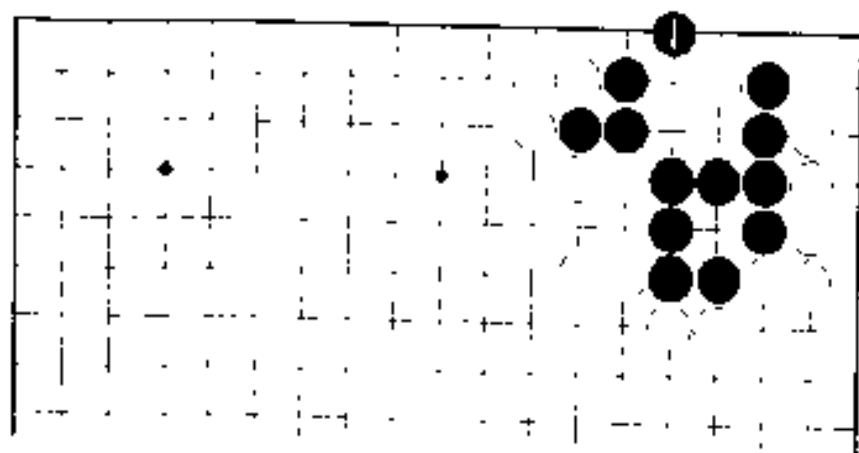
黑 1 的夹无效。白 2、4 可以轻易地做活。那样就变成收官的棋了。



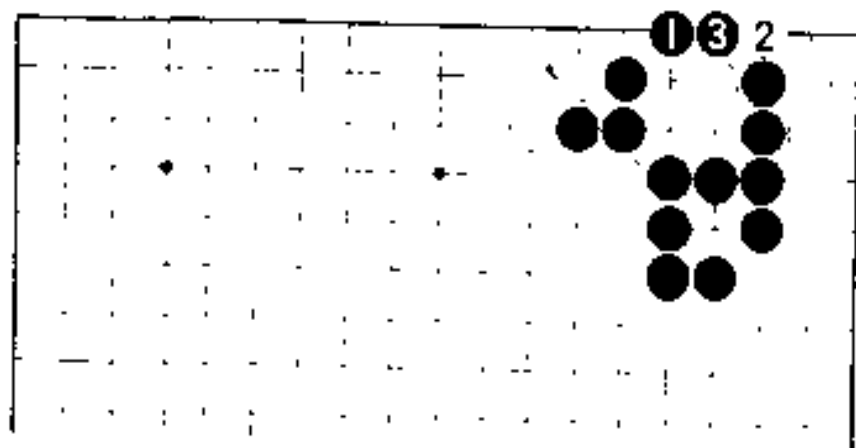
对策

白△靠。不能被这种棋蒙蔽。

下一手棋是攻防的急所。也希望初级的人们理解。



1 图 (正解)



2 图

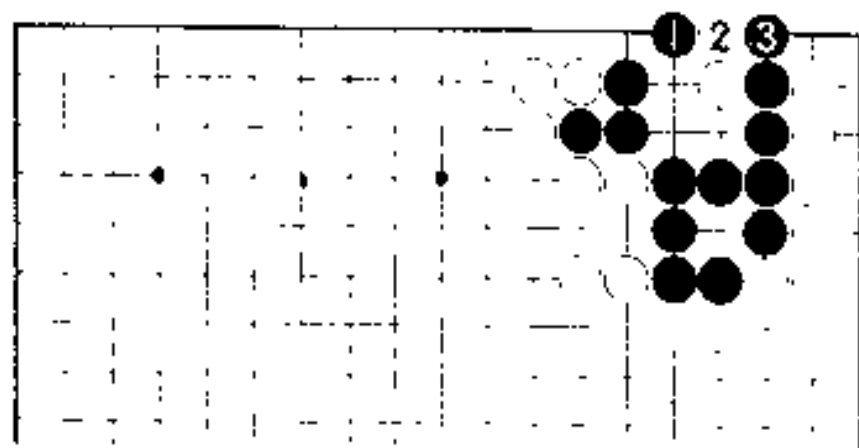
解答 尖一步

1 图 (正解)

黑 1 尖是急所。
了解这一手的话,就
没有问题了。

2 图 (能断)

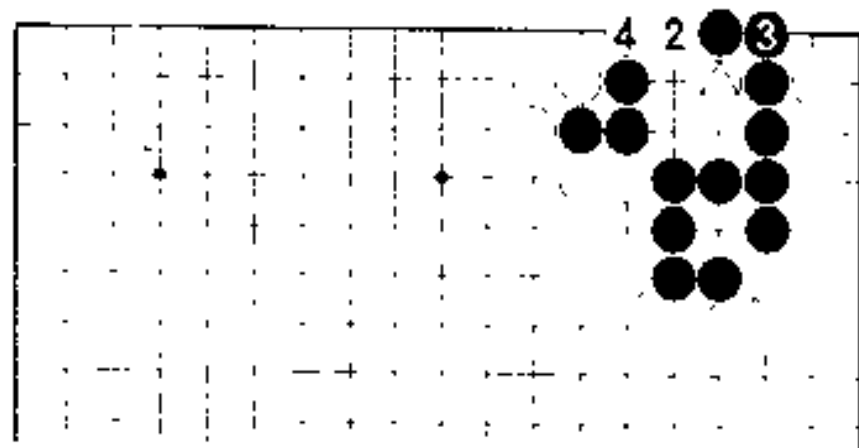
就是白 2 想渡, 黑
3 也可以断, 问题很
简单。



3 图

3 图（能杀死）

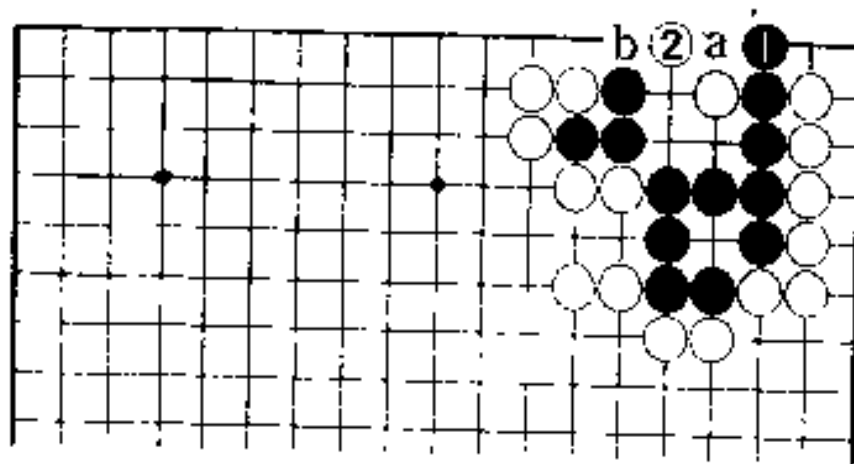
要是白 2 的话，黑 3 可以吃掉白二子。当然不存在有没有眼形的问题。



4 图

4 图（失败）

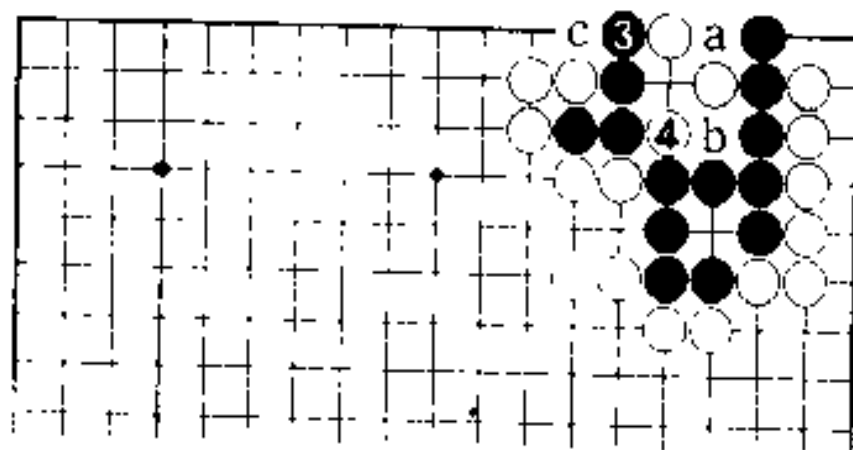
黑 1 扳失败。因为不能阻止 2、4 同左方连络。总之允许⊙一子生还，黑棋无法做眼。



5 图

5图（失败）

黑1立虽是考虑过的棋，然而，白2应是妙手。黑走a，白b进行联络。



6 图

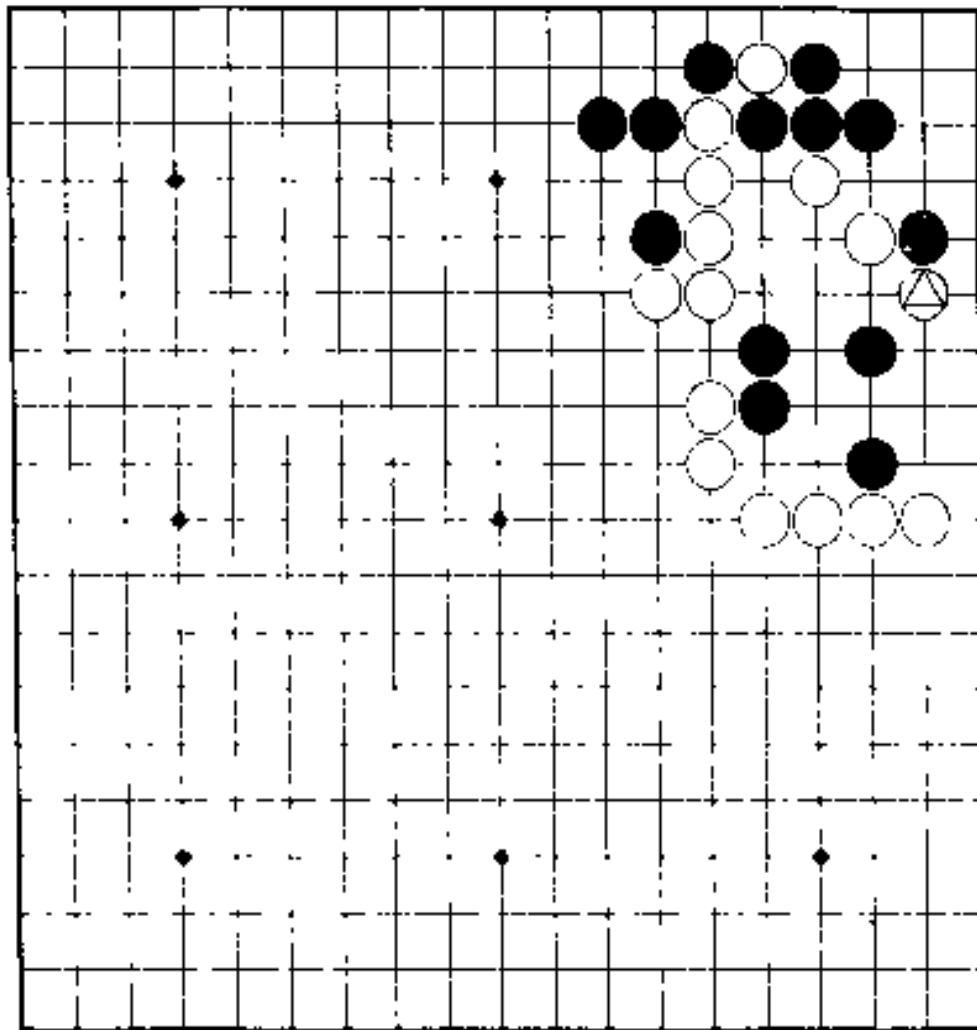
6图（杀气）

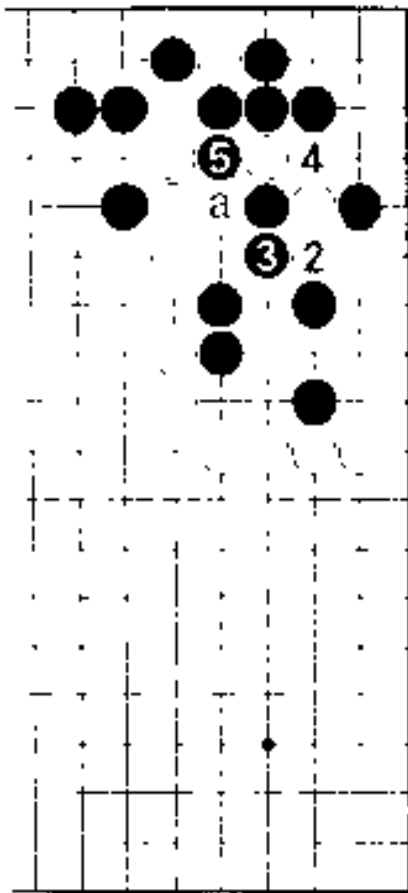
黑走3，白4杀之。黑棋无论在a或b哪一方面打吃，也是倒扑。

连络 12

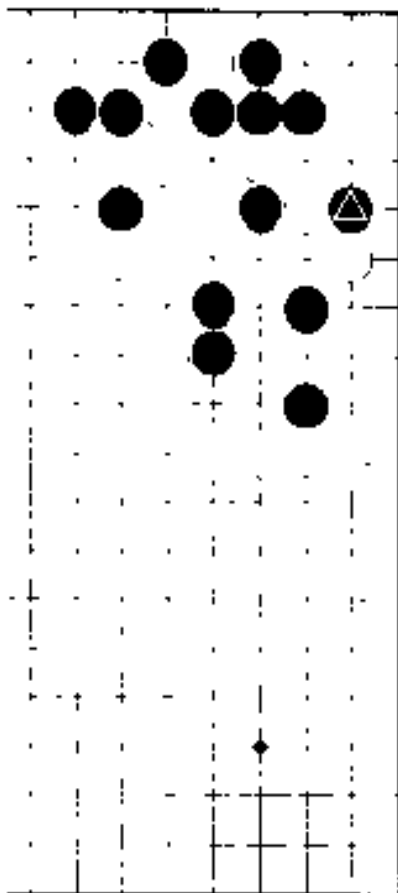
黑▲和白△交换，这里的主题是和右边的连络手段。

看来是非常勉强的拘形，但是，考虑一下，仍然有棋。





2 图



1 图 (正解)

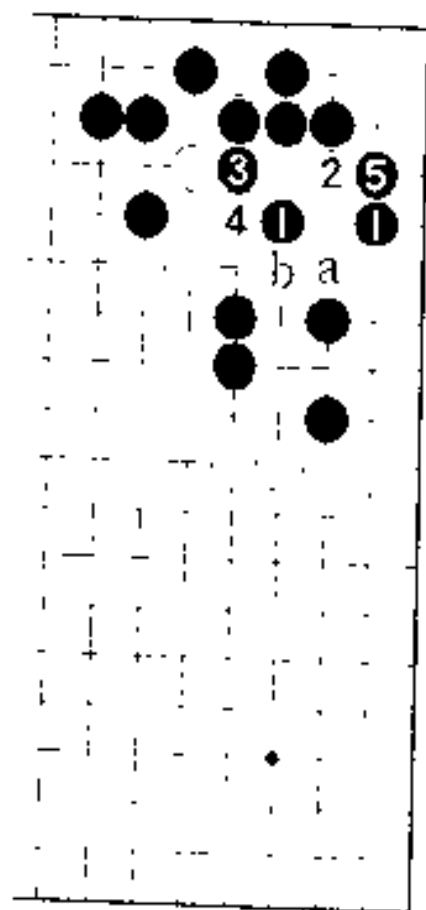
解答 靠的威力

1 图 (正解)

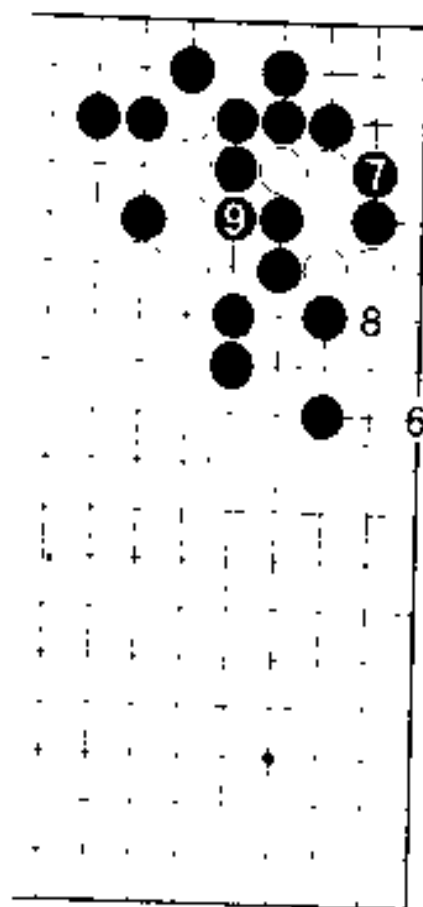
黑 1 靠妙。是与原来黑▲的托相关联的手筋。

2 图 (不能断)

白 2、4 虽然取得成效,但黑 5 时,白 a 不能断。



1 图



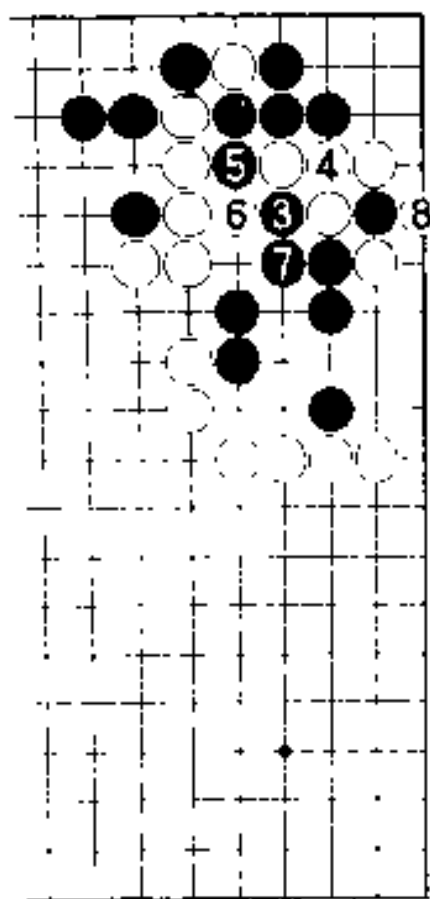
3 图

3图（成功）

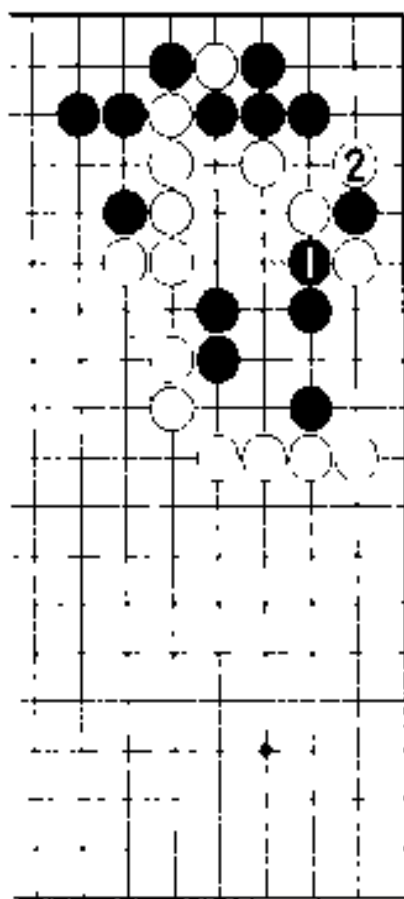
白棋右边也不安定, 6 渡是妥当的。到黑 9 止, 便愉快地联络上了。

4图（变化）

白 2、4 断的话, 黑在 5 打吃是容易明白的。白 a 接, 黑 b 能杀之。



6 图



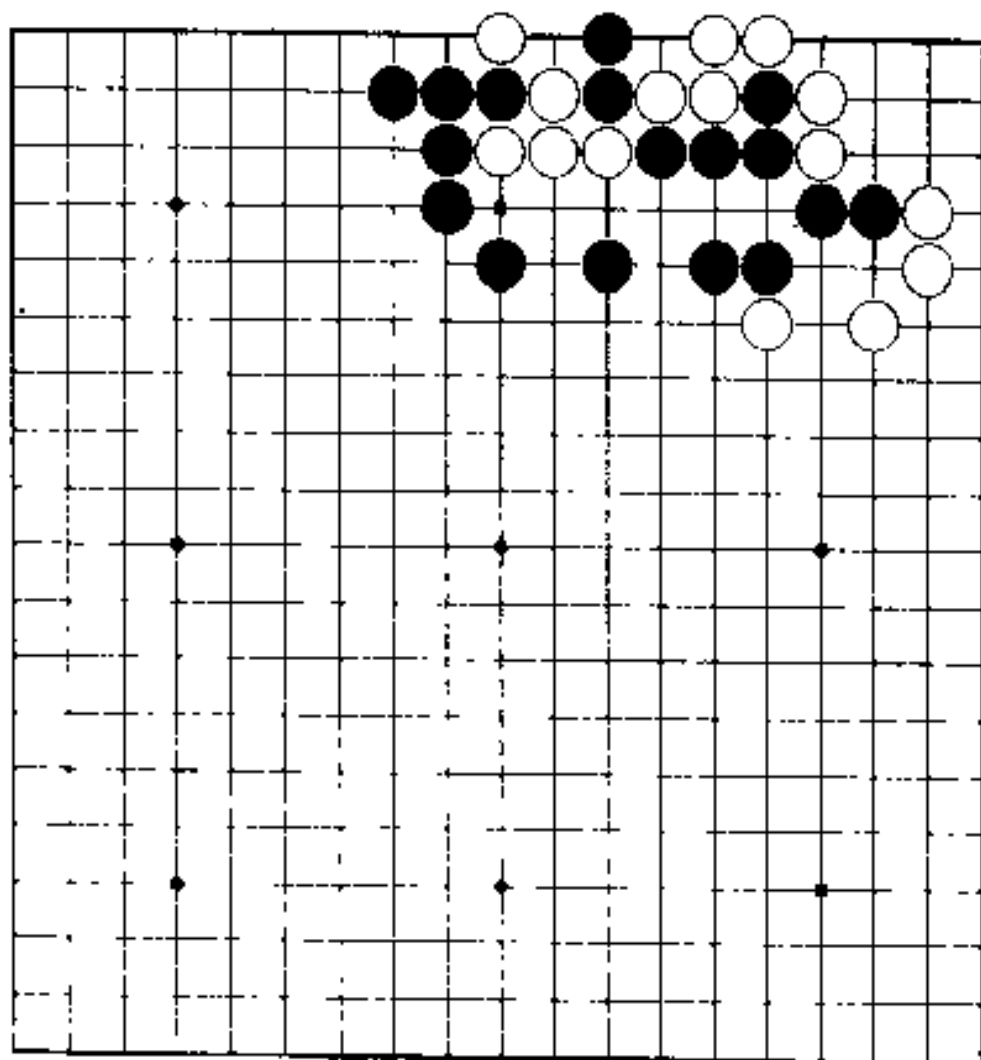
5 图

5 图（失败）

黑 1 断和白 2 交换是坏棋。这决定黑棋到此为止已连络不上了。

6 图（不能杀死）

对由后面来的 3、5，白 6 的断成为先手。成了被 8 提子白的形，是单独的活了。



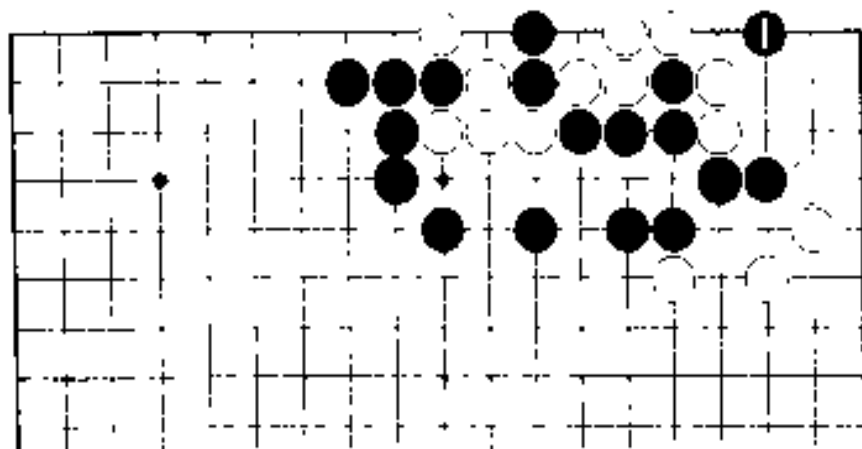
切断

此形是以切断角为主题。

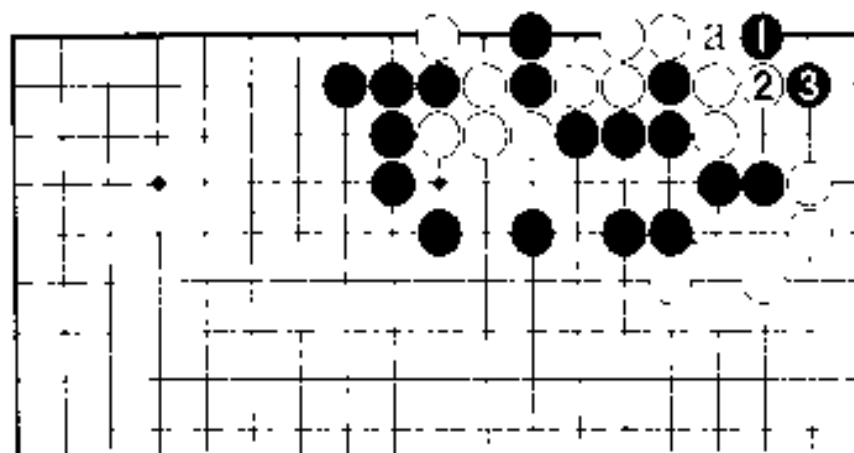
那么上边的杀气从哪里着手呢，不过，可不要随意计算。

第一感觉虽然是二路的靠，不过

.....



1 图 (正解)



2 图

解答 一路的刺

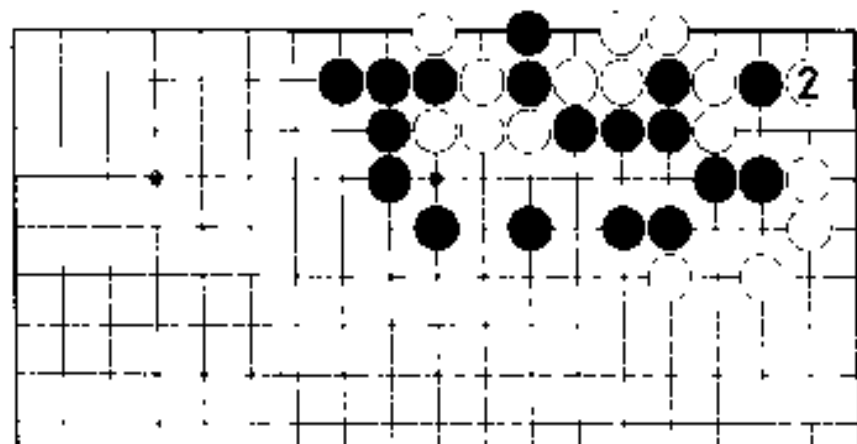
1 图 (正解)

黑 1 刺是正解。

对杀气的白棋予以决定性一击。

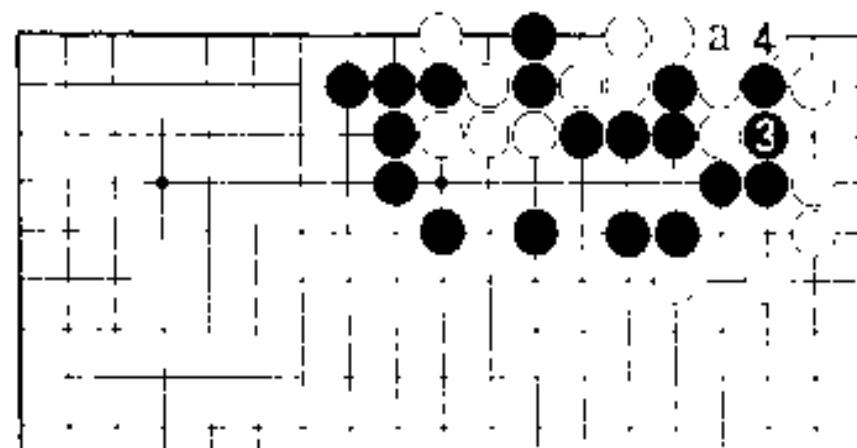
2 图 (吃接不归)

白走 2，黑 3 吃接不归，如果白 2 走 a，黑走 2，没有抵抗手段。



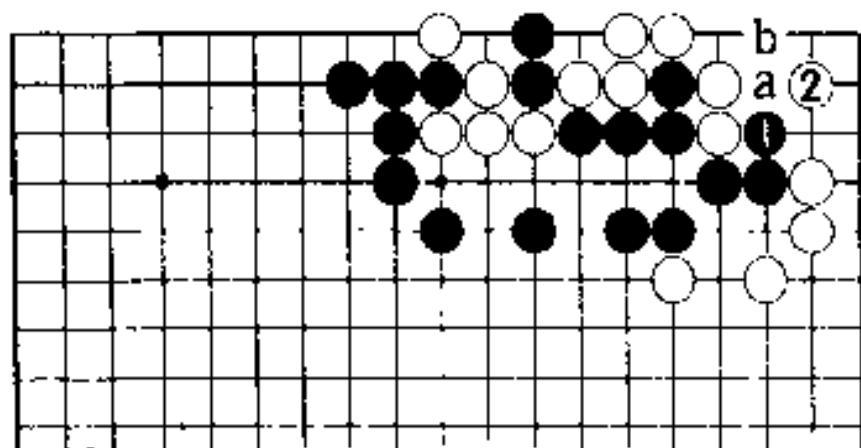
3 图

3 图 (靠, 失败)
黑 1 靠是计算不足。白 2 反靠, 只在一眨眼之间。

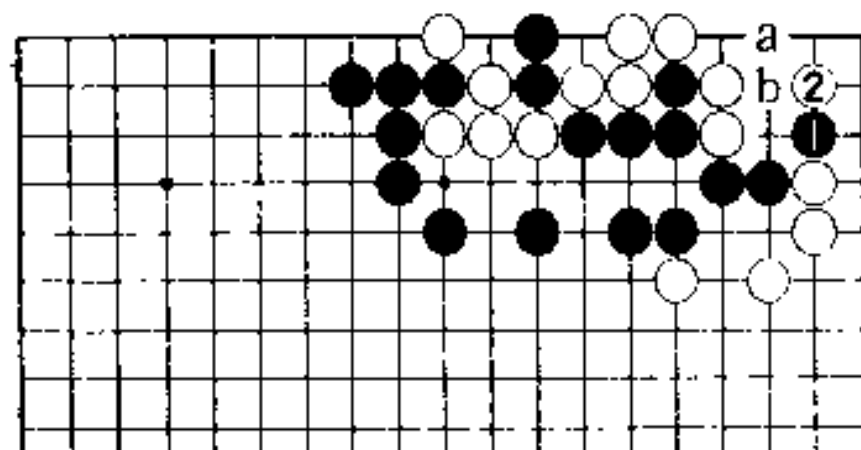


4 图

4 图 (连络)
黑 3 打吃, 白 a 连接不上。但白 4 是很好地连络的手段。黑棋即使在 3 提子, 您知道这是徒劳的。



5 图



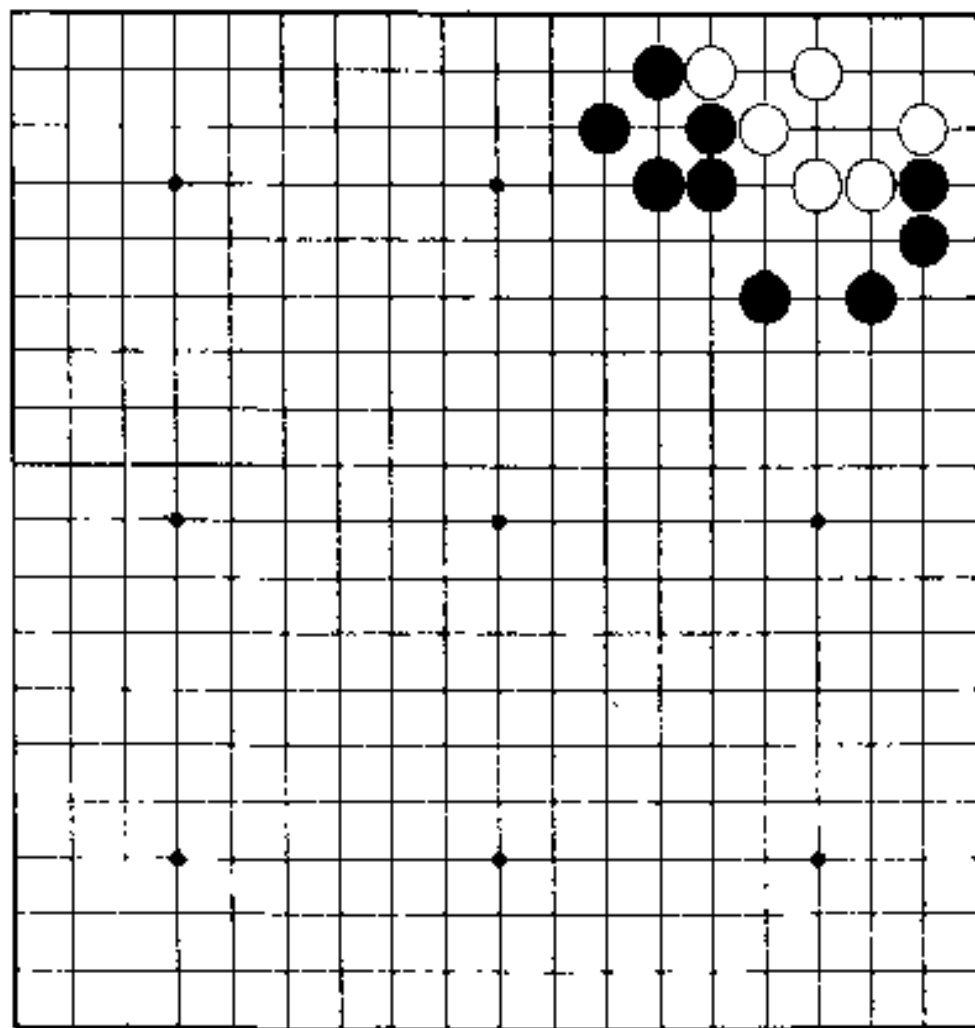
6 图

5 图（一样）

为了慎重起见，也列举些别的失败的例子吧。黑 1 冲，白 2 简明。黑 a，白 b 应，与前图一样。

6 图（夹）

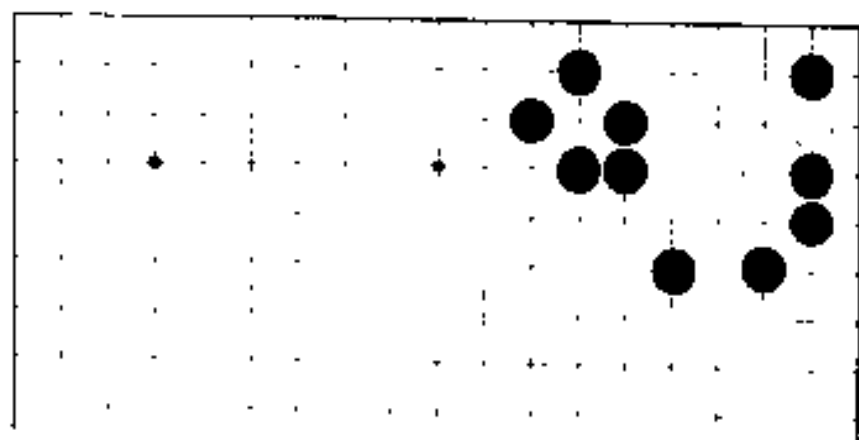
黑 1 扳，白 2 夹靠。此后黑 a，白 b 连接。



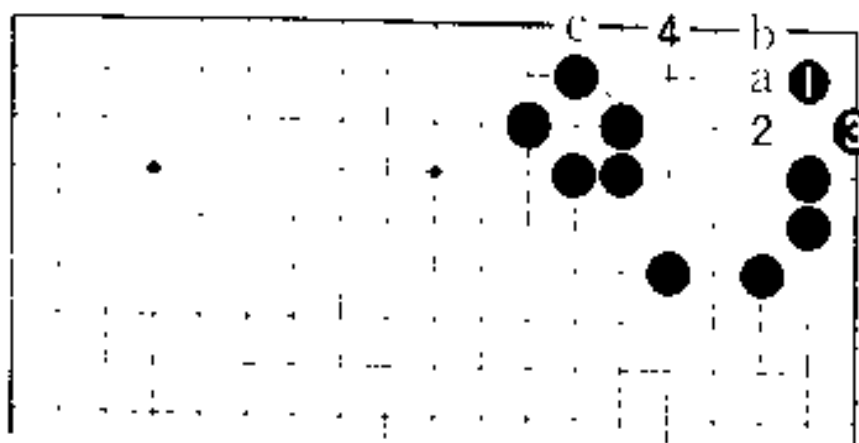
官子

这是角上的官子问题。

要是向急所来一下，是比较容易的吧。要是白棋进行抵抗怎么办？只有事先都计算好，才能取得完满的结果。



1 图 (正解)



2 图

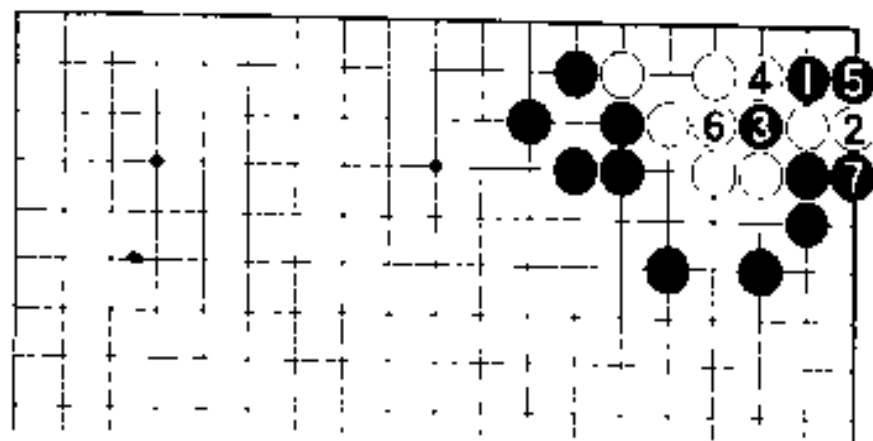
解答 夹靠的手法

1 图 (正解)

黑 1 夹靠是占得急所的手法。白棋简直无法进行抵抗。

2 图 (只剩下眼了)

白 2 守，黑 3 渡是先手。此后走 a、b、c 都有先手之利。



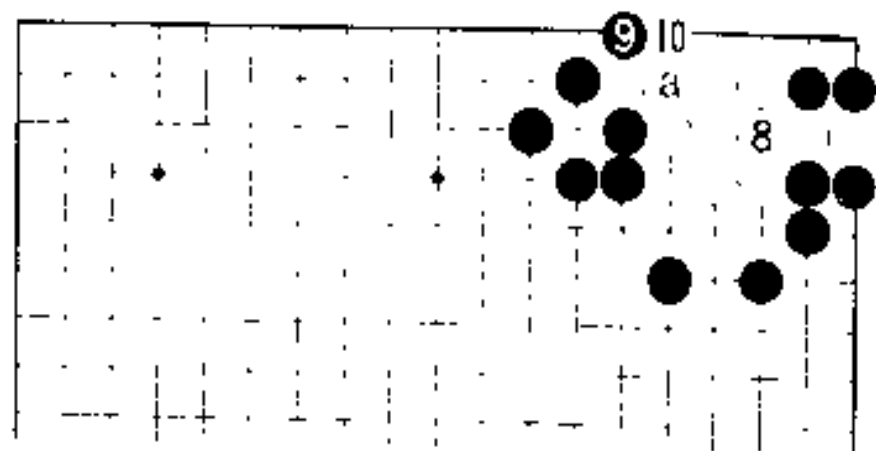
3 图

3图（要是进行抵抗的话……）

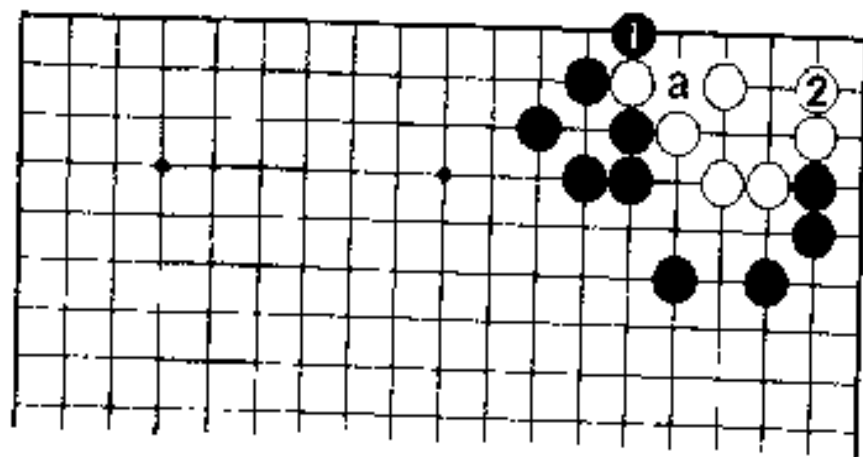
白2进行抵抗时，将会怎么样呢。黑3断，决定了以下的棋。

4图（打劫）

到白8连接为止，皆不易之招，黑9打吃成劫。白10如在a粘，黑走10白定死无疑。



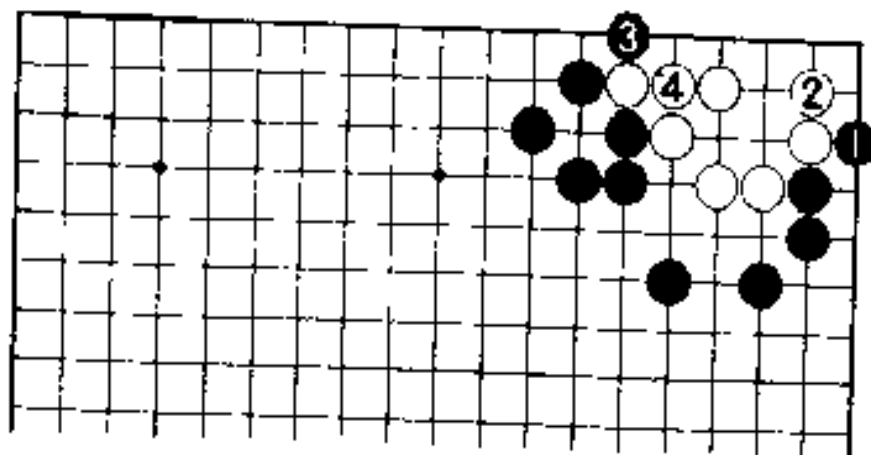
4 图



5 图

5 图（失败）

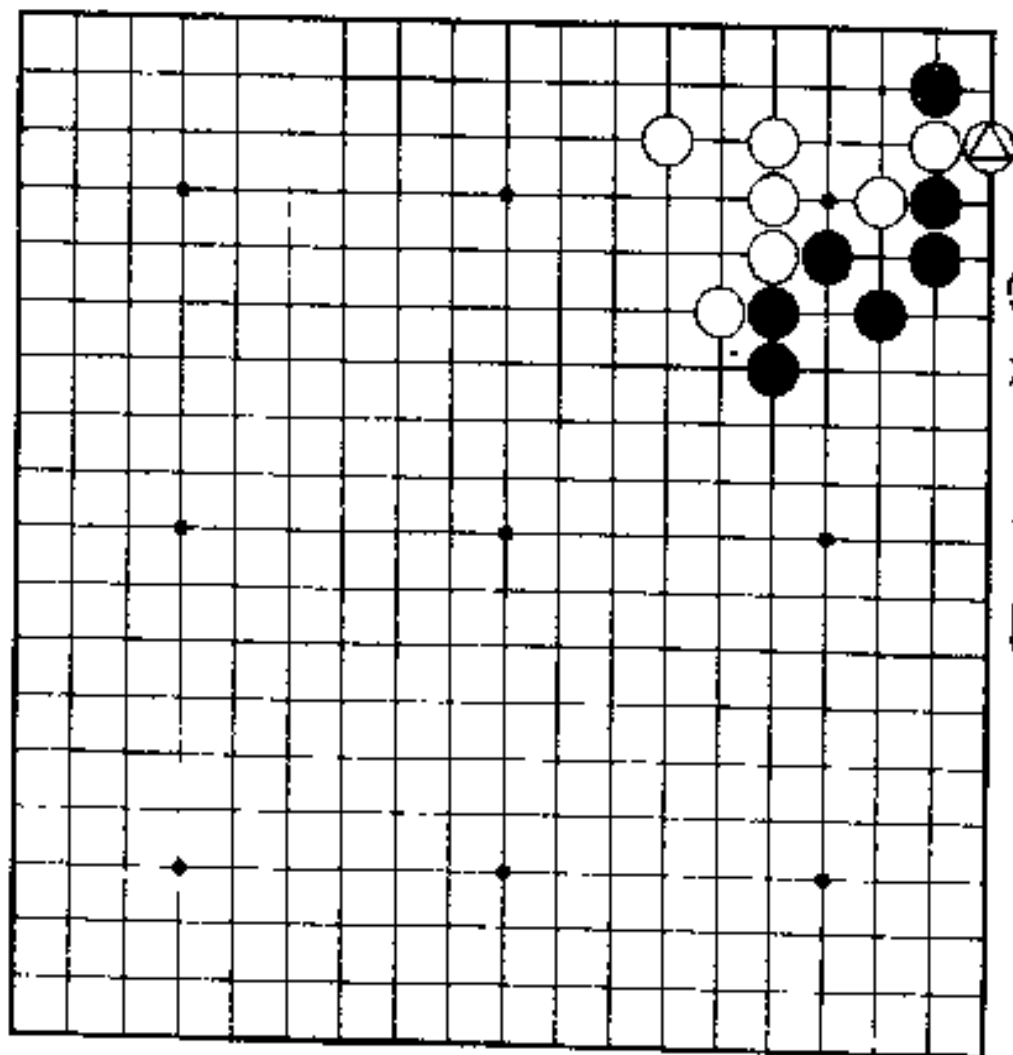
黑 1 打吃，期待白 a 接，但白 2 守好，黑 a 提子，也对白无多大影响。



6 图

6 图（无策）

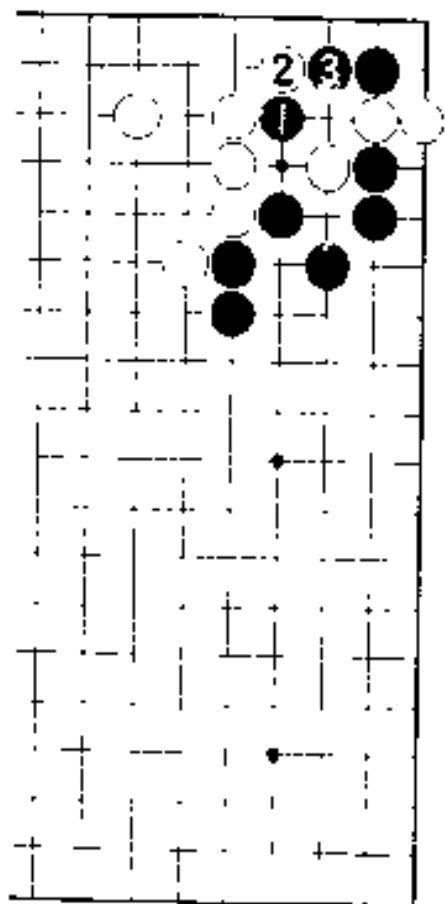
黑 1、3 虽然是先手，但是，如此滥用太可惜。与正解相比差 4 目强。



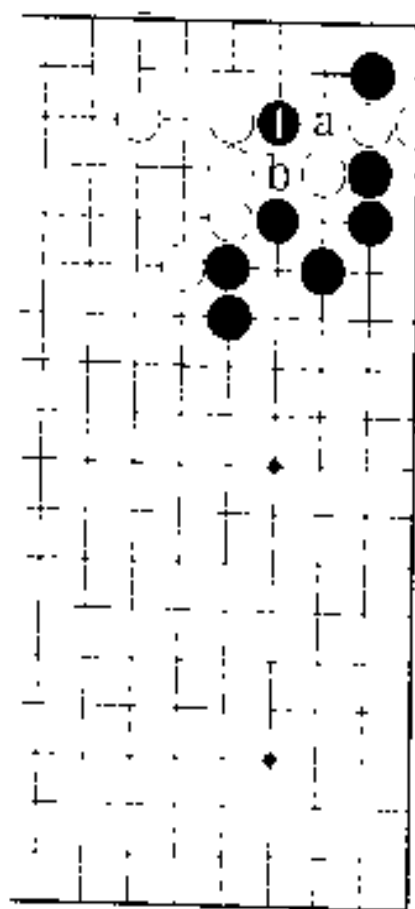
夹靠之后

对黑●的夹白△下立。不过，白棋有些随手。

可是，也必须了解以后进行的手段。



2 图



1 图 (正解)

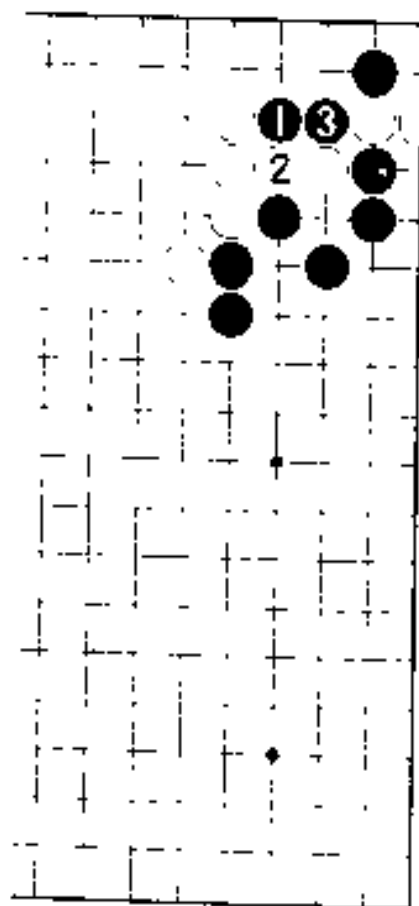
解答 由靠而断

1 图 (正解)

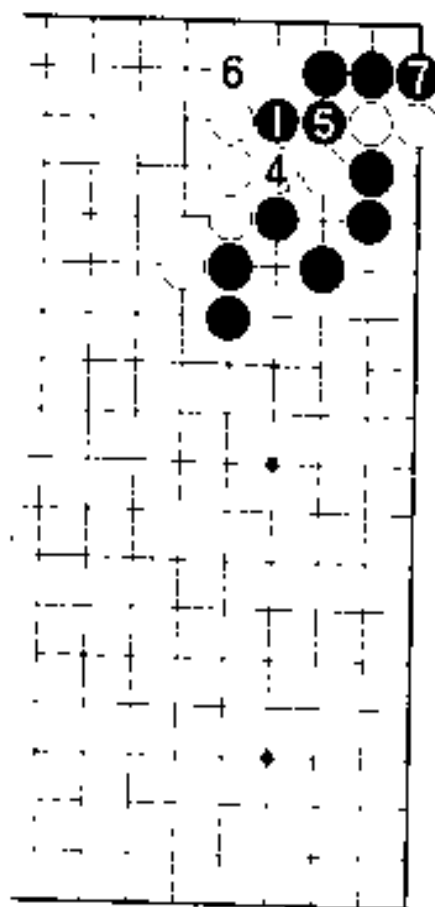
黑 1 靠是本形的急所，白要是 a 接的话，黑 b 可以全部杀角。

2 图 (能断)

白 2 扳，黑 3 挡，咬住不放松。



1 图



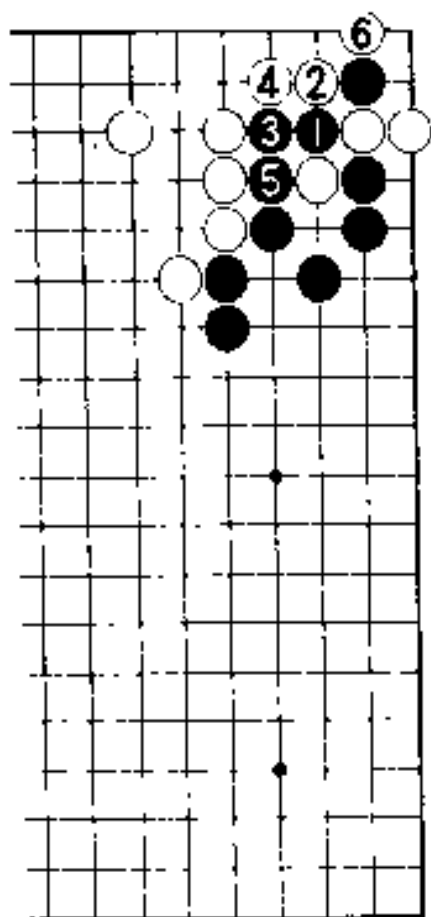
3 图

3 图（成功）

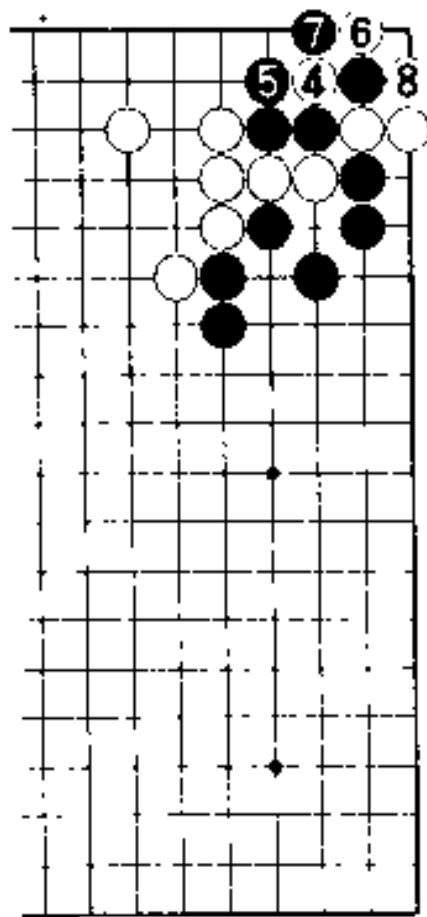
要是成了前图之形，便不能帮助角上的白棋。白 4，黑 5 切断二子，到 7 为止，简单可以杀白二子。

4 图（变化）

白 2 要是连接的话，黑 3 断是当然的。此形，白棋也留有若干手段。



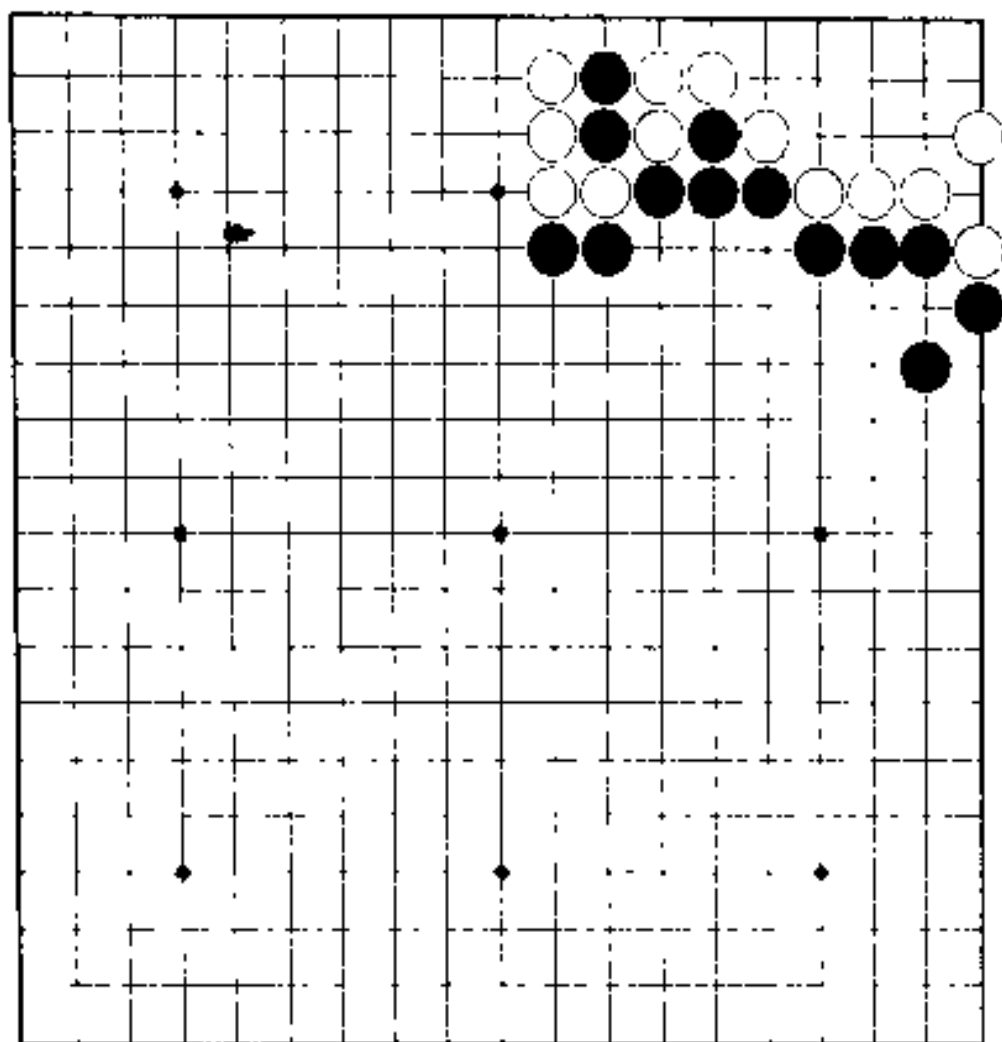
6 图



5 图

5 图（二路打劫）
从白 4、6 打吃，到 8 成劫。不过是由于白不利的二手劫。几乎可以说是黑的无忧劫了。

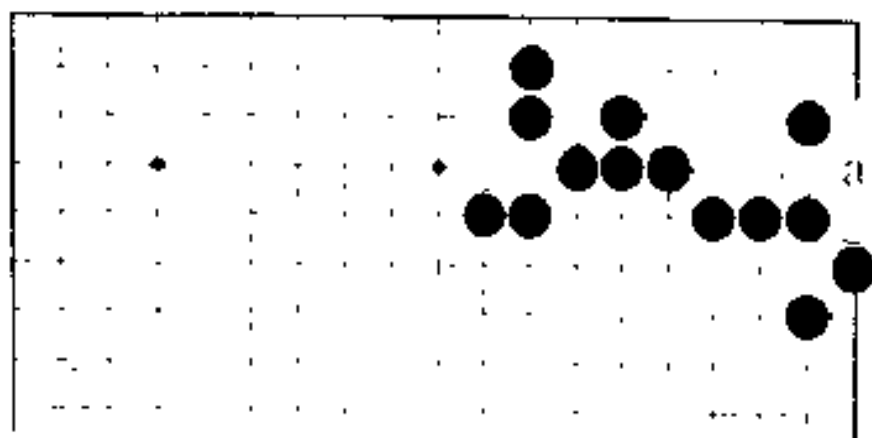
6 图（失败）
黑 1 的断，侵入不足。到黑 5 止杀一子实在太小。



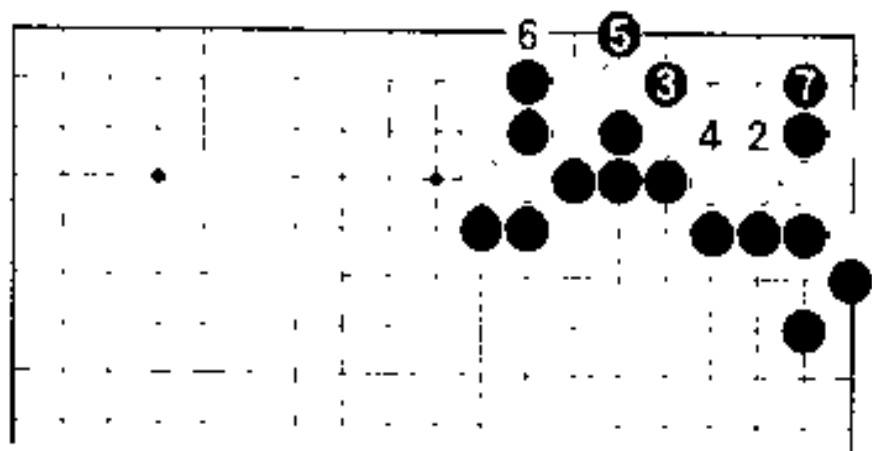
半目劫 16

角上之形只是半目劫，只打赢此劫有点小题大作。

此劫应让它向更大处发展。有那样的妙手吗？



1 图 (正解)



2 图

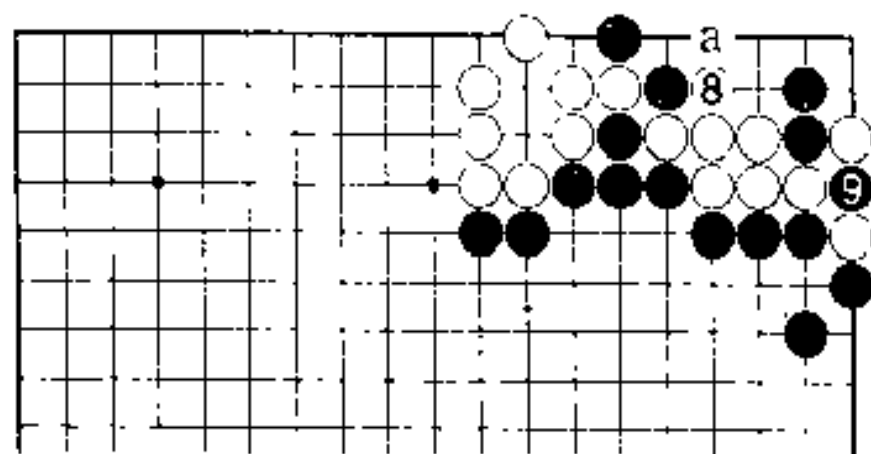
解答 造成大劫

1 图 (正解)

要在黑 a 提子，
则白在 1 接。因此，在
此之前，黑 1 是好棋。

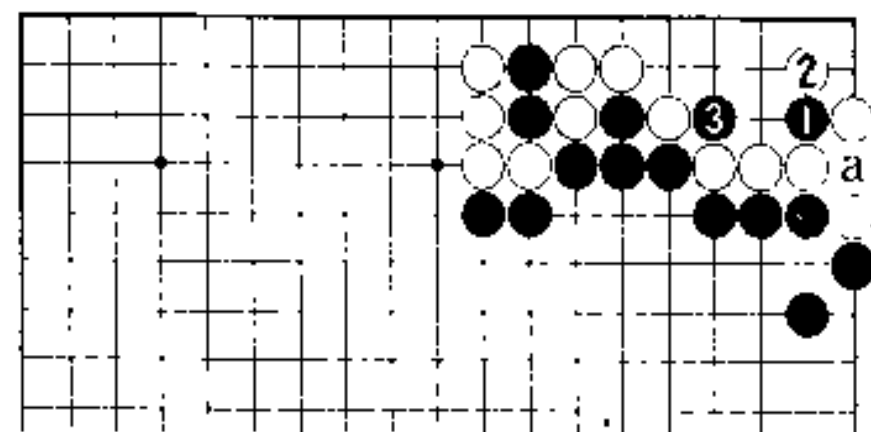
2 图 (顺序)

白 2 作守势，黑
3、5 先手，白 6 提，
黑 7 长。



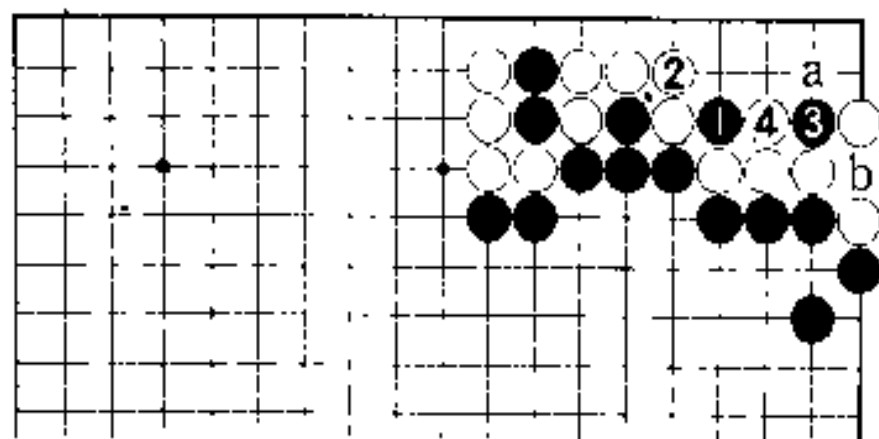
3 图

3 图（无忧劫）
白棋不能作劫进行抵抗。白要是走 8，黑 9 打劫。如果胜利，更可盯着黑 a 的劫。



4 图

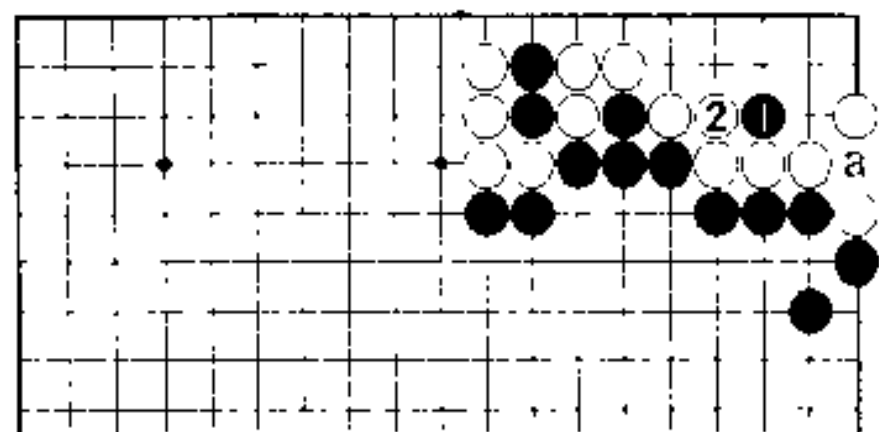
4 图（败北）
对白 2 打、吃，黑 3 断而逼之。若白 2 走 a，黑亦走 3。



5 图

5 图（失败）

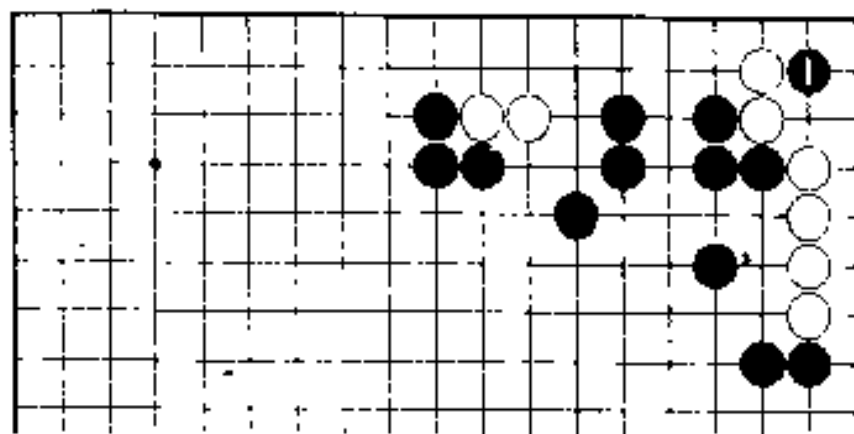
黑1先打是坏棋。其后，即使黑在3靠，也无无可奈何。白4后，黑a，白b接。



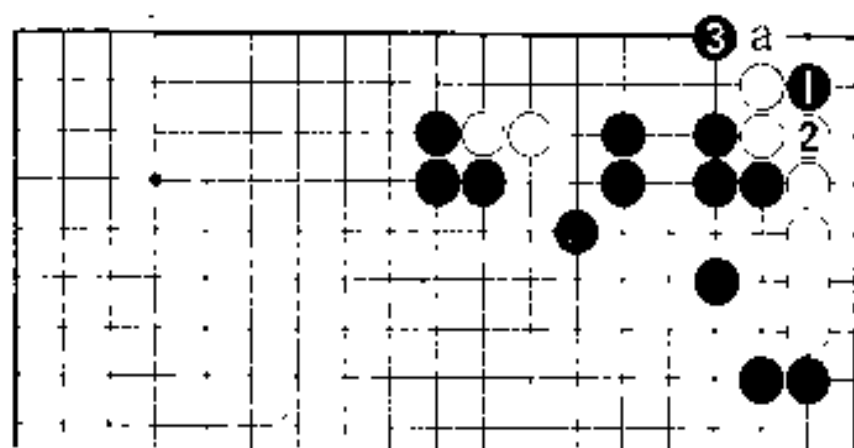
6 图

6 图（无价值）

黑1靠，白在2接。黑在a提子，无意思。



1 图 (正解)



2 图

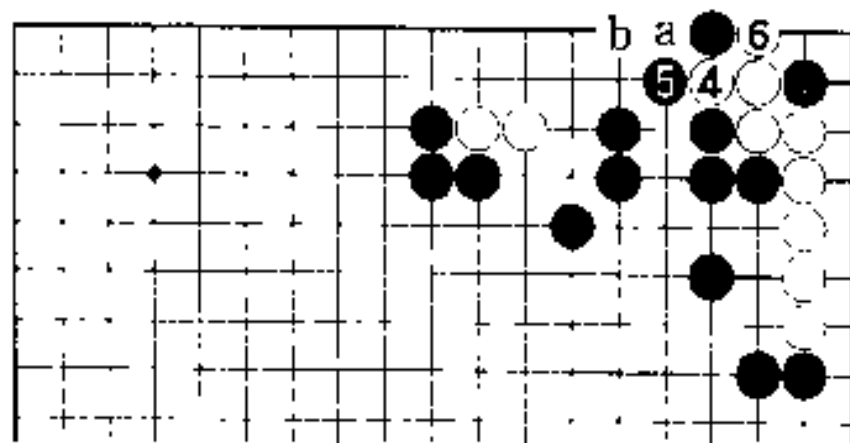
解答 在一块棋
作眼的腹地靠

1 图 (正解)

黑 1 靠锐利地指
向目标。白棋又如何
应呢?

2 图 (手筋)

白棋要是以 2 守,
黑 3 跳, 取得先手便
宜。其次, 黑要是在
a 渡的话, 角上是一
只眼。



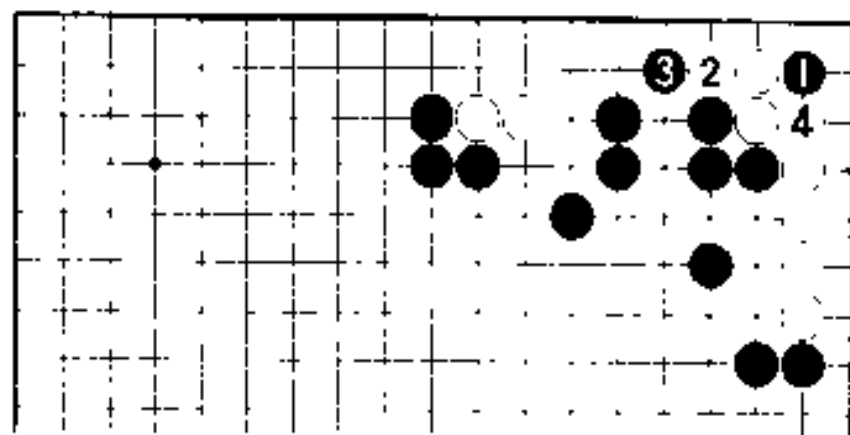
3 图

3 图（先手）

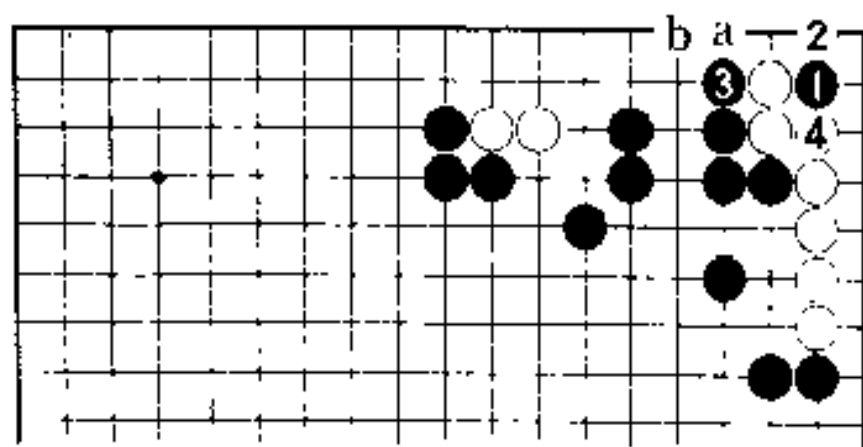
白 4、6 虽不得已，于是黑棋脱先。白走 a 黑则 b，棋很小，以精采的先手而告终。

4 图（简单）

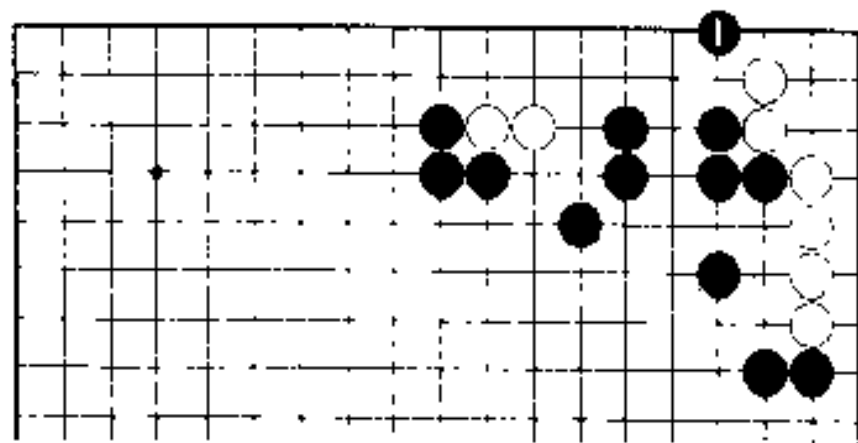
白 2 拐黑 3 挡后仍是先手。



4 图



5 图



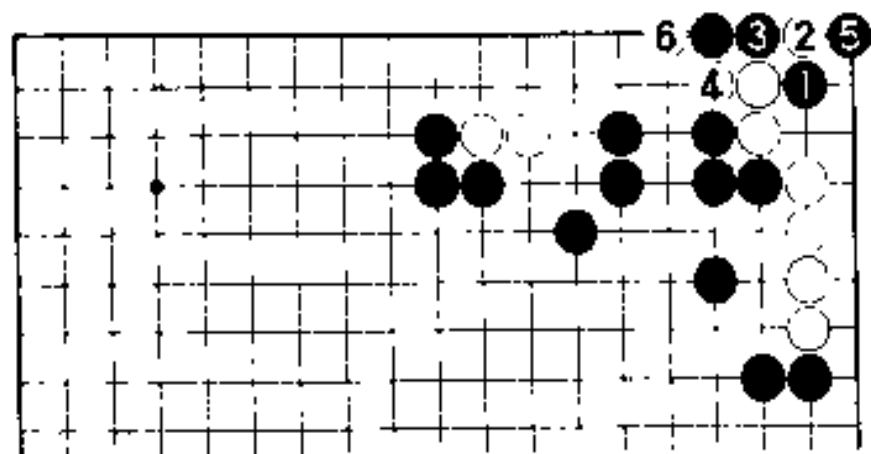
6 图

5 图（变化）

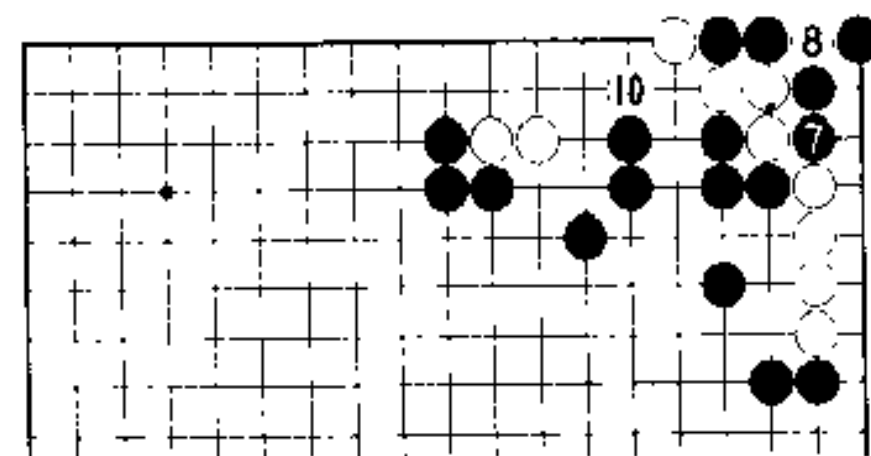
白 2 应时，黑 3 挡，取得先手便宜。白 4 不能省。

6 图（脱先）

黑 1 单跳也是一种手法。不过白棋不一定应。



7 图



8 图

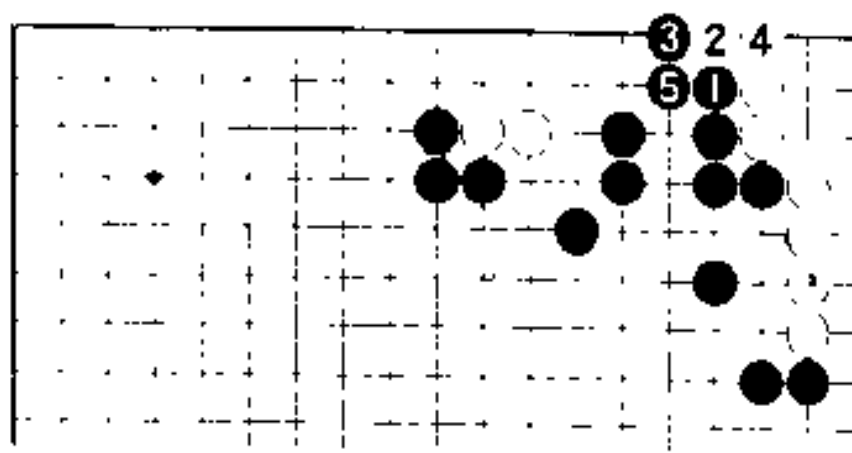
⑨取り返す

7 图（不行）

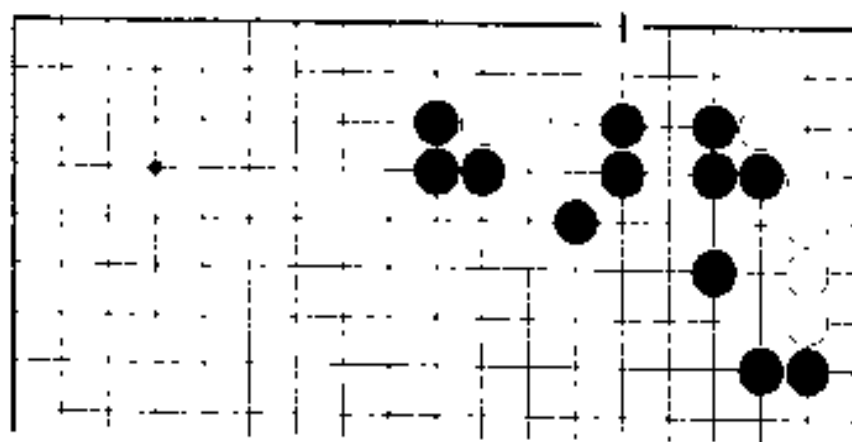
前图中，被白棋脱先之后，即使在黑1靠也不起作用了。白棋以2的扳巧来应，而黑3遭到白4、6的反击。

8 图（黑输）

接下来，黑7断，白8提子，到10止，比气黑输。



9 图



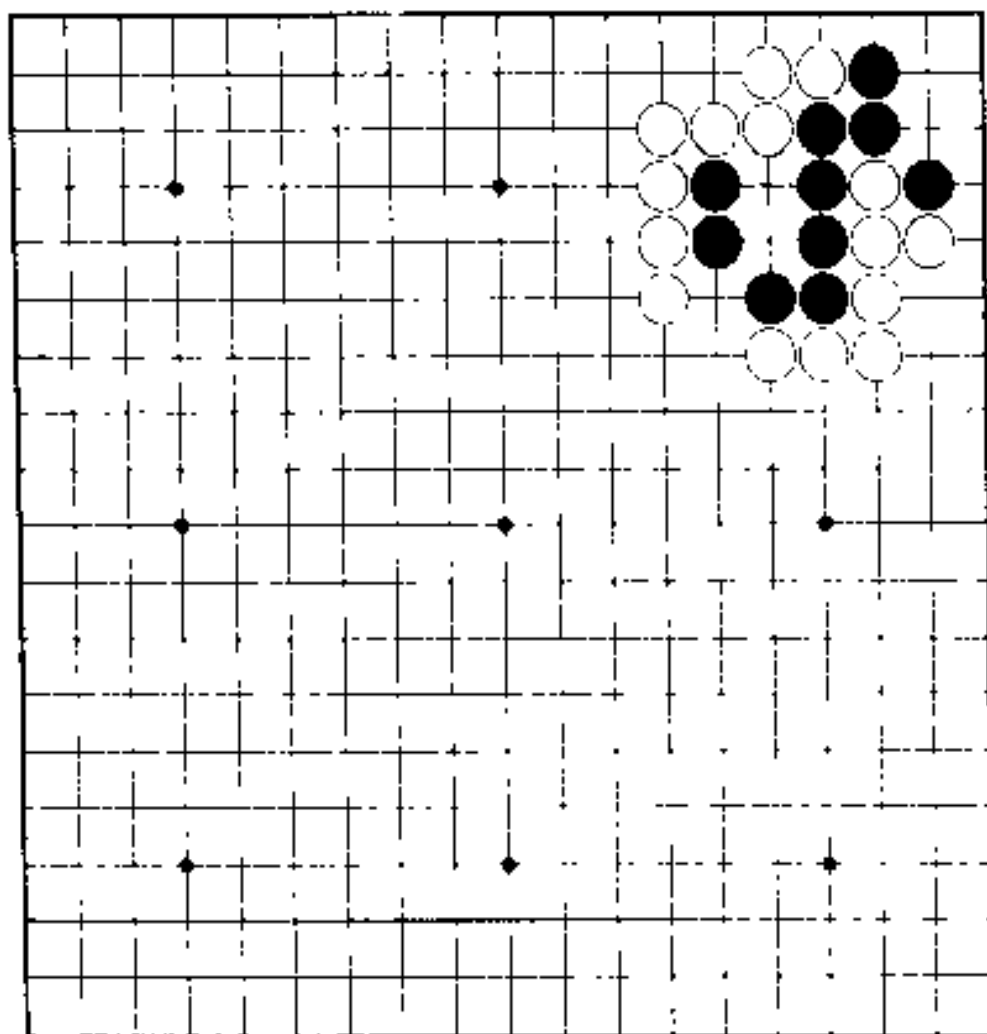
10 图

9图（失败）

黑1挡是单纯失败的例子。不管白也可能脱先，可2、4的扳、接却能走成先手。

10图（大）

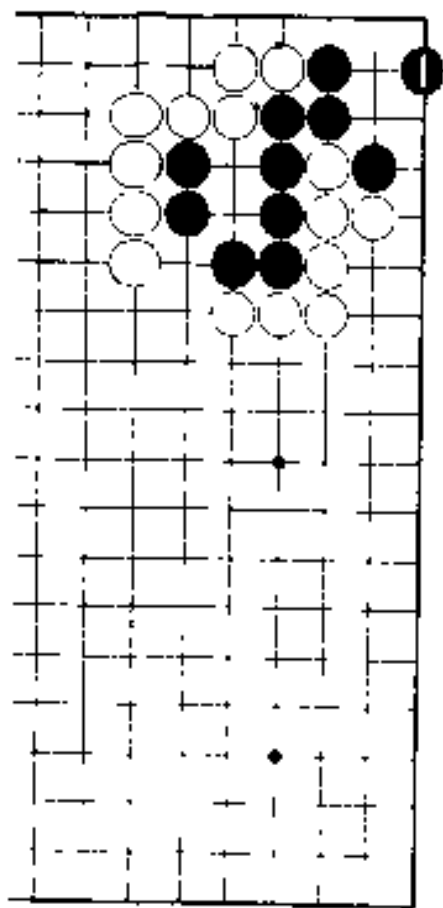
如果黑棋在此脱先的话，白1的大飞则很大。不管如何应也是白的先手官子。



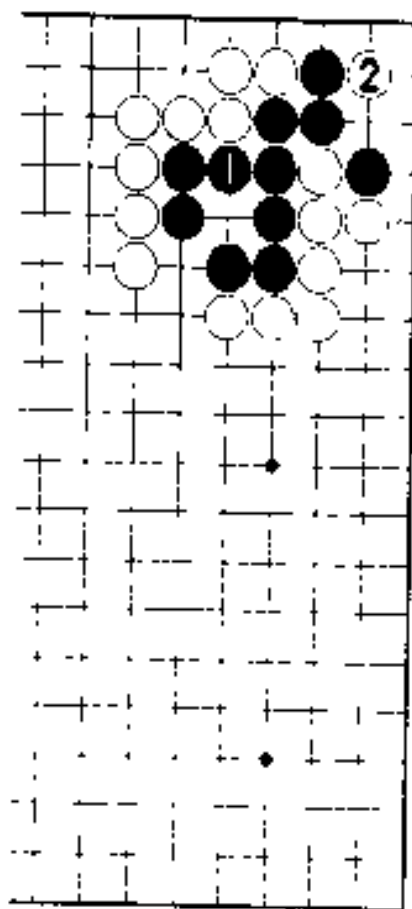
眼形 18

因为黑棋是中央后手一只眼，所有必要在角部先手造一只眼。

打劫将失败。有
无条件活棋的手段。



2 图 (正解)



1 图

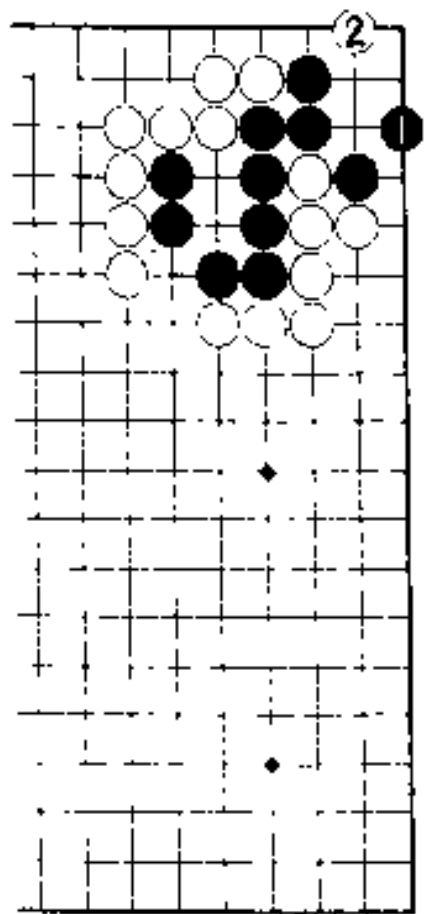
解答 防守急所

1 图 (失败)

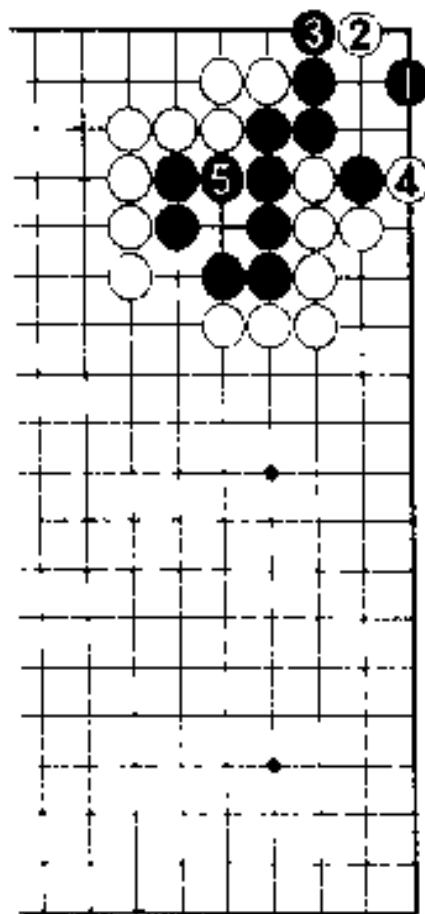
黑棋的眼位很明显为白 2 所占，因此黑棋必死。

2 图 (正解)

黑 1 是眼形的急所。白棋先手使角上只一眼不能成功。



4 图



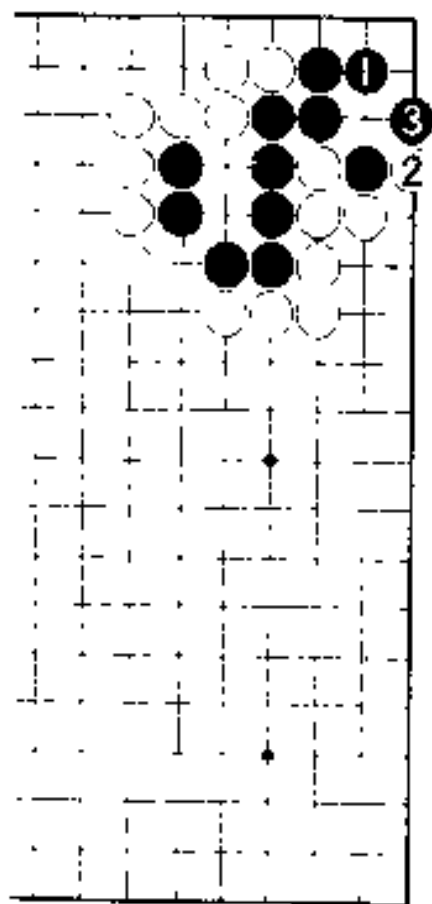
3 图

3 图（黑活）

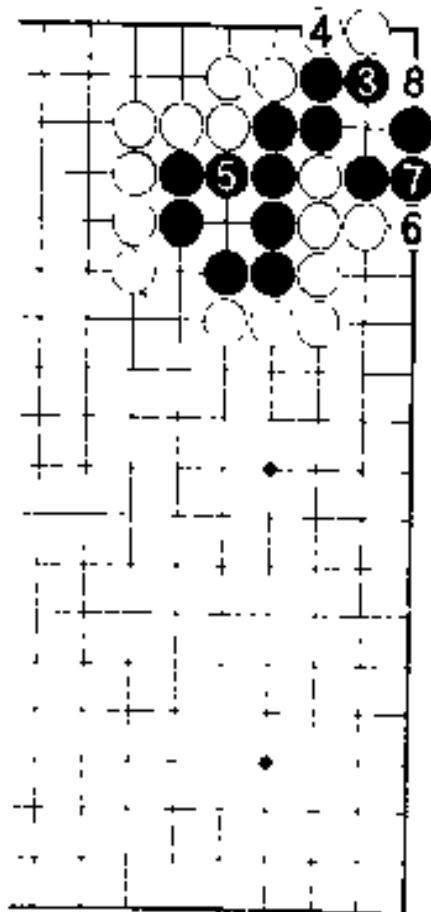
白 2 点，黑 3 拦，
白 4 打吃，黑 5 活棋。
白 2 或白 4 如走 5，
黑 4 角上是两只眼。

4 图（虎）

黑 1 的虎是假手。
白 2 点是进攻的急所。



6 图



5 图

5 图（打劫）

前图之后，黑棋 3、5 奋战，白 8、6 成劫。以黑 3 投 5，白占 3 位，无条件黑死。

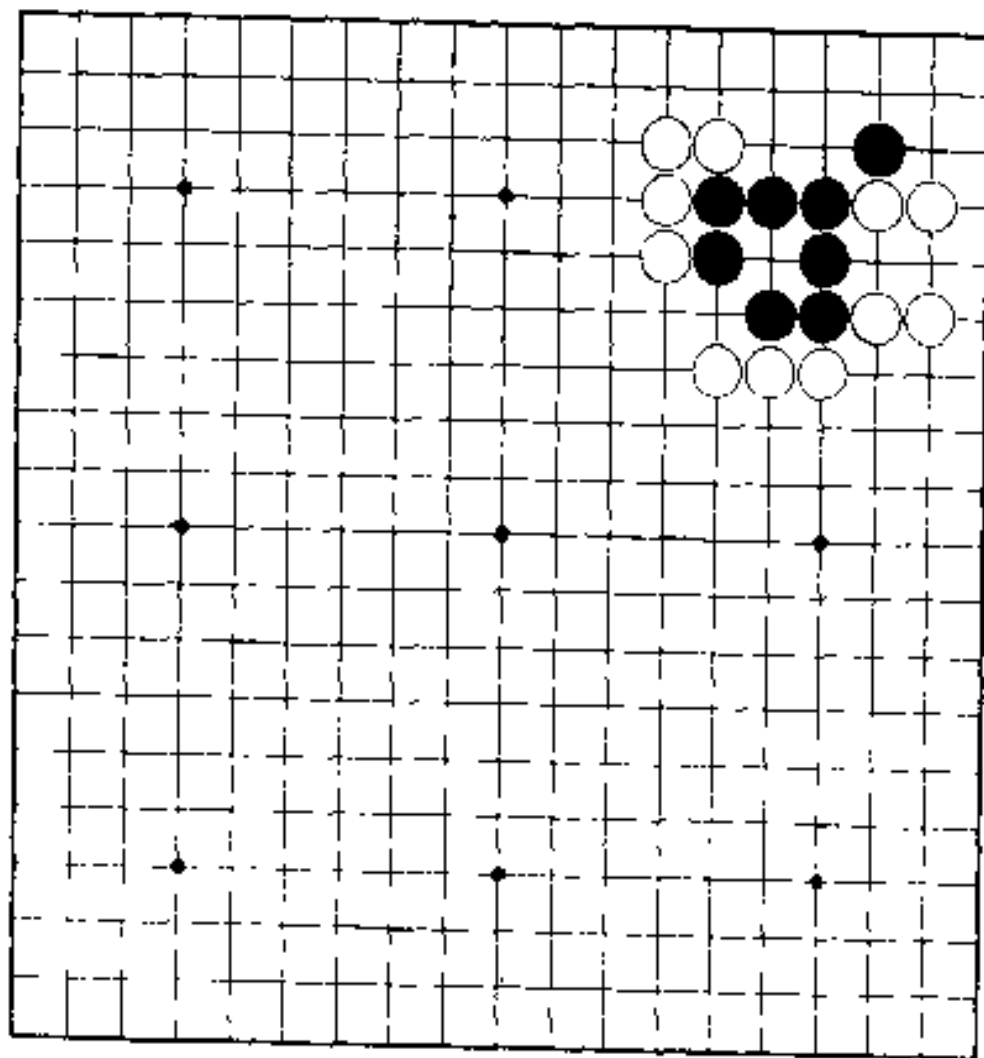
6 图（相同）

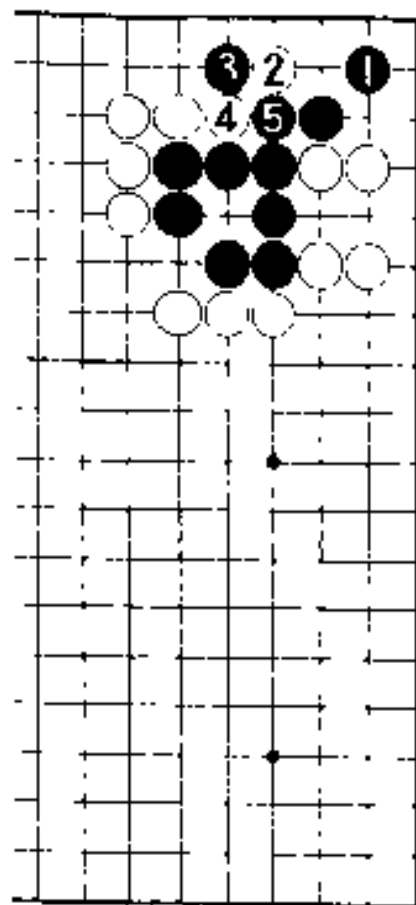
黑 1 拐头，亦非急所。白 2 扳则是极单纯的劫。

攻防 19

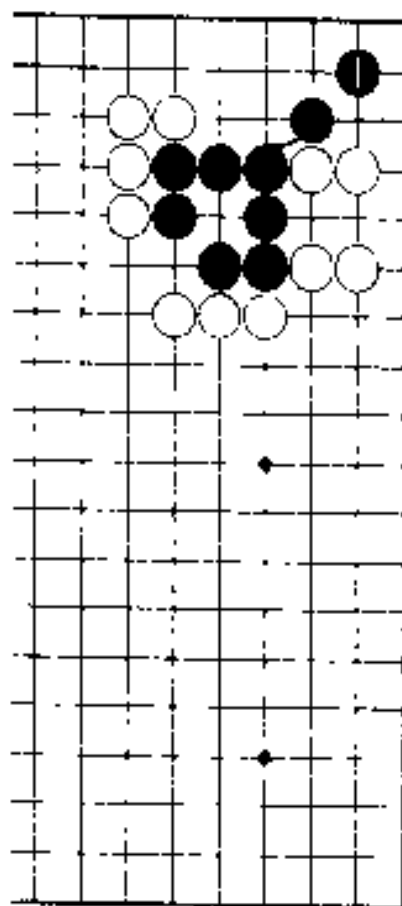
角上成一只眼
是攻防的焦点。

单纯地防守一个方面，对白有好处。要是两方面的漏洞，同时需要防守时，究竟防哪边？





2 图



1 图 (正解)

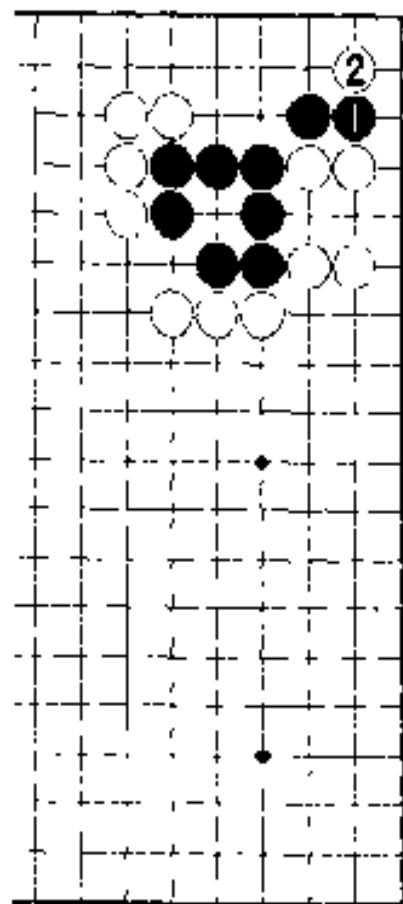
解答 顶好是尖

1 图 (正解)

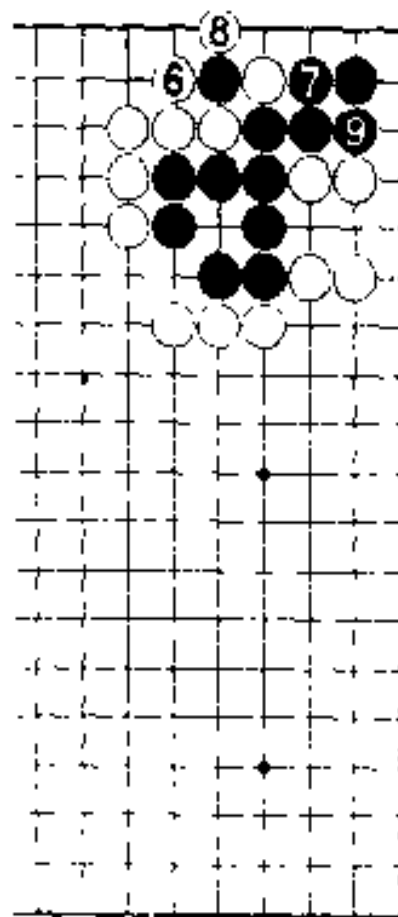
黑 1 的尖是个新奇的防守方法。象是松弛，却是个有弹力的形。

2 图 (跨断)

对白 2 的飞攻，黑 3 跨断是常用的手段。黑棋能先手进行 5 粘。



4 图



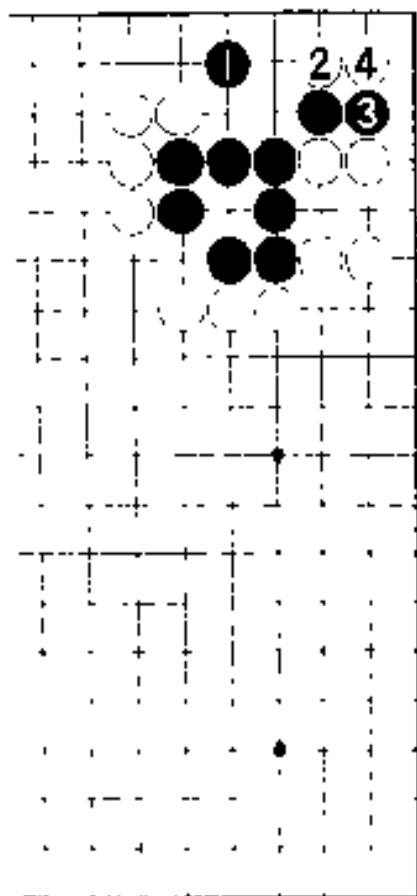
3 图

3图（黑活）

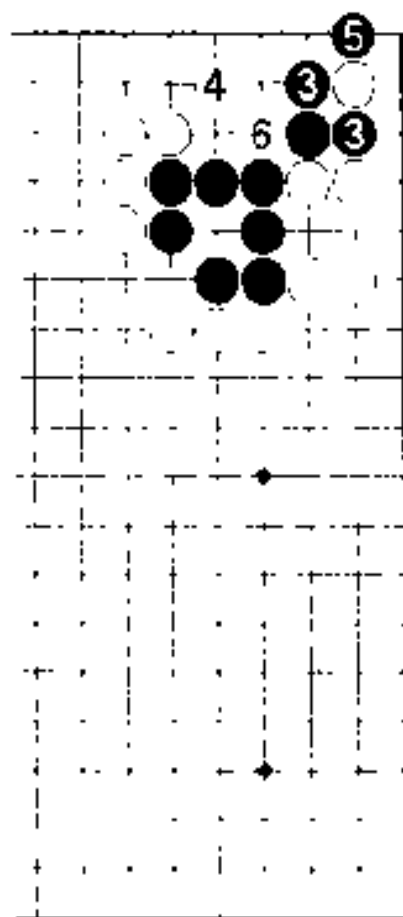
白6、8无奈，黑7、9已做成一眼。

4图（攻的急所）

黑1是第一感的应手，但白2夹绝好，黑应手困难。



6 图



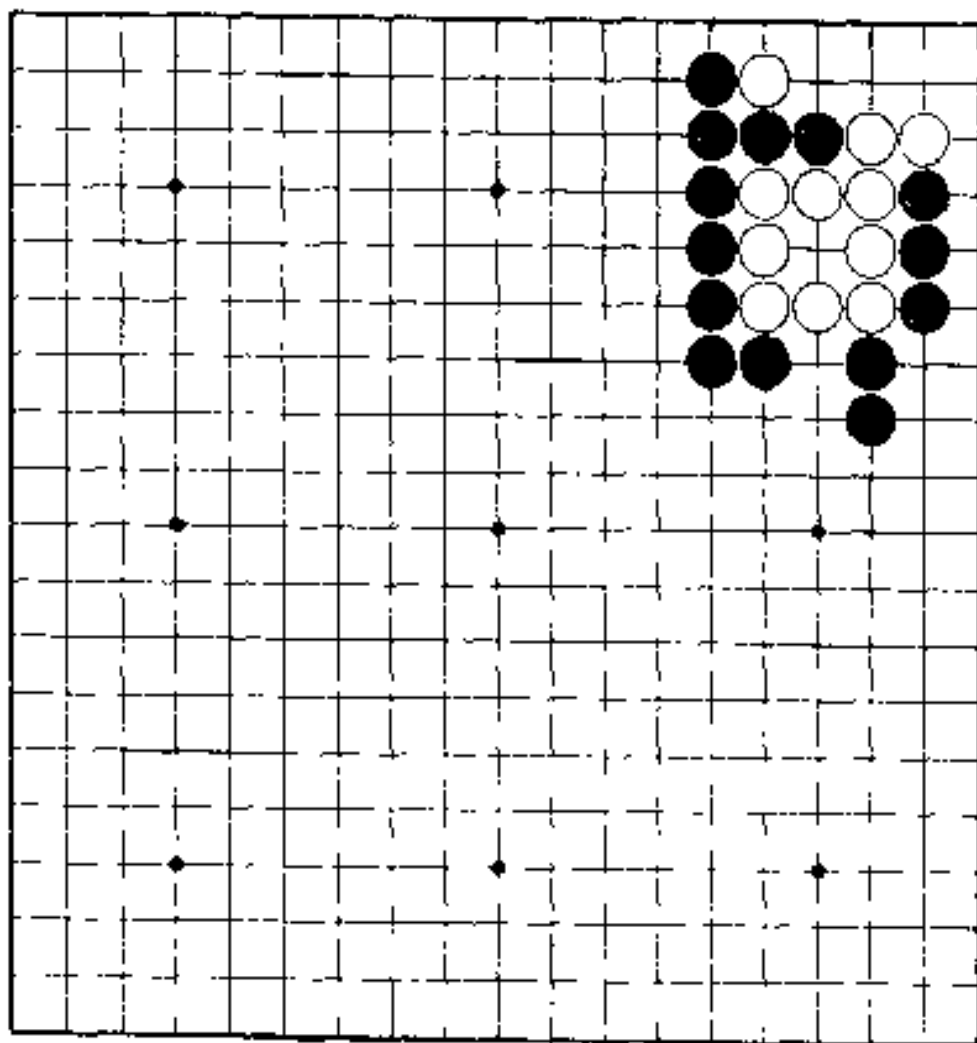
5 图

5 图（只有角）

前图之后，白 4 窥断严厉。黑 5 只活了一半。而中央被切断，损失太大。

6 图（失败）

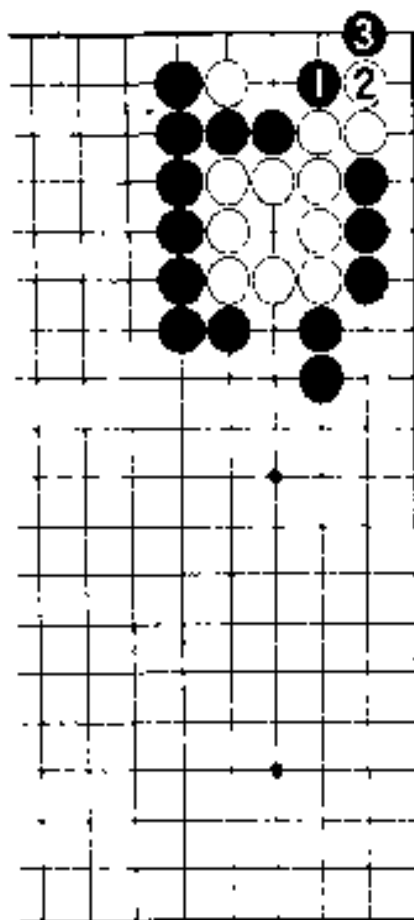
黑 1 跳，白 2 夹靠激烈。黑 3 冲，白 4，黑棋全灭。



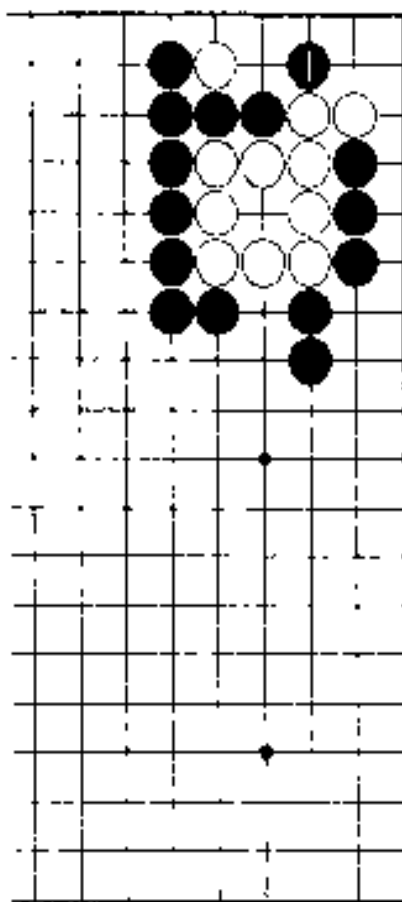
明快 20

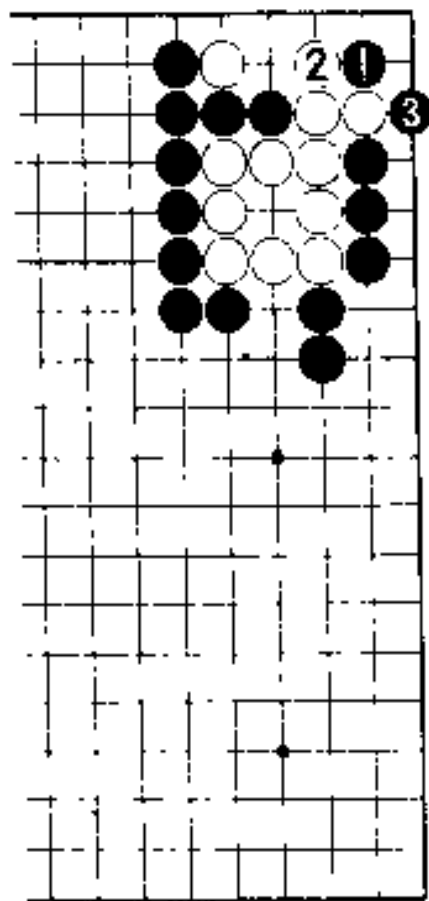
站在前题相反的立场上，如何消灭角上白棋的一个眼。

过分考虑便会出现不好的结果。请顺利的决定吧。

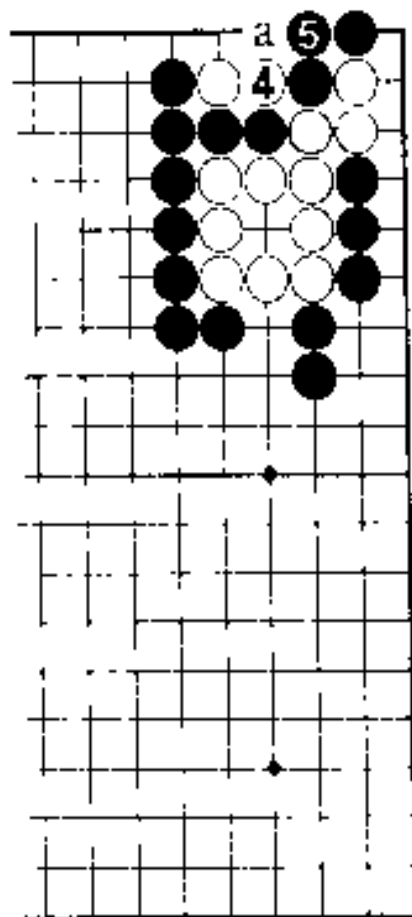


2 图





4 图



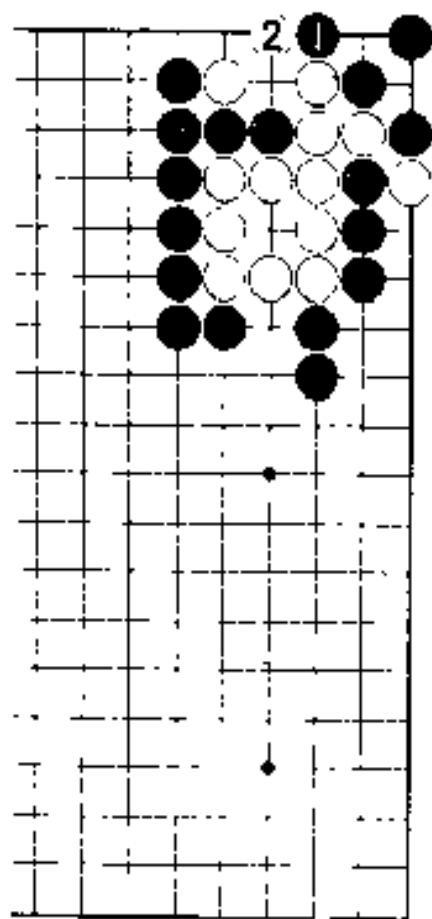
3 图

3图（不入）

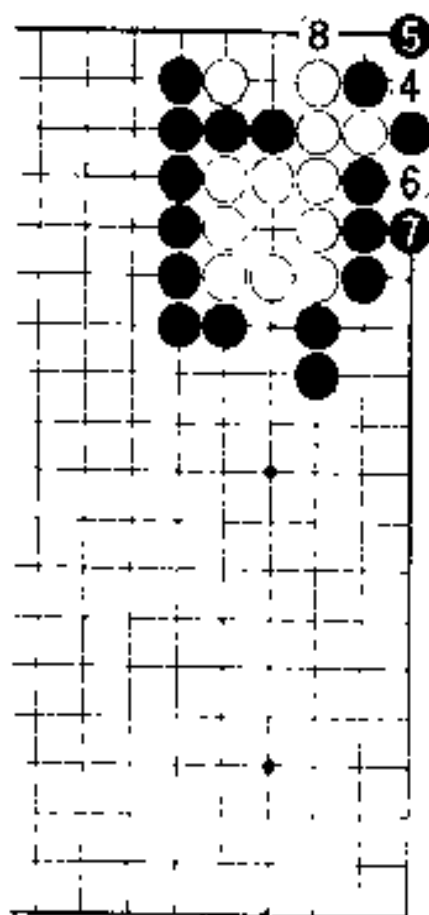
白4断，黑5接，
什么也没放弃。黑a
想打，但不入气。

4图（靠失败）

黑1靠似乎很好，
它顽强的以杀白为目
标。



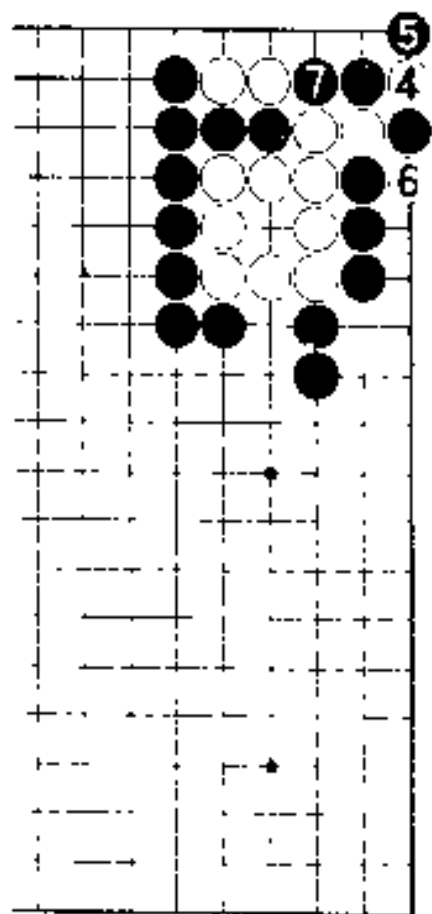
6 图



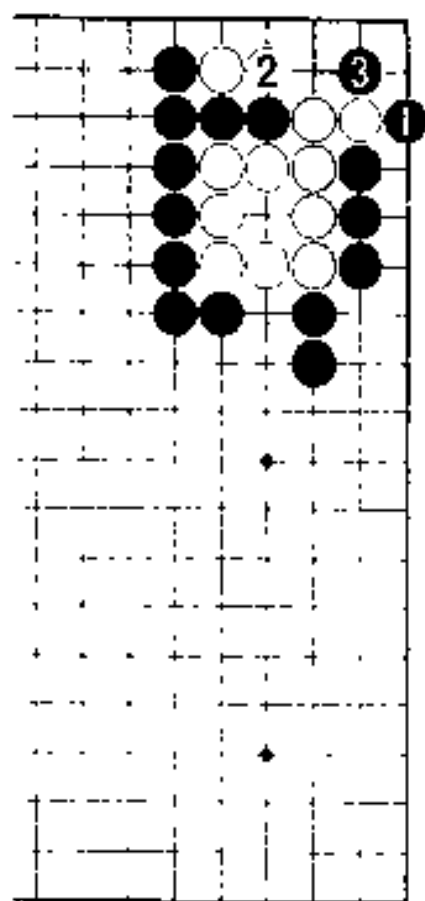
5 图

5图（吃接不归）
前图之后，白4、6扑，8吃接不归。

6图（打劫）
以前图黑7，在黑1扳，进行抵抗。白2挡成劫。结果距白死尚远。



8 图



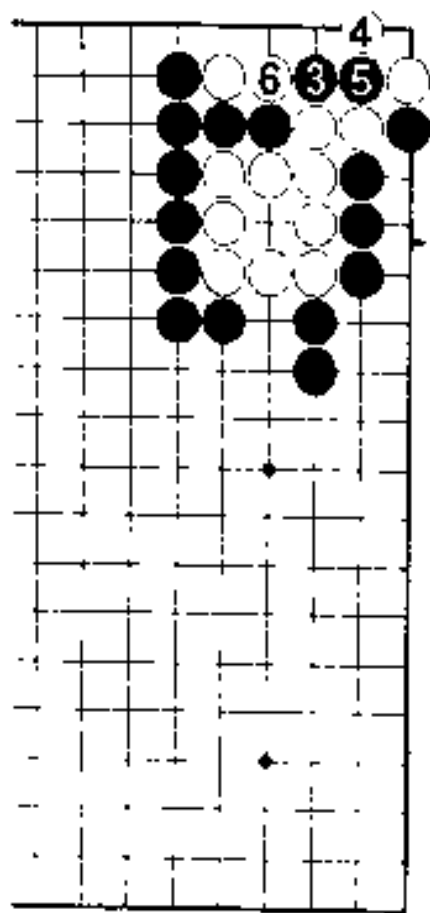
7 图

7 图（扳）

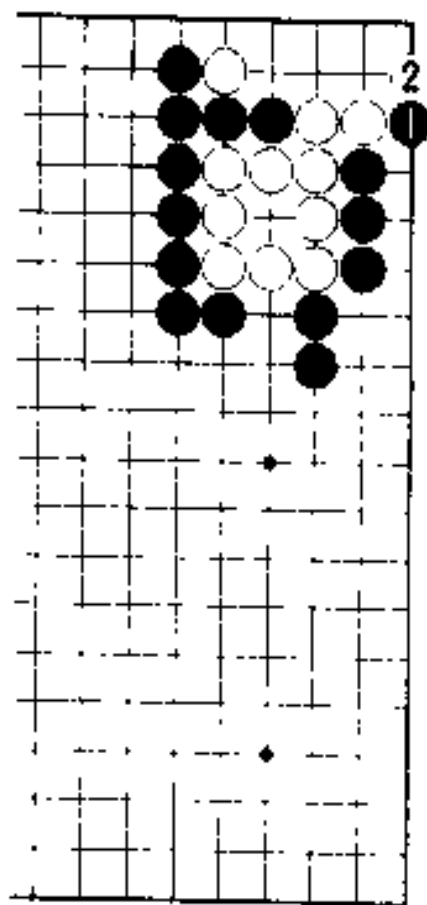
黑 1 扳 怎么样？
白棋对此也很难应。
对白 2 黑 3 扳一步。

8 图（白死）

尽管白 4、6 伺
机打劫，然被 7 切断
后，白死。



10 图



9 图

9 图(打吃正确)

前图白应法有错误。对黑 1 扳, 白 2 必须打吃才行。

10 图(打劫)

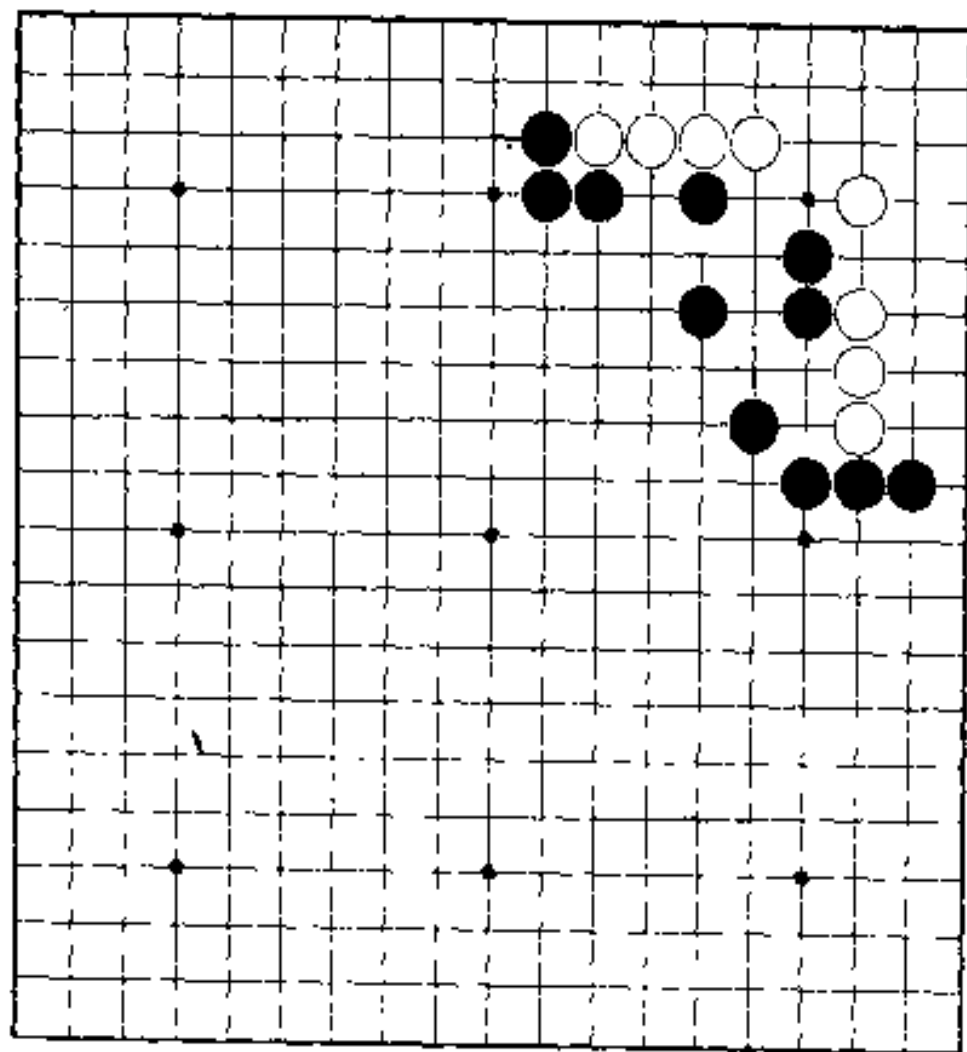
对黑 3 扳, 白 4 坚持奋斗, 遂成黑 5、白 6 之劫。白 4 走 5 也是劫。

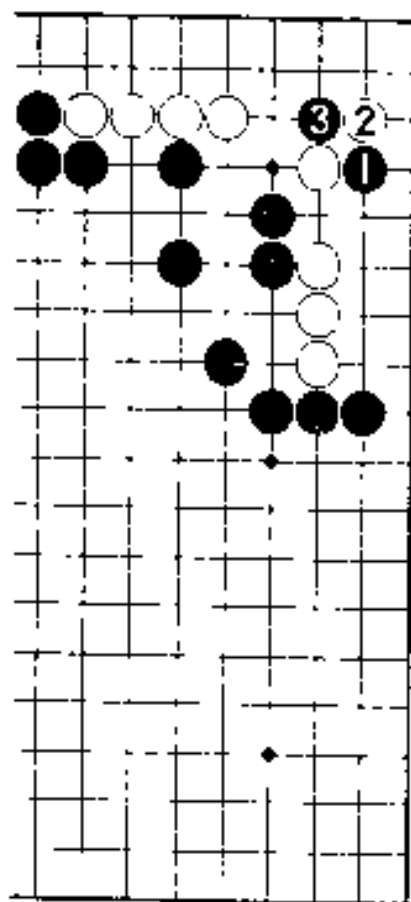
这是比正解失败的复杂的构形。

弱点 21

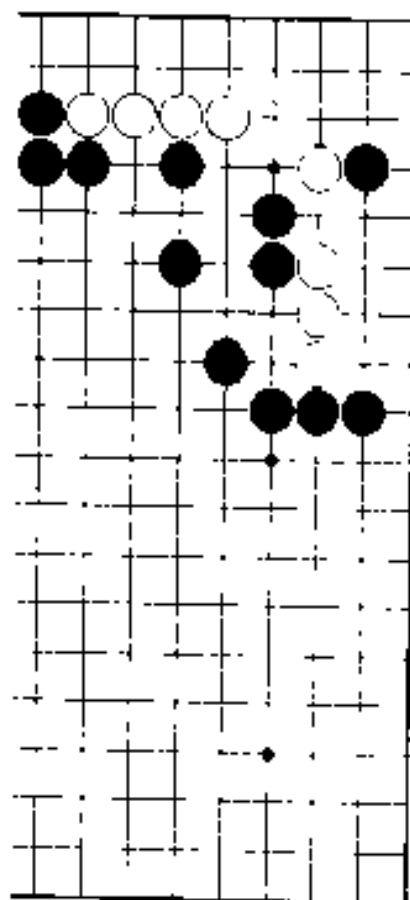
白的结构总觉得有些薄弱。仅仅有这种感觉还不能决定棋的形势。

那么,白棋的最弱之处在哪里呢?





2 图



1 图 (正解)

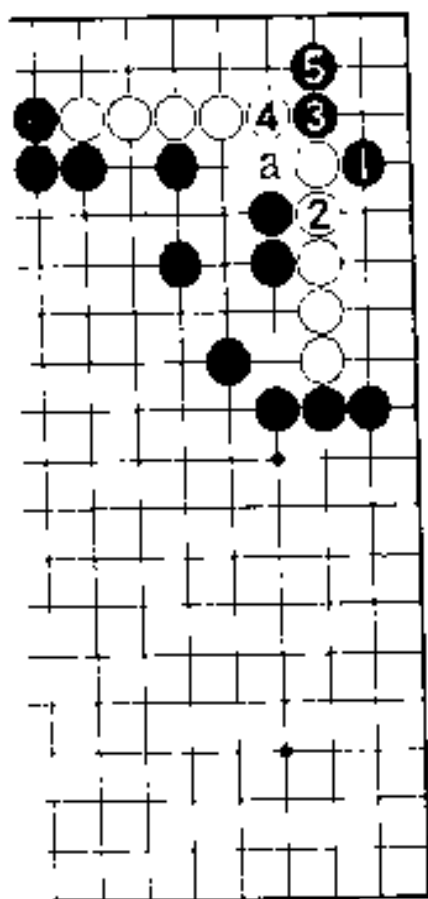
解答 下靠处最弱

1 图 (正解)

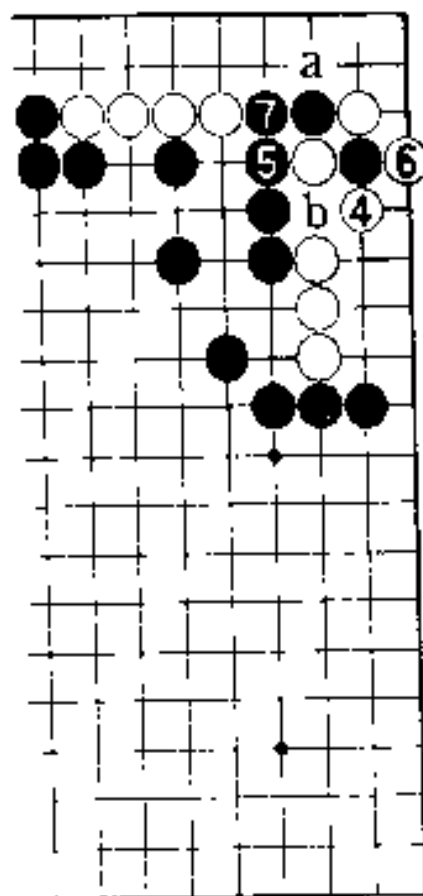
黑 1 下靠是白棋的弱点。下边看白的应手。

2 图 (手筋)

白 2 扳挡, 黑 3 扭断白变弱。



4 图



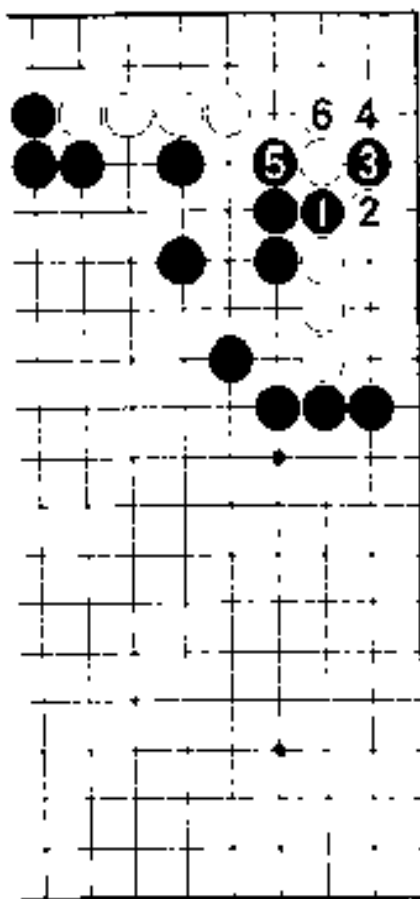
3 图

3 图（败北）

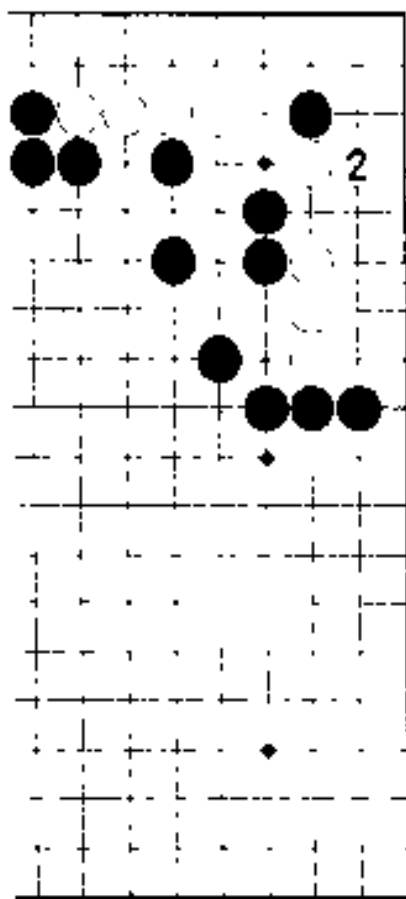
白 4 要打吃，黑 5、7，便简单地破了白地。白棋以 4 走 a 的话，黑走 b

4 图（变化）

白 2 以接奋斗时，黑 1、3 占角。且有 a 断的棋，角上活棋是容易的。



6 图



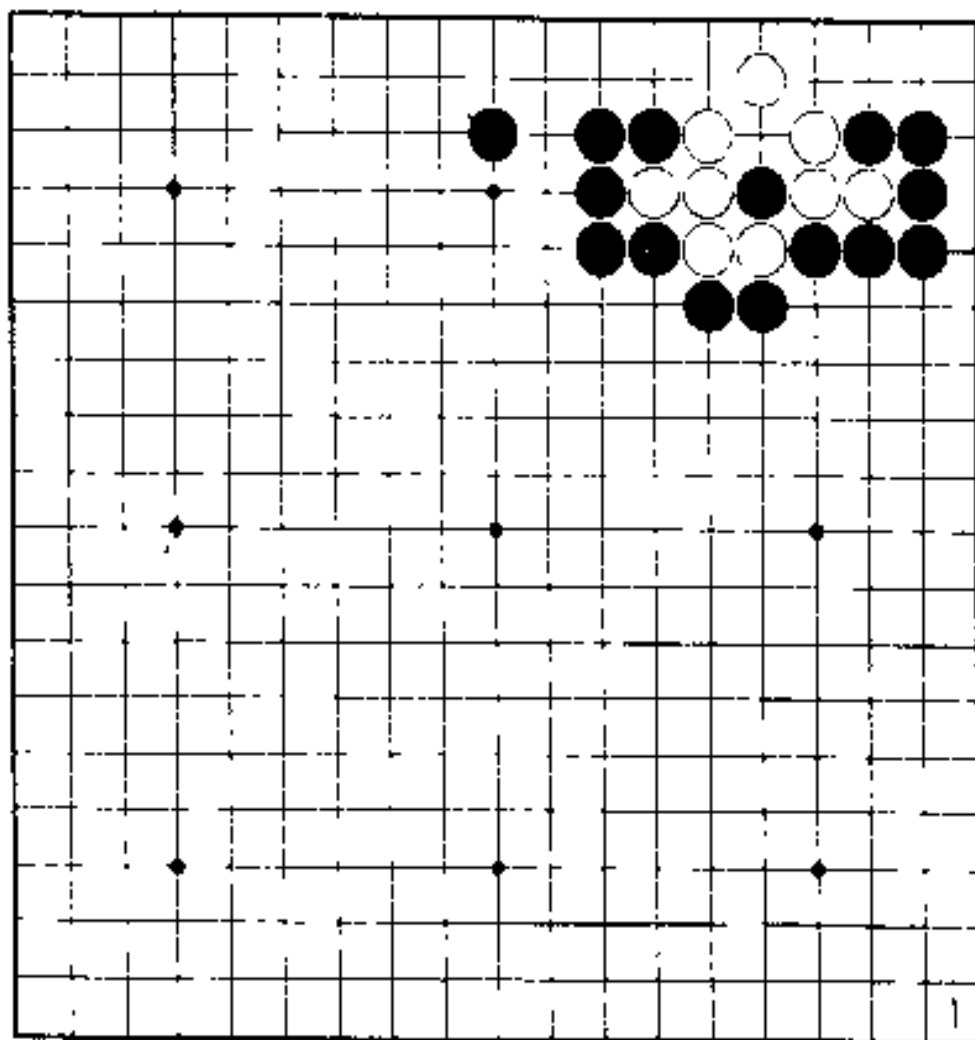
5 图

5 图（失败）

黑 1 托，手法错误。白 2 立是冷静的应手。黑棋无后继手段。

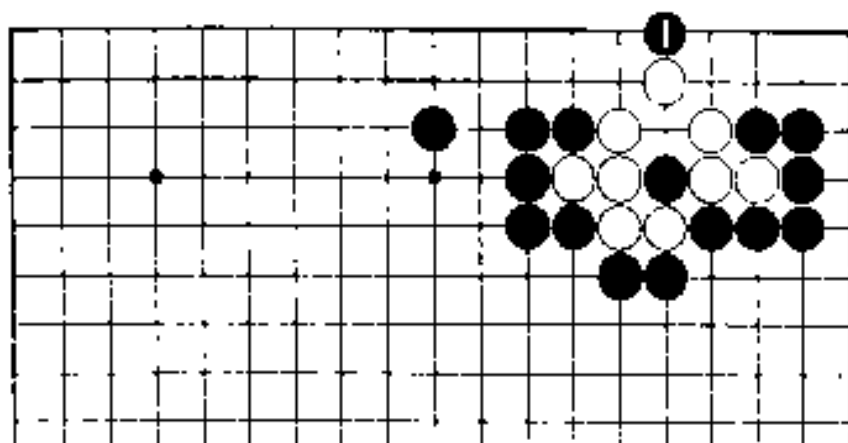
6 图（无计可施）

黑 1、3 冲断只加固了白棋。白 4 吃，干净利落。

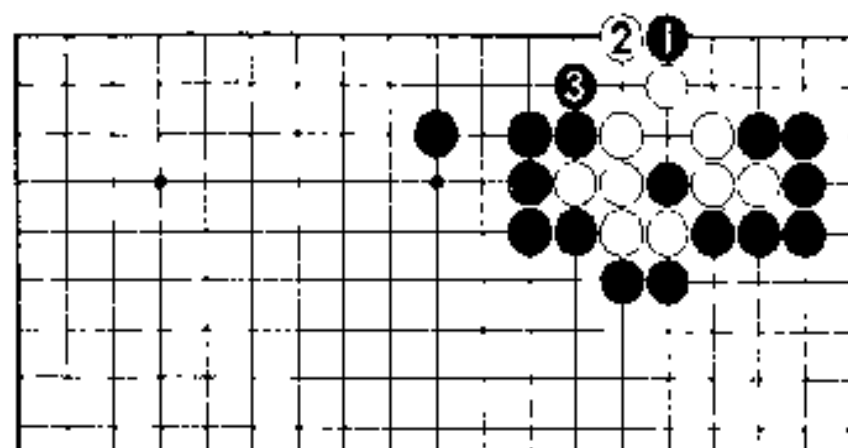


同型 22

有“恰到好处”
的格言。看来这是
最好的。



1 图 (正解)



2 图

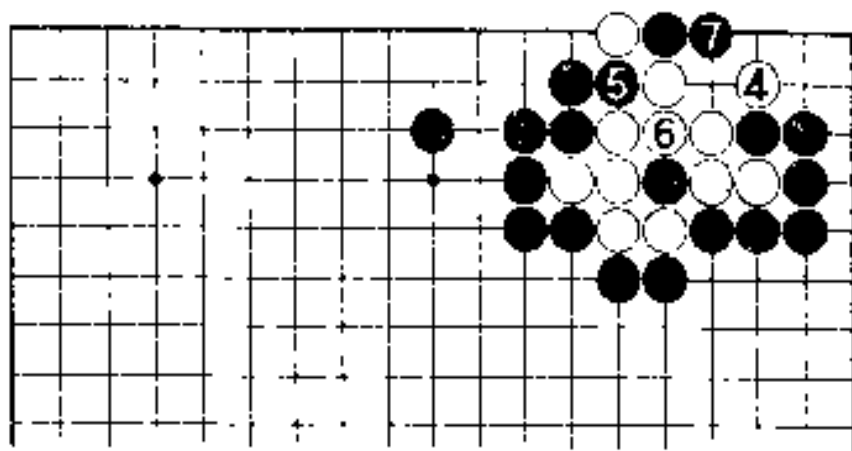
解答 中央之托

1 图 (正解)

左右同型手段在中央。黑 1 的顶是正解。

2 图 (要点)

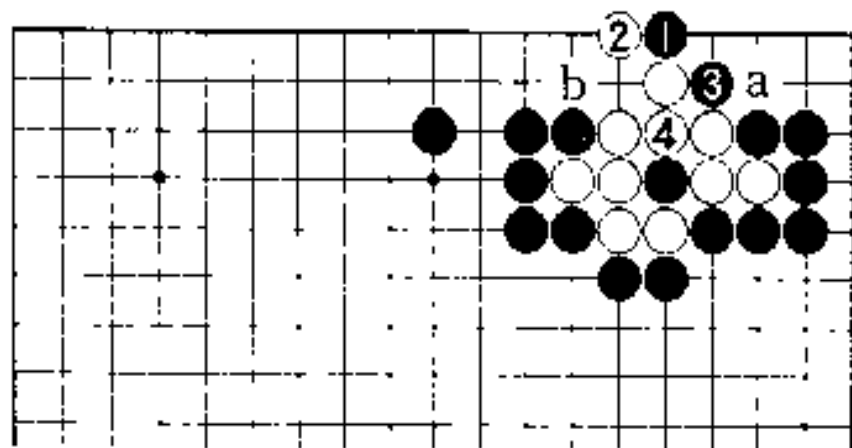
白棋在那方面阻拦虽然都一样,但是,白 2 黑 3 才是顺序。



3 图

3 图（白死）

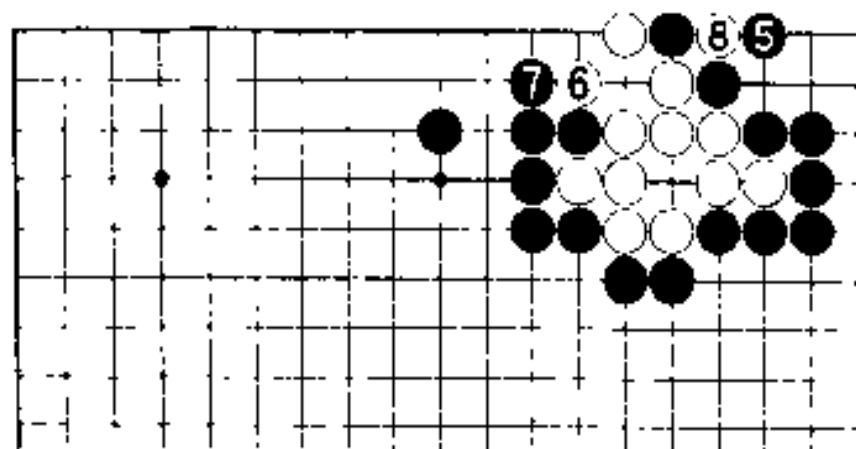
后面已经没有问题。对白 4 扳，黑以 5、7 应，白棋死得简单。



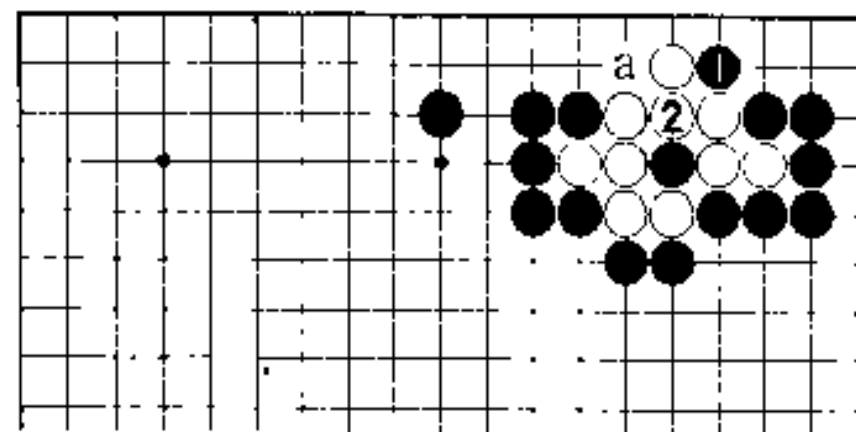
4 图

4 图（没有死）

即使黑托正确，也不宜决定 3 打吃。白 4 之后，黑在 a 接，白则 b 生。



5 图



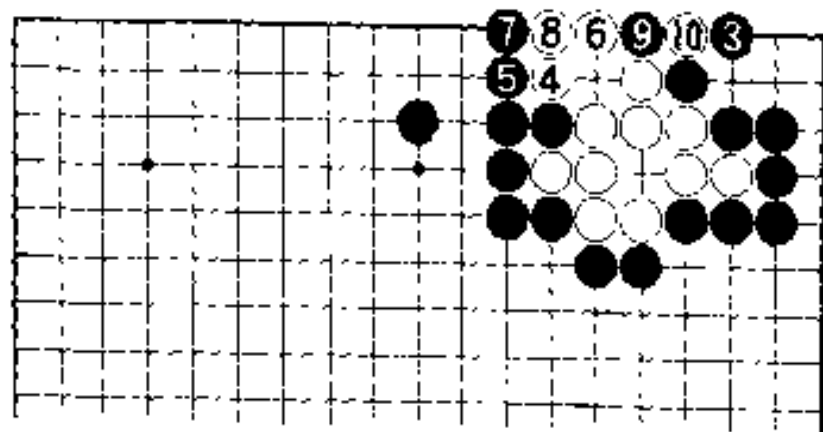
6 图

5 图 (打劫)

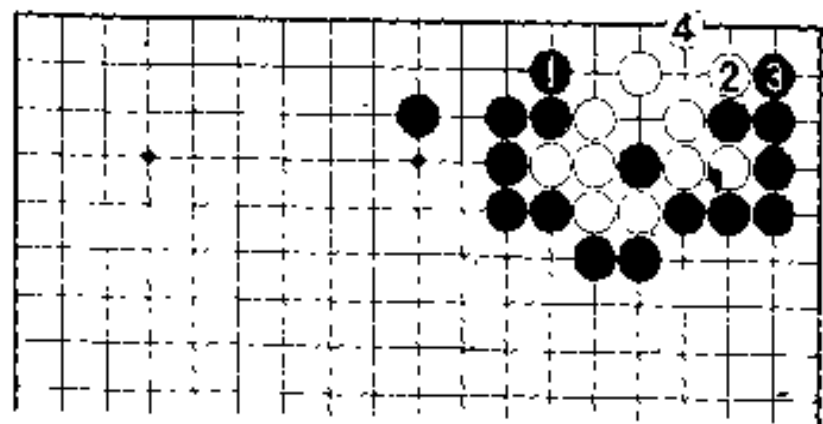
前图之后, 最少黑 5 虎, 白 6、8 以打劫作抵抗, 无可避免。

6 图 (打吃是坏棋)

首先走黑 1 打吃也要失败。在黑 a 打吃条件也是一样。



7 图



8 图

7 图（打劫）

接下来，黑 3 虎，
及白 4 以下，跟 5 图
形似。以黑 9 扑条。
就是打劫也白白送死。

8 图（无条件活）

黑 1 立最坏。白
2、4 的话显而易见。