

迈向初段

手筋基本问题集



〔日〕诚文堂新光社

围棋编辑部 编

洪 艳 译

蜀蓉棋艺出版社

前言

你有这样体会吗？自己好不容易精心的计算，却被对手意想不到的棋击溃。

当自己的想法落空时，就应扩大思考范围，要考虑到各种各样的下法，这点十分重要。但是要考虑得更周密，就要一步一步地去思考，这既花费时间，又容易使自己疲劳。

由此，手筋的次序很重要。

只要你掌握了“什么样的棋形用不同的手筋”，你就会清楚地知道对手会采用什么样的手段来攻击你。但当你比对手掌握了更多的手筋知识，你就会在对手意想不到的地方攻击他。

本书汇编了实战中 100 个常用的、必须掌握的手筋。不过，有关紧气的手筋另题再出。

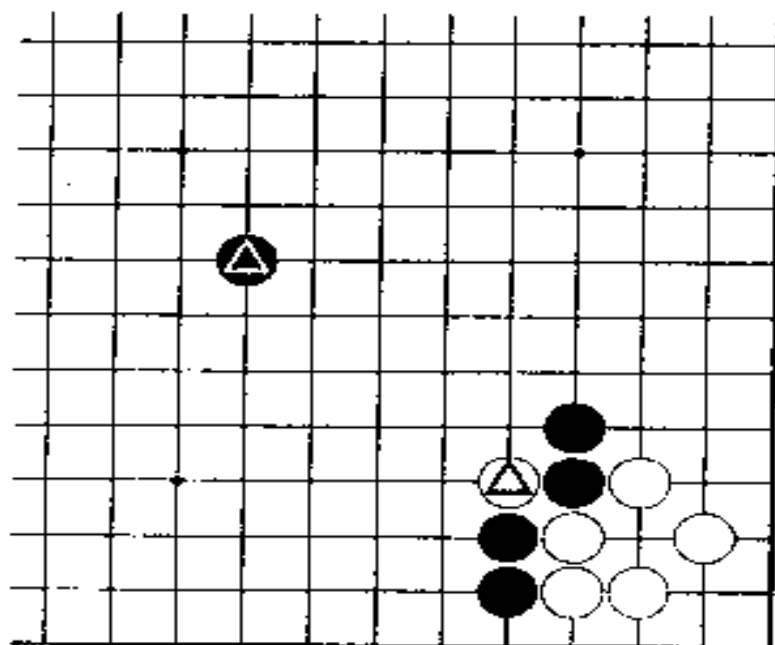
书中所有问题都是黑棋先行。当你再次答题时，可以试着不看要点说明来解答，这也不失为一个好的学习方法。

希望有这么一天，你会对你的对手说：“你会被意想不到的棋击溃的！”。

手筋・基本篇

围棋中不只是手筋才是「必争点」。敌我双方的急所都是「必争点」。

如果不知道急所在哪里，最好就站在对手的立场来考虑。一般说来，「这个地方如果有对方的子，自己即使花两手棋也走不好。」这种地方往往就是双方的必争点。



第 1 题

征 子

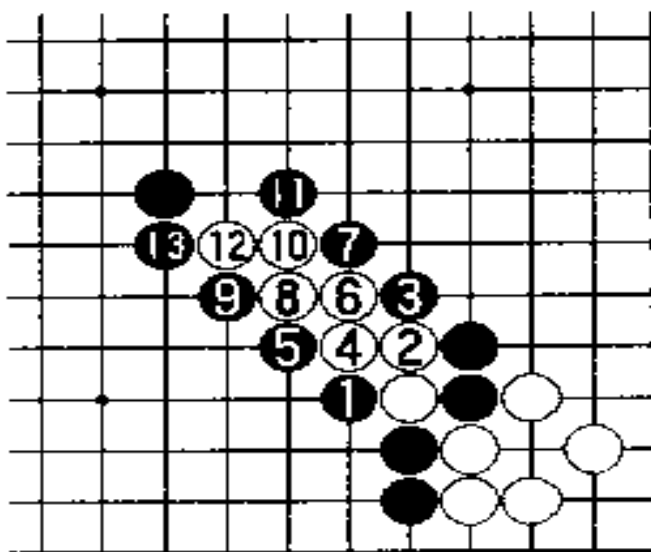
黑连续打吃△一子能够吃掉白棋。

△子会起到作用。

正解

从黑 1 打吃，白只有逃跑。

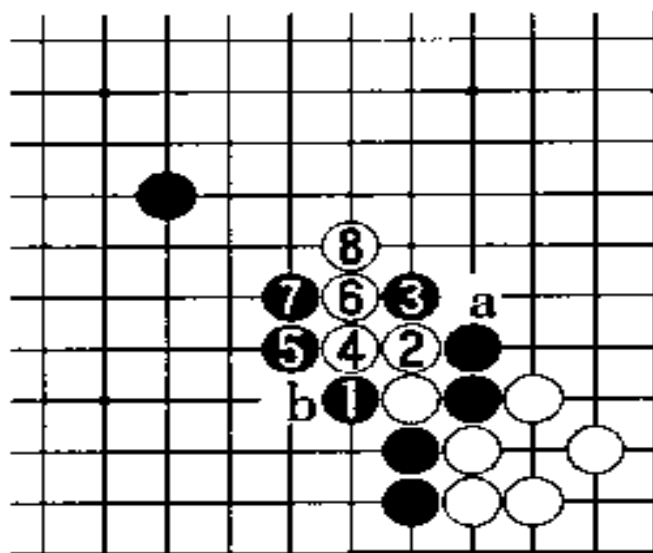
弈至黑 13，全歼白棋。

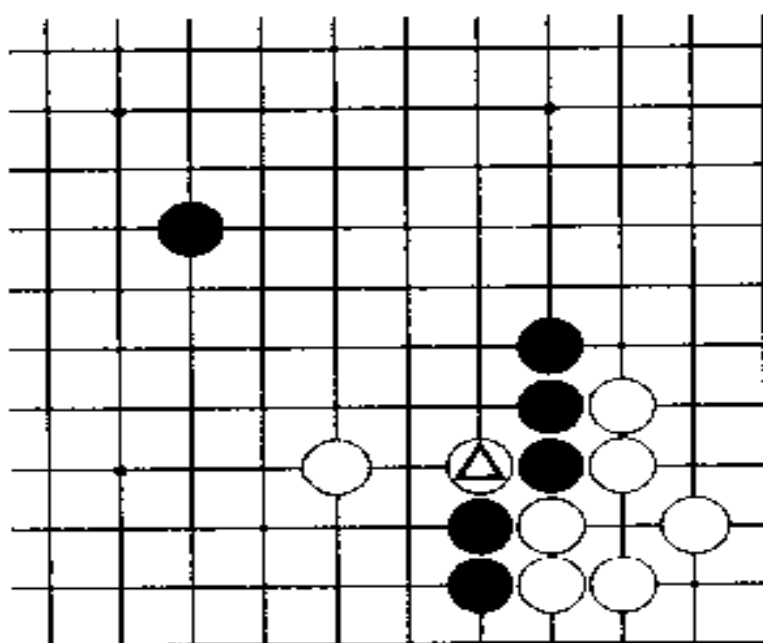


失败

在进行中，如黑 7 打吃方向错误，白就能够逃出。

白还瞄着 a 或 b 的断打，很严厉。





第 2 题

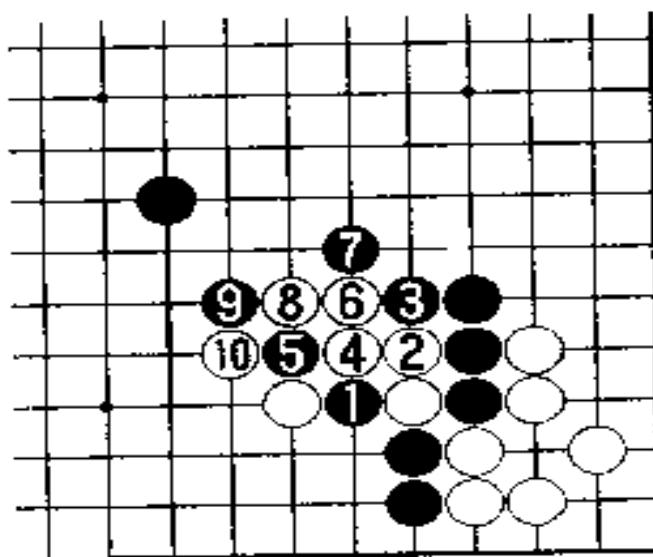
应 用

如果能吃掉△子，两边的黑子就能安然无恙。

这是应用能力的问题。

失败

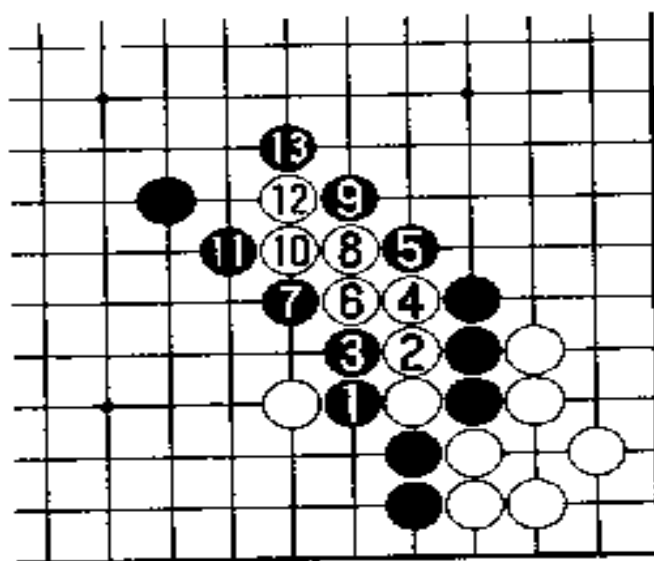
按普通着法是走黑 1、3 追杀，至白 10，已经晚了一步，黑失败。

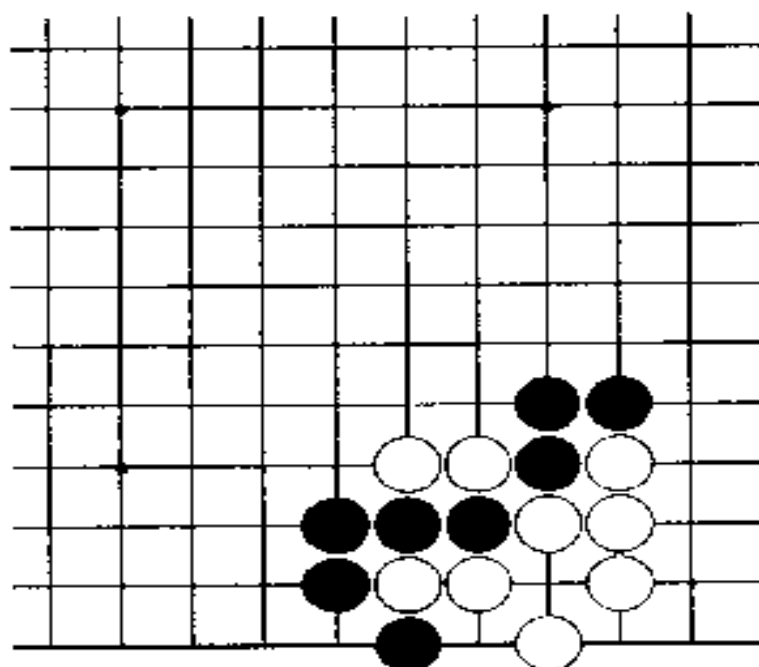


正解

黑走 1、3 进一步追打，成为征吃，这是正解。

黑 13 止，全部杀死白棋。





第 3 题

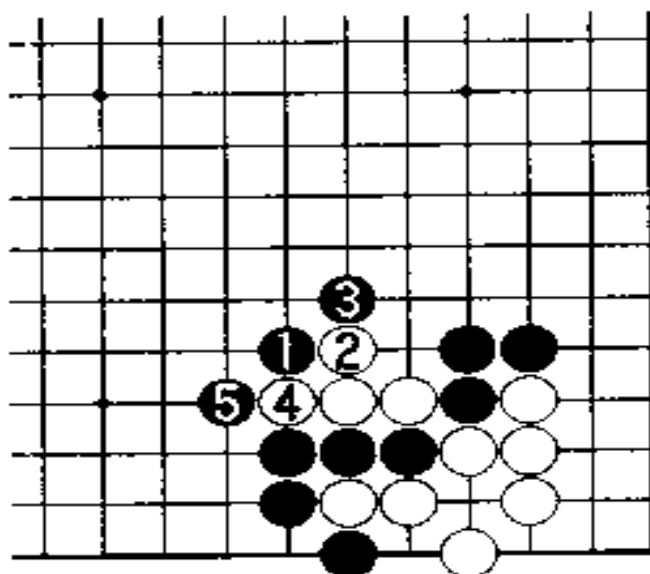
枷

黑要吃住中央白二子。
这是最基本的手筋。

正解

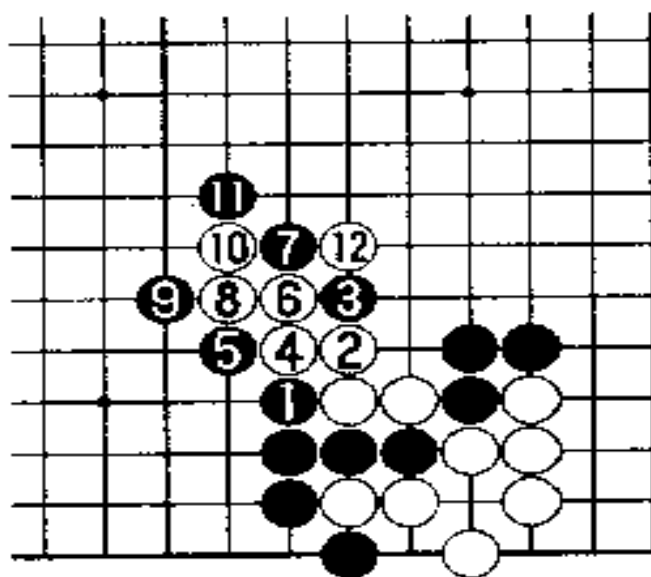
黑 1 枷是手筋。

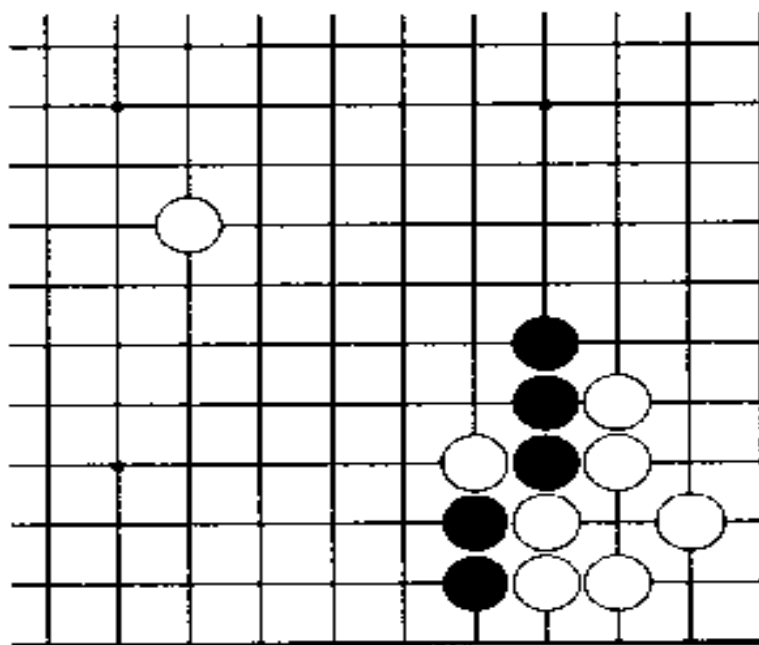
白 2 怎么走也逃不出去，请确认一下。



失败

黑 1 穷追不舍，但断点很多，难以追杀，黑失败。





第 4 题

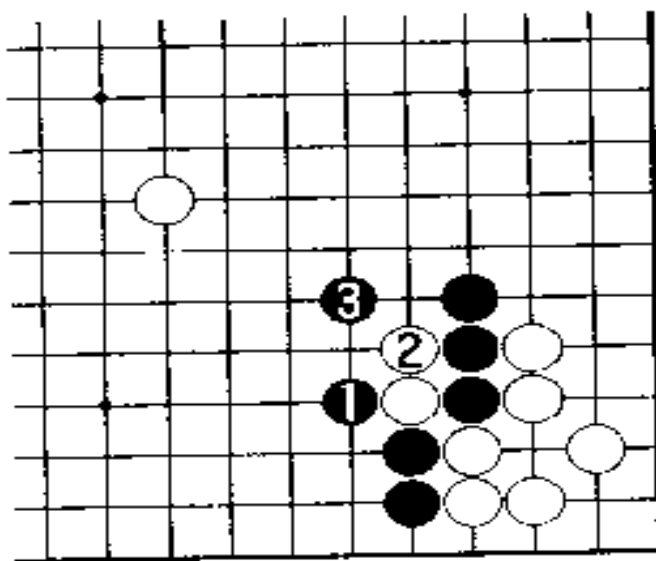
复合

黑如立即用征吃或枷的手段都不成立。要把两种手筋结合在一起使用。

正解

黑 1 打，白 2 长，黑 3 枷吃住白棋。

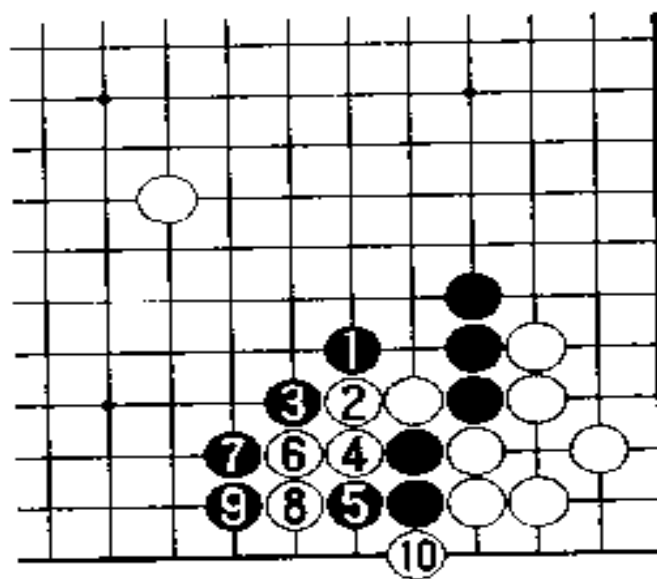
这是一个绝妙的组合胜利。

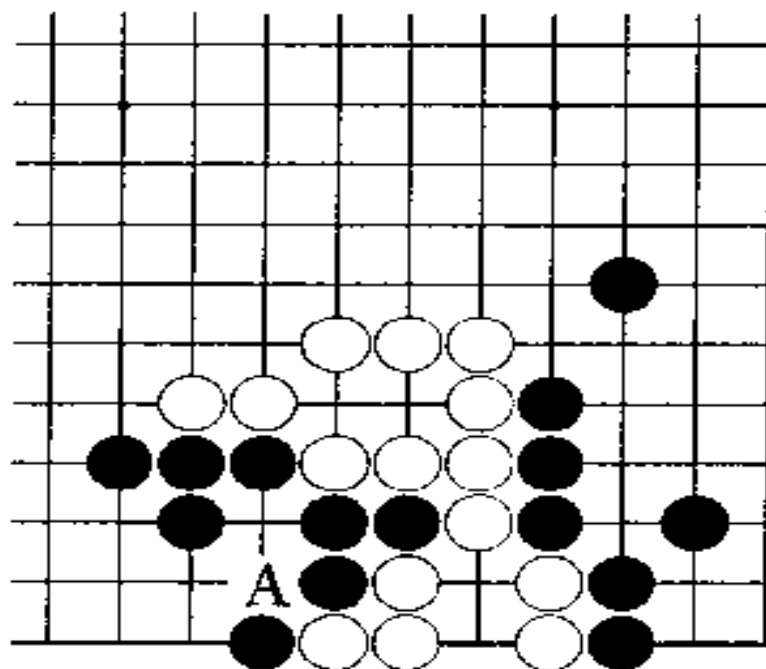


失败

黑 1 直接枷不妥。

白 2 长后，下方黑子反而变得危险了。





第 5 题

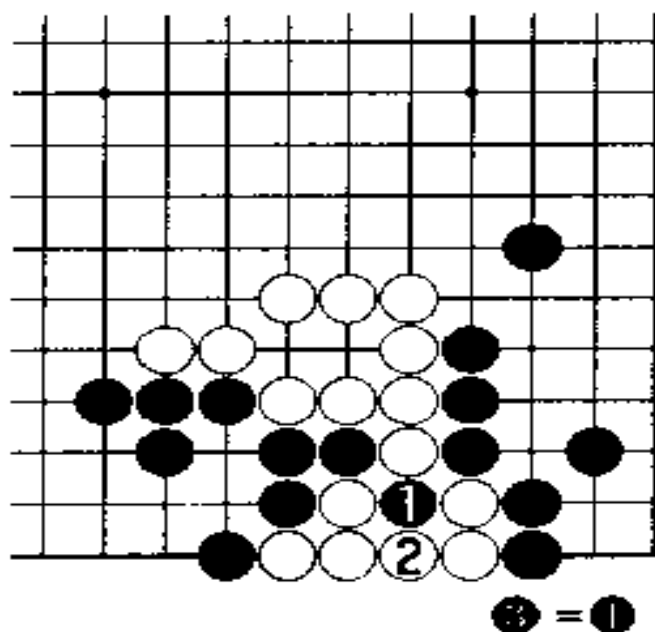
反提子

这是进入官子时，经常出现的棋形。
黑下 A 位之前，应该……。

正解

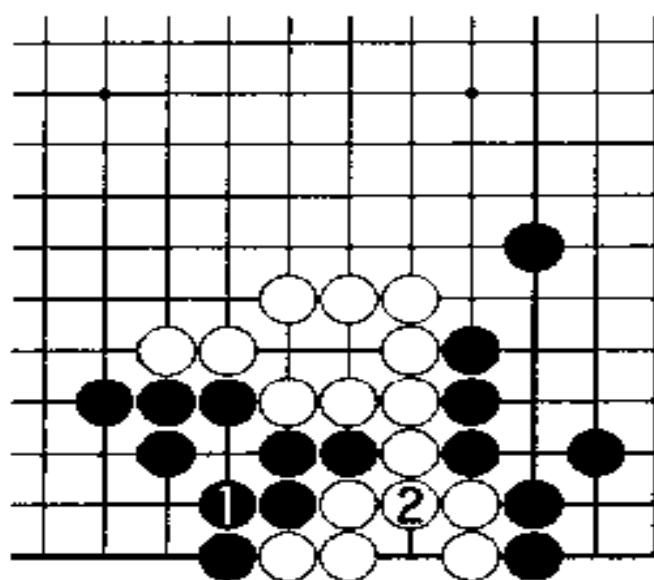
黑 1 扑，左右白 5 子被提取。

这是采用了“倒扑”的手筋。



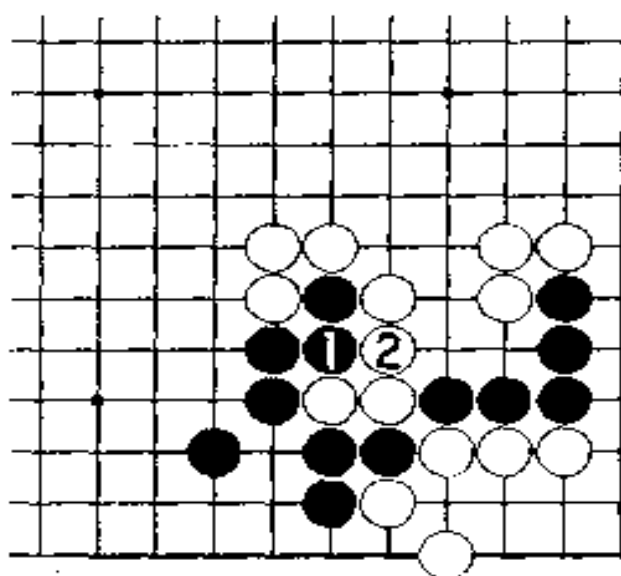
失败

黑走 1 位，被白 2 粘回，黑没有抓住对方的缺陷。



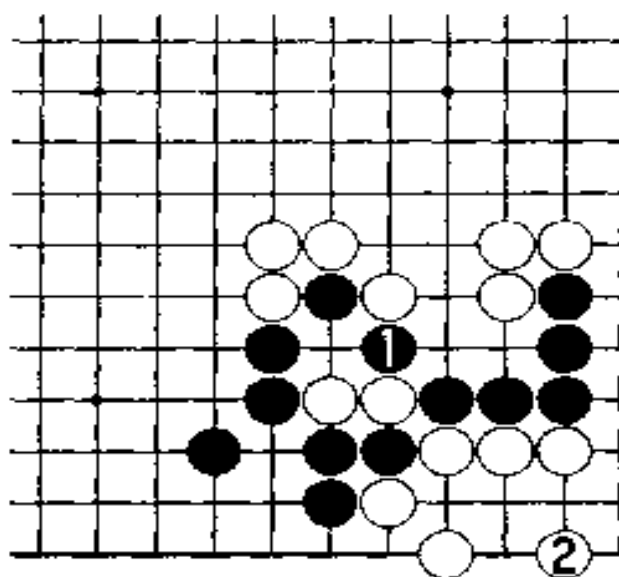
失败

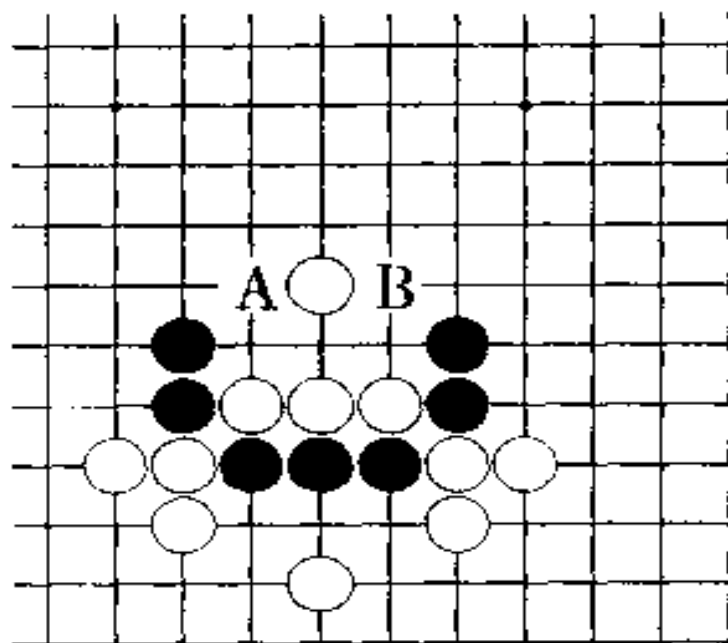
黑1粘似乎无可非议，但却放过了机会，白2后棋形已无缺陷。



正解

黑1是捕获白二子棋筋的一手。黑救出五子后，白角上还需补一手做活。





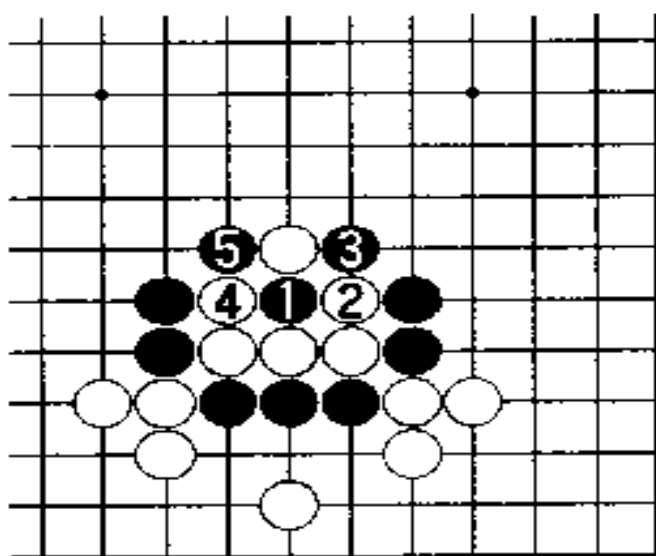
第 7 题

左右同形

这是称为“乌龟不出头”之形的问题。不能让白走到 A 位或 B 位。动一下脑筋很有必要。

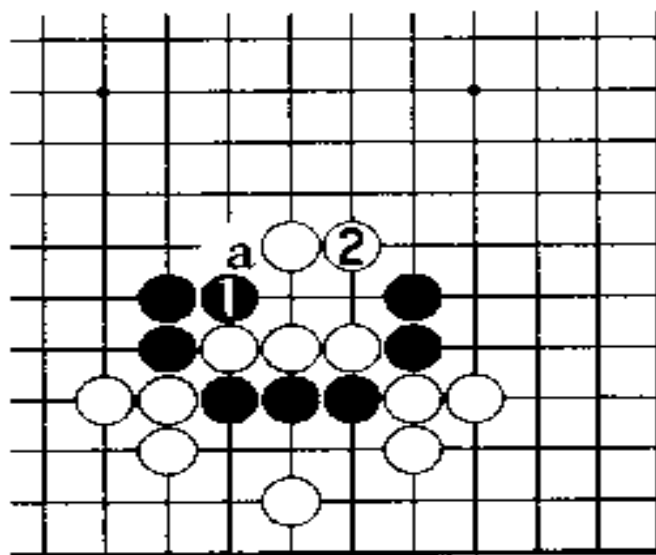
正解

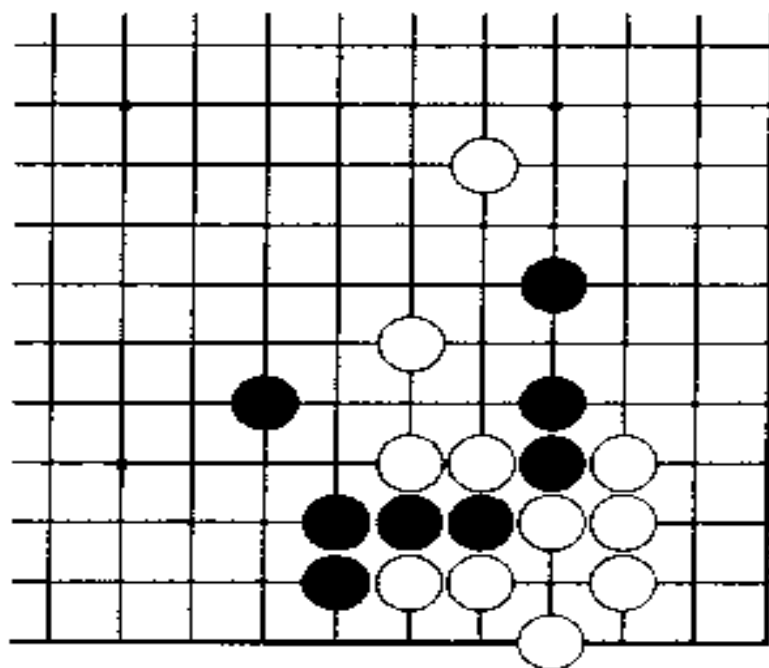
黑1挖，限定了白逃跑之路。黑5止，白5子不能动弹。



失败

黑走1位或a位，白2逃出。黑如走2位，白a位脱出。这样白都能防守，因此黑只能走正解图中挖的手段。





第 8 题

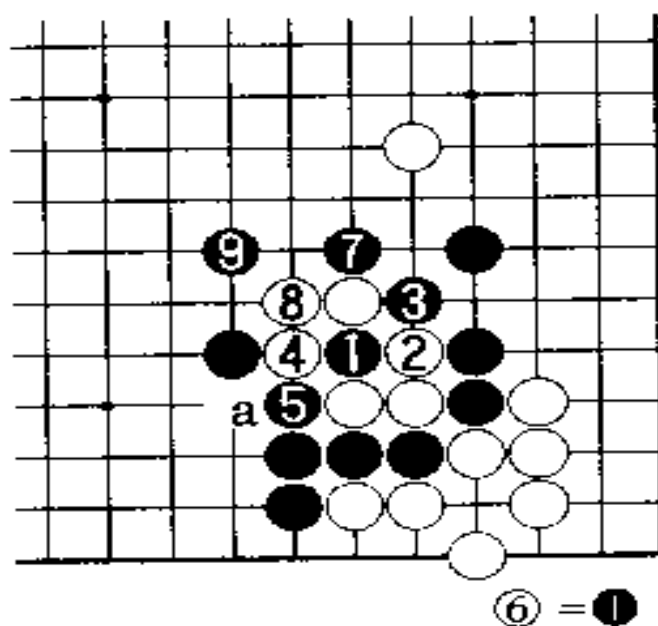
不完整之形

同前一题相比，此图是不完整之形，但留有相同的急所。

正解

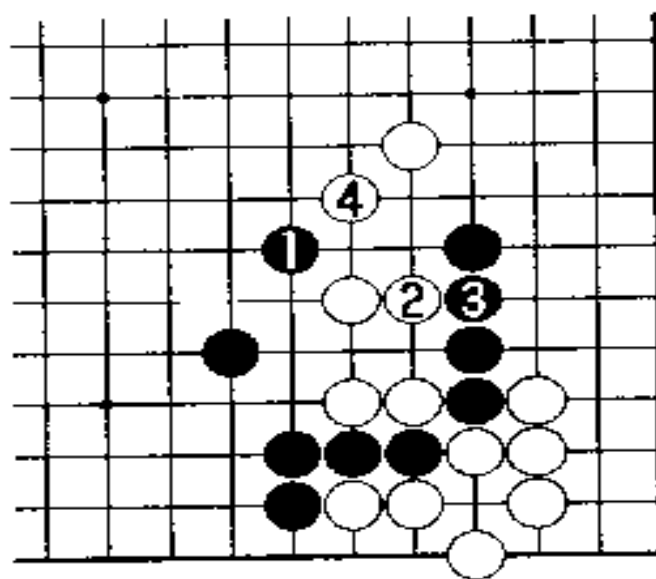
黑 1 挖弃一子再 3、5 滚打，然后黑 9 枷住白棋。

白 2 如走 5 位，黑 a 挡，即变成同前一题相同了。



失败

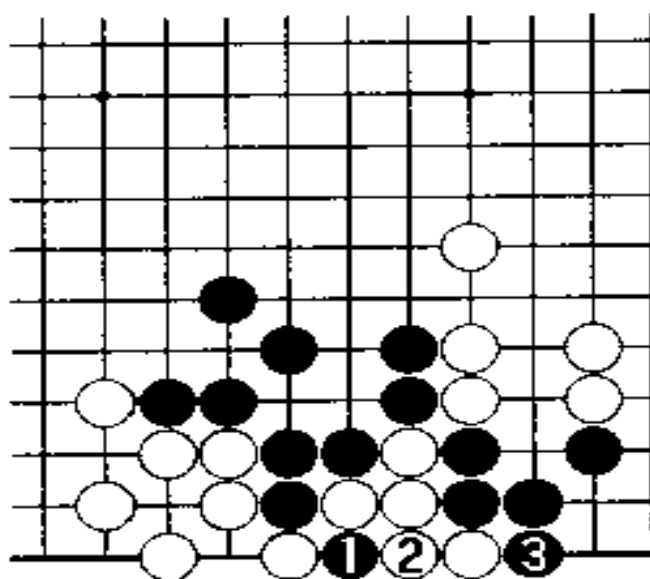
黑 1 欲全部吃住白棋虽很有气魄，但白 2 利一下，再走白 4 逃出，双方开始纠缠。



正解

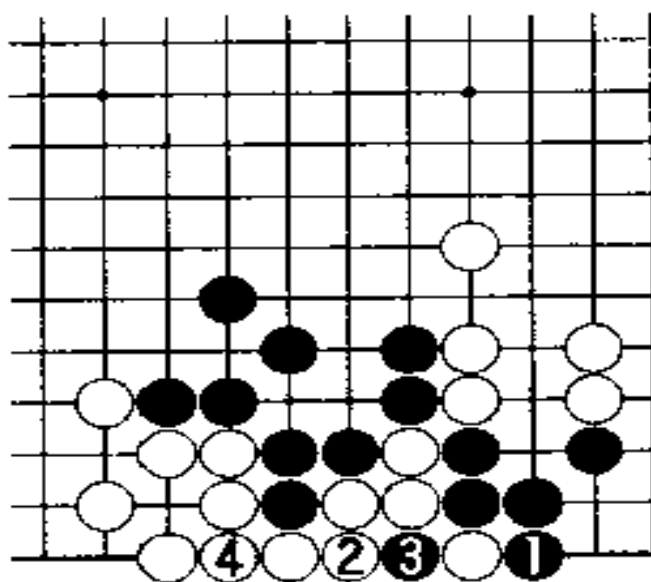
黑 1 扑，然后走 3 打吃白五子。

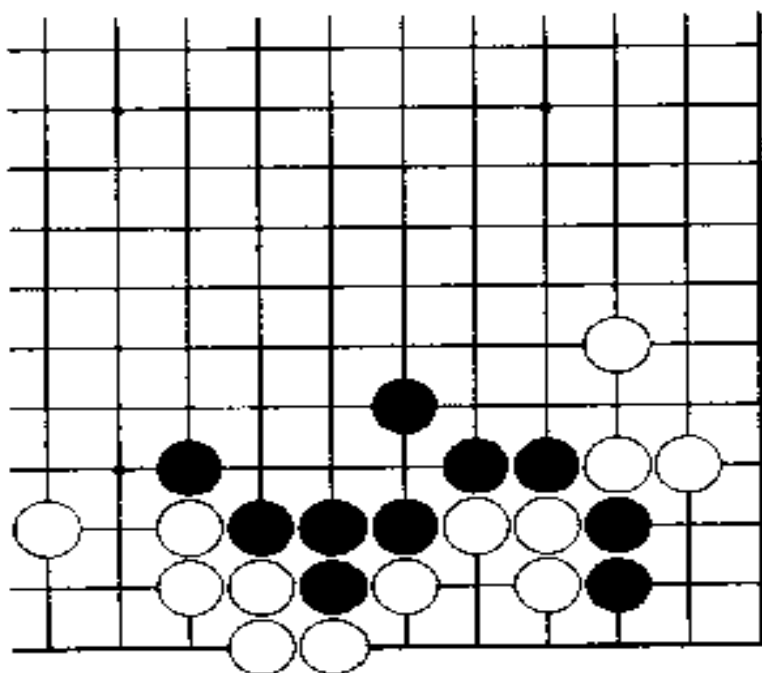
这样黑反击成功。



失败

黑走 1 位，期待着白 3 位接，杀死白棋。但白走 2 位粘，黑 3 时，白连回，黑角死。





第 10 题

连续猛攻

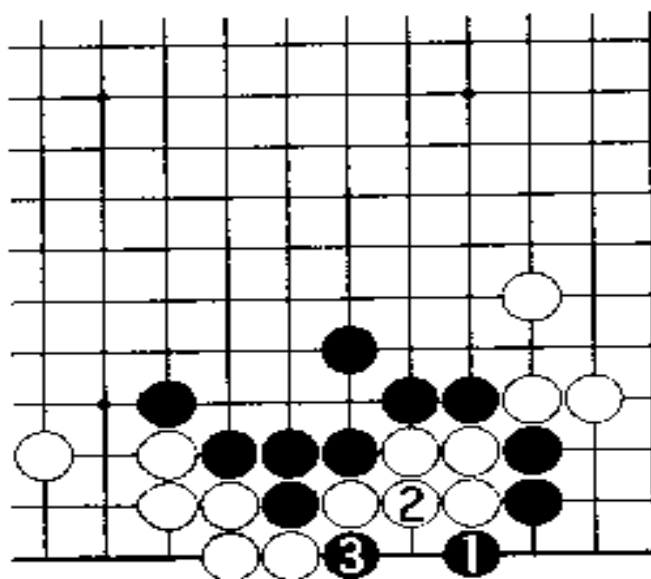
这是黑把白棋含在嘴里之形，应重重打击。

要救出右下黑二子。

正解

黑 1 打，3 扑吃住白棋。

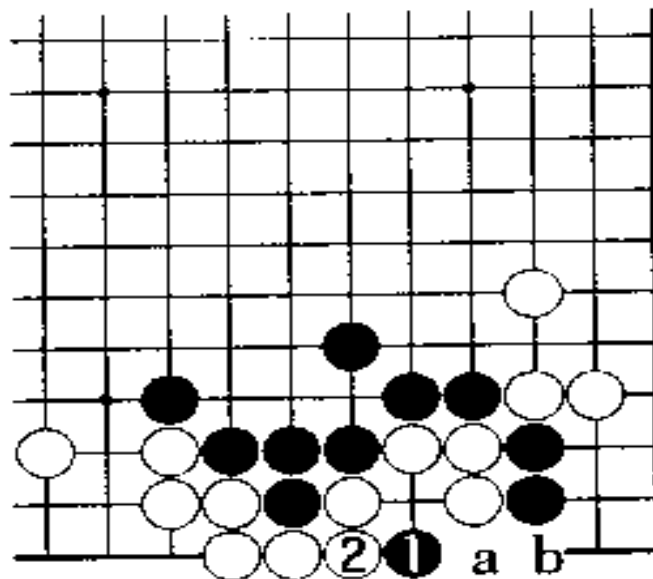
白地变为黑地，黑得大利。

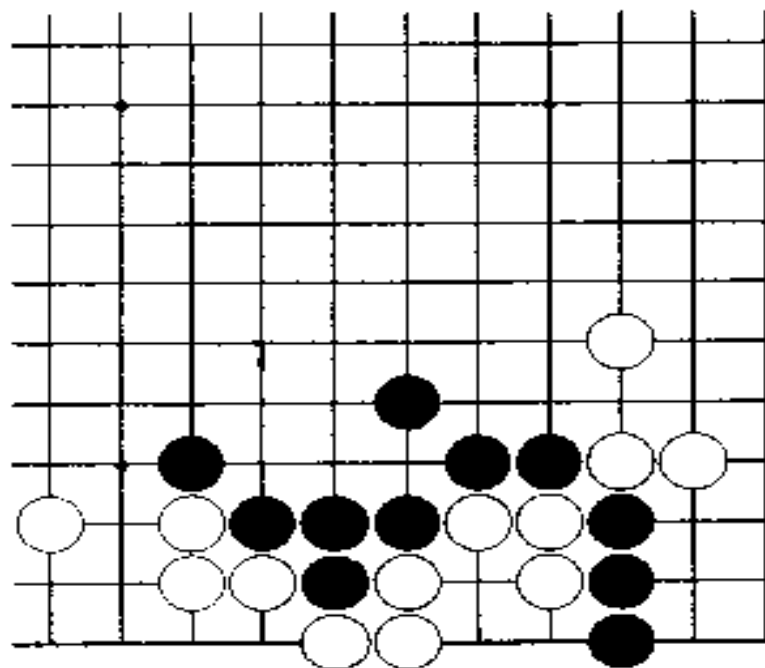


失败

黑 1 好像是急所，白走 a 位，黑 b 位，白不行。

不过，白 2 是冷静的一手，黑顿时失败。





第 11 题

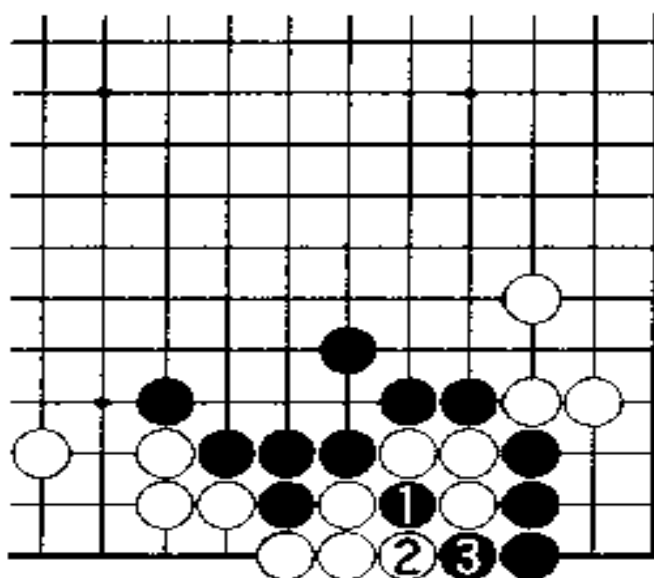
类似之形

此时，黑重拳应击在哪里呢？

正解

黑走1位扑，白2应，黑3打吃，白已不能连回。

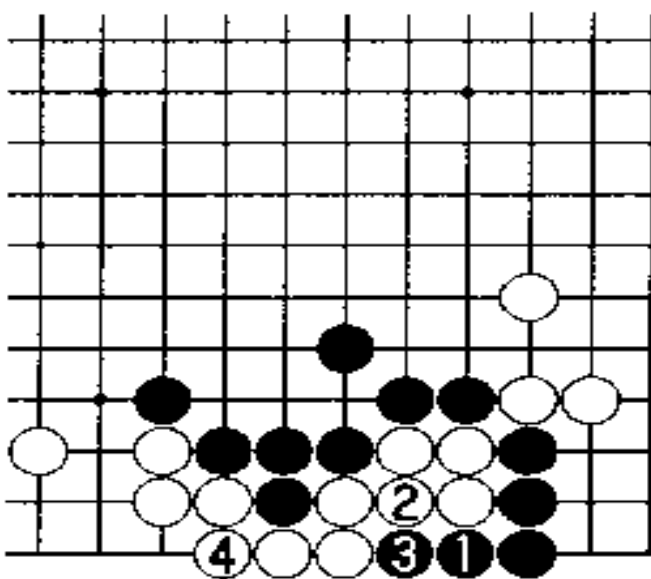
这是应用了“接不归”的手筋。

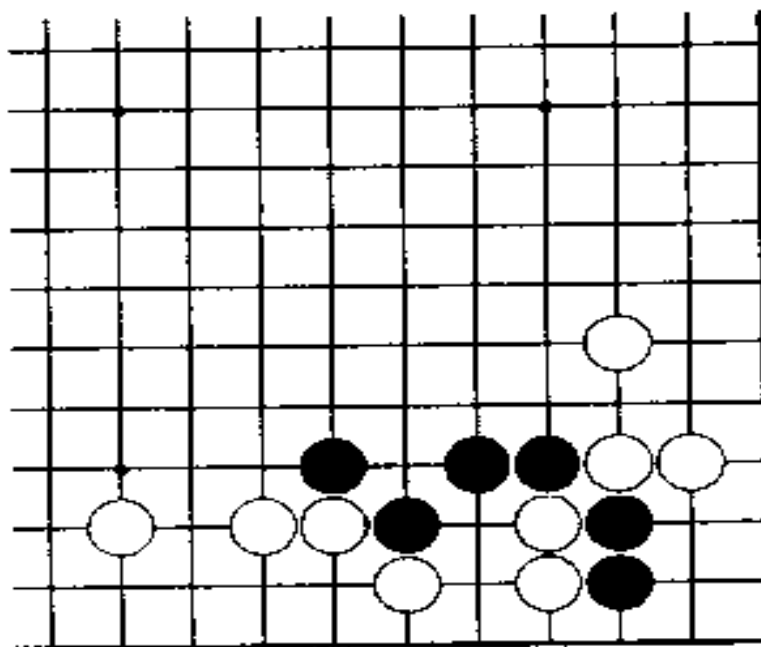


失败

若按前题先走黑1打，至白4大失败。

根据对手的形选择手筋十分必要。





第 12 题

圈 套

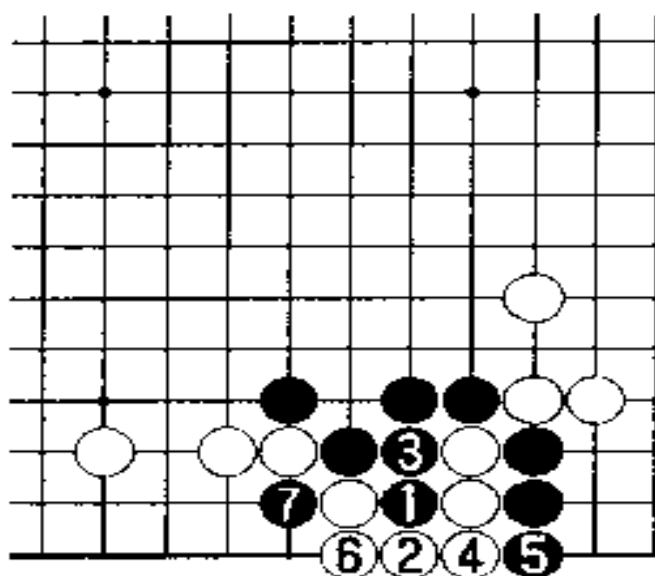
黑形显得稍稍软弱，应采取巧妙的圈套进攻白缺陷。

正解

黑 1 防止了白走 3 位的进攻。

黑 1 如走 3 位被白 1 位粘牢，黑明显不足。

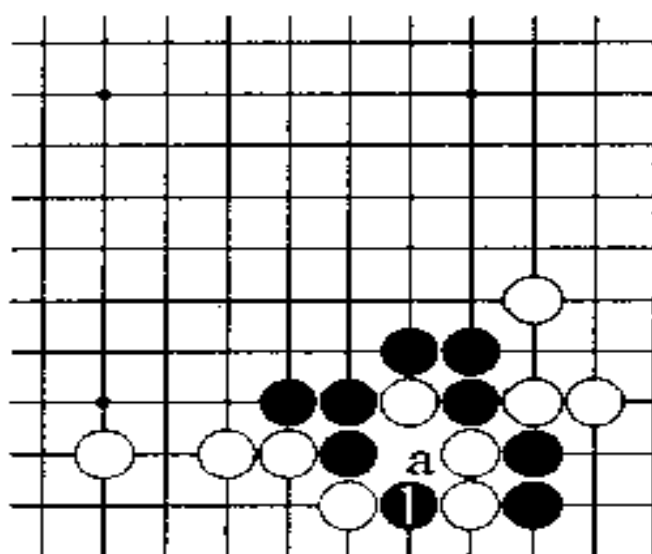
白 2 如走 4 位，黑 3 位粘就可以了。



同类例子

在此形情况下，黑走 1 位是急所。

黑如走 a 位，被白 1 位粘，黑不满足。

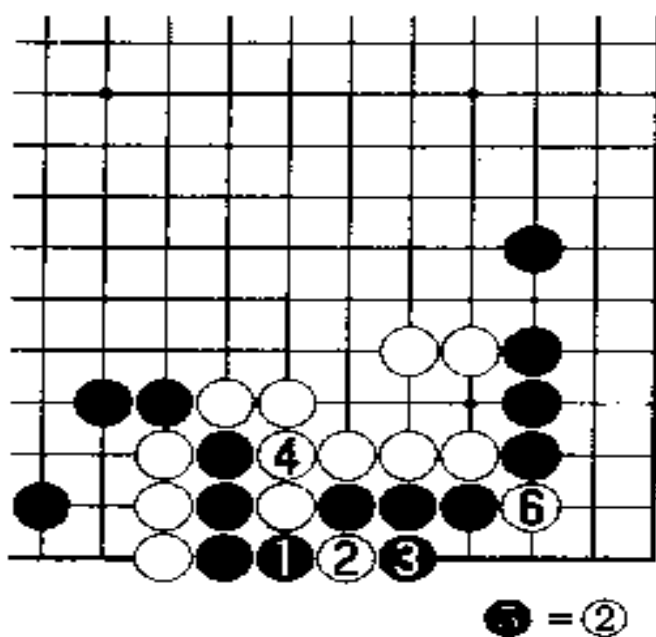


失數

黑走 1 位正是白所希望的。

白 2 如走黑 4 位就不能吃掉白棋。

双方弈至白 6 止成接不归。

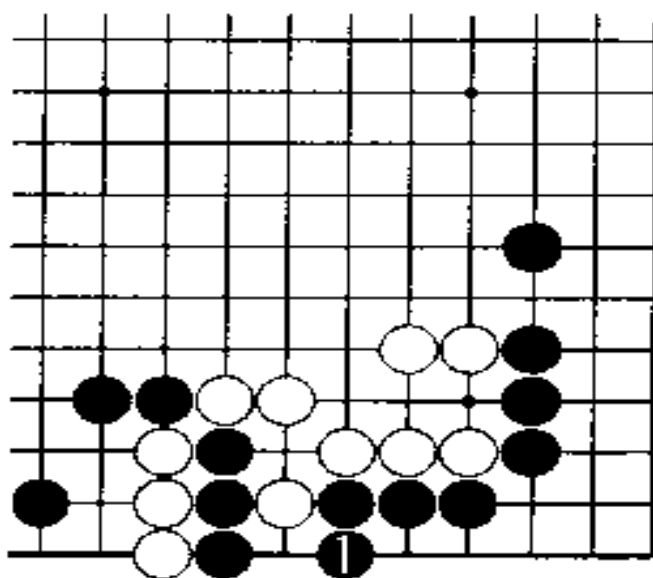


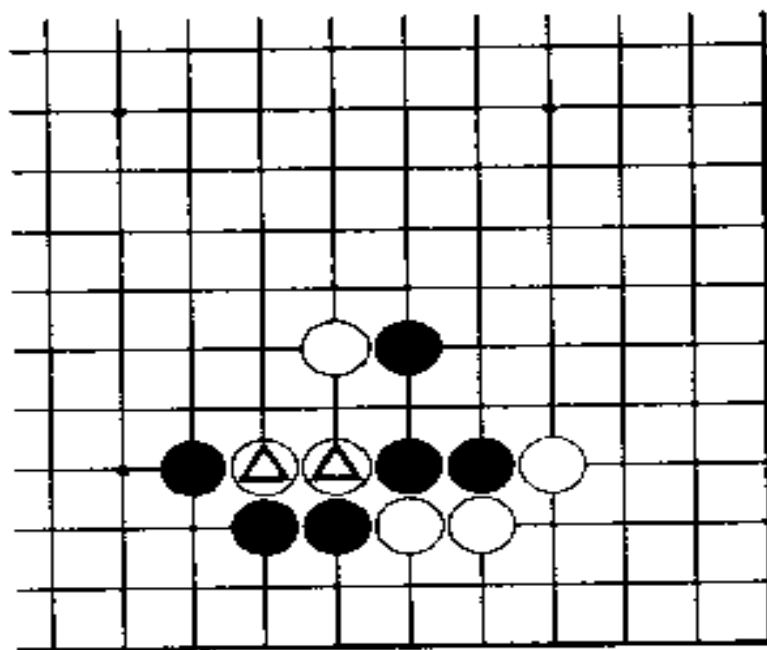
⑤ = ②

正解

黑 1 立是冷静的一手，白已无应手了。

白三子已成黑囊中之物了。





第 14 题

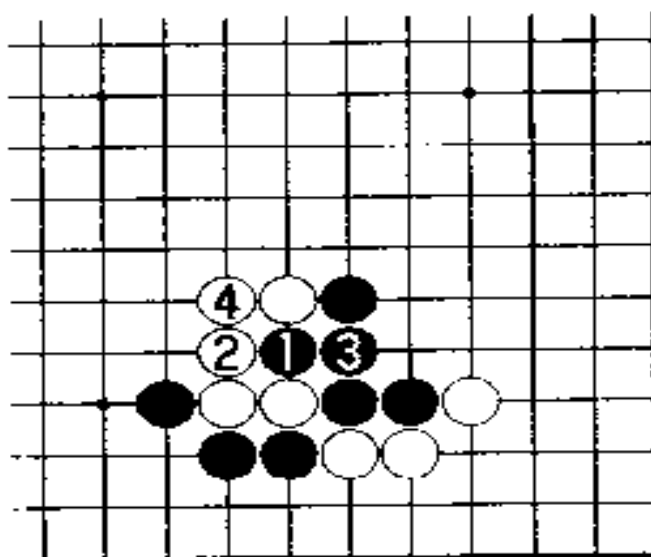
棋筋

很想吃住白△二子，这里有一种常用的手筋。

失败

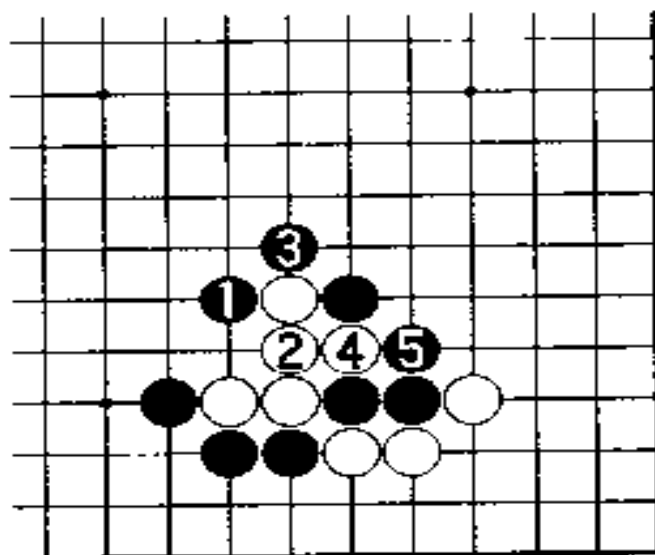
黑 1 挖，被
白 2 打，擒不住
白棋。

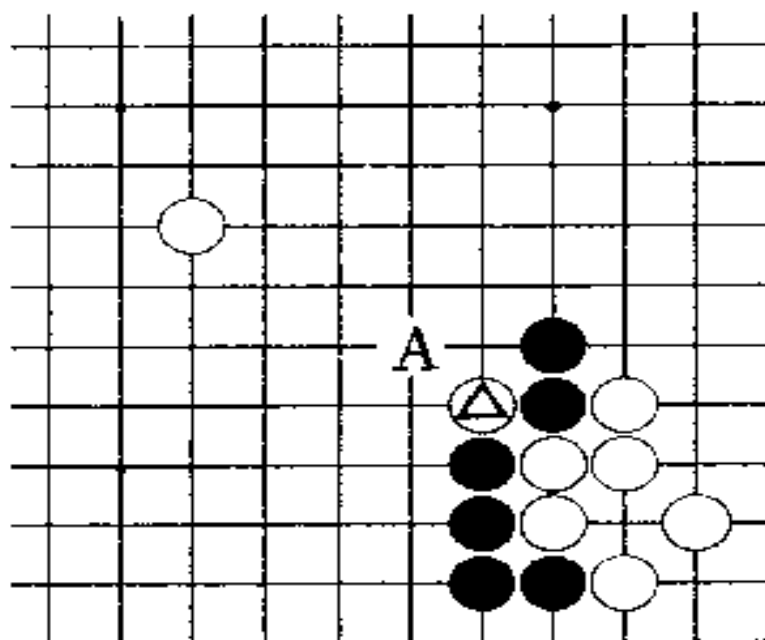
黑 3 如走白 4
顽强，白 3 提
子，黑棋破碎。



正解

黑 1 在脖子
上一夹很重要。
白 2、4 欲逃出，
黑 5 止白依然被
吃。





第 15 题

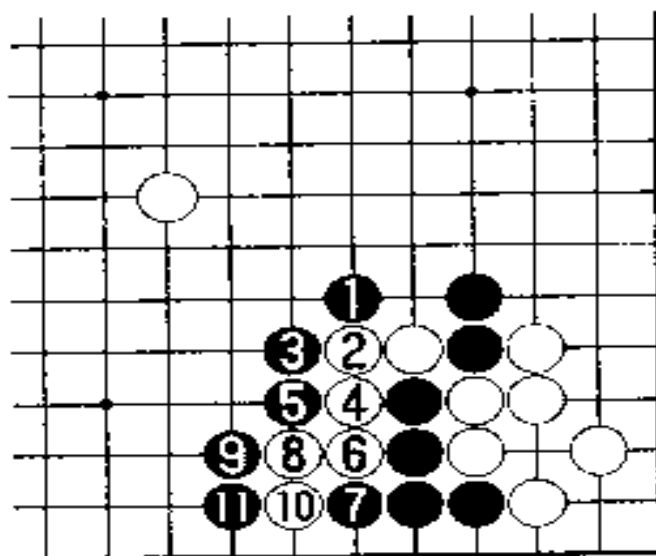
標一手

对于白△子，黑走A位能够吃住，只是计算以后的步数稍稍有点难。

正解

黑 1 开始追杀白棋，其中黑 7 是非常重要的手。

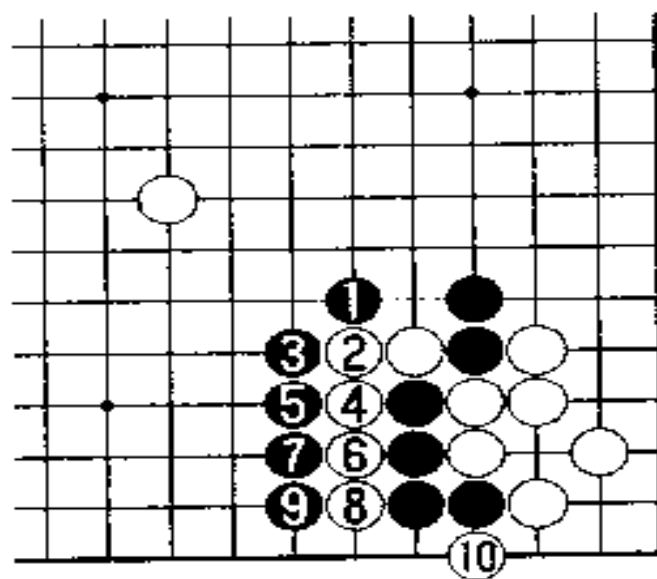
黑 11 止成为“缓气征吃”手筋。

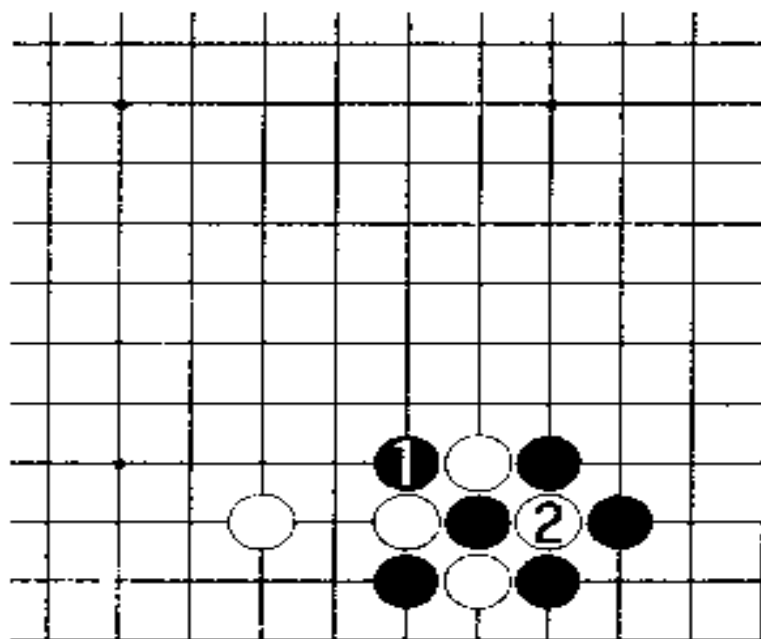


失败

黑 7、9 如一鼓作气追杀，反被白 10 杀死。

决胜的一手不能失误。





第 16 题

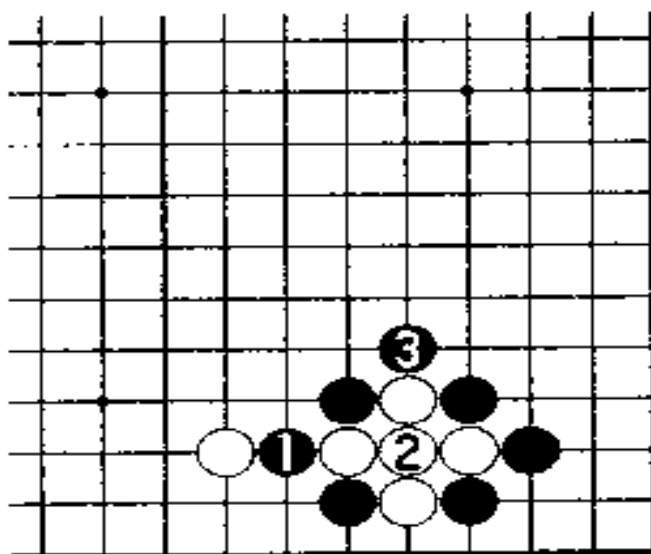
消 劫

黑 1 断打，白 2 提子，黑只要击中要害就结束战斗。

正解

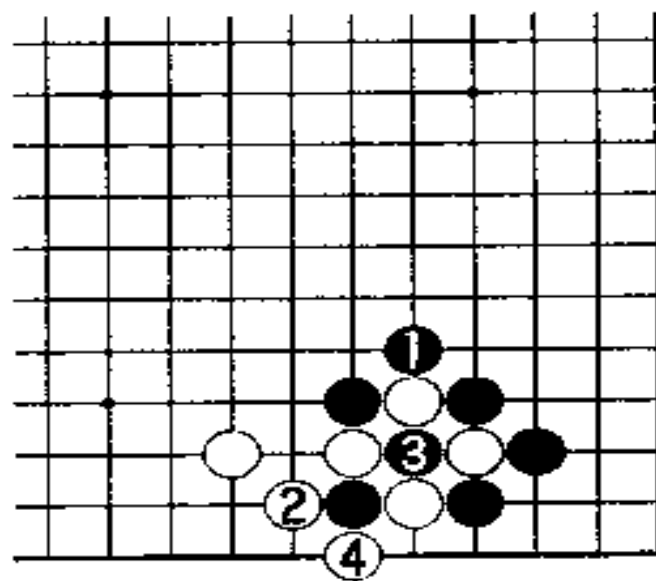
这是黑 1 的一击。白 2 粘，黑 3 结束。

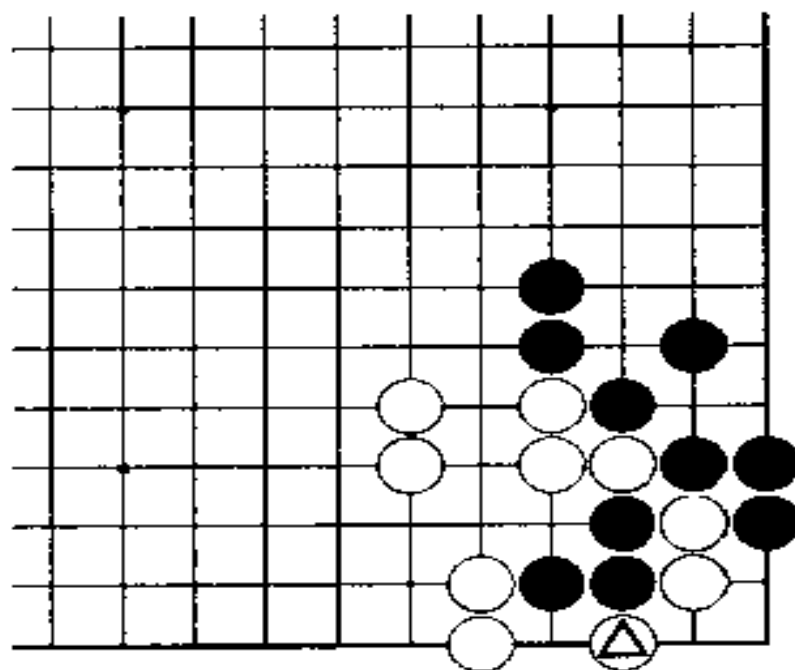
白 2 如走 3 位，黑 2 提子，也是白惨淡的结果。



失败

黑如走 1 位，白不会粘，而走白 2、4 打提，这样白也有所收获，黑稍感不满足。





第 17 题

缺 陷

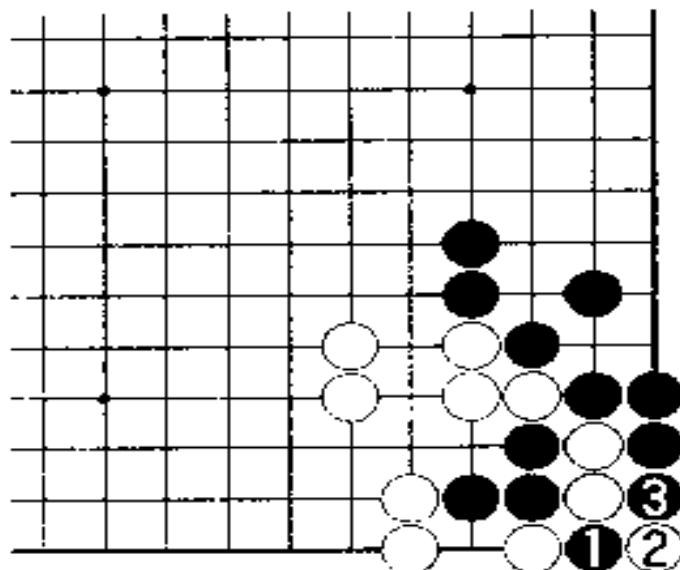
白走△子轻率。

黑要追究白的失着，救出三子。

正解

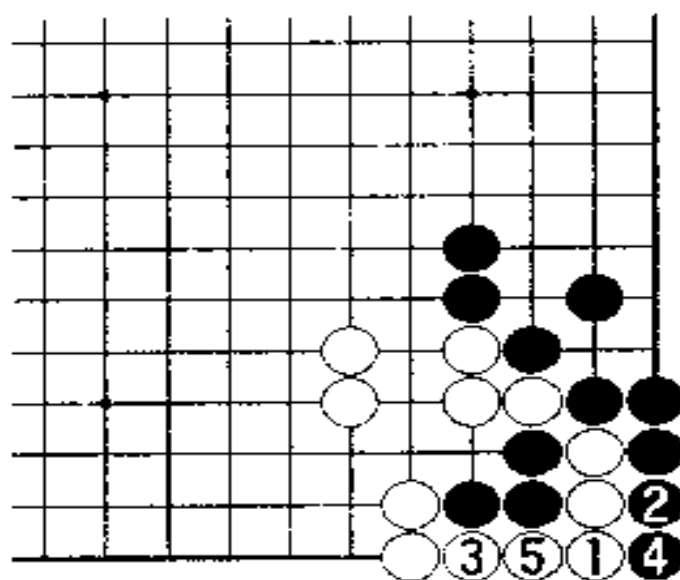
黑 1 扑是手筋。

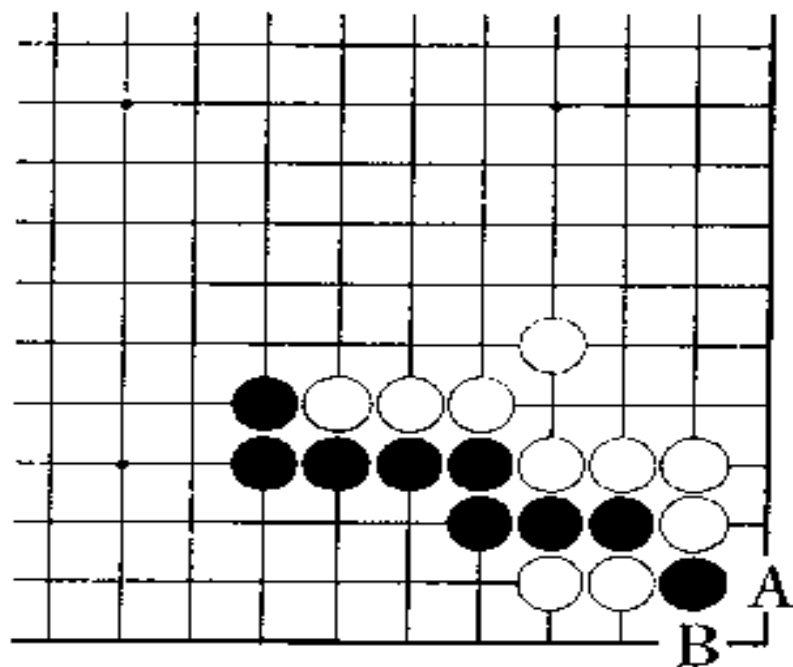
这同第 11 题中的手筋一样，可以吃掉白三子。



参考

问题图中的△子应走本图白 1 才是正着。这样白 3、5 就能够吃住黑子了。





第 18 题

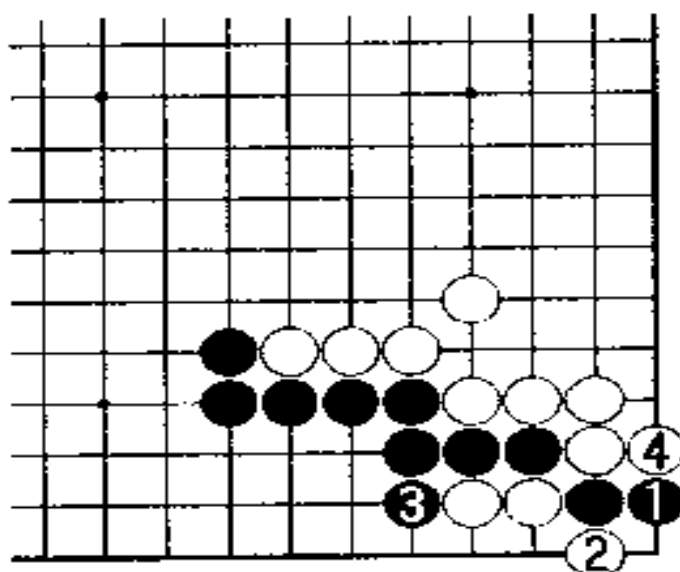
二者选一

这是角上争斗之形，黑一定要延长角上的气。是 A 位还是 B 位。

失数

黑 1 白 2 交换后，明显黑气不足。

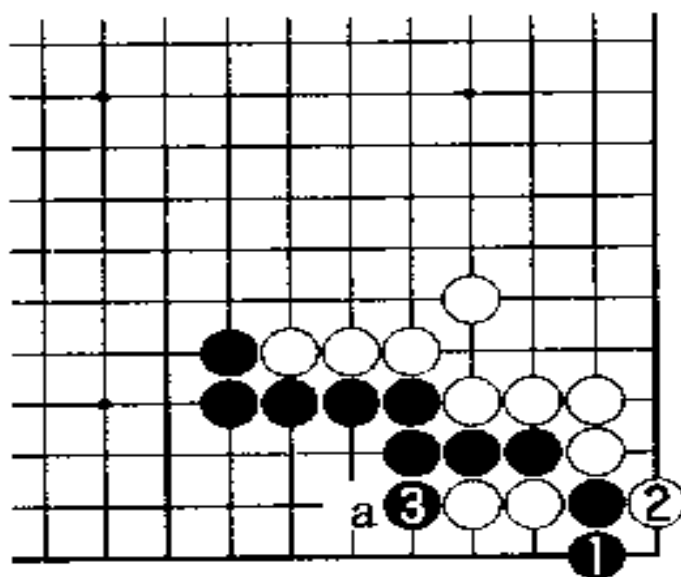
被白 4 打，黑失败。

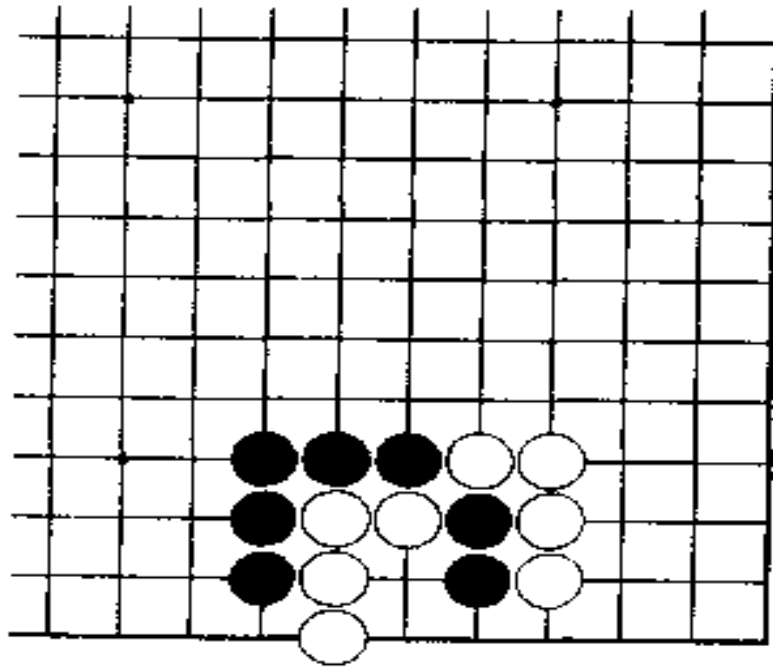


正解

黑 1 立，方向正确。

白 2 如走 3 位，黑 a 位，状况不变，依然黑胜。





第 19 题

攻 防

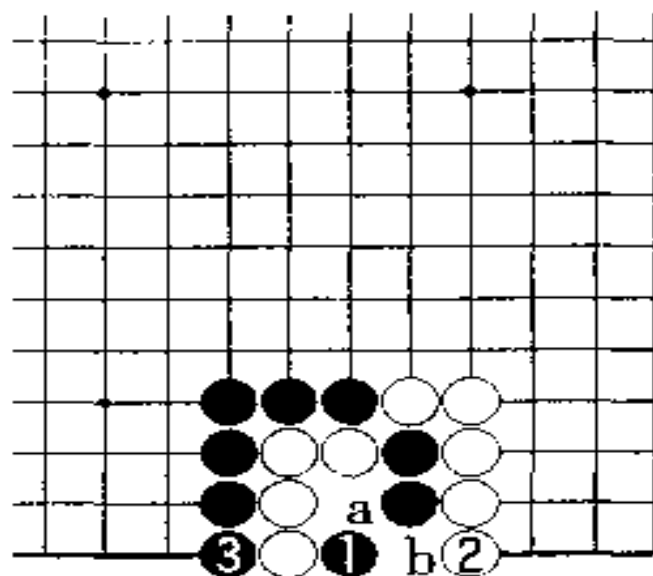
现在白有三口气，黑有二口气。黑既要紧住白气，又要考虑防守。

正解

黑 1 是攻防的急所。

白 a 位和 b 位都不能入子。

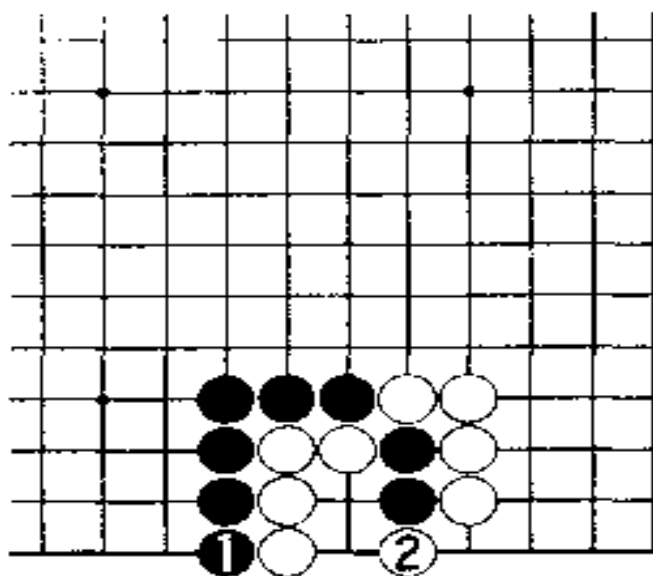
白如 2 位，黑 3 位全歼白棋。

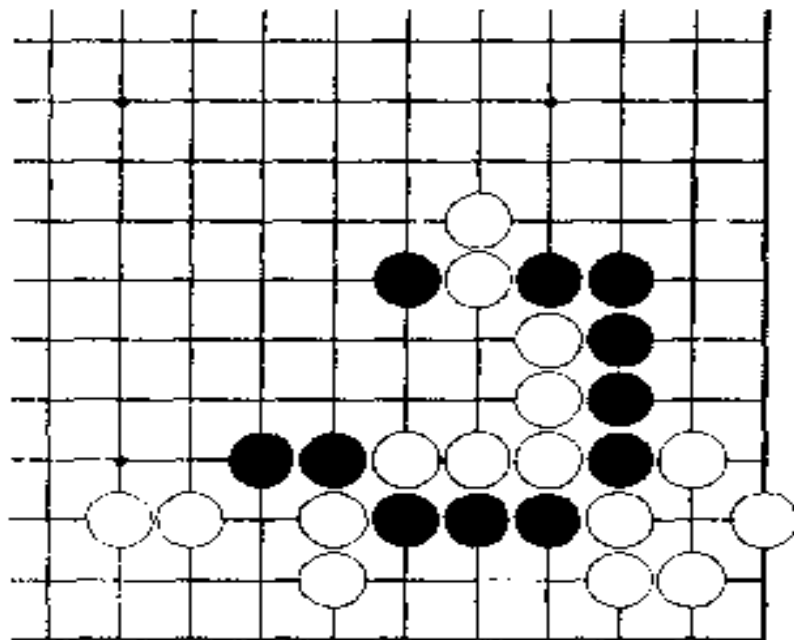


失败

如果按照“紧气走外面”的原则走黑 1，白走 2 位，黑负。

所以有时原则也要依据不同的情况来运用。





第 20 题

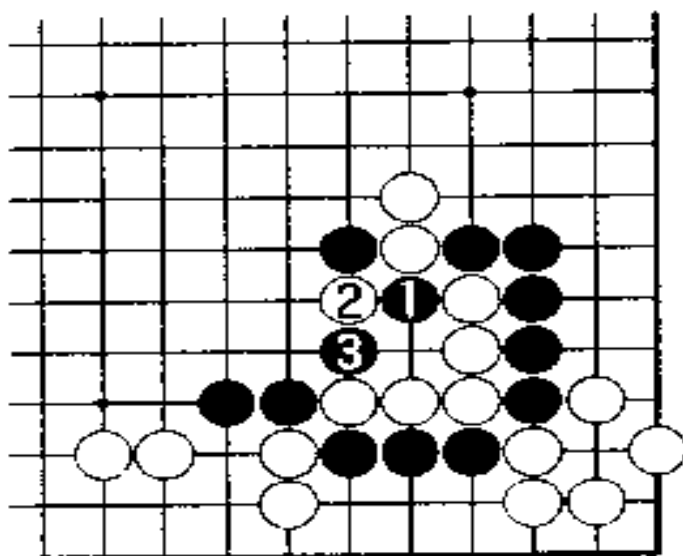
抓 住

根据白的顽强抵抗，黑要抓住白的缺陷，相同的场所也是这样解决的。

正解

因为绝对不能让白走到 1 位，黑 1 是必然的。

白如 2 位，黑 3 打简单杀白。

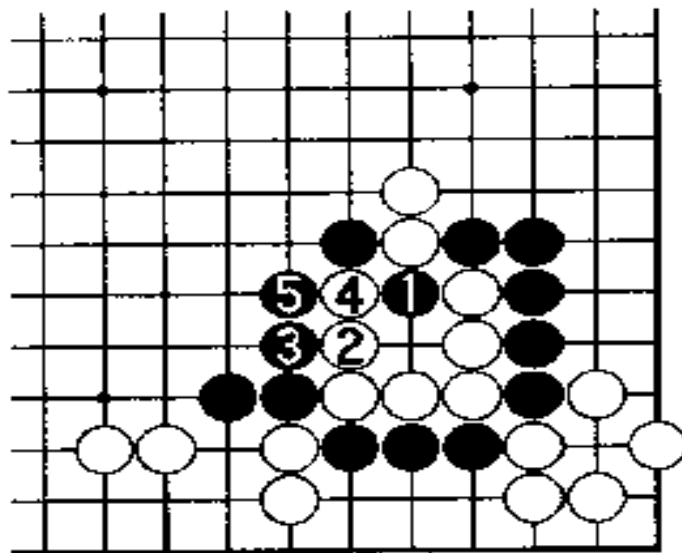


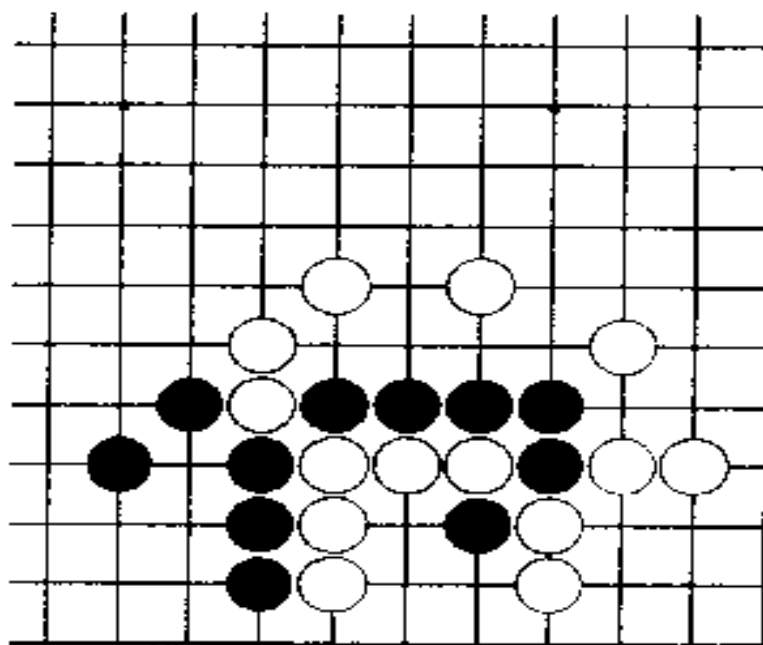
变化

白 2 是迷惑的一手。

黑 3、5 擒住白棋。

黑 3 如走 4 位，白 3 长出，黑受骗。





第 21 题

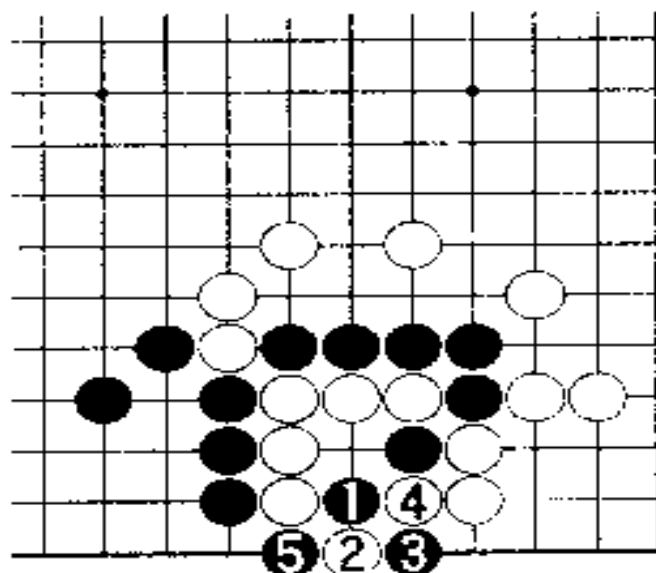
动 出

这是意外的动出之形。
白五子的结构很危险。

正解

黑 1 是急所。同前一题的手筋相同。

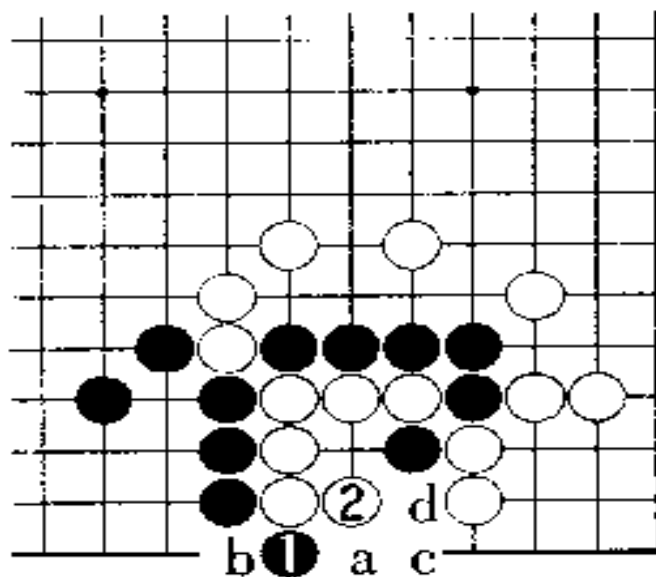
白 2 扳，黑 3 挡已无问题。黑 5 止成倒扑。

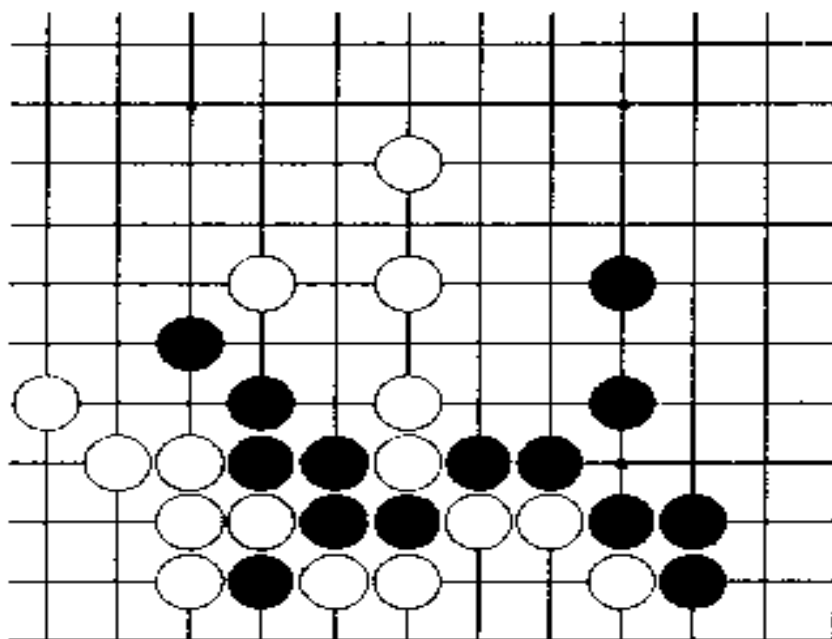


失败

黑 1 扳，白只需 2 位退一手，黑就无手段了。

白 2 如走 a 位，黑 2 位，白 b 位，黑 c 位，白 d 位成劫争。





第 22 题

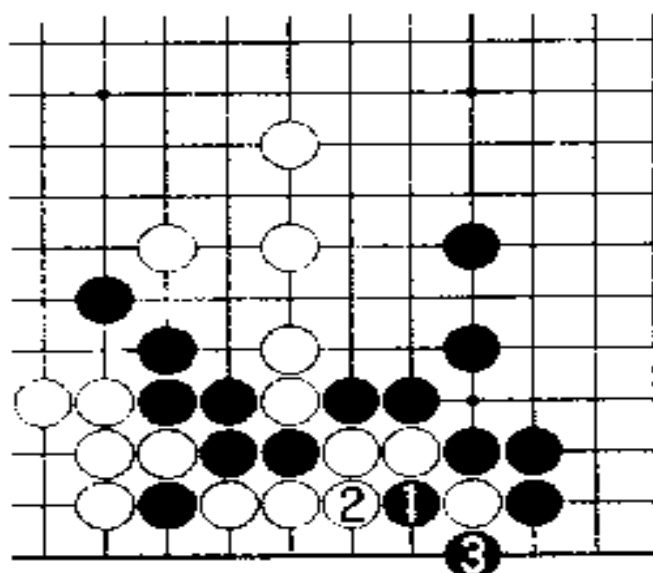
诱 饵

下面白棋是要出棋的形状，但黑只是吃住
诱饵是不能满足的。

失败

黑 1、3 提子，只是切断了敌方的尾巴，不能满意。

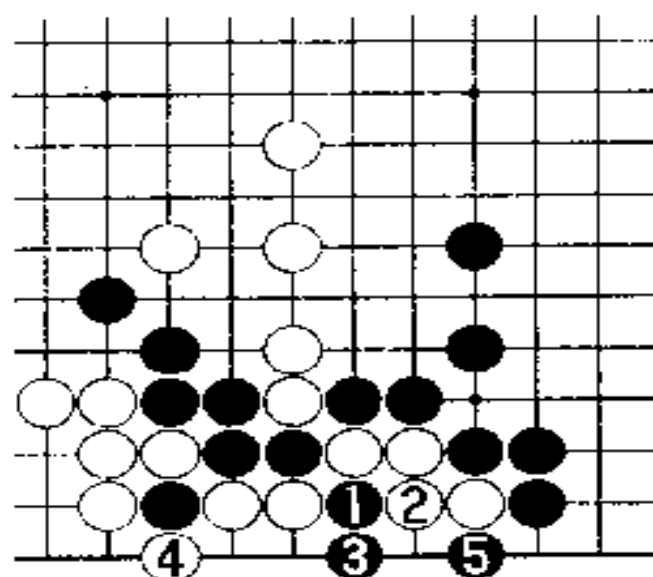
左方黑子依然很危险。

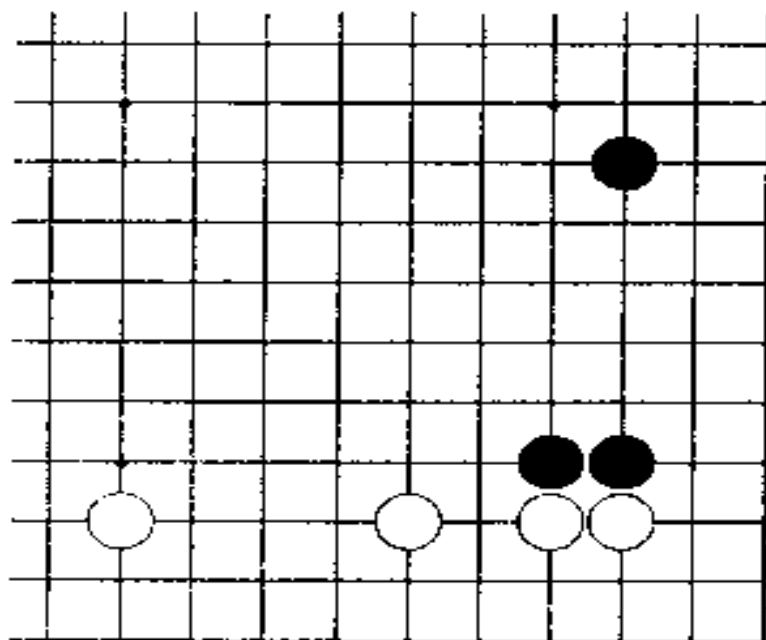


正解

黑 1、3 时，白左右都不能打吃了。

不仅救出左方黑子，还获得大利益。





第 23 题

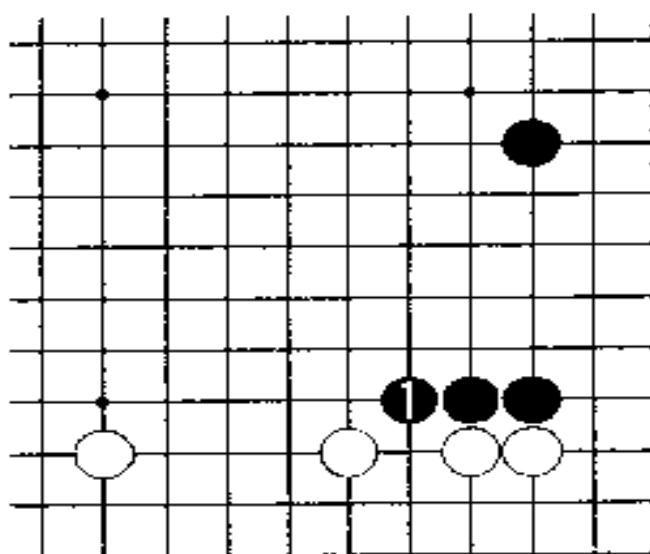
有效的下法

现在立即行动是无棋可出的，但有以后有效率的一手。

正解

黑 1 是攻防的要点。

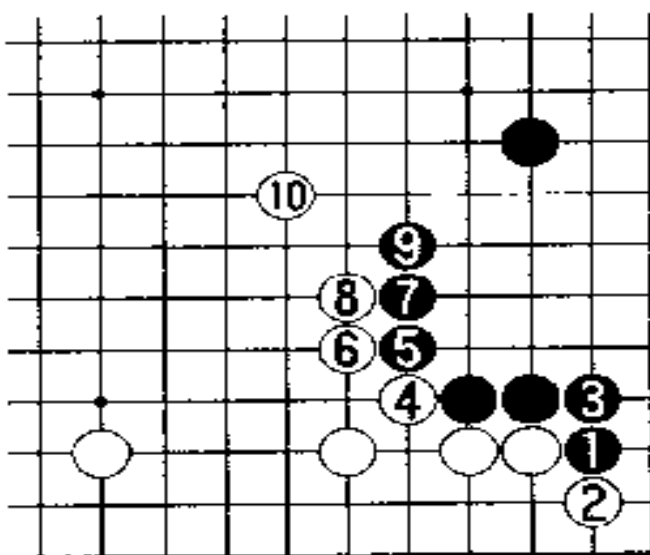
这里白如转身，瞬间有白不利的缺陷暴露。

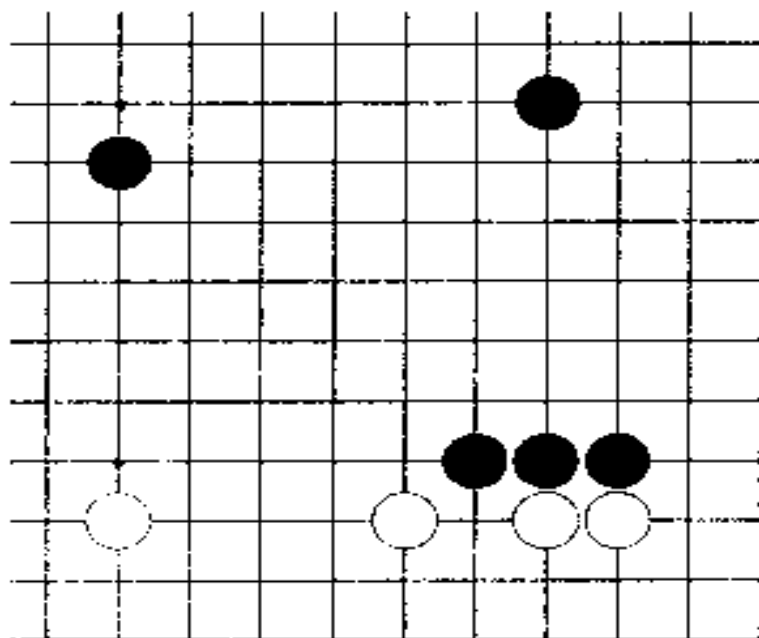


失败

黑如走 1 位，白 4 开始一气呵成扩大下边。

右边黑地实在太小。





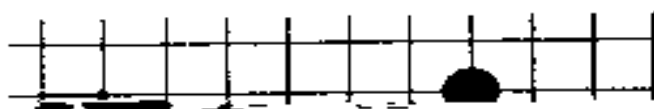
第 24 题

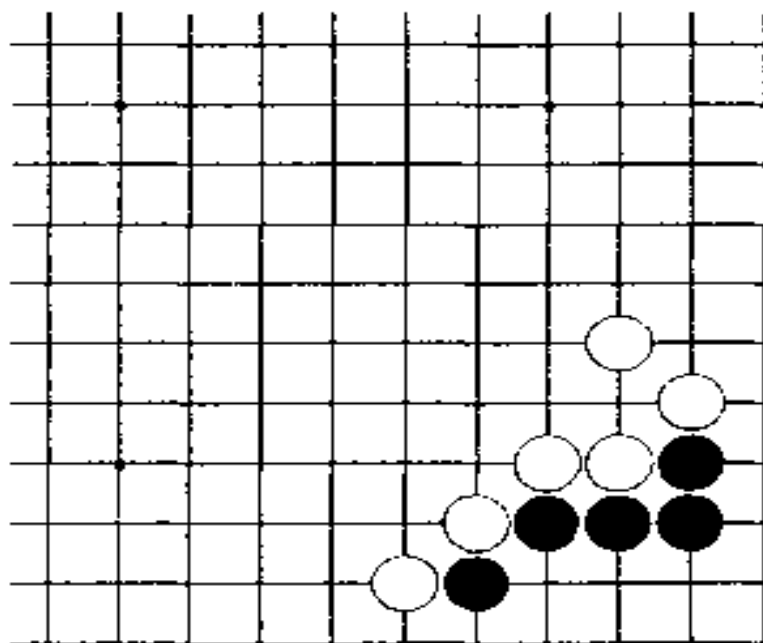
狙 击

这是前一题的继续。

假如白不在此行棋，黑有锐利的狙击手段。

正解





第 25 题

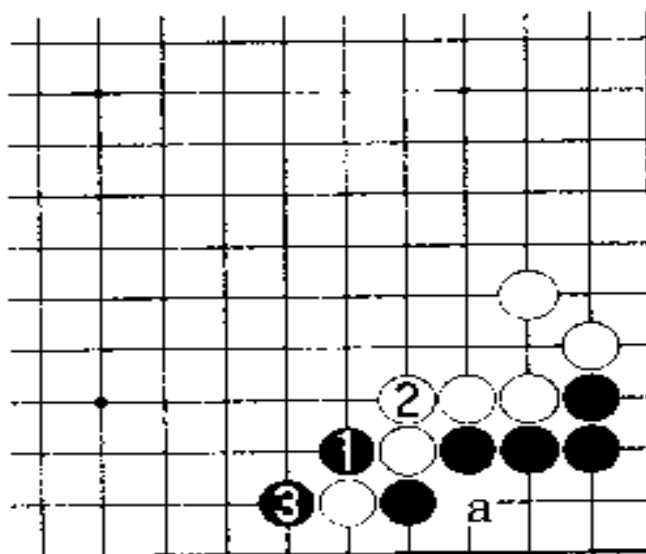
反 击

对于白强行阻碍，黑应采取反击手段。

正解

黑1打，再走3位吃住白一子，轻松脱出。

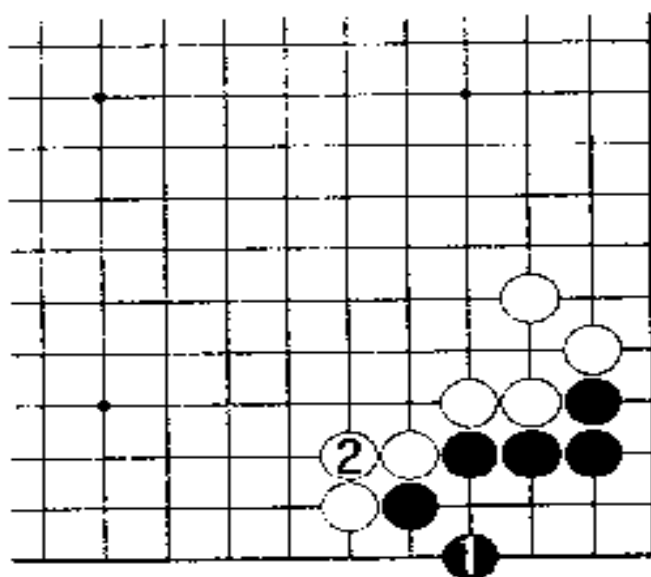
白a位手段不成立。



失败

黑1软弱。

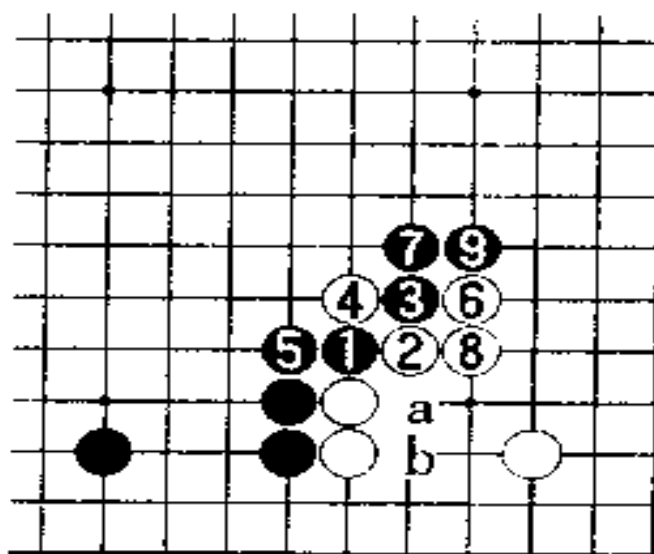
白2封锁成功，这样黑白在实地和厚味上都有很大差别。



正解

黑 1、3 连扳
严厉。

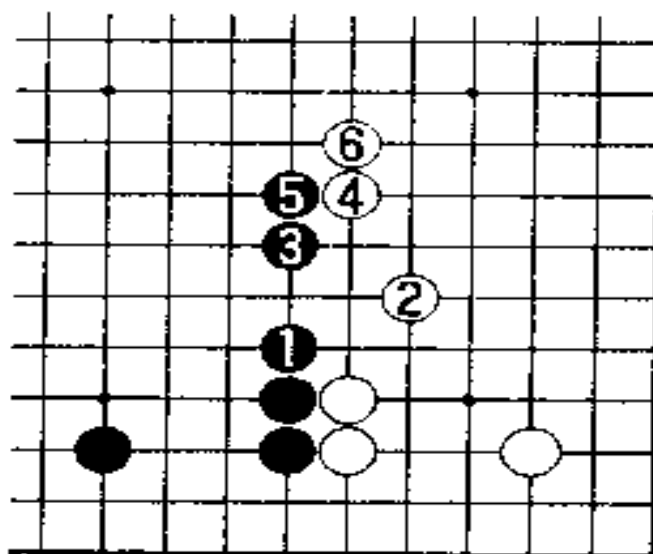
黑 7 以后，
白 8 如脱先，黑
有 a 位打，白 8
粘，黑 b 打的下
法。

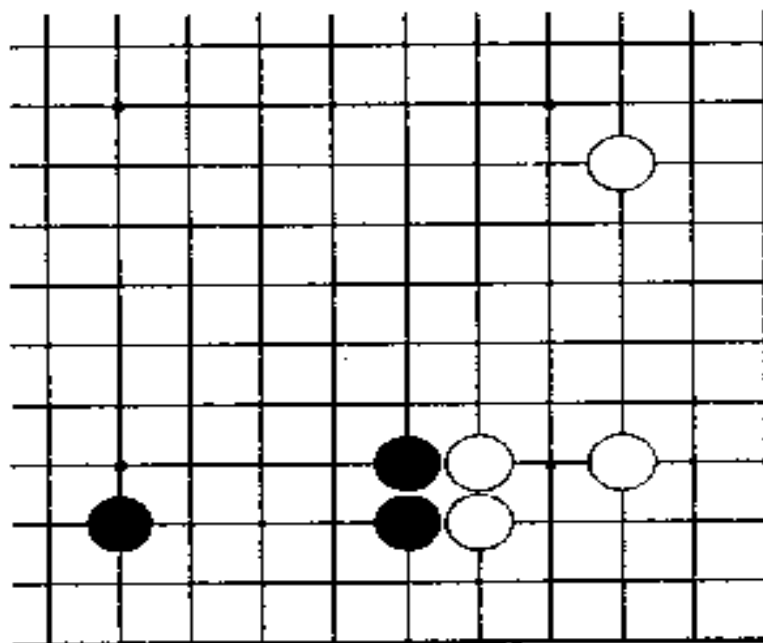


失败

黑 1 软弱。

白 2、4 是好
手，右边白地变
得很大。





第 27 题

判 断

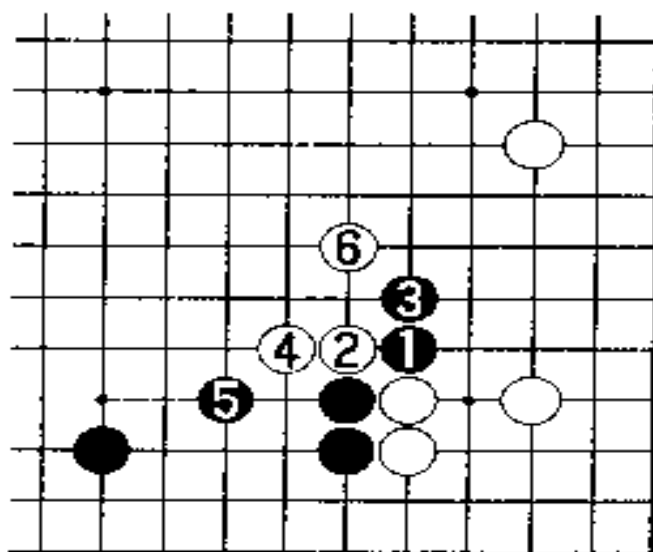
同前题棋形大致相同，只是此形白角较坚实。

有相同的好手吗？

失败

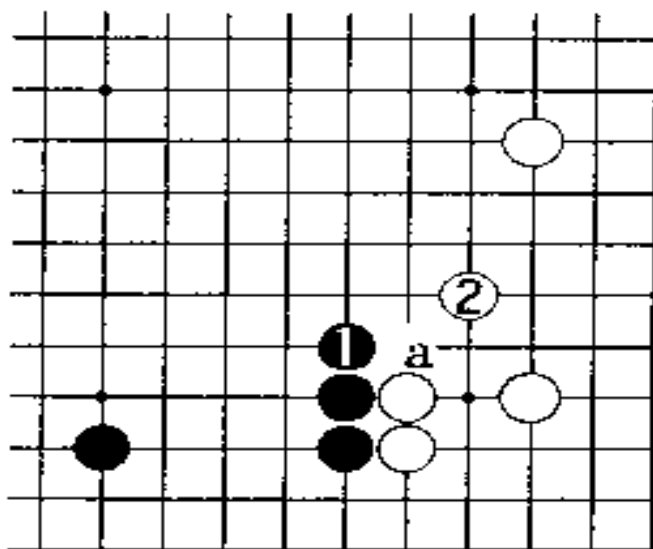
由于白角很结实，黑仍然走1扳，被白2断反击。

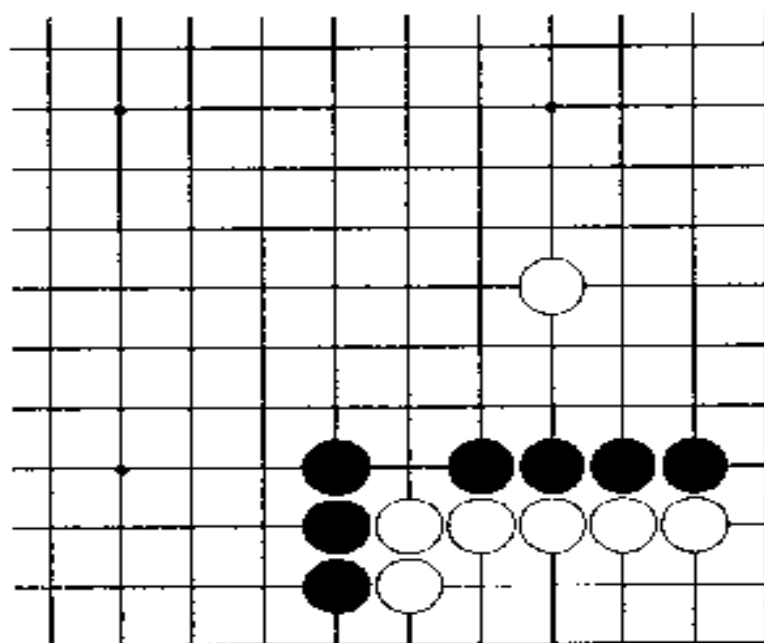
弈至白6止，右边黑子陷入苦战。



正解

黑1长后，黑有a位或2位的狙击点，自身棋形也较完整。





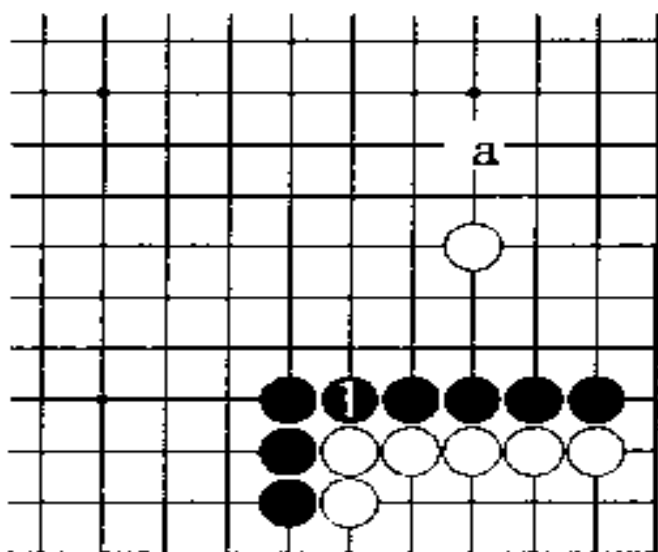
第 28 题

接的方法

黑壁尚有缺陷，需要加以修复。采用什么方法最好呢？

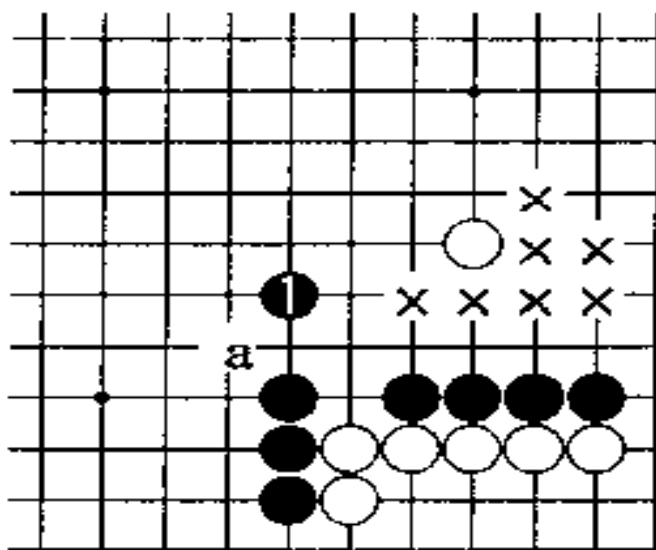
正解

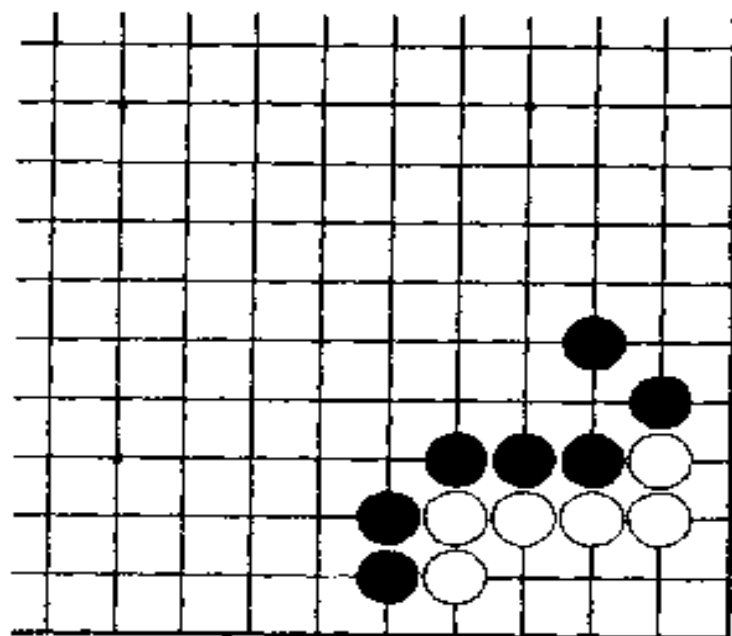
最平凡的也就是最好的，黑1是最佳一手。因无缺陷之处，黑a位是致命的一击。



失败

黑好像走1位或a位都可，但白走×位任何一点黑都有必要再补一手，给以后留下了祸根。





第 29 题

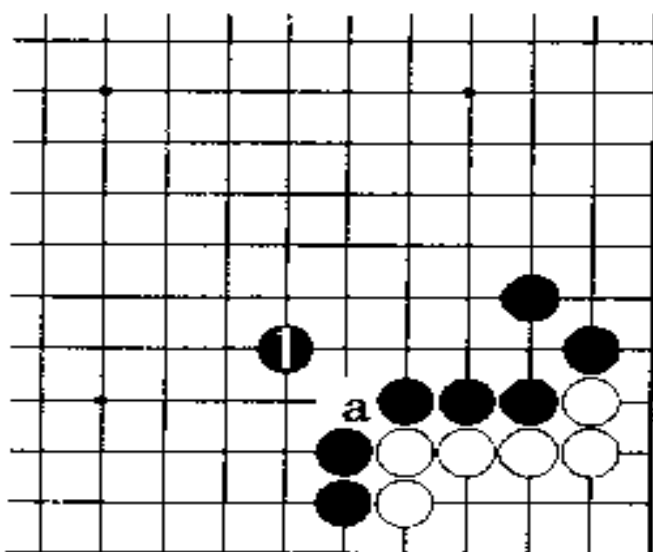
效 率

要连接下方黑二子，采用什么方法最有效率。

正解

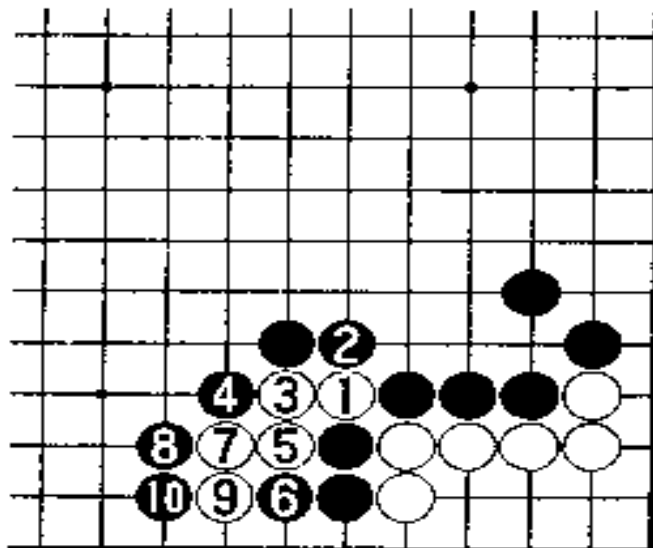
黑 1 是正解。黑若走 a 位，棋形显得效率不高。

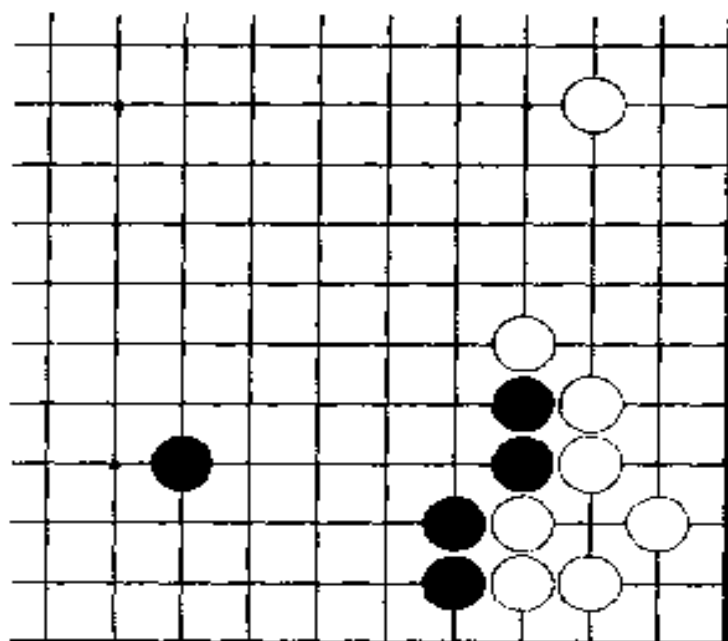
黑 1 既扩大了右边，又发展了下边。



参考

白 1 断，黑 2 打可吃住白。黑也可走 3 位吃住白棋，黑棋形十分坚实。





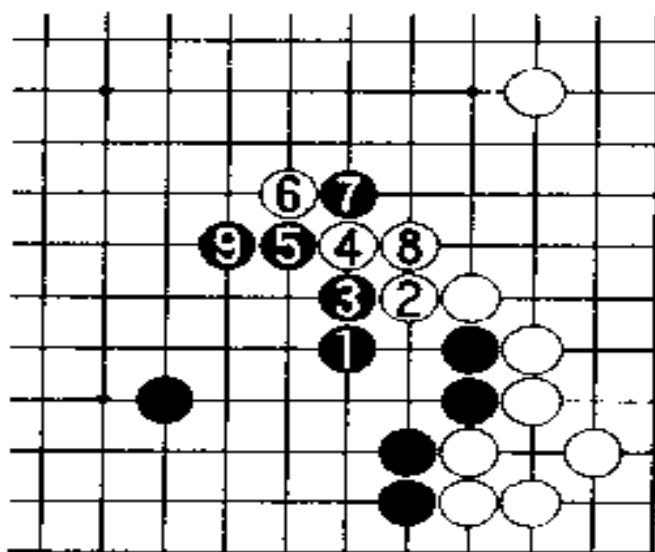
第 30 题

包含反击

黑不仅要防守，还应照顾中央，走出强形。

正解

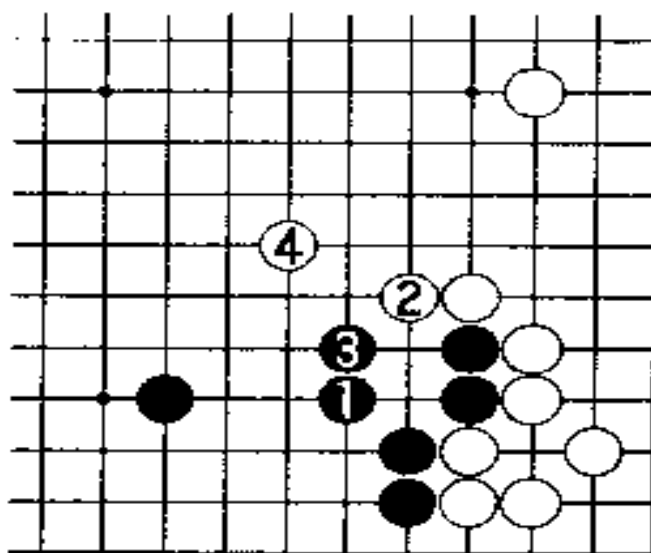
黑 1 跳是正形。白 2 时，黑 3 压开始在中夹相互较量。

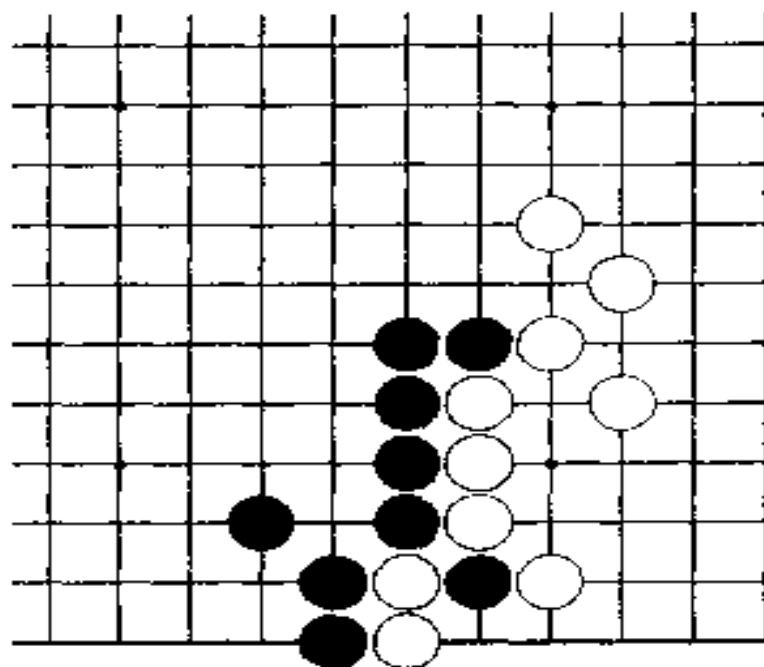


失败

黑走 1 位，白 2 后瞄着 3 位的狙击点，黑难以有发展。

白 2 走 3 位靠也可成立。





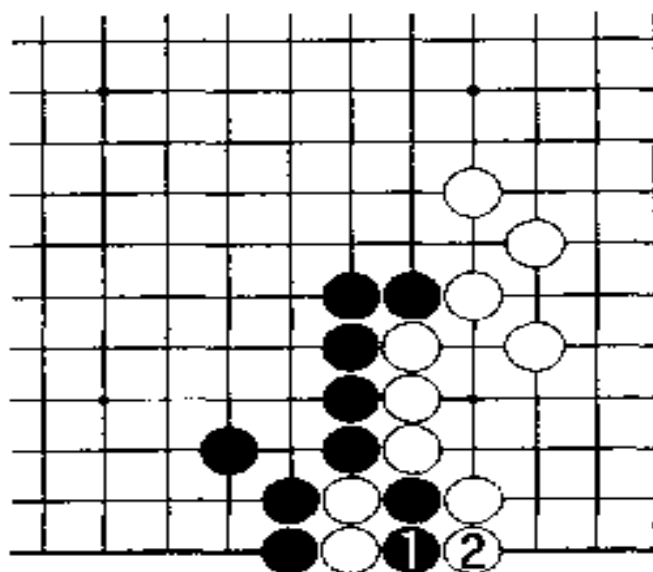
第 31 题

贪 婪

要吃住白二子，应用最强的手段，这很可能关系到最后的胜负。

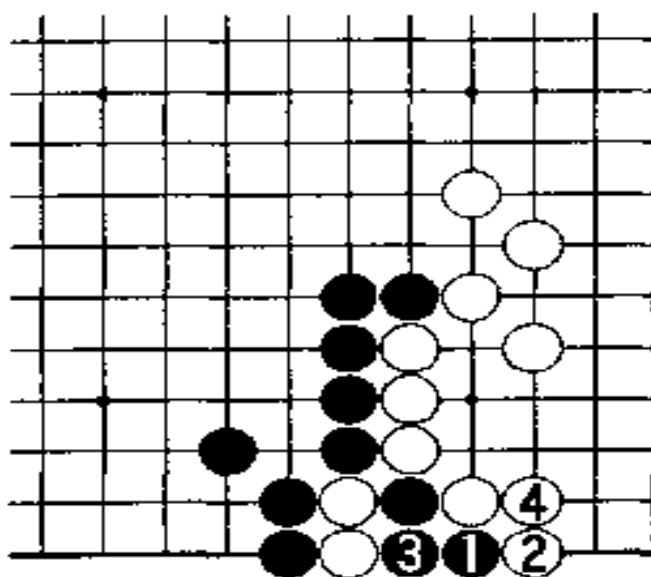
失败

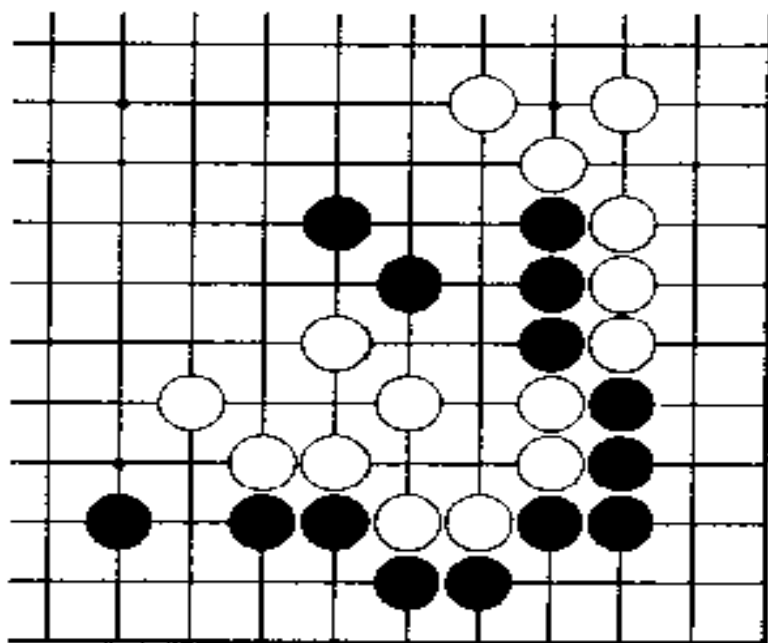
黑1提，白2挡，黑不能满足。



正解

黑1做成倒扑吃住白棋。白2、4应对，同失败图相比明显黑多得2目。





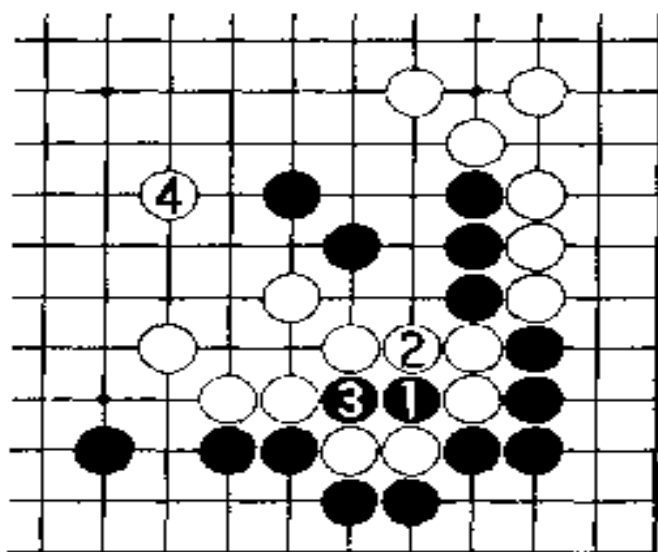
第 32 题

随手棋

初看是很简单的问题，但一定不要搞错其中的要素。

失败

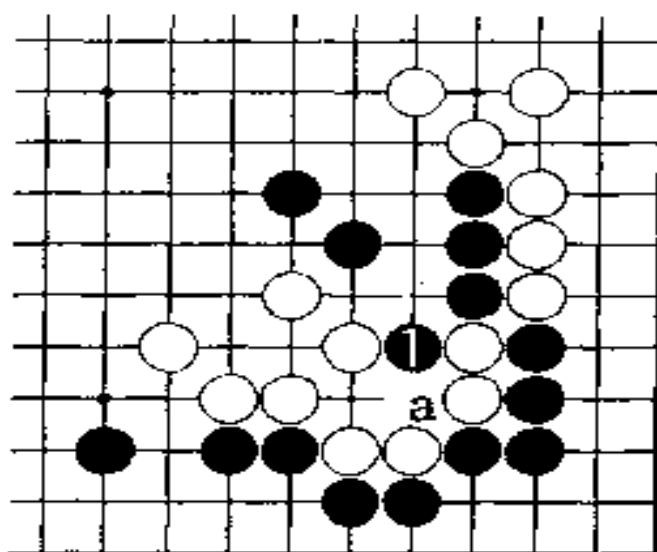
黑 1 双叫吃，也许是必然的想法吧？但白 4 进攻，黑难以应付。

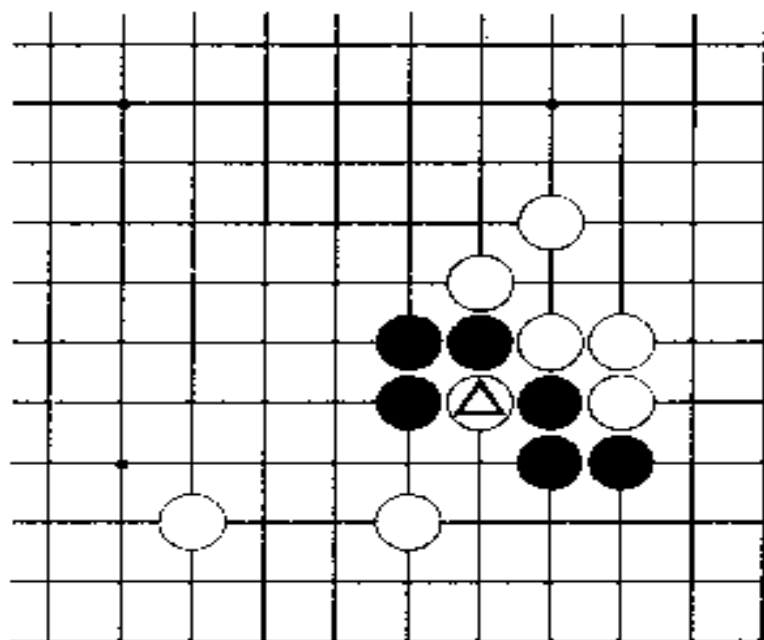


正解

黑走 1 位时，白 a 粘不成立。

这样吃住白二子，中央一团黑子已安全。





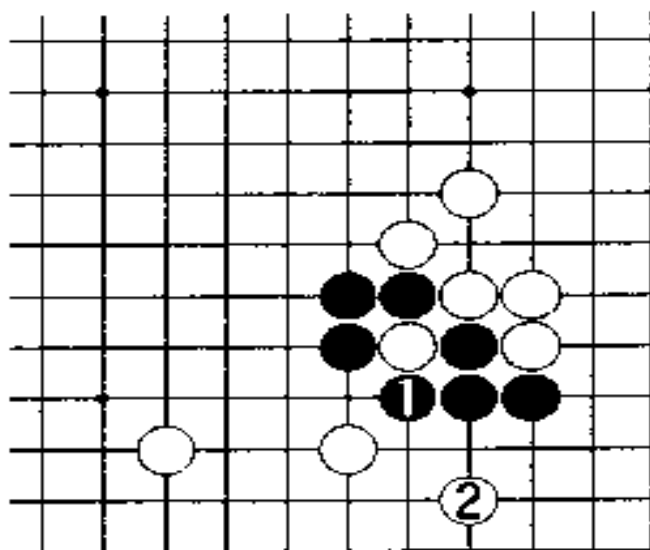
第 33 题

效 率

白试图逃出△子。黑应考虑最有效率的防守方法。

失败

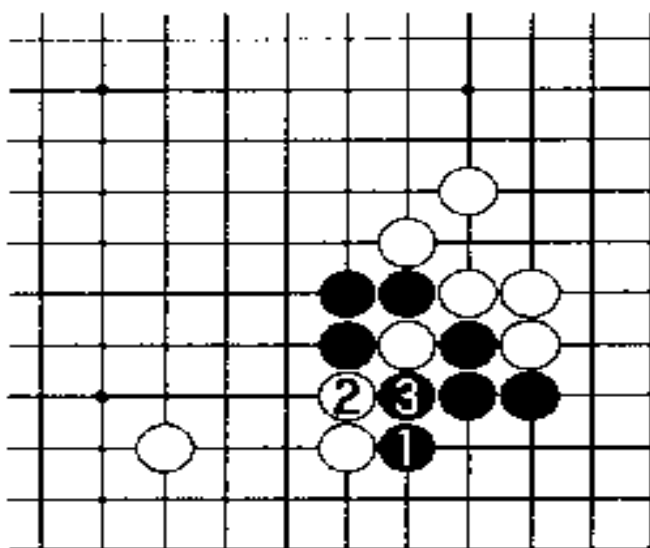
黑 1 提虽很坚实，但白 2 飞，黑角地急速减少，全体黑棋还担心眼形。

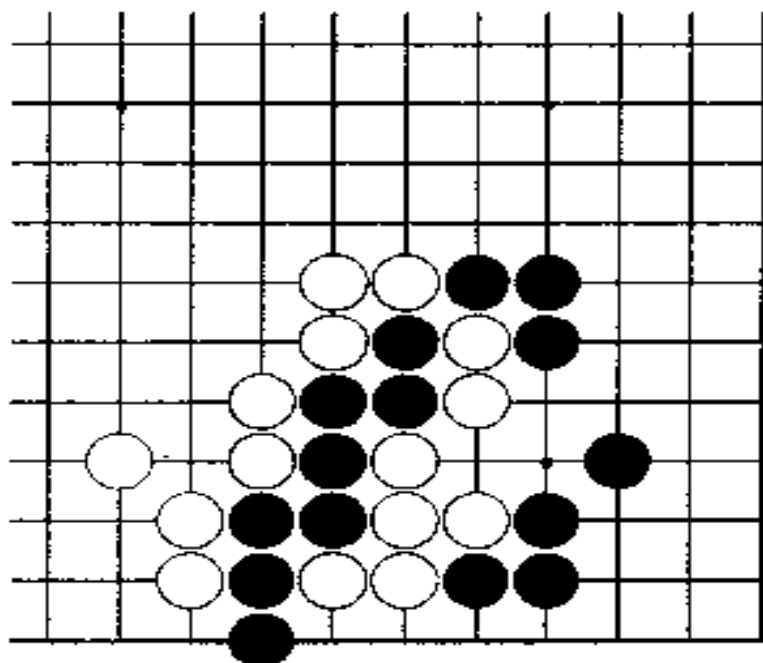


正解

黑 1 尖，角地就结实了。

白 2 与黑 3 交换后，看来白并没有得到什么实惠。





第 34 题

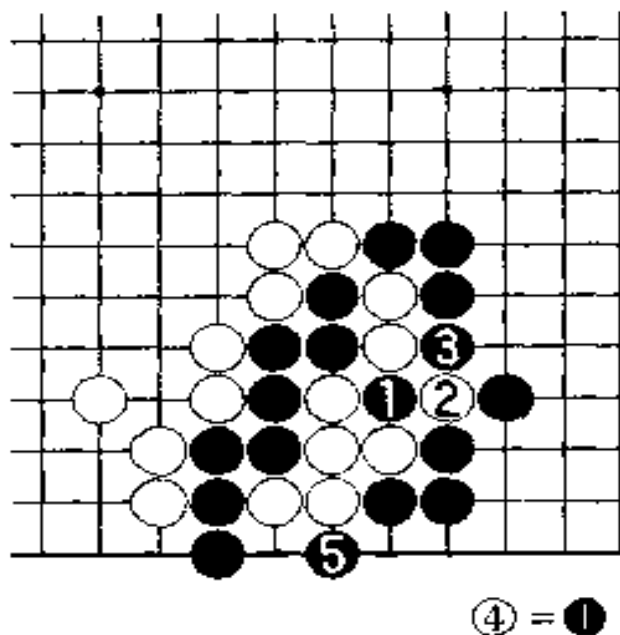
互 攻

黑只要缓一手，将被白杀死。
要运用弃子的力量。

正解

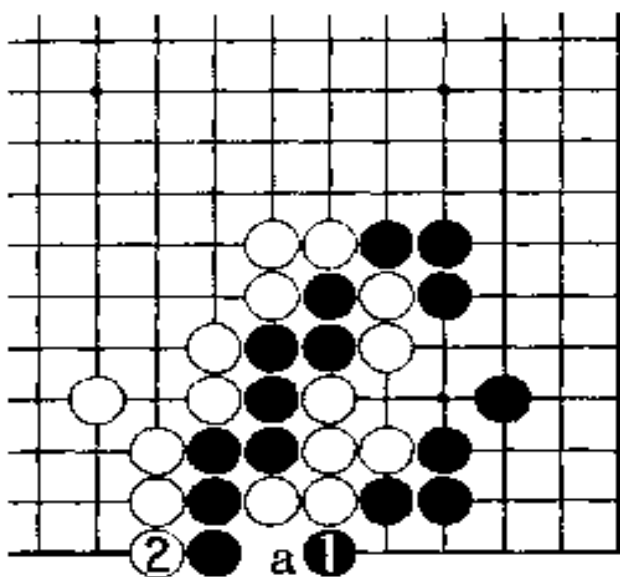
黑 1 送给白
提子是急所。

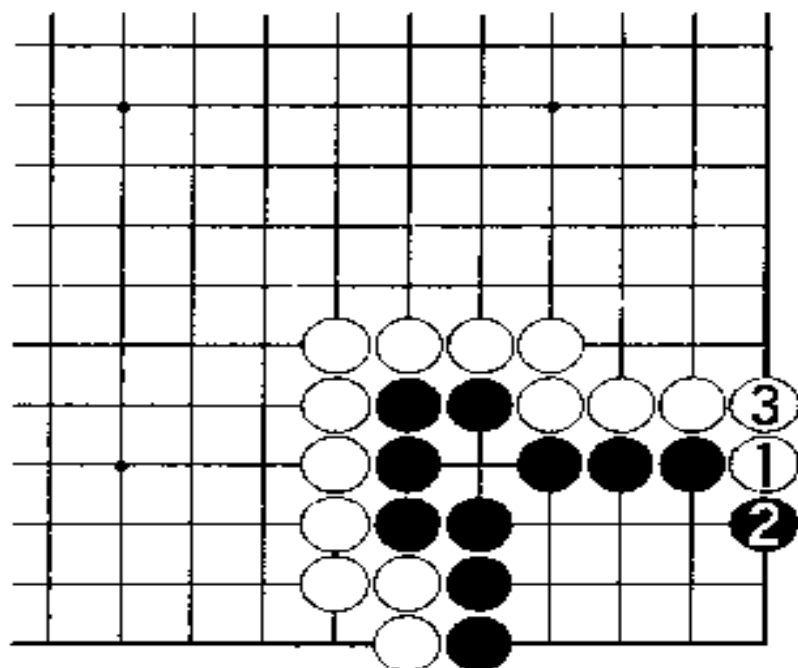
黑 1 如走 3 位
打，白 1 粘，黑
不能取胜。



失败

黑走 1 位，
白不能 a 位应。
但白有 2 位打，
黑仍然不行。





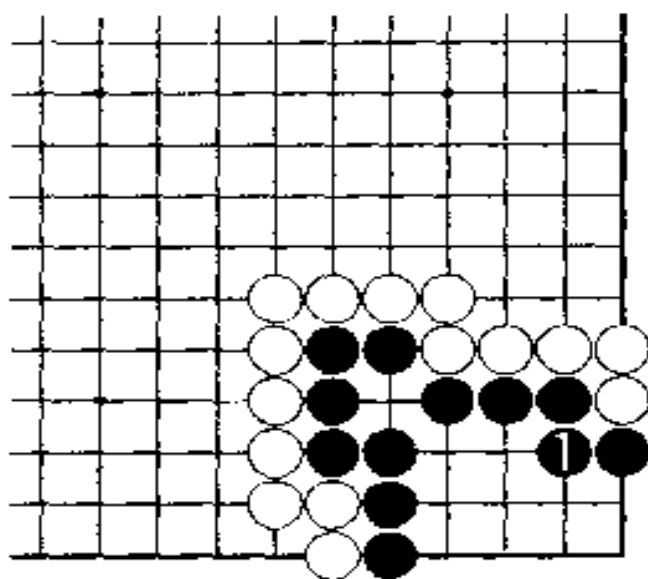
第 35 题

没有损益吗？

黑无论怎样粘接断点，都会没有损益吗？
这是值得推敲的重要地方。

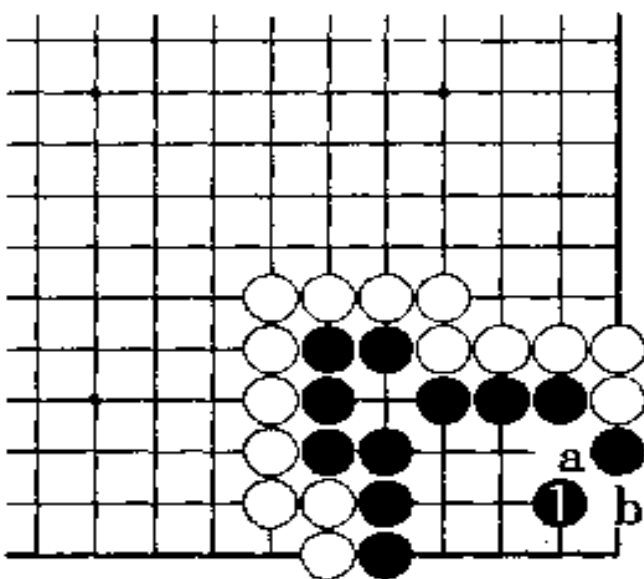
正解

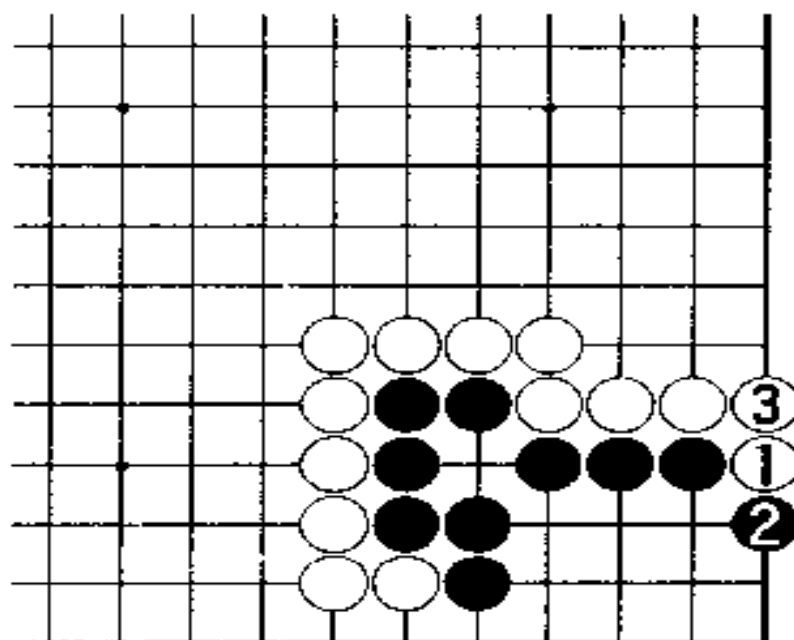
黑 1 粘是最好的一手。此手走后，白无劫材可寻。



失败

黑担心眼形不丰富而走 1 位虎，完全是多此一举。今后白有 a 位和 b 位的劫材。





第 36 题

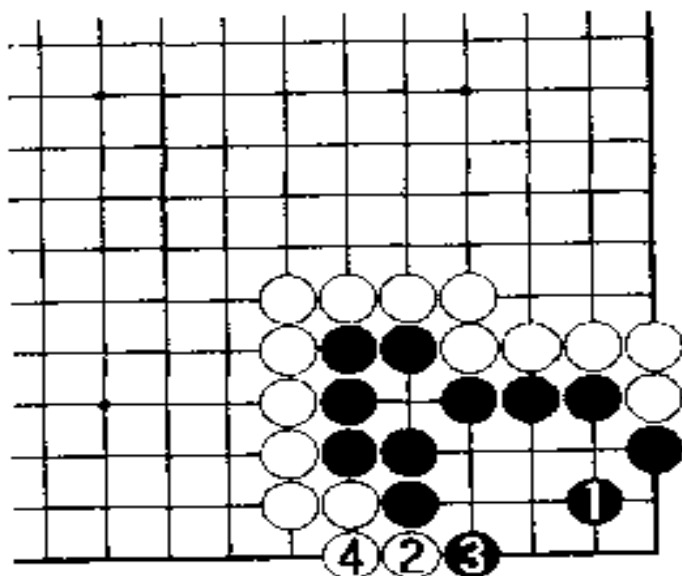
有损有益

这同前题似乎一样，要明确选择此时最有益的下法。

正解

现在黑1虎是正解。

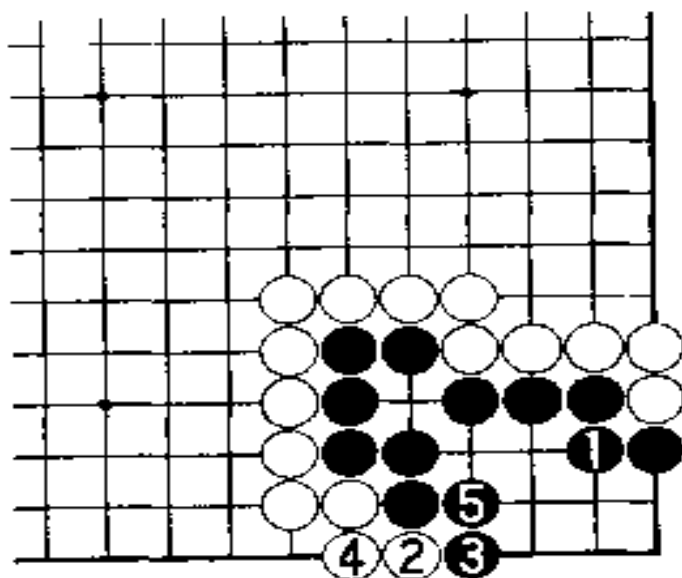
黑 1 时，白 2、4 扳粘，黑可脱先。

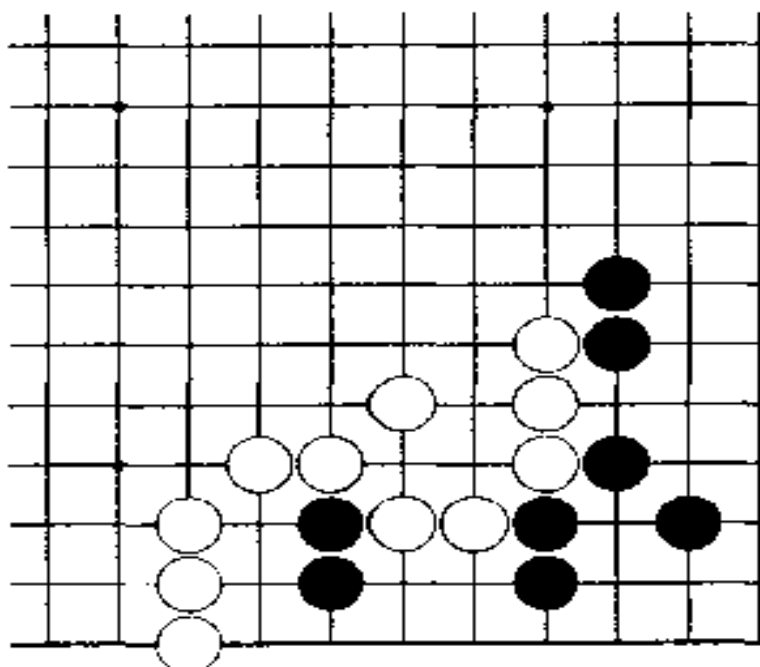


失敗

黑1若粘，
白2、4扳粘时，
黑5粘必要。

这样黑地亏损1目，还成后手，两者有一手棋的损益差别。





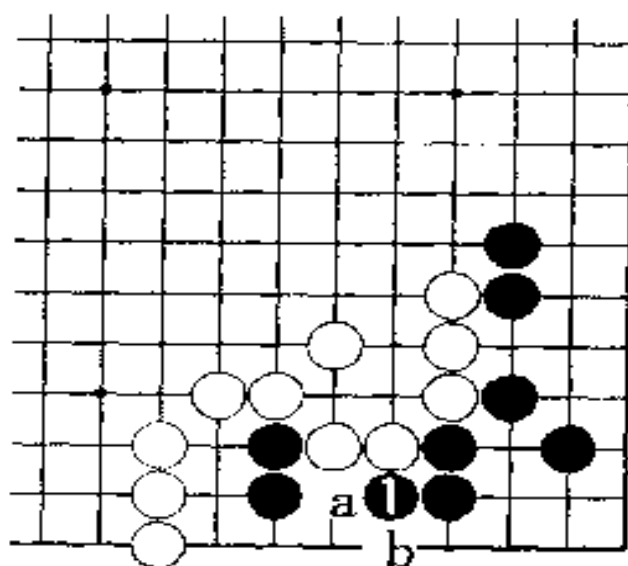
第 37 题

意识问题

下边黑二子需要帮助，对于粗心的人来说，下哪手棋都一样。

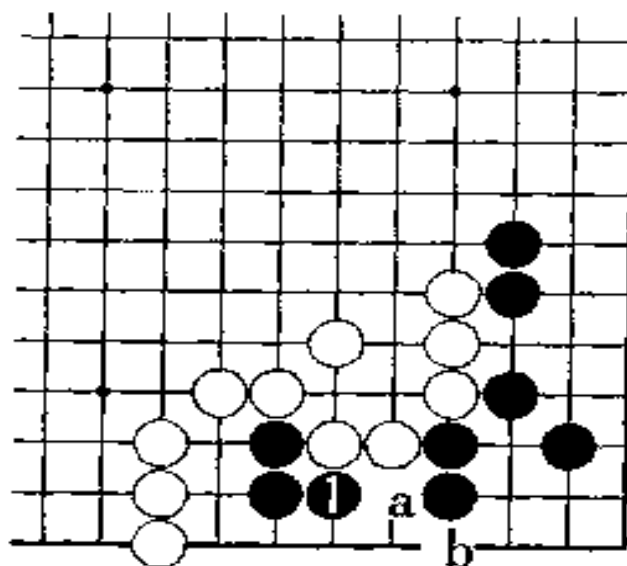
正解

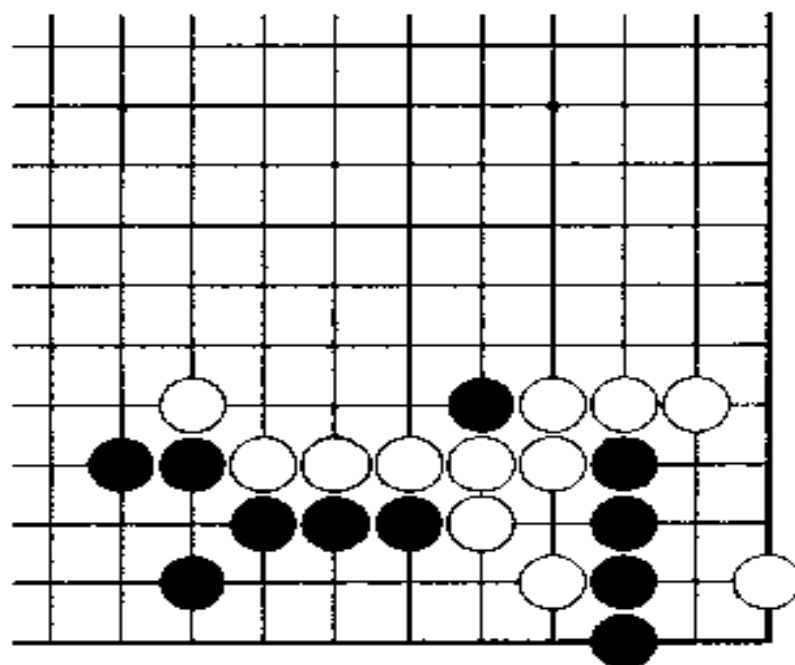
这里有各种各样联络方法，黑走 1 位是正解。以后白找劫材连走 a、b 冲扳时，黑不会吃亏。



失败

黑走 1 位，白找劫连走 a、b 时，明显黑亏损。应把自己的棋形走结实。





第 38 题

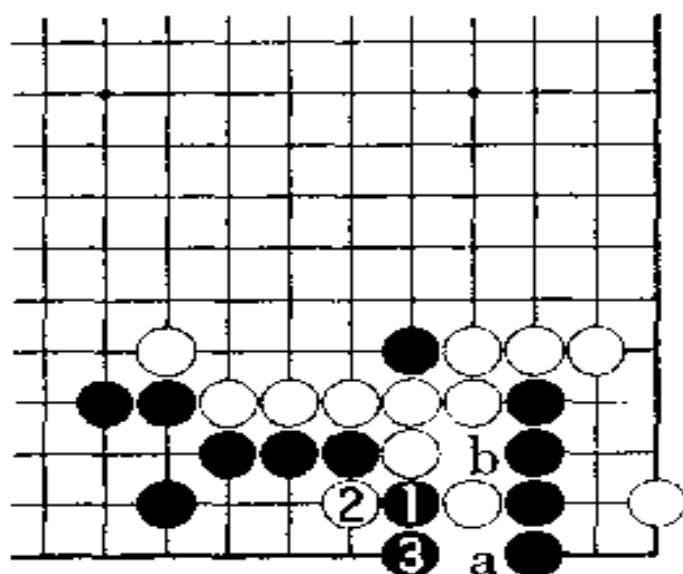
救 助

右下黑子要同左方黑子联络。
哪里是急所？

正解

黑走 1、3 嵌立，白不能 a 位入子。

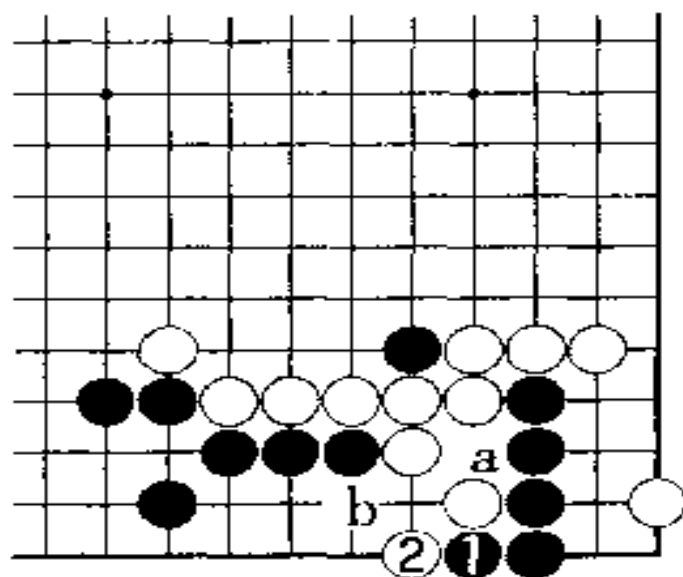
白 2 如走 3 位，黑 2 粘，黑 a、b 两点成见合。

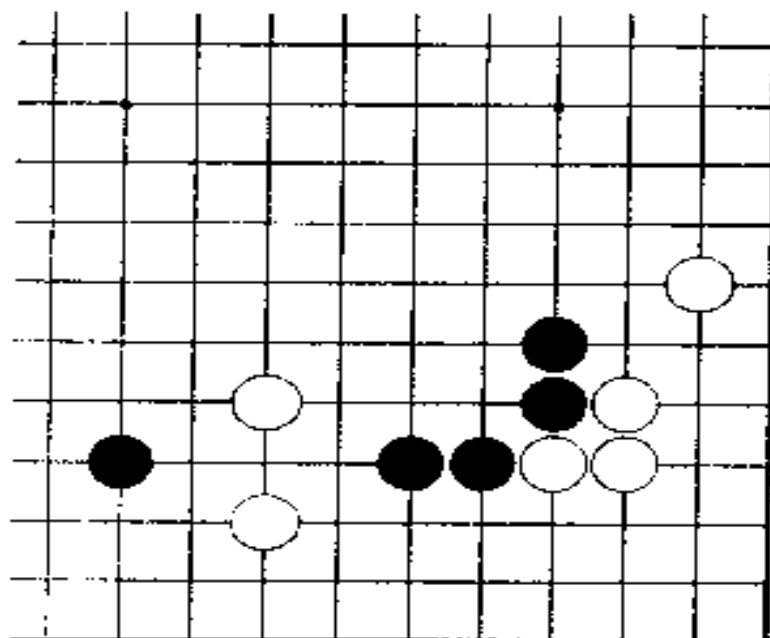


失败

黑走 1 位，白 2 挡，黑失败。

黑 1 如 a 位，白就 b 位。





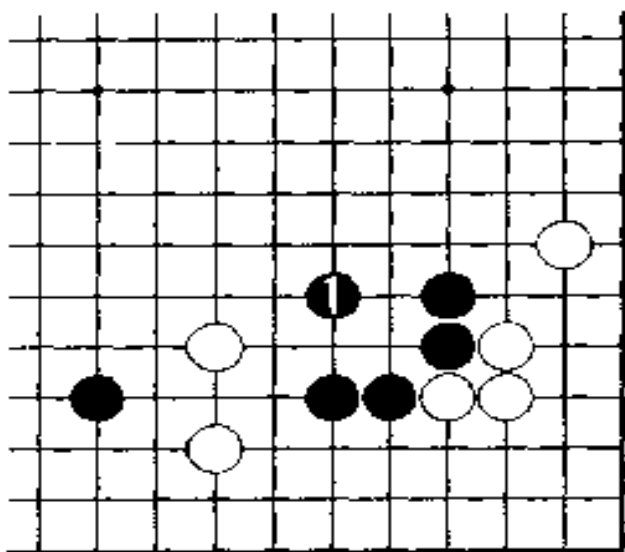
第 39 题

防 卫

在攻击右下白棋之前，应先自身防守。
这是整形问题。

正解

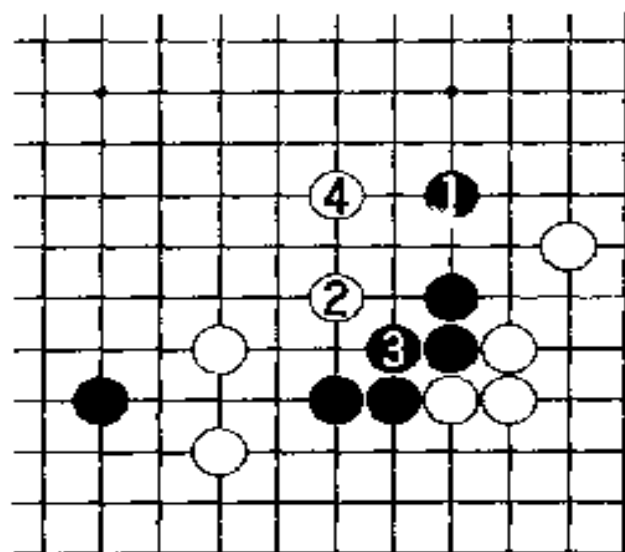
黑1整形是急所。下了此手，黑眼形厚实，不会被攻击了。



失败

黑走1位，白2是急所，追击黑棋。

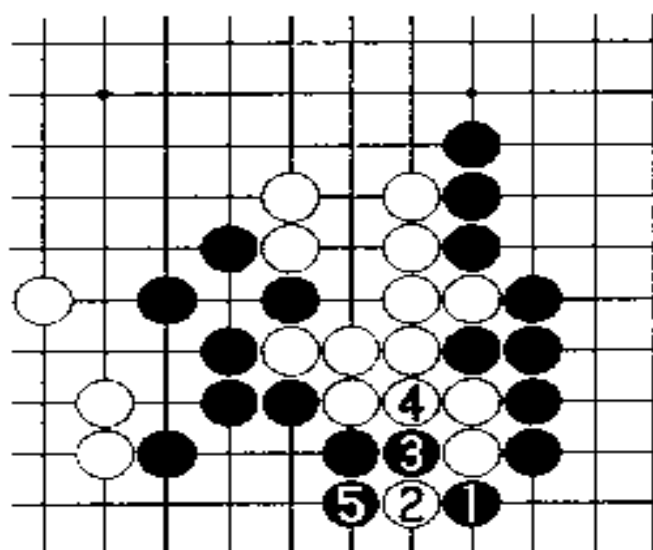
因此，先占稳脚跟是很重要的。



正解

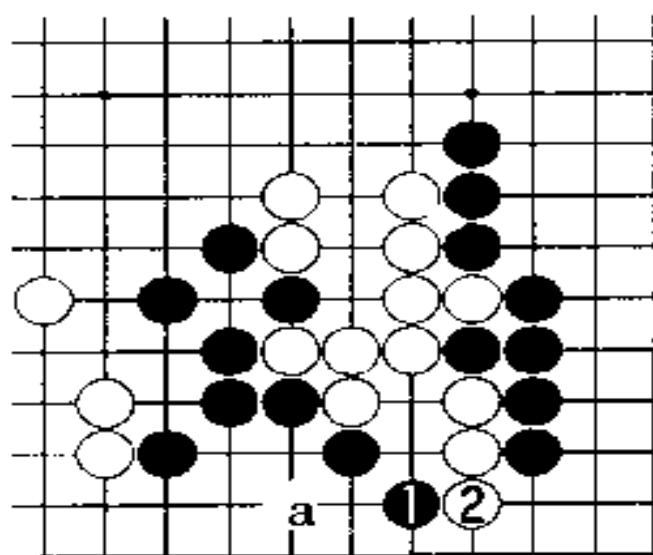
黑 1 扳，已渡过。

白 2 时，黑 3 打吃，然后 5 位再打吃。



失败

黑 1 欲渡过，角地先受亏损。以后白瞄着 a 位点，黑很难受。



手筋・应用篇

当急所有多处时，最好用变换行棋步骤的思维来考虑。

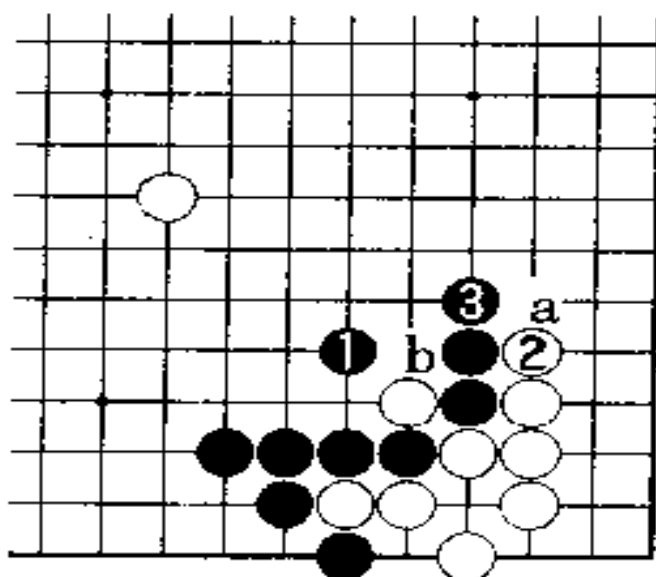
比如当你发现行棋的步骤是「1、2、3、4、5、6」，那么最好再比较一下「3、4、5、6」，或者「1、2、5、6、3、4」的行棋步骤，看哪一个方案更妥当。

行棋步骤的不同，会使一些棋成立，让自己减少损失。

失败

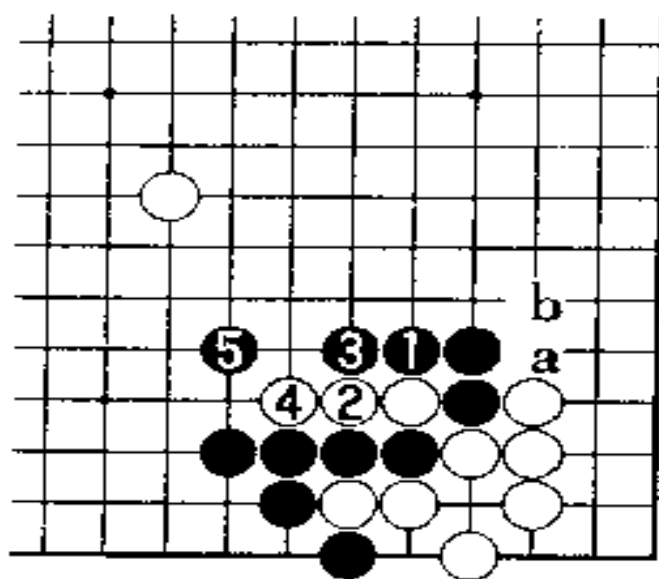
黑走1位吃白一子，看来也可行。

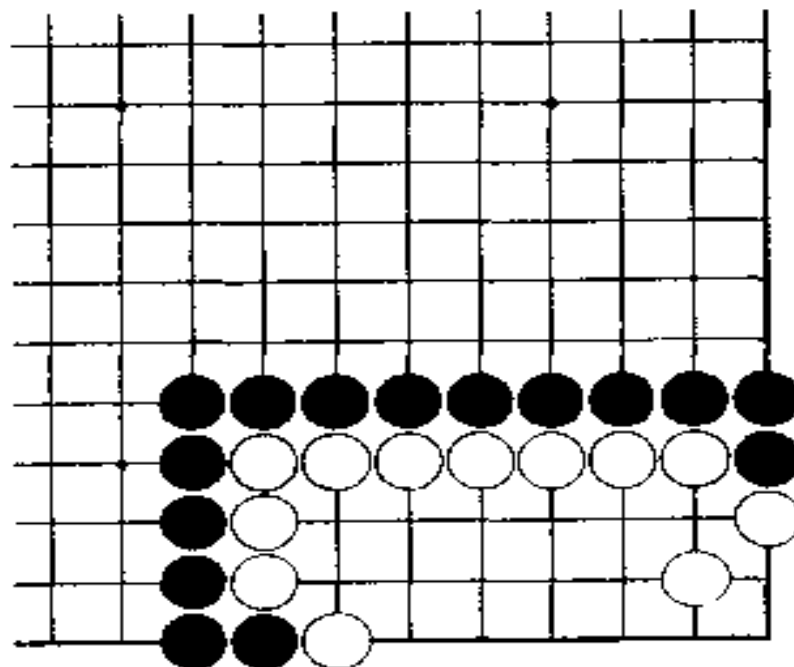
但这种下法效率较差。白2时，黑若走a位，白走b位或3位，黑危险。



正解

黑1打，白2至黑5止，这时白走a位，黑可走b位挡。





第 42 题

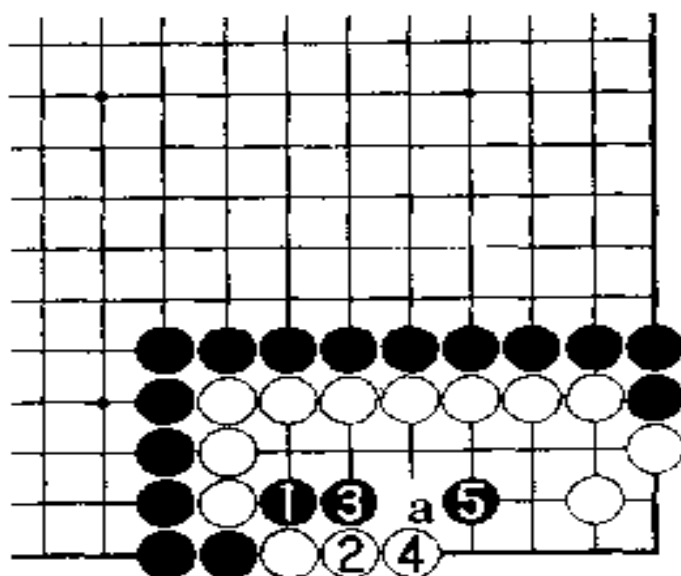
侵 入

这是黑扳粘，白脱先的局面。
黑有好办法吗？

正解

黑 1、3 打吃，再走黑 5 枷，白地全部崩溃。

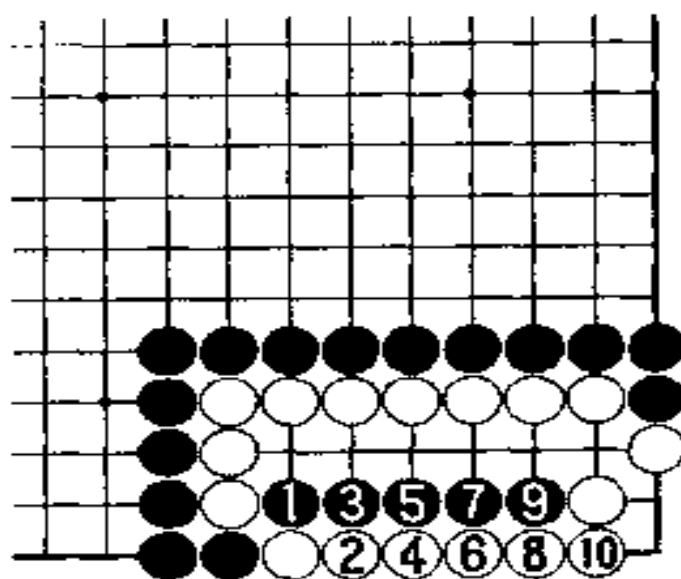
白 2 好像只能走 a 位防守。

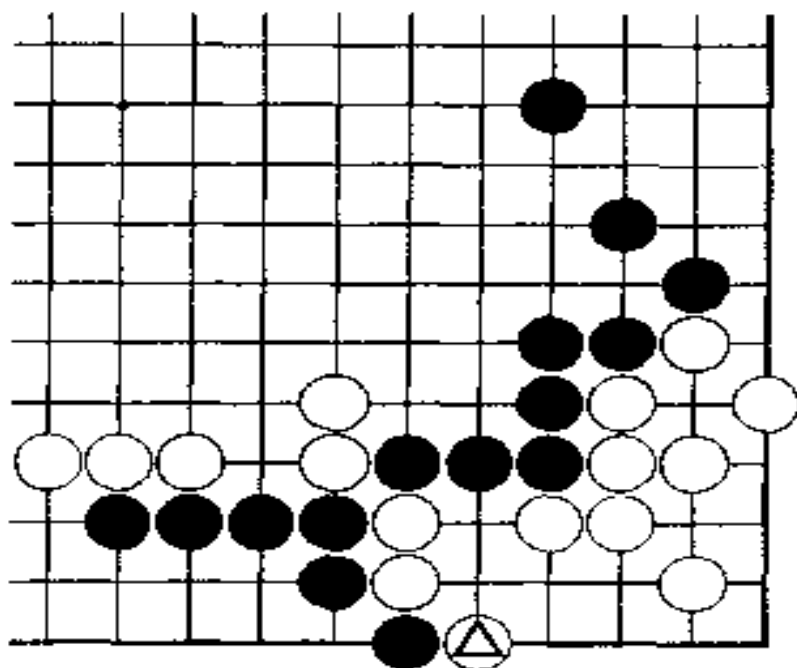


失败

黑 5、7、9 的下法，什么事都不会发生了。白地确保有 18 目。

这是黑帮忙的下法。





第 43 题

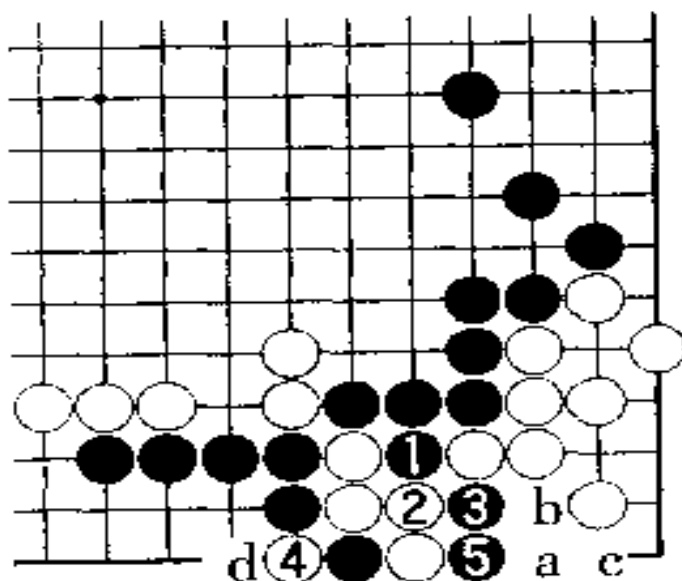
打 吃

白△挡是危险的一手。这样给黑留下了手段。

正解

黑 1、3 打吃
正确。

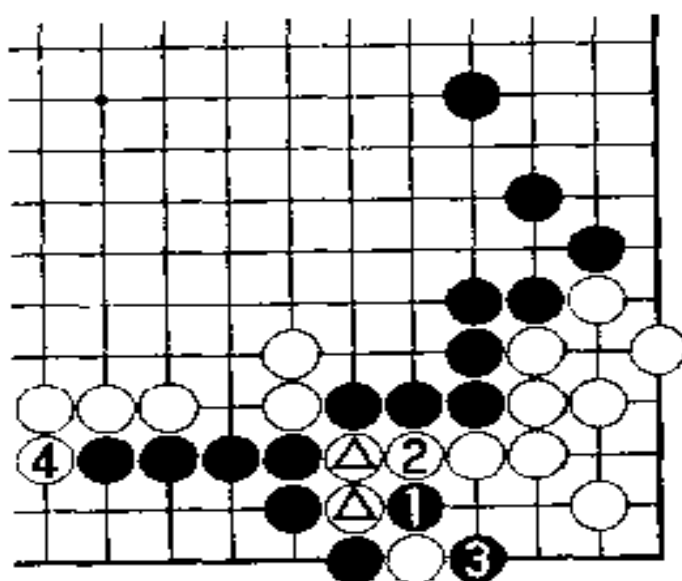
白 2 如走 4
位，黑 3、白 5、
黑 a、白 b、黑
2、白 c、黑 d，
仍然黑好。

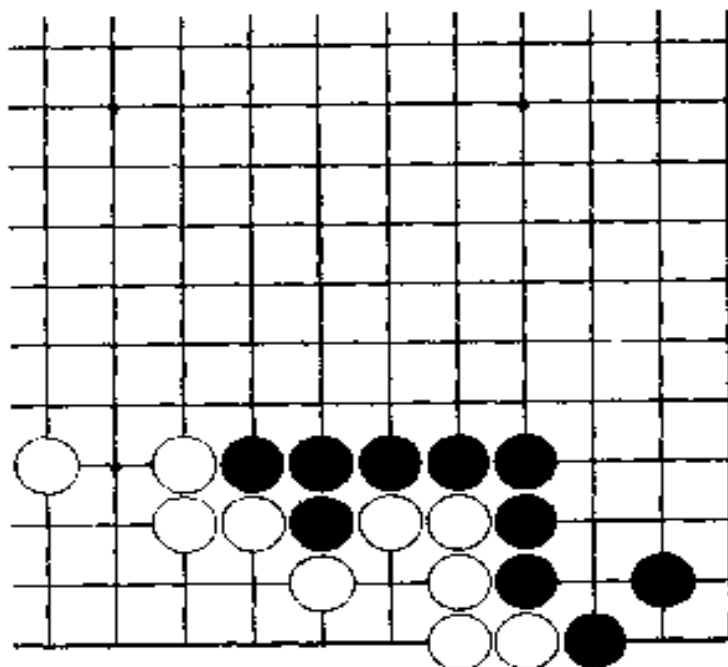


失败

黑 1、3 打
吃，被白 4 弯
头，黑失败。

吃住白△二
子才是当务之
急。





第 44 题

单刀直入

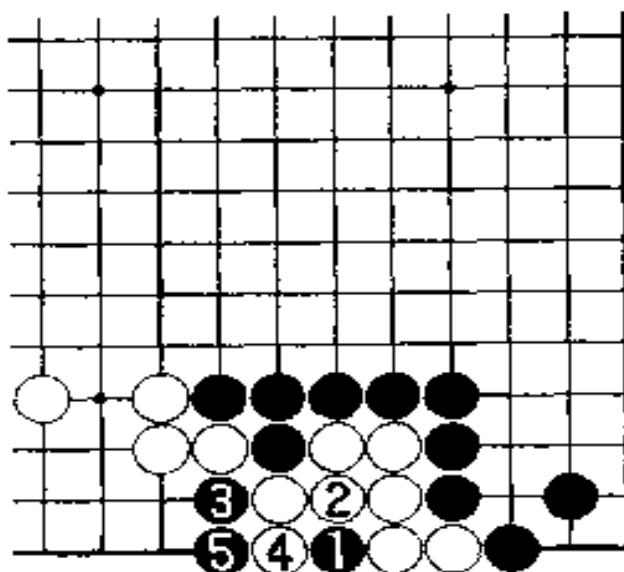
白棋形很危險。

可以单刀直入的行棋。

正解

黑 1 打，不让白有喘息的机会。

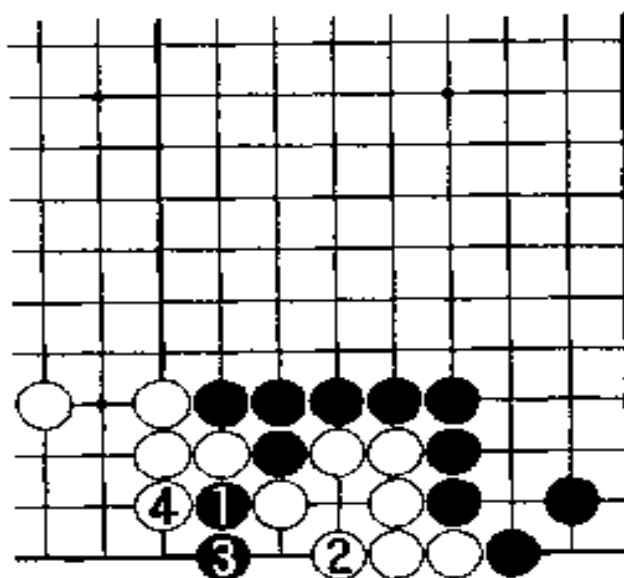
黑 5 止，黑大成功。

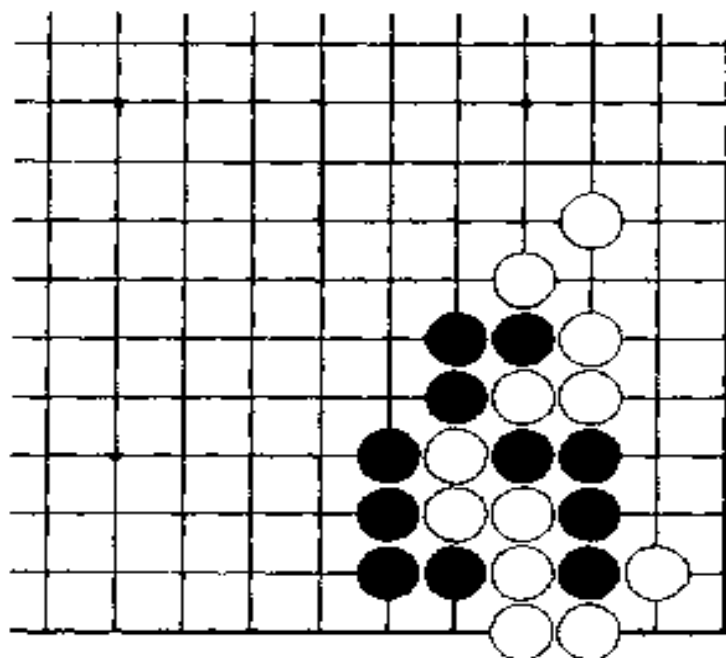


失败

黑 1 时，白如 4 位应，黑再 2 位打，黑好。但白走 2 位是好手。

白 4 止，黑自身难以动弹。





第 45 题

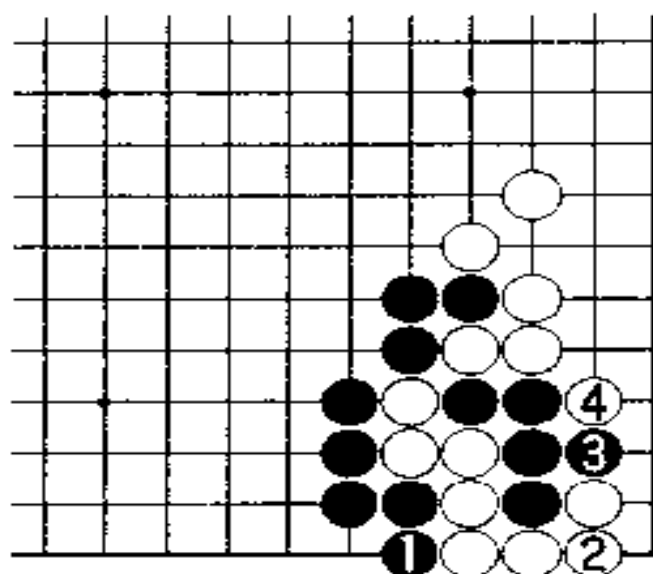
扑 吃

要救黑四子，以下的打吃方法很重要。这里有绝妙的扑吃。

失败

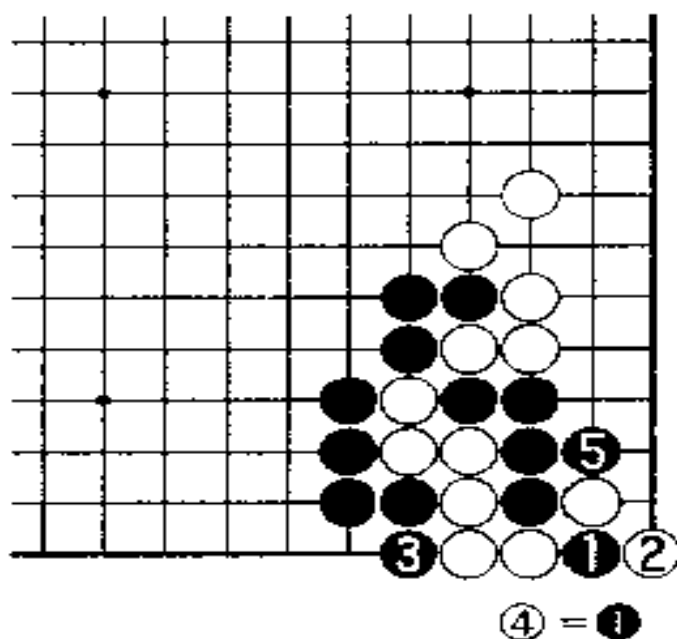
黑 1 强攻，
至白 4，黑失
败。

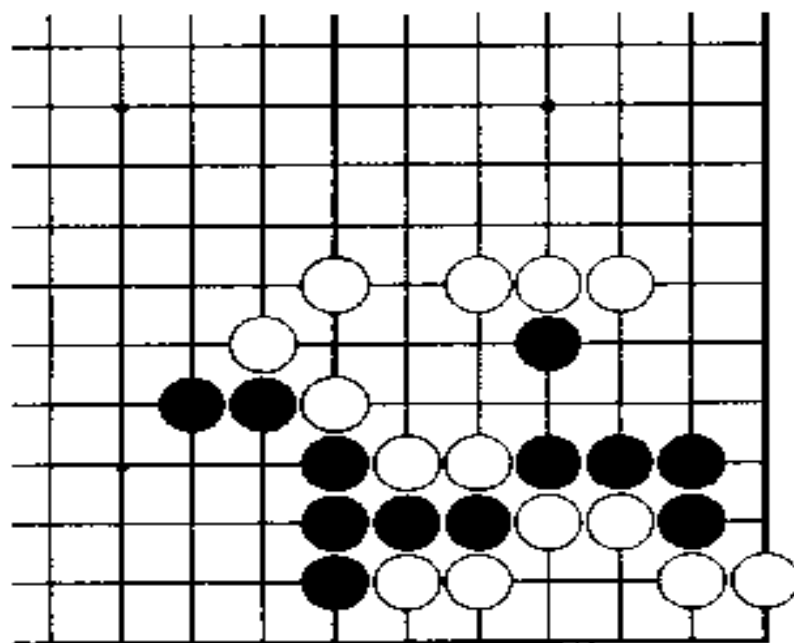
应在打吃之
前，考虑一下次
序手段。



正解

黑 1 送吃一
子是绝好的次
序。白 2 提，黑
3 打，黑 5 止，
黑胜。





第 46 题

双 觑

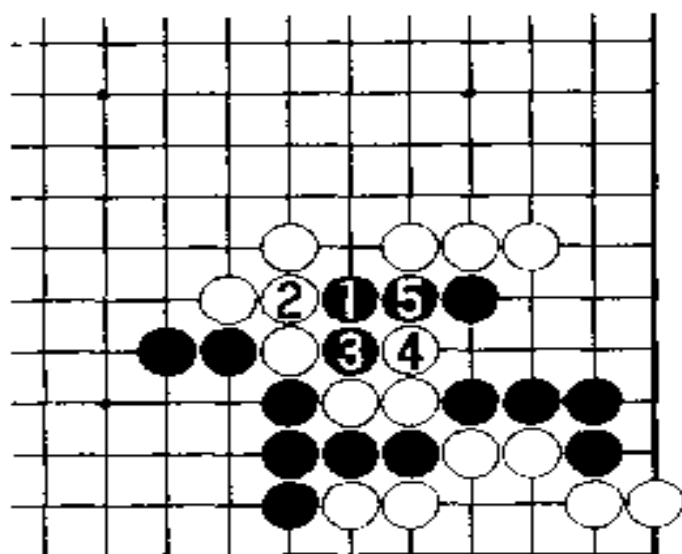
这是帮助右方黑子的问题。

直接考虑好像没有什么好手段，但……。

正解

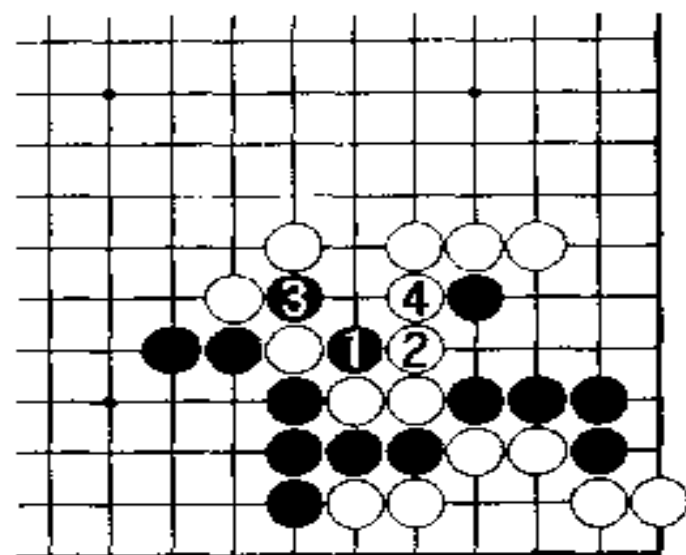
黑 1 好手，
以下 2 位和 3 位
成为见合，黑必
得其一。黑 5 已
联络。

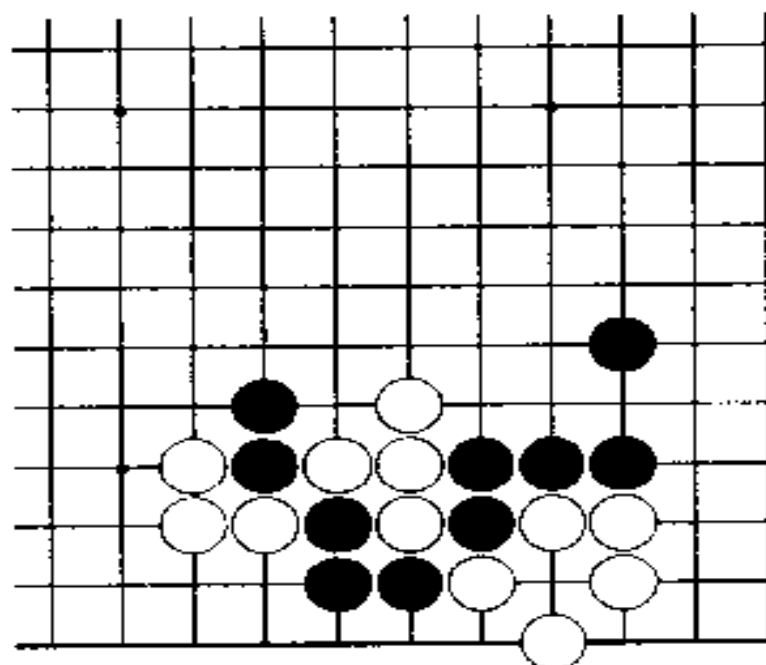
白 2 如走
5 位，黑就 4 位打
吃。



失败

黑 1 双叫吃
是第一感，白
2、4 连回后，把
右边黑子漂亮地
擒住。





第 47 题

捕 捉

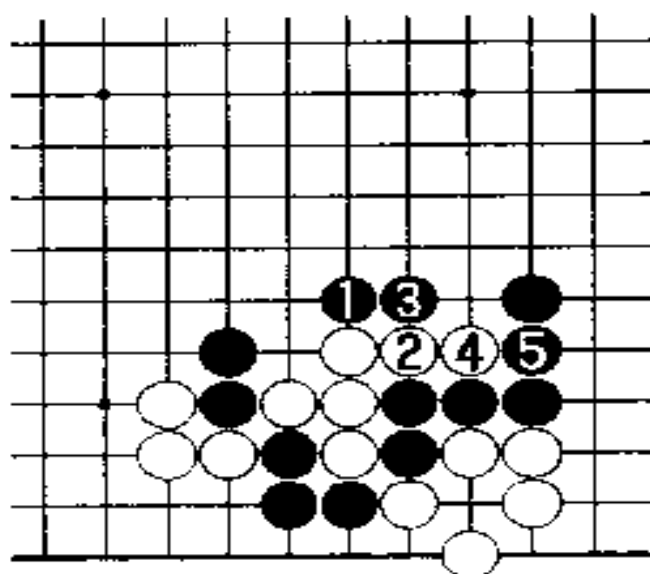
这是留住中央白四子的问题。

下方黑三子的气也很短，不可能延气。

正解

黑1顶鼻，捕捉白子。

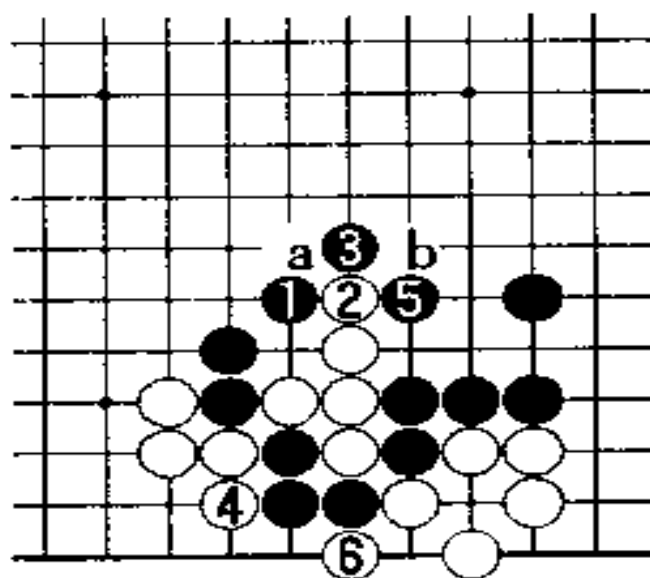
白2、4抵抗，黑3、5后，白难以逃出。



失败

黑1是缓手，白2后，再4、6紧气吃住黑三子。

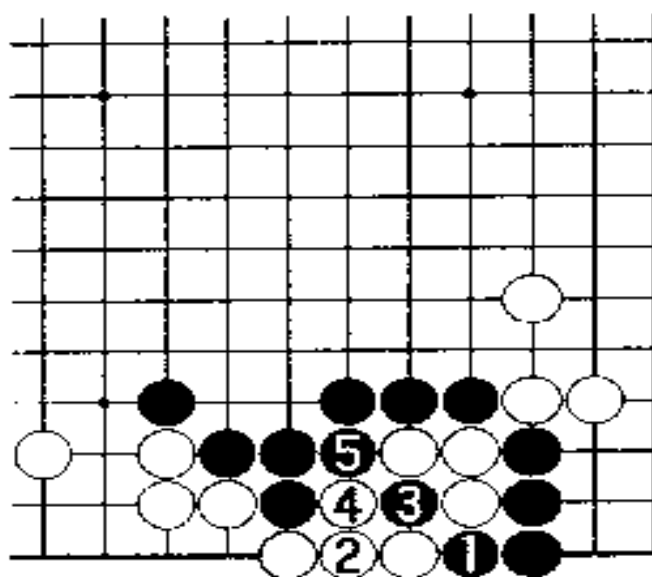
以后还有被白a位或b位断的担心。



正解

黑 1 是急所。

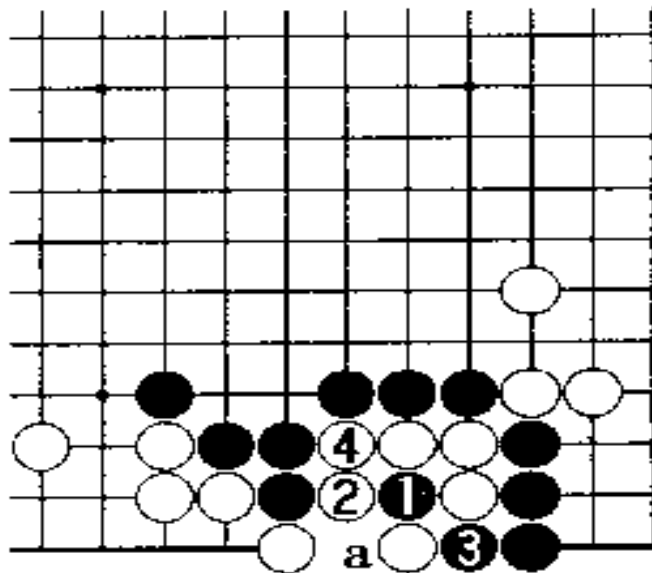
白 2 如走 3 位，黑 2、白 4、黑 5 吃白接不归。

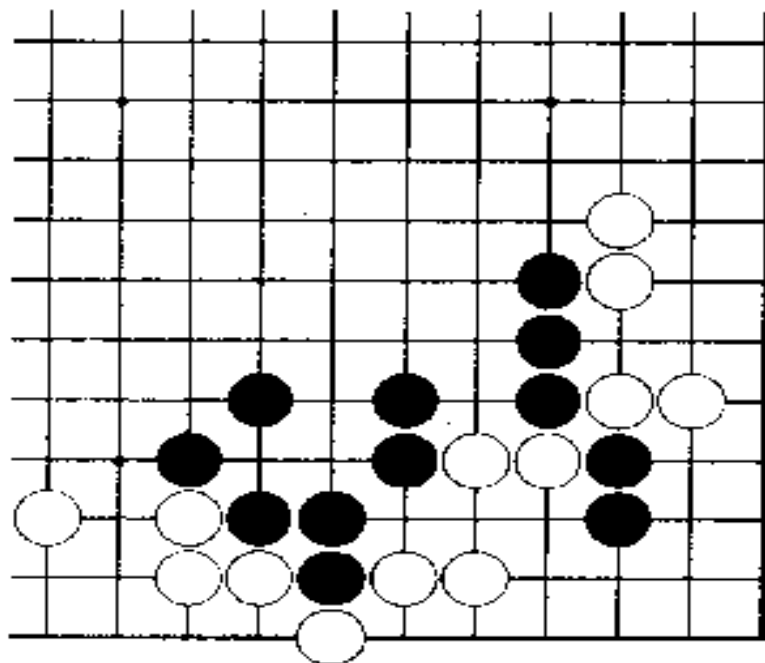


失败

黑 1 先扑，白 2 提后，3 位和 4 位成见合。

黑先走 2 位或 4 位时，白走 a 位应。





第 49 题

动 乱

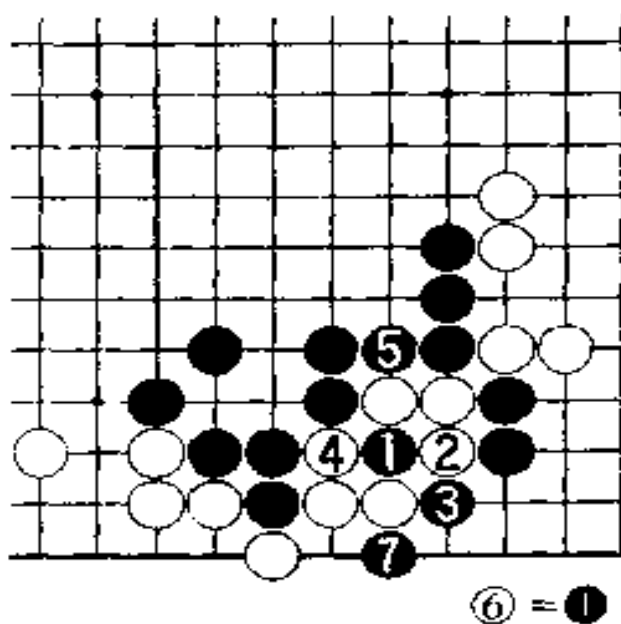
角上好像已成为白地了，但白阵尚有空隙，若能加以冲击，还能反而吃掉白子。

正解

黑 1 挖是急所。

黑 3、5 打吃，黑 7 吃接不归。

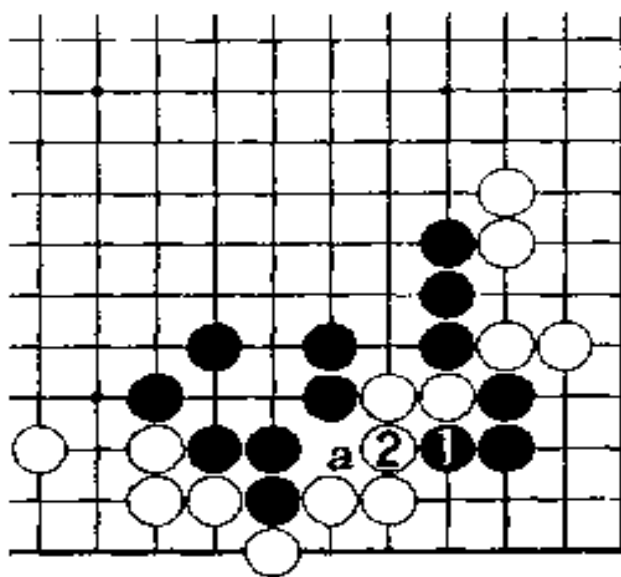
白不能逃脱。

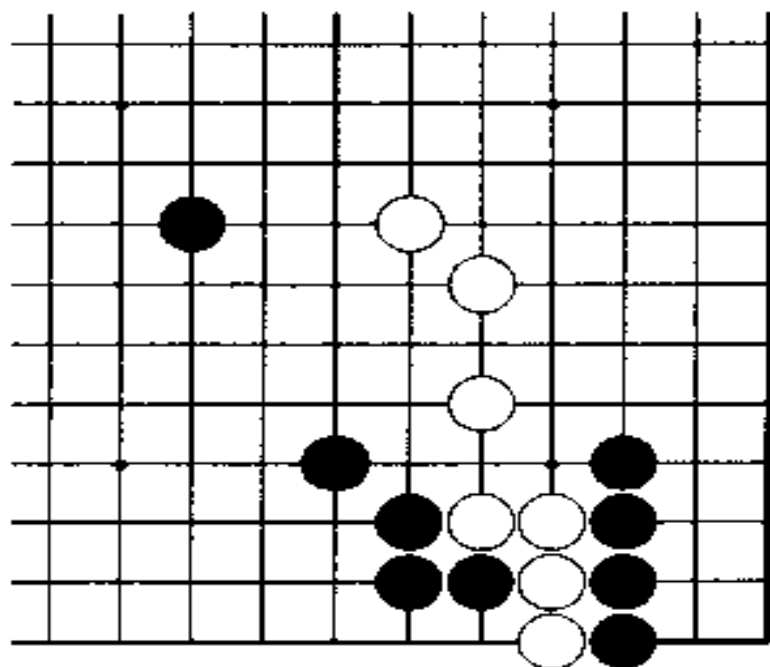


失败

黑走 1 位或 a 位都是自杀行为。

白 2 是攻防急所，黑怎么也救不出黑三子了。





第 50 题

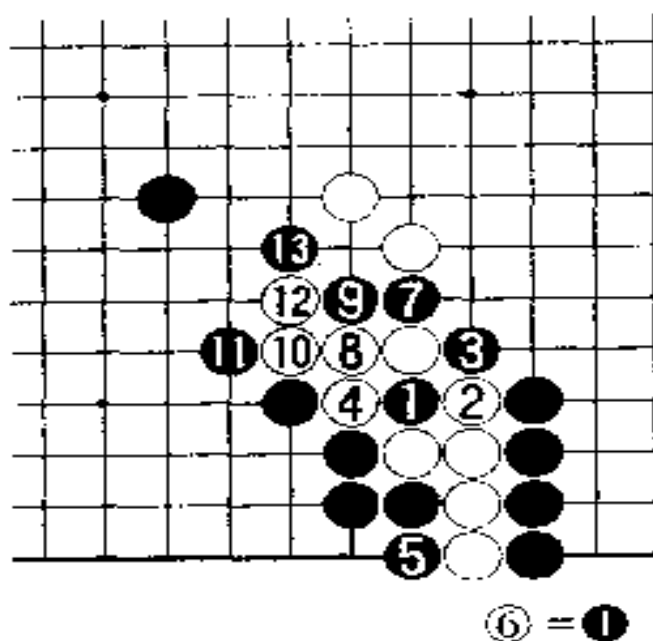
有远见

黑棋要走出征子，就能获得大利。
要瞄准白的缺陷。

正解

黑 1、3 一气呵成，使白没有喘息机会。

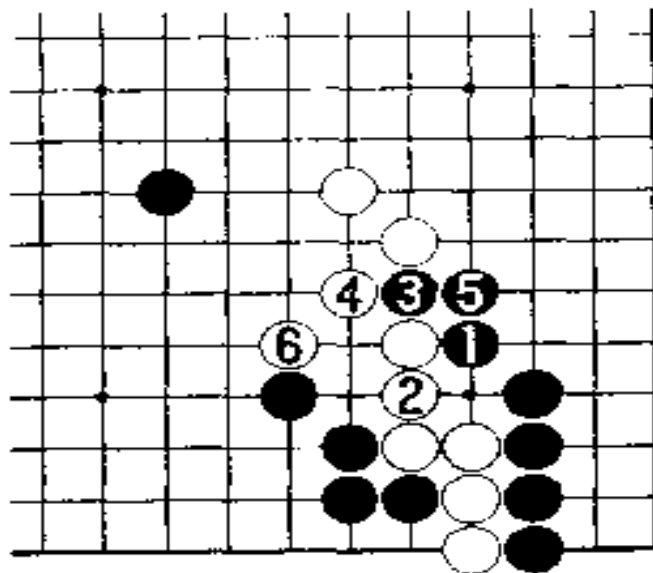
黑 9 开始已把白棋征吃。

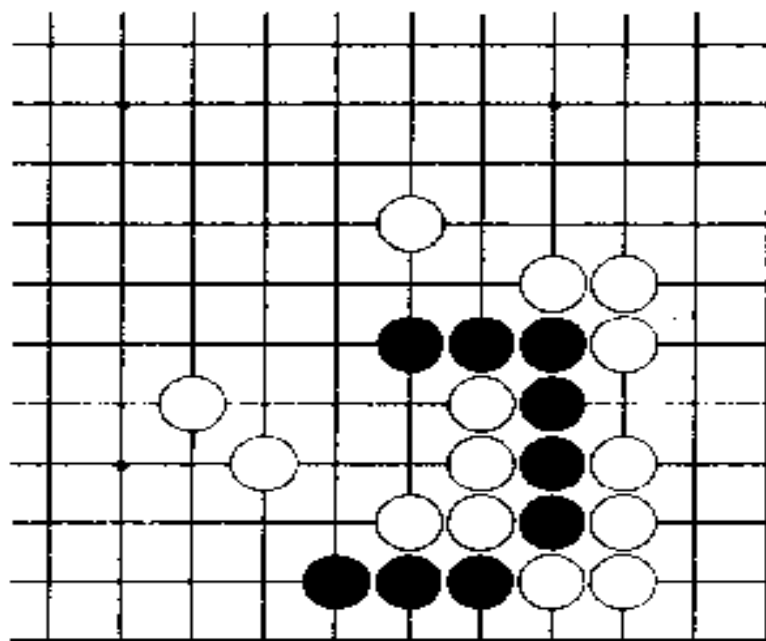


失败

黑 1 虽也是好手，白 4、6 已逃出。

最终是黑徒劳。





第 51 题

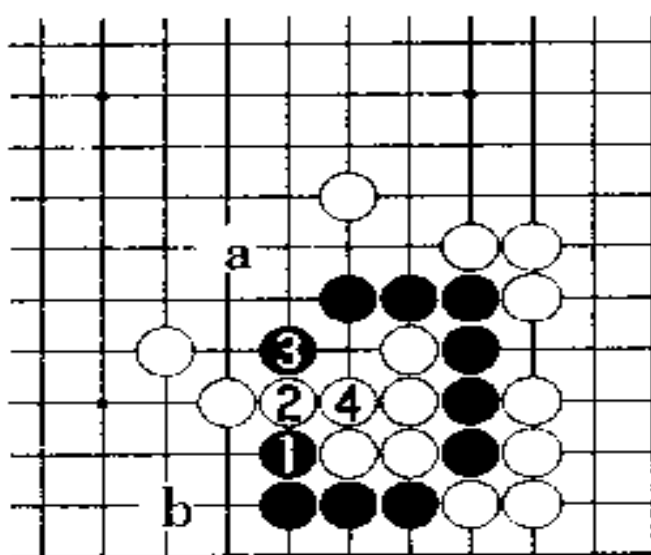
间 隙

此形黑被分断，很苦。

但仔细看看就会发现白也有很大的缺陷。

失败

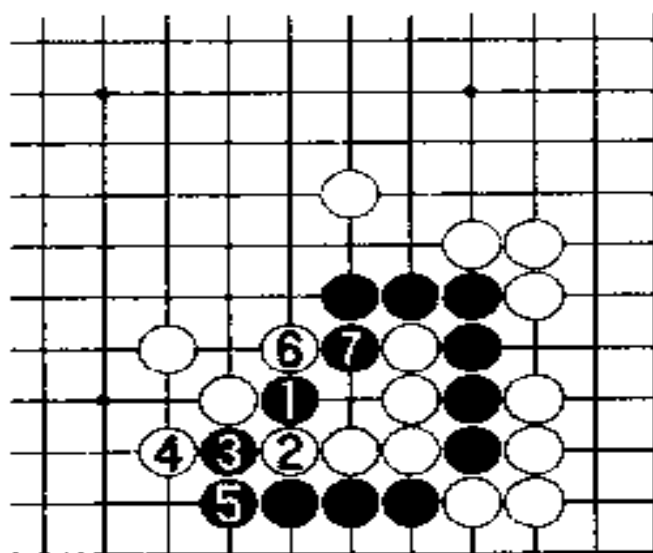
黑1时，白2挡，黑3瞄着倒扑，被白4粘后，白有a和b两个好点，黑苦战。

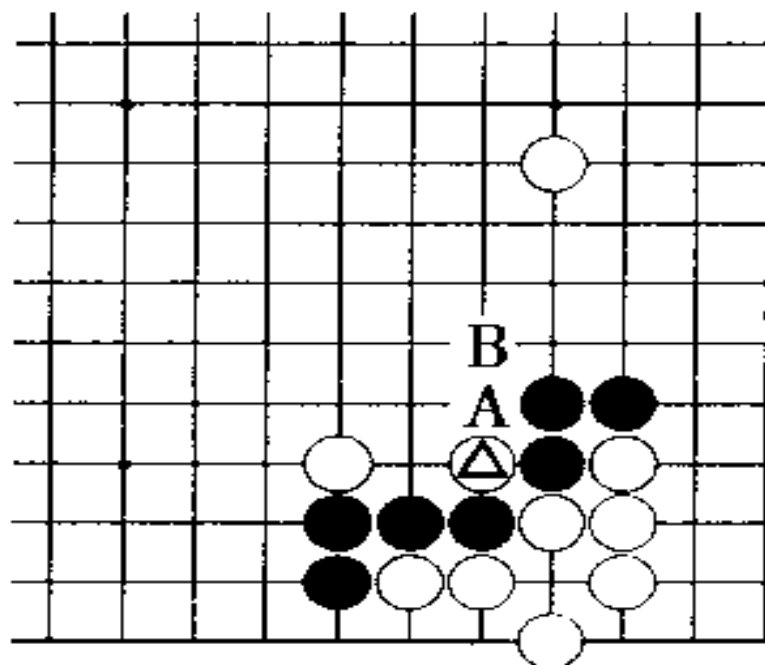


正解

黑1是急所。此棋形类似“乌龟不出头”。

白6打，黑7挡成为倒扑。





第 52 题

远视力

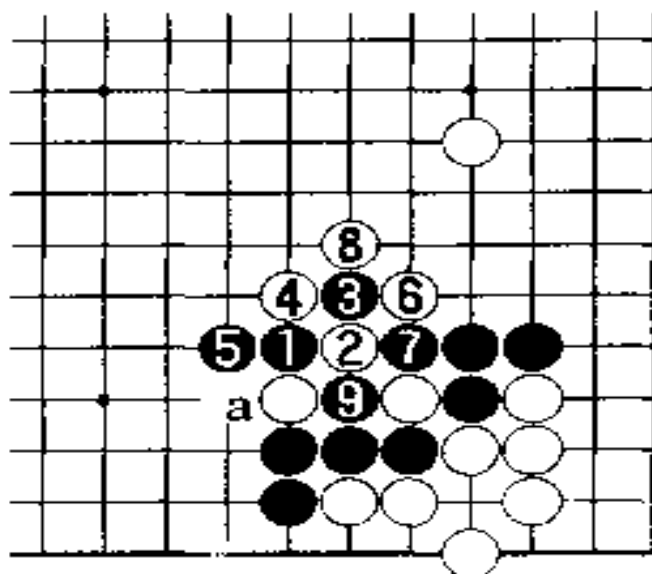
这是要吃掉白△子的问题。

如果加上白 A 和黑 B 两手交换，就容易找到要点吧。

正解

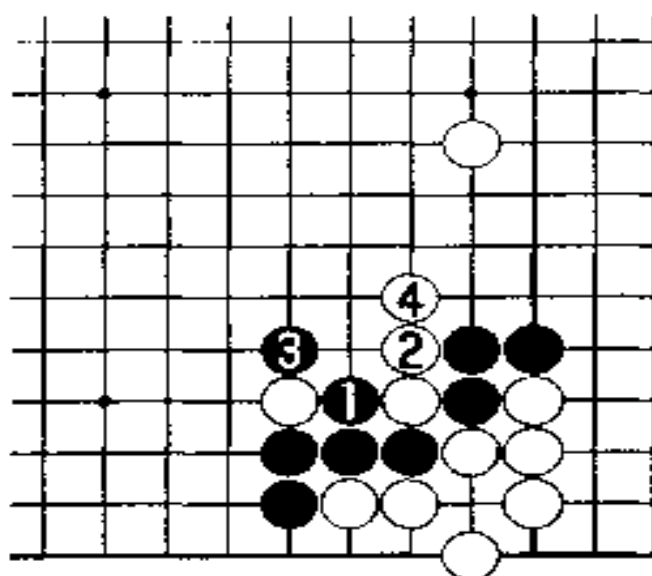
黑 1 夹后，a 位和 9 位成为黑的见合。

白 2 虽是最强的抵抗，弈至黑 9 仍是黑成功。



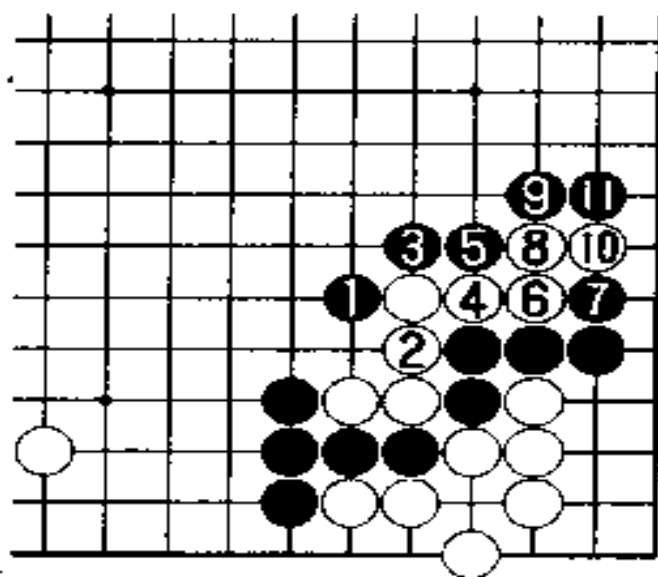
失败

黑 1、3 只是限制了左边白一子的发展，白 4 一走，右边黑三子受影响，显得很薄弱。



正解

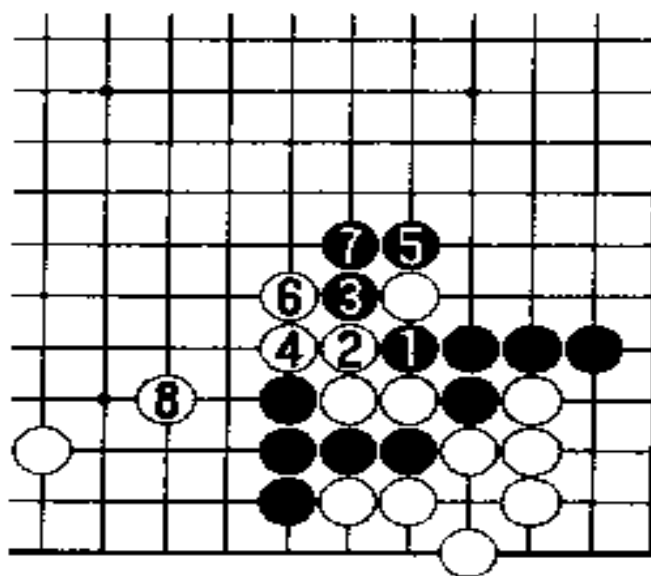
黑 1 靠至 3、5 扳长是收紧气的下法。黑 7 是重要的一手，11 止吃住白棋。

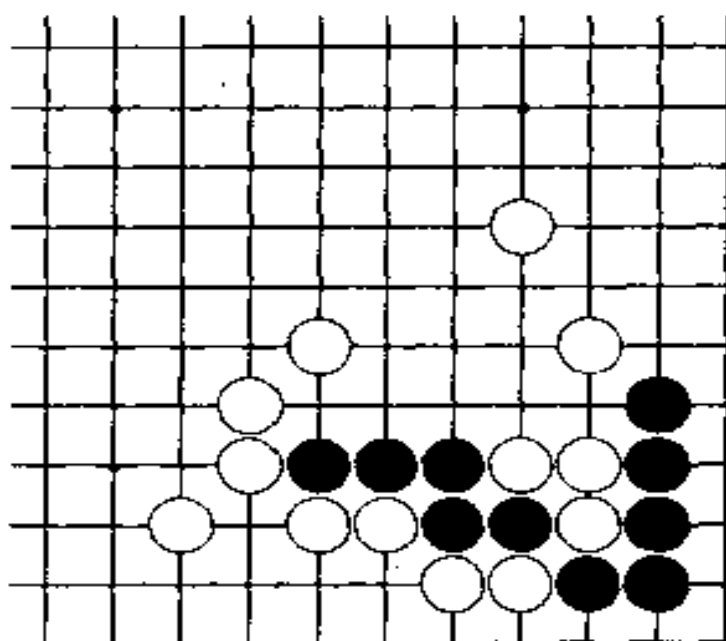


失败

黑 1、3 冲打，5 吃白一子，但被白 8 飞封左边黑子。

这是黑吃棋方向搞错了。





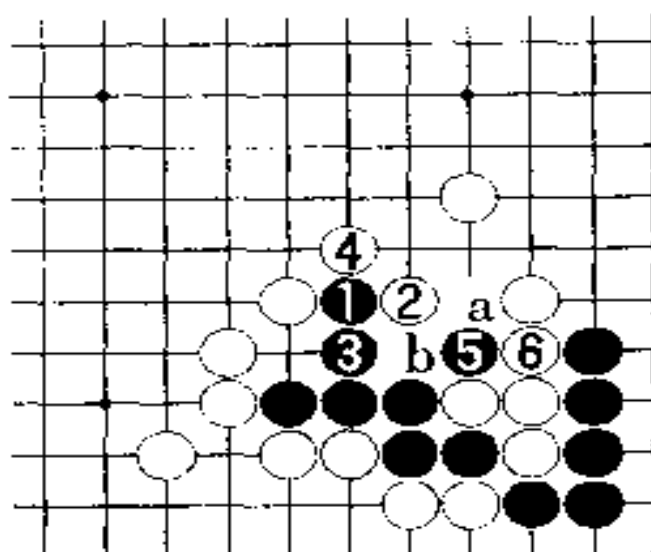
第 54 题

逆 转

这是黑五子陷入苦境之形。要考虑最佳方案，救出黑棋。

失败

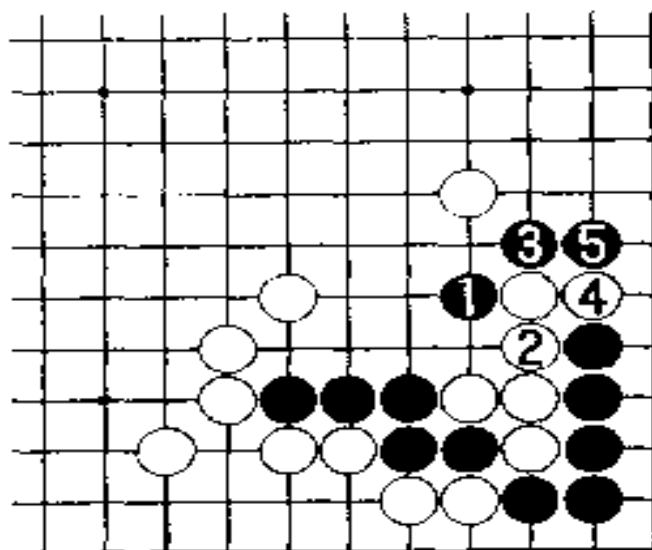
黑 1 靠后，
想让白走 4 扳，
黑 6 冲，白 5
挡，黑可走 a 断
打，但是白有 2
位好手。

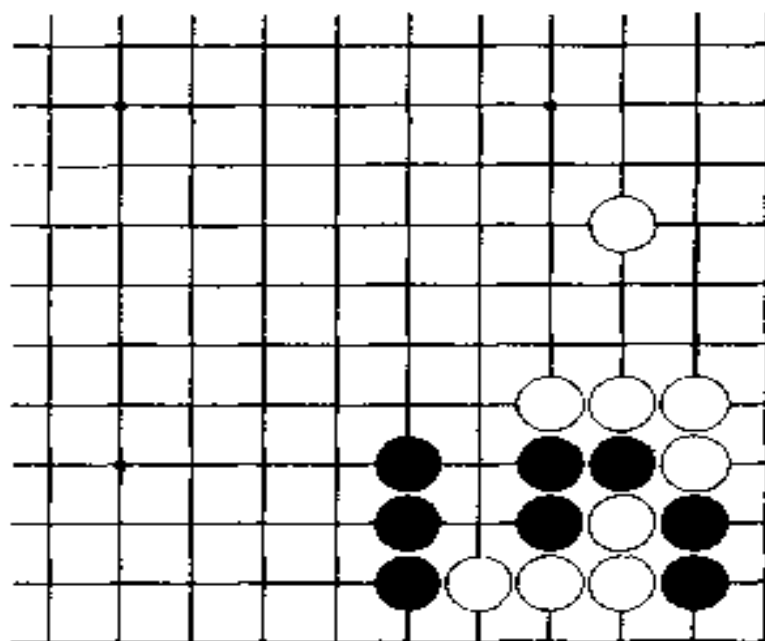


黑 3 如走 4
长，白 3 挖，黑 b
打，白 5 即可。

正解

黑仍然走 1
位靠是急所。白 2
粘，黑 3、5 强硬
紧气，反而杀死
白棋。





第 55 题

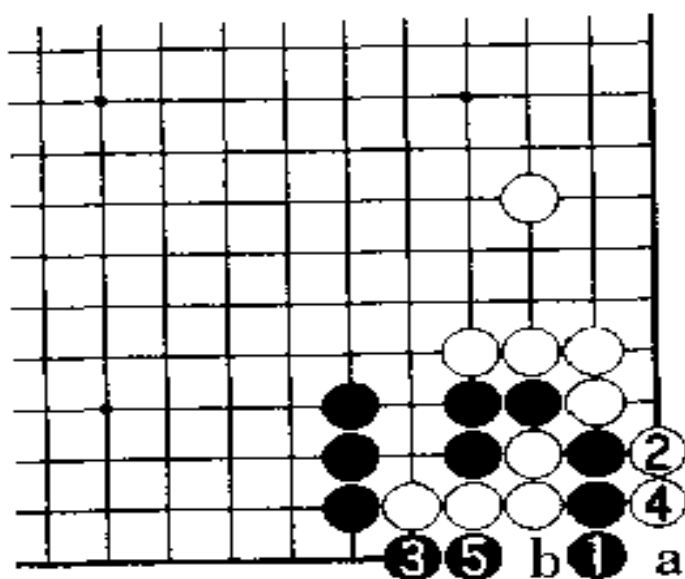
特殊性

双方在角上攻杀，从数气上看，是白多一气，但在此角上黑有特殊的一手，可杀白棋。

正解

黑 1 立是冷静的一手。

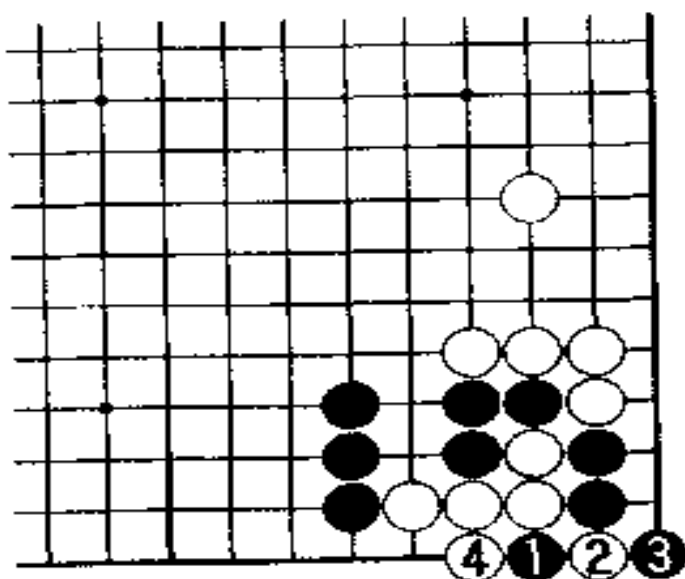
黑 5 止，白 a 位和 b 位都不能入子。

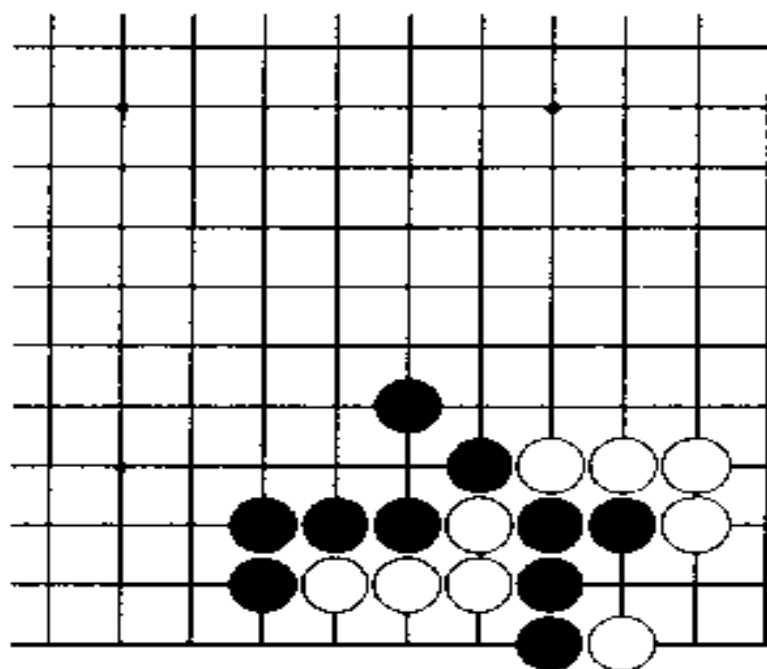


失败

黑 1 太着急，被白 2 扑，成为劫杀。

所以 2 位立才是双方的急所。





第 56 题

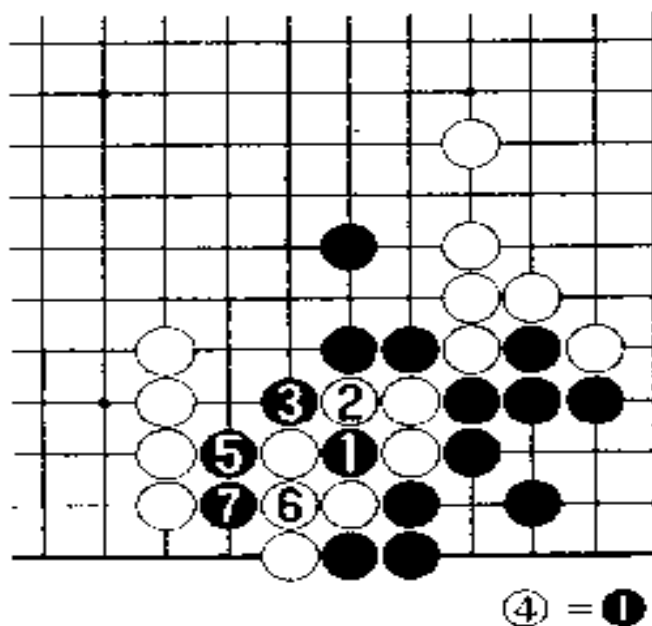
延 气

此问题是黑气较短，黑要动脑筋找到延气的一手，这是很有必要的。

正解

黑 1 扑，再走 3、5、7，一气呵成追杀白棋。

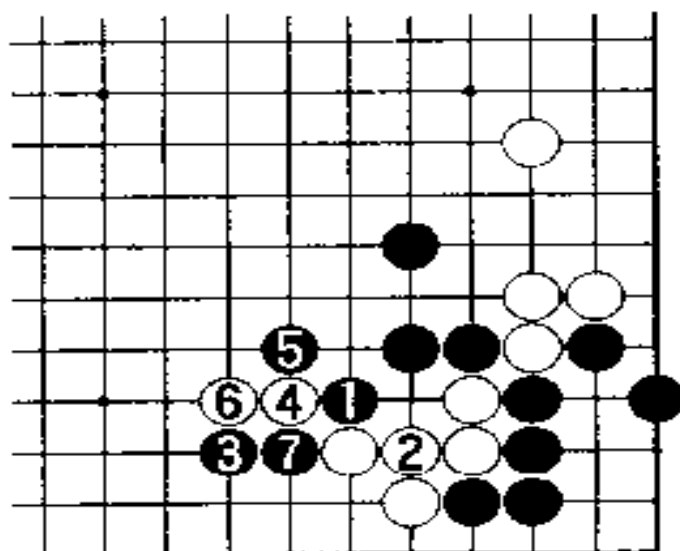
左边白壁完全帮不上忙。



参考

在不能一气吃住白棋的情况下，黑走 1 位是手筋。

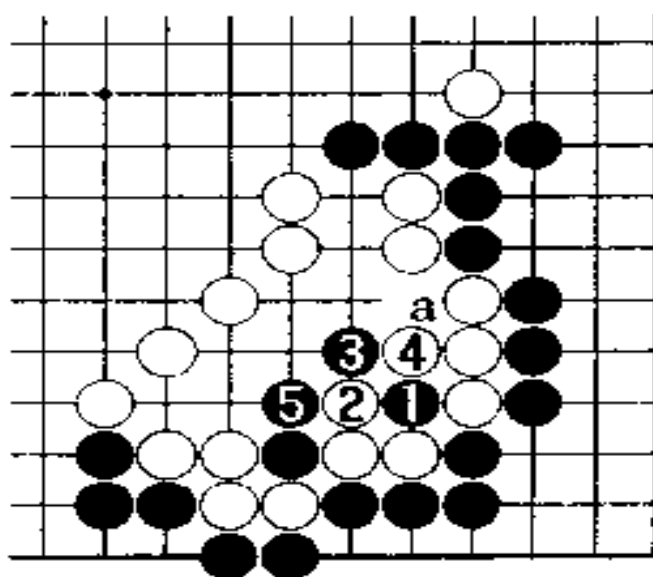
黑 3、5 是好手，白仍然没有好手段。



正解

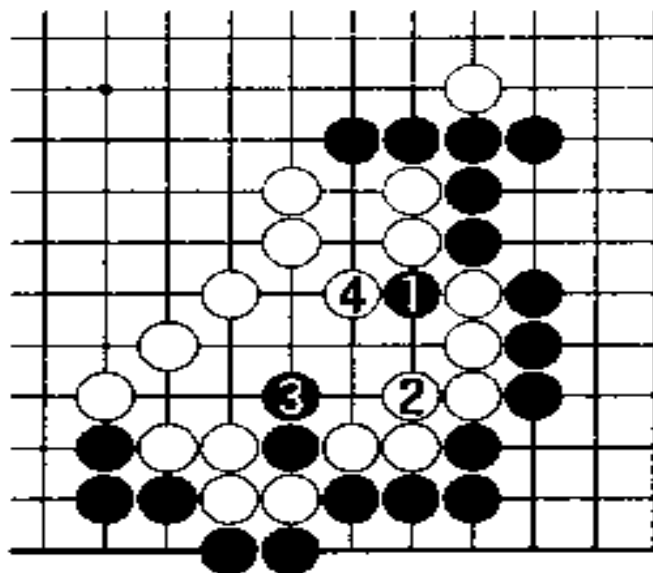
黑 3 很重要，白走 4 位，黑 5 吃接不归。

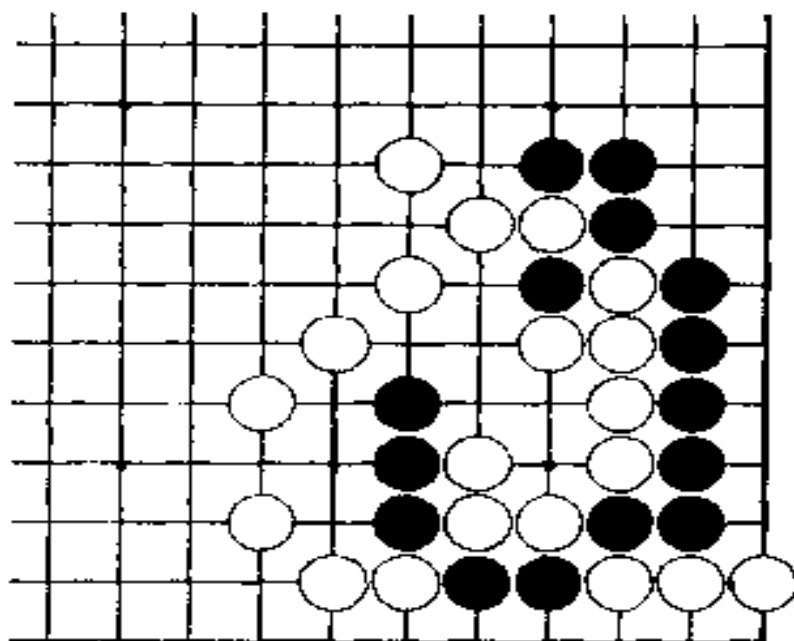
白 4 若走 5 位，黑走 a 位做成倒扑。



失败

黑走 1 断，白 2 粘，黑 3 已经失败。白棋没有余味被黑突破了。





第 60 题

侦 察

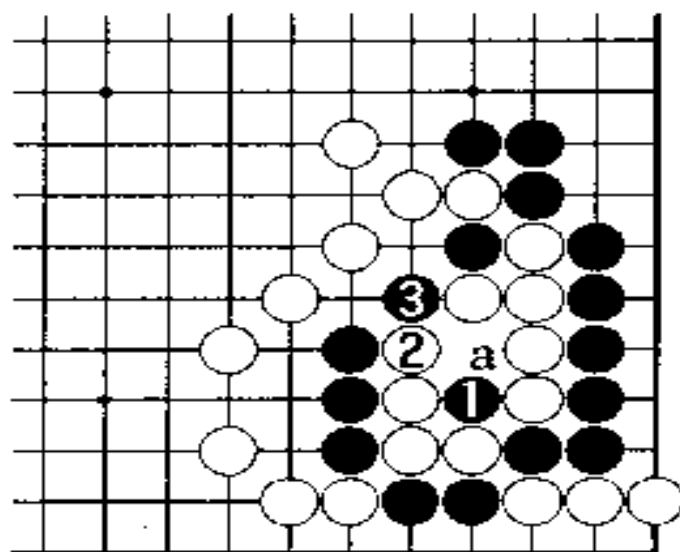
要竭尽全力，侦察出救中央黑三子和下边黑二子的手段。

正解

黑走 1 位，
白就不能动弹
了。

黑 3 打，白
不能 a 位提子。

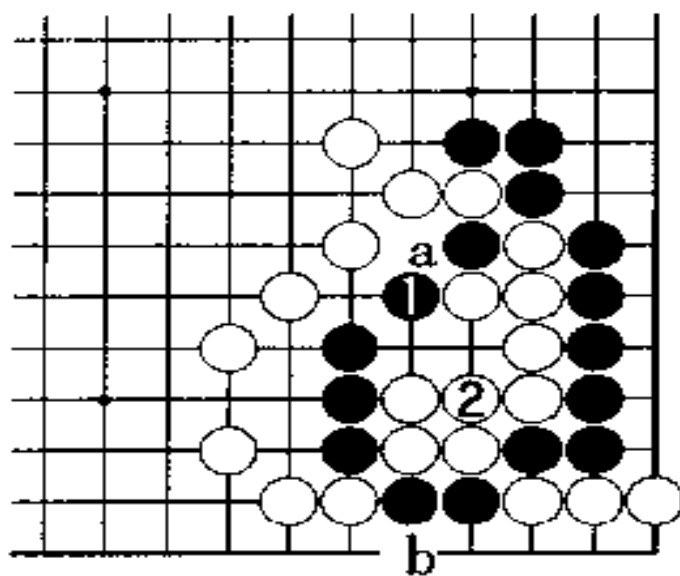
白 2 如走 a
位，黑走 2 位
打。

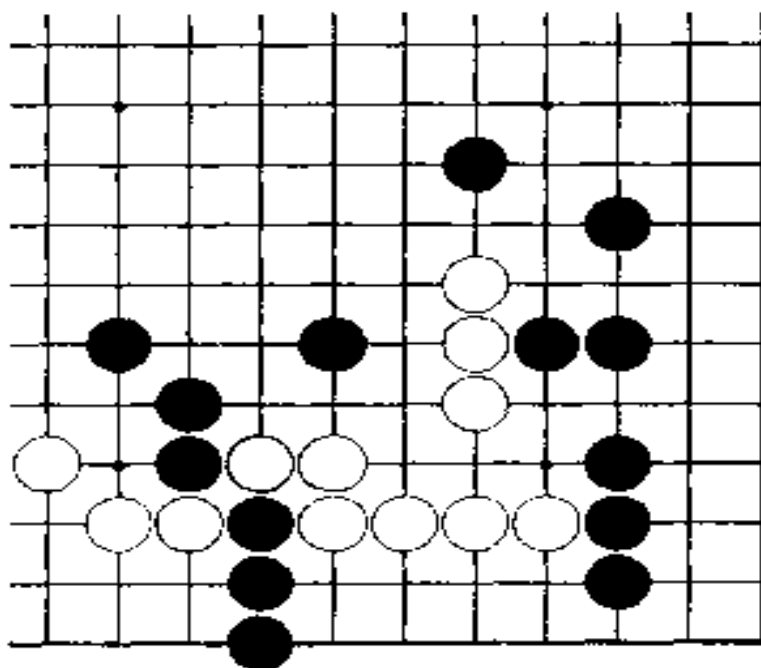


失败

黑走 1 位，
被白 2 粘，白
a、b 两点见合。

中央黑棋全
部被歼，大亏。





第 61 题

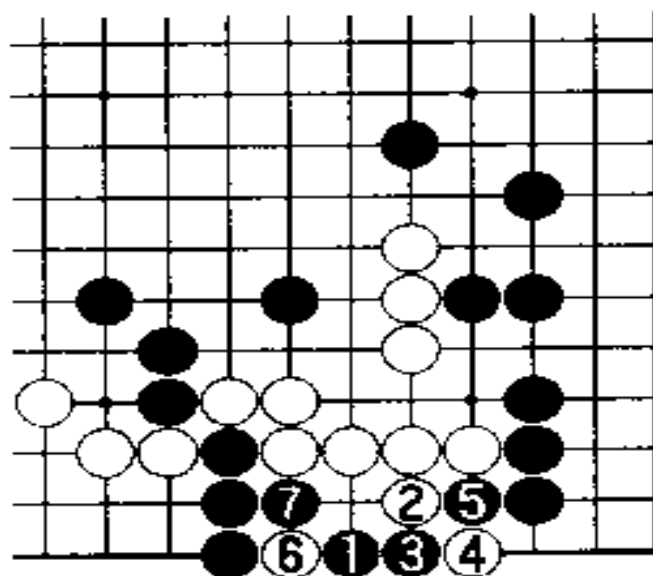
联络

黑中央的战斗取决于能否把下边黑三子连回。怎么行动呢？

正解

黑 1 走后，
左右联络。

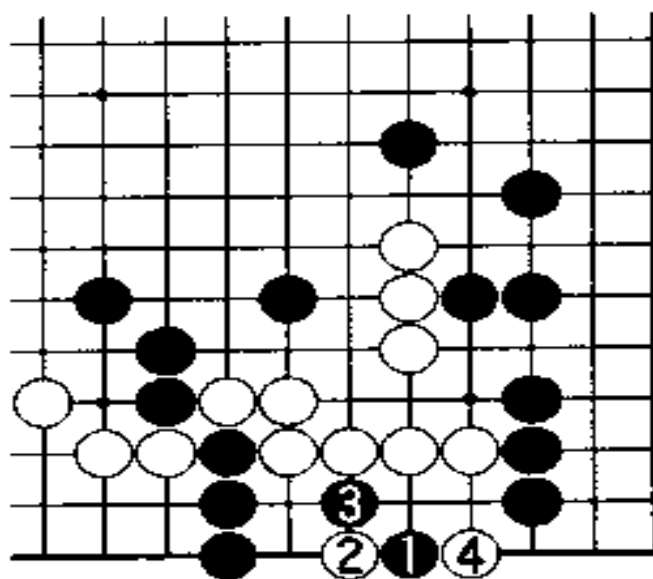
2 位和 3 位、
4 位和 5 位、6 位
和 7 位是双方的
见合，无论如何
都难以分断黑
棋。

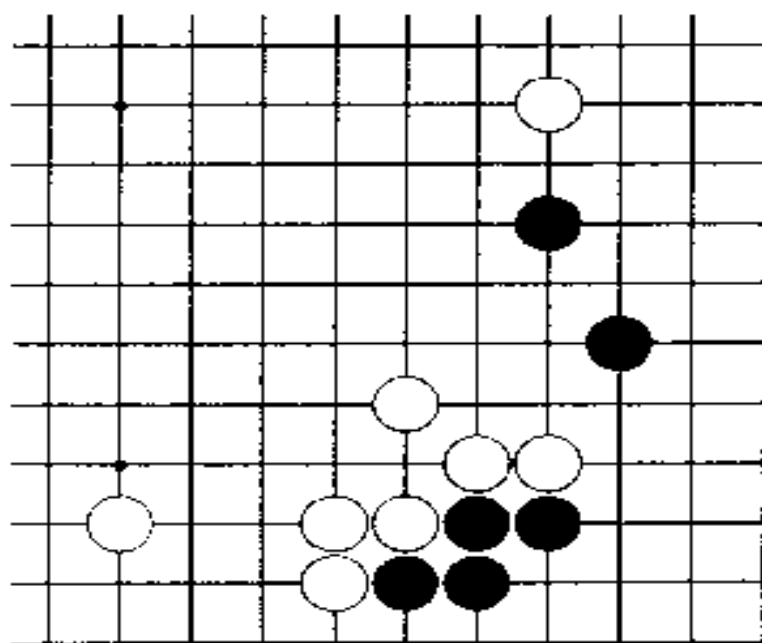


失败

同样是跳，
但黑 1 后白走 2、
4 可杀黑。

中央黑棋还
要受攻击。





第 62 题

富有弹力

要寻求有弹力的一手，把角上黑棋和边上黑棋联络。

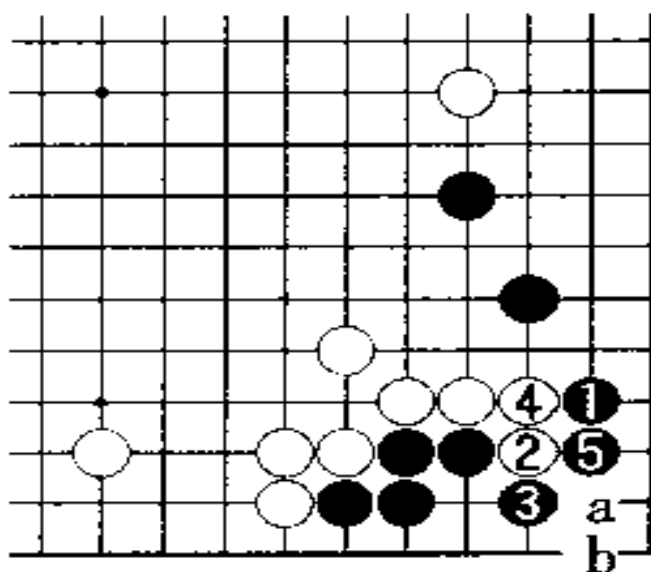
这是有必要记住的常用手筋。

正解

黑 1、3 是有弹力的着手。

白 4 如走 a 扳，黑 4 打，白 5 粘，黑 b 扳杀白。

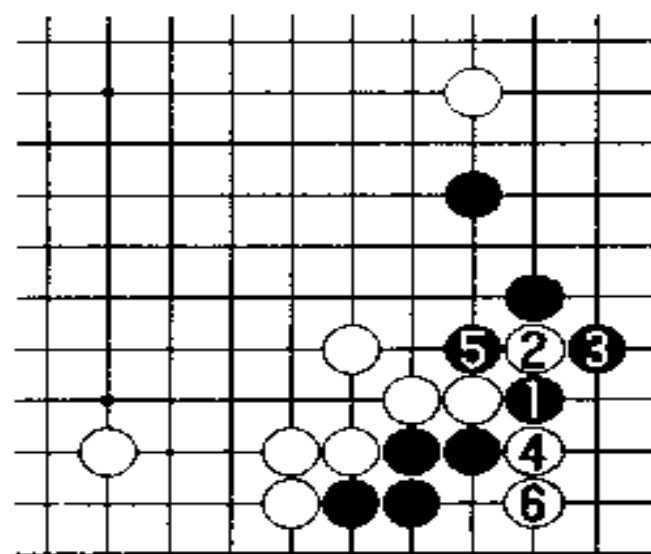
白 2 如走 4 位，黑 5 退就万事大吉了。

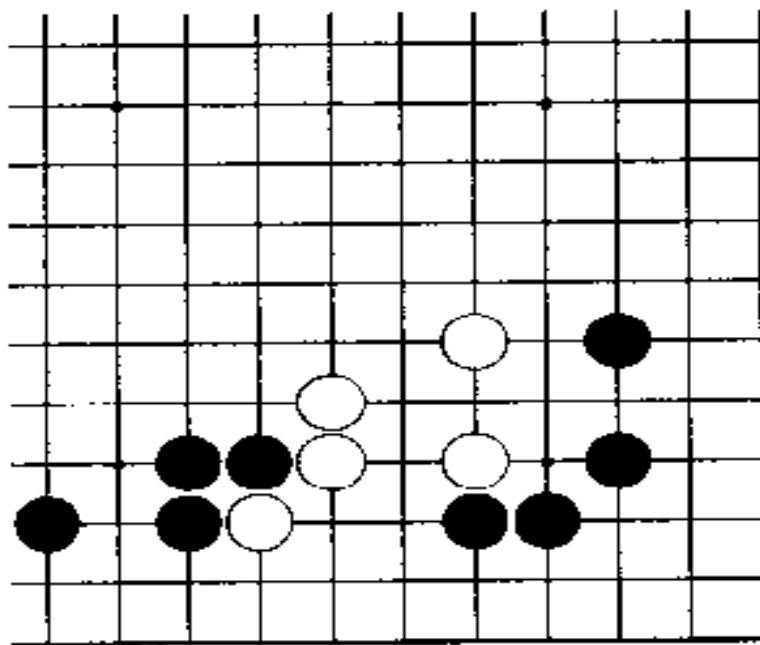


失败

黑 1 扳，演变到白 2 至 6，黑救不出四子。

黑 3 如走 4 粘，白 3 立，仍然是黑惨痛的结果。





第 63 题

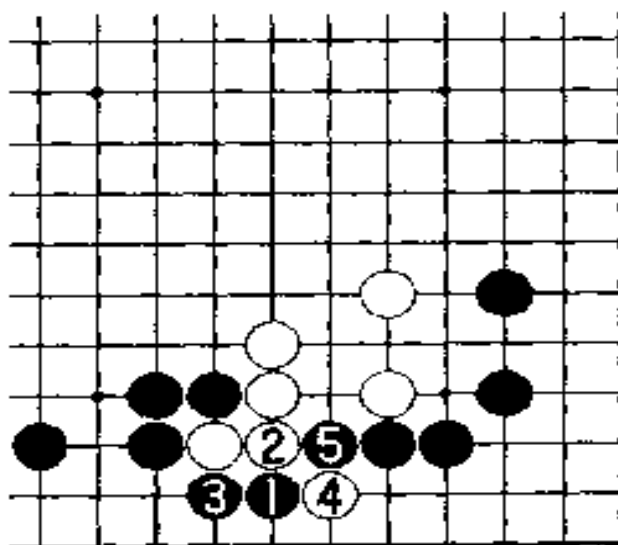
柔软

这里有联络左右黑棋的手筋。
也是柔软的手筋。

正解

黑 1 飞渡
过。

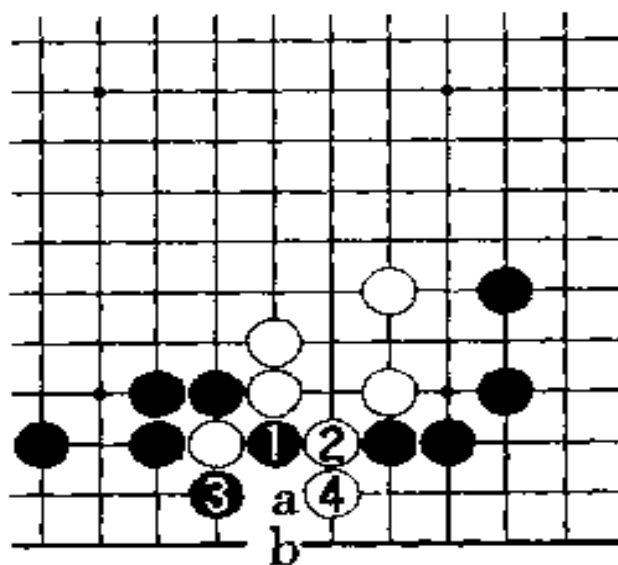
因为这手飞
很有弹力，对方
难以应对。

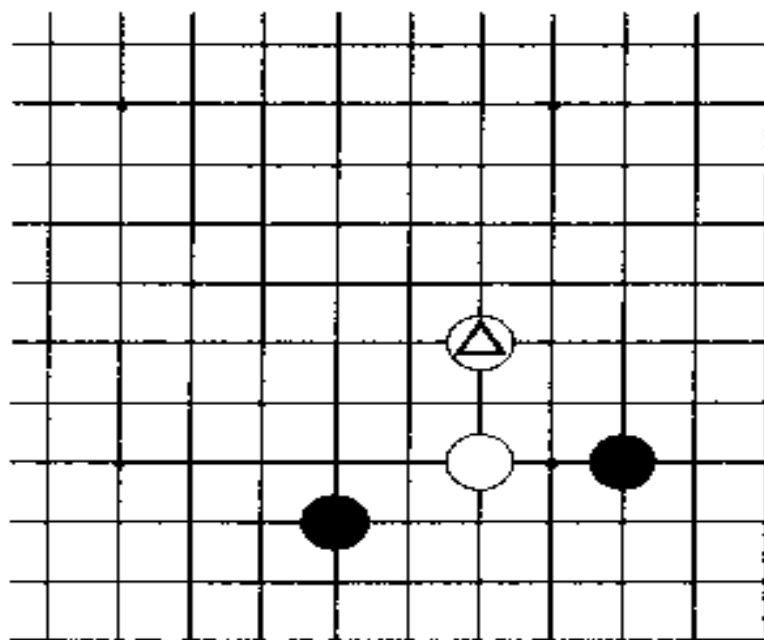


失败

黑 1 打，白
2 将黑分隔。

黑 1 如走 3
打，白 a 挡，黑 1
提子，白 2 打，
这样不及正解下
法简明。





第 64 题

不是攻击

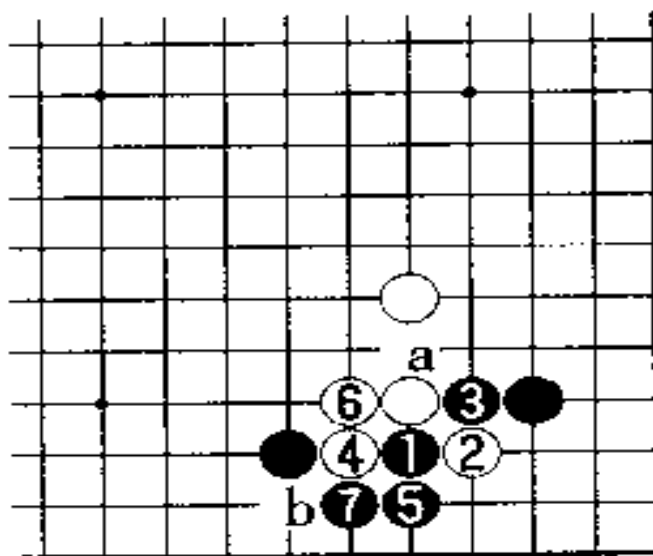
白△是恶手。

黑有确保优势的一手。

正解

黑 1 既帮助右下黑一子，又占得实地。

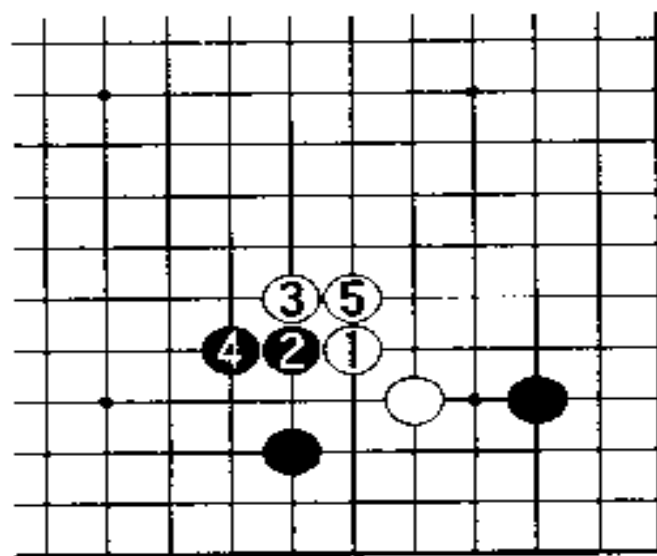
白 6 如走 7 位，黑 6 打，白 a 粘，黑 b 打，黑有利。

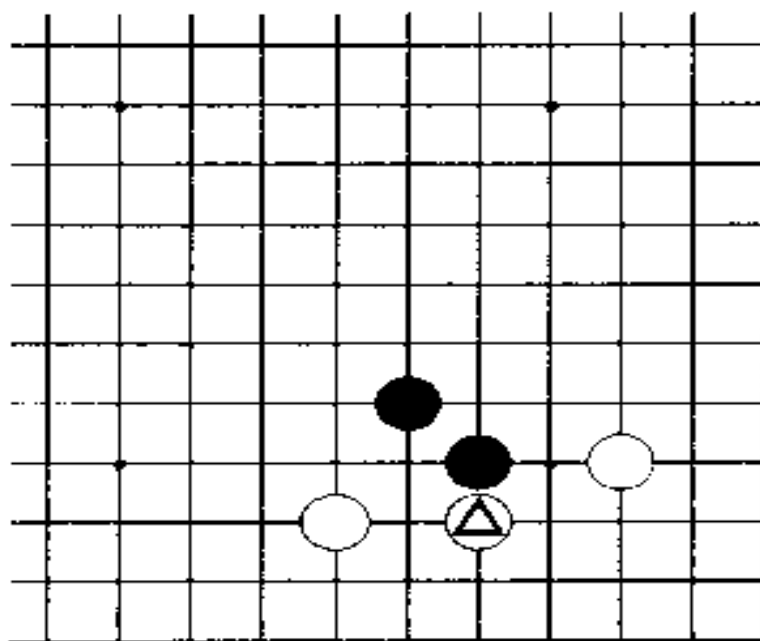


定式

问题图中△子应走白 1 是手筋。

弈至白 5，白可反击左右黑棋，是各有所得的棋。





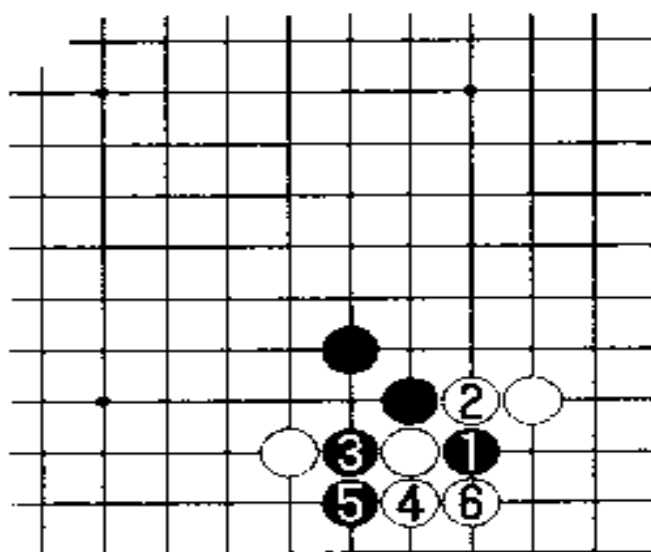
第 65 题

无 理

白△托是无理之手。
请考虑一下好对策。

正解

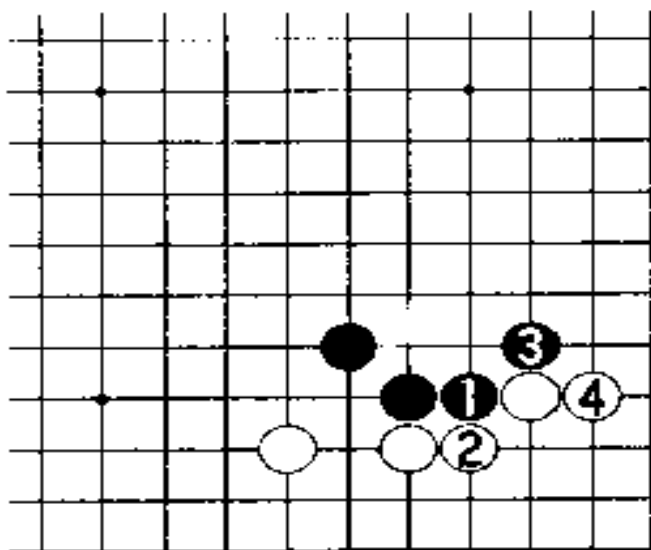
黑 1 扳，然后 3、5 冲下，左方白一子成为残子。

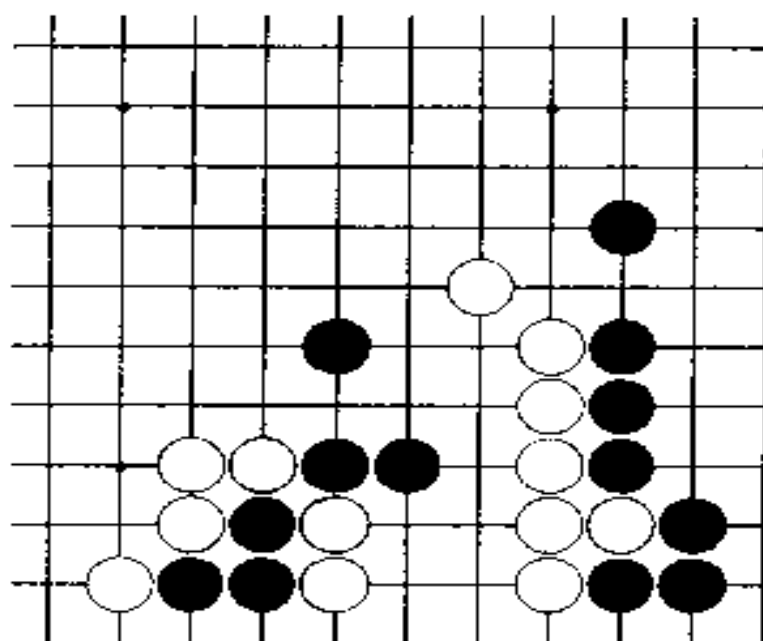


失败

黑 1、3 顶扳是徒劳的下法。

白地很大，非常愉快。





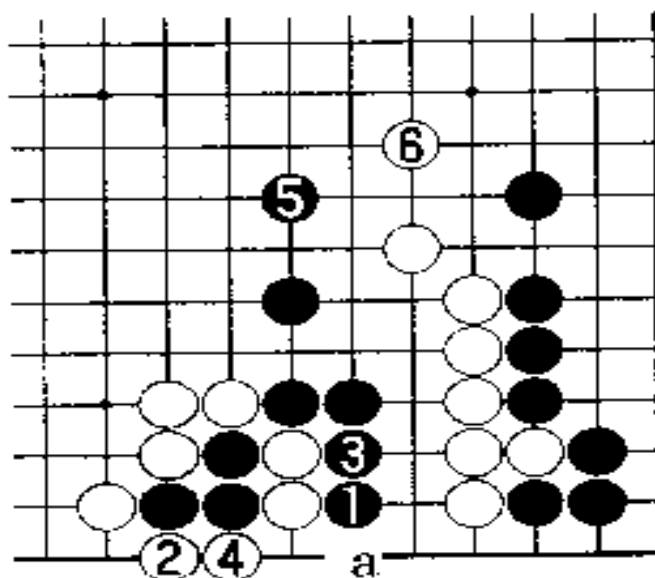
第 66 题

分 断

这是黑棋单方面受攻击的局面。黑应考虑把下边白棋分断，形成互攻的战斗。

正解

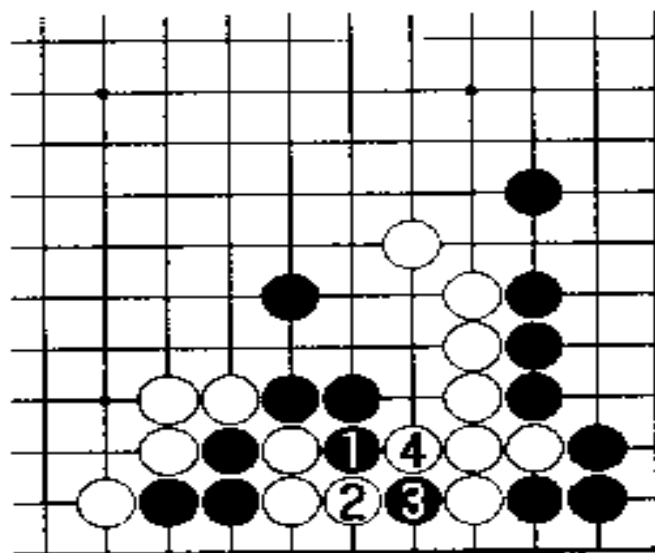
黑 1 夹先手分断，再走 5 位进攻白棋。白虽留有 a 位扳过，但黑也有可能走到 a 位。

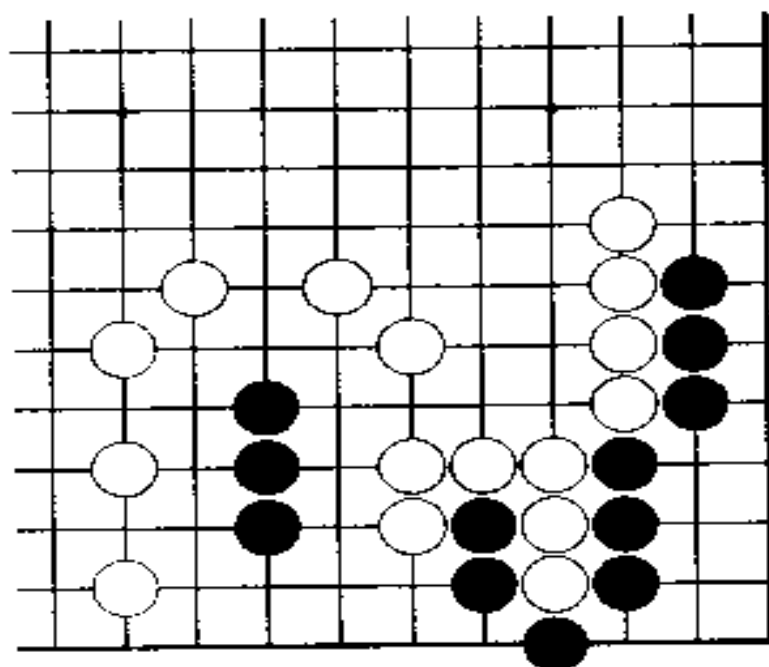


失败

黑 1、3 一步一步地行棋，被白 4 打，黑不行。

黑已无法攻击白棋了。





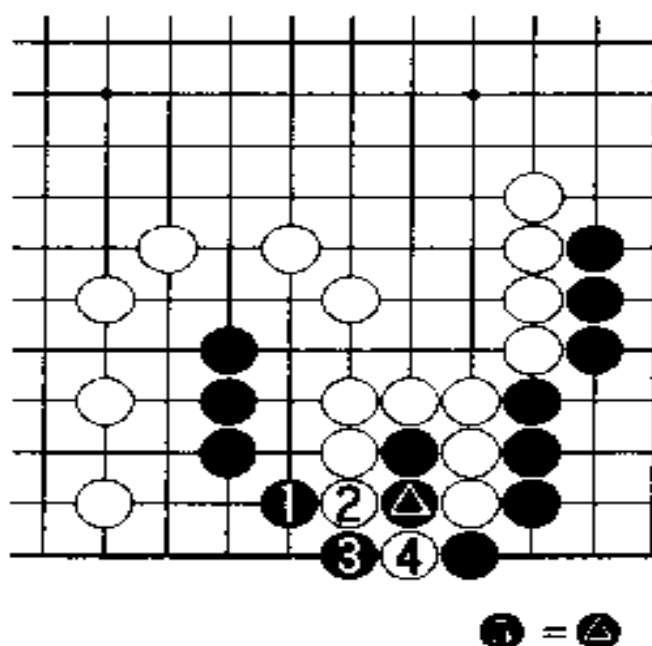
第 67 题

千钧一发

左方黑三子需要帮助逃生，没有出奇的想法，终究会失败的。在此，黑顽强拚搏是很重要的。

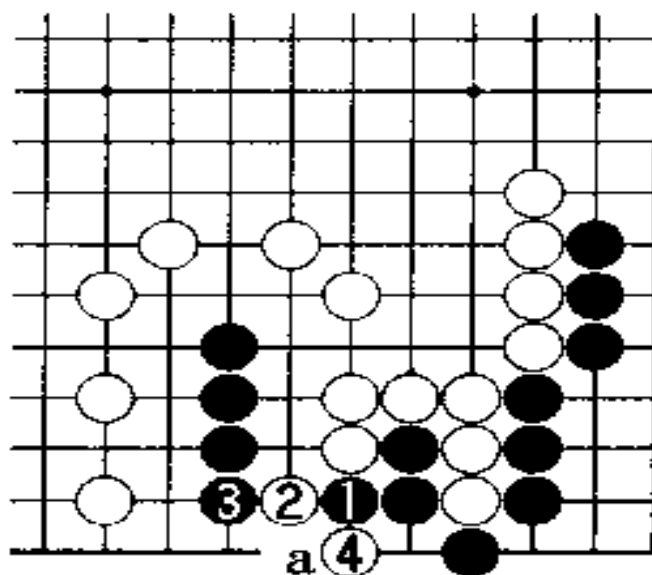
正解

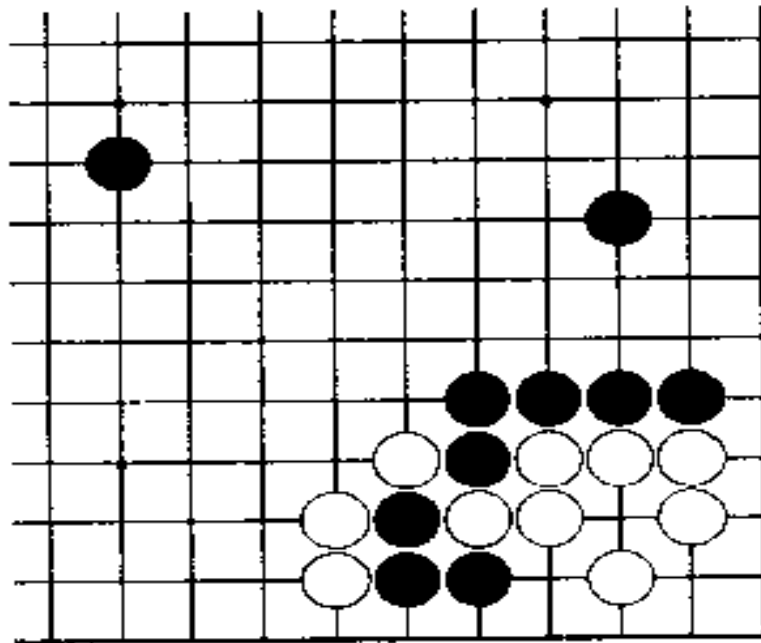
黑1尖，白2打时，黑3渡过是要领。黑3如走4粘，被白3打，黑不行。如此，黑1的着想就徒劳了。



失败

黑1弯头，白2挡，黑无法联络。黑1如走a位，被白2尖，以下3位和4位成见合，黑不成立。





第 68 题

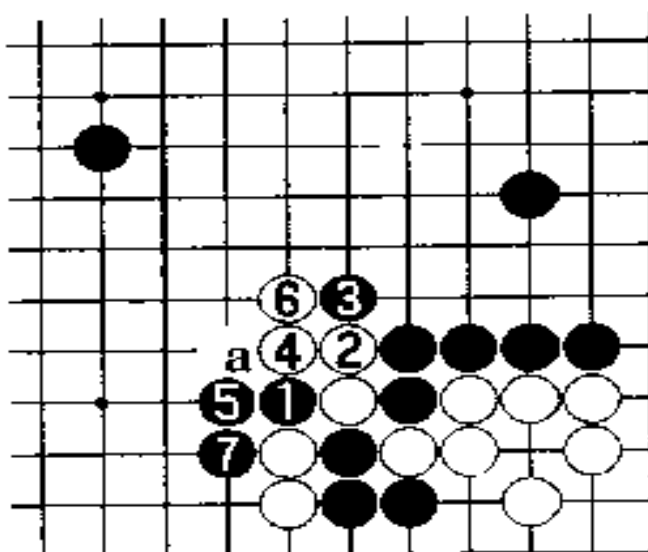
二者择一

要救出黑三子，利用征吃手段是很有必要的。

正解

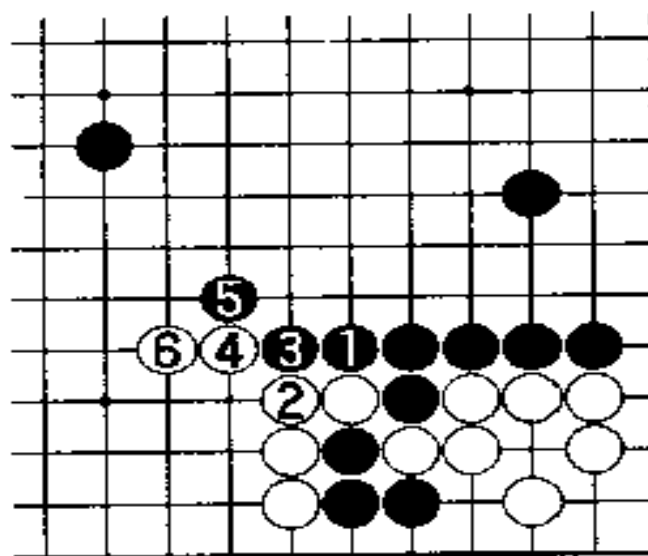
黑 1 断打，
至 5 是瞄着 a 位
征吃。

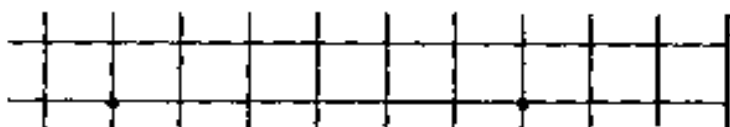
黑 7 已吃住
白二子。



失败

有些人会走
黑 1、3 位，这样
黑三子被杀，白
地很大。

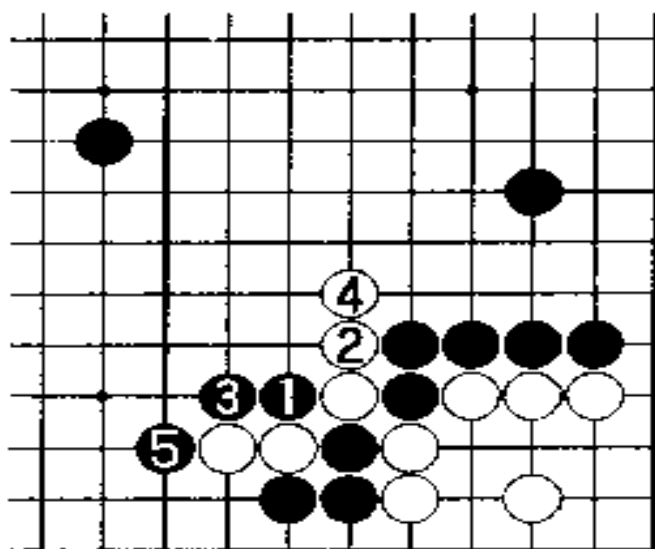




正解

黑走到 1、3 后，无论哪边白棋都可擒取。

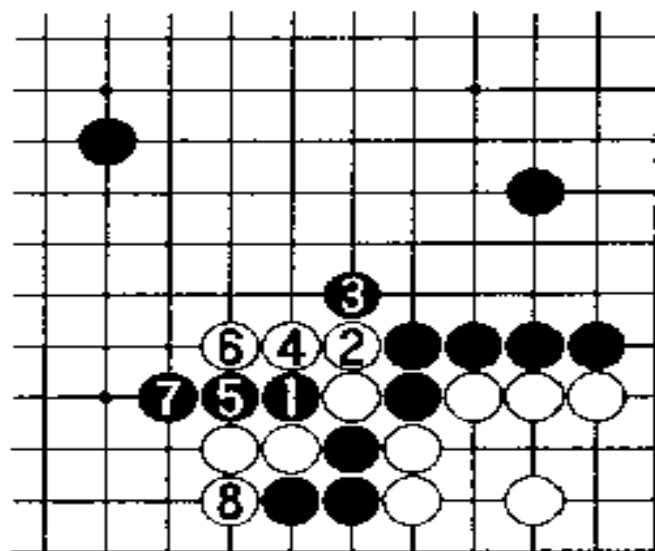
白 4 如走 5 位，黑就走 4 位征吃。

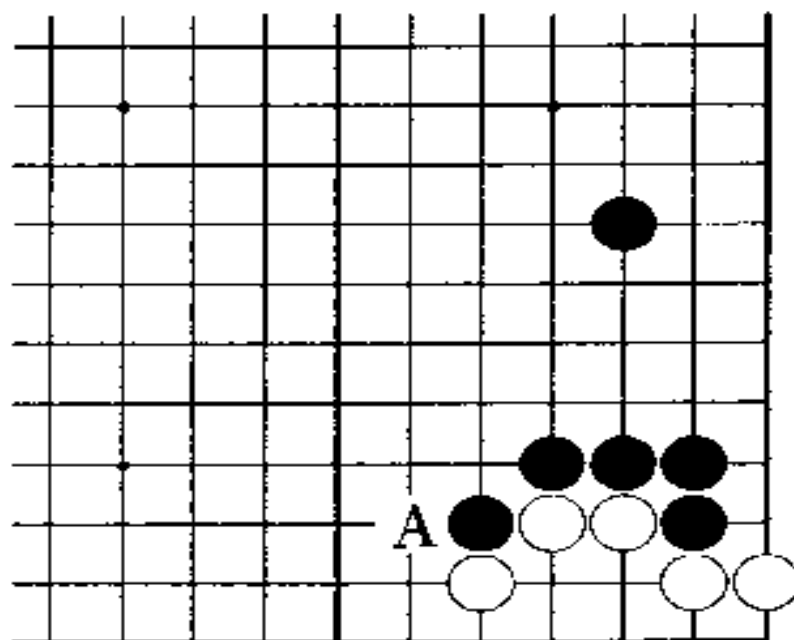


失败

此时，黑走 3 位打，将会失败。

白 6 打后，已防止了征子，黑土崩瓦解。





第 70 题

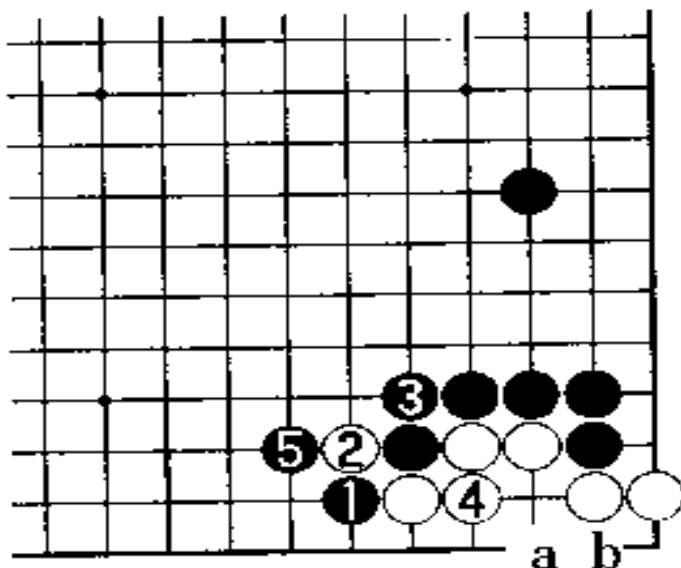
封 锁

黑如走 A 位是正解，那就太简单了。
应考虑一下阻碍黑出头的方法。

正解 1

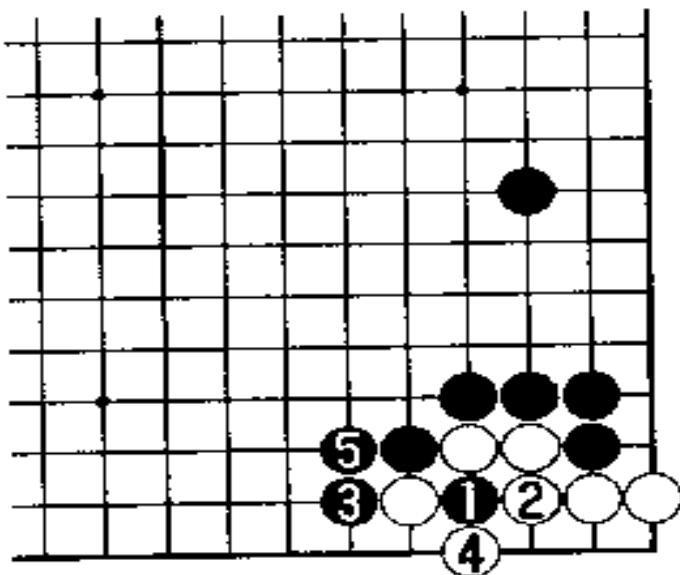
黑 1 连扳，
白 4 补必要，黑
5 已成功。

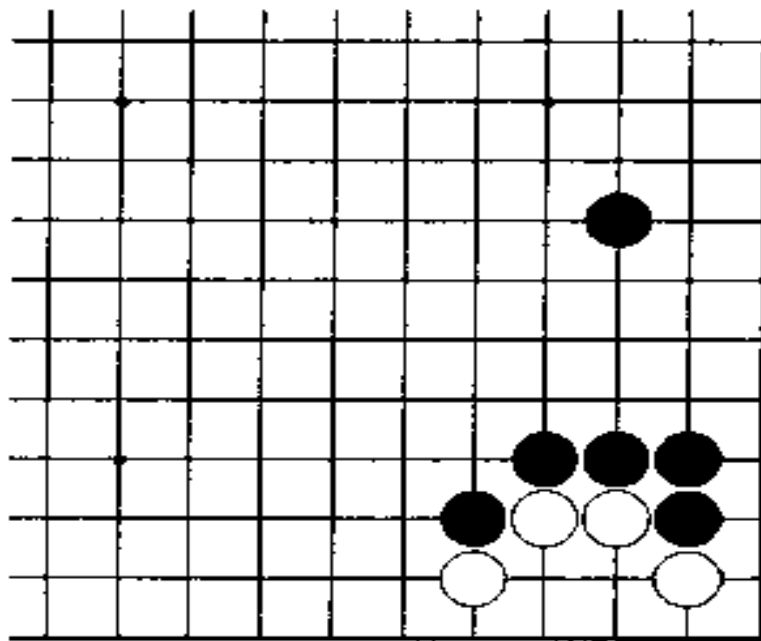
顺便提一
下，角上黑走 a
位，白 b 位是活
棋。



正解 2

黑 1 是简明
的策略。虽然在
实地上稍稍亏
损，但免去了对
方引征手段。也
有这种下法。





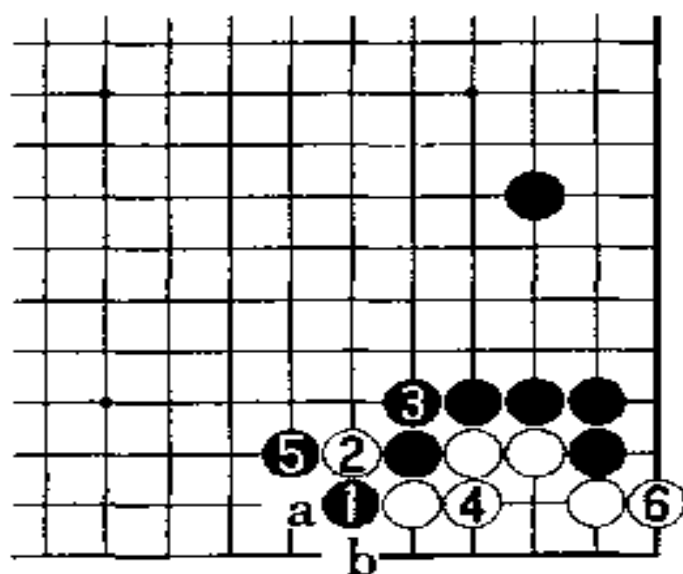
第 71 题

只有一个正解

同前题棋形相似，只是此时黑不能随意选择。

正解

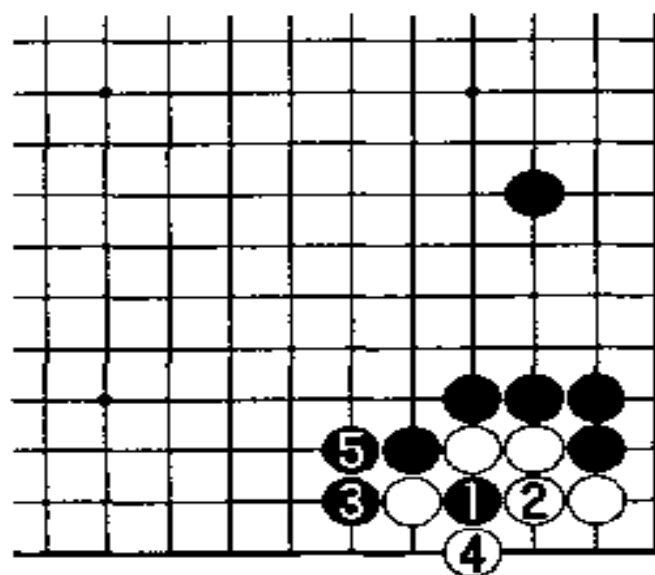
黑 1 是正解，白 6 必需补棋。以后黑可走他处下棋了。白 4 如走 a 位，黑走 4 位双叫吃，黑满意。

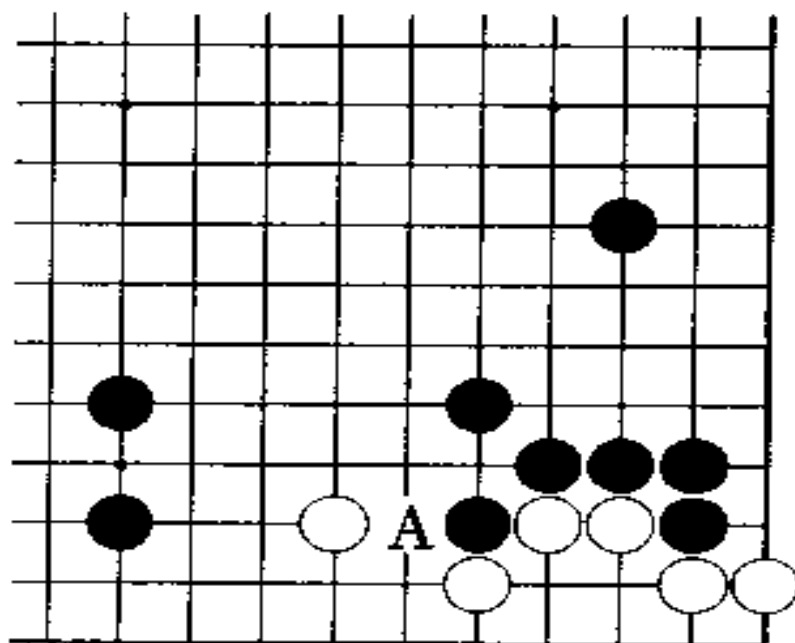


失败

黑走 1 位打，至黑 5 止，这样白已可走别处行棋了。

此图同正解图相比有一手之差，区别很大。





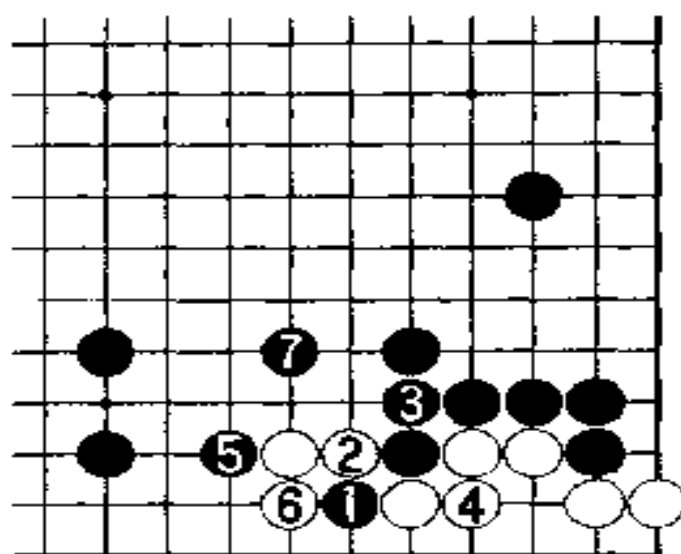
第 72 题

此 时

在此形时，黑应走哪手呢？
无论如何是不能走 A 位的。

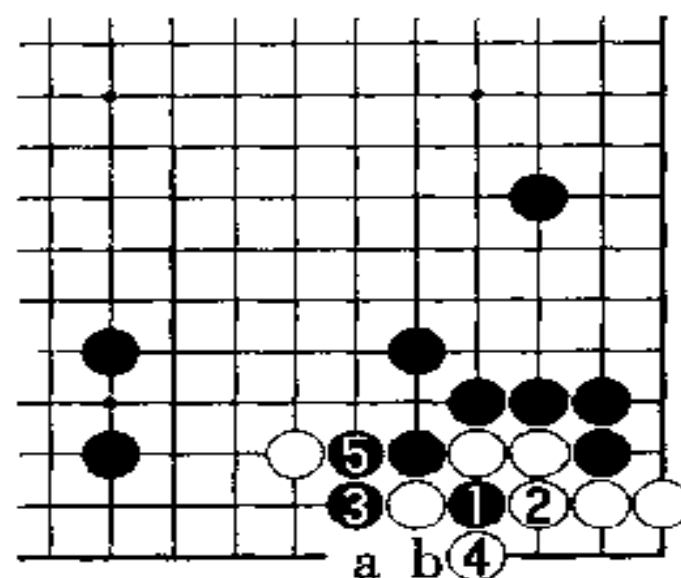
失败

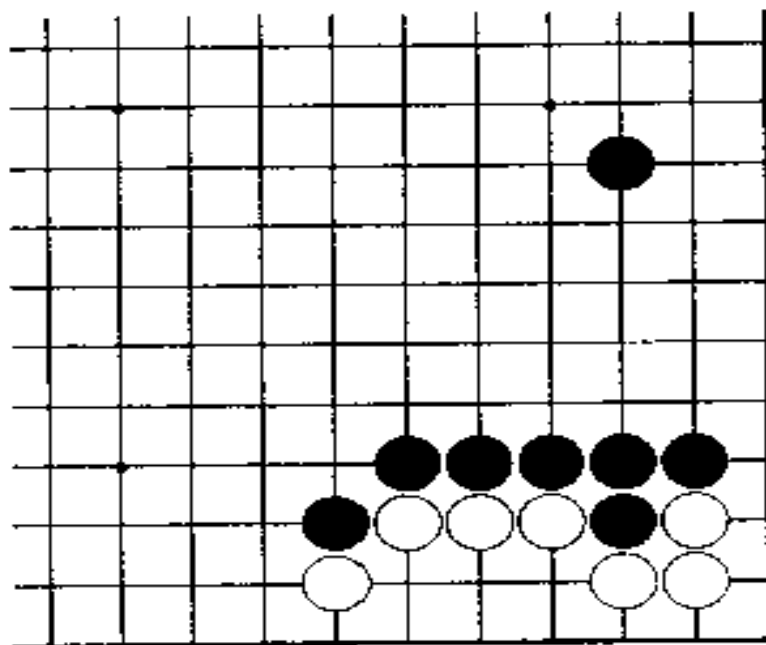
首先，黑走1扳至白4的进程。黑5是好手，弈至黑7止，黑成重复之形。



正解

黑1是正解。黑5止下边白一子被分离，以后黑a立，白b粘是黑的权利。





第 73 题

扳三子头

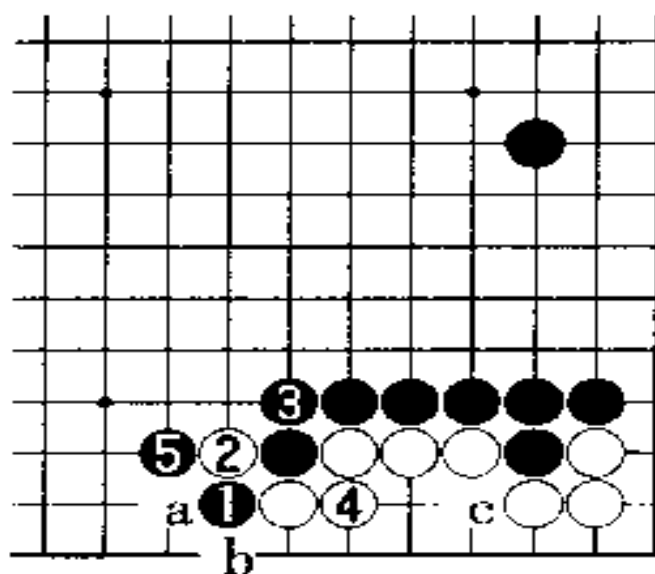
白增加成三子，此时，黑应下在哪里呢？

正解

黑走 1 位连扳依然成立。

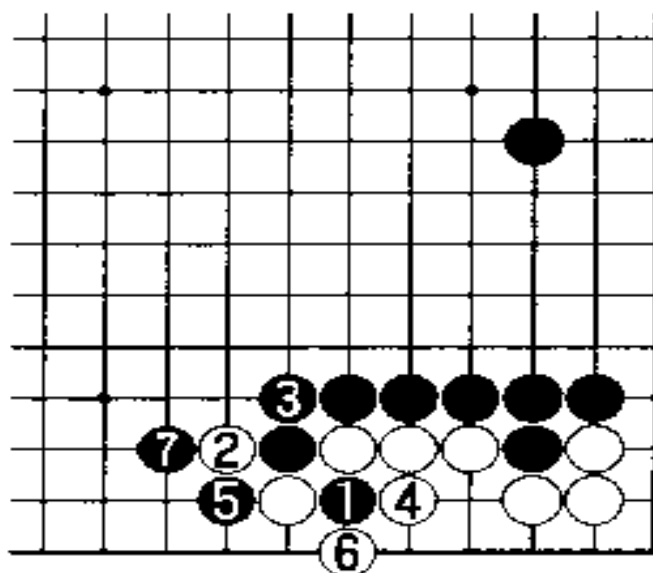
白 4 如走 a 位，黑 4 打，白 b 提，黑 c。

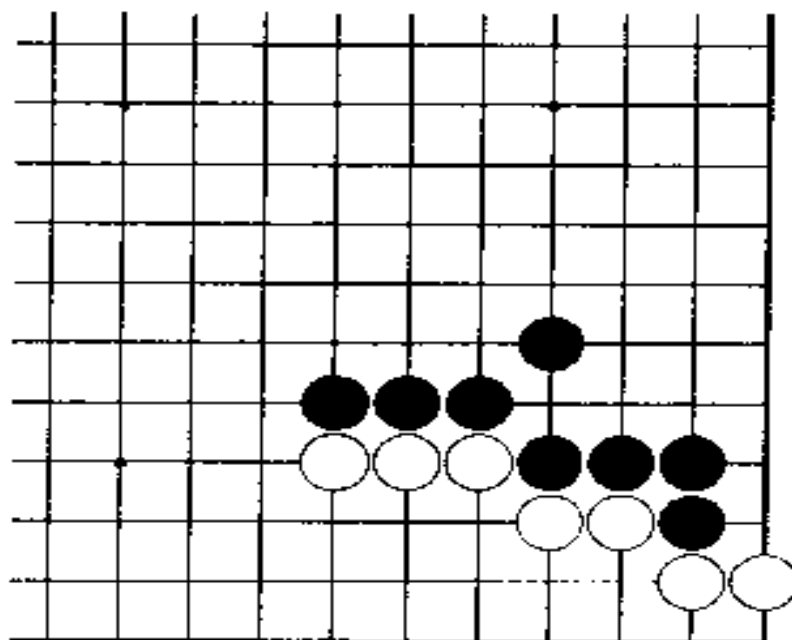
黑 1 走 2 位是不能容忍的。



稍损

黑下在 1 位也可行，演变到黑 7 止是必然的下法，但被白提一子，黑稍稍亏损。





第 74 题

压 迫

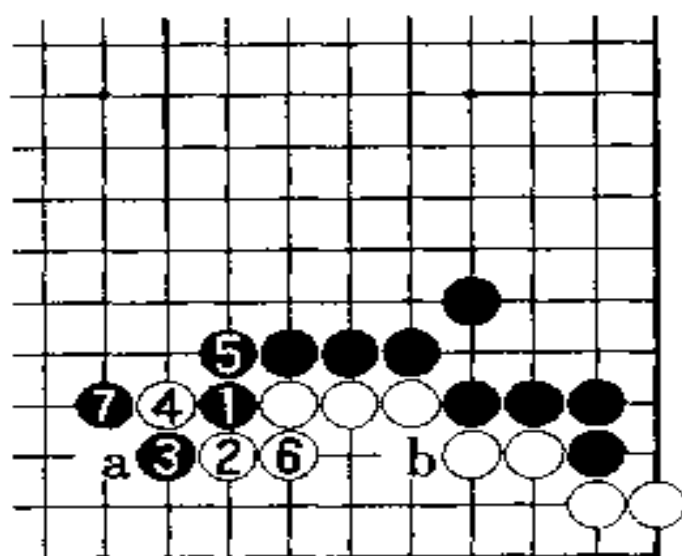
黑要压迫对方四线上的棋子，有类似前题的好手。

正解

黑 1、3 连扳
好手。

白 6 如走 a
位，黑 6 打后再
走 b 位关门吃。

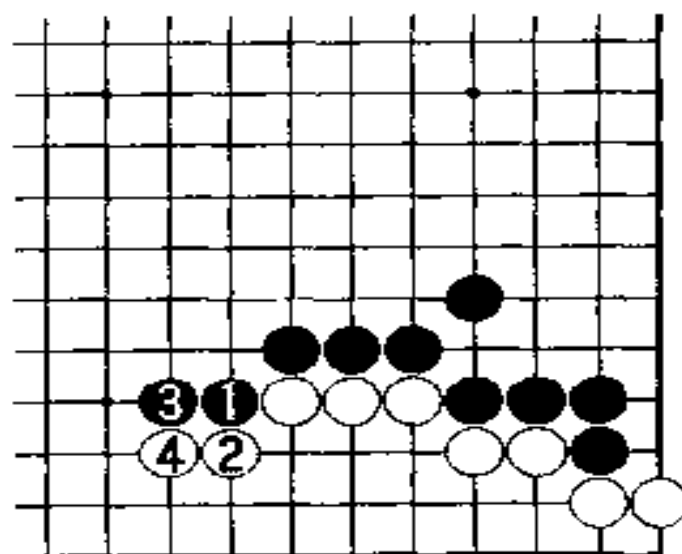
黑 7 也可走 a
位。

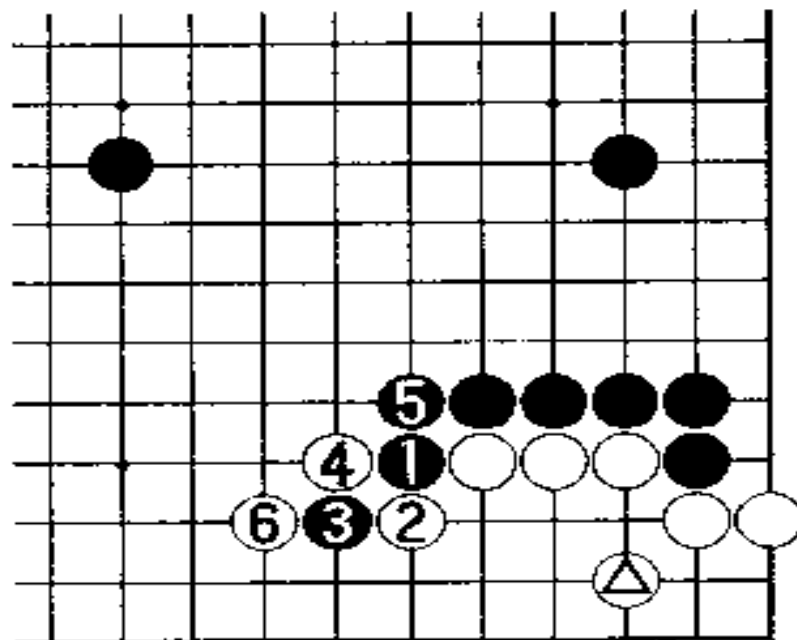


失败

黑 1 扳是好
手，但黑 3 如
退，白走到 4 位
非常愉快。

看来计算与
勇气是很重要的。





第 75 题

事后处理

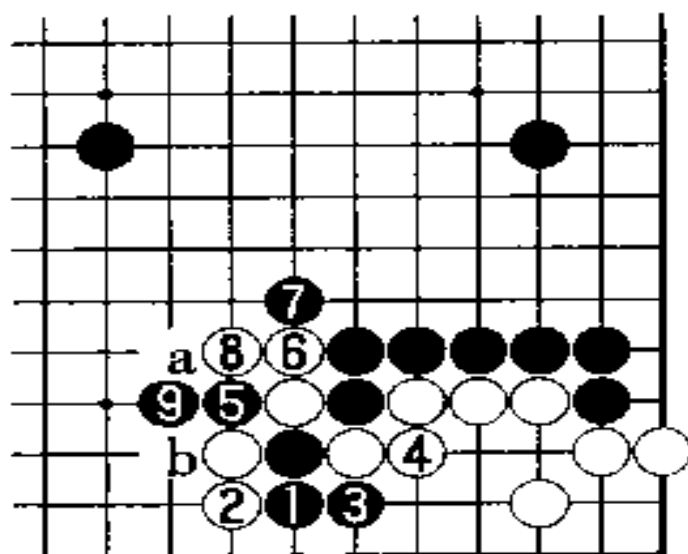
白在⊙位有子时，黑 1、3 连扳仍然成立。

白 6 走后，黑应怎么办？

正解 1

黑 1 是必然的下法。

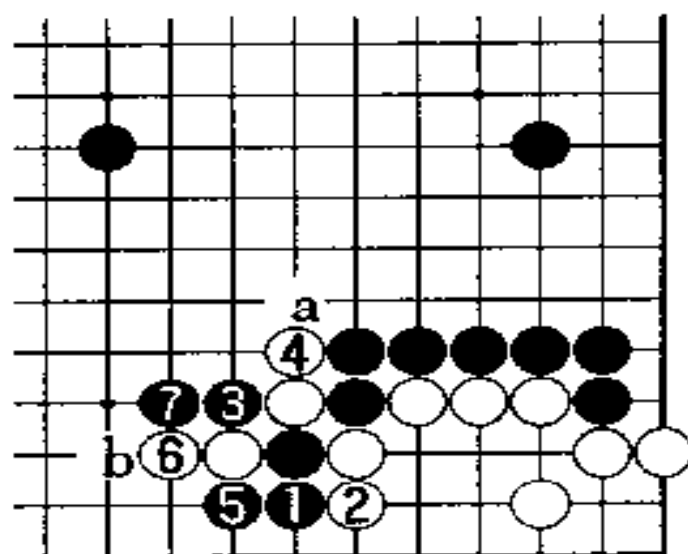
白如 2 挡，双方弈至黑 9 止，a 位和 b 位黑必得其一。在第 68 题中出现过类似棋形。

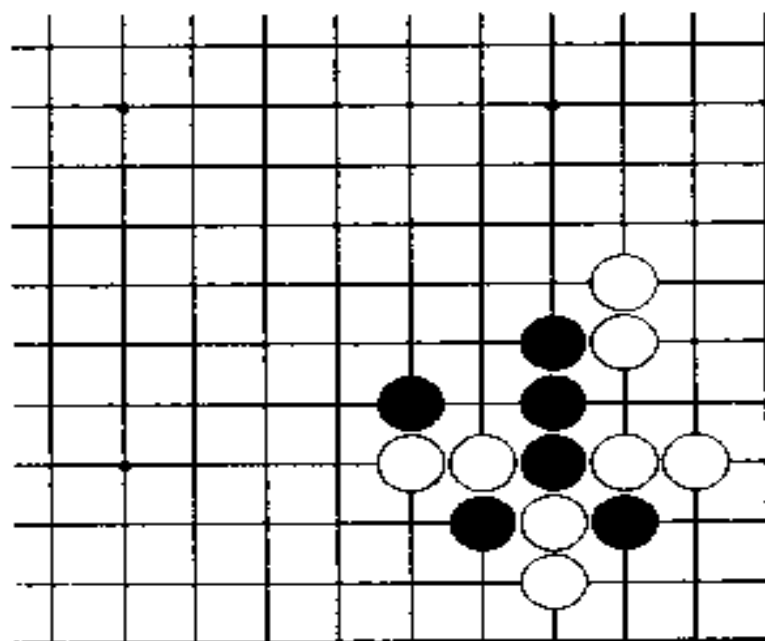


正解 2

白如 2 挡，演变到黑 7 止，a 位和 b 位成为见合。

这与第 69 题的手筋相同。





第 76 题

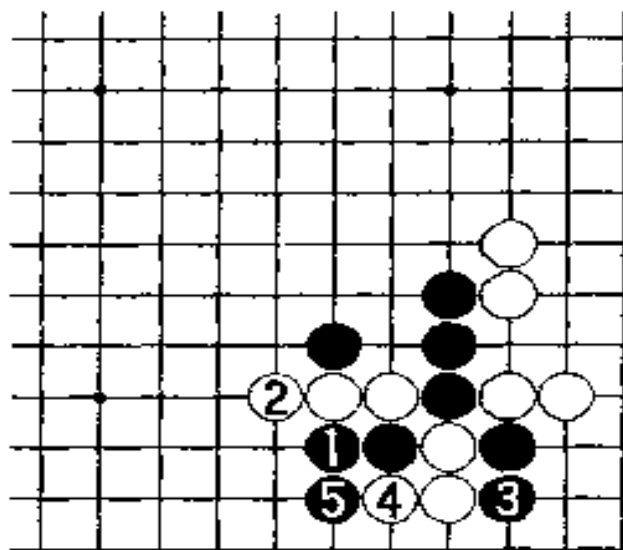
手 筋

黑棋看似四分五裂的苦形，但黑只要找出正确之手，就可擒捉白二子。

正解

黑 1 长，白 2 应，黑 3 挡即把下边白二子吃掉。

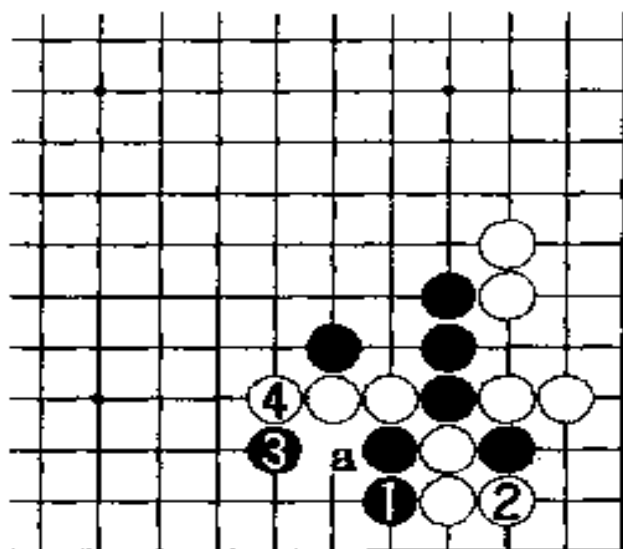
白 2 如走 3 位，黑当然走 2 位吃白二子。

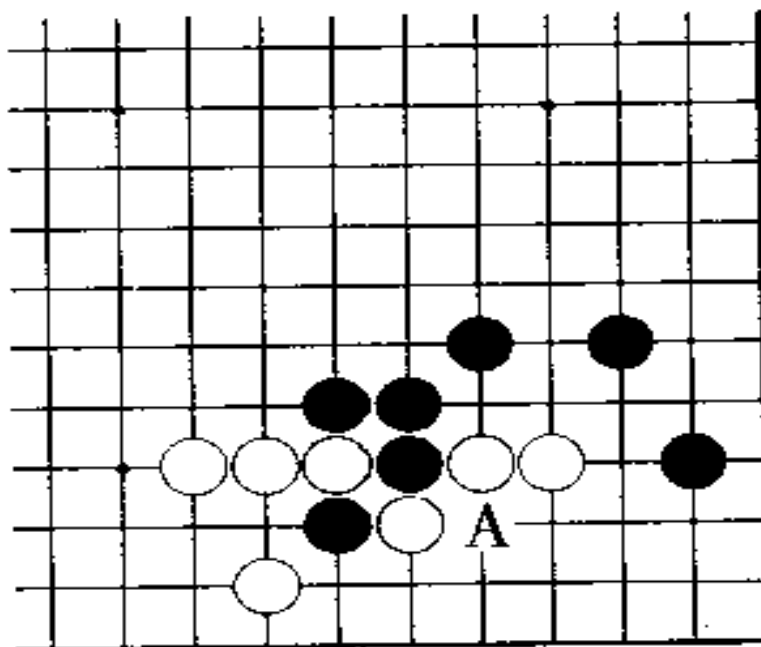


失败

黑单刀直入走 1 位，是擒不住白棋的。

黑 1 如走 2 位，白 1 吃，黑 a 长，白 3 打，黑不成立。





第 77 题

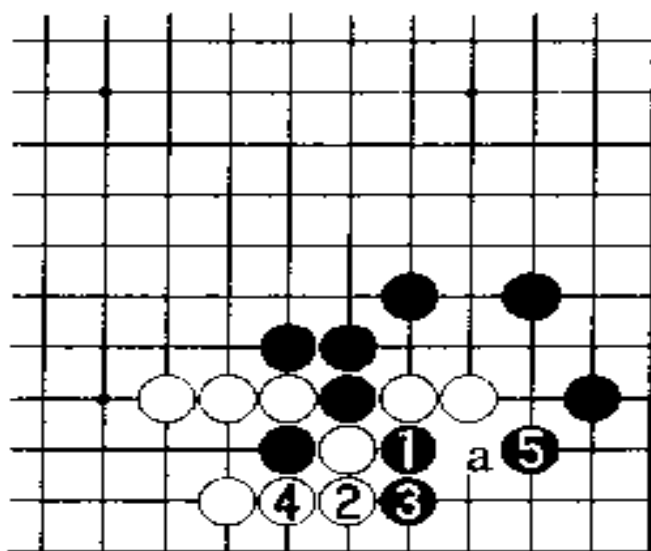
缺 陷

黑走 A 位断点是有目共睹的，不过，要吃白二子不能操之过急，否则会遭到反击。

正解

黑 1 后，3 挡
是很重要的一手。
黑 5 即把白二子擒
到手中。

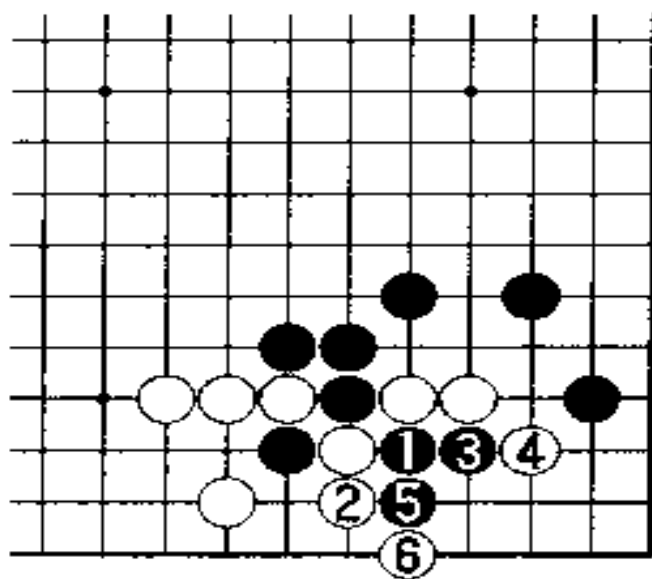
黑 5 如走 a
位，棋形味恶，还
担心以后有余味。

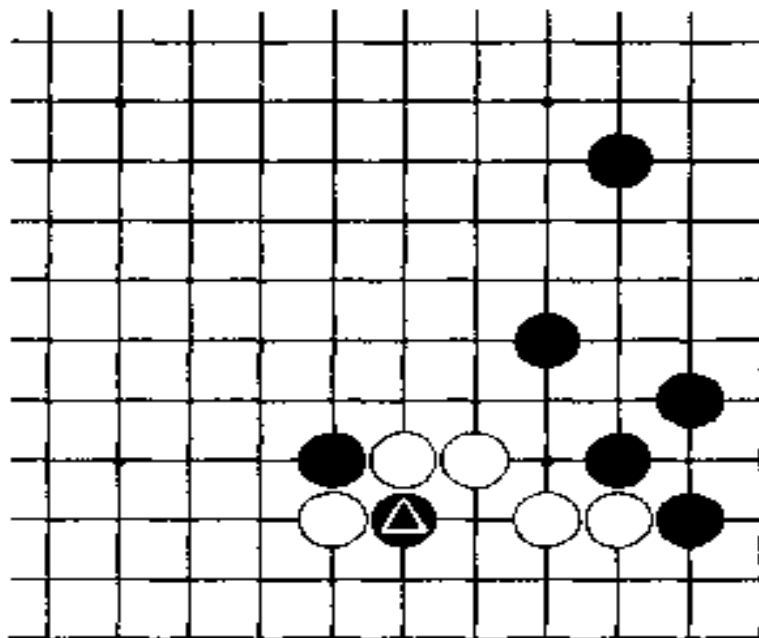


失败

黑急急忙忙走
3 位吃白棋，白 4
扳，反而黑被杀。

黑 5 挡已经来
不及了。





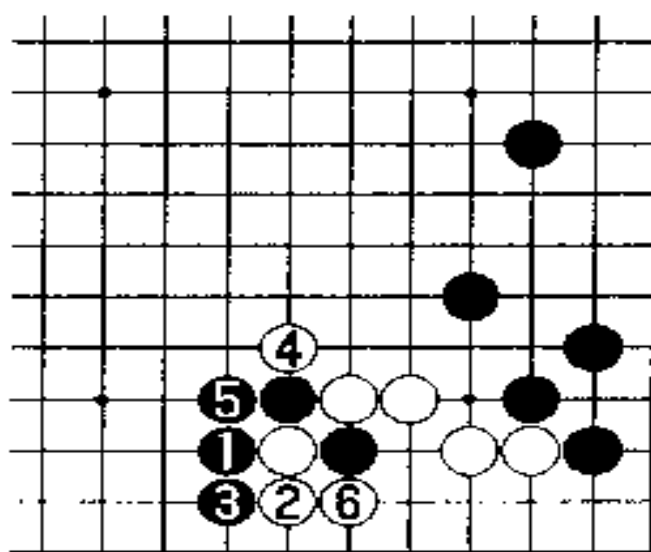
第 78 题

处理黑一子

直接救援黑●子，有点无理。这是利用弃子的问题。

失败

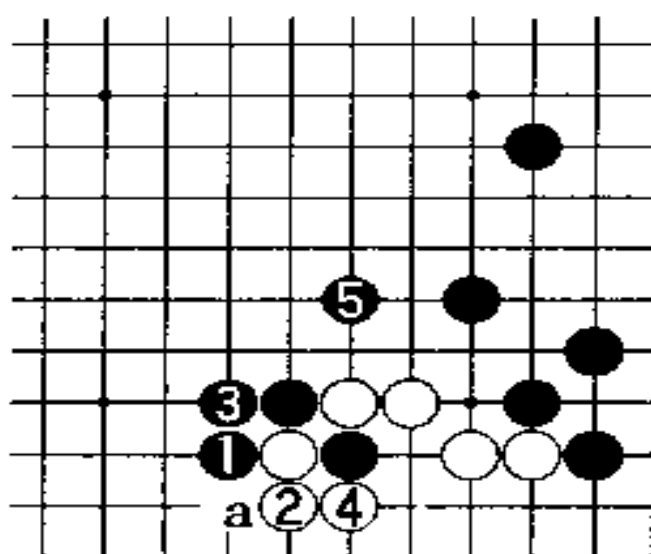
黑 1、3 封锁下边。但白走到 4 位可自由在中央一带进出。

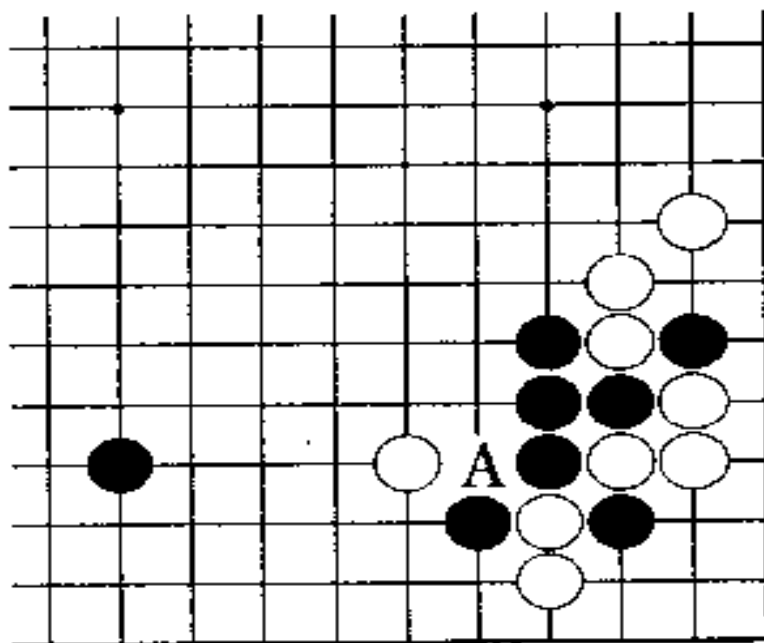


正解

黑 3 是冷静的一手。白 4 弯吃后，黑现在当然不会考虑走 a 位挡。

此时黑 5 是急所。





第 79 题

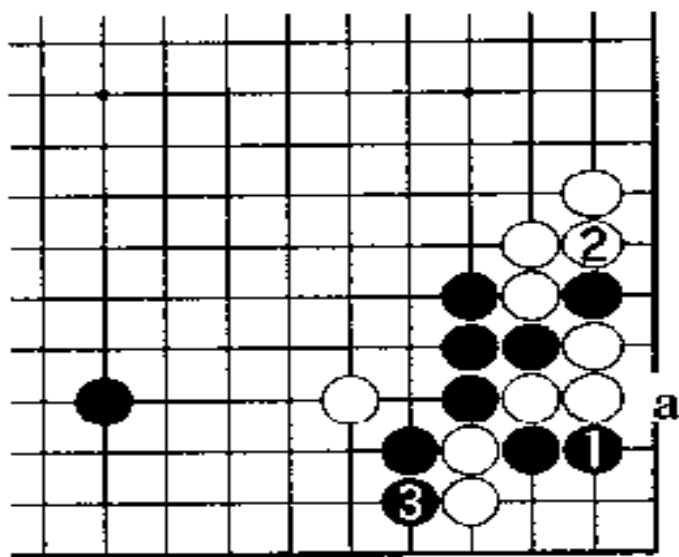
不灰心

目睹了 A 位断点，黑只是沉默的粘上，是最好的着法吗？

正解

黑走 1、3 两手吃住白二子，白刺的一手就失去作用了。

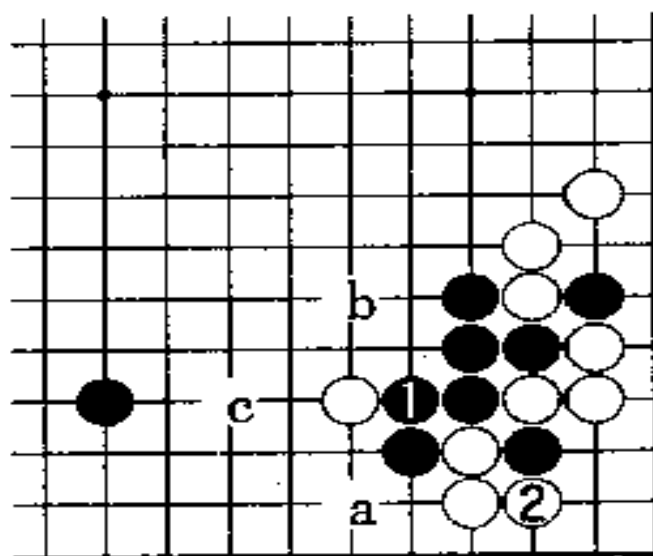
黑 a 没有必要急于走掉。

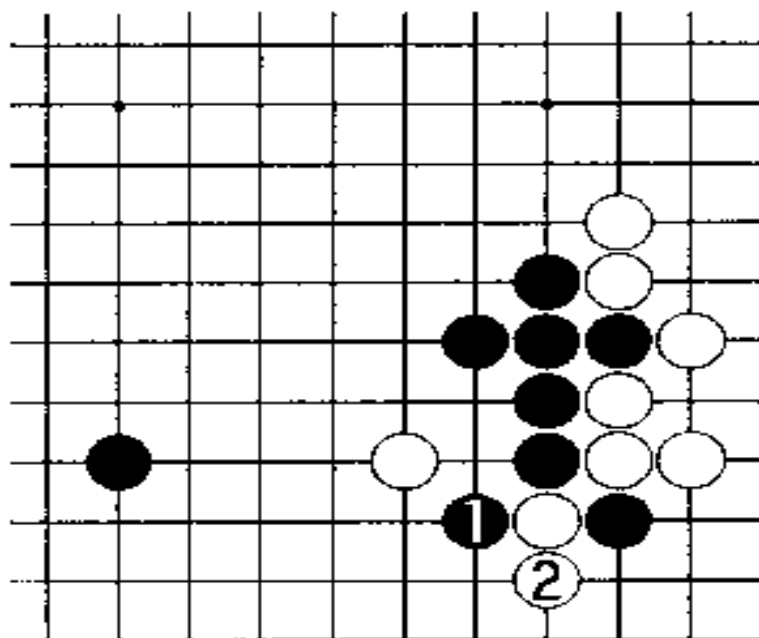


失败

黑走 1 位，白 2 就可占角地了。

白还瞄着 a、b、c 等狙击点，黑还要竭尽全力拚搏才行。





第 80 题

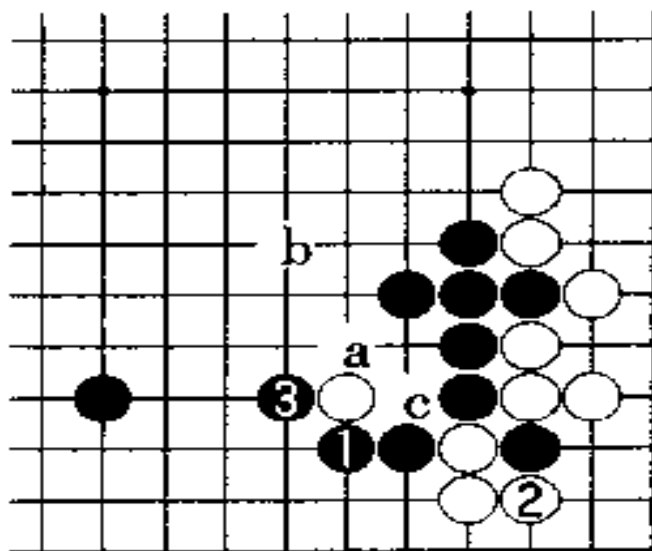
代 价

黑已难以救助角上一子，黑 1 采用弃子。
要设法制住外面的白一子。

正解

黑 1 长先手，走到 3 扳形厚。

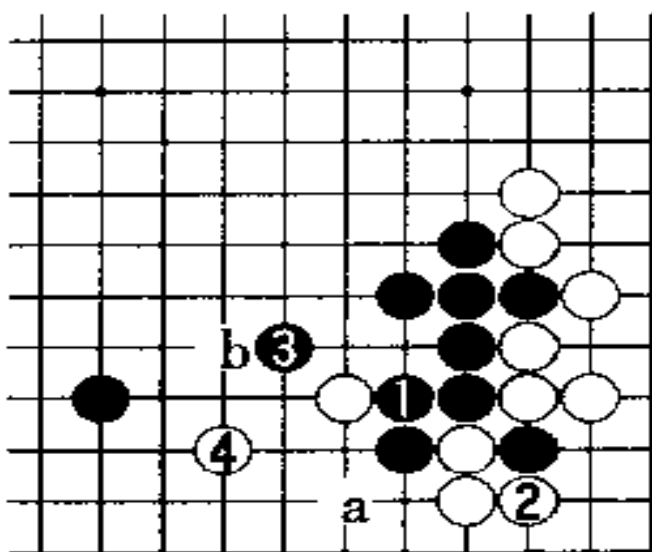
以后白如 a 长，黑 b 飞封即可行。黑省略了 c 位补棋。

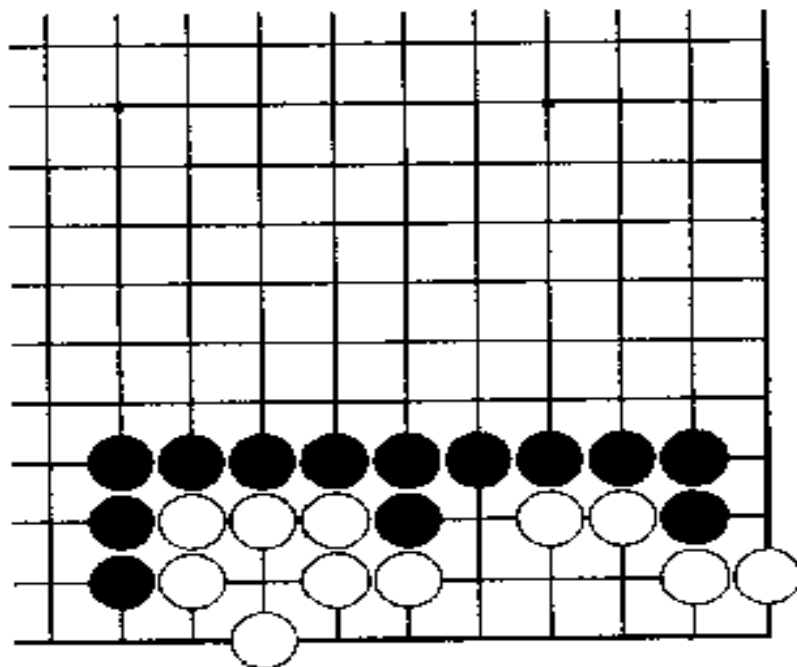


失败

黑走 1、3 位稍感薄弱。

若白走 4 位，以后有白 a 位和 b 位的手段，黑难以制住白棋。





第 81 题

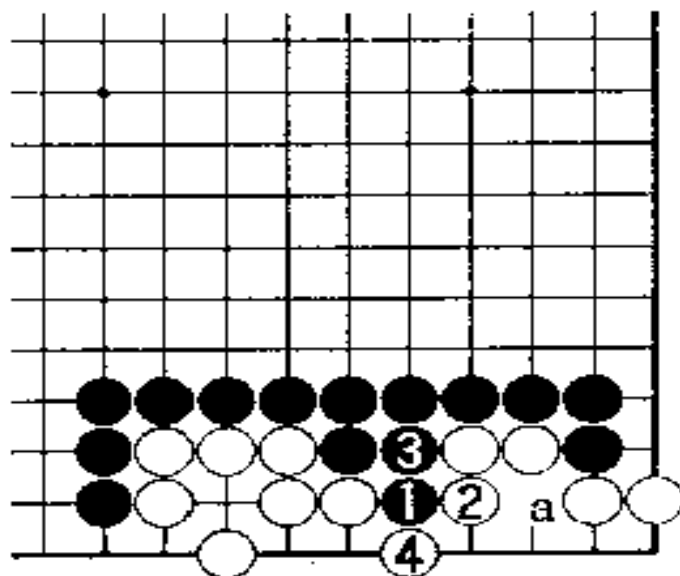
分 断

黑只是轻轻利一下，是不能满意的。
要找到白的弱点，最大限度的利用。

失败

黑 1 是好手，但白 2 时，黑 3 却退缩了。

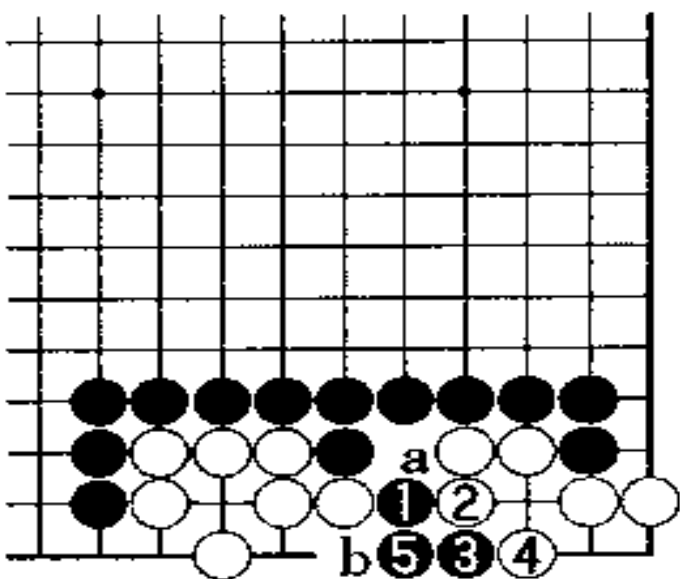
另外，白 2 如走 3 位，黑就 a 位吃白。

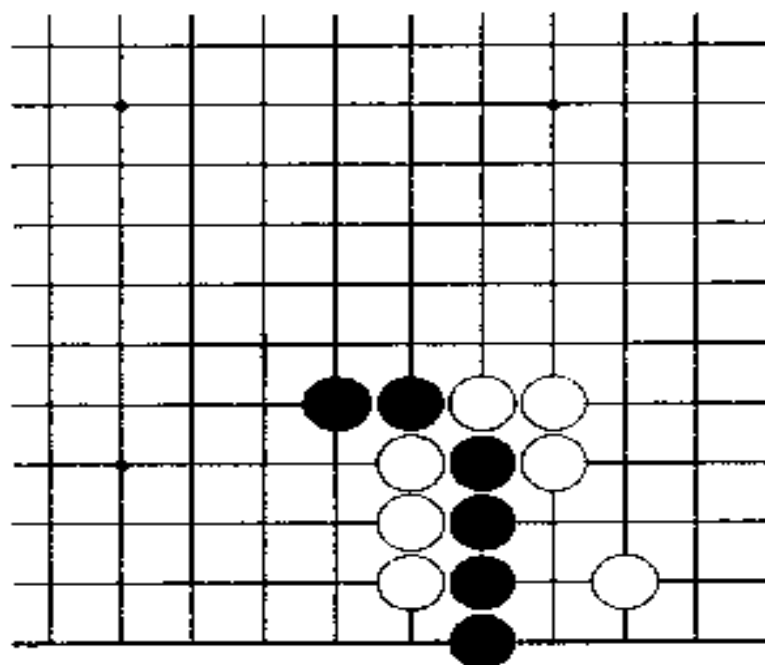


正解

黑 3 深入进去。

白 2 如走 3 位，黑 5 挡，白 2 粘，黑 a 连回后，4 位和 b 位是见合。





第 82 题

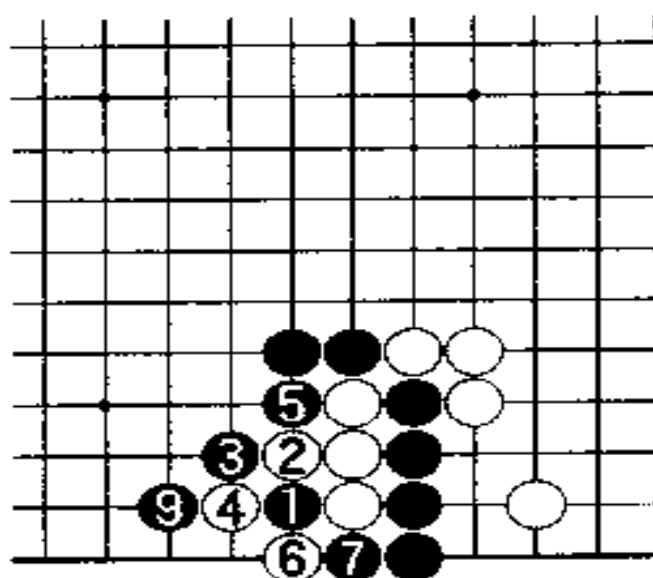
只此一手

黑要算四手棋。

要封住白出动，黑只有一手棋。

正解

要紧追不舍，黑 1 是正解。白 2 时，黑 3 一气呵成捕捉白棋。

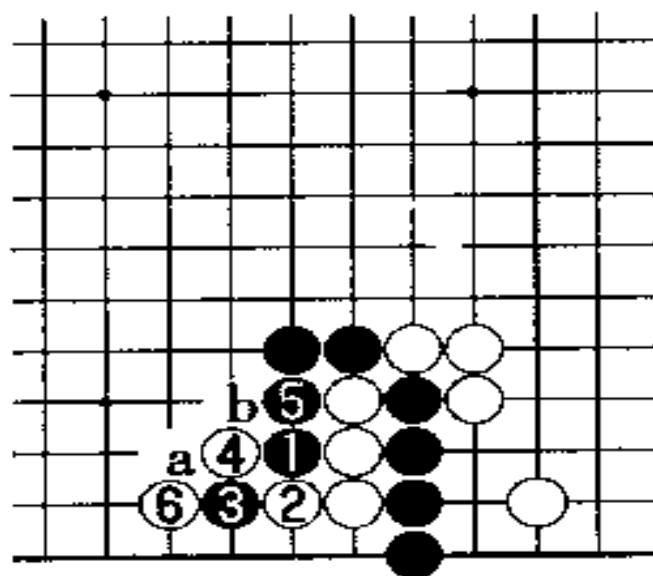


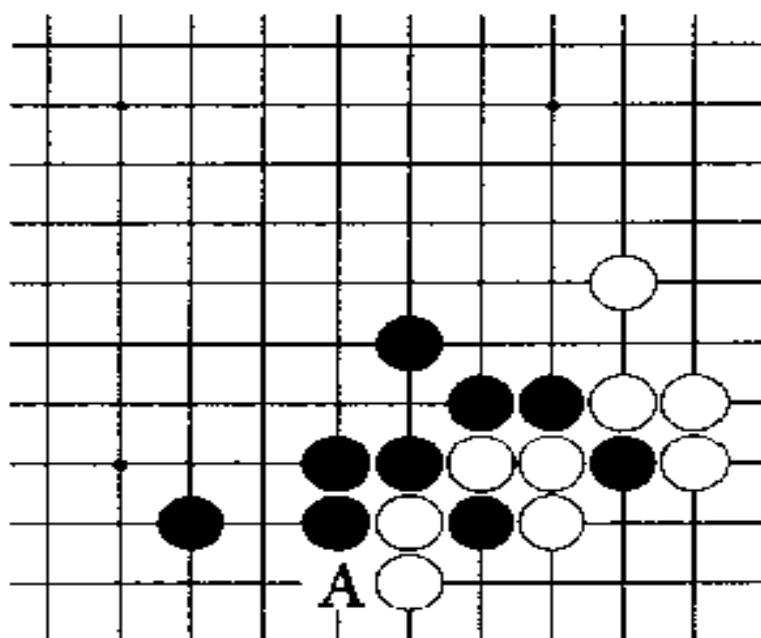
⑧ = ①

失败

若走黑 1 吃白棋，白 6 止，黑愿望破灭。

黑 5 如走 a 位，白走 b 位是简明下法。





第 83 题

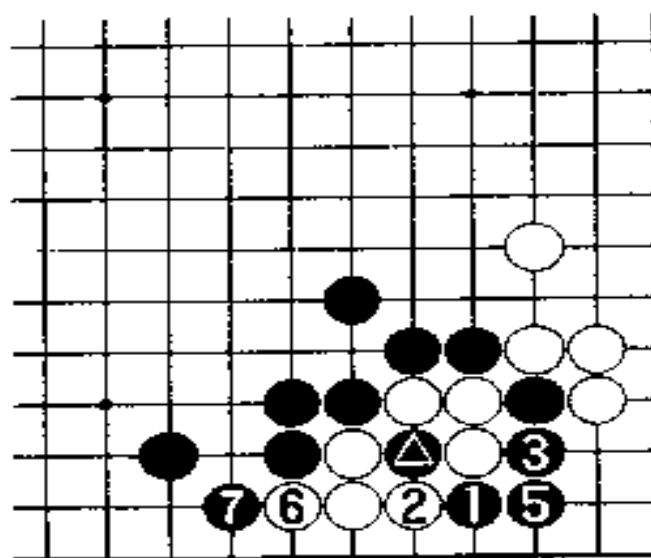
雕琢

黑走 A 位是不能满意的。
要考虑穷追不舍吃白棋的方案。

正解

黑 1、3 抱打，全歼白棋。

白 2 如走 3 位，黑 2 应已得大便宜。

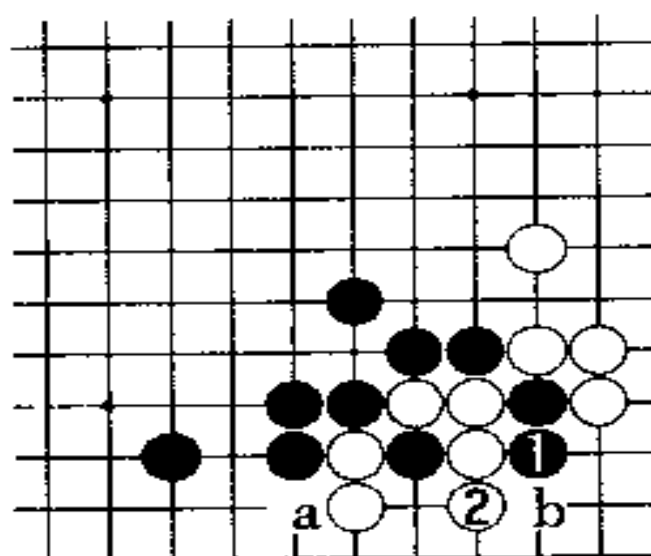


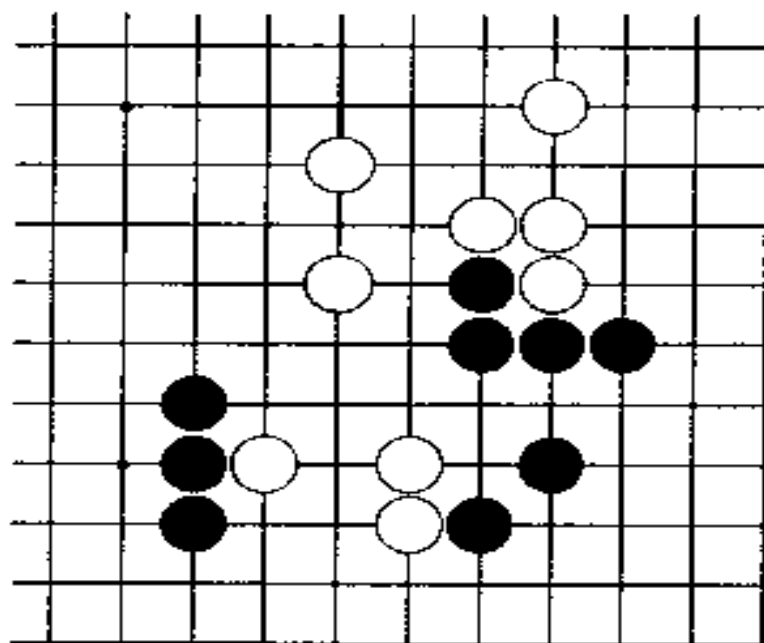
④ = △

失败

黑 1 打时，白 2 顽强抵抗。

以后黑走 a 位或 b 位，白都会脱先走他处，黑亏损。





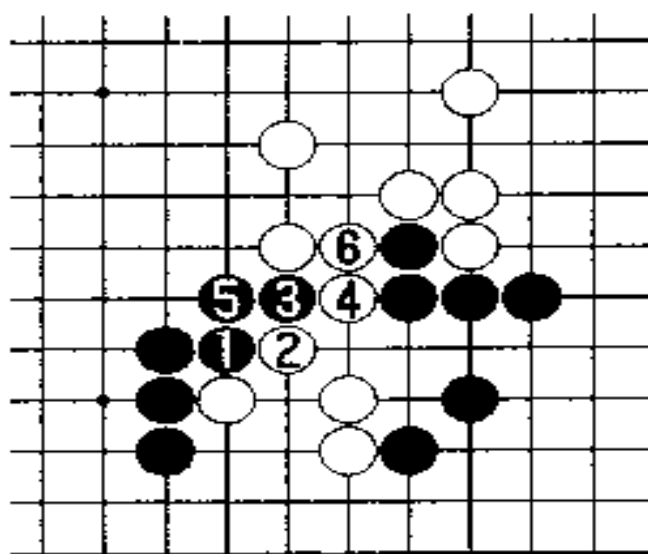
第 84 题

切 断

在让子棋中，此形经常出现。应设法切断白三子。

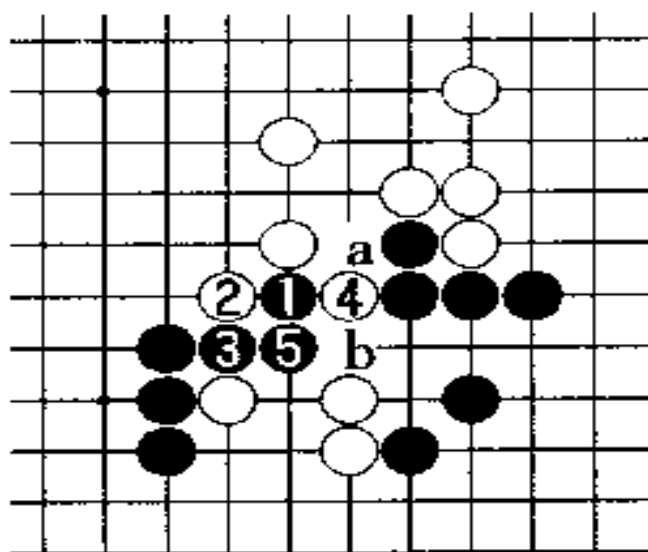
失败

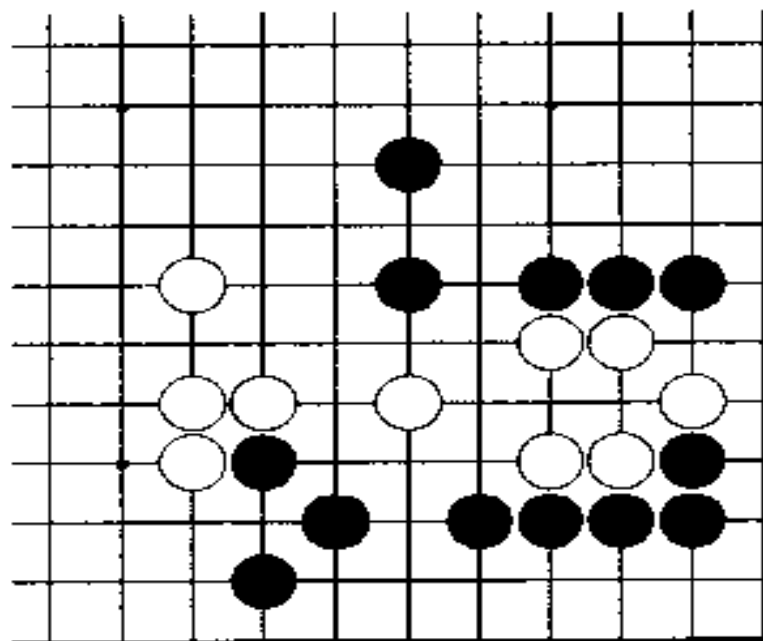
黑 1、3、5 一步一步行棋，是难以切断白棋的。应一鼓作气找到对方的切断要点，这是很有必要的。



正解

黑 1、3 的手顺是正解。白 4 打，黑 5 粘，以后 a 位和 b 位是见合。能捕获白三子，当然是黑成功。





第 85 题

縫 隙

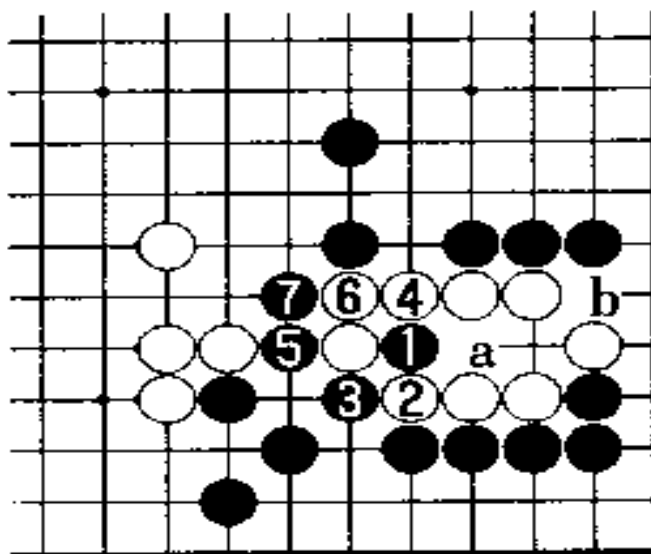
白棋的联络尚有一丝縫隙。
要把右边白棋分断才行。

正解

黑 1 靠是急所。

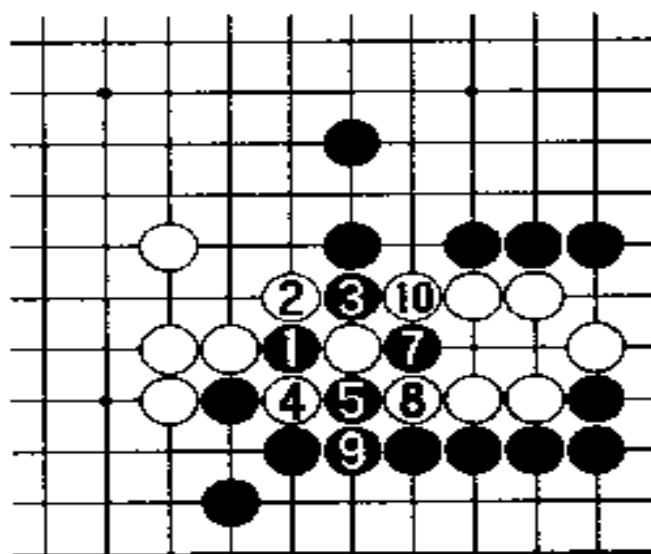
白 2 如走 4 位，黑 6 断，白 2 打，黑 5 同样打吃。

以下黑 a 位和 b 位是见合，白被杀死。

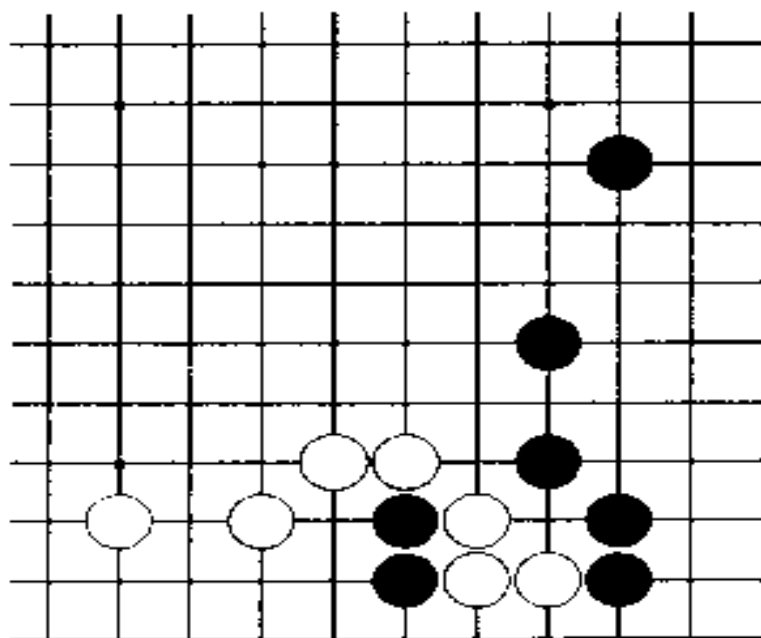


失败

黑 1 挖不太高明。最重要的是要开动脑筋走出巧妙的好手。



⑥ = ①



第 86 题

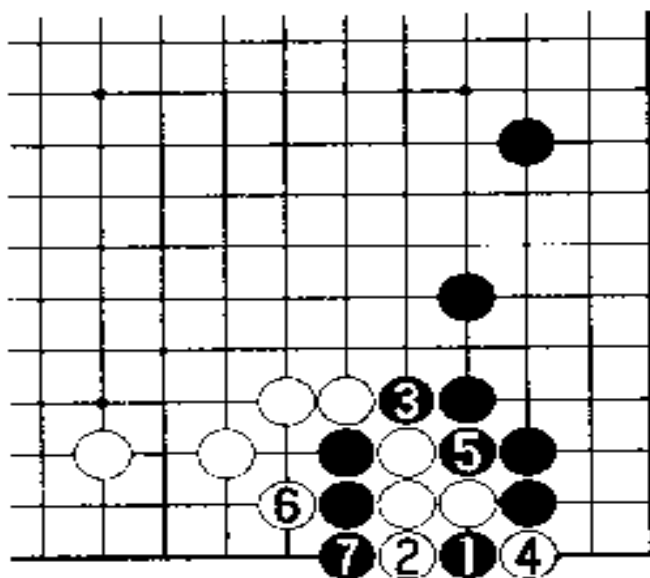
切 断

首先应考虑切断白棋，然后再选择切断的方法。

正解

黑 1 先扳，
白 2 挡，黑 3 断
成立。

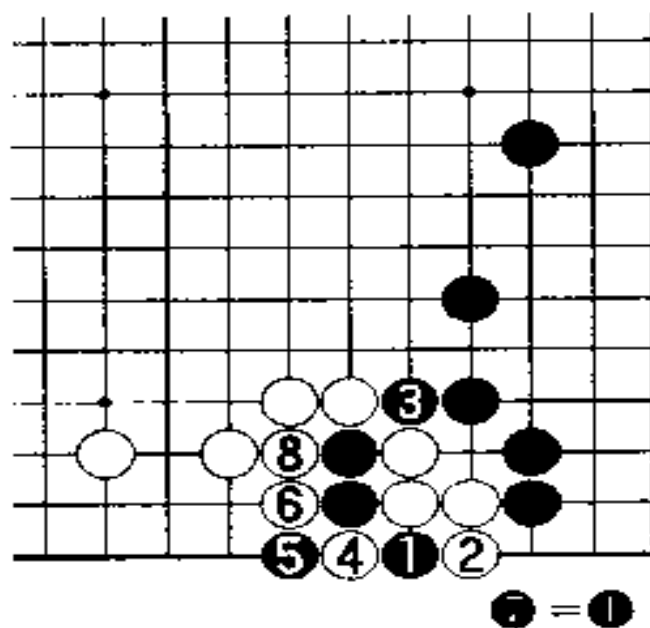
白 2 如走 3
位，黑即 2 位渡
过。

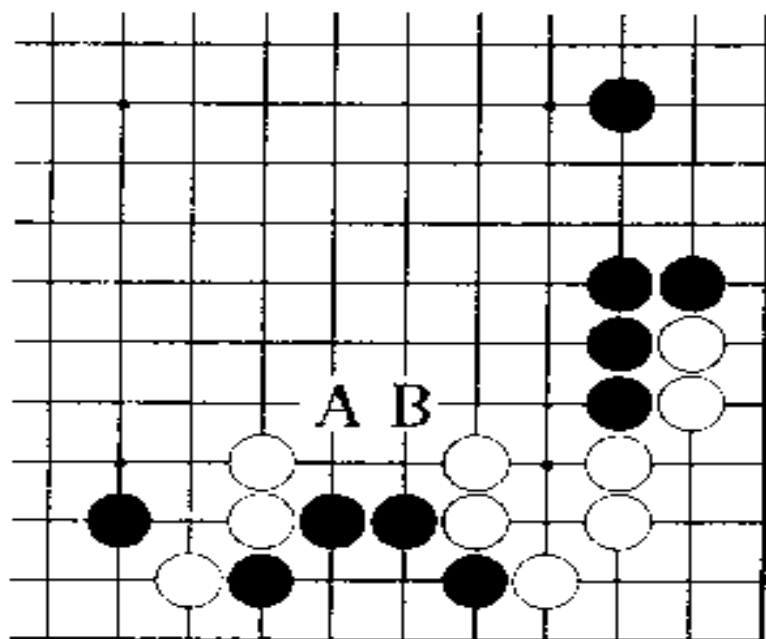


失败

黑 1 位扳，
白有 4 位提子，
黑不成立。

这是因为黑
马虎的原因。





第 87 题

动 出

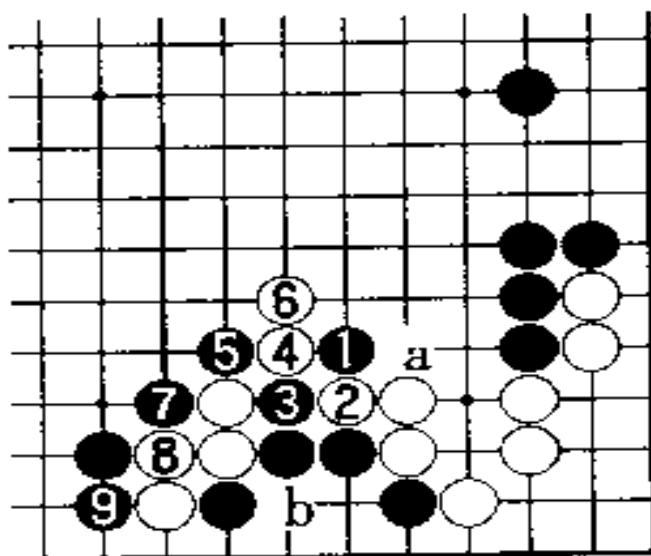
黑 A 位、B 位二者择一。

当白切断时，黑的命运在此见分晓。

正解

黑 1 是正解。白 2 如走 a 位、黑 b、白 8、黑 4 应付。

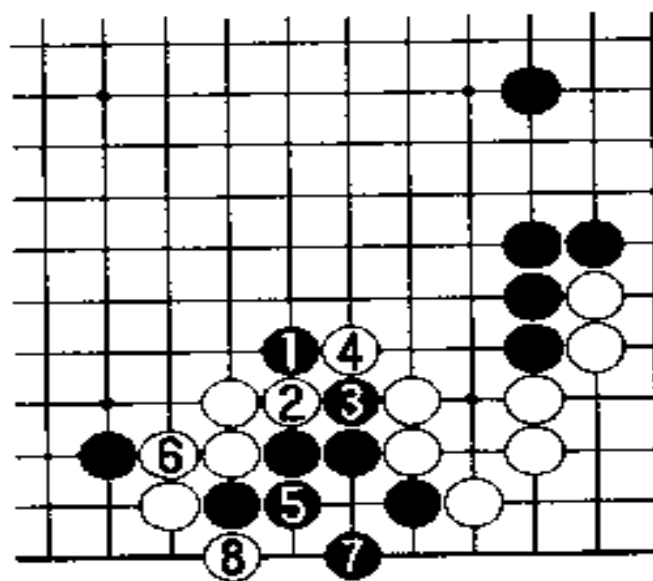
白 2 以下分断黑棋是无理的下法。



失败

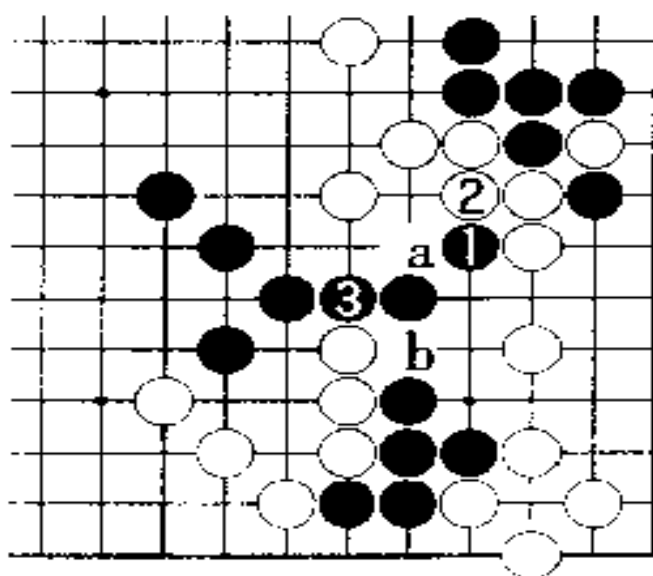
黑走 1 位时，白 2 冲断成立。

黑 5 走 8 位也无济于事，黑仍然做不出二只眼，黑动出失败。



正解

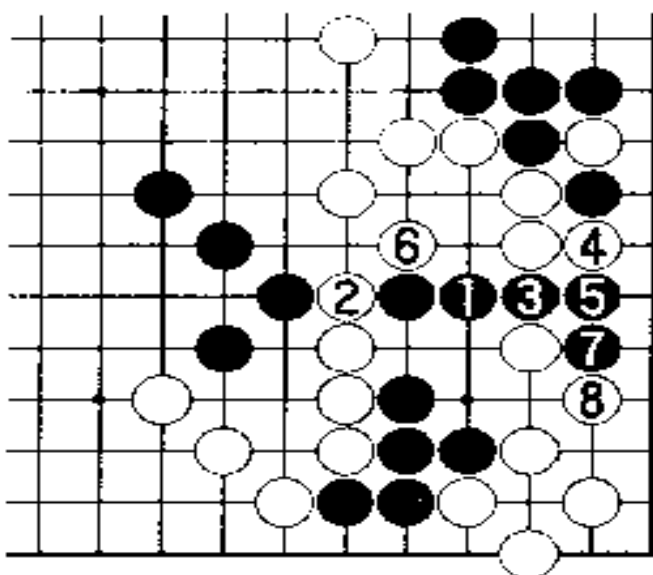
黑 1 能够连接全部黑棋，白 2 时，黑 3 很有必要。黑 3 如脱先，白 a 打，黑 3 接，白 b 冲，黑陷入困境。

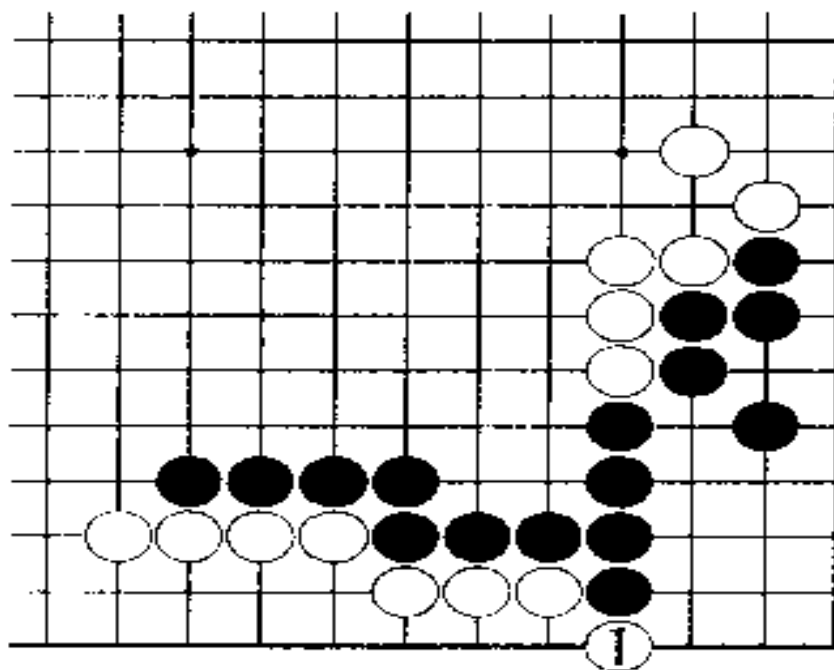


失败

黑 1 时，白如 3 粘，黑走 2 位已连回。

但白可走 2 位冲，黑 3 以下着法，毫无作用。





第 89 题

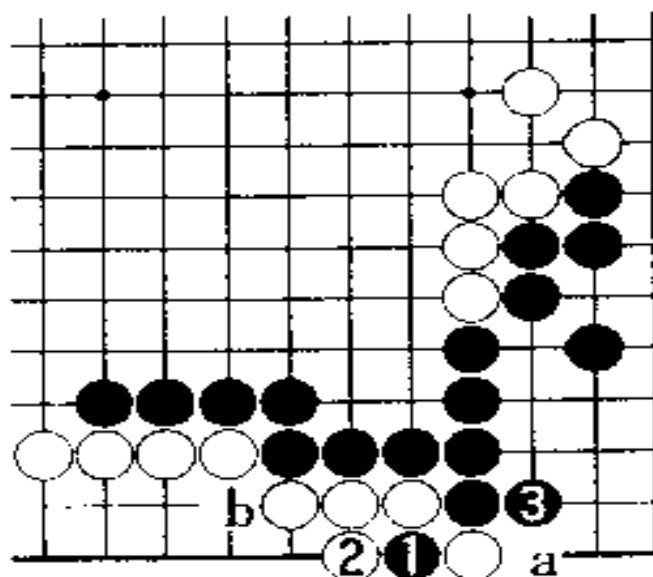
先苦后甜

应考虑对付白 1 扳的应手。要选择比挡更好的棋。

正解

黑走 1、3 两手，白已不能 a 位进入了。

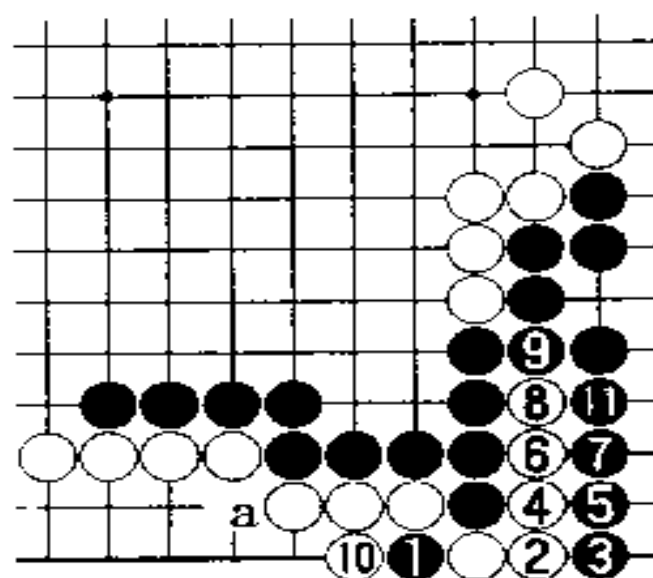
白如走 b 位，黑 a 位，这样黑 1 比在 a 位单挡多得 1 目强。

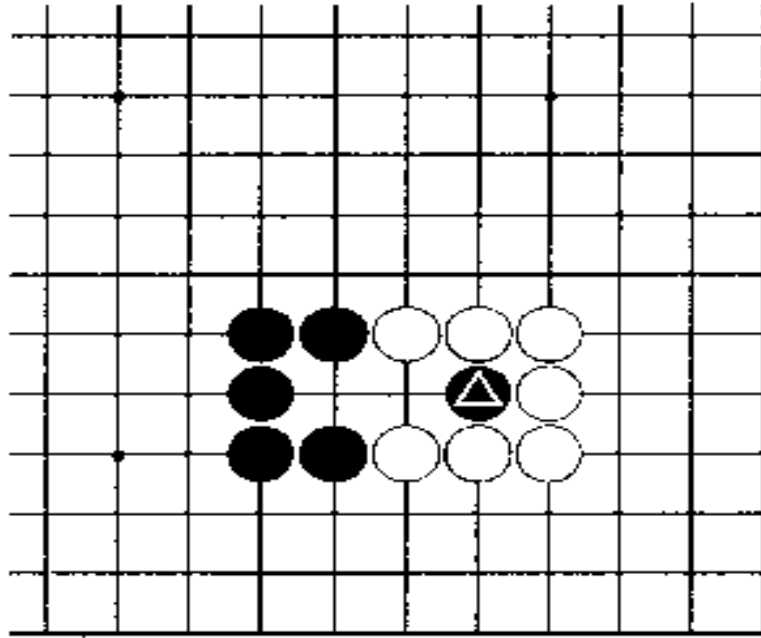


变化

白如 2 位长，弈至黑 11，白不能 1 位粘，否则黑可 a 位吃白。

白一无所获。





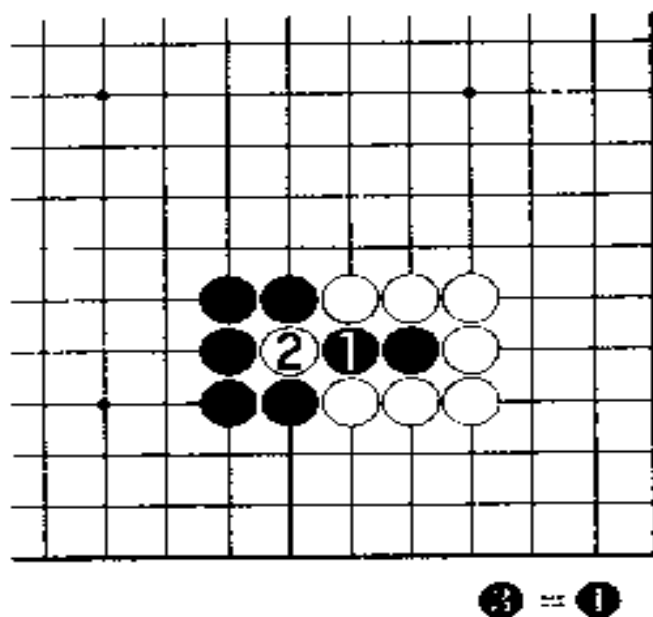
第 90 题

错 觉

看来⬤子已被吃掉，白占得 2 目的实地。
其实这是一个很大的判断错误。

正解

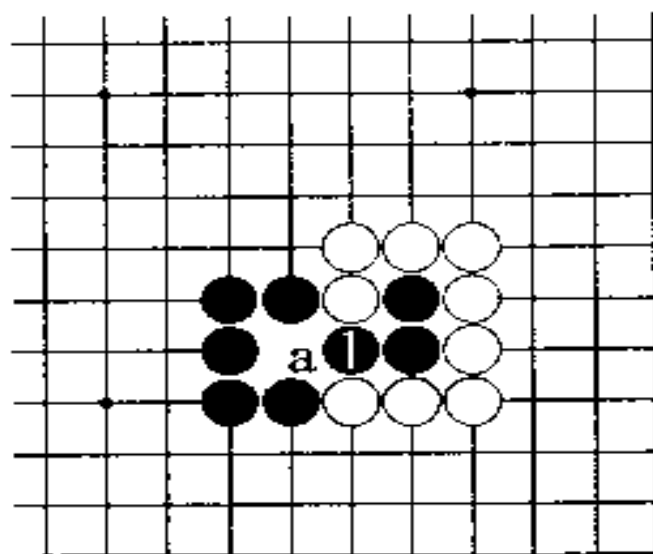
黑走 1 位让白吃二子。黑 3 可反提白子，白 2、黑 3 各自提子，这样黑仅能得 1 目棋。

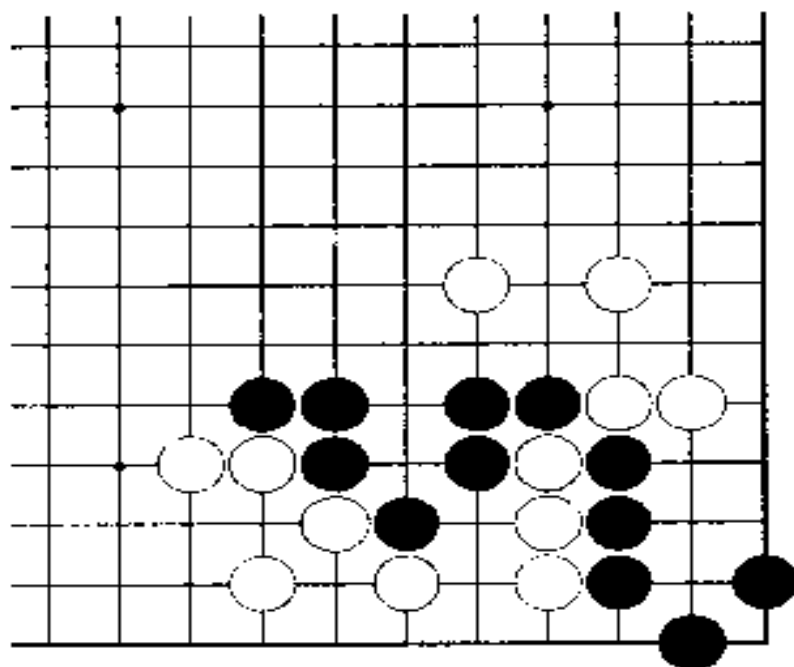


参考

在此场合，黑下 1 位比走 a 位能够得利。

这是较难理解的一手棋。





第 91 题

二支箭

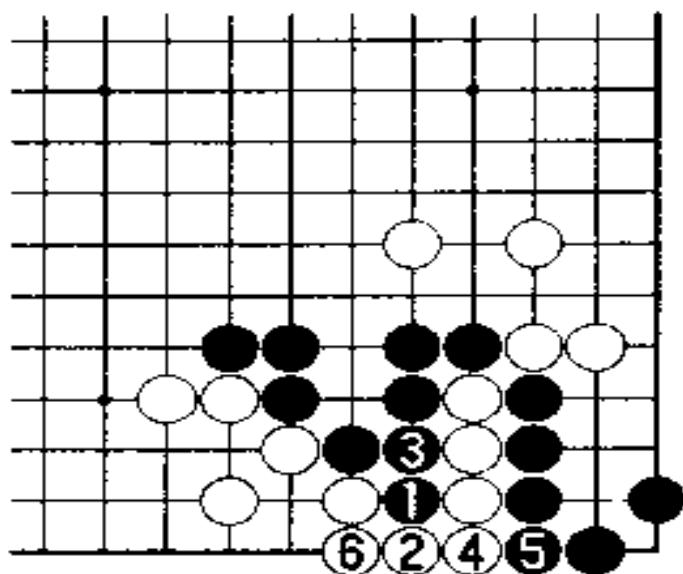
此题同第 12 题的手筋相同，最后的决胜手稍难一点。

要很好地利用黑角上的棋形。

失败

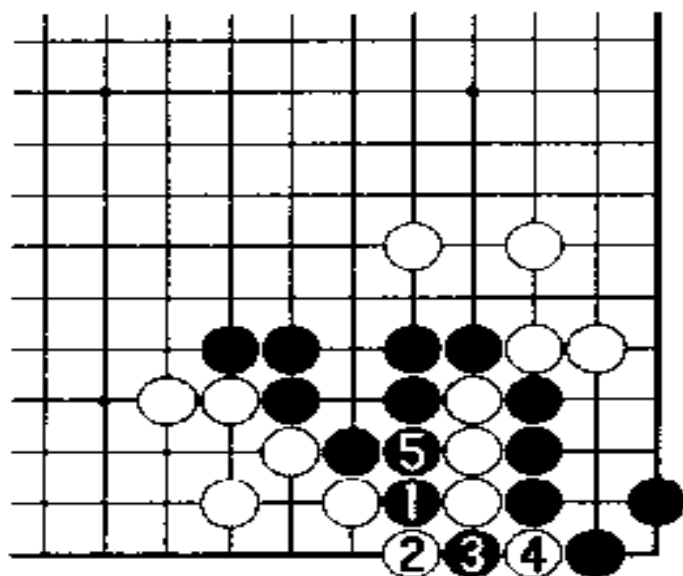
黑 1 只此一手。但黑下 3、5 位，难以吃住白棋。

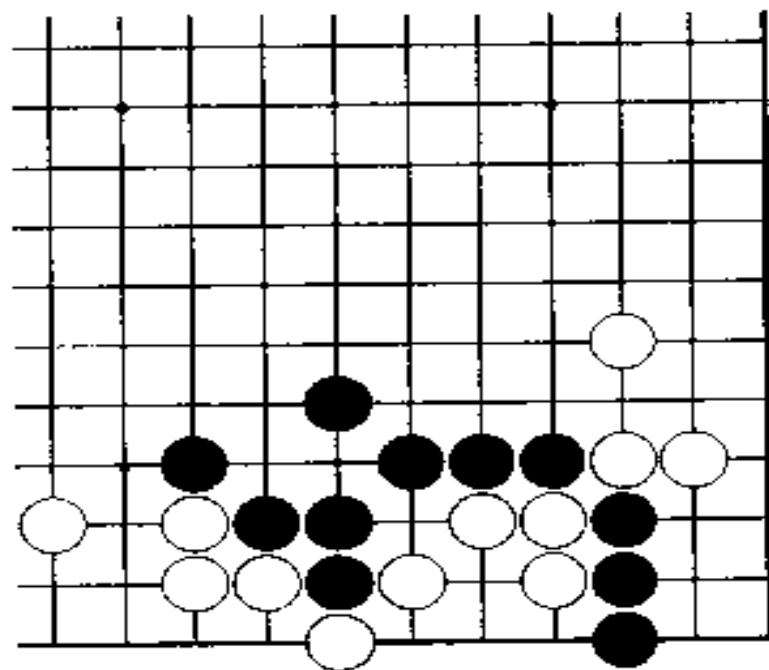
这是一步棋的差别问题。



正解

黑 3 扑，巧妙。白不能 5 位提子，只好 4 位提，被黑 5 粘吃，白成接不归。





第 92 题

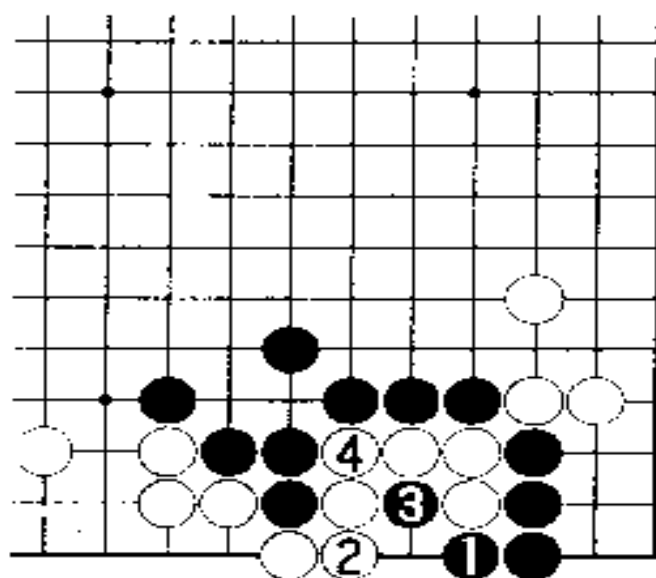
奇 想

怎么思考都想不出好应手，应有奇特的想法才能有妙手出现。

失败

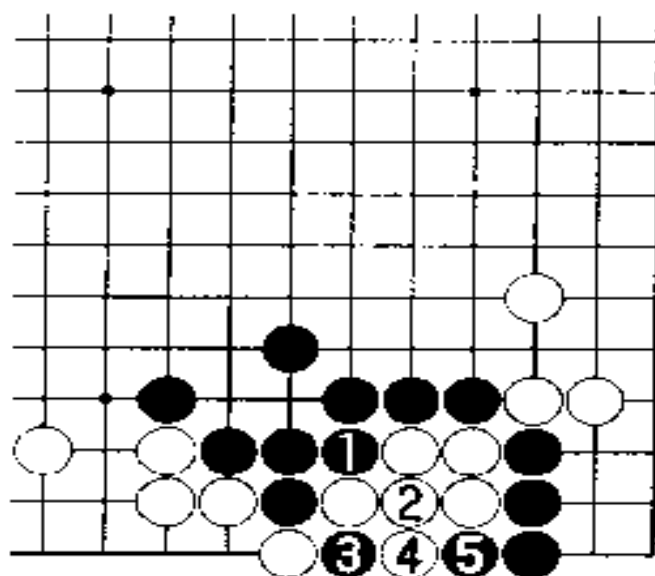
黑 1 是普通的着想。

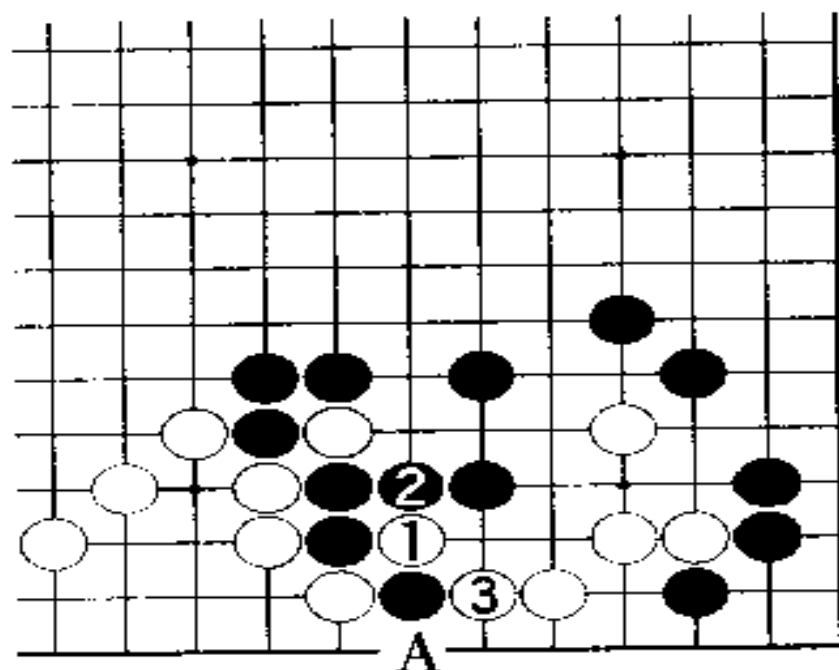
但被白 2、4 连接，黑已不能吃白棋了。



正解

黑 1 是唯一的急所，除此之外别无好手。此形是第 16 题、第 17 题的演变结果。





第 93 题

包 围

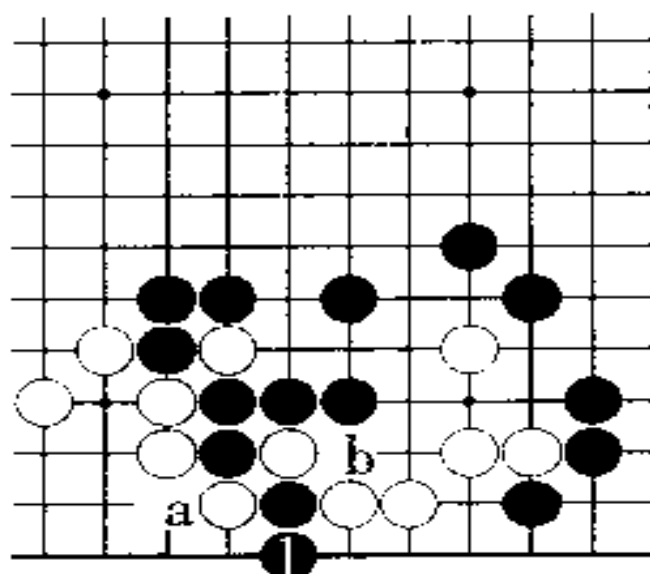
白 3 是失败的下法，同走 A 位相比白不成立。

那么，黑应如何把白棋包围在里面。

正解

黑走 1 位，
以后黑 a 位和 b
位成见合，白已
不能渡过。

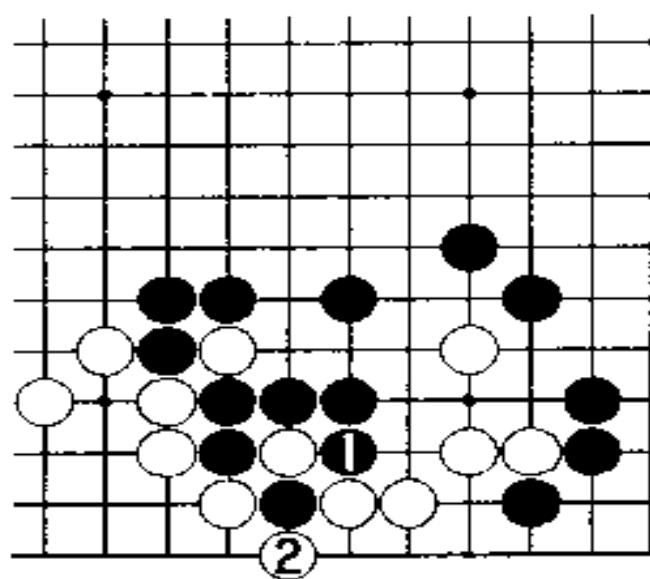
右边白棋被
歼。

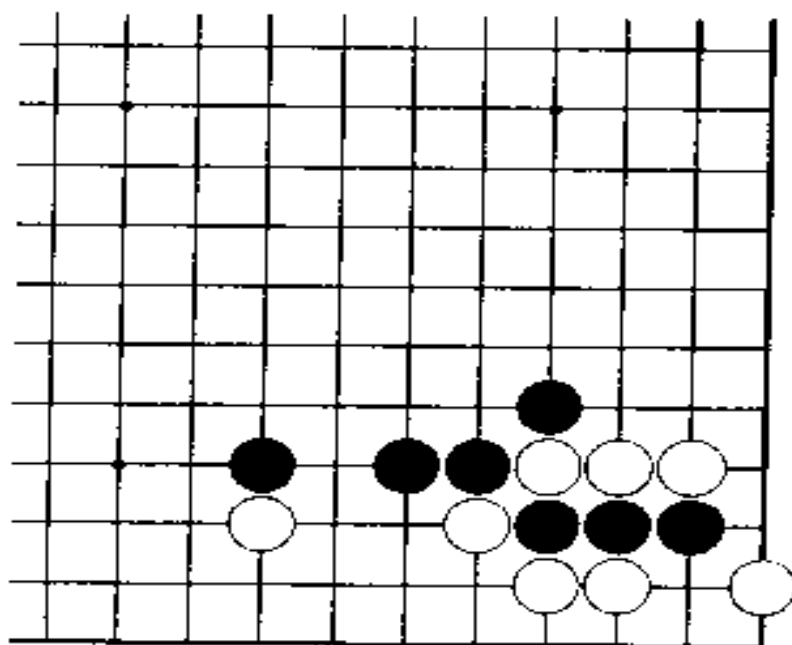


失败

黑走 1 位是
白希望的下法。

白 2 渡过黑
一无所获。





第 94 题

封 锁

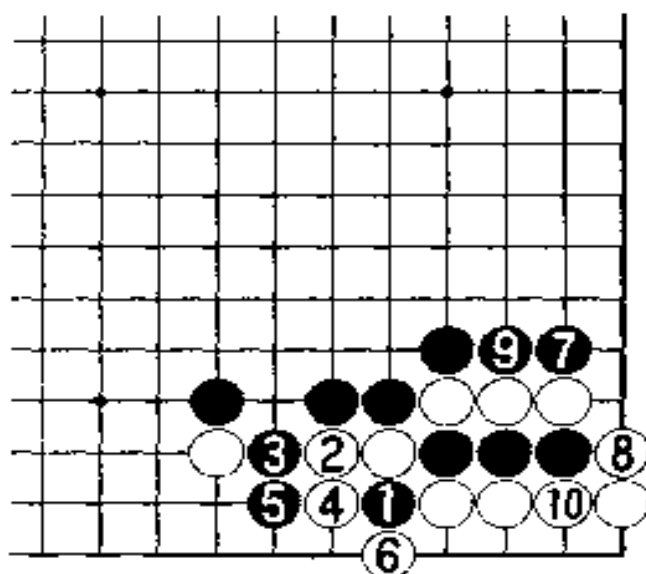
应该把角上黑棋舍弃，形成外面强大的铜墙铁壁。

选择哪里好呢？

正解

黑 1 打先手
封锁下边。

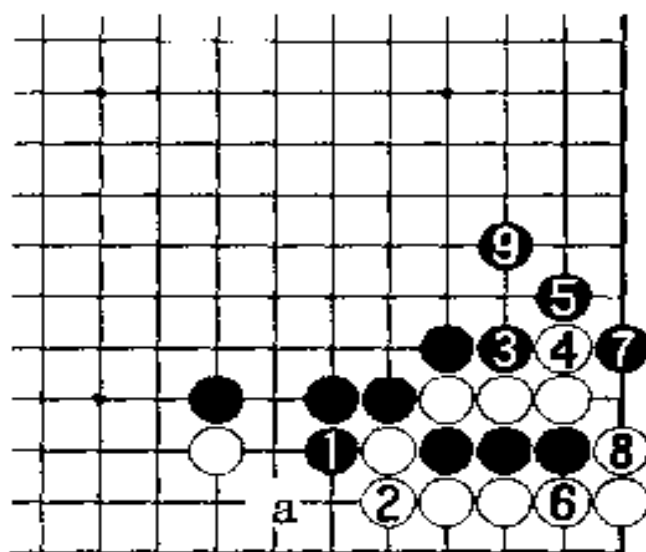
接下去，黑
7 尖，又先手封
锁了下边。



失败

黑走 1 打，
仍留有白 a 尖手
段，这样黑失
败。

黑走 3 位，
被白 4 位弯头，
黑还需要 9 位后
手补棋。



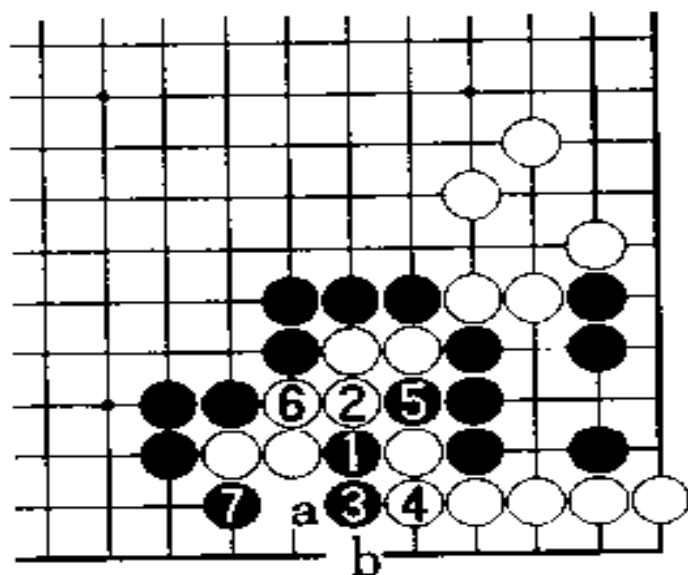
正解

黑 1 是正解。

白 2 如走 5 位，黑可 4 位打吃。

白 4 如走 a 位，黑走 b 立，杀白。

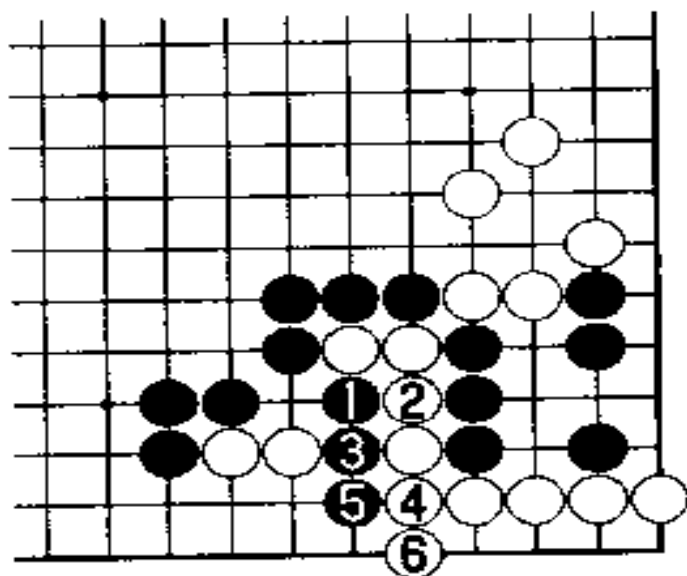
因断点太多，白无应手。

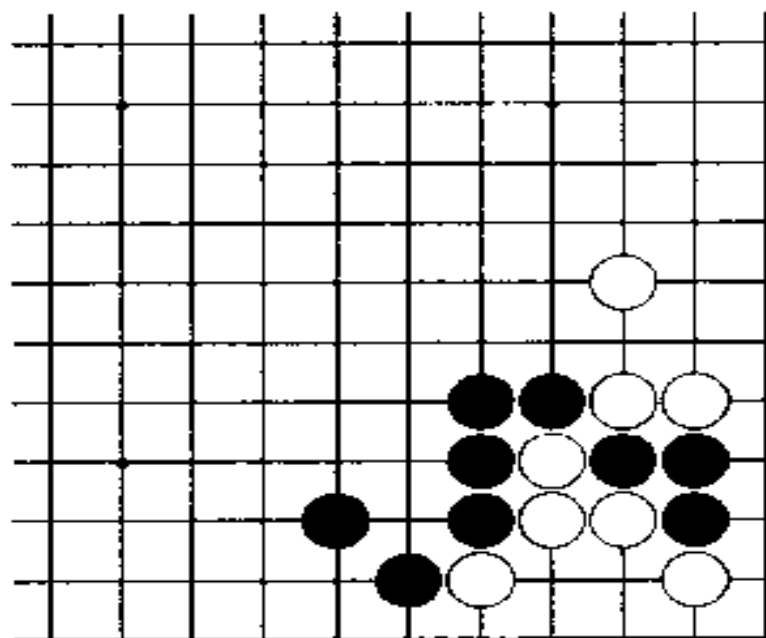


失败

黑 1 打，只能吃住左边白二子。

白 6 活棋，右边黑棋被消灭。





第 96 题

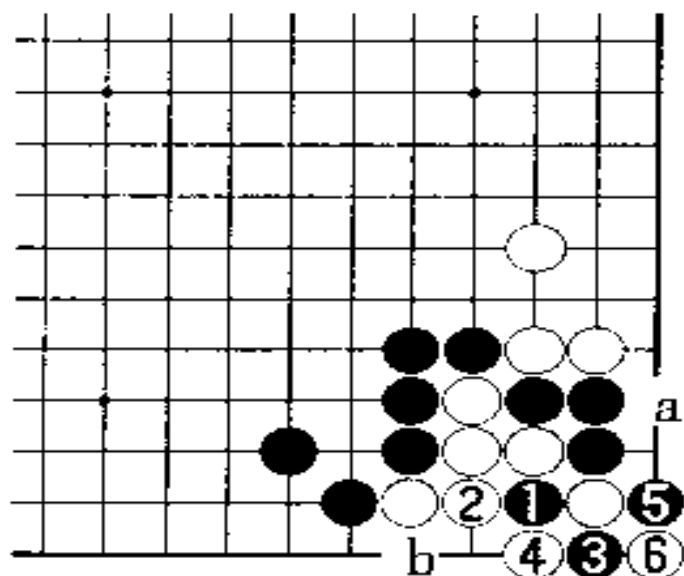
不屈不挠

粗一看，黑棋被吃，但里面含有打劫的手段。

正解

黑 1 至 5，
白没有走 a 位收
气的余裕，结果
成两手劫。

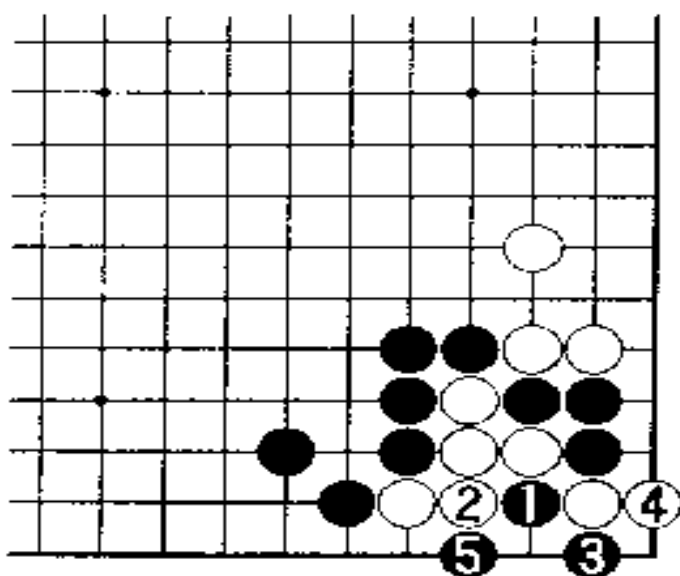
白 6 如走 1
位，黑可 b 位打
吃。

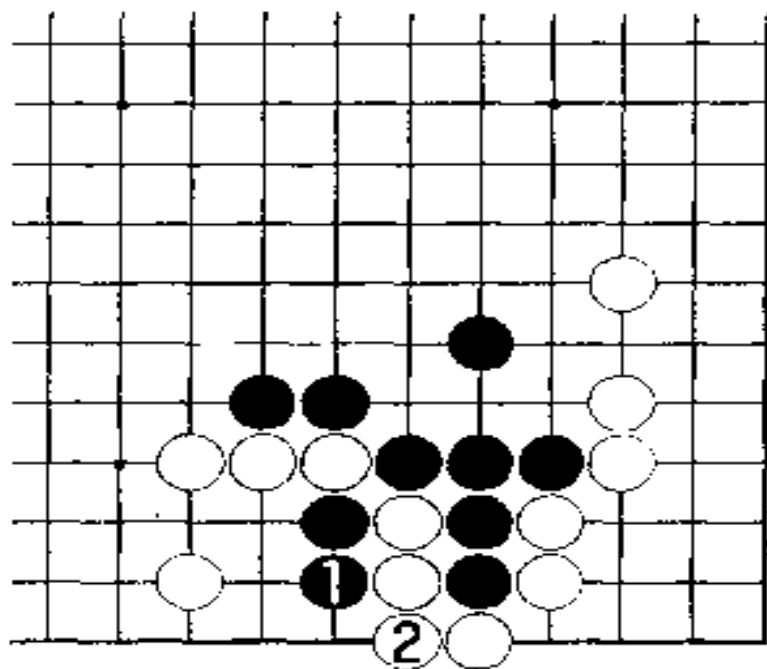


变化

白 4 长，黑
5 成劫。

同上图相
比，此劫争为紧
劫白稍稍亏损。





第 97 题

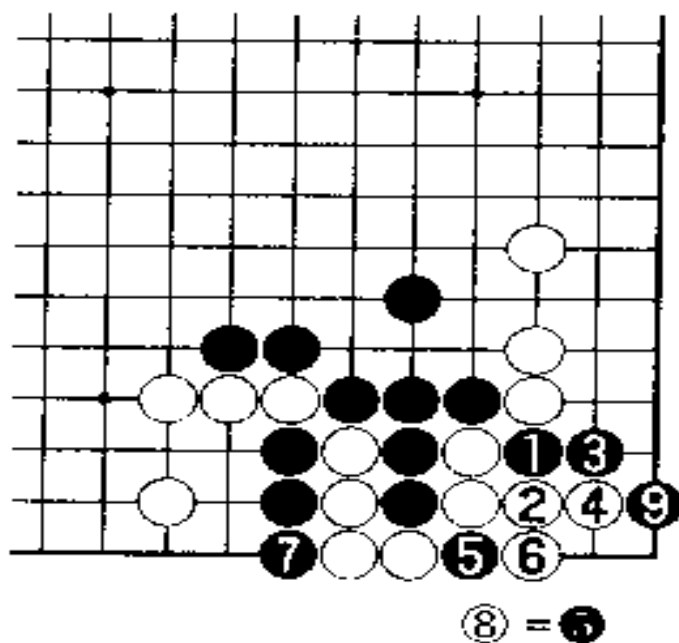
准备工作

黑 1 打，成立。黑下一手很重要，应注意。

正解

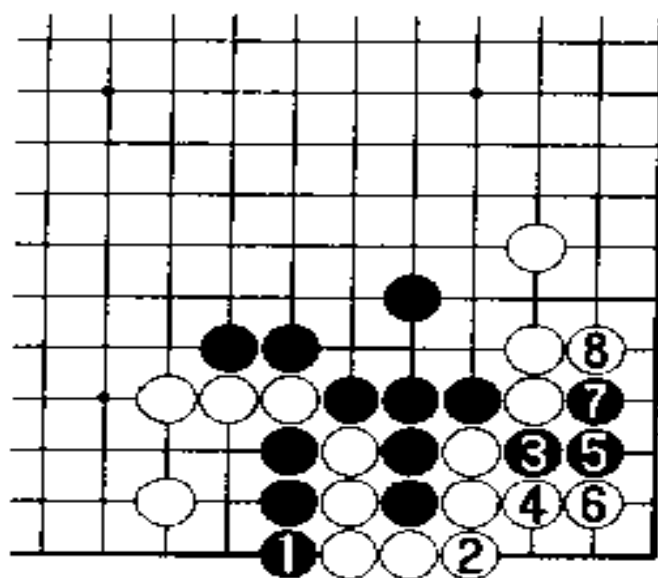
黑 1 断是要点。

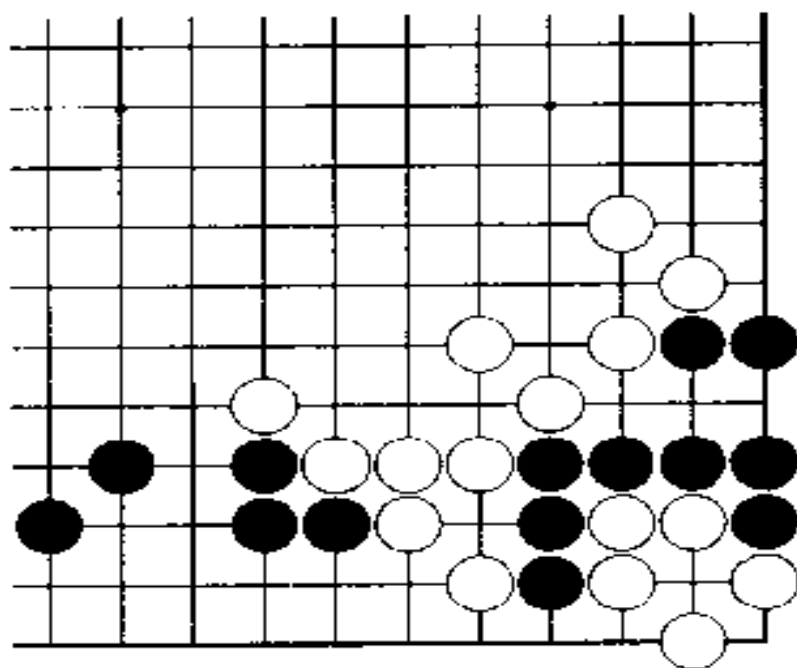
白 2、4 只好如此，弈至黑 9 漂亮的擒住白棋。



失败

黑 1 打，再 3 断，白 8 已吃住黑棋。此处次序不能搞错。





第 98 题

复 活

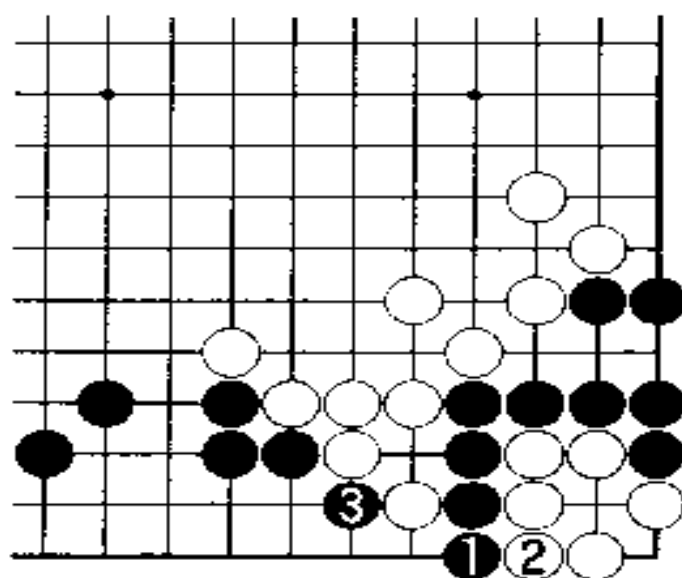
右下白角是活棋，但黑可利用白的缺陷。
可参考一下第 38 题。

正解

黑 1 是复活的第一步。

白如不应，黑可 2 位打吃，白角被吃。

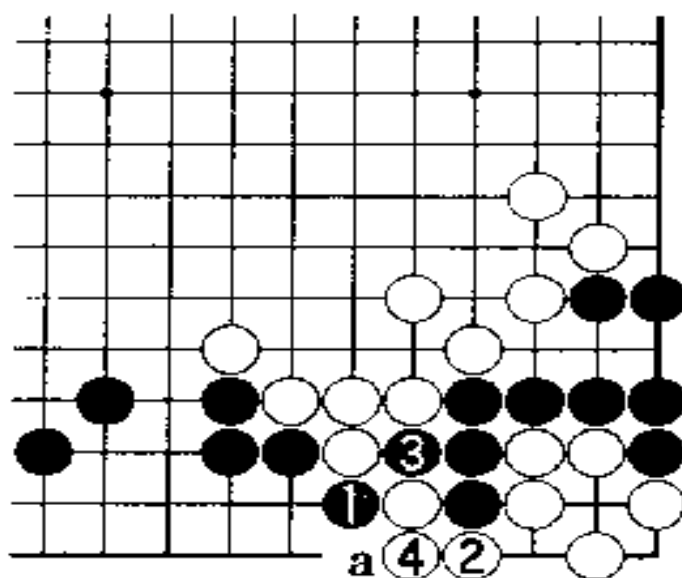
白 2 应，黑 3 嵌已渡过。

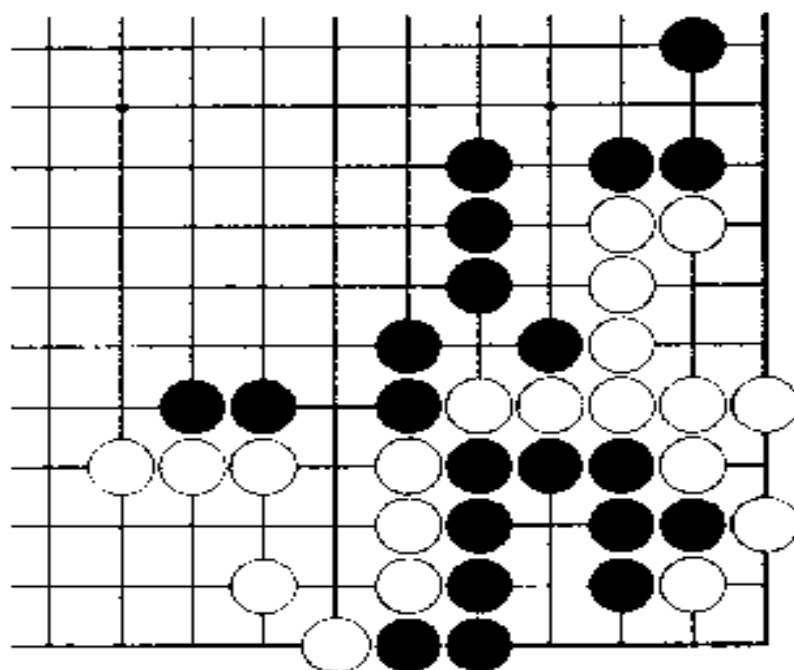


失败

黑如先 1 位，白 2 联络，黑不成立。

黑 1 如走 4 位，白当然走 a 位挡。





第 99 题

死活问题

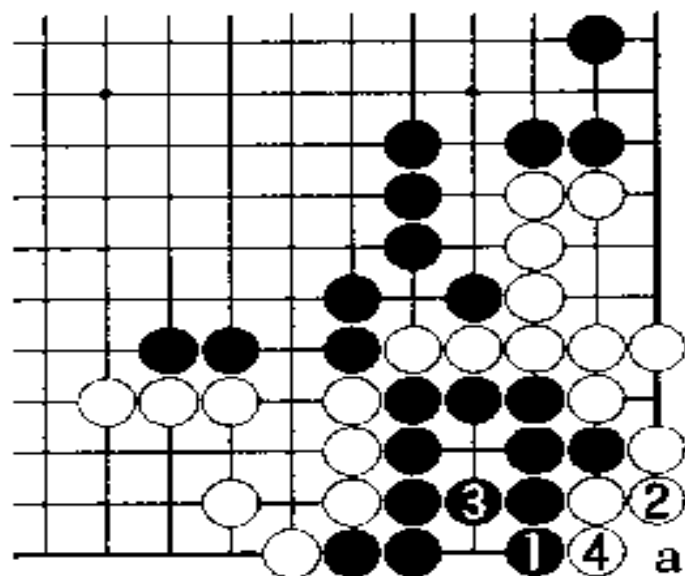
如果利用右下白的缺陷，黑能活棋，这样白的死活也成问题了。

失败

黑 1 如走 4 位是不能活棋的。

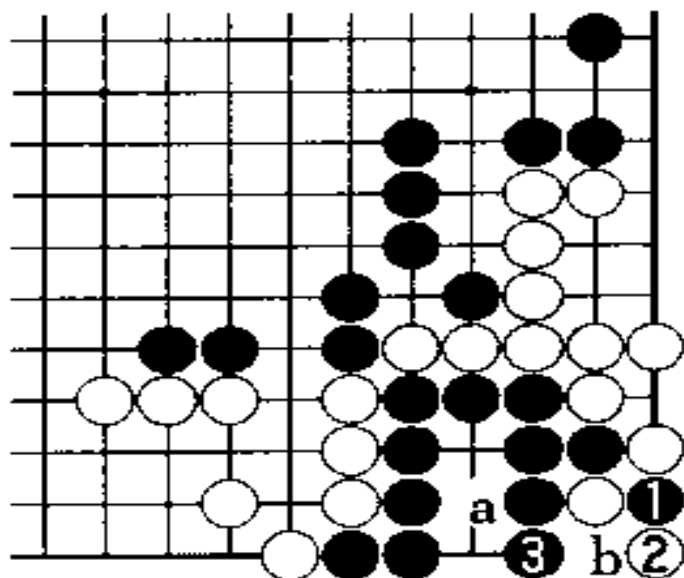
黑走 1 位，以下瞄着黑 2、白 a、黑 4 的手段。

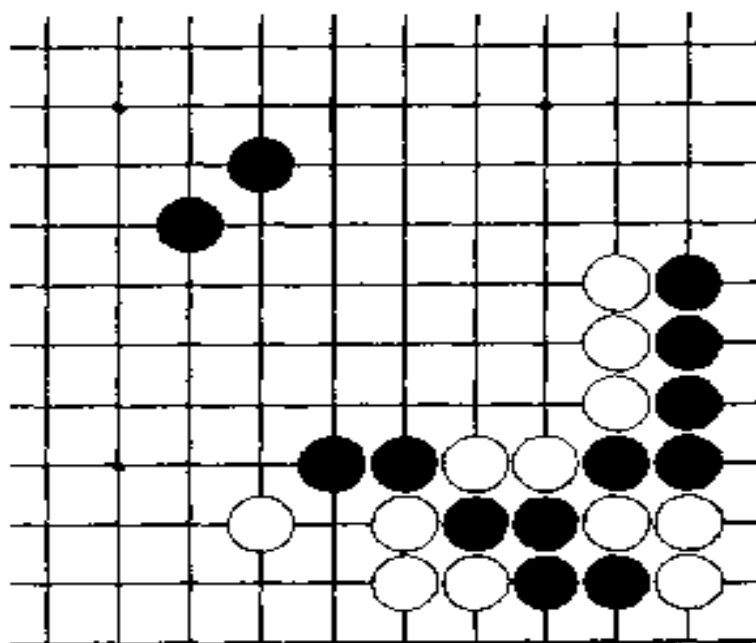
因此，白 2 补，黑 3 活棋。但这样不是黑的最佳着法。



正解

黑走 1、3 后，a 位和 b 位成为黑必得其一，已活棋。同时，右边白棋只有一只眼，反被歼灭。





第 100 题

征 子

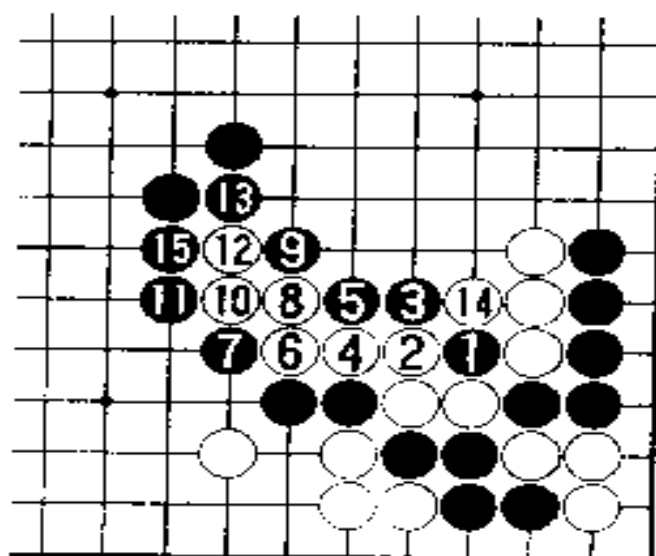
黑处境不妙，只有寻找白的缺陷。



正解

双方演变 13 止，成为黑征吃白棋。

黑 5 走 6 征吃的话，以后白 14 提子，黑失败。



续正解

白 1 粘时，黑 2 继续征吃，黑 12 止，白全部被擒捉。

