

# 欢迎光临博弈教育网

<http://www.bywq.com>



www.bywq.com  
博弈教育网

制作: Aizenan (一笑)



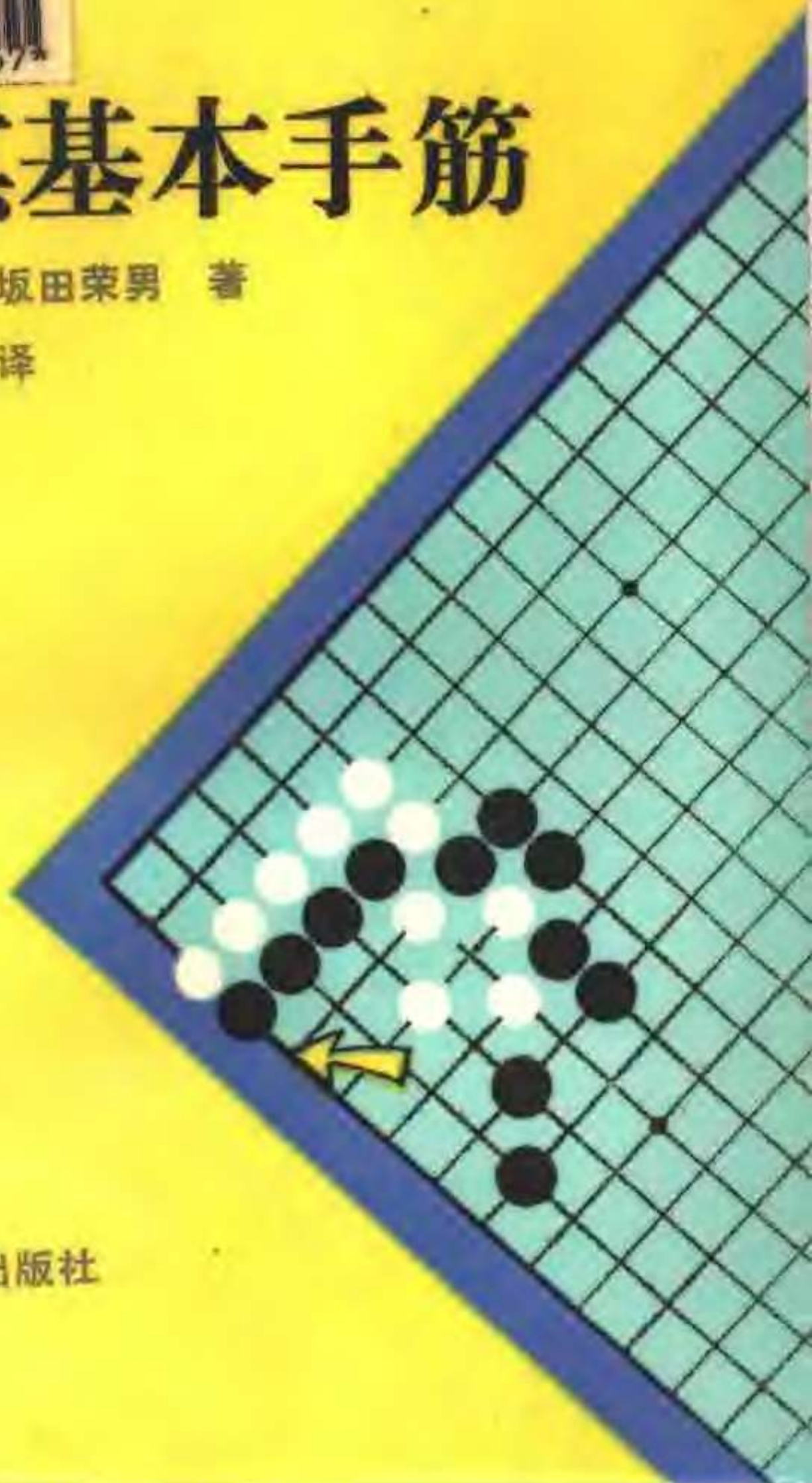


\*0003357\*

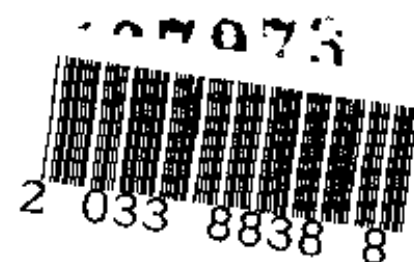
# 围棋基本手筋

日本九段 坂田荣男 著

赵德宇 译



开大学出版社



# 围棋基本手筋

日本九段 坂田荣男 著  
赵德宇 译



南开大学出版社  
一九八八·二

## **围棋基本手筋**

〔日〕坂田荣男 著

赵德宇 译

---

南开大学出版社出版

（天津八里台南开大学校内）

新华书店天津发行所发行

天津市宝坻县印刷厂印刷

---

1988年2月第1版 1988年2月第1次印刷

开本：787×1092 1/32 印张：7

字数：145千 印数：1—31,000

ISBN7-310-00087-0/G·10 定价：1.60元

60K-86/07

## 原 序

在局部双方棋子拚冲时，手筋起着相当重要的作用。它如同柔道、相扑运动中的绝技。通过灵活运用手筋，有时能收到意想不到的效果。在体育竞赛中，身材魁梧的人常因技艺的差距败在身材瘦小者之手。下围棋也同此理，如果不谙手筋，在盘面的角逐中会遭受难以想象的损失。

为便于读者系统学习，本书按手筋的种类分别加以叙述。图例包括实战性较强的治孤、腾挪、渡过、切断、对杀、死活等形，以利实战之用。

坂田荣男

# 目 录

## 原 序

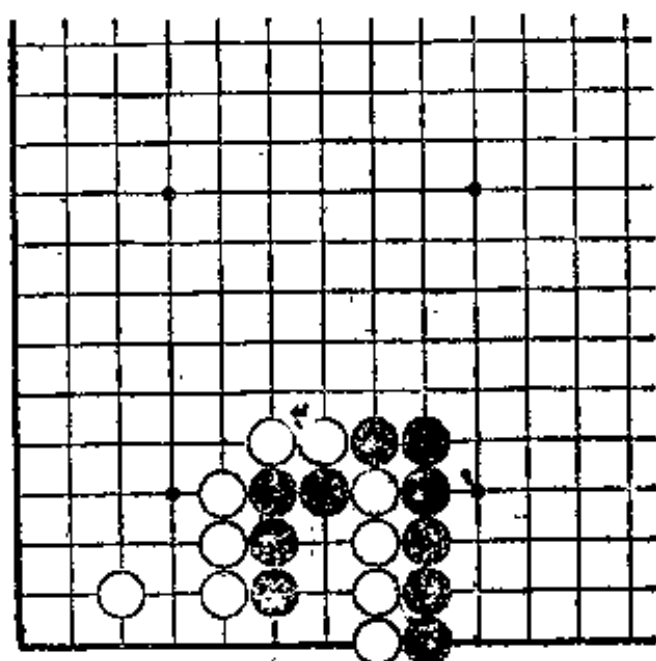
第一章 尖	( 1 )
第 1 型——第18型	
第二章 立	( 37 )
第 1 型——第12型	
第三章 靠	( 61 )
第 1 型——第17型	
第四章 点	( 95 )
第 1 型——第12型	
第五章 断	( 119 )
第 1 型——第12型	
第六章 扳	( 143 )
第 1 型——第10型	
第七章 腕	( 163 )
第 1 型——第10型	
第八章 挖	( 183 )
第 1 型——第 7 型	
第九章 枷	( 197 )
第 1 型——第 8 型	

# 第一章 尖

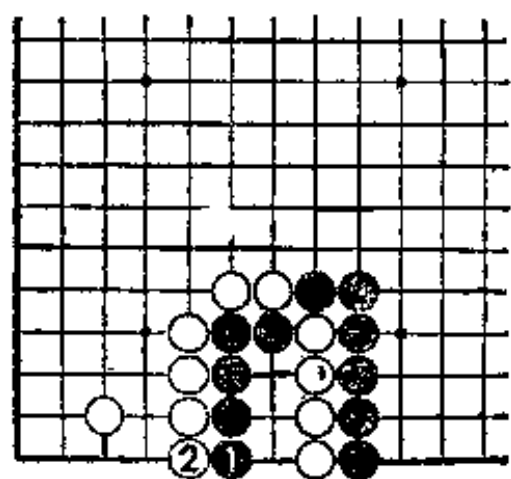
使用尖制对手于死地的局面可谓屡见不鲜。我们就先从尖的手筋开始吧。

## 第1型 对杀(黑先)

这是黑白双方各四子的对杀。黑要取胜，只有一手。

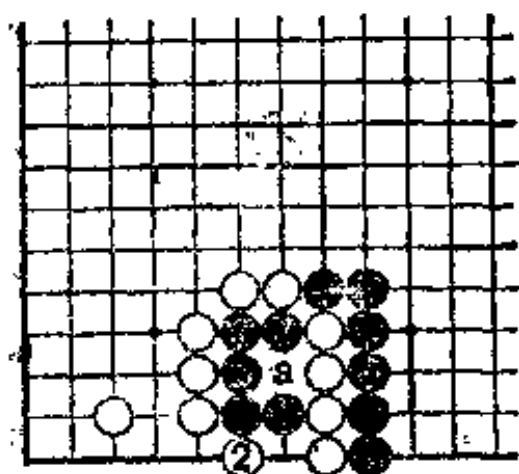


第1型 黑先



1 图

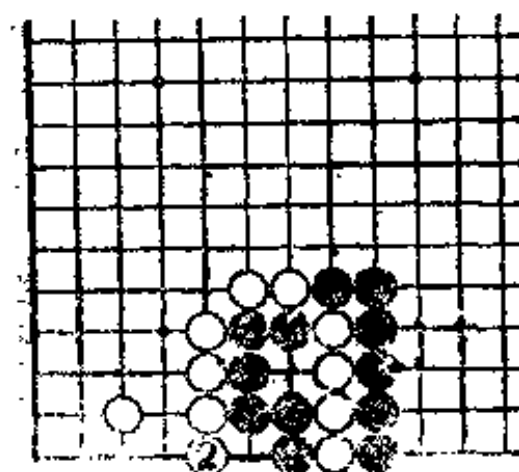
1图 双活 初看黑1似乎是当然之着，其实白2挡后，成双活。黑失败。



2 图

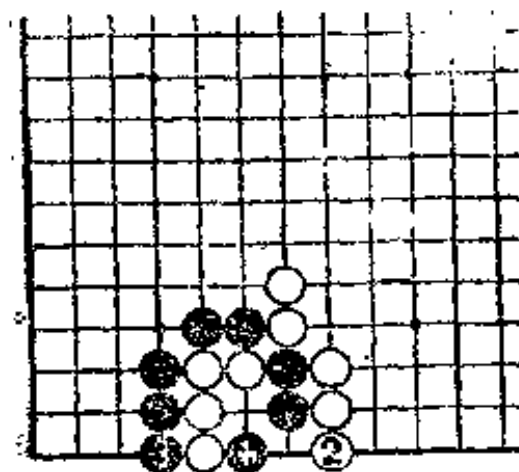
**2图 失败** 黑1如在里边紧气，则白2扳，黑因不入气而告负。

黑1改下 a 位同样是恶手。白2扳后，黑唯剩束手待毙。



3 图

**3图 正解** 黑1尖一举成功。白2如立，则黑3，对杀黑快一气胜。黑1阻止了白象前图那样的2位扳，这是本图成功的秘诀。白2不能在3位打。



4 图

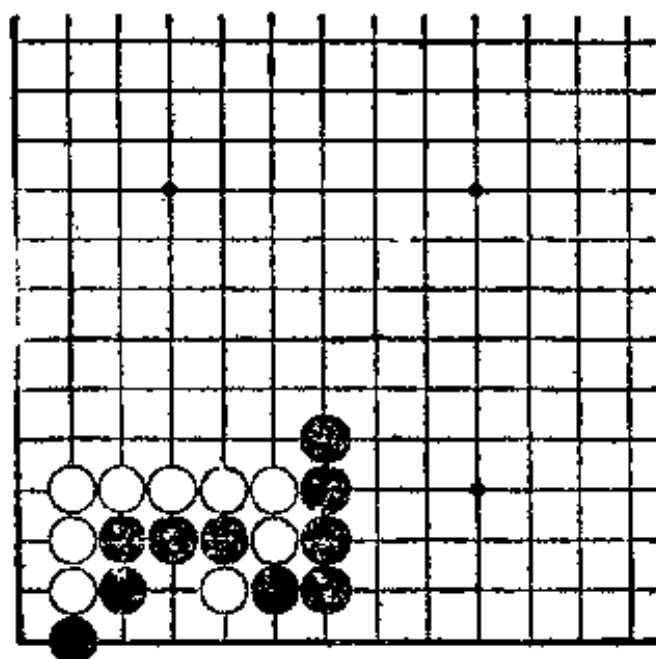
**4图 参考** 实战中还有许多必须尖的例子。本图黑1尖，就是“只此一手”的典型。



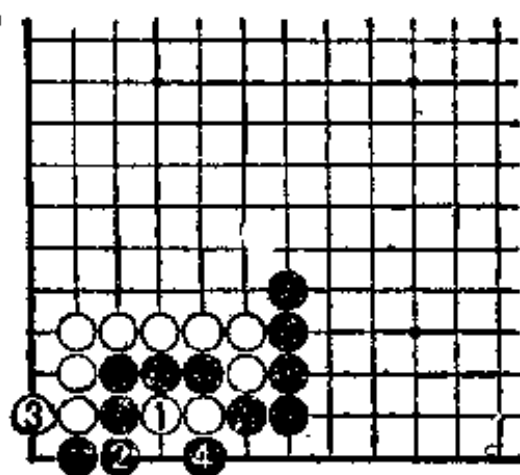
## 第 2 型

### 对杀(白先)

此型的问题是如何吃掉角上黑五子。如错过要点，则不能成功。



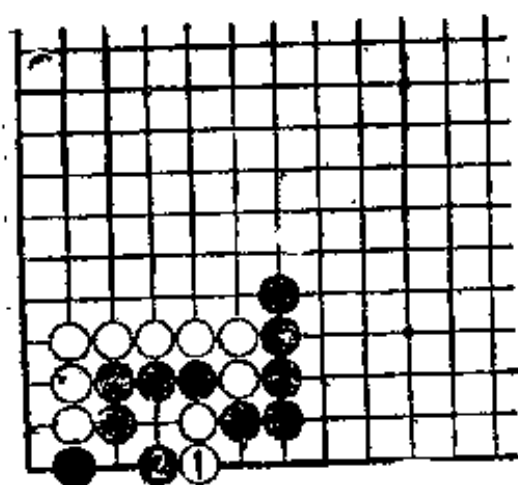
第2型 白先



1 图

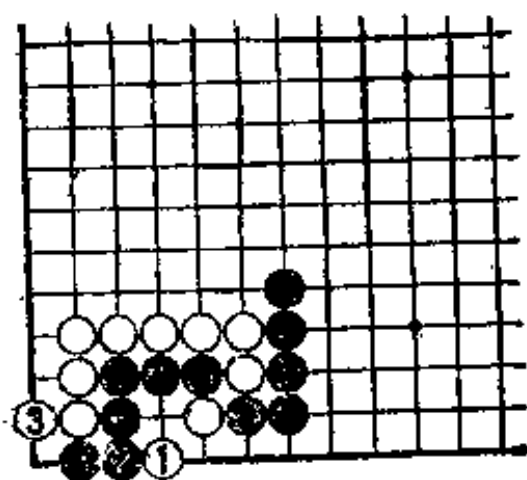
**1 图 失败** 白 1 打，不思后果，乃俗手，只有失败。黑 2 粘后，白两边不入气。白 3 时，黑 4 快 1 气吃白 2 子。

请在防止黑 4 扳上动动脑筋。



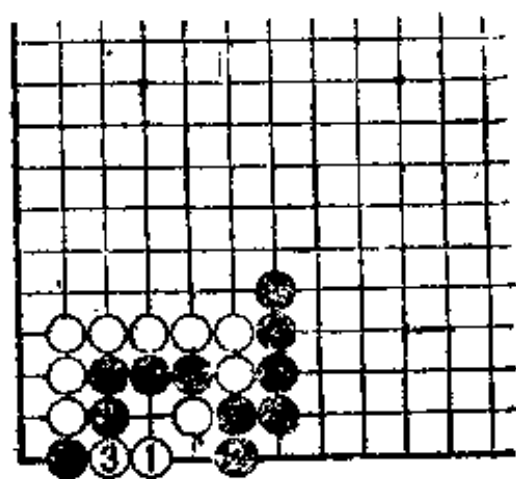
2 图

2图 失败 白1立也是失着。黑2尖顶后，白无策。



3 图

3图 正解 白1尖一举击中黑棋要害，是杀黑的唯一手段。黑即不能在右边扳，也不能在里边打。黑2粘则白3，黑差1气。

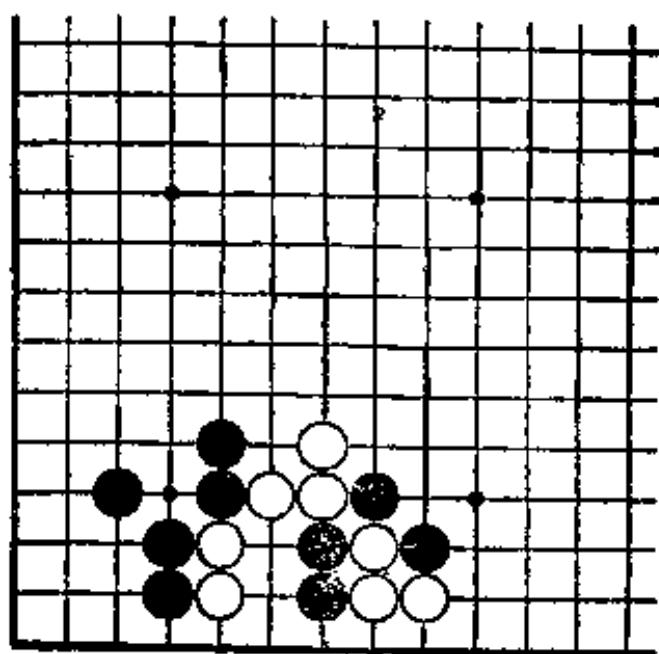


4 图

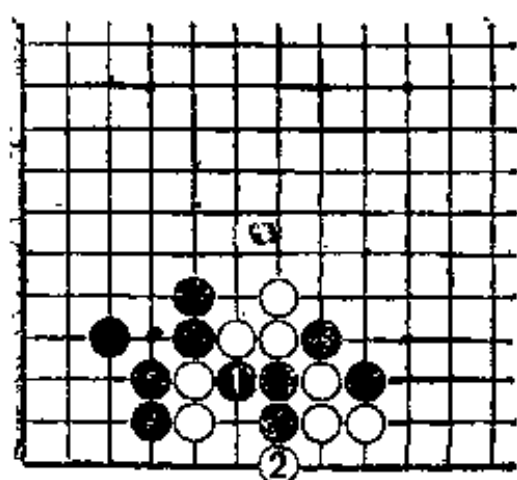
4图 变化 白1尖时，黑2如立，则白3，黑仍被吃。

### 第3型 渡过(黑先)

此型由二间高夹定式变化而来。因白脱先，黑正在发动攻势。怎样进攻好呢？



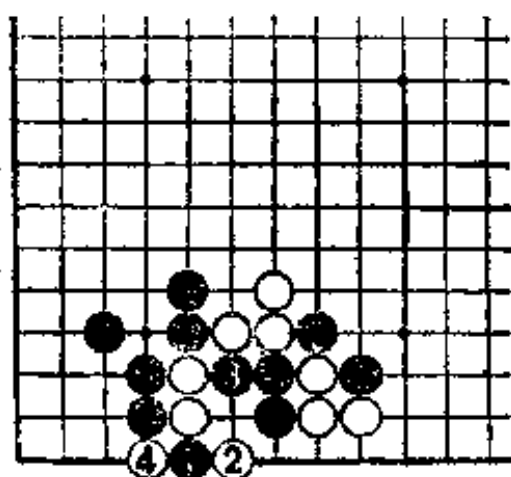
第3型 黑先



1图

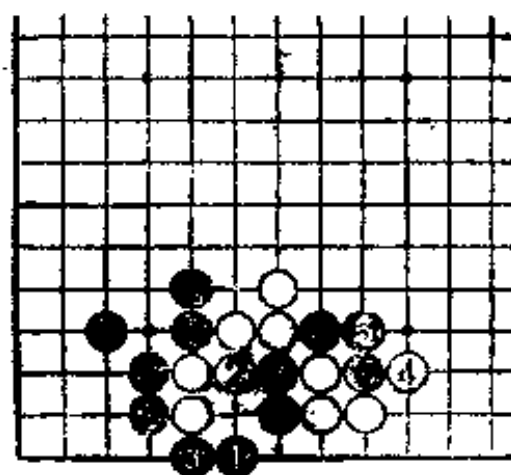
1图 失败 黑1过于急躁，结果失败。

被白2吃掉3子后，黑就再也谈不上攻击这块白棋了。



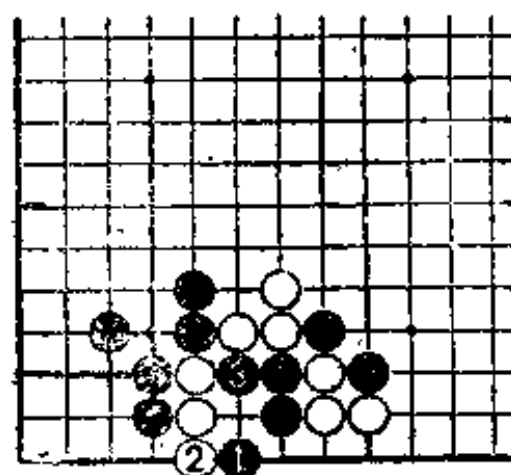
2 图

2 图 失败 黑 1 扳意在救出 2 子，但经白 2、黑 3、白 4，黑仍失败。



3 图

3 图 正解 黑 1 尖是手筋。白 2 粘时，黑 3 可渡过。白 4 打时，黑 5 粘，分断白棋而攻之。这是本题的焦点。

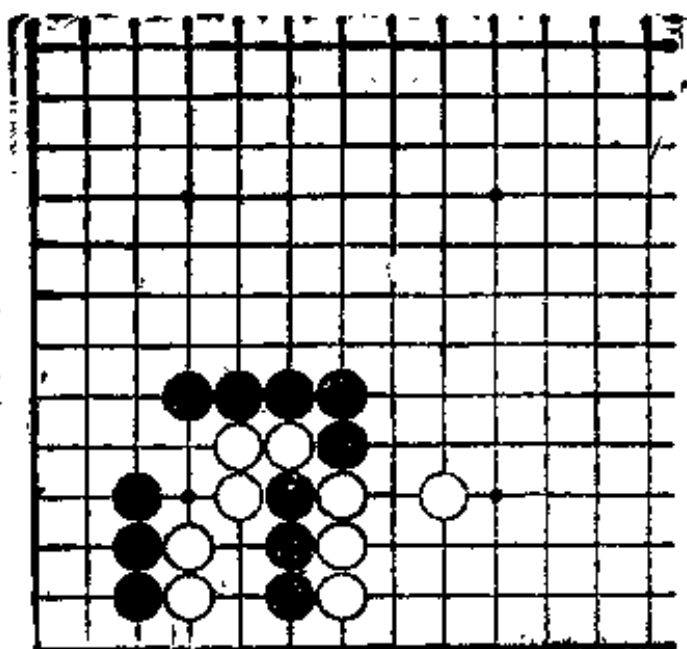


4 图

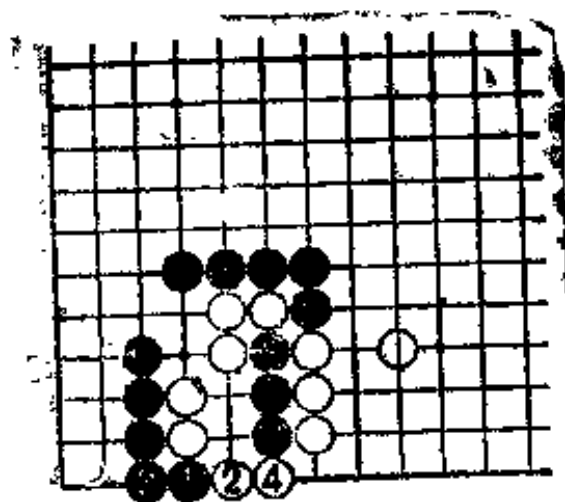
4 图 变化 白 2 如阻渡则黑 3 断，对杀黑胜。对白棋来说这个结果比 3 图更遭。

## 第4型 对杀(黑先)

黑三子与白五子的对杀。如直接紧气会遭白逆袭，以致死活颠倒。

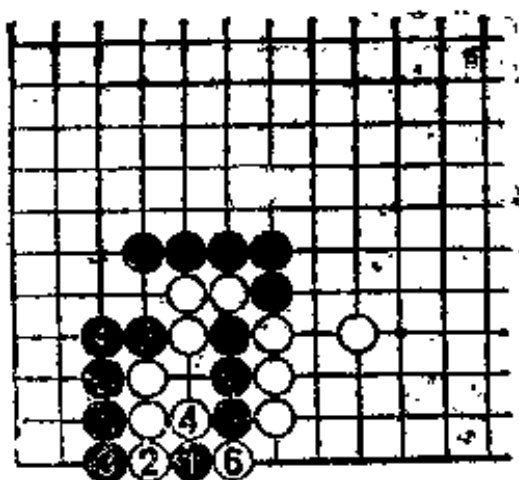


第4型 黑先



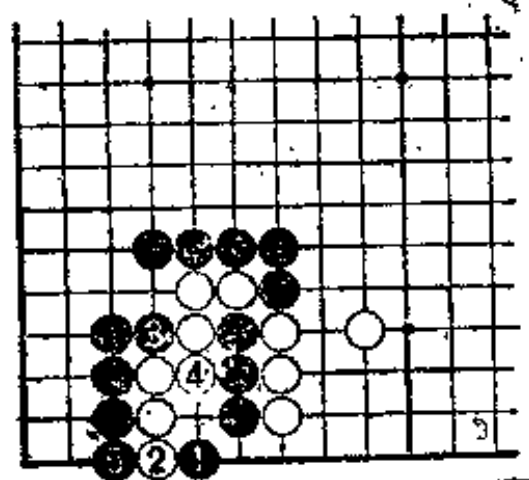
1 图

**1图 失败** 这种场合下的对杀首先应打消黑1扳的念头。白2时黑3如粘，则白4渡过，黑3子被吃。



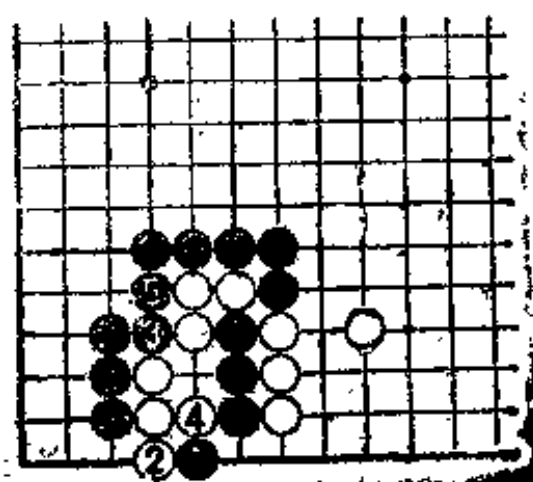
2 型

**2图 失败** 此形仍需从黑1尖入手，但白2时，黑3挡就不对了。白4打后，经黑5、白6，黑失败。



3 图

**3图 正解** 黑1尖，3挤是次序。白4、黑5后，明显黑胜。可见前图败在次序错误。使用手筋时，必须要注意对方的反击手段。

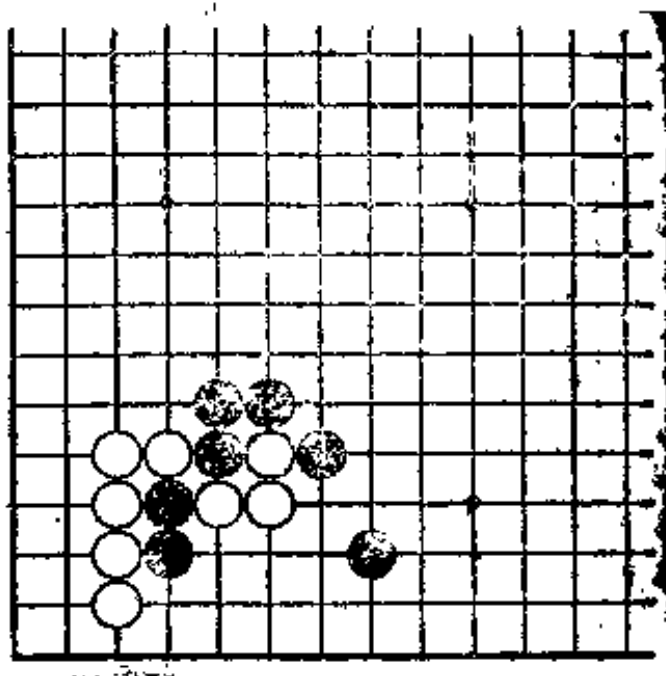


4 图

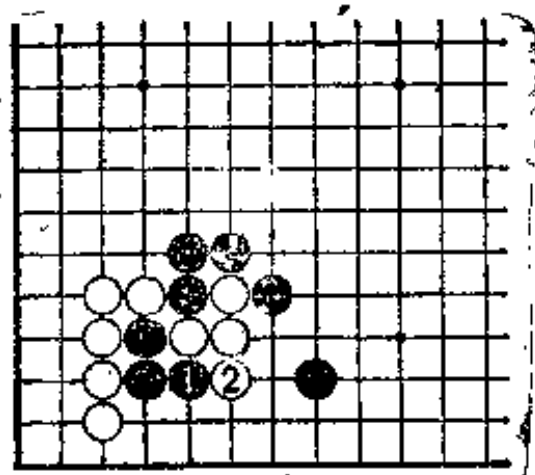
**4图 变化** 白4如挤，黑5打，白接不归，上方3子被吃。

## 第5型 对杀(黑先)

黑如能发现急所，便可意外简单地救出二子。

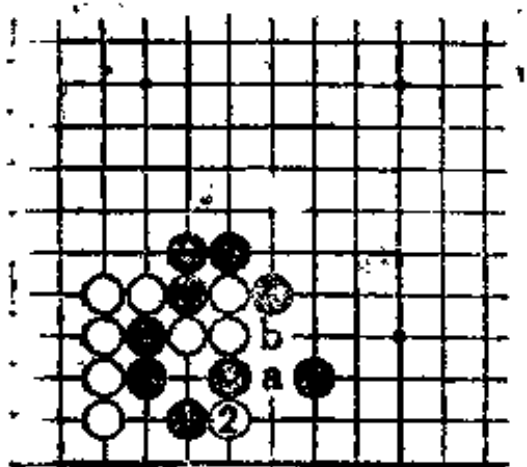


第5型 黑先



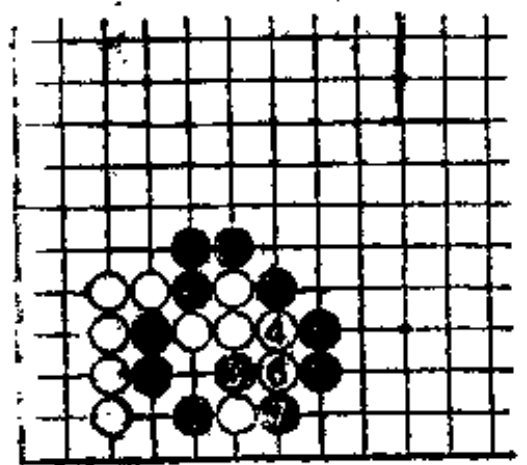
1图

1图 失败 黑1曲，白2挡。黑出师不利，没能击中白三子的要害。



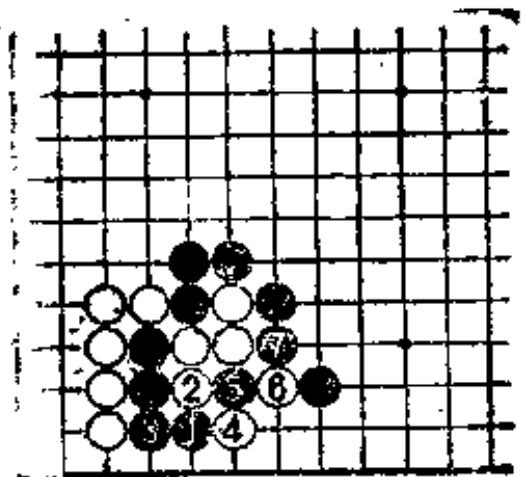
2 图

**2图 正解** 黑1尖是此形的急所，白2如靠，则黑3挖。吃白3子。接下去白a则黑b。



3 图

**3图 变化** 白4、6挣扎，徒劳。黑7即可吃白。



4 图

**4图 变化** 对黑1，白如2打、4扳，黑有5、7勒吃的手段。

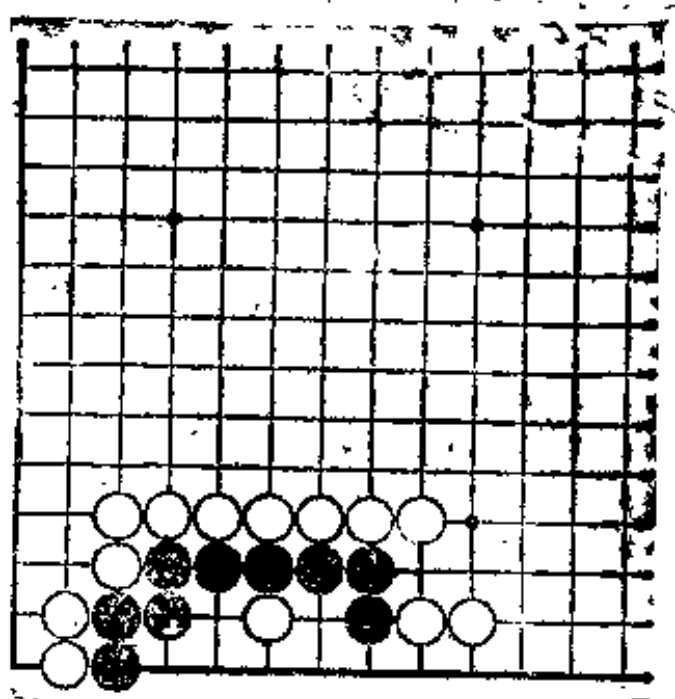
尖这一手筋的特性在于占居对方急所以攻之。



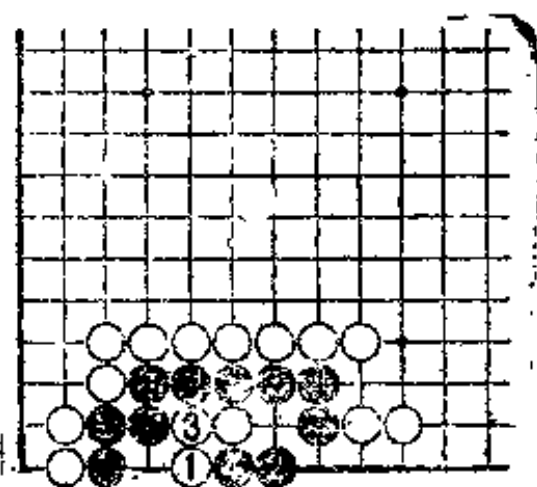
## 第6型 死活(白先)

死活棋中也经常使用尖的手筋。

请使用正确次序攻杀黑棋。



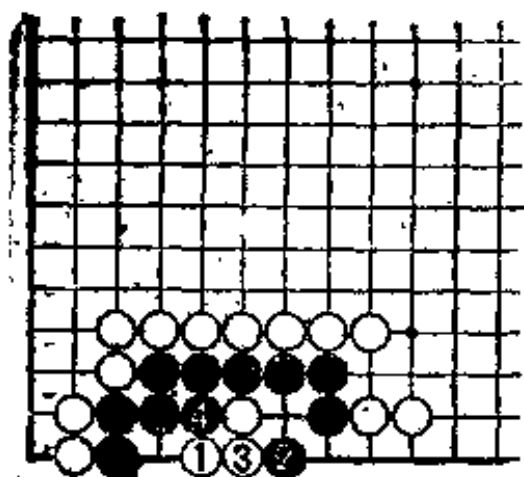
第6型 白先



1 图

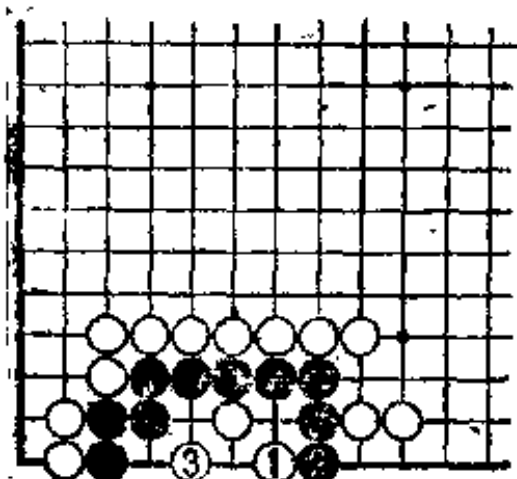
**1图 失败** 白1尖是手筋，也是对方的急所。但黑2位尖是好手，白失败。以下白3团，黑4挤，成双活。白所获无几。





2 图

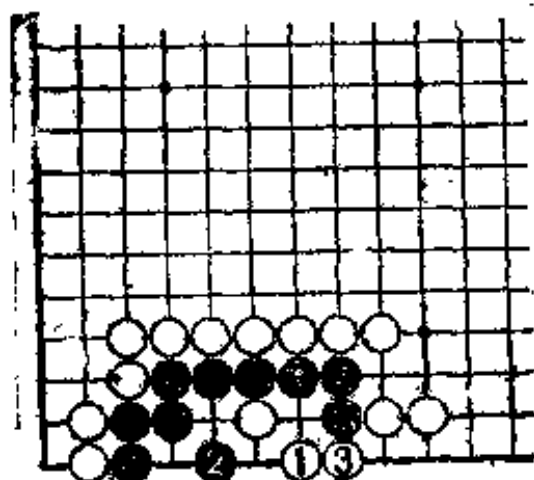
2图 失败 白如3位团，则黑4位挤，同样是双活。3、4两点是见合\*。



3 图

3图 正解 白必须先在本图1位尖，与黑2交换后再3位尖，作成聚五杀黑。

白1的价值就在于它抢占了前图黑2的位置。白3也是做成聚五的唯一手筋。



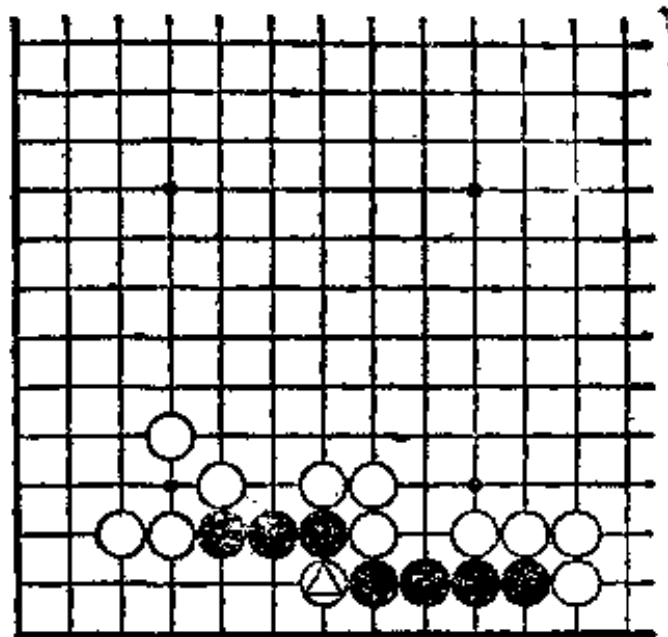
4 图

4图 变化 黑如2位应，白3渡过，即杀黑。

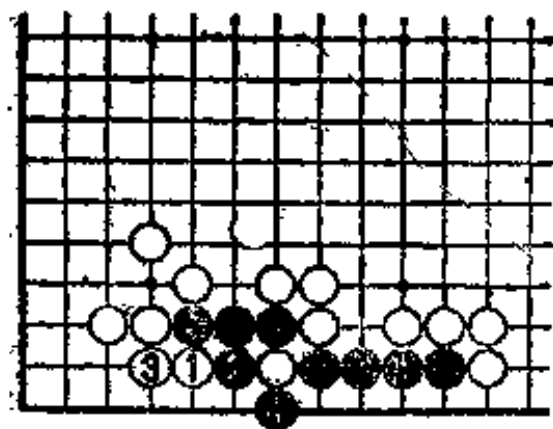
\* “见合”是日本围棋术语，意思是二者必得其一。——编者

## 第7型 死活(白先)

此型的问题是如何活用白⊙1子，如卡掉黑眼或与黑杀气等。

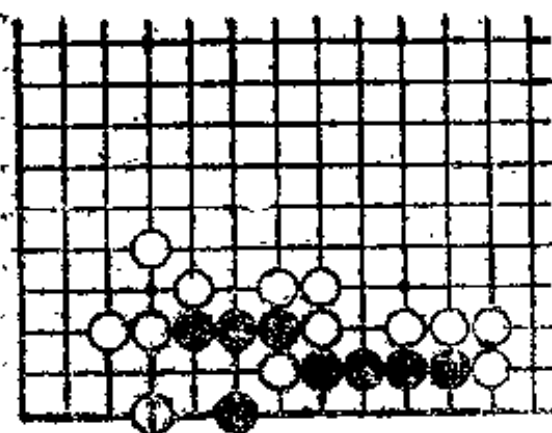


第7型 白先



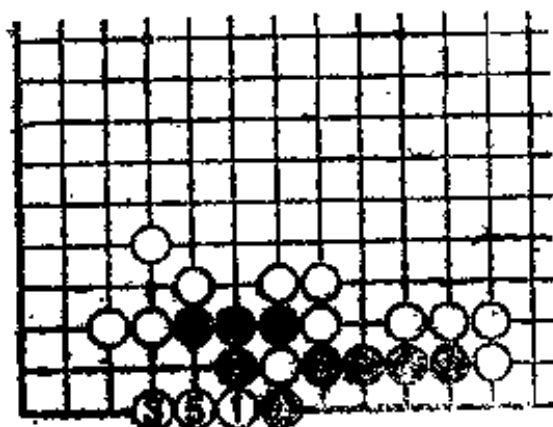
1 图

1图 失败 白1、3  
扳粘是大俗手，反帮黑2、  
4成活。



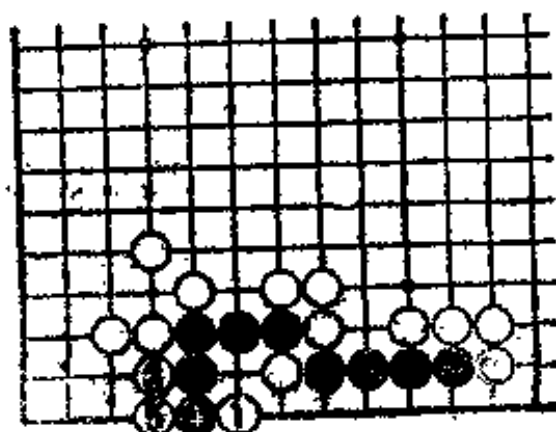
2 图

2图 白1跳也算得是手筋，但此形中却不能成功。黑2跳即活。



3 图

3图 正解 白1尖是正着。黑2如打，则白弃一子而于3跳。接下来，黑4、白5。黑虽吃一子，但是假眼，仍为死棋。

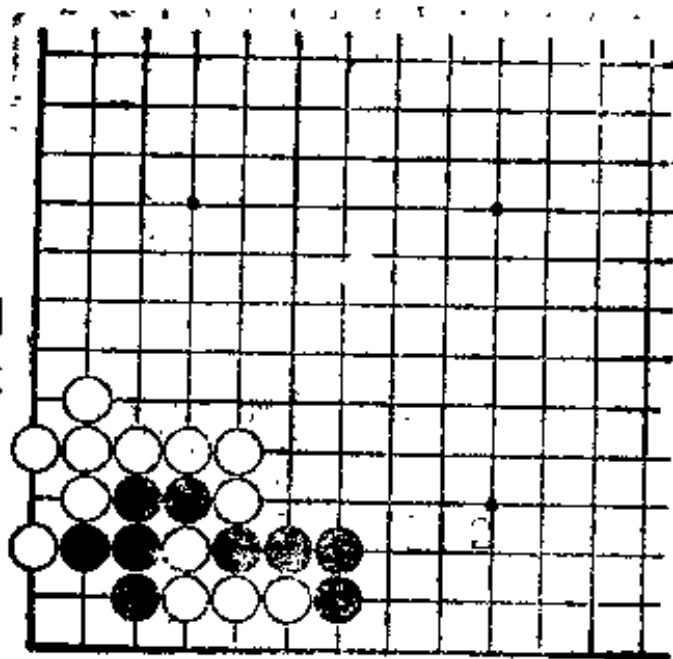


4 图

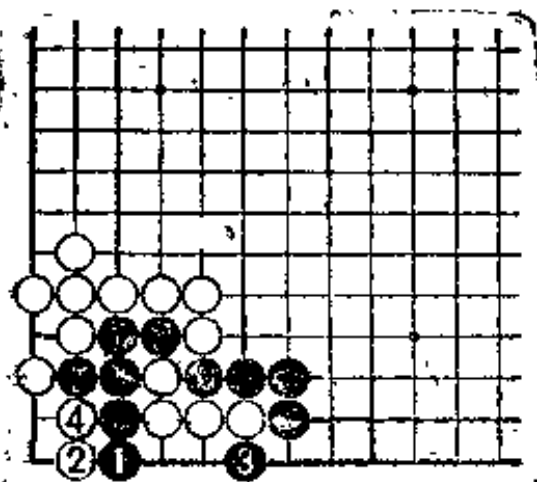
4图 正解 黑2、4如阻止白联络，则白3、5连档，黑全灭。大家能领略到尖的妙处了吧。

### 第8型 对杀(黑先)

黑棋因气促而必须利用角部的特殊性。注意不要走成劫。

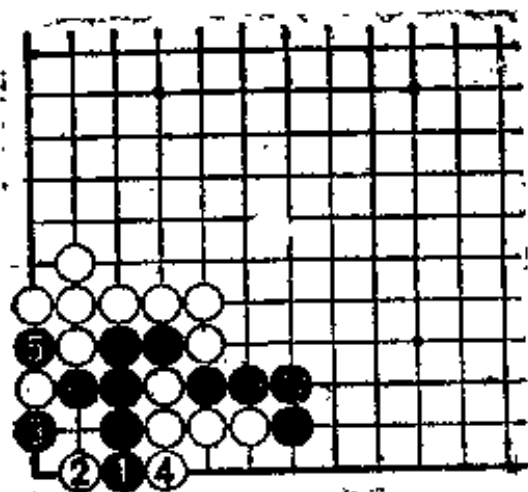


### 第8型 黑先



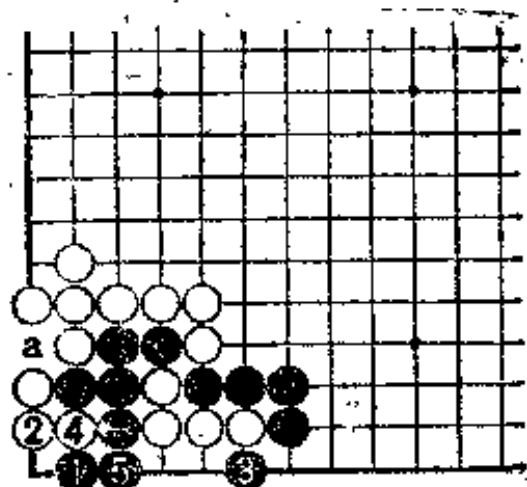
1 圖

**1图 失败** 一般都会看到黑1的立，但白有2位靠的手段。黑3则白4，黑差一气。



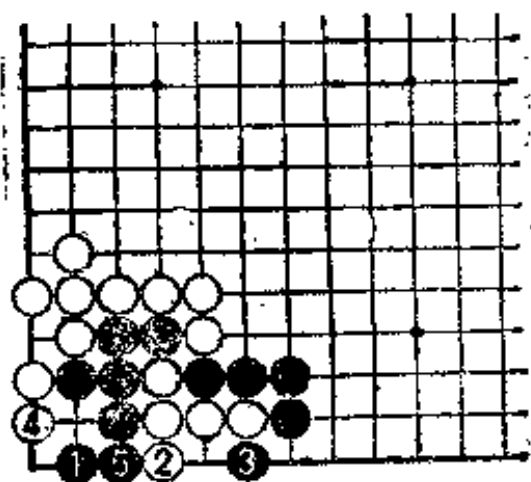
2 图

2图 劫 黑3挡时，白4必然，黑5虽可提劫，但这不是正解。



3 图

3图 正解 黑1尖正确。白2如冲，以下黑3、白4、黑5。白两边不入气，黑成功。请注意黑1利用了角部的特点，使白必须a位粘后才能一·一紧气，即，黑宽出一气。这种手筋在实践中应用率相当高，因此有必要牢记。



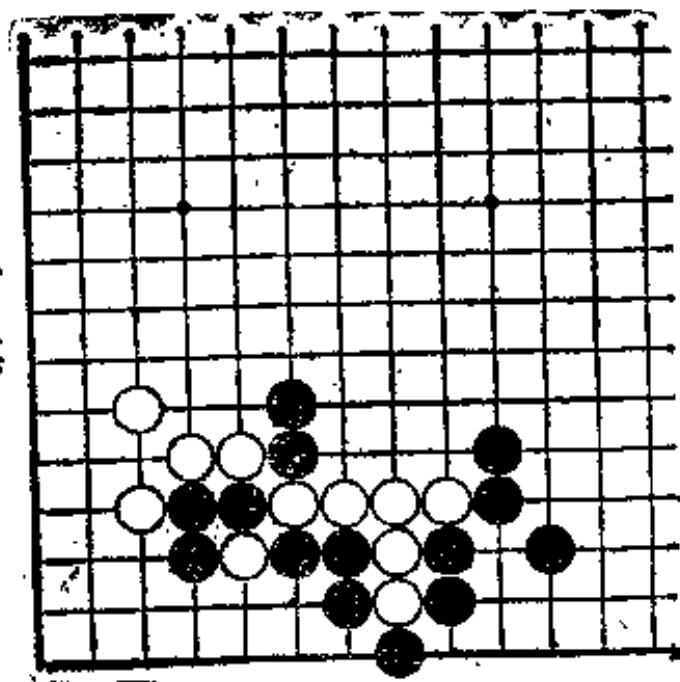
4 图

4图 变化 白2如立，黑3、5即可轻取白棋。

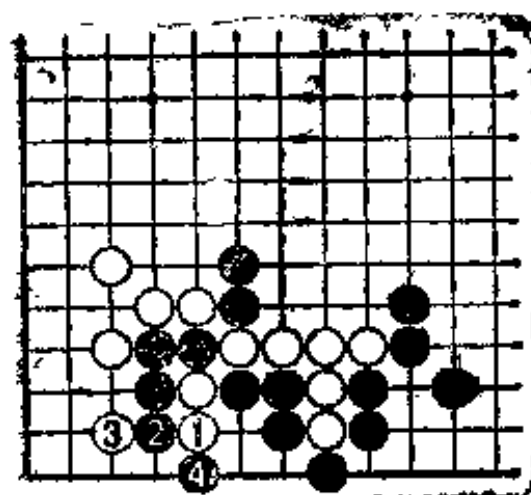
## 第9型 对杀(白先)

白六子出逃已不可能，因而只有与边上黑棋对杀。

白怎样走呢？

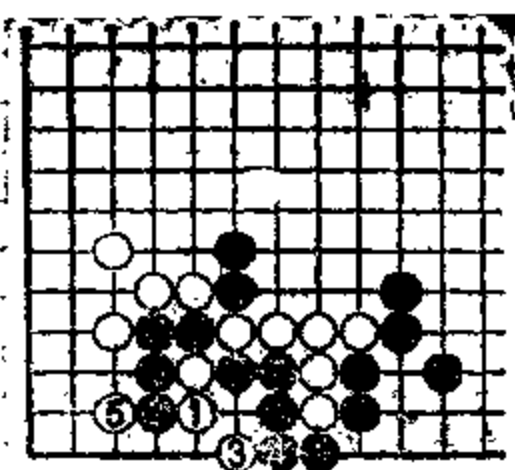


第9型 白先



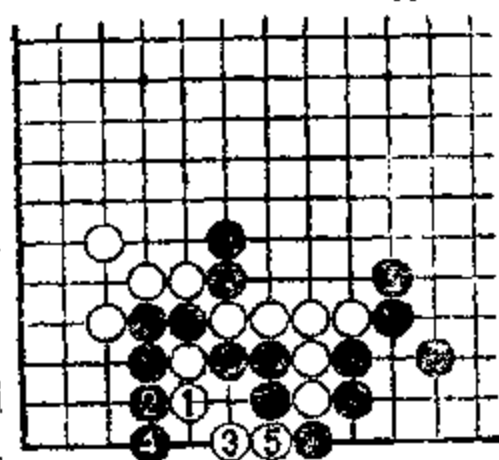
1 图

**1 图 失败** 白1立是当然之着，但黑2时，白3靠失之过急。黑4扳吃2子，白苦。必须设法阻止黑4的扳。



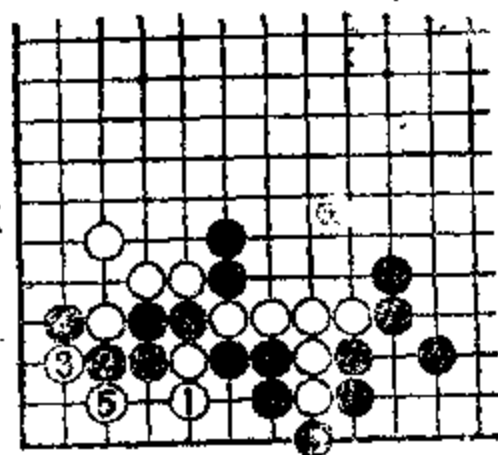
2 图

**2图 正解** 白3尖是巧妙的手筋。黑4粘时，白5靠可吃黑4子，因为黑两面都无法打吃白2子。这是白3尖的效果。



3 图

**3图 正解** 黑4如立，白可5位断吃，黑仍溃败。



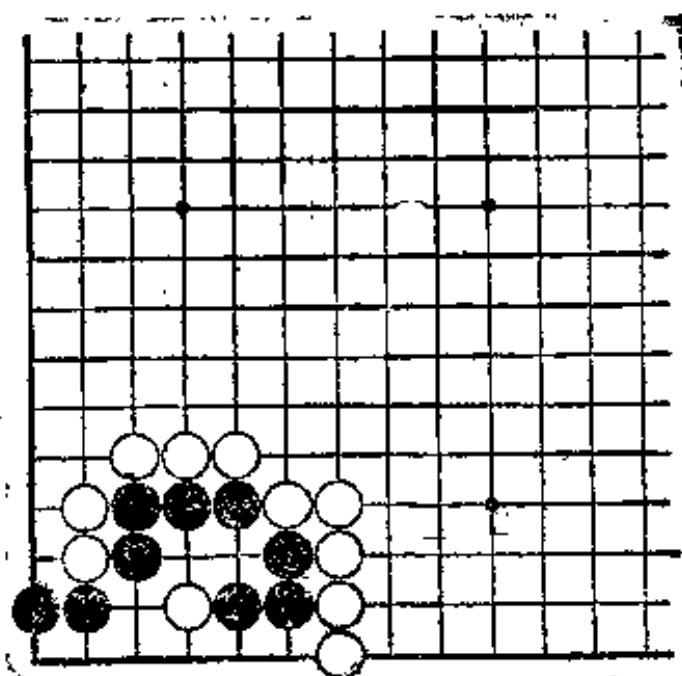
4 图

**4图 变化** 白1立时，黑2如曲，则白有3、5勒吃的手段，黑仍不能逃脱。

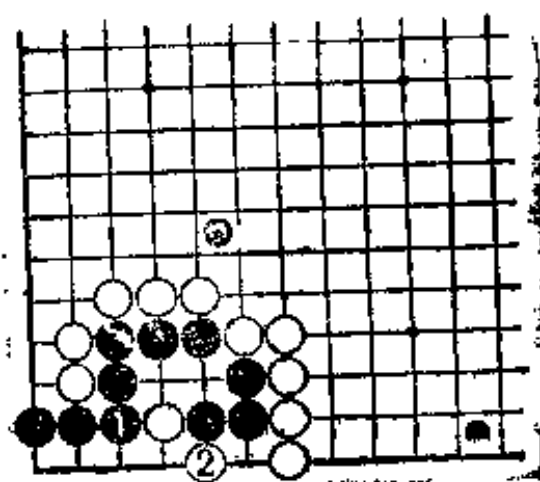


### 第10型 死活(黑先)

黑地中的白一子正<sup>5</sup>处急所，黑似乎很难处理。其实黑是有对策的。注意不要入白圈套。

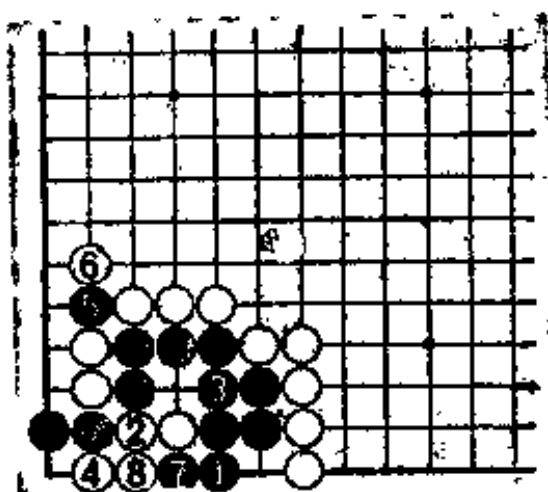


### 第10型 黒先



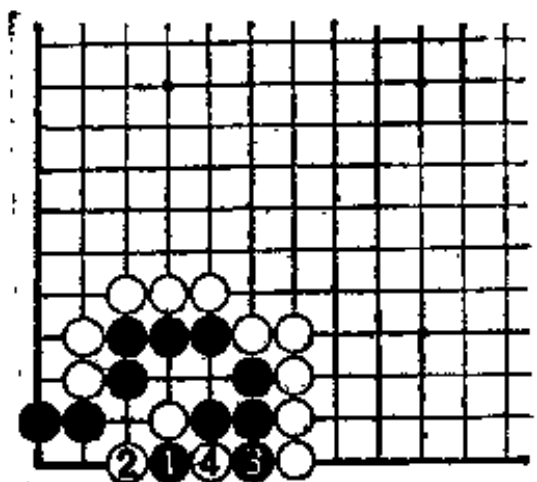
1 圖

**1图：失败** 黑1粘，则万事皆休。白2扳时，黑无策阻渡。只得束手就擒。



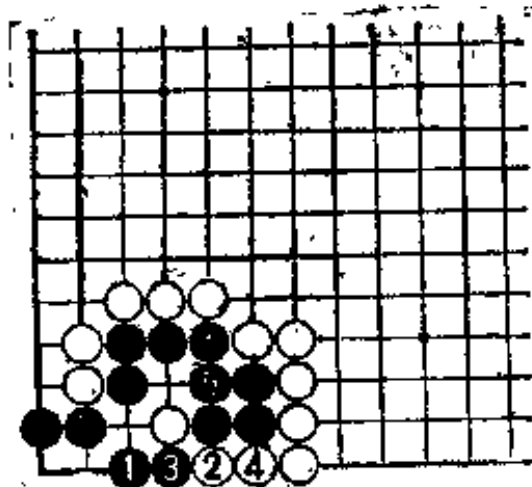
2 图

**2图 失败** 黑1下立可阻渡，但被白2断后，至白8上，黑两边不入气，仍被吃。



3 图

**3图 劫** 黑1、3激烈抵抗，成劫。但这也不是正解。

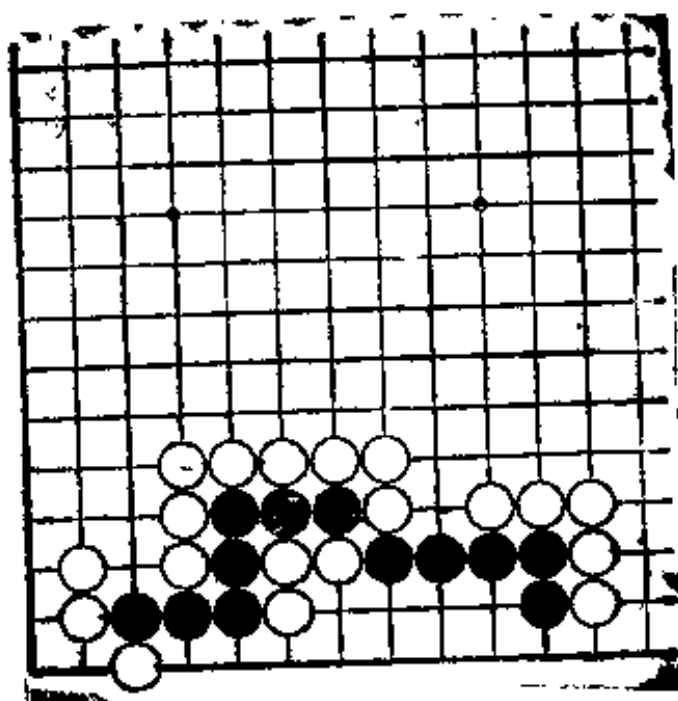


4 图

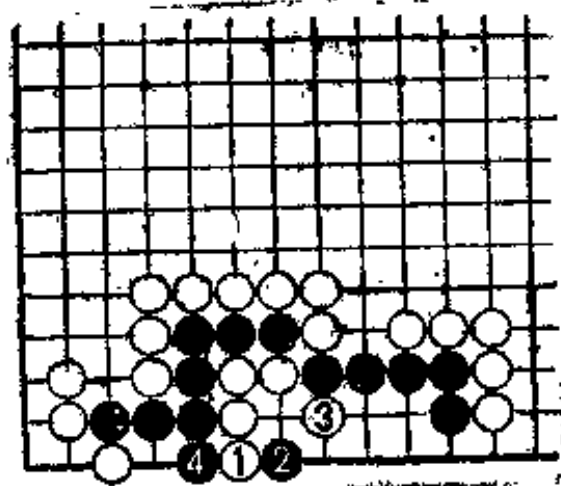
**4图 正解** 黑1尖是“只此一手”的手筋。至黑5止，留白一子而活。本图充分显示了黑1尖的价值。

## 第11型 死活(白先)

白三子有动出的余地，而且如行棋正确还可杀黑。

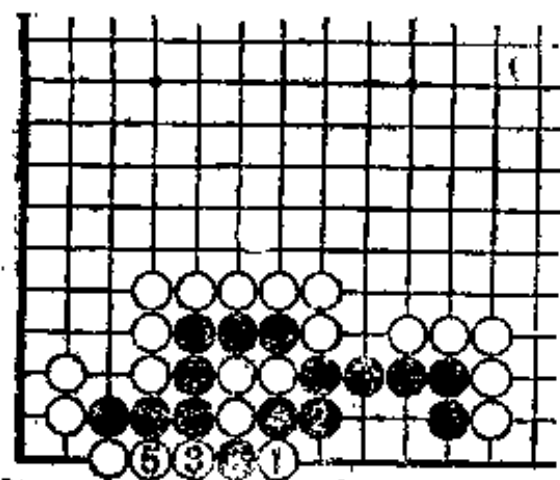


第11型 白先



1 图

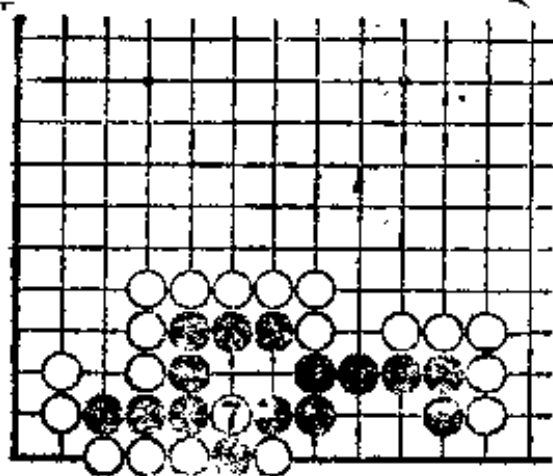
**1 图 失败** 在此场合下，白1立不好，黑2靠后，白3如扳则黑4，白无功而终。



2 图

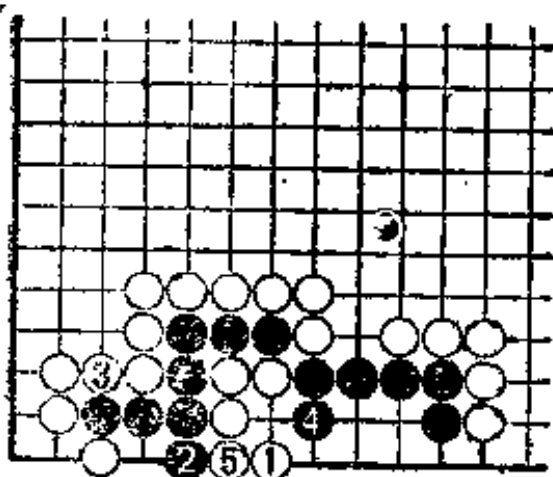
**2图 正解** 白如果不知道先弃三子的手法就不能成功。

白1尖，诱黑2立。接下来白3扳，黑4打时，白5接，让黑6提三子。



3 图

**3图** 接下来，白7返提。黑虽提三子，但并无眼位，至此黑死。

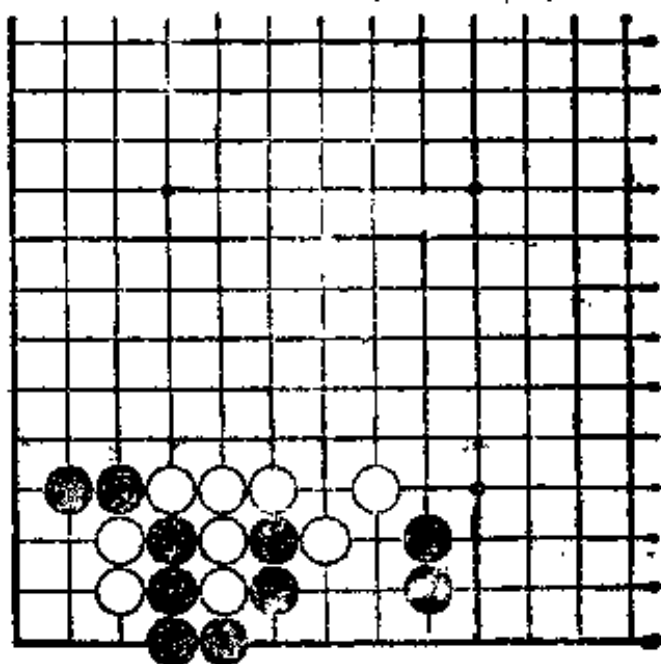


4 图

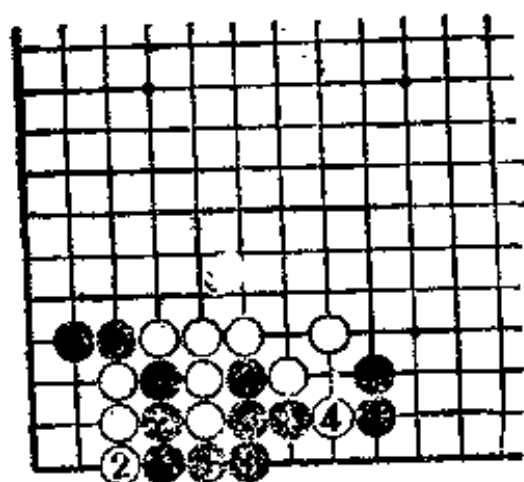
**4图 变化** 白1尖时，黑2如立，白可单在3位紧气。经黑4、白5，对杀白胜，黑左右皆失。

## 第12型 渡过(黑先)

黑如能渡过，自然可得角上白二子，问题是怎样渡过。

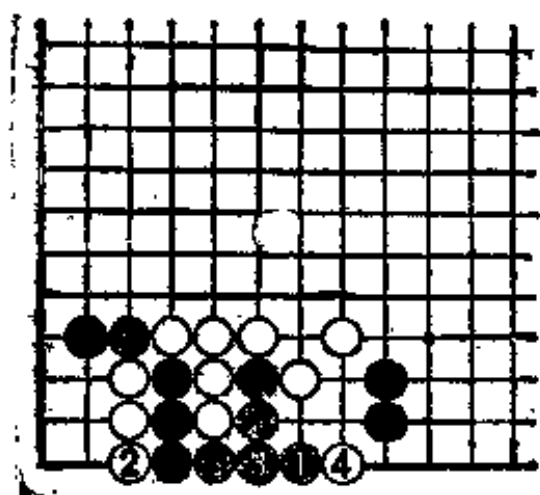


第12型 黑先



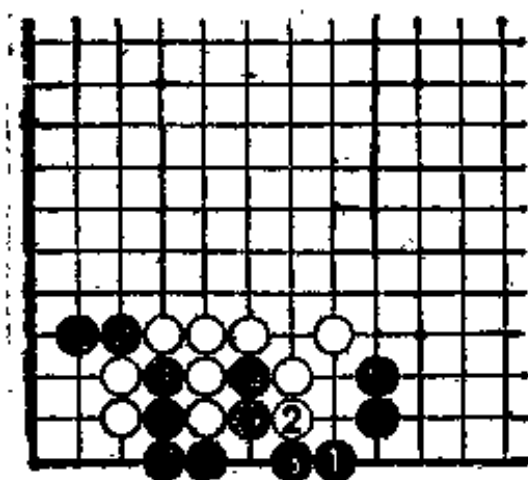
1 图

1图 失败 黑1曲，白2打，黑3粘时，白4挖吃，黑被一网打尽。



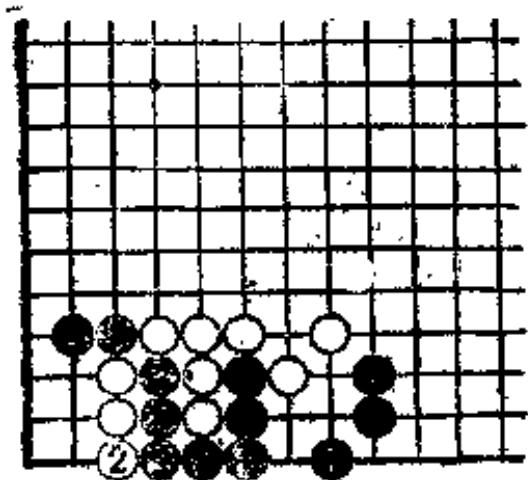
2 图

2 图 失败 黑 1 尖似乎  
是手筋，其实白 2 打时，  
黑仍不能逃脱。黑 3 如粘，  
则白 4。黑仍失败。



3 图

4 图 正解 黑必须在本  
图 1 位尖。白 2 如打，黑 3  
应，成打二还一，黑安然渡  
过。



4 图

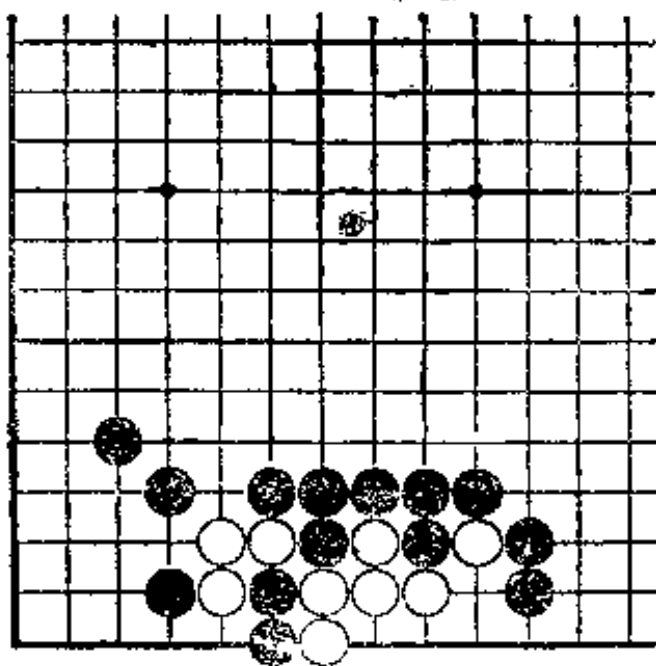
4 图 正解 白 2 如打  
吃四子，黑 3 粘同样可渡  
过。

此形黑如行棋正确，白  
是毫无办法的。黑 1 可以说  
是一种“间接战术”。在这  
种场合下，尖的手段经常奏  
效。

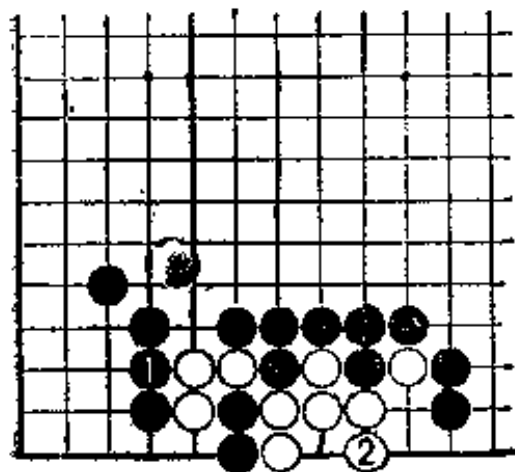
### 第13型

## 死活(黑先)

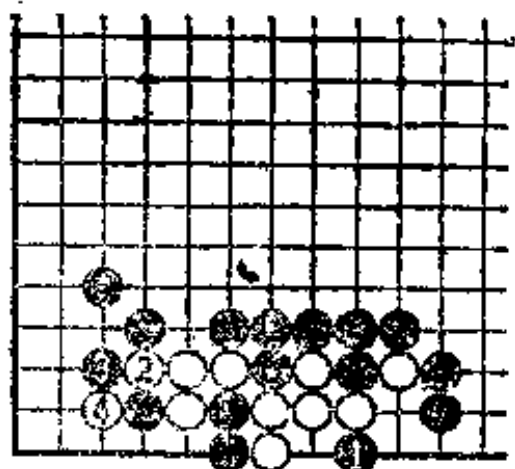
黑先可杀白，但需下些工夫。首先要防备白冲破角部。



### 第13型 黑先

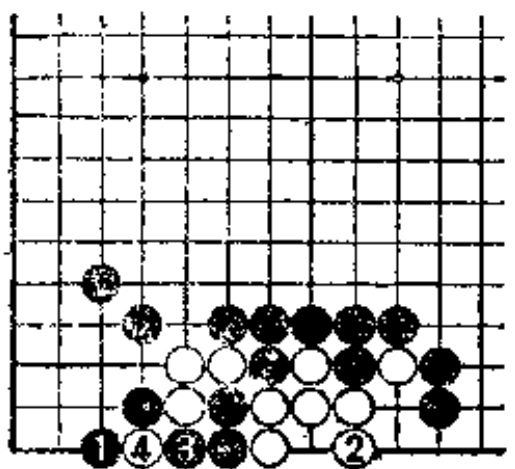
1. 

**1图 失败** 黑1接封锁3白的出路，但白2做眼即活。黑只有一手可成功。



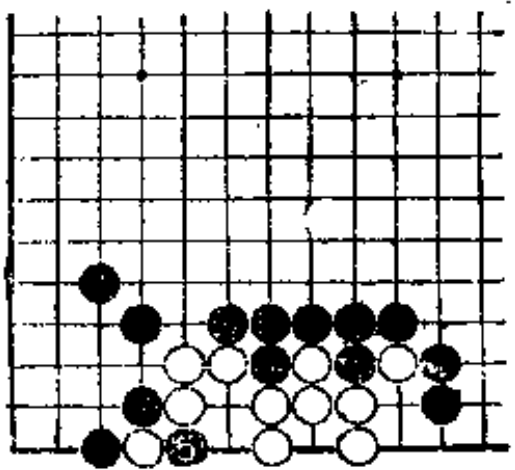
2 图

**2图 失败** 黑1虽可灭这只白眼，但白2冲时，黑缺乏有效防范手段。黑3如挡，白4打即活。黑角损失很大。



3 图

**3图 正解** 黑1尖不仅防止了白棋的冲，而且当白2做眼时，黑3得以连回。黑1发挥了特殊作用。



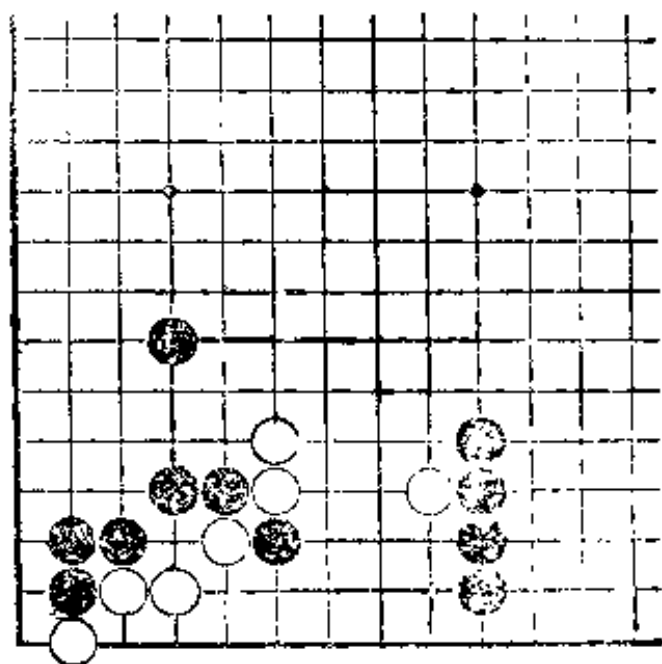
4 图

**4图** 白提2子后，黑5返提，卡掉了白眼，显而易见白死。此形黑弃三子后得以灭白眼，正是上图黑1尖的妙处。

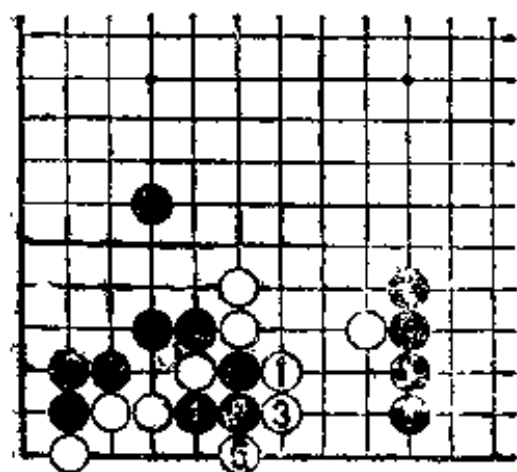


## 第14型 治孤(白先)

白被断，似乎十分困窘。其实白有摆脱困境之手段。

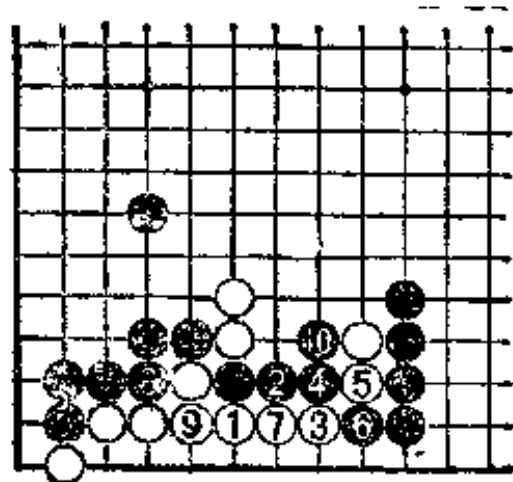


第14型 白先



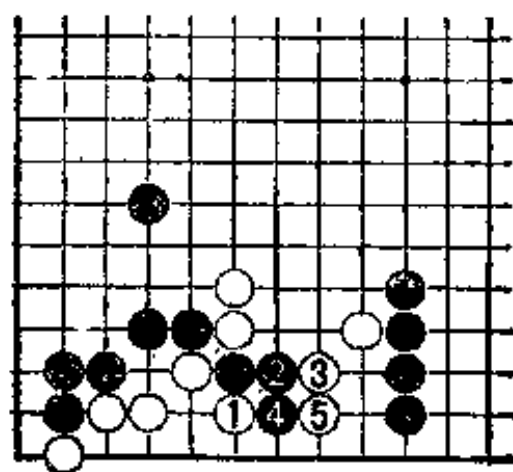
1 图

1图 失败 白1、3是俗手。黑4打时，白5虽可渡过，但棋形薄弱，终难免受攻。



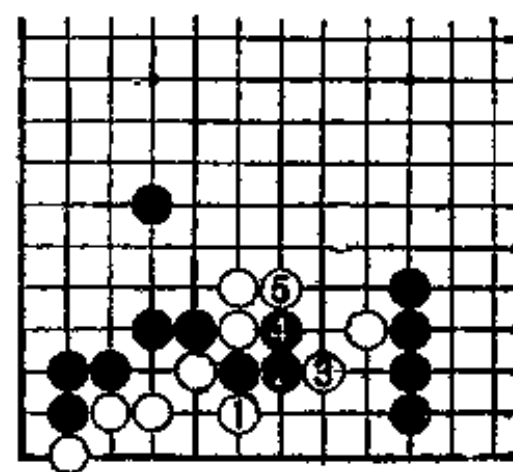
2 图

**2 图 失败** 白 1 从下面打,思路正确,但黑 2 时,白 3 跳就不好了。从黑 4、6 至 10 止,下边白棋不活。



3 图

**3 图 正解** 白 3 尖顶是手筋 黑 4, 则白 5 擒黑 3 子, 治孤成功。希望大家能深悟白 1、3 前后关联的手法。

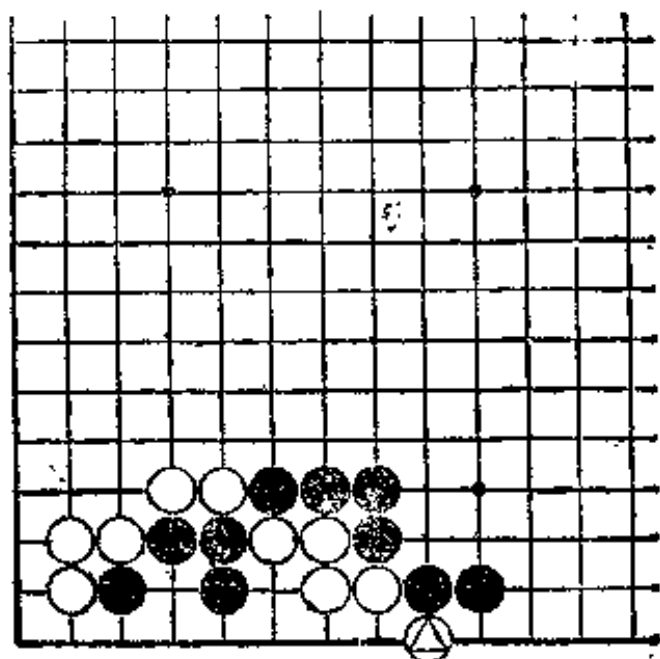


4 图

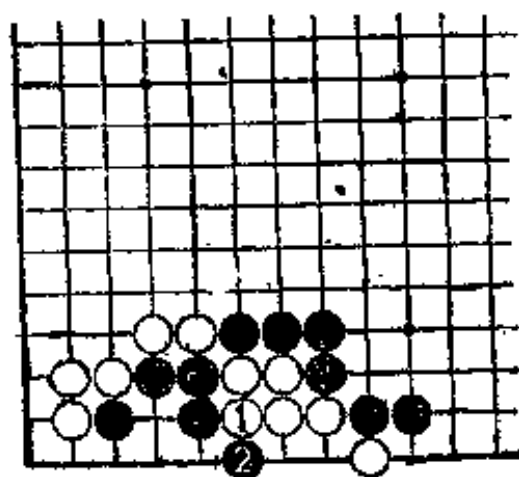
**4 图 正解** 黑 4 如向上曲, 则白 5 封头, 黑同样逃不掉。白能避开黑厚壁而获得腾挪, 值得自豪。

## 第15型 对杀(白先)

黑尚未成眼，但白形自身亦不完整，若直接硬拚，是无论如何也不能奏效的。白⊗1子将发挥意想不到的作用。

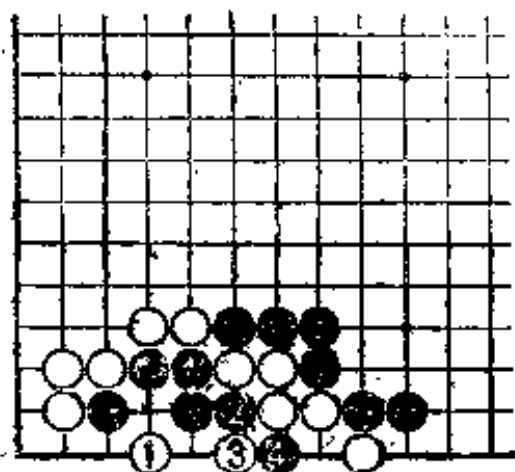


第15型 白先



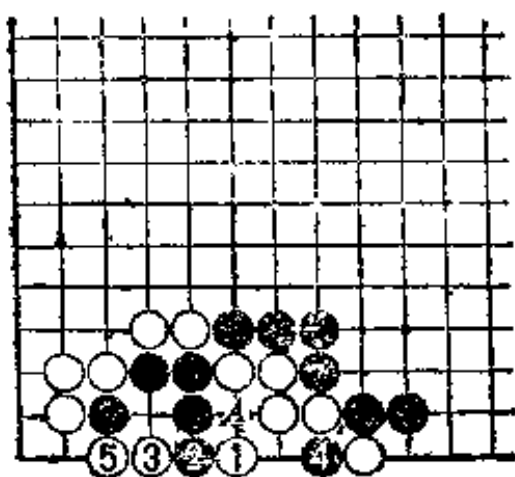
1图

**1图 失败** 白1如直接紧气，则黑2扳，即刻吃白。白1无谋，只能失败。



2 图

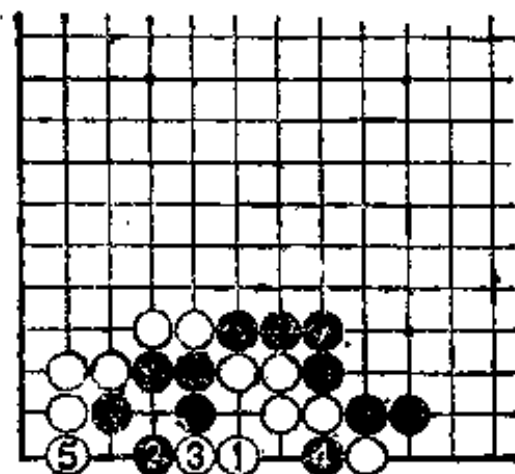
**2 图 失败** 白 1 透点也不得要领。黑 2 紧气时，白唯有自叹气短。



3 图

**3 图 正解** 白 1 以尖起手为上策。黑 2 如挡，白可 3、5 取胜。

黑 2 如改下 A 位，则白 2 位打。再有，黑 4 如走 5 位，则白 A 位打。总之，黑在劫难逃。



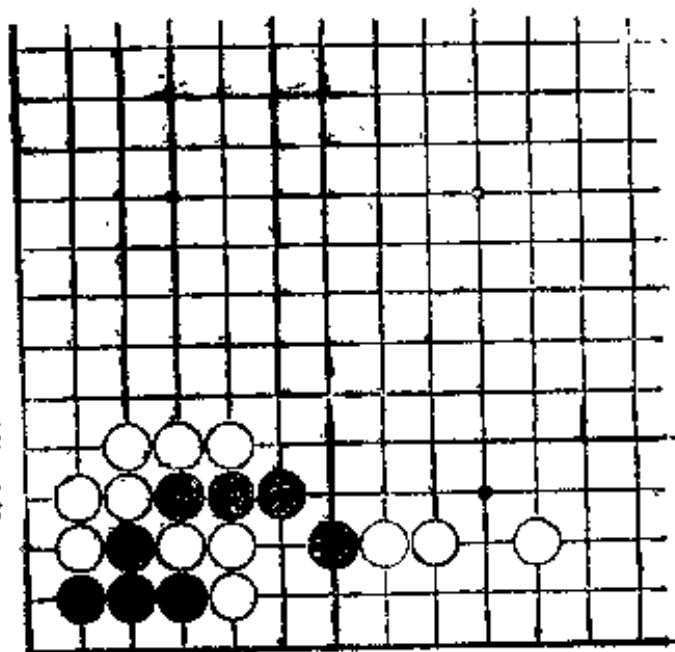
4 图

**4 图 正解** 黑如 2 位应，则白 3 挤，卡眼。黑 4 时，白 5 立，快 1 气杀黑。请注意：黑两边不入气。

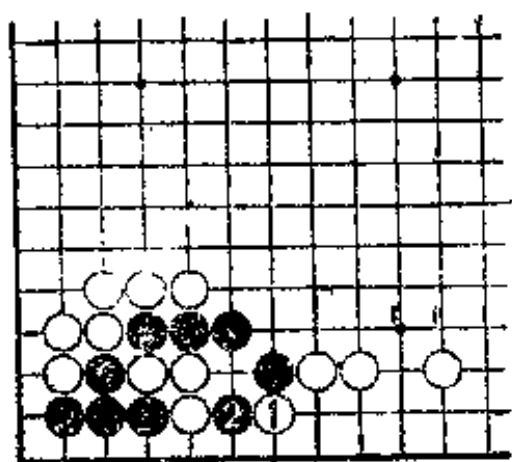
## 第16型 对杀(白先)

这是尖当中比较复杂  
的形。

初看白三子似乎已然  
无望，其实白有重创黑棋  
的手段。

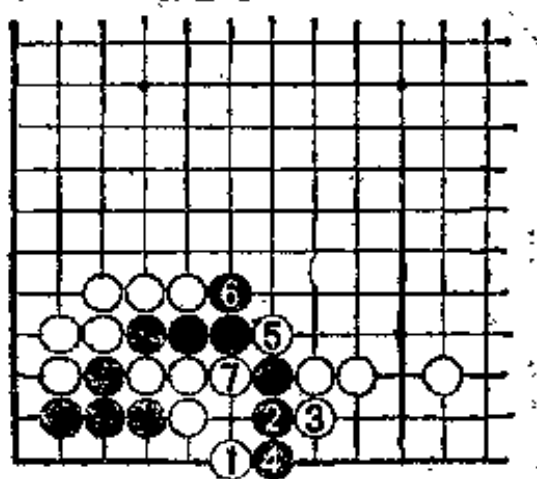


第16型 白先



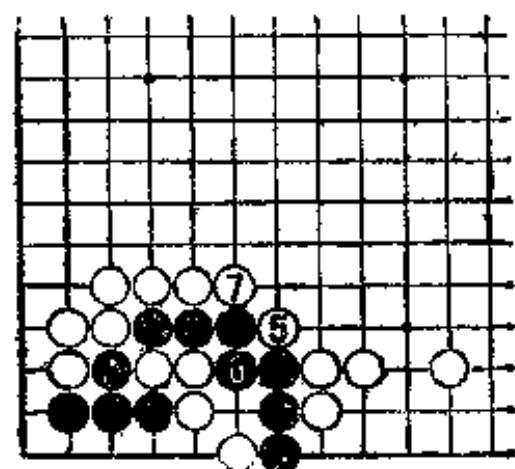
1 图

1图 失败 白1扳，  
则黑2挖，白三子即陷。



2 图

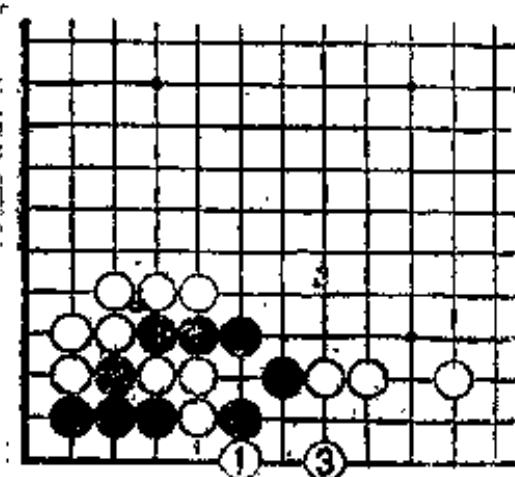
**2图 正解** 白1尖，起手正确。黑2如立，白3挡逼黑4再立。而后白5挤是关键的一着。黑6如曲头，白7断，吃黑3子，黑角也自然为白所有。



3 图

**3图 正解** 白5挤时黑6如粘，则白7封头可聚歼黑棋。

白5之手大概不易被发现吧。此形白运用了“连发手筋”。

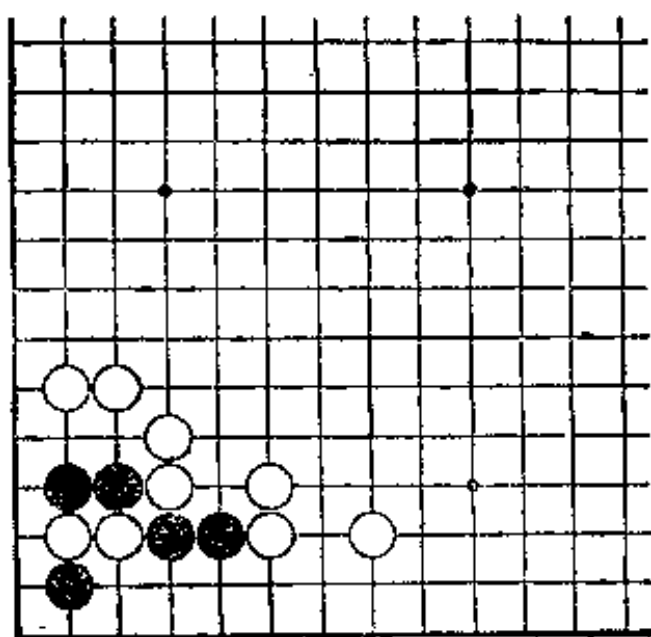


4 图

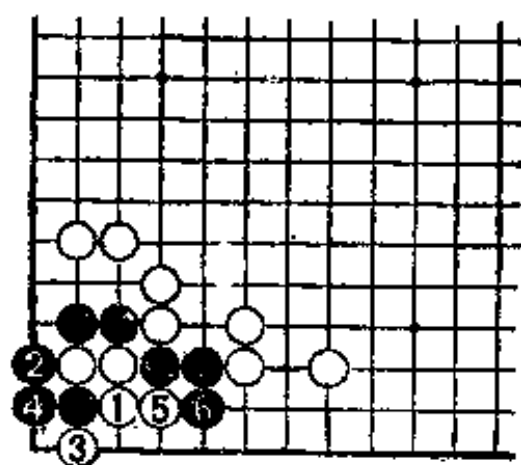
**4图 正解** 白1尖时，黑2如挤，则白3跳是手筋。黑阻渡无策，角部4子“自然死亡”。

## 第17型 死活(白先)

初看角上白二子似乎不妙，其实白有杀黑角之锐手。问题在于白怎样利用这二子。如能独立做出正解，就说明你已具备相当的棋力了。

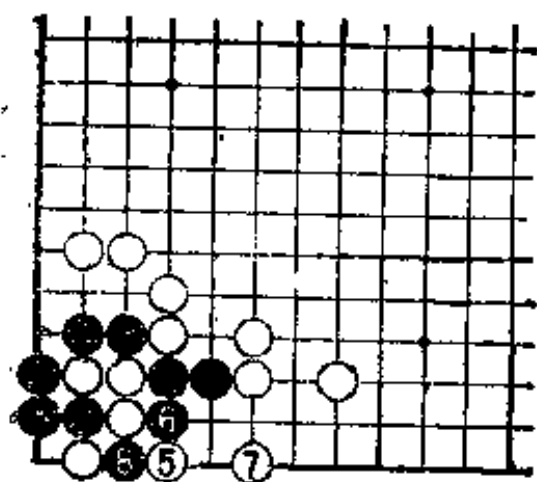


第17型 白先



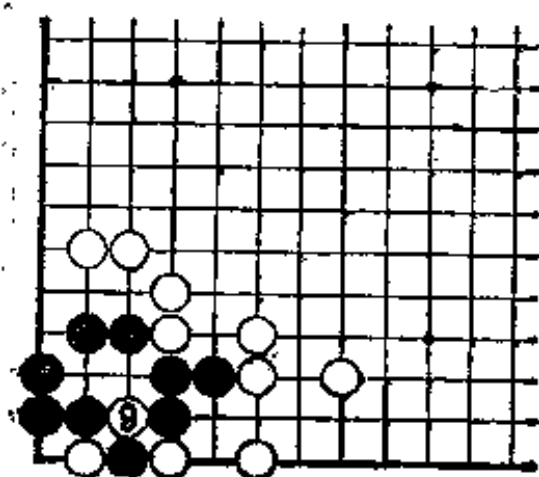
1 图

1图 失败 白1、3好，但白5前功尽弃。黑6挡后，白再无术杀黑了。



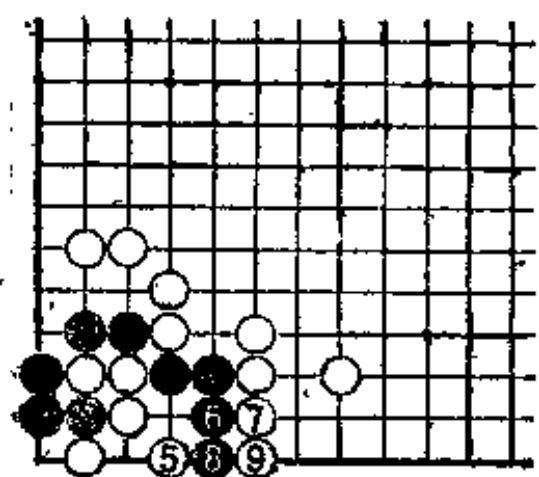
2 图

**2图 正解** 白5尖是绝妙的手筋。黑6打时，白7跳，让黑8提3子，妙。



3 图

**3图** 白9返提一子后，无形中黑只剩一只眼，而且无法阻白渡过。黑死。



4 图

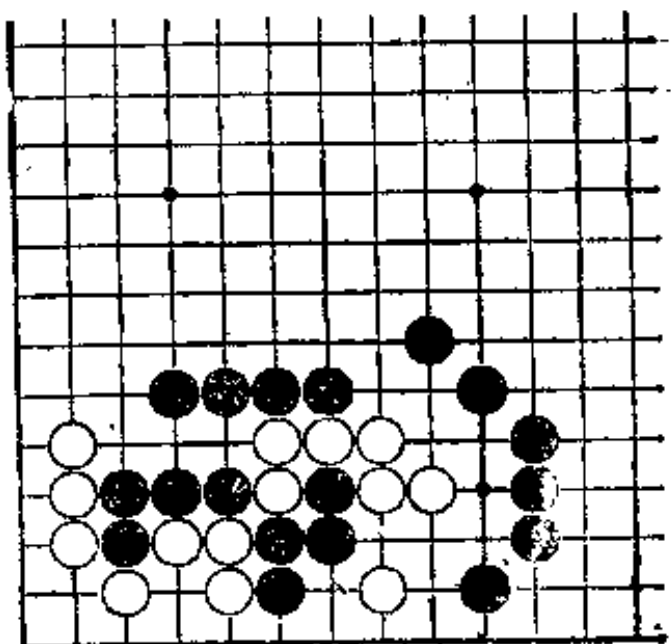
**4图 正解** 白5尖时，黑6、8如阻渡，则白7、9挡下，吃黑4子，黑角仍是死棋。

总之，黑5尖后左右逢源，或渡过，或如本图吃黑4子。它体现了小尖的一大特性。

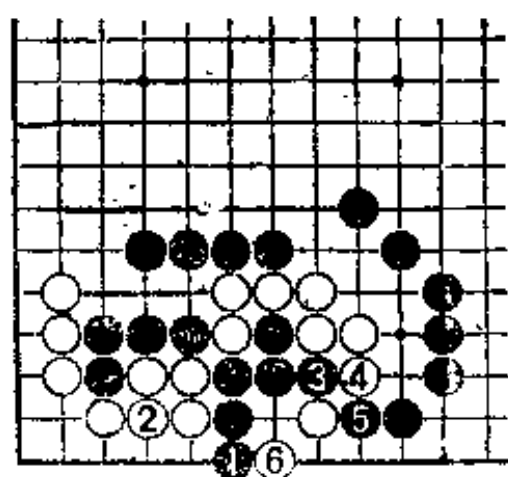


## 第18型 对杀(黑先)

如果说黑四子可以渡过，可能会有人不相信。只要黑棋取得联络，中间白七子就自然会成为黑棋的俘虏。此形需要运用“连发手筋”。

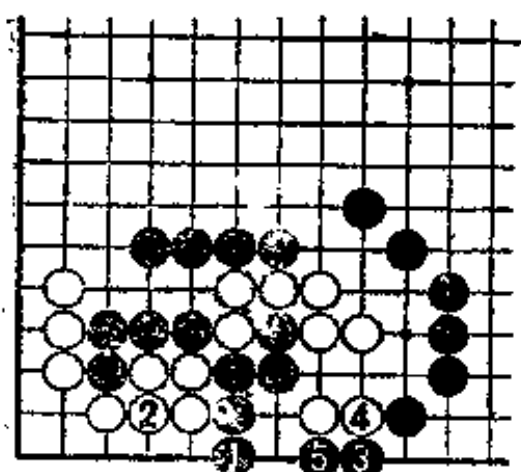


第18型 黑先



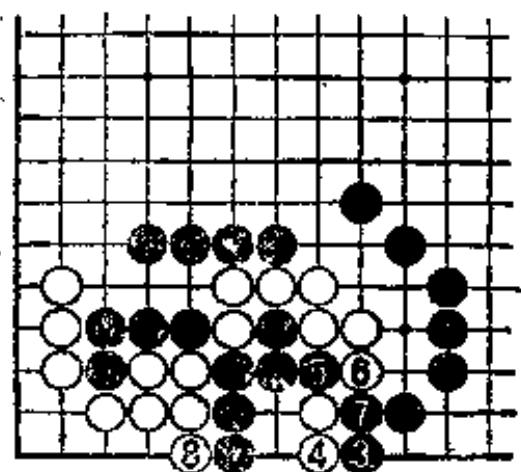
1图

**1图 失败** 黑1立，是暗瞄2位扑的长气手段。但白2粘后，黑3、5冲断有误，反促白6尖，结果黑失败。黑1立后还需要再发手筋。



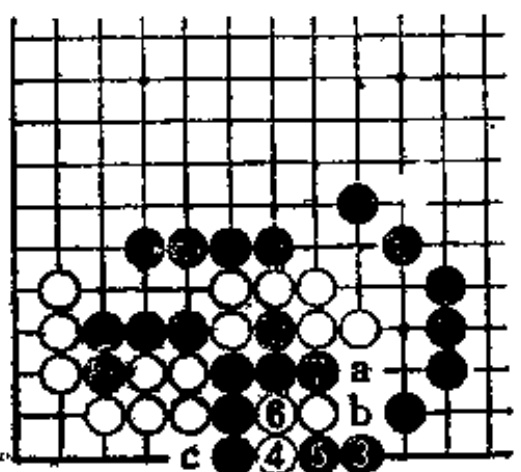
2 图

**2图 正解** 黑3尖是手筋。白如4位应，则黑5渡过，达到目的。



3 图

**3图 正解** 黑3尖时，白4如挡，则黑5、7冲断。白8后成假双活。黑成功。



4 图

**4图 变化** 白4如尖，黑5挤是好手。白6粘时，黑7冲吃取胜。黑5如急躁而先于7位冲，则经白a、黑b、白c，黑失败。

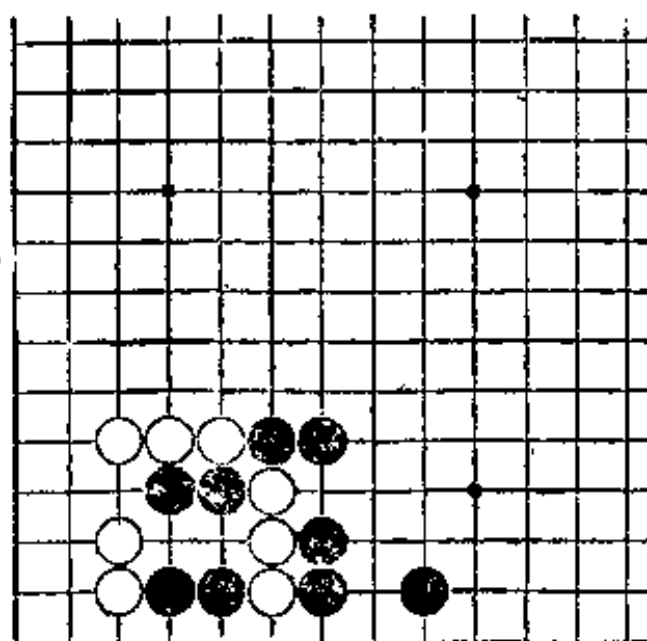
## 第二章 立

本章主要讲述一路的立，它在死活、对杀等场合中经常发挥巨大威力。

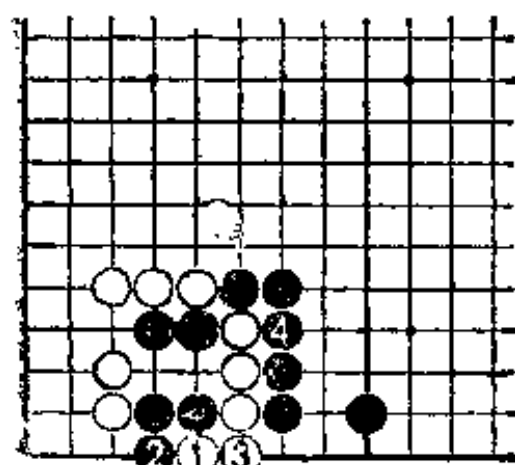
### 第1型

#### 对杀(白先)

这是白三子与黑四子的对杀。白如贸然乱闯，则很难取胜。

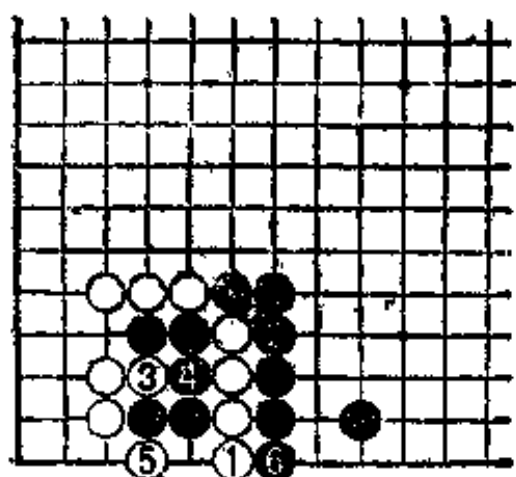


第1型 白先



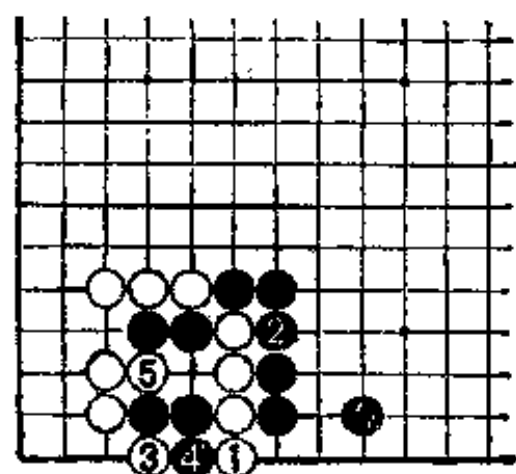
1图

1图 失败 白1扳错过机会。以下经黑2、白3，黑4轻取白棋。



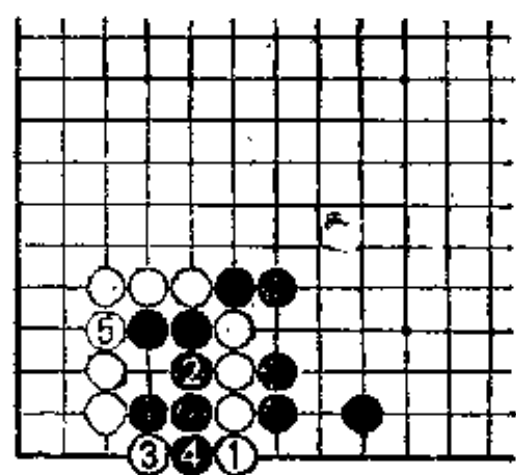
2 图

**2图 失败** 白1立是此时稳健的好手，但黑2后，白3冲、5扳，次序有误。黑6时，白接不归。



3 图

**3图 正解** 白1、黑2后，白必须于本图3位扳。黑4阻渡，则白5冲，黑接不归。

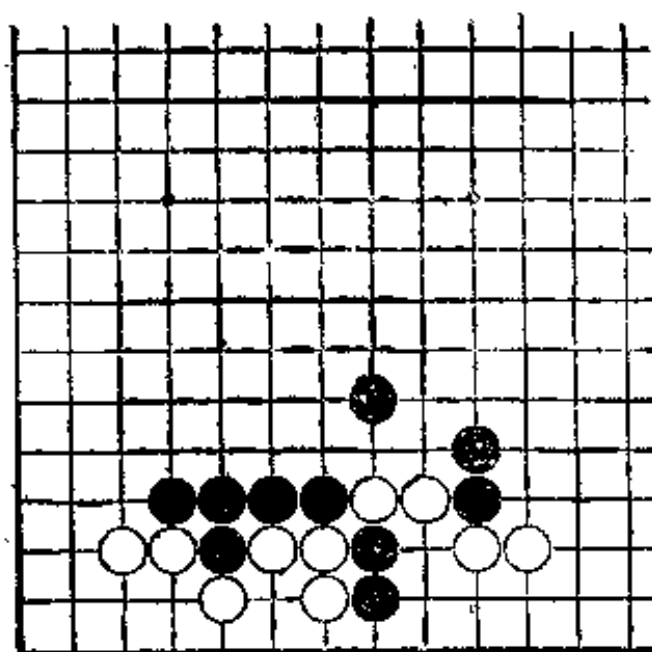


4 图

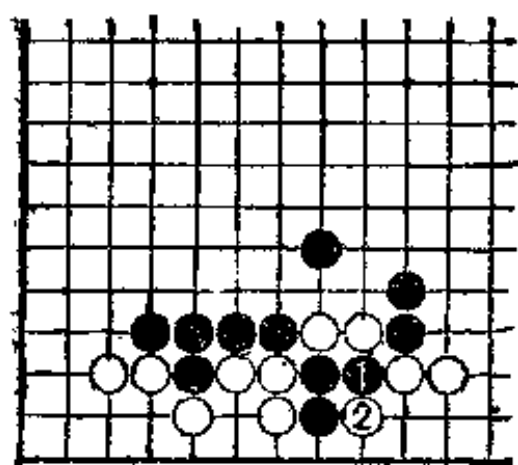
**4图 变化** 白1立时，黑2如紧气，白照样3位扳，经黑4、白5，仍是白胜。

## 第2型 手段(黑先)

白阵中的黑二子尚未被吃净，黑怎样施展手段呢？

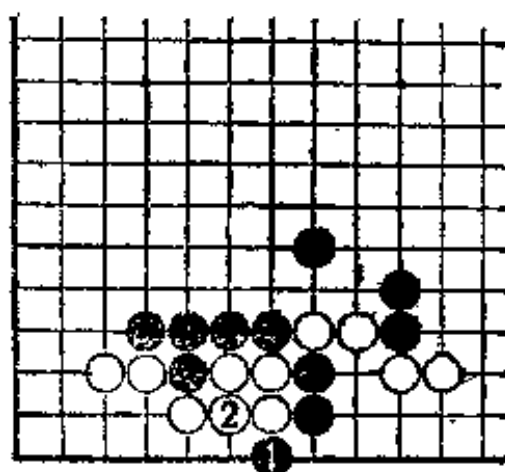


第2型 黑先



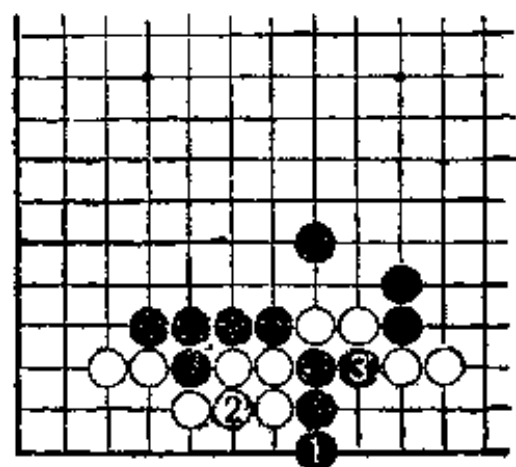
1 图

**1 图 失败** 黑1直接断，自己撞紧一气，结果被白2位打，黑负。黑1是自投罗网。



2 图

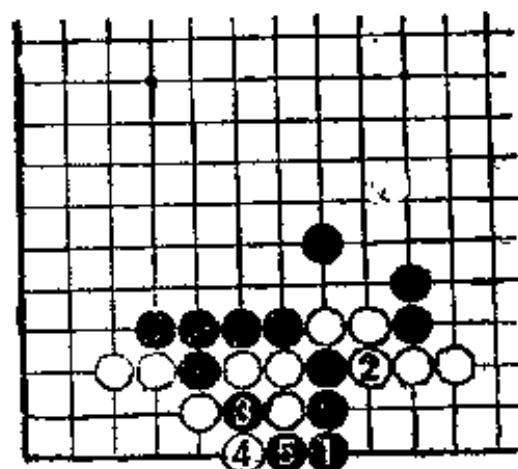
**2图 失败** 黑1是逢打便打的俗手，缺乏谋略。白2粘后，黑无后续手段。



3 图

**3图 正解** 如还记得第一章第18型中的手段，大概就能马上知道黑应下何处吧。黑1立长气，是手筋。白2只得粘，接下来黑3断，吃白2子。白形崩溃。

黑1在敌阵中沉着下立的走法，值得效法。

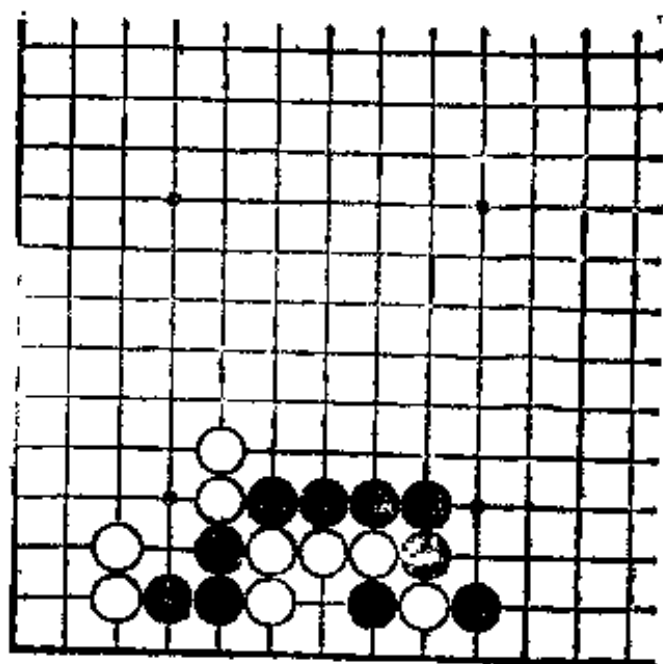


4 图

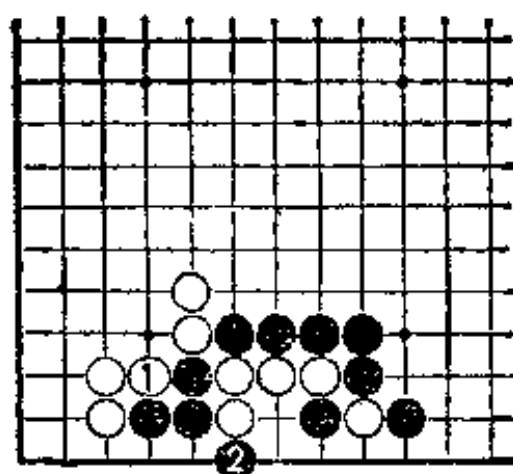
**4图 变化** 黑1立时，白2如右边粘，则黑3、5，白接不归。3、4两图的黑3是见合。

### 第3型 对杀(白先)

白两气对黑三气，似乎白必败。岂知白能利用黑抱吃白一子的弱点而宽气。

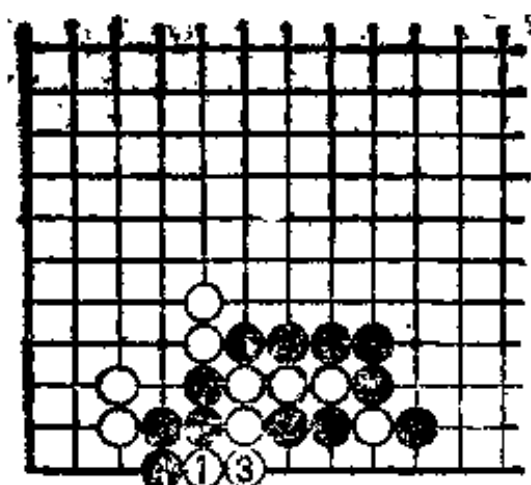


第3型 白先



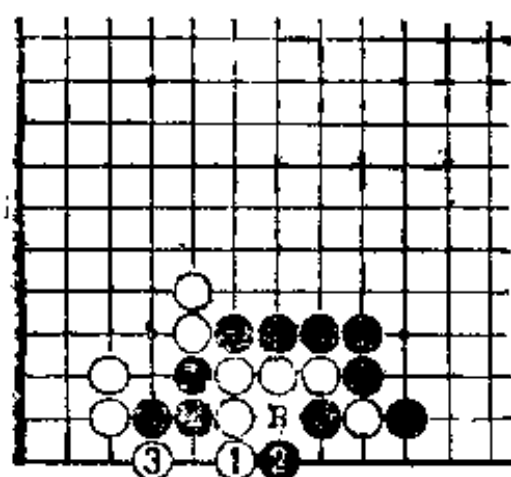
1 图

1 图 失败 白1直接从外面紧气，谈不上对杀。黑2扳打，白四子即刻毙命。



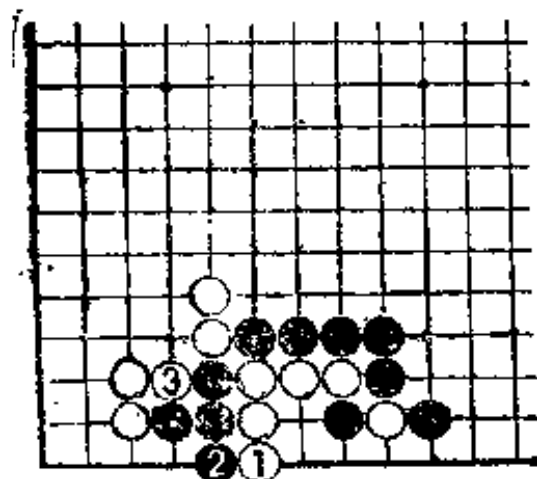
2 图

**2图 失败** 白1扳过于急躁，被黑2、4连打，措手不及，结果差一气而被吃。



3 图

**3图 正解** 白1立是强手。黑2如尖，白3扳，黑两边不入气。白正是算到了这个变化才于1位立的。白1立后，表面看双方都是三气，但由于黑不能于B位紧气，实际上白是四气。这就是白1的妙处。



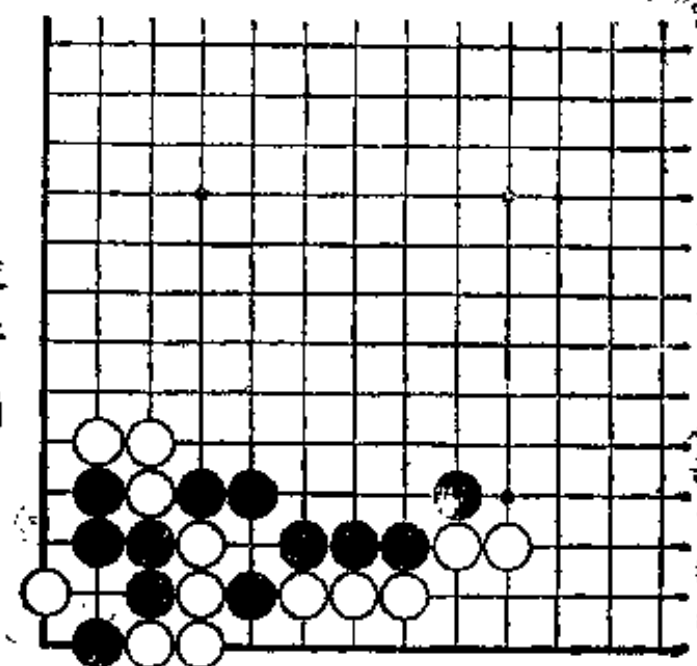
4 图

**4图 变化** 白1时，黑如走2位，白3即可轻取黑四子。

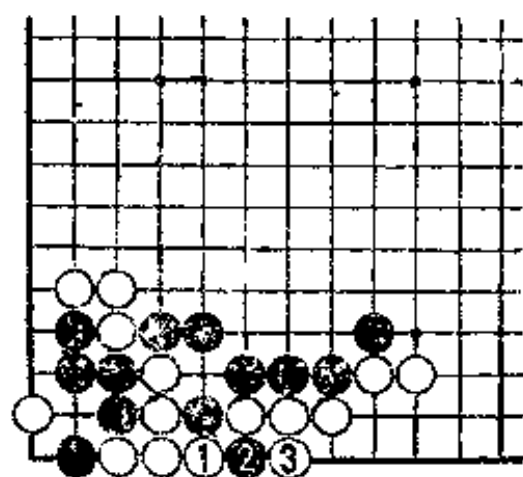


## 第4型 对杀(白先)

此型实际是白如何求取联络的问题。下边四子如不能渡过，白将全线崩溃。

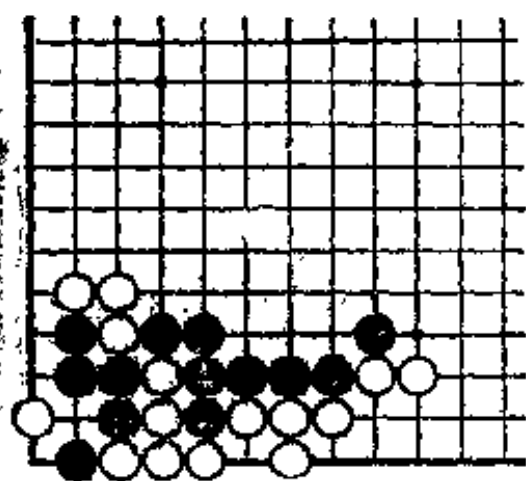


第4型 白先



1 图

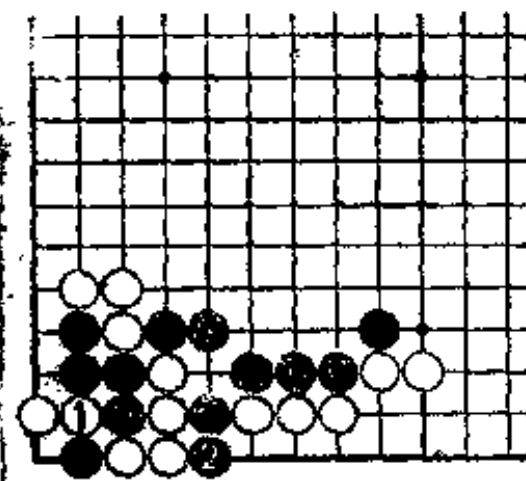
**1 图 失败** 白1好象能渡过，其实是误算。黑2扑，白3提时——



2 14

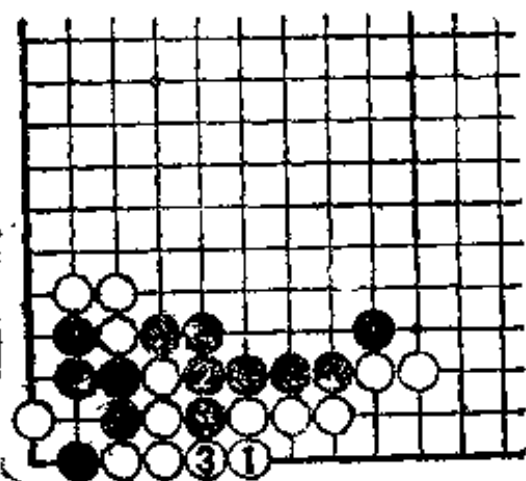
2 图 黑 4 打，白接不归。

1 图中的白 3 不能于本图 4 位提黑一子，由于这一缺陷，白 1 渡不成立。



### 3 図

**3 图 失败** 白1从角部入手攻黑同样失败。黑2打时，白仍接不归。

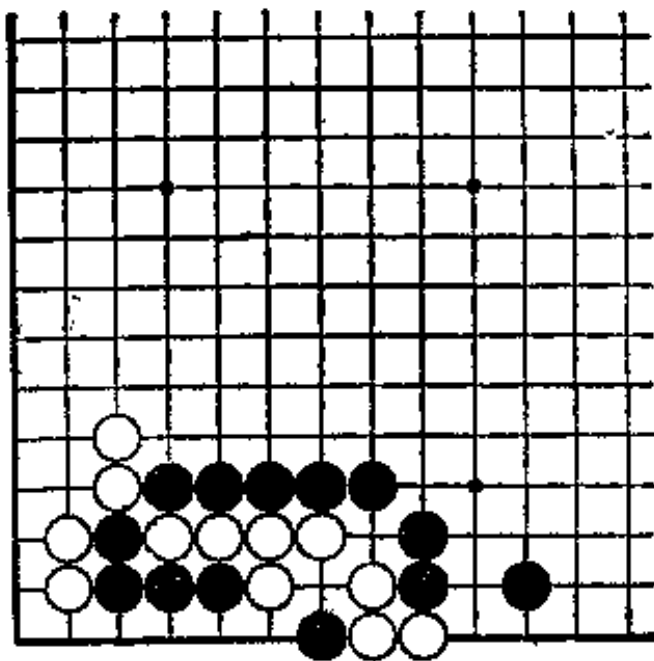
4 

**4图 正解** 白1立（确切地说是曲）绝妙之着。黑2如粘，白3可从容渡过。

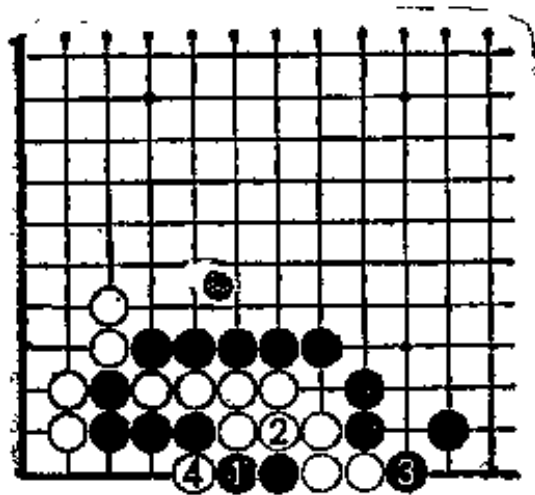
格言讲“对方的急所就是自己的急所”，白1正是这种急所，它消除了黑扑吃的手段。

## 第 5 型

这是名副其实的**对杀**。此形有两处急所，大家可能稍感迷惑，不过，有一点应该清楚：双方都是三气，当然应该先着者胜。

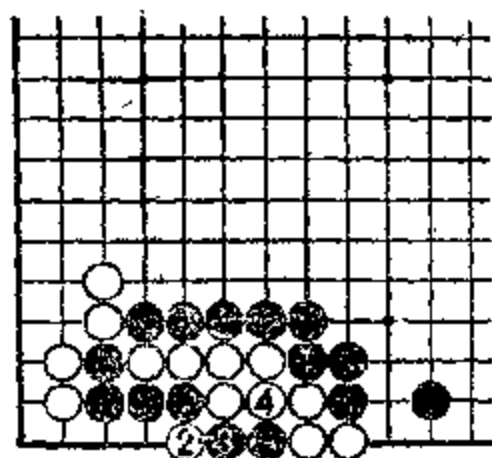


### 第5型 黑先



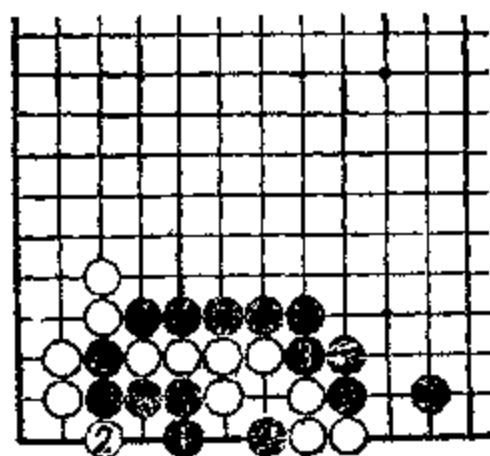
1 圖

**1图 失败** 黑1拉回一子，白2打。黑3打时，白4提兼紧黑气，黑败绩。



2 图

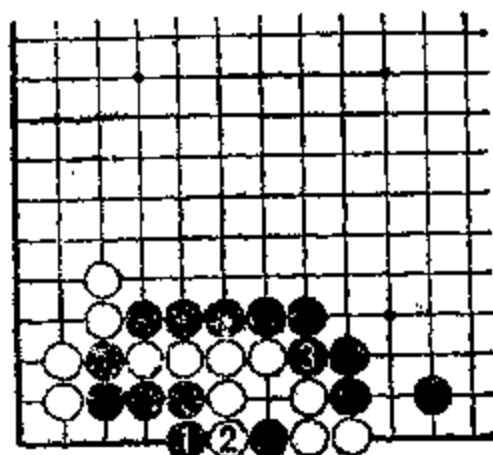
**2图 失败** 黑1挤象是急所，但白2扳后，黑仍难逃罗网。黑3时，白4提2子与前图结果相同。总之，只要被白走到2位，黑就必败无疑。



3 图

**3图 正解** 黑1之点是双方必争的急所。白2如扳，则黑3挤。此图黑胜。

黑不急于直接进攻，而沉着地于1位立，更具威力。

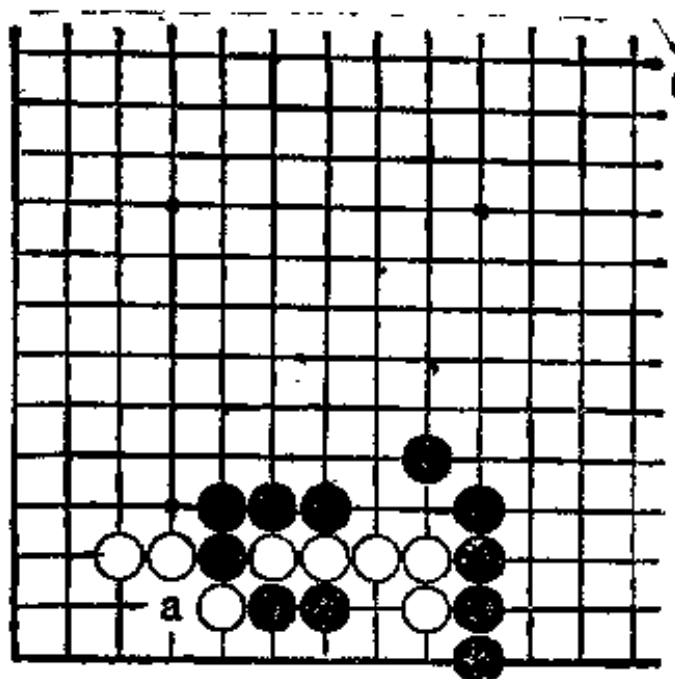


4 图

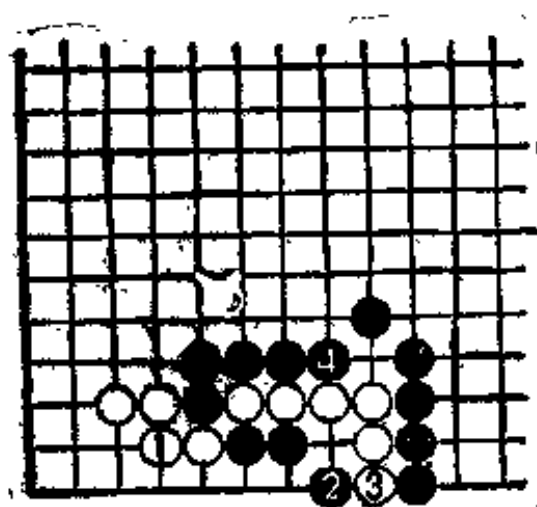
**4图 正解** 黑1时，白如走2位，则黑3挤吃。白仍难逃厄运。

## 第6型 对杀(白先)

如被黑a位抱吃一子，白就万事皆休了。那么白怎样补好呢？同时还要发现第二个急所。

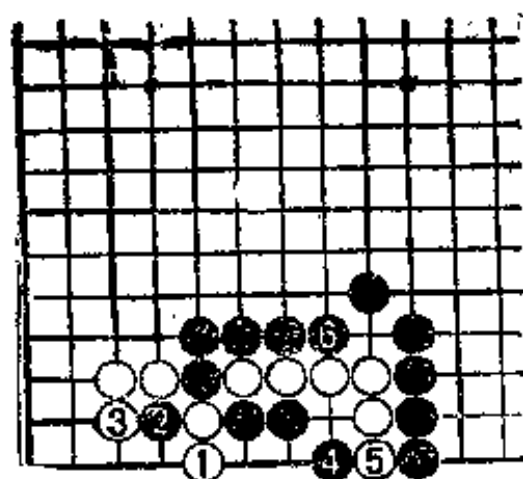


第6型 白先



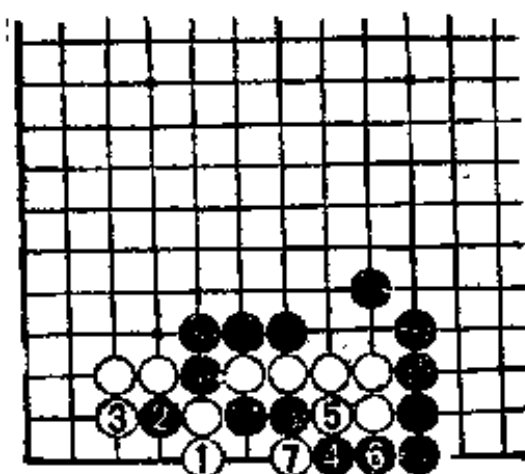
1图

**1图 失败** 白1粘平庸。黑2尖后，白无以应对。白3如阻渡，则黑4紧气，对杀白负。



2 图

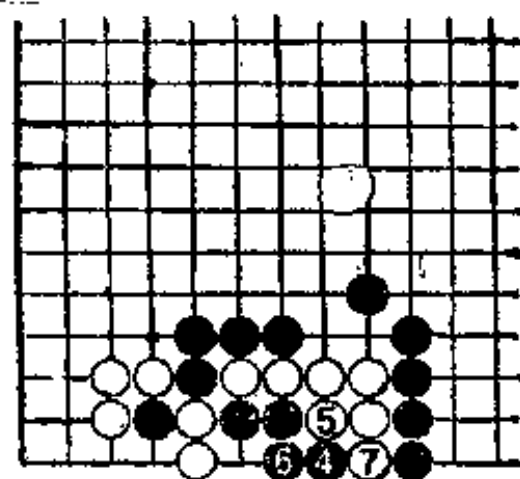
**2图 失败** 白1立同样能避免黑抱吃1子，思路正确。接下来，黑2断，白3打。黑4尖时，白5失策，功败垂成。黑6紧气后，与1图同样，白痛失6子。



3 图

**3图 正解** 白5挤是与白1相关联的手筋。黑6如接回一子，则白7扑吃黑2子而脱险境。

请谨记：一路立多有妙味，而且经常发挥意想不到的威力。

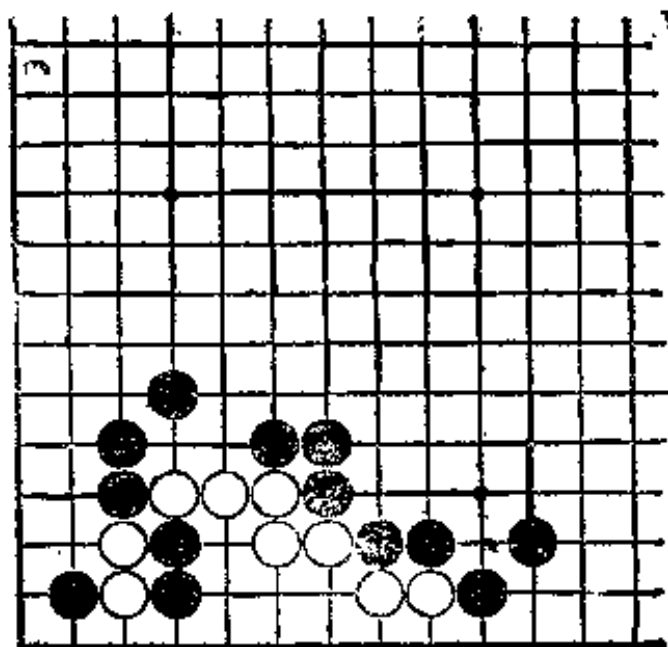


4 图

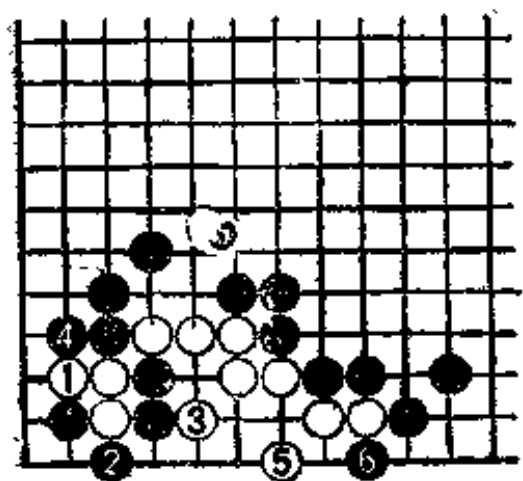
**4图 正解** 白5挤时，黑6如粘，则白7。

## 第7型 死活(白先)

白棋要在此狭小之地  
做成两只眼，必须审慎  
行棋。角上白2子可资利  
用。



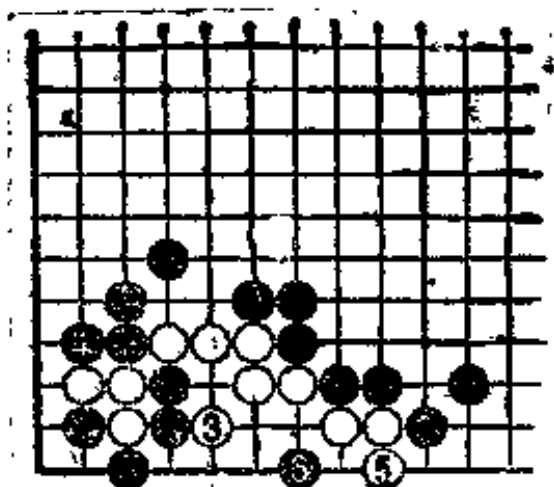
第7型 白先



1图

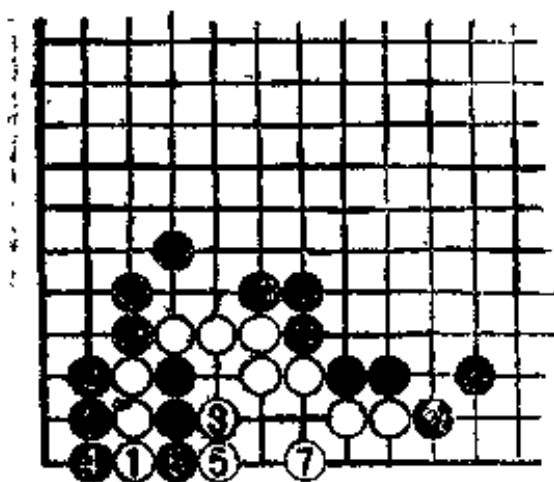
**1图 失败** 白1曲，  
大方向错误。

被黑2打后，白3再尖  
顶为时已晚。接下来经黑  
4、6，白死。



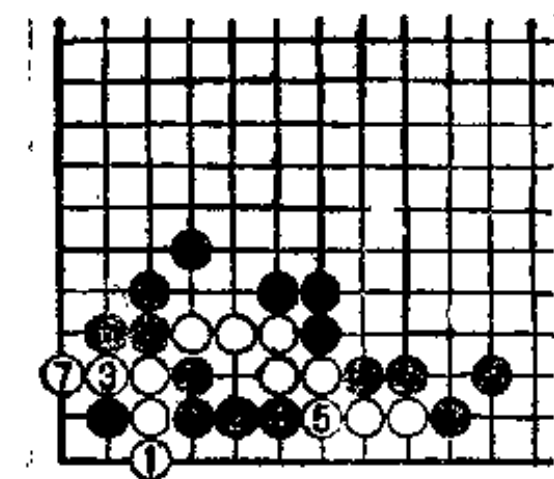
2 图

**2图 失败** 白5曲也无济于事。黑6点眼，白即寿终。



3 图

**3图 正解** 如果想更充分地从外部利用死子，就要增加弃子子数，这是一项原则。白1立就是“多弃一子”的手筋。黑如走2位，白3、5可充分利用所弃之子，让黑6提3子后，白产生了7位做活的手筋。请记住这种“多弃一子”的战术。



4 图

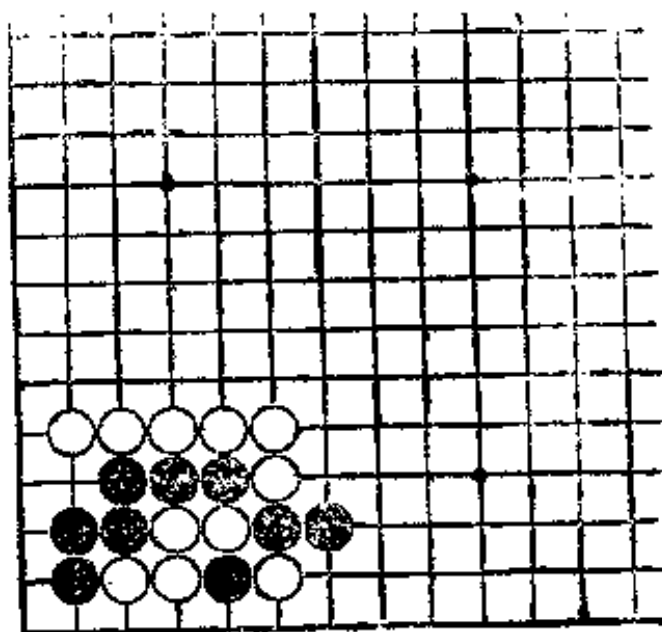
**4图 变化** 为求完整再稍加赘述。对白1的立，黑2抵抗是不成立的。至白7止，黑大损。



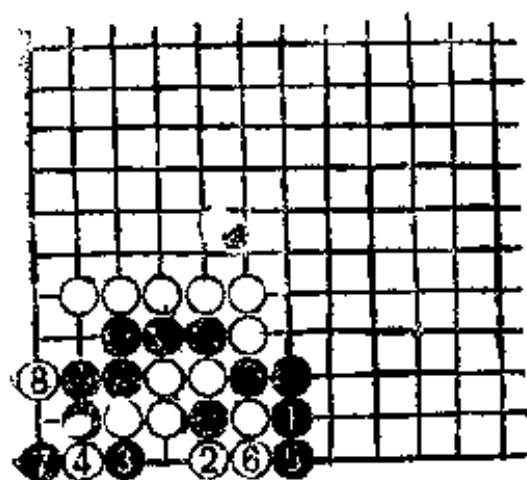
## 第8型

### 对杀(黑先)

本图初看似乎很简单，但仔细考虑一下，便会发觉普通的走法是难以奏效的。关键在于第一着。那么从何下手呢？

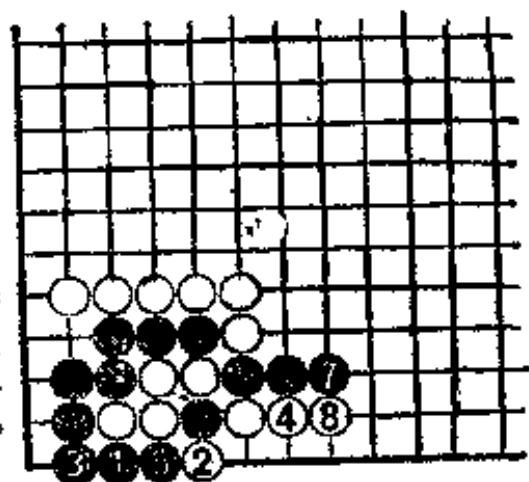


第8型 黑先



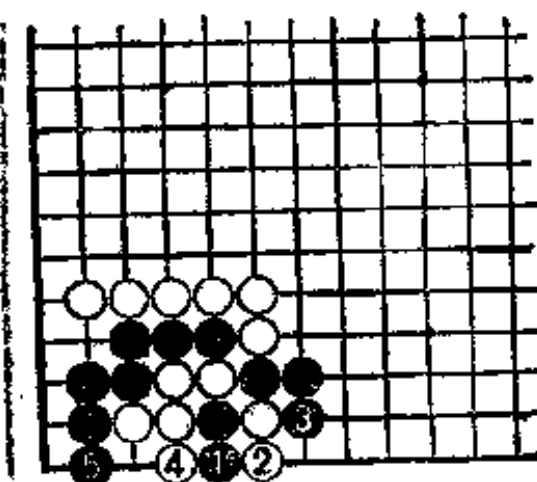
1图

**1图 失败** 黑1挡，太随手。白2提后，黑3如扳，则白4扑。接下来，经黑5、白6、黑7、至8止，黑被眼杀。



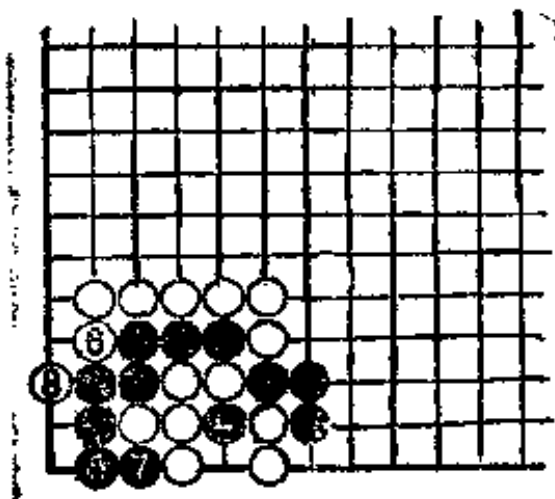
2 图

**2图 失败** 黑1若从角上扳，被白2提后，黑3即使粘上，也无济于事了。接下来，白4爬、黑5打，白6粘，黑7长，白8再爬。黑无法封住白棋。



3 图

**3图 正解** 黑1立正确。这就是前文所述的“多弃一子”的手筋。白2打时，黑3弃2子反打，防止了白3位的爬，而后再于5位立下，次序井然。

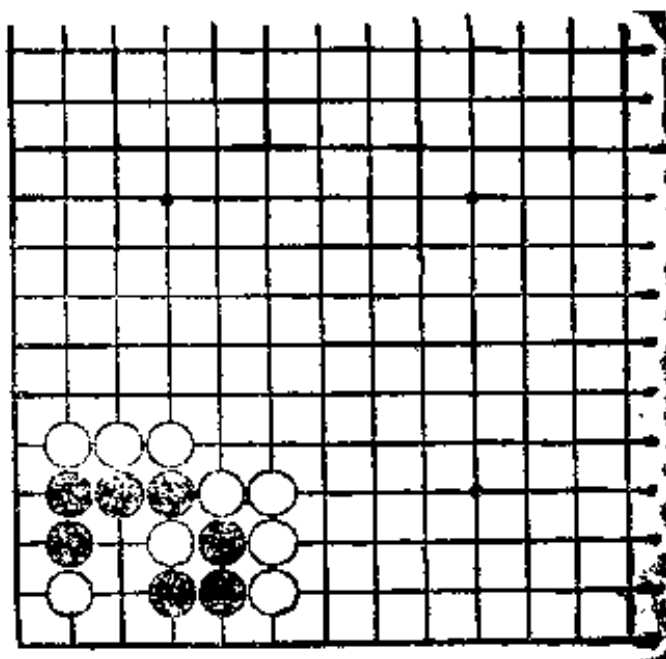


4 图

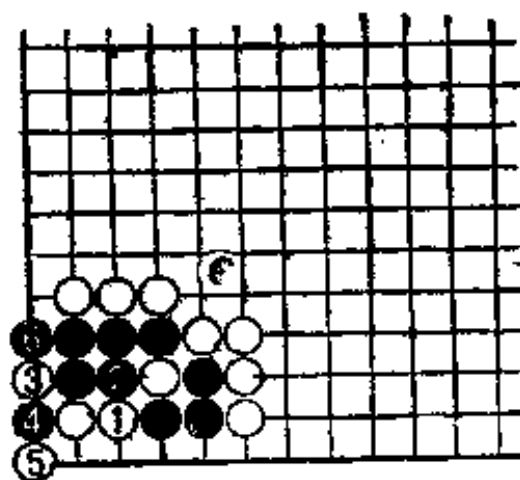
**4图** 接下来，白6至黑9，黑快一气杀白。一般场合下，如不是勒吃之形是不能弃2子的，但本图则例外。

## 第9型 死活(白先)

请找出净吃黑棋的手筋。不要走成劫。

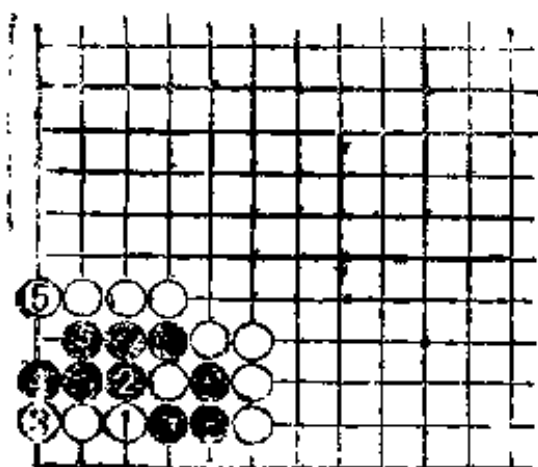


第9型 白先



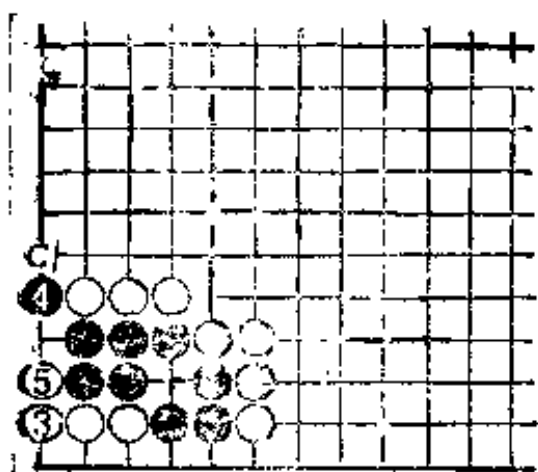
1 图

1图 失败 白1与黑2交换，卡掉黑眼的同时兼紧黑气，是正着。这是对杀场合下经常使用的手段。但白3扳却是错着。接下来，黑4扑，白5提、黑6挡成劫。打劫不是正解。



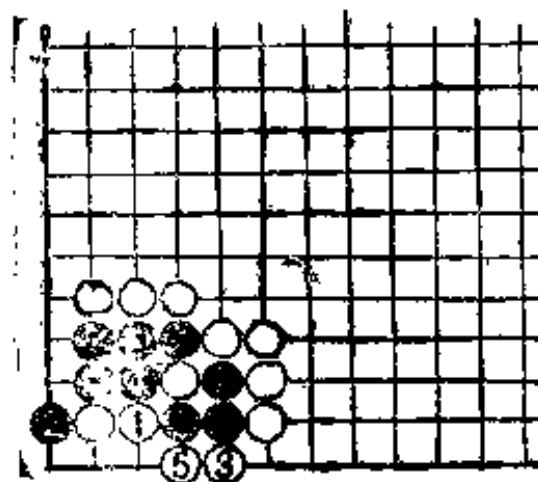
2 图

2 图 正解 白 3 立是好手。以下经黑 4、白 5，白胜。白 3 就是通常所说的“二·一妙手”。



3 图

3 图 变化 白 3 立时，黑 4 如扳，白 5 曲是巧手。白 5 如改在 C 位挡，则是错着。因为黑可于 5 位做劫。

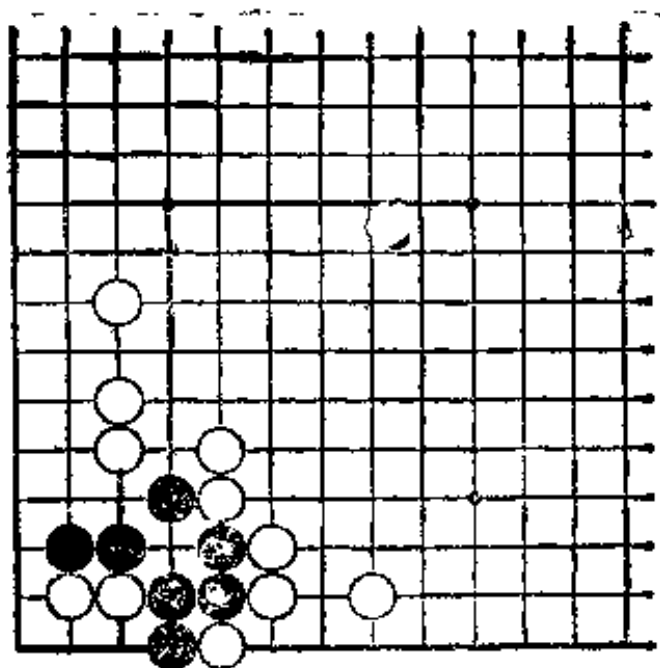


4 图

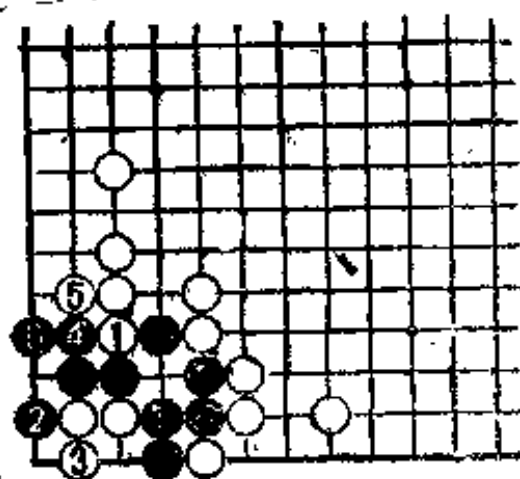
4 图 变化 白 1 时，黑 2 如扳，则白 3、5 渡过。仍吃黑。

## 第10型 死活(白先)

此形不仅要防备黑角上做成两只眼，而且还要灭掉中间的眼。因此，必须找出急所。

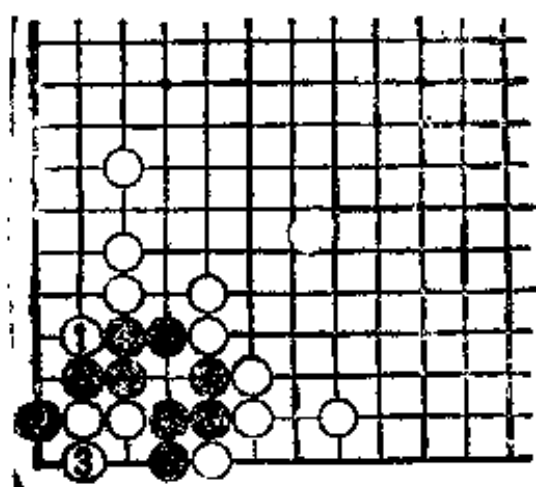


第10型 白先



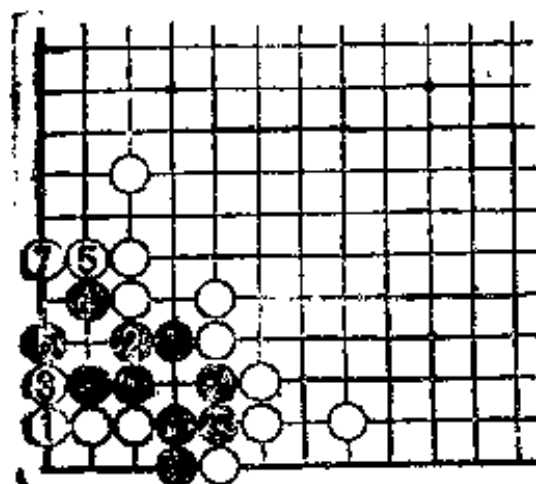
1 图

**1图 失败** 白1如直接卡眼，被黑2扳后，白无功。白3如曲，则黑4、6可轻松地再成一只眼。白3如改在4位挡，黑当然于3位扳活棋。



2 图

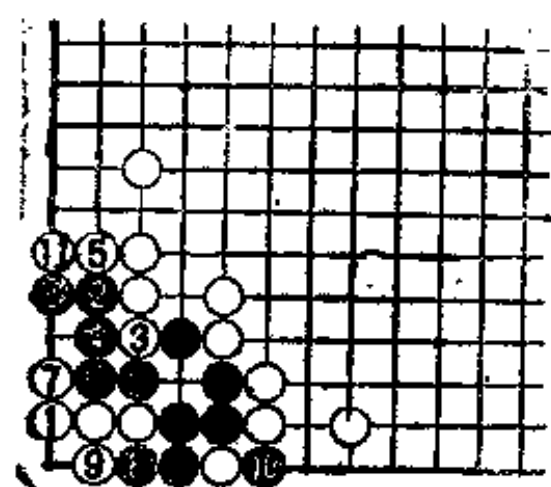
**2图 失败** 白1尖顶，黑2扳，白3时，黑4轻松活棋。白1不成立。



3 图

**3图 正解** 白1立是手筋。黑2团眼时，白有3位卡眼的强手。黑如走4、6，则白5、7立下，全歼黑角。

白1是提防黑角上做成两只眼的急所，白3与之关联，巧妙地夺去黑棋眼位，导向对杀局面。如没看到白3之手，就不能于1位立。

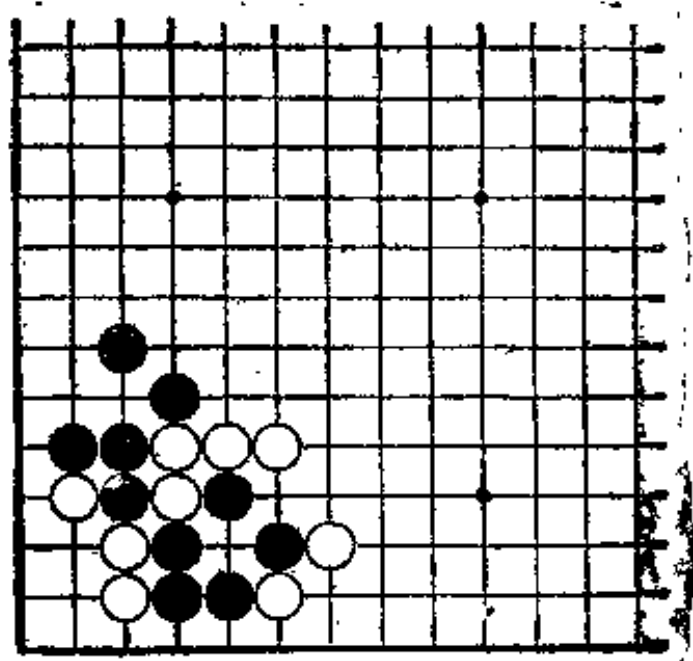


4 图

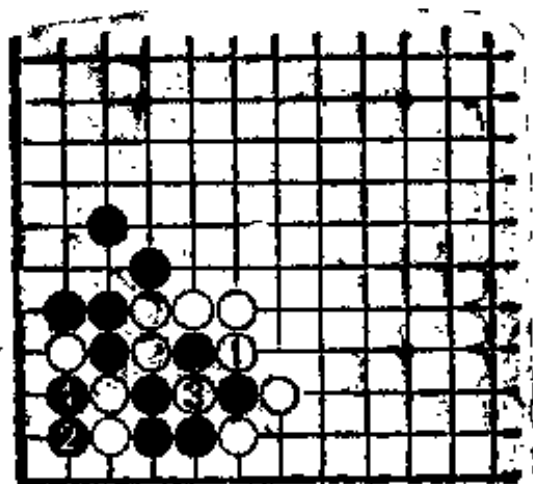
**4图 变化** 白1时，黑2如跳、至白11止，是眼杀，黑仍不行。

## 第11型 对杀(白先)

这是颇有趣味的对杀。白的目标不是反吃黑二子就够了，而是要将右边黑棋连根拔掉。那么从哪儿入手呢？

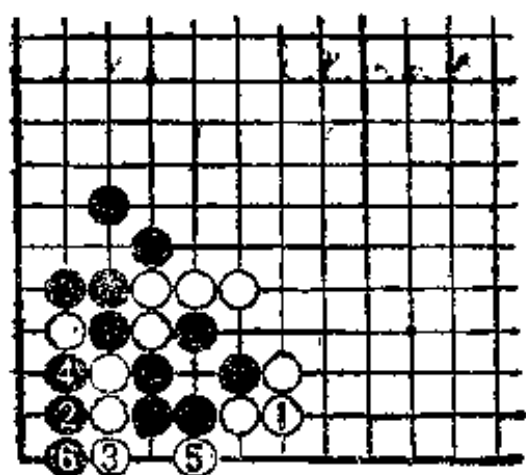


第11型 白先



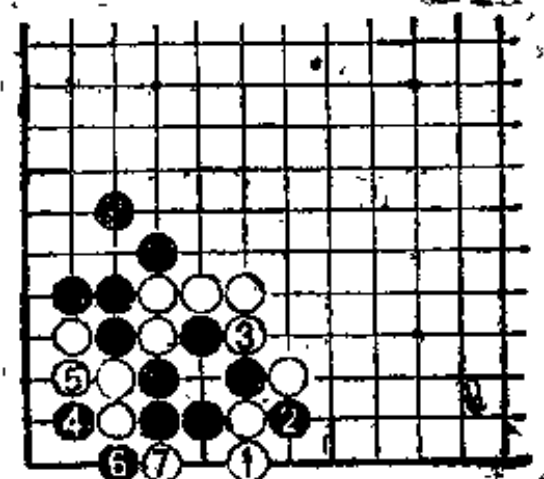
1 图

**1 图 失败** 实战中一般爱好者大概都会走白1的打，之后经黑2、白3、黑4，白先于提黑2子而满足。其实，这个结果应该说是白棋的失败。



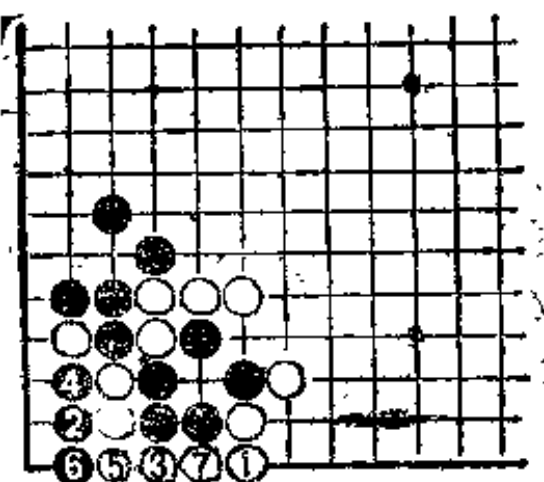
2 图

**2图 失败** 白1如在外面粘，就没棋了。黑2夹时，白3如立，则黑4、6吃白接不归。



3 图

**3图 正解** 再看一下白1立如何。黑2断是最顽强的抵抗，但白有3位打的有效手段，黑4夹，白5粘。黑6渡时，白7扑，黑接不归。白1立在此产生了效力。



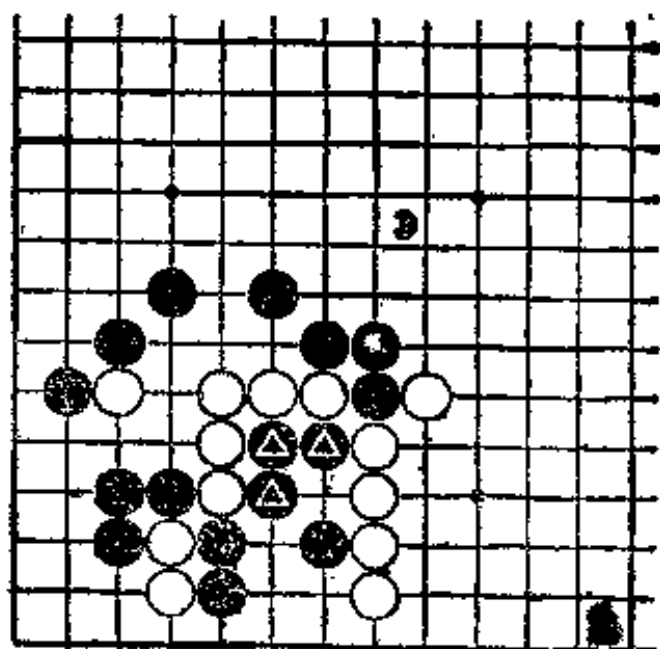
4 图

**4图 变化** 对白1的立，黑2如先夹，白可在3位扳。黑4、6紧气时，白7接回4子，对照2图，便知道白1发挥了意想不到的威力。

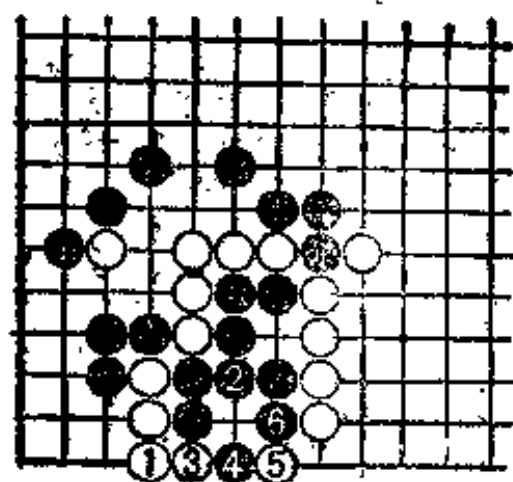


## 第12型 对杀(白先)

只要能吃到黑三子，  
白六子便可生还。但黑也  
有沉着的应手。正解是劫  
争。

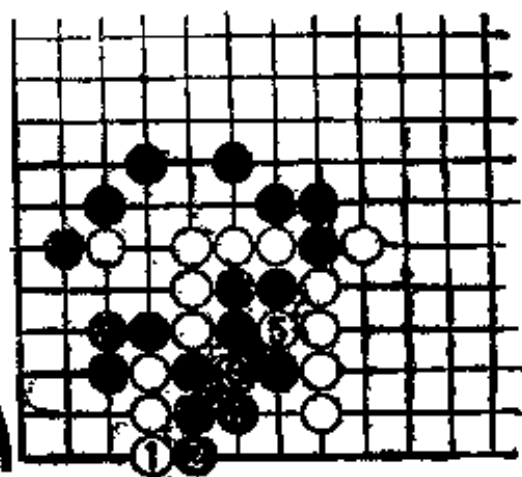


第12型 白先



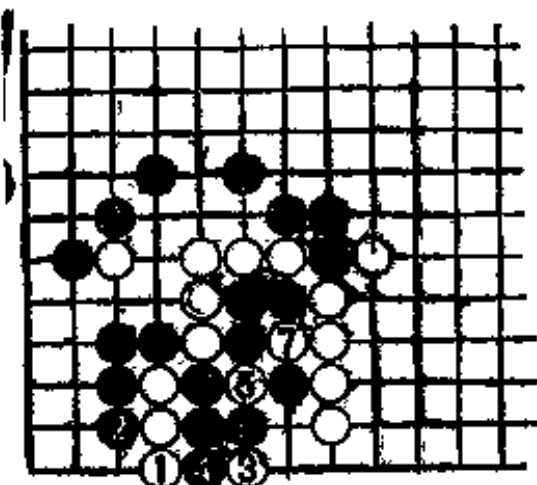
1 图

**1图 正解** 白1立是  
正着，黑2粘也是沉着的应  
手。接下来，经白3、黑4、  
白5打时，黑6顽强做劫。



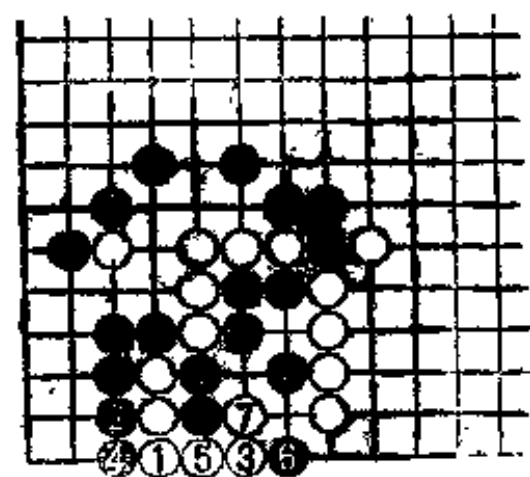
2 图

**2图 变化** 对白1的立，黑2如挡，则白3扑、5打，黑接不归。白1是“多弃一子”的漂亮手筋。



3 图

**3图 变化** 那么黑走2位，白又如何应呢？白3跳是正着。黑4如隔断白棋，则白5扑、至白7止，白仍可通连。



4 图

**4图 变化** 白3跳时，黑4如打，则白5接。之后黑6、白7，终不能吃白。

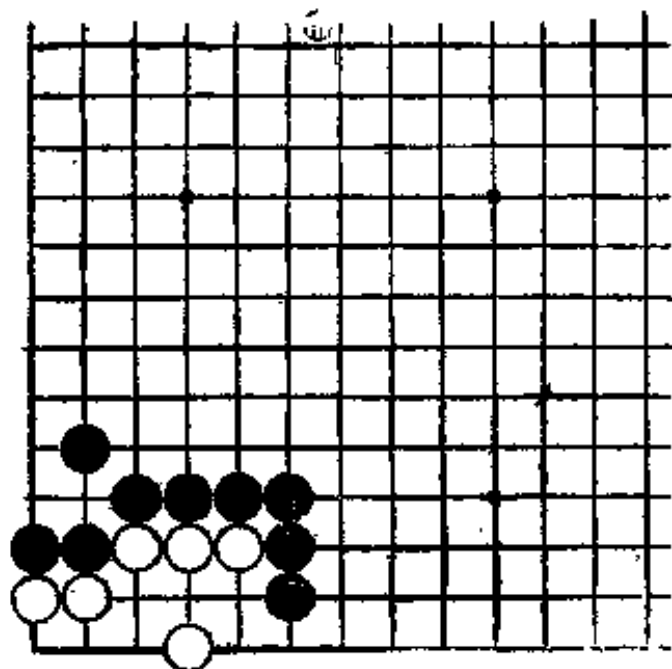
通过2、3、4图的分析，可得出结论：作为黑方，1图中黑2粘是最强有力的抵抗。

### 第三章 靠

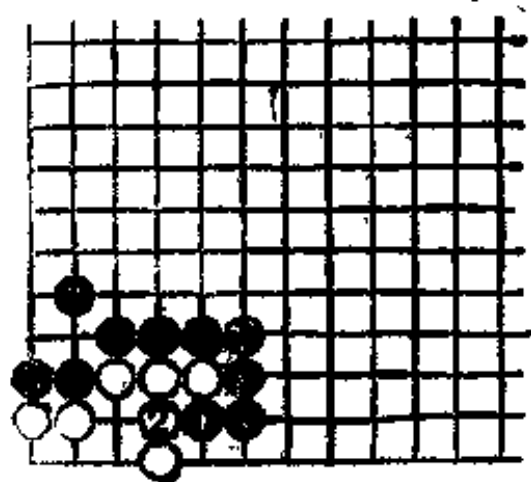
靠虽属较为轻灵的手筋，但实战中却经常发挥掏心剜肺的威力，本章还包括与靠相近的托、跨、顶等手段。

### 第1型 死活(黑先)

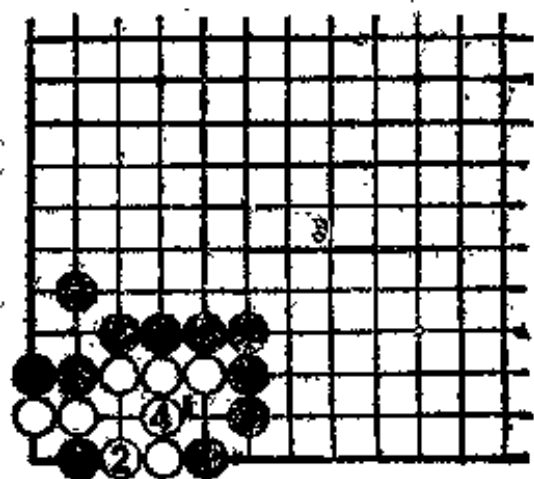
请找出攻陷白角的急所。



### 第1型 黒先

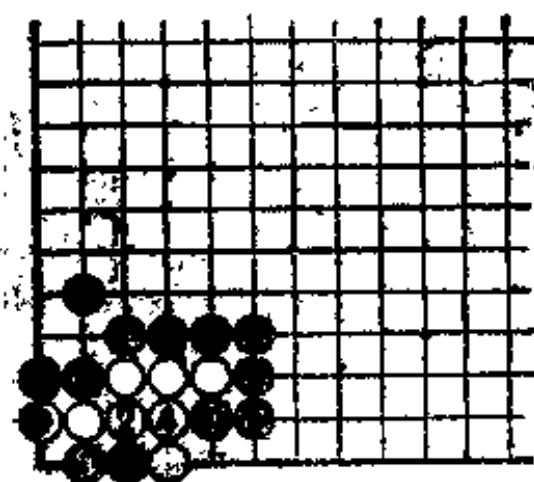
1 

**1图 失败** 黑1曲无谋，反促白2挡，成曲四活棋。



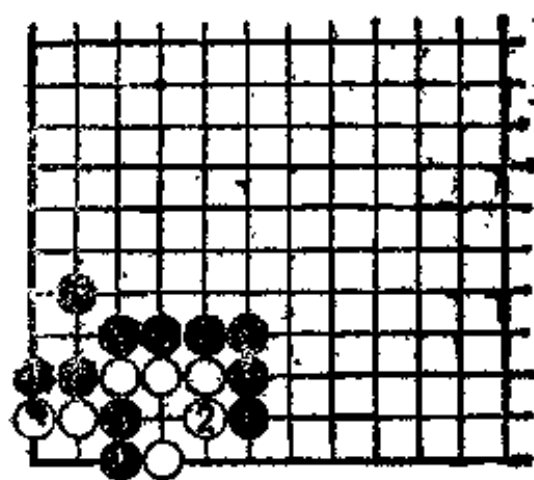
2 图

**2 图 失败** 黑 1 靠似乎手筋，其实白 2 应即可活棋。黑 3 如尖顶，则白 4 做眼活净。黑 1 虽也是一种手筋，但本型中却不能奏效。



3 图

**3 图 正解** 黑 1 靠，轻妙。白如走 2 位，则黑 3、5 即置白于死地。白 4 如改于 5 位提，则黑于 4 位挤，白仍不活。另外，白 2 如改下 5 位，黑可在 4 位挖，白接不归而死。

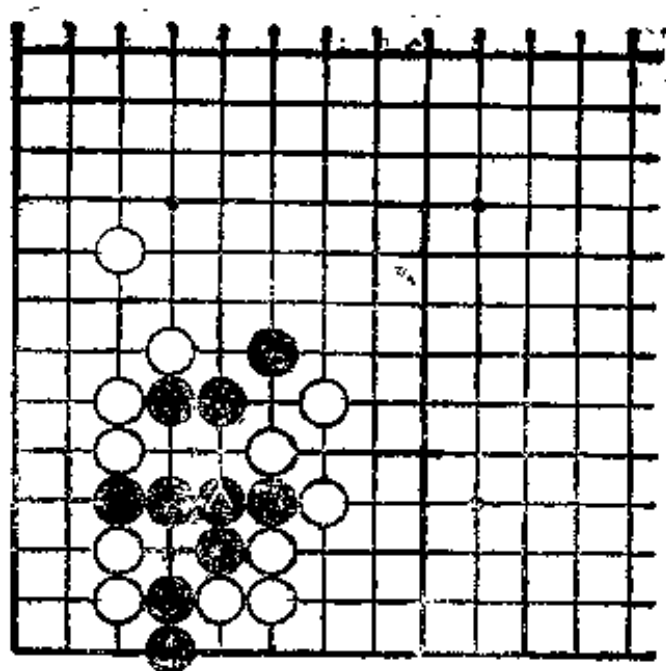


4 图

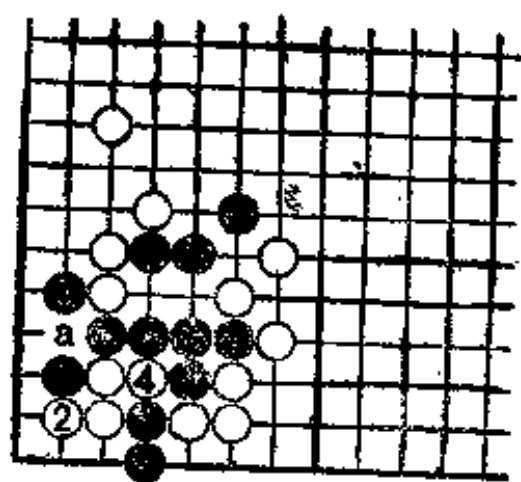
**4 图 正解** 黑 1 时，白 2 如扩大眼位，则黑 3 断，白两而不入气，死。

## 第2型 腾挪(黑先)

这是让子星定式之一型。在有黑一子粘实的场合下，黑角已大致安定。但现在白要夺黑眼位，黑如何应呢？



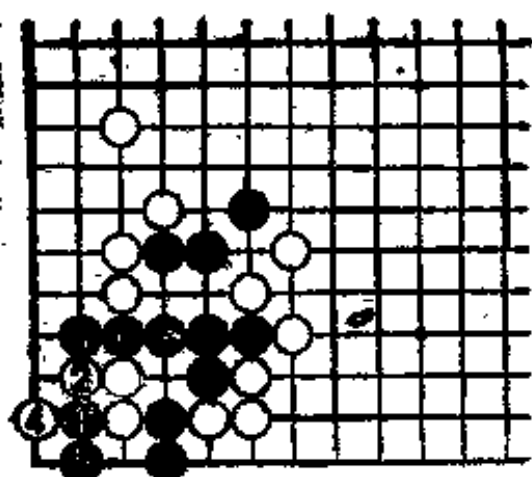
第2型 黑先



1图

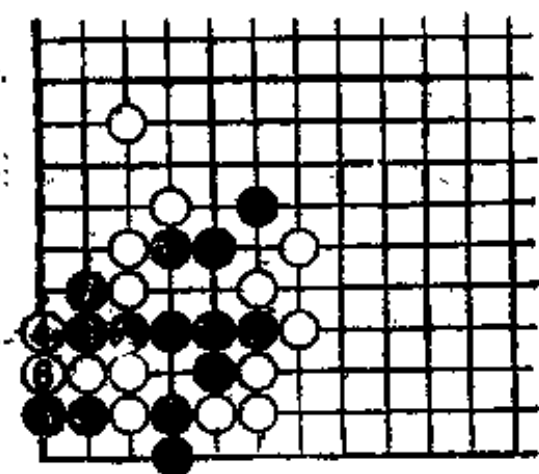
**1图 失败** 黑1扳，错误。白2、黑3后，白4断，黑角即刻失去根基。

黑1如改在a位立，则白4断。黑1如怕断而改在4位粘，则白a渡过。可见本图黑的几种走法都行不通。



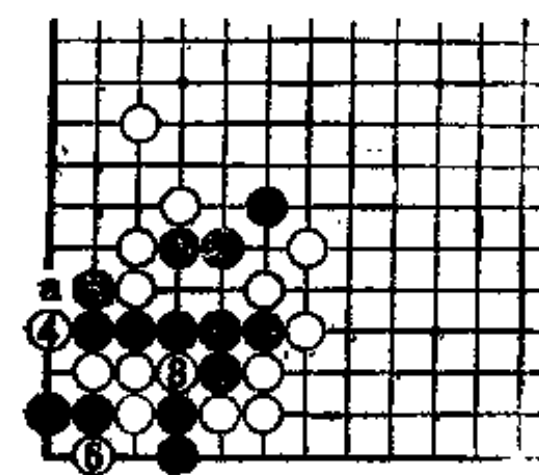
2 图

**2图 正解** 黑1靠是活棋的手筋。白2如曲，则黑3，白4打时黑5立。白既不能联络。又无术活棋。可见只要有黑1，白就无计可施了。



3 图

**3图 变化** 黑3时，白4如扳而求变，黑5可果断立下，经白6、黑7，黑平安无事。

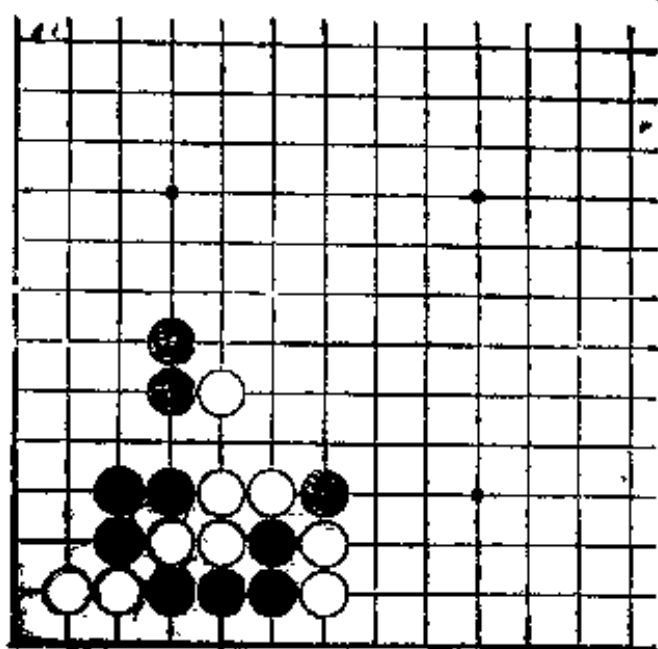


4 图

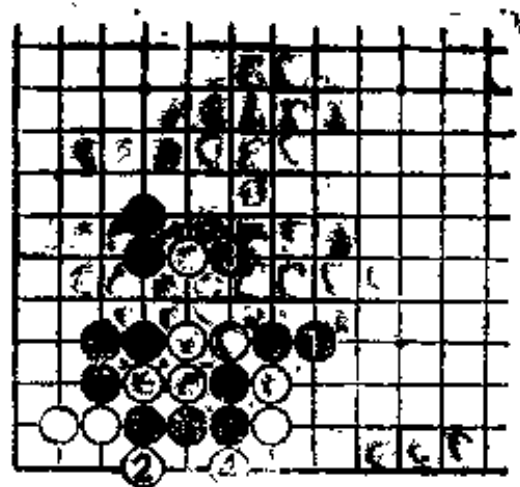
**4图 失败** 对白4的扳，黑5是缓手，被白抓住时机于6位打，8位断，黑失败。黑7如改于8位粘，则白7位提一个即活。另外黑5如改在a位挡 白可7位做劫抵抗。

### 第3型 对杀(黑先)

此型问题是怎样治理黑四子。当然目标只有两个，即吃右边白二子，或中间白四子。

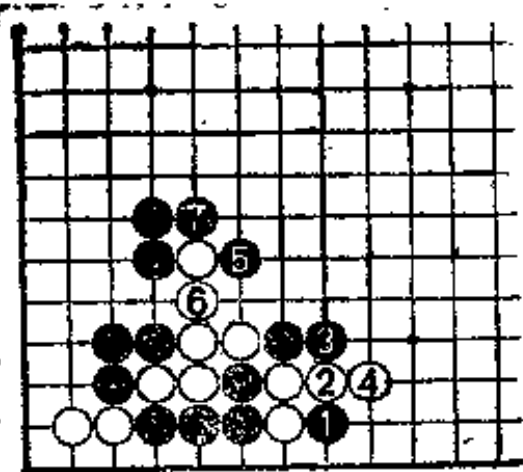


第3型 黑先



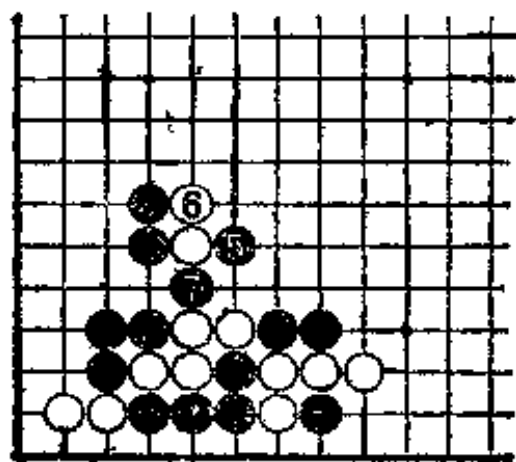
1图

**1图 失败** 黑1长误以为上、下吃白是见合，其实白2扳后，黑气不足。黑3靠落空，白4先扳收气，黑负。



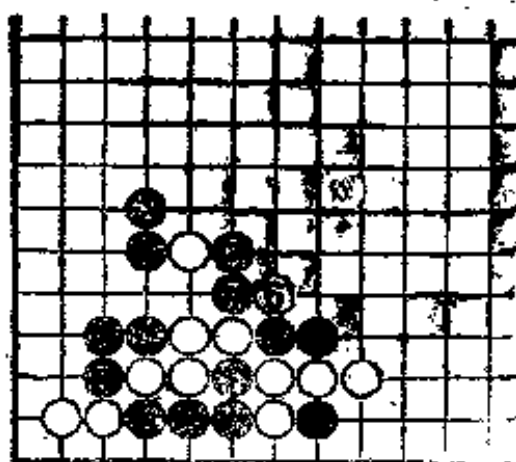
2 图

**2图 正解** 黑1夹试白应手是好棋。白2如曲头，则黑3是先手，白4只得长。这时黑5再靠，攻白急所，白就毫无回旋余地了。白6如粘，黑7封头，黑胜。黑运用1、5靠的手筋，轻妙地逸出。



3 图

**3图 正解** 上图黑不直接打吃白4子而单于5位靠的战术，值得玩味。白6如冲，则黑7巧擒四子。



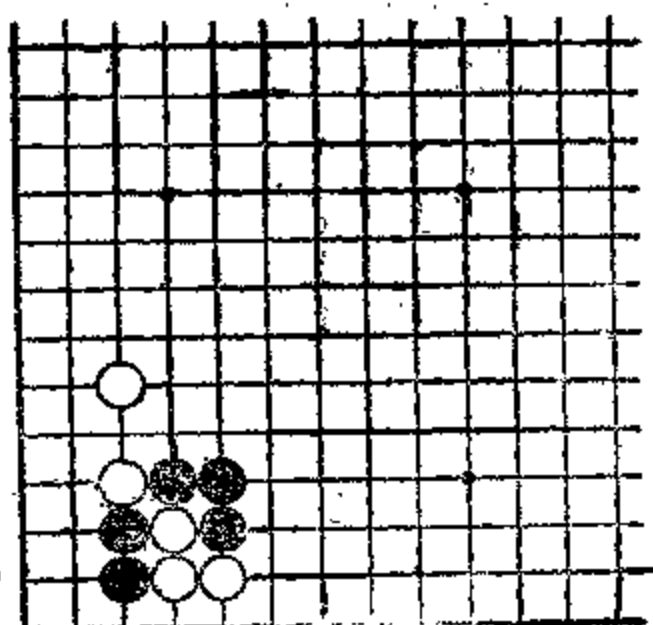
4 图

**4图 正解** 黑5时、白6即使扳，黑7断，白四子也逃不掉。

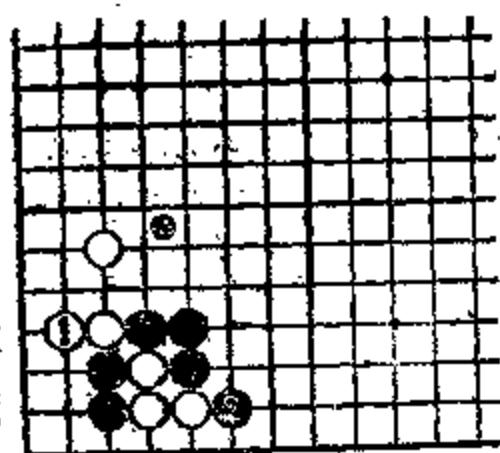


## 第4型 治孤(白先)

黑抱吃白一子和扳吃白三子是见合，白处境险恶。但白如能正确运用手筋则可保两全。

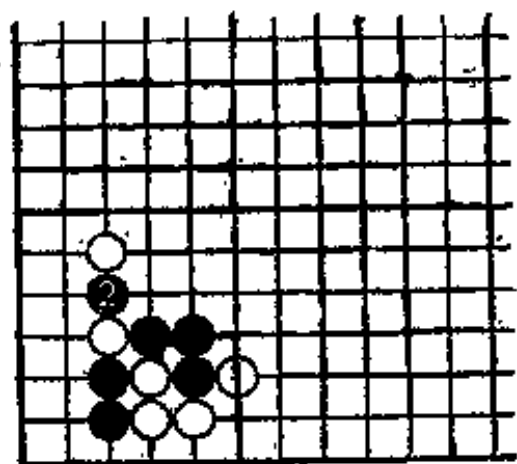


第4型 白先

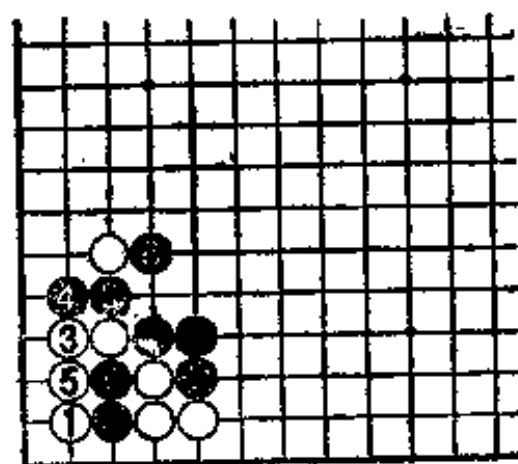


1图

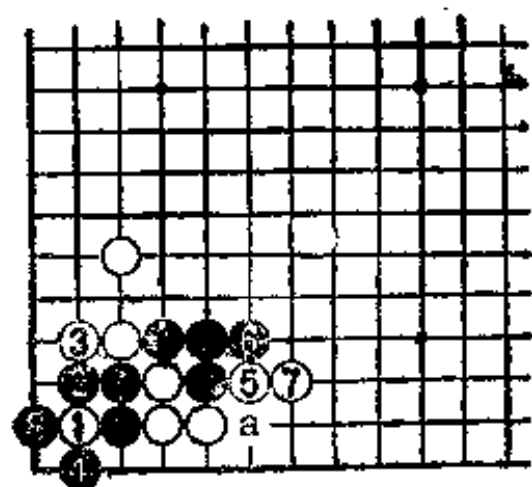
1图 失败 白1立，  
黑2扳吃白3子，白难堪。



2 图



3 图



4 图

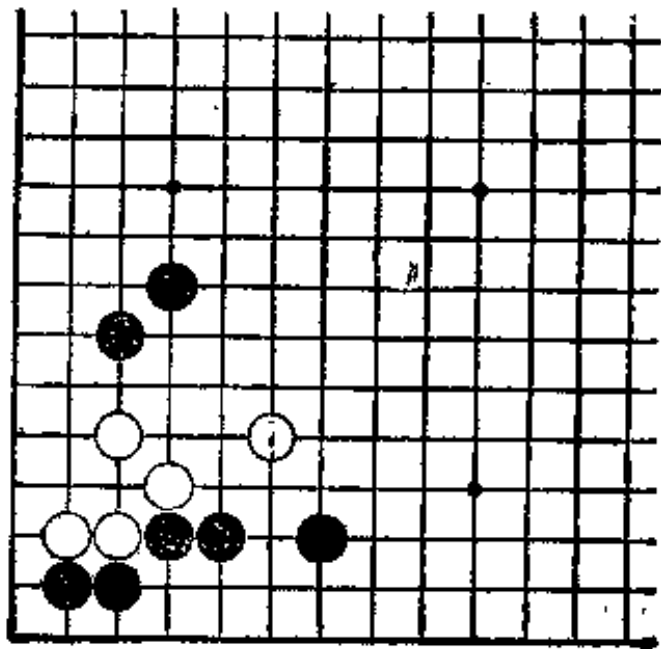
**2图 失败** 白如1位扳，动出3子，黑就2吃住白的棋筋，与前图相比，白更不利。那么两全的手筋在哪儿呢？

**3图 正解** 白1靠是绝处逢生的手筋，此后可根据黑棋应手相机行事。黑2、4如弃角，以下白5、黑6。白可满足。

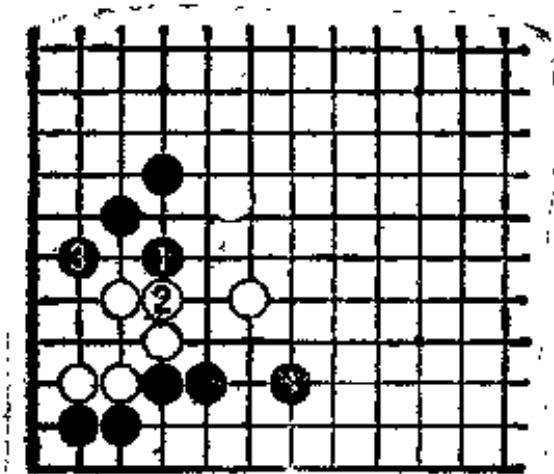
**4图 正解** 黑2如曲，白3挡就成为先手了，这是白1靠的效果。黑4打不得已，白趁机5扳，7长，黑只得8位提1子活棋。白获先手，形势相当不坏。白5如改于8位立，则黑a位扳，白负。白1是实践中经常使用的手筋。

### 第5型 攻击(黑先)

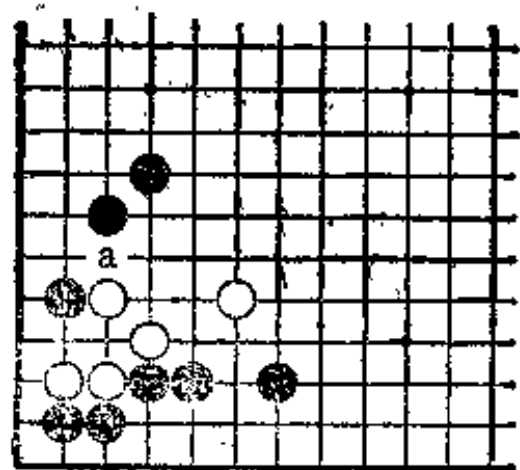
说这里有急所，初学者也许会感到茫然，确切地说就是要破坏白棋眼位。



### 第5型 黑先

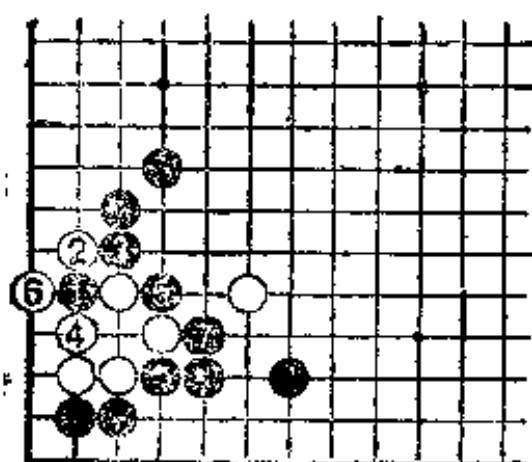
1 

**1图 失败** 黑1尖虽可窥白断点，但白2应后，黑3尖并不能威胁“白根”。



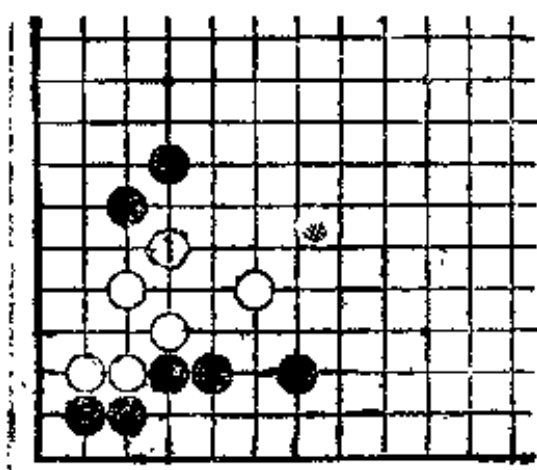
2 图

**2图 正解** 黑1深入到这里托，一举搜净白根后，就能于a位顶而直接威胁白的断点了。



3 图

**3图 白失败** 白2外扳。黑3乐得断，白4如打，则黑5、7割断白棋，白只得在边上委屈活棋。痛苦不堪。

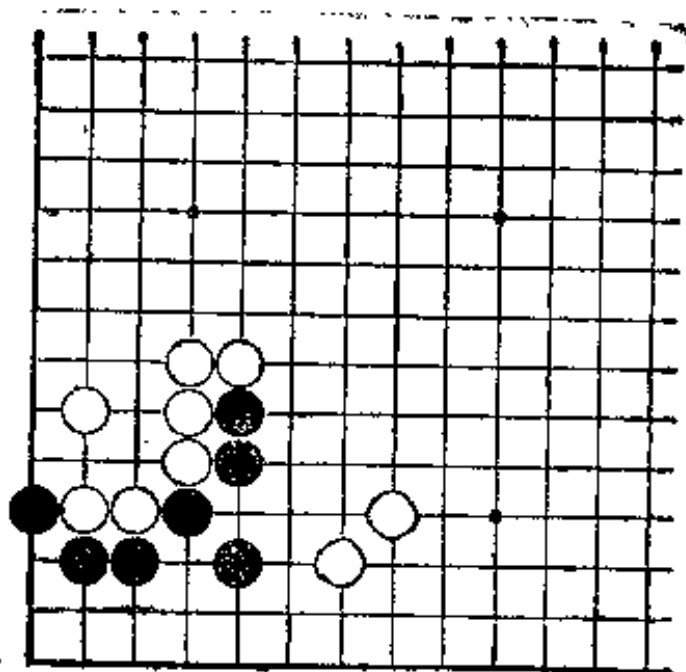


4 图

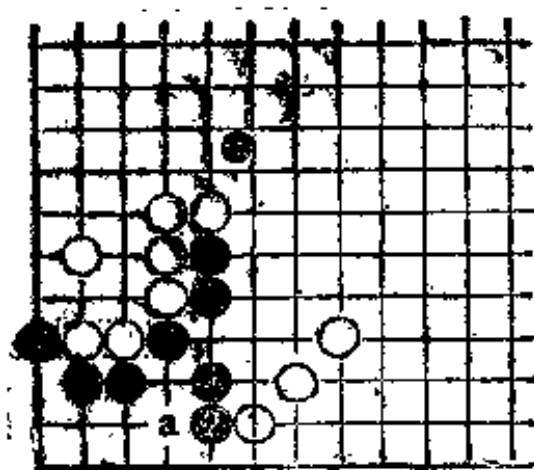
**4图 参考** 此型如轮白走，白1尖是正着。有此一手，黑就不存在上述手段了。

## 第6型 攻击(白先)

此型叙述的也是攻击的手筋。使用这类手筋时，必须根据周围配置情况算情变化。



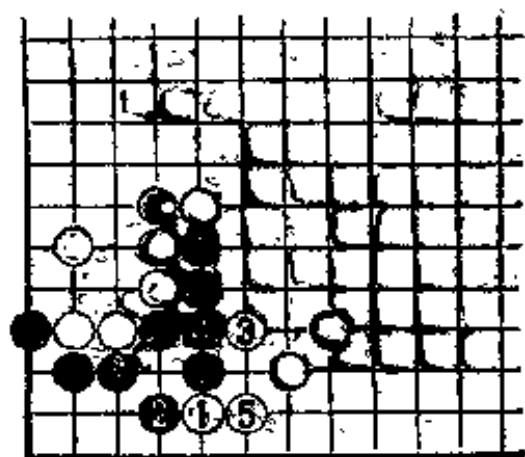
第6型 白先



1图

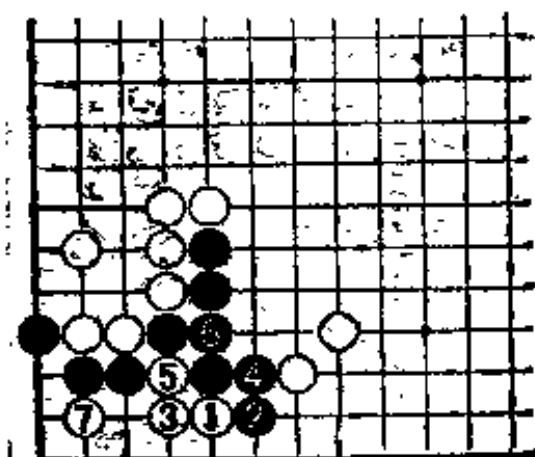
**1图 失败** 白1尖，缓手。黑2趁机挡，白1就象有意送活。

白急于求成而先于a位透点，也非急所。黑2挡后，白同样无后序手段。



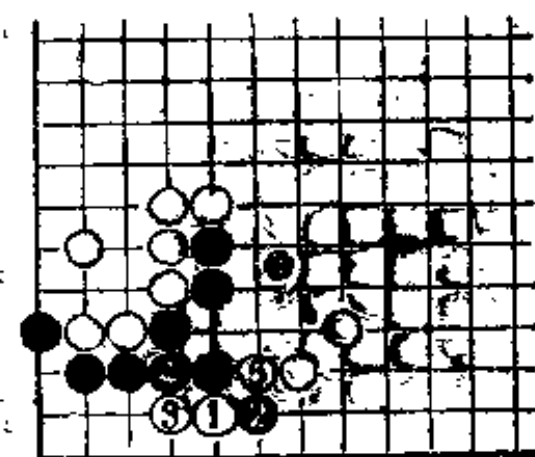
2 图

**2图 正解** 白1托才是手筋。黑2如挡，则白3先手刺后5位退是次序。这样一来黑角就做不成两只眼，而只得向中腹逃孤了。白3发挥了作用。



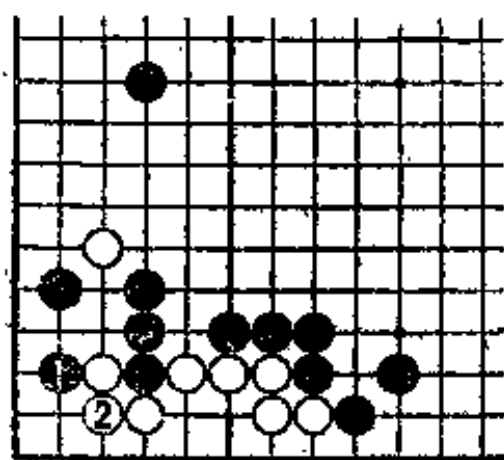
3 图

**3图 变化** 黑2如外扳，则白3退，黑4粘，白5断吃。黑6粘时，白7夹吃黑2子，得角上实利。



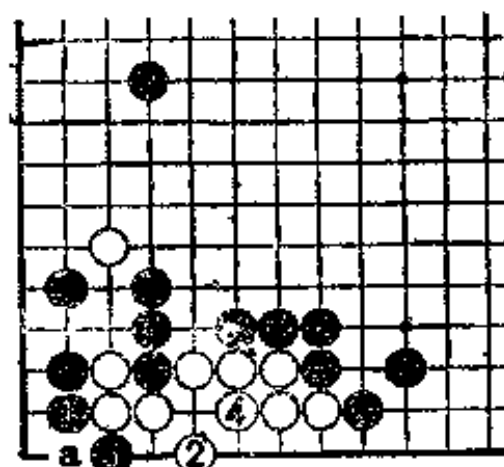
4 图

**4图 变化** 黑4如粘，则白5断。黑更不利。



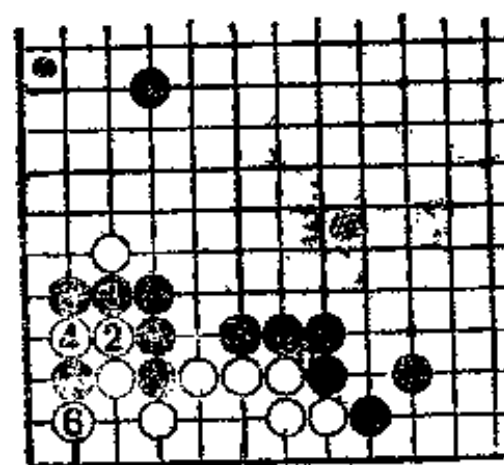
2 图

**2图 正解** 黑1靠，手筋闪现，巧妙。白2粘时，黑3跳。同样是阻止白联络，但此图黑形远比1图生动，同时还留有余味。



3 图

**3图 参考** 前图之后，黑1挡是先手，白2必须补棋。黑3扳，白4需再补。以后黑a粘还是先手。黑步步紧逼沾尽便宜，而白棋只能含屈忍让，难受之极。

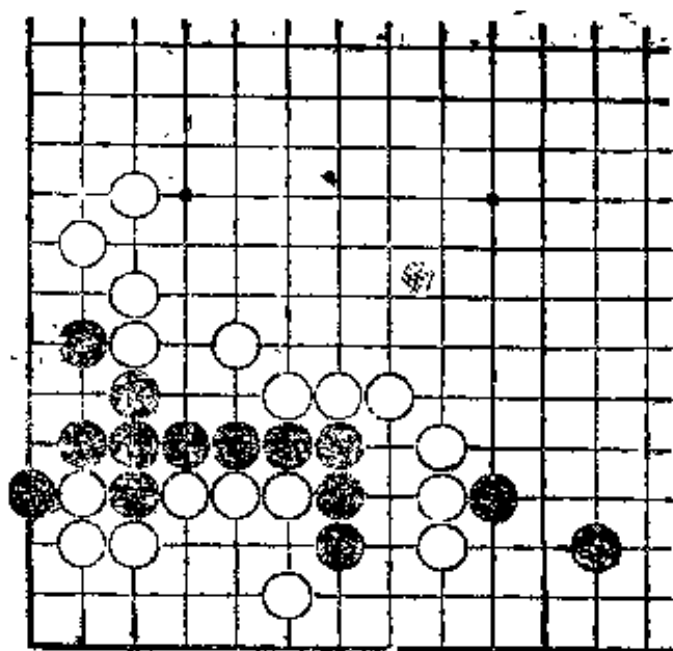


4 图

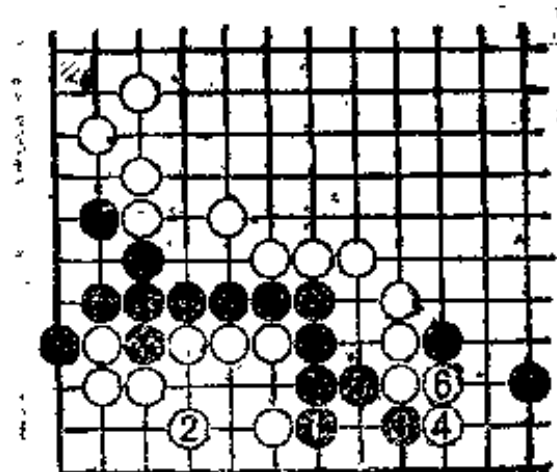
**4图 白失败** 黑1靠时，白2冲是俗手。黑3、5借势隔断白一子。白6虽可吃黑一子，但落后手。白2如改在6位挡，则黑2位打，白同样是后手。可见2图黑2固然难受，但也只得忍耐。

## 第8型 治孤(黑先)

黑一团尚无眼，处境窘迫。怎样打开局面呢？请利用白角弱点，与外部黑棋求得联络。



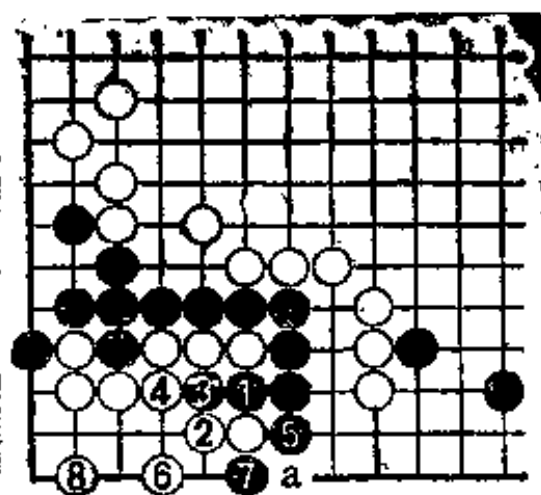
第8型 黑先



1图

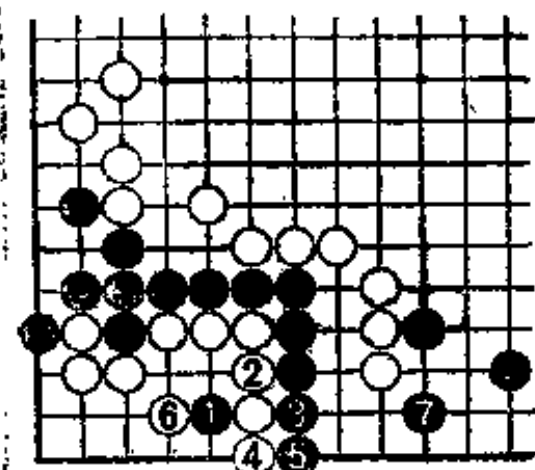
**1图 失败** 黑1挡随手。白2跳稳健。黑3、5虽可造出眼形。但白6粘后，黑是两只后手眼，终不免被杀。





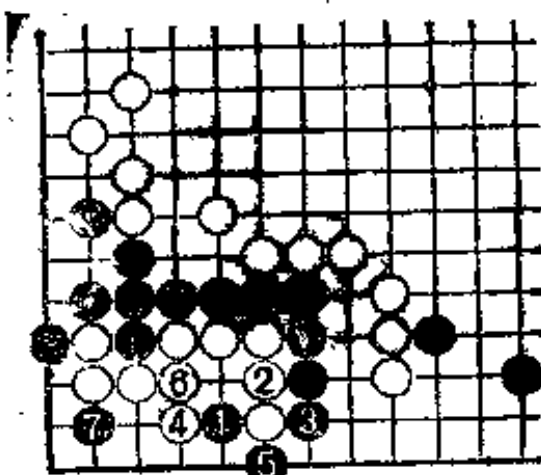
2 图

**2图 失败** 黑1、3冲、5挡强攻，白2、4、6沉着应战。黑7、白8后，黑失去了利用a点的机会。（a粘便可渡过）



3 图

**3图 正解** 黑1靠是手筋，由此可开辟出治孤之路。白2如接，则黑3、5先手连挡，然后7位安然渡过。黑1是攻白弱点的急所。

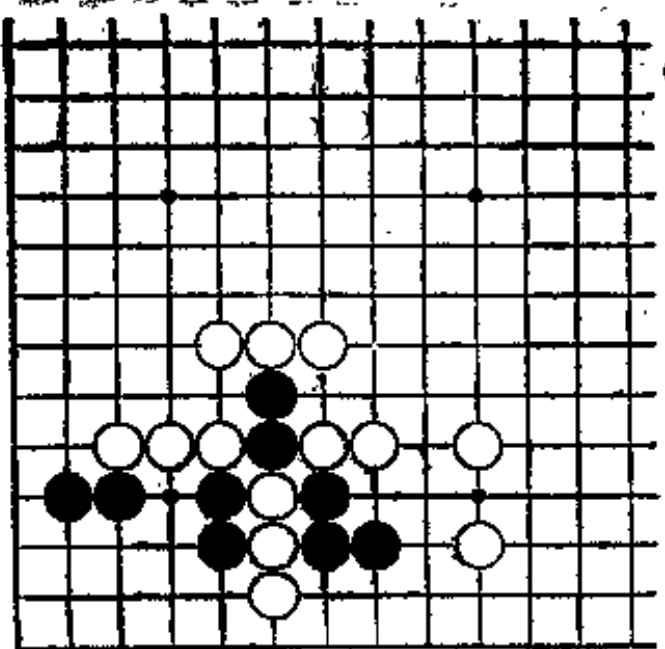


4 图

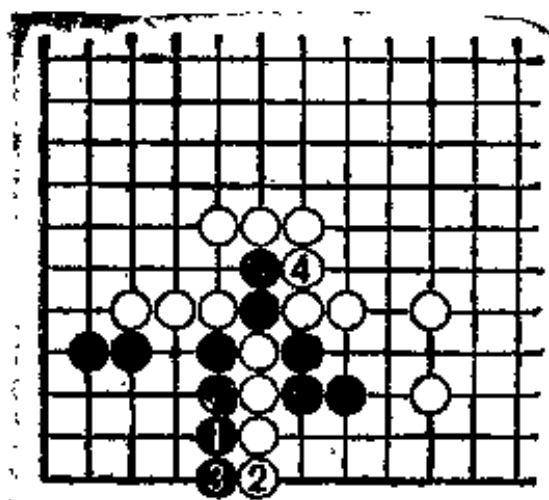
**4图 白死** 黑3时，白4如尖顶，则黑5先手渡过。白6粘时，黑7靠，白死。

## 第9型 渡过(黑先)

白三子与中间黑二子对杀，显然是白胜。但能不能利用它救出被穿断的右边黑三子呢？这种场合下经常产生手筋。

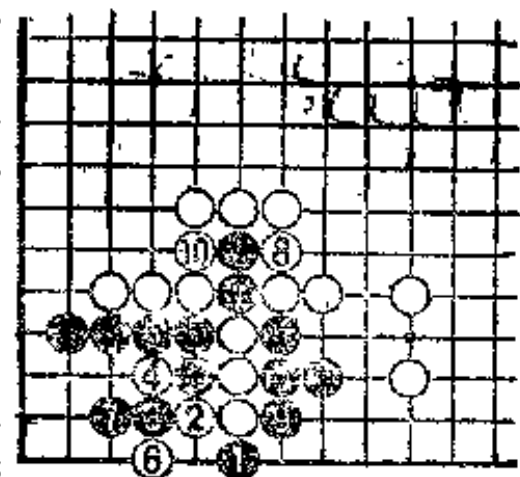


第9型 黑先



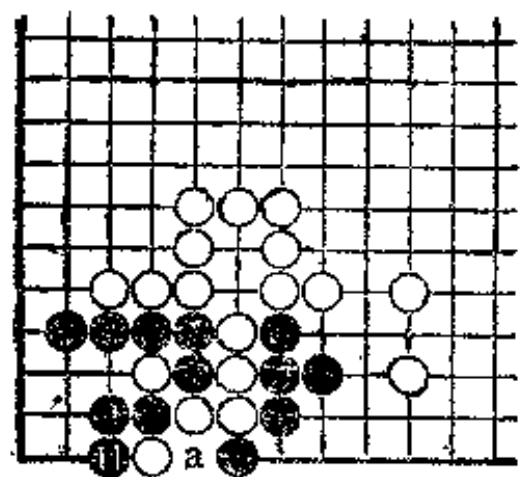
1 图

4图 失败 黑1如挡，被白2立后就没棋了。以下黑3挡紧气、白4打，黑差1气。



2 图

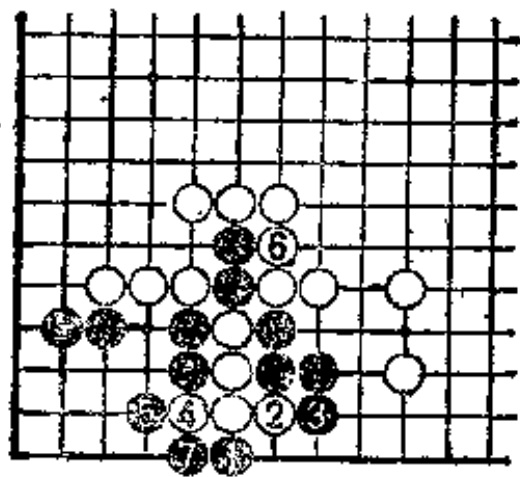
**2图 正解** 黑1顶是绝妙的一手。白2曲、4断至6位打，给黑留下麻烦。但这并不可怕，黑9打后



3 图

**3图** 黑11挡时，白不能于a位粘，黑两军会师。

我们常说“共同的急所”，上图黑1顶正是1图白2之点。可见此点是双方必争的急所。

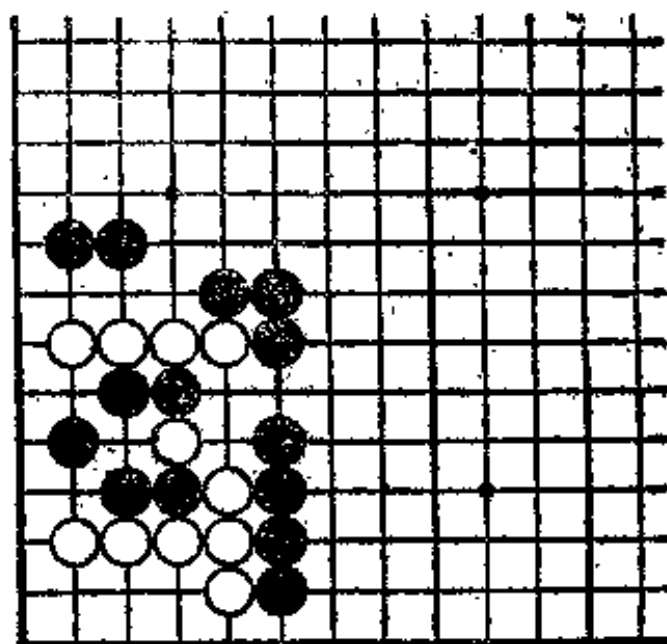


4 图

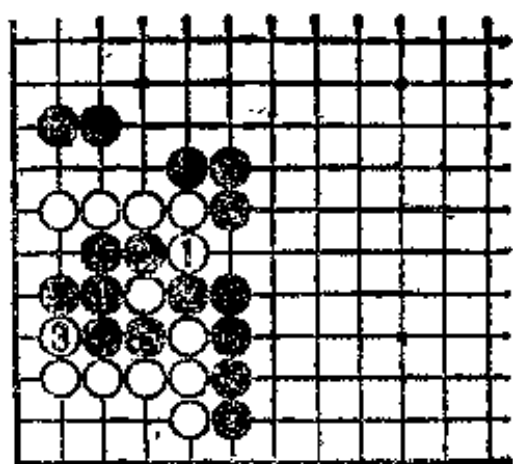
**4图 变化** 白2、4如两边曲则黑3、5也两边挡。白6打时，黑7也打，白仍无法阻止黑渡过。

# 第10型 渡过(白先)

白棋怎样冲击黑棋缺陷才能连通呢？此型需要“连发手筋”。

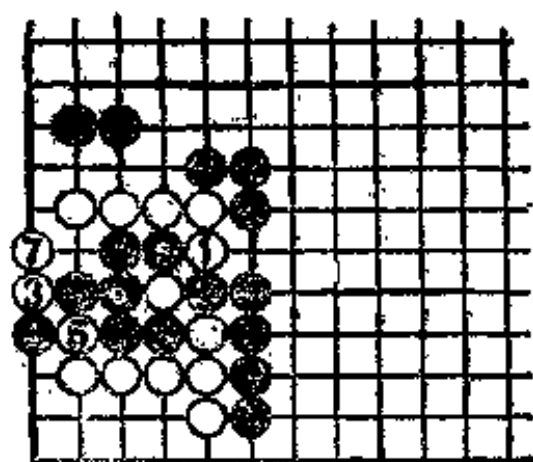


第10型 白先



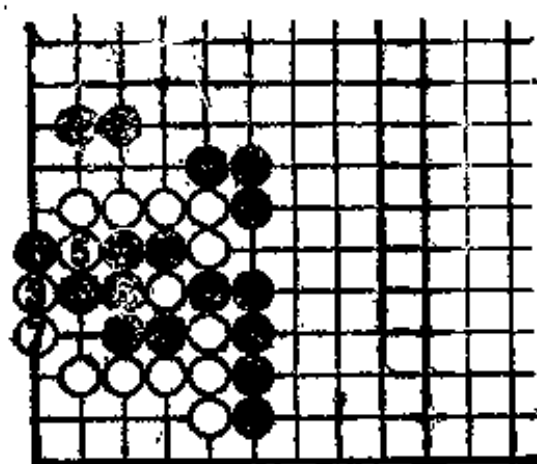
1 图

**1 图 失败** 白1冲与黑2交换是好棋，但白3打有误。黑4提一子后，白无后序手段。白3之手还需要再下些功夫。



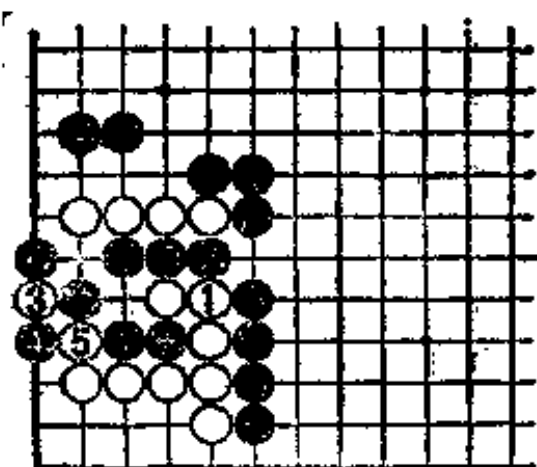
2 图

**2图 正解** 白3托渡真乃神来之妙手。黑4如扳，白5挤吃，黑6粘时，白7退，顺利渡过。



3 图

**3图 正解** 黑如在本图4位扳，白5就在这边挤吃，结果与前图相同，白仍可渡过。2、3两图的白5是见合。

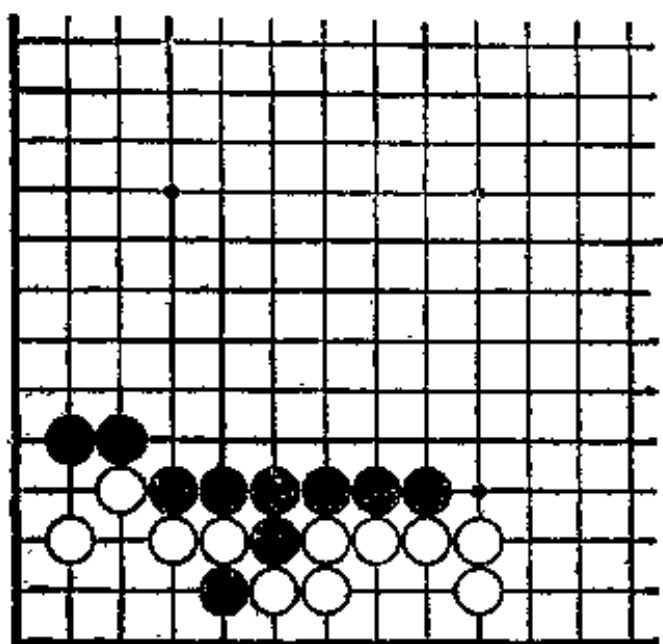


4 图

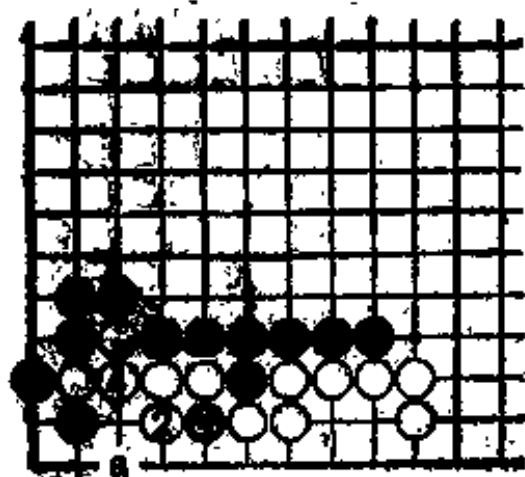
**4图 失败** 当初白如在本图1位冲，黑2后，白3再托就不成立了。因黑4扳后，白5再挤吃，黑可弃二子而于6位提，白四子不救。

## 第11型 官子(黑先)

黑怎样收官呢？本型意在强调手筋可间接冲击敌手的缺陷。

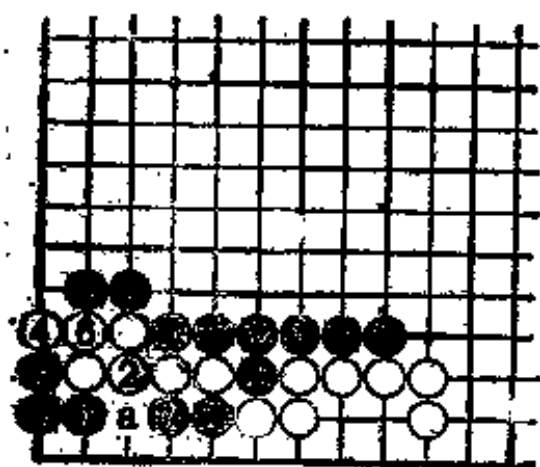


第11型 黑先



1 图

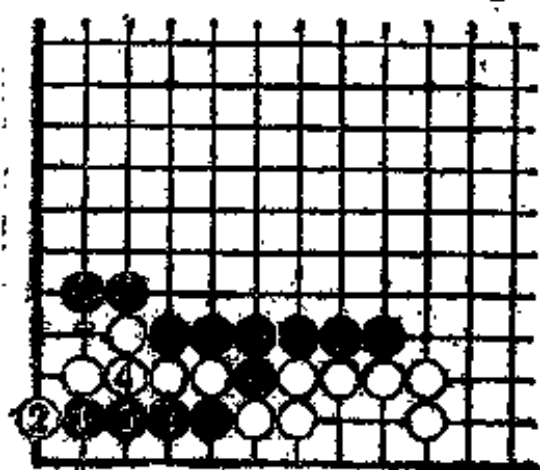
**1图 正解** 还是先看结论吧。黑1靠是充分利用黑▲一子牵制白棋的妙手。白2抱吃黑一子也属正应，黑3挤吃后，得以5位渡过。此后a位的尖，对双方来说都是较大的官子。



2 图

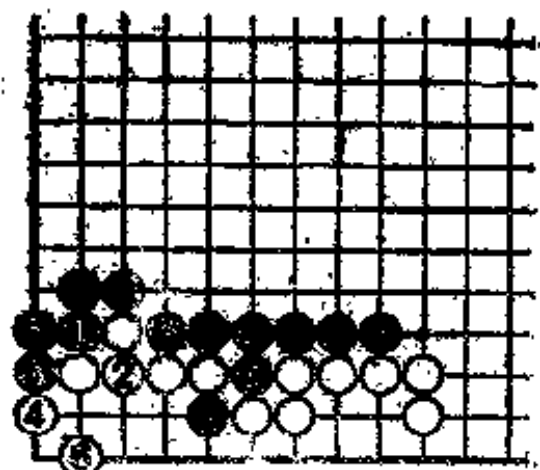
2图 变化 白2粘企图阻渡，过于勉强。黑3扳，好，白4、6如用强，黑7止，白角不存。

白2如改于a位臆，则黑6。接下来白如5位打，则黑2位提，成劫。但此劫白重，而对黑来说不过是无关痛痒的无忧劫。



3 图

3图 变化 白2扳也不成立，黑3打后，经白4、黑5，白角全灭。

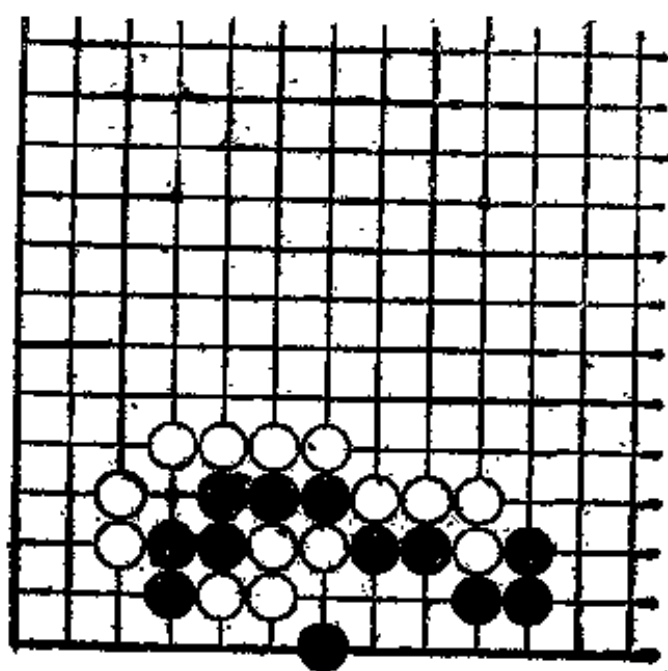


4 图

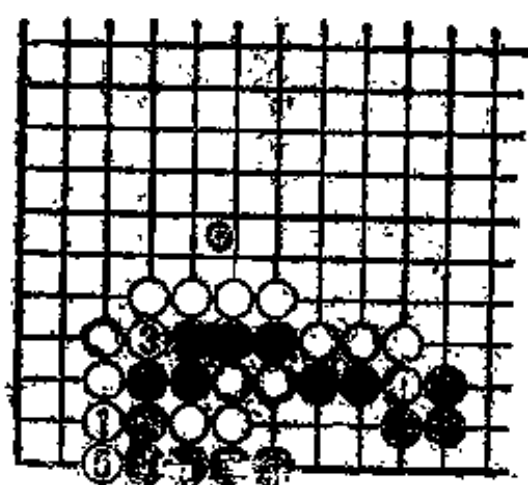
4图 失败 黑如1位打后，再3、5扳粘，就未免太无能了，甚至可以说是不会收官。

## 第12型 对杀(白先)

只要击中黑的缺陷，便可一举成功。双方都是三气，当然是先着者有利。



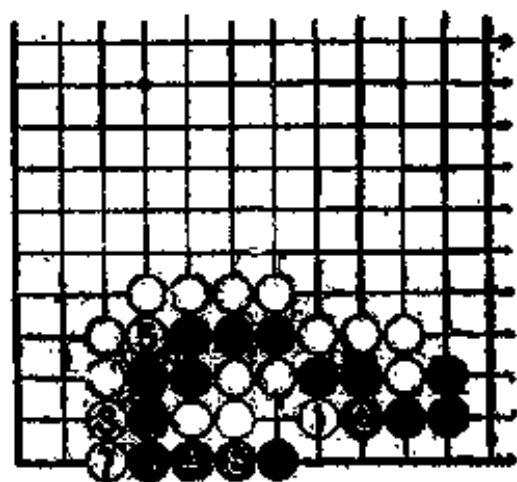
第12型 白先



1 图

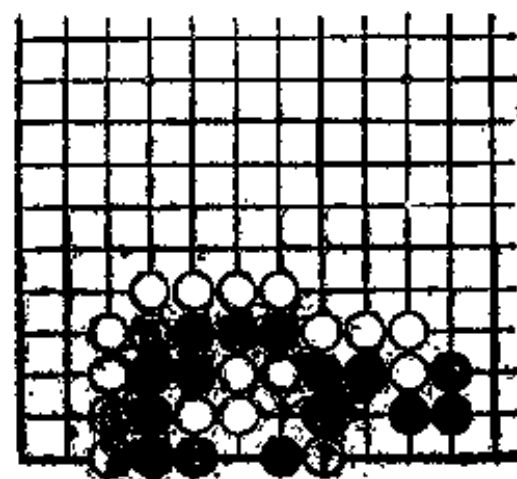
**1 图 失败** 白1如平凡地紧气，则黑2扳、白3打、黑4粘、白5再打时，黑6接，吃白4子。





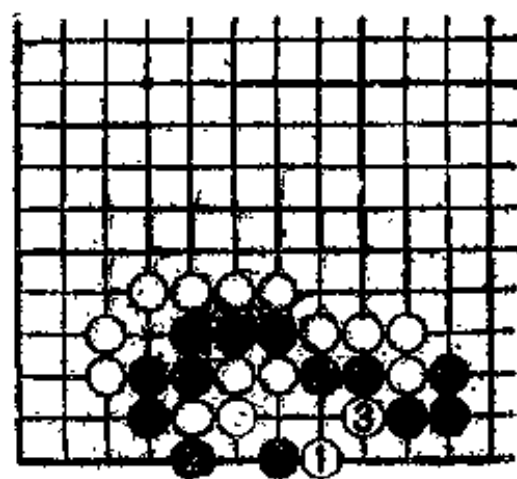
2 图

**2图 失败** 白1打与黑2交换是想为杀气做准备，其实此手毫无意义。白3夹、5打至黑8止，白仍失败。



3 图

**3图 正解** 靠属轻巧手筋，但对敌手来说，却是沉重的打击。白1先靠与黑2交换乃锐手。接下来白3、5紧气。黑6粘、白7时，黑不能接。这就是白1的威力。

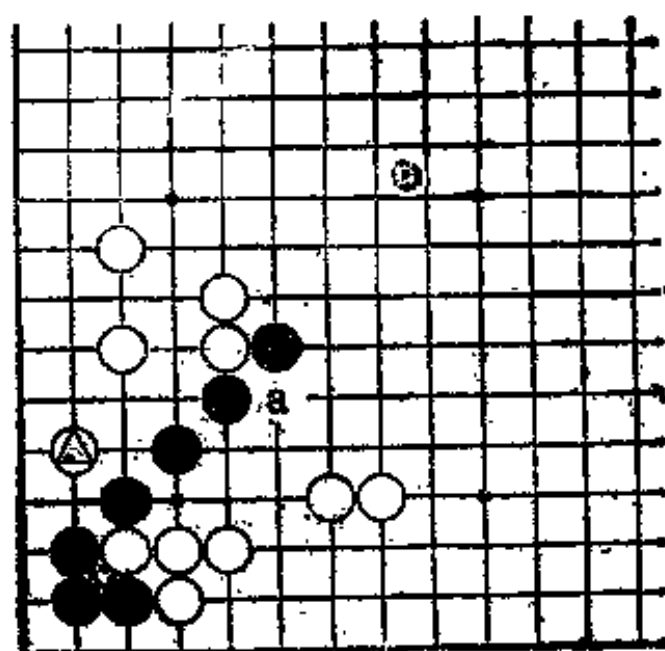


4 图

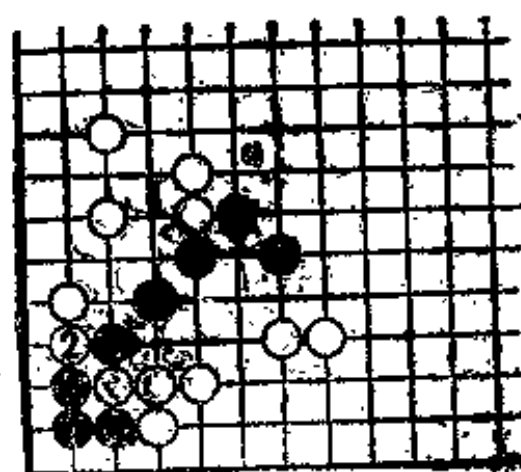
**4图 变化** 黑2如扳，白3可断吃黑二子。

# 第13型 治孤(黑先)

白△来刺，同时窥伺a位的断点，黑颇难应付。然而要成为高手就必须善于治孤。

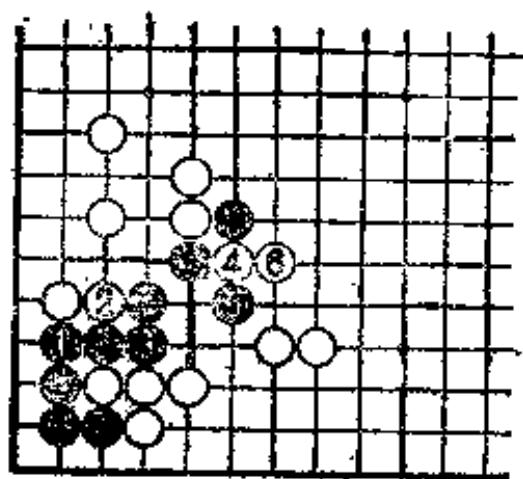


第13型 黑先



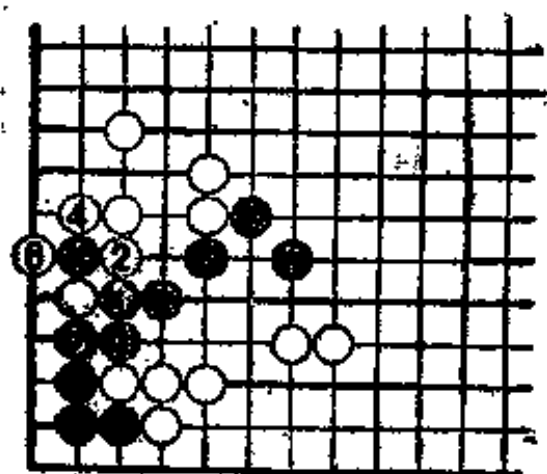
1图

1图 先败 黑1位补，不用说，白势必于2位断。



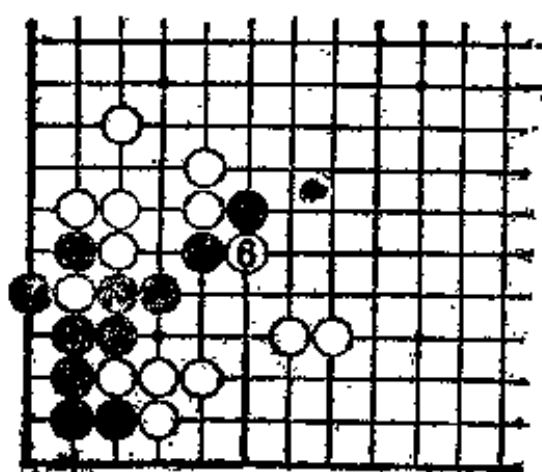
2 图

**2图 失败** 黑1如平凡地粘，则白2挤待黑3粘后，再于4位断，黑5、白6后，黑陷重围，求生不得。



3 图

**3图 正解** 黑1跨是本型的主题。接下来黑使用3、5等一连串轻逸的先手求得联络之后，转身于7位虎，同时补上了两个断点。黑1是值得骄傲的巧着。

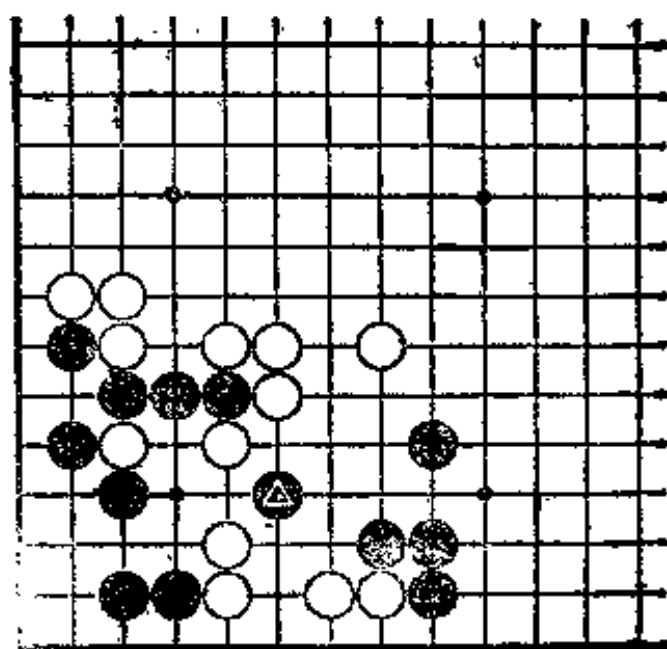


4 图

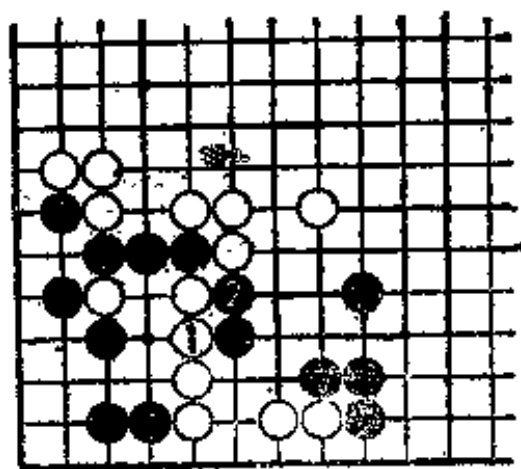
**4图 变化** 黑5时白6如断，黑7提白1子即活。

## 第14型 治孤(白先)

白尚需整形时黑来刺，白似乎很难收拾，其实冷静思考一下，白可使用迂回战术，化险为夷。

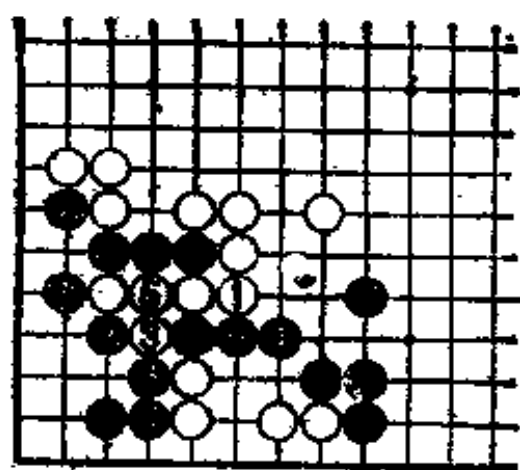


第14型 白先



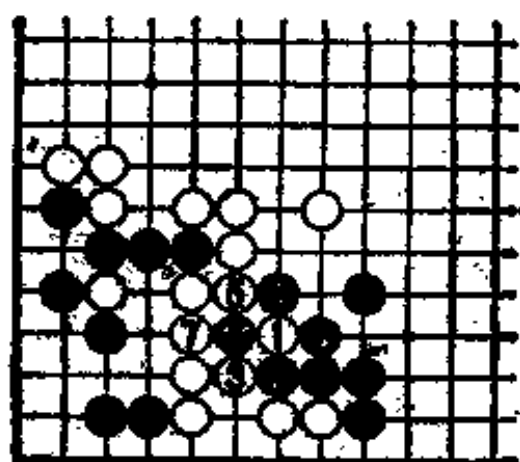
1 图

1 图 失败 白1接是大俗手，被黑2断后，下边白棋寿终正寝。



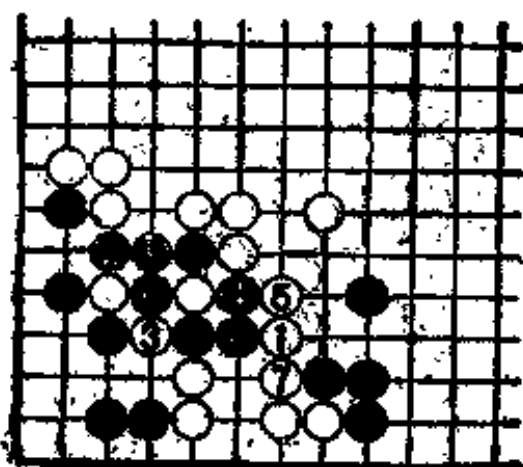
2 图

**2图 失败** 白1粘也难逃厄运。黑2冲时，白如走3位，黑4退后，5、6两点是见合。黑6断吃下边四子。白5如于6位粘，黑当然5位提，切断白棋。



3 图

**3图 正解** 白1靠(确切地说是跨，是治孤的手筋。黑2时，白3断紧要。黑4抱吃一子时，白5、7巧妙连通。

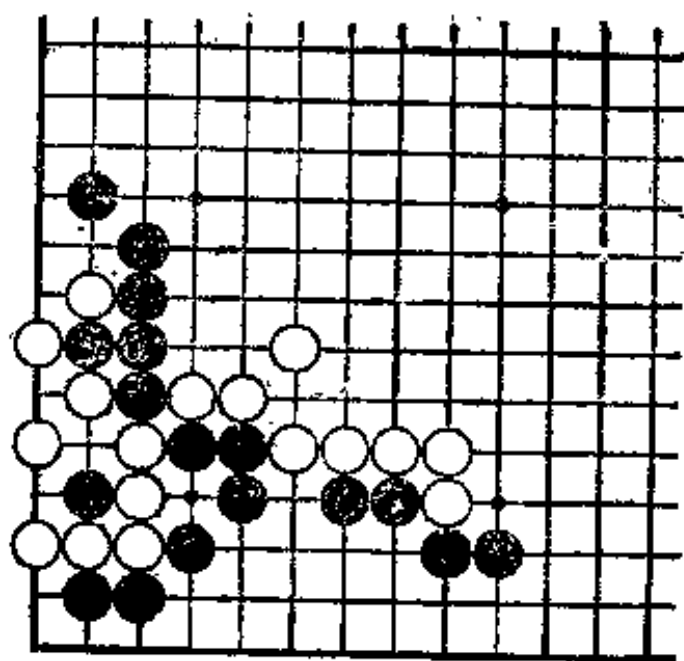


4 图

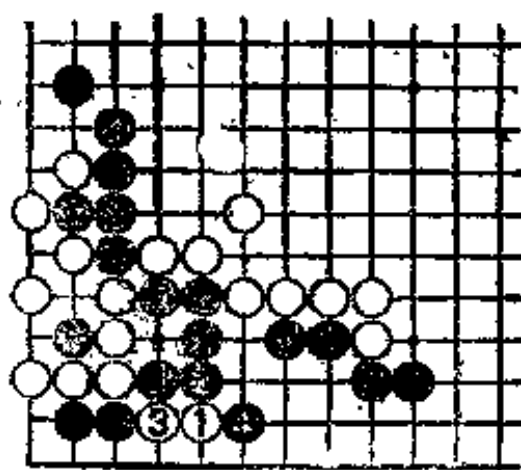
**4图 正解** 白1跨时黑如在本图2位冲，则白3先挡一手，黑4时，白5打。黑6提、白7接，从容逸出，白巧妙地利用了弃子战术。

## 第15型 手段(白先)

左边白九子似乎已然无望，但黑方也有很大缺陷。也就是说，白棋尚未被吃净。那么白从何下手呢？

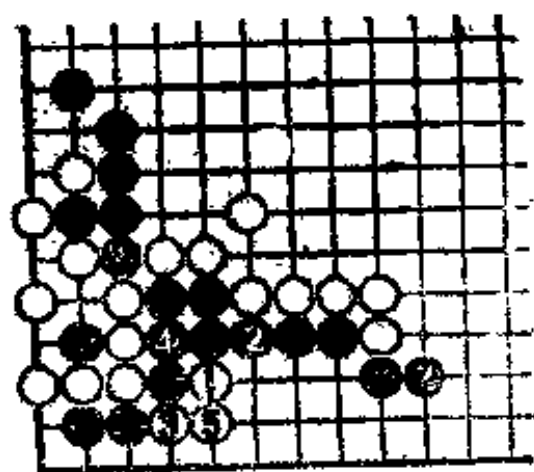


第15型 白先



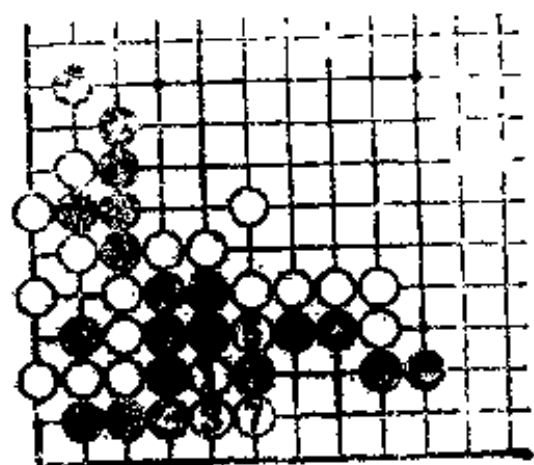
1 图

**1图 失败** 白1刺，初看似乎很严厉，其实黑2粘后，白无任何手段。白3如断，黑平挡。白一无所获。



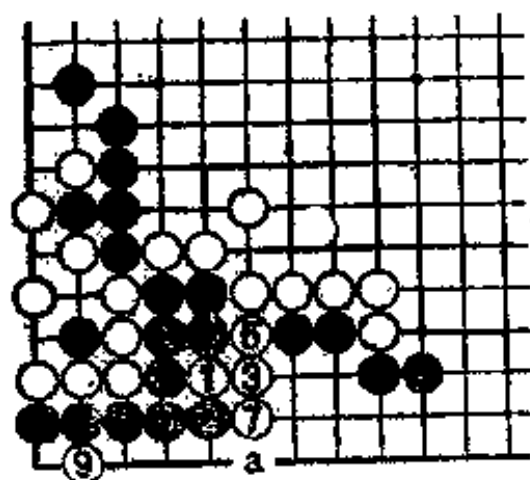
2 图

**2图 正解** 白1一举击中黑棋的致命弱点。黑2如接，白3就从下边打。白5粘后，死角复活。



3 图

**3图 变化** 白1靠使黑难以措手、发挥了巨大威力。黑2如打，白3立，黑4粘时，白5、7打，黑惨。

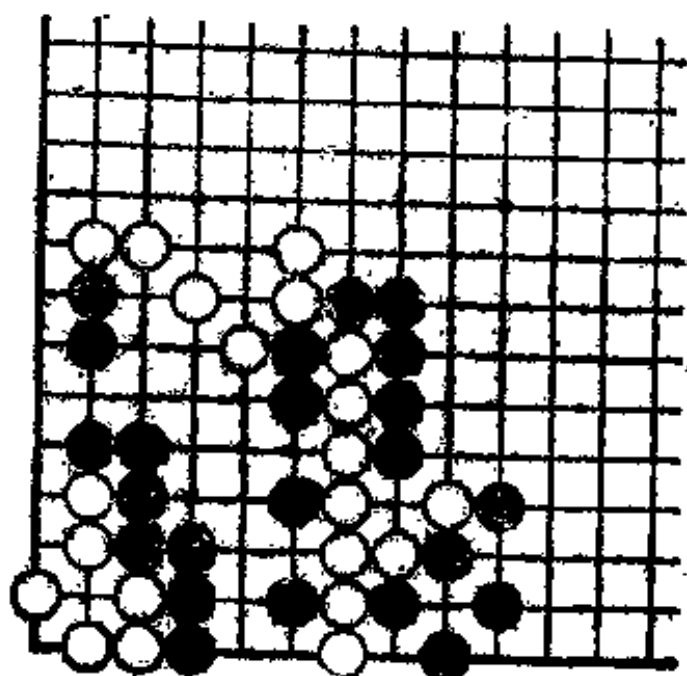


4 图

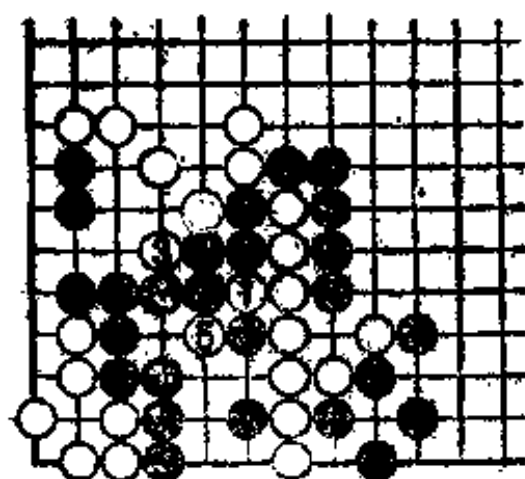
**4图 变化** 黑2下边打后，4位粘，意在与白杀棋。但白有5、7简明的好手。至白9止，黑气不足。黑虽有a位扳顽强做劫的手段，但前途艰难。

## 第16型 治孤(白先)

本型是下边白棋如何治孤的问题。白能吃掉中间断开白棋的黑二子。但必须下一番工夫。



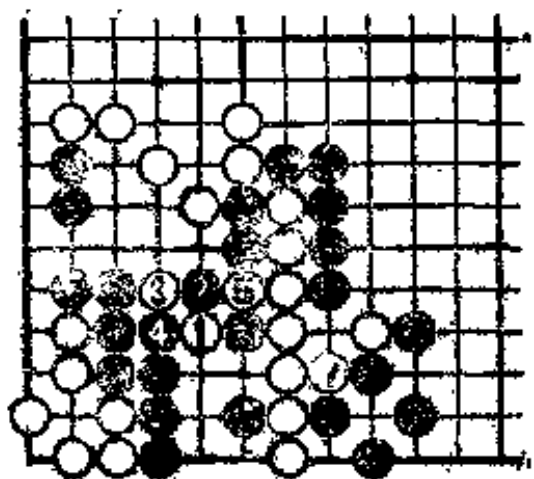
第16型 白先



1图

**1图 失败** 白1、3、5随手打吃，毫无章法。黑6粘后，白失去了突破口。此型首先应放弃与左边黑棋对杀的念头。

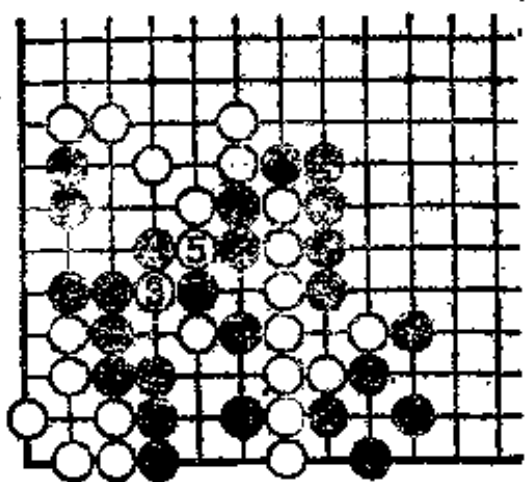




2 图

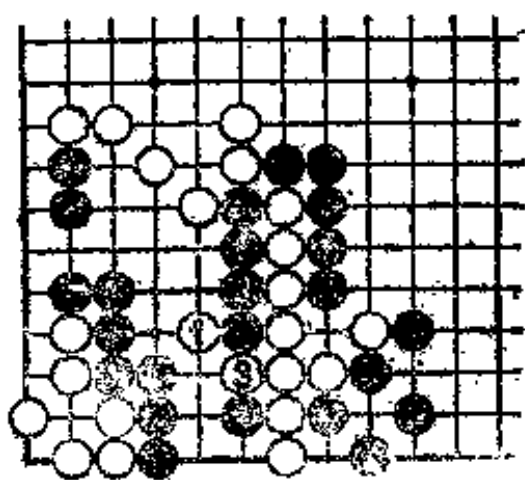
**2图 正解** 白1靠是远瞄黑二子的手筋。黑2如虎，白3挖又是手筋，牢牢吃住了黑二子。黑4时，白5挤吃，黑接不归。

白1、3远攻的巧思，值得玩味。



3 图

**3图 正解** 白3挖时，黑如4位打，则白5位挤吃。黑二子仍逃不掉。

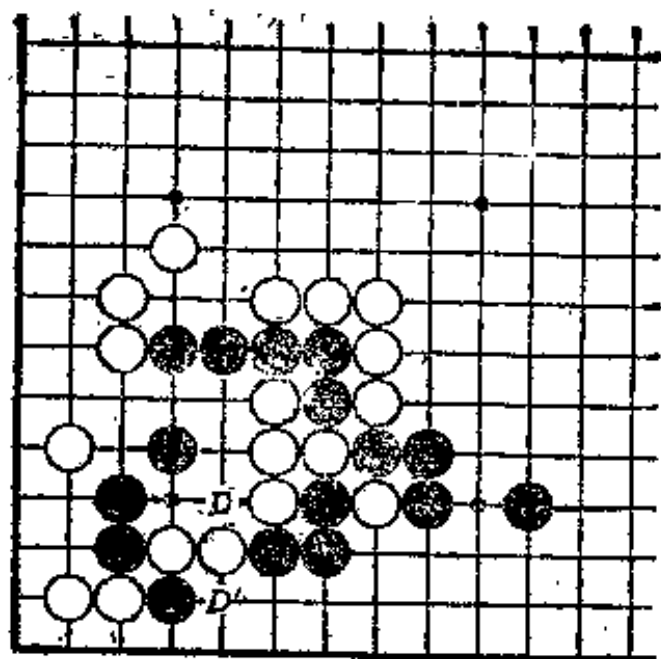


4 图

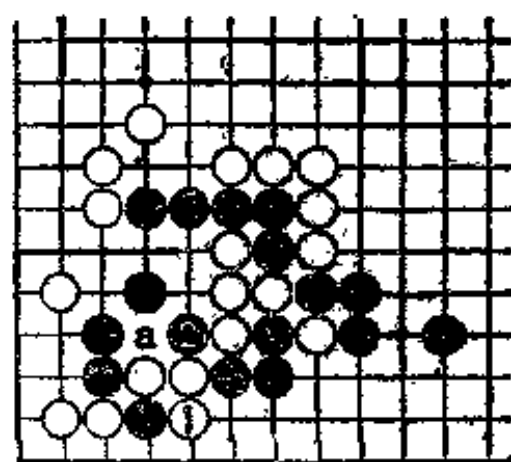
**4图 变化** 白1靠时，黑2如粘，则白3冲，可吃黑四子。

## 第17型 治孤(白先)

白有D、D'两处缺陷，正处苦境。此形略难。提示：黑棋缺陷在于下边抱吃白一子的黑三子。

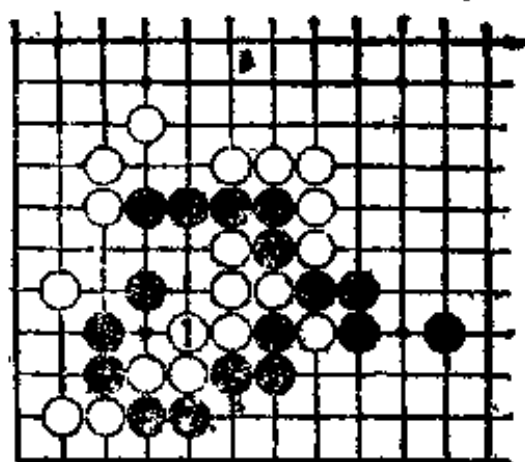


第17型 白先



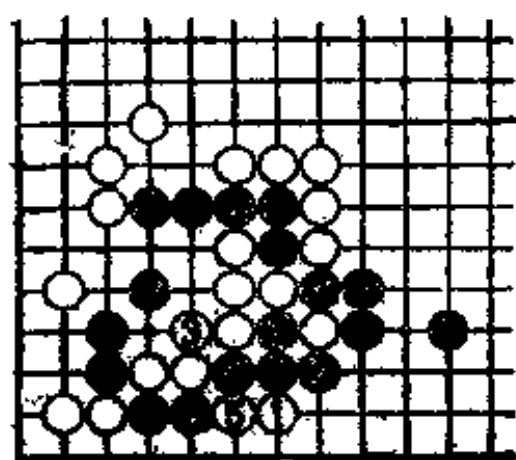
1图

**1图 失败** 白1如抱吃黑一子，则黑2断，制白四子。之后白a挤虽可吃黑二子，但得不偿失，白不满。



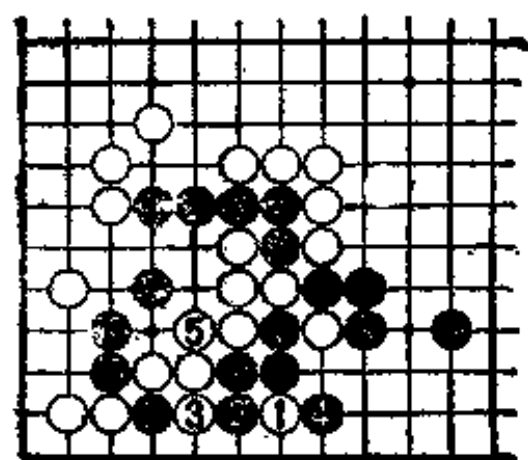
2 图

**2图 失败** 白1如粘，  
则黑2渡过。白全灭。



3 图

**3图 正解** 也许有人  
会认为白1靠是天外奇想  
吧。其实这正是两面治孤的  
绝妙手筋。黑2提一子后，  
白3粘。这时黑再于4位求  
渡，白就能在5位断了。白  
同时消除了两个断点。



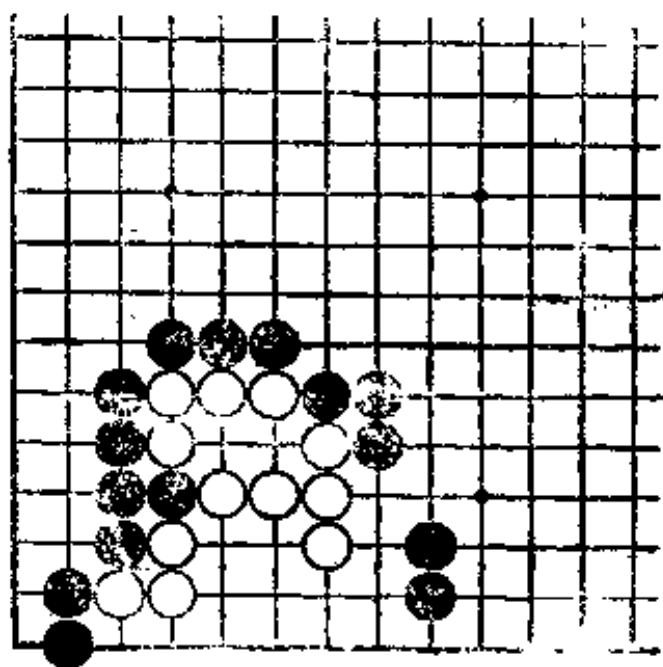
4 图

**4图 正解** 白1时，  
黑2如隔断白棋，则白3乐  
得先手挡，逼黑4打后，白  
5从容粘回四子。

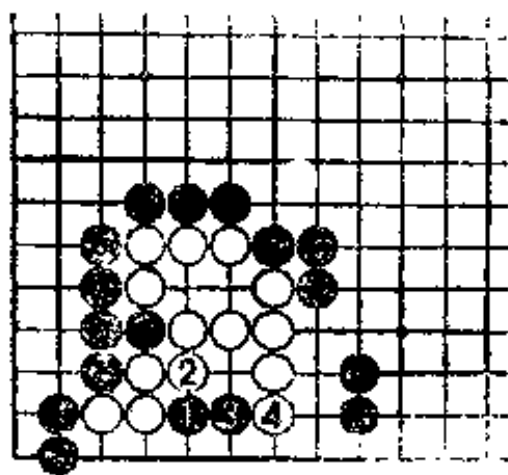
点是一举命中对方急所的战术。或破坏对方眼形、或制对方于死地。具有一种特殊的威力。本章主要叙述一、二路点的手筋。

### 第1型 死活(黑先)

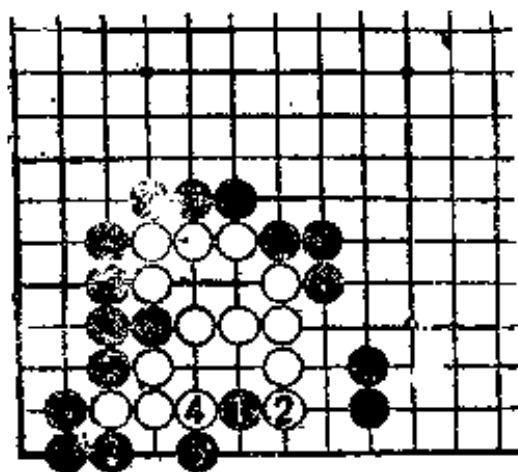
本型是白棋的死活问题。



### 第1型 黑先

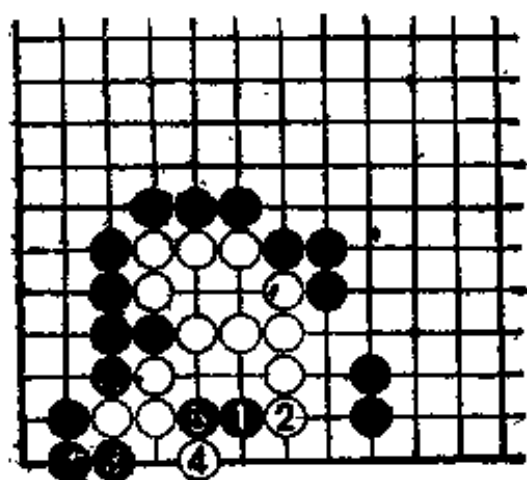
1 

**1图 失败** 黑1靠手法错误。白2借势粘实。黑3退时，白4挡，吃黑二子活透。另外白2也可改在3位尖顶。



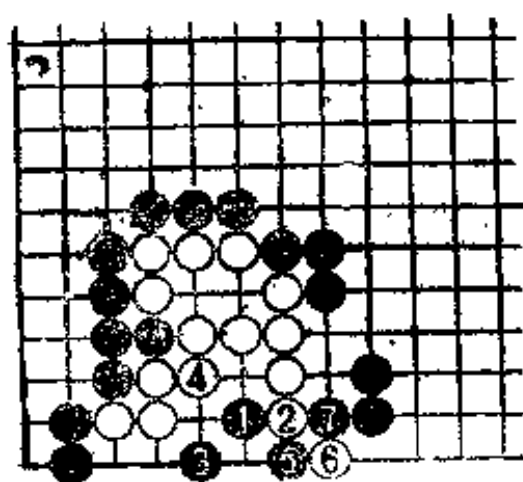
2 图

**2图 正解** 黑必须于1位点。白2挡时黑3爬好。黑1、3连发手筋，即刻制白于死地。白如走4位，黑5一路扳即可渡过。黑渡过，白即死。



3 图

**3图 正解** 白4尖似乎可阻渡，其实黑5挤仍可渡过。

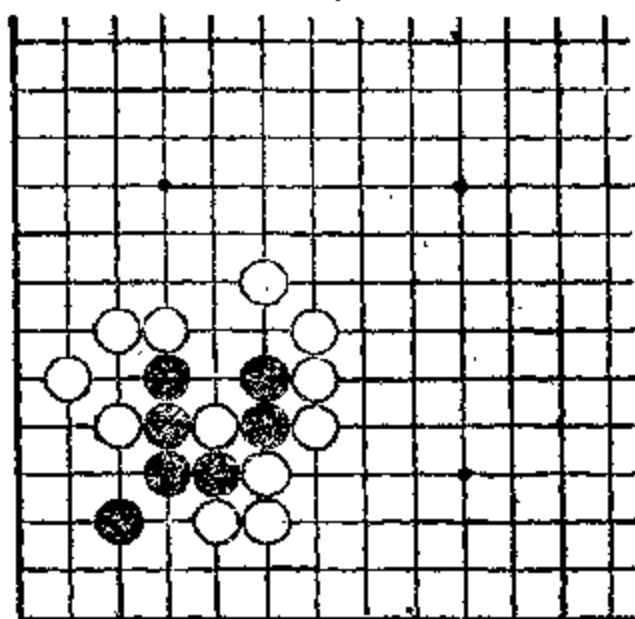


4 图

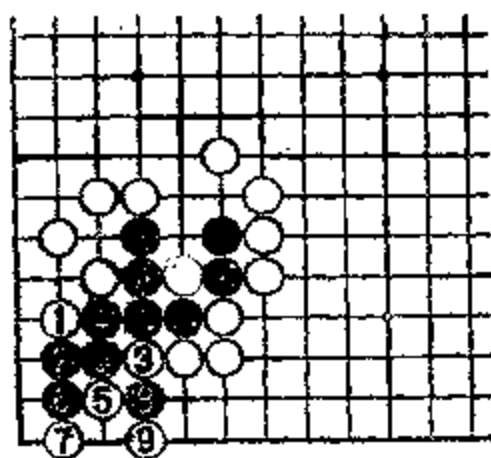
**4图 失败** 黑3恶手。白4以下至黑7，黑只得被迫打劫。

## 第2型 死活(白先)

黑有一致命漏洞，  
请一着杀黑。

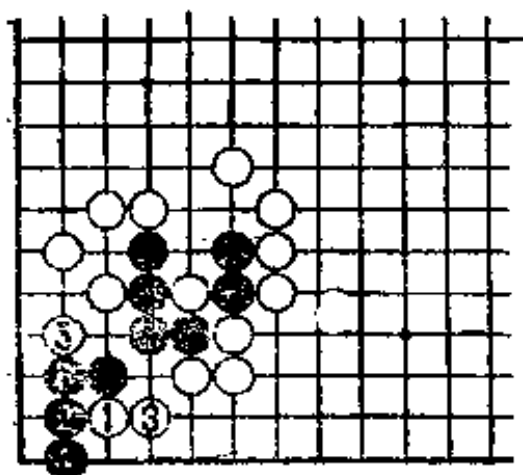


第2型 白先



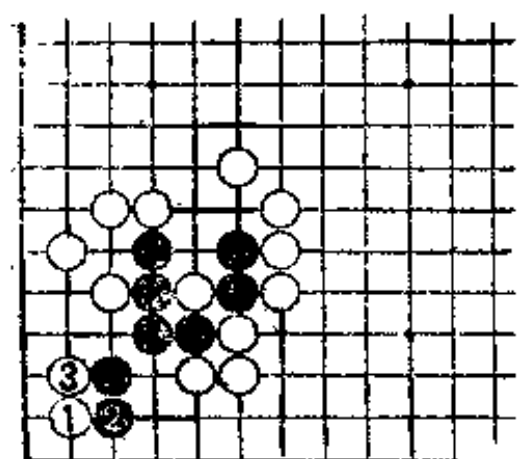
1图

**1图 失败** 白1尖平凡。黑2挡后，白已难望再有所收获。白3挤后再5、7连扳，采取非常手段。黑8时，白9扳做劫、白这种下法难以令人赞同。



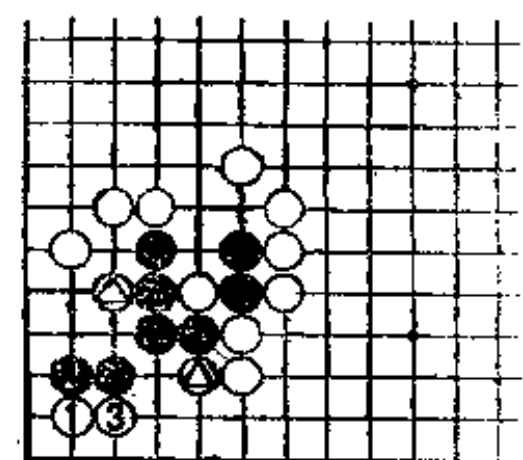
2 图

**2图 失败** 白1托，黑2扳，白3退时，黑4立是要点。至此白已无策破黑角眼。白5刺、黑6粘，白失败。



3 图

**3图 正解** 白1必须深入到“二·二”。黑2挡时，白3渡过，黑死。



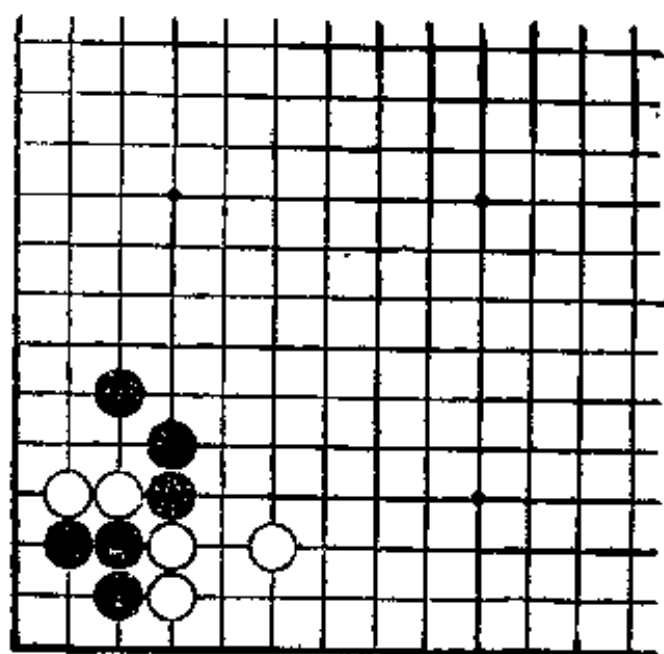
4 图

**4图 正解** 黑2如在此处挡，白3可下边渡过。黑仍不能活。

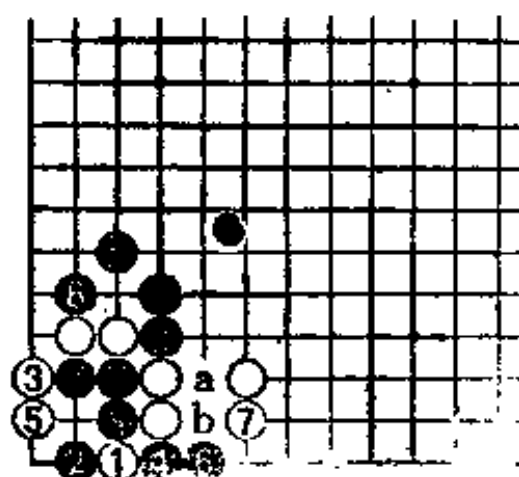
白△二子从两侧威慑黑棋，这种形势下，二·二就成为急所。这是应该记住的。

### 第3型 对杀(白先)

初遇此型的人，也许会觉得稍难。直接进攻是不能奏效的。请运用迂回战术。



第3型 白先

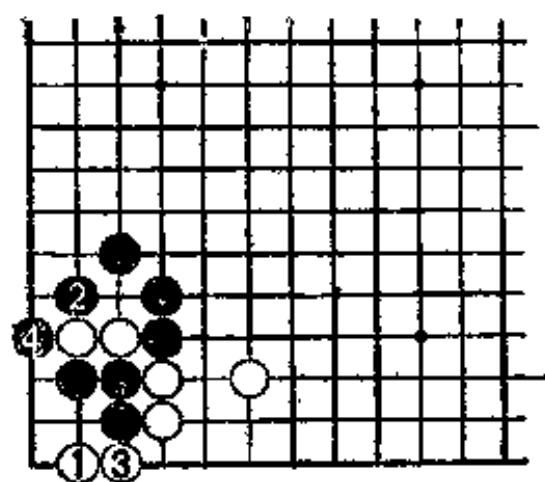


1图

**1图 失败** 白1扳时大概只想到黑2应后白可3位扳吃，岂知黑4提一子后，白失败。白如5位侵入，黑6可先手宽气后，再于8位紧气。白仍败北。

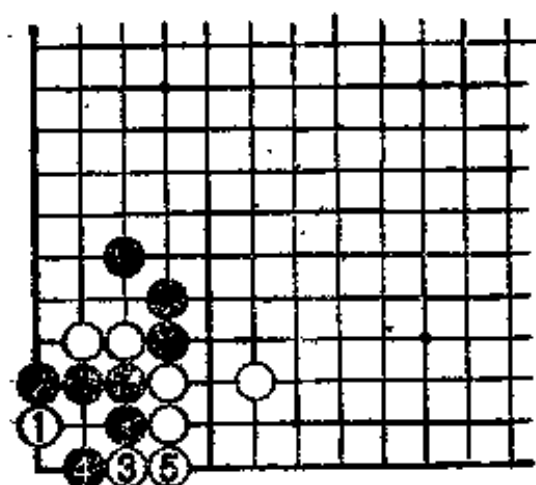
黑6也可改在a位挖吃。白如b位应，黑7勒吃即可冲破白的封锁。





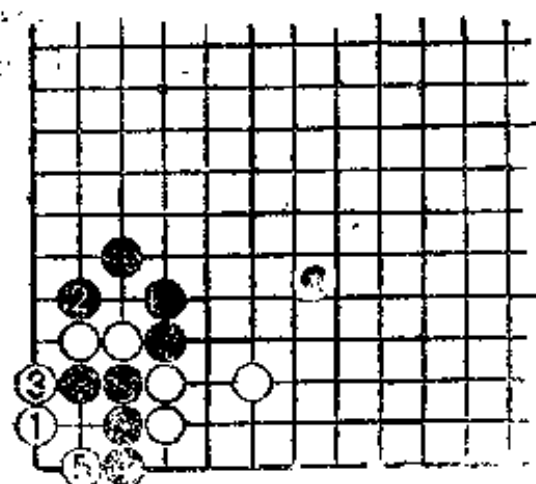
2 图

**2 图 失败** 白1可算得是迂回战术了。然而黑2、4可吃白2子。白1不成立。



3 图

**3 图 正解** 白1点才是手筋，逼黑2挡后，再3、5扳粘，黑只剩两气，白胜。

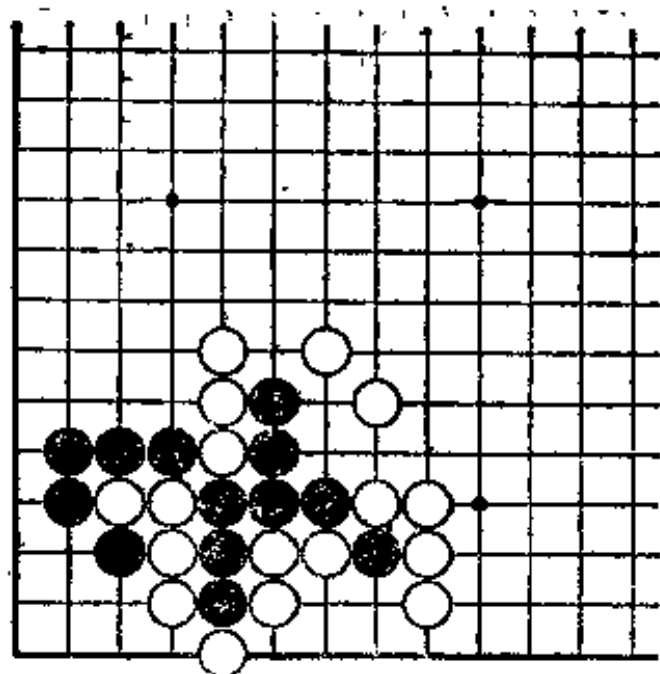


4 图

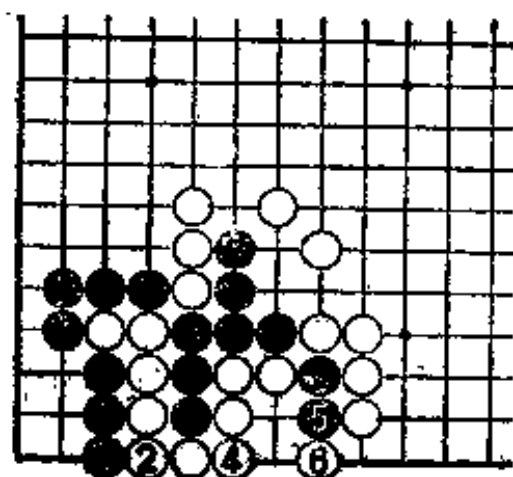
**4 图 变化** 白1点时，黑2如尖顶，白可3位渡过。黑4立时，白5做虚眼杀黑。总之白1点后，黑就无策谋生了。

## 第4型 对杀(黑先)

包围黑七子的白棋尚存弱点，当然毛病在下面渡过的环节。请冲击之，以救出七子。

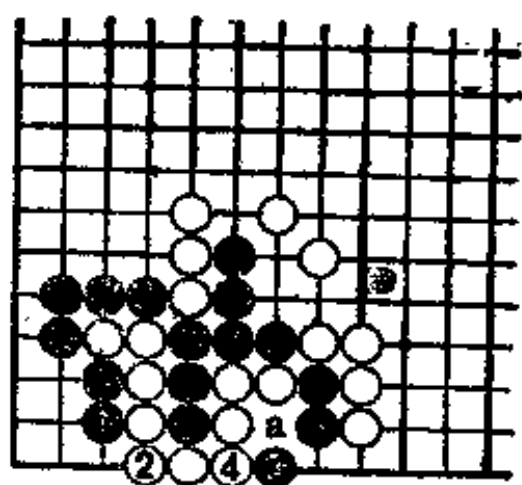


第4型 黑先



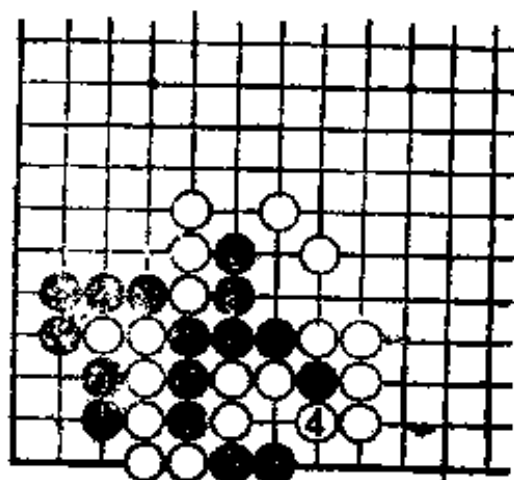
1图

**1图 失败** 黑1、白2交换势在必行。但黑3连打，促白4粘，不得要领。这时黑5立已毫无意义。白6扳吃，黑七子只有束手就擒。



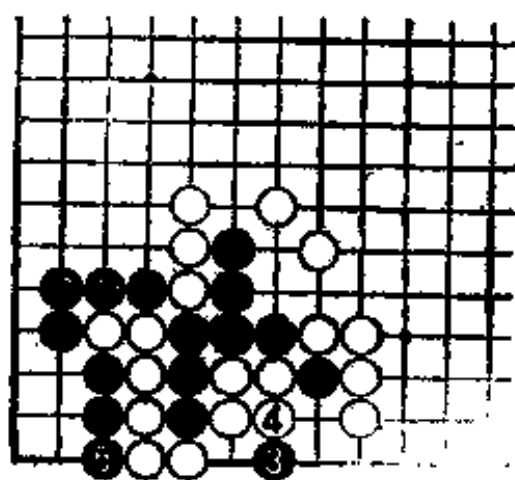
2 图

2图 正解 黑3点是攻白缺陷的严厉手筋。白4如粘，黑5立。白a位不入气。



3 图

3图 正解 黑3时，白4如提黑一子。则黑5断吃。

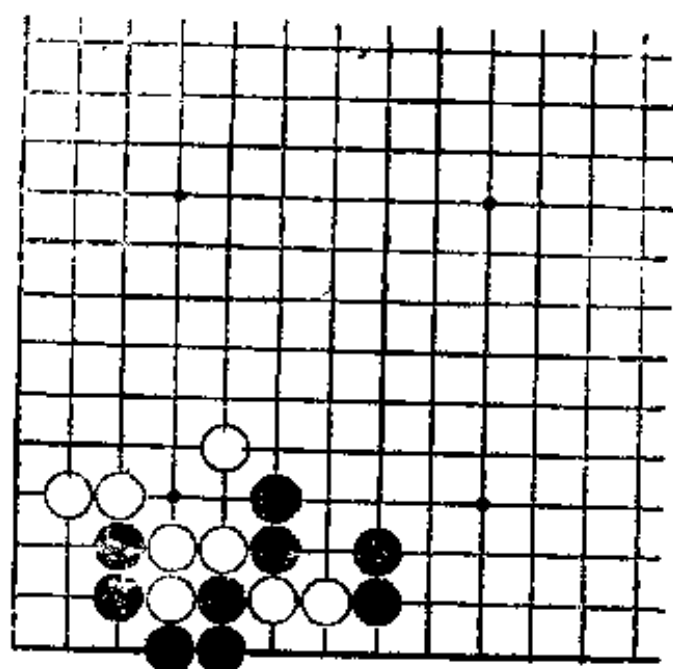


4 图

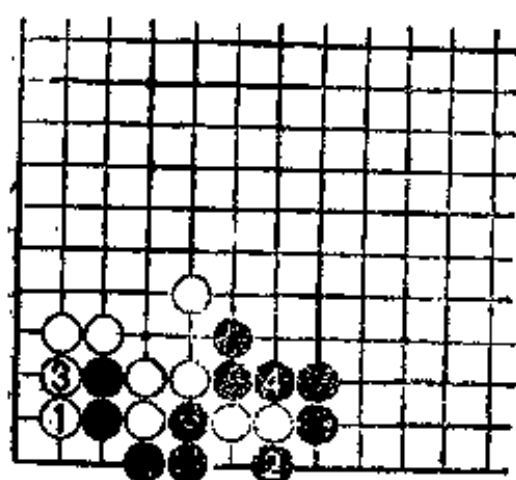
4图 正解 白4如团，则黑5打，白接不归。

## 第5型 对杀(白先)

角上黑五子似乎气很长。白必须拿出绝招。



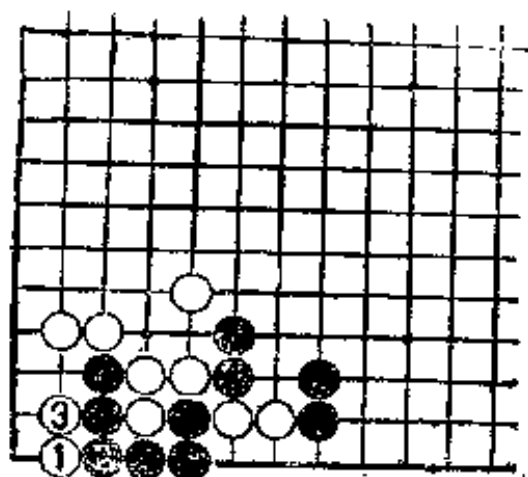
第5型 白先



1图

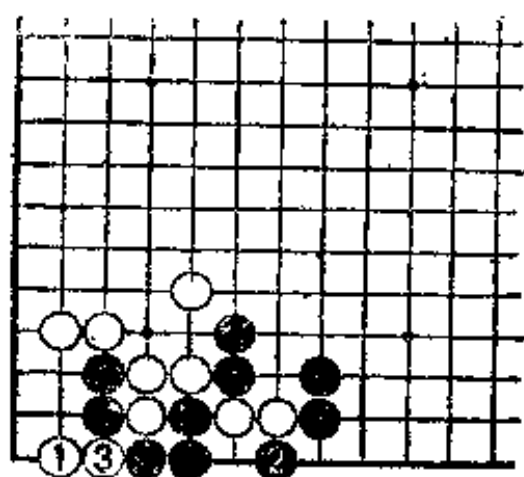
**1图 失败** 白1夹，则黑2扳，攻白二子。白3打时，黑4也打。白失败。

白虽可吃角上黑二子，但没能触动黑“根”。



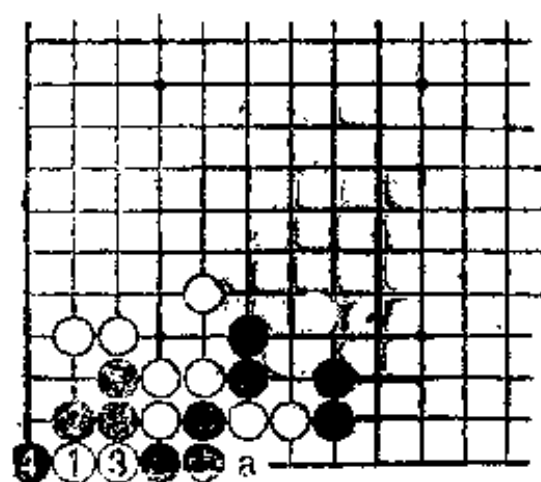
2 图

**2图 正解** 白1必须深入敌阵，否则就不能成功。黑2如粘，则白3贴，白胜。



3 图

**3图 正解** 黑2如扳，则白3断吃，充分发挥了白1的威力。黑曲形三子从一开始就只有两气，因此不必急躁，以免搞乱阵脚。

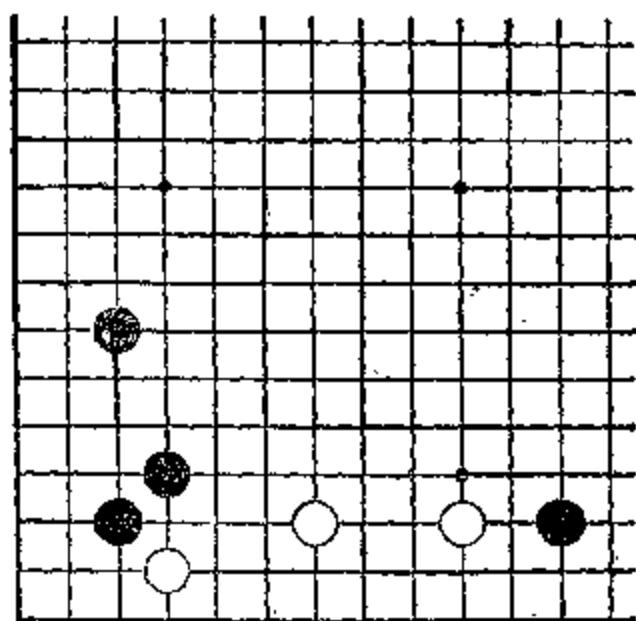


4 图

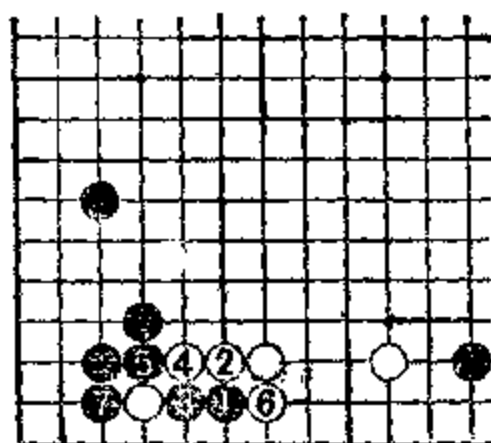
**4图 正解** 白1时，黑如2位应，则白3扑。让黑4提后，再于3位扑，黑1位再提，白a位打，黑差一气。

## 第6型 攻击(黑先)

乘白尚未完全安定，黑可得些便宜。

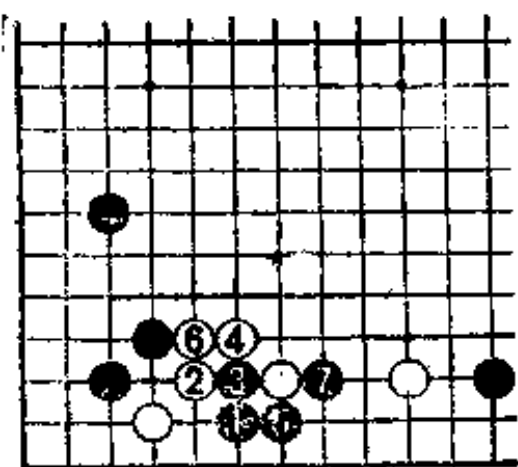


第6型 黑先



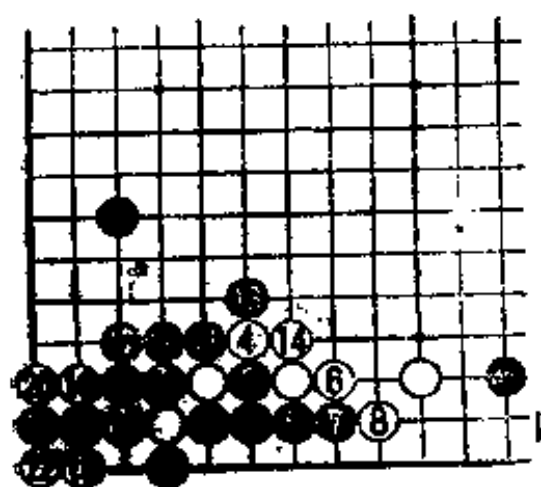
1图

**1图 正解** 黑1点命中急所。白2压，黑3退；白4再压，黑5断；白6挡时，黑7抱吃一子，加固了角部。同时，还掏进一些白地，黑可满足。



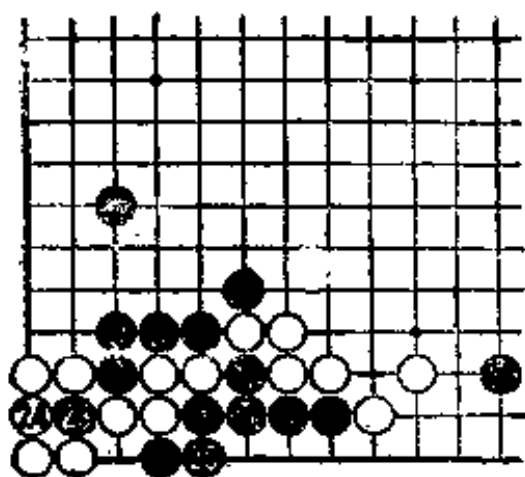
2 图

**2图 变化** 白2尖出是危险的。黑3、5立即反击。白6粘时，黑7扳。白被彻底分断。



3 图

**3图 变化** 黑5时，白6如长，黑7爬、9挤是好次序。白10粘，则黑有11断，15连扳、19多弃一子的一连串手筋。以下见4图。

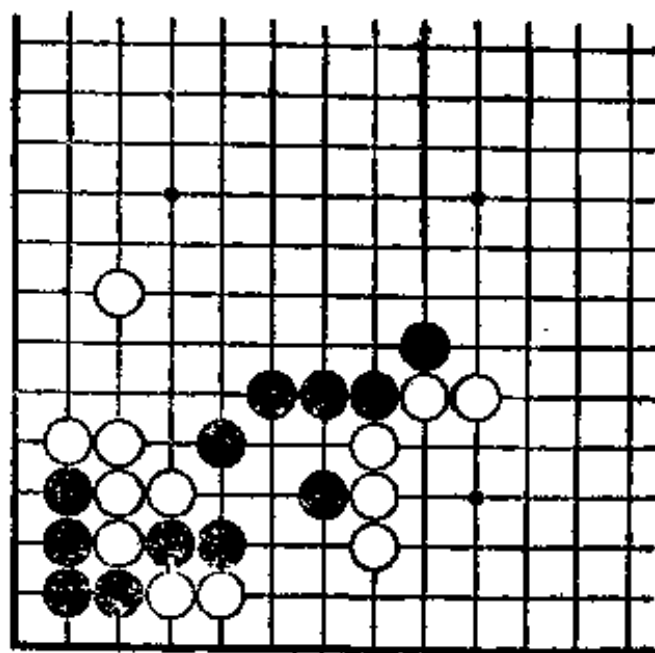


4 图

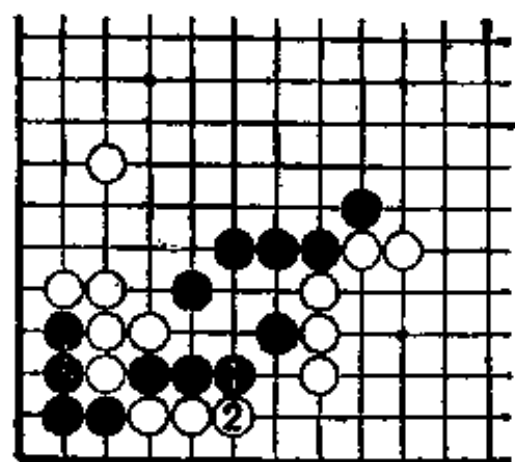
**4图 白负** 至黑25止，白全军覆没。可见3图白6长是不成立的。

## 第7型 治孤(黑先)

黑要救出角上四子，但自己的三路二子随时会遭打吃，形势紧迫。请设法打开通路。



第7型 黑先

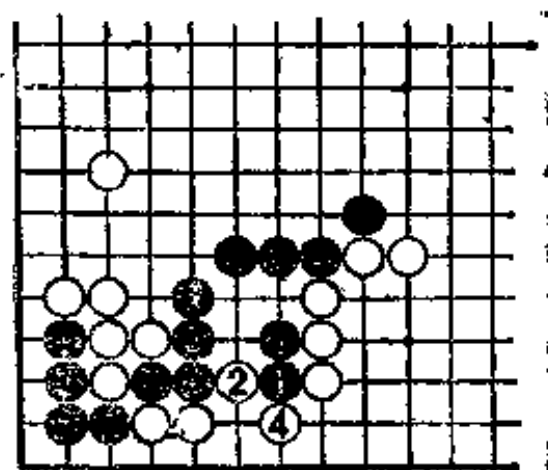


1图

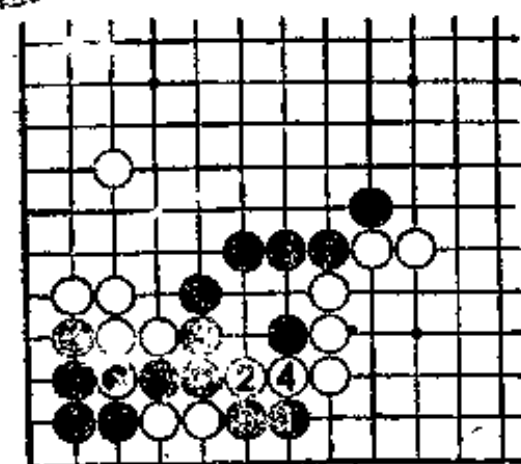
**1图 失败** 黑1如简单地退，则白2爬，黑明显不行。

黑1如改在2位挡，则白1位断，黑已无有效手段。

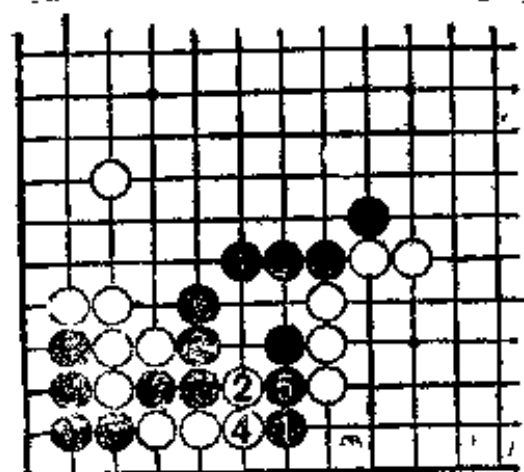




2 图



3 图



4 图

**2 图 失败** 黑 1 挡如何呢？

白 2 位打后，仍能 4 位渡过。1、2 两图黑 1 的走法过于刻板了。

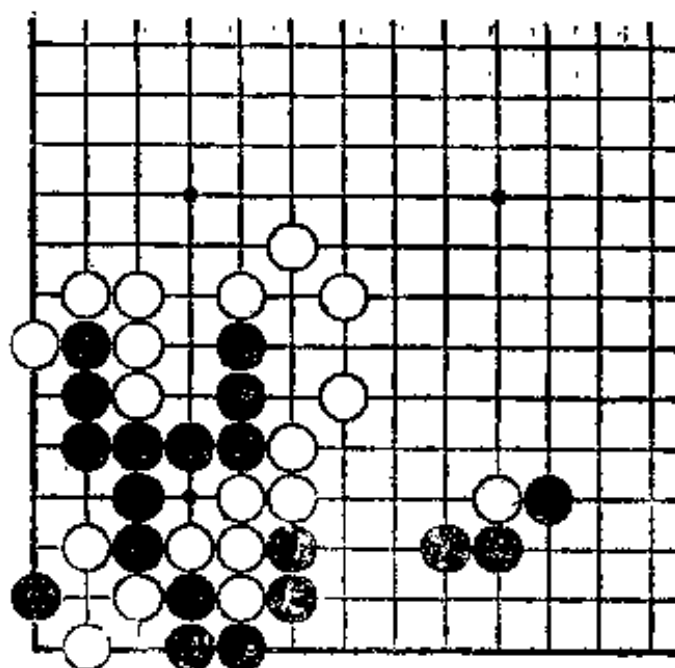
**3 图 正解** 黑 1 侧面进攻，机敏，间接补上了黑形的漏洞，白 4 时、黑 5 断，立取白二子。

如果已有白 2、黑 3 的交换，黑 1 点的手筋会很容易被发现。而在此型中要发现它，就需下点工夫了。

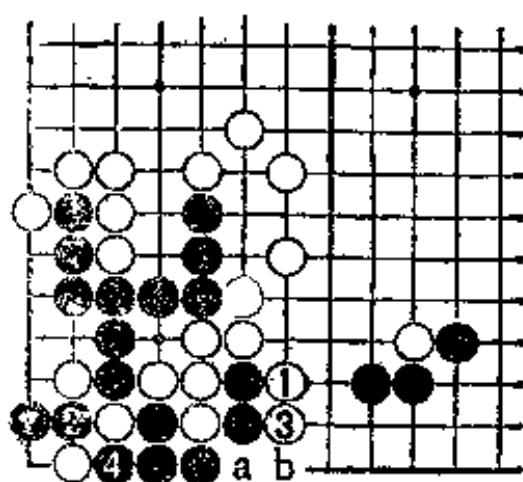
**4 图 正解** 黑 1 点后，白 2 子已无法脱身。白如 2 位打后再 4 位粘，则黑 5 接。对杀黑胜。

## 第 8 型 对杀(白先)

先分析一下角上的形势，然后找出黑棋的缺陷攻击之。绝不能让黑角活棋。



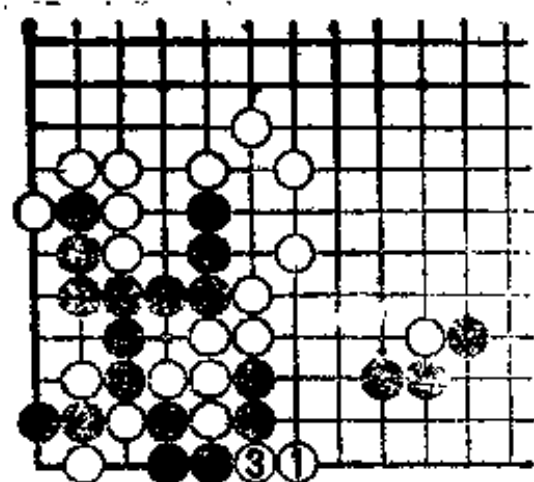
第 8 型 白先



1 图

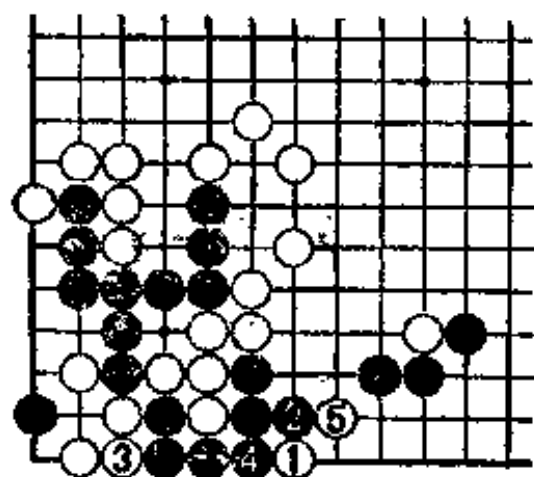
**1 图 失败** 白 1 扳，指望在边上施展些手段，但黑 2、4 活角后，白至多不过 a 位先手提 2 子。

黑 4 如在 a 位粘，则白 b 打，吃黑。



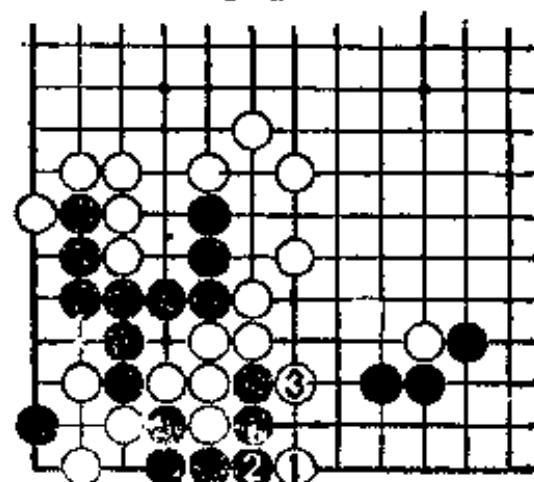
2 图

**2 图 正解** 白 1 点是利用角上白子的漂亮手筋。黑 2 如断，则白 3，黑角全灭。



3 图

**3 图 正解** 黑 2 如压，则白 3、5 一气吃黑七子。

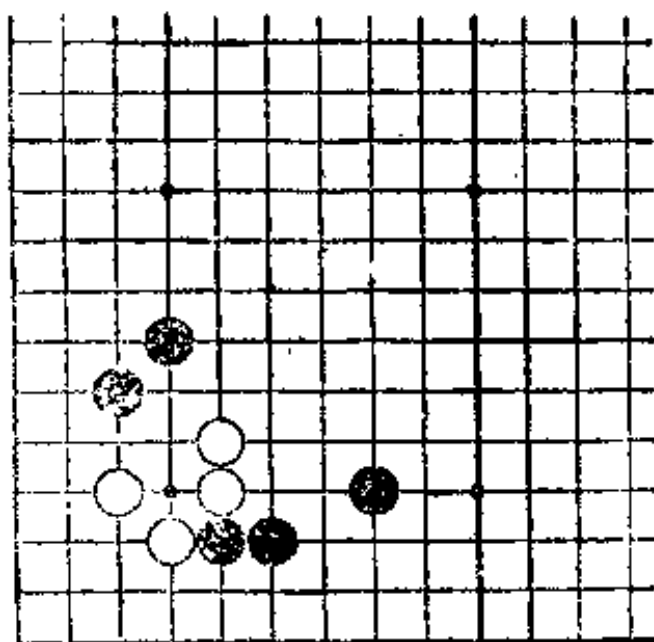


4 图

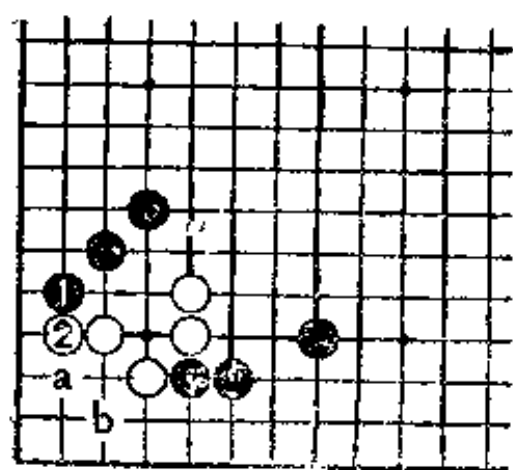
**4 图 正解** 黑 2 如粘，则白 3 扳，黑仍难以逃生。

## 第9型 掏空(黑先)

黑棋目标是要夺取白棋根据地，这是实战中经常使用的手段。



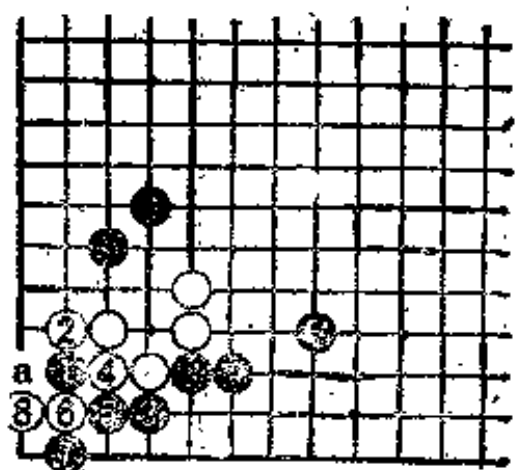
第9型 黑先



1图

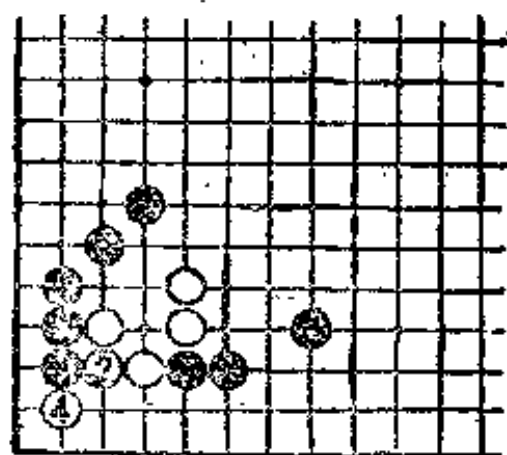
**1图 失败** 黑1尖，则白2挡，黑不但一无所获，而且反促白棋安定。黑1纯属笨着。

黑1改在2位托是可以考虑的手筋，但经白a位挡，黑1位退后，白可b位做眼。黑也不能满足。黑还需进一步深入白角。



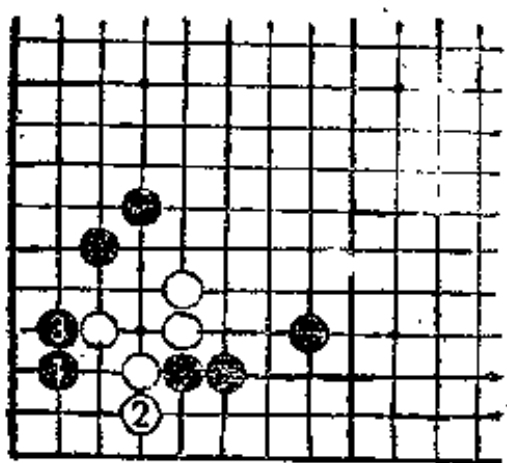
2 图

**2图 正解** 黑1点是正着。白2如挡，黑3扳。白4、6退让不得已。黑7、白8后，黑收获不小。白8也可改在a位提。



3 图

**3图 正解** 白2如团，则黑3、5渡过。这样白在角上就不能做出两只眼。黑成功。

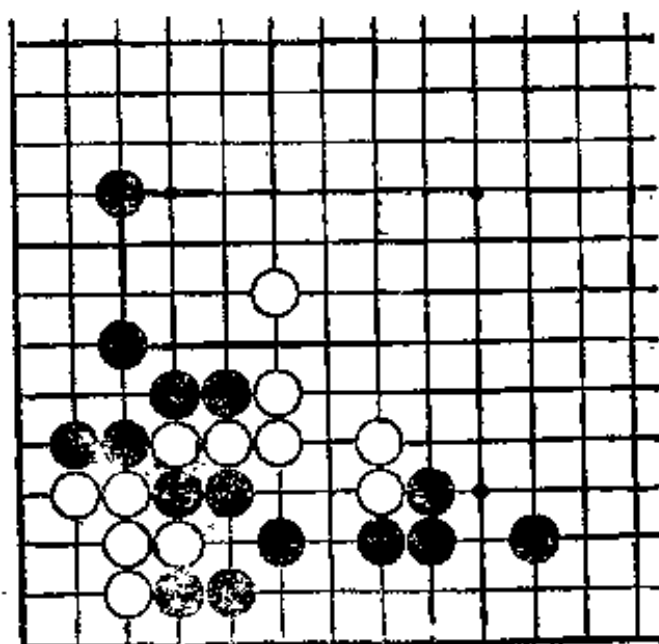


4 图

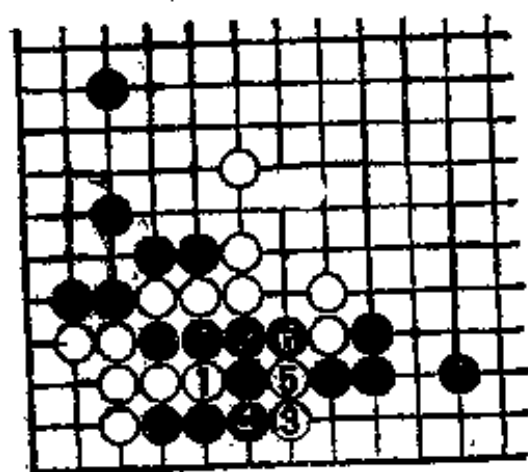
**4图 变化** 白2如立，黑3当然渡。

# 第10型 治孤(白先)

白必须攻击黑棋缺陷，否则白角不活。

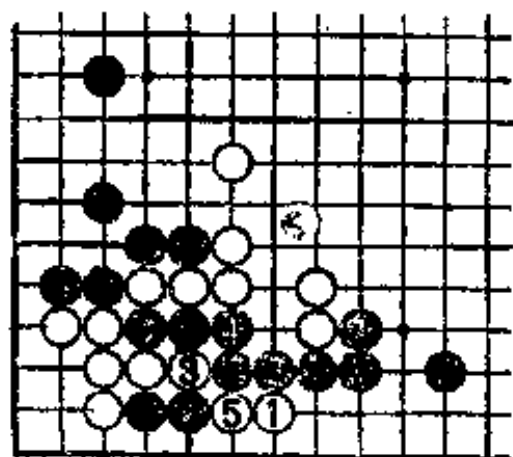


第10型 白先



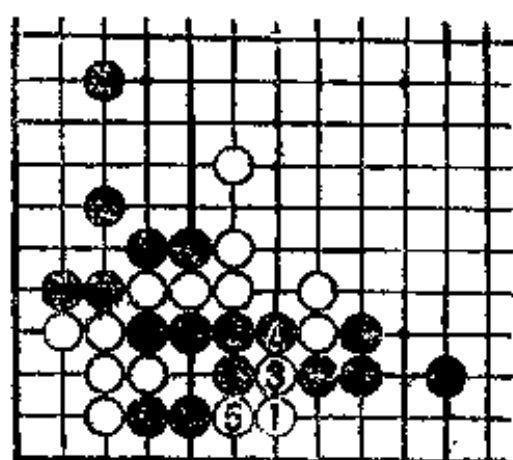
1图

1图 失败 白1挤吃，黑2粘时，白3点。但此时黑可4位粘。之后，白5、黑6，白失败。白思路正确，但次序有误。



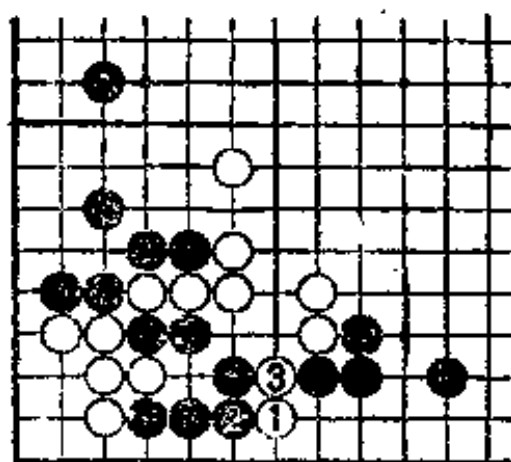
2 图

**2图 正解** 白1直接点正确。黑2如粘，白3挤吃后，下一着4位提和5位断是见合。本图黑4粘、白5断。白1的手筋充分发挥了威力。



3 图

**3图 变化** 黑2团，负隅顽抗。但白3、黑4后，白可5位挤，黑失败。

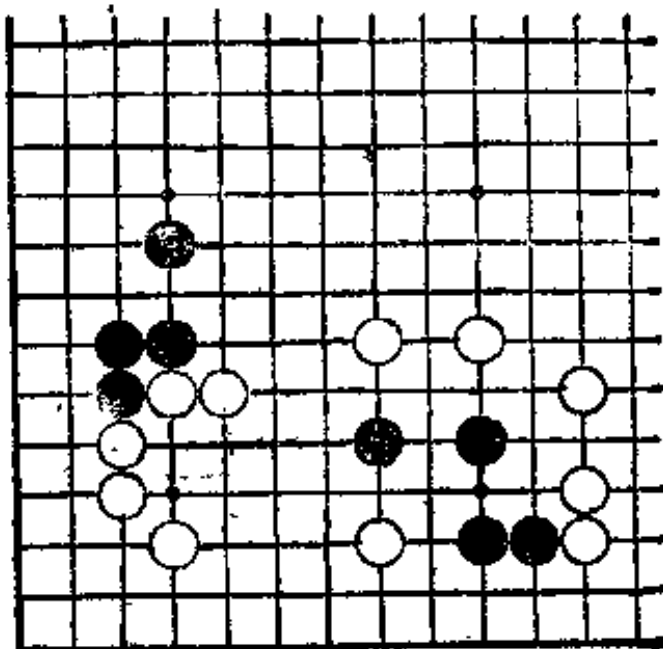


4 图

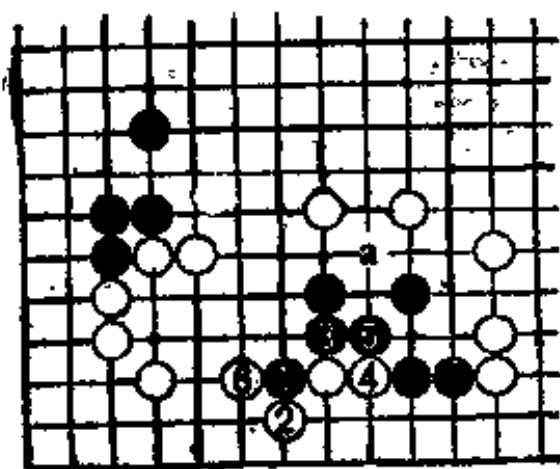
**4图 变化** 本图黑2团同样不起作用，白3冲，即可成功。

## 第11型

### 治孤(黑先)



### 第11型 黑先



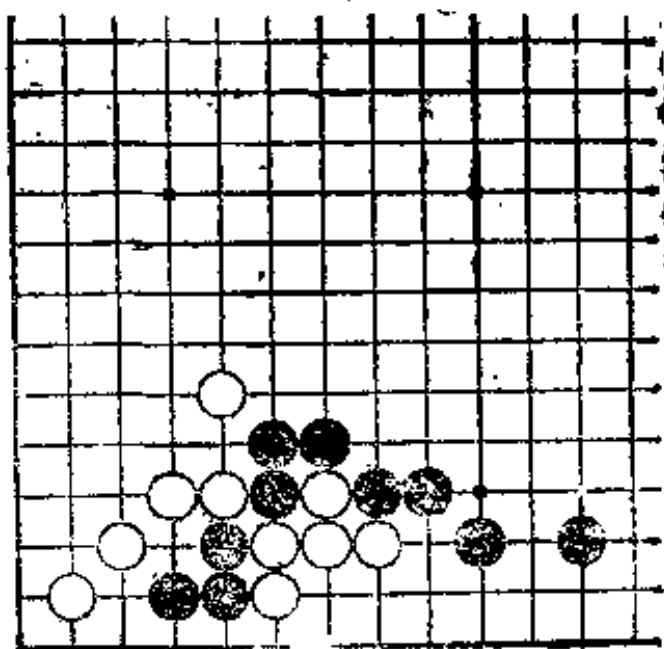
1 圖

**1图 失败 黑1靠，**  
白2时，黑3顶。以下白4、  
黑5、白6后，黑a位刺可  
先手成一只眼，边上尚存一  
眼，这个结果也可看作黑治  
孤成功。但黑还有更有利的  
下法。

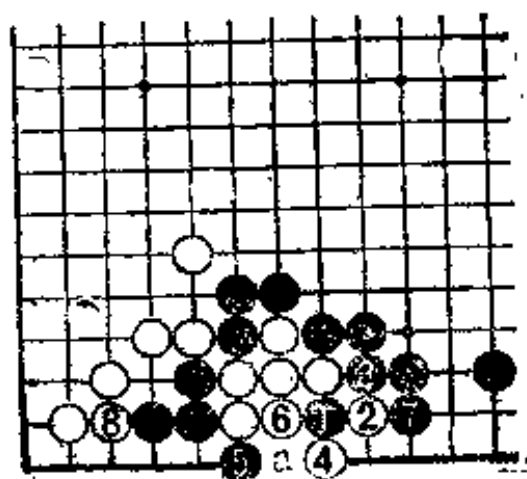


## 第12型 对杀(黑先)

双方各有四气，但白似乎可成眼。黑必须使用“连发手筋”。



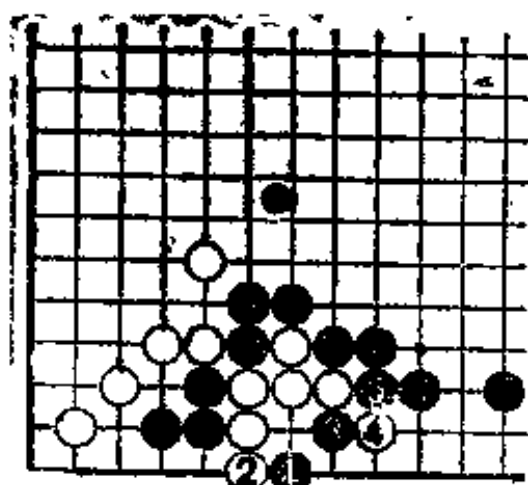
第12型 黑先



1图

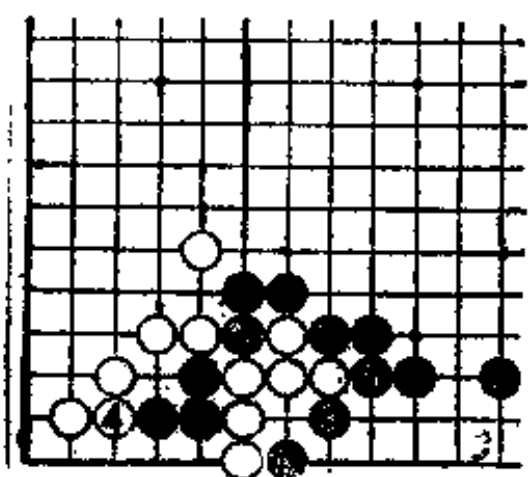
**1图 失败** 黑1托。白可2位扳制黑1之子。黑3、5后，白6提做眼。至白8紧气，黑失败。

黑1如改着3位，以下经白1、黑a、白5。黑2、白8，黑仍不行。



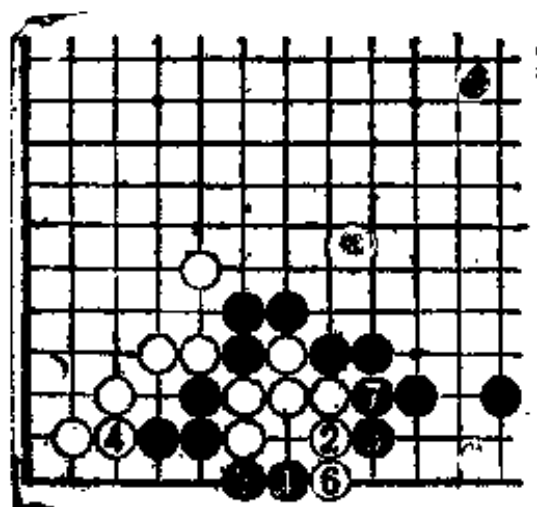
2 图

**2图 正解** 黑1点，击中白之急所，诱白2挡后，黑3尖顶又是绝妙手筋。经白4、黑5，黑巧着制胜。黑1、3手筋之精妙、秩序之井然，值得铭记。



3 图

**3图 正解** 黑3时，白如4位紧气，黑即走5位，以后两边紧气是见合，仍吃白。



4 图

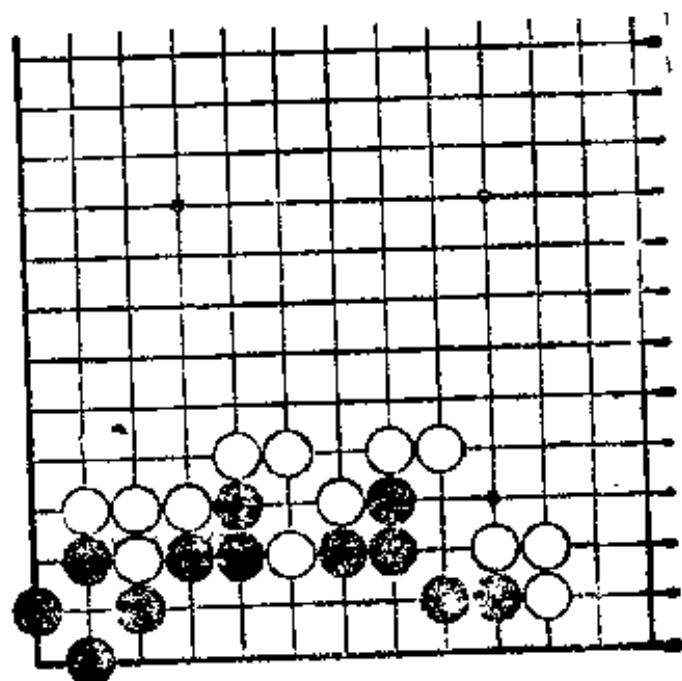
**4图 变化** 黑1时，白如走2位，黑3可渡过。至黑7止，黑快一气杀白。

## 第五章 断

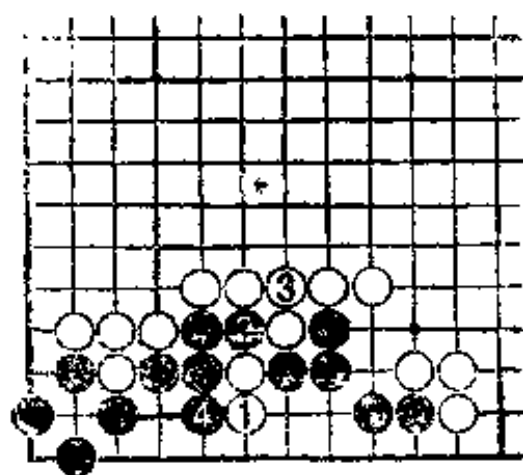
“先断一手”而作为弃子的战术往往是行之有效的手段，可谓犀利的手筋。但如果使用失当也会造成严重恶果。因此在实战中应审慎行事。本章着重讲述“先断一手”的手筋。

### 第1型 手段(白先)

请设法分断左右黑棋。

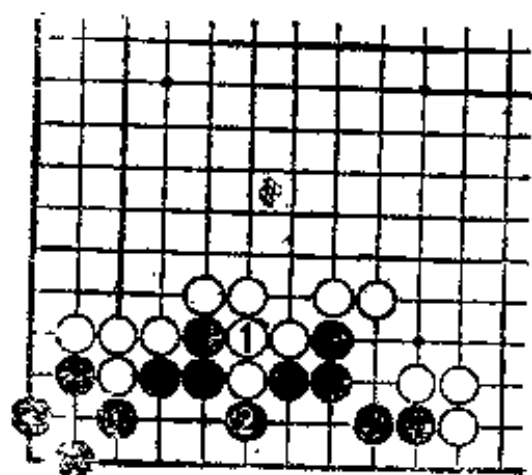


第1型 白先



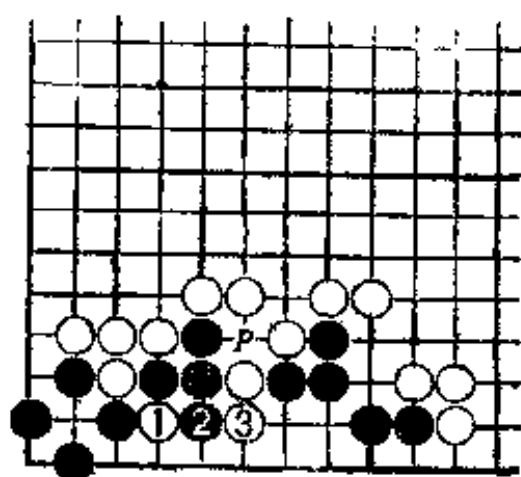
1图

1图 失败 白1过于冲动。被黑2断后，白3如粘，则黑4吃白2子，白即告失败。



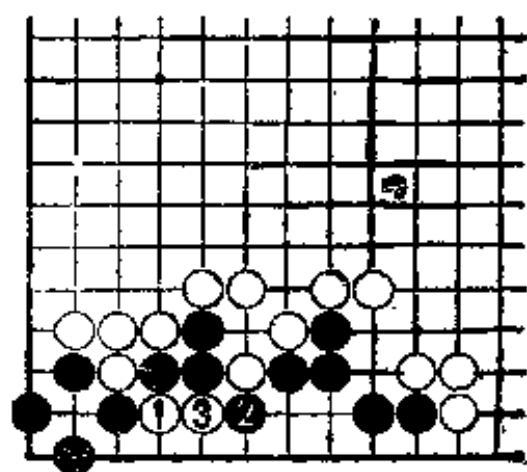
2 图

**2图 失败** 当然白1粘也不能奏效。黑2位渡过后，已无懈可击，白再无手段了。



3 图

**3图 正解** 白1深入敌阵先断一手，逼黑2抱吃白一子，有味。白3冲，利用3黑p位不入气的弱点。



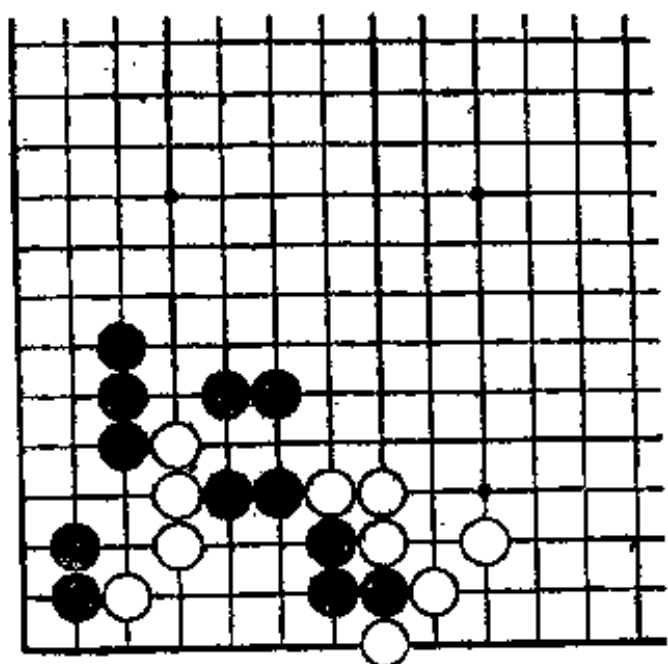
4 图

**4图 正解** 对白1的断，黑2如渡，则白3打，成倒扑。

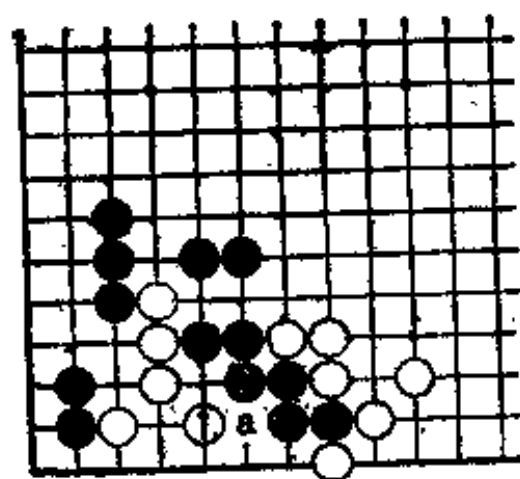
请体味一下白1的妙用。

## 第2型 渡过(白先)

白四子深陷黑阵，似已无望。其实只要认真筹谋，是能与外部白棋通连的。

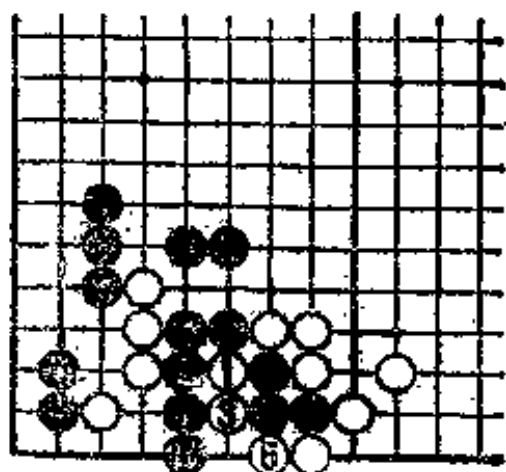


第2型 白先



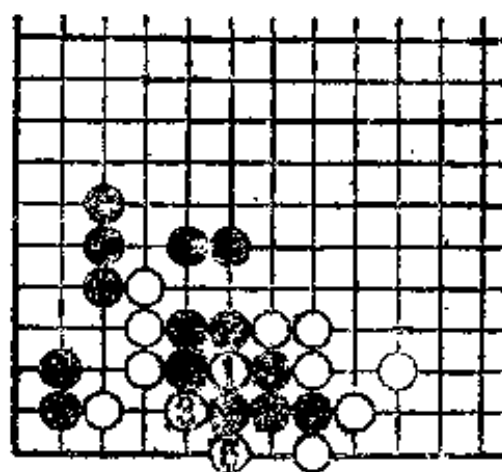
1图

**1图 失败** 白1尖在一般场合下是急所，但本图黑2粘后，白无手段。白1时如期待黑a位应，就未免太天真了。



2 图

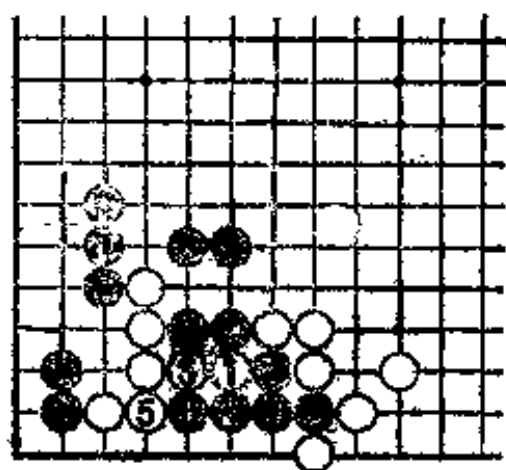
**2图 失败** 白1断好手，但黑2时，白3打有问题，以下被黑走到4、6，白仅吃黑3子而已，当然不能满足。



3 图

**3图 正解** 白3、5连扳是紧凑的渡手筋。由于卡住黑眼，黑无法拦断白棋。

从利用白1的意义上讲，后续的白3、5是必然之着。

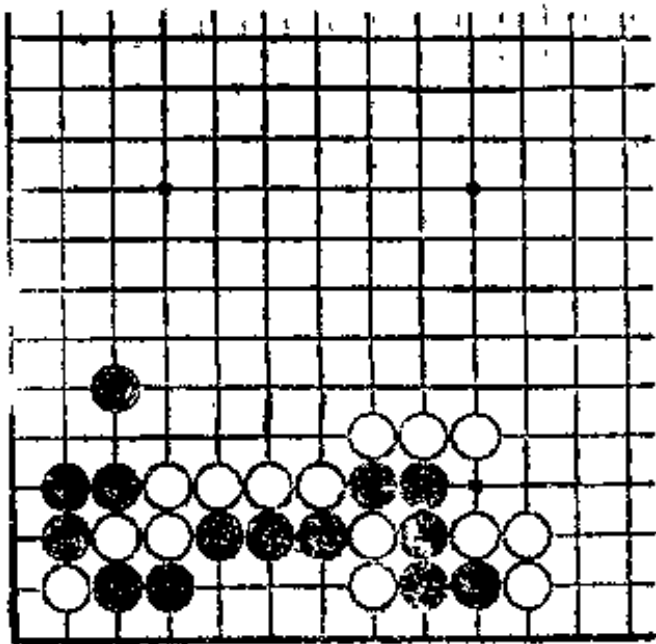


4 图

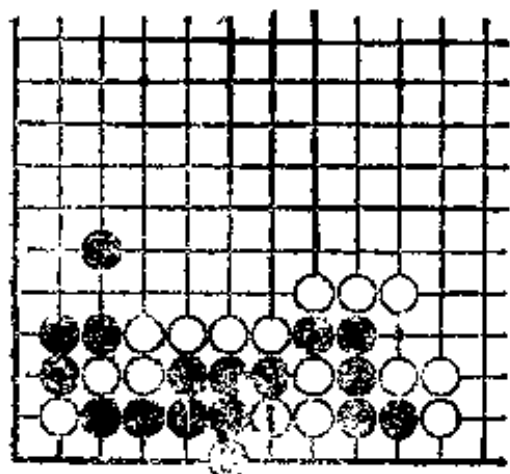
**4图 变化** 再赘述一下，黑2下边打也无补于事，至白5、白胜。

## 手段(白先)

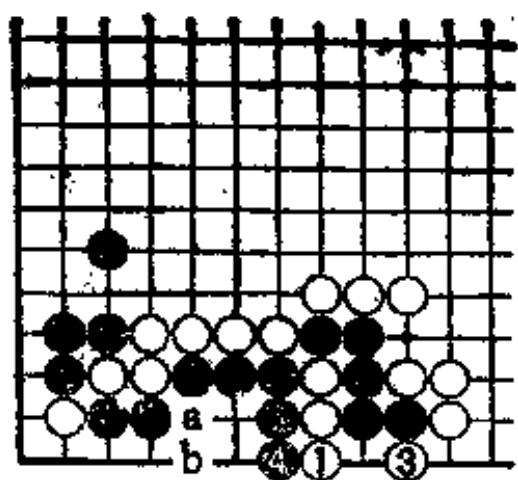
请在下边谋求冲击黑薄味的手段，并注意手段的连续性。



### 第3型 白先

1 

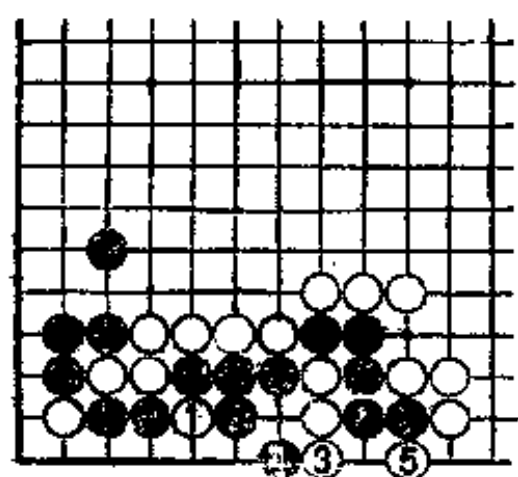
**1图 失败** 白1曲直接行动,缺乏谋略。黑2挡、白3打、至黑4粘止,白徒劳无功。



2 图

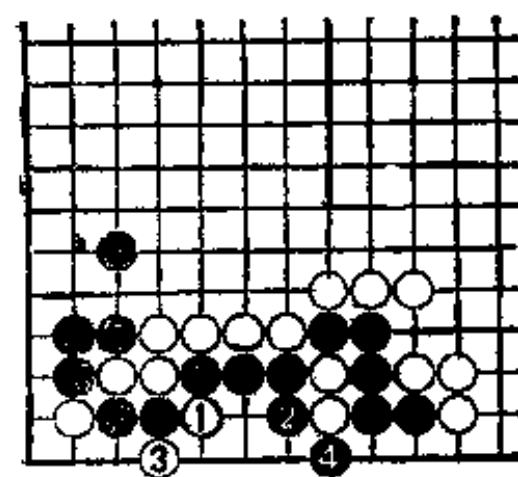
**2图 失败** 白1立思路正确，但由于缺乏准备工作，黑2后，白不行。白3如扳，则黑4挡，白差一气。

黑2后白即使a位断，黑可下b位。白败于次序错误。



3 图

**3图 正解** 白1先断一手是次序，待黑2后再于3位立。黑4时，白5扳。这样黑两边不入气，只得坐视白割去右面5子。



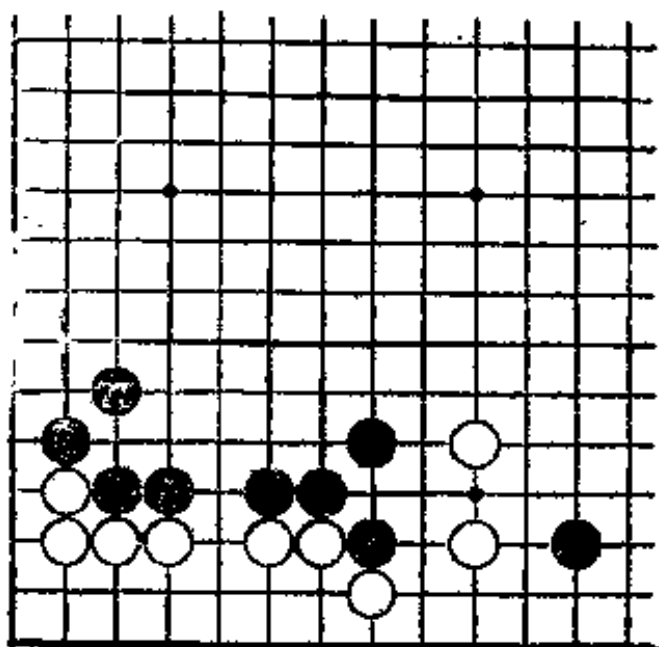
4 图

**4图 变化** 白1断时，黑2如求稳，则白可径于3位吃黑二子。黑4提后虽可活棋，但白吃透黑角，大告成功。

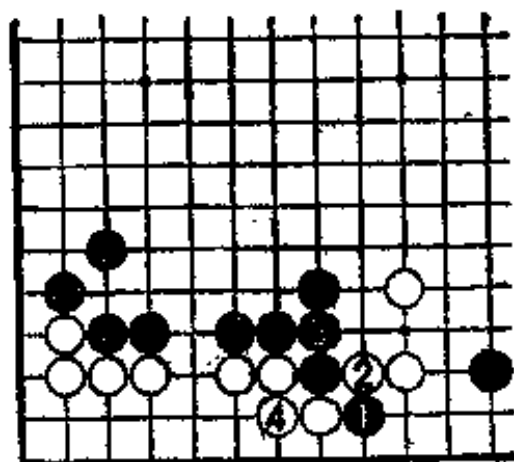


### 手段(黒先)

请冲击白之薄形以将其割断。此型仍需使用弃子战术。



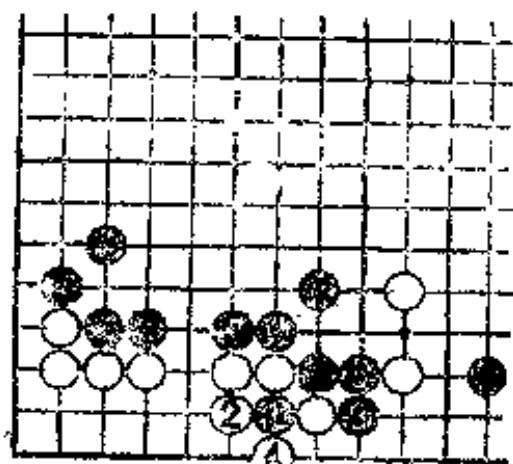
### 第4型 黑先



1 圖

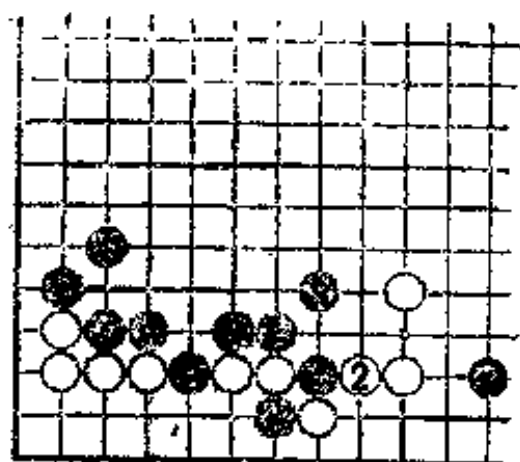
**1图 失败** 黑1扳不好。白2断吃，黑3只得粘。白4后，黑失去战机。

黑1改在2位顶，则是最下策。白1位应后，黑无趣。



2 图

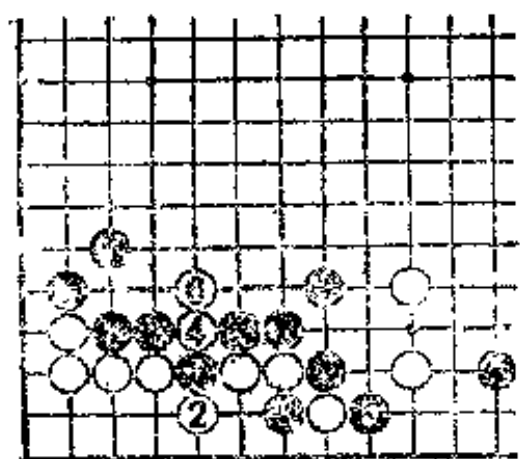
**2 图 正解** 黑1先断，逼白2抱吃后，再于3位反打是正确的次序。白4提时1黑5粘，割断白二子。



3 图

**3 图 变化** 黑1断时，白不可于2位打，否则，如图黑3挖后，白被如此分断更为不利。

这种“先断一手”的手段，淋漓尽至的发挥了手筋的威力。

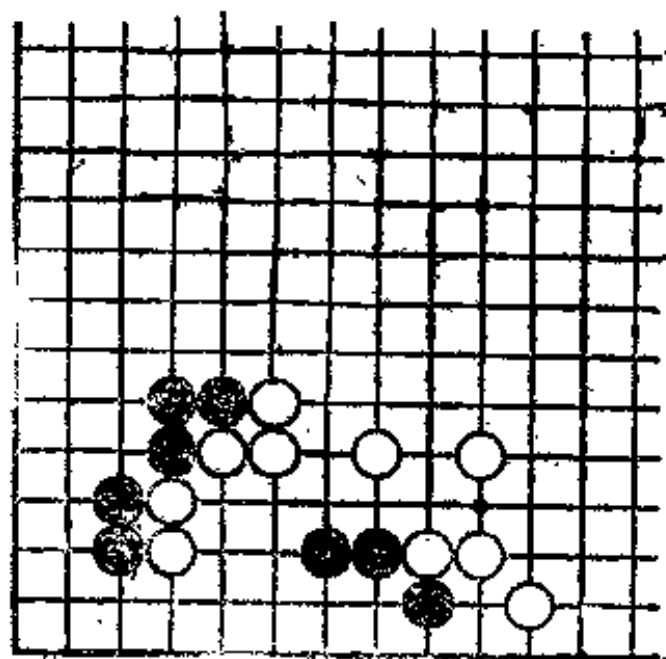


4 图

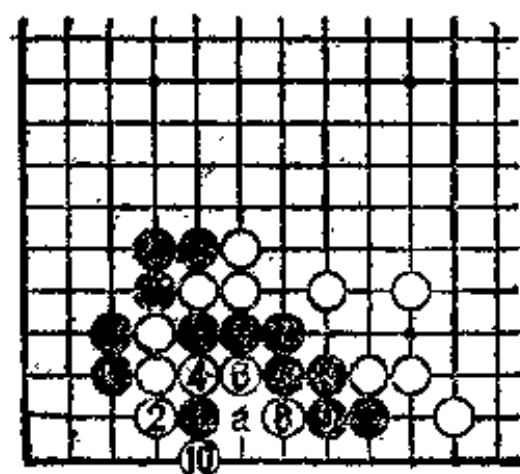
**4 图 参考** 黑1先挖与白2交换后，再于3位断，则次序错误。白4、6冲出后，黑得不偿失。

## 第5型 渡过(黑先)

下边黑三子要与黑角  
取得连络。请注意次序。

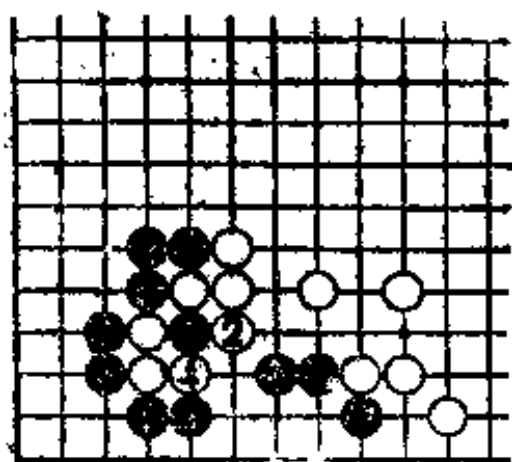


第5型 黑先



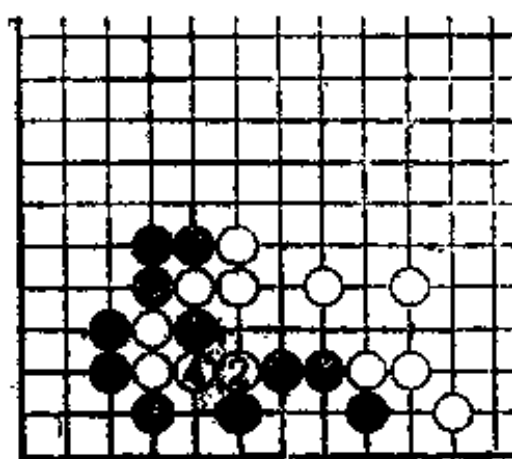
1图

**1图 失败** 黑1小飞一般说是手筋，但此型被白2阻渡，黑不好。黑3断后，白4、6至10，对杀黑负。黑1如改于2位扳，则以下大致是白1、黑4、白3、黑10的应接。之后白a位退，黑仍不成功。



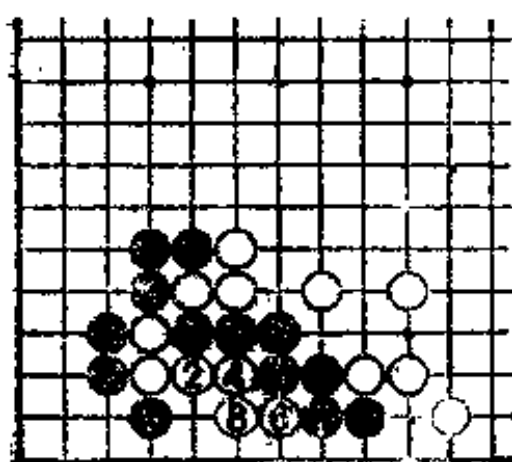
2 图

**2图 正解** 黑1先断一手是这种场合下的正确手筋。白2打时，黑3又是手筋，让白4提一子后，黑5渡过，充分发挥了黑1断的威力。



3 图

**3图 正解** 对黑1、白2如枷，则黑3、5两边扳进，仍能确保渡过。

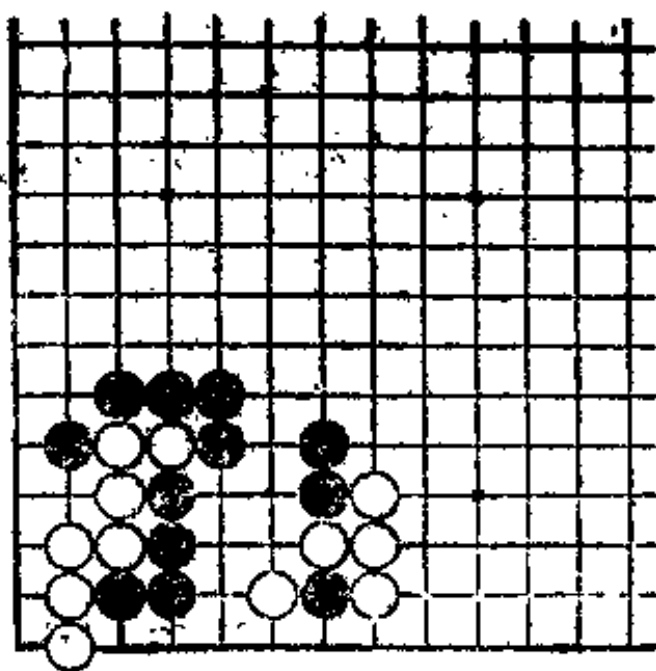


4 图

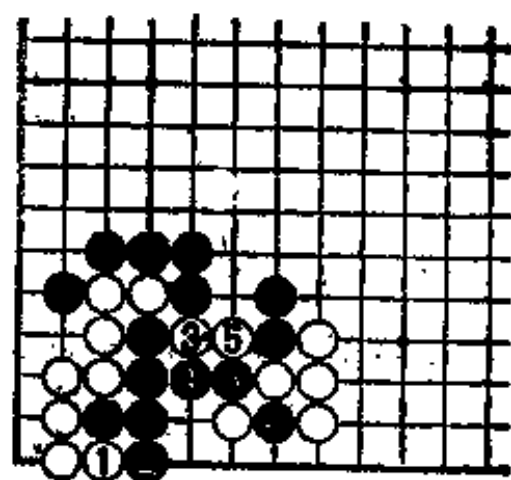
**4图 变化** 白2下面打，黑3长，白4、6、8虽紧追不舍，无奈黑9扳后，白气不足。可见对黑1，白两面打都不能奏效。此图与1图实有天壤之别。

## 第6型 渡过(白先)

请设法救出角上白七子。为此必须切中黑棋缺陷之要害，还要注意次序。

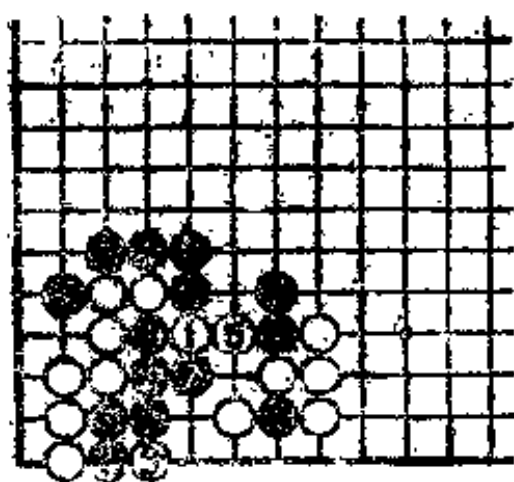


第6型 白先



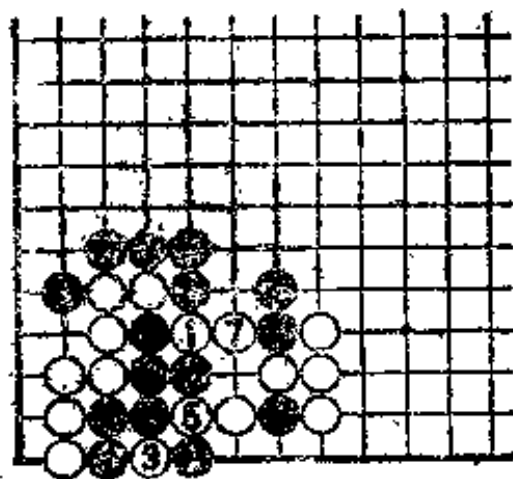
1图

1图 失败 白1曲、黑2挡。白3断后，黑4、6应，白失败。白1是这种场合下的大俗手。



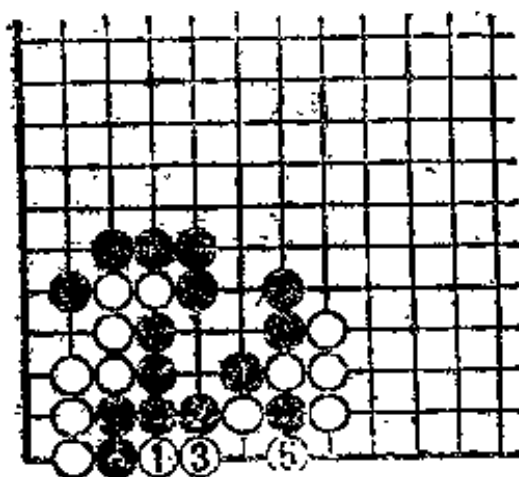
2 图

**2图 正解** 白1先断，是次序。黑2时，白3靠是冲击黑棋要害之手筋。黑4时，白5退。黑因气紧，无法断吃白1、5二子。白1、3巧妙配合，充分地发挥了手筋的威力。



3 图

**3图 正解** 白3时，黑4如扳，经白5、黑6，白7退后，黑仍不入气。

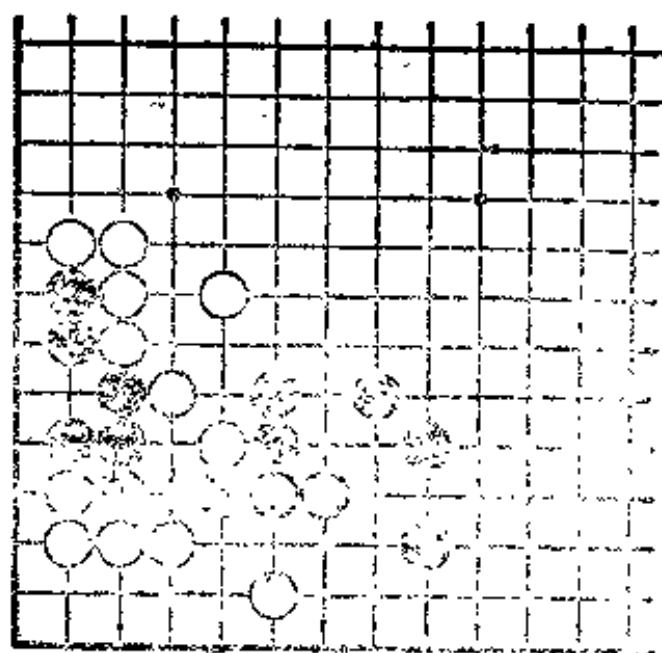


4 图

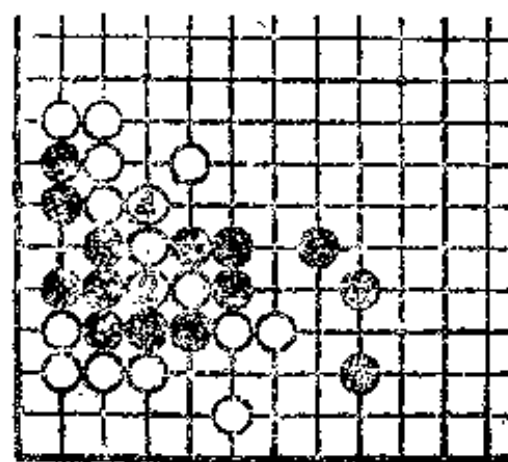
**4图 失败** 白1直接靠、操之过急。经黑2、4、6后，白不得渡。

## 第7型 治孤(黑先)

左边黑棋似乎已陷绝境，其实如熟谙手筋便可绝处逢生。平俗的下法则不能成功。



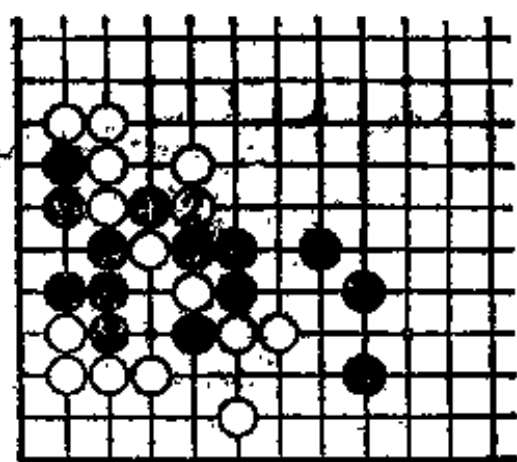
第7型 黑先



1图

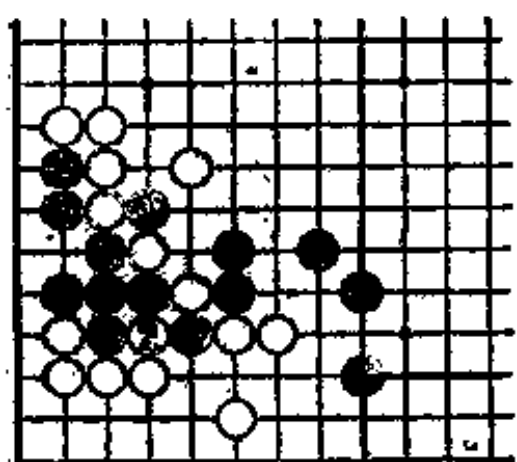
**1图 失败** 黑1打没能触及白的要害。白2粘、黑3、白4后。更明确了黑的失败。

黑1如改从2位打，则白1位粘，黑仍无手段。



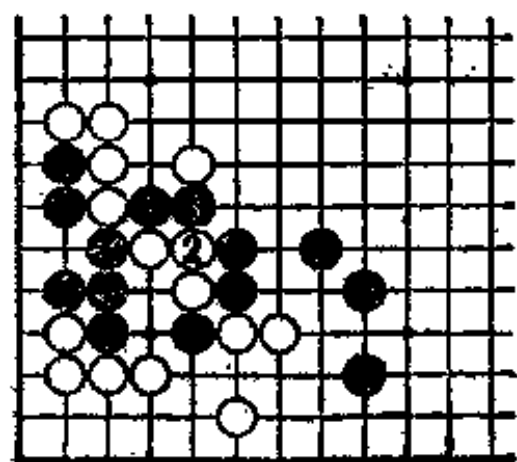
2 图

2 图 正解 黑 1 断入为正着。白如 2 位抱吃，则黑 3 挤吃，白粘不上。左边黑棋悠悠生还。



3 图

3 图 正解 黑 1 时，白 2 如抱吃下方一子，则黑 3 也于下方挤吃，白同样不能粘。



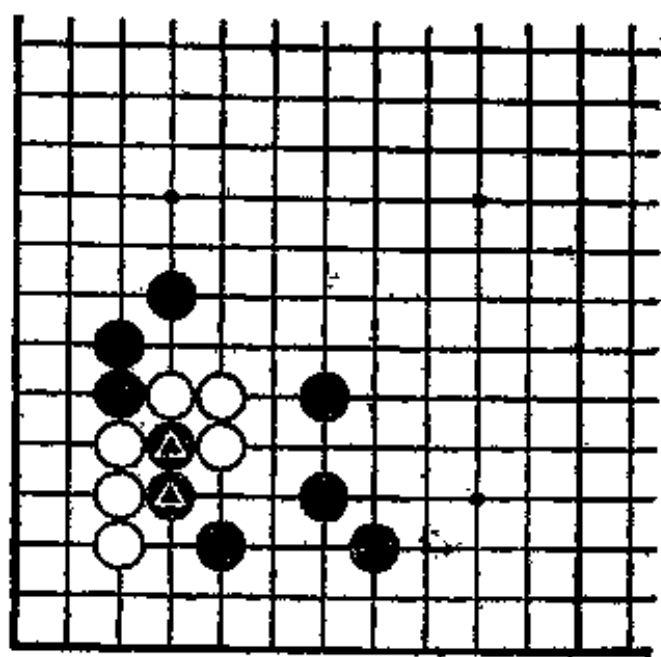
4 图

4 图 变化 黑 1 时，白 2 如圆肩，则黑 3 可吃白三子。

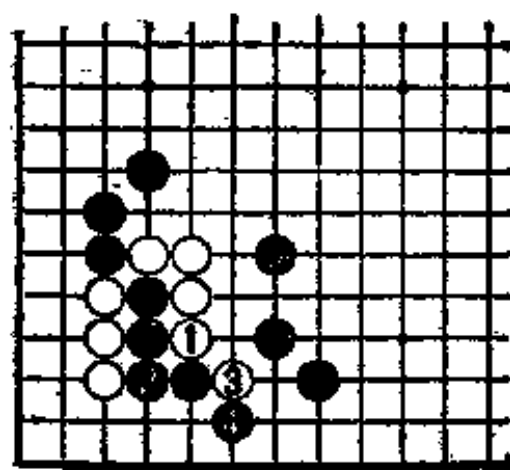


## 第 8 型 治孤(白先)

白如能吃掉黑二子便可高枕无忧。此型是前图手筋的应用。

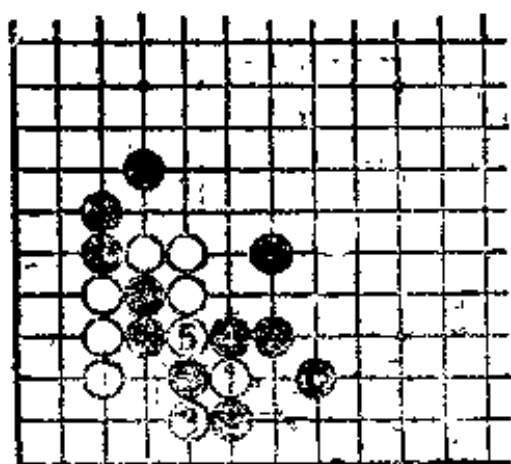


第 8 型 白先

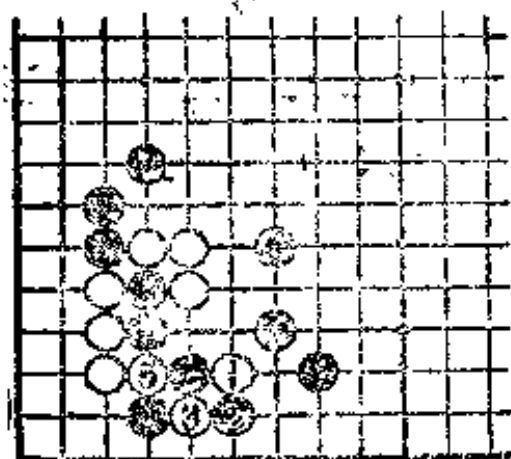


1 图

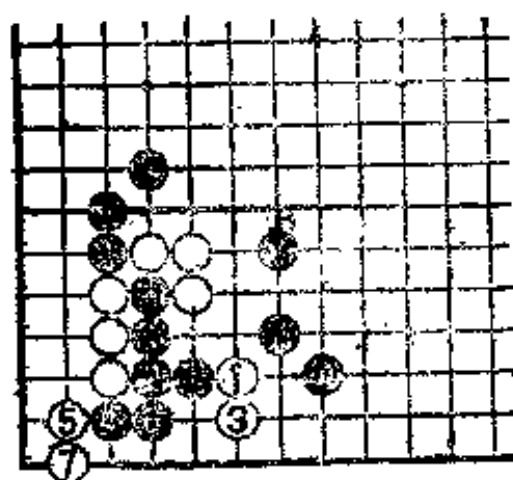
**1 图 失败** 白 1 打是俗手。黑 2 粘时，白 3 即使扳也是枉然。黑 4 扳后，白不行。



2 图



3 图



4 图

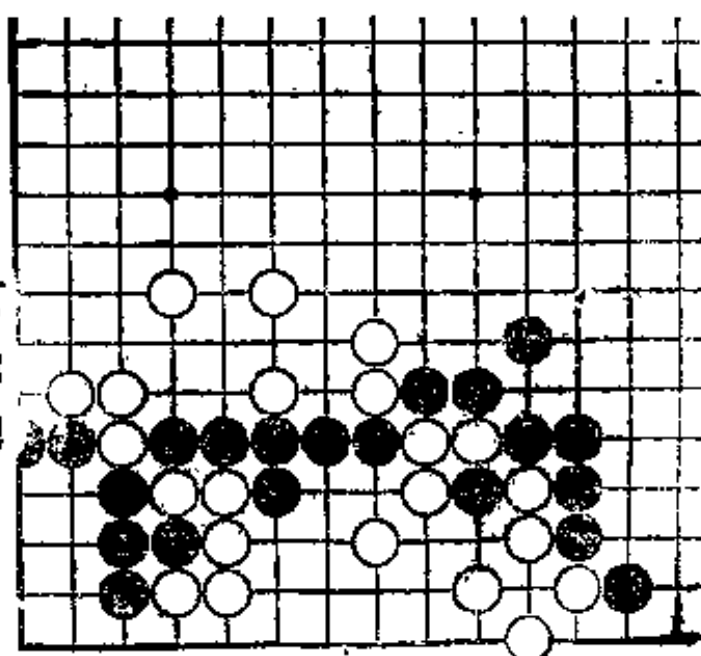
**2图 正解 打**，这种直接战术，应保留到最终解决问题的一瞬间。白1跨，缓攻作为棋筋的黑二子颇得要领。黑2如扳，则白3断是手筋，这可谓是一种迂回战术。黑4后，白5再打，由于白1、3手筋的作用，黑不能粘。

**3图 正解 黑4如下**边打，则白5位挤。

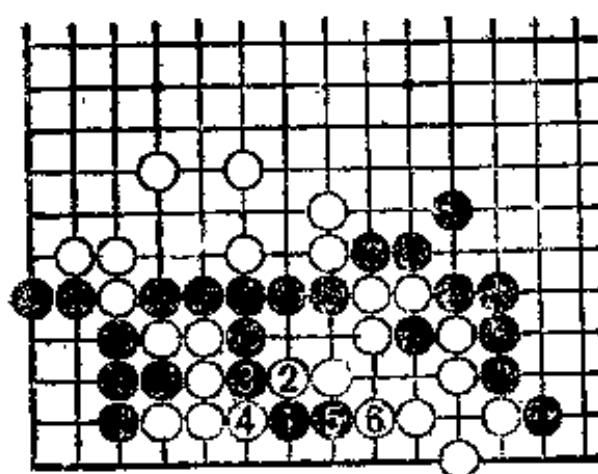
**4图 变化 对白1**，黑如2位粘，抗白有3位立的好手。以下黑4、6扳粘，至白7立，对杀白胜。

## 第9型 治孤(黑先)

中间黑六子已无路可逃，面临生死关头。但白棋也有漏洞，黑要鼓足勇气，切不可绝望。

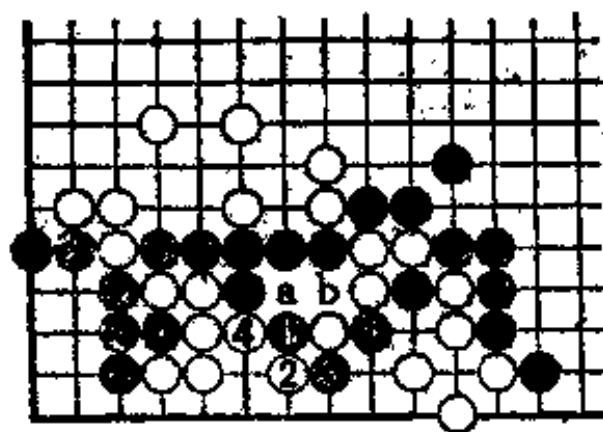


第9型 黑先



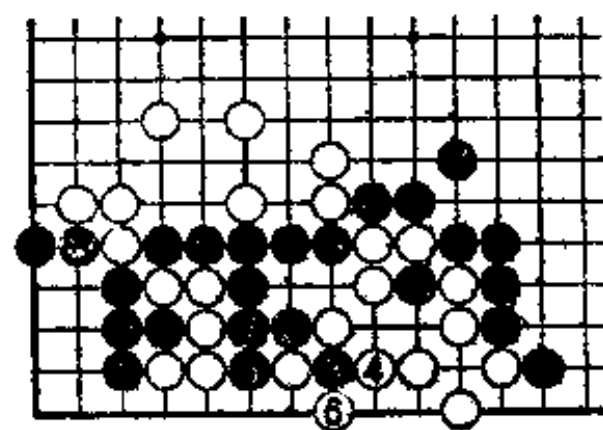
1图

**1图 失败** 黑1飞，被白2、4切断，味道全消。以下经黑5、白6，黑唯有束手就擒。



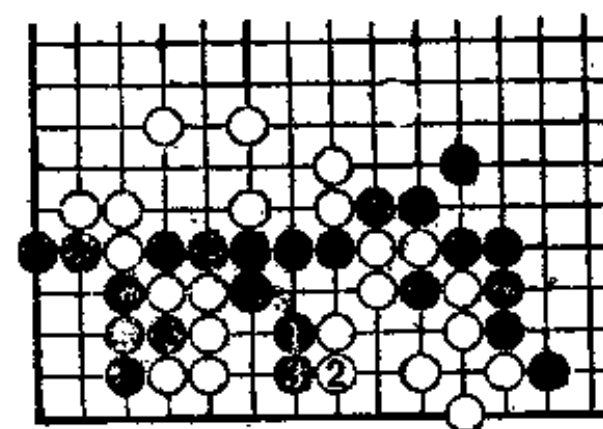
2 图

**2图 正解** 黑1尖顶，白2时，黑3断，是与前型同样的犀利手筋。白4时，黑5挤吃，巧夺急所，白即告崩溃。之后白如a位提，则黑b提白三子。



3 图

**3图 正解** 黑3断时，白4如打，则黑5反打后7粘，吃进白5子，同时消除了角上打劫的负担，黑战绩卓著。

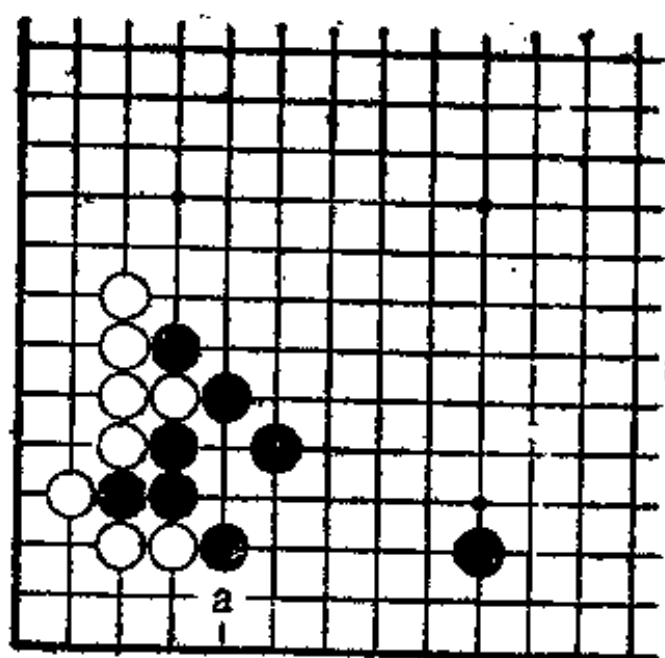


4 图

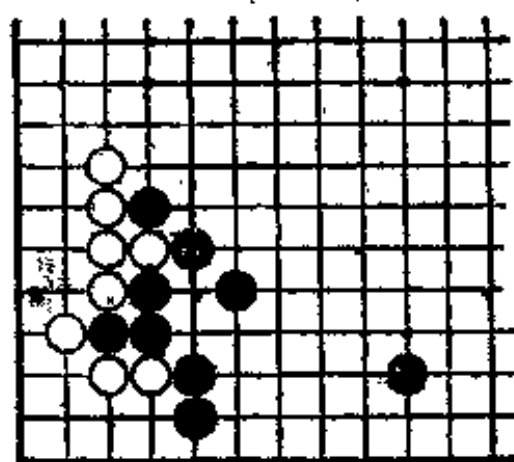
**4图 参考** 黑1时，白2如立，黑可3位挡。

## 第10型 騰挪(黑先)

白有a位扳的大棋，  
黑如何补救呢？

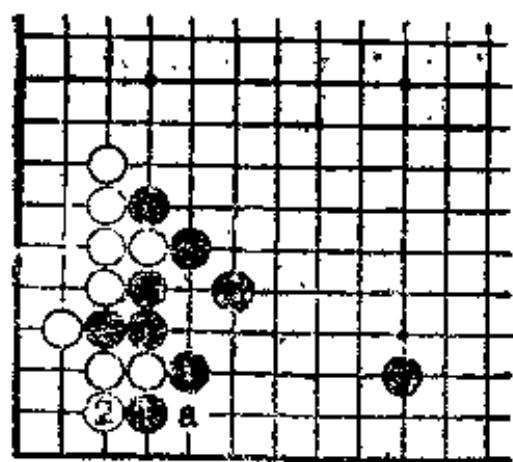


第10型 黑先



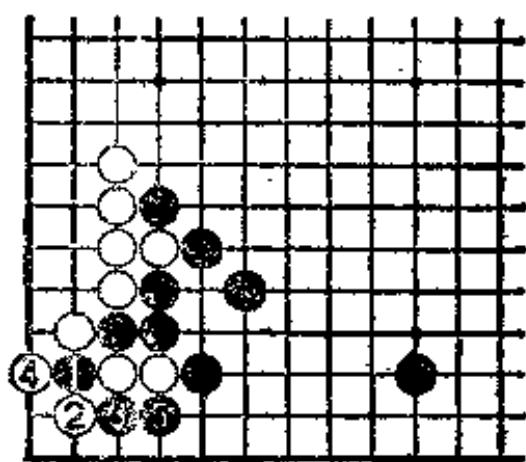
1 黑

**1图 失败** 黑1立当然是不错的着法，防止白a位扳的同时基本确定了至星下间的黑空，然而此手对白无任何威胁，且是后手，黑不理想。请考虑再紧凑此的下法。



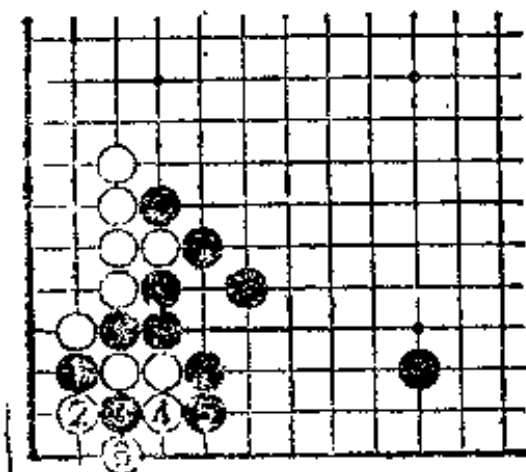
2 图

**2图 失败** 黑1扳与白2交换不能说是俗手。但如就此脱先，白a位打时，黑无有效应手，而且白还可有种种利用。黑1扳也不是上策。



3 图

**3图 正解** 黑1断入是本型之要点。白2只能打。接下来黑3是好棋。白4如提，则黑5打，补救3下边的缺口。远比前图生动。

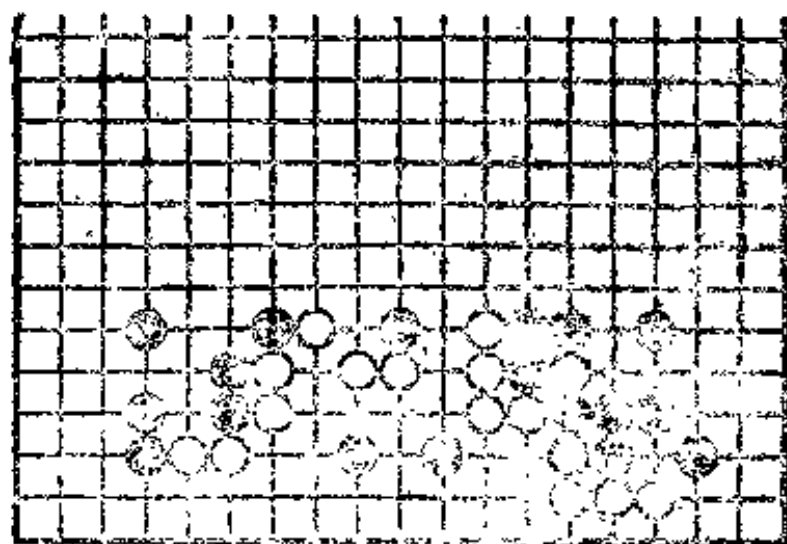


4 图

**4图 成功** 白4如抱吃黑3之子，则黑5挡，先手封住缺口，黑成功。白4之手应如前图。

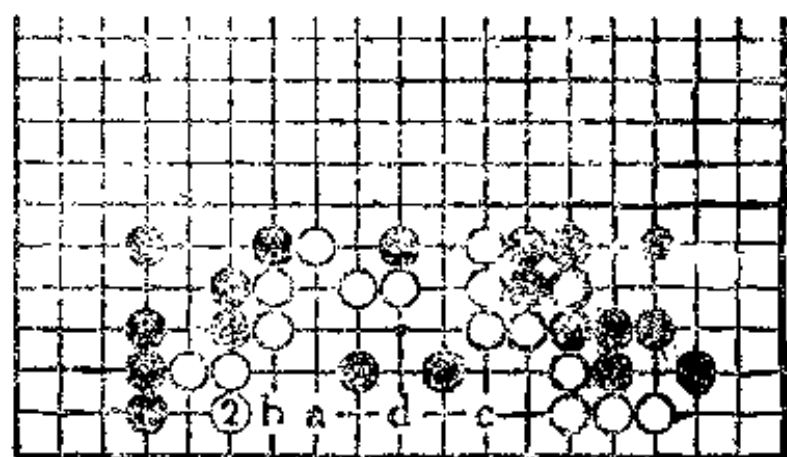
## 第 11 型 手段 ( 黑先 )

白阵中黑二子存有复活的手筋。



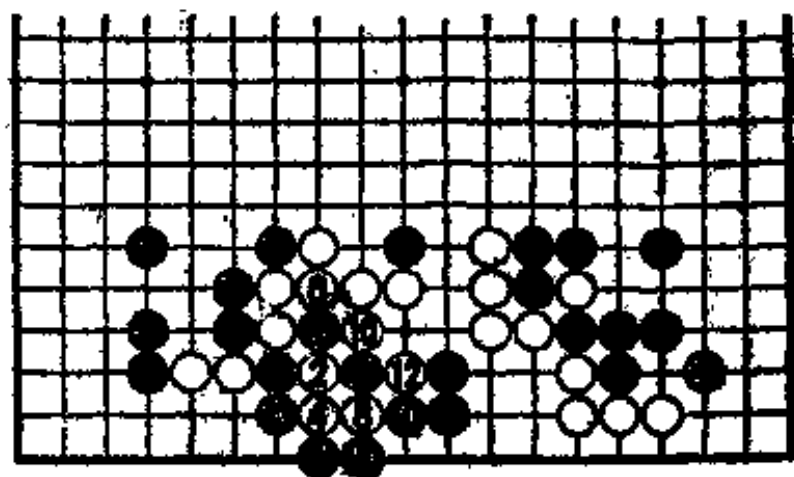
第11型 黑先

1图 失败 黑1立，白2应后黑手段全无。以下经黑a，白b，黑c尖时，白d点，黑死。



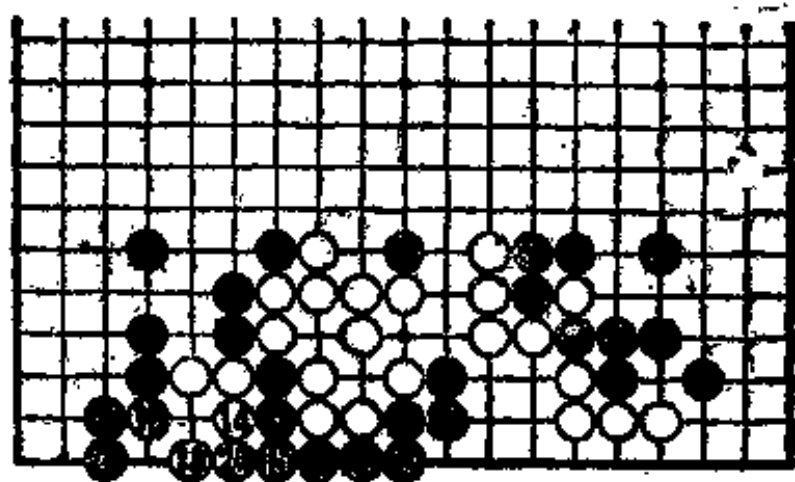
1图

2图 正解 黑1断、3立，白4时，黑5断是妙手。白6后，黑7、9盘渡。至黑13止，黑死而复生，白空荡然无存。



2图

3图 参考 白如再走14、16，则黑17、19、至黑21立，对杀显然黑气长。可见前图之后自己无任何反击手段了。

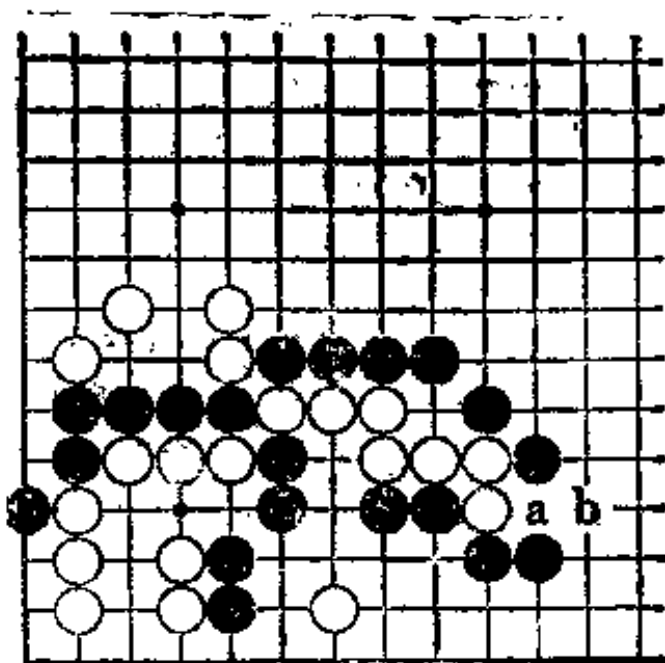


3图

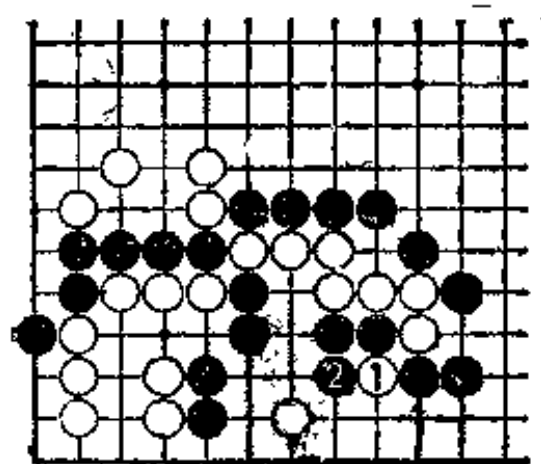


## 第12型 手段(白先)

右方白七子与左方黑六子对杀差一气，如a位冲，会遭黑b位挡，没棋。本型焦点是如何最大限度地利用下边白一子。

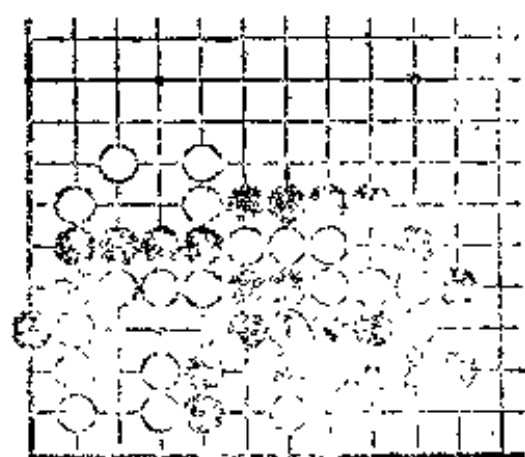


第12型 白先



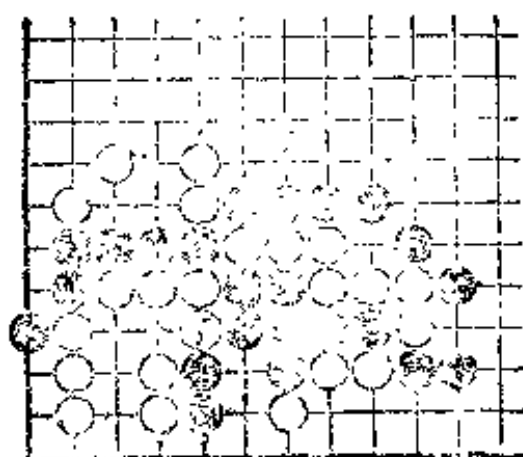
1 图

1图 失败 白1断不得要领。黑2后，白万事皆休。



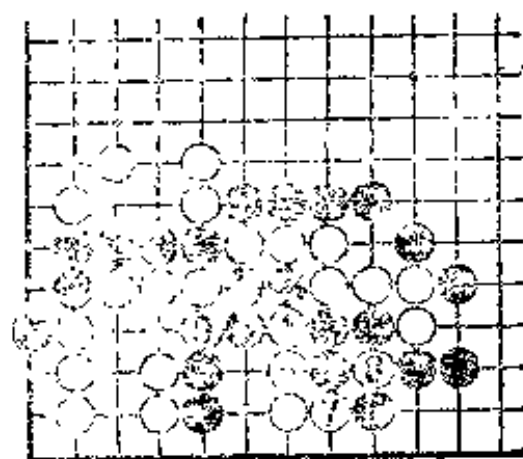
2 图

2图 正解 白1挖，黑2打时，白3断绝妙，以下黑4提，白5打。



3 图

3图 接下来黑6粘，白7打，巧歼黑棋。左下一带白大获全胜。



4 图

4图 正解 白1时，黑2如上面打，白3断就成为好手了。黑4曲，白5粘，以下黑6、白7、黑8后，白9打，一气杀黑。

次序中黑4如改至5位提，则白4位打，还原到2—3图的变化。

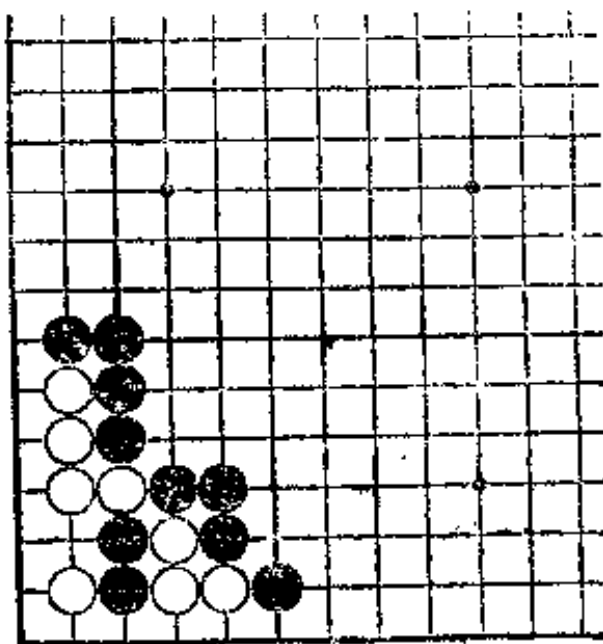
如能根据场合，灵活运用挖断的手筋，定会出奇制胜。

## 第六章 板

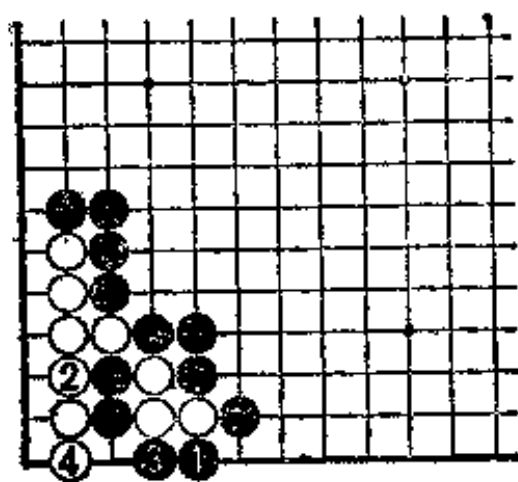
本章以叙述一路扳为主，使用扳的手段，或顽强治孤或威逼对手，可收到多种效果。这些都是实战中必备常识。

### 第1型 死活(黑先)

本图讨论白棋的死活问题。

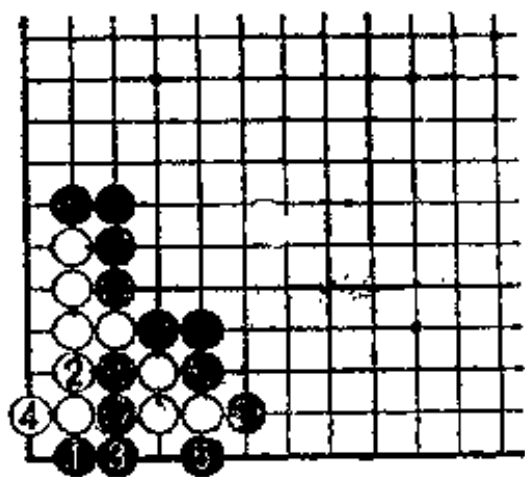


### 第1型 黒先

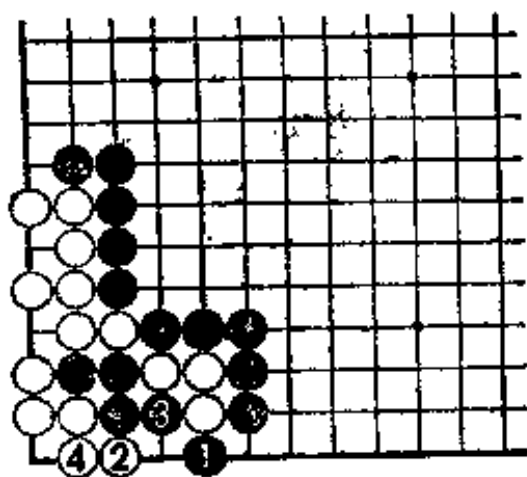


1 圖

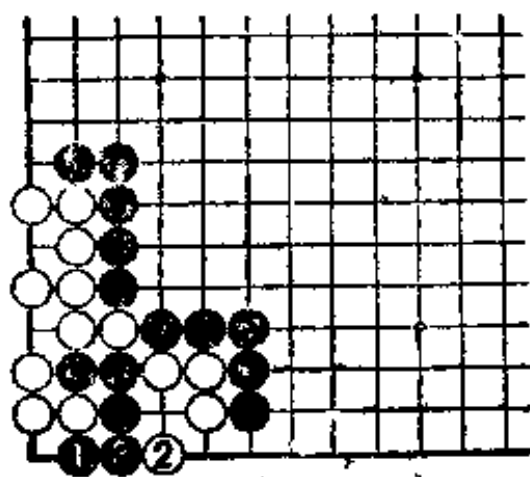
**1图 失败** 黑1吃三子操之过急。白2打，黑3提时，白4占得角上急所而活。



**2 正解** 黑1扳既可吃白三子，又能灭白角眼，乃一箭双雕之手筋。白2打时，黑3粘，白4时，黑5再吃，白死。



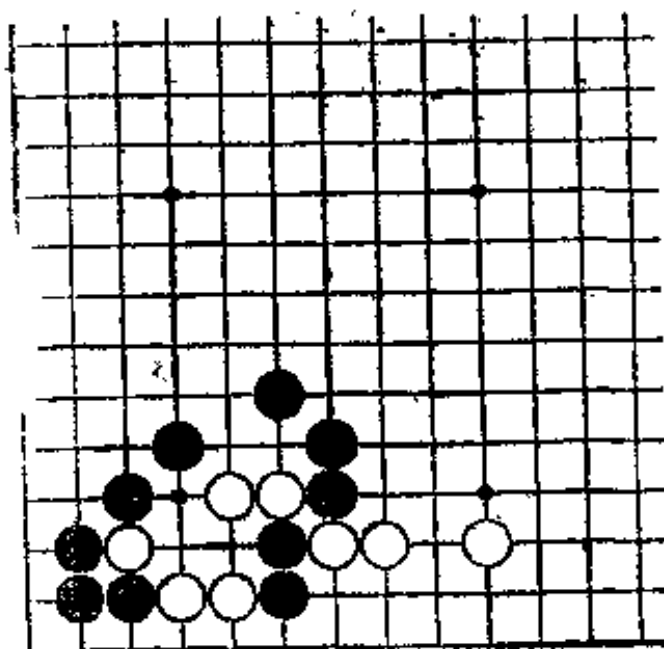
**3图 参考** 本图也是与上图类似的非扳角不可之形。黑1如单吃3子，则白2、4可做角眼活棋。



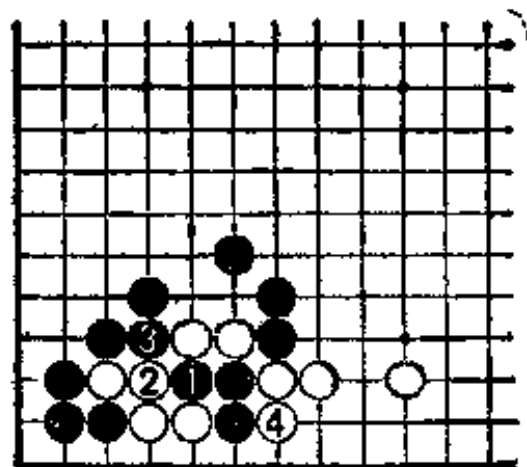
**4图 参考** 黑1扳正正确。白2如尖，黑3粘，白两边不入气而死。

## 第 2 型 渡过(黑先)

此型也可以说是对杀,黑有反守为攻的手段,

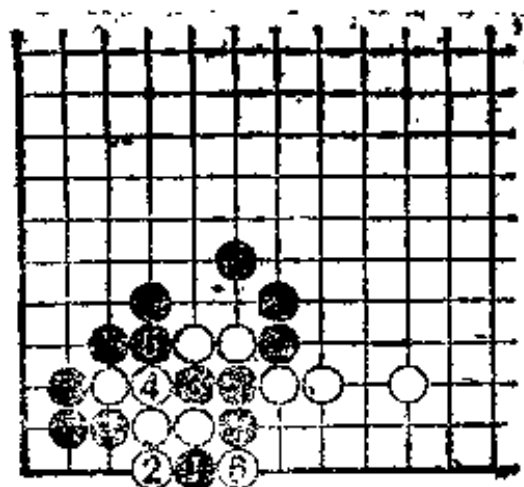


第 2 型 黑先



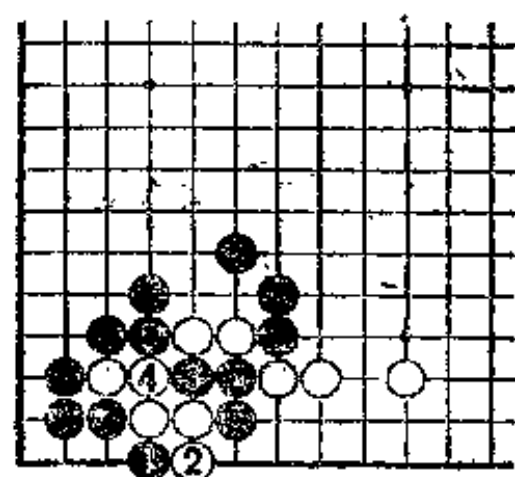
1 图

1 图 失败 黑 1、3  
正面进攻,至白 4 止,失败。



2 图

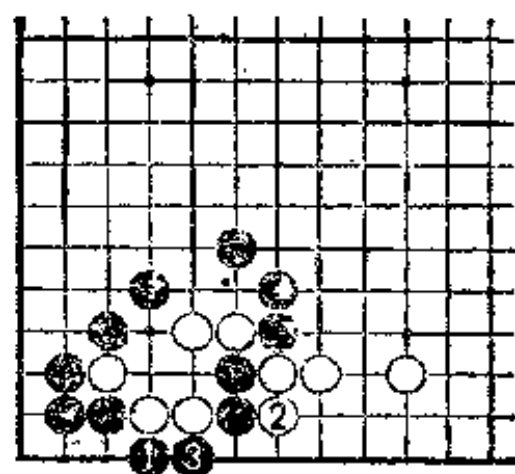
**2图 失败** 黑1扳也不能奏效。白2挡后，黑既使3、5冲断，白6提1子后仍吃黑。



3 图

**3图 正解** 黑必须于本图1位扳。白2如强行阻渡，则黑3、5冲断，黑胜。

黑1与白2交换，实际是紧了白气。

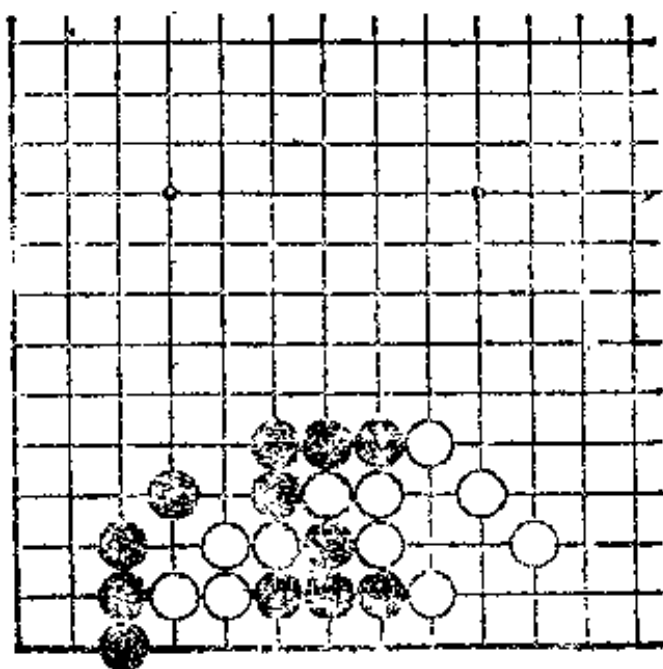


4 图

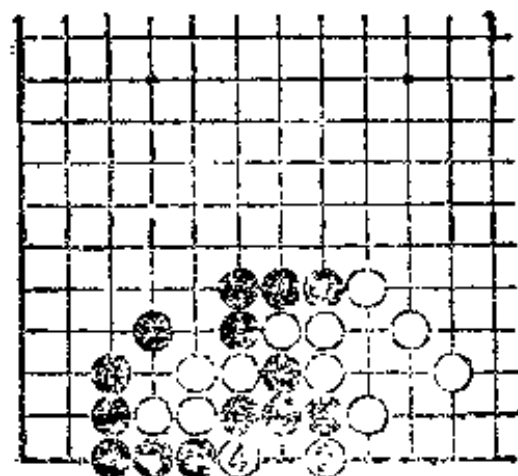
**4图 正解** 对黑1、白2如挡，黑可3位渡过。黑1扳时，已算透这一变化。

### 第3型 对杀(黑先)

此型是黑三气与白四气的对杀，显然黑不利，但如能抓住白棋弱点，攻击得法，是能扭转局面，反败为胜的。

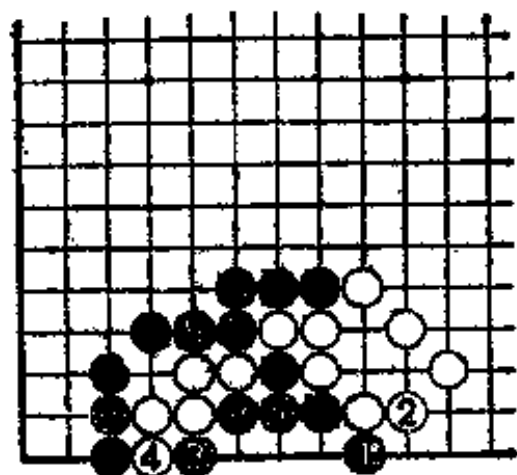


第3型 黑先



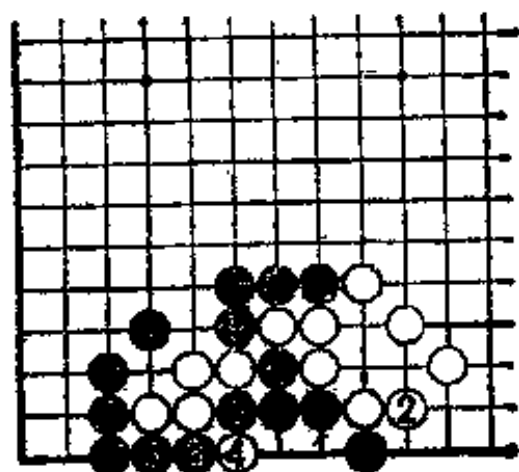
1图

**1图 失败** 黑1直接扳，不行。白2扳后，黑3如接，则白4扑，黑失败。其中白2如下3位则白失败。



2 图

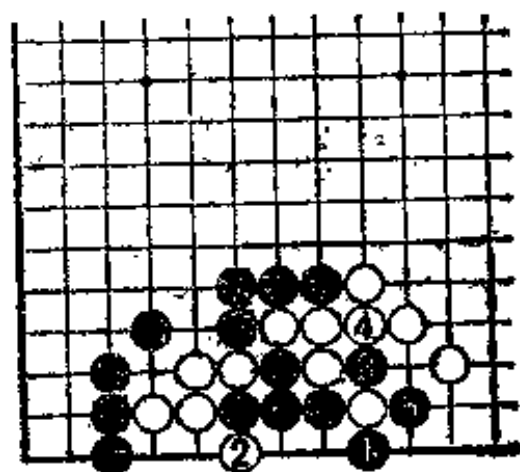
**2图 正解** 黑1先在右边扳一手为此际之手筋。白2后，黑3再扳成功。白4如挡，则黑5紧气，对杀黑胜。



3 图

**3图 正解** 黑3时，白4如扑，黑5简明接回即胜。本图与1图的差别就在于本图黑1扳后，解除了白4扑的威胁。

先扳一手而长气的手筋，在实战中是经常被采用的。



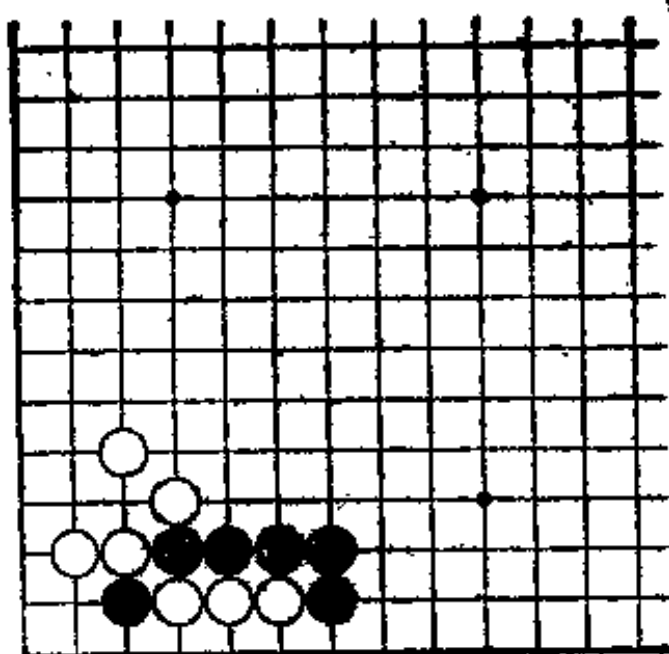
4 图

**4图 变化** 黑1扳是先手，白如不理而于2位扳，则黑3、5提一子，白损失更大。

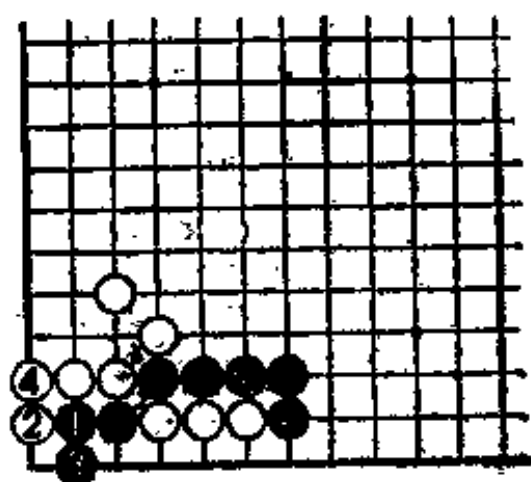


## 第4型 对杀(黑先)

如果说黑一子尚具活力，肯定会有人觉得不可思议，然而角部的确充满魔术般的变化。

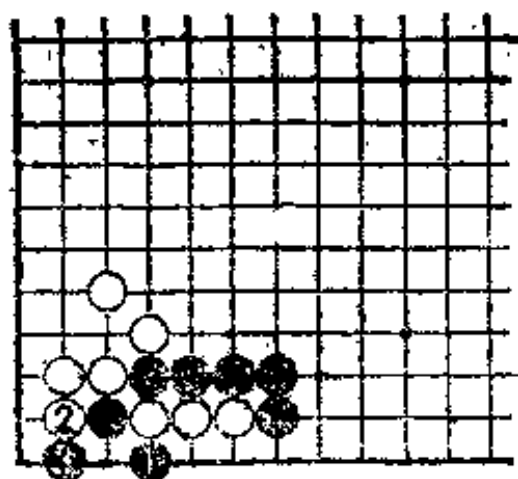


第4型 黑先



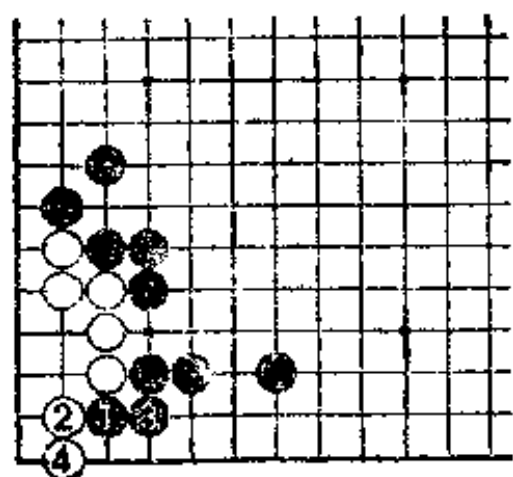
1图

1图 失败 黑1爬不成立。白2扳，黑3曲，至白4止，黑负。



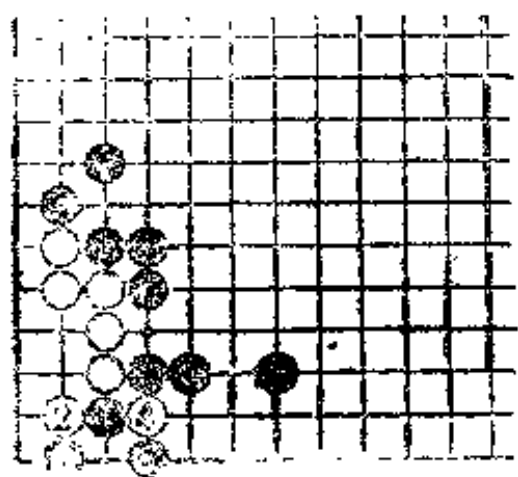
2 图

**2图 正解** 黑1扳是顽强的手筋。白2时，黑3再扳做劫，是正解。黑利用了白一·一不入气的弱点，属常用手筋。



3 图

**3图 参考** 此图也是可做劫之形。黑如只是平凡地1、3扳粘，则白2、4即成活。

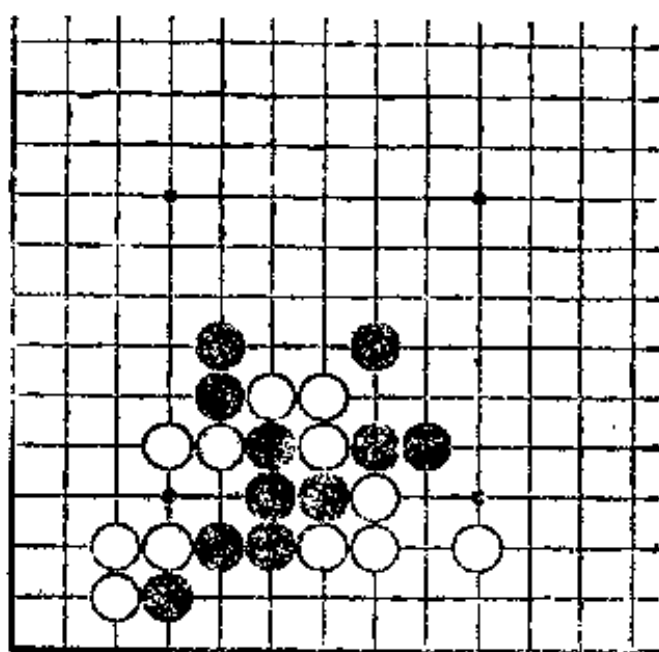


4 图

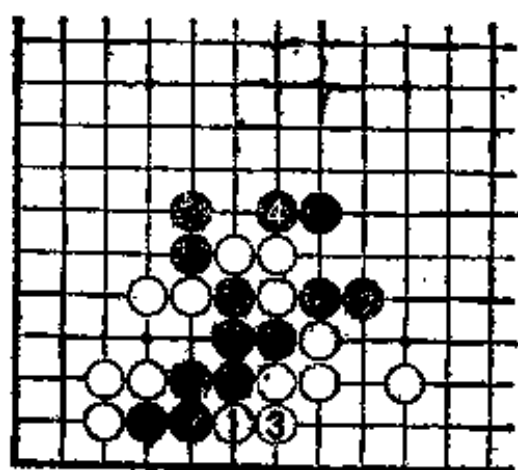
**4图 参考** 黑1、3连扳，白4时，黑5做劫。实战中不仅是死活，官子、治孤等场合，也经常使用这种手筋。但应该注意，这种手法有时总要担些风险，因而不要轻易如此用强。

## 第 5 型 对杀(白先)

黑白各有三气。但对白来说，黑二路一子很是麻烦，因此必需细心筹划。

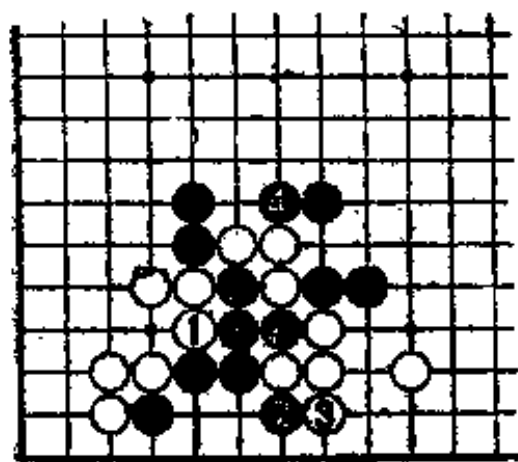


第 5 型 白先



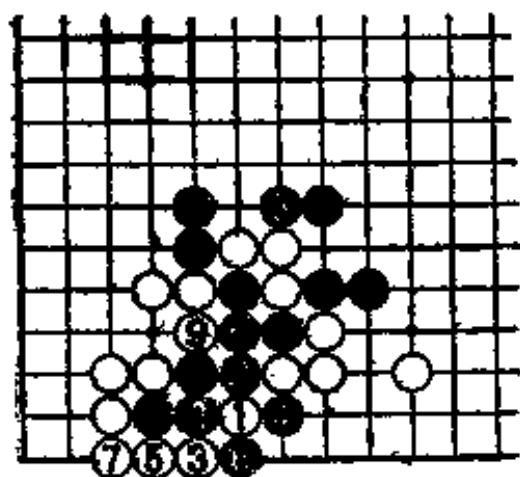
1 图

**1 图 失败** 白 1 扳好，但黑 2 时，白 3 粘就太随手了。黑 4 趁机紧气，白负。



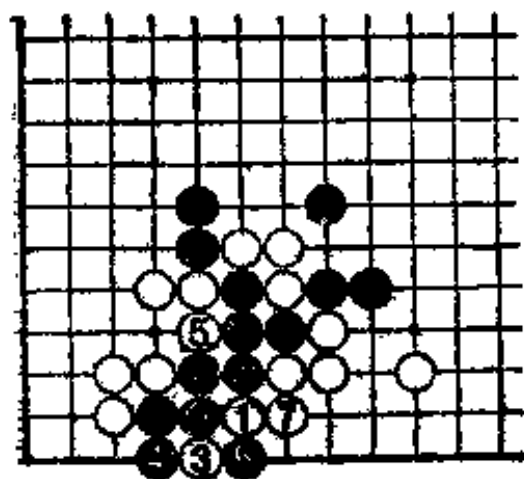
2 图

**2图 失败** 那么白1紧气，结果如何呢？这也非正解。黑有2位扳的好手。白3时黑4回手紧气。由于黑2扳长出一气，白负。



3 图

**3图 正解** 白3连扳是“滚包”战术。初看，白3后，被黑4吃住一子，似乎白失算，然而白5、7后，黑只剩两气。黑8、白9，白一气胜。

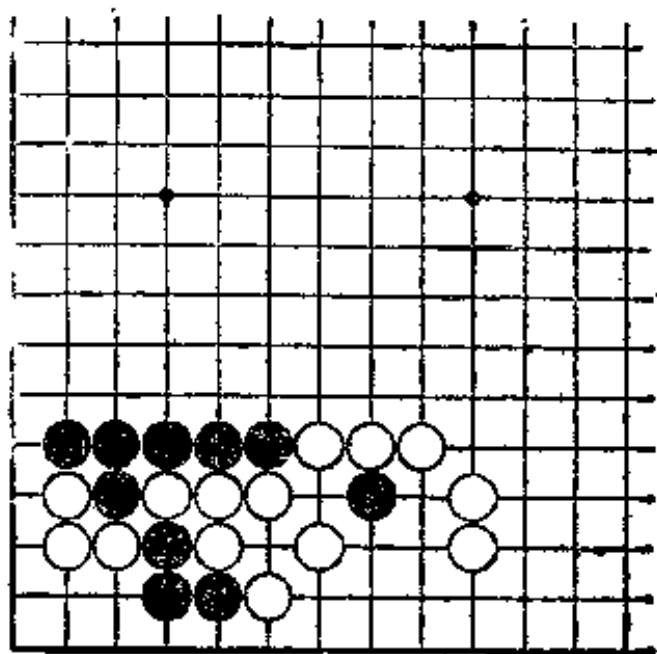


4 图

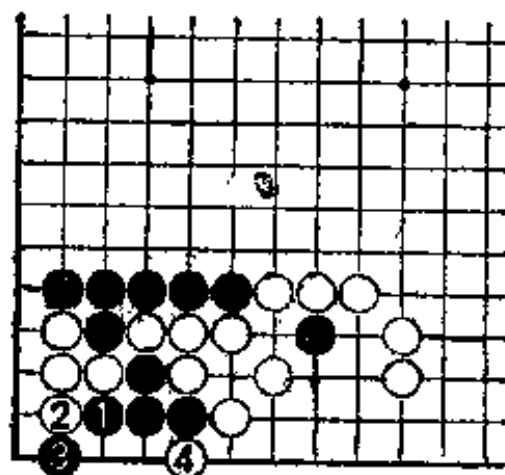
**4图 正解** 白3扳时，黑4如挡，则白5打、7粘，仍是白胜。

## 第6型 对杀(黑先)

如一见此型便能立即看透角上的对攻，就已具有相当的棋力了。黑3气，白4气，黑为反转这一不利条件，必须采用相应的手筋，并做好准备工作。

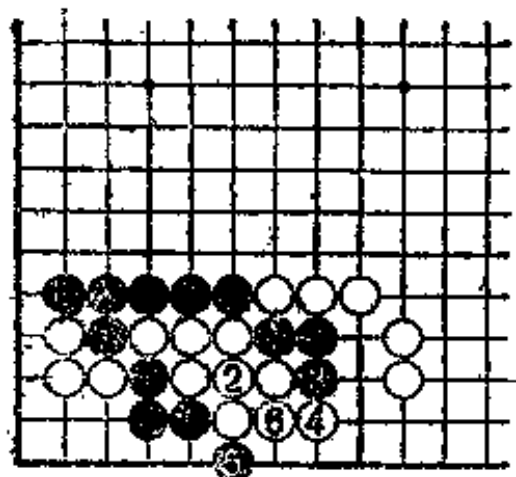


第6型 黑先



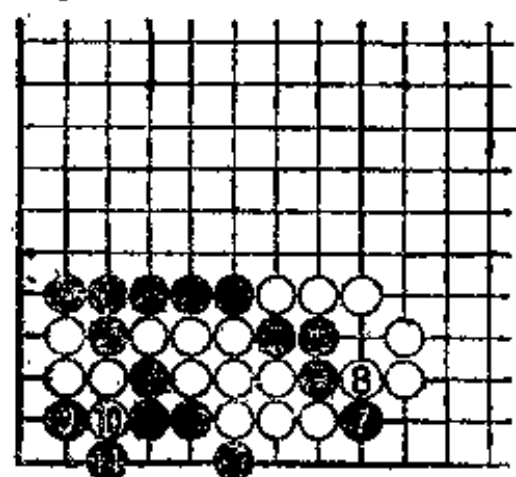
1 图

**1图 失败** 黑1、3直接行动不能成功。至白4扳，无非是确定3黑的失败。黑有必要再进一步谋划冲击白棋缺陷的手段。



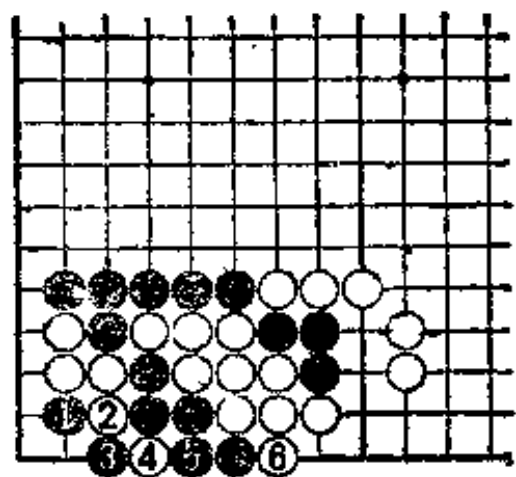
2 图

2 图 正解 黑1、3、5 先手利用。接下来——



3 图

3 图 黑7 与白8 交换是关键。之后黑9 靠、白10、黑11后，白因撞紧气而受到掣肘，只得坐视角部四子被吃。

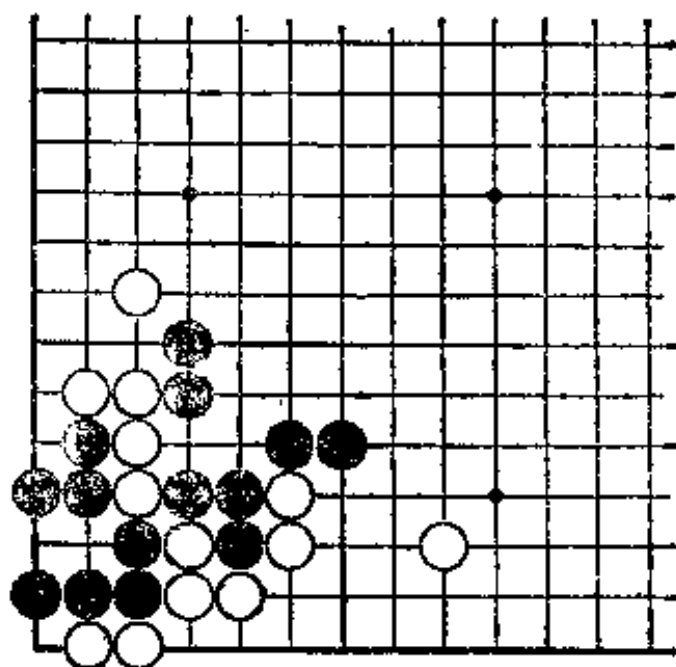


4 图

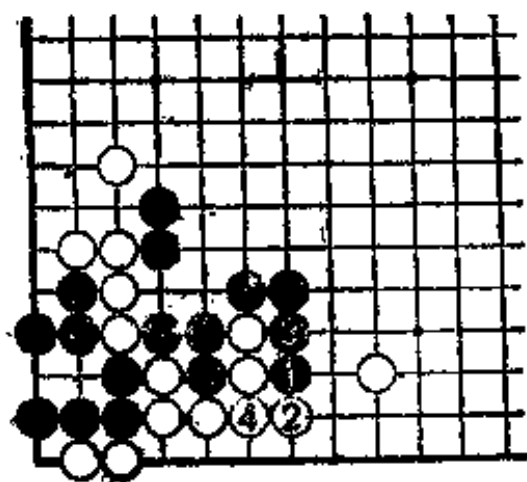
4 图 失败 黑如果忽略了前图黑7、白8 的交换而单在1 位靠，则白2 至白6，黑失败。

## 第7型 治孤(黑先)

角上黑棋已做不成两只眼。请发现治孤的手筋，即里应外合攻击外围白棋的手段，而且要采取声东击西的迂回战术。切勿直接行动。

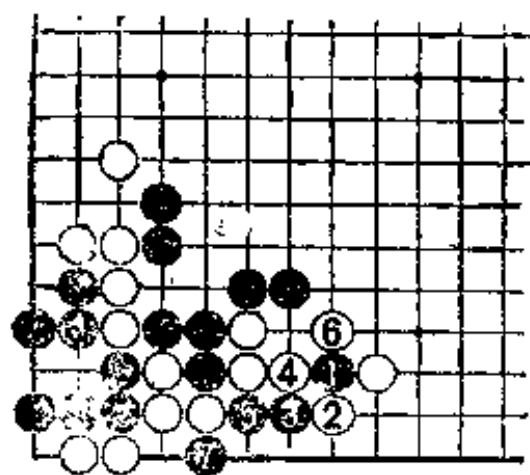


第7型 黑先



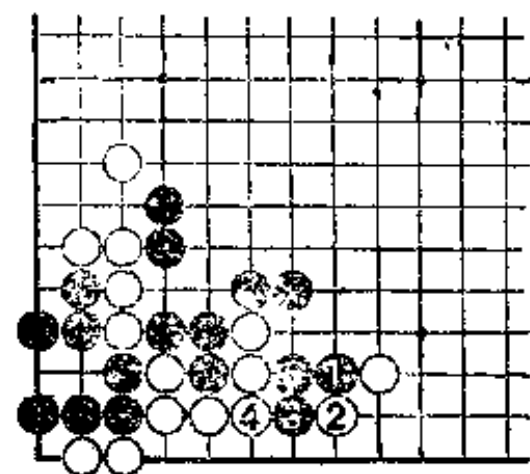
1 图

1图 失败 黑1夹、  
难望成功。以下白2、黑3、  
白4，以黑失败告终。



2 图

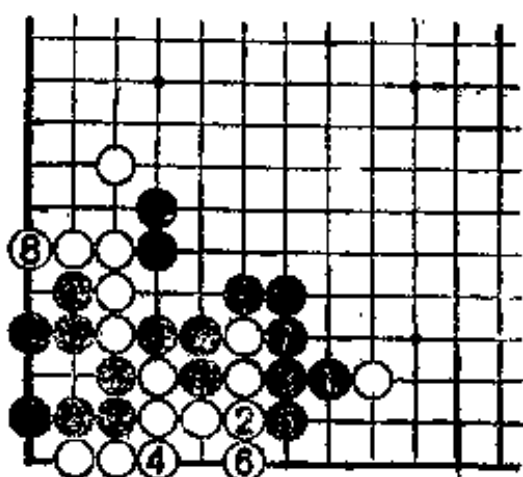
**2图 正解** 黑1靠是沉着的迂回战术，白2时黑3扳是漂亮手筋。白4如打，则黑5断，7打，力拔白3子。



3 图

**3图 变化** 白4如粘，则黑5亦粘，仍是黑胜。

请注意黑1如单于3位刺，白4位粘后，黑就束手无策了。



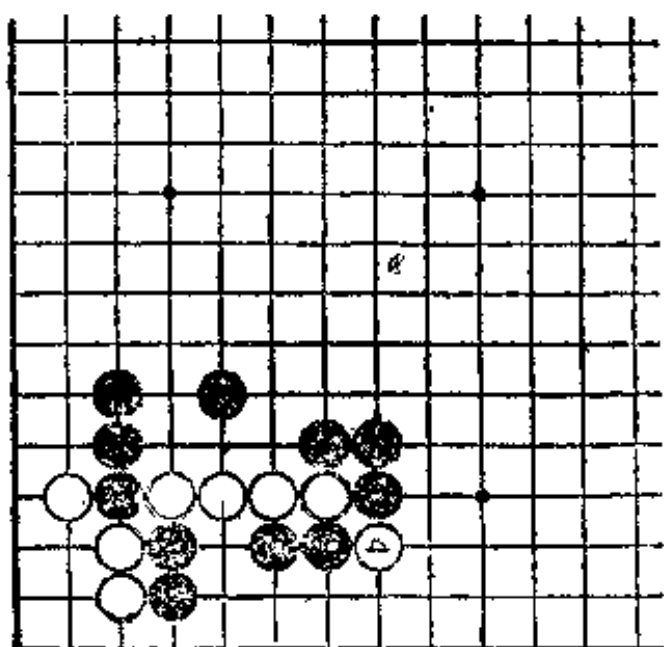
4 图

**4图 变化** 黑1时，白2如粘，以下黑3至白8是双活，黑成功。根据具体情况，黑7也可改在8位扳做劫。

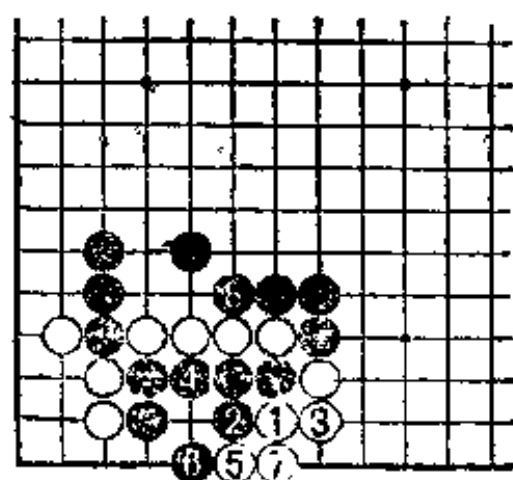


## 第 8 型 对杀(白先)

这是黑白各四气的攻杀。关键在于如何利用白△一子。



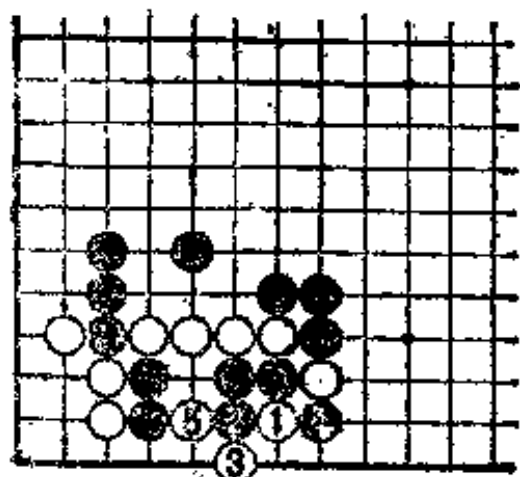
第 8 型 白先



1 图

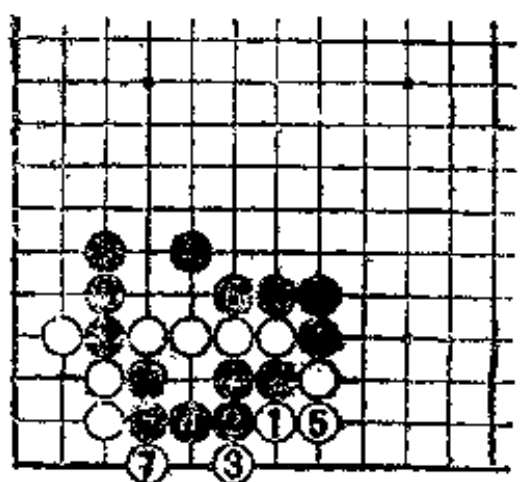
**1 图 失败** 白 1 扳，黑 2 时，白 3 粘是错着。黑 4 立即紧气，以下至黑 8，白差一气。

白 5 如改于 6 位点，则黑 8 位紧气，仍是白负。黑 4 位接后实际已有 4 气。



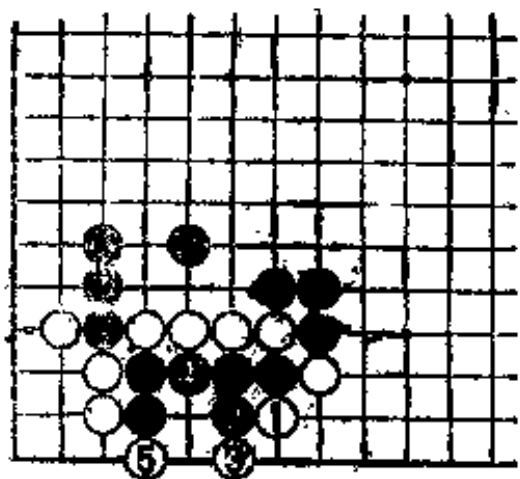
2 图

2 图 正解 白3连扳是强硬的手段。被黑4断吃后，白似乎首尾难顾，其实白5挖时，黑不能粘，从而白4子生还。白3扳紧逼，就是觊觎5位的扳。



3 图

3 图 变化 对白1、3连扳，黑4如接，则白5也沉着粘实。至白7、白一气胜。

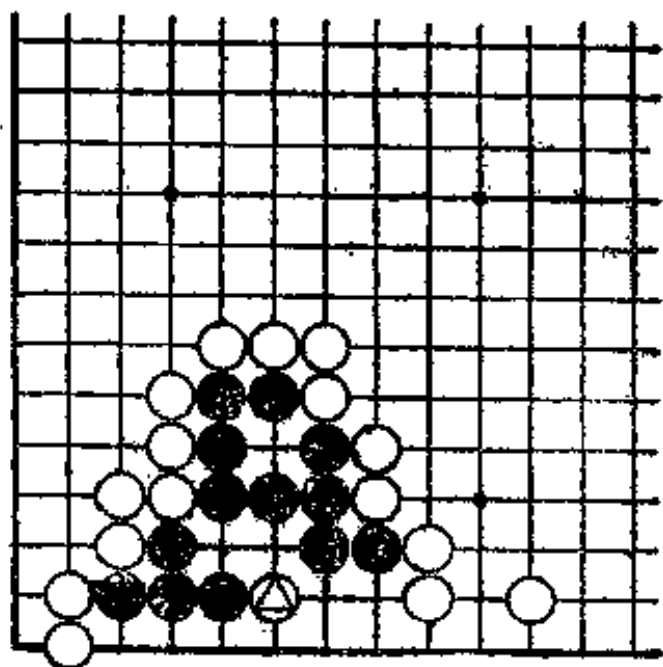


4 图

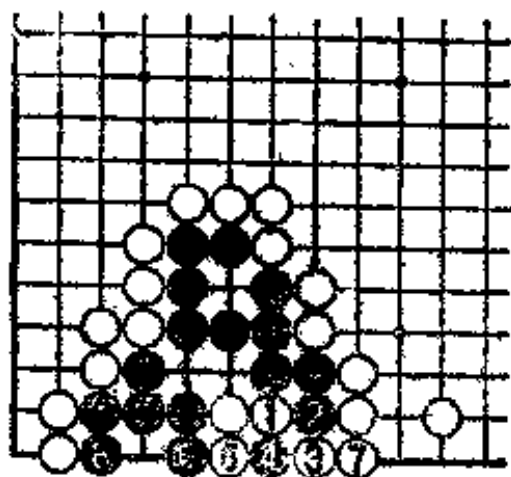
4 图 变化 黑4如紧气，白5扳即可吃黑。

## 第9型 死活(白先)

如只求拉回白⊙一子，则易如反掌，但那样将给黑做眼的机会。请利用整块黑棋气紧的弱点，在不让黑做眼的基础上拉回白⊙一子。

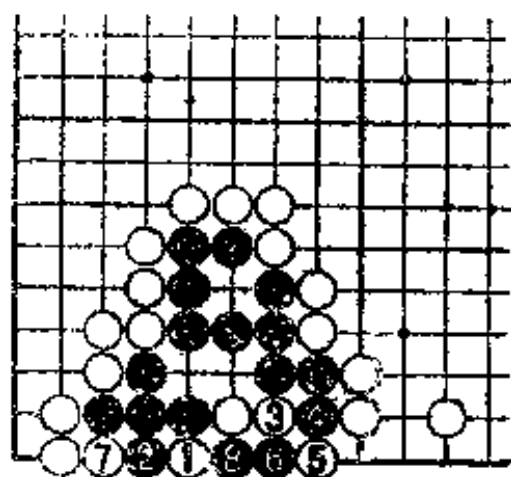


第9型 白先



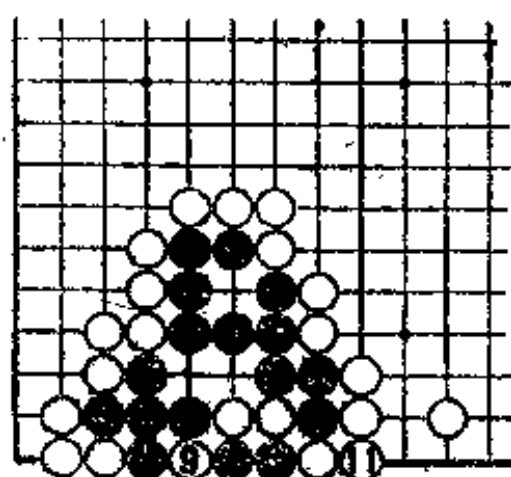
1图

**1图 失败** 白1如单纯求渡，黑2、4、6、8可简单成活。



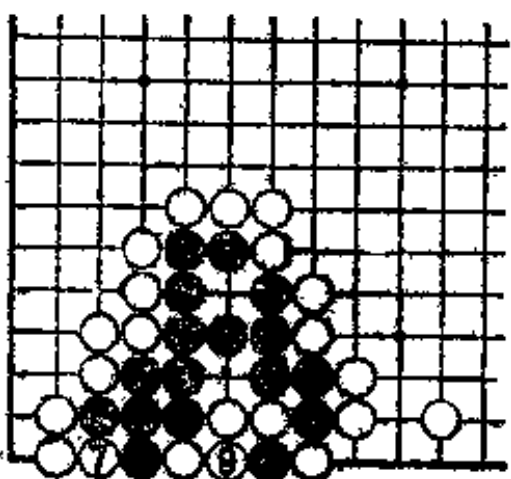
2 图

**2图 正解** 白1先扳1手，待黑2应后再转回3位渡是好手。黑4、白5后，黑6扑似乎可吃白接不归。然而白7沉着地打吃左边黑4子是绝妙的次序。黑8只得提。接下来——



3 图

**3图** 白9提二子，黑10返提时，白11粘，黑死。初看上图白1似乎是铤而走险的下法，然而结果竟然魔术般地对白7相呼应。请仔细品味这一系列手段。



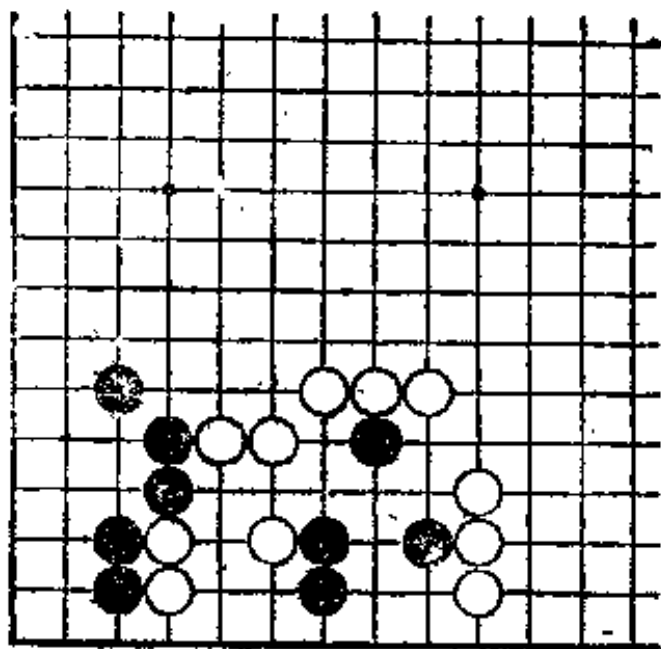
4 图

**4图 变化** 白7打时，黑8如粘，则白9提，黑不入气，全队被歼。

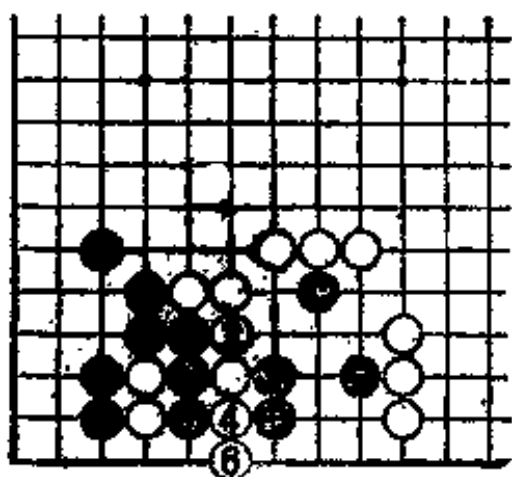
### 第10型 渡过(黑先)

研究一下救黑 4 子脱险的手段。

如是在实战中会有不少人认为黑 4 子已无生路了吧。

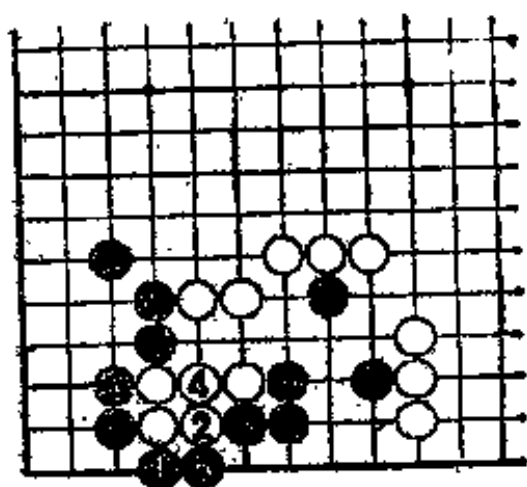


### 第10型 黒先

1 

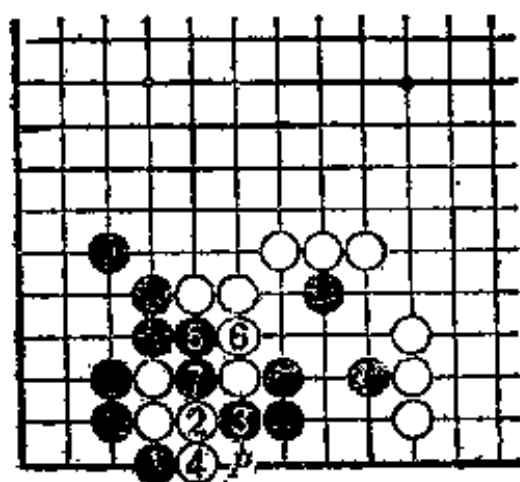
**1图 失败** 黑1、3直冲下去是俗手。白4、6应，黑只不过吃白2子。

黑可能是期待白4在5位应，这是毫无道理的一厢情愿。



2 图

2图 正解 黑1扳是好手。白2退时，黑3挤好。白4粘，黑5渡过。

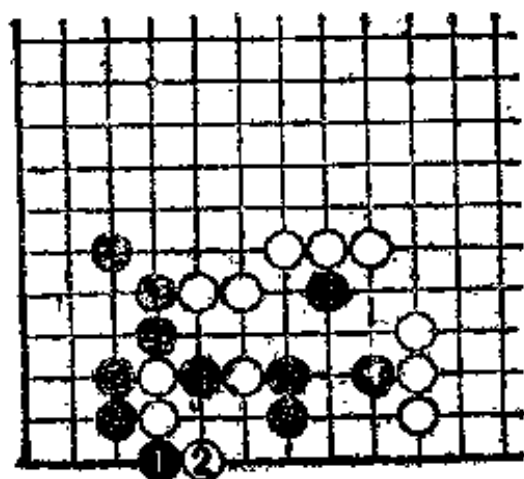


3 图

3图 变化 白4如阻渡，黑5冲，白6时，黑7截吃白4子。白4不成立。白6如改于7位粘，则黑6位冲，白更损。

白6如改于7位粘，则黑6位冲，白更损。

白2如改在3位挡，黑可于P位渡过。



4 图

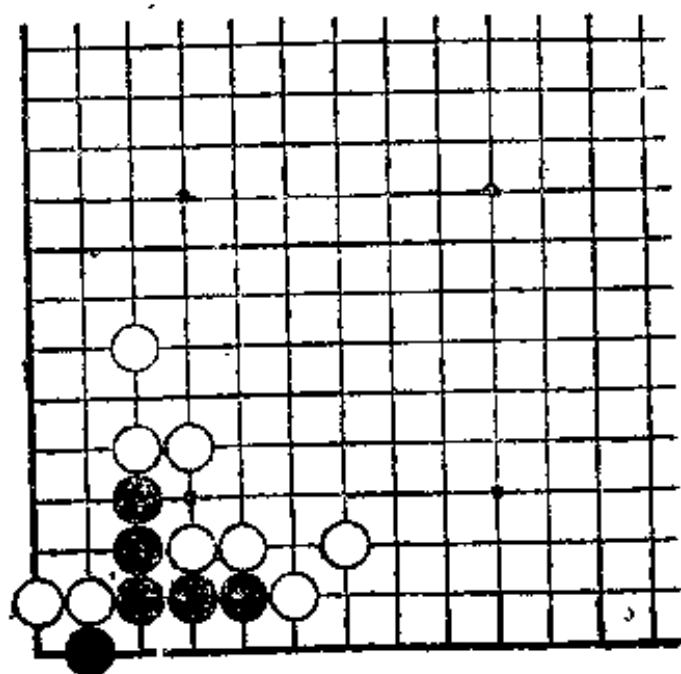
4图 正解 黑1扳时，白2如挡，则黑3挖即可渡过。

## 第七章 跳

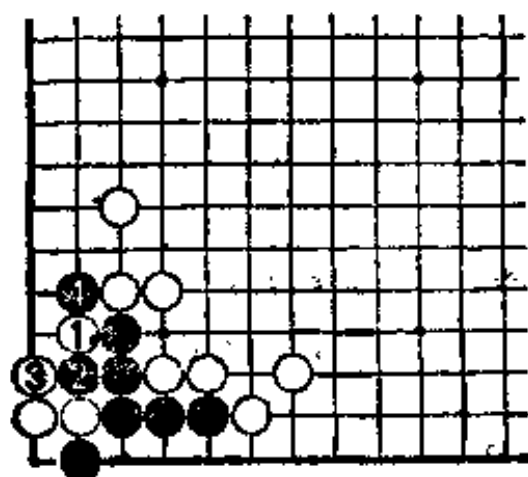
跳也属“轻灵手筋”，在实战中，应用极广，是死活、对杀，治孤等场合下不可缺少的手段。

### 第 1 型 死活(白先)

白如能救回二子，则黑角即死。那么白怎样求得联络呢？

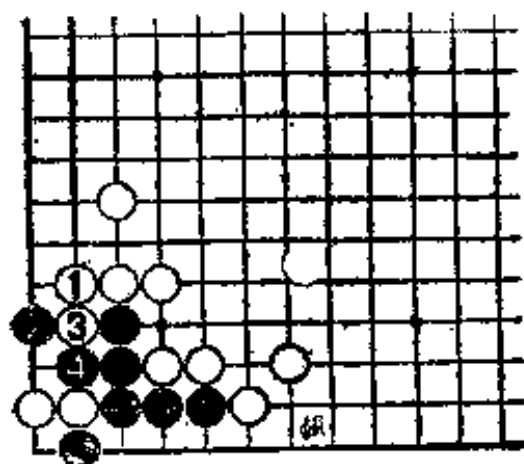


第 1 型 白先



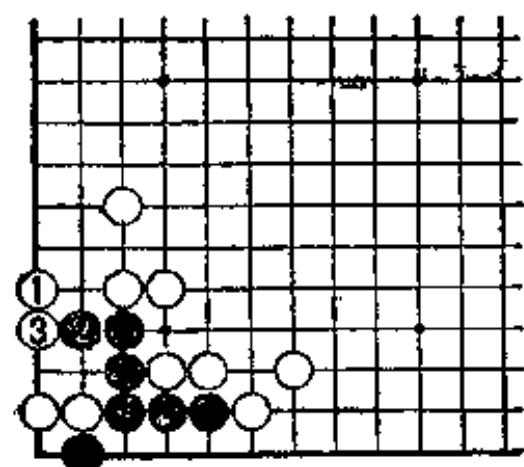
1 图

1 图 失败 白 1 直接渡，则黑 2 冲，4 断，白不成功。



2 图

**2图 失败** 白1立也欠考虑。被黑2跳后，经白3、黑4、白也不能渡过。

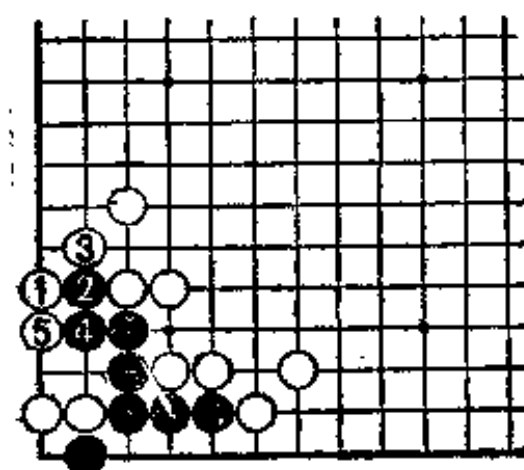


3 图

**3图 正解** 白1跳，正着。黑如2位应，则白3渡过，黑死。

黑一·一不入气，无法吃白接不归。

黑2如改下3位，则白2位打。



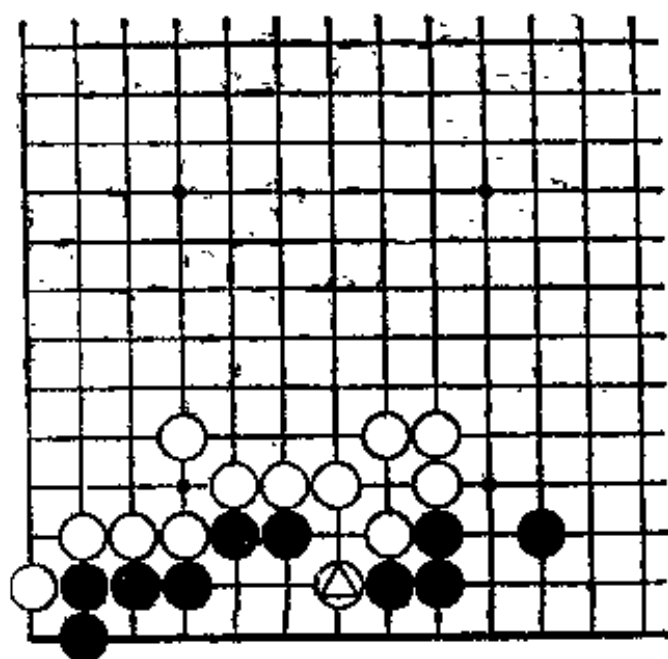
4 图

**4图 正解** 黑2如挖，白3就从外边打，经黑4、白5，黑死。

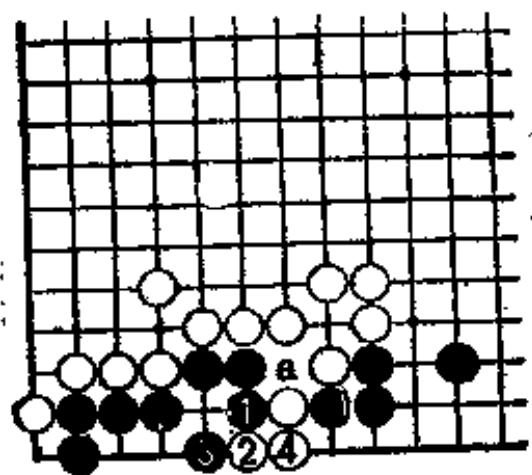


## 第2型 渡过(黑先)

白△扳下后，黑好象很难渡过了。其实黑是有治孤之策的。



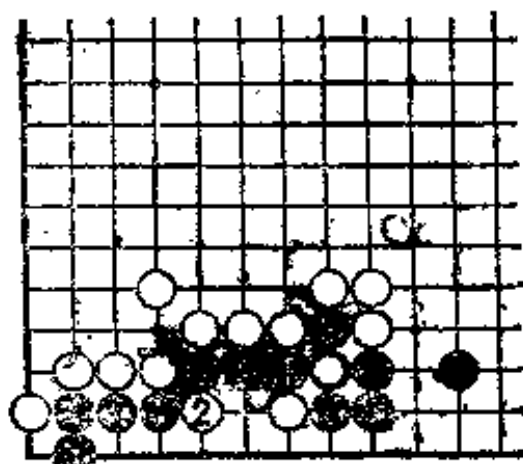
第2型 黑先



1图

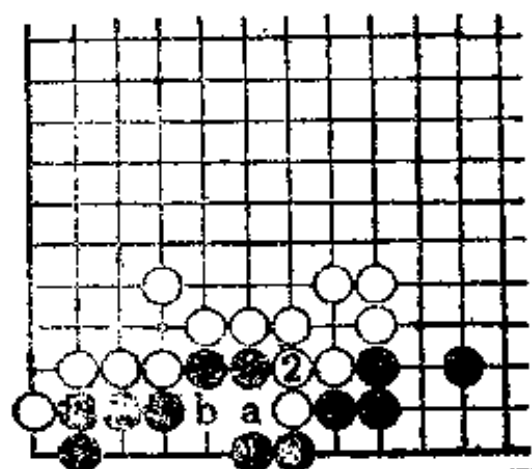
**1图 失败** 黑1似巧实拙。白2扳，好手，一着阻止了黑的渡过。黑3如挡，白4粘，黑a位不入气。

白2如a位粘，则黑3位渡过，白失败。



2 图

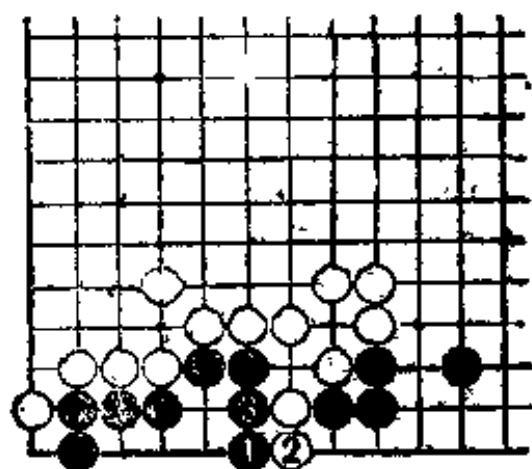
2图 失败 黑1断，  
白2勒吃成劫。劫劫不是正  
解。



3 图

3图 正解 黑1跳才  
是手筋。白2如粘，黑3渡  
过。

白2如改于a位冲，则黑  
b，白2位粘时，黑仍可3位  
渡过。黑b时，白如下3位，  
则黑2位断。

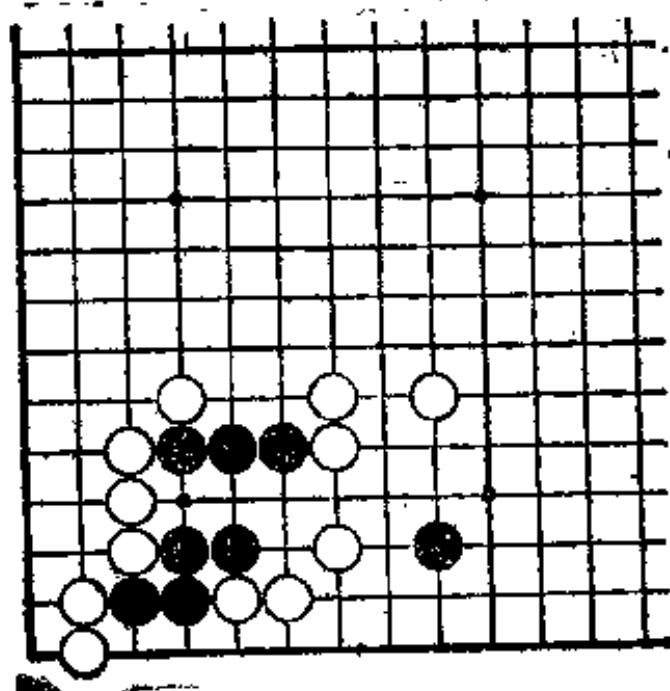


4 图

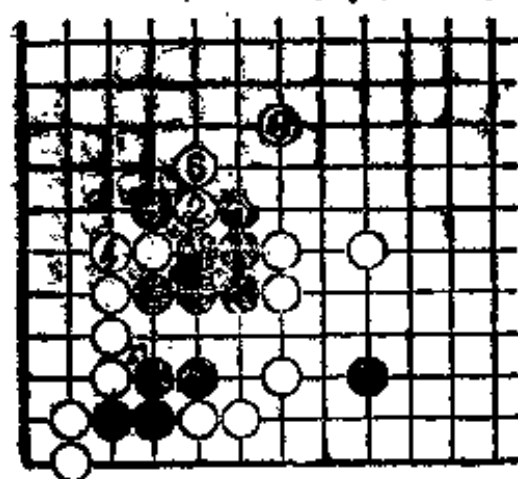
4图 正解 黑1跳时，  
白2如阻渡，则黑3接即活。

### 第3型 治孤(黑先)

黑七子如何突围？这是一般常识。

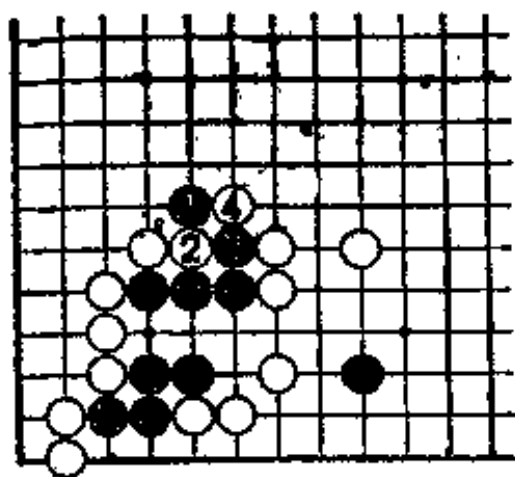


第3型 黑先



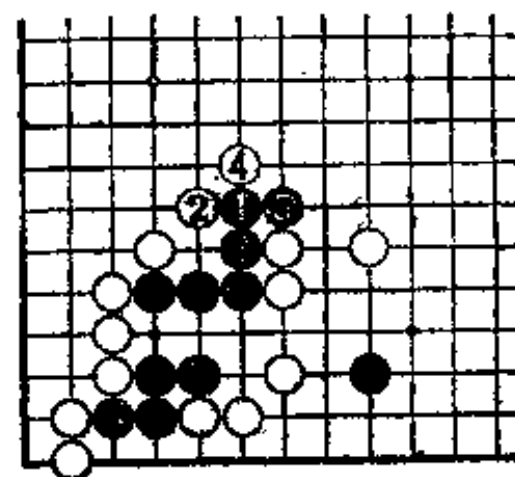
1图

**1图 失败** 黑1是极其危险的下法。白2连扳，黑困窘。黑虽可以3、5打，7粘顽抗，但被白8飞罩，顿呈待毙之形。



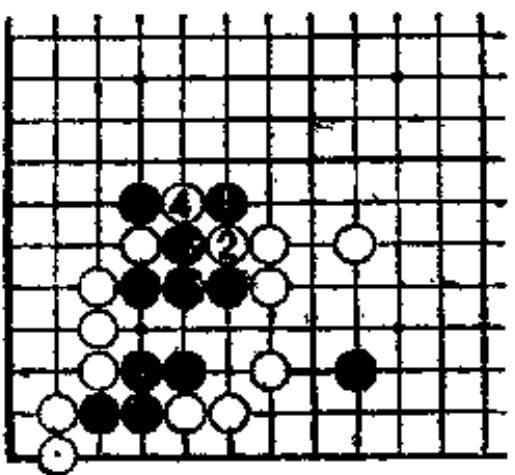
2 图

**2图 失败** 黑1的跳无视周围配置情况，不得要领。白2、4冲断后，黑被死死封住。



3 图

**3图 正解** 黑必须在本图1位跳。白2如尖顶，黑3粘，白4即使扳，黑5还可曲头，白无法封住黑棋。

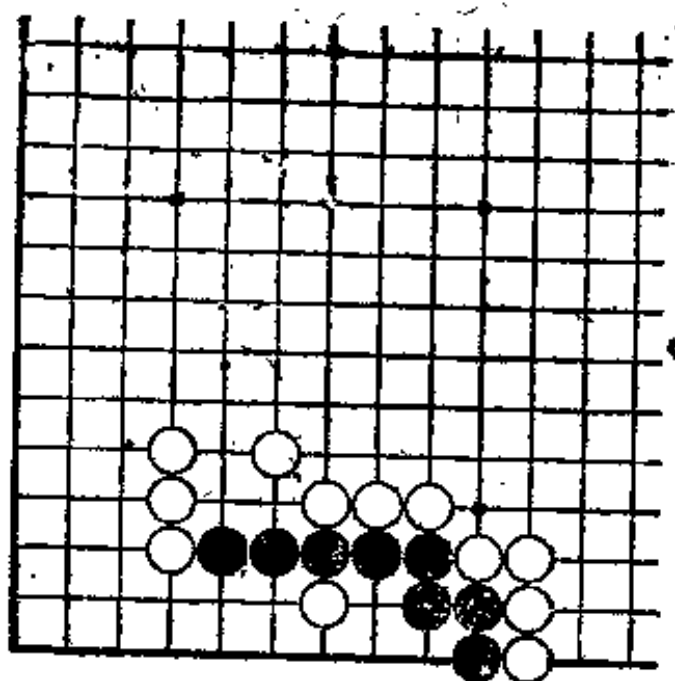


4 图

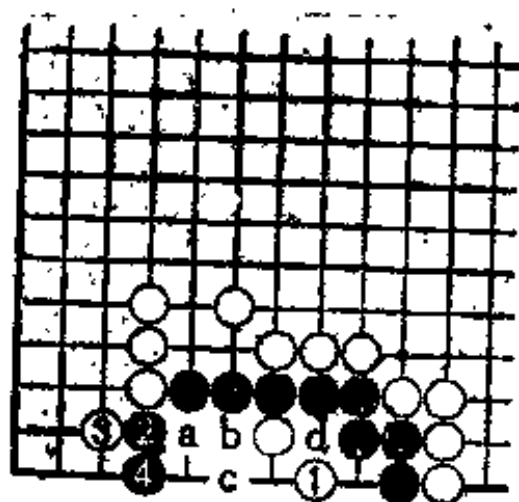
**4图 变化** 之所以说黑1是手筋，是因为白2、4冲断不成立。黑5双打，白难堪。与2图相比仅一路之差，就形成两种截然相反的结局。

## 第4型 死活（白先）

白要设法利用黑腹中白之一子，当然目标不只是渡过，而是要全歼黑棋。



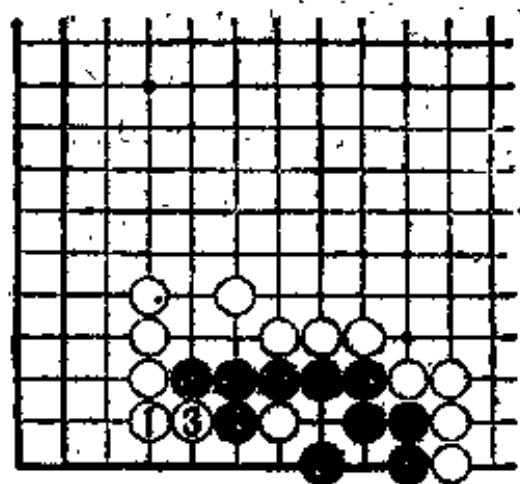
第4型 白先



1图

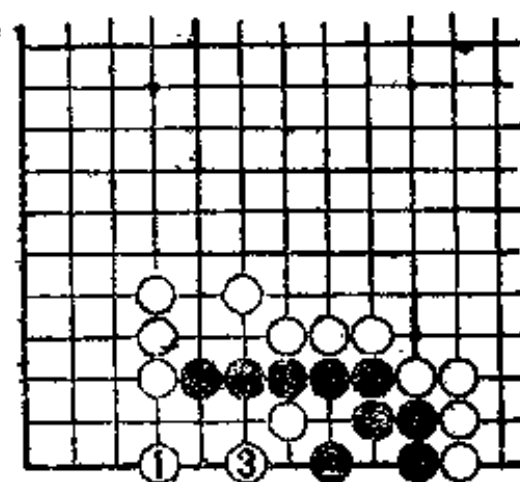
**1图 失败** 前面讲过白1尖是手筋，但它不适用于本型，因为黑2扳，4立即可活棋。

接下来，即使经白a、黑b、白c、黑仍可d位活棋。另外白a如改于c位尖，黑a位粘成双活。



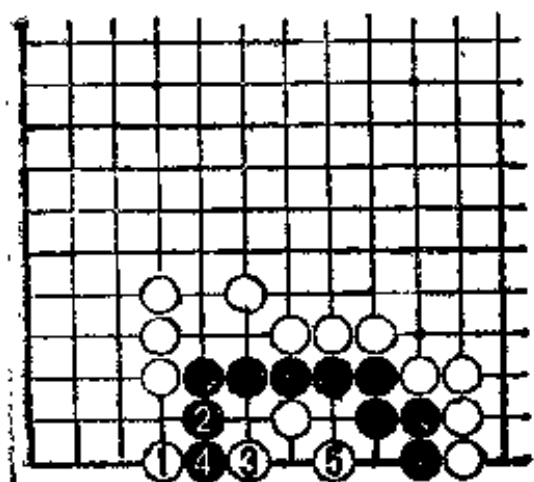
2 图

**2 图 失败** 白 1 立是笨着。黑 2 尖夺得急所，白 3，黑 4 吃白一子活棋。



3 图

**3 图 正解** 白 1 跳是手筋。黑 2 如尖，白 3 即可联络。



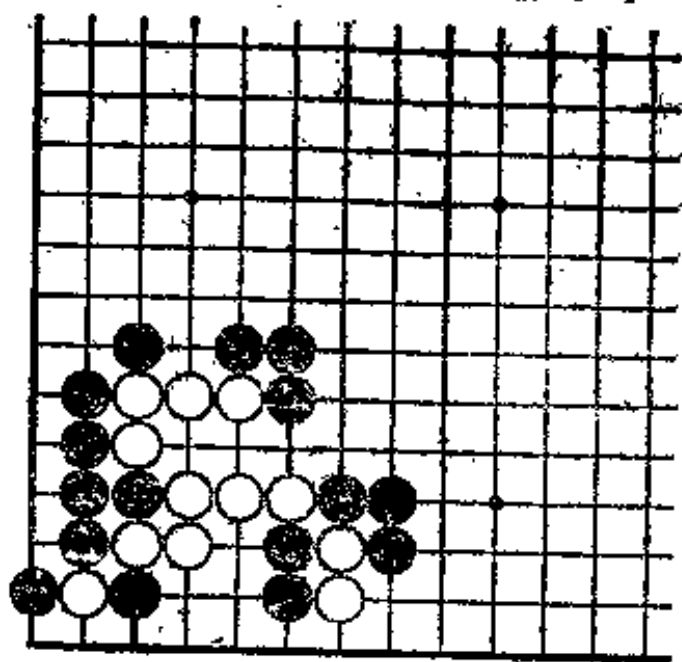
4 图

**4 图 正解** 对白 1、黑 2 如立、白 3、5 即向两方尖，做成聚五，黑死。

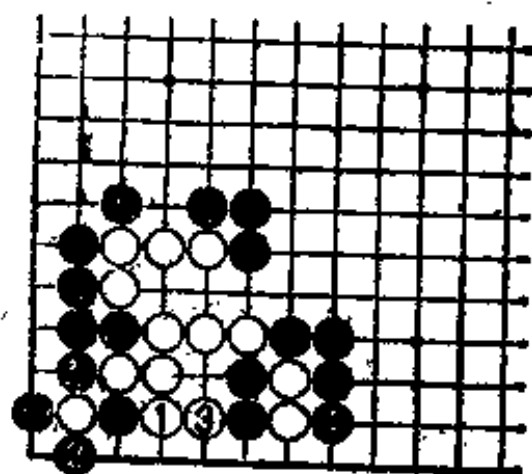
白 1 跳兼窥灭眼、渡过，是一箭双雕的灵活手筋。

## 第5型

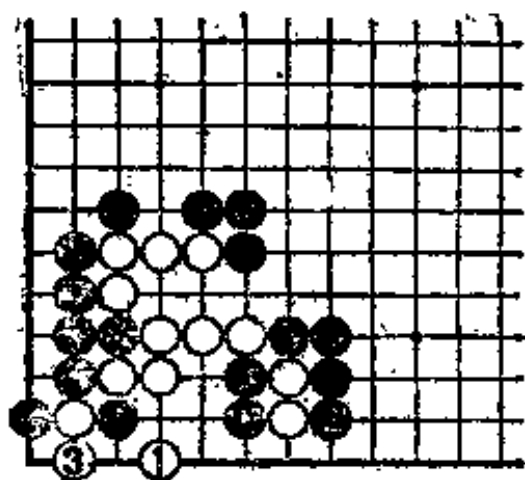
## 死活（白先）



### 第5型 白先

1 

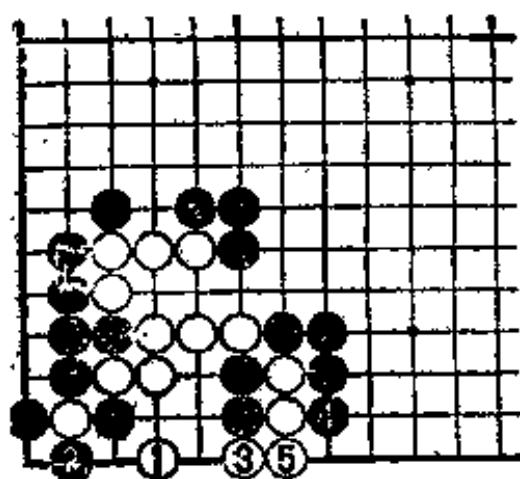
**1图 失败** 白1挡，俗



2 图

**2 图 正解** 如能认真思考，这是较容易的手筋。

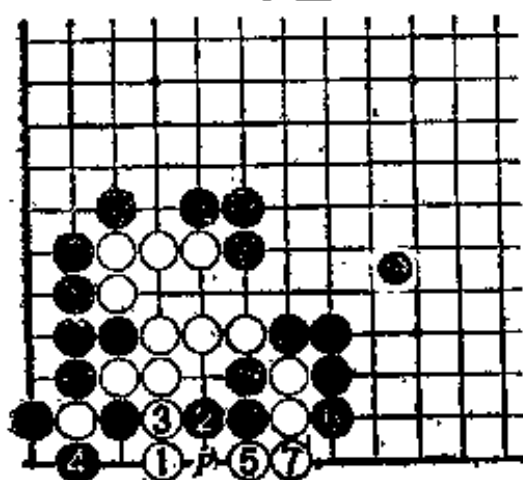
白 1 跳是漂亮的手筋。黑 2 如打，则白 3 立，吃黑一子成眼。



3 图

**3 图 正解** 白 1 时，黑如 2 位提以弥补角部缺陷，则白 3 扳即可吃黑二子。黑 4 时，白 5 粘即活。

白 1 是兼窥两翼的手筋。一路行棋，常能生出此类妙手。



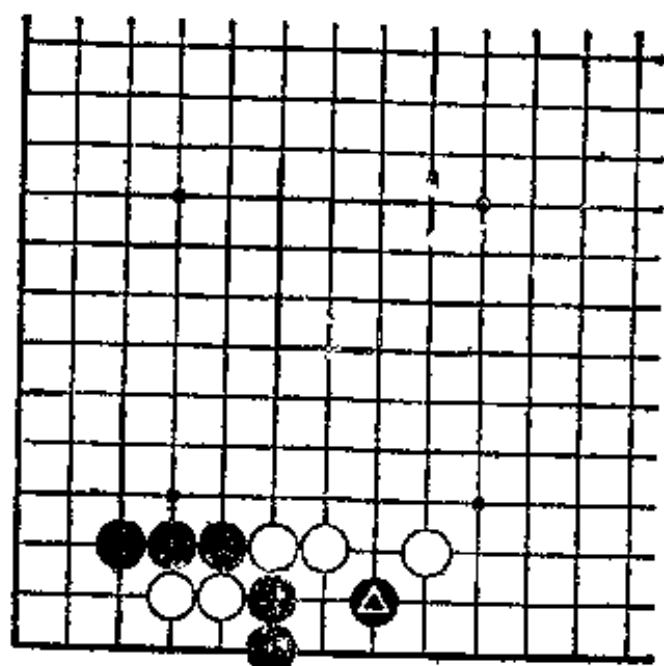
4 图

**4 图 变化** 白 1 时，黑 2 曲与白 3 交换后再于 4 位提，与上图大同小异。白 5 扳、黑 6 打、白 7 粘时，黑 p 位不入气。

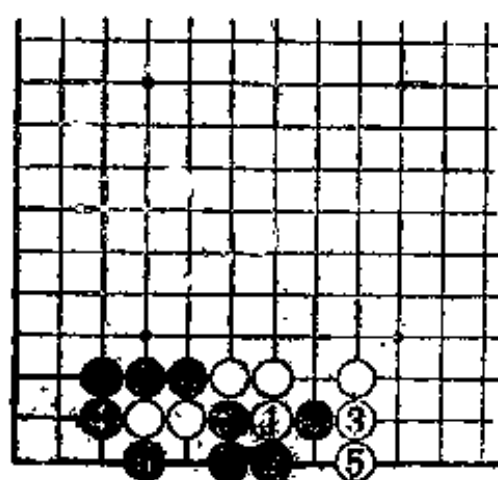


## 第6型 对杀（白先）

黑▲一子为白进攻造成困难。请避开此子攻黑缺陷。

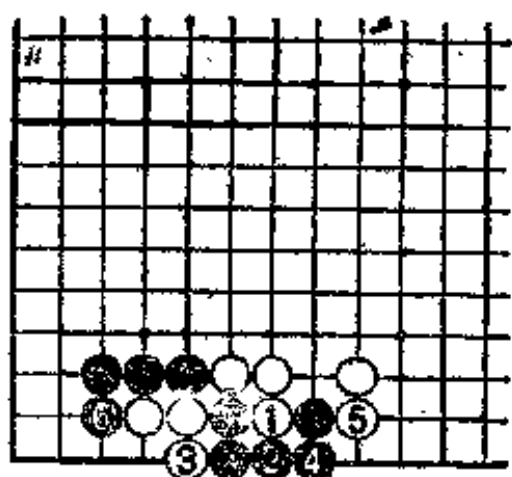


第6型 白先



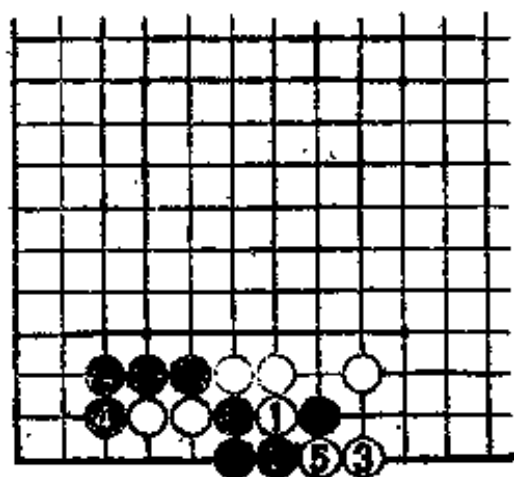
1图

1图 失败 白1冲与黑2交换并无不妥，但白3挡失算，以下黑4、白5、黑6、白差一气被吃。白5不能直接紧气，颇为遗憾。



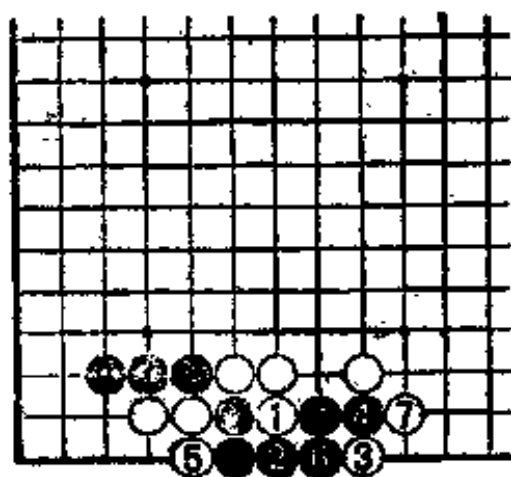
2 图

2 图 失败 白 3 左边打，经黑 4、白 5、黑 6，仍遭败绩。



3 图

3 图 正解 1 图白 3 与对杀无直接关系，这是 1 图的败因。因此，索性将其省略，而于本图白 3 刺。黑 4 如紧气，白 5 即断，成功。这是正解。白 3 是绕过基本图中黑△的巧妙手筋。

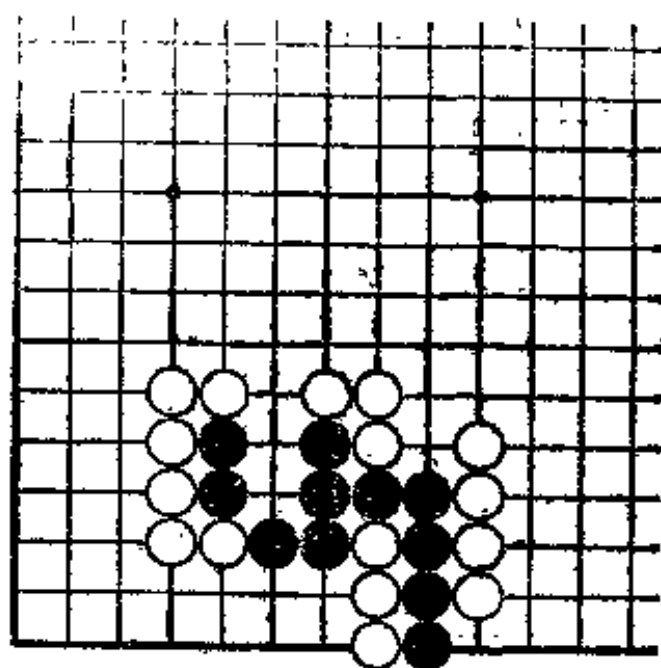


4 图

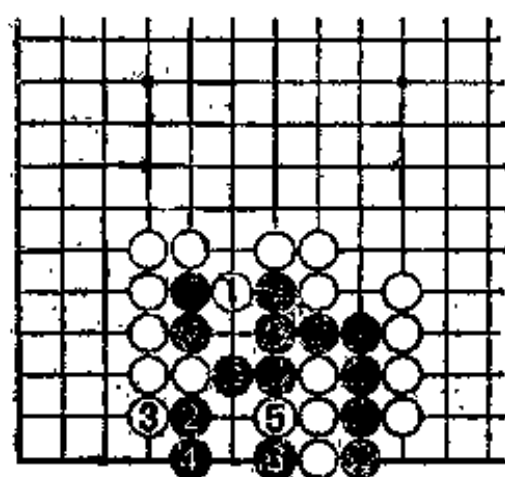
4 图 正解 白 3 时，黑 4 如冲，则白 5、7 连打，黑无力反击。白 3 发挥了作用。

## 第7型 死活（白先）

黑上边存一后手眼，下边已吃住白三子。白要杀黑，手筋何在呢？

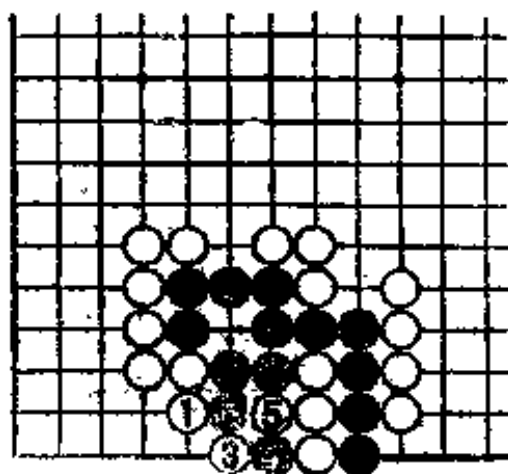


第7型 白先



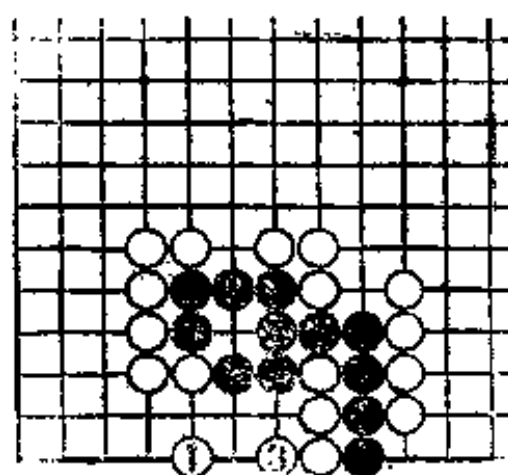
1图

**1图 失败** 白1如破眼，则黑2扳、黑4立后，仅下边便可活棋。白5虽想做成刀把五，但白有6位扑的好手。黑失败。



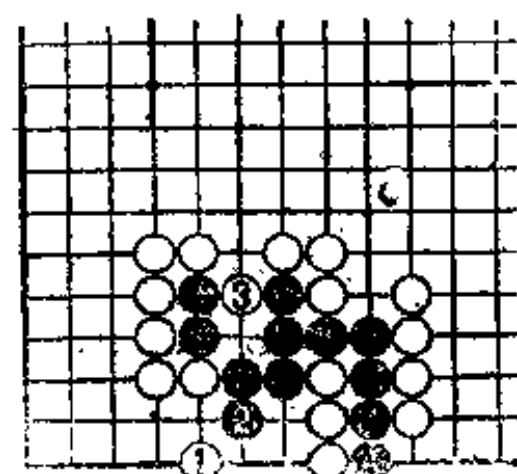
2 图

**2 图 失败** 白 1 立也欠考虑。黑 2 可直接做眼。白 3 尖时，黑 4 扑，6 打，吃白四子活棋。



3 图

**3 图 正解** 白 1 跳为此际之手筋。黑 2 如上边做眼，则白 3 曲悠然渡过，黑大队被吃。白 1、3 是求取联络的唯一途径。

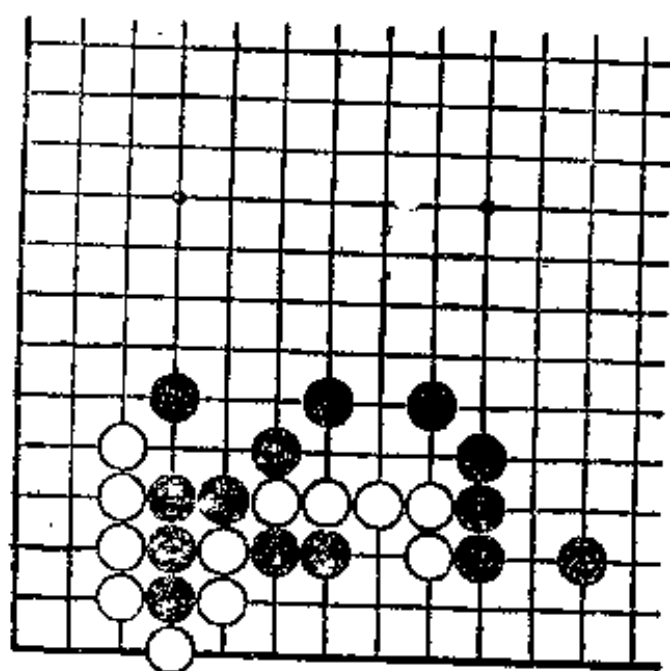


4 图

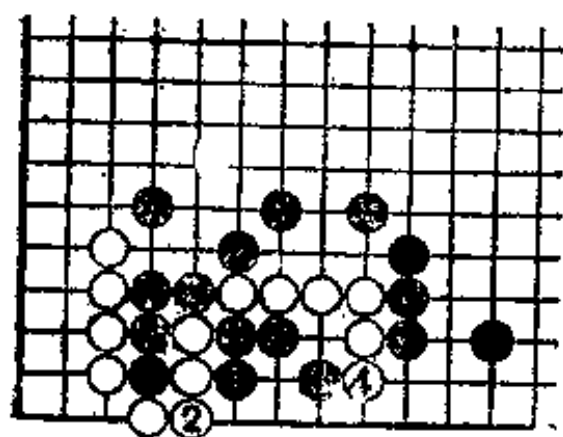
**4 图 正解** 白 1 时，黑如 2 位应，白 3 即破眼。因有白 1 之手，黑不能象 1 图那样做活。白 1 巧手，或灭眼，或渡过，必得其一。

## 第8型 对杀（黑先）

初看黑二子似乎很难活动，其实它有相当的活力。如行棋无误，反可吃白五子。但需要注意次序，并充分估计到白方的反击手段，在此基础上算出最后结果。

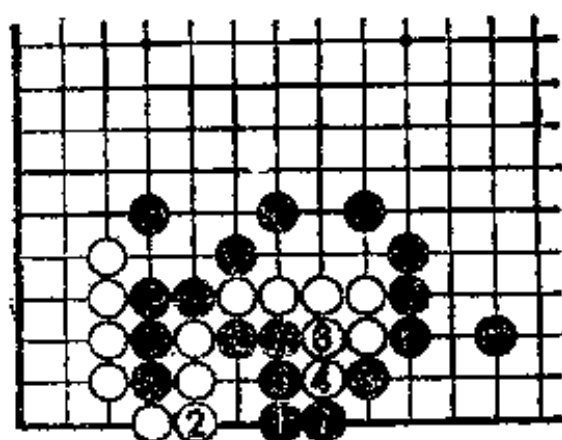


第8型 黑先



1图

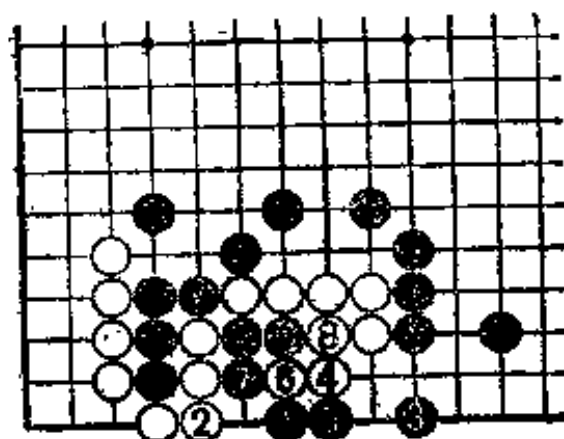
1图 失败 黑1、3直接出动与白对杀，乃匹夫之勇，只能失败。



2 图

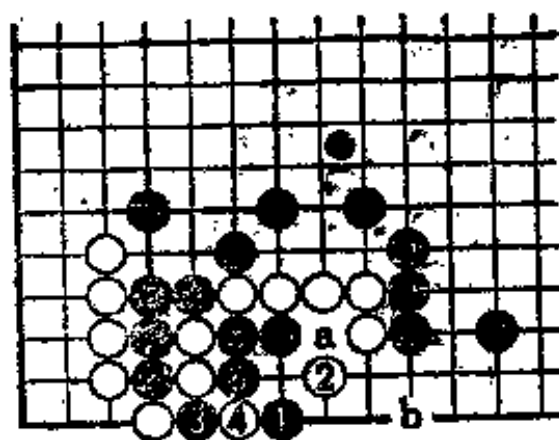
**2 图 正解** 黑 1 跳，窥伺 2 位的断。白 2 被迫粘后，黑 3 扳。白 4 扳时，黑 5 粘是本型之急所。以下白 6、黑 7、黑胜。

请注意，黑 5 如随手于 7 位扳，则白 5 位冲，黑将失败。



3 图

**3 图 失败** 黑 1、白 2 后，黑 3 跳象是巧着，其实经白 4 至白 8，黑失败。



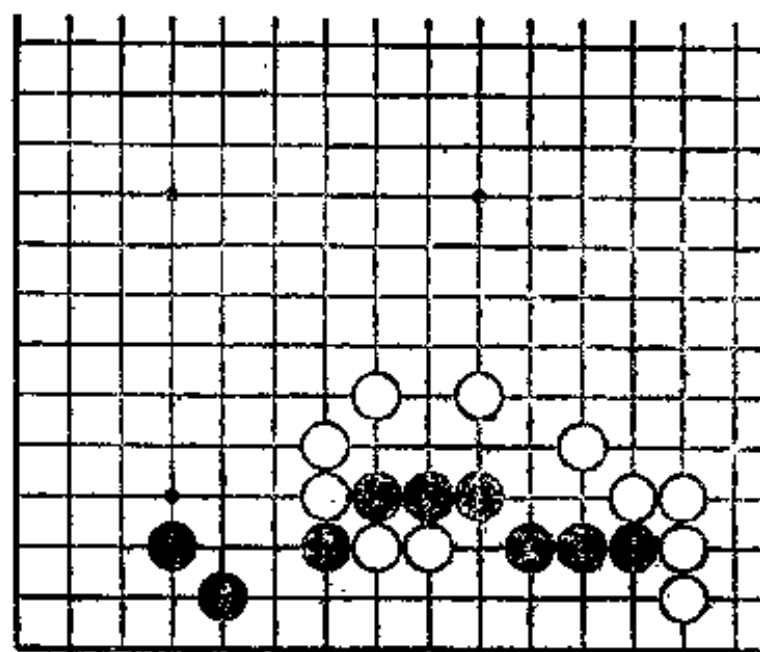
4 图

**4 图 变化** 黑 1 跳时，白 2 如阻渡，则黑 3 扑，5 打、白接不归。

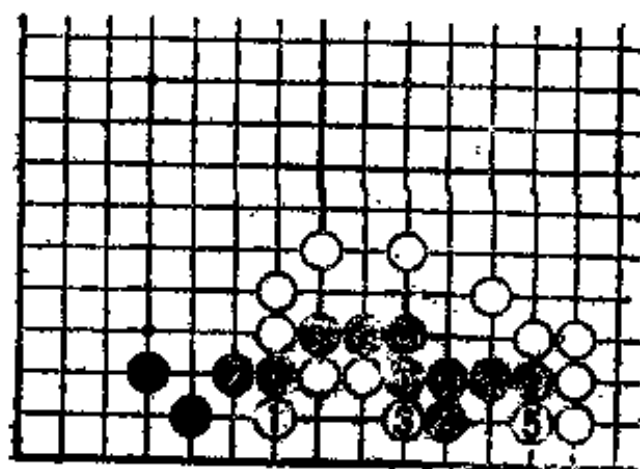
另外白 2 如下 a 位，则黑 5，白 3 时黑走 b 位就能渡过了。

## 第9型 对杀(白先)

这是与前型同类的手筋，它有助于进一步理解一路跳的妙用。

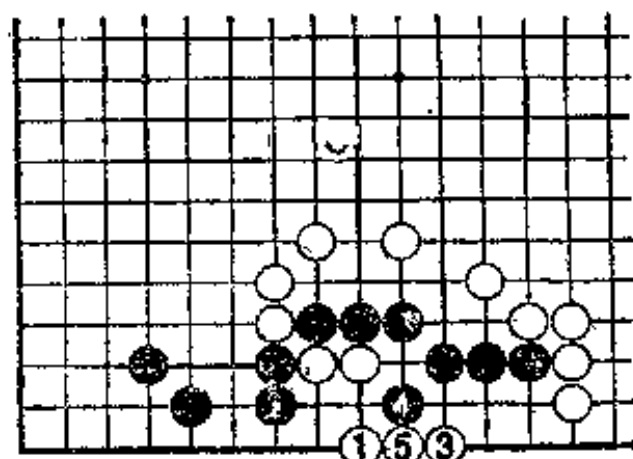


第9型 白先



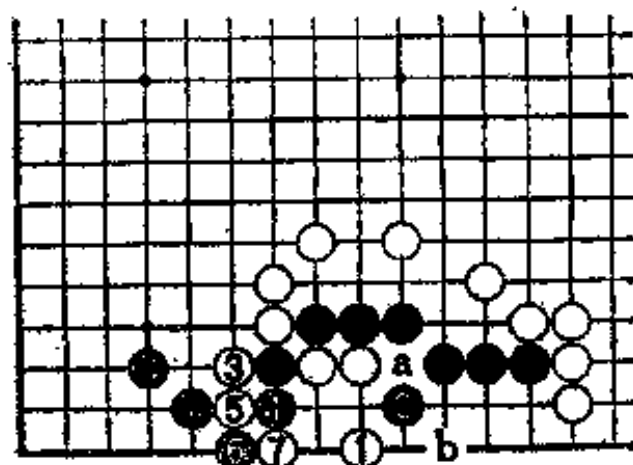
1图

1图 失败 白1打，  
误失良机。至黑6止，白  
失败。



2 图

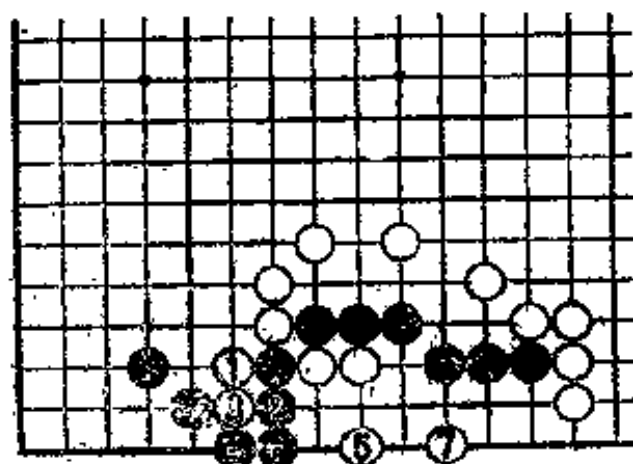
**2 图 正解** 白 1 跳为此际之手筋。黑 2 补时，白 3 再跳，遂与右方白棋取得联络。黑 4 如刺，则白 5 粘，黑 7 子即灭。



3 图

**3 图 变化** 白 1 跳时，黑如 2 位应，则白 3 打、5 冲、7 扑，黑接不归。

黑 2 如改下 a 位，白即 4 位打，黑 3 长时，白可 b 位渡过。



4 图

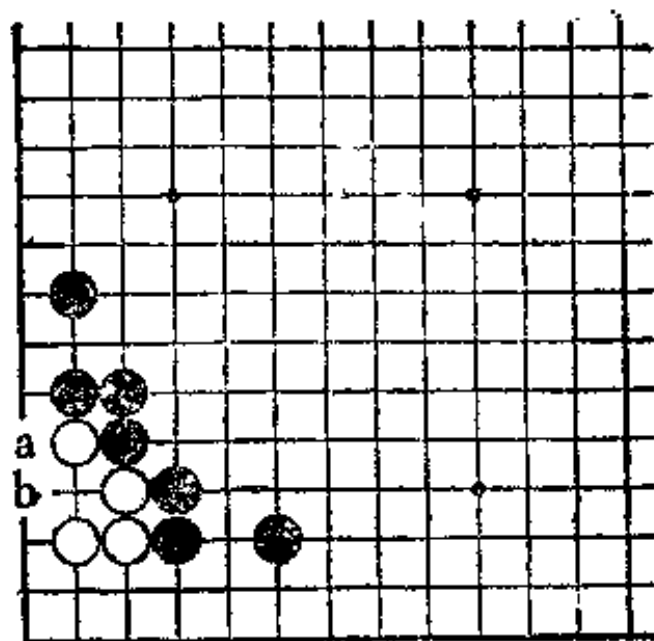
**4 图 变化** 白先走 1、3 与黑 2、4 交换后再 5 位跳，也是正解。黑 6 如粘、白 7 跳渡过。



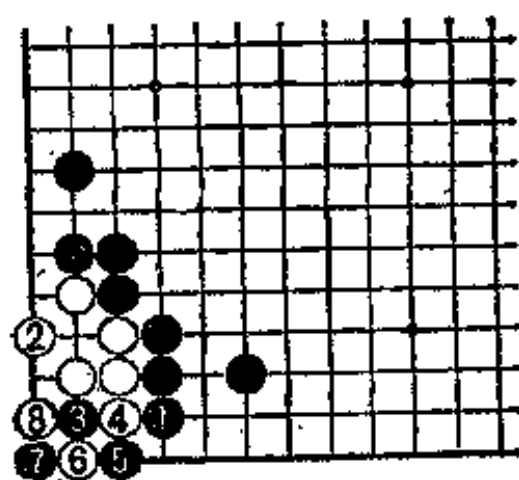
## 第10型 死活（黑先）

此型是较难解的  
死活题。

谁都知道黑a扳、  
白b做劫的手段，但此  
型要求无条件杀白。

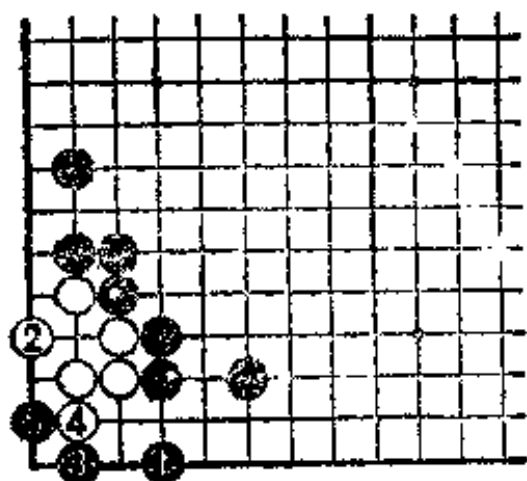


第10型 黑先



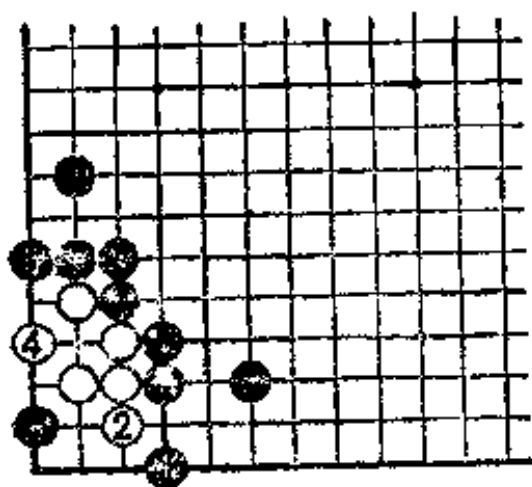
1图

**1图 失败** 一般场合下  
黑1立无可非议。然而本图是  
要杀白，因此让白2轻易做  
眼，当然不行。黑3靠时，白  
4至6、8、成劫杀。



2 图

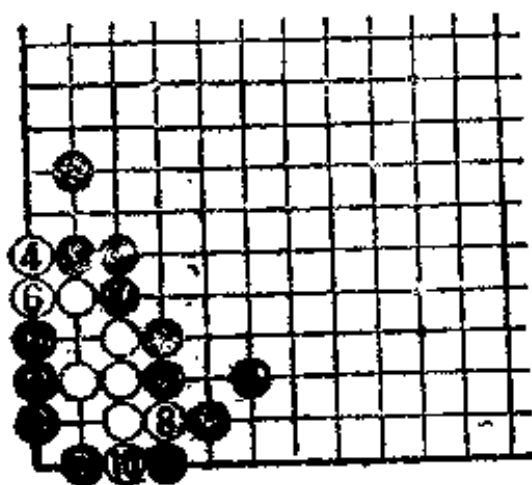
2 图 正解 黑 1 跳是正着。白 2 如做眼，黑 3 再跳好。白 4 时，黑 5 扳、白死。



3 图

3 图 正解 对黑 1 的跳，白如下 2 位，黑 3 先占急所，机敏。以下白 4、黑 5，白死。

黑 1 跳后，2 图与本图的黑 3 是见合，白不能兼得。这就是黑 1 的妙处。



4 图

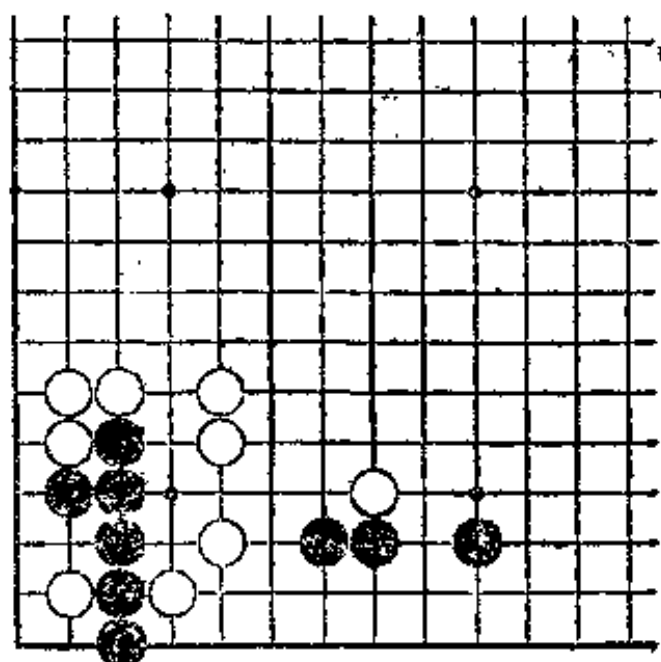
4 图 变化 黑 3 时，白 4 扳虽是顽强做劫的手筋，但无奈黑有 5 以下至 11 的手段，白仍不免一死。

## 第八章 挖

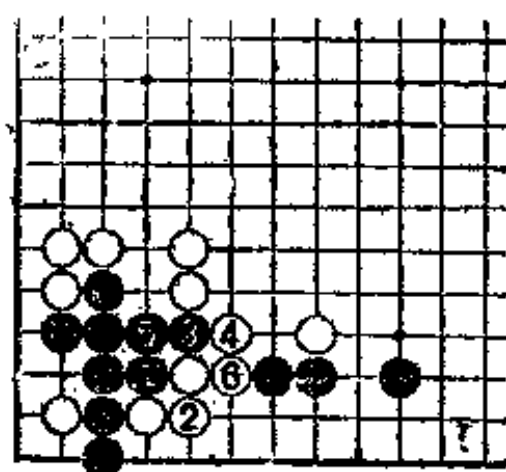
挖是一种冲击敌方薄弱环节的锐利手段。它能使身陷绝境的棋，死而复生，还可帮助你渡过种种难关，使你能更深刻地领悟手筋的妙味。

### 第1型 过渡（黑先）

角部黑棋已无成活希望，因而必须考虑与右方求得联络。



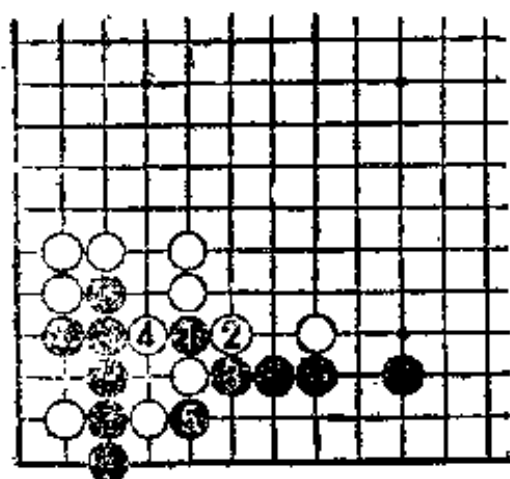
第4型 黑先



1图

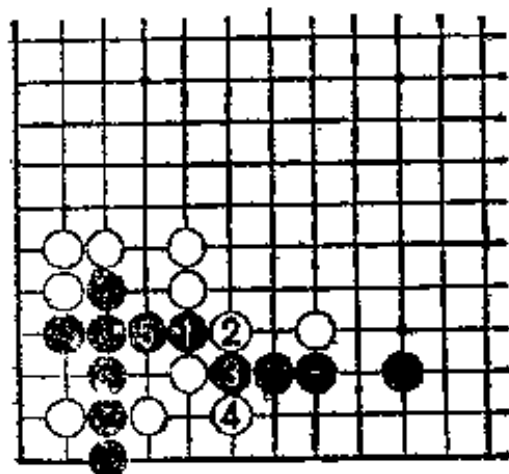
**1图** 失败 黑1挤、3挖是俗手。白4、6应，黑即失败。

黑1如改2位，则白1位应，黑仍不行。



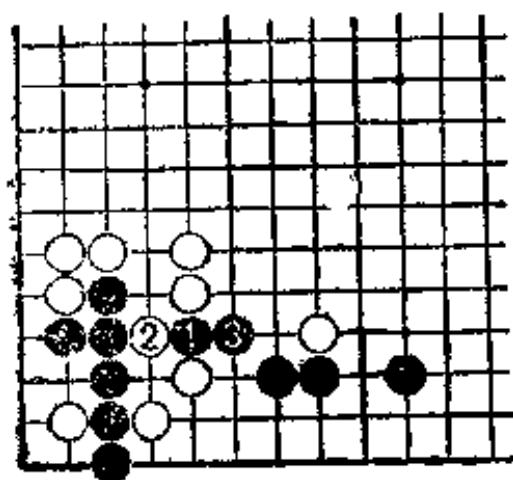
2 图

2 图 正解 黑 1 单挖是好手。白 2 如打、则黑 3，白 4 提时，黑 5 挤，渡过。



3 图

3 图 正解 白 4 如扳，黑 5 接，仍是黑胜。



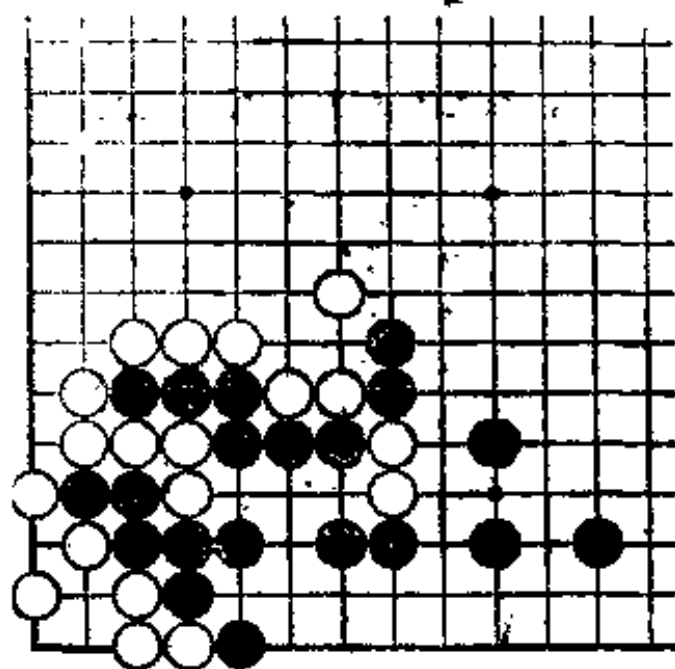
4 图

4 图 正解 黑 1 挖时，白如在本图 2 位打，则黑 3 退。白有两个断点，终难补救。

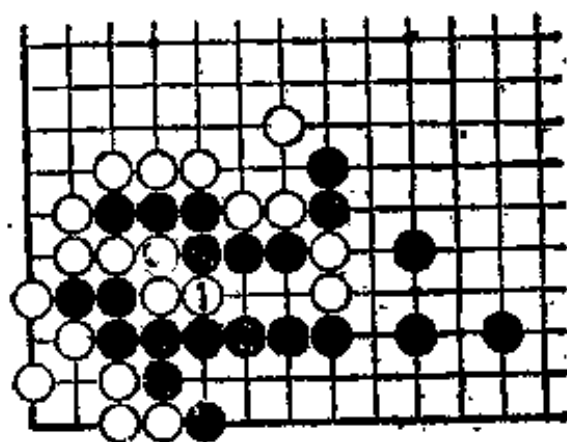
黑 1 挖，一着命中白联络的薄弱点，再加 2 图黑 5 之妙，黑悠悠通连。

## 第2型 手段（白先）

此型看似复杂，其实黑方气紧的弱点是十分明显的，发现手筋并不难。

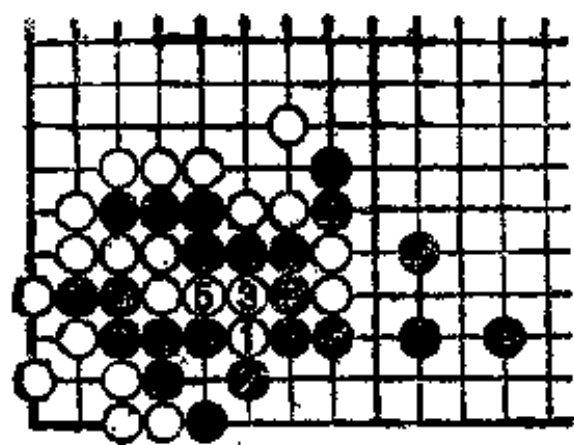


第2型 白先



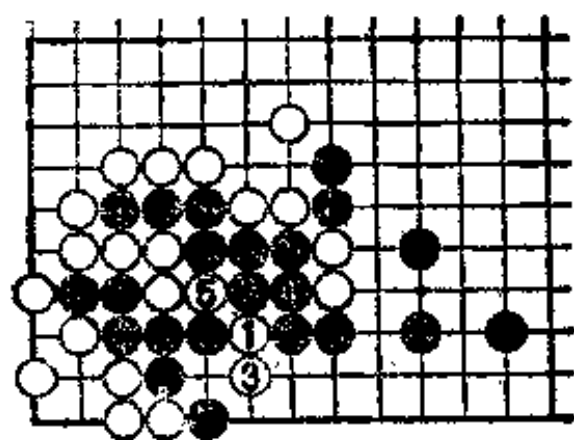
1图

1图 失败 白1冲是大俗手。黑2借势接实，白得不到任何便宜。



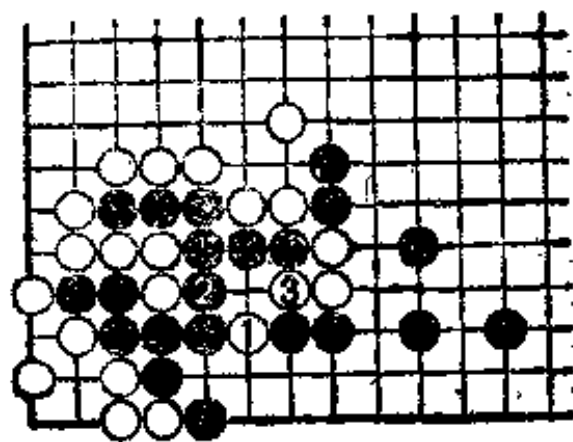
2图

2图 正解 白1挖是一举成功的锐手。黑2如下边打，则白3退。黑左右不能兼顾。黑4接、白5也接，吃黑六子。黑4如改5位接，则白4位接，黑损失更大。



3图

3图 正解 白1挖时，黑2如上面打，则白3立，黑进退维谷。黑4接、白5断，吃黑七子。

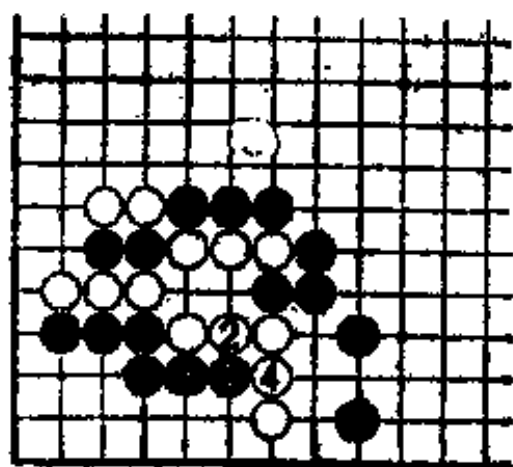


4图

4图 变化 白1挖时，黑2如接，则白3、黑损失惨重。

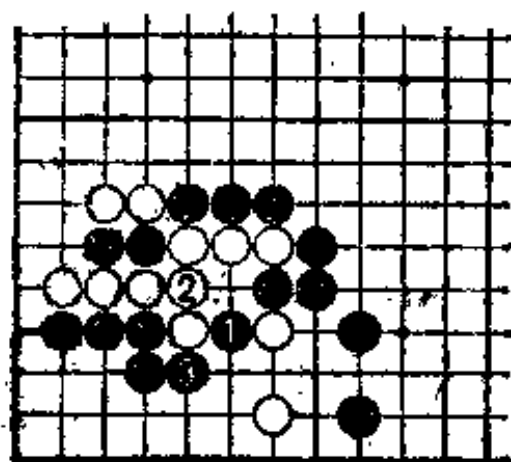
挖的手筋，实在令人敬畏。





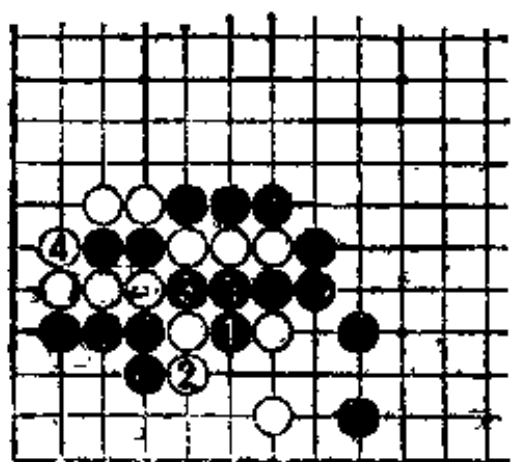
2 图

2 图 失败 黑 1 刺也是俗手，白 2 接。黑 3 时，白 4 连通，1、3 象是在替白走棋。



3 图

3 图 正解 黑 1 挖是急所，逼白 2 粘后，再 3 位挡，一举吞下白二子，实利不小。

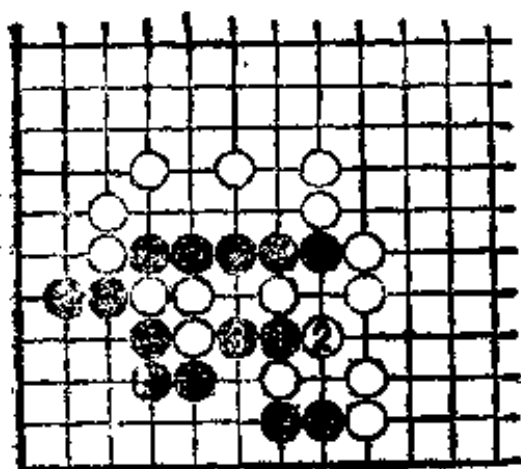


4 图

4 图 正解 对黑 1 的挖，白 2 如冲，黑有 3 位扑的手段，白 4 只得提。黑 5 粘，白更损。黑 1 插入白棋缝隙，使白 4 不能于 5 位提。

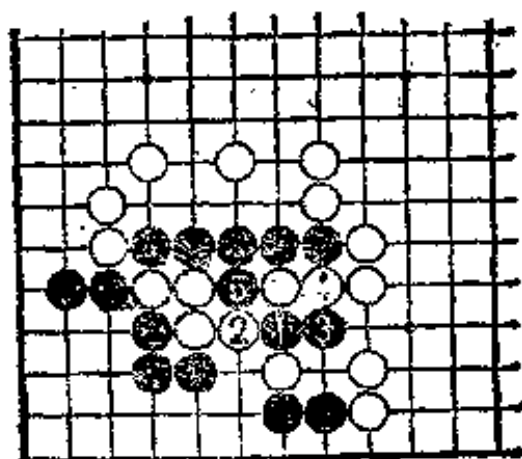






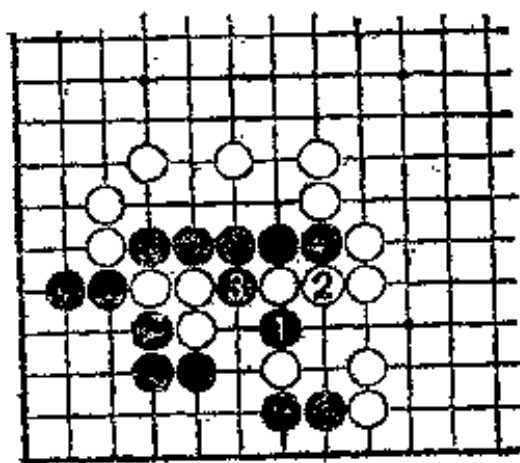
2图

**2图 正解** 白棋弱点在于左侧3子气紧，黑1挖是“只此一手”的要点。白2如打，则黑3退，吃白3子。黑1使用迂回战术攻白弱点，深得要领。



3图

**3图 正解** 白2如左边打，黑3右边退。之后，4、5两点必断一处。



4图

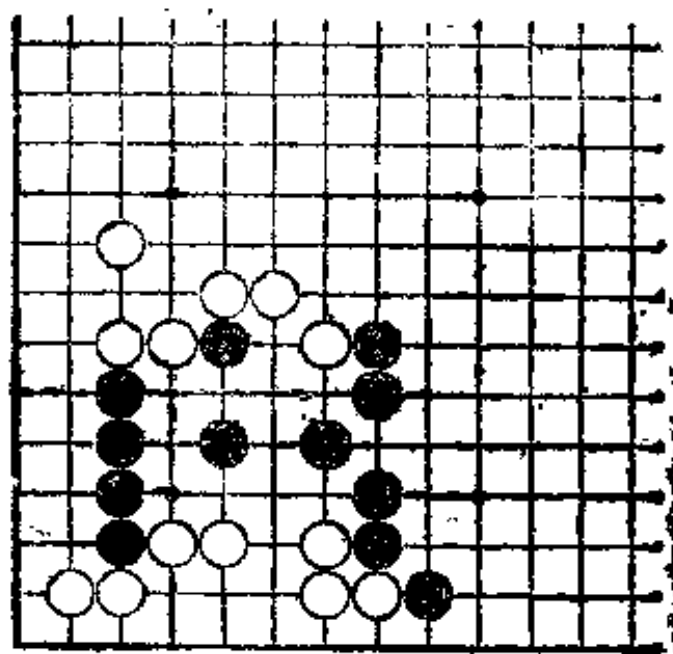
**4图 正解** 黑1时，白2如粘，黑3即吃三子。

黑1挖作为冲击白棋气紧弱点的手筋，发挥了决定性作用。想必各位对此已深有所悟了吧。

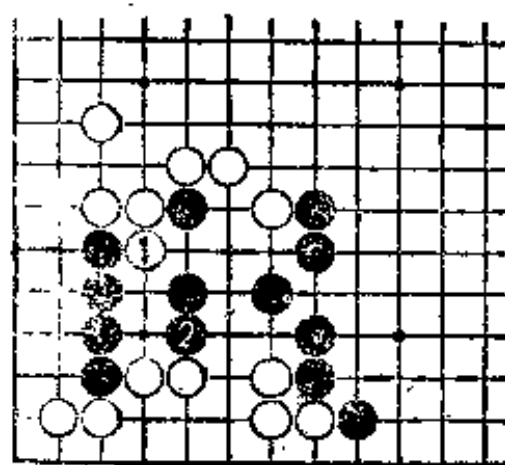
## 第5型 分断（白先）

白要吃掉左侧黑棋。

急所只有一处，实战中如看不到这一手，是会遭人耻笑的。

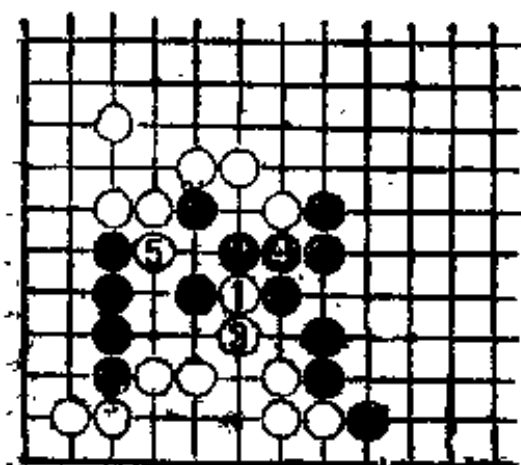


第5型 白先



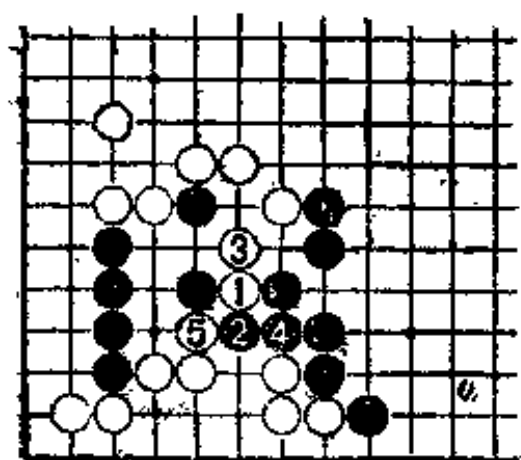
1图

1图 失败 白1冲，俗手。黑2并后白就无法割断黑棋了。



2 图

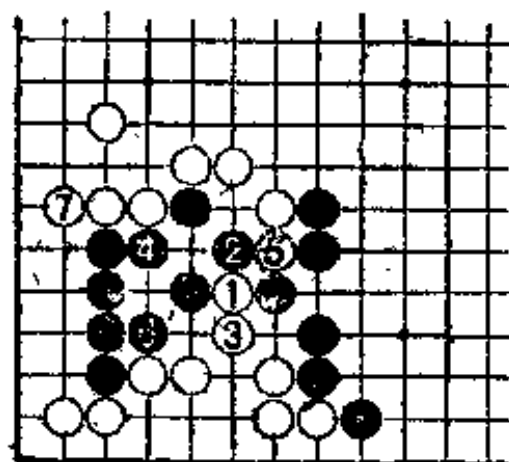
**2 图 正解** 白 1 挖将黑拦腰截断，是常识性手筋。黑 2 应，白 3 退，黑 4 时，白 5 冲。黑无法补救两处断点，终被割断。黑 4 如改 5 位，则白 4 位断。4、5 两点是见合，白必得其一。



3 图

**3 图 正解** 对白 1、黑 2 如下边打，白 3 退后，黑仍有两处断点。黑 4 粘，则白 5 断，吞进左边黑棋。

由于白 1 的挖、前图与本图，黑共计有四个断点，可以说是“四点见合”。

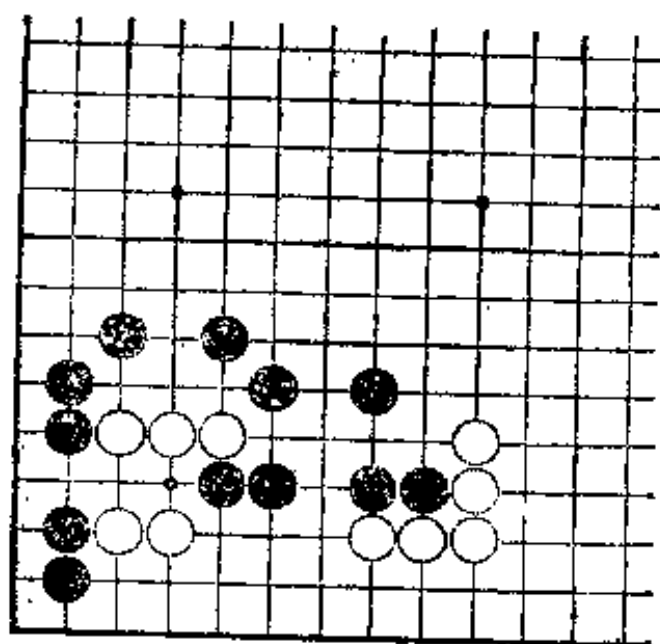


4 图

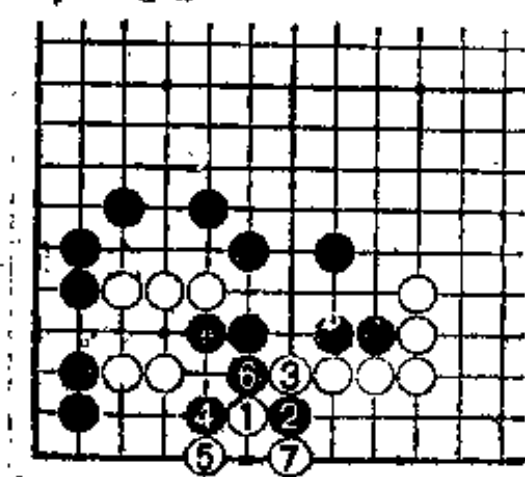
**4 图 变化** 黑即使 2、4、6 求稳忍让，白 7 立后，黑也不能活。

## 第6型 渡过（白先）

请连通左右白棋。  
如一般手段不能奏效，  
就先做下准备工作再行  
动。

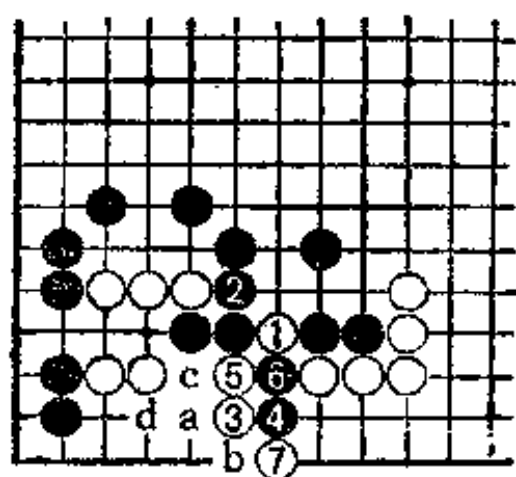


第6型 白先



1图

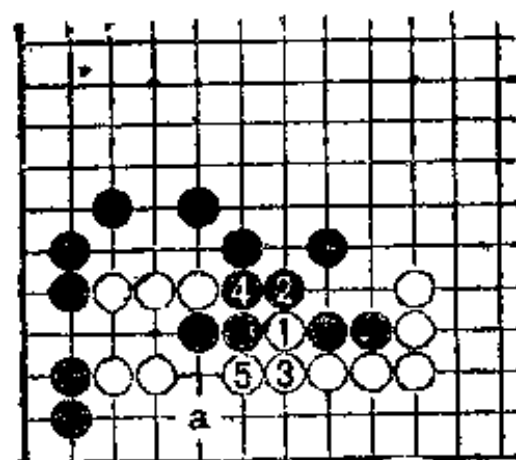
**1图 失败** 白1飞企图渡过，但黑2跨后，4位夹、白不理想。以下大致经白5、黑6，白7强行做劫。但这不是正解。更确切地说是失败。



2图

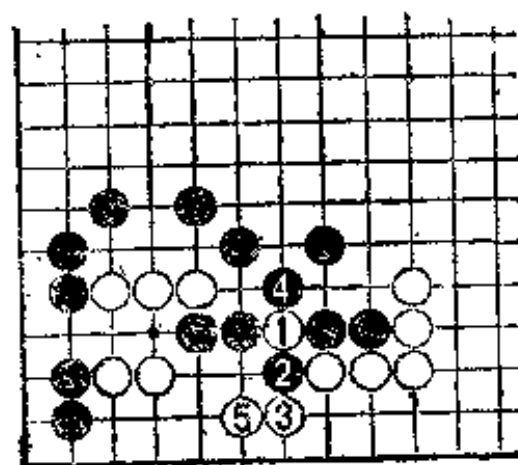
**2图 正解** 白1挖，逼黑2接，妙。白3以下至白7，白渡过。

另外白1如改a位尖，则经黑3、白4、黑b、白5、黑c、白1、黑2、白d成劫。黑6改下c位，同样是劫。



3图

**3图 变化** 对白1，黑2如打、白3粘。黑4时，白5即可通连。黑4如改a位跳，则白4位断，黑不行。

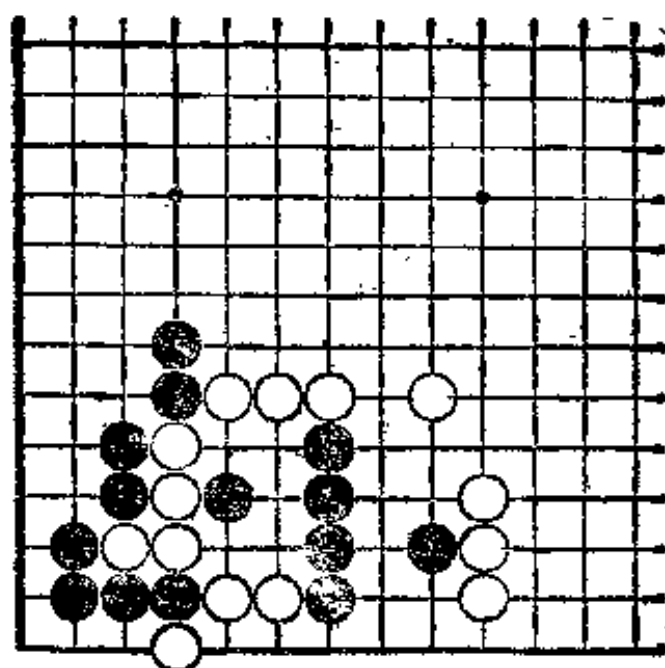


4图

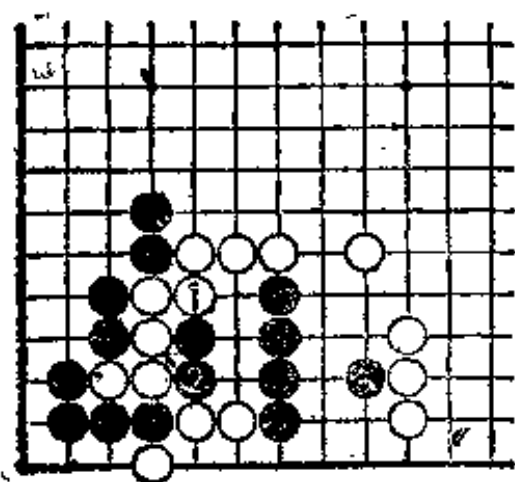
**4图 正解** 白1时，黑2如下边打，白3、5仍可渡过。请仔细体味白1之妙。

# 第7型 治孤 (白先)

白四子有上下两个断点，好象很难兼顾。其实白能渡过难关，反吃黑。

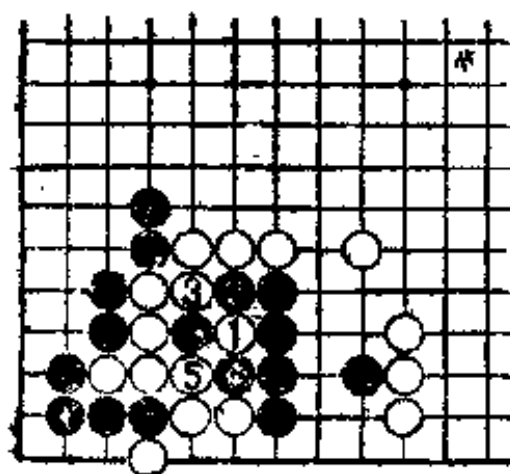


第7型 白先



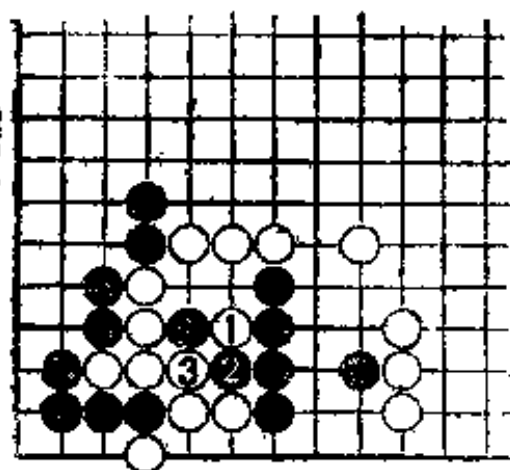
1图

1图 失败 白1粘、黑2断，白2粘、则黑1断。因此白必需考虑一着解两断的手段。



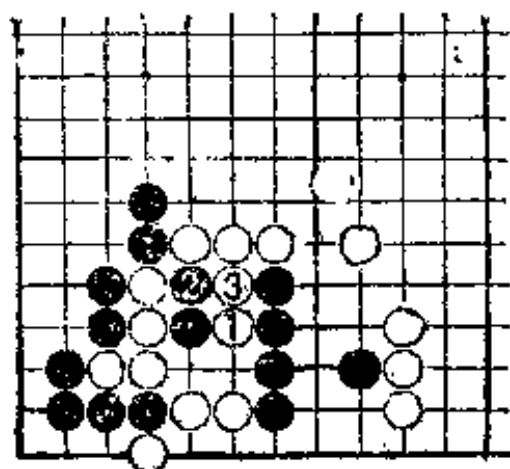
2 图

2 图 正解 白 1 挖即可摆脱困境。黑 2 打，白 3 粘、黑 4 时，白 5 粘成功。白 1 是解两断的唯一手段。



3 图

3 图 正解 对白 1、黑 2 如下边打。白 3 也在下边粘，此型便是格言所说的“左右同行走中央”的典型范例。



4 图

4 图 变化 黑只得 2 位断。白 3 弃四子而吃进右边黑棋，是深明白 1 作用的下法。

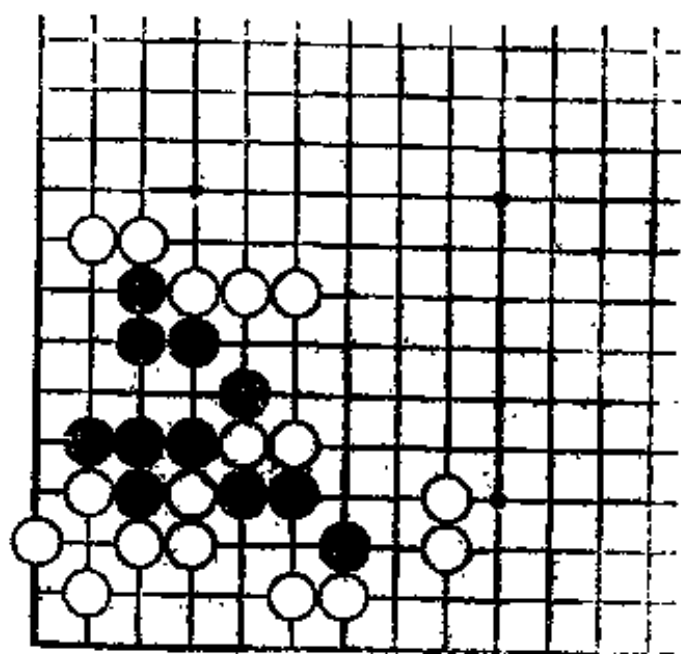


## 第九章 枷

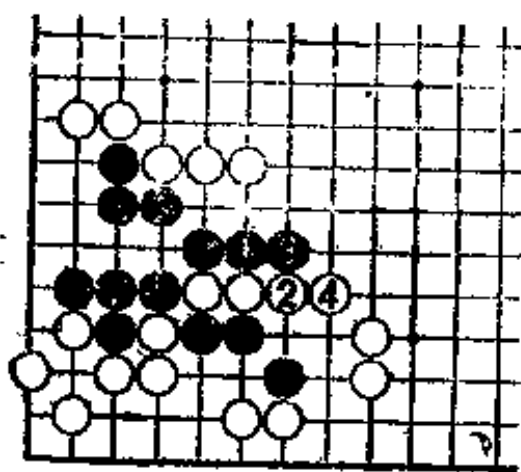
枷的主要作用在于吃子，及束缚对手等。使用枷的手筋吃掉对方棋筋时尤为畅快。

### 第1型 治孤（黑先）

只要吃住白二子，整块黑棋就能立时安定。

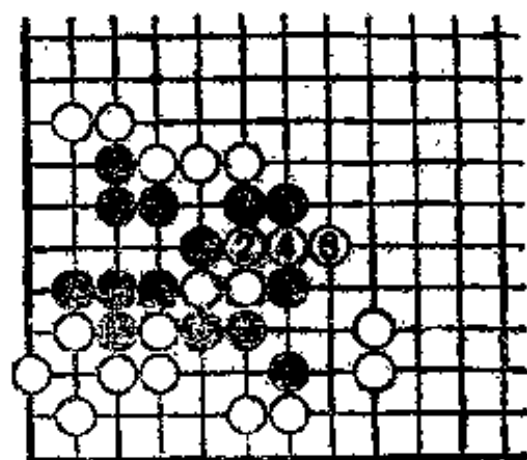


第1型 黑先



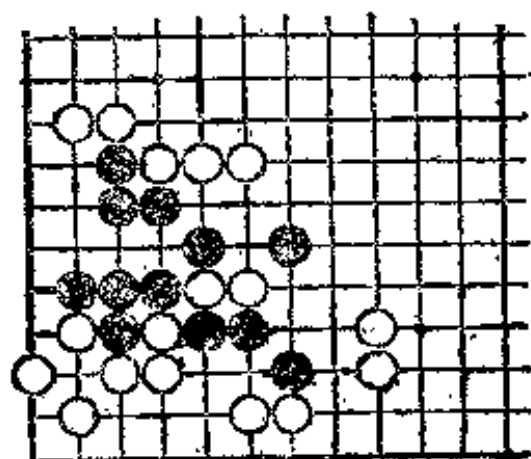
1图

**1图 失败** 黑1直接打，愚笨之极。经白2、黑3、白4、不仅白二子逃遁，黑三子也陷白罗网。



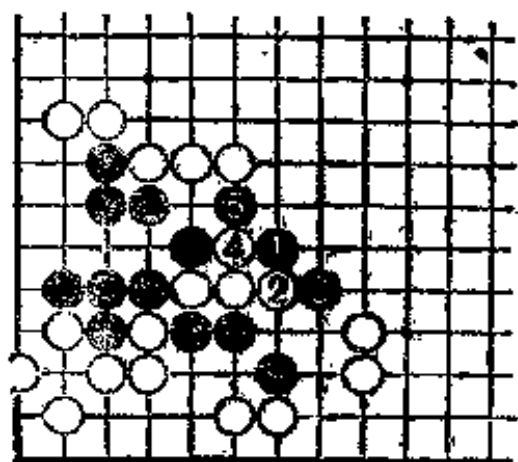
2图

2图 失败 黑1、3连打之类的走法更是不得要领。白4、6长出后，黑更不利。



3图

3图 正解 黑1枷是这个场合下的有效手段，本书读者大概能很容易地发现这一手筋吧。黑吃住白2子，治孤成功。

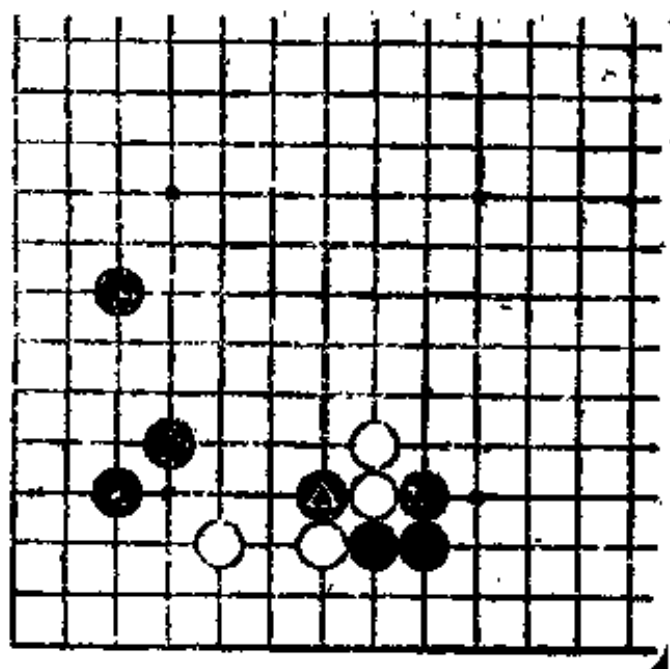


4图

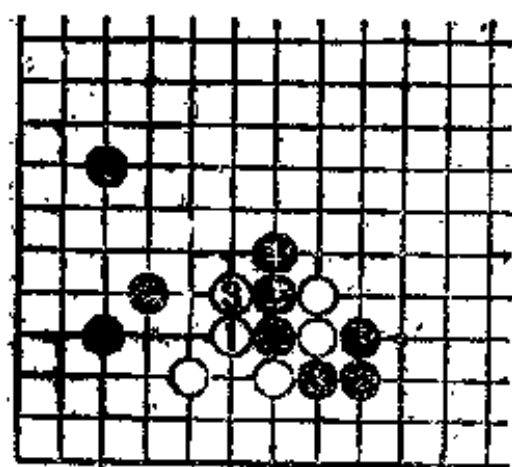
4图 白失败 对黑1的枷、白2冲是不成立的。黑3封头后，白4如再冲，则黑5打，白无法脱逃。

## 第2型 腾挪（白先）

对白来说，黑④一子很讨厌，这种场合下必须运用腾挪的手筋。

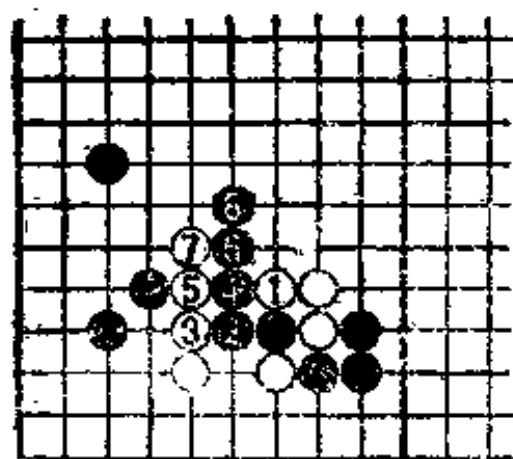


第2型 白先



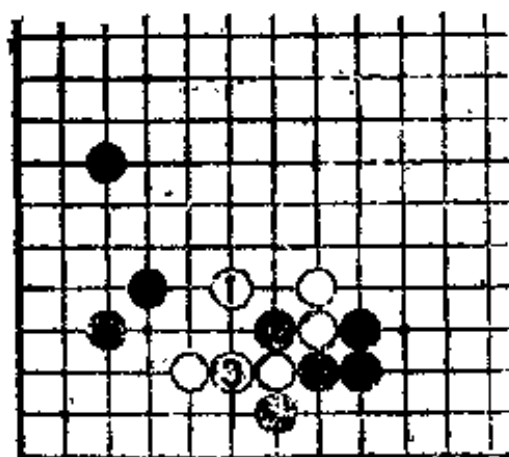
1图

**1图 失败** 白1打是俗手。黑2长后白被分断。白3、黑4后、白二子几乎成废子。走成这种局面，白很难再经营了。这完全是白1随手所致。



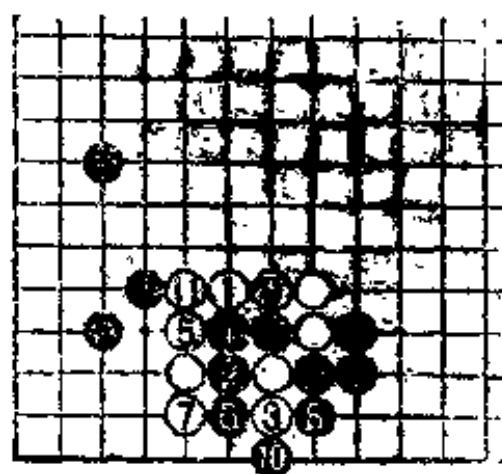
2图

**2图 失败** 白1打、黑2长、白3顶，5冲，虽也是手筋，但在本形中却不能奏效。白7、黑8后，白仍呈“裂形”。



3图

**3图 正解** 白1虚枷是正着。黑2如打，白3接，牢牢吃住黑一子，棋形生动。



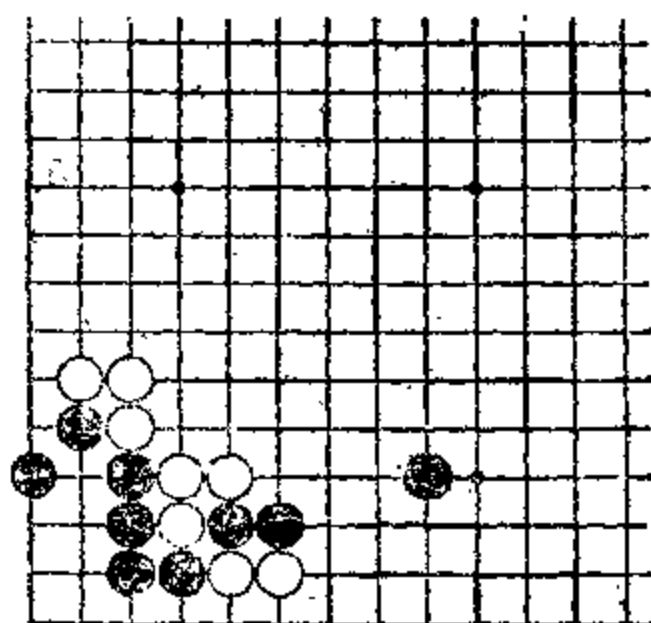
4图

**4图 变化** 对白1的枷、黑2、4如执意动出，则白5、7以下弃二子紧封外部，至11止，白筑起坚实的厚壁，而黑仅吃白二子，大为不利。

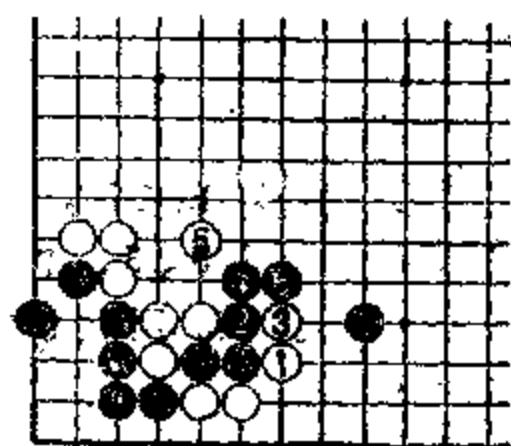
### 第3型

#### 腾挪（白先）

征黑二子不成立，  
而白又欲求安定。怎样  
腾挪呢？

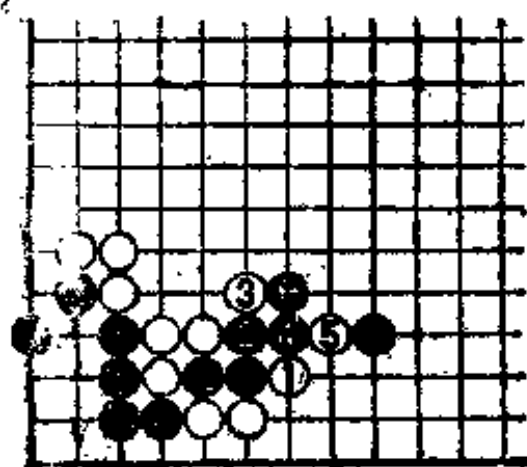


第3型 白先



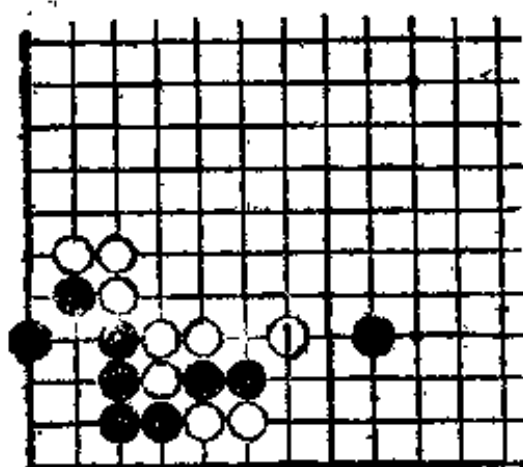
1图

**1图 失败** 白1打，促  
黑2逃出，失策。白3、5时，  
黑6曲头分断白棋。白虽不会  
立刻被吃，但需两边治孤，势  
必陷于被动局面。



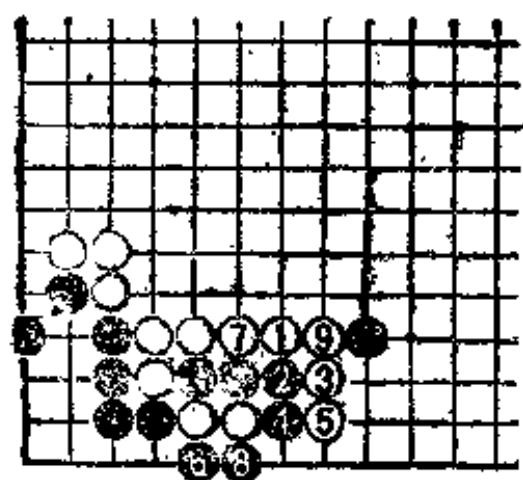
2 图

**2 图 失败** 当然白1、3征吃也不成立。黑4、6后，白无法再追击了。



3 图

**3 图 正解** 白1虚枷是此时有效的腾挪手筋。如能考虑到弃子，就能意外简单地发现腾挪之术，关键在于弃子时的次序。

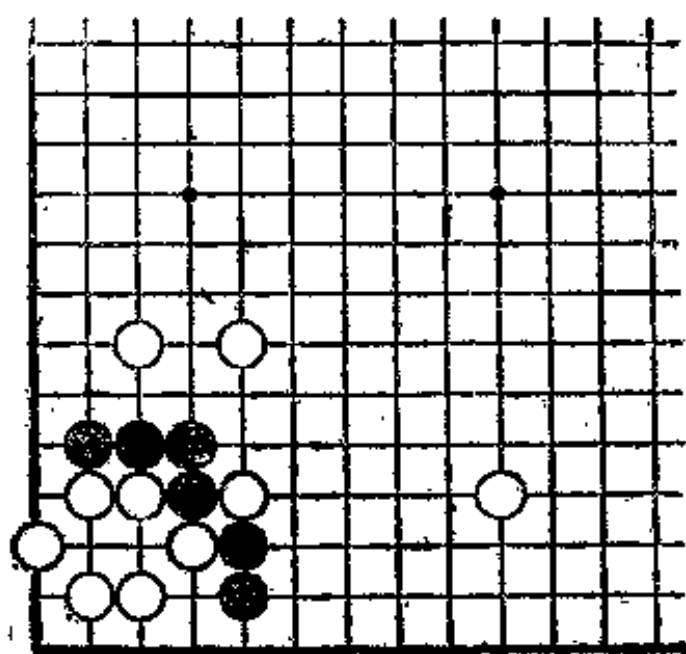


4 图

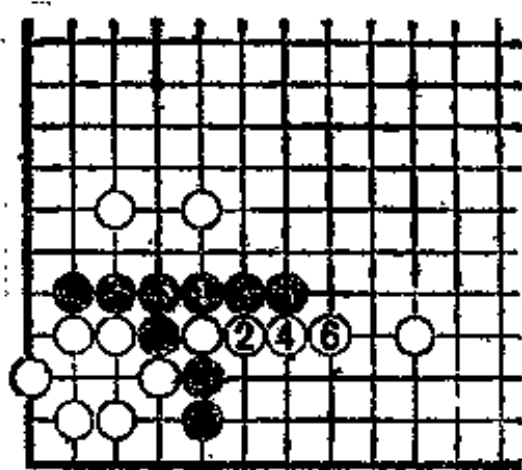
**4 图 变化** 白1时，黑2如动出，则白3、5、7弃2子而紧包黑棋。至白9粘止，白壁坚厚，相比之下黑仅吃二子，显得微不足道。

## 第4型 腾挪（黑先）

征吃白一子不成立，如被白分断，黑将陷两面治孤的窘境。请设法摆脱困境。

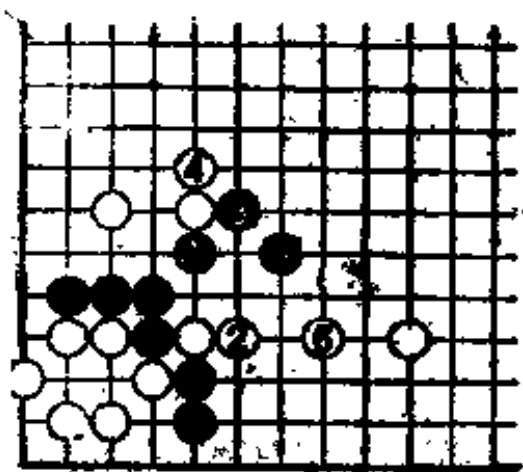


第4型 黑先



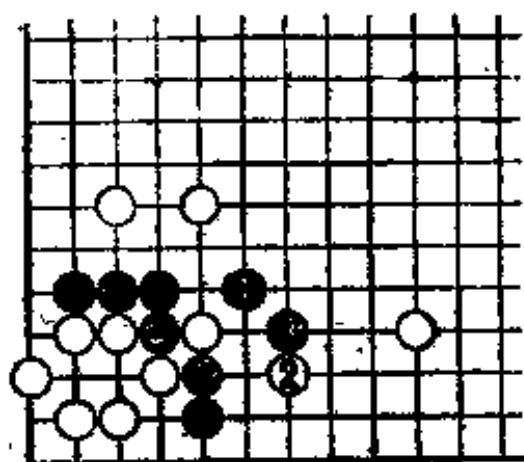
1图

1图 失败 黑1打是大恶手，白2乐得长出。以下大致走成黑3至白6的局面，白鲸吞下边黑二子，实利可观。黑需重新谋划腾挪之术。



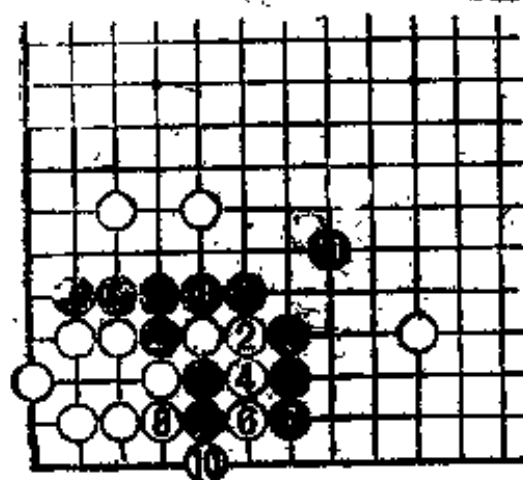
2 图

**2 图 失败** 黑 1 尖即所谓“靠压战术”在本形中是行不通的。白 2 简明地长出便可割断黑棋。黑 3、5 虽比前图好些，但白 6 围后，黑损失仍很大。



3 图

**3 图 正解** 黑 1 虚枷、腾挪有方。白 2 如逼，则黑 3 尖顶即可确保联络。



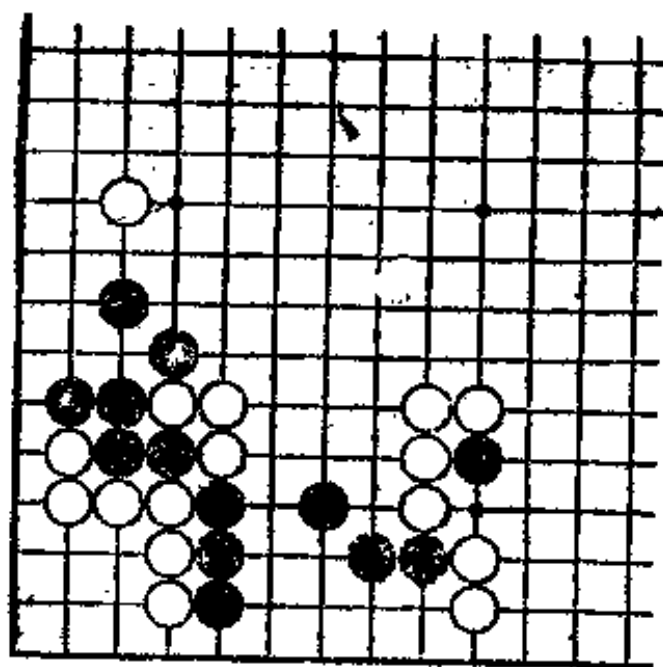
4 图

**4 图 变化** 黑 1 时，白 2 长出，正中黑方圈套。黑 3 5 以下弃二子，直到黑 11 飞补，白很难堪。

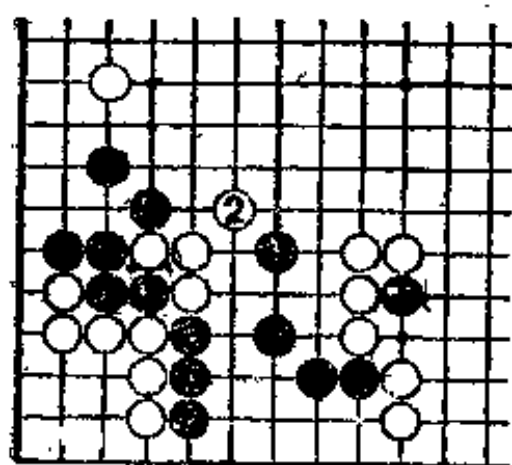


## 第5型 吃（黑先）

如能吃掉割断黑棋的白三子，便可立刻安定。这是极易被忽略的手筋。



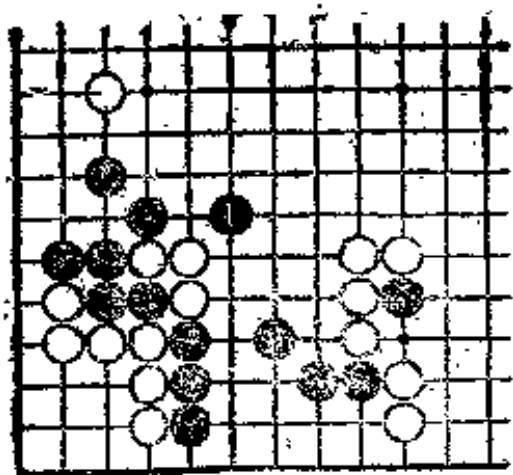
第5型 黑先



1图

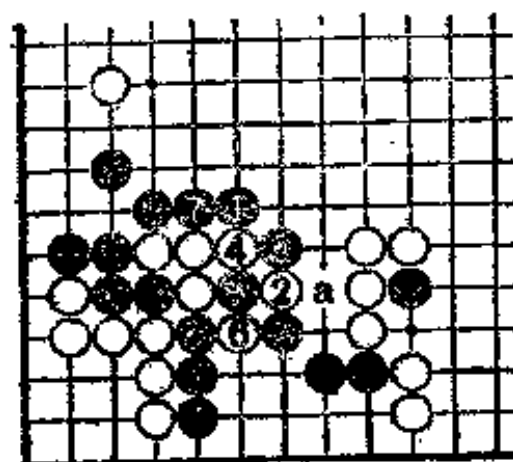
**1图 失败** 大概许多人会走黑1的跳，但白2尖出后，黑就再无缚龙之纒了。

一旦被白分断，黑将左右受攻，陷入苦境。



2图

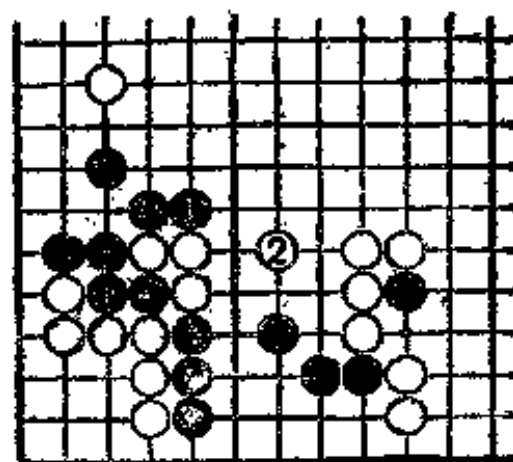
**2图 正解** 黑1虚枷，一手置白三子于死地。望读者牢记此类急所。



3图

**3图 变化** 黑1时，白2靠似乎可逃出，其实黑已预伏下3、5勒吃的手段，白插翅难逃。白6提时，黑7打，白不能粘，如粘则黑a位聚吃白7子。

黑3如单在5位尖顶，白3位粘后，黑a就不成立了。可见还需进一步算清枷以后的变化。

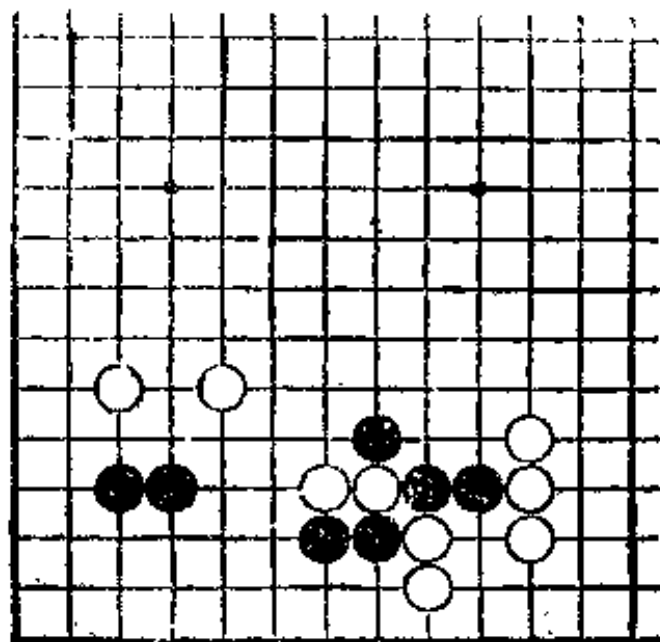


4图

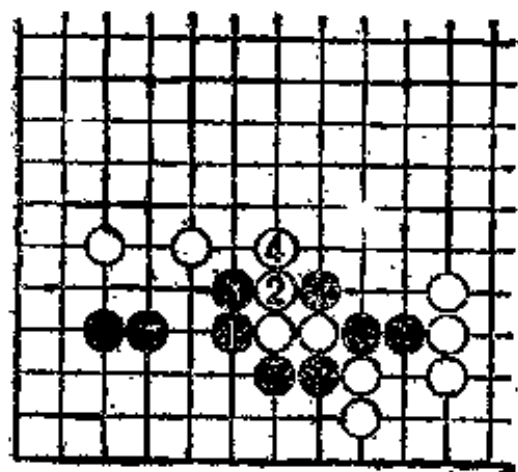
**4图 失败** 黑1挺是错着，白2跳后，黑无手段。

### 第6型

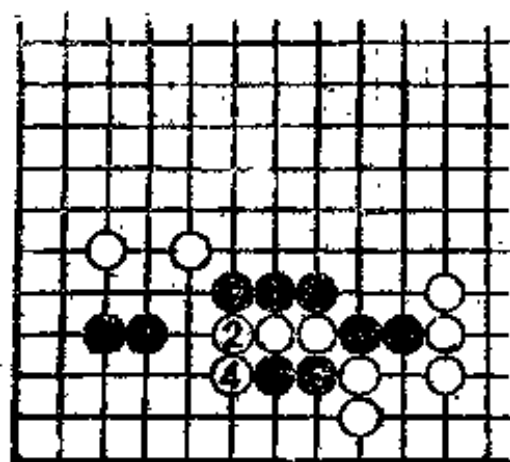
### 黑征白二子不成



### 第6型 黑先

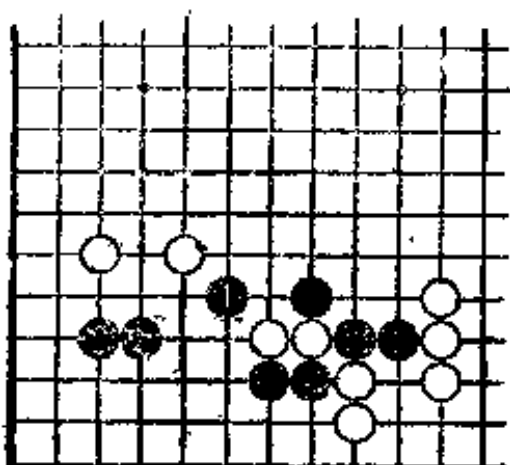
1 

**1图 失败** 黑1打无谋。至白4止,黑无后续手段。



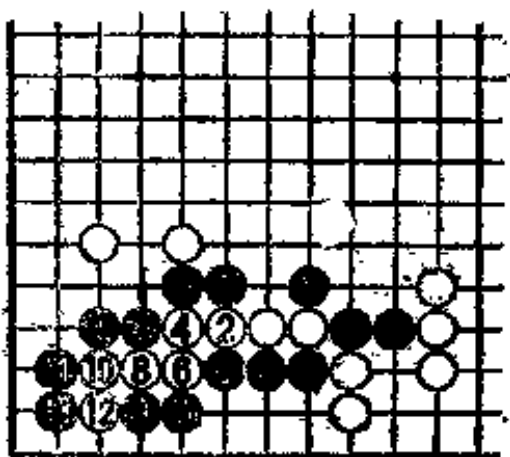
2 图

2图 失败 黑1打也不好。被白2长出后，黑破绽百出。黑3压时，白4挡，反吃黑二子。



3 图

3图 正解 黑1虚枷是手筋。有此一手，白就逃不掉了。



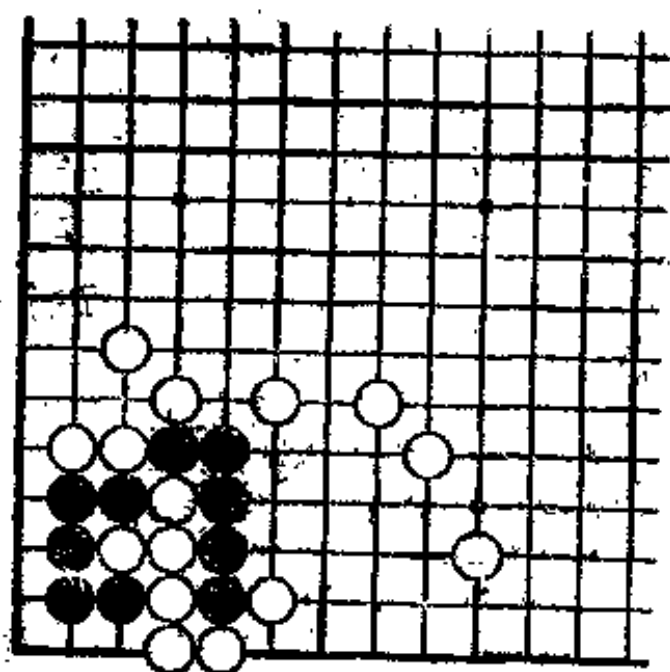
4 图

4图 变化 黑1后，白2如逃，黑3先贴一手再5冲，扼要。白6时，黑7、9紧贴下去，至黑11、13，黑胜。

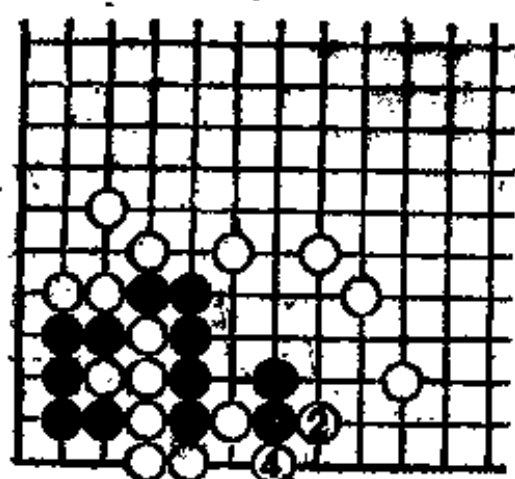
黑3如改下4位，则白3，位挡下，黑即失败。

# 第7型 治孤（先黑）

要想吃掉白六子  
还需下一番功夫。

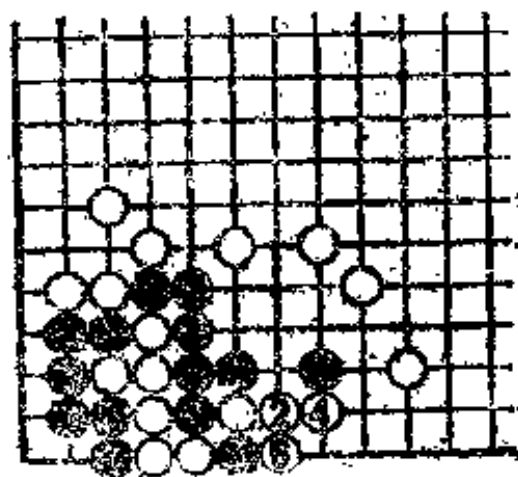


第7型 黑先

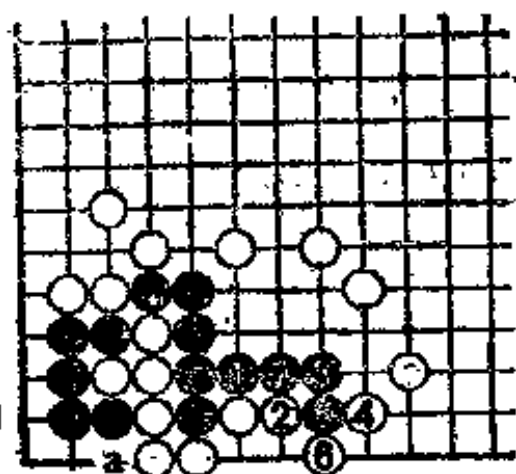


1图

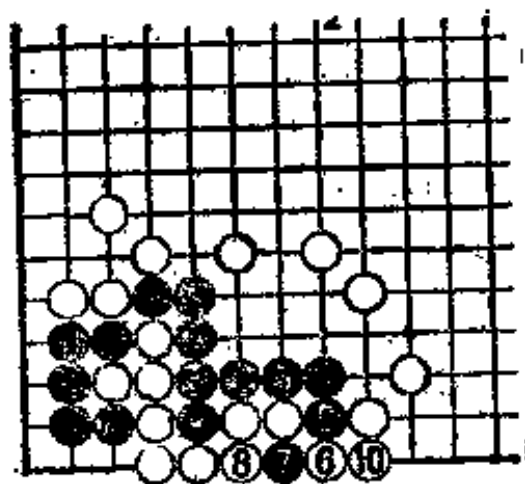
**1图 失败** 许多人大概会随手于1位跳。对此白2跳即可渡过。黑3、白4后，黑再行谋划就为时太晚了。



**2图 正解** 黑1先压一手与白2交换后再于3位枷是手筋。白4如跳，则黑5扑，7打一气哈成。



**3图 正解** 黑3时，白4如跳，黑有5冲，7接的手段。白仍难逃接不归。黑7也可下a位。

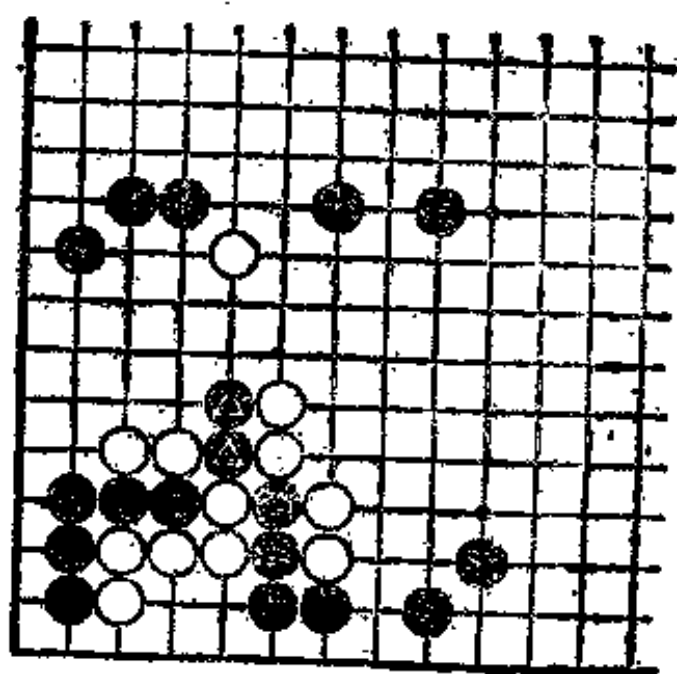


**4图 失败** 黑5、白6后，黑如急于求成而单于7位扑，则失败。黑9时，白10粘。由于黑7、白8的交换，白已粘上一个断点，弥补了接不归的缺陷。

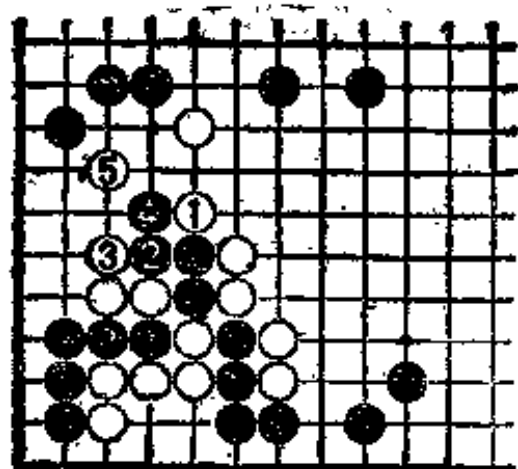
## 第8型 吃（白先）

最后请欣赏一幅  
大型环绕追歼图。

目标是要吃掉作  
为棋筋的黑▲二子，  
那么，怎样运用具体  
战术呢？由于四处都  
有黑的援兵，直接征  
吃肯定不行。请三思  
而后行。

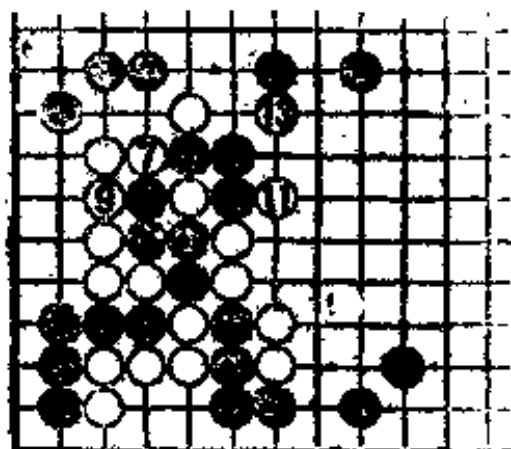


第8型 白先



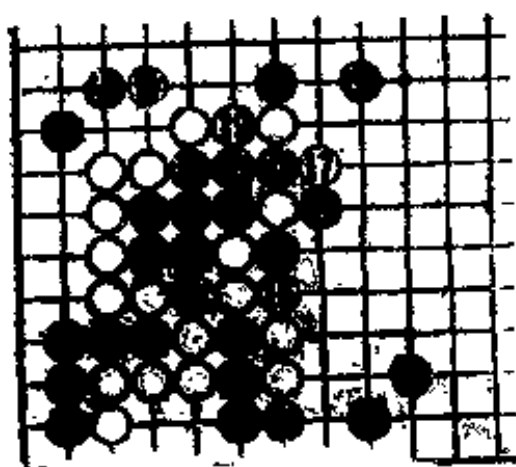
1图

**1图 正解** 白1、3打  
后5位虚枷是正解。这样便可  
绕过周围不利条件，一举歼灭  
黑棋。



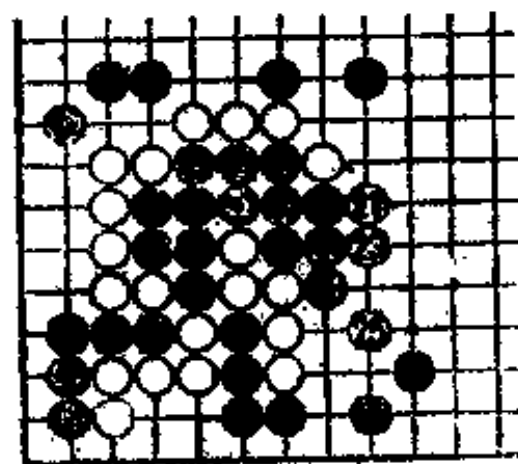
2图 黑10粘

2图 黑要撞出只得于6位打，白7以下紧追勒吃，至白13，黑再度枷吃。



3图 黑20粘

3图 黑14、16以为能破网而出，其实不然。白17、19再次勒吃——



4图

4图 白21至25，三度枷吃，终于擒住黑龙十四子。

此型算透了1至25的变化，并交叉使用了枷和勒吃的手筋，称得上是一种高级综合战术。



[ G e n e r a l   I n f o r m a t i o n ]

书名 = 围棋基本手筋

作者 =

页数 = 2 1 2

S S 号 = 1 0 2 9 6 0 6 7

出版日期 =

封面  
书名  
版权  
前言  
目录  
正文