

WEIQI

SIHUO XUNLIAN

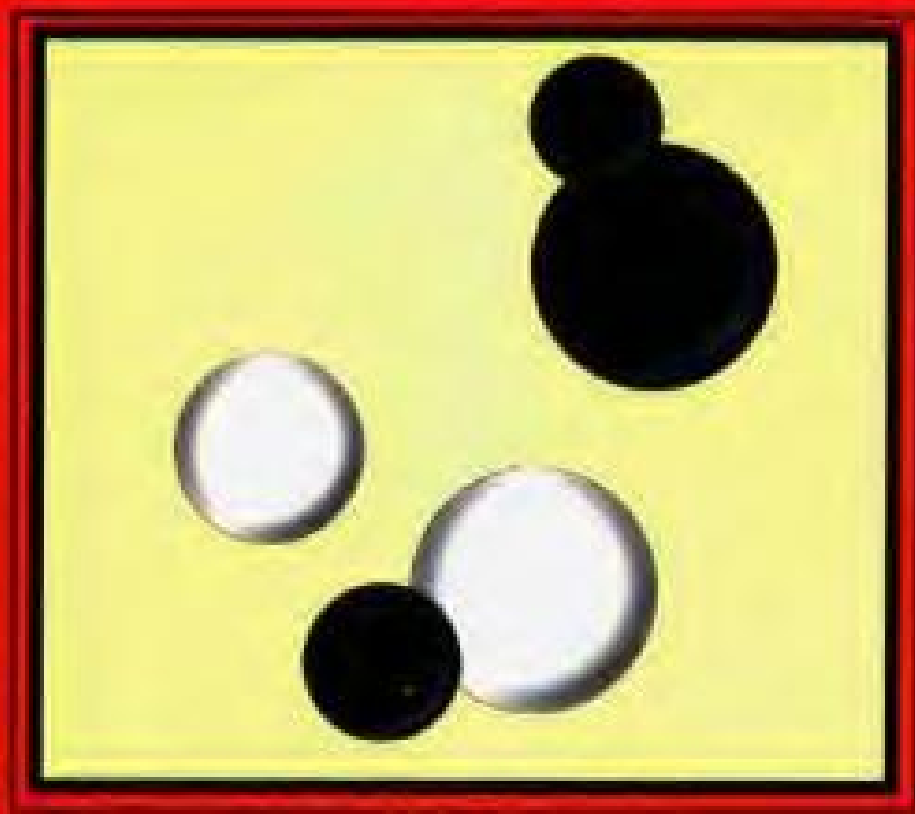
围棋 死活训练

邵震中 丁波 刘青青 编著

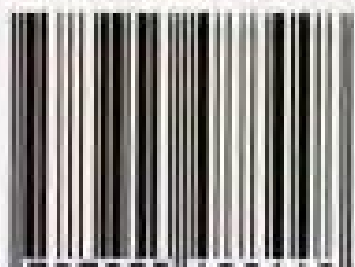


成都时代出版社
(原蜀蓉棋艺出版社)

CHUJI PIAN
初级篇



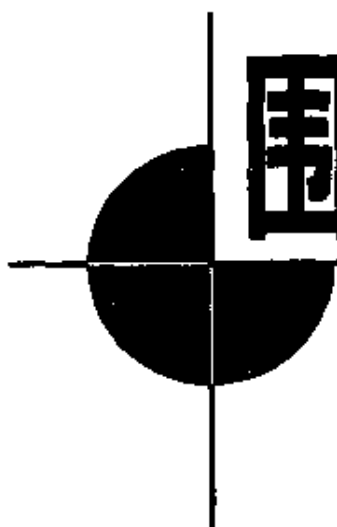
ISBN 7-80548-844-4



9 787805 488448 >

ISBN 7-80548-844-4/O · 777

定价: 11.00元



围棋死活训练

(初级篇)

成都时代出版社
(原蜀蓉棋艺出版社)

图书在版编目(CIP)数据

围棋死活训练(初级篇)/邵震中,丁波,刘青青编著. —成都:成都时代出版社,2003

ISBN 7-80548-844-4

I. 围... II. ①邵...②丁...③刘... III 死活棋(围棋)-习题 IV. G891.3-44

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 014670 号

责任编辑:洪 艳 宁 杰

**封面设计:
版式设计:莫晓涛**

责任校对:李 航

围棋死活训练(初级篇)

邵震中 丁波 刘青青 编著

成都时代出版社出版发行

(原蜀蓉棋艺出版社)

(成都市庆云南街 19 号 邮编:610017)

新华书店经销 蓉军广告印务有限责任公司印刷

850mm×1168mm 32 开 7.25 印张 150 千字

2003 年 8 月第 1 版 2003 年 8 月第 1 次印刷

印数:1—6000 册

ISBN 7-80548-844-4/G·777 定价:11.00 元

电话:(028)86619530(综合类) 86613762(棋牌类) 86615250(发行部)



前言

围棋对局，从始至终都是围绕着死活问题来展开的。围棋死活的知识和技能，是棋手棋力最集中的体现，是围棋技巧中最基础、最核心的部分。

古往今来，围棋大师们都非常重视死活问题。他们除了自己在这一领域不断地深入钻研外，还特别强调学习围棋者首先要在死活问题上打下坚实的基础。

现在，我国业余围棋爱好者已达数千万人，其中多数是青少年。为了帮助广大的业余棋手掌握实战中常见的基本死活问题，我们编写了这套《围棋死活训练》手册，并根据练习题的难易程度，将其分为“初级篇”、“中级篇”、“高级篇”三册，先易后难，循序渐进，以满足从初学到有段的不同水平的业余围棋爱好者的需要。

万丈高楼从地起。要想成为围棋高手，必须脚踏实地从基础练起，一步一个脚印地向上攀登。

一分耕耘，一分收获，付出和获得永远是成正比的。让我们与广大的围棋爱好者们共勉。

作者

目 录



前 言

第一章 吃子训练 (1)

第二章 死活训练 (37)

第三章 手筋训练 (171)

第一章 吃子训练



围棋对弈中，死活技巧最直接的体现是“吃子”。

围棋盘上，吃掉对方的棋子，很过瘾，很痛快！要想获得这种“痛快”，却是需要手段、需要技巧的。诸如关门吃、双叫吃、征吃、枷吃、倒扑、双倒扑、金鸡独立、滚打包收、倒脱靴等等，可谓技巧多多。

本章所提供給棋迷朋友们的，是最基础的“吃子”技巧训练。

解答

A: 黑 1 扳, 白无法逃出。

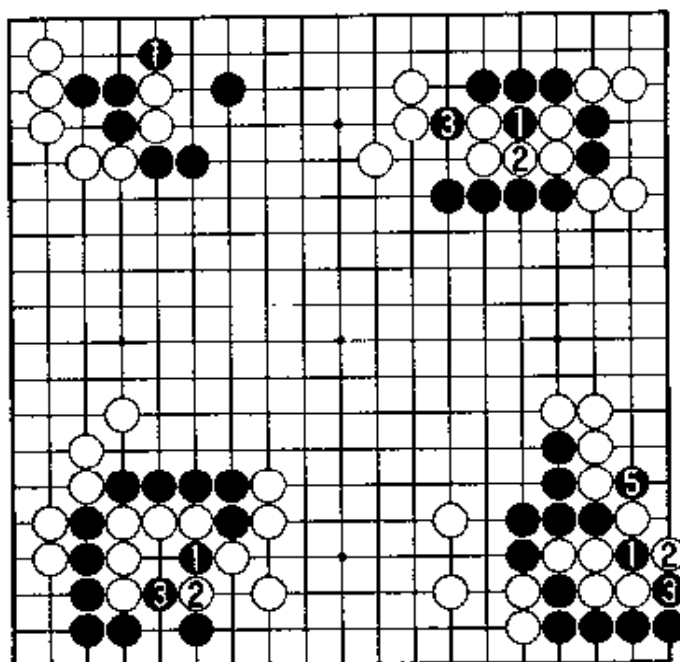
B: 黑 1 冲, 白 2 若接, 黑 3 可以关门吃, 吃掉白子。

C: 黑 1 断, 白 2 若打吃, 黑 3 则倒扑吃掉白子。

D: 黑 1 扑是常用吃子手段, 然后黑 3 打, 白 4 粘, 黑 5 全歼白棋。

A

B



C

④ = ① D

A

⑥ = ① B

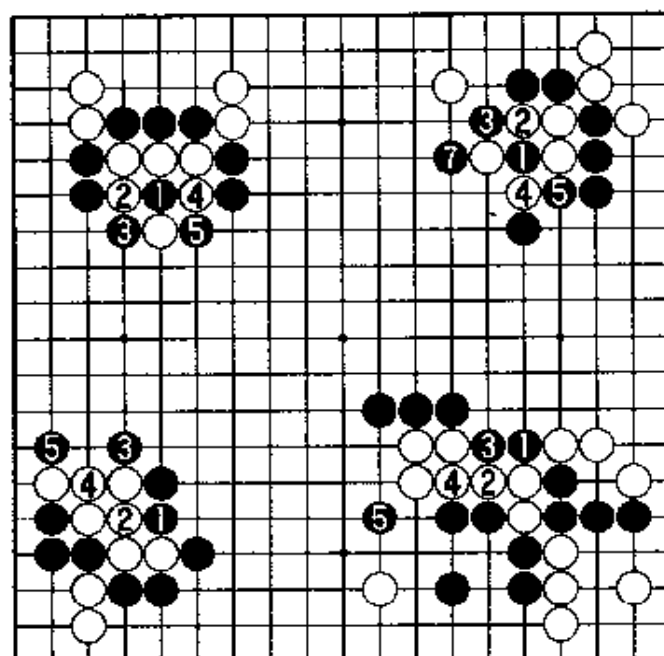
解答

A: 黑 1 挖, 可将白吃死。这是常说的“乌龟不出头”。

B: 黑 1 挖后直至黑 7, 黑征吃掉白棋。

C: 黑 1 以后至 5 将白净吃。

D: 黑 1、3 打吃后, 黑 5 “枷”是常用手段, 黑快一气吃白。

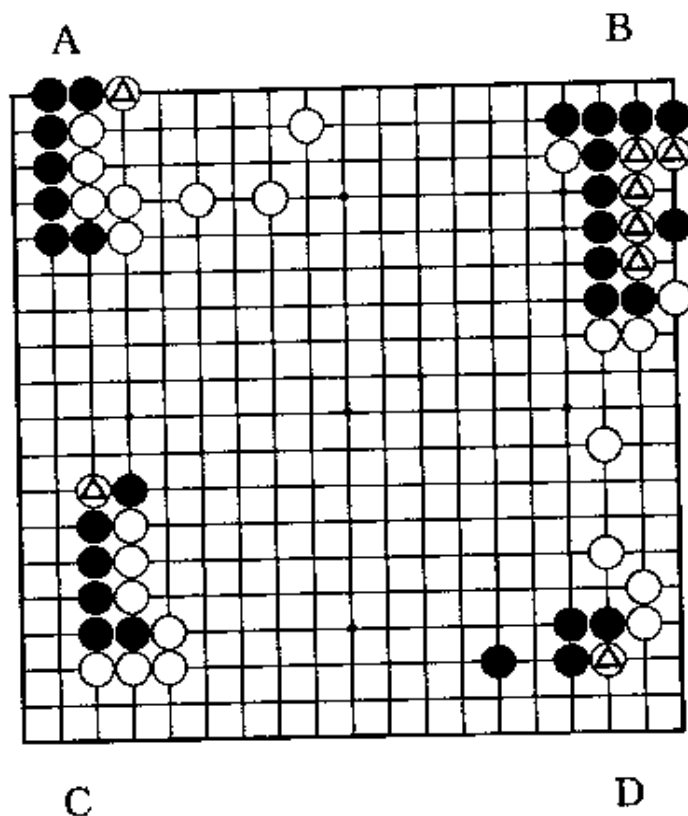


C

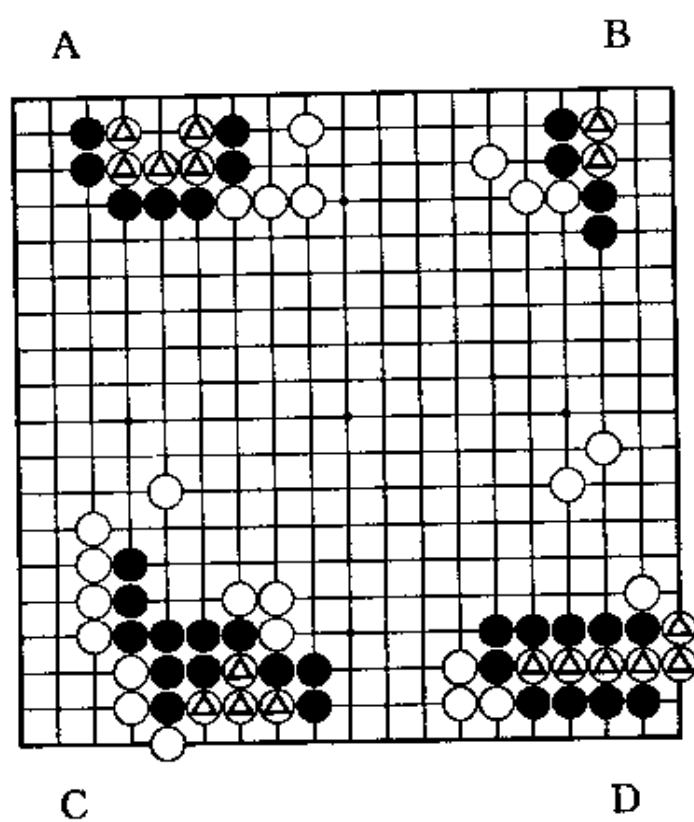
D



黑先
请把白⊕子吃掉。



黑先
请把白⊕子吃掉。



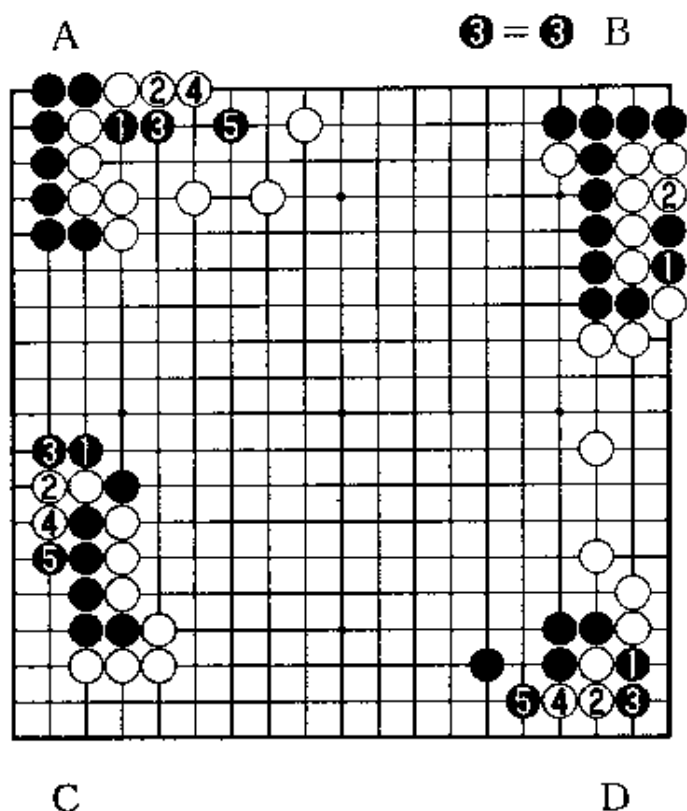
解答

A: 黑 5 可枷吃白子。

B: 黑 1 白 2 后, 黑 3 扑, 白死。

C: 黑 1 打吃, 至 5, 白逃不出。

D: 黑 1 断吃, 对杀白气不够。



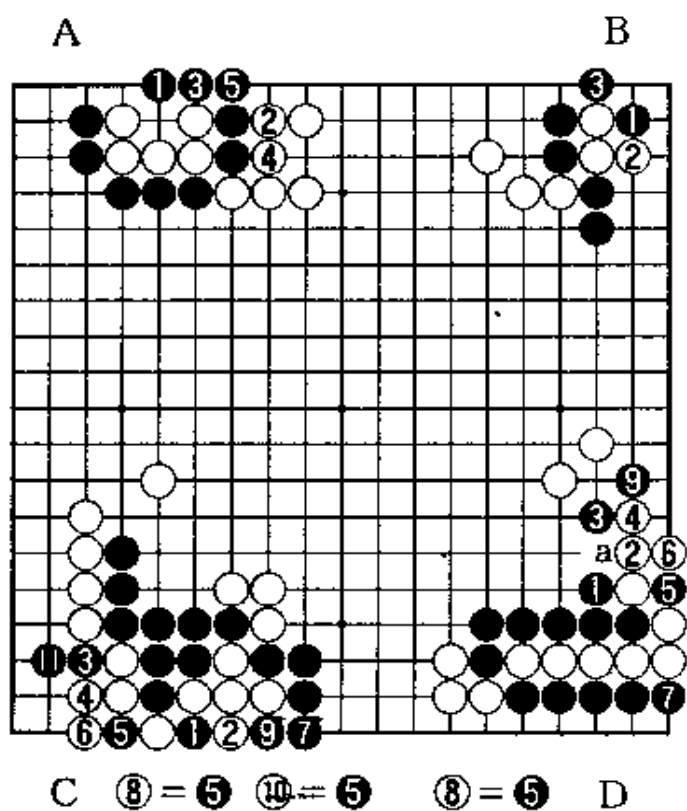
解答

A: 黑 1 点是收气要点, 无论怎样应对, 白气都不够。

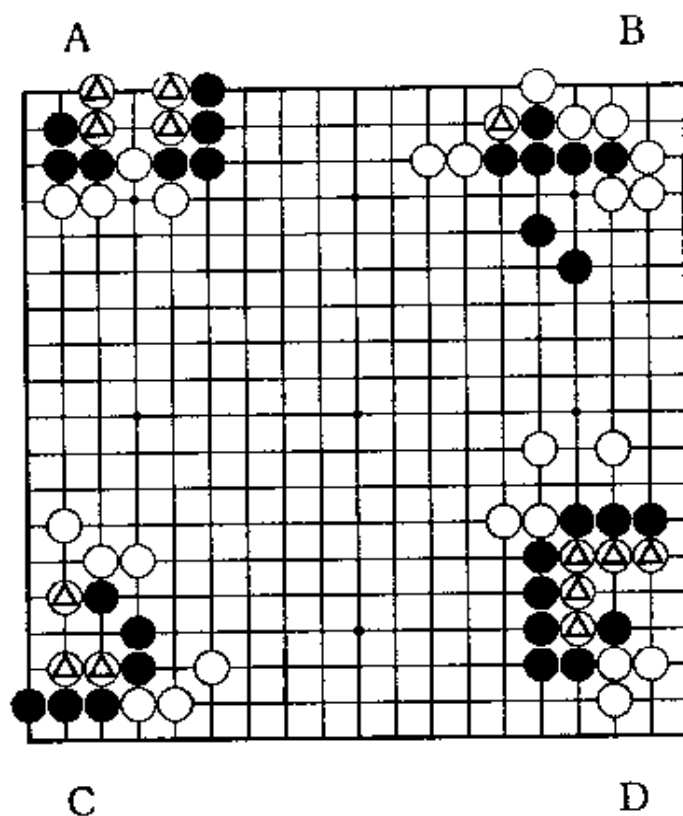
B: 黑 1 夹好手, 是常用手段。黑 3 渡过, 白死。

C: 黑 3、5 次序很重要, 黑 7 后, 白子被吃。

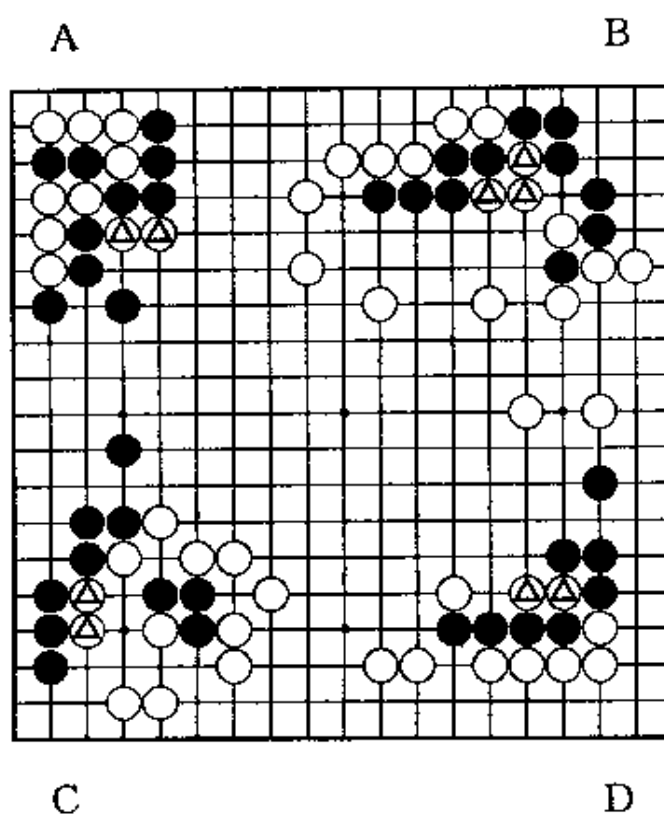
D: 黑 3 单跳好手, 白被吃。黑 1 若走 a 位不行, 白在 4 位跳轻松联络。



黑先
请把白⊗子吃掉。



黑先
请把白⊗子吃掉。



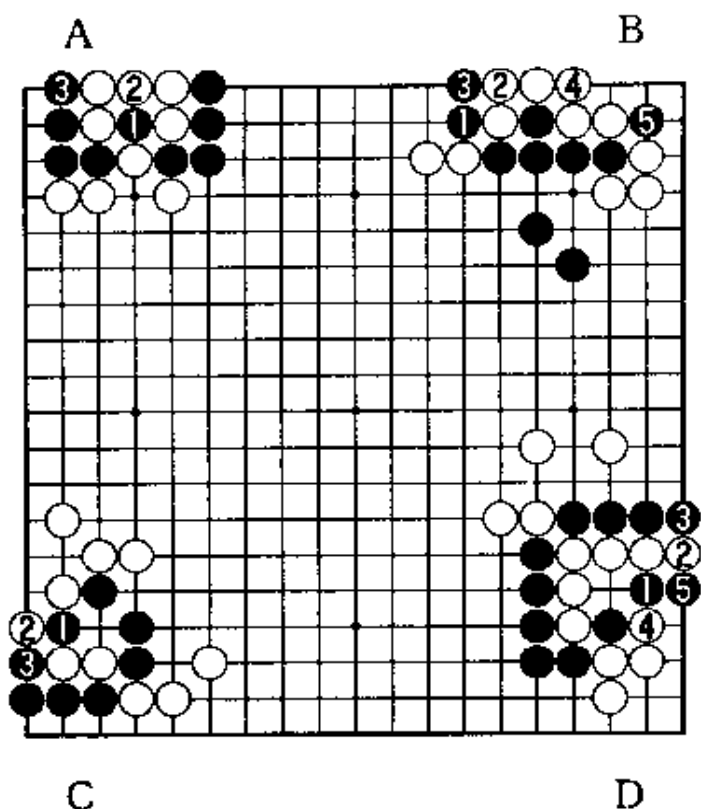
解答

A: 黑 1 扑, 白 2 提, 黑 3 吃成“接不归”。

B: 黑 1 断吃, 白 2 不能粘, 至黑 5, 白被吃。

C: 黑 1、3 成倒扑, 白被吃。

D: 黑 1 尖, 成倒扑杀白。



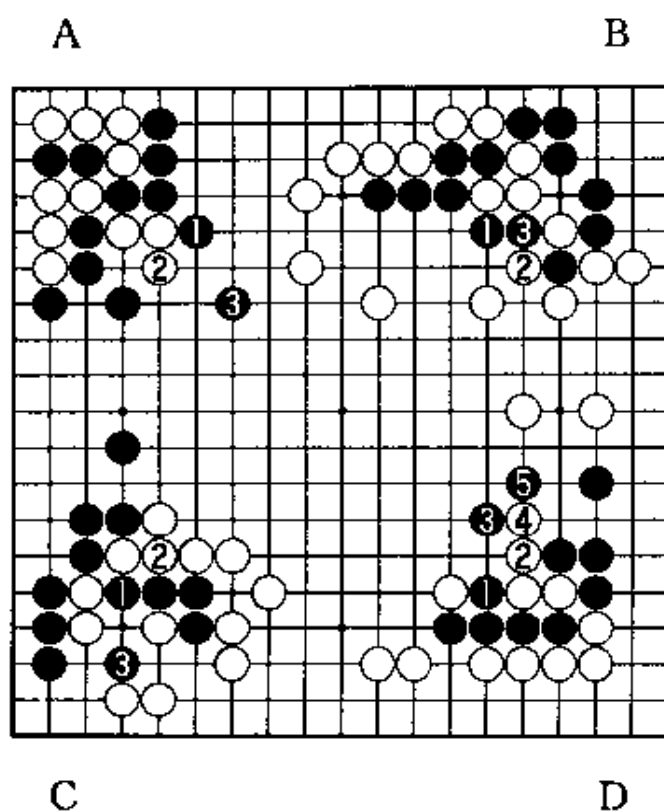
解答:

A: 黑 1 扳, 黑 3 再虚枷, 可以吃掉白三子。

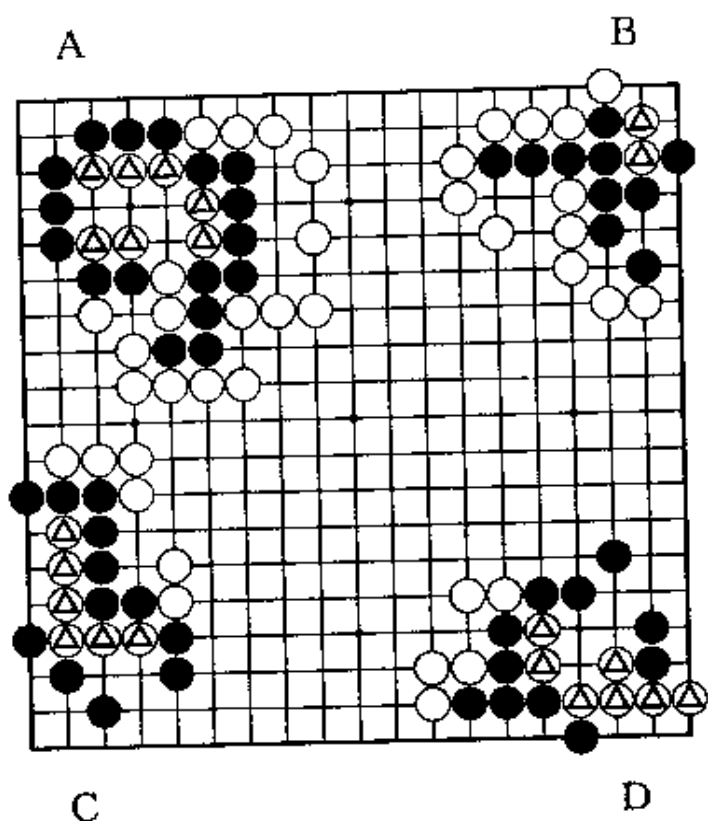
B: 黑 1 扳, 白 2 只好提, 黑 3 吃白“接不归”。

C: 黑 1 断打, 白 2 接后, 黑 3 枷好手, 白二子逃不掉。

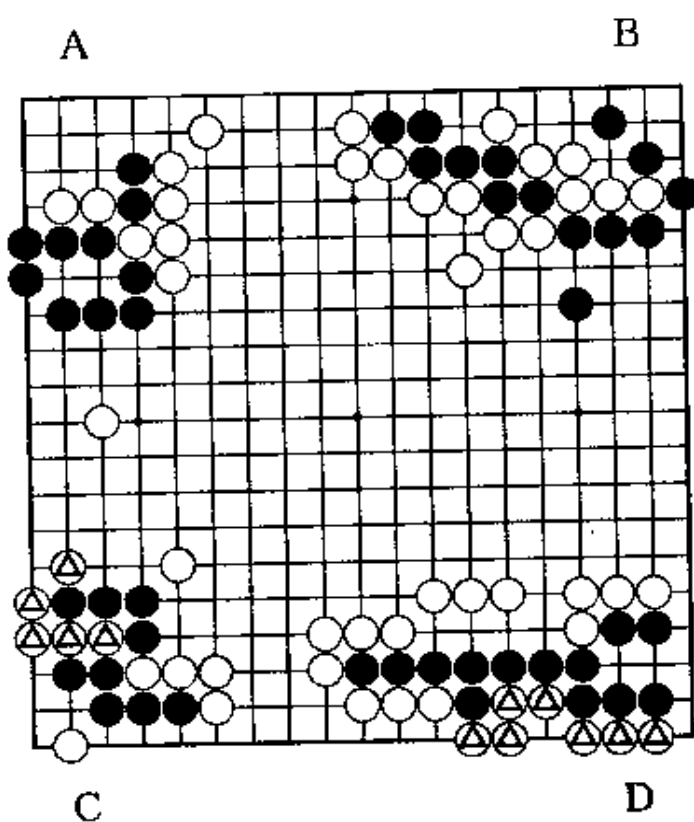
D: 黑 1、3 可以“枷”吃。



黑先
 A、B：黑只有吃掉白⊗子方可做活。
 C、D：黑该如何收气，才能吃掉白棋？



黑先
 A、B：黑该如何杀白？
 C、D：黑如何吃掉白⊗子做活？



解答

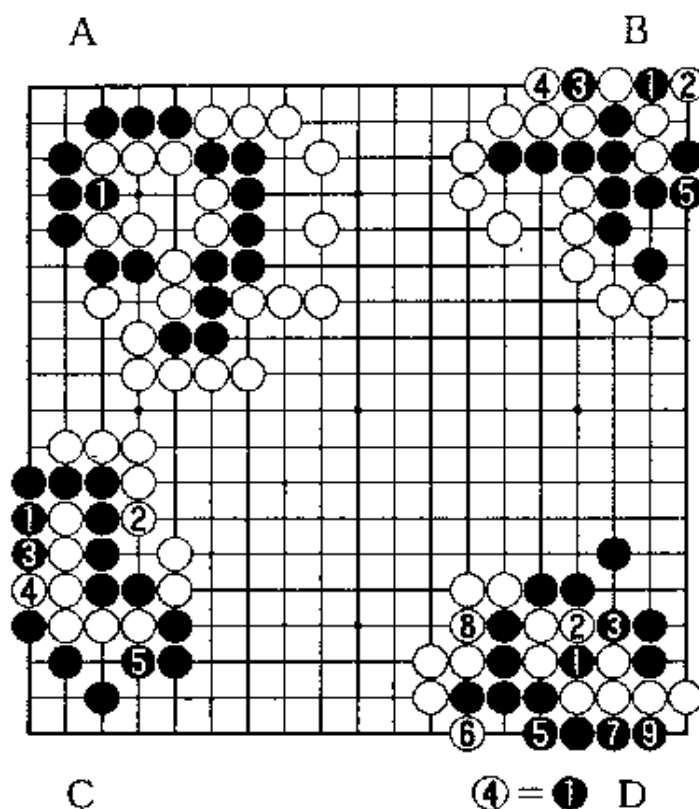
A: 黑 1 冲, 白无应手。白无论怎样应, 黑都可吃掉部分黑棋, 实现联络。

B: 黑 1、3 次序正确。黑 5 粘, 吃白“接不归”。

C: 黑 1 冲收气正确。弈至黑 5 止, 白被吃。

D: 黑 1 扑、黑 5 粘重要, 若被白扑到, 黑不行。

进行到黑 9 止, 黑快一气杀白。



解答

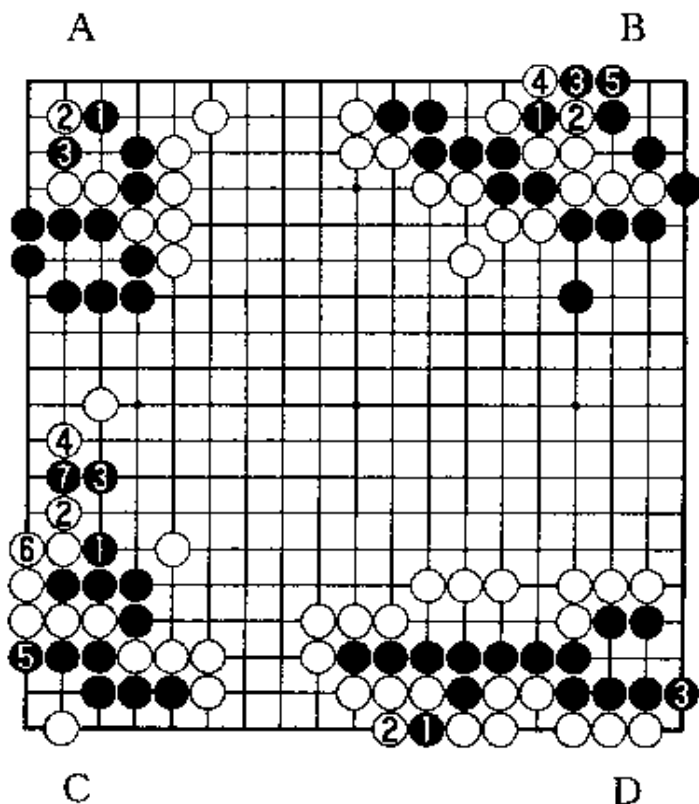
A: 黑 1 尖, 白 2 挡, 黑 3 挖净吃白。

B: 黑 1 断, 白 2 打, 黑 3、5 弃子杀白, 白气不够。

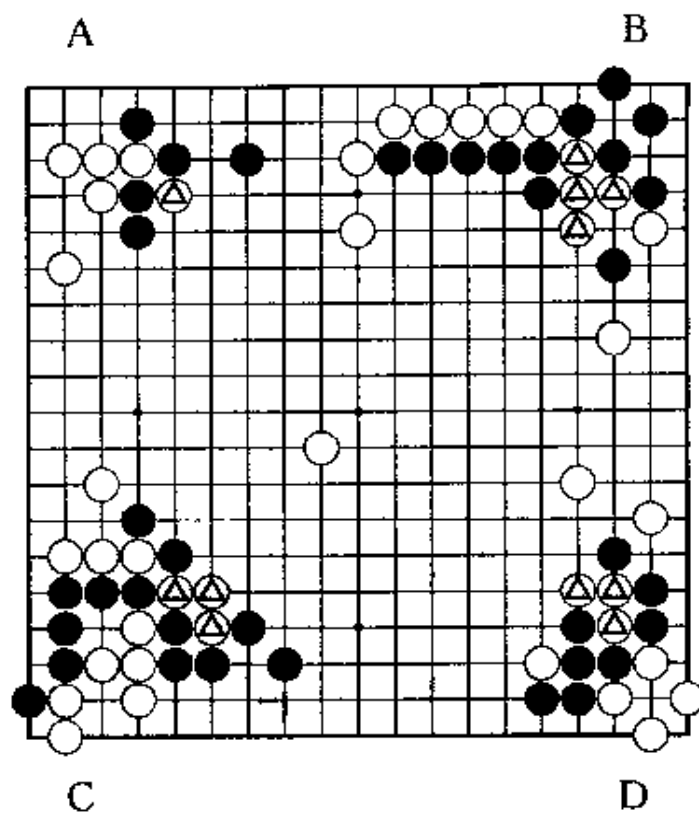
C: 黑 1、3 次序很重要。其中白 6 如走 7 位, 黑走 6 扑, 白依然被杀。

如图黑 7 冲, 白死。

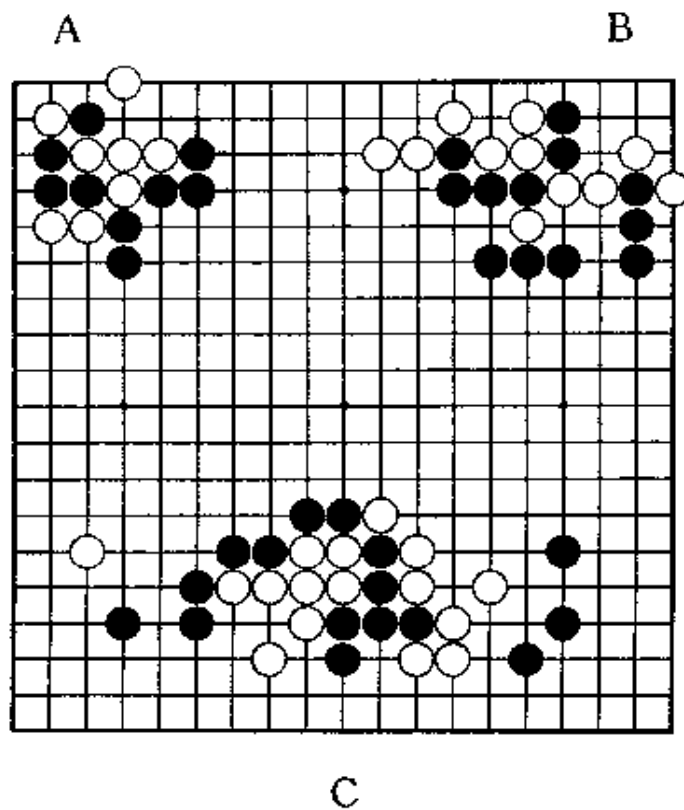
D: 黑 1 扑, 再 3 立, 吃白“接不归”, 黑简单做活。



黑先
请将△子吃掉。



黑先
黑该如何与白对
杀？



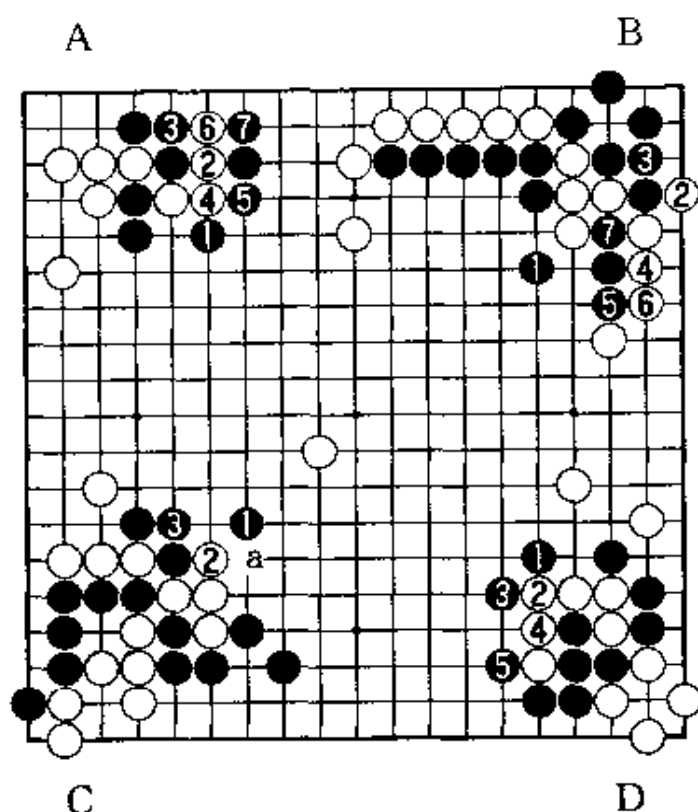
解答

A: 黑 1 枷, 白已逃不出。

B: 黑 1 枷是好手, 黑再走 5 位, 白难以两全。

C: 黑 1 飞是好手。白 2 如走 a 位, 黑走 2 位, 白同样被杀。

D: 黑 1 枷, 白怎么也逃不出去。

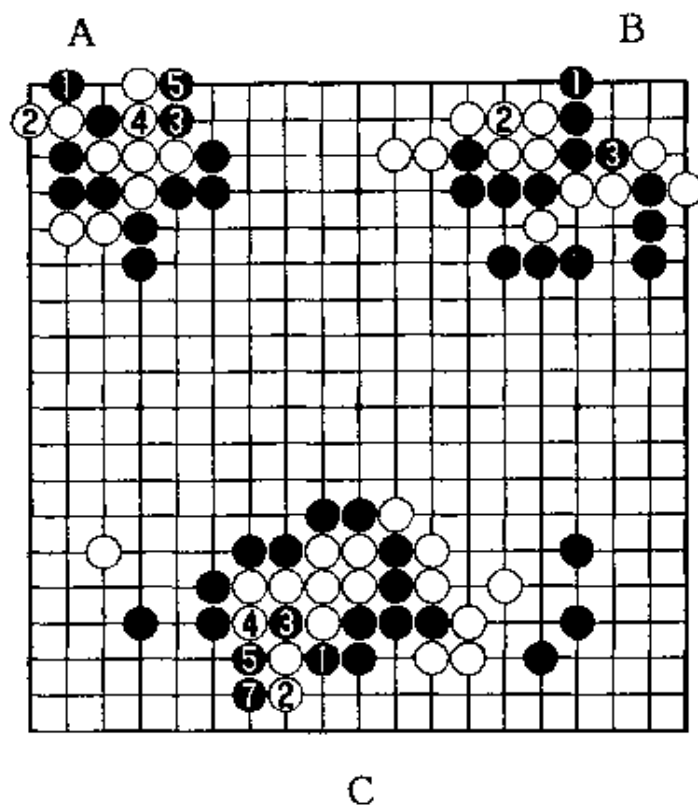


解答

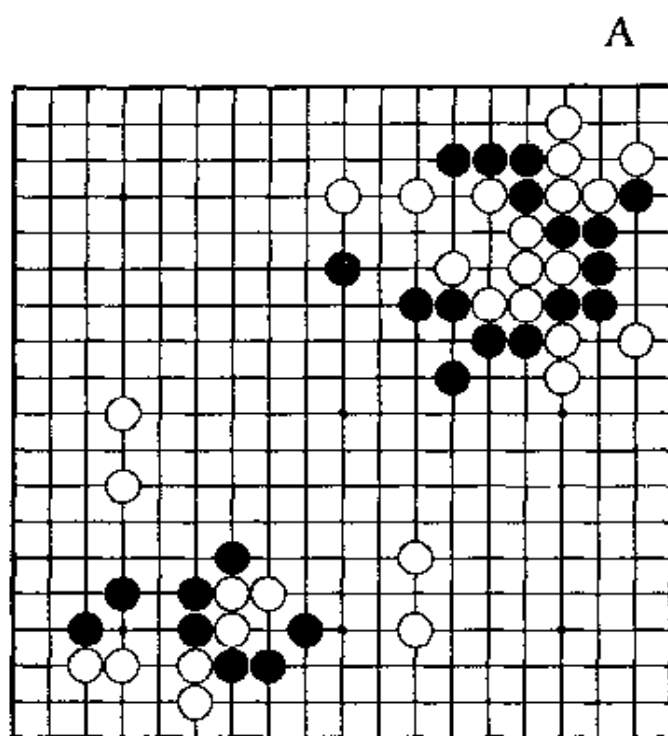
A: 黑 1 打吃很重要, 再 3 位打, 黑 5 成倒扑杀白。

B: 黑 1 立好手, 这样 2 位和 3 位黑必得其一。

C: 黑 1 挤是收气要点。黑 3 扑, 至 7 挡, 白气不够。

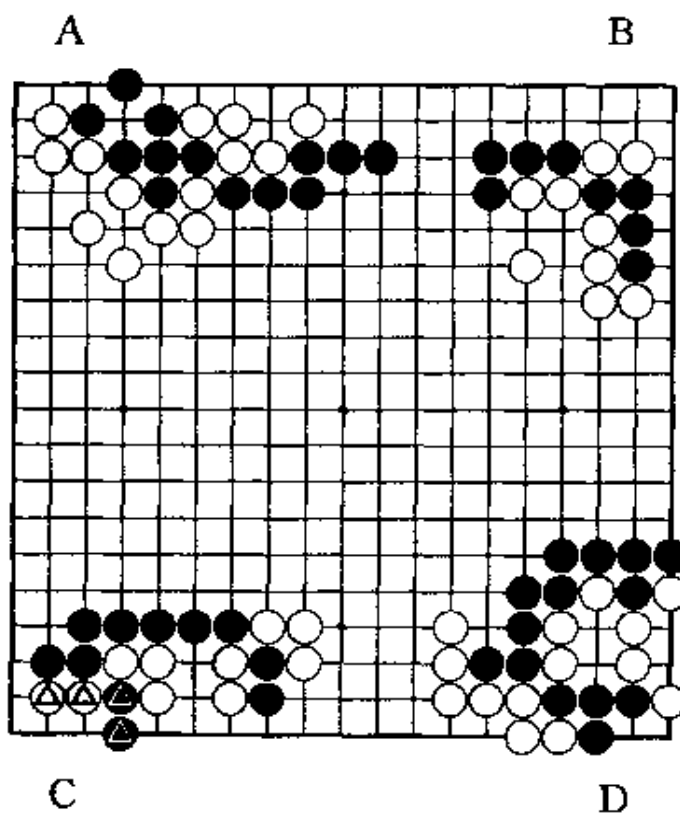


黑先
A、B：这是双方
对杀状态，黑如何解
围？



B

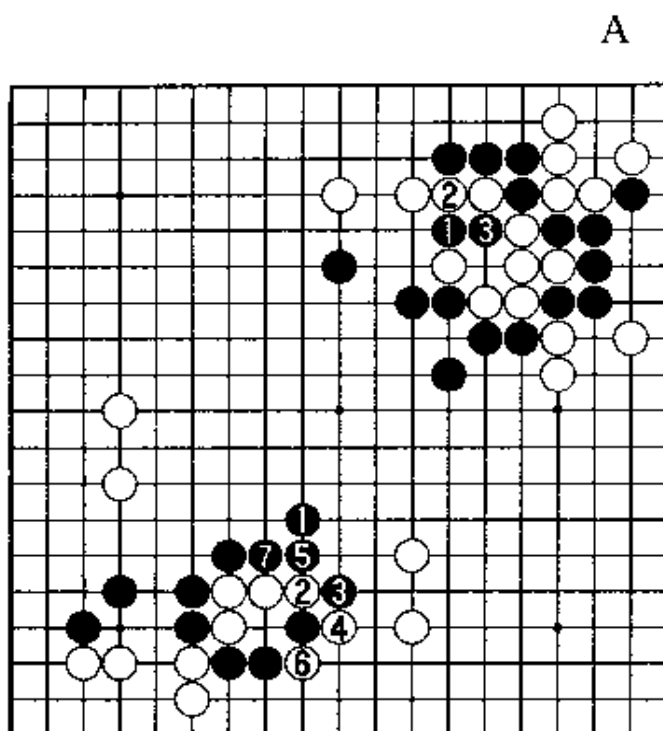
黑先
A、B、D：黑该
如何收气杀白？
C：黑●两子似
乎已被杀，但黑可利
用“气”进行反攻，
杀白△子。



解答

A: 黑在 1 位夹, 白无法逃出。

B: 黑 1 飞是好手, 白 2、4 顽抗, 黑 5、7 可做成倒扑吃掉白子。



B

A

B

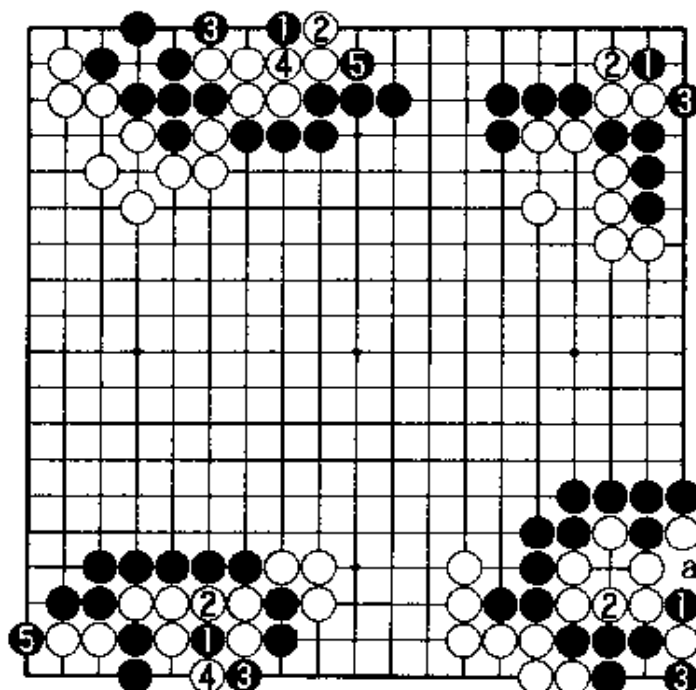
解答

A: 黑 1 是要点, 白气不够。

B: 黑 1 夹可杀白。

C: 黑 1 是收气的好手, 白二子被吃。

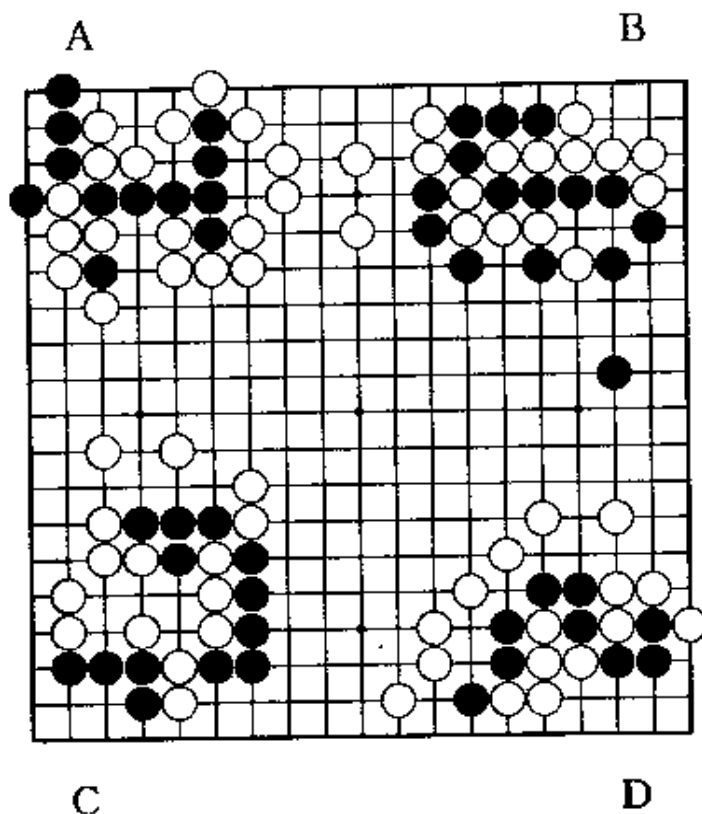
D: 黑 1 扑, 白 2 后, 黑 3 提, 白气不够。白若 a 位, 黑可 2 位冲。



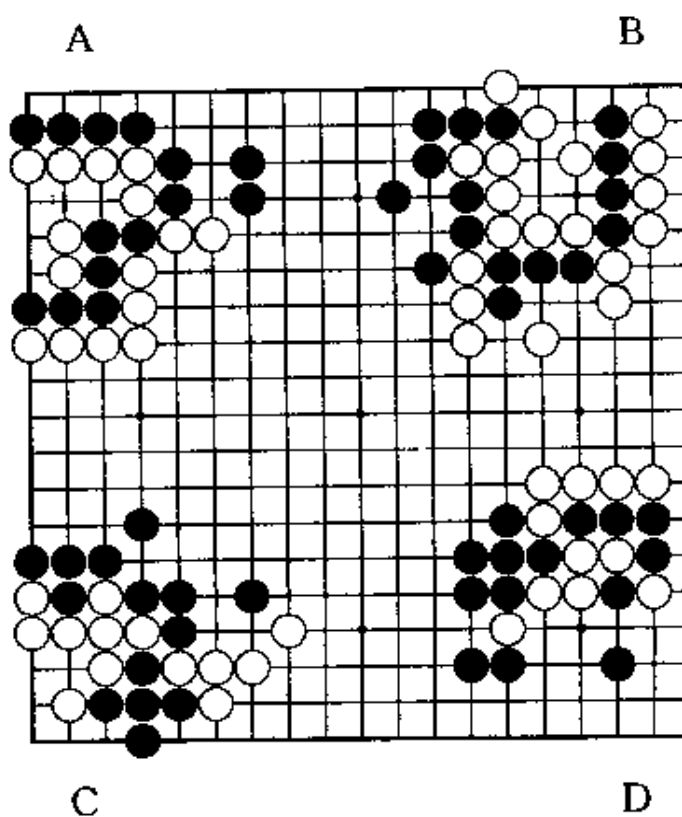
C

D

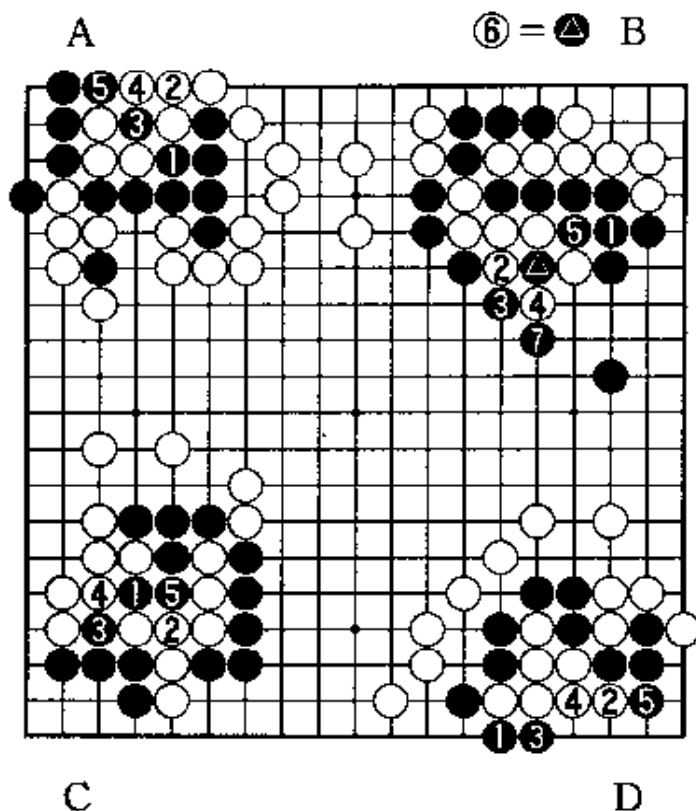
黑先
A、B：黑有好手
解围吗？
C、D：黑能将白
棋吃掉吗？



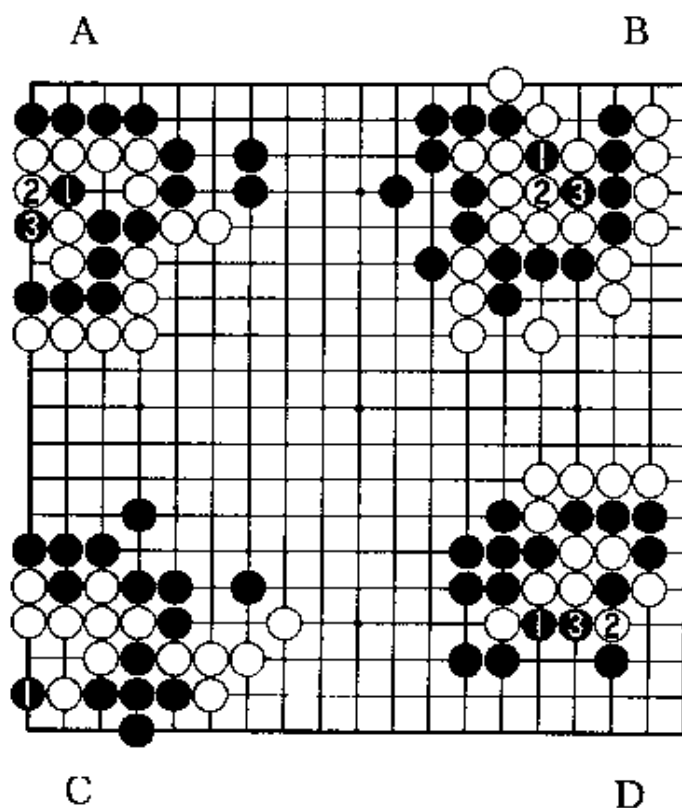
黑先
请将白棋杀掉。



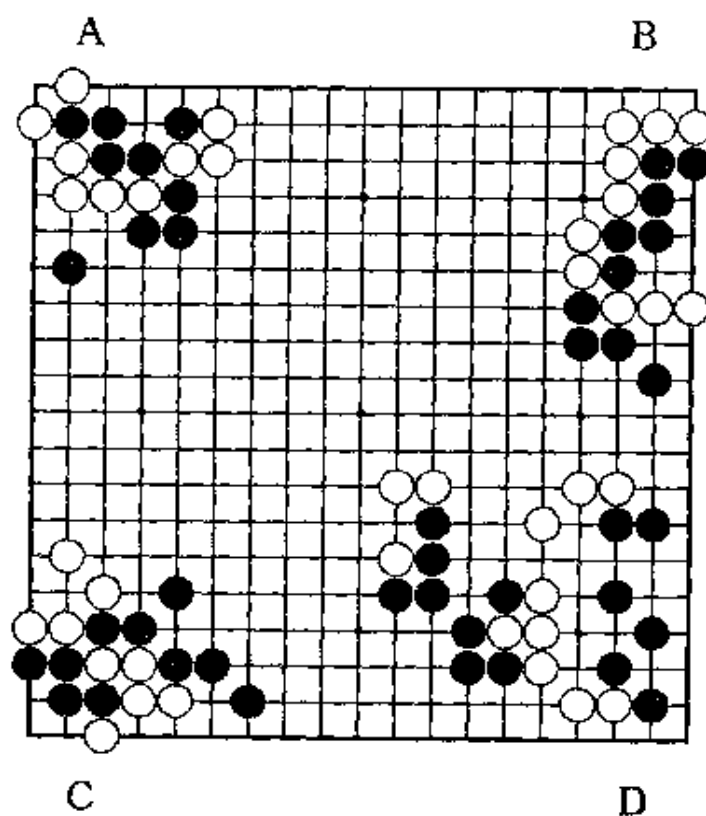
解答
 A、B：黑 1 以静制动，白无应手。
 C：黑 1 利用白不入气的手段杀白。
 D：黑 1 收气要点，这是实战对杀常形。



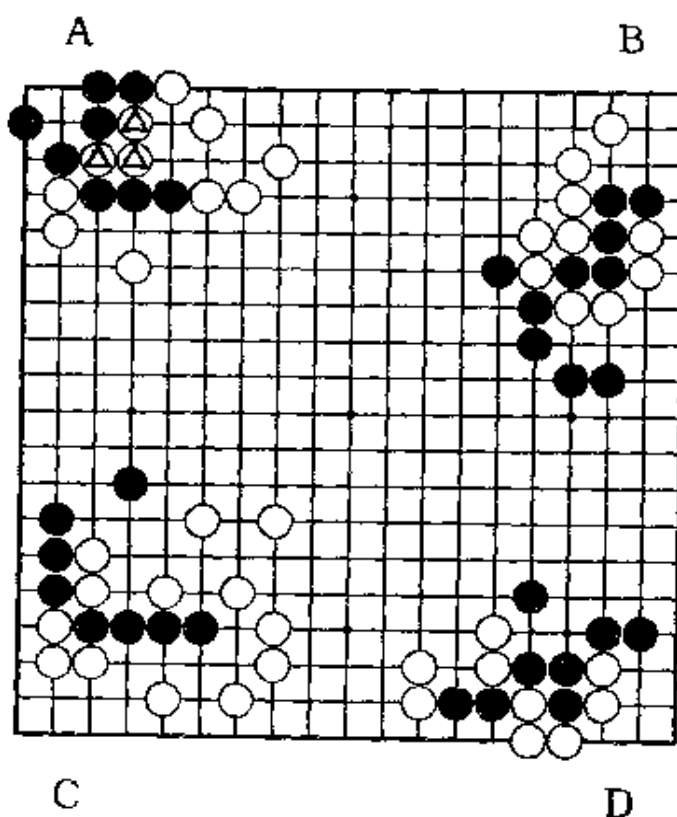
解答
 A：黑 1 挖后，成“双倒扑”，白死。
 B：黑 1、3 收气杀白。
 C：黑 1 夹，好手，白已不行。
 D：黑 1 可杀白。如在 3 位打吃，白 1 位粘，黑将失败。



黑先
A、B、C：黑该如何收气？
D：如何将下边白六子吃掉？



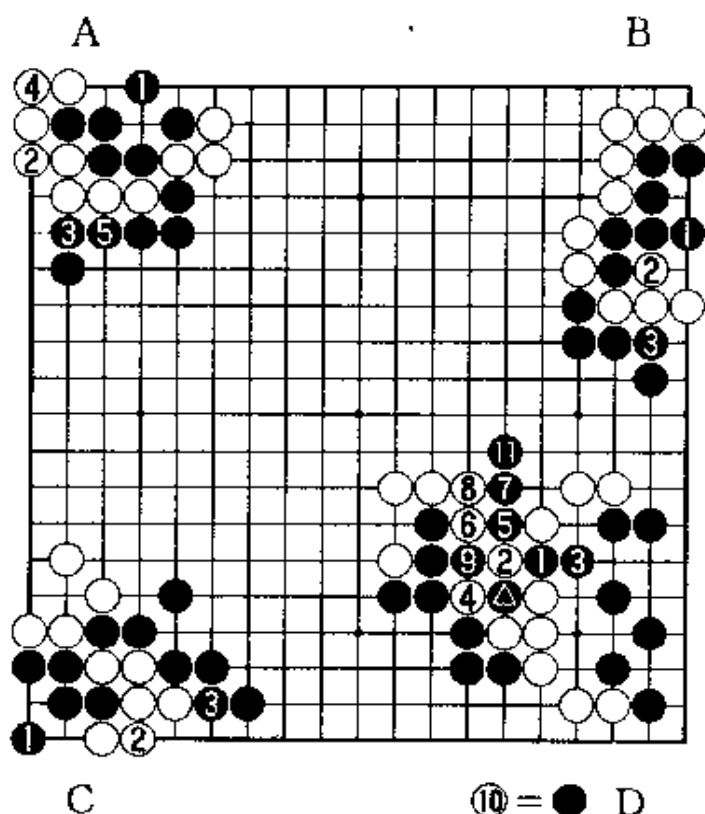
黑先
A：黑可简单吃掉白⊗三子。
B：白气似乎很长，黑该如何收气？
C：黑可救出四子。
D：黑如何收气？



解答

A、B、C: 黑 1 做眼, 充分运用了“有眼杀无眼”这个棋理。

D: 黑 1 挖好手, 演变至 5 断, 白已无法逃出。



解答

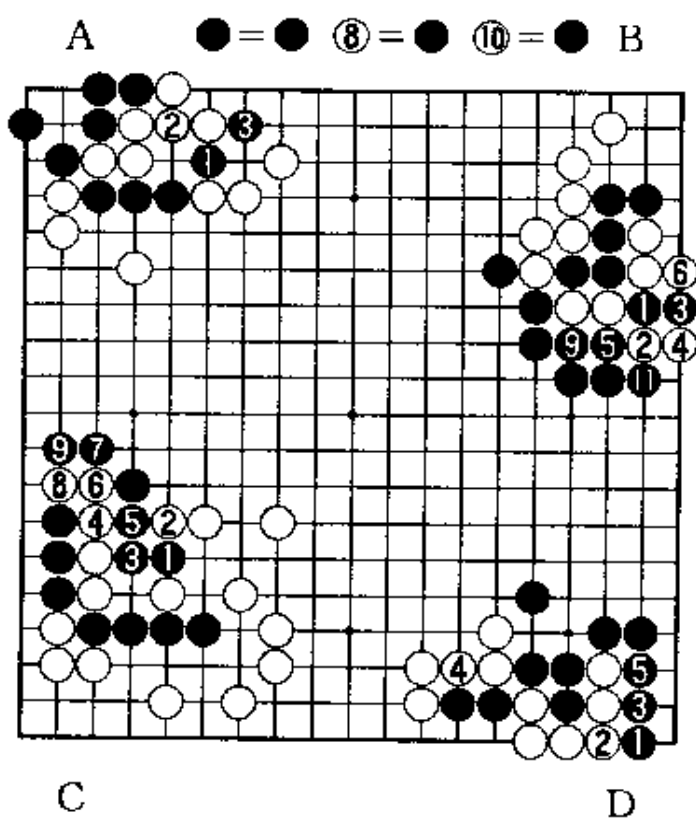
A: 黑 1 挖, 白已逃不出去。

B: 黑 1、3 连续弃子, 黑快一气吃白。

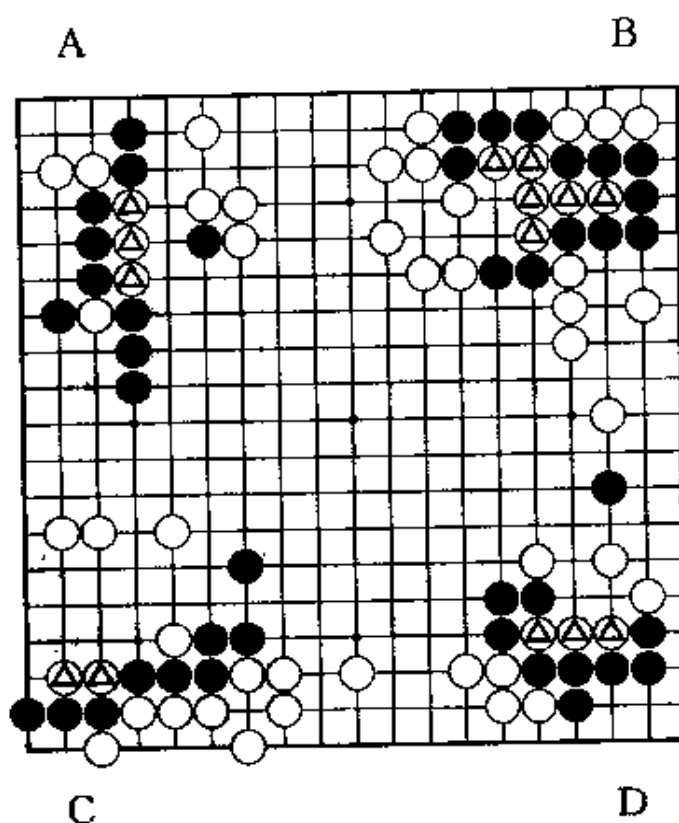
C: 黑 1 至 5 是好手, 白逃不出去。

D: 黑 1 点是急所。黑如走 3 位, 白走 4 位, 黑失败。

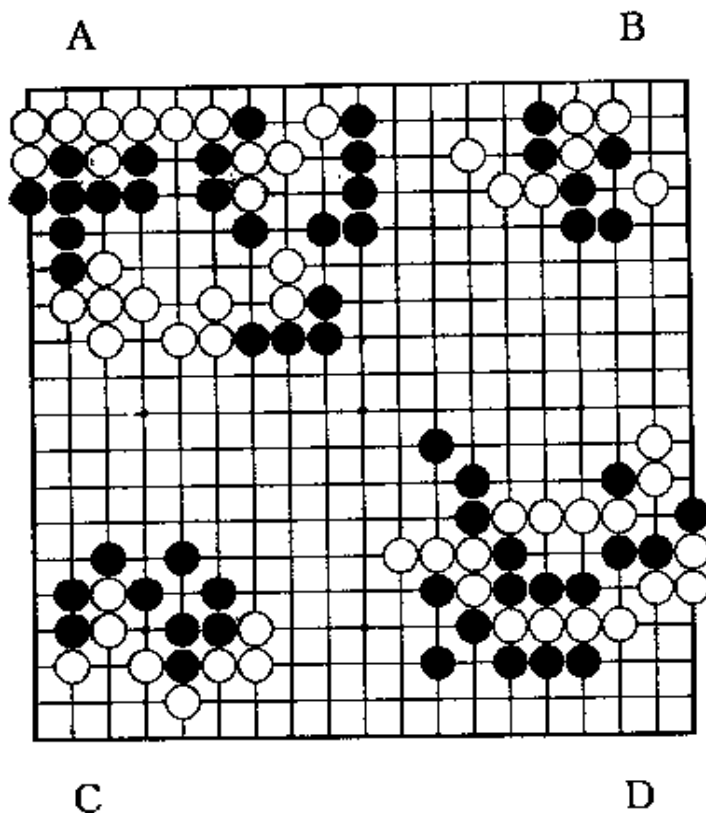
弈至黑 5, 黑快一气杀白。白 2 如走 3 位, 黑可 2 扑杀白。



黑先
请把白⊗子吃掉。



- 黑先²⁴
- A: 如何救回大块黑棋?
- B: 黑能把白角吃掉吗?
- C: 白角有棋, 黑应施展手段。
- D: 双方比气, 黑可想法杀白。



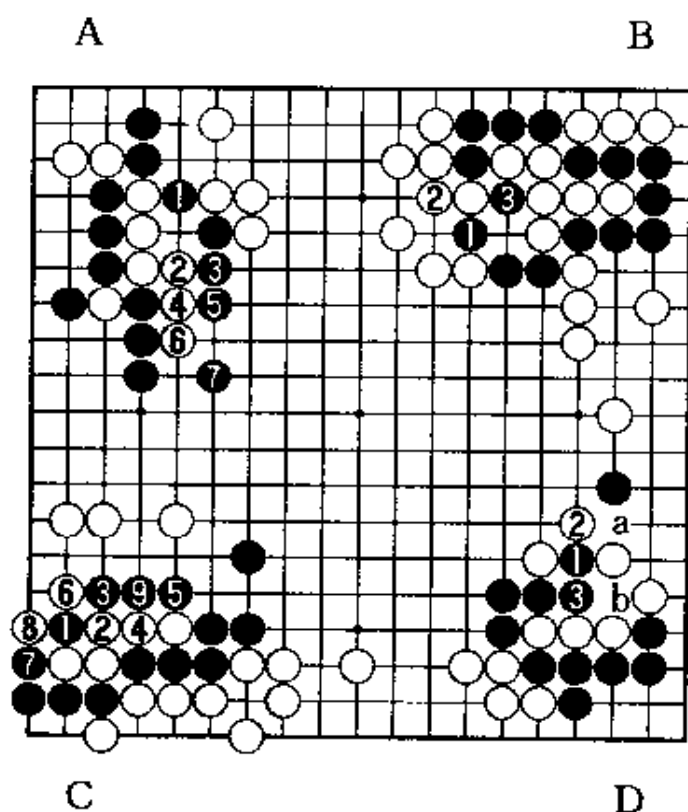
解答

A: 黑 1 挖, 以下至 7 可将白枷吃。

B: 黑 1 利用倒扑吃白。

C: 黑 1 夹妙手, 白二子逃不出去, 最终成为“接不归”。

D: 黑 3 粘, 白 a、b 两点不能两全。



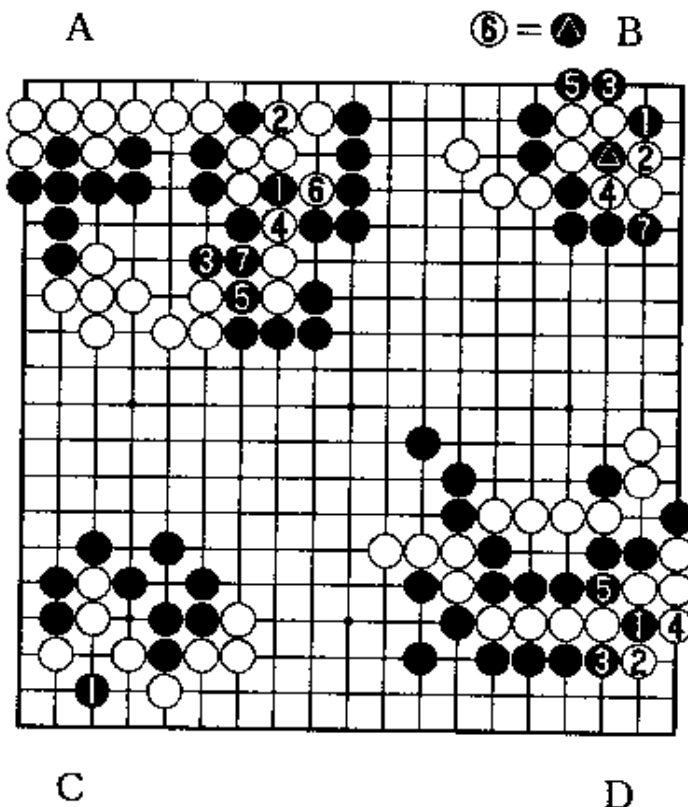
解答

A: 黑 1 先手挤, 3 虎, 5 冲联络回家。

B: 黑 1 扳至 7, 滚打包收, 白气不够。

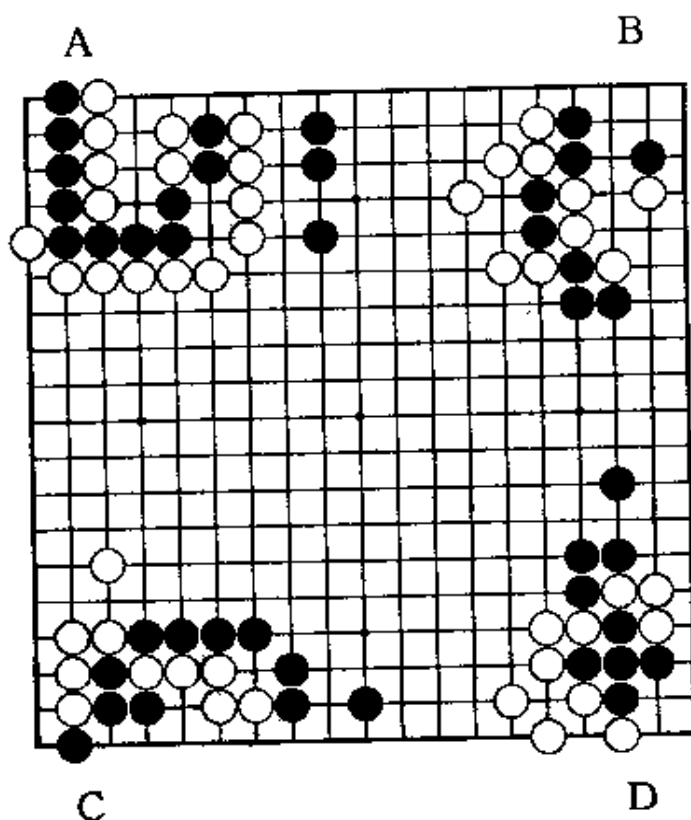
C: 黑 1 点, 白产生断点, 难以收拾。

D: 黑 1 挤紧凑, 以下进行至 5, 白差一气被吃。

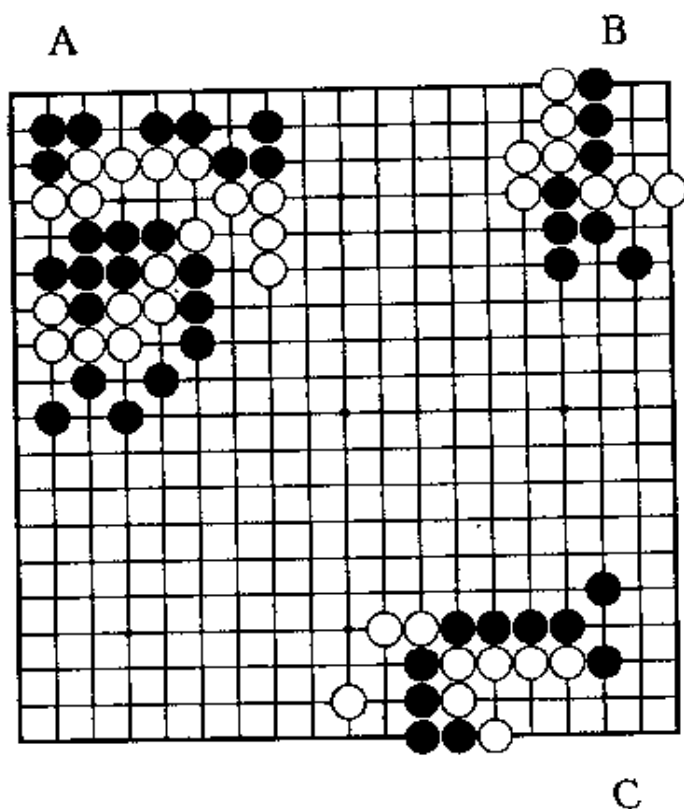


黑先
A、B：黑怎样才能吃掉白子？请注意先后次序。

C、D：黑该如何收气，才能杀白？



黑先
A、B、C：黑该怎么对杀收气？



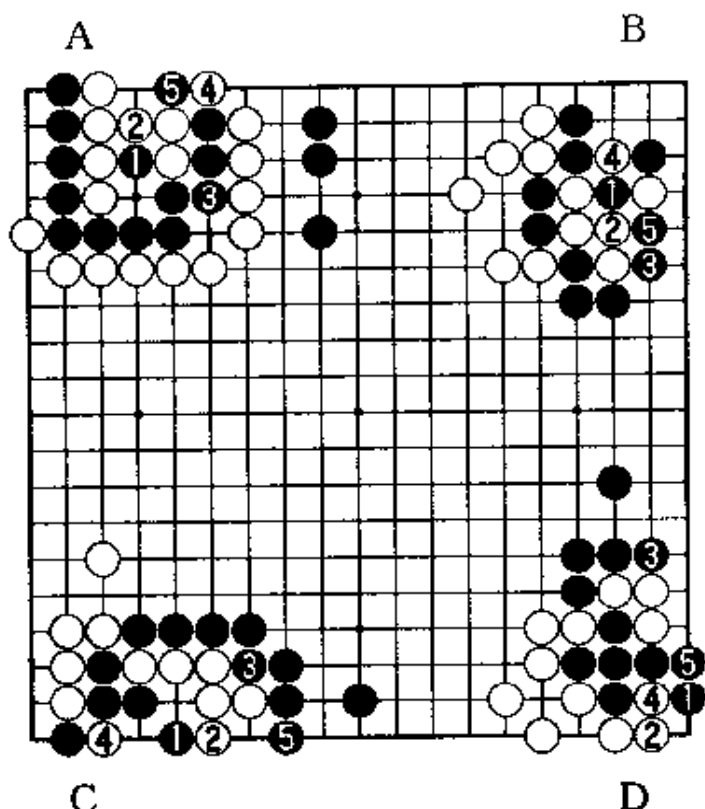
解答

A: 黑 1 挖, 再 3 粘, 好次序, 黑 5 扑, 白被杀。

B: 黑 1 挖吃, 白无脱身机会, 黑 3、5 紧气吃白。

C: 黑 1 好手, 利用角上特殊性, 3 再收气, 白不能入气, 白被杀。

D: 黑 1 尖, 白 2 长, 至黑 5, 利用“金鸡独立”杀白。

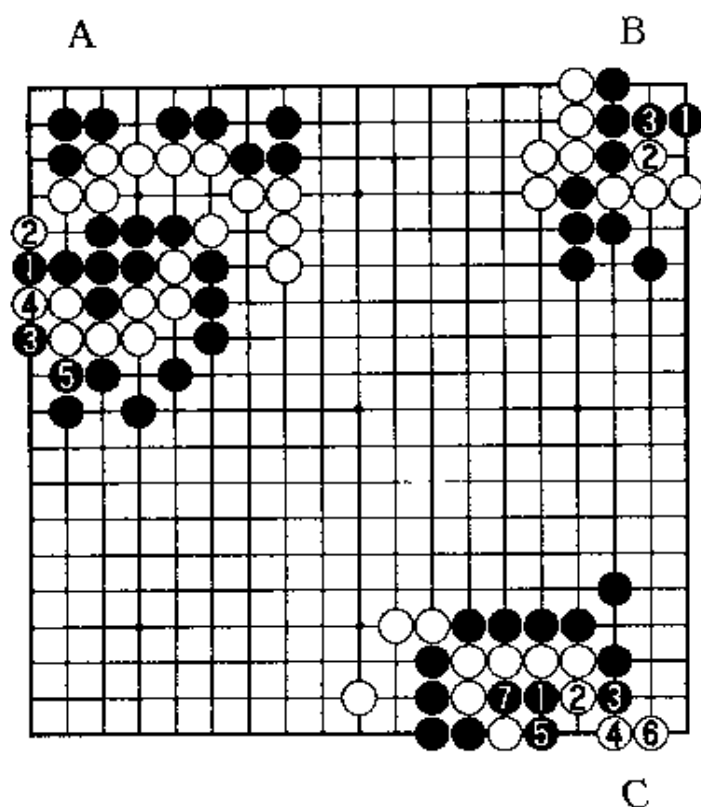


解答

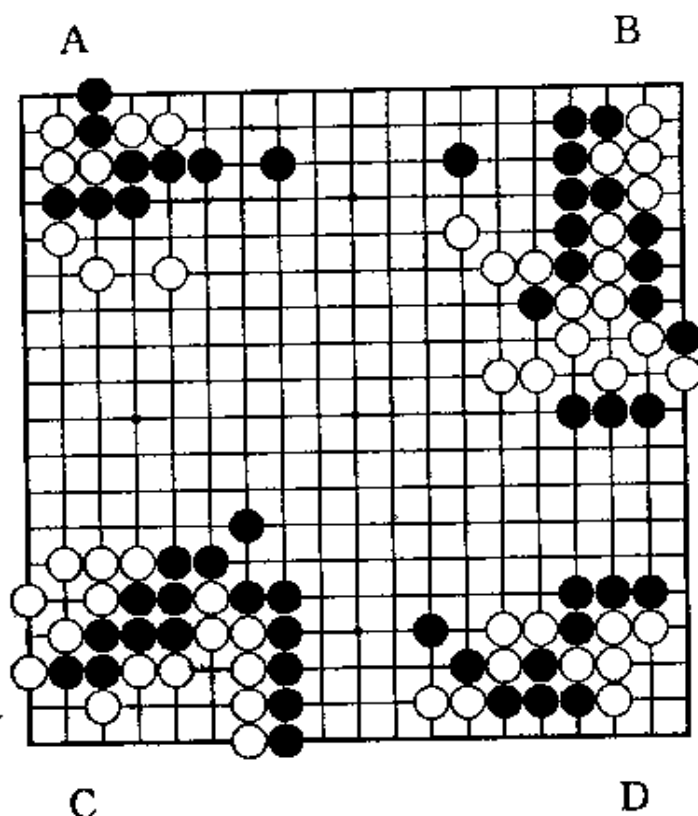
A: 黑 1 是收气要点, 黑 3、5 是关键之着, 白差一气。

B: 黑 1 是要点, 至黑 3 成“有眼杀无眼”。

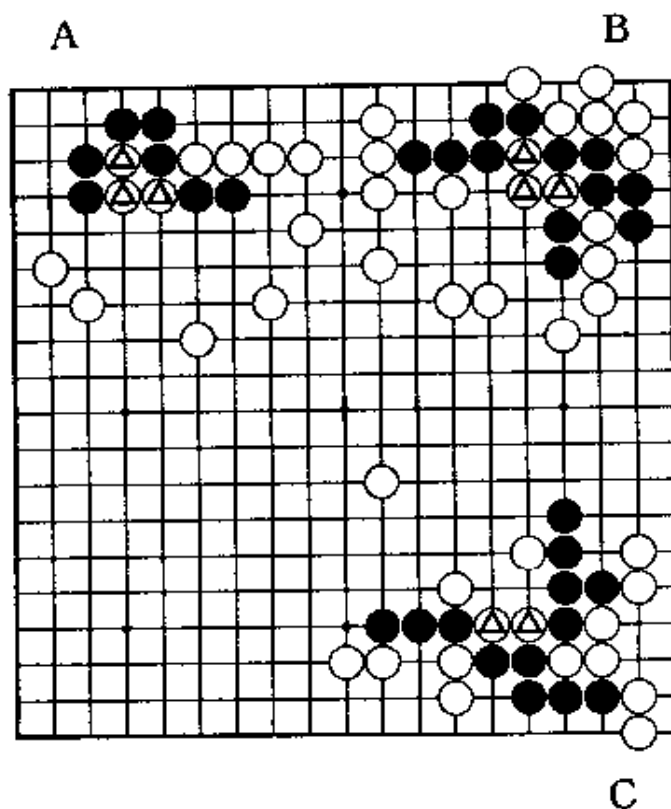
C: 黑 1 点紧凑, 白 4 扳时, 黑 5 立重要, 如 6 位挡, 白可 5 位做劫, 黑不能净杀白。



黑先
 A: 请把白五子吃掉。
 B: 黑可打劫联络。
 C: 看似白两块棋均活，其实黑可攻杀下方白子。
 D: 黑只有三气，但要想办法捕捉白子。



黑先
 请把白⊗子吃掉。



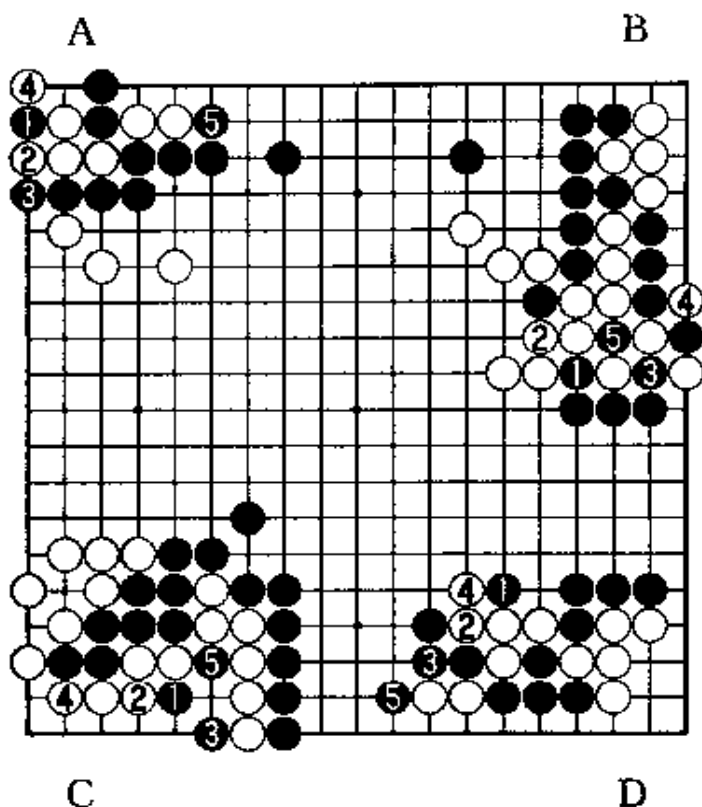
解答

A: 黑 1 是妙手，白 2 挡，黑 3 打，然后 5 位紧气，“金鸡独立”杀白。

B: 黑 1 只此一手，黑 3、5 成打劫。

C: 黑 1 夹精妙，3 尖又是好手，白 4 不得已，黑 5 倒扑吃白。

D: 黑 1 夹，白已无法动弹，黑 3、5 反把白棋吃住。

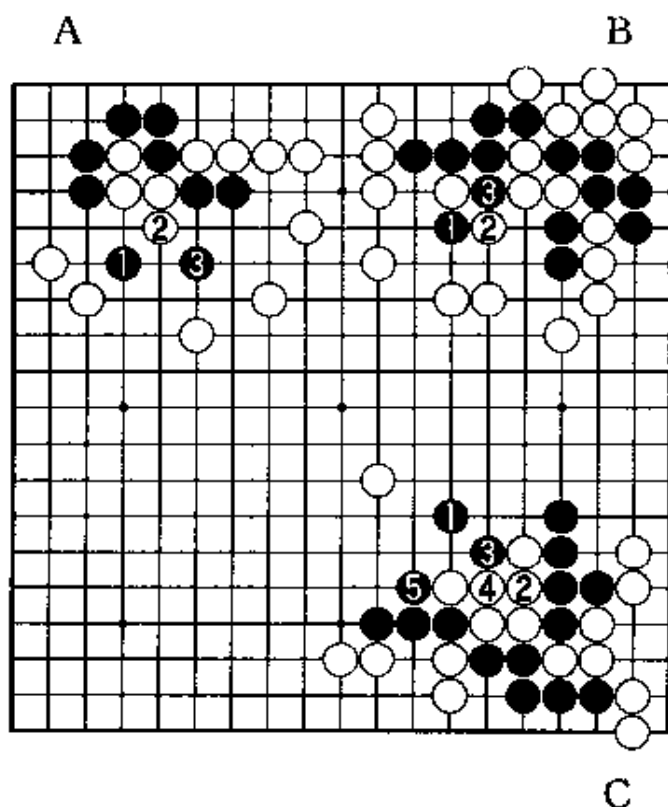


解答

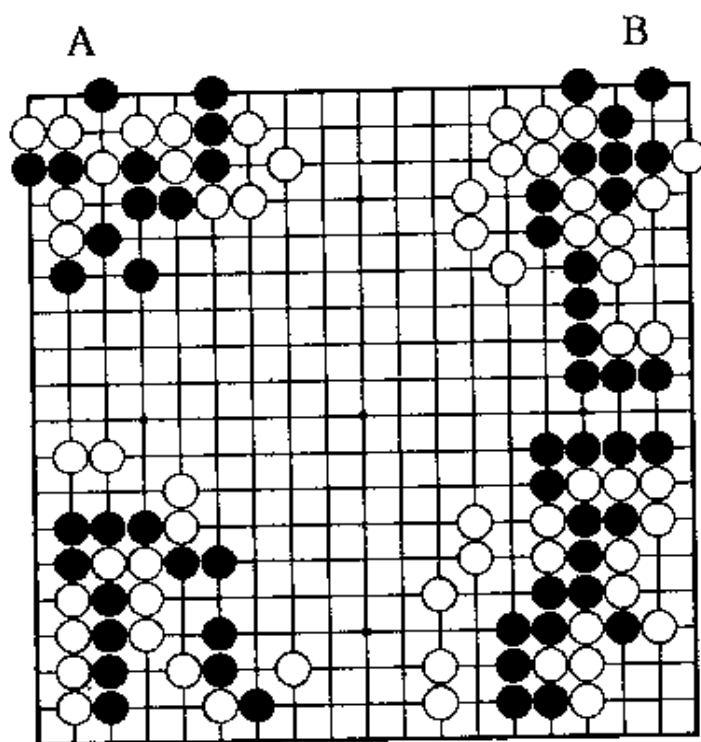
A: 黑 1 枷，白三子逃不出。

B: 黑 1 夹，白无手段反抗。

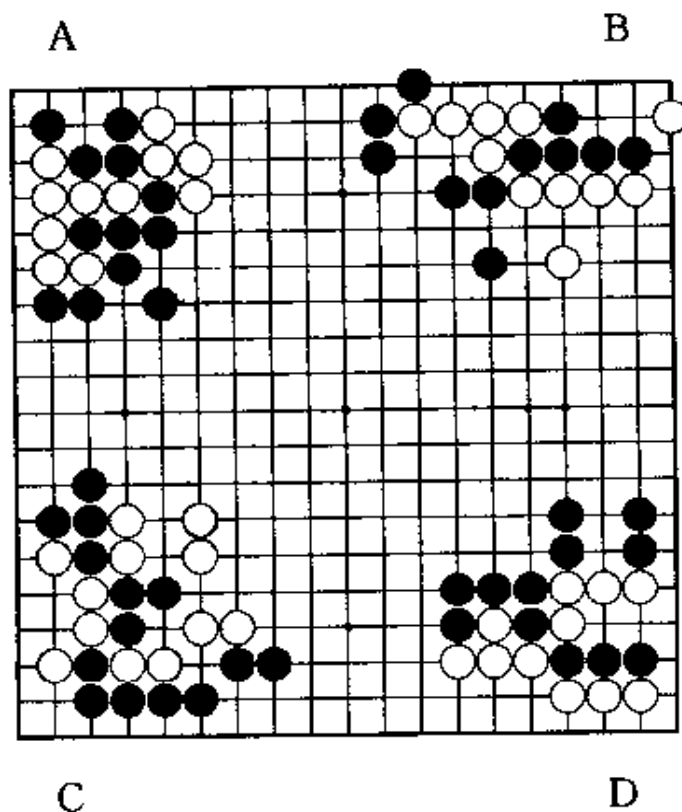
C: 黑 1 枷，好手！3 尖紧凑，白逃不出去。



- 黑先
- A: 怎样走成劫争?
- B: 如何把右上的白棋一网打尽?
- C: 黑应走出巧手杀死白棋数子脱困。
- D: 怎样救出黑下面数子?



- 黑先
- A、B: 黑找出要点，可以杀白。
- C、D: 黑气已不够，但有好手，可以做成劫争。



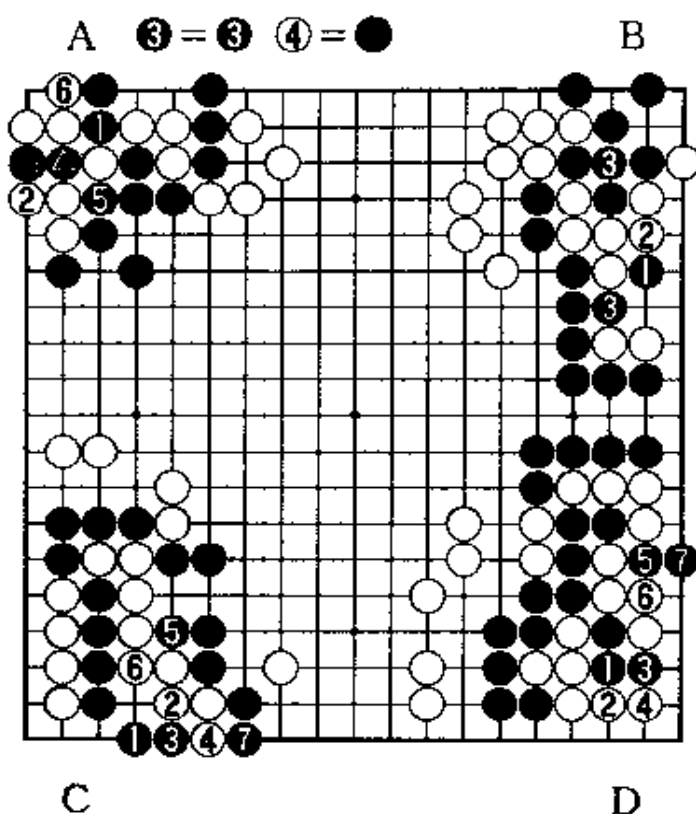
解答

A: 黑 3 扑是好手，白 4 提，以下成劫杀。

B: 黑 1 夹紧凑, 白无论怎样都难以活棋。黑 1 如 3 位冲, 白可 1 位退, 顽强做劫。

C: 黑 1 是急所，3 爬好次序，黑 5、7 紧气，白死。

D: 黑 1、3 是好手。黑 5 打吃，7 立，利用“金鸡独立”杀白数子。

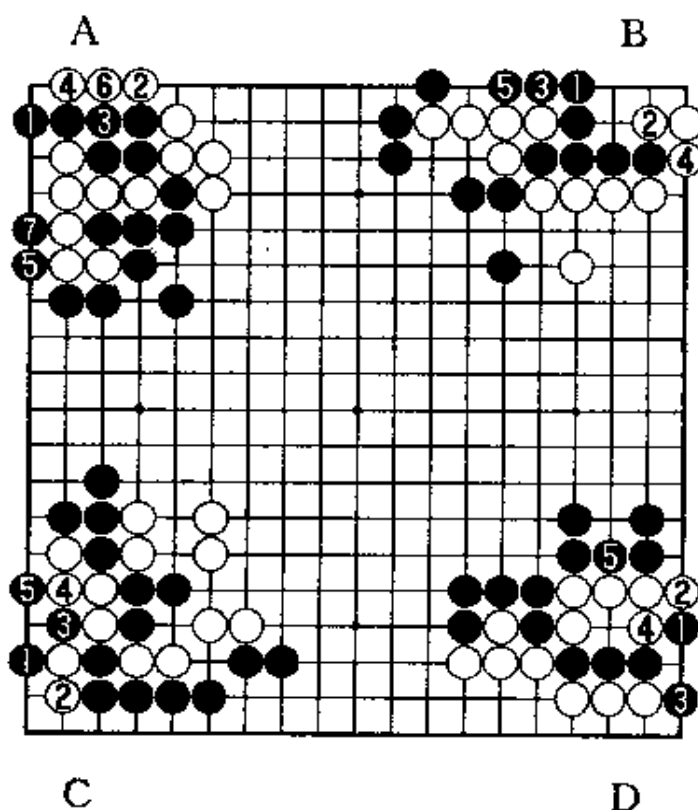


解答

A、B：黑1立要点，白气不够。

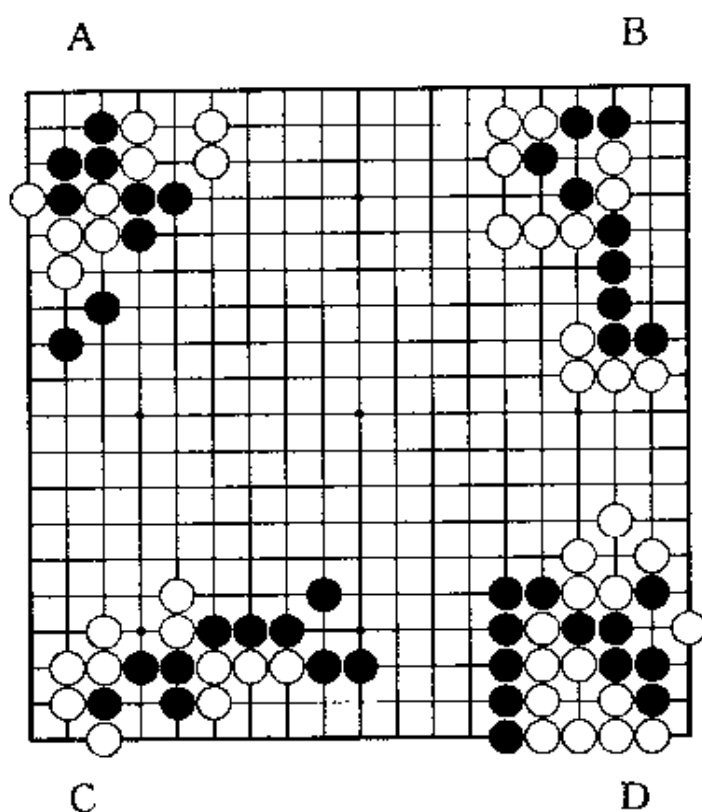
C: 黑 1 夹, 好手! 至 5 成打劫。

D: 黑 3 利用角上特殊性顽强做劫。白不能净夺黑棋。

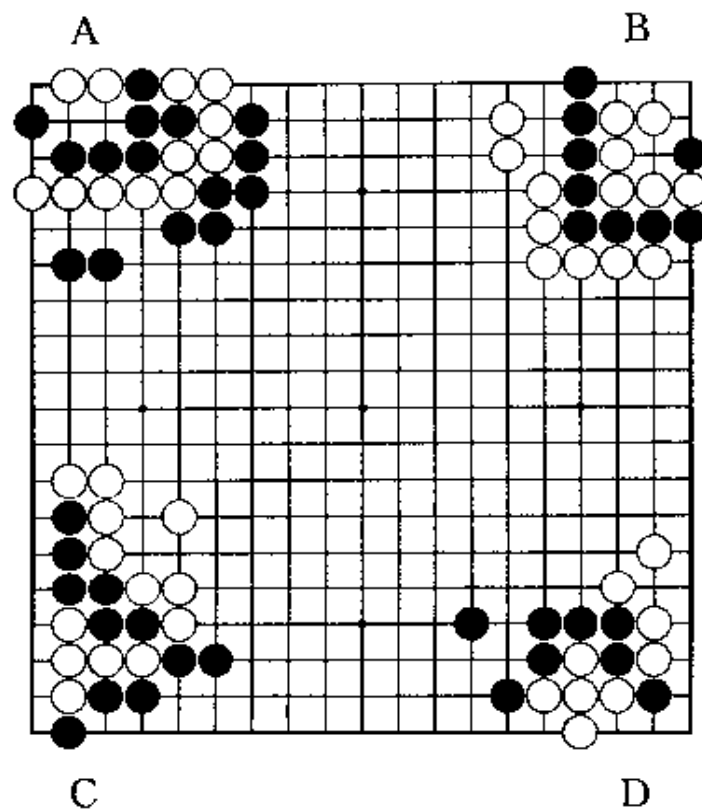


黑先
A、B、C：要求
黑净吃白子。

D：最后结果有
两个，其一是劫杀，
其二是双活。请仔细
考虑。



黑先
A、B、C、D：
要求黑先净杀白
棋。



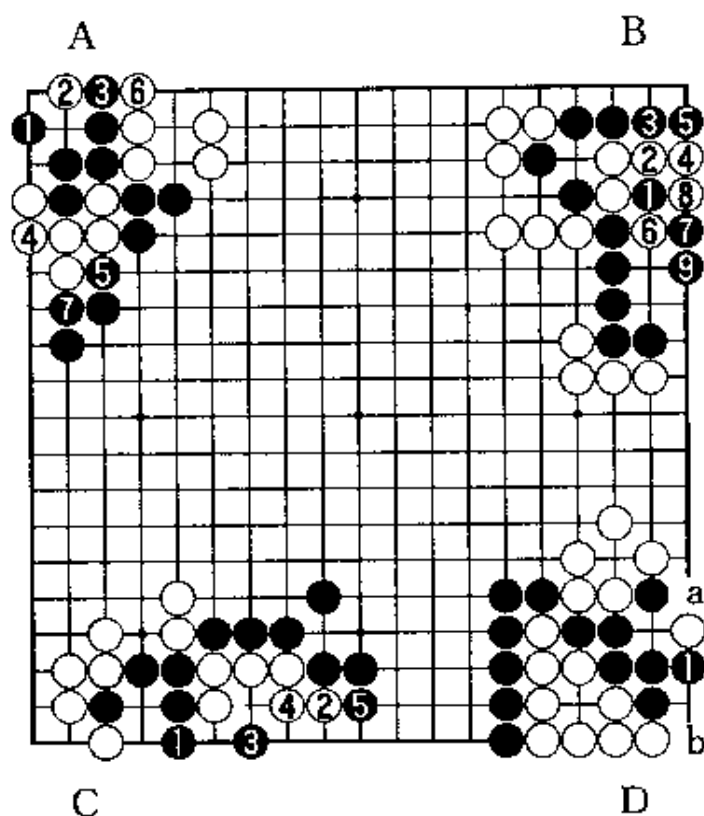
解答

A: 黑 1 做眼，利用“有眼杀无眼”，吃住白棋。

B: 黑 1、3 紧凑，白无喘息的机会。

C: 黑 1 急所，再 3 点，5 挡，白气不够。

D: 黑 1 挡，只此一手。白若 a，则黑 b，成打劫。白若 b，则黑 a，成双活。



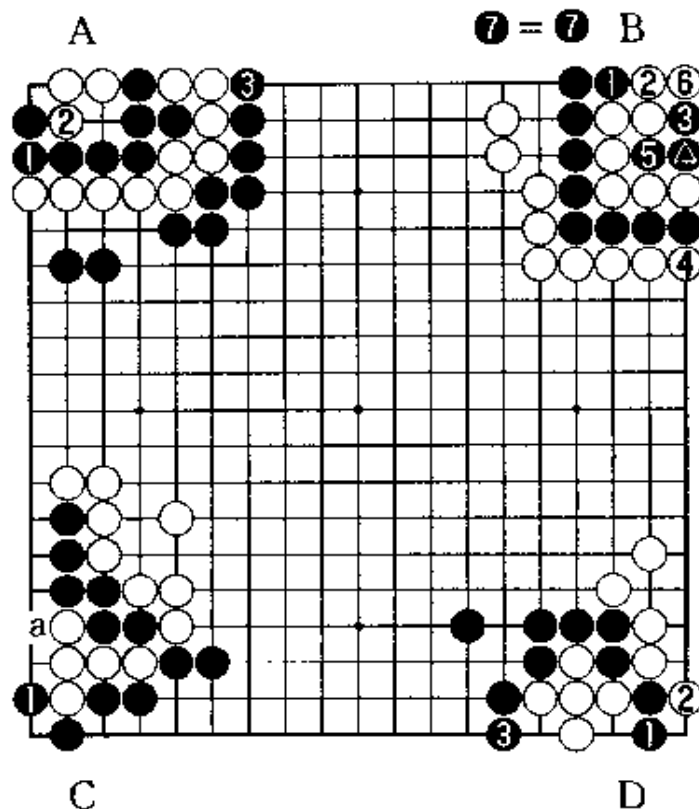
解答

A: 黑 1 是长气的好手，做成大眼，同白比气，白气不足。

B: 黑 1 拐缩小眼位，至黑 7 点，白气不够。

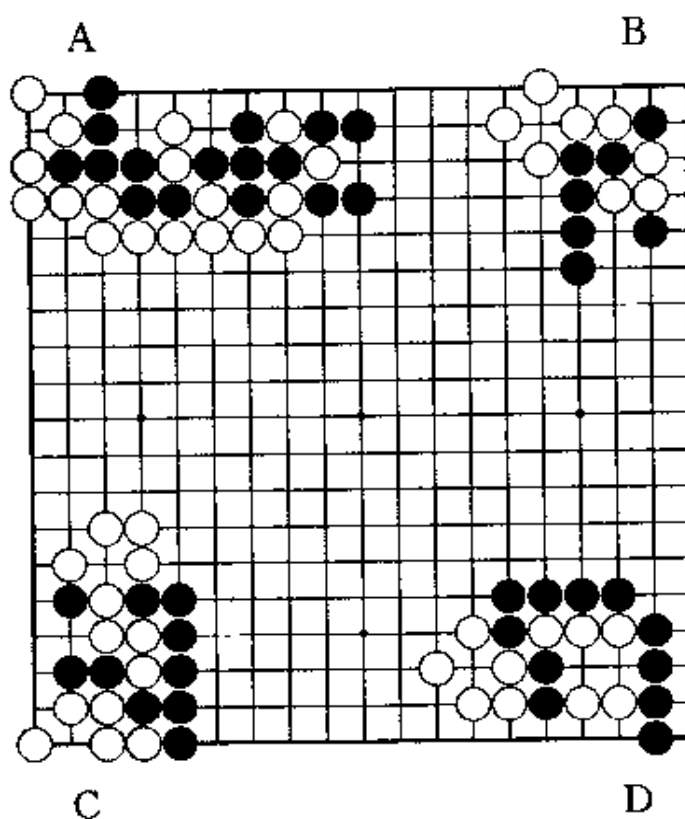
C: 黑 1 是要点，若 a 扳是坏棋，白可 1 位立，将成“金鸡独立”被杀。

D: 黑 1 成“金鸡独立”杀白。



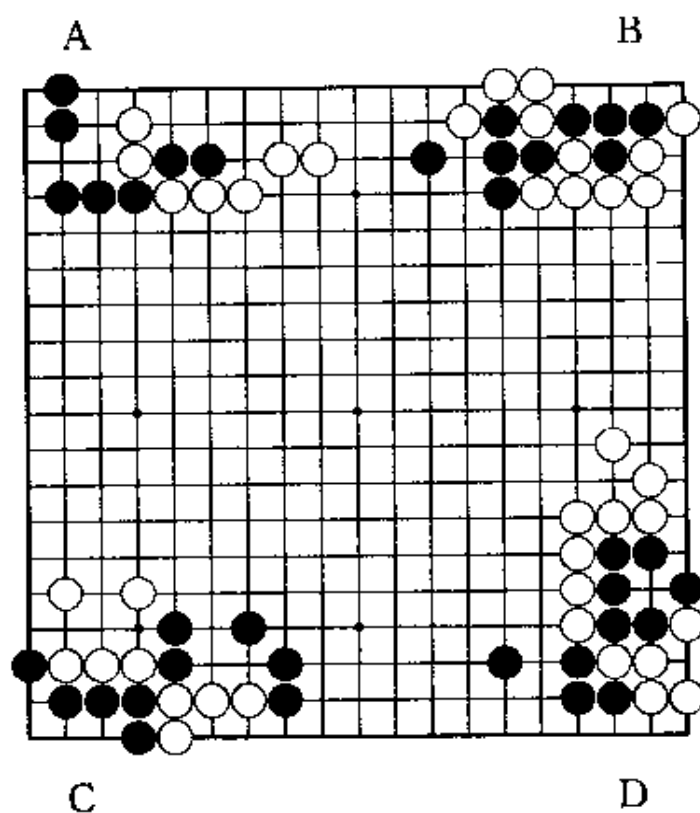
黑先
A、B、D：黑应
如何收气，才能对杀
成功？

C：黑该怎么办，
才能打劫成功？



黑先
A：这里会产生
劫争。

B、C、D：黑要
净杀白棋。



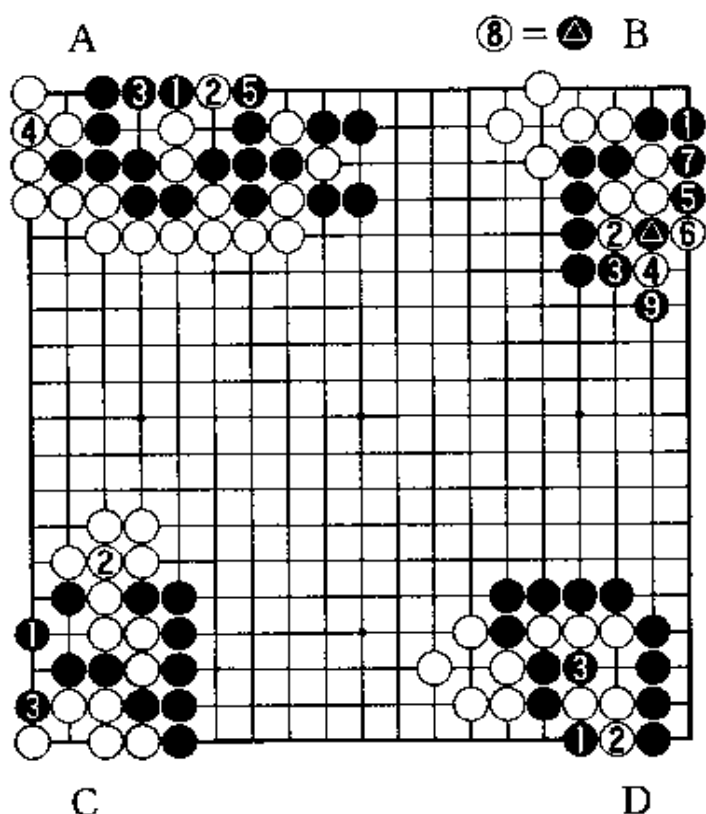
解答

A: 黑 1 靠妙手, 3 粘住即可吃白。

B: 黑 1 是要点。

C: 黑 1 “倒虎”是最强手成打劫。

D: 黑 1、3 紧气次序正确, 黑杀白。



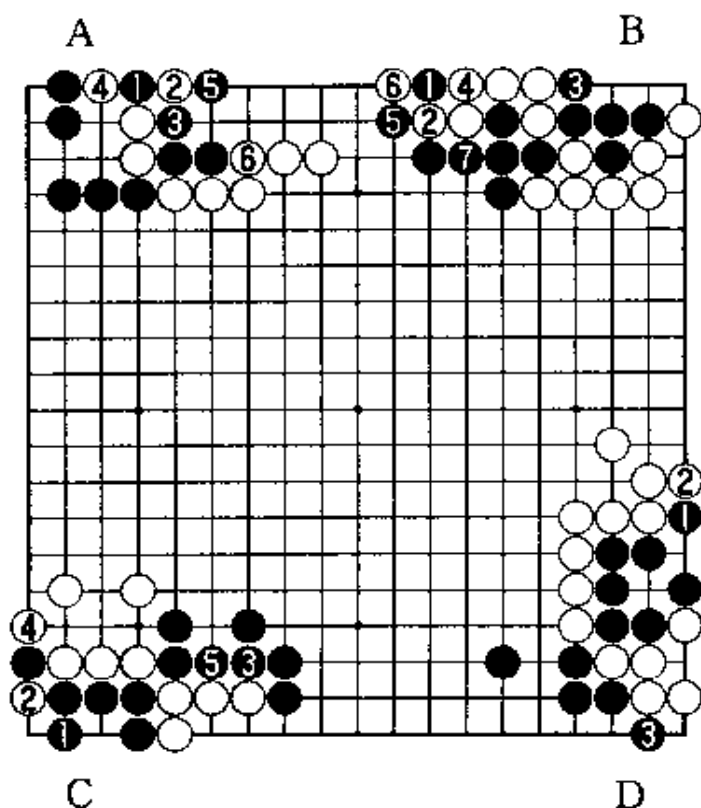
解答

A: 黑 1 是要点, 再 3、5 位成打劫。

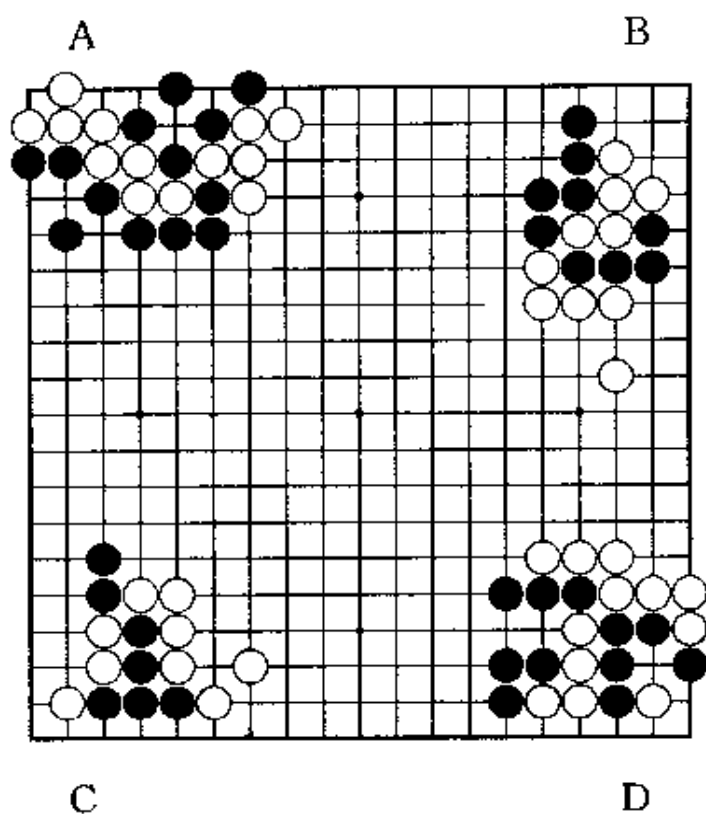
B: 黑 1 是收气好手, 随后 3 位打至 7 吃白接不归。

C: 黑 1 做眼是长气的好手, 至黑 5, 白不入子, 白被吃。

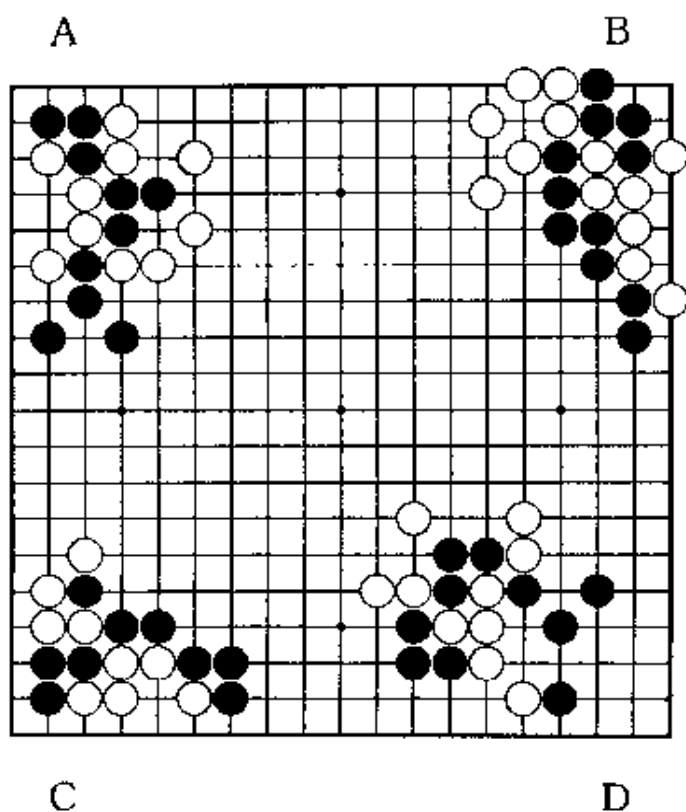
D: 黑 1 扳后成“摇头”劫杀白。



黑先
A、B、C：结果是打劫。
D：黑要净吃白四子。



黑先
黑棋要想法把白棋制服。



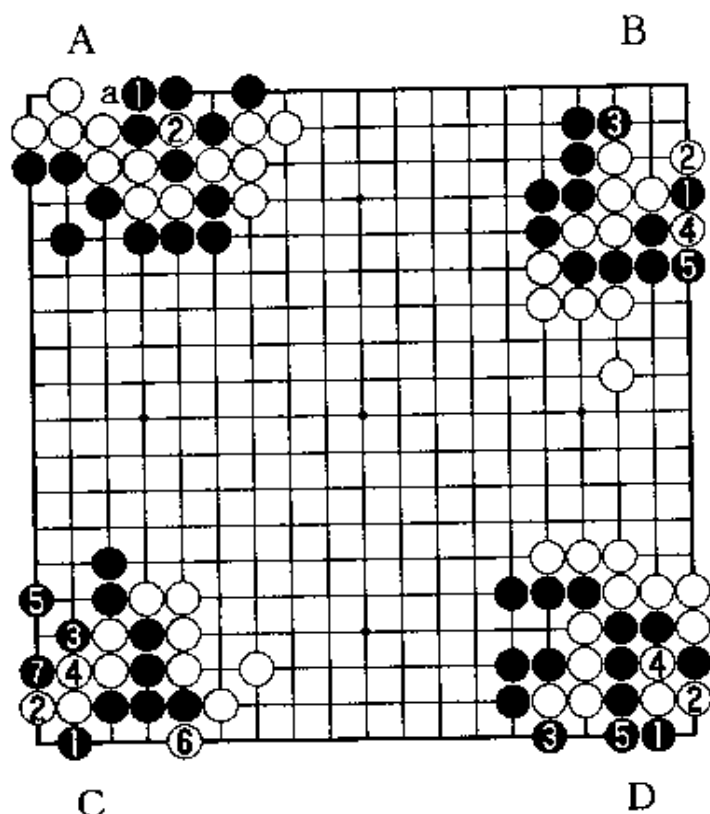
解答

A: 黑 1 必然，成劫争是正解。黑 1 如 2 位粘，白 a 位团，黑失败。

B: 黑 1 扳是强手，成打劫。如单在 3 位拐头，白可 1 位立。

C: 黑 1、3 必然，黑 5 虎成劫。

D: 白 4 提后，成“金鸡独立”，不能入气，黑成功。



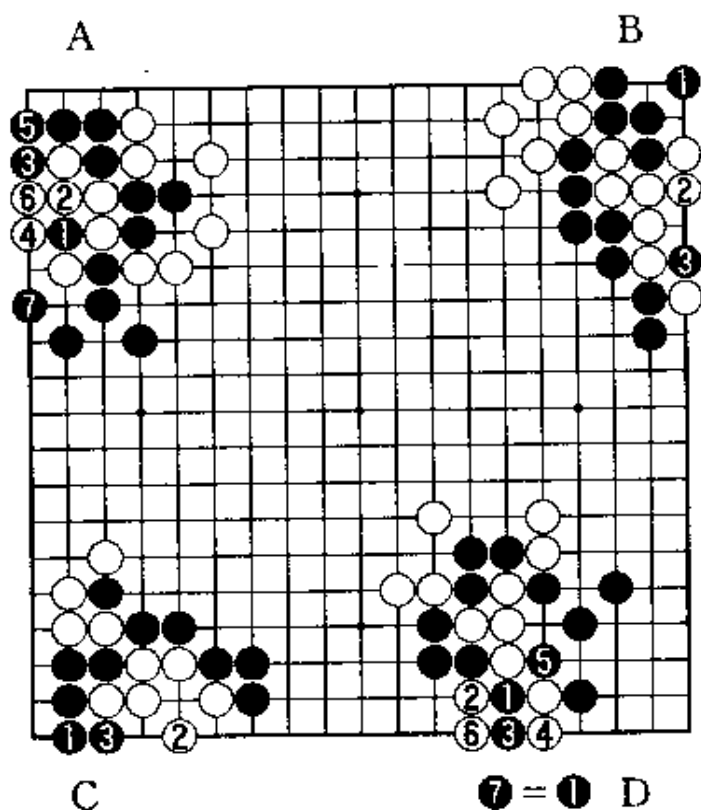
解答

A: 黑 1 断吃收气要点，7 尖、白死。

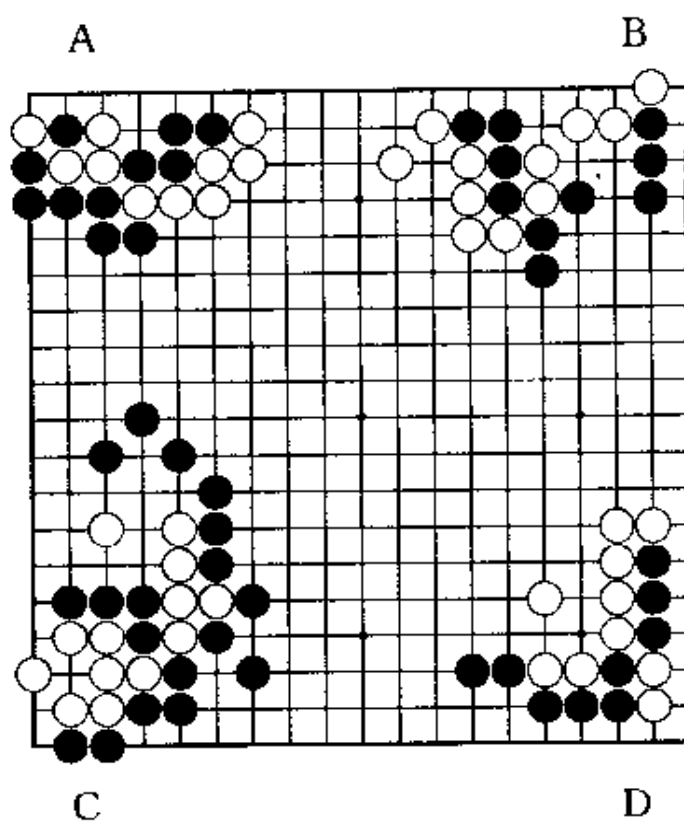
B: 黑 1 尖，成有眼杀无眼。

C: 黑 1 立重要，白气不够。假若黑 1 在 3 位扳，白可 1 位扑。

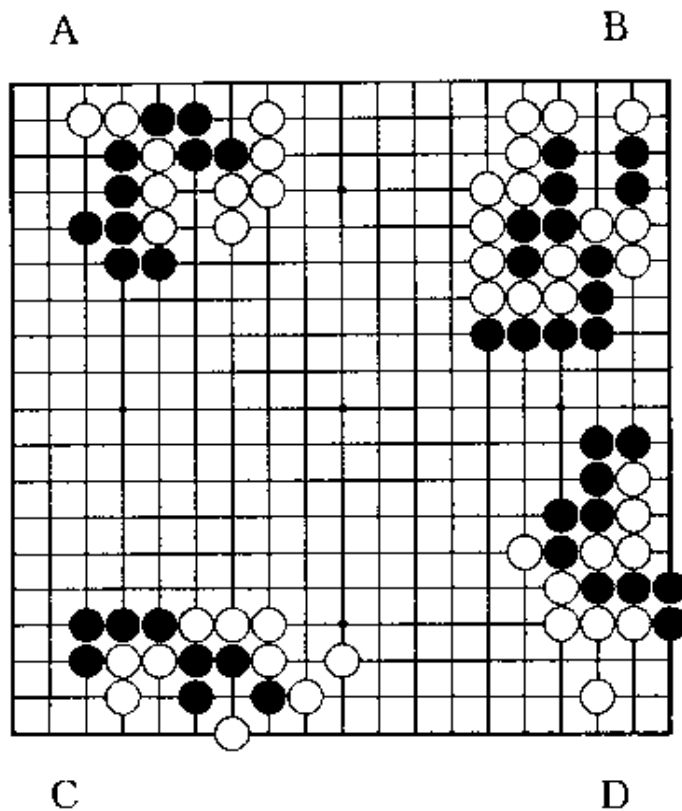
D: 黑 1、3 收气要点，7 扑，白气不够。



黑先
要求净杀白。



黑先
要求净杀白。



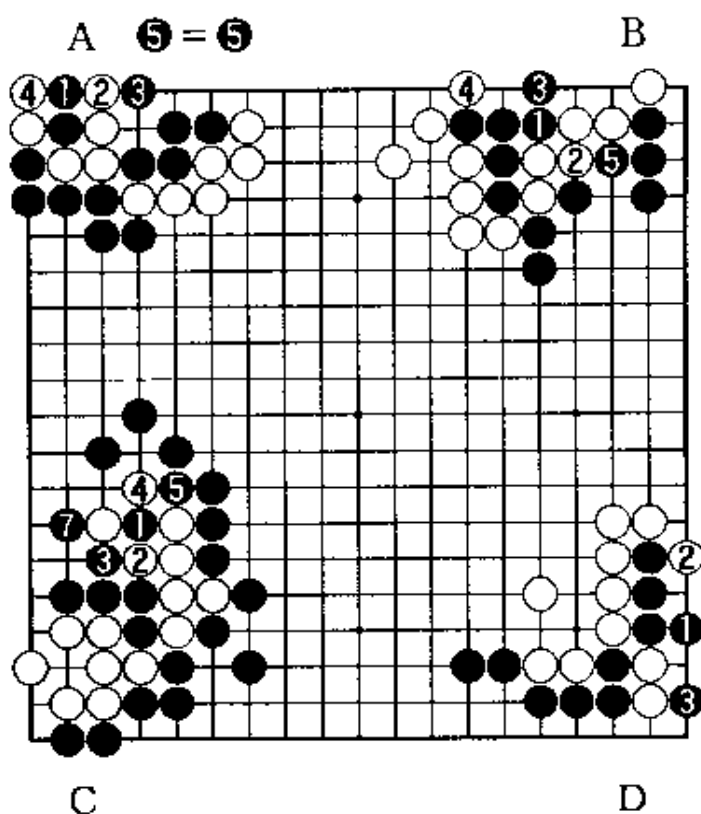
解答

A: 黑1立, 再5位扑, 白气不够。

B: 黑3好手, 白死。

C: 黑1挖, 简单杀白。

D: 黑1立急所, 白气不够。



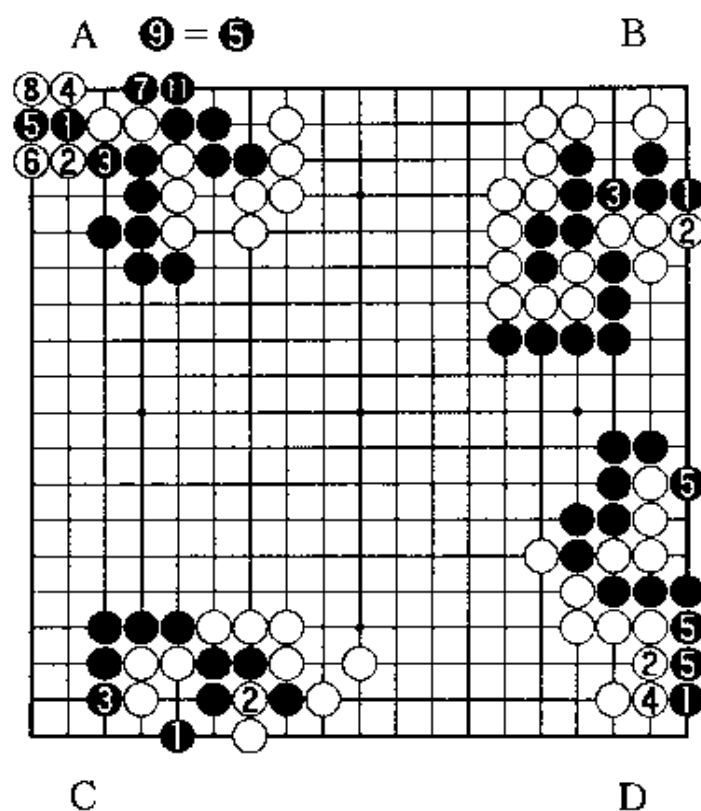
解答

A: 黑1顶, 好手, 角上是“大头鬼”, 白被吃。

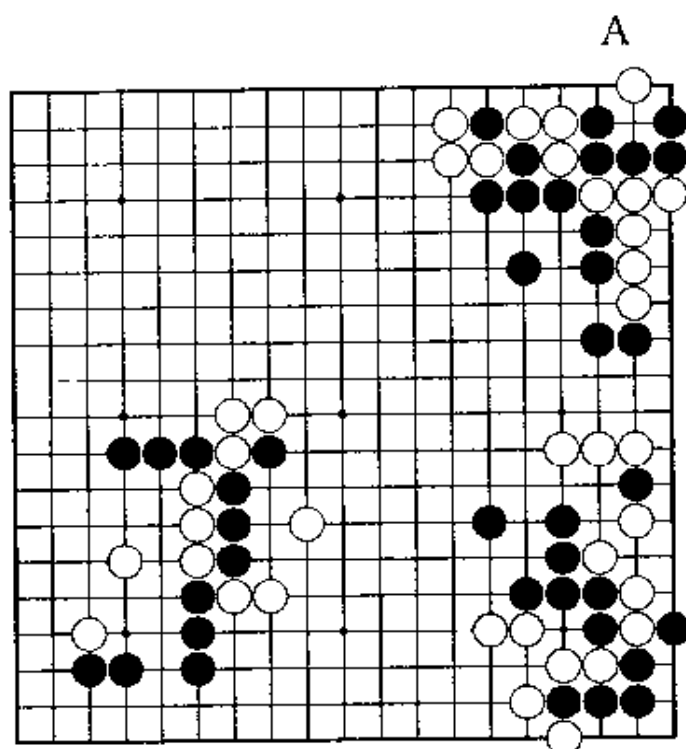
B: 黑1要点。

C: 黑1尖后, 白已无法收气, 如在3位收气, 白可1位尖。

D: 黑1跳, 利用角的特殊性杀白。



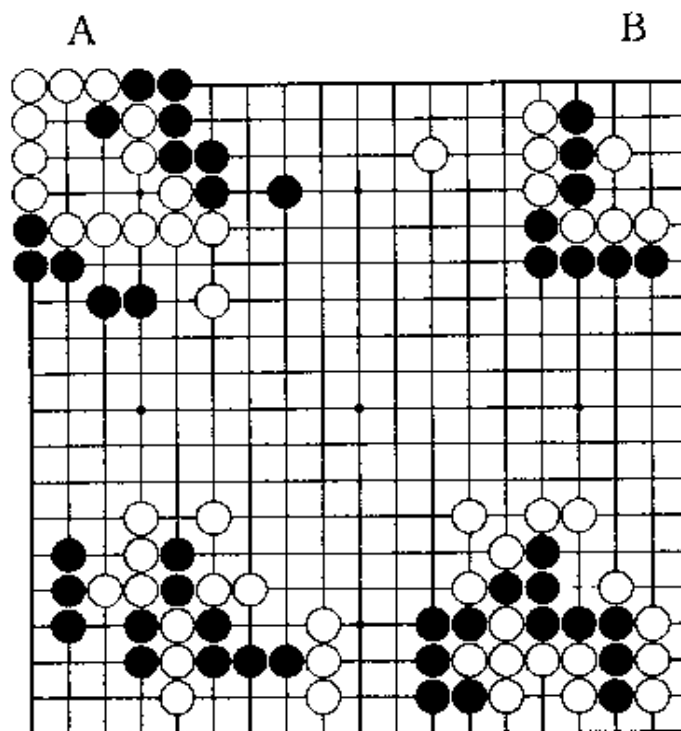
黑先
 A: 对杀收气。
 B: 黑外面逃不出去，只有杀白。
 C: 如何救出黑五子。



B

C

黑先
 A、B: 黑有手段吃白。
 C: 黑可联络。
 D: 黑如何收气?



C

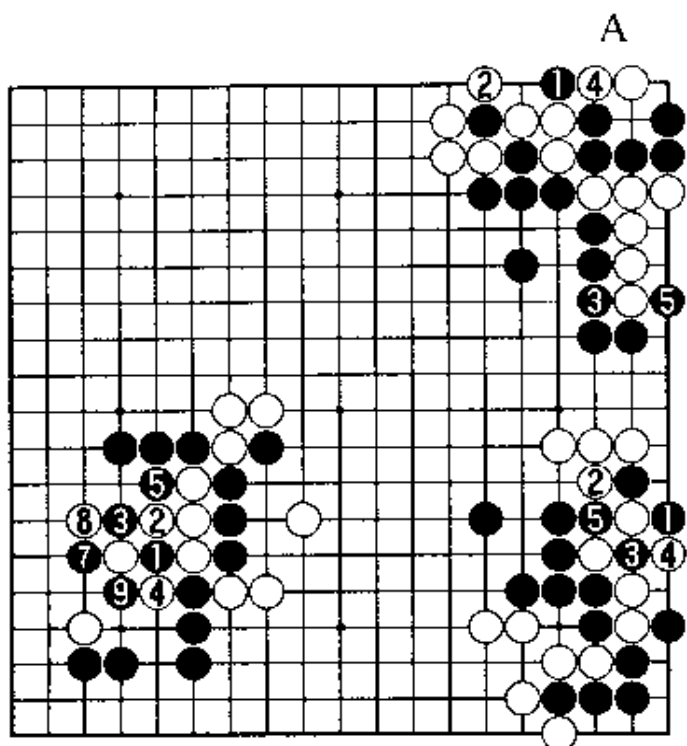
D

解答

A: 黑 1 先打一手，长出气，黑 1 若于 4 位立，则慢一口气。

B: 黑 1 必然，转一个弯白仍无法逃脱。

C: 黑棋 3 位扑是打劫连回的关键。



B ⑥ = ①

C

解答

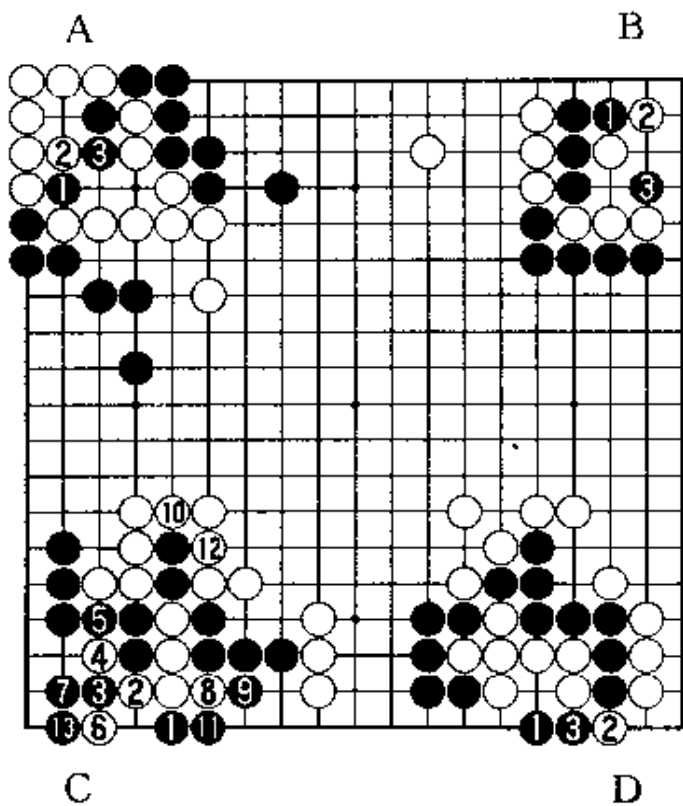
A: 黑 1 断出棋，白无论怎样应，角上白棋都有问题。

B: 黑 1 先拐是正确次序！黑 3 后白无应手。

C: 黑 1 顶是要点！白 2 企图阻渡。黑 3 以下至 13，黑成功渡过。

D: 黑 1 点是收气的好手，白气短被吃。

黑 1 若走 2 位，白则 1 位做眼，黑棋无眼被杀（慢一气）。



C

D

第二章 死活训练



围棋对局，从始至终，都是攻与守的转换，是你死我活的争斗。

杀棋能力如何，活棋水平怎样，是棋手棋力最集中、最根本的体现。只有熟练而全面地掌握了围棋死活的基础知识和基本技能，棋力才会得到有效的提高。

本章的练习内容，是帮助围棋爱好者们学习扳杀、点杀、聚杀、劫杀等手段，并掌握眼活、地活、劫活、弃子求活等技巧。

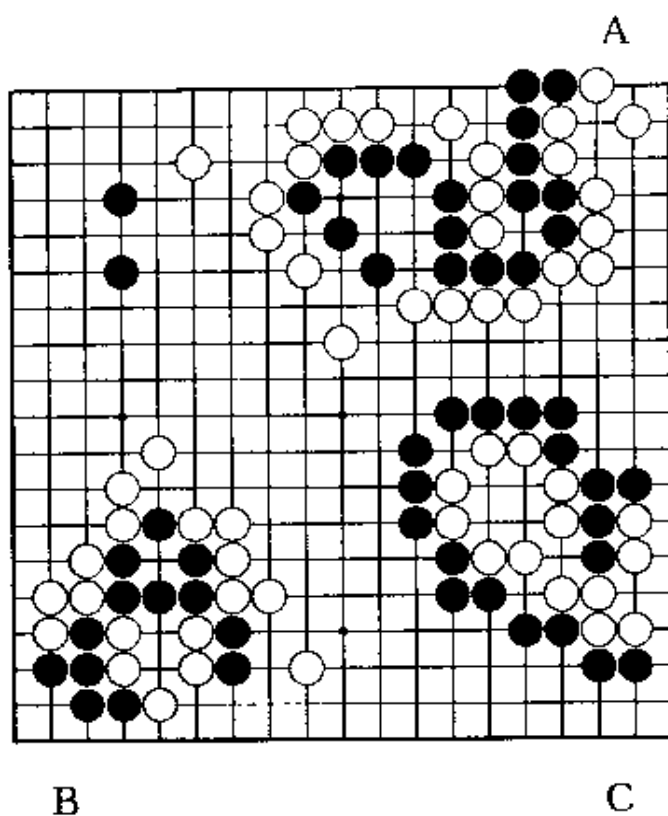
|
:
:

黑先

A: 黑大块可活。

B: 黑有好手。

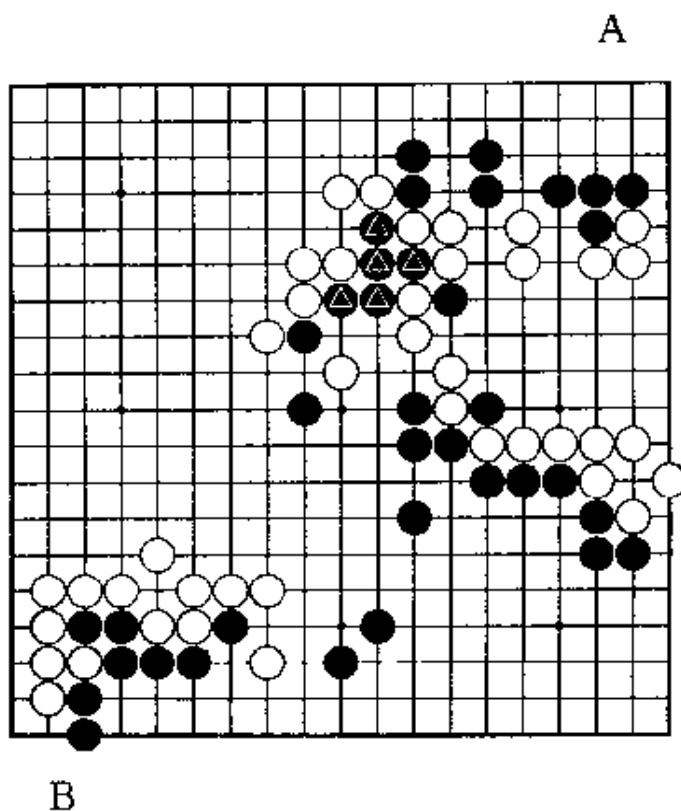
C: 可以杀白。



黑先

A: 将黑 ④ 子救出。

B: 黑怎样活最好?

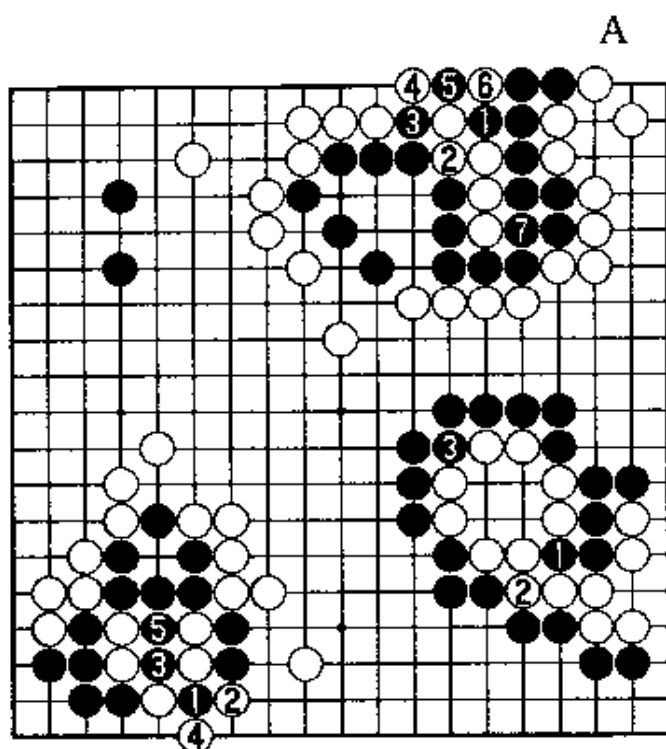


解答

A: 黑 1 挤, 再于 5 位扑, 白连不回。

B: 黑 1 妙手! 黑 3、5 吃白二子。

C: 黑 1 先挤, 再 3 挤是好手。白做不出两眼。



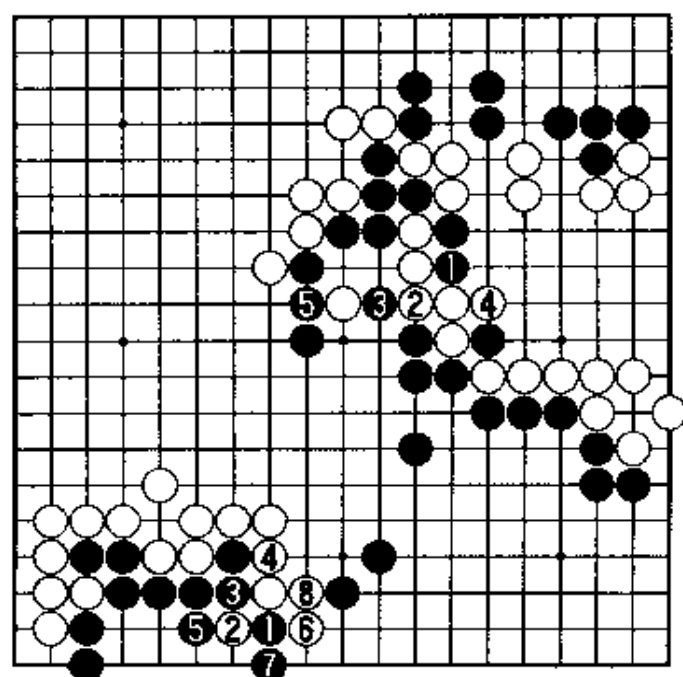
B

C

解答

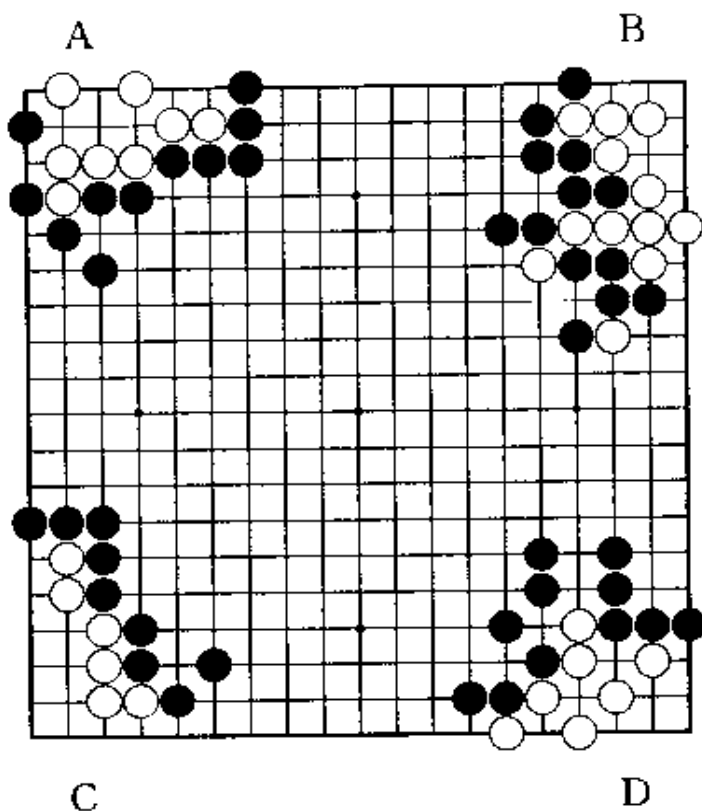
A: 黑 1 挤, 白 2 粘, 黑 3 挖后巧妙连回。

B: 黑 1 托, 以下至白 8 黑先手活棋。白 4 若 6 位扳, 黑则 4 位冲即可。

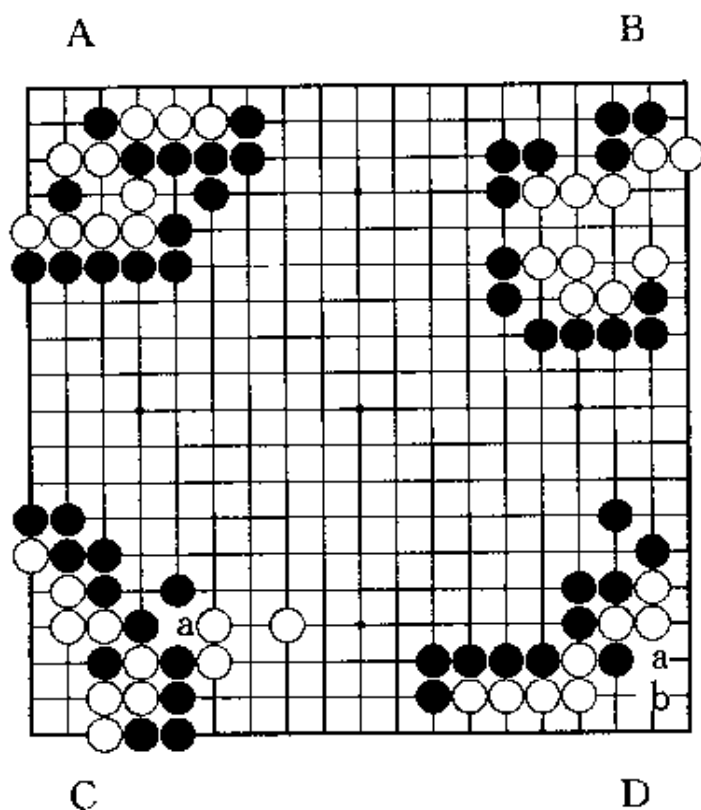


B

黑先
 A: 地方不大,
 应净杀白。
 B: 打劫即可。
 C: 请净杀白角。
 D: 很简单, 要
 求净杀。



黑先
 A: 利用角的特
 殊性可以杀白。
 B: 请找出白棋
 的弱点, 净杀白棋。
 C: 黑 a 位有断
 点, 如何杀白?
 D: 若黑 a、白 b,
 则白简单活棋, 其实
 黑有手段可以全部杀
 白。



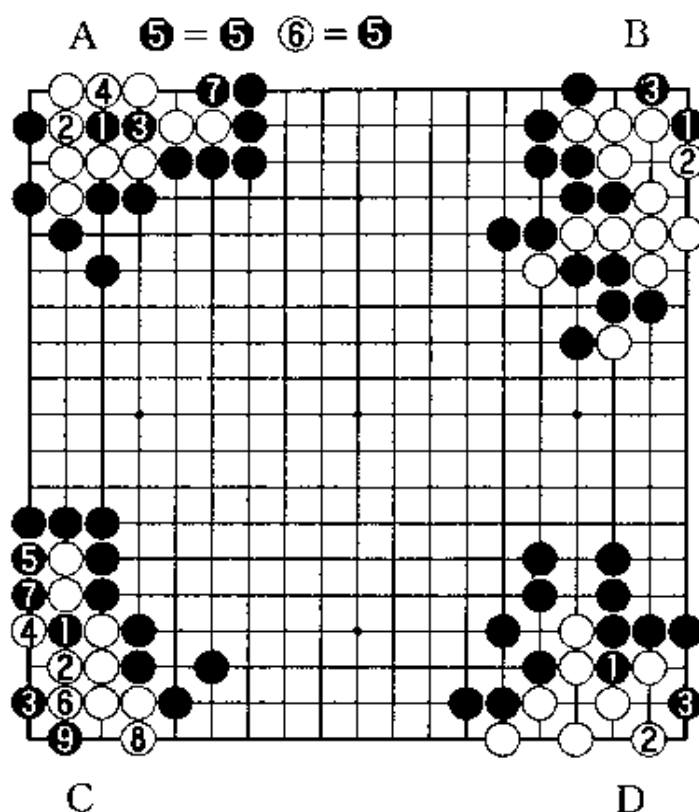
解答

A: 黑 3、5 连续弃子，白无法做眼。

B: 黑 1 要点，白无应手，成劫杀。

C: 黑 1、3 次序重要，成“盘角曲四”，白被杀。

D: 黑 1 挤，白做不出两眼。



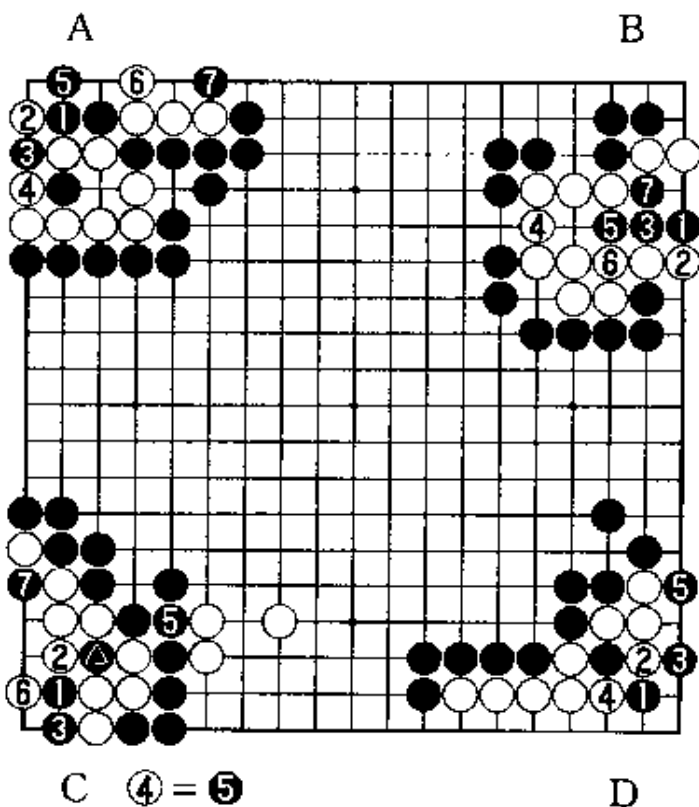
解答

A: 黑 3 扑重要，黑 5 立、7 扳，白两边不能入气。

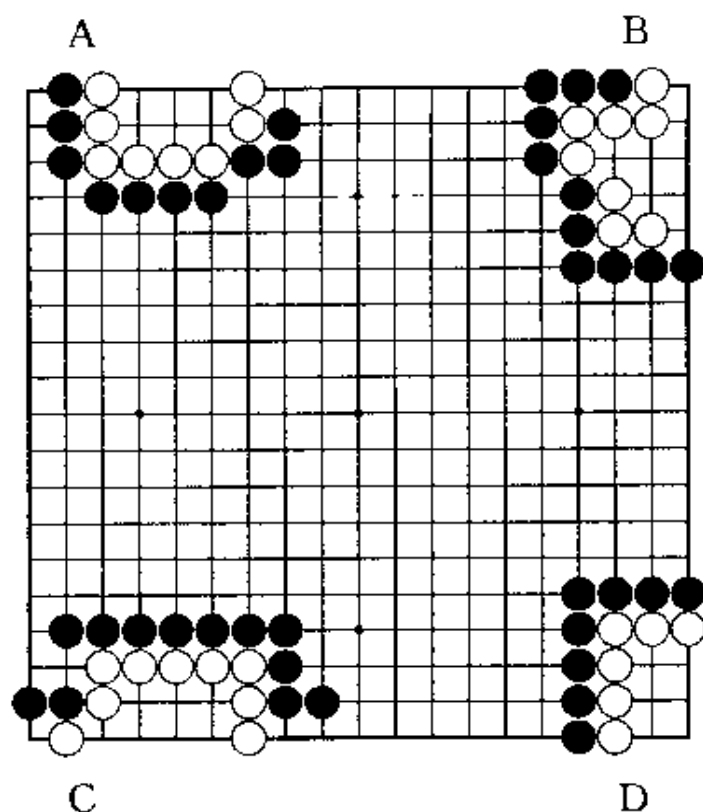
B: 黑 1 是要点，黑 3、5、7 后，白已无法做活。

C: 黑 1、3 包打，再 5 位粘，白死。

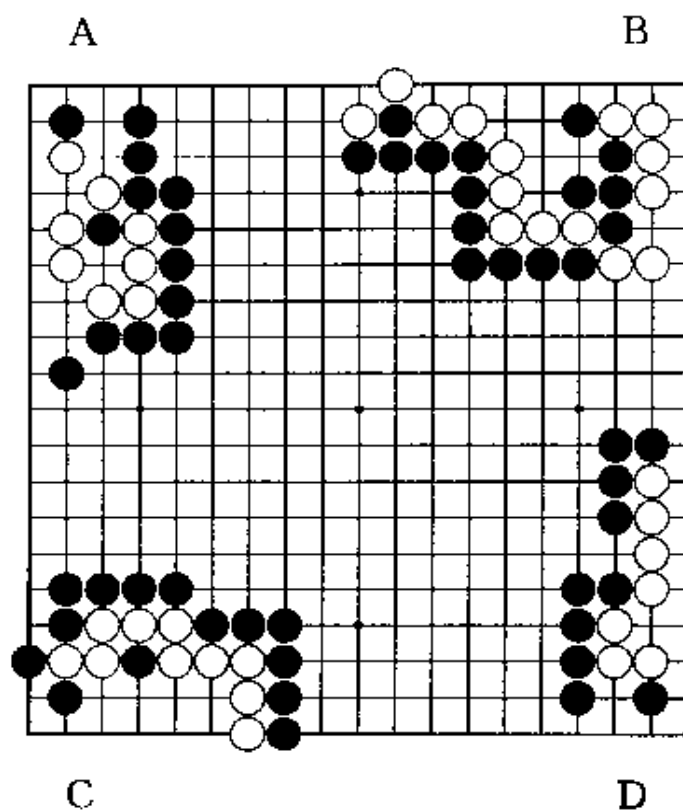
D: 黑 1、3 即可巧妙渡回，白不活。



黑先
 A: 不是“扳六”，应净杀白棋。
 B: 较为简单，要求净杀白棋。
 C: 走成“刀五”，可简单杀白。
 D: 白气紧，可充分利用这一点杀白。



黑先
 A: 没什么变化，结果是打劫。
 B: 找出收气要点。
 C: 有好手杀白。
 D: 请净杀白棋。



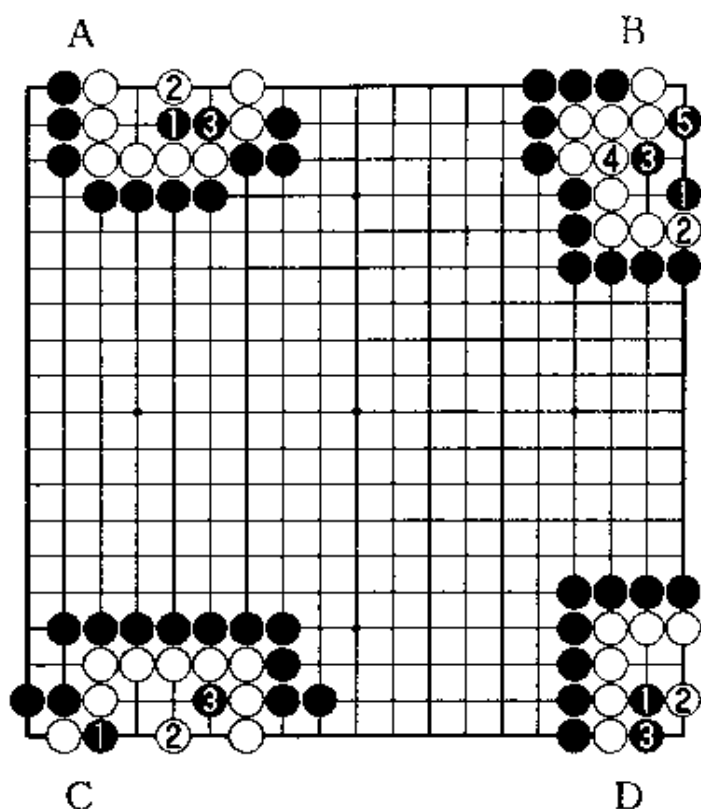
解答

A: 黑 1 点，黑 3 断后，白无法入气，净死。

B: 黑 1 跳入，白已无应手。

C: 黑 1 扑，白成“刀把五”，净死。

D: 黑 1、3 利用白气紧杀白。



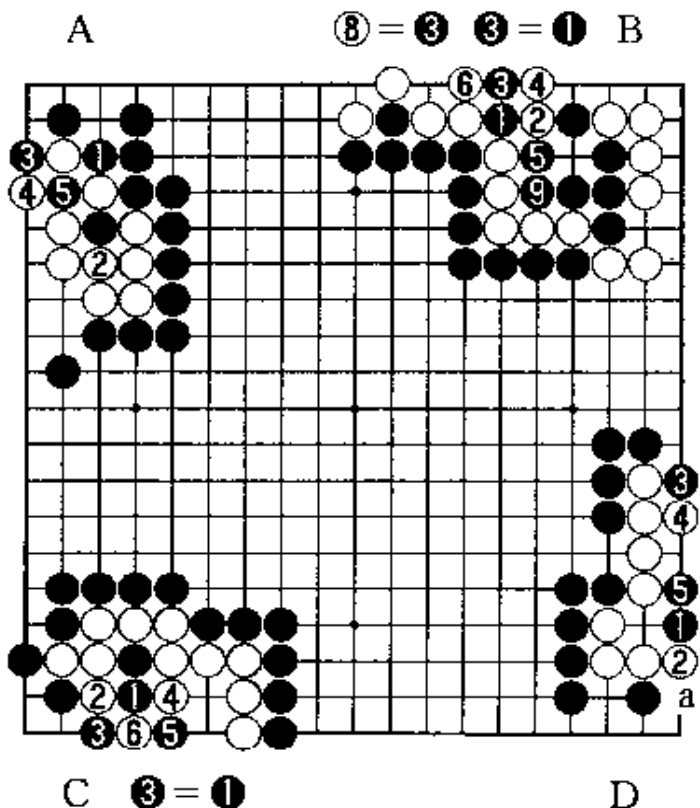
解答

A: 黑 1 打吃，简单成劫杀。

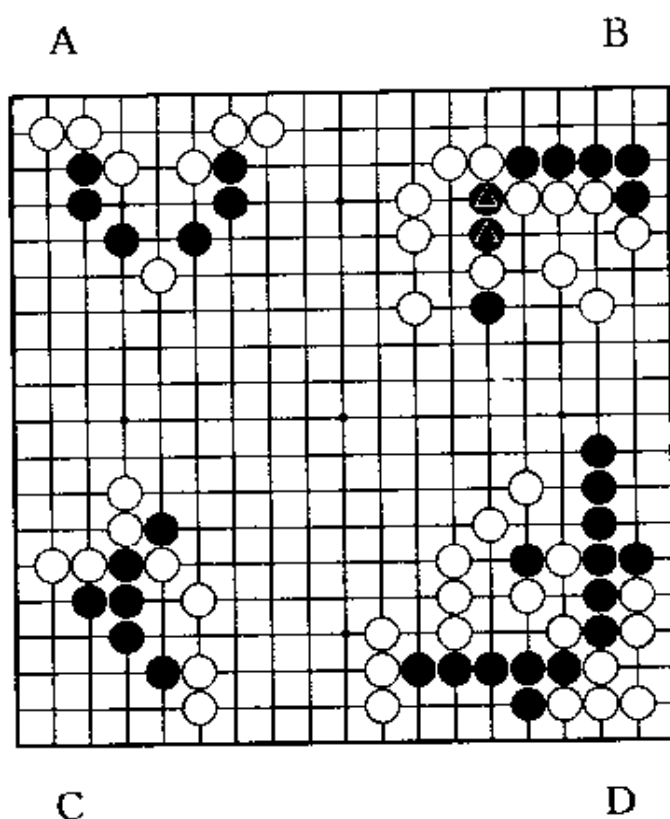
B: 黑 1 断是收气急所，至 7 扑，白死。

C: 黑 5 好手，“打二还一”后白死。

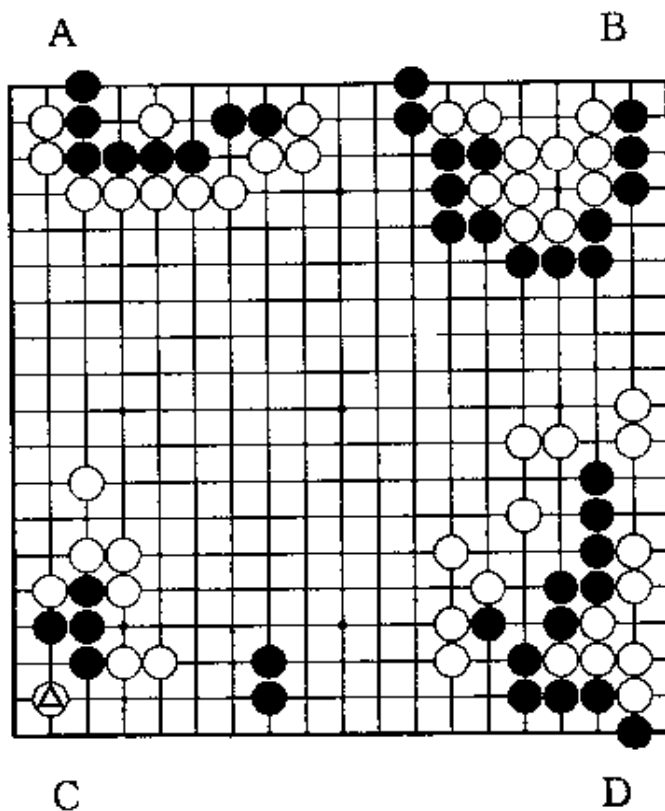
D: 黑 1 点正确，黑 5 长后白死。黑 1 若在 2 位扳，白可 a 位扑，吃黑的“接不归”。



- 黑先
- A: 黑有妙手先防断。
- B: 黑●二子如何联络?
- C: 黑可冲出。
- D: 黑下面六子怎样逃出?



- 黑先
- A: 黑方如何做活?
- B: 可净杀白棋。
- C: 白△点杀, 黑如何做活?
- D: 黑已逃不出, 只有杀白方可做活。



解答
A: 黑 1 挖已先手将断点补上。白如 4 位冲, 黑 5 刚好联络。

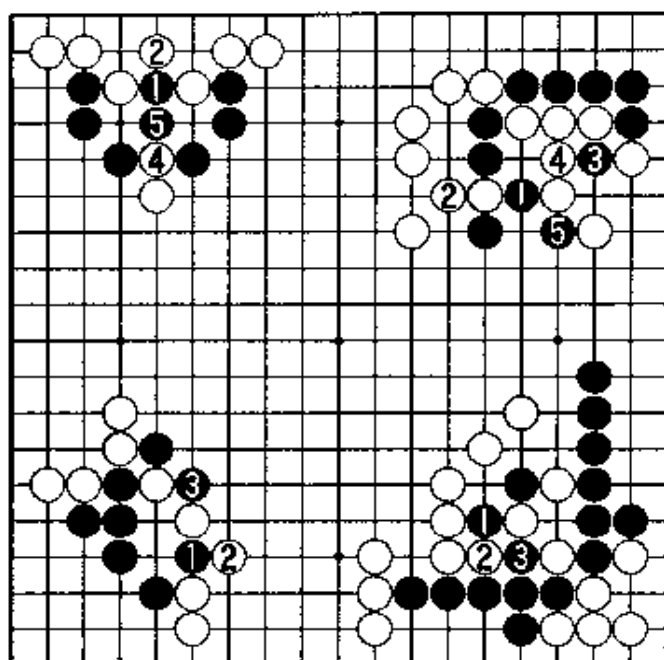
B: 黑 3 巧手, 再 5 位挤逃出。

C: 黑 1 已逃出。

D: 黑 1 挖, 弃子可联络。

A 3 脱先

B



C

D

解答
A: 黑 1 团是要点, 以下成双活必然。

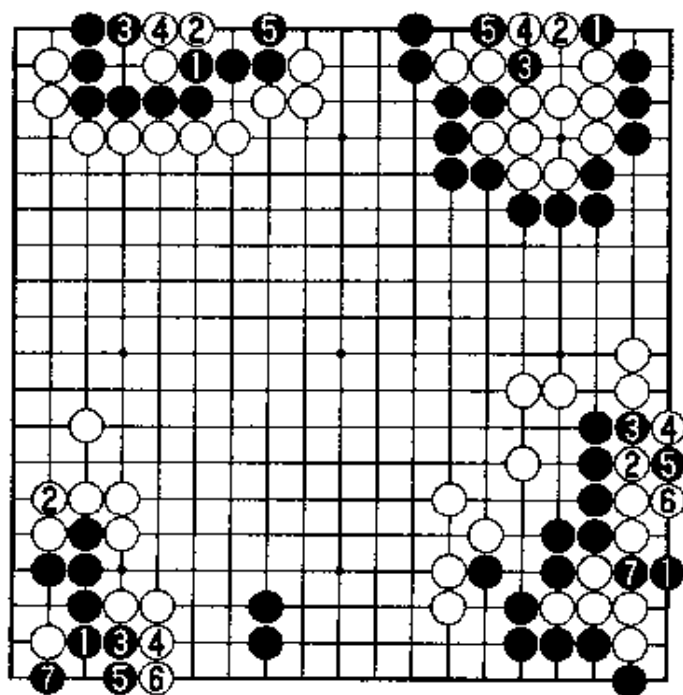
B: 黑 1、3 次序重要, 白无法反抗, 被净杀。

C: 黑 1 必然, 黑 5 立先手, 可活。

D: 黑 1 点, 再 5 扑, 黑 7 可“金鸡独立”, 吃白五子。

A

B



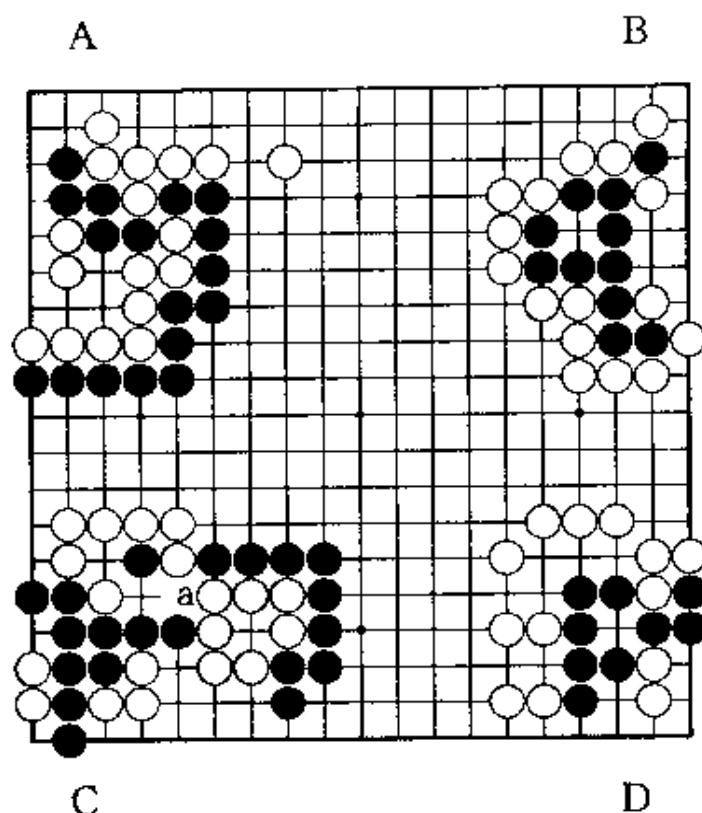
C

D

黑先
A: 黑五子看似不行，其实可形成劫杀。

B、D: 黑怎样做活？结果是打劫。

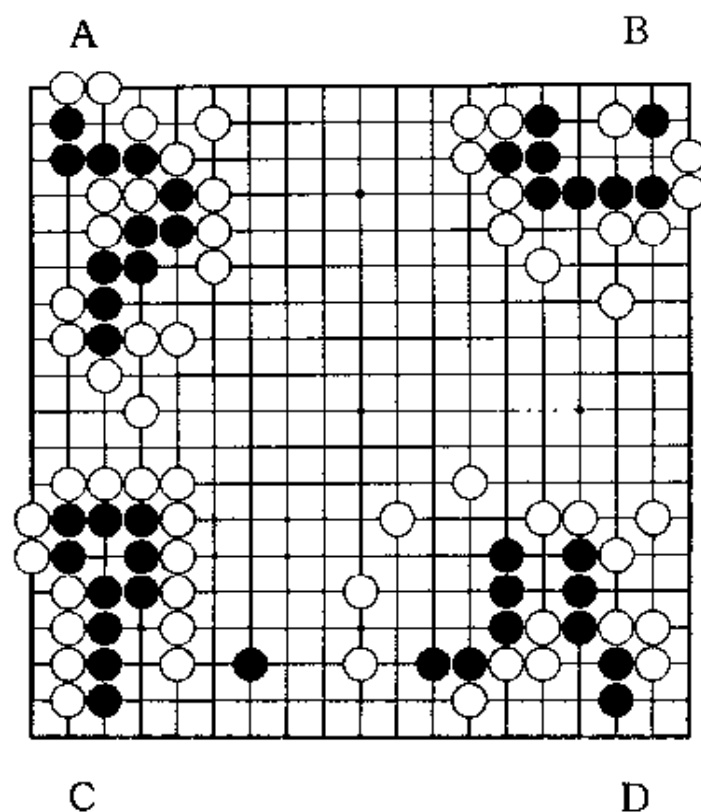
C: 白a位联络和下边做眼必得一处，黑也有好手解危。



黑先
A: 黑吃白三子不活，怎样才能做活？

B: 黑可劫活。

C、D: 黑已进入困境，有什么手段可以做活呢？

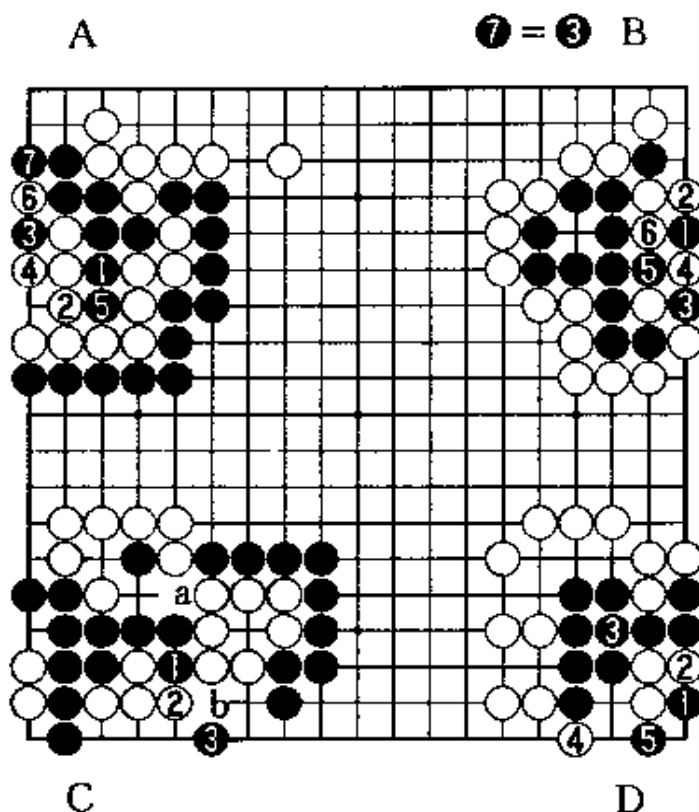


解答
A: 黑 1 冲、3 扳后，黑 5 打吃好手，成劫。

B: 黑 1 是唯一的做活手段，成为劫活。

C: 黑 3 飞巧手，a、b 两点白不能兼顾。

D: 黑 1 是要点，至 5 成劫活。

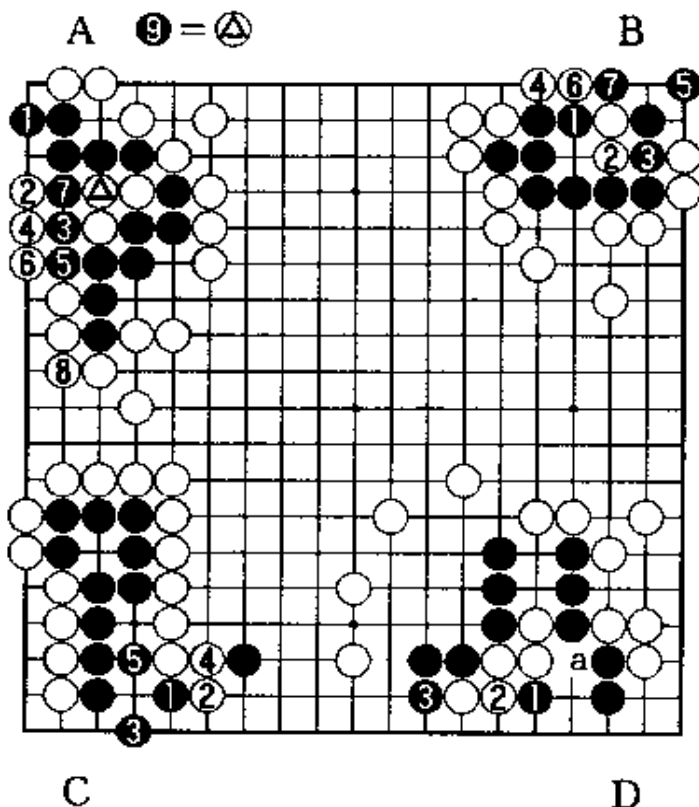


解答
A: 黑 1 立做眼，白 2 大飞破眼，黑 3 以下可做活。

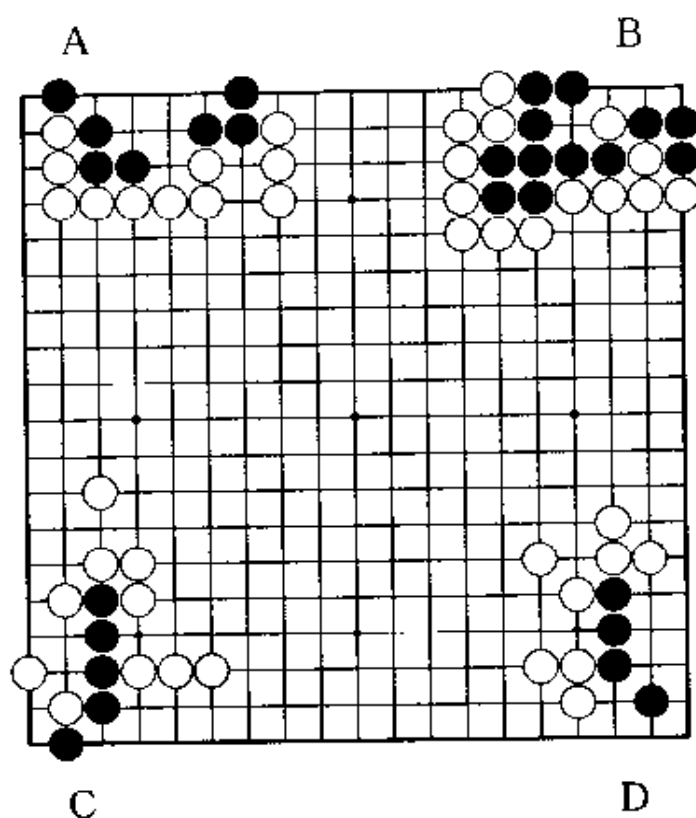
B: 黑 5 在一路小尖是巧手，成劫活。

C: 黑 3 “倒虎”好手，可净活。

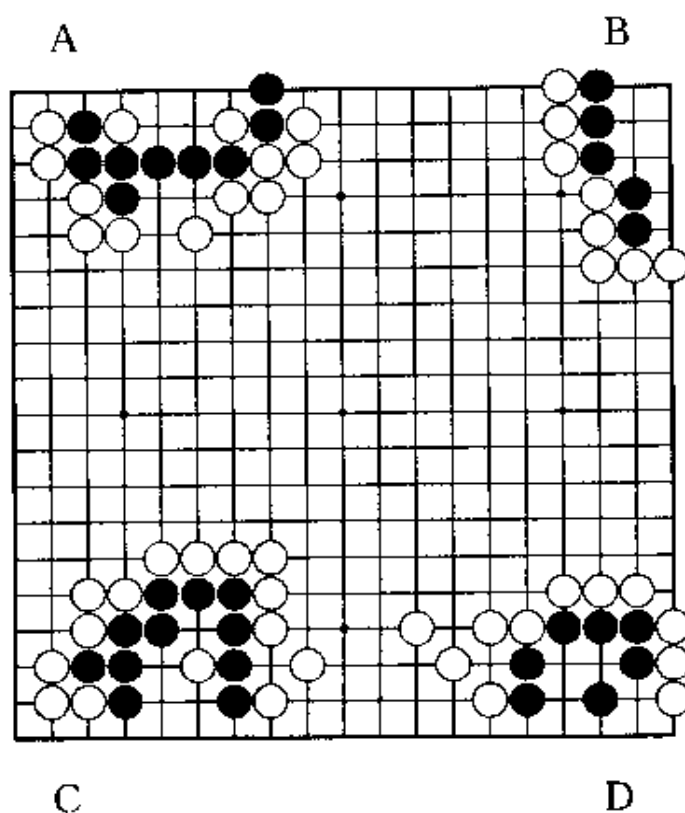
D: 黑 1 好手，白 2、黑 3 后白五子被吃。黑 1 如在 3 位挡，白可 a 位断，黑失败。



黑先
 A、B：稍加思考，黑可简单做活。
 C：有一点难度，但黑可以净活。
 D：角部常见之形，黑可活。



黑先
 A：黑可活，但不能随手。
 B：地方虽小，但黑可做活。
 C：第一手很重要，黑可活。
 D：黑可利用角的特殊性做活。

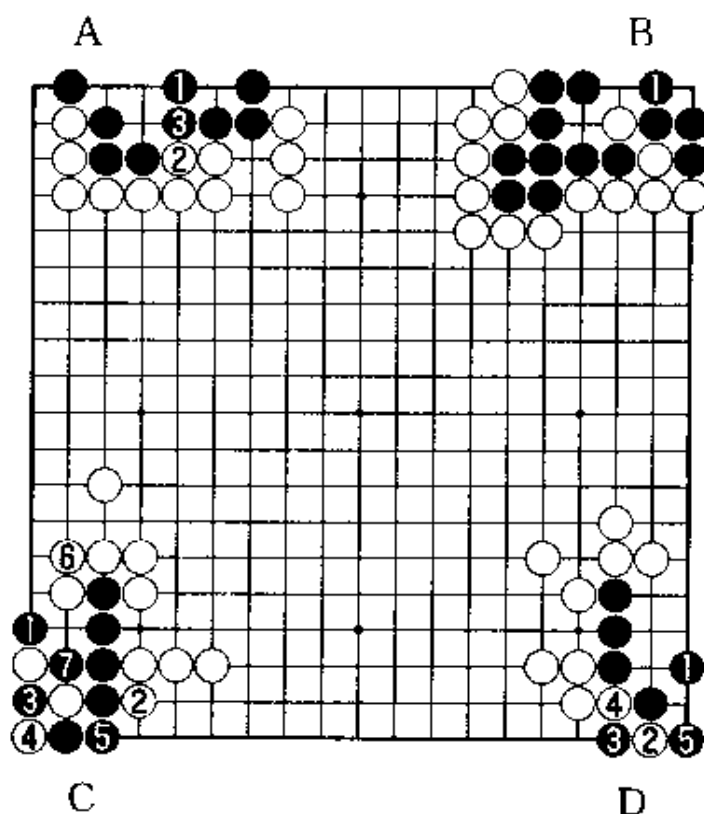


解答

A、B：黑 1 是最简单有效的活法。

C：黑 1 必然，白 6 补，黑 7 吃活棋。

D：黑 1 “倒虎”是最清楚的做眼方法。



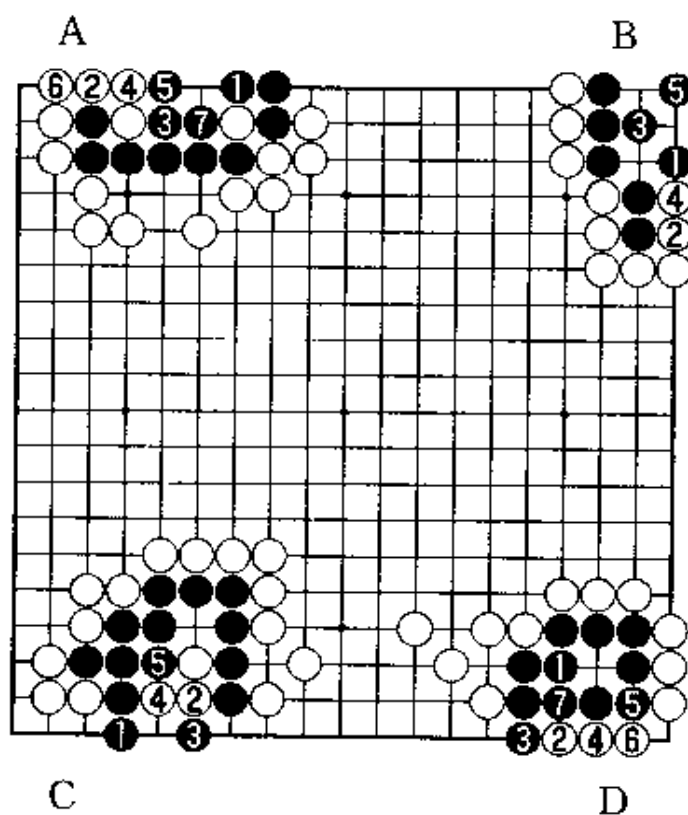
解答

A：黑 1 打吃方向正确，至 7 提黑活。黑 1 吃方向若在 7 位，白 2 渡，黑 5 时，白可 1 位立，黑失败。

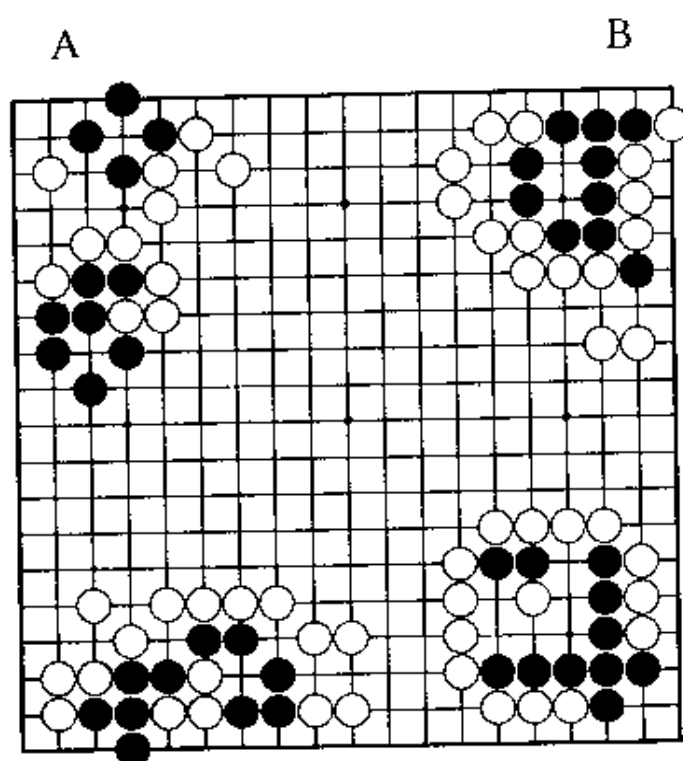
B：黑 5 弃子活。

C：黑 1 立重要，白 2 以下成双活必然。

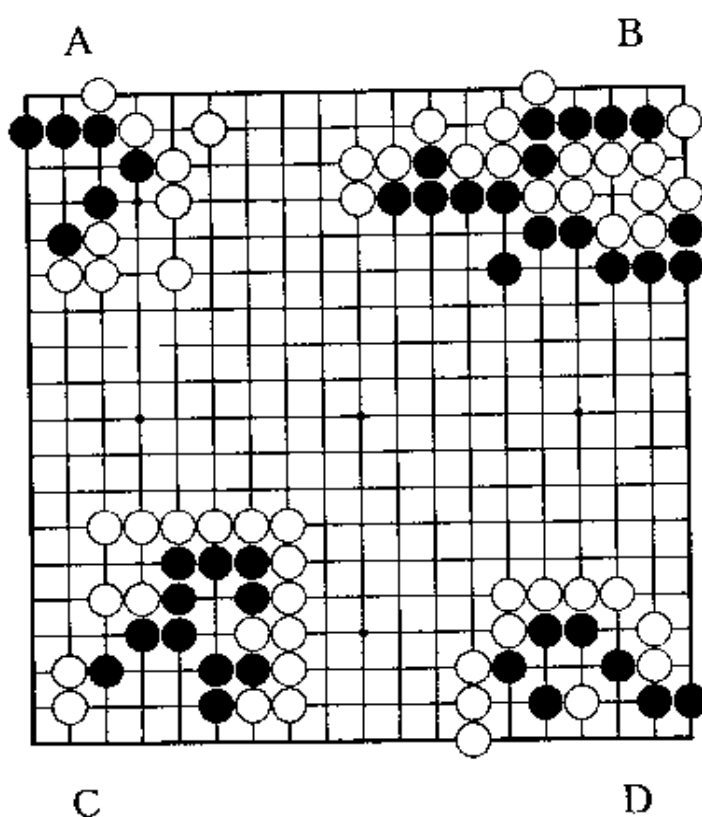
D：黑 1 做眼好手，白 2 点以下不成立，黑活。



黑先
A、B、C、D:
黑全部净活。



黑先
A、B、C、D:
黑全部净活。



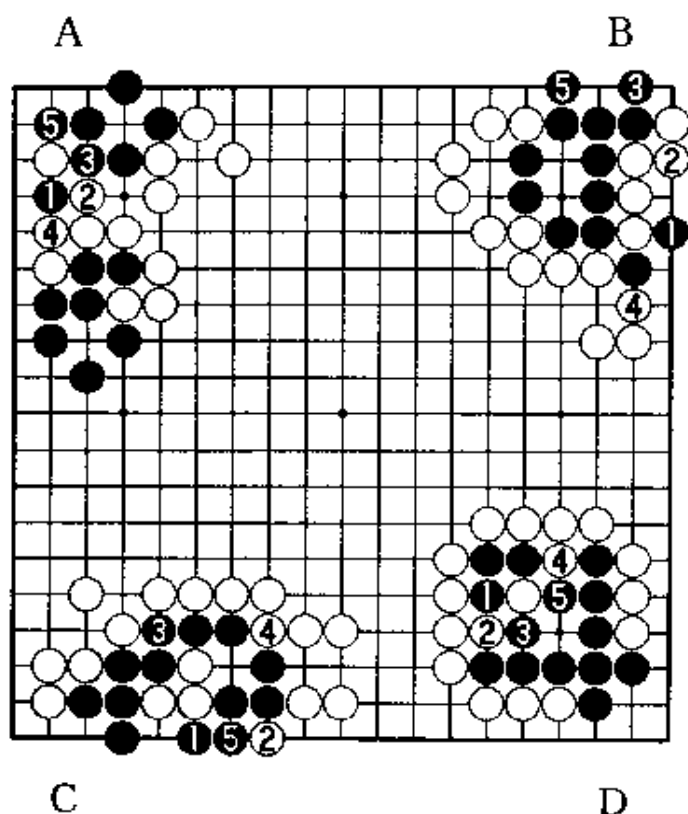
解答

A: 黑 1 弃子可活。白 2 在 3 位挤，可成劫。

B: 黑 1 活角好手。

C: 黑 1 扳，成双活。

D: 黑 1 弃子可做一眼，黑活。



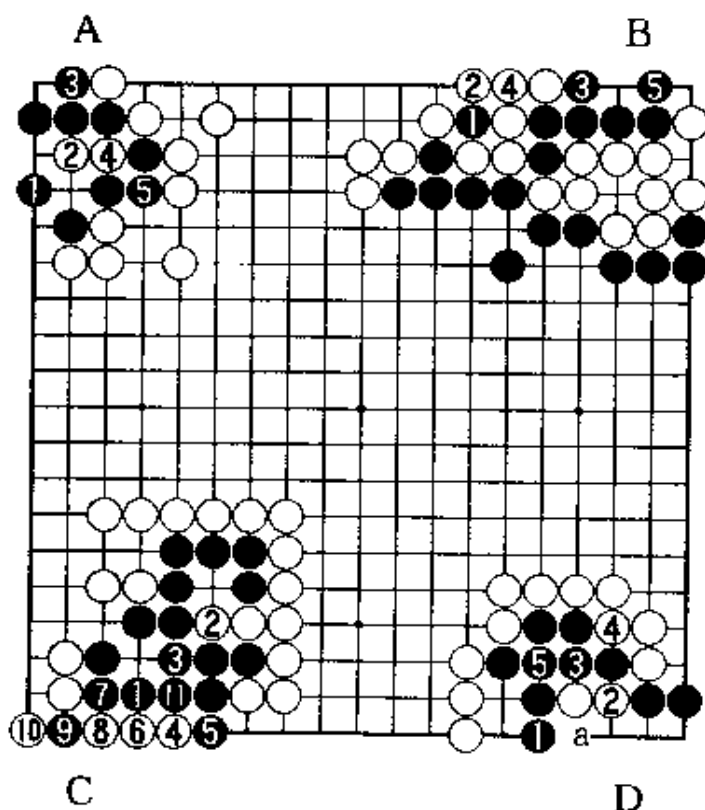
解答

A: 黑 1 倒虎关键，白 2 点并不能破眼，黑净活。

B: 黑 1 扑重要，黑 3 打先手，可成双活。

C: 黑 1、3 做眼之后，白 4 点杀不成立，黑活。

D: 黑 1 立好手，以下至黑 5 活棋。黑 1 如 a 位扳，白可 1 位扑，黑不能净活。



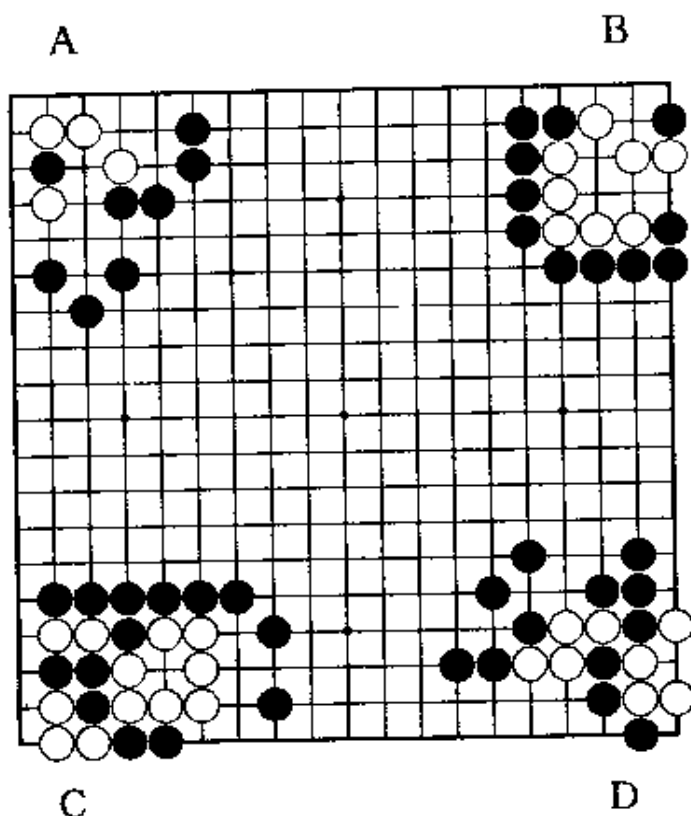
黑先

A: 弃子杀白。

B: 如何紧气杀白?

C: 不要随手, 白气很紧, 黑可净杀白棋。

D: 该怎样杀白呢? 稍有难度, 如能掌握, 对实战很有帮助。

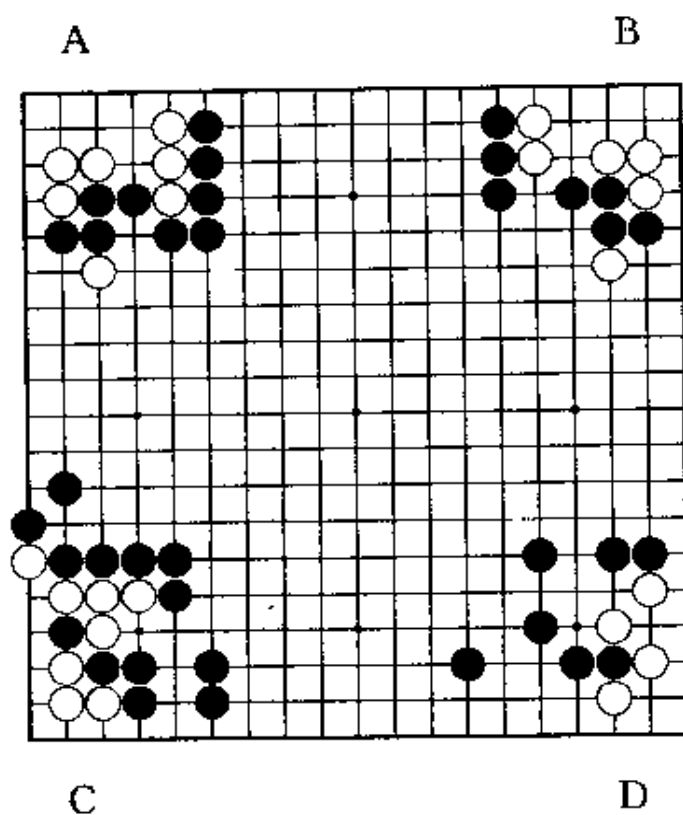


黑先

A、B: 怎样杀白? 两题相似, 但结果不一样。

C: 要求净杀白棋。

D: 实战常形, 要将白净杀。



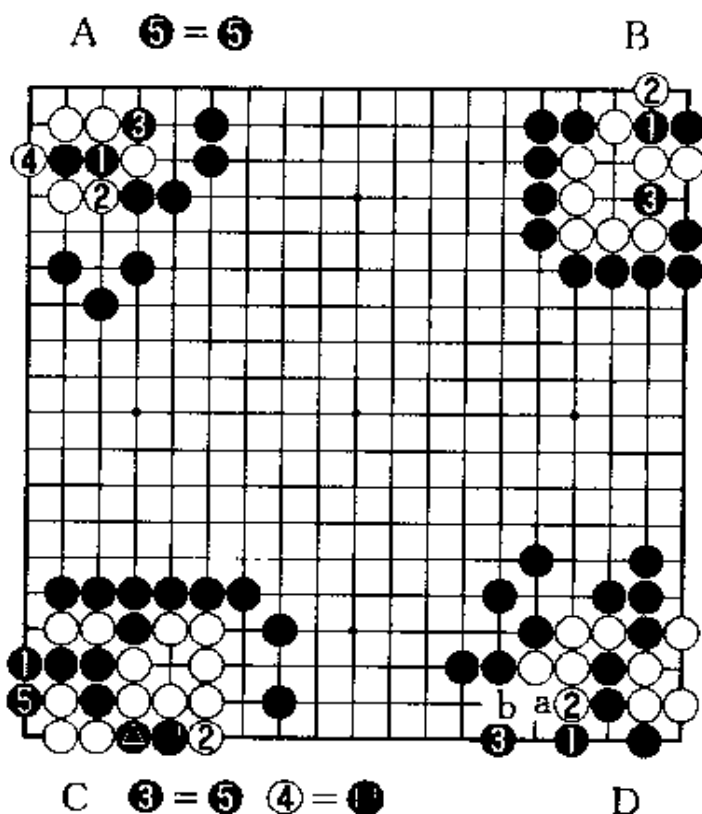
解答

A: 黑 1 多送一子，再 5 位扑，白死。

B: 黑 1 挤撞紧白气，3 挖白死。

C: 黑 1 立，使白不能在 5 位做眼，白死。

D: 黑 1、3 是常用手段，白被杀。白如走 a，黑走 b，白亦不行。



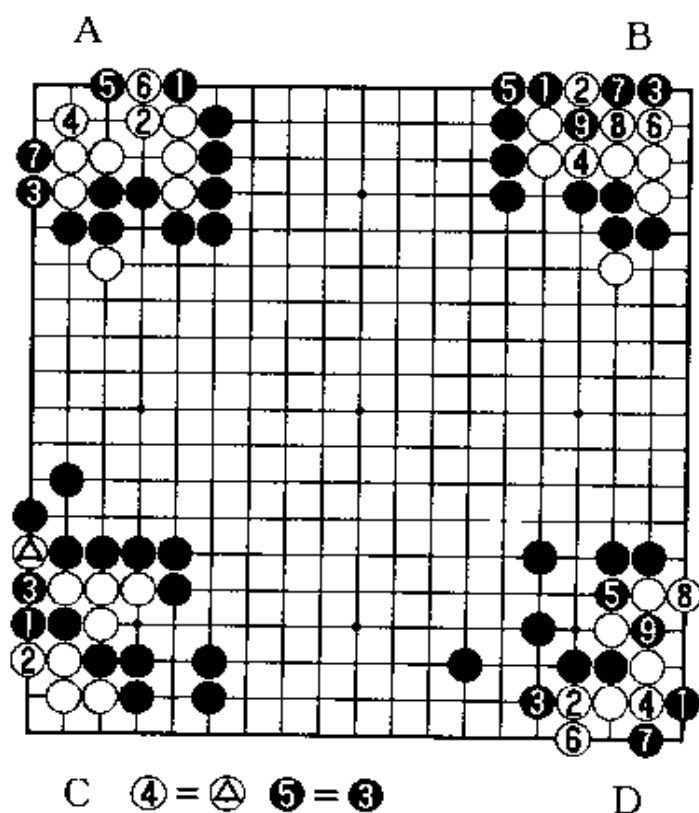
解答

A: 这是基本死活。黑 1、3 扳，再 5 点，白死。

B: 比 A 题多一口外气，结果是打劫。

C: 黑 1、3 弃子，再 5 提，白没眼，被杀。

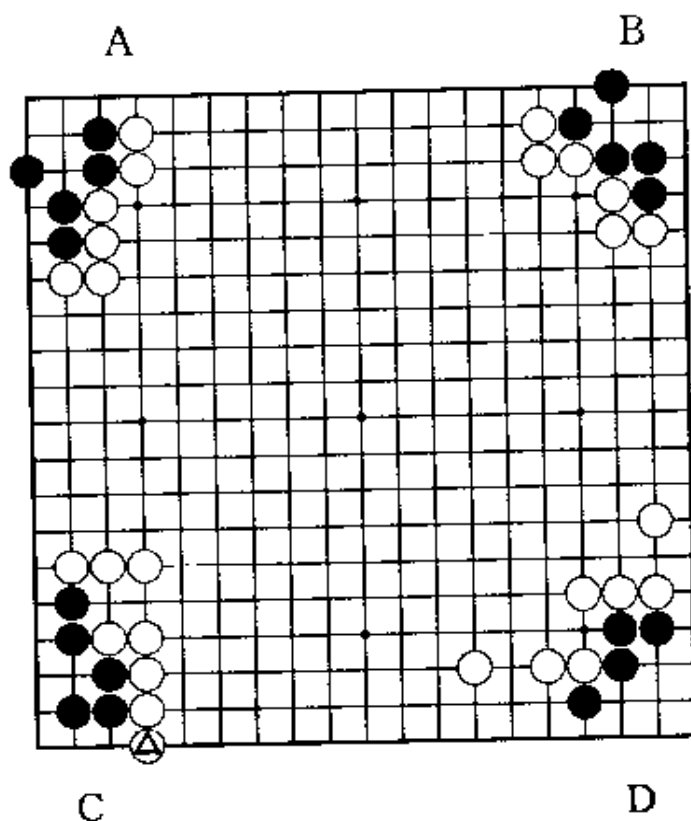
D: 黑 1 点重要，以下成“盘角曲四”，白死，需牢记此结果。



白先
A、B：打劫即可。

C：发挥白⊗子的作用，打劫。

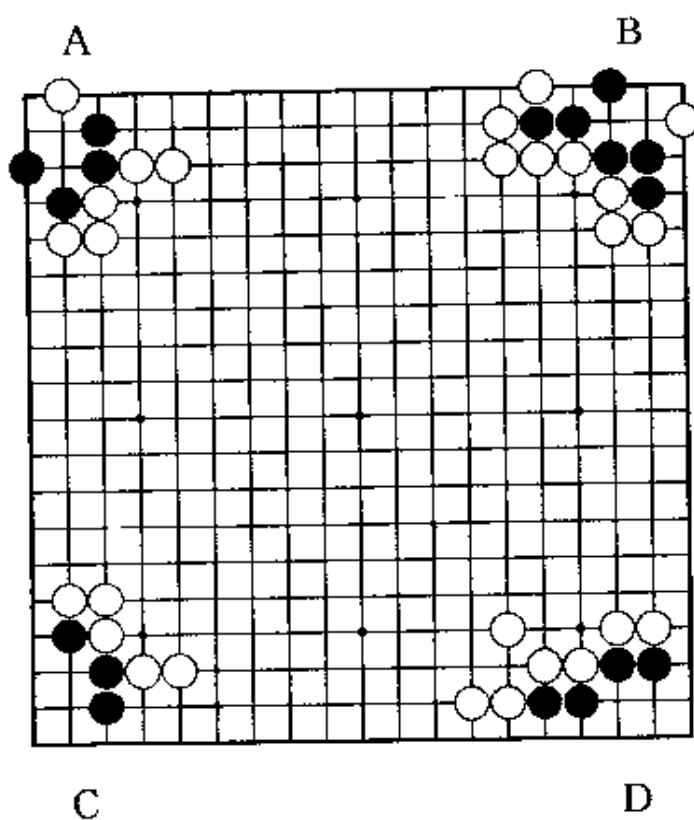
D：要求净杀黑角。



黑先
A、B：要求黑净活。

C：掌握了A题，此题便不成问题。黑应净活。

D：黑如何做活？



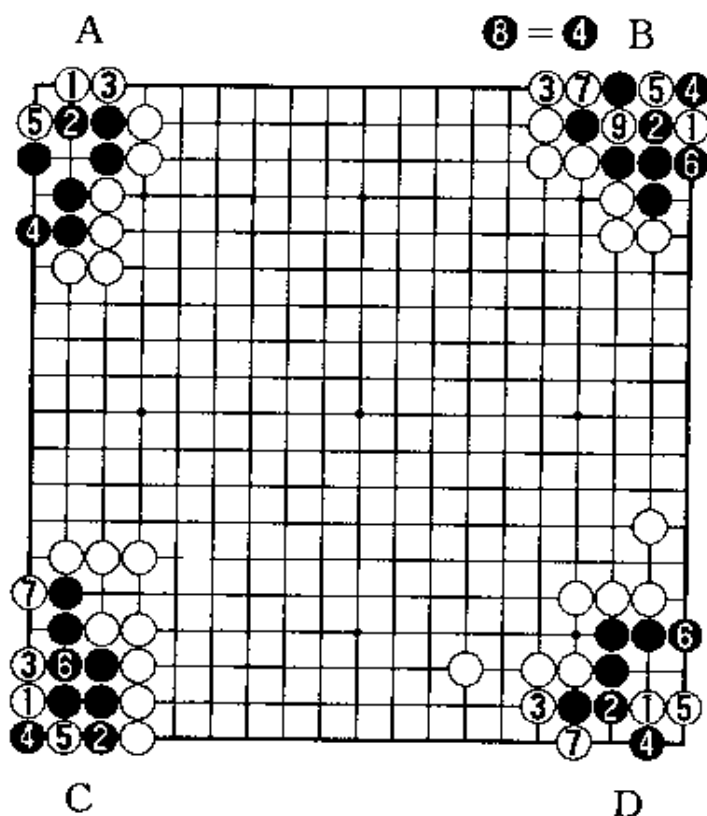
解答

A: 白 1 要点, 黑 2 以下成劫杀。

B: 白 1 点, 再 3 位立, 以下成劫杀。

C: 白 1 是急所, 以下成劫必然。

D: 白 1 点以下净杀黑角。



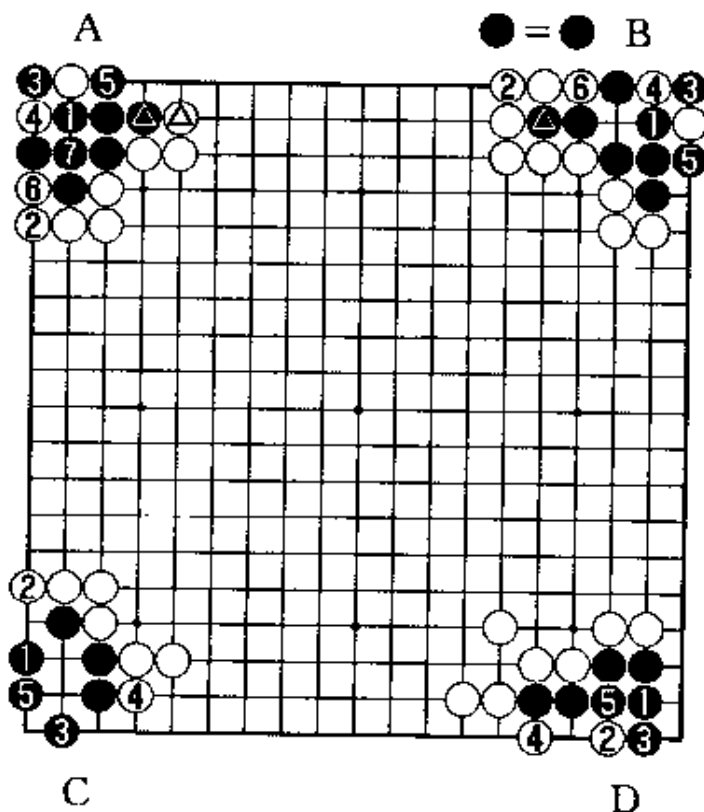
解答

A: 有了黑●与白⊙的交换, 黑 1 至 7 为净活。

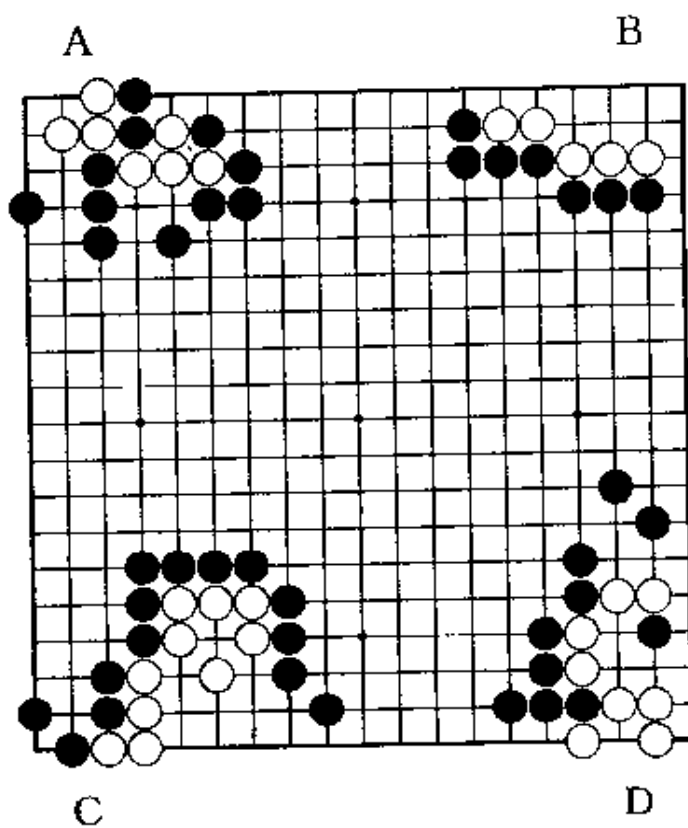
B: 此型多黑●一子, 黑可利用“打二还一”做活。

C: 黑 1 必然, 白 2 立, 黑可 3 位活。

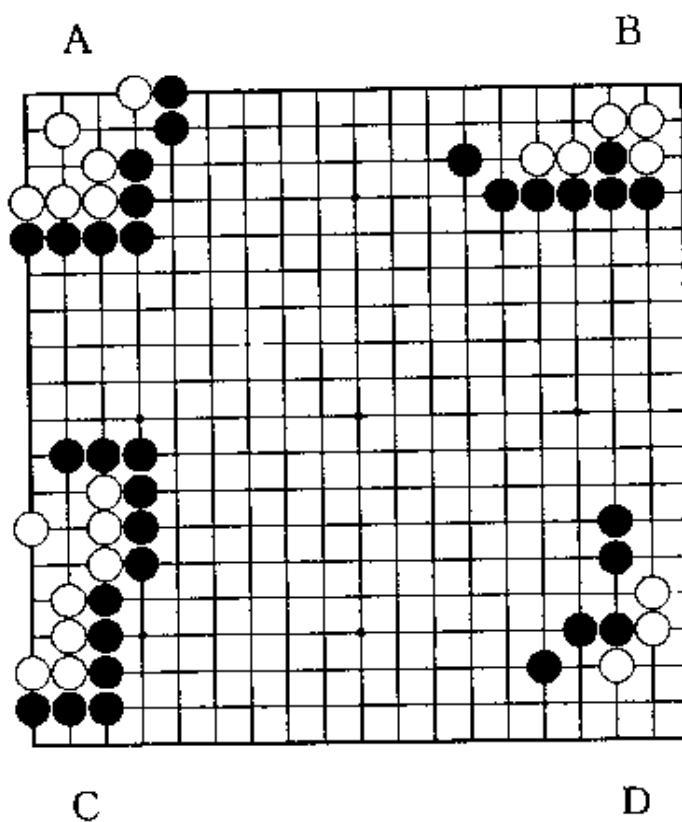
D: 黑 1 净活。



黑先
A、B、C、D:
全部净杀白棋。



黑先
A: 打劫杀白。
B、C、D: 全部
净杀白棋。



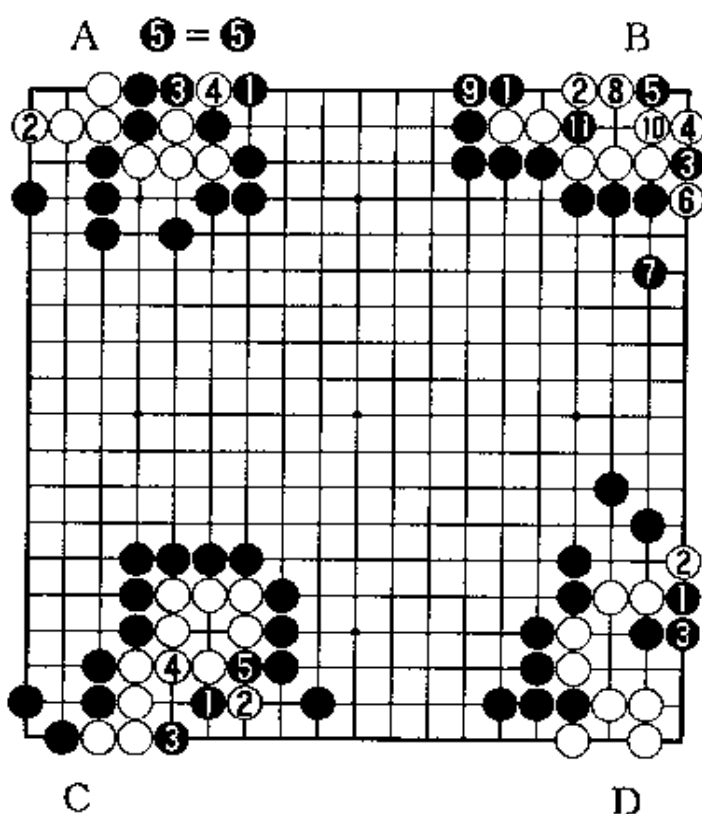
解答

A: 黑 1 好手，黑 5 提后，白只有一眼。

B: 黑 3 扳，5 点，白死。请牢记此型着子顺序。

C: 黑 1、3 利用白气紧杀白。

D: 黑 3 粘，白已无法吃黑三子，白被杀。



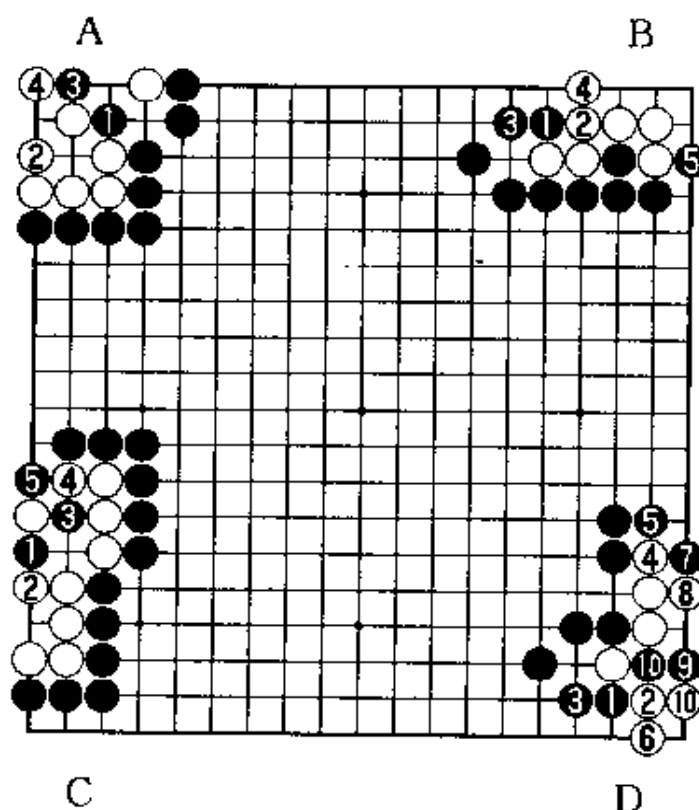
解答

A: 白 4 扑强行打劫，这是白的最顽强抵抗。

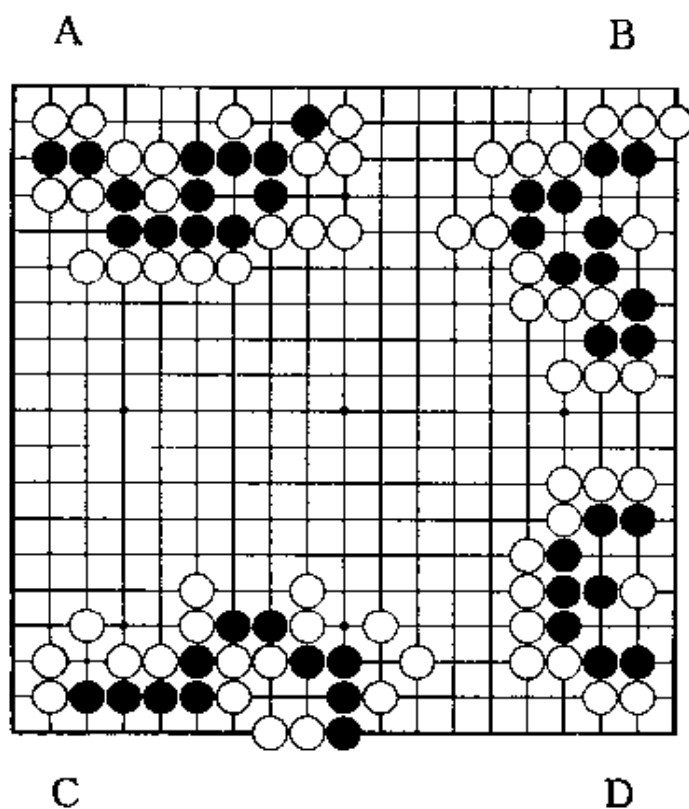
B: 黑 1 位夹，好手！黑 3、5 后，白死。

C: 黑 5 提后，白不能入气，白被杀。

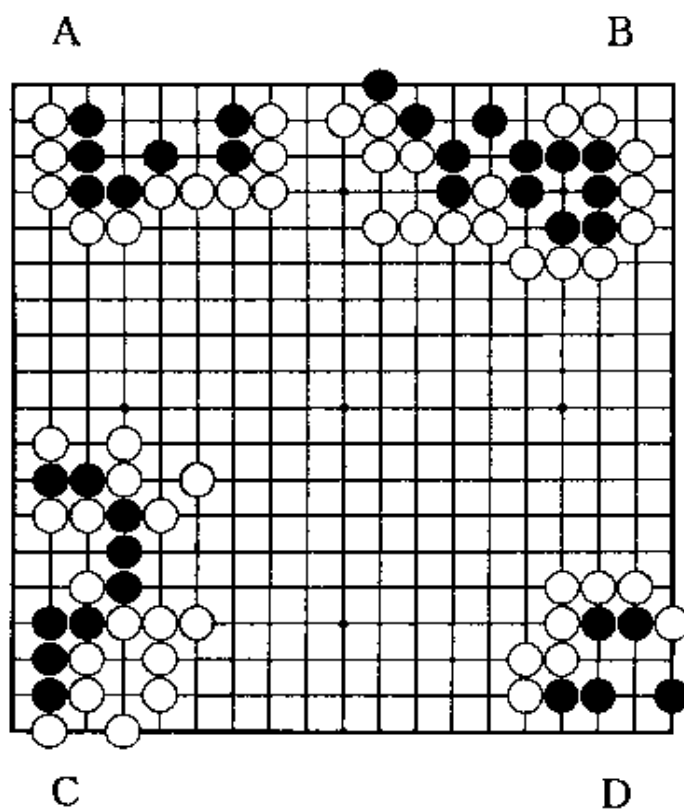
D: 黑 1 夹后黑 3 退，白已做不出两眼。



黑先
 A、B、C：黑可以净活。
 D：黑利用角的特殊性可劫活。



黑先
 A、B、C、D：黑全部净活。



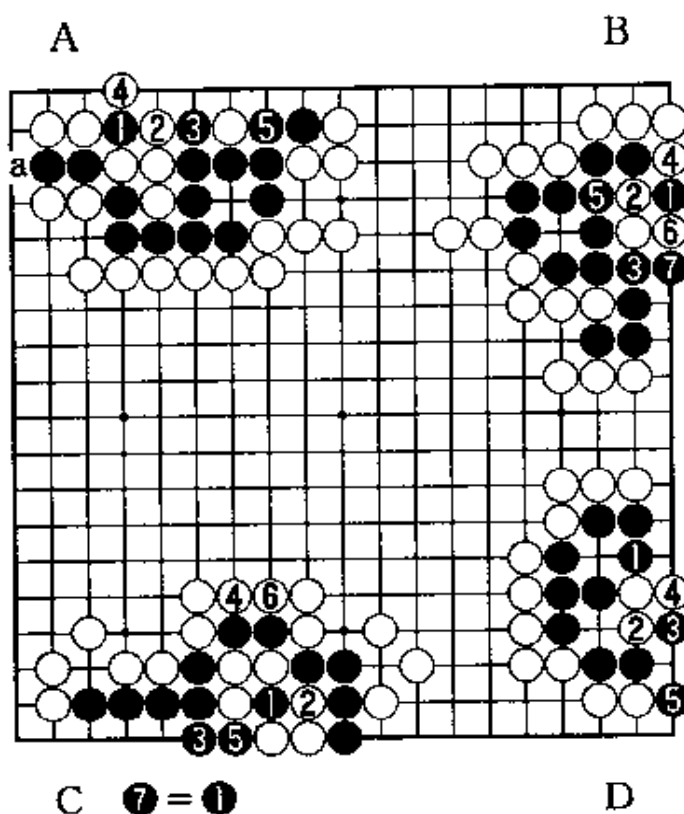
解答

A: 黑 1 巧手，至黑 5 活棋。白如走 a 位，黑 5 粘活。

B: 黑 1 是要点，至黑 7 活棋。黑 1 如走 3 位，白走 1 位，黑不活。

C: 黑 1 扑，弃子可活。

D: 黑 1 方向正确，至 5 扳，可劫活。



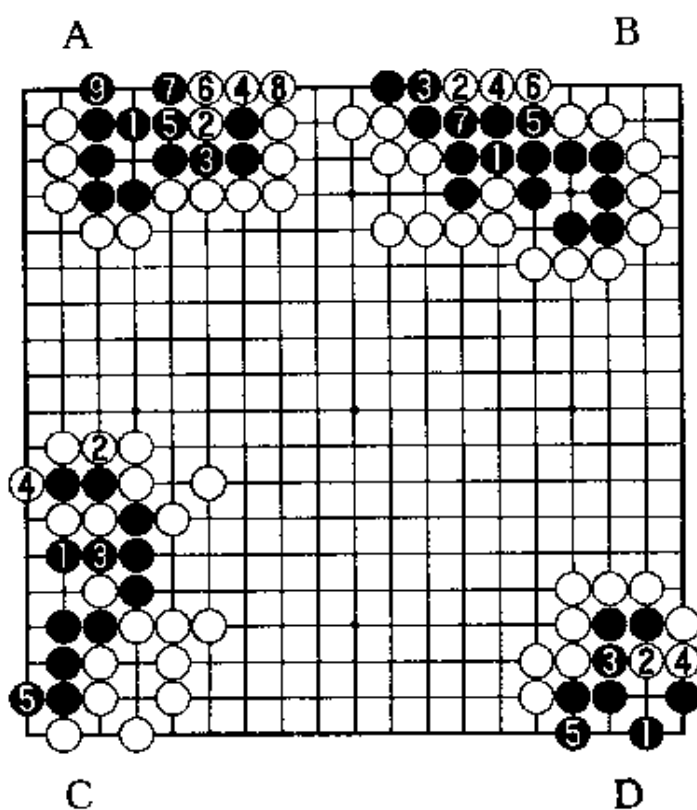
解答

A: 黑 1 简单活棋。

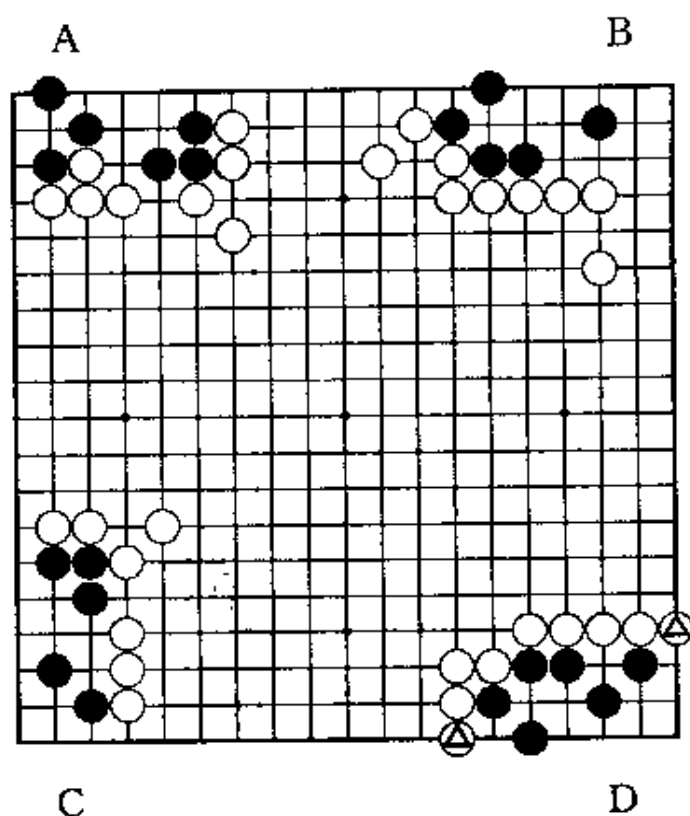
B: 黑 5 团可活。

C: 黑 1 是要点，再 5 位立，净活。

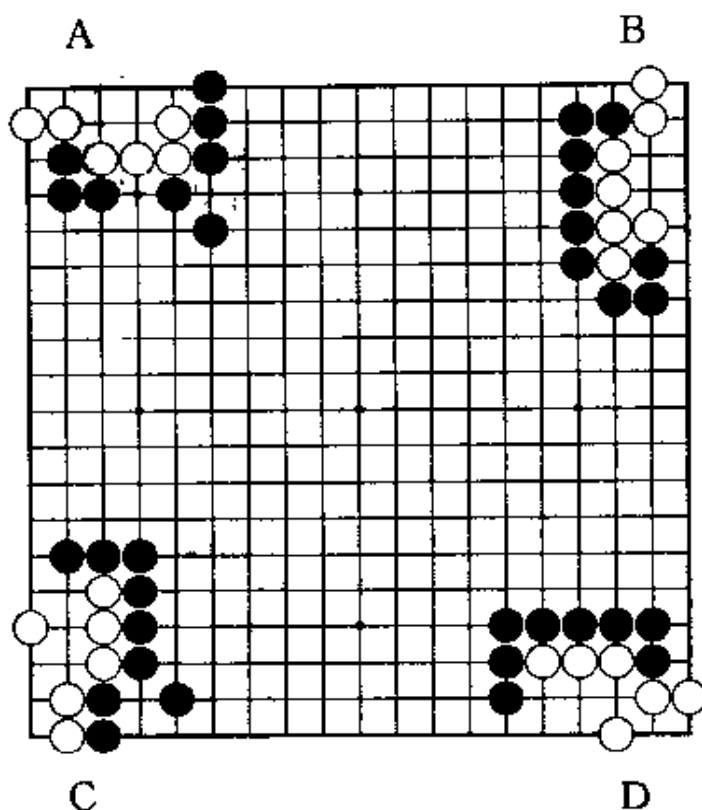
D: 黑 1 做眼，简单活角。



白先
 A: 要净杀黑棋。
 B: 需小心方可
 杀黑。
 C: 常见之形,
 净杀黑角。
 D: 充分发挥白
 ⊕子的作用, 要净杀
 黑棋。



黑先
 A、B、C、D:
 白气很紧, 要求全部
 净杀白棋。

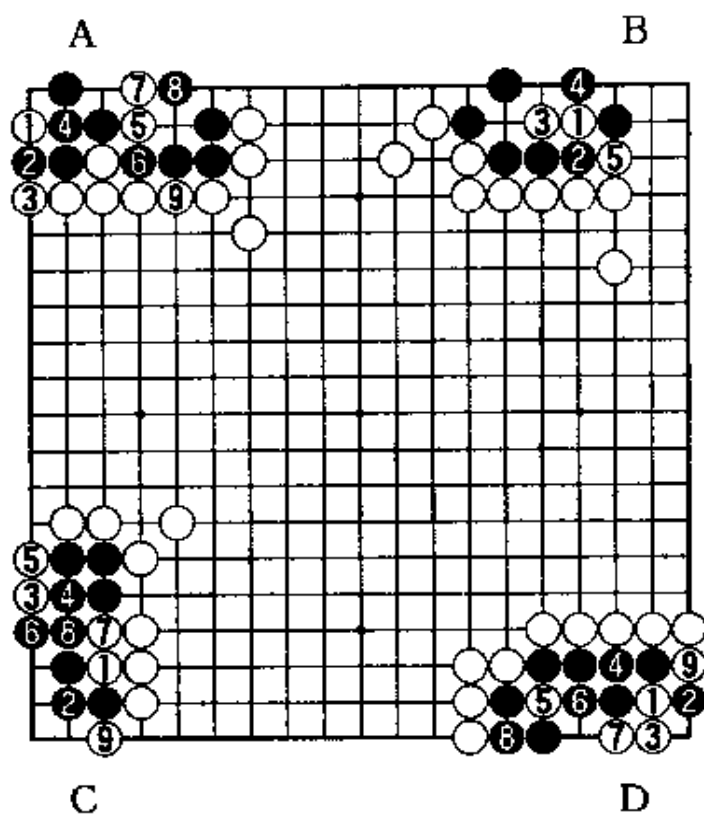


解答
 A: 白 1 必然，再 5 扳，黑不能入气，黑被杀。

B: 黑 1 靠再 3 位爬，好手。黑死。

C: 白 1、3 次序好，以下双方必然。黑被杀。

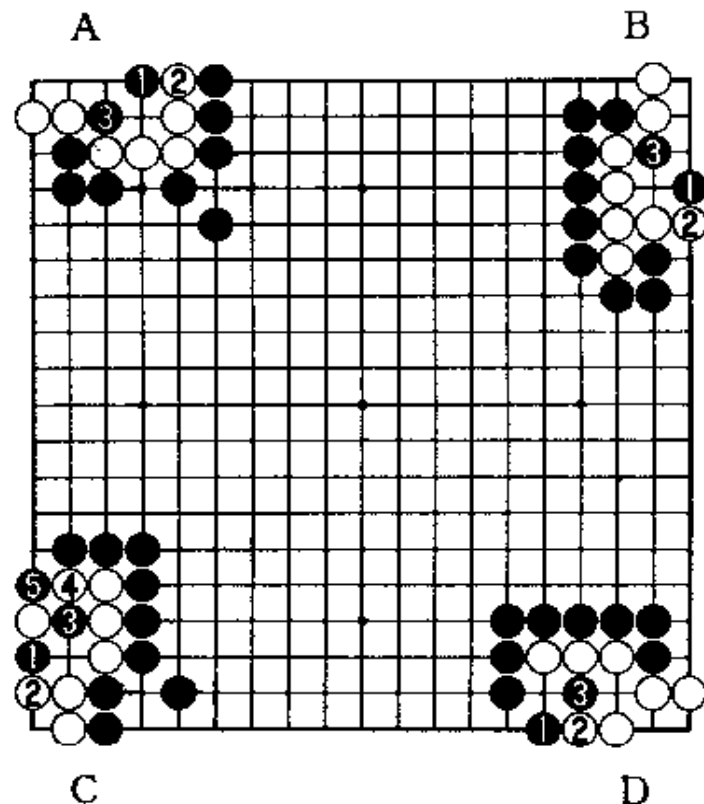
D: 白 1 挤是要点，白 5、7 又是好手，白巧妙杀黑。



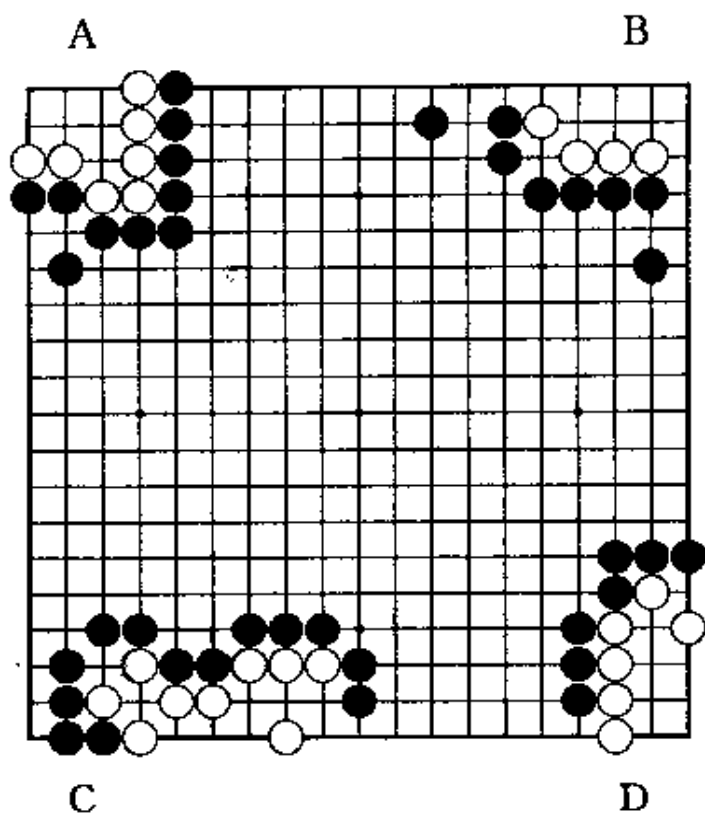
解答
 A、B: 黑 1 点好手，再 3 断，白被杀。

C: 黑 1 靠是急所，再 3 位吃，充分利用白气紧，净杀白棋。

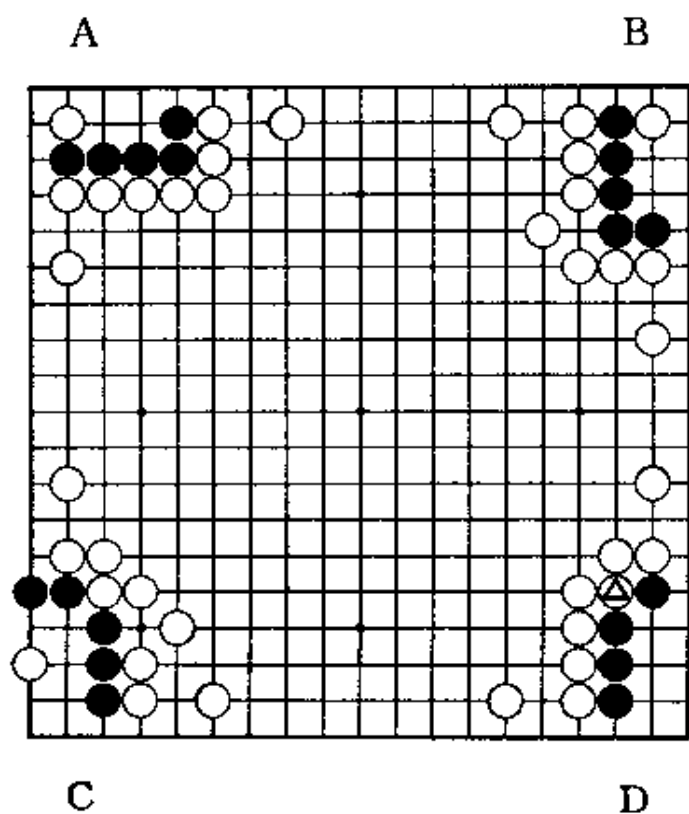
D: 黑 1 是常用的破眼手法，白被杀。



黑先
 A: 打劫杀白。
 B、C、D: 全部
 净杀白棋。



黑先
 A、B、C、D:
 请熟练掌握这些实战
 常形的死活。



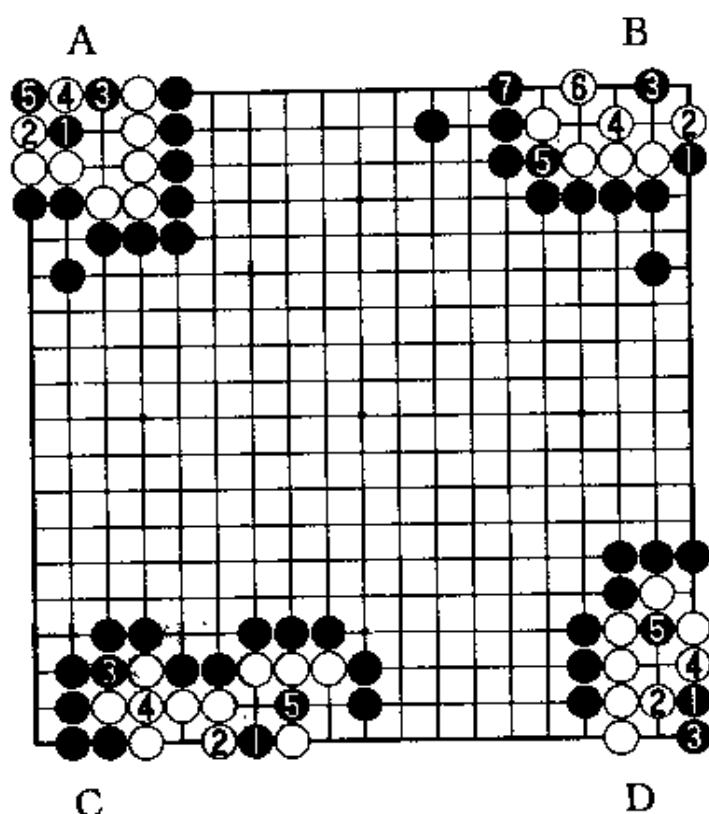
解答

A: 黑 3 必然，白 4 扑成打劫。

B: 黑 3 好手，白死。白 4 若走 6 位，黑走 5 位。

C: 黑 1、3 次序重要，白死。黑如直接 3 位，白 1 位活。

D: 黑 1 点可杀白。



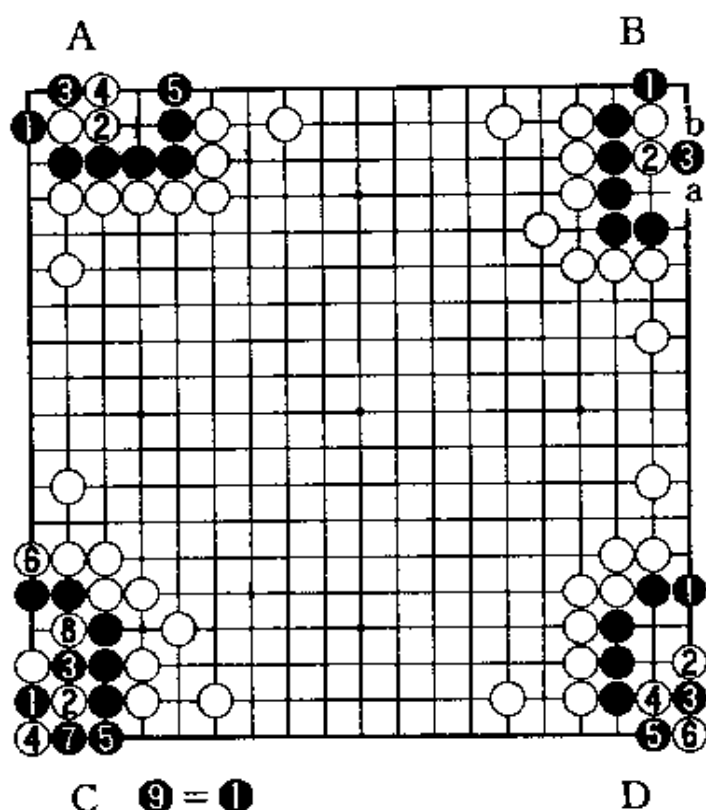
解答

A: 黑 1 扳必然，至 5 立，成“万年劫”。

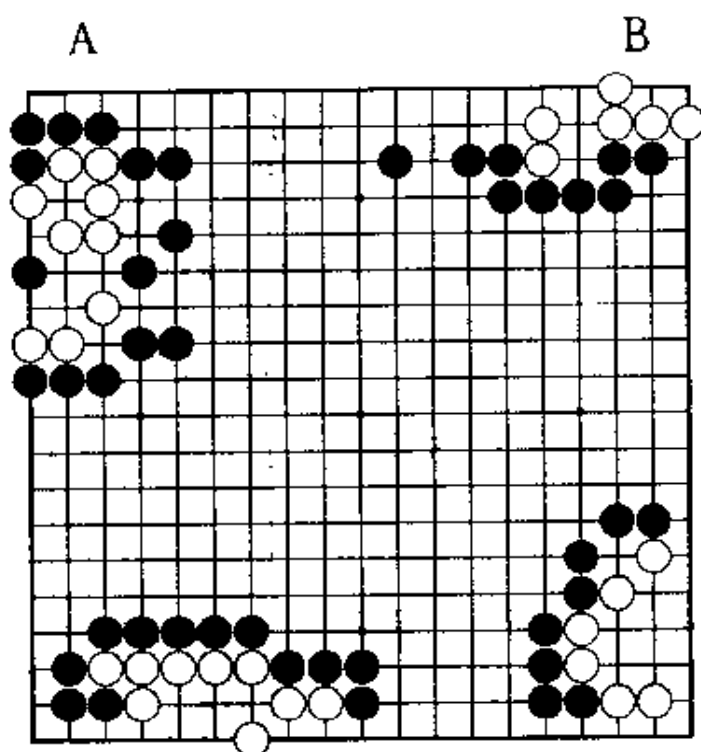
B: 外围空一气，黑 3 好手，白若 a，黑则 b，黑净活。

C: 空一口外气，黑 1 靠，以下净活。

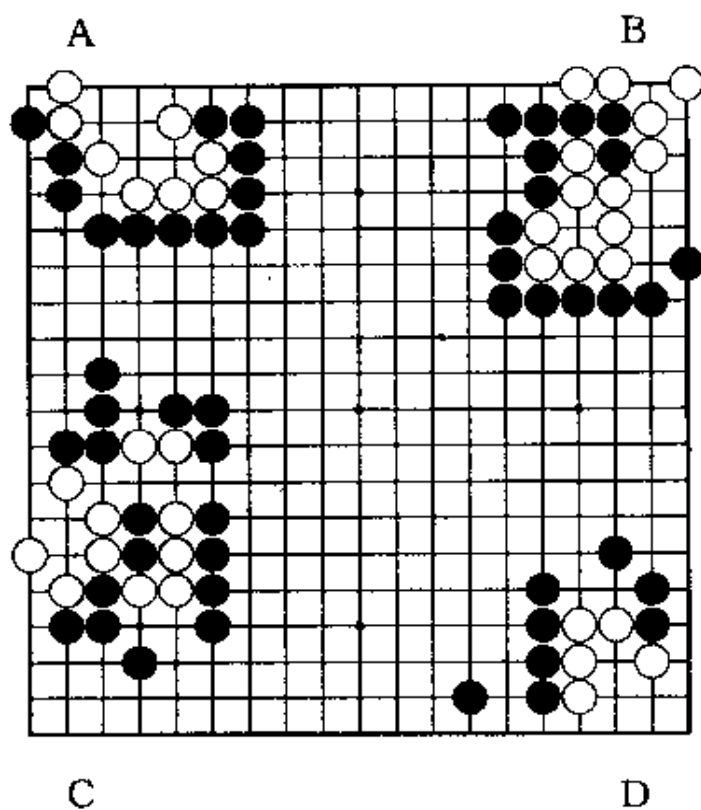
D: 黑 1 立成劫活。此形黑无外气。



黑先
应全部净杀白棋。



黑先
应全部净杀白棋。



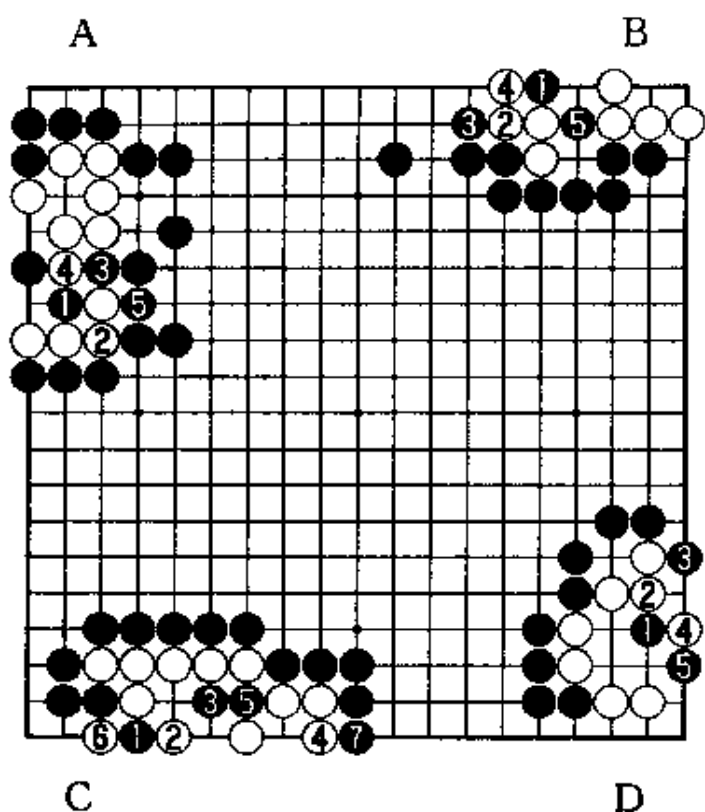
解答

A: 黑 1 尖, 以下成倒扑杀白。

B: 黑 1 顶好手, 再 5 位挖, 白无两眼被杀。

C: 黑 1、3 次序好, 白死。

D: 黑 1 点, 占据形之急所, 白断不了黑, 白被杀。

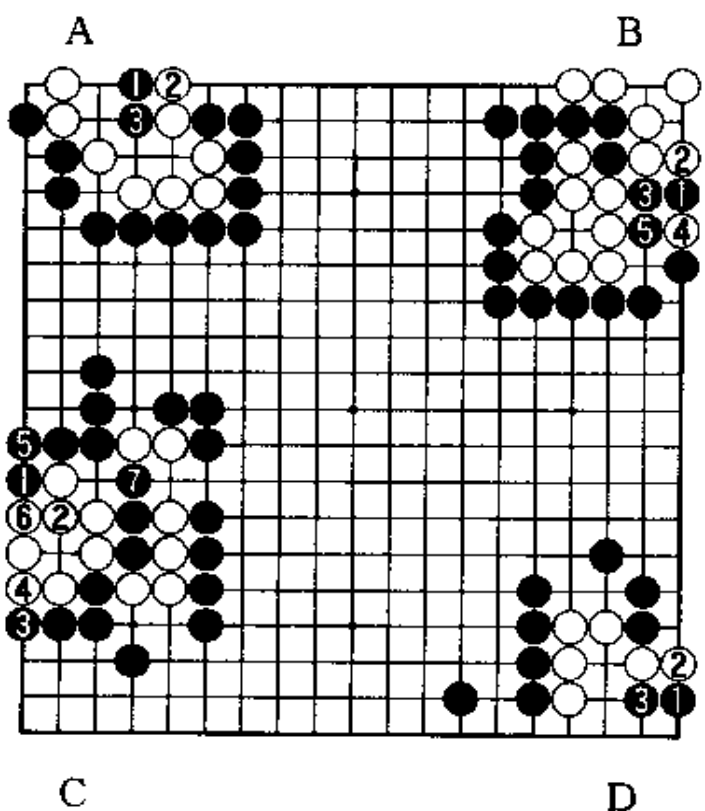


解答

A、D: 黑 1 是要点, 2 位和 3 位见合, 白被杀。

B: 黑 3 断后白气紧, 不能吃黑二子, 白被杀。

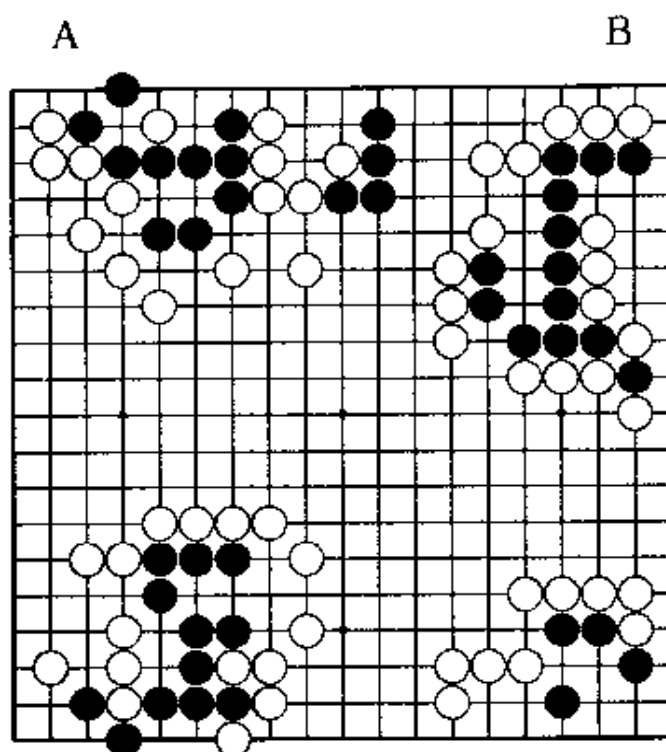
C: 黑 1 以下撞紧白气, 再 7 位长出, 白不行。



黑先

A、B：黑净活。

C、D：黑劫活。



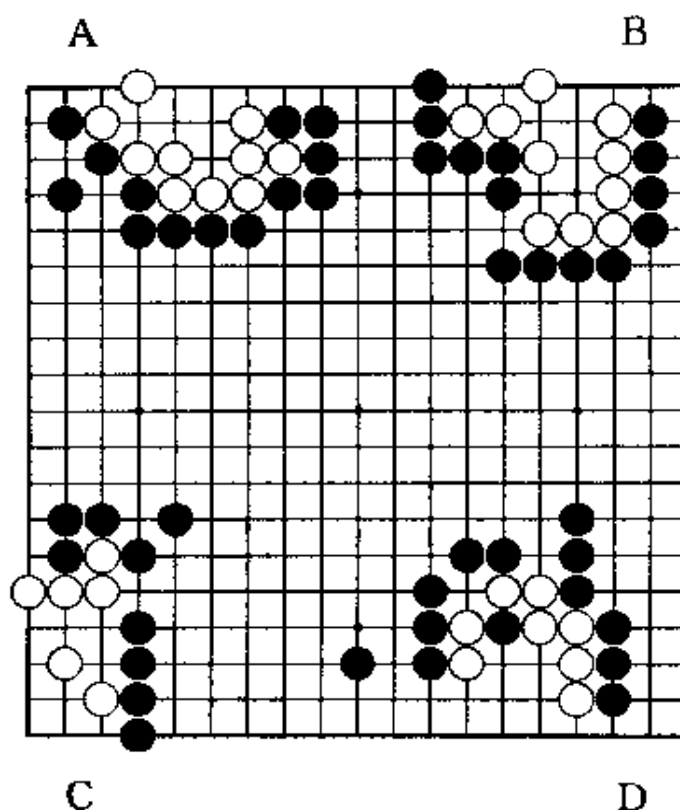
C

D

黑先

A：打劫杀白。

B、C、D：要求
净杀白棋。



C

D

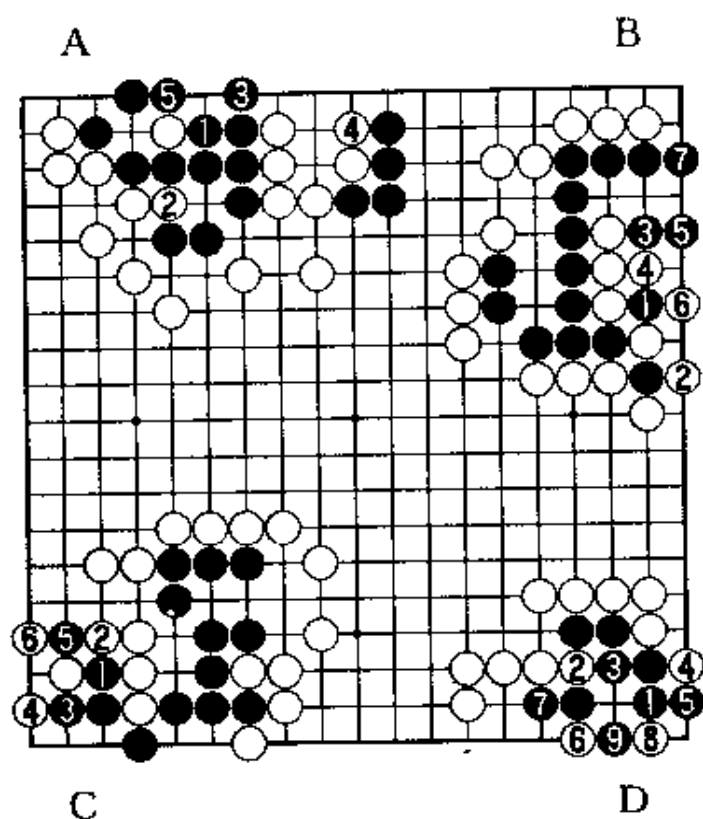
解答

A: 黑 3 立, 利用外围四子可活。

B: 黑 5 立巧手, 净活。

C: 白 4 是强手, 黑成劫活。

D: 黑 1 是要点, 白 6 最佳着手, 成劫杀。白如 9 位点, 黑净活。



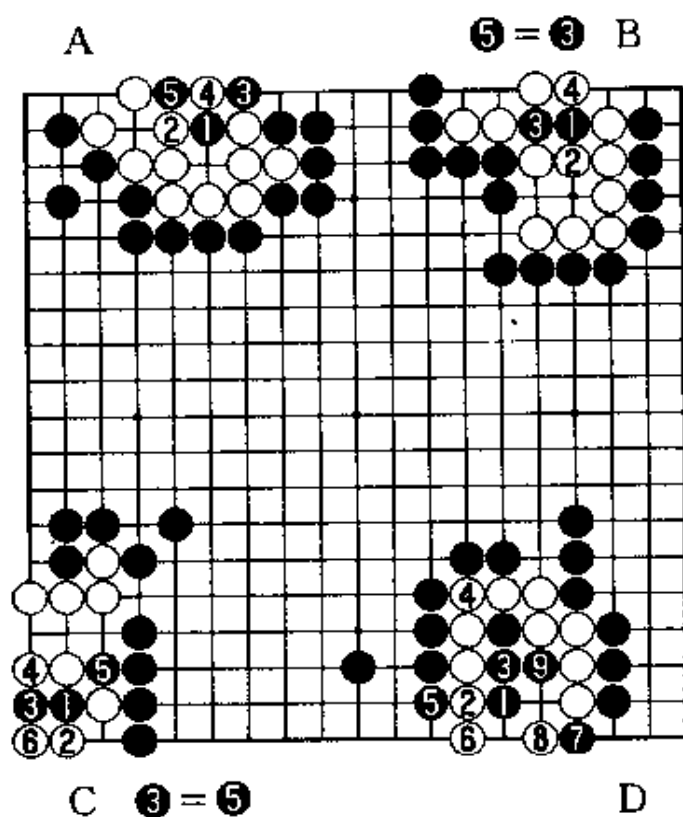
解答

A: 黑 1 必然, 白 4 只有扑, 成劫杀。

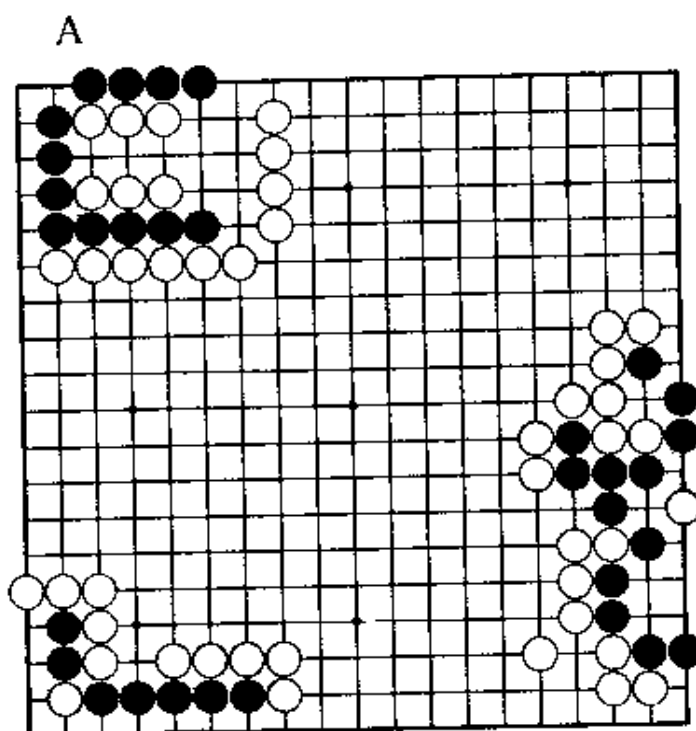
B: 黑 3、5 弃子好手, 白不活。

C: 黑 1 挤, 急所! 7 扑, 白死。

D: 黑 1 必然, 至 9 团, 白吃四子不活。



黑先
黑全部净活。



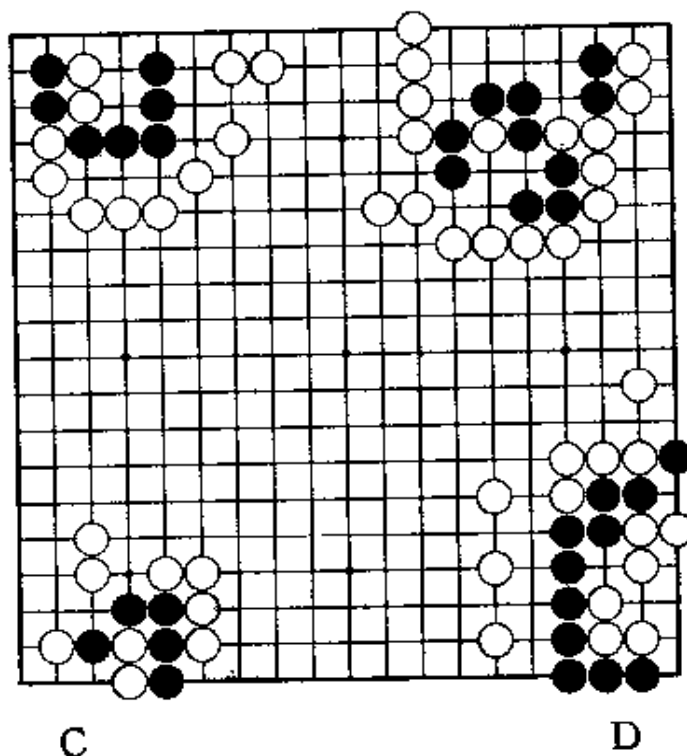
B

C

A

B

黑先
A、B、C: 要求
黑净活。
D: 黑打劫活。

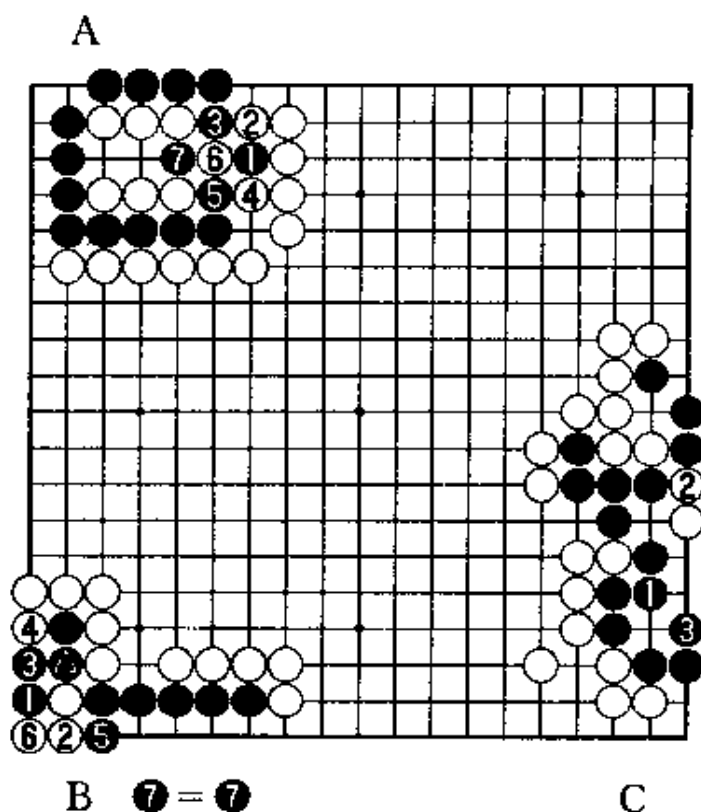


解答

A: 黑 1 以下制造白“接不归”，黑净活。

B: 黑 3 粘可“倒脱靴”做活。

C: 黑 1、3 做眼，简单成活。



B 7 = 7

C

解答

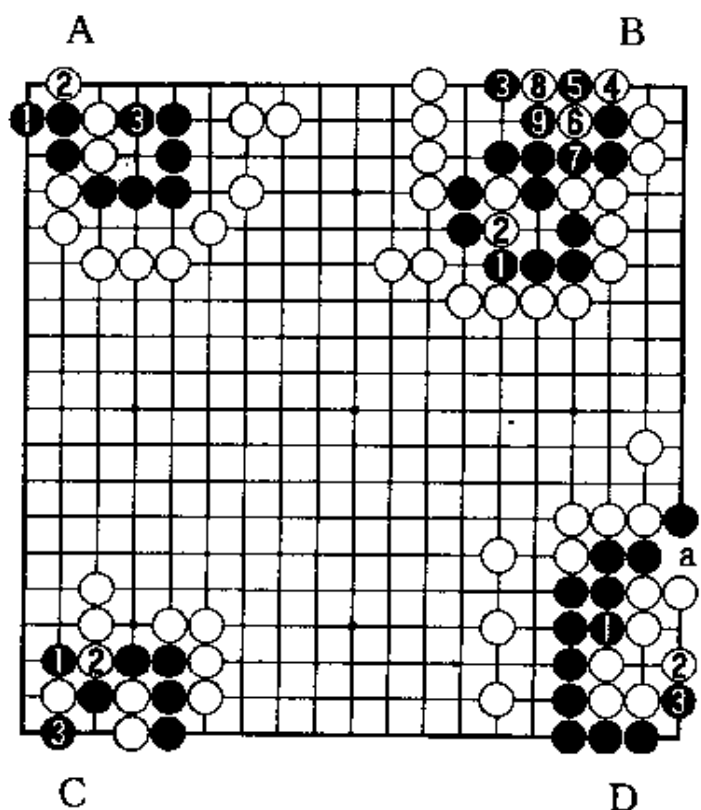
A: 黑 1 是急所，黑 3 紧住气，黑净活。黑 1 如走 3 位，白走 1 位，黑失败。

B: 黑 3 好手，可做一眼。黑净活。

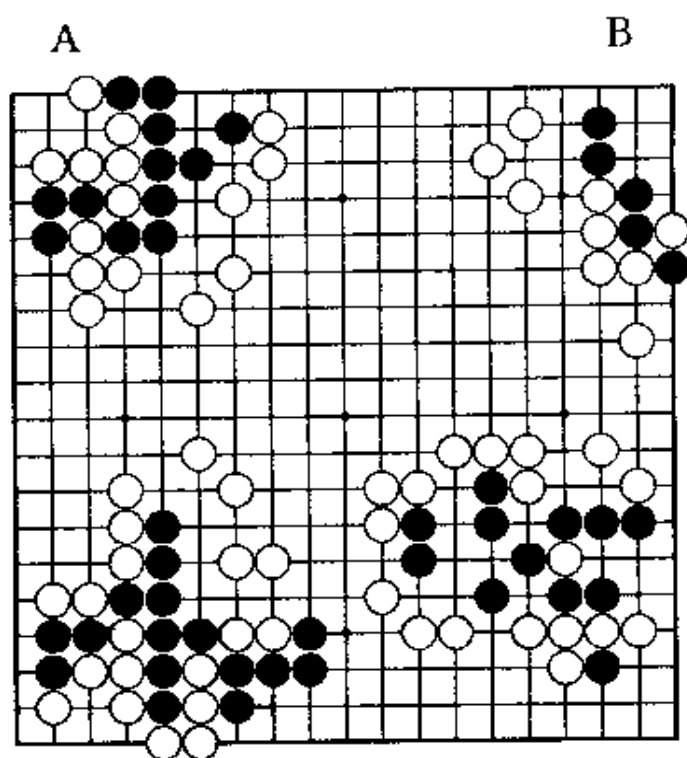
C: 黑 1、3 简单活棋。

D: 黑 1 挤，白 2 做眼，成劫必然。白如在 3 位立，黑可 2 位点，黑可净活。

白 2 若 a 位吃过，结果仍是打劫。

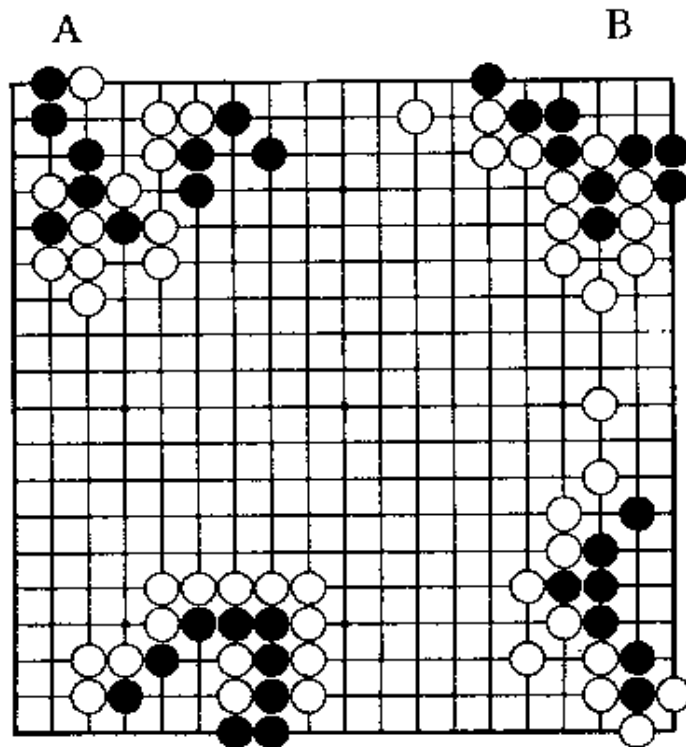


黑先
A、C：黑打劫
活。
B、D：黑净活。



C D

黑先
黑全部净活。



C D

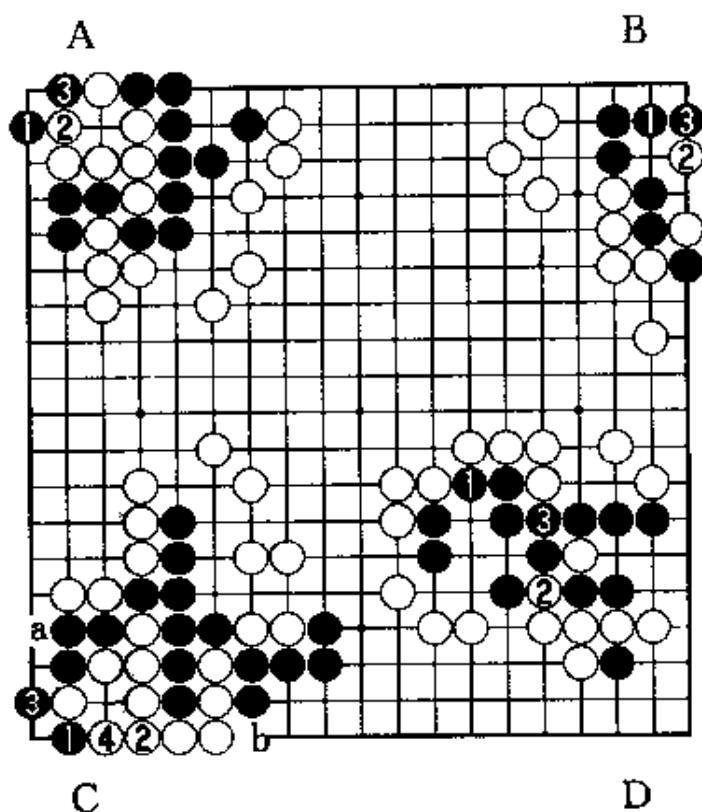
解答

A: 黑 1 是收气急所，白只得打劫。

B: 黑 1 虎可活。

C: 黑 1 妙手！双方成劫必然。白 2 如走 a 位，黑 2 位扑，再 b 位吃白“接不归”。

D: 黑 1 做眼，白已不能杀黑。



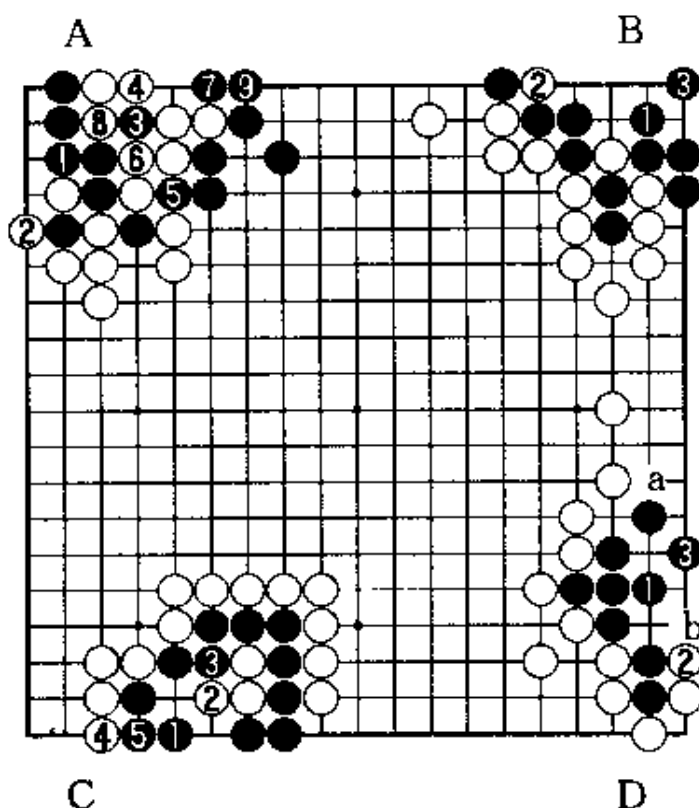
解答

A: 黑 7 打吃好手，黑 9 粘，白“连不回”。

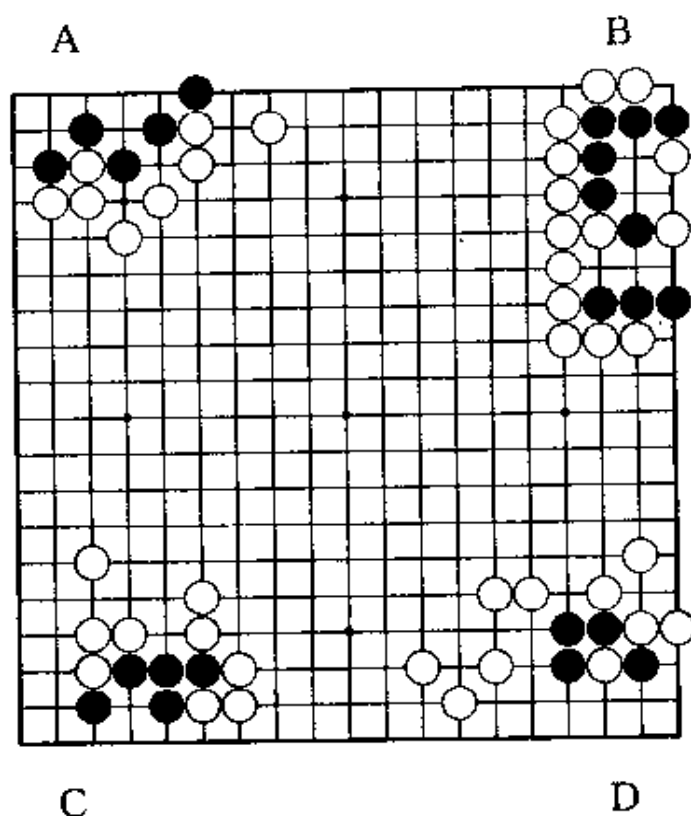
B: 黑 1、3 好手，巧活。白 2 如走 3 位，黑走 2 位，也活。

C: 黑 1 虎双活。

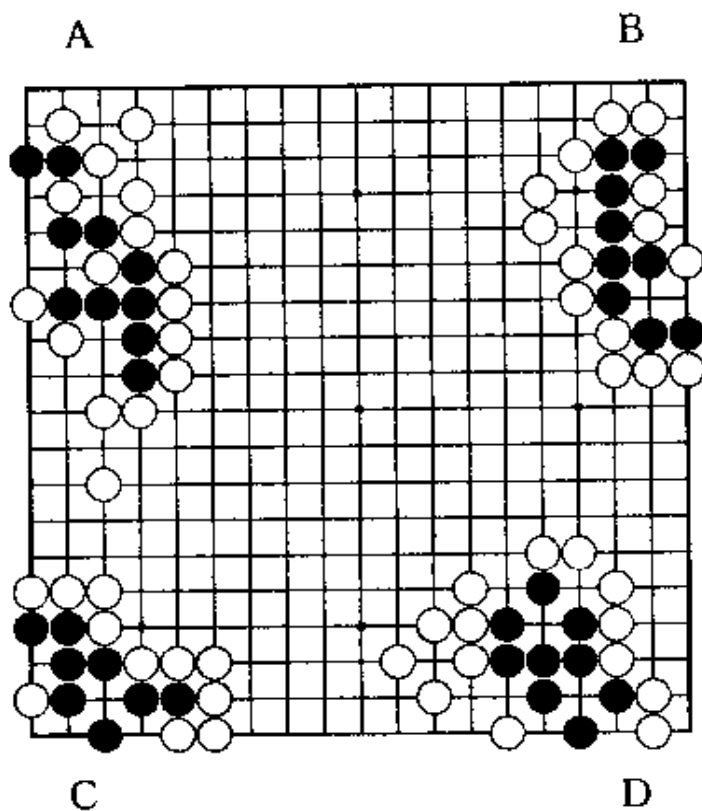
D: 黑 3 做眼好手，a、b 两处必得一眼，黑活。



黑先
A、C、D: 要求
黑净活。
B: 黑打劫活。



黑先
黑全部净活。



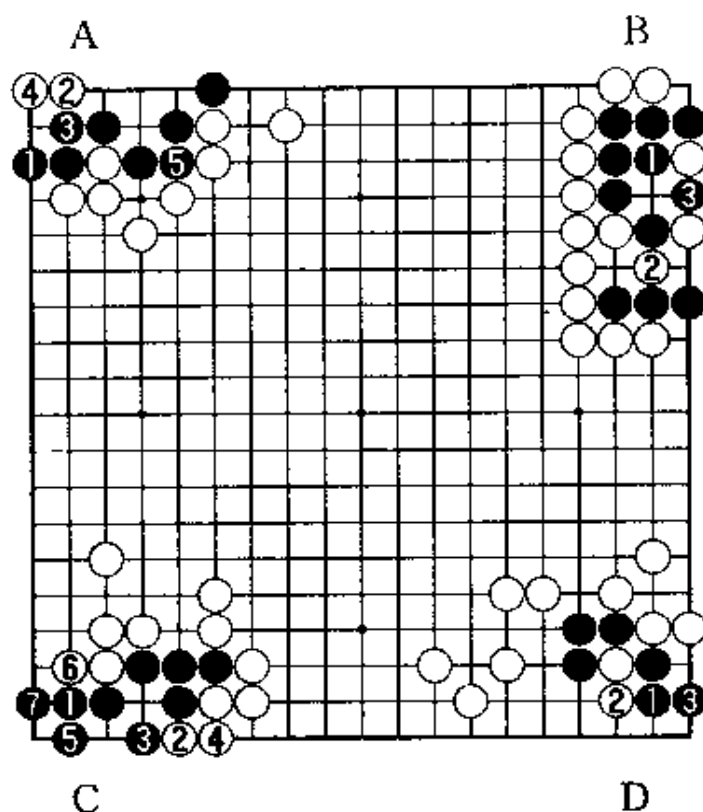
解答

A: 黑 1 立, 黑 5 团, 好手! 净活。

B: 黑 1 愚形做眼, 劫活。

C: 黑 1 长可活。黑 1 如 6 位扳, 白 5 位点, 黑不活。

D: 黑 1、3 正确, 黑净活。黑 1 如在 2 位提, 白可 3 位跳, 黑不活。



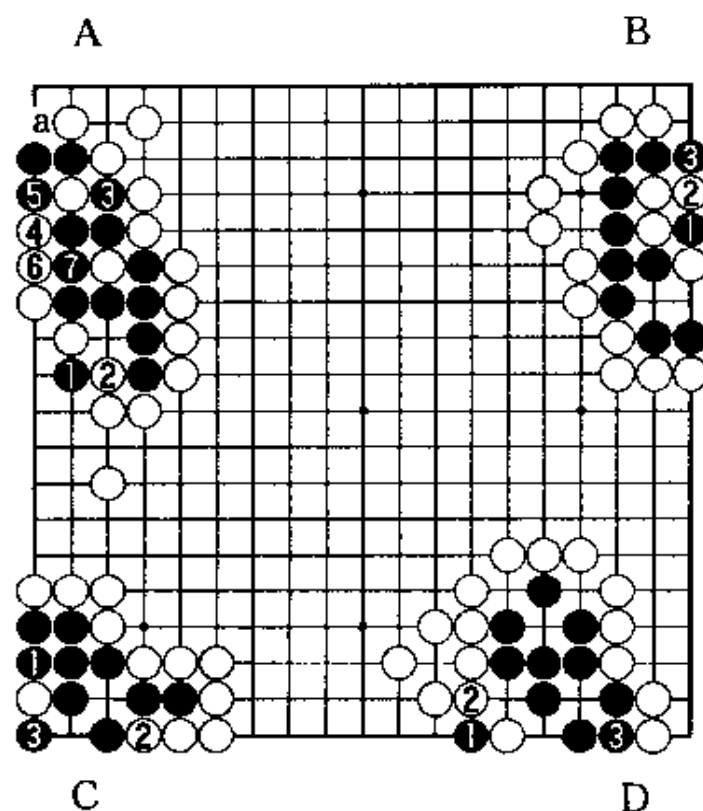
解答

A: 黑 1 夹后再 3 位吃, 次序好, 已活。黑如先在 3 位吃, 白 4 打, 再 a 位吃, 黑死。

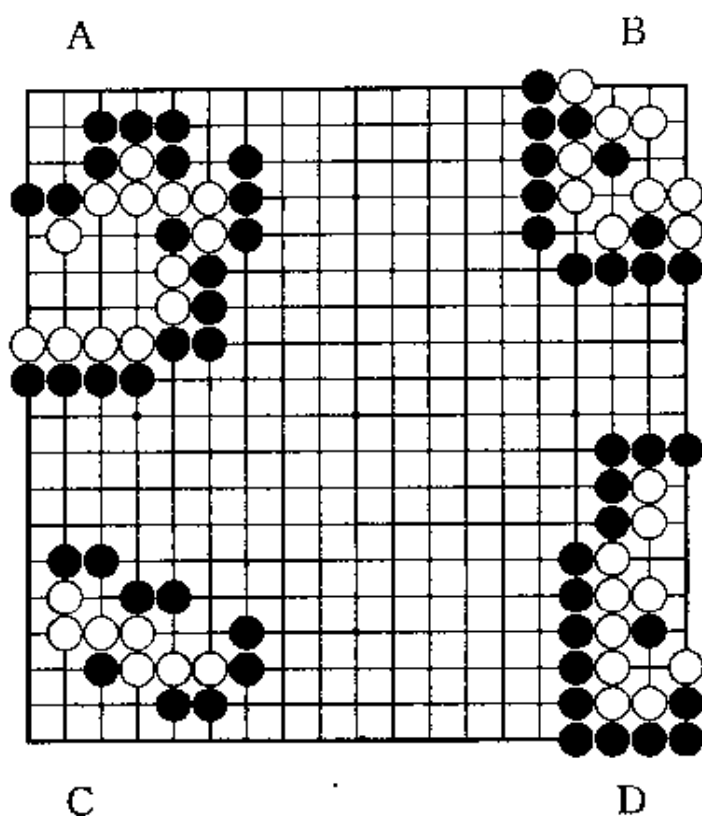
B: 黑 1 扑可活。

C: 黑 1 简单活棋。

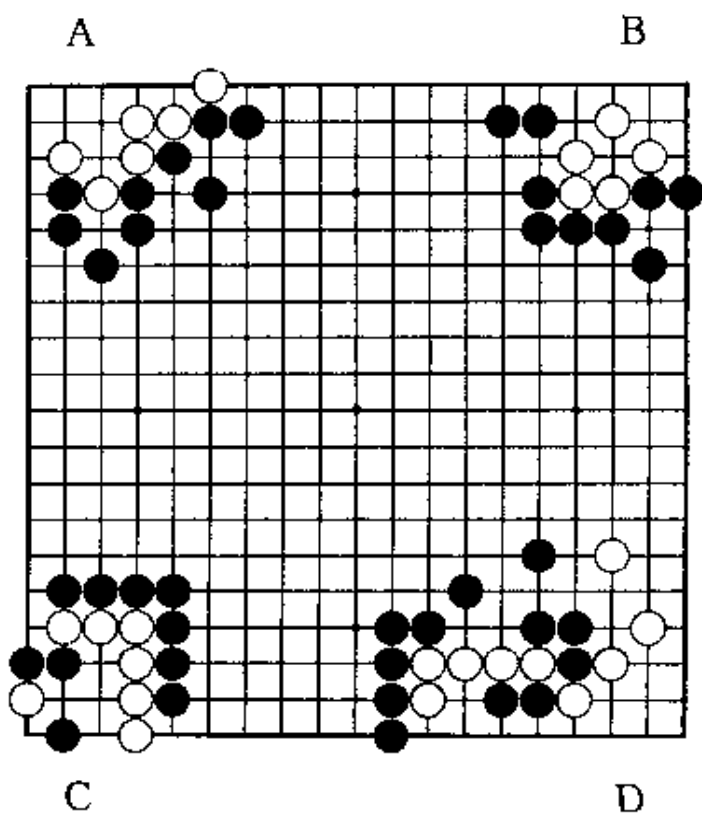
D: 黑 1 先靠, 再 3 位团, 白不能破眼, 黑活。



黑先
A、C、D：要求
净杀白棋。
B：打劫杀白。



白先
A、B、C：要求
白净活。
D：如何救出白
五子？



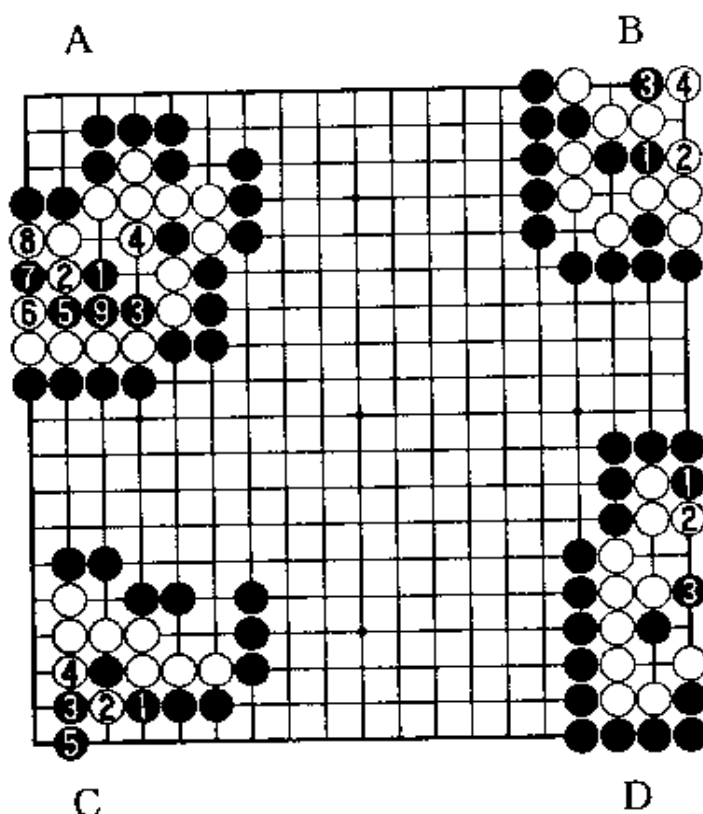
解答

A: 黑 1 是要点，白已不行。

B: 黑 1、3 次序好，成打劫杀白。

C: 黑 5 好手，白被杀。

D: 黑 1 冲可简单杀白。



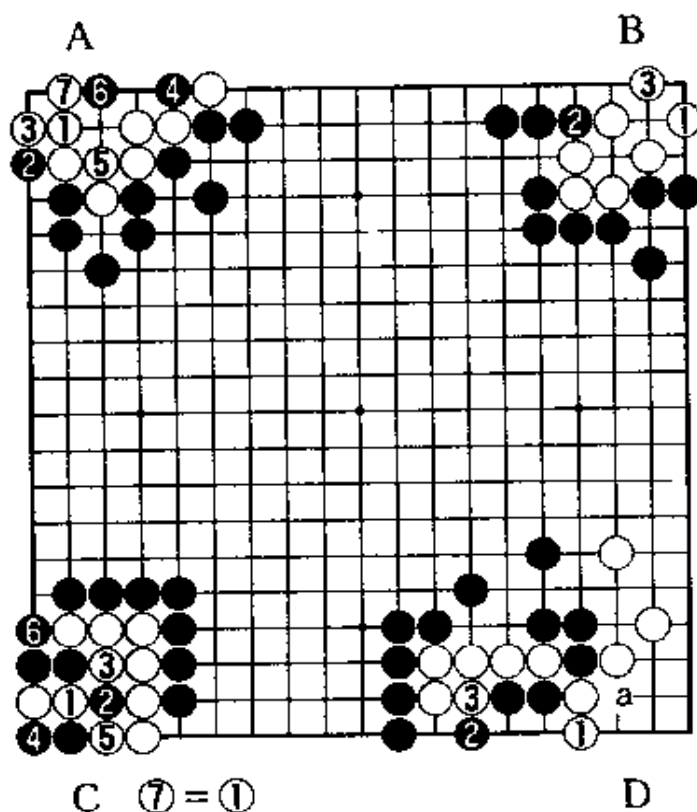
解答

A: 白 5 粘可活。黑 4 如 5 扑，白 4 粘，也活了。

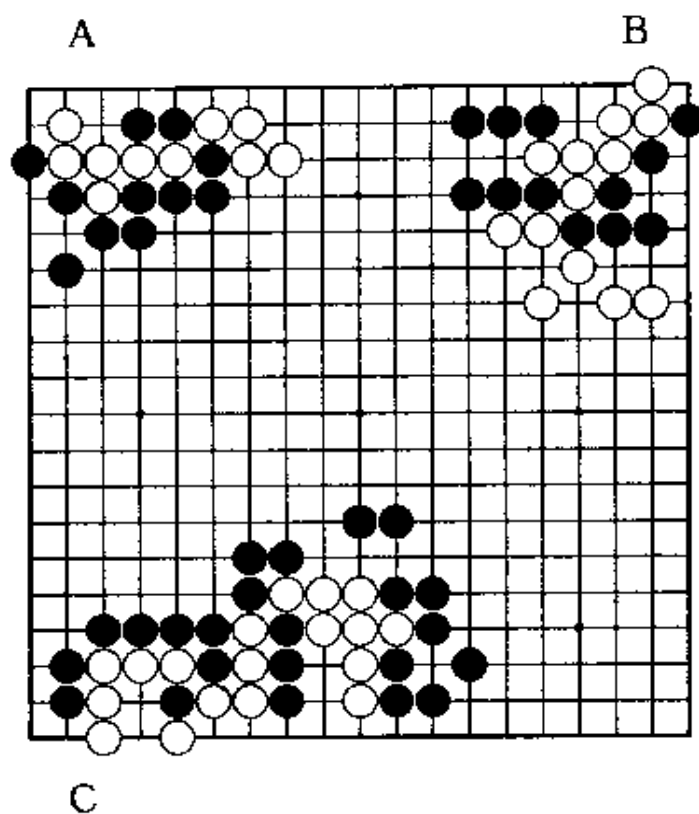
B: 白 1 简单活棋。

C: 白 1 冲弃子，再 3、5 打吃，白净活。

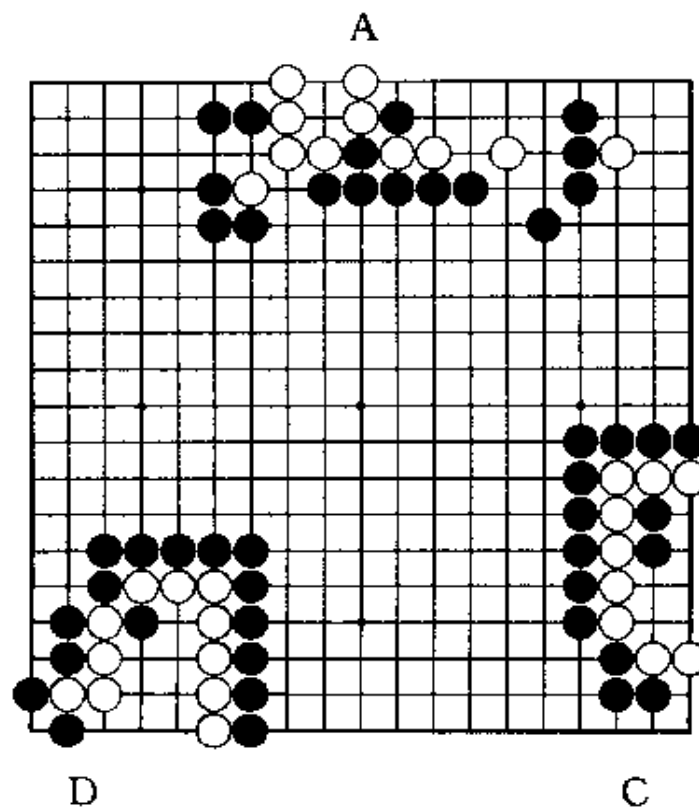
D: 白 1 好手，黑二子被吃。白 1 如在 a 位粘，黑 2 尖，白死。



黑先
黑如何在对杀中
取胜？



黑先
全部净杀白棋。

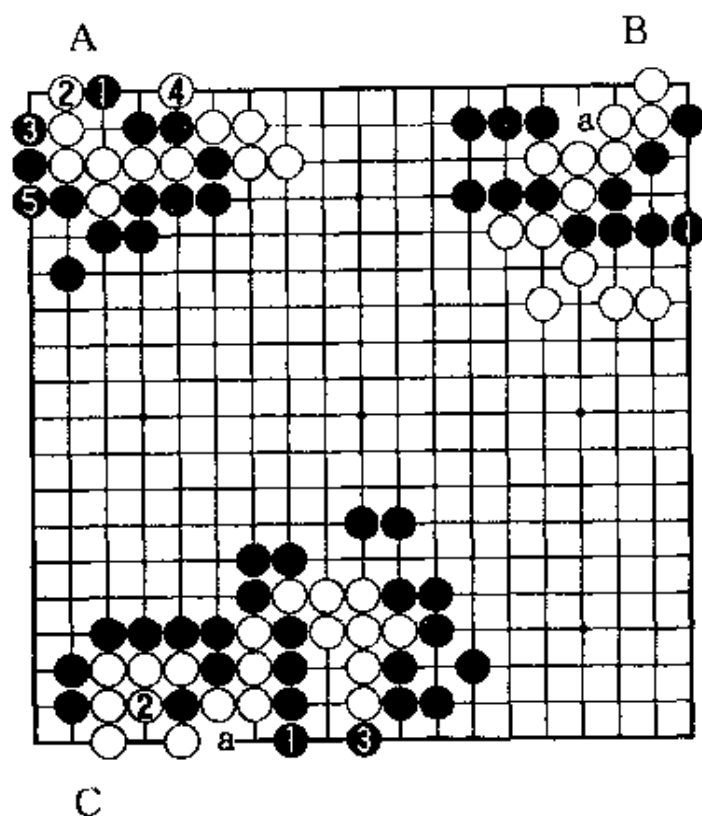


解答

A: 黑 1 是要点, 白气不够被杀。

B: 黑 1 可眼杀白棋。黑如在 a 位收气, 白走 1 位, 黑不能净杀白棋。

C: 黑 1 立后, 3 位和 a 位必得其一, 白数子被杀。

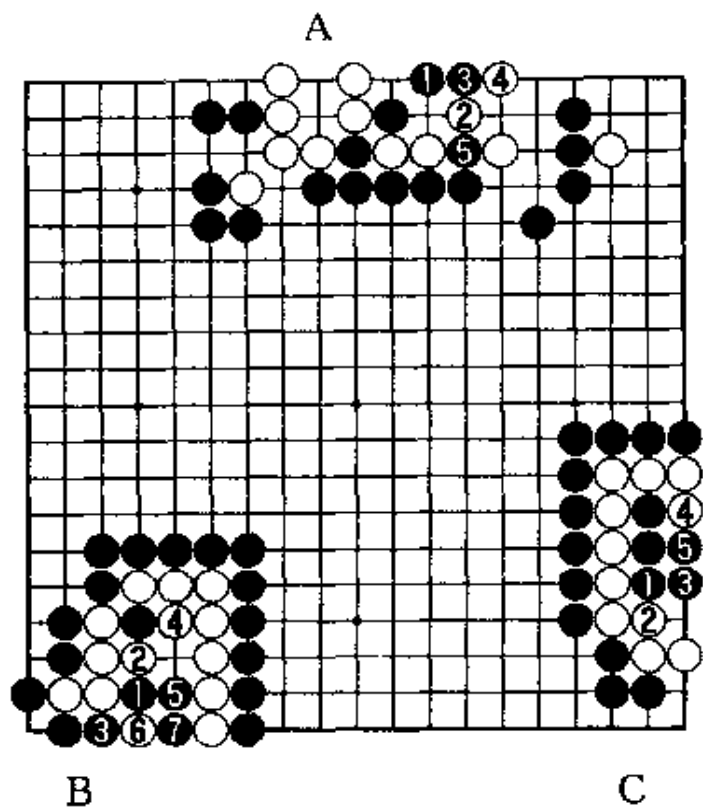


解答

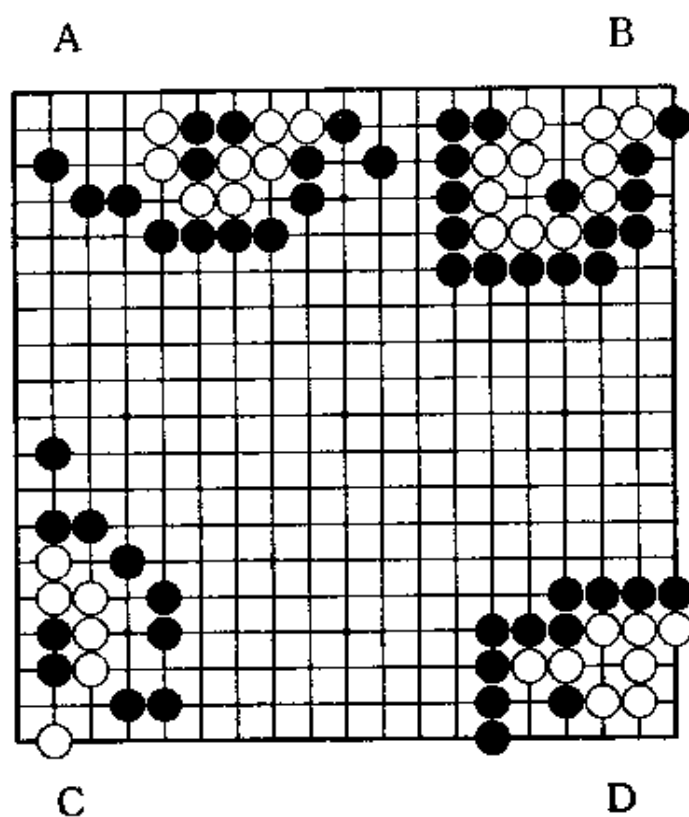
A: 黑 1 尖, 巧手, 白死。

B: 黑 1 靠后利用白气紧杀白。

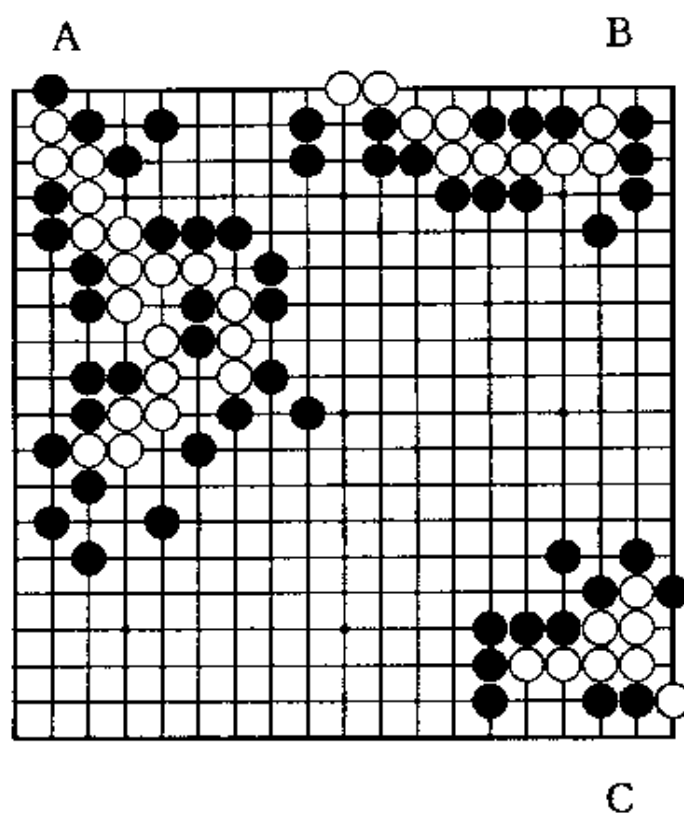
C: 黑 1 冲, 成“刀五”杀白。



黑先
A、B、C：净杀
白棋。
D：打劫杀白。



白先
白全部净活。



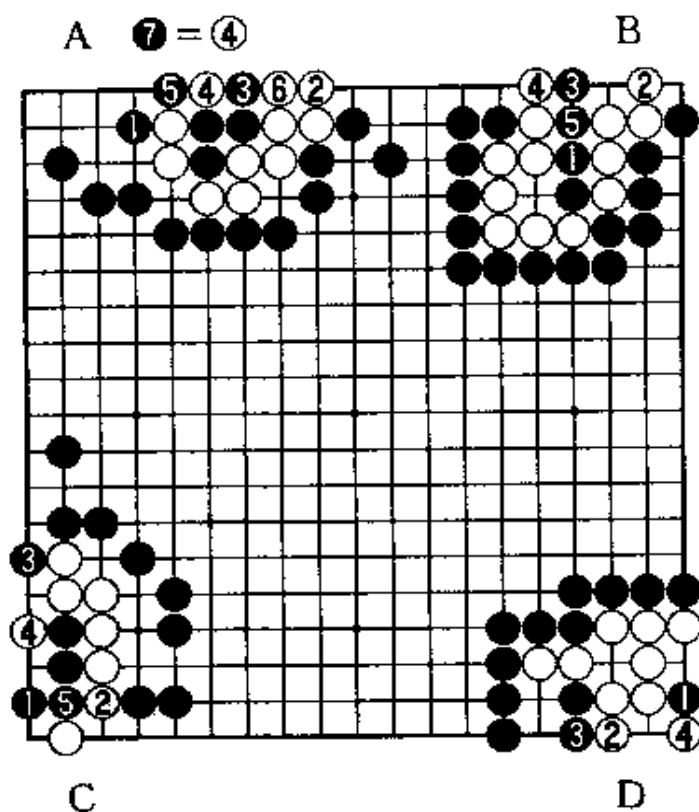
解答

A: 黑 7 粘后，白提六子不活。

B: 黑 1 是要点，黑 5 粘，白不能入气，白被杀。

C: 黑 1 是急所，黑 3 扳以下成“刀五”，白不活。

D: 黑 1 后，白 2 是最强应手，黑 3 立，白 4 扑成劫。

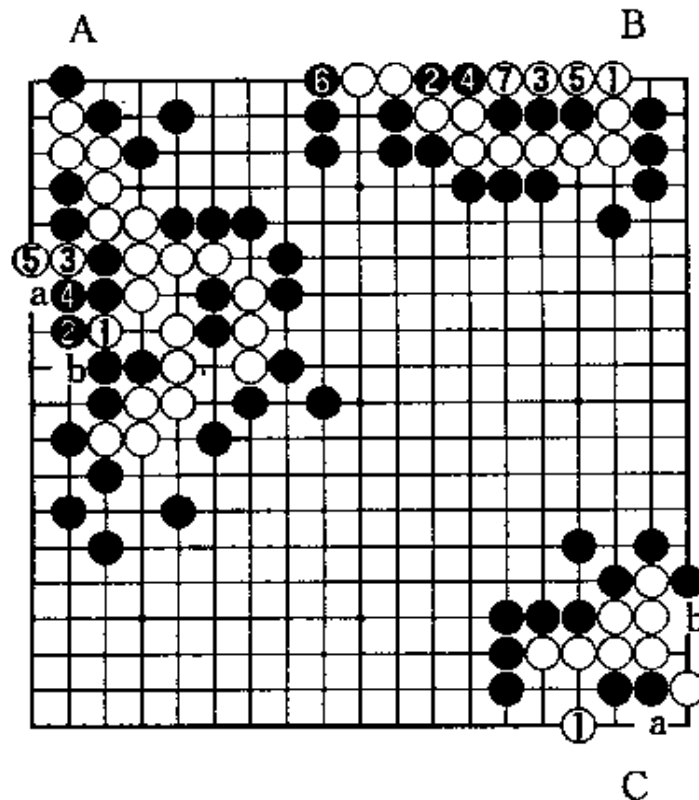


解答

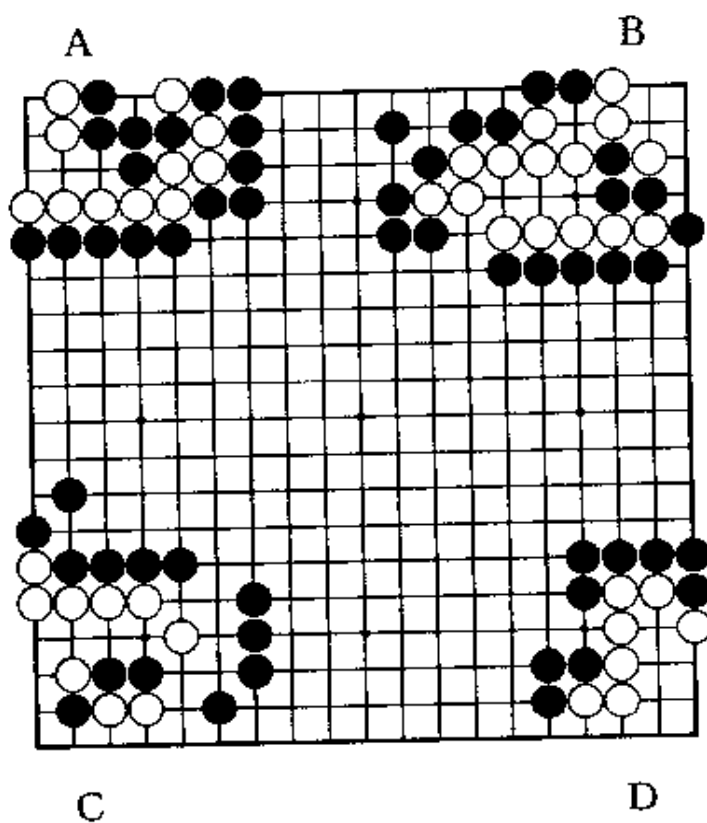
A: 白 1 挖、3 断、5 立，吃掉黑二子活棋。白 5 立时，黑若走 a 位，白走 b 位，黑大失败。

B: 白 5 单吃好手，7 提，黑不能杀白，请检验。

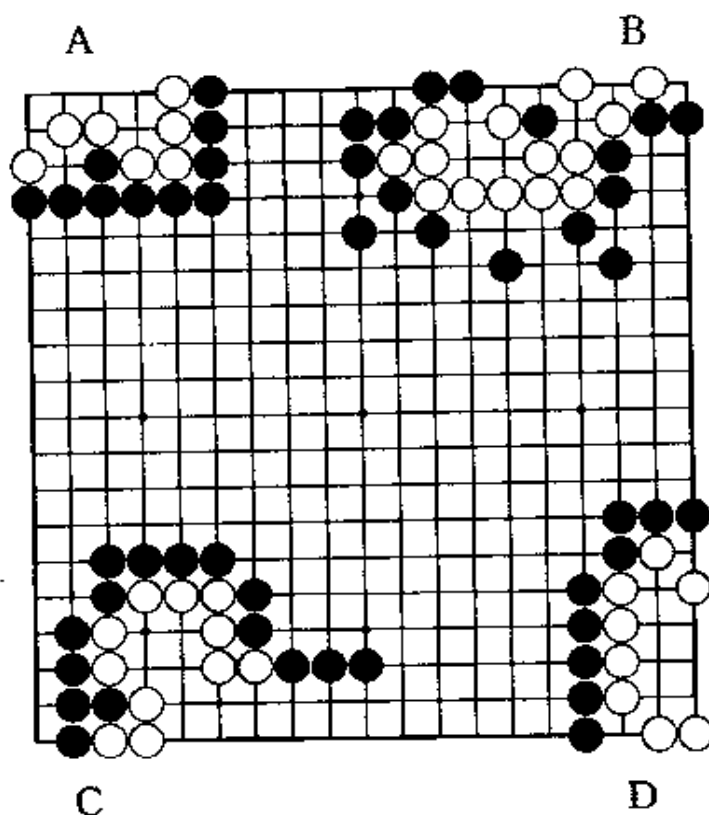
C: 白 1 跳，a、b 两点必得其一，白净活。



黑先
A、B、C：要求
净杀白棋。
D：打劫杀白。



黑先
A：打劫杀白。
B、C、D：要求
净杀白棋。



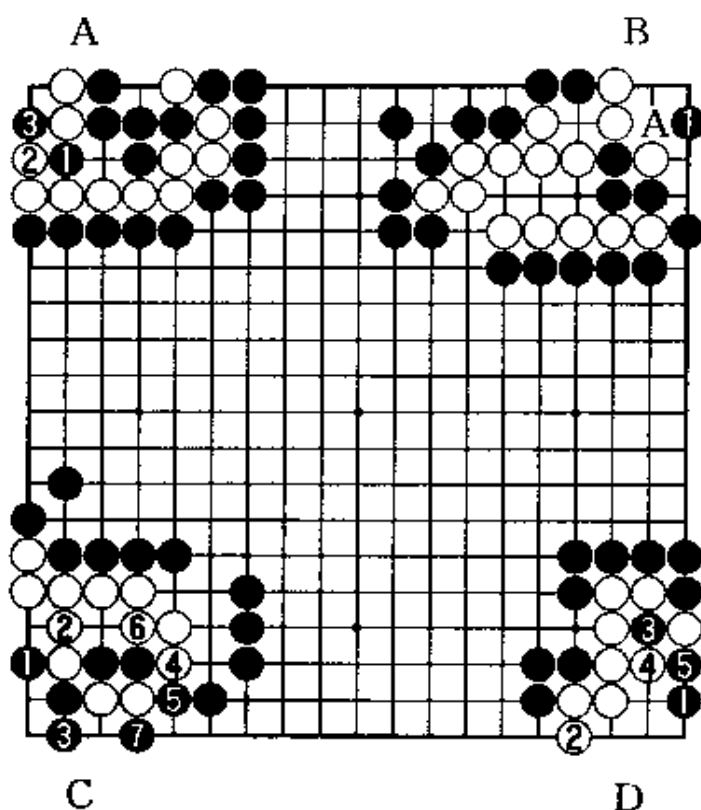
解答

A: 黑 1 挖后成“双倒扑”杀白。

B: 黑 1 破眼好手，白被杀。如黑 a 位吃，白可 1 位反吃，成劫。

C: 黑 3 好手，白无法阻渡，白净死。

D: 黑 1 点成劫。



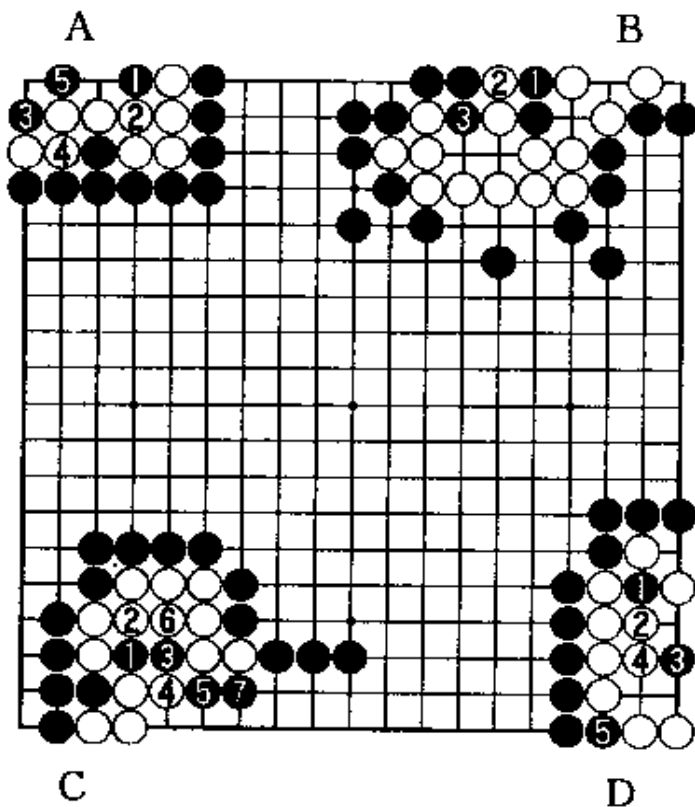
解答

A: 黑 3 巧手，成打劫。

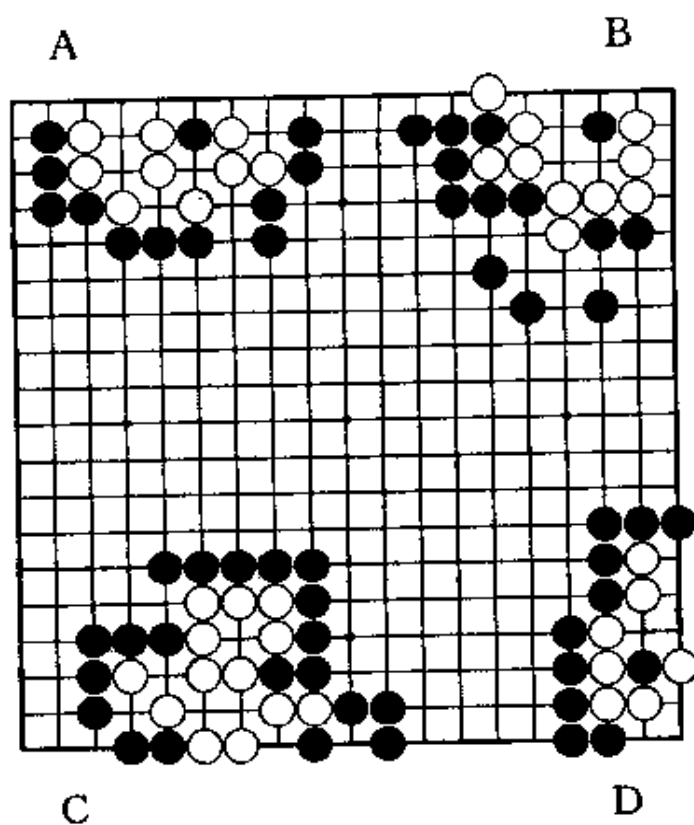
B: 黑 1 弃子杀白。

C: 黑 5 打吃先手，可连回，白死。

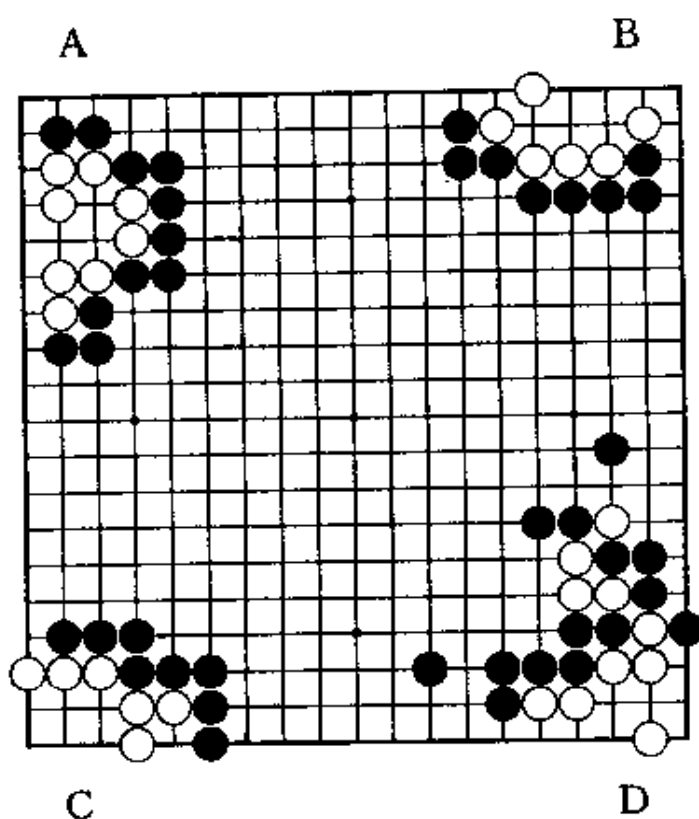
D: 黑 1、3 次序重要，白不能反抗，白被杀。



黑先
A、C、D: 要求
净杀白棋。
B: 打劫杀白。



黑先
A、B、D: 要求
净杀白棋。
C: 打劫杀白。



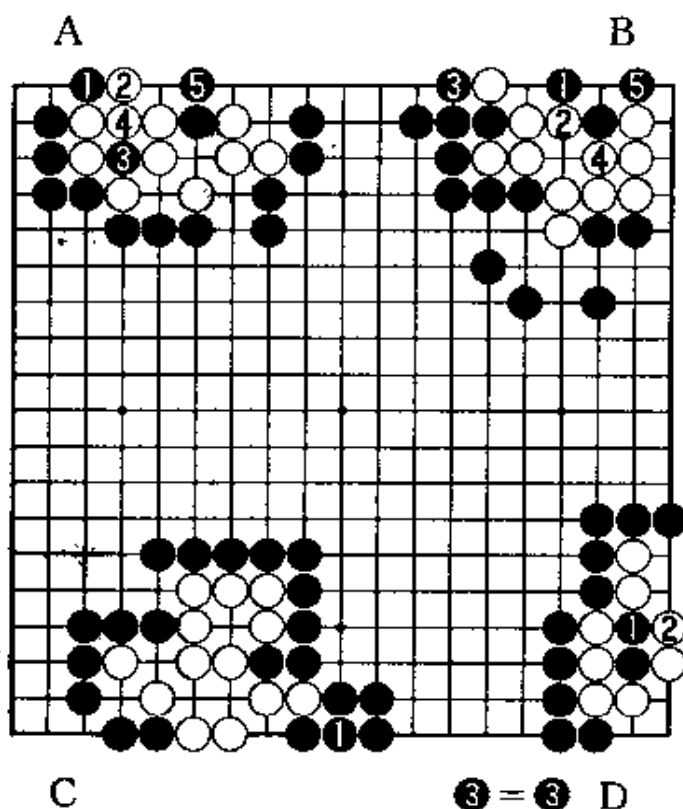
解答

A: 黑 1、3 次序好，白不行。

B: 黑 5 利用角的特殊性可劫杀白棋。

C: 黑 1 粘是破眼好手，白无应手。

D: 黑 1 弃子，3 扑好手，白无法做出两眼。



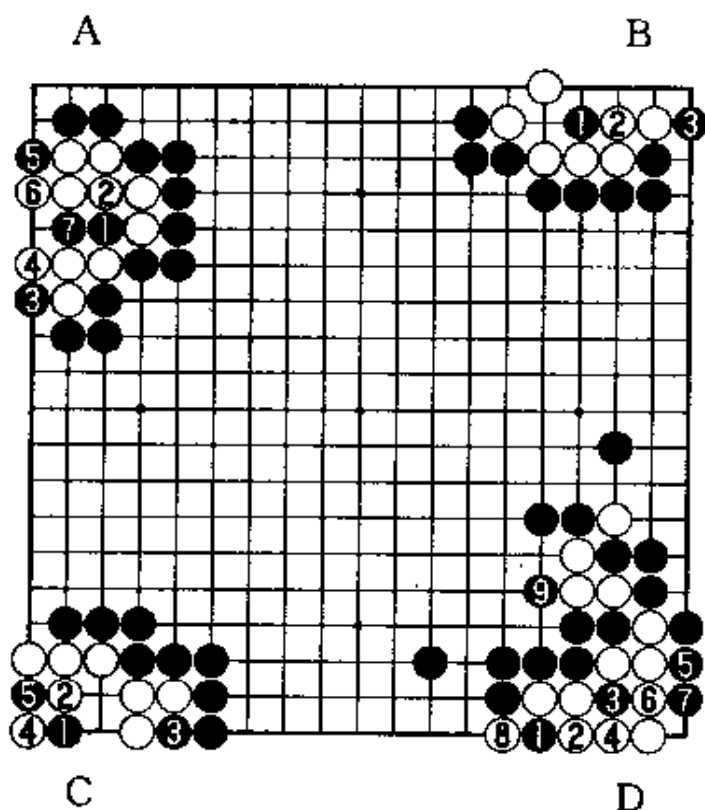
解答

A: 黑 1 以下简单杀白。

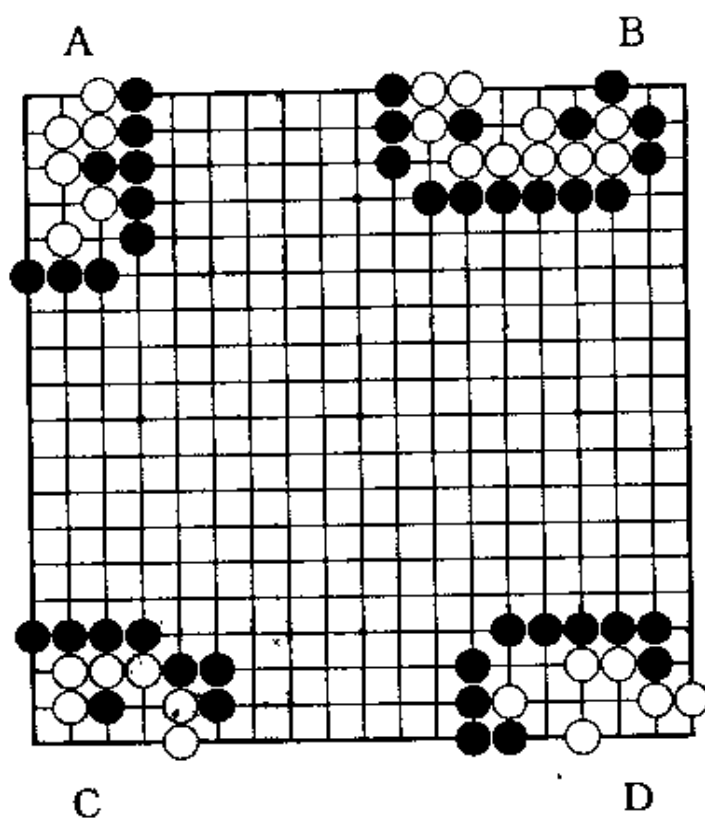
B: 黑 1 点，再 3 位扳，白无两眼。

C: 黑 1 是棋形要点，白 4 扑，成劫。

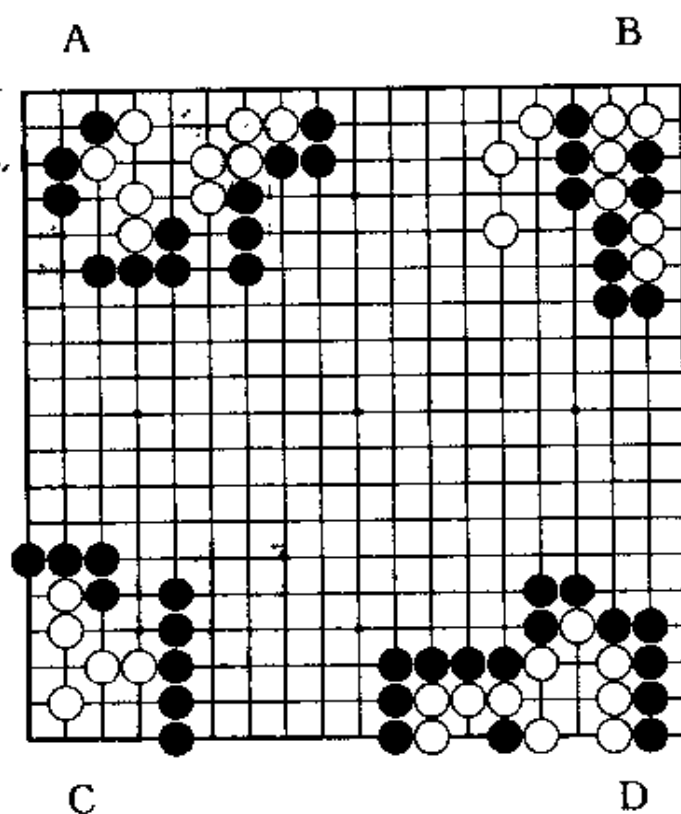
D: 黑 1 以下利用白气紧杀白。白 8 提后并不能逃出。



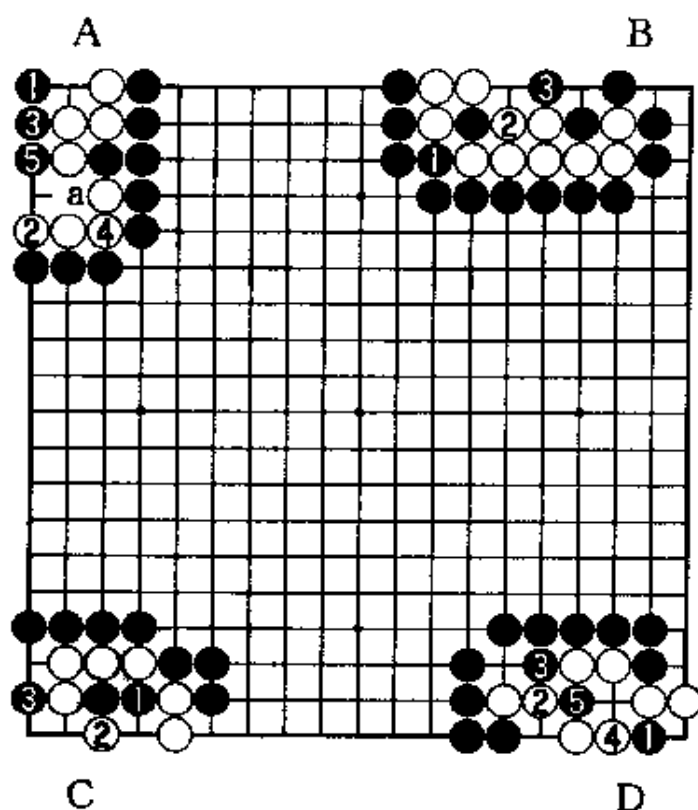
黑先
 A、C、D: 要求
 净杀白棋。
 B: 打劫杀白。



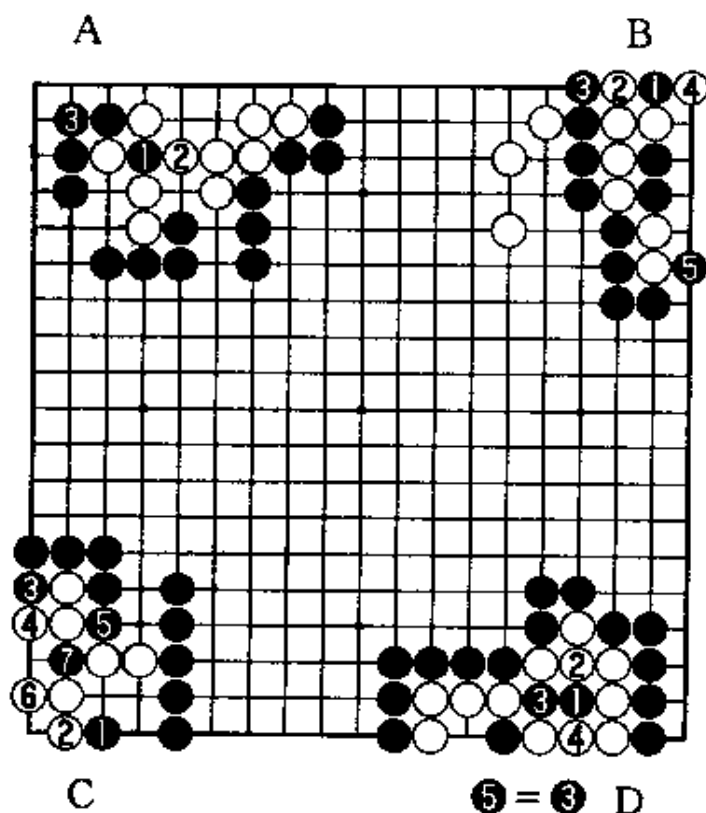
黑先
 全部净杀白棋。



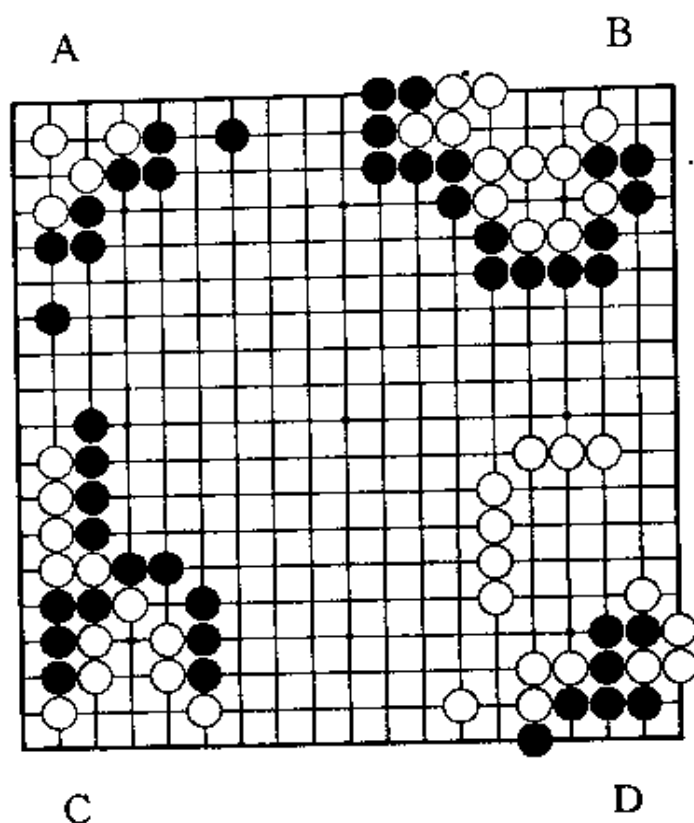
解答
 A: 黑 1、3 是要点，白若 a 位粘，成“盘角曲四”，白被杀。
 B: 黑 3 成劫杀。
 C: 黑 1 断，撞紧白气，再 3 夹，白死。
 D: 黑 1、3 是急所，至黑 5 扑，白死。



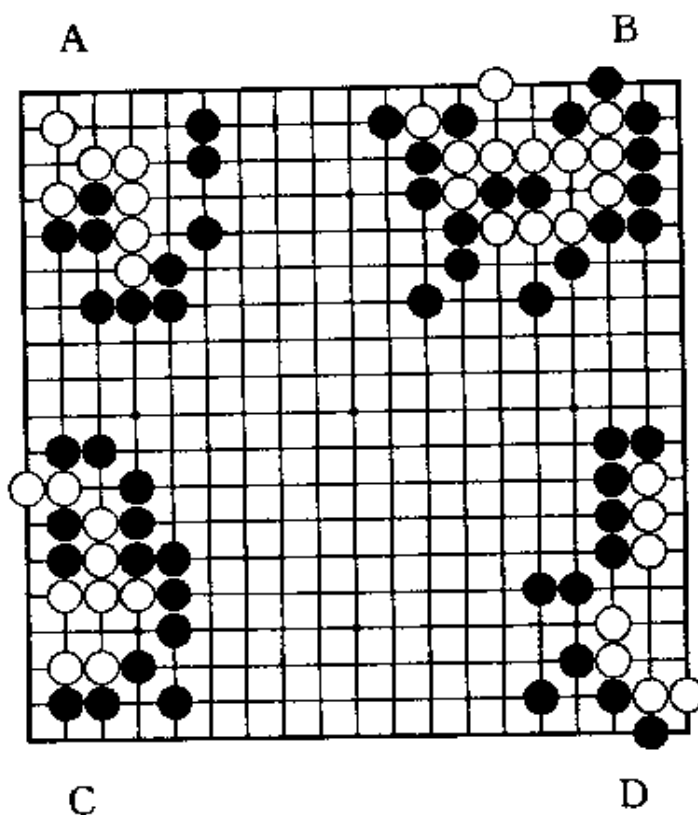
解答
 A: 黑 1 先扑好手，再 3 粘，白死。
 B: 黑 1 是攻守兼备的好手，白被杀。
 C: 黑 5 挤，再黑 7 扑，白做不出两眼。
 D: 黑 5 成“双倒扑”杀白。



黑先
 A: 要求净杀白棋。
 B: 可以杀白。
 C: 黑四子有救吗? 可劫活。
 D: 黑可净活。



黑先
 A: 要求净杀白棋。
 B: 打劫杀白。
 C: 可以杀白。
 D: 净杀白棋。



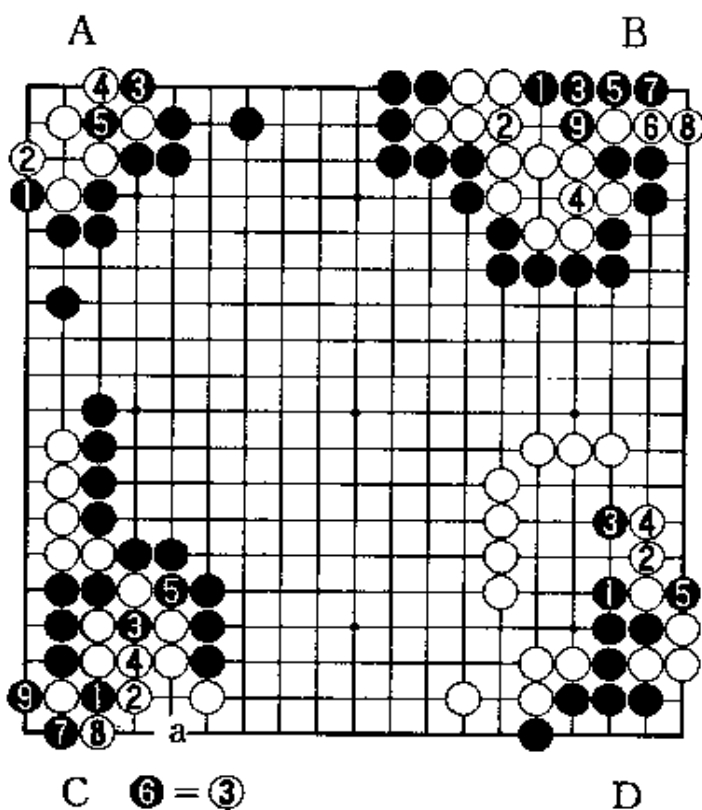
解答

A: 黑 1、3 成“摇头劫”杀白。

B: 黑 3 并是要点，至 9 断，白不入气，白被杀。

C: 黑 1、3 次序正确，角上成劫活。以下白如 1 位粘，黑可 a 位点。

D: 黑 1、3 次序好，再 5 扑白“接不归”，黑净活。



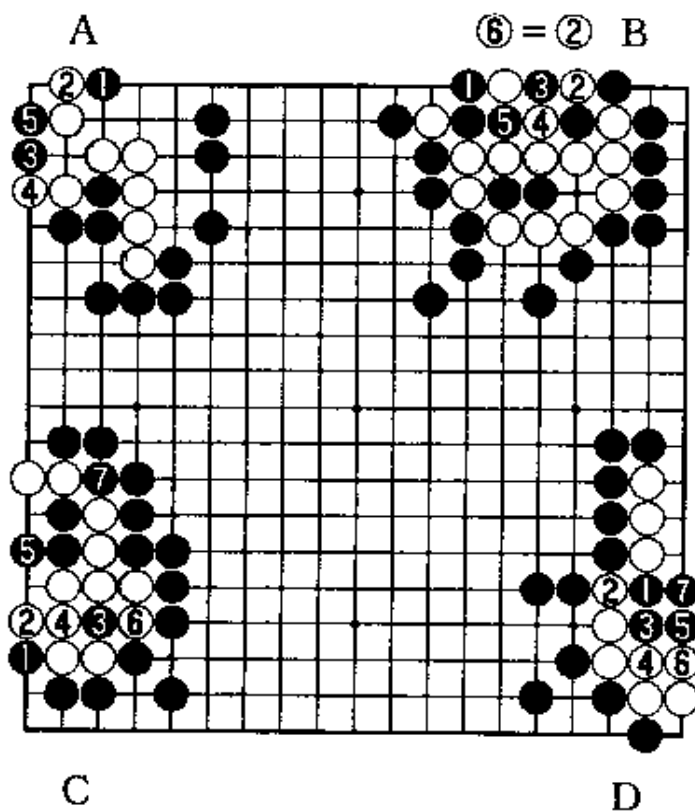
解答

A: 黑 1 大飞，3 点，白已做不出两眼。

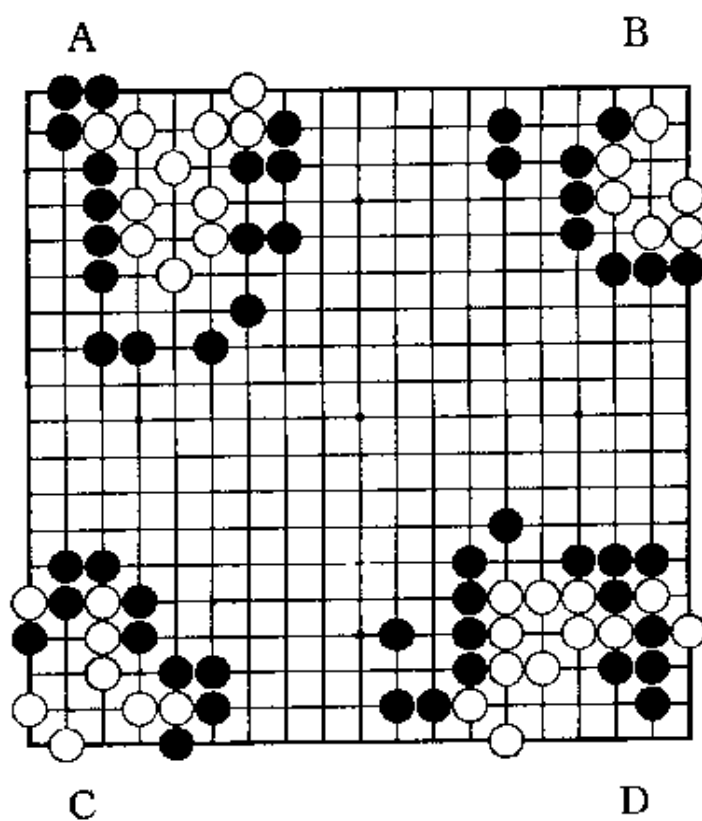
B: 黑 1 是劫杀的惟一手段。

C: 黑 1、3 是撞紧白气的好手，至黑 7 断，成“金鸡独立”杀白。

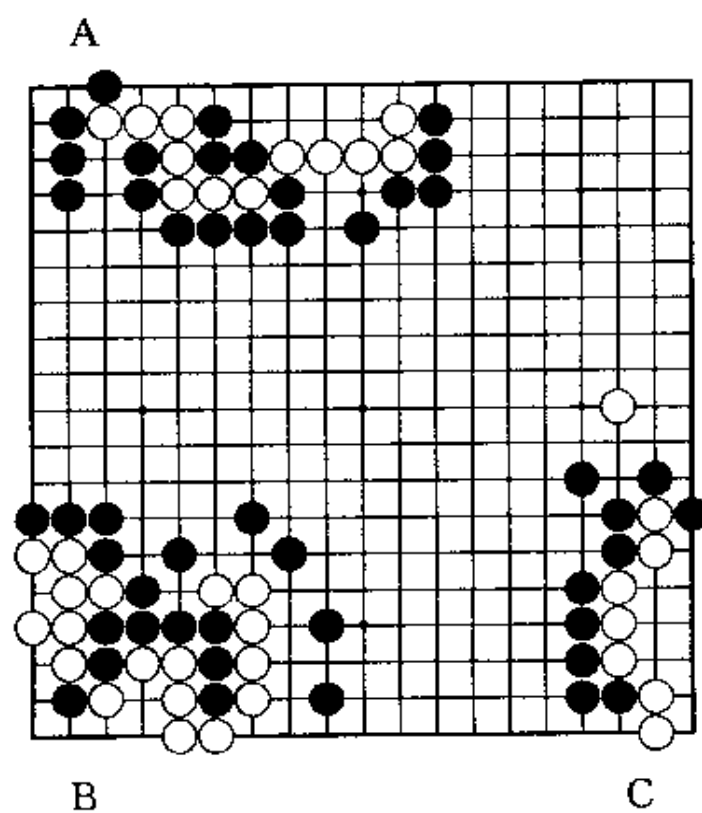
D: 黑 7 团好手，愚形杀白。



黑先
全部净杀白棋。



黑先
A、C：净杀白
棋。
B：打劫杀白。



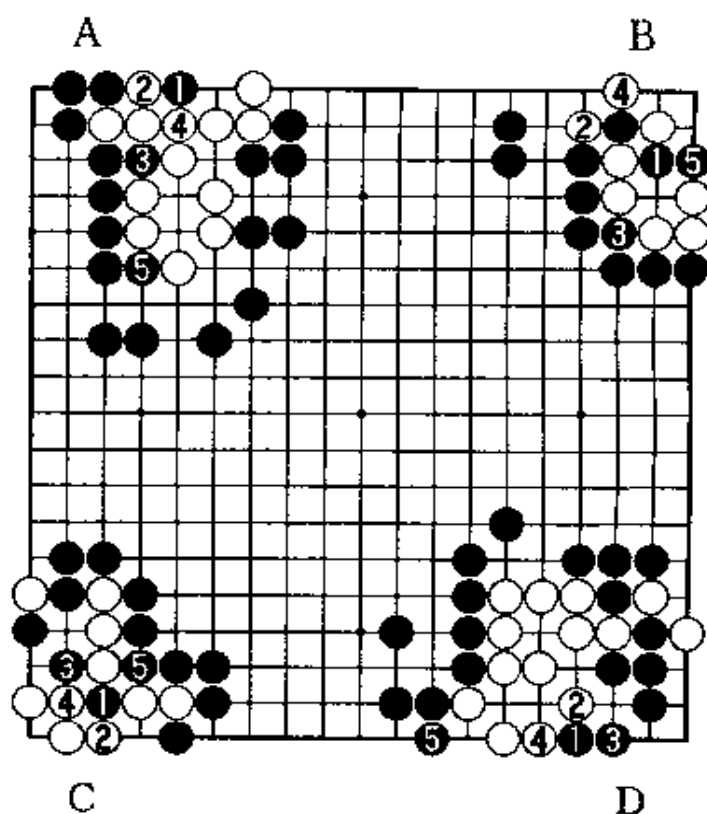
解答

A: 黑 5 挤, 是破眼好手, 白死。

B: 黑 1 是要点, 再 3、5 打吃, 白死。

C: 黑 1 是急所, 黑 5 挤, 白不入气, 白被杀。

D: 黑 1 利用二路一子, 白不能断, 黑 5 立后, 白下面没眼, 白被杀。



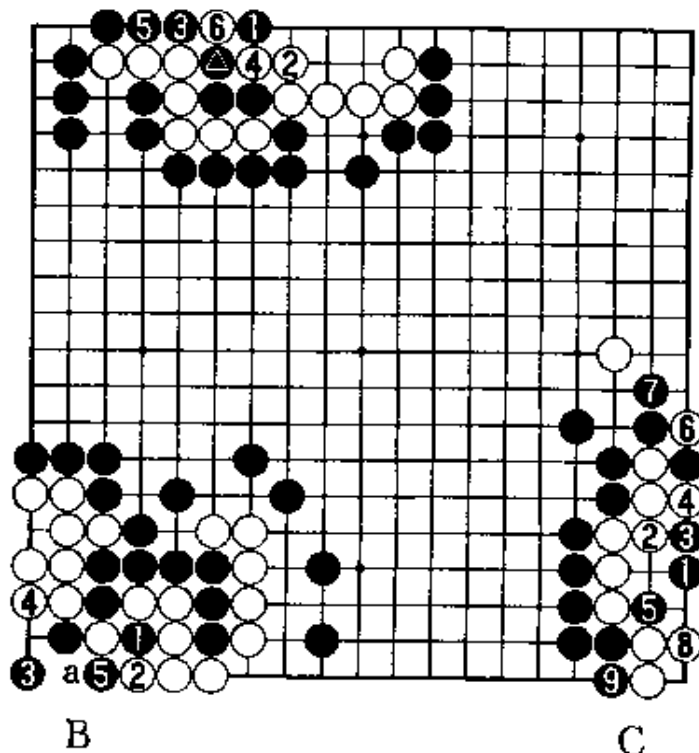
A ⑦ = ⑦

解答

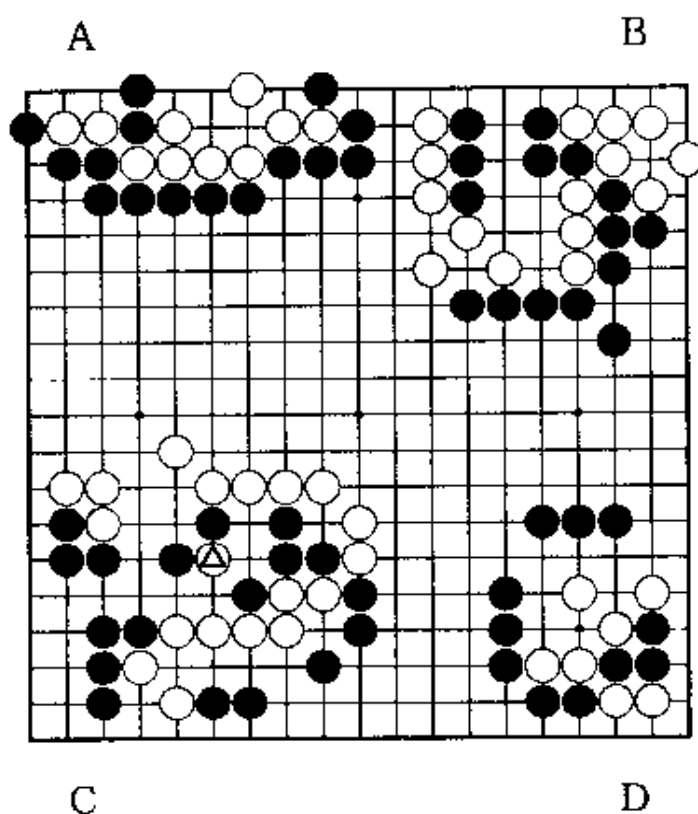
A: 黑 1 巧手, “打三还一”后, 白做不活。

B: 黑 1 扑重要, 再 3 尖, 成劫杀。白 2 如走 5 位, 黑 a 打吃, 左边可成双活, 白死。

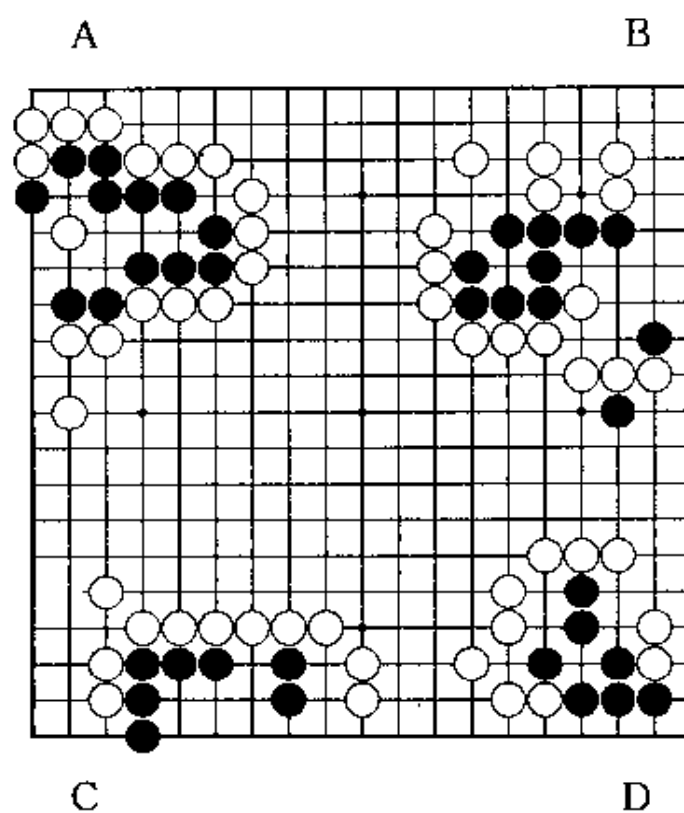
C: 黑 1 是要点, 至 5 断, 白不能入气, 白被杀。



- 黑先
- A: 净杀白棋。
- B: 黑六子如何救出?
- C: 白△挤, 黑如能连回便可将白吃掉。
- D: 要求净杀白棋。



- 黑先
- 要求黑全部净活。



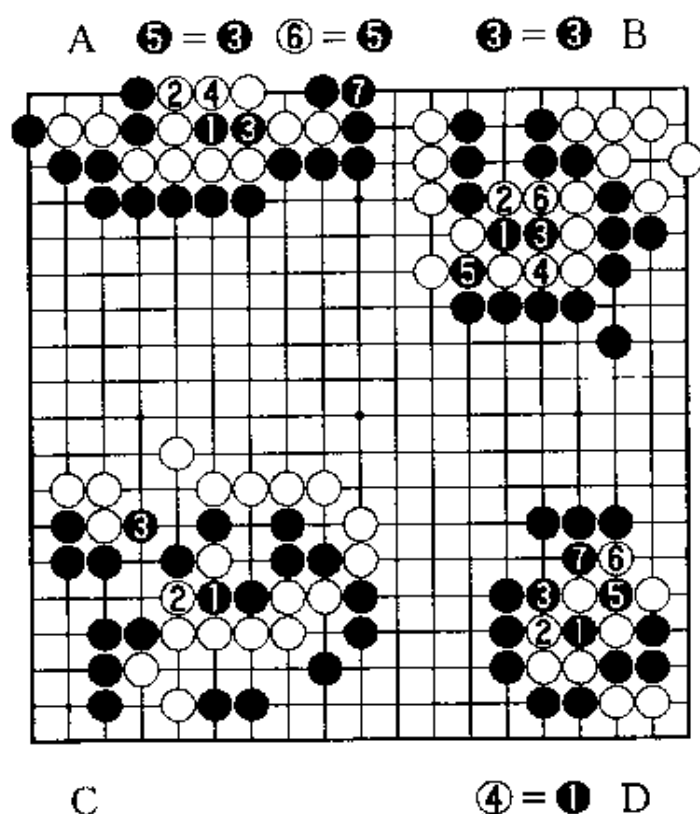
解答

A: 黑 3、5 连续弃子，妙手！白死。

B: 黑 5 弃子后，白“接不归”，黑六子救出。

C: 黑 1 打吃再 3 位虎，白吃二子不活。

D: 黑先 1 位扑，次序好，白无法反抗，白被杀。



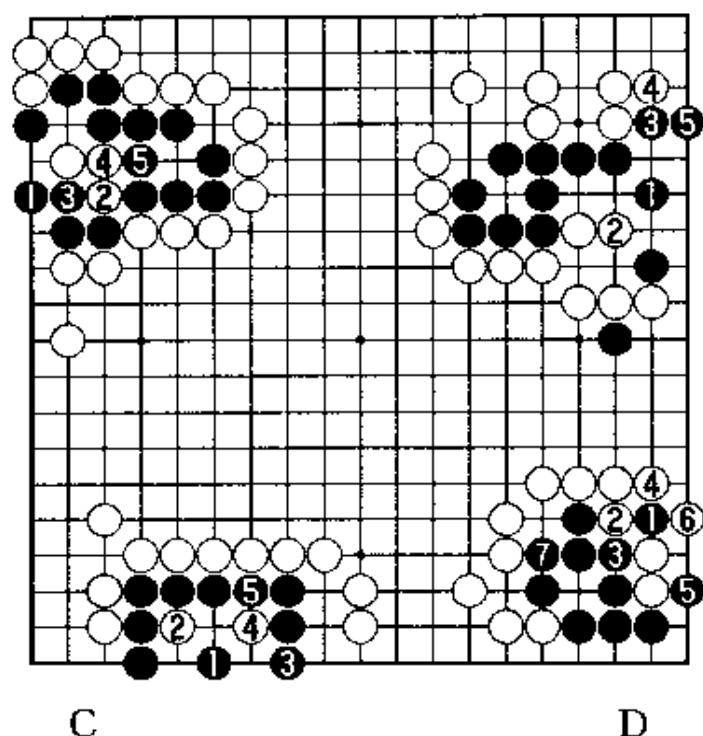
解答

A: 黑 1 尖是攻守兼备的好手，黑净活。

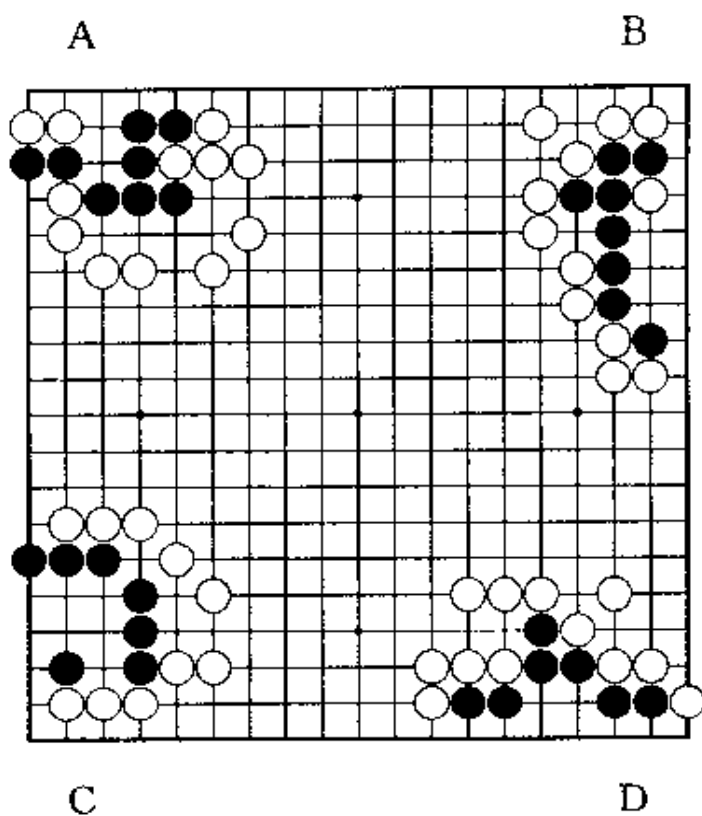
B: 黑 1 尖，是做眼急所，2 位和 3 位必得一眼，黑净活。

C: 黑 1 是做活的好手。白 2 如 3 位托，黑可 2 位做活。

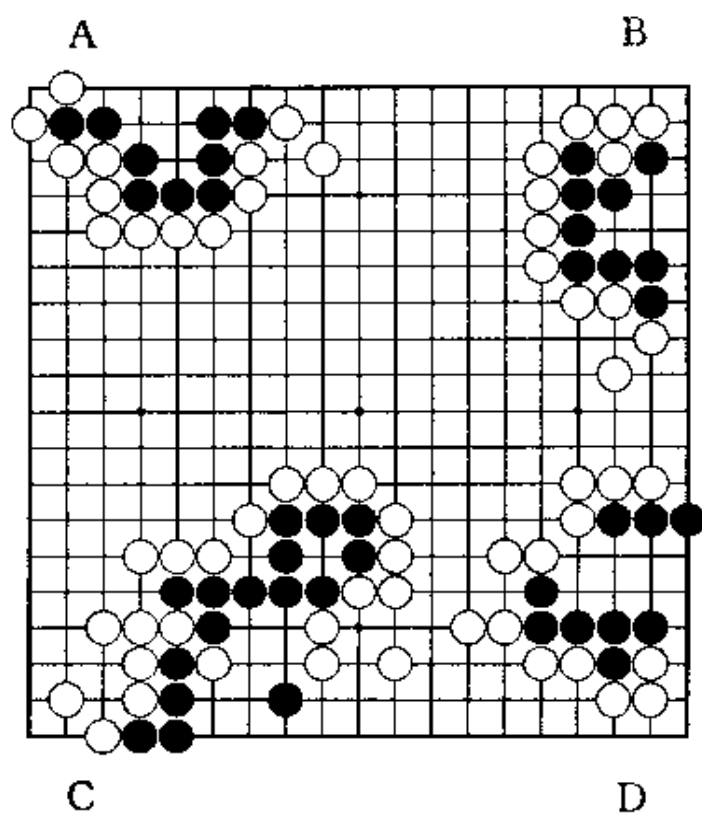
D: 黑 1 靠，弃子做眼，净活。



黑先
A、B、D：要求
黑净活。
C：黑劫活。



黑先
黑全部净活。



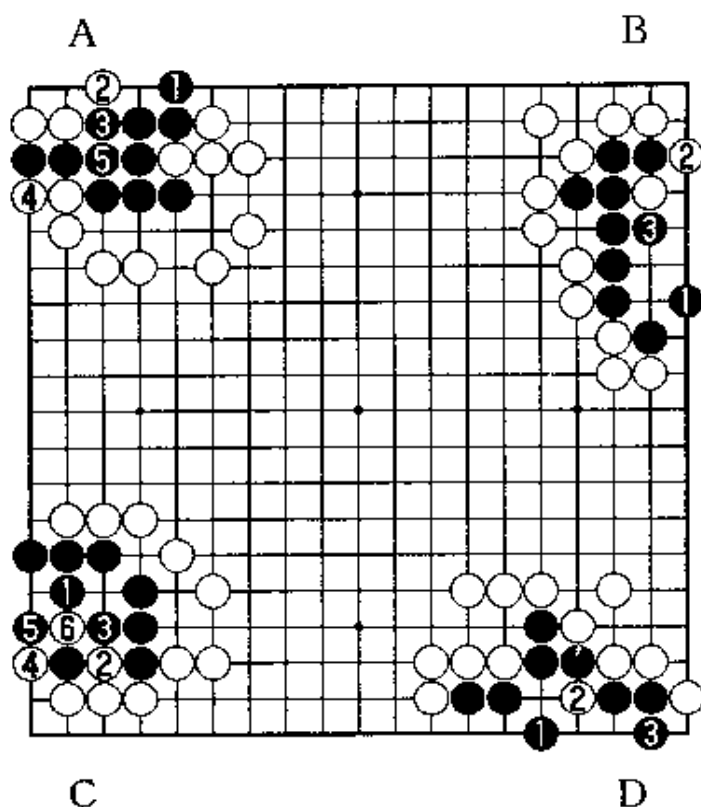
解答

A: 黑 1 扩大眼位即可净活。

B: 黑 1 简单活棋。

C: 黑 1 最佳着手, 白 2 以下打劫必然。

D: 黑 1 虎, 方向正确, 黑 3 立好手, 黑净活。



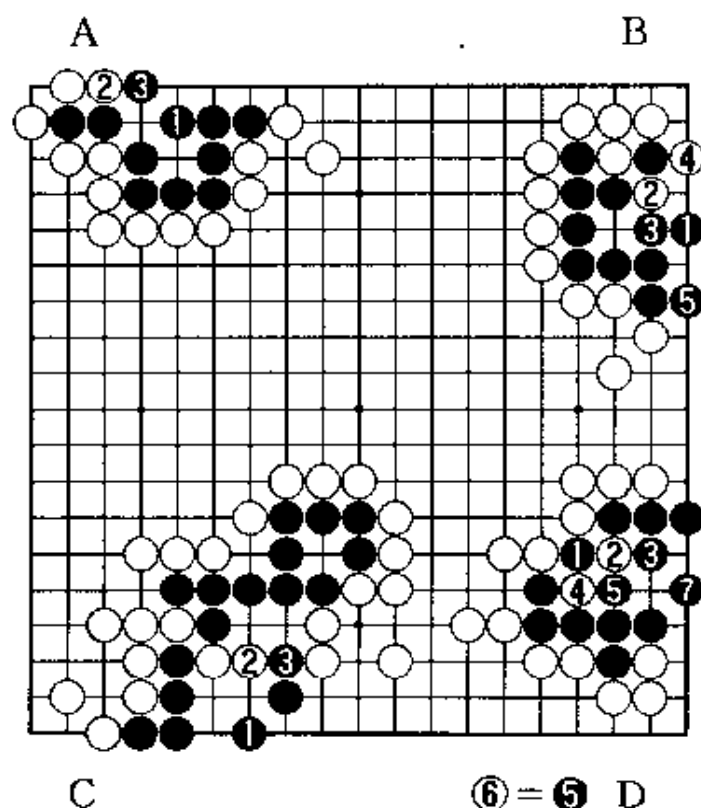
解答

A: 黑 3 挡可活。

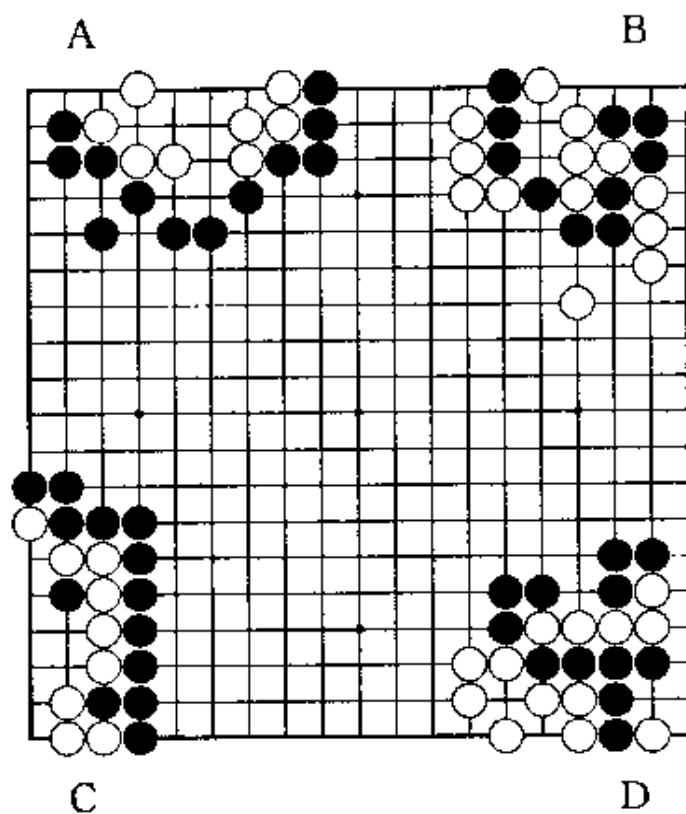
B: 黑 1 巧手, 4 位和 5 位必得其一, 黑净活。

C: 黑 1 尖是最强手, 白一子逃不出, 黑棋活。

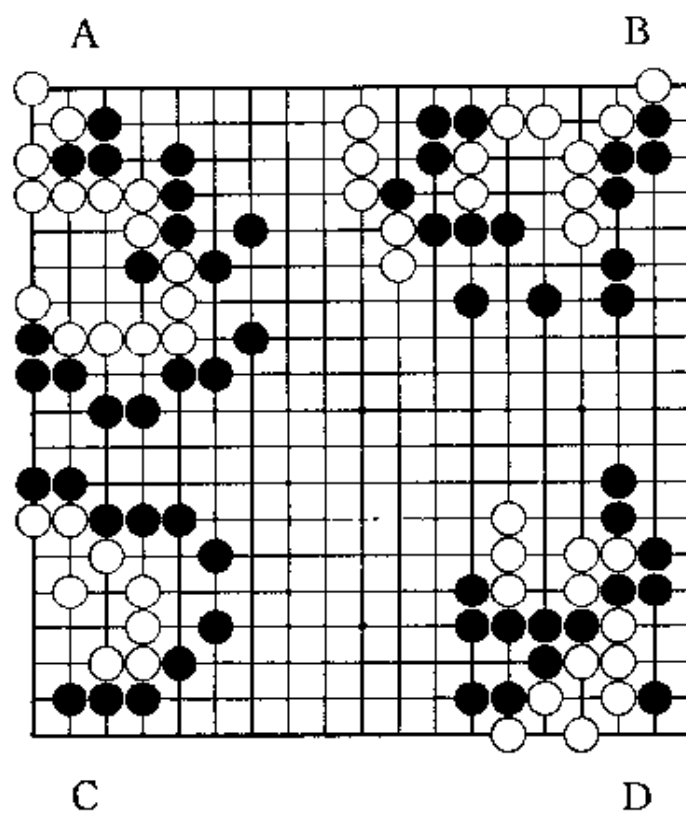
D: 黑 1 虎弃子可活。



黑先
A、B、D：要求
净杀白棋。
C：打劫杀白。



黑先
A：打劫杀白。
B、C、D：净杀
白棋。



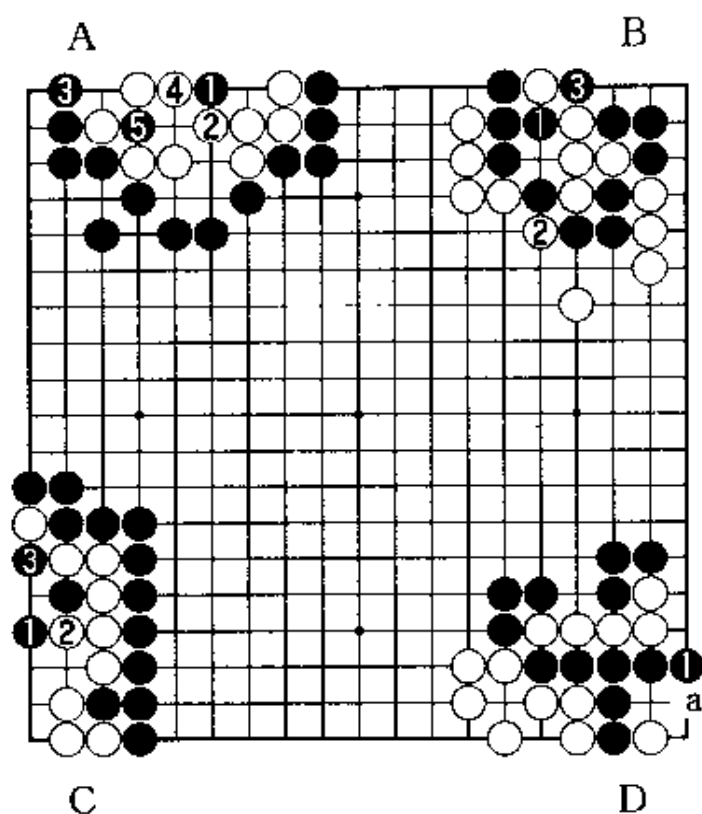
解答

A: 黑 1、3 是连贯手法，白被吃。

B: 黑 1 可吃白。

C: 黑 1 尖巧手，白 2 以下成劫。黑 1 如走 3 位，白走 1 位可活。

D: 黑 1 立正确，白死。黑 1 若在 a 位尖，白可 1 位扑打劫。



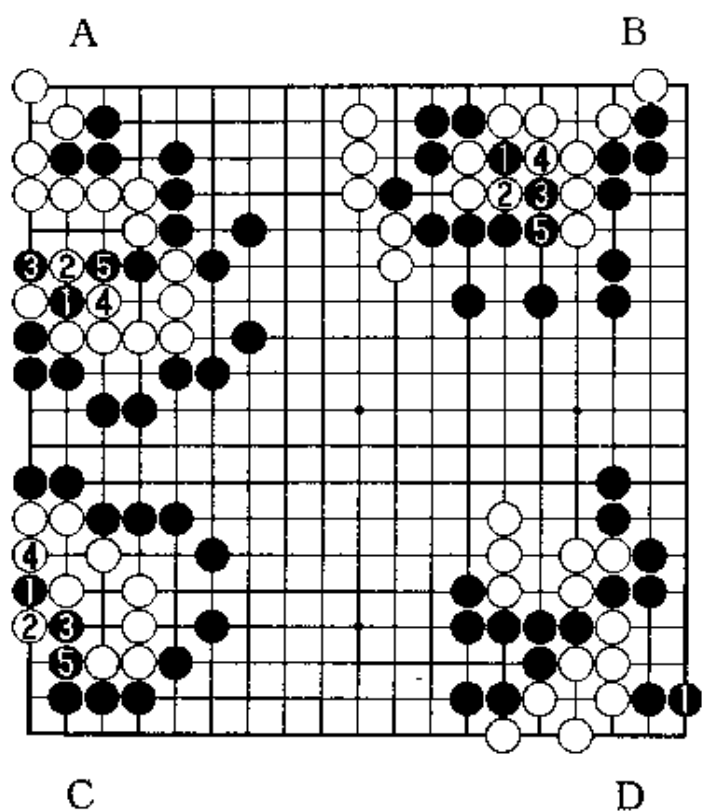
解答

A: 黑 1 必然，白 2 是强手，结果是打劫。

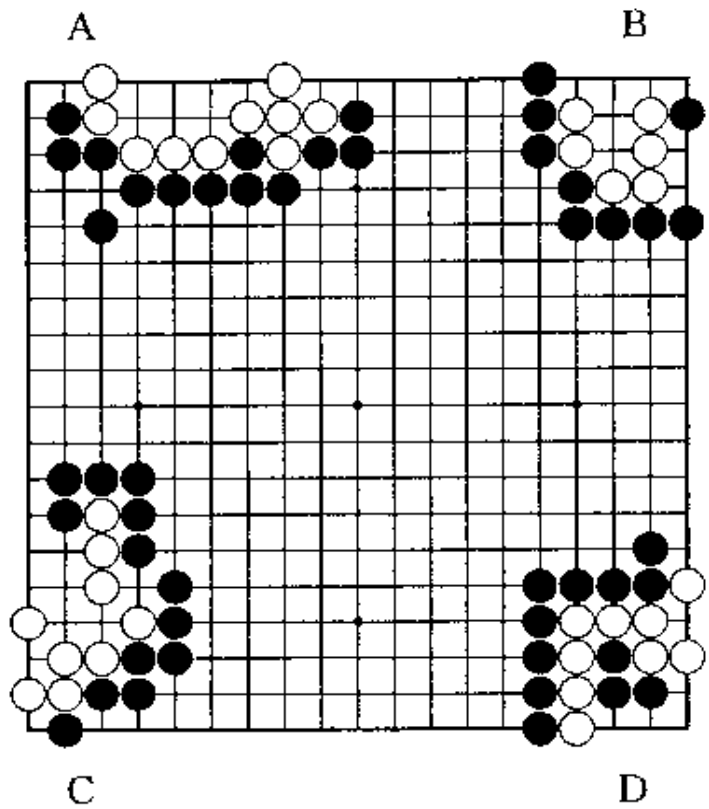
B: 黑 1、3 是破眼补断的常用手法。白被杀。

C: 黑 1 是好手，再 3 吃，白上面没眼，白棋被杀。

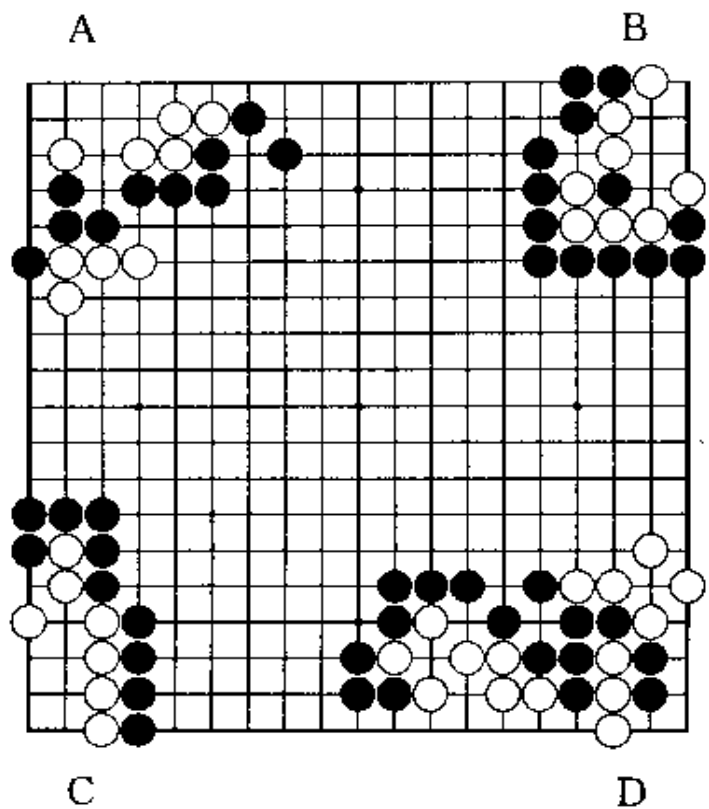
D: 黑 1 立是最佳联络方法，白死。



黑先
要求全部净杀白
棋。



黑先
要求全部净杀白
棋。



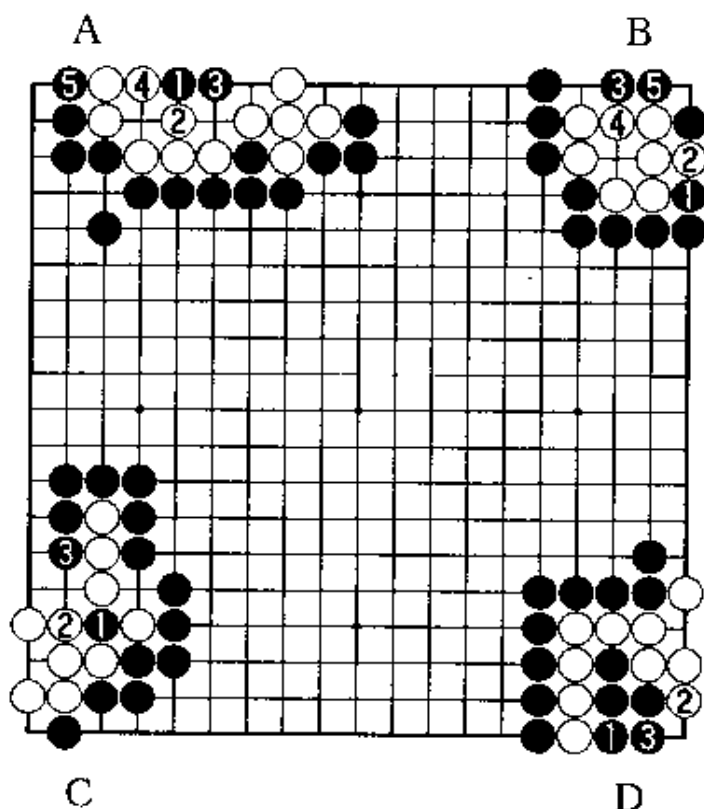
解答

A: 黑 1 击中白要害，白已不行。

B: 黑 1 冲，简单杀白。

C: 黑 1 扑，是破眼好手，白死。

D: 黑 3 团成“刀五”杀白。



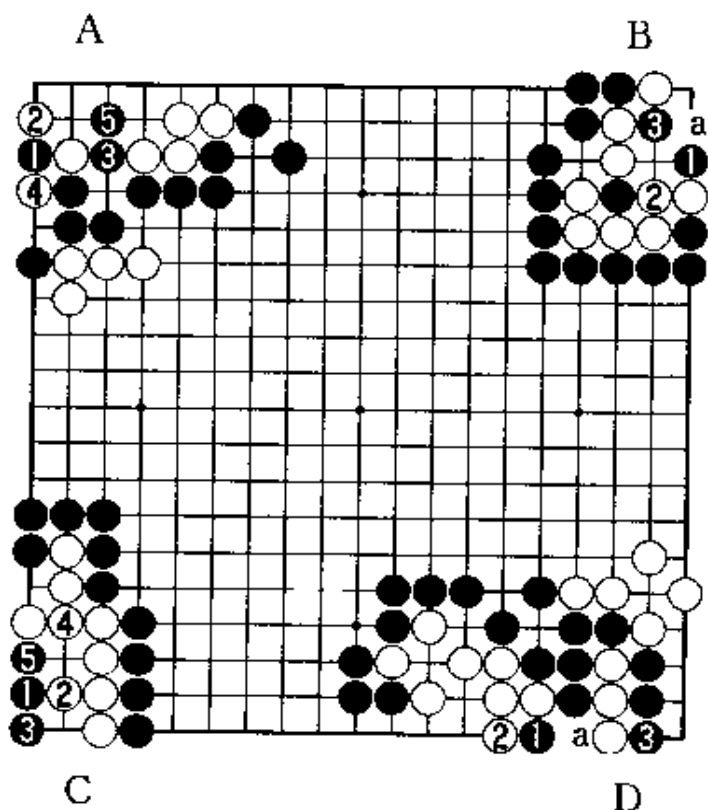
解答

A: 黑 1 扳，可直接杀白。

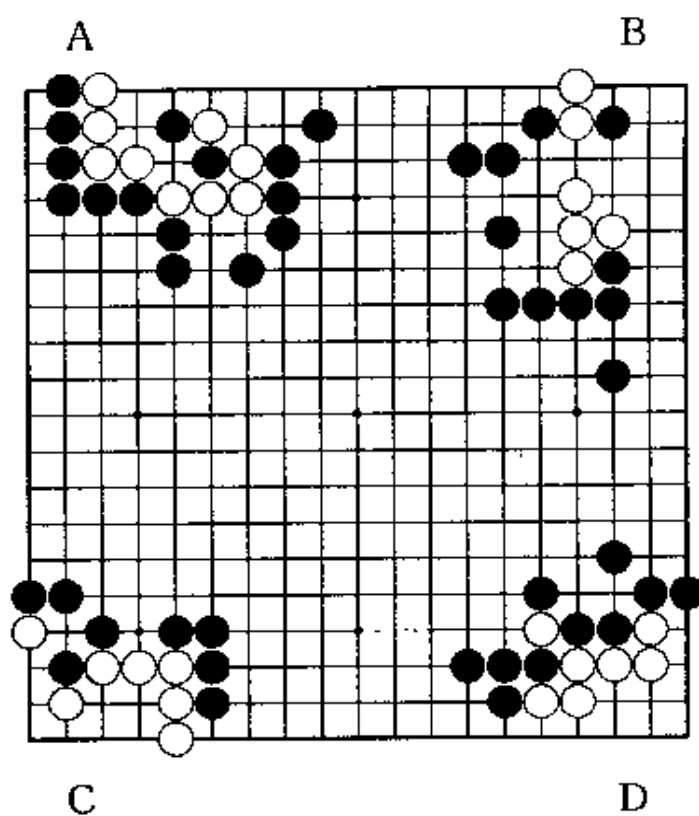
B: 黑 1、3 正确，白净死。黑 1 如 3 位吃，白可 a 位做劫。

C: 黑 1 至 5 “盘角曲四”杀白。白 4 若走 5 位，黑是 4 位即可杀白。

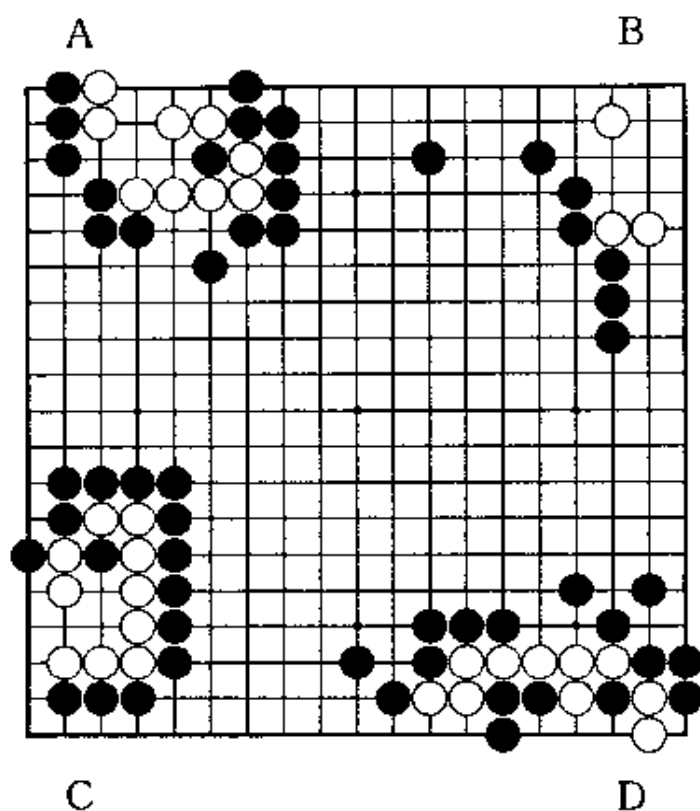
D: 黑 1 利用倒扑全部杀白。黑 1 如在 a 位吃，白 1 位打吃，可活大半。



黑先
A: 要求净杀白
棋。
B、C、D: 打劫
杀白。



黑先
A、C: 净杀白
棋。
B、D: 劫杀白
棋。



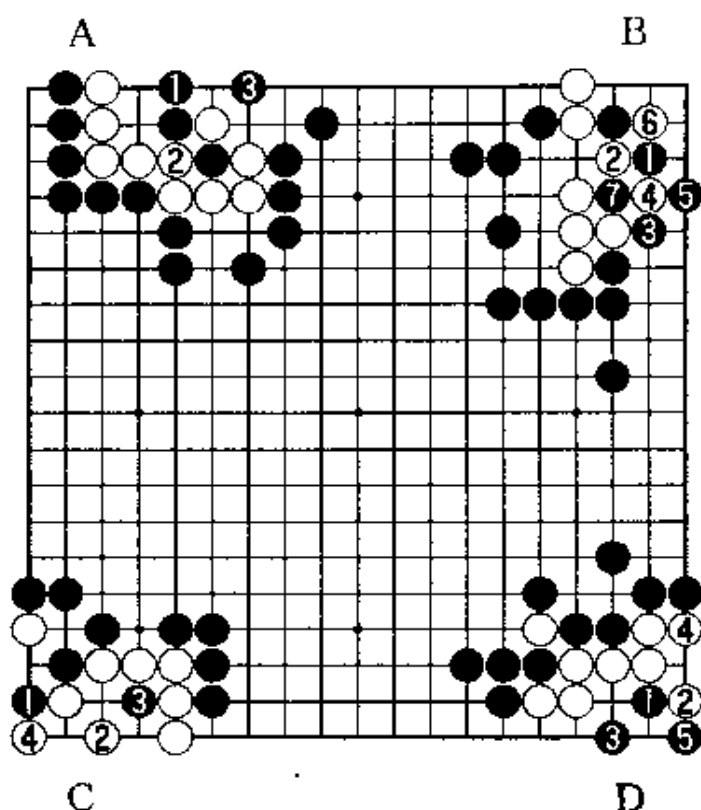
解答

A: 黑 3 好手，
避免白做劫，白被杀。

B: 黑 1 巧手，
白 4、6 做劫必然。

C: 黑 1、3 正
确，白 4 强手，成打
劫。

D: 黑 1 靠成劫。
此形为实战常形。



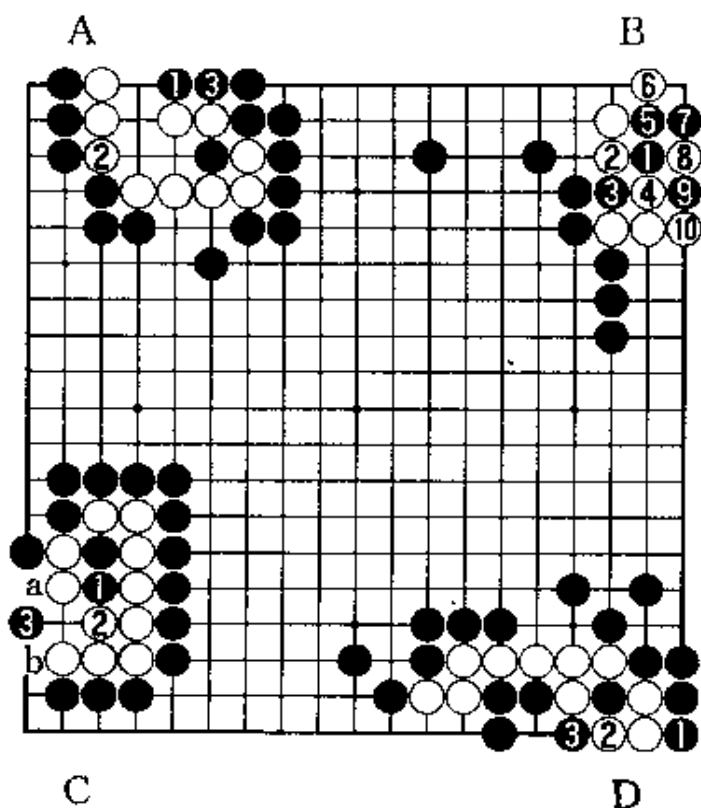
解答

A: 黑 1 托，白
已无法反抗，被净杀。

B: 实战常形，
黑 1 以下打劫必然。

C: 黑 1 送吃，
黑 3 点是好手，净杀
白棋。白 2 如 a 挡，
黑可 b 位扳，白也不
活。

D: 黑 1 直接打
吃，双方必然成劫。



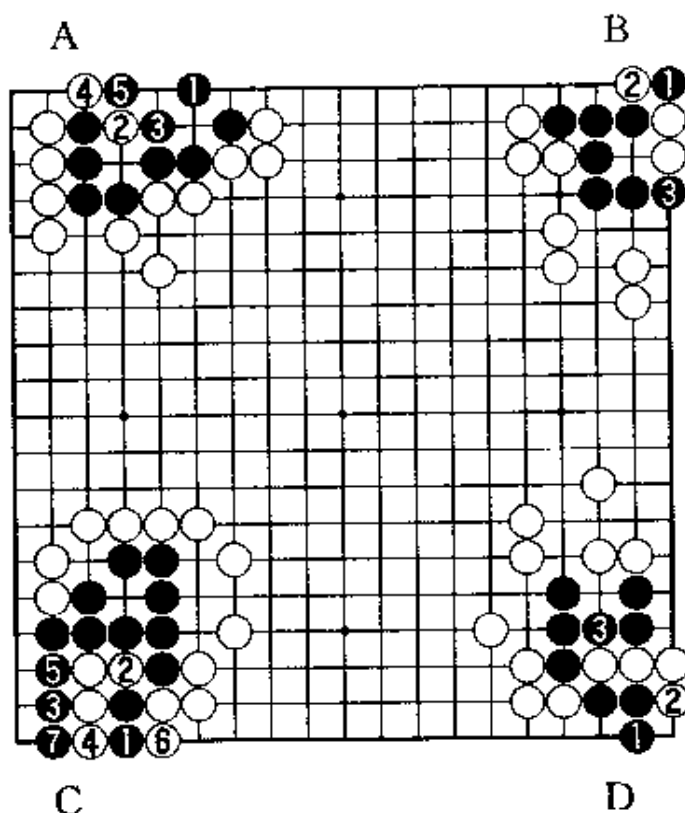
解答

A: 黑 1 倒虎正确, 黑 5 扑可活。

B: 因外气较长, 黑 1 扑可净活。

C: 黑 1 立, 弃子做眼, 净活。

D: 黑 1 是急所, 吃白四子净活。



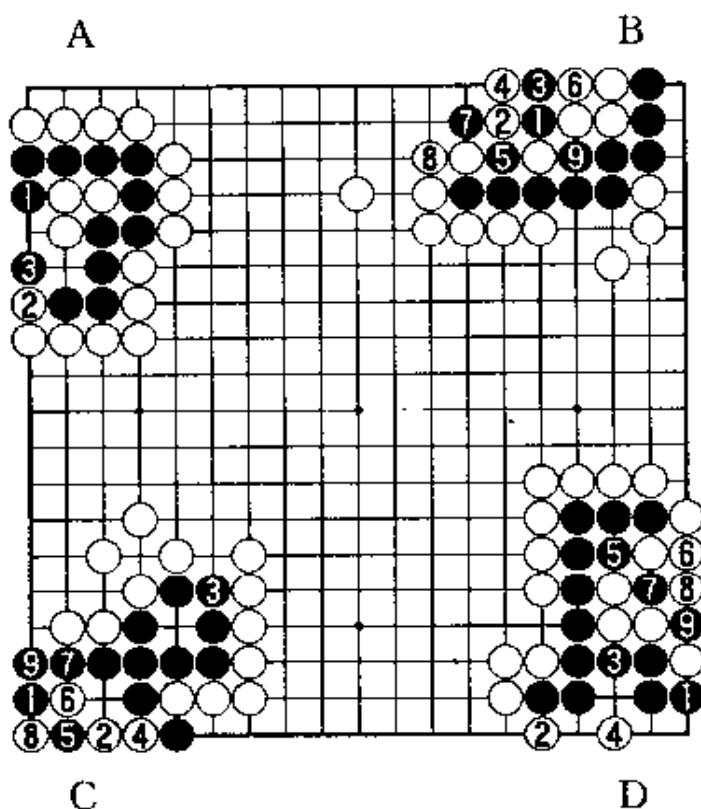
解答

A: 黑 1 拐重要, 成双活必然。

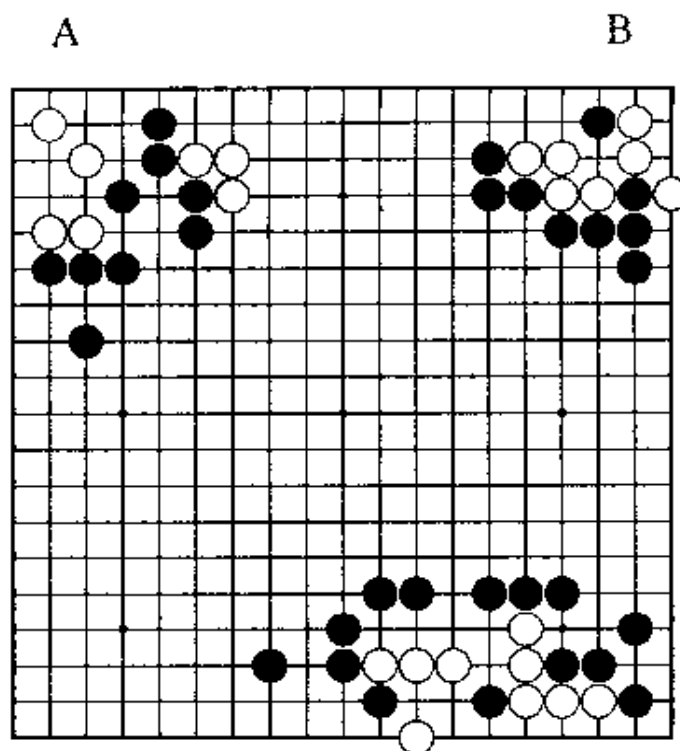
B: 黑 1 是要点, 至 9 打吃, 白不能粘, 黑净活。

C: 黑 1 飞可在角上先手做眼, 净活。

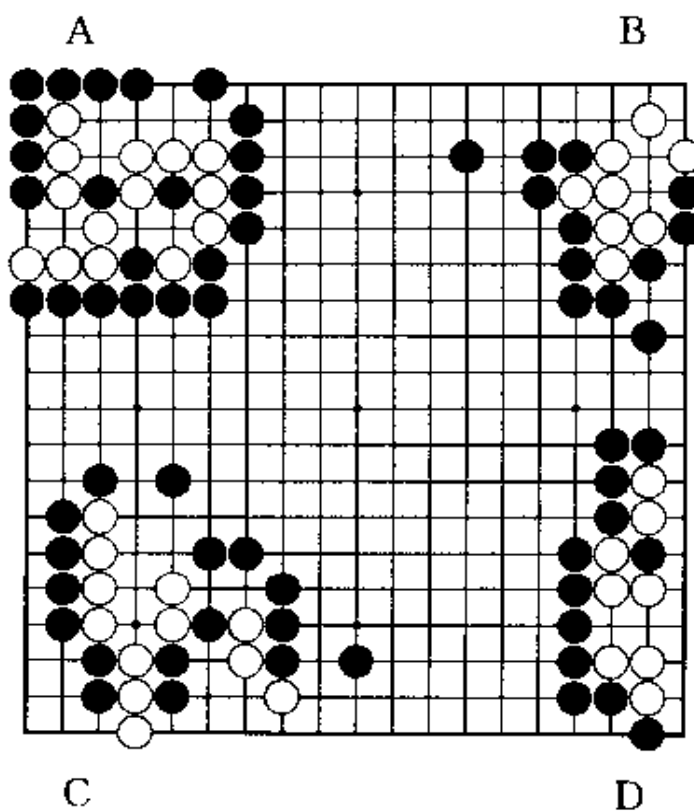
D: 黑 5 挤好手, 白只得成劫。



黑先
全部净杀白棋。



黑先
全部净杀白棋。

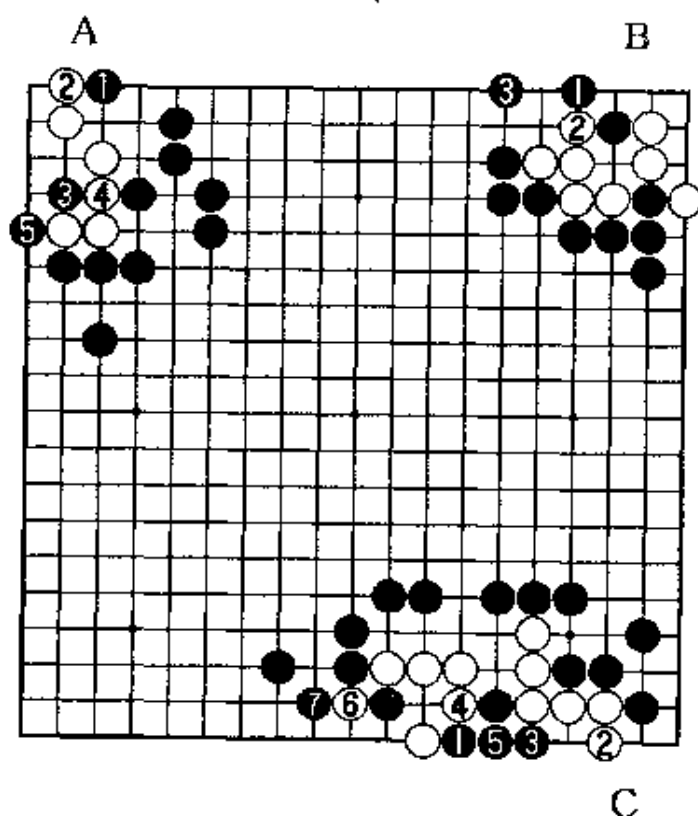


解答

A: 黑 1 飞重要，再 3、5 渡过，白死。

B: 黑 1 好手，3 可跳回，白被杀。

C: 黑 1 尖，既破眼又防断，白死。



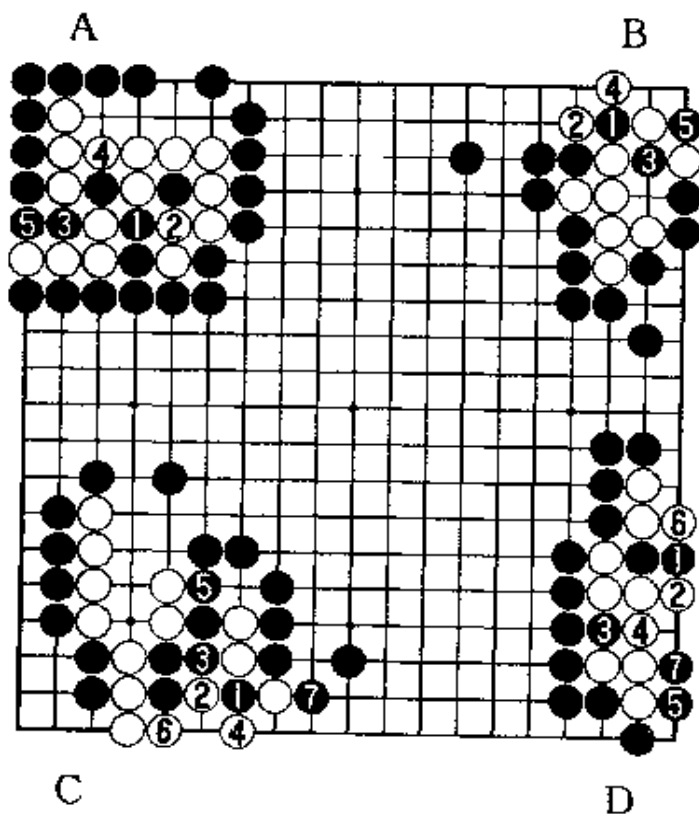
解答

A: 黑 1 挤简单杀白。

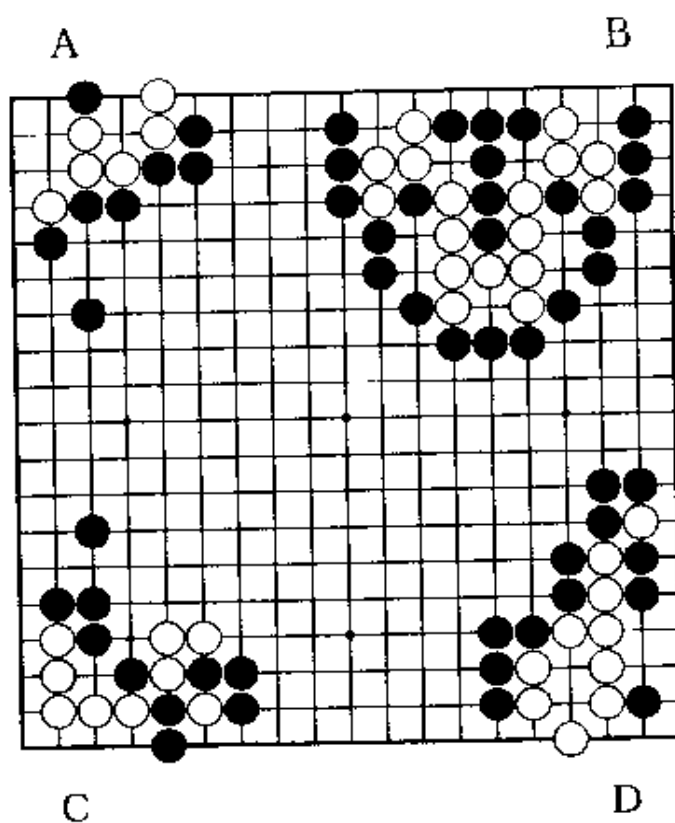
B: 黑 1 利用倒扑杀白。

C: 黑 1 巧手，5 可先手联络，白不行。

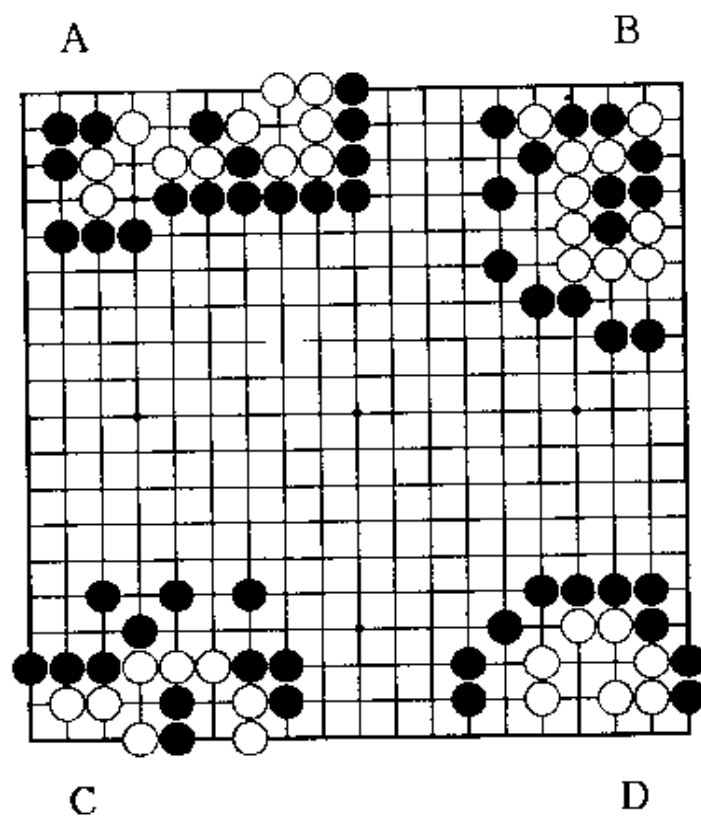
D: 黑 1 立好，白 2 若挡，黑 3、5 之后，白无法团眼不活。



黑先
全部净杀白棋。



黑先
A、C、D: 要求
净杀白棋。
B: 打劫杀白。



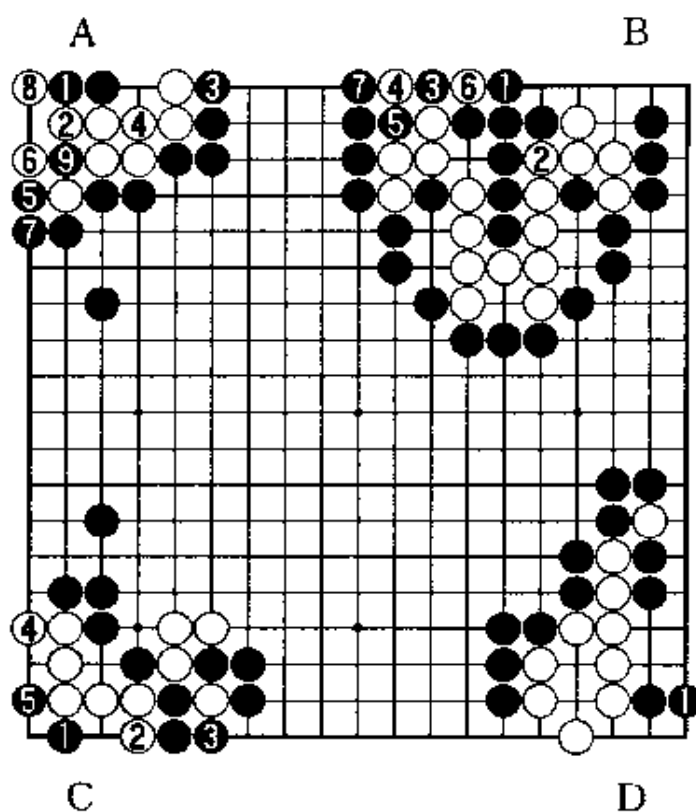
解答

A: 白 6 做劫是最强应手, 黑 7 粘, 成“摇头劫”杀白。

B: 黑 1 立可两边渡, 白死。

C: 黑 1 是要点, 角上是“盘角曲四”, 白被杀。

D: 黑 1 并是最佳连回手段, 其余联络方法白均有反抗手段。



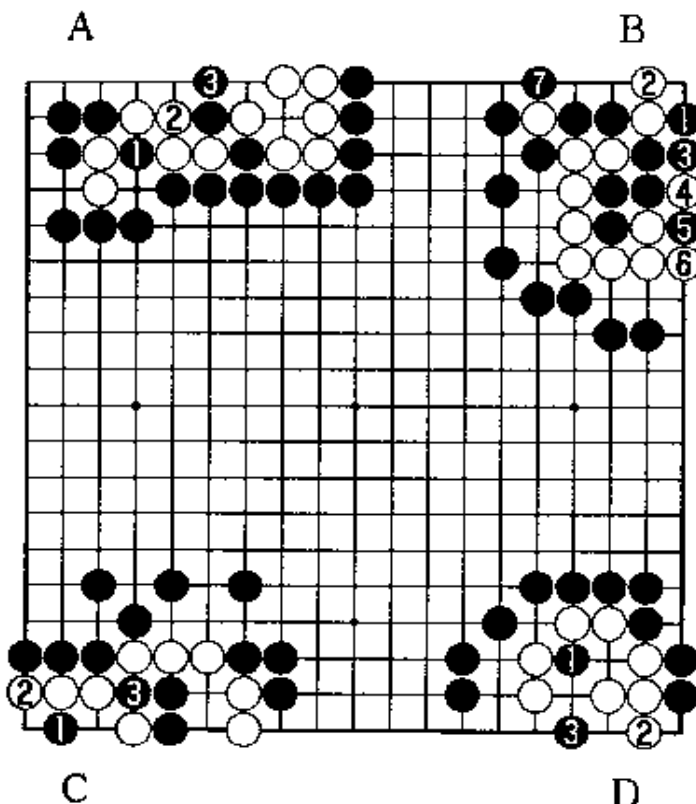
解答

A: 黑 3 立, 是“金鸡独立”, 白死。

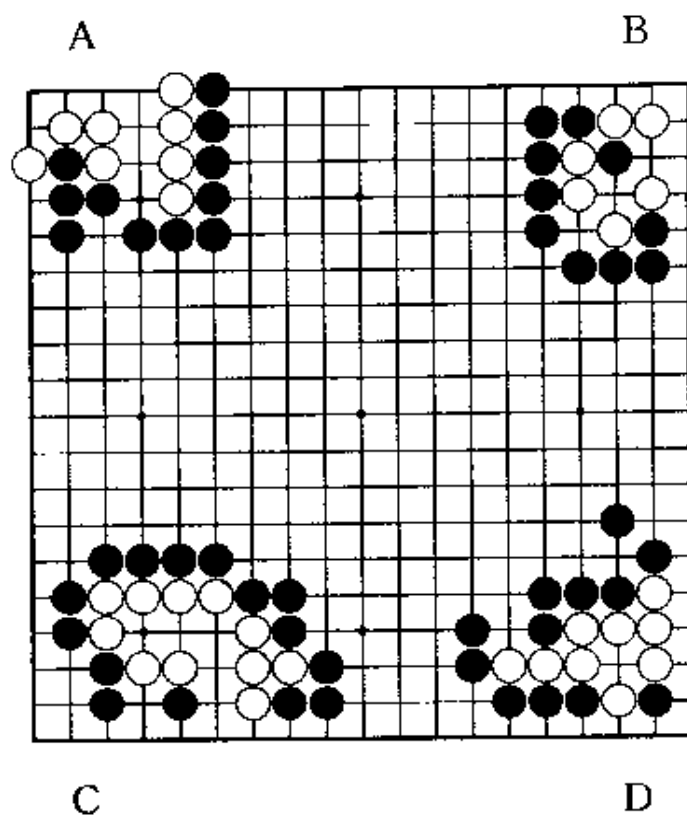
B: 白 4 是最强手, 形成打劫。白如走 5 位, 黑 7 提后角上有“倒脱靴”, 白净死。

C: 黑 1 可杀白。

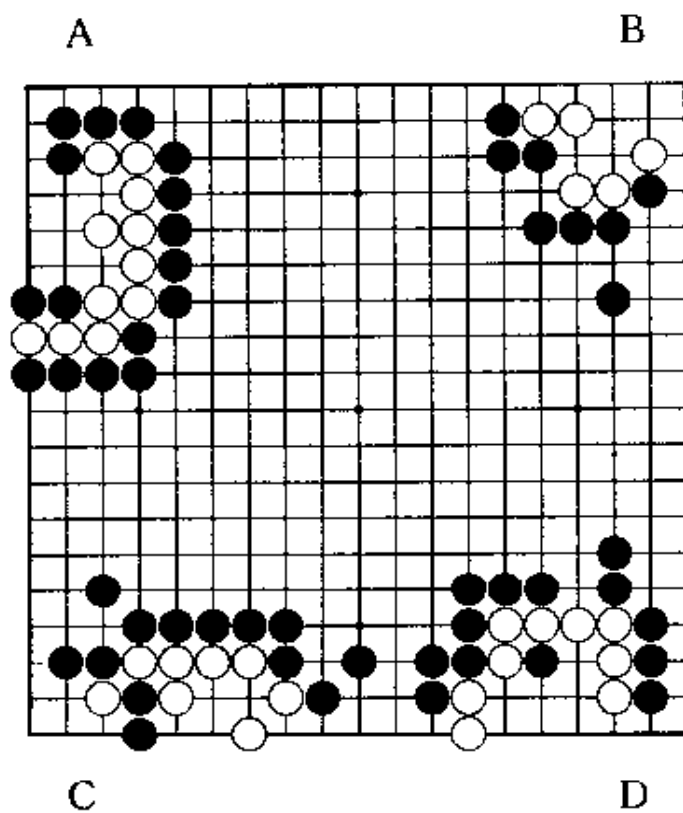
D: 黑 1 正确, 至黑 3, 白死。黑 1 如走 2 位, 白走 1 位可活。



黑先
A: 打劫杀白。
B、C、D: 要求
净杀白棋。



黑先
A、B、D: 净杀
白棋。
C: 打劫杀白。



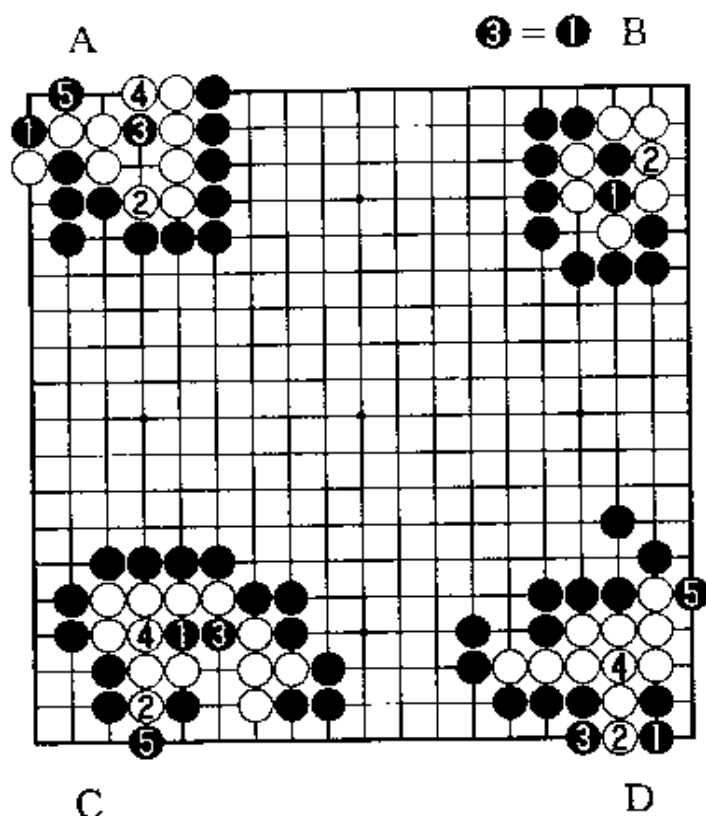
解答

A: 黑 1 扑, 缩小白眼位, 成劫必然。

B: 黑 3 扑, 简单杀白。

C: 黑 1 破眼好手, 白已不活。

D: 黑 1 立正确, 白死。黑 1 若在 2 位渡, 白 1 位扑, 成打劫。



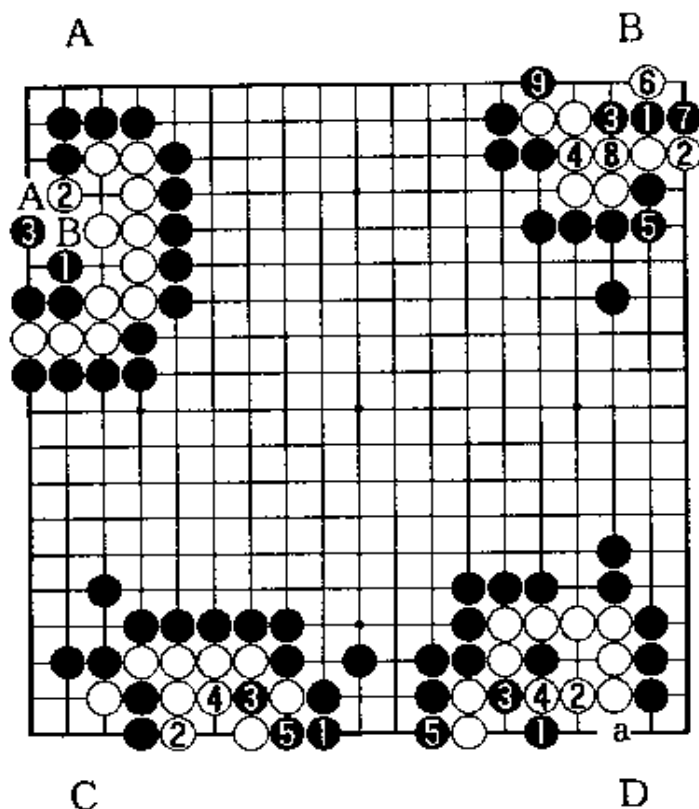
解答

A: 黑 3 好手, A、B 两点见合, 白被杀。

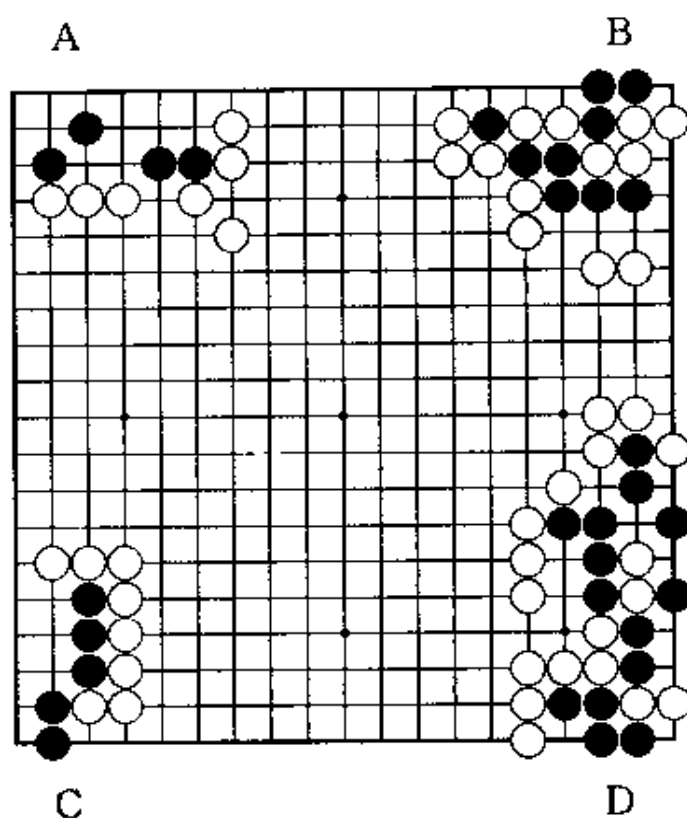
B: 黑 1 至 9 净杀白棋。白 2 如在 5 位吃, 黑可走 8 位, 白同样被杀。

C: 黑 1 是冷静的好手, 白吃二子成劫。

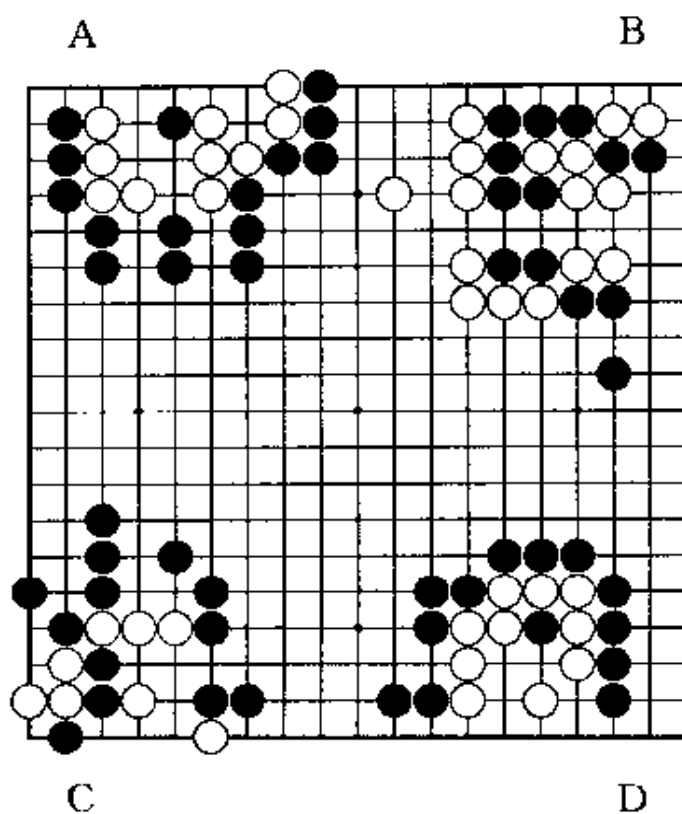
D: 黑 1 跳, 左右兼顾, 白死。黑 1 如在 a 位扳, 白可 1 位跳做活。



黑先
A、C、D: 要求
黑净活。
B: 黑打劫活。



黑先
A、C、D: 要求
净杀白棋。
B: 黑如何救出
上方数子?



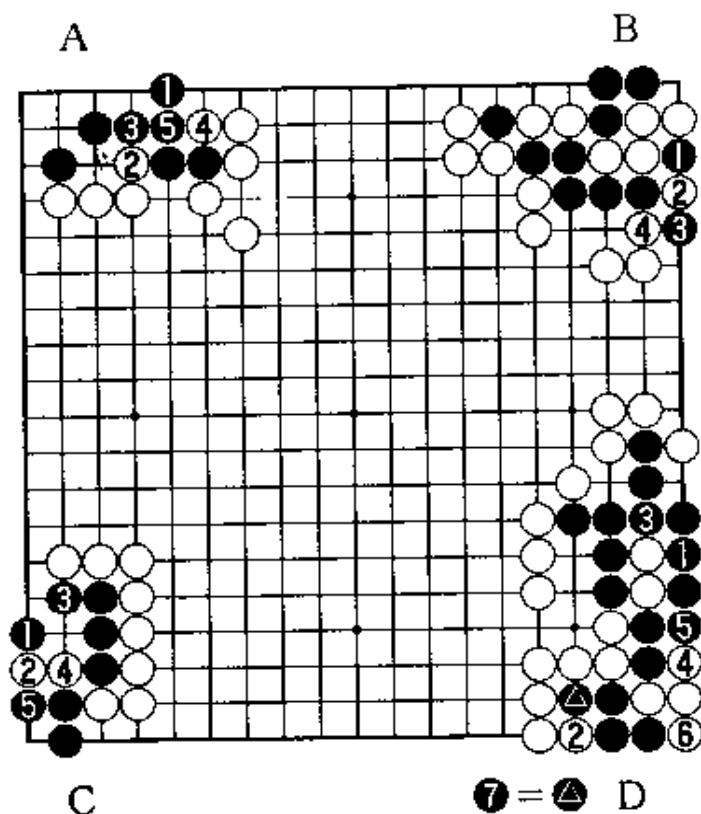
解答

A: 黑 1 是做眼好手，黑净活。

B: 黑 1 扑是惟一成劫活的手段。

C: 黑 1 跳是做眼的急所，至黑 5 活棋。

D: 黑 1 必然，白 4 破眼，黑有 7 位吃的手段，成“倒脱靴”，黑棋活。



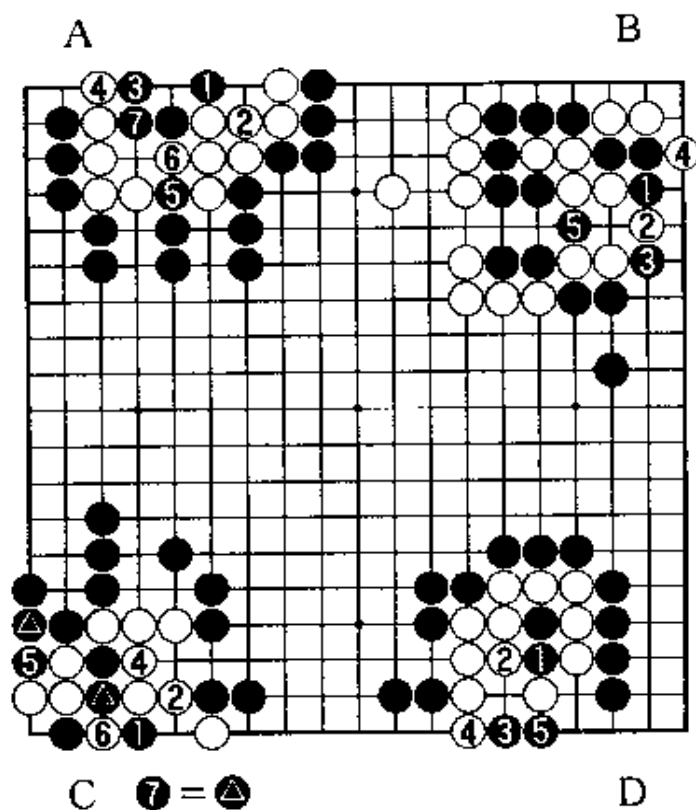
解答

A: 黑 1、3 次序井然，至 7 团成“刀五”，净杀白棋。

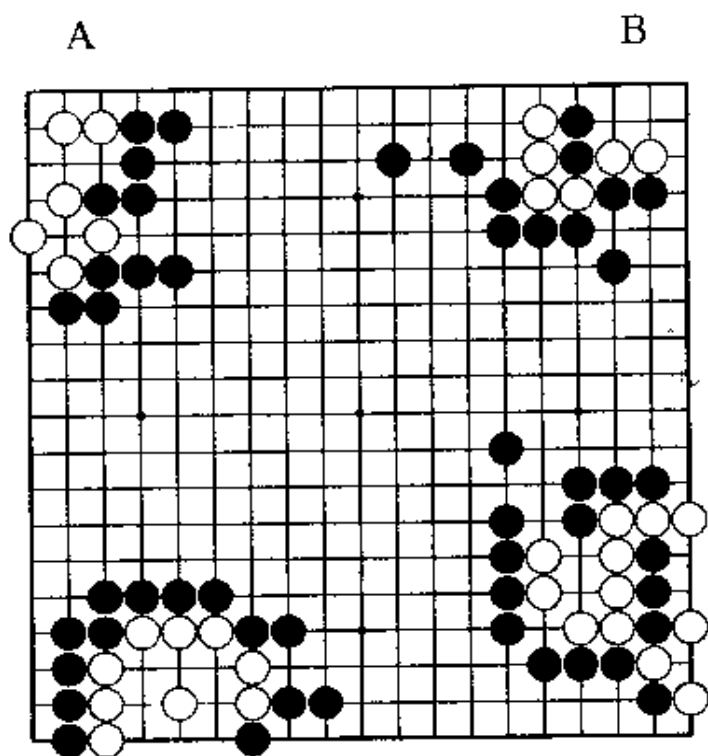
B: 黑 3 挤好手，黑可吃二子联络。

C: 黑 3 好手，有 7 位提的手段，黑净活。若在 5 位扑打劫，黑失败。

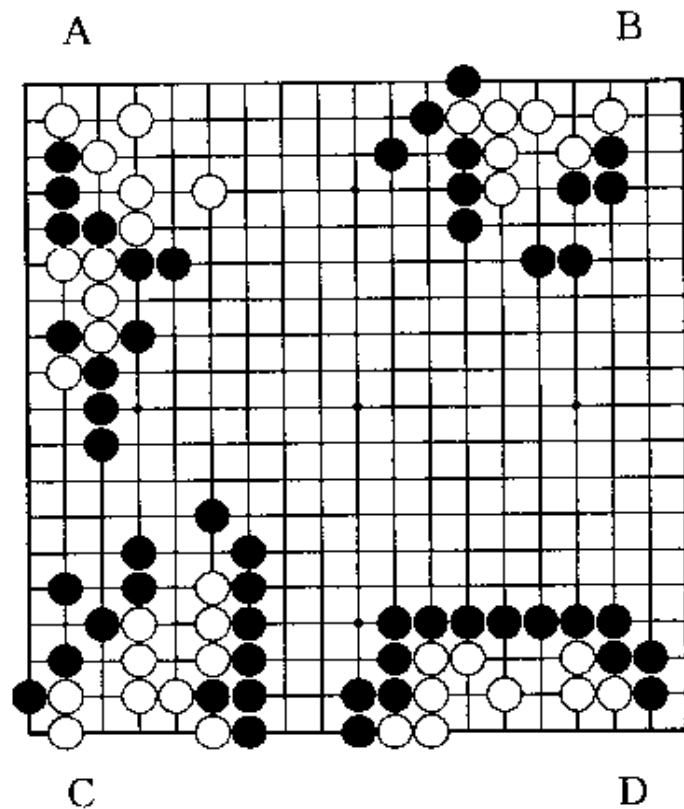
D: 黑 1 送吃，白做不出两眼。



黑先
全部净杀白棋。



黑先
A、C、D: 要求
净杀白棋。
B: 打劫杀白。



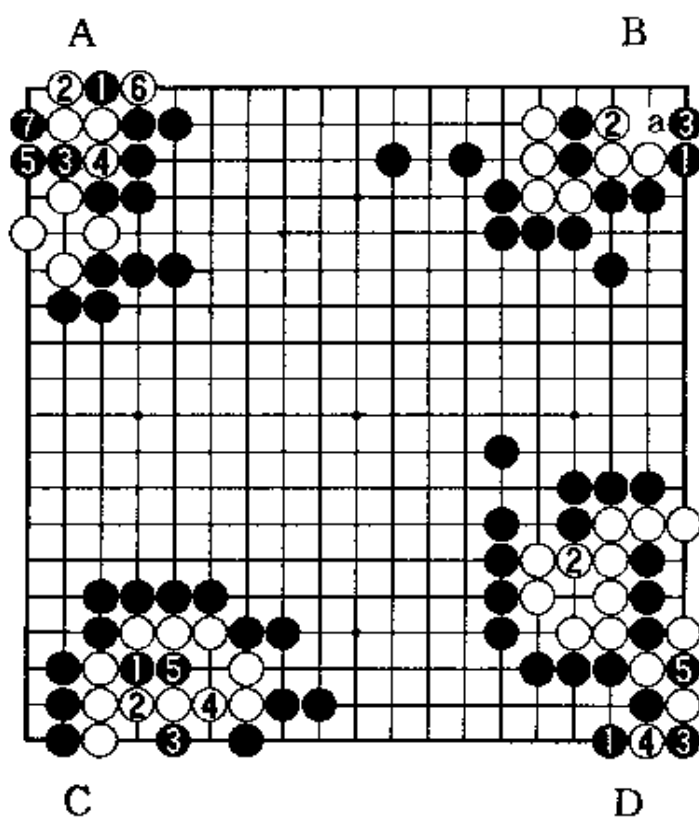
解答

A: 黑 1 扳撞紧白气，再 3 挖，白死。

B: 黑 1 扳，白无应手，净死。黑 1 如在 a 位夹，则不能杀白。

C: 黑 1 试应手，以下至黑 5，净杀白棋。白 2 如走 5 位，黑走 4 位，白棋不活。

D: 黑 1 虎可做“摇头劫”杀白。



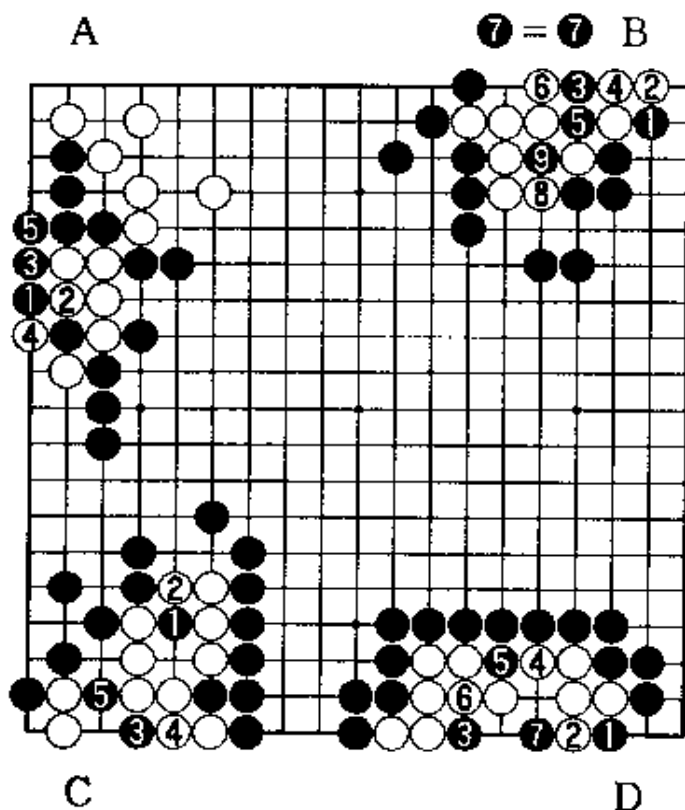
解答

A: 黑 1 是急所，白气已不够。

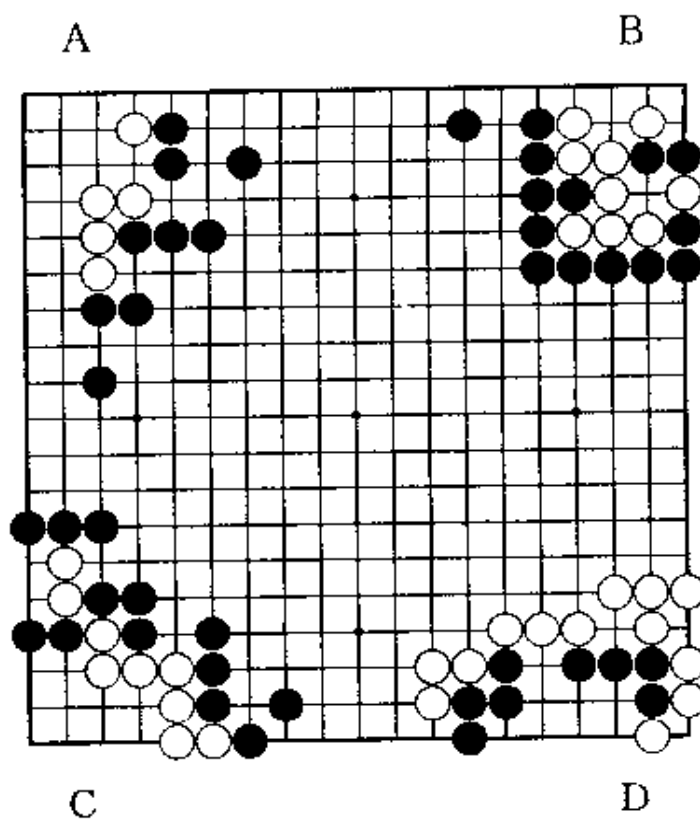
B: 黑 3 点好手，再 7 扑，白只有做劫。

C: 黑 1、3 是连续的好手，白无法入手。白被杀。

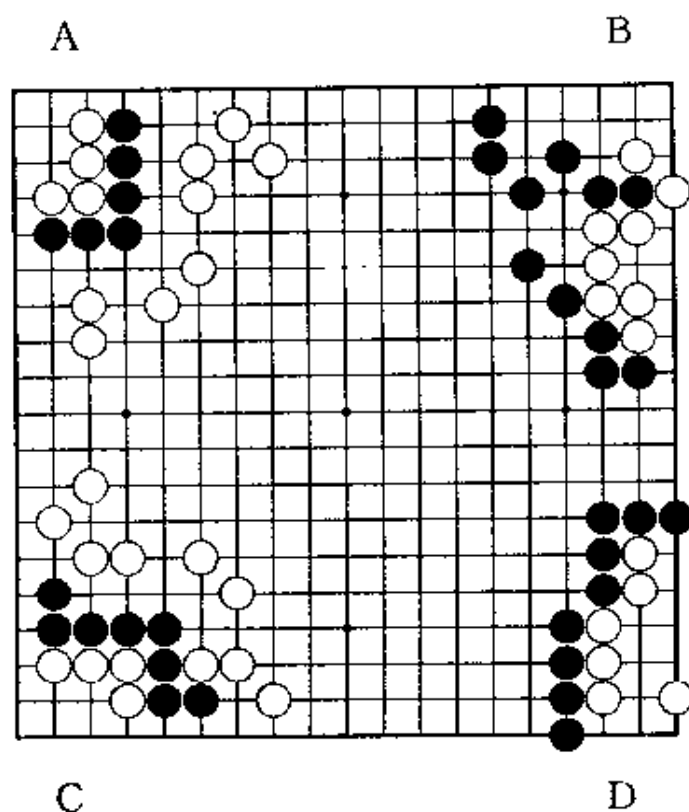
D: 黑 3 点，白无法做出两眼。



- 黑先
- A: 结果是打劫。
- B: 要求净杀白棋。
- 棋。
- C: 可以杀白。
- D: 黑可活。



- 黑先
- A: 如何杀白?
还要考虑“气”的关系。
- B: 净杀白棋。
- C: 如何收气杀
白?
- D: 净杀白棋。



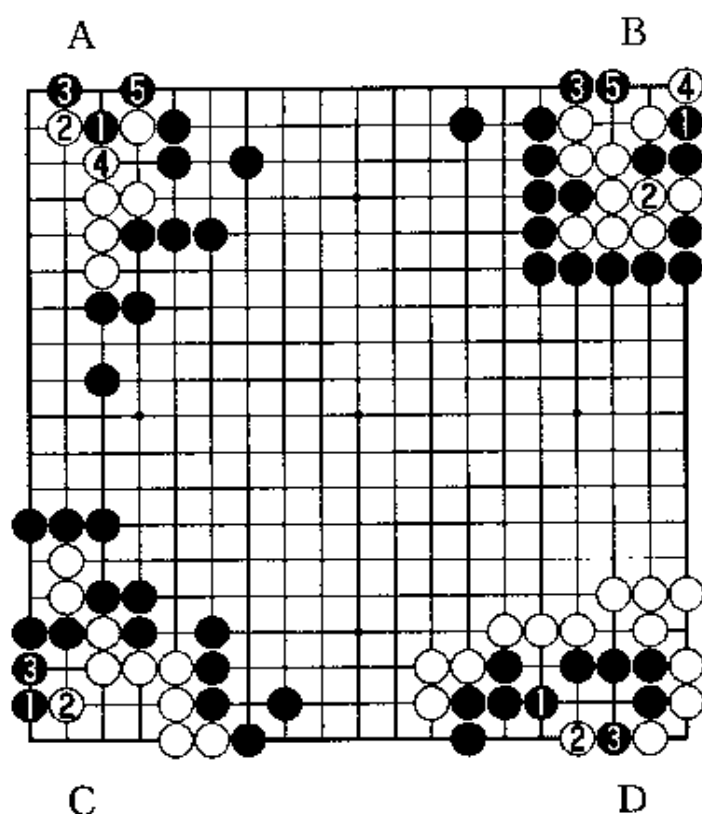
解答

A: 黑 3 是强手，成劫杀。

B: 黑 1 弃子，再 3 位打吃，白死。

C: 黑 1 巧手，白做不出两眼。

D: 黑 1 是急所，黑 3 补后白已不能杀黑。



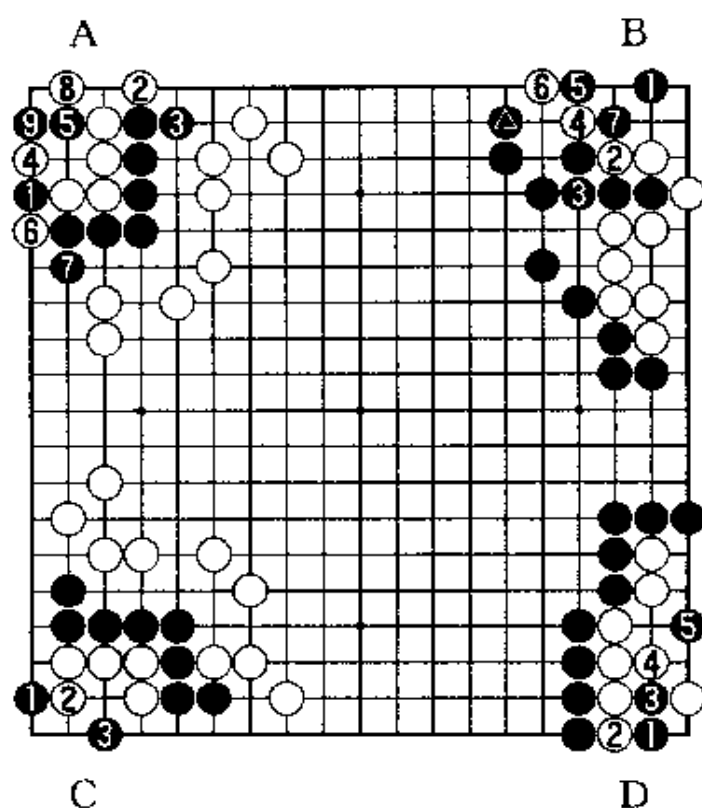
解答

A: 黑 1 扳是杀白收气的最佳着手，以下必然，白死。

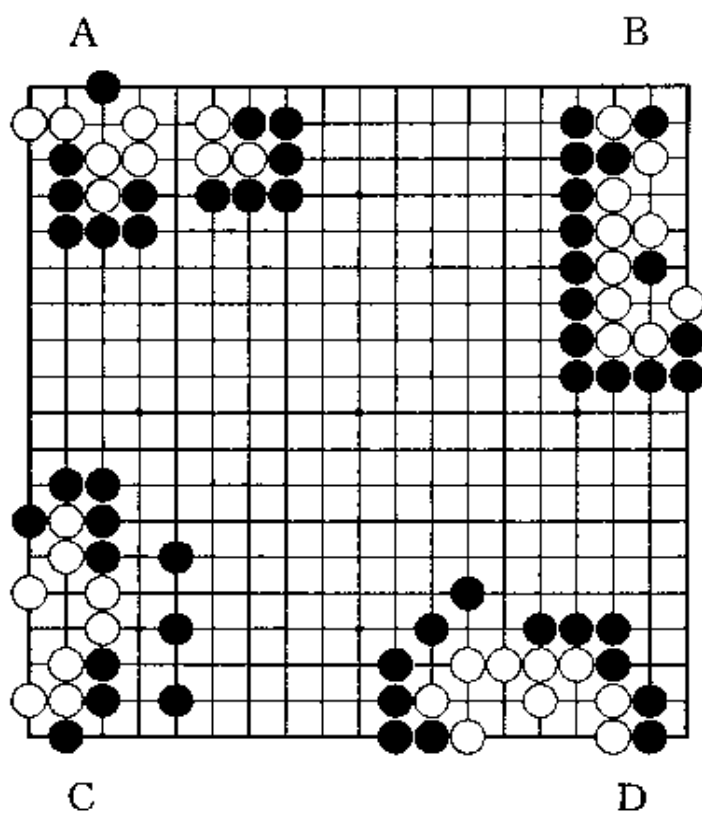
B: 黑 1 充分利用一子，白无法阻渡，白被净杀。

C: 黑 1、3 收气巧妙，正确，白被杀。黑 1 如走 2 位，白 1 位扳做成“刀五”可长气。

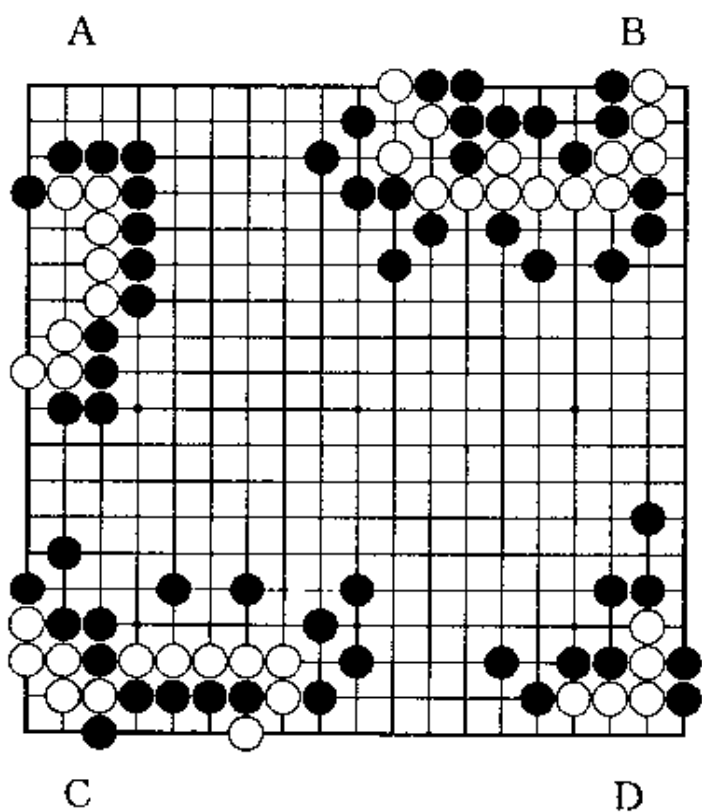
D: 黑 1、3 撞紧白气，再 5 点，白死。



黑先
全部净杀白棋。



白先
A、B：白打劫
活。
C、D：白净活。



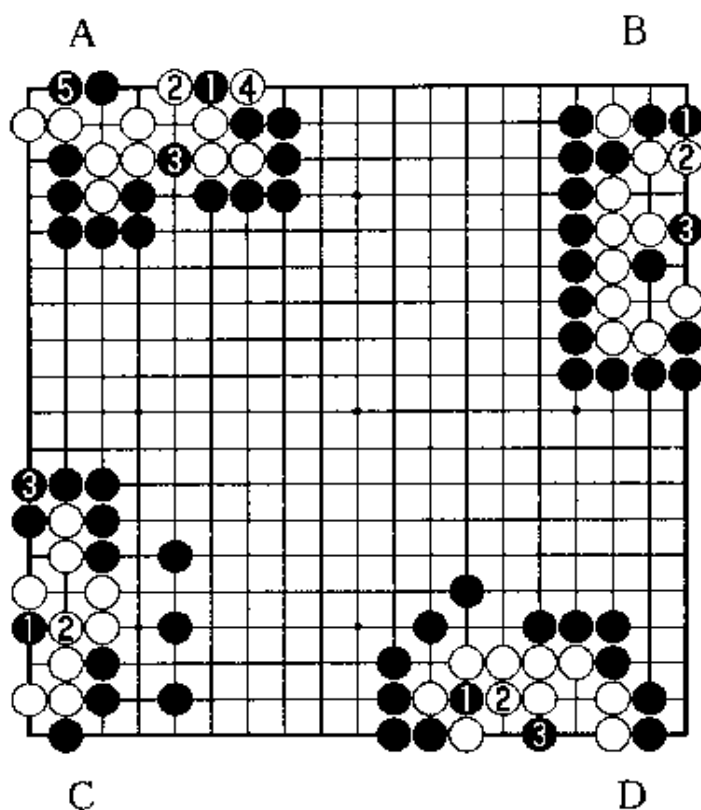
解答

A: 黑 1、3 次序好，白被杀。

B: 黑 1 是冷静的好手，白已无两眼。

C: 黑 1 可杀白。

D: 黑 1、3 次序好，白做不出两眼。



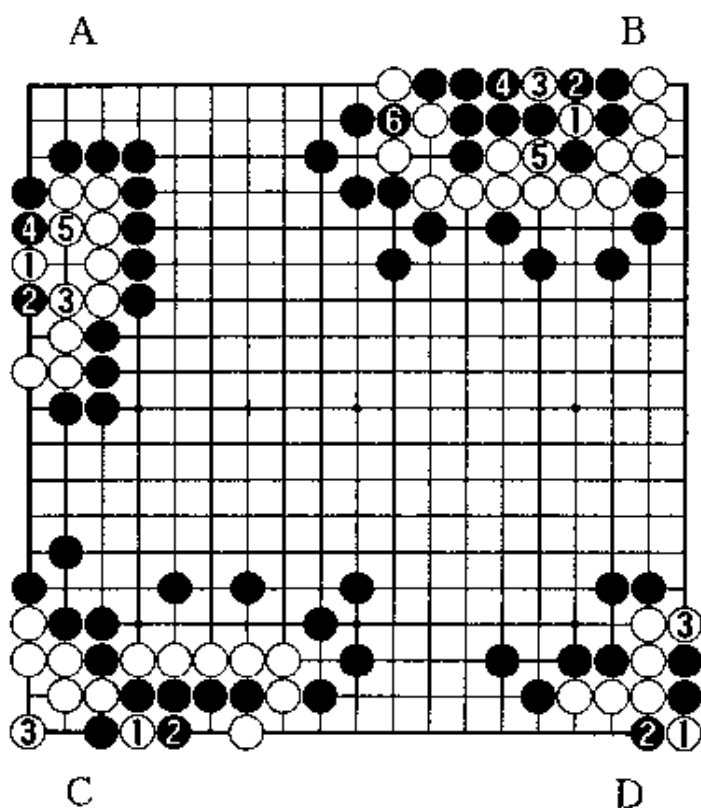
解答

A: 白 1 是成劫活的最佳着手。

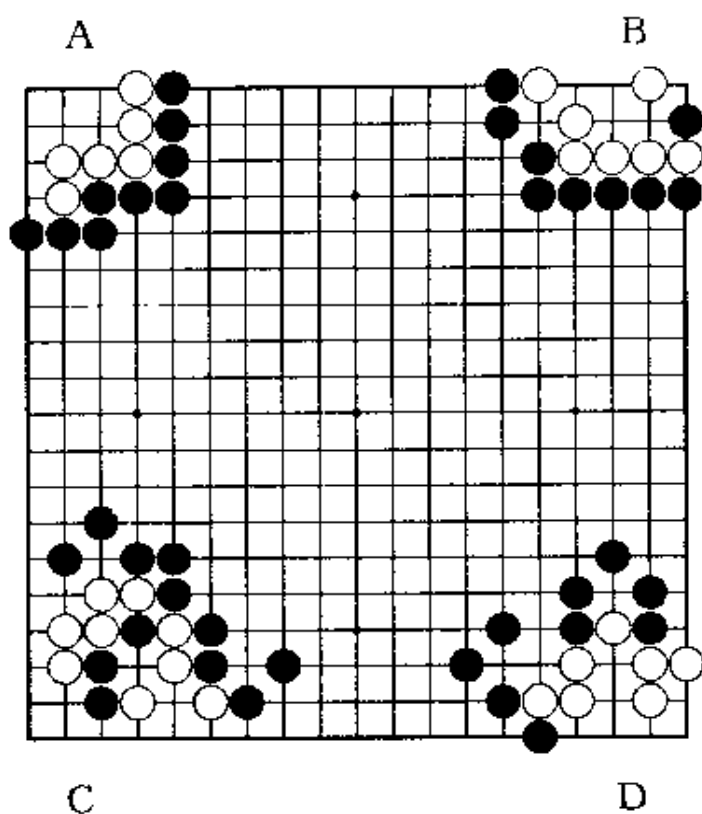
B: 白 1、3 连续弃子，黑不能在 1 位粘，白成劫活。

C: 白 1 扑重要，白 3 做眼，黑数子被吃。

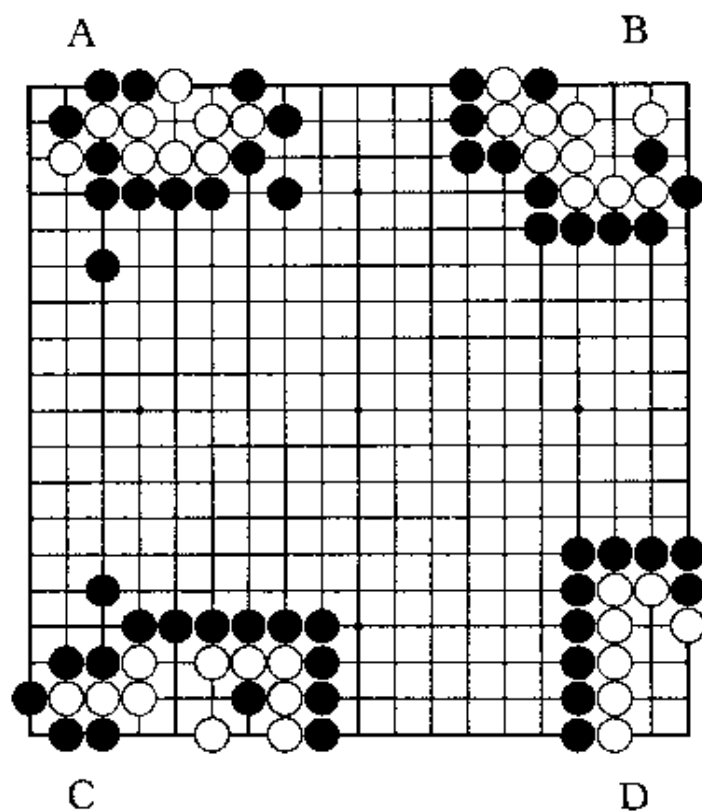
D: 白 1 扑好手，白净活。



黑先
A: 打劫杀白。
B、C、D: 可净
杀白棋。



黑先
A、B、C: 可净
杀白棋。
D: 打劫杀白。

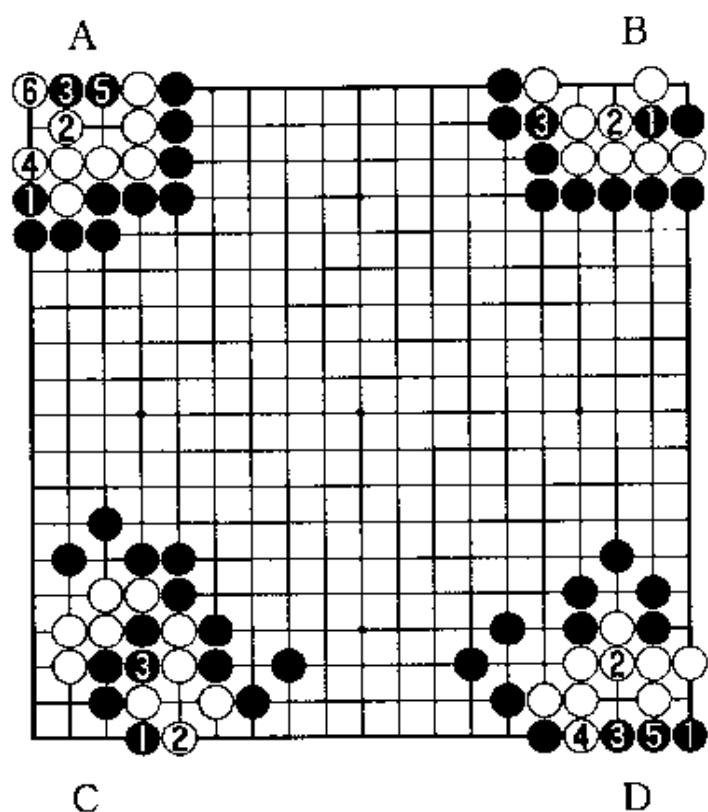


解答
A: 黑 3 点，成劫杀。

B: 黑 1 撞紧白气，白死。

C: 黑 1 是急所，白已无应手。

D: 黑 1 点重要，成“盘角曲四”，白被杀。黑 1 若在 2 位扑，白 1 位可活。

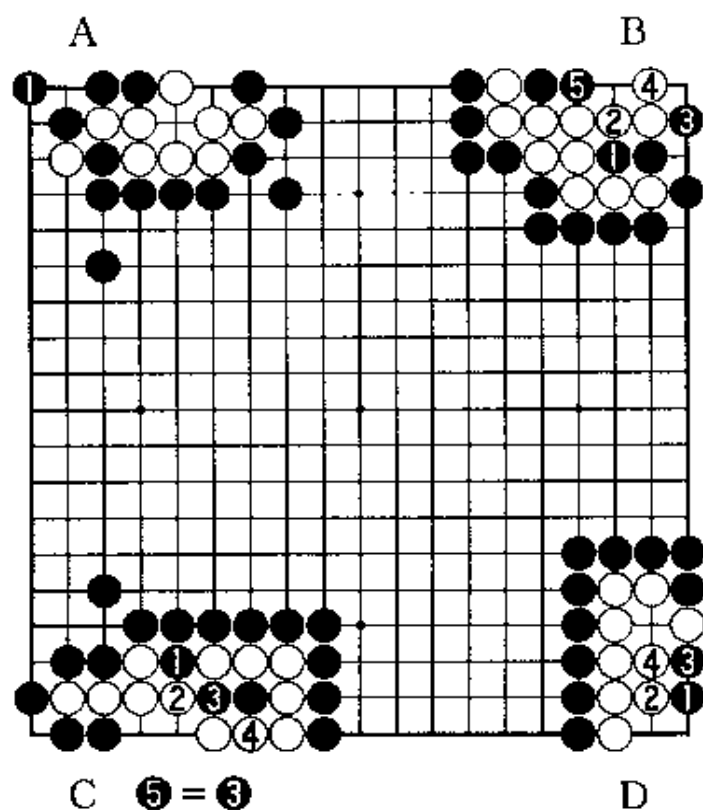


解答
A: 黑 1 巧手，白死。

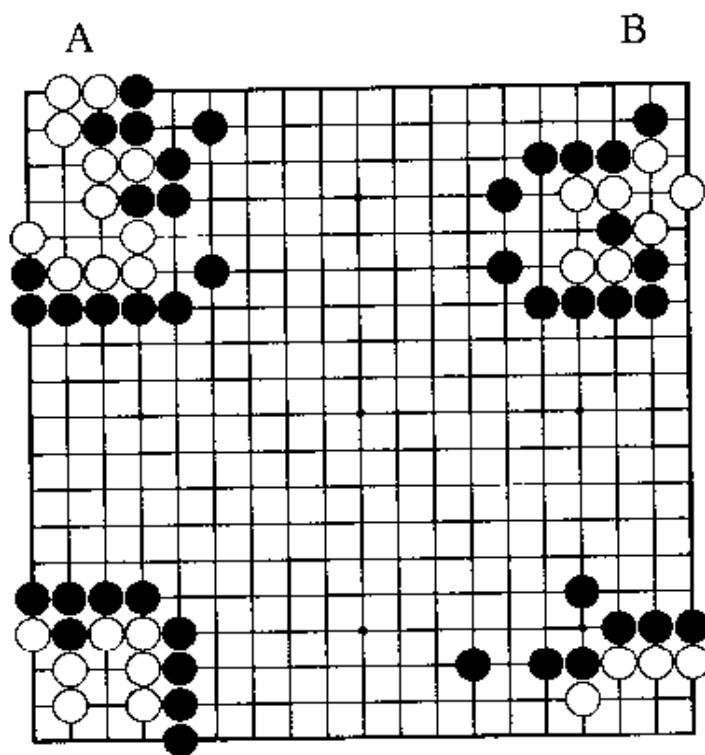
B: 黑 3 好手，利用“打二还一”杀白。

C: 黑 3、5 弃子，白气紧，白被杀。

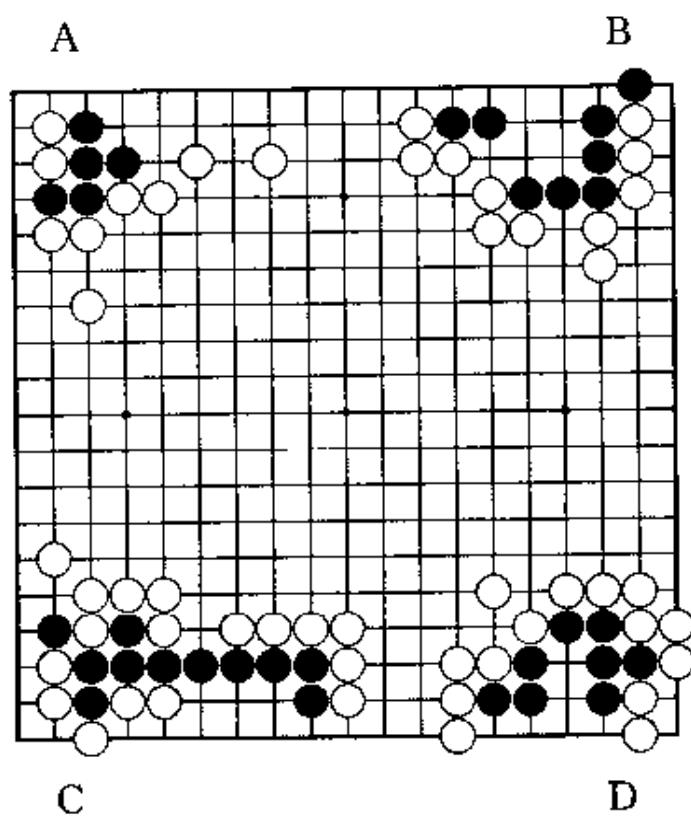
D: 黑 1 点，成劫杀。



黑先
全部净杀白棋。



黑先
A、B、D：黑可
净活。
C：黑打劫活。



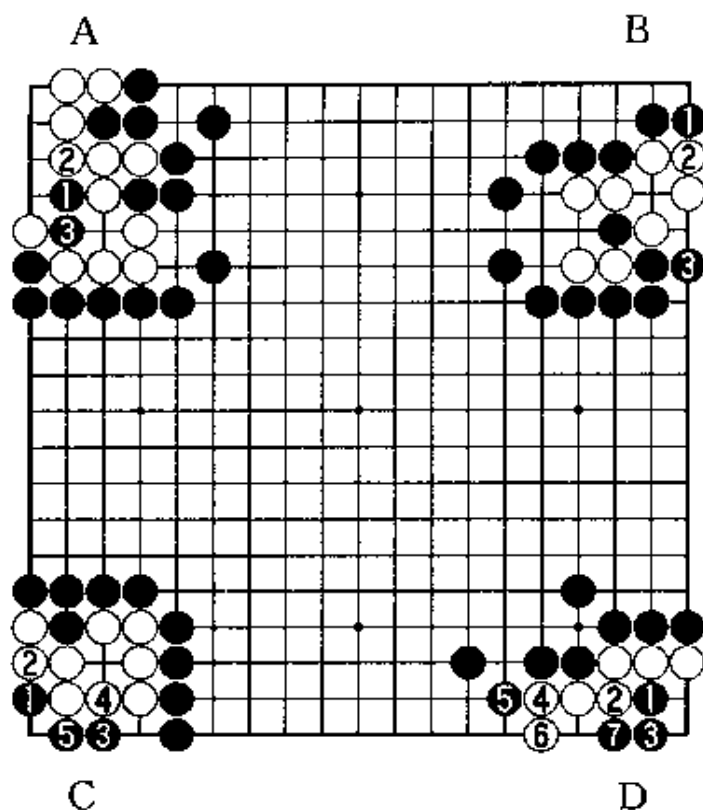
解答

A: 黑 1 是要点，以后 2 位和 3 位黑必得其一，白被净杀。

B: 黑 1、黑 3 后白不入气被净杀。

C: 黑 1 好手，再 3 位点，白不行。

D: 黑 3 立，白死。



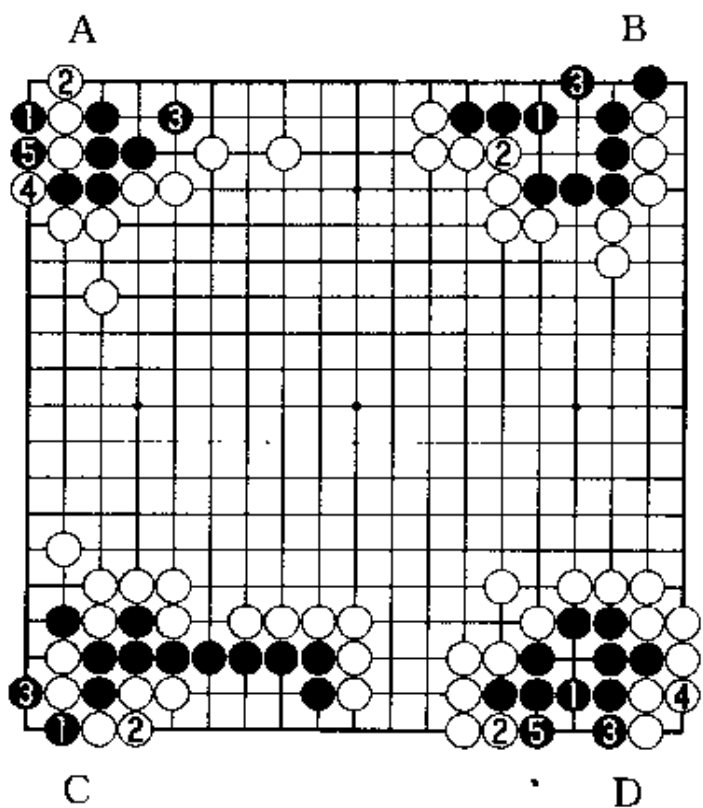
解答

A: 黑 1 好手，再 3 尖，净活。

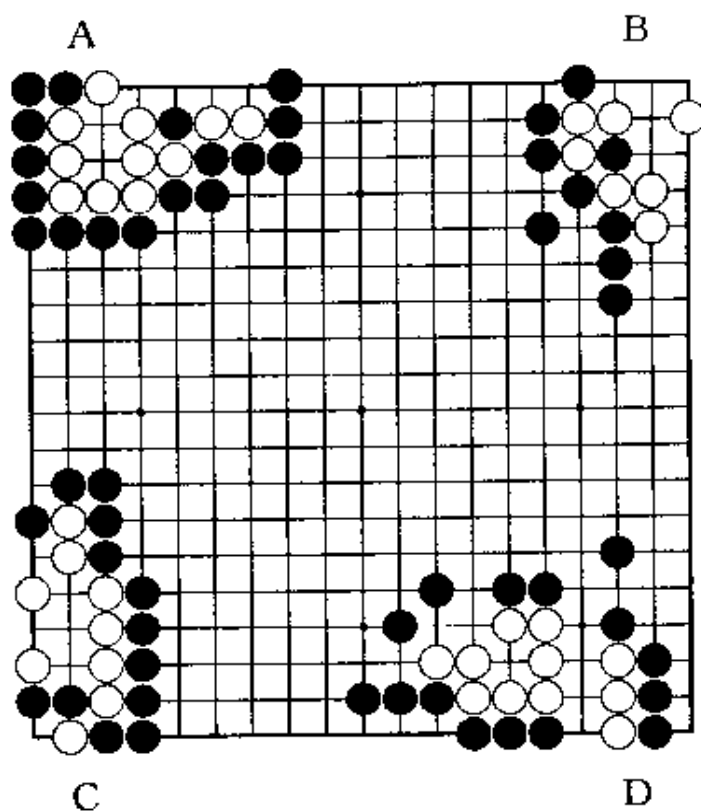
B: 黑 1 并可活。

C: 黑 1 扑是成劫活的惟一的手段。

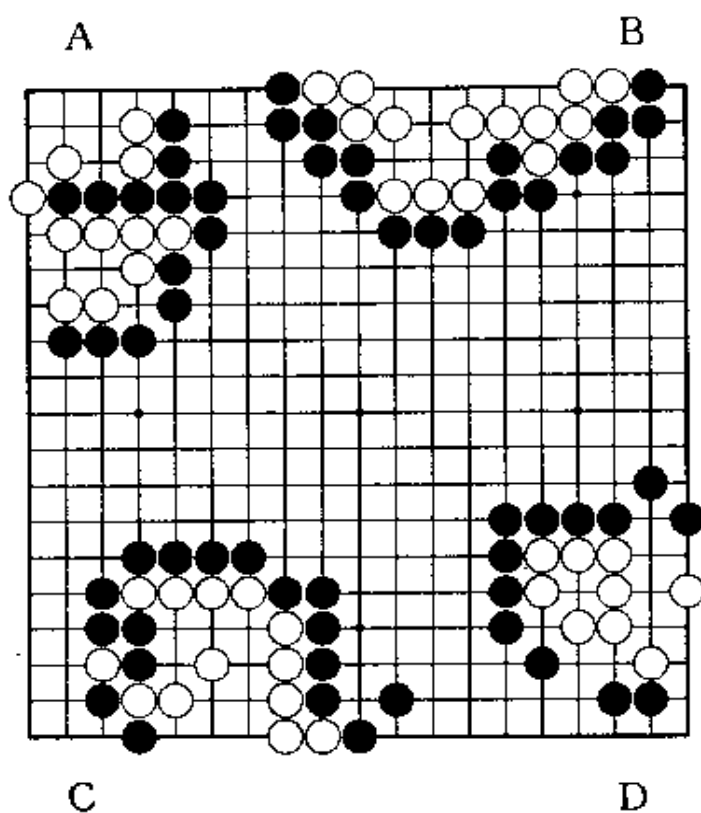
D: 黑 1 做眼，可活。黑 1 如在 4 位扑，白走 1 位，黑不活。



黑先
A: 打劫杀白。
B、C、D: 要求
净杀白棋。



黑先
A、B、C: 要求
净杀白棋。
D: 打劫杀白。



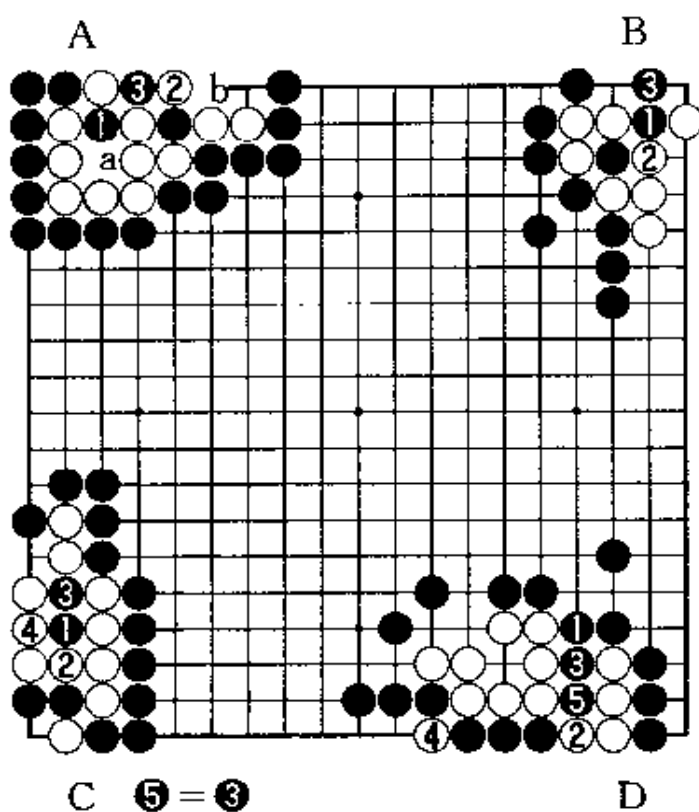
解答

A: 黑 1、3 打劫杀白。白 2 若在 a 位提，黑 2 位立，白净死。白 2 若应在 3 位，则黑走 b 位，白也净死。

B: 黑 1、3 简单杀白。

C: 黑连续弃子，白被杀。

D: 黑 1 顶后，白吃三子不活。



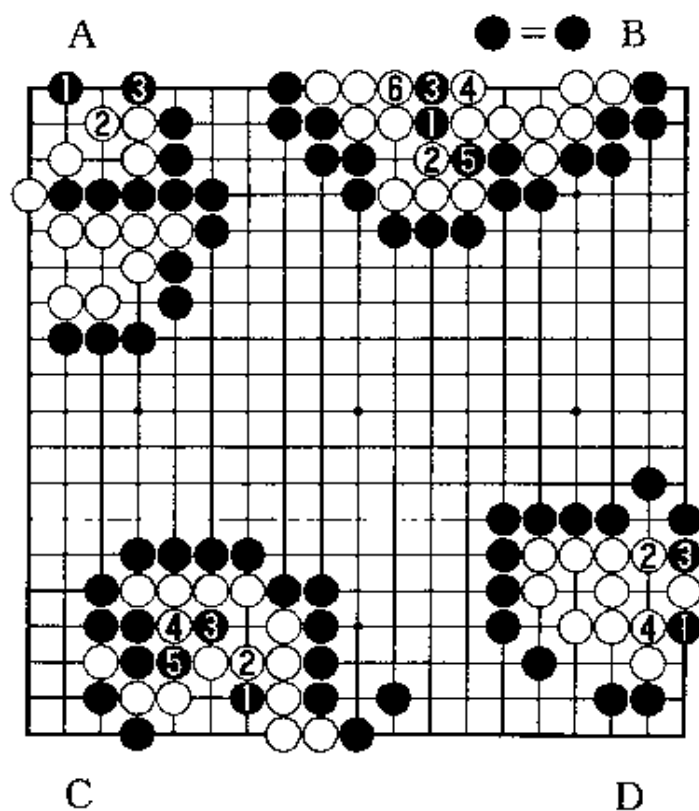
解答

A: 黑 1 是要点，白无法吃掉这一子，白被杀。

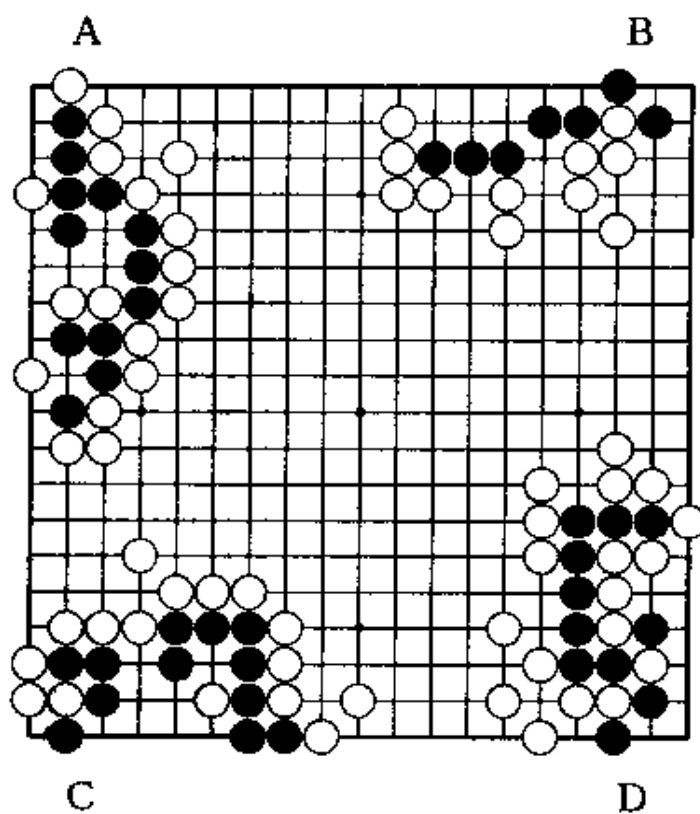
B: 黑 1 是急所，至 7 扑，黑弃子杀白。

C: 黑 1 点，再 3 挖是好手，白不行。

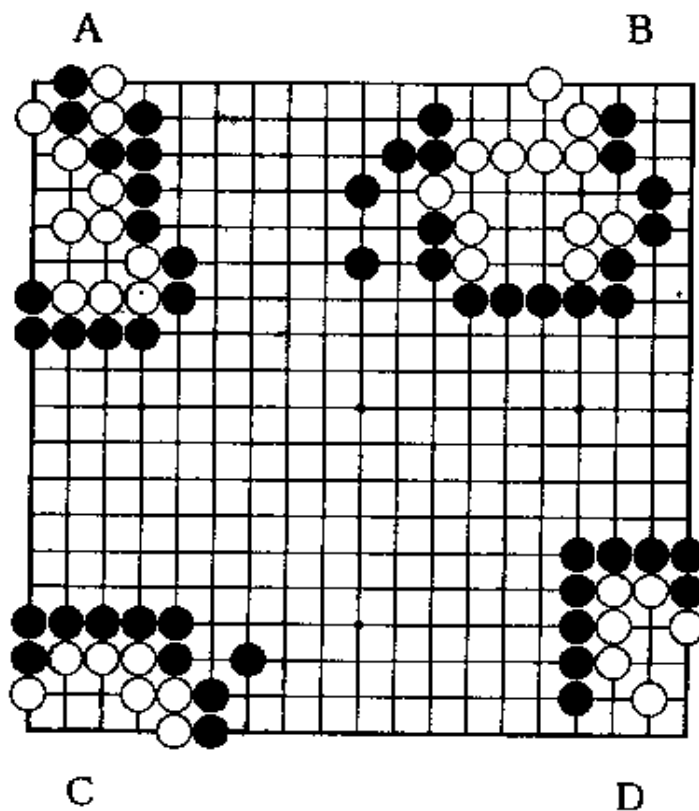
D: 白 2 应对正确，成打劫。



黑先
A、B、D：要求
黑净活。
C：黑可成劫活。



黑先
全部净杀白棋。



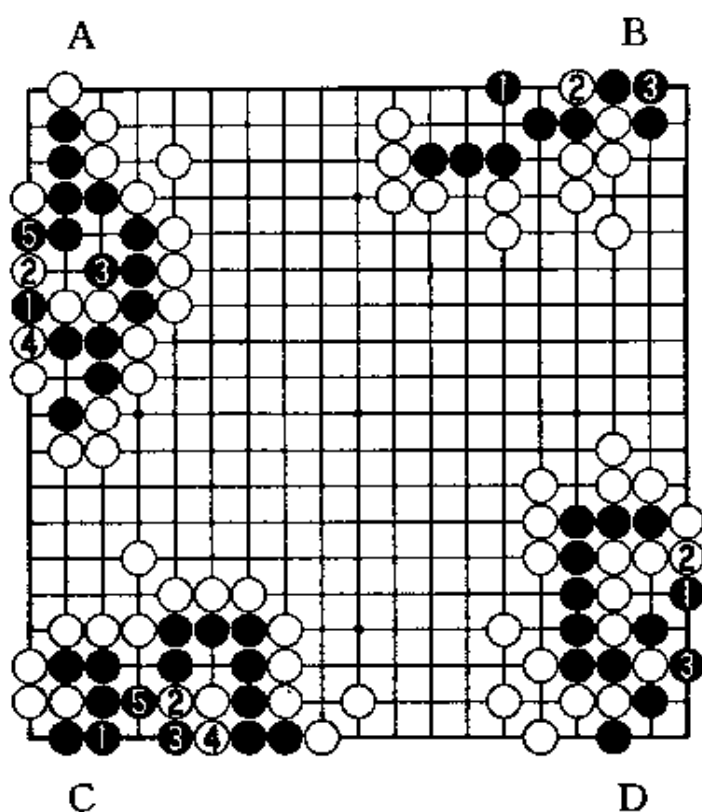
解答

A: 黑 1 扳, 弃子可活。

B: 白 2 扑时黑可粘, 净活。

C: 黑 1、3 可成劫活。

D: 黑 1 尖次序好, 净活。



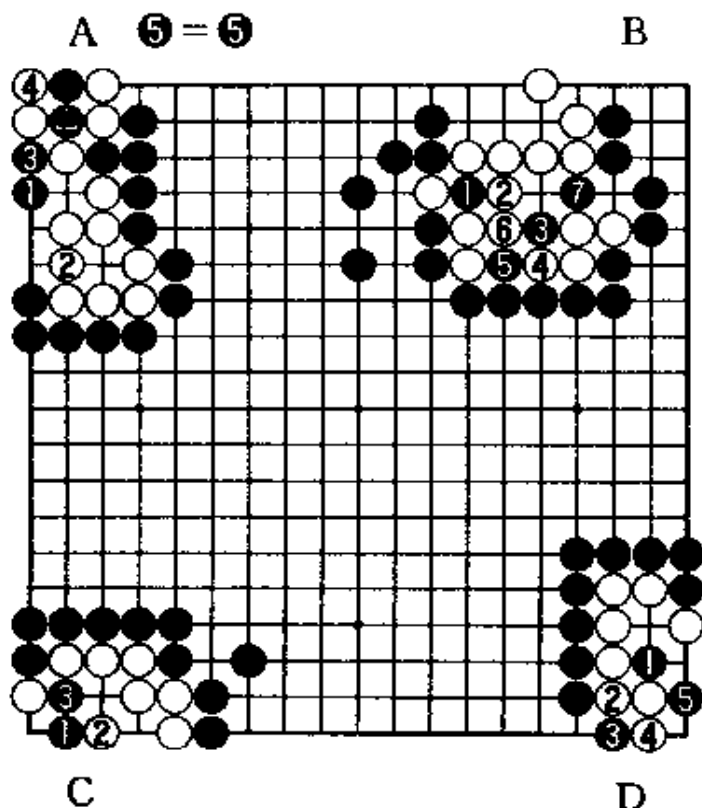
解答

A: 黑 1 点好手, 再 3 位断吃。黑 5 扑后, 白死。

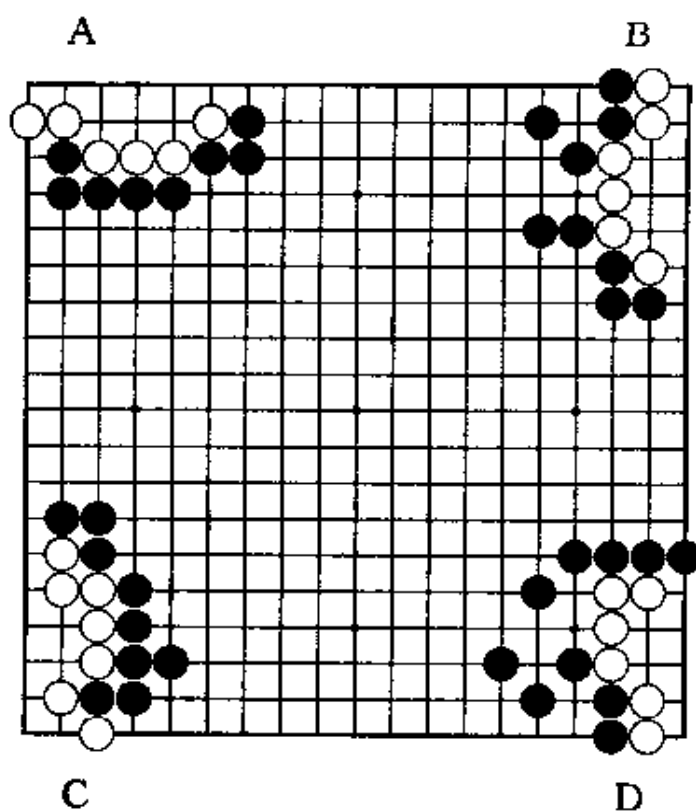
B: 黑 1、3 正确, 白中间无眼被杀。

C: 黑 3 断后白不能入气, 白被杀。

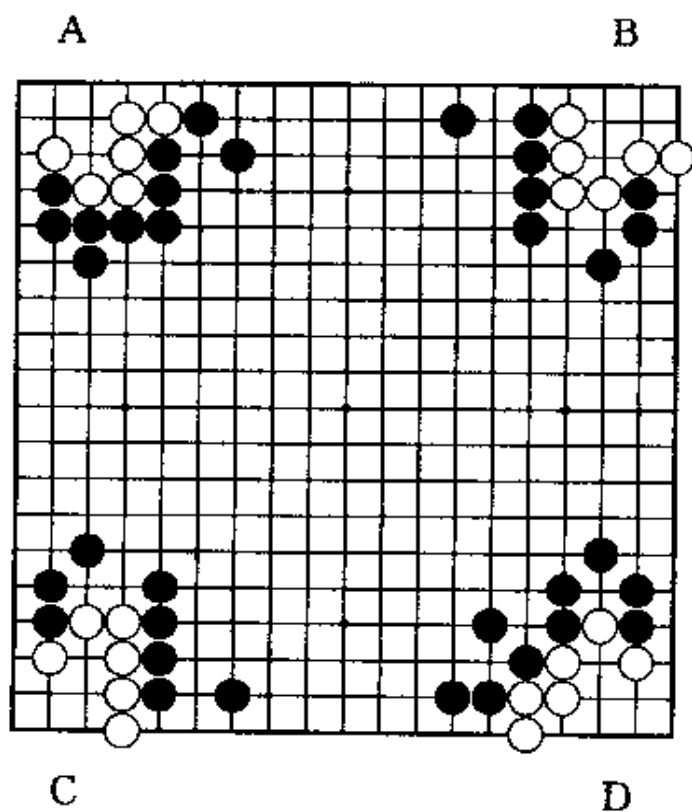
D: 黑 1 是要点, 白净死。



黑先
A、B、D：要求
净杀白棋。
C：此形是打劫
杀白。



黑先
A、B、C：要求
净杀白棋。
D：打劫杀白。



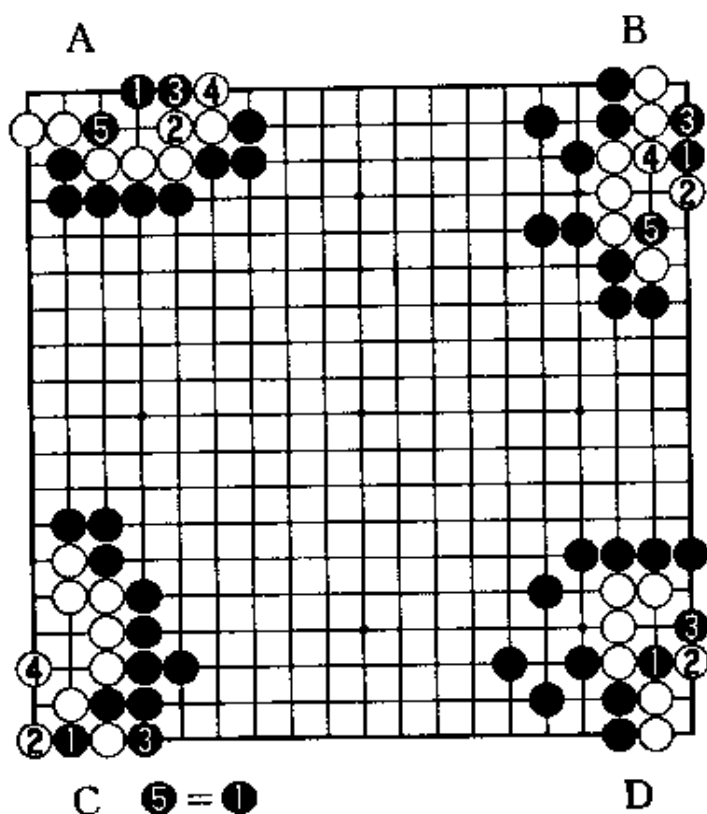
解答

A: 黑 1 是急所，白气紧，被杀。

B: 黑 1 点好手，白空一口外气，亦是净死。

C: 黑 1 扑必然，再 3 位打吃，成劫杀。

D: 黑 1 断，简单杀白。



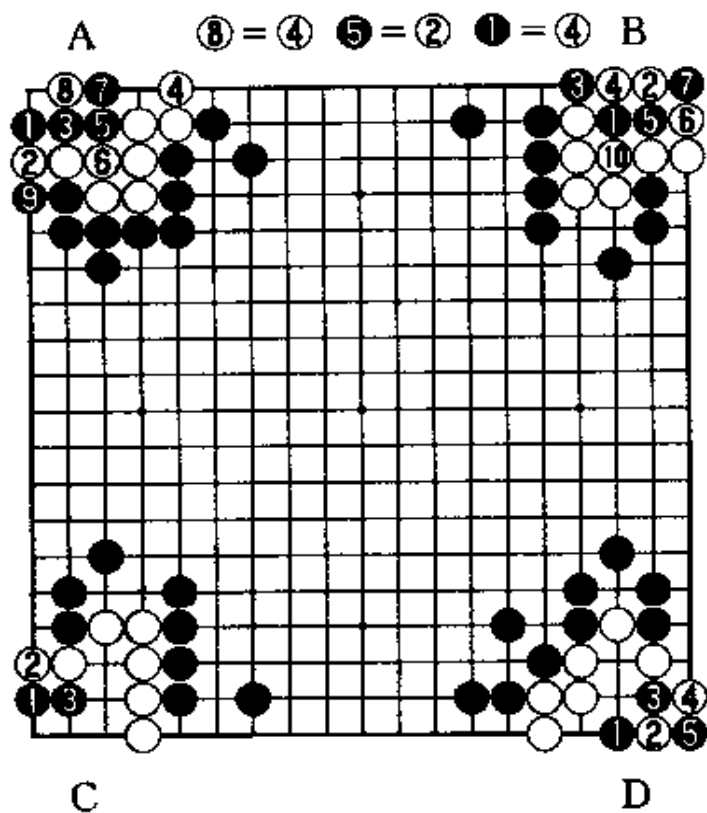
解答

A: 黑 1 是杀白要点，白不行。

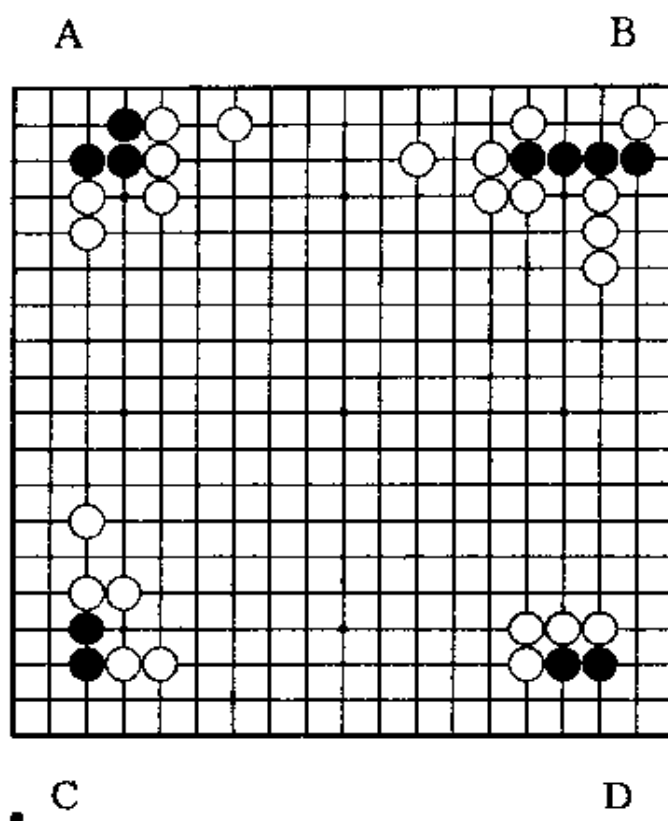
B: 白 2 是最强应手，黑 11 粘好手，白提六子不活。

C: 黑 1 可杀白。

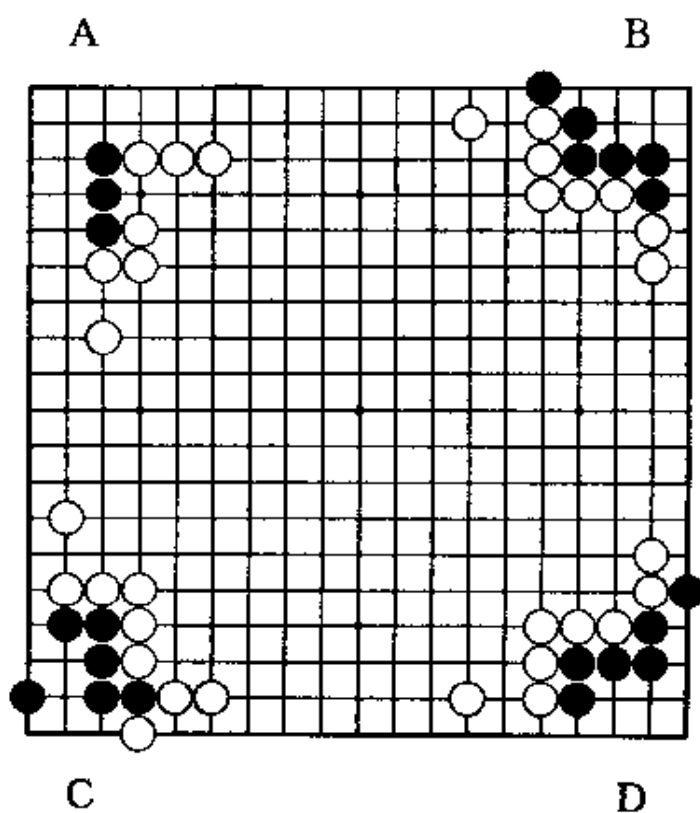
D: 白 2 是成打劫的最强手。



黑先
A、B：常见之形，黑可以净活。
C、D：和前两型有些不一样，结果也不一样。



白先
A：与上面 B 题有点相似，要净杀黑棋。
B、C、D：基本死活题，如何杀黑？



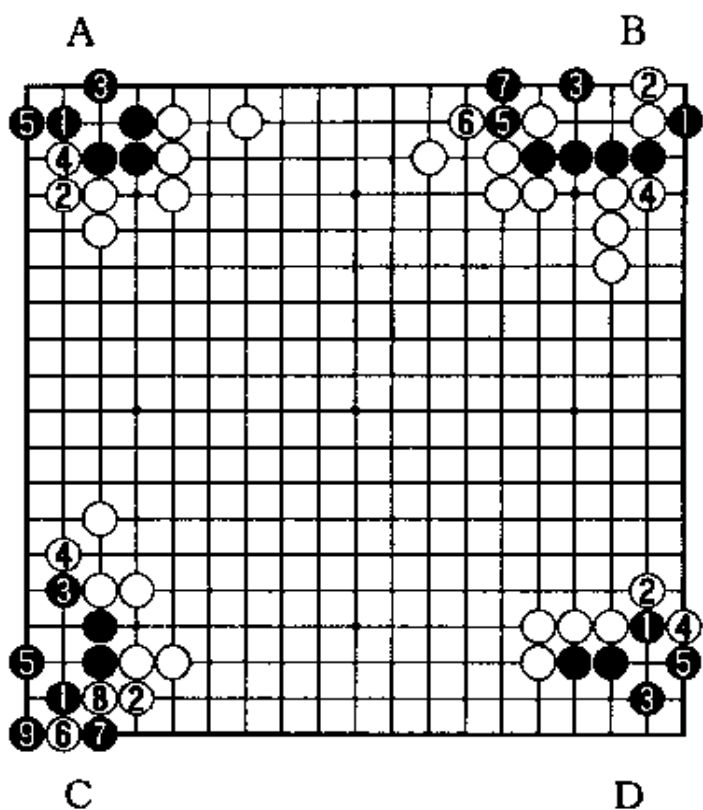
解答

A: 黑 1 尖可活，如先走 2 位，则净死。

B: 黑 3 跳是做眼好手，已活。

C: 黑 1 尖是要点，再 5 位“倒虎”，净活。

D: 没有外气，黑只有劫活。



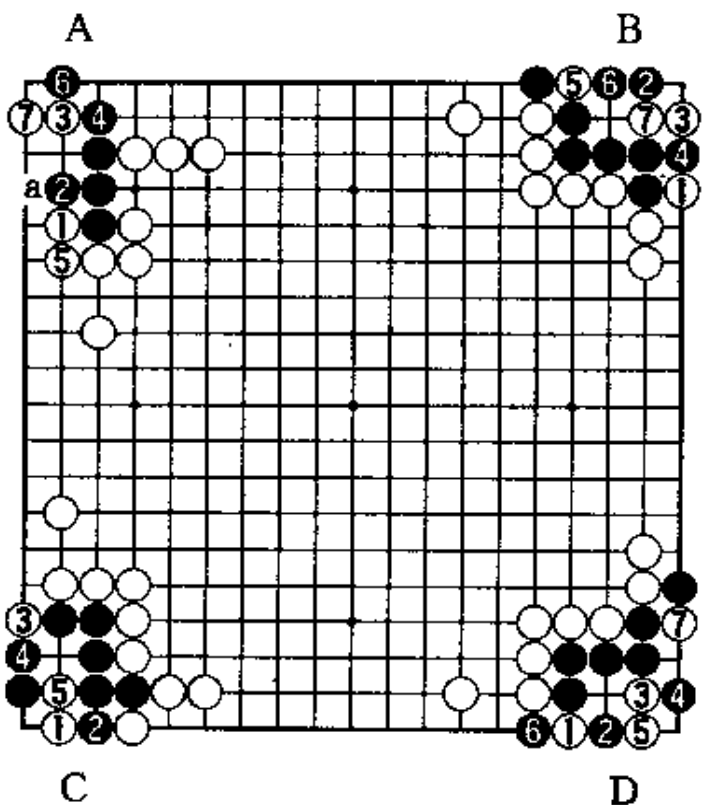
解答

A: 白 1、3 次序重要，净杀黑棋。若白先走 3 位，黑有 a 位跳的手段，可活棋。

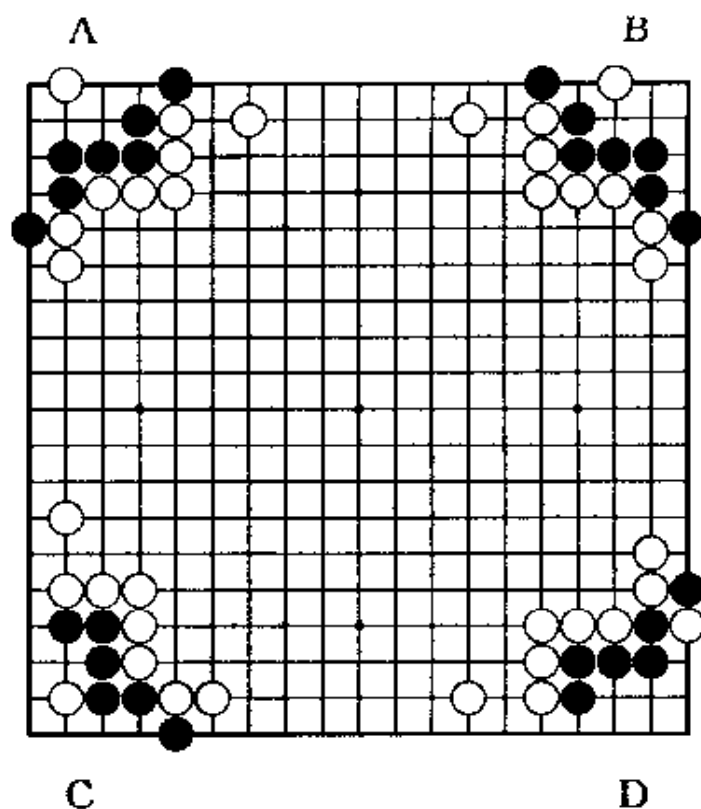
B: 白 1 扳重要，黑被杀。

C: 白 1 必然，黑死。

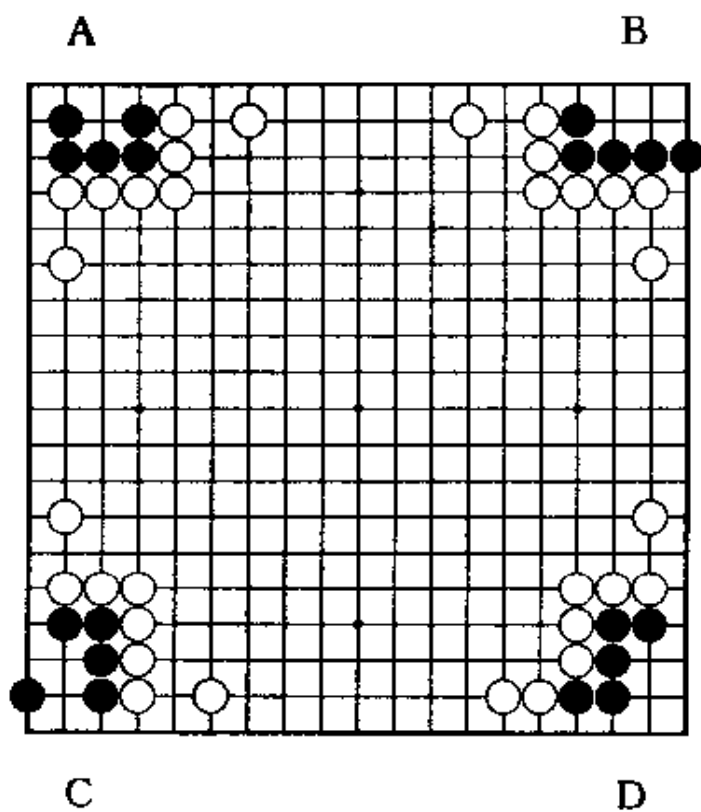
D: 白 1 扳重要，黑死。白 1 若 3 位点，黑可 5 位夹，成劫。



黑先
A、B、D：要求
黑净活。
C：此题为打劫。



白先
A、B：要求净杀
黑棋。
C、D：基本死活
型，要求净杀黑棋。



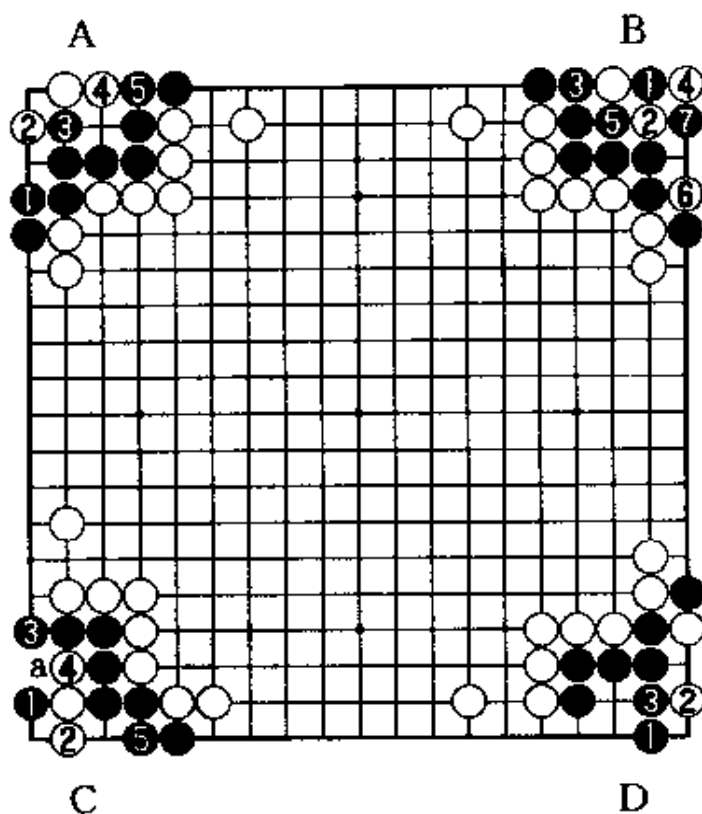
解答

A: 黑 1 是要点，白已不能杀黑。

B: 黑 1 是强手，白 6 扑时，黑 7 可活。

C: 黑 1 是要点，双活。白 2 走 a 成劫。

D: 黑 1 位跳可净活。



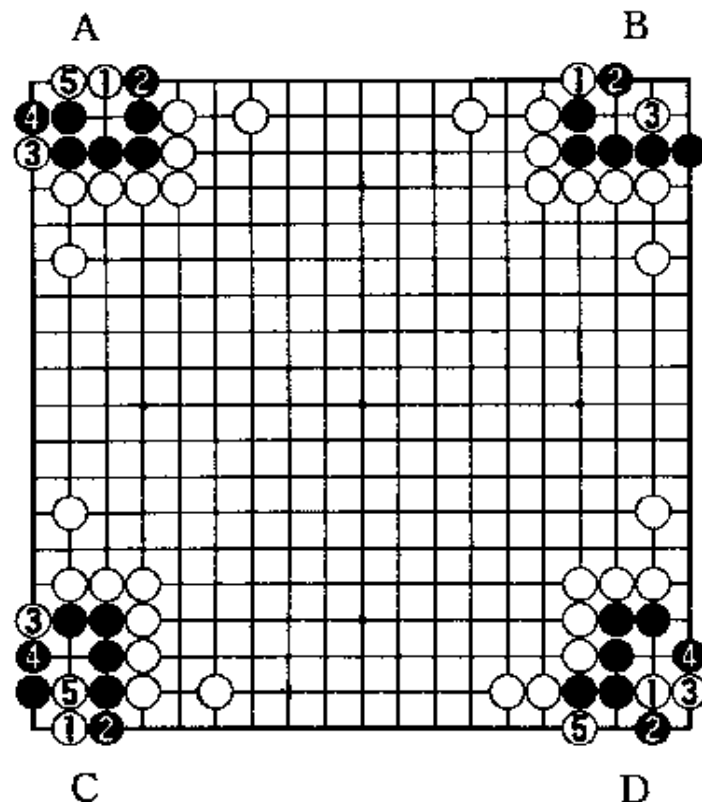
解答

A: 白 1 可杀黑。

B: 白 1 扳，成“刀五”，杀黑。

C: 白 1 点，再 3 位扳，简单杀黑。

D: 白 3 立后，黑已做不出两眼。

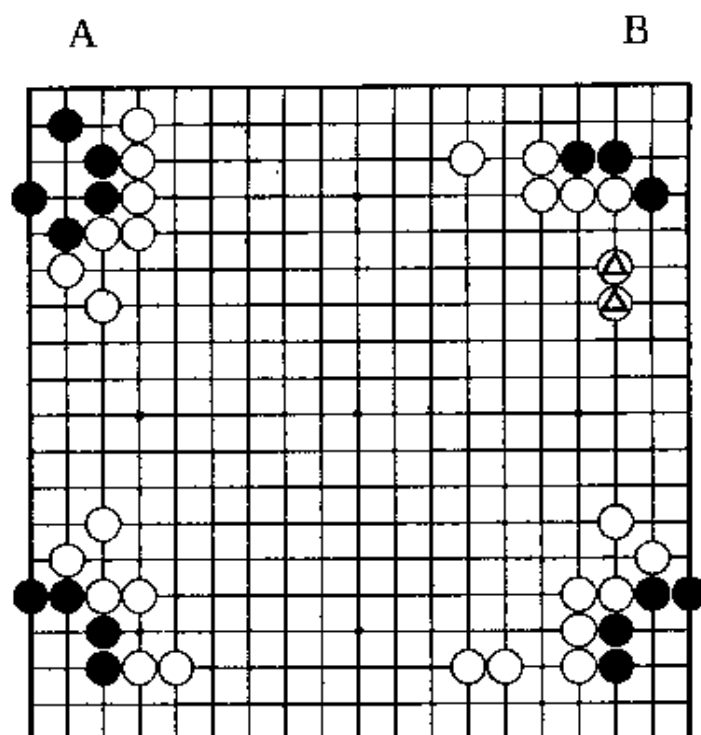


白先

A: 要求净杀黑棋。

B: 有了白⊕子, 黑无法逃出, 要净杀黑棋。

C、D: 外围不一样, 差一口气。C题打劫杀黑, D题净杀黑棋。



C

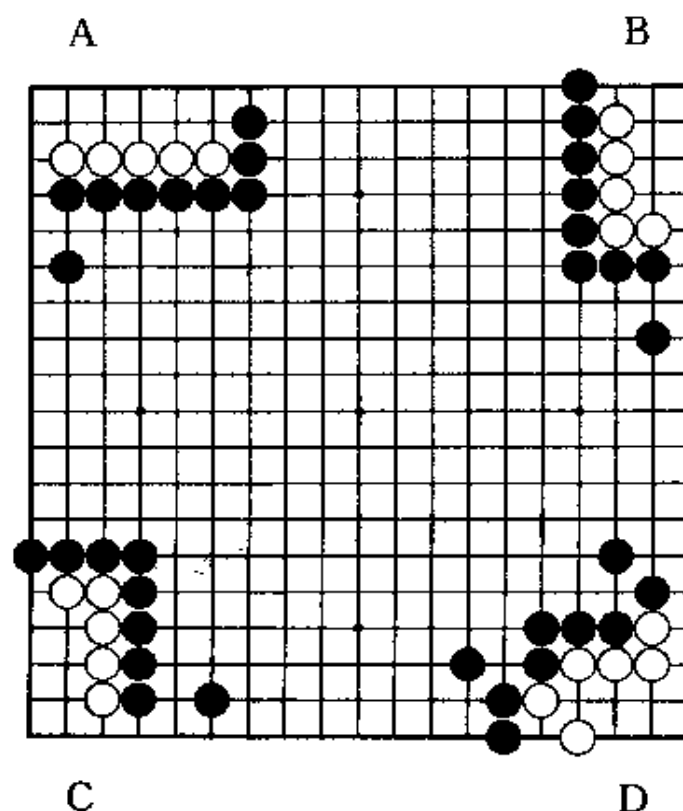
D

黑先

A: 要求净杀白棋。

B、C: 黑一路有子, 要求都净杀白棋。

D: 常见死活型, 要净杀白棋。



C

D

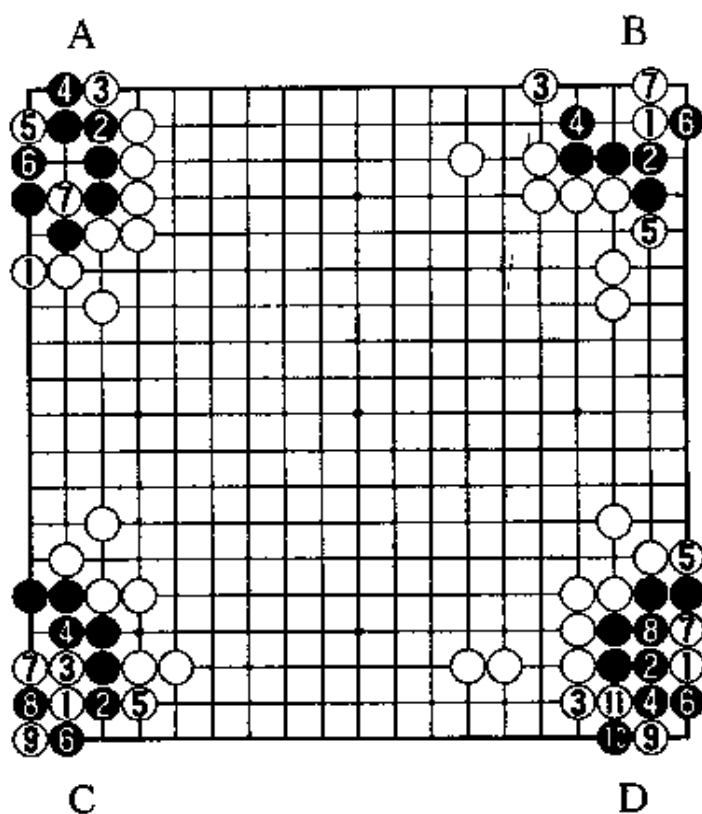
解答

A: 白 1 是冷静的好手，黑已做不活。

B: 白 3 跳好手，黑被杀。

C: 白 1 点以下形成打劫杀黑。

D: 白 1 是急所，白再 3 位立，黑被杀。



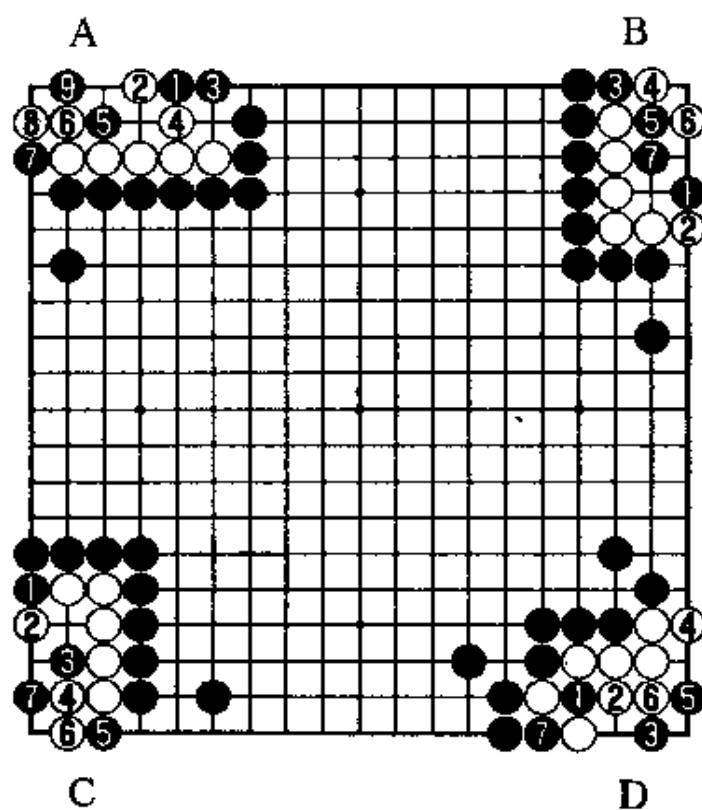
解答

A: 黑 1、3 好手，白 4 最强应手，黑 5 点净杀白棋。

B: 黑 1 点，再 3 位拐，次序好，白被杀。

C: 黑 1 拐，简单杀白。

D: 黑 1 扑，再 3 点，次序重要，成“盘角曲四”杀白。

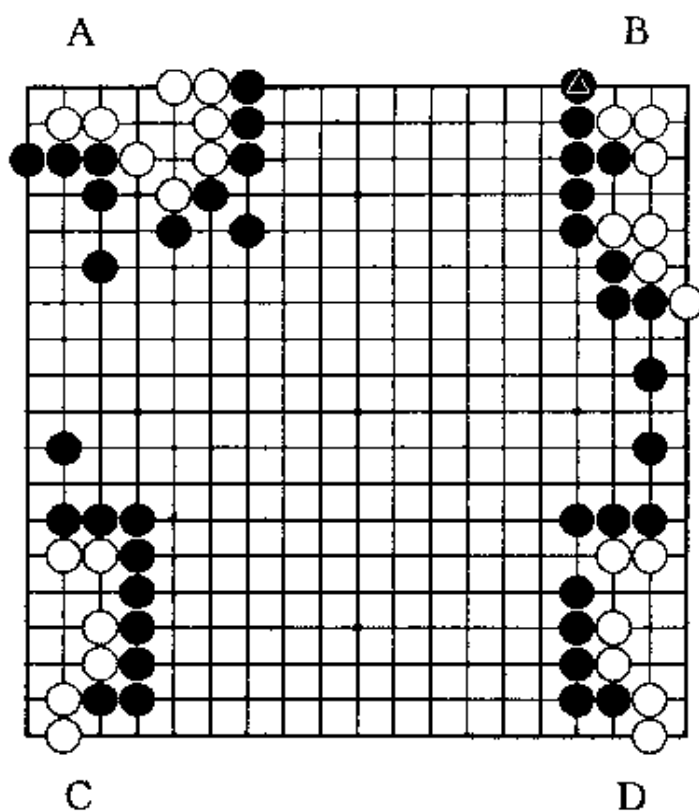


黑先

A: 有一点难度,
结果是打劫。

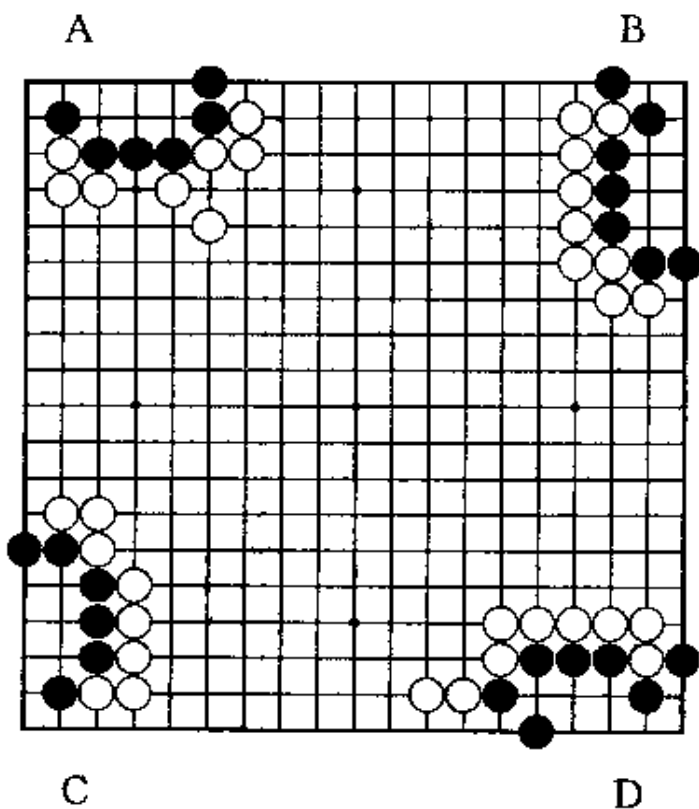
B: 充分发挥 ●
子的作用, 净杀白棋。

C、D: 有一点相
似, 差一口外气, 结
果则不一样。



白先

全部是打劫杀黑。



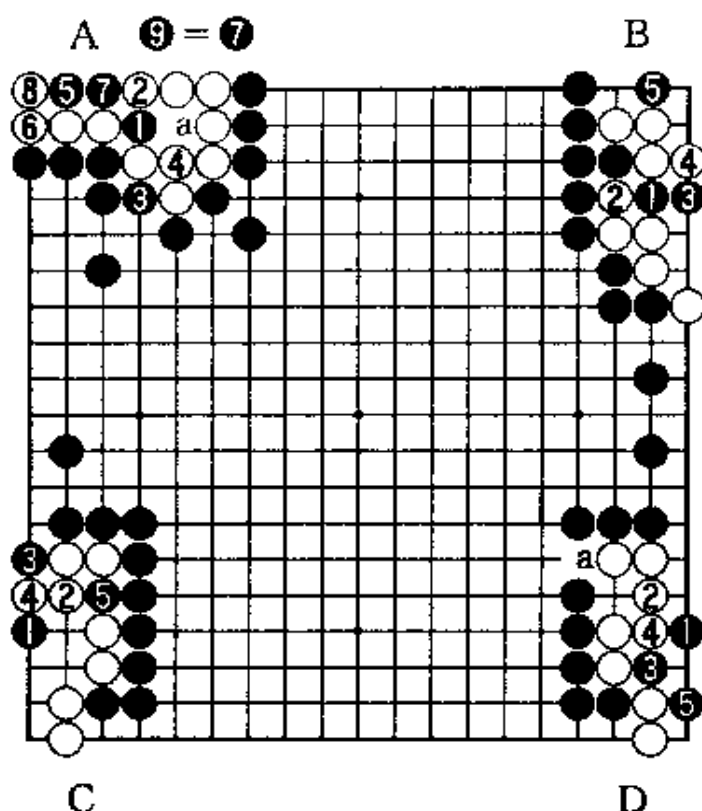
解答

A: 黑 1 断重要, 再 5 位夹成双倒扑杀白; 白 4 应该 a 位提, 形成打劫。

B: 黑 1、3 弃子, 再走 5 位, 白不活。

C: 黑 1 是急所, 白无外气, 净死。

D: a 位空了一气, 则成打劫。



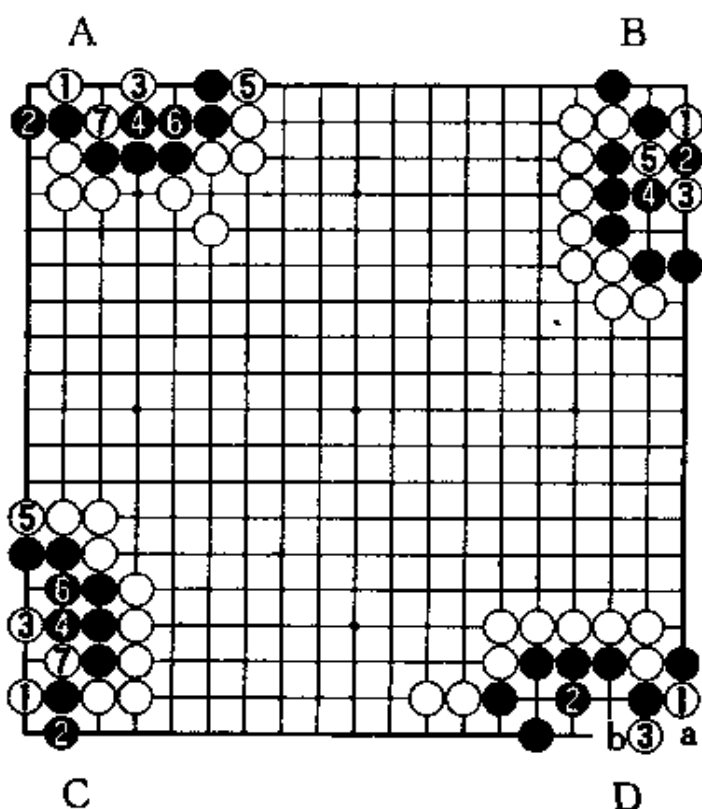
解答

A: 白 1 是急所, 至白 7 扑, 成劫杀。

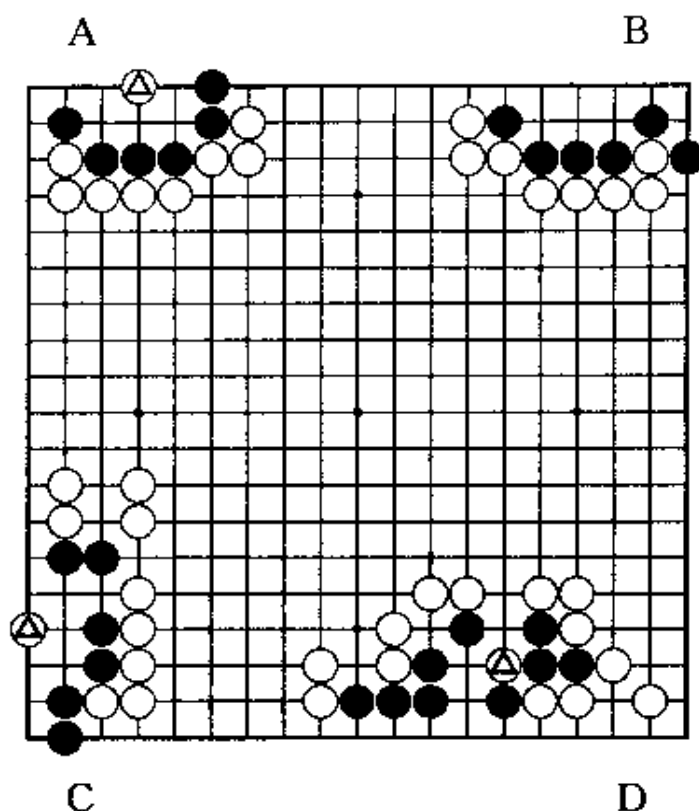
B: 同样要 1 位夹, 黑无应手, 成劫杀。

C: 比 A 题多紧一气, 杀法一样。

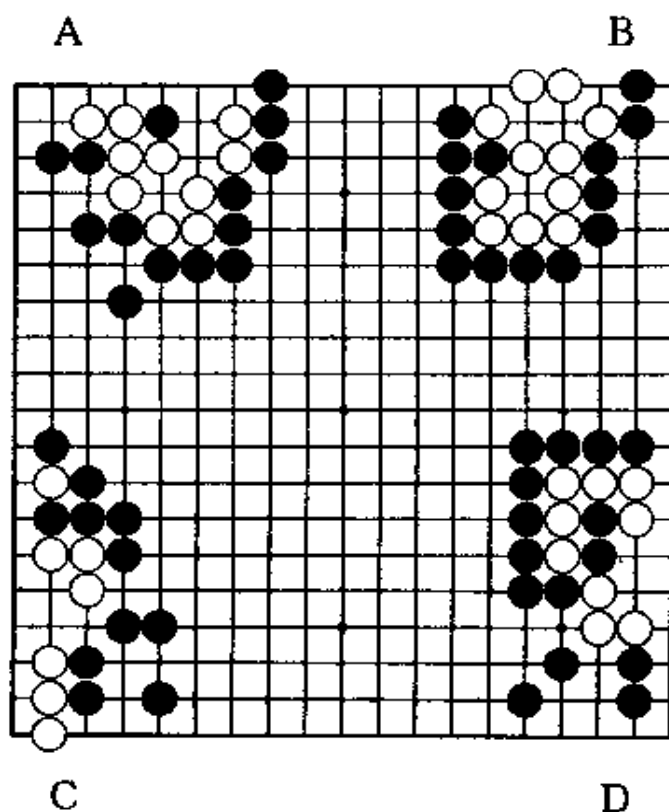
D: 白 1 扑时黑只有 2 位应, 白 3 成劫。若黑 2a 提, 白 b 位点, 黑净死。



黑先
 A: 白⊗子点杀，
 黑如何做活？
 B: 黑要净活。
 C: 白⊗子点入，
 黑有两口外气，黑要
 净活。
 D: 白⊗子断吃，
 黑可净活。



黑先
 A、B: 黑如何破
 眼杀白？
 C: 要求净杀白
 棋。
 D: 净杀白棋。



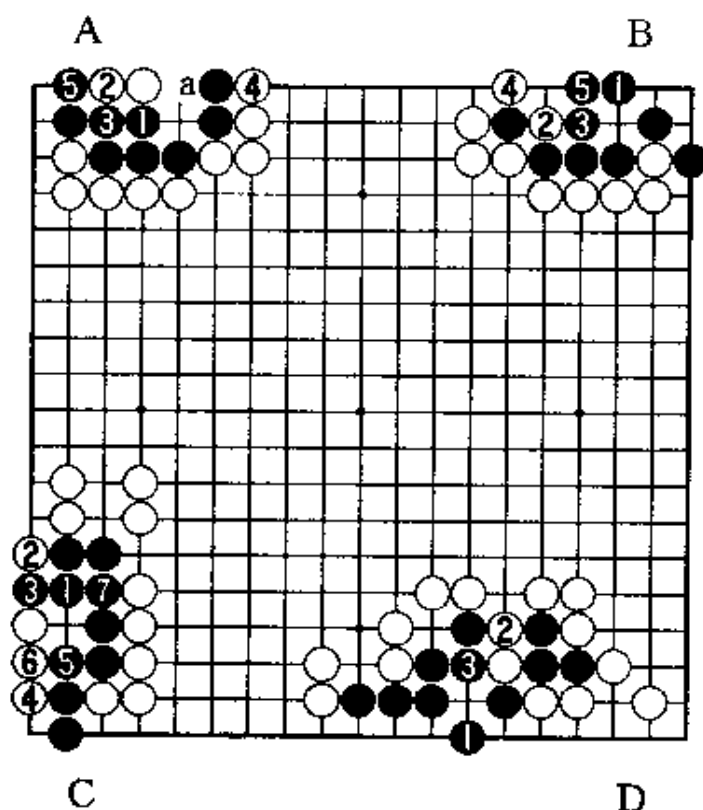
解答

A: 黑 1 只此一手，至 5 净活。白 4 如走 5，黑走 a 净活。

B: 黑 1 简单活棋。

C: 常见之形。结果是双活。

D: 黑 1 “倒虎”，巧手，弃子活棋。



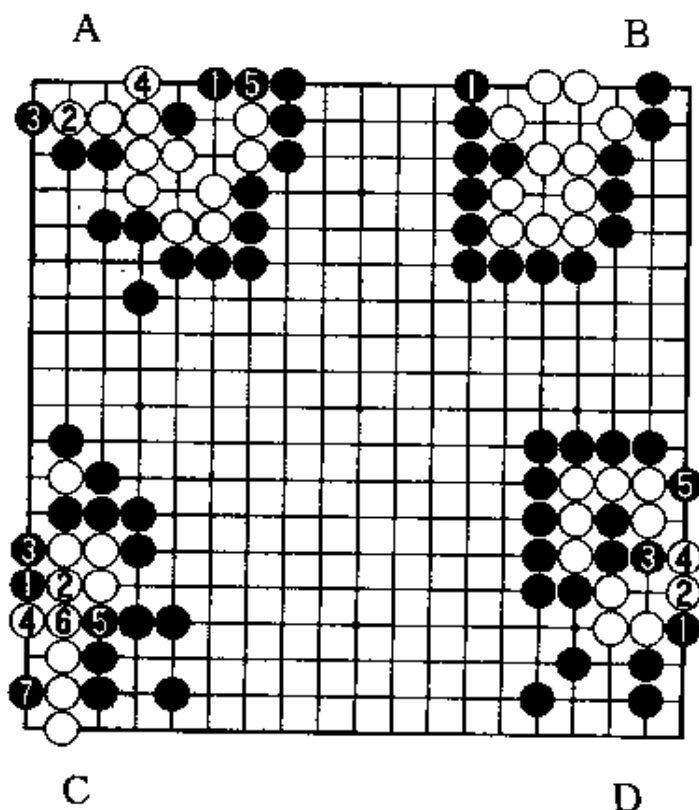
解答

A: 黑 1 小尖是基本破眼手段，白被杀。

B: 黑 1 立是冷静的好手，白怎么也活不了。

C: 黑 1 透点，白 2 只能团，至黑 7，白被杀。

D: 黑 1、3 简单杀白。



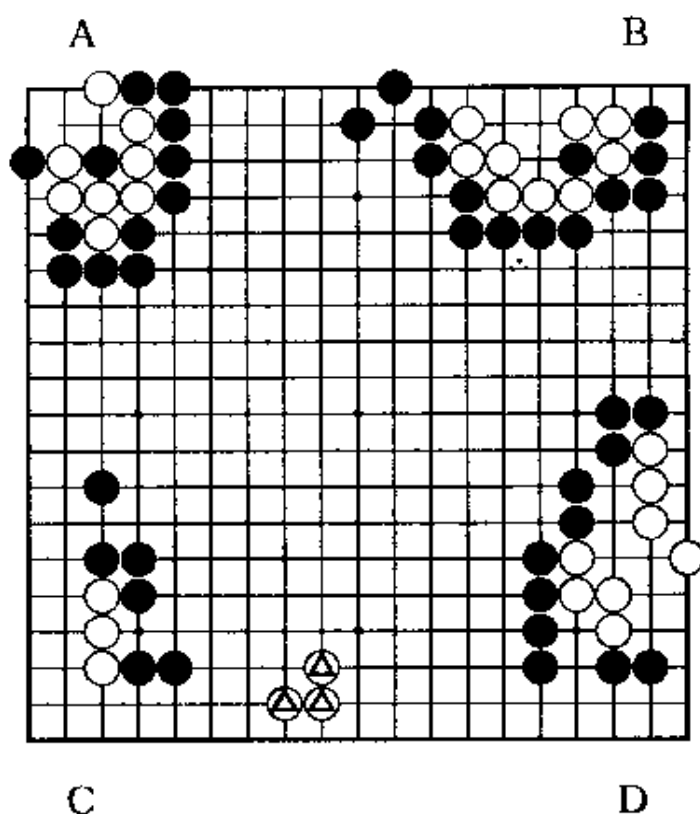
黑先

A: 请走出双方最强手, 结果是打劫。

B: 打劫杀白。

C: 不可让白△子发挥作用, 要净杀白棋。

D: 如何紧气杀白。



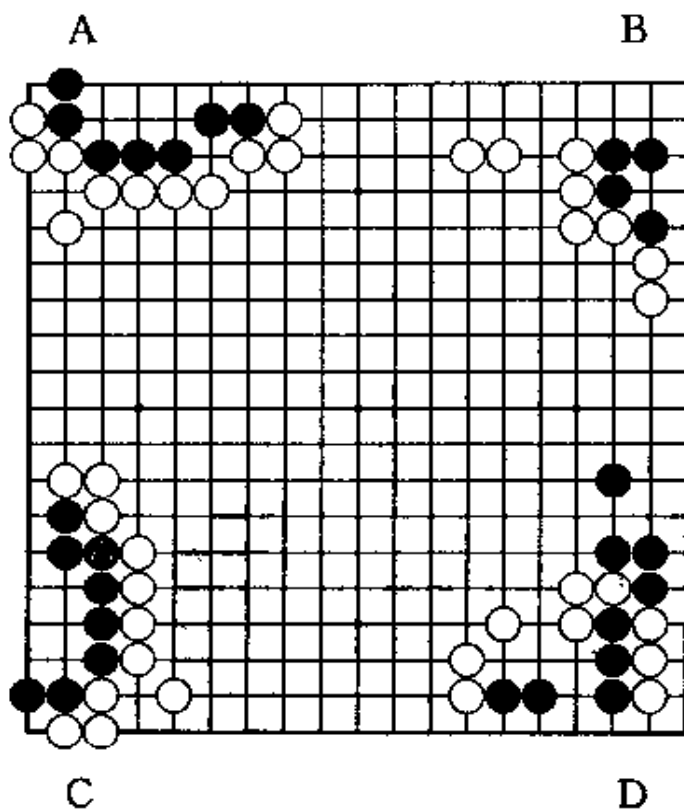
白先

A: 较为简单, 如何杀黑?

B: 要求净杀黑棋。

C: 与 A 题有些相似, 多了●子, 结果不一样。

D: 应熟练掌握对杀技巧。



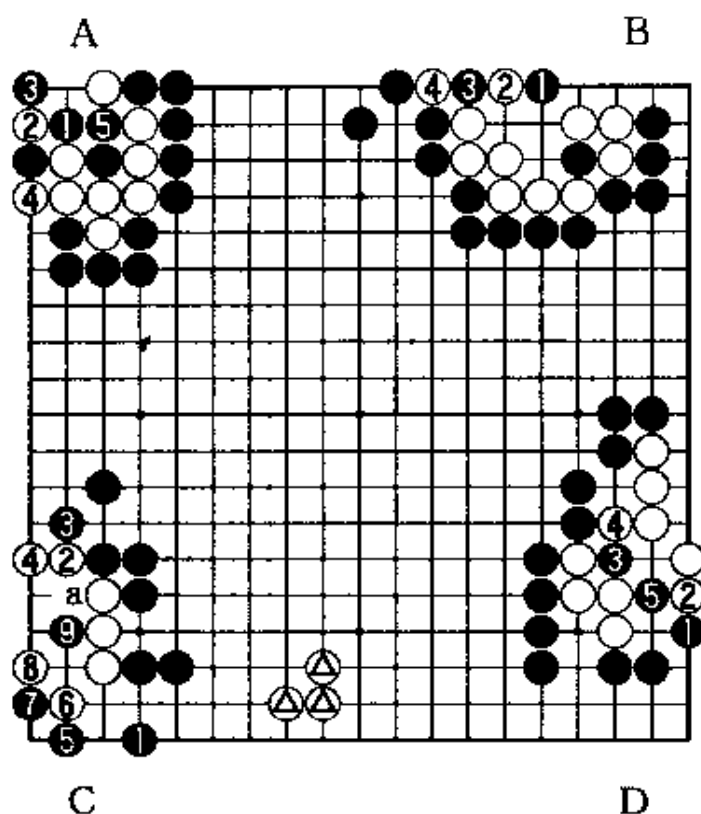
解答

A: 白 2 是最强应手，成打劫。

B: 黑 1、3 次序重要，打劫杀白。黑如先走 3 位，白走 1 位可活。

C: 黑 1 好手，再走 5 位，净杀白棋。黑 1 若 a 位扳，白利用△子可活。

D: 黑 1 尖，再 3 扳入，是连续的好手，净杀白棋。



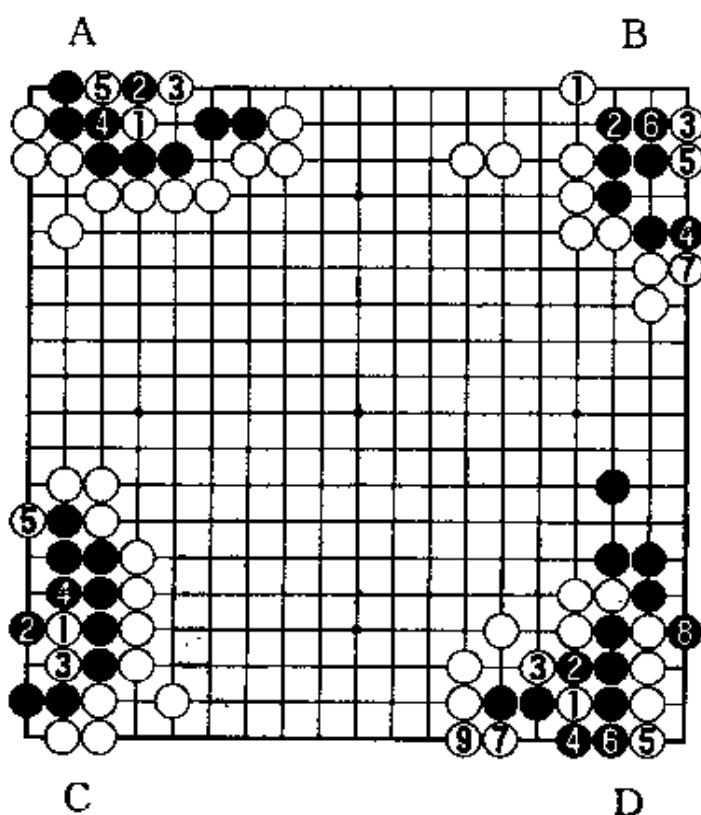
解答

A: 白 1 以下成劫杀。

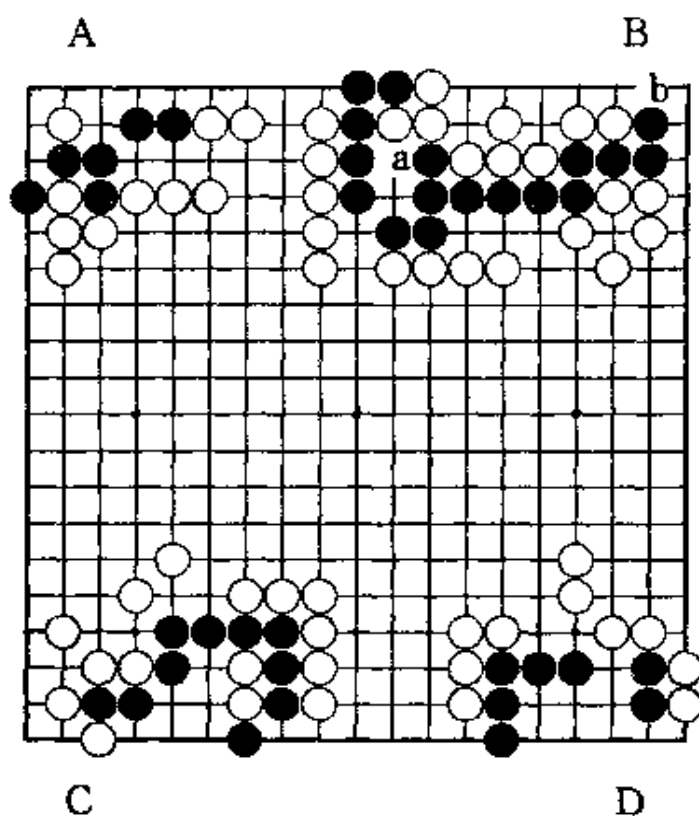
B: 白 1、3 是急所，黑被杀。

C: 白 1 点，黑 2 夹时，白 3、5 可杀黑。

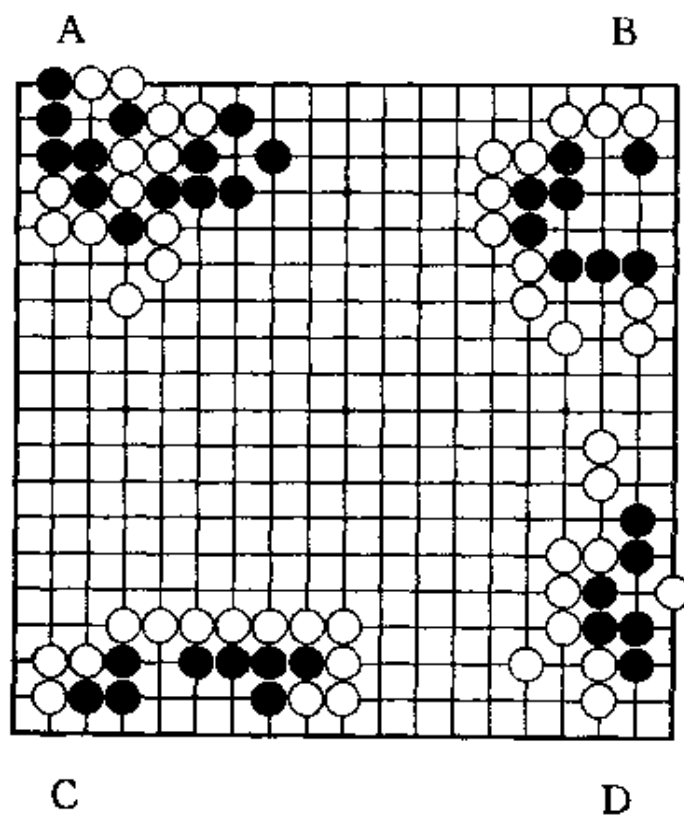
D: 白 1 是收气要点，黑差一气被杀。



黑先
 A: 黑劫活即可。
 B: a、b 两眼黑
 如何全部走到。
 C: 黑可以净活。
 D: 要求黑净活。



黑先
 A: 黑可联络。
 B、C、D: 黑 如
 何做活?



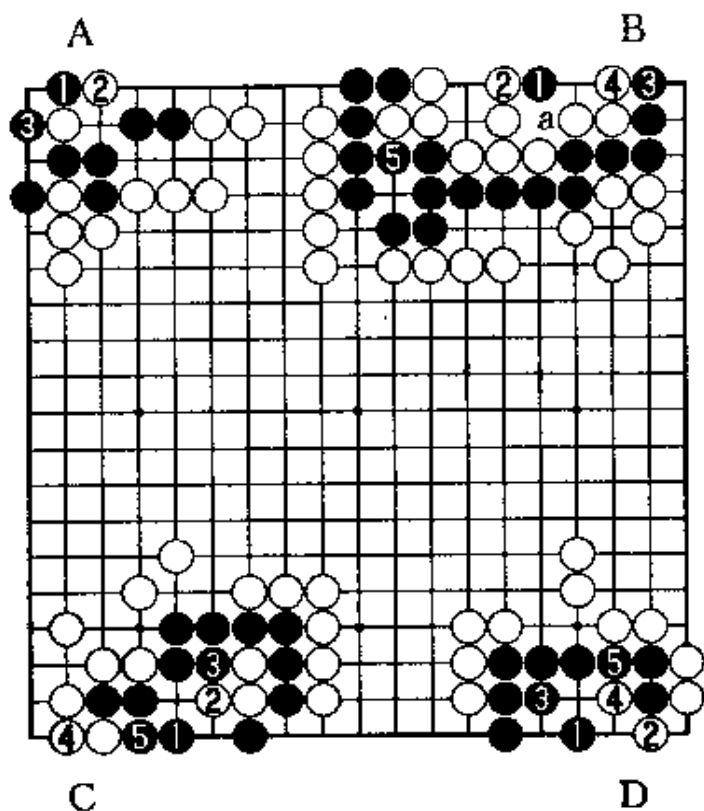
解答

A: 黑 1 是最佳着手, 亦是常用手段, 打劫活。

B: 黑 1 是巧手, 净活。白 2 如走 a 位, 黑走 5 佳, 亦活。

C: 黑 1、3 可成双活。

D: 黑 1、3 利用角的特殊性做活。



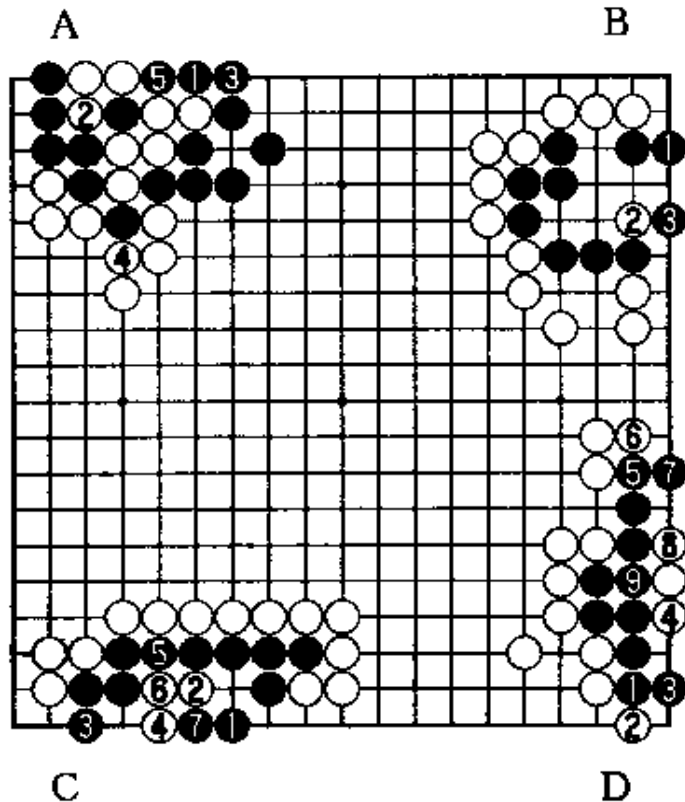
解答

A: 黑 1、3 撞紧白气, 可联络。

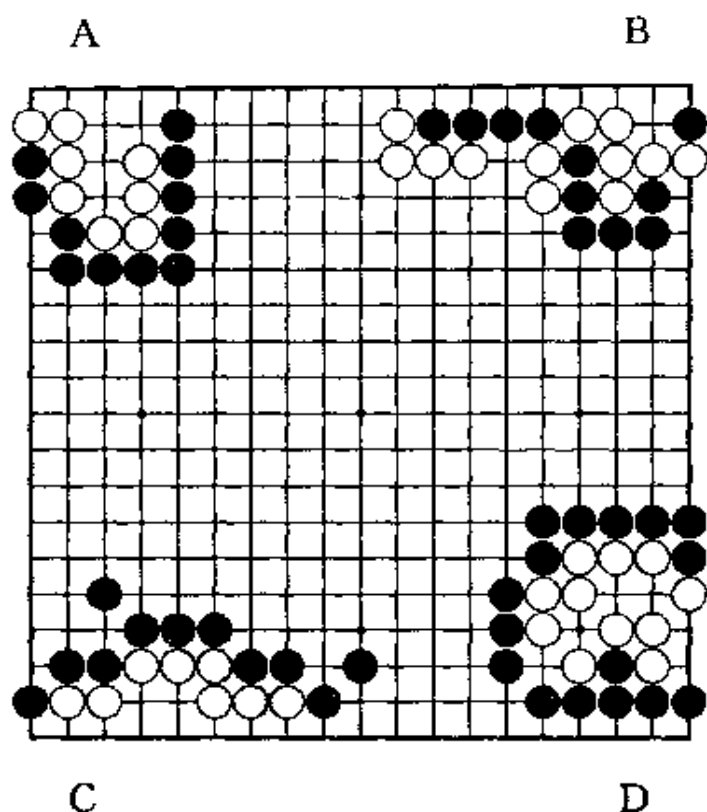
B: 黑 1 简单活棋。

C: 黑 1 尖巧手, 再 3 位立重要, 双活。

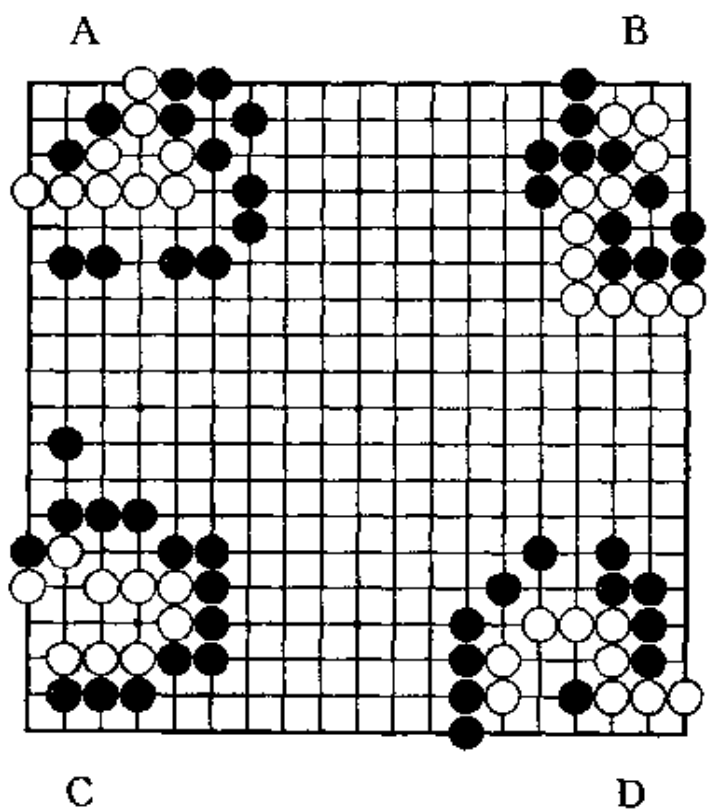
D: 黑 1、5 扩大眼位, 再 9 位粘, 双活。



黑先
 A: 要净杀白角。
 B: 对杀收气。
 要找出关键之着。
 C: 白眼似乎很大，黑可打劫。
 D: 打劫杀白。



黑先
 A: 看似简单，不可大意，要净杀白棋。
 B: 收气杀白。
 C: 可简单出棋。
 D: 找出白棋形弱点，杀死白棋。



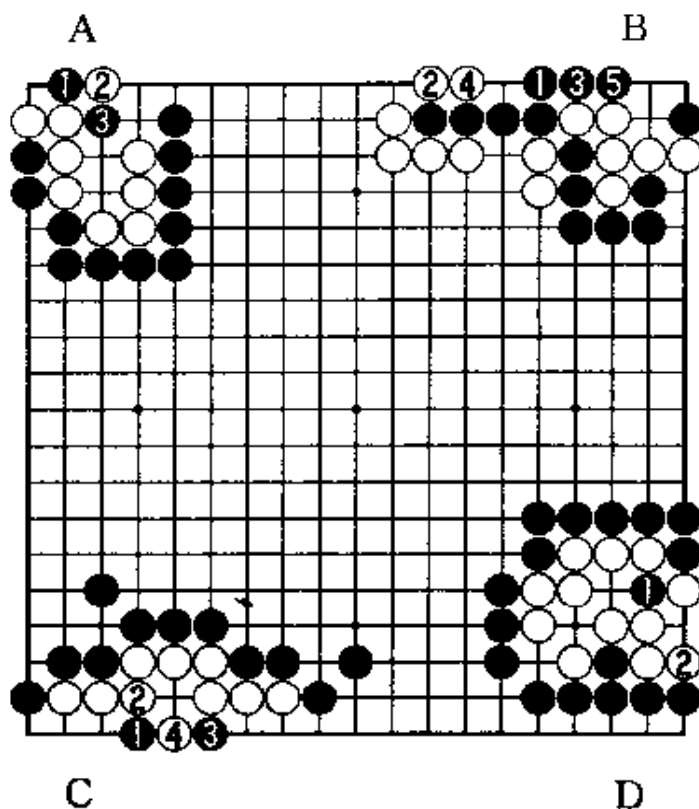
解答

A: 黑 1 托是急所，白被杀。黑 1 如走 3 位，白走 1 位可活。

B: 黑 1 是要点，白气已不够。

C: 黑 3 是好手，成打劫必然。白 2 若走 4 位，黑走 2 位，白净死。

D: 黑 1 是常用破眼手段，白 2 做劫。



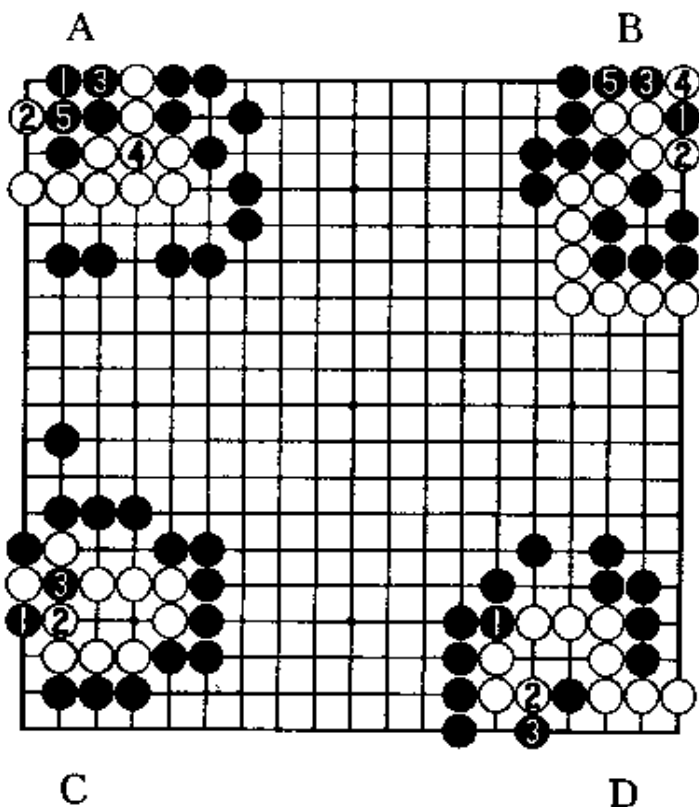
解够

A: 黑 1、3 次序好，白被杀。黑若先走 3 位，白走 5 位即活。

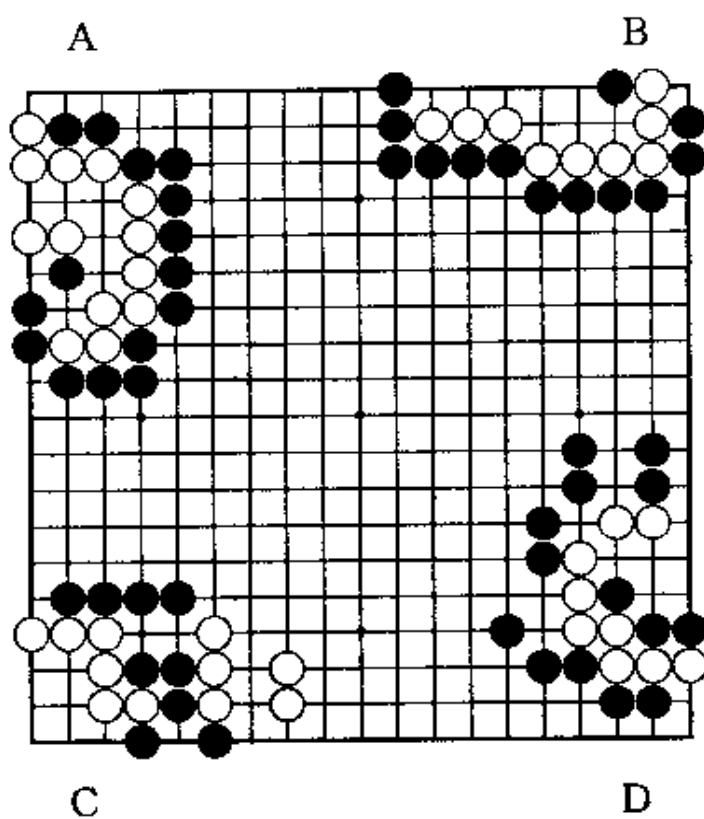
B: 黑 1 是收气要点，白气不够。

C: 黑 1 成劫杀。

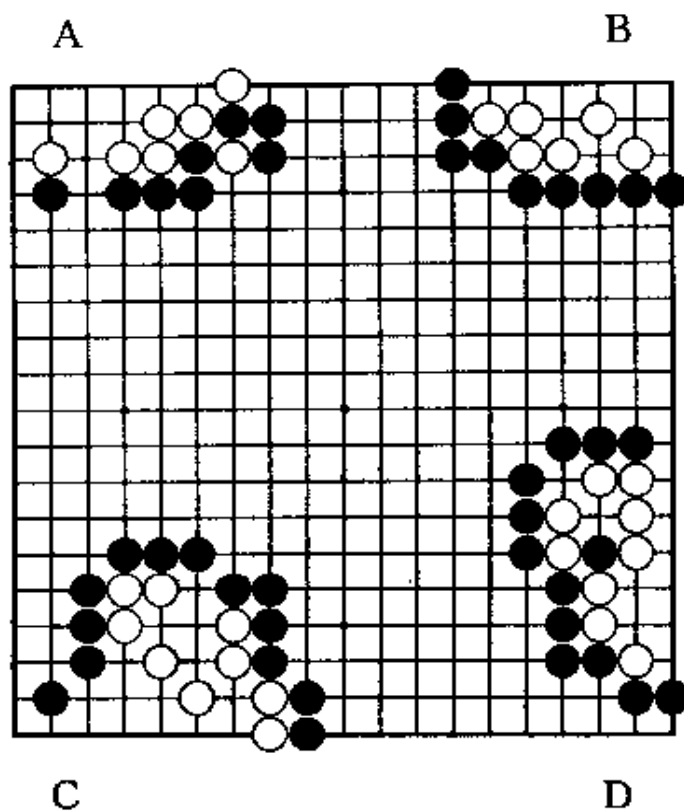
D: 黑 1 挤是棋形急所，白无法断黑，白被杀。



黑先
全部净杀白棋。



黑先
A: 打劫杀白。
B、C、D: 要求
净杀白棋。



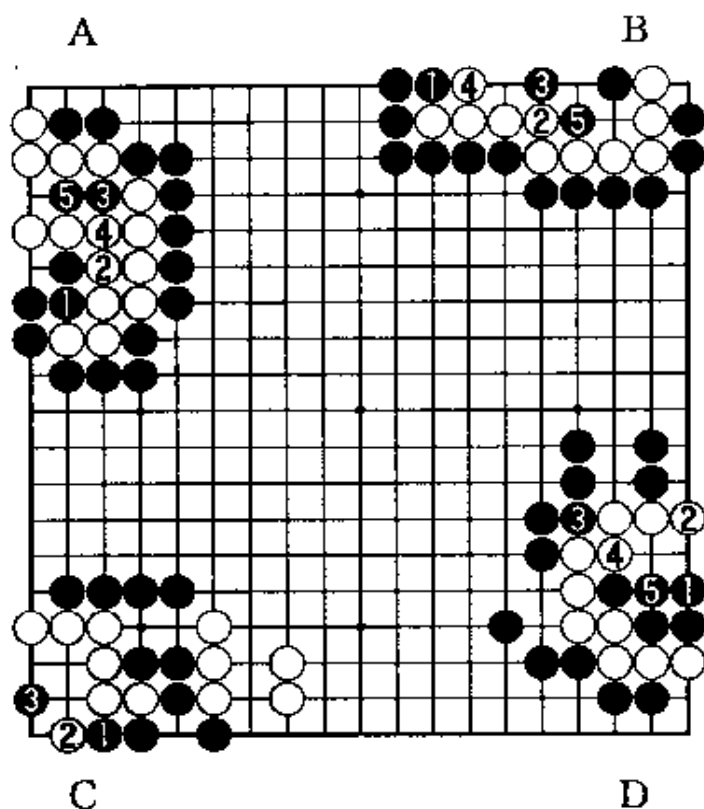
解答

A: 黑 1 团，是冷静的好手！白无法做活。

B: 黑 3 可杀白。

C: 黑 1 爬，成“刀五”杀白。

D: 黑 1 愚形杀白。



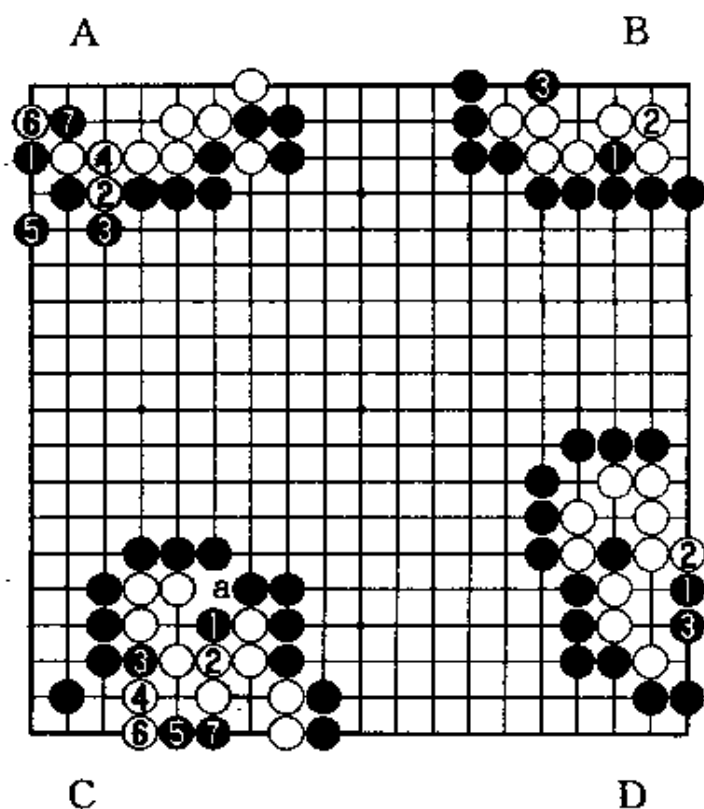
解答

A: 黑 5 成是惟一的打劫杀白手段。

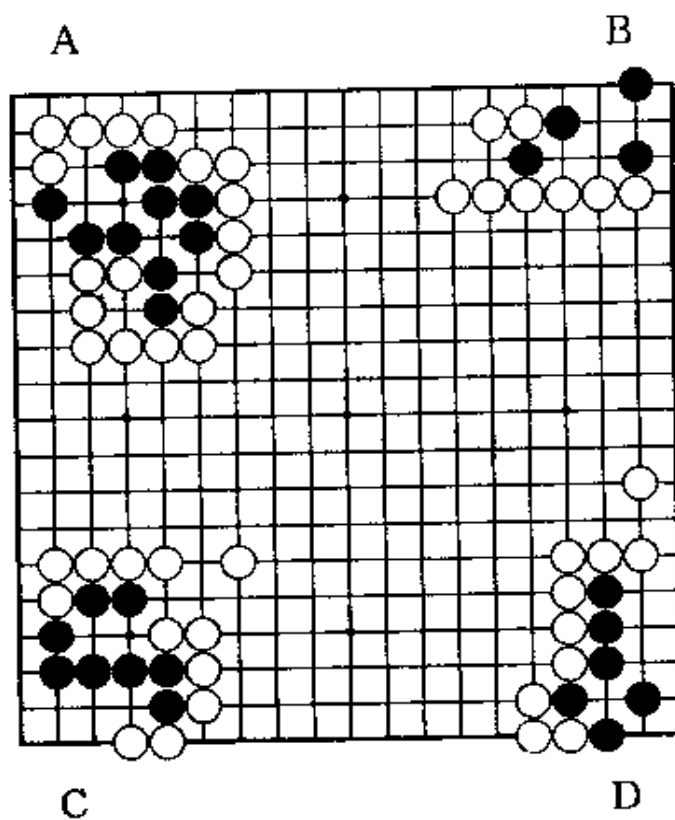
B: 黑 1 挤，简单杀白。

C: 黑 1 必然，黑 3 挤是既补断又破眼的好手，白被杀。黑 3 若在 a 位粘，白可活。

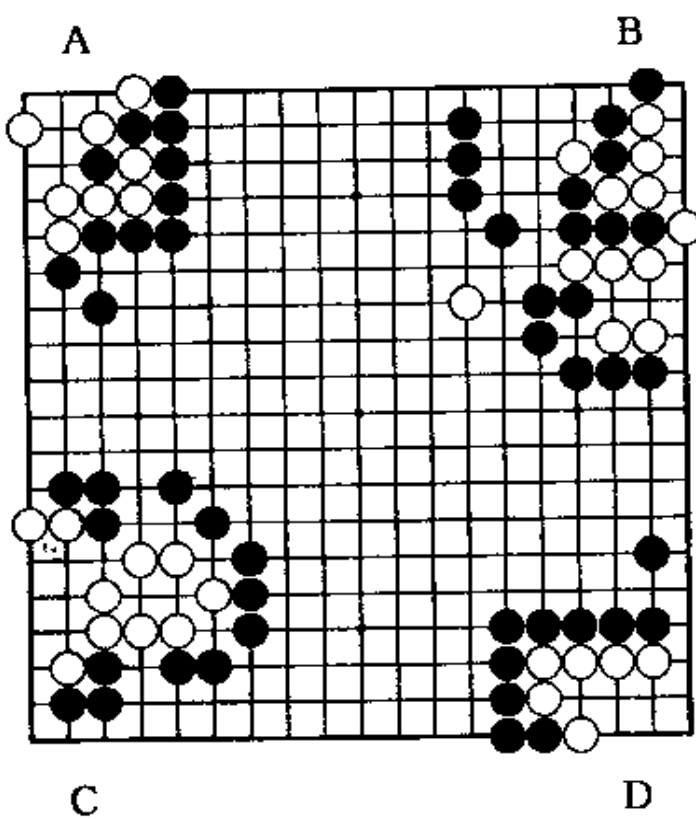
D: 黑 1 是好手，白不能阻断，白净死。



黑先
A、B、C：要求
黑净活。
D：黑打劫活。



黑先
全部净杀白棋。



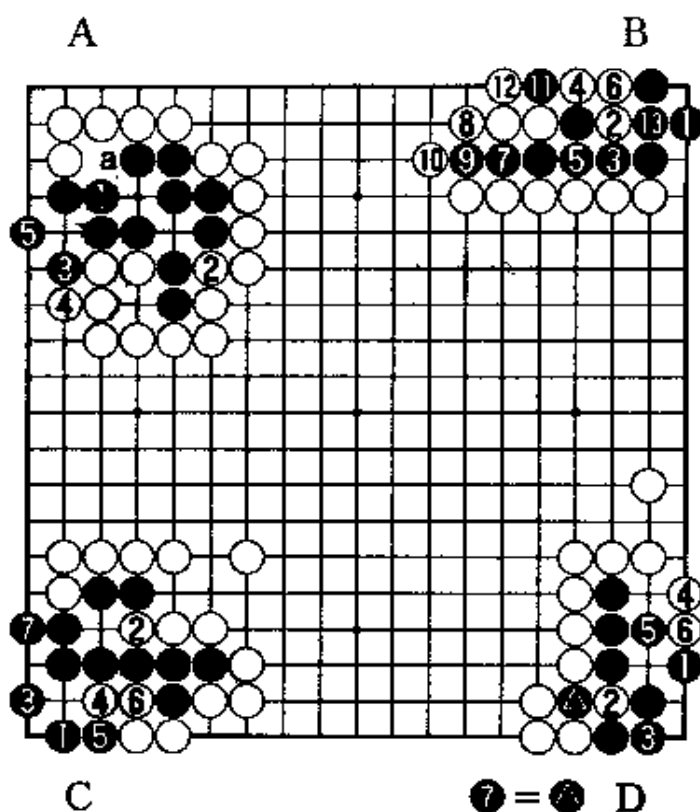
解答

A: 黑 1 做眼，可简单活棋。黑 1 若走 3 位或 a 位，白可走 1 位，黑不活。

B: 黑 1 做眼，白外面有缺陷，黑净活。

C: 黑 1 巧活。

D: 黑 1 虎成劫活。若走 6 位亦成劫活。



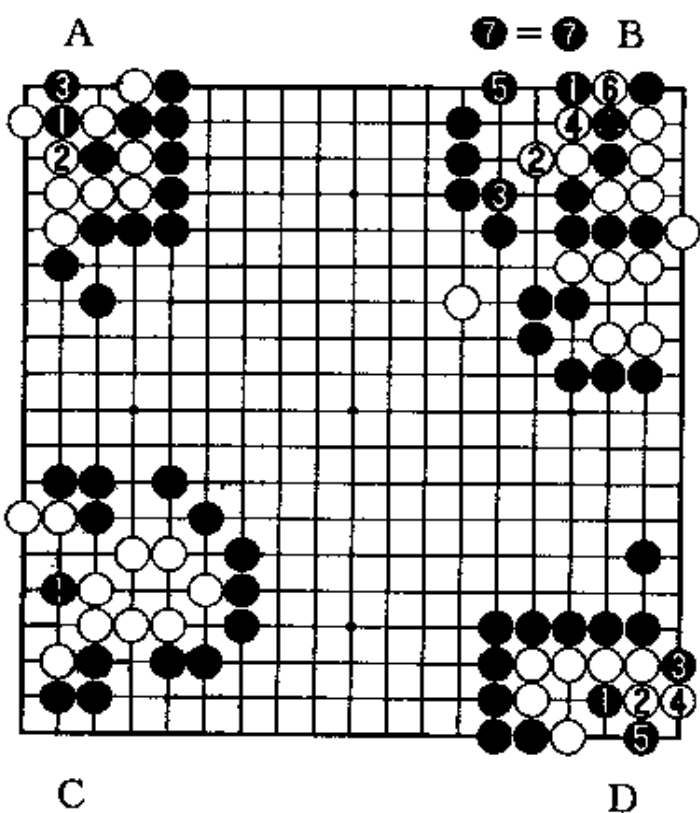
解答

A: 黑 1 简单杀白。

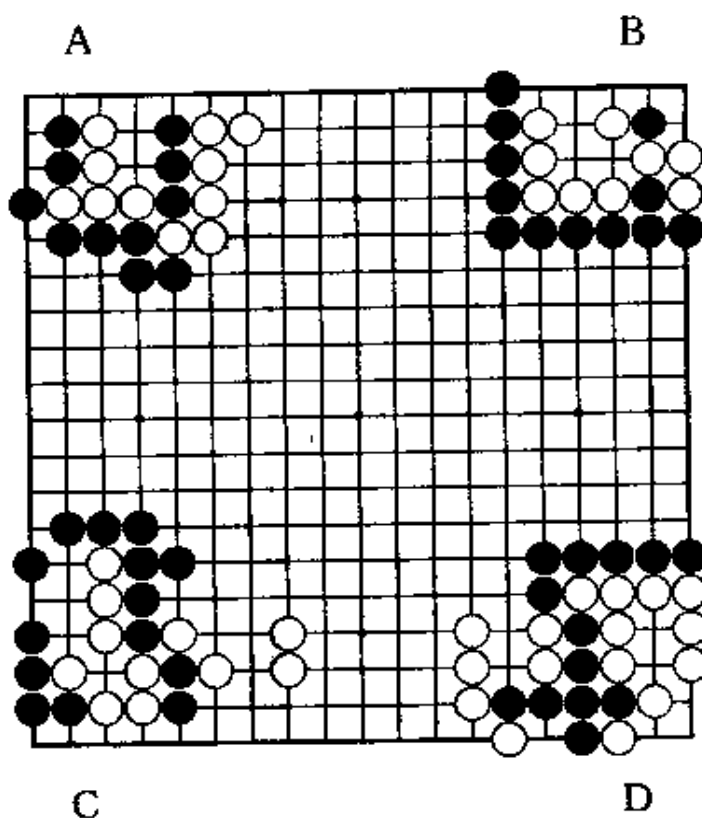
B: 黑 1 是巧手，利用“打二还一”杀死白棋。

C: 黑 1 托，白两边不能兼顾，白被杀。

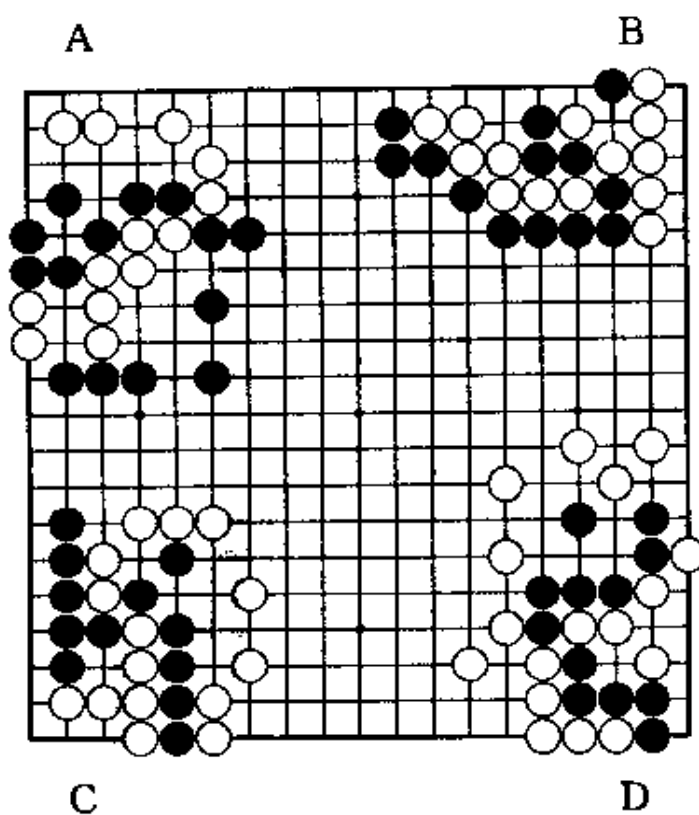
D: 黑 1 点，可杀白角。



黑先
A、B、C：要求
净杀白棋。
D：黑可劫杀白
棋。



黑先
全部净杀白棋。



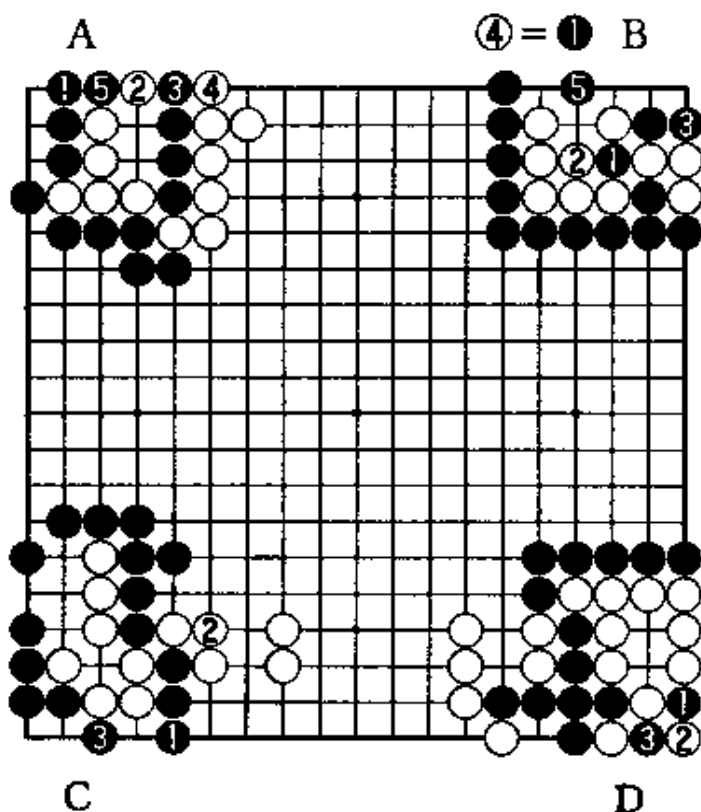
解答

A: 黑 1 是急所，至黑 5 白被杀。黑 1 若走 2 位，白有 1 位扳的强手，白活。

B: 黑 1、3 是连贯的手段，黑 5 点，杀白。

C: 黑 1、3 正确，白被杀。黑 1 如 2 位吃，白可 1 位打渡过。

D: 黑 1 收气是要点，白只有打劫。



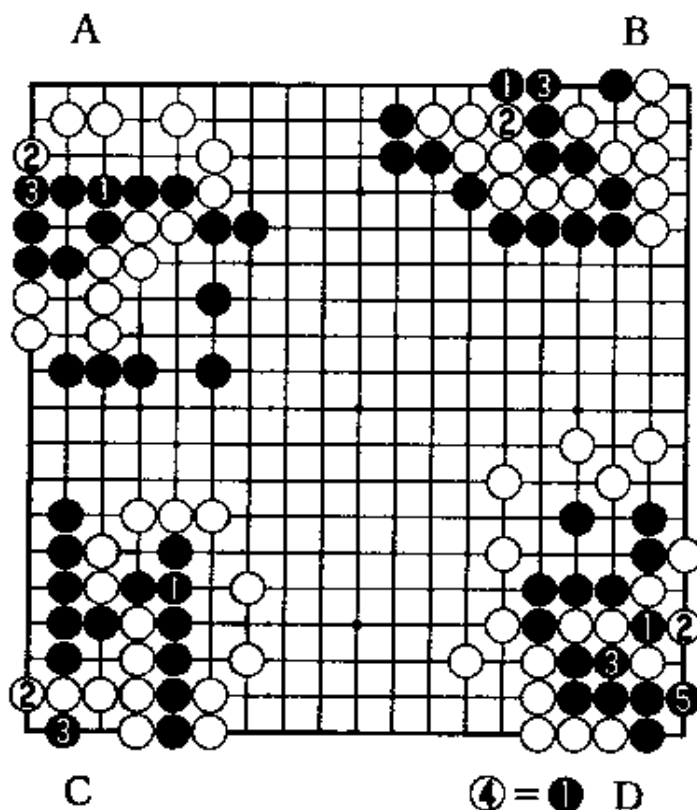
解答

A: 黑 1 是延气要点，对杀白气不够。

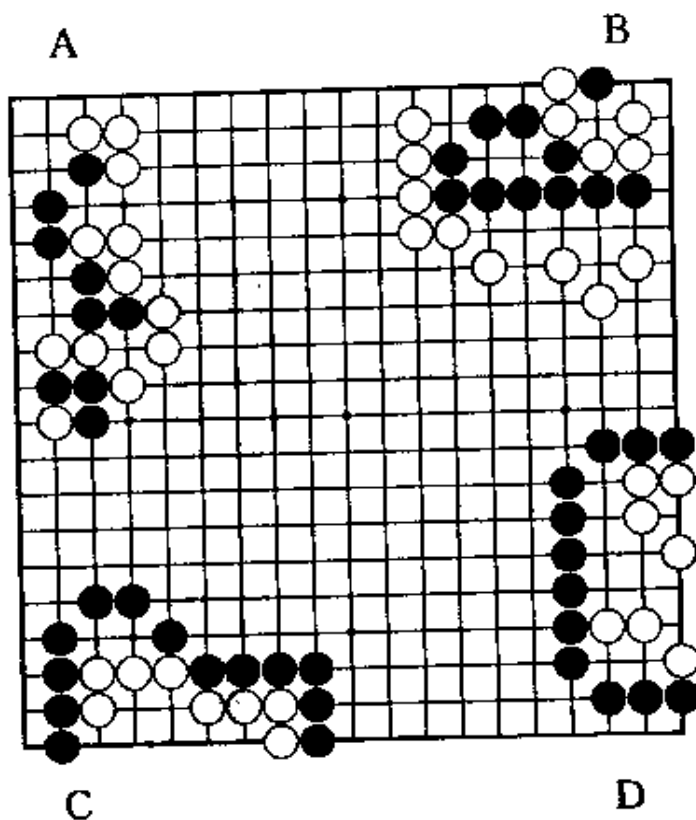
B: 黑 1 可杀白。

C: 黑 1 粘长气，白死。

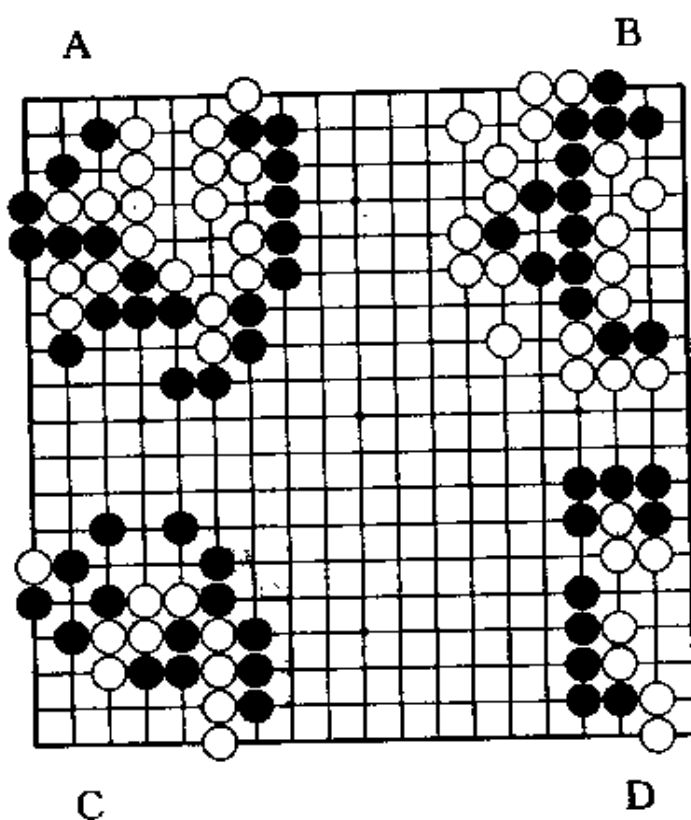
D: 黑 5 成“眼杀”，白死。



黑先
 A: 黑如何联络?
 B: 黑只有杀白
 角才能活?
 C、D: 要求净杀
 白棋。



黑先
 A: 并不简单,
 白有强手成劫。
 B: 黑有好手,
 可净活。
 C: 有难度, 要
 求净杀白棋。
 D: 结果是打劫
 杀白。

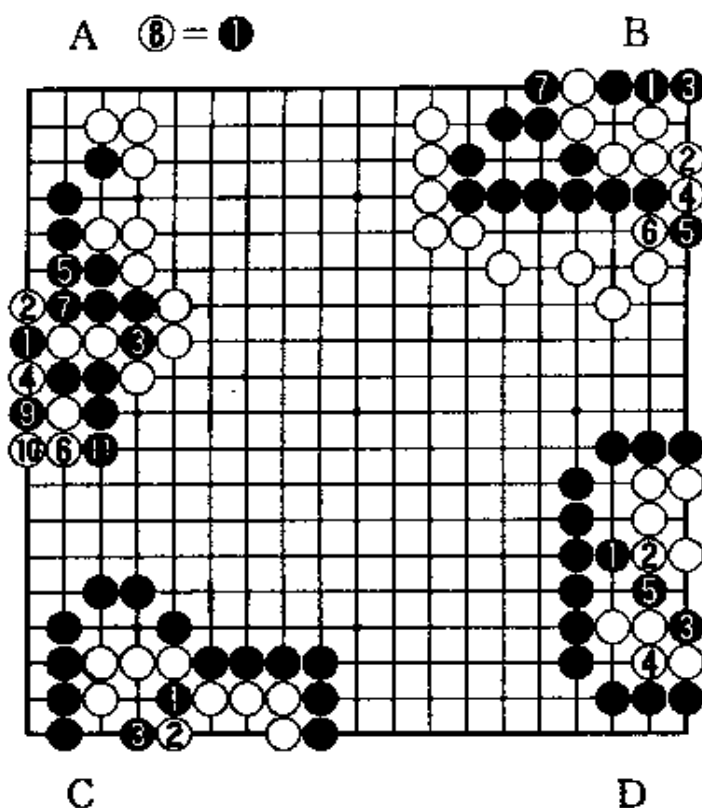


解答

A: 黑 1 是联络的惟一手段, 白 2 以下不成立, 黑成功连回。

B: 黑 1、3 单长可杀白。

C、D: 黑 1、3 简明杀白。



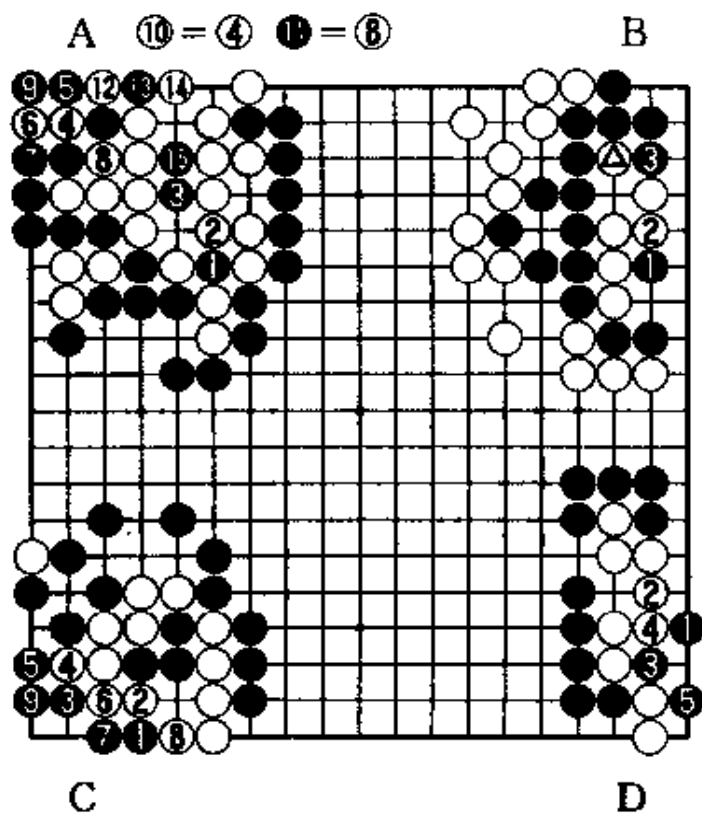
解答

A: 黑 1、3 必然, 白 4 是强手, 白再 10、12 连续弃子, 顽强成劫活。

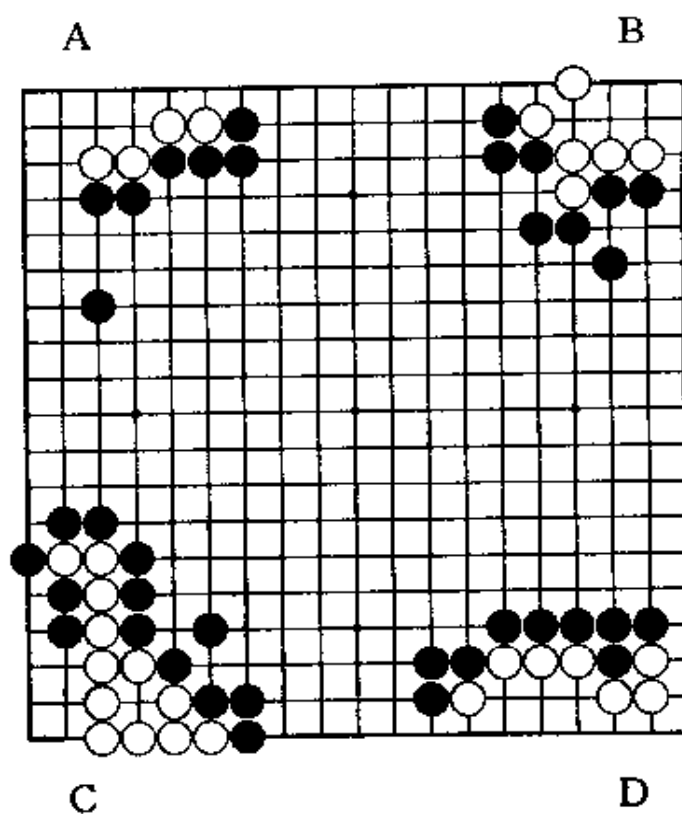
B: 黑 1 好手, 黑 3 后, 白△粘不回, 黑净活。

C: 黑 1 妙手! 再 3 跳, 白被杀。

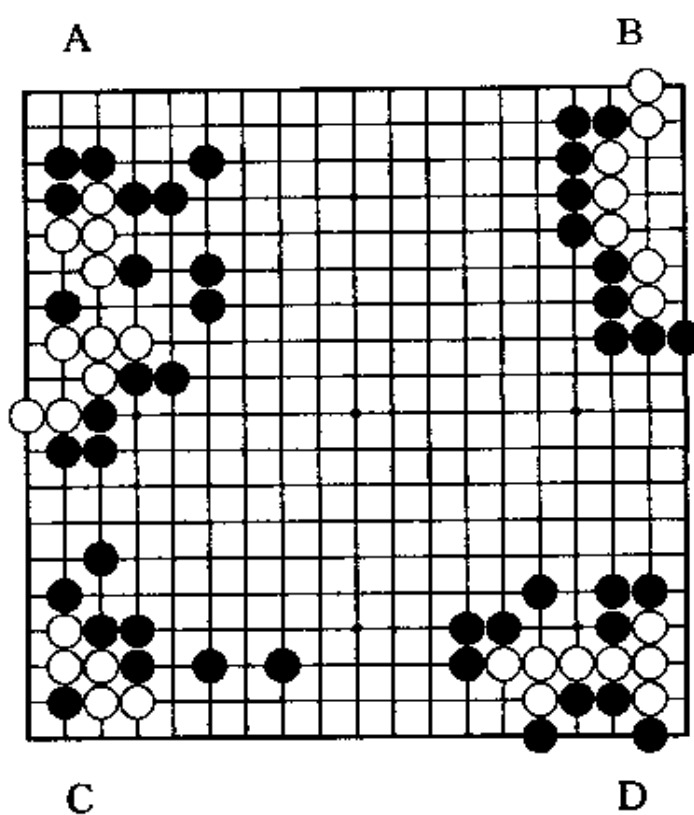
D: 黑 1 是要点, 至 5 劫杀白棋。



黑先
A、C：要求净杀
白棋。
B、D：打劫杀
白。



黑先
A、C、D：要求
净杀白棋。
B：可打劫杀白。



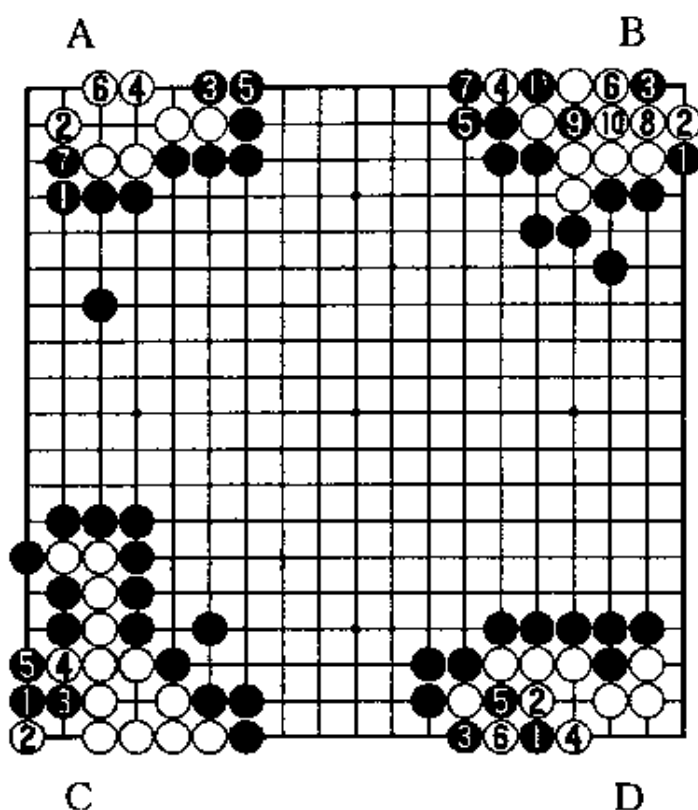
解答

A: 黑 1 单立可杀白。

B: 黑 1、3 常用杀法。白 4 是最强手，或打劫。

C: 黑 1 是好手，至黑 5 白死。黑 1 如在 4 位爬，白 3 位挡可成打劫。

D: 黑 1 是急所，双方打劫必然。



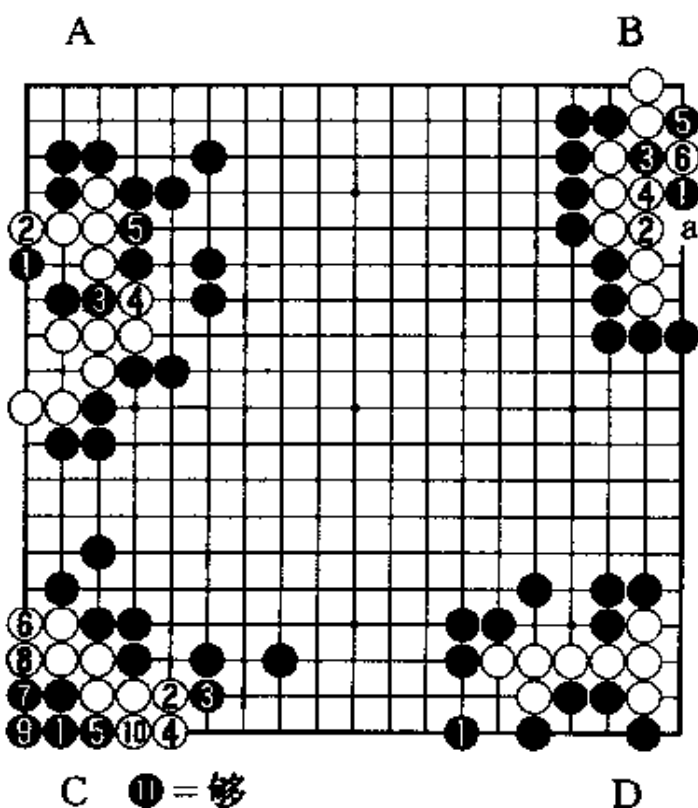
解答

A: 黑 1、3 次序好，白气不够被杀。

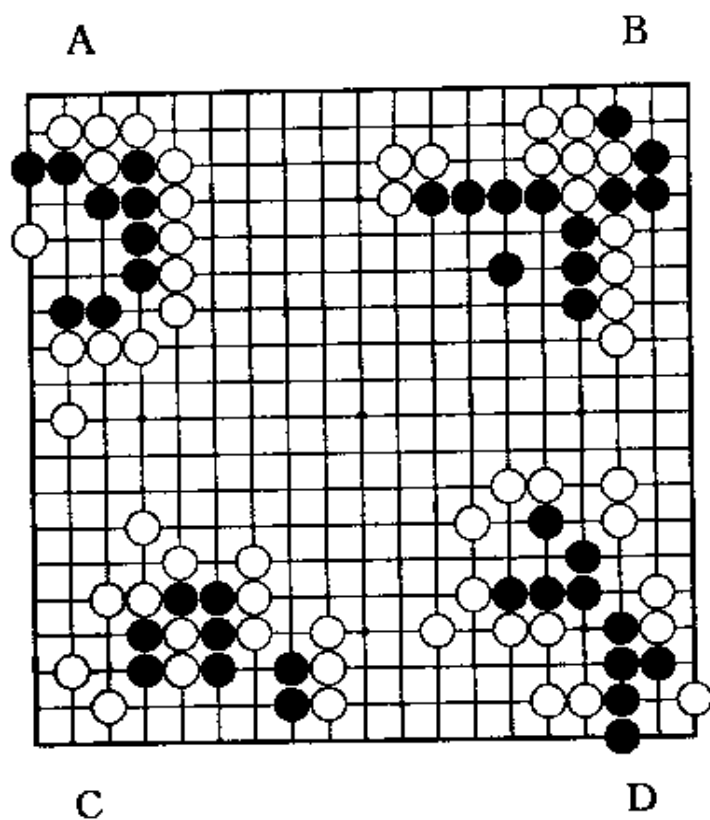
B: 黑 1 是要点，白 6 只有打劫。白 6 若在 A 位，黑 6 位粘，白提，黑再 6 位点，白不活。

C: 黑 1 是杀白要点，以下成“刀把五”。

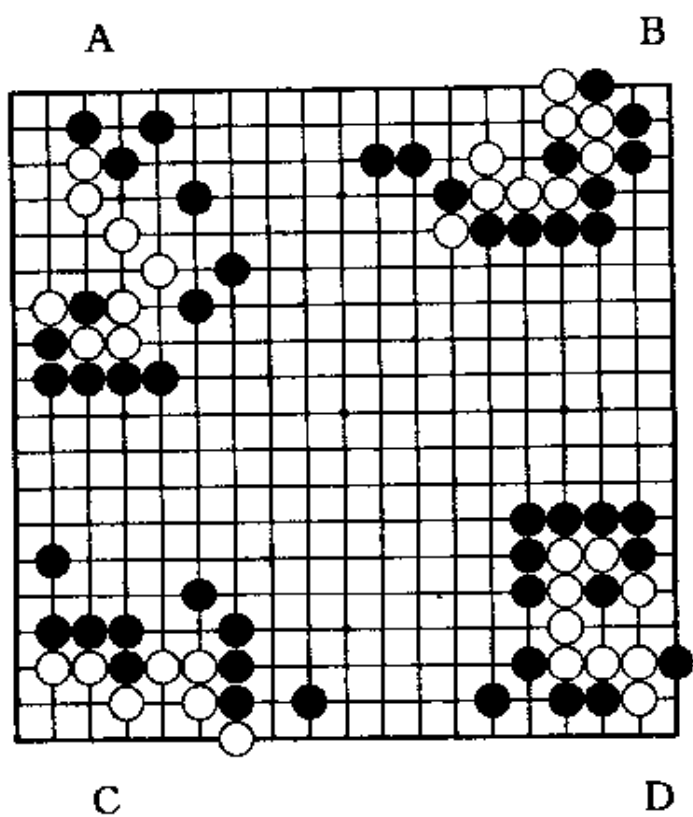
D: 黑 1 可联络，白被杀。



黑先
黑全部净活。



黑先
全部净杀白棋。



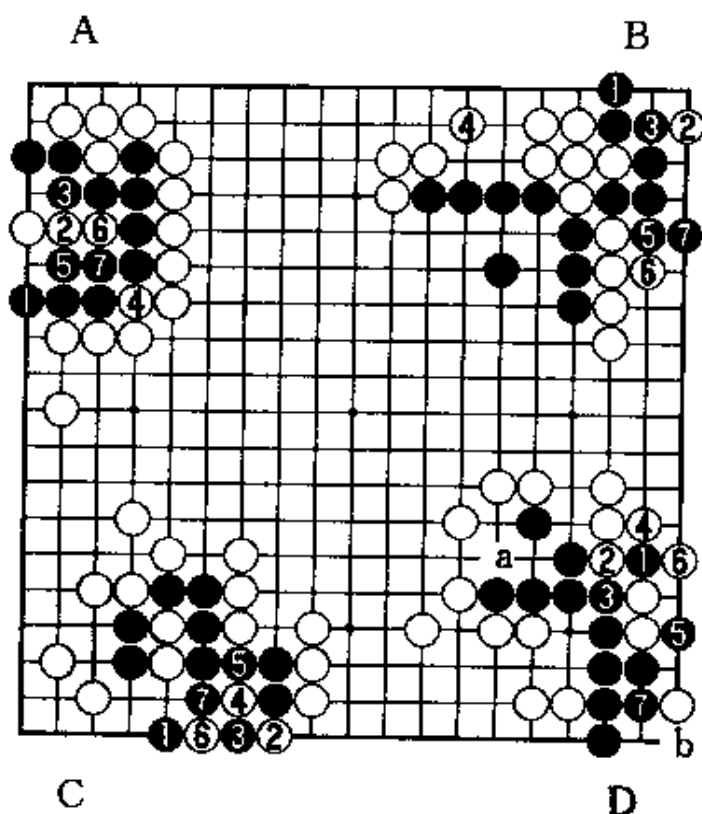
解答

A: 黑 1 是最佳应手，很关键，结果成双活。

B: 黑 1 是要点，至 7 黑净活。黑 1 若在 3 位粘，白可 1 位扳，黑不行。

C: 黑 1 是好手，白 2 不能破眼，黑净活。

D: 黑 1 是常用做活手段，再 7 团，a 和 b 见合，黑可活。



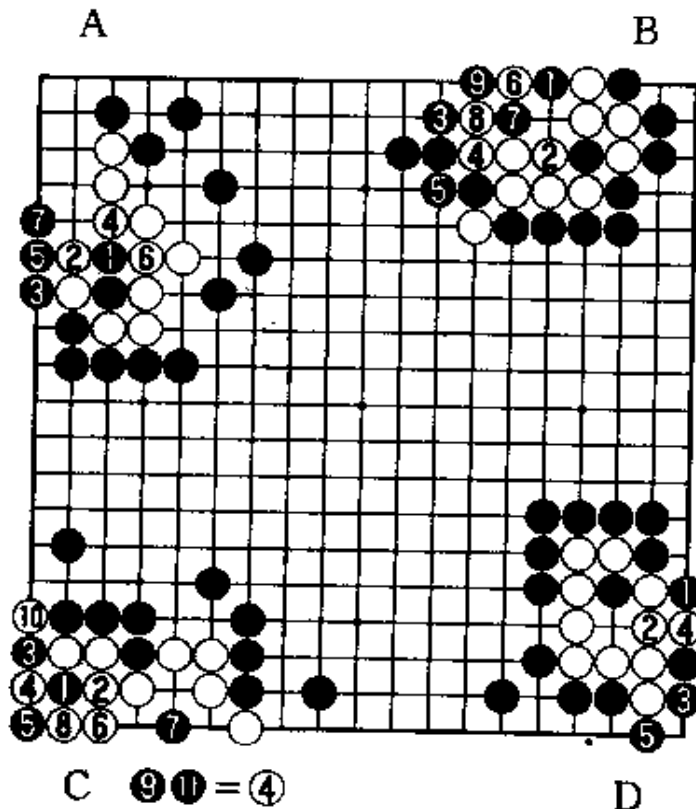
解答

A: 黑 1、3 是好手，白无应手，白被杀。

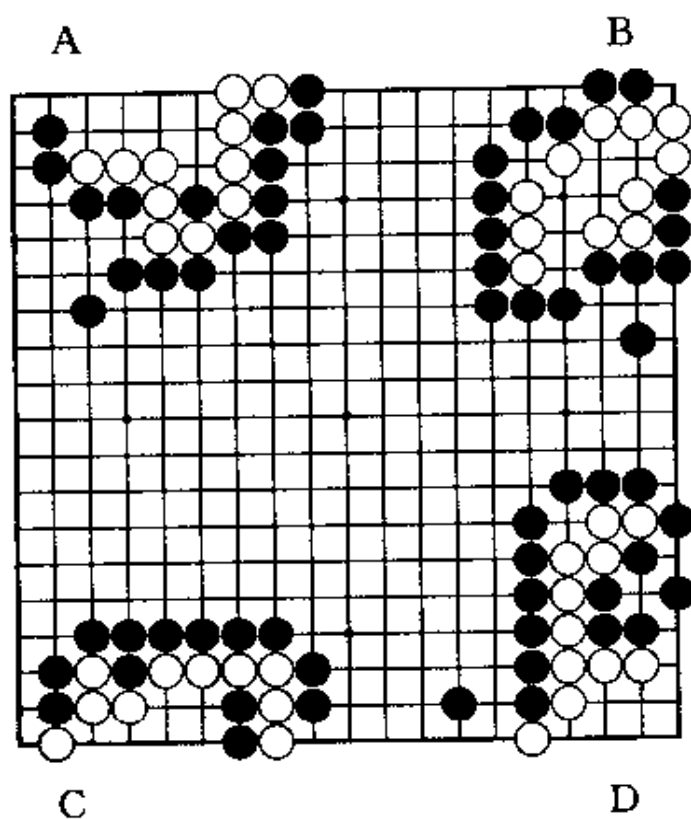
B: 黑 3 是愚形妙手，白气紧，被杀。

C: 黑 7 点，白提四子后只能做一眼，白死。

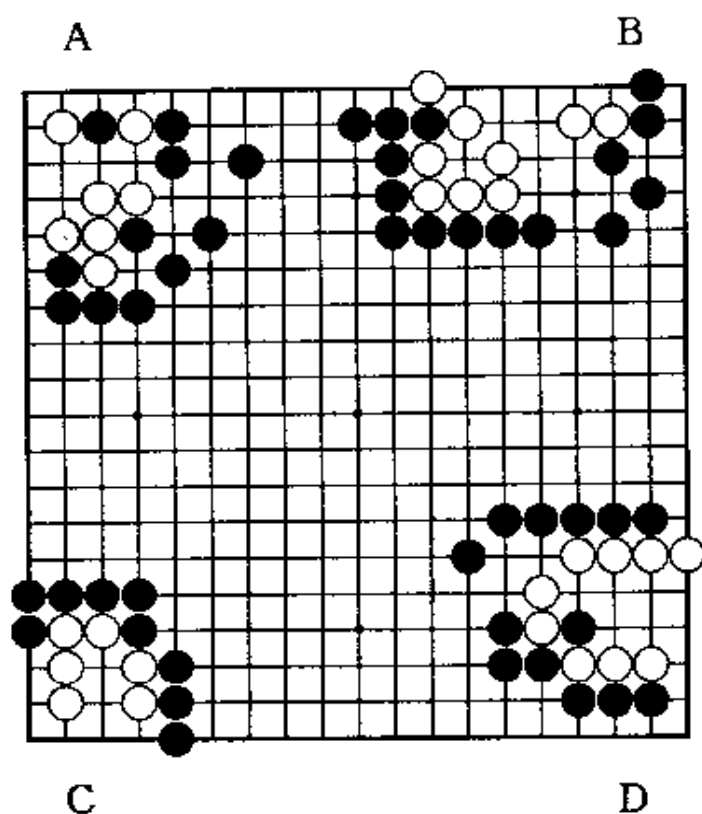
D: 黑 3 是巧手，利用“打二还一”杀白。



黑先
A、C、D：要求
净杀白棋。
B：打劫杀白。



黑先
A：打劫杀白。
B、C、D：要求
净杀白棋。



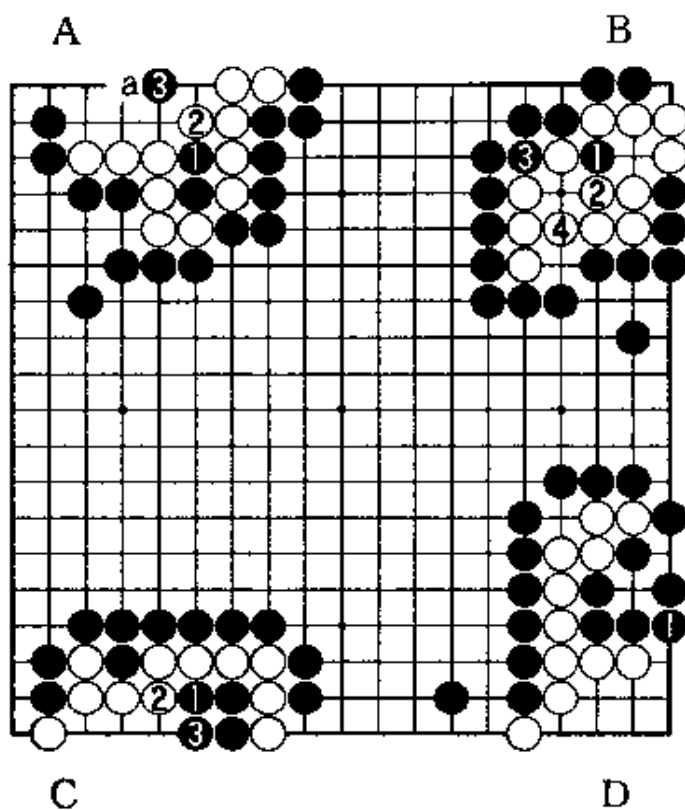
解答

A: 黑 1 是好手，再 3 位飞杀白。黑若直接在 3 位飞，白 A 位靠，黑不能杀白。

B: 黑 1 是要点，白只得 4 位做劫。

C: 黑 1、3 愚形杀白。

D: 黑 1 是冷静的好手，白已被杀。



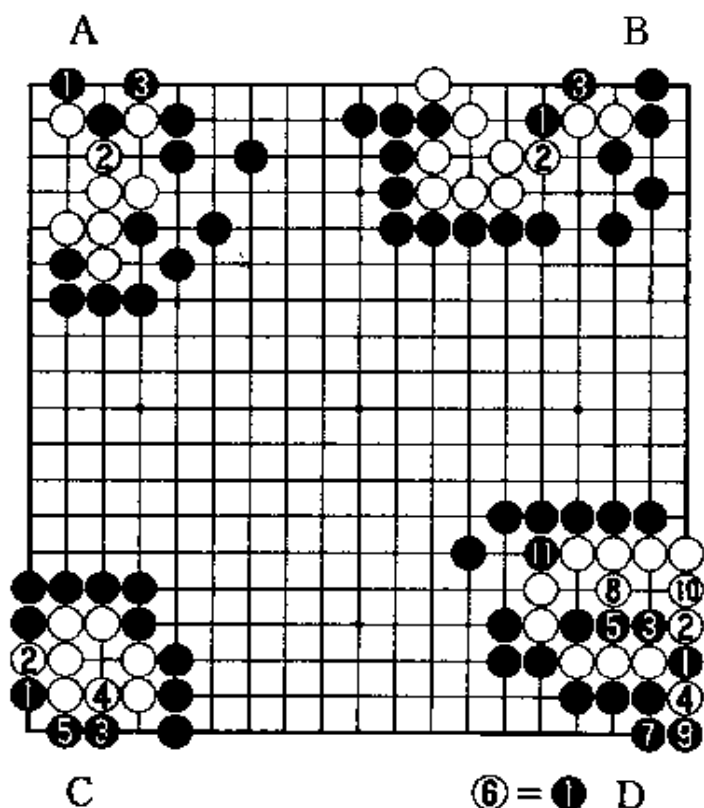
解答

A: 黑 1、3 是强手，成劫杀。

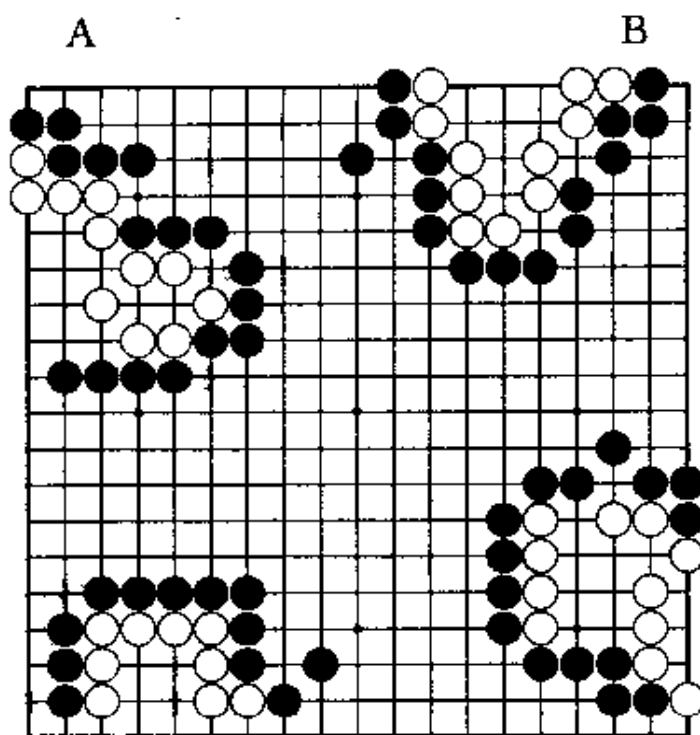
B: 黑 1 是要点，黑可联络，白被杀。

C: 黑 1、3 次序重要，白死。

D: 黑 5 粘后再从外围收气，白不行。白 2 若走 5 位，黑走 2 位，白同样不行。



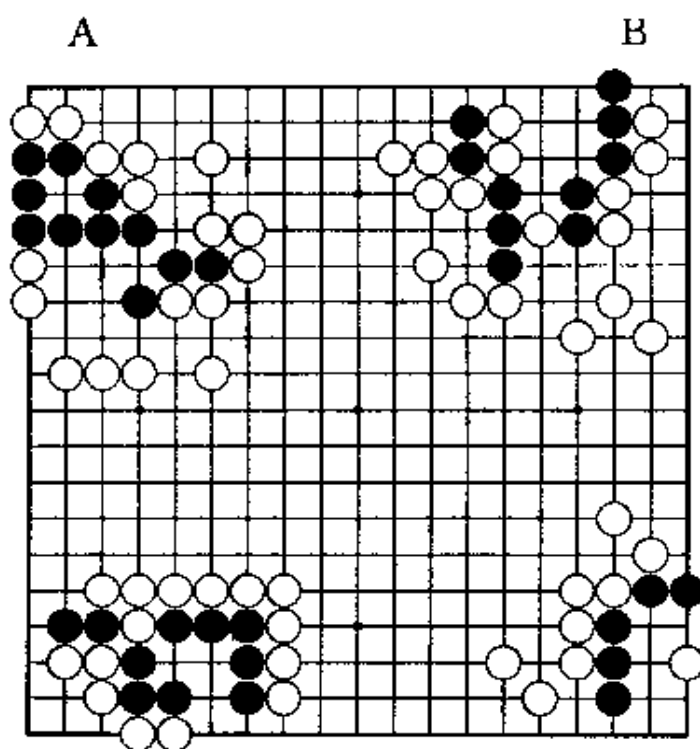
黑先
全部净杀白棋。



C

D

黑先。
黑全部净活。



C

D

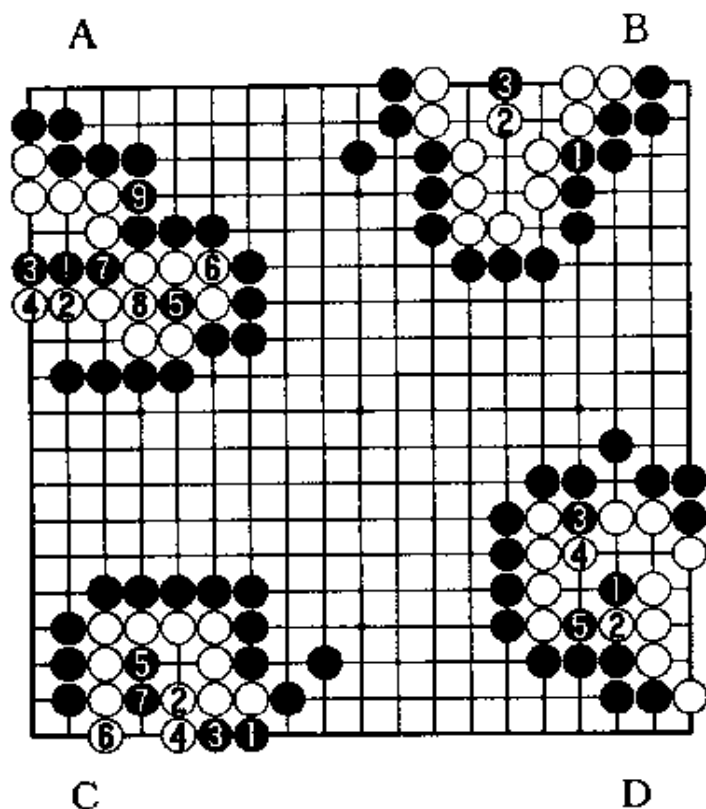
解答

A: 黑 3 立再 5 扑，白一半双活，结果被净杀。

B: 黑 1 挤杀白。

C: 黑 1 方向正确，白死。

D: 黑 1 靠，急所，白不能做出两眼。



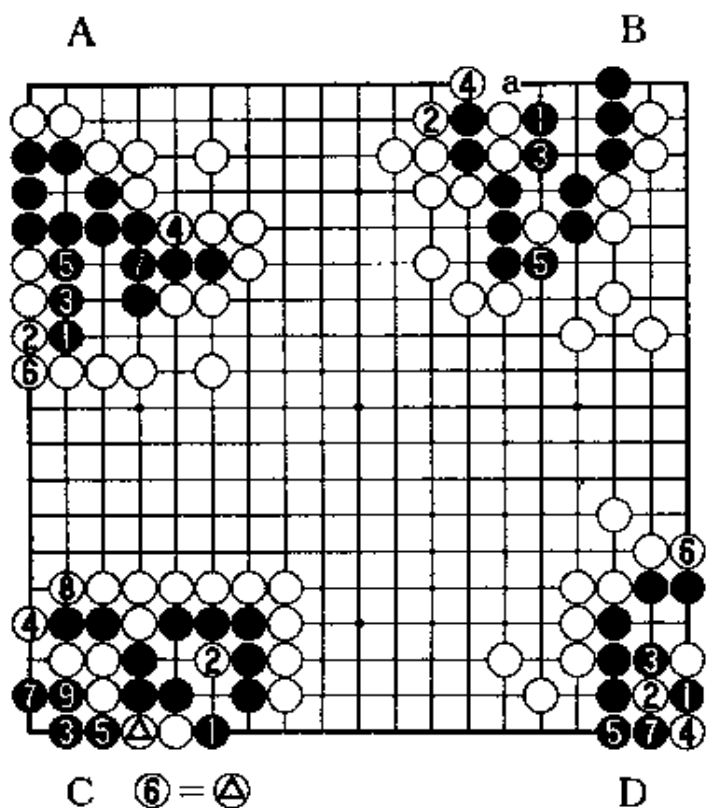
解答

A: 黑 1 是不易发现的好手，黑净活。

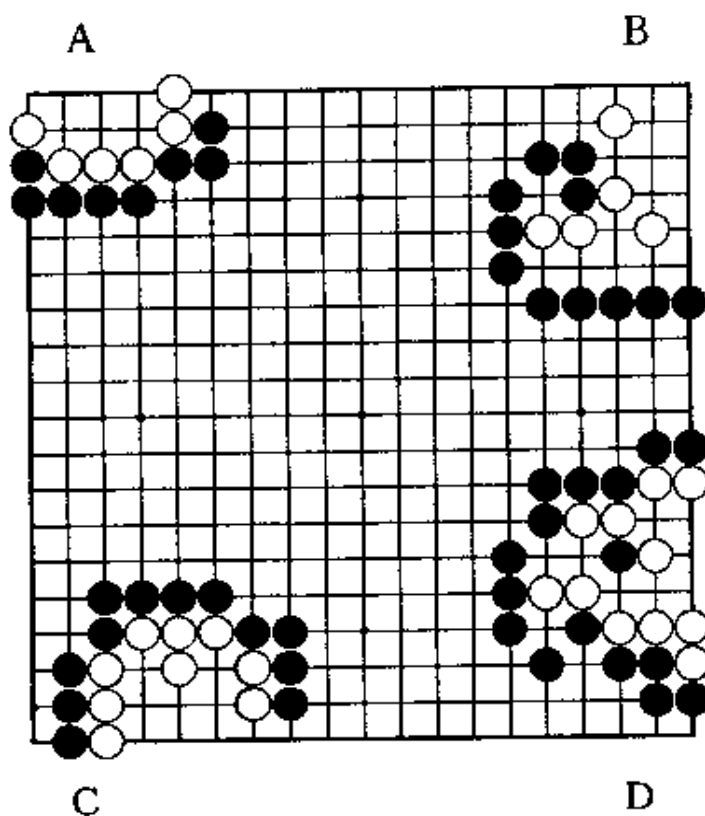
B: 黑 1 夹是好手至黑 5 活棋。白 2 若走 3 位不成立，黑可 a 渡。

C: 黑 3 是巧手，以下至 9 黑净活。白 4 若走 9 位，黑 5 可走 7 位，也是活棋。

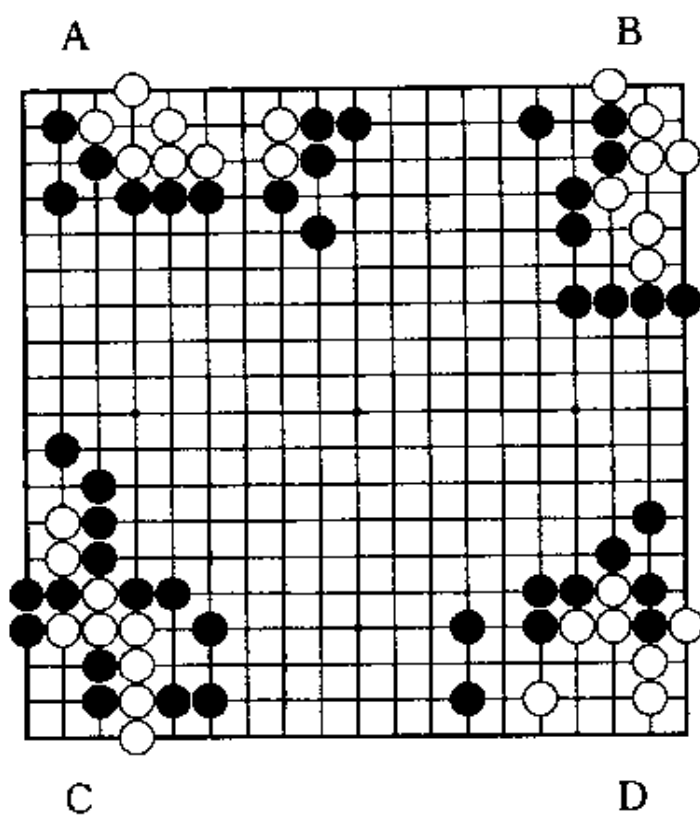
D: 黑 1 靠可弃二子活棋。



黑先
A、B、D：可以
净杀白棋。
C：打劫杀白。



黑先
全部净杀白棋。



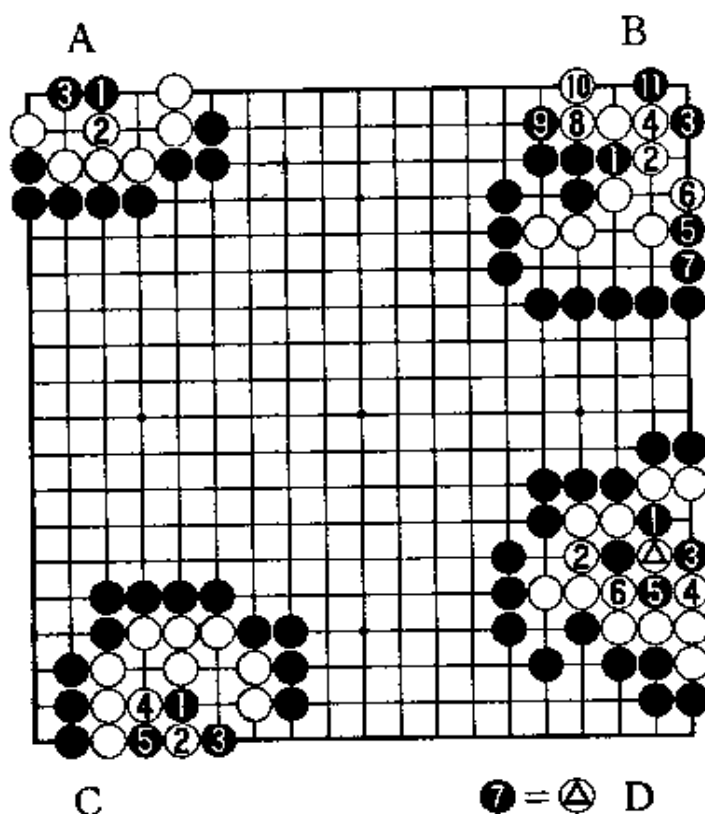
解答

A: 黑 1 是急所，白已不行。

B: 黑 3 点后成“盘角曲四”，白被杀。

C: 白 2 是最佳应手，成打劫。

D: 黑 1 扑必然，再 7 位粘，成“花五”，白被杀。



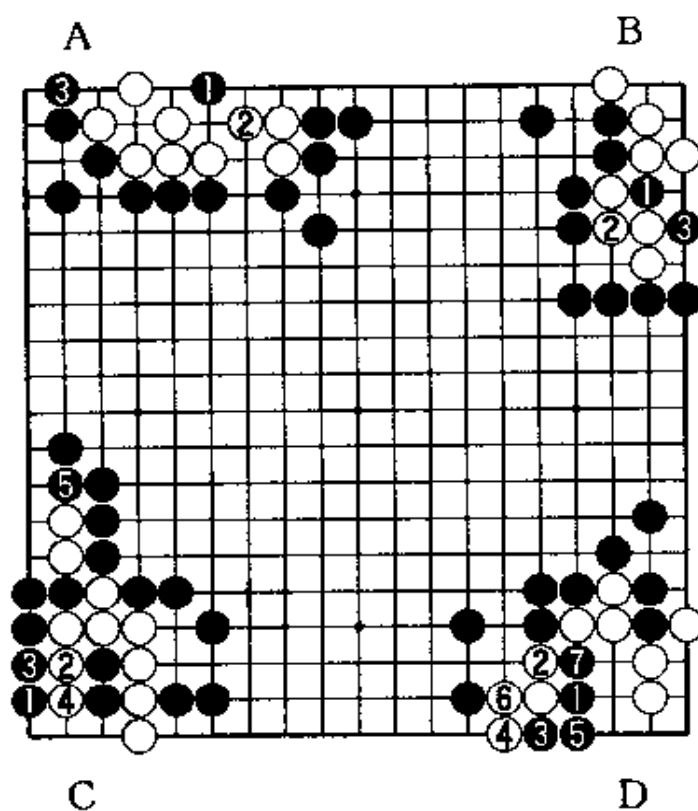
解答

A: 黑 1 是要点，再 3 位立，白不活。

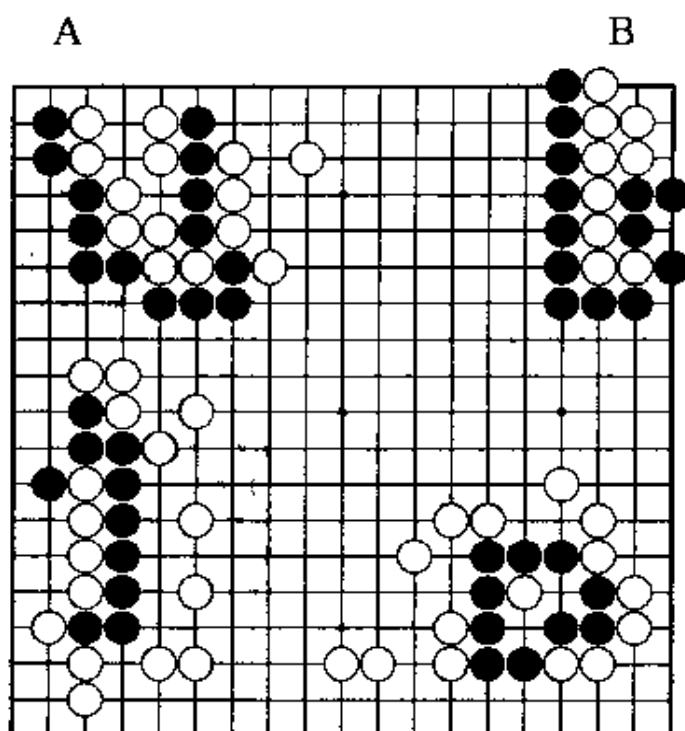
B: 黑 1 简单杀白。

C: 黑 1 跳，既延气又破眼，白被吃。

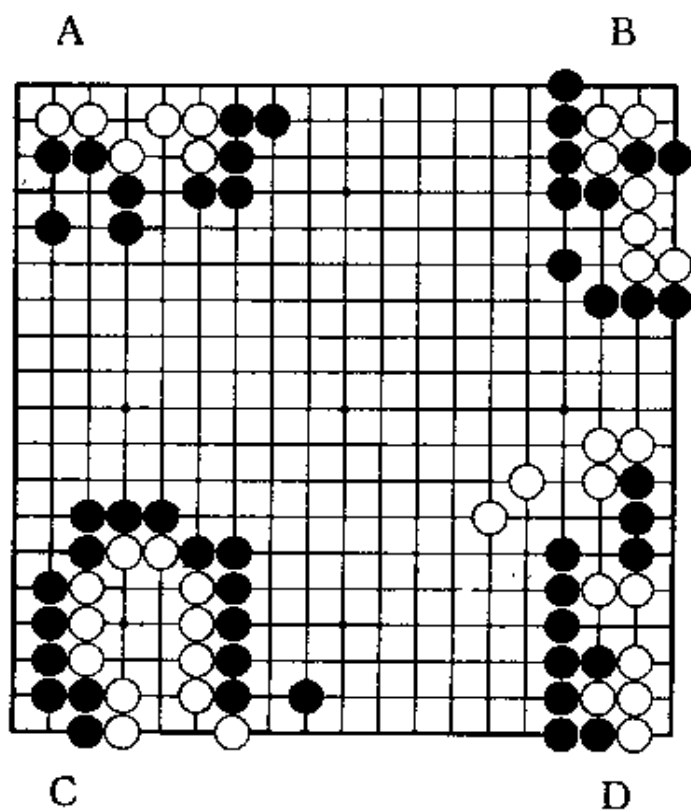
D: 黑 1 靠是急所，再 3 扳可连回，白死。



黑先
 A: 黑该如何收气? 结果是打劫。
 B: 净杀白角。
 C: 黑可净活。
 D: 黑要在下面再做一眼。



黑先
 A: 打劫杀白。
 B、C、D: 要求净杀白棋。



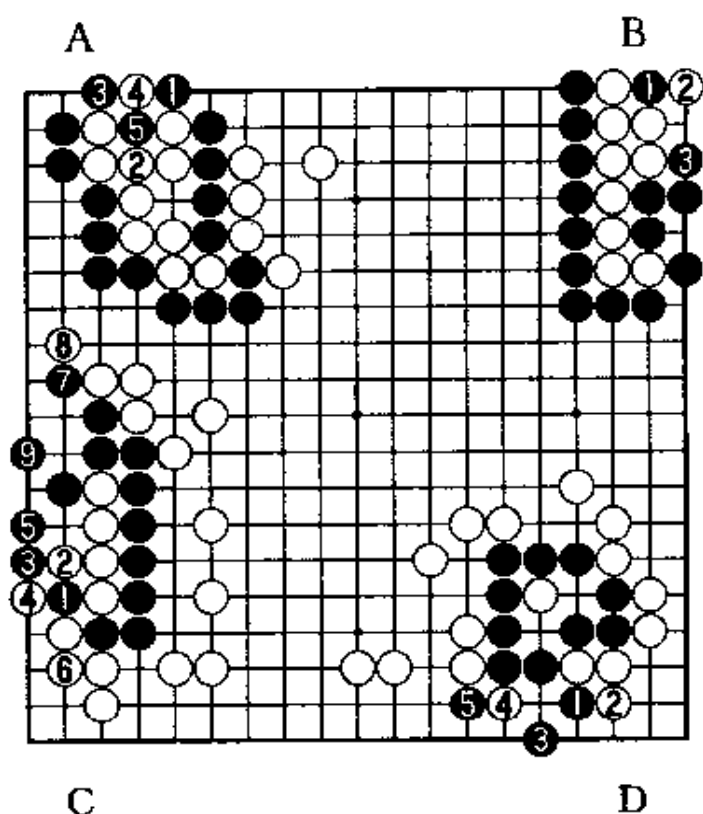
解答

A: 黑 1 是要点，至 5 劫杀白棋。白 2 如走 4 位，黑可 2 位扑，白被净杀。

B: 黑 1 可杀白。

C: 黑 1、3 是好手，至 9，黑净活。

D: 黑 1、3 活棋。白 4 扳不成立，黑可 5 断，已活。



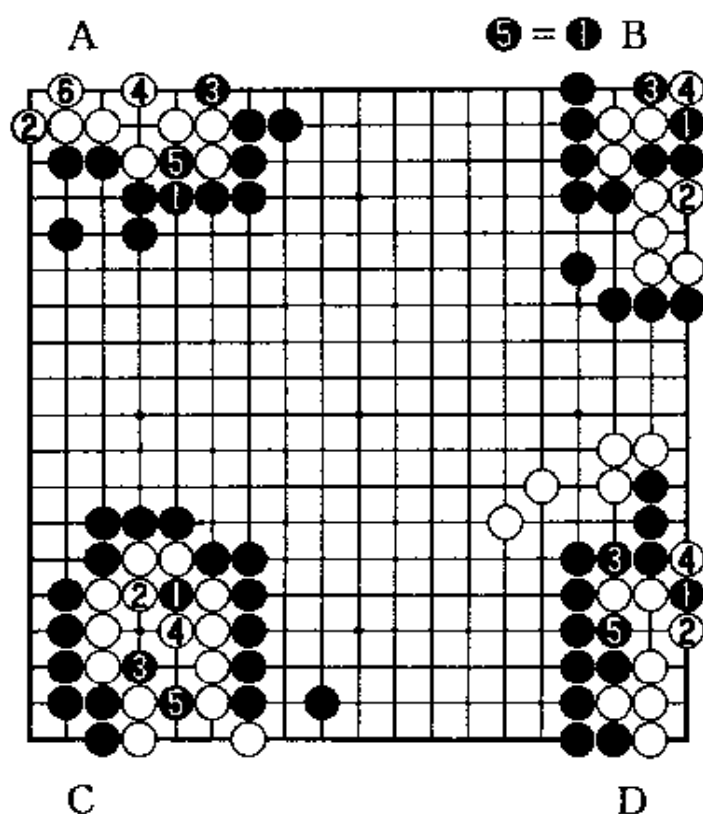
解答

A: 黑 3 是好手，成劫杀。

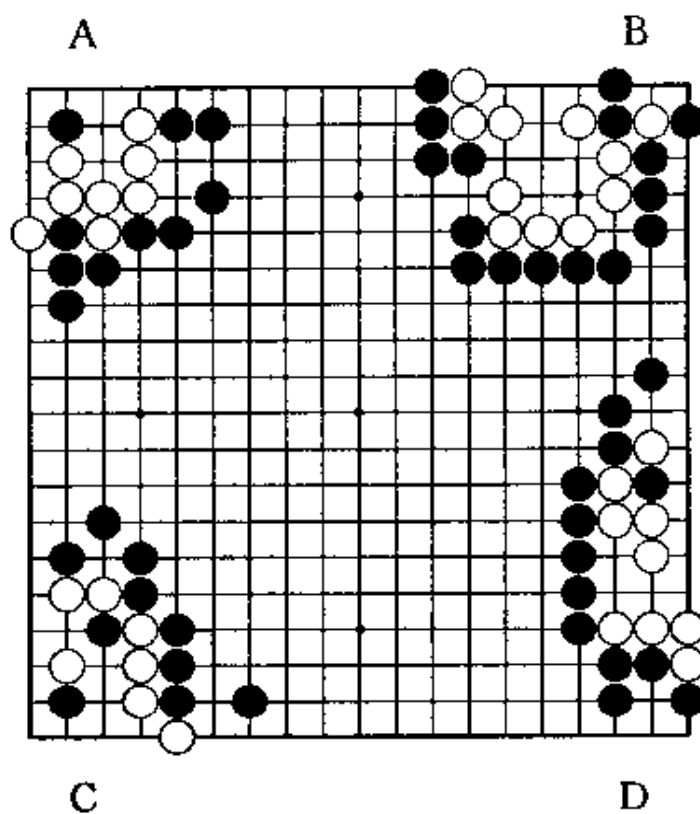
B: 黑 1 弃子是妙手，再 5 提，白做不出两眼。

C: 黑 1、3 直接杀白。

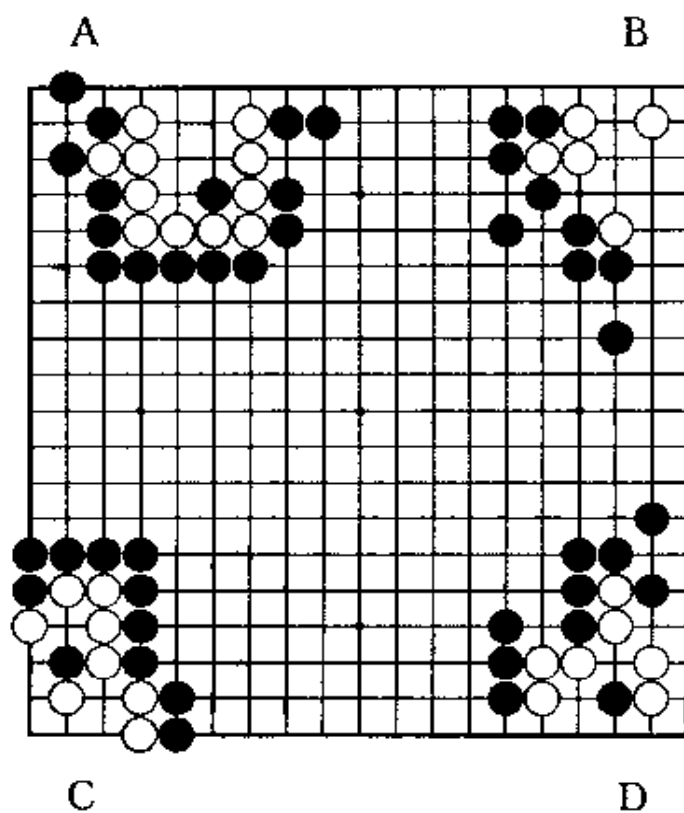
D: 黑 1 是防断破眼的好手，白死。



黑先
A、B：打劫杀
白。
C、D：净杀白
棋。



黑先
A、B、D：要求
净杀白棋。
C：打劫杀白。



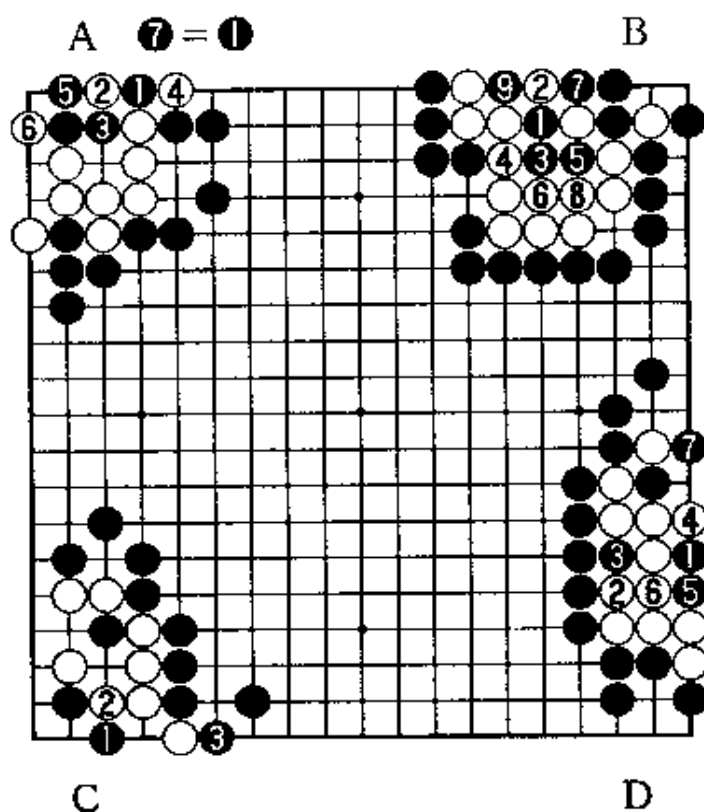
解答

A: 黑 1 扳，以下双方必然成劫。

B: 黑 1 击中要害，白 2 以下成劫。

C: 黑 1 是好手，白已无应手，白被杀。

D: 黑 1 是最强手，有 6 位挖的手段，白 2 补，黑 7 翻吃，白死。



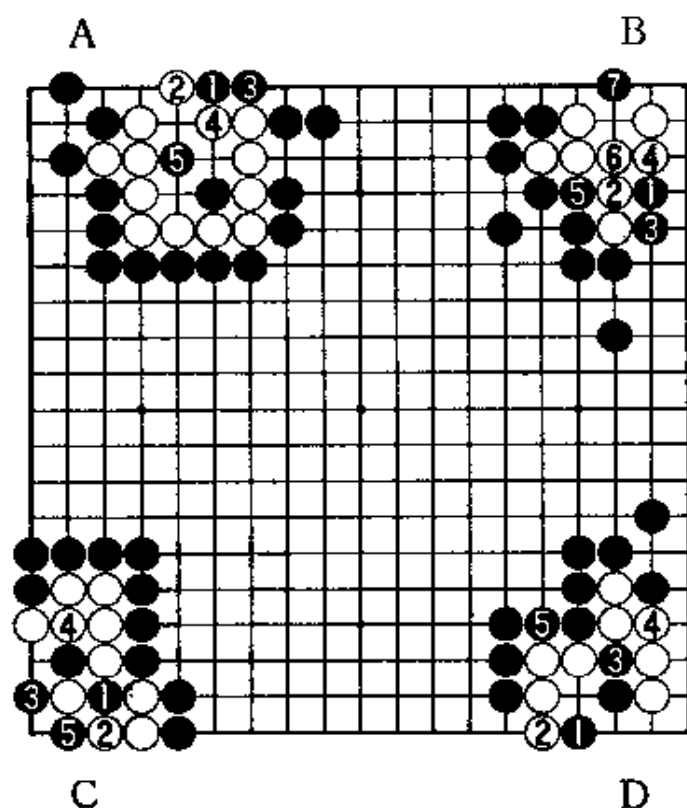
解答

A: 黑 1 点，方向正确，以下至黑 5，白被杀。

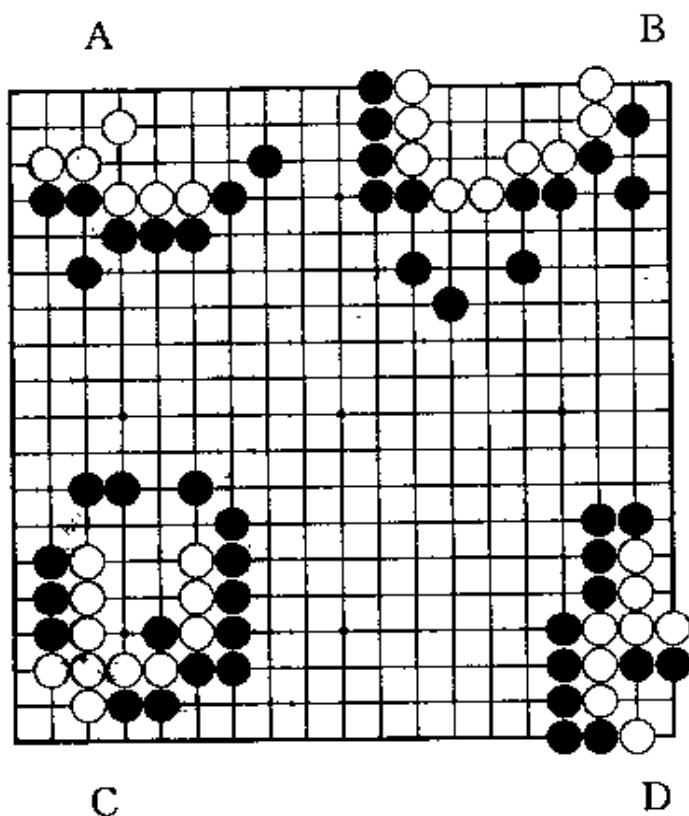
B: 黑 1 是好手，2 位和 3 位见合，白无应手被杀。

C: 黑 3 是要点，5 位扑成劫杀。

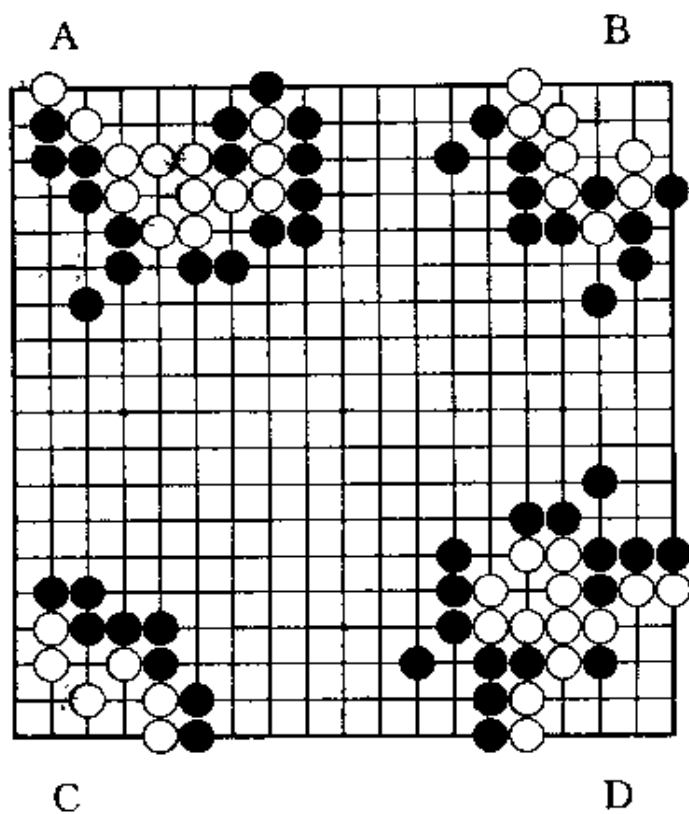
D: 黑 1、3 次序好，白气不够，白被杀。



黑先
全部净杀白棋。



黑先
A: 打劫杀白。
B、C、D: 要求
净杀白棋。



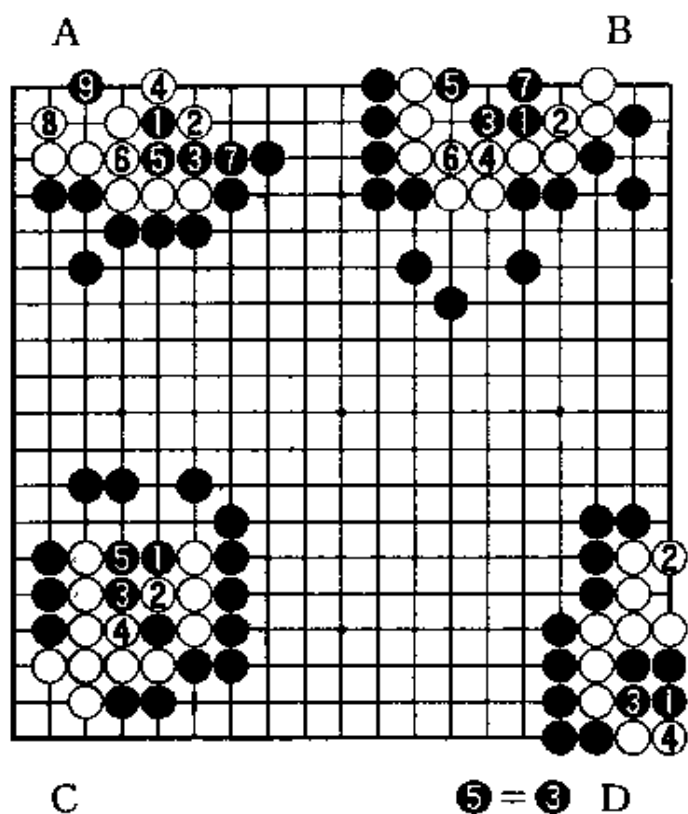
解答

A: 黑 1 是急所，白无法断，白角净死。

B: 黑 1 夹是好手，以下至黑 7，成“刀五”杀白。

C: 黑 1 破眼手法好，白不行。

D: 黑 1 团后可弃子杀白。



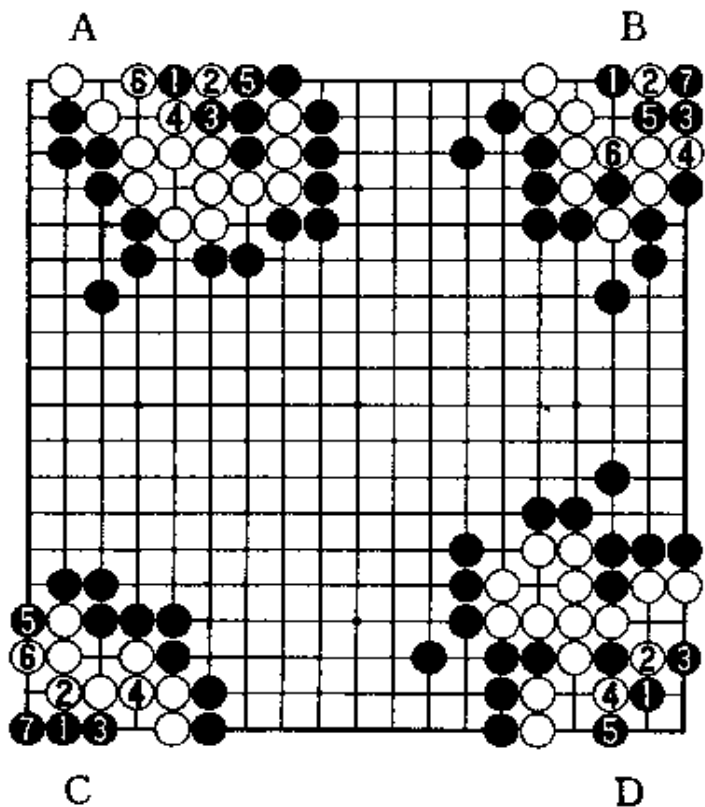
解答

A: 黑 1 必然，结果是打劫杀白。白 2 若 3 位冲，黑可 2 位挡，白将被净杀。

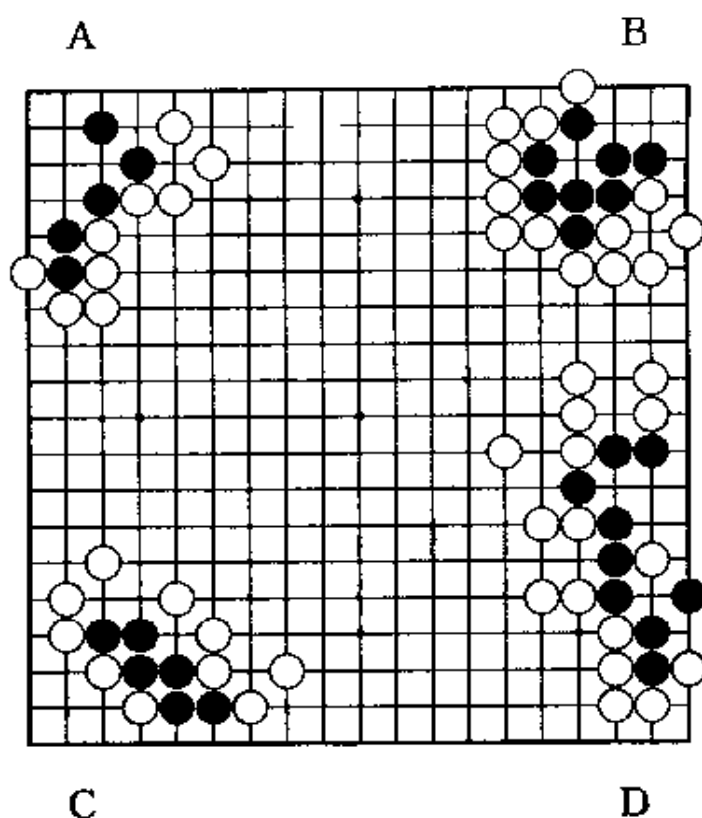
B: 黑 5 吃先手，成“刀五”杀白。

C: 黑 1 是要点，至黑 5 扳，成“盘角曲四”杀白。

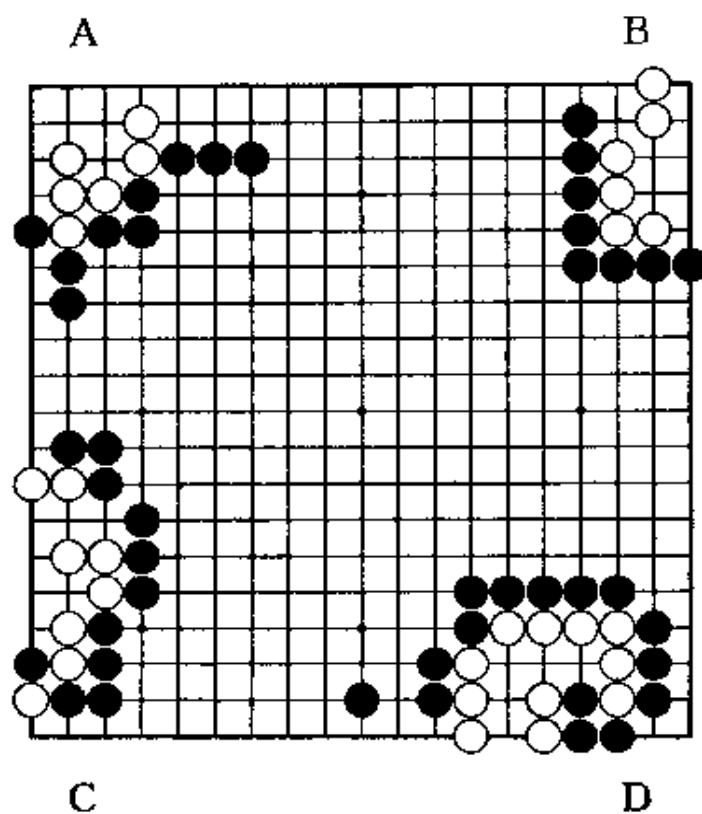
D: 黑 3、5 是连续的好手，白无应手而被杀。



黑先
黑全部净活。



黑先
A: 劫杀白棋。
B、C、D: 要求
净杀白棋。

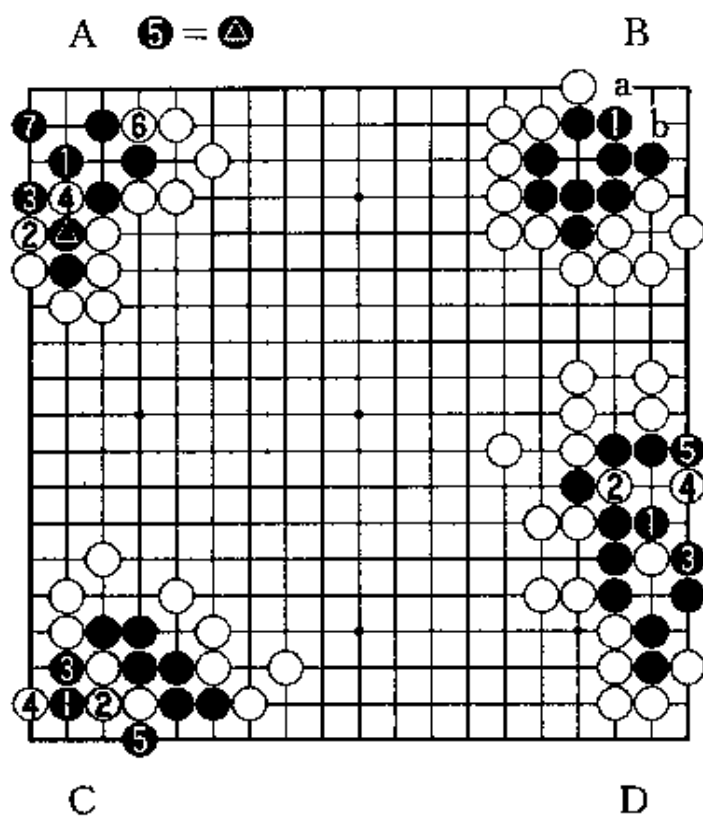


解答
A: 黑 3 是好手，利用“打二还一”活棋。

B: 黑 1 团可活。黑 1 若 a 位扳，白走 b 位，成劫。

C: 黑 1 是要点，至 5 可净活。黑 1 若 2 位吃，白走 1 位，黑不活。

D: 黑 3 是做活好手，至 5 挡，白不能破眼，黑净活。

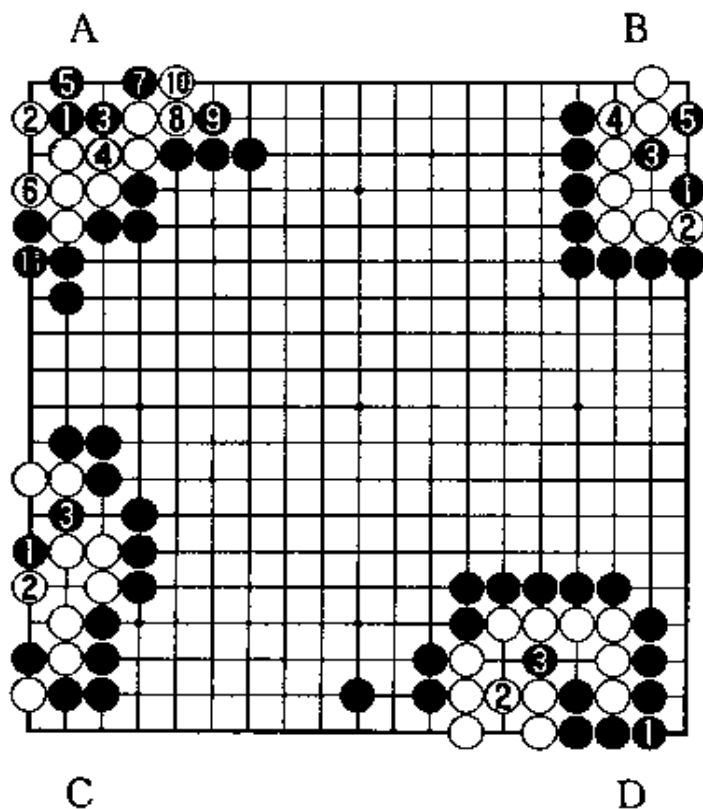


解答
A: 实战常形。黑 1 靠后成缓一气劫。

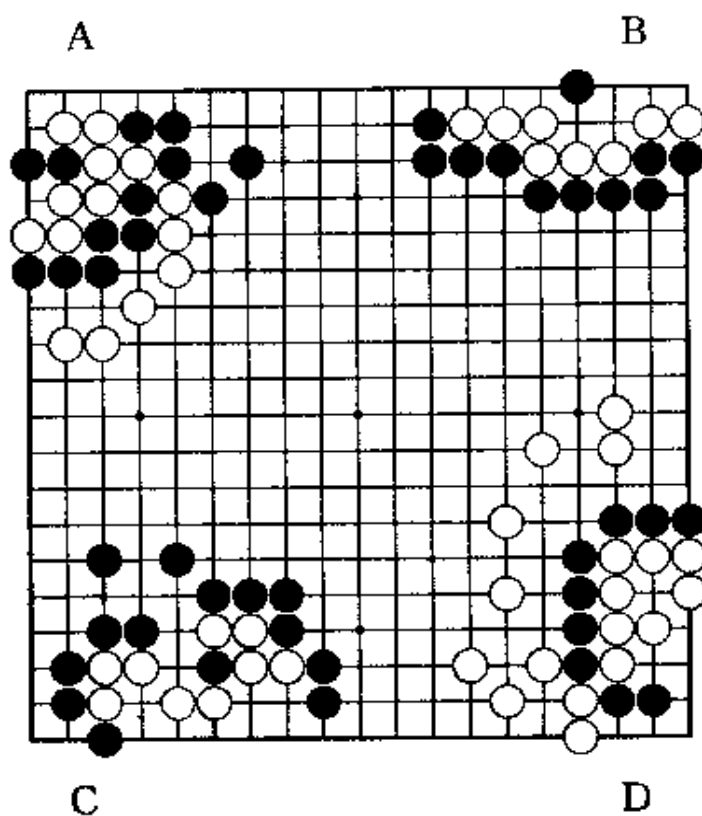
B: 黑 3 是先手，再 5 扳，成“刀五”杀白。

C: 黑 1 顶是急所，再 3 挖，白不能入气而被杀。

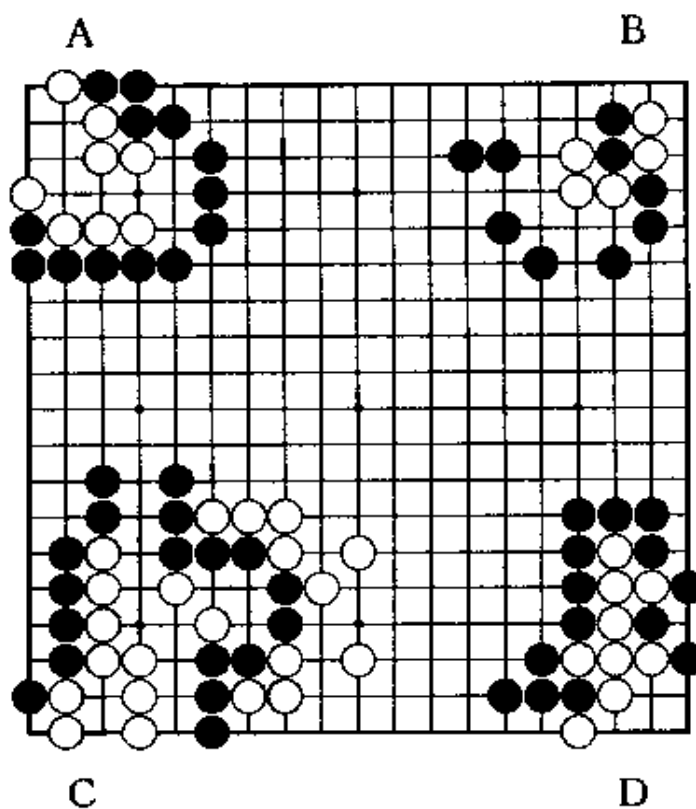
D: 黑 1 粘以静制动，白做不出两眼。



黑先
A、D：打劫杀
白。
B、C：净杀白
棋。



黑先
全部净杀白棋。



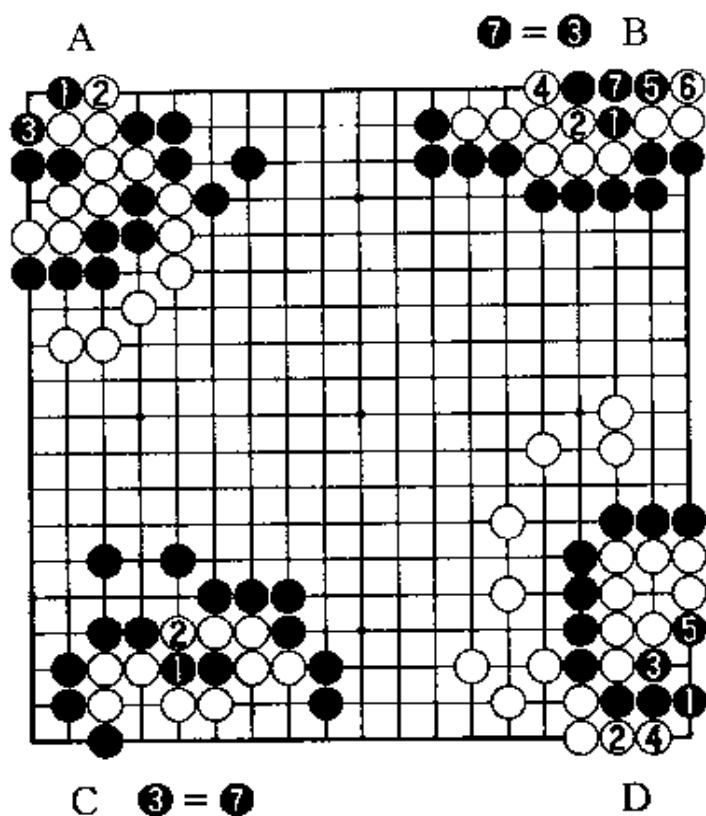
解答

A: 黑 1 夹是收气要点，成劫。白 2 若走 3 位，黑走 2 位，白净死。

B: 黑 3 以下弃子后再点入，是杀白的好手。

C: 黑 1、3 连续弃子，白无应手而被杀。

D: 黑 1 立是要点，结果成打劫。黑 1 若在 3 位收气，白可走 1 位，黑不行。



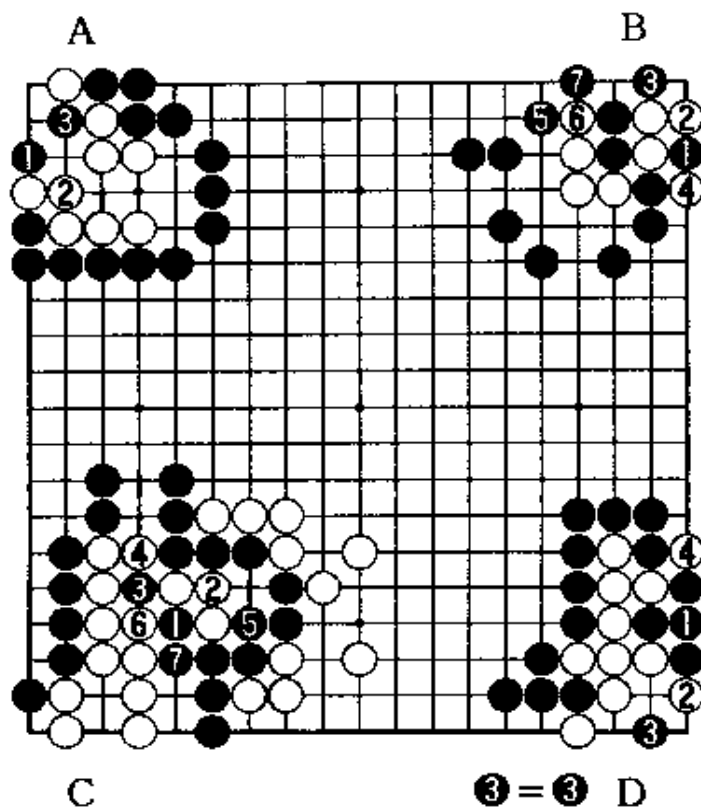
解答

A: 黑 1 打吃避免成劫，白被杀。

B: 黑 1、3 利用“打二还一”杀白。

C: 黑 1、3 是破眼防断的好手，白被杀。

D: 黑 3、5 两点之后，白只有一眼。



第三章 手筋训练

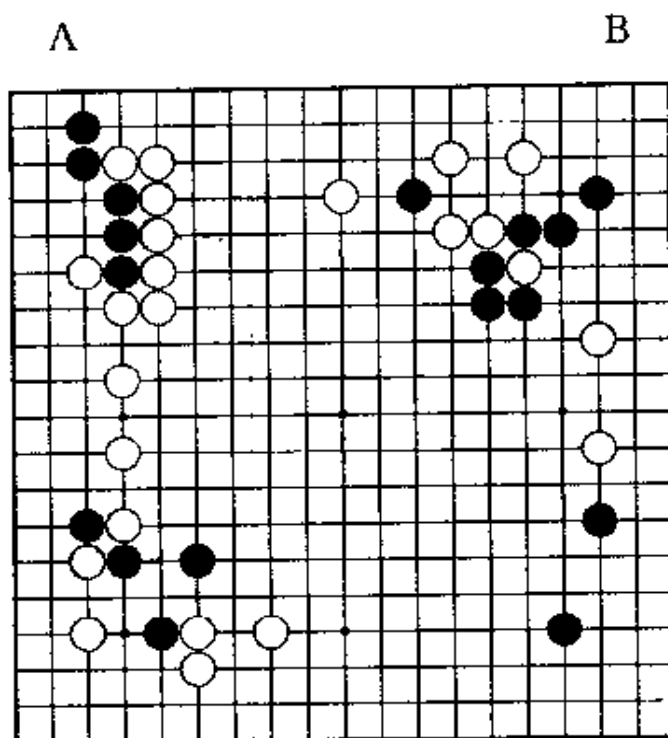


手筋很重要，因为手筋是此棋型、此局面时应该走的关键的一招，往往也是惟一的一招。对局者只有熟练地掌握了这些手筋，方能随机应变，应对自如，克敌制胜。

围棋手筋丰富多彩，种类繁多。可以毫不夸张地说，从序盘到终盘，手筋无处不在。

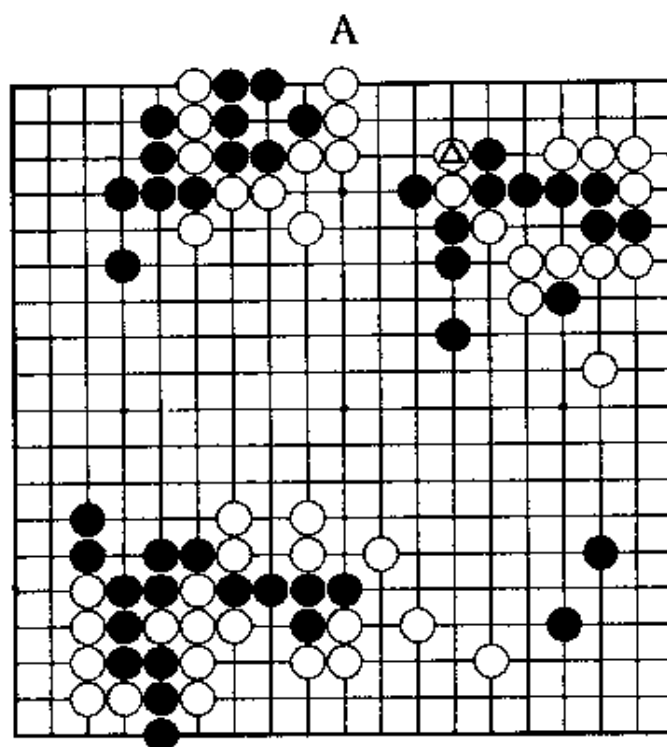
本章的训练题，是选择那些与死活相关的手筋来加以练习，以帮助学棋的朋友提高攻杀能力。

黑先
 A、B：请走出局部最佳应手。
 C：白扭断，黑怎么办？



C

黑先
 A：白△子逃出，黑角上数子有救吗？
 B：黑有好手救出五子。



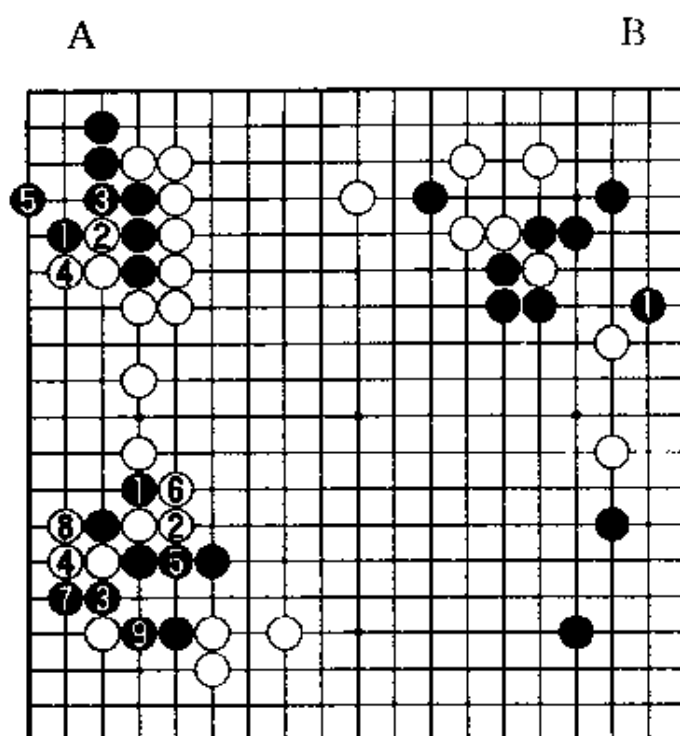
B

解答

A: 黑 1 正确, 是最好补活的手法。

B: 黑 1 是步值得学习的好手!

C: 黑 1、3 次序好; 白 6 若走 7 位, 黑可 6 位征吃。

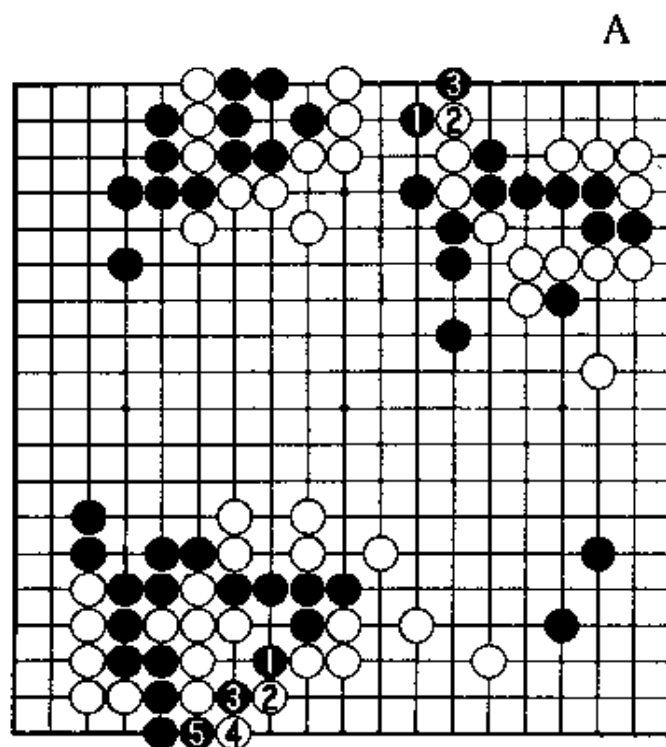


C

解答

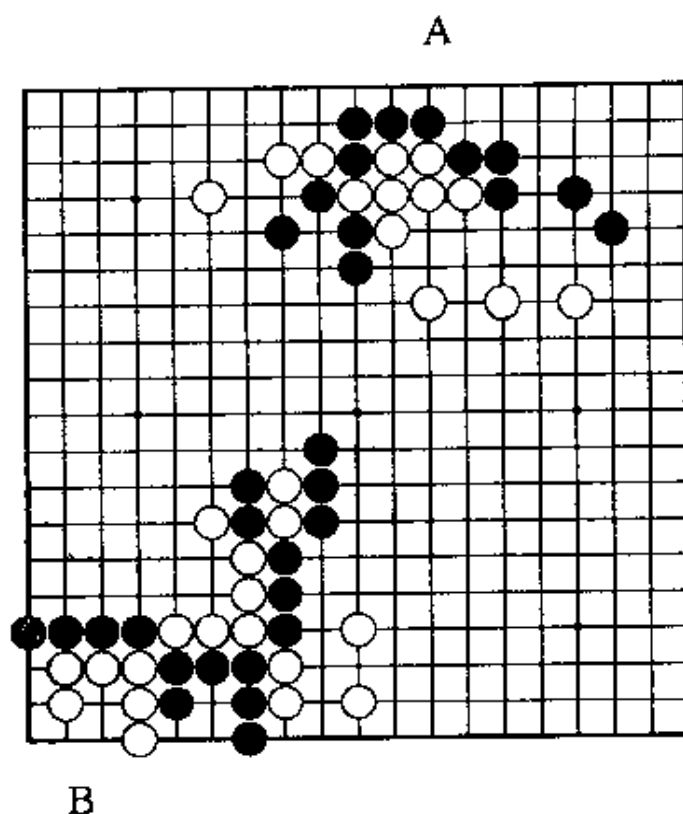
A: 黑 1、3 漂亮! 白棋逃不掉。

B: 黑 3 是关键, 5 断吃, 白“接不归”。

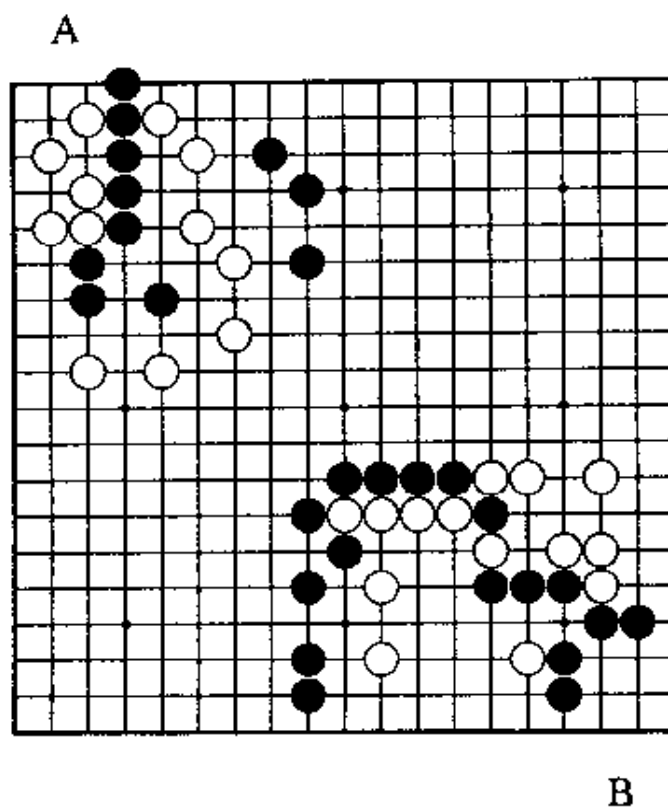


B

黑先
 A: 黑可把白上
 边一团子吃掉。
 B: 请利用 ● 子
 杀白。



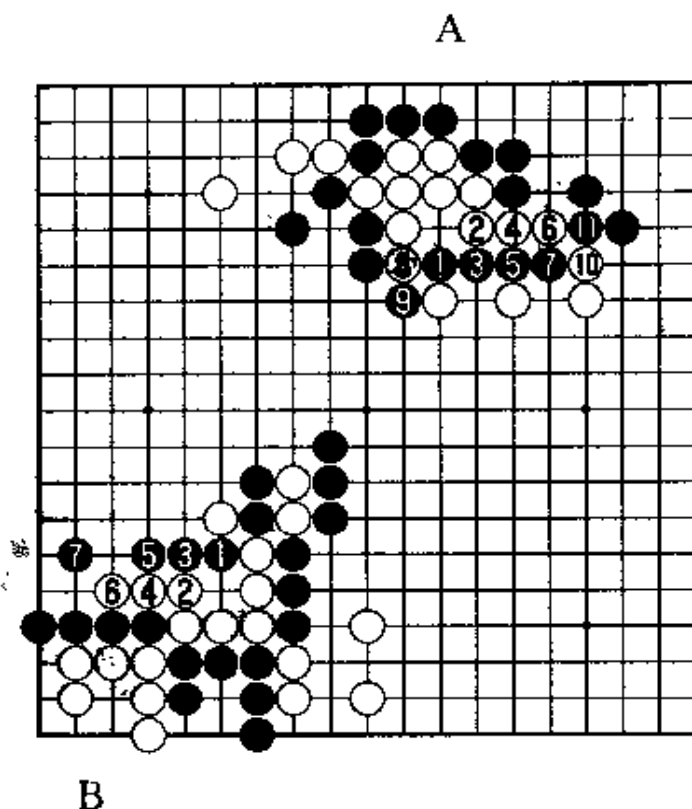
黑先
 A: 黑可联络。
 B: 黑能否将下
 边大空围住。



解答

A: 黑 1 是此时惟一的一手棋，白 2 作最强抵抗，黑 3 以下一气呵成，把白棋吃掉了。

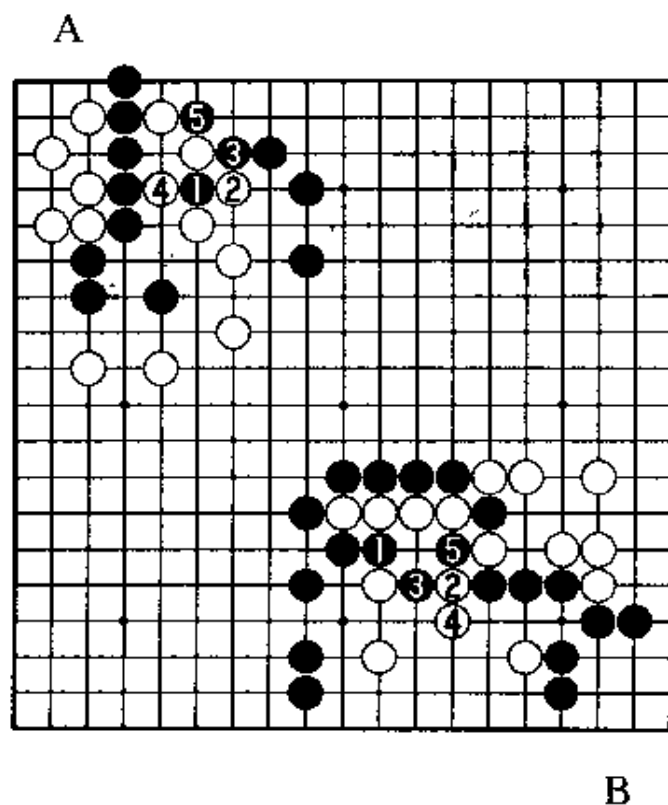
B: 黑 1 正确，黑 7 关键，白棋被杀。



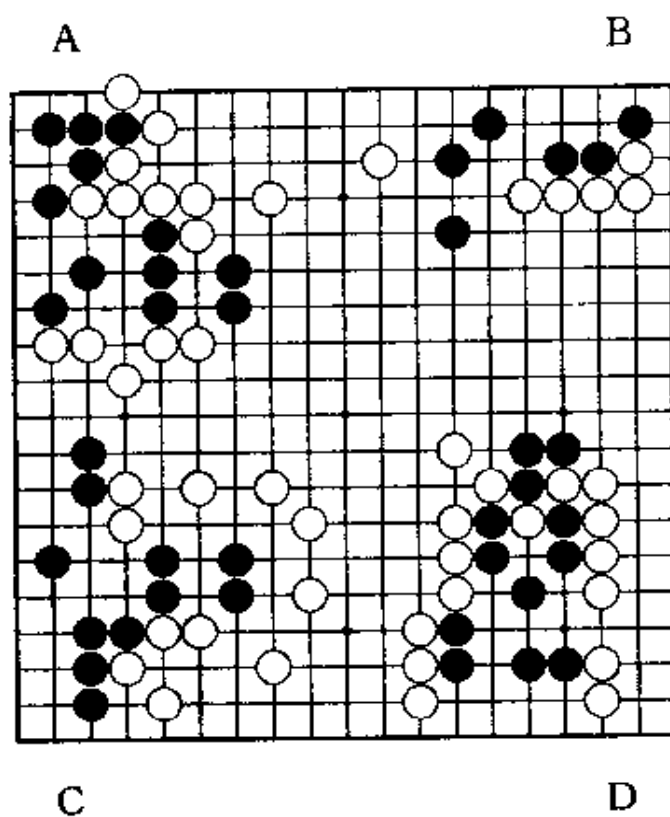
解答

A: 黑 1 挖手筋，3、5 也较为常见，黑实现了联络。

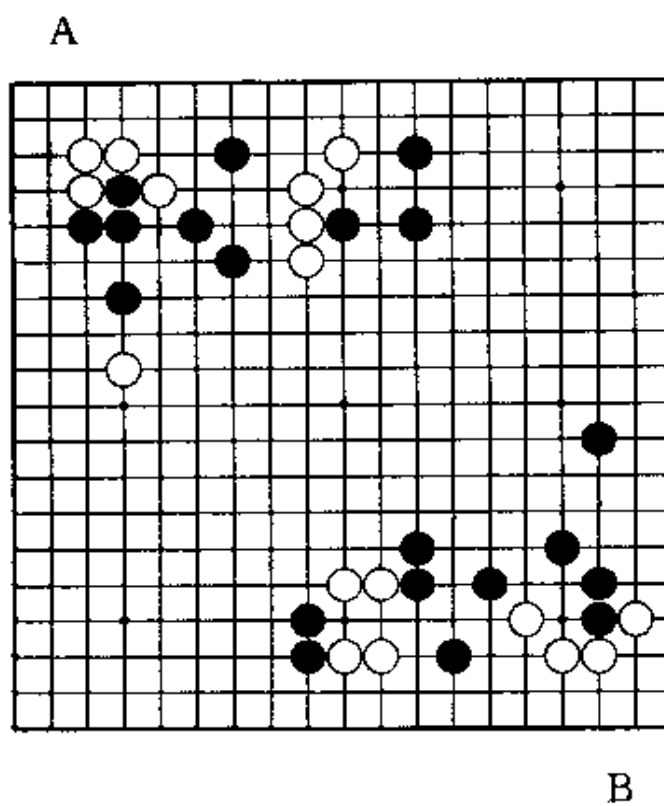
B: 黑 1 冲必然，白 2 虎时，黑 3 挖手筋，黑 5 扑后，黑守住了下边的大空。



白先
请将黑棋分断。



白先
白棋如何联络？



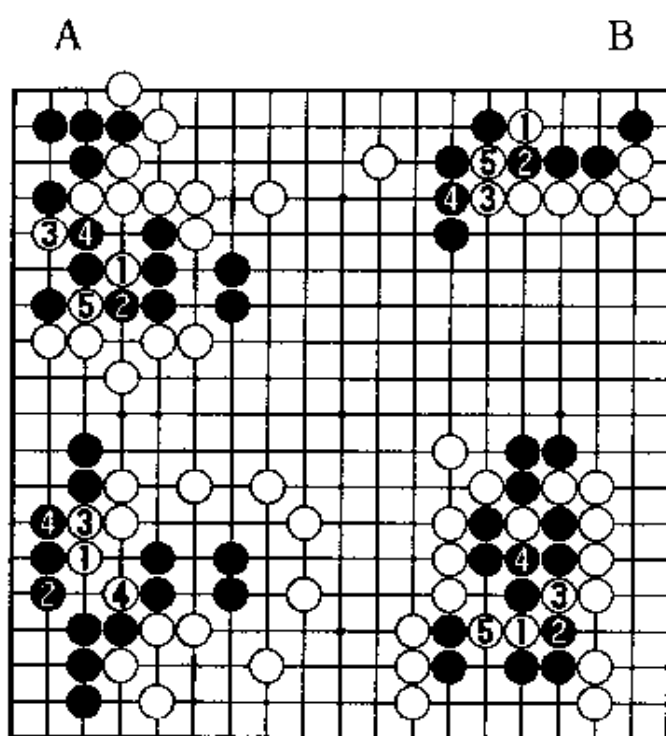
解答

A: 白 1 挖手筋，黑无论打哪边都被分断。

B: 白 1 跨常见手法，黑被分断。

C: 白 1 小尖抓住黑的毛病，将黑分断。

D: 白 1 挖，黑无法联络。



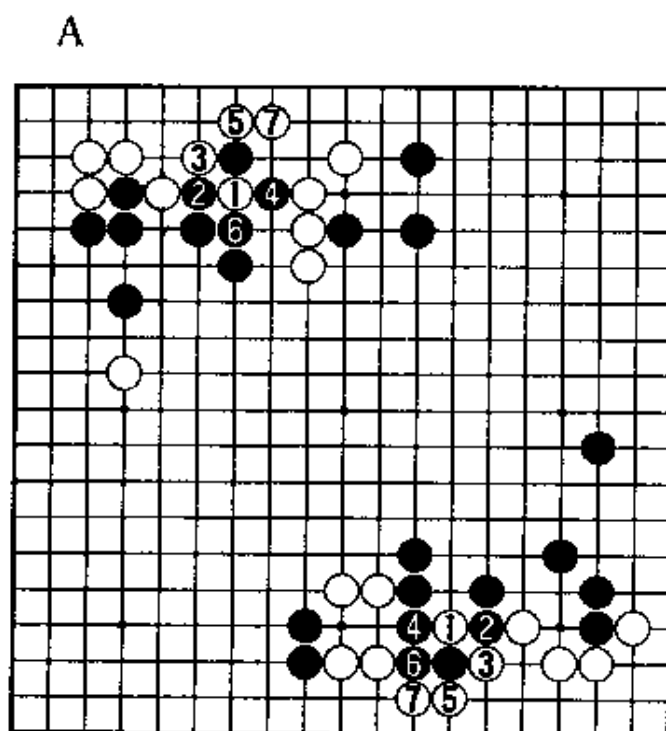
C

D

解答

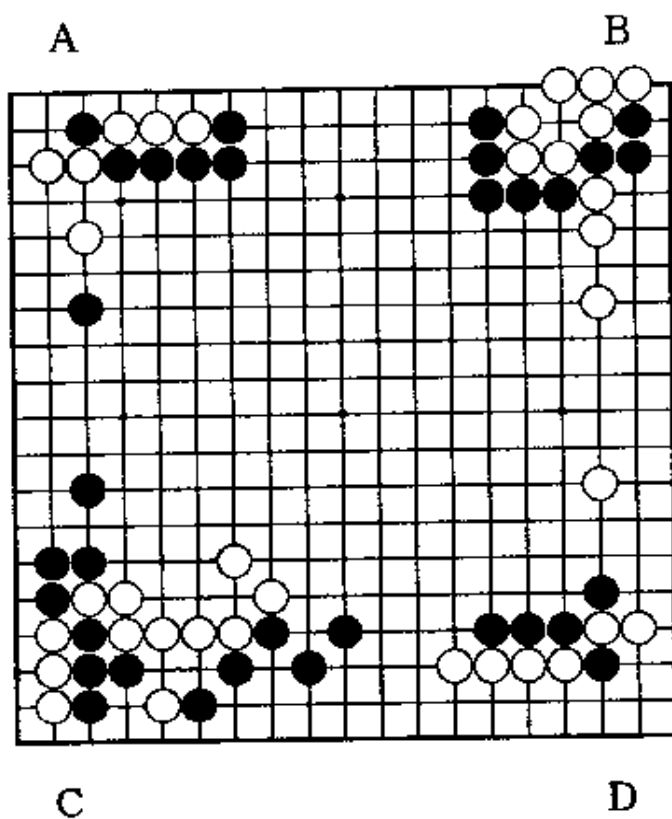
A: 白 1 是必然的一手棋，以下至白 7，黑无法阻止白渡过。

B: 白 1 跨，黑 2 后白 3、5、7 渡过。黑 2 若从 4 位冲，白 6 位断即可。

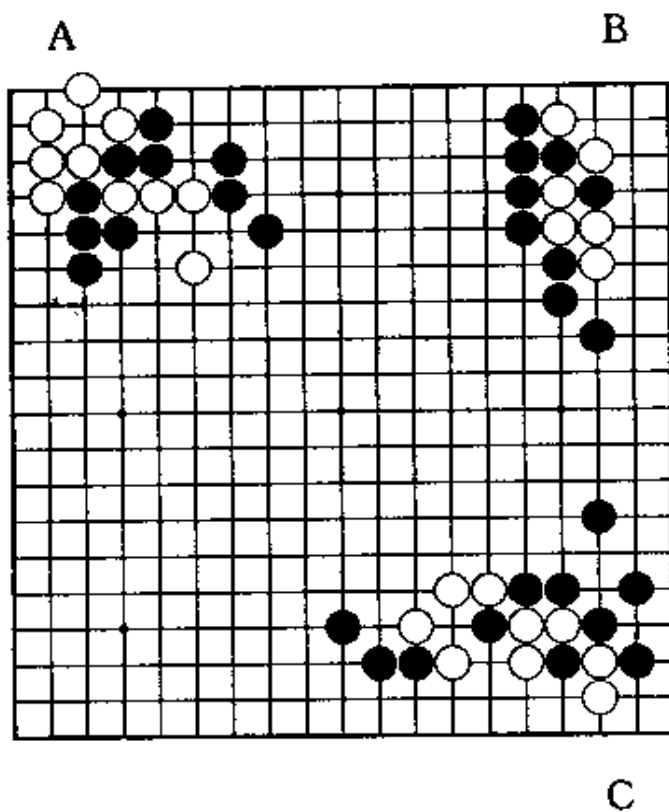


B

黑先
 A、B：黑有手段
 可成劫。
 C：黑可联络。
 D：局部黑该如何
 处理？



黑先
 A：黑可救出四
 子。
 B：黑可劫杀白
 角。
 C：黑有好手搜
 刮白下边。

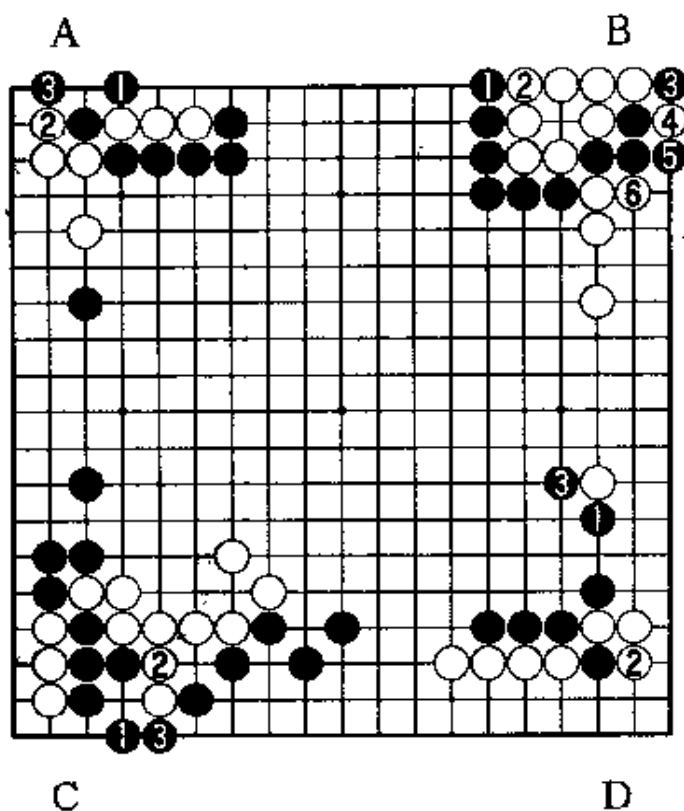


解答
A: 黑 1、3 劫杀白棋。黑 1 若走 3 位小尖, 白则 1 位立, 黑失败。

B: 黑 1、3 正确, 成打劫。

C: 黑 1 小尖巧手, 可连回。

D: 黑 1 靠腾靠, 白 2 只好拐吃一子, 黑 3 扳住, 局部成功处理。白如走 3 位, 黑走 2 位, 白二子被吃。

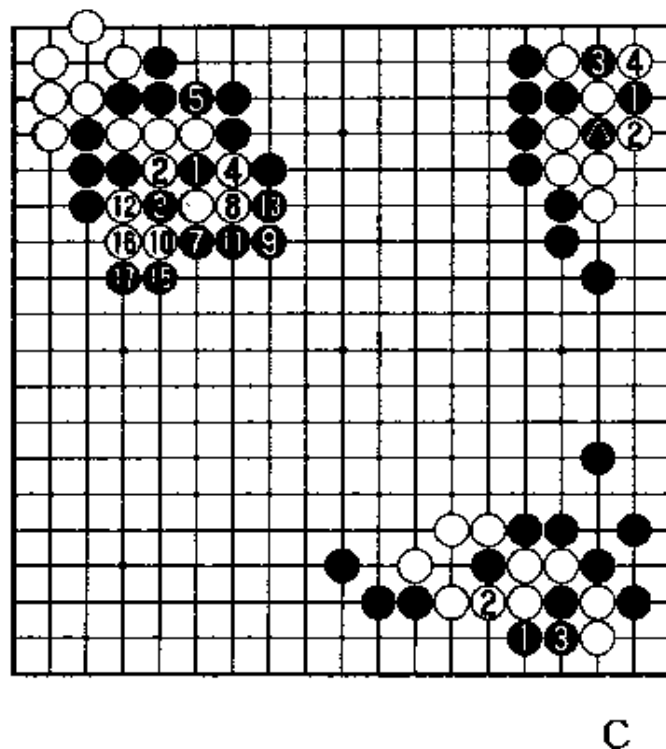


A ⑥ = ① ⑭ = ① ① = △ B

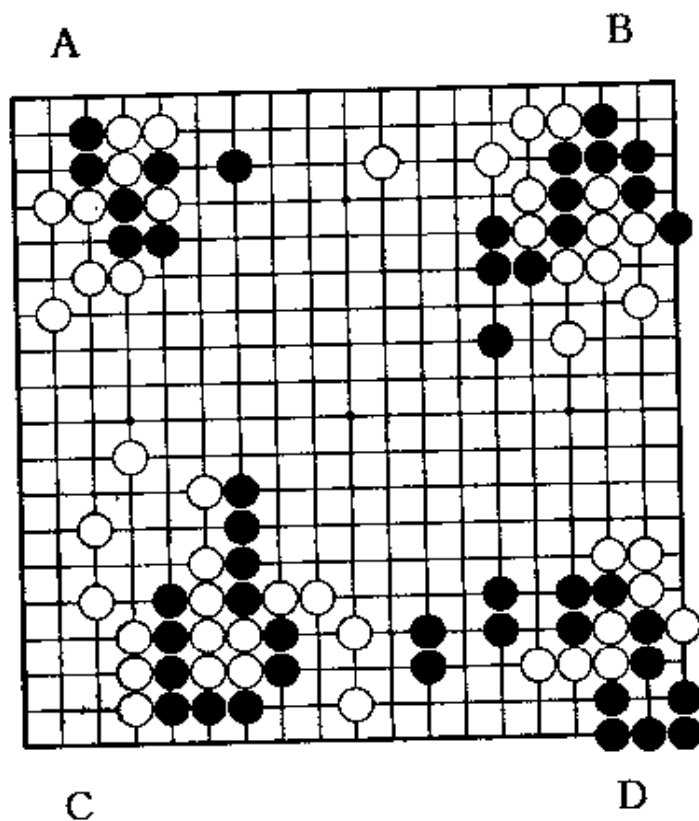
解答
A: 黑 1 必然。9 位枷是关键, 将黑征死。

B: 黑 1 最强手, 劫杀白角。若从 3 位打, 白则 1 位立, 白可活。

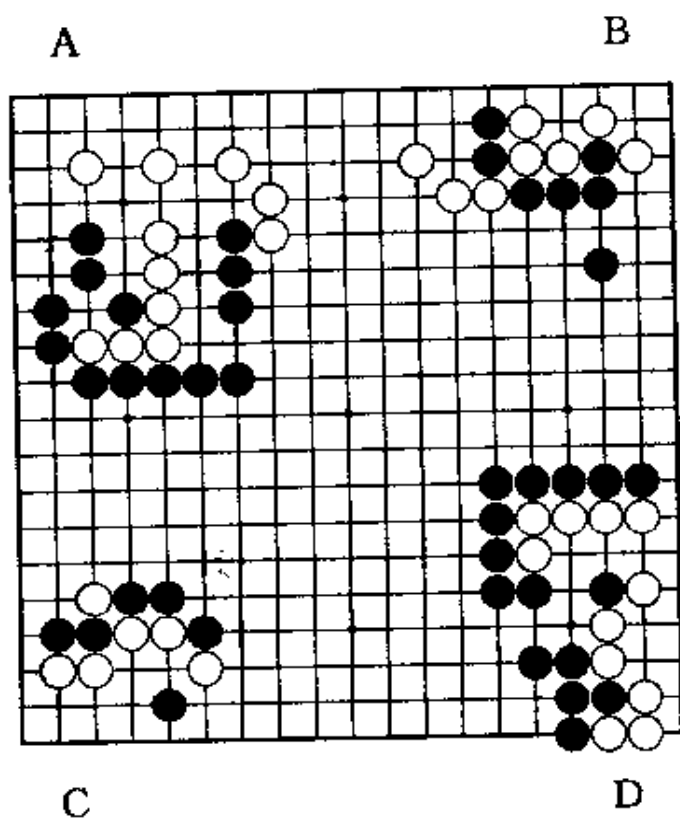
C: 黑 1 获得最大便宜。



黑先
 A: 局部定型。
 B: 黑角可活。
 C: 黑可吃白六子。
 D: 黑该如何收气?



黑先
 A: 白棋形有缺陷，黑要找出要点。
 B: 对杀收气。
 C: 局部如何定型。
 D: 黑可获取便宜。



解答

A: 黑 1 最强应手, 黑 5 提两子舒畅。

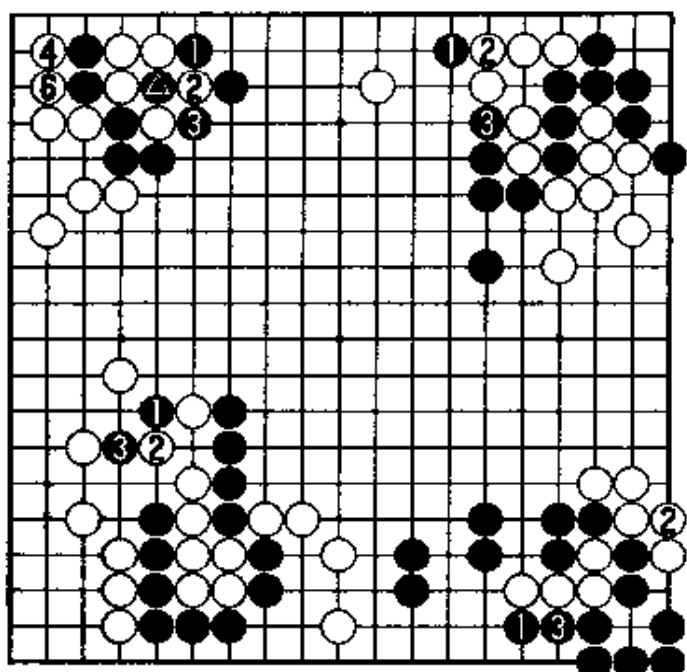
B: 黑 1 点惟一的一手棋, 白无应手, 黑 3 后白二子被吃。

C: 黑 1 夹是手筋, 3 位挖后白六子无法连回。

D: 黑 1 紧住气是好手! 走其他任何地方都会被白 2 粘住, 吃通后将四子连回。

A ⑤ = ⑤

B



C

D

解答

A: 黑 1 挖漂亮! 白无论打哪边, 黑都可以冲下去。

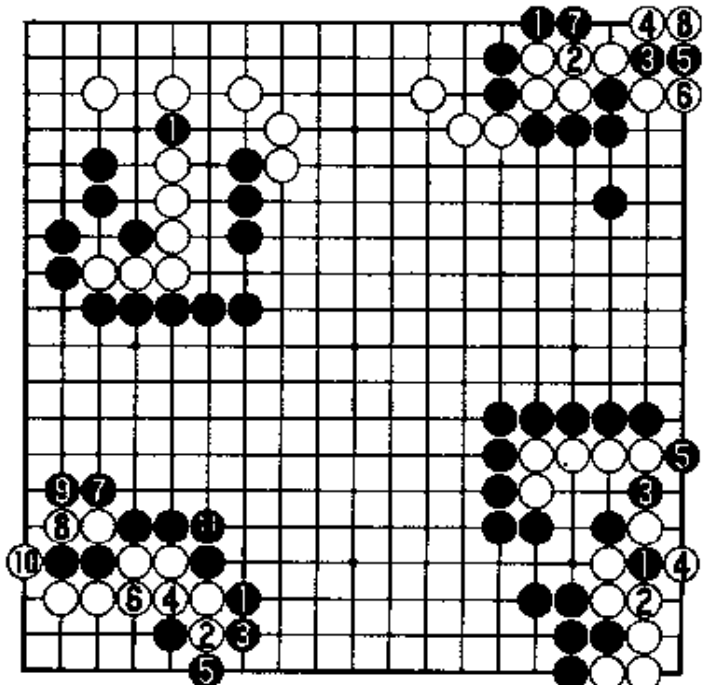
B: 黑 1 打, 再 3 断是正确的次序, 以下至黑 9 扑, 黑快一气杀白。

C: 黑 1 以下是非常好的次序, 以最妥善的办法走厚了外边。

D: 黑 1 断将白五子分断, 在此局部获得了最大的便宜。

A

⑨ = ⑤ B



C

D

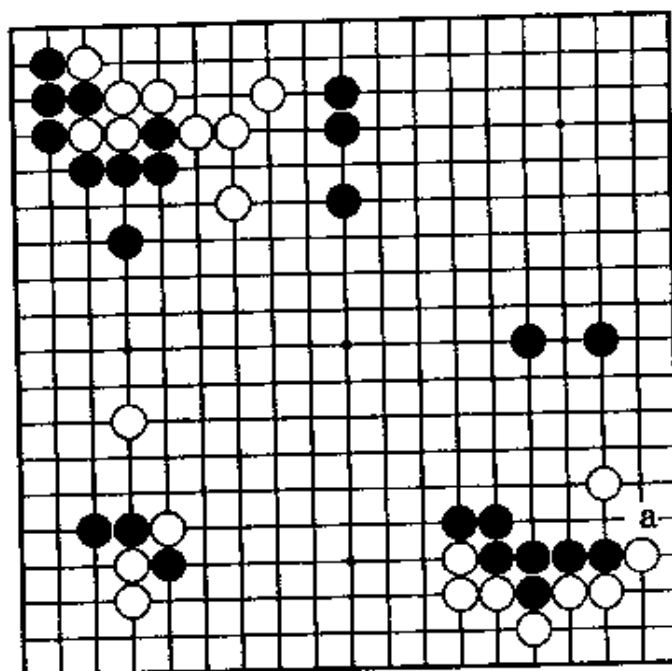
黑先

A: 如何对白进行攻击?

B: 定式的一型, 黑该如何处理?

C: 黑 a 位扳随手, 请考虑此局部正确的行棋次序。

A



B

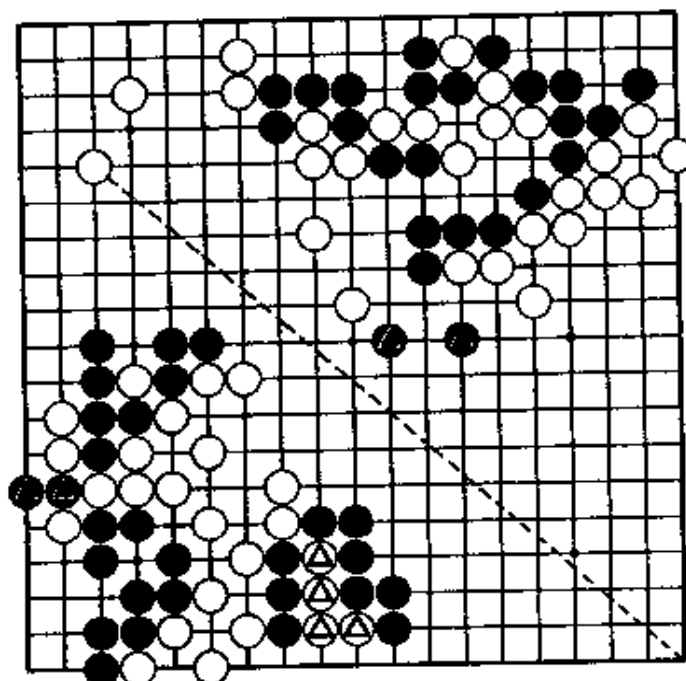
C

A

白先

A: 白可将黑●子分断。

B: 白能否将黑●子吃掉, 并将白△子救回? 希望两处均走到, 请考虑。



B

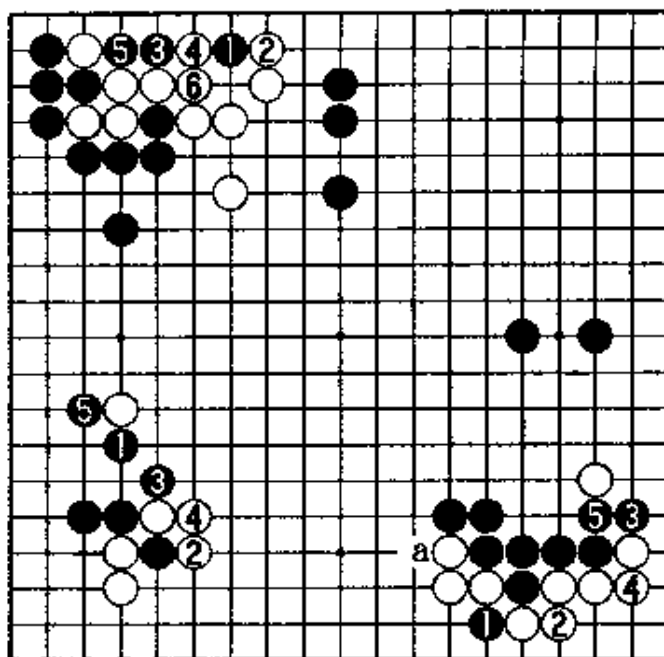
解答

A: 黑 1、3 连环手段，白根据地被搜刮。

B: 黑 1 靠是常用的腾挪手段。

C: 黑 1 断先手取得便宜，再 3 扳。a 位一带先手很多。

A



B

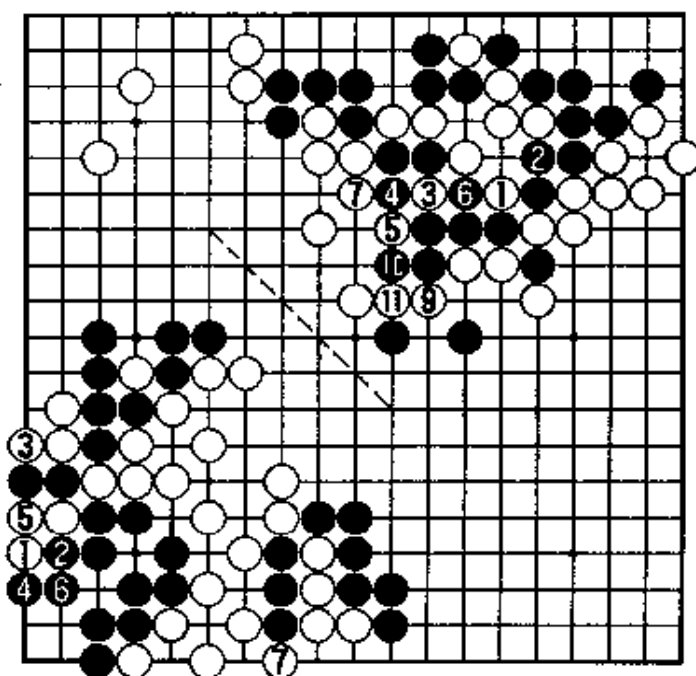
C

A ⑧ = ③

解答

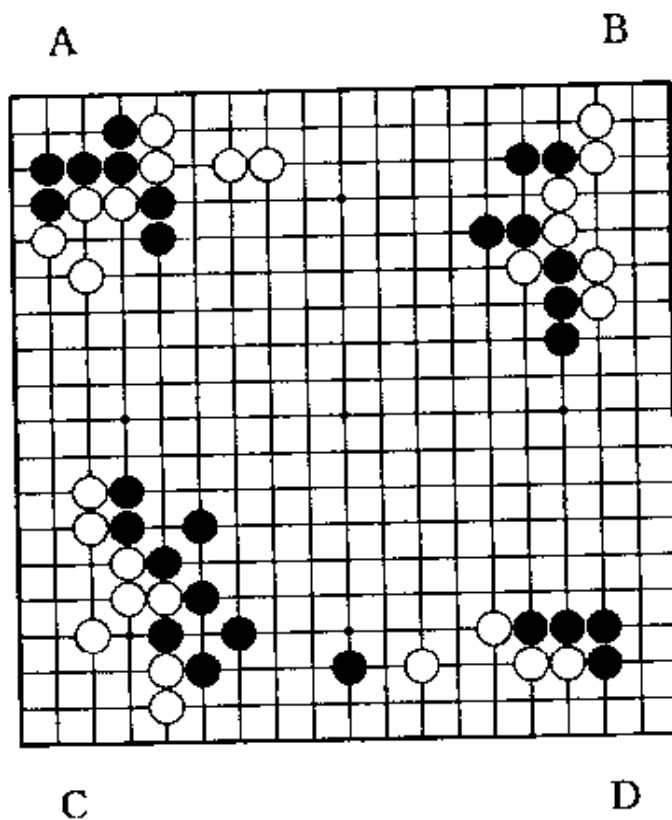
A: 白 1、3 均为先手包吃，再 9 位打吃，黑二子被断。

B: 白 1 巧手，先手吃二子后再走 7 位，两处都走到了。

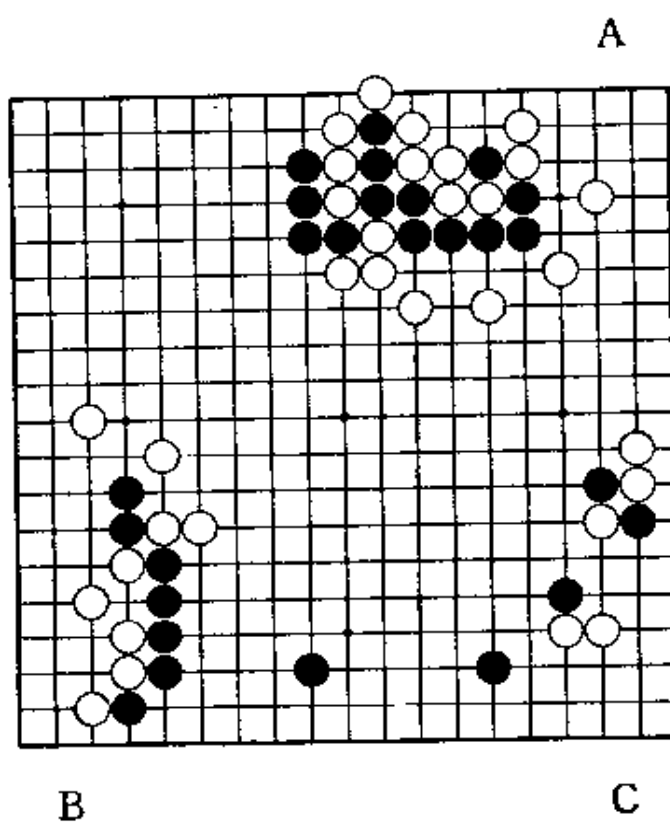


B

黑先
 A: 黑有好手段
 攻击白棋。
 B、C: 黑可试应
 手获取便宜。
 D: 如何攻击白
 四子?



黑先
 A: 黑数子有救
 吗?
 B: 黑二子可活
 出。
 C: 局部黑如何
 处理?



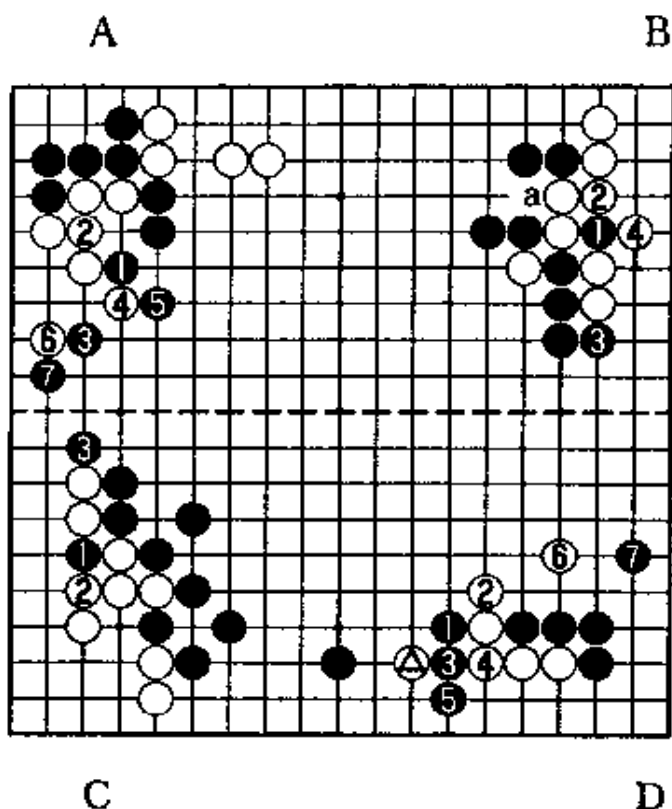
解答

A: 黑 1 正常, 3 位小飞是值得学习的一手, 十分常见。

B: 黑 1 断 3 拐先手便宜。白 2 如 4 位打吃, 则 a 位断点不成立, 黑亦有所获。

C: 黑 1 先断, 再 3 扳, 白难受。

D: 黑 1 夹常用, 黑 3、5 冲下, 分断白△子, 获得便宜。

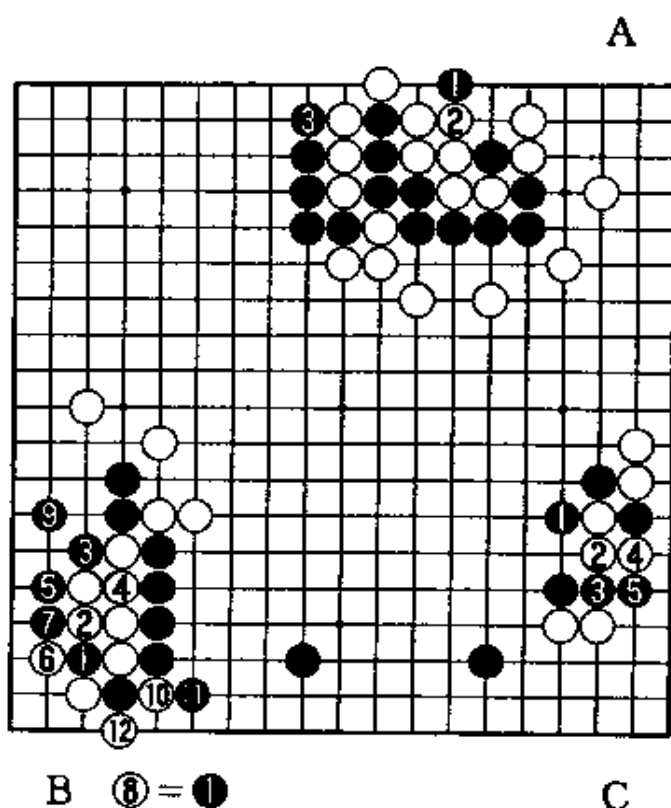


解答

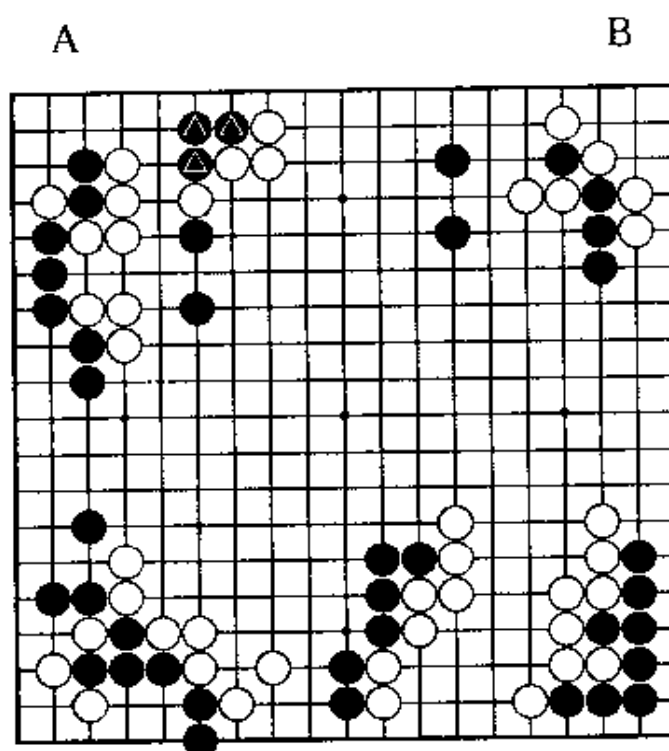
A: 黑 1、3 利用白棋形上的缺陷吃白接不归, 连回几子。

B: 黑 1、3 是常见的手段, 黑棋活了。

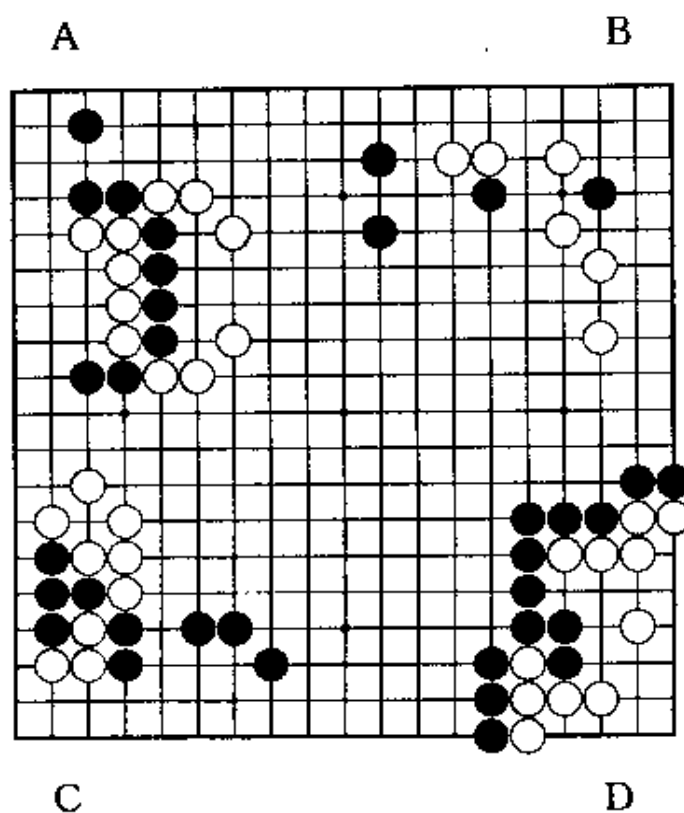
C: 黑 1 以下必然, 这是此形常见的处理手法。若从 2 位打则失败。



- 黑先
- A: 如何救出黑
▲子?
- B: 白角很薄,
黑有手段。
- C: 黑该如何补?
- D: 黑怎样收官?



- 黑先
- A: 对杀黑如何
收气?
- B: 白角有棋。
- C: 黑可吃白。
- D: 黑有好手取
得便宜。



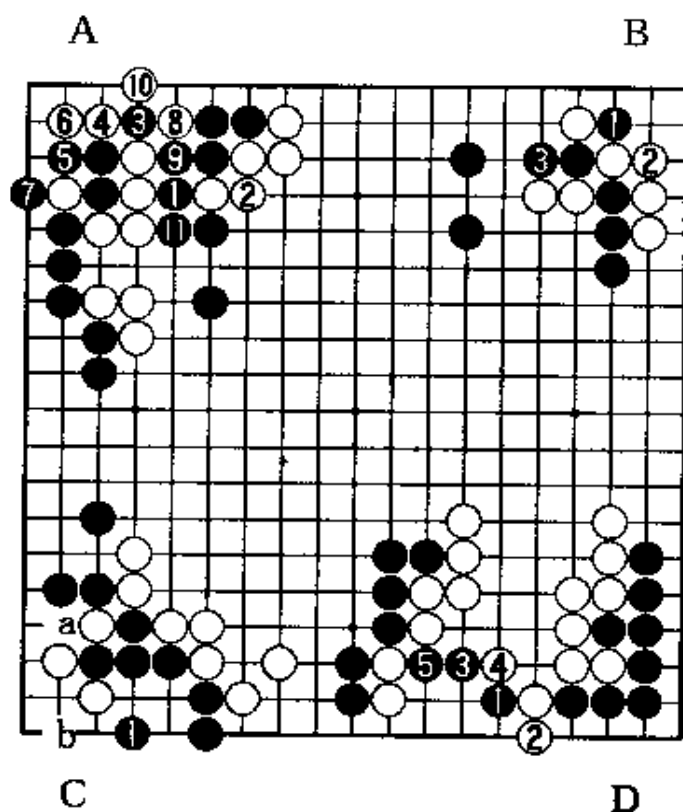
解答

A: 黑 3 扳弃子
好手, 9 吃可联络。

B: 黑 1 断吃妙
手, 3 可逃出。

C: 黑 1 补正确,
白角不能活。黑若在
a 位提, 白可 b 位虎
做成劫活。

D: 黑 3 好手,
两断必得其一。



A ⑨ = ①

B

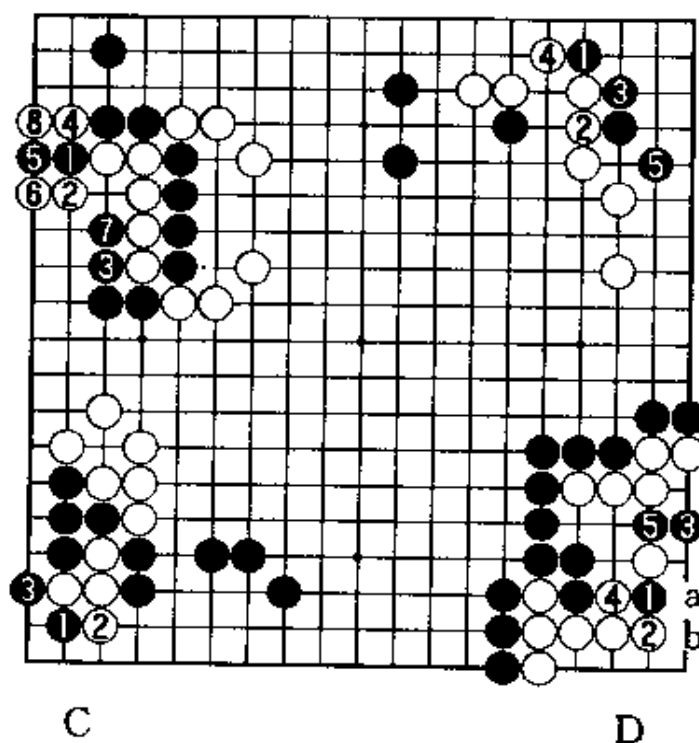
解答

A: 黑 1、3 收气
要点, 9 扑, 白死。

B: 黑 1 托, 绝
妙! 3 挡可活角。

C: 黑 1 可杀白。

D: 黑 3 好手!
黑 5 冲后, 白五子被
吃。白 4 若 5 粘, 黑
走 4 位, 白 a、黑 b,
白全体打劫。



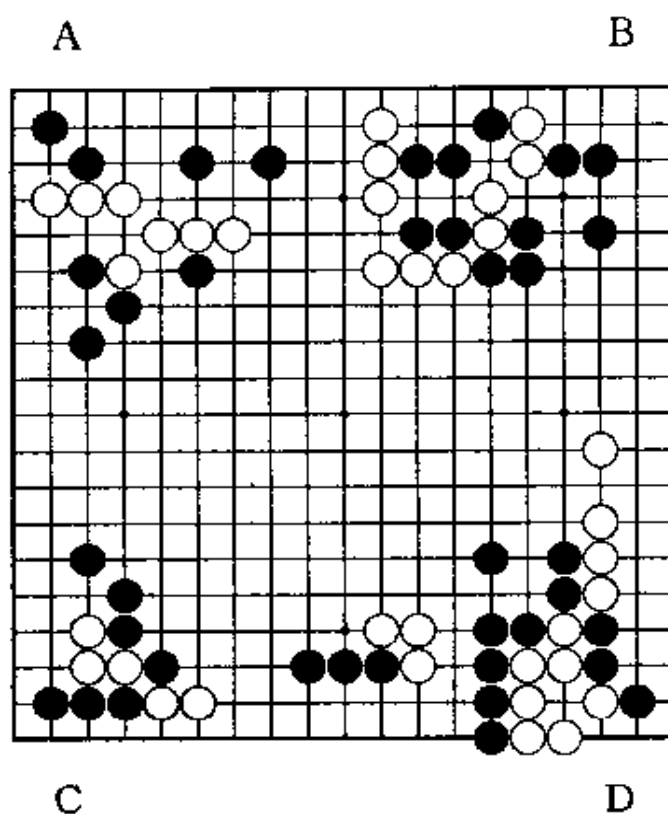
白先

A: 黑并未完全
联络，白可分断黑棋。

B: 对杀收气，
白需找出要点。

C: 利用被包围
的白三子，白可将下
边黑三子吃掉。

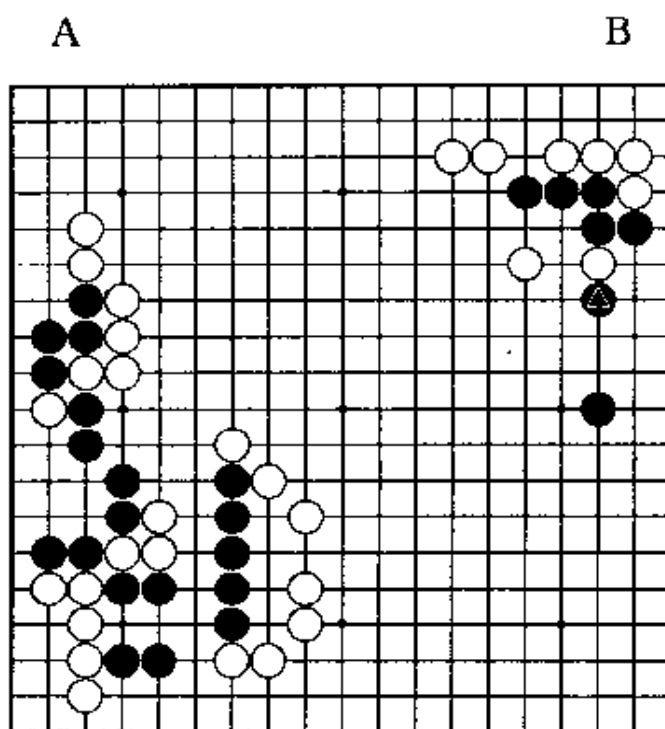
D: 请净吃黑三
子。



白先

A: 白三子若能
逃出，黑大块不活。
结果是打劫。

B: 黑●子企图
夹过，白如何处理？

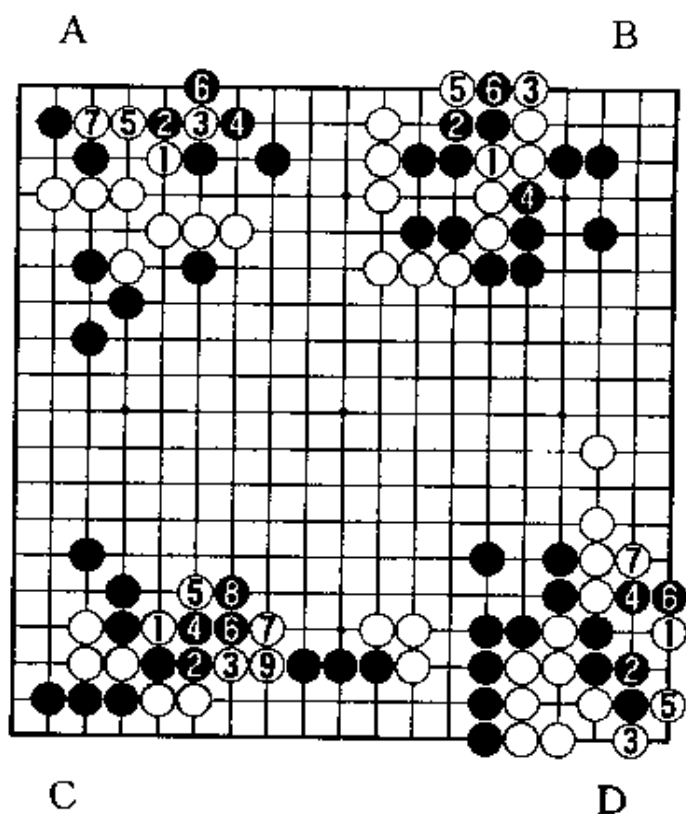


解答
A: 白 1、3 靠断，黑无应手，白成功分断黑棋。

B: 白 1、3 是要点，黑气不够。

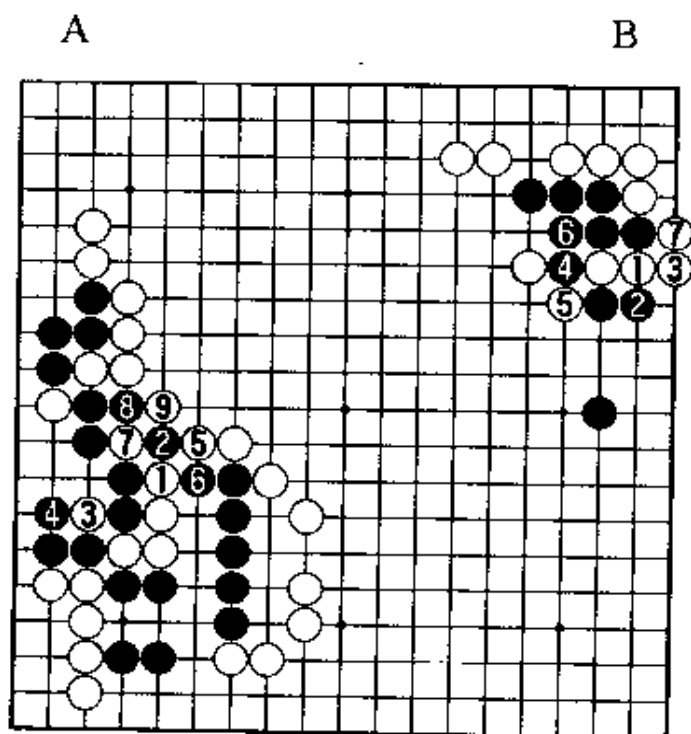
C: 白 5 包打好手，至 9 粘，黑三子被吃。

D: 白 1 是收气急所，黑不行。



解答
A: 白 1 冲，白 3 断后再 7 位扑，黑不能粘，成劫。

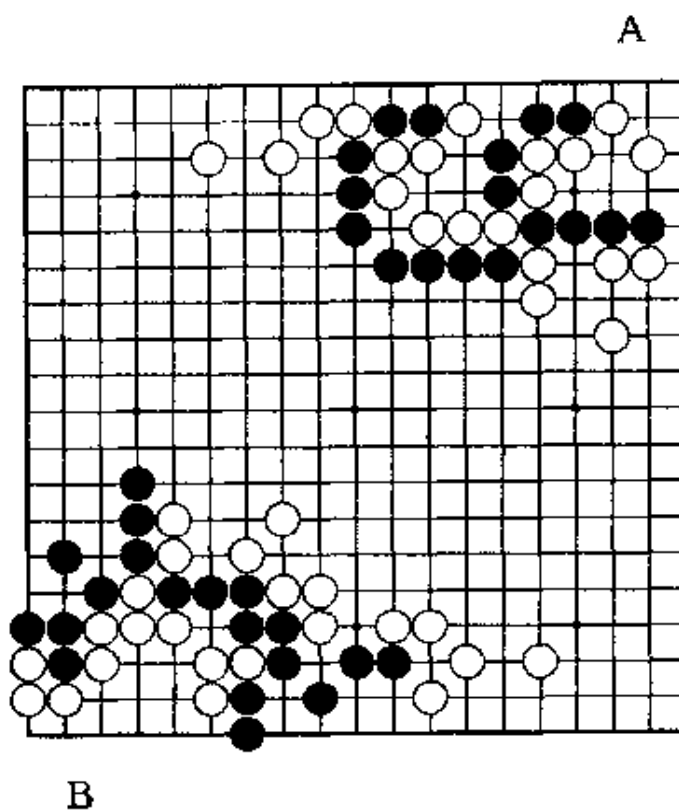
B: 白 1、3 立，白 5 断打，再 7 位渡，局部战斗白充分有利。



黑先

A: 黑棋有救。

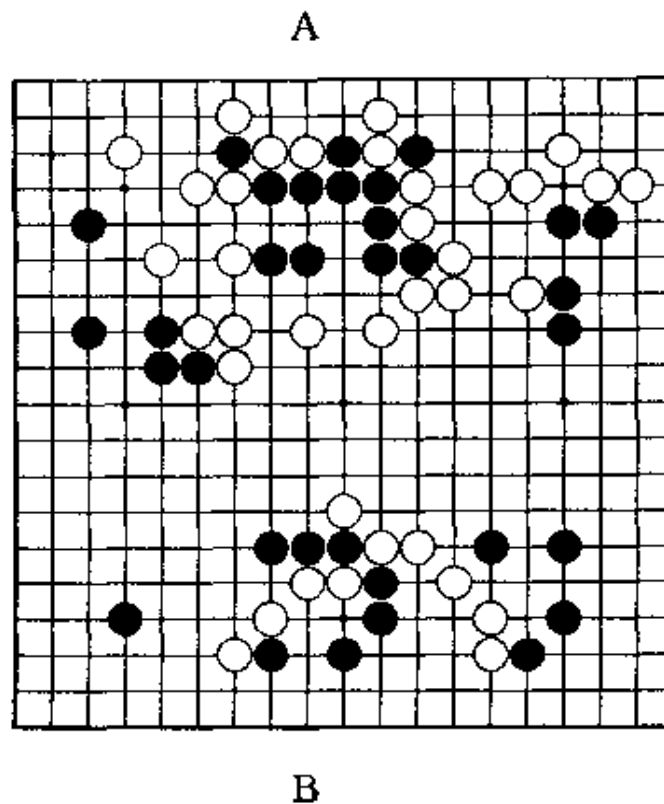
B: 白角未活。



黑先

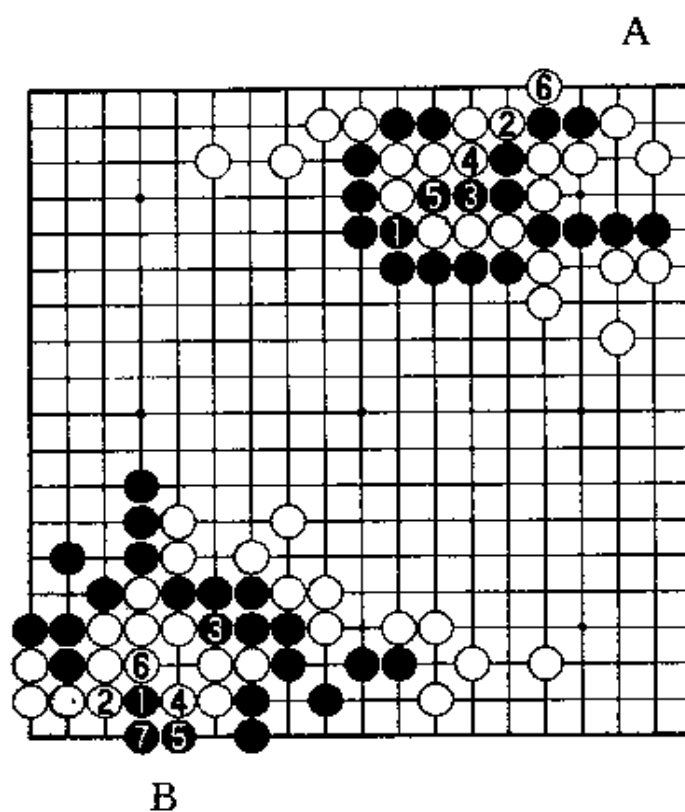
A: 黑上边如何做活?

B: 黑可杀白。



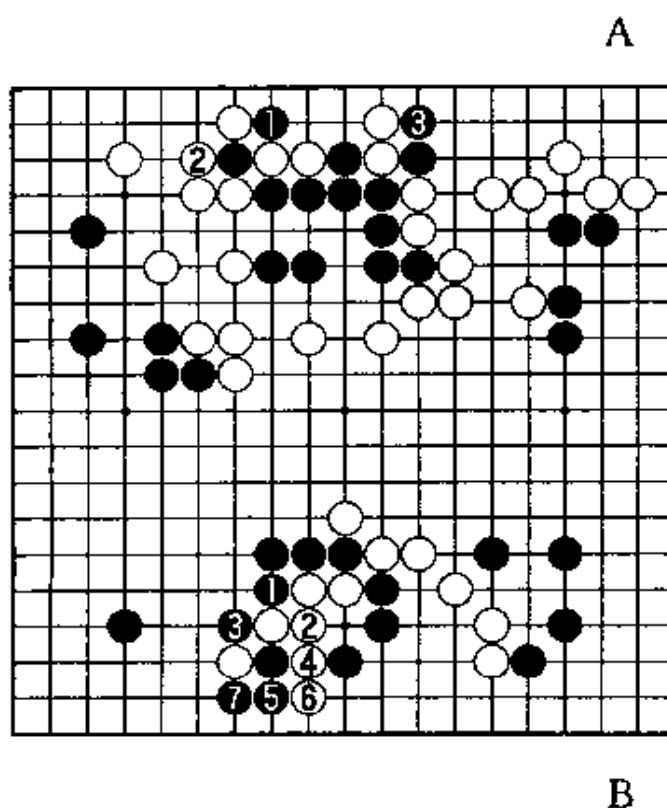
解答
A: 黑 1 挤出棋，
白三子被吃。

B: 黑 1 先点，
白 2 粘时，黑 3 是不
易发现的好手，以下
至黑 7，白角被杀。

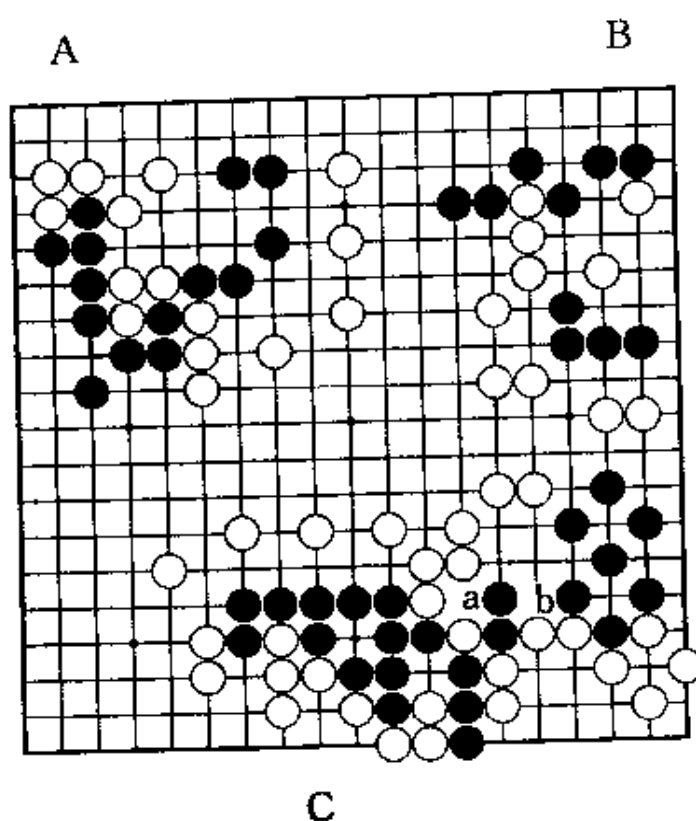


解答
A: 黑 1 断后再
于 3 位挡，白二子被
吃，黑棋做活。

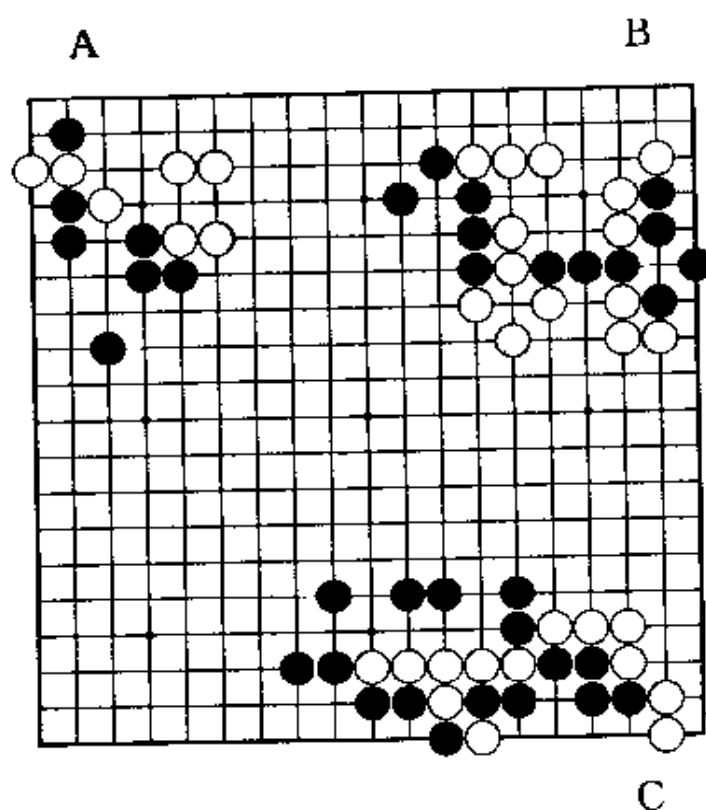
B: 黑 1 挤，再 3
位断，是直接有效的
杀白手段。



黑先
 A: 如何救出黑五子?
 B: 黑可联络。
 C: 黑 a、b 有两处断点, 如何连回?



黑先
 A、B: 白角有棋。
 C: 黑提一子肯定不行, 该怎么办?

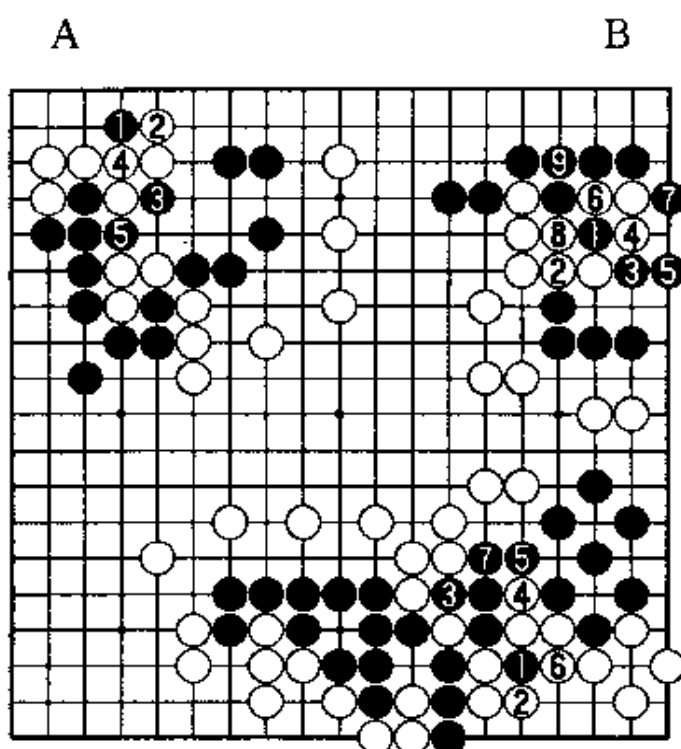


解答

A: 黑 1 先点，再于 3 位挤是手筋，黑五子被救回。

B: 黑 1、3 必然，5 位立下好手，再于 7 位扳安全渡过。

C: 黑 1 先断好次序，白无法分断黑棋。

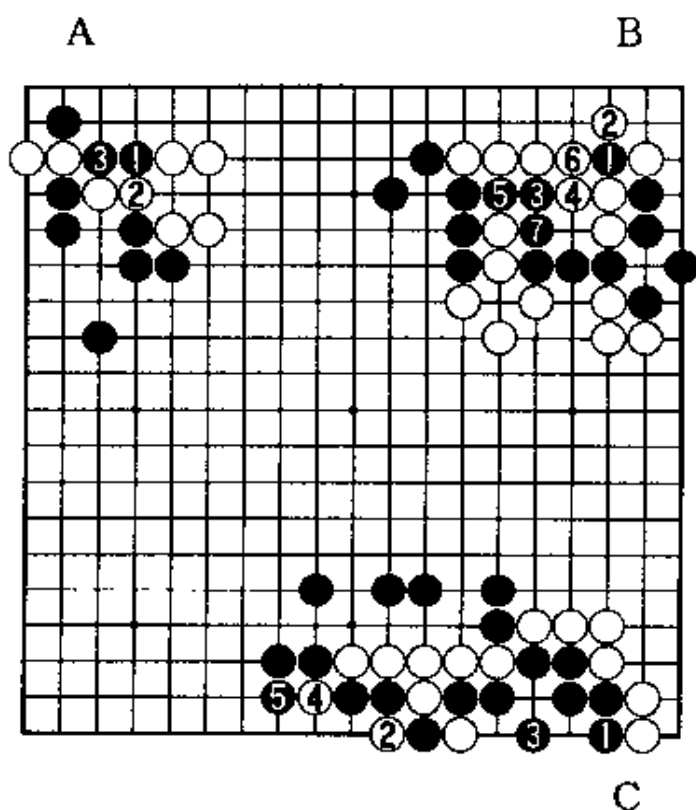


解答

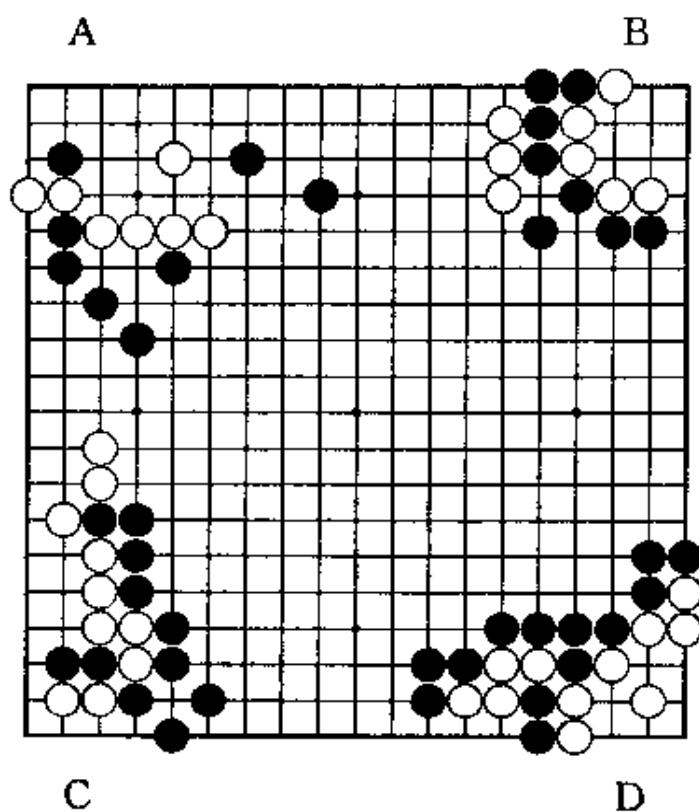
A: 黑 1 靠，白 2 冲，黑 3 大获便宜。

B: 黑 1 断，再 3 位靠，成功连回。白 4 若走 5 位，则黑 5 于 6 位长，白二子被吃，黑棋就活了。

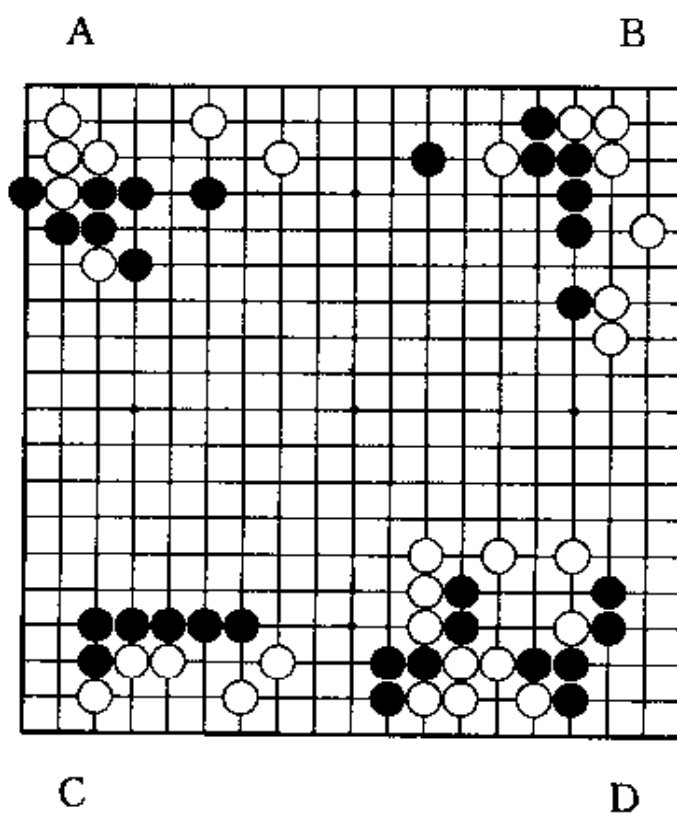
C: 黑 1 挡好棋。白 2 提，黑 3 做活，而白无法做活。



黑先
 A: 白角有棋。
 B: 黑无须补断。
 有何手段?
 C: 黑有好手,
 白角有棋。
 D: 黑可在角上
 获取便宜。



黑先
 A、B、C: 如何
 分断白棋?
 D: 黑如何联络?



解答

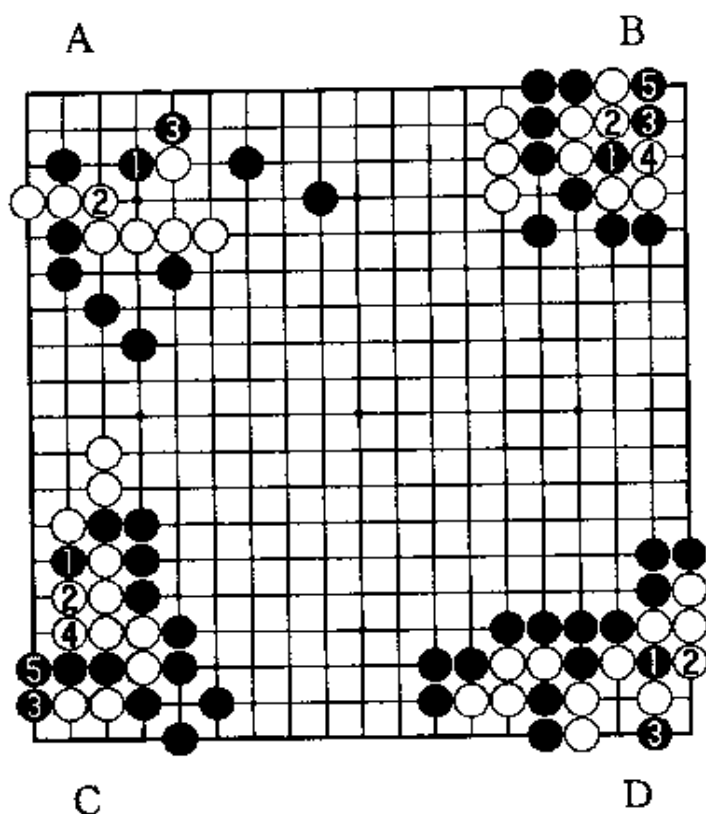
A: 黑 1 碰，此实际的好手！白穷于应付。

B: 黑 1 以下一气呵成。

C: 黑 1 先断，利用“金鸡独立”吃子。

D: 黑 1 若直接 3 位托，白则 1 位粘即可。

黑 1 先扑，再于 3 位托，做劫获取便宜。



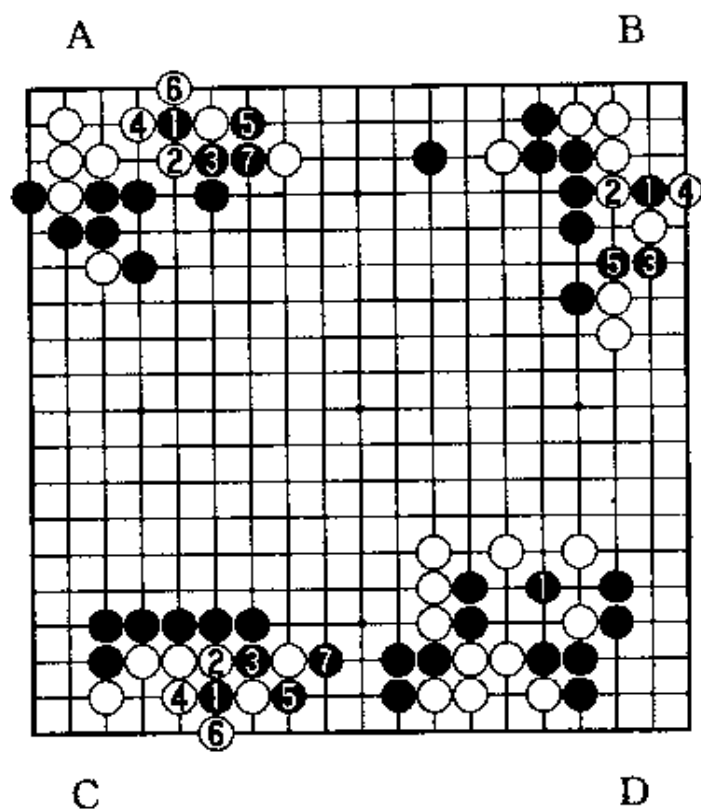
解答

A: 黑 1 以下是分断的常用手段。

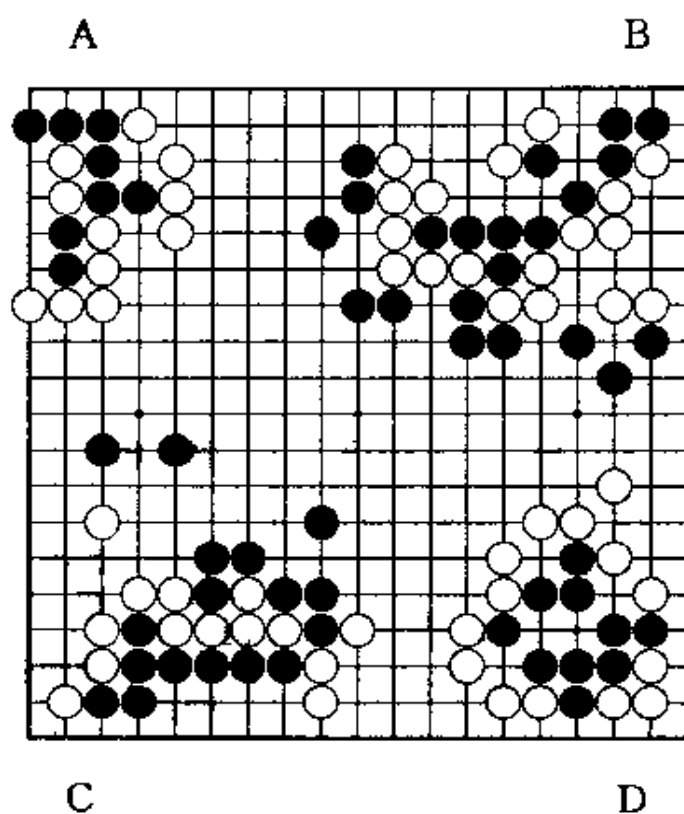
B: 此型是利用白棋联络的不完善，黑棋将白分断。

C: 黑 1 跨是常见的手段，至黑 7 吃住白外面一子。

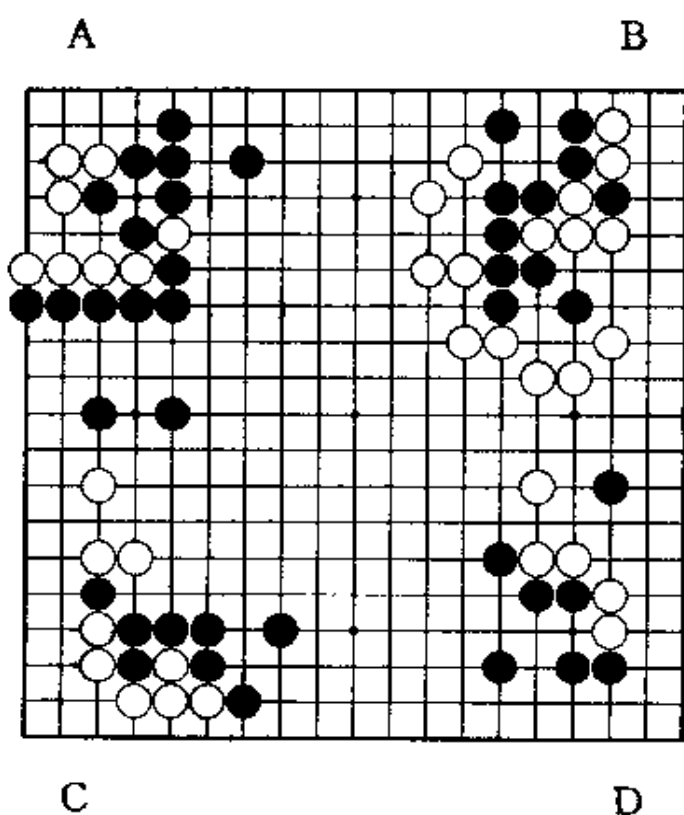
D: 黑 1 跳是惟一的一手棋，白无论怎么应，黑都能实现联络。



黑先
A、B、D：黑有
好手可活。
C：白左边有棋。



黑先
A：白角打劫。
B：净杀白角。
C：黑有手段分
断白。
D：白棋形有弱
点，黑可分断。



解答

A: 黑 1 利用“倒脱靴”成活。

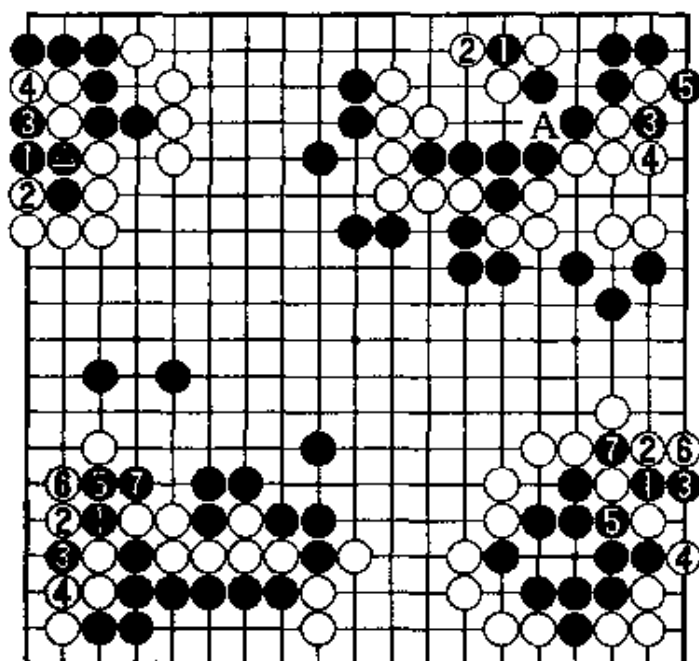
B: 黑 1 先断, 防止白 A 位扑, 再 3、5 做活。

C: 黑 1、3 是漂亮的手段! 至黑 7 后, 白七子被吃。

D: 黑 1 先挤, 白 2 以下是最强应对, 成劫。

A ⑤ = ⑤

B



C

D

解答

A: 黑 1 粘, 白 2 是最佳应手, 成劫。

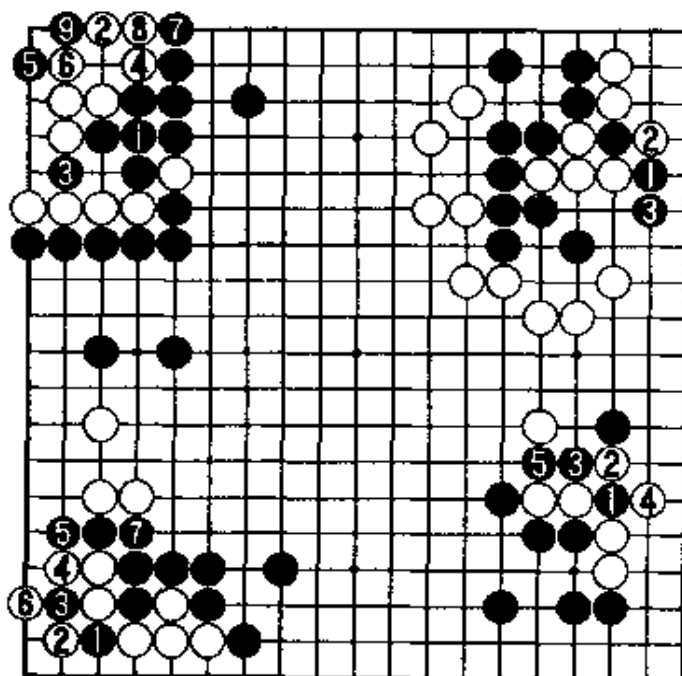
B: 黑 1 扳好棋。

C: 黑 1、3 是连贯的分断手法。

D: 黑 3 断吃, 白已无应手。

A

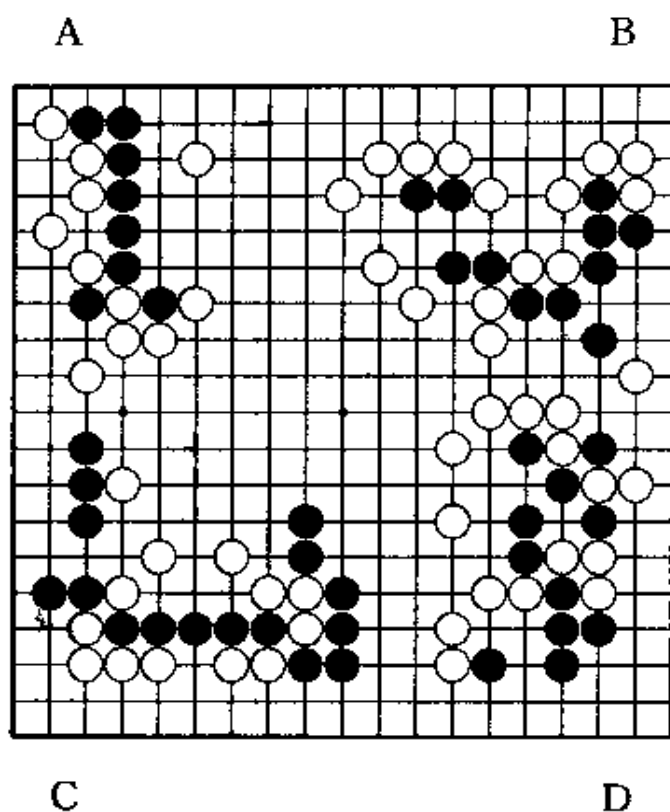
B



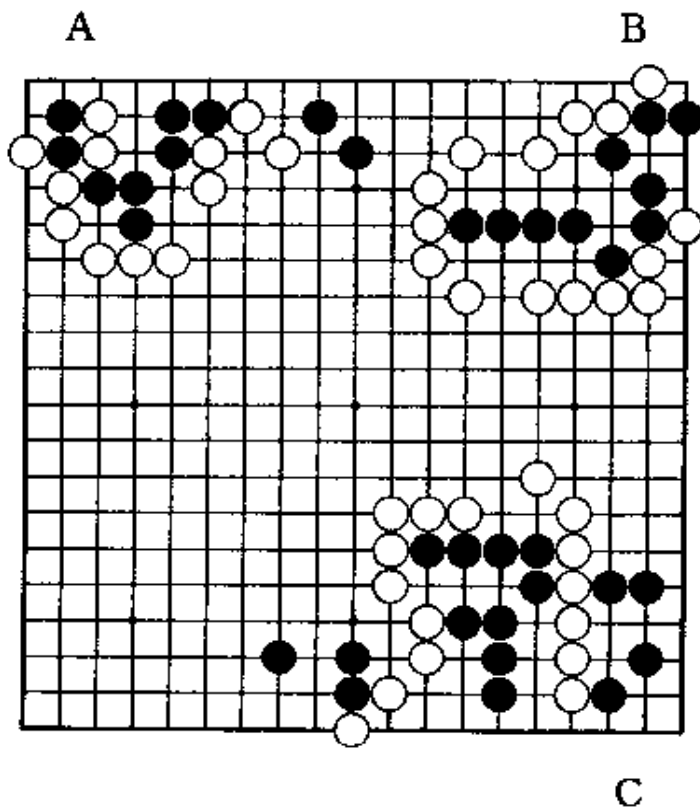
C

D

黑先
 A: 左上角黑有
 常用手段。
 B、C、D: 黑数
 子有救。



黑先
 A: 黑利用角上
 二子可救出被包围的
 六个子。
 B、C: 黑怎样救
 活?



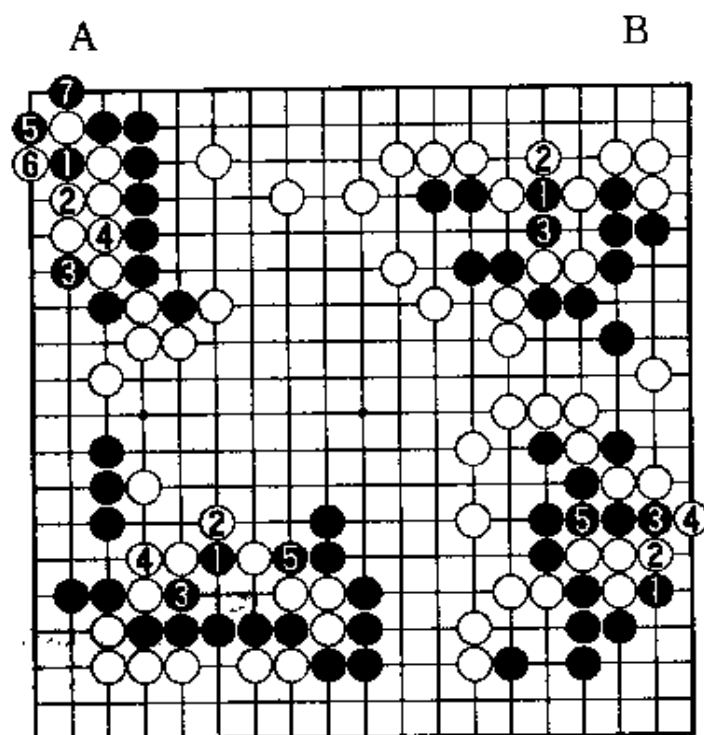
解答

A: 黑 1、3 十分常见的手段。

B: 黑 1 挖手筋。

C: 黑 1 先挖，再 3 打，5 位吃后连回。

D: 黑 1 扳正确，白不行。



C

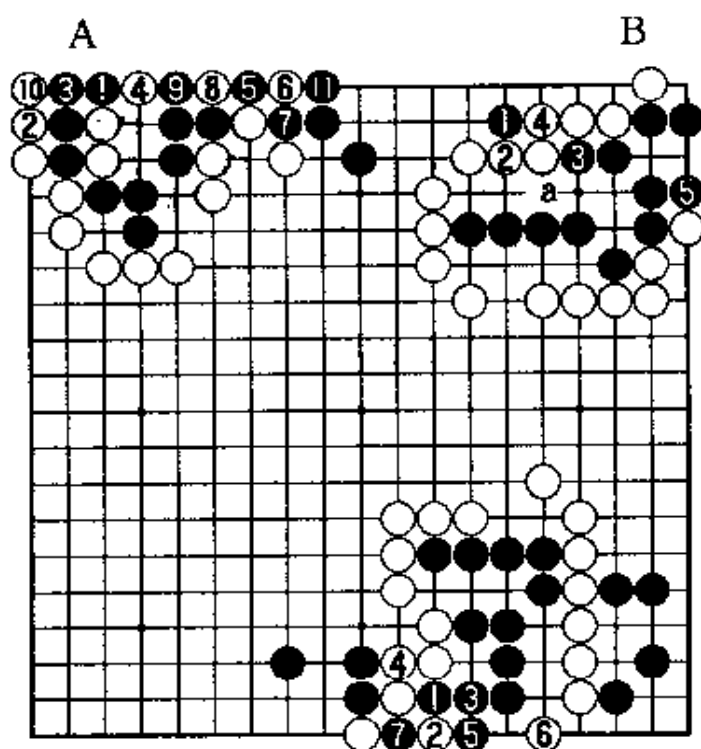
D

解答

A: 黑 1、3 次序正确，以下至黑 11 打吃，黑救出了被包围的数子。若先走 5 位扳，白 6 挡，黑被吃。

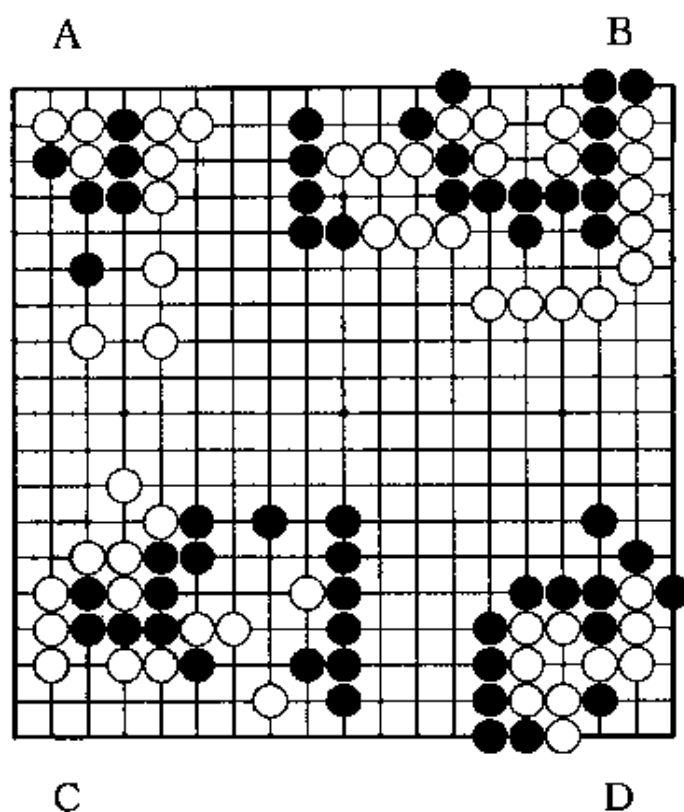
B: 黑 1 点好手！白 2 若 4 位团，黑先 a 位顶，再 5 位挡仍是活棋。

C: 黑 1 挤，白 2 作最强抵抗，成劫。白 2 若 3 位打吃，黑则 2 位立下，白继续于 5 位打吃，黑可与右角实现联络。

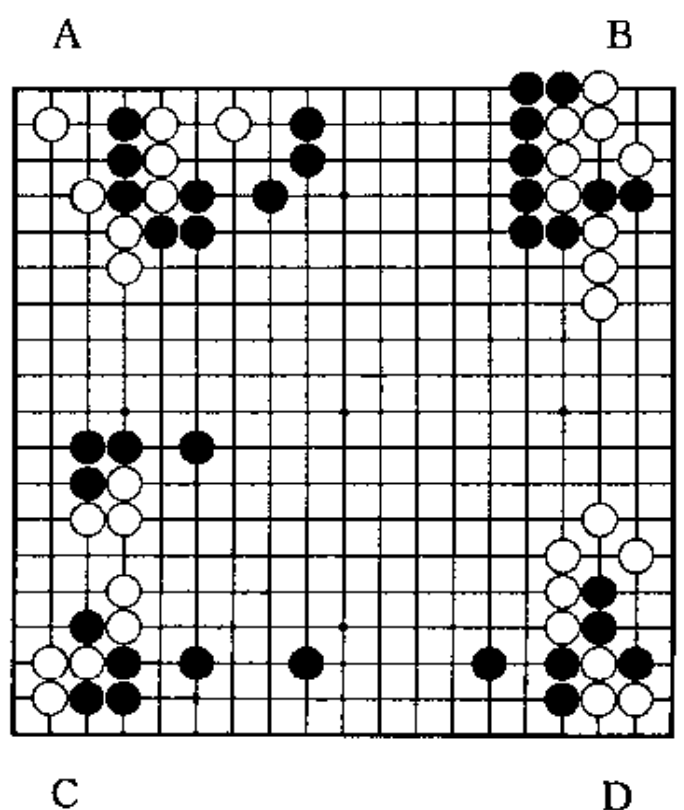


C

黑先
 A: 黑只有吃掉角上白三子方可活。
 B: 黑大块可活。
 C: 请利用下边白棋的缺陷攻击之。
 D: 可杀白角。



黑先
 A、B: 对杀黑如何收气?
 C: 白空里有棋。
 D: 黑可打劫。



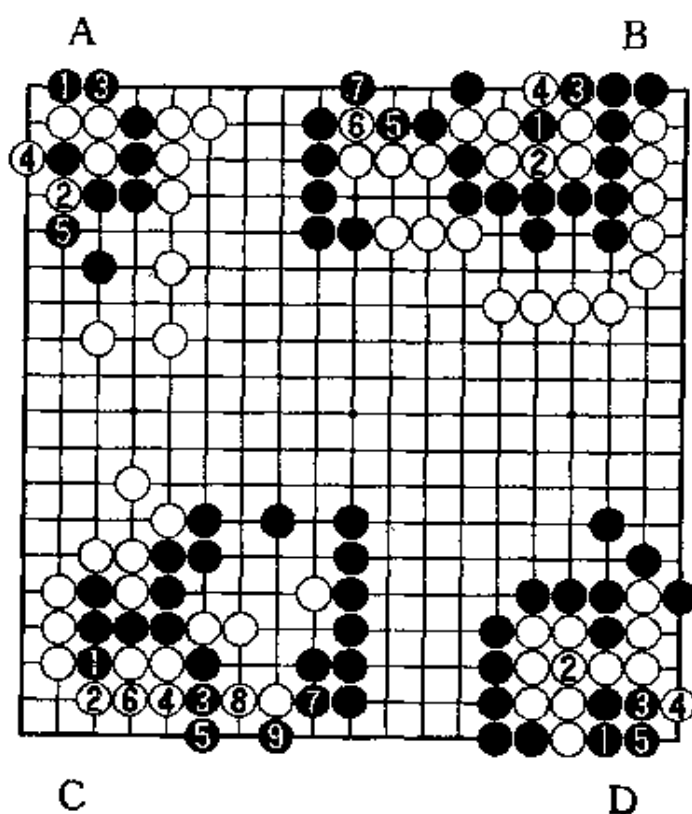
解答

A: 黑 1 夹是步很好的棋! 角上白棋被吃。

B: 黑 1、3 紧白气, 再 5 位连回, 好次序!

C: 黑 1、3、5 连贯的手段, 实战中经常用到。

D: 黑做成“方四”杀白。



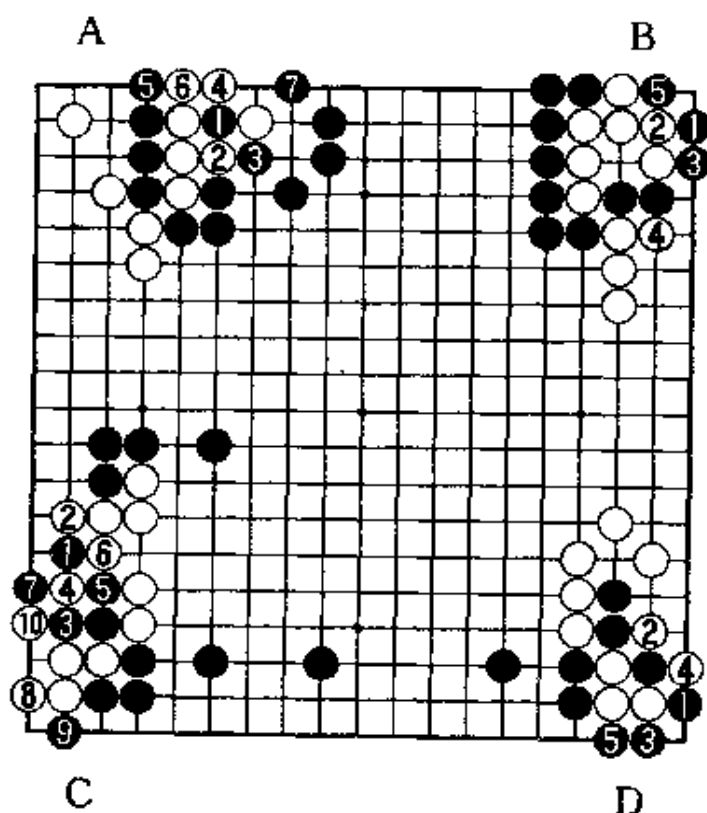
解答

A: 黑 1、3 必然, 7 位小尖杀白。

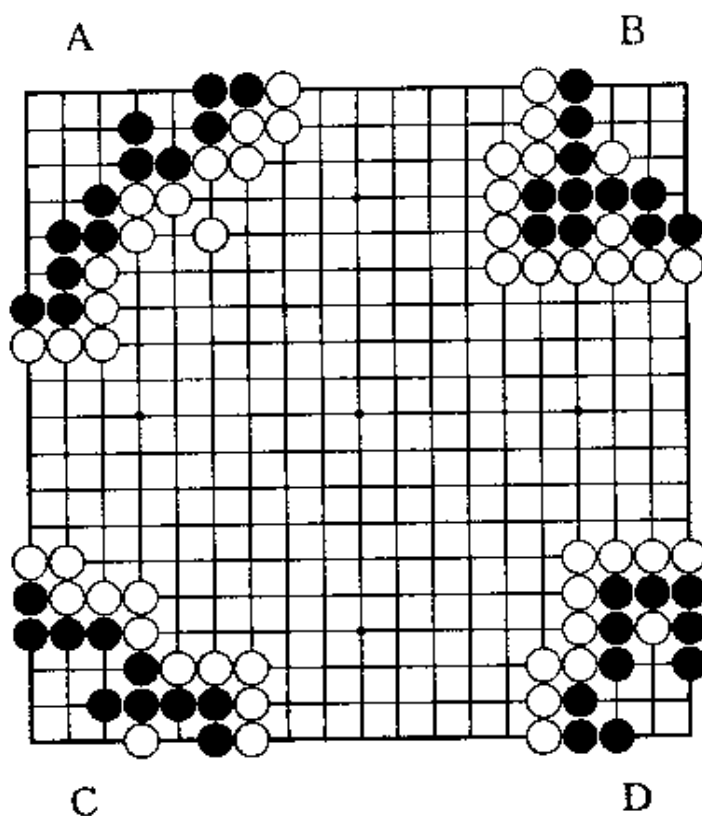
B: 黑 1 正确, 以下至黑 5 形成打劫。白 2 若 3 位挡, 黑 2 位挤即可。

C: 黑 1 好手! 如图成为劫争。白当然可以于 5 位补让黑便宜。

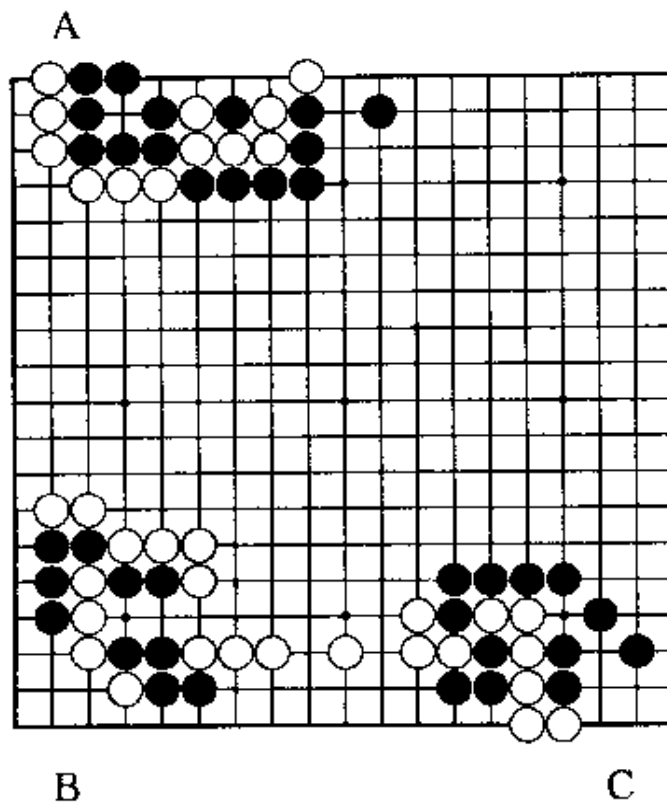
D: 黑 1 若于 2 位粘, 白则 1 位立, 黑净死。打劫是正解。



白先
请判断 A、B、C、D 四题黑是否需要补棋？



黑先
A: 黑可活。
B、C: 黑如何吃白？



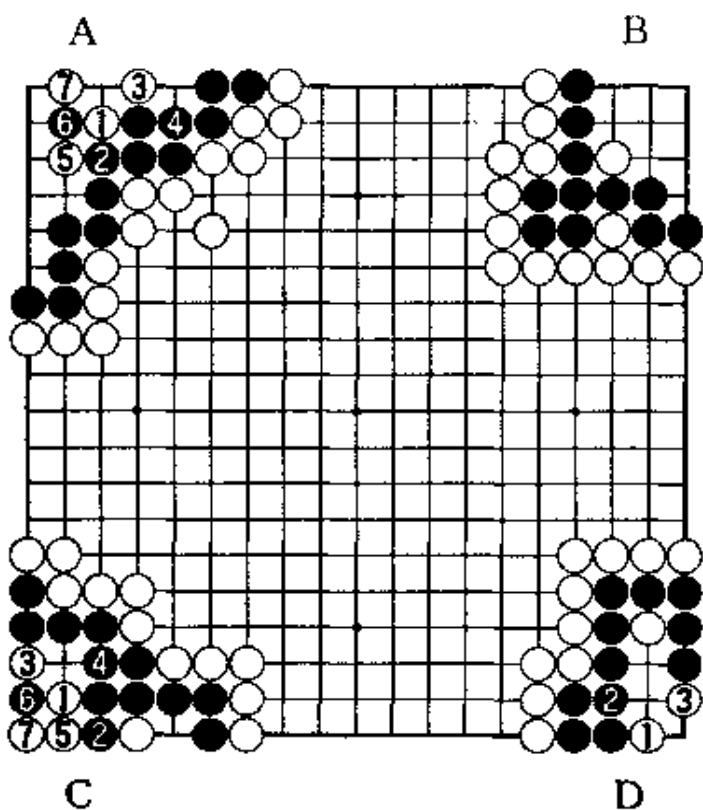
解答

A: 白 1 是步意想不到的好棋，白 7 以后形成劫争。黑 4 若走 6 位，白则 7 位扳，黑需补。

B: 本题白在角上没有手段，黑无需补棋。

C: 白 1 顶常见，形成双活，黑需补。

D: 白 1、3 比较简单。黑需补。

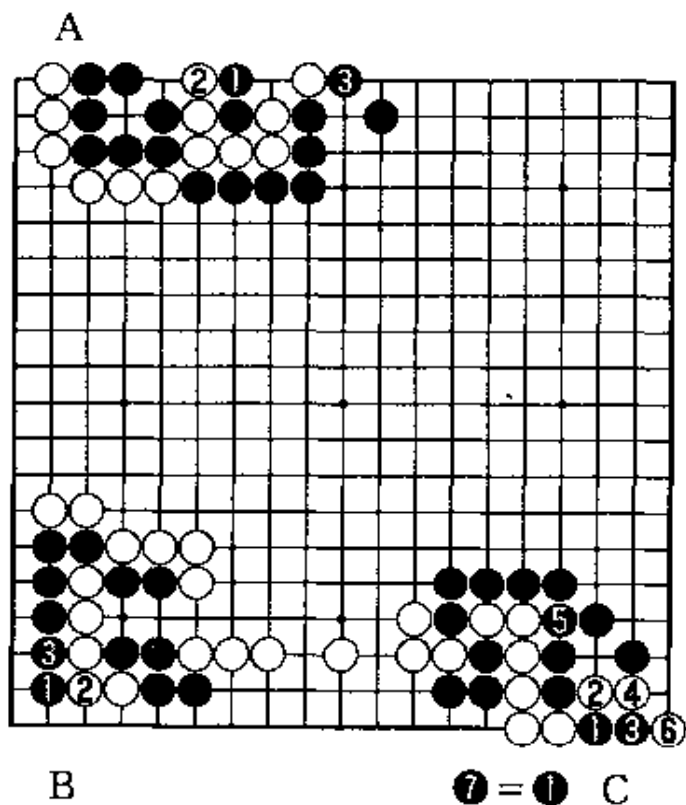


解答

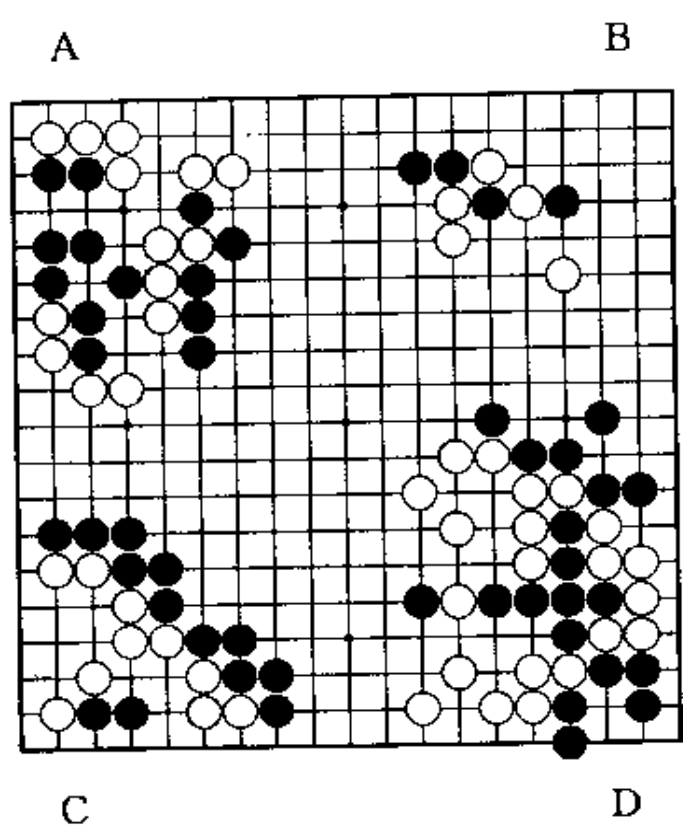
A: 黑 1 立形成双活是最佳手段。

B: 黑 1 若 3 位爬，白 1 虎，黑无法净吃白棋，形成打劫。

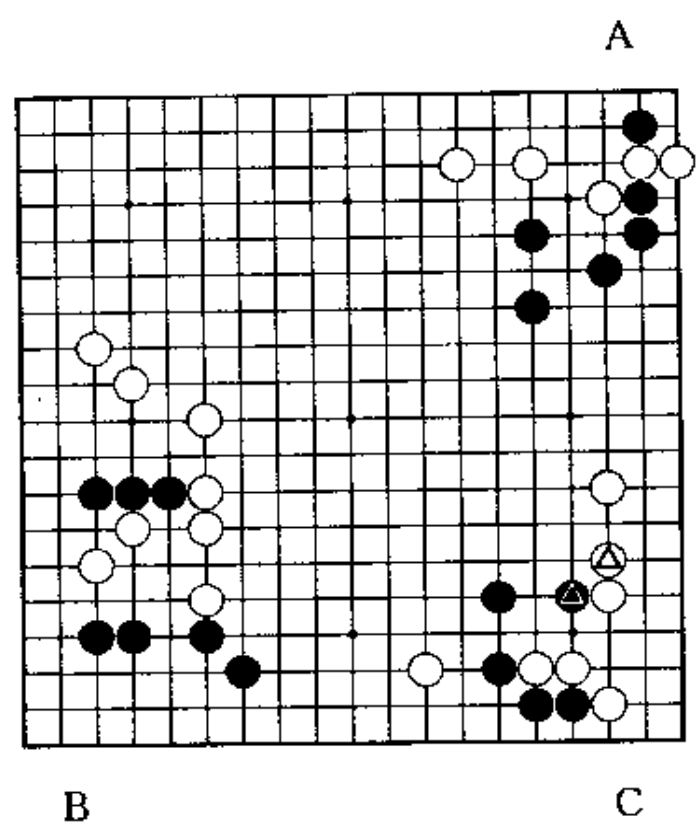
C: 黑 1、3 是吃白的惟一办法。



- 黑先
- A: 左上黑该如何处理?
- B: 黑有常用手段联络。
- C: 可救出黑二子。
- D: 黑中央数子能否逃出?



- 黑先
- A: 白右上角有棋。
- B: 黑三子如何连回?
- C: 黑●子与白△子交换之后, 角上黑有手段。

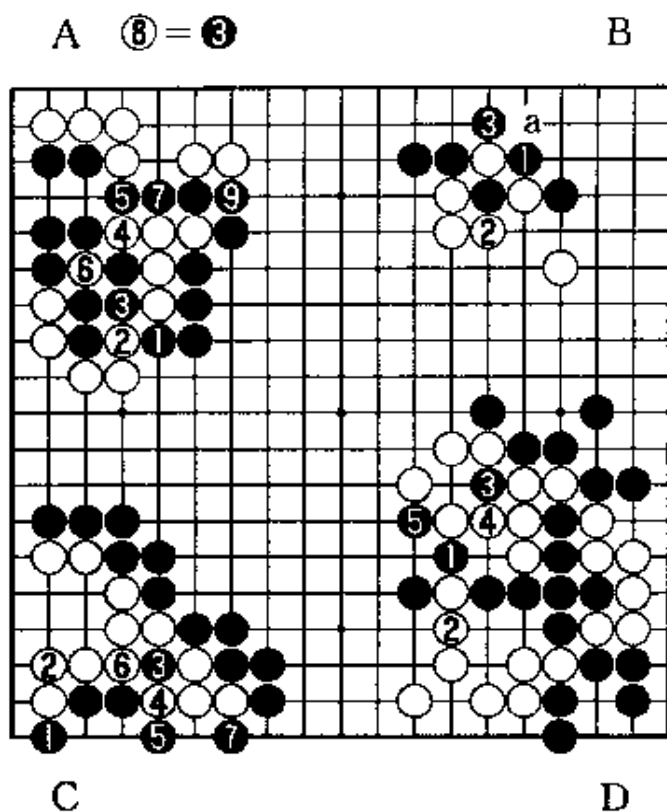


解答
A: 黑 1 冲, 再 3 位断弃子连回。

B: 黑 1 断吃常用手段。白可在 a 位打劫。

C: 黑 1 先扳, 3 以下连回。

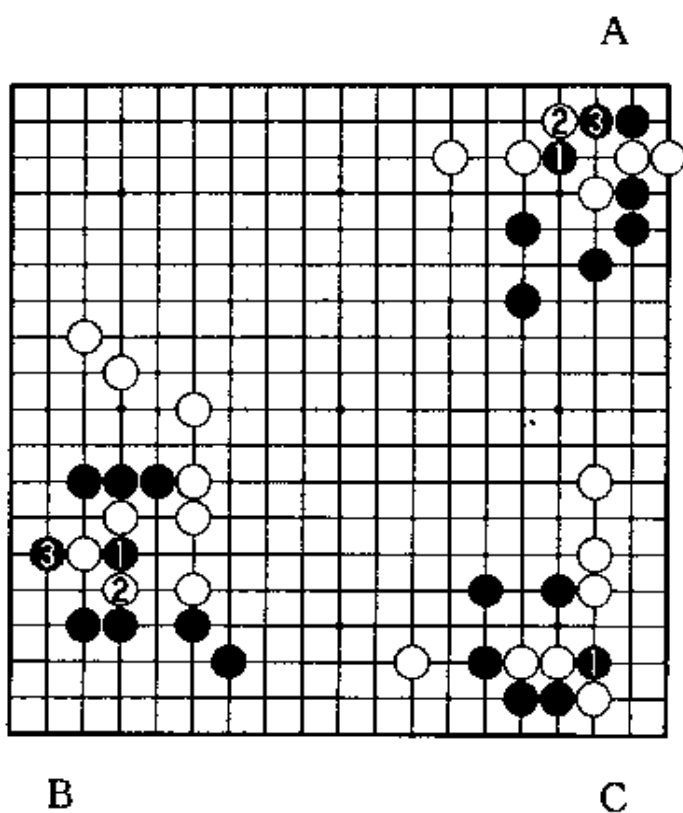
D: 黑 1 以下是连回的巧手。



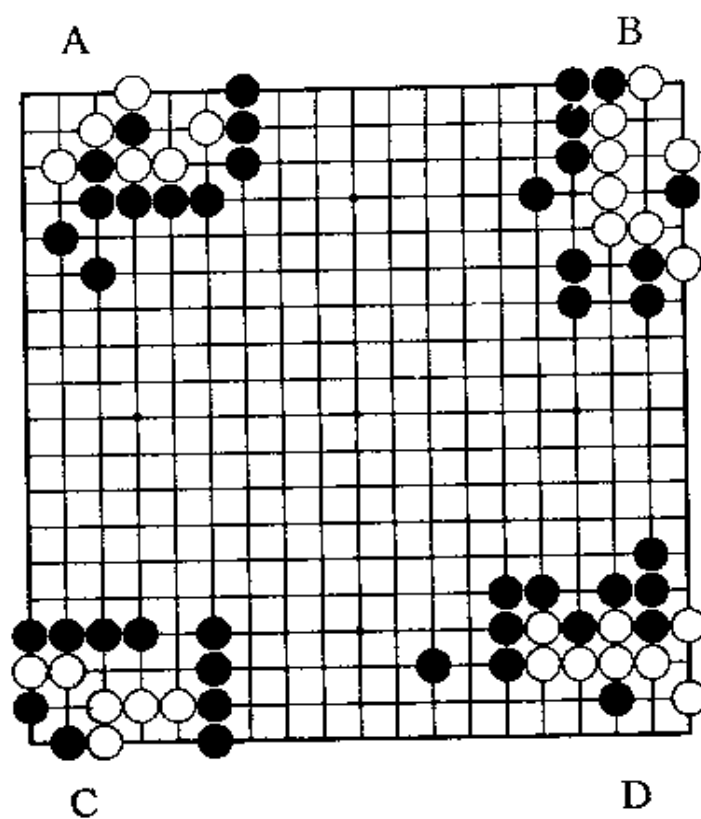
解答
A: 黑 1 碰好手! 白难以应付。

B: 黑 1、3 是常用的渡过手段。

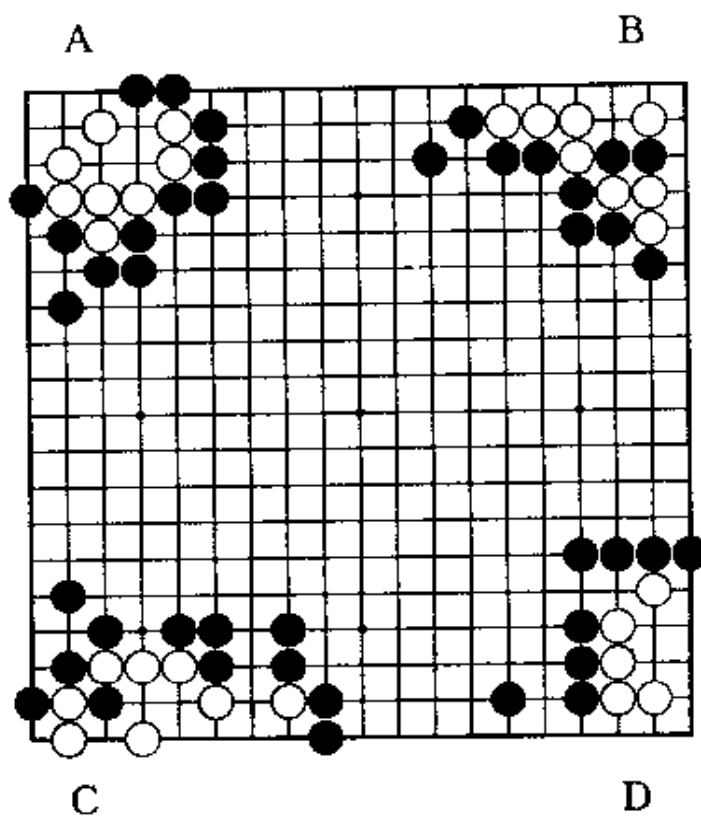
C: 黑 1 断后, 白难应付。



黑先
全部净杀白棋。



黑先
全部净杀白棋。



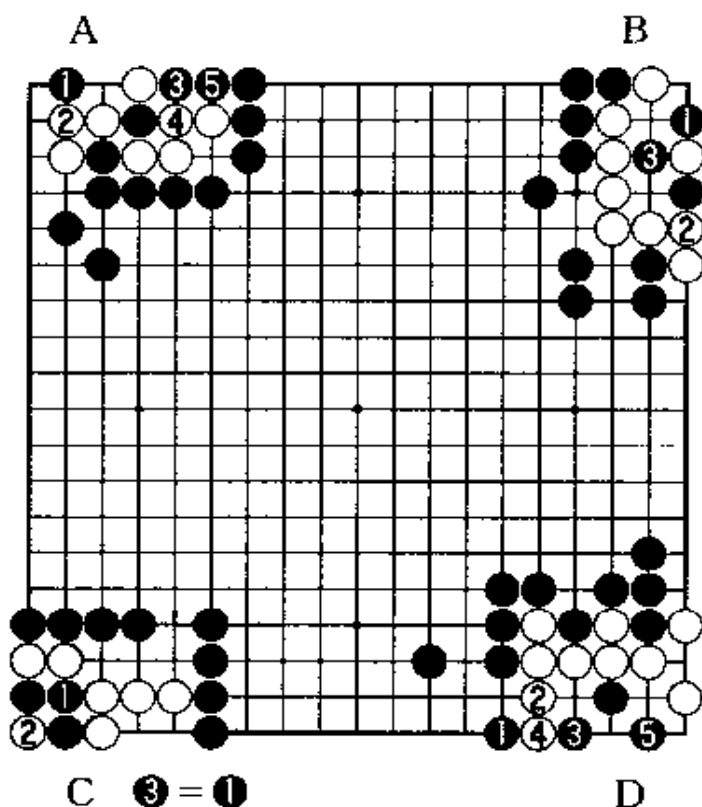
解答

A: 黑 1 点，好手！白 2 若 4 位提，黑走 5 位，白死。

B: 黑 1 简单杀白。

C: 黑 1 弃子巧妙，再 3 位点入，白不行。

D: 黑 1 跳重要，至 5 尖，成“刀五”。



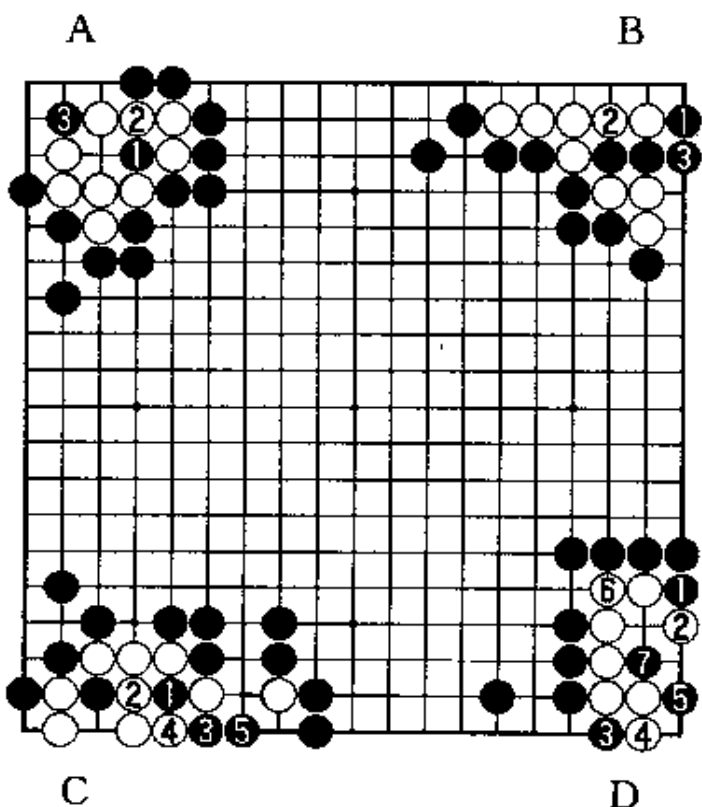
解答

A: 黑 1 先断，再于 3 位挤，好手！

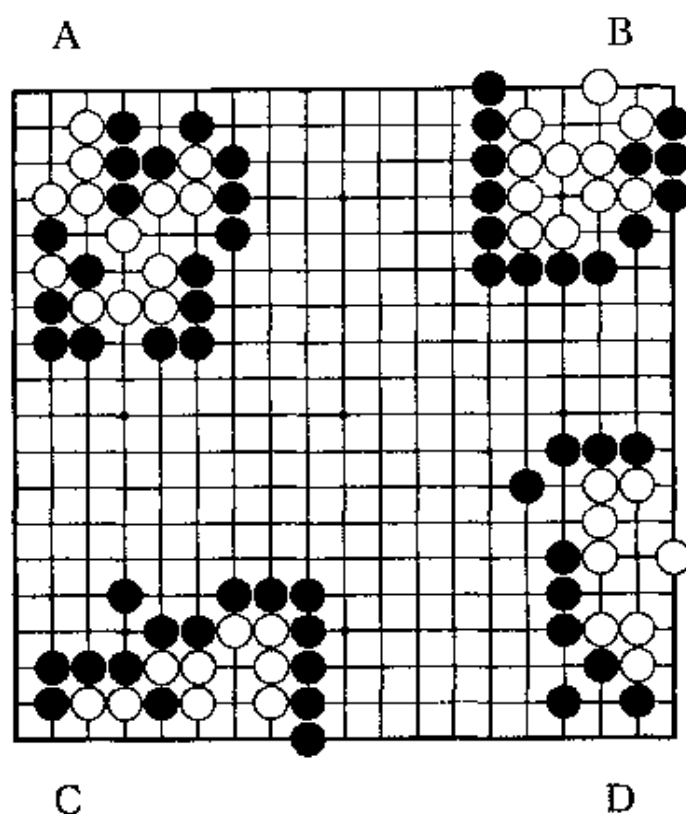
B: 黑 1 扳，要点，黑 3 后，白不入气，被杀。

C: 黑 1 先断再 3 位打，白净死。

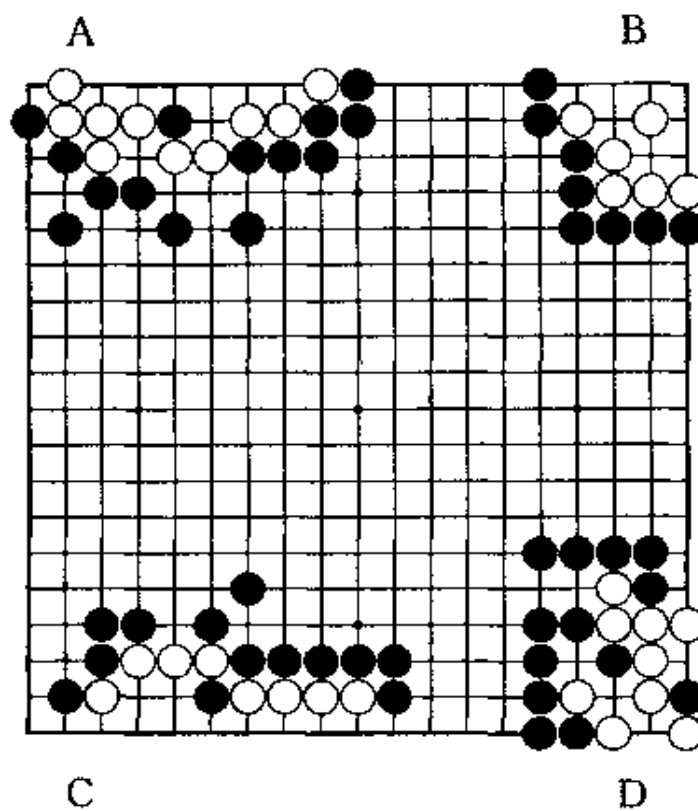
D: 黑 1 拐，3、5 好次序，白净死。



黑先
A、C、D：要求
净杀。
B：劫杀。



黑先
A、B、D：劫杀。
C：净杀。



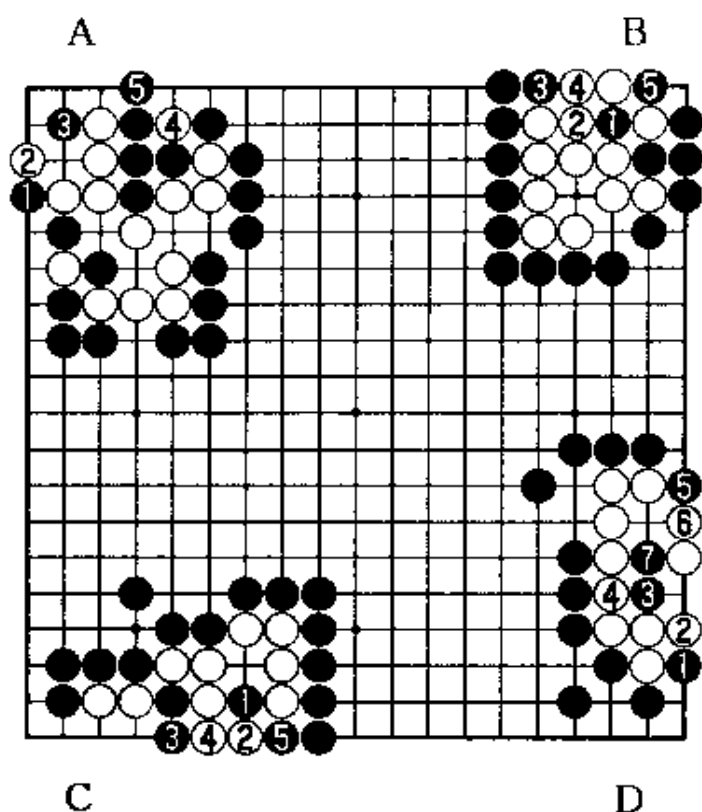
解答

A: 黑 1、3 必然。白 4 扑时黑 5 立是关键。白被净杀。

B: 黑 1、3 是好次序，成为劫杀。

C: 黑 1 挖好手！白 2 打吃，黑 3 立，白死。

D: 黑 1 扳关键。白 2 如 5 位立，黑 2 位爬即可。白净死。



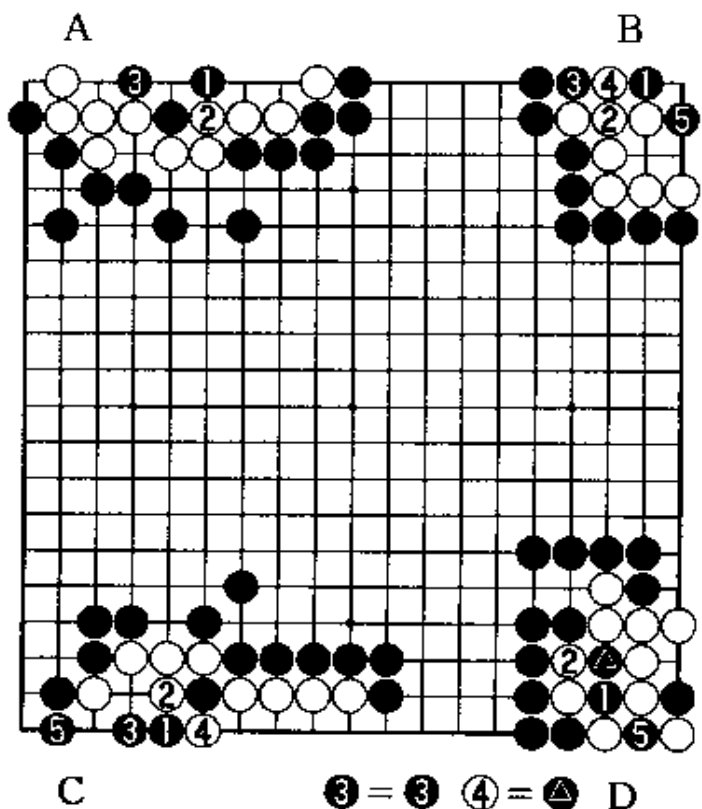
解答

A: 黑 1 好棋。白 2 只能如此，成劫杀。白 2 若 3 位立，黑 2 位断白死。

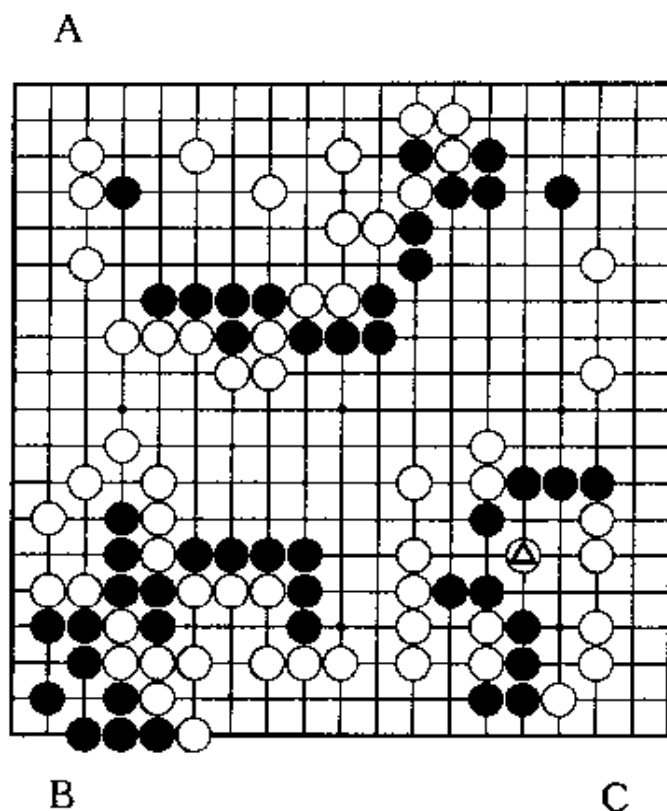
B: 黑 1 靠，以下成劫杀。

C: 黑 1 小尖，白无法抵抗，白被杀。

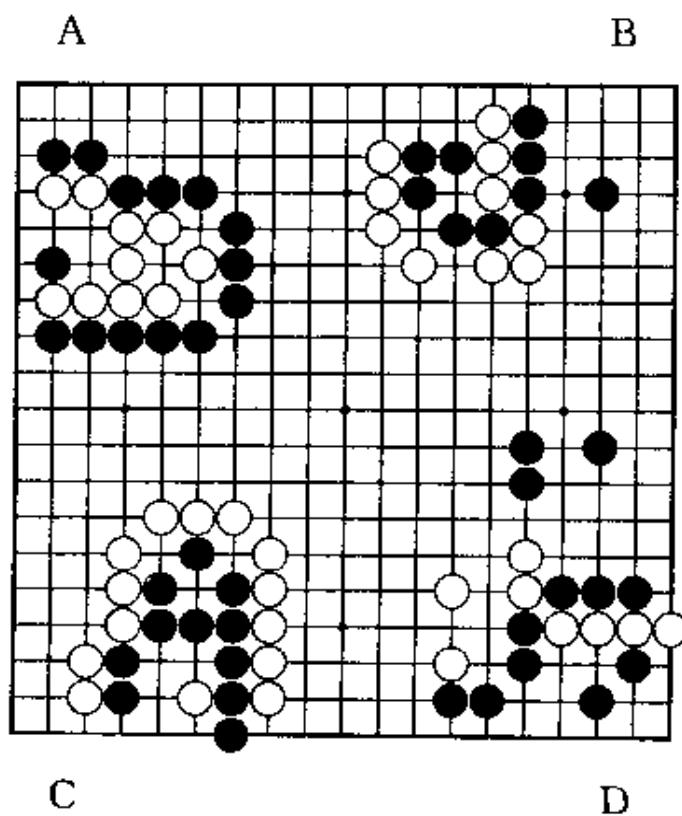
D: 黑 1 扑要点，成劫杀。



黑先
 A、B：黑数子被困，如何解围？
 C：白⊗子点断黑棋，黑有救吗？



白先
 A：白怎样做活？
 B：白如何收气杀黑？
 C：可以杀黑。
 D：白需吃掉黑三子方有救。



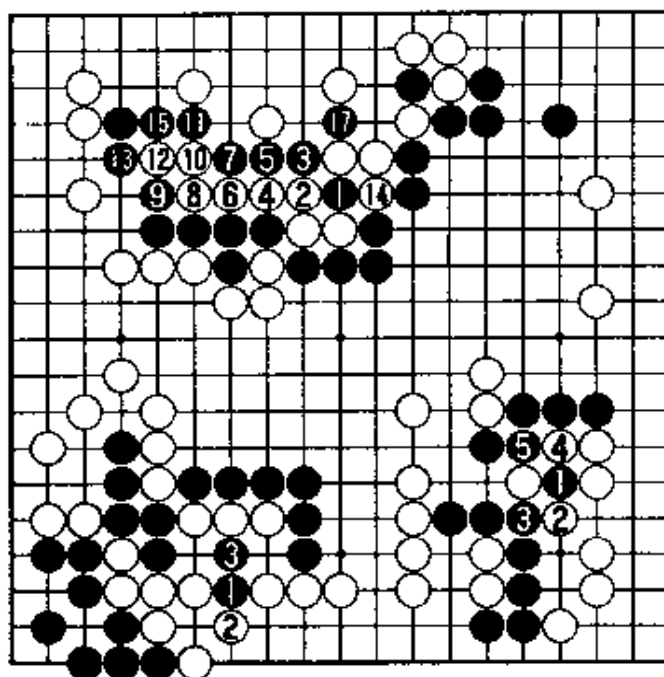
A ⑬ = ①

解答

A: 黑 1 挖关键，黑 3 以下征子，白逃不出。

B: 黑 1 挖妙手，黑 3 长出，白不能杀黑。

C: 白 1 挖是联络的惟一手段。



B

C

A

B

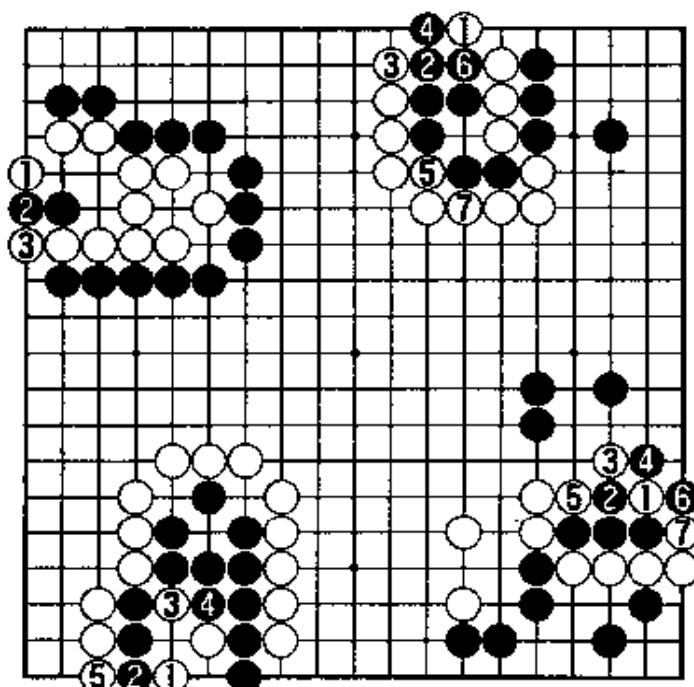
解答

A: 白 1 尖可做一眼，白活棋。

B: 白 1 是收气急所，3 以下次序巧妙，黑二子被吃。

C: 白 1 尖可破黑眼，黑被杀。

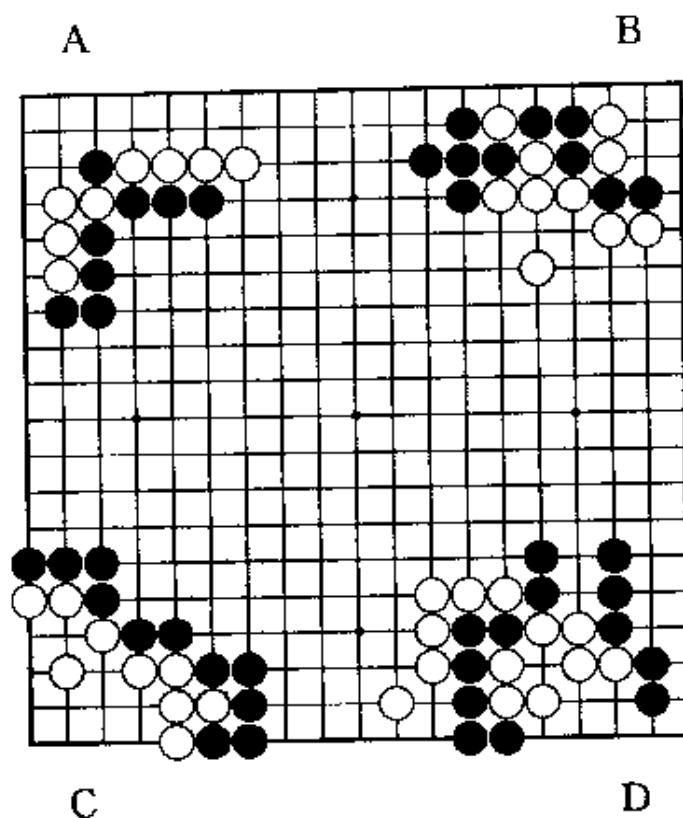
D: 白 1 夹，黑三子逃不出。



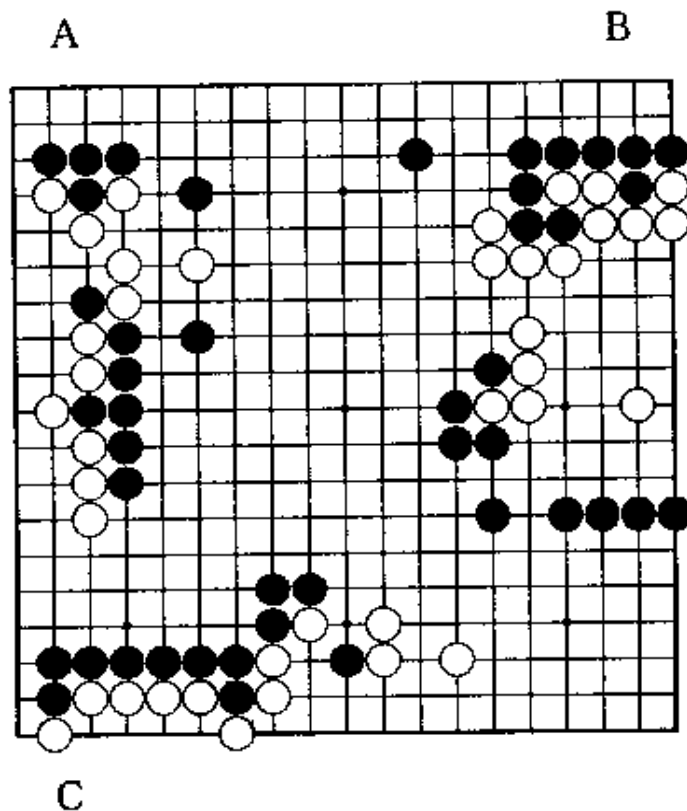
C

D

黑先
 A: 黑如何在角上出棋? 结果是劫。
 B: 角上黑如何收官?
 C: 白角上并不干净, 黑有手段便宜。
 D: 黑可杀白。



黑先
 A: 黑可分断白棋。
 B: 白空里黑有手段, 可获便宜。
 C: 黑有妙手杀白。



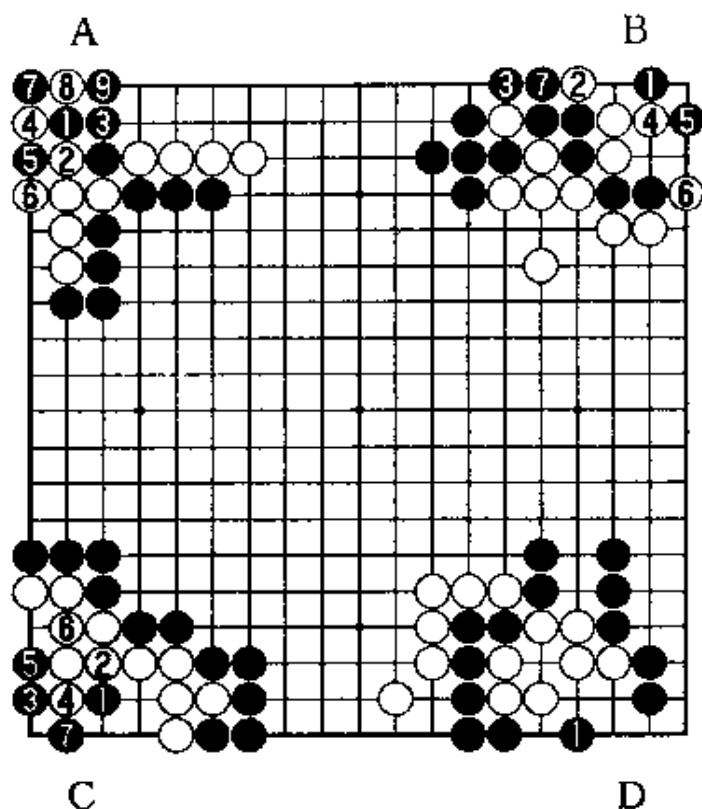
解答

A: 黑 1 是最佳着手，黑 5 扑后，双方必然成劫。

B: 黑 1 点，官子好手，白 2 以下不能阻渡。

C: 黑 1、3 是官子好手，双活。

D: 黑 1 可杀白。

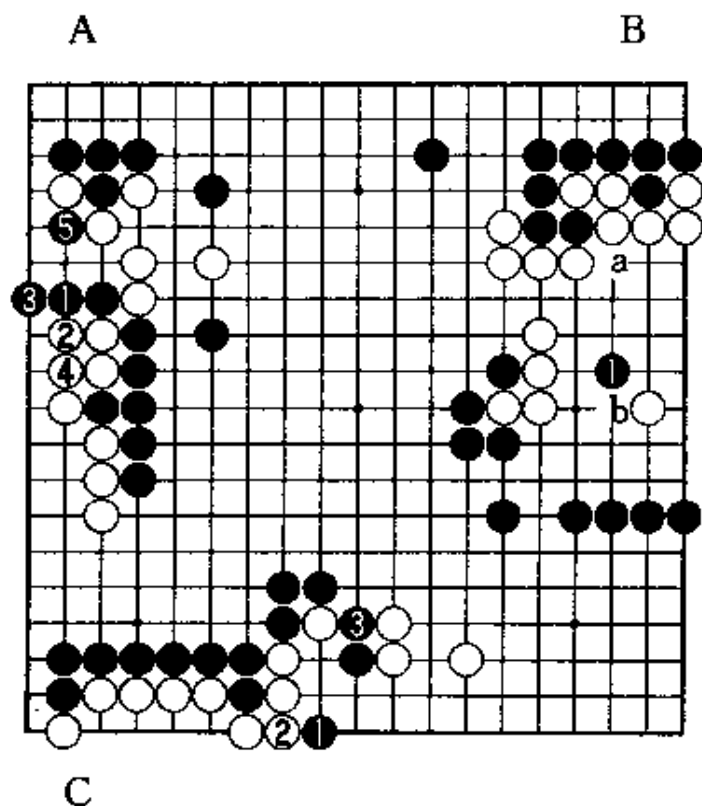


解答

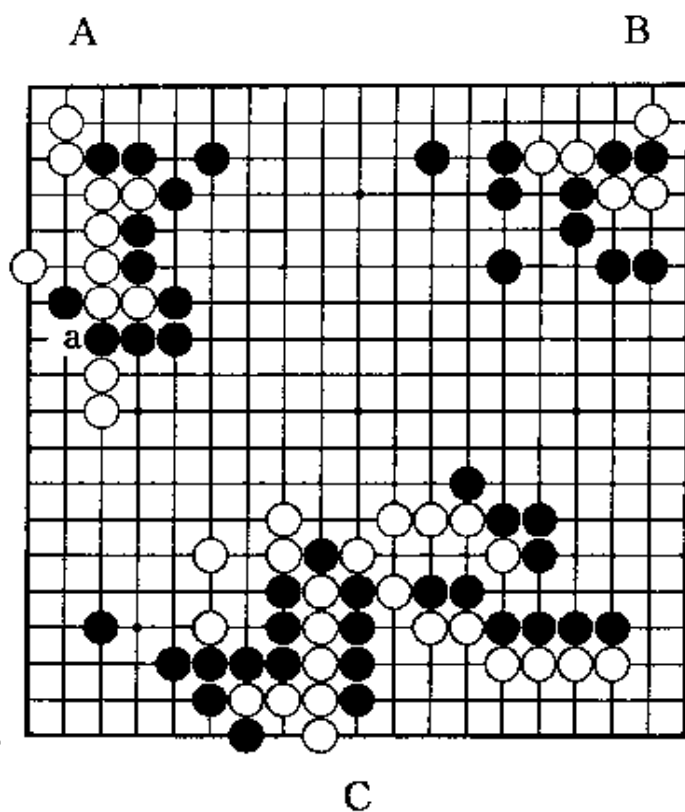
A: 黑 3 立先手，白被断开。

B: 黑 1 点后，a、b 两点见合，黑大便宜。

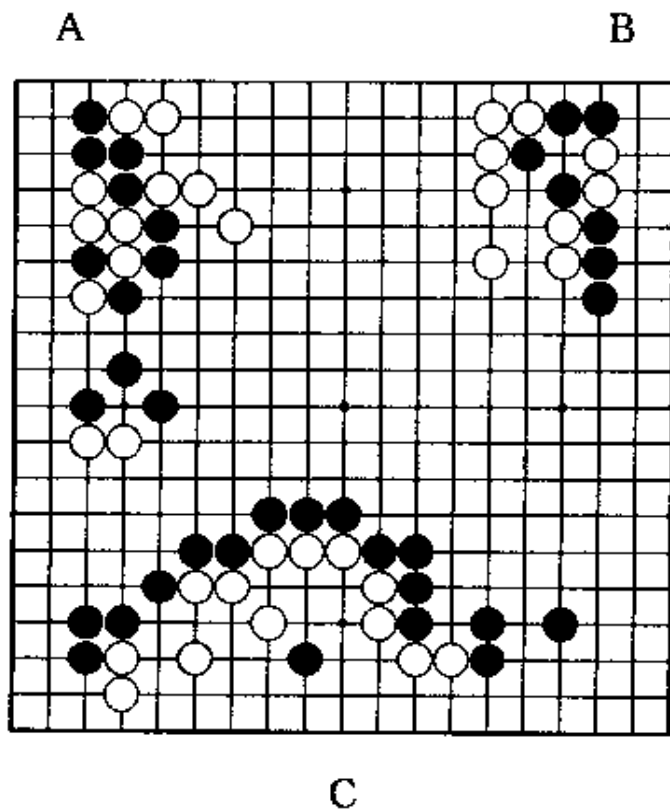
C: 黑 1 绝妙，白无应手，白被吃。



黑先
 A: 黑有手段先
 手防 a 位断点。
 B: 黑可杀白角。
 C: 黑四子有救
 吗?



黑先
 A: 黑可杀白。
 B: 怎样才能将
 白二子吃净。
 C: 白空里黑有
 手段。

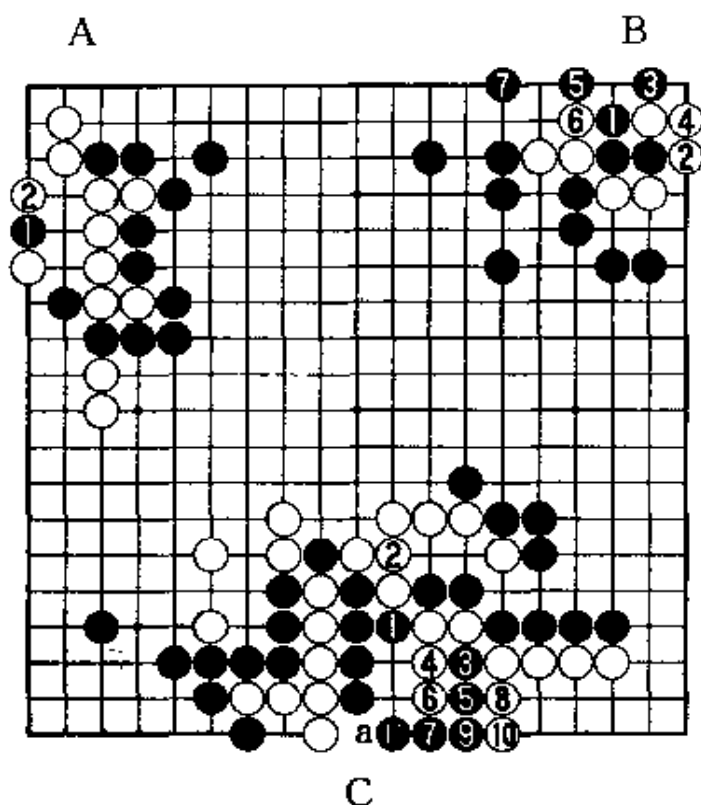


解答

A: 黑 1 靠好手，已先手防断。

B: 黑 5、7 好手，白“打三还一”不活。

C: 黑 7 单扳好手，至黑 11 白四子被吃。当然白正解是黑 3 断打时，白弃二子。白 10 若走 11 位，黑则 a 位打吃。

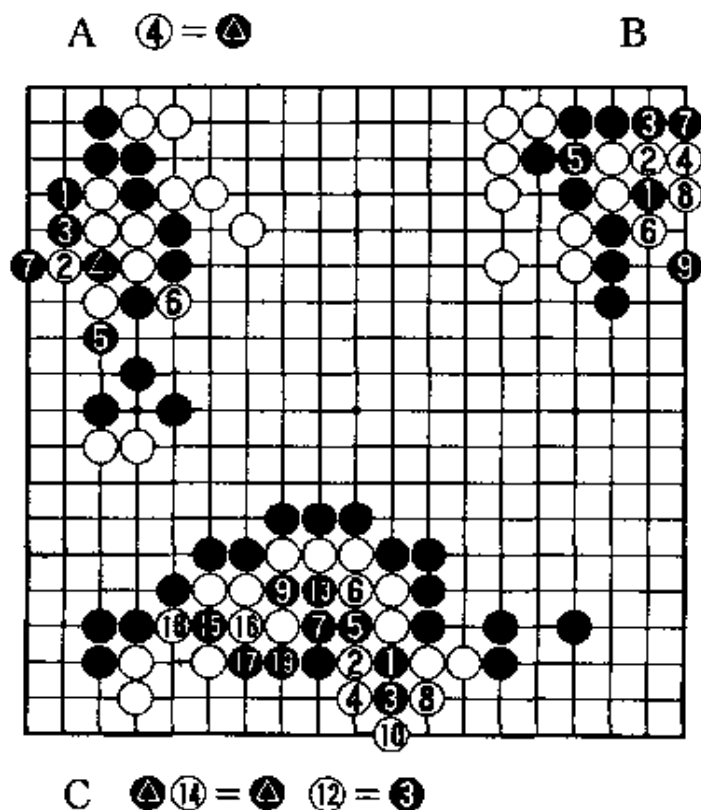


解答

A: 黑 1、3 简单杀白。

B: 黑 1 扳，方向正确，7 立先手，再 9 位跳，白死。

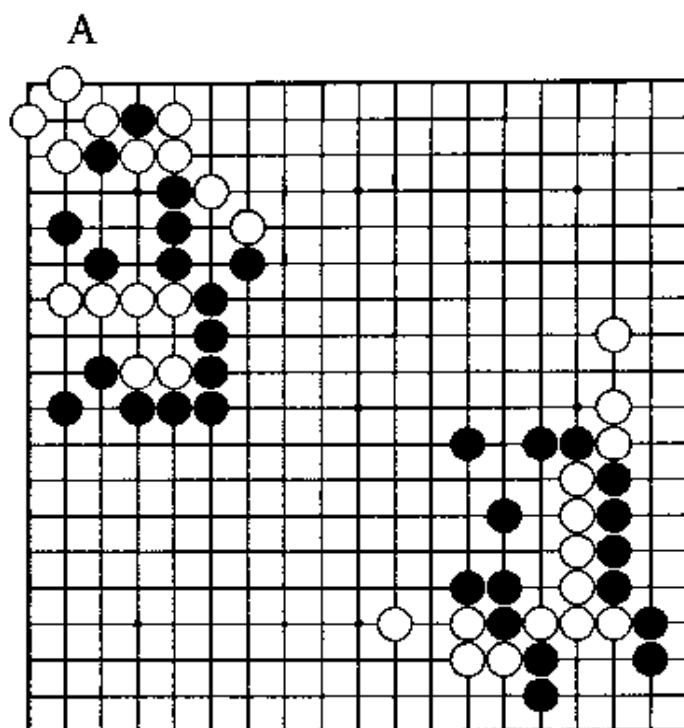
C: 黑 5 断吃先手，再 9 位扑，以下双方必然，白失败。



白先

A: 白六子有救。

B: 黑角有棋。



B

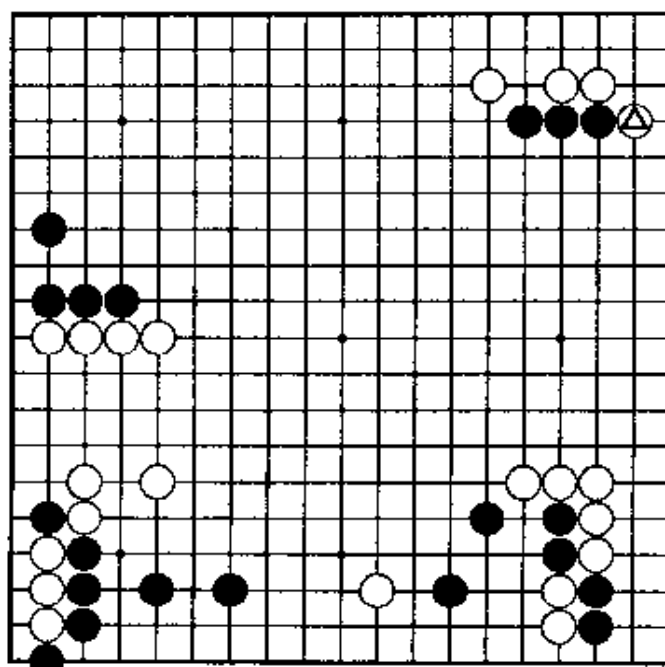
A

黑先

A: 白 ⊗ 子扳, 黑如何应?

B: 白空里黑有官子手段。

C: 黑该如何与白对杀?



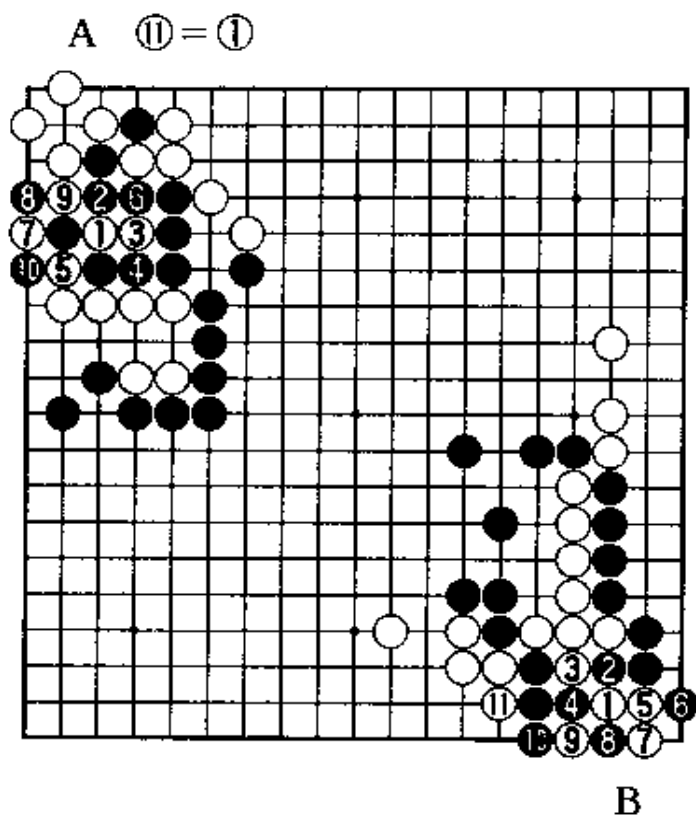
B

C

解答

A: 白 1 只此一手! 此乃弃子好手, 白巧妙连回。

B: 白 1 手筋, 以下为必然进行, 结果是白棋打劫。

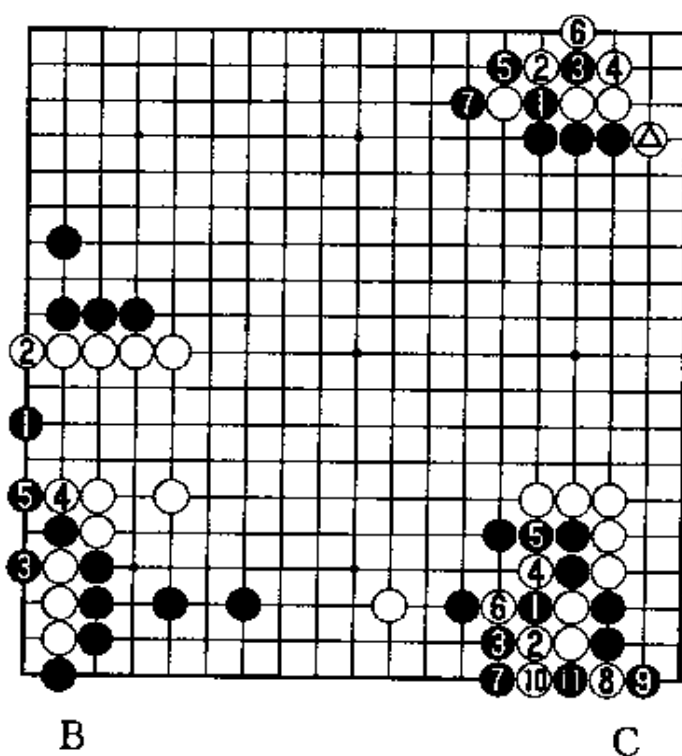


解答

A: 黑 1 冲、3 断是一种常用手段, 黑 5、7 吃住白外面一子, 满意。白△子不好。

B: 黑 1 漂亮! 白无法两全。

C: 黑 1、3 必然, 7 位立是关键, 白勉强做劫, 黑成功。

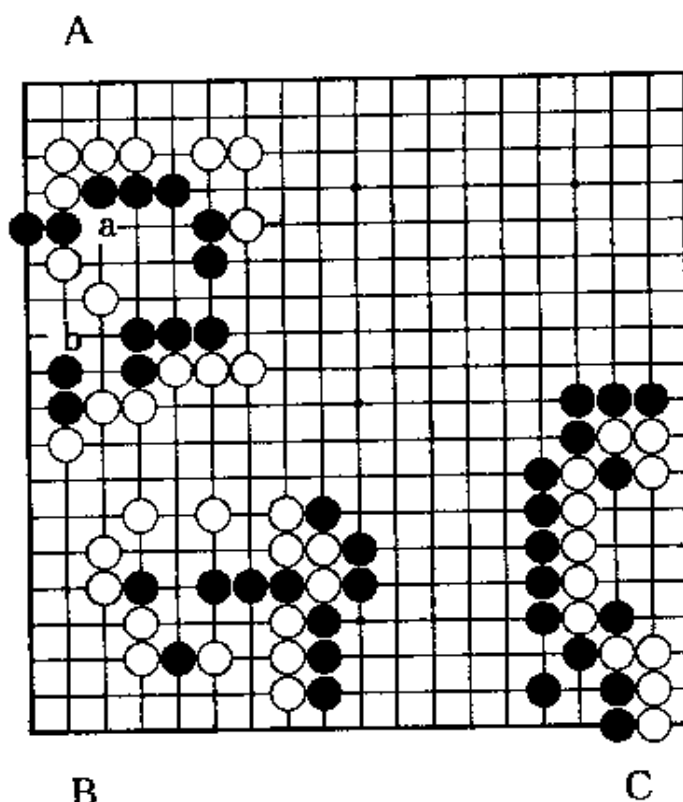


黑先

A: 黑有 a、b 两处断点，怎么办？

B: 下边黑有手段，需要计算力，能走成打劫吗？

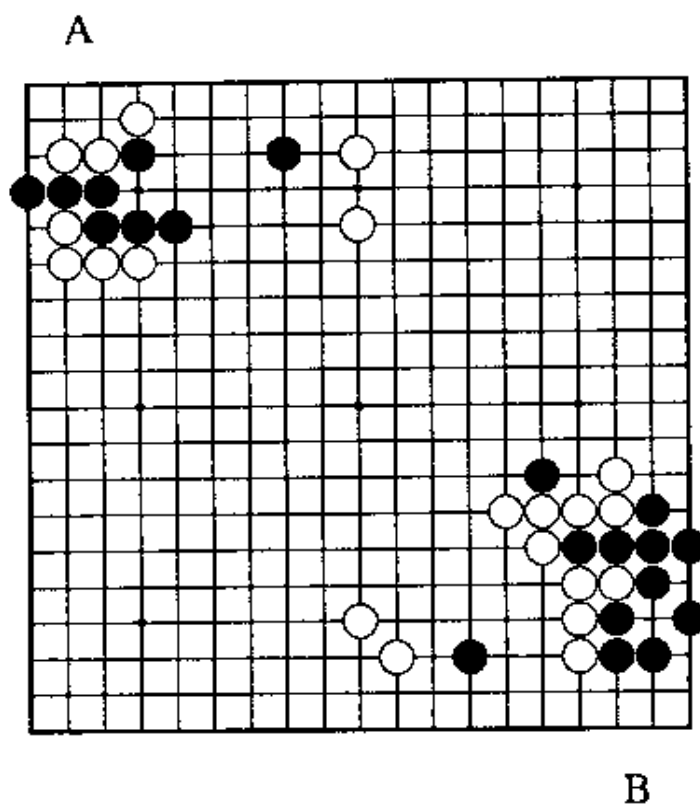
C: 白空里黑有手段。



黑先

A: 黑不可让白活出。

B: 实战常型，白空里有棋。

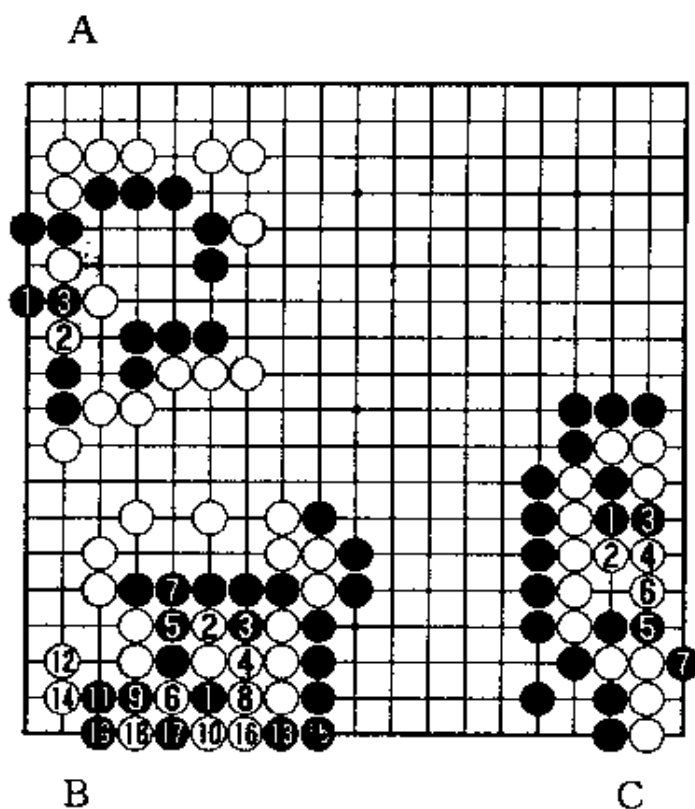


解答

A: 黑 1 跳，一子二用，黑把两个断点都巧妙地补住了。

B: 黑 1 强手，以下至 9 打出，双方必然，17 扑成劫。

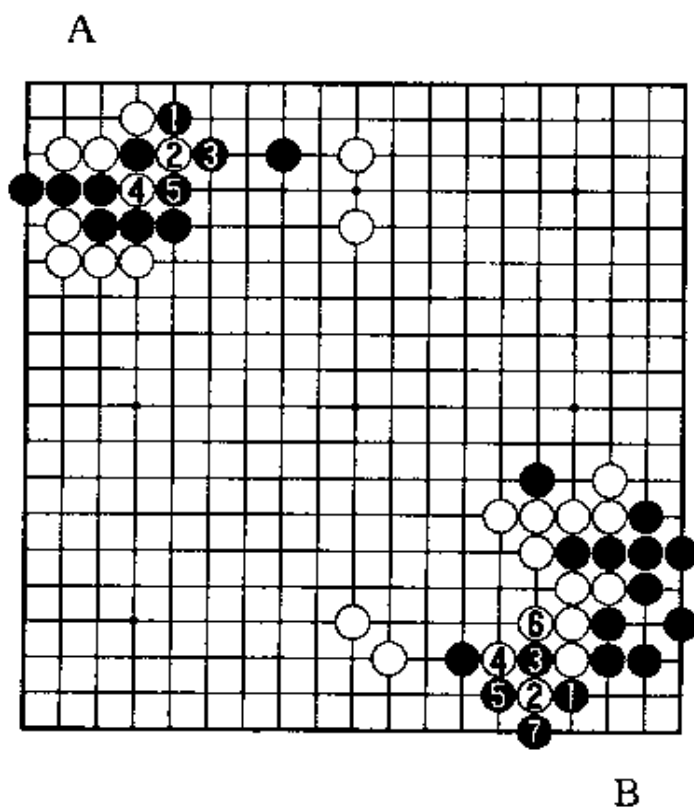
C: 黑 1、3 撞紧白气，再 5 位挡，成“金鸡独立”杀白。



解答

A: 黑 1、3 包打之后，白角不活。

B: 黑 3 断好手，至 7 渡，大获成功。

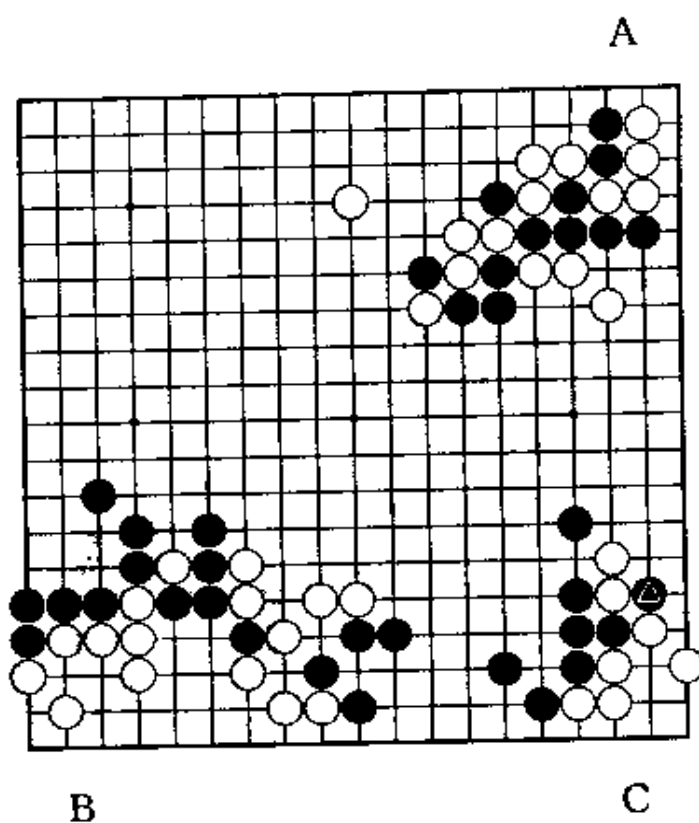


黑先

A: 白味道不好，有棋。

B: 可將白外面五子断开。

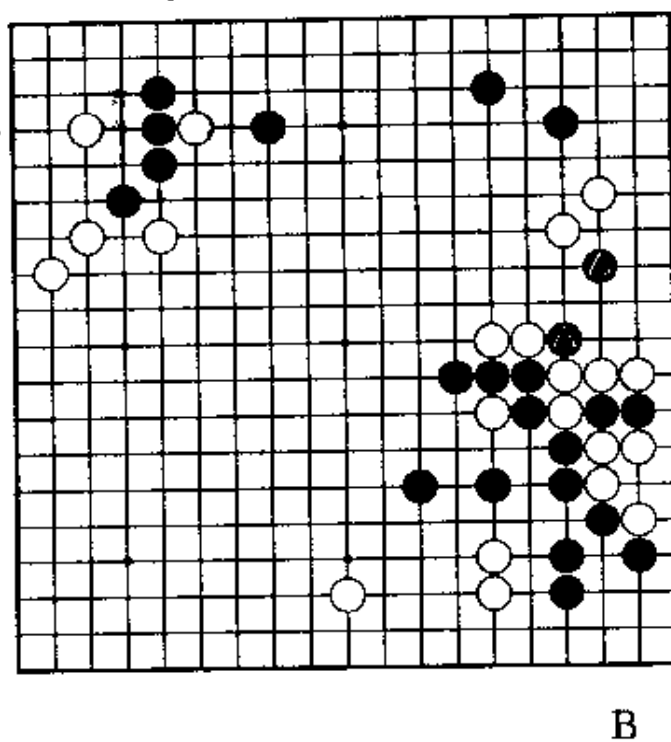
C: 利用 \odot 子,
局部如何定型?



黑先

A: 角上黑如何定型?

B: 黑●子能否逃出?

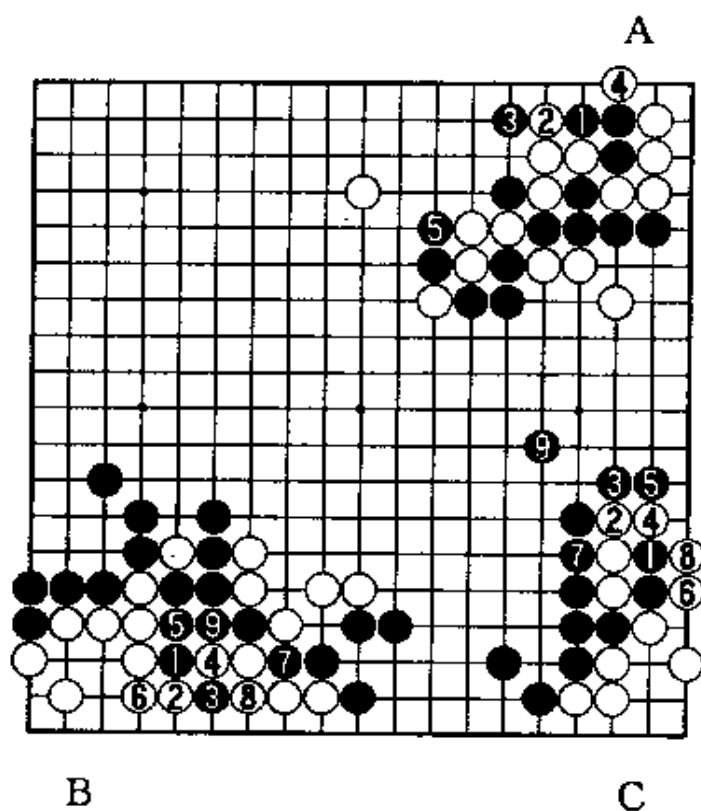


解答

A: 黑 1 弃子, 再 3 位夹, 白三子被征吃。

B: 黑 1 靠好手, 3 位扳以静制动, 至 7, 白被分断。

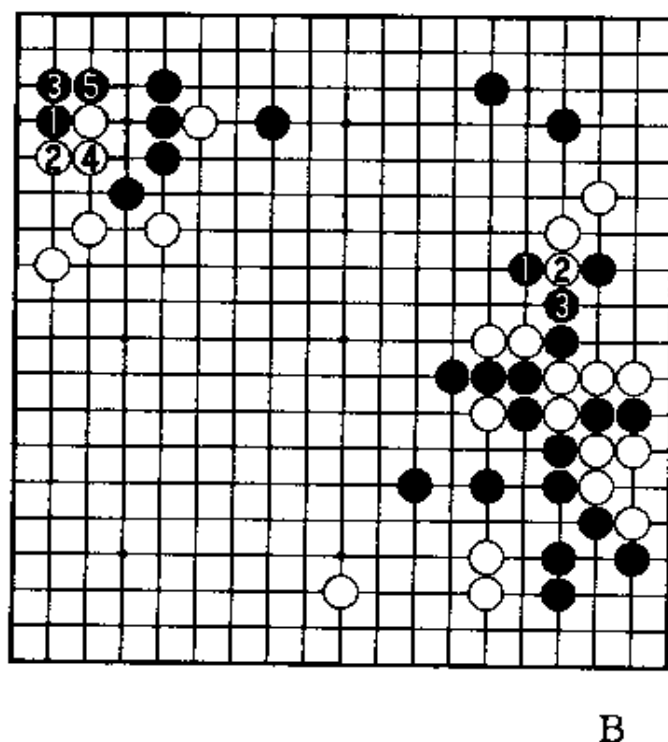
C: 黑 1 多送一子是此局部定型的关键。



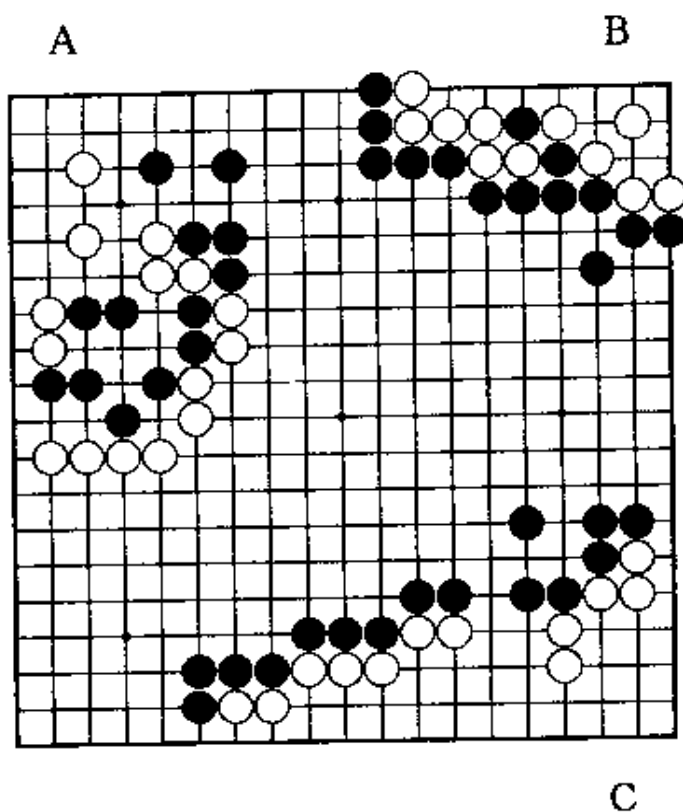
解答

A: 黑 1 托可最大限度获利。白 2 若 3 位扳, 黑可 2 位长。

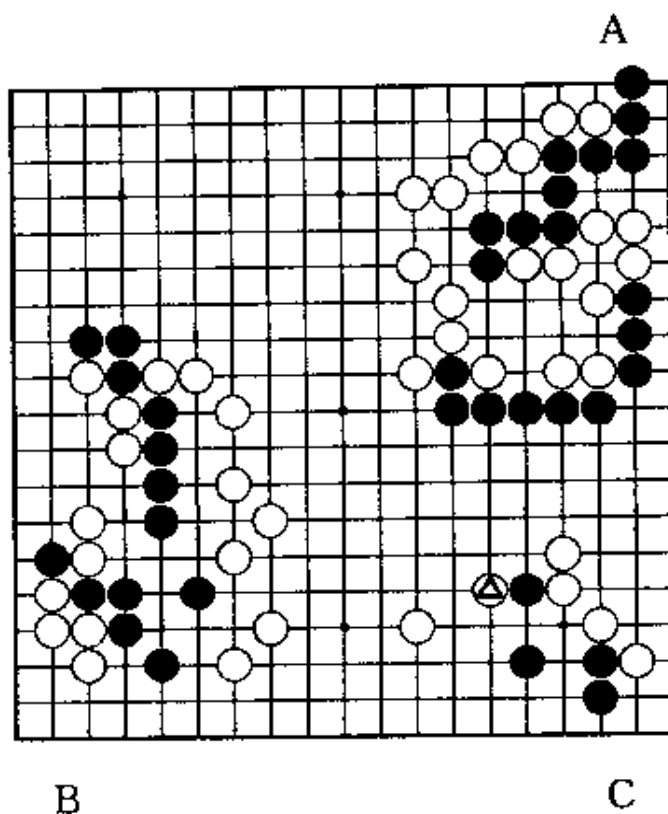
B: 黑 1 飞巧手, 白无应手。



黑先
 A: 黑数子被困，
 怎样活？
 B: 白角有棋。
 C: 白空有味道，
 黑有手段破空。



黑先
 A: 黑有妙手解
 危。
 B: 黑可逃出。
 C: 白⊕子封住
 黑棋，黑可有办法？

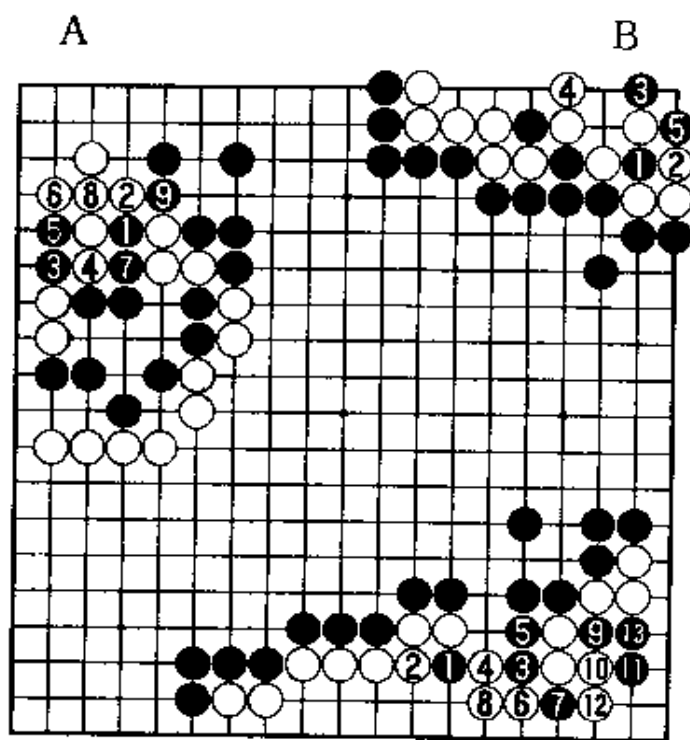


解答

A: 黑 3 单扳次序好，白三子被吃。白 4 若 5 位夹，黑 9 位断，可活。

B: 黑 1 扑 3 托有棋，角上成劫。

C: 黑 1 巧手，黑 3 靠后，白角已有棋。



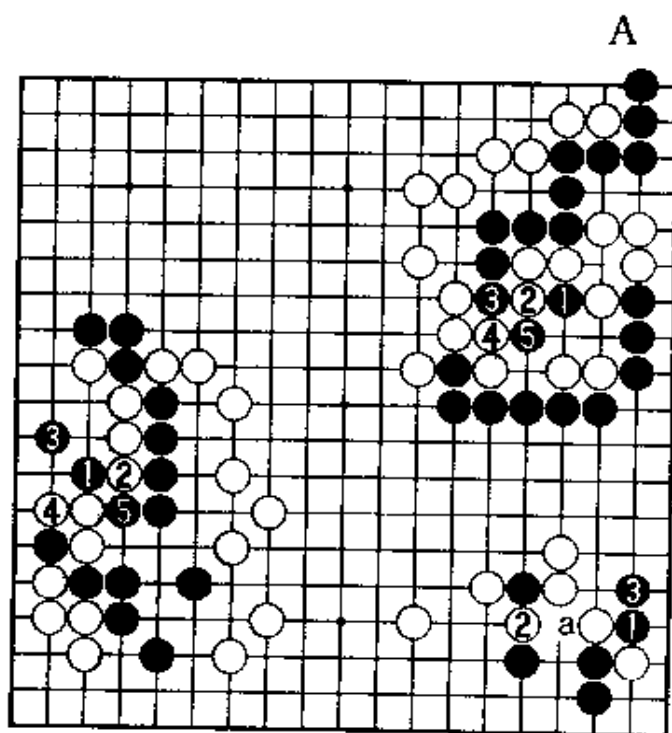
C

解答

A: 黑 1 妙手，白无应手，被吃。

B: 黑 3 绝妙，4 位和 5 位见合。

C: 黑 1 断巧手，黑 3 长后角部得到妥善处理。白 2 若 3 位打，黑可 a 打吃逃出。



B

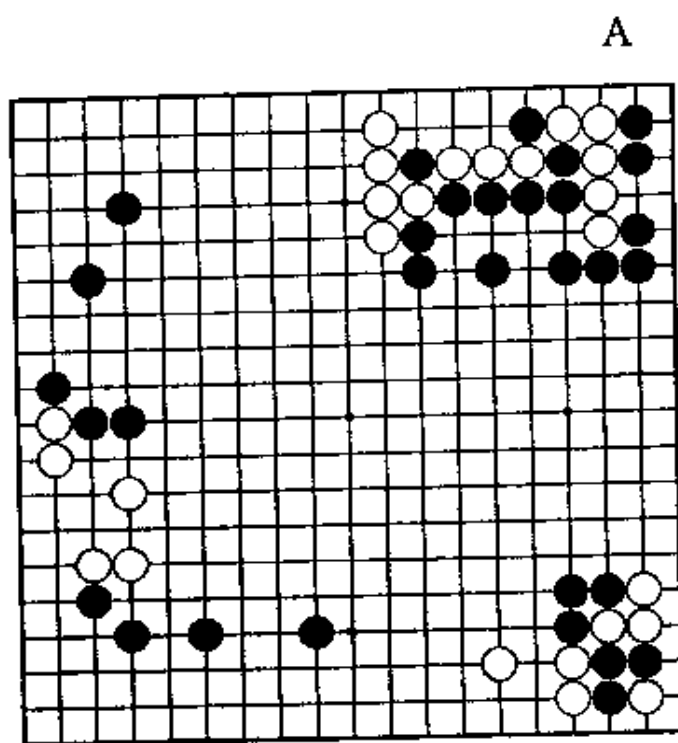
C

黑先

A: 白空里有棋吗? 结果是劫。

B: 如何对白棋进行攻击?

C: 黑角可活。



B

C

A

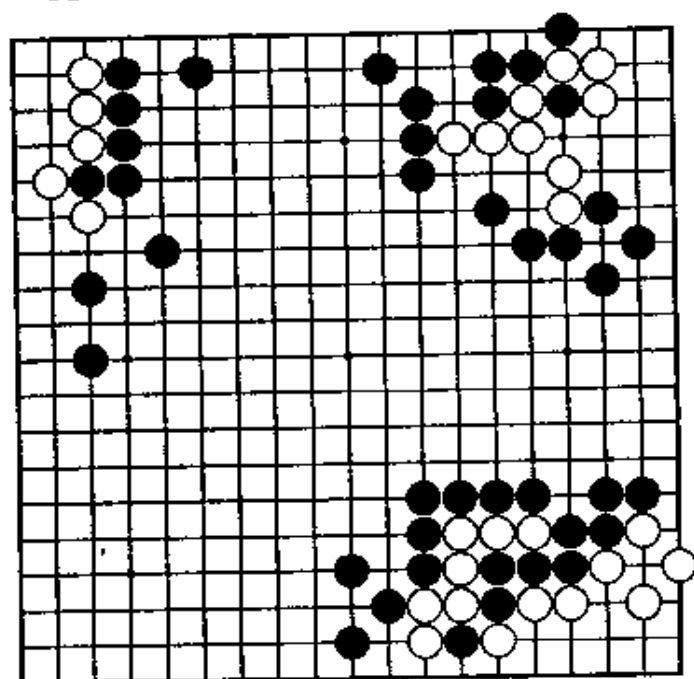
B

黑先

A: 黑应最大限度获利。

B: 黑可获大利。

C: 白角有棋，
应形成打劫。



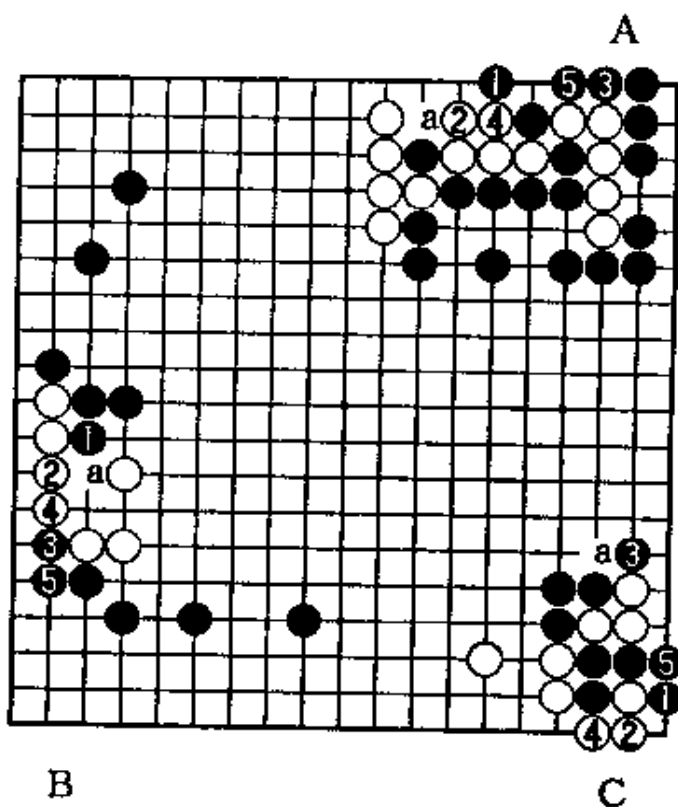
C

解答

A: 黑 1 巧手，成劫必然。白 2 若走 5 位，黑可 a 位长出。

B: 黑 1 冲，试白应手，白 2 若走 a 位，黑可 4 位点。

C: 黑 1 打方向正确，以下至黑 5，白三子被吃。白 2 若走 a 位，黑则活角。



解答

A: 黑 1 扳巧手，至 5 断，黑先手断白。

B: 黑 1 最强手，至黑 7 获利不小。白 2 若 4 位扳，黑可 a 位飞，结果一样。

C: 黑 5 先手，再 7 位扑，打劫必然。

