

北京体育大学出版社

九段 藤泽秀行 著



# 围棋基本手筋

藤泽秀行围棋教室 ③

您增长 3 倍棋力的妙手！

松左右棋局进程的绝招！

责任编辑 / 建林 董英双

封面设计 / 东雪工作室

# 围棋基本手筋

九段 藤泽秀行 著

- 围棋下一手
- 围棋指导棋教室
- 围棋基本手筋
- 围棋基本定式
- 步入围棋殿堂

ISBN 7-81051-778-3



9 787810 517782 >



ISBN 7-81051-778-3/G·647

定价：15.00 元

藤泽秀行围棋教室3

G891.3  
749.01

# 围棋基本手筋

棋圣 藤泽秀行 著

北京弈园业余围棋学校 秦 琪 译



A1041376

北京体育大学出版社

策划编辑:萧英双

责任编辑:建林 董英双

审稿编辑:杨木

责任校对:董琦

责任印制:青山 陈莎

图书在版编目(CIP)数据

围棋基本手筋/(日)藤泽秀行著;秦琪译.-北京:北京体育大学出版社,2002.8

ISBN 7-81051-778-3

I.围… II.①藤…②秦… III.围棋-基本知识 IV.G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 042013 号

Copyright © 2000 Hirotada Otake.

All rights reserved.

First Published in 2000 by Hirotada Otake Ltd, Tokyo, Japan.

Chinese Edition Copyright © 200 [date] Beijing University of Physical Education Press, China.

Published under license from Hirotada Otake Ltd.

©2000 年日本株式会社土屋书店。

版权所有。

株式会社土屋书店在日本首次出版。

中文版版权©200[2003 年]北京体育大学出版社。

由日本株式会社土屋书店授权北京体育大学出版社出版发行。

版权登记号:图字:01-2002-0797

版权所有

翻印必究

围棋基本手筋

(日)藤泽秀行著 秦琪译

北京体育大学出版社出版发行  
(北京·中关村北大街 邮编:100084)

新华书店总店北京发行所经销  
北京雅艺彩印有限公司印刷

开本:850×1168 毫米 1/32

印张:7.375

定价:15.00 元

2003 年 1 月第 1 版第 2 次印刷

印数:3000 册

ISBN 7-81051-778-3/C·647

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

# 出版说明

数年前译者偶然得知，国内许多专业棋手，都是从学习日文版的《藤泽秀行围棋教室》开始，再经过自身多年不断努力而最终步入专业棋手行列的。这引起了译者浓厚的兴趣，于是对原版进行了仔细研读，感到本书的确是迄今为止最为科学、严谨的围棋教科书之一，认为它是蕴育专业棋手的摇篮也不为过。

译者按此教程在北京弈园业余围棋学校教孩子们学棋的实践中，取得了良好的教学效果，孩子们棋力增长速度之快令人震惊。

因此，译者力荐此书，并以最快的速度将其翻译成中文，呈献给广大围棋爱好者及有志于步入专业棋手行列的读者。

第一册《步入围棋殿堂》为围棋的启蒙入门篇，书中从围棋修养、素质、弈棋礼仪、礼节开始，并强调养成良好习惯的重要性，这些都和一般只讲围棋技战术的入门书有着本质上的差别。

第二册《围棋基本定式》主要讲述如何正确理解和运用定式，绝不要去死记硬背书中定式，按照“记住定式，忘记定

式”的著名围棋格言去做，才是本书的真正目的。

第三册《围棋基本手筋》。书中秀行先生将古今中日的著名筋和形集于一书，也可以说是秀行先生举世无双杀棋功力的“心得”篇。

第四册《围棋指导棋教室》通过让子棋的方式直接和上手在棋盘上决胜负，无疑是提高棋力的最有效捷径之一。本书除了达到提高围棋技战术能力外，读者更要细心体会“秀行流”一流的“大局观”在实战中如何进行运用。

第五册《围棋下一手》则意在启蒙围棋思维的创造性。围棋的生命力正是其永无休止的创造，从本书我们也隐约领略到秀行先生华丽的艺术围棋风格。

在学习本套书时，对书中某些难点或有疑问之处可拨打51828935电话咨询。

最后，对出版本套书曾给以热情支持帮助的旅日留学生肖汪先生，北京版权代理有限公司的同志等致以真诚谢意。

北京弈园业余围棋学校

# 序 言

围棋中最重要的东西不外乎筋和形，筋也可称作手筋。筋是在复杂局面下的一种积极手段，形则是指用一手棋整形而得到安定。例如：对飞进行狙击，筋和形共同关系到究竟是断还是不断的问题。

一局棋大体是由布局、中盘、收官三部分构成，对这三部分而言，筋和形的好坏必定给此后的着法带来极大影响，虽说打（译者注：“打”就是“读”的意思。）专业棋手的棋谱见到筋和形左右了一局棋的进程，但这毕竟是偶然现象，不管怎么说筋和形是围棋的骨干和基底。

即使布局能走的不错，而且精通定式，但不明白筋和形，那也只能称作摆围棋而已，不能说会下棋。可以毫不夸张的说，围棋的妙味、发现妙手、找到趣向的手段皆由筋和形而产生。

专业棋手往往很注重筋和形，最难以忍受的也是不能按筋和形走棋，由此可见其重要程度。

初学者每人都按照各自想法下自己的棋，尽管上手可以指出这里应该这样走棋，但却难以改变他的棋形。

本书收集了古今著名的围棋筋和形，希望通过熟读和研究本书，并完全掌握，使您能够达到有段的围棋水平。

藤泽秀行

# 目 录

第 1 章 靠的手筋 .....	( 1 )
第 1 型 靠夹 (1) .....	( 3 )
第 2 型 靠夹 (2) .....	( 4 )
第 3 型 挖入 (1) .....	( 5 )
第 4 型 挖入 (2) .....	( 6 )
第 5 型 筋的本质 .....	( 7 )
第 6 型 常用手筋 .....	( 8 )
第 7 型 出乎意料 .....	( 9 )
第 8 型 直感 .....	( 10 )
第 9 型 常用的靠断 .....	( 11 )
第 10 型 秀和对算知 .....	( 12 )
第 11 型 机敏的跨 .....	( 13 )
第 12 型 精妙的靠 .....	( 14 )
第 13 型 小次郎的反扳 .....	( 15 )
第 14 型 奇妙的靠碰 .....	( 16 )
第 15 型 初级手筋 .....	( 17 )
第 16 型 紧气 .....	( 18 )
第 17 型 巨匠也看错的杀着 .....	( 19 )
第 18 型 罕见的杀着 .....	( 20 )
第 19 型 典型的飞跨 .....	( 21 )
第 20 型 常用手筋 .....	( 22 )
第 21 型 离奇的一手 .....	( 23 )
第 22 型 双方正着 .....	( 24 )



第 23 型	挖入 .....	(25)
第 24 型	巧妙活棋 .....	(26)
第 25 型	攻即防 .....	(27)
第 26 型	渡过的手筋 .....	(28)
第 27 型	整形 .....	(29)
第 28 型	妙用跳夹 .....	(30)
第 29 型	侵入 .....	(31)
第 30 型	整形 .....	(32)
第 31 型	跳夹 .....	(33)
第 32 型	生擒 .....	(34)
第 33 型	俗手的强手 .....	(35)
第 34 型	意想不到的滚过 .....	(36)
第 35 型	混淆 .....	(37)
第 36 型	滚打包收 .....	(38)
第 37 型	一招致命 .....	(39)
第 38 型	跳靠 .....	(40)
第 39 型	飞跨 .....	(41)
第 40 型	第一感 .....	(42)
第 41 型	似拙实巧 .....	(43)
第 42 型	“二·一”位 .....	(44)
第 43 型	挤 .....	(45)
第 44 型	准备工作 .....	(46)
第 45 型	托靠 .....	(47)
第 2 章	扳的手筋 .....	(49)
第 46 型	连扳 .....	(51)
第 47 型	要领 .....	(52)
第 48 型	算路准确 .....	(53)

第 49 型	河野元虎看错的棋 .....	(54)
第 50 型	扳接 .....	(55)
第 51 型	场合 .....	(56)
第 52 型	退和拦 .....	(57)
第 53 型	起死回生 .....	(58)
第 54 型	诱饵 .....	(59)
第 55 型	扳的效果 .....	(60)
第 56 型	家传宝刀 .....	(61)
第 57 型	起死回生的手段 .....	(62)
第 58 型	死始于扳 .....	(63)
第 59 型	无忧劫 .....	(64)
第 60 型	缩小眼位的扳 .....	(65)
第 61 型	扳和劫 .....	(66)
第 62 型	接的威力 .....	(67)
第 63 型	死始于扳 .....	(68)
第 64 型	扳杀 .....	(69)
第 65 型	奇想 .....	(70)
第 66 型	简单的扳 .....	(71)
第 67 型	变形 .....	(72)
第 68 型	利用气紧 .....	(73)
第 69 型	擒拿 .....	(74)
第 70 型	机不可失 .....	(75)
第 71 型	陷阱 .....	(76)
第 72 型	缺陷 .....	(77)
第 73 型	假劫活 .....	(78)
第 74 型	死形 .....	(79)
第 75 型	重要次序 .....	(80)
第 76 型	先手的威力 .....	(81)

第 77 型	双扑	(82)
第 3 章 断的手筋 (83)		
第 78 型	连续断	(85)
第 79 型	断哪边	(86)
第 80 型	先断一手	(87)
第 81 型	技巧	(88)
第 82 型	连断	(89)
第 83 型	痛打	(90)
第 84 型	实战手	(91)
第 85 型	断和扑 (大头鬼)	(92)
第 86 型	基本手筋	(93)
第 87 型	实战手筋	(94)
第 88 型	断人	(95)
第 89 型	不人气	(96)
第 90 型	双扑	(97)
第 91 型	绝妙的断	(98)
第 92 型	高级招法	(99)
第 93 型	扳断	(100)
第 94 型	鼻顶	(101)
第 4 章 小尖的手筋 (103)		
第 95 型	复习	(105)
第 96 型	尖顶	(106)
第 97 型	同形的小尖	(107)
第 98 型	棋形常识	(108)
第 99 型	小尖的妙着	(109)
第 100 型	小尖的特殊性	(110)

第 101 型	“二·一”位小尖	(111)
第 102 型	紧气	(112)
第 103 型	无忧劫	(113)
第 104 型	攻防急所	(114)
第 105 型	钝刀战法	(115)
第 106 型	开始长棋	(116)
第 107 型	上手的小尖	(117)
第 108 型	小尖的妙味	(118)
第 109 型	尖过	(119)
第 110 型	不可思议的次序	(120)
第 111 型	死而复生	(121)
第 112 型	比气	(122)
第 113 型	逃脱	(123)
第 114 型	必争的小尖	(124)
第 115 型	换骨	(125)
第 116 型	房屋倒塌	(126)
<b>第 5 章</b>	<b>点的手筋</b>	<b>(127)</b>
第 117 型	轻妙的点	(129)
第 118 型	玄伏势	(130)
第 119 型	点的方向	(131)
第 120 型	作战的点	(132)
第 121 型	意想不到的点	(133)
第 122 型	抽象的次序	(134)
第 123 型	反成劫活	(135)
第 124 型	急所的点	(136)
第 125 型	珍妙好形	(137)
第 126 型	两扳长一气	(138)

第 127 型	盘角曲四 .....	(139)
第 128 型	遗憾谱 .....	(140)
第 129 型	手筋的点 .....	(141)
第 130 型	必杀的点 .....	(142)
第 131 型	透点 .....	(143)
第 132 型	敌我之要点 .....	(144)
第 133 型	要害之点 .....	(145)
第 134 型	眼位不足 .....	(146)
第 135 型	必得一立 .....	(147)
第 136 型	不入气 .....	(148)
第 137 型	三子正中 .....	(149)
第 138 型	似曾相识 .....	(150)
第 139 型	复习 .....	(151)
第 140 型	当然之急所 .....	(152)
第 141 型	异曲同工 .....	(153)
第 142 型	类似之形 .....	(154)
第 143 型	稍有差异 .....	(155)
第 144 型	也是如此 .....	(156)
第 145 型	同型的中央 .....	(157)
第 146 型	点入 .....	(158)
第 147 型	基础问题 .....	(159)
第 148 型	似是而非 .....	(160)
第 149 型	点方 .....	(161)
第 150 型	硬腿的威力 .....	(162)
第 151 型	透点 .....	(163)
第 152 型	扑 .....	(164)
第 153 型	“二·二”位筋(一) .....	(165)
第 154 型	“二·二”位筋(二) .....	(166)

第 155 型	万年劫 .....	(167)
第 156 型	玄而又玄 .....	(168)
第 157 型	毫不犹豫 .....	(169)
第 158 型	活用 .....	(170)
<b>第 6 章 “二·一”手筋</b>	.....	(171)
第 159 型	“二·一”及“一·二”位 .....	(173)
第 160 型	点“二·一”位 .....	(174)
第 161 型	“二·一”位夹 .....	(175)
第 162 型	按照格言 .....	(176)
第 163 型	常用的“二·一”位筋 .....	(177)
第 164 型	“二·一”位夹 .....	(178)
第 165 型	一线生机 .....	(179)
第 166 型	平凡的妙手 .....	(180)
第 167 型	“二·一”位急所 .....	(181)
第 168 型	缺陷 .....	(182)
第 169 型	筋的方向 .....	(183)
第 170 型	角的特殊性 .....	(184)
第 171 型	一石二鸟 .....	(185)
第 172 型	“二·一”位立 .....	(186)
<b>第 7 章 其他手筋</b>	.....	(187)
第 173 型	没有手筋的手筋（立） .....	(189)
第 174 型	沉着（立） .....	(190)
第 175 型	含蓄（立） .....	(191)
第 176 型	次善（立） .....	(192)
第 177 型	秀哉的实战（扑） .....	(193)
第 178 型	别法（扑） .....	(194)

第 179 型	活用“刀五”（扑） .....	(195)
第 180 型	“大头鬼”（扑） .....	(196)
第 181 型	形势逆转（倒脱靴） .....	(197)
第 182 型	戏中戏（倒脱靴） .....	(198)
第 183 型	疏忽大意（倒脱靴） .....	(199)
第 184 型	决斗（倒脱靴） .....	(200)
第 185 型	渡过（挖） .....	(201)
第 186 型	弃子（挖） .....	(202)
第 187 型	梦想（挖） .....	(203)
第 188 型	胜算（挖） .....	(204)
第 189 型	假双活（挖） .....	(205)
第 190 型	柳生流（接） .....	(206)
第 191 型	无声的战斗（接） .....	(207)
第 192 型	常用手段（接） .....	(208)
第 193 型	沉着（接） .....	(209)
第 194 型	强化前沿（接） .....	(210)
第 195 型	沉着（扑） .....	(211)
第 196 型	“胀死牛”（扑） .....	(212)
第 197 型	意想不到（扑） .....	(213)
第 198 型	眼位（长） .....	(214)
第 199 型	绝妙手筋（长） .....	(215)
第 200 型	轻妙（肩冲） .....	(216)
第 201 型	整形（肩冲） .....	(217)
第 202 型	平凡的好棋（挤） .....	(218)
第 203 型	紧气的妙手（挤） .....	(219)
第 204 型	摇橹劫（两劫） .....	(220)
第 205 型	步调（点入） .....	(221)
第 206 型	自灭（跳） .....	(222)

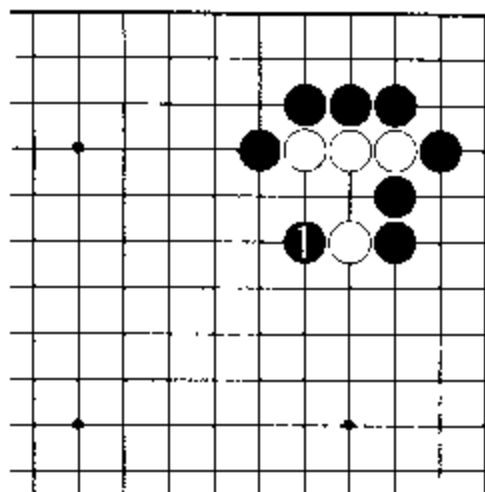
# 第 1 章

## 靠的手筋









### 第 1 型

### 第1型 靠夹 (1)

黑先。黑 1 为所谓“靠夹”的手筋，对黑白而言此点均为急所。形状很像柗节，一般也称为“夹”。

对这样棋形，黑棋应毫不犹豫走出黑1。

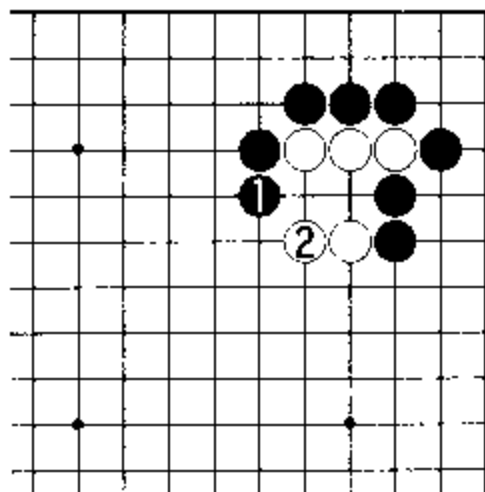


圖 1

图 1 失败图

即使有所谓“不要紧贴着对方棋”的格言，黑1也是步典型恶手。颠倒行棋次序来进行说明，当白2双，黑1对白棋没有任何威胁，显然黑棋走的不是地方。

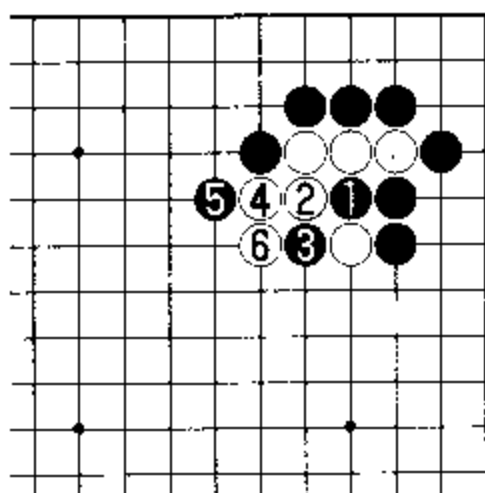
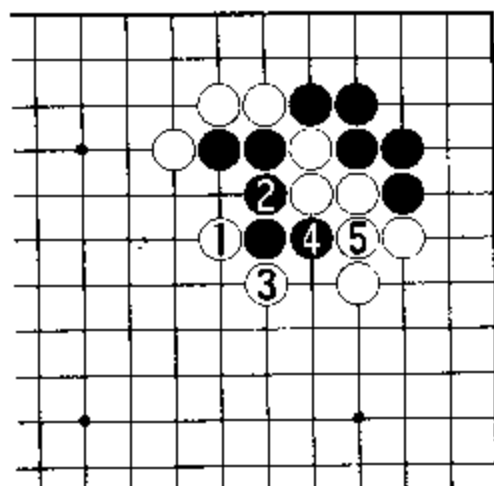


Figure 2

图 2 失败图

黑1单冲，连征吃都谈不



第2型

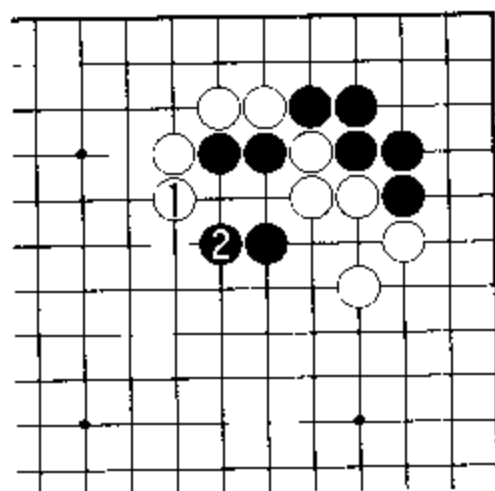


图1

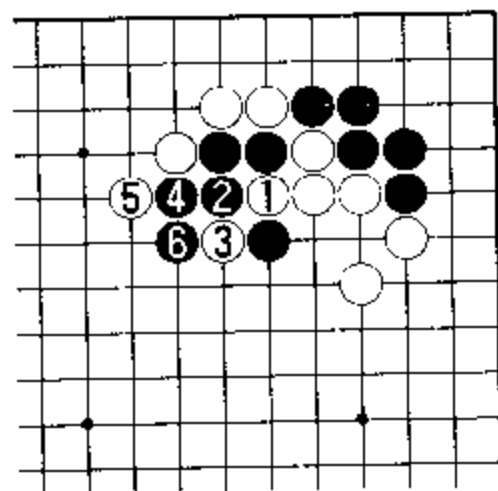


图2

## 第2型 靠夹(2)

白先。这是第1型的一种变化棋形，只要找到相同的靠夹手筋，并且有一定算路，便能找出致命一击。

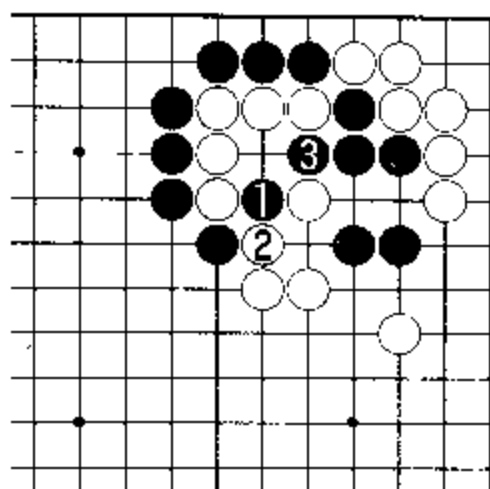
至白5吃住黑棋，在实战中要思考、计算才能灵活运用。

## 图1 失败图

白1不靠夹是恶手，让黑2成绝好棋形。

## 图2 参考图

那么白1直接征吃行吗？分断黑棋后至黑6，不能征掉黑棋而陷入困境，白1是俗筋。



第3型

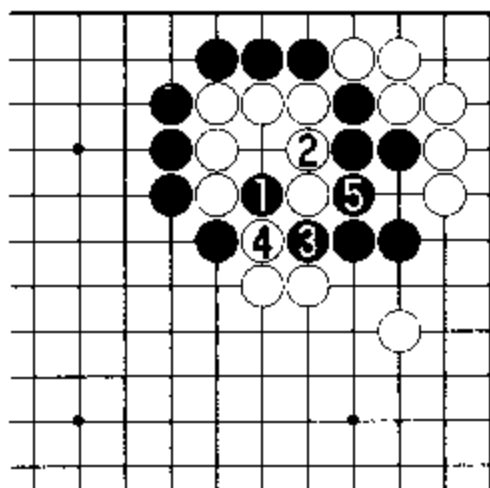


图1

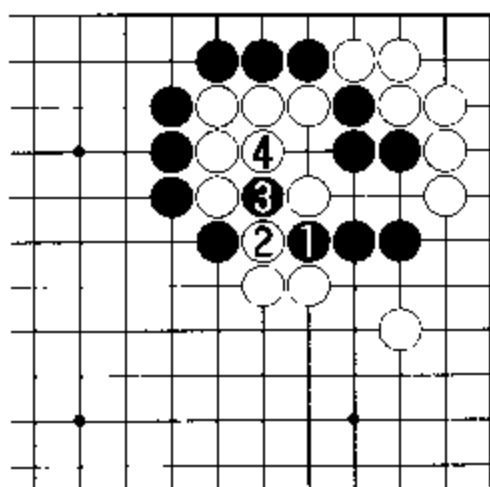


图2

## 第3型 挖入 (1)

黑先。完成前几题后要改变一下第一感。黑1挖一手，白若2黑3成倒扑。

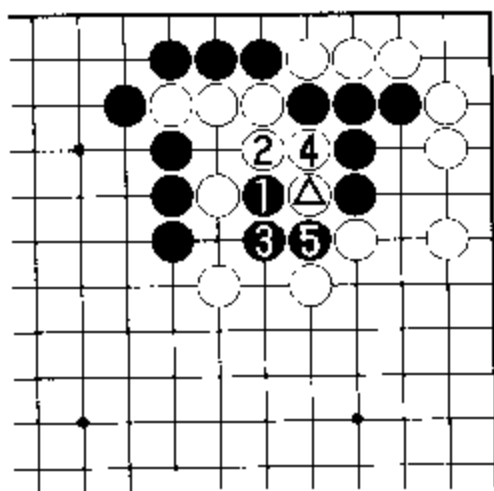
围棋就是这样，手数一多，就容易混淆，其实手数多少都一样，重要的是行棋次序。

## 图1 变化图

此图对黑1、白走2接怎么样？此后较简单，只要走3、5扑吃就行了。

## 图2 失败图

此图黑单一冲行吗？白当然2接，黑3扑入，白4提一子，黑不行。



第4型

## 第4型 挖入(2)

黑先。实战中若走成此图，黑棋可以一举逆转局势。

黑1后白走什么应着都已无济于事。

对白2，黑当然3，白4时黑5结束，充分显示了手筋的威力。此图和没有白△子时的棋形完全一样。

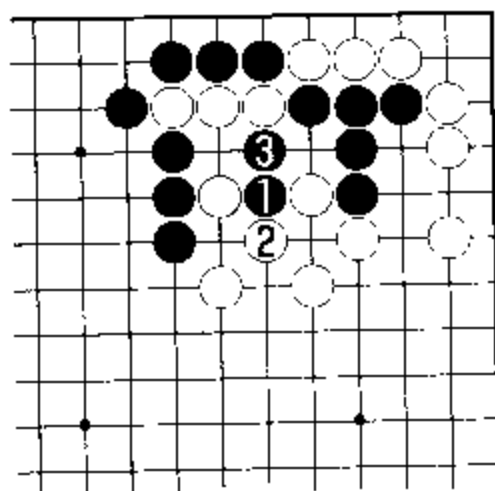


图1

## 图1 参考图

对黑1、白2应时，黑3长更简单吃住了白棋。

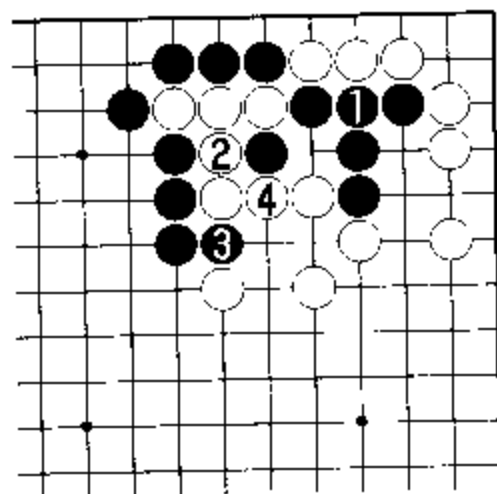
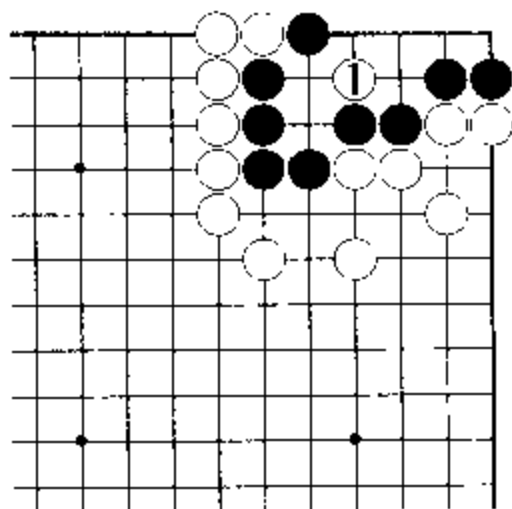


图2

## 图2 失败图

黑直接1位打吃，白只好2接上，对黑3白4接，这样黑1的俗筋不能成立。

如此说来只有前图的靠夹是唯一正解。



第5型

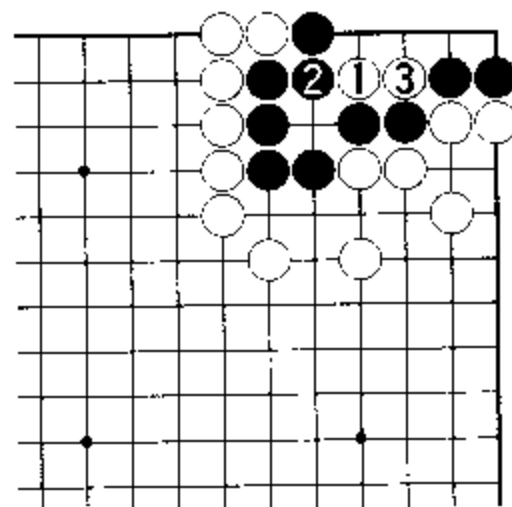


图1

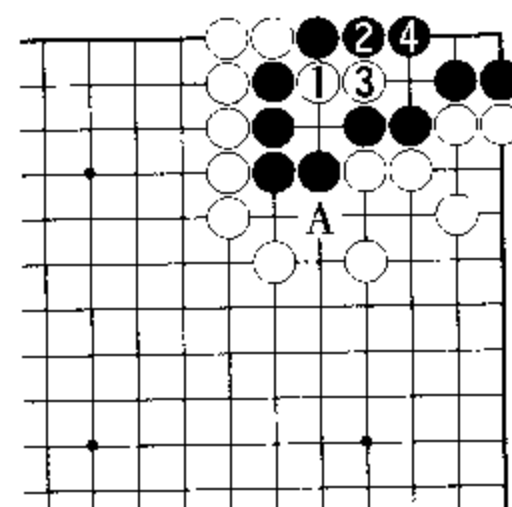


图2

## 第5型 筋的本质

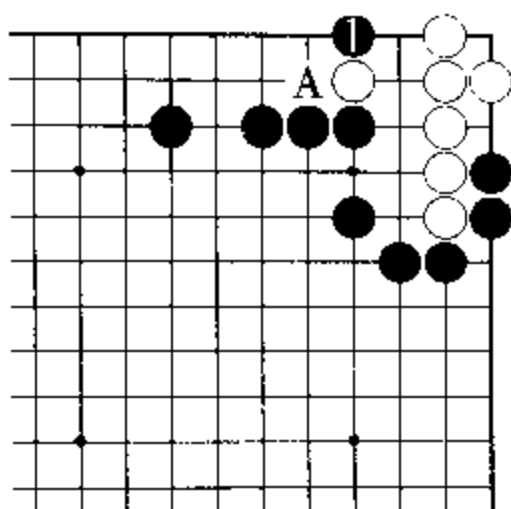
白先。此场合白走出1位令人吃惊的一步棋。所谓手筋就是经过仔细计算，并抓住对手的错招，可以一招将棋局逆转。

## 图1 参考图

黑若2接，白3打吃，这样黑怎么走都不行。

## 图2 失败图

白1走俗手，黑当然2，对白3黑走4，白无棋可走。如果A位有白棋，这样走法则另当别论。所以要格外注意眼形和外围状况等。



第6型

### 第6型 常用手筋

黑先。黑1是破此眼的唯一手筋。

这手棋让人感到意外，但若精通手筋的话，不难想出这手棋。黑这手棋若走A，白走1就可做活。此点成为双方的急所，正如“敌之要点吾之要点”的格言。

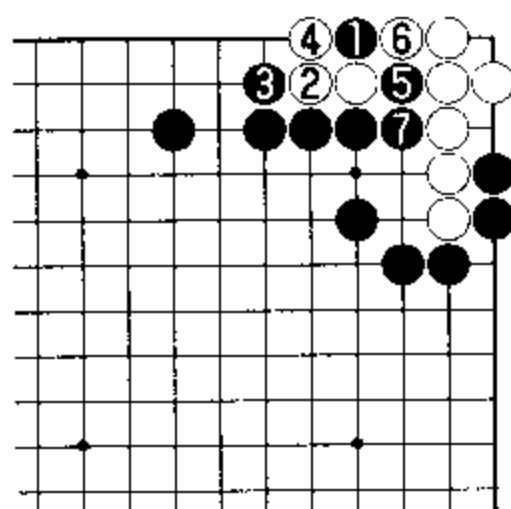


图1

### 图1 参考图

对黑1、白走2谋活，黑当然3拦，白也必然走4，这时黑1显示出威力，黑走5、7白棋无眼。

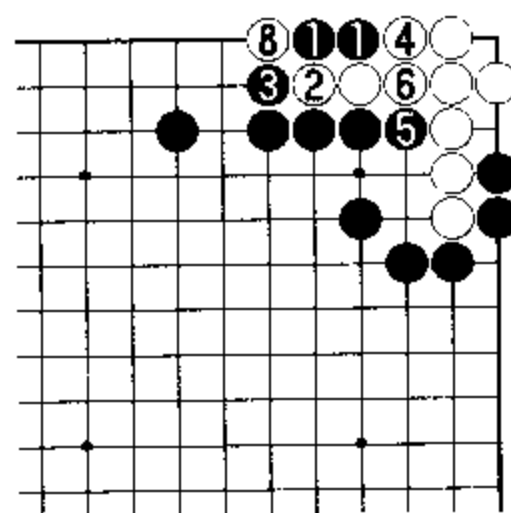


图2 (黑9于7位)

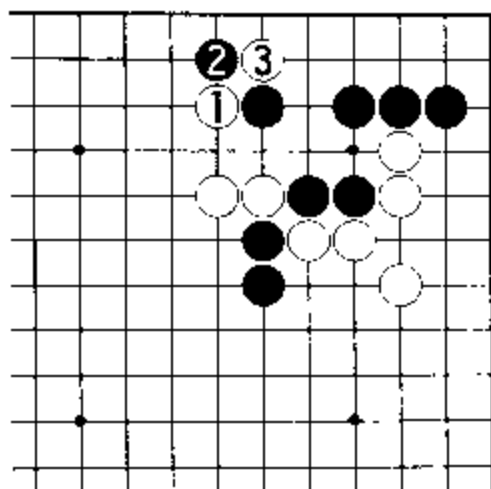
### 图2 参考图

对黑3，白即使从另一侧拦，黑先走5和白6交换后，走至黑7，白也无法保住眼形。









第9型

## 第9型 常用的靠断

白先。在此白怎么走都整不好形。这里整形的常用方法是走1、3，即所谓“靠断”。

白3弃一子是上手们尽快整形的常用手段，此后的着法比较容易。

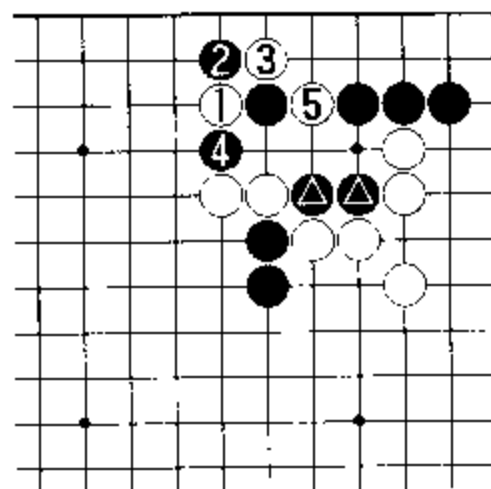


图1

## 图1 参考图

对白3断，黑若走4，便产生白5上扳打的妙手。对黑而言黑●两子是要子，绝对不能被吃。

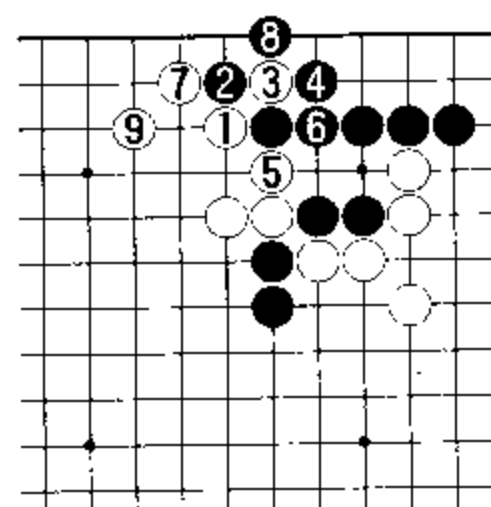
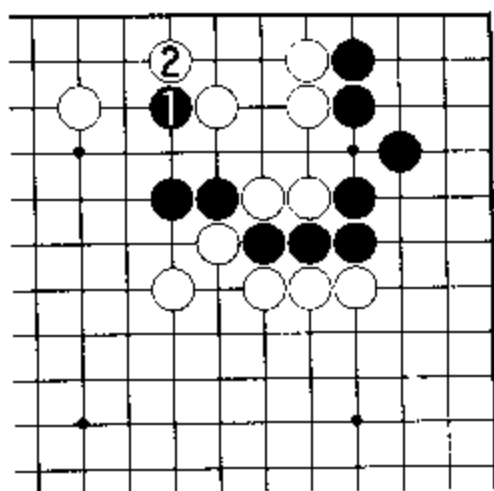


图2

## 图2 变化图

此图黑4若打吃白3一子的话，那么白5，黑也只好6，然后白7让黑8提一子，白走9成为理想棋形。



第10型

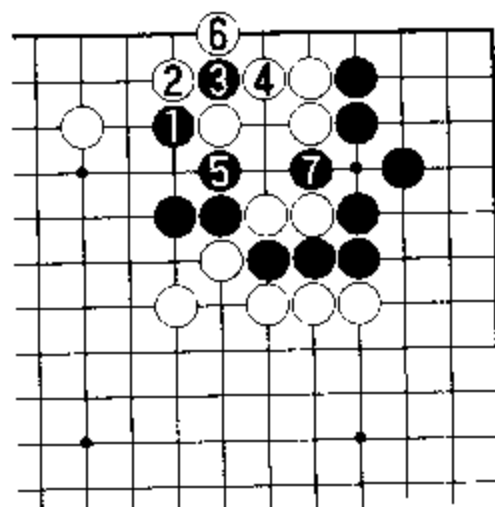


图1

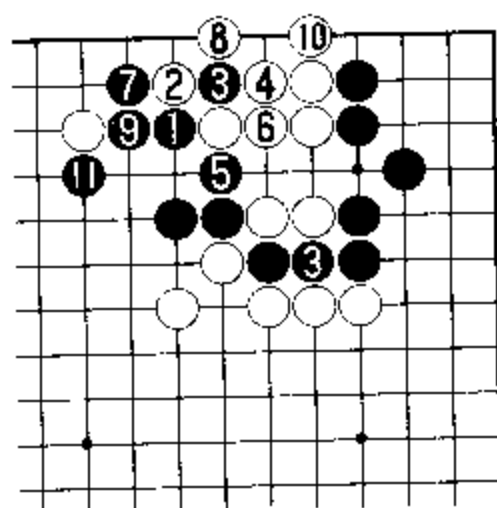


图2

### 第10型 秀和对算知

黑先。秀和对算知的实战中走黑1靠，对此白2扳。接下来黑将如何进行自卫？黑方棋子较少，若不主动弃子，将有全军覆没的危险。

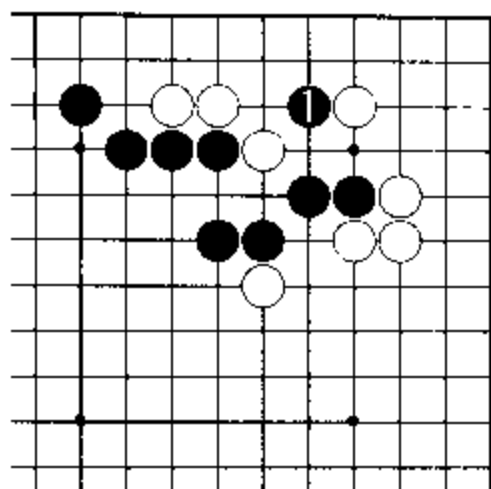
明白这一点就容易找出答案了。

#### 图1 参考图

白2扳仅此一手，黑3断入是手筋，白若4打吃，黑5打，白6提一子，黑走7结束。

#### 图2 参考图

黑5时，白要子不能被吃，所以6接，此时走7、9强迫白8、10做活，黑11做成理想棋形。



第11型

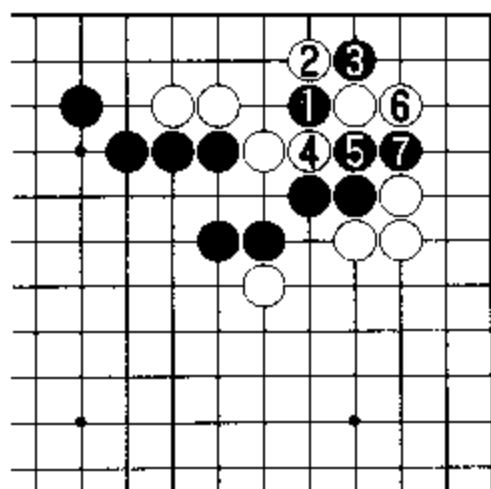


图1

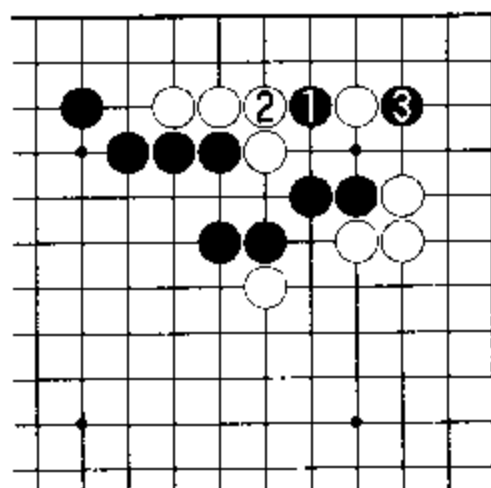


图2

## 第11型 机敏的跨

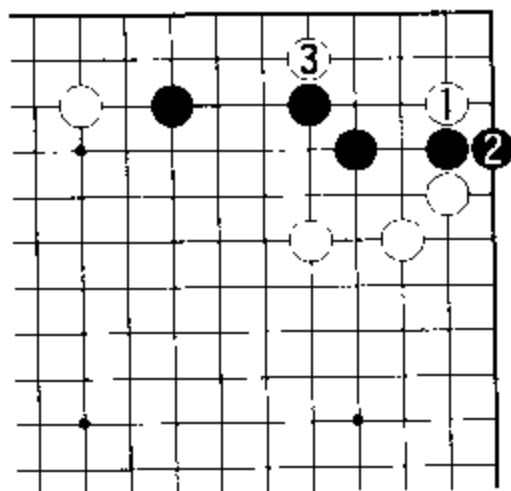
黑先。不管怎么说感觉白棋有些薄，所以难点是第一着走何处的的问题。黑1机敏之着，是格言中“飞跨”的棋，也是此场合的手筋。由于此飞跨，以下白棋怎么变化黑棋都有手段。

## 图1 参考图

白若2扳，那么黑走常用的3断。由于此断，白将惨遭黑棋蹂躏，当白4时黑5、7侵入。

## 图2 变化图

前图白2扳不行，若单2接如何？以下黑3改靠三·三可以简单侵入白棋。



第 12 型

## 第 12 型 精妙的靠

白先。白 1 手筋，白 3 绝妙之着。这是选自有水户小和尚之称的林元美所著《精妙》一书。白 1 较容易理解，对此黑当然 2 立，接着白 3 靠绝妙。实战中若走出这样的棋会使对手完全绝望。

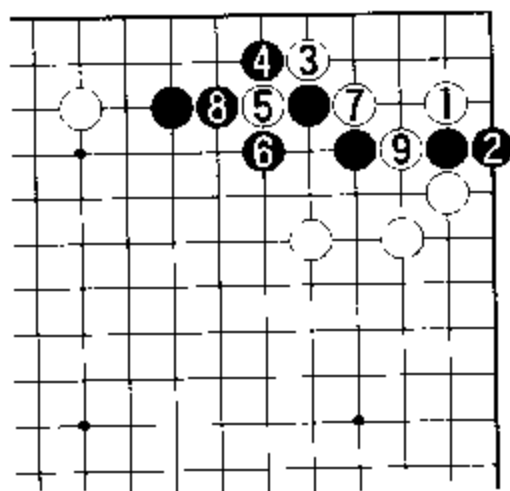


图 1

## 图 1 参考图

对白 3 靠黑 4 若从外拦的话，白 5 和黑 6 交换，白走 7 让黑 8 提一子，白 9 连回达到目的。

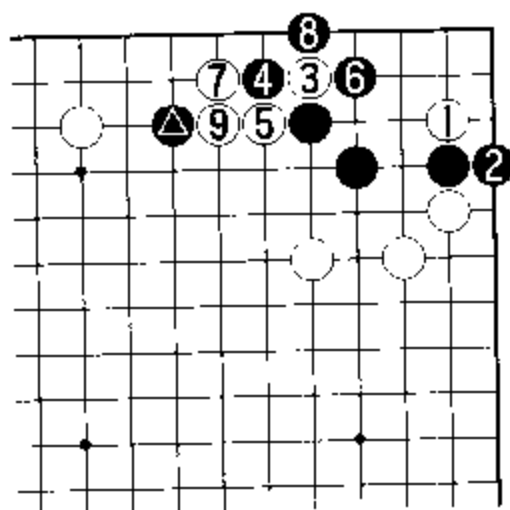
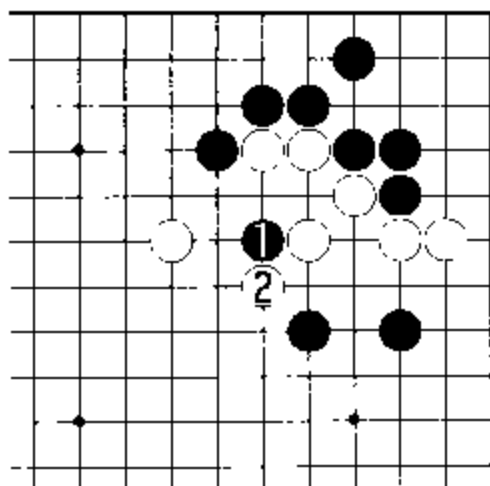


图 2

## 图 2 变化图

白 5 时，黑不愿让白棋如前图那样得角，若走 6 拦，白 7、9 碰伤黑●一子。



第13型

### 第13型 小次郎的反扳

黑先。黑1靠此际是好棋，此后白2当然外扳，在此佐佐木小次郎走出“绝妙的反扳”，也因此黑才能走1靠夹的手筋，这样白棋一下竟被完全净吃。

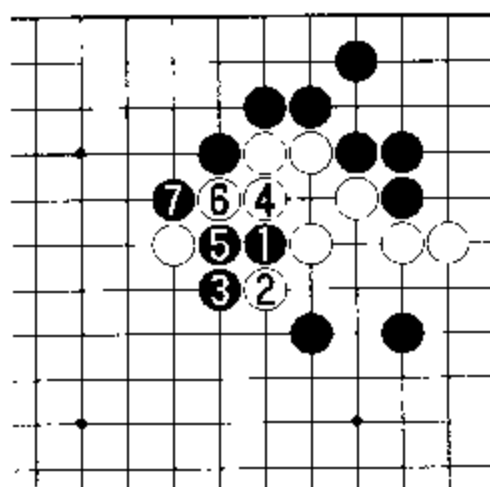


图1

### 图1 参考图

对白2扳，黑3反扳，白若走4、6，黑只要走7打吃就行了。

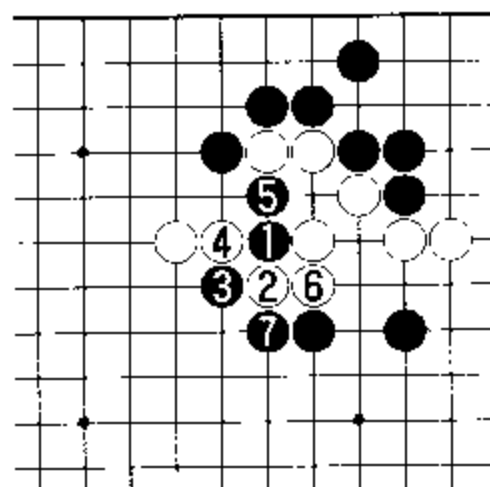
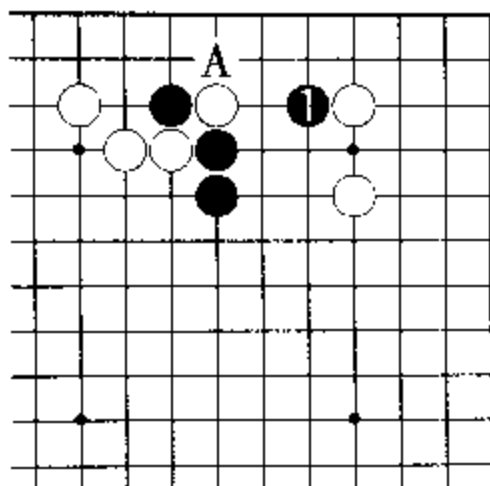


图2

### 图2 变化图

对黑3白若改走4的话，黑只好5长，对白6黑走7将白棋歼灭，白在此无法征吃黑棋。



第 14 型

## 第 14 型 奇妙的靠碰

黑先。黑 1 是轻妙的手筋，此手若单 A 打吃白一子是俗筋，黑 1 靠才有妙味。

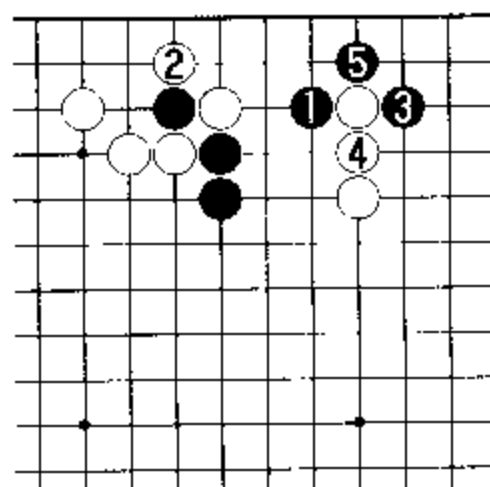


图 1

## 图 1 参考图

白走 2 以防一子被吃，此时黑 3 里靠正是时机，白若 4 接，黑正好可 5 渡过谋活。

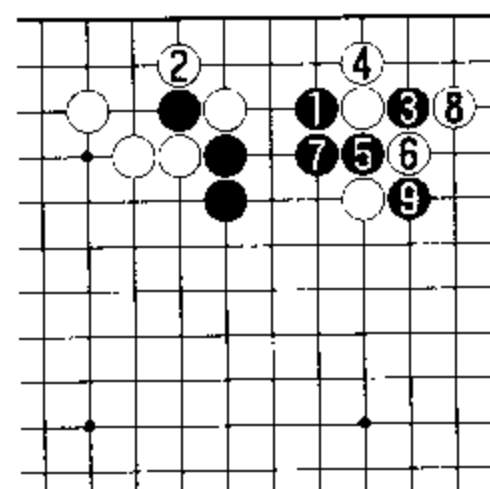
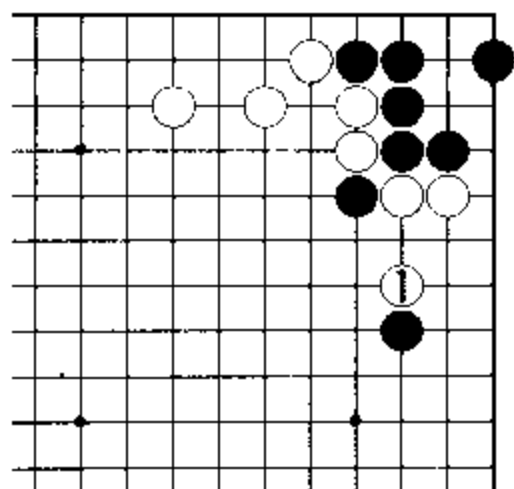


图 2

## 图 2 变化图

白 4 若立下，黑 5 挖，对白 6 黑 7 接，白 8 抱吃黑一子时，黑 9 打。这样黑 1、3 均发挥了作用。



第15型

### 第15型 初级手筋

白先。是初级手筋问题，即使能解答出此题，认为自己能够走出这一类的棋。但对不学习手筋的人，当棋形有些变化及周围棋子不同时，很难想出这手棋。

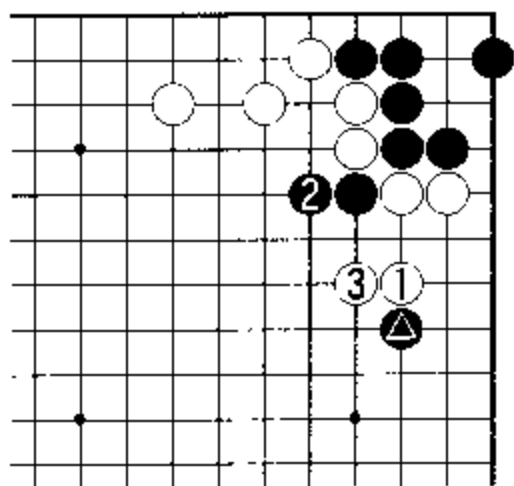


图1

### 图1 参考图

对白1靠黑若2长，白走3长，黑●紧贴着白棋，正是白希望的结果，白棋成功。

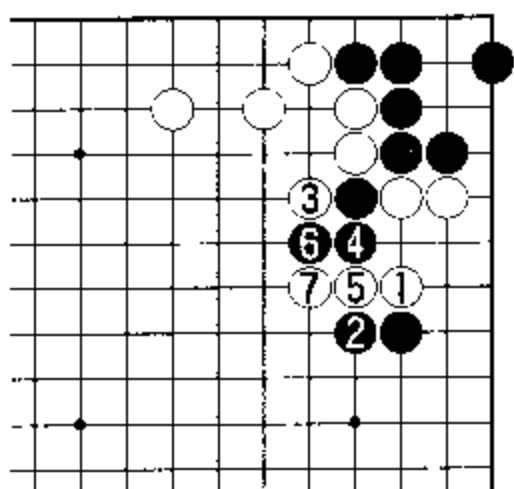
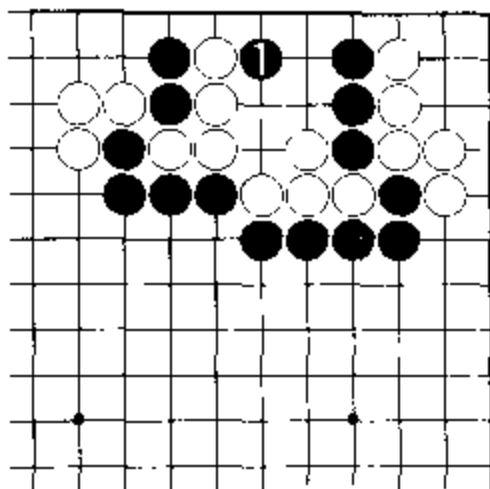


图2

### 图2 变化图

对白1黑若2，白3打吃，黑若4长，白5顺调出头，黑棋成为浮棋。





第 16 型

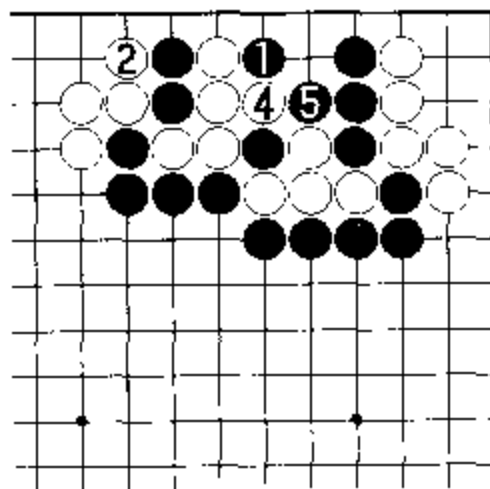
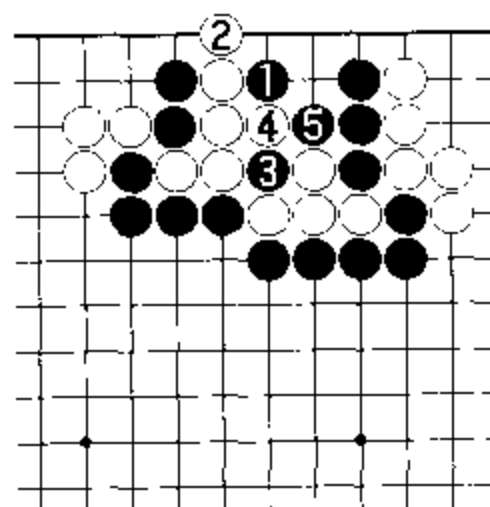
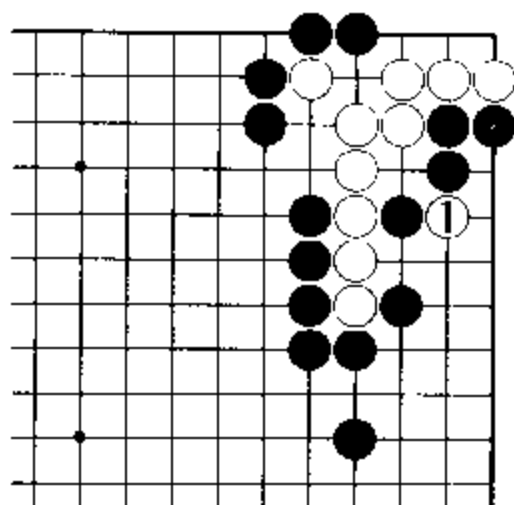


图 1





第 17 型

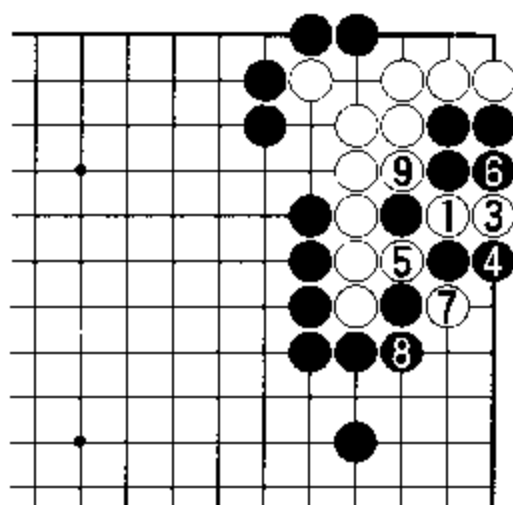


图 1

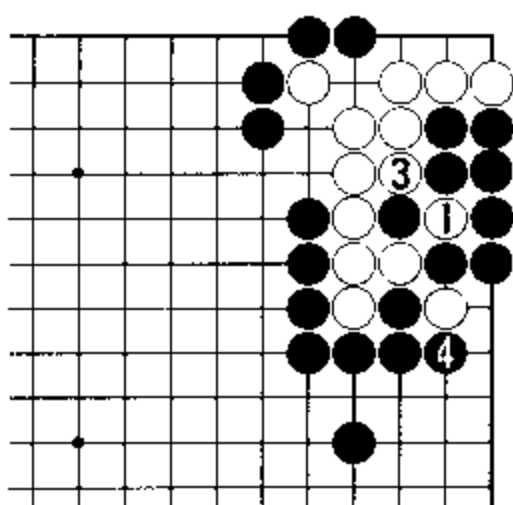


图 2

## 第 17 型 巨匠也看错的杀着

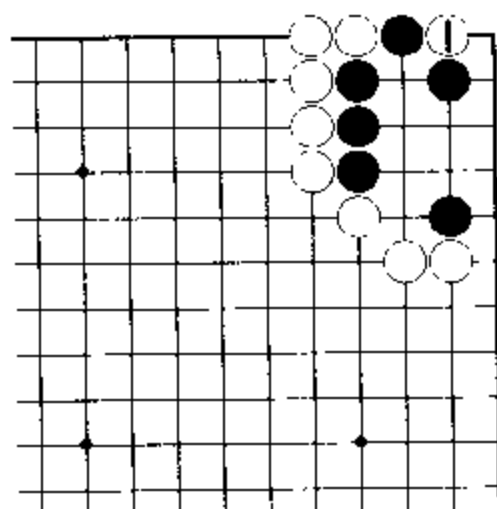
黑先。棋形相当薄，此型是明治时期的围棋巨匠看错的手筋。其实并不很难懂，请从白 1 挤开始思考，接下去的白 3 又是步做活的妙着。因实战中关系到死活，而使赢棋被翻盘。

### 图 1 参考图

对白 1 黑走 2 时，白 3 是步妙着，黑绝对会 4，然后白 5 准备收紧黑气。当黑 6 提两子，白 7 和 8 做交换，至白 9 走成净杀。

### 图 2 失败图

前图白 9 走 1 扑入，让黑 2 提白棋一子不好，所以如前面直接走 3 打是正解。



第 18 型

### 第 18 型 罕见的杀着

白先，没有人会想到答案会是白 1，第一着走这里似乎在帮白棋做眼，不精通手筋的人终究不会去想这种棋。对此形不能用普通的杀法，要抓住黑棋气紧的弱点才行。

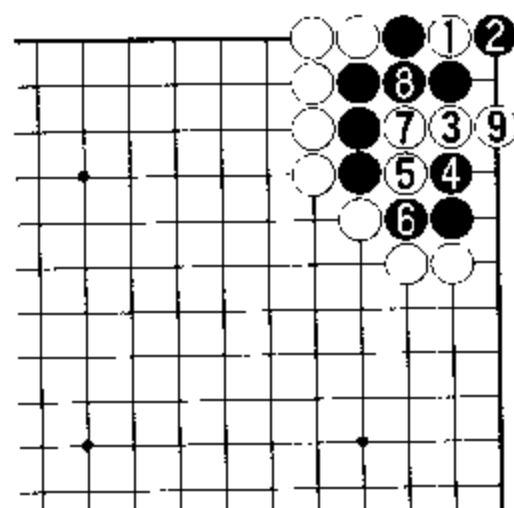


图 1

### 图 1 参考图

对白 1 黑若 2 提，那么白 3 靠好着，黑只好走 4，以下走成白 5 至 9，黑无法入气。

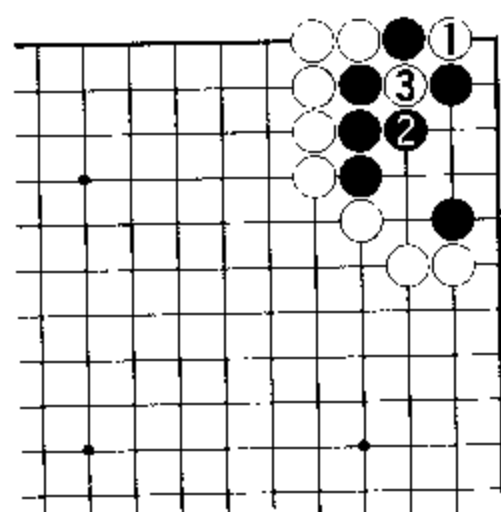
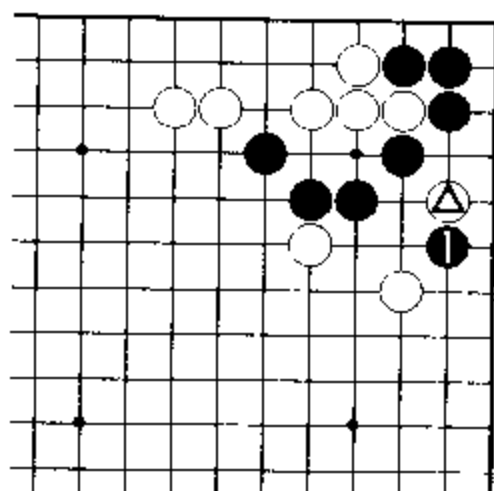


图 2

### 图 2 变化图

对白 1 扑入，因为若提一子，便会走成和图 1 一样形势，对此黑也只好走 2 成打劫活。



第 19 型

## 第 19 型 典型的飞跨

黑先，黑只有在角做活或向外脱逃两条道，对白△飞刺黑 1 飞跨是“逢飞需跨”的手筋，走出这步妙着，虽说令黑活角或逃出的选择在白棋，但黑棋也达到了预期目的。

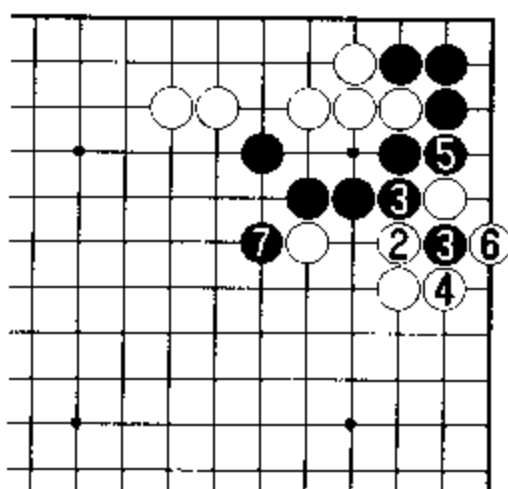


图 1

## 图 1 参考图

对黑 1 白走 2，黑 3，白 4 抱吃一子时黑 5 打吃，白 6 拔花，黑 7 走成好形出逃。

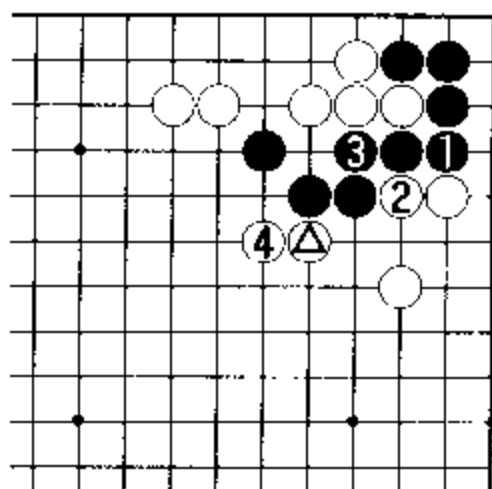
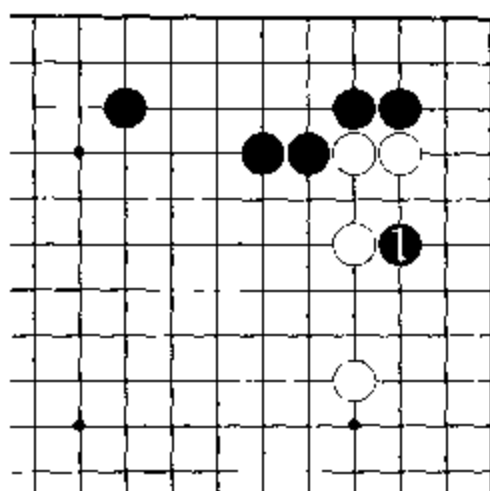


图 2

## 图 2 失败图

黑 1 是俗筋，当白走 2 黑当然只能 3，这样白 4 长，白△子发挥出了威力。若走成此形的话，可以说棋已结束了。



第20型

## 第20型 常用手筋

黑先。黑1手筋，当看到又是这类靠夹的手筋时会恍然大悟，实战中能相当熟练地走出黑1这步棋的人，若算不到图2中7、9的连扳手筋的话，最终还是会自取灭亡。

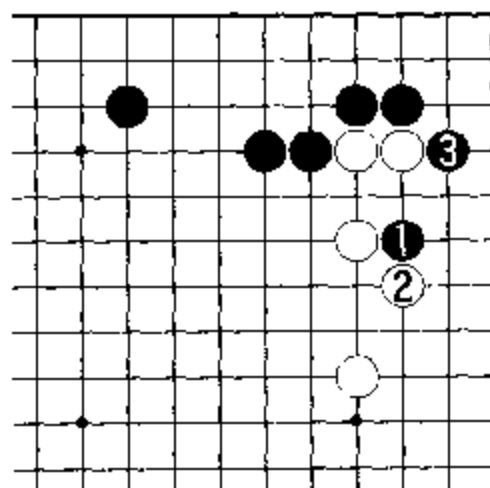


图1

## 图1 参考图

对黑1白若2拦，黑可3渡过。此后白有断点，味道不好。

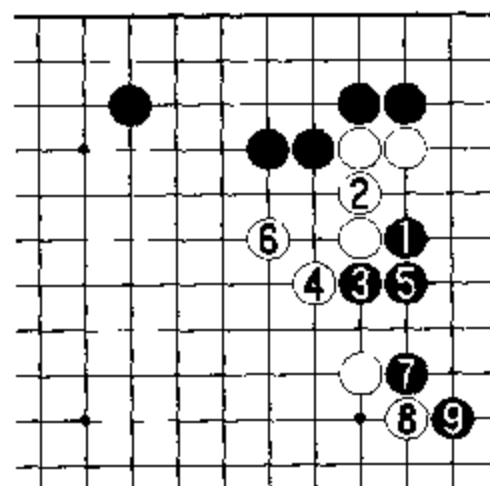
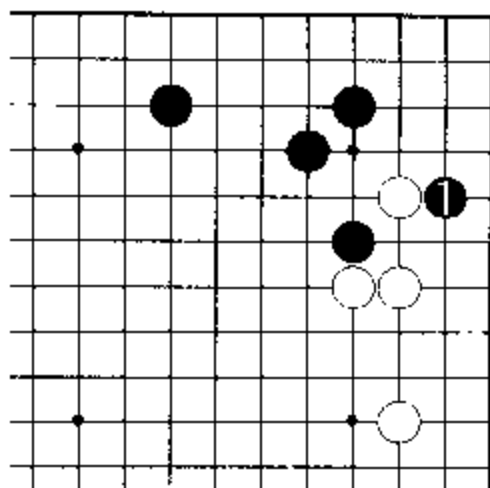


图2

## 图2 变化图

对黑1白若2接，黑3上扳，白4时黑5，此后黑7、9是巧妙进行忍耐的手筋，这样不难安定。



第21型

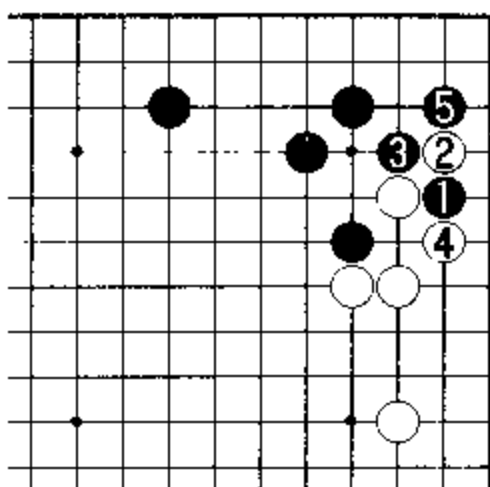


图1

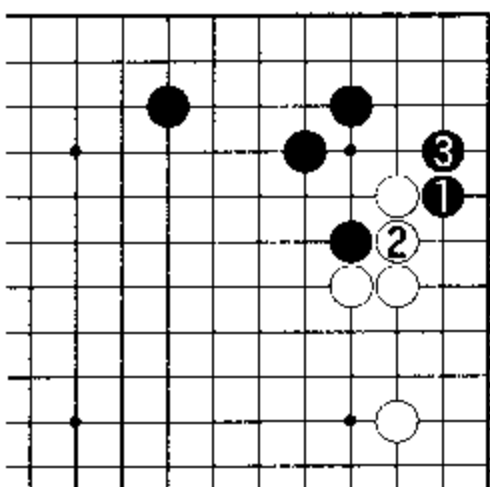


图2

## 第21型 离奇的一手

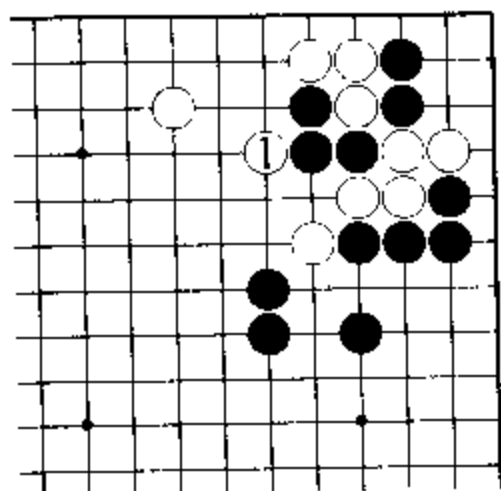
黑先。没学习过手筋的人，很难走出黑1这手棋，从前名人高手们经常用这样的棋加固己阵，由于这手棋不难守住角，而且并不是消极防守，还考虑了此后的利益，所以要记住这手棋。

## 图1 参考图

对黑1白若走2，黑3和白4交换后走黑5，留下提吃白2一子，白若提吃黑一子，黑则取得先手便宜。

## 图2 变化图

白2若退则黑走3，取得坚固的大角，更可以看出黑1之绝妙。



第22型

## 第22型 双方正着

白先。双方都有弱棋，白棋不能一味退缩，双方也没有退缩的余地。

此场合白1是手筋，白1究竟是不是妙手，需要算清以后的变化。

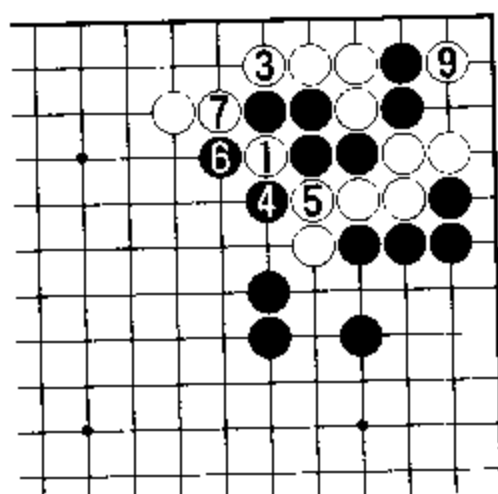


图1

## 图1 参考图

对白1黑若2冲，白当然3，对黑4白5打吃，当黑6提一子时，白7滚打，黑8时白9，双方都可接受。

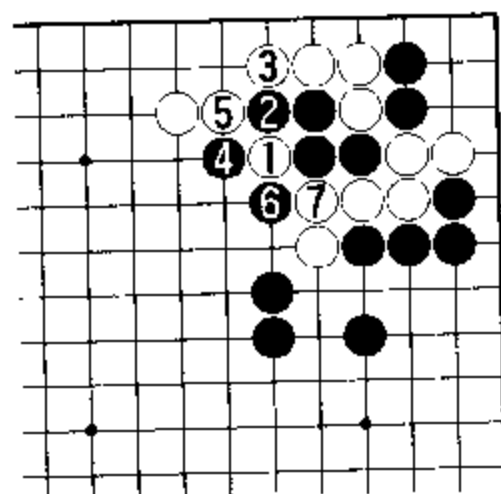
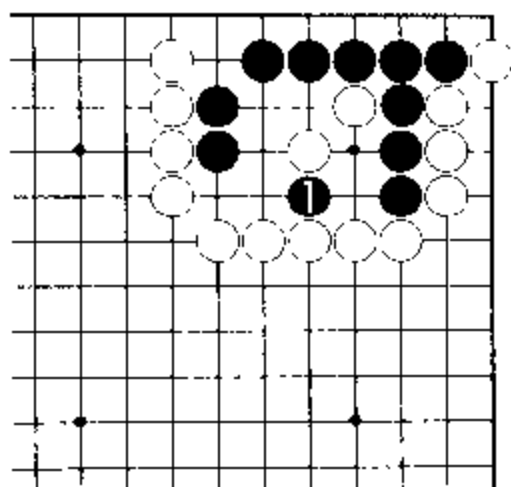


图2

## 图2 变化图

黑4若走这边，白5从这边打吃，以下白7打吃，黑8接，与前图完全一样。



第23型

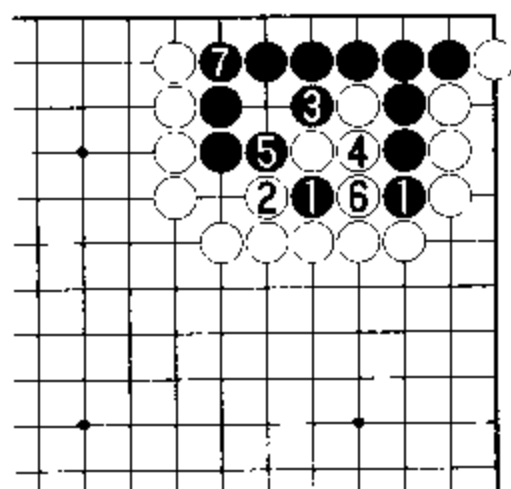
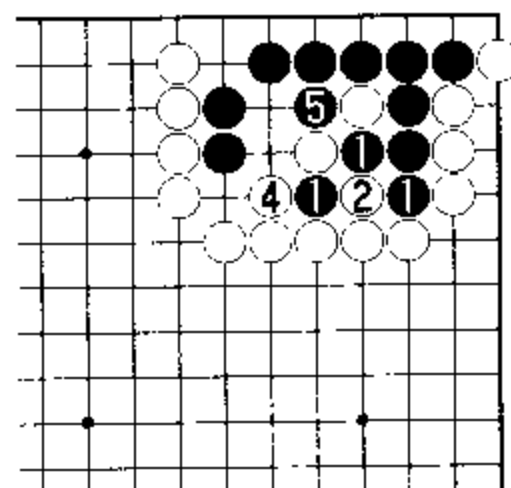
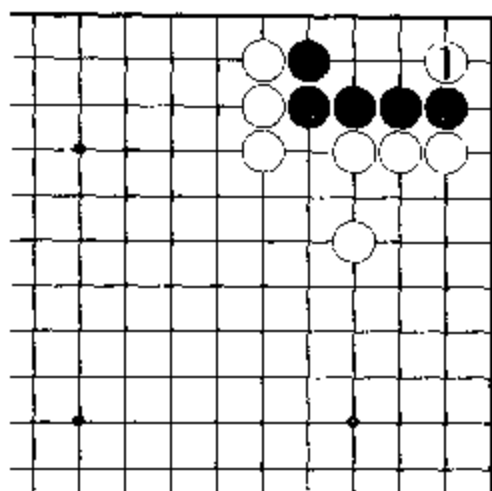


图1







第24型

## 第24型 巧妙活棋

白先。一看像万年劫，只是松着外气，此气使黑棋生出绝妙手段，从而成为净活。

对黑棋而言，白1是最严厉的攻击强手。

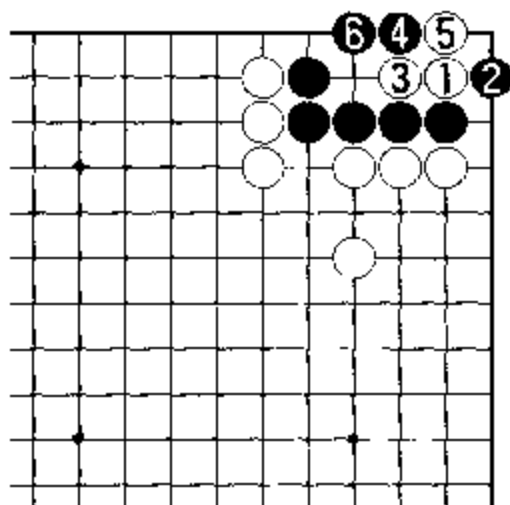


图1

## 图1 参考图

黑4绝妙之着，对白1黑当然2，白3长时，黑4绝妙的起死回生之着，白若5黑6则成为双活。

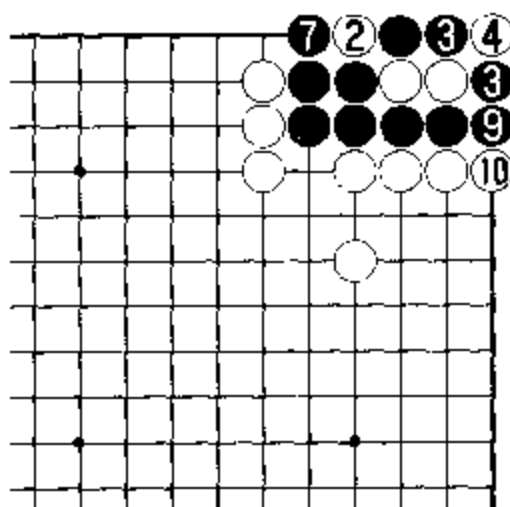
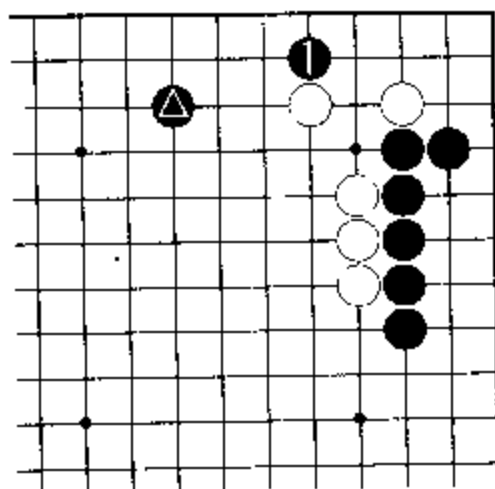


图2(黑5提,白6于1位,白8提)

## 图2 变化图

黑1时白若2，黑3又是妙着，以下提来提去，最终黑11时白不能入气。黑1、3是绝妙之棋。



第25型

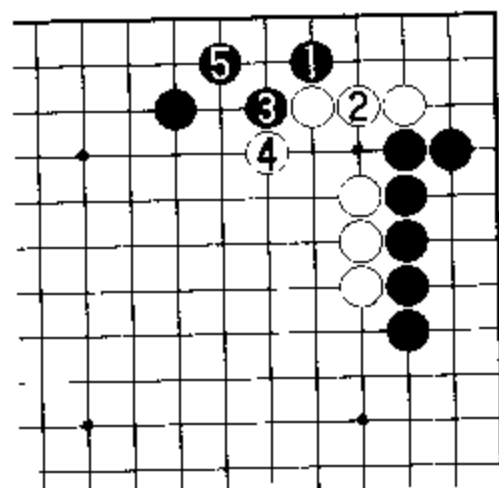


图1

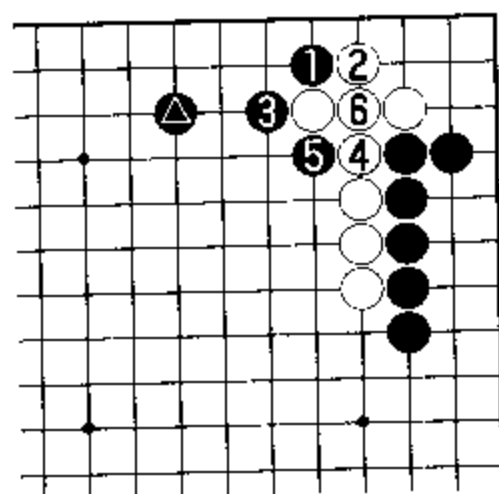


图2

## 第25型 攻即防

黑先。黑1是兼有威胁白棋眼形及强化黑●双重作用的手筋。

反过来若该白走棋，会夹击●一子，所以要先对这些因素用心权衡，但不要只是单纯的防守。围棋中往往攻击是最好的防守。

## 图1 参考图

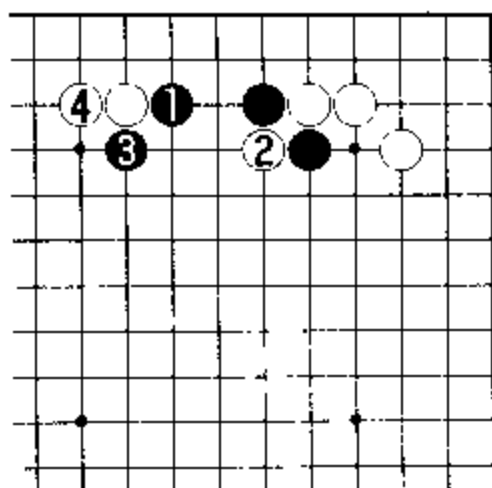
对黑1白若2接，黑3是和1密切相关的手筋，此时白若4黑5成好形。

这样先安顿好自己后，等待时机再进行攻击。

## 图2 变化图

白若2应，黑3还是扳，对白4黑5打，使●子得到强化。





第 27 型

### 第 27 型 整形

黑先。黑 1 是棋形，黑 3 是手筋。对黑 1 白不能走 2，这样黑 3 扳，成为只此一手的手筋。

这是白小目时，黑一间高挂白下面托退后，黑棋脱先形成的棋形。此着经常被用于实战。

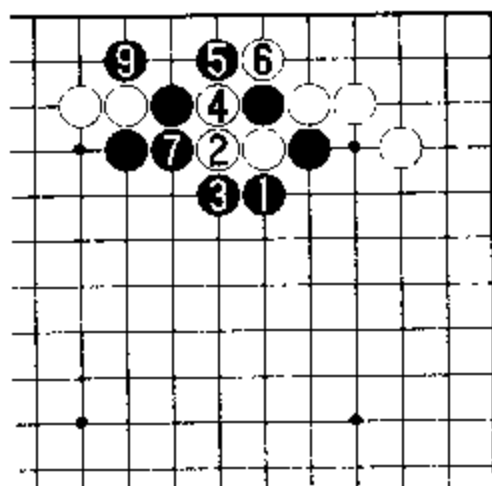


图 1 (白 8 接)

### 图 1 参考图

此黑 1 又是着手筋，5、7 走是常用的“滚打”，然后走黑 9，左边白棋一下变薄了。

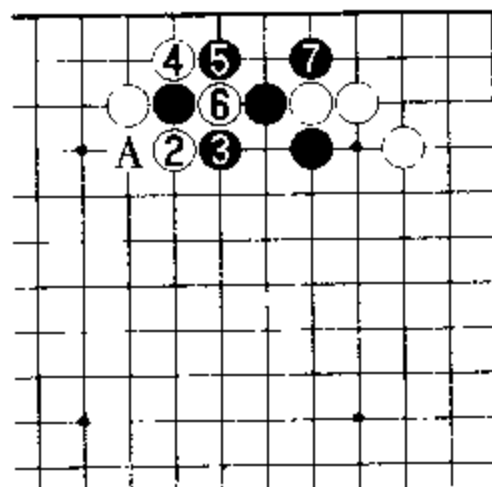
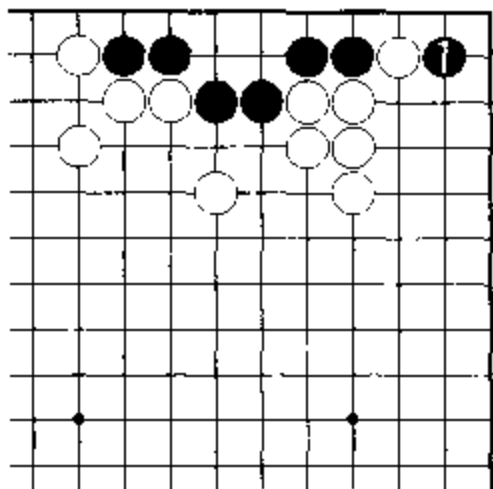


图 2

### 图 2 变化图

对黑 1 白若 2，黑 3、5 是形，不用担心打劫，另外对黑 1 白 2 若走 A 的话，黑 5 虎是棋形。



第 28 型

## 第 28 型 妙用跳夹

黑先。一般的手段不能将黑棋做活，所以黑 1 跳夹是步妙着，这样最终可以有惊无险的巧妙做活。

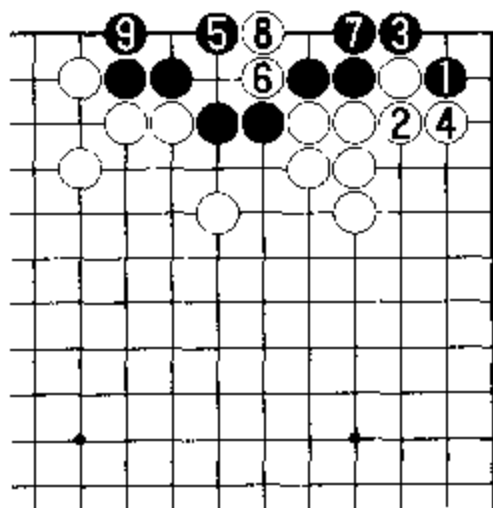


图 1

## 图 1 参考图

对黑 1 跳夹白 2 接，以下白 6 时，黑 7 是形，当白 8 黑 9 做活，其中黑 7 接产生了重要作用。

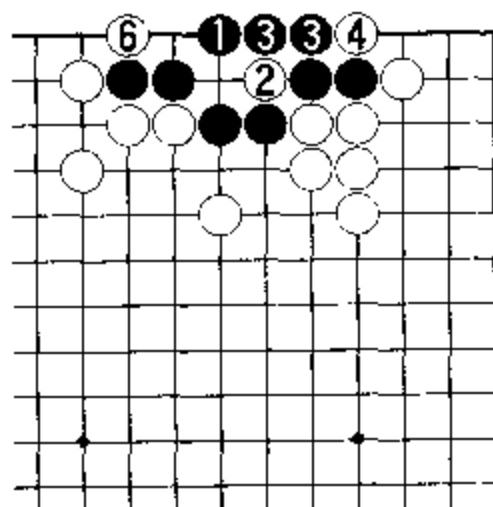
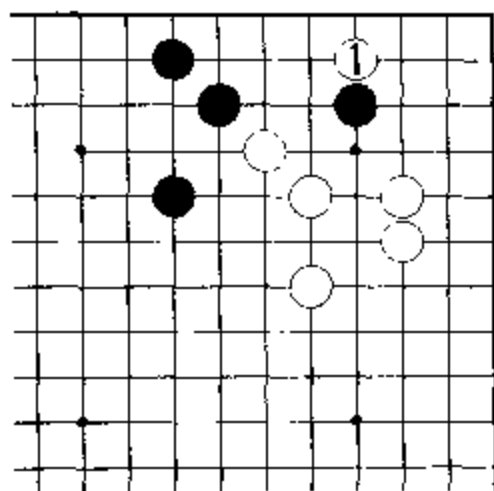


图 2

## 图 2 失败图

黑若先走 1，让白 2 占据急所，黑 3 时，白 4、黑 5，对此白 6 黑不能得到活形。



第 29 型

## 第 29 型 侵入

白先。白 1 是步不易觉察的有趣的手筋，此着不但使角成为白棋实空，还使黑棋不能在角里生根，并且使白棋的厚味发挥战斗的威力，有两方面的作用是名副其实的手筋。白棋若飞进角反而会强化黑棋。

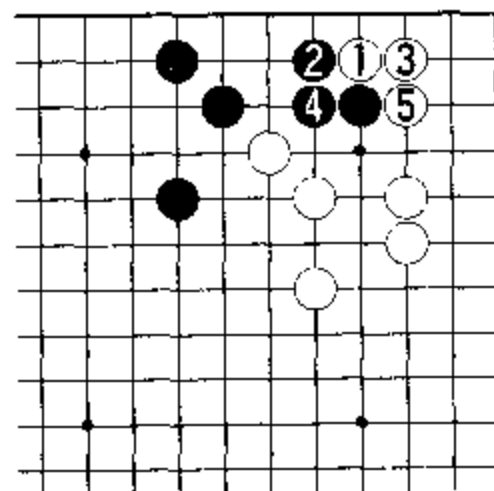


图 1

## 图 1 参考图

对白 1，黑若 2 扳，白 3 退，当黑 4 时白 5 曲，坚实地将角守住。

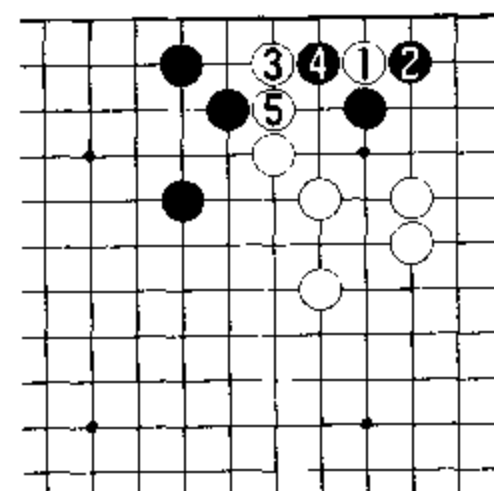
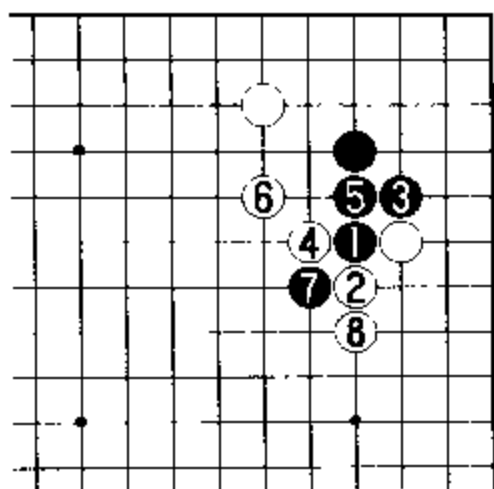


图 2

## 图 2 变化图

当白 1 黑若 2，白 3 跳是手筋，黑只好 4，最后白 5，黑只能在角做活，外面黑棋成为薄棋。



第 30 型

## 第 30 型 整形

黑先。白对黑星双飞燕场合下，至白 8 的定式是白方好。此棋形不用说在让子棋中，即使专业棋手的对局中也会出现。黑棋先要确保角里活棋，这需要具有一定算路。

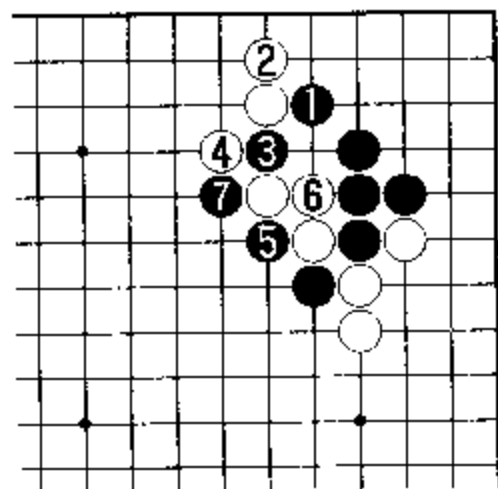


图 1

## 图 1 参考图

黑 1、3 常用手筋。当黑 1 时白若 2 立，黑 3 挖入是关键一步，这样白只好 4。以下至黑 5、7 成倒包。

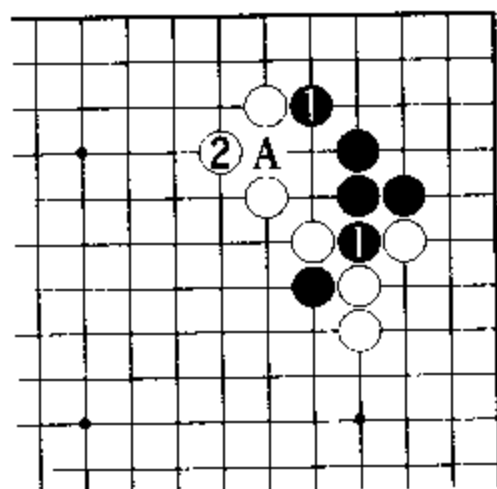
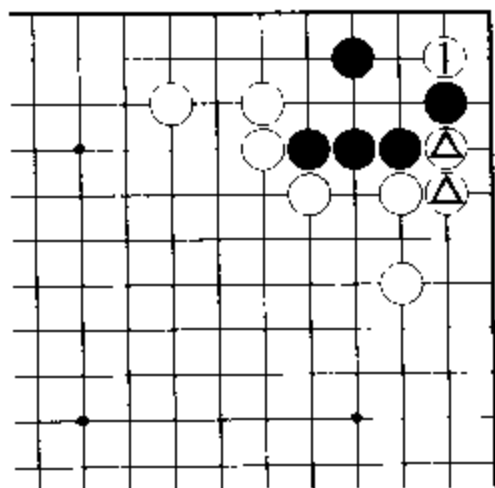


图 2

## 图 2 变化图

所以黑 1 时白只能 2，有时视情况也可走 A。



第 31 型

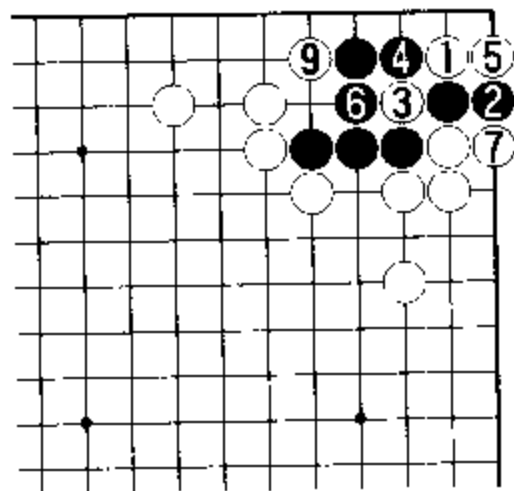


图 1 (黑 8 接)

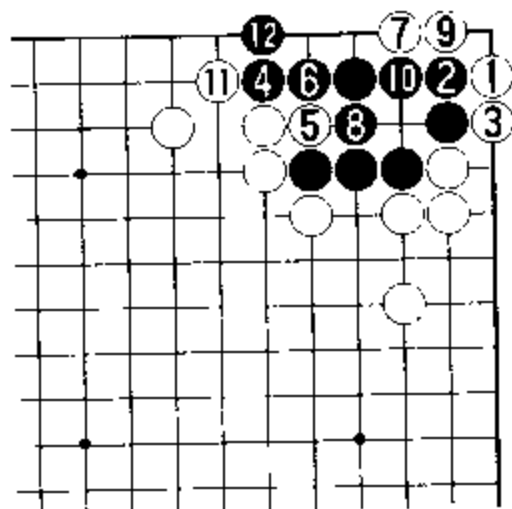


图 2

### 第 31 型 跳夹

白先。白 1 是此场合下手筋，此“跳夹”的手筋在对局中经常能见到，⊗扳接是所谓“后中先”的棋，不但厚实且味道好，作为收官也是极大的一手。

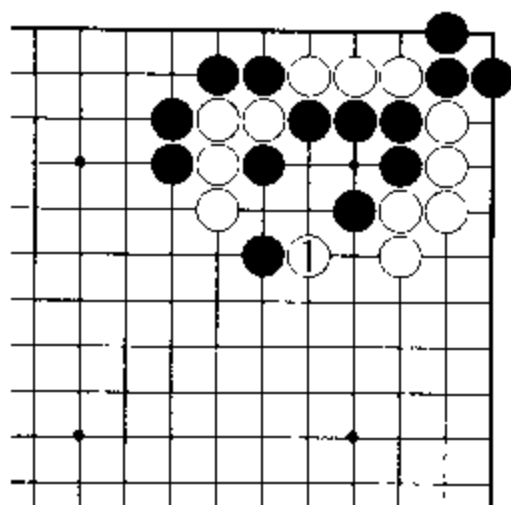
### 图 1 参考图

对白 1 跳夹黑若 2 立，白 3 断紧要，以下黑 6 提一子时，白 7 打吃后走 9，黑棋不活。

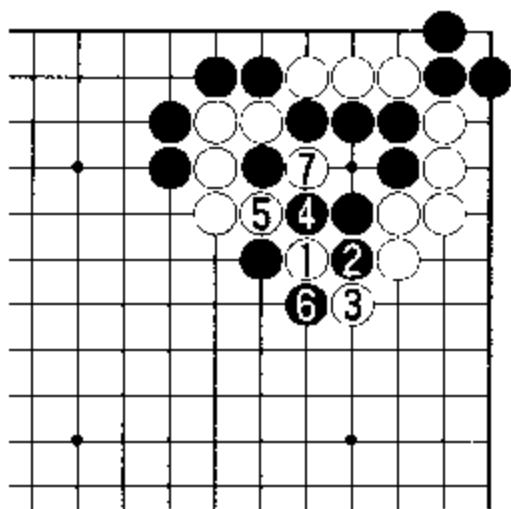
### 图 2 失败图

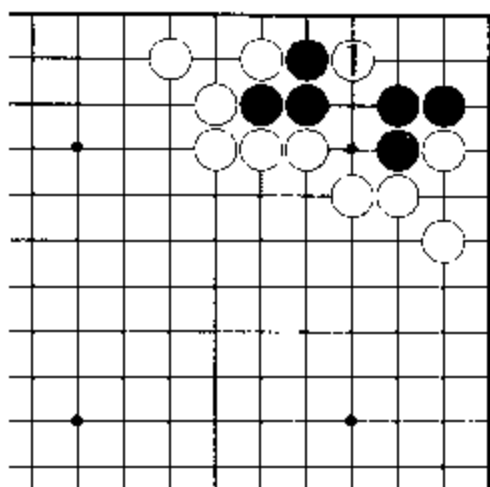
因白 1 若先走所谓“二·一”位要点，黑 2 退，以下至黑 12，黑棋可做活。





第 32 型





第33型

### 第33型 俗手的强手

白先。这是非常复杂的高级问题，乍看似乎可以简单杀黑棋，经过思考好像是劫杀，其实不似想像中那样简单，此场合下，看上去像俗手的白1其实是绝妙手筋。

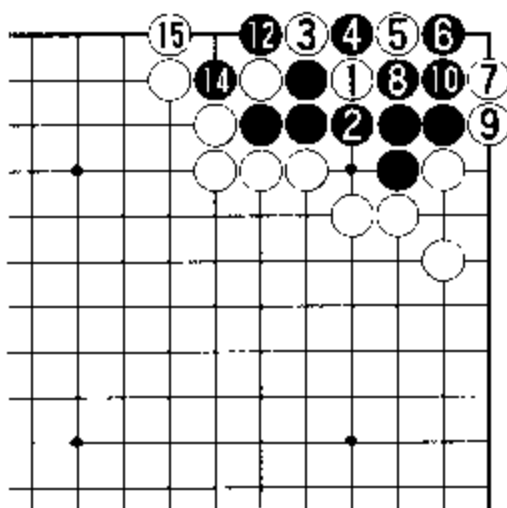


图1

(白11于4位接,白13于4位)

### 图1 参考图

对白1黑当然2，对白3渡过黑4、6是手筋，白7、9渡过，黑10时白11接极妙，当黑12提白13是手筋，以下白15黑棋净死。

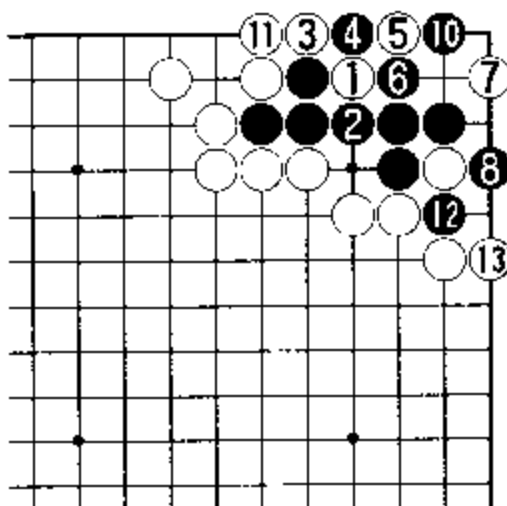
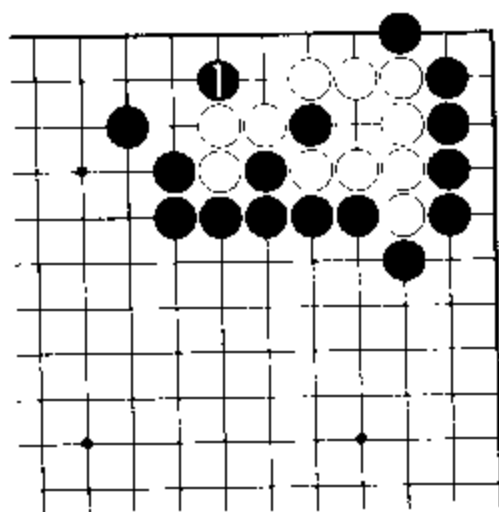


图2 (白9于4位接)

### 图2 变化图

白7时黑若8，以下至白13成为和图1一样、方向不同的手筋，黑棋被杀。



第34型

## 第34型 意想不到的滚过

黑先。似乎对此白棋毫无办法可想，但是有黑1靠的手段，而且由于白棋气紧，这手棋很严厉，但是必须算清楚后面的着法，才能走出这手棋。

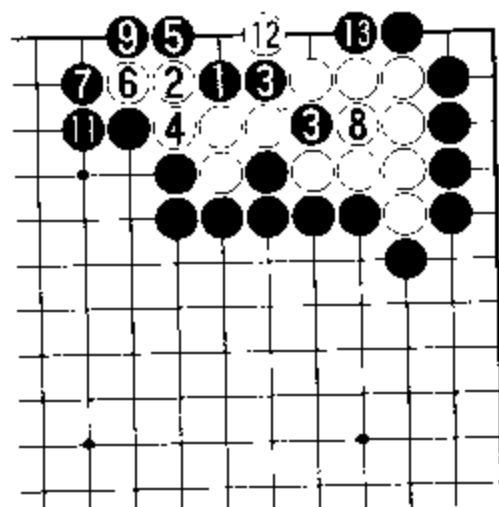


图1 (白10接)

## 图1 参考图

白若2拦，黑走3至9打，让白10接后，黑11接，对白12打吃黑13，最终白棋不活。

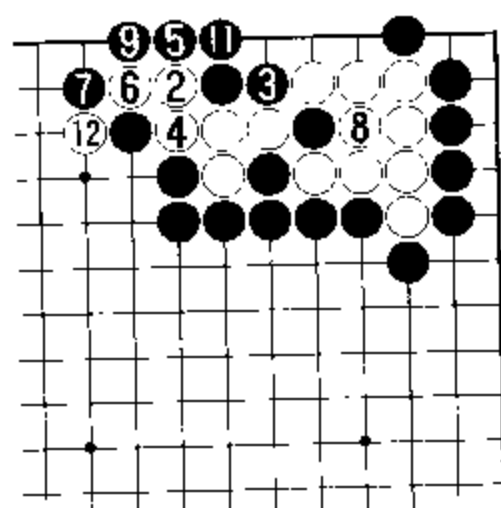
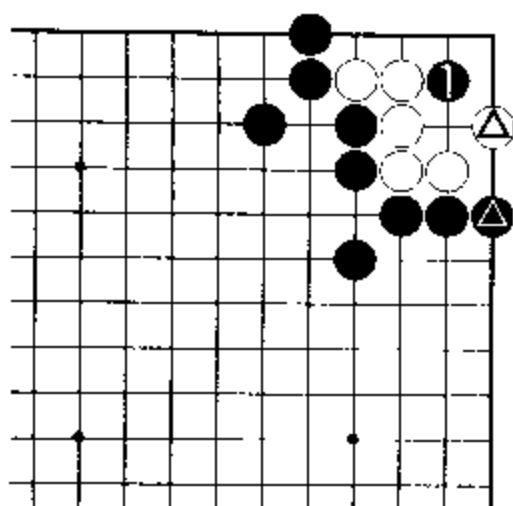


图2 (白10接)

## 图2 失败图

前图黑11是好棋，此手若救两子走黑11接，被白12断，白棋开始复活，所以妙手要以算路为前提。



第 35 型

### 第 35 型 混淆

黑先。看上去很普通的样子，但由于⬤的存在使黑 1 成为手筋，要注意往往会误认为⬤一子阻止了黑 1 渡过。所谓手筋是指那种不易觉察或者不去想的地方，这种地方往往和外围情况有关。

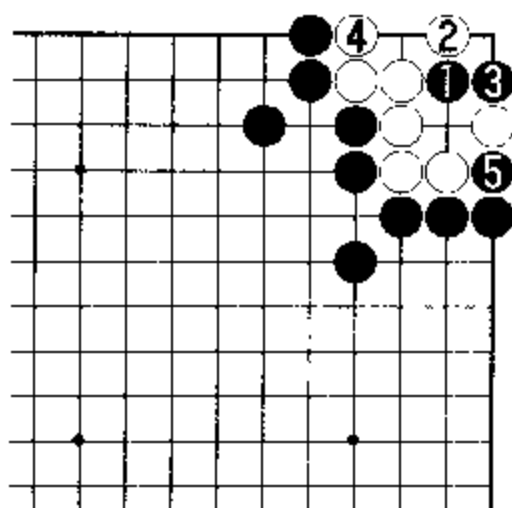


图 1

### 图 1 参考图

当黑 1 白走 2 的话，黑 3 立，当白 4 时黑 5，白成净死，所以黑 3 立是妙手。

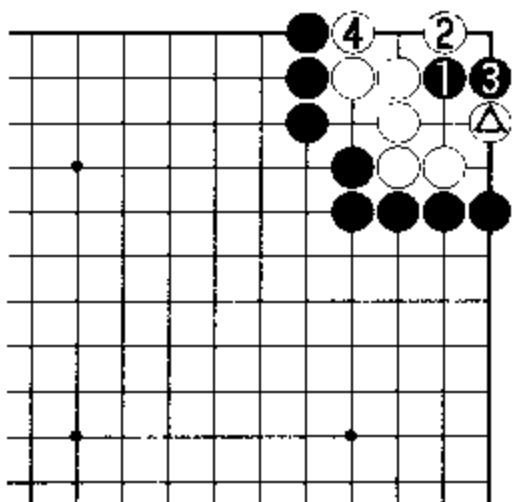
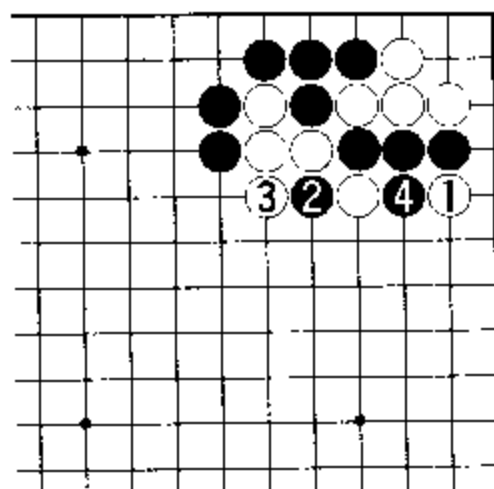


图 2

### 图 2 失败图

本图白 2 时黑 3 立，当白 4，由于白⬤黑棋不能渡过，不要将两种情况混为一谈。



第 36 型

## 第 36 型 滚打包收

白先。为了救活角里白四子，就一定要吃住黑三子。白 1 成此场合的手筋，这手棋不容易一下看明白，此后当黑 2 打吃，白 3 时，黑 4，这样白走成滚打包收后征吃的手筋，以后见下图。

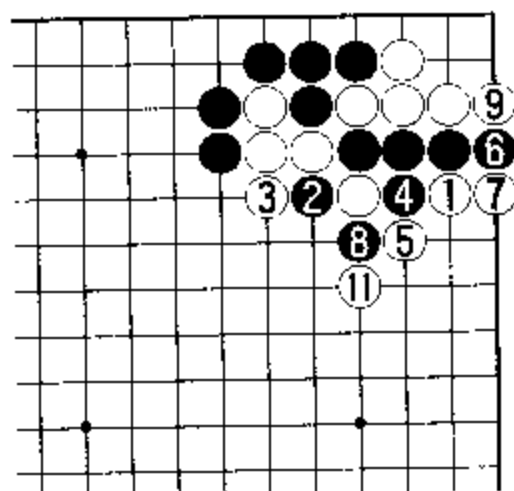


图 1 (黑 10 接)

## 图 1 参考图

当黑 4 冲时，白 5 是好棋，对黑 6 白 7 打吃，黑 8 提，以下至白 11 走成滚打包收后征吃。

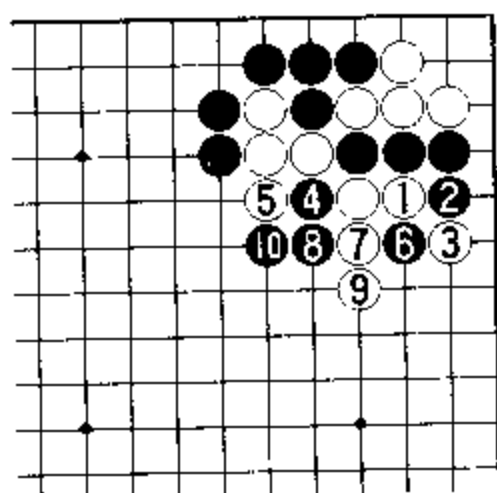
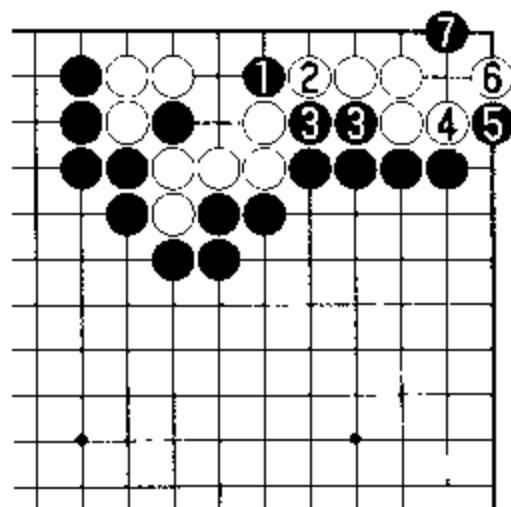


图 2

## 图 2 失败图

白若走 1、黑 2 后以下至白 5 时，黑 6 打吃，以下至黑 10 白棋反被征吃。



第 37 型

### 第 37 型 一招致命

黑先。恐怕会认为题出错了，怎么看白棋有足以做活的眼，由于黑 1 靠的妙着，一下白棋全部被歼，当白 2 应黑则 3，白若转到角走 4，黑 5、7，白棋全军覆没。

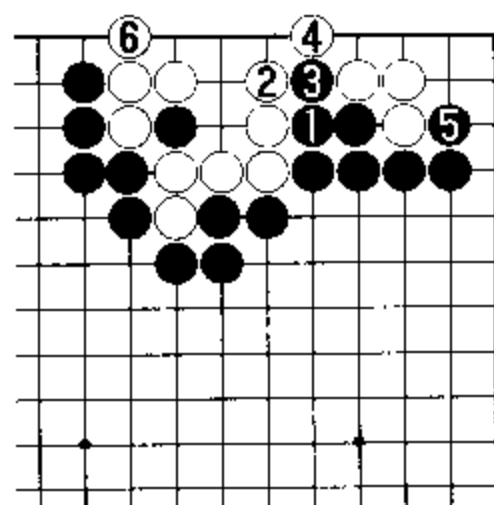


图 1

### 图 1 失败图

黑 1 单冲是俗手，白 2 退让，黑 3 时白 4 渡过，黑走 5 时白 6 可做活白棋。

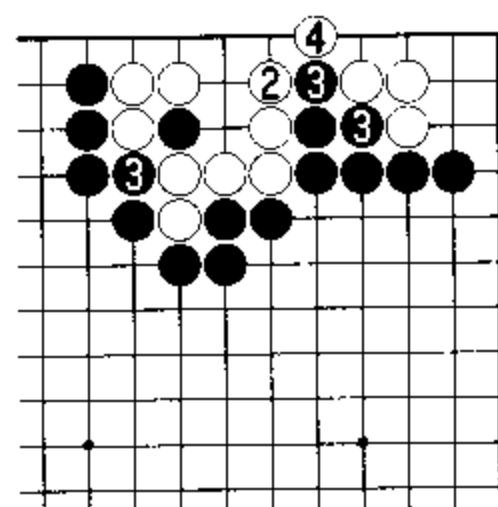
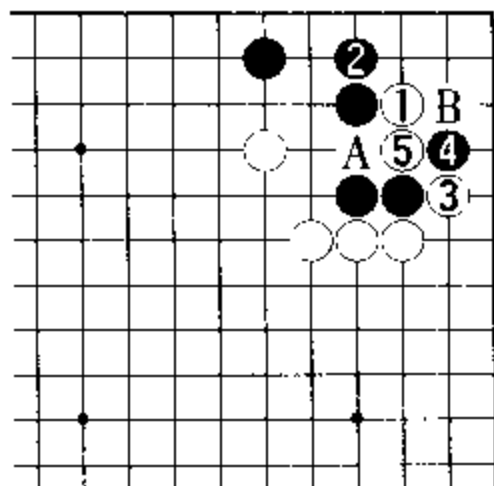


图 2

### 图 2 失败图

黑若 1，白如前图一样还是 2 退让。对黑 3 白若 4，与前图完全一样，只是行棋次序不同而已。



第 38 型

## 第 38 型 跳靠

白先。白 1 靠是此际的手筋，是所谓靠夹的手筋。对白 1 黑若 2 应，白 3 扳，对黑 4 拦白 5 断是绝妙手筋，黑若 A、白 B、黑若 B、白 A，白大获成功。

白 3、5 是不易觉察的手筋。

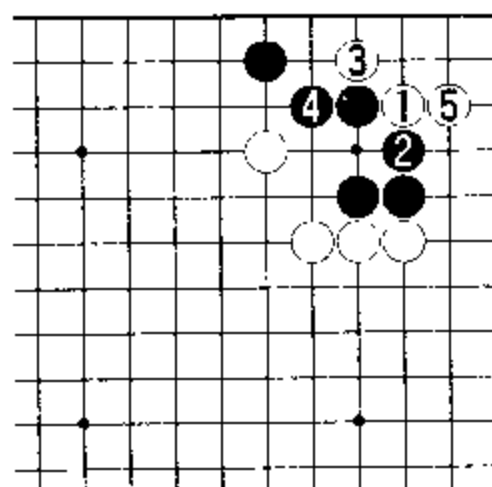


图 1

## 图 1 失败图

对白 1 黑若 2 拦，白 3 扳黑只好 4 退，白 5 立下白棋已活。

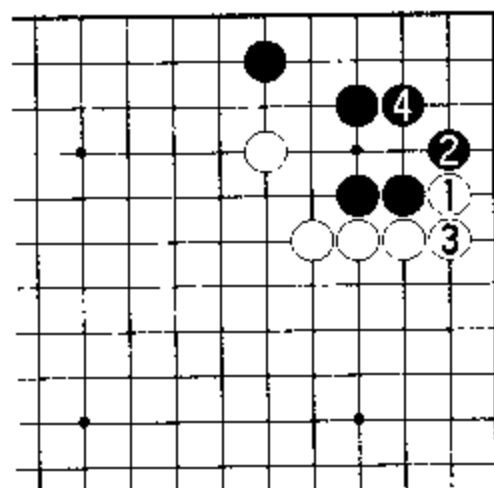
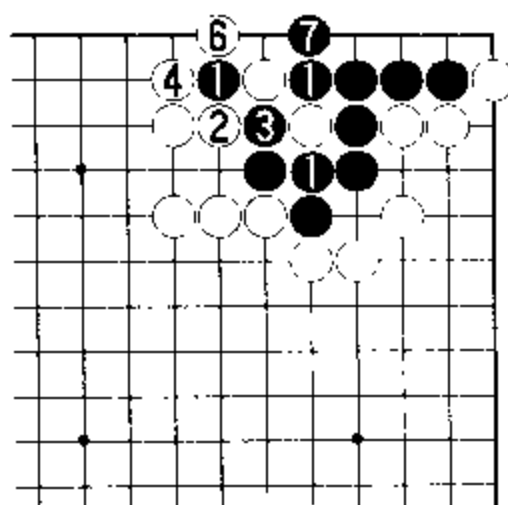


图 2

## 图 2 失败图

白 1、3 扳接获利很大，但与原图中 1 靠夹所获便宜有天壤之别。



第39型

### 第39型 飞跨

黑先。看过答案后一定会后悔自己想过头了，因为是实战中随处可见的手筋，所以要熟练掌握才行。黑1是手筋，当白2时黑3，对白4黑5、7能够做出眼形，此黑1的使用率极高。

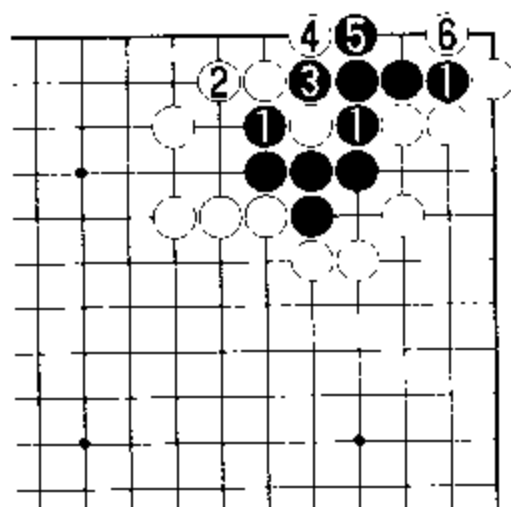


图1

### 图1 失败图

黑1是俗手，对此白走2，黑3时白4，对黑5白走6，此黑棋被杀。

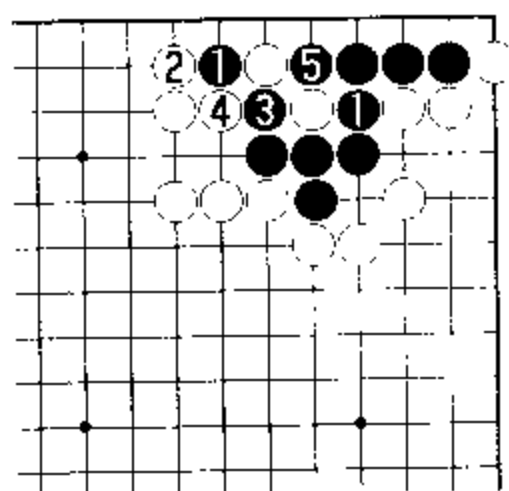


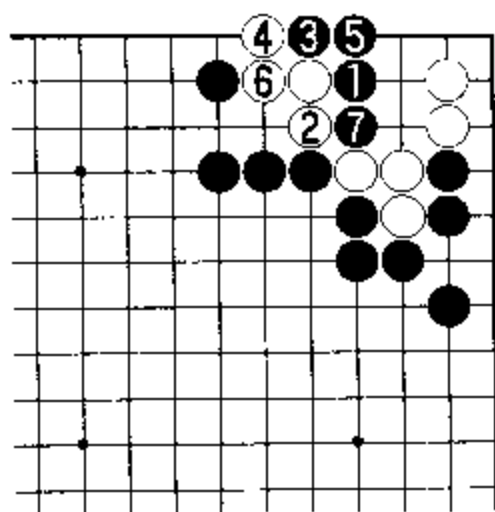
图2

### 图2 变化图

对黑1白即使改走2，黑3、白4、黑5还原成原图。

要领是黑1靠，对此白没有手段。





第 40 型

## 第 40 型 第一感

黑先。凭第一感也能走出第一着棋，但要算清此后的着法才行。

黑 1 靠是形的急所，白似乎只能走 2，对此黑 3、5 扳接是手筋，对白 6 接黑 7 断，此白棋不够气。

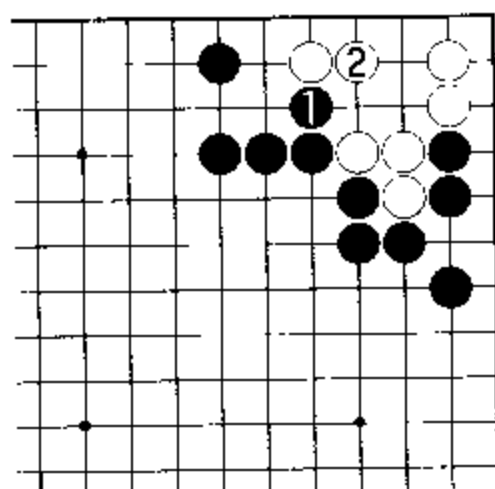


图 1

## 图 1 失败图

当黑 1 时，白向右退一手，是冷静的好棋，除此之外的着法都不行。

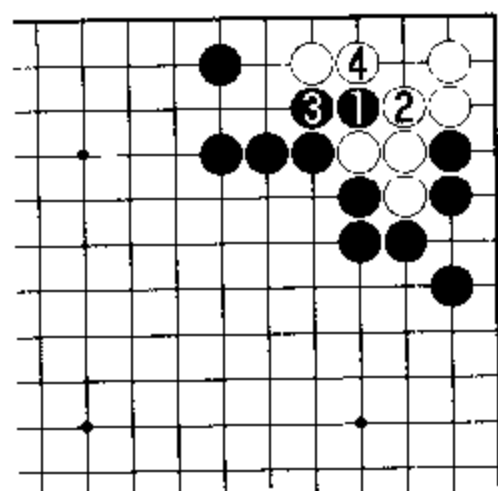
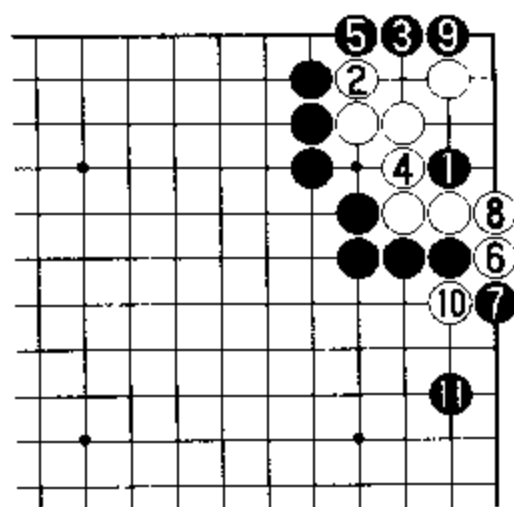


图 2

## 图 2 失败图

黑 1 走俗手不好，被白 2 接，当黑 3 时白 4，想都不用想，一看便知这样黑棋不行。



第 41 型

### 第 41 型 似拙实巧

黑先。此场合黑 1 似乎是俗手的坏棋，实际是着手筋，对白 2 黑走 3、白 4 接时，黑 5 渡过，对白 6 黑 7 拦，以下黑 9 后白 10 拦时，黑 11 绝妙，由于此着棋白棋已不能逃出，应该记住黑 11 这种着法。

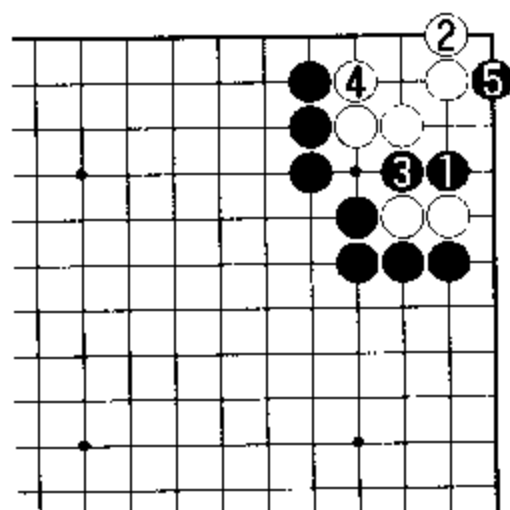


图 1

### 图 1 参考图

当黑 1 白若 2，黑 3 吃住两子，白 4 时黑走 5，此白棋还是不活。

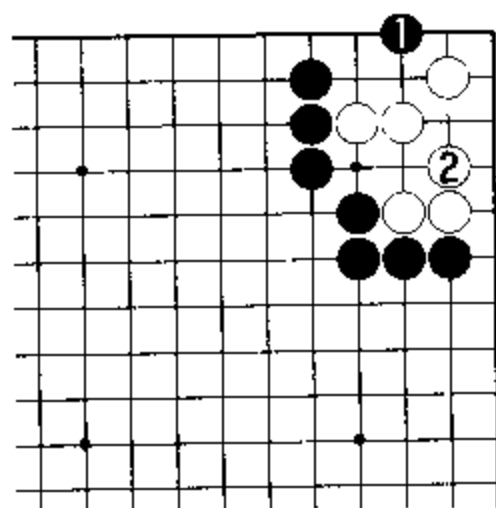
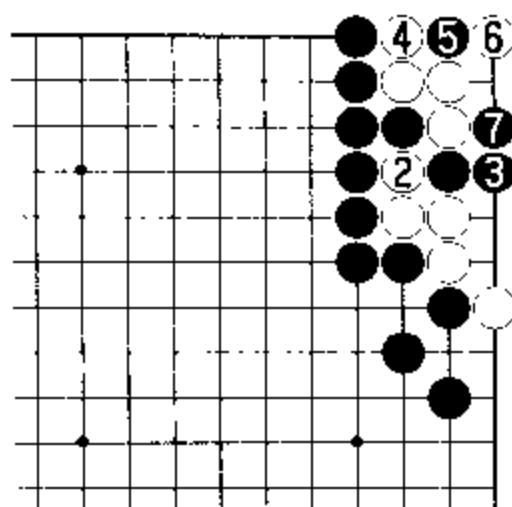


图 2

### 图 2 失败图

黑若走 1，让白 2 退可简单做活。黑棋 2 位靠以外无论走何处，让白在 2 位退便已净活。



第42型

## 第42型 二·一位

黑先。似乎怎么走白都能做活，稍看一看觉得像是打劫，总之白棋是存在缺陷的棋形。黑1挖入再3立，白4时，黑5是好棋，这样白成死棋。黑5若走7上面一路的话，白走6则成劫杀。

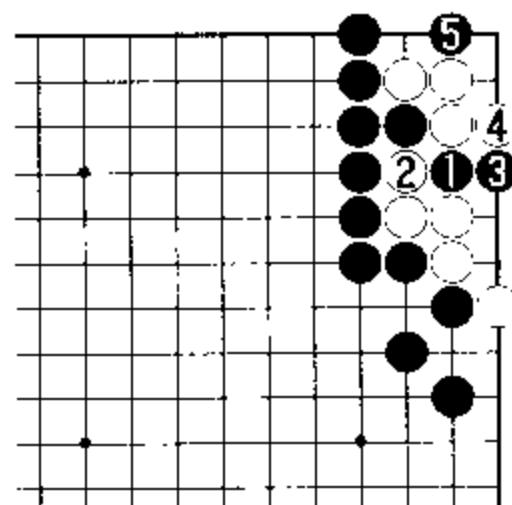


图1

## 图1 参考图

黑1挖入，白2，当黑3时，白若走4，黑5靠便可杀白棋。

黑5是“二·一”位要点。

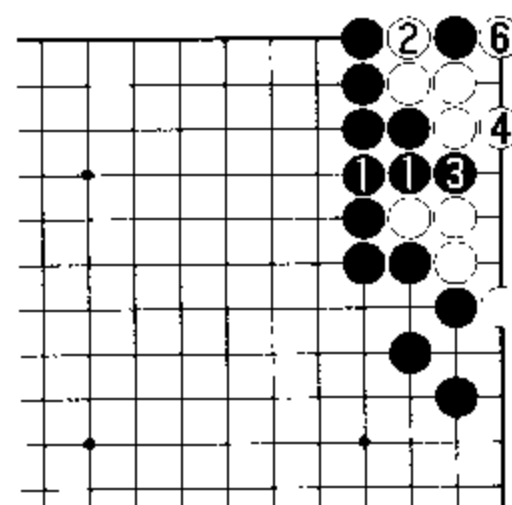
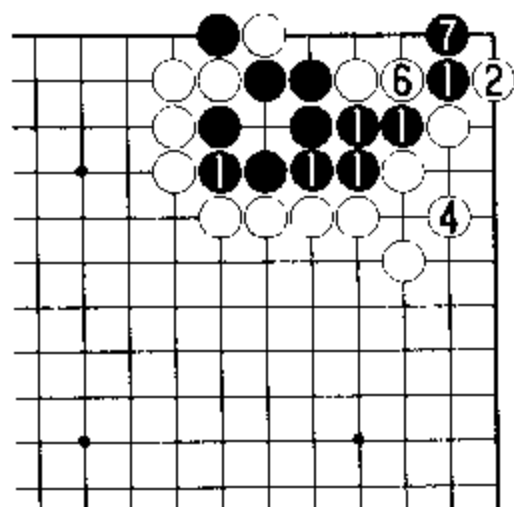


图2

## 图2 失败图

黑若先走1，白占2，黑再3挖时，白4立，然后可白6做活。



第43型

### 第43型 挤

黑先。黑1不如此扩大生存空间不会有手段，白当然走2，对黑3白只能走4，然后黑5若做一眼，黑7立，白不能入气，所以黑棋做活。黑1及3是做活的手筋。

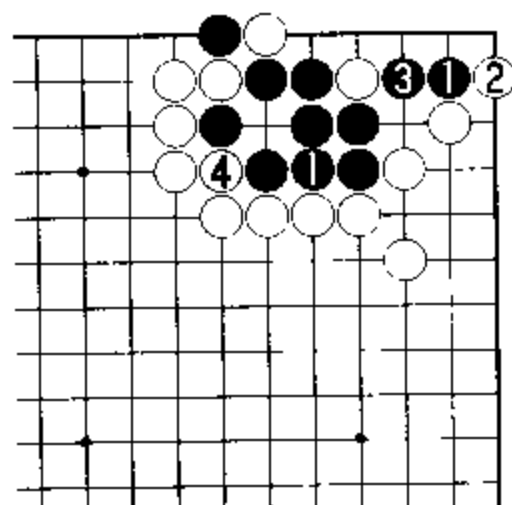


图1

### 图1 失败图

黑1是着手筋，当白2应时，黑3是恶手，这样白走4后黑棋立刻被杀。

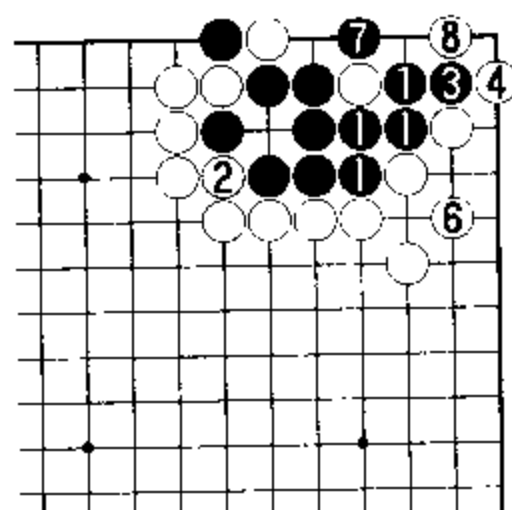
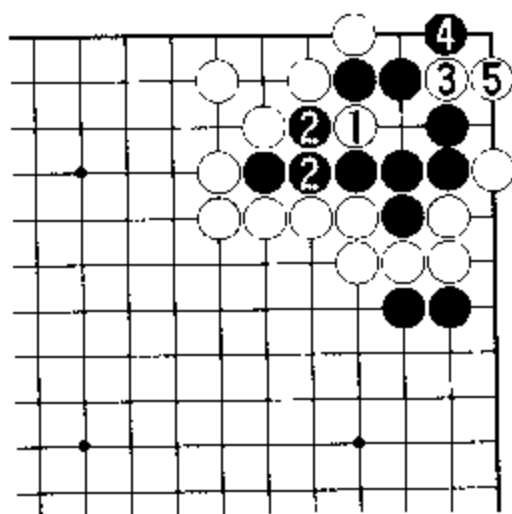


图2

### 图2 失败图

黑1是俗手，被白2破眼，黑3、5扩大生存空间，黑7时让白8扳，黑棋还是没有两只眼。



第 44 型

## 第 44 型 准备工作

黑先。实战中几乎都要做些准备工作，而且寻找运用手段的时机。白1时机恰好，黑2绝对之着，然后白3靠也期望已久，对黑4白5立，黑两边都不入气。

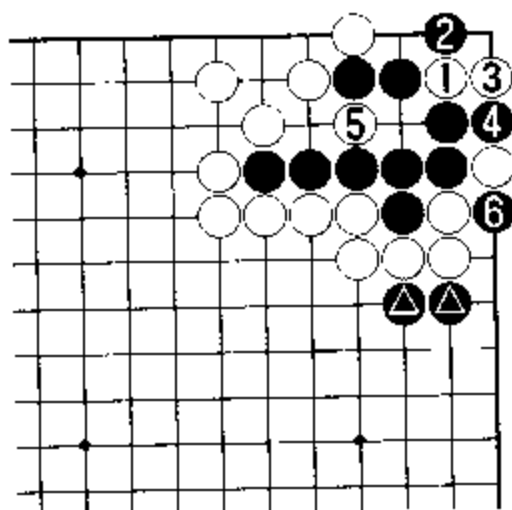


图 1

## 图 1 失败图

白若先走1，走成黑4时，白即使5扳入，黑6提一子，由于有黑●子可以做活黑棋。

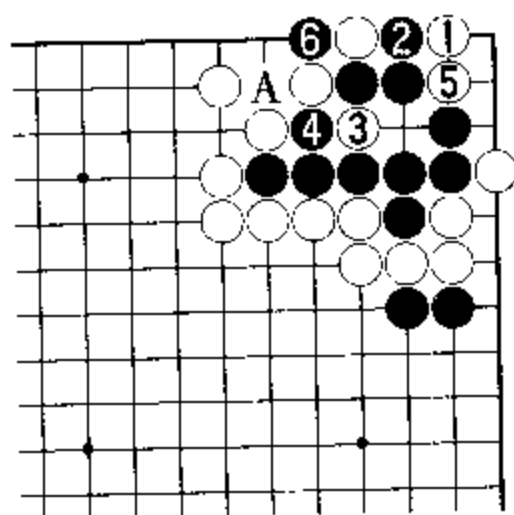
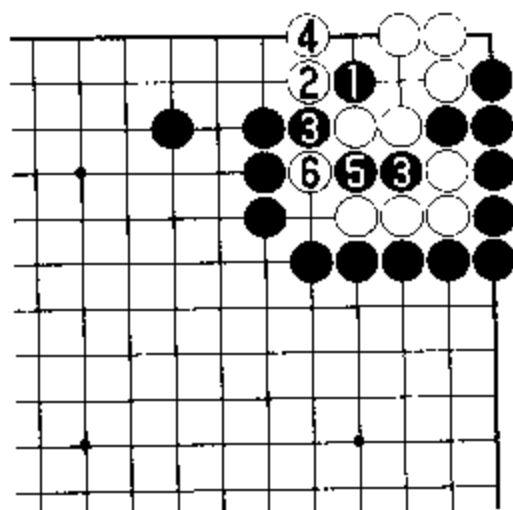


图 2

## 图 2 失败图

白1若点在“二·一”位，黑走2，当白3、黑4，然后白即使走5，黑也可6提一子做活。当然A若有白棋的情况另当别论。



第45型 (黑7于5位)

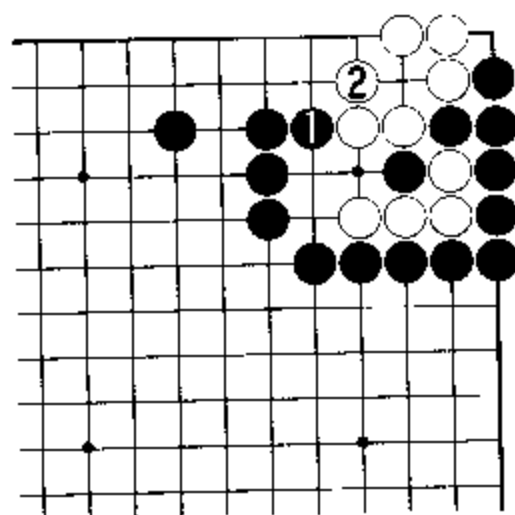


图1

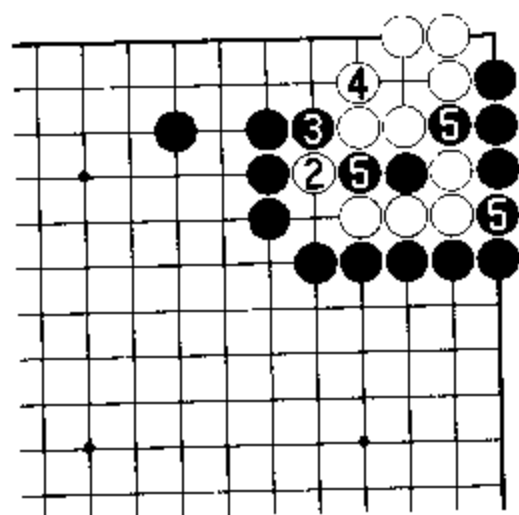


图2

### 第45型 托靠

黑先。上下各一只眼，似乎不管怎么走都不能杀白，实际并非如此。

黑1是此际手筋，白只好走2，此时黑3是此型的要害，以下当白4、黑5，黑5是和3相关联的妙手，这样白棋无法做活。

### 图1 失败图

改变一下行棋次序，若先走黑1、白2曲做活，只有先手走上面再走黑1才是正确次序。

### 图2 失败图

黑1虽也是一步手筋，但还是次序有误，当白2提，黑3时白4，这样上面或下面必能得一眼。



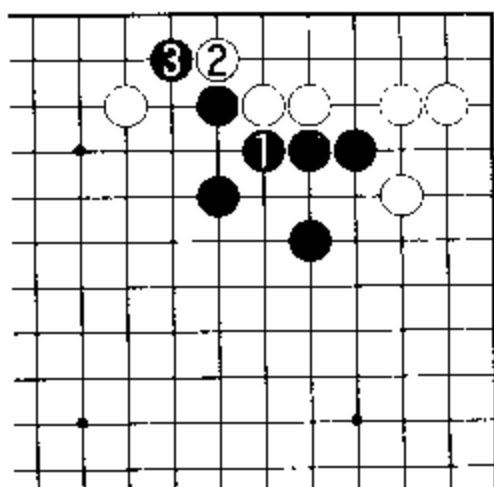
# 第 2 章

## 扳的手筋









第46型

### 第46型 连扳

黑先。黑1单接、白2时，黑3连扳是极漂亮的手筋。

实战中若能走出黑1和黑3连扳的人一定有初段以上水平。围棋中一、二目之差至关重要，这些微小差距积累起来便决定了胜负。

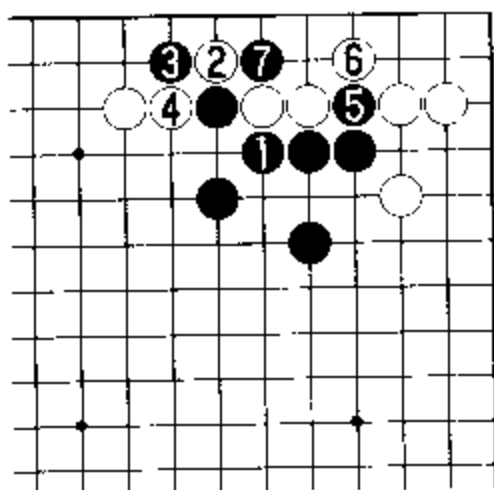


图1

### 图1 参考图

对黑3连扳，白若4打，这时黑5冲，当白6时黑7双打吃，这样黑1马上发挥出威力。

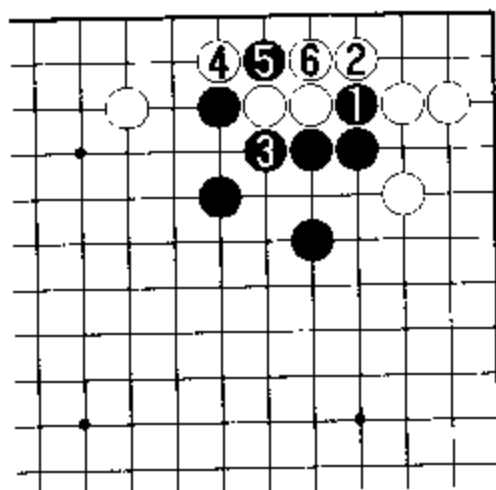
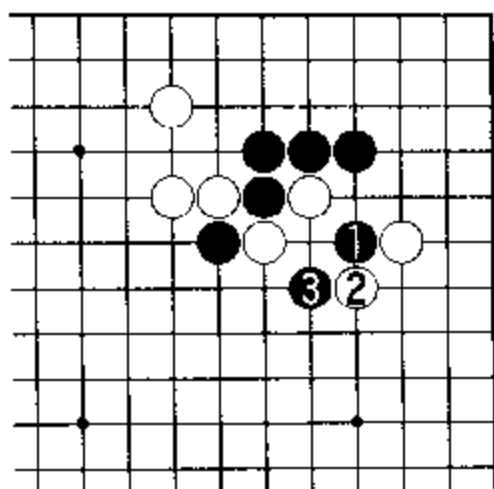


图2

### 图2 失败图

黑1若俗冲，白当然2，然后再黑3，这样黑5成为损棋。



第 47 型

## 第 47 型 要领

黑先。黑 1、白 2 时，黑 3 是深得要领的好棋，接下来白棋应手困难。

此棋形是在让子棋局中，白小飞挂黑星，黑一间跳时，上手往往会这样将黑棋封锁住。黑若应对有误，将会一败涂地。

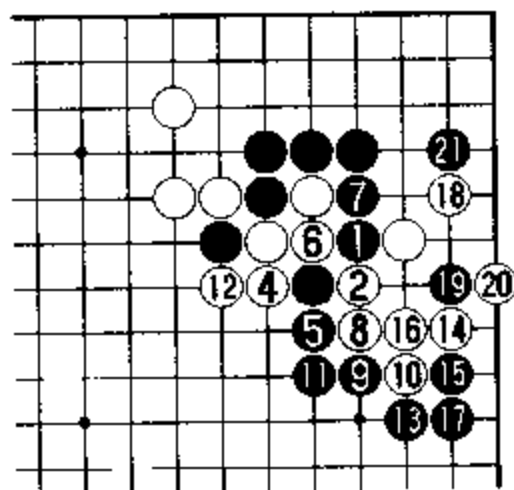


图 1

## 图 1 参考图

黑 1、3、5 是手筋，白 4 若长黑 5 也长，白 6 若断黑 7 接，黑 9 扳严厉，以下至黑 21 白棋大败。

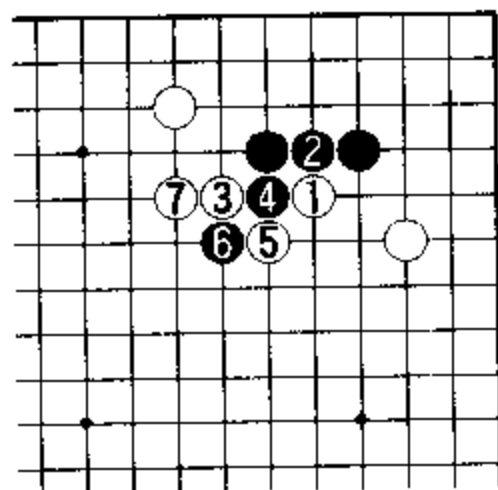
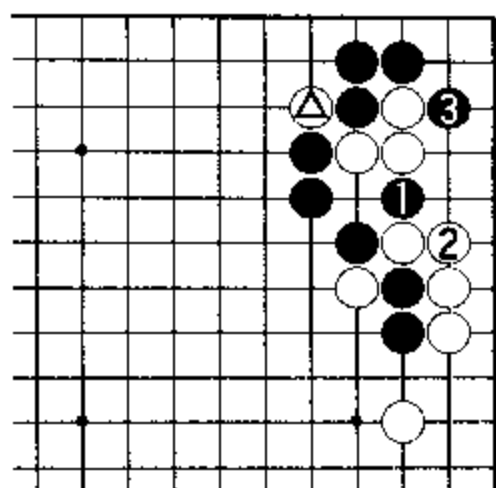


图 2

## 图 2 原图

白 1、3 是对付初学者的手段，本来白 3 在 7 跳是本手。

对白 5 黑 6 断至关重要，但不能断另一边。



第 48 型

## 第 48 型 算路准确

黑先。实战中若能轻松走出这着手筋，大概有初段的实力。黑 1 挖打、白 2 接时，黑 3 扳是着极妙着法，这样白三子被吃，考虑到将来有可能动出白△一子，这样吃住的白三子是要子。

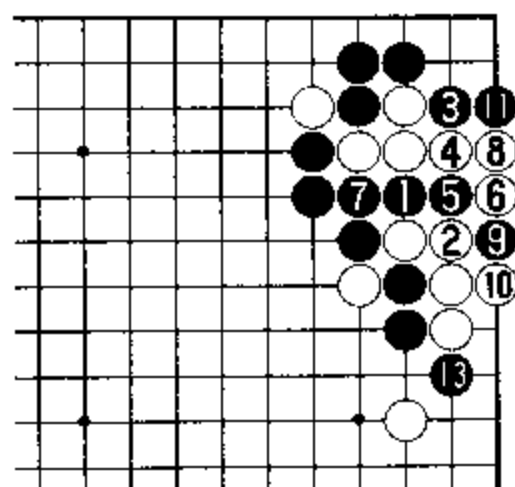


图 1 (白 12 接)

## 图 1 参考图

对黑 3、白 4、黑 5、白 6 渡过时，黑 7 接，白 8 时黑 9 扑，至黑 13 成为吃接不归。

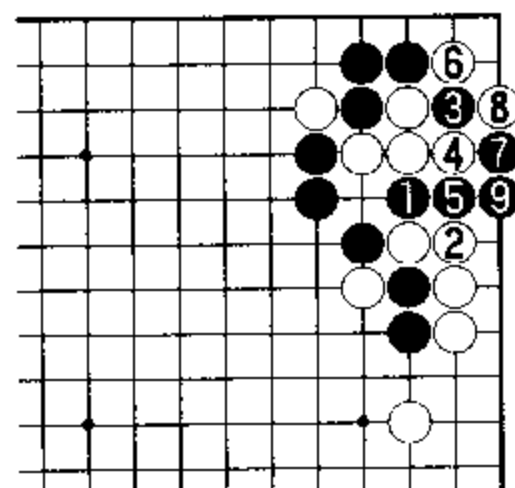
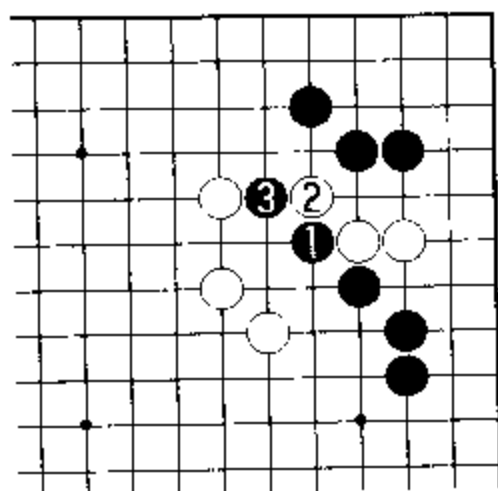


图 2

## 图 2 变化图

黑 5 时白若走 6，黑 7 是紧气的手筋，至黑 9 角里白棋被吃。



第 49 型

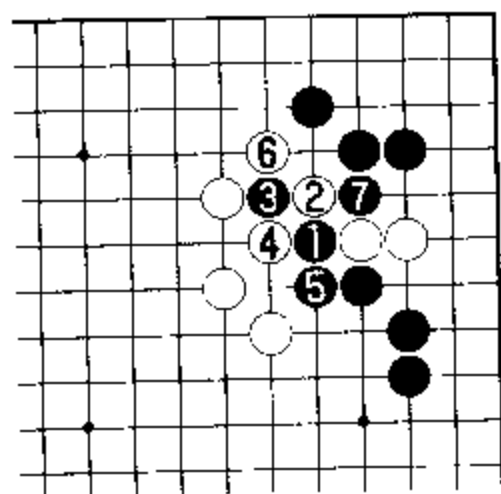


图 1

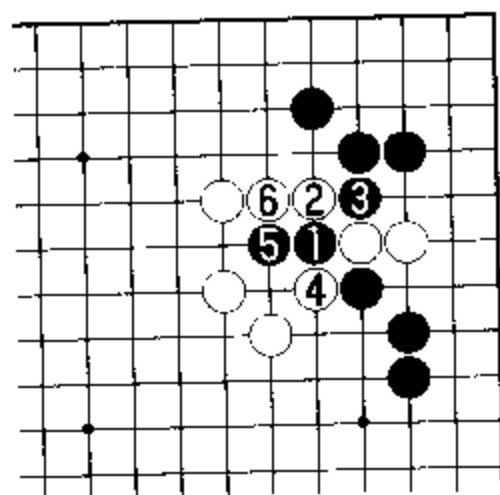


图 2

### 第 49 型 河野元虎看错的棋

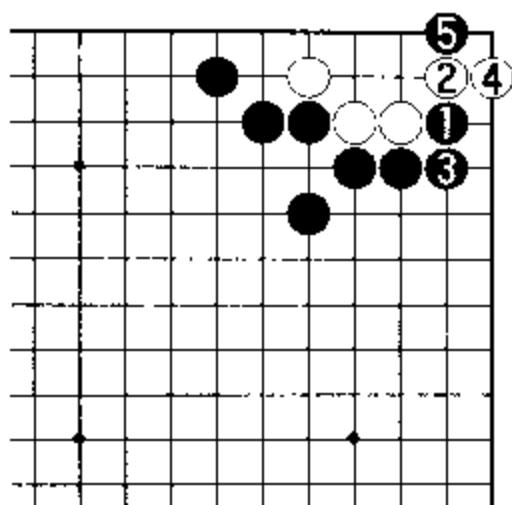
黑先。黑 1、3 是手筋，黑 3 极妙，本棋型不很常见，黑 1 时白 2，然后黑 3 是绝妙的手段。安井先知同河野元虎的对局中，河野元虎漏看了黑 1、3 的手段，而错走成此形，这种地方不管知不知道存在这种手筋，都应该进行仔细思考才行。

#### 图 1 参考图

对黑 3 白若 4，黑走 5，白 6 若提，黑 7 分断。白 6 若走 7 位，黑走 6，终归还是被分断。

#### 图 2 失败图

当黑 1 白走 2 时，黑直接 3 断白 4 打吃，黑 5 时白走 6，终归是失败结局。



第 50 型

## 第 50 型 扳接

黑先。黑 1、3 缩小白棋眼位，当白 2、4 应时，黑 5 正好是所谓“二·一”位手筋的好棋，由于这手棋，白棋无法做活。

所以白在 3 位扳，活的很干净，这种地方绝不能被反扳。

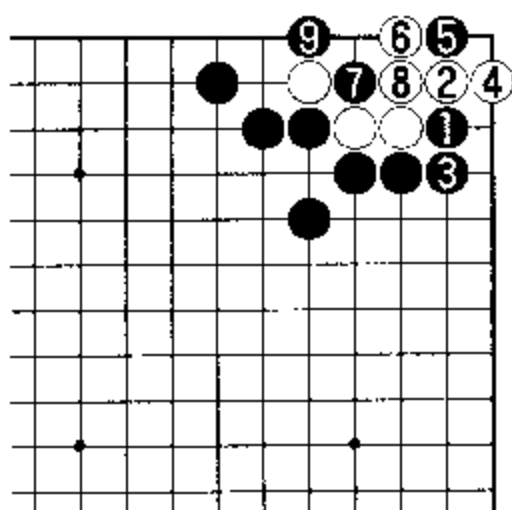


图 1

## 图 1 参考图

当黑 5 点在“二·一”位时，白若 6、黑 7 打、白 8 接时黑 9 抱打，破白棋眼。

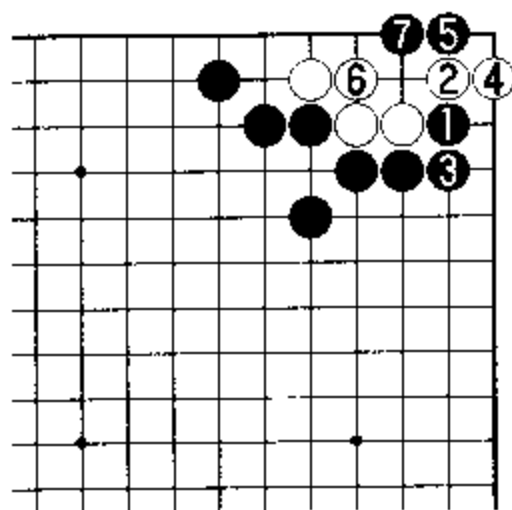
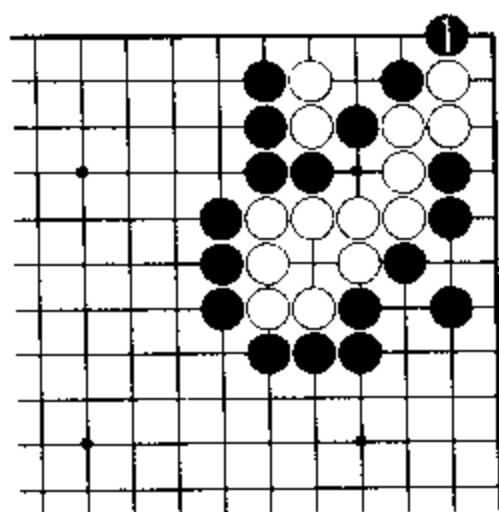


图 2

## 图 2 变化图

黑 5 时，白 6 若接，黑 7，白棋还是不能保住活形，黑 1 之后这里大概只能留做劫材了。



第 51 型

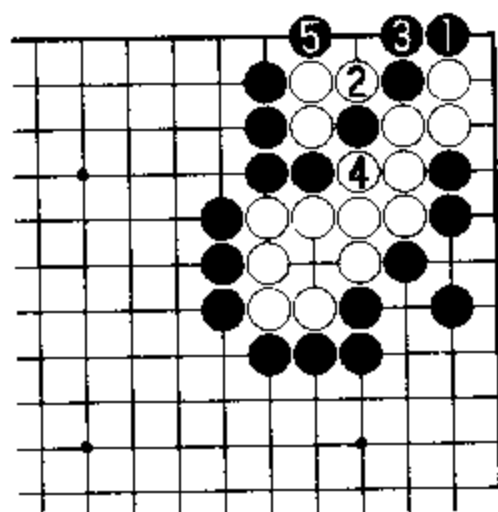


图 1

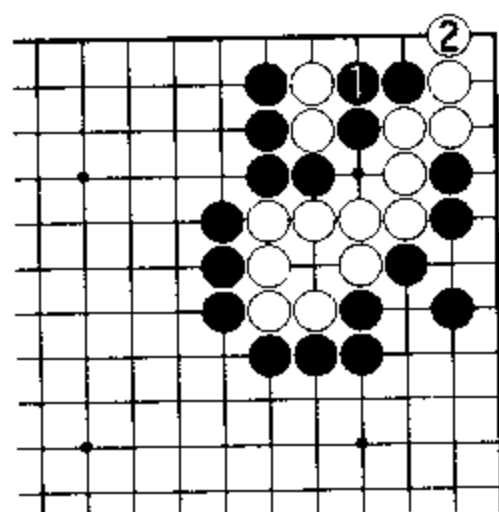


图 2

## 第 51 型 场合

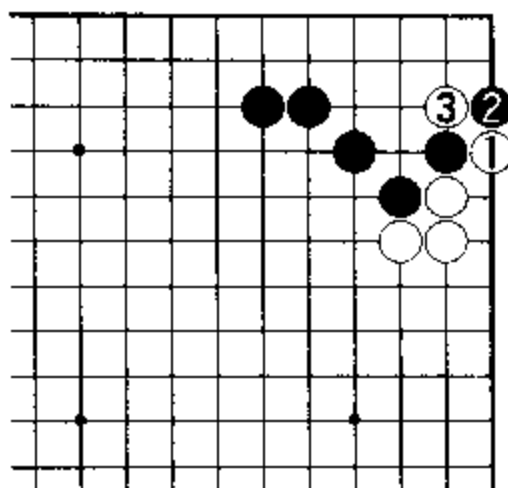
黑先。找出黑 1 这着手筋，就比较容易了。若不知道最终是“黑先杀白”，且答案是黑 1，很难有人能走出这手棋，但这只是在角部才成立的一手绝技，角部确实极具魔力。

## 图 1 参考图

对黑 1 扳、白若走 2，那么黑 3 接，白也只好 4 提，然后黑 5 渡过，白棋无眼。

## 图 2 失败图

黑若单走 1 接，让白 2 立后做成净活，只有角的“二·一”位才能产生如此奇迹。



第 52 型

## 第 52 型 退和拦

白先。实战中经常出现的棋形，当白 1 扳时黑 2 应走 3 退，而黑 2 拦、白 3 断是手筋，这样白可在角里找出打劫或做活的手段。

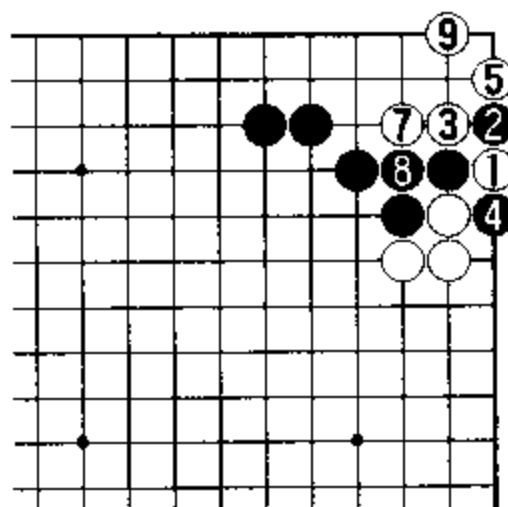


图 1 (黑 6 接)

## 图 1 参考图

当白 3 断黑 4 若提，白 5 打劫，黑若不愿打劫走 6 接，至白 9 角里成净活。

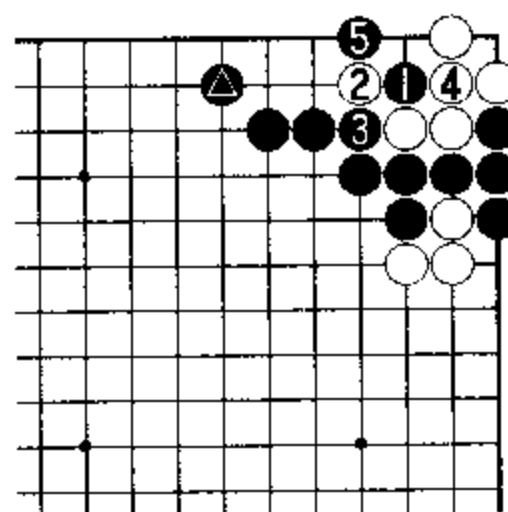
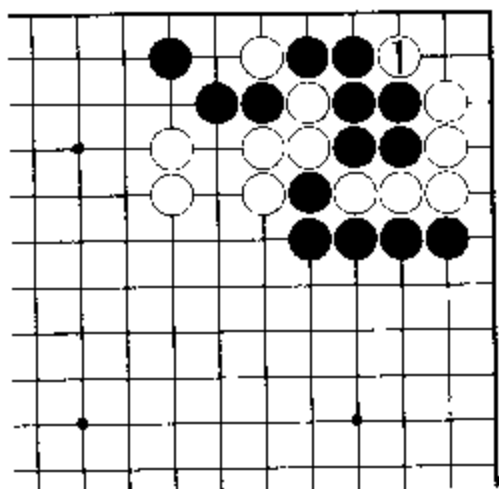


图 2

## 图 2 参考图

若不远处有●子，由此白棋不活。黑 1 是常用的破眼手筋，对白 4 黑走 5 灭眼。





### 第 53 型

### 第 53 型 起死回生

白先。会认为此角大概没棋了，角部确是个魔物，完全掌握、明白这着手筋需要下些工夫，否则很难走出白1这手棋，由此角里出棋了。

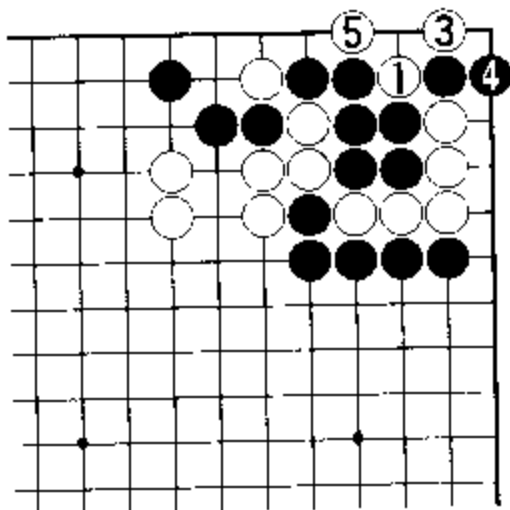


图 1

图 1 参考图

对白1黑当然2，然后白3是利用角的妙手，黑4若长，白走5这样成功活。

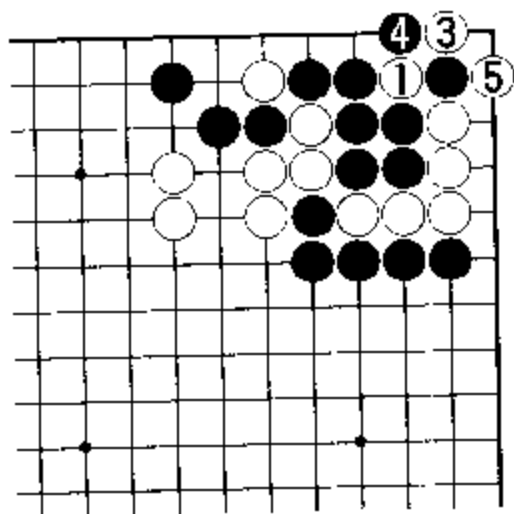
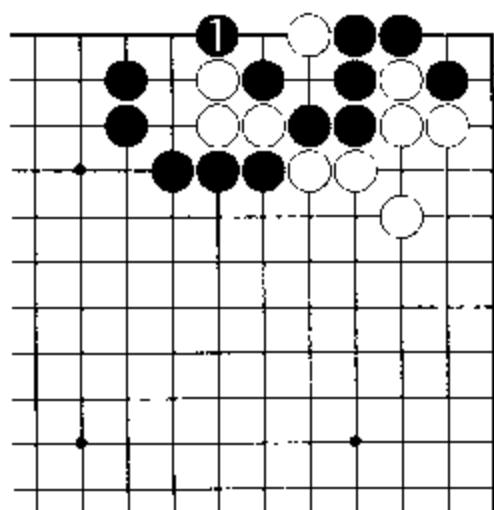


图 2

## 图 2 变化图

对白3黑若4提一子，白3、5反打吃，角里还是走成打劫，白3、5均是“二·一”位要点。



第 54 型

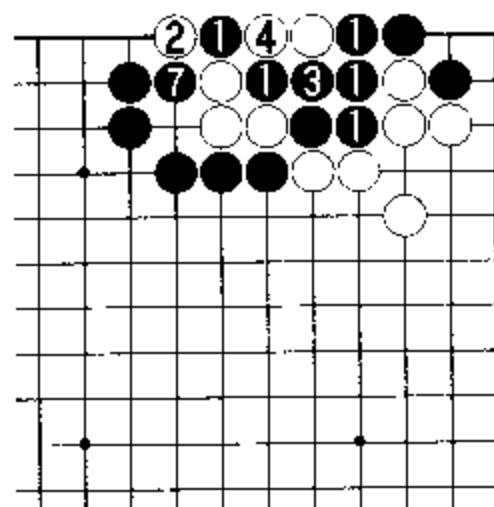


图 1(黑 5 提 2 子, 白 6 反提 1 子)

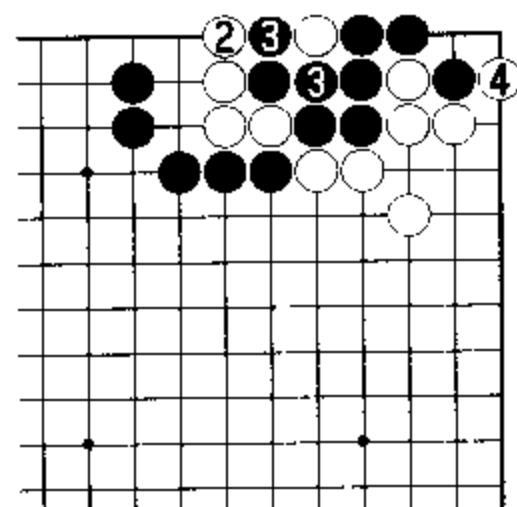


图 2

## 第 54 型 诱饵

黑先。能做活此黑棋的人，可以说相当精通手筋。

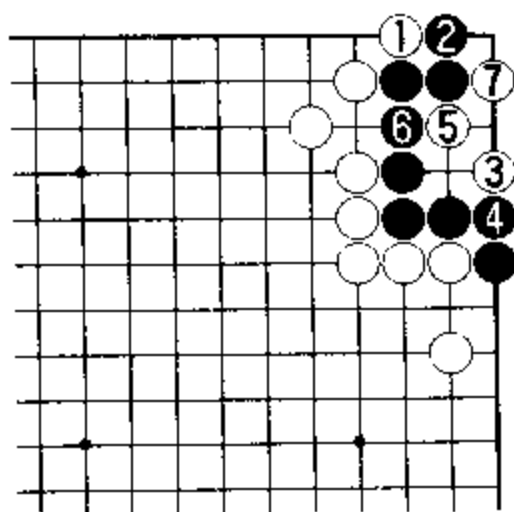
正是所谓：“不入虎穴，焉得虎子”，基于这点，此黑 1 引出了一连串的妙手，实战中若走出这着妙手，一定会兴奋不已。

## 图 1 参考图

当黑 1 扳白 2 拦，然后黑 3 是步手筋，白 4 提一子，黑 5 反提两子。当白 6 提一子时，黑 7，白气紧被杀。

## 图 2 失败图

黑若走 1、白 2 单立，黑 3 时白 4 打吃，黑棋被吃。



第 55 型

## 第 55 型 扳的效果

白先。实战中常见棋形，看上去黑似乎不致净死。白 1、3 是手筋，白 1 扳的意思是先手缩小黑眼位，然后 3 点，以下 5、7 做成刀五死棋。

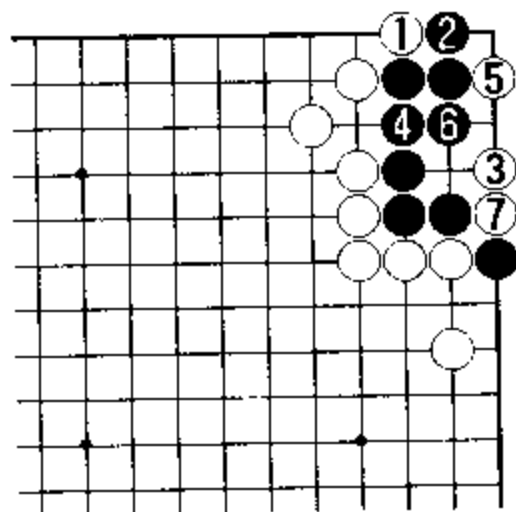


图 1

## 图 1 变化图

当白 3 点黑若 4，白 5 是急所，若不还原回上图，走黑 6、白 7 后，黑棋不活。

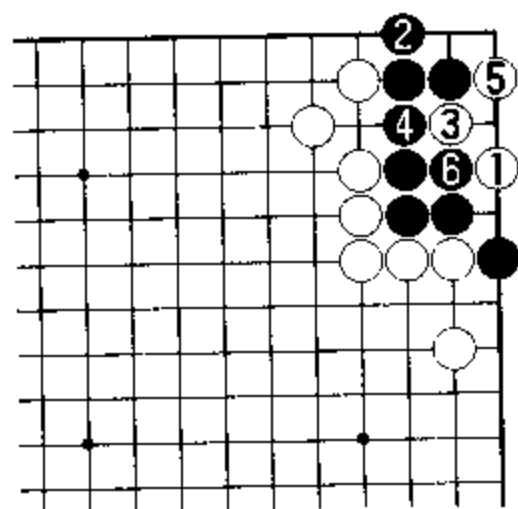
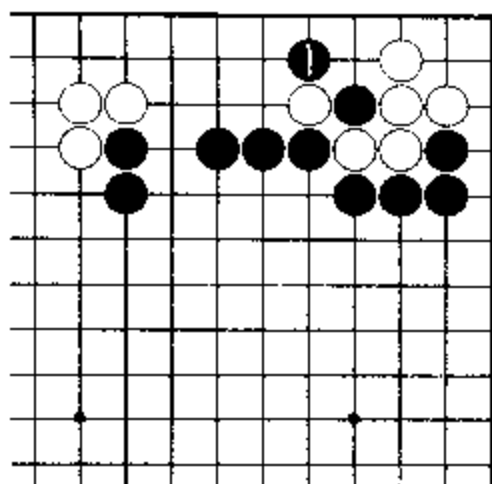


图 2

## 图 2 失败图

白 1 虽是手筋，但次序错误，让黑走 2 后就不难做活，白即使再走 3、5，黑走 6 后白无应手。



第 56 型

## 第 56 型 家传宝刀

黑先。普通的手段很难杀此白棋，在此可以用称作“家传宝刀”的手筋。宝刀若用错方向也没有任何作用，此黑 1 正确刺向了目标。

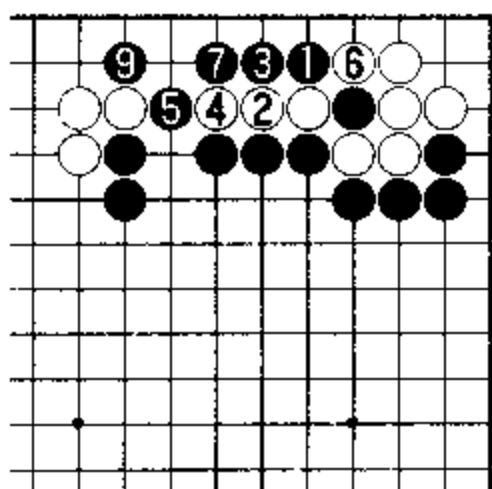


图 1 (白 8 接)

## 图 1 参考图

当黑 1 白若 2 冲，黑 7、白 8 接、黑 9 虎，此一团白棋已不活。

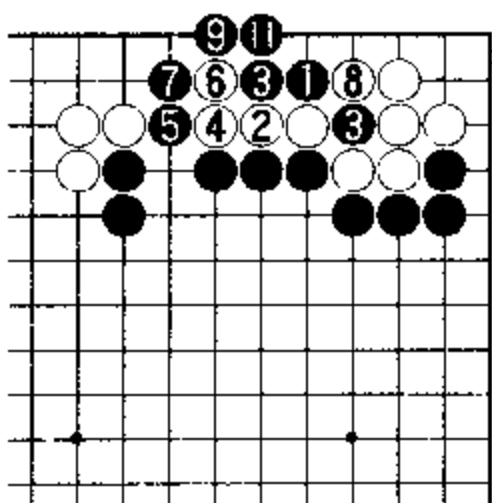
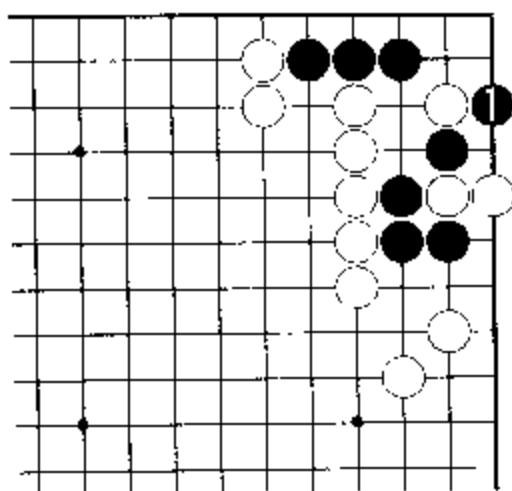


图 2 (白 10 接)

## 图 2 变化图

黑 5 时白若 6 冲，以下走成白 10 接时，黑 11 也接，白还是不能形成活形。



第 57 型

## 第 57 型 起死回生的手段

黑先。普通手段不能做活此黑棋。如此被分离的棋大概应该有手段吧，事实确实如此。黑 1 扳是着起死回生的妙手，这样黑棋取得连络，完全确保了眼形。

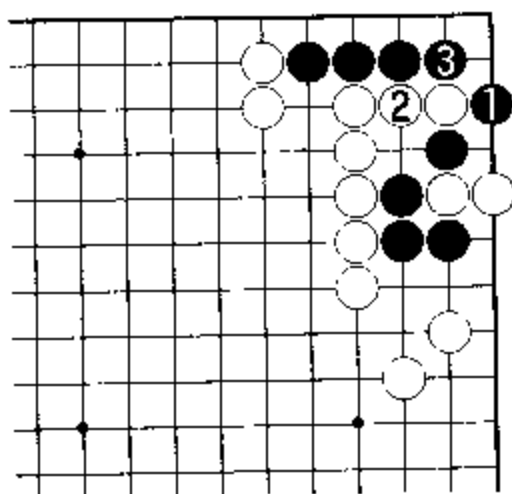


图 1

## 图 1 参考图

对黑 1 白若 2 接，黑 3 渡过可以轻松做出眼形。

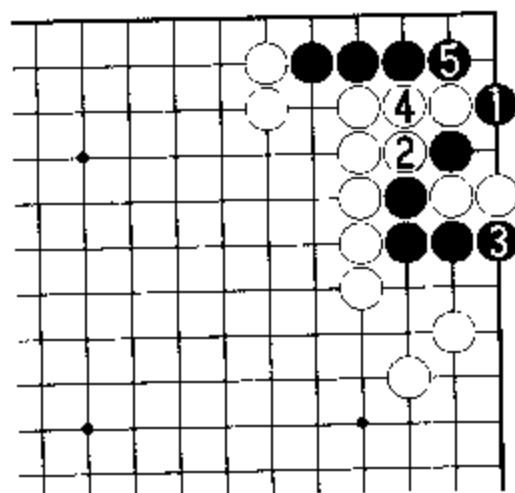
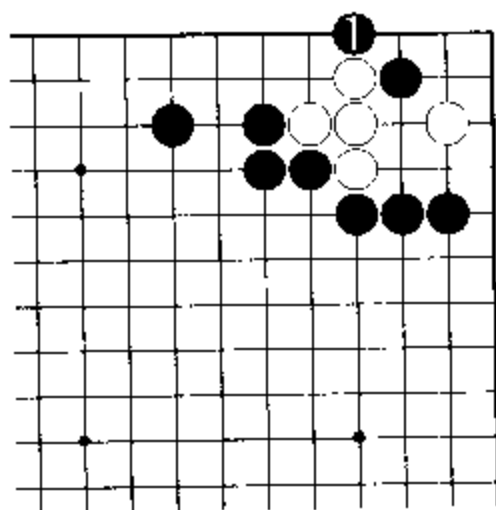


图 2

## 图 2 参考图

对黑 1 白若直接 2 打，黑 3 从外打，白 4 时黑 5 渡过，还原成图 1 的形状。白 2 若走 5 长，黑在 4 断仍然净活。



第58型

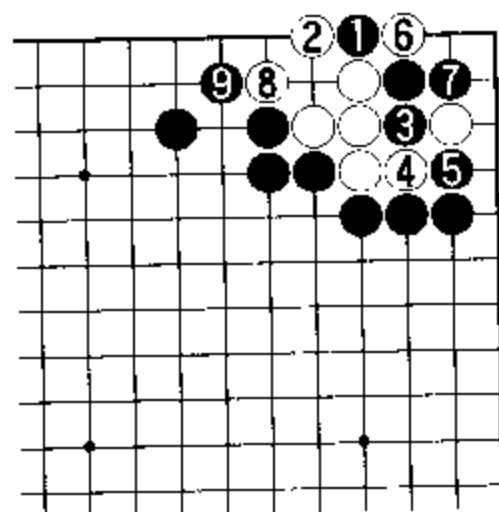


图1

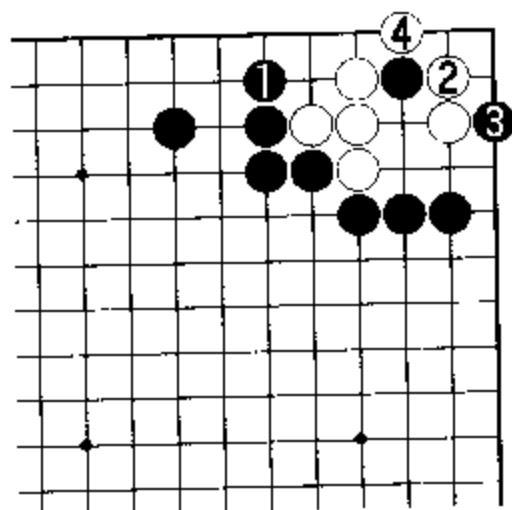


图2

## 第58型 死始于扳

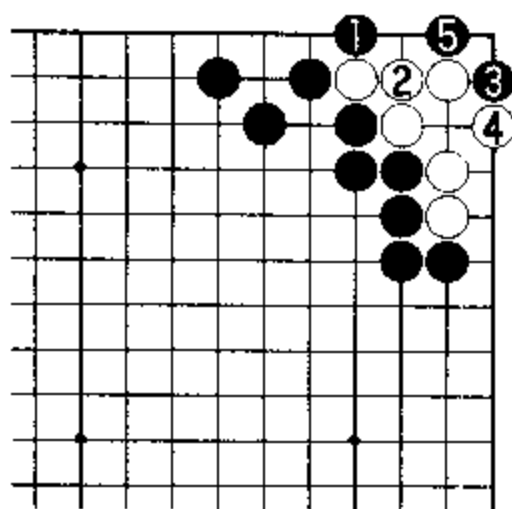
黑先。看上去很简单，不明白筋的话会感到很难办。都认为围棋是有生命的东西，如：气合、姿态、步调及气紧等。白1扳是手筋，也可以说是气合，专业棋手在死活问题中更注重气合。

## 图1 参考图

对黑1扳白若2拦，当黑3冲白4拦时，黑5打吃，白6提时，黑顺调走黑7，对白8黑走9，白不能成活。

## 图2 失败图

黑1若立，白走2，黑即使3破眼，白走4仍可以净活。



第 59 型

## 第 59 型 无忧劫

黑先。黑 1 当然和白 2 交换，白点“三·3”时，经常会走成这样，是很常见的棋形，黑 3 正好是“二·一”位手筋。

白若走 4，黑 5 形成打劫，此劫是黑无忧劫。

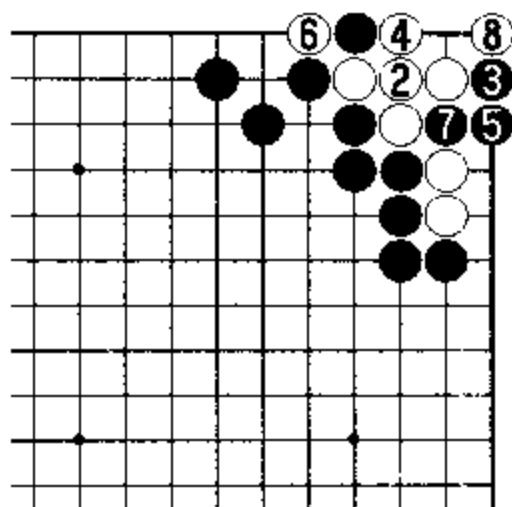


图 1

## 图 1 参考图

当黑 3 时白 4 若打吃一子，黑走 5 长，白若 6 拔一子黑 7 断，这样白 8 还是形成劫争。

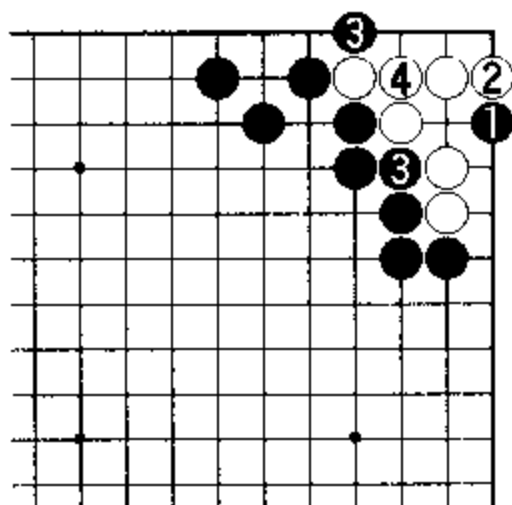
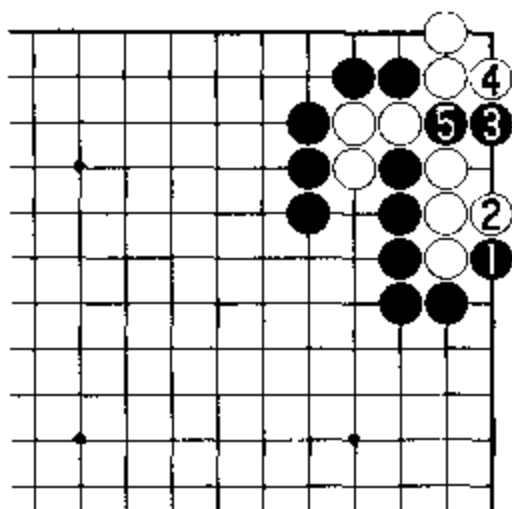


图 2

## 图 2 失败图

黑 1 看上去像手筋，白 2、4 接成为活棋，因为白 2 是“二·一”位急所的缘故。



第60型

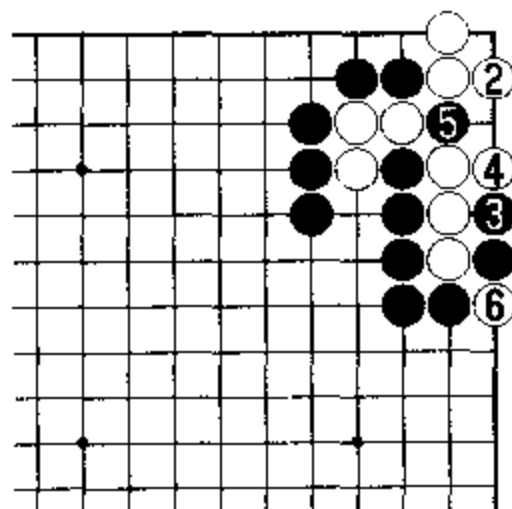


图1 (黑7于1位)

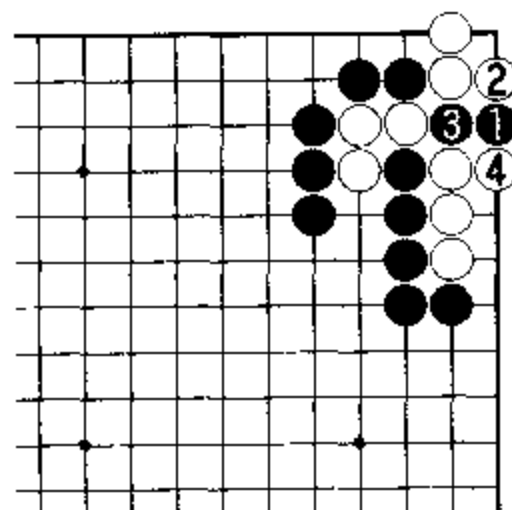


图2

## 第60型 缩小眼位的扳

黑先。实战中偶尔会遇到的棋形，黑先似乎可以杀白，总觉得白棋好像没有眼，但不知先点在哪好，这样只好先走黑1外扳，以下走至黑5，白棋不活。

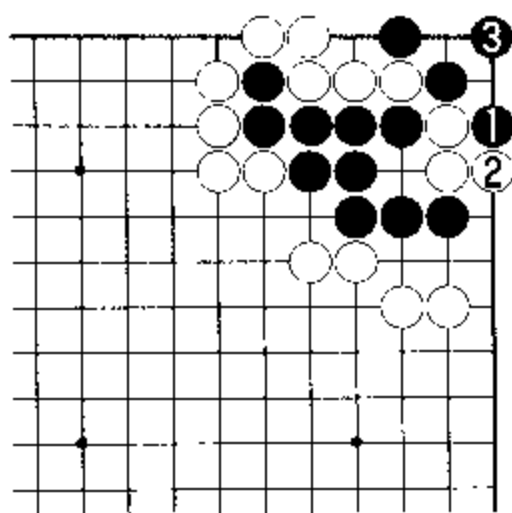
## 图1 变化图

当黑1白若2做一眼，黑走3、白4时，黑5破眼，即使白6提两子，黑走7扑，还是做不成眼。

## 图2 失败图

黑若1点，白走2，对黑3白走4，被提子的地方和其下边，白必能得一眼，显然黑棋不成功。





第 61 型

## 第 61 型 扳和劫

黑先。好像至少可以走成曲 4 活棋，但事实并不是这样，这里存在有趣的手筋。

黑 1 扳，白 2 拦时黑 3 做劫是正解，此后只好进行劫争。

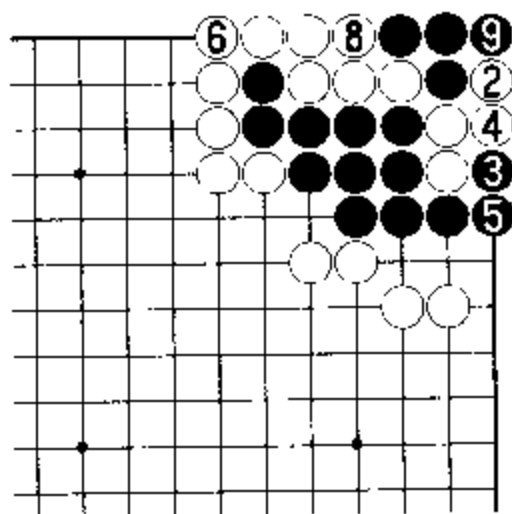


图 1

## 图 1 失败图

黑 1 若在角上接白走 2，黑对此当然走 3，这样白 4 接，以下黑提四子，“心满意足”，但是高兴的太早了。

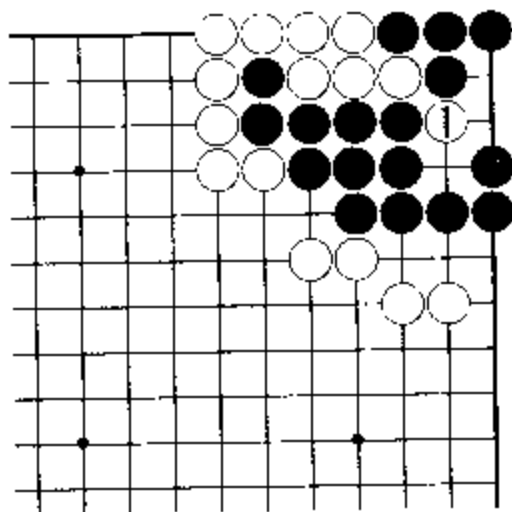
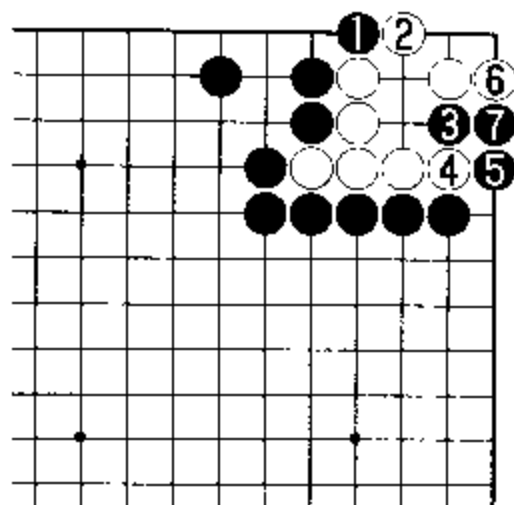


图 2

## 图 2 续前图

前图黑 9 提四子非常痛快，但白有 1 断，所谓“倒脱靴”的手筋。



第 62 型

## 第 62 型 接的威力

黑先。可以说是“金匮角”的变形，感觉似乎这里有棋，能走出手筋似的。黑 1 扳正是此场合的一着手筋，当白 2、黑 3，以下至 7 可以从容地吃白棋。

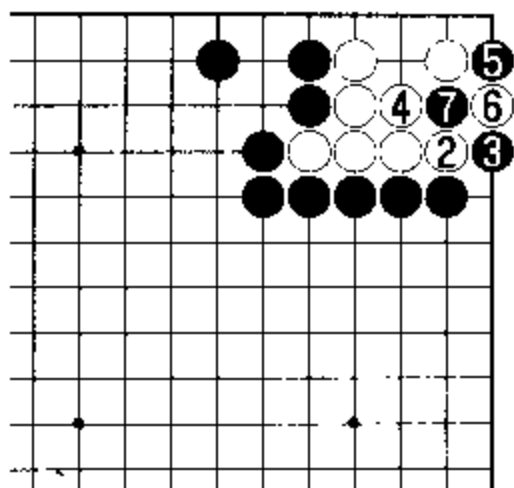


图 1

## 图 1 失败图

黑若直接走 1、白 2、黑 3 时，白走 4，走成黑 5 形成打劫。

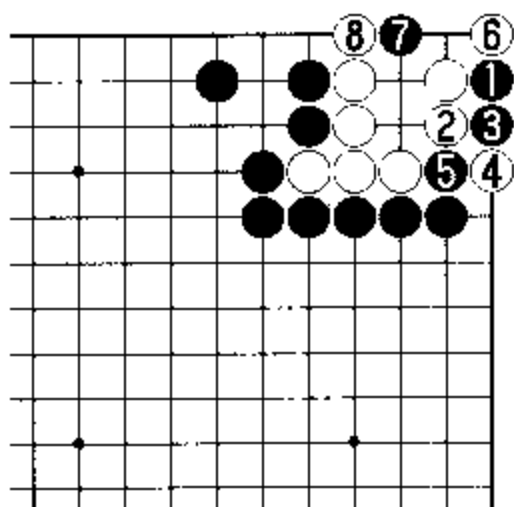
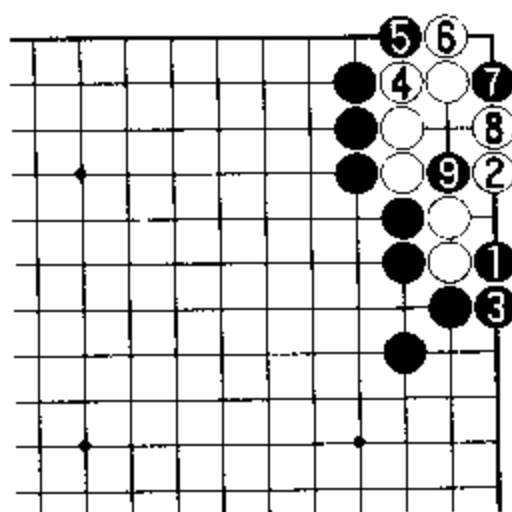


图 2

## 图 2 失败图

黑 1 靠则白走 2，走成黑 3 至 7 时白走 8，可简单做眼，黑 1 即使走 3，白走 2 黑也不成立。



第 63 型

## 第 63 型 死始于扳

黑先。当黑 1 白只好 2，接着黑 3 是不易觉察的好着，白若走 4，那么黑 5 扳、白 6 时，黑 7 是常用手筋，对白 8 黑可 9 吃掉白棋。角里白一子若在白 4 位处，结论完全一样。

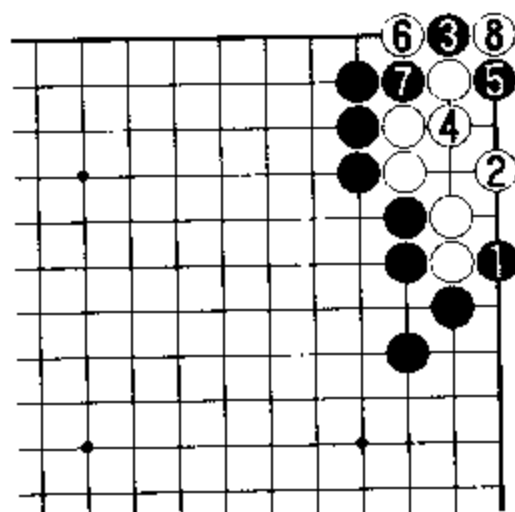


图 1

## 图 1 失败图

白 2 时黑若走 3、白走 4，黑也可顺势 5，白 6 然后 8 提形成劫争。

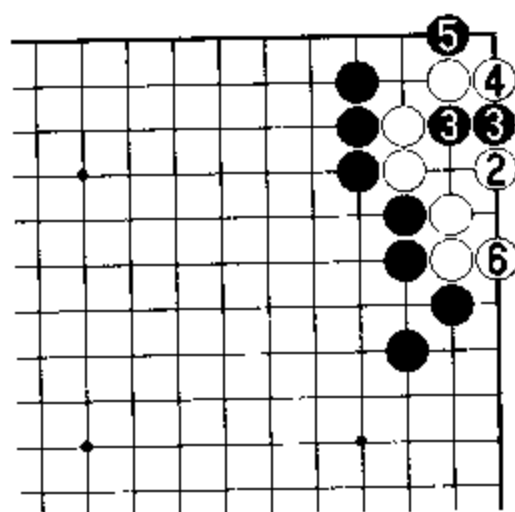
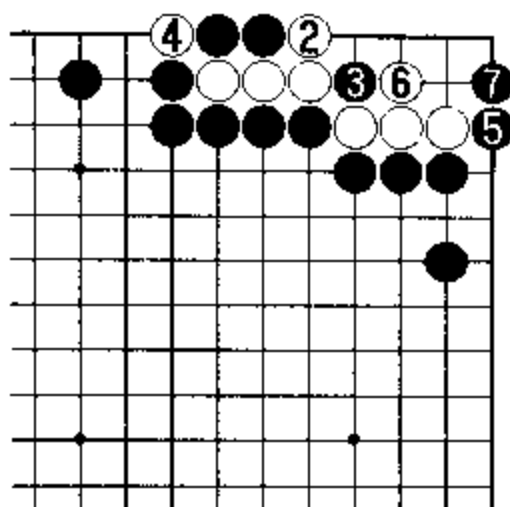


图 2

## 图 2 失败图

黑第一着若走 1，则白 2、黑 3 时，白 4、黑 5 则可以净活，黑第一着只能走 6 扳。



第 64 型

## 第 64 型 扳杀

黑先。黑 1、3 是手筋，白 2 拦时黑 3 断至关重要，白只得走 4，此时黑 5 扳，白只好 6，这样黑 7 长，白棋不活。黑 1、3 以下一连串好棋使白无法反抗。

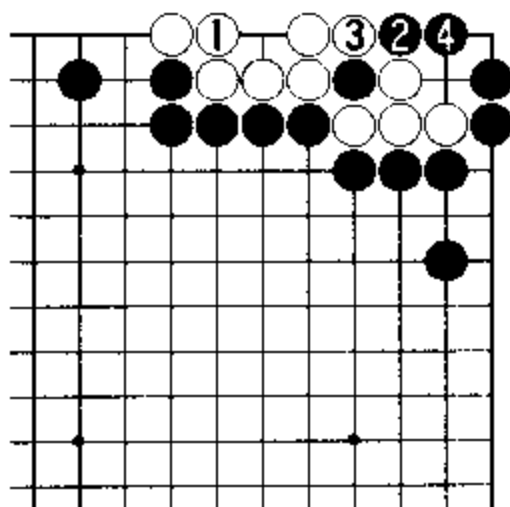


图 1

## 图 1 参考图

上图黑 7 长后如本图所示，当白 1 保住一眼时，黑 2、4 使白不能入气而被吃。

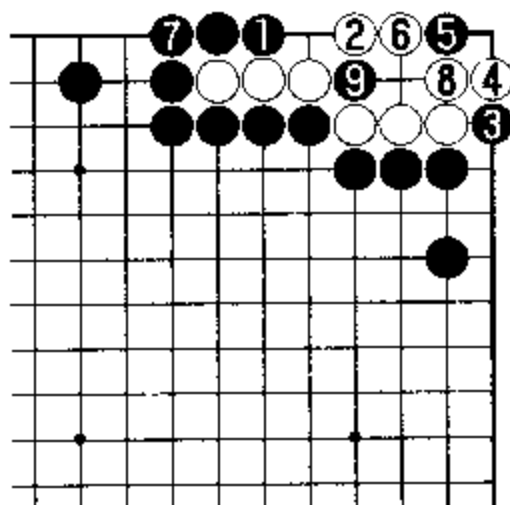
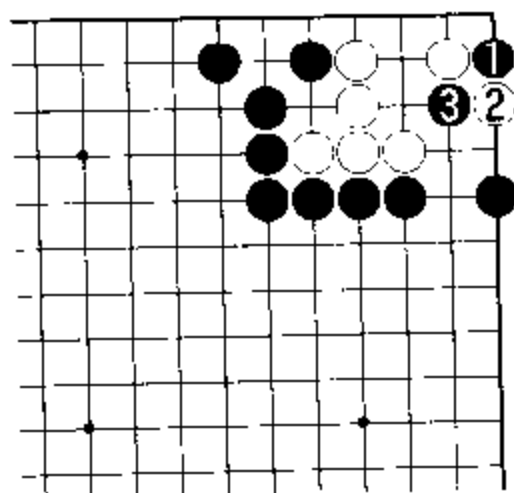


图 2

## 图 2 变化图

当黑 1 时白若改走 2，黑 3 扳，对白 4 拦黑 5 点在急所，以下至黑 9 白还是不活。



第 65 型

## 第 65 型 奇想

黑先。似乎怎么走，白棋都能做活，至少认为可以劫活，但好像有些手段即所谓有棋，黑 1 就是这样一着手筋。

对白 2 黑只要走 3，白棋就不能做活，白 2 若走 3，黑 2 退就行了。

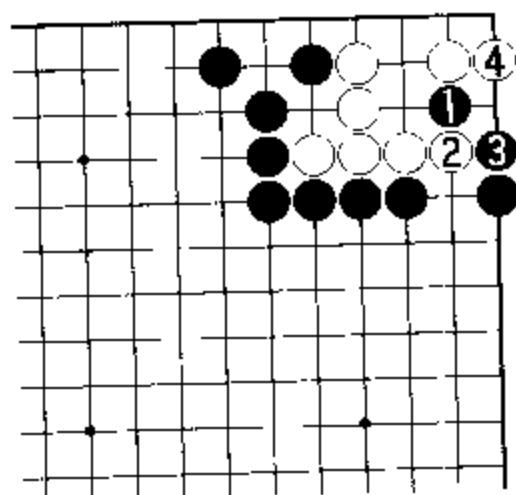


图 1

## 图 1 失败图

黑 1 似是手筋，但白 2 冲、黑 3 时，白有 4 立的棋，成无条件活棋。

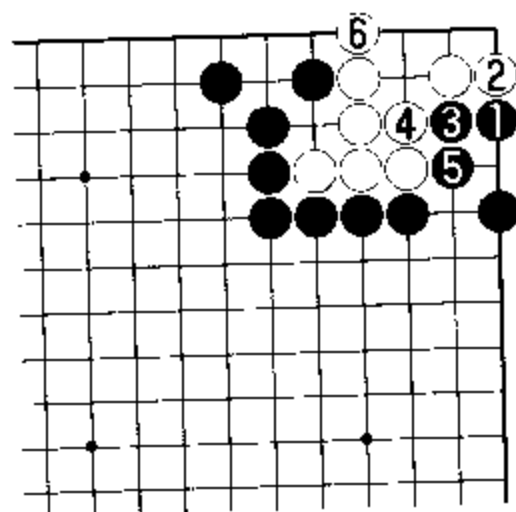
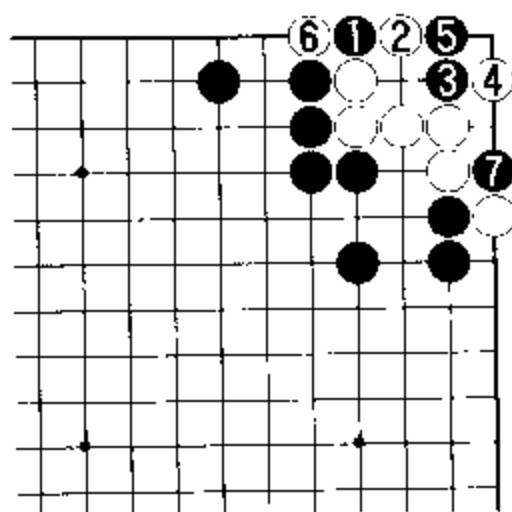


图 2

## 图 2 失败图

黑 1 跳也是常用手法，让白 2 拦，黑 3 时白 4，黑只能 5，此时白可 6 做活。



第66型

### 第66型 简单的扳

黑先。实战中经常出现的棋，右边有白棋扳只是为了增加些难度。黑先1扳，白2时黑3是急所，对白4黑当然5，白6提一子时黑7破眼，这种地方从心情上很想先扑一手，但先走黑1才是好棋。

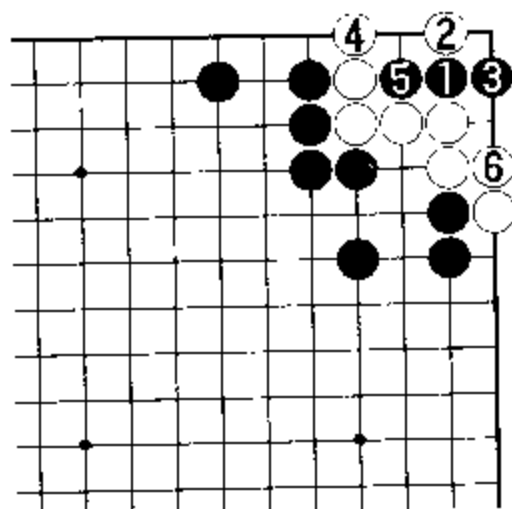


图1

### 图1 失败图

第一感觉会认为该走黑1，但白2是好棋，以下走成黑5时，白走6成为双活。

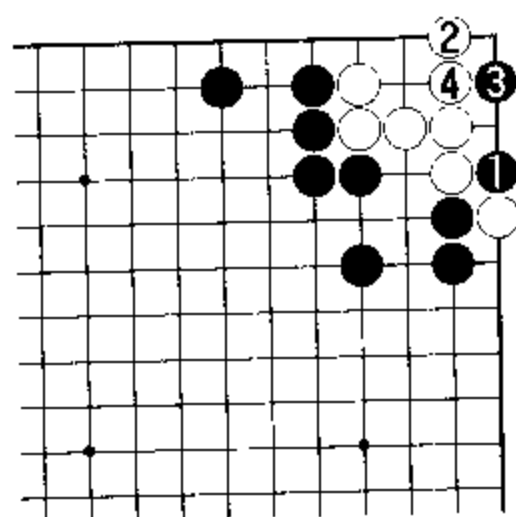
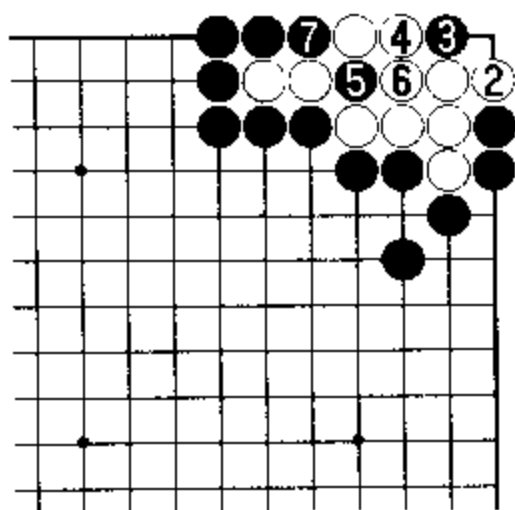


图2

### 图2 失败图

黑走1虽说可以缩小眼位，但白2走在了形上，对黑3白可4接活棋。



第 67 型

## 第 67 型 变形

黑先。这是和扳杀角相类似的棋型，凭直觉能明白，这仅是将棋形做些改变，黑还是 1 冲，白当然会 2，那么黑 3 走“二·一”位，以下走成 5 扑、7 打吃，白棋不活。

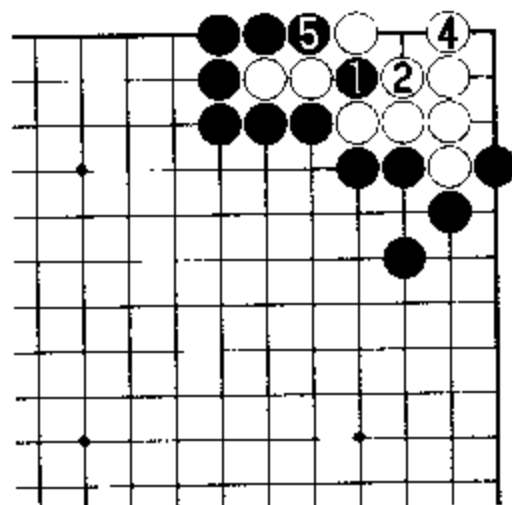


图 1

## 图 1 失败图

黑 1 若先弃一子虽是一种手筋，但是白 2 提，对黑 3 白可 4 做活白棋。

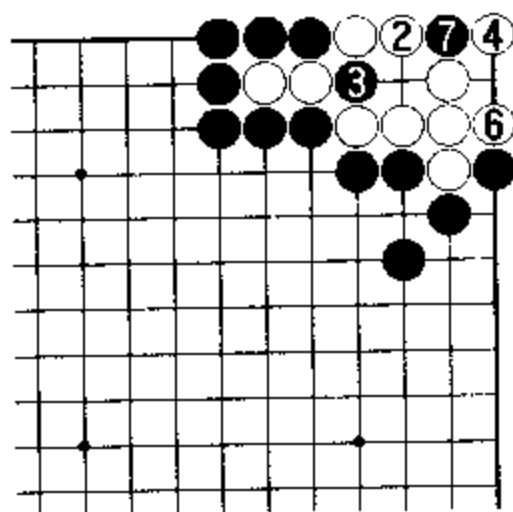
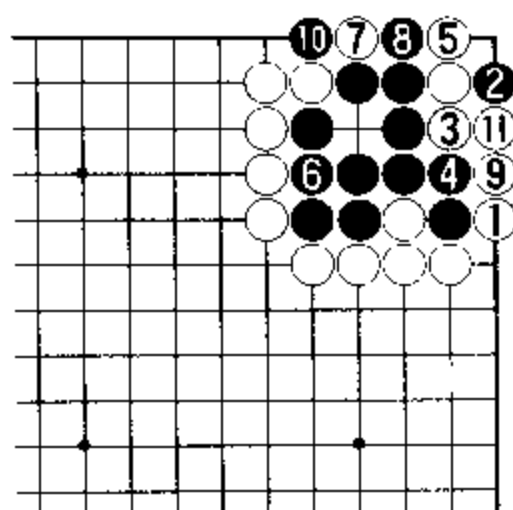


图 2

## 图 2 失败图

黑先走 1 虽说也是手筋，此场合却是着错棋，白走 2 黑 3 时，被白 4 提一子，以下至白 6 仍然可以做活白棋。



第 68 型

## 第 68 型 利用气紧

白先。本来走成劫活黑就可满意，似乎黑可走之棋很多而脱先。但由于气紧白可以吃掉黑棋。

白 1 是好手，黑 2 为强手，打算做劫，白 3 是利用气紧的妙手，黑 6 若做眼，顺序走成白 11，黑成死棋。

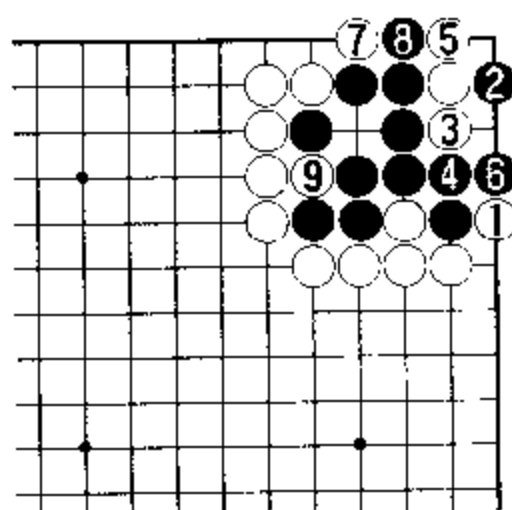


图 1

## 图 1 参考图

白 5 时黑若 6 立，白 7、黑 8 后，白 9，黑还是不活。

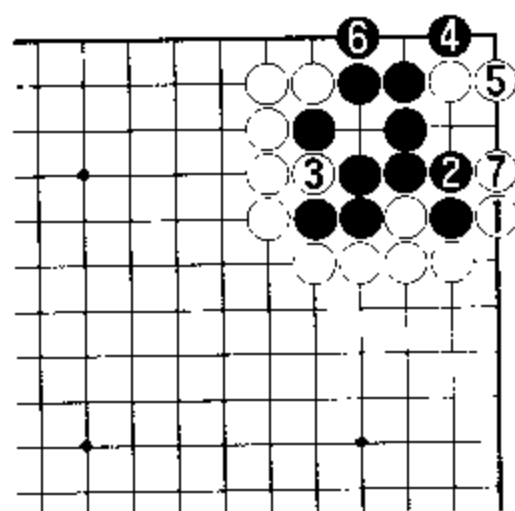
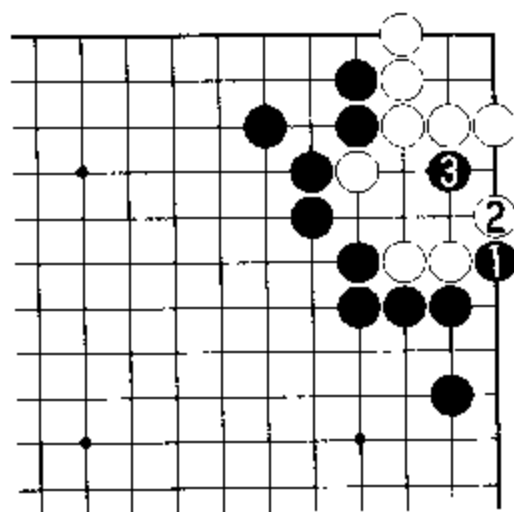


图 2

## 图 2 变化图

对白 1 扳，黑若 2 接，白 3 破眼，对黑 4 白 5 立，黑 6 时白 7 渡过，也是死棋，白 1 扳是不太容易想到的棋。





第 69 型

## 第 69 型 擒拿

黑先。黑顺序走 1、3 白无应手，黑 1 比较容易想到，但黑 3 是很难觉察之棋。因为黑 3 这着手筋，白棋成全身被制不能动的状态，白即使提黑 1 一子，显然也无法向外逃出，确实感到 1、3 手筋的威力。

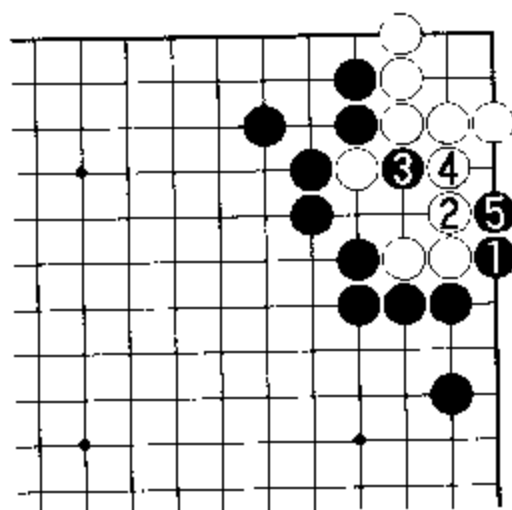


图 1

## 图 1 参考图

黑 1 时，对白 2 曲黑 3 断，当白 4 渡回，黑 5 长，可吃住白棋。

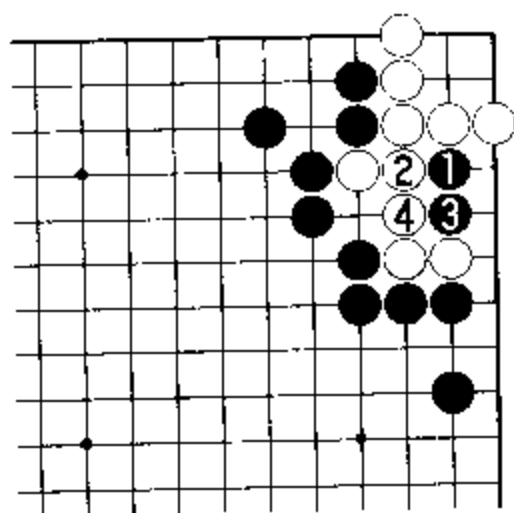
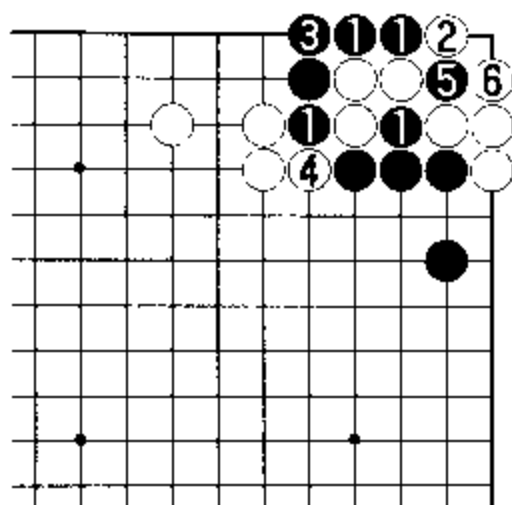


图 2

## 图 2 失败图

黑若先走 1，白 2 单接，对黑 3 白可 4 做活。所以黑先 1 扳是正确次序。



第70型

### 第70型 机不可失

黑先。眼见若接上两黑棋，白在角里虎就可做活。黑1扳是好棋，白2虎时黑3接还是妙手，当白6提黑7可快白棋一气。

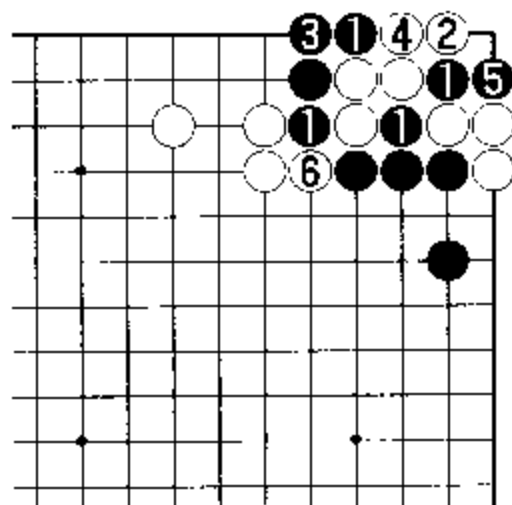


图1

### 图1 参考图

黑1、白2然后黑3接时，白若4接、黑5，白6若断，黑走7，黑还是快一气。

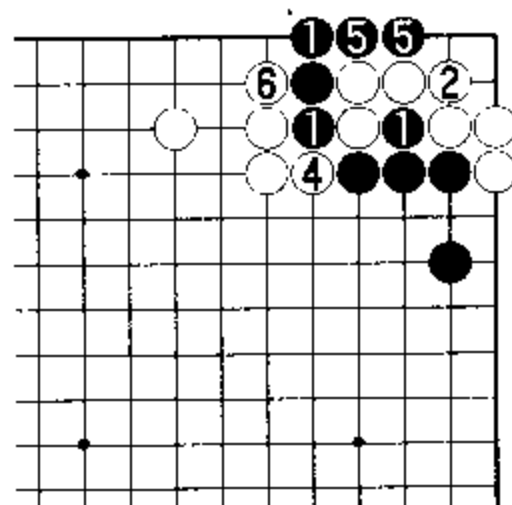
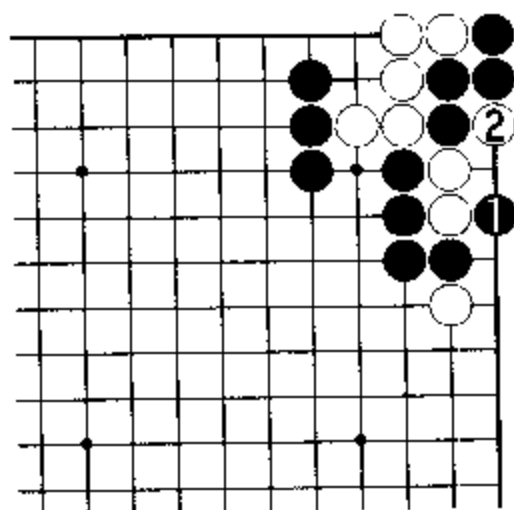


图2

### 图2 失败图

黑若先走1，让白2接上，黑3时白4断，以下至白6，这样白棋反而快一气。



第 71 型

## 第 71 型 陷阱

黑先。若走成刀五的话，白棋正好可以渡过，若阻止渡过则四子被吃，似乎会成为曲四。但黑还是有黑 1 的手段，白 2 必定提四子，接着黑 3 是着实战中不错的常用手筋。

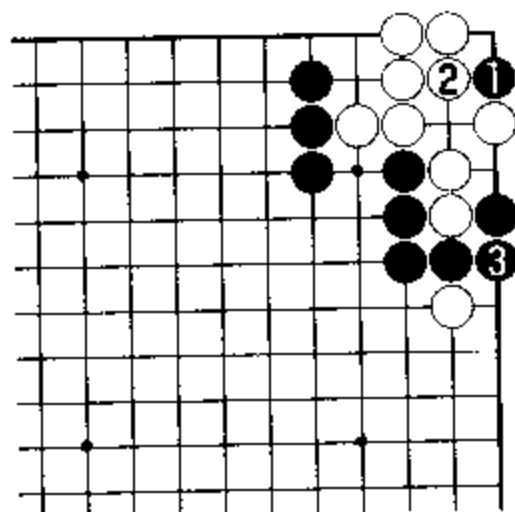


图 1

## 图 1 继续图

此型属“倒脱靴”的一种。

黑 1 也是“二·一”位筋的急所，白 2 是绝对一手棋，这样黑 3 接，白成为死棋。

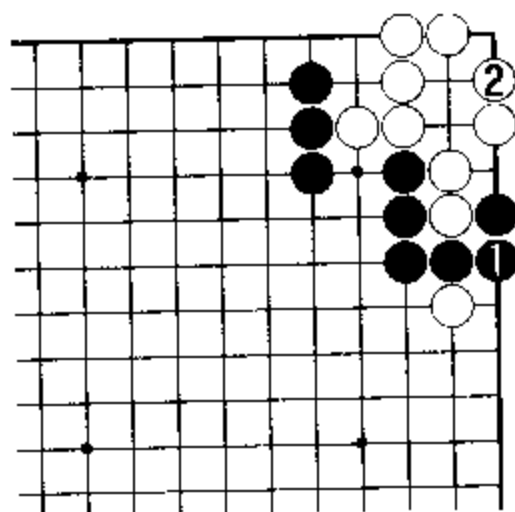
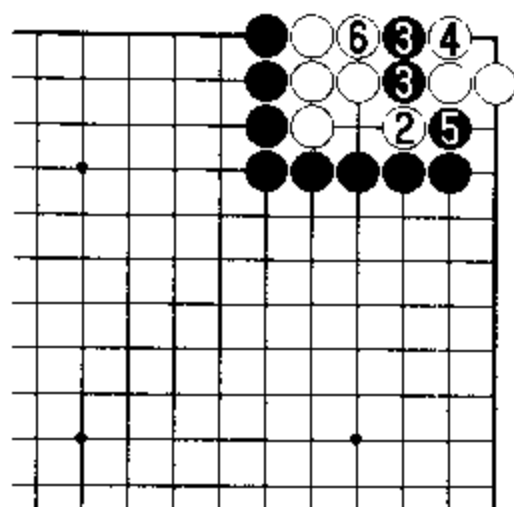


图 2

## 图 2 失败图

本图若先走前图黑 3 接的手筋，反让白 2 点在急所上则可以做活。



第72型 (黑7于1位)

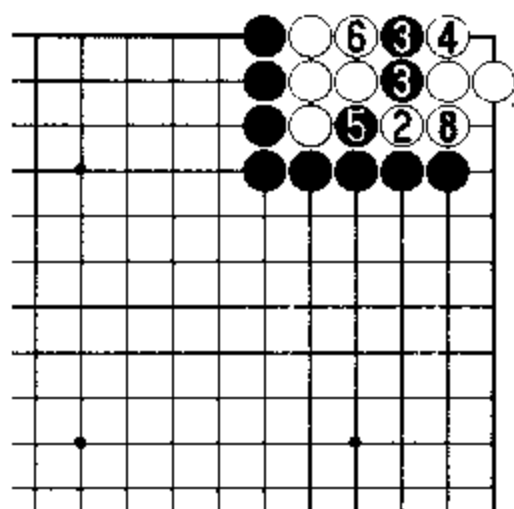


图1 (黑7于1位, 黑9于3位)

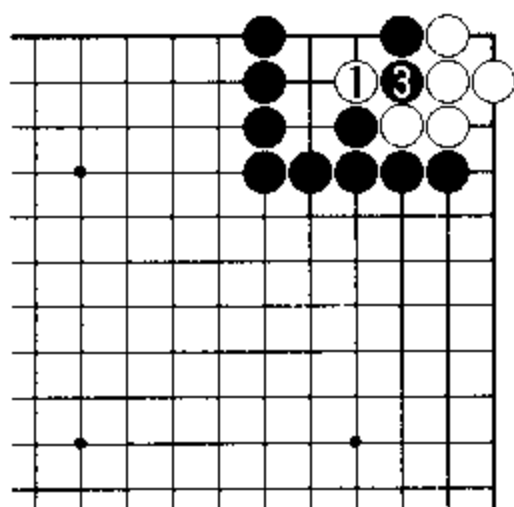


图2

## 第72型 缺陷

黑先。不管怎么说白棋是不完整的棋形，那么从何处开始着手好呢？答案是黑1、3的手筋。

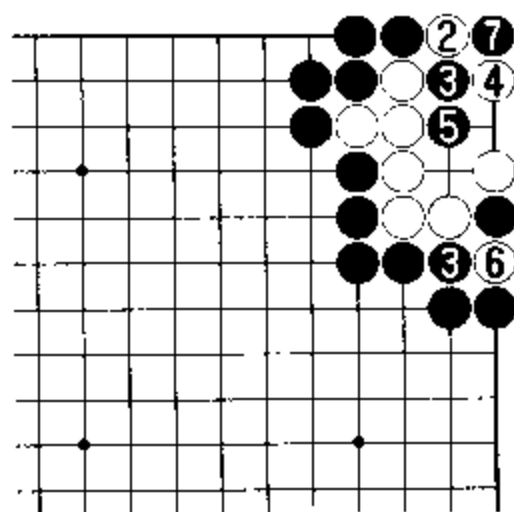
白4时，黑5从右边断很重要，白6提两子时，黑7在1位扑入，白成为死棋。

## 图1 失败图

白4时，黑5若在左边断，白6提两子后，黑7在1位扑入时，白8接上，黑9提五子后有“倒脱靴”的手段。

## 图2 继续图

黑提白五子后，白1打，结果吃“倒脱靴”白成为活棋。



第 73 型

## 第 73 型 假劫活

黑先。黑 1 单冲是此际的好棋，白 2、黑 3 时，白 4 做劫没计算清楚，当黑 5 长白 6 提一子，黑 7 提角上一子，这样成为假劫活黑棋胜。

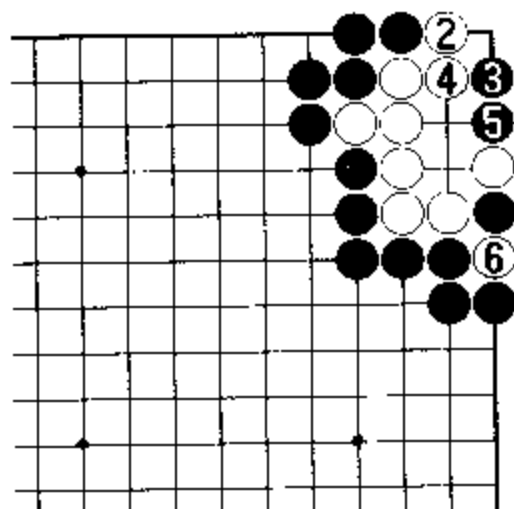


图 1

## 图 1 失败图

白 2 拦时，对黑 3 点在筋上白走 4，对黑 5 打吃，白 6 打劫活。此后黑若走 5 的左边一路，白在 6 上边一路接上则成双活。

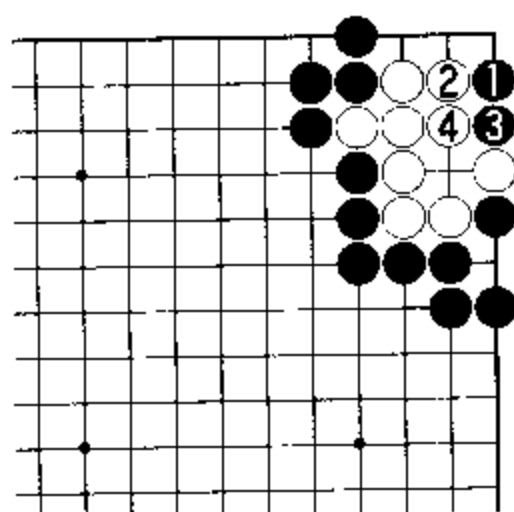
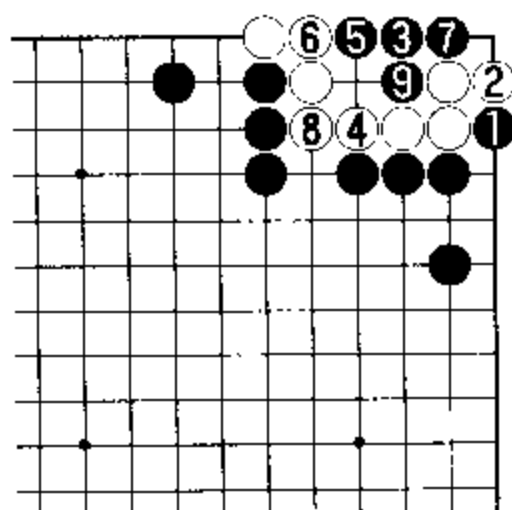


图 2

## 图 2 失败图

黑若先点在 1 位，让白走 2，对黑 3 打吃，白 4 形成打劫。

看上去有些俗的单冲其实是好棋。



第74型

### 第74型 死形

黑先。要无条件吃掉白棋，若劫吃就简单了，所以需要下些功夫。黑1扳是场合手筋，白绝对要走2，然后黑3是着好棋，白对此只好走4，以下白8时，黑走9成为刀五死棋。

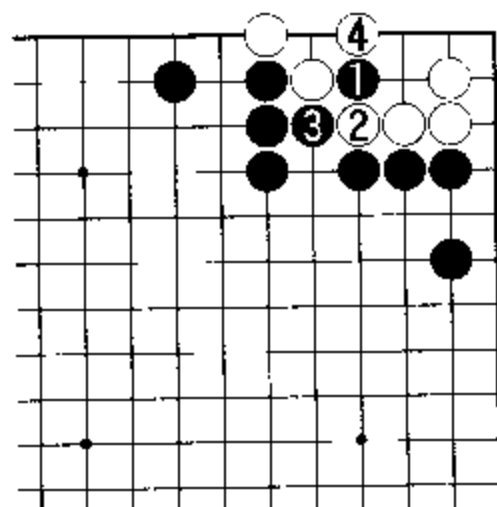


图1

### 图1 失败图

似乎黑1夹是众望所归之处，白2、黑3时，白4做劫，黑棋失败。

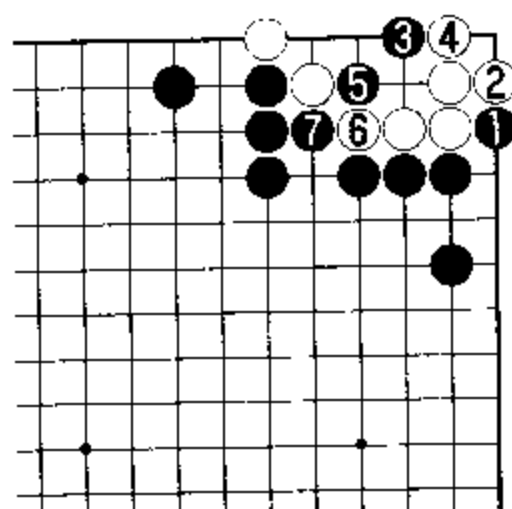
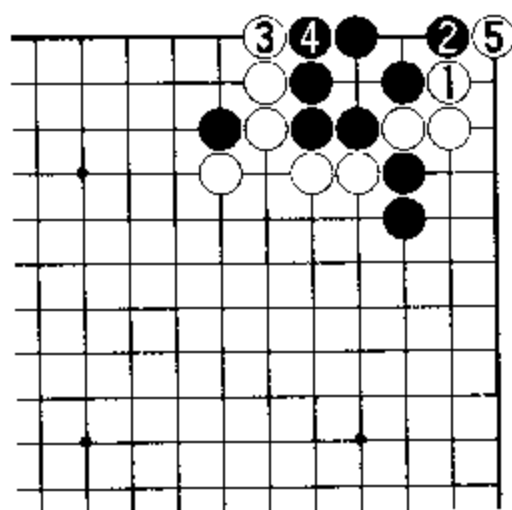


图2

### 图2 参考图

对黑1白当然2，黑3时，白4，黑走5、7，这样做劫不能成立，白棋失败。



第 75 型

## 第 75 型 重要次序

白先。白 1、5 是手筋，对白 1 黑只有 2 应，白 3 是重要次序，黑当然 4，然后白 5 扳又是妙手。

此形是对黑小目一间高挂时，常出现的棋形，若不知道白 5 这着手筋，角里不会出棋。

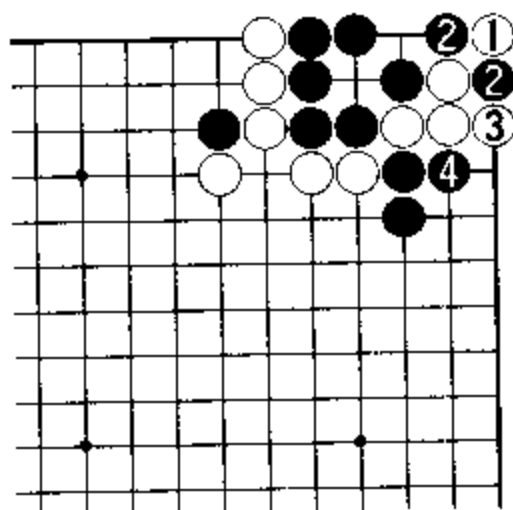


图 1

## 图 1 参考图

对白 1 扑入黑当然 2，白 3、黑 4 时，白 5 提掉黑 2 一子，便成为打劫。

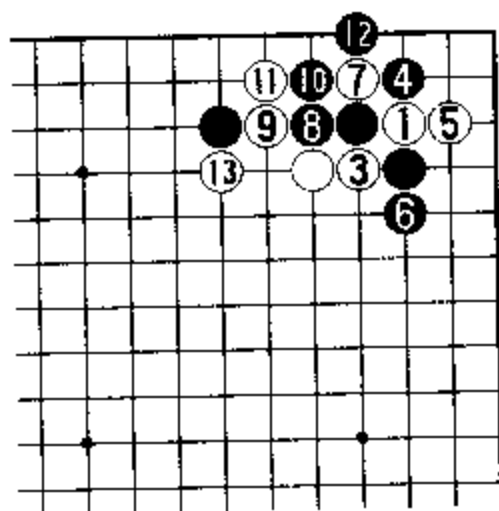
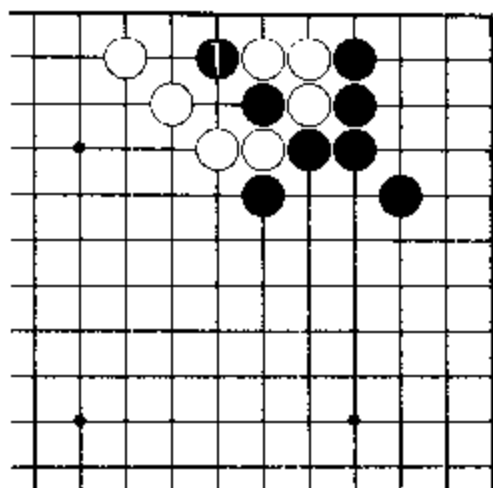


图 2

## 图 2 原图

对白 1 托靠黑 2 外扳，以后走成黑 6 时，白 7 是关键手筋，白 13 扳是棋形，可将黑棋完全分割，是重要的一着棋。



第 76 型

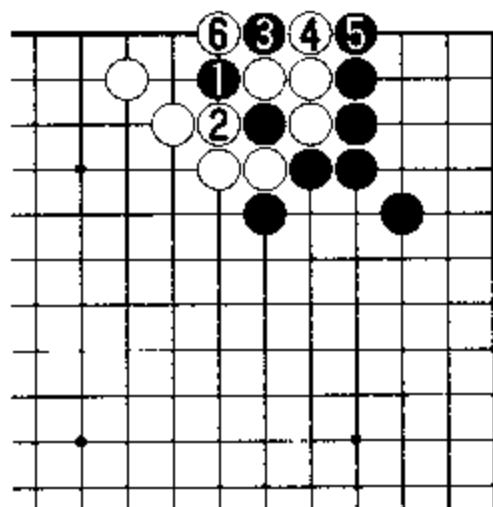


图 1

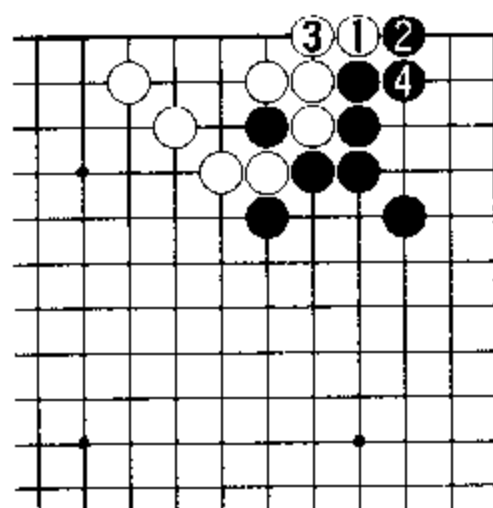


图 2

## 第 76 型 先手的威力

黑先。获得先手是争取胜利的必要条件，攻击是最好的防守，这是如何获取先手的问题，黑 1 是扳的手筋，此黑 1 是为了获取先手而弃子。

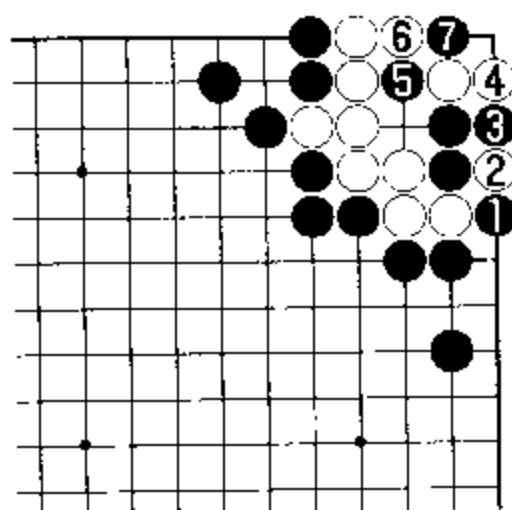
## 图 1 参考图

对黑 1 白当然 2，然后走黑 3，当白 4 时，黑 5 可先手将角挡住，要记住这着收官的手筋。

## 图 2 比较图

白若在此先动手，白 1、3 扳接，和 1 图相差很大，如此说来这种地方绝不能放过。





第 77 型

## 第 77 型 双扑

黑先。黑 1 只好渡过，白 2、黑 3 也是当然次序，白走 4 时，黑 5 是好棋，当白 6 时黑 7，夺取白在角里立的位置，这是所谓“双扑”，让黑 5 走出扳的手筋，就已经无法收拾了。

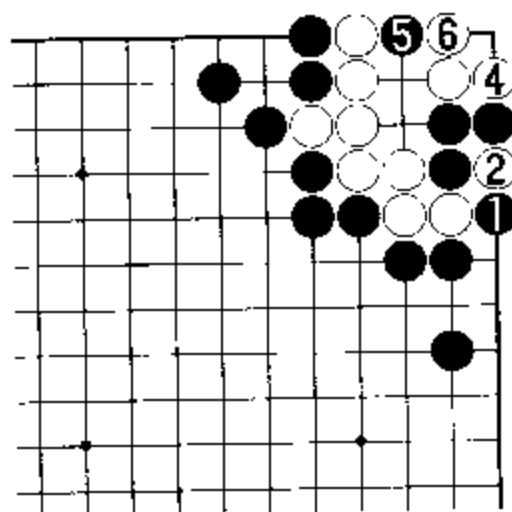


图 1

## 图 1 失败图

当白 4 时，黑若走 5，虽说白在黑 5 下两路处不能入气，但这时白走 6 黑棋彻底失败。

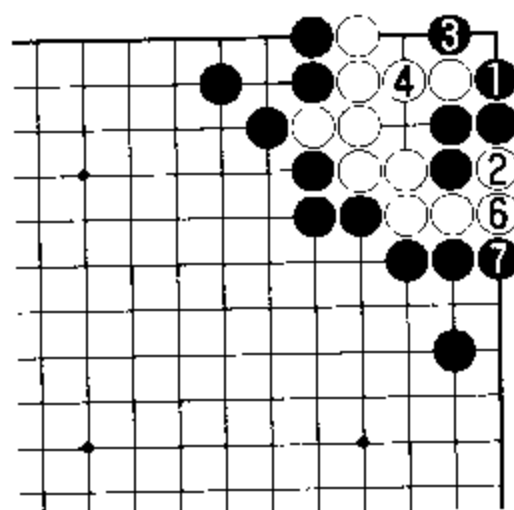


图 2

## 图 2 失败图

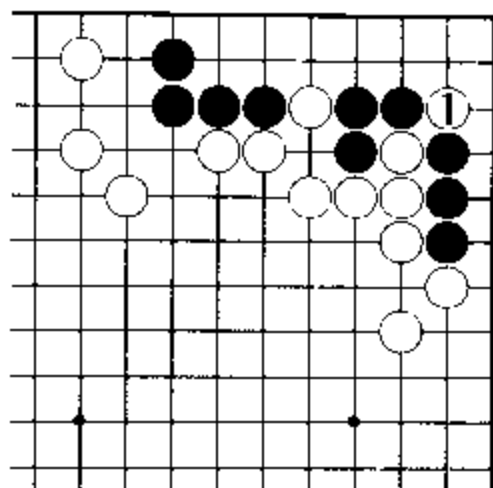
黑 1 若在角里走棋，被白 2 扳，当黑 3 打吃白 4 接上，黑 5 至 7 后将成为双活。

# 第 ③ 章

## 断的手筋







第 78 型

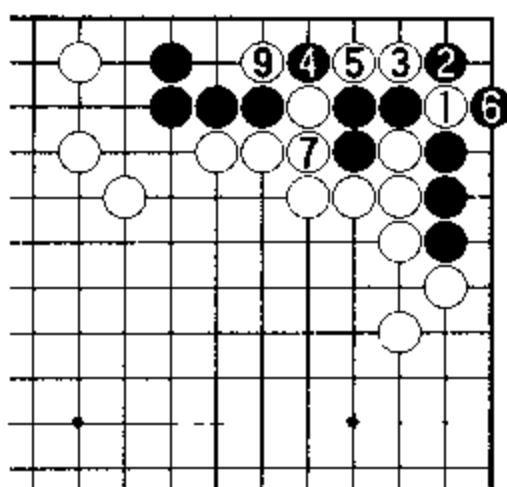


图 1 (黑 8 接)

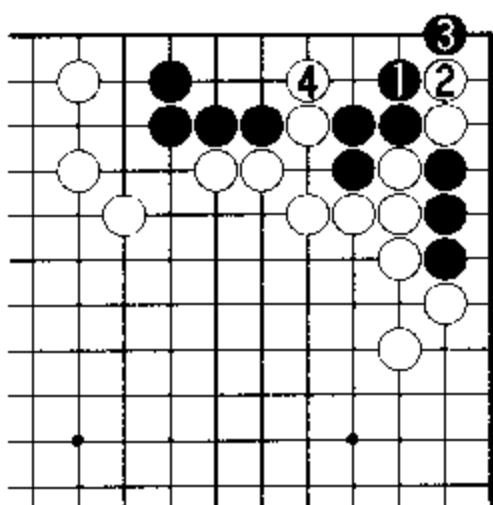


图 2

## 第 78 型 连续断

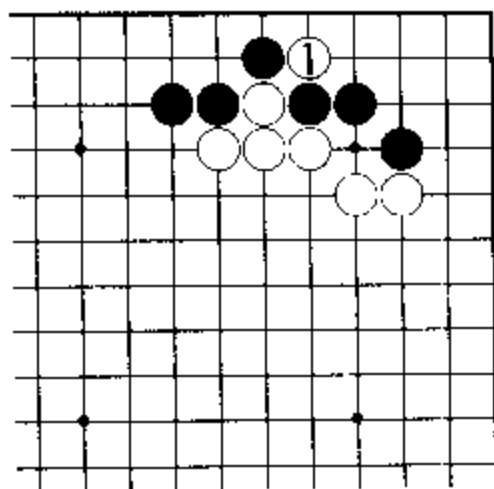
白先。白 1 断绝妙，这样白不难进入黑地。由于这手棋，出现约二十目的出入，总之由于此意想不到的连续断，使白棋已看到胜利的希望。

## 图 1 参考图

对白 1 断黑若 2，白 3 连续断是漂亮的手筋，黑 4、白 5 时，让黑 6 提吃一子，白 7 打吃，至白 9 止黑只能在角里勉强做活。

## 图 2 变化图

对白棋断黑若 1 长，至白 4，黑不能将白棋分断。



第 79 型

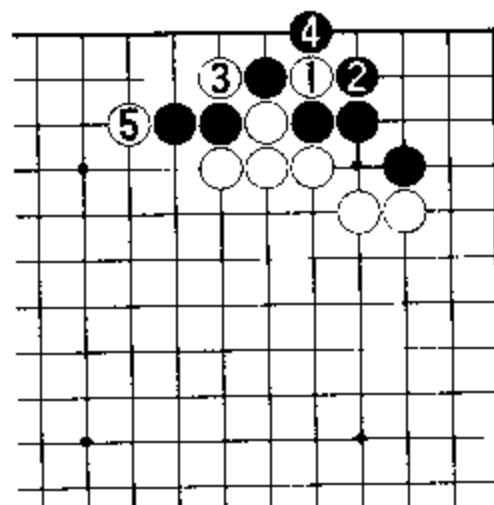
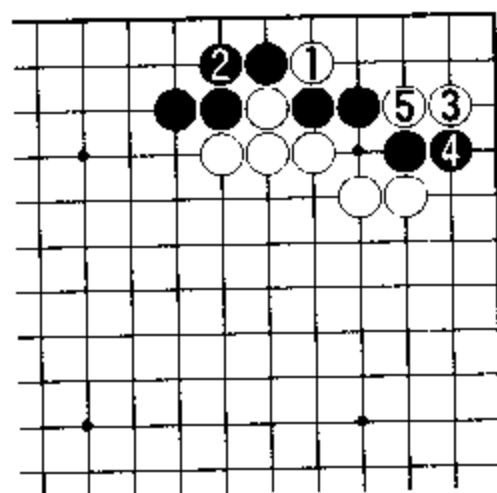
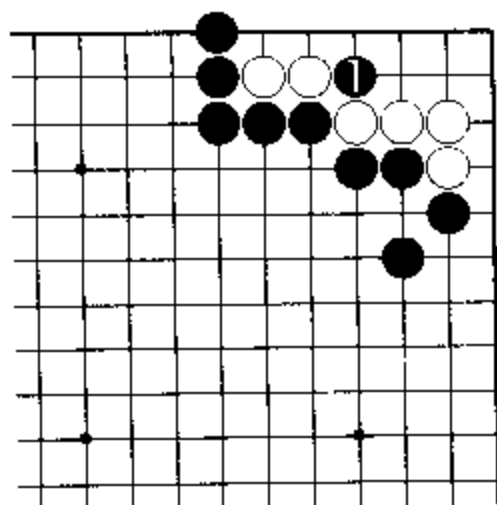


图 1





第80型

## 第80型 先断一手

黑先。黑1断是至关重要的手筋，是前面出现过棋形的变形。棋的样子即使不一样，但手筋没什么变化，对棋的配置、棋形进行分析，很快就能运用自如。

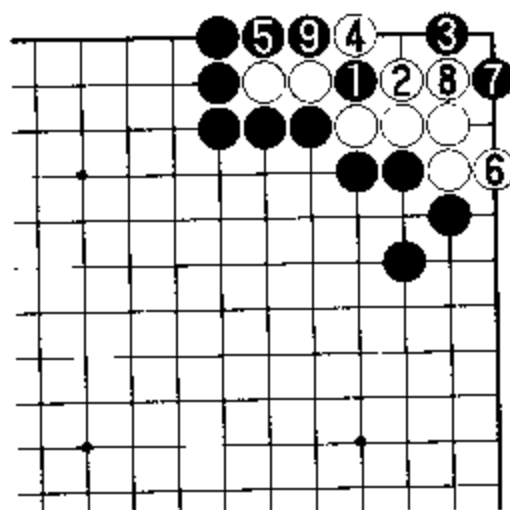


图1

## 图1 参考图

对白2黑3是手筋，当白4提黑走5、白6时黑7，角里成“盘角曲四”。

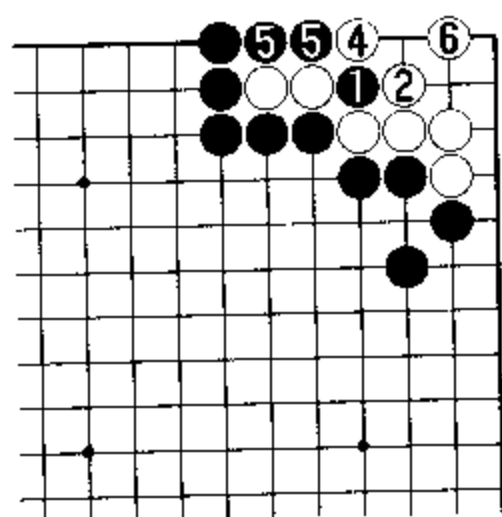
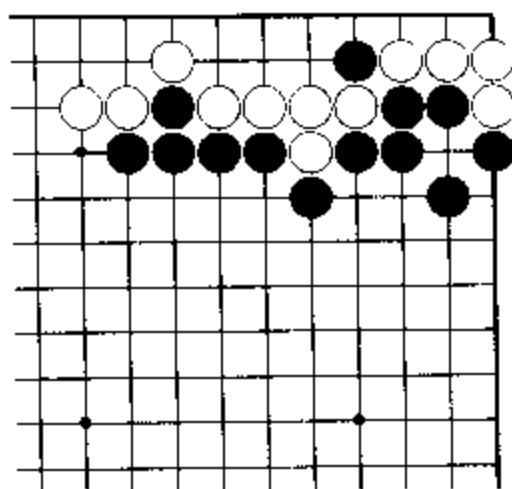


图2

## 图2 失败图

对黑1白同样2，但黑3直接破眼，白4、黑5时白6不去接两子可以做活白棋。



第 81 型

## 第 81 型 技巧

黑先。这是如何在空旷的白地走出紧气手段，这需要些技巧，所以要好好思考一下。

此题并不很难，可以容易地指出手筋，所以可以作为练习题摆一摆。

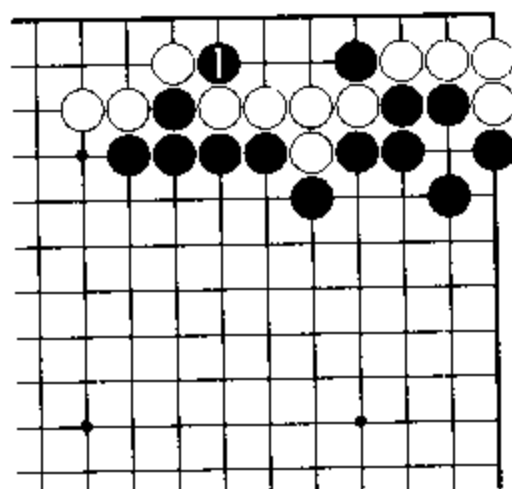


图 1

## 图 1 正解图

黑 1 断是手筋，这时在哪边断入好呢，此场合黑 1 断是正确的棋。

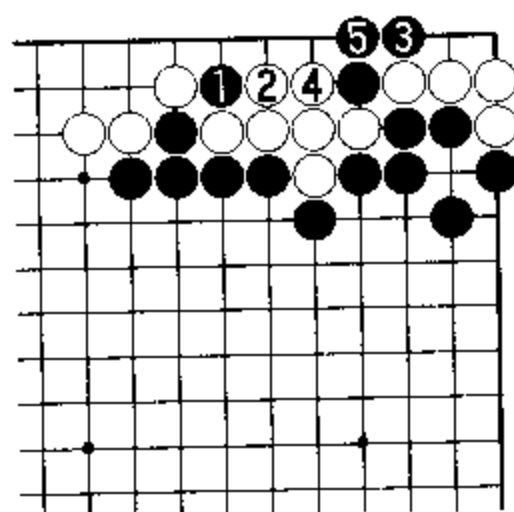
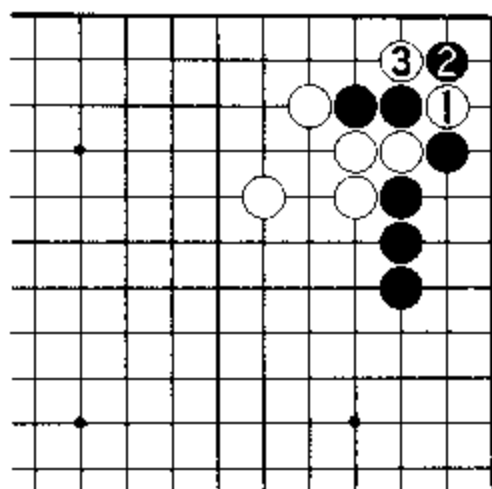


图 2

## 图 2 参考图

当黑 1 白若 2 打吃，那么黑走 3，对白 4 打吃黑走 5 接，白棋两边都不能打吃。



第 82 型

## 第 82 型 连断

白先。白 1、3 是手筋，白 1 断再 3 断是常用手筋，这是常用于尽快确定白五子地域的手筋，经常能见到这种类型的棋，若不知道白 1、3 手筋，会错过先手的机会。

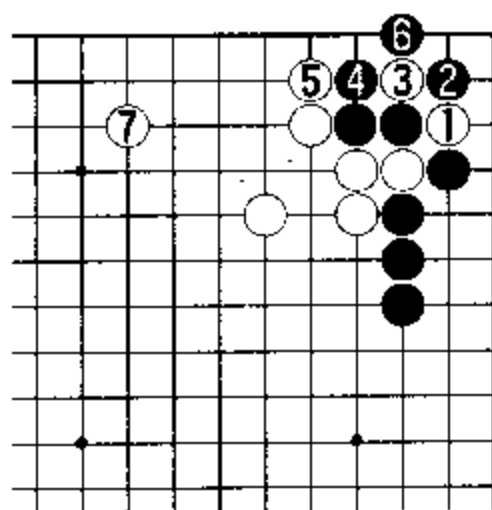


图 1

## 图 1 参考图

对黑 4 白走 5，黑 6 提一子时，白 7 开拆绝好，可走成理想形。白 1 也可先走 3，但本图更好些。

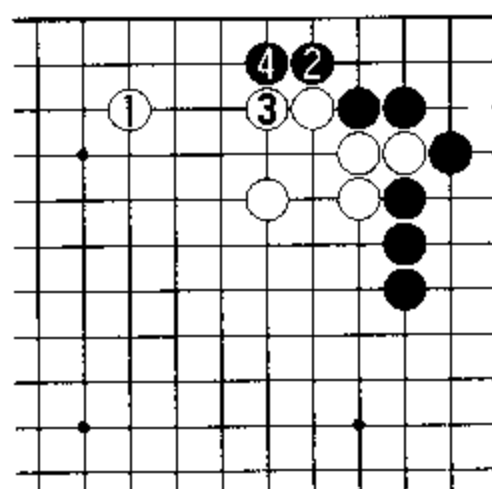
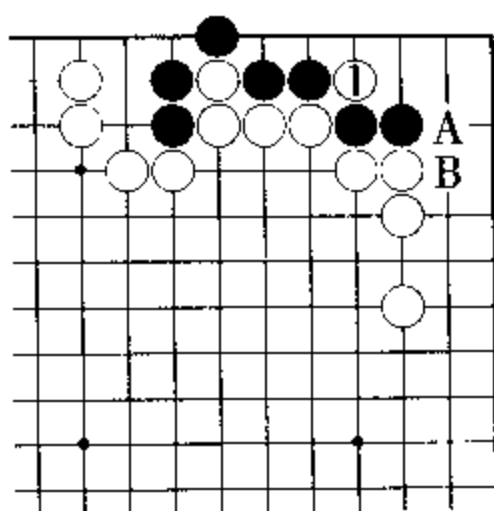


图 2

## 图 2 失败图

白若先走 1、黑 2、白 3、黑 4，白结果遭到失败。





第 83 型

## 第 83 型 痛打

白先。白 1 断是绝妙手筋，由于这手断黑棋无法做活，不很明白手筋的人，大概想不出白 1 断，普遍会想 A 再 B 一类的棋，这只是大官子而已，黑可简单做活。

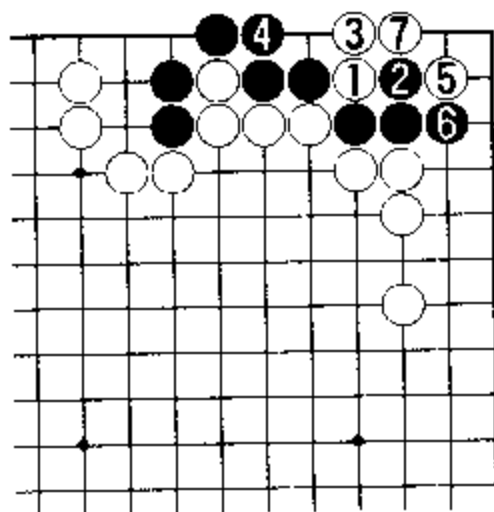


图 1

## 图 1 参考图

对白 1 断黑若 2、白 3 长，黑 4 时白 5 靠是绝好手筋，以后当黑 6 白 7 渡过，这样黑棋不活。

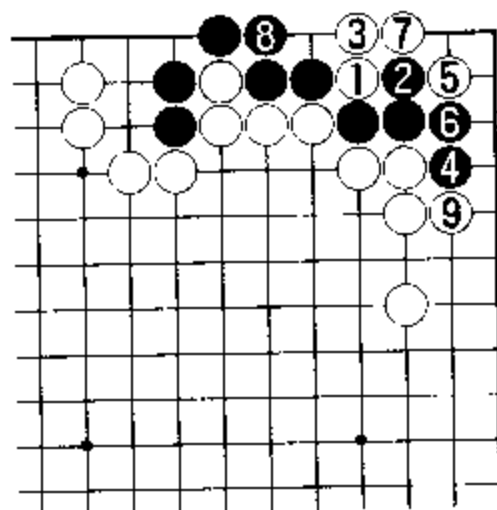
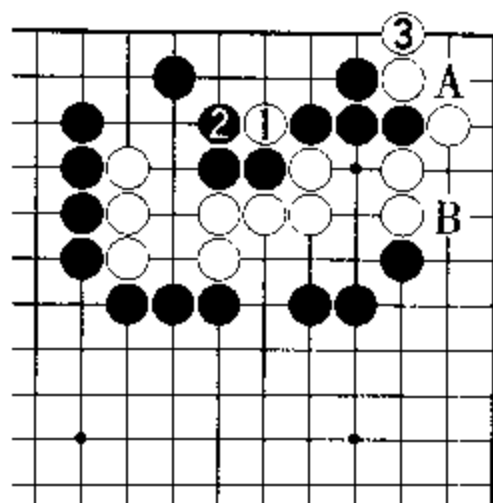


图 2

## 图 2 变化图

黑 4 若改变走法，当白 3 长黑 4 扳，白 5 还是手筋，黑即使可 6 接，以后至白 9 还是不能做活。



第 84 型

## 第 84 型 实战手

白先。本题是从本因坊元丈和水谷琢顺的对局中选出，白单在 A 接，黑走 B 白棋不活，这样元丈走白 1 断入，黑 2 曲、白 3 立将要做活，白 1、3 无疑是极妙的手筋。

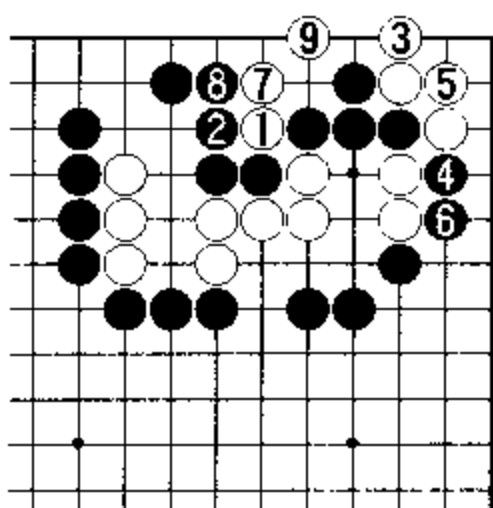


图 1

## 图 1 参考图

黑 4 若断，白 5、走成黑 6 后白 7 立，黑 8，然后白 9 小尖，黑棋被收气吃掉。

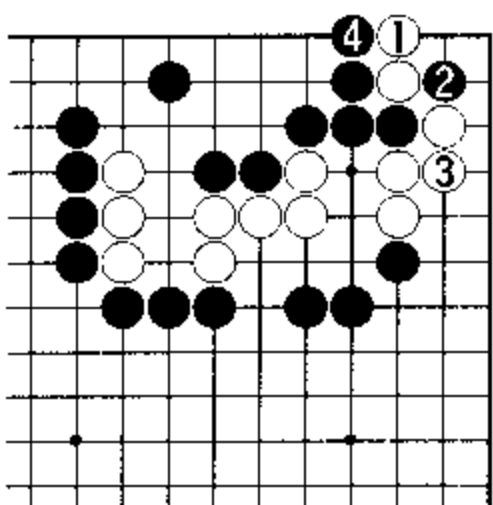
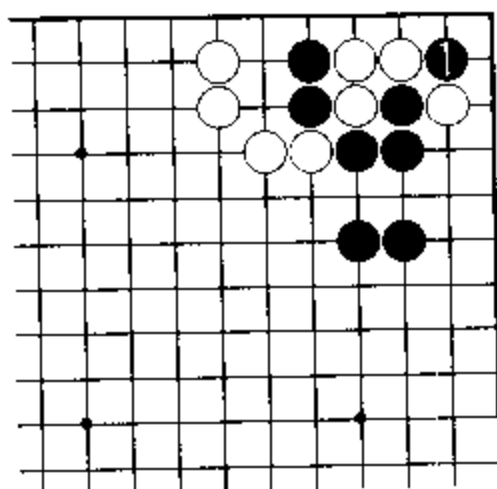


图 2

## 图 2 失败图

白若先走 1 立，虽说很妙，当被黑 2 断、白 3 时黑 4，最终不成立。



第 85 型

## 第 85 型 断和扑 (大头鬼)

黑先。要救活黑两子，此黑棋大概还存在活力，作为白棋恐怕没料到实战中这两子是活棋，此场合的手筋是黑 1 断一手，此场合着法虽有些复杂，但是属必然应对，所以应该能想出。

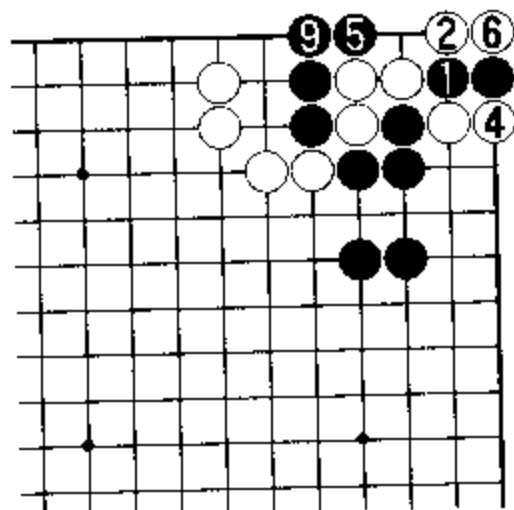


图 1 (黑 7 于 1 位，白 8 提 1 子)

## 图 1 参考图

当白 2 黑 3 长，对白 4 打吃黑 5、白 6 提，黑 7 扑入是好棋，白只好 8 提，这样黑 9 接后，白棋无应手。

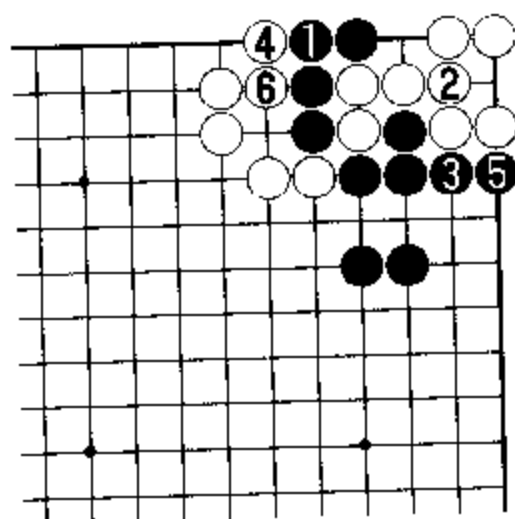
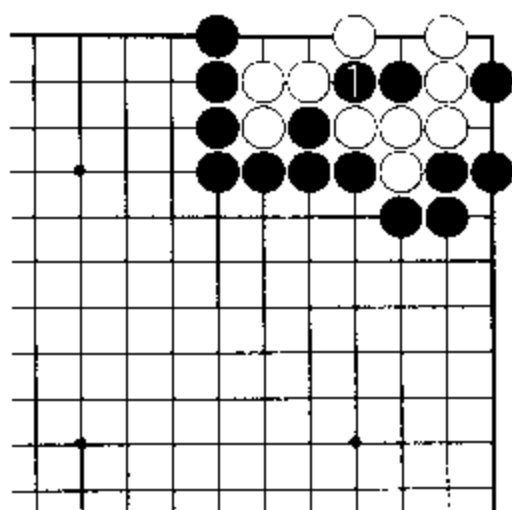


图 2

## 图 2 失败图

前图中黑 7 若走本图黑 1，让白 2 接上，以后至白 6 成“有眼杀无眼”。



第 86 型

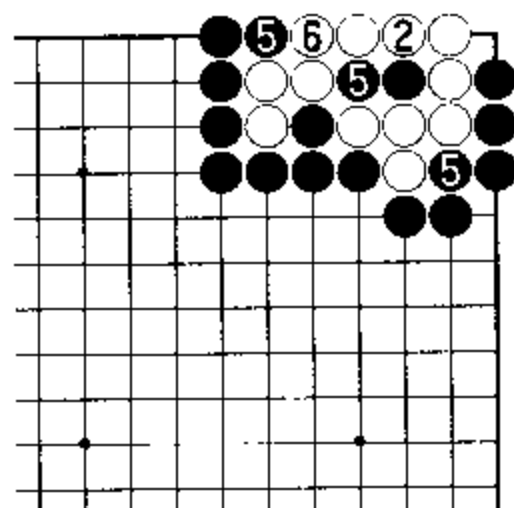
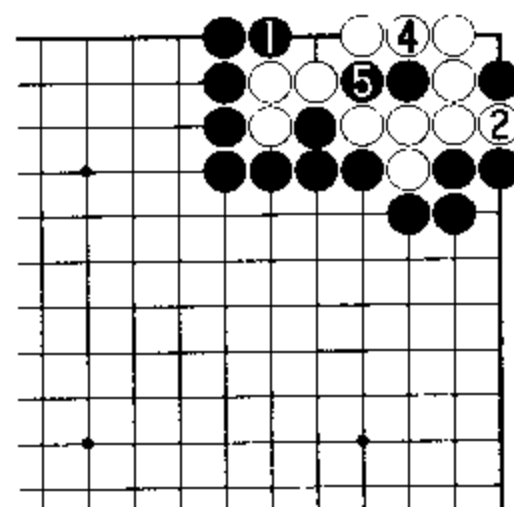
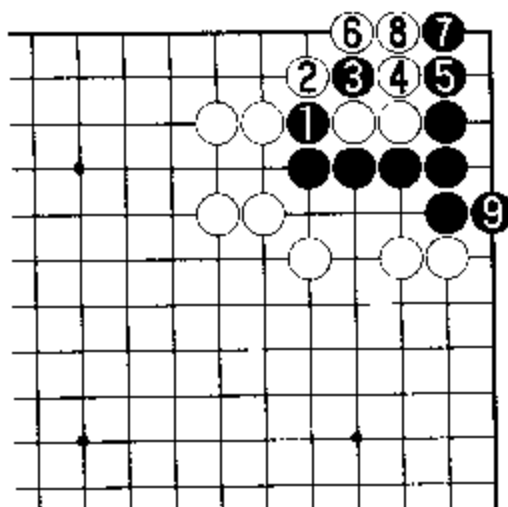


图 1 (黑 3 于 1 位, 白 4 提 1 子)





第 87 型

## 第 87 型 实战手筋

黑先。普通走法至少可以成为劫活吧，但是黑棋经过深入思考可以走成净活，黑先 1、3，白只能 2、4，黑 5、7 顺调立下，此 1、3 的手段是实战中应用范围广泛的手筋。

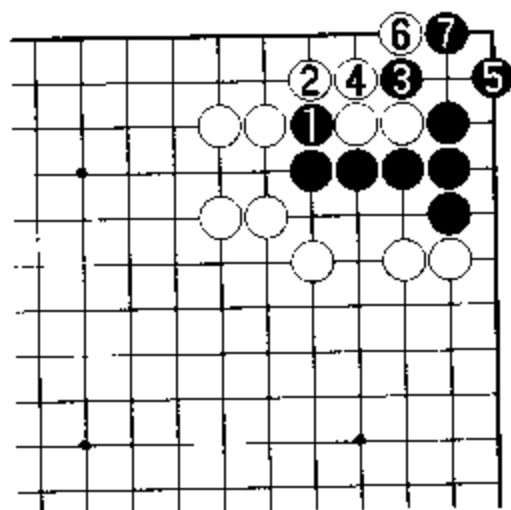


图 1

## 图 1 失败图

黑若单走 1、3，白 4、6 时，黑只得应在 7 位，这样结果成为打劫活。

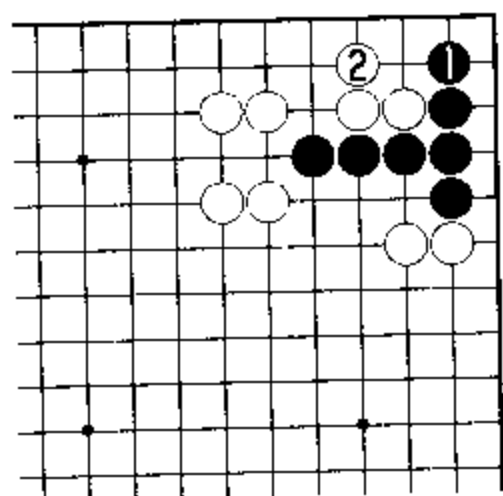
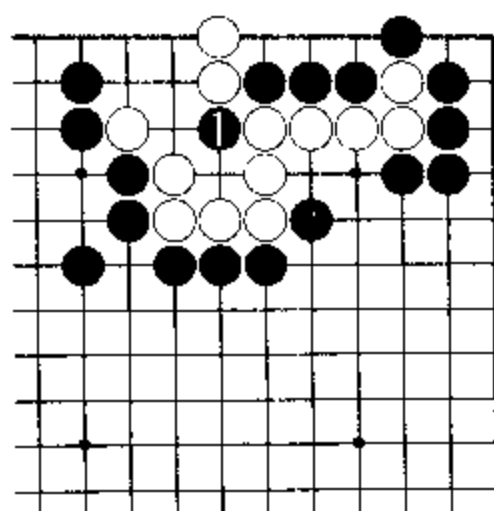


图 2

## 图 2 失败图

另外，黑若直接 1 立、白 2 是此场合的手筋，这样黑棋不活，白 2 若走在 2 右边一路处，则还原回原图。



第 88 型

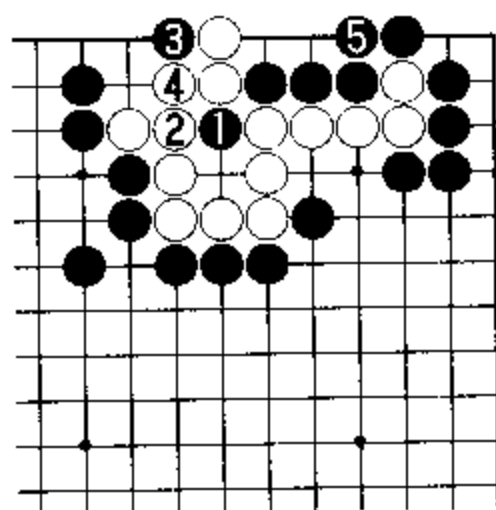
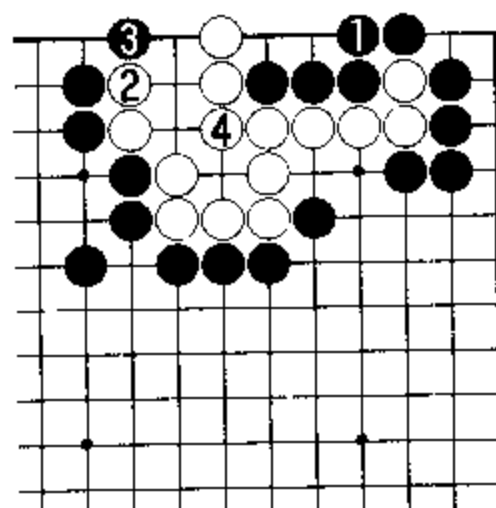
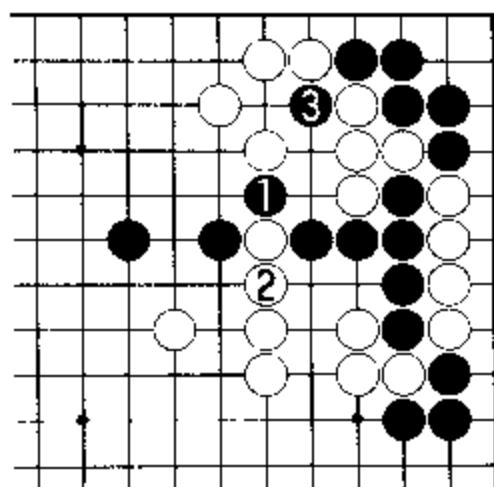


图 1





第 89 型

## 第 89 型 不入气

黑先。怎样能将黑六个子逃出，普通的着法行不通，黑只能如图黑 1 挖打，然后再如图 1 那样通连。当黑 1 白当然 2 接，然后黑 3 像在无关处断，可以成功救活六个黑子。

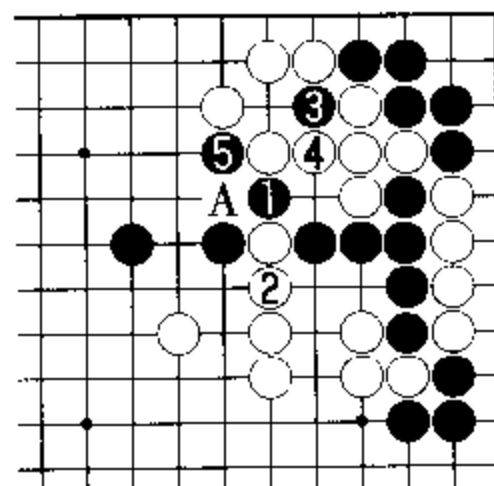


图 1

## 图 1 参考图

对黑 3 白 4 接，黑走 5，这样白不能入气。白 4 若走 A 断，黑走 4 位，成为吃倒扑。

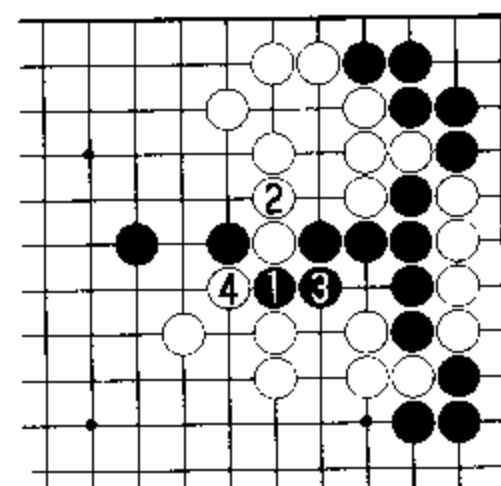
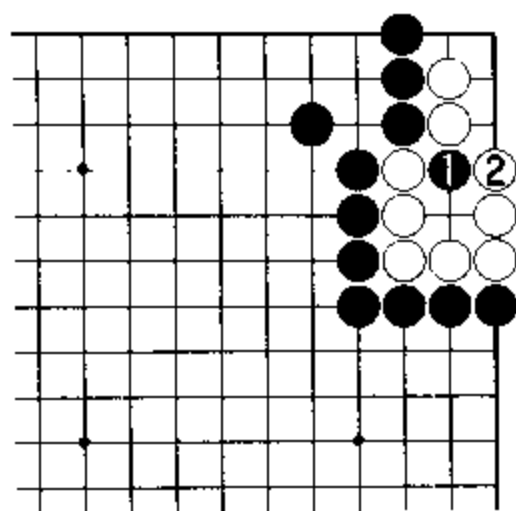


图 2

## 图 2 失败图

黑 1 若从另一边打，被白 4 断以后，黑棋被吃掉。



第 90 型

## 第 90 型 双扑

黑先。黑 1 断至关重要，由于这手棋白棋已经不活，那么白 2 应行吗？如果没有算清楚后面的棋，便走不出黑 1 这手棋。

实战中棋若走成这样子，不管怎么走白棋都要被杀。

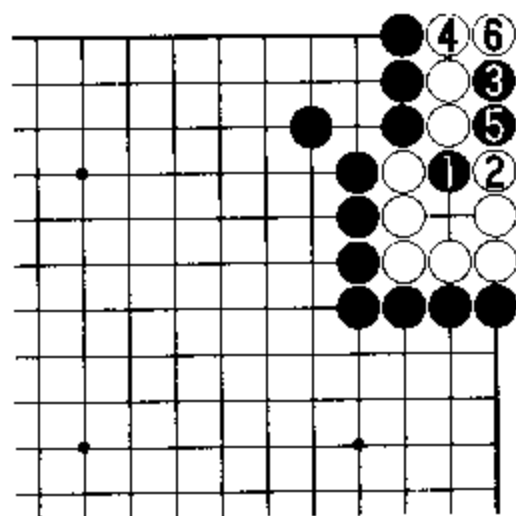


图 1 (黑 7 于 5 位)

## 图 1 参考图

黑 3 是手筋，那么白 4 立，黑 5 让白提两子。

白 6 若提，黑 7 扑入就行了。

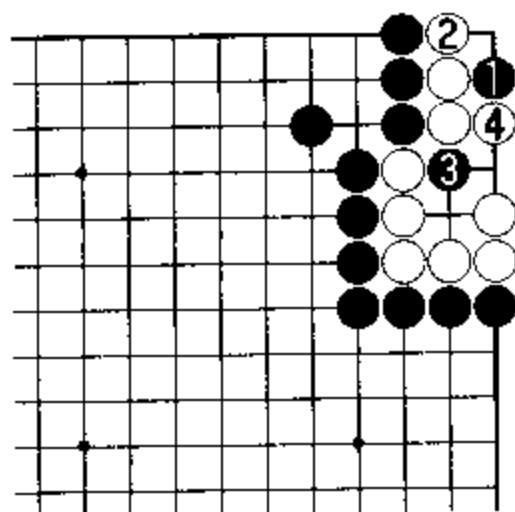
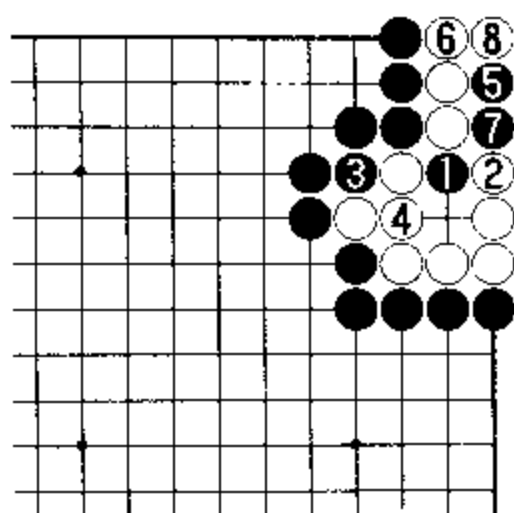


图 2

## 图 2 失败图

黑直接点在“二·一”位如何，白绝对 2，对黑 3 这时白可 4 做活。由此能看出次序的重要。





第91型 (黑9于7位)

## 第91型 绝妙的断

黑先。是前型的变型，黑1、5是手筋。黑1是至关重要的一步棋，当白2黑走3，对白4接黑5点是筋，以后白8提时，黑9扑入白棋两边都不能提吃。走成白4和前面棋型完全一样。

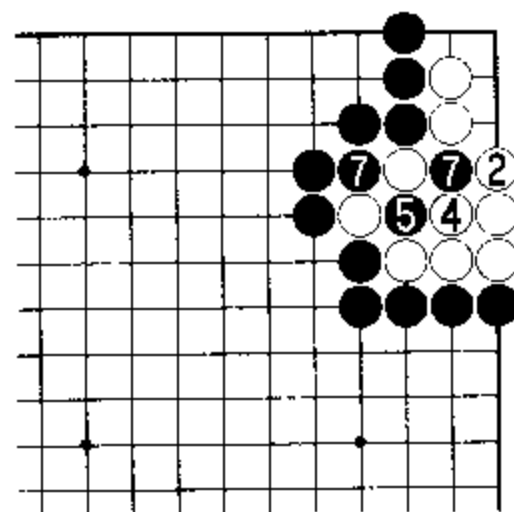


图1

## 图1 变化图

对黑1白只能2应，黑3时白若4应形成打劫，对黑棋而言是无忧劫。

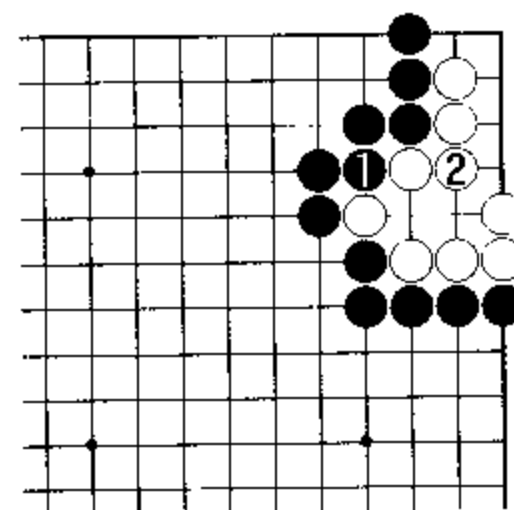
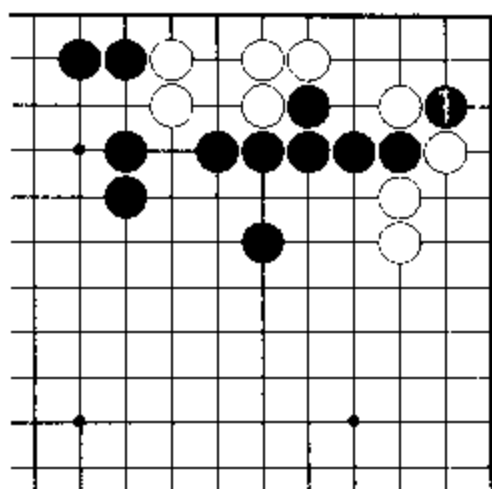


图2

## 图2 失败图

黑1若从外打吃，白如果接上便成死棋，白走在2的急所上可以做活，这样黑棋失败。



第 92 型

## 第 92 型 高级招法

黑先。实战有时会遇到的棋形，黑 1 断的确是思路清晰机敏的着法，由于这手棋白怎么走都不能避免遭受巨大损失。

这也证明不要走俗手的道理，黑若在 1 左两路冲，白棋长，这样黑棋失败。

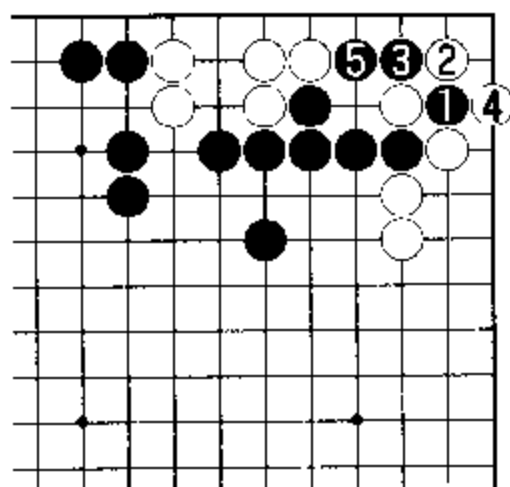


图 1

## 图 1 参考图

黑 1 断是手筋，对此白 2 若打吃一子黑走 3、白 4 拔时形成为黑 5，黑棋获利极大。

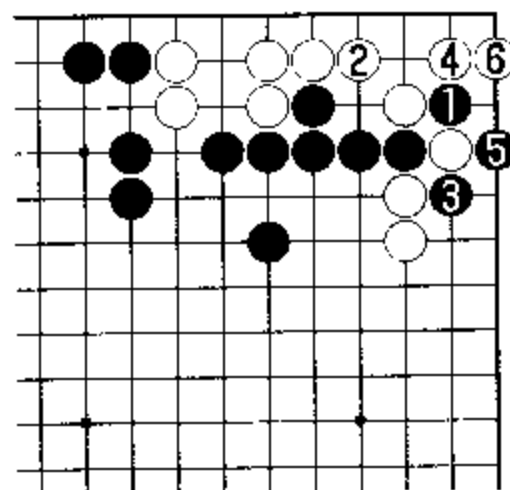
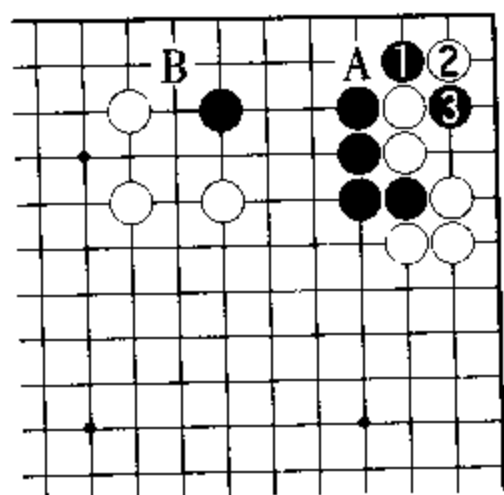


图 2

## 图 2 变化图

对黑 1 断白若 2，黑 5 提一子时，白只能走 6 活角。下边的白两子被彻底分离。



第 93 型

## 第 93 型 扳断

黑先。黑 1、3 断是自守的唯一办法。由于这着手筋黑不难做活。

白 2 时，黑如果不断而在 A 接，让白在 B 攻击成很难处理的棋形，这样只能向外出逃，以后将会受到对方的攻击。

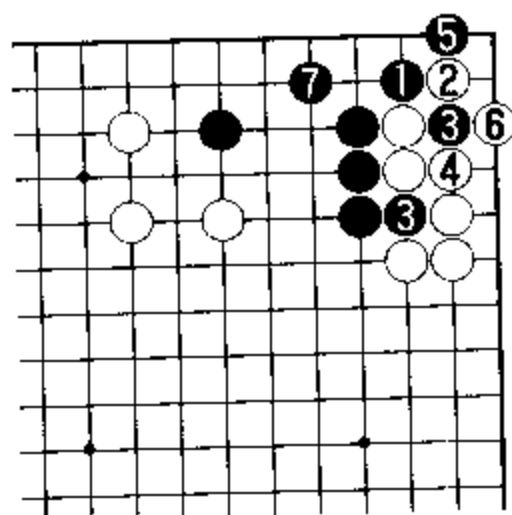


图 1

## 图 1 参考图

白若走 4，黑 5 打吃和白 6 交换后，黑 7 可以做活，此黑 1、3 是实战常用手法。

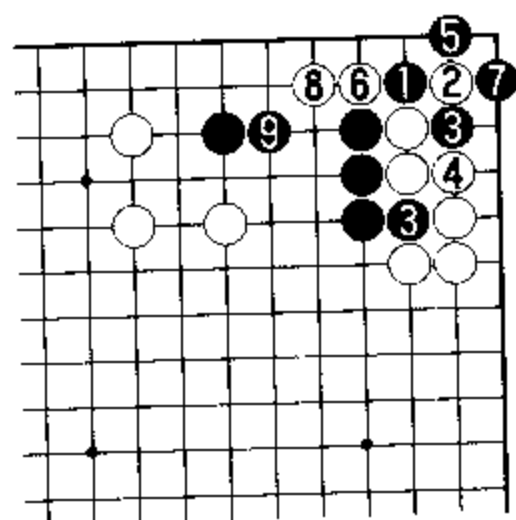
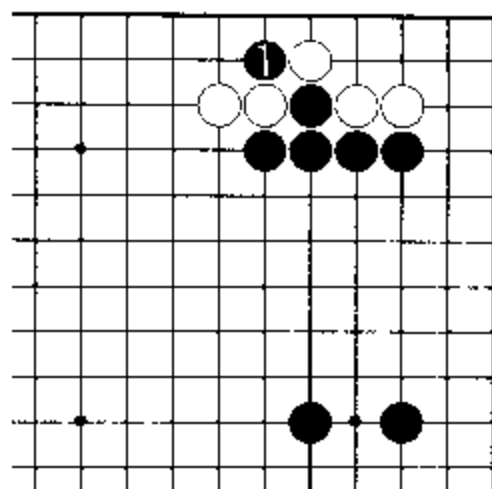


图 2

## 图 2 变化图

当黑 5 时白若 6 断入，黑当然 7 提，白 8 长时，黑 9 不难做活。



第 94 型

### 第 94 型 鼻顶

黑先。黑 1 是手筋，本因坊丈和以力量大举世无双而闻名，此题选自他的棋谱。

此形在让子棋时也经常出现，希望要好好记住专业棋手在这样地方是从哪边断入的。

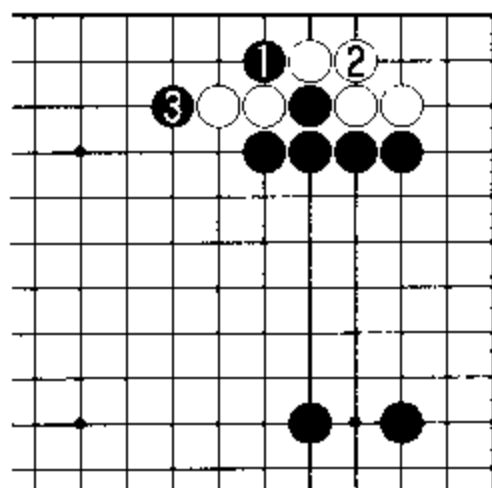


图 1

### 图 1 参考图

对黑 1 白若 2 接，那么黑 3 鼻顶以后，外面渐渐变得更厚实了。

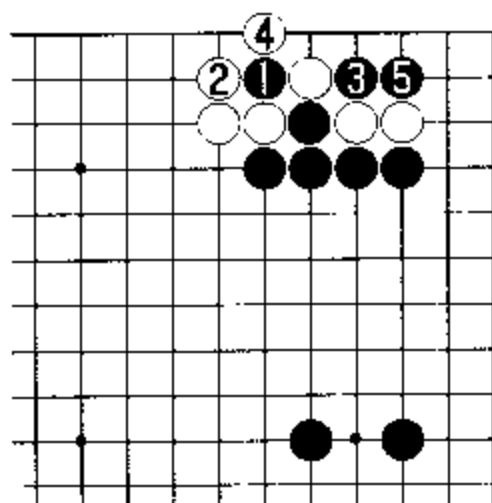


图 2

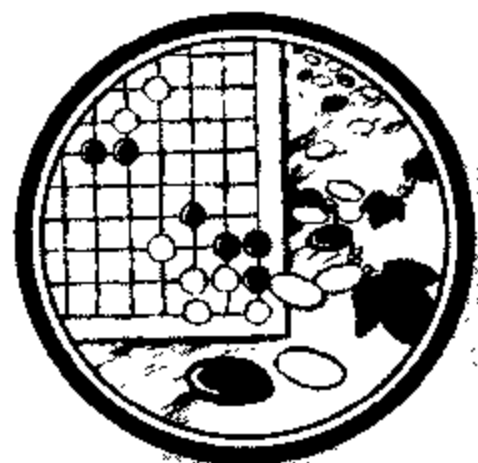
### 图 2 变化图

对黑 1 白若从外侧打吃，黑 3、5 可得角，总之由于黑 1 断，使白棋蒙受巨大损失。

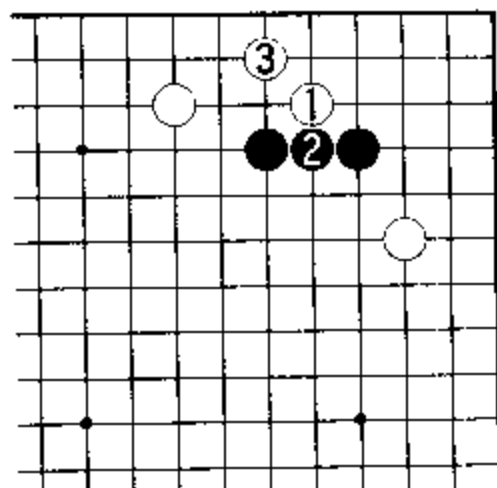


# 第 4 章

## 小尖的手筋







第95型

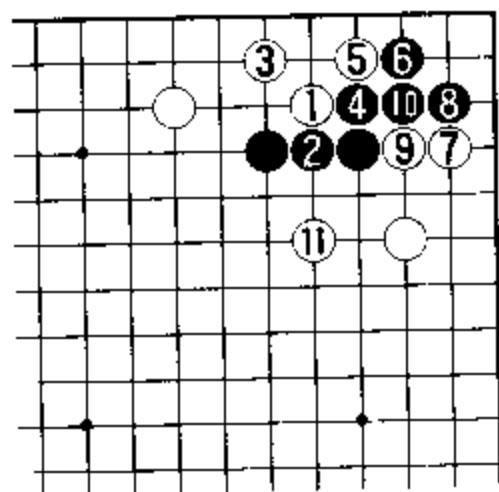


图1

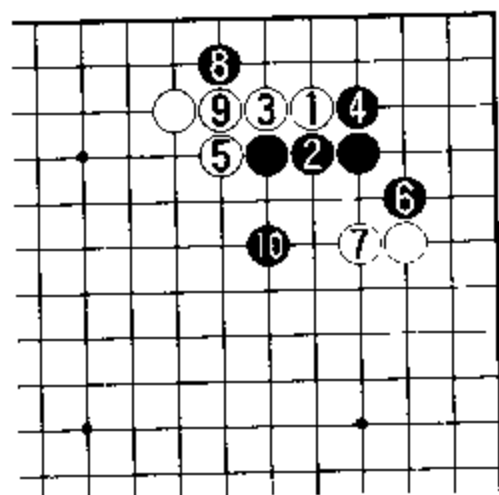


图2

### 第95型 复习

白先。让子棋中一间跳定式走成的棋形，当黑棋脱先时白1来攻。

黑当然走2，接着白3小尖是唯一的手筋。刚学棋时会觉得白1很严厉而不敢走一间跳。

要记住这白1、3的常用手筋。

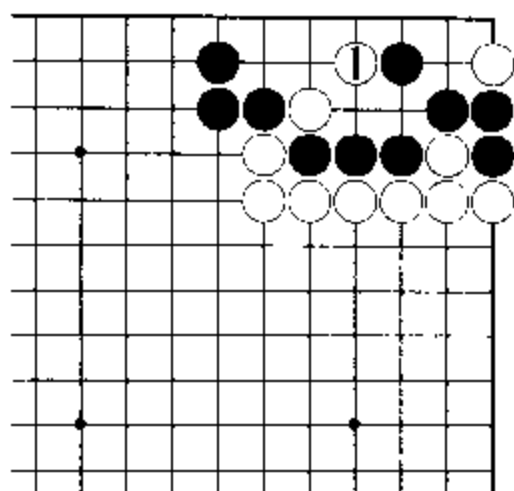
### 图1 参考图

黑4，白5至黑6拦时，白7小飞，黑即使10接，让白11跳，此黑棋也没有眼。

### 图2 失败图

当白1黑2时，白3退，以后，黑4至10不但可以在中腹出头，而且确保在角里生根，请将此图和图1对照一下。





第 96 型

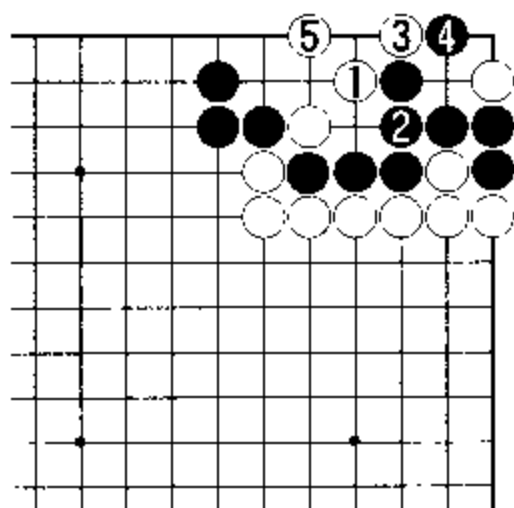


图 1

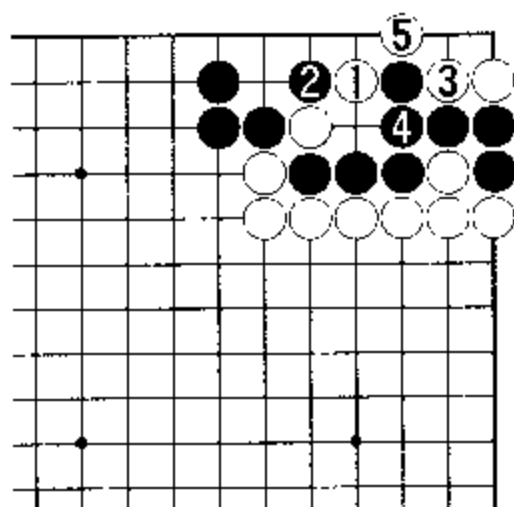


图 2

## 第 96 型 尖顶

白先。此角里残留有手段，仔细看后发现角里有白子，且断在急所，总之感觉黑棋味道不好。但是从何处开始着手，使人感到眼花缭乱。

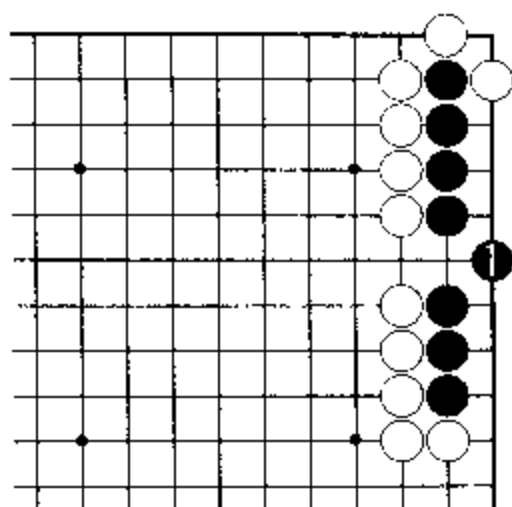
白 1 小尖正是此场合的手筋。

## 图 1 参考图

对白 1 尖顶黑只好走 2。  
白 3 扳、5 虎可以走成打劫。

## 图 2 参考图

对白 1 尖顶，黑若在 2 打吃，被白 3、5 提吃掉。作为黑方当白 3 时，应走在 4 的左一路进行劫争。



第 97 型

### 第 97 型 同形的小尖

黑先。会误认为黑棋怎么走都可以做活，其实并不是如此简单，仔细看过之后会发现是左右同形的棋，若能想起格言马上就明白了，这是很容易走出的简单棋形。

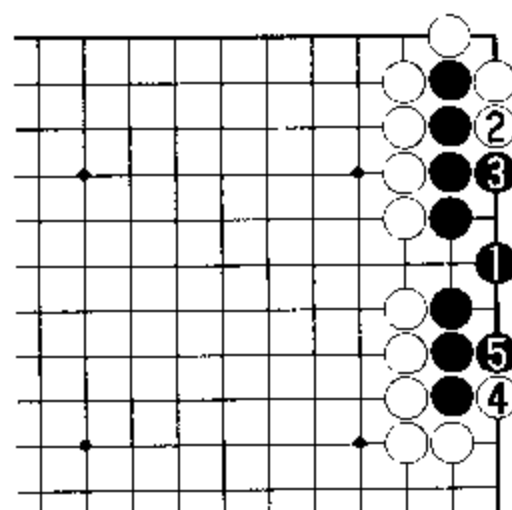


图 1

### 图 1 参考图

对黑 1 白若 2，黑则 3 拦，对白 4，黑走 5 便做活。

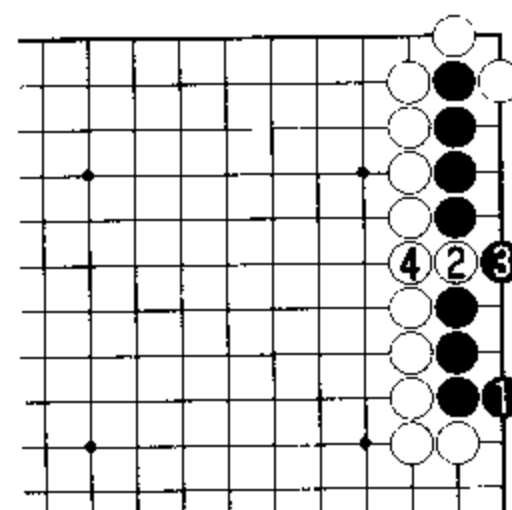
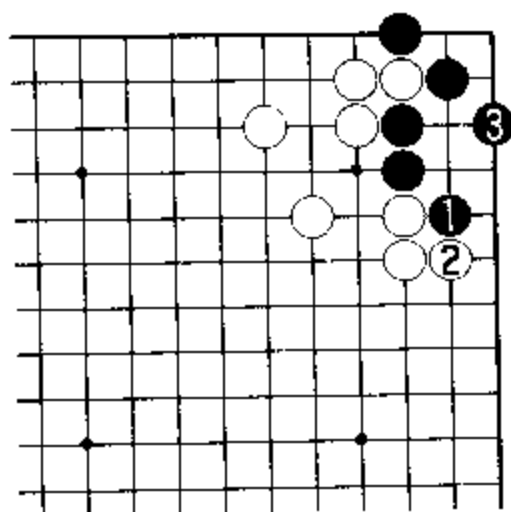


图 2

### 图 2 失败图

黑 1 好像可以做活，但白 2 挖可以简单吃掉黑棋，黑 1 即使从角的一边拦，白还是如本图一样走 2 挖，可以吃黑棋。



第 98 型

## 第 98 型 棋形常识

黑先。会整形的话，做活此黑棋就容易了。

但若不知道棋形，靠自己计算就太难了。对黑 1，白 2 时黑 3，此黑 3 是活棋的形。

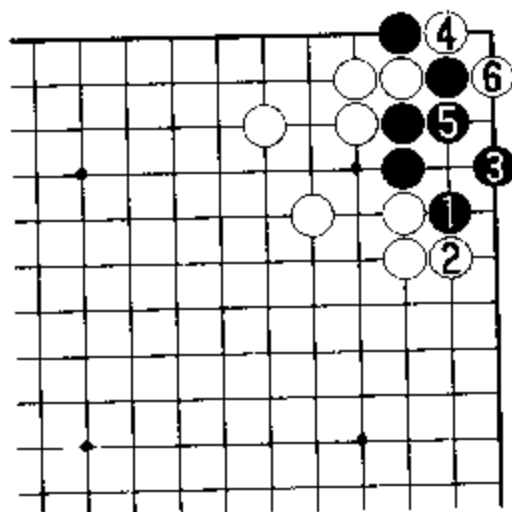


图 1

## 图 1 失败图

黑 1 正确，但白 2 时往往会走黑 3，此时白走 4、6，黑棋不能做活而大败。

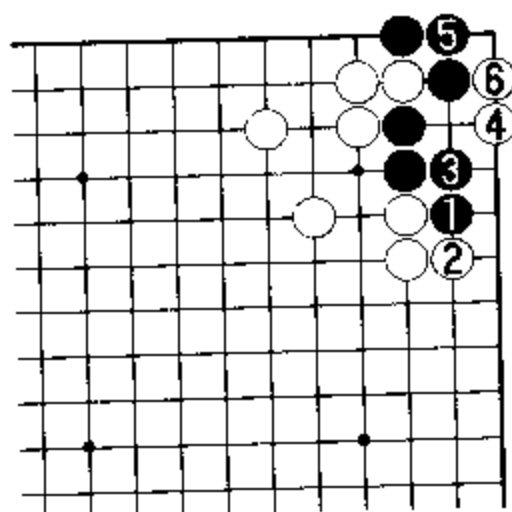
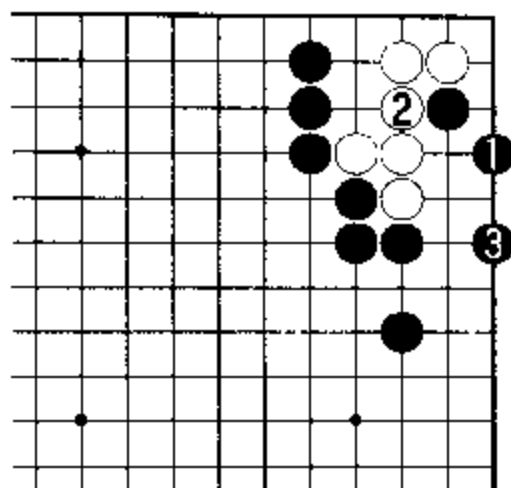


图 2

## 图 2 失败图

黑 1、白 2 时黑 3 接，此接是恶手，比前图的结果还坏，以后白 4、6 黑失掉眼形。



第99型

## 第99型 小尖的妙着

黑先。吃掉白棋需要稍动点脑筋，这里黑1小尖是妙着，这时白2若接，黑3跳，这样白棋没眼。

不明白筋的人无论如何走不出黑1这手棋，接下来黑3是相关联的妙手。

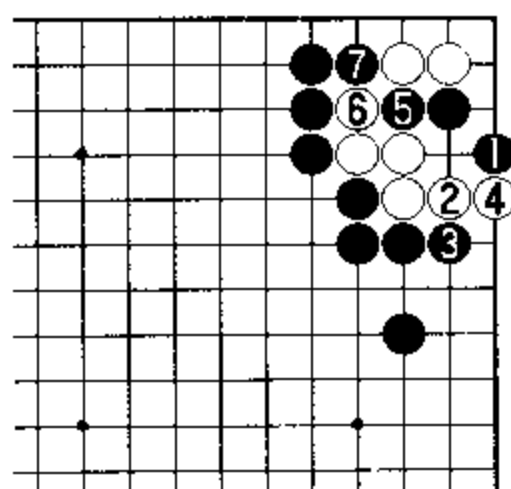


图1

## 图1 参考图

对黑1小尖白若2阻渡，黑3、白4分割开黑棋时，黑5、白6，然后黑7断，则白棋被杀。

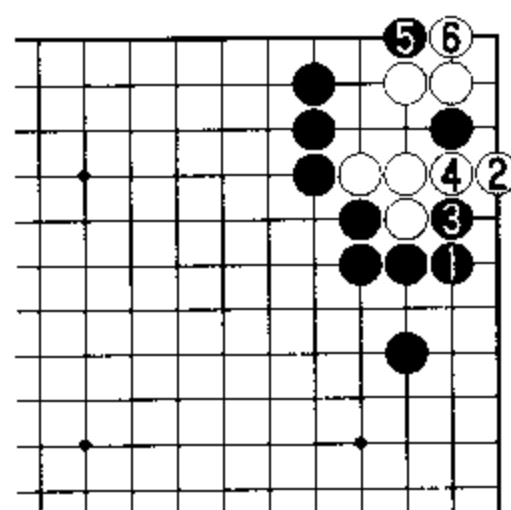
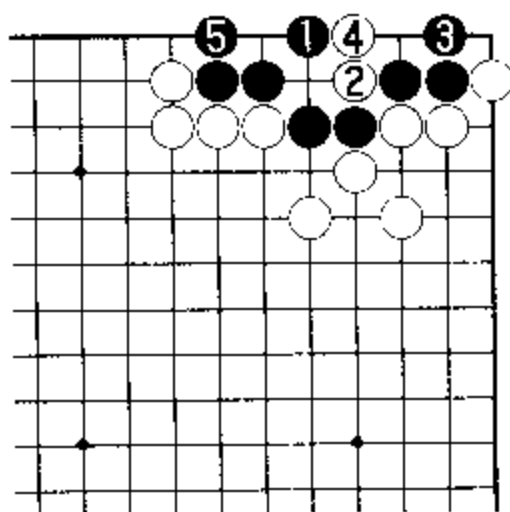


图2

## 图2 失败图

对黑1立，白2是形，黑3、白4、黑5时白6应，这样成为净活。



第 100 型

## 第 100 型 小尖的特殊性

黑先。这也是在实战中可以遇到的形，黑棋好像有各种走法却难以决定，这也是因角的特殊性而生出的手段。黑 1 是手筋，白 2 时黑 3 也是此场合的手筋，白 4 时，黑利用角的特殊性可 5 做活。

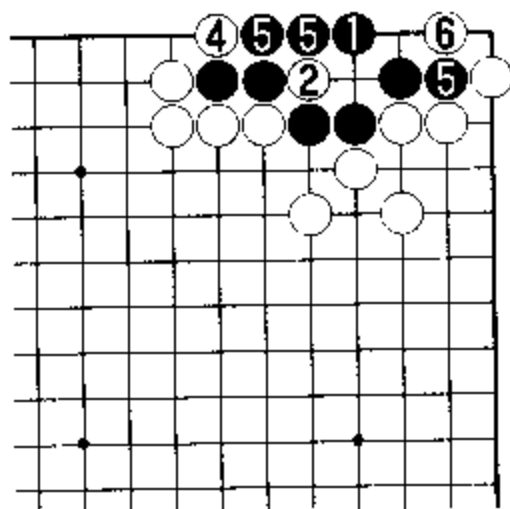


图 1

## 图 1 失败图

黑 1 方向有误，这样白走 2、黑 3 时白 4、黑 5、白 6，这样黑没眼。

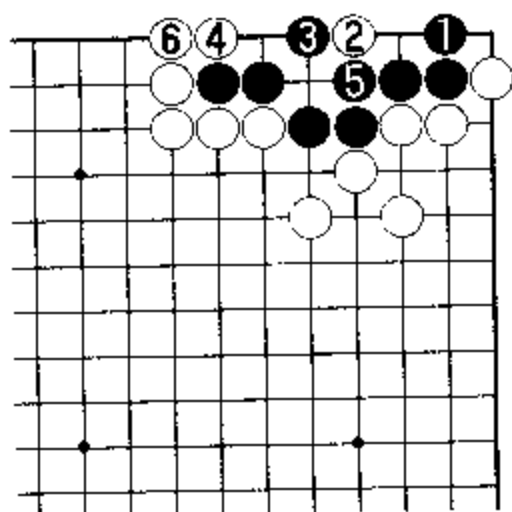
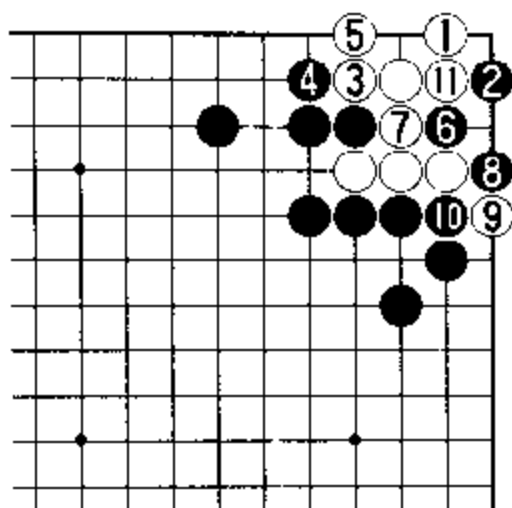


图 2

## 图 2 失败图

黑若先走 1，白 2 则成为手筋，黑 3、白 4、黑 5 虽能做一眼，但白 6 是好棋，黑还是做不出眼。



第 101 型

**第 101 型 “二·一” 位小尖**  
白先。做活白棋的问题，在角里存在各种各样走法，但不知哪处正确，此场合白 1 小尖“二·一”位是唯一手筋。黑 2 是急所，白 3、5 至黑 6，白 7 绝对之着，黑 8 时白 9 是筋，以后白 11 紧气做活。

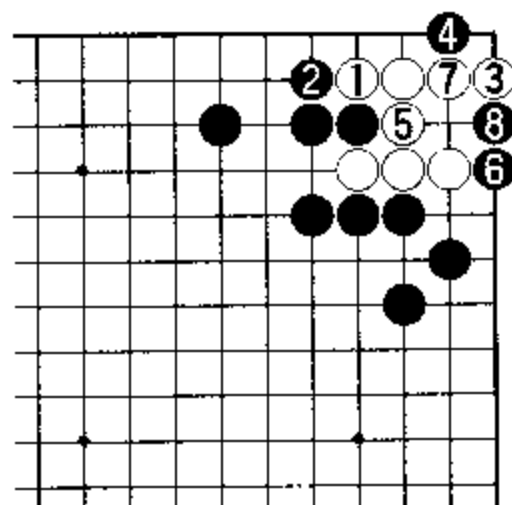


图 1

图 1 失败图

白若先走 1，黑 2 拦，白 3 时黑走 4，对白 5、黑 6 是常用缩小眼位手法，以后至 8 黑不活。

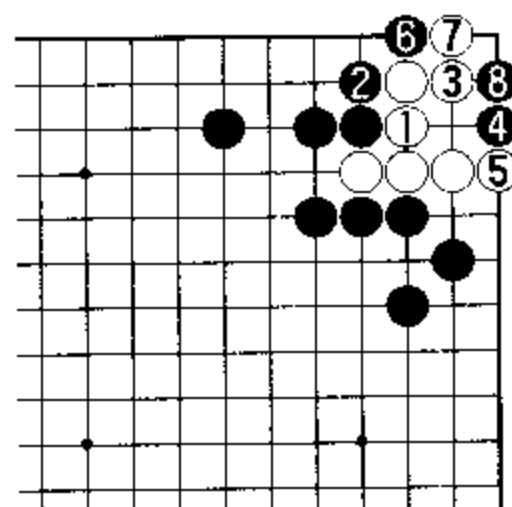
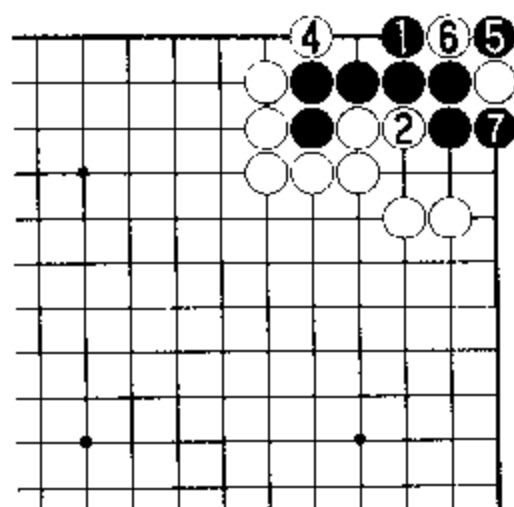


图 2

图 2 失败图

白若 1，黑 2 从外边拦，白 3 时黑走 4，白 5 拦时，黑 6 是至关重要之棋，以下至 8 黑还是死棋。



第 102 型

## 第 102 型 紧气

黑先。对黑棋而言在角里有好几处都像手筋，此场合黑 1 是手筋，这样黑可成为净活。对黑 1 白若 2，黑 3 是绝对一手，当白 4 破眼时，黑 5 送吃绝妙，以后至黑 7 做活。

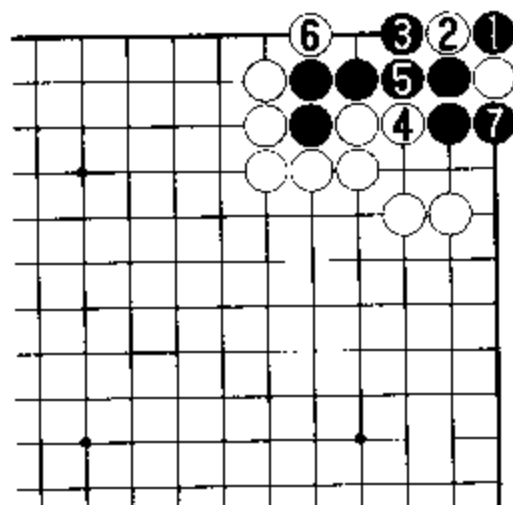


图 1

## 图 1 变化图

黑也可用直接先黑 1 扑做活，白 2 提时黑 3、白 4 后，从棋形上看和前图完全一样。

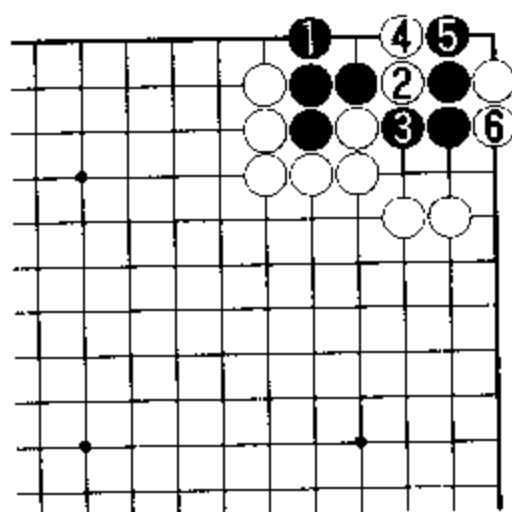
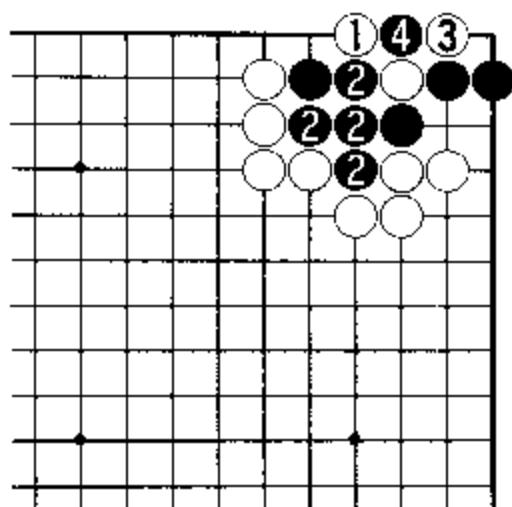


图 2

## 图 2 失败图

黑若走 1，白 2、4 是好棋，当黑 5 时白可 6 吃掉黑棋。黑第一着走 4 是本手。



第 103 型

### 第 103 型 无忧劫

白先。不要误认为很简单，筋和棋形有所不同，白 1 小尖是此际手筋，白走 3，黑 4 则成劫是正解，第一着很容易会错走 3 位扳。

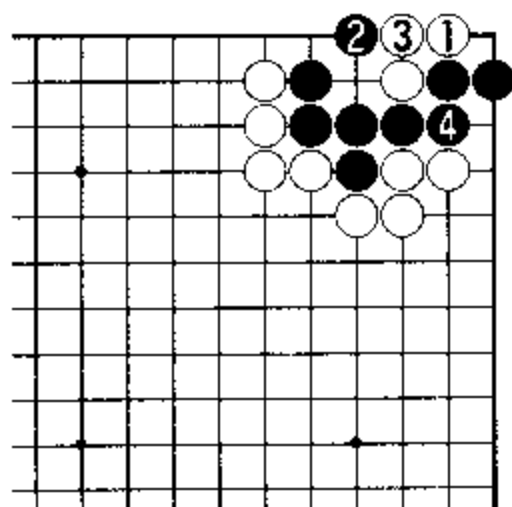


图 1

### 图 1 失败图

若认为白 1 是筋，那么黑 2 小尖，白只好 3，这时黑 4，则此角双活。

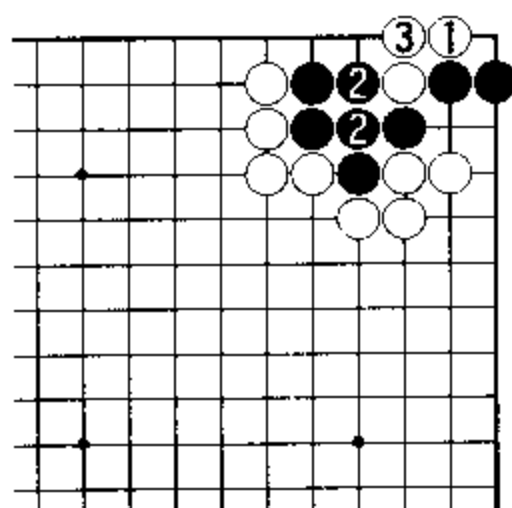
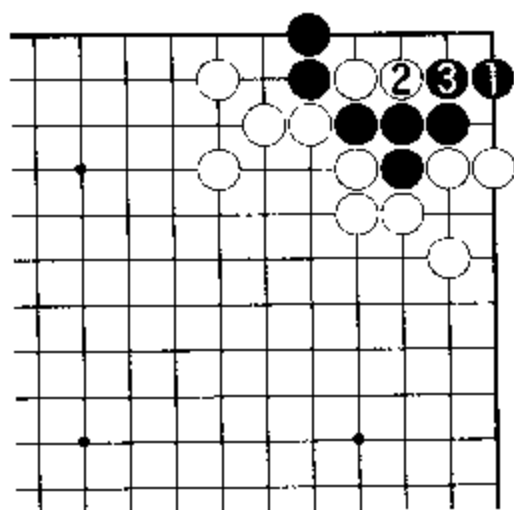


图 2

### 图 2 参考图

白 1 时若不按图 1 那样而走黑 2 打吃，被白 3 接后黑成死棋，这是最坏的走法。





第 104 型

## 第 104 型 攻防急所

黑先。因为第一着棋较难觉察不知走哪，但是若思考一下会发现“二·一”位的黑 1 更合适，若明白手筋的话，肯定会错误的将黑 1 走在黑 3 上面一路处。对黑 1 白若 2，黑 3 可以做活。

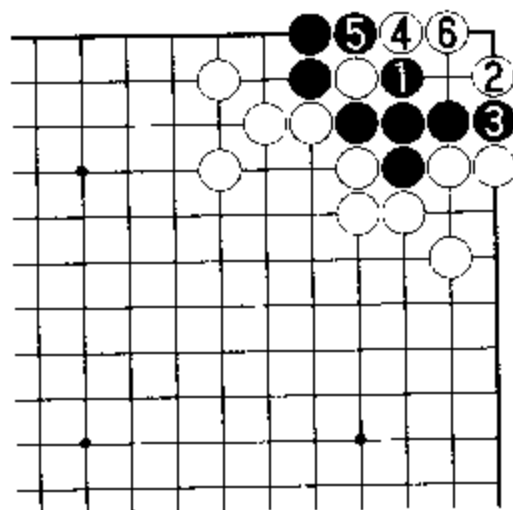


图 1

## 图 1 失败图

对黑 1、白 2 是筋，黑 3 时，白走 4，以后至 6，成“有眼杀无眼”黑棋被吃掉。

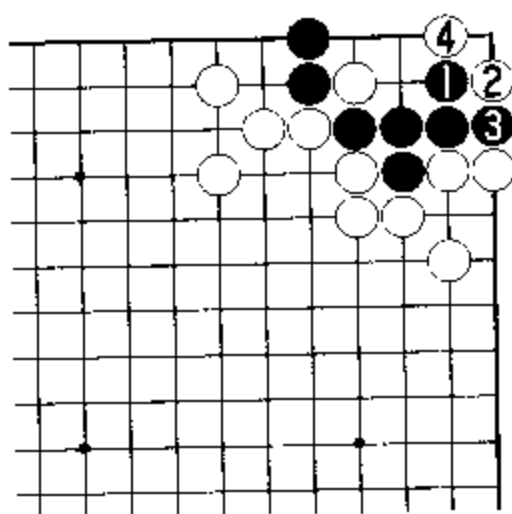
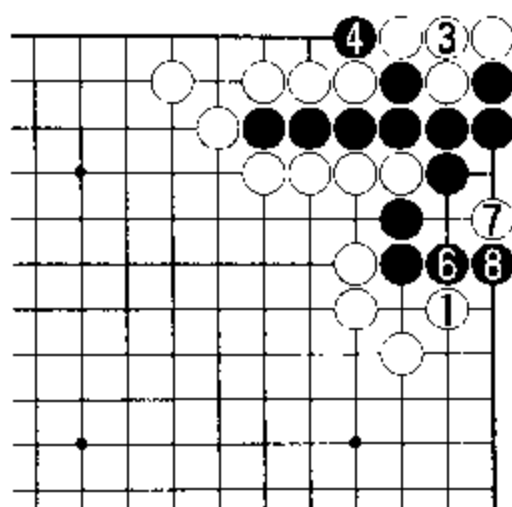


图 2

## 图 2 失败图

黑 1 乍一看像是棋形，但白还是走 2，以后至 4 成为打劫，白 2 位处才是攻防急所。



第 105 型

(白 5 于 3 位, 白 9 于 3 的左 1 路)

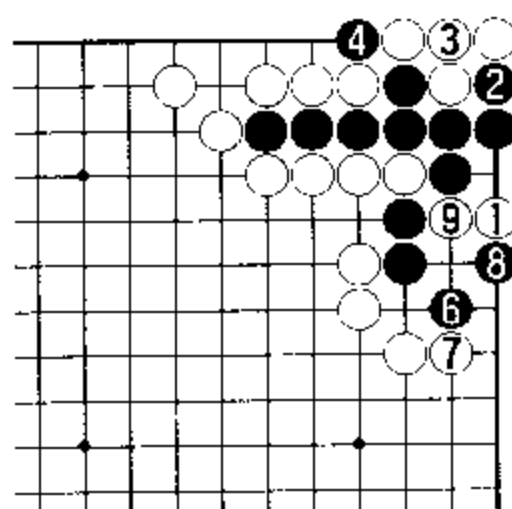


图 1

(白 5 于 3 位, 黑 10 于 3 的左 1 路)

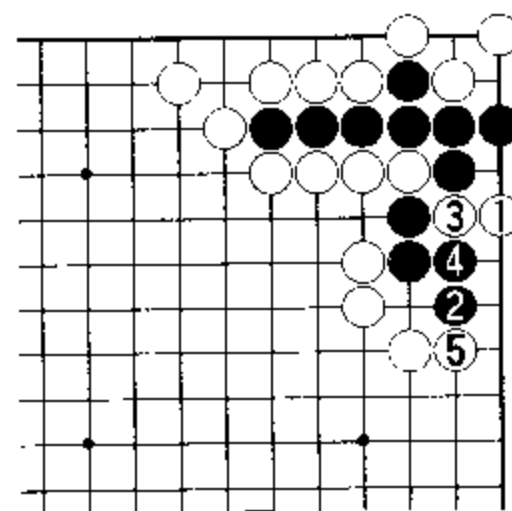


图 2

### 第 105 型 钝刀战法

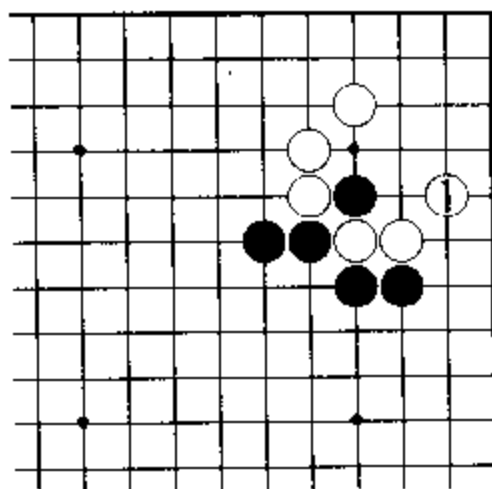
白先。若先将角里白棋接回, 想来想去似乎不成立, 所以说思考需要有所飞跃。白 1 小尖, 黑 2 时白 3 接, 弃四子是关键之棋, 以下白 9 连回, 这样黑成不了眼。

### 图 1 失败图

白 1 若先直接点, 黑走 2, 对白 3 接黑 4 提, 白 5 点时, 成黑 6、8 至白 9, 黑 10 在白 3 左一路接, 则成活棋。

### 图 2 失败图

白还按图 1 走 1, 黑若走 2, 要注意以后至白 5, 黑成死棋。



第 106 型

## 第 106 型 开始长棋

白先。棋力稍强的人都知道该如何走棋，但初学者会不愿意白两子被黑打吃，这种地方一定要走 1 小尖做眼，这样棋形完整。

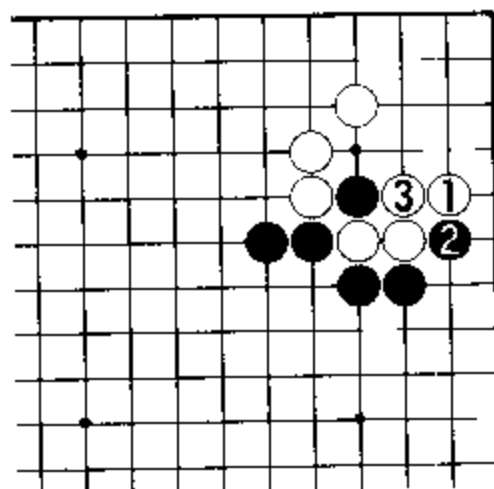


图 1

## 图 1 参考图

当白 1 黑若走 2，则成白 3 接，虽说白棋落后手，但是白棋极厚实。

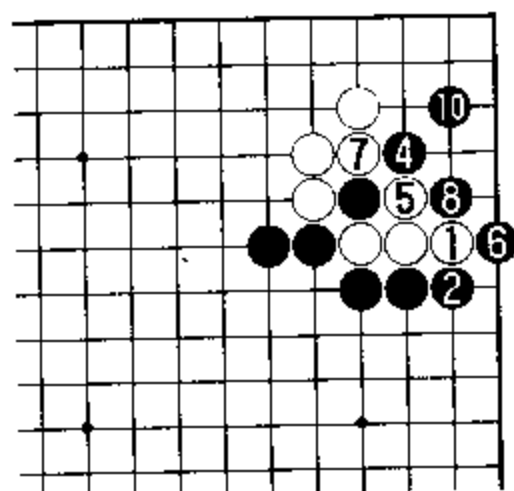
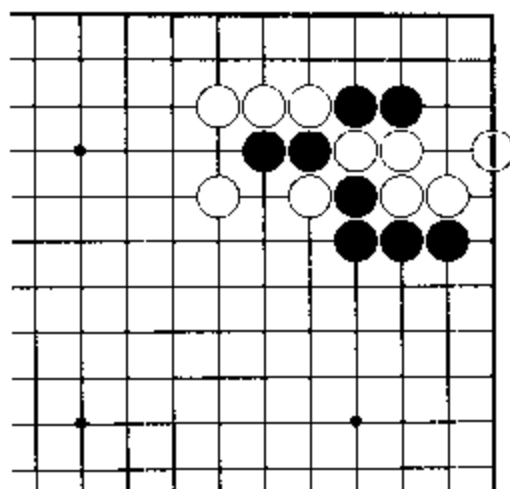


图 2 (白 3 脱先，白 9 接)

## 图 2 失败图

白 1 立不好，黑 2 暂时忍耐，白 3 若脱先黑 4 小尖是手筋，以下至 10 侵入白角。



第 107 型

## 第 107 型 上手的小尖

白先。白 1 小尖是典型手筋，有“下手喜小尖”的说法，我认为小尖有很多是好棋，棋圣秀策也说过：“十九路棋盘绝对要用到小尖。”

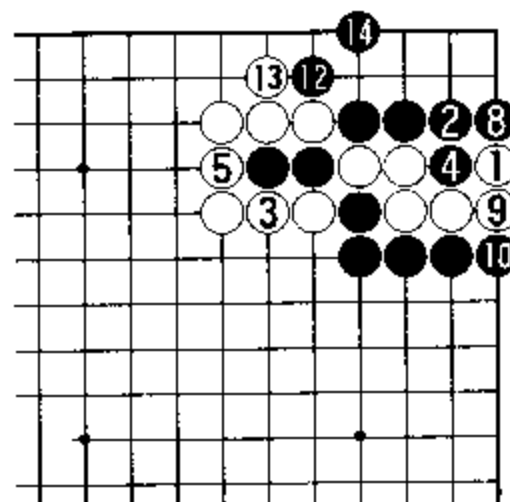


图 1 (白 6 扑，黑 7 提，白 11 接)

## 图 1 参考图

对白 1、黑 2 以后，虽被黑滚打，但黑不得不后手在角里做活。

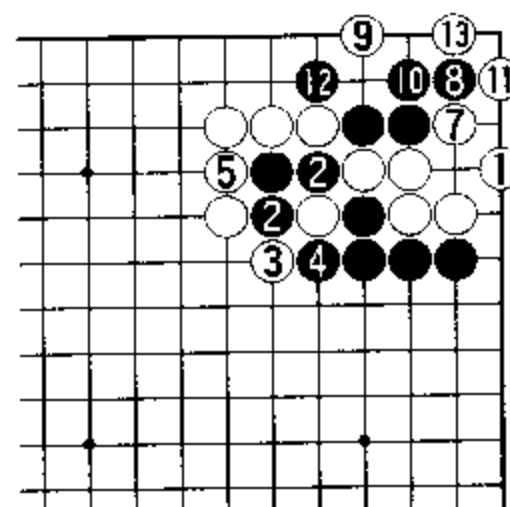
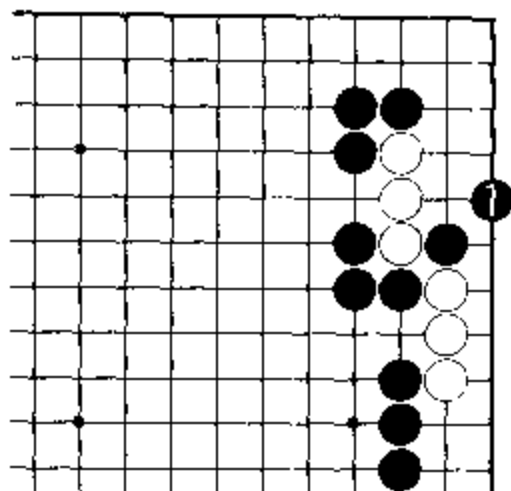


图 2 (黑 6 接)

## 图 2 变化图

白 1 时黑 2 若冲，白 3、5 滚打，黑 6 接三子时，白走 7，黑 8 时，白 9 是绝好手筋，以后走成白 13 角里黑棋不活。



第 108 型

## 第 108 型 小尖的妙味

黑先。由于黑 1 小尖，此白棋无法做眼，从这手棋开始黑淋漓尽致的表现了绝妙次序，从而可充分体会到围棋的妙趣。

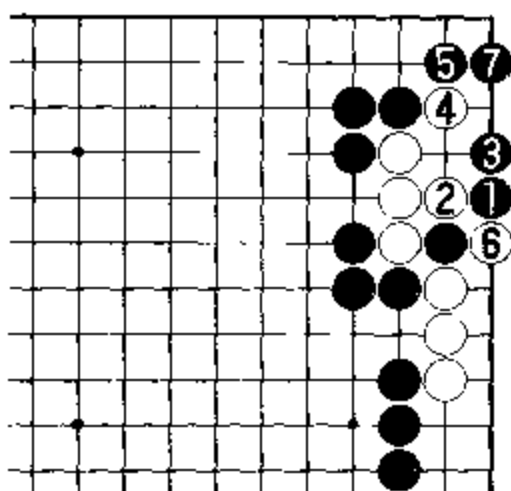


图 1

## 图 1 参考图

对黑 1 白走 2，黑 3 单退是好棋，接着白 4、黑当然 5，对白 6，黑 7 是苦心之手，这样白棋无法做活，最终全部被吃掉。

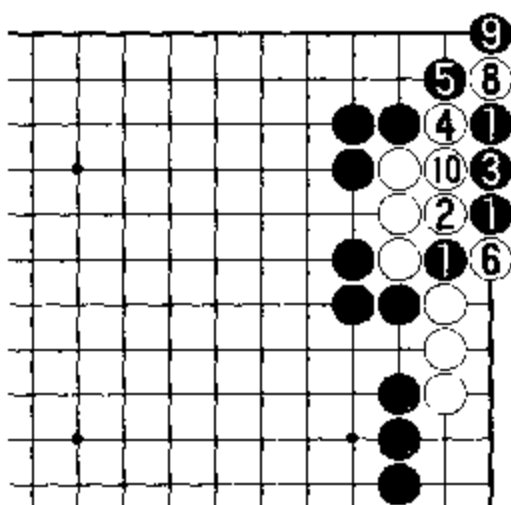
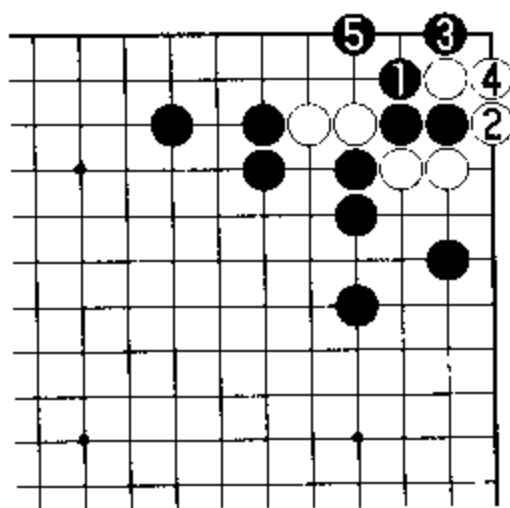


图 2

## 图 2 失败图

当白 6 提时黑若 7，被白 8 扑，成为吃接不归。另外白 2 时，黑 3 即使走 7 位跳，将会成为同形。



第 109 型

### 第 109 型 尖过

黑先。这是比较难的杀白棋问题，对有段的善解死活题的人而言当然不难，黑以数子作为诱饵来破白眼，黑走 3、5 手筋。

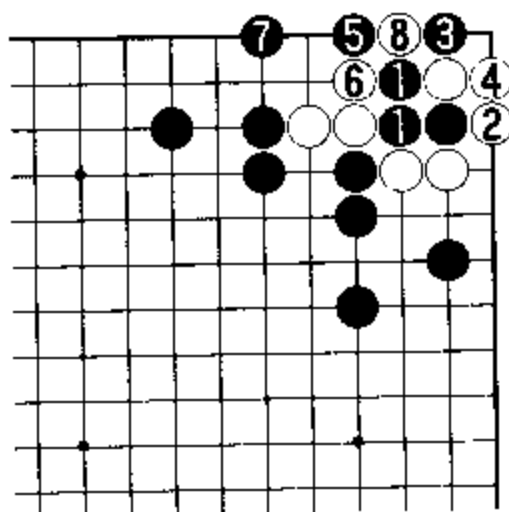


图 1 (黑 9 反提)

### 图 1 参考图

黑先走 3 打吃，白 4 躲闪后，黑 5 是极妙手筋，对白 6 打吃，黑 7 又是妙手，当白 8 提时，黑 9 反提破眼。

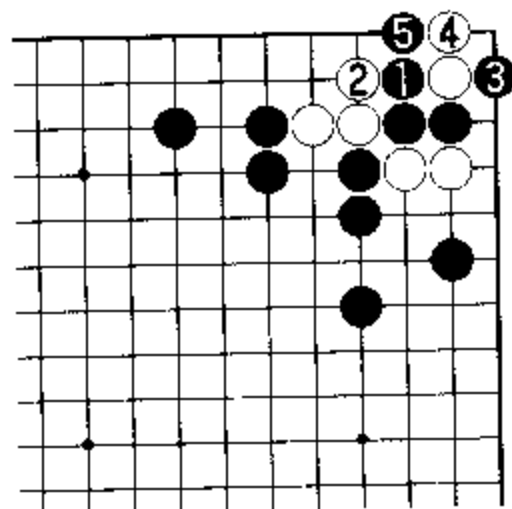
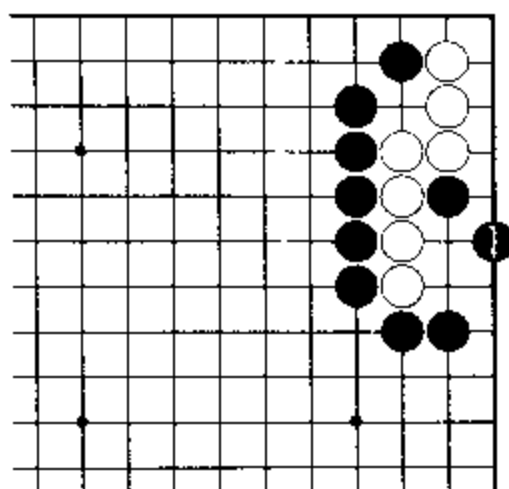


图 2

### 图 2 变化图

对黑 1、白 2，黑 3 至 5 吃住角里两子，白棋也将被吃。



第 110 型

## 第 110 型 不可思议的次序

黑先。怎么走白似乎不像死棋，不可思议的是由于黑棋手筋及次序之妙而白棋不活，黑先 1 小尖，是唯一断白棋命脉的妙手，对白应手的不同，黑将采取相应对策。

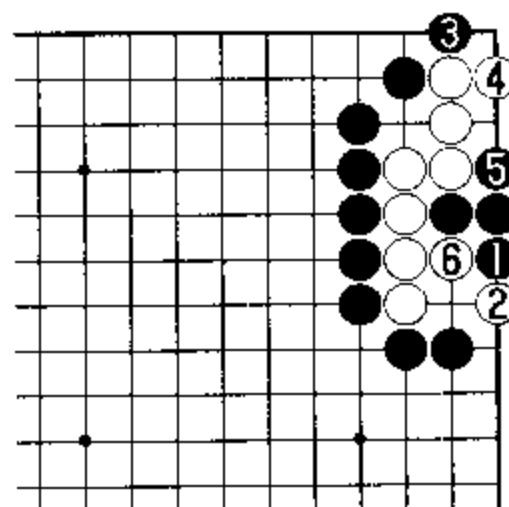


图 1

## 图 1 参考图

对黑 1 白若 2，那么黑 3 扳角是妙手，白 4 绝对之着，这样黑 5、白 6 时黑 7，送吃四子至关重要。

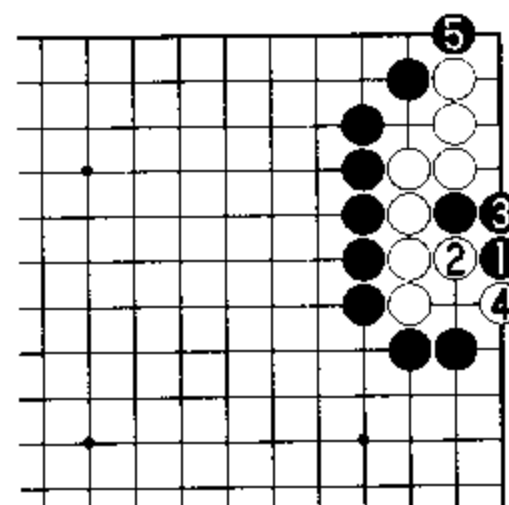
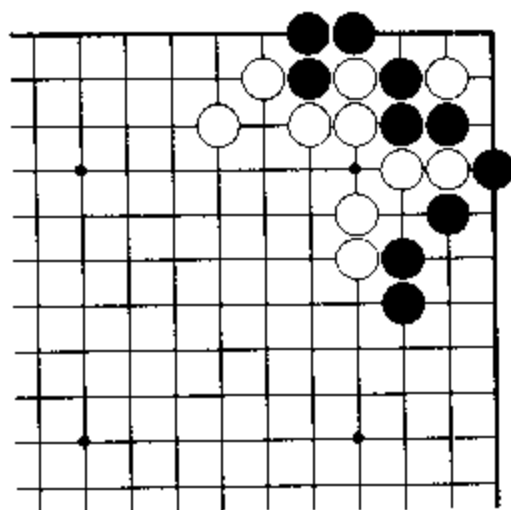


图 2

## 图 2 变化图

对白 2，黑 3 接，白 4 准备提三子时，黑 5 扳角，白还是不活。



第 111 型

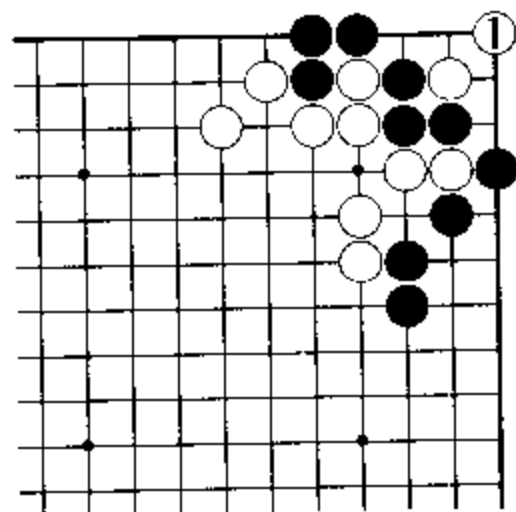


图 1

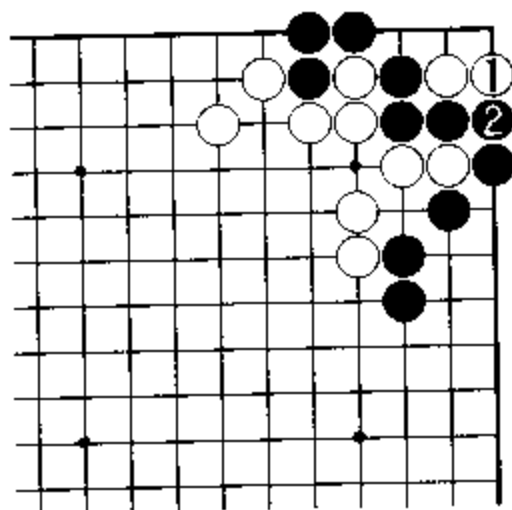


图 2

## 第 111 型 死而复生

白先。这是选自《精妙》一书，黑空里有手段，仔细想想问题并不难，《围棋十诀》中有“入界宜缓”的说法，界是指地域、空的意思，在这里却不适用。

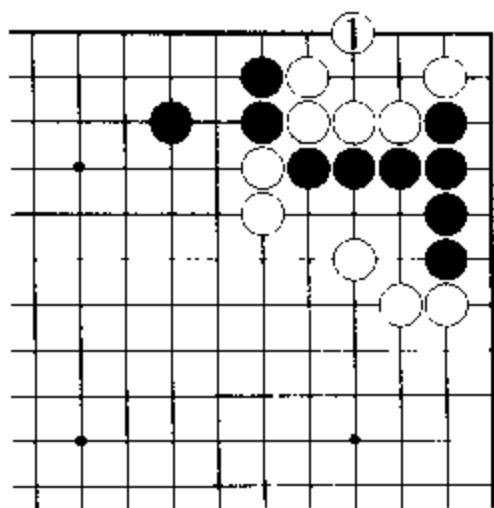
## 图 1 正解图

白 1 小尖并不很难，不用动脑就会，确实如此，两边都可以做劫。

## 图 2 失败图

白 1 立是所谓“二·一”位手筋，但黑 2 接就没棋了，即使知道很多格言，但要根据时机、场合来选择。





第 112 型

## 第 112 型 比气

白先。白 1 这着手筋是大斜定式中的变形，常见的一着，由于此白 1 可将黑七子吃掉，黑有八气，但对杀（比气）不够气，这一点要做周密思考。

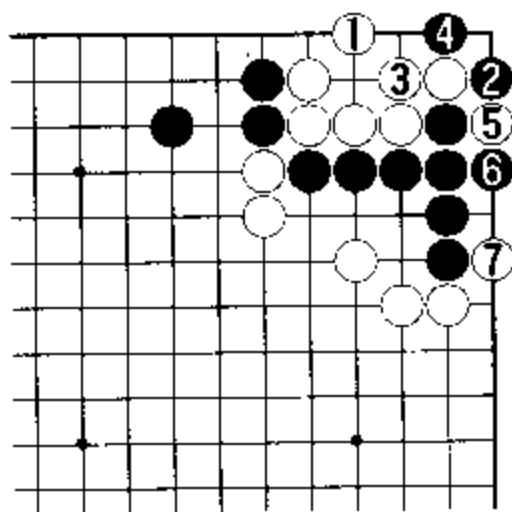


图 1

## 图 1 参考图

对白 1 黑 2，然后白 3，当黑 4 破眼时，白 5 这着棋不可忘记，结果走成白 7，对杀白快一气。

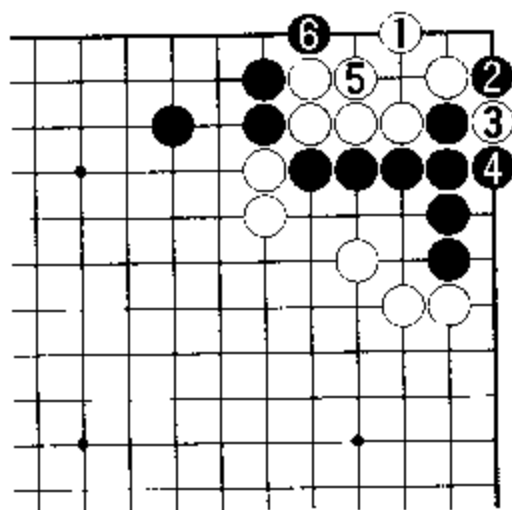
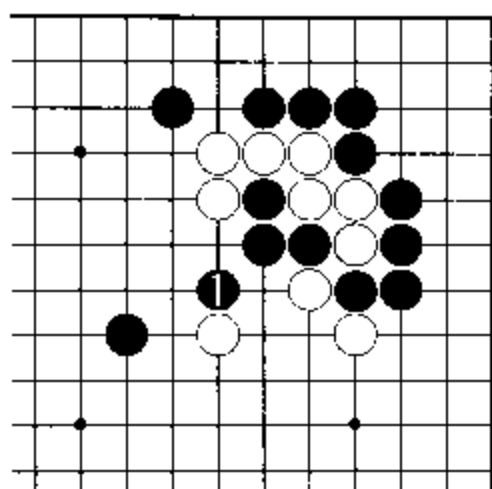


图 2

## 图 2 失败图

似乎会认为白 1 是筋，若走成黑 6，白棋反而被吃。



第 113 型

### 第 113 型 逃脱

黑先。怎样才能将黑三子逃掉呢？感觉应马上打吃冲出，但凭感觉走棋，黑三个棋精无法逃脱将被吃，死子要进行利用，而且从对白攻击上说，黑 1 绝对是着手筋。

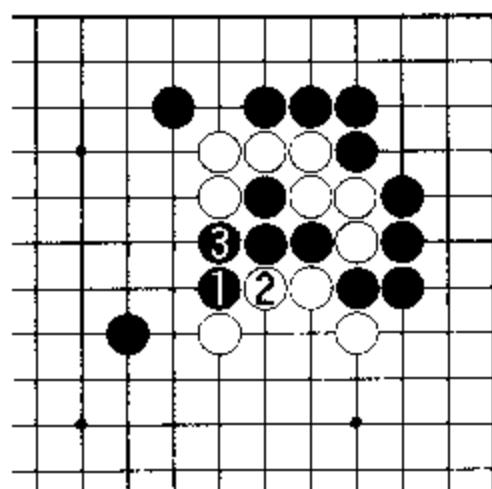


图 1

### 图 1 参考图

对黑 1 尖顶白若 2，则成为黑 3 接，此五子不会被征吃，而成功逃脱。

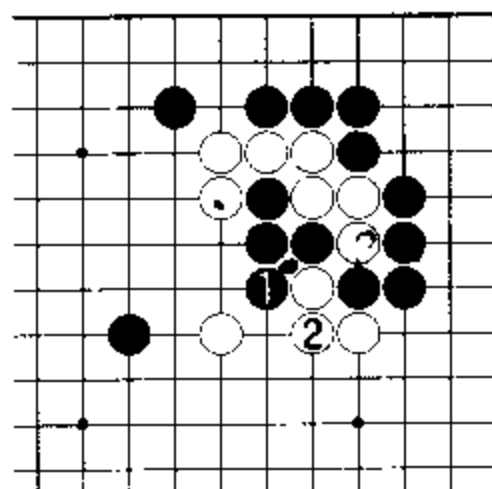
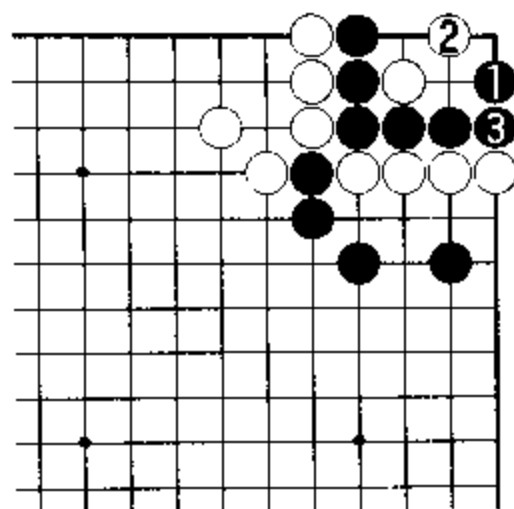


图 2

### 图 2 失败图

黑 1 若先打吃冲出，让白 2 接上，黑走成“饼”形只能被吃掉。



第 114 型

## 第 114 型 必争的小尖

黑先。这是对杀黑怎样长气的问题，黑以角为武器就有办法了，若知道对杀技巧会想出，三三、四五、五八、六十二，这些大眼的对杀气数，黑走 1、3 后则黑气长。

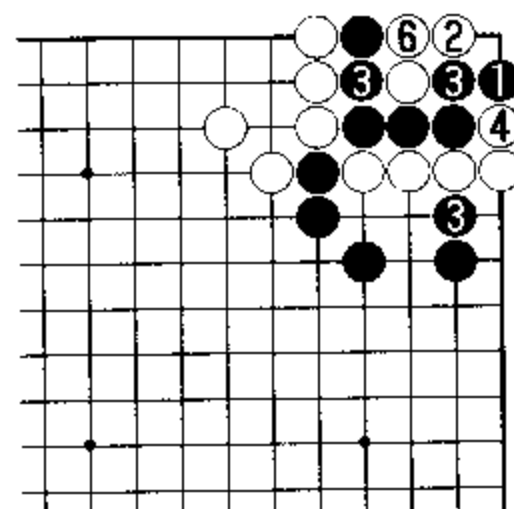


图 1

## 图 1 失败图

黑煞费苦心走黑 1 手筋，白 2 时黑 3 紧白棋外气则黑棋反被吃。黑 3 若走 4 反而黑会快一气。

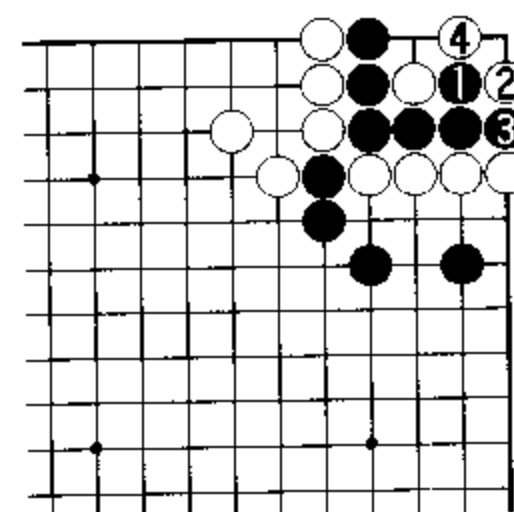
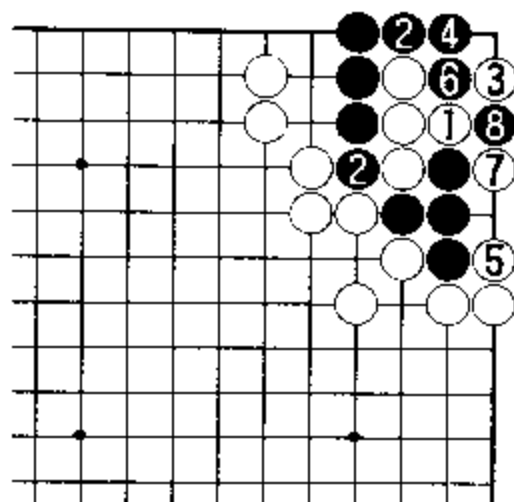


图 2

## 图 2 失败图

会认为黑 1 像是手筋，但被白走 2、黑 3 时，白 4 成为缓气劫，缓四气的劫不能算作劫。



第 115 型 (白 9 于 1 位)

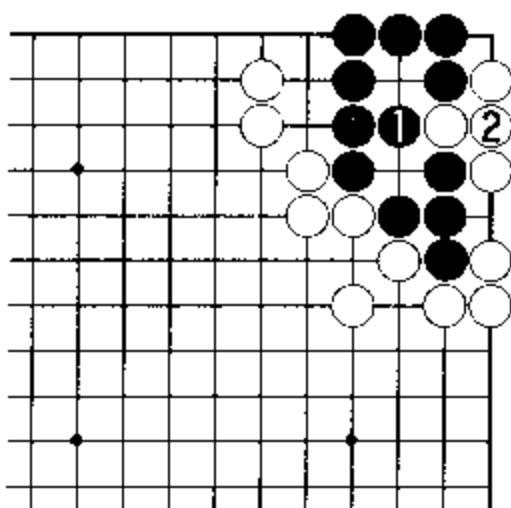


图 1

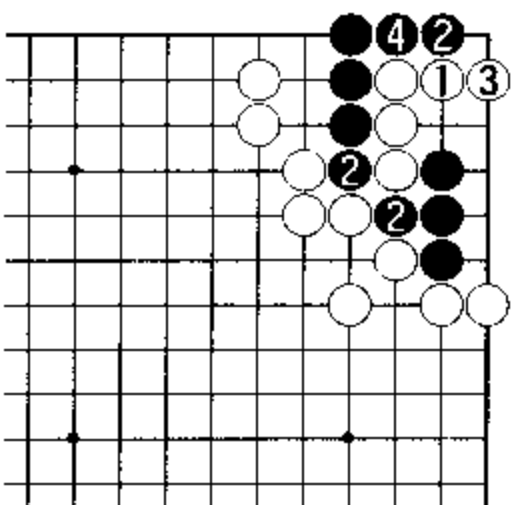


图 2

### 第 115 型 换骨

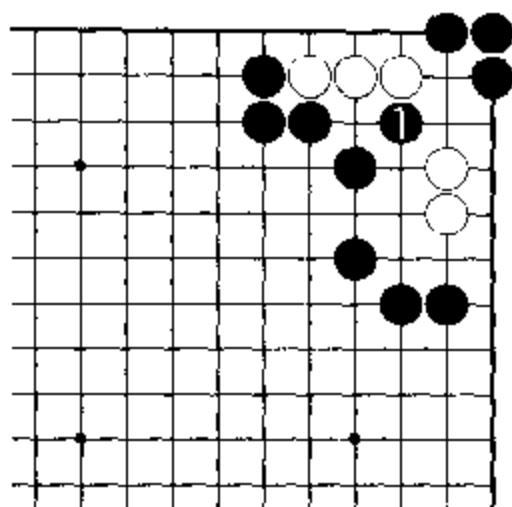
白先。白 1、3 手筋若打算快气杀黑，这种想法最终不成立，只能用反提的妙手才能吃住黑棋。当白 1、黑 2 时，白 3 是绝好手筋，白 7 也是手筋，黑 8 提时，白 9 可反提，这样黑则没有活路。

### 图 1 参考图

上图白 9 反提后，对黑 1，白走 2 接，黑气紧不能入气，仅成一眼。

### 图 2 失败图

白 1 似乎也是手筋，但让黑走 2 则怎么走都不成立，白若 3 则黑正好可以走 4，白 3 若走 4 则白 4 可走 3。



第 116 型

## 第 116 型 房屋倒塌

黑先。由于黑 1 小尖的手筋，将白活形夺去，一般认为先缩小眼位，然后做成死棋形状，但在角部就不一样了，角里容易做活，打入反而容易杀棋。

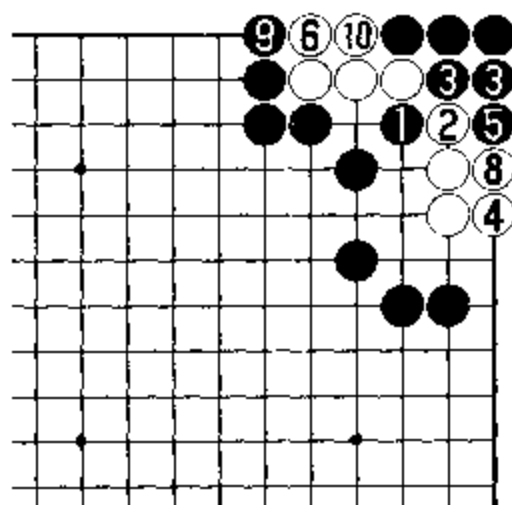


图 1

## 图 1 参考图

白当然应在 2，对黑 3 白 4 扩大眼位，黑也 5 破眼，白 6 再扩大眼位，以后白提黑六子。

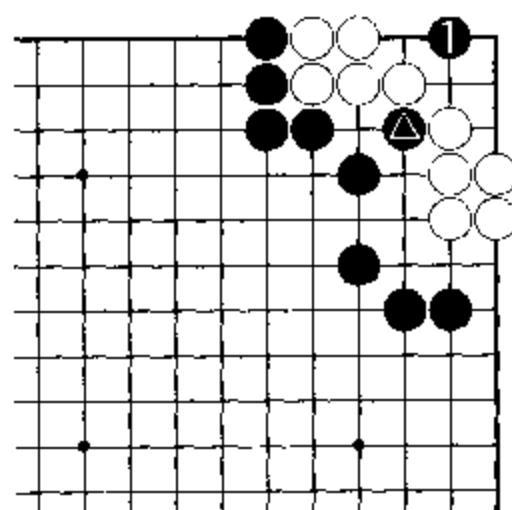


图 2

## 图 2 继续图

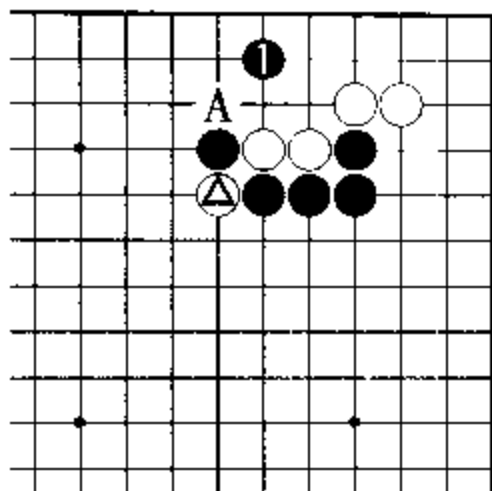
接前图提子后黑走 1 点入，由于●子的存在白棋不能做活。

# 第 5 章

## 点的手筋







第 117 型

### 第 117 型 轻妙的点

黑先。黑 1 是对此场合的相应手筋。此黑 1 若单 A 立而白在 1 跳，白⊗断则恰到好处，因此型经常在实战中出现，记住它可以在实战中灵活运用。

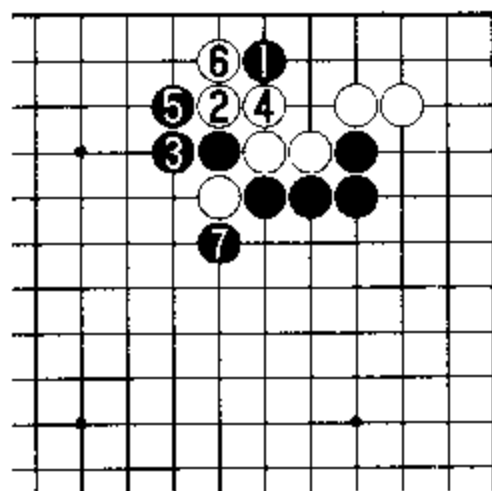


图 1

### 图 1 参考图

白若 2 黑 3 长，对白 4 接黑 5 曲，白 6 立时黑征掉一子取得优势。

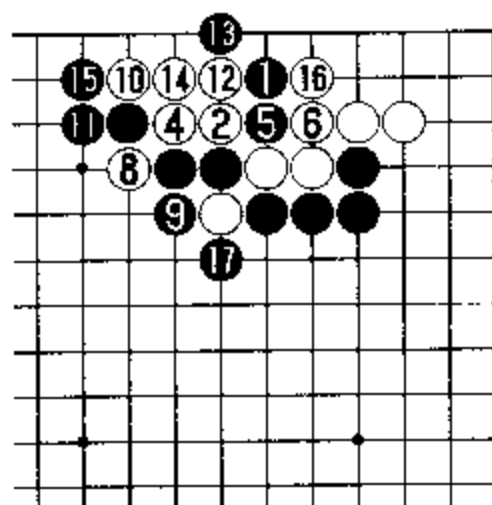
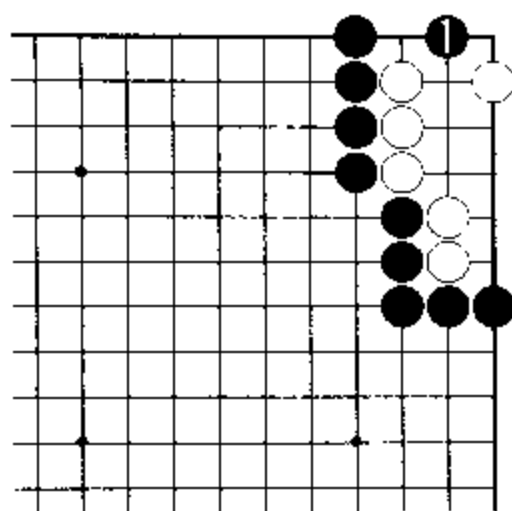


图 2

### 图 2 变化图

黑 3 时白若 4，以后走成 17 拔花，比图 1 的优势还大，其中黑 13 打吃的次序不能省略。





第 118 型

## 第 118 型 玄伏势

黑先。这是选自中国古谱《玄玄棋经》，此形叫做“玄伏势”。不用说黑 1 是急所也是“二·一”位筋，即使能走出此第一着，但算不清楚后面着法也不行。

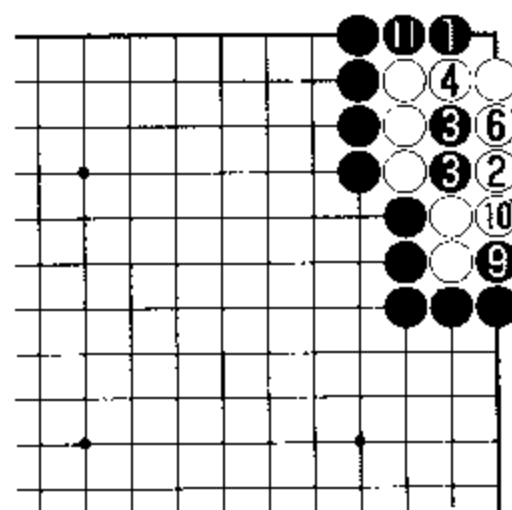


图 1 (黑 7 于 5 位, 白 8 提)

## 图 1 参考图

对黑 1 白若 2，黑 3 是和黑 1 相关联的好棋，对此白只好 4，然后黑 5 弃两子是常用手筋，白 6 提，黑 7 以后走至 11 白棋不活。

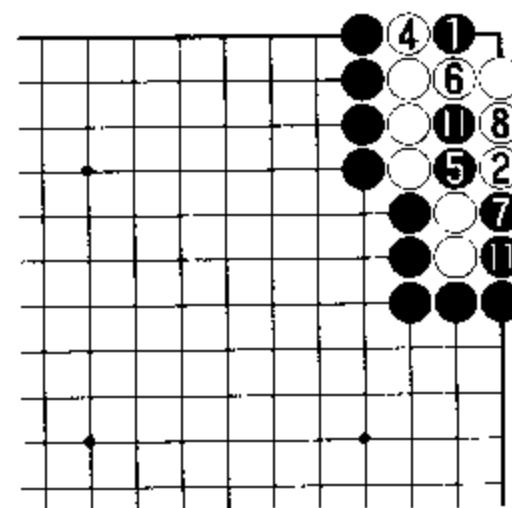
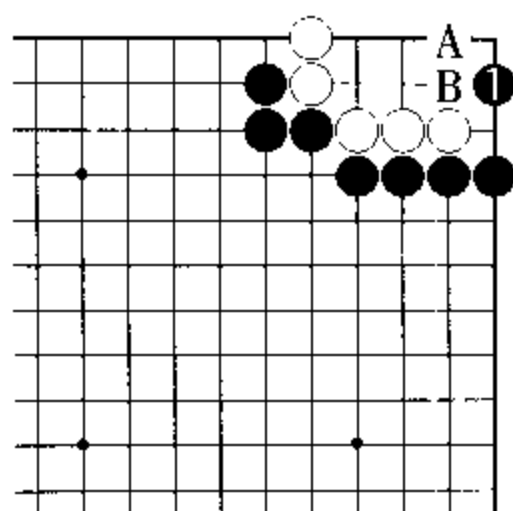


图 2 (黑 9 于 5 位, 白 10 提)

## 图 2 变化图

黑 3 时白若 4 黑走 5，白 6 时黑 7，以后至 11，白还是死棋。



第 119 型

### 第 119 型 点的方向

黑先。很难想到走黑 1 这着手筋，实战中会想到走 A 或 B。但只要仔细思考，黑 1 应当走在“二·一”位筋上，黑若在黑 1 下一路冲，则白在黑 1 处拦。（参照图 2）

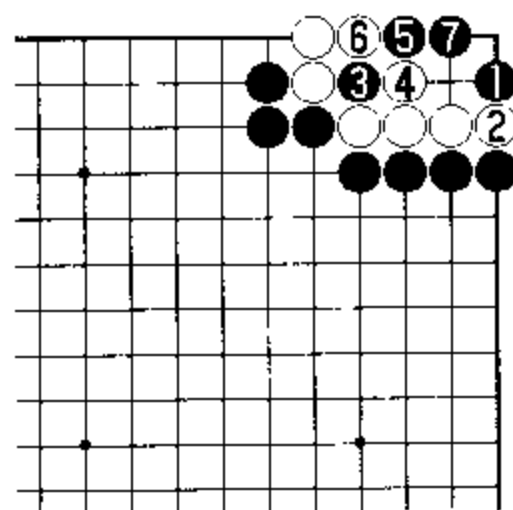


图 1

### 图 1 参考图

对黑 1 白若 2 拦，黑 3 断至关重要，也是和黑 1 相呼应的手筋，对此白只得 4，这样黑 5 打吃，至 7 白成死棋。

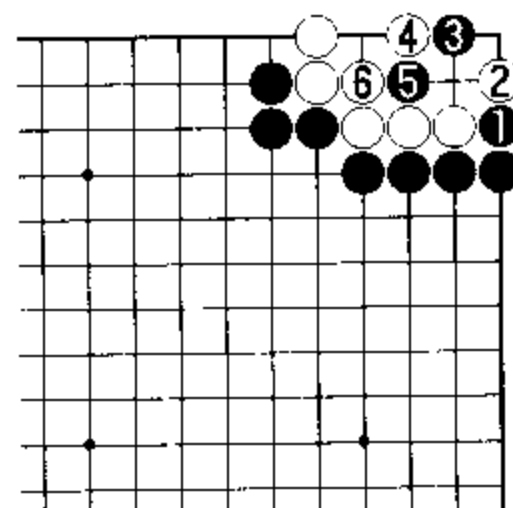
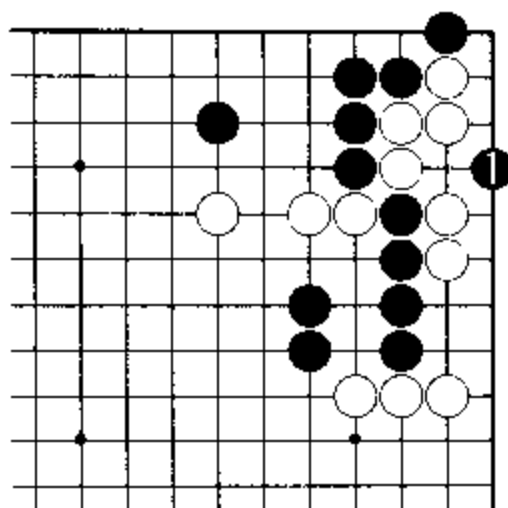


图 2

### 图 2 失败图

黑若单 1 冲，白 2 拦的话，黑 3 时白 4、6 形成劫争。



第 120 型

## 第 120 型 作战的点

黑先。像本型这样的棋，黑无论如何要果断的 1 位点。这是紧白棋气的手筋，不会有其它走法。因白要渡过，所以实战中很多人不会想到这手棋。

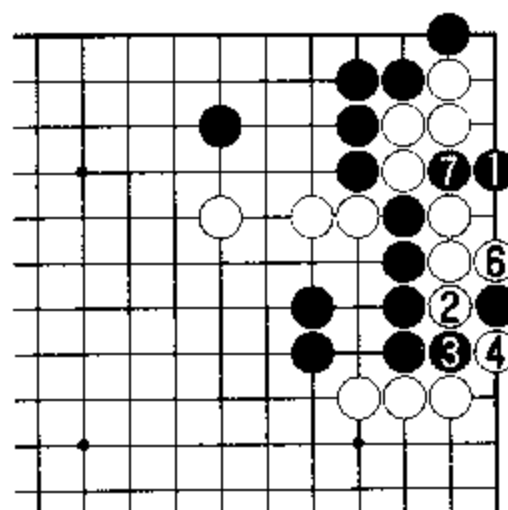


图 1

## 图 1 参考图

对黑 1 白若 2，黑当然 3，这样白 4 渡过时黑 5 扑，白 6 时黑走 7，成为“金鸡独立”。

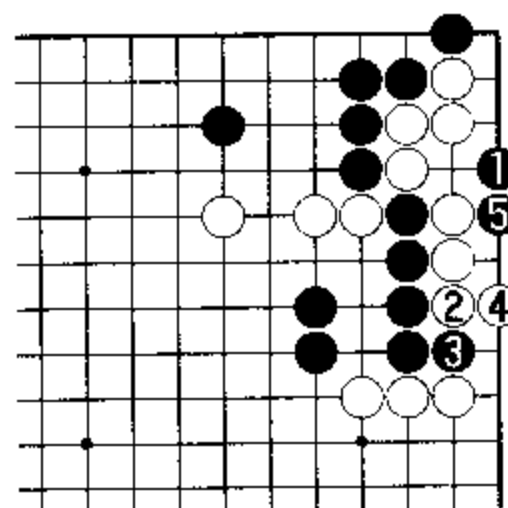
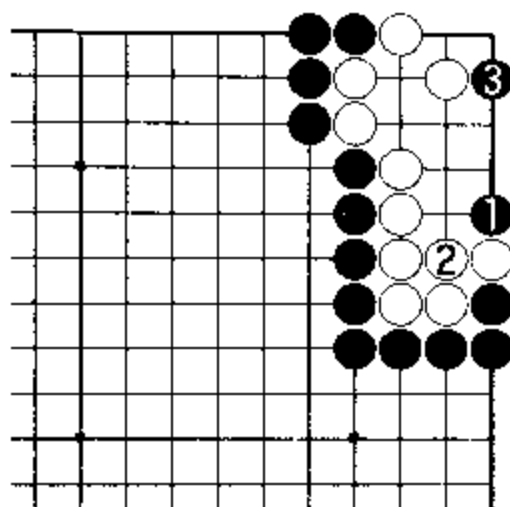


图 2

## 图 2 变化图

那么黑 3 时，白 4 行吗？这时黑走 5，结果和图 1 大同小异。



第 121 型

**第 121 型 意想不到的点**  
黑先。黑 3 是手筋，对黑 1 白当然 2，黑 1 是为手筋做准备工作，此场合下黑 3 是意想不到的致命手筋，这种地方一定要计算清楚才行。但经仔细观察发现，原来黑 3 又是很熟悉的“二·一”位手筋。

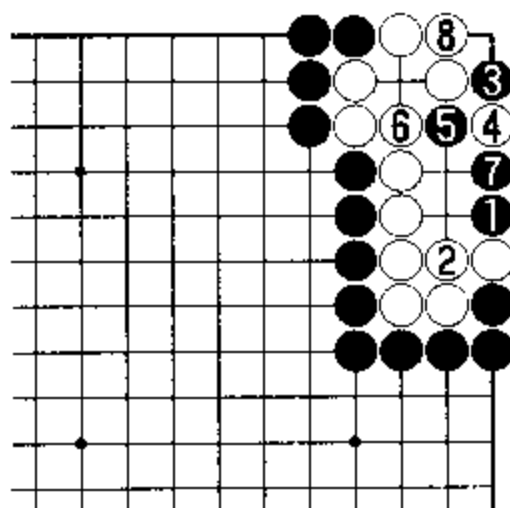


图 1

图 1 参考图

对黑 3 白若 4，黑当然 5，白 6 也只此一手，此手若提黑 3 一子的话，则黑走 6 白棋被杀，以下走成至白 8，成为先手双活。

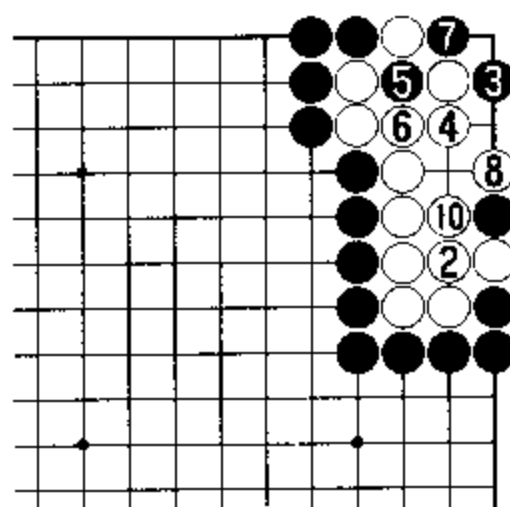
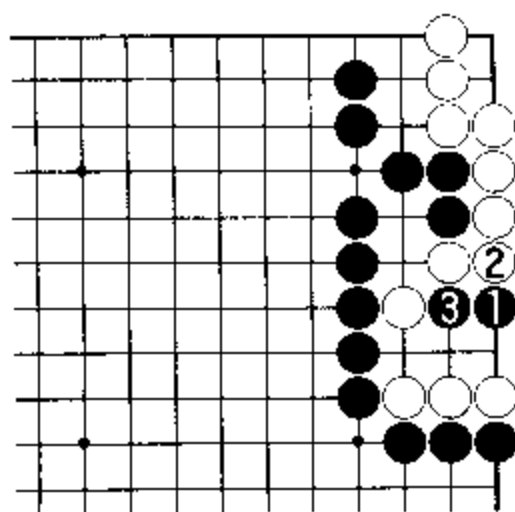


图 2 (黑 9 于 5 位提)

图 2 变化图

白若改走 4，黑 5 扑是手筋，对黑 7 白必定 8，当黑 9 时白 10 勉强可做两眼活棋。



第 122 型

## 第 122 型 抽象的次序

黑先。走出黑 1 这着妙手，白棋已经不活，白 2 只此一手，因为走其它地方都没眼，黑 3 也是似俗实正的妙着，由于此黑 1、3 两着手筋决定了白棋命运，走出黑 1 就不难想到黑 3 的走法。

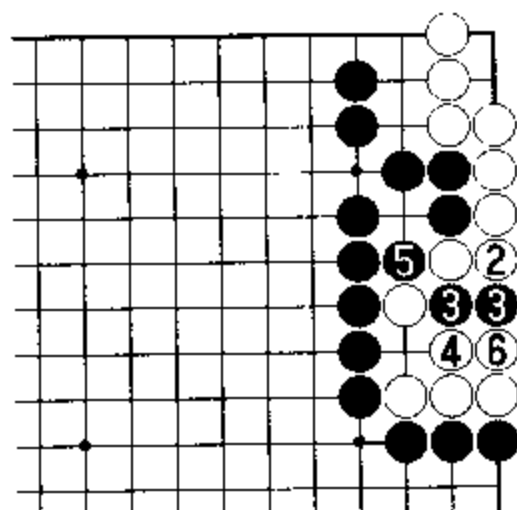


图 1 (黑 7 于 3 位)

## 图 1 参考图

对白 4 黑 5，从这边打吃是重要的手筋，若在 5 下面两路断，白可倒脱靴做活，此变化可以自行研究一下，以下走至黑 7，最终被杀。

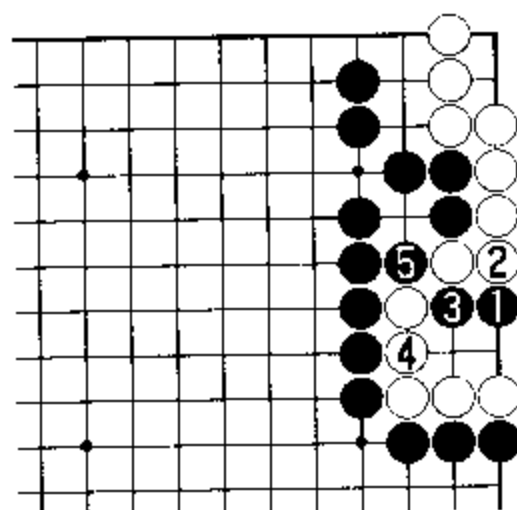
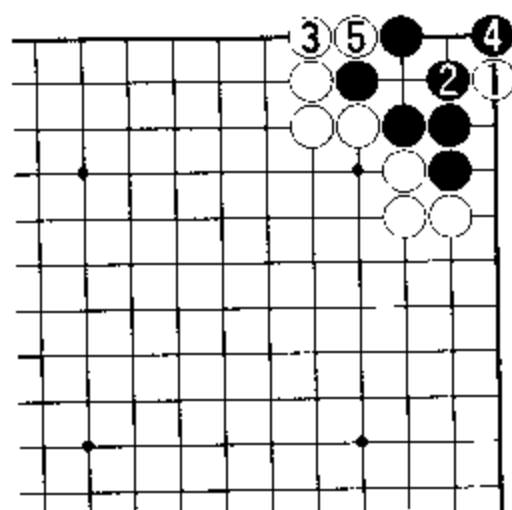


图 2

## 图 2 变化图

白若 4，黑可 5 断，这里是假双活，最终白棋做不活。



第 123 型

### 第 123 型 反成劫活

白先。白 1、3 是手筋，在互先对局中，点角经常会走成此形。此白 1 是“二·一”位筋的妙手，对白 1 黑若 2，白 3 立是和白 1 相关联的好棋，黑走 4 时白 5，从而双方开始劫争。

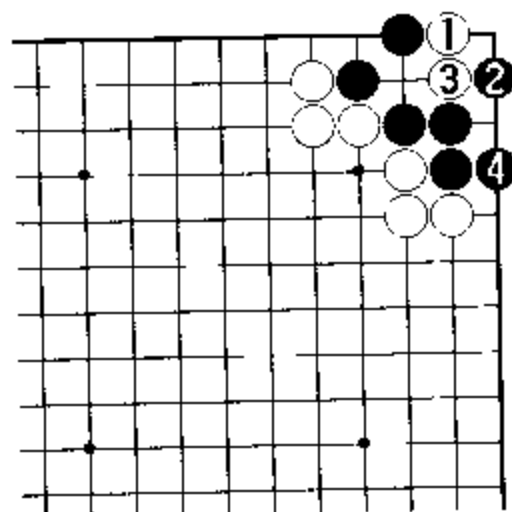


图 1

### 图 1 失败图

初学者会走白 1，这样黑 2、白 3 时，黑走 4 做活。

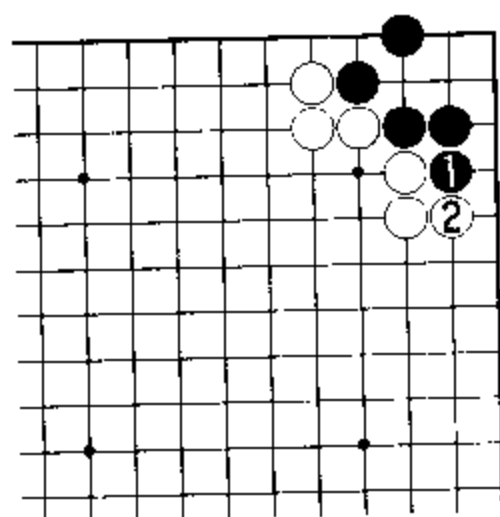
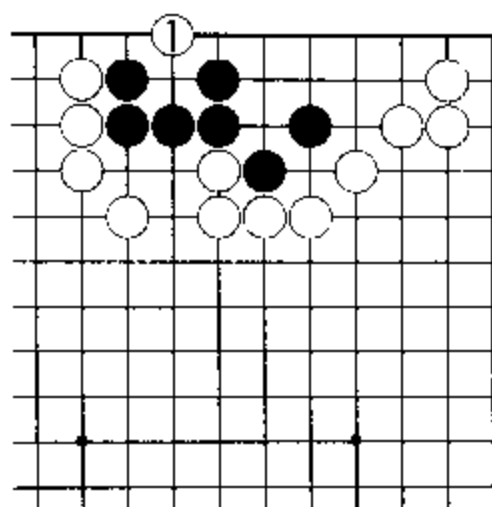


图 2

### 图 2 参考图

这是角里常见棋形，如果不做黑 1 和白 2 交换，黑是活棋，为了得到安定而黑 1 爬是恶手，本题便是源于此形。



第 124 型

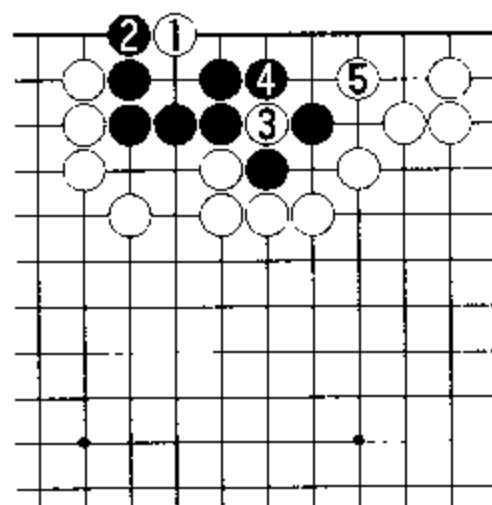


图 1

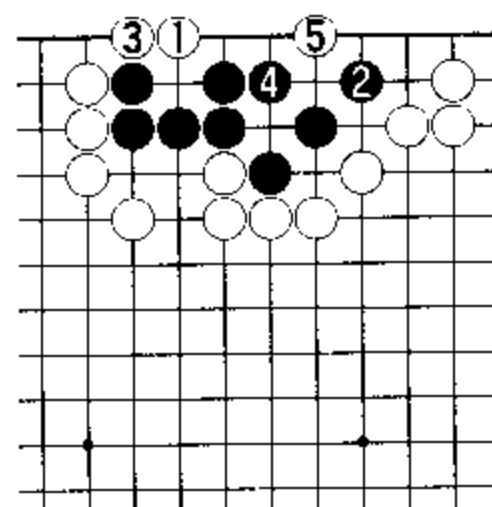


图 2

## 第 124 型 急所的点

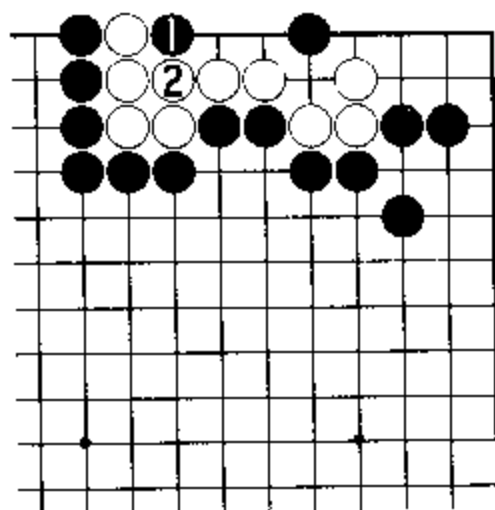
白先。怎么看黑棋都不像会被吃掉，但由于白的妙手使黑没有活形，白 1 是急所，如果黑走这里会得到完整眼形，所以白要先走白 1，由于黑眼位也增大了，双方由此开始战斗。

## 图 1 参考图

对白 1 黑 2 当然之着，白 3 是此场合相应的好棋，当黑 4 提时白走 5，黑棋已不活。

## 图 2 变化图

白 1 时黑若 2，白 3 渡过，黑即使走 4，白 5 点在急所，白渡过和破下面黑眼必得其一，黑棋不活。



第 125 型

### 第 125 型 珍妙好形

黑先。怎么说白都不是好形，但是不知该从何处着手的形，把角考虑进去就不难了，总之黑 1 是急所。

白只好 2 接，这以后的走法则不太常见。

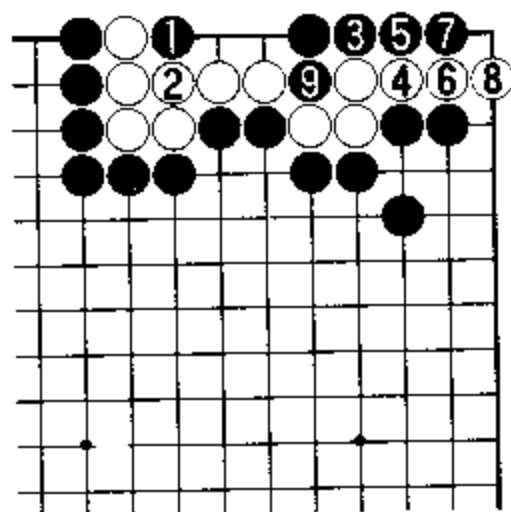


图 1

### 图 1 参考图

白 2 时黑走 3 冲，白只得 4 应，黑 5、7，当白 8 阻渡时，黑 9 断，白两边均不能入气。

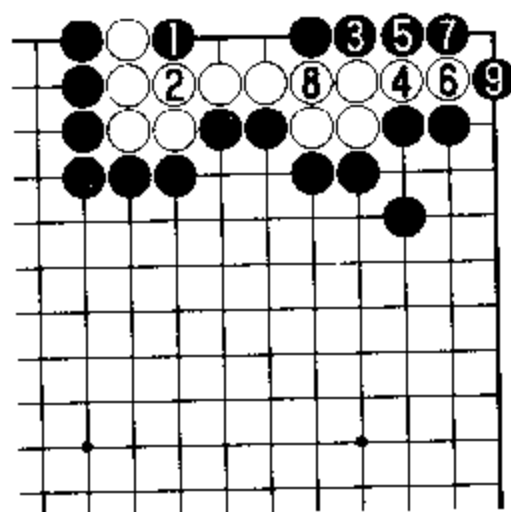
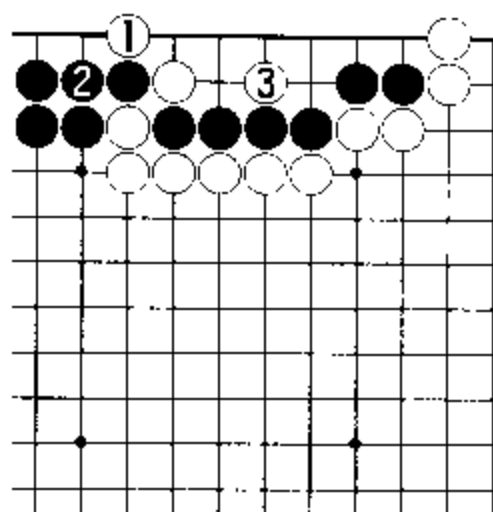


图 2

### 图 2 变化图

当黑 7 时白若改走 8，黑 9 渡过，白还是不能入气，对此题若弄不明白，还不会杀气。





第 126 型

## 第 126 型 两扳长一气

白先。白 1、3 是手筋，白 1 是施展手段前的一个重要步骤，接着白 3 是不易觉察的妙手，白 3 若能吃住两黑子，不但很大而且黑还没完全活净。

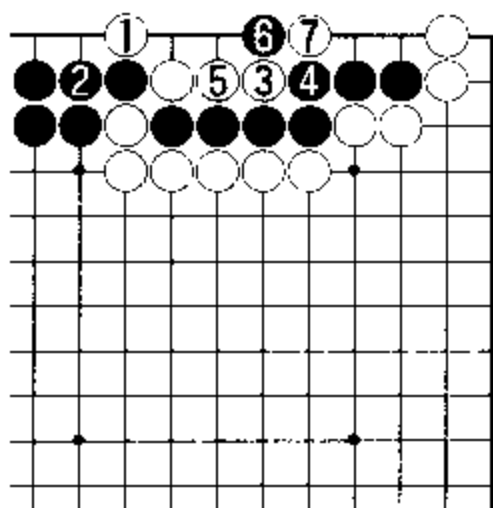


图 1

## 图 1 参考图

白 3 时黑 4 若接，白 5 也接，黑 6 扳白 7 扑，这以后怎么走黑都差一气。

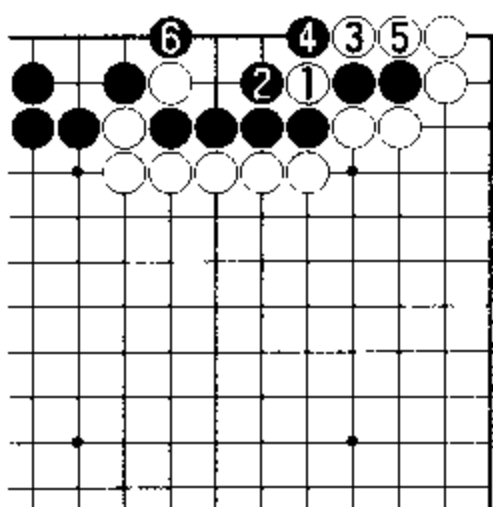
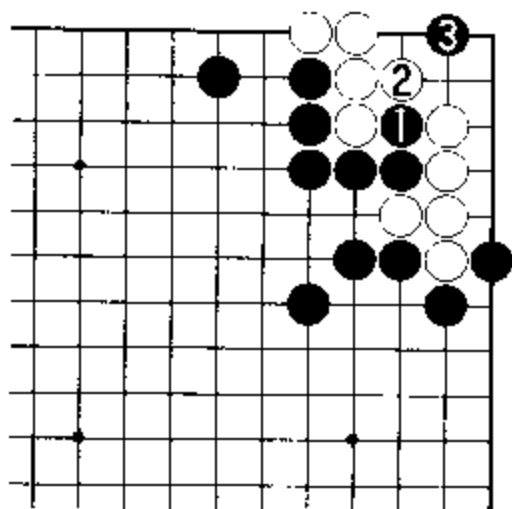


图 2

## 图 2 失败图

白若先 1 断黑走 2，白走 3、5，黑走 4、6，没有受多大损失。



第 127 型

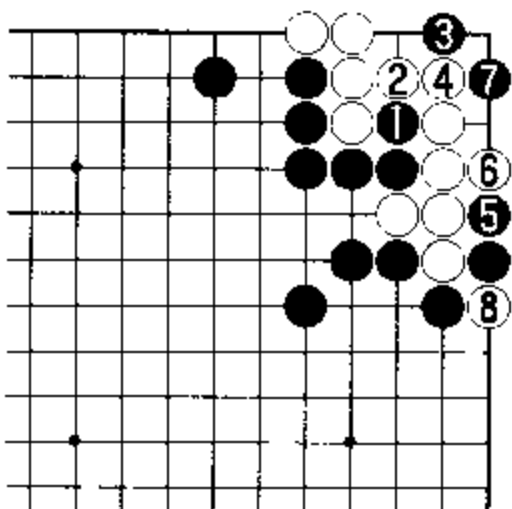


图 1 (黑 9 扑入)

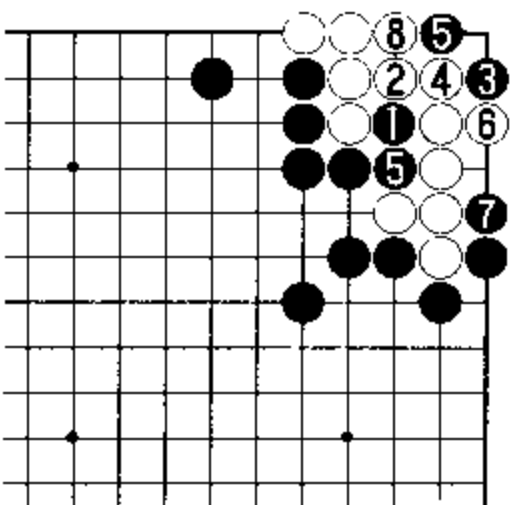


图 2

### 第 127 型 盘角曲四

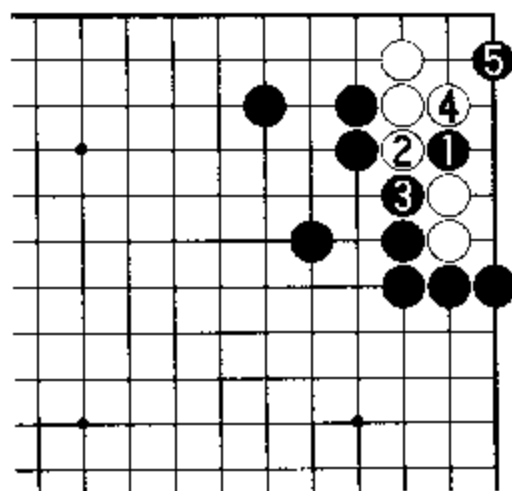
黑先。若明白筋，只要稍看一会便知道是常见的“盘角曲四”的死棋形状，只要想想筋的走法，就能限定思考焦点。黑 1 冲、3 点是手筋，若不知道这两手筋，将不能吃掉白棋。

#### 图 1 参考图

对黑 3 时白 4 仅此一手，黑 5、白 6 时黑走 7，对白 8 黑 9 扑，这样白是“盘角曲四”，规则中已定为死棋。

#### 图 2 失败图

白 2 时黑 3 若点这边，白 4 至 8 吃“胀牯牛”成为活棋。



第 128 型

## 第 128 型 遗憾谱

黑先。利用右边黑立的硬腿来杀白棋，这是实战中常见棋形，黑 1 是手筋，白 2 时黑走 3、白 4，然后黑 5 点是至此已多次用过的杀着，也是“二·一”位的筋，能走出黑 5 则此后是一本道。

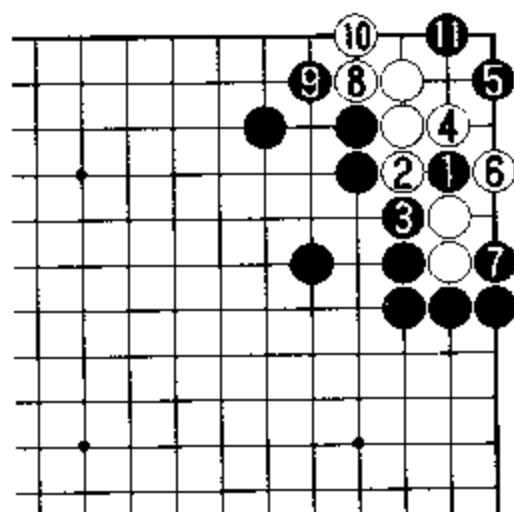


图 1

## 图 1 参考图

当黑 5 时白走 6，黑则 7，白 8 冲时黑 9，对白 10 黑 11，白棋已经不活。

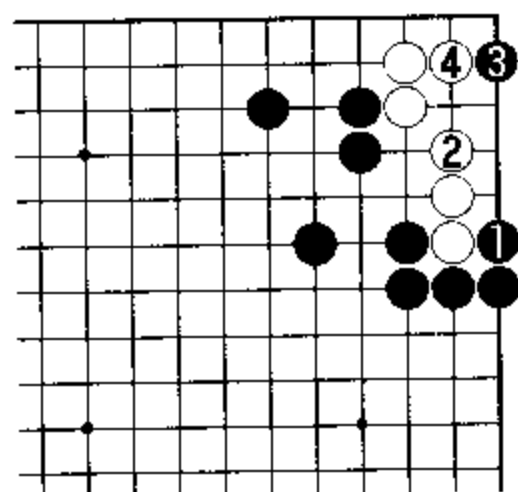
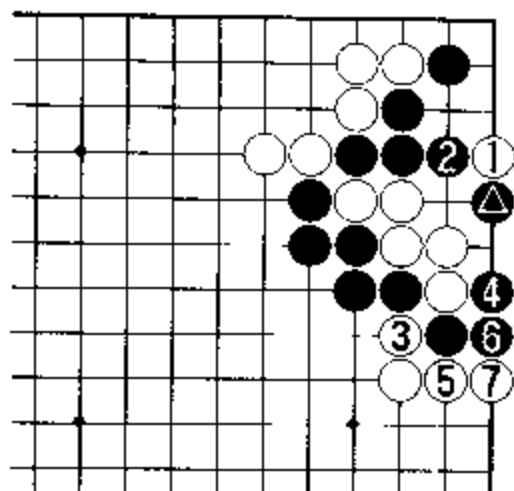


图 2

## 图 2 失败图

对黑 1 若冲、白 2，当黑 3 时白可 4 做活，即使能走成双活或劫活，也远不如上面说的无条件净杀的结果。



第 129 型

### 第 129 型 手筋的点

白先。这是有一定难度的题，要活出被围的五子，每招棋都不得大意，否则白会惨遭屠杀。因为●走在急所上，所以白一定要走出妙手才行。白1是手筋，以后走至白7时，这招棋发挥了作用。

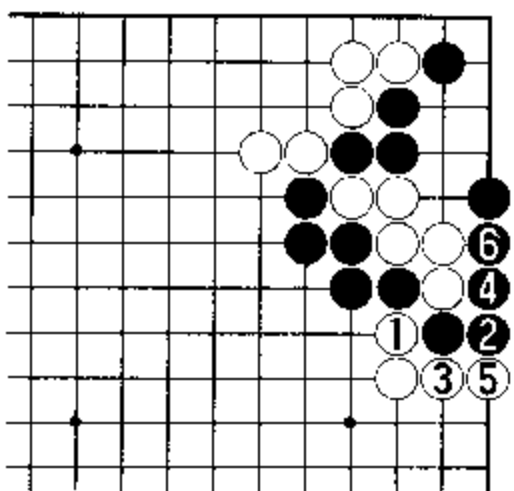


图 1

### 图 1 失败图

对白单1断，黑2是好棋，白走5时黑有6接的棋，这样白彻底失败。

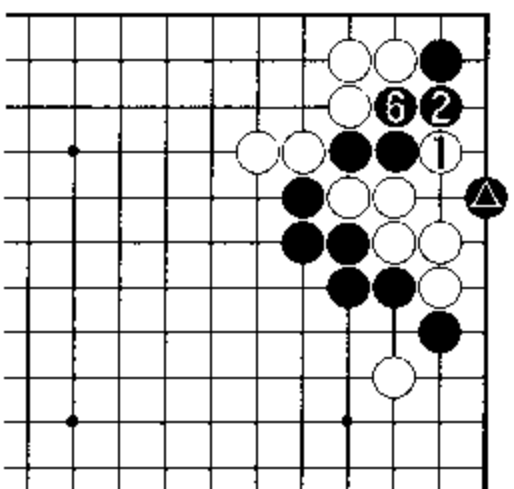
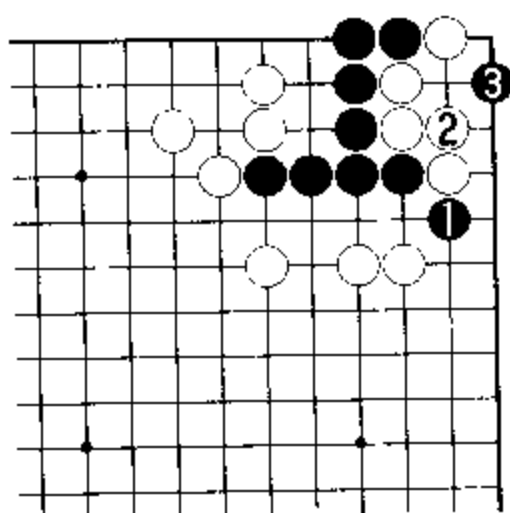


图 2

### 图 2 失败图

因●似乎走在急所上，所以白不能走俗手，对白走俗手1，让黑2接上，则●发挥作用，白棋不成立。



第 130 型

## 第 130 型 必杀的点

黑先。因为是和前面差不多的题，但最好是想一想，而且明白筋才能找到正解。黑 1 是手筋，接下来白 2 时，黑 3 点绝妙，弄明白此形极有使用价值。

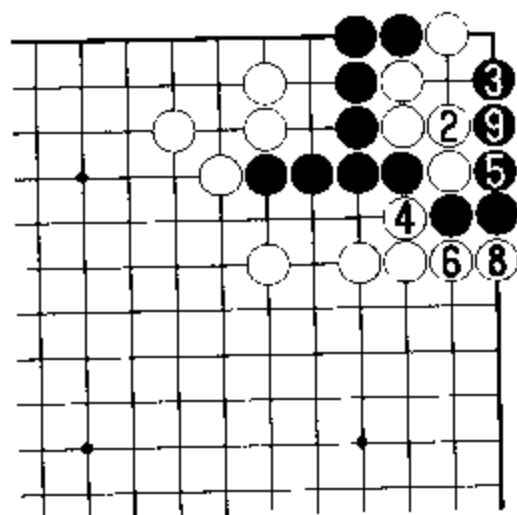


图 1

## 图 1 参考图

白 2 接时黑 3 点绝妙，白若 4 来断，黑 5 扳以后，成为白 8、黑 9。黑 3 一子充分发挥了作用。

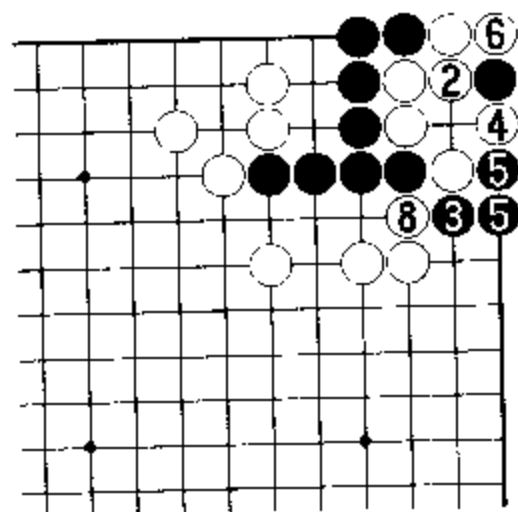
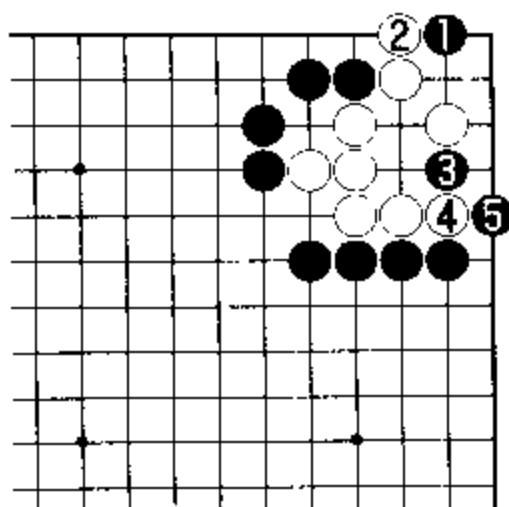


图 2

## 图 2 失败图

黑 1 好像是急所，黑 7 时白 8 断，则成为打劫，无条件死的棋走成打劫，极不成功。



第 131 型

### 第 131 型 透点

黑先。怎么走好像白都不致被杀，尽管如此还是有唯一致命的好点，即称作“二·一”位筋的黑 1。

对此白只好 2，此时对黑 3、白 4、黑 5 可渡过，这样白棋没眼，走黑 1 手筋以外的棋，则白棋可以做活。

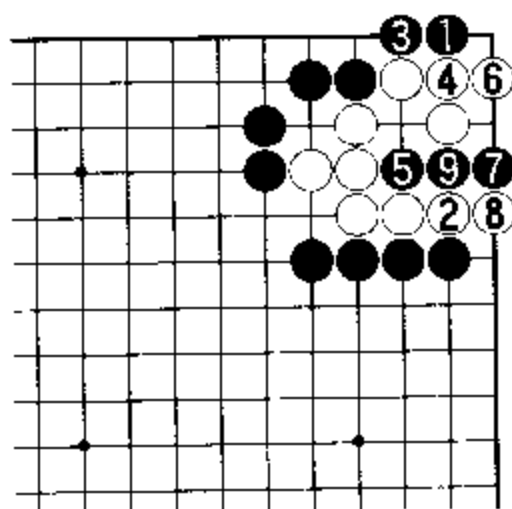


图 1

### 图 1 变化图

黑 1 时白若 2、黑 3 渡过，对白 4 黑 5 急所之着，对白 6 黑 7 击中要害，以后至黑 9 白仍不能活。

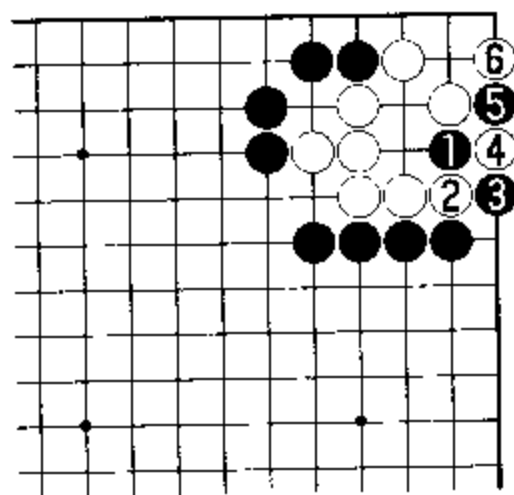
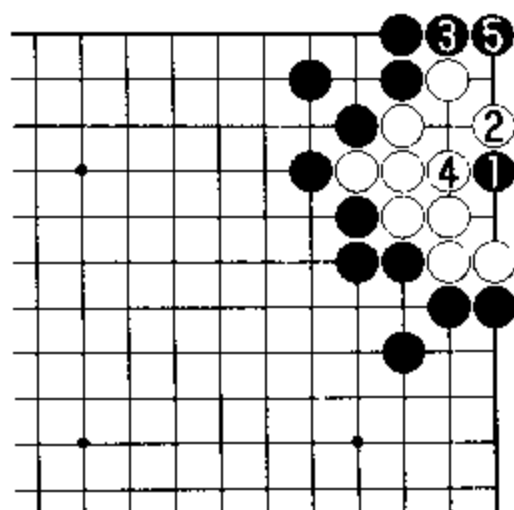


图 2

### 图 2 失败图

黑若先走 1、白 2，黑 3 时白 4 扑，黑 5、白 6 后成为活棋，白 4 是极漂亮之着，此着一出白棋已不会被杀。



第 132 型

## 第 132 型 敌我之要点

黑先。此黑 1 是着手筋，白 2 尖顶时黑 3，当白 4 接时，黑 5 单立是此际手筋，这样破掉白的眼形，感觉黑 5 要在下面一路处打吃才对，但是这样白 5 提，成为打劫。

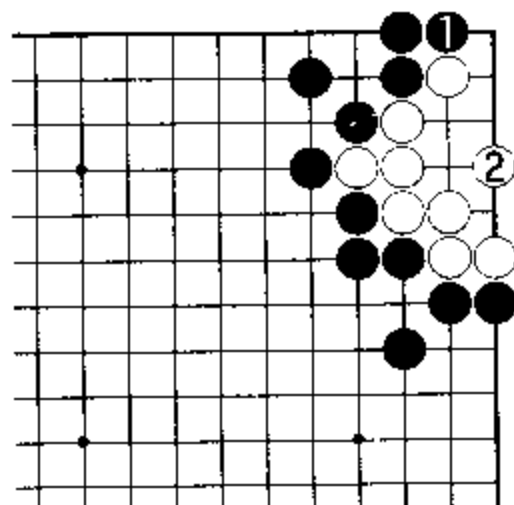


图 1

## 图 1 失败图

黑若先走 1，白 2 则可活棋，并且根据“敌之要点我之要点”，由于黑 1 时白走 2，所以白 2 成为敌我之要点。

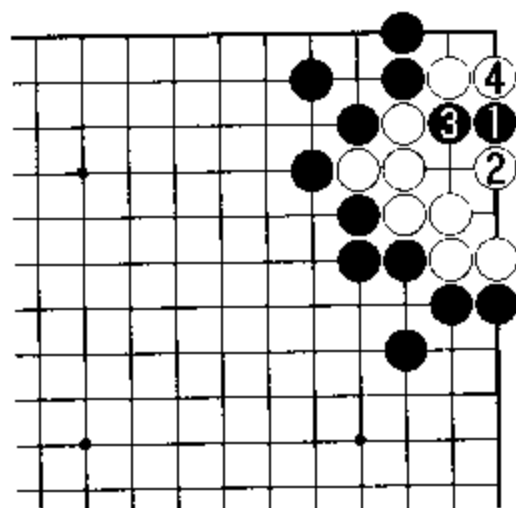
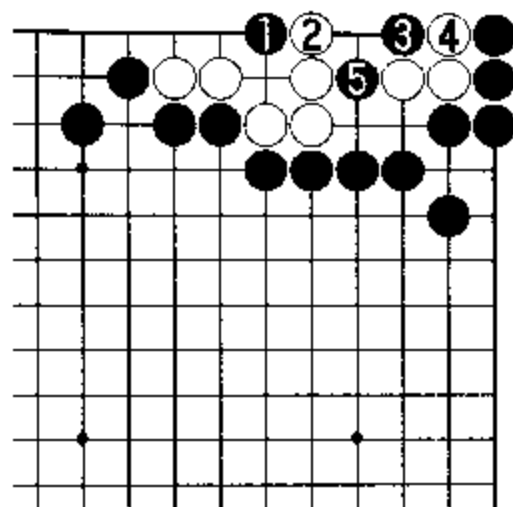


图 2

## 图 2 失败图

黑若 1，白 2 尖顶，黑 3 时白 4，白还是活棋。



第 133 型

### 第 133 型 要害之点

黑先。黑 1 点在白的要害上，是极锐利的手筋，白若 2 应，黑 3 又是步漂亮手筋，对白 4 黑 5 一着致胜。黑 3 无论走其它任何地方，白都能做出眼。

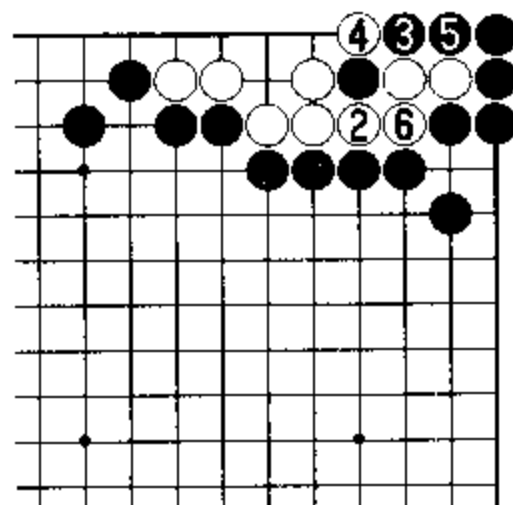


图 1

### 图 1 失败图

黑若先走 1，白 2、黑 3 时，白 4 提掉一子，对黑 5 白 6 则完全做活。

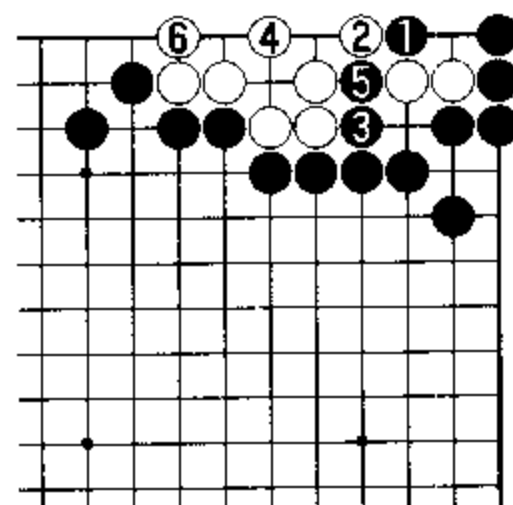
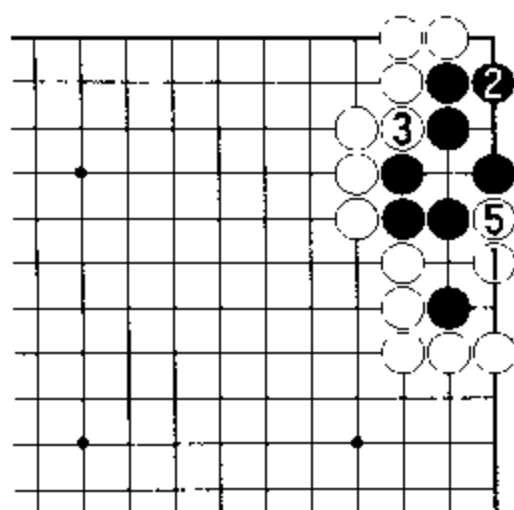


图 2

### 图 2 失败图

黑若直接 1，白应在 2，当黑 3 时，白 4 做一眼，对黑 5，白走 6 则成为打劫。





第 134 型

## 第 134 型 眼位不足

白先。白 1 跳是破黑眼的妙手，黑 2 若立，白走 3、5，白 1 起到灭眼的作用，这样则黑成死棋。由于右边是白棋硬腿，白 3 即使走 4 位再 5 挤，黑也不活，白 1 跳才是关键。

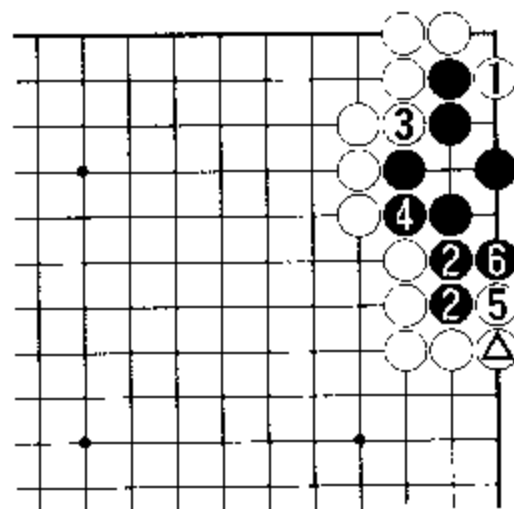


图 1

## 图 1 失败图

白若走 1、黑 2，当白 3 黑 4 以后，黑可 6 做活，总之要尽量发挥立下的⊙子的作用才行。

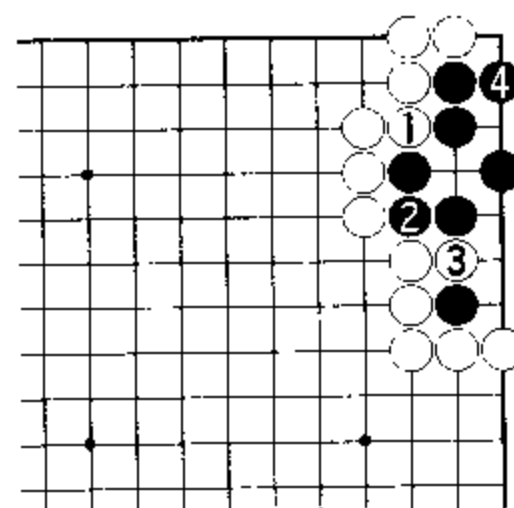
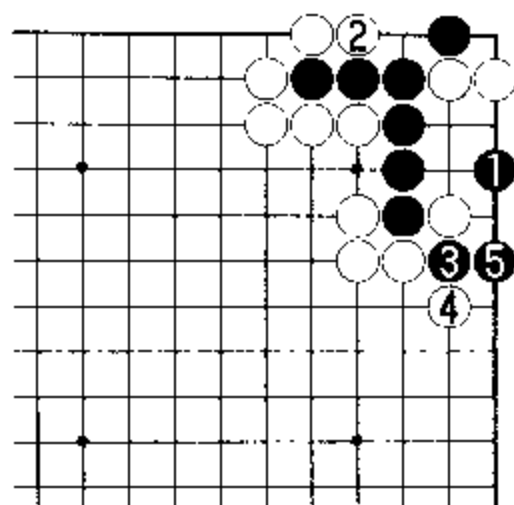


图 2

## 图 2 失败图

对黑 1 白 2，当白 3 黑走 4 做活，另外白 3 若走 4，则黑走 3，总之立下的白子没什么用处。



第 135 型

### 第 135 型 必得一立

黑先。走了这边，另一边就走不到，所以要先手阻止白两子渡过。黑 1 跳是妙手，对白 2 黑 3 断，白 4 时黑可以 5 立下。对黑 1 白若 3，黑可走 2 做活。

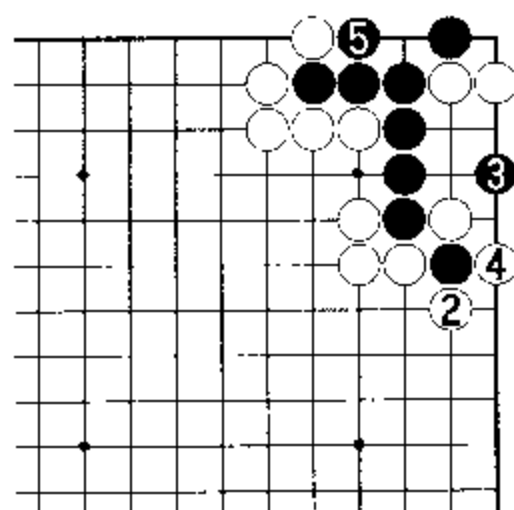


图 1

### 图 1 参考图

黑先 1 断一手，白 2 时黑再 3 虽说也是活棋，但让白 2、4 提一子黑再 5 做活，专业棋手称：“损失在先。”大都不愿这样走棋。

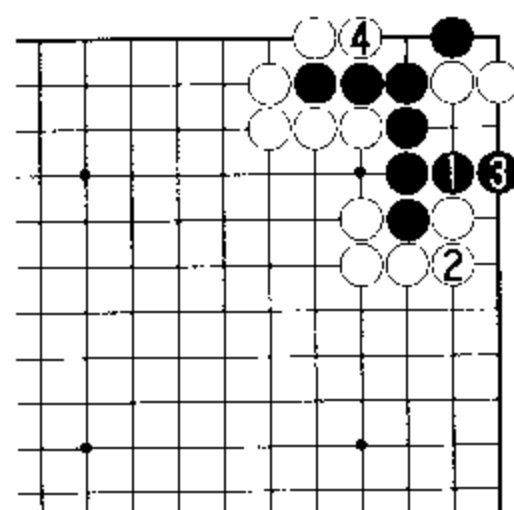
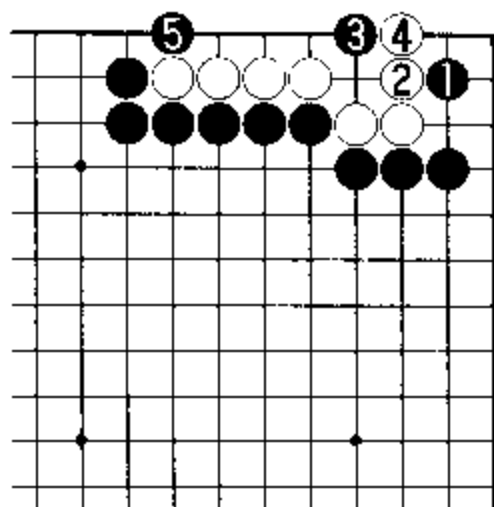


图 2

### 图 2 失败图

对黑 1 白走 2，以下至白 4 黑棋被杀掉。



第 136 型

## 第 136 型 不入气

黑先。感觉黑只要跳入就可以了。如果真是这样，算清楚此后的变化没有？第一着确实是正解，可当白 2 时想到黑 3 没有？对白 4 黑走 5，由于有黑 3 一子，白不能吃掉黑 1。

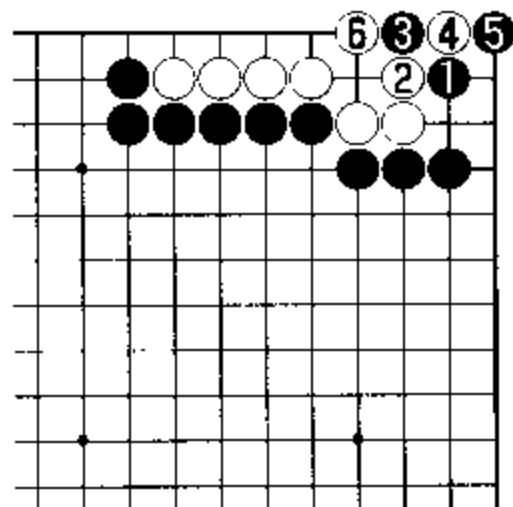


图 1

## 图 1 失败图

黑 1、白 2 时，会认为黑走 3 一样能杀白棋，但白 4 送吃是妙手，成为劫杀。

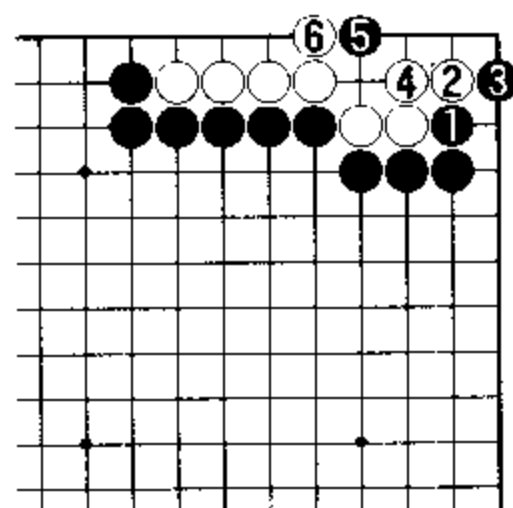
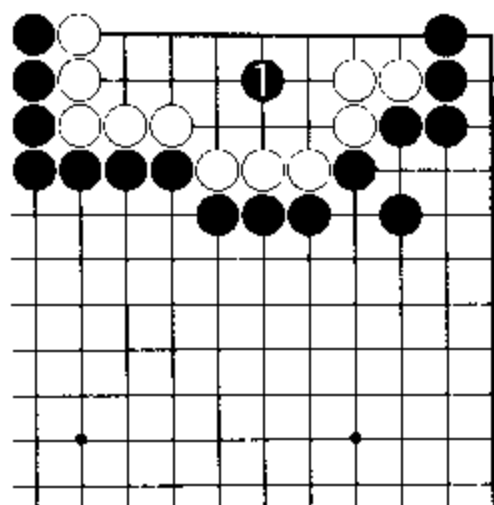


图 2

## 图 2 失败图

黑 1、白 2 然后黑 3 扳，对白 4 接、至 6，则白成活棋。



第 137 型

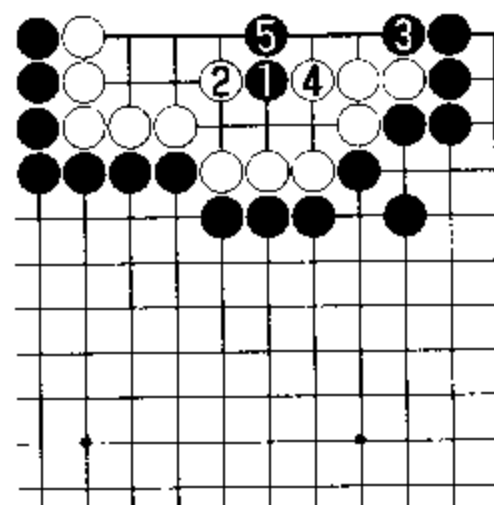


图 1

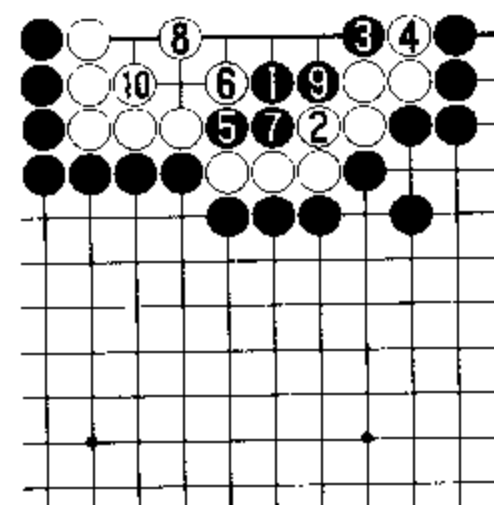


图 2

### 第 137 型 三子正中

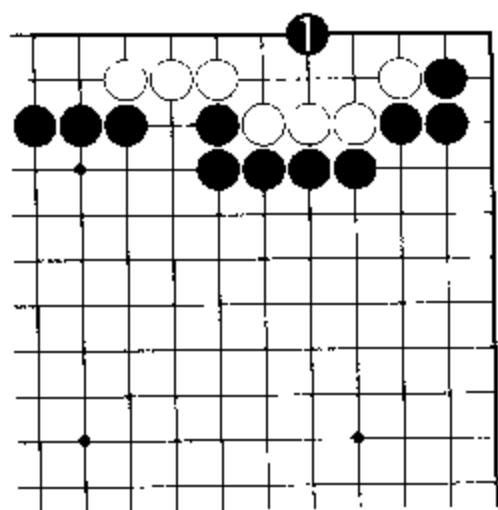
黑先。如果从外面来走棋，里面马上会成眼，无论如何要先在里面投子才行，那么投于何处呢？此黑 1 是依照格言成好形的位置。

### 图 1 参考图

对黑 1，白若 2、黑 3 自外冲绝好，这着棋不容易想到。对此白只好 4，黑 5 是着好棋，可吃白接不归。

### 图 2 变化图

对白 2 接黑 3 是好棋，以下至白 10，勉强做活。



第 138 型

## 第 138 型 似曾相识

黑先。实战中经常能走出这样棋形或相类似的棋形，

问题是此场合点入，若吃不掉白棋极损官子，所以要先计算清楚。

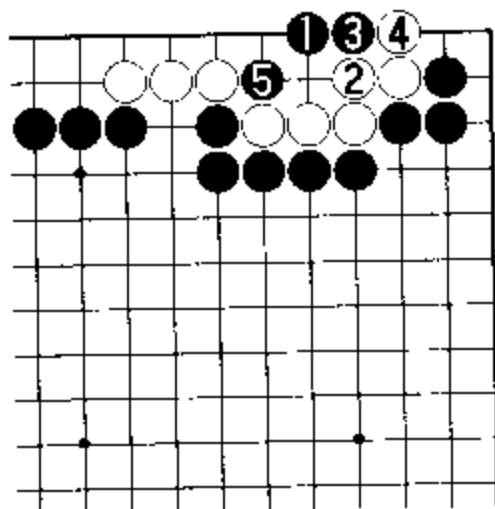


图 1

## 图 1 参考图

对黑 1 白于 2 接，黑走 3、5 手筋后，白无应手。

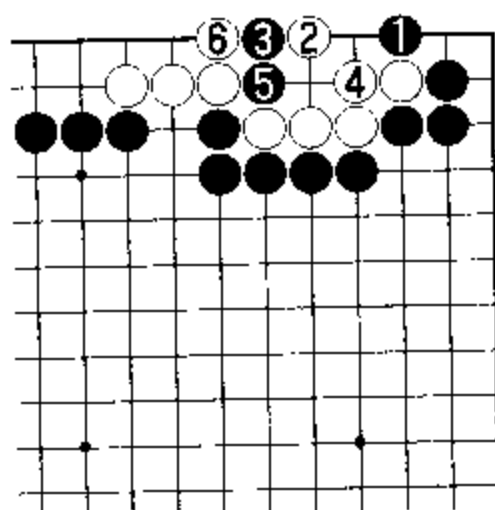
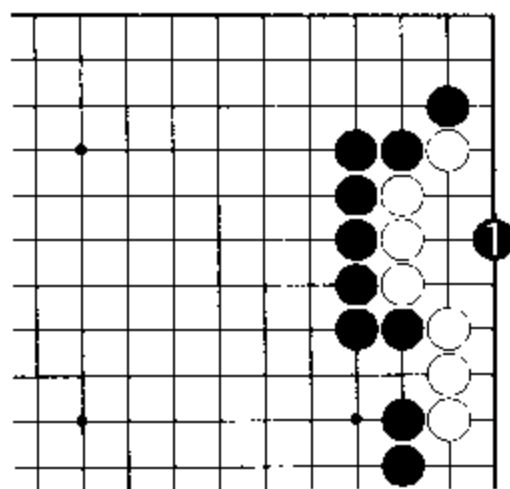
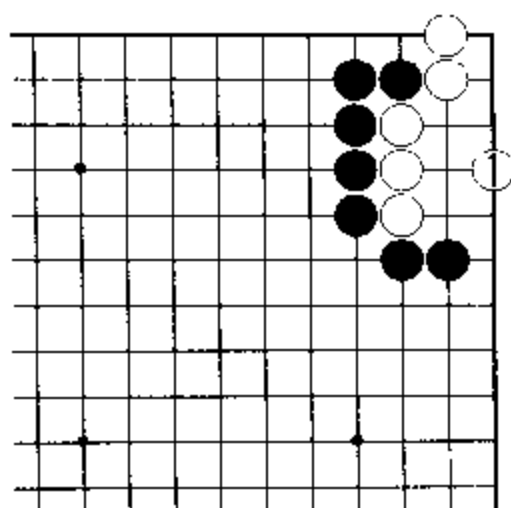


图 2

## 图 2 失败图

黑若 1 扳，对此白走 2，当黑 3 白于 4 接，黑走 5 白可 6 做活。





第 140 型

## 第 140 型 当然之急所

白先。白 1 是所谓“三子正中”的手筋，由于这手棋白成为净活之棋，走白 1 以外任何处，白都不能做活，如此说来要尽量记住对局中类似的活棋棋形。

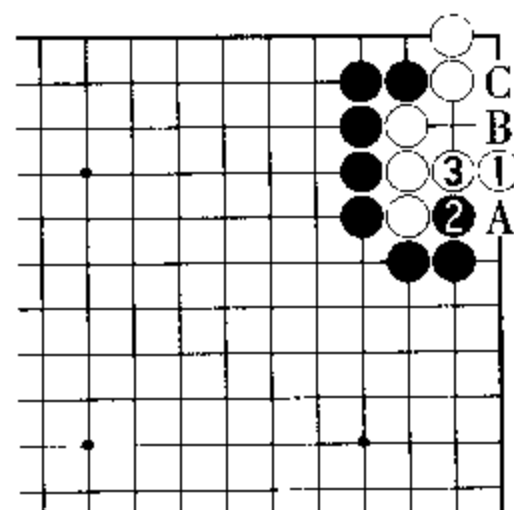


图 1

## 图 1 参考图

对白 1 黑单于 2 冲，白 3 拦即可活棋，另外对白 1，黑走 A，白只要走 3 就行了，当白 1 黑若 B、白 C 打吃还是成为活棋。

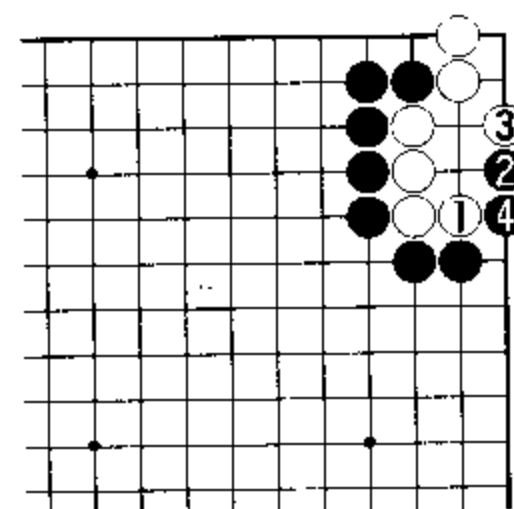
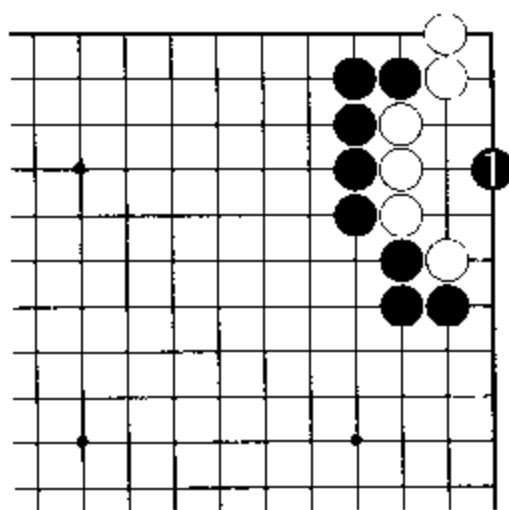


图 2

## 图 2 失败图

白 1 若扩大眼位，反被黑 2 点在“三子正中”的急所，则白棋不活。



第 141 型

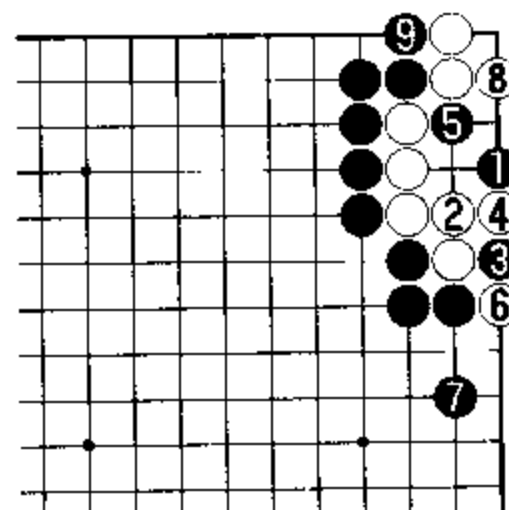


图 1

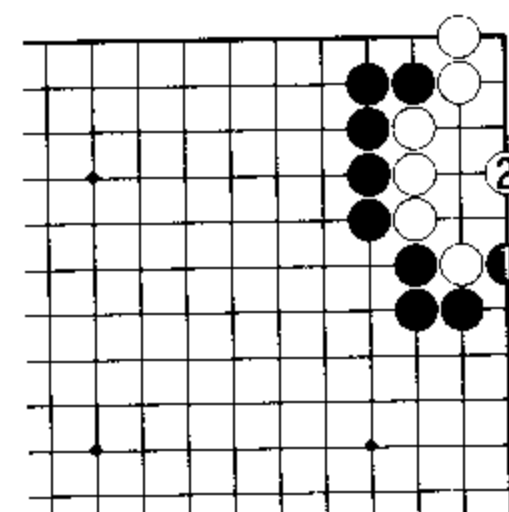


图 2

### 第 141 型 异曲同工

黑先，黑 1 手筋还是“三子正中”的急所，白被刺中要害后必死无疑，和前题一样是本书中已多次提过的基本死活问题，此类极重要的手筋一定要弄清楚。

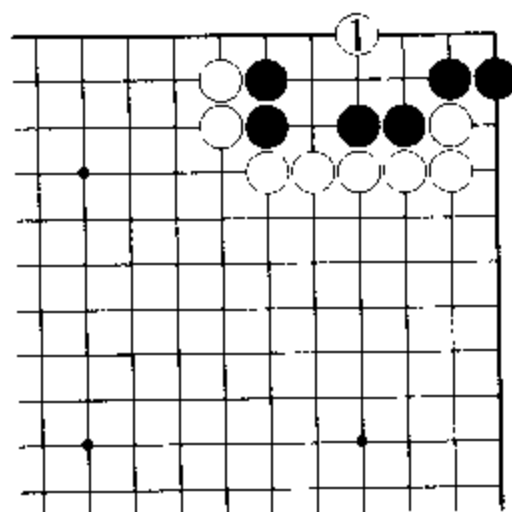
### 图 1 参考图

当黑 1 白若 2 接黑走 3，白 4 时黑 5，当白 6 提一子黑 7，对白 8 则黑 9，白两边都不能入气。白 2 时黑 3 走 4 位，结果也完全相同。

### 图 2 失败图

黑走 1 不成立，白 2 只要点在急所处便可做活。





第 142 型

## 第 142 型 类似之形

白先。黑棋似乎很坚固，好像无懈可击，实际上只要点入一手棋，则成无条件被杀的结果。

白 1 仍是类似“三子正中”的棋，此形在对局中经常出现，但要注意一下外气状况。

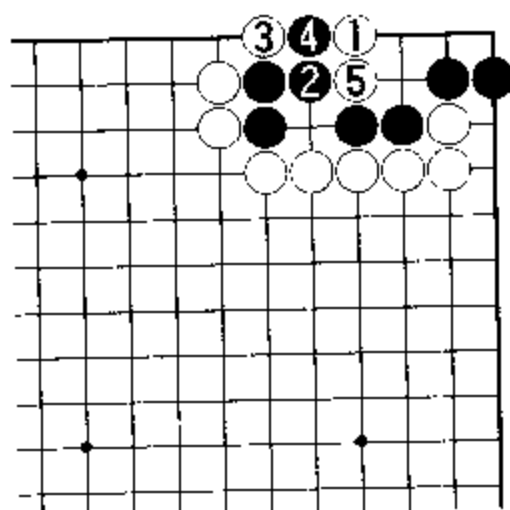


图 1

## 图 1 参考图

对白 1 黑必然应 2，接着白 3 扳，黑若 4，白 5 从里打吃，则可以吃住黑棋。

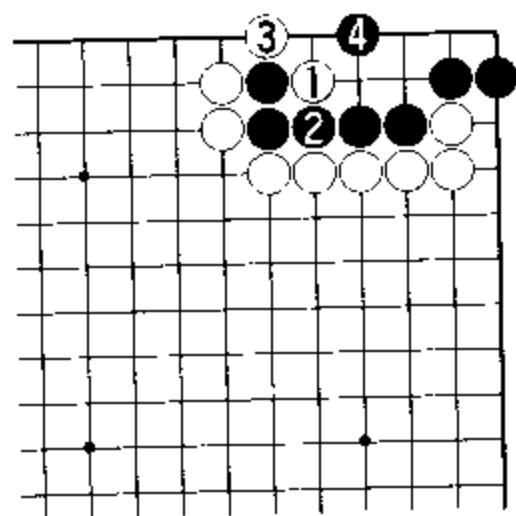
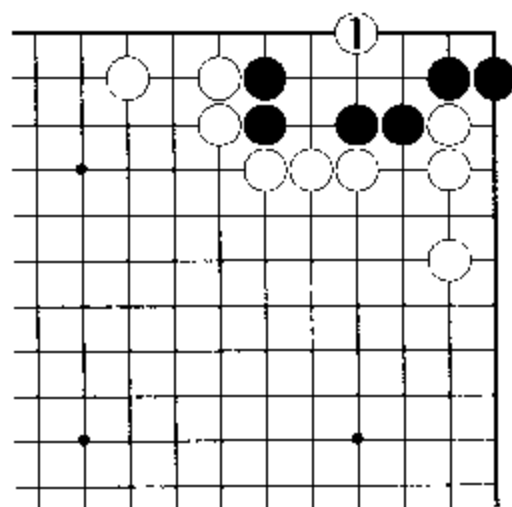


图 2

## 图 2 失败图

初学者大都会走白 1 夹，黑 2、白 3 时黑 4 走急所，则可以做活。



第 143 型

### 第 143 型 稍有差异

白先。和前图比较白只是多一口外气，其余完全一样，由于有外气，走法也会有所区别。谁都会走出“三子正中”的白 1，问题是此后该如何进行？

总之，最终要吃住黑棋。

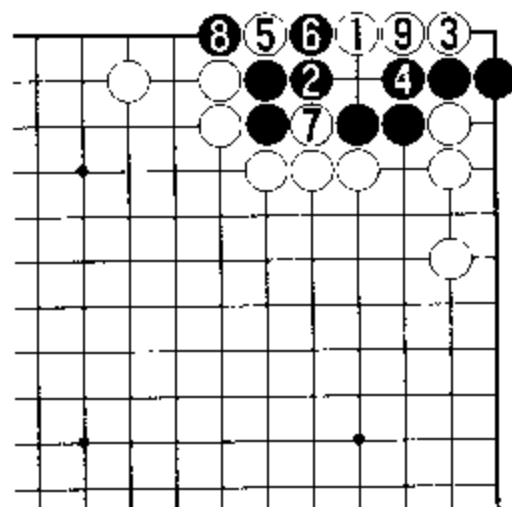


图 1

### 图 1 参考图

当白 1 黑 2 时，这时白 3 走在“二·一”位，黑当然走 4，然后白 5 扳，对黑 6 拦，白走 7、9 则结束。

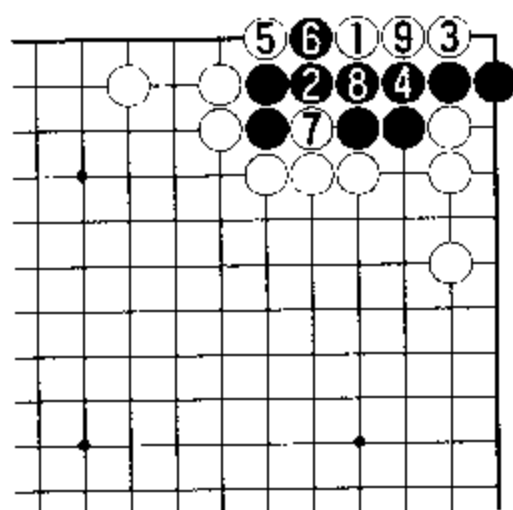
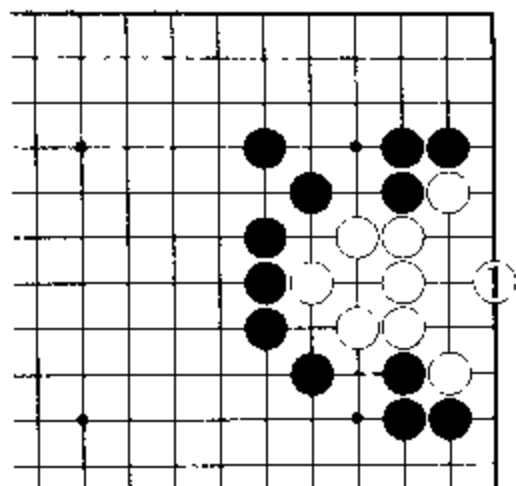


图 2

### 图 2 变化图

至白 5、黑 6 和图 1 完全一样，白 7 时黑 8 若接，白则 9，黑还是死棋。





第 145 型

### 第 145 型 同型的中央

白先。白为了做活一定走白 1，这手棋即是棋形也是最佳做活方法。因即是左右同型的中央，又是“三子正中”的好点。同样是做活要先选择先手活，后手活、后手双活的顺序。

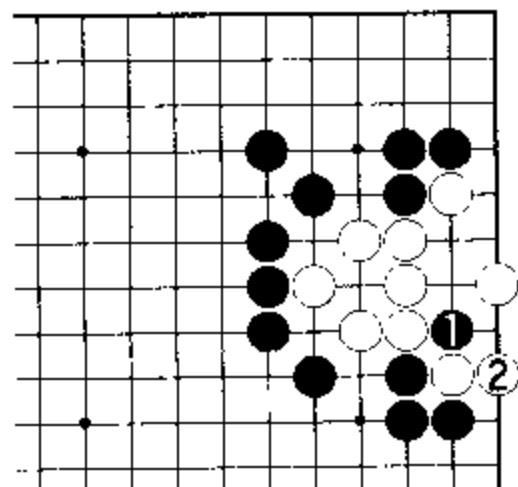


图 1

### 图 1 参考图

黑若 1 让白 2 立，黑净损两目。

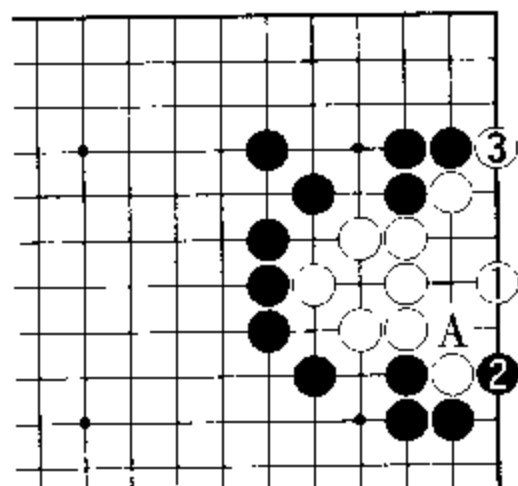
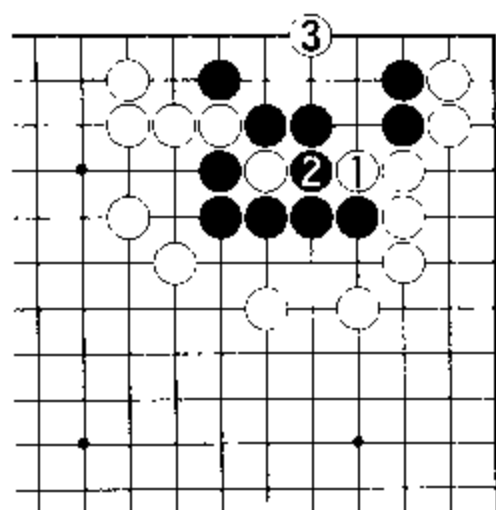


图 2

### 图 2 变化图

黑若 2，白 3 扳可先手做活，作为初学者白 3 大都会走 A，这样官子受损。



第 146 型

## 第 146 型 点入

白先。白只有打入黑空，对黑棋进行攻击，此场合白 1 单冲和黑 2 交换后，于对方该走的急所之处点入白 3。

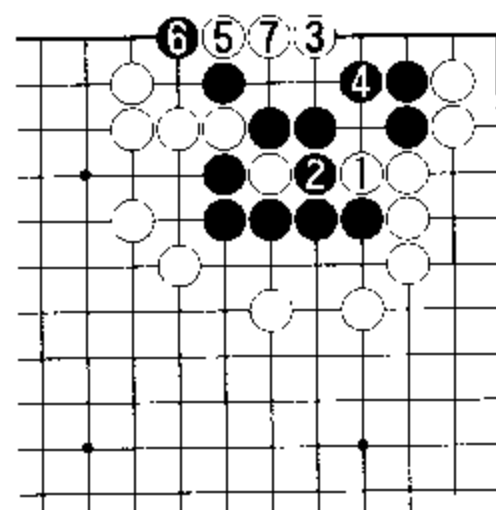


图 1

## 图 1 参考图

对白 1 黑只好 2，然后白 3 是手筋，黑 4 阻渡时，白 5、7 则黑棋不活。

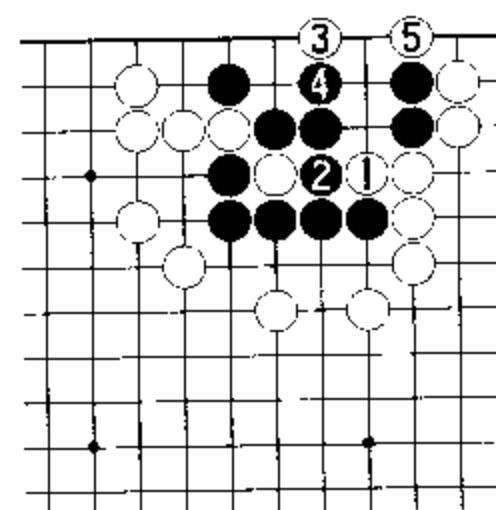
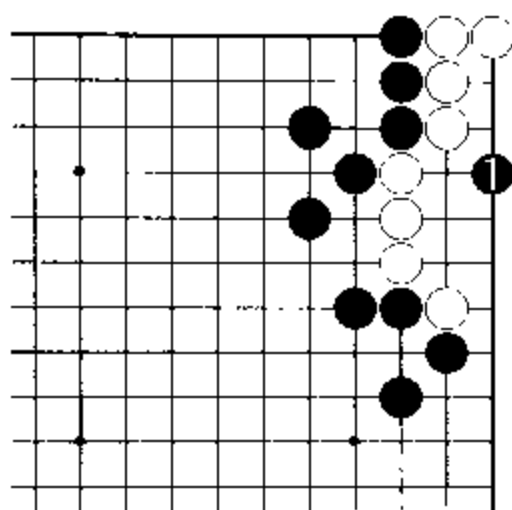


图 2

## 图 2 变化图

白 3 时黑若走 4，白 5 渡过就可吃住黑棋。由此可知，白 3 是杀黑棋的要点。





第 148 型

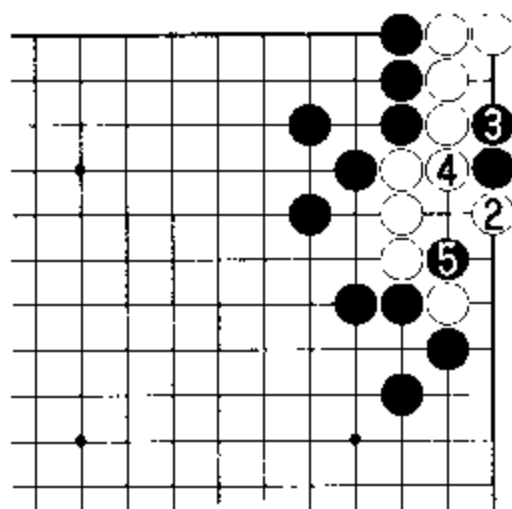


图 1

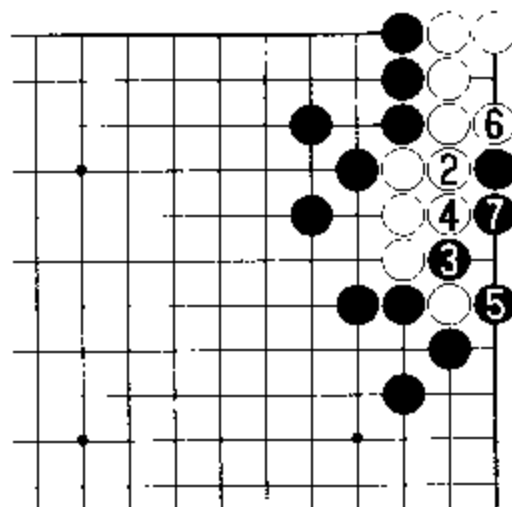


图 2

## 第 148 型 似是而非

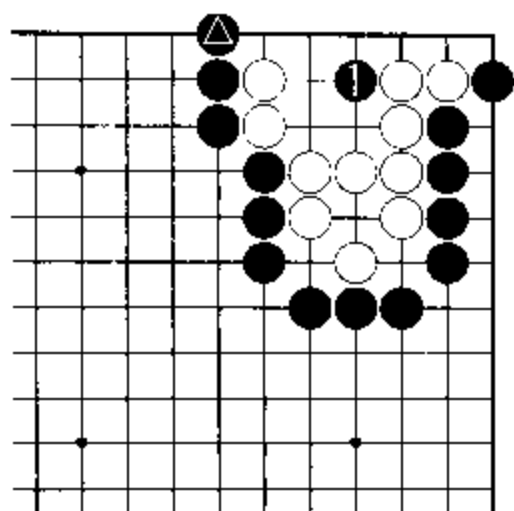
黑先。此场合的手筋是黑 1，通常该走黑 1 下面一路的“三子正中”之处，但是根据角的特点，通过仔细观察棋形就能找到正确着法。

## 图 1 参考图

对黑 1 白走 2，黑 3 是手筋，白 4 绝对会打吃角里两子，这样黑 5 吃接不归。

## 图 2 变化图

对黑 1 白若 2 接，黑则 3 打吃，白 4、黑 5 提一子，白 6 做一眼时，黑 7 送吃两子可破掉白棋眼。



第 149 型

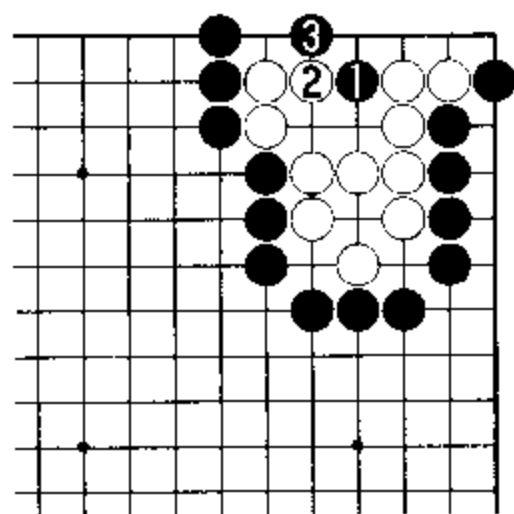
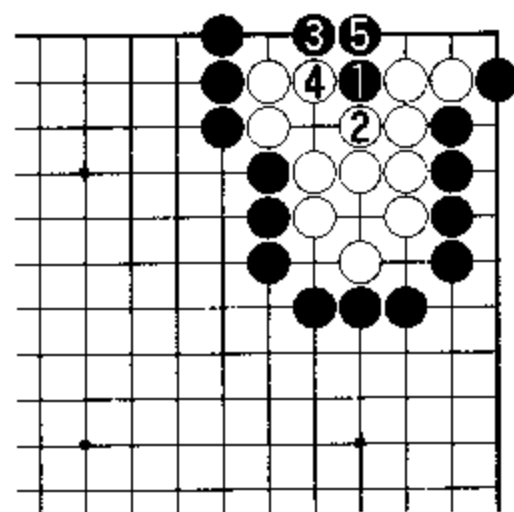
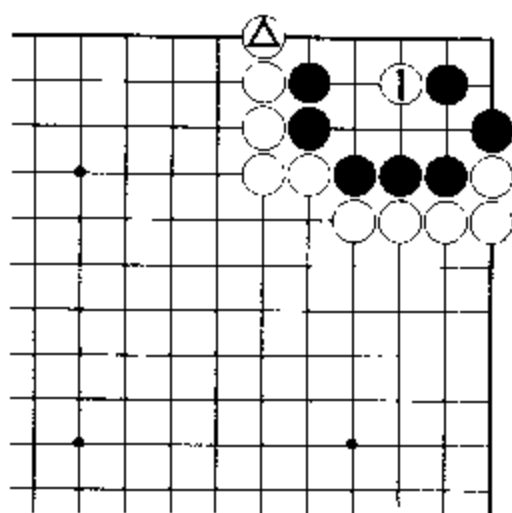


图 1







第 150 型

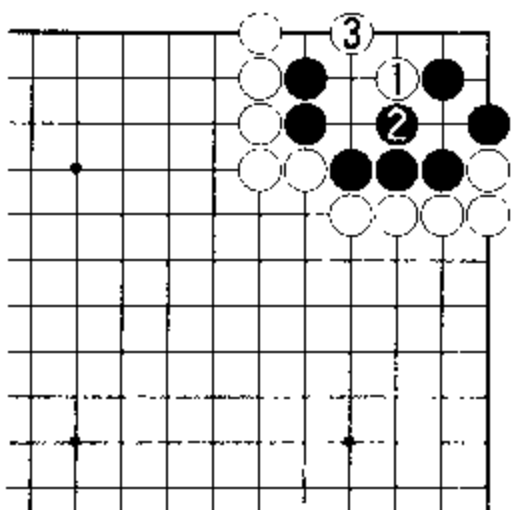
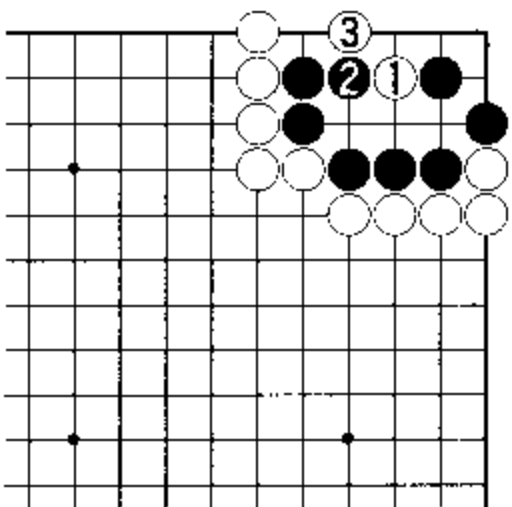
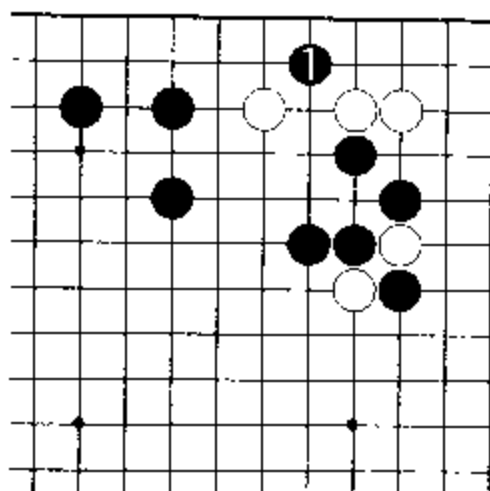


图 1





第 151 型

### 第 151 型 透点

黑先。这是让子棋对局中  
对白飞挂，黑靠退时，经常走  
出的棋形，此时黑 1 透点这着  
手筋直入白棋腹地，但是白也  
有活棋手筋，或脱先在其它大  
场行棋。

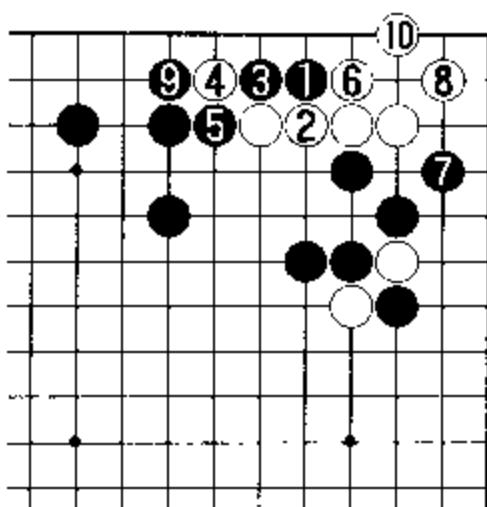


图 1

### 图 1 参考图

对黑 1 白 2 接，黑 3 时，  
白 4 是无条件活角的唯一手  
筋，黑 5、白 6 时，黑 7 小尖，  
白走 8、10 可以后手做活。

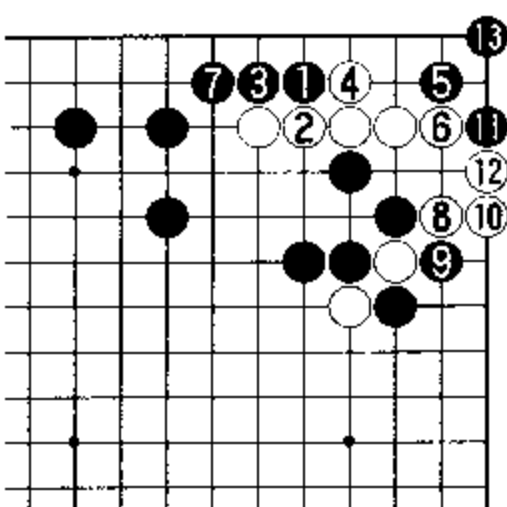
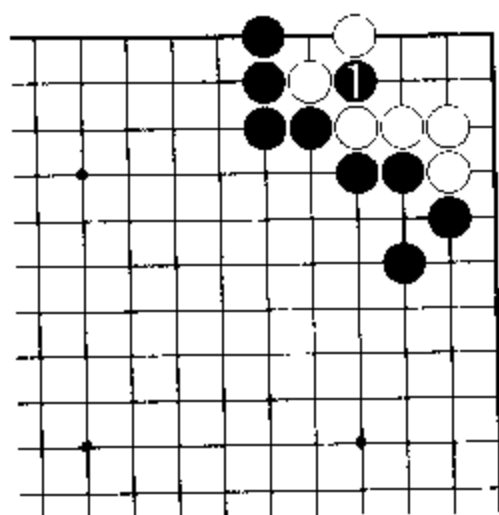


图 2

### 图 2 参考图

白若单走 4 拦，以后走至  
黑 13 则成为打劫。



第 152 型

## 第 152 型 扑

黑先。此黑 1 也是讲解过的一着棋，由于这着扑，白则没有活形，是着妙手。

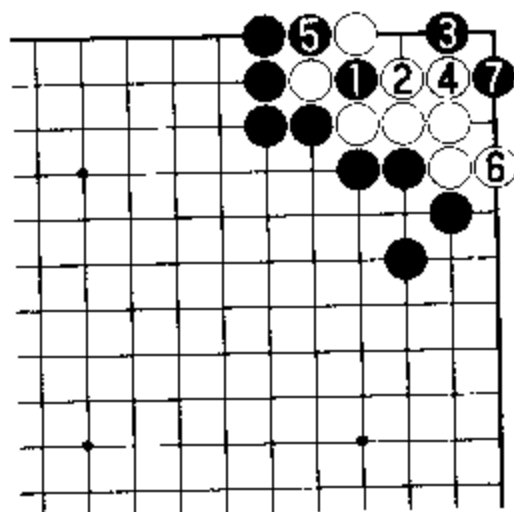


图 1

## 图 1 参考图

对黑 1 白只能提一子，然后黑 3 点在“二·一”位，对于白 4 黑可 5 破眼，白 6 扩大眼位时，黑 7 做成“盘角曲四”净杀白棋。

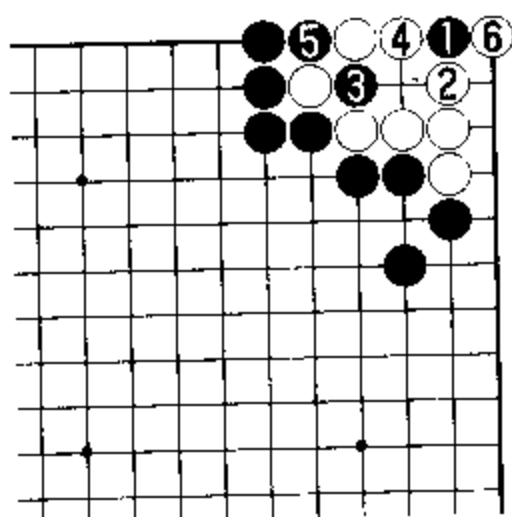
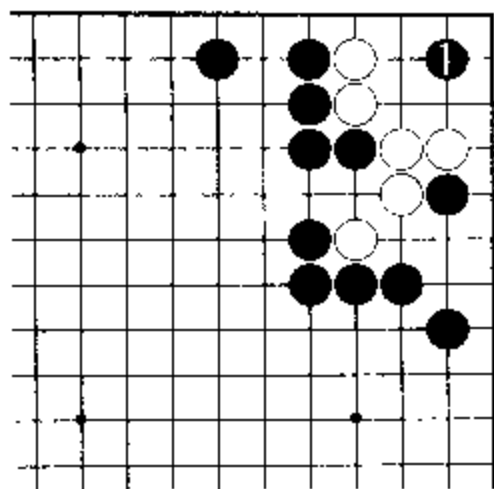


图 2

## 图 2 失败图

黑若先走 1，白走 2、黑再 3 时，白不提吃黑棋走 4 退，黑 5 即使提一子，则白可 6 做活。



第 153 型

### 第 153 型 “二·二”位筋(一)

黑先。黑 1 点入需要周密的计算，格言中所谓“二·二”、“二·二”位筋就是指此场合下点入黑 1 这手棋。

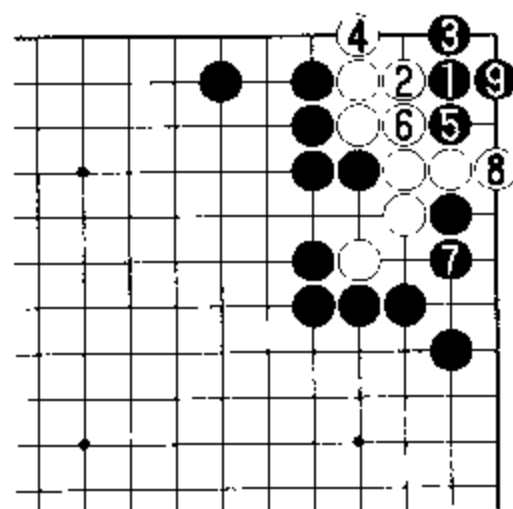


图 1

### 图 1 参考图

对黑 1 白若 2，黑 3 立至关重要，然后白 4 阻渡时，黑 5 和白 6 进行交换后，黑 7 救回一子，白 8 时黑 9，形成“刀五”死棋。

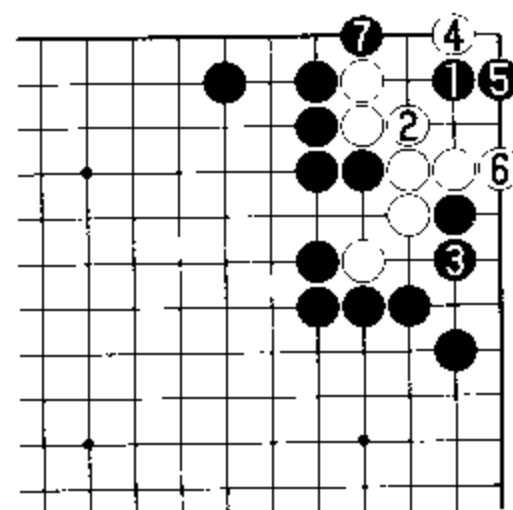
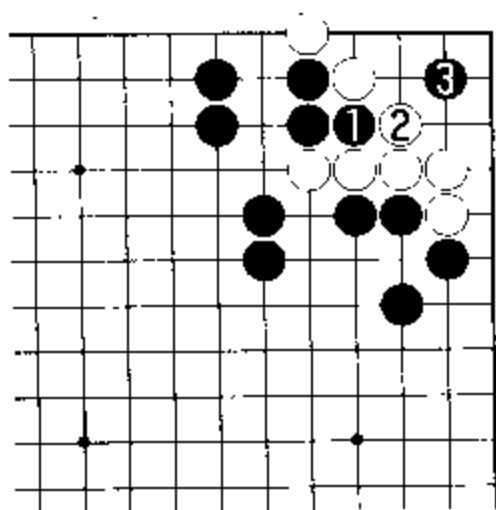


图 2

### 图 2 变化图

对白 2 接黑走 3，白 4、黑 5、白 6 时，黑 7 扳，白还是不活。



第 154 型

## 第 154 型 “二·二”位筋(二)

黑先。黑 1 冲、白 2 应时，黑 3 点“二·二”是筋，如此先缩小眼位，相当于白错走了连扳。当白 2，黑 3 是手筋，此黑 3 后，白则必死无疑。

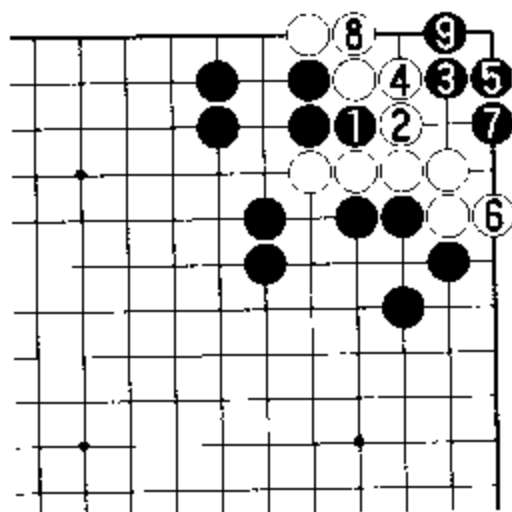


图 1

## 图 1 参考图

黑 3 点时白只得走 4，然后黑 5 是“二·二”位急所。

白 6、8 扩大眼位时，黑走 7、9 成为“刀五”的死棋。

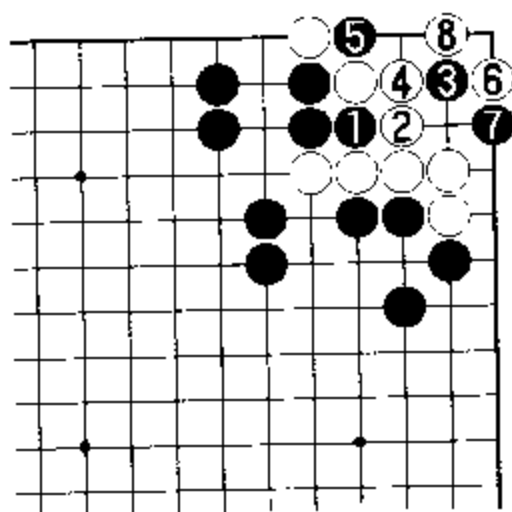
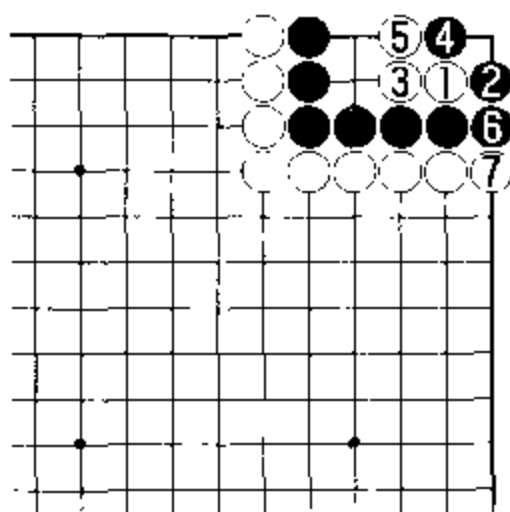


图 2

## 图 2 失败图

对白 4 黑走 5 不好，白走 6，黑绝对要走 7，白 8 则成劫。



第 155 型

### 第 155 型 万年劫

白先。白走 1，则此角成为少见的万年劫，实战中偶尔也会出现此形，已故的濂越名誉九段和高桥八段的对局就走出了万年劫，当时对此形规则中没有明确做出规定，恐怕读者偶尔也会走成此形。

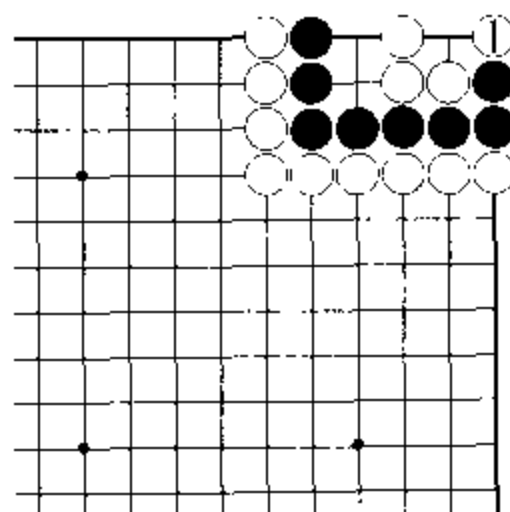


图 1

### 图 1 参考图

当白 1 提劫时，黑因为无棋可走，只好就这样终局。

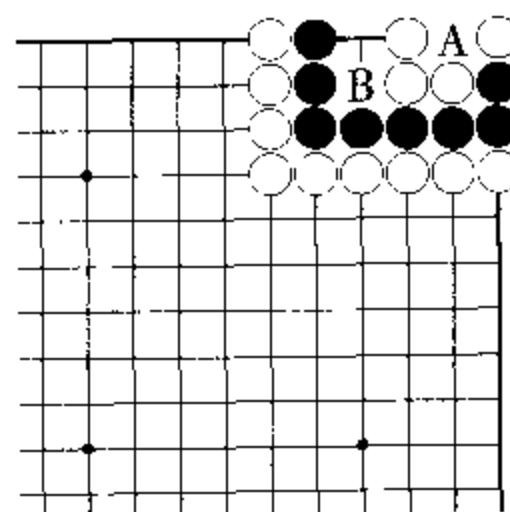
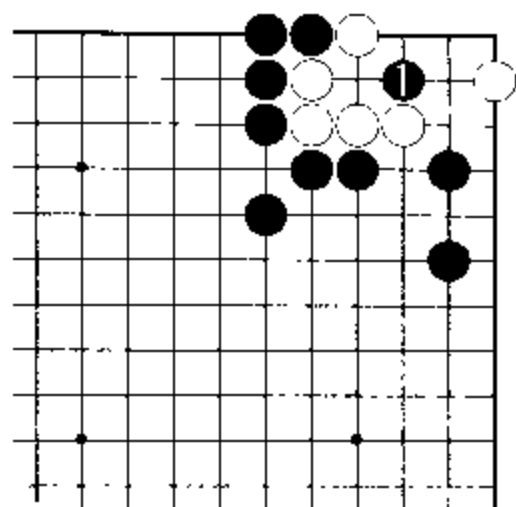


图 2

### 图 2 参考图

白若 A 接则成为双活，如果白劫材丰富，还可以在 B 打劫杀黑棋，而且这些都是白棋权力，所以只好就这样视为终局。



第 156 型

## 第 156 型 玄而又玄

黑先。此时黑应该走 1，由于这手棋，白将必死无疑。

白地立刻化为乌有而全部成为黑地，此黑 1 之处是关系到眼形的双方必争点。

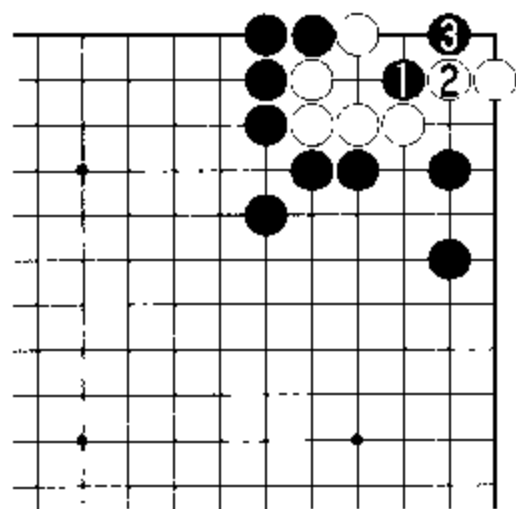


图 1

## 图 1 参考图

对黑 1 白若走 2 时，黑则 3，白棋将被吃。黑 3 是初学者不易觉察的棋，这是着引而不发的妙手。

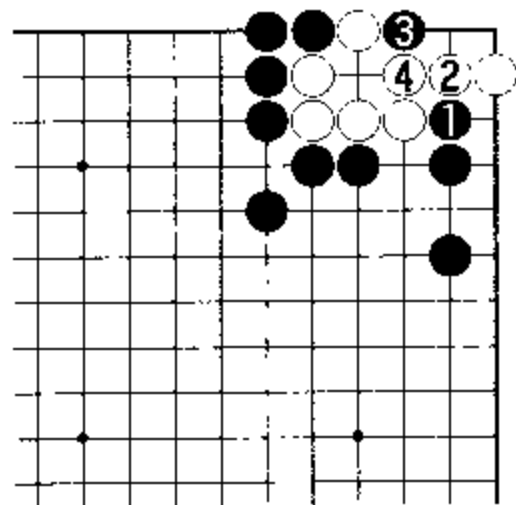
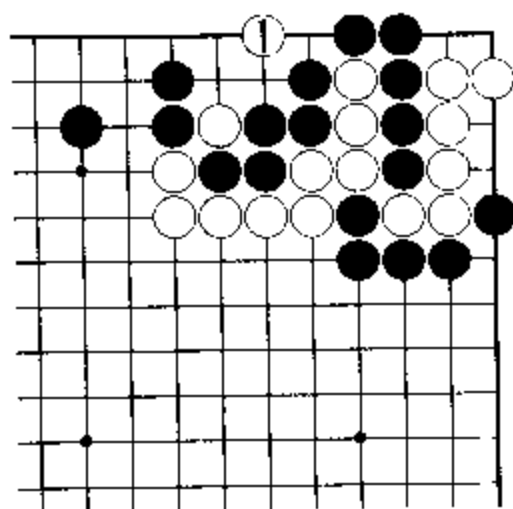


图 2

## 图 2 失败图

黑 1 单冲，白走 2，黑 3 时白 4 则成为打劫。



第 157 型

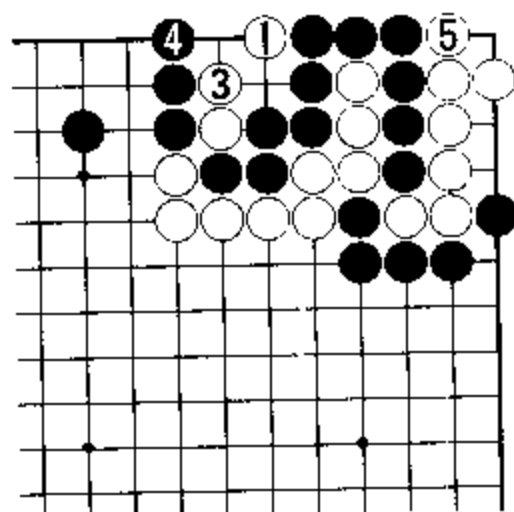


图 1

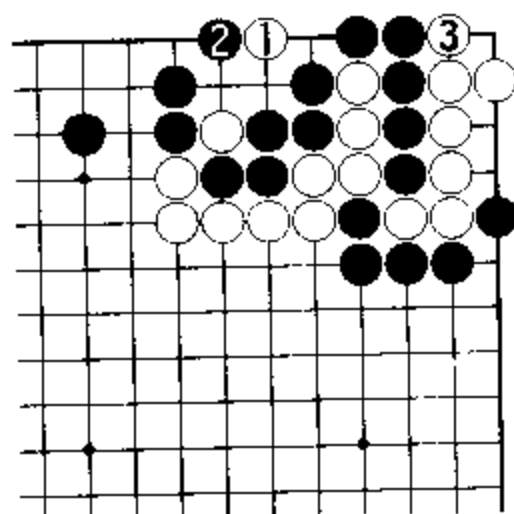


图 2

### 第 157 型 毫不犹豫

白先。走出白 1 这着手筋，黑棋如同被麻醉的病人一样，手、脚都不能动了，可见这手棋非常出色。如此说来要马上找到筋，然后进行计算。

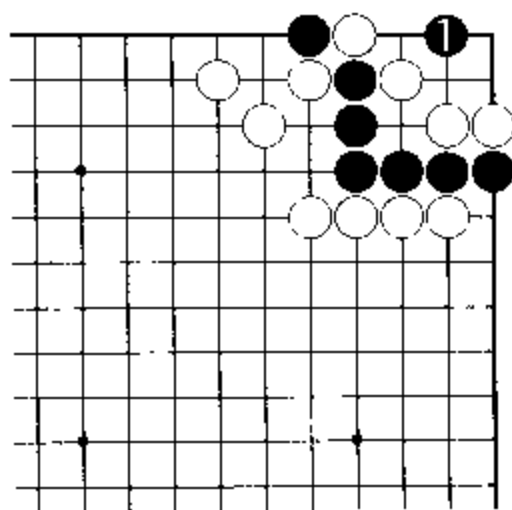
### 图 1 参考图

对白 1 黑若 2 接，这时白 3 长，对黑 4 则白走 5，黑难逃全军覆灭的结果。

### 图 2 变化图

对白 1 黑 2 若尖顶，白 3 紧气吃，则可以救活角里白棋。





第 158 型

## 第 158 型 活用

黑先。由于黑 1 点这着手筋，角里黑棋可以谋活。

此黑 1 是“二·一”位筋，若不知道这些，黑只能眼睁睁等死，要注意此场合还是要用“紧气”的方法。

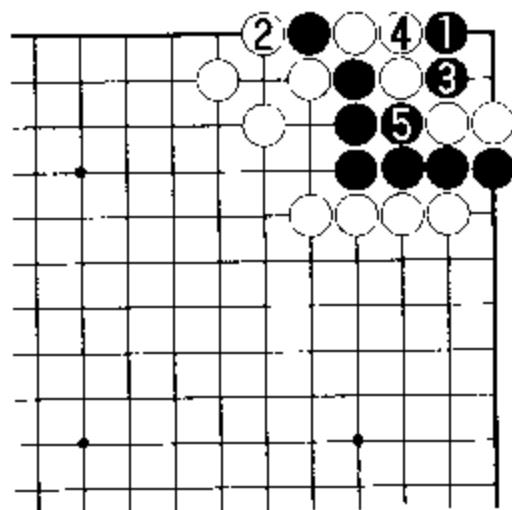


图 1

## 图 1 参考图

黑 1 时，白 2 若提吃一子，黑则走 3，白 4 若接黑走 5，则可做活。

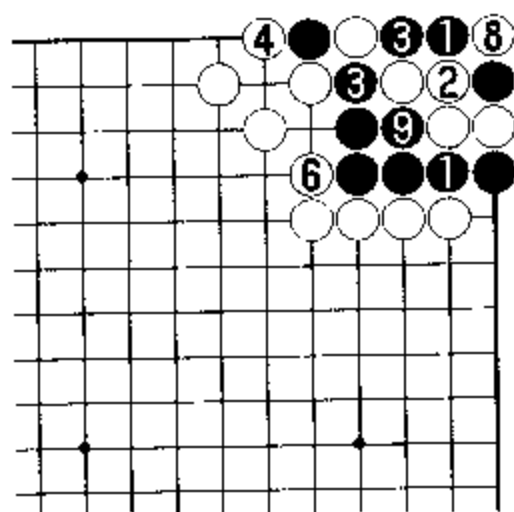


图 2 (黑 5 接)

## 图 2 参考图

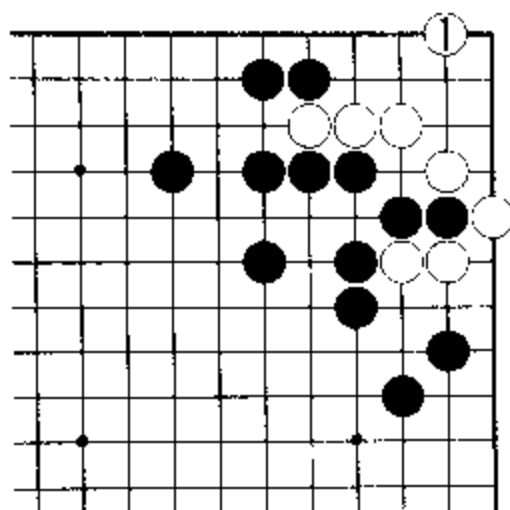
对黑 1 白若 2，黑 3 则提一白子，对白 4 黑则 5 接，白 6 紧外气时，黑 7 送吃一子，对白 8 黑则 9 吃“胀死牛”。

# 第 ⑥ 章

## “二·一”手筋







第 159 型

### 第 159 型 “二·一”及 “一·二”位

白先。白 1 手筋是所谓“二·一”或“一·二”位筋，成为角部死活的必争要点，初学者大都于白 1 下面一路“二·二”位处做眼，这样黑可小飞灭眼，白棋失败。

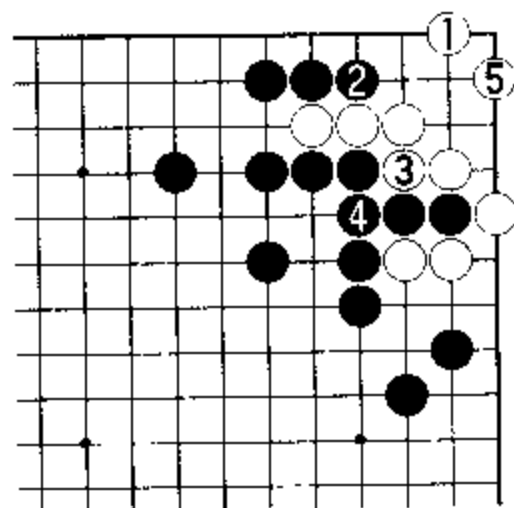


图 1

### 图 1 参考图

对白 1 黑走 2 长，白先 3 打吃，黑接上两子时，白 5 还是走“二·一”位，则成为净活。

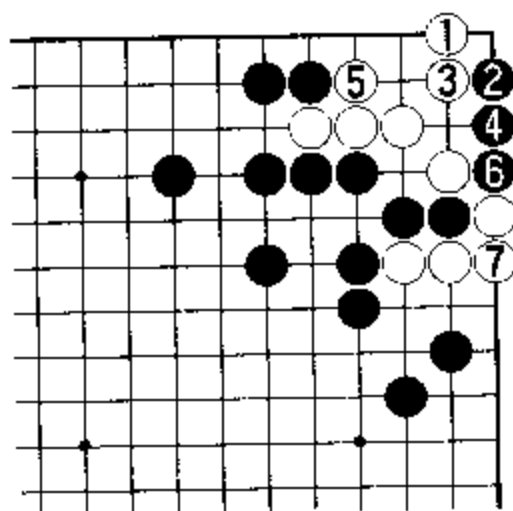
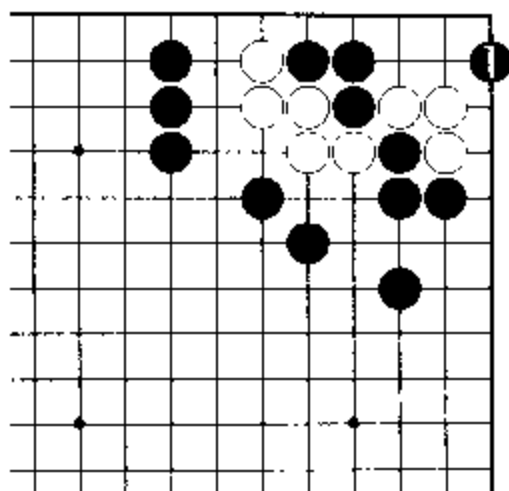


图 2

### 图 2 参考图

此图黑 2 若点“二·一”位，白走 3 至 7 则不难做活。双方均争得了“二·一”位，但白争得“二·一”位手筋。



第 160 型

第 160 型 点“二·一”位  
黑先。即使知道此角有  
棋，但也不知该走何处，唯有  
黑 1 的“二·一”位妙手是正  
解。但这手棋确实很难想到。

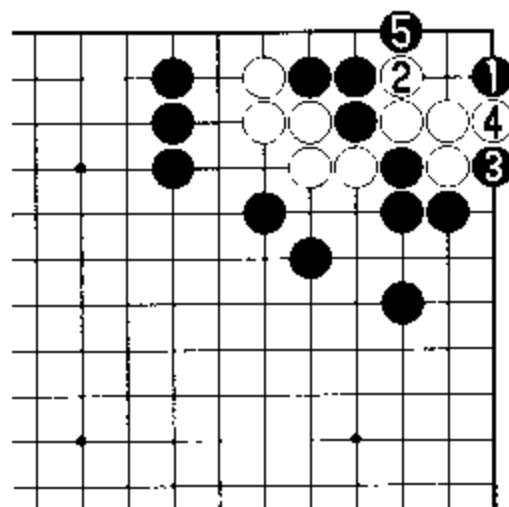


图 1

图 1 参考图

对黑 1 白若 2，则黑 3 扳，  
白 4 时被黑棋走 5，里面白五  
个子将被吃掉。

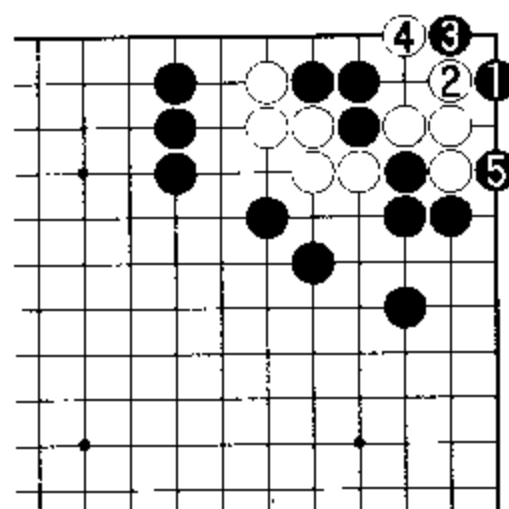
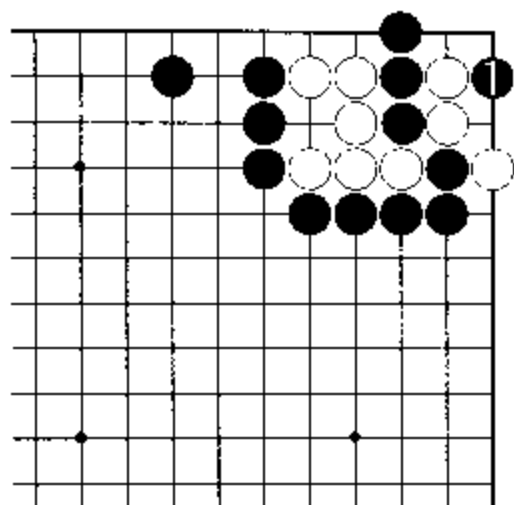


图 2

图 2 变化图

对黑 1 白若 2 拦，黑 3 还  
是于“二·一”位扳，白 4 时  
黑走 5，则成为打劫。



第 161 型

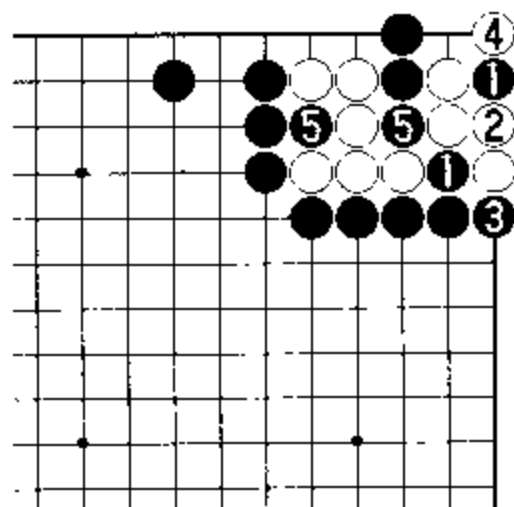


图 1

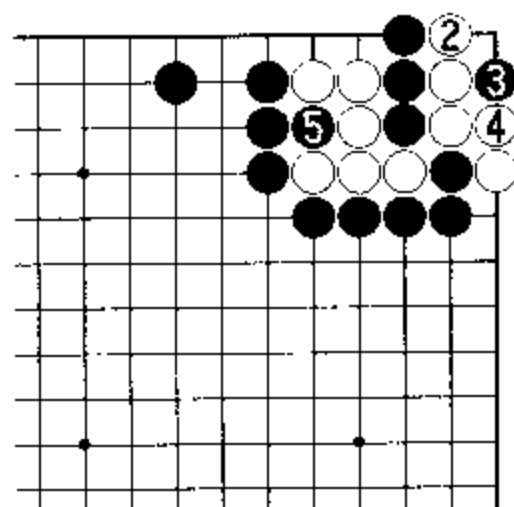


图 2

### 第 161 型 “二·一” 位夹

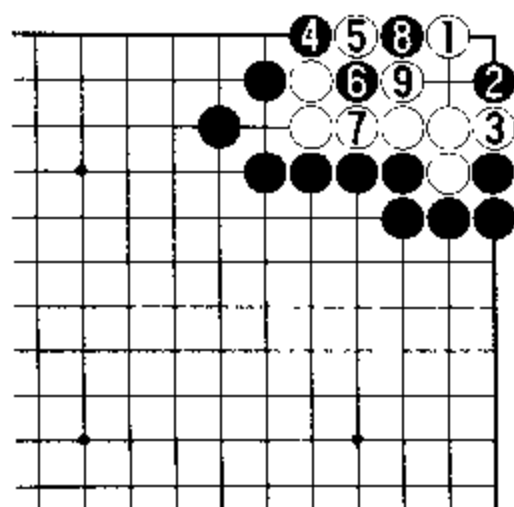
黑先。真能吃住白棋吗？若稍做思考，很快知道这是个简单的问题，若直接动里面黑棋，则可以做活，如此说来要在角里动动脑筋才行，黑 1 就是这样一手漂亮的手筋。

### 图 1 参考图

黑 1 是“二·一”位筋，先找出第一着，以后就好办了，对此白绝对 2，这样黑 3 拦，让白 4 提，最后黑在外面走 5，白则两面不能入气。

### 图 2 失败图

黑若先走 1，白则 2，这时即使黑再走 3，白则 4，由于次序不一样，白成为活棋。



第 162 型

## 第 162 型 按照格言

白先。由于有各种各样走法，很难决定第一着究竟该走何处，这是实战中会出现的一种棋形。白 1 为“二·一”位筋，在此是着手筋，黑当然 2，白 3 也不得已，以下黑 8 时白 9，则可做活。

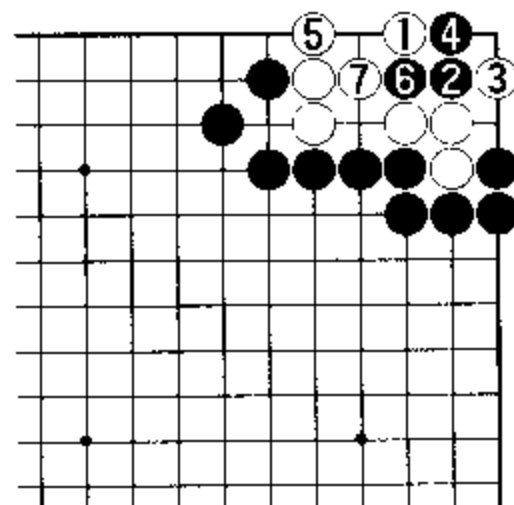


图 1

## 图 1 失败图

白 1 似乎是形，黑 2、白 3 时，黑 4 立，对白 5 黑则 6，白只好 7 打劫。

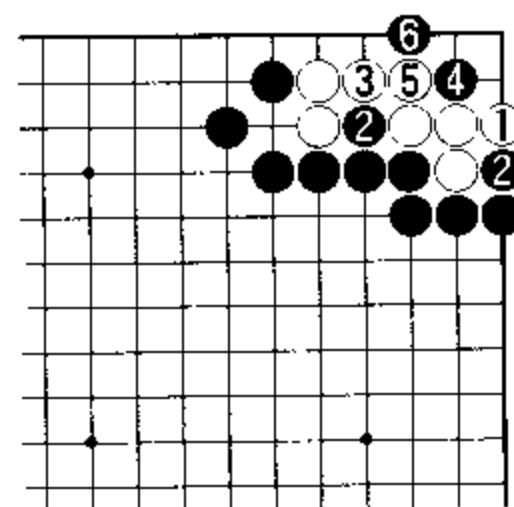
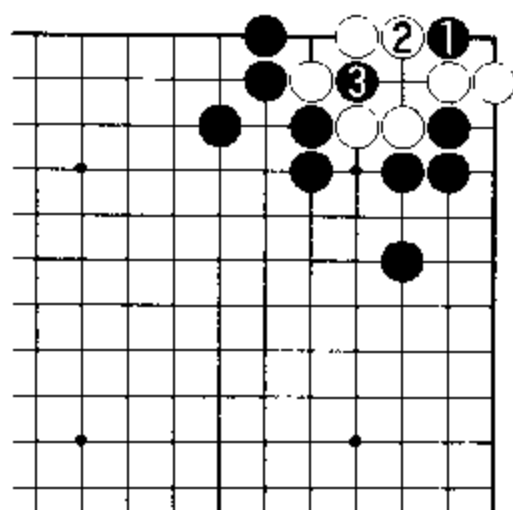


图 2

## 图 2 失败图

白若 1 拦，黑 2 冲，白 3 时，黑走 4、6，成死形，白棋不活，可见“二·一”位筋才是正解。



第 163 型

### 第 163 型 常用的“二·一”位筋

黑先。第一着黑 1 有筋的感觉。对此“二·一”筋，白棋无应手。白若 2，黑 3 灭眼，总之在角部应先考虑扳、“二·一”位点入之类的棋。

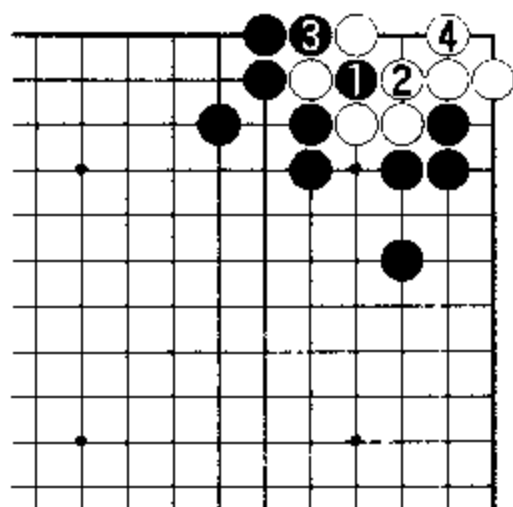


图 1

### 图 1 失败图

黑若先 1 扑，被白 2 提，黑走 3 时，白则 4 成为打劫。

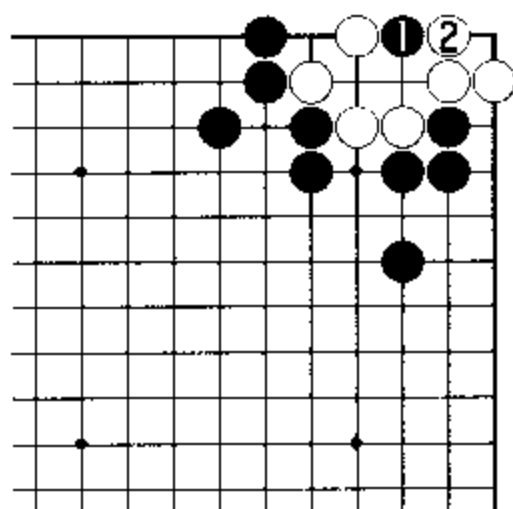
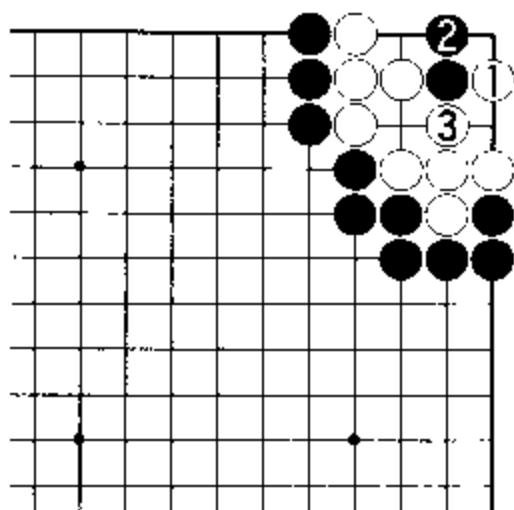


图 2

### 图 2 失败图

黑 1 看上去是筋，但是白可走 2，这样比图 1 还坏，白成净活。





第 164 型

**第 164 型 “二·一” 位夹**  
白先。走成打劫，白棋失败，要走成净活，即使双活都行，因为不难想出黑的要点在哪里，所以白该走何处就较简单了。白走 1 手筋，黑 2 时白 3 则成双活，白 1 走“二·一”位是急所。

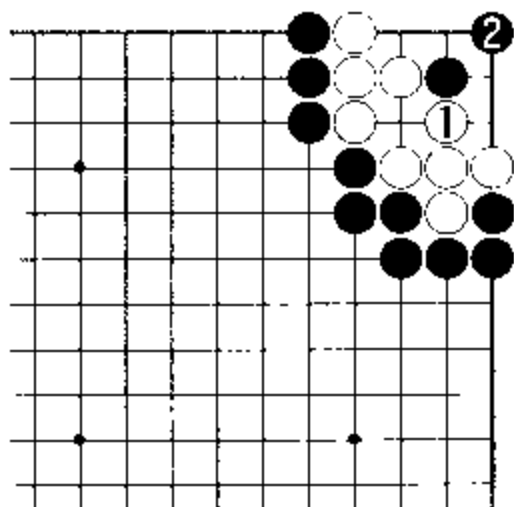


图 1

图 1 失败图

白 1 似乎也能走成双活，但在角部不行，因为黑有 2 的棋，这样难免要打劫。

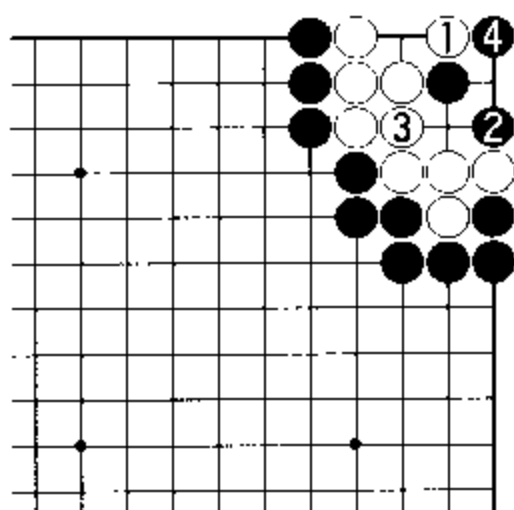
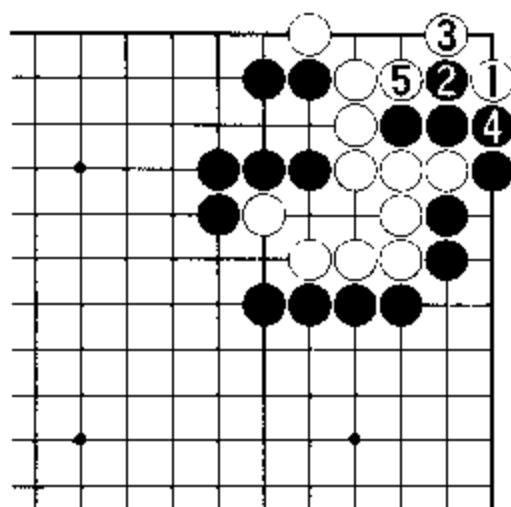


图 2

图 2 失败图

白若 1，黑则 2，当白 3 接时，黑 4 送吃，这样也成劫，白棋失败，这虽说也是“二·一”位，但方向有误。



第 165 型

### 第 165 型 一线生机

白先。对白棋来说下边有半只眼，就是说一定要在角里走出手段，只有这样思考才能找到正解。白 1 为手筋，对黑 2 白 3 至关重要，对黑 4 接白走 5，则角里成为打劫。白 1 正处于“二·一”位。

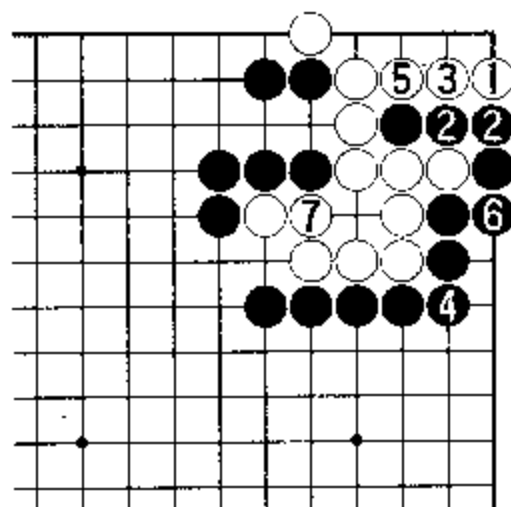


图 1

### 图 1 变化图

对白 1 黑 2 若接，白则 3，黑为防被吃接不归走 4、6，此时，白 7 成为净活。

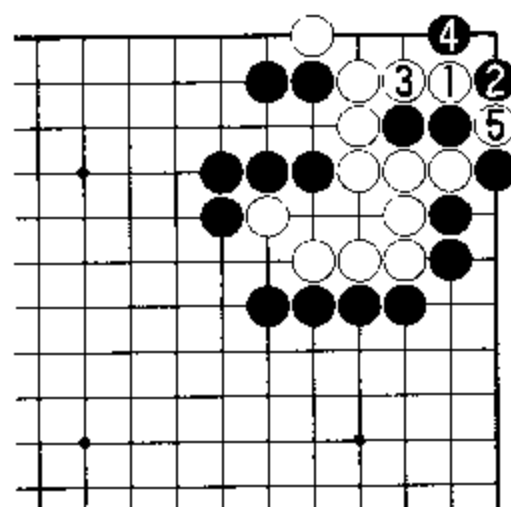
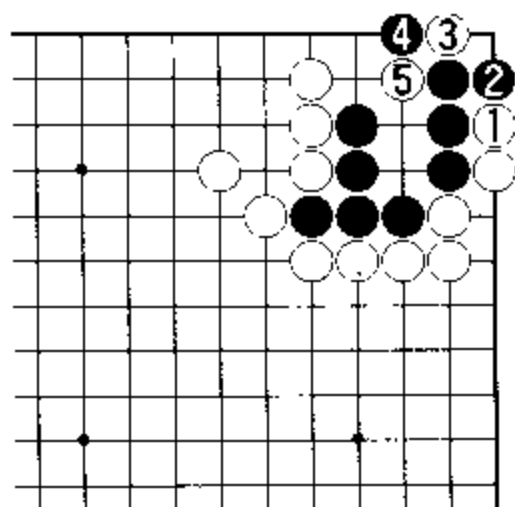


图 2 (黑 6 反提)

### 图 2 失败图

白若 1，黑 2 扳，白 3 时黑 4，对白 5 提黑 6 反提，不能吃接不归，则无法做活。



第 166 型

## 第 166 型 平凡的妙手

白先，白走 1，这平凡的一着是此际手筋。黑当然 2，这样白 3，对黑 4 白走 5，则黑棋不活。

黑 4 若走 5 白则 4，还是做不成眼，显然白 3 恰好处于“二·一”位筋。

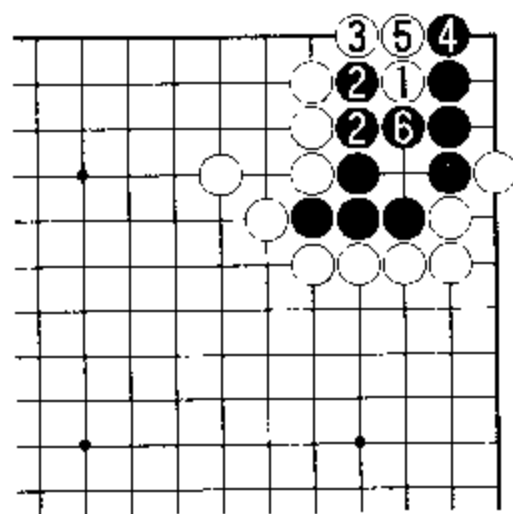


图 1

## 图 1 失败图

白很想走 1 跳，但黑 2 冲，白 3 渡过时，黑 4 是好棋，白 5 时黑则 6 做活。

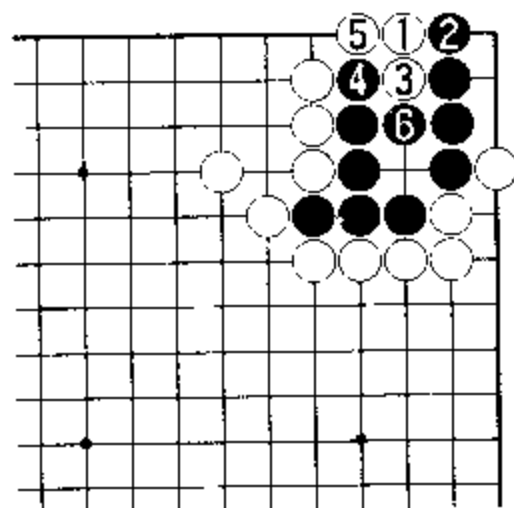
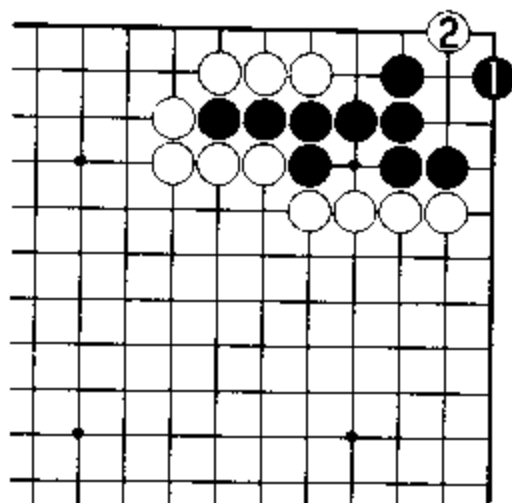


图 2

## 图 2 失败图

白也很想走 1 飞，但黑 2 立重要，白 3 时黑 4、白 5、走成黑 6，结果和图 1 完全一样，只是次序不同而已。



第 167 型

### 第 167 型 “二·一”位急所

黑先。要想做活黑棋，若明白一些手筋，第一着会走黑 1 或白 2 位。但是究竟该选哪个好呢？此场合下是黑 1 的“二·一”位筋，对此白只得走 2，以下见图 2。

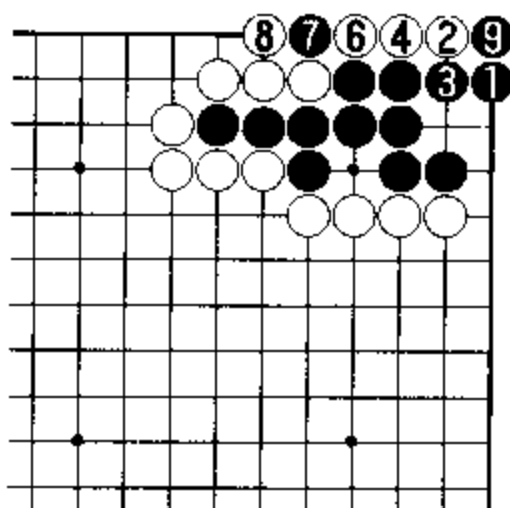


图 1

### 图 1 参考图

当白 2 黑则 3，对白 4 黑只能 5，当白走 6 时，黑 7 扑，以下走至黑 9 成为吃接不归。

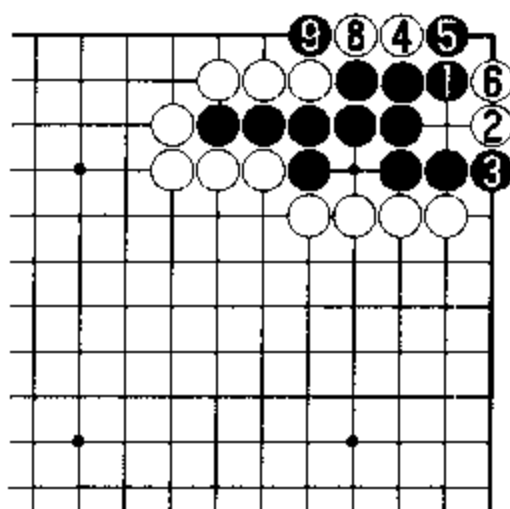
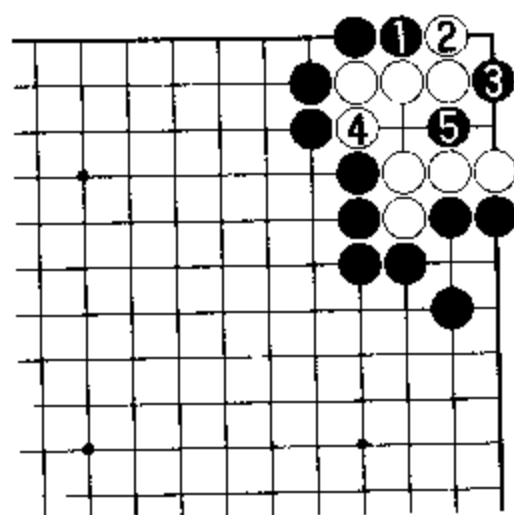


图 2 (白 10 于 8 位)

### 图 2 失败图

黑若走 1，白点 2，黑 3、白 4 至黑 9 提时，白 10 走 8 位，则黑棋不活。



第 168 型

## 第 168 型 缺陷

黑先。先冲击白棋弱点，自边上缩小眼位成“弯三”死棋。即黑 1 冲，白 2 时，黑 3 点在“二·一”位，对白 4 黑 5 则白棋不活。

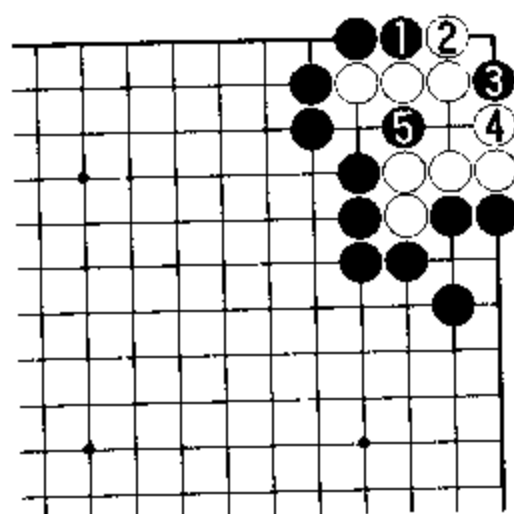


图 1

## 图 1 变化图

黑 3 点“二·一”位急所时，白若 4，黑走 5，则白棋还是不活。

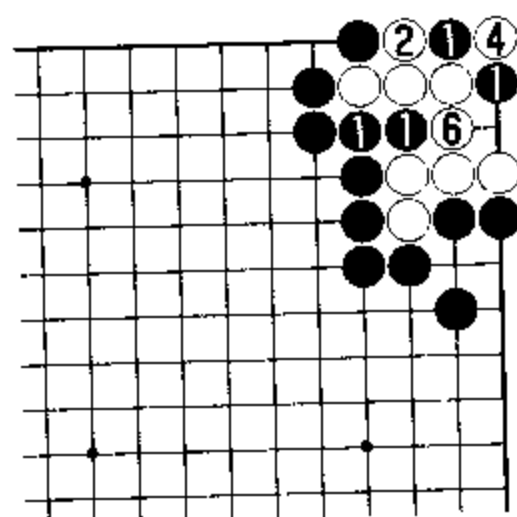
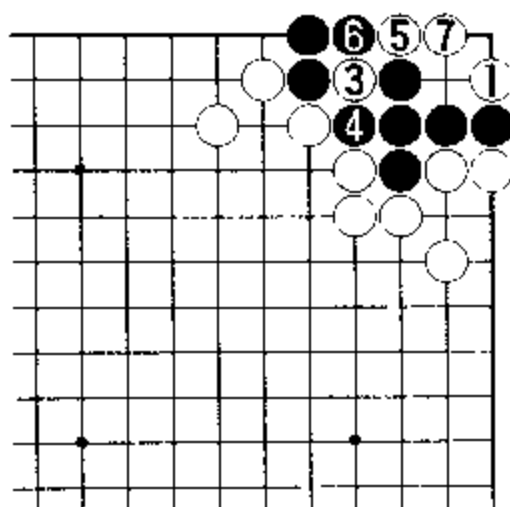


图 2

## 图 2 失败图

黑若直接走 1 虽说也是筋，但让白走 2，黑 3 时，白 4 送吃，黑 5、白 6，最后黑走 7，则此角成劫。



第 169 型

### 第 169 型 筋的方向

白先。一看便知黑棋有严重缺陷，但普通着法吃不掉黑棋。白 1 跳入是唯一紧气手筋，黑 2 时白 3 挖是妙手，以下白 5、7 退，成“有眼杀无眼”，黑怎么走都不行。

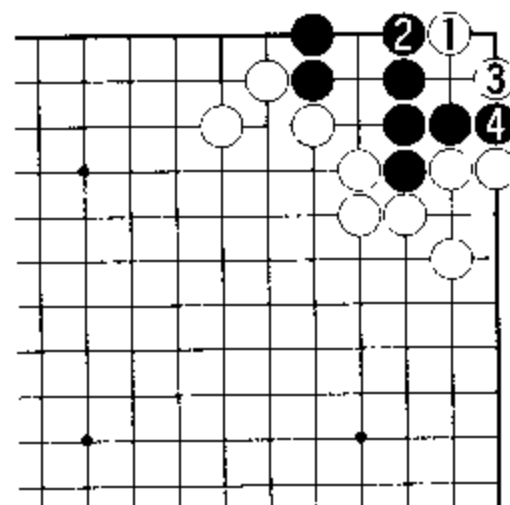


图 1

### 图 1 失败图

白走 1 即使同样是“二·一”位筋，被黑 2 拦，白 3 黑则 4，这样可以紧气吃“胀牯牛”或不紧气走成双活。

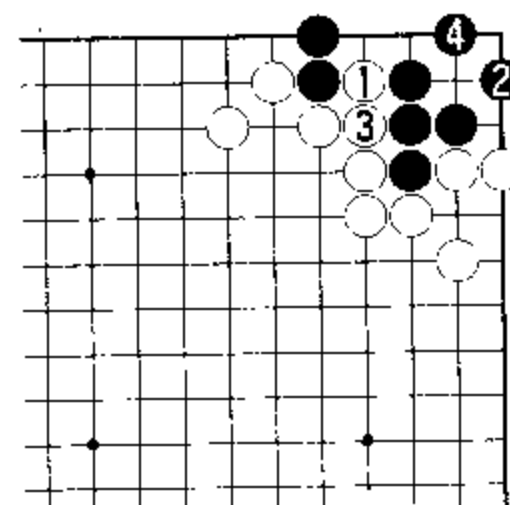
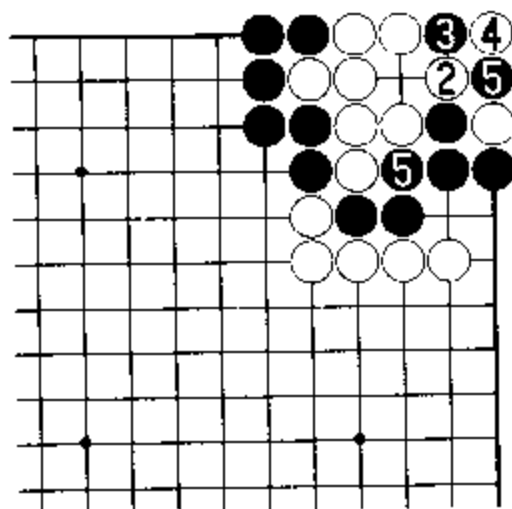


图 2

### 图 2 失败图

对白 1 黑可 2，白 3 时，黑则 4 做活。



第 170 型

## 第 170 型 角的特殊性

黑先。实战中黑要理出一些头绪才能活棋，为此黑先 1 冲，白 2 拦时，黑 3 扑，白 4 提，因此生出黑 5 打劫，此劫确实对白棋不利。

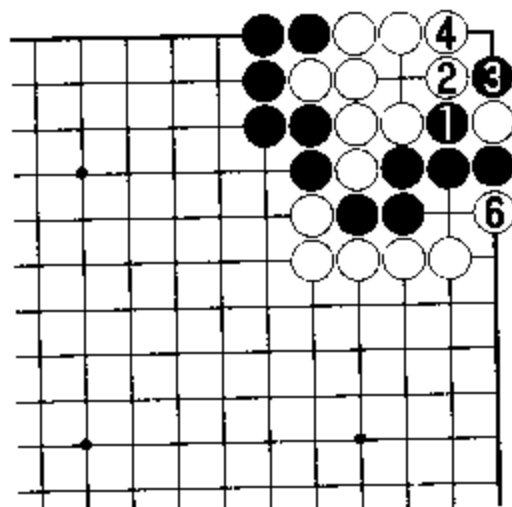


图 1 (黑 5 于 3 下边)

## 图 1 失败图

白 2 时黑若 3 提，以下白走 4 至 6，黑不能入气，最终失败，当然黑若有眼则另当别论，另外 4 是“二·一”位筋，此手段很有趣。

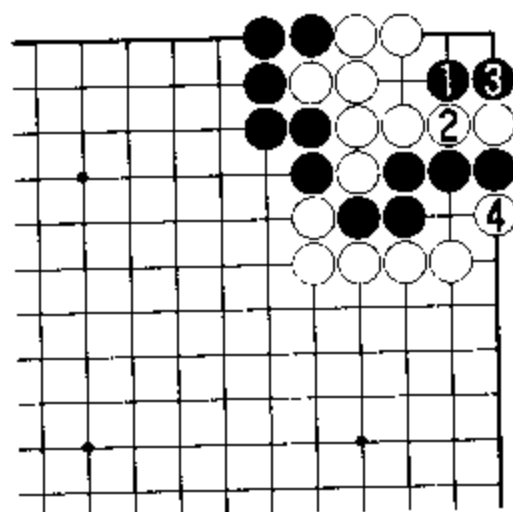
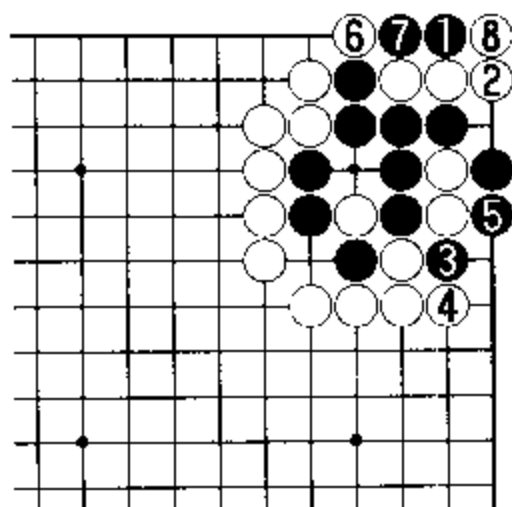


图 2

## 图 2 失败图

黑无足够长的外气时，这样走不行，在实战中经常会遇到和此相类似的棋形。



第 171 型 (黑 9 于 7 位)

### 第 171 型 一石二鸟

黑先。若吃住下面两白子，白可在上边渡过，上边阻渡和吃住下面只能走到一边，这样则黑棋不活。黑 1 是着兼顾两方的手段，以下白 8 时，黑 9 扑，吃白棋接不归。

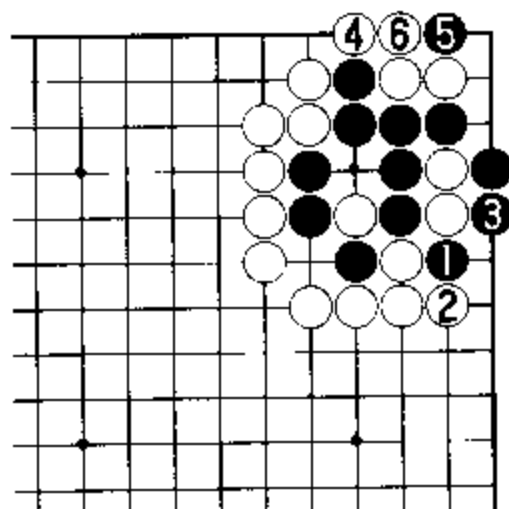


图 1

### 图 1 失败图

黑走 1、白 2 打吃，黑 3 提时，白 4 渡过，黑 5 点在筋处，但为时已晚，白 6 接上就可以了，这也证明次序不能迟误。

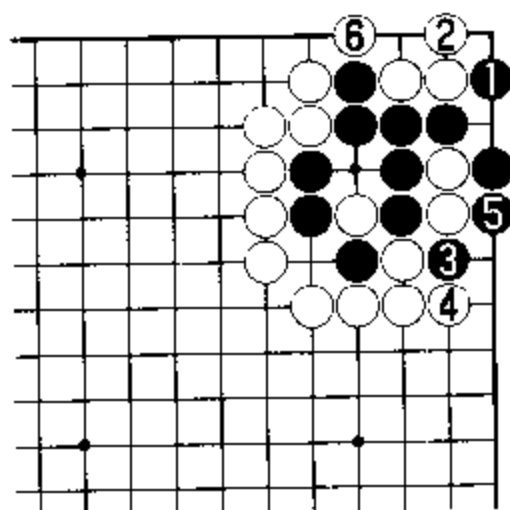
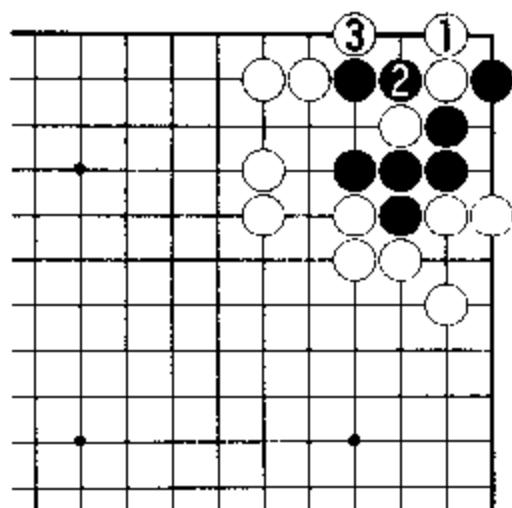


图 2

### 图 2 失败图

黑若先走 1，白 2 是好棋，这是双方的急所，以下走至白 6，黑这时会后悔 1 扳的俗手。





第 172 型

## 第 172 型 “二·一” 位立

白先。好像难度很大，白 1 只好在“二·一”位急所处立，黑若 2、白 3 渡过，黑则成为死棋。

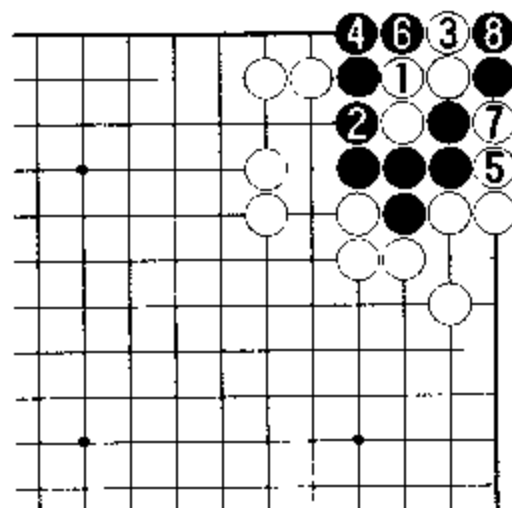


图 1

## 图 1 失败图

白若走 1、黑 2，白 3 立时黑 4，以下白 7 打吃，黑 8 则提白四子，这样黑是活棋，但还要提防好此后白的反击才行。此后参见下图。

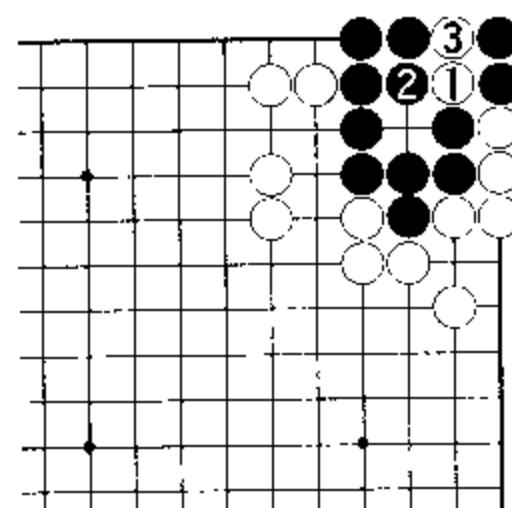


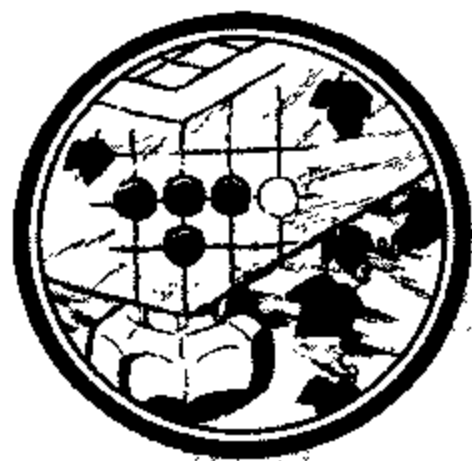
图 2 (黑 4 于 1 右边)

## 图 2 继续图

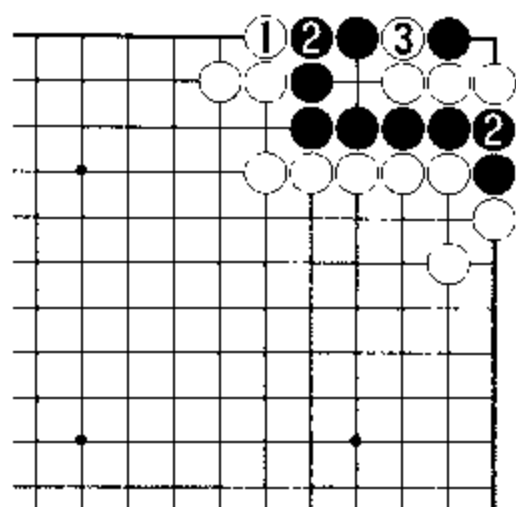
前图黑 8 提四子后，白 1 来打吃黑两子时，黑 2 反打吃，白 3 时，黑 4 走在白 1 右边一路倒扑白两子，则可以做活。

# 第 7 章

## 其他手筋







第 173 型

### 第 173 型 没有手筋的手筋（立）

白先。要净杀黑棋，可以看出怎么紧气都是双活，其实这里有棋，白 1 立是不易觉察的妙手，所谓“无筋之筋”，对此黑一定走 2，这样白 3，黑则不能入气。

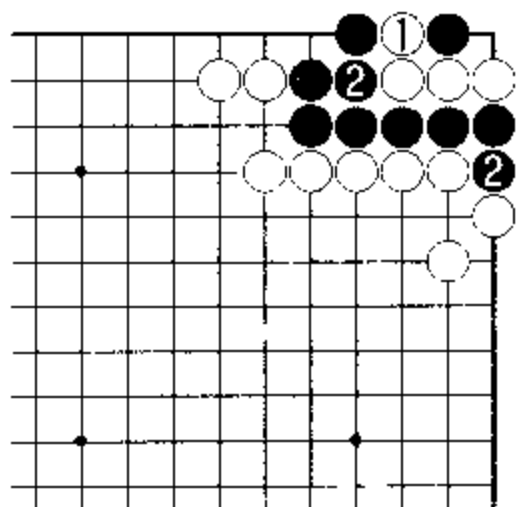


图 1

### 图 1 失败图

如果白 1，因有两口外气黑则走 2，这样可以简单做活。

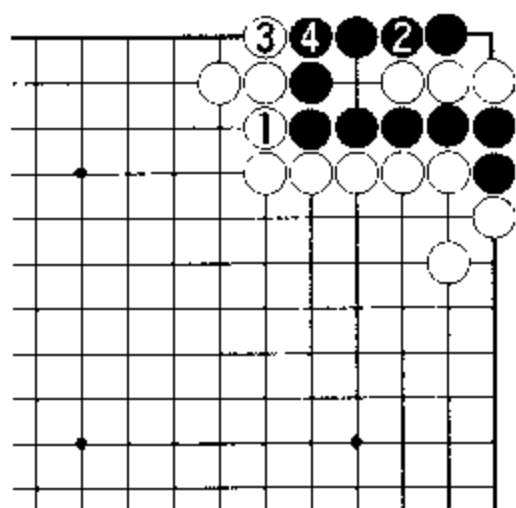
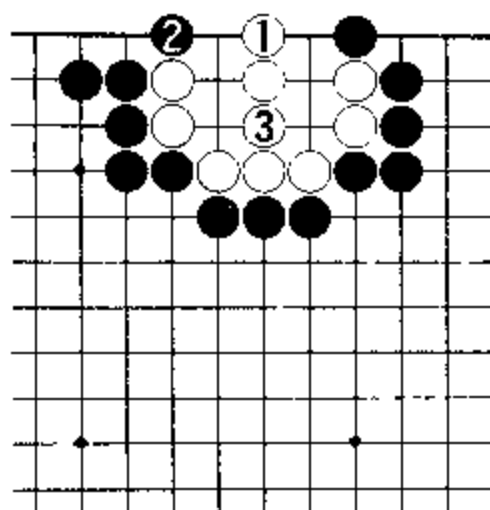


图 2

### 图 2 失败图

白先走外面 1，则黑 2，当白 3 时黑走 4，这样成为双活。



第 174 型

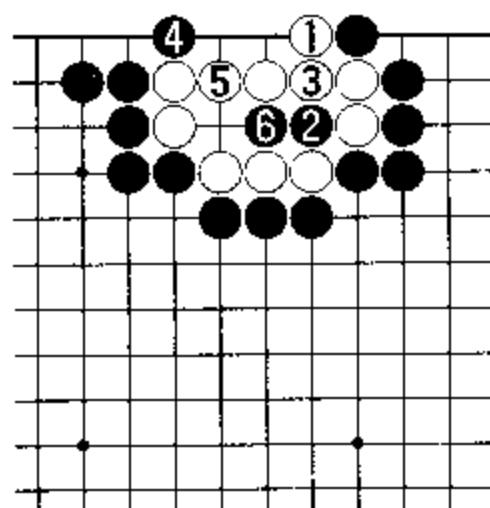


图 1

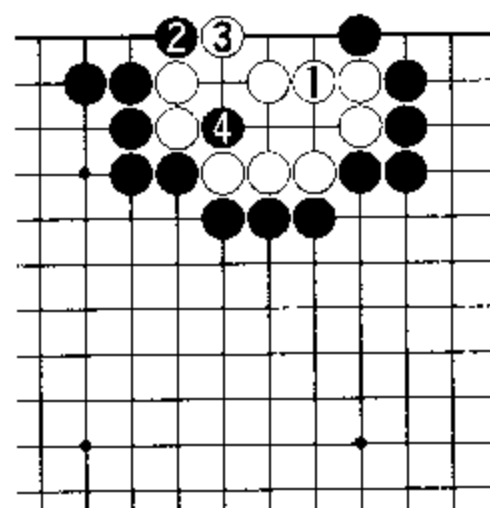


图 2

## 第 174 型 沉着 (立)

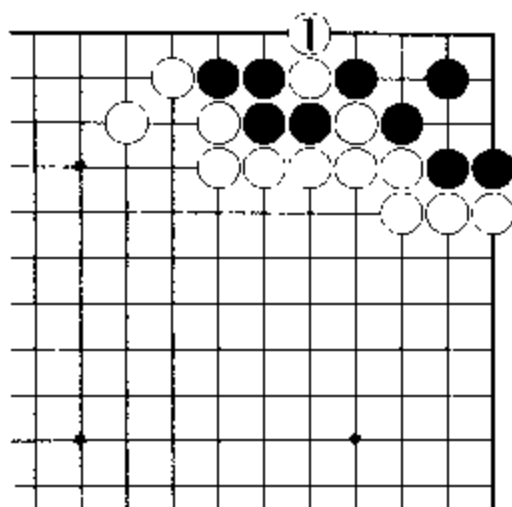
白先。白 1 下立是此场合的手筋，也是“左右同型走中央”的急所，对此黑若 2，白 3 仍成为中央的手筋，此后两边各成一眼成为净活，白 1 之外的棋都没有活路。

## 图 1 失败图

会认为白 1 拦能做活，当黑 2 白 3 应时，黑 4 扳，白 5 退，黑 6 则白棋不活。

## 图 2 失败图

白若 1 退，黑还是 2 扳，白 3 拦时黑走 4，成为和图 1 左右形状相反的死棋。



第 175 型

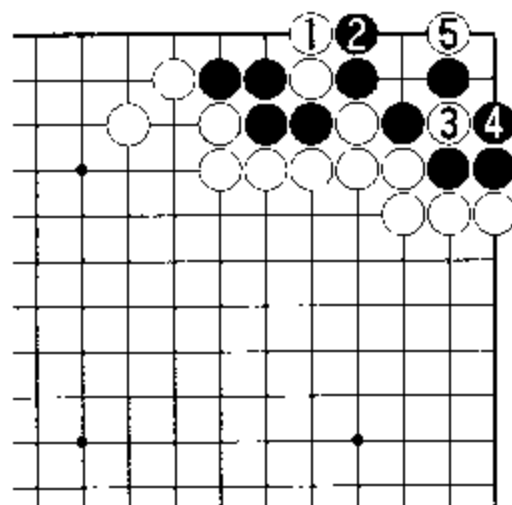


图 1

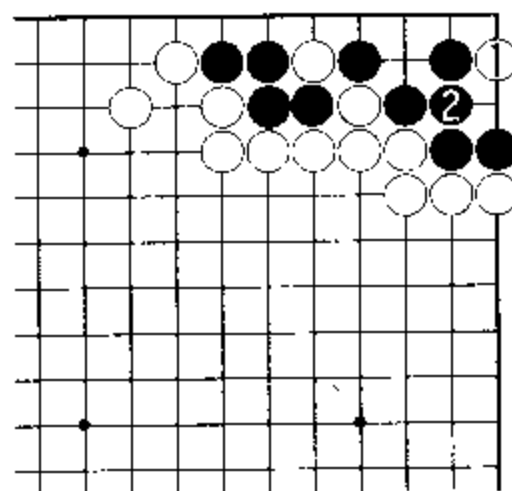


图 2

## 第 175 型 含蓄 (立)

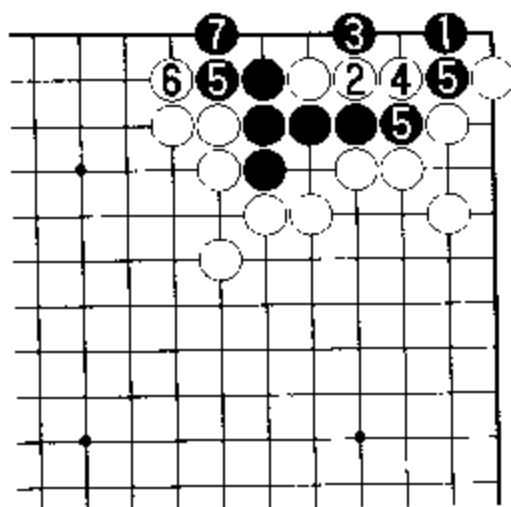
白先。白 1 下立是非常含蓄的一步棋，这步好棋致使黑棋气紧。此题选自林家第十一代传人，天保午间的准名人林元美所著《棋经众妙》一书。

## 图 1 参考图

对白 1 黑当然走 2，接着白 3 是手筋，黑 4 提一子也是仅此一手，这样白 5 走出“二·一”位筋的好棋，这样此角只能打劫。

## 图 2 失败图

白 1 若先走 1，让黑 2 接则毛病立刻消失。



第 176 型

## 第 176 型 次善（立）

黑先。只要走成劫活就行了，在此就没有讨论的必要，也谈不上手筋，问题的难点在于做成净活。黑 1 下立是妙手，白 2 时黑 3 又是步好棋，对白 4 黑则 5，以下至黑 7 活净。

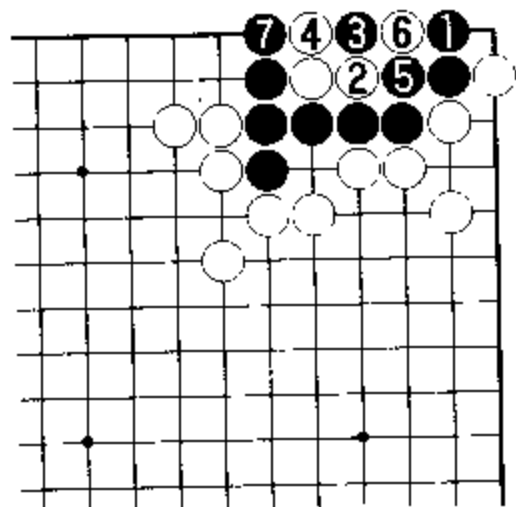


图 1

## 图 1 变化图

黑走 3 时白若 4，则黑 5 接，白 6 提时黑 7 吃“胀牯牛”做活。

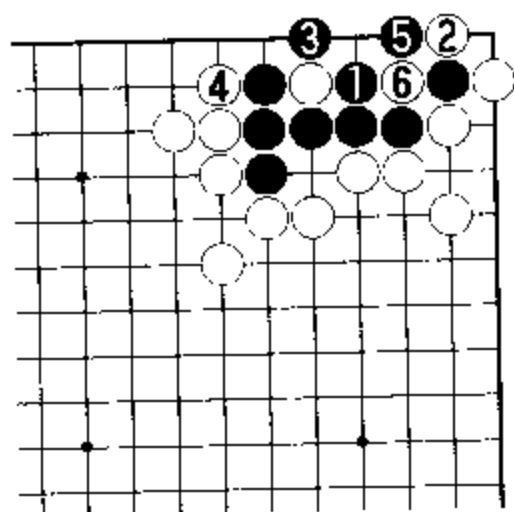
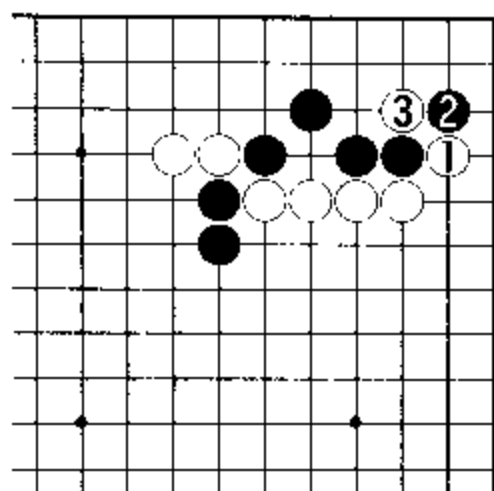


图 2

## 图 2 失败图

走成打劫就简单了，黑走 1，白 2 时黑 3 拔一子，对白 4 黑 5、白 6 则角里成为打劫。若没发现 2 下立，这是次善的选择。



第 177 型

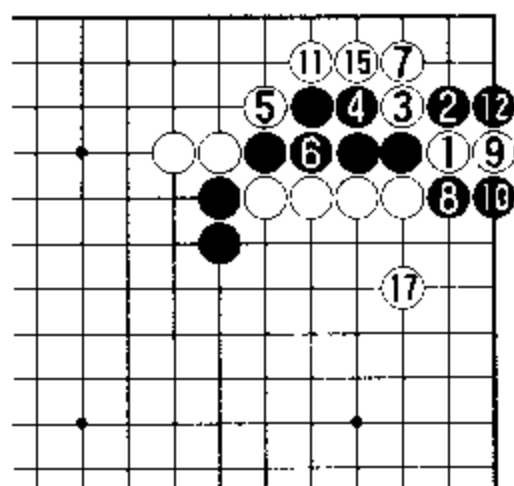


图 1 (白 13 于 1 位, 黑 14 提 1 子, 黑 16 接)

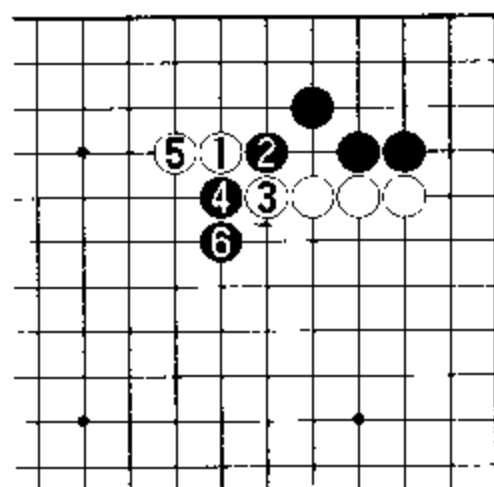


图 2

### 第 177 型 秀哉的实战 (扑)

白先。白 1、3 的手筋偶尔会出现在专业棋手的实战中, 本因坊秀哉曾走出这样的棋。白 1 扳容易明白, 白 3 断则不常见, 所谓围棋有趣之处就是双方要点的争夺。

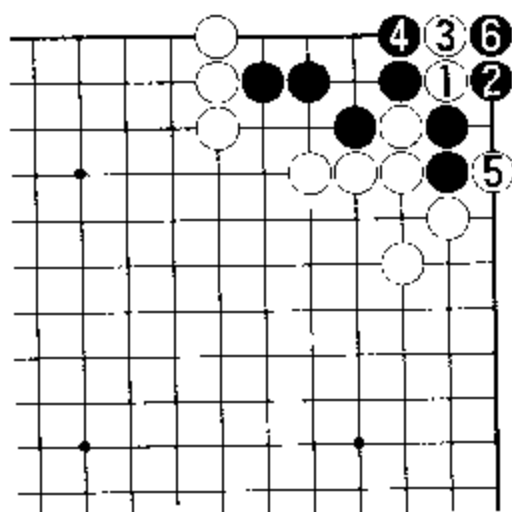
### 图 1 参考图

白 3 断入时, 黑若 4, 白则 5 打吃, 以下黑 8 时白 9 下立是此场合的筋, 至白 17 黑棋大败。

### 图 2 原图

互先对局中目外定式走成的棋形, 原型中黑棋在此脱先, 从结果看, 黑棋此时不应该脱先。





第 178 型

## 第 178 型 别法 (扑)

白先。白 1 断是手筋，黑从 2 这边打吃，白 3 则只好长，黑也一定 4，此后走成白 5 打吃黑 6 提，至此成为初学者也应该明白的白先黑死的手筋。

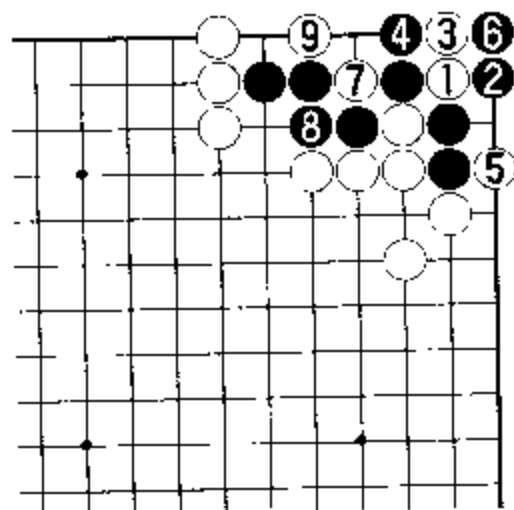


图 1

## 图 1 参考图

黑 6 提两子时，白 7 扑入是手筋，黑 8 若接则白 9，黑怎么走都不行。

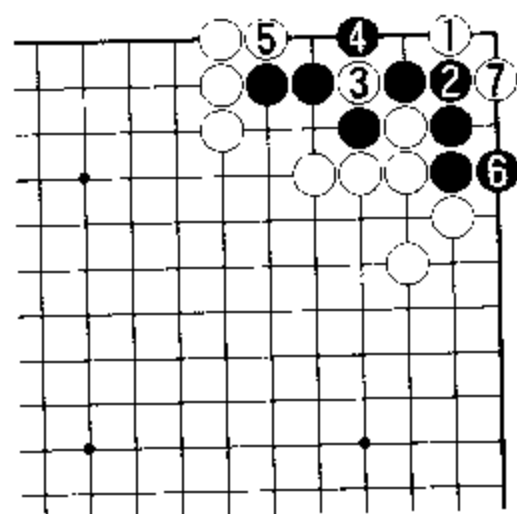
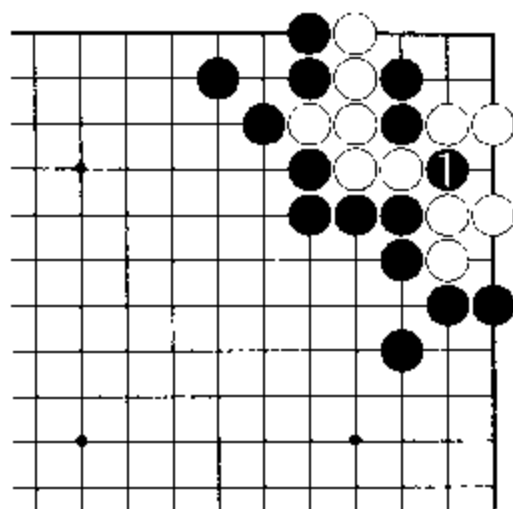


图 2

## 图 2 别法

白走 1 也能杀掉黑棋，黑走 2 至 6 时，白走 7 则角里成为盘角曲四死棋。



第 179 型

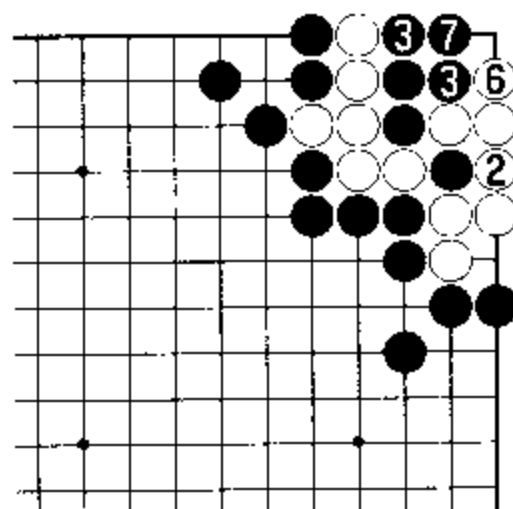


图 1 (白 4 接)

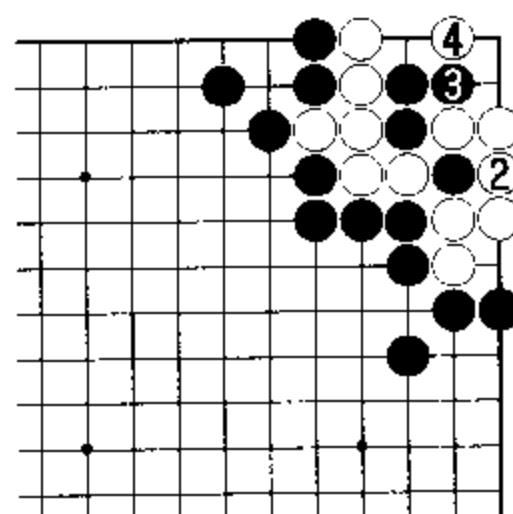


图 2

## 第 179 型 活用“刀五”(扑)

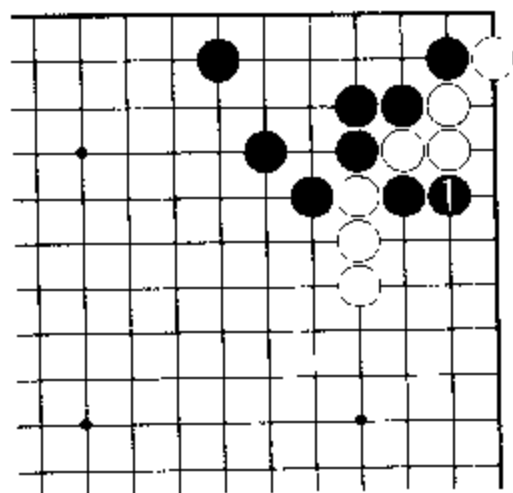
黑先。对白棋采用常用手段走黑 1 送吃，这时黑必须扑，才能破掉对方眼形。如果不马上走这手棋，以后就没有机会了。

### 图 1 参考图

对黑 1 白 2，然后黑 3 打吃，让白走 4 接，黑 5、白 6 时，黑 7 做成刀五，这样白棋不活。

### 图 2 失败图

黑 1 还走送吃，白 2 时黑若 3，白走 4 则可以做活，所以必须注意扑眼。



第180型

## 第180型 “大头鬼” (扑)

黑先。白对黑星位二间高挂，黑一间跳，白靠的场合出现的棋形。当白棋脱先时，黑走1是手筋，黑由于这手棋可以吃住白四子，因为此手段在对局中经常会用到，所以一定要记好。

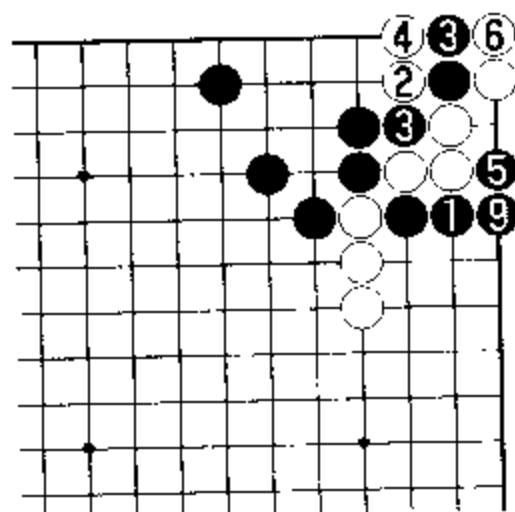


图1 (黑7扑入，白8提)

## 图1 参考图

黑1时白若2，黑3下立是至关重要的手筋，白走4打吃时，黑走5至9接，白棋立刻被吃。

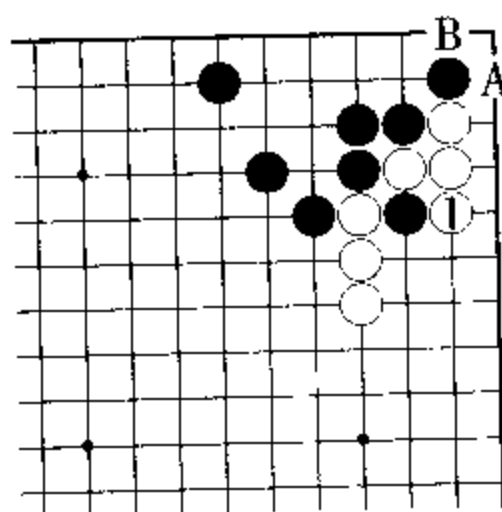
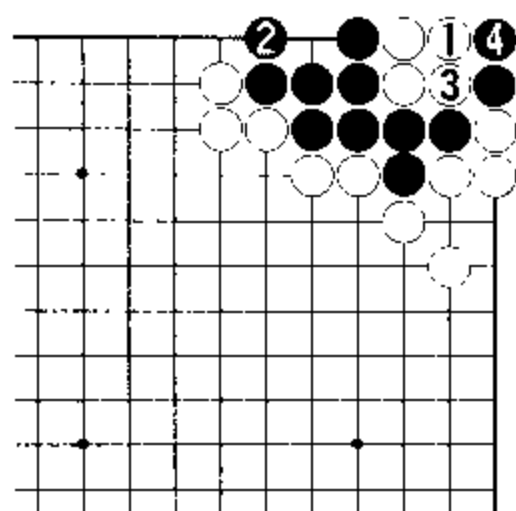


图2

## 图2 本手

定式中白棋应走1，不能走A扳，以后大体走成白A扳，黑B下立。白1是必走之棋，而黑B这手棋则很大。



第 181 型

# 第 181 型 形势逆转 (倒脱靴)

白先。被黑走到白 1 则黑棋做活，所以白 1 是当然之着，黑 2 时白走 3，是“倒脱靴”的手筋，若不知道这种手段，则要眼睁睁看着黑棋做活。因为会在实战中出现，所以也要记住这着手筋。

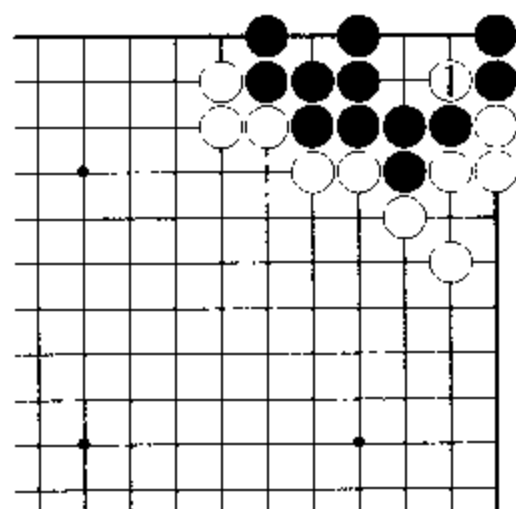


图 1

## 图 1 参考图

上图黑走 4 后，白有 1 吃两黑子的棋，这样黑是死棋。

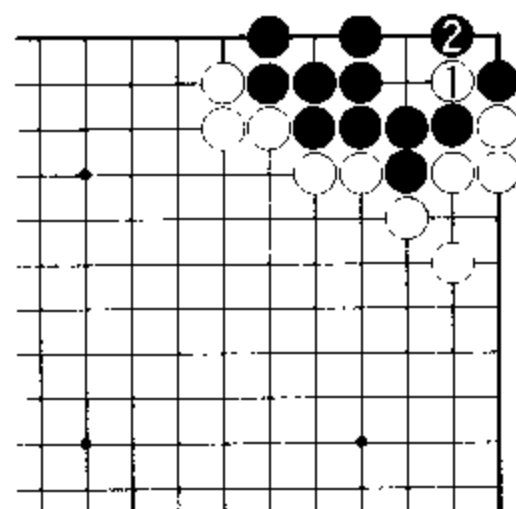
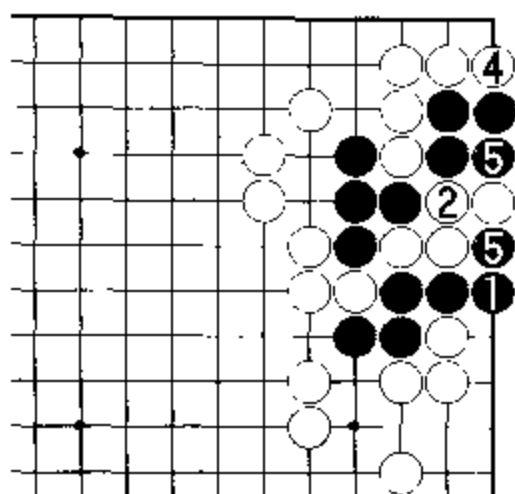


图 2

## 图 2 失败图

明白手筋的人都知道吃“倒脱靴”不能提吃成刀五，如图中白 1 时，黑则可 2 做劫，这一点要格外注意。



第 182 型 (白 6 于 2 位)

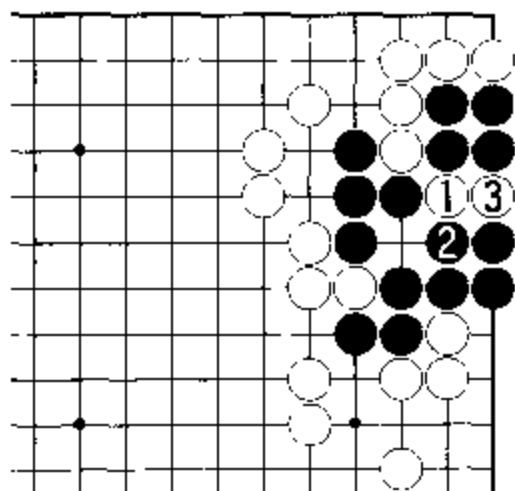


图 1

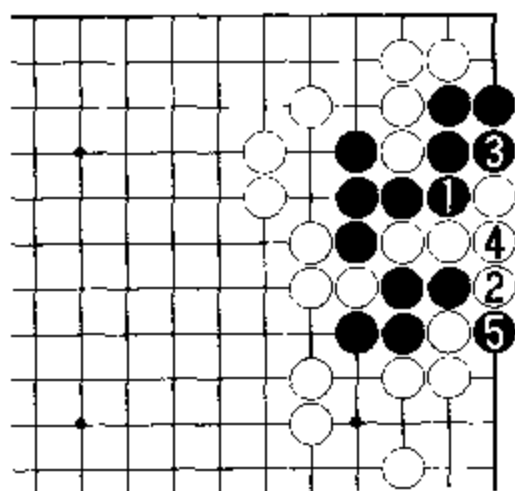


图 2 (白 6 于 4 位)

## 第 182 型 戏中戏 (倒脱靴)

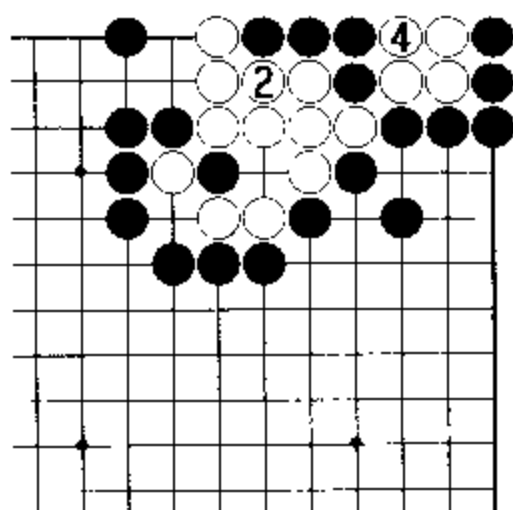
黑先。做活此黑棋若用平庸的手段很难做出眼，黑 1、白 2 时黑走 3，对白 4 打吃黑 5 提白四子后，会认为黑棋已经做活，但是这时白 6 有走在白 2 处送吃的棋，尽管如此黑仍有棋。

## 图 1 参考图

前图中白 6 走本图的白 1，这时黑弃掉四子，走黑 2 打吃，当白 3 提四子时，黑 4 走在白 1 上面一路处，吃“倒脱靴”做活。

## 图 2 失败图

黑若走 1，以下黑 5 提白五子时，被白 6 走在 4 位则黑是死棋。



第 183 型

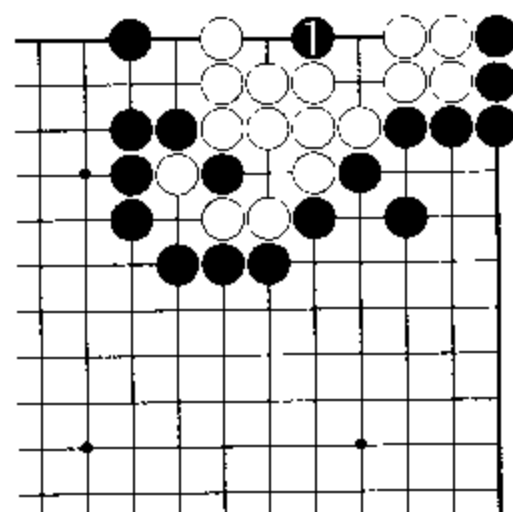


图 1

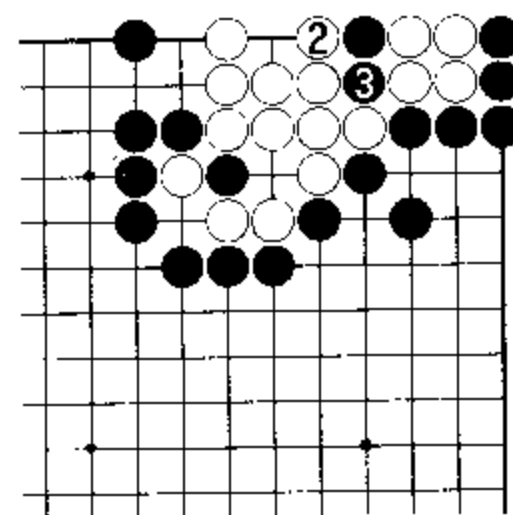


图 2

### 第 183 型 疏忽大意 (倒脱靴)

黑先。好像是曲四活棋，请您再仔细想一想。

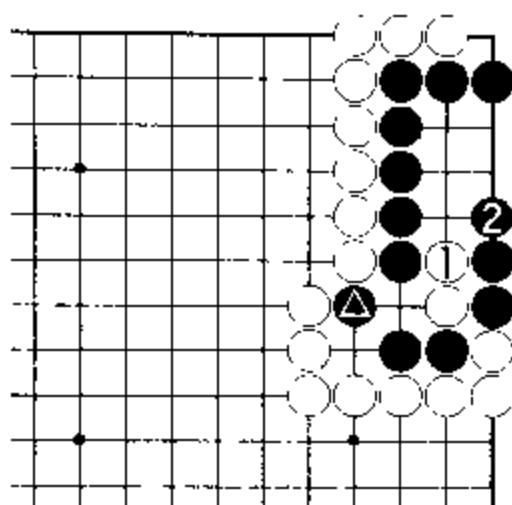
黑 1 此际确是着手筋，白 2 不得已之棋，此时，黑 3 对白 4，可以吃住四子，心满意足走成曲四，但是……。

#### 图 1 继续图

黑 1 点是着漂亮的筋，使白棋全部被吃，看来白棋高兴得太早。

#### 图 2 失败图

黑若走 1 白则 2，黑 3 若提则成为吃“倒脱靴”，由于没经过仔细计算，一步棋疏忽大意所致，图 1 的黑 1 才是正解。



第 184 型

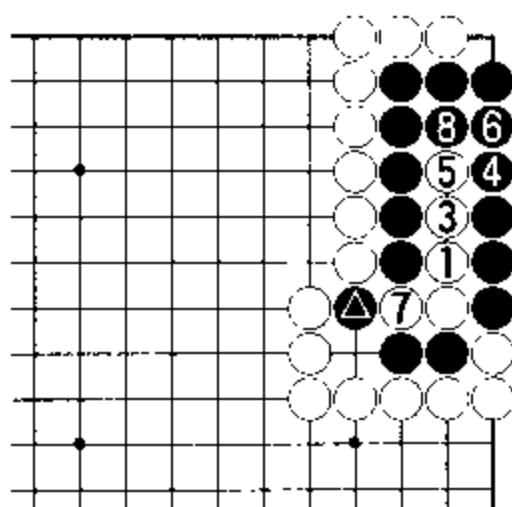


图 1

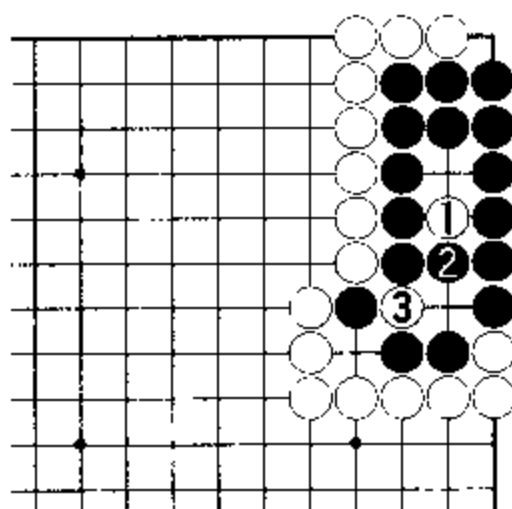


图 2

## 第 184 型 决斗 (倒脱靴)

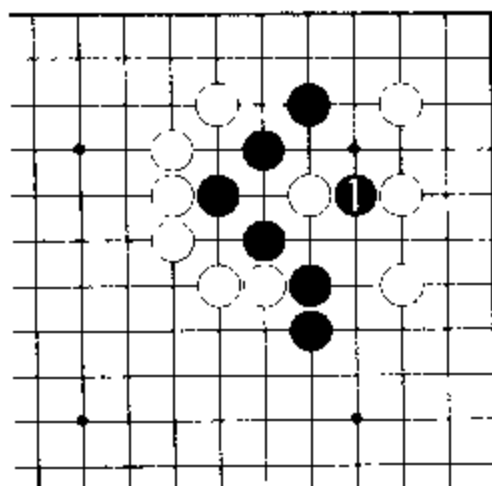
白先。若找不出一些特别手段则不能杀死黑棋，应该从▲一子处想办法，还是用吃“倒脱靴”的方法。白第一着棋先走 1，对此黑必然 2，尽量不被吃掉，此后变化见图 1

## 图 1 继续图

对白 1 黑则 2，白 3 继续冲，黑再走 4 时，白 5 是手筋，黑不得已 6，白走 7 像自杀一样的棋是妙手，让黑 8 提掉五子。

## 图 2 继续图

自前图提五子开始，白 1 点入，黑 2 时，白走 3，则黑立刻被吃死。



第 185 型

### 第 185 型 渡过 (挖)

黑先。黑 1 是此类棋形唯一的手筋，一看便知这属“左右同形走中央”的手筋，手筋确实很利害，以黑 1 为诱饵 (弃子)，由于这着棋，则黑棋完全得到连络。

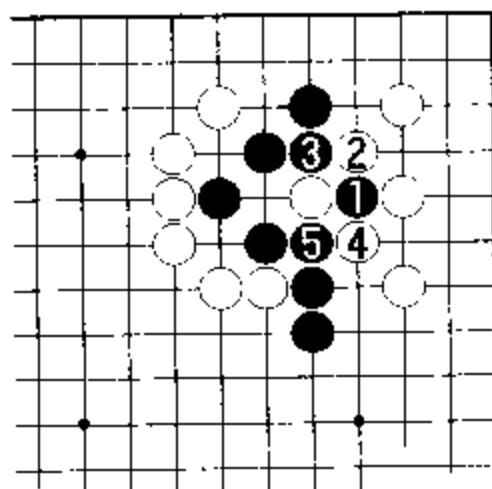


图 1

### 图 1 参考图

对黑 1 挖入白若 2，黑则 3，这样白若走 4，黑则 5，利用黑 1 这步漂亮的弃子，这样白无棋可走。

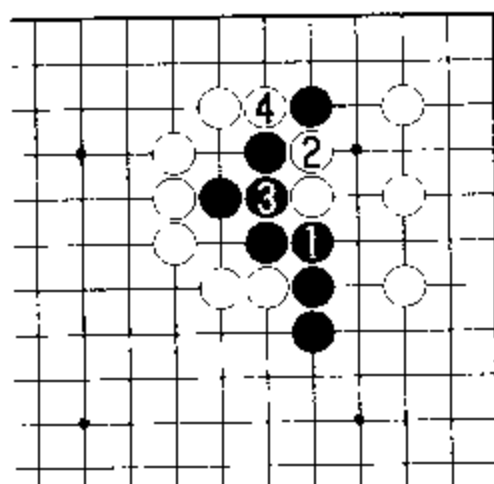
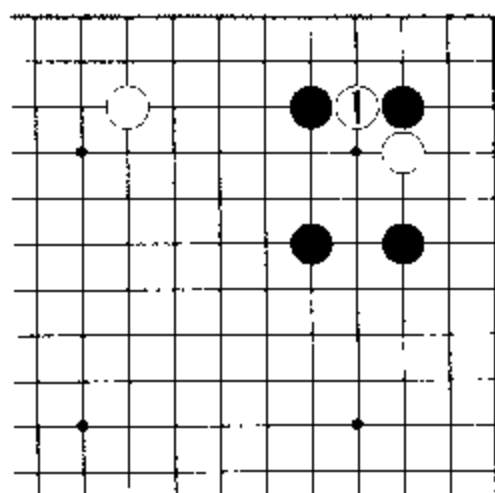


图 2

### 图 2 失败图

黑若 1 单接，这时被白走 2、黑 3 即使接，白则可以 4 分断。





第 186 型

## 第 186 型 弃子（挖）

白先。互先对局中三问夹定式出现的棋形，此场合有些不知从何处入手好，白 1 挖入的手筋可以成立。

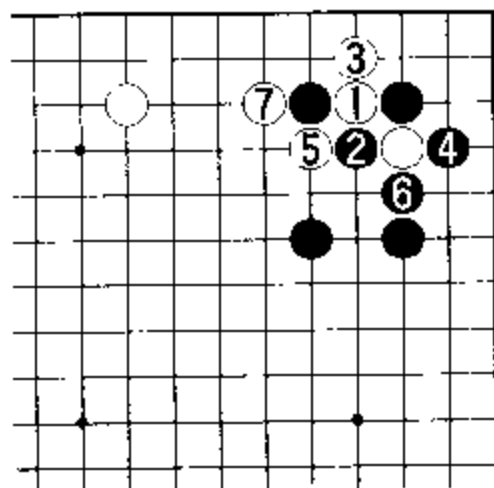


图 1

## 图 1 参考图

对白 1 挖入，黑若 2 白则 3 长一手，这样，黑 4 白则 5 打吃，黑 6 提一子时，白 7 抱吃一子，达到了预期的效果。

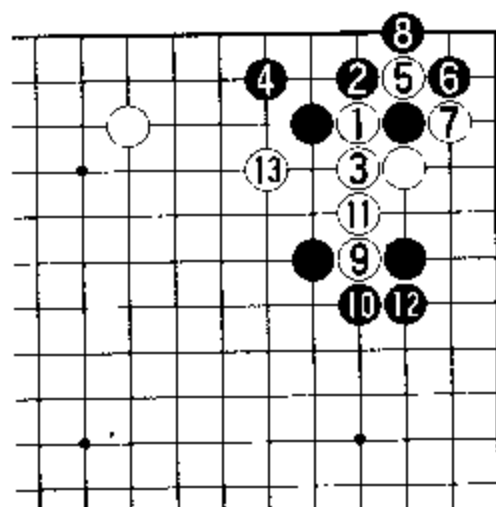
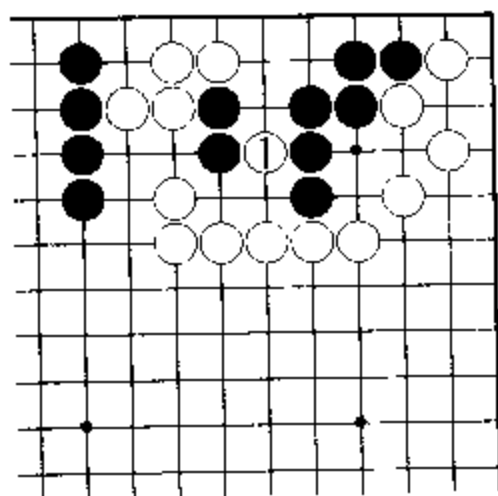


图 2

## 图 2 参考图

对黑 2 从下面打吃，白 3 接，黑 4 若虎补白则 6 断，黑 6、8 破眼时，白 9 挖入是手筋，黑 12 接上，则白 13 跳，成功脱出。



第 187 型

### 第 187 型 梦想 (挖)

白先。白 1 是异想天开的手筋，由于这手棋，黑棋没了活路。

白 1 若在二路长，黑白白 1 左边两路冲断则白不够气。若单接上则黑在白 1 上两路做活。这是取自过百龄所著《官子谱》一书。

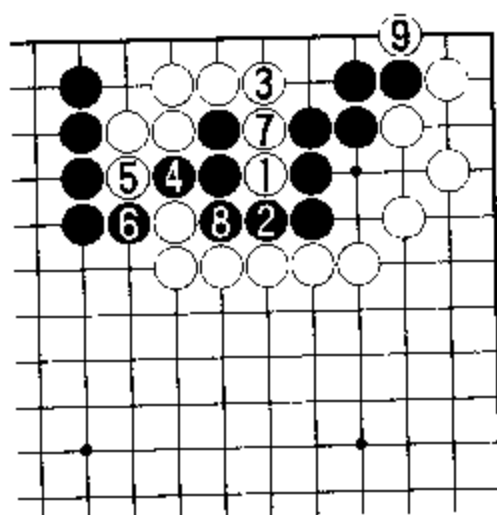


图 1

### 图 1 参考图

对白 1 黑 2 若拦白则 3 冲，白 4 时则黑 5，黑 8 接时白 9 扳，则对杀白快一气。

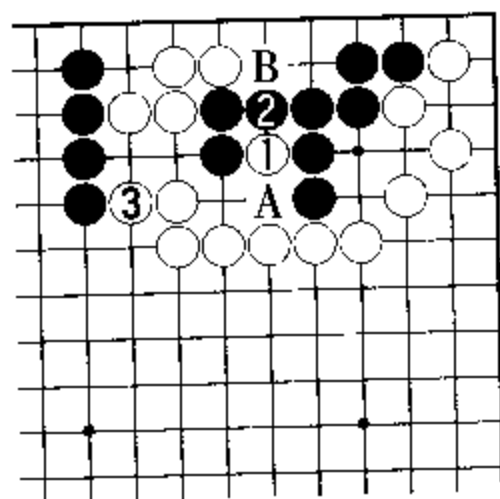
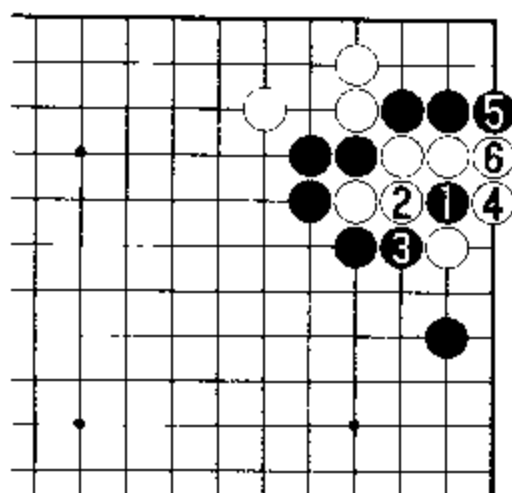


图 2

### 图 2 变化图

白 1 时黑若 2 应，这样白 3 可以接，以后 A、B 必得其一，黑棋还是不活。



第 188 型

## 第 188 型 胜算 (挖)

黑先。好像角里黑两子仍有活力，因为白不愿花一手棋提掉黑三口气的两子，走出正解需要较深的算路。黑 1 是手筋，接着黑 5 下立和白 6 交换。

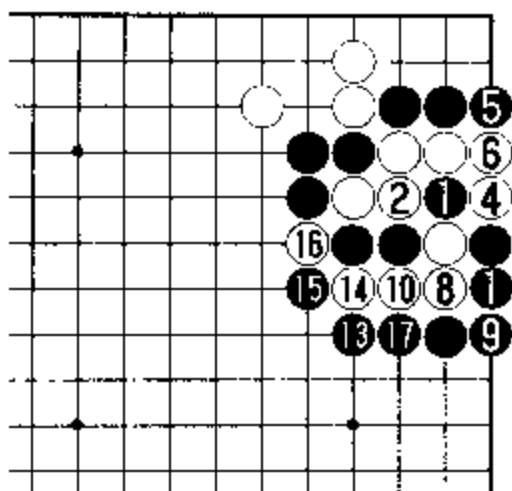


图 1

## 图 1 参考图

黑 7 小尖好棋，白 8 时黑 9 接上，对白 10 黑 13 是好棋，黑 15 打吃白则 16 提两子。

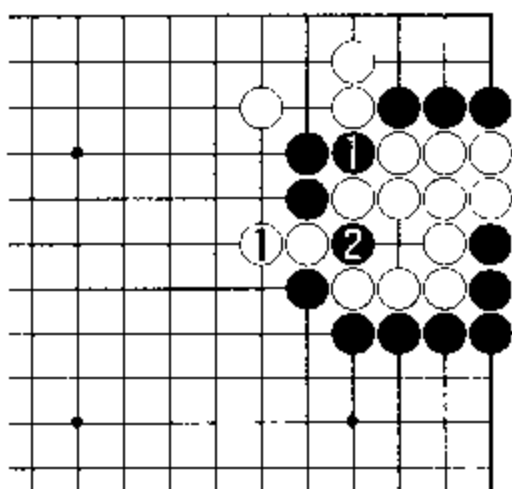
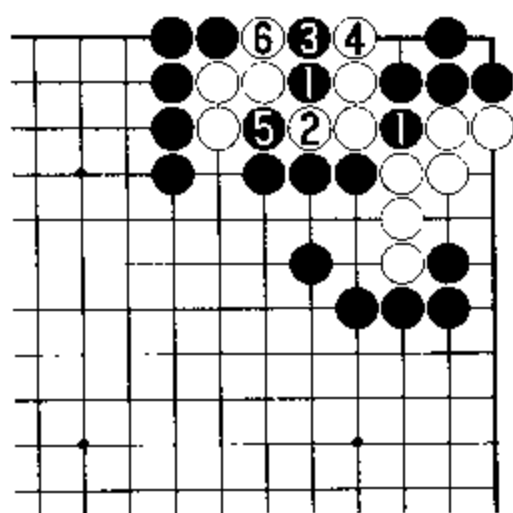


图 2

## 图 2 继续图

接前图对白 1 长黑 2，走成这样白已无计可施，真是一连串异想天开的算路。



第 189 型

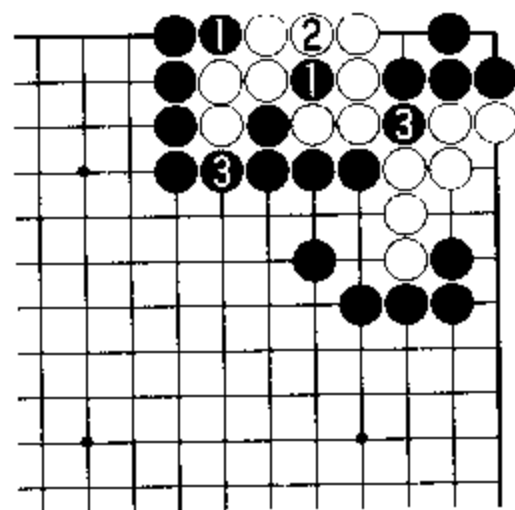


图 1

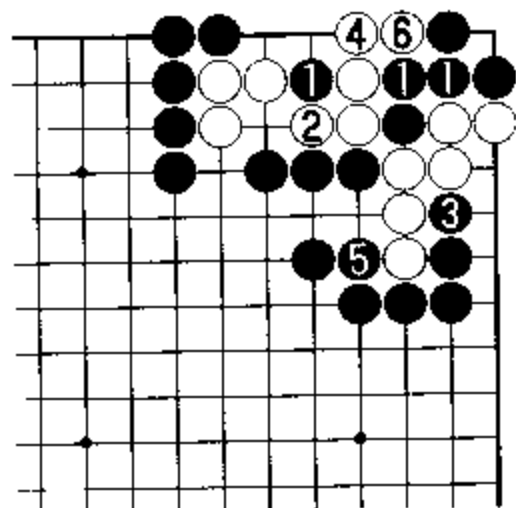


图 2

### 第 189 型 假双活 (挖)

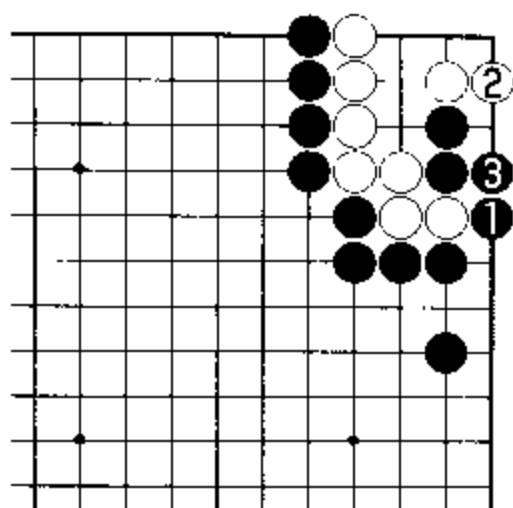
黑先。怎样走才能救活角里五个黑子。从哪里紧白气好呢？由于不能形成打劫，所以需下一番功夫。黑 1 是手筋，白 2 时黑 3 下立很重要，白 4 时黑走 5，白 6 提后请见下图。

#### 图 1 参考图

白 6 提之后，黑 1 送吃，白 2 提，则黑走 3，这里成为双活，但右边白棋将被吃掉，所以是假双活。

#### 图 2 失败图

白 2 时，黑若从 3 这边紧气，走成白 6，对杀黑棋差一气。



第 190 型

## 第 190 型 柳生流 (接)

黑先。黑 1 渡过当然之着，黑 3 是手筋。

黑 3 是防白吃接不归的棋，柳生流的含意不是一味的退守，而是要逐渐转为进攻。对于初学者而言，很难走出黑 3 这手棋。

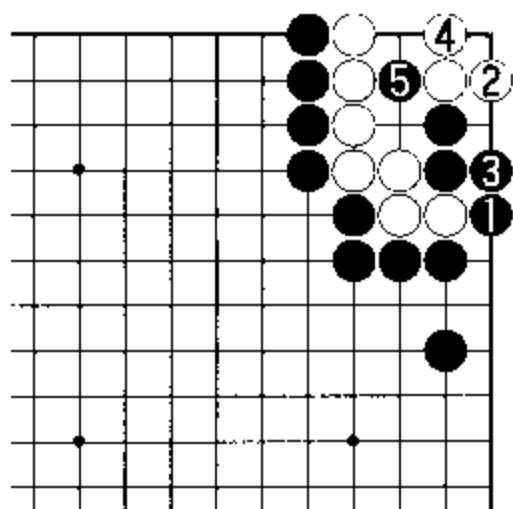


图 1

## 图 1 参考图

黑 3 时，白 4 若在角上做一眼，黑则 5 破眼，白棋没有活形，黑 3 在这里发挥了重要作用。

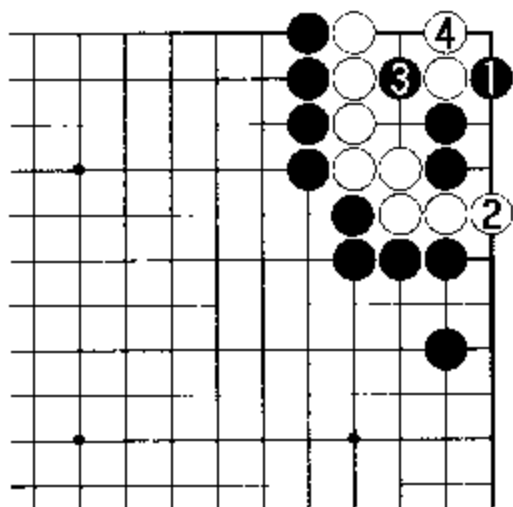
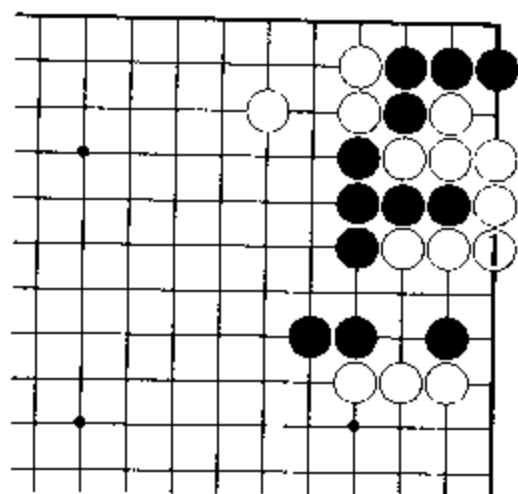


图 2

## 图 2 失败图

黑 1 若先从角行棋，白 2 当然切断归路，黑 3 时白 4 下立，这样黑无应手。



第 191 型

### 第 191 型 无声的战斗 (接)

白先。白很难走出 1 接这步棋。由于这着接，白七子不难和本队人马汇合，顿时上面黑四子成为死棋，此一进一出出入有二十目以上，这完全是白 1 手筋的功劳，除白 1 之外其它走法都不能成立。

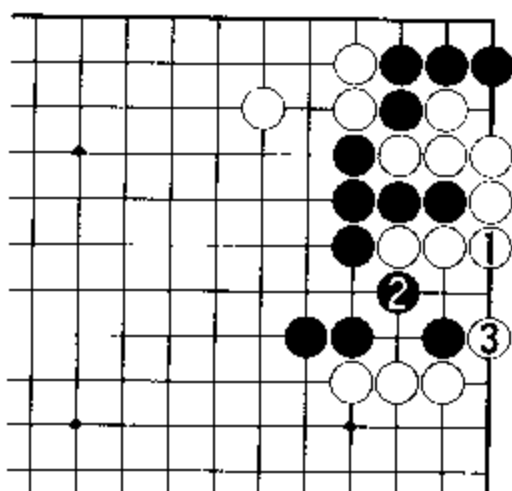


图 1

### 图 1 参考图

对白 1 黑 2 谋求切断，被白走 3，因黑是软头不能吃接不归。

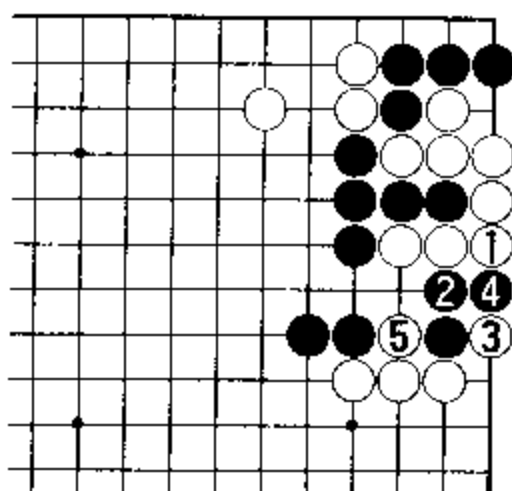
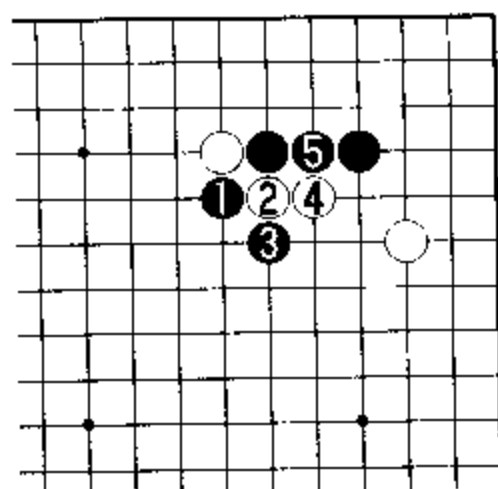


图 2

### 图 2 变化图

对白 1 这回黑若 2 分断的话，白 3 要求渡过，黑走 4 时，白走 5，黑棋还是不行。



第 192 型

## 第 192 型 常用手段 (接)

黑先。黑 1 是强手，黑 3、5 是手筋，黑 1 是着好棋，白 2 扭断时黑走 3，白 4 顺调退，黑 5 接是筋，这步筋在对局中随处可见，但要根据周围情况灵活运用。

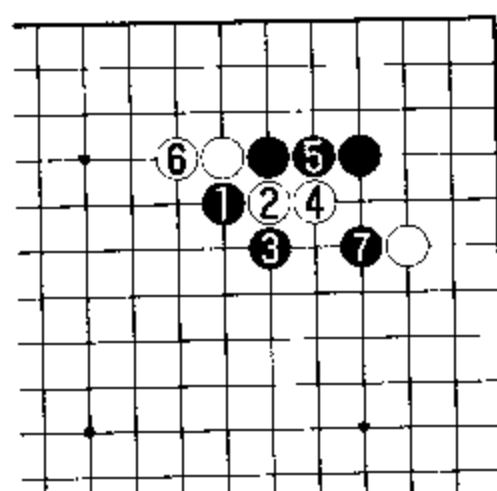


图 1

## 图 1 参考图

黑 1 是好棋，走单退也行。白 2 勉强，黑 3、5 是至关重要的手筋，初学者往往会黑 3 走 4 位恶手，白 6 时黑 7 又是手筋。

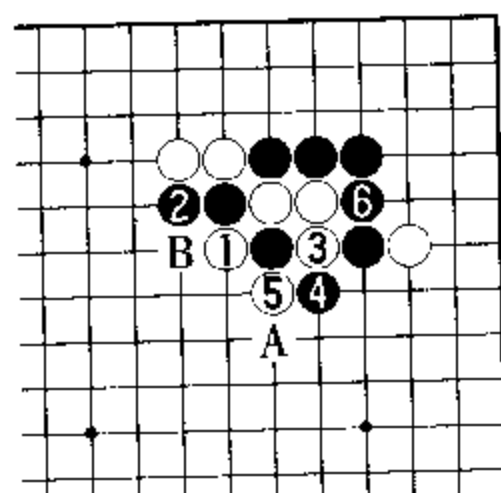
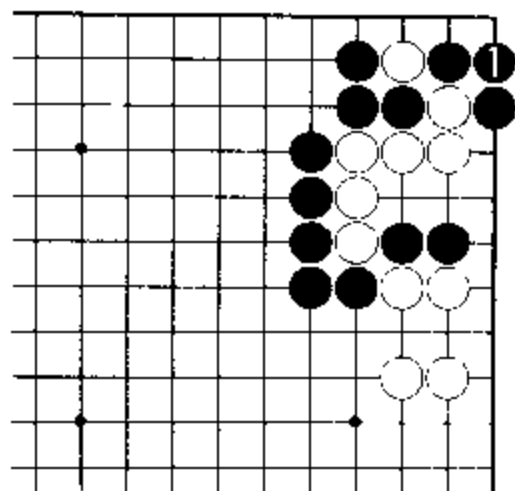


图 2 (白 7 接)

## 图 2 继续图

接前图，成为白 1 至白 7，以下黑走 A、B 都可行。



第 193 型

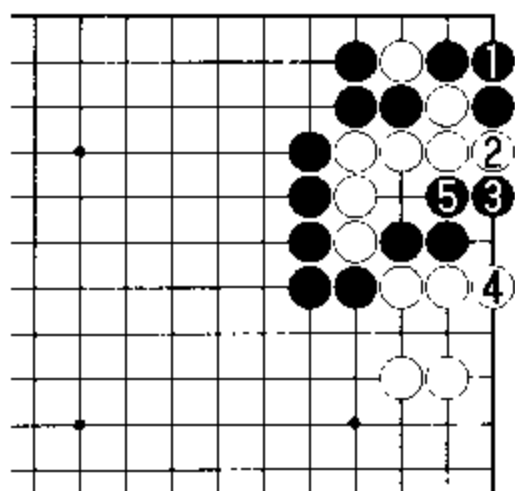
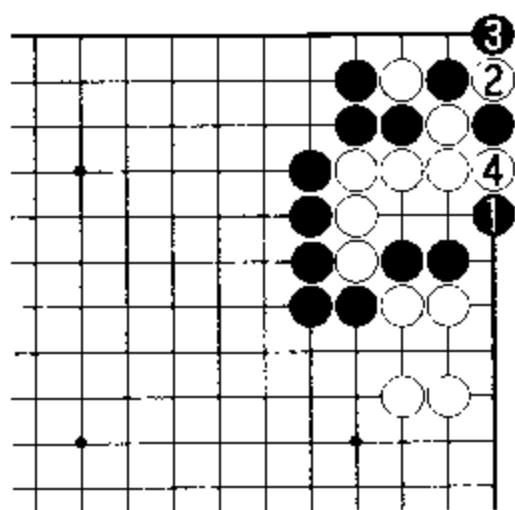
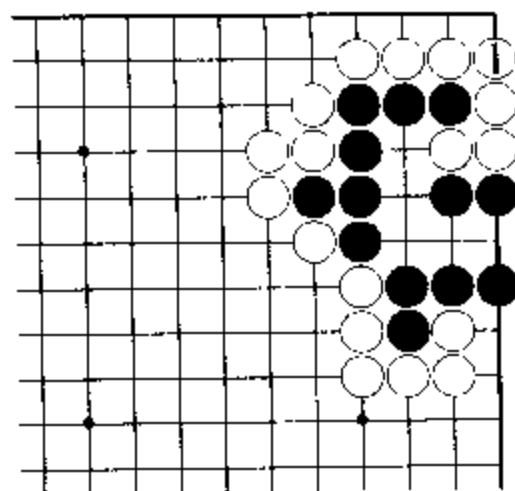


图 1







第 194 型

## 第 194 型 强化前沿 (接)

白先。这里若一步不填，则不能吃掉黑棋，前面已经知道，只有白 1 这手棋能够破坏黑棋眼位。显然只能走成三目做出一只眼，即使相当精通手筋的人也极易忽视这步棋。

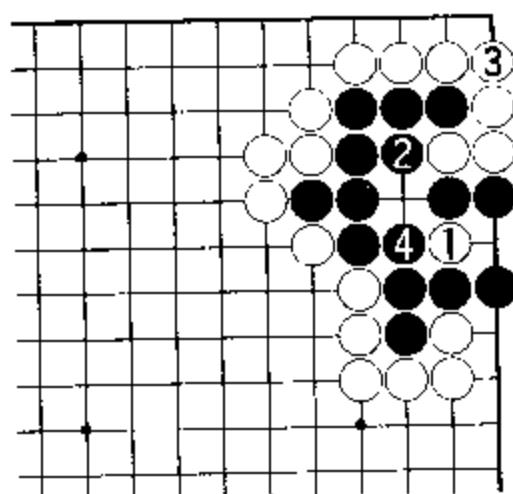


图 1

## 图 1 失败图

白 1 若点，这样黑 2，白只好 3 位接，走成黑 4 完全做活。

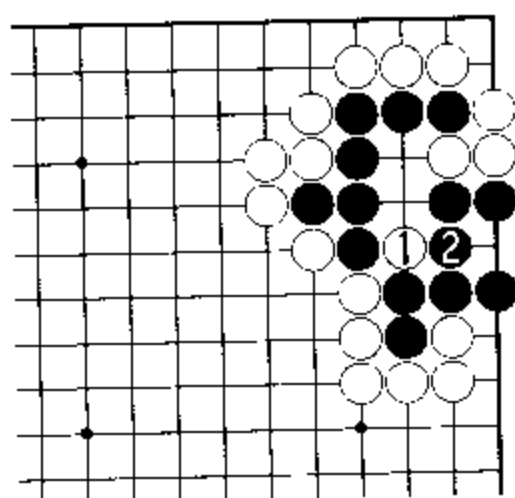
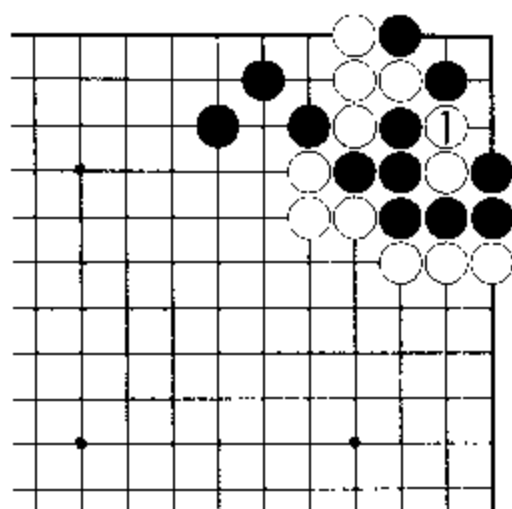


图 2

## 图 2 失败图

白即使在 1 点入，让黑走 2 也不成立，思维要做出跳跃，才能走出接回三子的棋。



第195型

### 第195型 沉着（扑）

白先。怎么看都是“有眼杀无眼”，白好像没棋似的，若想想这里有棋，一般走下去不出三手棋就应该出现手段，并走出手筋的妙棋，此题选自古谱《官子谱》一书。

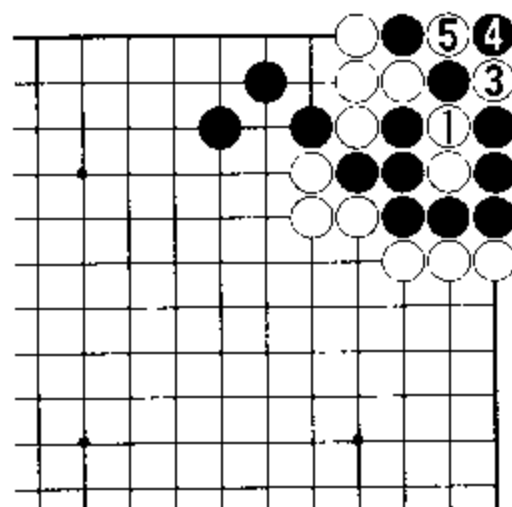


图1

### 图1 参考图

白1弃两子是手筋，黑2提仅此一手，然后白3扑入是极妙手筋，黑4时白5则成为打劫。

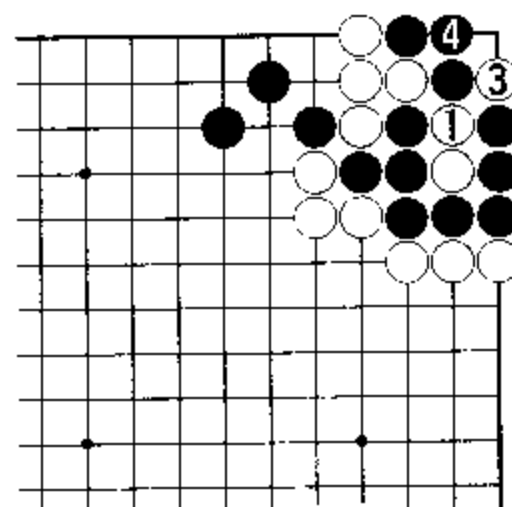
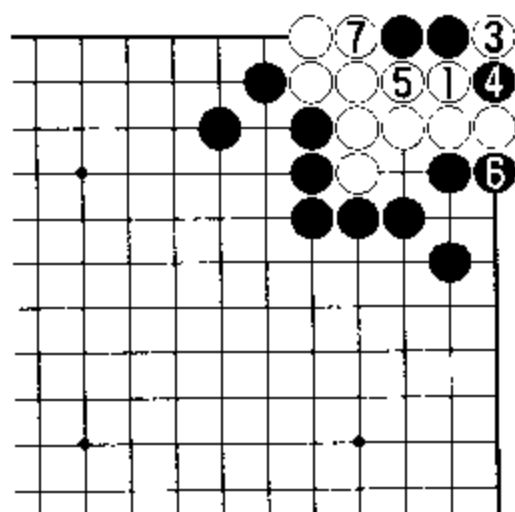


图2

### 图2 变化图

白走3时，黑若4，白5在白1位处扑入，成为双扑，无条件将黑棋杀掉。



第 196 型

## 第 196 型 “胀死牛” (扑)

白先。白好像是活棋，可是里面有一个子比较麻烦，水平低些的人则会走成打劫，在这种狭窄的地方白先走 1 是形，黑当然 2，此时白 3 扑入，以下至白 7 黑被吃“胀死牛”，白棋做活。

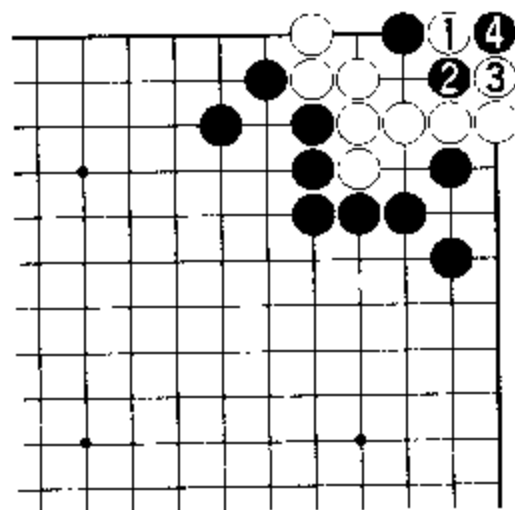


图 1

## 图 1 失败图

白若 1、黑 2、4 则成打劫，有时不能走“二·一”位要点。

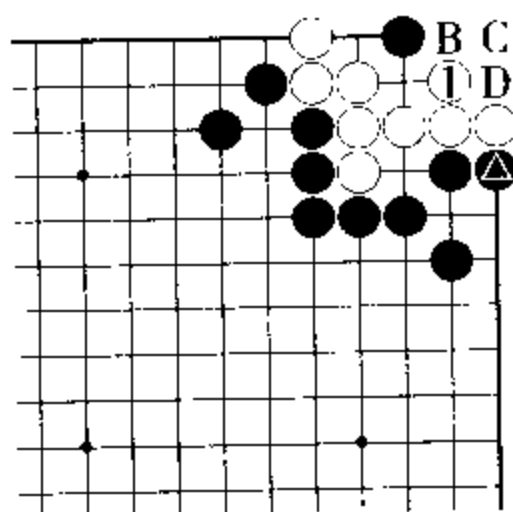
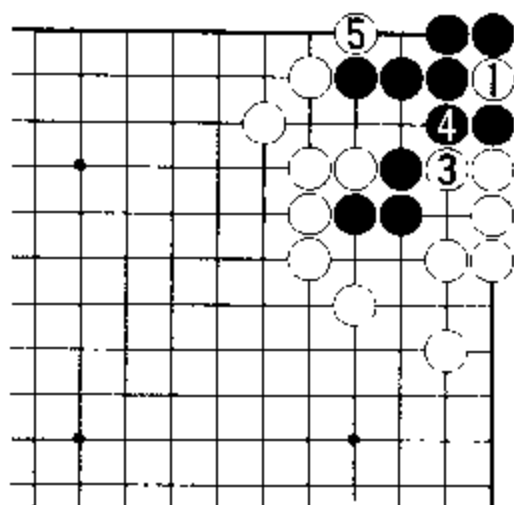


图 2

## 图 2 参考图

外面有三口气时白 1 可以成立，若有●一子时，白走 1，以下黑 B、白 C、黑 D 则只能成为打劫活。



第 197 型

### 第 197 型 意想不到 (扑)

白先。白方想来想去也不能破黑棋眼，但这种场合只要冷静地想想围棋格言就行了。

答案就是“二·一”位，这种意想不到的棋也正是围棋难点所在，这样，白走 1 至 5 则吃掉黑棋。

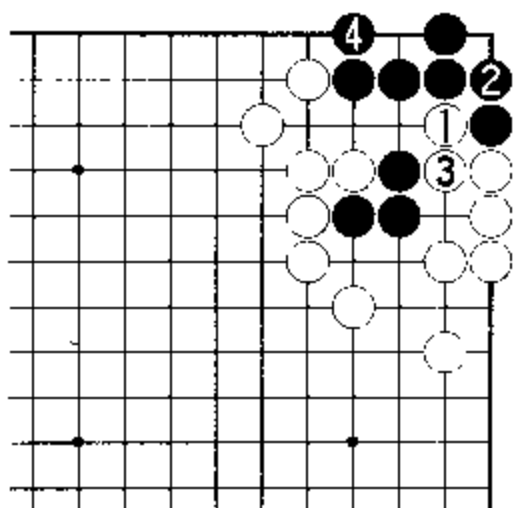


图 1

### 图 1 失败图

白 1 若从外边打吃，成为黑 2，白 3 只好接上，这样黑 4 则做成两眼。

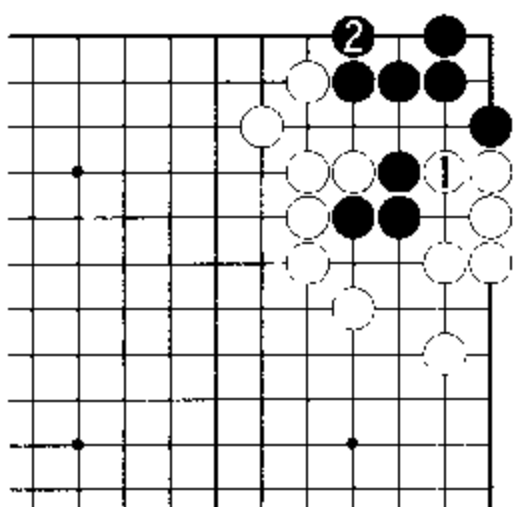
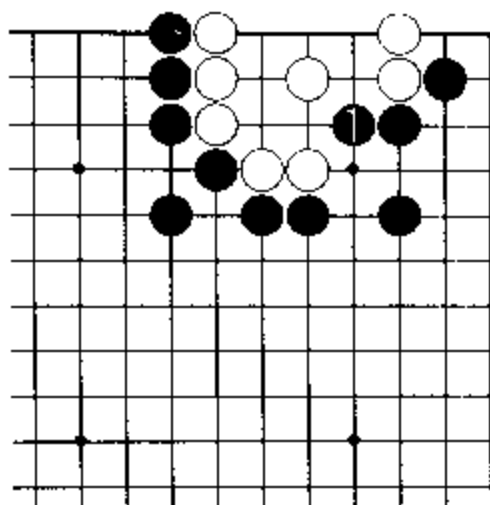


图 2

### 图 2 失败图

另外白若走 1，黑便在 2 位做一眼，这样则白棋失败。



第 198 型

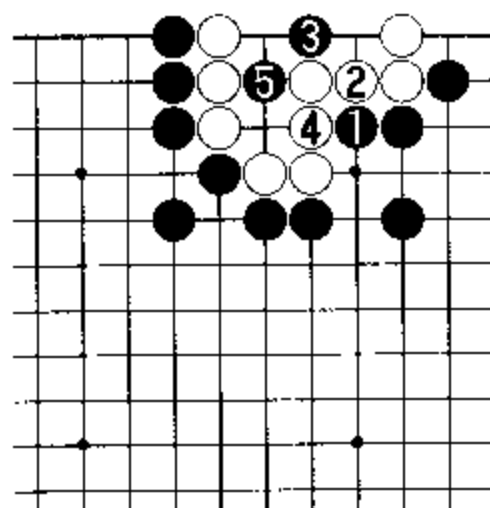


图 1

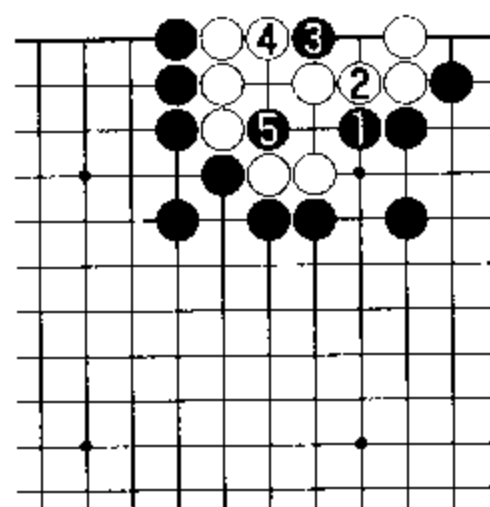


图 2

## 第 198 型 眼位 (长)

黑先。缩小对手棋的眼位和占据急所是两种常用手段，白若走黑 1 位，则眼位极丰富。

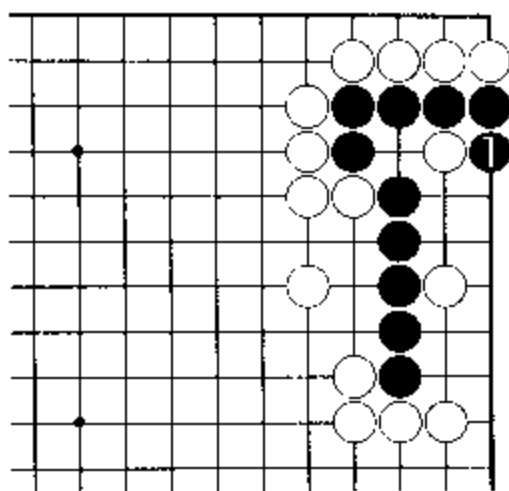
黑 1 位成为双方攻防的要点，是缩小眼位的一手棋。

## 图 1 参考图

对此白 2 位应、黑走 3，白 4 时，黑则走 5，这样白成为“弯三”死棋。

## 图 2 变化图

黑 3 时，对此白若走 4，此时黑 5 打吃，这样提白四子和接回黑 5，黑棋必得其一，白棋还是不成立。



第 199 型

### 第 199 型 绝妙手筋 (长)

黑先。上面黑不走一手则五子被吃，若应一手，下面白一子则渡回，顾此则失彼，想兼顾两方好像有些过份，但围棋就是要计算出过份的黑 1 这着手筋。

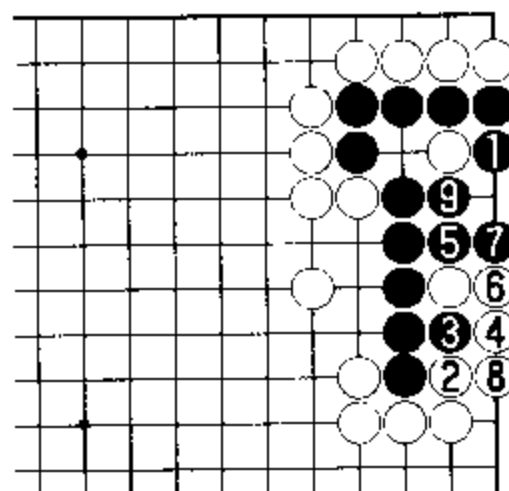


图 1

### 图 1 参考图

当黑 1 时白 2 渡回，黑则 3 冲，白 4、黑 5 和白 6 交换，黑 7、9 则是做活的正确次序。

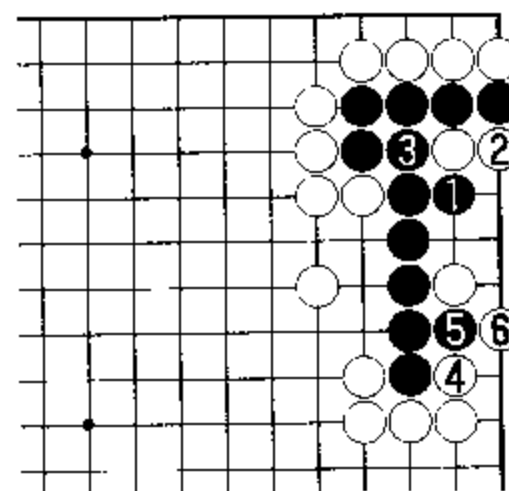
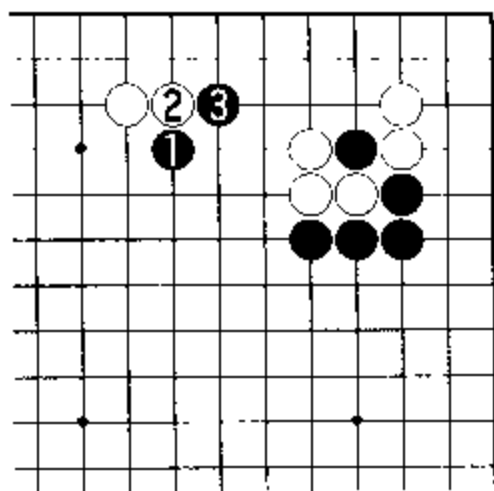


图 2

### 图 2 失败图

黑 1 若走这边，白 2 是好棋，黑 3 接时，白走 4，以下白 6 渡回，则黑棋无眼形。



第 200 型

## 第 200 型 轻妙 (肩冲)

黑先。黑 1、3 手筋确实是轻妙的好棋，如此轻妙的手段，好像一下将白擒拿住一样。

对黑 1 白若 2 连络，黑则 3，实战中若能走出这样的棋，会极大提高对围棋的兴趣。

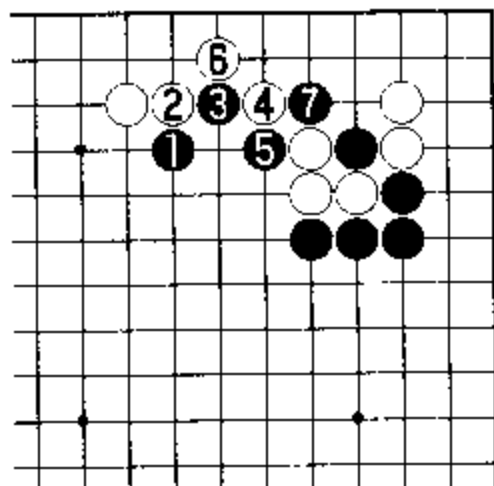


图 1

## 图 1 参考图

对黑 3 白 4 尖顶瞄着渡过，黑 5 至白 6 时，黑可 7 双叫吃。

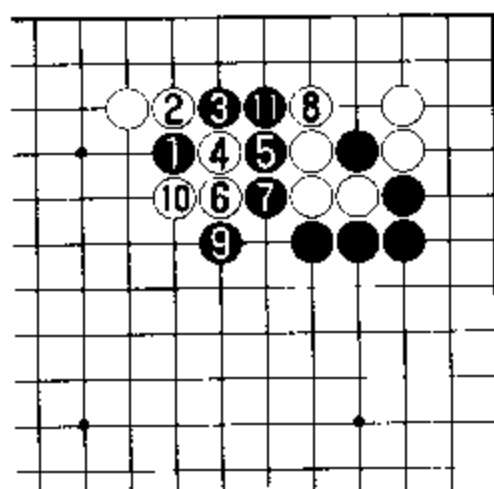
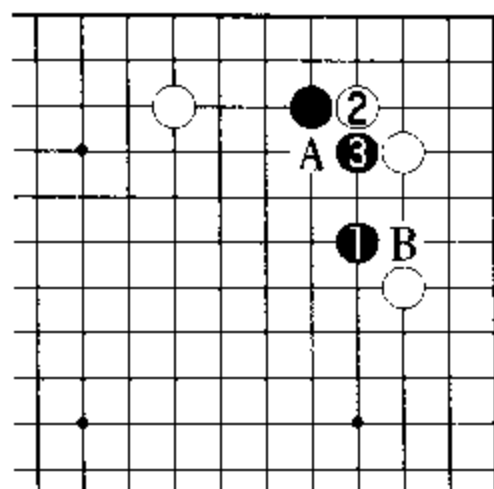


图 2

## 图 2 变化图

黑 3 时白 4 若断，黑 5 打吃，白 6、黑 7 打吃三子，此时白若 8，黑走 9、11，瞄着以后动出黑 1 一子。



第 201 型

### 第 201 型 整形 (廊冲)

黑先。黑 1、3 是手筋，黑 1 是想尽快安定的筋，白走 2 黑若 A 长，白 B 应则可以满意，黑走 3 有破坏白意图的意思，这手棋在实战中也很常见。

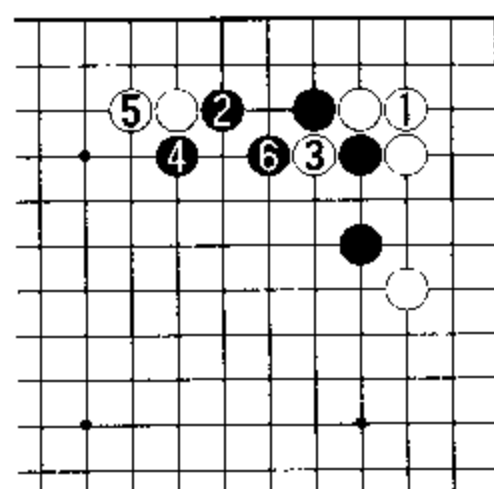


图 1

### 图 1 参考图

白 1 若接、黑 2 则是轻妙的手筋，白 3 时黑 4 是形。白 5 退时，黑 6 完成整形，黑 2 走 6 也是形。

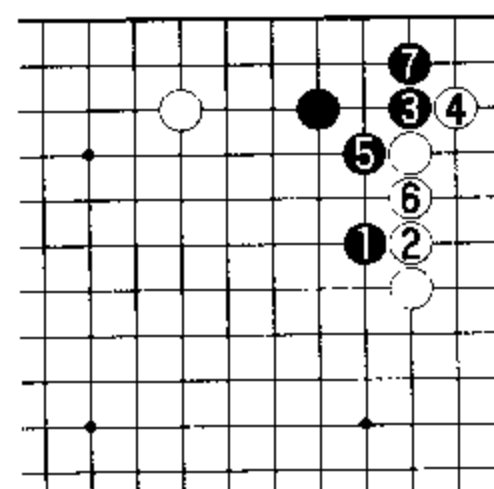
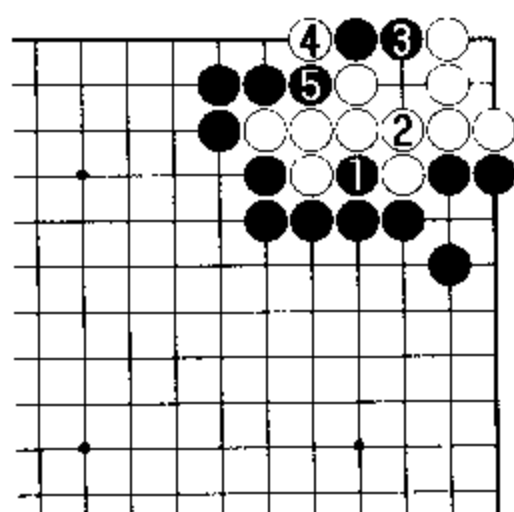


图 2

### 图 2 变化图

对黑 1 白若应 2，以下黑走 3、5 手筋至 7，则获得安定，原形中白不愿让黑走到 3 位。





第 202 型

## 第 202 型 平凡的好棋（挤）

黑先。好像怎么走都能杀掉白棋，其实不然。黑只有走黑 1 才能杀掉白棋。对黑 1 白必走 2，然后黑 3，白 4 则黑 5，此白棋没眼。有时平凡的棋会成为好手筋。

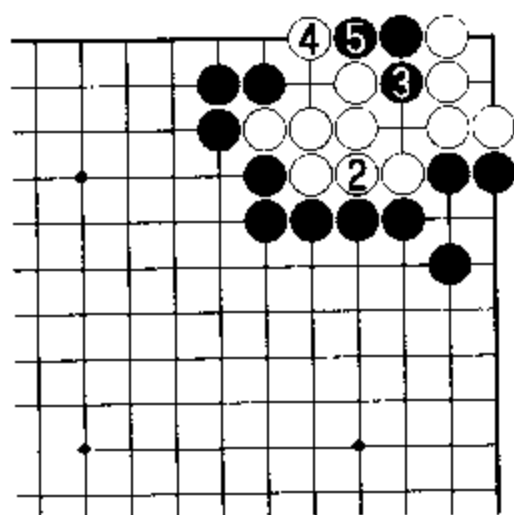


图 1

## 图 1 失败图

若次序不对马上会成为另外的样子，黑 1 白则 2，黑 3 白则走 4 打吃，这样成为净活。

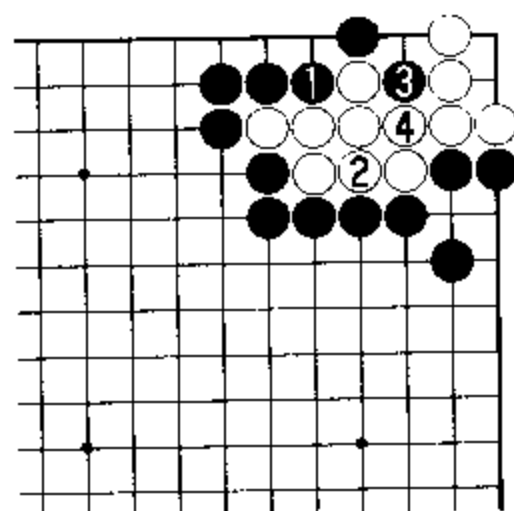
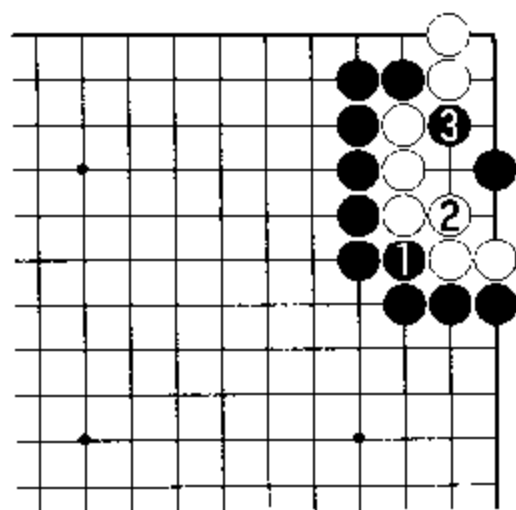


图 2

## 图 2 失败图

即使黑 1 时白还是走 2 接，黑 3 则白 4，这样也是活棋，所以说白 2 位成为双方的要点。



第 203 型

## 第 203 型 紧气的妙手（挤）

黑先。这是比较简单的问题，是所谓围棋的盲点而已，稍微懂点手筋则知道，所谓筋和学习定式都不要拘泥于那些寻常着法。所以对白棋，黑从外边走 1 是手筋，对白 2 黑则 3。

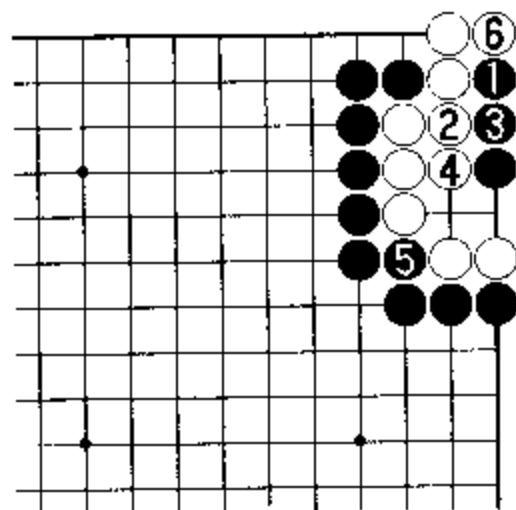


图 1

## 图 1 失败图

黑 1 靠似乎是手筋，但让白 2 接、黑 3 时白走 4，黑再来走 5 时，白 6 则可以做活。

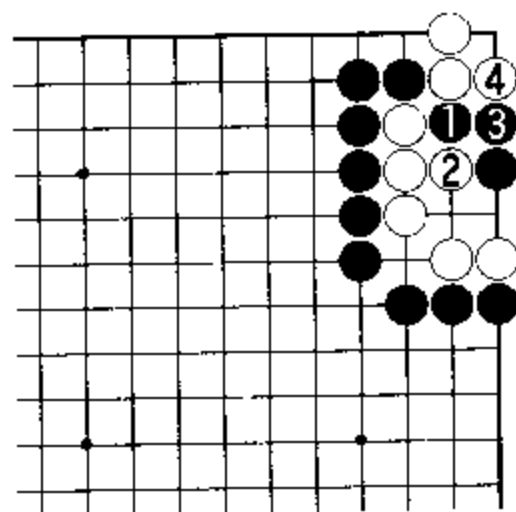
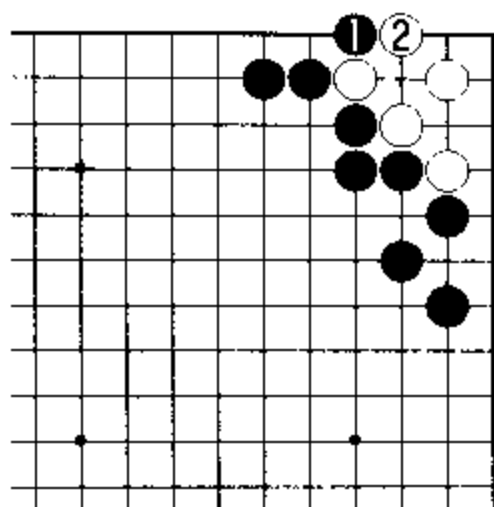


图 2

## 图 2 失败图

对黑 1 断，白则 2 打吃，黑 3 接时白走 4，这样黑也失败。

要注意白棋成眼的急所。



第 204 型

## 第 204 型 摇橹劫 (两劫)

黑先。若成劫活则太简单了，要无条件杀掉白棋，所以要有完全不一样的想法才能净吃白棋。黑 1 扳，对此白 2，只提示到此为止，请不看下图自己思考一下。

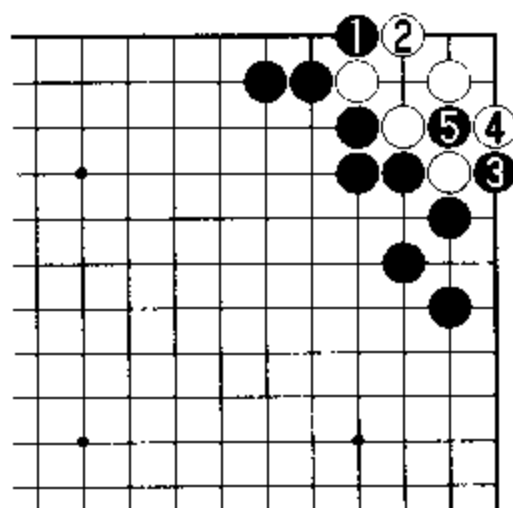


图 1

## 图 1 参考图

对黑 1 白 2 应时，这时黑 3 从另一边打吃，白只好走 4 进行抵抗，黑 5 提则白棋死，请确认一下结论是否正确。

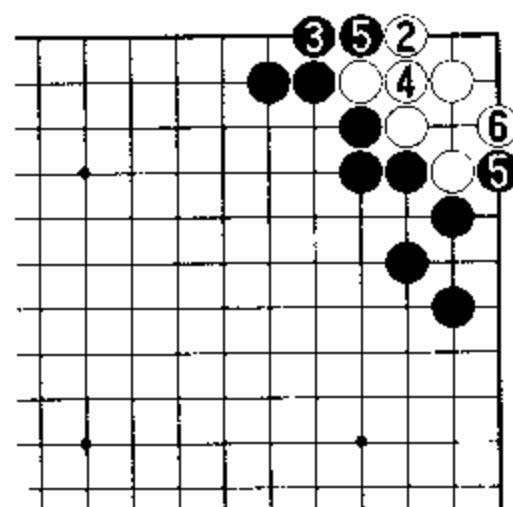
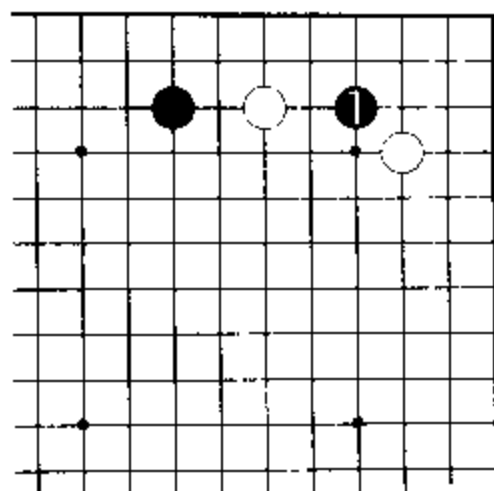


图 2

## 图 2 失败图

对白 2 黑 3 接，黑再走 5 时，白 6 则成为打劫。



第 205 型

### 第 205 型 步调 (点入)

黑先。黑可走点入，此黑 1 原本是普通的想法，但在局部却成为最好的棋形。

由于外围的情况，角部可能马上会成为白地，有时这手棋不怕被封锁在里面。

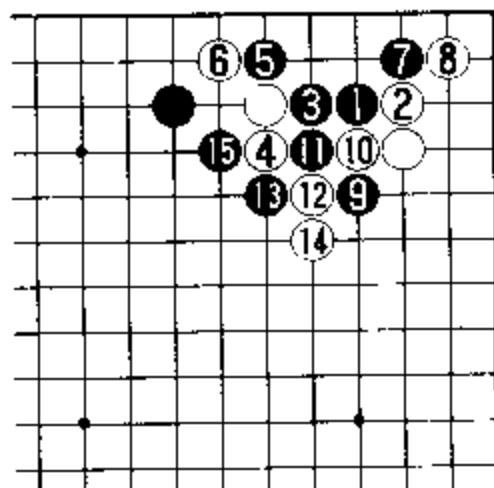


图 1

### 图 1 参考图

对黑 1 白若应 2、黑 3 顶，白 4 退时，黑 5 扳，对白 6 黑再 7 扳，白 8 拦，黑则走 9 的手筋，白 10 若断，以下则走成黑 15 的结果。

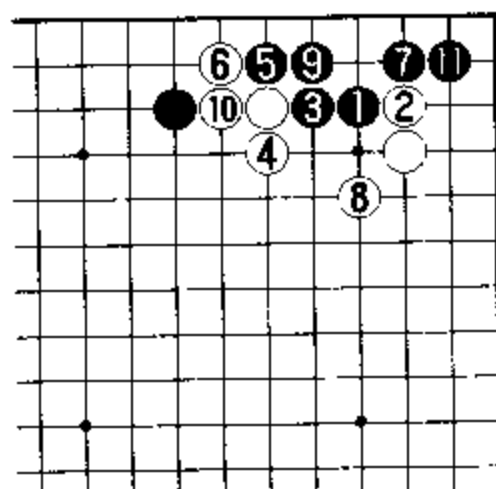
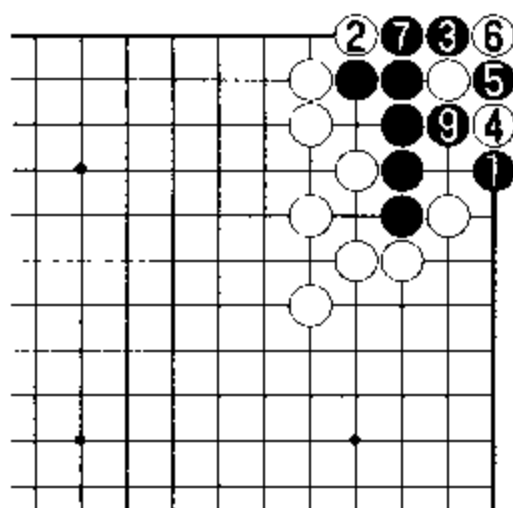


图 2

### 图 2 变化图

对黑 7 白若不愿让黑棋出头，则走白 8，以下至黑 11 角里活的很大。



第 206 型 (白 8 于 5 位)

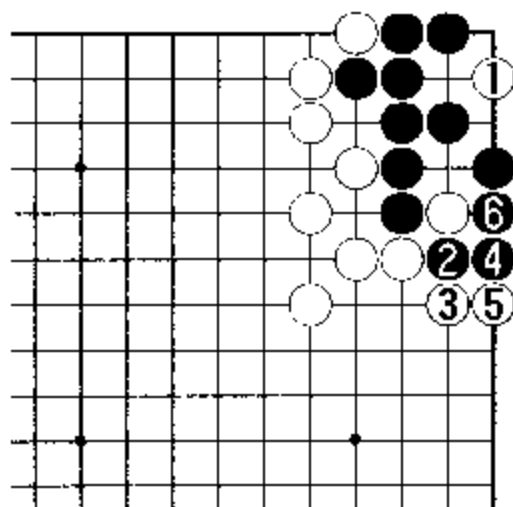


图 1

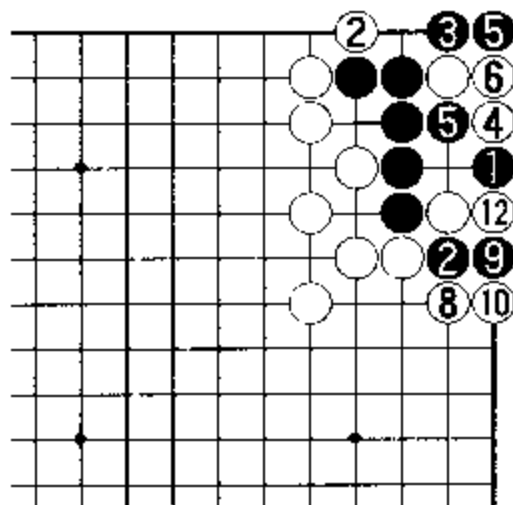


图 2

## 第 206 型 白灭 (跳)

黑先。黑 1 是想做活这样的棋形的手筋。

白 2 则黑走 3，白 4 小尖黑 5 送吃，以下白 8 接、黑 9 提白四子，这样看上去黑棋好像没有活形。

## 图 1 参考图

白 1 当然点眼，这时黑可 2 断、白 3 时黑 4 顺势下立，白 5、黑 6，则成为活棋。

## 图 2 失败图

白 4 时，黑若不送吃而单走 5 打吃，黑仍走 7、9 引而不发，至白 12 则成为死棋。