

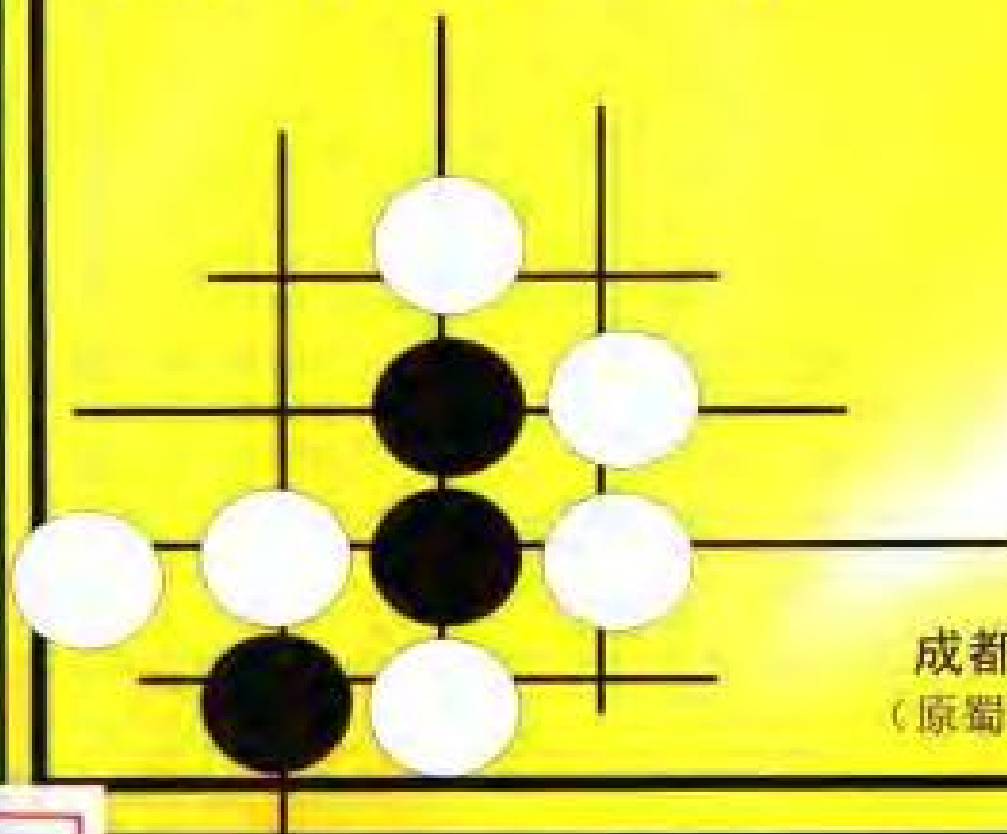
WEIQI

SIHUO XUNLIAN

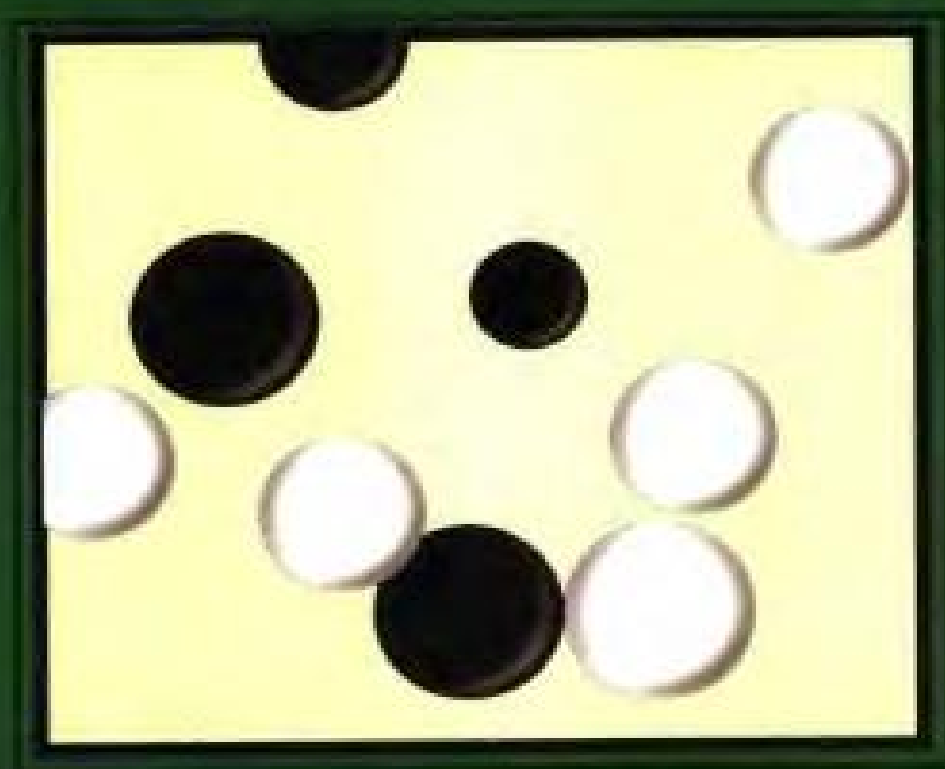
围棋 死活训练

邵震中 丁波 刘青青 编著

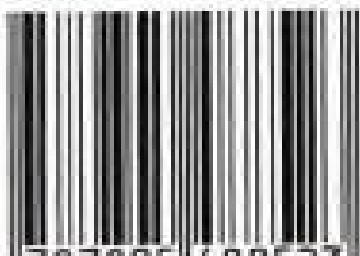
ZHONGJI PIAN
中 级 篇



成都时代出版社
(原蜀蓉棋艺出版社)

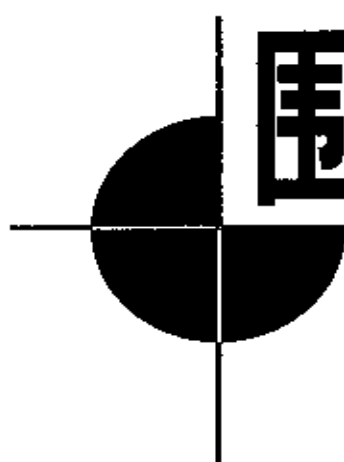


ISBN 7-80548-852-5



9 787805 488523 >

ISBN 7-80548-852-5/G • 780
定价: 11.00元



围棋死活训练

(中级篇)

成都时代出版社
(原蜀蓉棋艺出版社)

图书在版编目(CIP)数据

围棋死活训练(中级篇)/邵震中,丁波,刘青青编著.

新1版.—成都:成都时代出版社,2003

ISBN 7-80548-852-5

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第030519号

责任编辑:洪 艳 宁 杰

策 划:洪 艳

封面设计:莫晓涛

版式设计:

责任校对:李洁平

蒋雪梅

围棋死活训练(中级篇)

邵震中 丁波 刘青青 编著

成都时代出版社出版发行

(原蜀蓉棋艺出版社)

(成都市庆云南街19号 邮编:610017)

新华书店经销 成都蓉军广告印务有限责任公司印刷

850mm×1168mm 32开 7.375印张 152千字

2003年8月第1版 2004年7月第2次印刷

印数:5 001-9 000册

ISBN 7-80548-852-5/G·780 定价:11.00元

电话:(028)86619330(综合类) 86613762(棋牌类) 86615250(发行部)



前 言

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

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

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

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

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

作 者

目 录

前 言

第一章 死活训练 (1)

第二章 手筋训练 (127)

第三章 官子训练 (185)

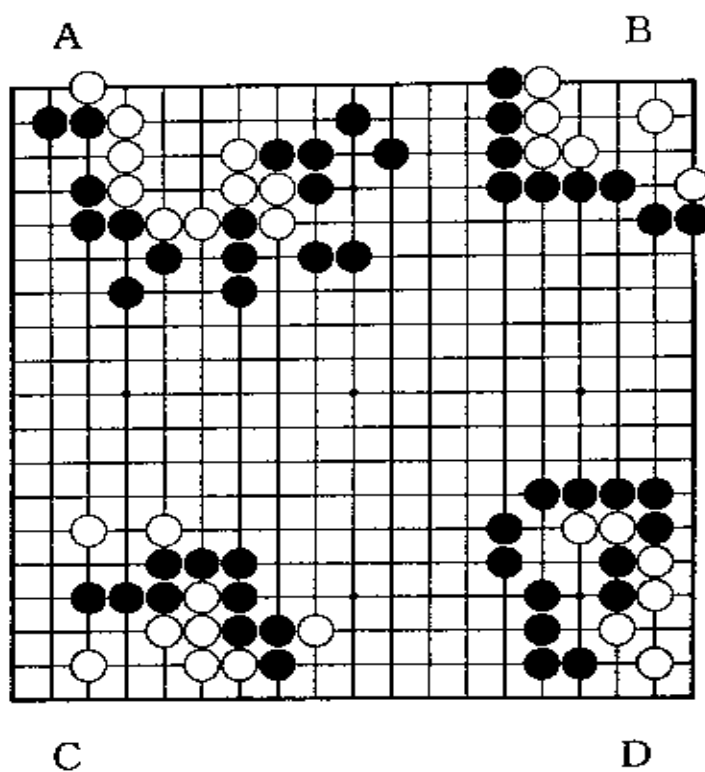
第一章 死活训练

围棋对局，从始至终都是你攻我守的转换，你死我活的争斗。

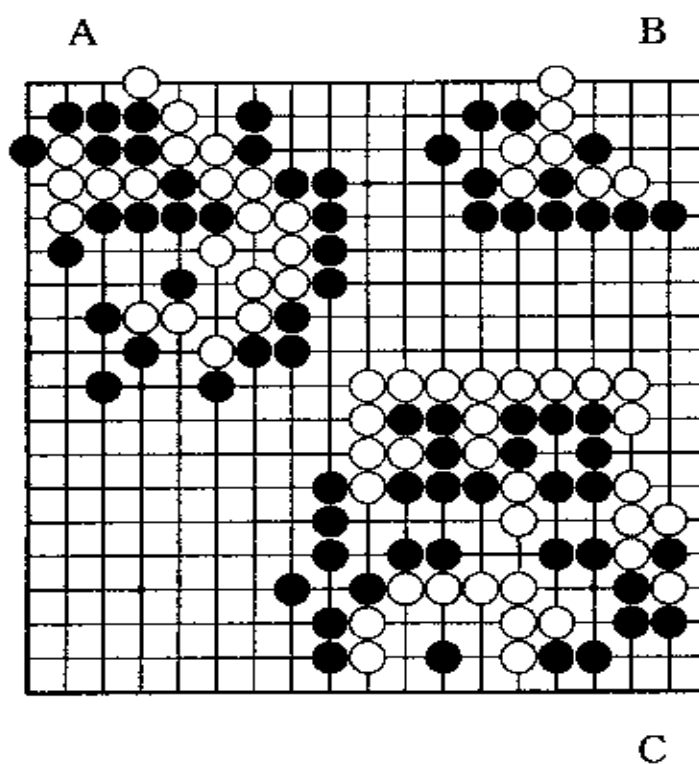
杀棋能力如何，活棋水平怎样，是棋手棋力最集中、最根本的体现。只有熟练而全面地掌握了围棋死活的基础知识和基本技能，你的棋力才会得到有效的提高。

本章所提供的训练题，就是帮助广大围棋爱好者一方面学习扳杀、点杀、聚杀、劫杀等制对手于死地的功夫，同时有助于掌握眼活、地活、劫活、弃子求活等求生的技巧。

黑先
A、B、C：要求
净杀白棋。
D：打劫杀白。



白先
白棋要全部净活。

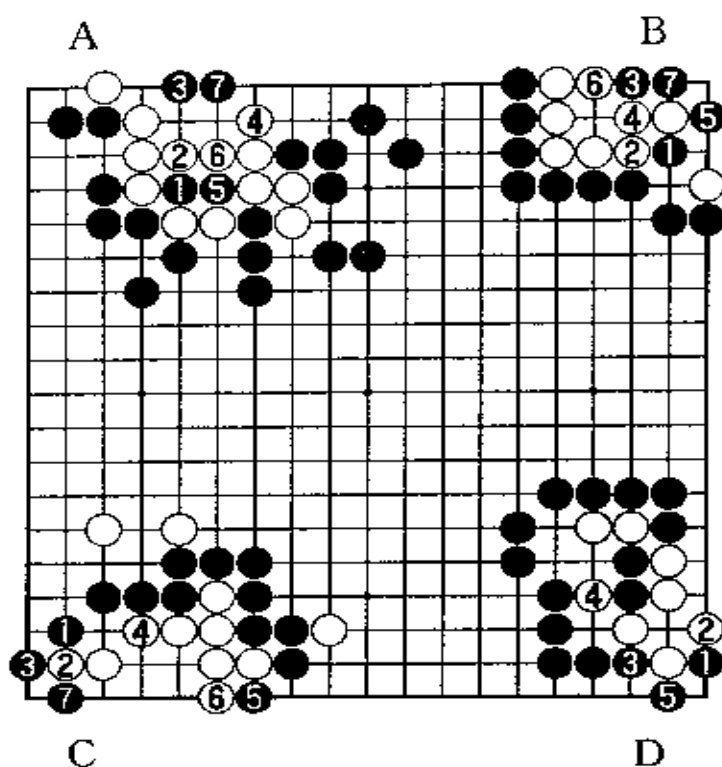


解答
A: 黑 1、3 次序好，黑 7 并，白死。

B: 黑 3 点好手，5 扳，白死。

C: 黑 1 尖即可杀白。

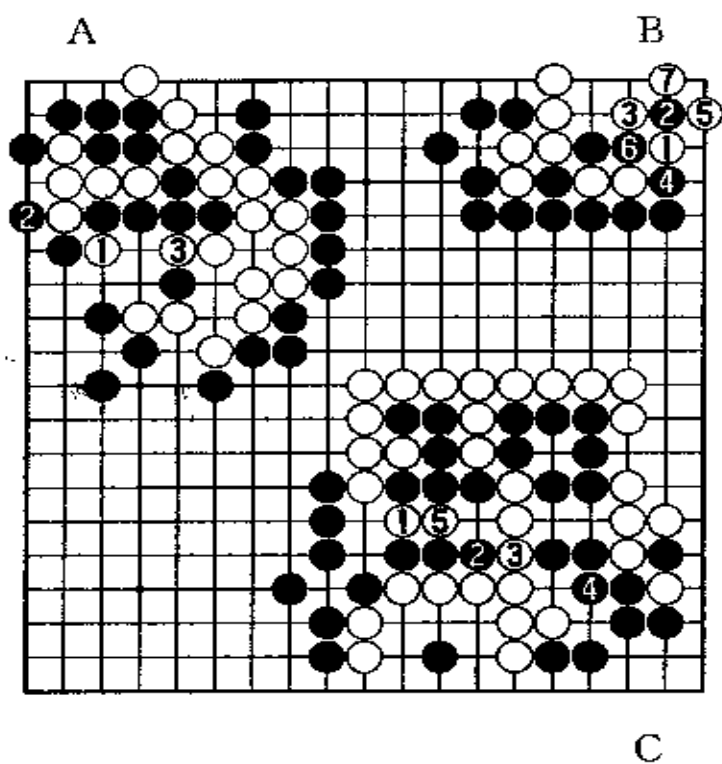
D: 黑 1 托是妙手！再 3 挤，白只有打劫。白 2 若走 3 位，黑 2 位长，白死。



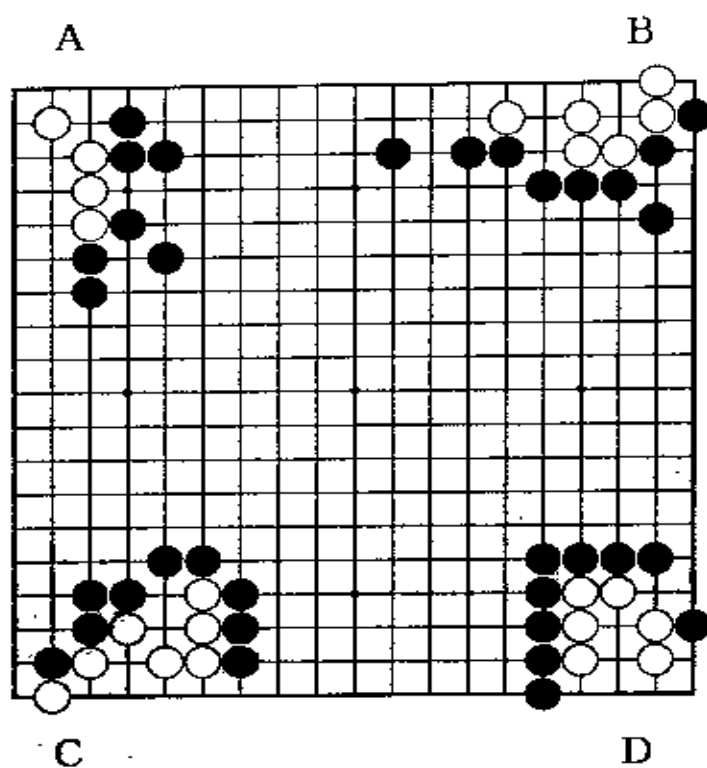
解答
A: 白 1 断，以静制动，白净活。

B: 白 1 尖，B 急所，黑 2 以下双方必然，白净活。

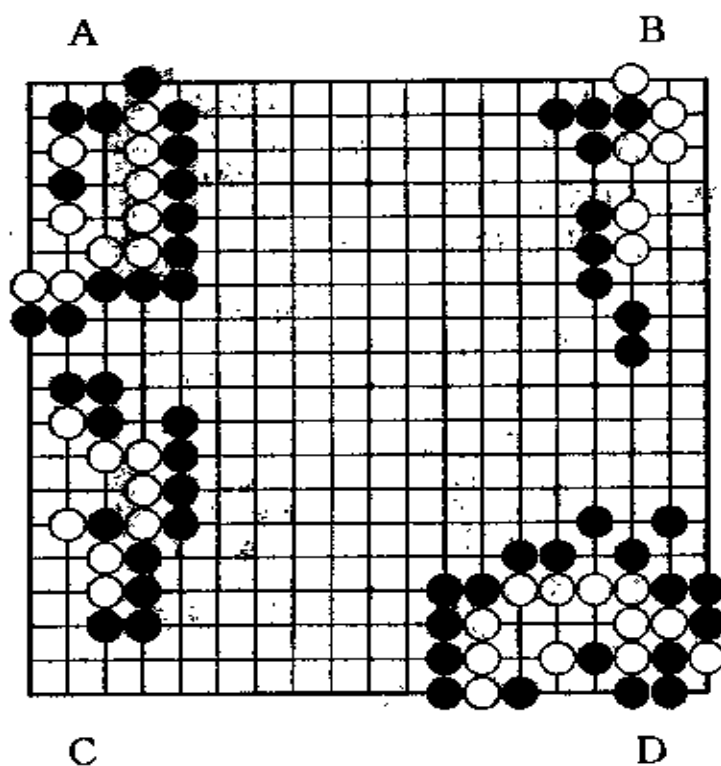
C: 白 1 挖，好手，白吃黑数子活棋。黑 2 如走 5 位，白可 4 位断，也是活棋。



黑先
A、B、C：打劫
杀白。
D：净杀白棋。



黑先
要求净杀白棋。

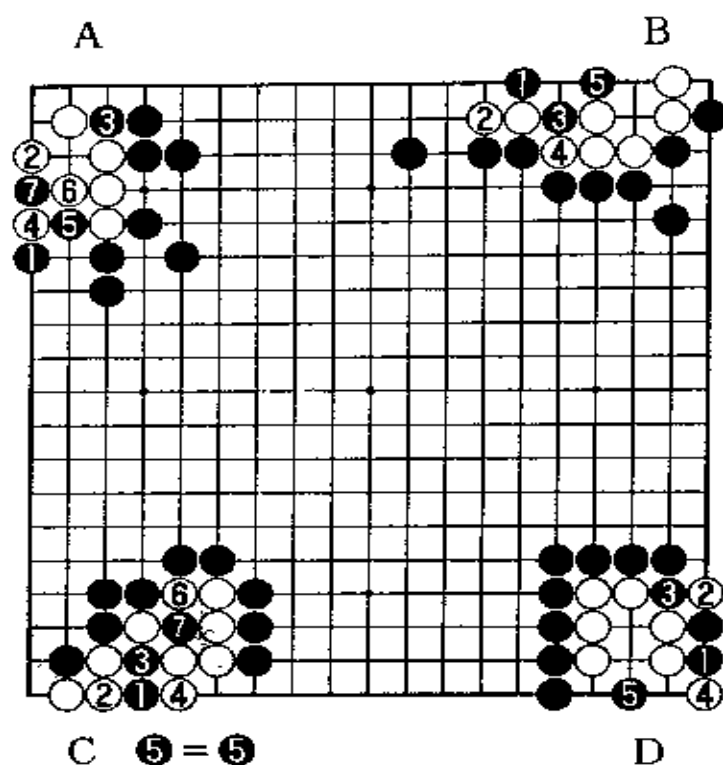


解答
A: 黑 1 跳是巧手, 白 2 以下打劫必然。

B: 黑 1 是好手, 再 3 挖, 成劫。

C: 黑 3 弃子, 白 6 只有做劫。

D: 黑 1 弃子, 再 5 位跳, 白被杀。

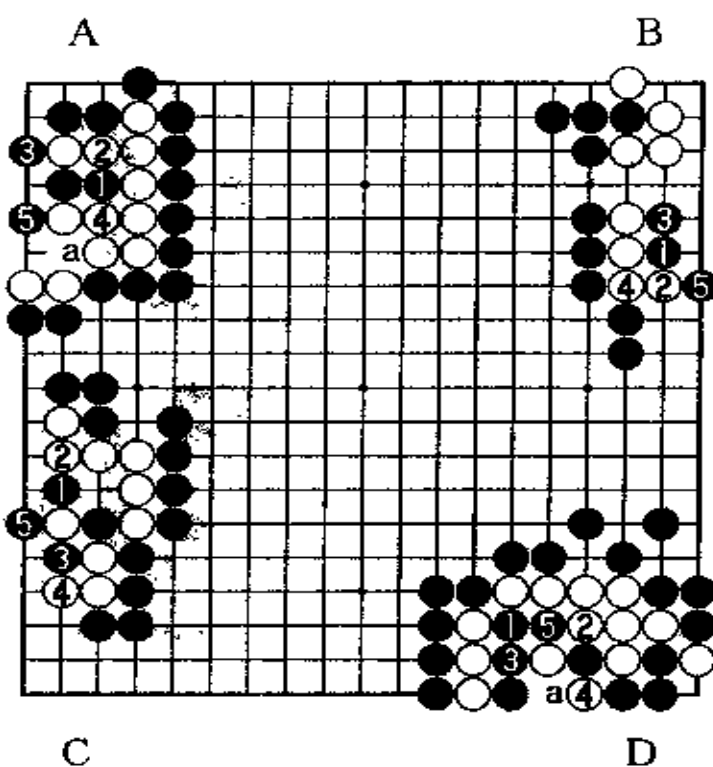


解答
A: 黑 1、3 必然, 白死。白 4 若走 5 位, 黑 a 位扑, 白也死。

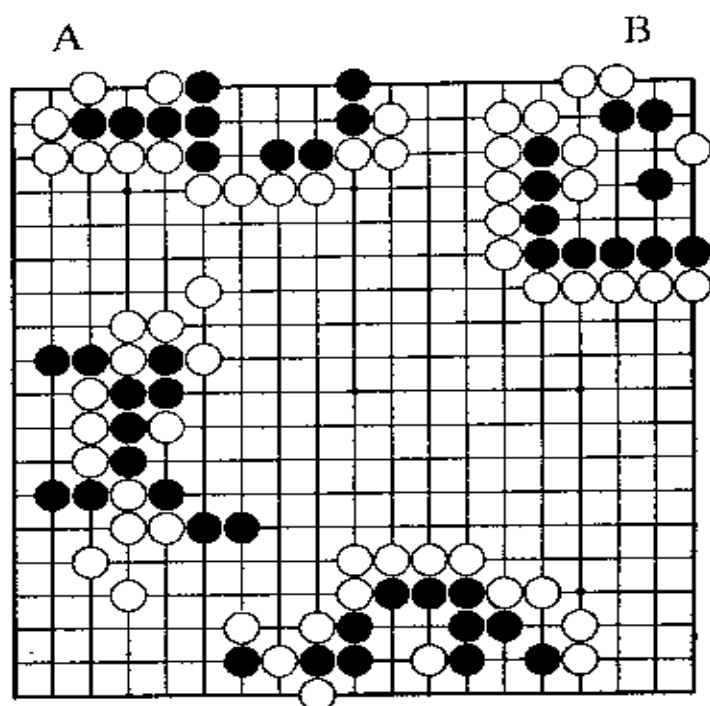
B: 黑 1 托是强手, 黑 3 爬, 再 5 位可渡过。白被杀。

C: 黑 1 是妙手, 再 3 断打, 白死。

D: 黑 1 打正确, 以下至黑 5 白被杀。白 2 若 3 位粘, 黑走 a 位, 白也被杀。

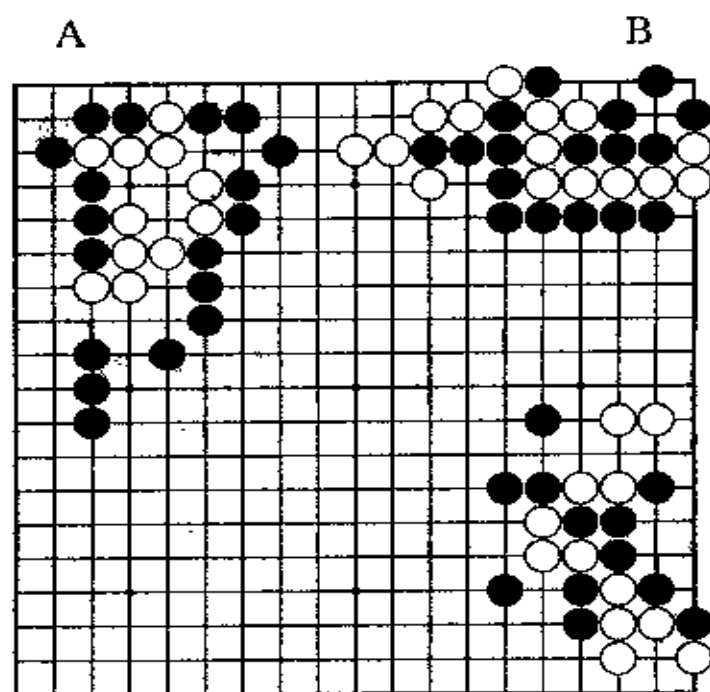


白先
 A、B、D: 要求
 净杀黑棋。
 C: 白该如何紧
 气杀黑?



C

白先
 A: 要求白棋净
 活。
 B: 角上黑棋已
 活, 白该如何救出角
 上被围的数子?
 C: 白该如何杀
 黑?



C

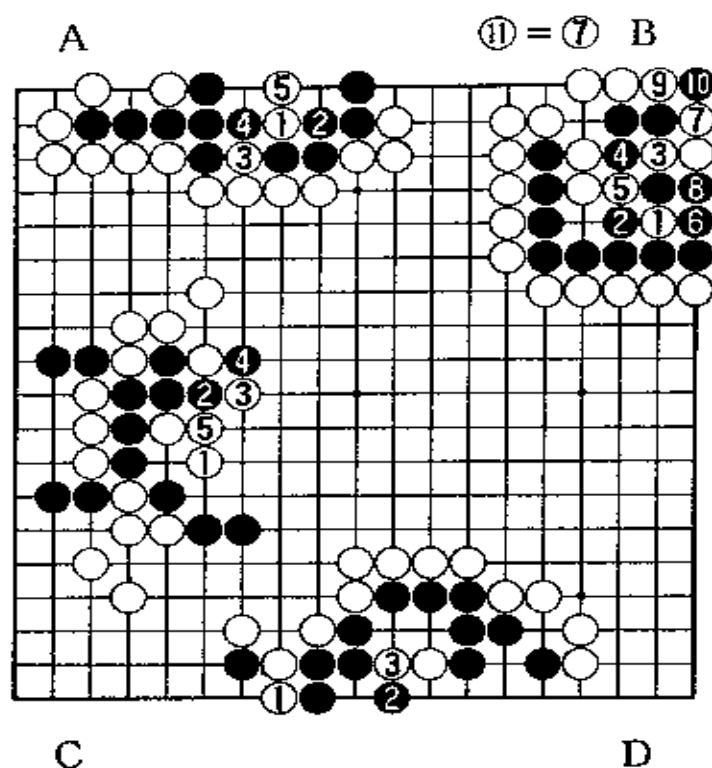
解答

A: 白 1 点, 黑 2 以下无法成活。

B: 白 1 是巧手, 黑 2 以下必然, 白 7 又是好手, 黑提三子不活。

C: 黑 1 小尖, 白无法逃脱。

D: 白 1 是不易发现的一手棋, 黑被杀。

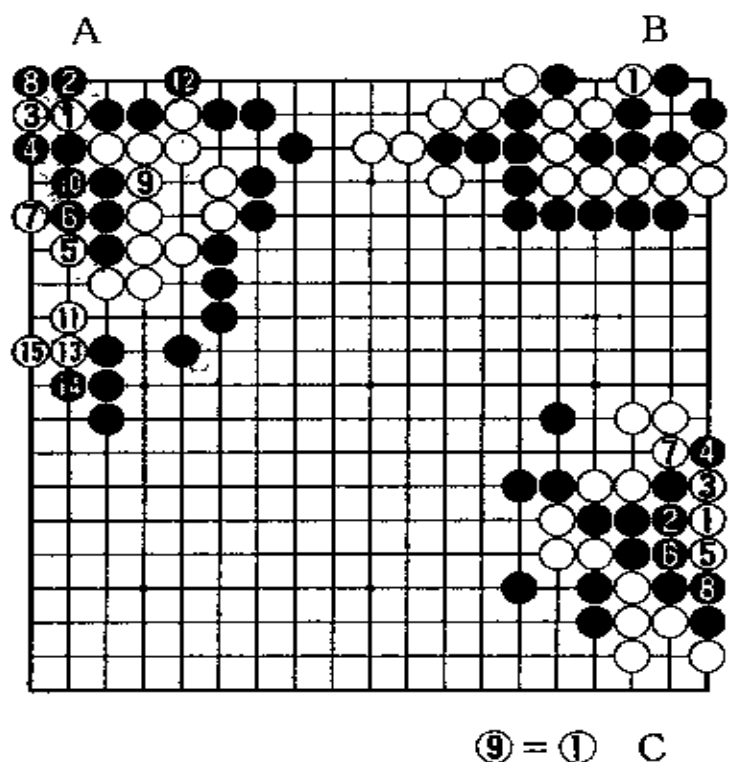


解答

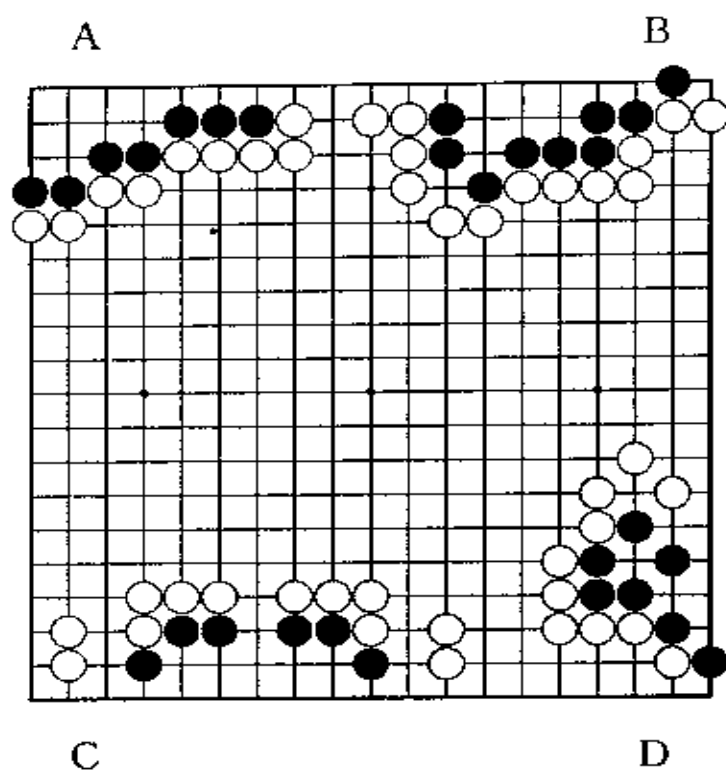
A: 白 1 至 9 利用黑角的缺陷做出先手一只眼, 巧妙成活。

B: 白 1 是巧手, 利用黑角的特殊性, 救出数子。

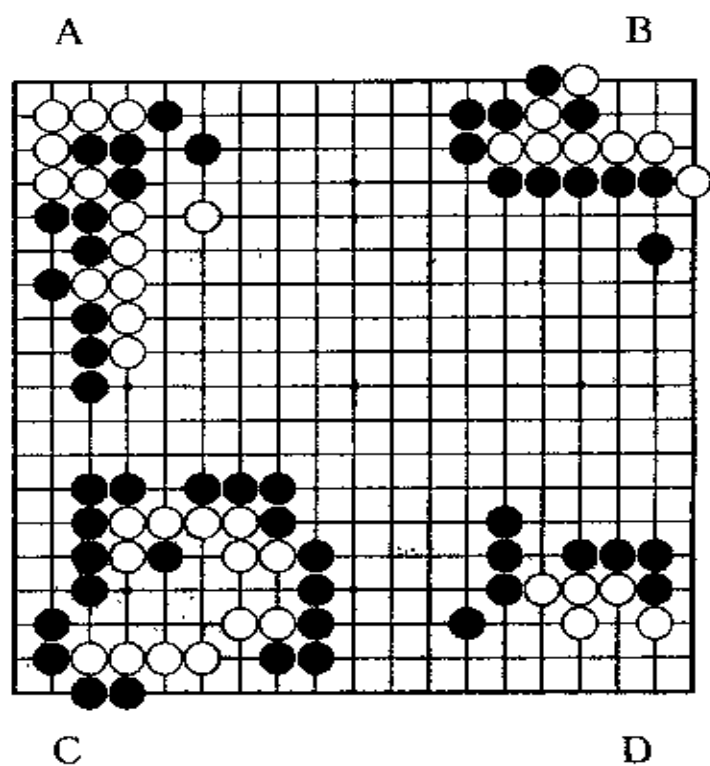
C: 白 1 点是杀黑的关键, 以下至黑 8 白快一气杀黑。



白先
 A、C、D：白净
 杀黑棋。
 B：白打劫杀黑。



黑先
 黑棋净杀白棋。



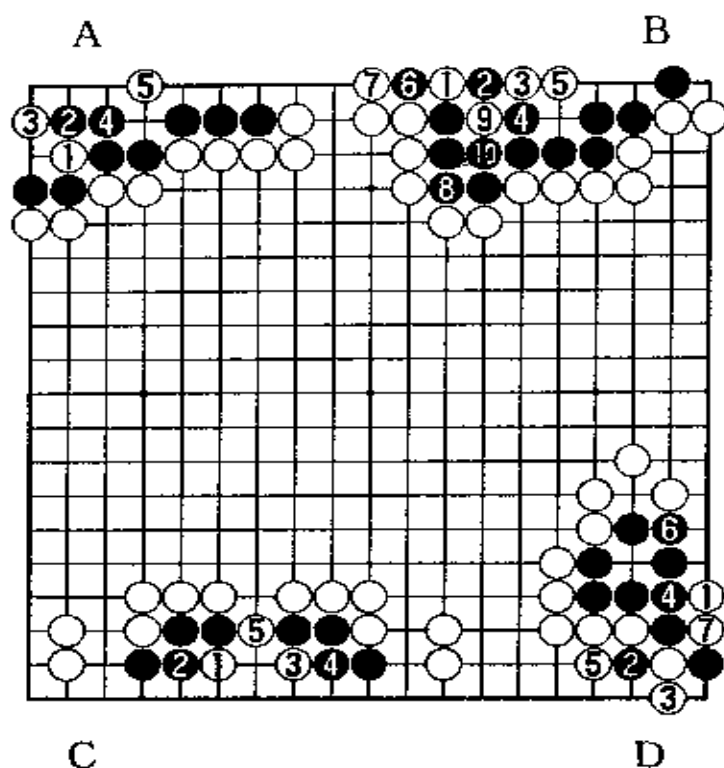
解答

A: 白 1、3 是先手，再 5 点，黑净死。

B: 白 3 反吃是好手，黑 4 是强手，白 5 长以下成打劫。

C: 白 1、3 是先手，黑被杀。

D: 白 1 是要点，黑已不活。



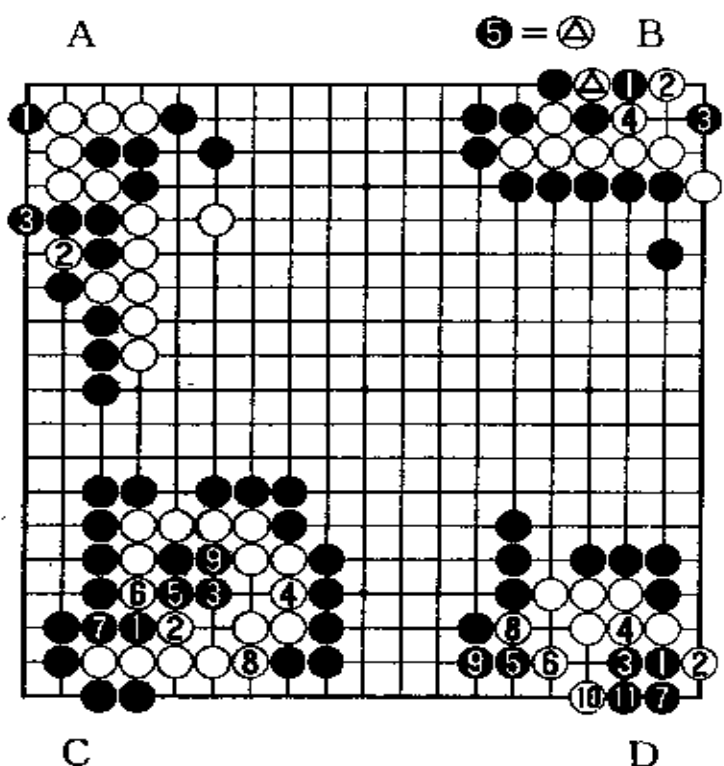
解答

A: 黑 1 是要点，白 2 扑，黑 3 冷静，白没有借用，净死。

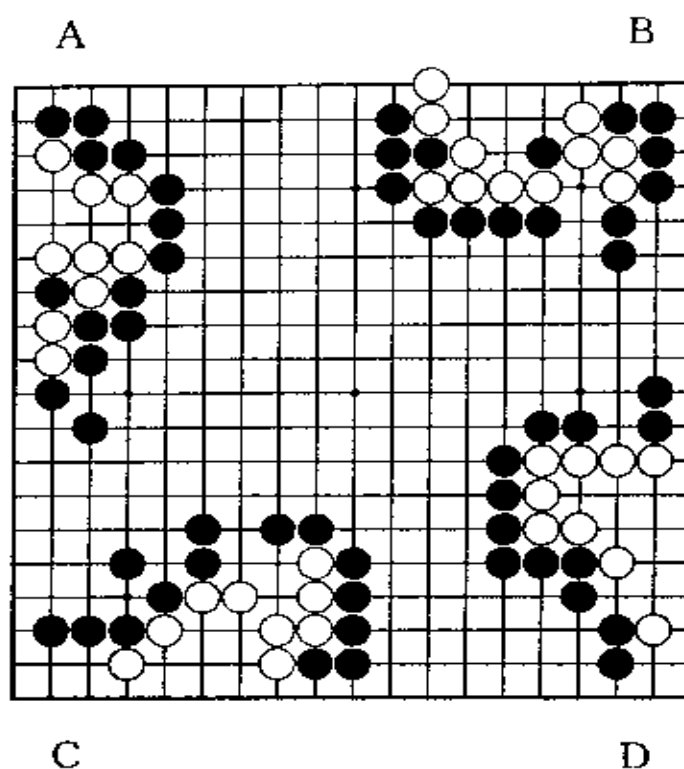
B: 黑 5 粘重要，白若提，黑再点，白死。

C: 黑 1 方向正确，黑 3 尖，白死。

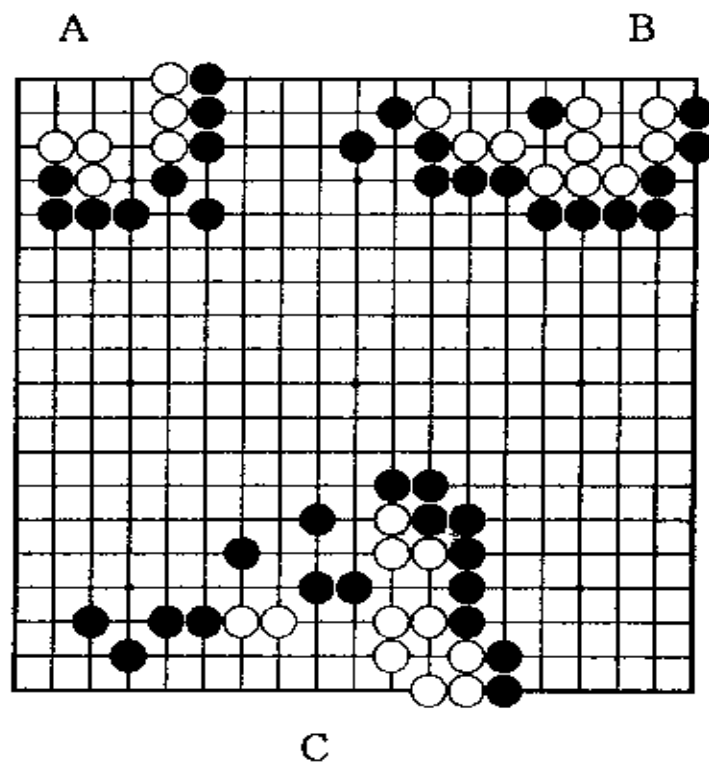
D: 黑 5 尖，以退为进，再 7 曲，白死。



黑先
A、C：黑净杀白
棋。
B、D：黑打劫杀
白。



黑先
黑净杀白棋。



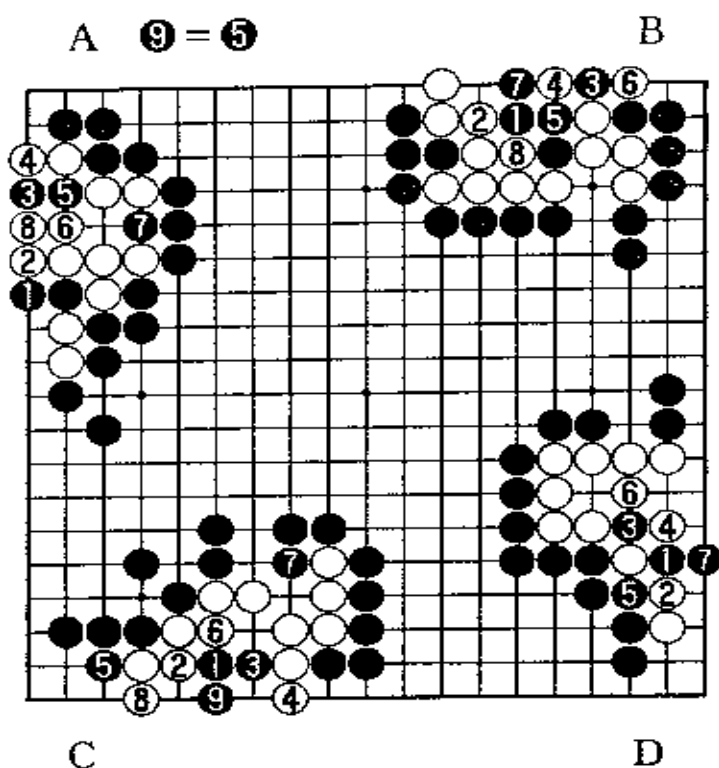
解答

A: 黑 1 立, 再 3 点是好手, 白被杀。

B: 黑 3 是要点, 白 4 挡, 成劫杀。

C: 黑 1 是杀白要点, 黑 3 并, 白不行。

D: 黑 1、3 必然, 白 4 是最佳应手, 劫活。

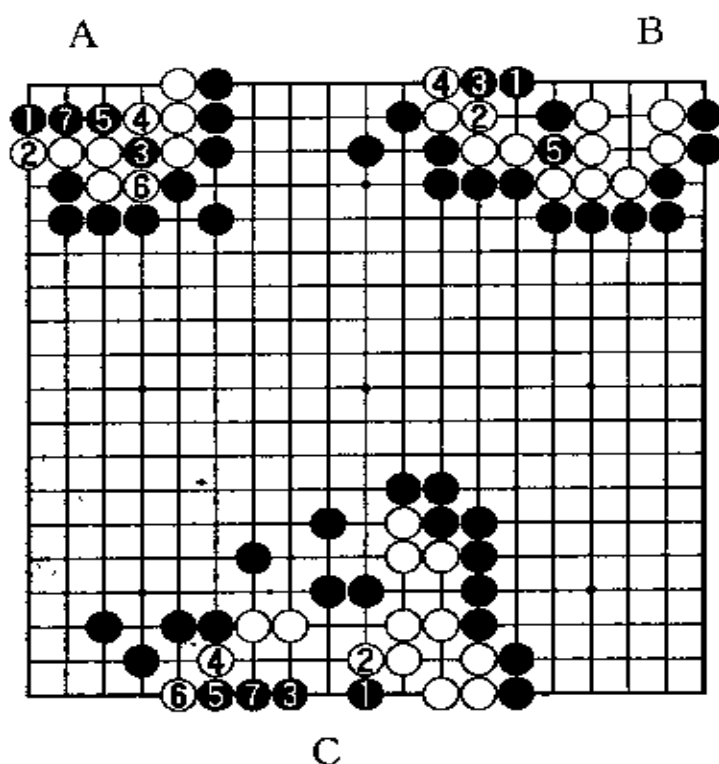


解答

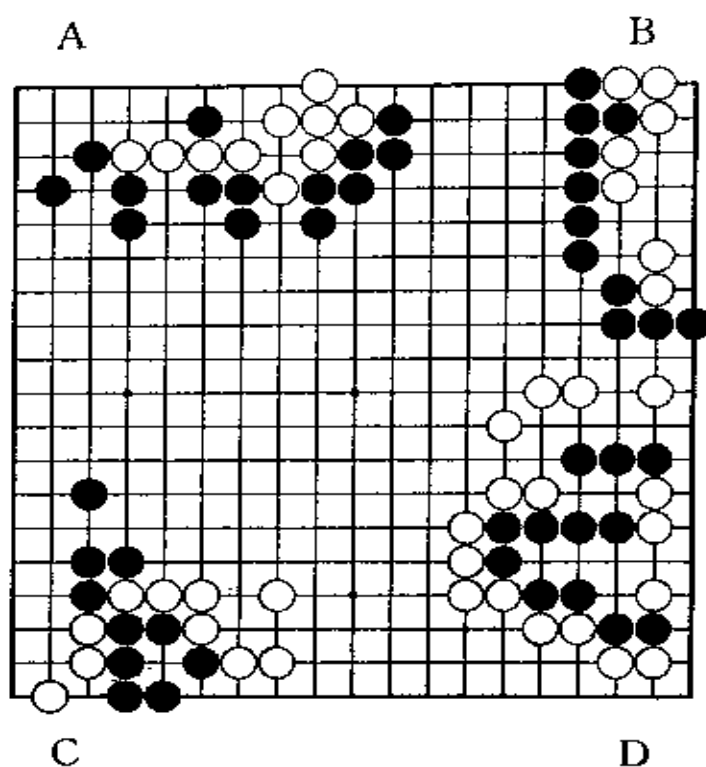
A: 黑 1、3 次序重要, 白死。

B: 黑 1 尖是妙手, 白无法断黑, 净死。

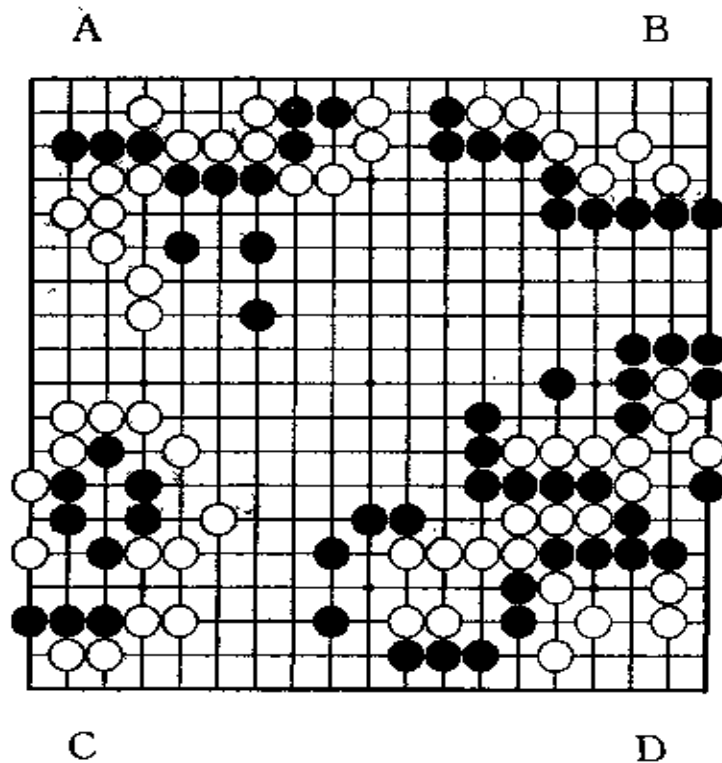
C: 黑 1 深入敌后, 白 2 必然, 黑 3 跳回, 白不能分断, 净死。



黑先
 A、B：黑棋如何
 杀白？
 C、D：黑棋如何
 与白对杀？



黑先
 A：黑如何与白
 对杀？
 B、D：黑如何杀
 白？
 C：黑如何做活？



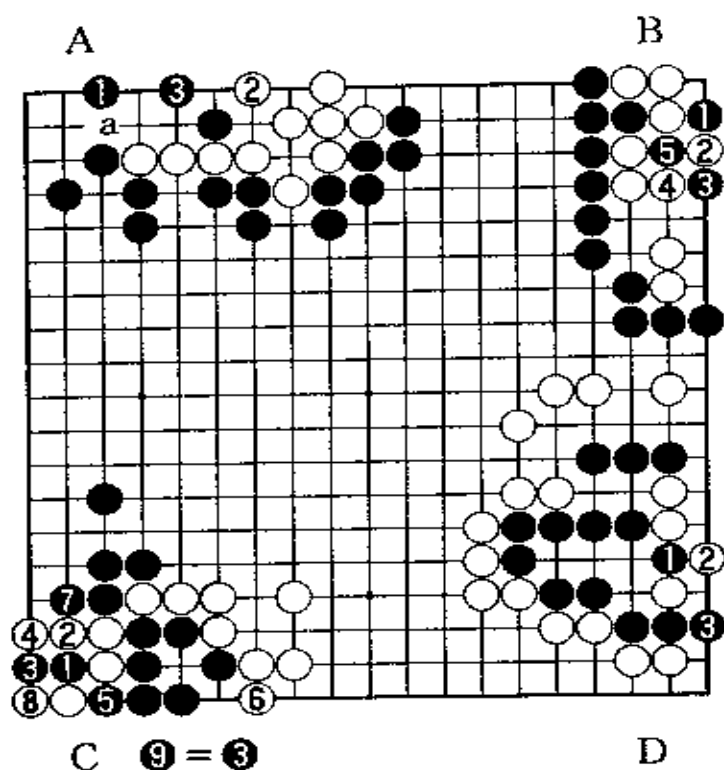
解答

A: 黑 1 正确, 白被杀。黑 1 若走 a 位, 白 2 小尖则活。

B: 黑 1 夹, 好棋。成劫杀。黑 1 若在 3 位点, 白 4 顶即可。

C: 黑 1 是唯一的办法, 对杀黑胜。

D: 黑 1 是好手, 再 3 立, 白无法断黑。



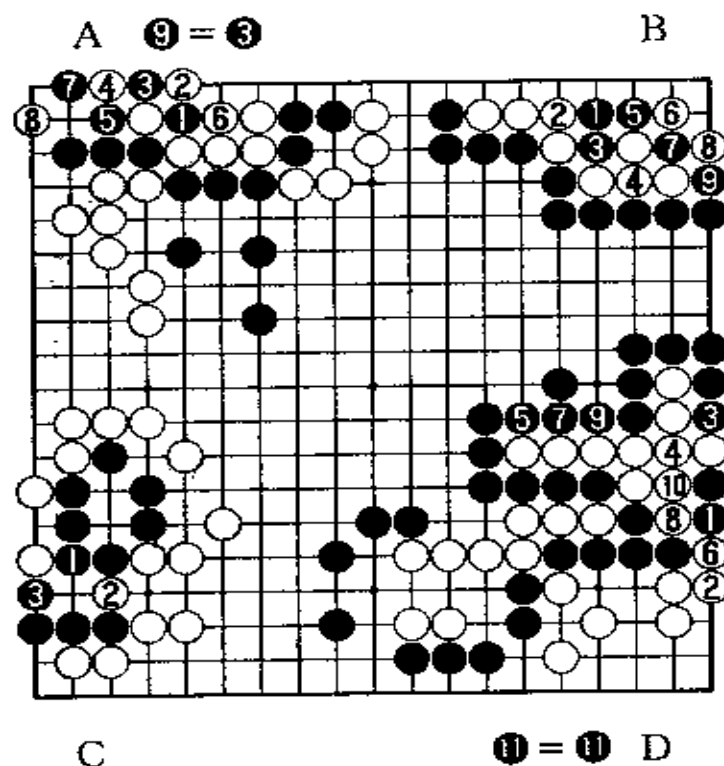
解答

A: 黑 1、3 可顽强做劫。

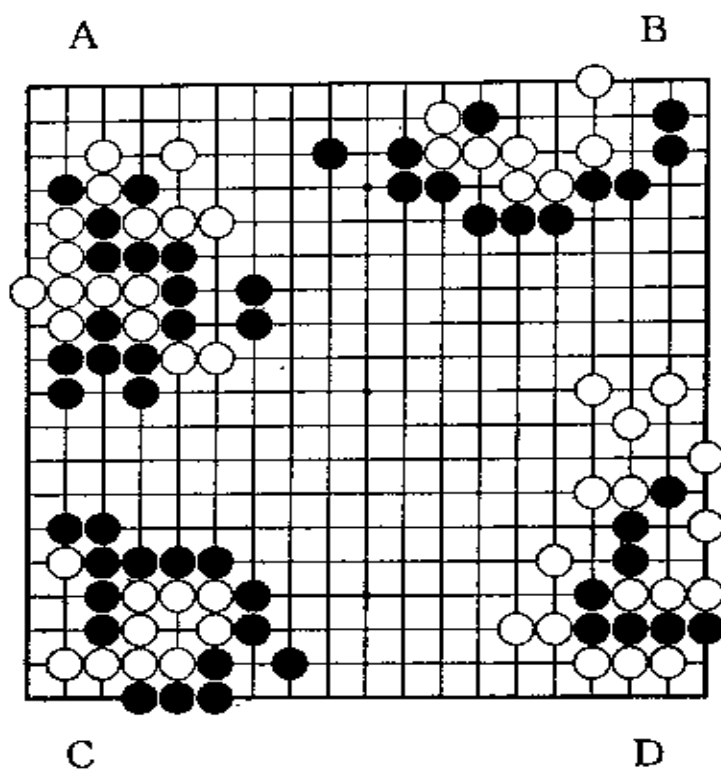
B: 黑 1 以下均没有变化, 白死。

C: 黑 1 正确, 再 3 打, 黑愚形做活。

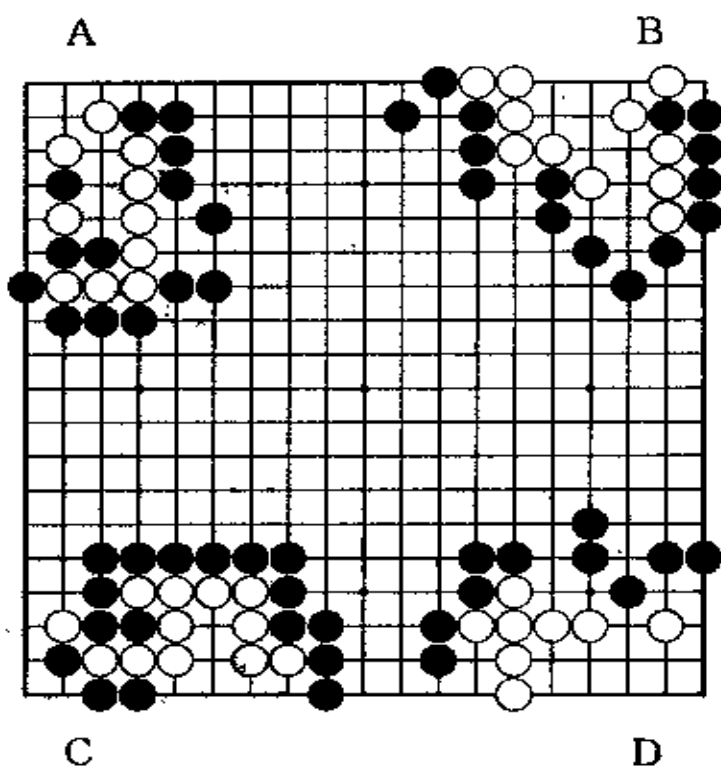
D: 黑 1 是好手, 白 2 以下收气必然, 至 11 扑, 白被杀。



黑先
 A、C：要求打劫
 杀白。
 B：要净杀白棋。
 D：黑可净活。



黑先
 A：净杀白棋。
 B、D：打劫杀
 白。
 C：净杀白棋。



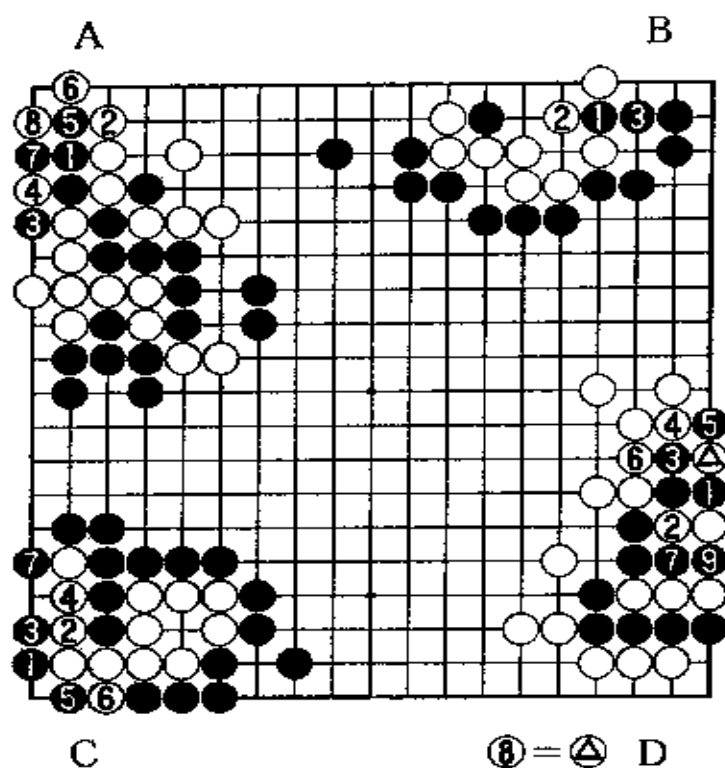
解答

A: 黑 1 后, 白 2 正确, 黑 3 以下成劫必然。白 4 若走 5 位, 黑可走 4 位, 成“倒脱靴”。

B: 黑 1 可杀白。

C: 黑 1 是急所, 3 爬撞紧白气, 成劫。

D: 黑 3、5 先提一子是好手, 至 9 提, 白需补棋, 黑可净活。



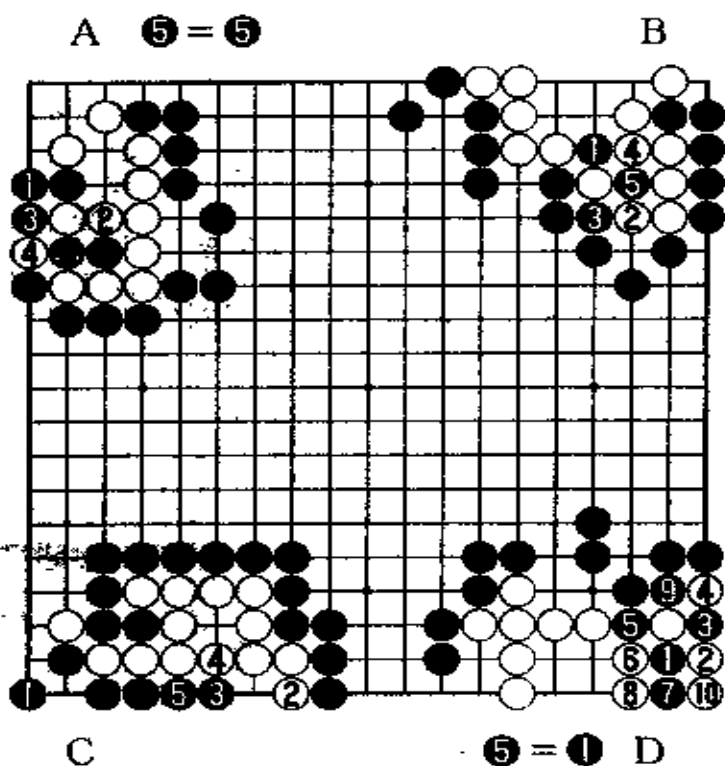
解答

A: 黑 1 立正确, 白被杀。黑 1 若 3 位打, 白可 1 位扑, 成打劫。

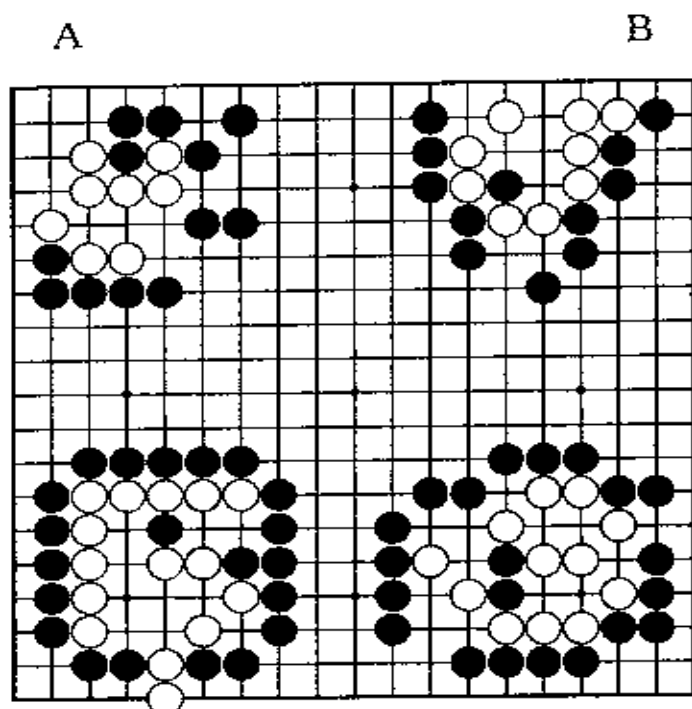
B: 黑 1 是急所, 白 2 是最佳应手, 成打劫。

C: 黑 1 是巧手, 再 3 点, 白不入气被杀。

D: 黑 1 是要点, 黑 3、5 次序好, 至 11 扑, 成打劫。

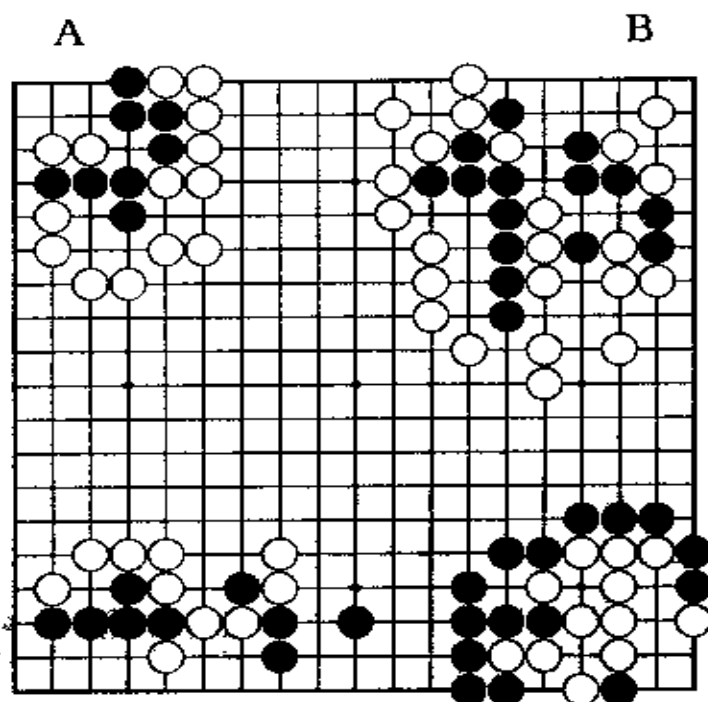


黑先
 A、B、C：要求
 净杀白棋。
 D：打劫杀白。



C D

黑先
 A、C：要求黑棋
 净活。
 B：黑棋打劫活。
 D：要净杀白棋。



C D

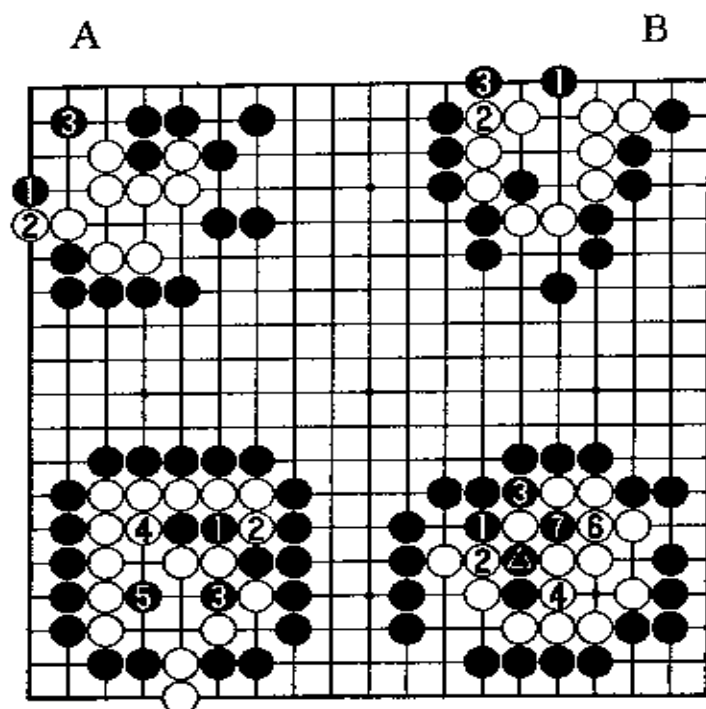
解答

A: 黑 1 是巧手，再 3 跳，白死。

B: 黑 1 点，击中白要害，白净死。

C: 黑 3 是好手，至黑 5 白死。

D: 黑 5 扑是好手，白 6 只得做劫。



C

5 = 4 D

A

4 = 4 B

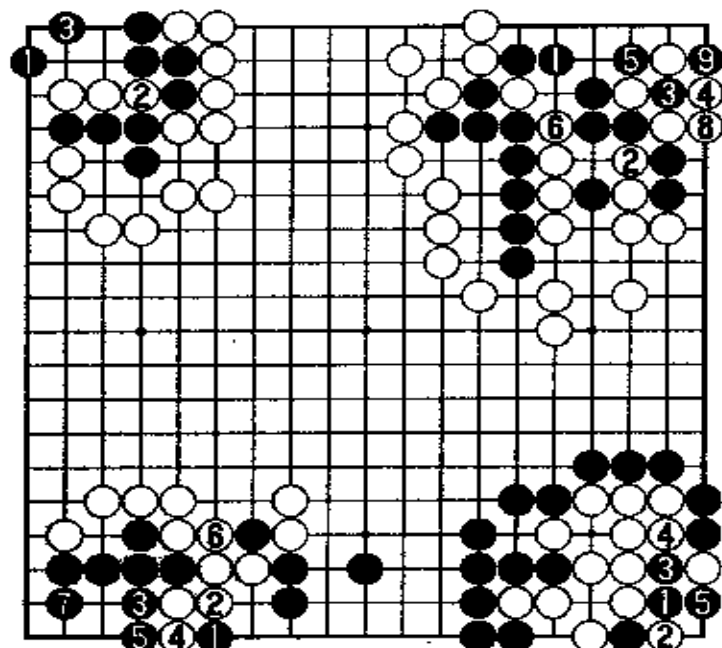
解答

A: 黑 1 是妙手，白无法连回，黑净活。

B: 黑 3 是强手，黑 5 打吃，成劫活。

C: 黑 1 撞紧白气，3、5 先手可活。

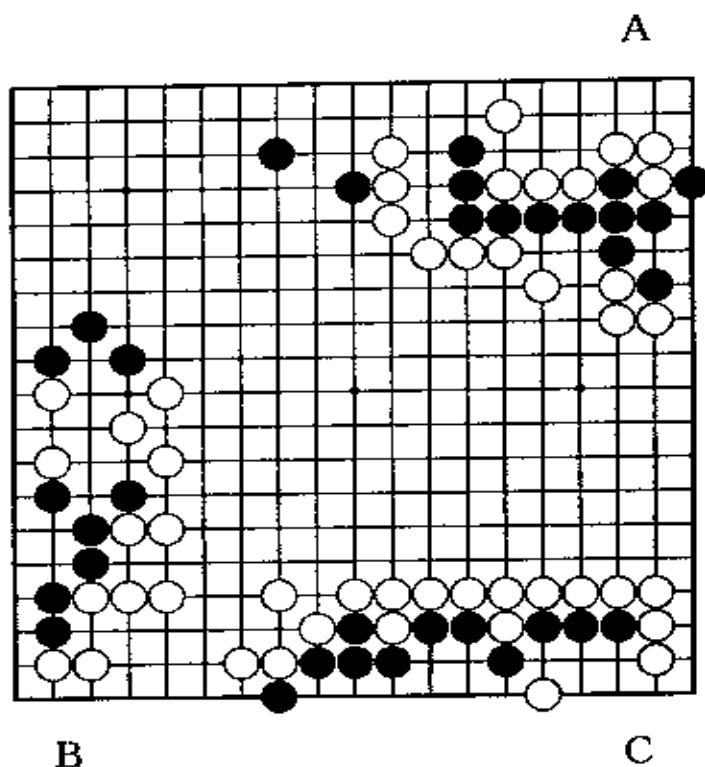
D: 黑 1 正确，至黑 5 白死。黑 1 若走 3 位，白走 5 位，不能净杀白棋。



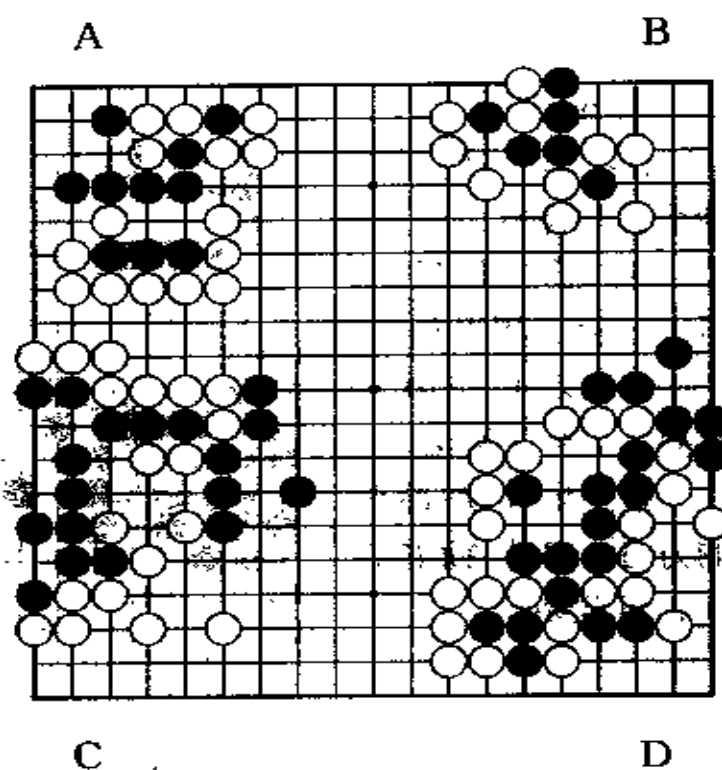
C

D

黑先
 A: 黑如何利用
 白角的弱点救出数子?
 B: 黑可净活。
 C: 黑应该部份
 求活。



黑先
 A、C: 黑可净
 活。
 B: 黑打劫活。
 D: 黑如何救出
 被围的数子?

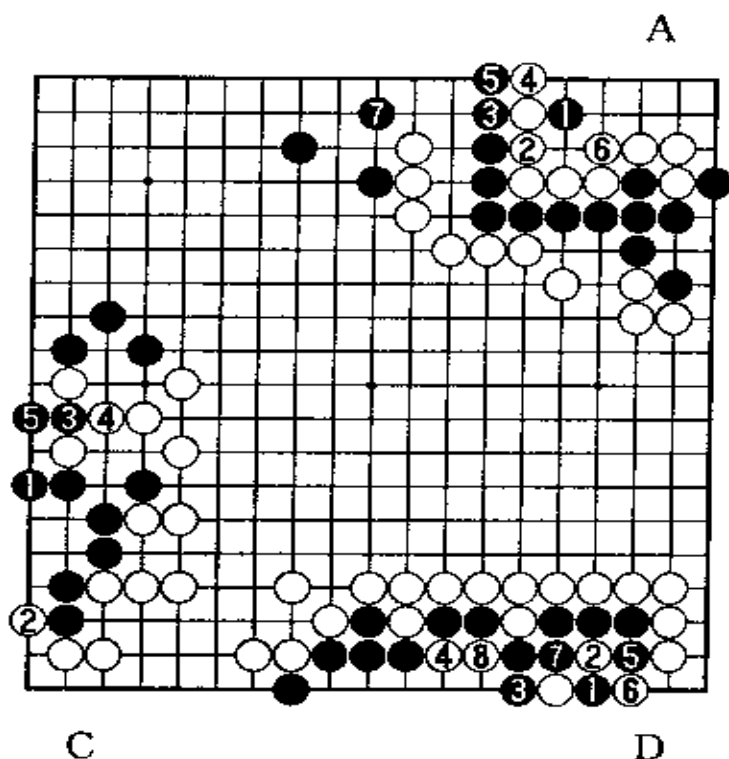


解答

A: 黑 1 靠, 形的急所, 黑 5 挡先手, 黑 7 可连回。

B: 黑 1 是先手, 再 3 位挖, 黑净活。

C: 黑 1、3 次序好, 白 4 断打, 黑 5 冲吃, 可活一半。



C

D

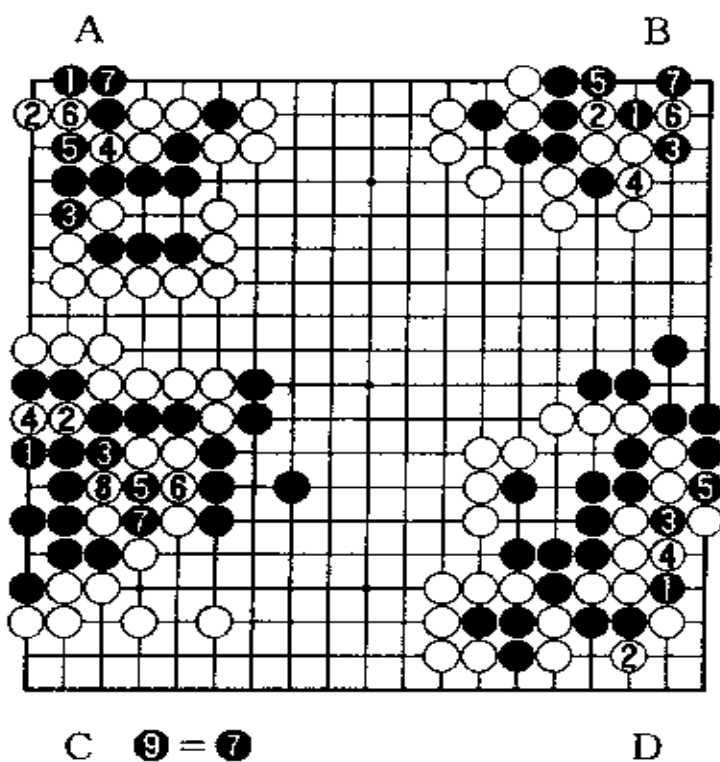
解答

A: 黑 1 是做眼妙手, 黑净活。

B: 黑 3 是强手, 再 5 位渡, 黑可劫活。

C: 黑 1、3 次序重要, 7 弃子可活。

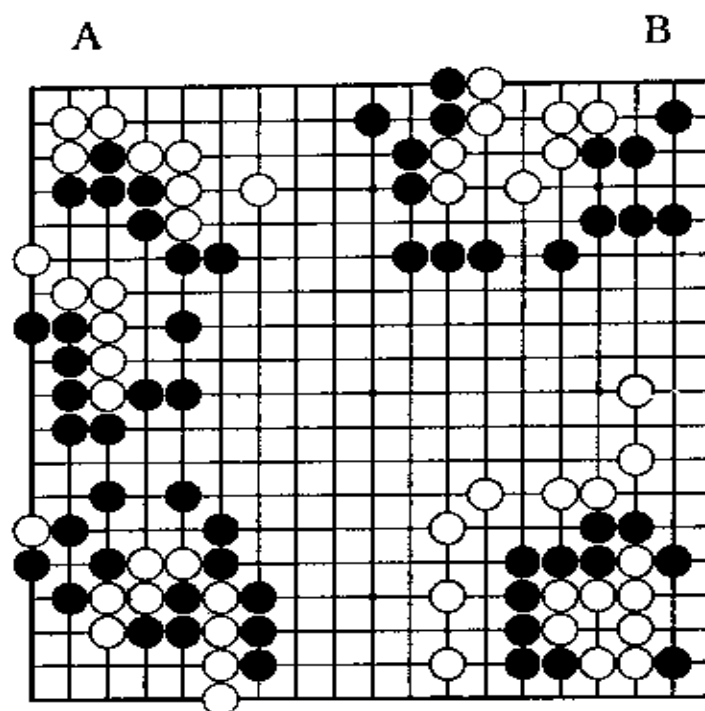
D: 黑 1 是冷静的好手, 3 扑撞紧白气, 可联络。



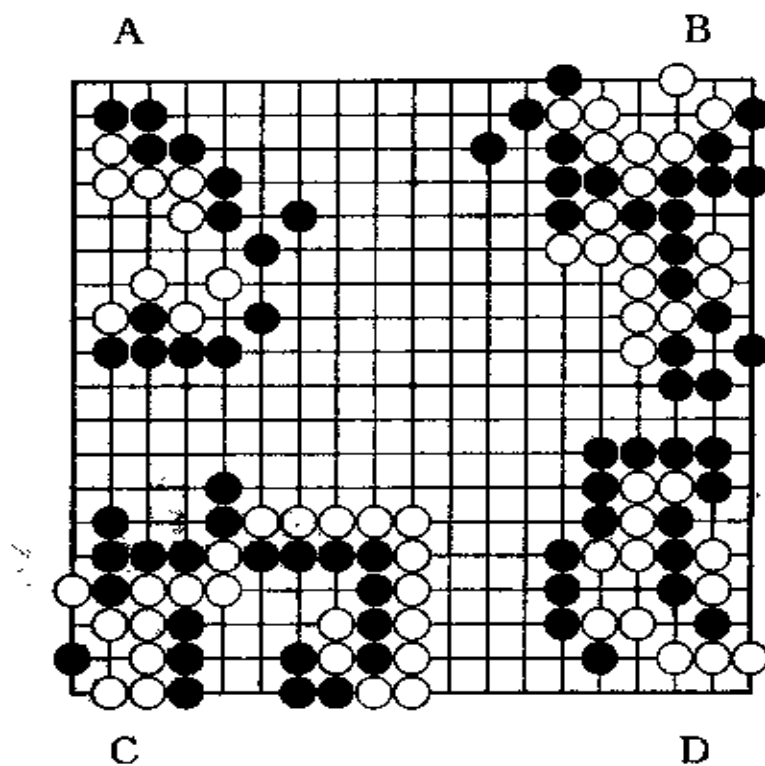
C ⑨ = ⑦

D

黑先
A、B、C：要求
净杀白棋。
D：打劫杀白。



黑先
要求净杀白棋。



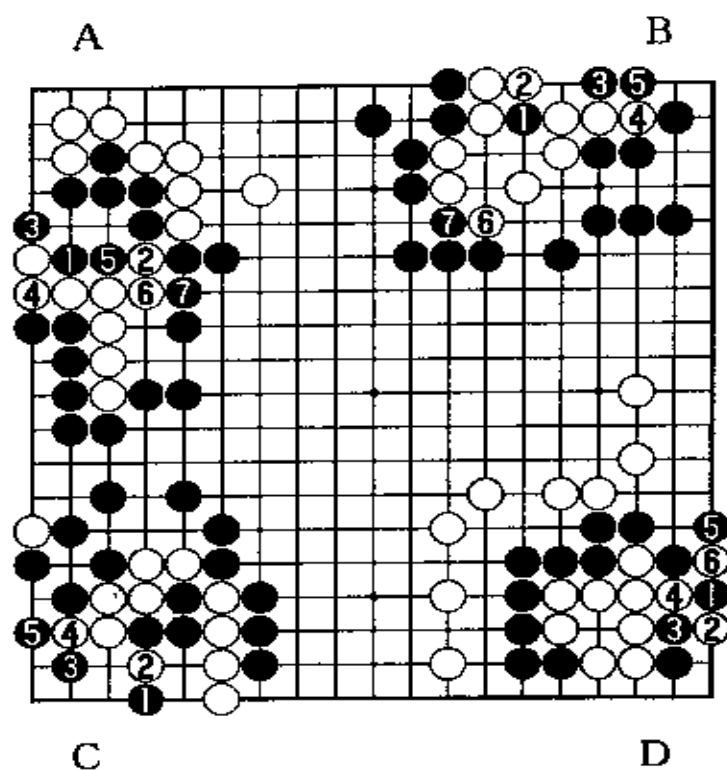
解答

A: 黑 1 是步双关的好手，白 2 断与黑对杀，白慢一气。

B: 黑 1 挖漂亮！7 位挤将白杀死。

C: 黑 1 跳是杀白的好手，白无法做活。

D: 黑 1 是惟一的一手，结果是打劫杀白。



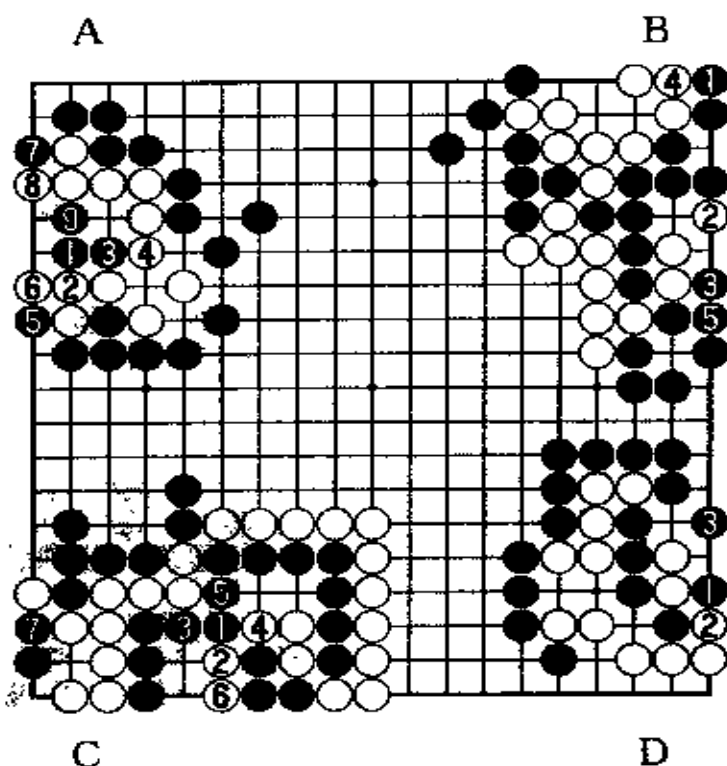
解答

A: 黑 1 必然，黑 7 扳重要，白死。

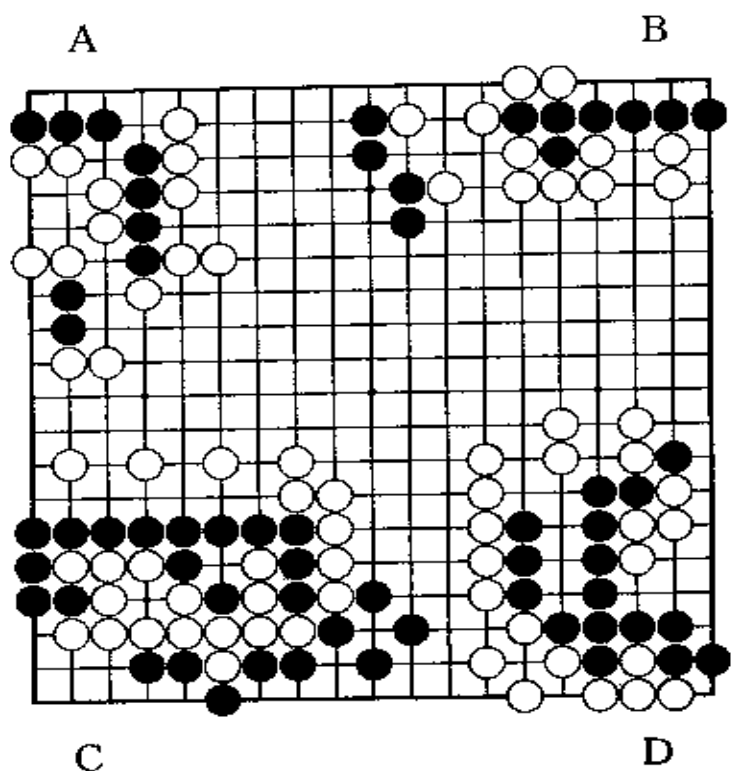
B: 黑 1 是好棋。对杀白慢一口气。

C: 白 2 是强手，黑 3、5 冷静，至黑 7 断，白气不够被杀。

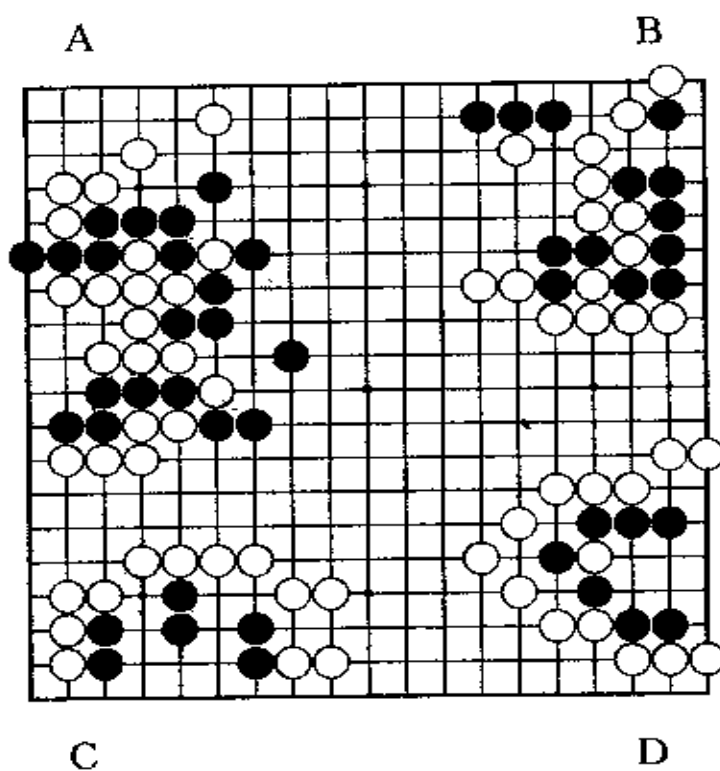
D: 黑 1 是好手，再 3 尖，白被杀。



黑先
A、B：要求黑净活。
C：如何救出被围的黑子？
D：黑打劫活即可。



黑先
A：要净杀白棋。
B、C：黑棋净活。
D：黑棋打劫活。



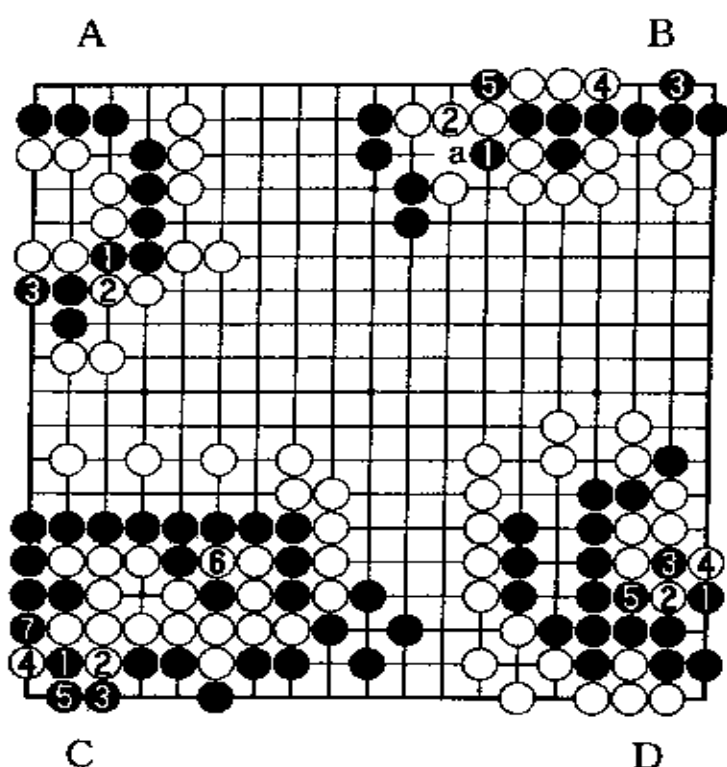
解答

A: 黑 3 弃子是
好手，撞紧白气黑可
净活。

B: 黑 1 断是常
用的手法，至 5 黑净
活。白 2 若走 a 位，
是 4 位打即可。

C: 黑 1 利用白
气紧连回。

D: 黑 1 成劫，
若走 3 位的话，白则
1 位点，黑净死。



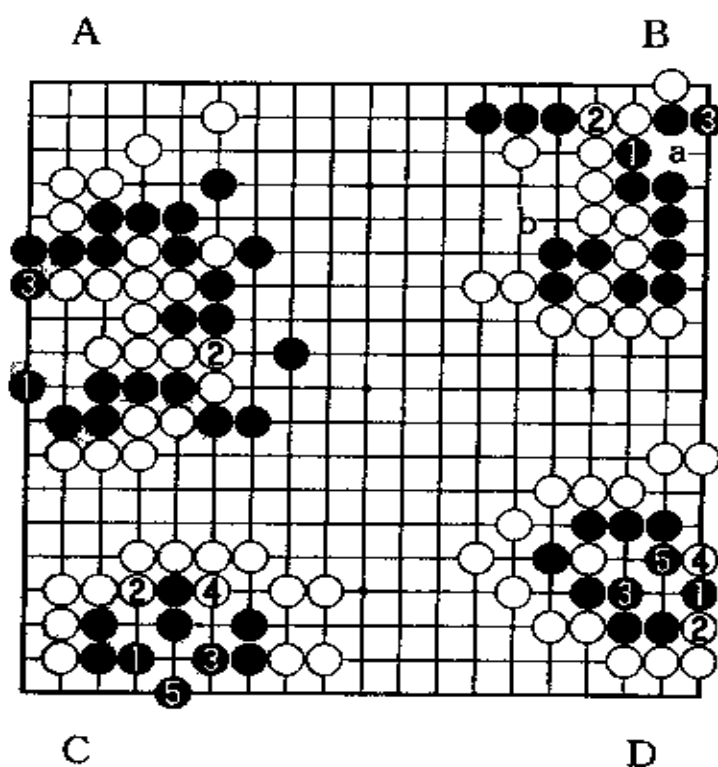
解答

A: 黑 1 小尖后
白已无法两全，白被
杀。

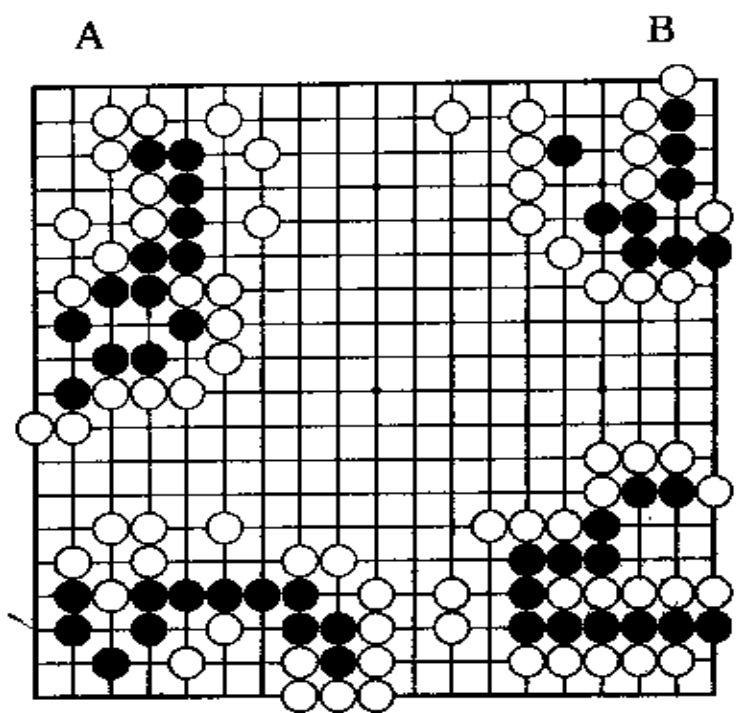
B: 黑 1 挤是好
手，黑活了。白 2 若
走 3 位，黑则 2 位打，
白 a 黑 b 后，白数子
被吃。

C: 黑 1 是做活
的要点，黑净活。

D: 黑 1 是巧手，
至 5 成劫。



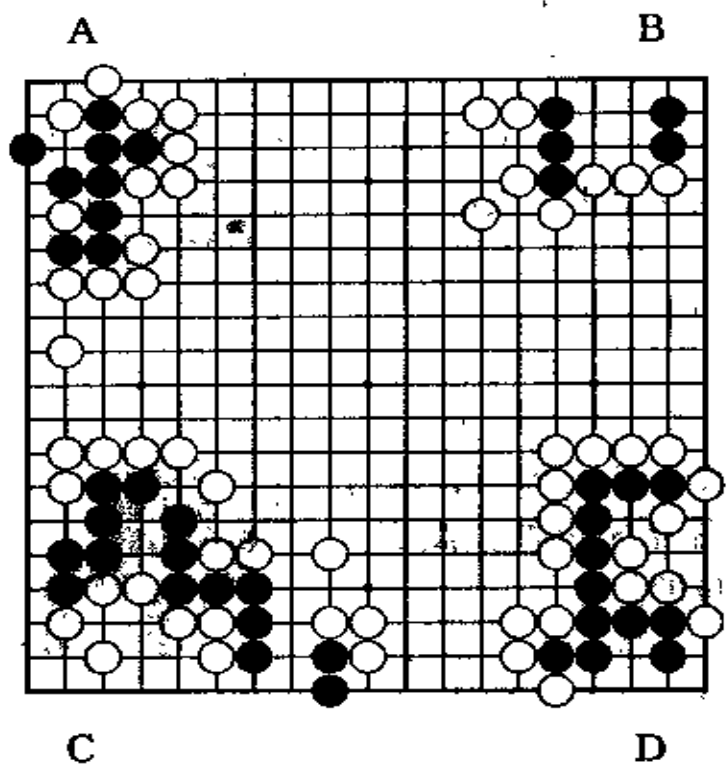
黑先
黑全部净活。



C

D

黑先
A、D: 黑打劫
活。
B、C: 黑净活。



C

D

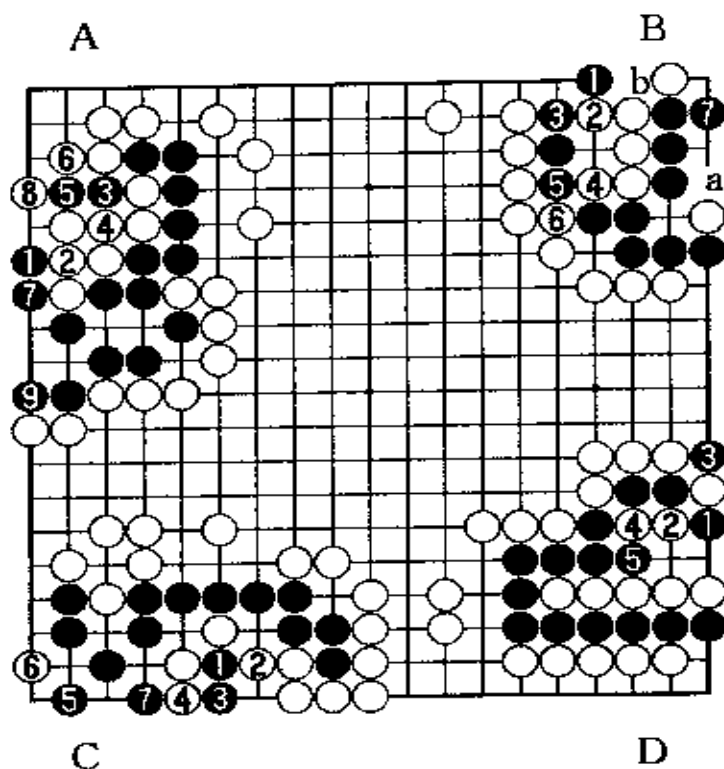
解答

A: 黑 1 点正确, 至 9 黑净活。黑 1 若走 7 位打, 白则 1 位做劫。

B: 黑 1 点漂亮! 至黑 7 白不敢走 a 位杀黑, 白只能走 b 位, 黑弃子活棋。

C: 黑 1 挤是做活的惟一办法。白 2 若走 3 位, 黑走 2 位即可。

D: 黑 1、3 利用弃子成活。



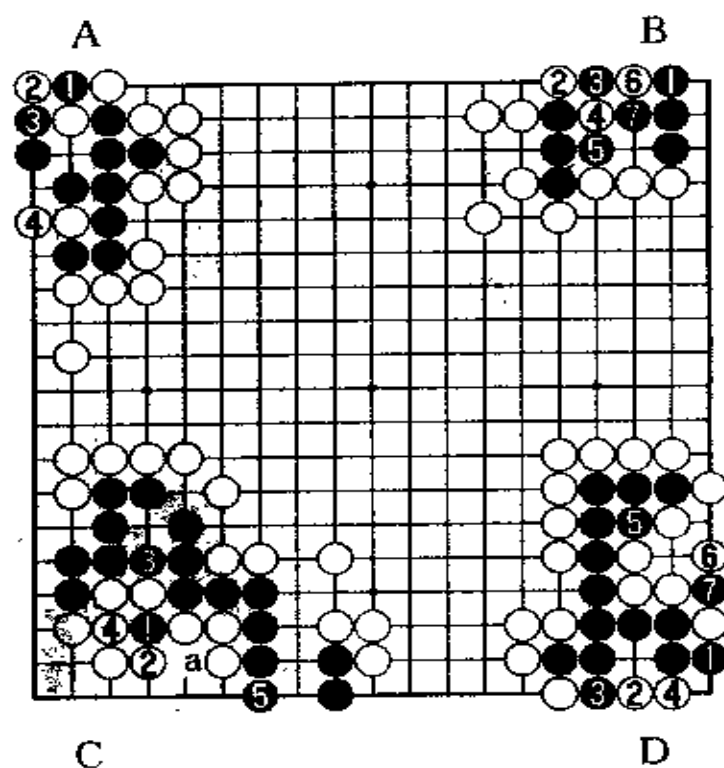
解答

A: 黑 1 是惟一的一手棋, 成劫。

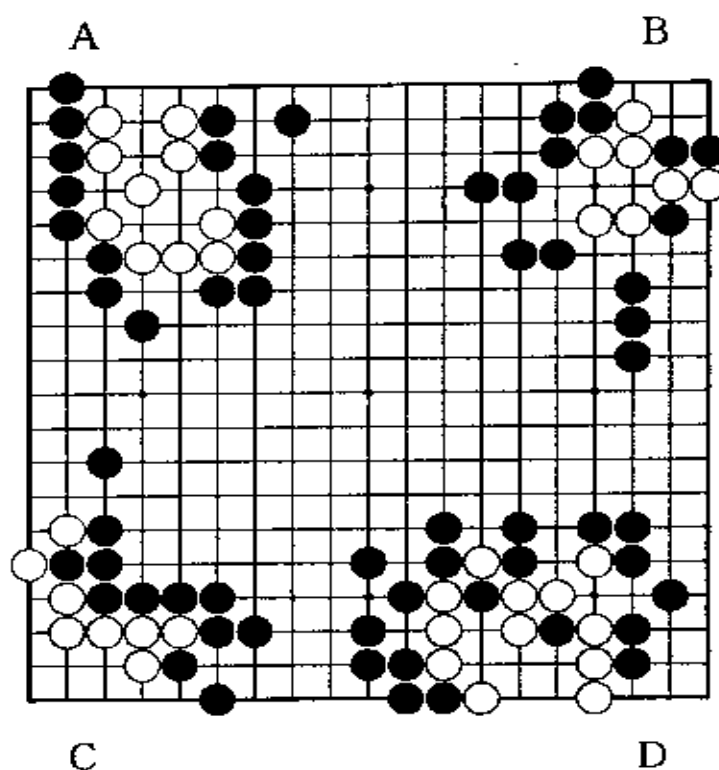
B: 黑 1 立做出两眼活棋。

C: 黑 1、3、5 活棋。白 2 若走 4 位, 黑 5 位立即可, 因为白若 3 位冲, 黑有 a 位的打吃。

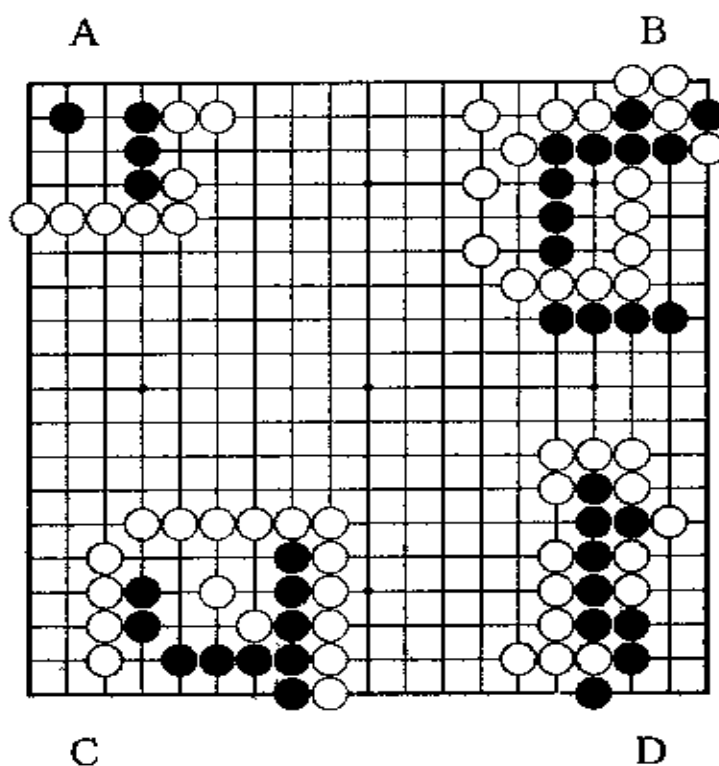
D: 黑 1 以下必然, 结果是打劫。



黑先
A、B、C：要求
净杀白棋。
D：打劫杀白。



黑先
A、C：黑棋净
活。
B：黑如何救出
被围的数子。
D：黑棋打劫活
即可。



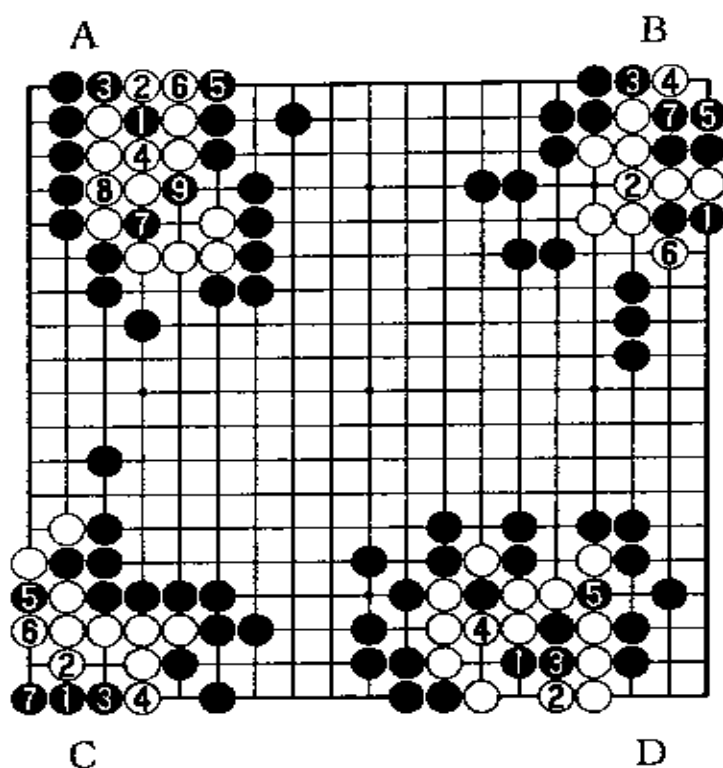
解答

A: 黑 1 至 6 先紧白气，再 7 位扑死白棋。

B: 黑 5 是愚形好手！利用“倒脱靴”杀白。

C: 黑 1 以下走成“盘角曲四”杀白。

D: 黑 1 扳必然，白 2 好棋！是最强应手，成劫。



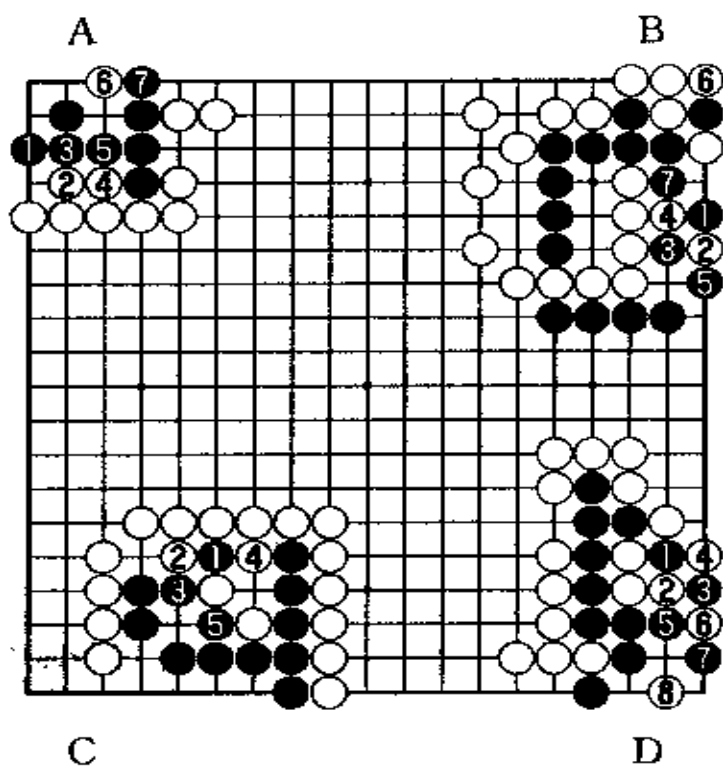
解答

A: 黑 1 尖是惟一的一手，黑净活。

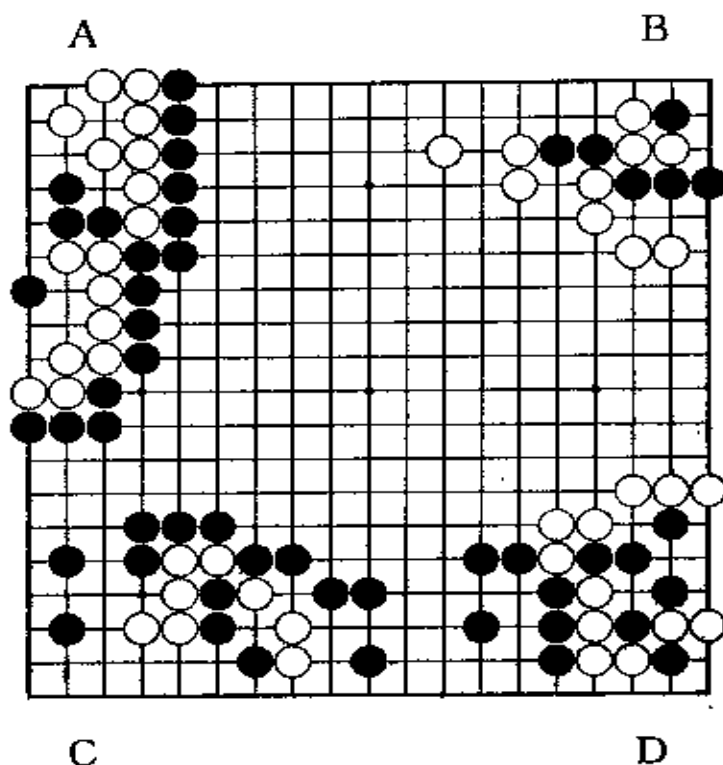
B: 黑 1 飞是渡过的好手。白无法分断黑棋。

C: 黑 1 挖是做活的好手，至 5 黑净活。

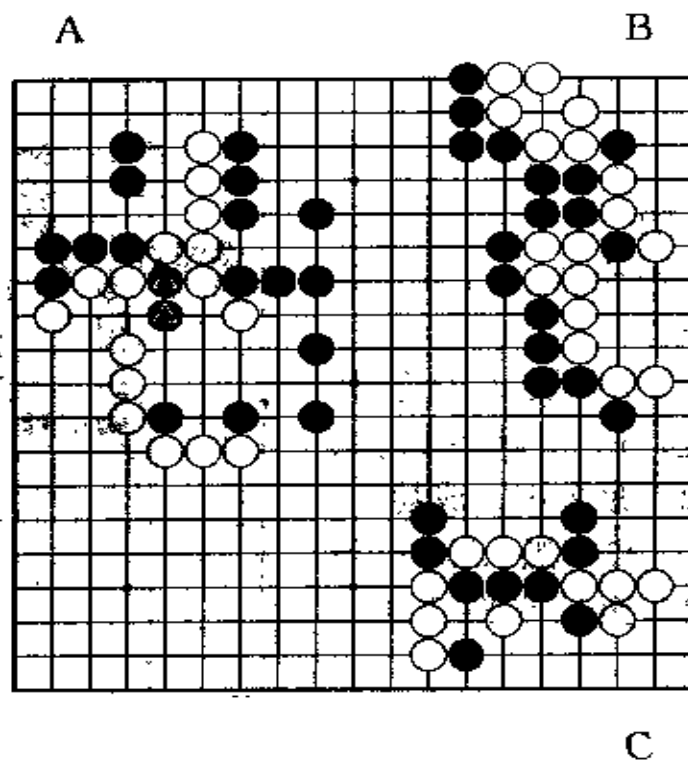
D: 黑 1 是惟一的一手，以下至白 8 黑棋打劫活。黑若走 5 位，白则 3 位立，黑棋就净死了。



黑先
黑棋如何与白对
杀？



黑先
A: 要围捕白数
子，黑●子是关键。
B: 黑如何利用
角上白棋形的弱点，
获取利益？
C: 黑如何与白
对杀？



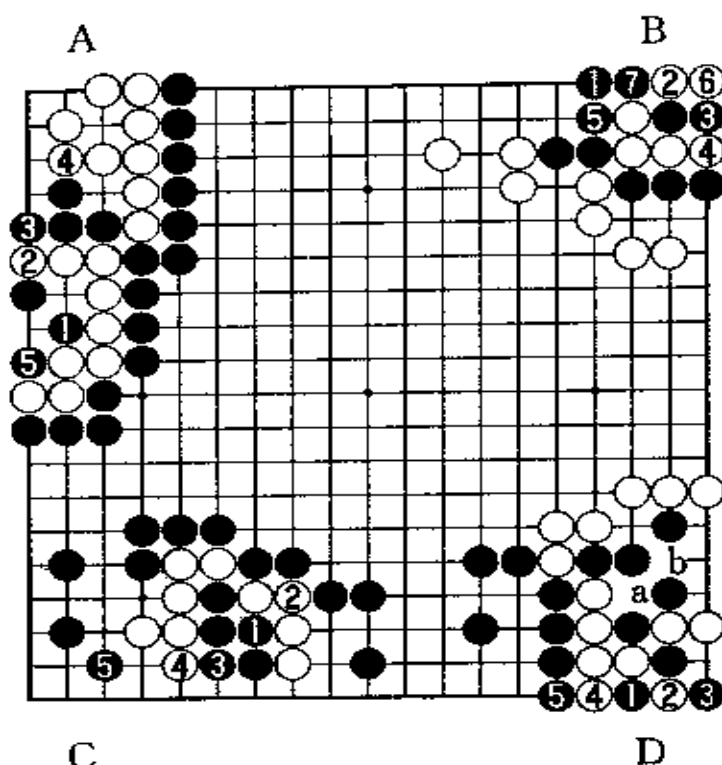
解答

A: 黑 1 小尖只此一手，成劫。

B: 黑 1 跳正确，以下至黑 7 白被杀。

C: 黑 3 团，是愚形妙手，成“刀五”杀白。

D: 黑 1 正确，至黑 5 成打劫。黑 1 若在 2 位立，白 a 提，黑 4，白 b 位扑，黑不行。

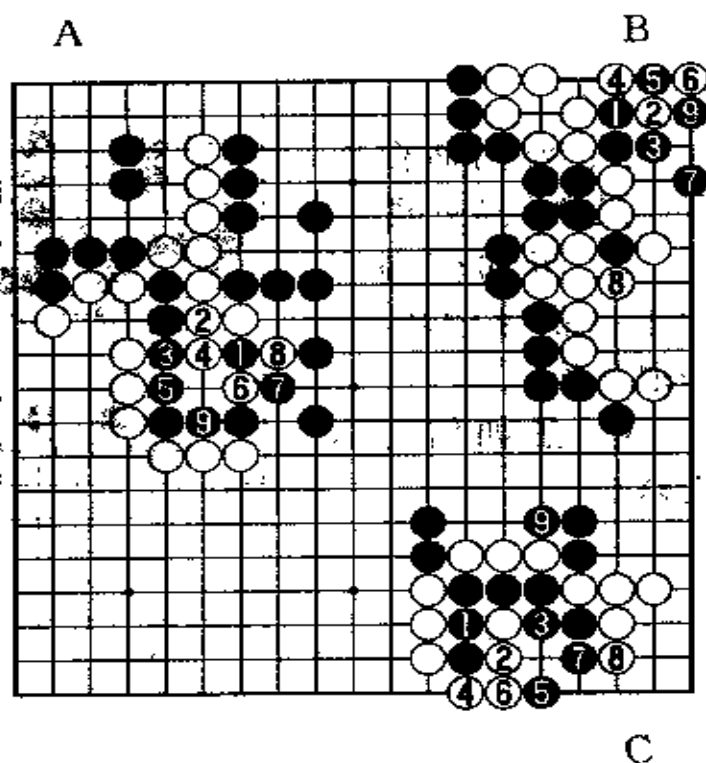


解答

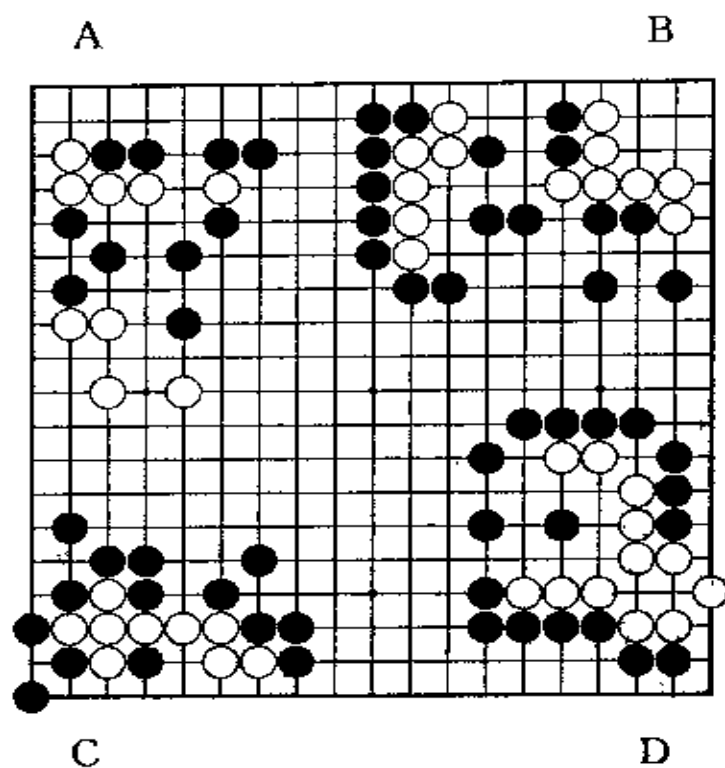
A: 黑 1 夹是惟一的一手棋，黑顺着步调连回。白数子逃不掉。

B: 黑 1 只能如此，白 2 以下必然，黑 7 是关键，成劫。

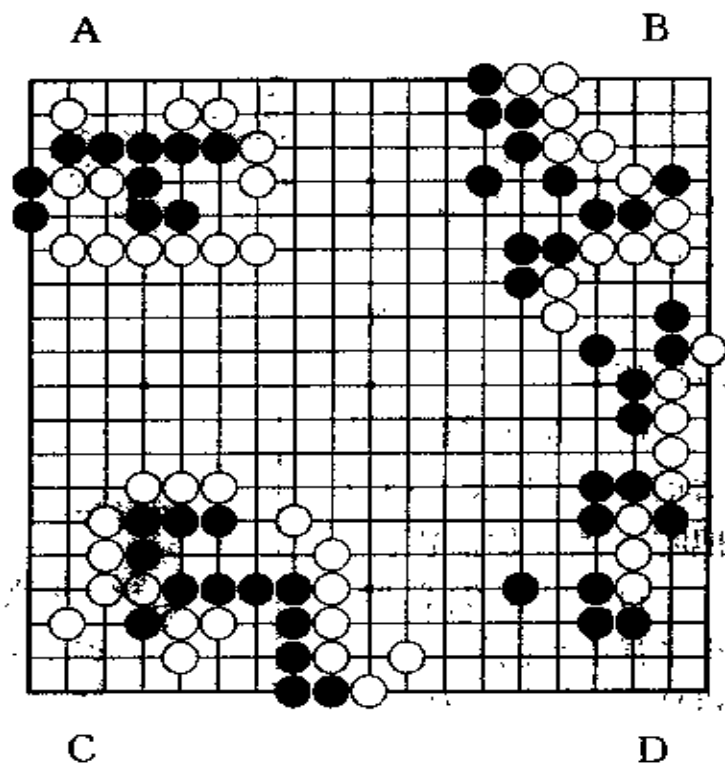
C: 黑 5、7 漂亮！至黑 9 白三子被吃。



白先
 A、C、D: 要求
 白棋净活。
 B: 白怎样才能
 救回被围的六子?



黑先
 A、C: 黑棋应该
 净活。
 B: 白角气紧,
 黑应如何施展手段?
 D: 黑要净杀白
 棋。



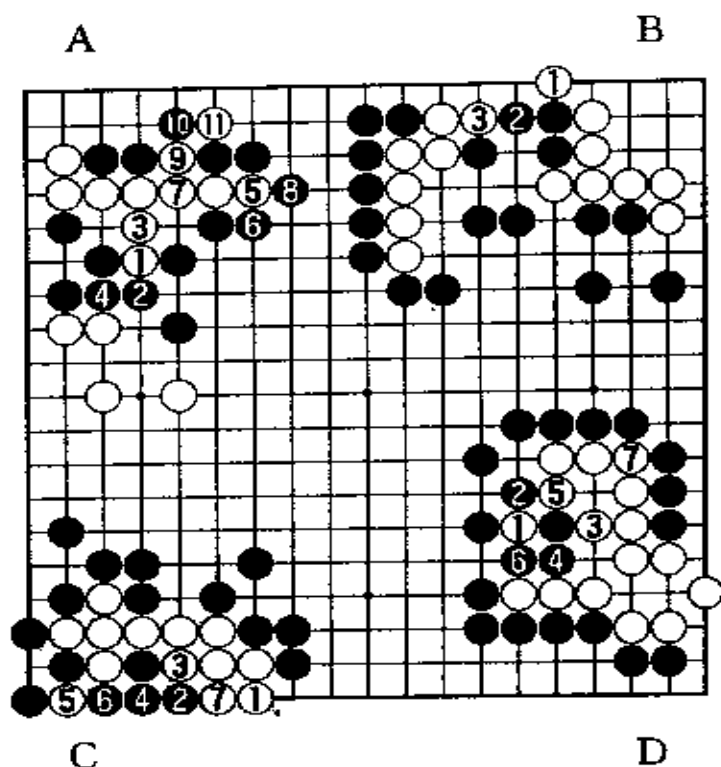
解答

A: 白 1 是好手!
白次序很好, 至白 11
白棋净活。

B: 白 1 扳连回。

C: 白 1 立是做
活的关键, 白 5 扑也
很重要, 白 7 打活了。

D: 白 1 是要点,
至 7 白活了。黑 2 若
走 6 位, 白 3 走 4 位
即可。



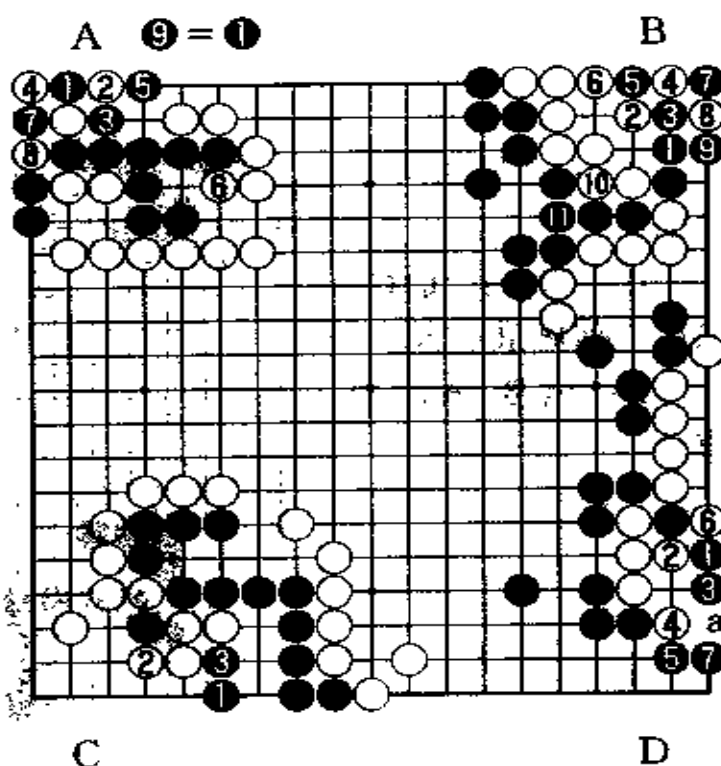
解答

A: 黑 1 只此一
手。以下黑走成“摇
头劫”做活。

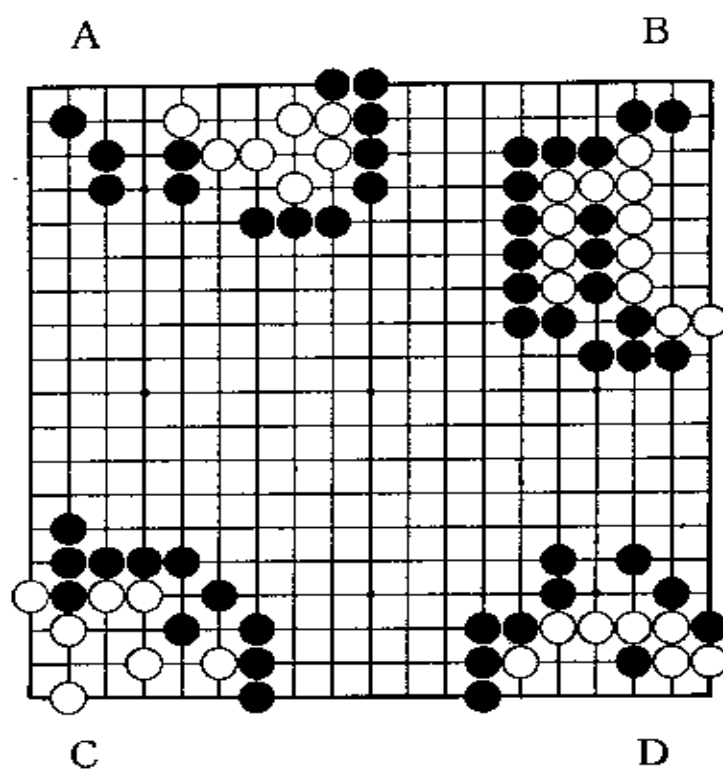
B: 黑 1 必然,
最后成劫。

C: 黑 1 跳是做
活的惟一手段, 白 2
抱吃, 黑 3 顶活棋。

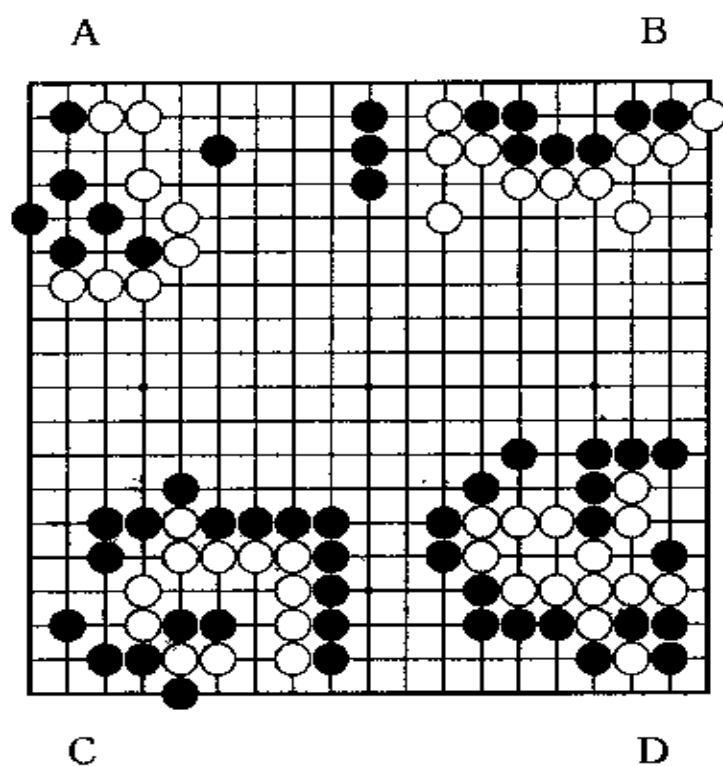
D: 黑 1 尖必然,
黑 7 是冷静的好棋, 白
棋被杀。若走 a 位, 白
则 7 位扑, 白棋可活。



黑先
要求净杀白棋。



白先
A、B: 要求净杀黑棋。
C: 白如何做活?
D: 白打劫活棋。



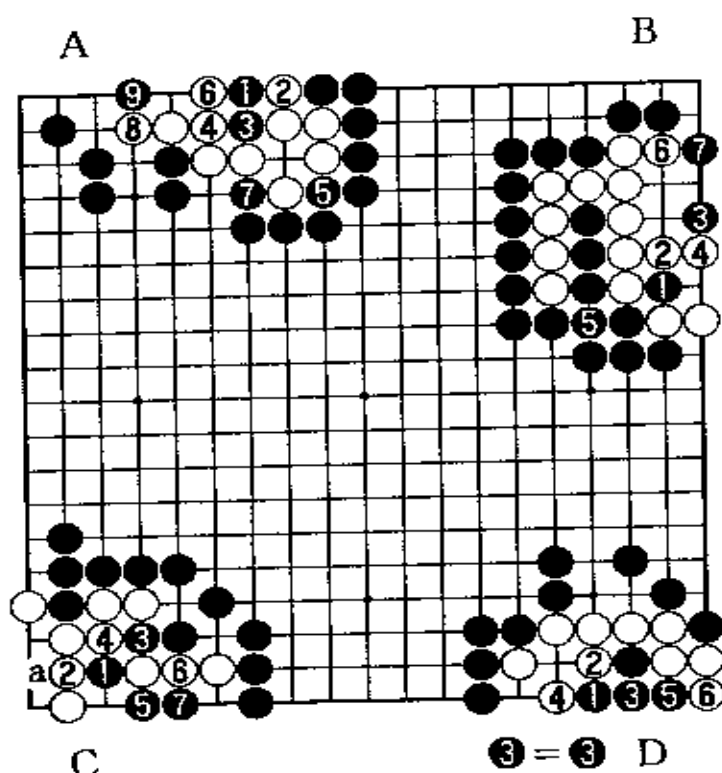
解答

A: 黑 1、3 直接了当。白无法生还。

B: 黑 1 先断，再 3 位点，好次序！白由于气紧，无法做活。

C: 黑 1 是要点，白被杀。白 2 若走 3 位，黑 a 位点白仍死。

D: 黑 1 是惟一的一手，至黑 7 点，白被净杀。



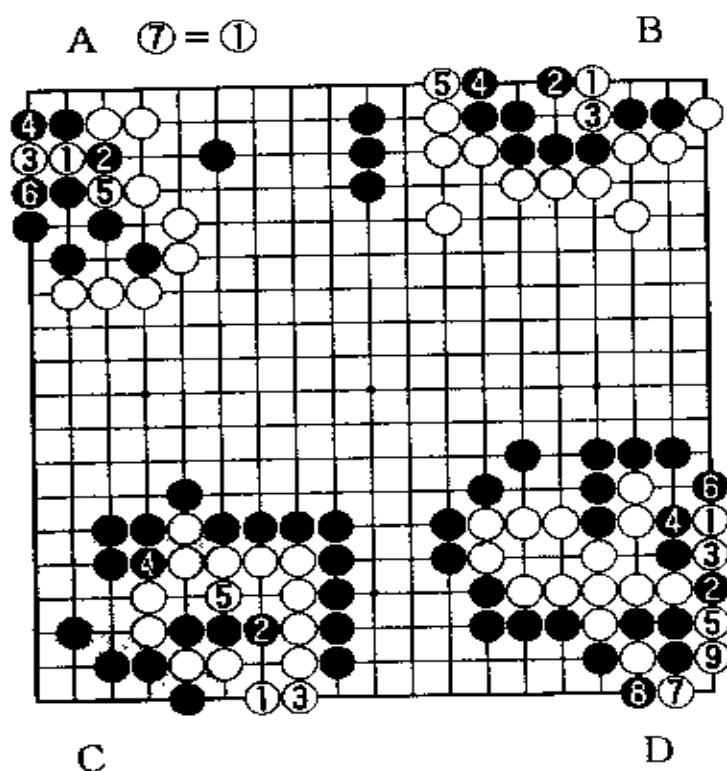
解答

A: 白 1、3 简单杀黑。

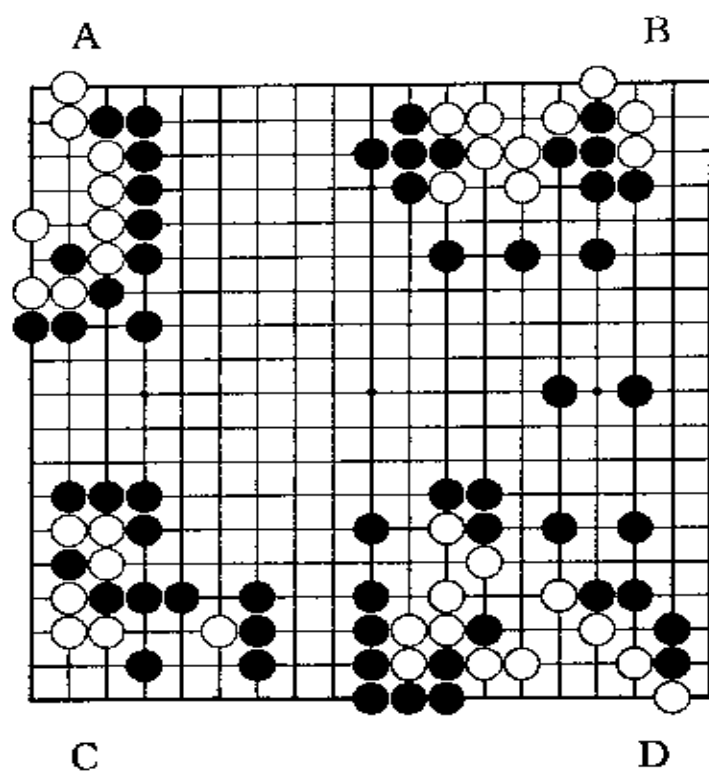
B: 白 1 是要点，白两边不入气，黑被杀。

C: 白 1 是惟一的一手，白巧妙成活。

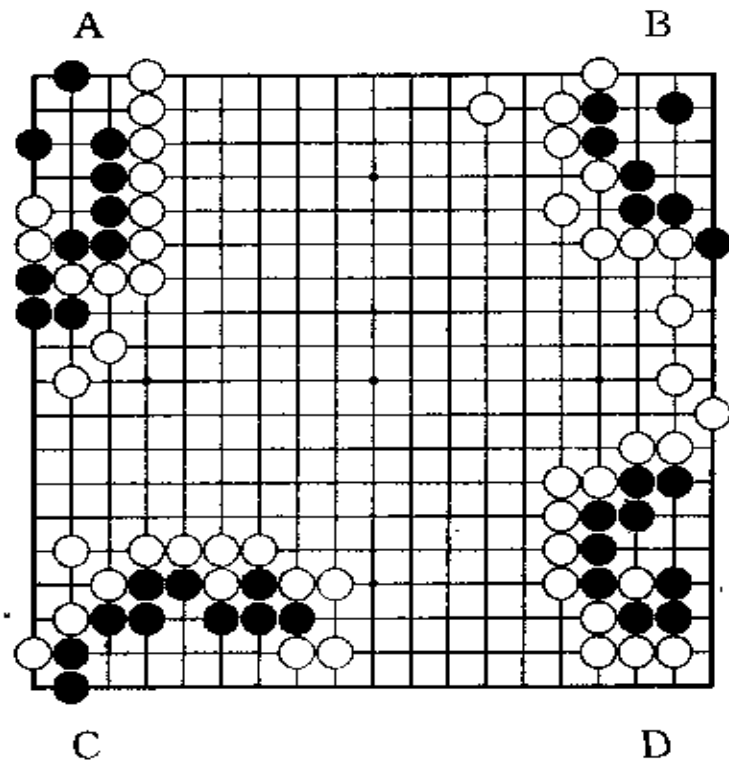
D: 白 1 跳，2 扳后，成劫活。



黑先
A、C、D：要求
净杀白棋。
B：打劫杀白。



白先
A、C：净杀黑
棋。
B、D：打劫杀
黑。



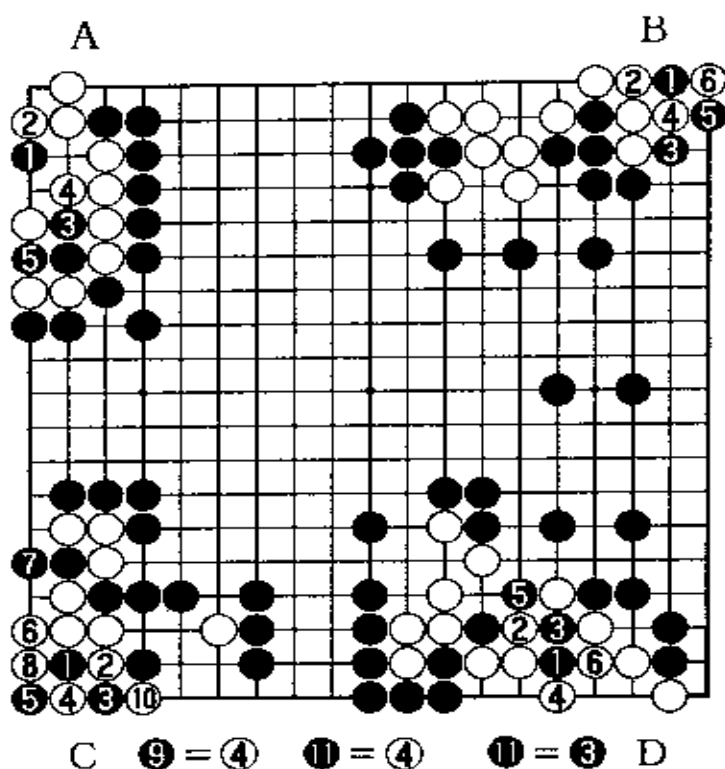
解答

A: 黑 1 正确, 至 5 净杀白棋。黑 1 若走 3 位, 白则 4 位, 黑 5 位, 白 1 位, 白成劫活。

B: 黑 1 点, 以下成劫。

C: 黑 1 靠是惟一的一手棋, 虽弃去四子, 白只有一只眼被杀。

D: 黑 1 靠好棋! 白被杀。白 2 若走 3 位, 黑走 2 位即可。



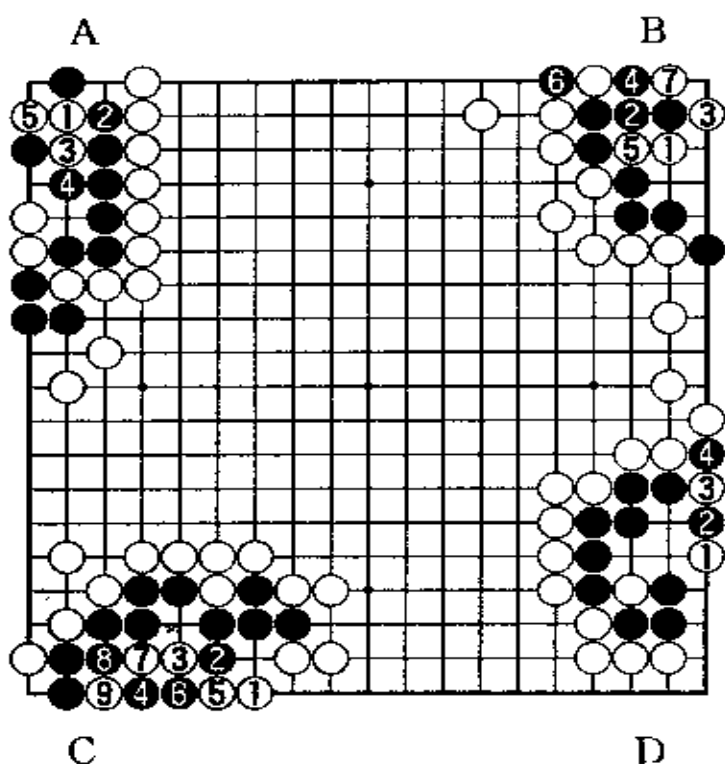
解答

A: 白 1 以下将黑做成“曲三”, 黑被杀。

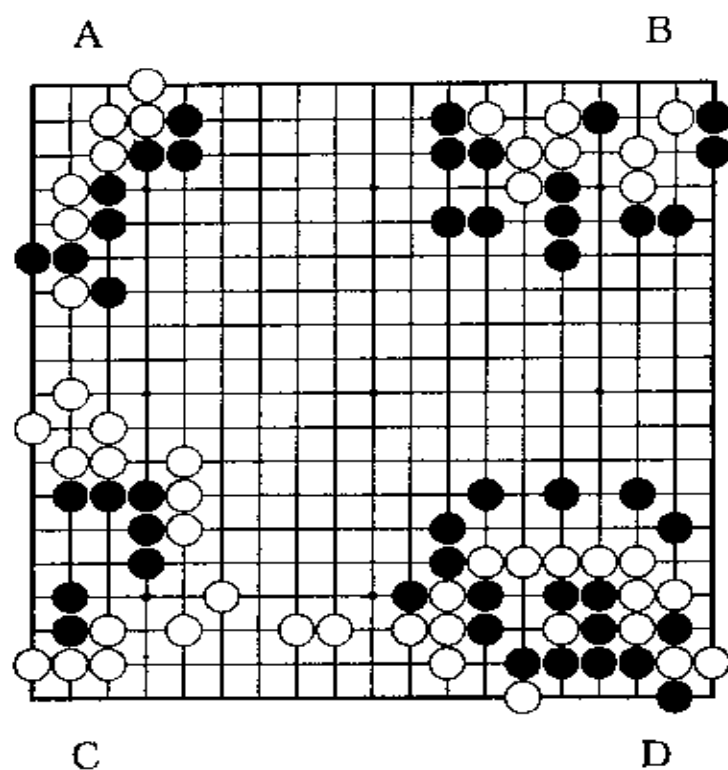
B: 白 1 好棋! 打劫杀黑。

C: 白 1 小尖十分漂亮! 将黑净杀。

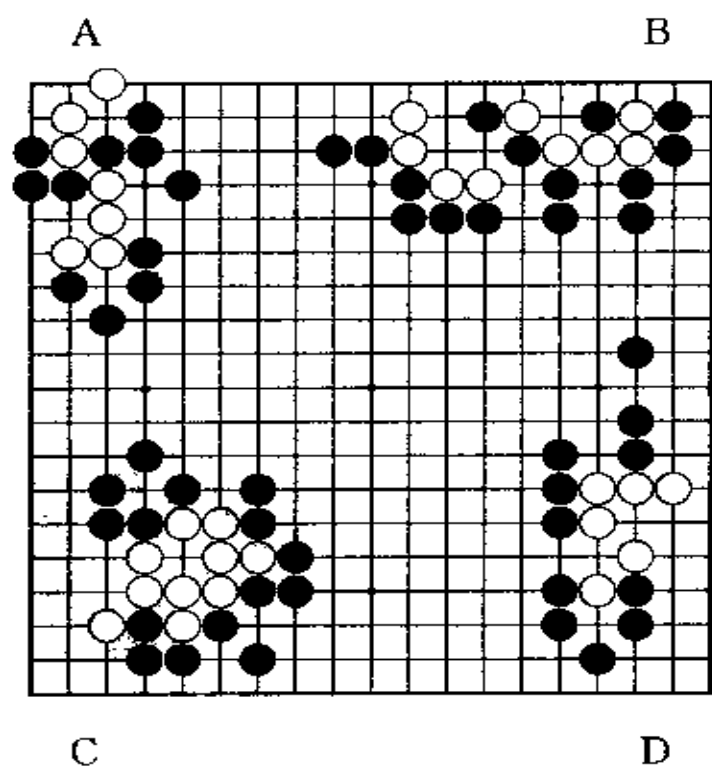
D: 白 1 点后成劫杀。



黑先
A、B：如何杀
白？
C、D：黑棋该怎
样做活？



白先
A、C、D：要求
白棋净活。
B：白打劫活。



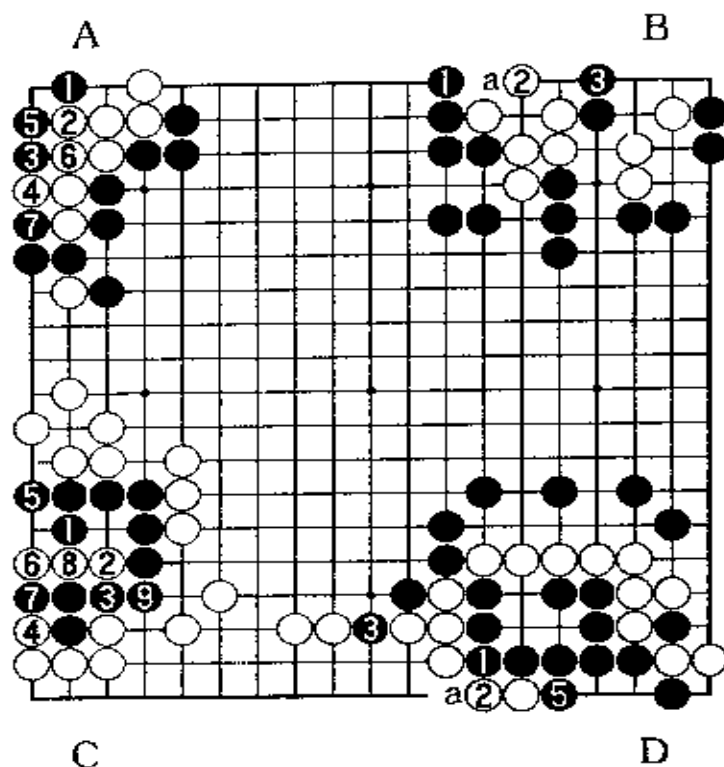
解答

A: 黑 1 是要点, 3 位点后白净死。

B: 黑 1 立是冷静杀白的一手棋。若在 a 位打, 白 2 简单做劫。

C: 黑 1 是惟一的一手棋, 双活。

D: 黑 3 挖使 a 位提成先手, 黑 5 打吃就活了。



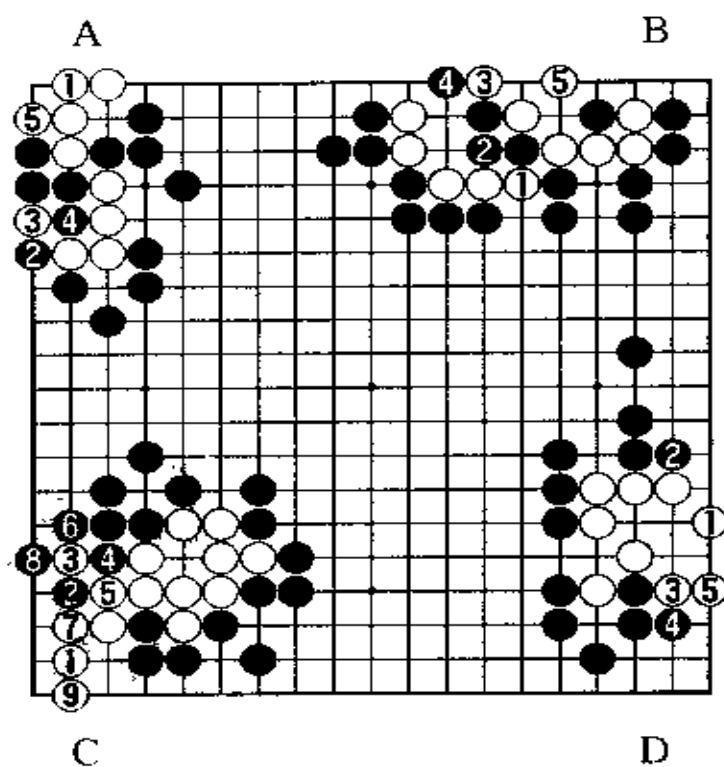
解答

A: 白 1 是做活的惟一一手。

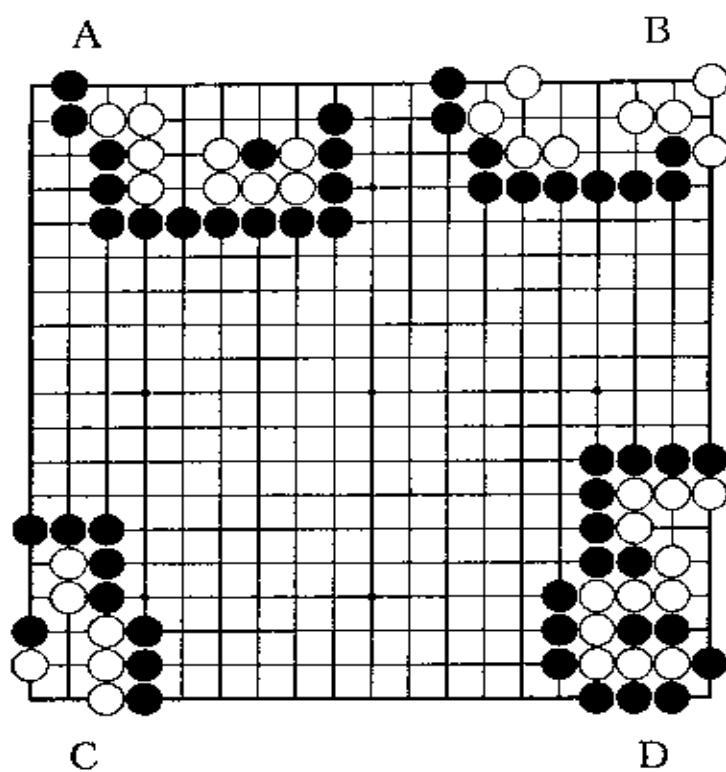
B: 白 1 打正确, 白 3、5 是顽强的手段, 成劫杀。

C: 白 1 小尖简单成活。

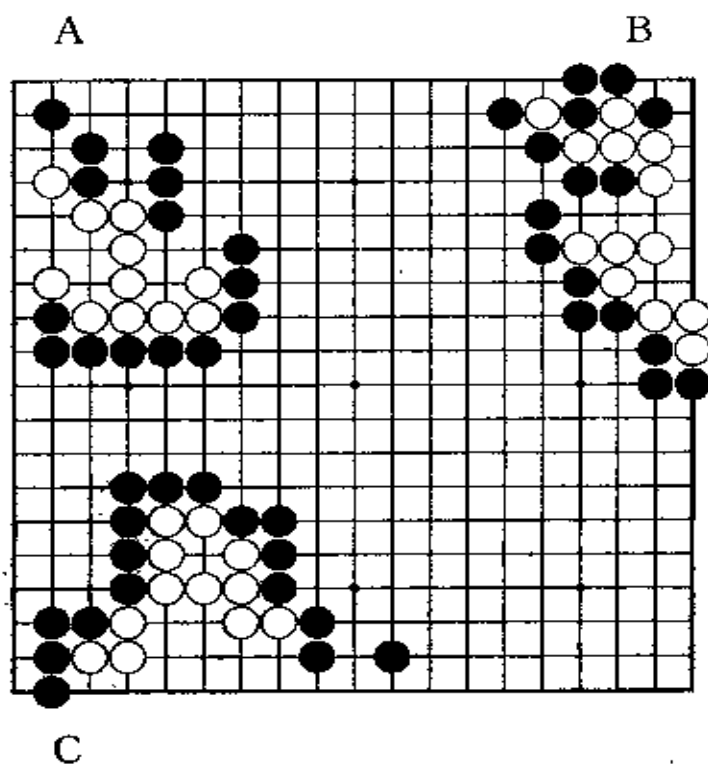
D: 白 1 小尖是巧手, 至 5 白净活。



黑先
要求净杀白棋。



黑先
要求净杀白棋。



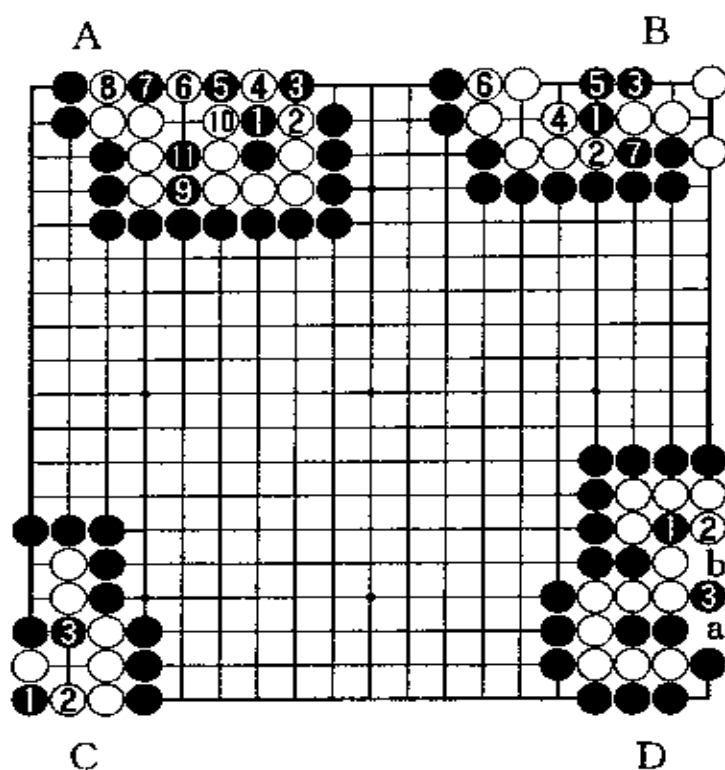
解答

A: 黑 7 扑很关键，白无法做出二眼被杀。

B: 黑 1、3 将白杀死。

C: 黑 1 扑只此一手，再 3 断杀死白棋。

D: 黑 1 扑，再走 3 位净杀白棋。白 2 若 a 位提，黑则 b 位扳，白也被杀。

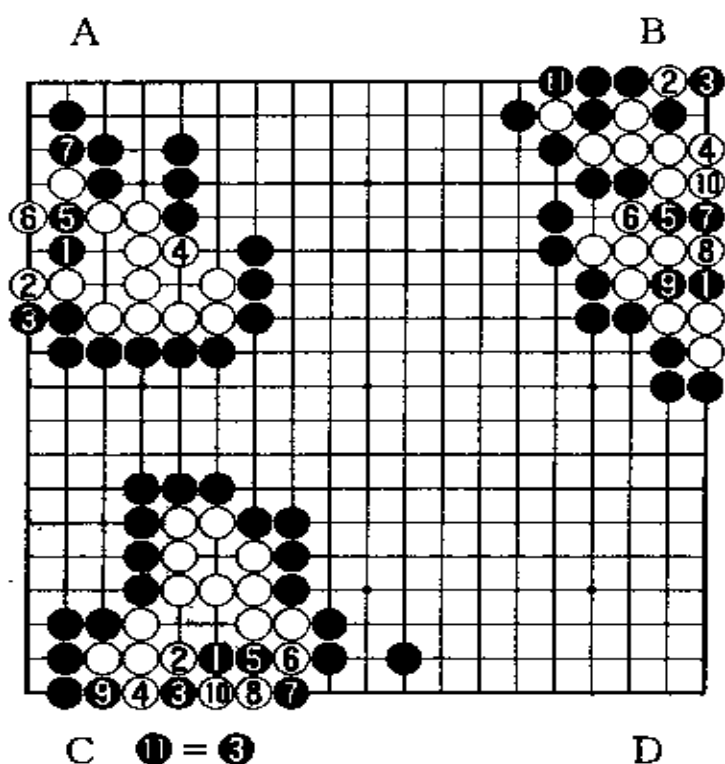


解答

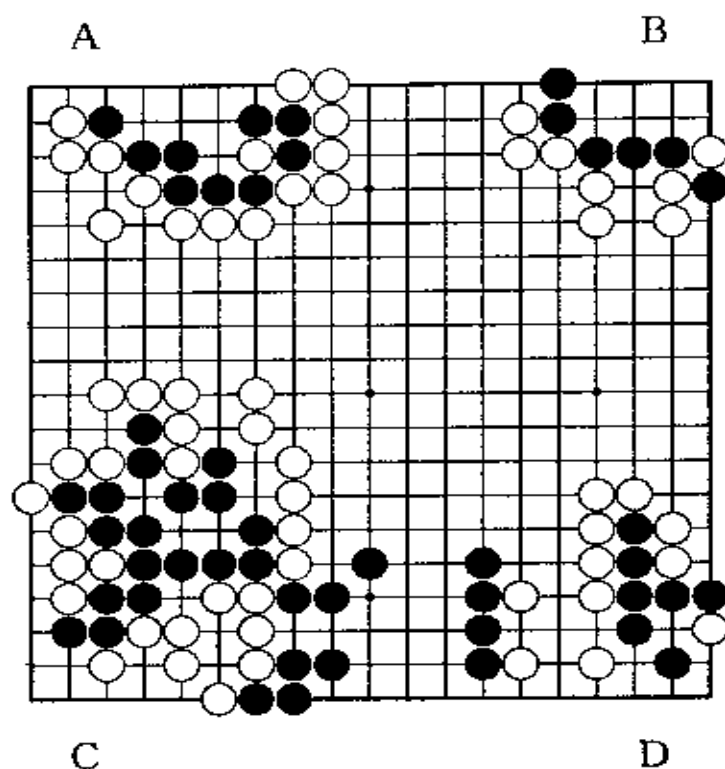
A: 黑 1 夹只此一手，黑 3 挡是不易发现的好棋，至黑 7 白被杀。

B: 黑 1 是好手，黑 3、5、7 次序井然，利用白气紧，黑净杀白棋。

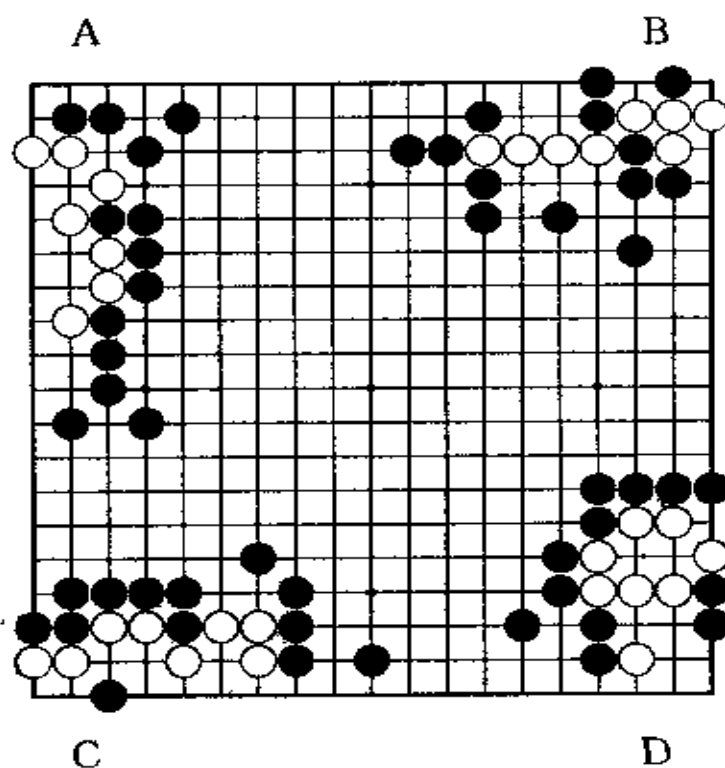
C: 黑 1 点，再 3 扳，以下至黑 11 白被净杀。白 2 若改在 5 位挡，黑 4 位托，白仍不行。



黑先
 A、C：黑打劫活。
 B：黑净活。
 D：如何救出角上的黑子？



黑先
 A：打劫杀白。
 B、C、D：净杀白棋。



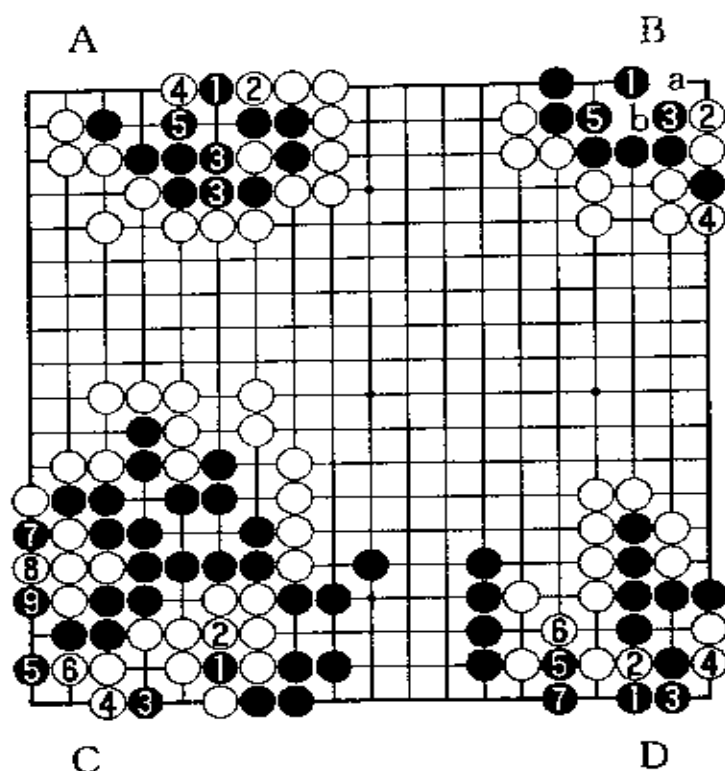
解答

A: 黑 1 是唯一的一手棋，成劫活。

B: 黑 1 漂亮的做活。若于 2 位提的话，则白 a 位点，黑 1 位靠，白走 b 位，成劫。

C: 黑 1、3 是十分高明的手法，由此有了 5 位的小尖，成劫活。

D: 有了 1、3 的硬腿，黑 5 位挖便成立，黑 7 立后，黑或做活，或连回。



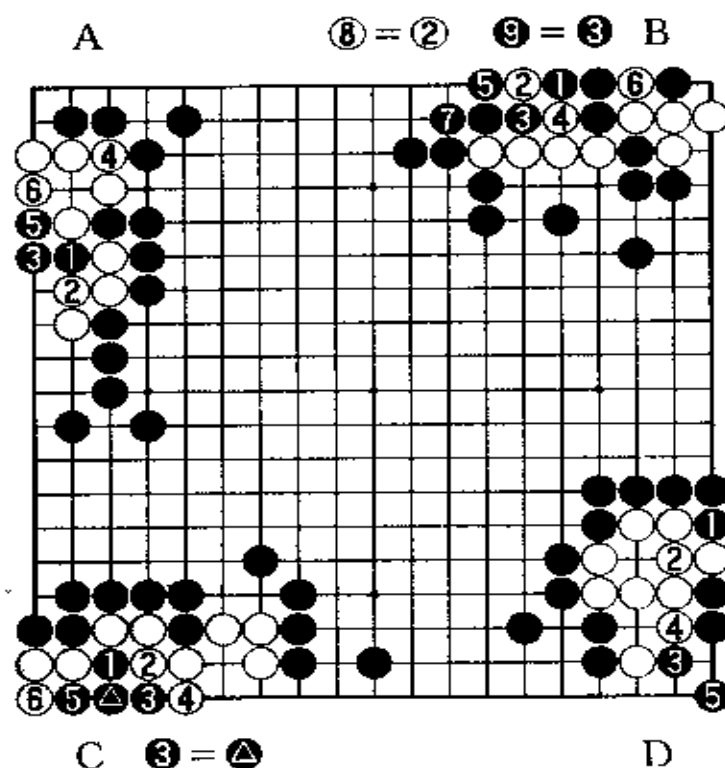
解答

A: 黑 1、3 形成打劫。

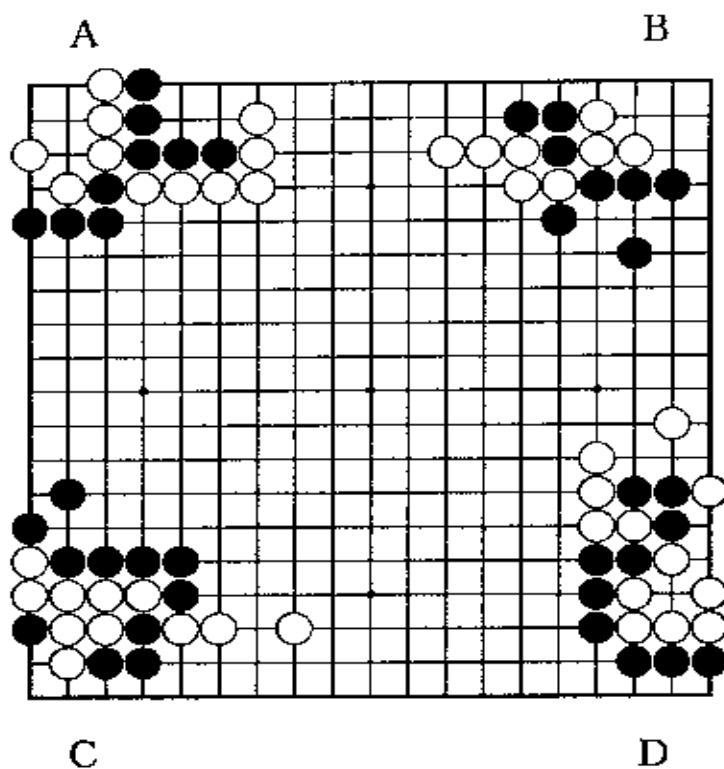
B: 黑 1 是愚形妙手。白仍只有一只眼，白被杀。

C: 黑 3 拐关键，白被杀。若直接走 5 位，白则 3 位打做活。

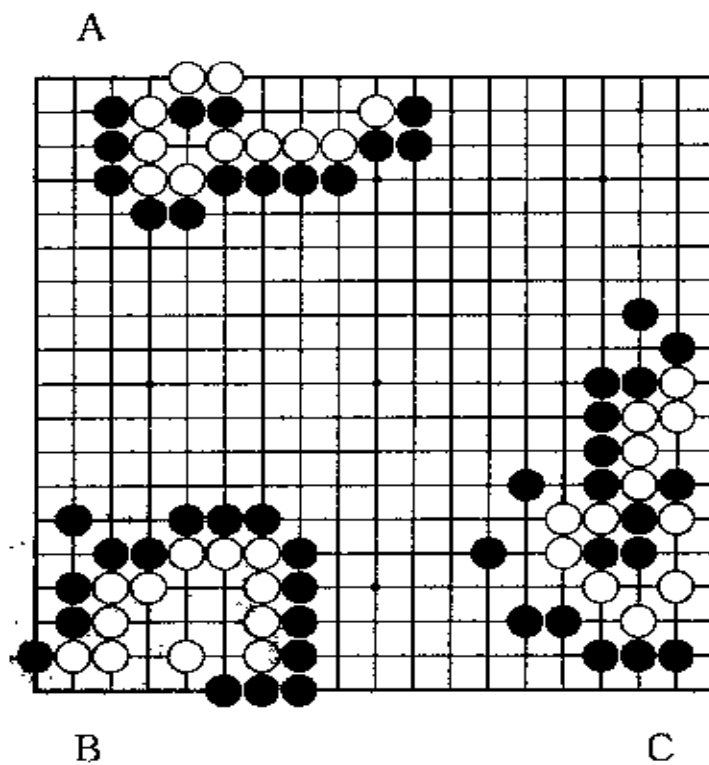
D: 黑 5 是杀白的好棋！



黑先
黑棋打劫杀白。



黑先
A、B: 黑净杀白
棋。
C: 打劫杀白。



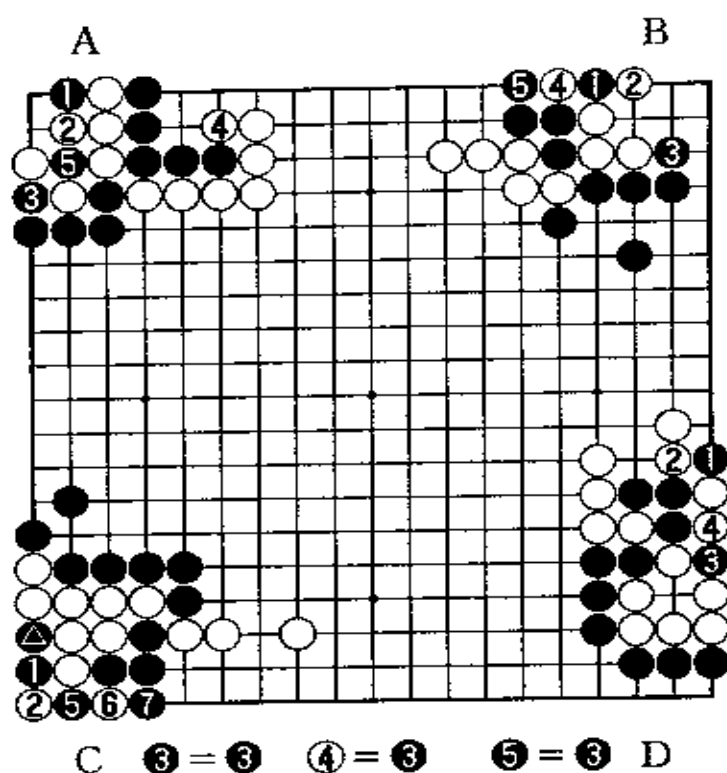
解答

A: 黑 1 是收气要点，成劫。

B: 黑 1 扳重要，成劫。若走 3 位，白可 1 位立，黑失败。

C: 黑 1、3 连续弃子，再 5 扑可打劫。

D: 黑 3 是好手，成劫。

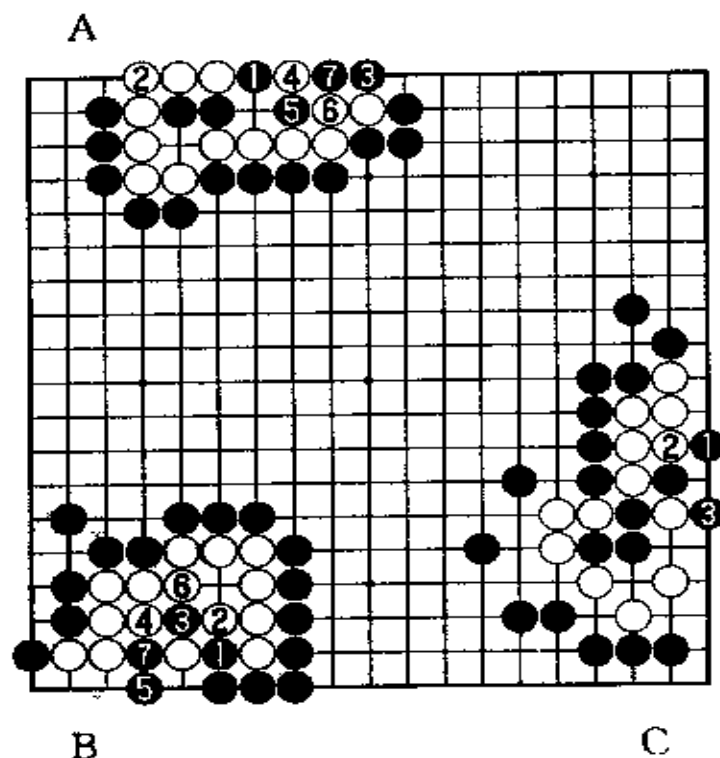


解答

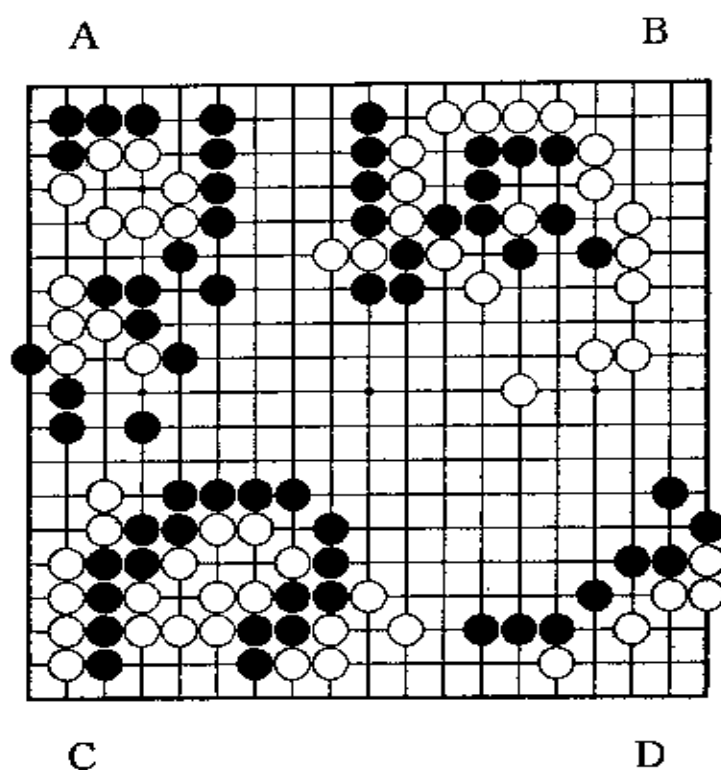
A: 黑 3 打吃是好手，白不能入气，白被杀。

B: 黑 3 是要点，再 5 位点，白死。

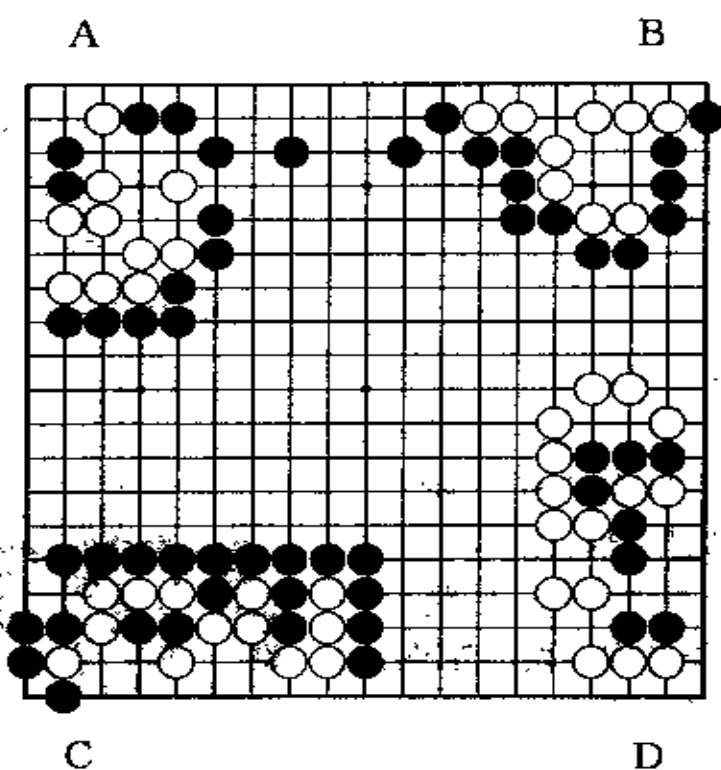
C: 黑 1 尖，3 虎可劫杀白棋。



黑先
A、C、D：要求
净杀白棋。
B：黑如何救出
被围的数子？



黑先
A、B：要求净杀
白棋。
C：打劫杀白。
D：黑要净活。



解答

A: 黑 1、3 次序好，白没眼，净死。

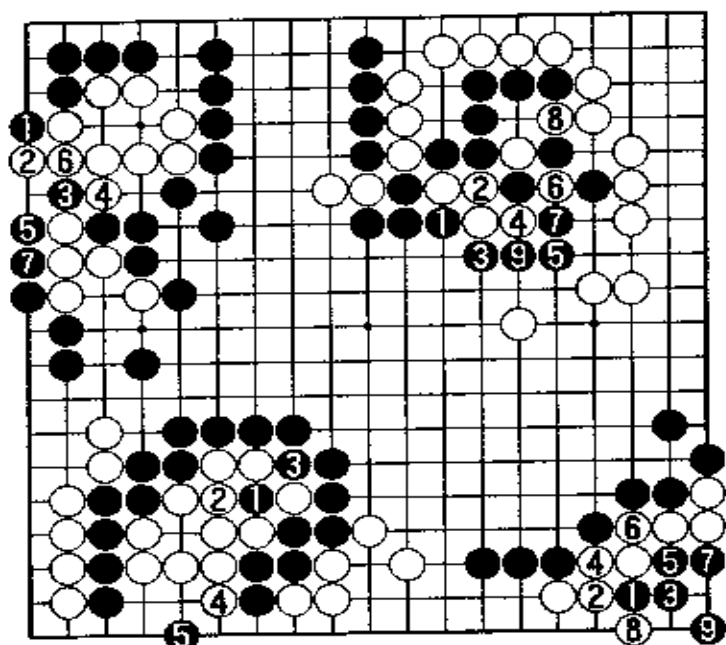
B: 黑 5 枷是好手，白“接不归”。黑安全突围。

C: 黑 5 飞重要，白被杀。

D: 黑 1 托是好手，至 9 做眼，成眼杀白棋。

A

B



C

D

解答

A: 黑 3 是好手，白做不出两只眼。

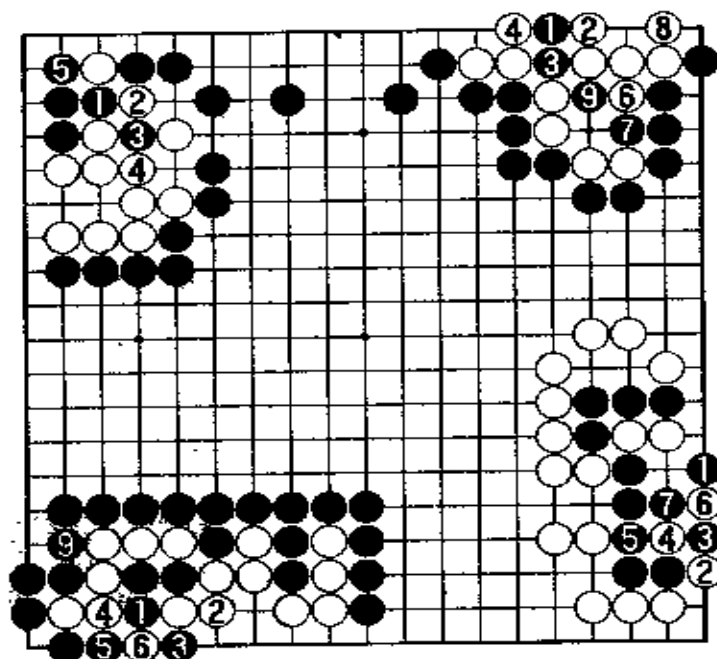
B: 黑 1、3 弃子，好手！至 9 扑，白不能活。

C: 黑 3 扳，好手！成“打三还一”，结果是打劫。

D: 黑 1 跳，一子二用，两眼都保住，黑净活。

A

7 = 7 B

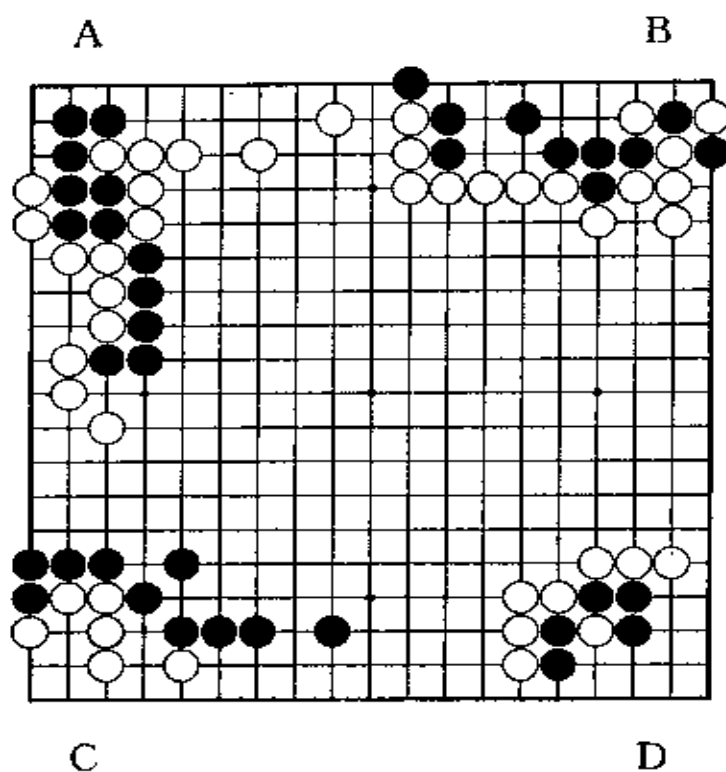


C

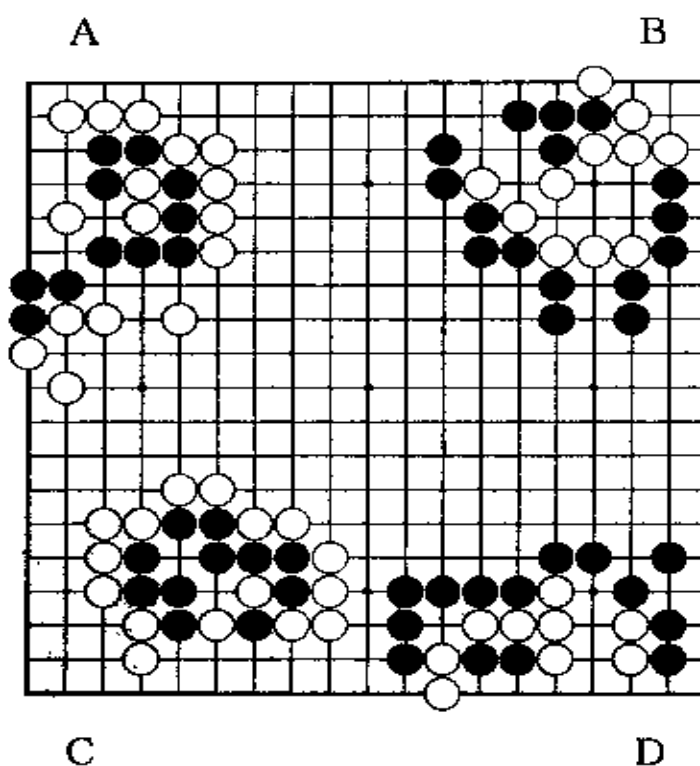
7 = 7 10 = 6

D

黑先
A、B、D：要求
黑净活。
C：要净杀白棋。



黑先
A：黑打劫活。
B、D：黑净杀白
棋。
C：黑棋净活。



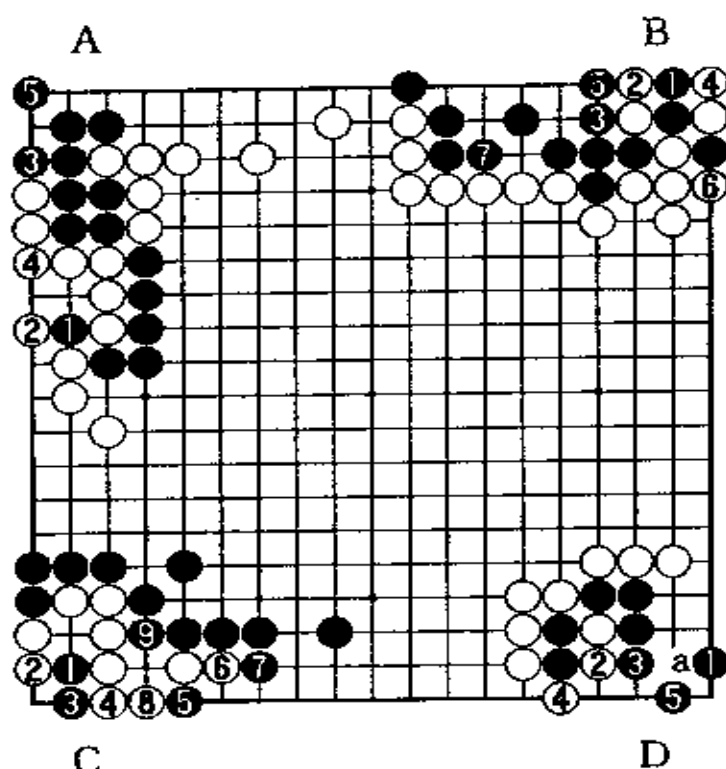
解答

A: 黑1断, 3打成先手, 黑净活。

B: 黑1立弃子, 白6只得提, 黑净活。

C: 黑1、3后, 黑5是破眼好手, 白死。

D: 黑1是妙手, 至5黑净活。黑1如2位提, 白a位点, 黑不活。



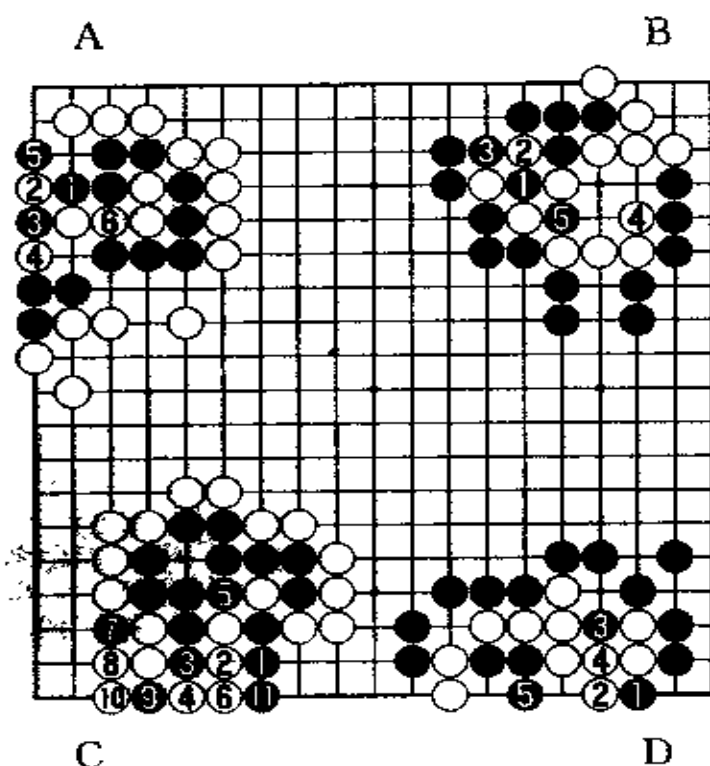
解答

A: 黑3扑重要, 黑打劫活。

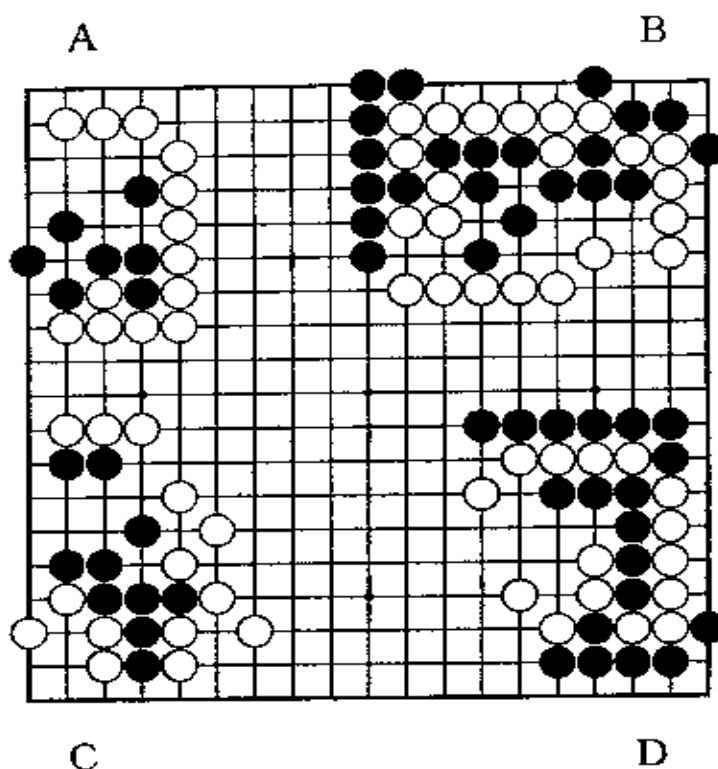
B: 黑1后, 再5扑, 白做不出两眼被杀。

C: 黑7、9次序好, 白四子被吃, 黑净活。

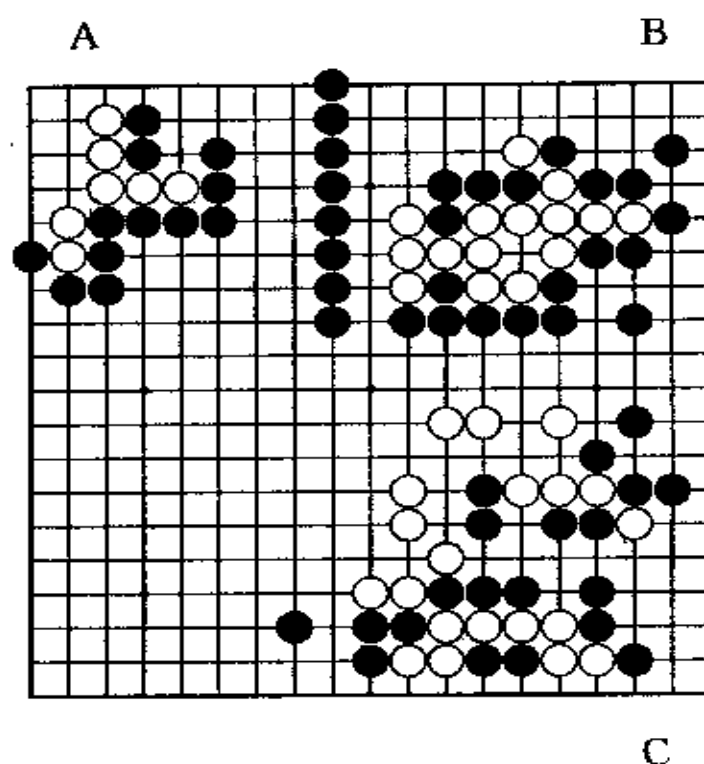
D: 黑1扳, 再3挖5立, 简单杀白。



黑先
 A: 黑棋净活。
 B、D: 黑棋该如何与白棋对杀?
 C: 要净杀白角。



白先
 A、C: 白棋净活。
 B: 白打劫活。



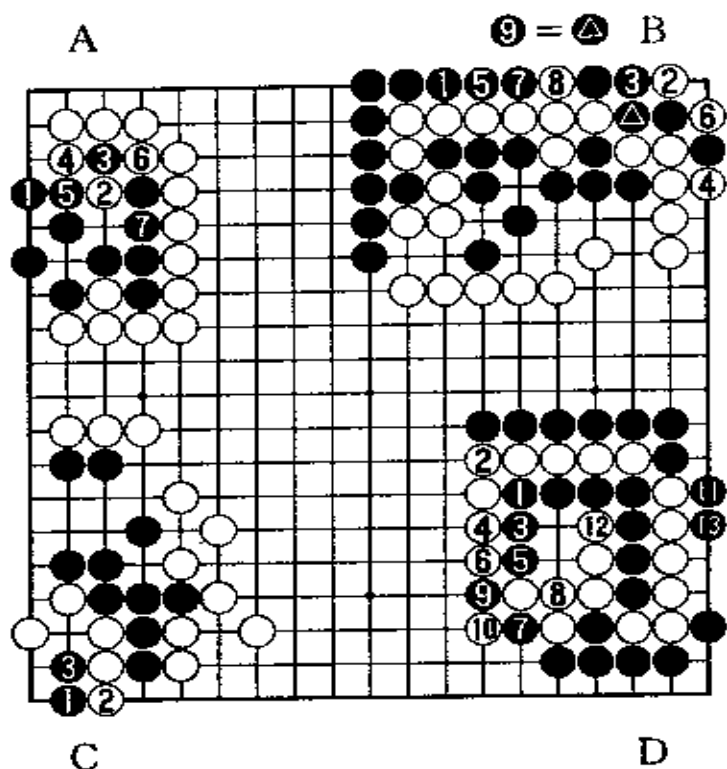
解答

A: 黑 1 做眼可活。

B: 黑 3 粘重要，形成“倒脱靴”，对杀黑胜。

C: 黑 1 是急所，既阻渡，又将白点杀。

D: 黑 7、9 弃子长气，白右边六子被吃。

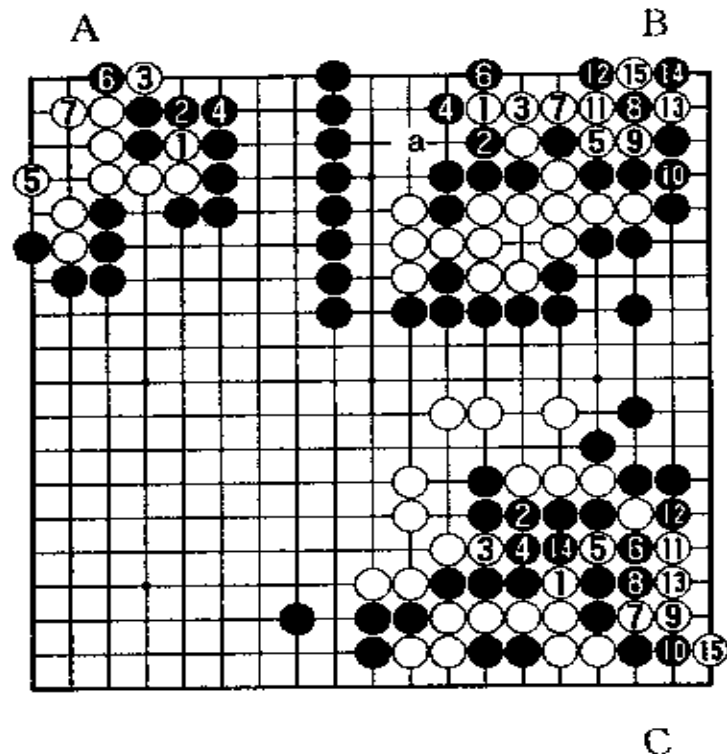


解答

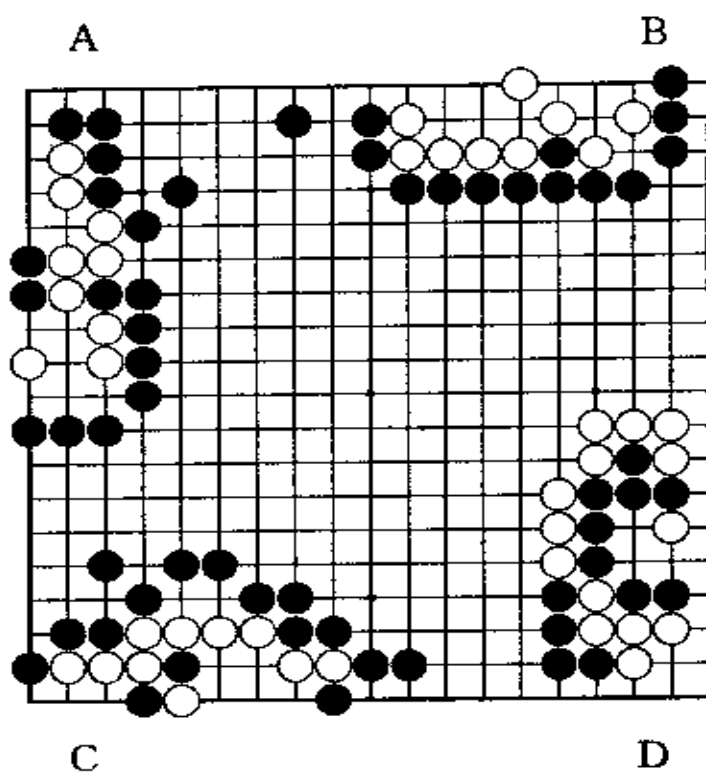
A: 白 3 扳，此型为活棋。

B: 白 1 是好手，黑 2 若不走，白可 a 位枷。黑 6 破眼要点，白 7 以下成劫必然。

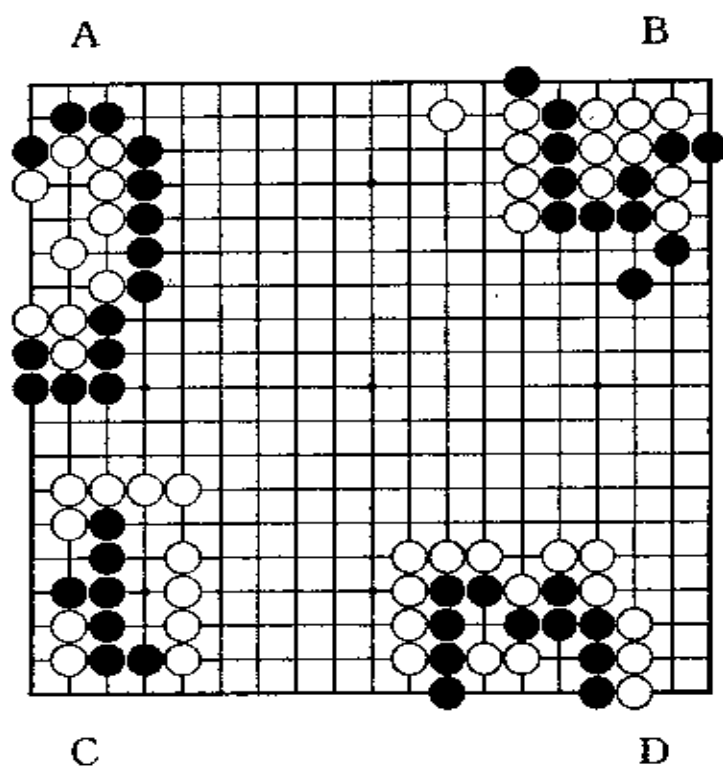
C: 白 5 挖，再 7 位断吃，黑角二子被吃，白净活。



黑先
A、D：要净杀白
棋。
B、C：打劫杀
白。



黑先
A、B：黑该怎么
杀白？
C、D：黑该怎么
活棋？



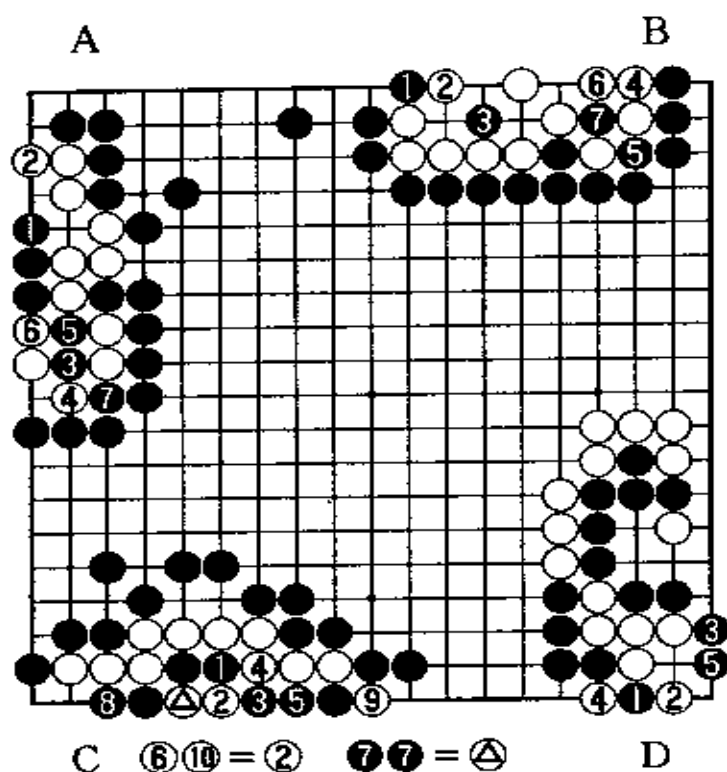
解答

A: 黑 3、5 是弃子好手，再 7 挤，白死。

B: 黑 1、3 次序重要，白 6 只有做劫。

C: 黑 1 必然，白 2 是强手，黑 3 提以下双方应对正确，结果成劫。

D: 黑 1 是收气要点，再 5 长，白气不够被杀。



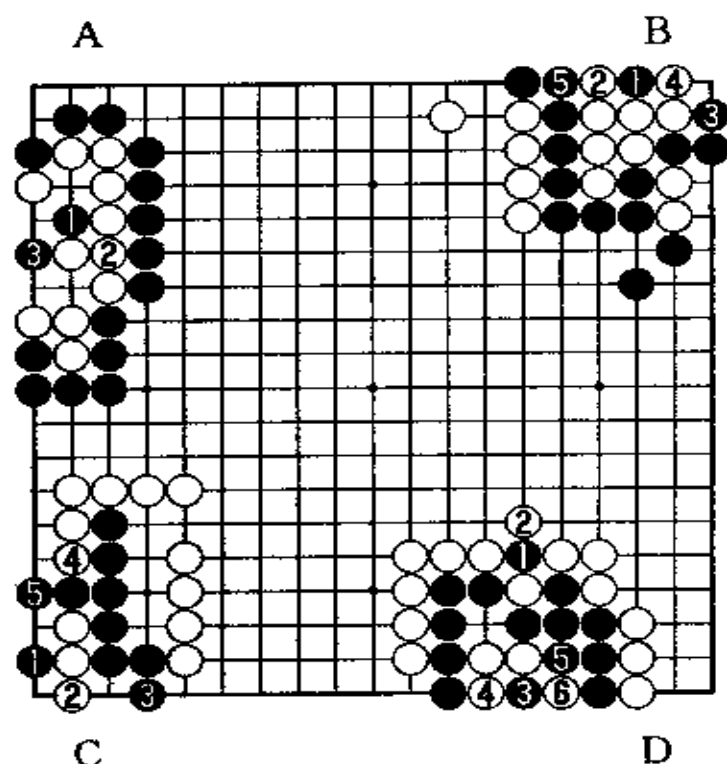
解答

A: 黑 1 是急所，再 3 扳，白不入气被杀。

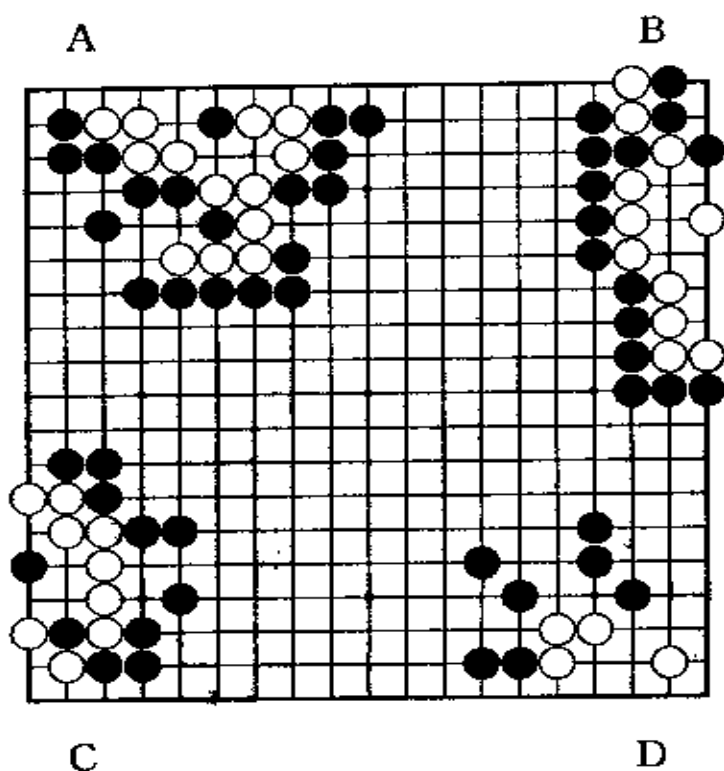
B: 黑 1 是好手，再 3 拐，成“金鸡独立”杀白。

C: 黑 1 夹，急所，再 3 立，成双活。

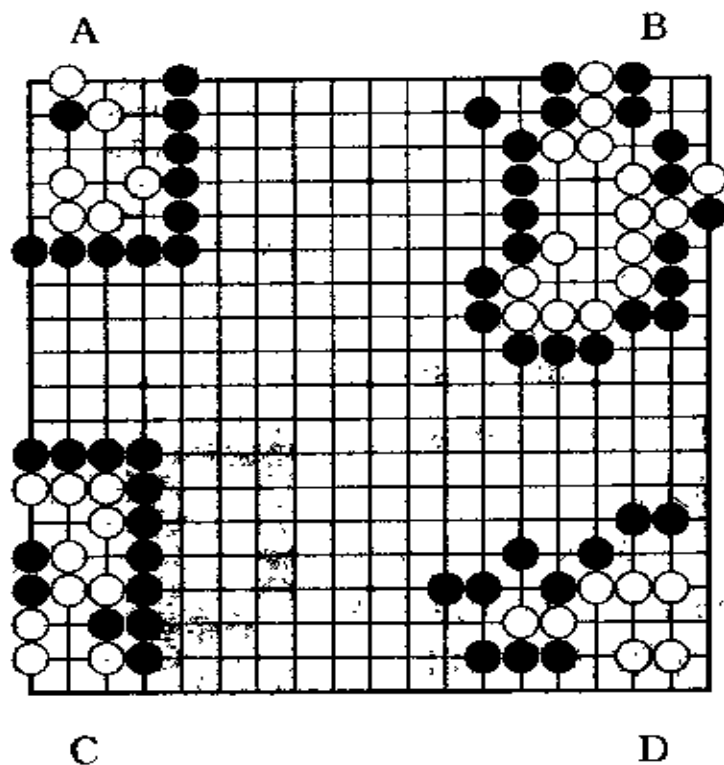
D: 黑 3 是要点，成“胀牯牛”，黑棋净活。白 4 若走 5 位，则双活。



黑先
A、D：黑净杀白
棋。
B、C：黑打劫杀
白。



黑先
A：黑打劫杀白。
B、C、D：黑净
杀白棋。



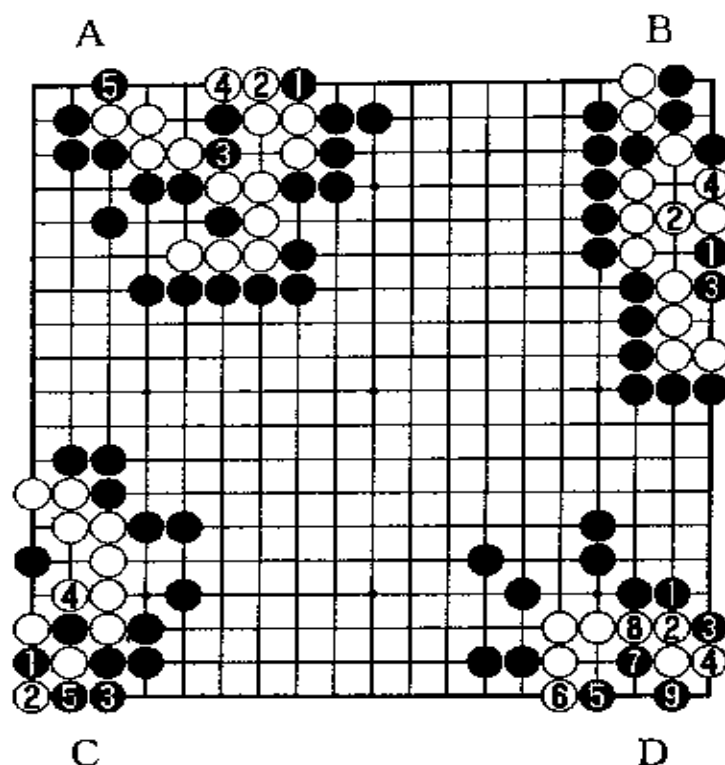
解答

A: 黑 1、3 次序重要，白上下不能兼顾，白被杀。

B: 黑 1 是急所，白 2、4 可做劫。

C: 黑 1 是好手，黑 3 以下收气，成劫。

D: 黑 1 是冷静的好手，白已无法做活。



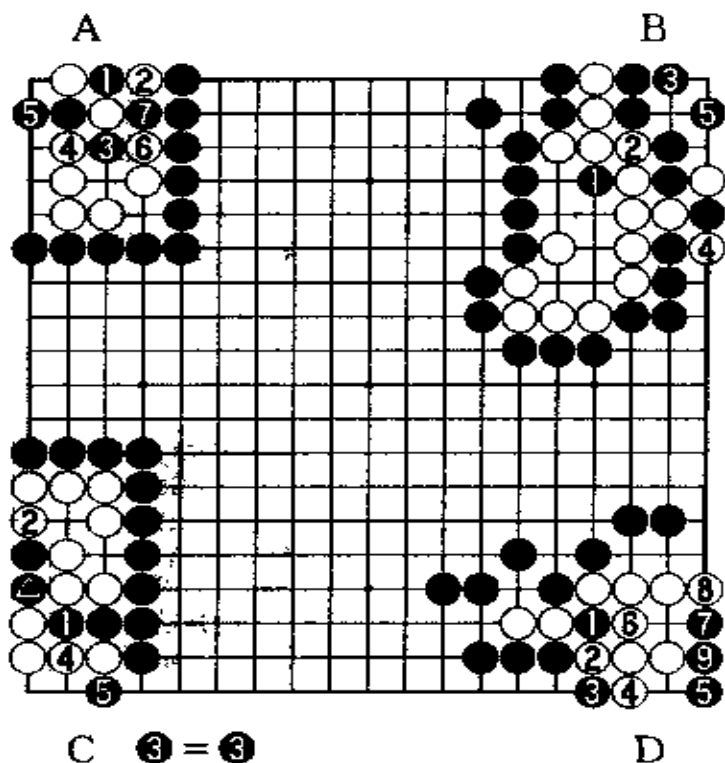
解答

A: 黑 1、3 必然，成打劫。

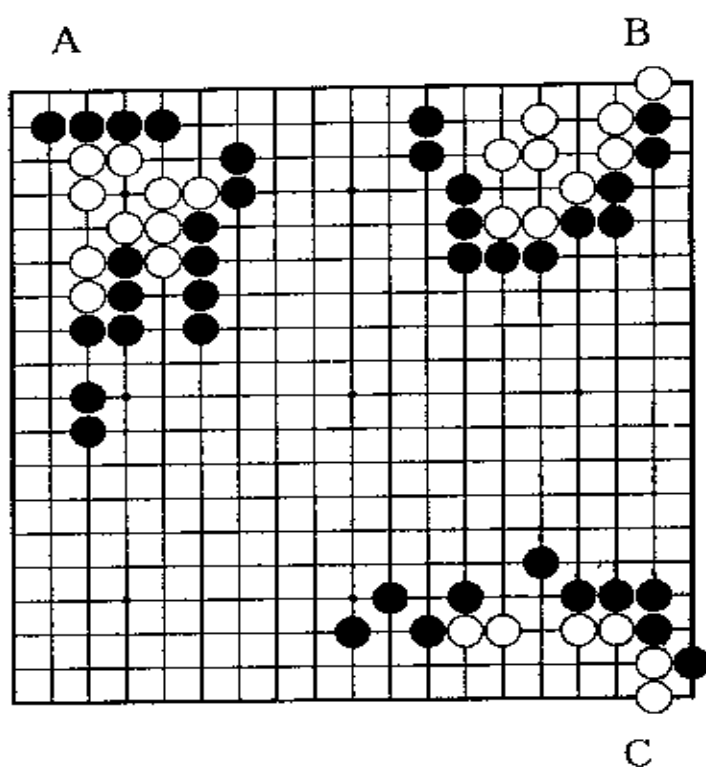
B: 黑 3 是巧手，黑角活后白即被杀。

C: 黑 1 断、3 扑，白角上设眼，白被杀。

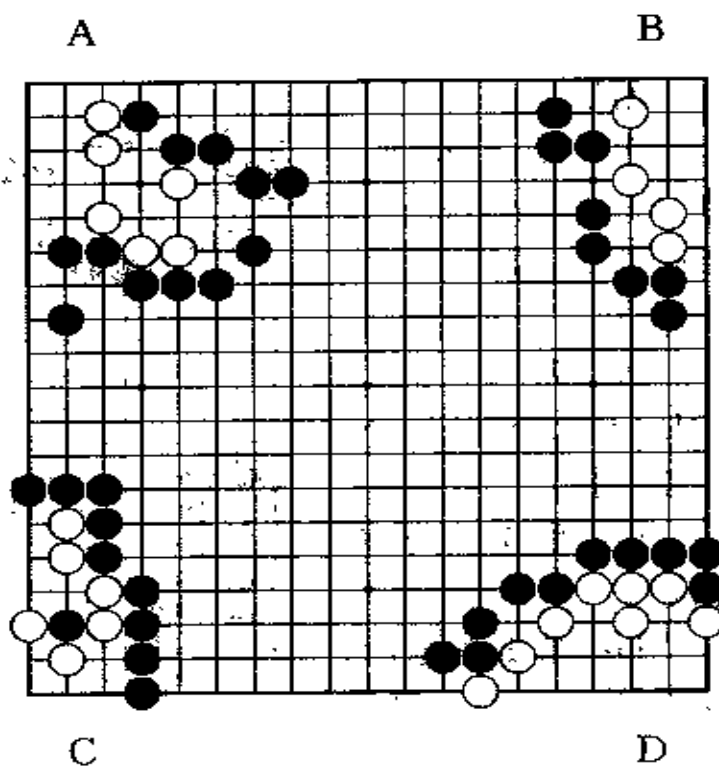
D: 黑 1、3 缩小白眼位，再 5 点，成“盘角曲四”杀白。



黑先
A、B：黑打劫杀
白。
C：黑净杀白棋。



黑先
要求净杀白棋。

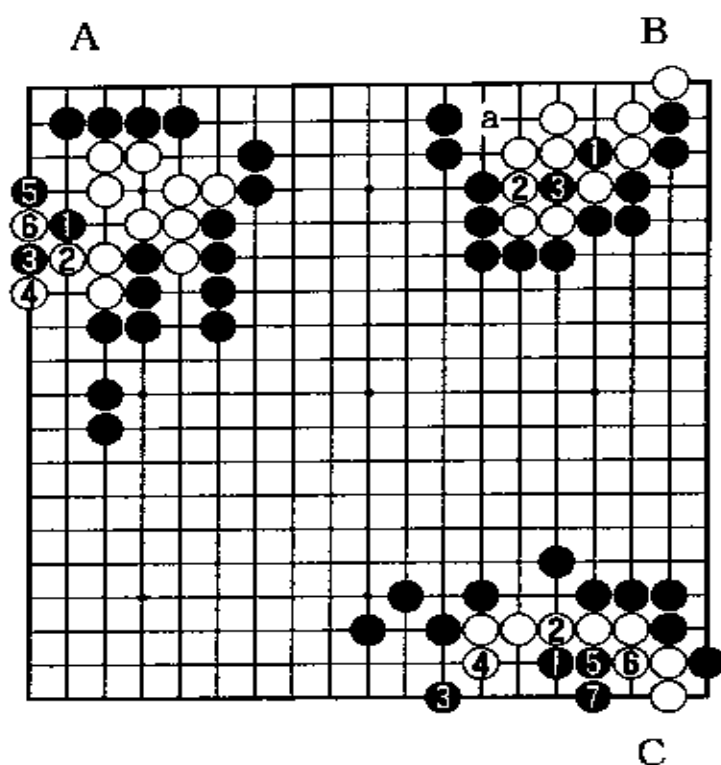


解答

A: 黑 3 扳重要，打劫杀白。走其他白均活。

B: 黑 1 扑是巧手，白 2 只得做劫。黑 1 若走 2 位，白走 A 位净活。

C: 黑 3 是好手，白 4 阻渡，黑 5、7 可杀白。



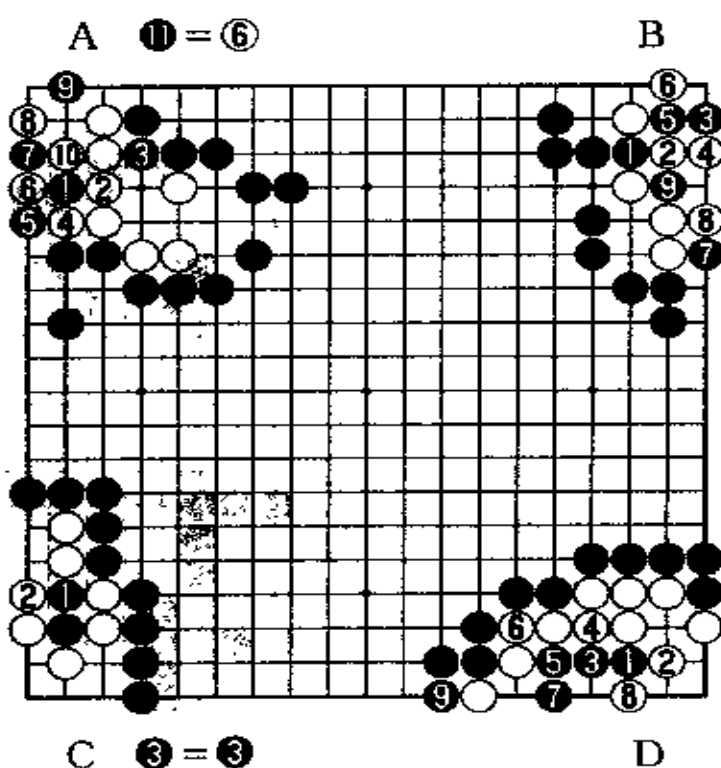
解答

A: 黑 3 破眼，强手！至黑 9 点，白若提四子，黑 6 位点，白净死。

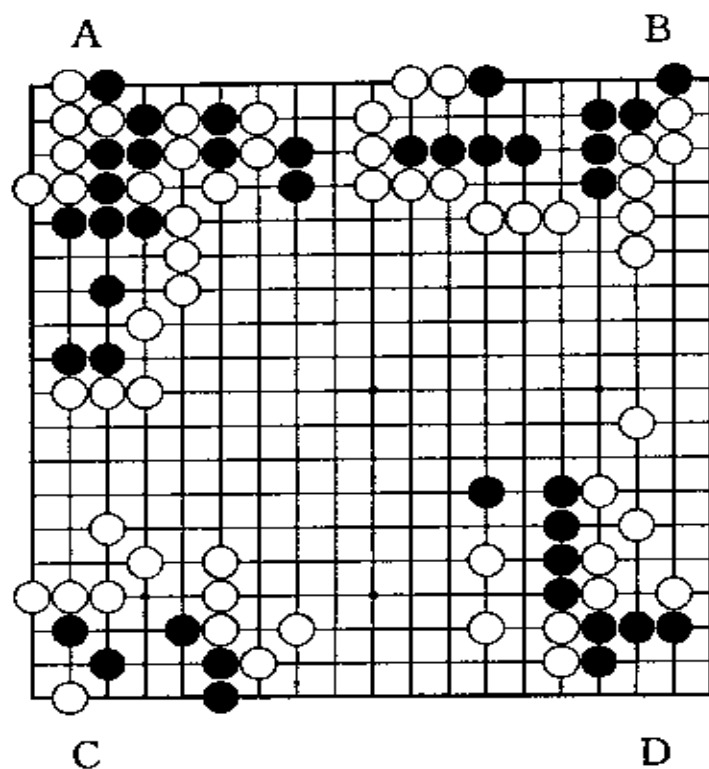
B: 黑 1、3、5 紧住白气，再 9 位扑，净杀白棋。

C: 黑 1 弃子杀白。

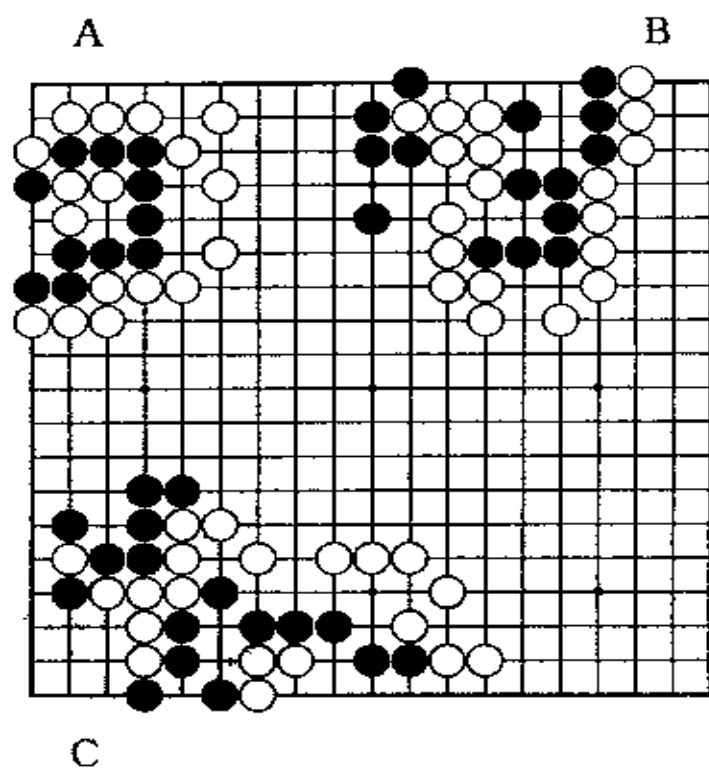
D: 黑 1 是急所，至 7 立，白慢一气被杀。



黑先
A: 黑棋打劫活。
B、C、D: 黑棋净活。



黑先
A、C: 黑棋净活。
B: 黑打劫活。



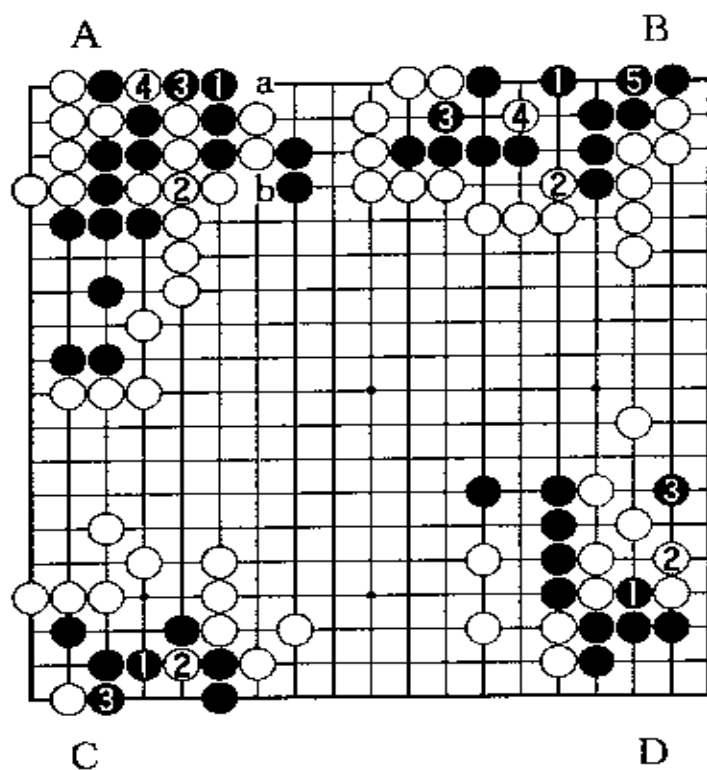
解答

A: 黑 1 是巧手，白 2 粘后形成打劫。白 2 若走 a 位，黑于 4 位粘，白角补活，黑 3 位先手打，再 b 位断，黑成功。

B: 黑 1 是眼形要点，黑净活。

C: 黑 1 并，是冷静的好手！黑净活。

D: 黑 3 点是妙手，白已无法杀黑。

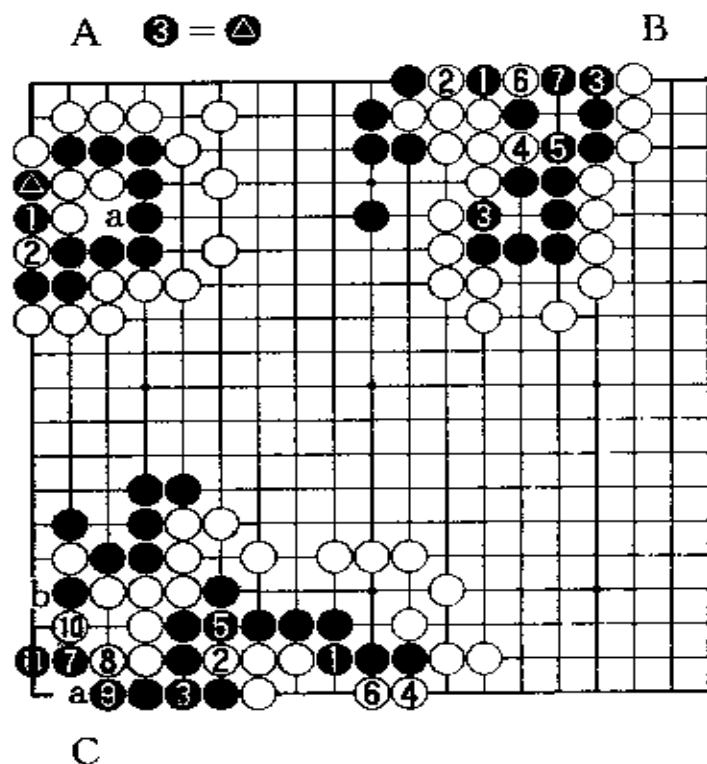


解答

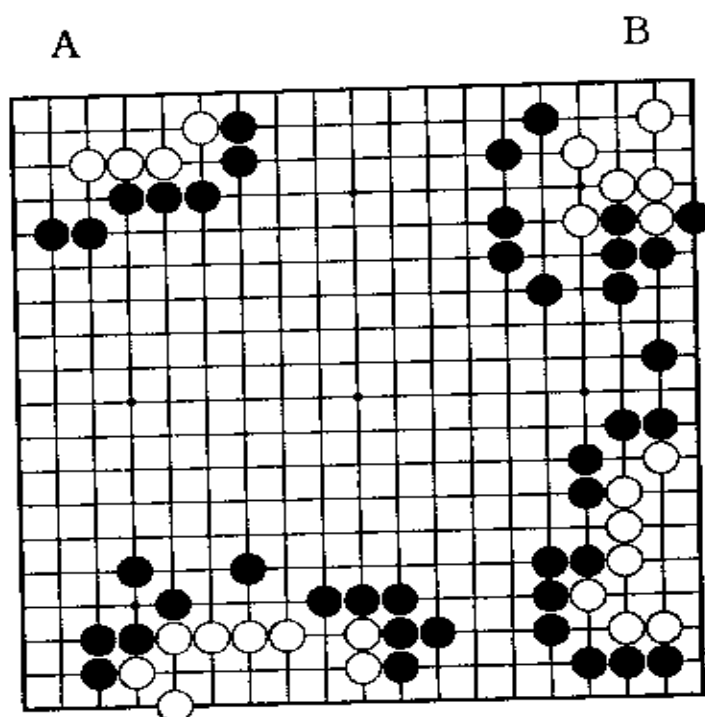
A: 黑 1 多弃一子，可活。黑 1 若 a 位打，白 1 位提后再粘，黑死。

B: 黑 1 扳重要，再 3 挤，成劫活。

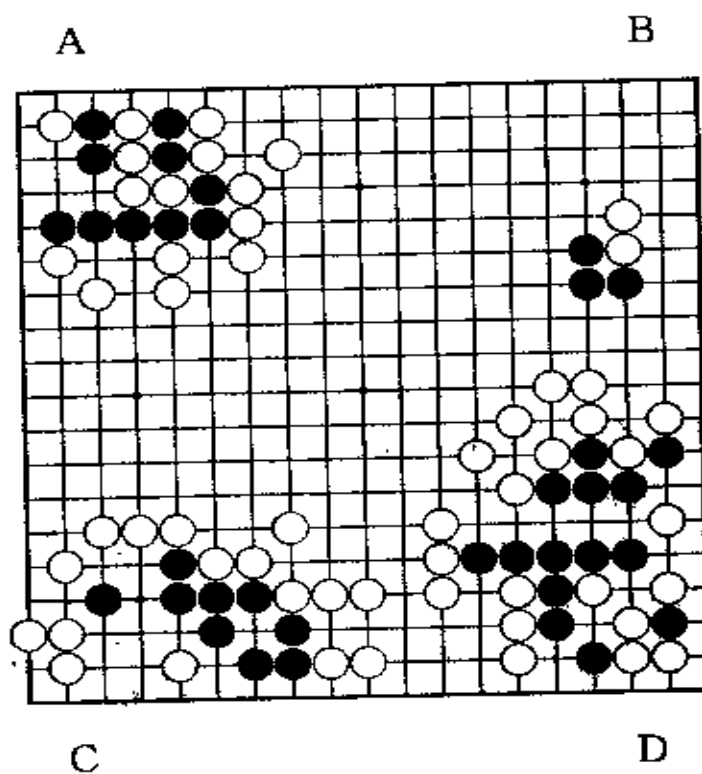
C: 黑 3、5 先手后，再 7 位飞，角上可巧做一眼，白若 a 扑，黑可 b 立。黑净活。



黑先
A、B、C：黑棋
打劫杀白。
D：黑净杀白棋。



黑先
A：黑棋净活。
B：黑打劫活。
C：黑如何救出
被围的数子？



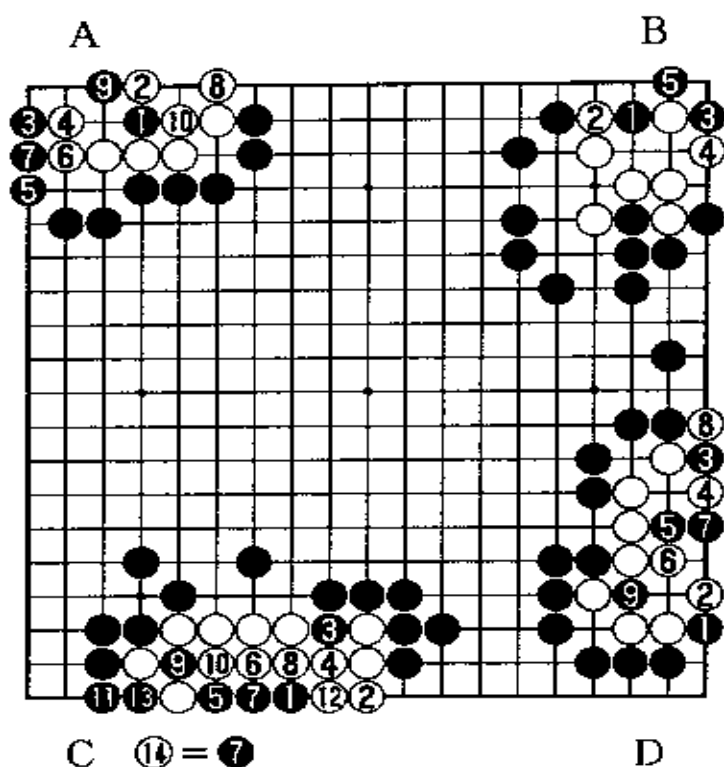
解答

A: 黑 1 是要点, 白 2 是最强应手, 成打劫。

B: 黑 3 夹, 妙手! 打劫。

C: 黑 1 是好手, 白 2 正确, 黑 5 靠之后成劫杀。

D: 黑 1、3 次序重要, 再 5 位点, 白死。

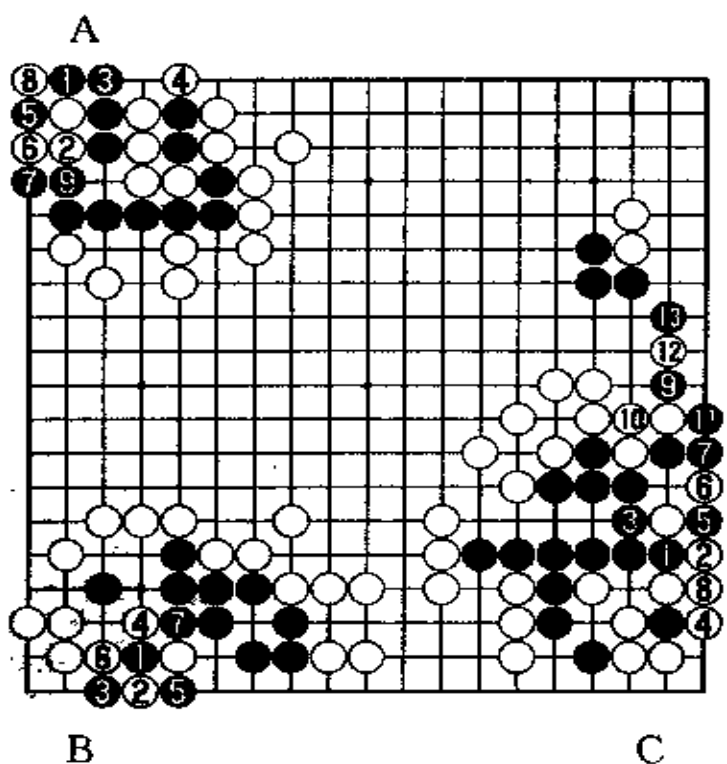


解答

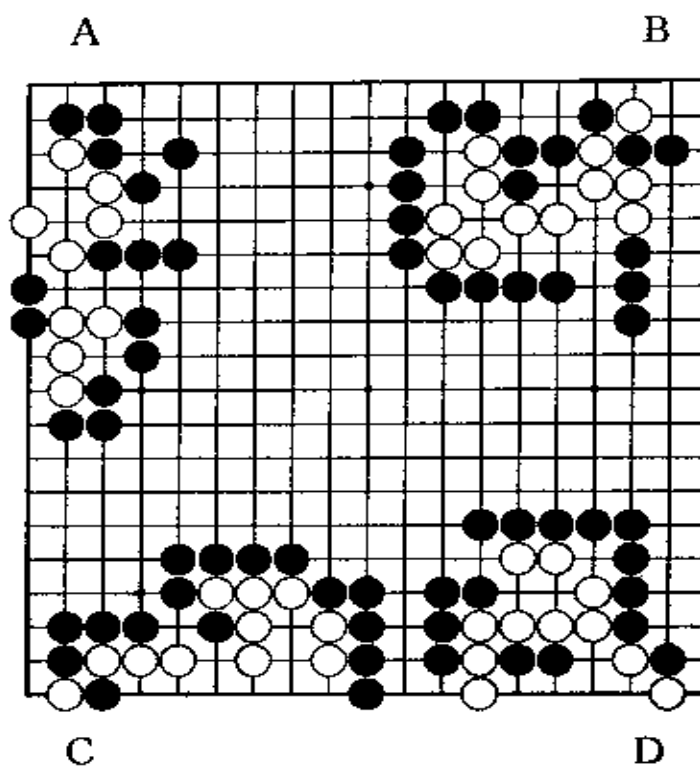
A: 黑 3 粘是好手, 白 4 提, 黑 5 扳成“胀牯牛”, 黑净活。

B: 黑 1、3 成劫活。白 2 若走 4 位, 黑 2 位立, 净活。

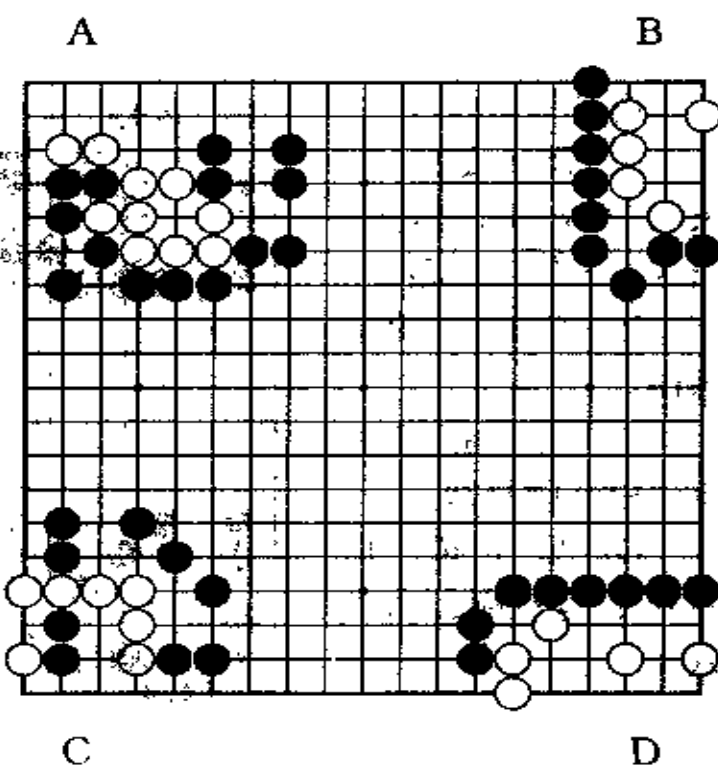
C: 黑 1 冲以下至黑 7 成先手, 再 9 位夹, 黑可逃出。



黑先
A: 黑打劫杀白。
B、C、D: 黑净
杀白棋。



黑先
A、B、D: 黑净
杀白棋。
C: 黑打劫杀白。



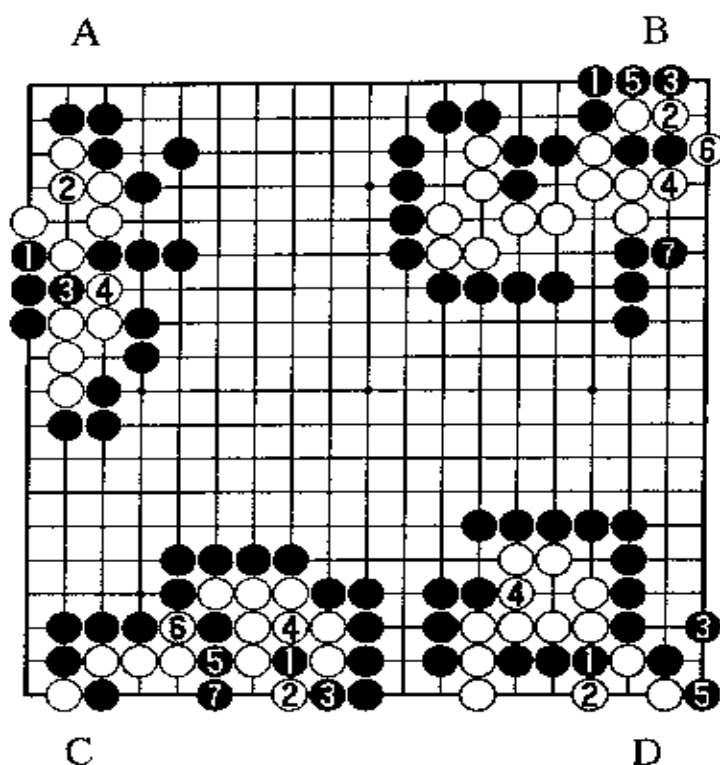
解答

A: 黑 1 挤是冷静的好手，打劫杀白。

B: 黑 1 立是好手，黑 3 夹先手，白死。

C: 黑 1、3 撞紧白气，再 5 冲，成“金鸡独立”杀白。

D: 黑 3 倒虎是好手，成“摇头劫”杀白。



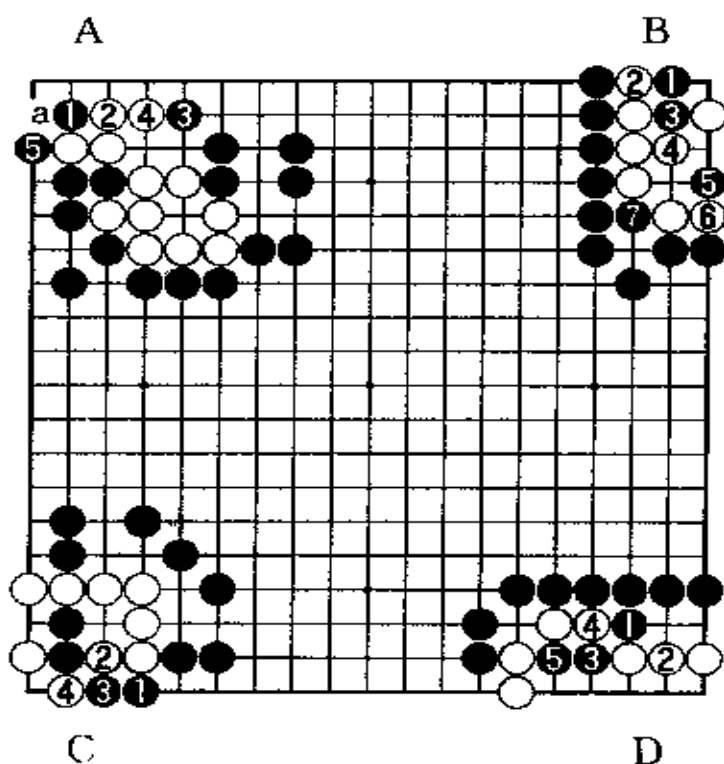
解答

A: 黑 1 是好手，黑 3 尖先手，白死。白 4 走 a 位可活角。

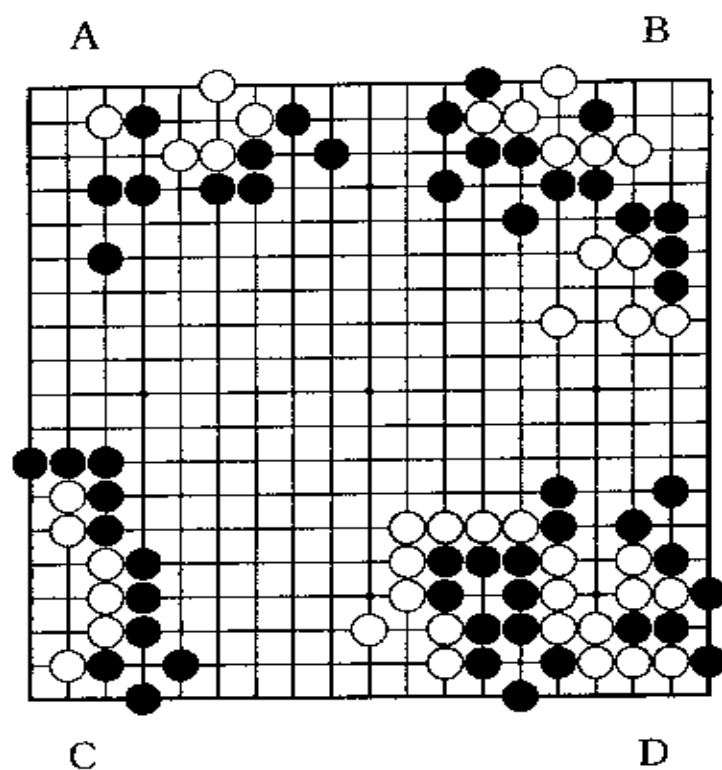
B: 黑 1、3 简单杀白。

C: 黑 1 扳是要点，白 2 团打劫。

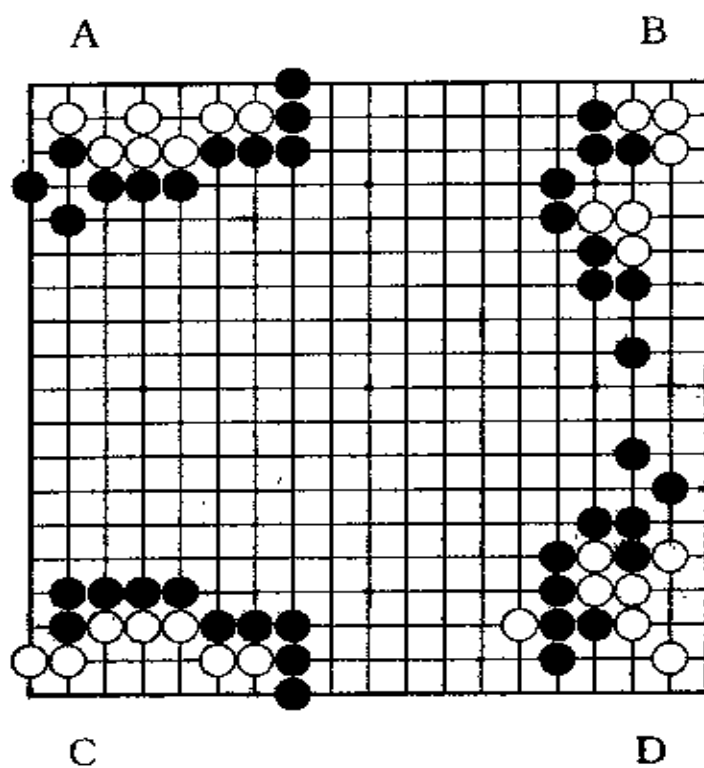
D: 黑 1 顶，白左右不能兼顾，白被杀。



白先
A、D: 白棋打劫
活。
B、C: 白棋净
活。



黑先
A、B、C: 黑打
劫杀白。
D: 黑净杀白棋。



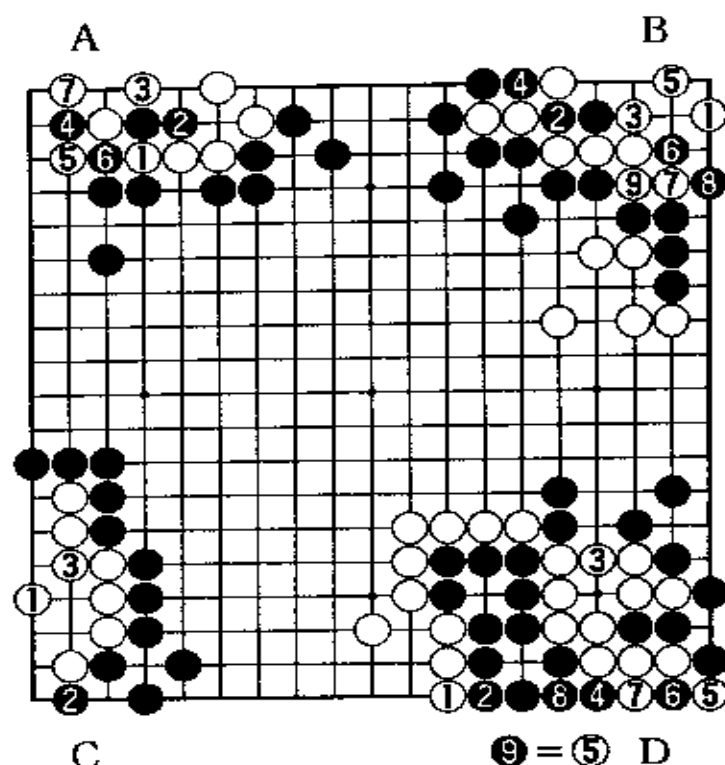
解答

A: 白 3 扳重要，再走 5 位，可成劫活。

B: 白 1 是巧手，再 5 位做眼，白净活。

C: 白 1 跳补正确，再 3 粘，净活。

D: 白 3 做眼，以静制动，白打劫活。



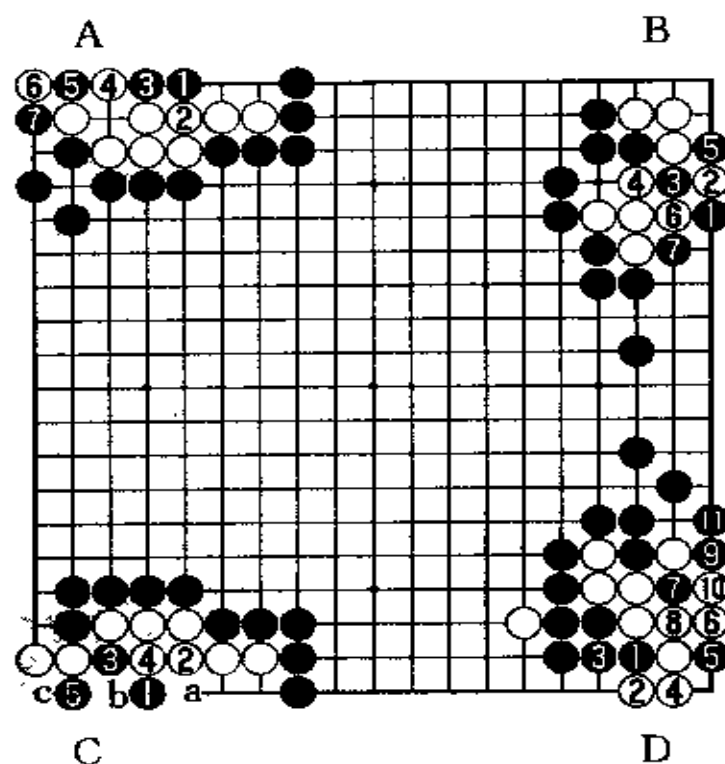
解答

A: 黑 3 爬是 hands，再 5 扑，打劫杀白。

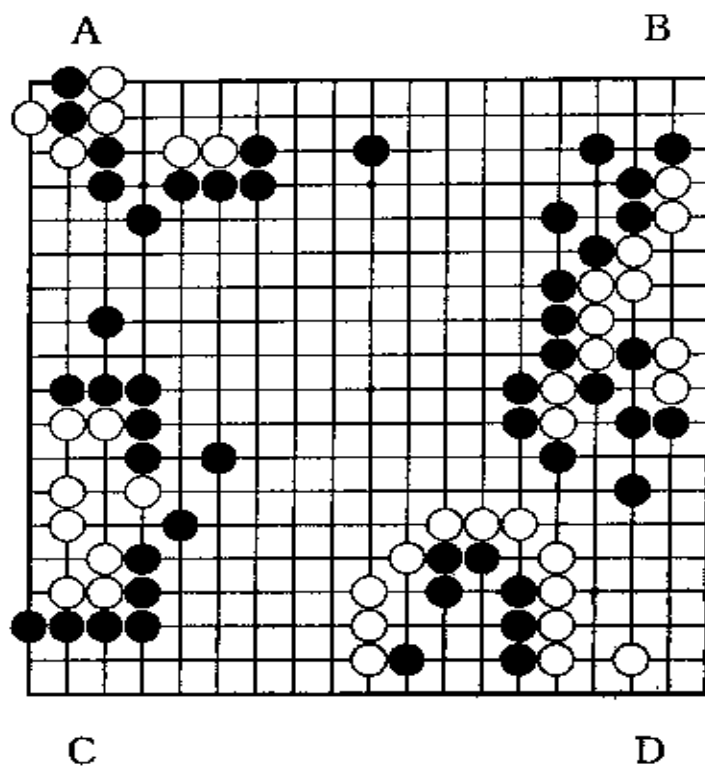
B: 黑 1 是急所，至黑 7 打劫杀白。

C: 黑 1 是要点，至 5 扳，打劫杀白。白若继续 a 位打，黑 b 位粘，白 c 位，黑再于 b 位点，白净死。

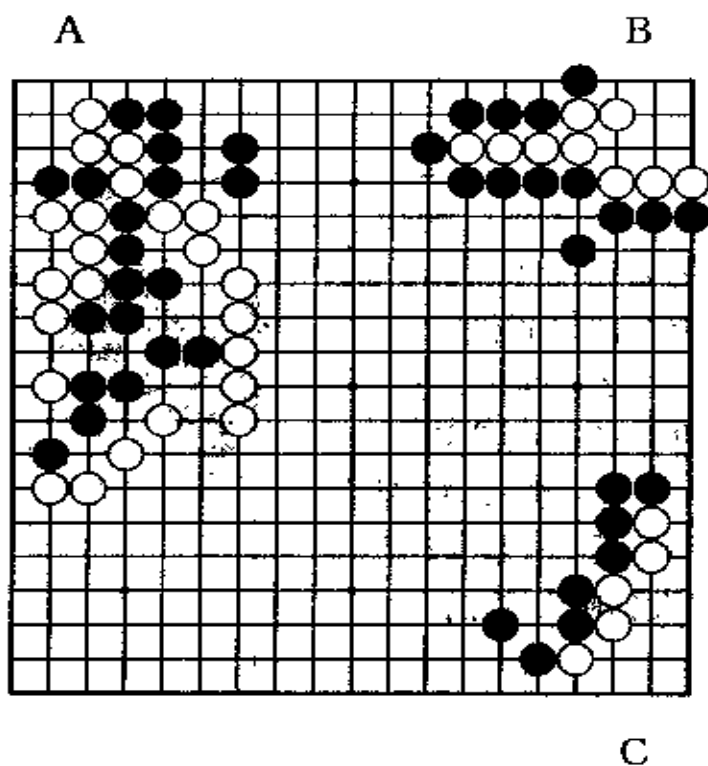
D: 黑 1 可杀白，黑 9 反打是关键。



黑先
A、C：黑净杀白
棋。
B：黑打劫杀白。
D：黑棋净活。



黑先
A：黑棋净活。
B、C：黑净杀白
棋。



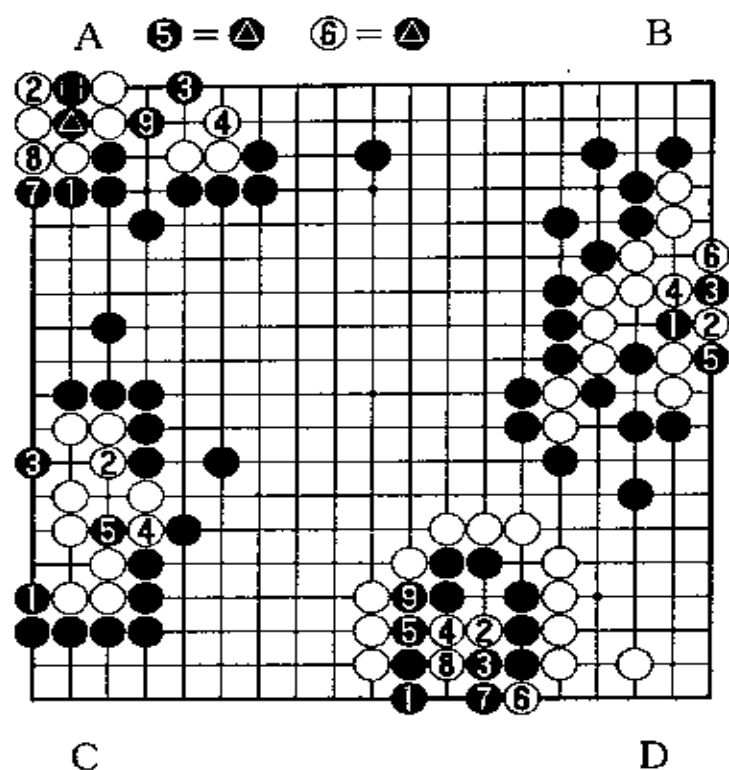
解答

A: 黑 3 点重要, 至黑 9 净杀白棋。黑 3 若直接于 5 位扑收气, 白可 3 位跳, 白净活。

B: 黑 3 是强手, 白 4 断打成打劫。

C: 黑 5 扑是破眼手法, 白净死。

D: 黑 1 立是惟一的净活手段, 至黑 9 双活。

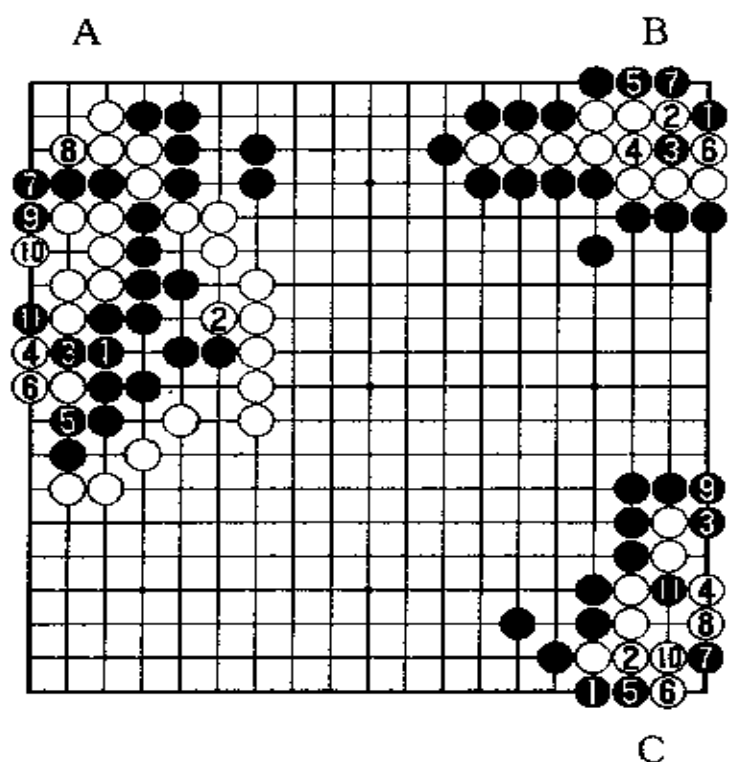


解答

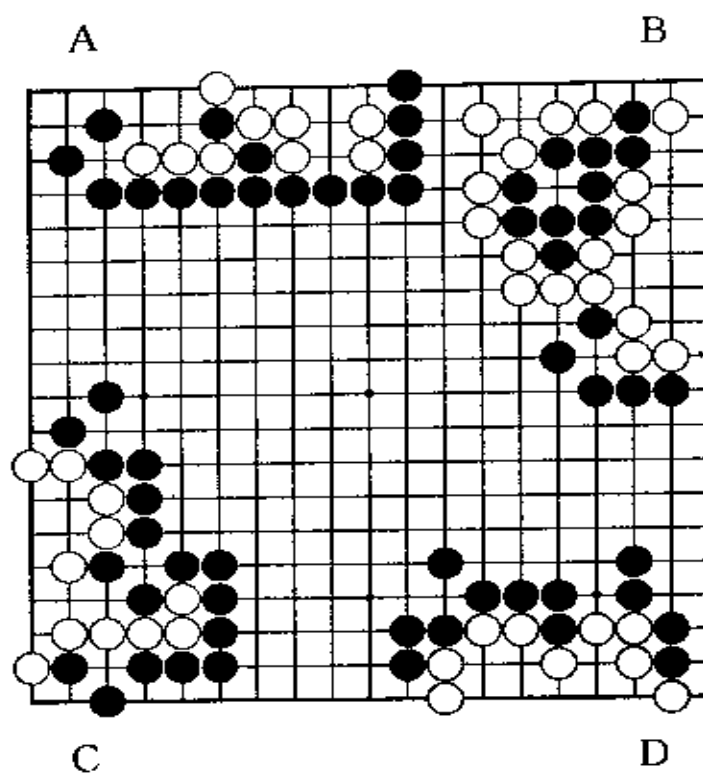
A: 黑 1 至 5 做好准备工作, 黑 7 立是好手, 9 再单拐, 利用白气紧做活。

B: 黑 1 是好手, 再 3 挖, 白净死。

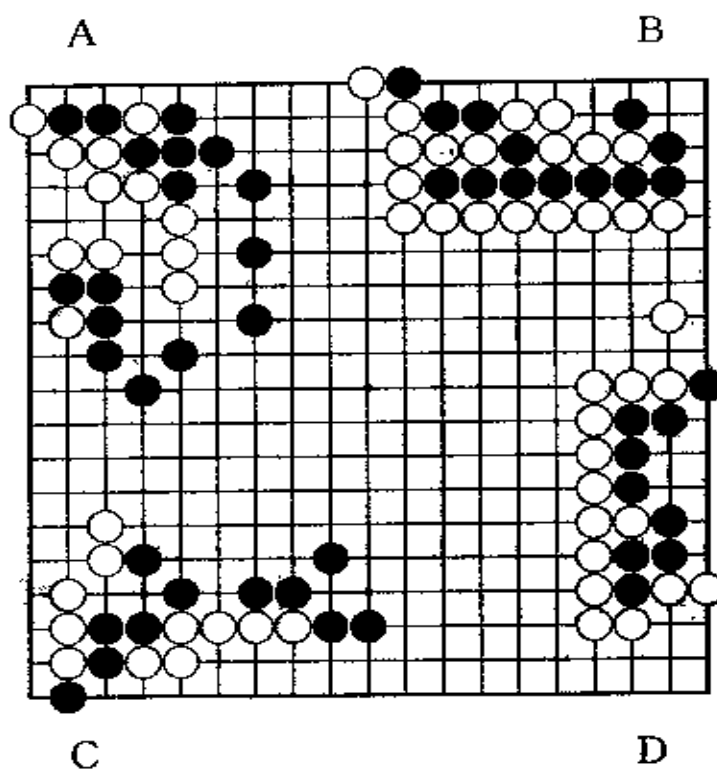
C: 黑 1 打是好手, 黑 3 扳以下成“大猪嘴”杀白。



黑先
A、C：黑净杀白
棋。
B：黑打劫活。
D：黑打劫杀白。



黑先
A：黑打劫杀白。
B：黑打劫活。
C：黑净杀白棋。
D：黑棋净活。



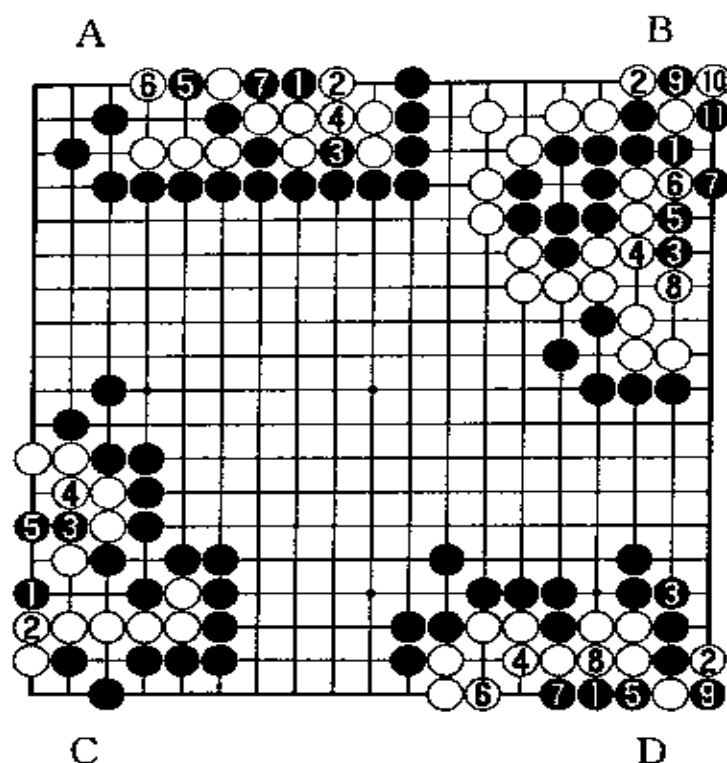
解答

A: 黑 1 是妙手!
再 5 打吃, 白死。

B: 黑 1 正确,
至 11 黑打劫活。黑 1
若 5 位夹, 白 2 渡,
黑 4、白 3 后, 黑净
死。

C: 黑 1 点是好
手, 再 3 断吃, 白被
杀。

D: 黑 1 点必然,
白 2 扳正确, 以下成
劫必然。白 2 若在 5
位粘, 黑 4 位断, 白
死。



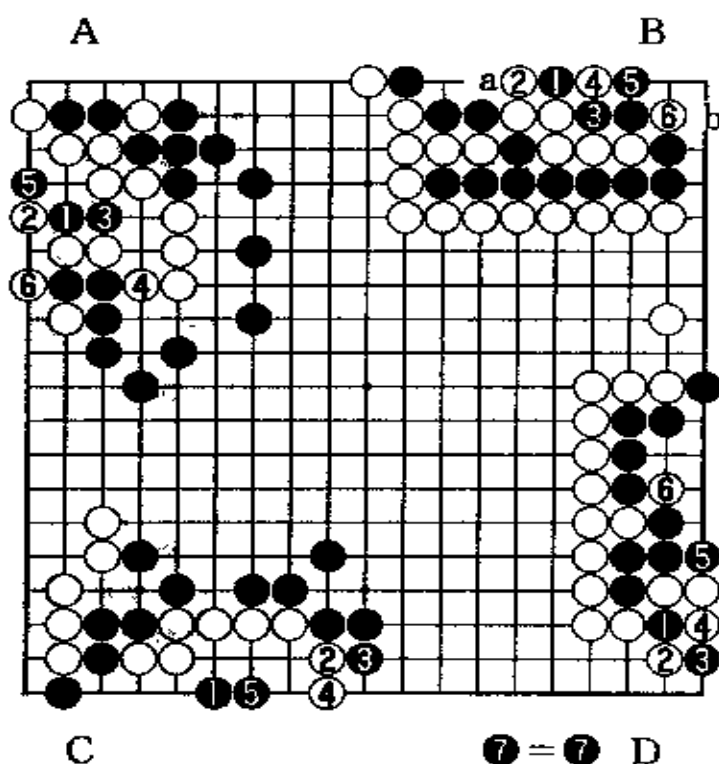
解答

A: 黑 3 冲是好
手, 白 6 是强手, 黑
打劫杀白。

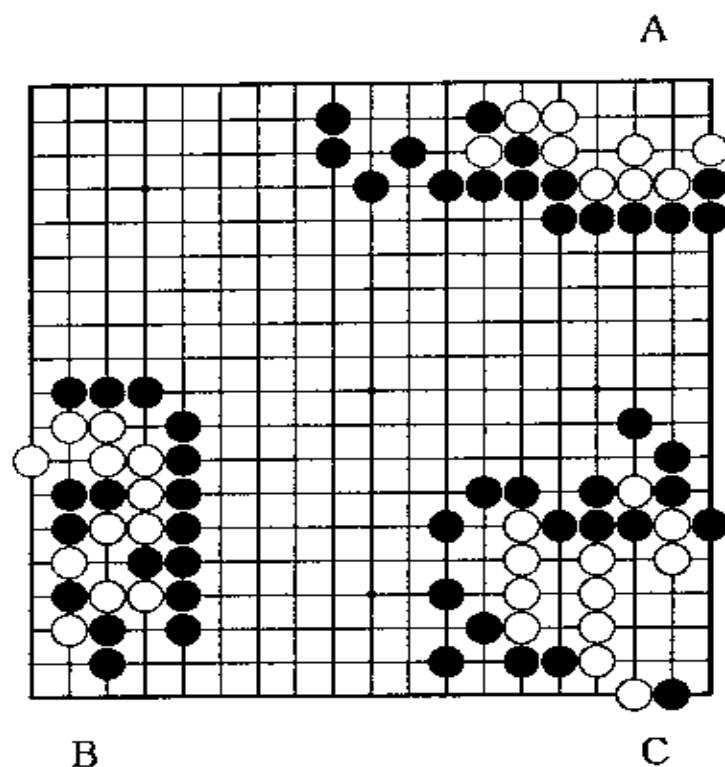
B: 黑 1 是巧手,
白 2 挡, 成劫活。白
2 若走 a 位, 黑可 b
活。

C: 黑 1 是要点,
至黑 5 白被净杀。

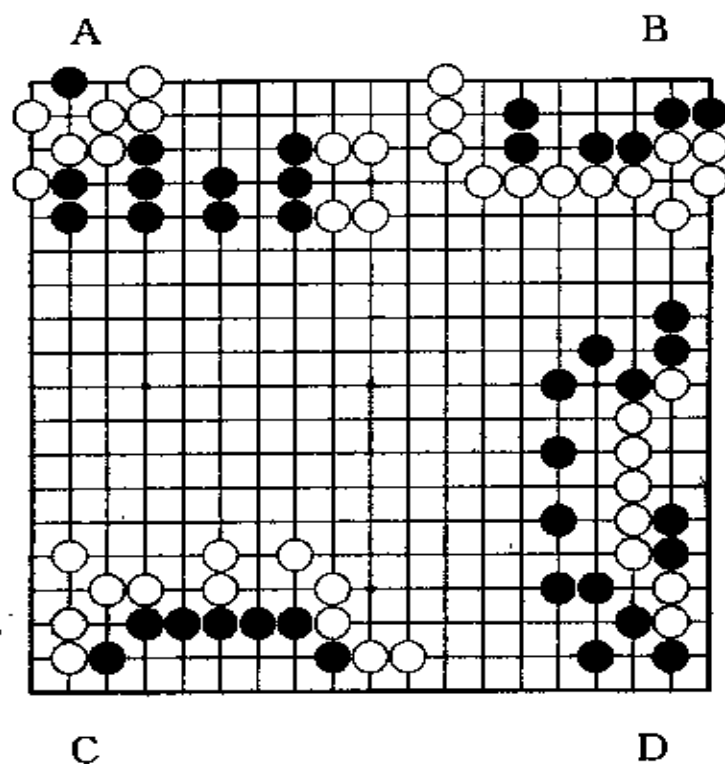
D: 黑 3 绝妙!
再 5 位打吃, 黑净活。



黑先
要求净杀白棋。



白先
A、D: 白棋净活。
B: 白净杀黑棋。
C: 白打劫杀黑。

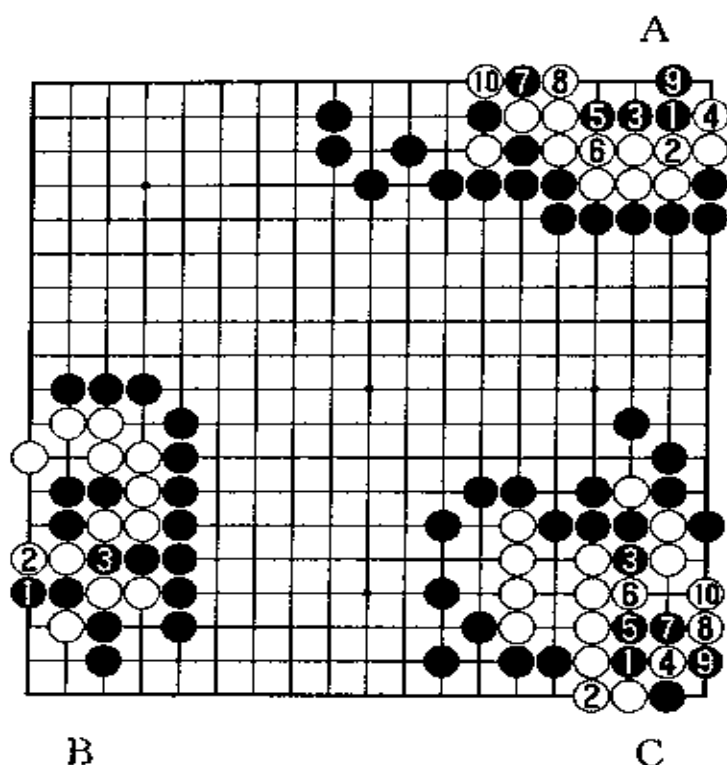


解答

A: 黑 7 扳重要，再 9 立，白净死。

B: 黑 1 立，再 3 位断吃，白做不出两只眼。

C: 黑 1、3 次序好，至黑 9 提，成“花六”，白死。



B

C

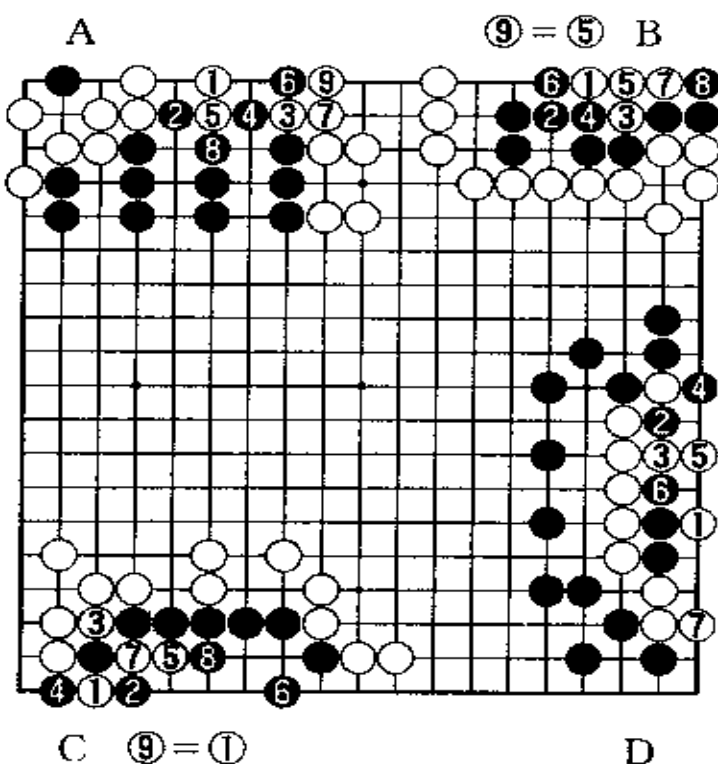
解答

A: 白 1 是妙手！至白 9 白棋成功连回。黑 2 若走 3 位，白 8 位靠，白净活。

B: 白 1 是要点，以下双方必然，黑被杀。

C: 白 1、3 缩小黑眼位，再 5 点，成打劫杀黑。

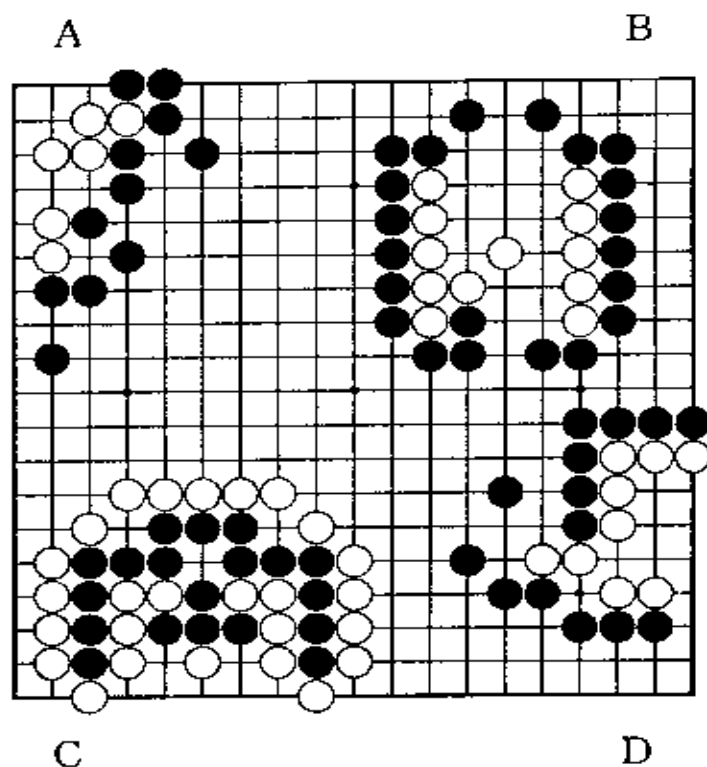
D: 白 1 是要点，至 7 立，白净活。



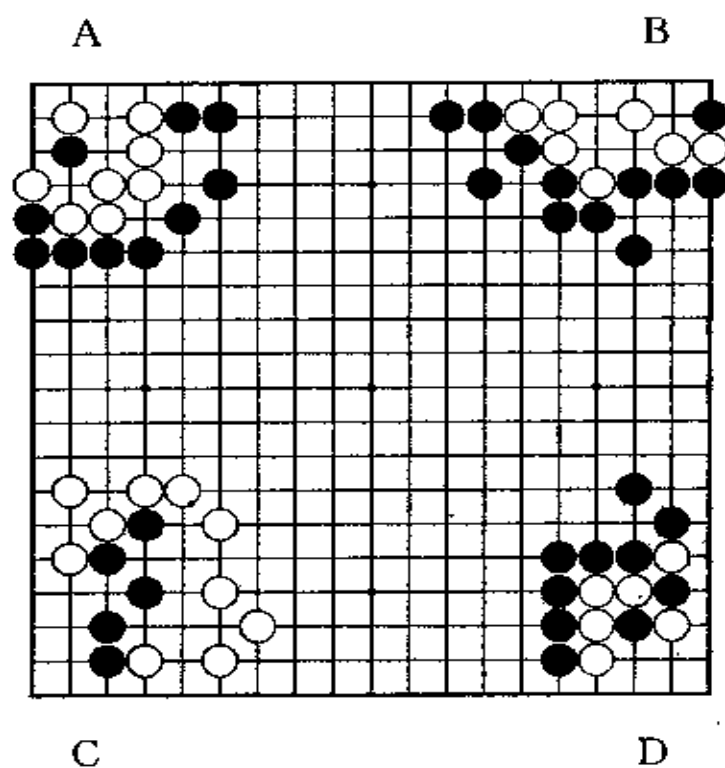
C ⑨ = ①

D

黑先
A、B、D：黑净
杀白棋。
C：黑棋净活。



黑先
A：黑打劫杀白。
B：黑净杀白棋。
C：黑打劫活。
D：黑净杀白棋。



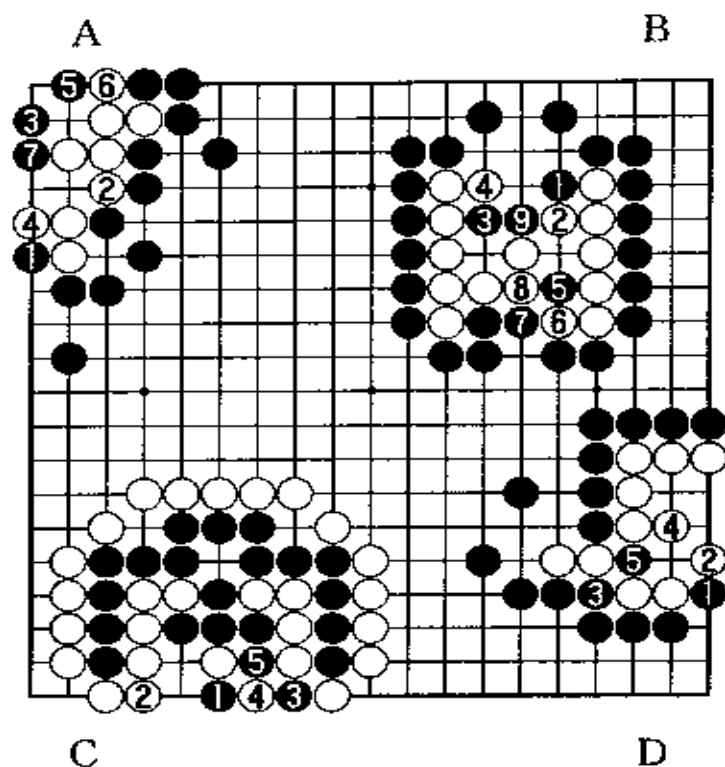
解答

A: 黑 1、3 是要点，再 5 尖，眼杀白棋。

B: 黑 3、5 次序好，白只有一眼被杀。

C: 两边同形走中央，黑 1 可活。

D: 黑 1、3 可杀白。



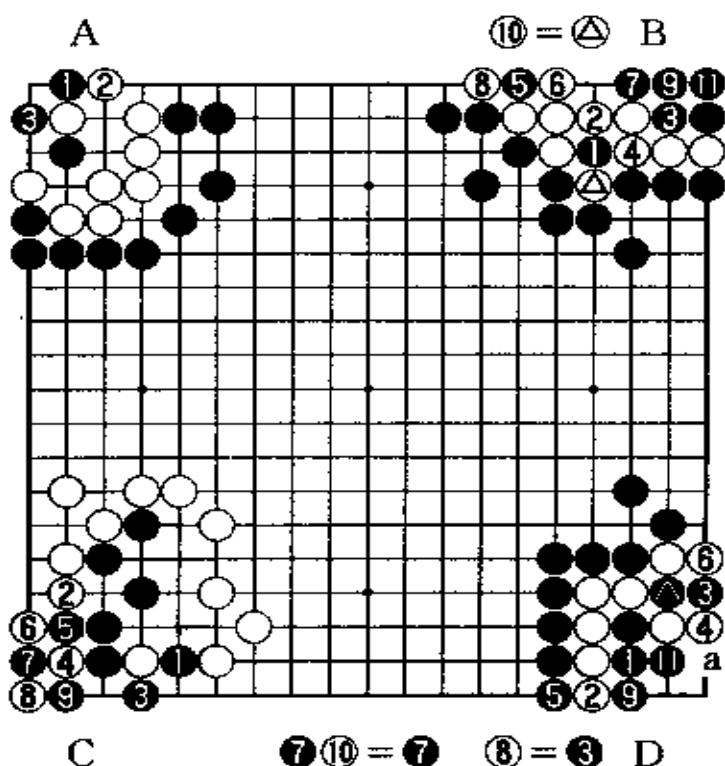
解答

A: 黑 1 是妙手，白 2 以下只能打劫。

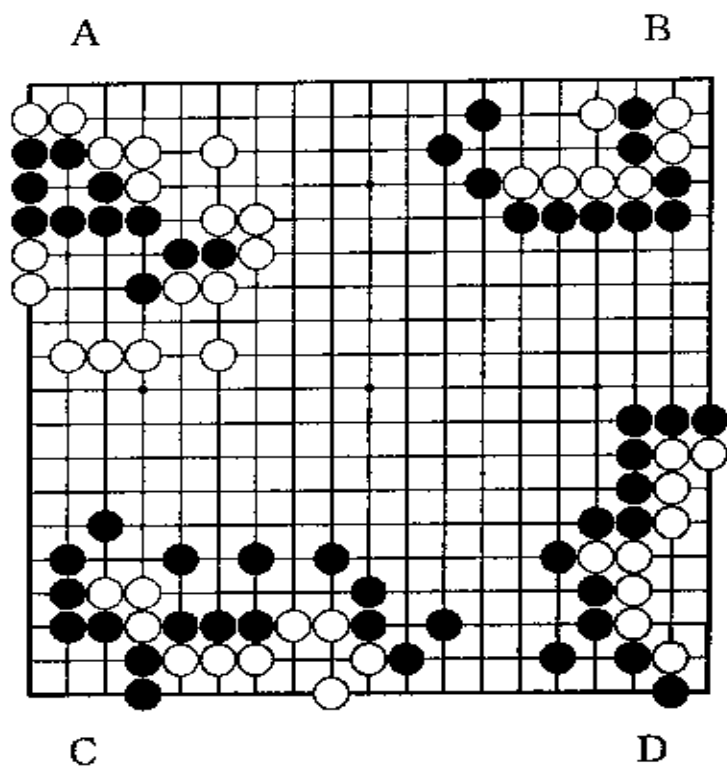
B: 黑 5 扳重要，再 9 位粘，成“刀王”杀白。

C: 黑 1 是巧手，白 2 必然，黑 5 以下成劫。

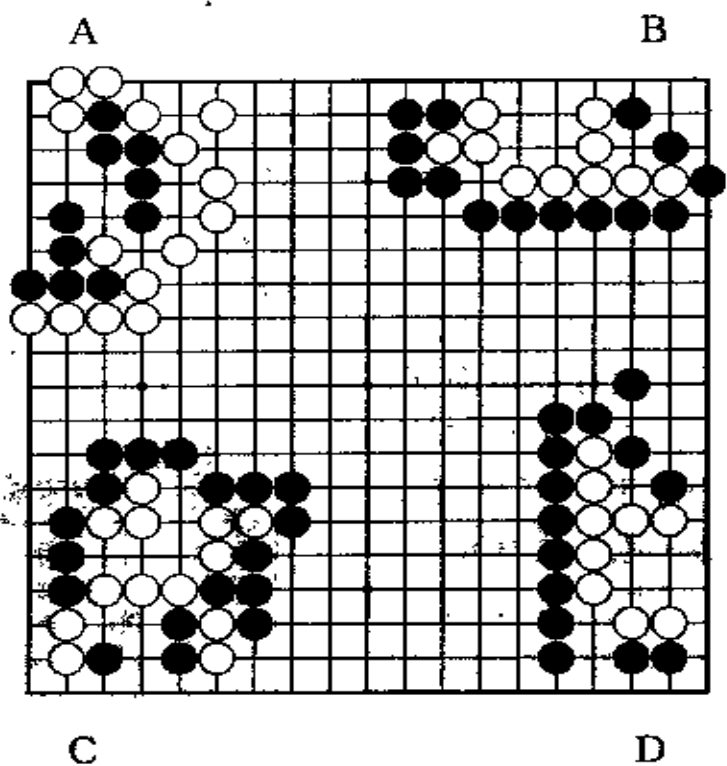
D: 黑 3 是好手，9 以下包打，白死。白 4 若走 11 位，黑走 a 位即可。



黑先
 A: 黑棋净活。
 B、C、D: 黑净
 杀白棋。



白先
 A: 白打劫杀。
 B、C、D: 白棋
 净活。



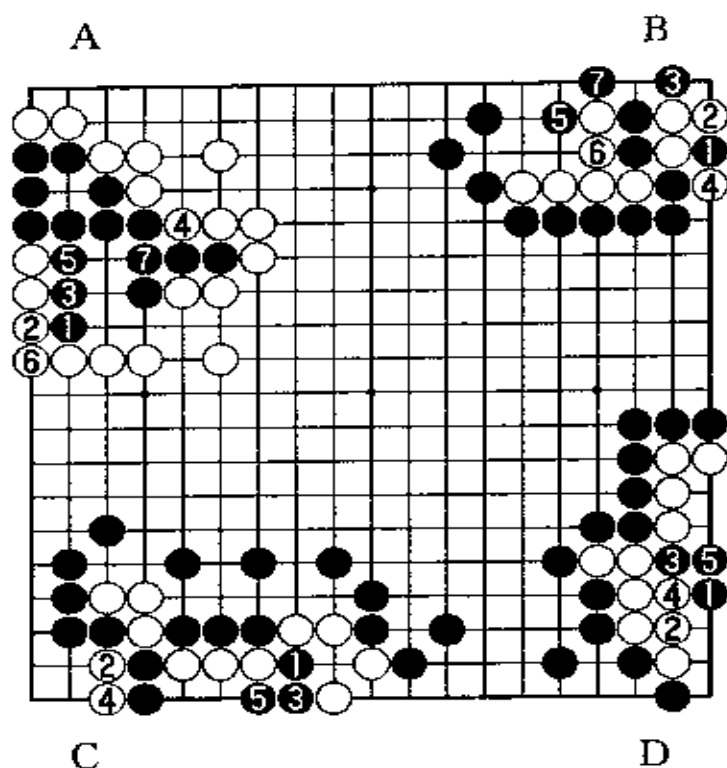
解答

A: 黑 1 是要点，黑 3 退，已活。

B: 黑 3 先手打吃，再 5 位夹，白死。

C: 黑 1 是要点，白 2 断时黑 3 立是好手，白吃二子没眼，白被净杀。

D: 黑 1 是急所，至黑 5 白被杀。



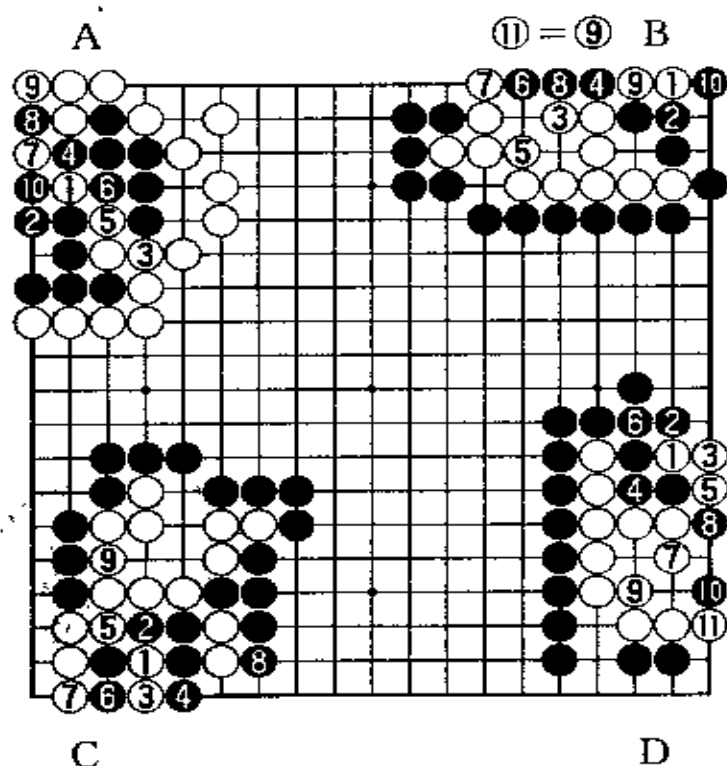
解答

A: 白 1 是要点，黑 2 是最佳应手，至白 7 扳，成劫。

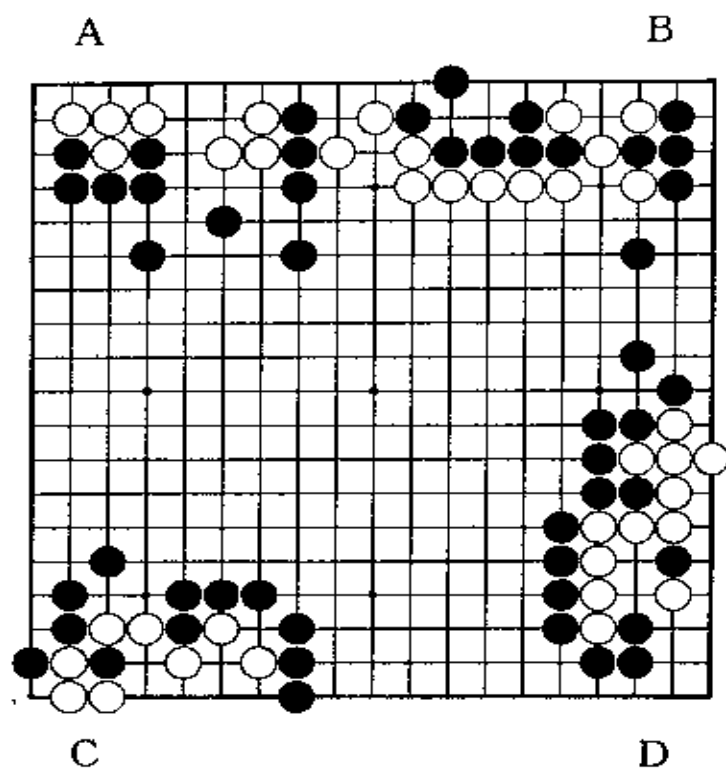
B: 白 1 试黑应手，白 3 曲可净活。

C: 白 1、3 是弃子好手，至 7 可先手做一眼，白净活。

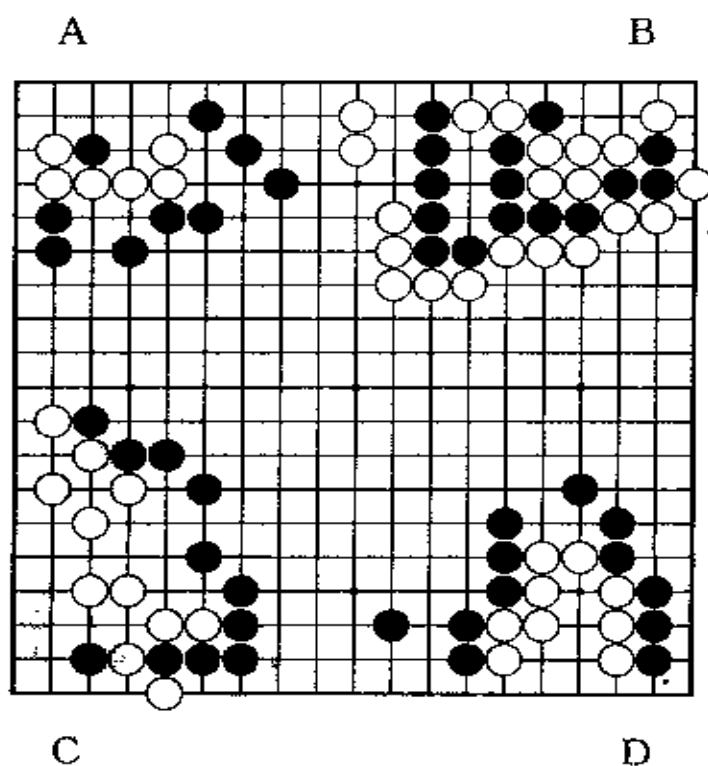
D: 白 1 挤，是常用做活手段，白净活。



黑先
 A: 黑净杀白棋。
 B: 黑棋净活。
 C、D: 黑打劫杀
 白。



黑先
 A、D: 黑净杀白
 棋。
 B: 黑打劫活。
 C: 黑净活。



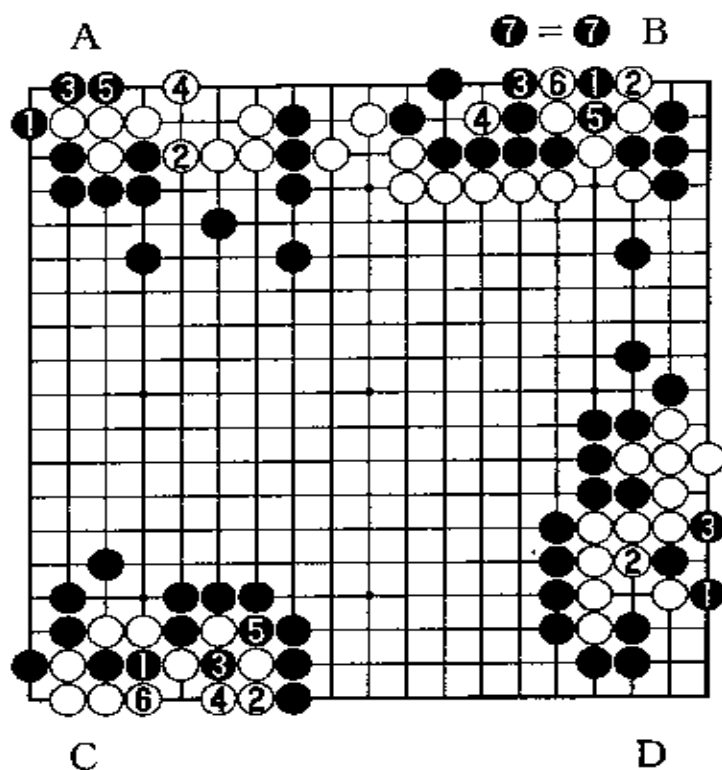
解答

A: 黑 1 扳，简单杀白。

B: 黑 1 是做活要点，白“接不归”，黑净活。黑 1 若在 6 位打，白走 1 位成劫。

C: 黑 1 是好手，再 3 扑，成打劫杀白。

D: 黑 1 扳是强手，再走 3 位，巧成劫杀。



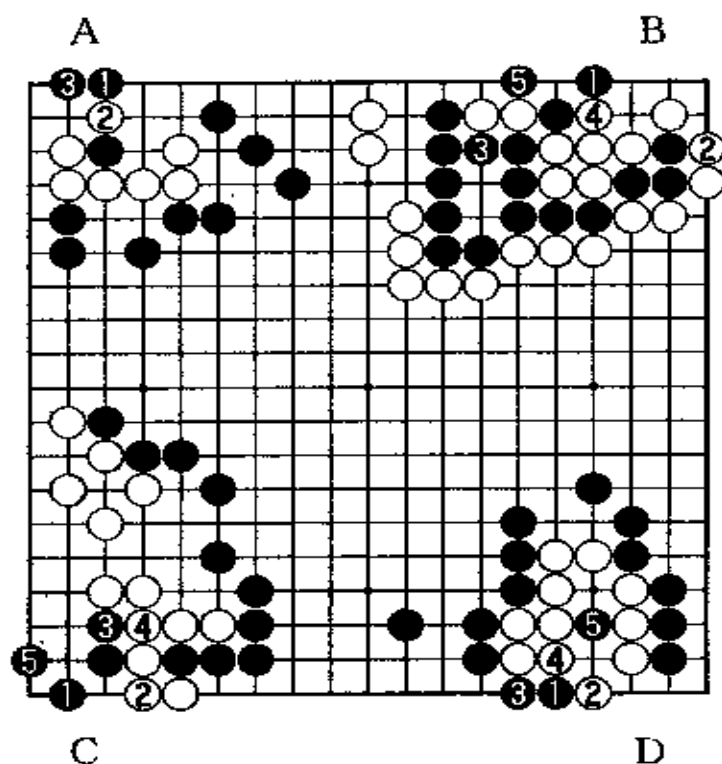
解答

A: 黑 1 可杀白。

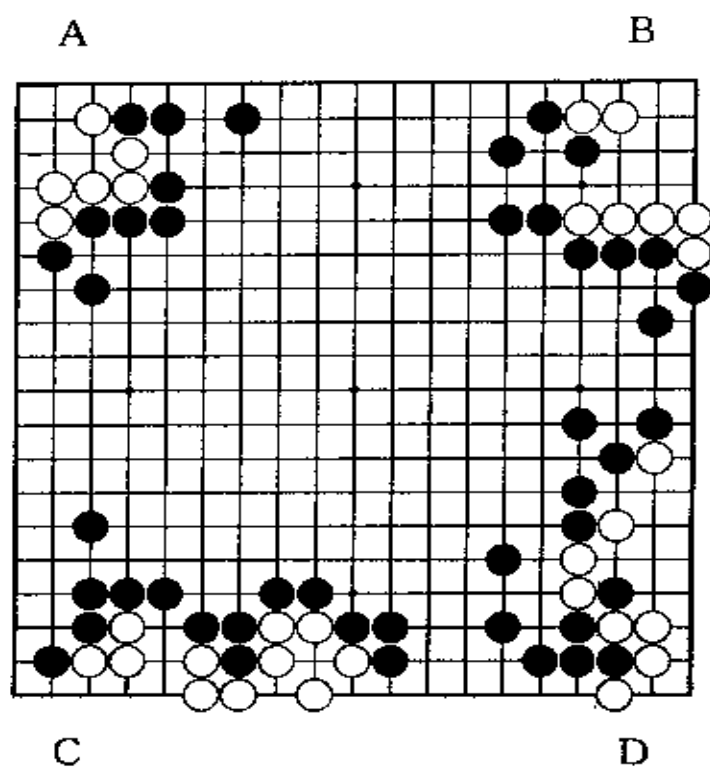
B: 黑 1 是巧手，黑打劫活。

C: 黑 1、3 是先手，巧活小角。

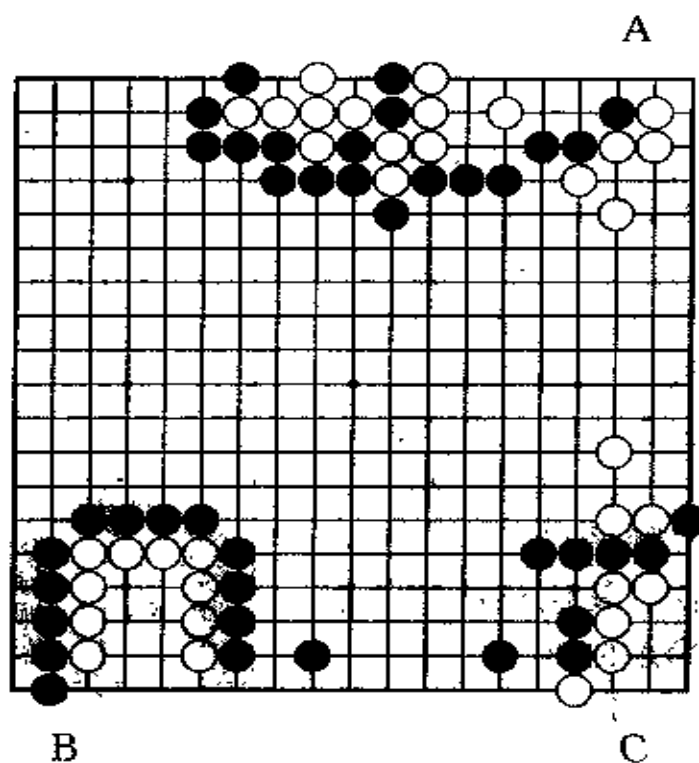
D: 黑 1 点，可简单杀白。



黑先
 A: 黑打劫杀白。
 B、C、D: 黑净
 杀白棋。



黑先
 要求净杀白棋。



A: 黑1是要点，再3长，白4是最佳应手，外围空一气，成劫。

B: 黑 1 尖不易察觉，白全部被杀。

C: 黑 1 托是急所，白 2 以下反抗不成立，白被杀。

D: 黑 1 是要点, 再 3 扑, 白死。



A: 黑 1 是妙手!
黑 3 挖, 白死。

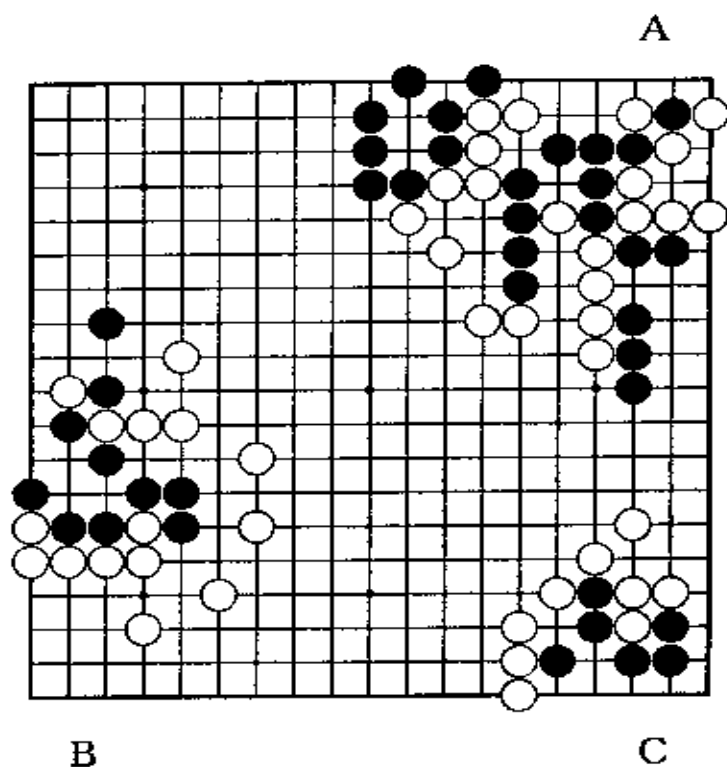
B: 黑 1 正确，再 3 退，成“刀五”杀白，黑 1 若 a 位，白 2 位挡，成打劫。

C: 黑 1 粘，是冷静的好手，白已不活。其他招法均不能净杀白棋。

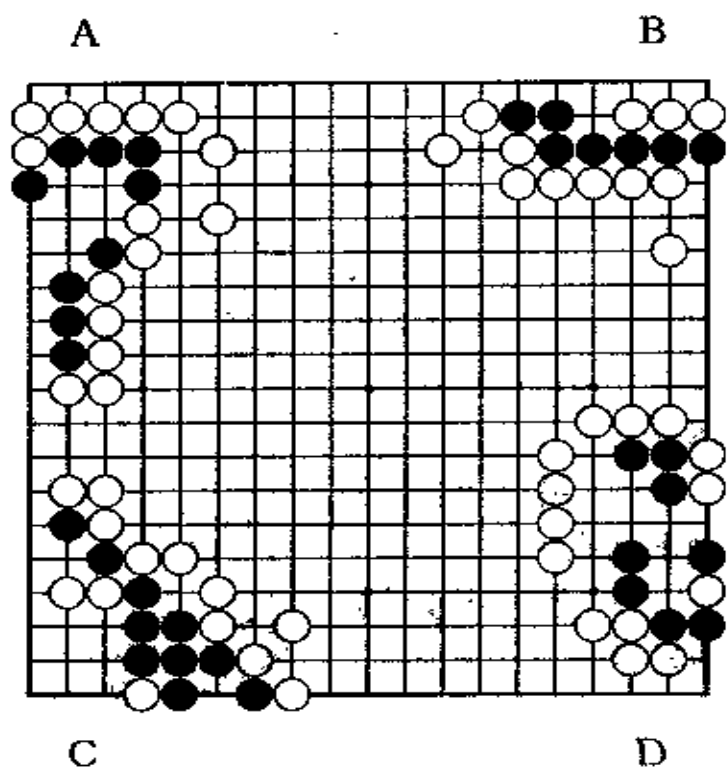
D:



黑先
A、B：黑如何救出被围的数子？
C：黑怎样在角上做活？



黑先
A、B、C：黑棋打劫活。
D：黑棋净活。

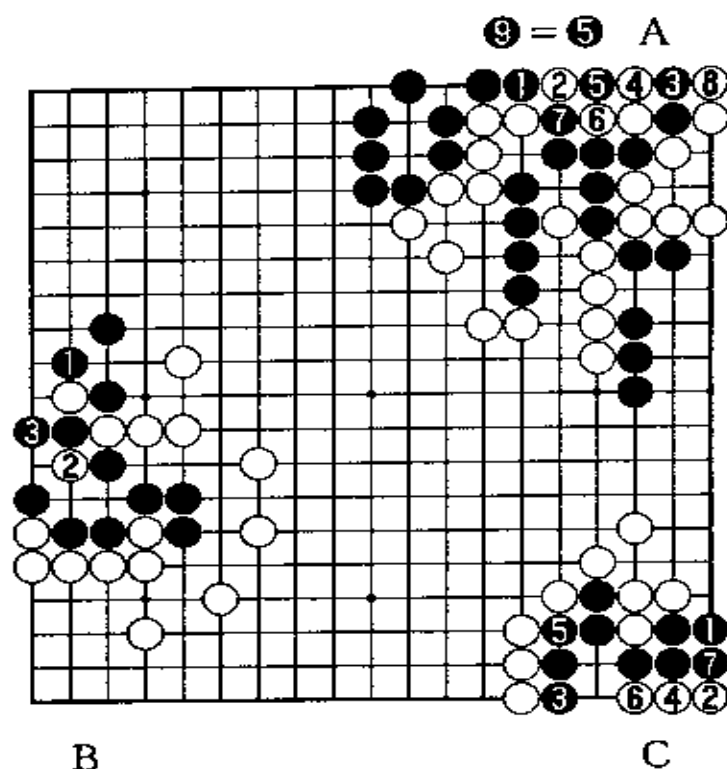


解答

A: 黑 1 爬, 再 3 位立是好次序! 黑打劫救回数子。

B: 黑 3 立是巧手, 黑子安全连回。

C: 黑 1 必然, 白 2 点, 黑 3 挡, 白 6 爬时, 黑 7 从后面吃掉三子做活。



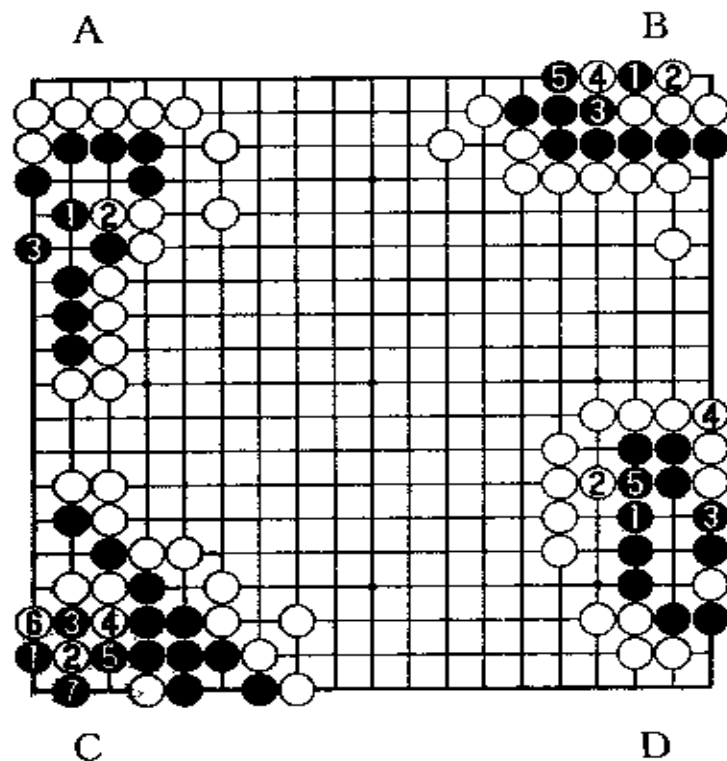
解答

A: 黑 1 必然。成劫活。

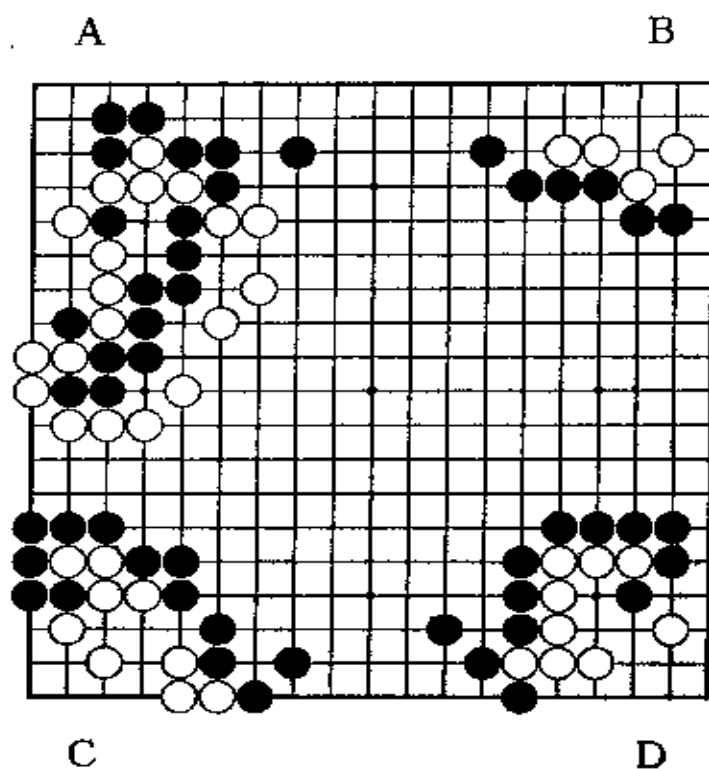
B: 黑 1 以下成劫活。黑 1 若走 2 位托, 白则 4 位小尖, 黑死。

C: 黑 1 漂亮的做出劫来。

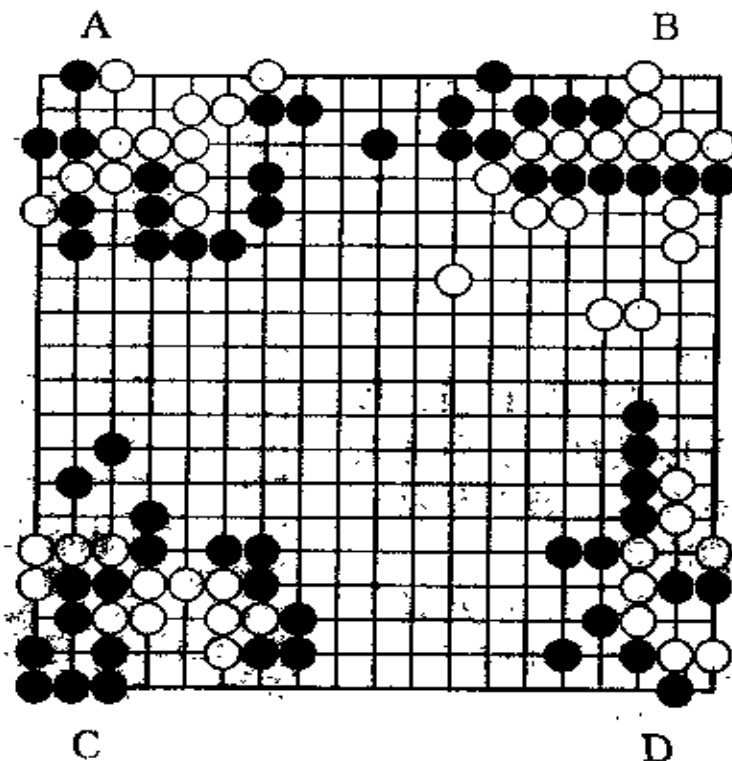
D: 黑 1 并好棋! 成功活出。



黑先
要求净杀白棋。



黑先
A、C、D: 黑打
劫杀白。
B: 黑净杀白棋。



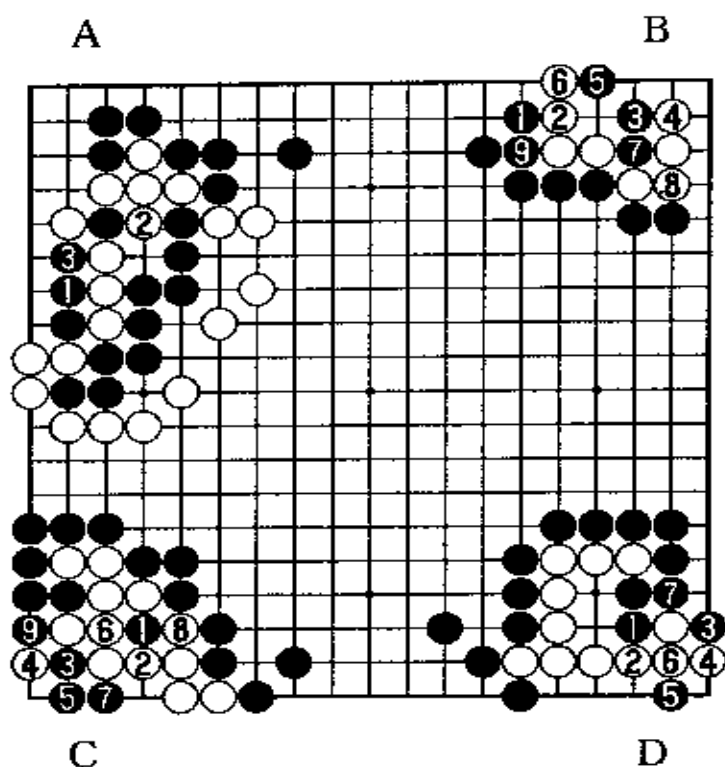
解答

A: 黑 1 只此一手, 白被杀。

B: 黑 1 先缩小白眼位, 再 3 位将白点死。

C: 黑 3 很关键, 白无法做活。

D: 黑 1、3 是好棋! 至 7 白被杀。黑 5 若走 7 位, 白则 5 位做劫。



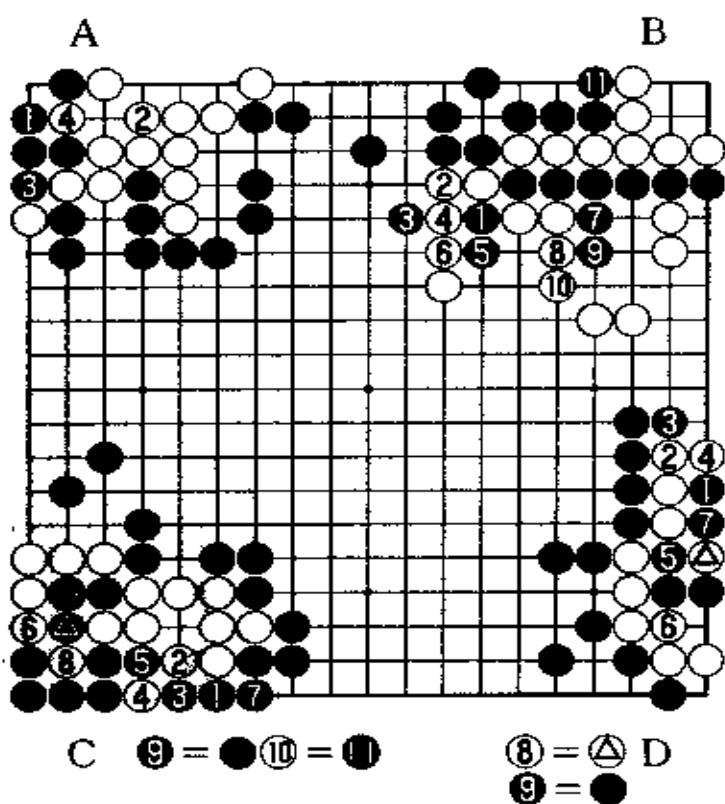
解答

A: 黑 1 是好棋! 白 2 是最强抵抗, 成劫。

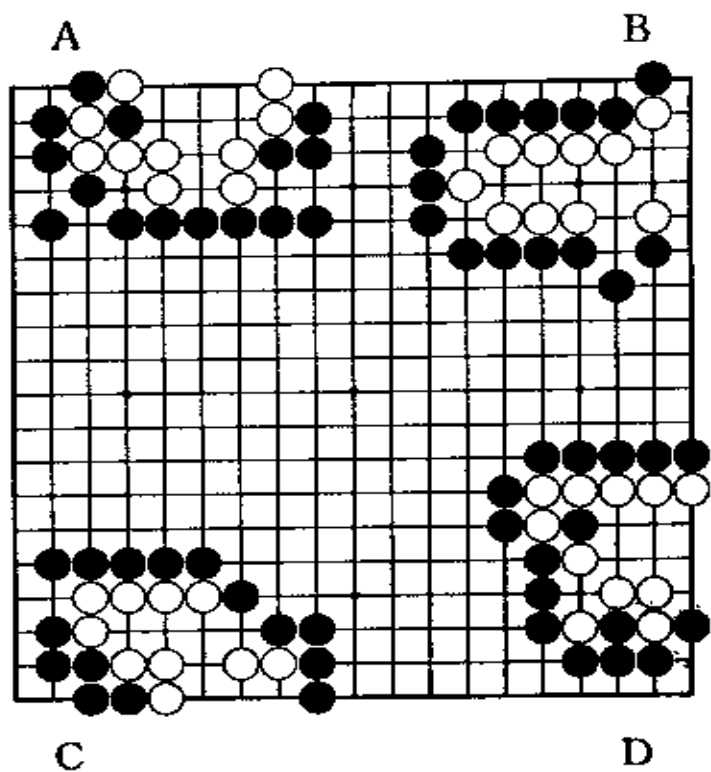
B: 黑 1 以下是正确的次序, 白角被杀。

C: 黑 1 扳, 以下形成打劫。白 2 若走 3 位, 黑 7 位粘后白净死。

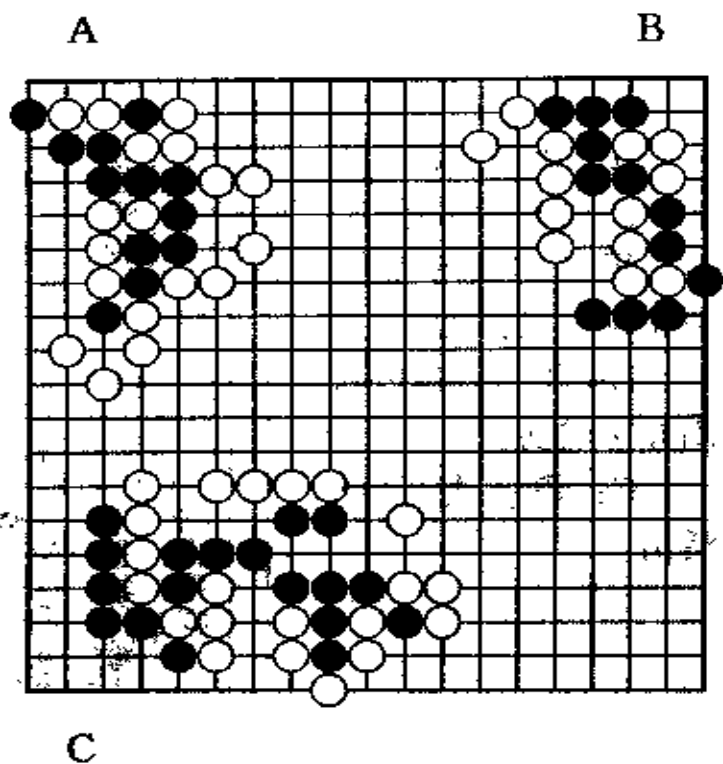
D: 黑 1 夹是防止白劫活的好手! 如此白则净死。



黑先
黑棋净杀白棋。



黑先
A: 黑打劫活。
B、C: 黑棋净活。

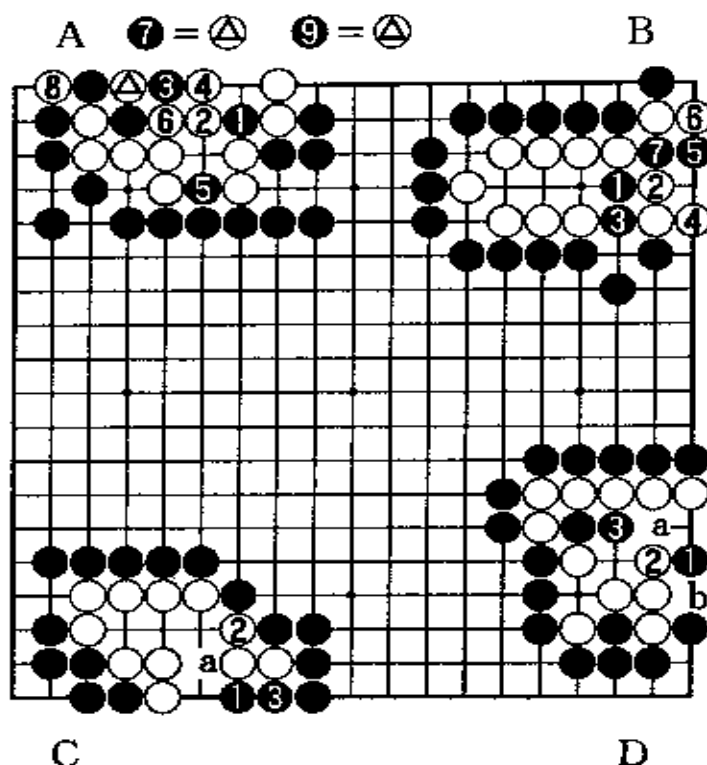


解答
A: 黑 1、3 正确，白虽提四子，却是死棋一块。

B: 黑 1 是惟一的杀白手段，至 7 白被杀。

C: 黑 1、3 简单杀白。黑 1 时，白 2 若走 3 位，黑则 a 位即可。

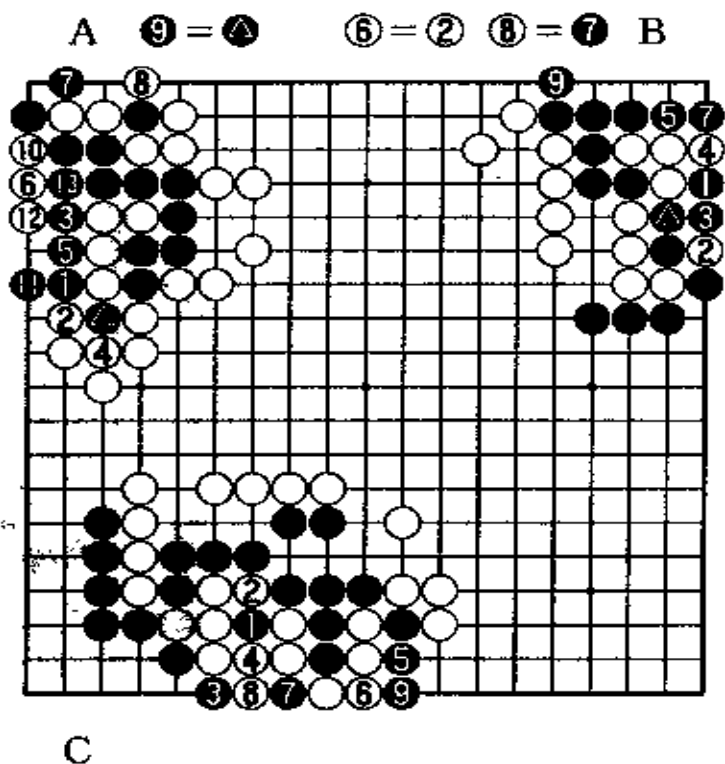
D: 黑 1、3 是正确的次序，以下黑 a 位、b 位见合。白被杀。



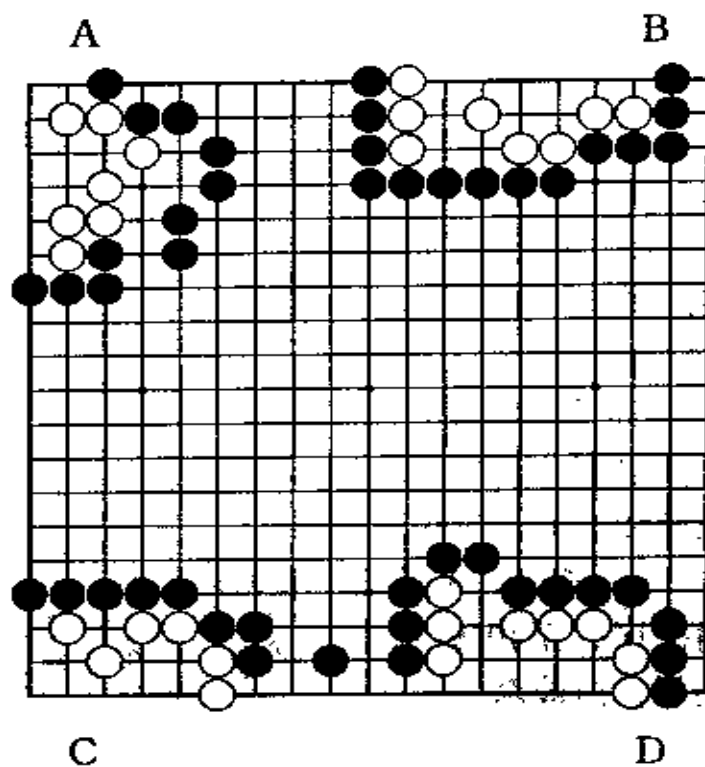
解答
A: 黑 1 扳只此一手。白 6 是最强应对，黑 7 与白 8 交换很关键，成打劫。

B: 黑 1 以下利用弃子成活。

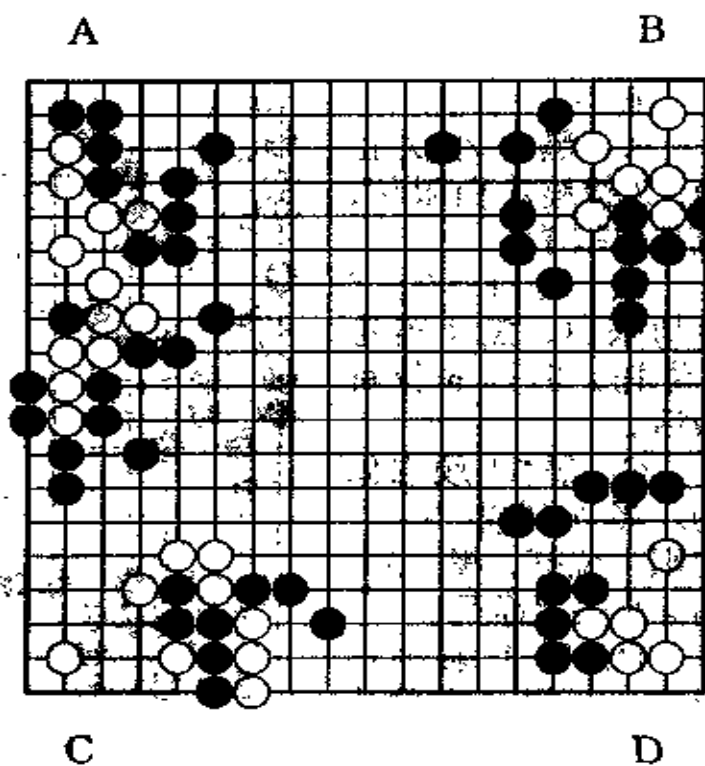
C: 黑 1 挖后已活出。



黑先
A、C：黑打劫杀
白。
B、D：黑净杀白
棋。



黑先
A、D：黑净杀白
棋。
B：黑打劫杀白。
C：黑棋打劫活。



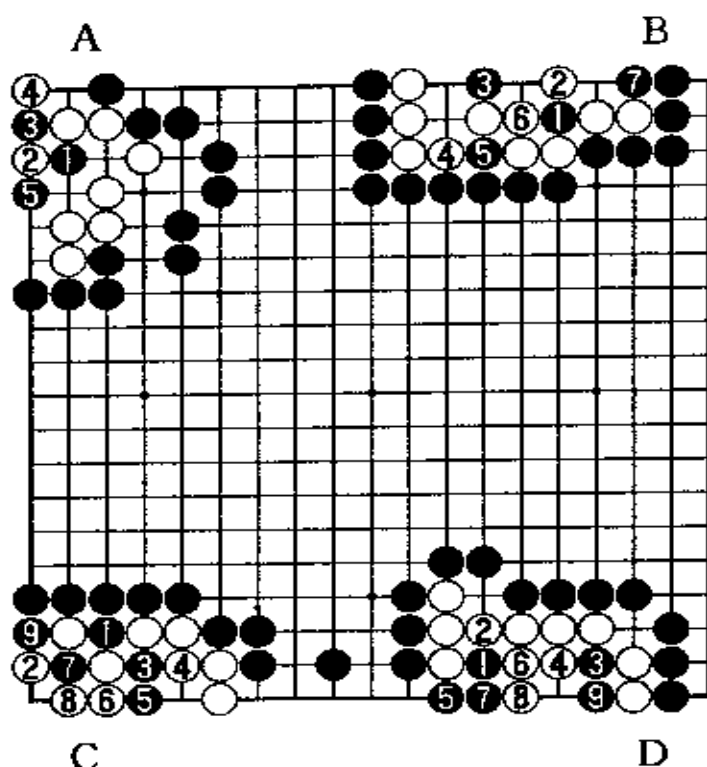
解答

A: 黑 1 是惟一的一手棋，成劫。

B: 黑 3 托是杀白的关键。白 2 若走 6 位打，黑仍 3 位托。

C: 黑 1 挤是不易发现的一手，白 2 是最强抵抗，成劫。

D: 黑 1、3 是正确次序，至黑 9 先手立下，白被杀。



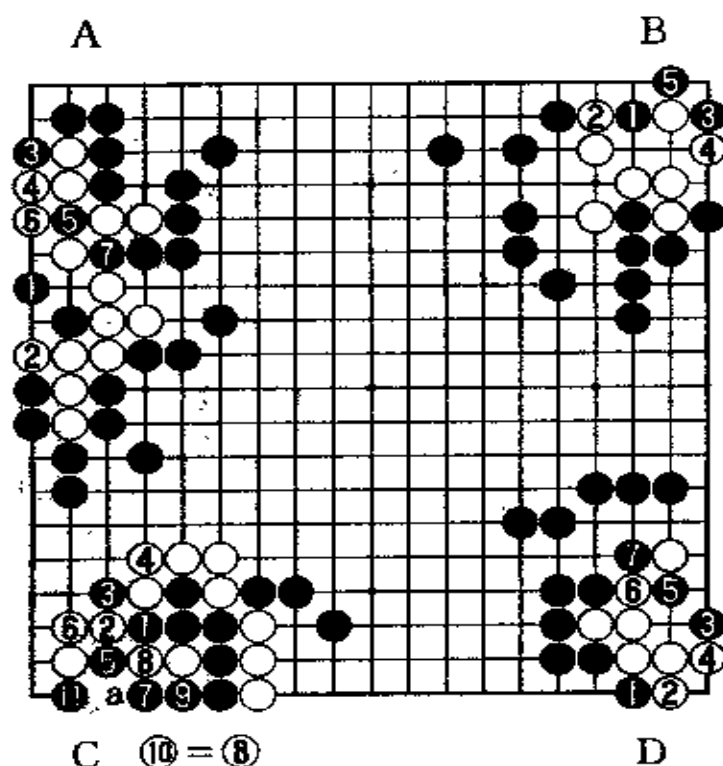
解答

A: 黑 1 小尖正确，3 扳缩小白眼位，至 7 白被杀。

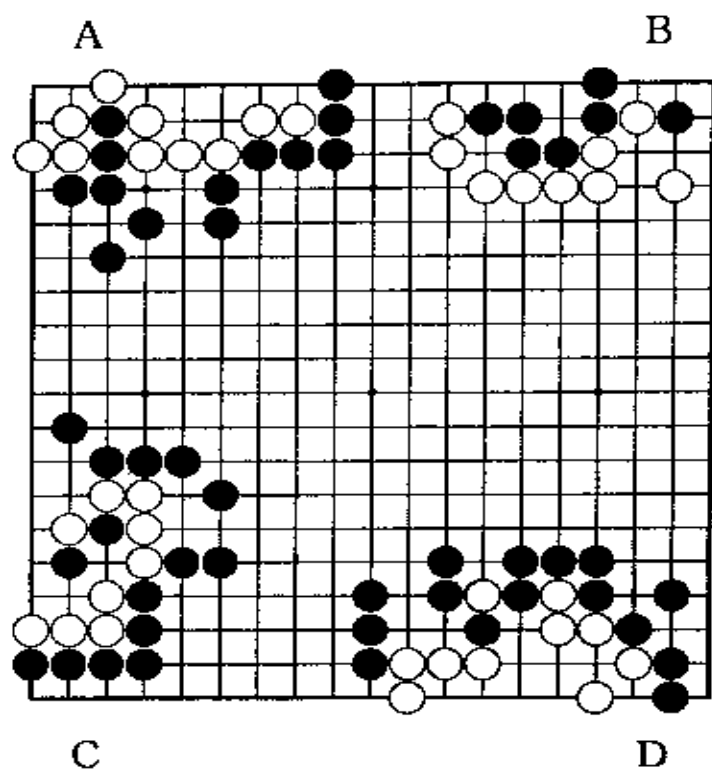
B: 黑 1、3、5 打劫杀白，黑 1 若走 5 位托，白则 a 位跳做活。

C: 黑 11 顽强做劫。黑 1 若走 8 位，白则 1 位打，黑 9 后，白 a 小尖黑净死。

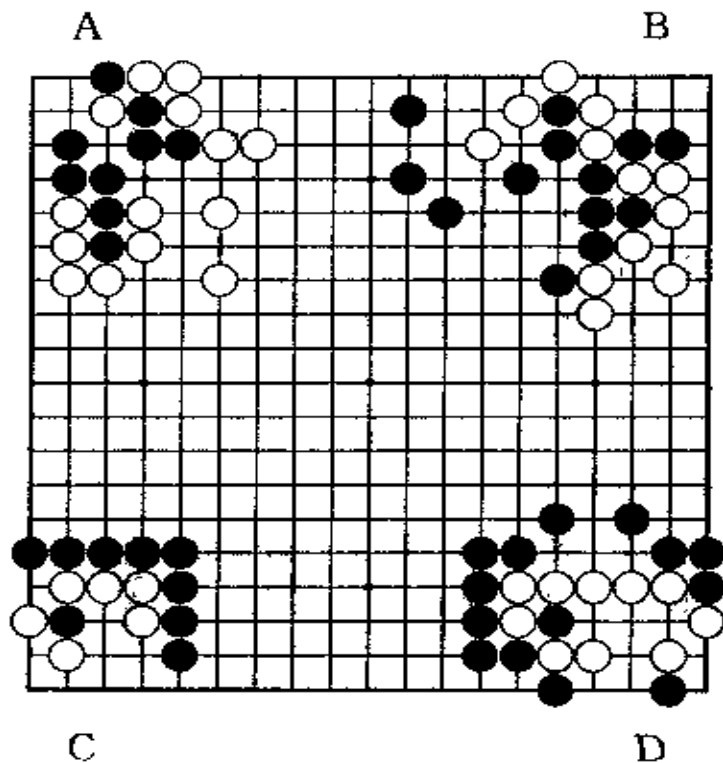
D: 黑 1 缩小白眼位，至黑 7 白两边不入气，白被杀。



黑先
A、C、D：黑净
杀白棋。
B：黑棋净活。



黑先
A、B：黑棋净
活。
C、D：黑打劫杀
白。



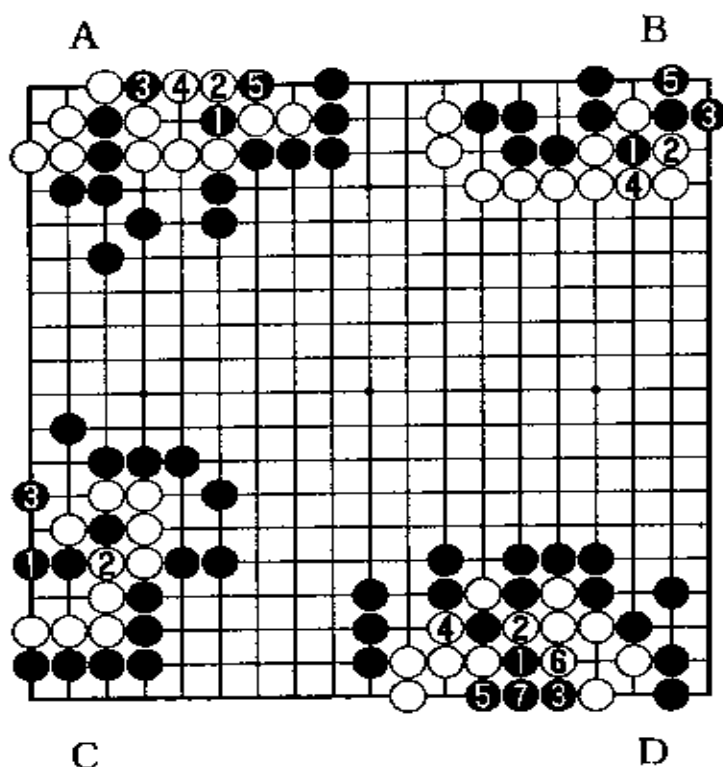
解答

A: 黑 1、3 次序正确，白被净杀。

B: 黑 3 是做活的惟一一手，至 5 立黑净活。

C: 黑 1 立冷静，黑 3 是好手，白被杀。

D: 黑 1、3 后白无法做出两只眼。



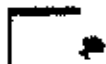
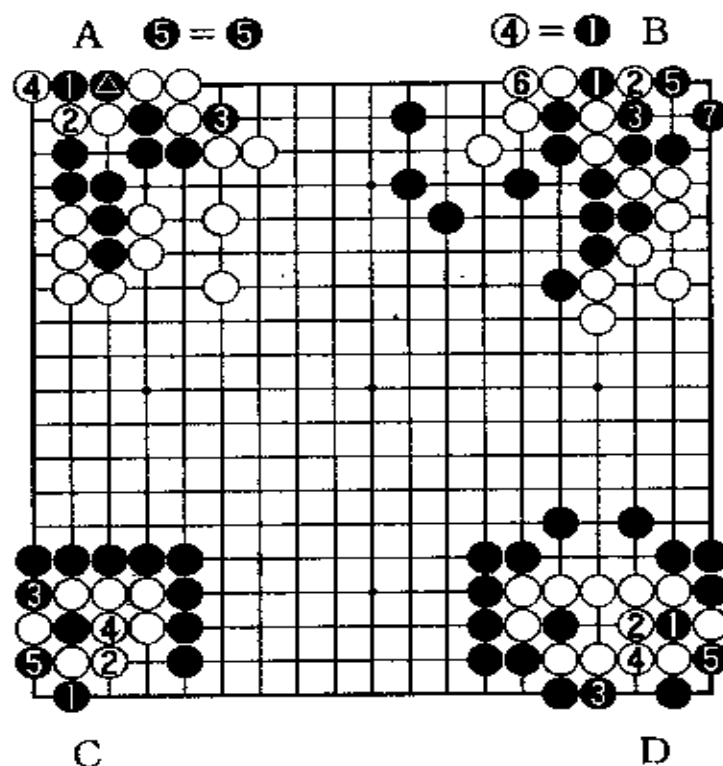
解答

A: 黑 1 多弃一子再将白几子吃掉，黑净活。

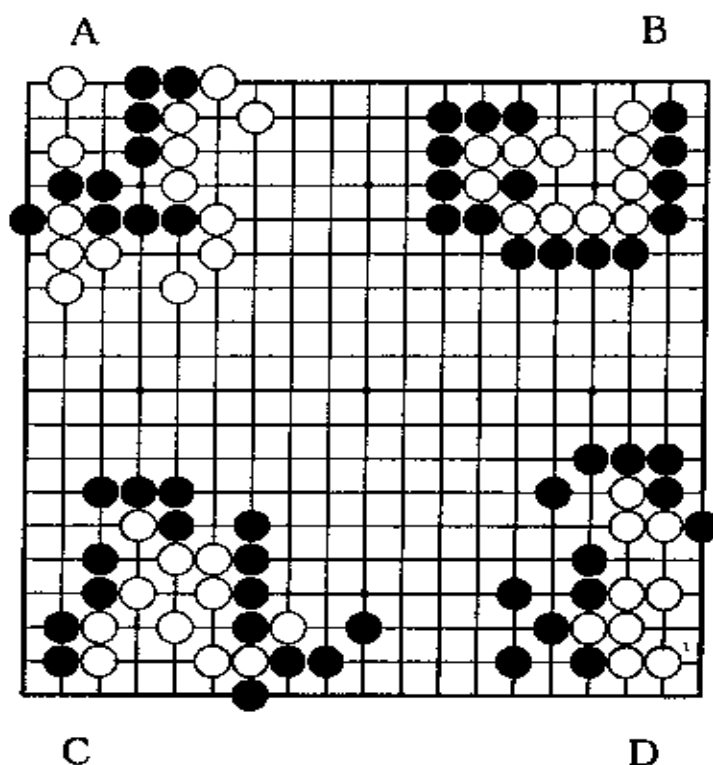
B: 黑 1、3 简单做活。

C: 黑 1 夹是好棋！成劫杀。

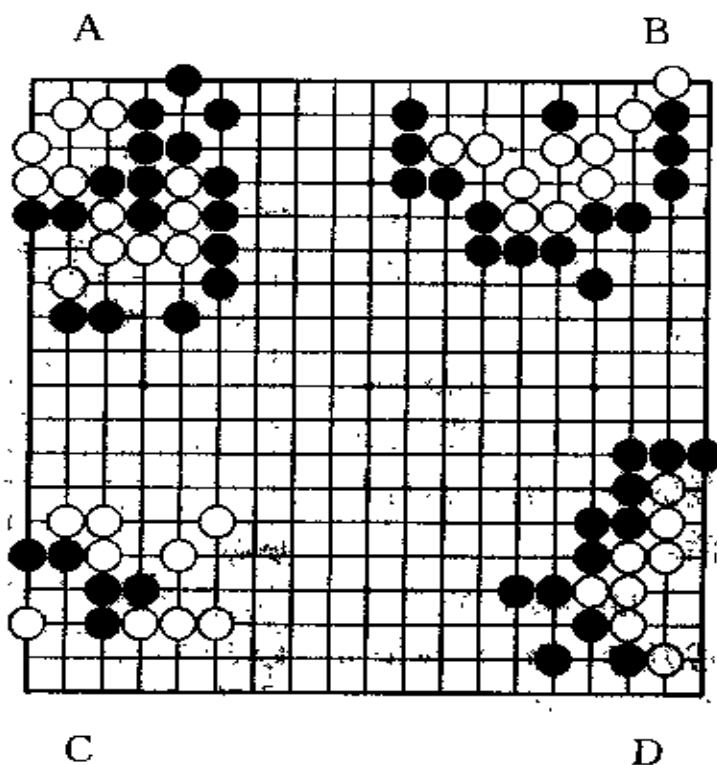
D: 黑 1 是扑惟一的一手棋，成劫。



黑先
 A: 黑棋净活。
 B、C: 黑净杀白
 棋。
 D: 黑打劫杀白。



黑先
 A、B、D: 黑打
 劫杀白。
 C: 黑打劫活。



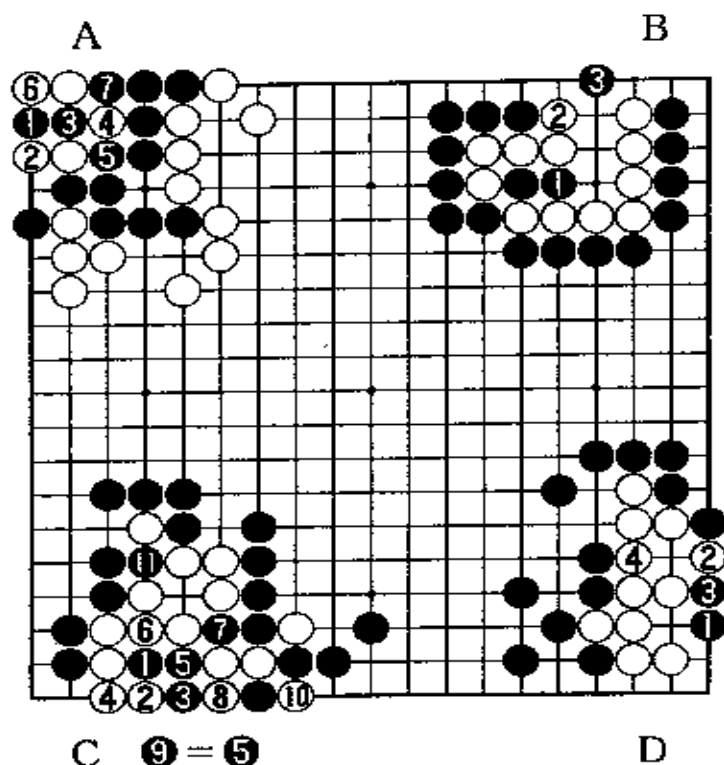
解答

A: 黑 1 以下是较常见做活的手法。

B: 黑 1 只此一手, 黑 3 点净杀白棋。

C: 黑 1 必然, 9 位打先手, 黑 11 卡白净死。

D: 黑 1 点, 白 2 挡, 黑 3 打时, 白 4 做成劫活。



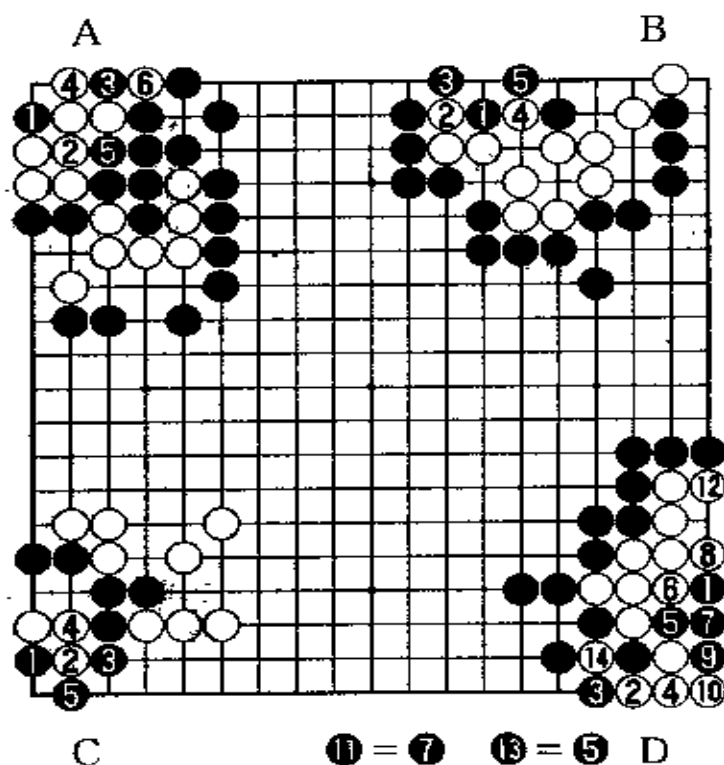
解答

A: 黑 1 是要点, 成打劫。黑 1 若改走 5 位, 白 3 位立即可净活。

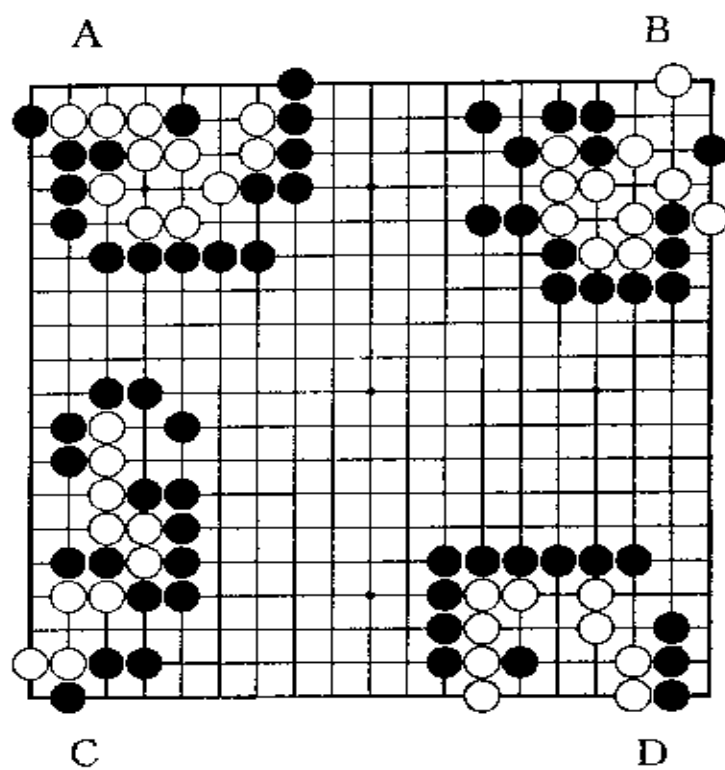
B: 黑 1 托成劫。

C: 黑 1 靠是最强的一手棋! 黑打劫活。

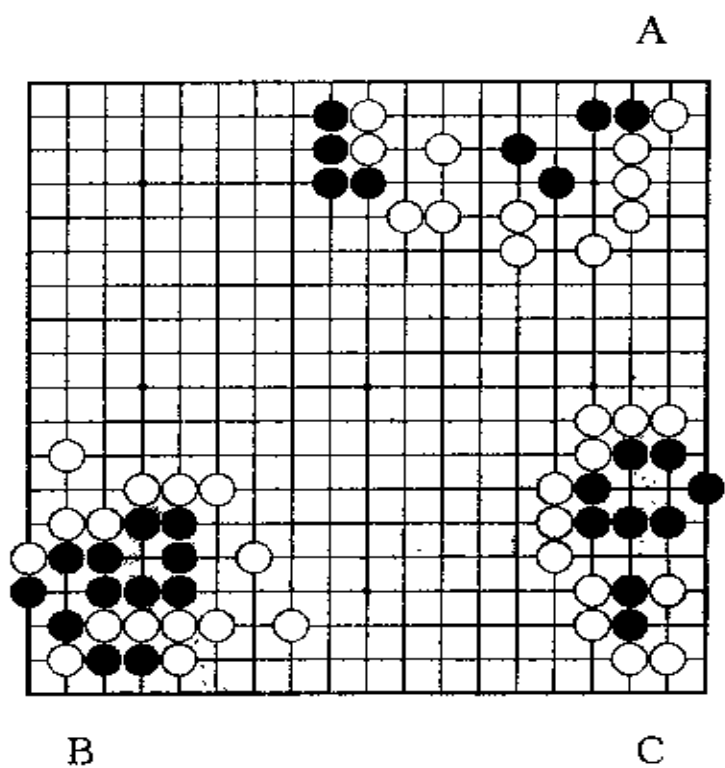
D: 黑 1 是要点, 成劫杀。黑 1 若走 4 位扳, 白则 1 位净活。



黑先
A、C、D：黑净
杀白棋。
B：黑打劫杀白。



黑先
A：黑棋打劫活。
B、C：黑棋净
活。



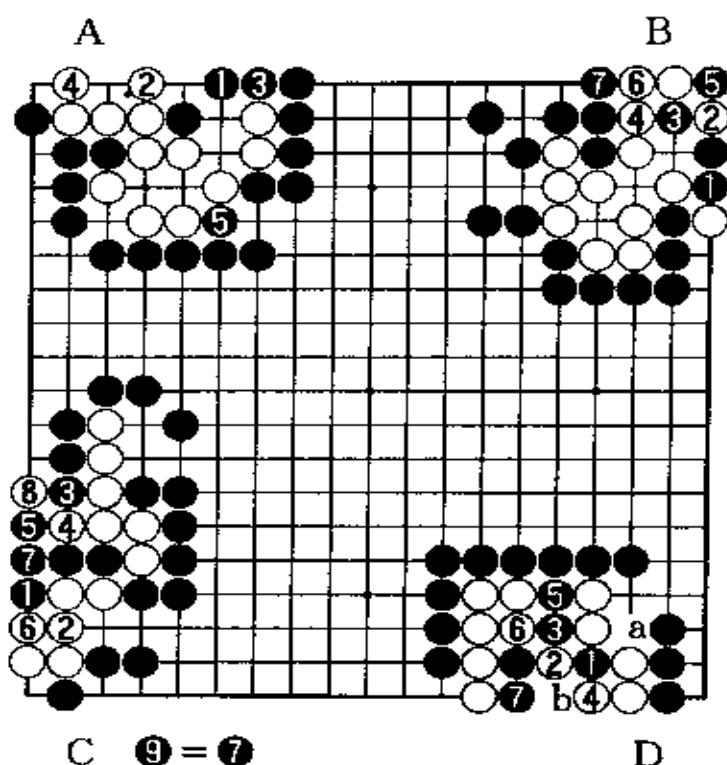
解答

A: 黑 1 只此一手，黑 5 挤是冷静的好棋，白棋被杀。

B: 黑 1 看似送吃，实则不然，成劫。

C: 黑 1 是要点，弃去五子，白只有一只眼。

D: 黑 1 好棋！白棋被杀。白 2 若走 a 位，黑 3，白 5，黑 b，白也死。

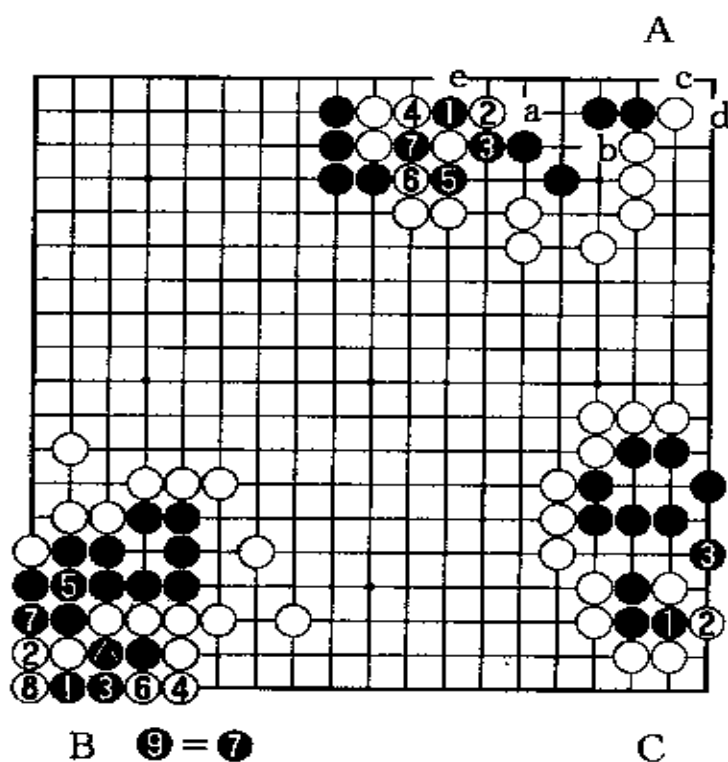


解答

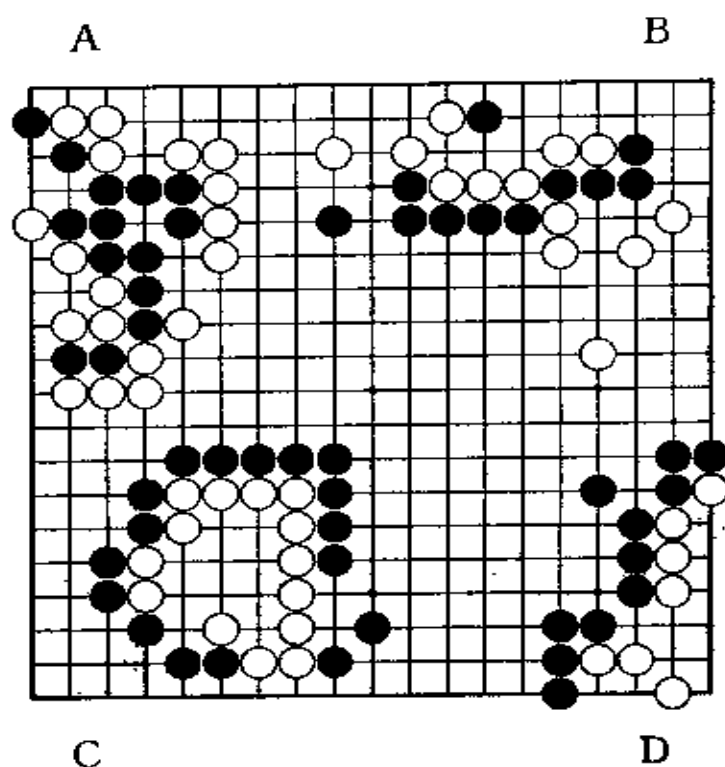
A: 黑 1 托，白 2 扳，黑成劫活。白 2 若走 7 位粘，以下黑 a，白 b，黑 c，白 d，黑 e 位立成净活。

B: 黑 1、3 利用“倒脱靴”成活。

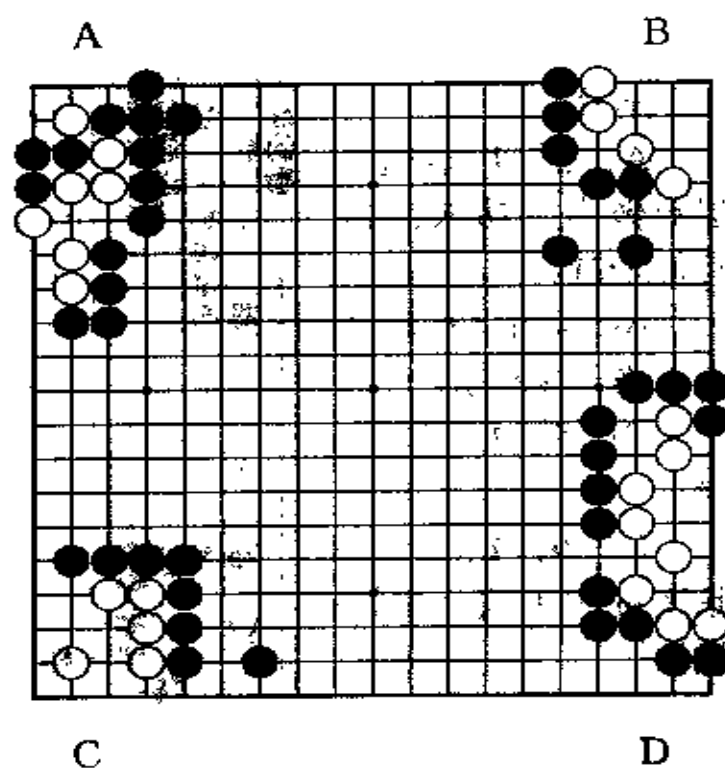
C: 黑 1、3 巧手做活。



黑先
A、B：黑棋净
活。
C、D：黑打劫杀
白。



黑先
A、B：黑打劫杀
白。
C、D：黑净杀白
棋。



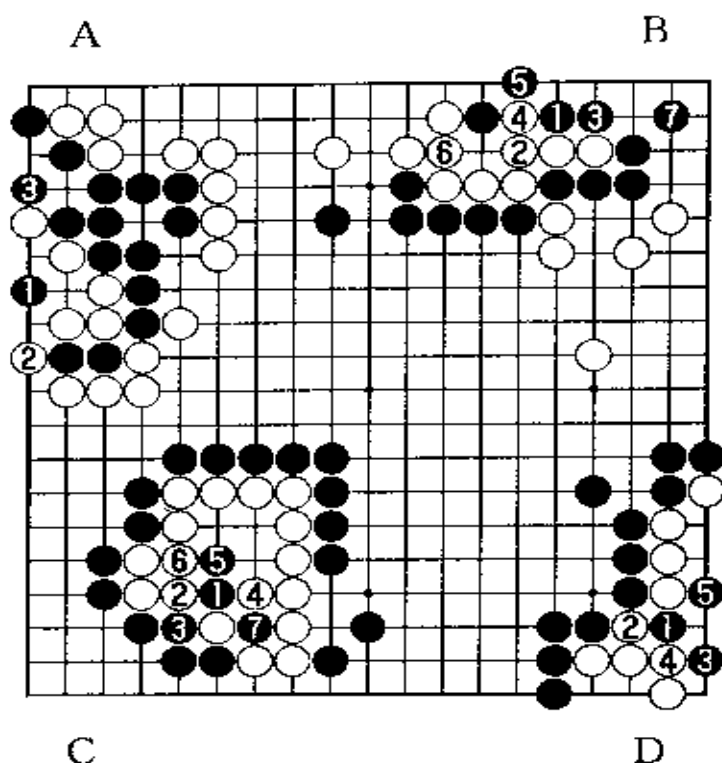
解答

A: 黑 1 必然!
黑净活。

B: 黑 1 夹是常
见的一手棋, 黑棋净
活。

C: 黑 1 只此一
手, 白 4 顽强做劫,
白打劫活。

D: 黑 1、3 成
劫。



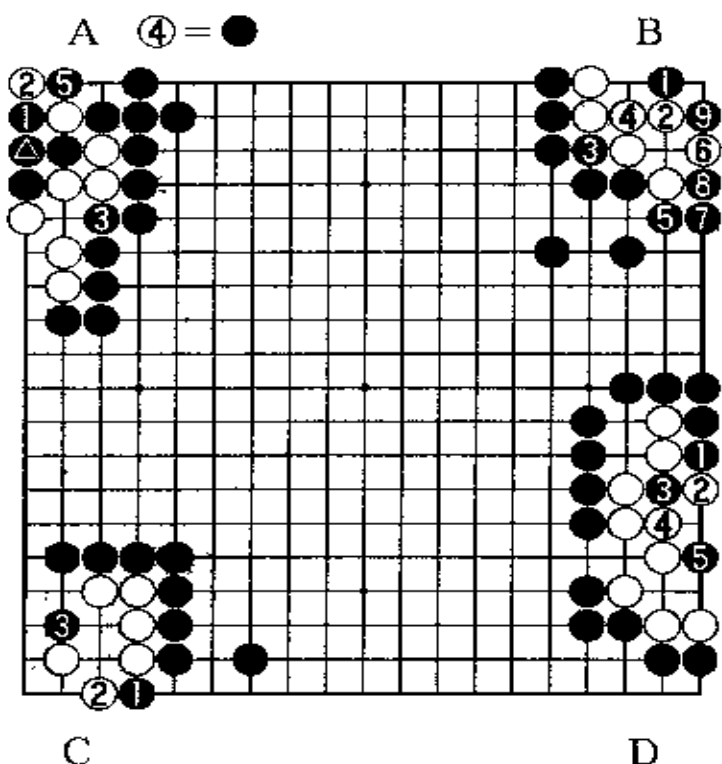
解答

A: 黑 1 送吃,
但却做出一劫来, 黑
打劫杀白。

B: 黑 1 以下次
序正确, 成劫杀。

C: 黑 1、3 杀
白。

D: 黑 1、3、5
是连贯的手法, 白棋
被杀。

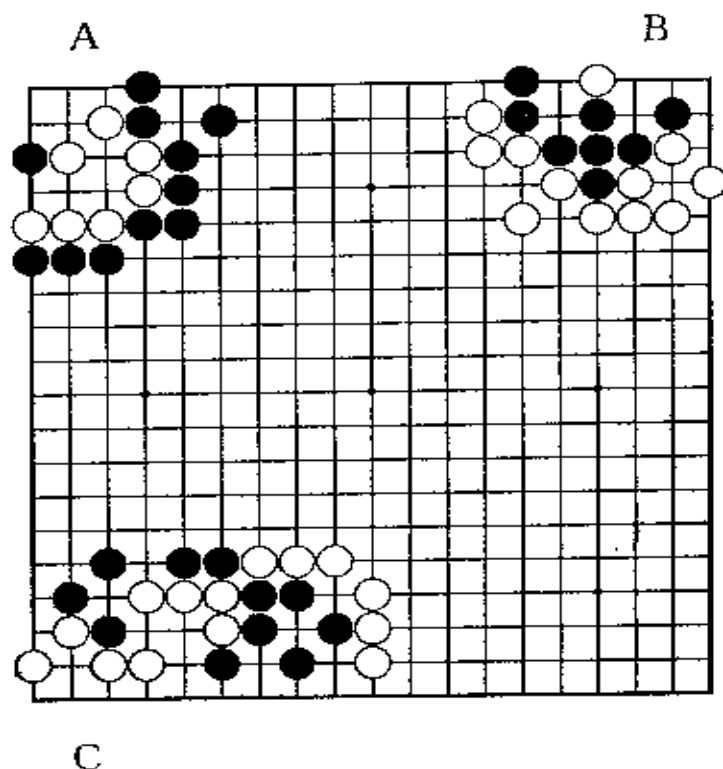


黑先

A: 黑净杀白棋。

B: 白打劫杀黑。

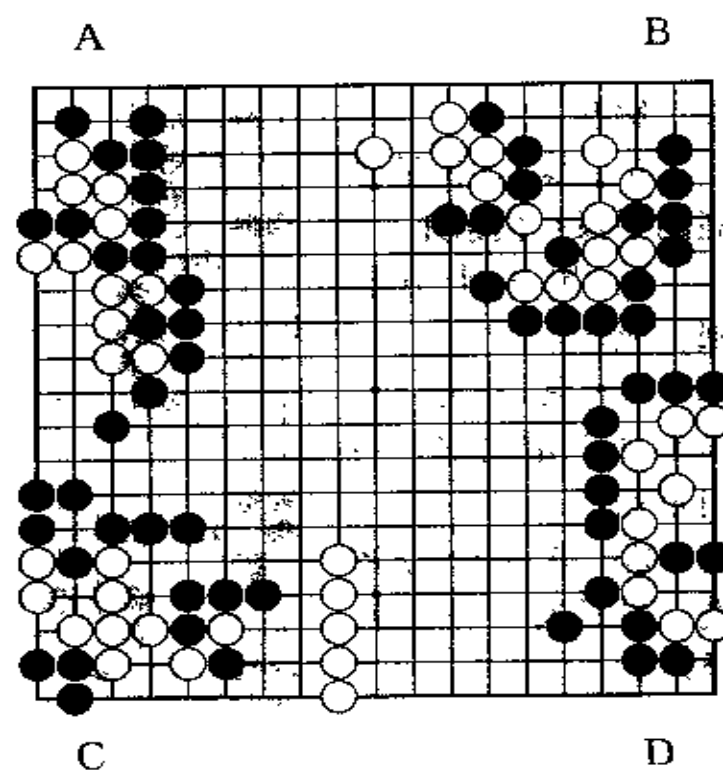
C: 白净杀黑棋。



黑先

A、C、D: 黑净杀白棋。

B: 黑打劫杀白。

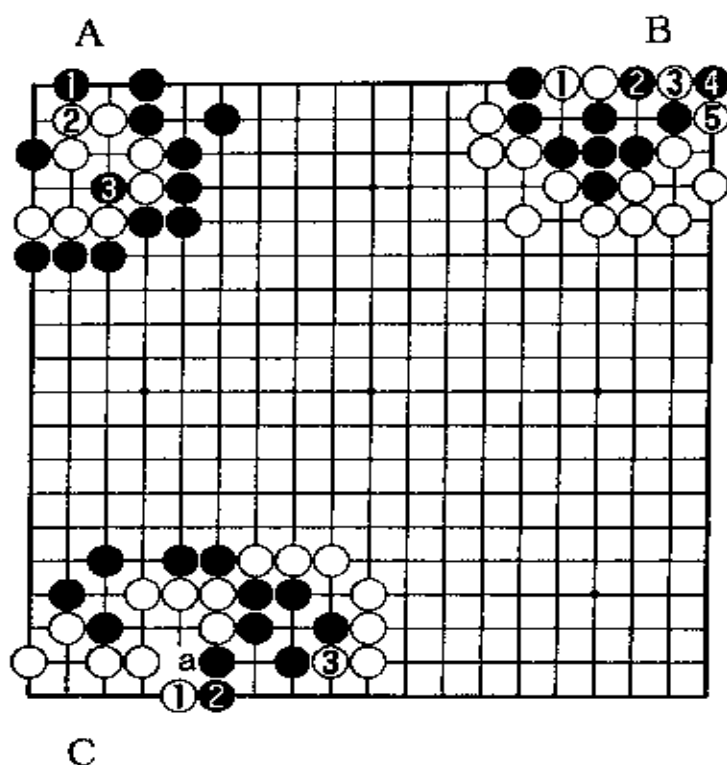


解答

A: 黑 1 点是要点，白被杀。

B: 白 1 以下成劫杀。

C: 白 1 是巧手！黑棋不活。若直接走 3 位，黑 a 顶是先手，黑就活了。



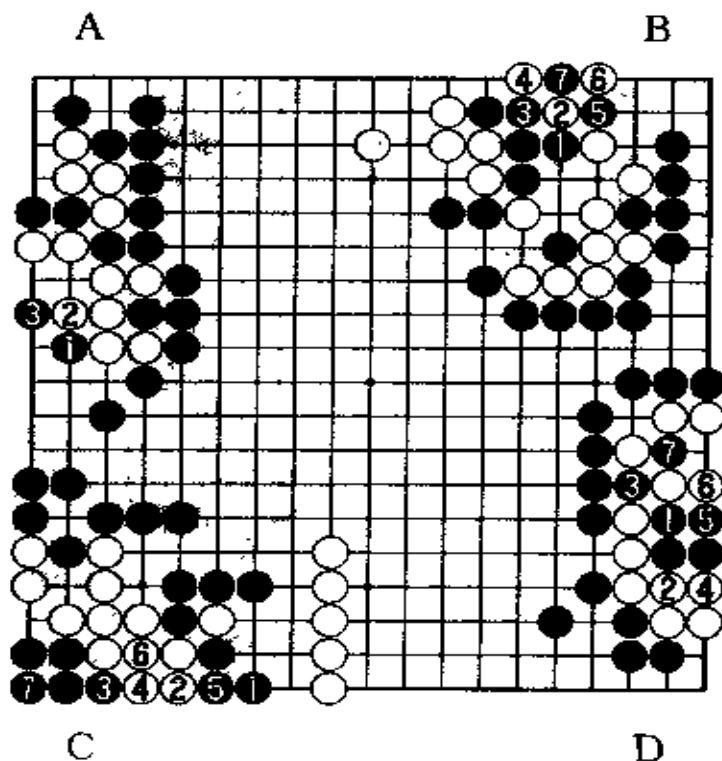
解答

A: 黑 1、3 是漂亮的手段！白被杀。

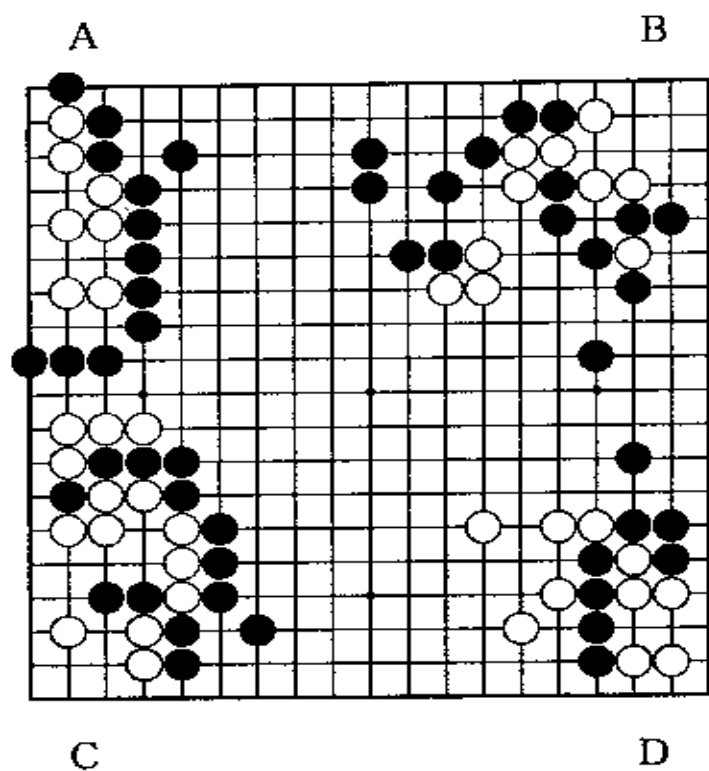
B: 黑 1 十分顽强，成劫。

C: 黑 1 小尖，是十分不错的棋，将白杀死。

D: 黑 5 十分清楚，白只有一只眼被杀。

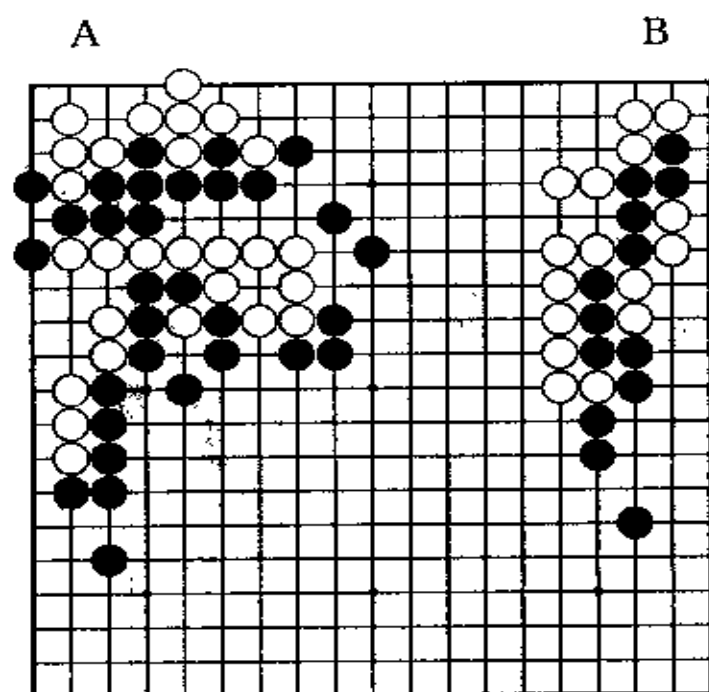


黑先
A、D: 黑打劫杀
白。
B、C: 黑净杀白
角。



C D

黑先
黑打劫杀白。



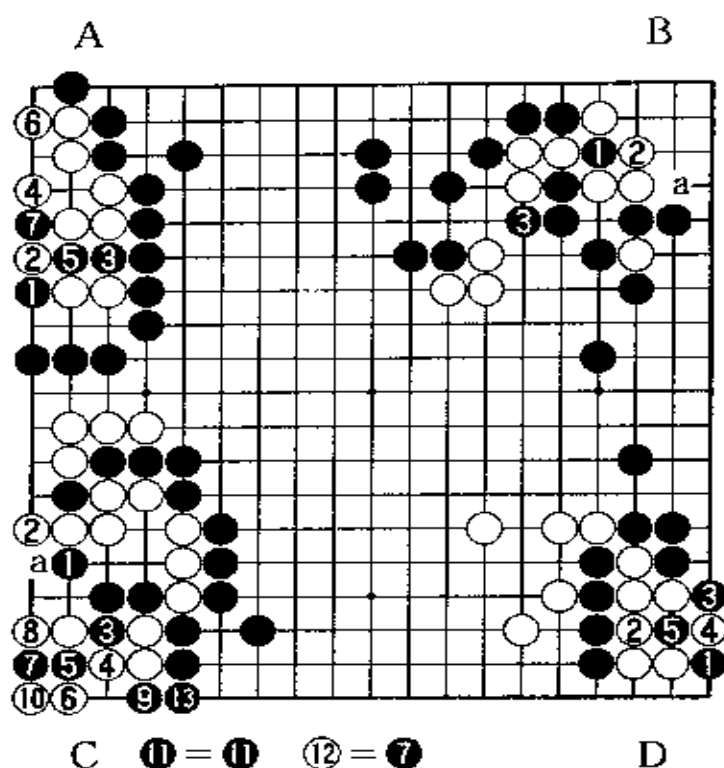
解答

A: 黑 1、3 是正确的次序，成劫。

B: 有了 1、2 的交换，白就净死，否则白 1 位是先手，再 a 位挡，黑无法净杀白棋。

C: 黑 1 与白 2 的交换正确，至 13 白被杀。若不走直接从 3 位冲，白有 a 位小尖渡过的好手。

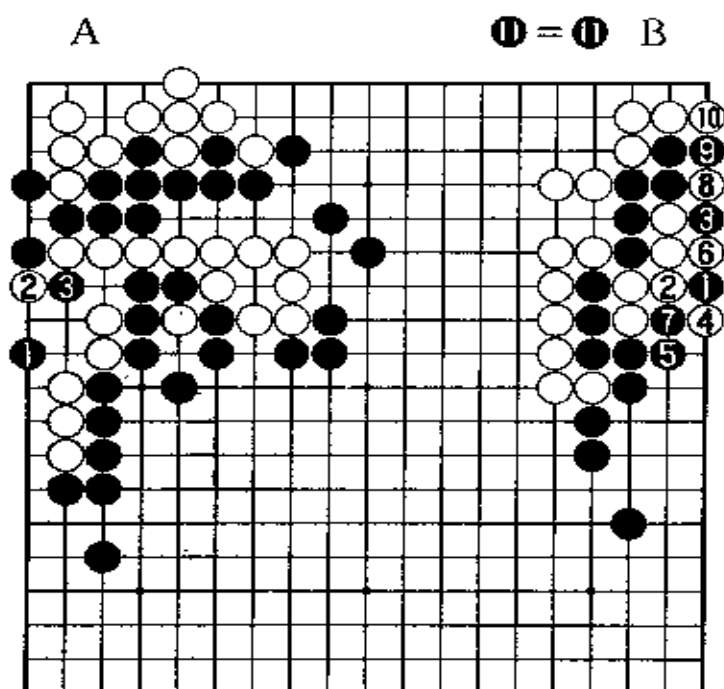
D: 黑 1 是惟一的一手，成劫。



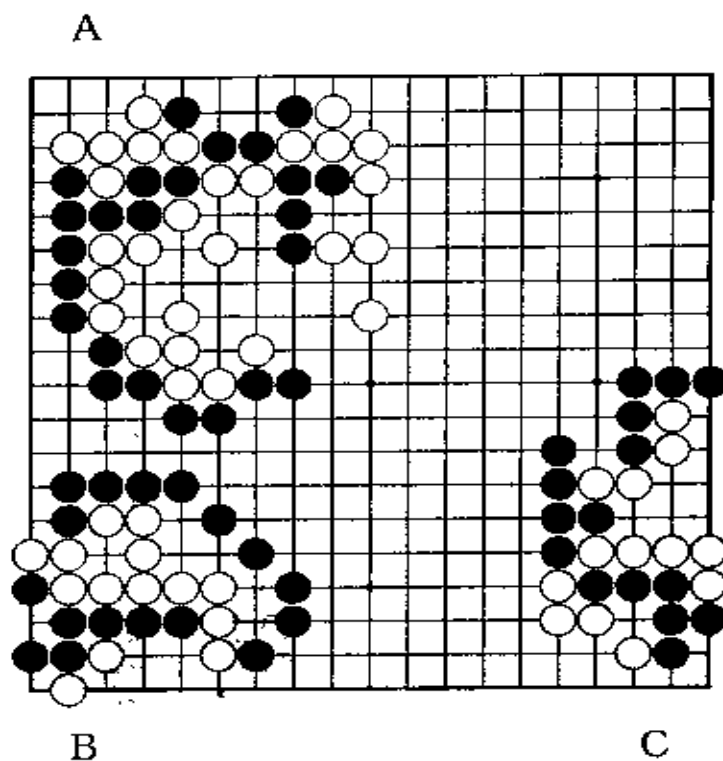
解答

A: 黑 1 只此一手，成劫杀。

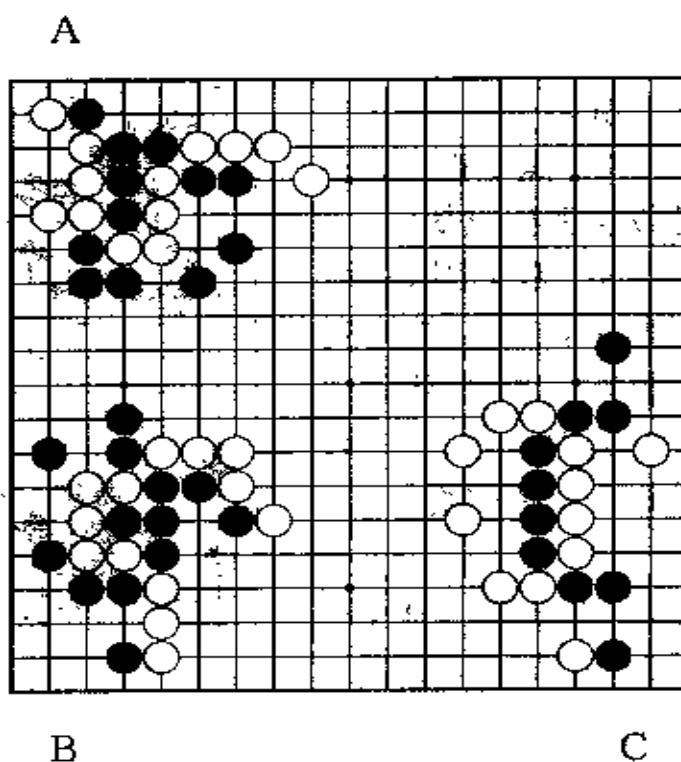
B: 黑 1 是对杀的要点，成打劫。



黑先
要求净杀白棋。



黑先
A、B：黑该如何
与白对杀？
C：黑净杀白棋。



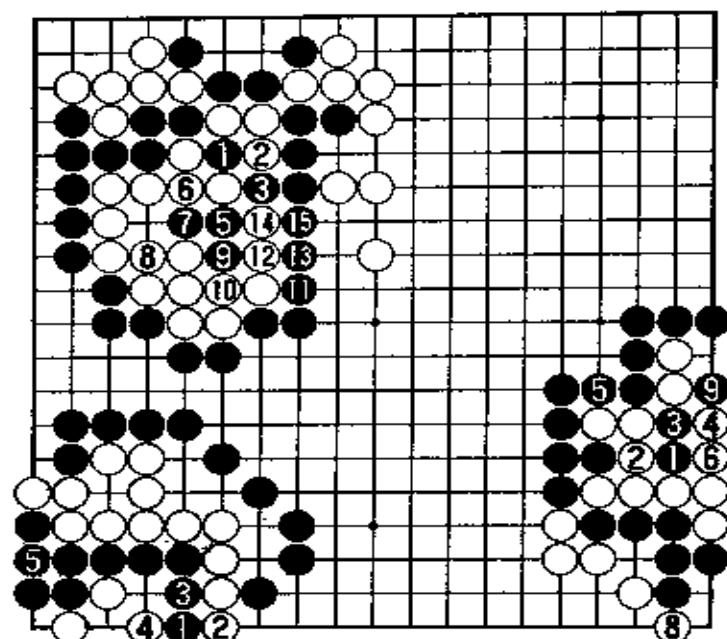
解答

A: 黑 1 以下必然，白只能如此，至 15 黑快一气杀白。

B: 黑 1 跳做成“刀把五”。白慢一气被杀。

C: 黑 1、3 是紧气的好手，至 9 白被杀。

A ④ = ①



B

⑦ = ⑦ C

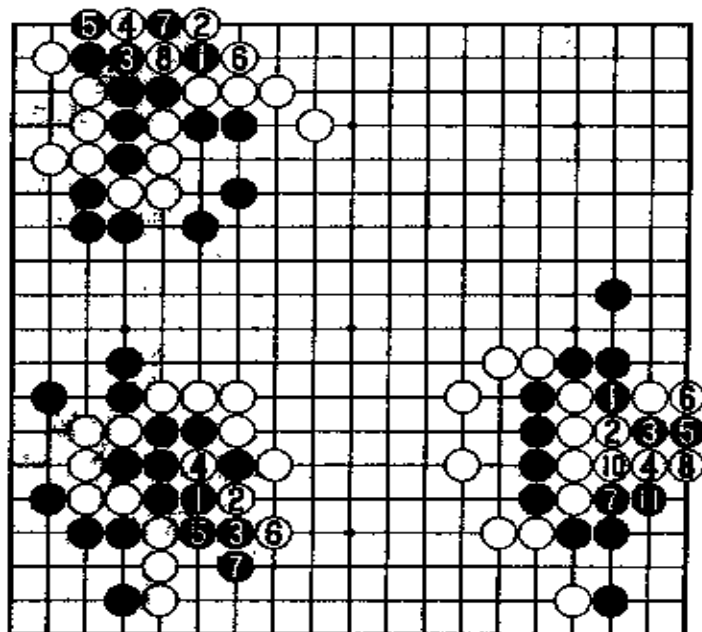
A

解答

A: 黑 1 扳，白 2 是最强手！成劫。

B: 黑 1 固好手！至黑 7 长气，黑能安全脱险。黑 1 若走 2 位，黑则 1 位，白 4，黑 6 后，黑被吃。

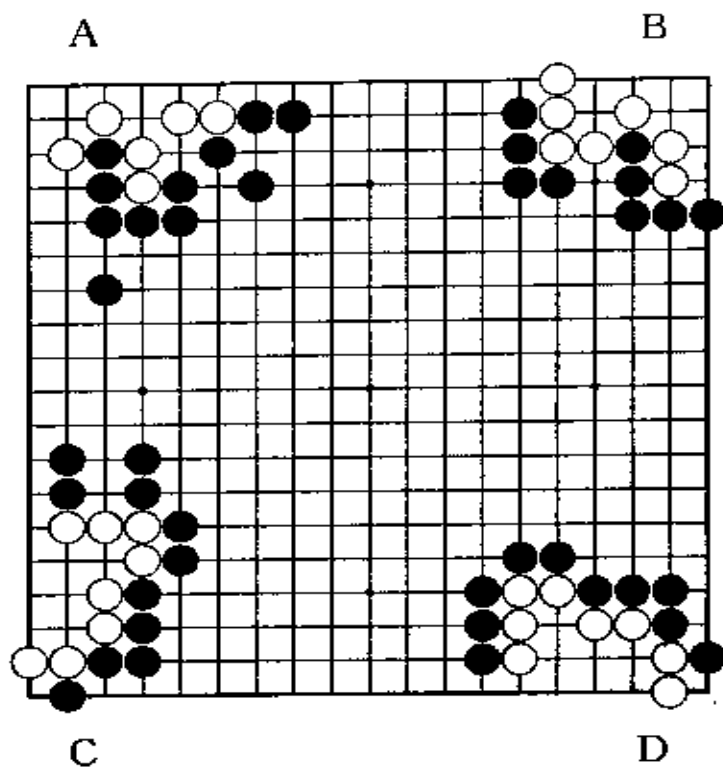
C: 黑 1、3、5 是杀白的唯一手段，至 11 黑快一气杀白。



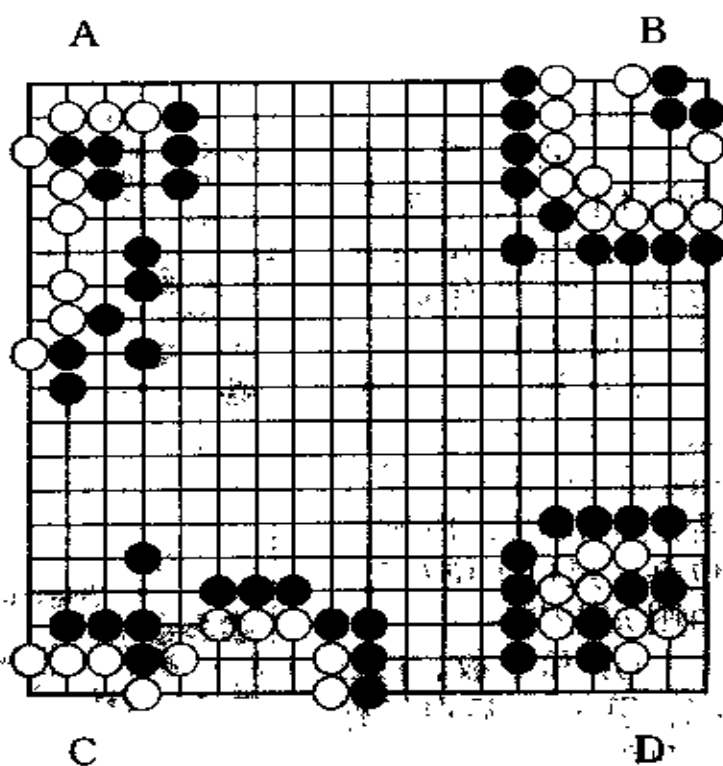
B

⑨ = ① C

黑先
A、C、D：黑净
杀白棋。
B：黑打劫杀白。



黑先
A：黑打劫杀白。
B、C、D：黑净
杀白棋。



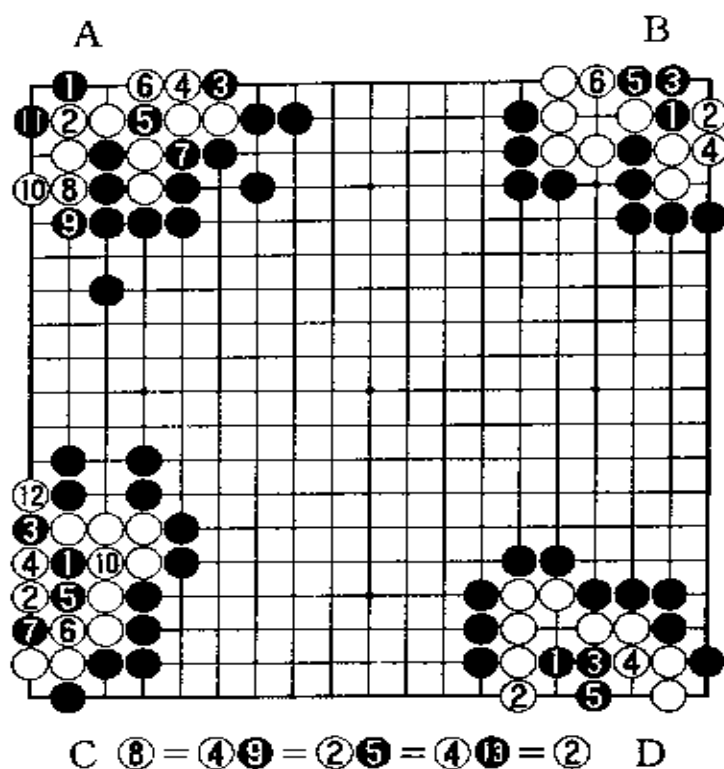
解答

A: 黑 1 点，白 2 以下必然，白无法做活。

B: 黑 1 只此一手。形成打劫。

C: 黑 1 夹，白 2 跳，黑 3 以下弃子杀白。

D: 黑 1、3、5 简单杀白。黑 1 夹若走 3 位，白则 4 位粘，黑不行。



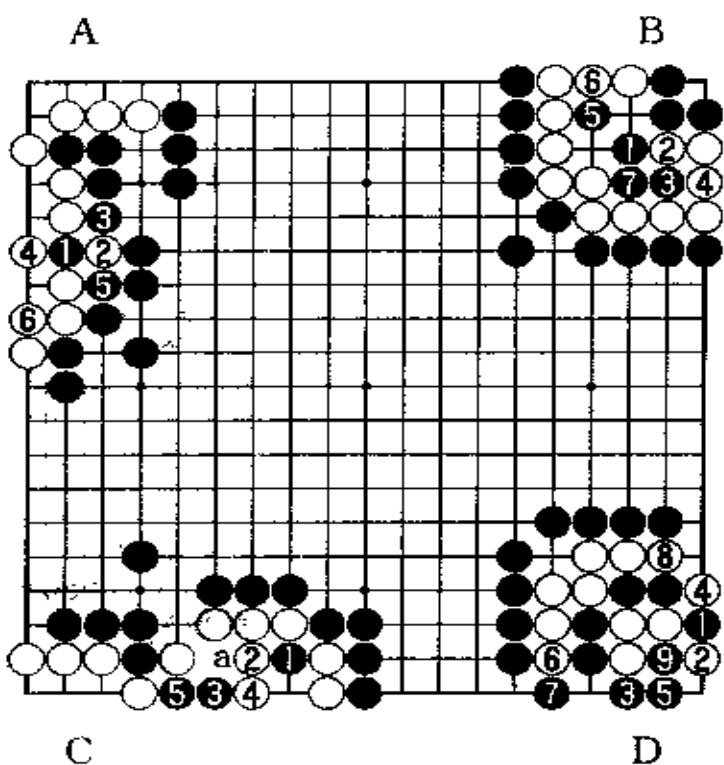
解答

A: 黑 1 挖是常用的手段，以下成劫。

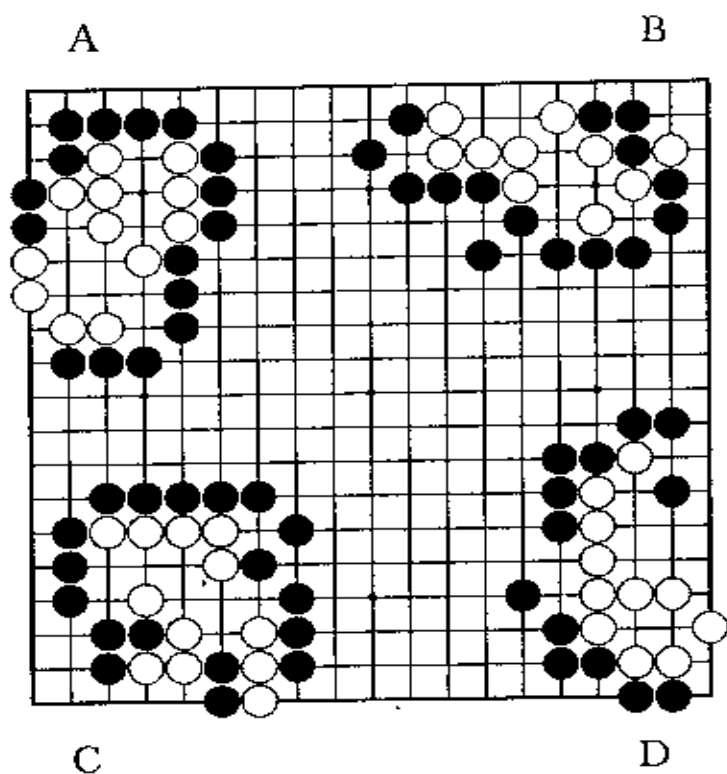
B: 黑 1 小尖是巧手，成“有眼杀瞎”，白棋死。

C: 黑 1 正确，黑 3 是好手，黑 5 扑白已无法做活。黑 1 若走 3 位点，白则 4 位靠，黑再 1 位断时，白则 a 位成活。

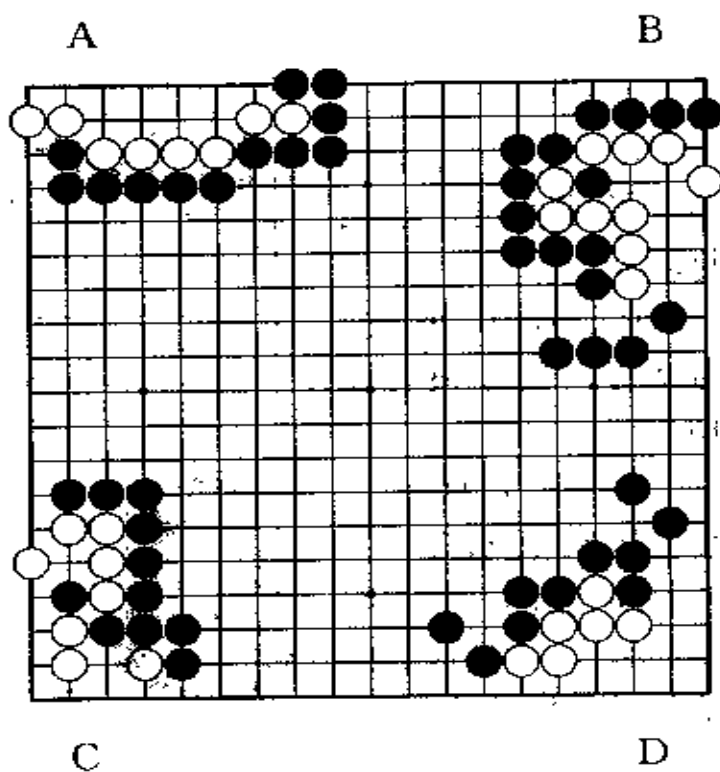
D: 黑 1 扳，白 2 挡，黑 3、5 后白只有一只眼。



黑先
A、C、D：黑净
杀白棋。
B：黑打劫杀白。



黑先
A、B、C：黑打
劫杀白。
D：黑净杀白棋。

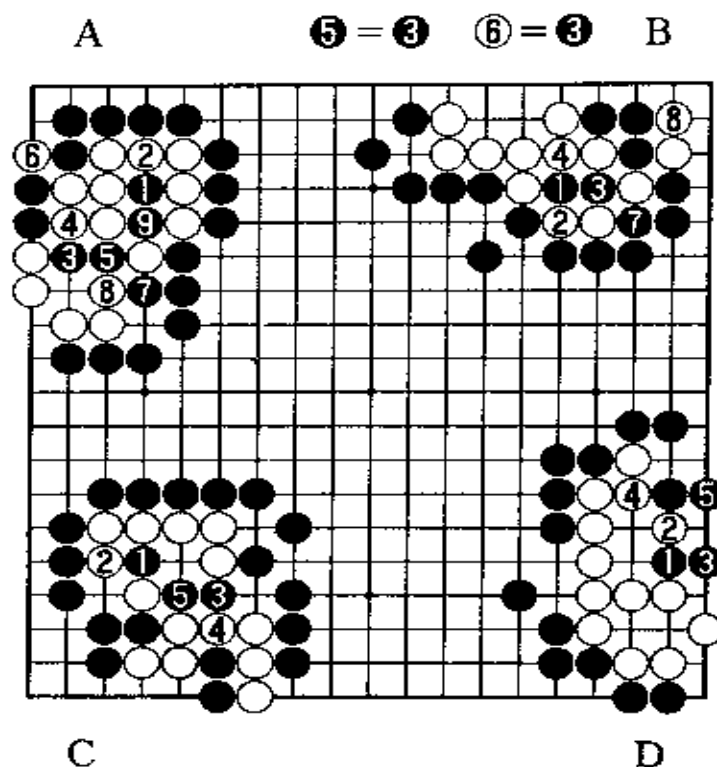


解答
A: 黑 1 挖, 以下将白净杀。

B: 黑 1、3 形成劫杀。

C: 黑 1 挖是要点, 白无法做活。

D: 黑 1 是关键的一手! 3 立又是冷静的好棋, 白被杀。

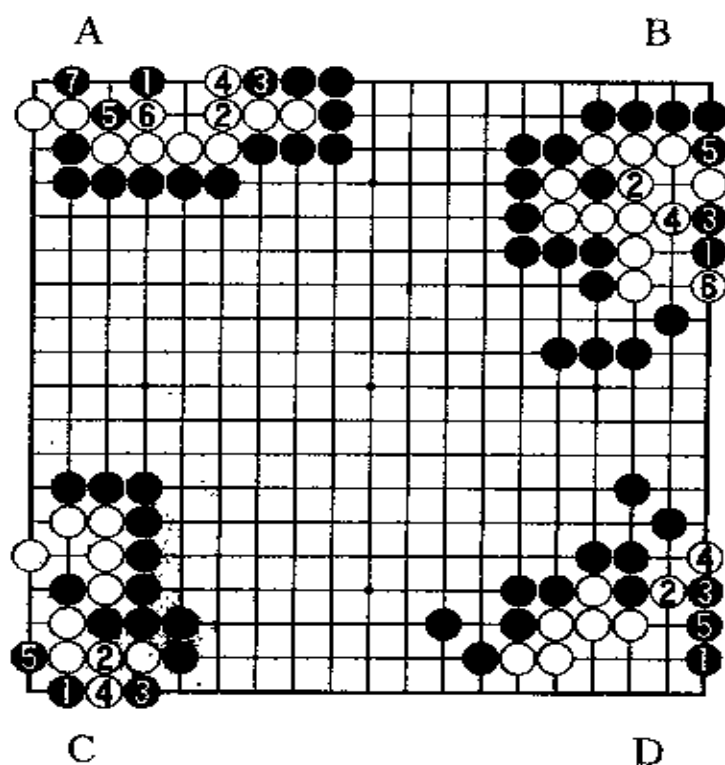


解答
A: 黑 1 点, 白 2 粘是最强抵抗, 形成打劫。

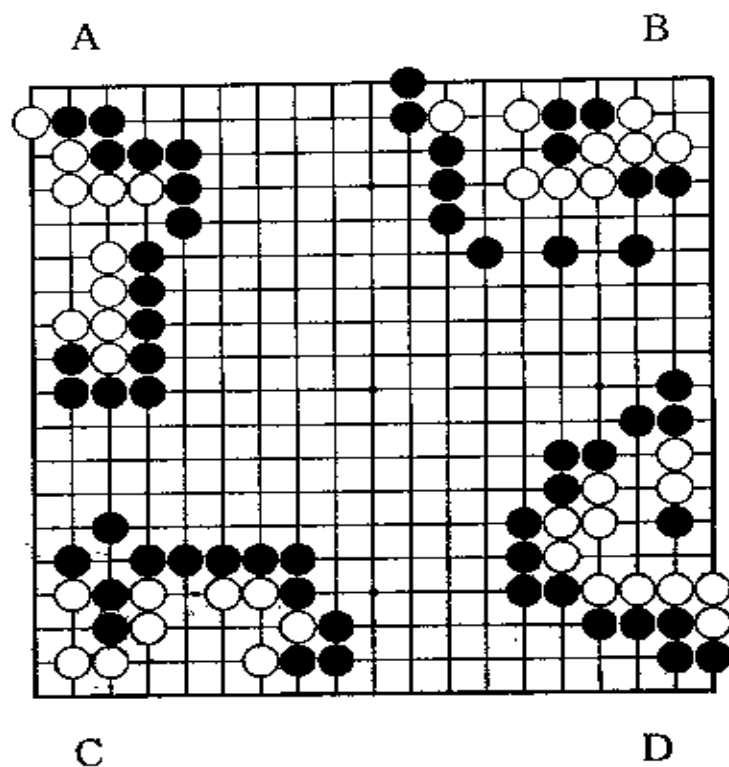
B: 黑 1 小飞, 白 2 提, 黑 3 顶后成劫。

C: 黑 1 只此一手, 至 5 形成打劫。

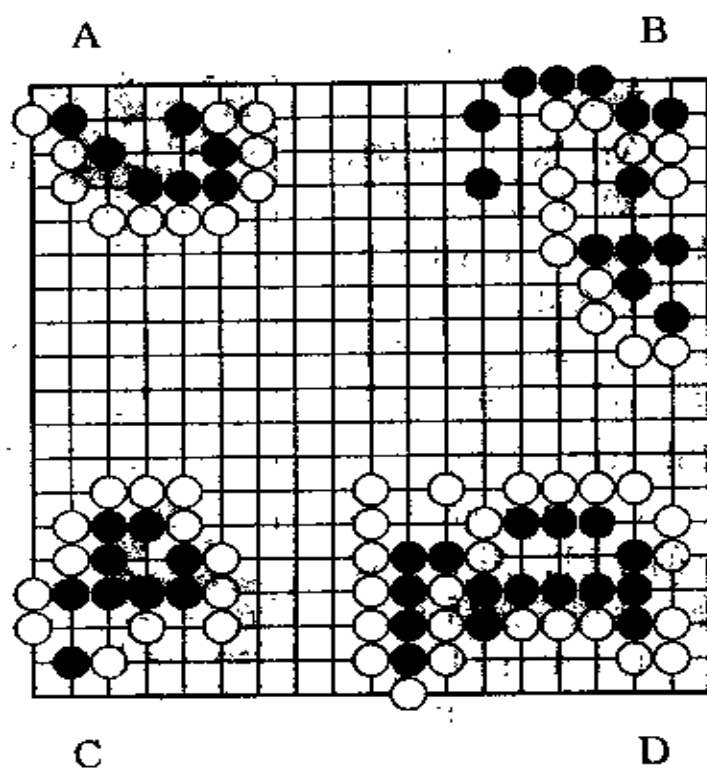
D: 黑 1 十分漂亮! 黑 3、5 是连贯的手段, 白棋被杀。



黑先
要求净杀白棋。



黑先
A: 黑打劫活。
B、C、D: 黑棋
净活。



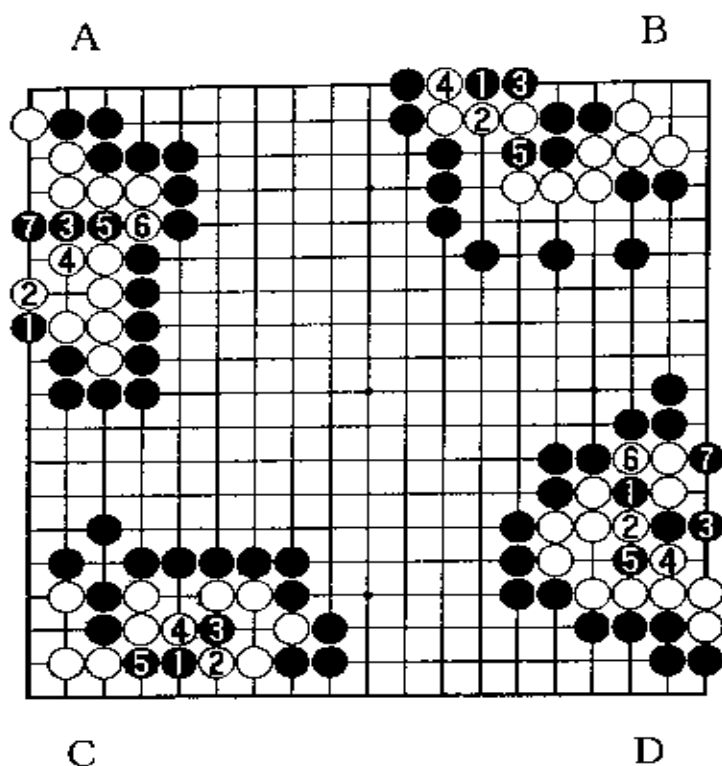
解答

A: 黑 1、3 是杀白的要点，白两边不入气而被杀。

B: 黑 1 至 5 净杀白棋。黑 1 点若走 3 位，白则 1 位打，成劫。

C: 黑 1 点是要点，白无法做活。

D: 黑 1、3 是连贯的手段，白难应付，至 7 白被净杀。



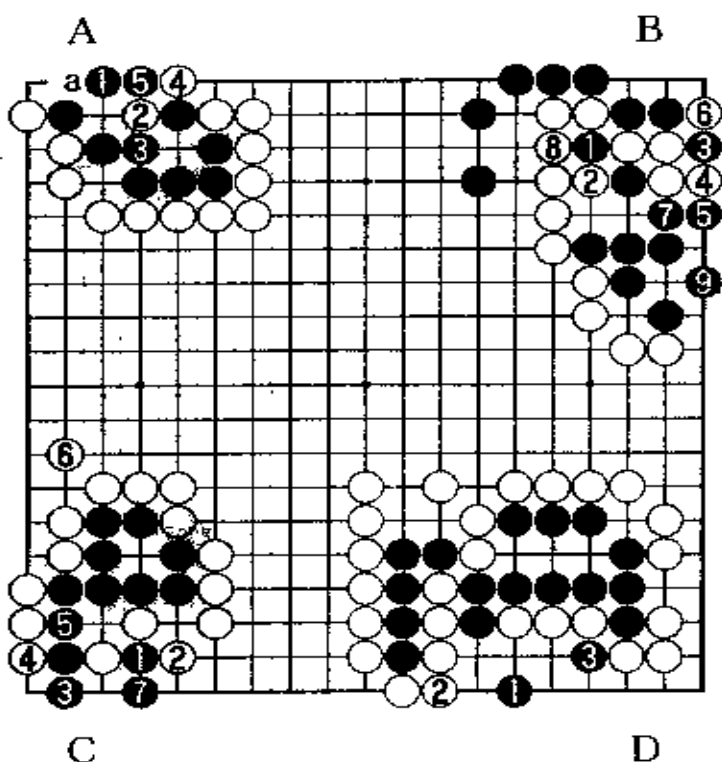
解答

A: 黑 1 正确，至 5 黑打劫活。黑 1 若走 3 位立，白则 5 位点，黑净死。

B: 黑 1、3 是好棋，有此二手，黑才能做出两眼净活。

C: 黑 1 挤是常见的手段，黑 3 立冷静，至黑 7 黑活了。

D: 黑 1 小飞是双关的好手！黑 3 吃三子活了。



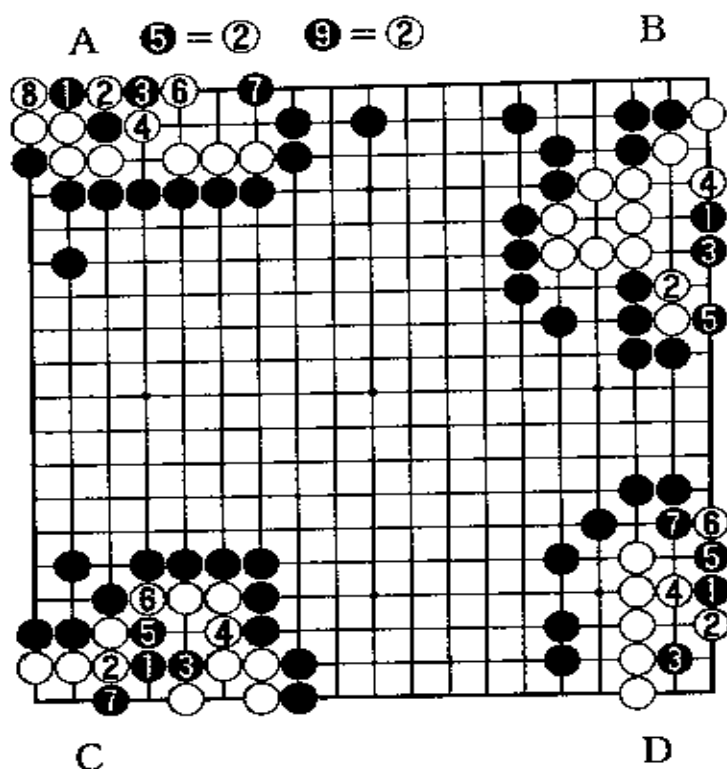
解答

A: 黑 1 扳是惟一的一手棋。白 2 是最强应手，黑 7 小尖冷静，白被净杀。

B: 黑 3 并是好棋！至 5 白做不出两眼而被杀。

C: 黑 1、3 是连贯的手段，白两边不入气而被杀。

D: 黑 1 先大飞，再于 3 位点，白棋净死。



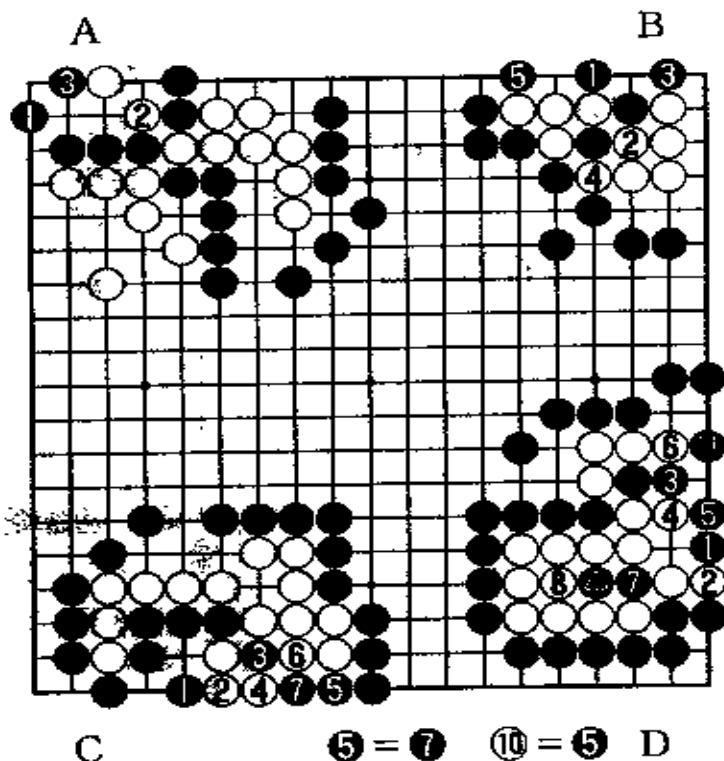
解答

A: 黑 1 小尖漂亮！白 2 黑 3 后，黑棋活而白被杀。白 2 若走 3 位，黑则 2 位粘即可，黑气太长，对杀白不行。

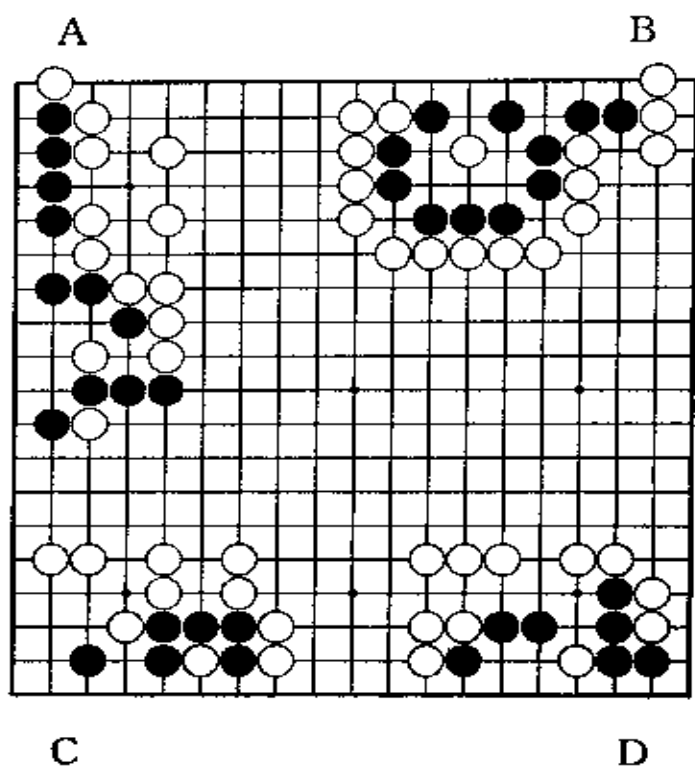
B: 黑 1 正确，以下成劫。

C: 黑 1 小尖，是杀白的唯一手段，至 7 白被杀。

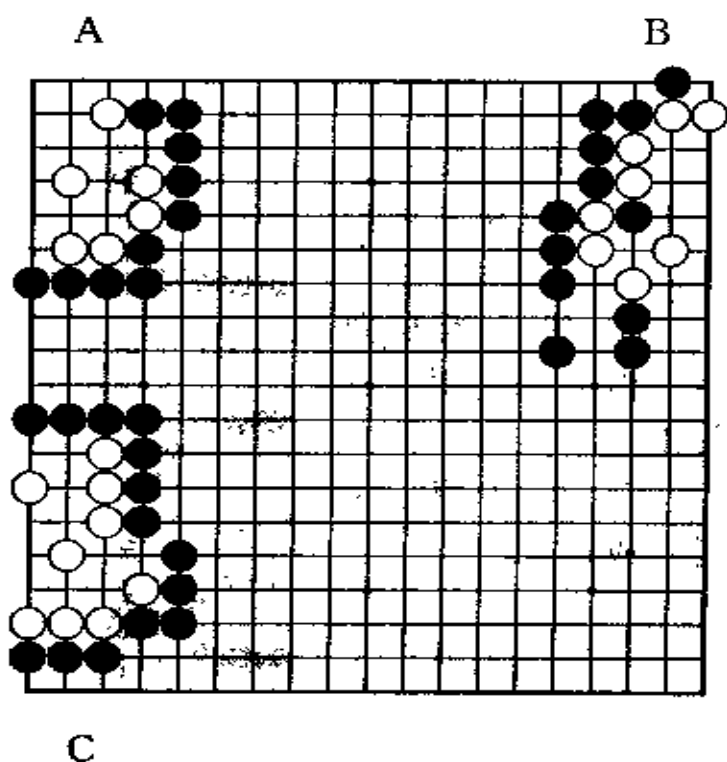
D: 黑 1 点，白 2 冲，黑 3 长后白无法生还。



白先
 A: 白应该如何
 吃住角上的黑子?
 B、C、D: 白净
 杀黑棋。



黑先
 A、B: 黑净杀白
 棋。
 C: 黑打劫杀白。



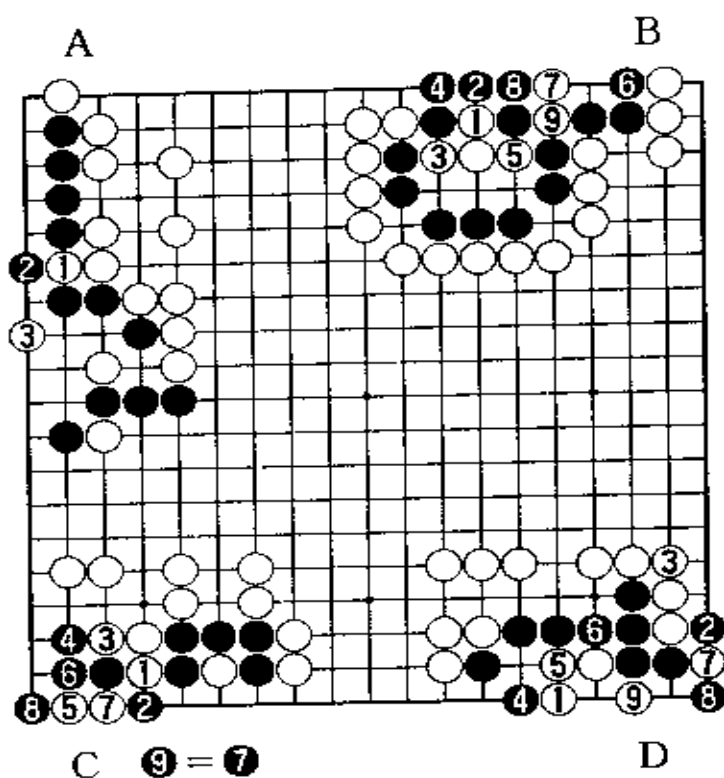
解答

A: 白 1、3 将黑分断，角上黑子被吃。

B: 白 5 挤是杀黑的关键！白 9 送吃后黑吃四子做不活。

C: 白 1、3 冷静。5 位点后白无法做活。

D: 白 1 小尖，以下做成“刀把五”杀黑。

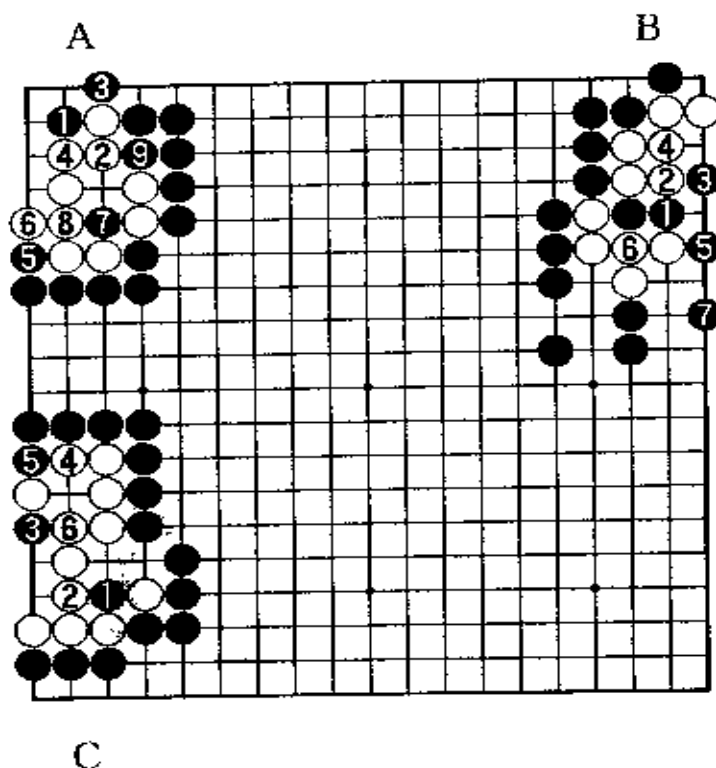


解答

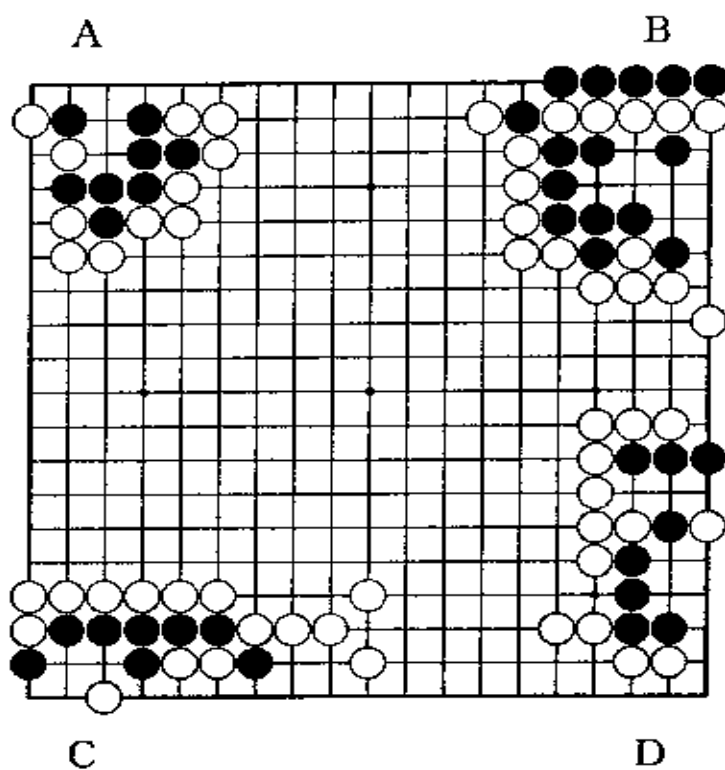
A: 黑 1 夹只此一手，至黑 9 白被净杀。

B: 黑 5 扳是要点，白无法应对，白被杀。

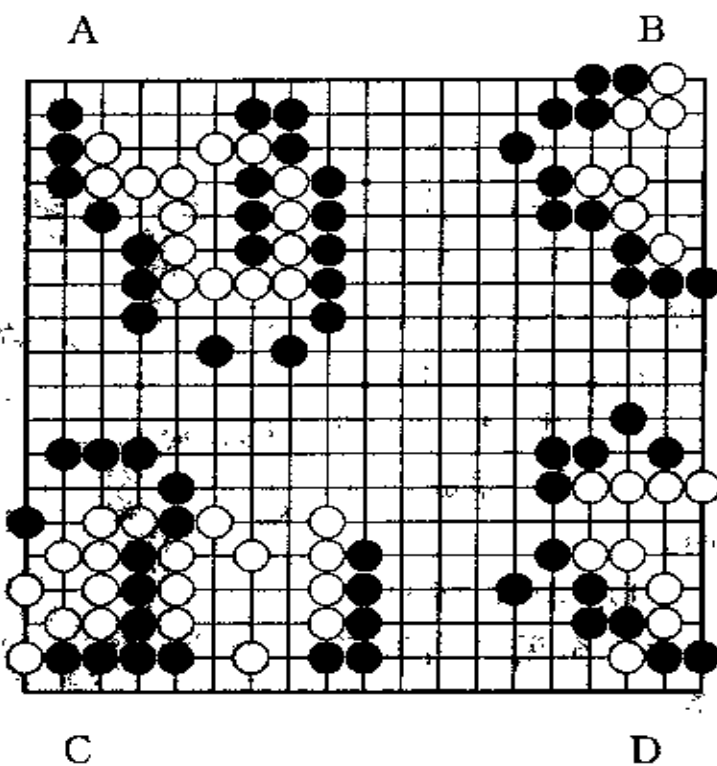
C: 黑 3 靠，关键！成打劫。



黑先
黑棋该怎样做活？



黑先
A、B、D：黑净杀白棋。
C：黑如何救出角上的数子？



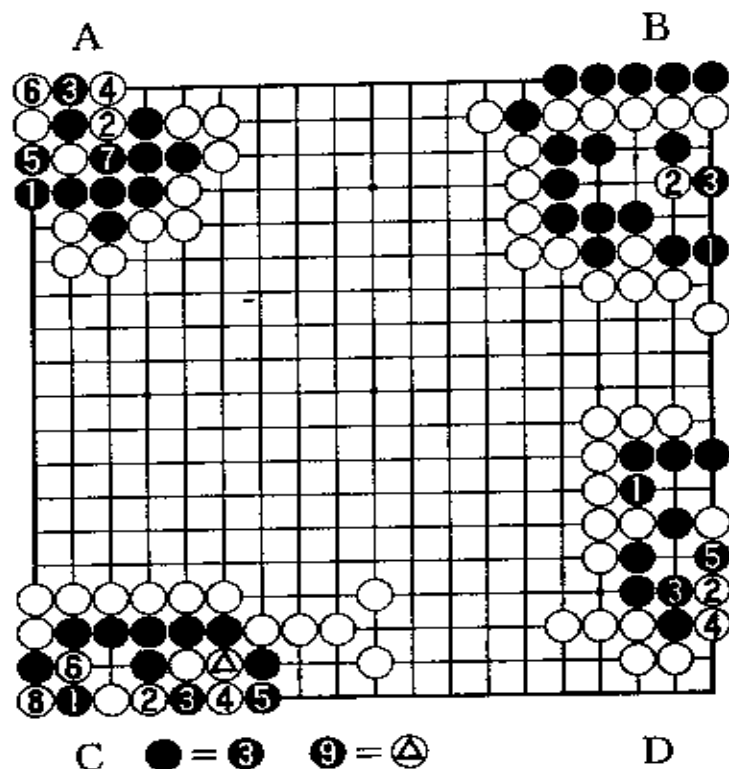
解答

A: 黑 1 必然，黑 7 位打是正确的一手，黑棋净活。

B: 黑 1 立是做活的惟一一手，黑 3 扳就活了。

C: 黑 1 虎必然，白 2 爬，黑弃去二子做出两眼活棋。

D: 黑 1 是最强手段，形成打劫。



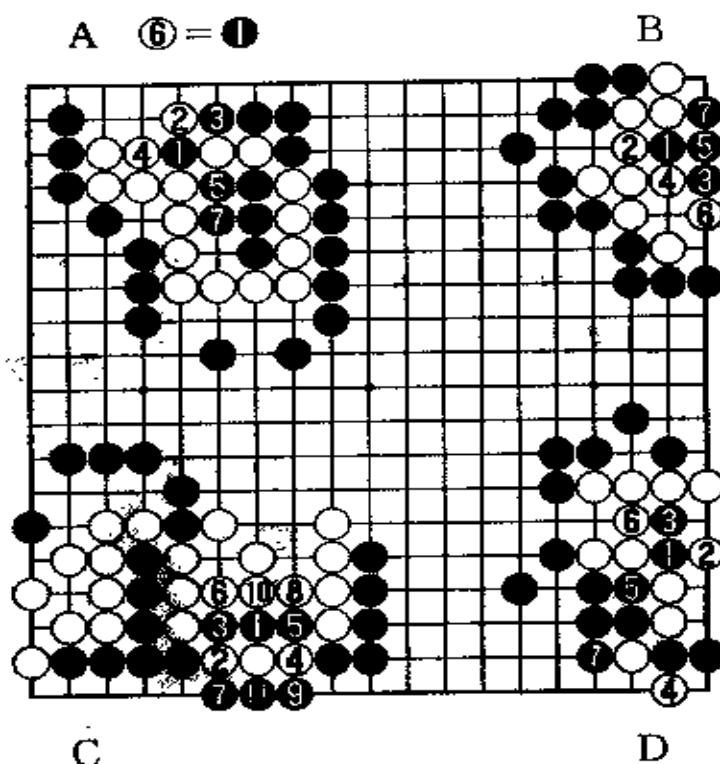
解答

A: 黑 1 挤漂亮！白只有一只眼而被杀。

B: 黑 1、3 是连贯的杀白手段，至黑 7 冲白就做不活了。

C: 黑 1、3、5 虽弃三子，却成功连回。

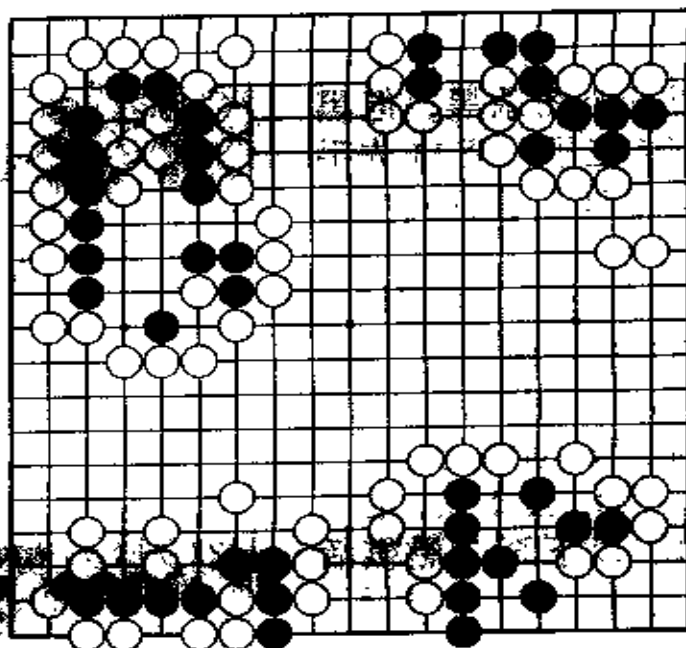
D: 黑 1 挤只此一手，至黑 7 白被净杀。



黑先
黑棋该如何做活？

A

B



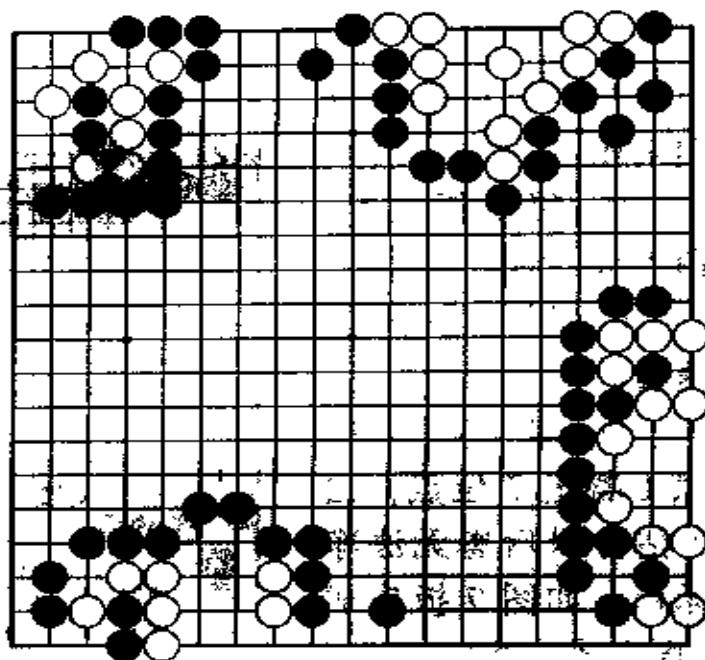
C

D

黑先
要求净杀白棋。

A

B



C

D

解答

A: 黑 1 粘, 白 2 以下企图杀黑, 但黑弃去三子, 至 11 先手吃住白五子而成功活出。

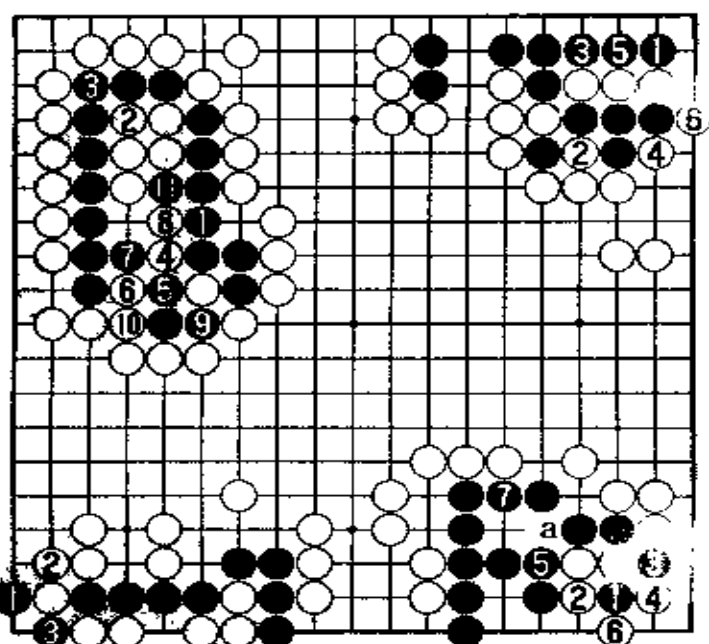
B: 黑 1 夹漂亮! 白只能让黑活。

C: 黑 1 夹是最强手段, 成打劫。

D: 黑 1 夹, 白 2 冲, 以下至 7 黑棋活了。黑 3 若走 5 位, 渡白 a 位扑黑则不行。

A

B



C

D

解答

A: 黑 1 弃子将白杀死。

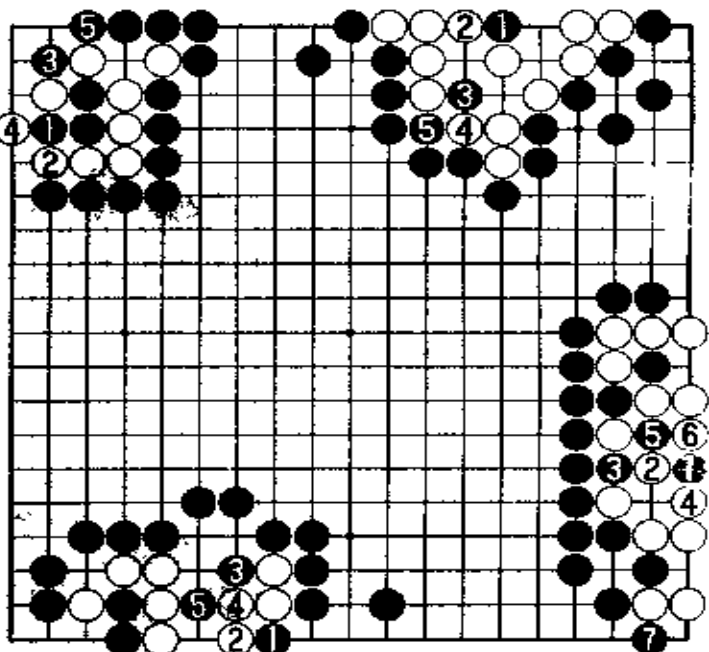
B: 黑 1 托正确, 白无法做活。

C: 黑 1 扳简单杀白。

D: 黑 1 点漂亮! 黑 1 若走 2 位点, 白 3 粘住以后黑无法净杀白。如图 7 扳后成“摇头劫”杀白。

A

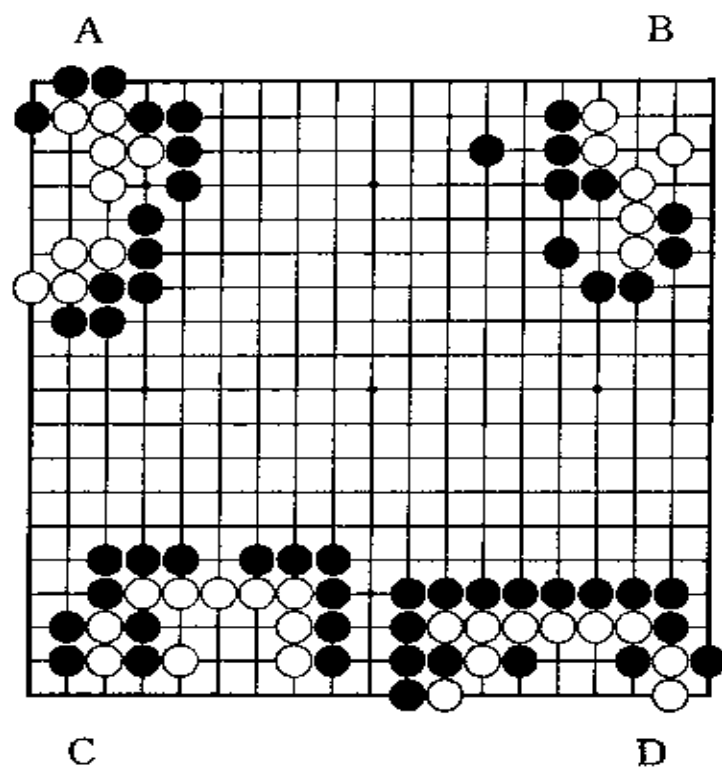
B



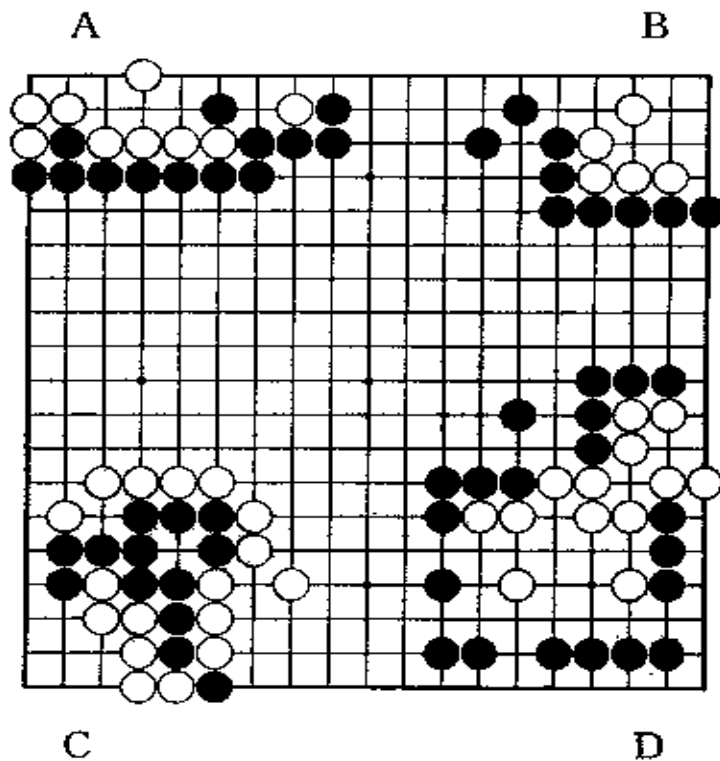
C

D

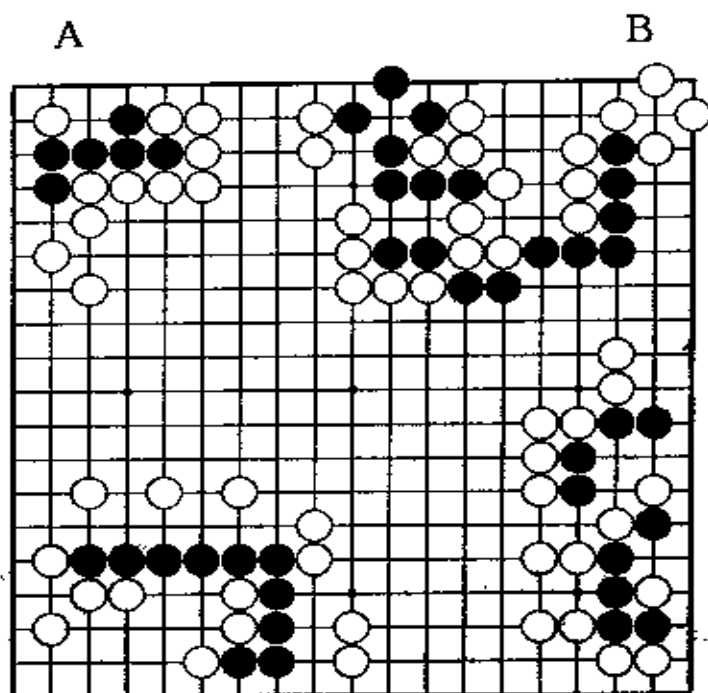
白先
A、B：白棋净活。
C、D：白打劫活。



黑先
A：黑打劫杀白。
B、D：黑净杀白棋。
C：黑打劫活。

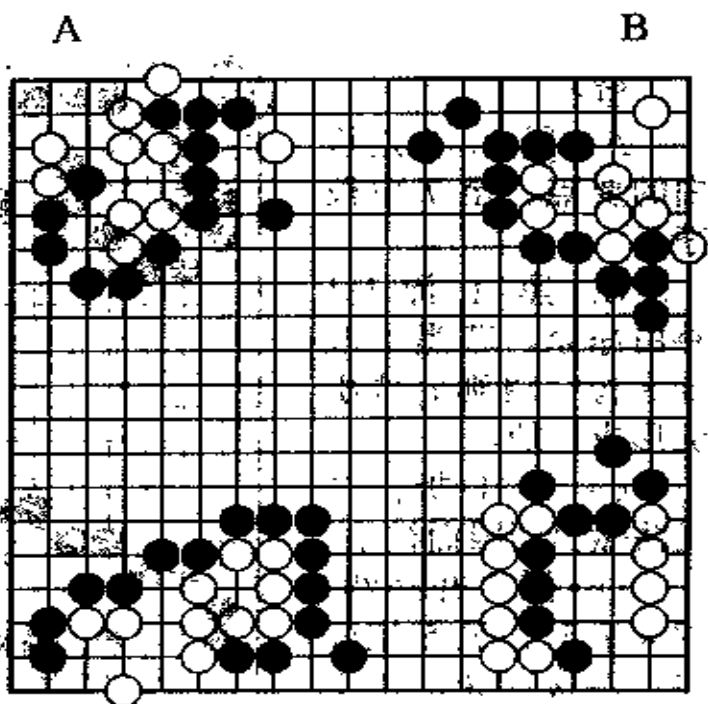


黑先
 A、C：黑棋净活。
 B：黑如何利用白棋的缺陷，救出数子？
 D：黑棋打劫活。



C D

黑先
 黑棋如何杀死白棋？



C D

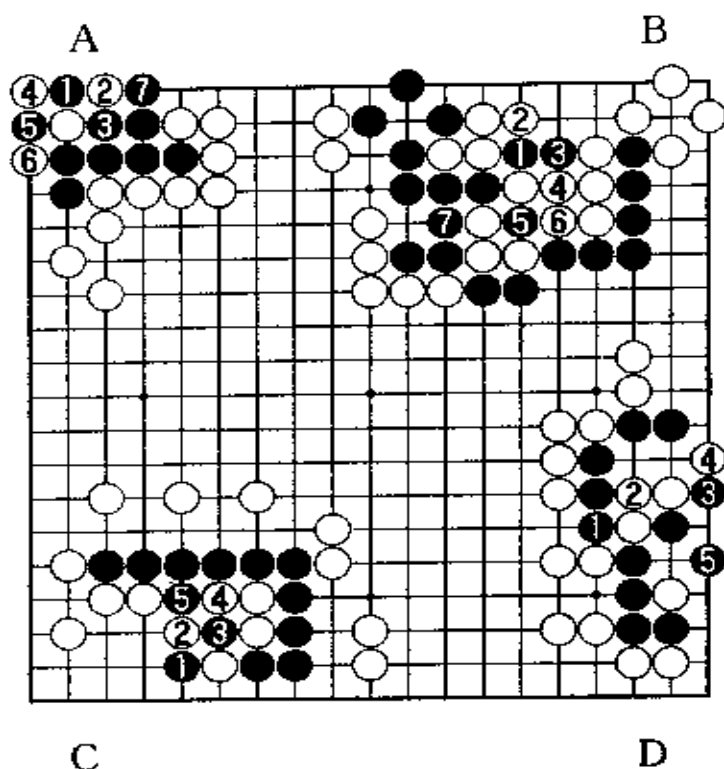
解答

A: 黑 1 以下做成“摇头劫”活出。

B: 黑 1 断，找对了白的缺陷，黑 5 扑，再 7 位吃白“接不归”，救出数子。

C: 黑 1 夹漂亮！做活。

D: 黑 3 顽强，形成打劫。



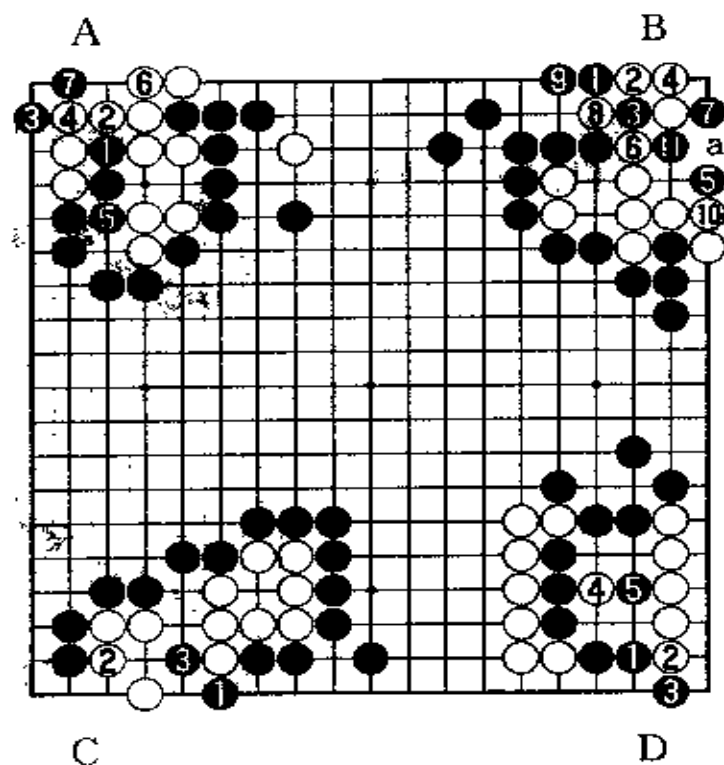
解答

A: 黑 1、3 是杀白的要点，至 7 白被净杀。

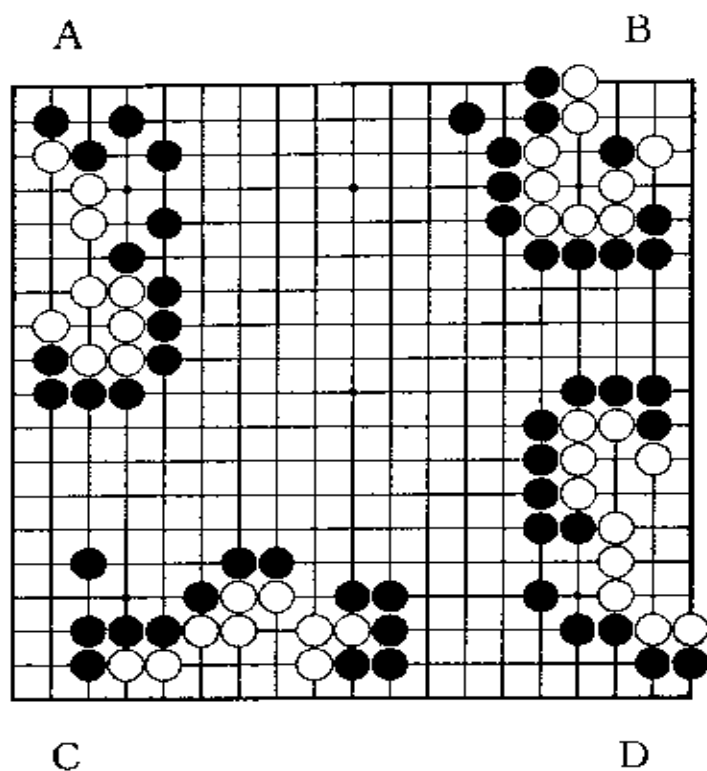
B: 黑 1 漂亮！将白净杀。若黑 1 改走 8 位，白则 a 位小尖形成打劫。

C: 黑 1 扳，白无法做出两眼而被杀。

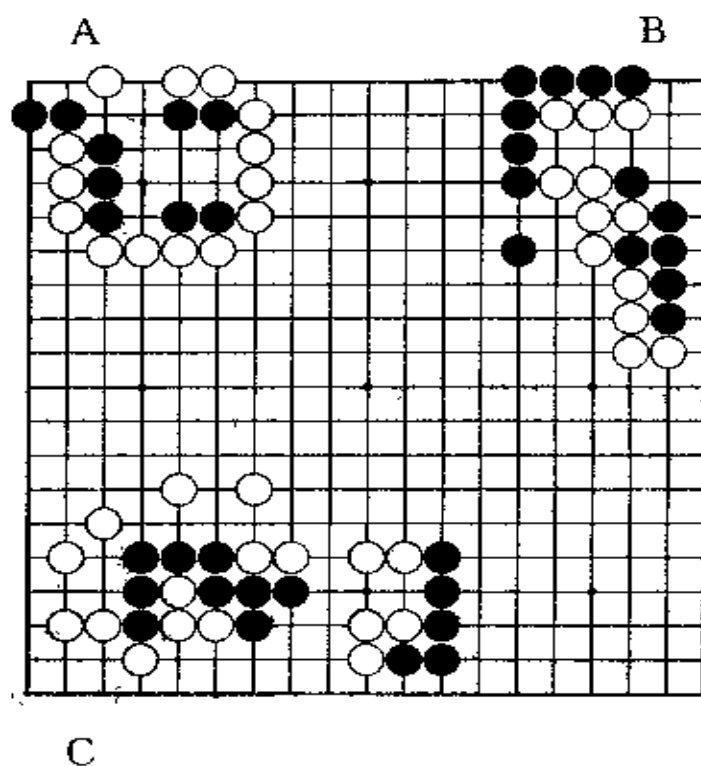
D: 黑 1 并必然，白 4 靠时，黑 5 挖好棋！白被净杀。角上的白子逃不掉。



黑先
A、B：黑打劫杀
白。
C、D：黑净杀白
棋。



黑先
A：黑棋怎样做
活？
B：黑棋如何救
出被围的数子？
C：黑有活棋的
手段吗？



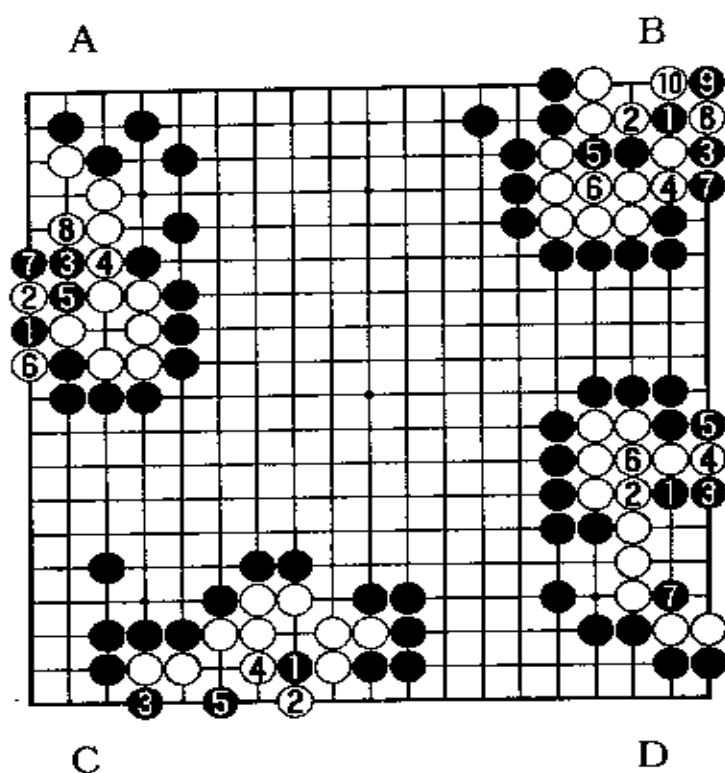
解答

A: 黑 1 先扳次序正确, 白 2 以下必然, 成劫。

B: 黑 1 扳只此一手。以下成打劫。

C: 黑 1 先夹, 再 3 位扳, 是杀白的正确次序。

D: 黑 3 冷静! 白无法做出二眼而被杀。

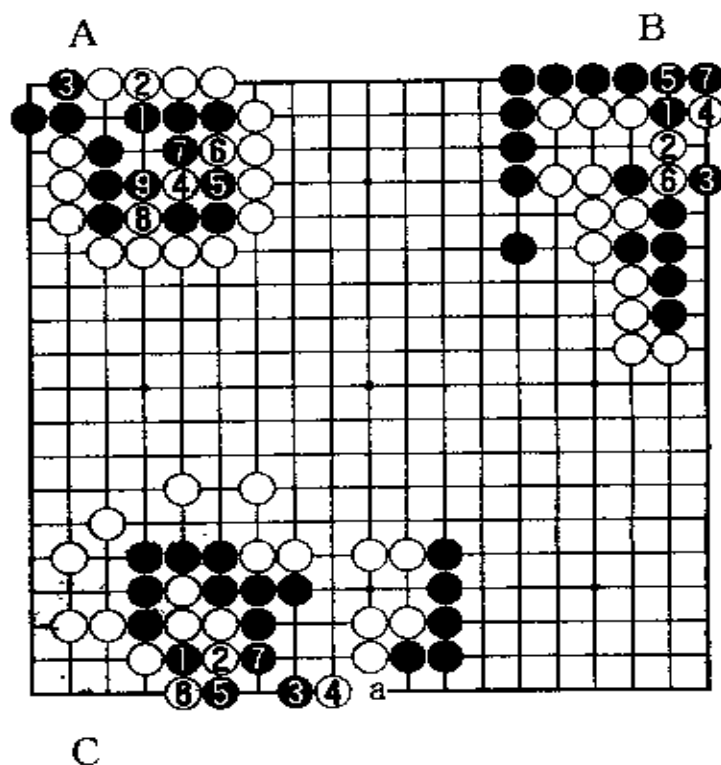


解答

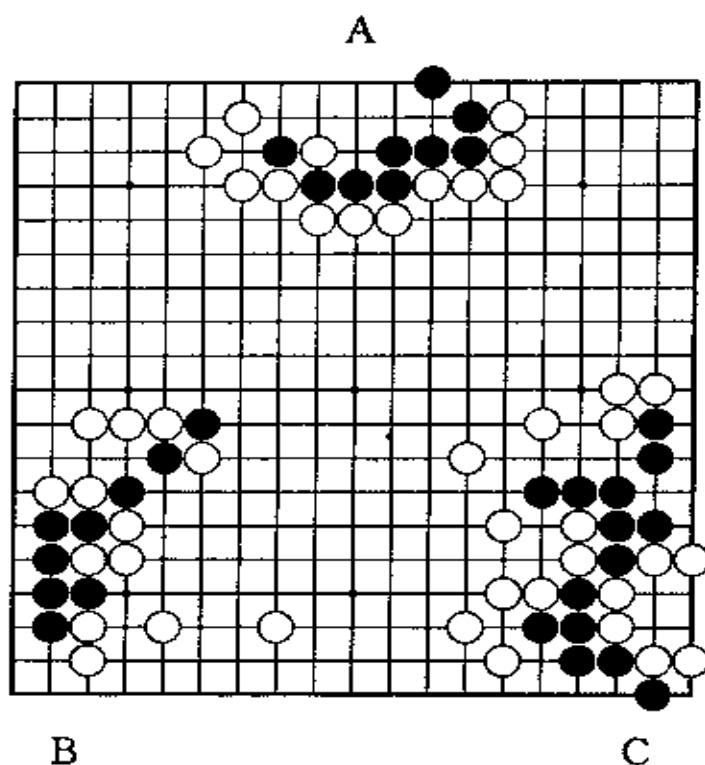
A: 黑 1 是要点, 白 4 夹, 黑 5 冲弃子做活。

B: 黑 3 小尖十分精彩! 至黑 7 黑成功救回数子。

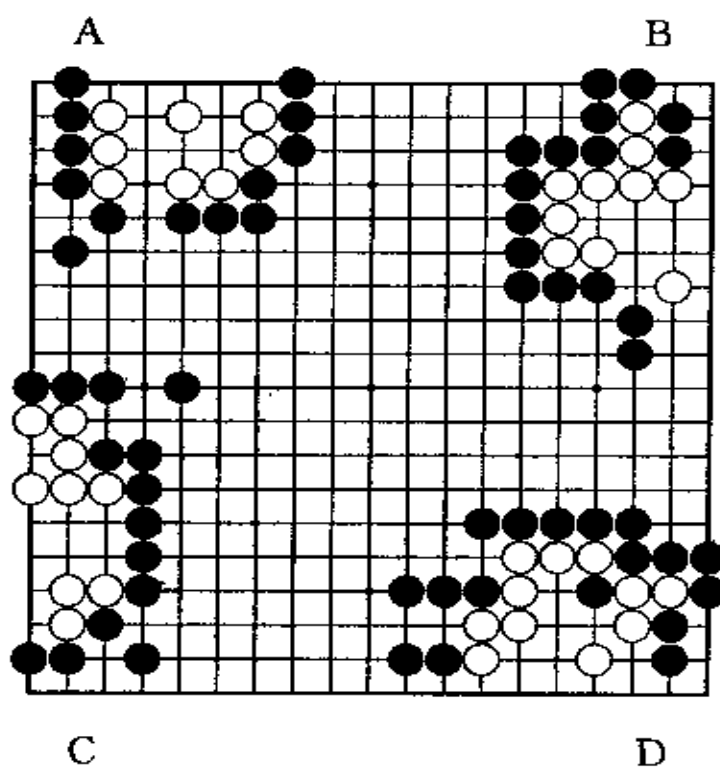
C: 黑 3 小飞产生了 a 位与 5 位见合的两个好点, 白 4 阻渡, 黑 5 位成劫。



黑先
黑棋该如何利用
残子谋活？



黑活
A、D：黑打劫杀
白。
B、C：黑净杀白
棋。

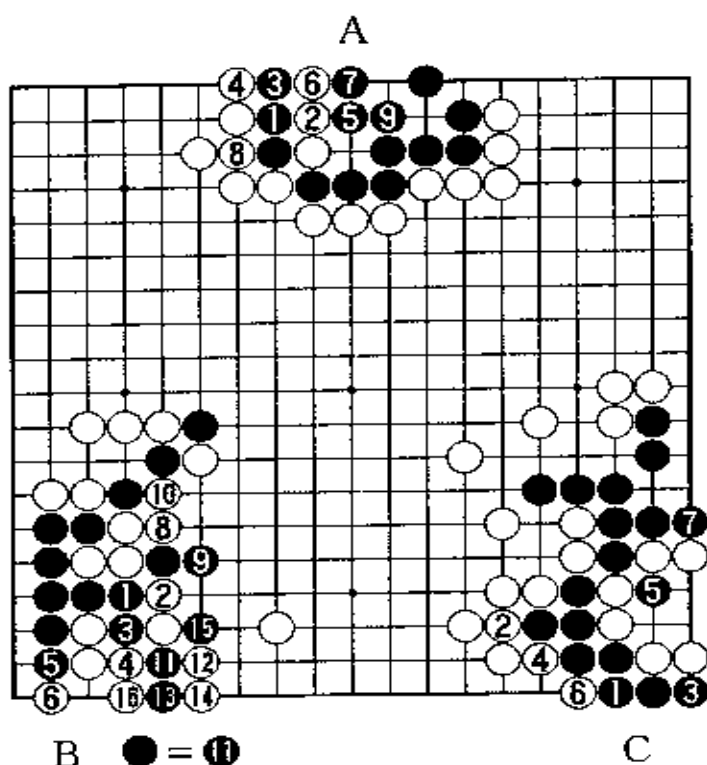


解答

A: 黑 1、3 弃子成活。

B: 黑 1 以下简单明了，白无法阻止黑活棋。

C: 黑 1 粘是好手！利用残子成功活出。



解答

A: 白 4 是最强抵抗，成劫。白 4 若走 6 位挡，黑 a 位冲，白则净死。

B: 黑 7 点后白两边不入气，白被杀。

C: 黑 1 点是好手，此乃惟一的杀白手段。

D: 黑 3 做劫，是最好的下法。

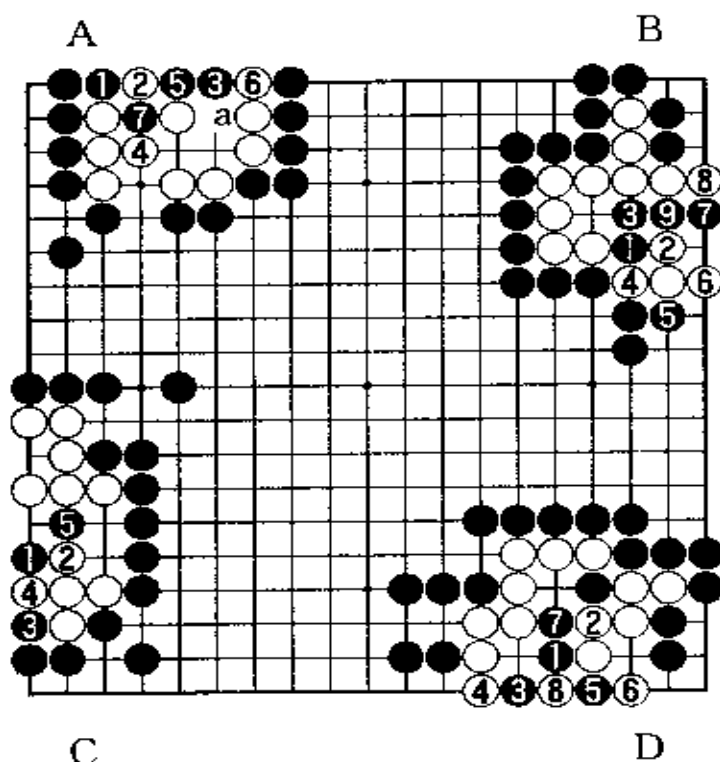


Figure 1 shows a 10x10 grid with four clusters of circles. Cluster A (top-left) contains 14 circles (7 black, 7 white). Cluster B (top-right) contains 14 circles (7 black, 7 white). Cluster C (bottom-left) contains 14 circles (7 black, 7 white). Cluster D (bottom-right) contains 10 circles (5 black, 5 white).

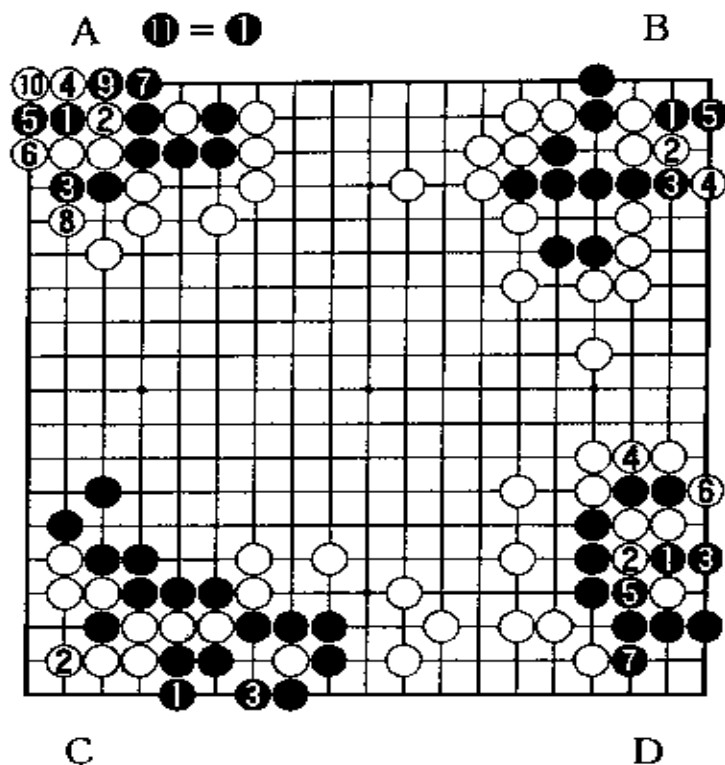
解答

A: 黑 1、3 次序重要，5 立以下至 11 扑，角上黑可做→眼，黑净活。

B: 实战常形。黑 1 夹可活。

C: 黑 1 立可活。

D: 黑 1、3 先手做眼，再 7 位挡，黑净活。



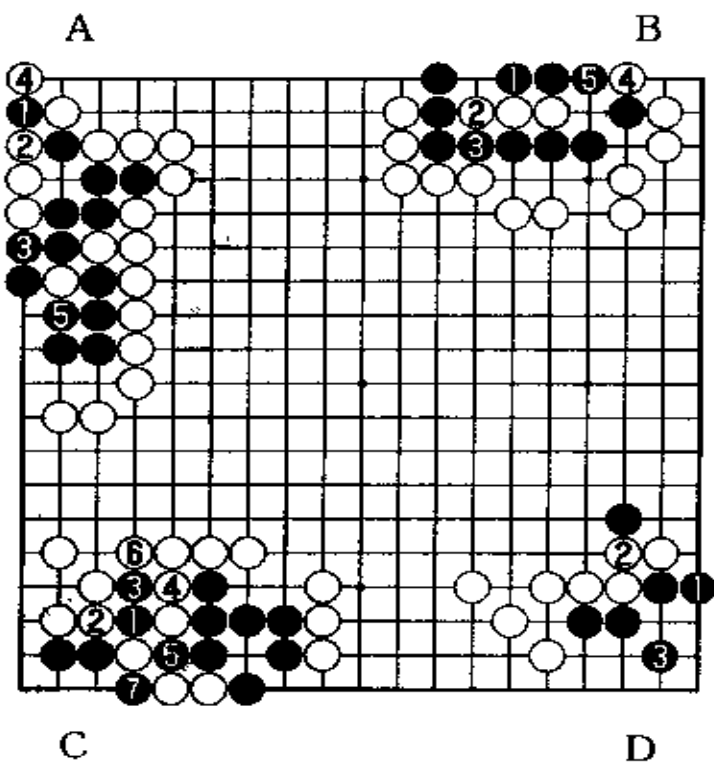
解答

A: 黑 1 连扳，角上有一眼，净活。

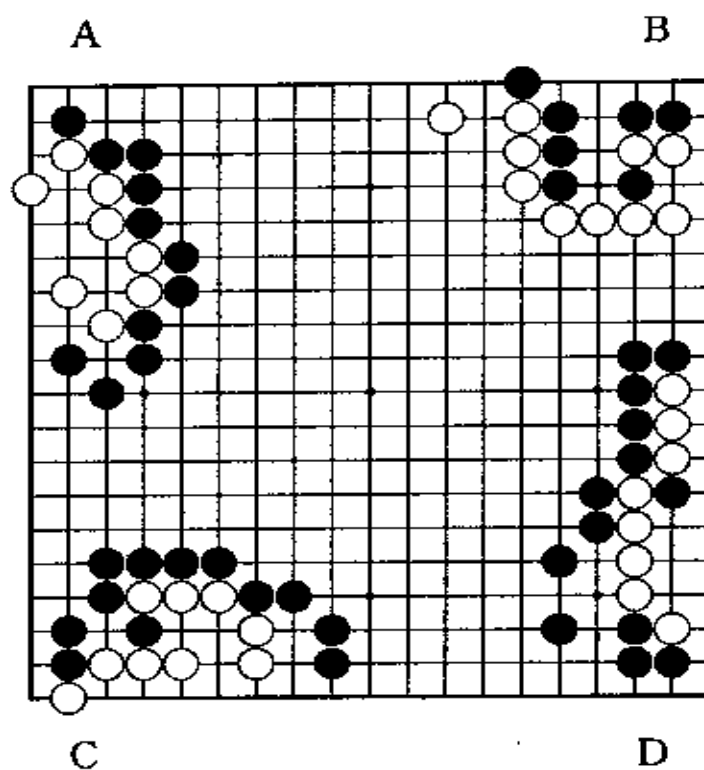
B: 黑 1 是要点，双活。

C: 黑 3 长是好手，再 5 位断吃，黑净活。

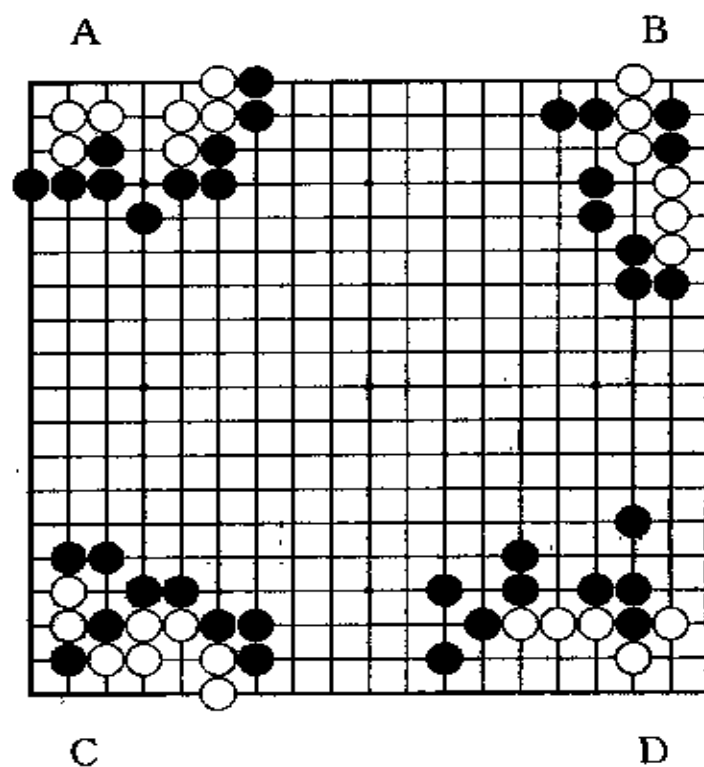
D: 黑 1 立，不易察觉，再 3 虎，黑净活。



黑先
A、C、D：黑净
杀白棋。
B：黑棋净活。



黑先
要求净杀白棋。



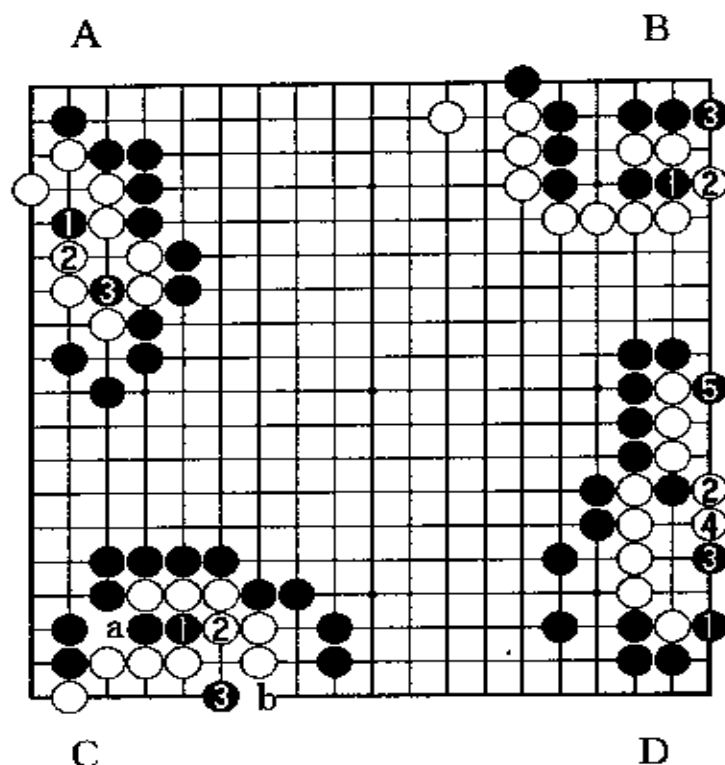
解答

A: 黑 1 点, 3 扑, 白没眼而被杀。

B: 黑 1 弃子, 好手! 再 3 立, 黑净活。

C: 黑 3 点后, a、b 两点见合, 白棋被杀。

D: 黑 1 打是好手, 3 跳是先手, 黑再 5 位扳, 白净死。



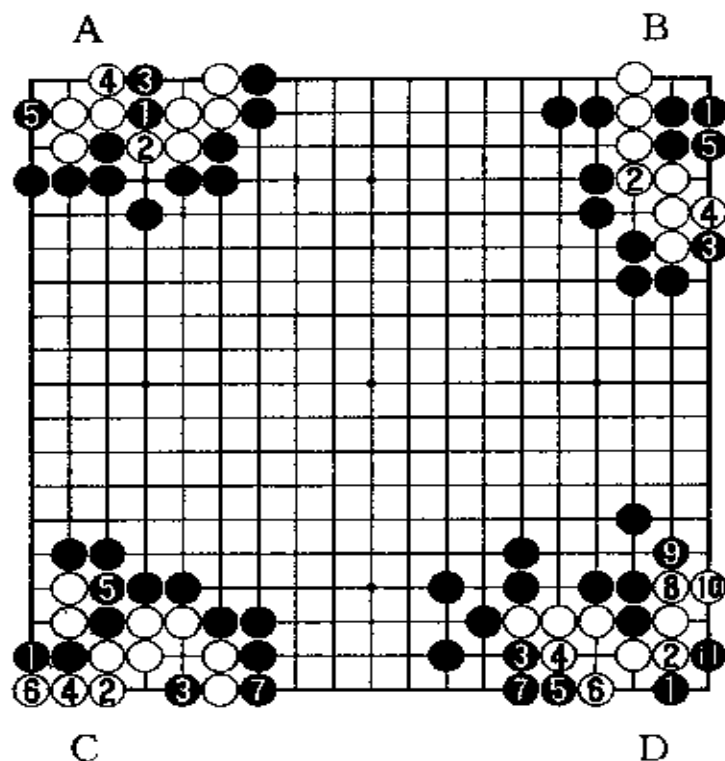
解答

A: 黑 1、3 撞紧白气, 净杀白棋。


B: 黑 1 曲是要点, 成“刀五”杀白。白 2 若走 3 位, 黑走 2 位, 白也被杀。

C: 黑 1 立, 方向正确, 再 3 点, 白死。

D: 黑 1 是要点, 再 3、5 扳粘, 成“盘角曲四”杀白。



第二章 手筋训练

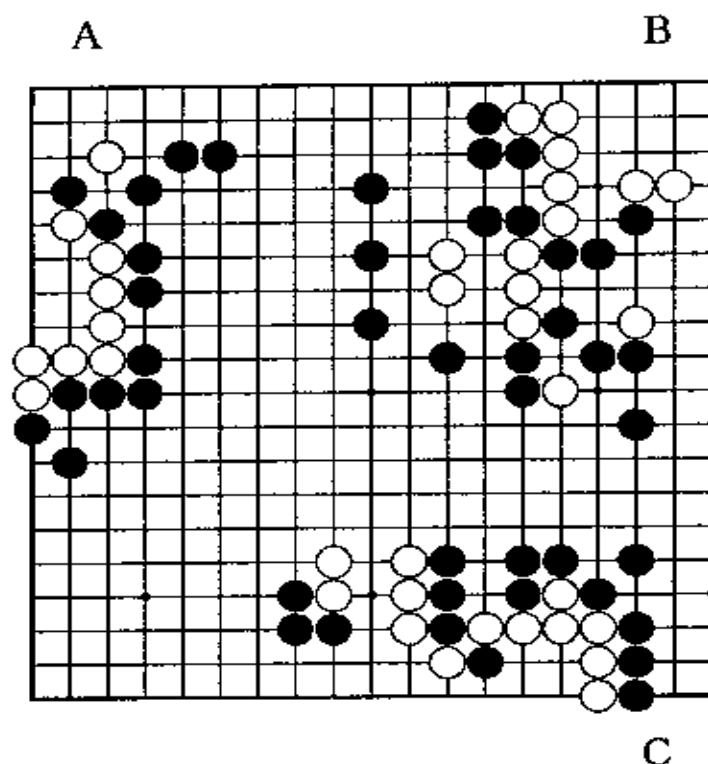


围棋手筋，丰富多彩，种类繁多。可以毫不夸张地说，从序盘到终盘，手筋无处不在。

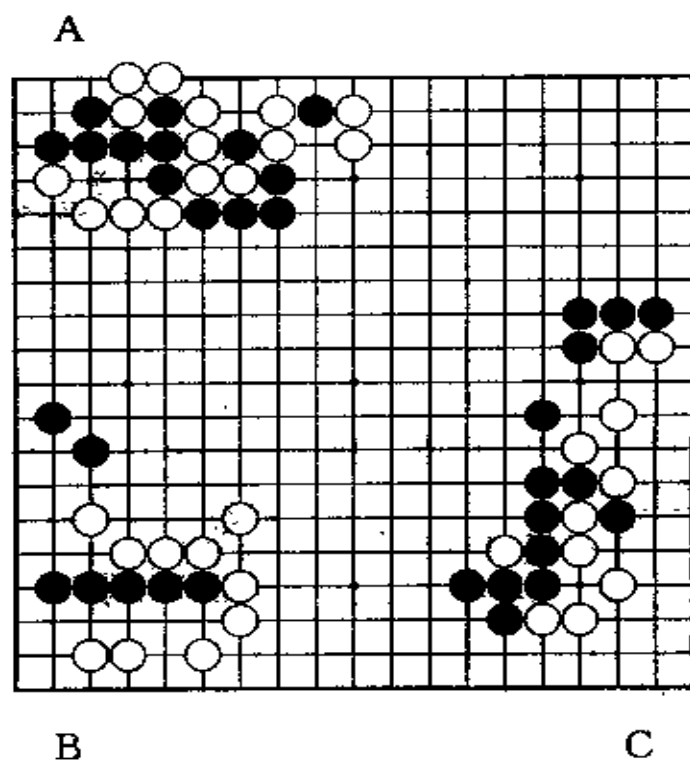
本章的训练题，是选择那些与死活相关的手筋来加以练习，以期切实提高练习者的攻杀能力。

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

白先
 A、C：黑想把白棋断开，白棋该怎样处理？
 B：白如何救出被围的数子？



黑先
 要求净杀白棋。
 A：黑角能活吗？
 B：黑应想法连回数子。
 C：角上白棋有弱点，黑该怎样冲击呢？

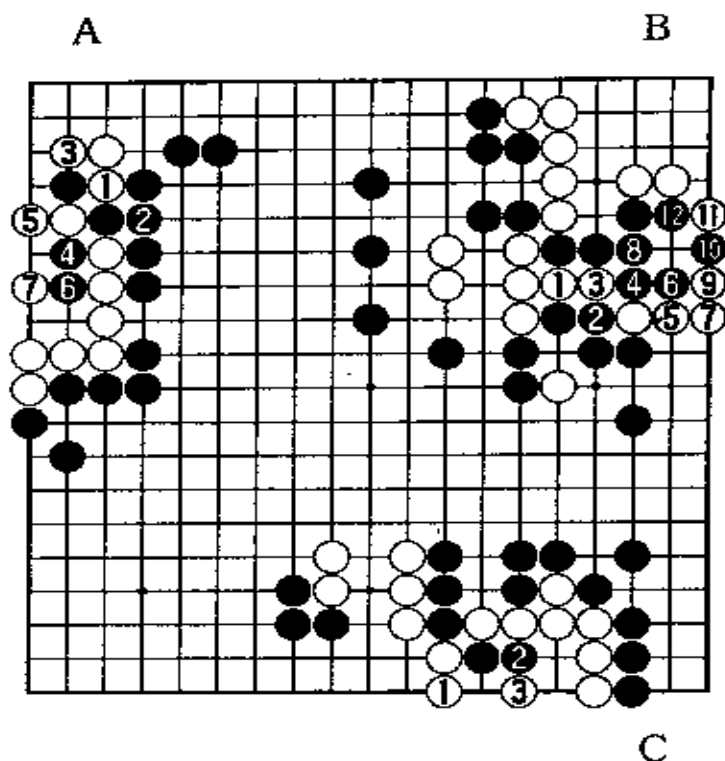


解答

A: 白 5 是关键的一步棋，至 7 夹白净活。

B: 白 1、3 必然。黑 6 时，白 7 漂亮！黑 8 是最强抵抗，成打劫。

C: 白 1 是常用手筋，至 3 夹，白棋安全连出。

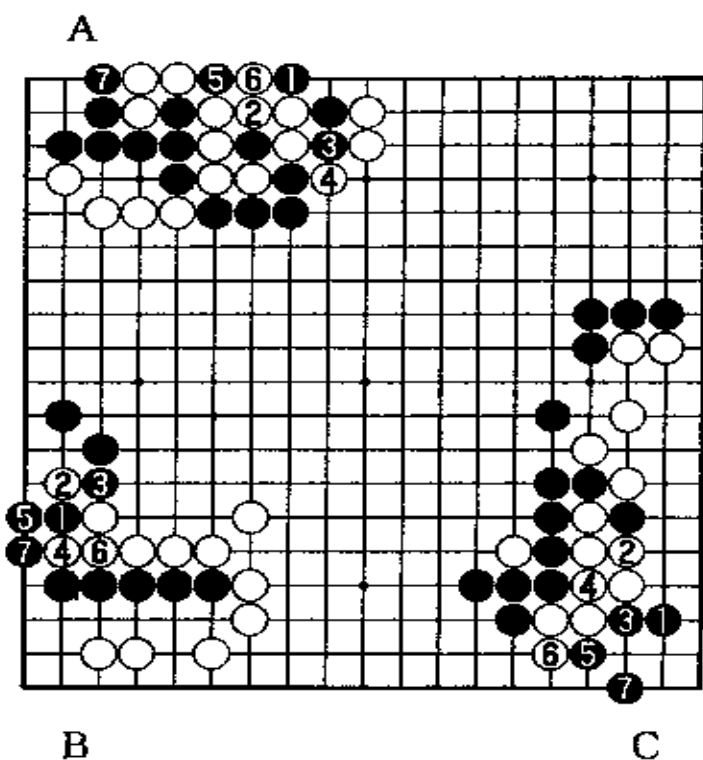


解答

A: 黑 1 扳，是要点，黑 5 扑后黑吃三子净活。

B: 黑 1、3 必然，黑 5 立是好棋！黑棋安全连回。黑 5 如果走 6 位打吃，则成打劫。

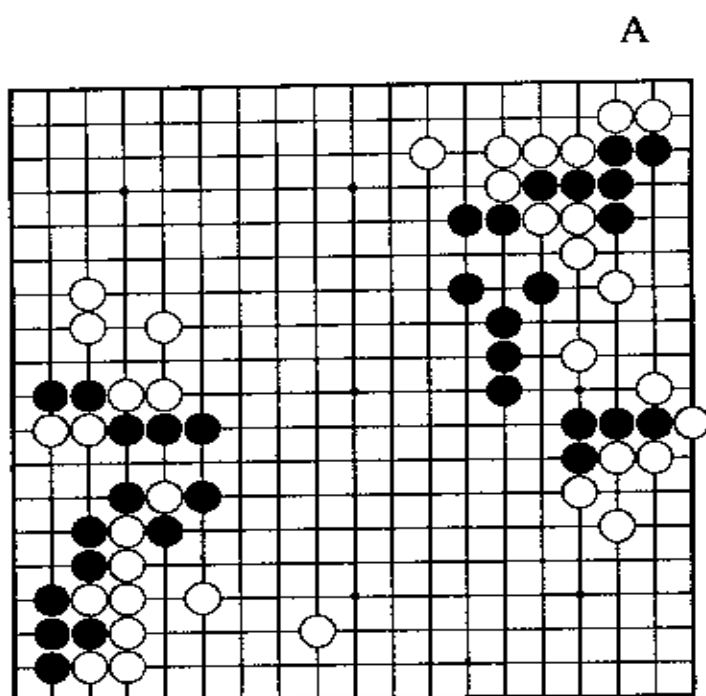
C: 黑 1 点是要点，至 7 黑在角上活了。白 2 若走 3 位，黑则 2 位打，白棋就会崩溃。



黑先

A: 角上黑棋是活不了的，黑该如何利用残子获取利益呢？

B: 黑如何才能走出最佳着手？



B

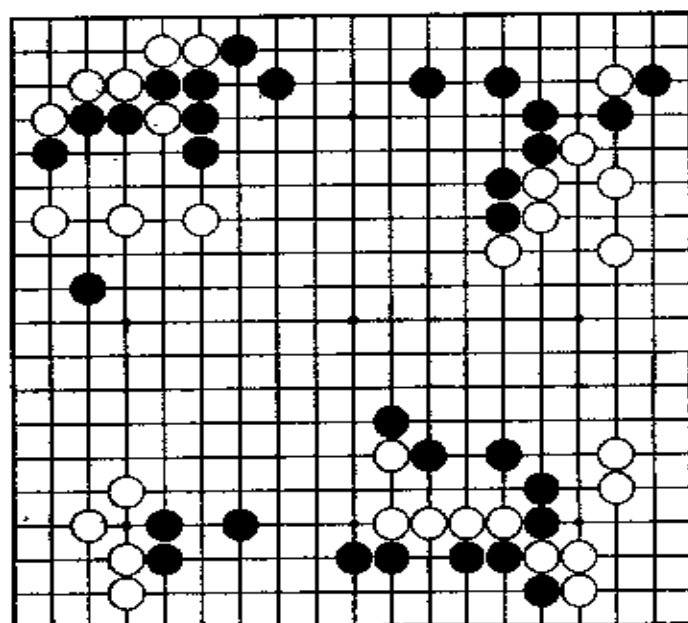
A

B

白先

A、B: 白棋不能让黑在角上出棋。

C: 被围的白五子该如何腾挪？

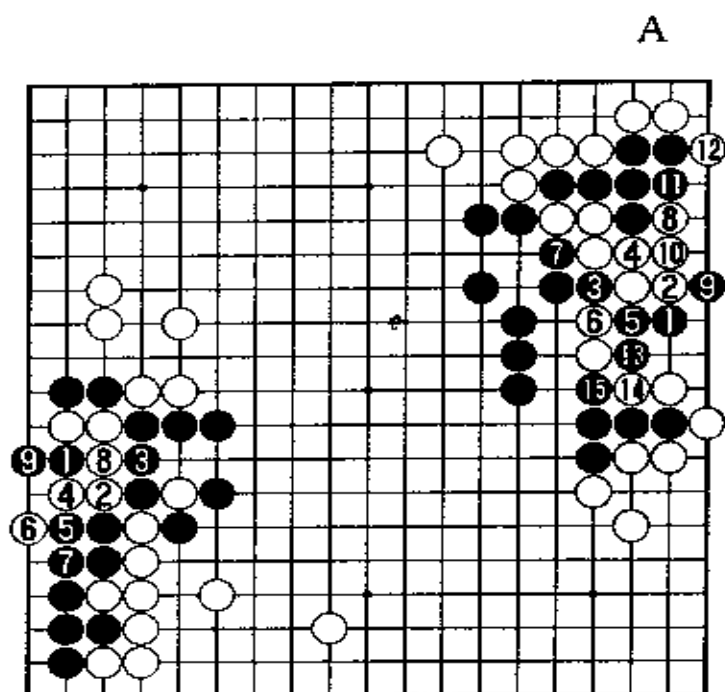


C

解答

A: 黑 1 点是步好棋! 白 2 挡必然, 黑 3 以下紧住白气, 13 冲断, 白空被破。

B: 黑 1 夹是漂亮的一手! 至 9 立黑棋成功。黑 1 如果走 8 位虎, 白则 4 位点, 黑不成功。



B

A

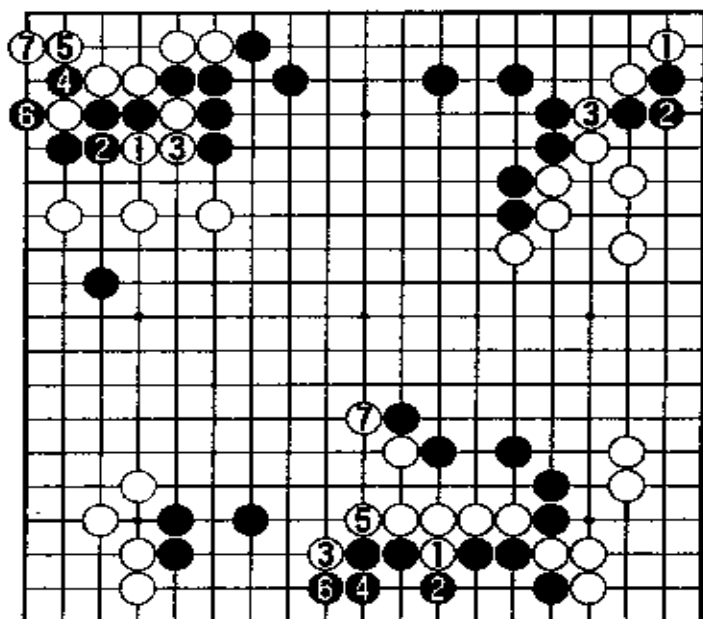
B

解答

A: 白 1 打吃, 黑二子无法逃脱。

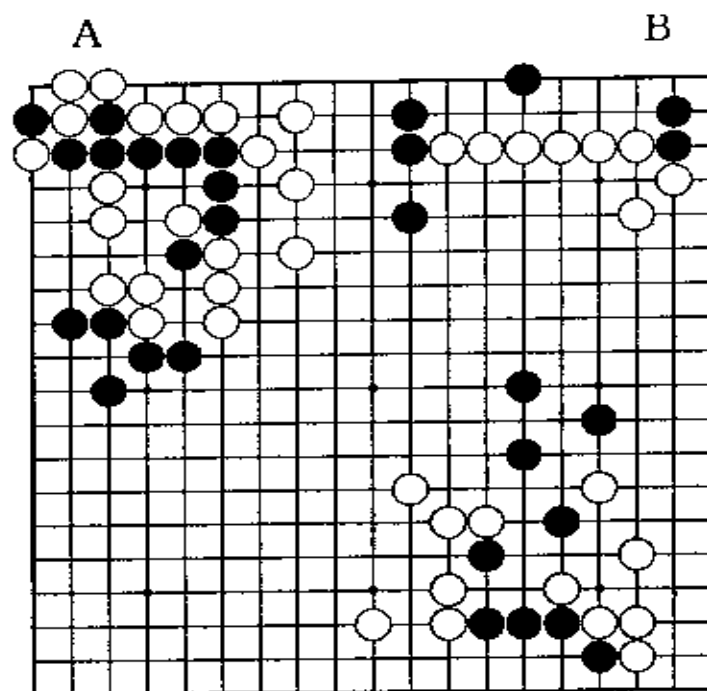
B: 白 1 扳, 好手! 黑难以应付。

C: 白 3 碰是值得学习的一手棋!



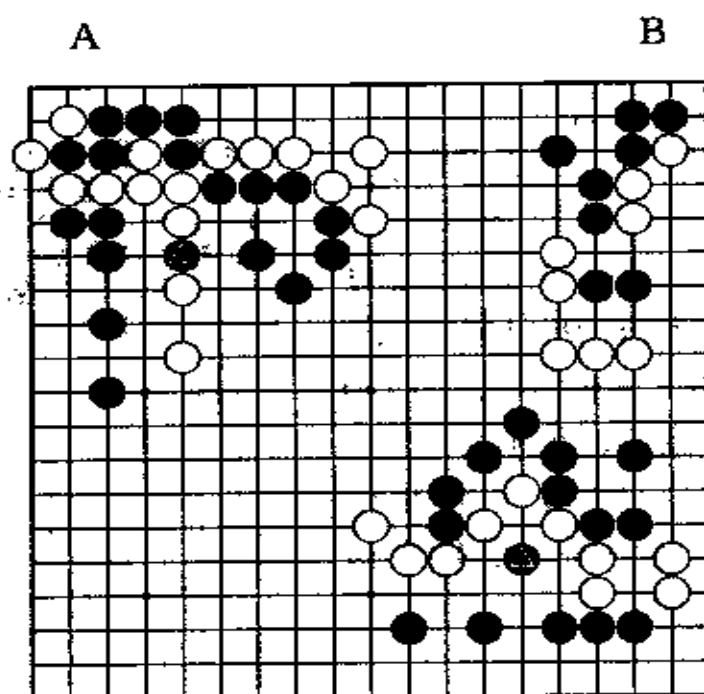
C

黑先
黑棋该如何连回
被围的黑子?



C

白先
A、C: 黑棋刚走了●子, 白棋能顺利
连回吗?
B: 白三子危险,
白该怎么处理呢?



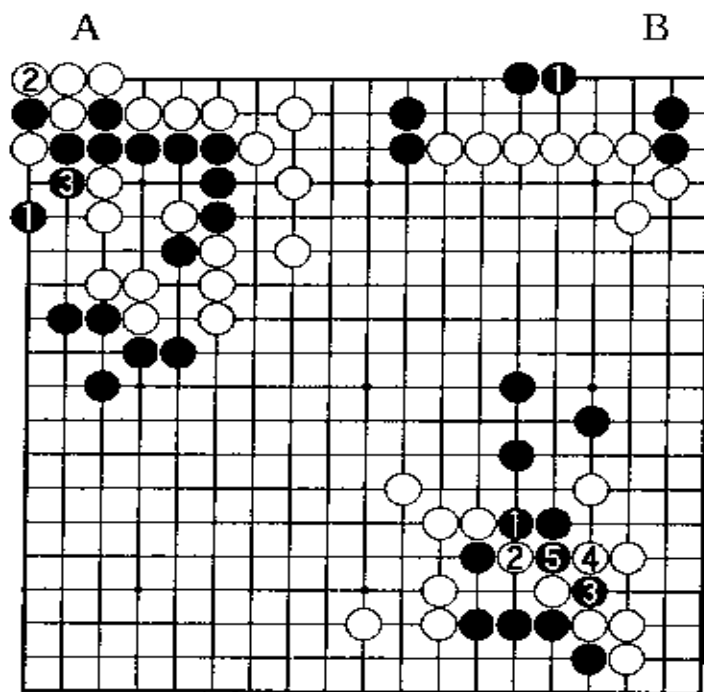
C

解答

A: 黑 1 小飞是渡过的要点, 黑棋顺利连回。

B: 黑 1 并是要点, 黑棋渡回。

C: 黑 1 顶, 白 2 企图不让黑棋连回, 黑 3 断是常用手筋, 黑 5 挤打成功连回。



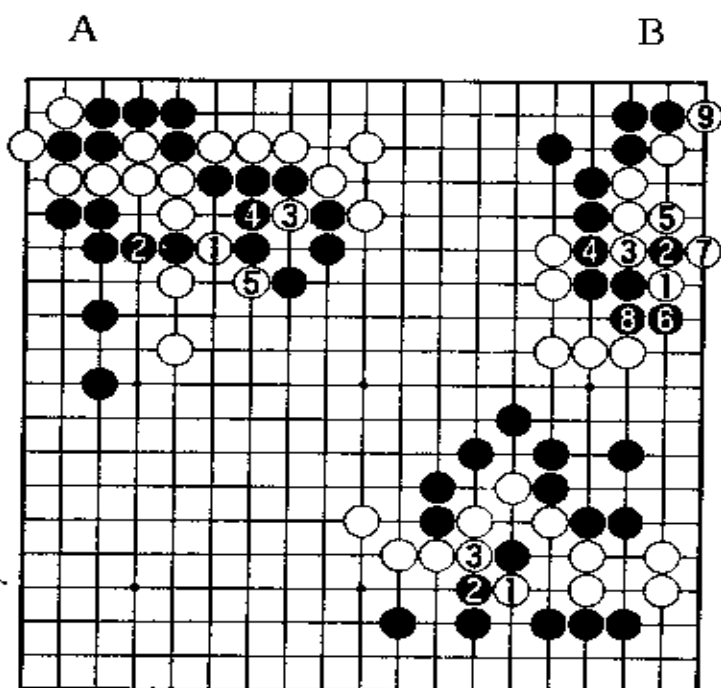
C

解答

A: 白 3 是要点, 至白 5 白棋巧妙连回。

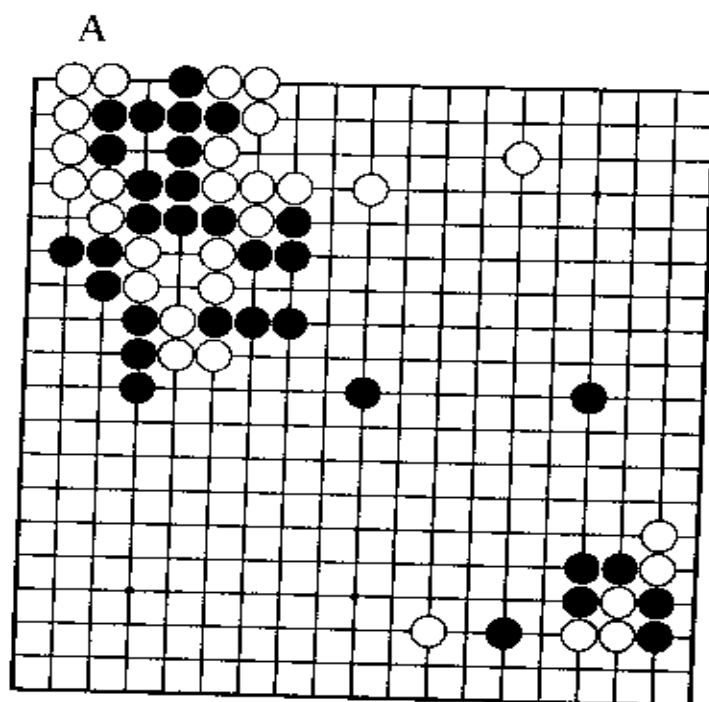
B: 白 1 托是好手! 至 9 白棋活了。黑 2 若走 6 位, 白则 4 位冲, 黑不行。

C: 白 1 靠是惟一的一手, 黑棋无法断白。



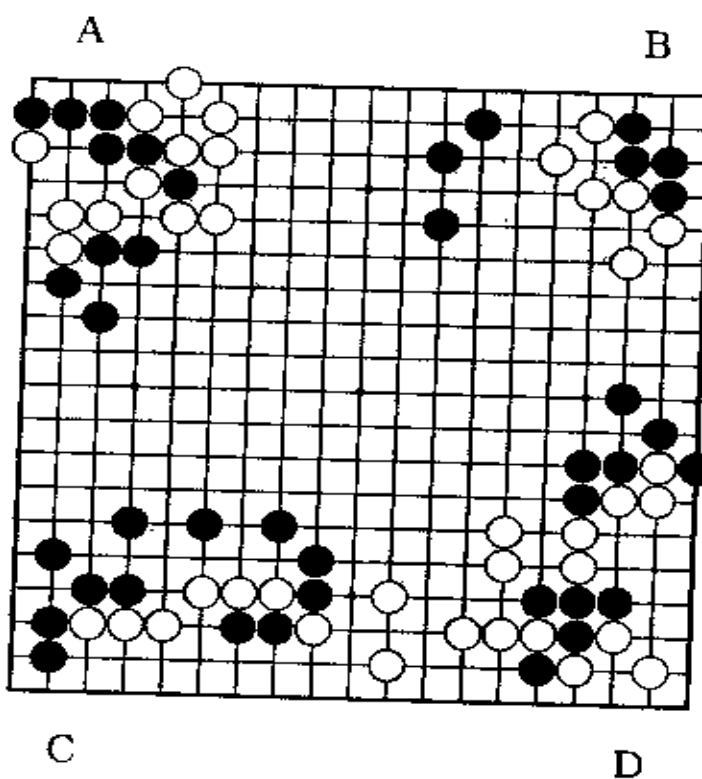
C

黑先
 A: 黑该如何与
 白棋对杀?
 B: 角上黑棋如
 何处理?



B

黑先
 A、B: 角上的黑
 子有救吗?
 C、D: 被围的黑
 能连回吗?



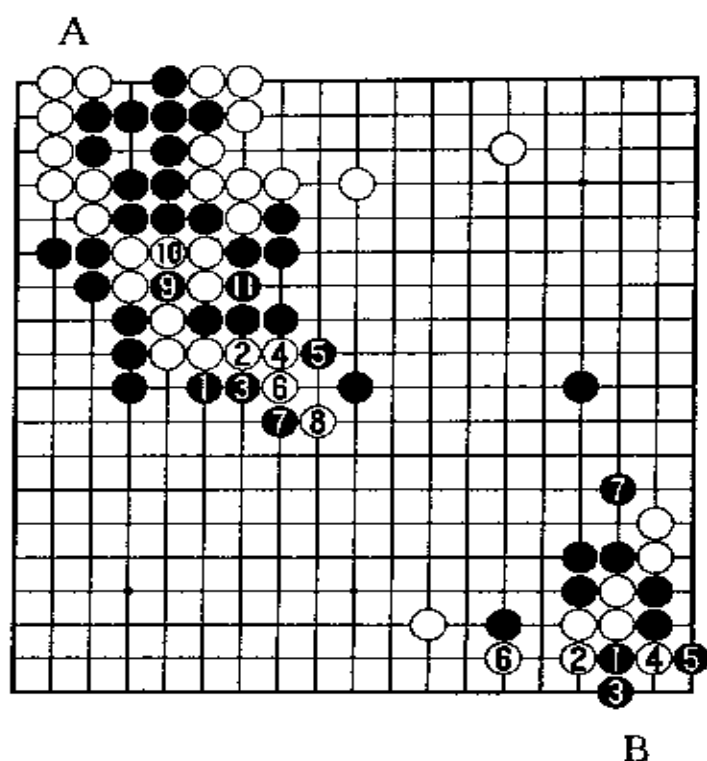
C

D

解答

A: 黑 1 以下一气呵成，白被闷死。

B: 黑 1、3 是常用的手法，角上黑棋活了。



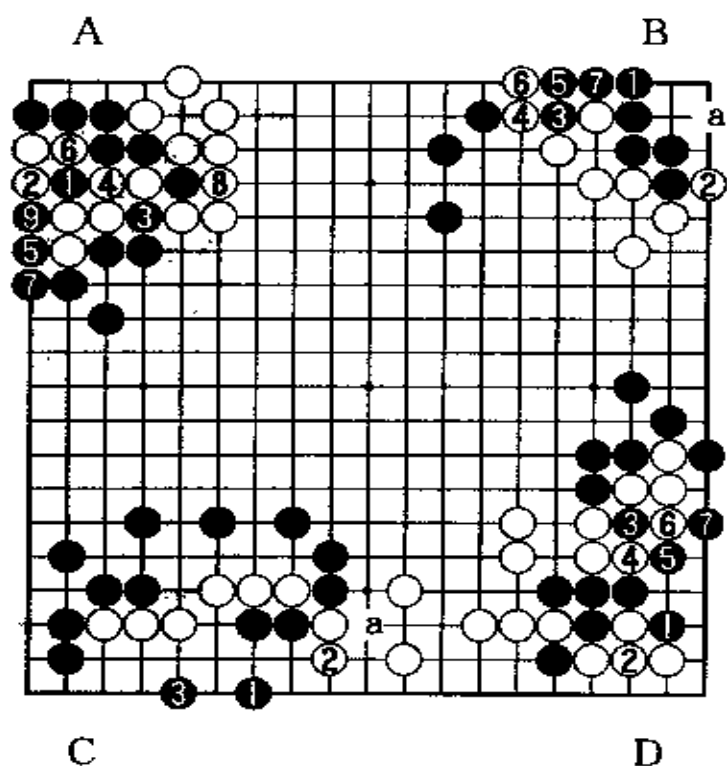
解答

A: 黑 1 是好次序！白 2 只能如此；黑利用白气紧成功联络。

B: 黑 1 冷静！至 7 黑活了。白 2 若走 3 位，黑则 a 位成活。

C: 黑 1 跳，出现了 a 位、3 位两个好点，白无法两全。

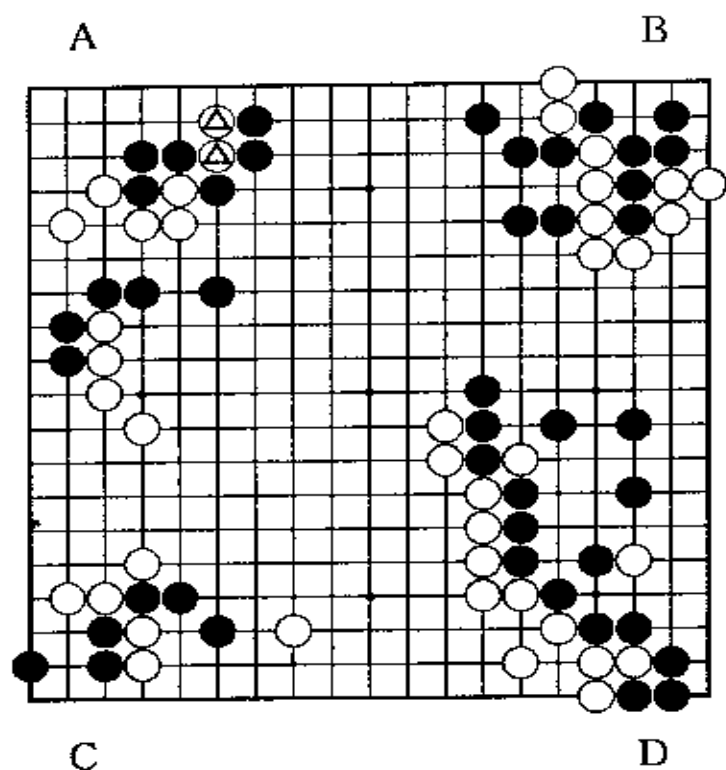
D: 黑 3、5、7 是连贯的方法，黑成功连回。



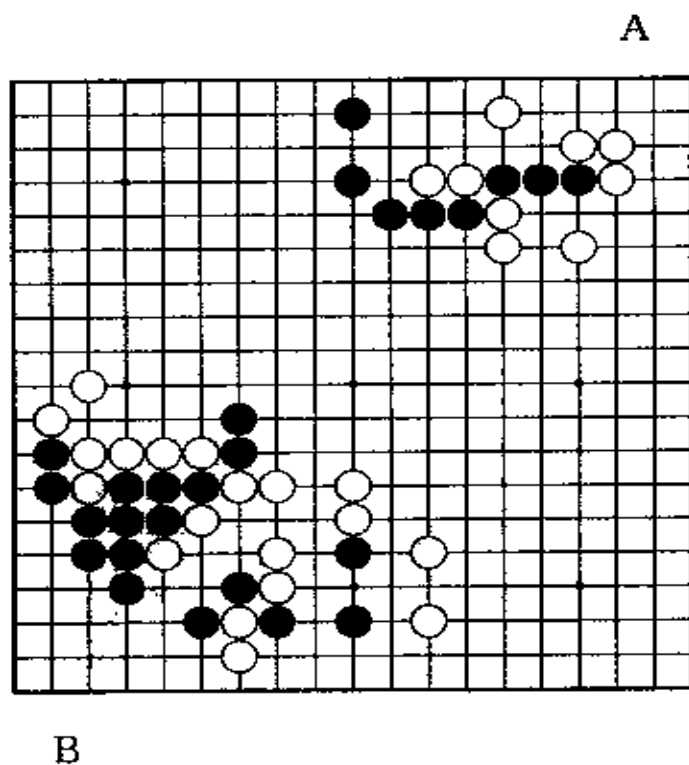
白先
A: 白 ⊕ 二子能连回吗?

B、C: 白棋对黑角有手段吗?

D: 白应该抓住黑棋形的缺陷进行冲击。



黑先
A: 对杀黑胜。
B: 黑能救回被围的三子吗?



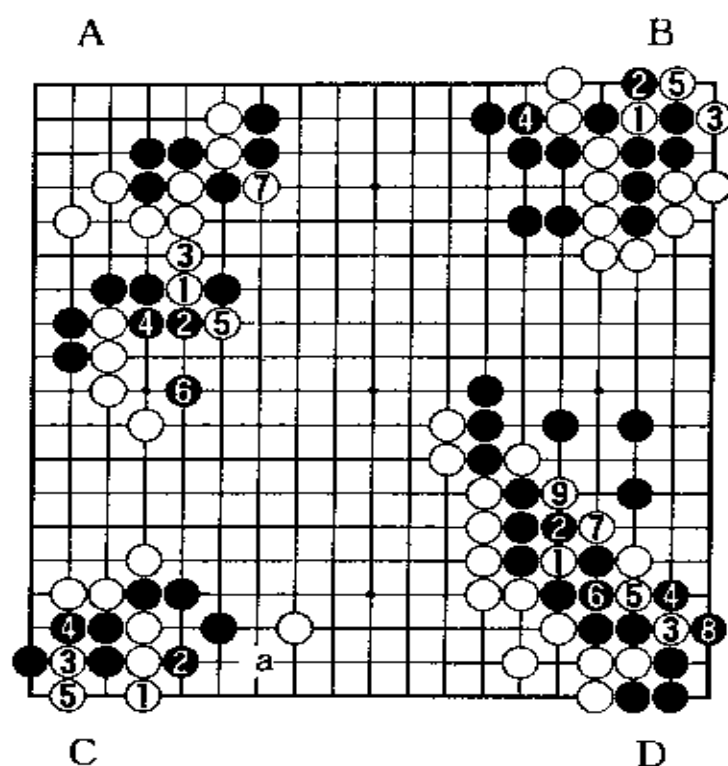
解答

A: 白 1 挖是常用的一手，至 7 白连回二子。

B: 白 1 是出棋的一手，至白 5 角上成打劫。白 1 若直接走 3 位，白则 1 位粘即可。

C: 白 1 立是好手，至 5 白快一气杀黑。黑 2 若走 3 位粘，白则 a 位连回。

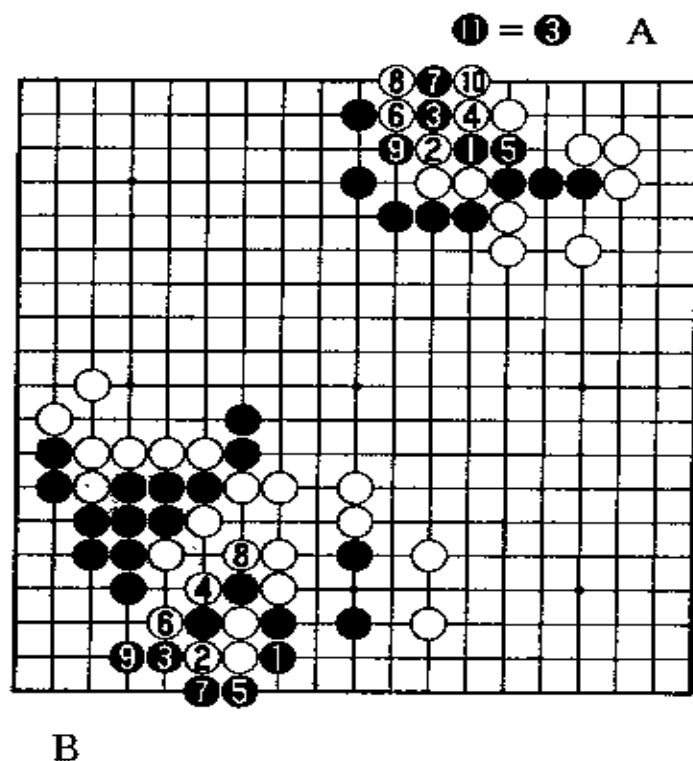
D: 白 1 扑，再 3 位断，黑大空被破。



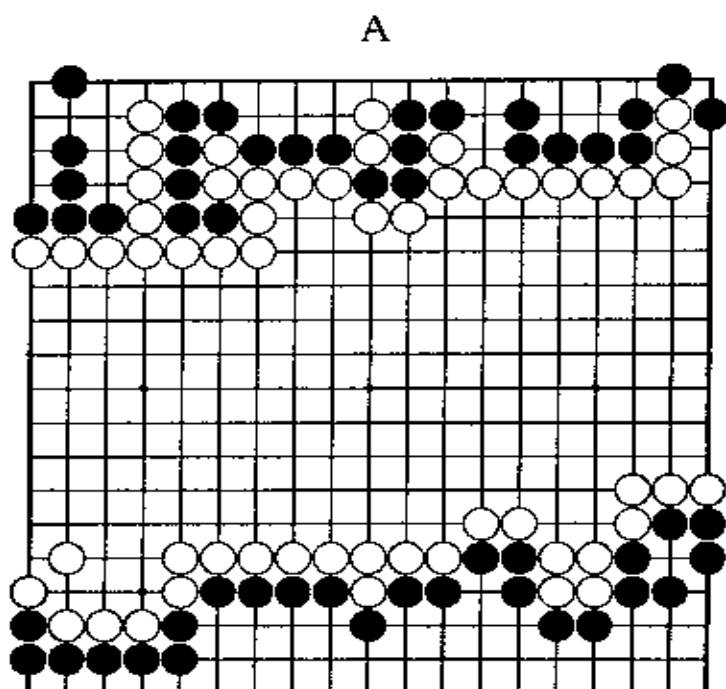
解答

A: 黑 1、3 是常用的手段，至 11 扑白被杀。

B: 黑 1、3、5 是连回三子的唯一办法。



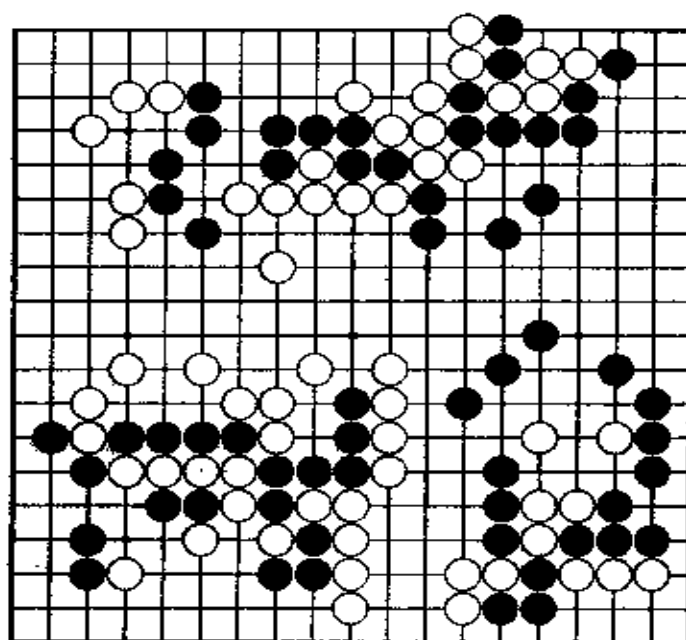
白先
黑棋有缺陷，白
棋该如何使手段？



B

A

黑先
A: 黑打劫杀白。
B、C: 黑净杀白
棋。



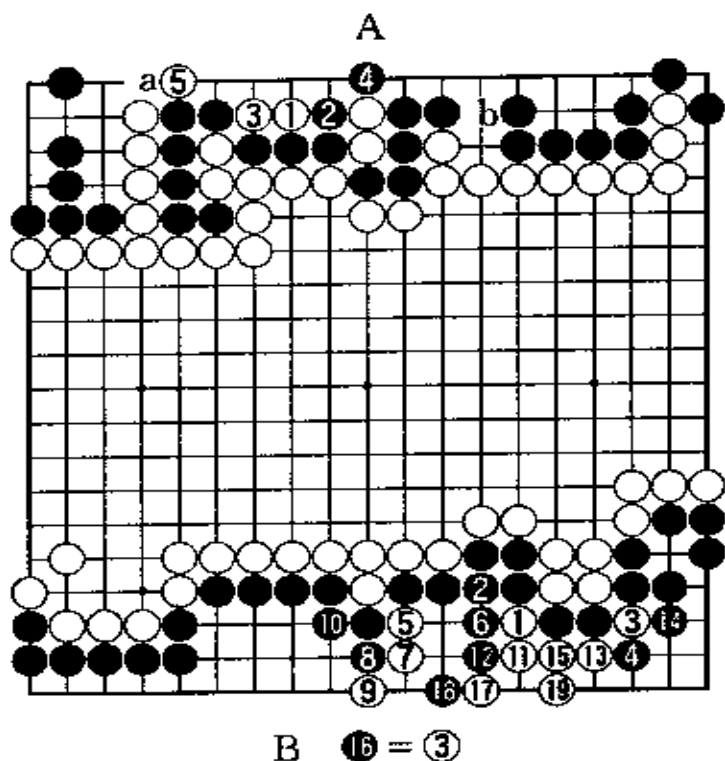
B

C

解答

A: 白 1 是要点, 至 5 白先手吃住黑六子。黑 2 如 3 位粘, 白 a 位先手 (黑角需补活), 再 b 位挖, 黑的损失会更惨重。

B: 白 1、3 寻找头绪, 黑 4 吃, 白 5 断必然, 白 9 扳先手, 白 13 包打, 以下至白 19 成劫。

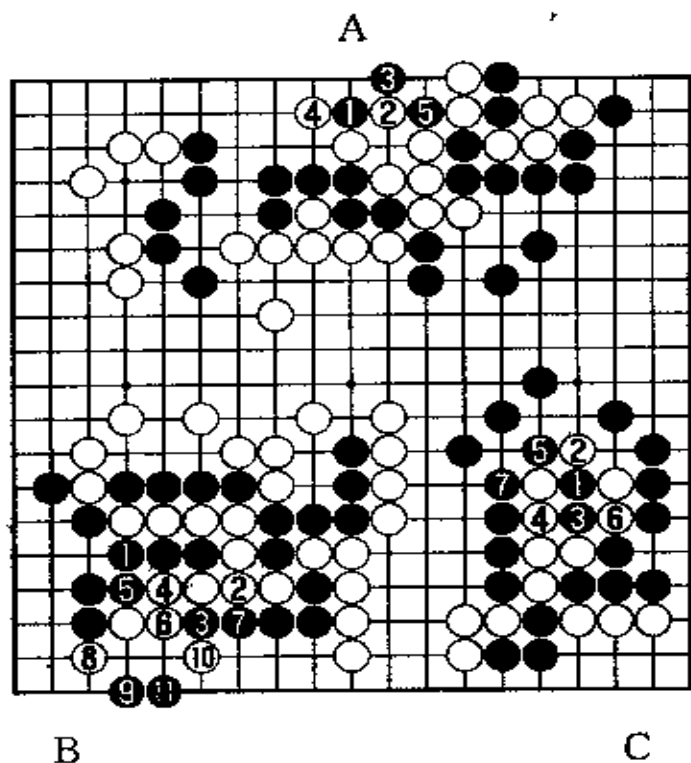


解答

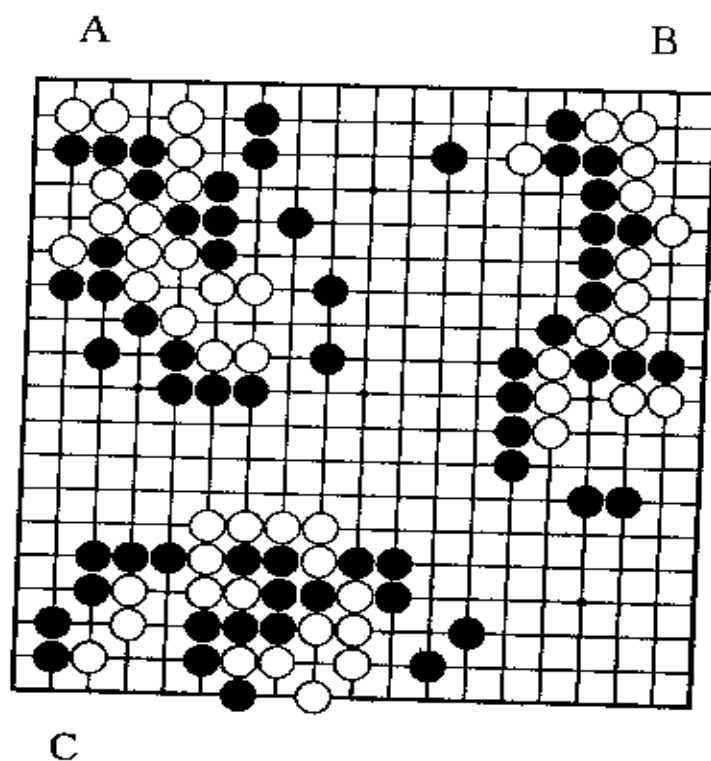
A: 黑 1、3 是妙手! 至 5, 成打劫。

B: 黑 1 至 7 必然, 白 8 扳, 黑 9 是好手。10 并, 对杀白气不够。

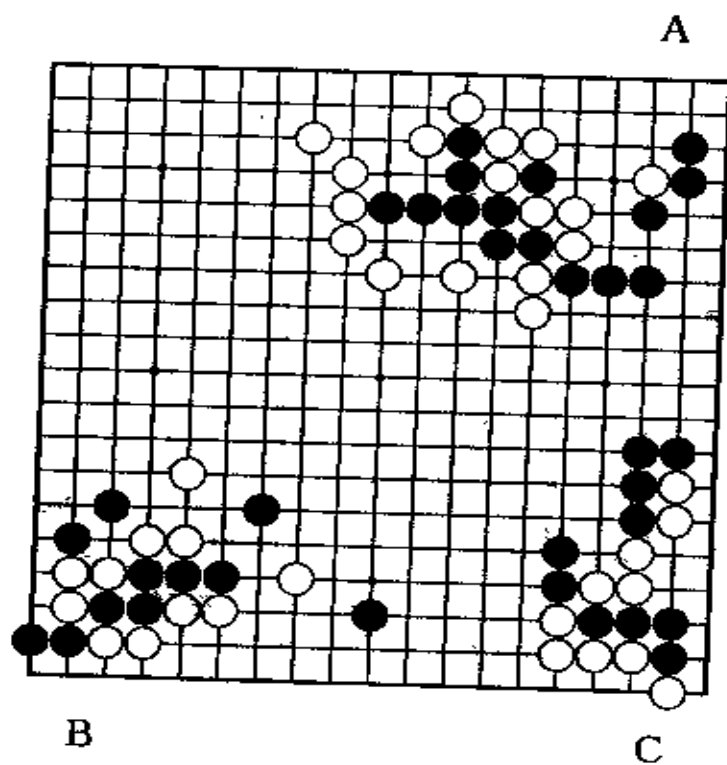
C: 黑 1 是收气要点, 白 2 以下不能长气、白被吃。



黑先
黑棋该如何与白
棋对杀？



黑先
黑棋该如何与白
棋对杀？

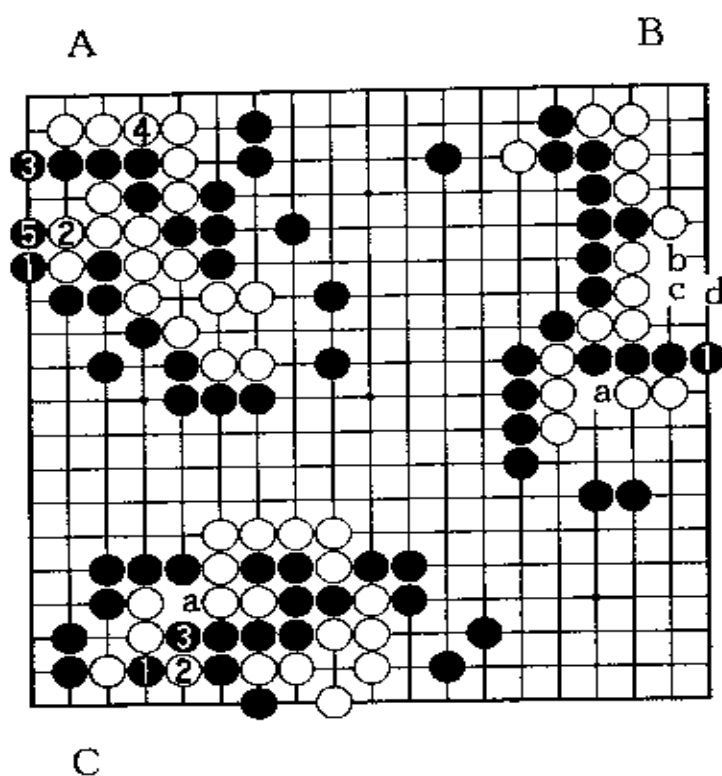


解答

A: 黑 3 是冷静的一手棋! 至 5 黑成功连回, 白棋只有活角。

B: 黑 1 立, 由此产生了 a、b 两点。白 a 位粘, 黑 b、白 c、黑 d 成劫。

C: 黑 1 挤是巧手, 至黑 3 黑棋成功连回。白 2 若走 a 位, 黑 3 走 2 位也连回。

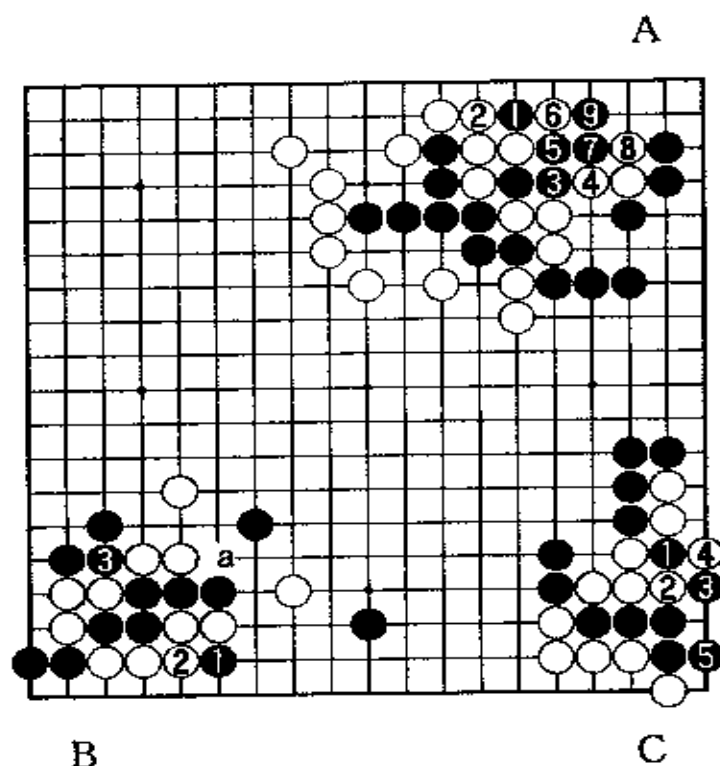


解答

A: 黑 1 失是好棋, 黑 3 长出后连回。白若不在 2 位应, 则黑 3 走 2 位, 对杀黑气长。

B: 黑 1 夹与白 2 交换后, 白已无法从 a 位吃掉黑棋。

C: 黑 1、3、5 是正确的次序, 结果成打劫。

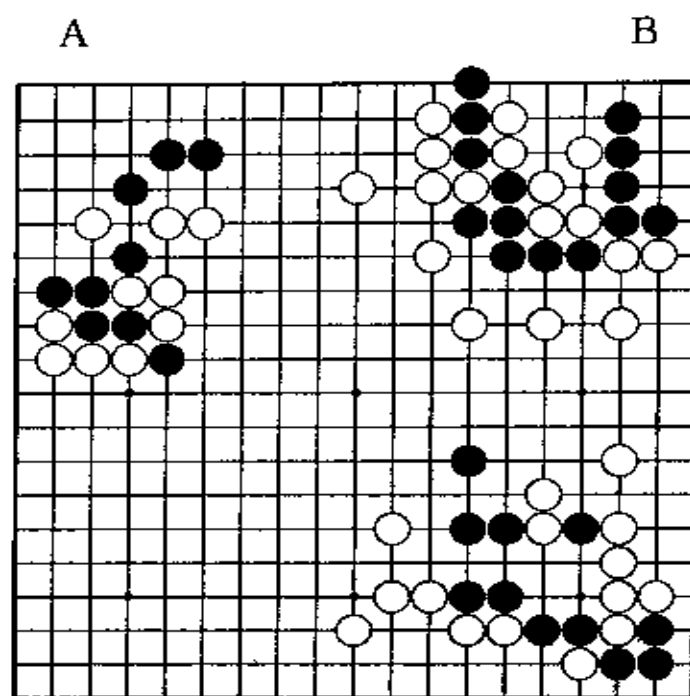


黑先

A: 黑棋断点很多, 该如何处理呢?

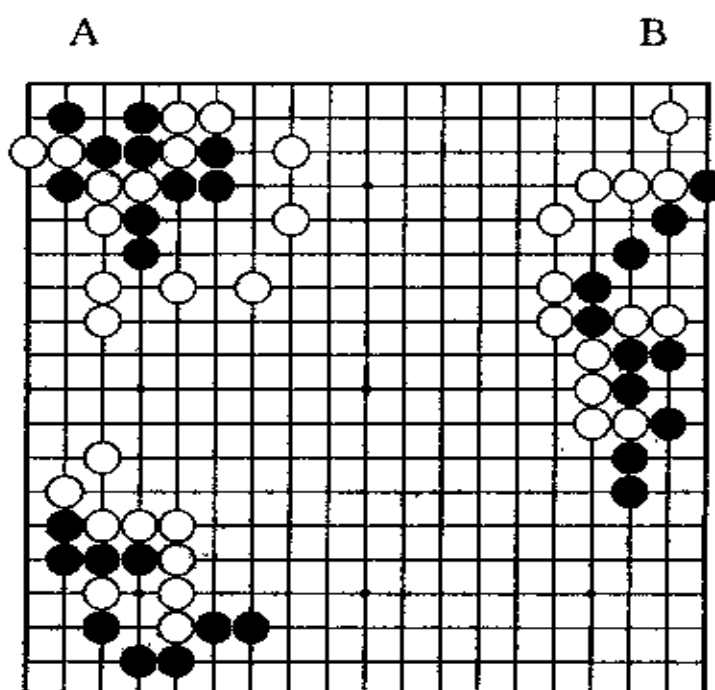
B: 黑棋可以救回被围的六子。

C: 这样的棋形黑有好手段吗?



C

白先
白该如何利用黑棋棋形的缺陷与黑对杀?



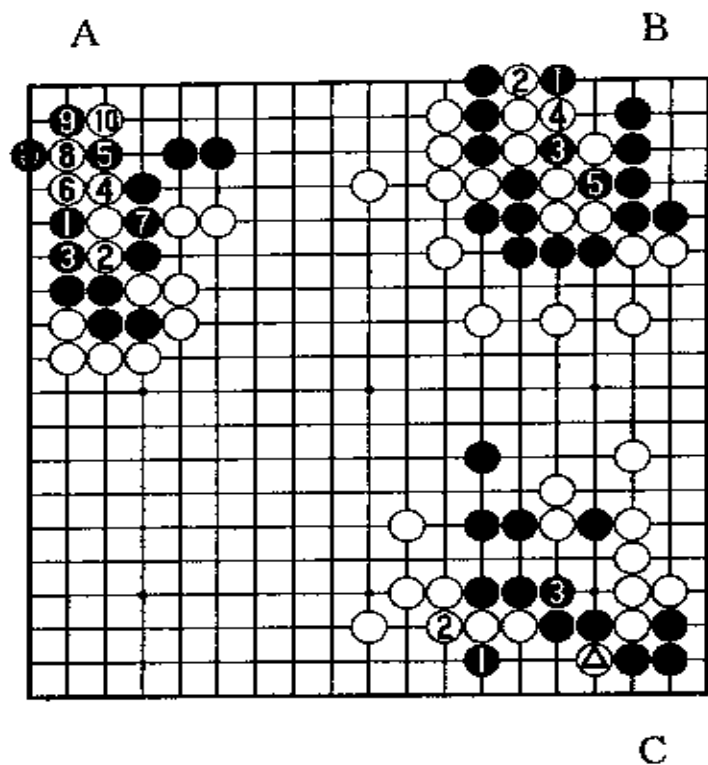
C

解答

A: 黑 1 托是步双关的好手，至 11 白被杀。白 4 若走 7 位粘，黑则 6 位长即可。

B: 黑 1 点是惟一的一手，黑 5 吃白的“接不归”，救回六子。

C: 黑 1 的手段十分常见，白 2 后，黑 3 从容粘上，白△子也逃不掉。

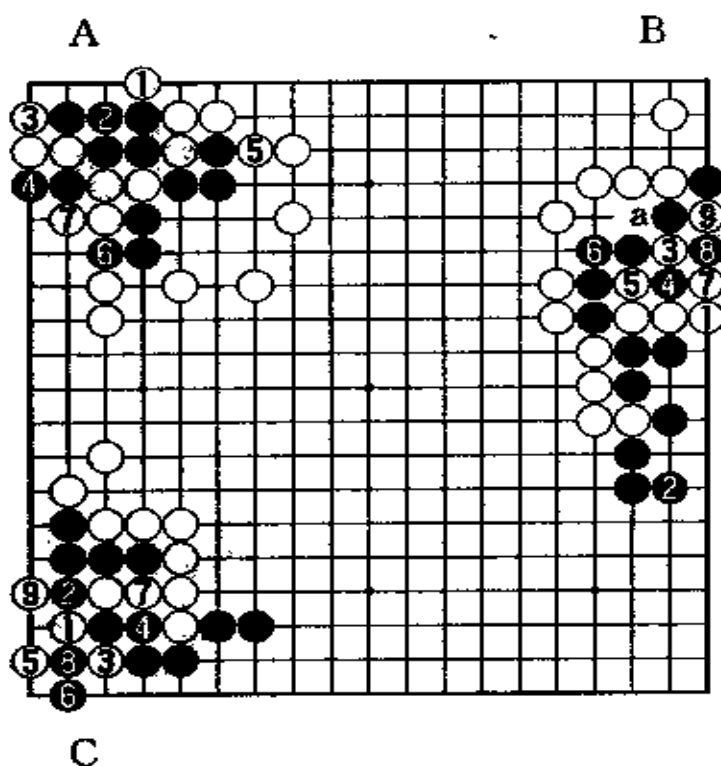


解答

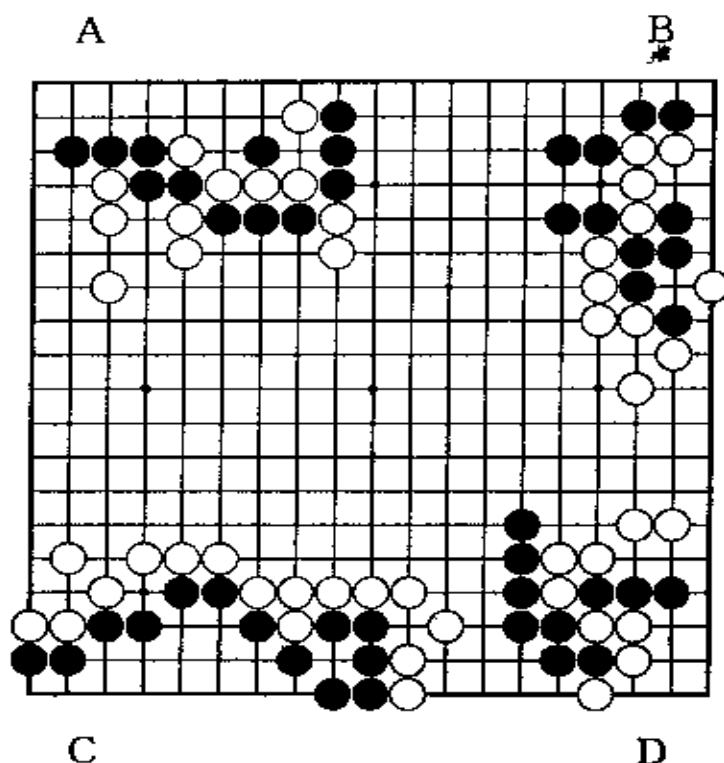
A: 白 3 是关键的一手棋，至白 7 外面的黑数子被杀。

B: 白 1 立是常用手段，至 9 成打劫，白 3 位挤时，黑 4 如 a 位粘，白 6 位挤黑将被杀。

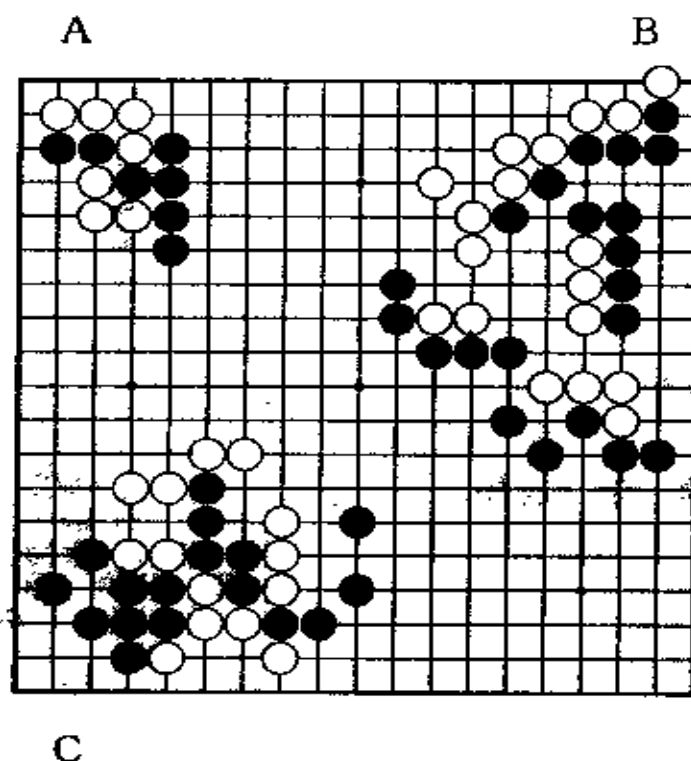
C: 白 1 扳利用黑棋的棋形不完善进行冲击，形成打劫。



白先
 A、B、D：白棋
 该怎样与黑对杀？
 C：白怎样在黑
 空里出棋？



黑先
 A：此局面黑该
 如何处理？
 B：黑如何分断
 白棋？
 C：黑如何与白
 棋对杀？



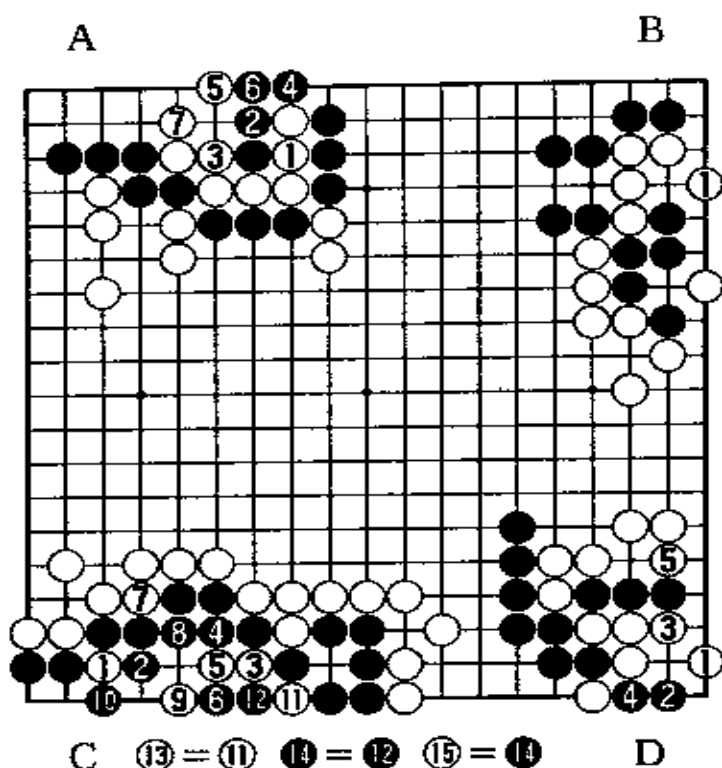
解答

A: 白 5 漂亮! 至 7 长出气来, 黑三子被杀。白 1 若走 3 位粘, 黑则 1 位粘, 白 2 后, 黑 5 点, 白则死!

B: 白 1 是对杀的好手, 黑棋气短被杀。

C: 白棋的次序十分好! 黑 6 是最强抵抗, 成劫。

D: 白 1 是常见手段, 至白 5 吃住黑三子。

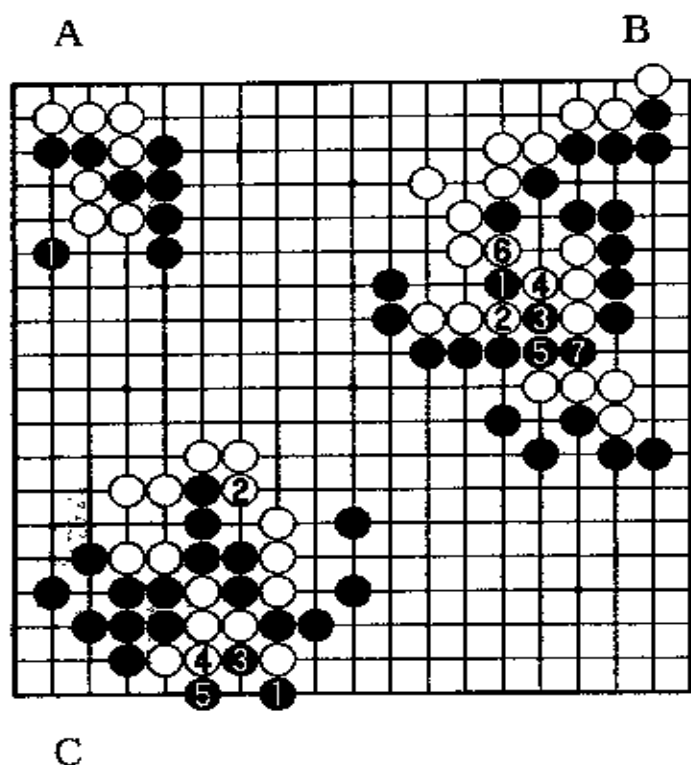


解答

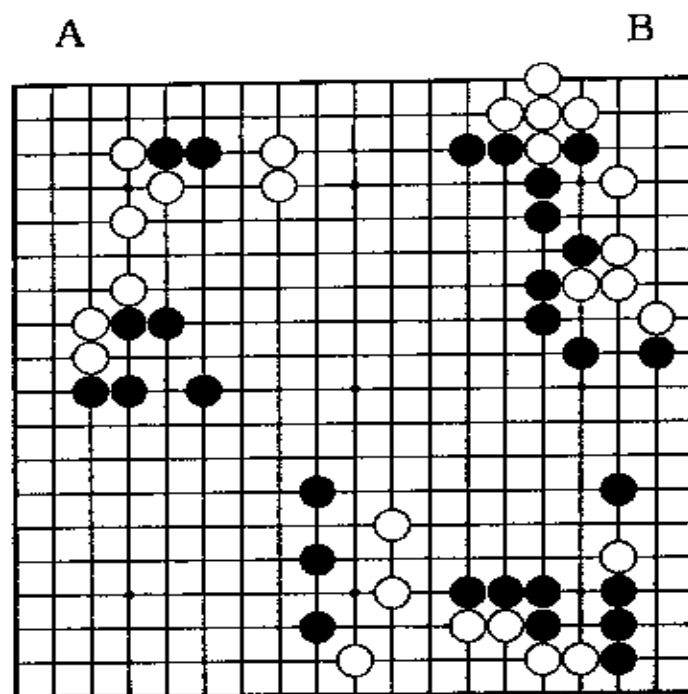
A: 黑 1 点是此时最佳的一手。

B: 黑 1 点, 白 2 冲, 黑 3 挖后, 白被分断。

C: 黑 1 夹惟一的一手, 成劫。

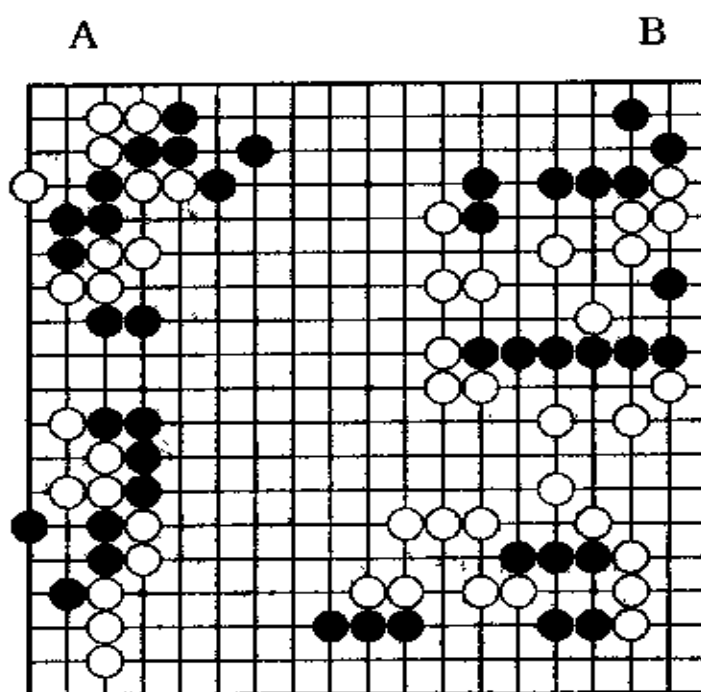


黑先
黑有手段在白空
里出棋吗？



C

黑先
A、B、C：黑该
如何与白棋对杀？
D：黑能救出被
围的五子吗？



C

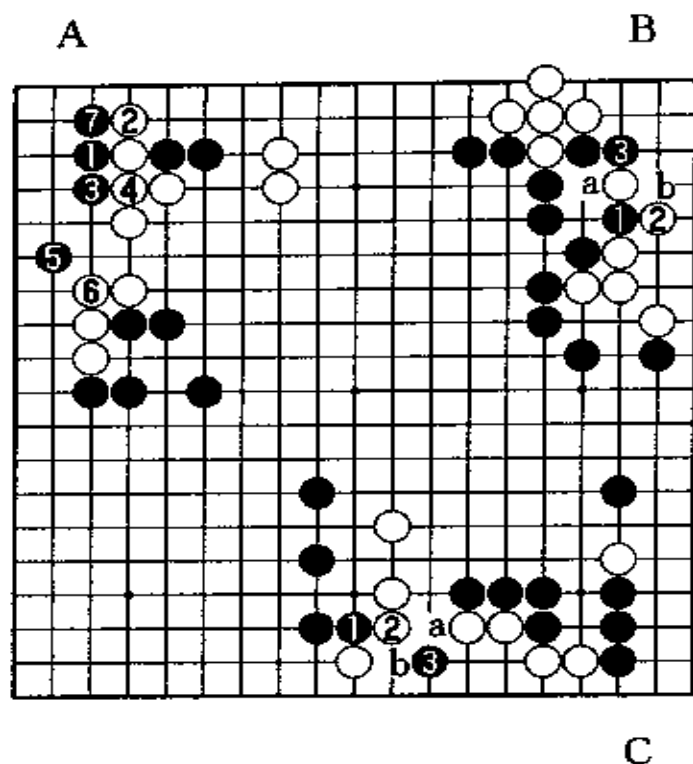
D

解答

A: 黑 1 夹, 白已无法抵抗, 黑在角上活棋。

B: 黑 1 挖, 再 3 长, 白角里出棋了。黑 1 若先走 3 位, 白则 a 位断, 黑再 1 位挖, 白 b 位长即可。

C: 黑 1、3 是正确次序, 以下黑 a、b 两点必得其一。



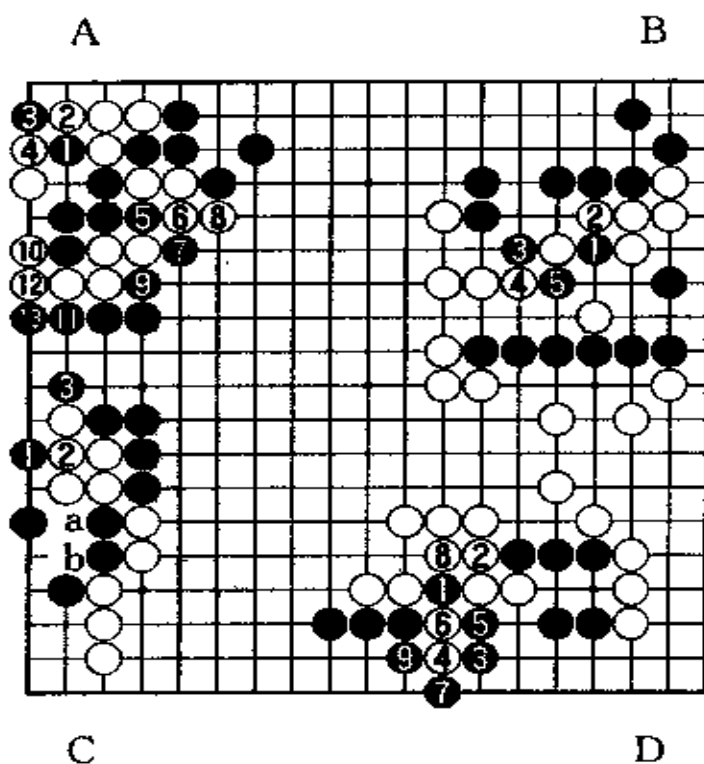
解答

A: 黑 1、3 是为了让白连不回去做准备。白无法抵抗。

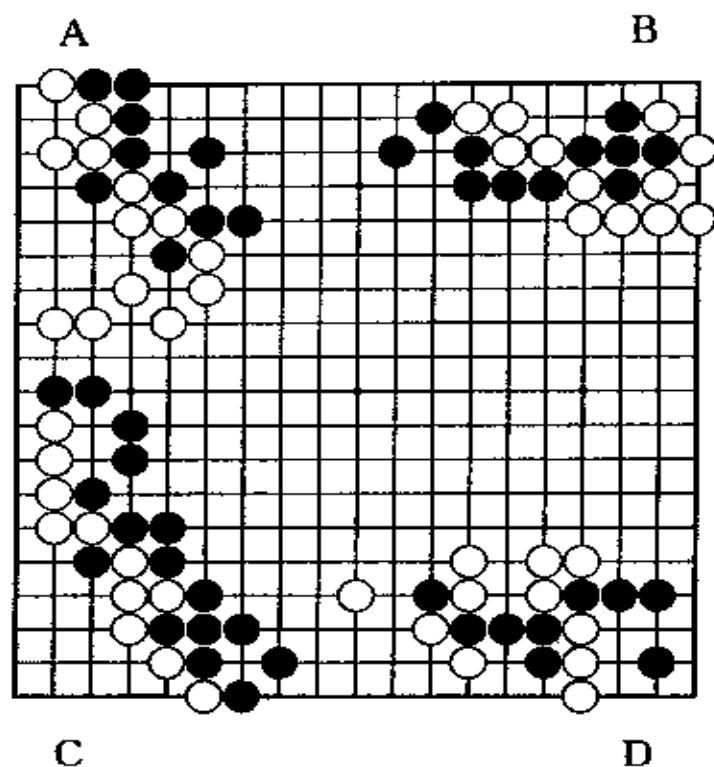
B: 黑 1 挖, 将白成功分断。

C: 黑 1、3 正确, 对杀黑胜。黑 1 若直接 3 位扳, 白 a, 黑 b, 白 1 位做眼即可。

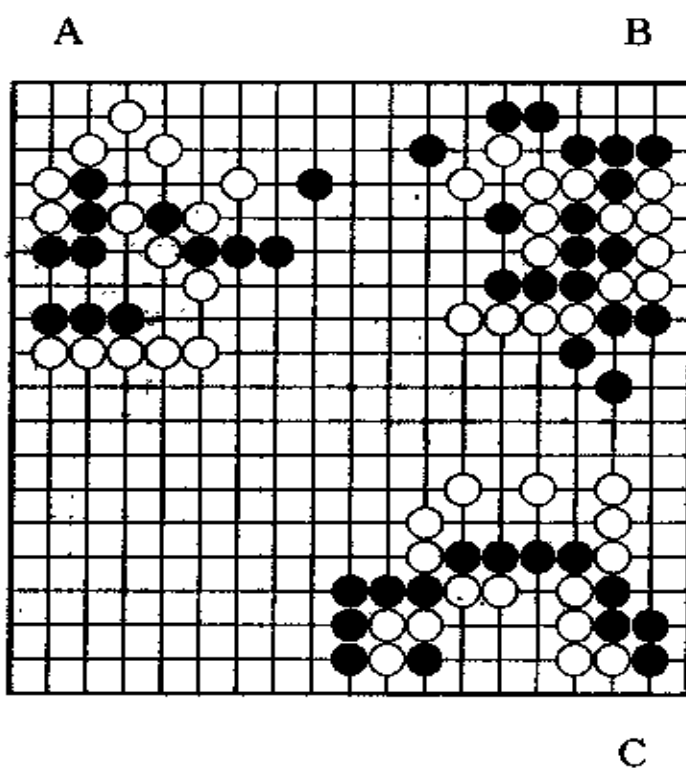
D: 黑 1 挖是手, 至 9 黑成功连回。黑 1 若走 3 位, 白 4 位靠将黑分断, 黑失败。



黑先
A、C：要求黑在白空里出棋。
B、D：黑该如何与白棋对杀？



黑先
黑能救出被围的
数子吗？



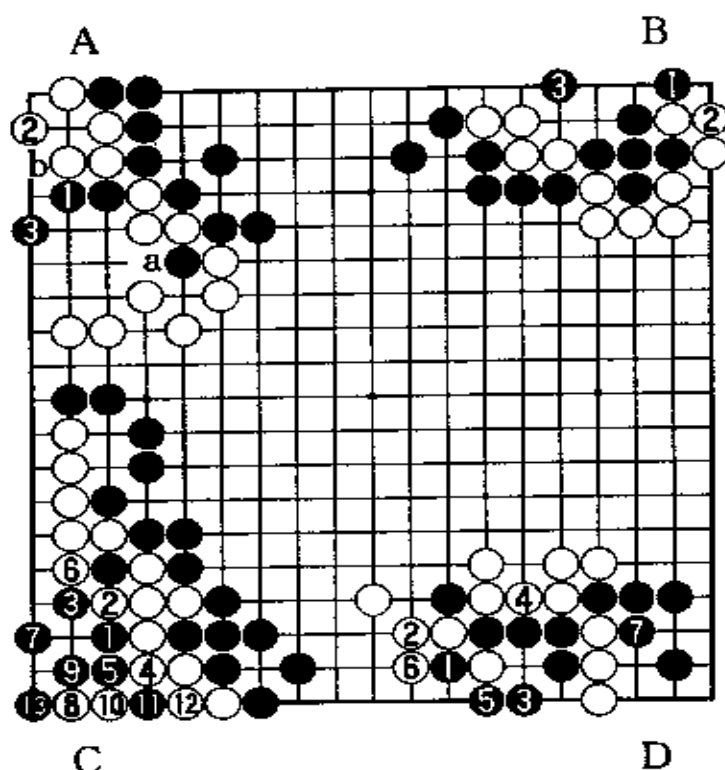
解答

A: 黑 3 小尖, a, b 两点见合。

B: 黑 3 是漂亮的一手! 对杀黑胜。

C: 黑 1 夹住, 利用白棋气紧, 形成打劫。

D: 黑 3 小尖是此际惟一的一手, 至 7 对杀黑胜。

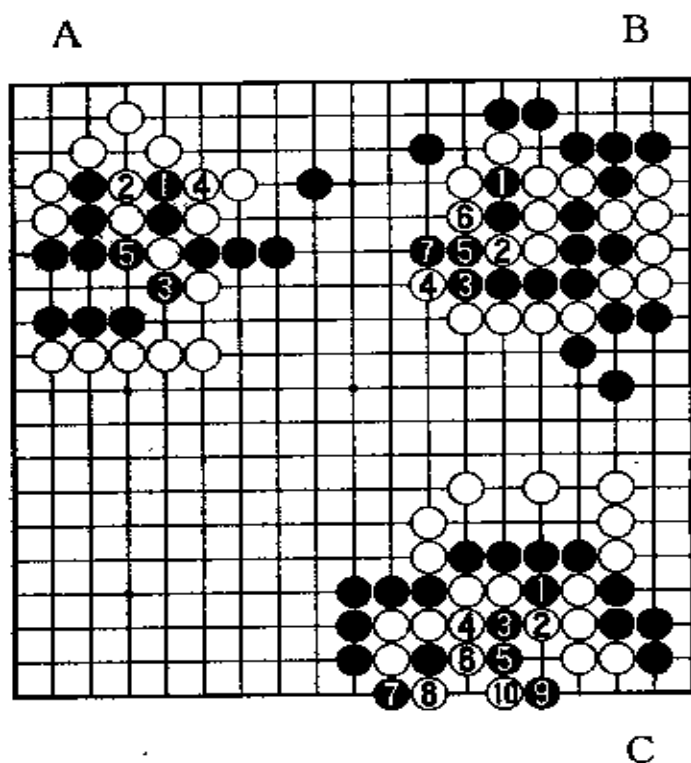


解答

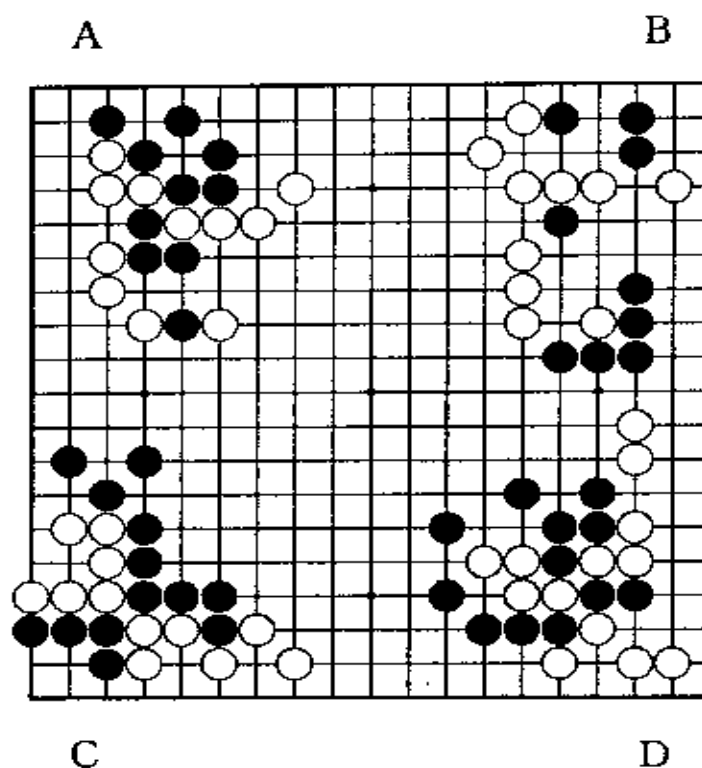
A: 黑 1 多送一子正确, 至 5 打黑成功逃出。黑 1 若直接走 3 位, 则形成打劫。

B: 黑 1、3、5 是好次序! 黑成功逃出。

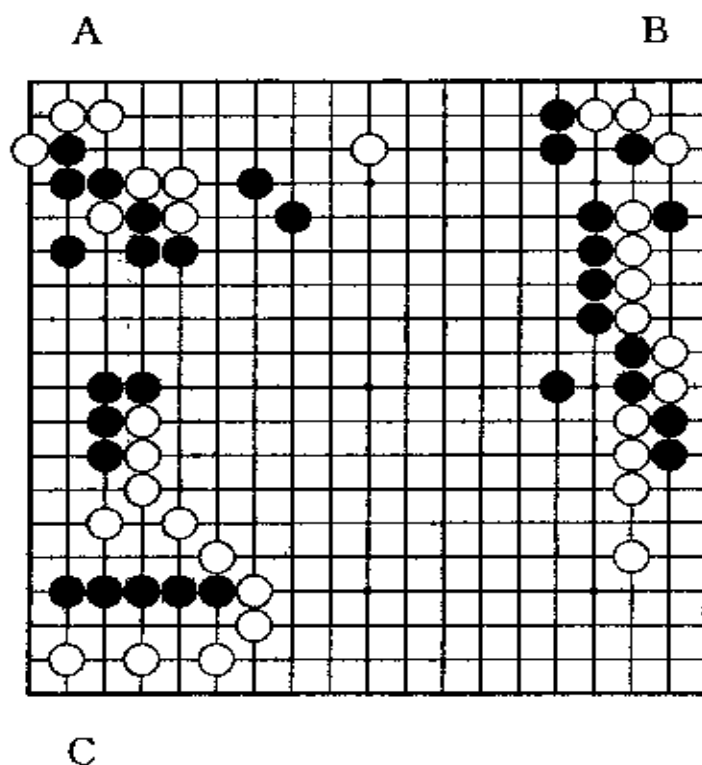
C: 黑 1 以下必然。关键是 9 位小尖, 成打劫。



黑先
 A: 黑四子有突破白包围的手段。
 B: 黑角有救。
 C、D: 对杀黑能胜。



黑先
 黑应该冲击白棋棋形的弱点。



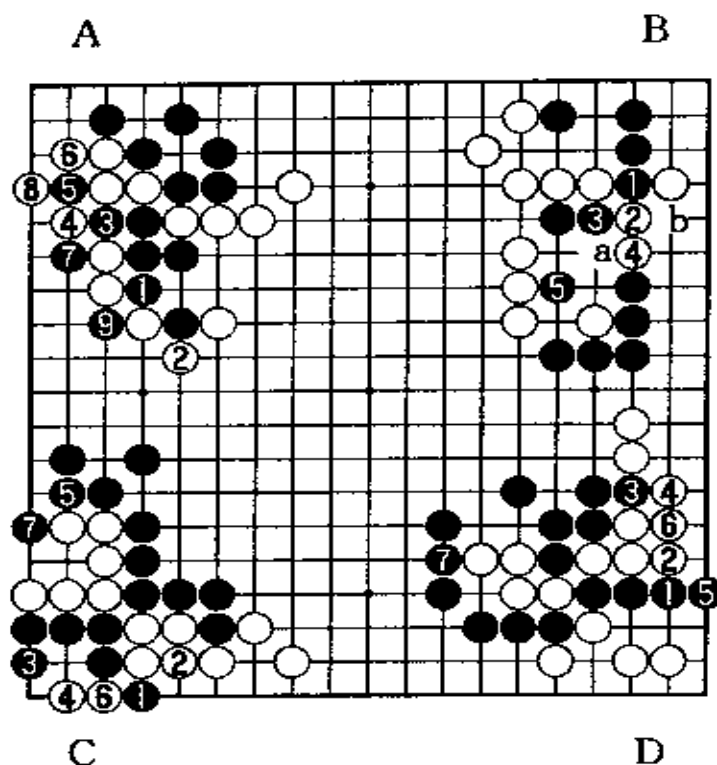
解答

A: 黑 1 挤, 已突破包围圈。

B: 黑 1 冲正确, 黑 5 是连回的好棋! 至此白三子已逃不掉。白 4 若走 b, 黑 5 则走 a, 白同样不行。

C: 黑 3 是延气的好手, 对杀黑胜。

D: 黑 5 立是常用的手段, 对杀黑快一气。

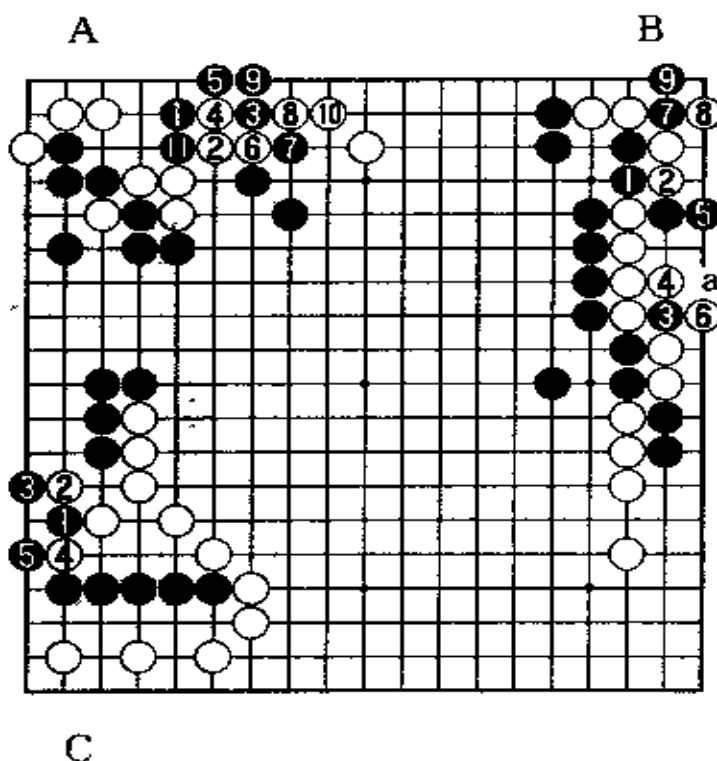


解答

A: 黑 1 点是漂亮的手段! 白无法抵抗。

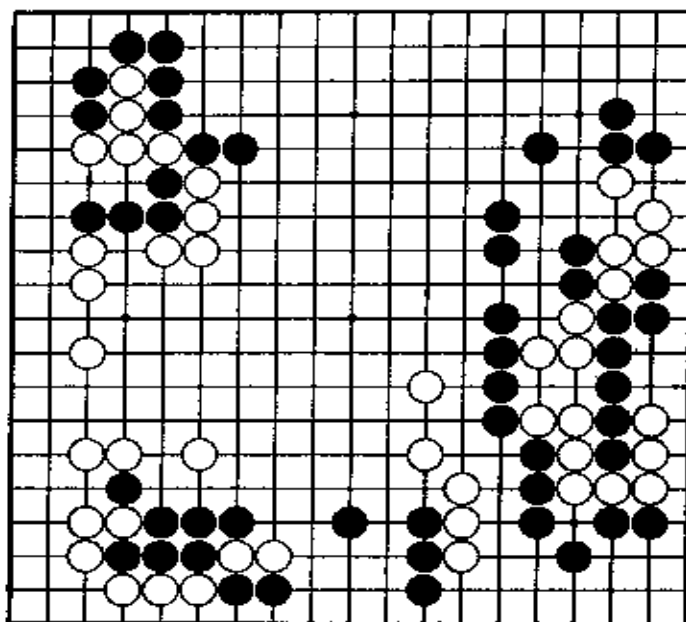
B: 黑 3、5 是常用的手法, 至 9 白角被杀。白 6 若走 7 位, 黑 a 位打成劫。

C: 黑 1、3 是最强手段, 成劫。



白先
白棋该如何与黑
对杀？

A

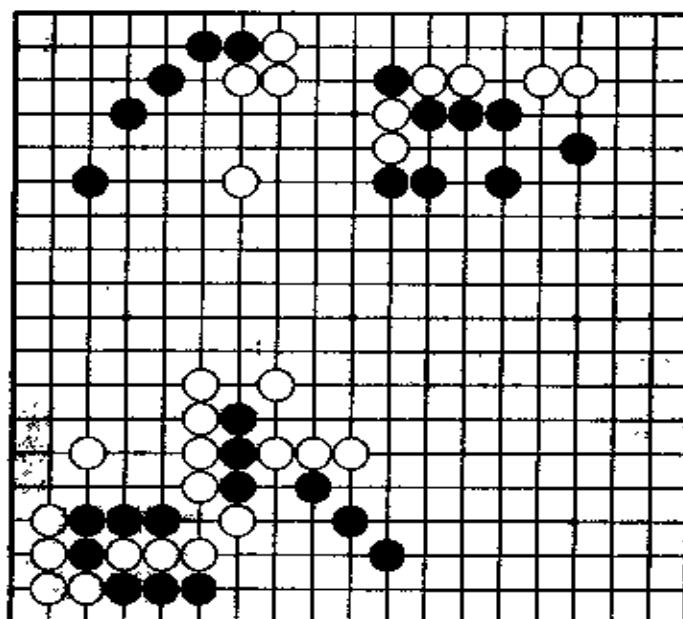


B

C

黑先
此局面黑棋该如
何着手？

A



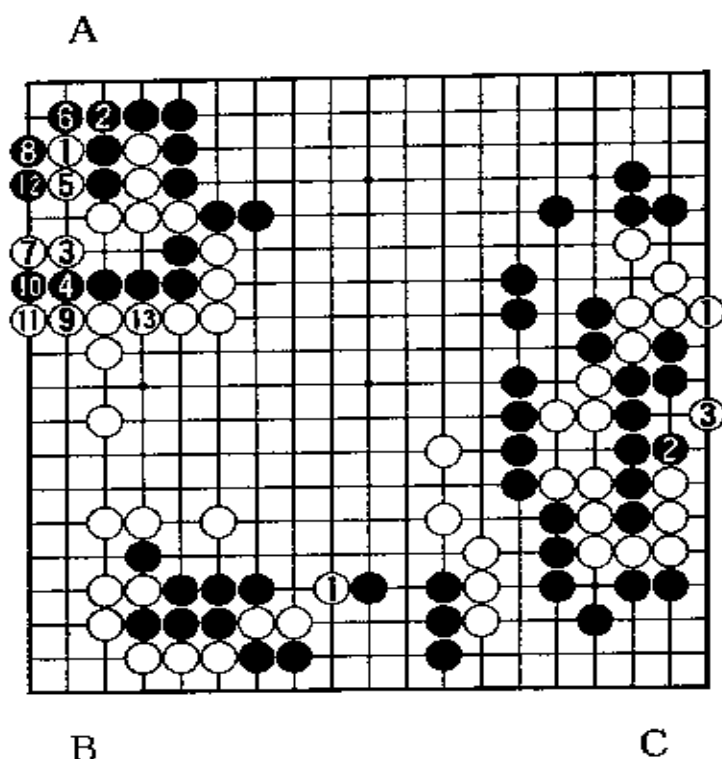
B

解答

A: 白 1、3 是收气的好手段，白 7 是对杀的常见手法。黑差一气被杀。

B: 白 1 小尖，黑没有好的应法，白棋成功。

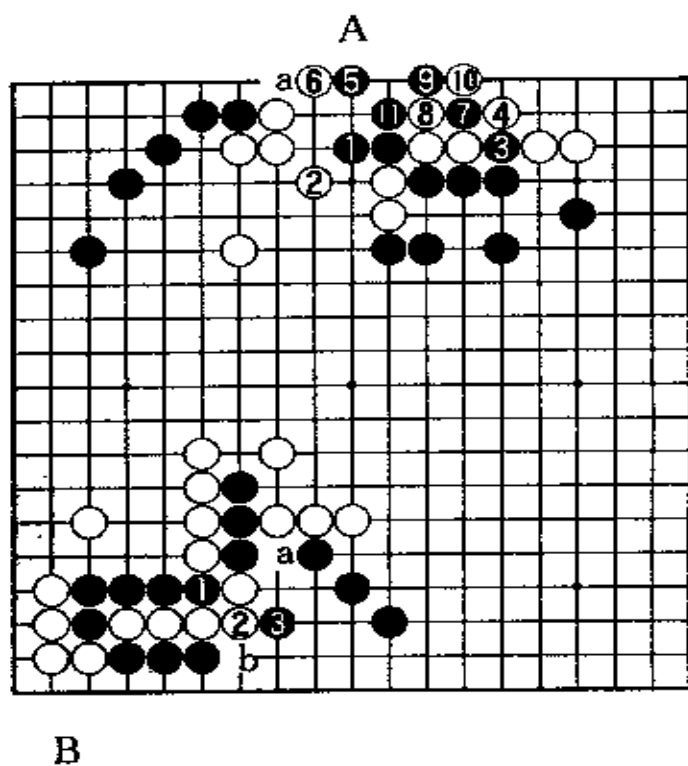
C: 白 1 立是收气的要点，对杀白胜。



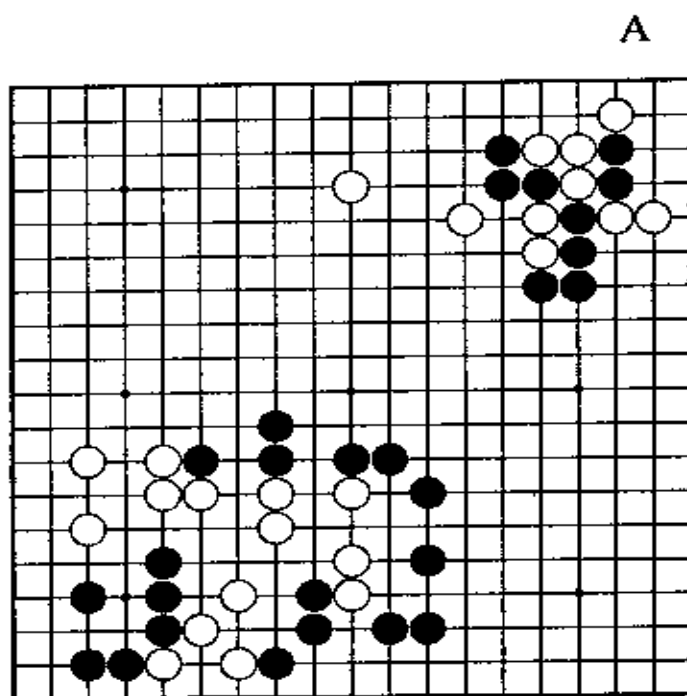
解答

A: 黑5跳漂亮!
以下a位与7位见合,
成打劫。

B: 黑 3 是常用的手段，同时防了白 a 位冲和 b 位拐，白被杀。



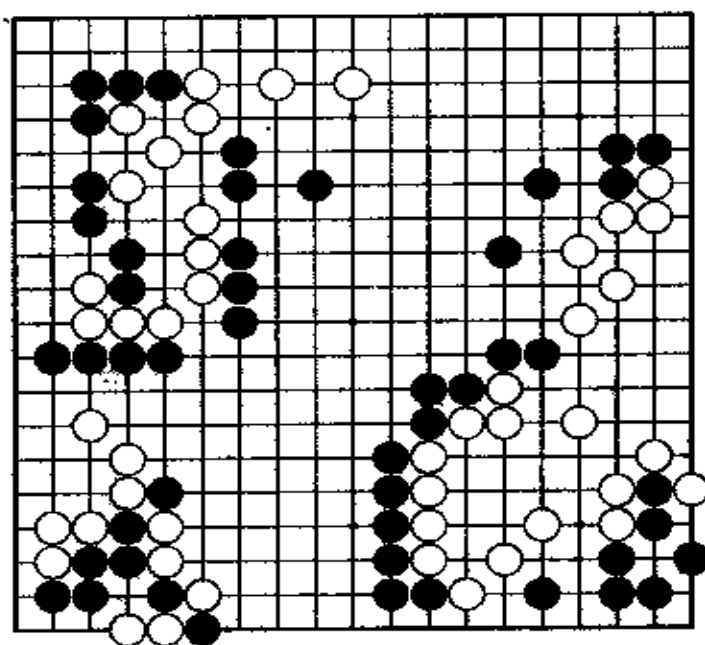
黑先
 A: 黑能吃住外面的白三子吗?
 B: 黑能分断下边的白棋吗?



B

A

黑先



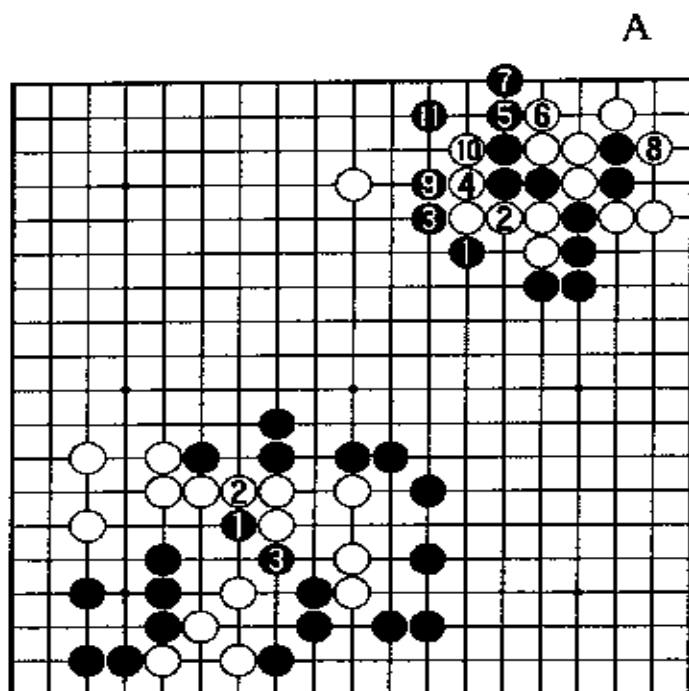
B

C

解答

A: 黑 5、7 是十分好的手段，将白枷死。

B: 黑 1 是分断白的手筋，白难以招架。



B

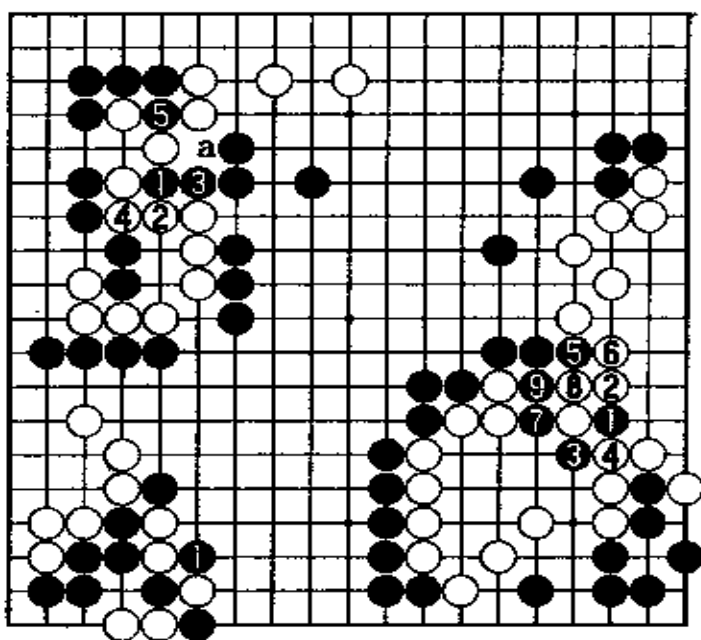
A

解答

A: 黑 1 挤是好手，黑 5 打白被分断。白 2 若走 3 位，黑则 a 位挤！

B: 黑 1 是简单的一手，黑棋成功逃出。

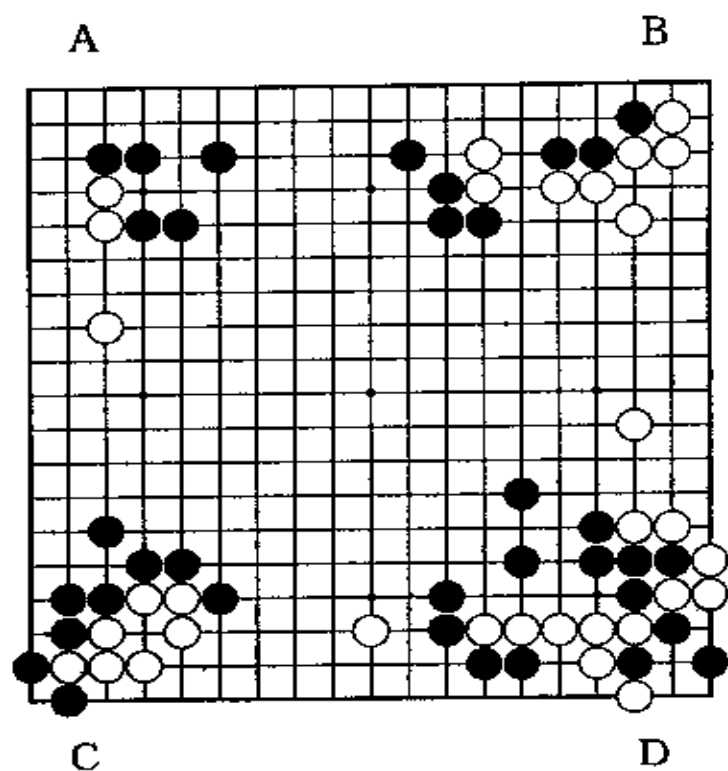
C: 黑 1 靠是要点！白空里出棋了。白 2 若走 4 位，黑则 8 位，仍有棋。



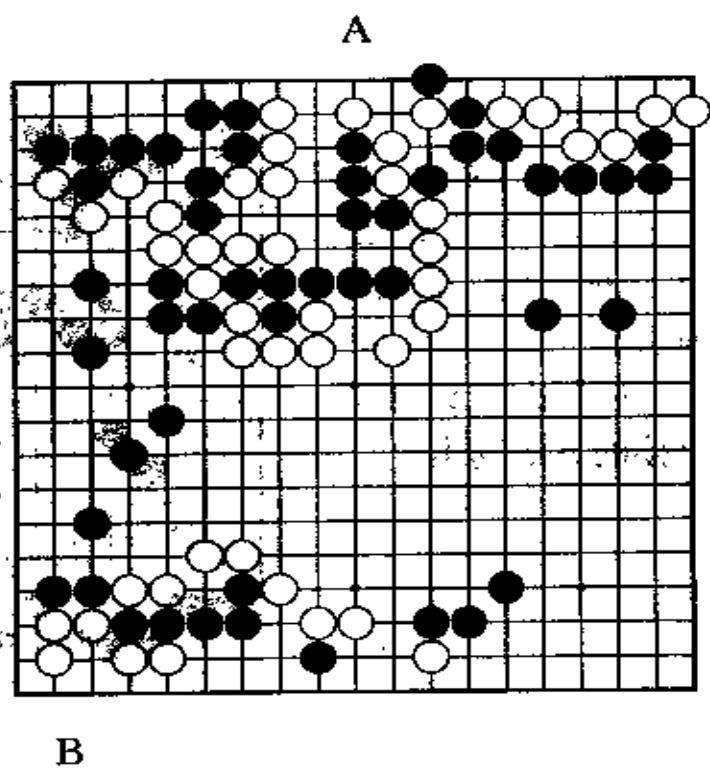
B

C

黑先
请走出此局面下
黑棋的最佳着手。



黑先
黑该怎样救出救
围的数子。



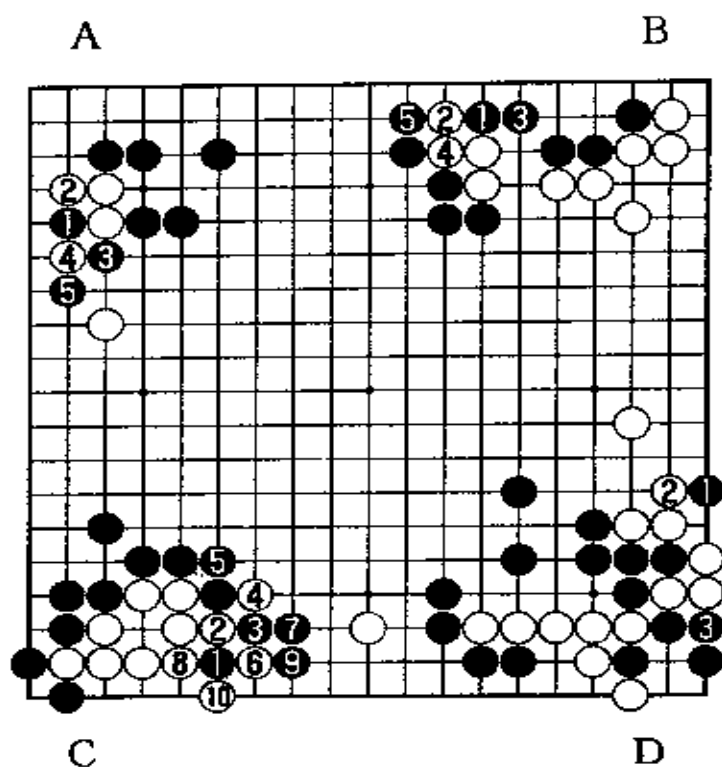
解答

A: 黑 1 夹是此型的好手! 白棋没有好应手。

B: 黑 1 托, 白扳哪边都不行。

C: 黑 1 跳, 是封锁白棋的好手筋。

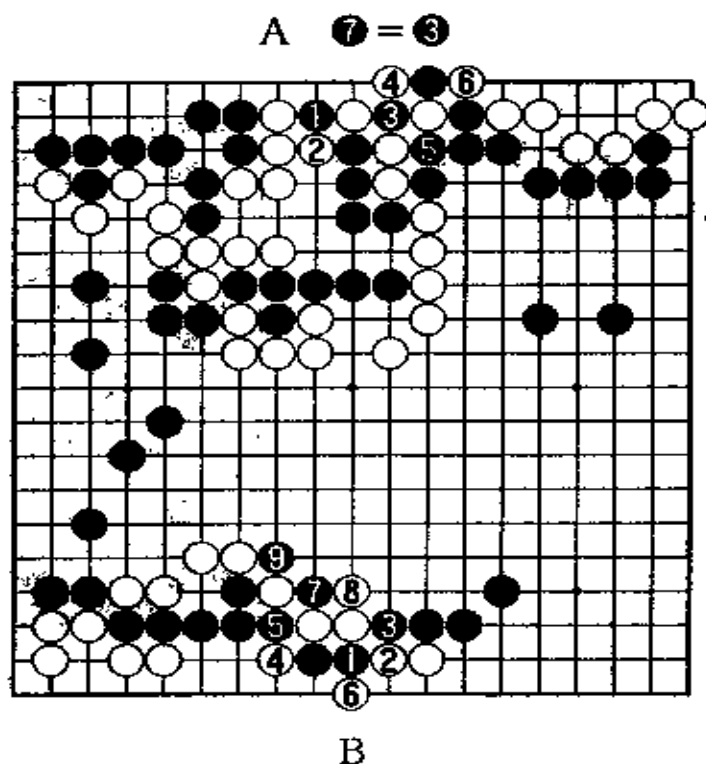
D: 黑 1 点好手, 黑 3 打白三子不能接。



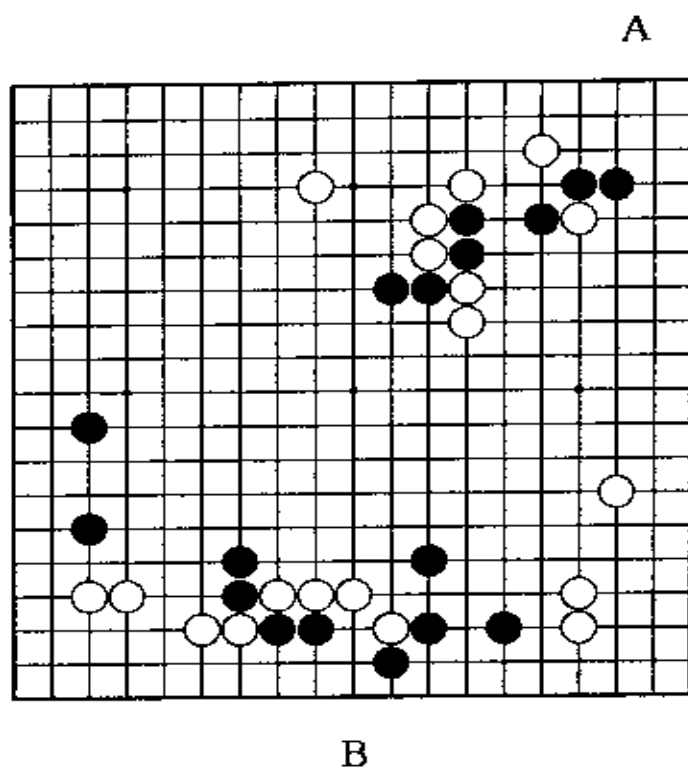
解答

A: 黑 1 挖, 白 2 必然, 黑 3 位扑后, 白二子被吃, 黑成功连出。

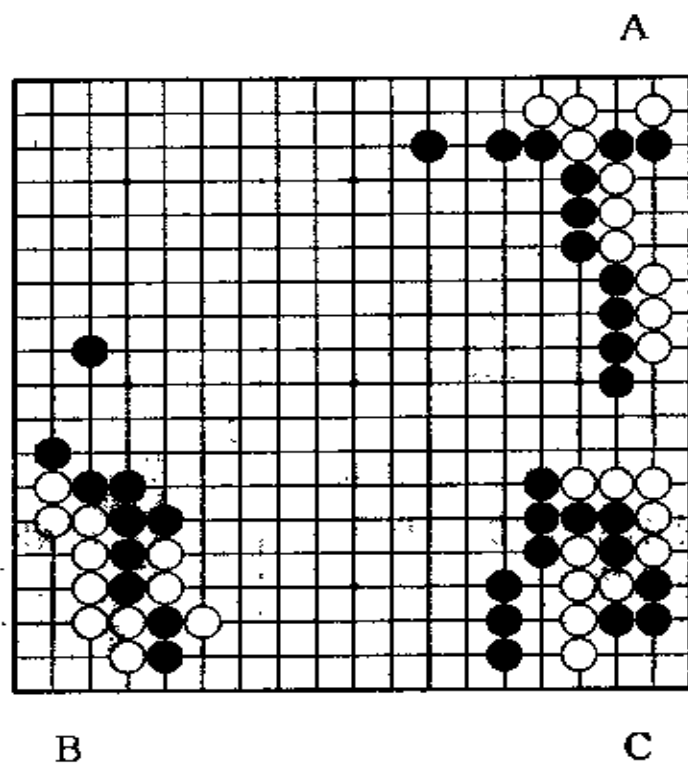
B: 黑 1 以下用直接的方法逃出。



白先
此局面白棋该如何着手？



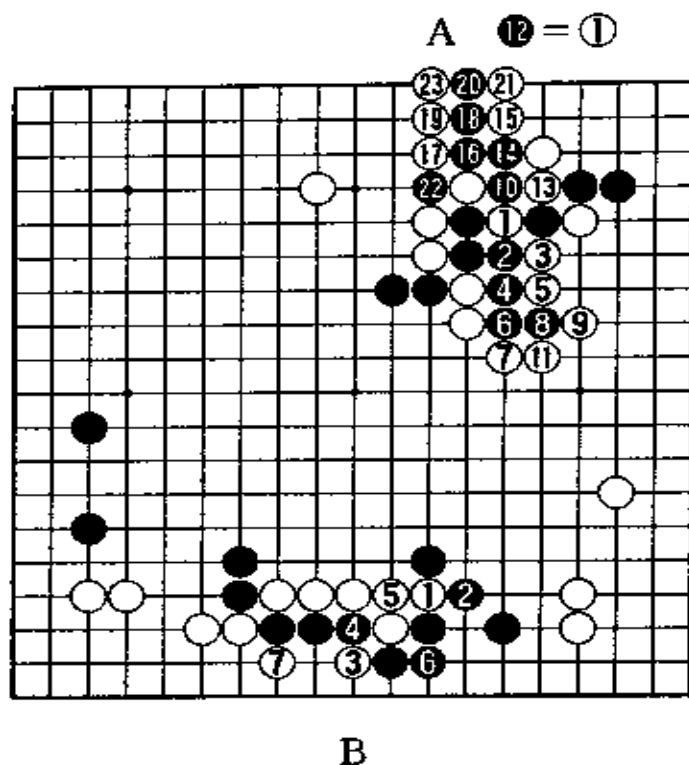
黑先
A、C：黑该如何与白棋对杀？
B：请拿出封锁白棋的最佳方案。



解答

A: 白 1 必然，以下一气呵成，黑棋被吃。

B: 白 1、3 是正确次序，至 7 白成功吃住黑三子。

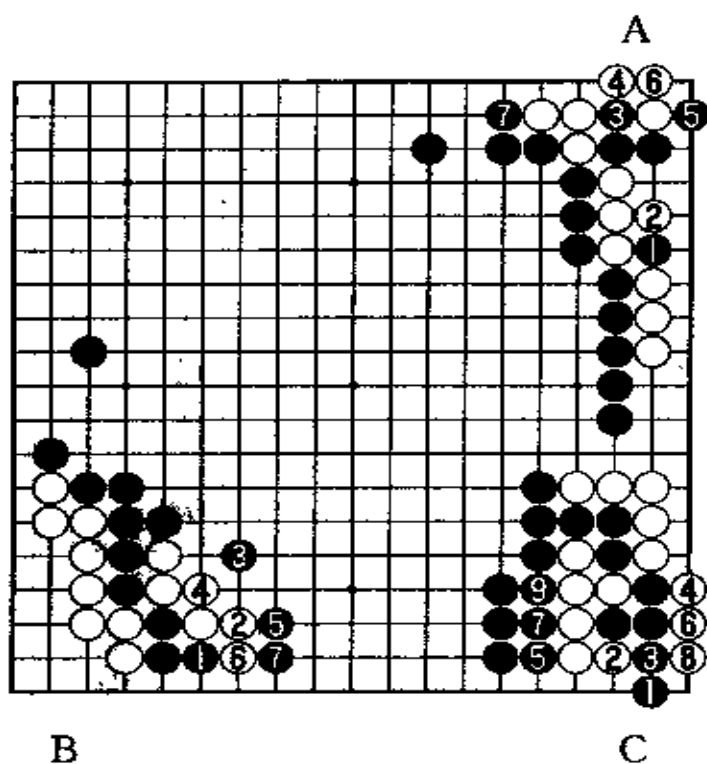


解答

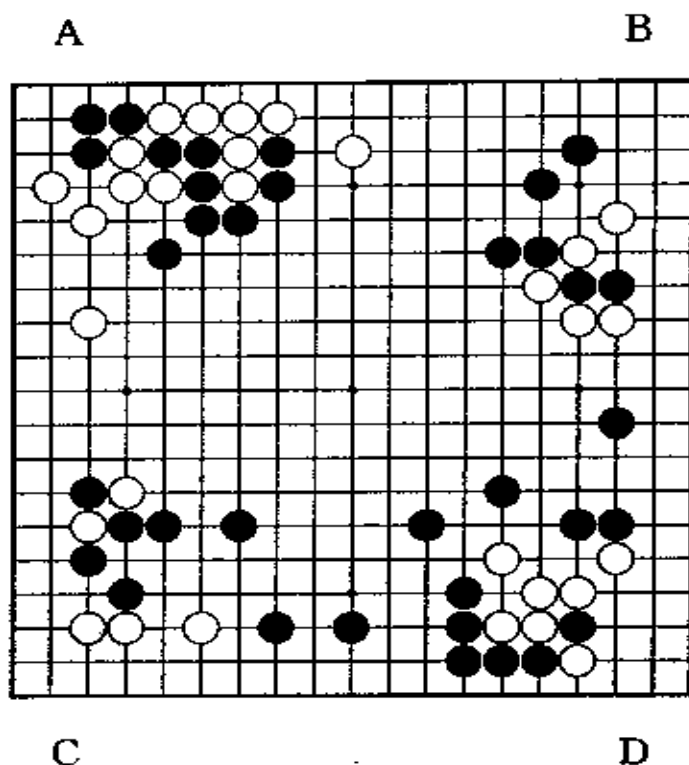
A: 黑 1 先断，白由于气紧，动弹不得，白角被吃。

B: 黑 1 多弃一子，是为了更好的封锁住白棋。

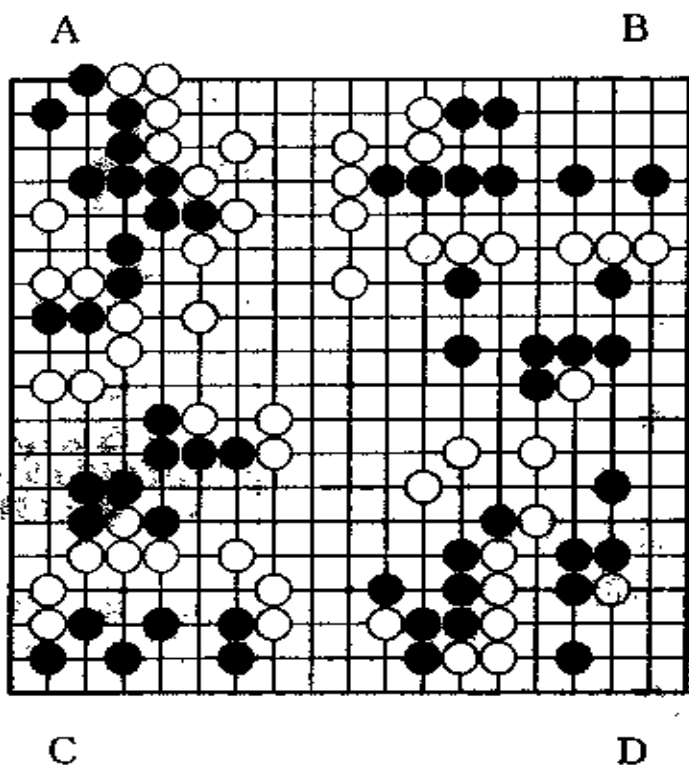
C: 黑 1 是角部对杀常用的一手棋，对杀黑胜。



黑先
 A、C：黑应当如何冲击白棋的弱点？
 B、D：黑该怎样与白棋对杀？



黑先
 A：黑该如何与白对杀？
 B、C、D：黑应如何分断白棋？



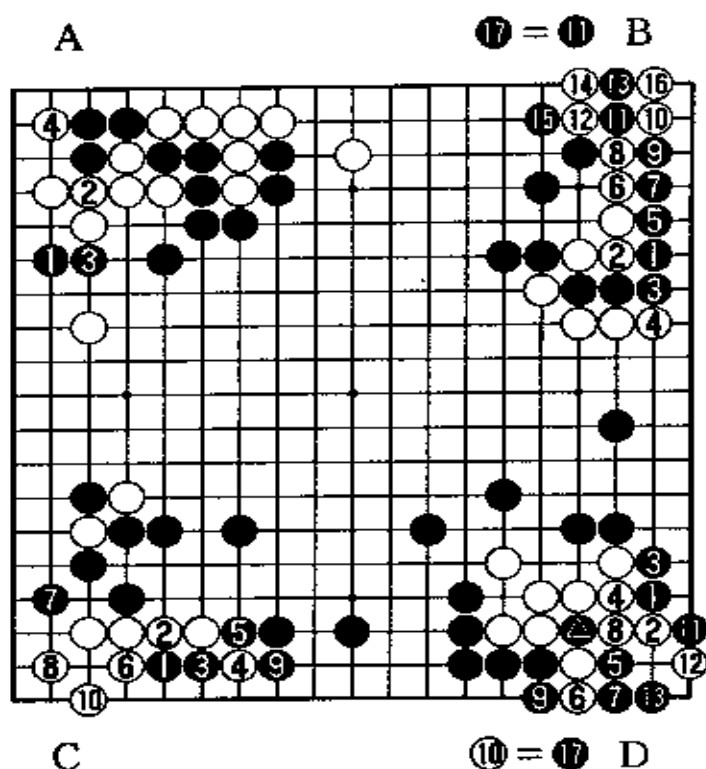
解答

A: 黑 1 点，白 2 只能如此。黑获得便宜。

B: 黑 1 的手法在很多场合都很常见，对杀黑胜。

C: 黑 1 点，白 2 粘，以下是必然应对。

D: 黑 1 是步好棋！白难以应付，至 13 白被杀。



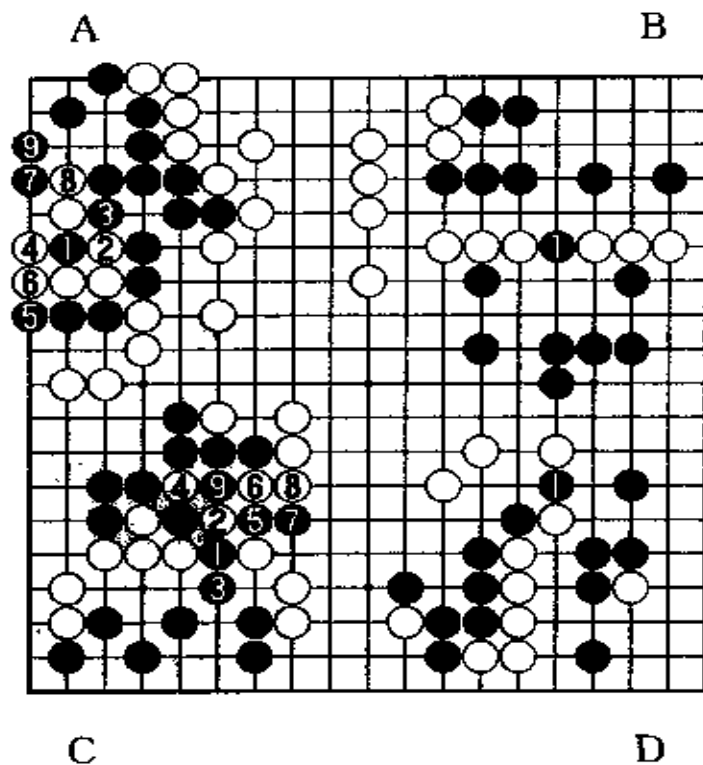
解答

A: 黑 1 是收气的常用手段。黑 7 是关键的一手，对杀黑胜。

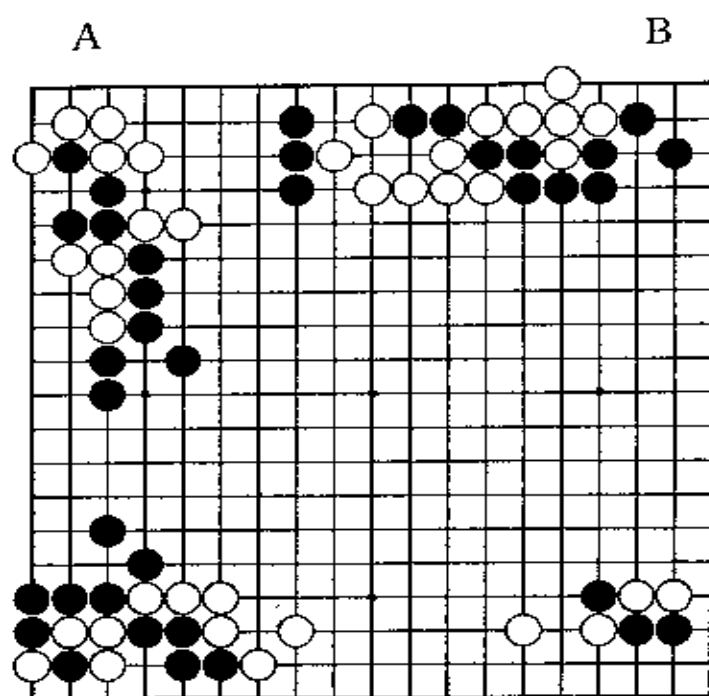
B: 黑 1 挖将白分断。

C: 黑 1 挖，白 2 只能打这边，5 位断后白连不回去。

D: 黑 1 好棋！白棋无法应付。



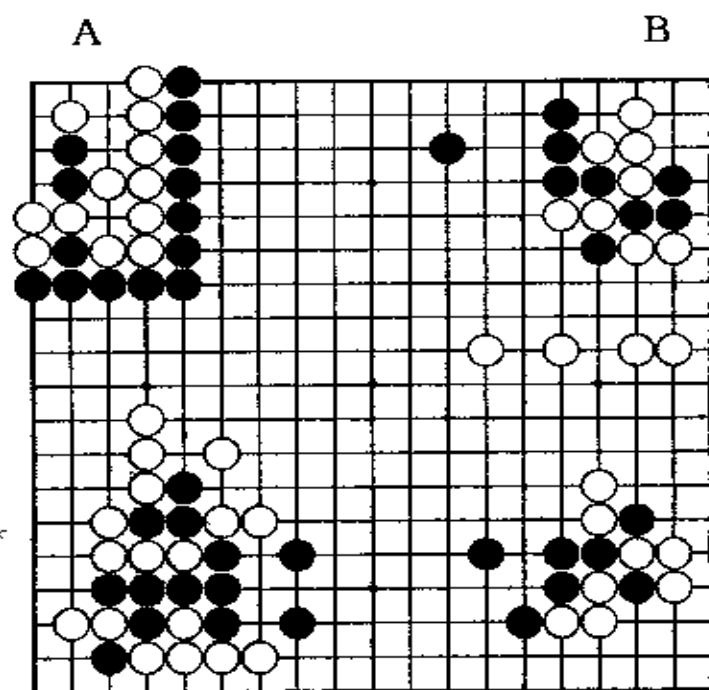
黑先
黑棋该如何与白
棋对杀？



C

D

黑先
A、B：黑该如何
与白对杀？
C：角上黑要出
棋。
D：此局面黑该
如何定型？



C

D

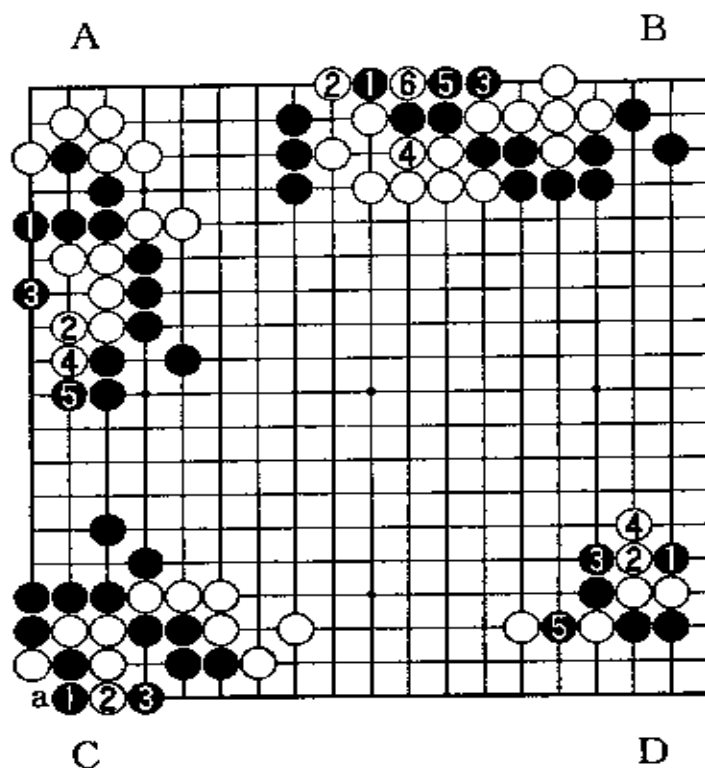
解答

A: 黑 1 立下是惟一的一手, 至 5 白被杀。

B: 黑 1、3 是最强的手段, 成劫。

C: 黑 1 立正确, 白被杀。黑 1 若走 a 位提, 白则 3 位小尖, 成劫。

D: 黑 1 夹是手筋, 黑 5 打得角。



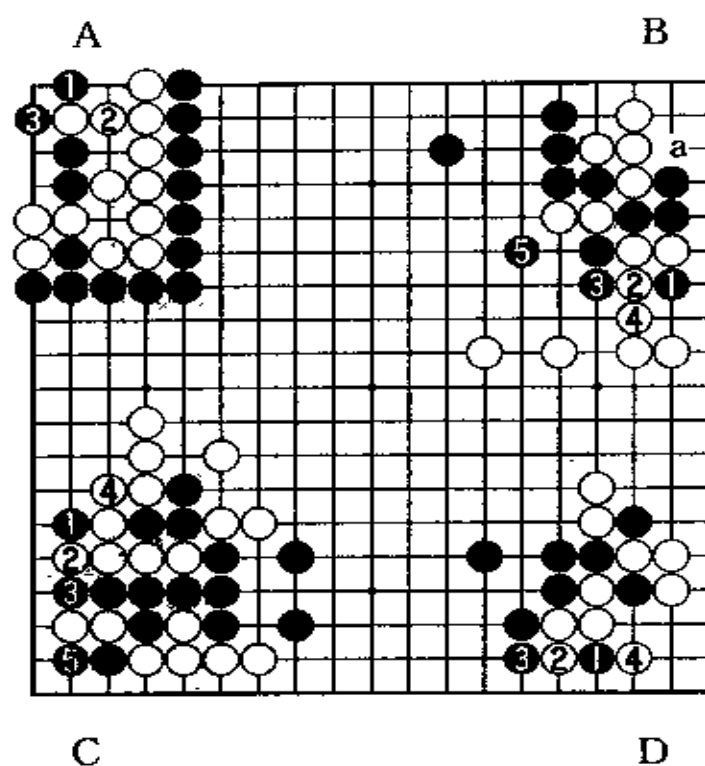
解答

A: 黑 1 夹成双活。

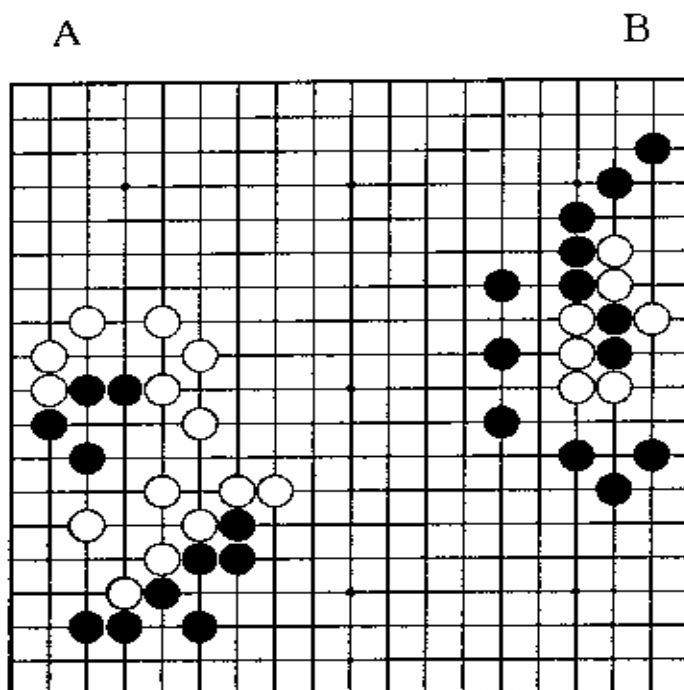
B: 黑 1 先与白 2 交换, 黑 3 位先手, 再 5 位吃住白二子, 黑成功。黑 1 若直接走 3 位, 白则 a 位收气。

C: 黑 1 夹, 白难应付, 至 5 黑成功。

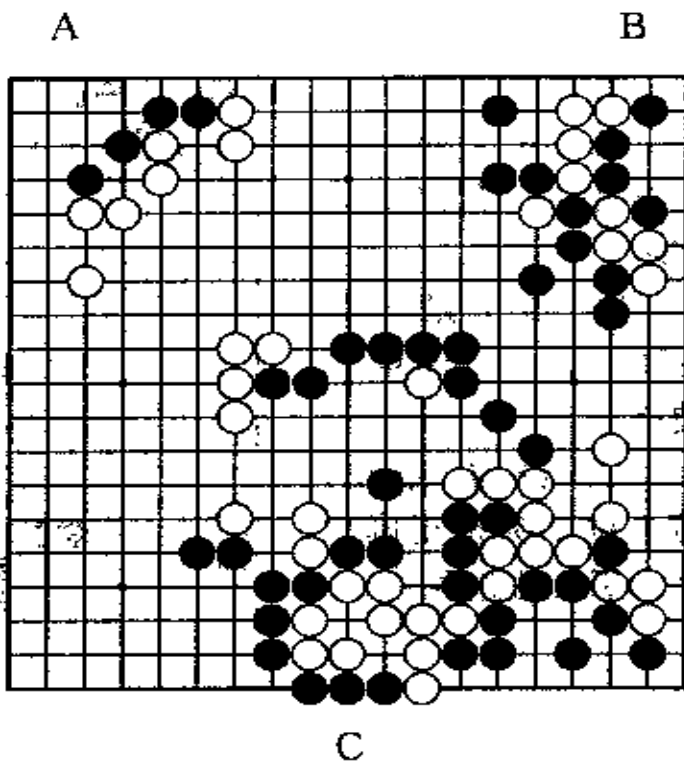
D: 黑 1 是为了防白 3 位扳的一手棋, 黑 3 位先手挡下可满意。



黑先
 A: 黑有手段连
 回四子。
 B: 黑可净杀白
 棋。



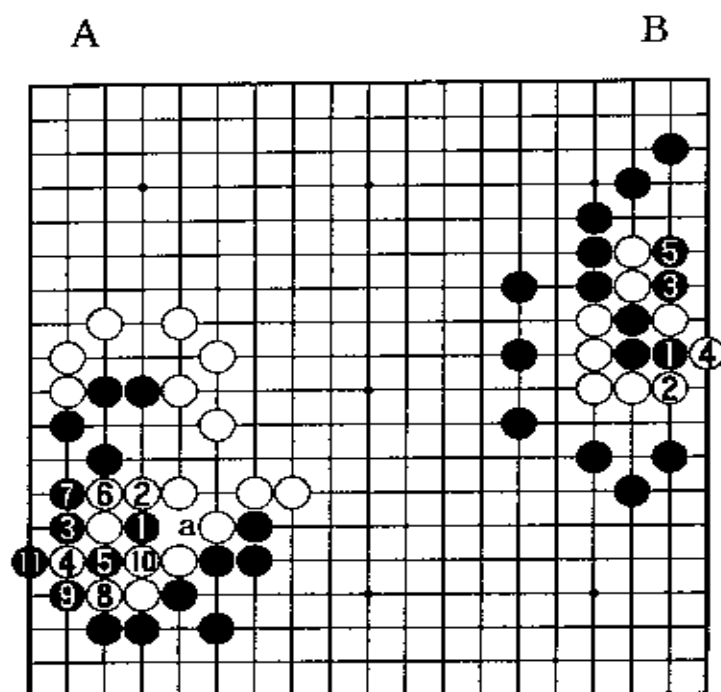
白先
 A、B: 白应净杀
 黑棋。
 C: 对杀白胜。



解答

A: 黑 1、5 弃子，至 11 成功连回。
白 2 若改走 10 位，黑则 2 位，白 a 粘，黑 4 位飞过即可。

B: 黑 1 多弃一子正确，白无法抵抗。

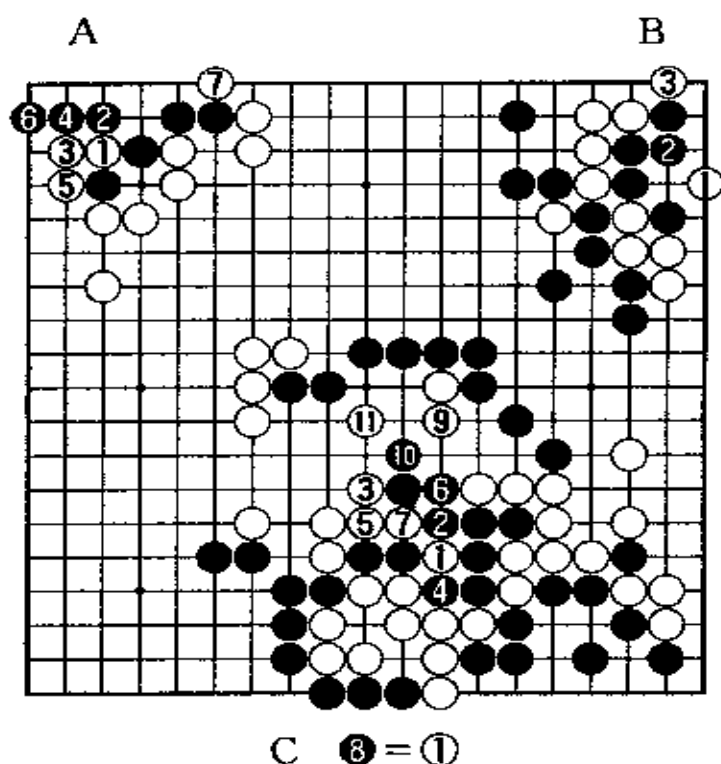


解答

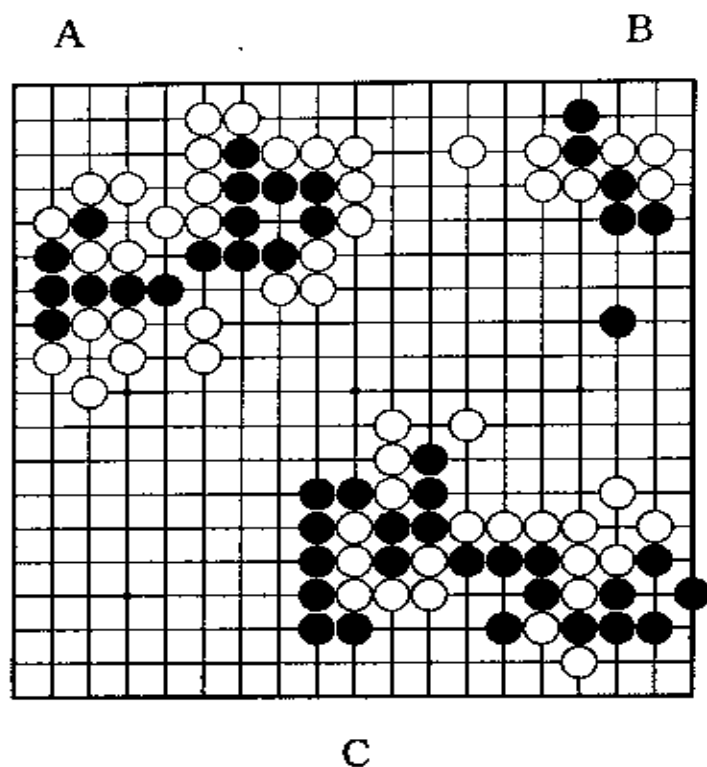
A: 白 1 挤，黑无法抵抗，至白 7 黑被杀。

B: 白 1 是对杀的要点，黑气不够而被杀。

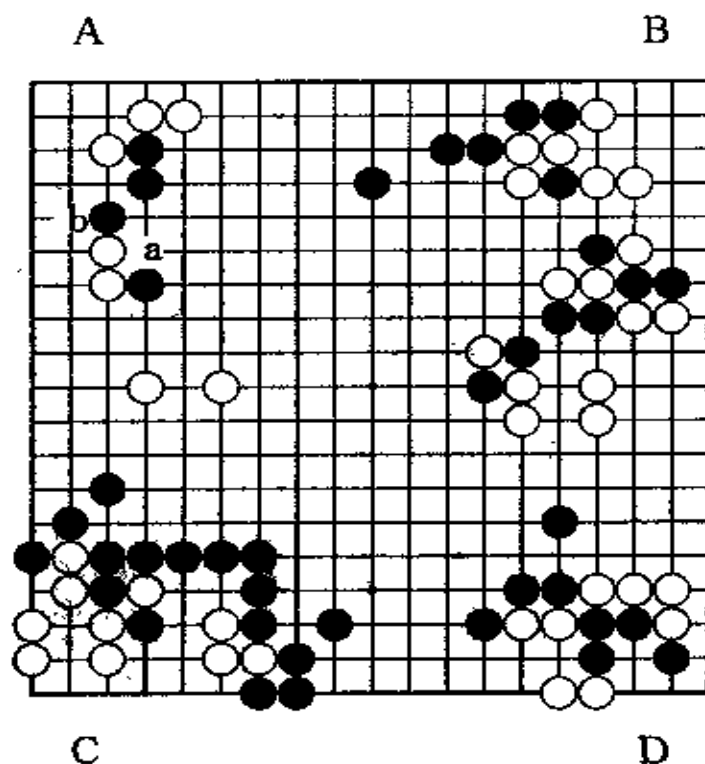
C: 白 1 先挖，再 3 位小尖是正确次序，黑无法逃脱。



黑先
 A: 黑打劫活。
 B: 角上黑有手段吗?
 C: 黑该如何与白对杀?



黑先
 A: 黑既要防白 a 位冲，又要防白 b 位渡，该怎样走?
 B: 此局面黑该怎样走?
 C: 黑净杀白三子。
 D: 黑打劫杀白。

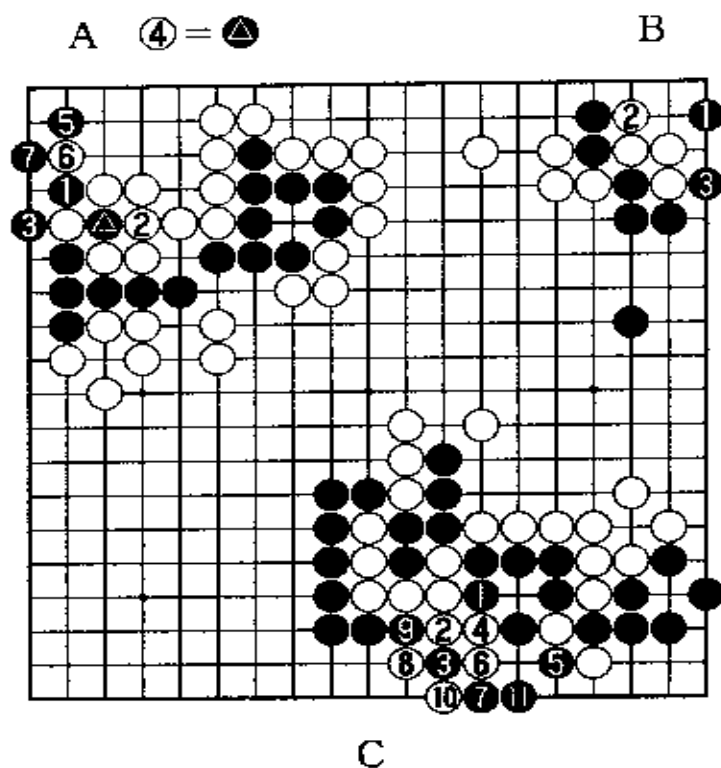


解答

A: 黑 1 必然，
以下黑顽强成劫。

B: 黑 1 点是巧
手，获得便宜。

C: 黑 1 是收气
的好手！黑 7 扳是杀
白的关键的一手。



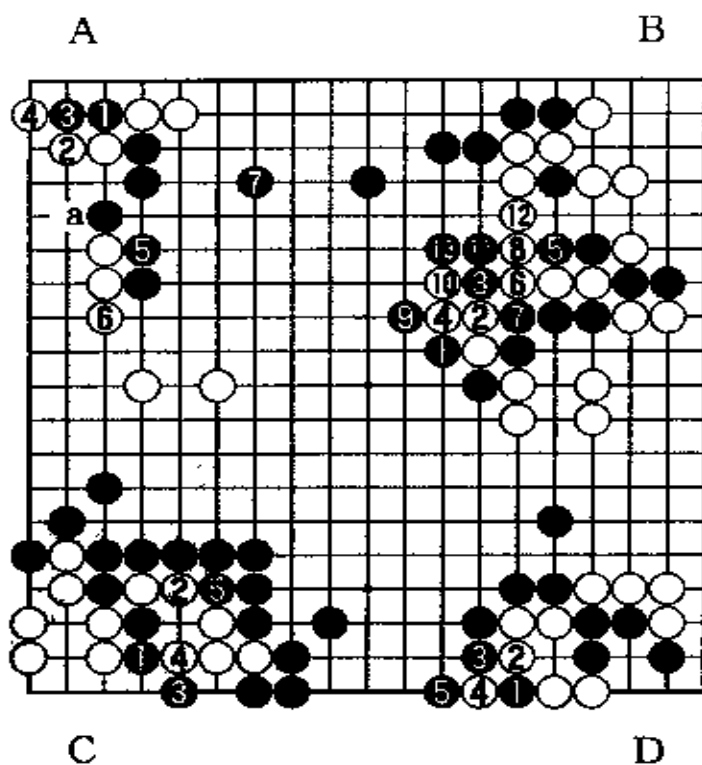
解答

A: 黑 1、3 先手
防止了白 a 位扳过。

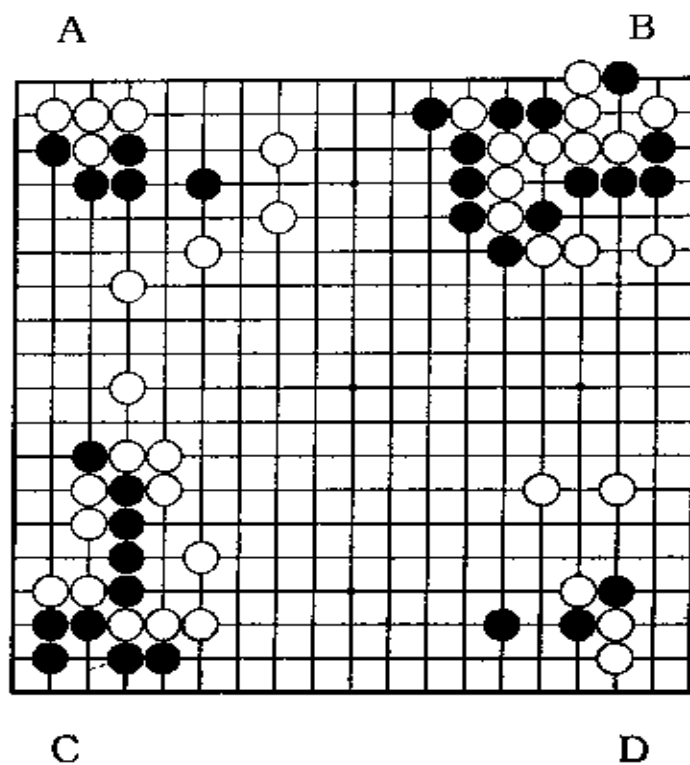
B: 黑 3 靠是好
手！黑次序十分的好，
黑 13 吃掉白四子。

C: 黑 3 小尖将
白杀死。

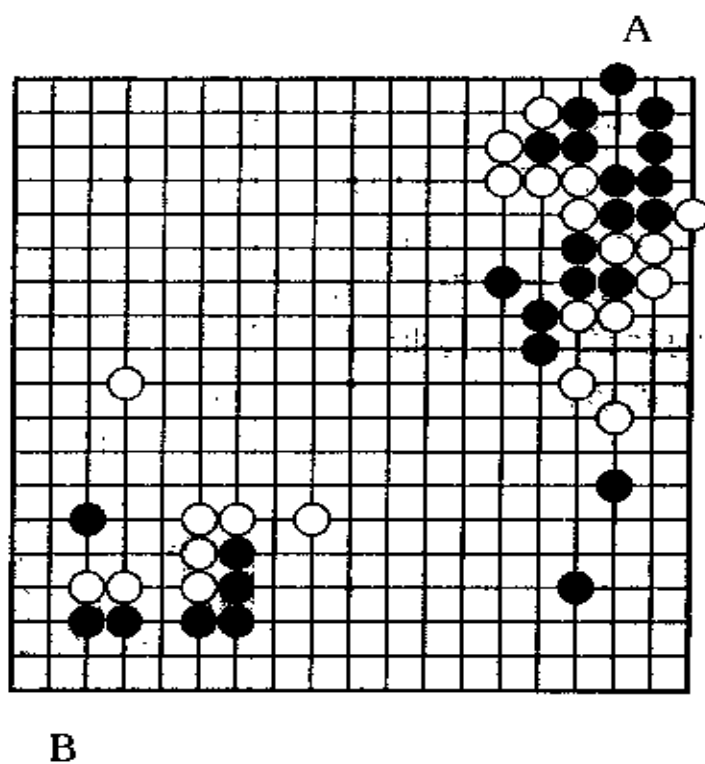
D: 黑 1 是最强
的手段，成打劫。



黑先
黑该如何与白棋
对杀?



黑先
黑该如何冲击白
棋的缺陷?



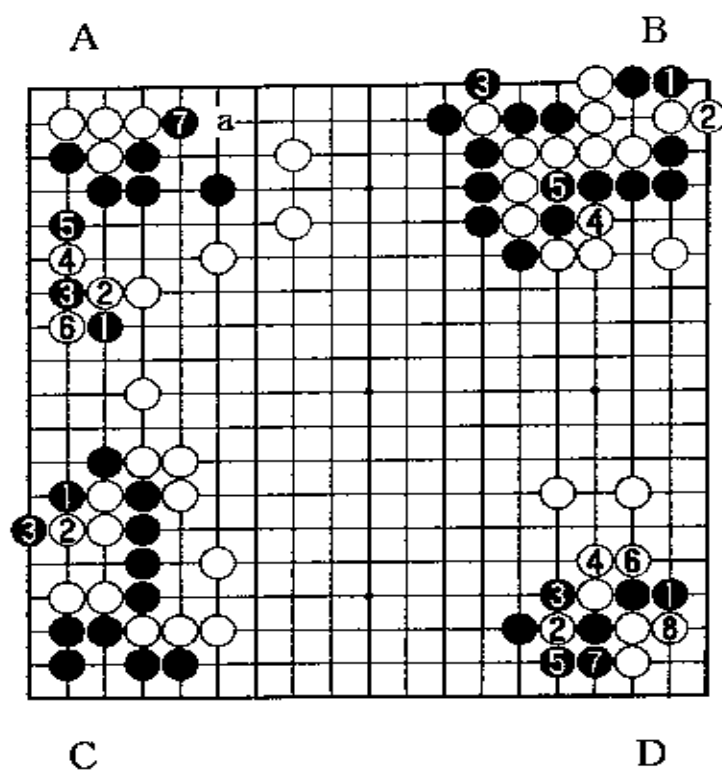
解答

A: 黑 1 漂亮! 至 7 白角被杀。白 6 若走 a 位, 黑则 6 位粘, 成功逃出。

B: 黑 1 是杀白的关键一手。

C: 黑 1、3 是手筋! 以下黑吃白二子把四子救回。

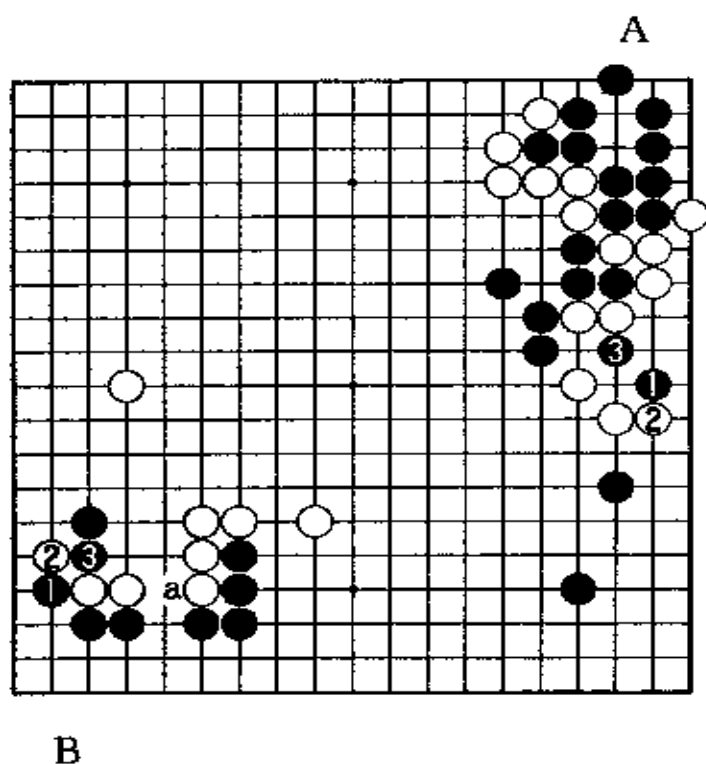
D: 黑 1 多弃一子, 将自己的形状走得很好, 黑成功。



解答

A: 黑 1 点白无好的应手, 黑获利。

B: 黑利用白 a 位的缺陷从 1 位扳过, 黑成功。



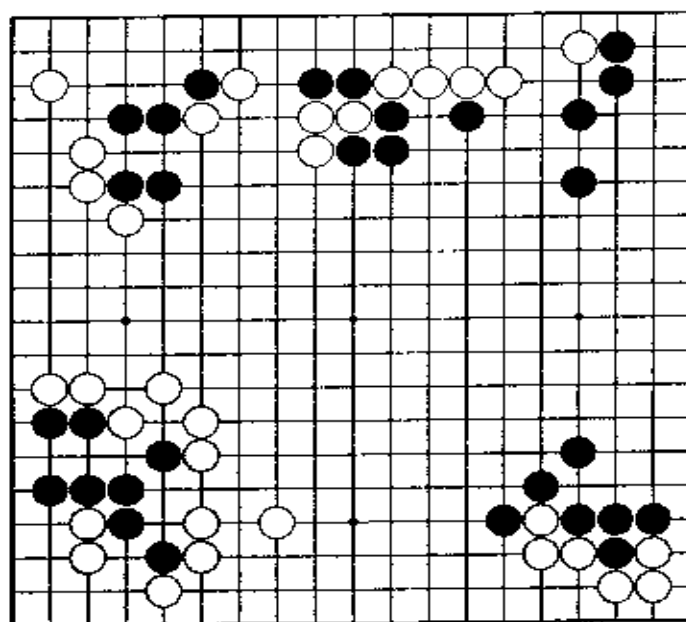
黑先

A: 此局部黑该如何处理?

B: 黑棋可净活。

C: 请走出此局面黑棋定型的手筋。

A



B

C

白先

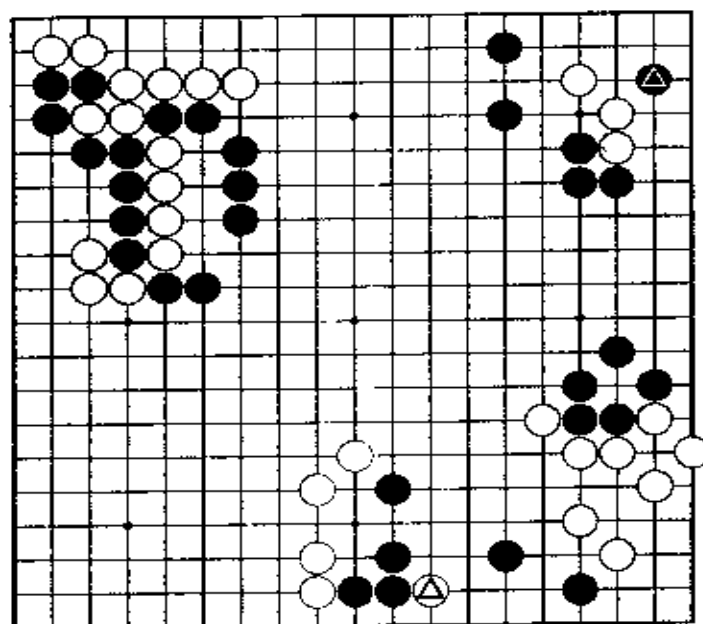
A: 白该如何与黑棋对杀?

B: 黑刚走了㊟子, 白该如何应对?

C: 白应利用㊟子, 对黑进行冲击。

A

B



C

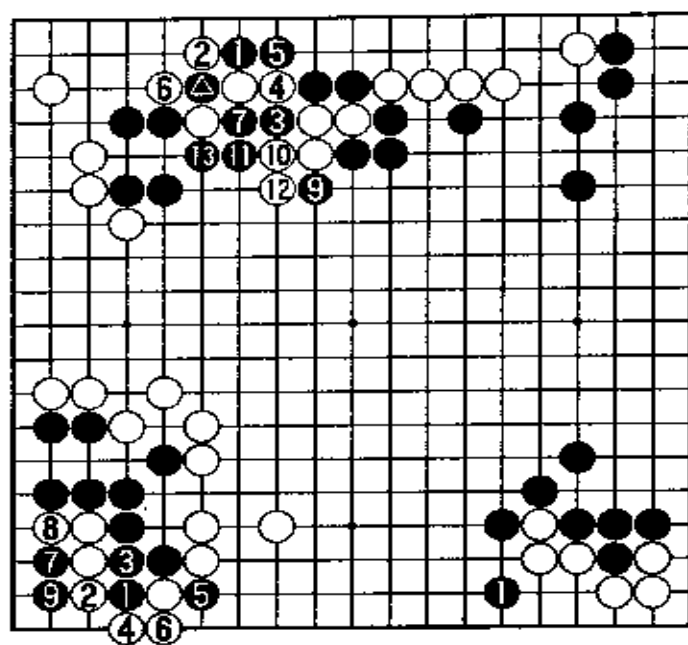
A ⑧ = △

解答

A: 黑 1、3 正确，以下次序井然，白无法抵抗，至黑 13 白上、下已不能兼顾。

B: 黑 1 必然，白 2 若走 3 位，黑则 2 位爬，以下黑 7 又是巧手，黑活出。

C: 黑 1 是手筋，是此局面先手封住白棋的最佳手法。



B

C

A ⑨ = ①

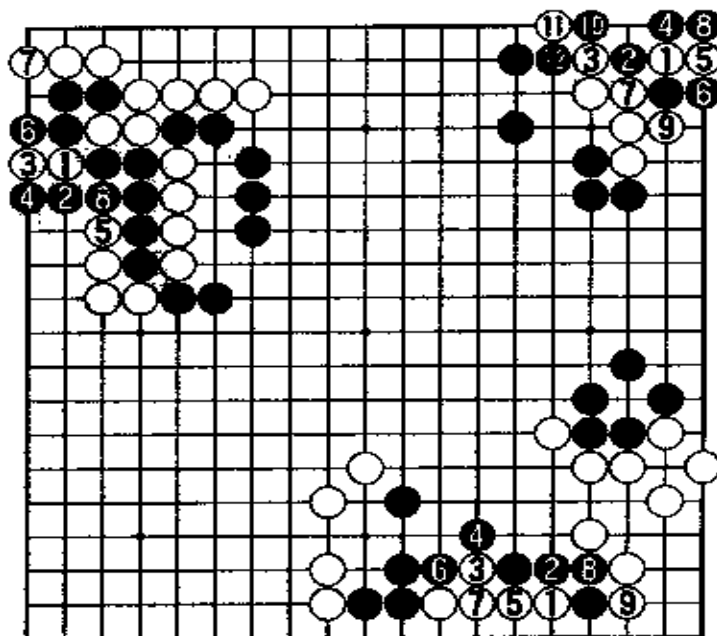
B

解答

A: 白 1、3 是杀白的常用手法，至白 9 黑被杀。

B: 白 1 以下双方必然，成劫。

C: 白 1 跨是好棋。黑空不但被破，而且成了孤棋。

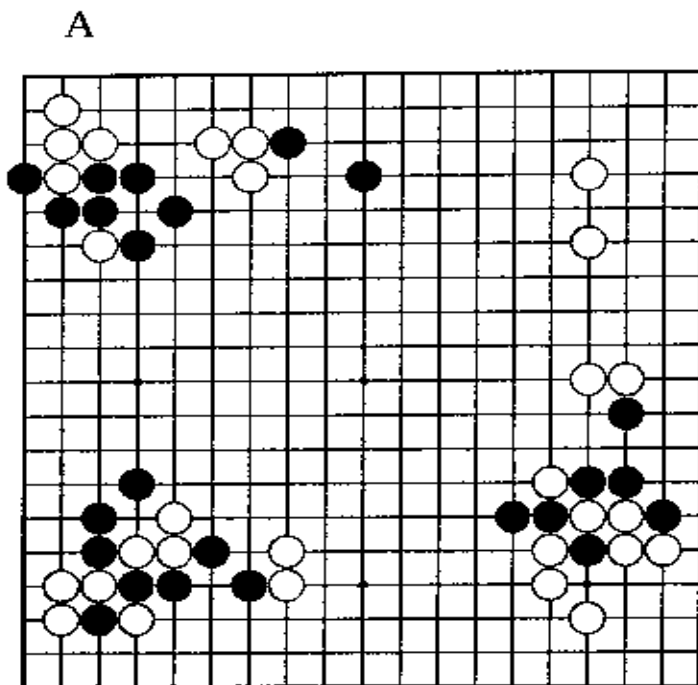


C

黑先

A: 走出黑能获利的手筋。

B、C：此局面黑应如何弃子取势？



B

C

A

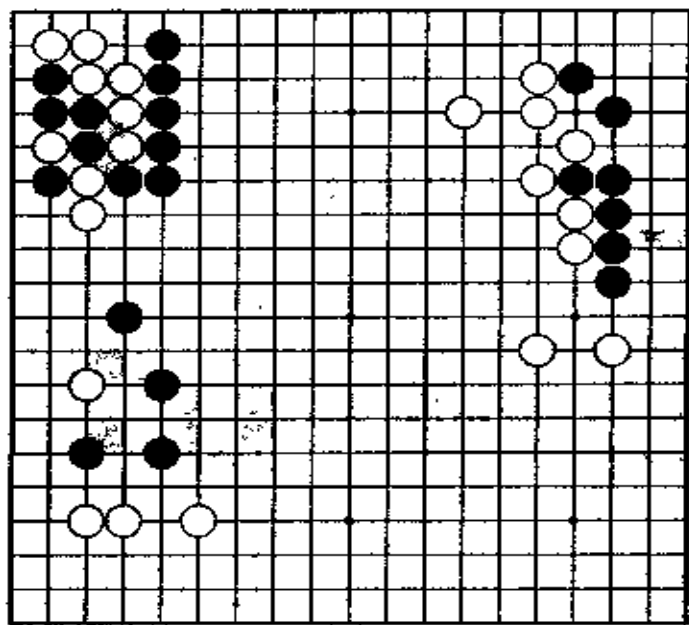
B

白先

A: 对杀白胜。

B: 白可在角上便宜。

C: 此型白有手段。



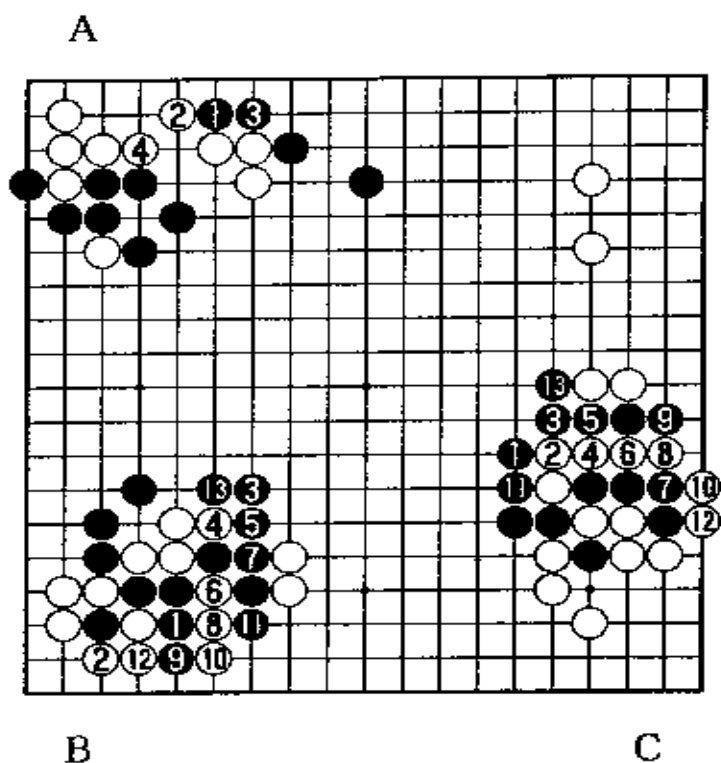
C

解答

A: 黑 1 托, 漂亮! 白 2、4 只能如此, 黑获利。

B: 黑 1 以下是利用弃子筑成很完美的外势, 大获成功。

C: 黑 1 枷是常用弃子手段, 至 13 黑成功。

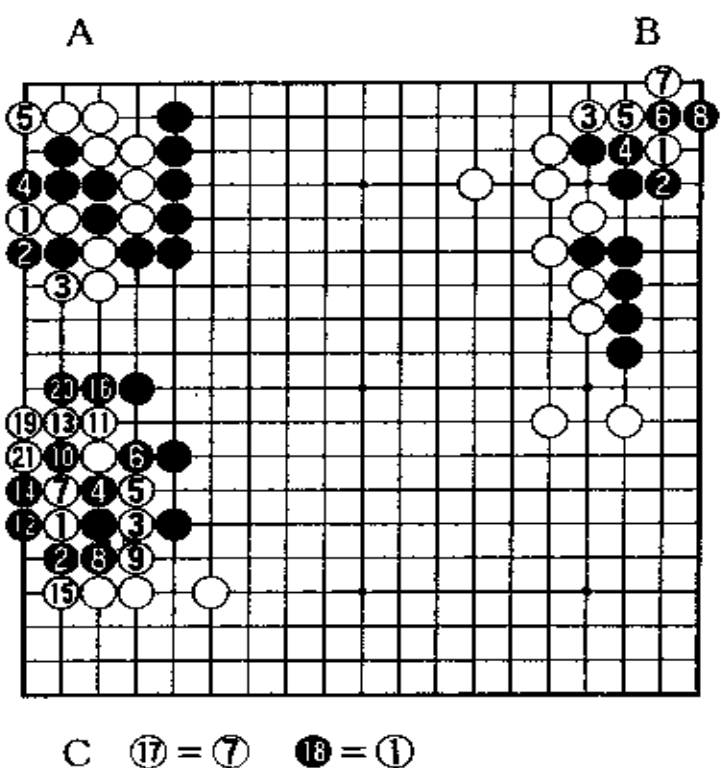


解答

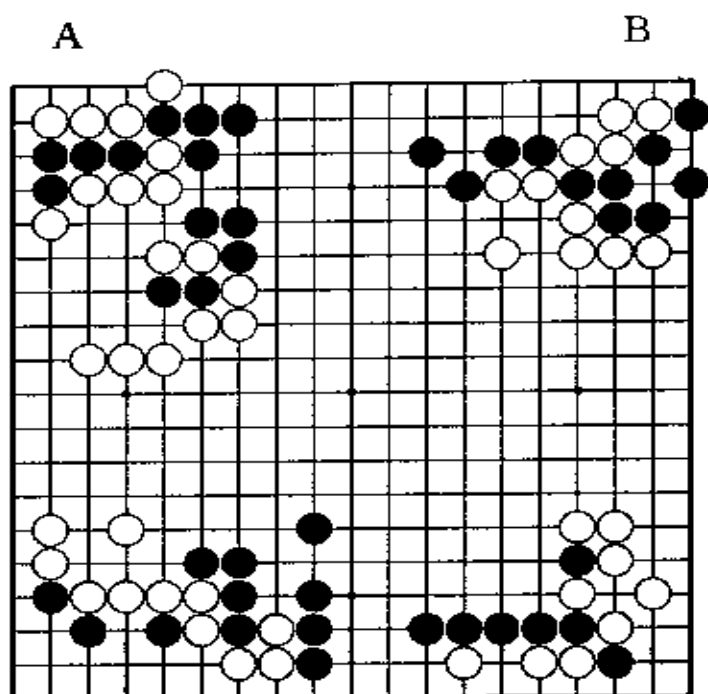
A: 白 1 弃子, 却是杀黑的好棋。

B: 白 1 以下获得便宜。

C: 黑 1、3 是这种形状的常用手段, 以下白顽强抵抗, 最终成劫。

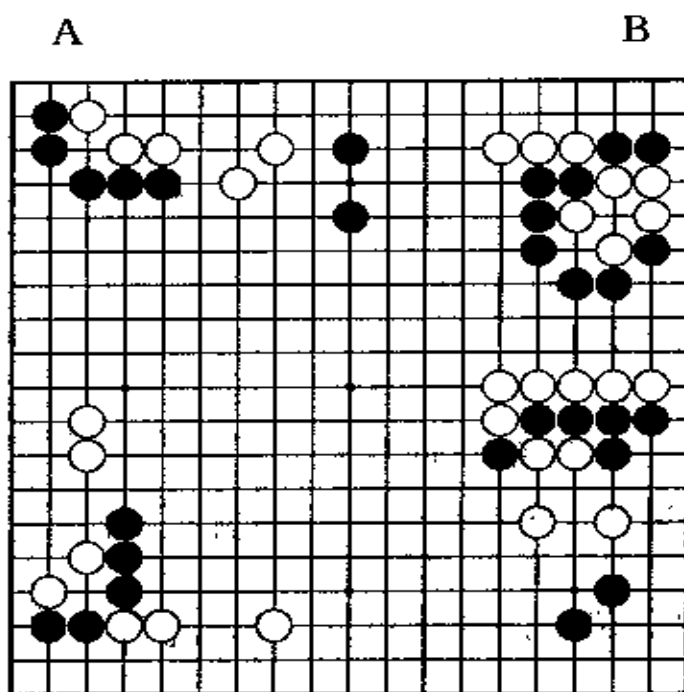


黑先
 A、C：白空里黑可出棋。
 B：黑应净杀白棋。
 D：利用角的特殊性，黑可获利。



C D

黑先
 A：黑有手筋获利。
 B：对杀黑胜。
 C：黑可求得安定。
 D：黑有渡过的好手。



C D

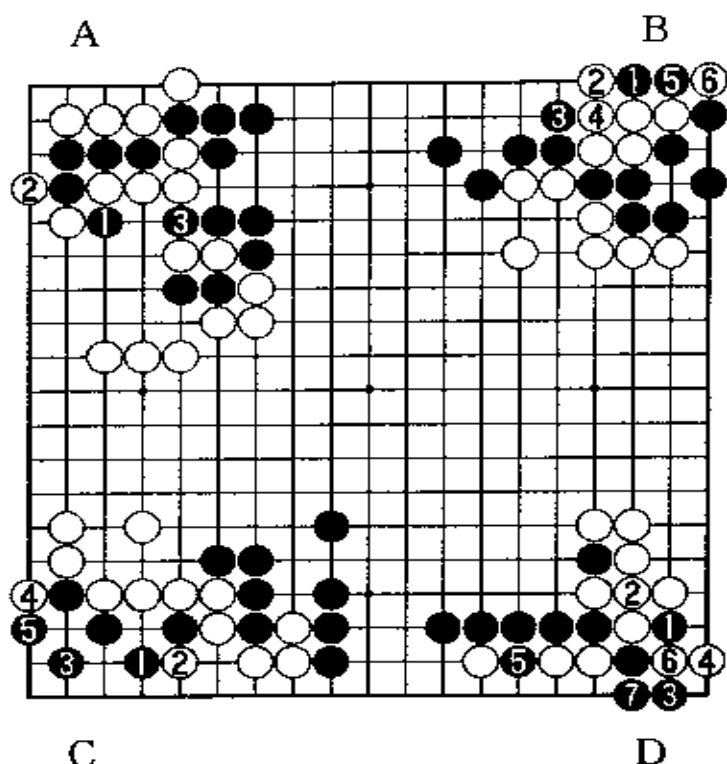
解答

A: 黑 1 断，白空已出棋。

B: 黑 1 净杀掉白棋。黑 1 若走 3 位立，白则可以 6 位扑成劫。

C: 黑 1 小尖，在白空里出棋。

D: 黑 3 是好棋，利用角的特殊性，黑 7 粘获利。



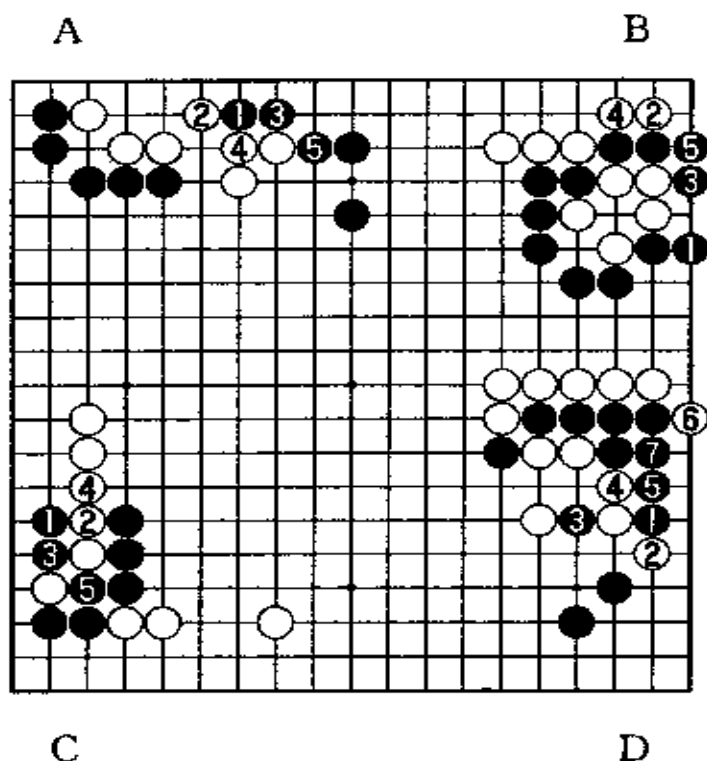
解答

A: 黑 1 点，白 2 只能如此，黑获利。

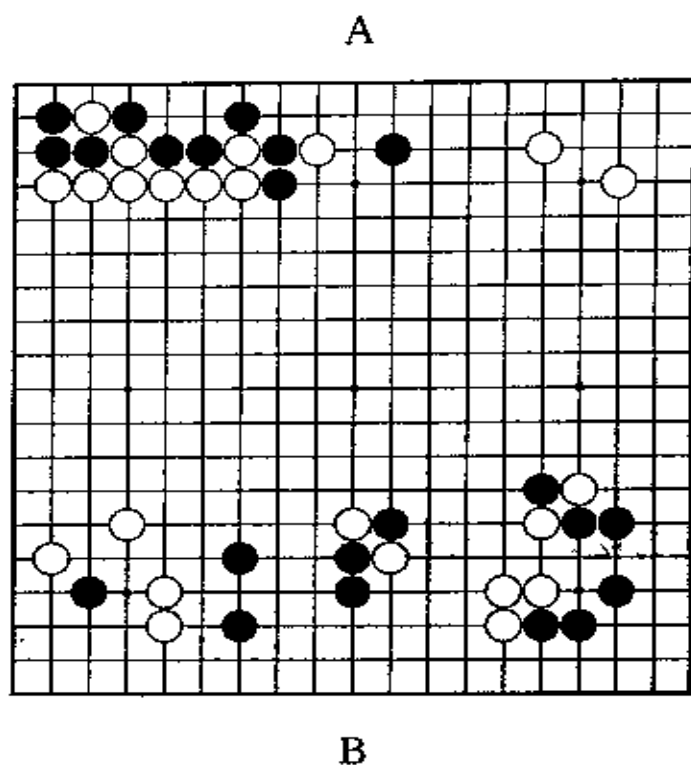
B: 黑 1 是巧手，对杀黑胜。

C: 黑 1 正确，至 5 黑得角。如果于 5 位粘，则黑无谋。

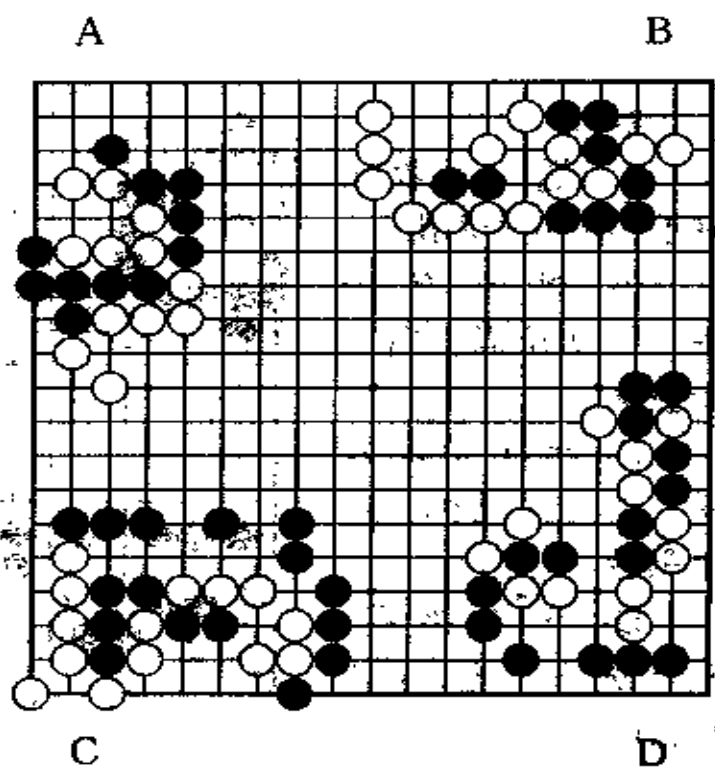
D: 黑 1 先托，再 3 位挖，黑成功渡过。



白先
 A: 白棋怎样才能获得最大利益?
 B: 此局面白棋该如何腾挪?



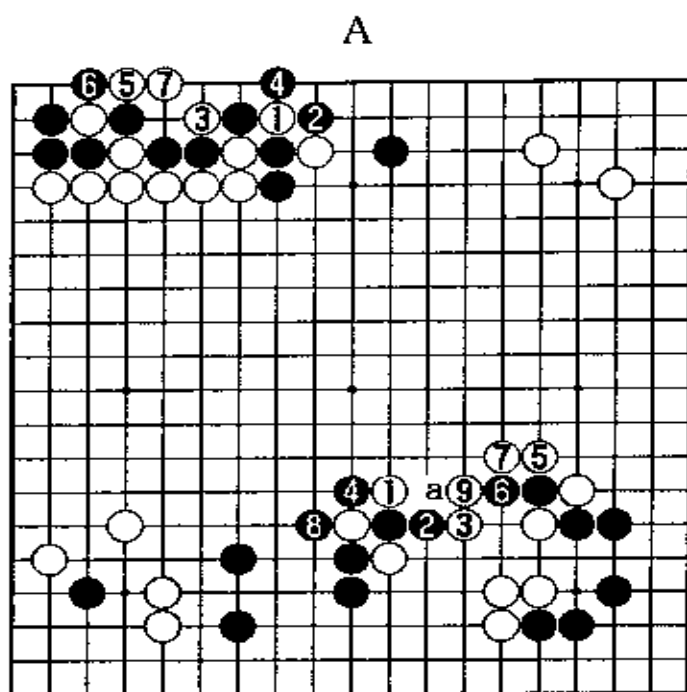
黑先
 黑该如何与白棋对杀?



解答

A: 白 1 断，方向正确，3 打先手，再 5 位吃，黑角被杀。

B: 白 1、3 是腾挪妙手！再 5 位打吃，黑左右不能兼顾。黑 4 若走 a 位，白亦 5 位打吃，可包打逃出。



B

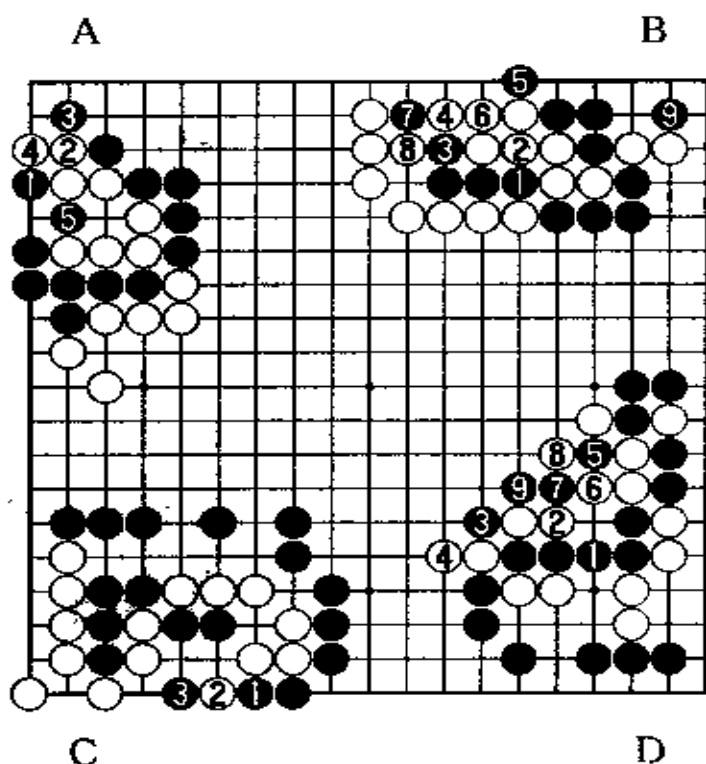
解答

A: 黑 1 是收气好手，黑五子逃出。

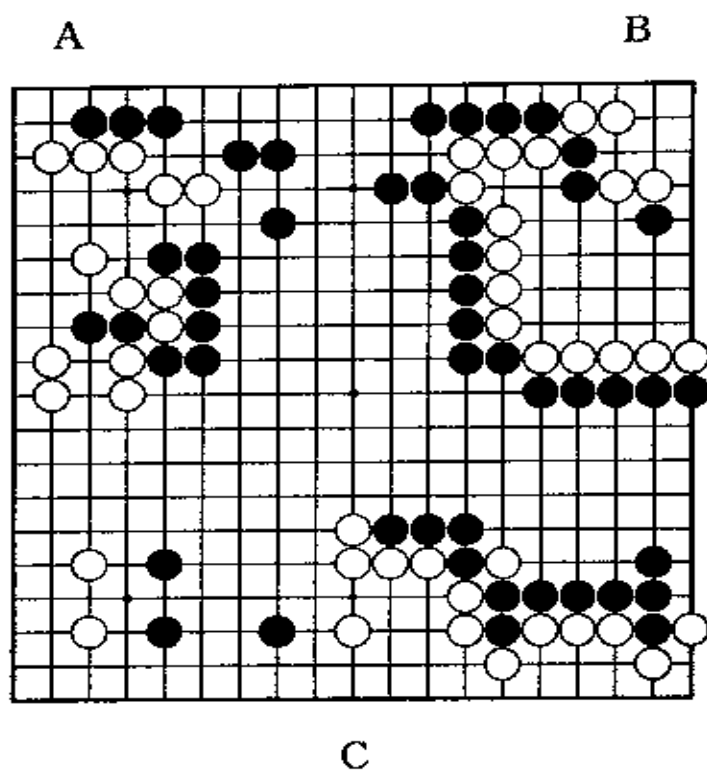
B: 黑 5、7 先手，再 9 位靠，白二子被吃。

C: 黑 1 单爬好手，白无法动弹，对杀黑胜。

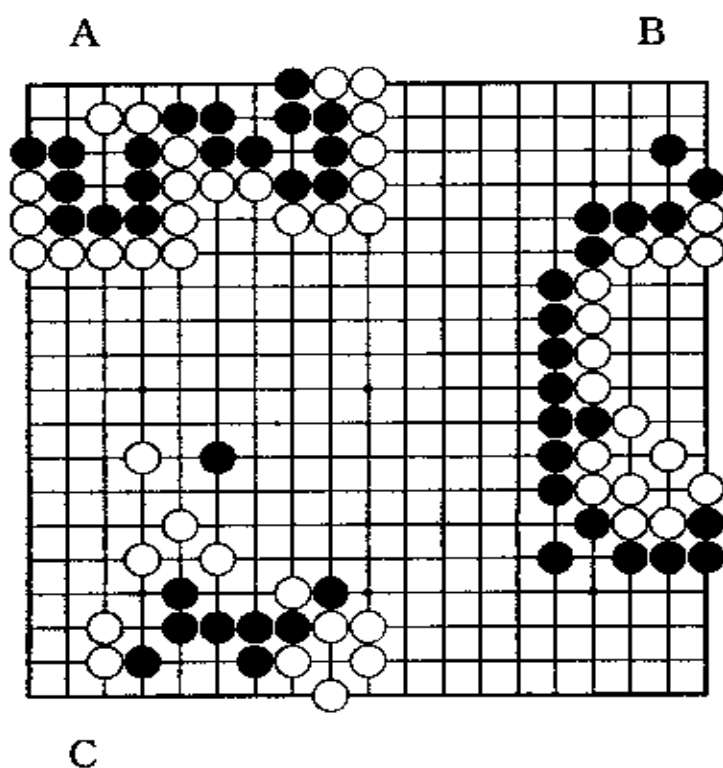
D: 黑 1 冷静，3、5 先手打吃，再 7 位挤吃，白接不归。



黑先
 A、B：黑如何与
 白棋对杀？
 C：白空里能出
 棋吗？



黑先
 A：角上黑不能
 让白出棋。
 B：黑要在白空
 里出棋。
 C：黑棋能够逃
 出去。

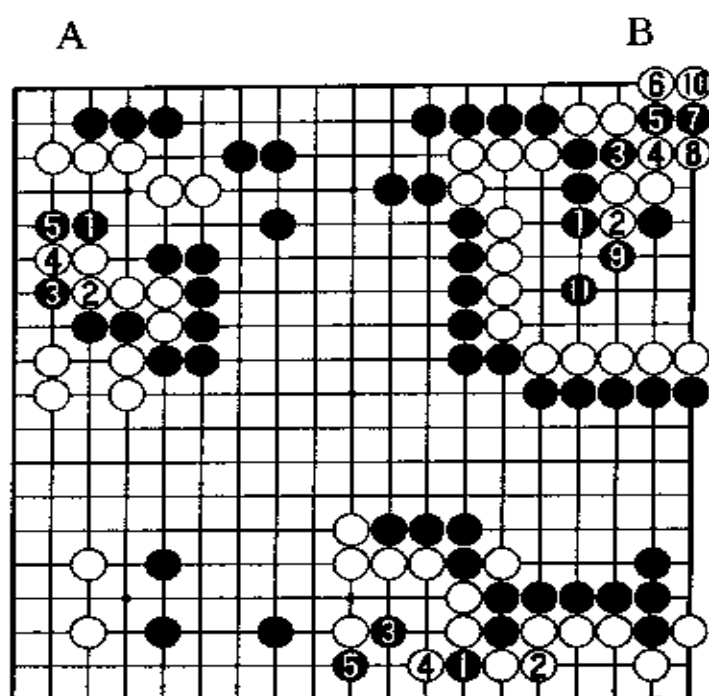


解答

A: 黑 1 是急所, 3 扳好手, 白角被吃。

B: 黑 1 退, 冷静! 黑 3 冲断至 11 虎, 白无法两全。

C: 黑 3 靠, 乃棋形要点, 再 5 扳, 白空被破。



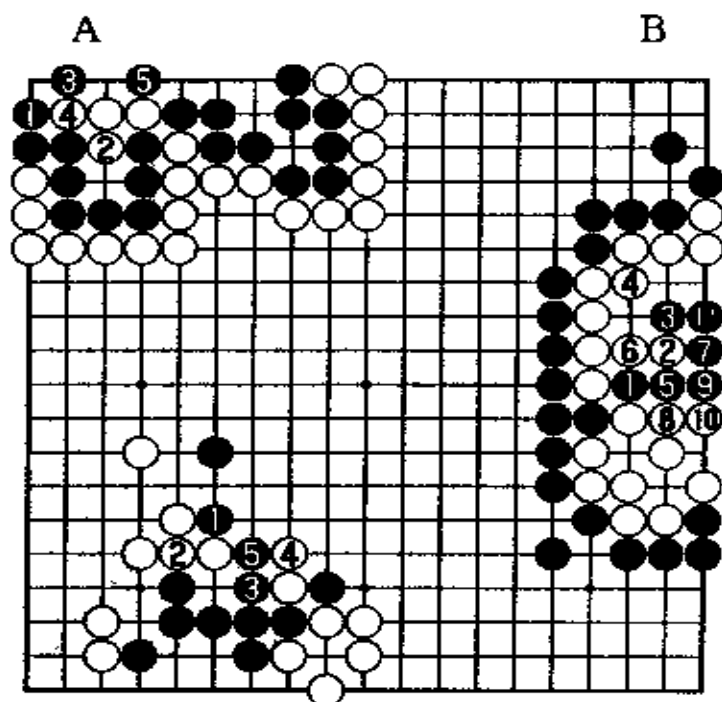
C

解答

A: 黑 1 是愚形妙手! 其他招法白均有棋。

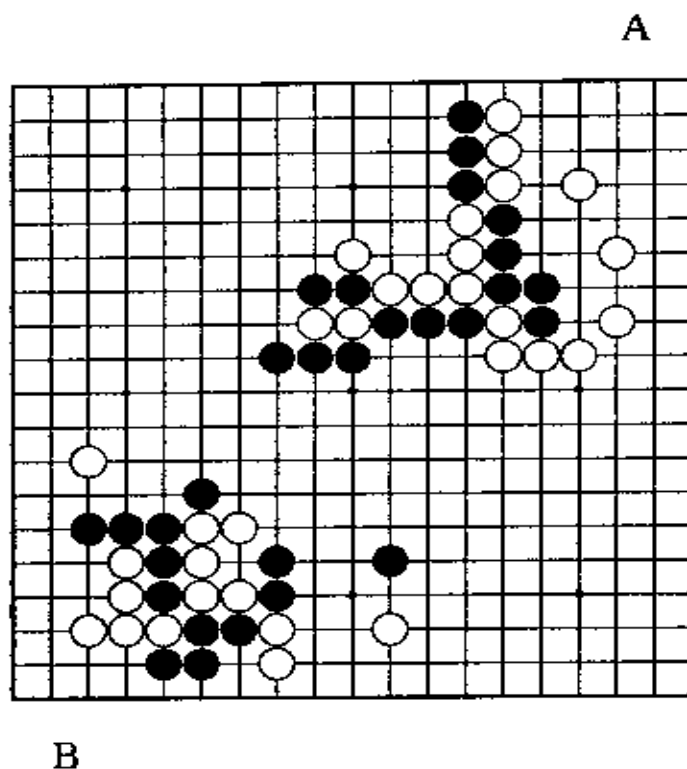
B: 黑 1 断, 再 3 靠, 是组合妙手! 至 7 渡, 成双活。

C: 黑 1 绝妙! 白无论怎样应, 黑均可逃出, 请检验。

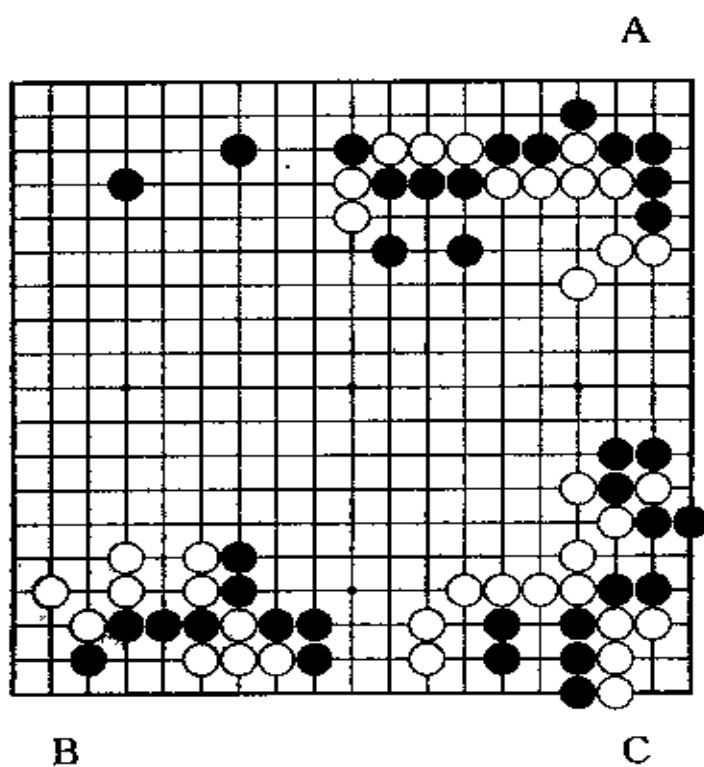


C

黑先
黑棋一定要吃住
白棋的棋筋。



黑先
白该如何与黑棋
对杀?

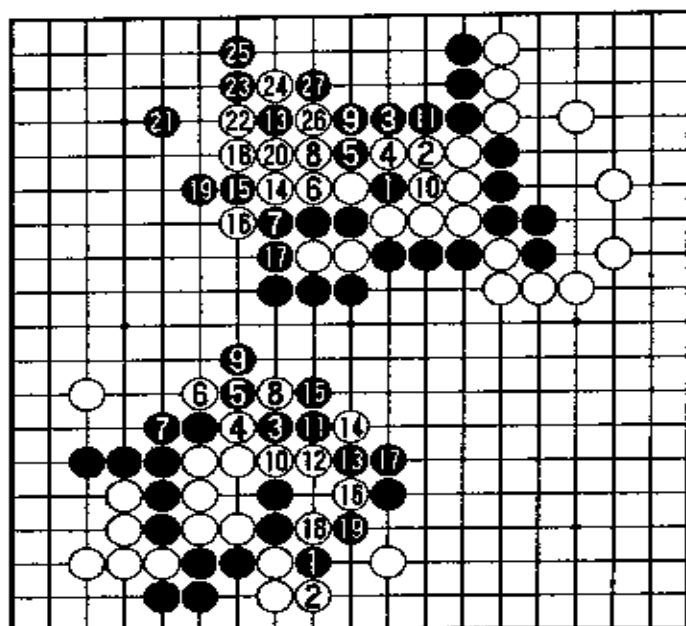


解答

A: 本题看似复杂, 但黑 1 开始, 以下必然。21 小飞看似很松, 其实是杀白的惟一好手! 白无法逃出。

B: 黑 1 为杀白做好准备, 以下一气呵成将白杀死。

A ⑫ = ①



B

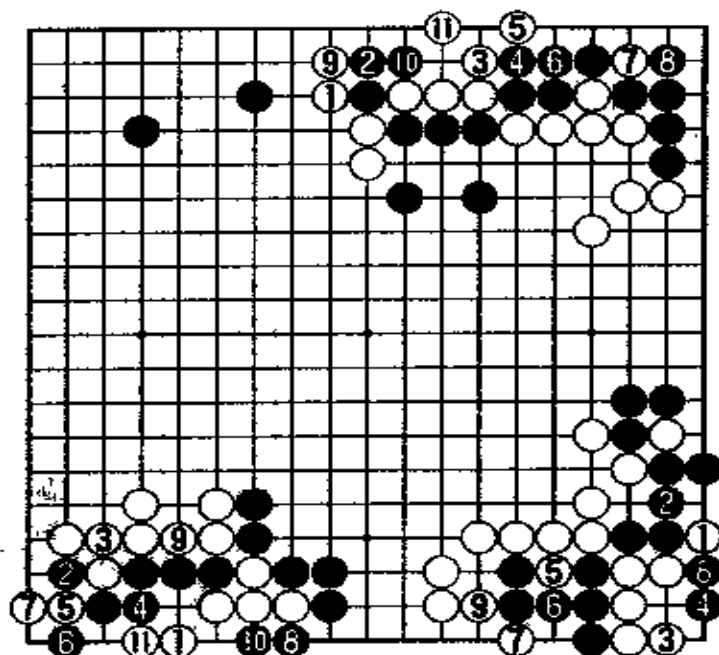
解答

A: 白 1 必然, 白 11 小尖是杀黑的要点, 黑三子被吃。

B: 白 1 小尖是常用手段! 对杀白胜。

C: 白 3 是长气好手! 黑 4 点以下对杀差一气, 黑被杀。

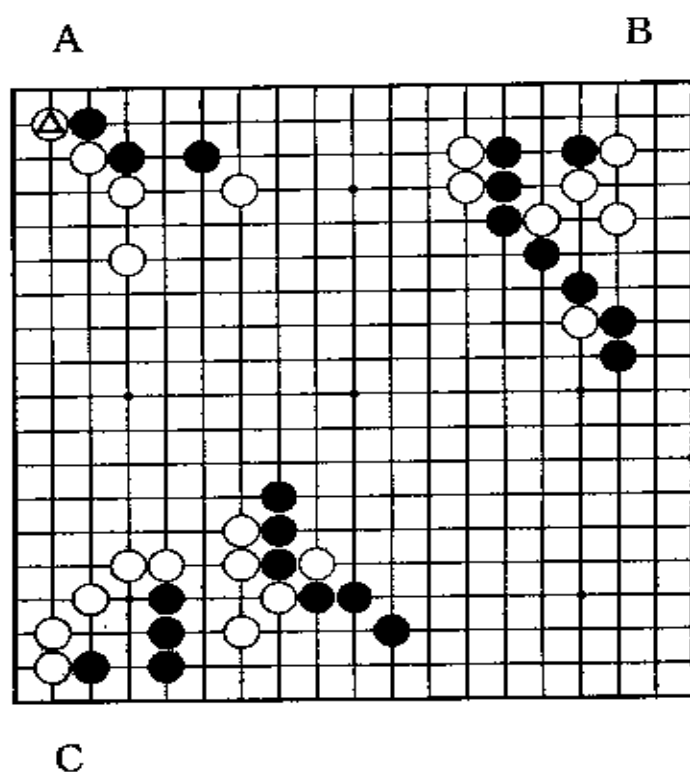
A



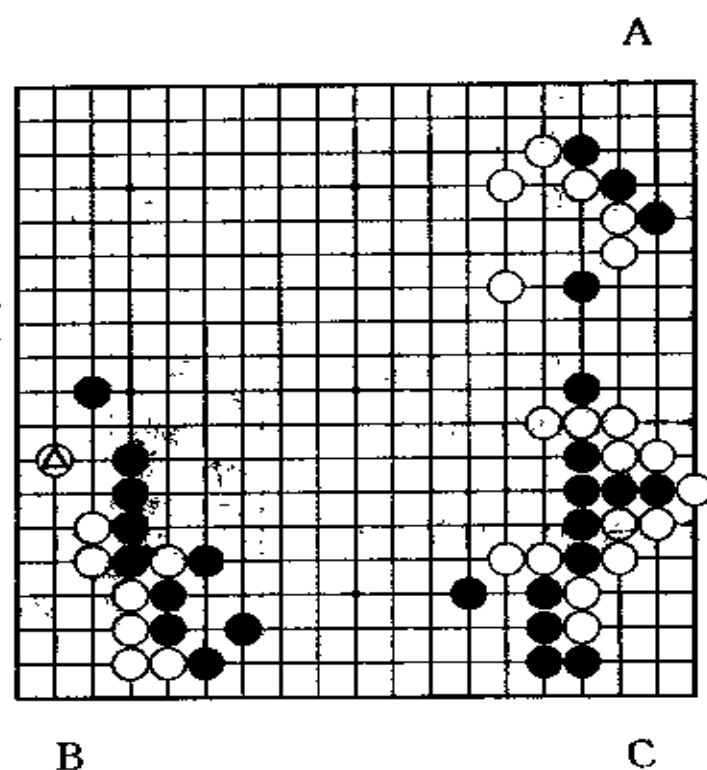
B

C

黑先
 A: 白刚走了⊗子, 黑该如何腾挪?
 B: 此局面黑该如何定型?
 C: 黑棋能活吗?



黑先
 A: 此局面黑如何定型更好?
 B: 对⊗子的飞黑如何整形为好?
 C: 角上黑有手段。

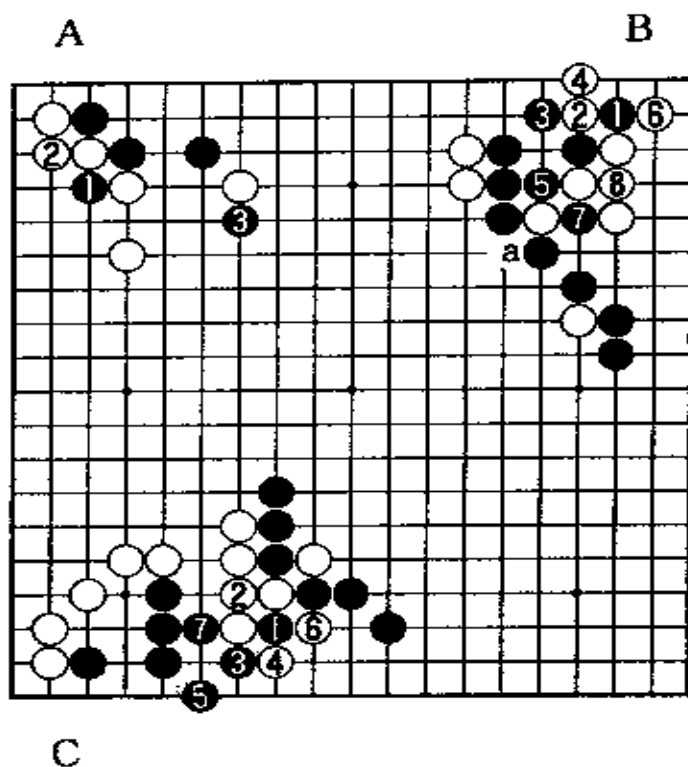


解答

A: 黑 3 是十分漂亮的手段! 以下无论怎样变化黑都不错。

B: 黑 1 以下成功地防止了白 a 位的断, 并将形状走得厚实。

C: 黑 5 小尖活出。

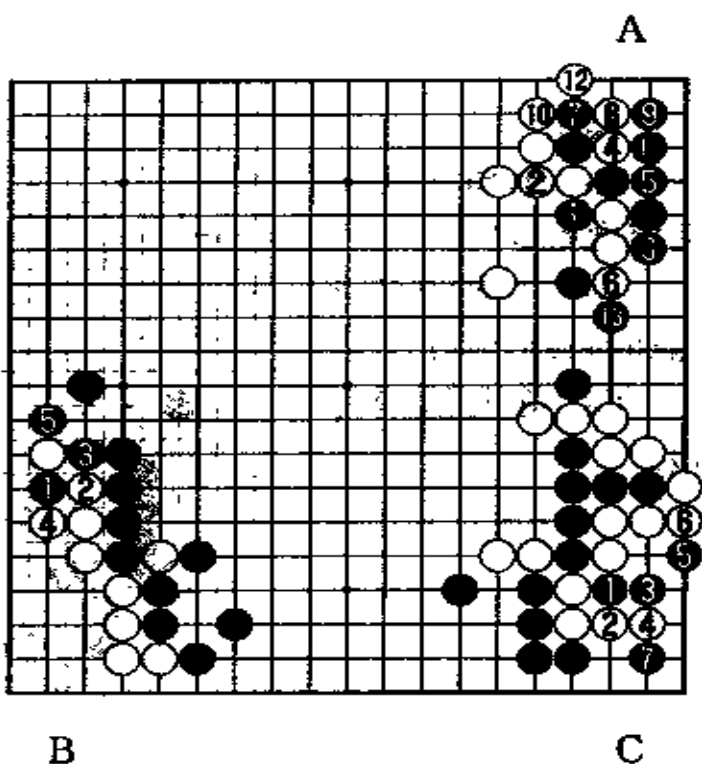


解答

A: 黑 1、3 局部手法正确, 7 长出弃子, 再 13 位扳, 黑成功。

B: 黑 1、3 靠断是局部整形的好手。

C: 黑 1 断吃, 再 5 位尖, 对杀白气不部。



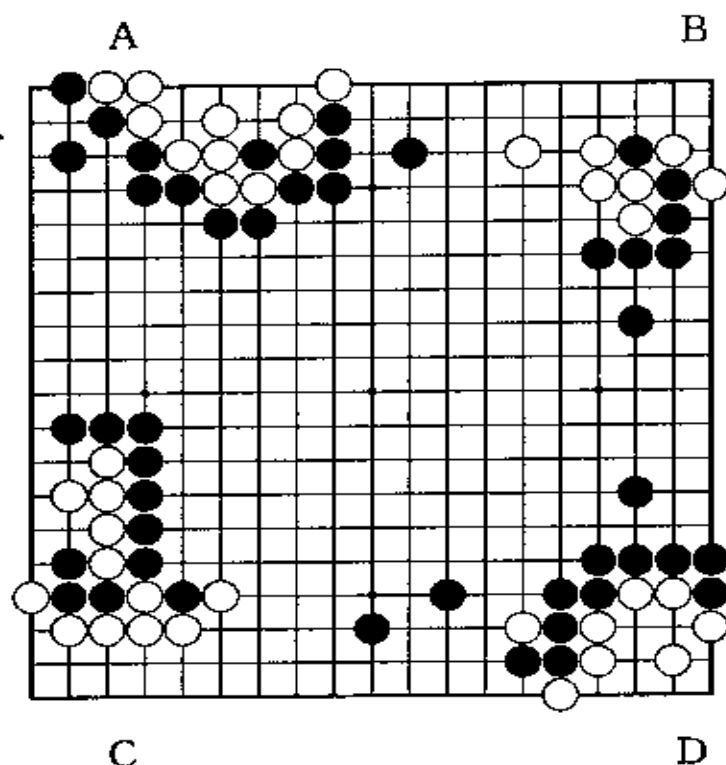
第三章 官子训练



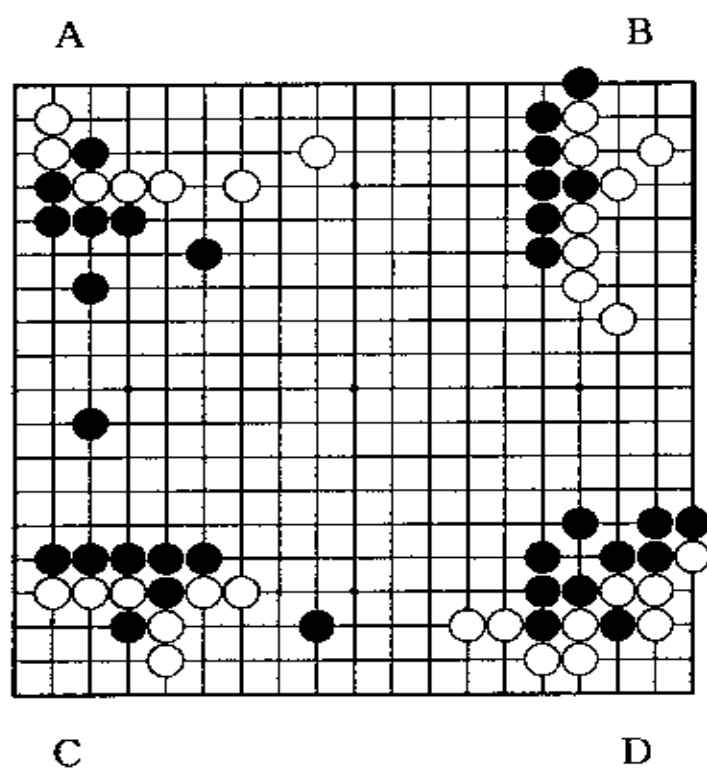
围棋爱好者中，不重视官子的大有人在。其实，官子技巧很重要，它往往直接影响着棋局的胜负。

本章的官子训练题，仅限于与死活相关联的那一部分。进攻者，应学习如何手握威胁对方死活的这柄利剑，使收官获取最大的利益；防守者，要学习怎样立足于谋活这根底线，让官子成为最有效率的补棋。

黑先
请走出正确的官子次序。



黑先
请走出正确的官子次序。

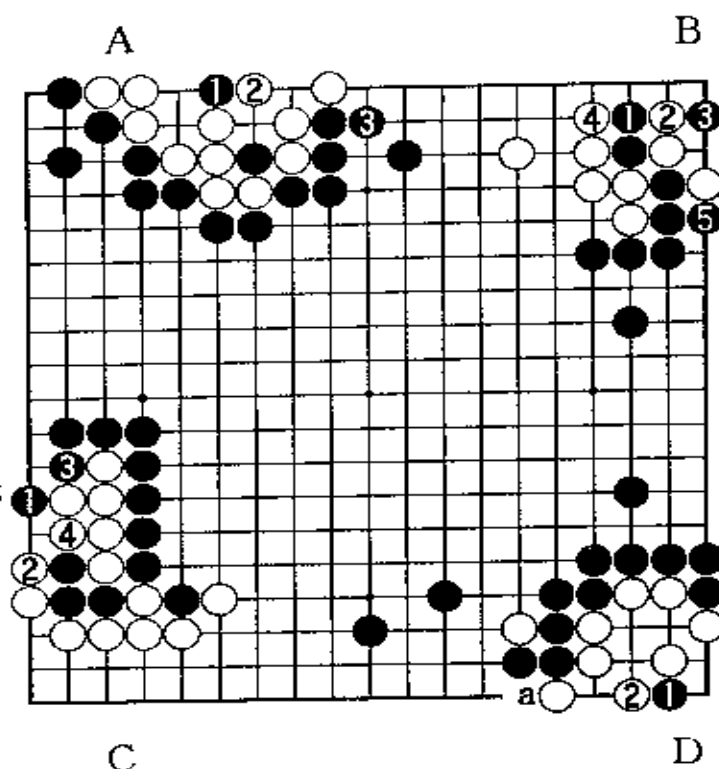


解答
A: 黑 1 托, 获得便宜。

B: 黑 1 先立, 再 3 位夹。获利。

C: 黑 1 托好棋。先手便宜二目。

D: 黑 1 托已先手防了白 a 位爬。

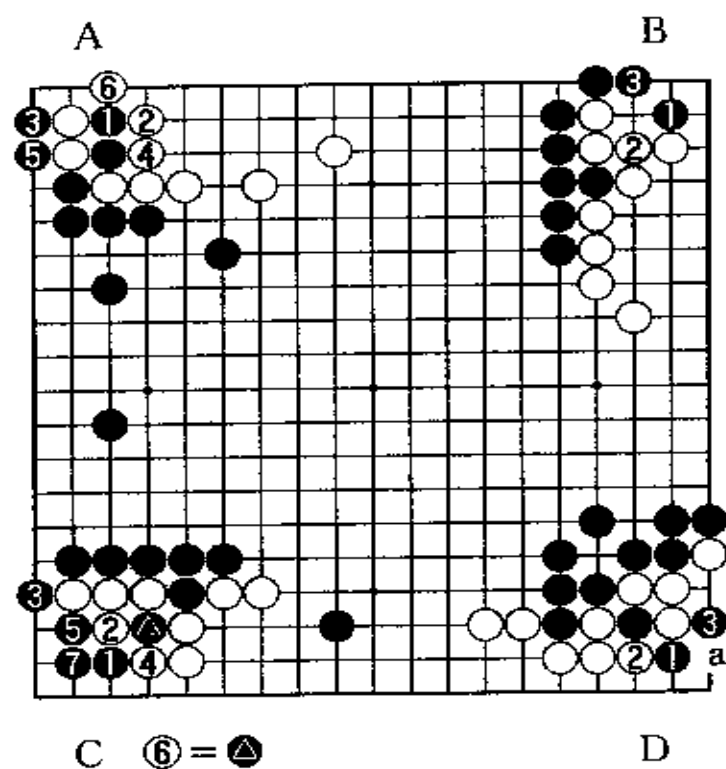


解答
A: 黑 1 以下是常用手段。

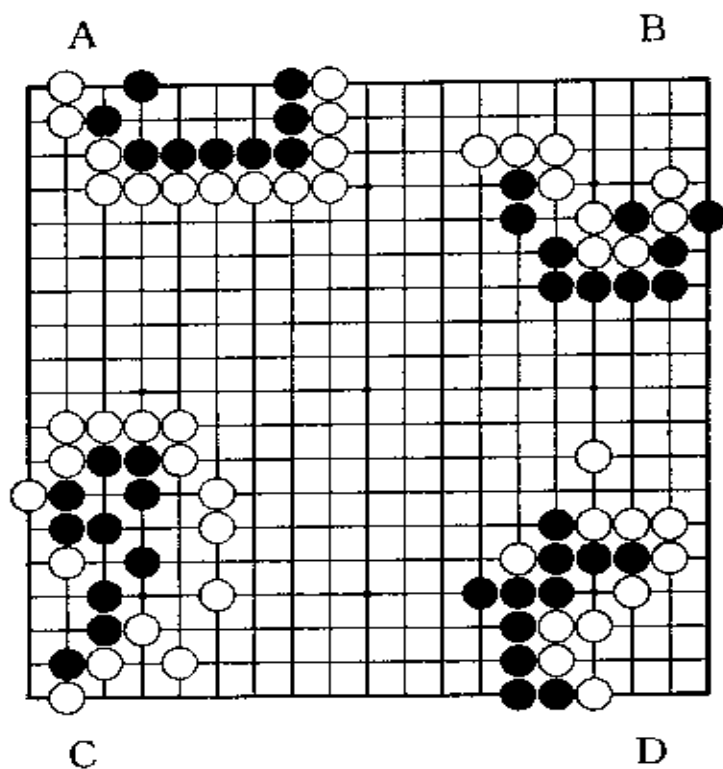
B: 黑 1 靠是最大限度谋利的一手。

C: 黑 1 小尖是十分常用的。

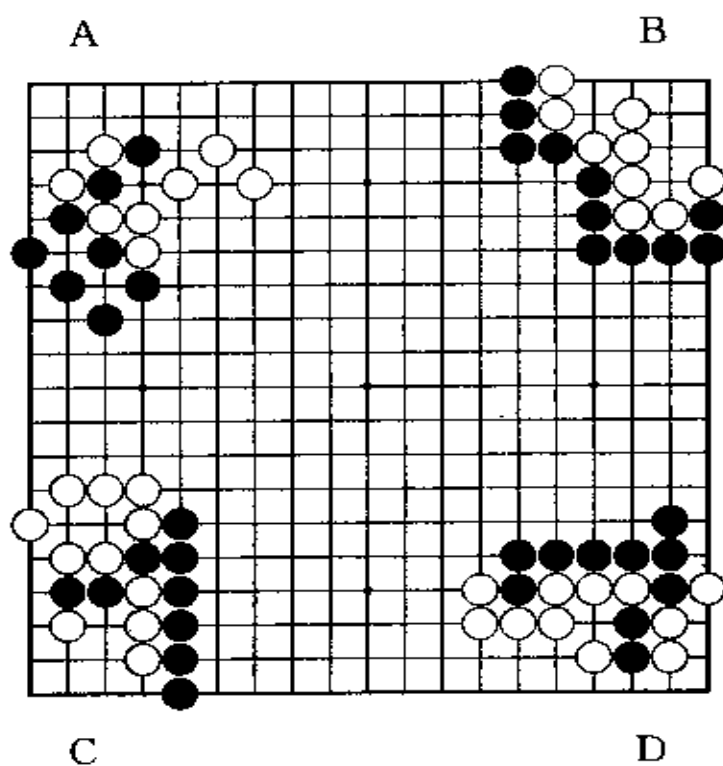
D: 黑 1 扳, 白 2 提, 黑 3 渡过。白若 a 位扳, 黑则 3 位扑。



黑先
黑的最佳官子手段是什么？



黑先
黑的最佳官子手段是什么？

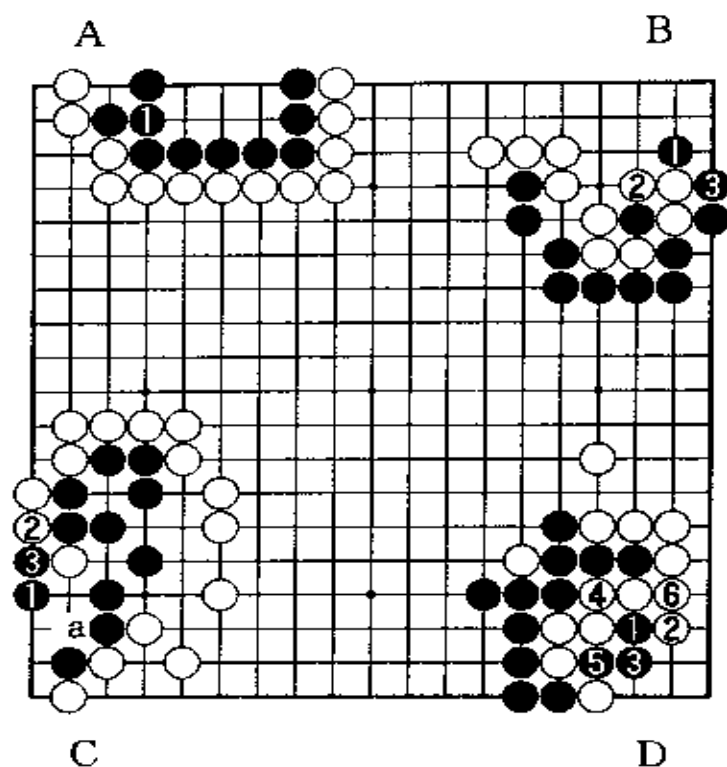


解答
A: 黑 1 补是最佳的一手。

B: 黑 1 靠好手。

C: 黑 1 跳是双关的一手，既吃掉一子又补了 a 位的断。

D: 黑 1 挤妙手！白无法抵抗。

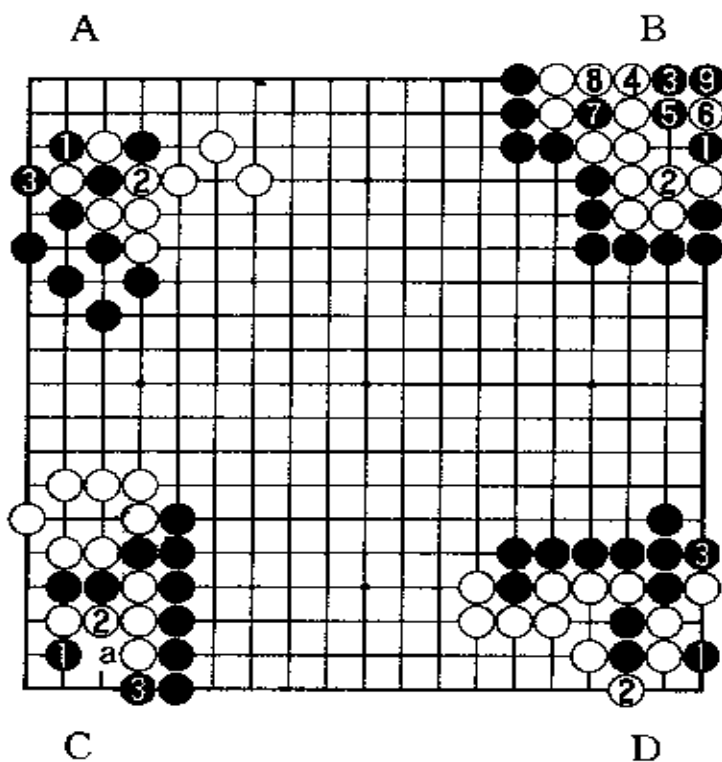


解答
A: 黑 1 打吃简单出棋。

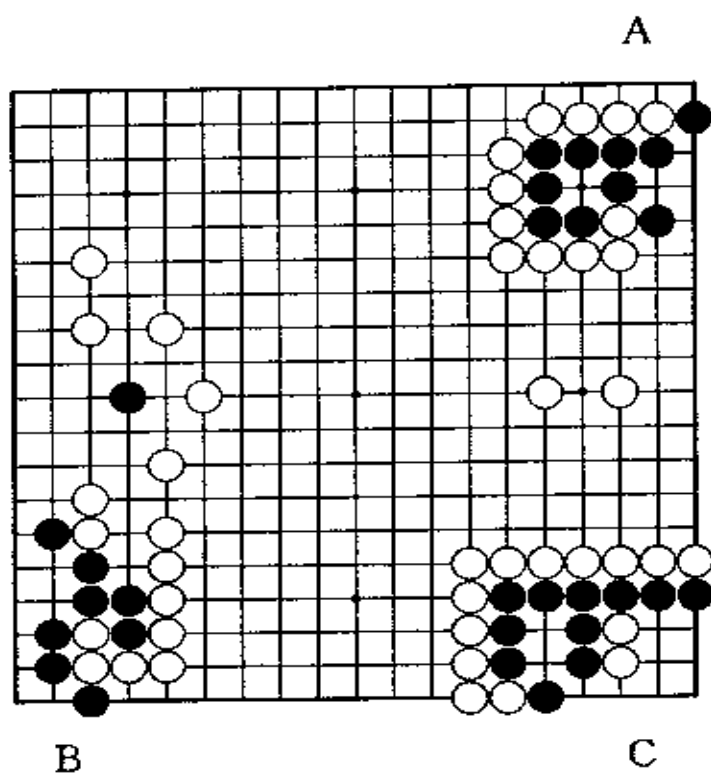
B: 黑 1、3 是漂亮手段，以下成双活。

C: 黑 1 夹好手，黑获利。

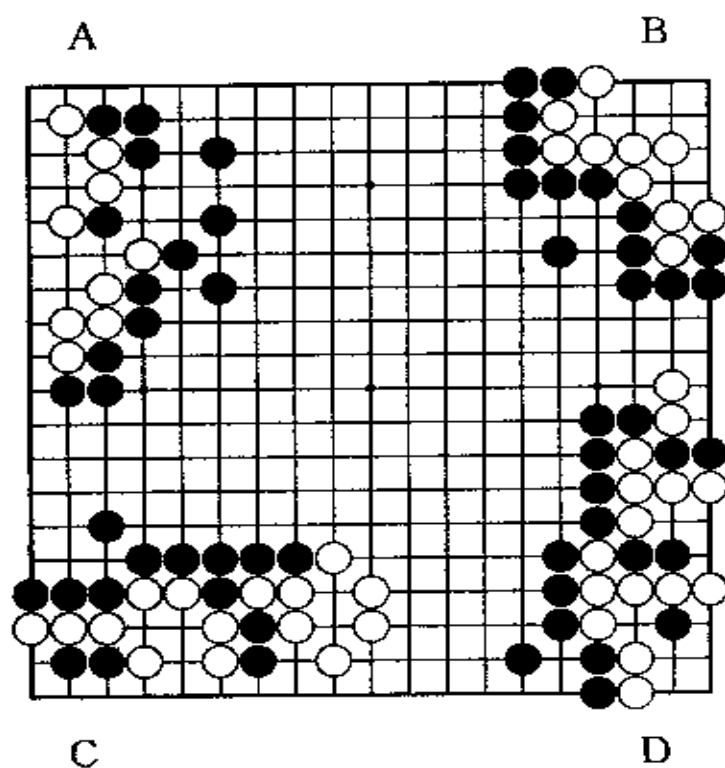
D: 黑 1 夹是常用手段。黑获利。黑 1 若改走 3 位，白则 1 位，黑不成功。



白先
此局面白该如何
取得便宜？



黑先
黑应抓住白棋的
缺陷，在白空中出棋。

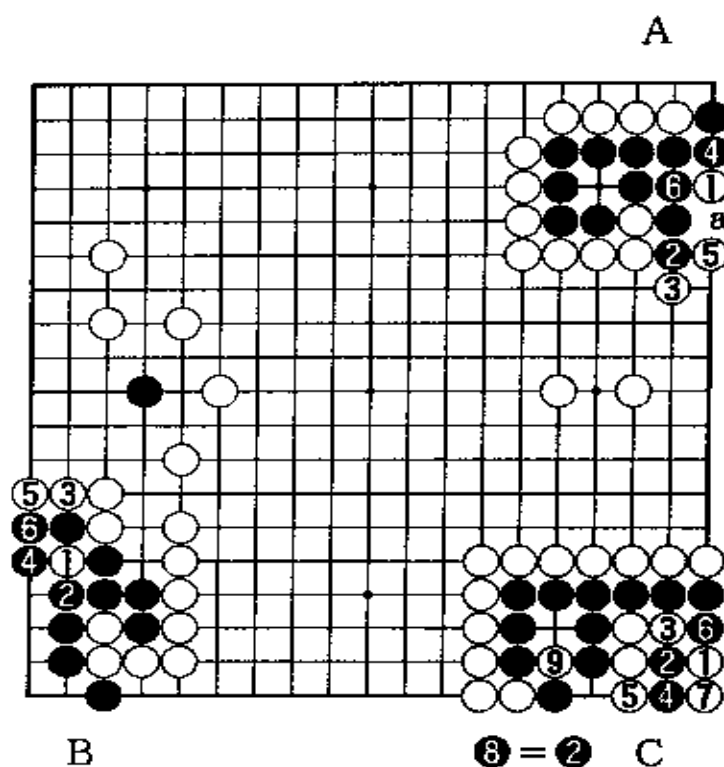


解答

A: 白 1 是巧手, 黑 2、4 正确。白 1 若走 2 位, 黑则 a 立, 将来可 5 位拐破空。

B: 白 1 是巧手, 再 5 立先手围空。白 1 若 3 位挡, 黑 1 粘后将来可 5 位扳粘。

C: 白 1 正确, 至 9 扑, 白取得便宜。



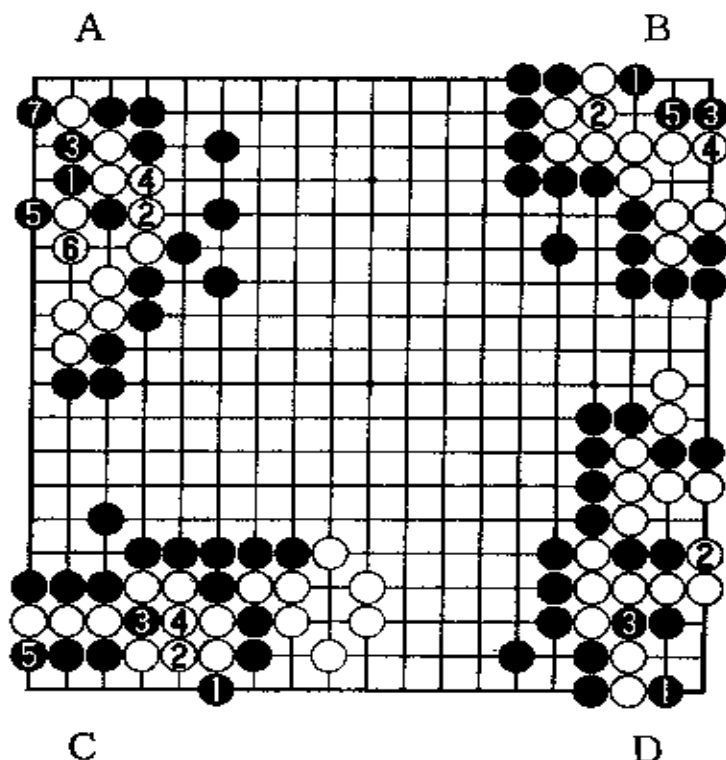
解答

A: 黑 1 是妙手, 至 7 黑获利。白 2 若走 3 位, 黑走 6 位, 白损失更大。

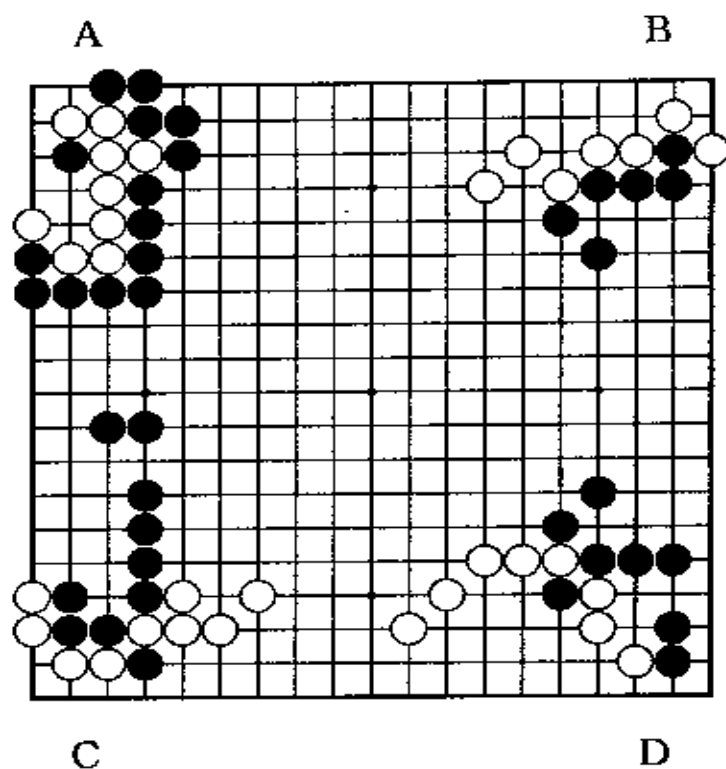
B: 黑 1、3 可成双活。

C: 黑 1 紧气, 白无应手, 黑角上二子可逃出。

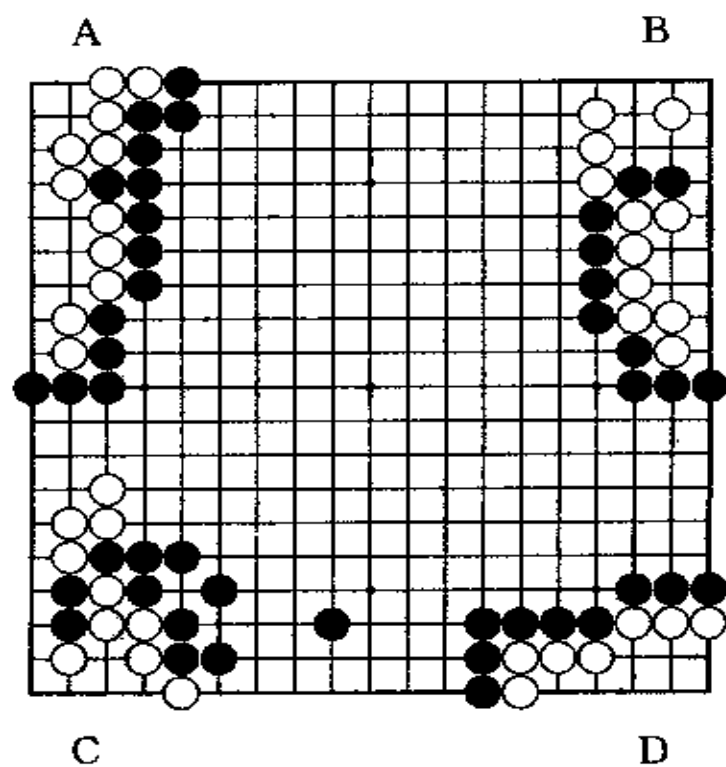
D: 黑 1 是妙手, 黑吃二子成功。白若 3 位, 黑 2 位, 白角成打劫。



黑先
黑应走出搜刮白
棋的手筋。



黑先
黑该如何收官？



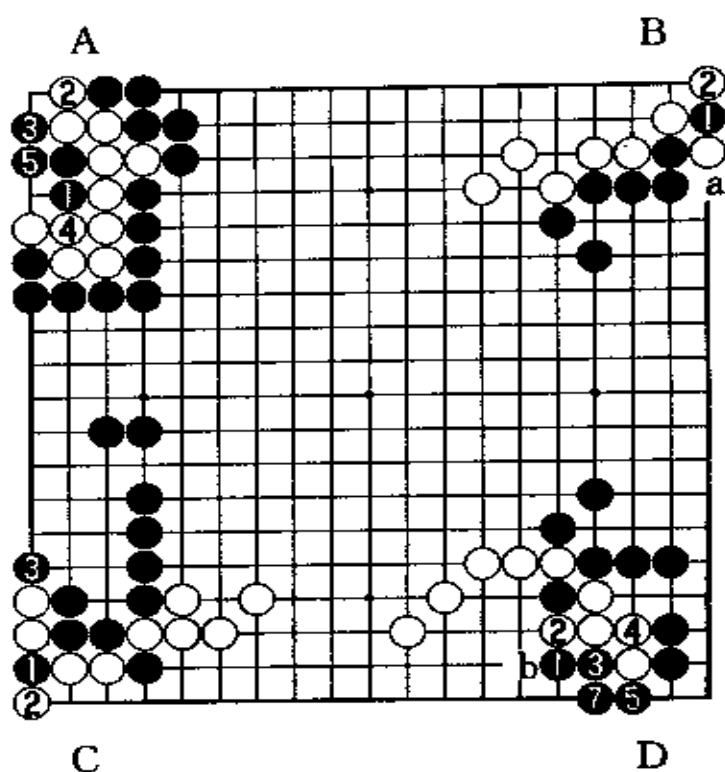
解答

A: 黑 1 冲, 白 2 必然, 以下形成黑杀白。

B: 黑 1 扑正确, 白 2 提, 黑已将白 A 位的爬先手防住。

C: 黑 1 十分常见, 黑 3 打获利。

D: 黑 1 点, 白 2 只能如此, 黑便宜。



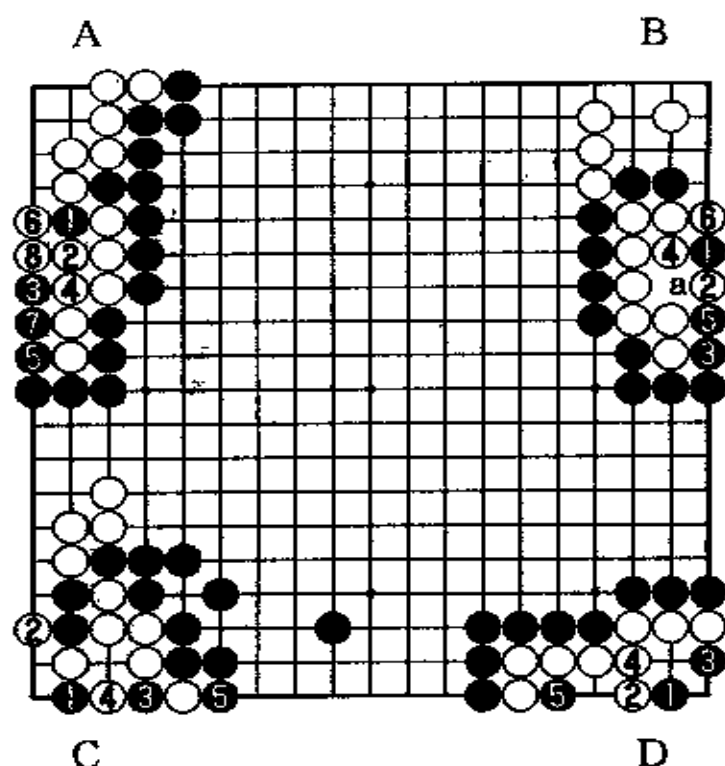
解答

A: 黑 1 断是收官的好手段。

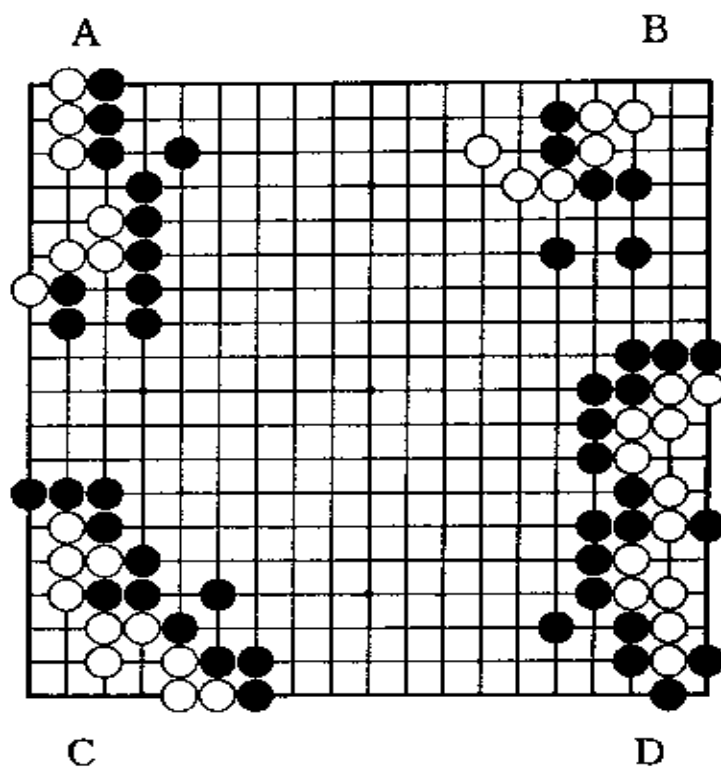
B: 黑 1、3、5 先手得利。白 2 若走 3 位, 黑则走 a 位, 白就出大问题了。

C: 黑 1、3 是好次序!

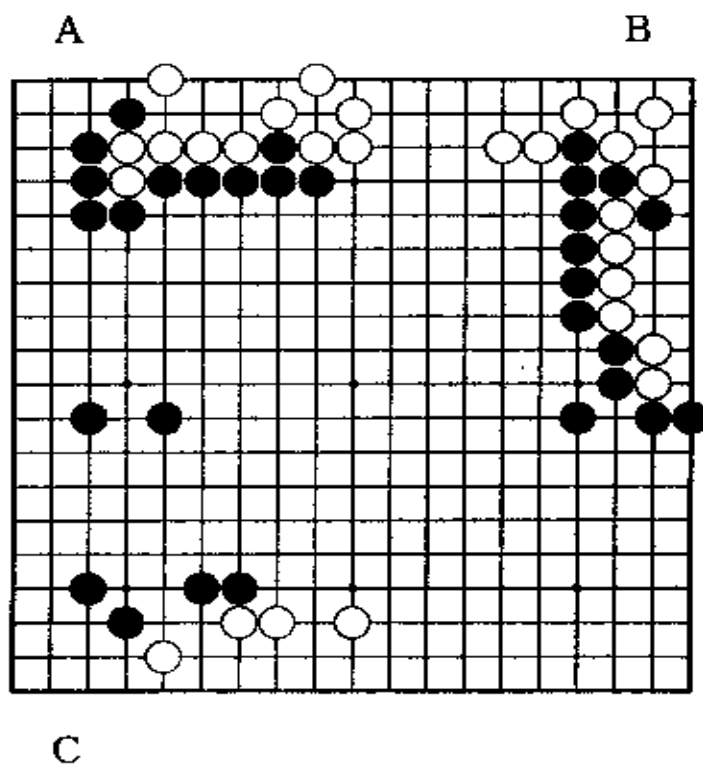
D: 黑 1 点是十分常见的手段, 角上双活。



黑先
黑怎样收官才正
确?



黑先
黑怎样收官才正
确?



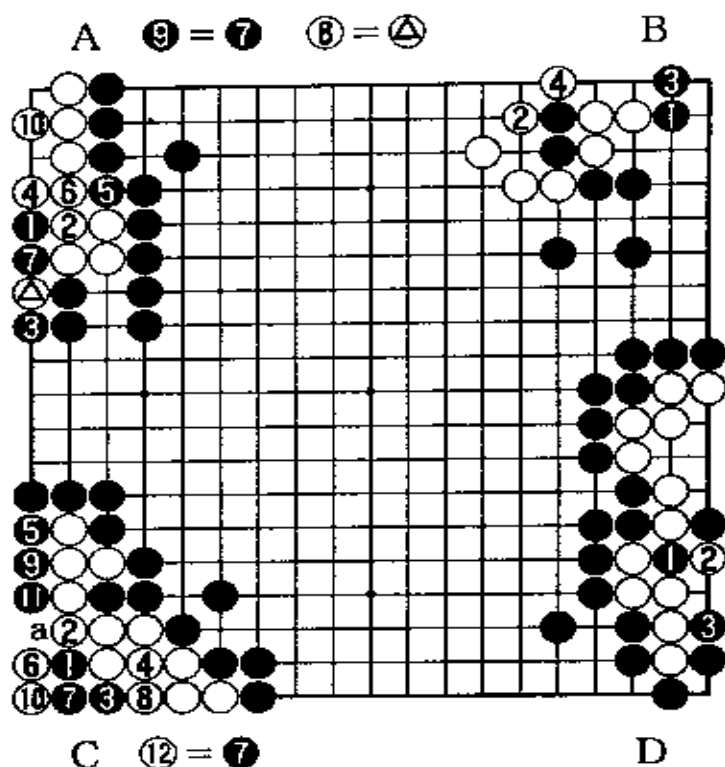
解答

A: 黑 1 点是好手! 白 2 只能如此, 以下黑获得便宜。

B: 黑 1 靠最大限度的收官。

C: 黑 1 以下漂亮! 白 8 若走 9 位, 黑则 a 位扑, 成双活。

D: 黑 1 扑, 获得便宜。

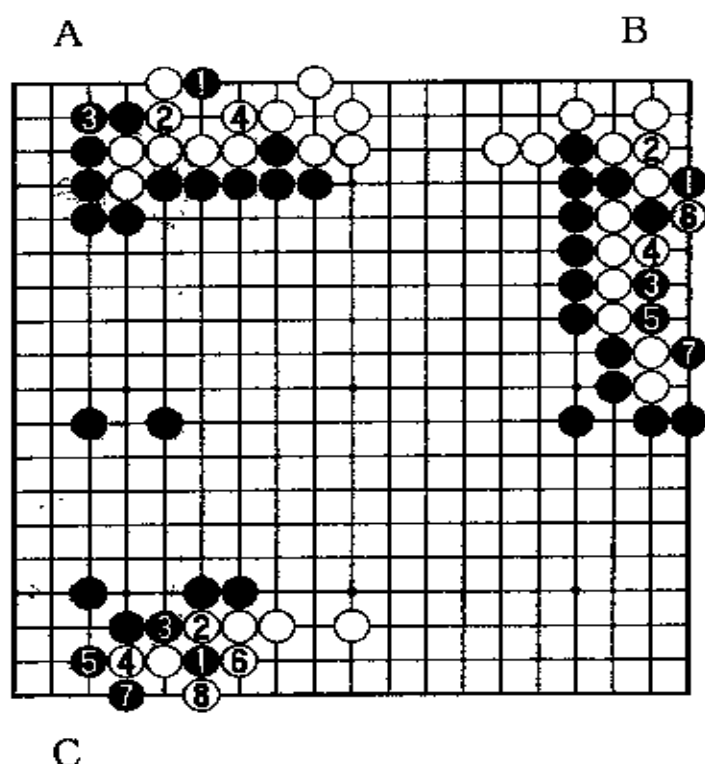


解答

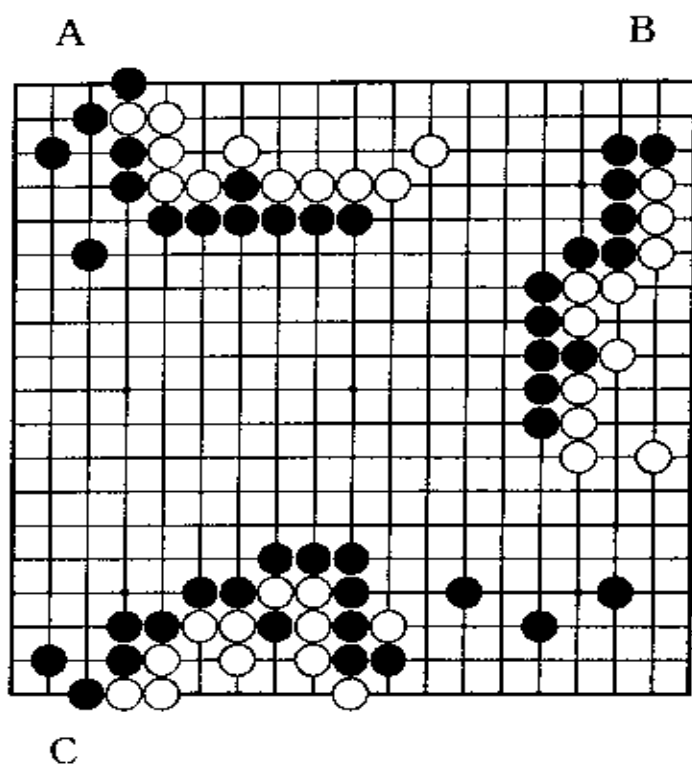
A: 黑 1 先手防止了白 3 位断。

B: 黑 1、3 正确, 至 7 黑获利。白 4 若于 5 位粘, 黑 4 位粘后, 白则死。

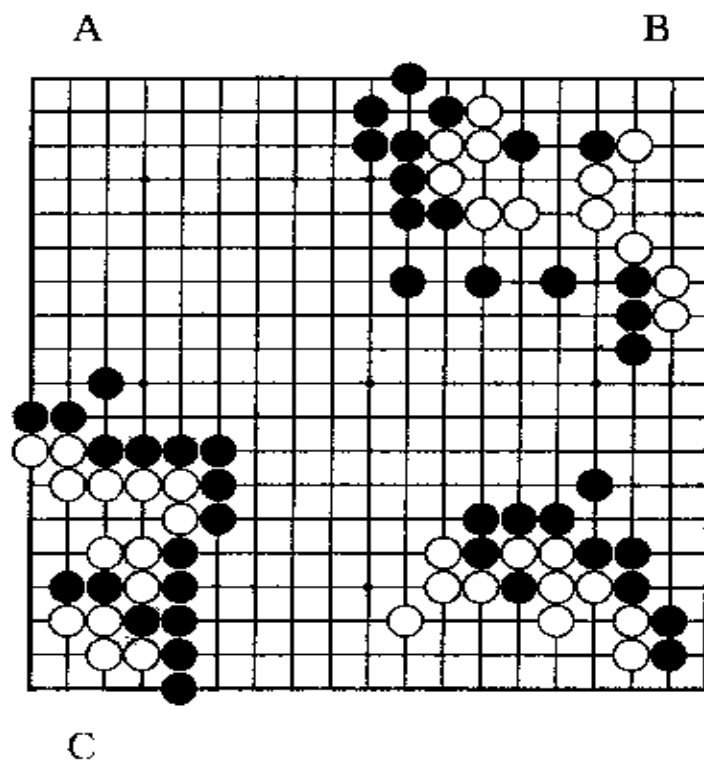
C: 黑 1 靠先手便宜。如 4 位挡则落后手。



黑先
黑应走出正确的
官子次序。



黑先
黑应走出正确的
官子次序。

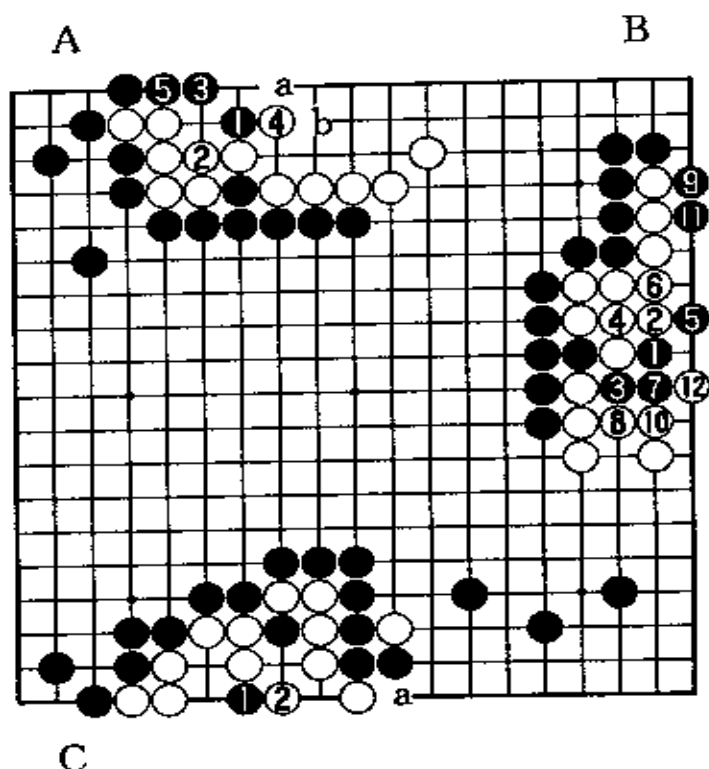


解答

A: 黑 1 夹是好手，以下必然，黑 a 位扳，白则 b 位退。

B: 黑 1 夹，白 2 以下只能如此。

C: 黑 1 托先手防止了白 a 位爬。

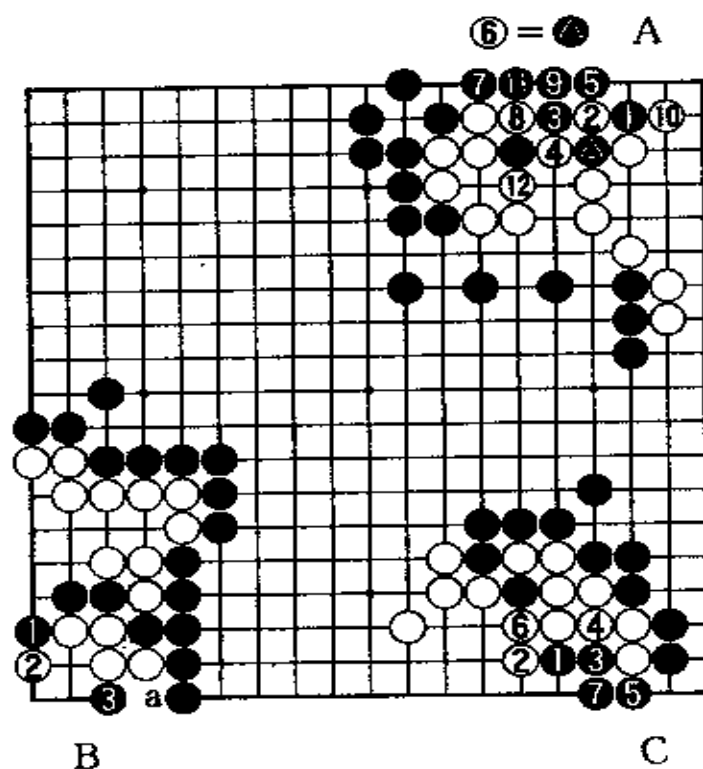


解答

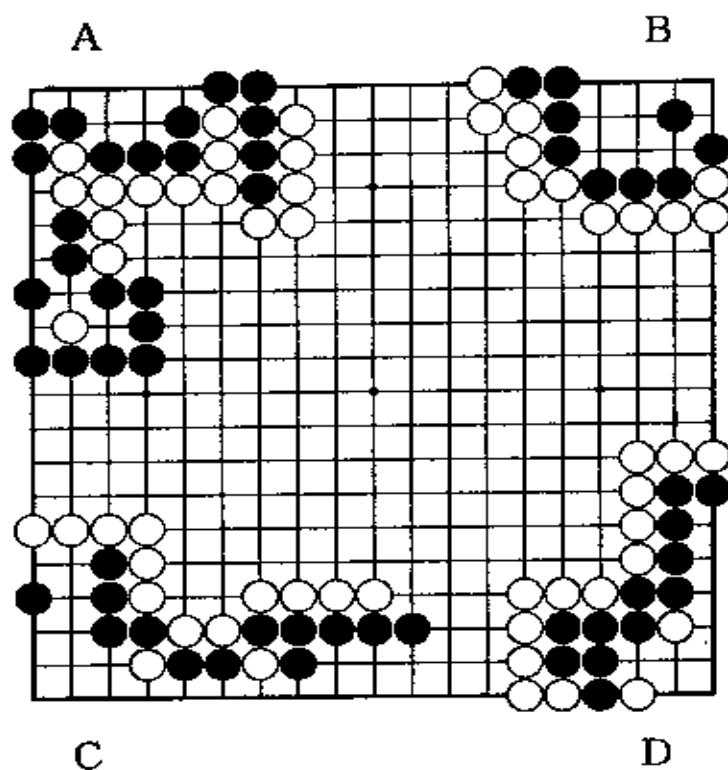
A: 黑 1 扳是出棋的好手段，获得了很大的利益。

B: 黑 1、3 是好次序！若直接走 3 位托，白则 a 位打吃，黑不行！

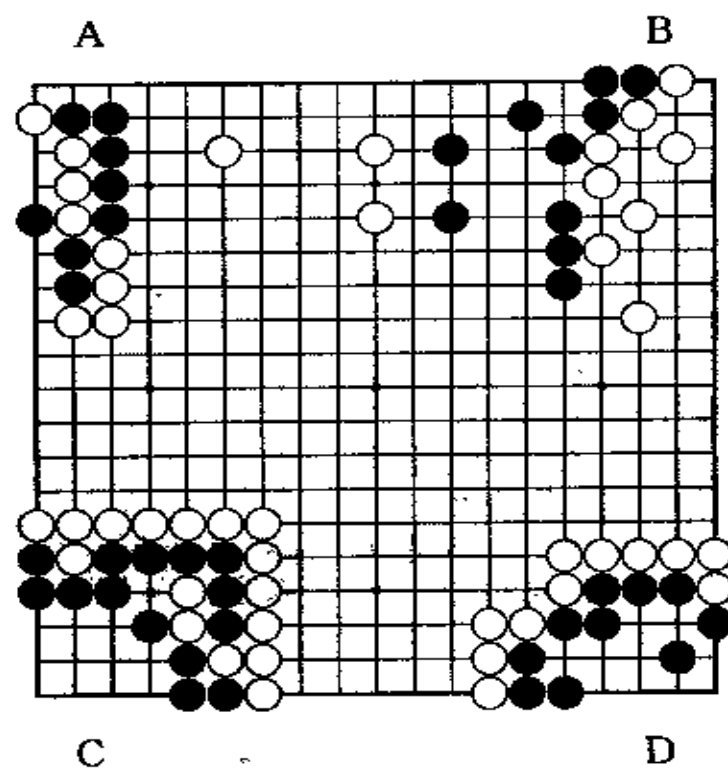
C: 黑 1 托，白 2 扳，黑 3 以下扳过。



白先
 A、C：白棋该如何收官？
 B、D：角上白可出棋。



白先
 A、B：此局面白该如何定型？
 C、D：黑角白可出棋。



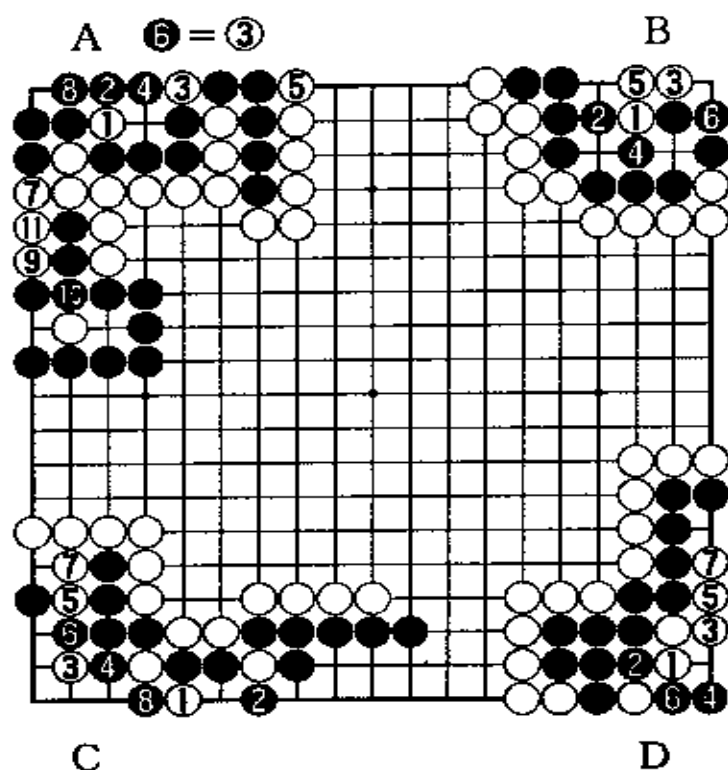
解答

A: 白 1、3 是好次序，若直接于 7 位挡，黑则 3 位粘，这样角部黑便宜一目棋。

B: 白 1 靠极其常见，角上双活。

C: 白 3、5 是漂亮的手段！

D: 白 1 立，黑 2 打吃，白 3 以下成双活。



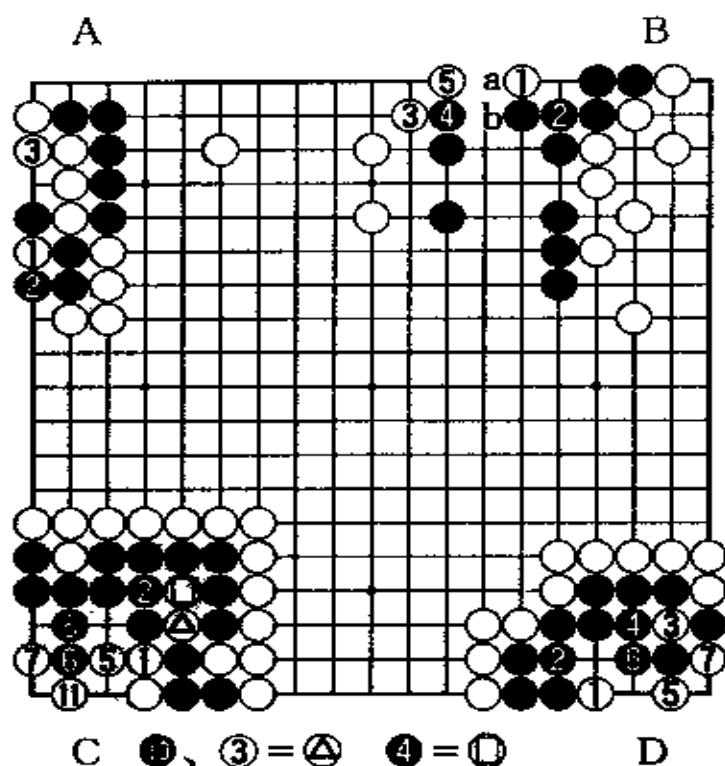
解答

A: 白 1、3 是最佳次序，白若直接于 3 位粘，黑则 1 位粘，成“倒脱靴”，白失败。

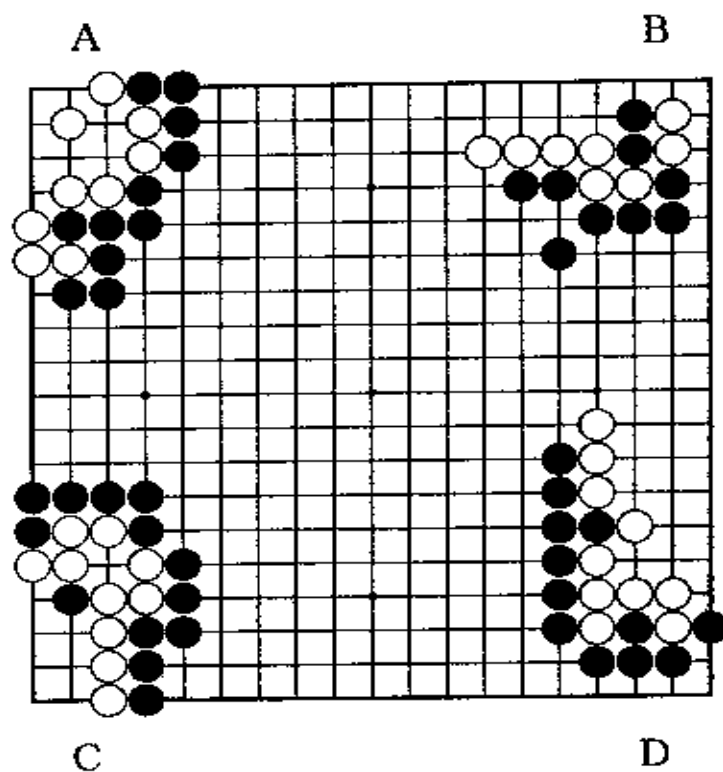
B: 白 1 是好手，黑若 a，白则 b。

C: 白 1 以下利用黑气紧成双活。

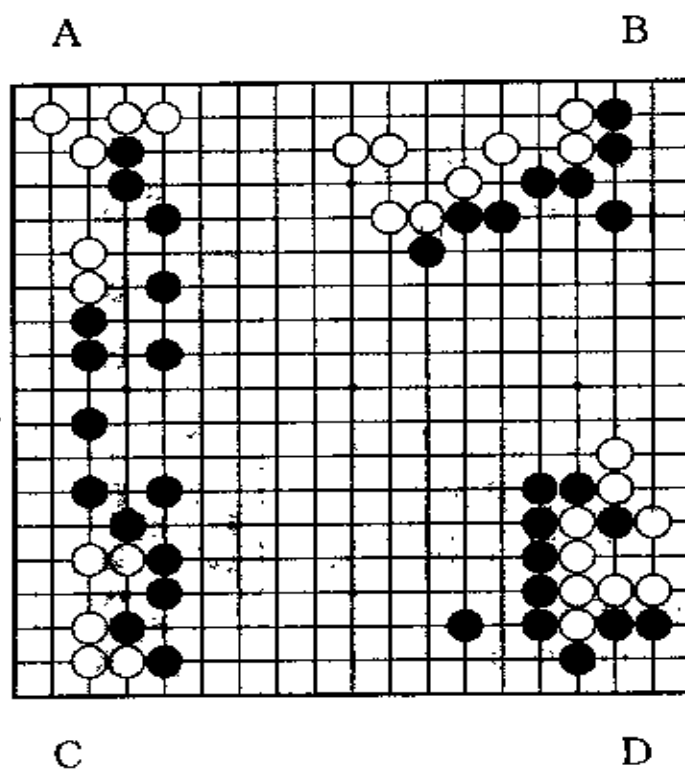
D: 白 3、5 是好手，至 7 成打劫。黑 6 若走 7 位，白则 6 位挤，成双活。



黑先
黑该怎样收官?



黑先
黑该怎样收官?



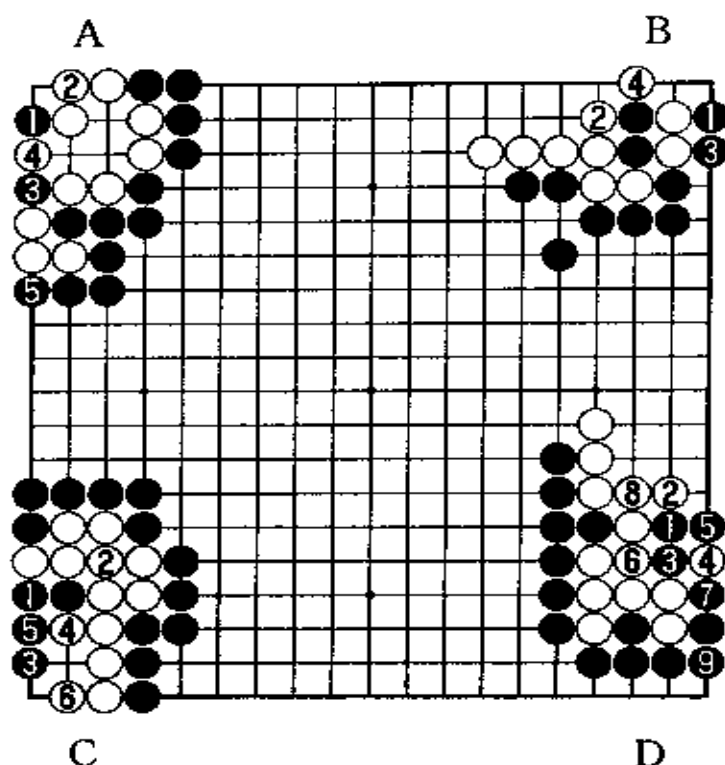
解答

A: 黑 1 托是此型的好手!

B: 黑 1 夹是十分常见的一手。

C: 黑 1 以下必然，成双活。

D: 黑 1 位夹，白 2 虎，黑 3 顶过获得便宜。



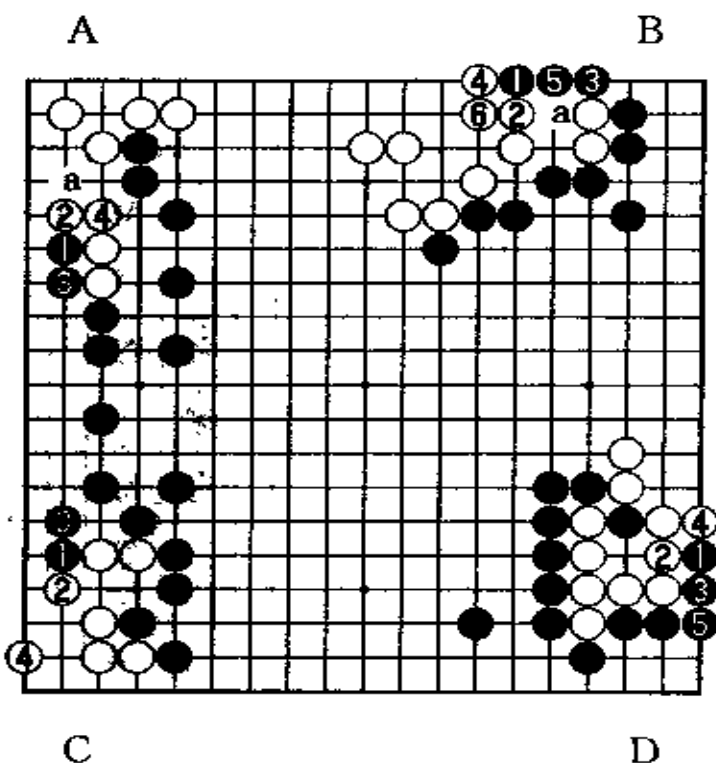
解答

A: 黑 1 是官子好手，白若 3 位，黑则 a 位。

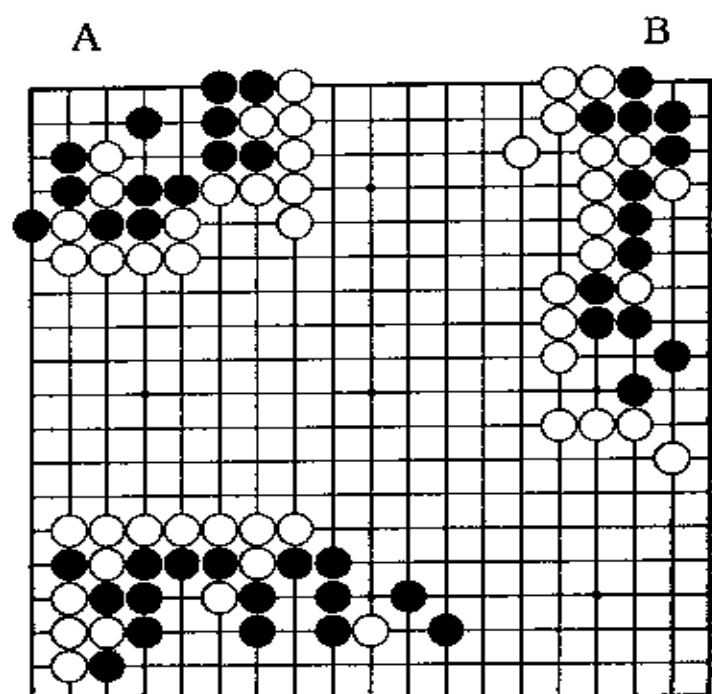
B: 黑 1 是破空的好手，白 2 补断，黑 3 渡，黑成功。白 2 若 a 位，黑亦 3 位。

C: 黑 1 托最大限度的收官。

D: 黑 1 后手 12 目。白 2 若 3 位挡，黑 5 挡先手 9 目。

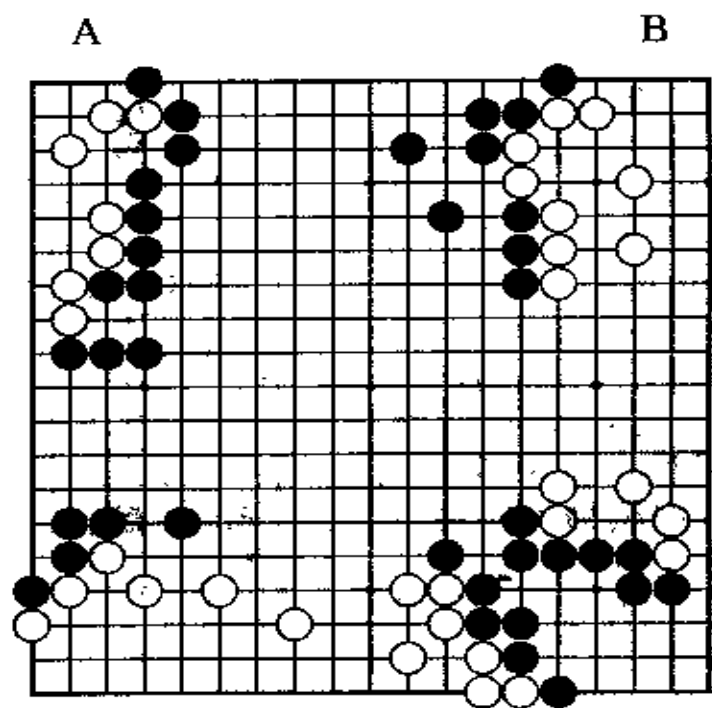


白先
白应在黑空里出
棋。



C

黑先
此局面黑该如何
收官？



C

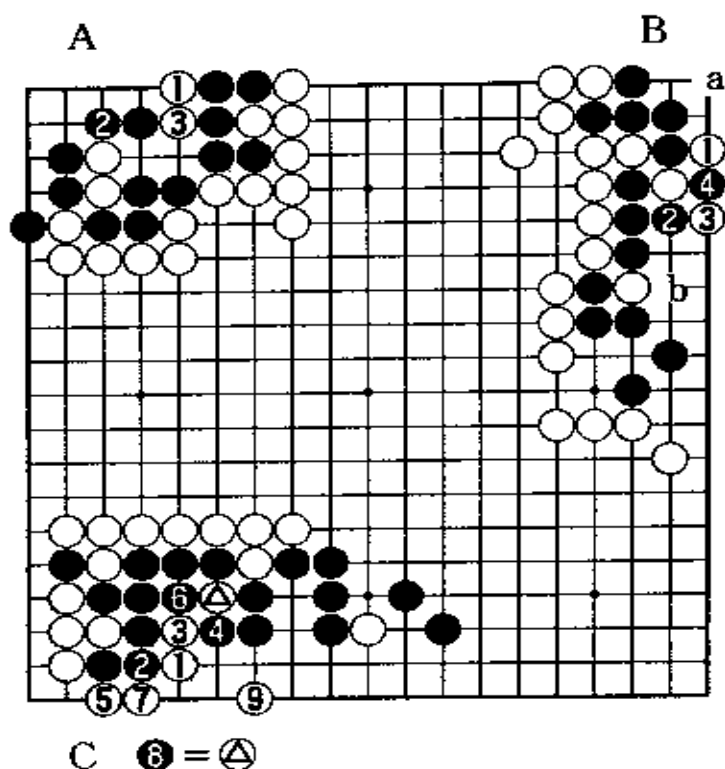
D

解答：

A：白 1 是好手！至 3 吃黑五子。

B：白 1 扳，成劫。黑 2 若走 a 位，白则 b 位立，白更成功。

C：白 1 点是出棋的一手。以下白获得大便宜。



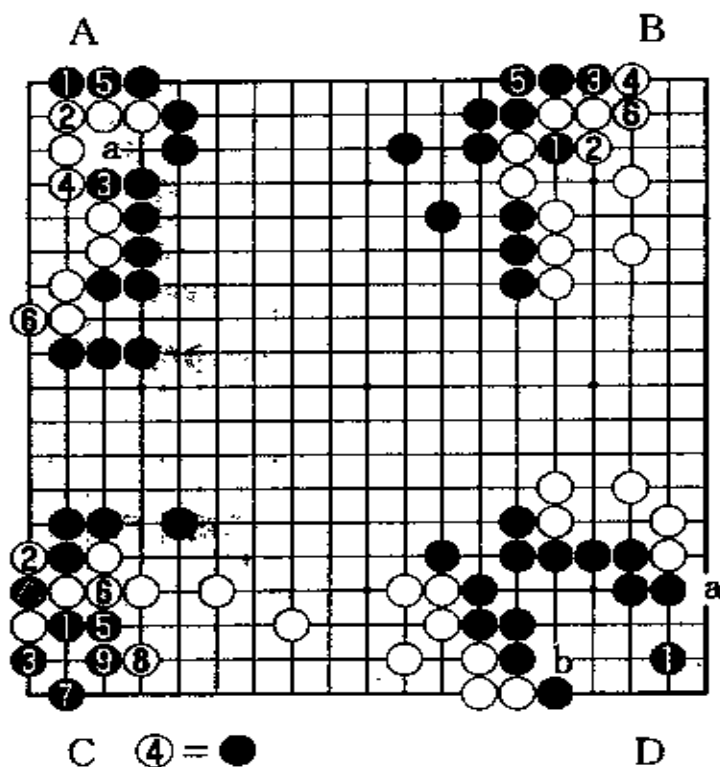
解答

A：黑 1 点是妙手，至 5 黑获便宜。白 2 若走 5 位，黑则 a 位挤。

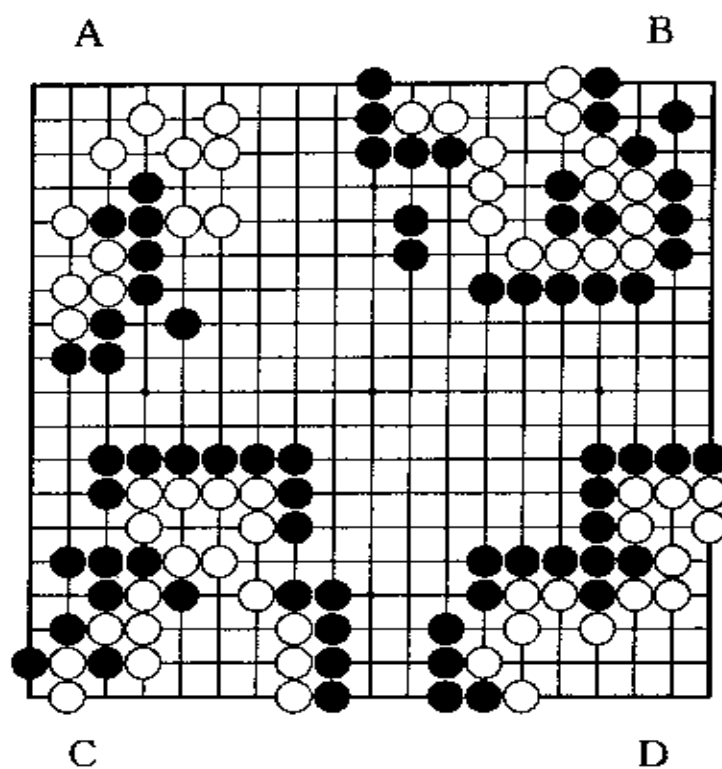
B：黑 1、3 是获得便宜的好次序。

C：黑 1 是常用手段，至 9 黑活角。此型黑 ④ 扳时白只能于 1 位退。

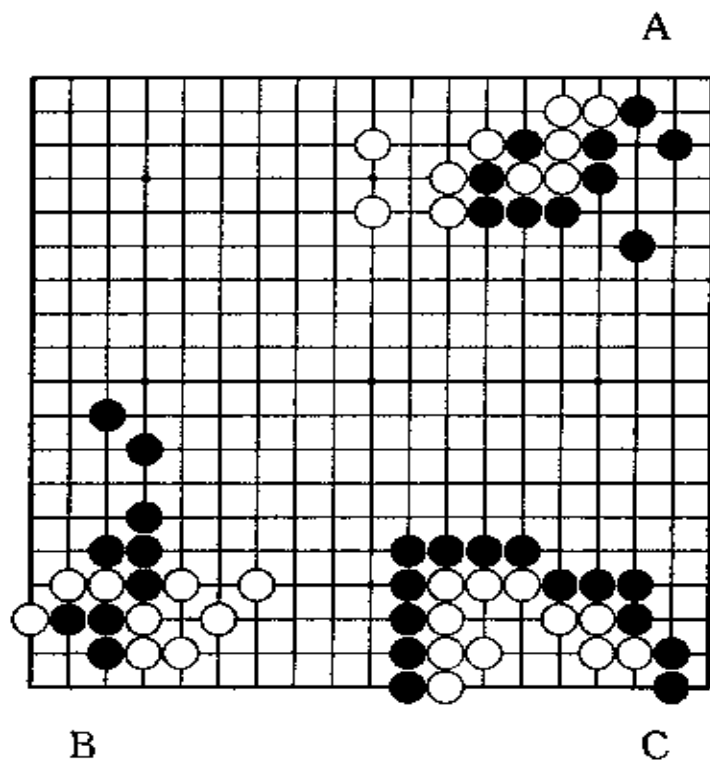
D：黑 1 是双关的一手，把白 a 位的扳和 b 位的打都防住了。



黑先
黑该如何收官？



黑先
A: 此型黑可出棋。
B: 黑有最佳防守手段。
C: 请走此型黑正确的收官次序。



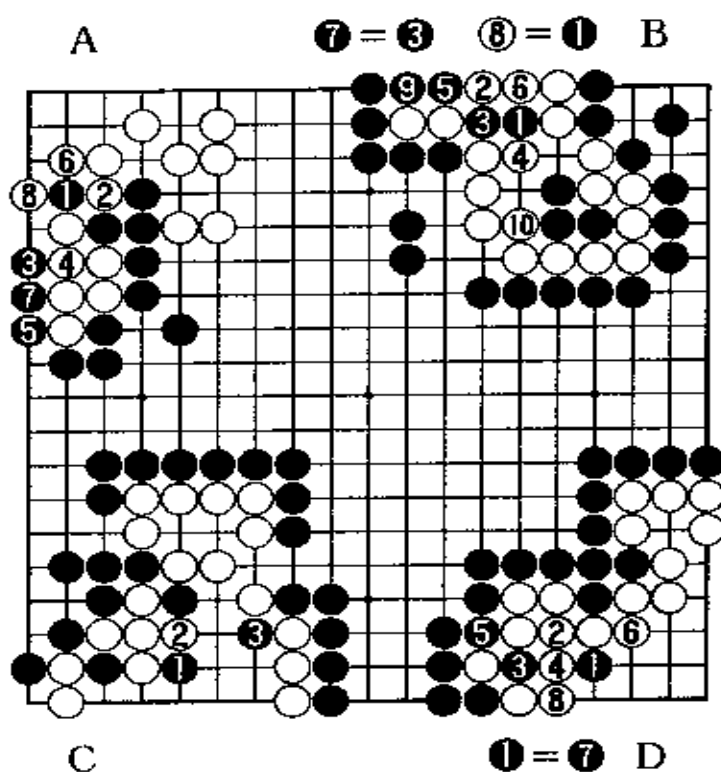
解答

A: 黑 1、3 是常用手段。

B: 黑 1 夹，以下必然，黑先手成双活。

C: 黑 1 夹，白 2 必然，黑 3 出棋。

D: 黑 1 夹再于 3 位扑是好次序，获得便宜。

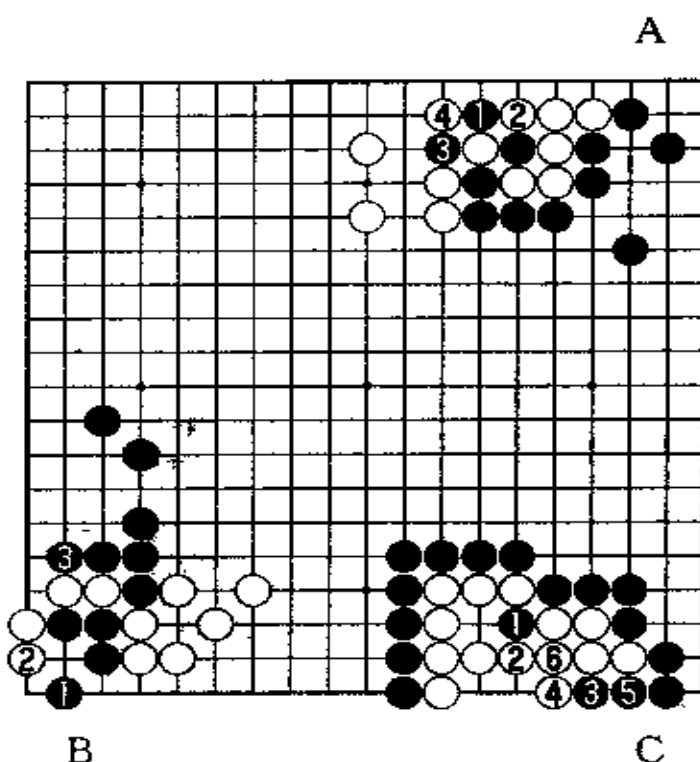


解答

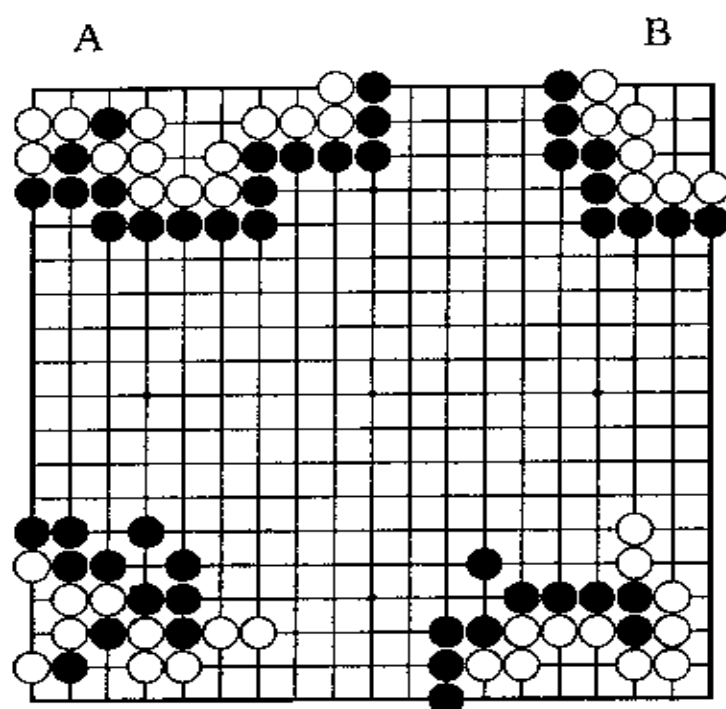
A: 黑 1 打吃出棋。

B: 黑 1 小尖是巧手！白出不了棋。

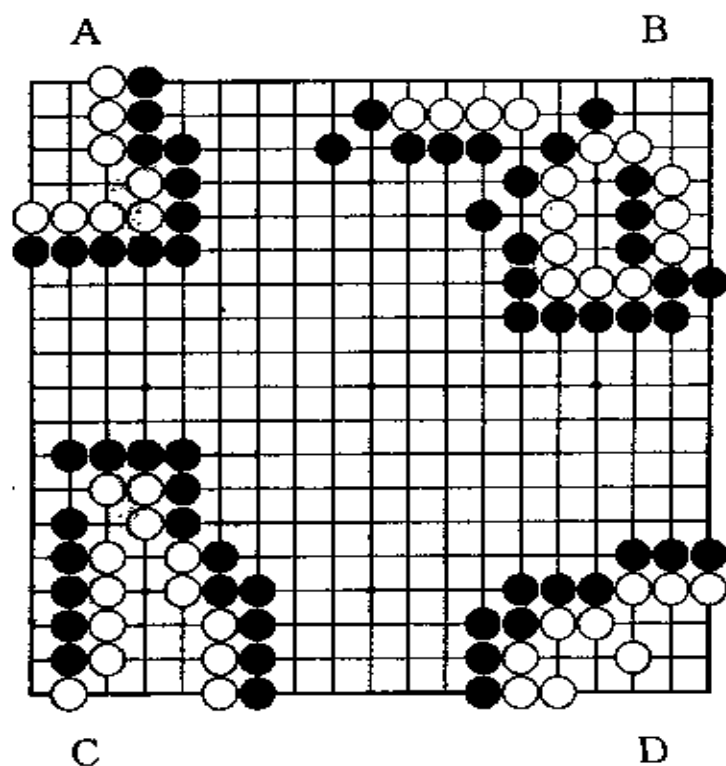
C: 黑 1 断，再 3 位托是官子巧手。



黑先
黑棋该怎样收官?



黑先
黑棋该怎样收官?



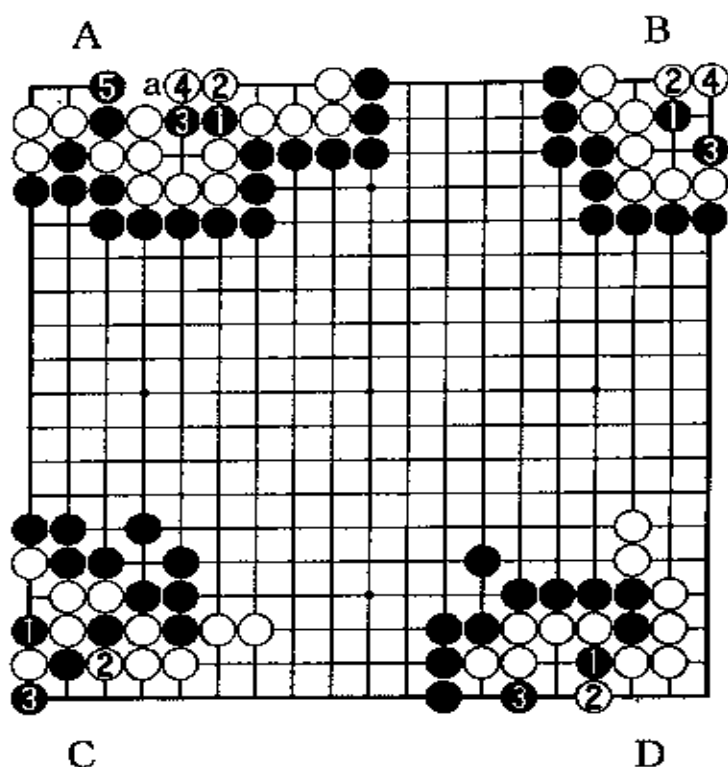
解答

A: 黑 1、3 是正确次序，若先 5 位立，被白走 a 位则不行。

B: 是较为常见的棋型，黑 1 后形成双活。

C: 黑 1 扑，是惟一的一手。

D: 黑 1 是官子巧手。



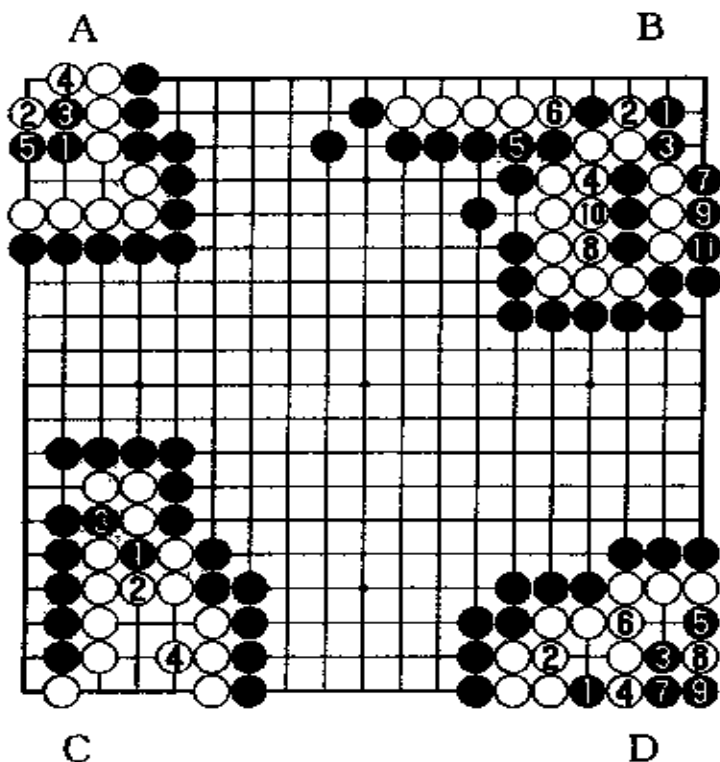
解答

A: 黑 1 是正确的一手，以下白只能如此，成打劫。

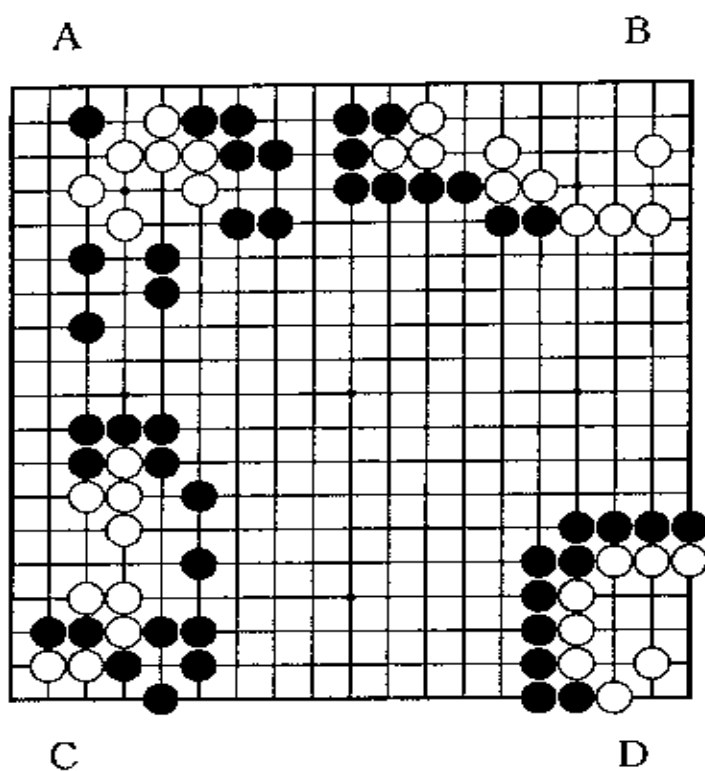
B: 黑 1、3 是巧手，7 扳可渡过。黑 1 如走 2 位，白有 15 目。

C: 黑 1 正确，黑 1 若走 3 位，白则 1 位粘，黑亏。

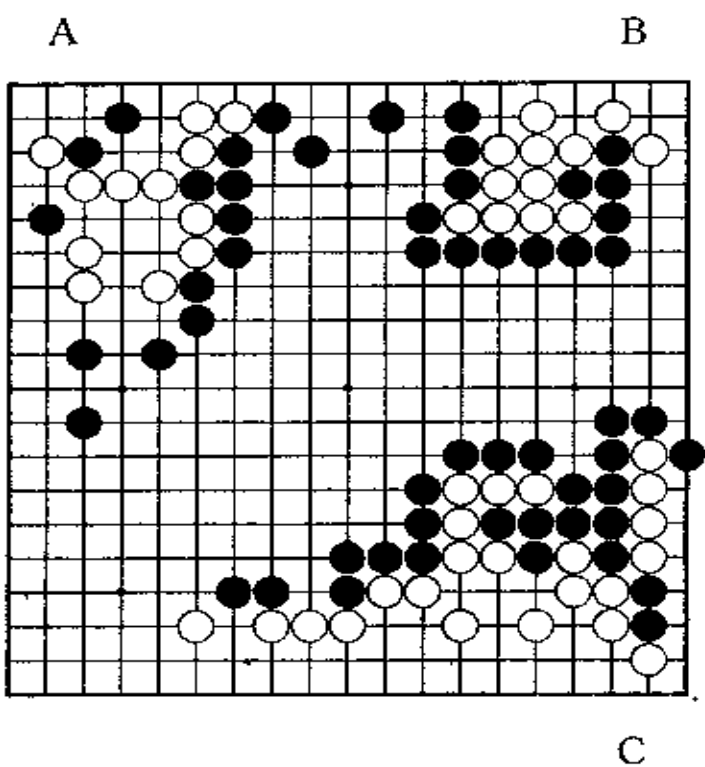
D: 黑 3 是好手！形成双活。



黑先
 A、B、C：黑该如何收官？
 D：白角中黑有手段吗？



黑先
 黑该如何收官？



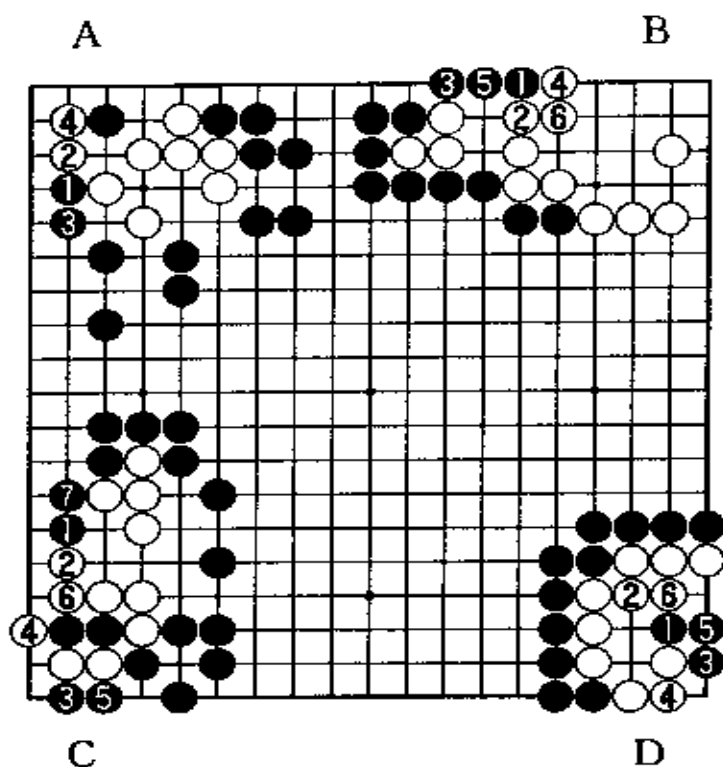
解答

A: 黑 1 托, 白 2 只能如此。

B: 黑 1 点最大限度获利。若于 3 位扳, 白则 1 位跳即可。

C: 黑 1 先点, 再 3 位夹是好次序!

D: 黑 1 以下先手双活。

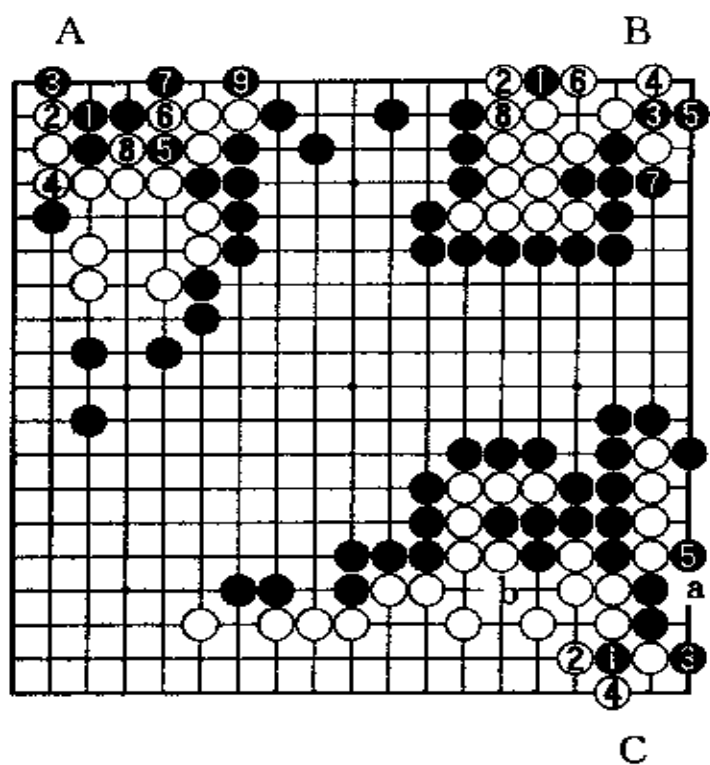


解答

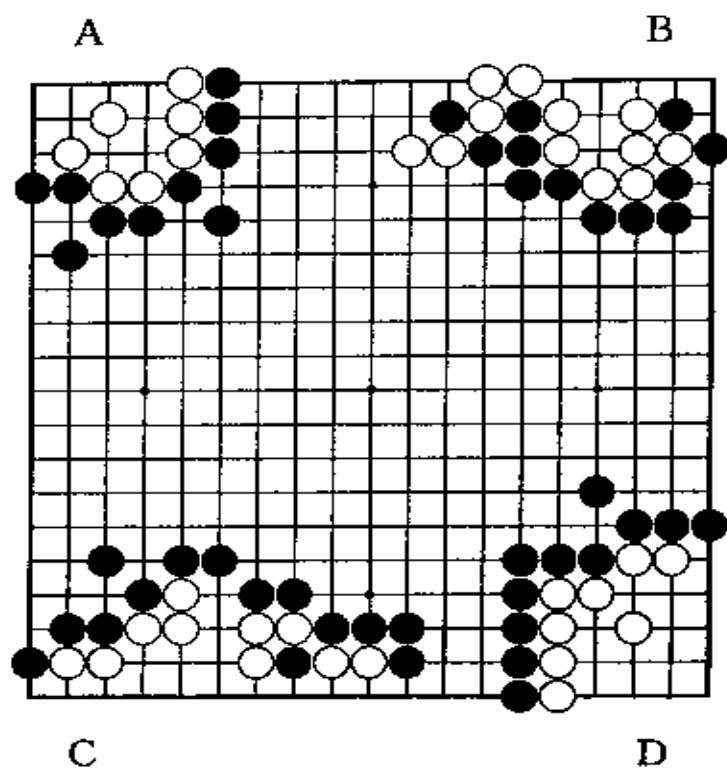
A: 黑 1 是愚形好手! 巧妙渡过。

B: 黑 1、3 次序好, 白只得 6 位提做活, 黑大便宜。

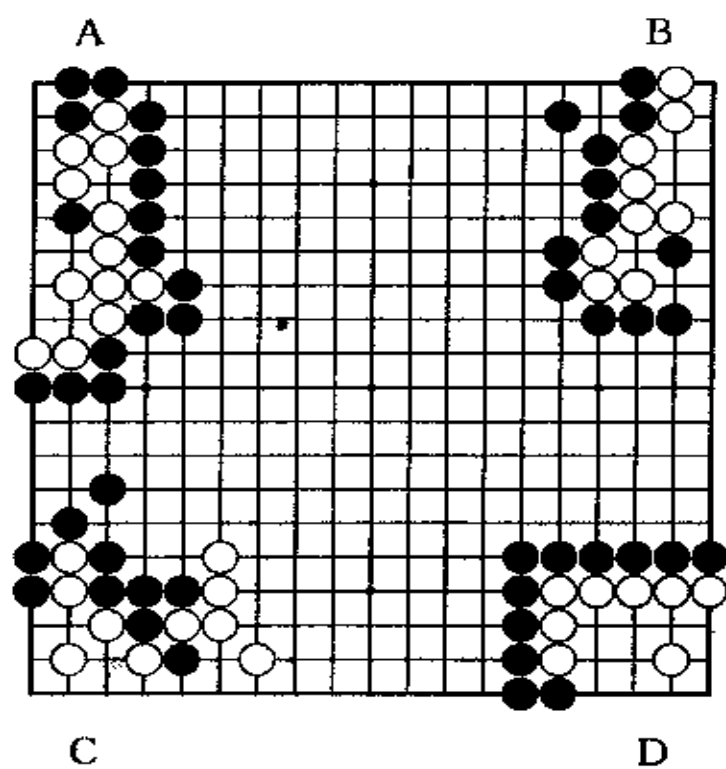
C: 黑 1 断是巧手, 白若 a 位, 黑可 b 位吃冲出。黑 5 提之后, 白有 a 位扑打劫手段。



黑先
黑棋该如何收官?



黑先
黑棋该如何收官?



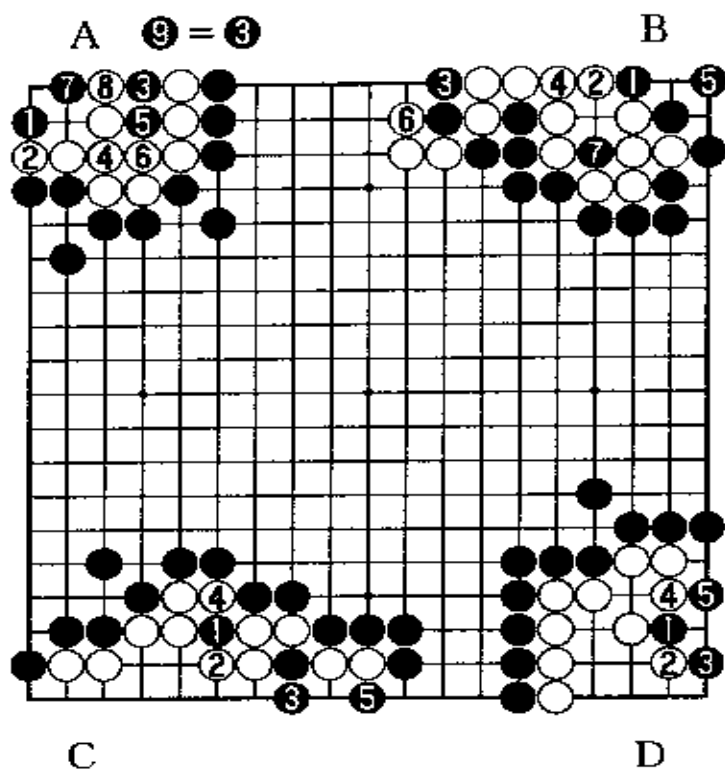
解答

A: 黑 1 点, 白 2 以下成双活。

B: 黑 1 扳, 白 2 以下必然。黑 5 好棋! 成劫。

C: 黑 1、3 是常用手法, 黑获得便宜。

D: 黑 1 托, 白 2 扳, 黑 3 连扳, 以下黑获得很大的便宜。



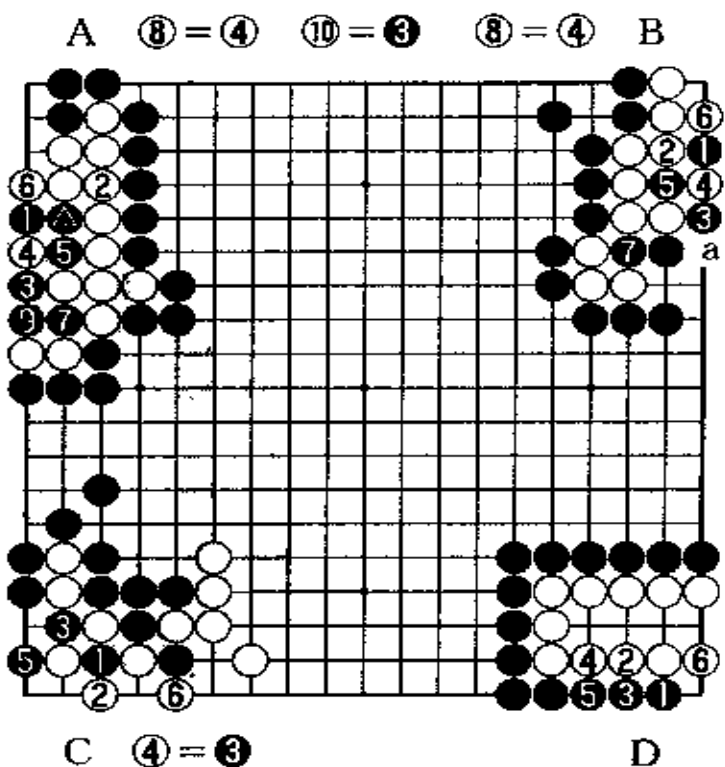
解答

A: 黑 1 立漂亮! 以下黑先手获利。

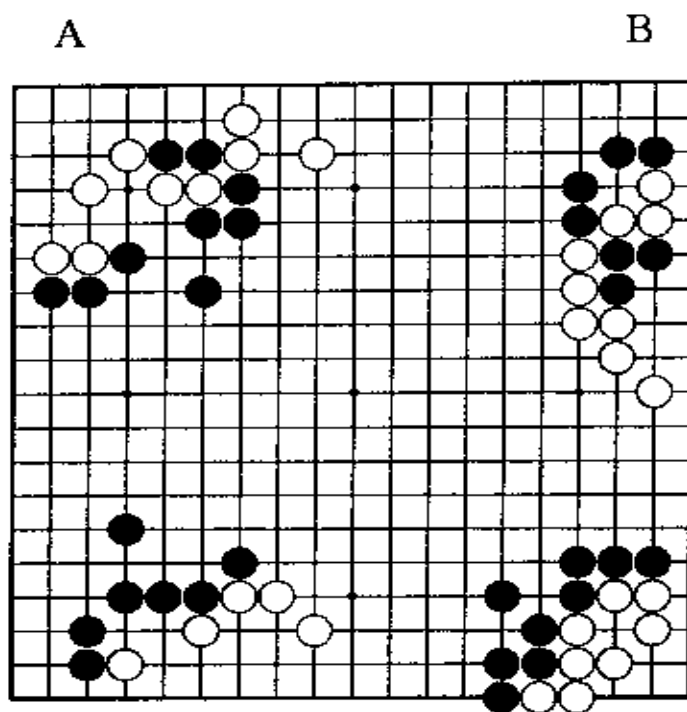
B: 黑 1 以下便宜, 若直接手 7 位吃, 白则 a 位先手打吃。

C: 黑 1 是细腻的一手, 获得便宜。

D: 黑 1 托一路, 是最好的手段。

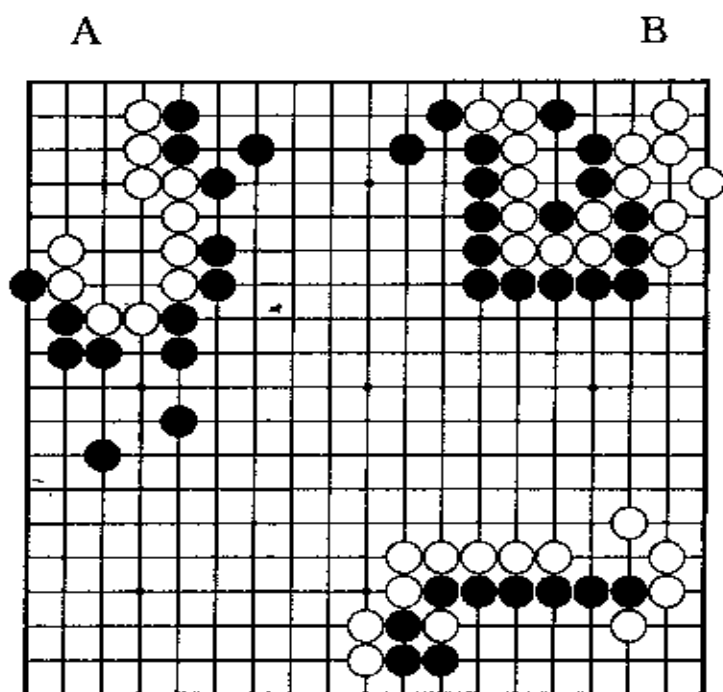


黑先
黑棋该如何收官?



C

黑先
黑棋该如何收官?



C

解答

A: 黑 1、3、5 获利。白 2 若走 a 位，黑则 3 位扳，白同样不行。

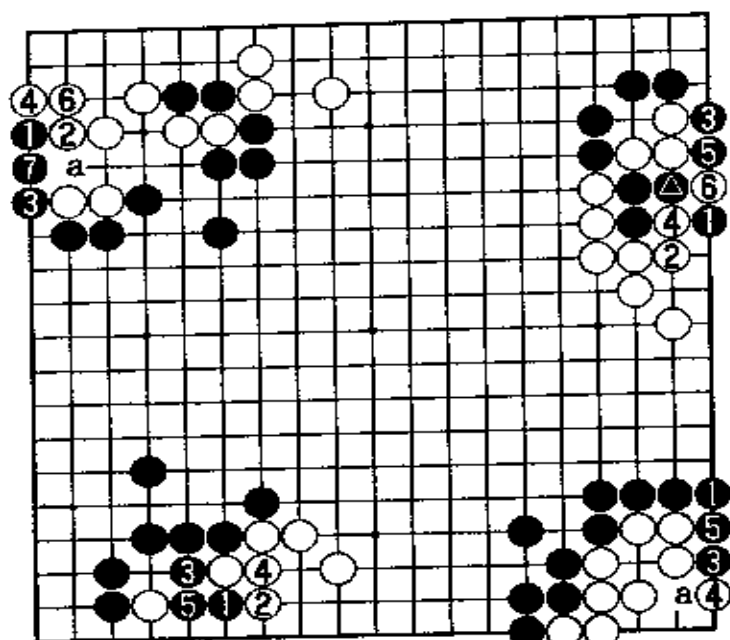
B: 黑 1 小尖是好棋，以下黑获利。

C: 黑 1 夹极其常见。

D: 黑 1 立正确，白不应，黑可 3 位托获利。黑 1 后白 2 若走 5 位，黑则走 a 位有双活。

A

7 = △ B

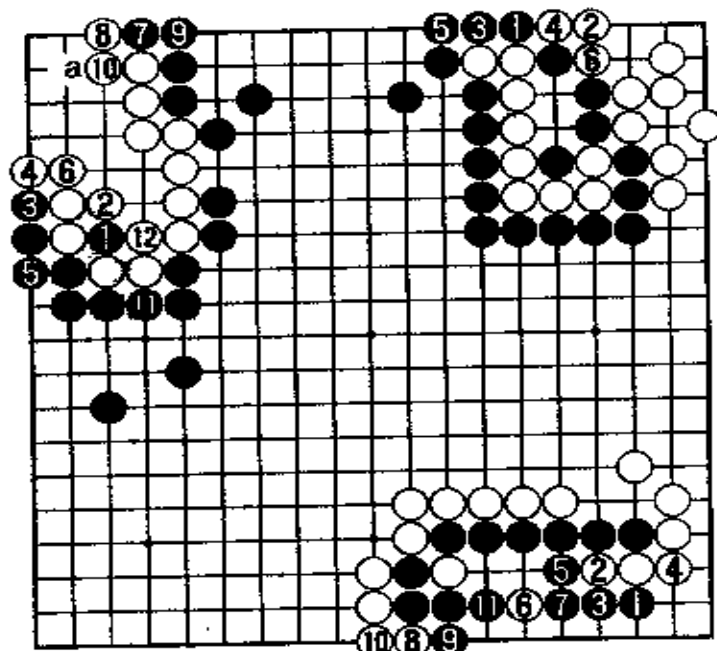


C

②脱先 D

A

B



C

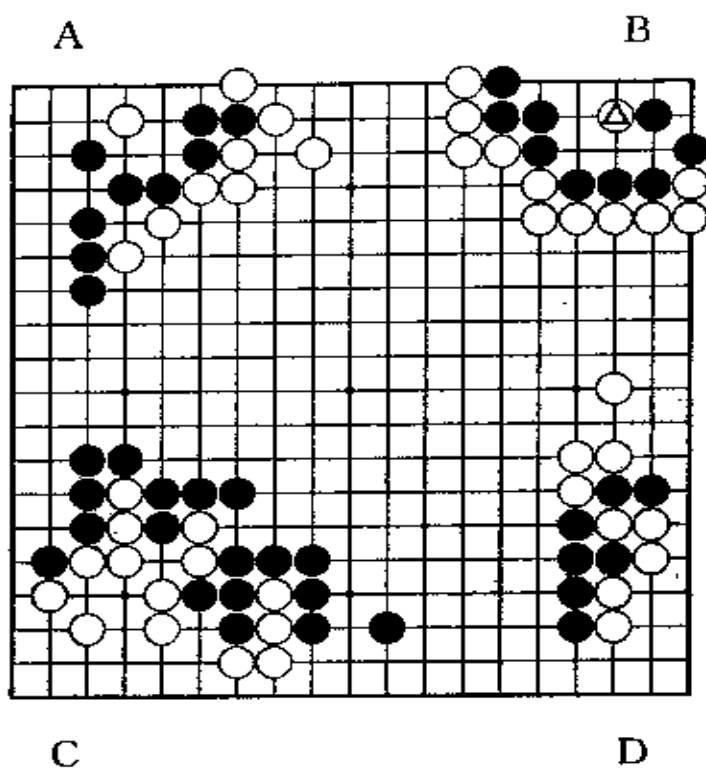
解答

A: 本题主要是黑棋的次序很好，若先 7 位扳，白则 a 位虎，黑 3 位爬则成后手。

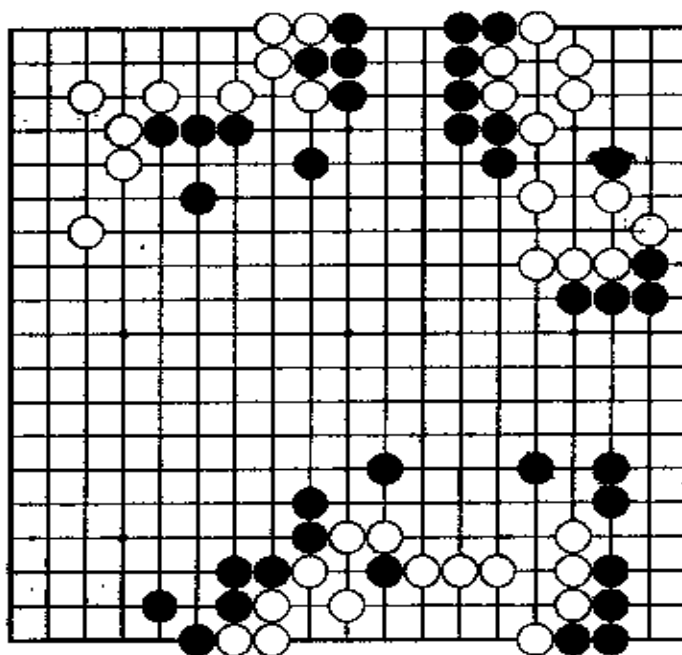
B: 黑 1 扳以下获得便宜。

C: 黑 1 夹是最大限度的收官。白 4 若走 5 位，黑则 4 位断。

黑先
 A、C、D: 黑该怎样收官?
 B: 白刚走了△子, 黑该如何补棋?



黑先
 黑该怎样收官?



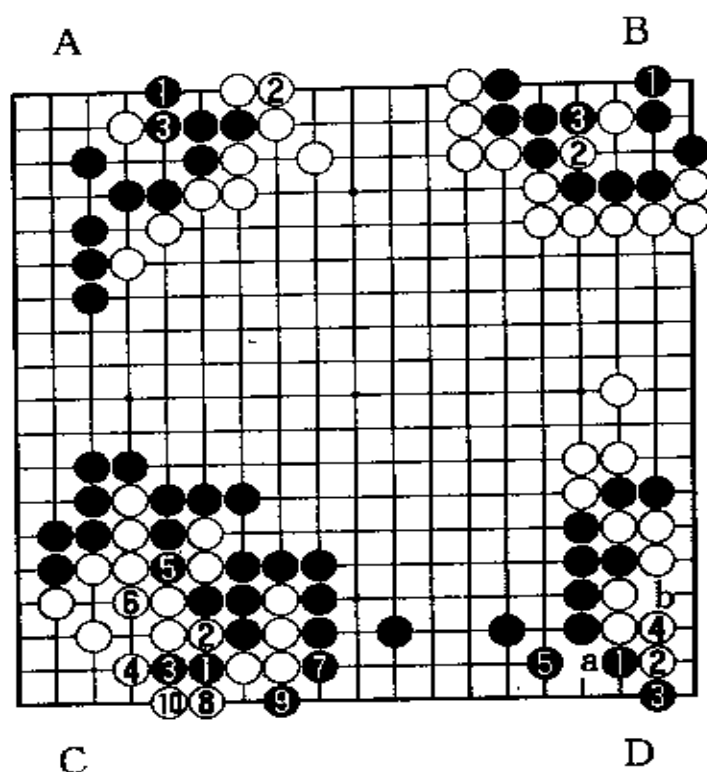
解答

A: 黑 1 小尖是常用手法。

B: 黑 1 立是最好的补棋手段。

C: 黑 1 扳以下是弃子收官，黑获利。

D: 黑 1、3 是好手，白 4 若 a 位打，黑 b 位可出棋。

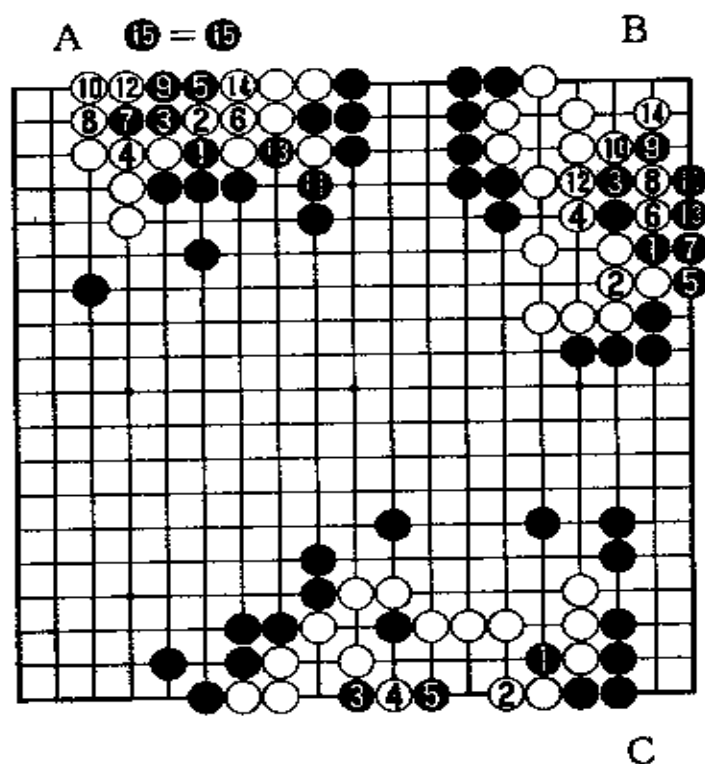


解答

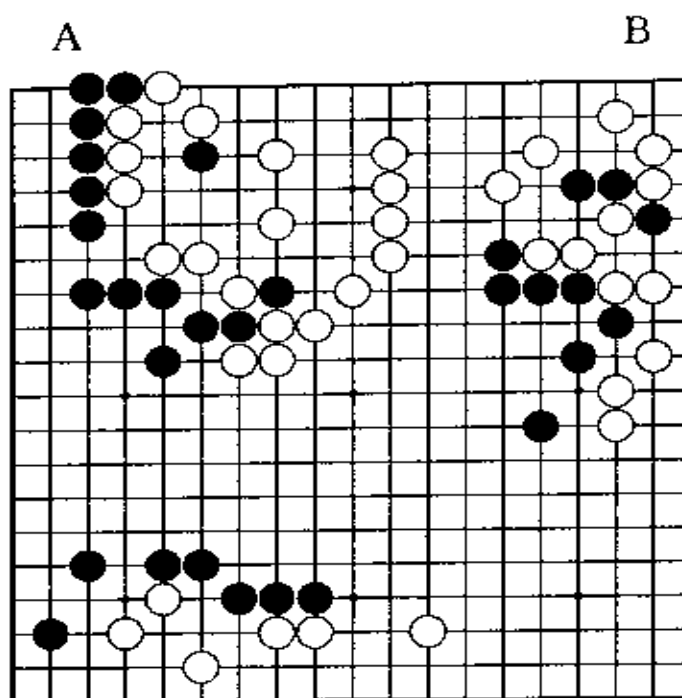
A: 黑 1 以下利用常见的“倒脱靴”出棋。

B: 黑 1 挤是好手，以下黑获得便宜。

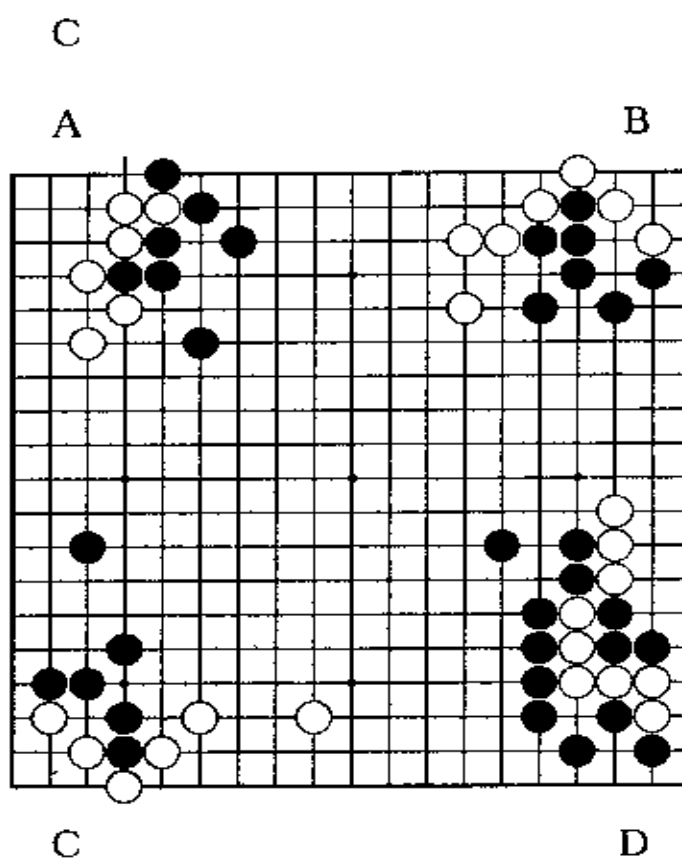
C: 黑 1 先打，再 3 位托，白 4 时，黑 5 十分漂亮！以下黑可吃住白二子。



黑先
利用白棋的缺陷，
黑可出棋。



黑先
黑该如何收官？

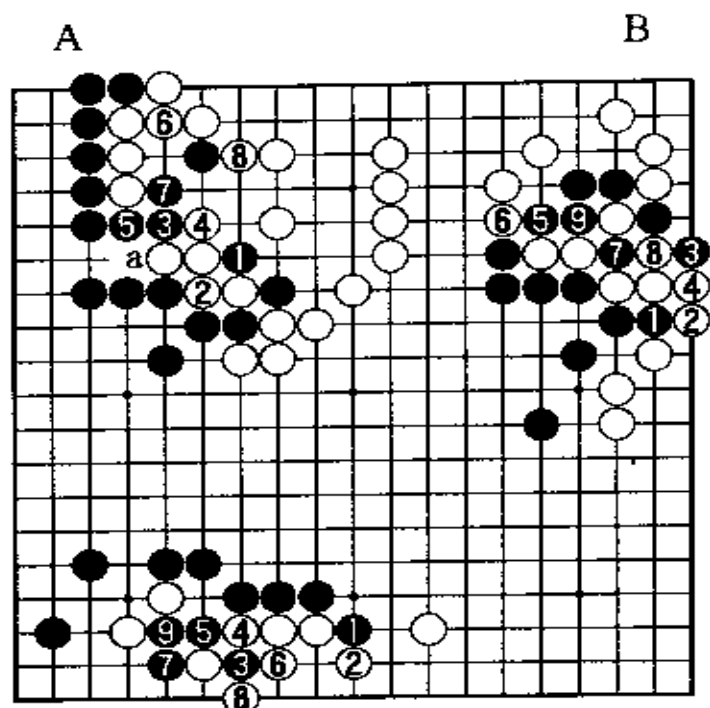


解答

A: 黑 1、3 出棋，白 4 若走 5 位，黑则 a 位，白 4 后，黑 6 位扑，仍然出棋。

B: 黑 1 以下利用白形状不完善，连回二子。

C: 黑 1、3 是常用手段，至 9 黑分断白棋。



C

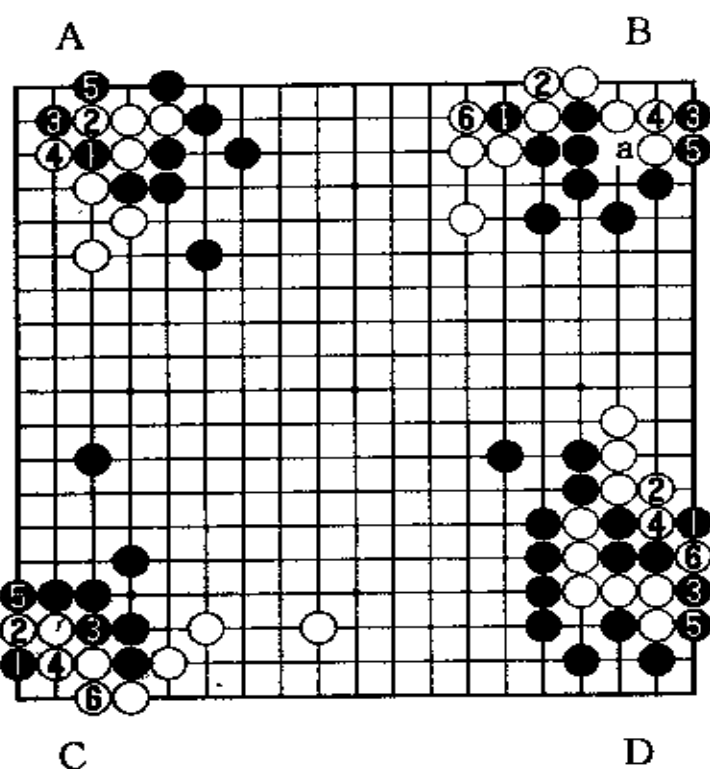
解答

A: 黑 1 断，白 2 打，黑 3 是好手！

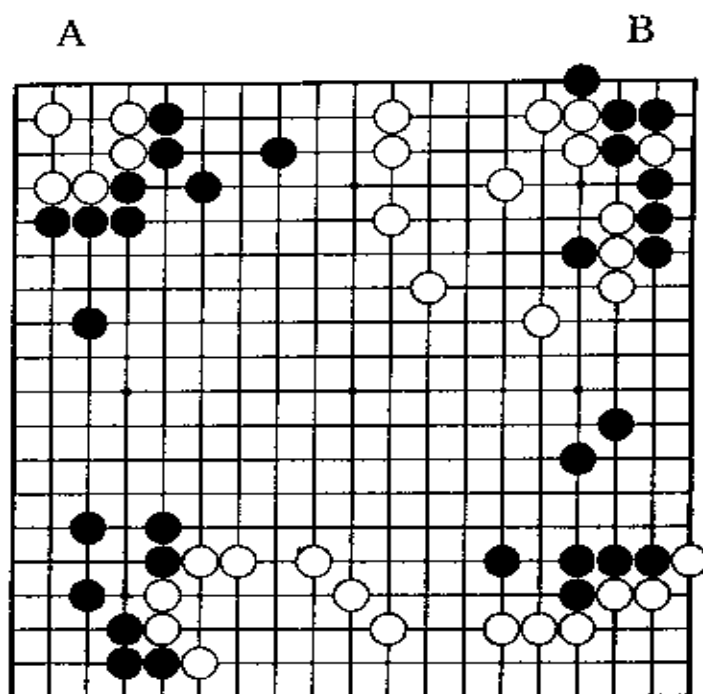
B: 黑 3 点是好棋，至 5 黑获利。白 4 若 5 位挡，黑 a 位挤也便宜。

C: 黑 1 是防止白 5 位先手扳的巧手。

D: 黑 1 倒虎好手，再 3 扳，可“打三还一”。



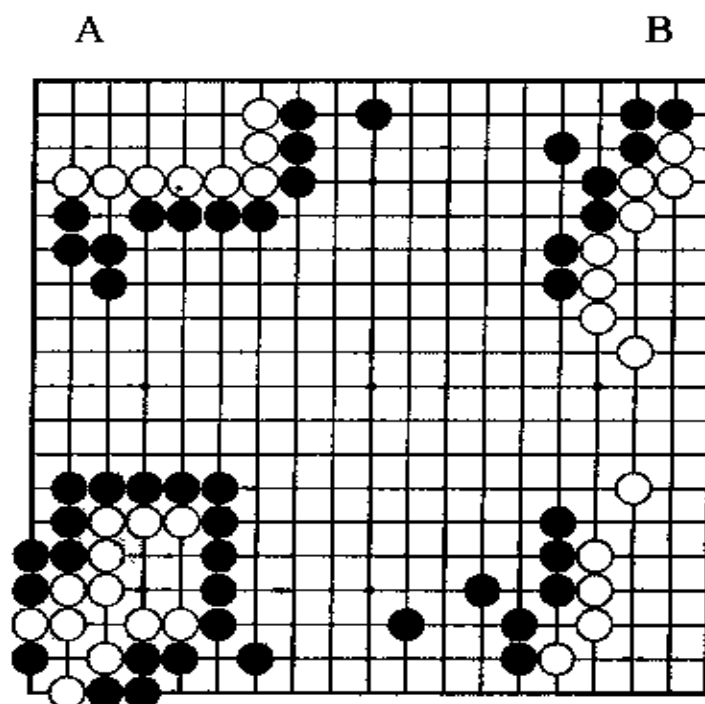
黑先
黑棋应怎样收官?



C

D

黑先
黑棋应怎样收官?



C

D

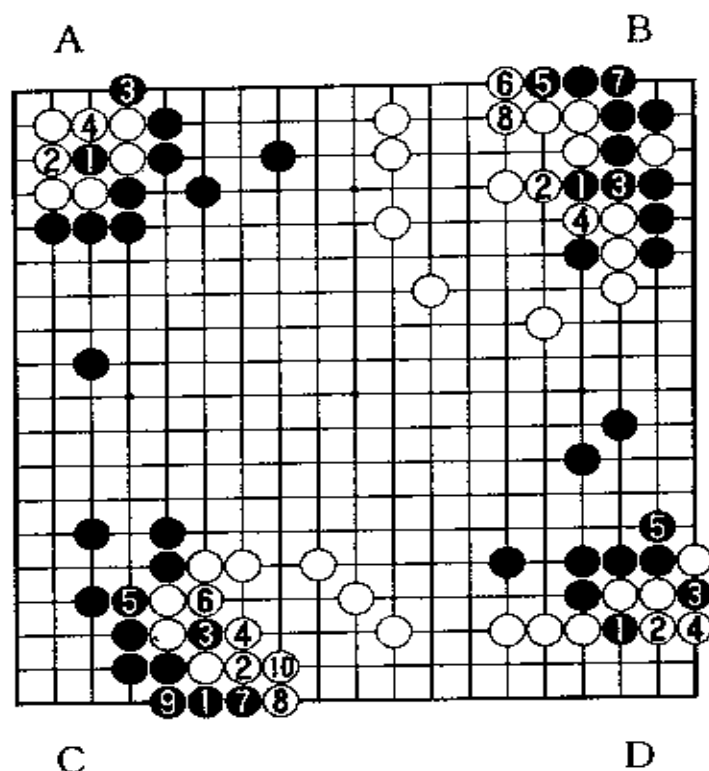
解答

A: 黑 1 断是常用手段。

B: 黑 1 扳以下是正确次序，白 2 若 3 位断，黑则 8 位靠出棋。

C: 黑 1 以下是极为常见的收官手段。

D: 黑 1、3 是值得学习的收官手法。



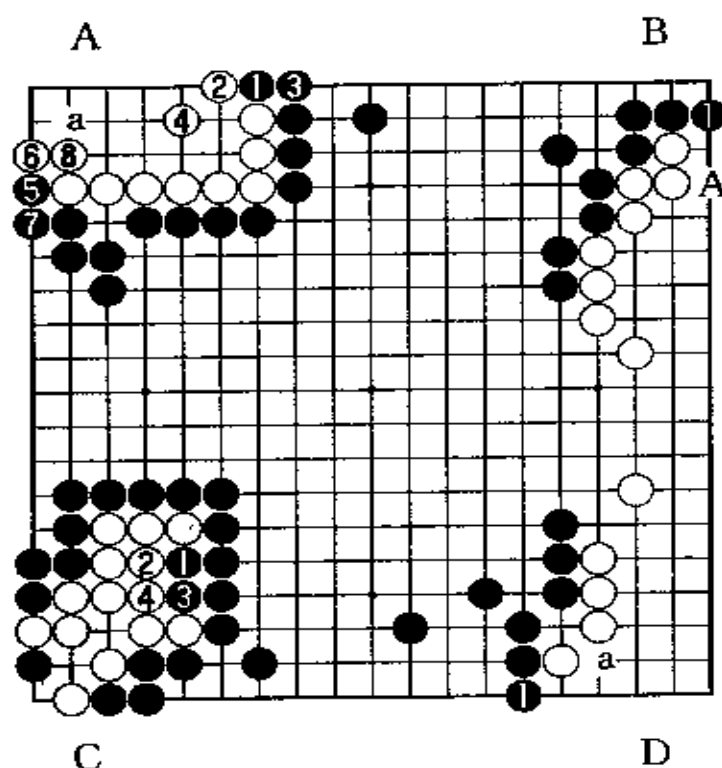
解答:

A: 黑 1 先扳这边是正确的，若先扳 5 位，白 a 位虎住，黑这边则扳不到了。

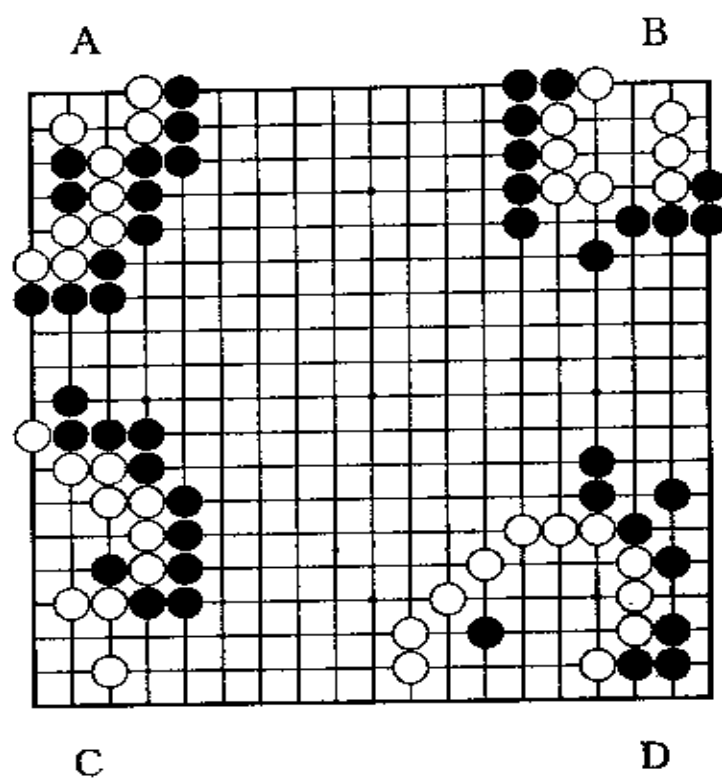
B: 黑 1 立下收官，留有 A 位托的后续手段。

C: 看上去简单，却十分实用，黑先冲 3 位则损半目棋。

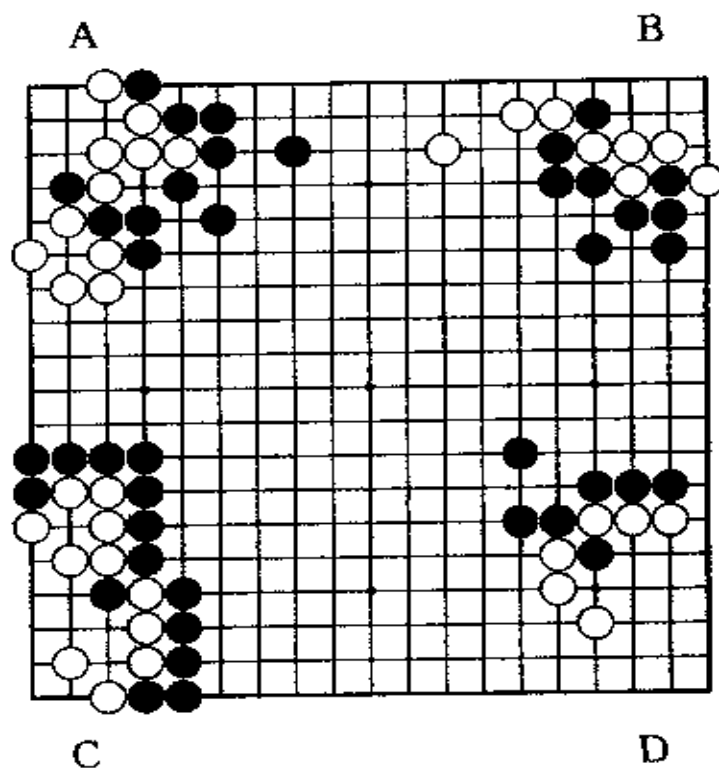
D: 黑 1 立正确，以下留有 a 位夹的手段。



黑先
黑棋该怎样收官？



黑先
冲击白棋的缺陷，
黑应争取最大限度获利。



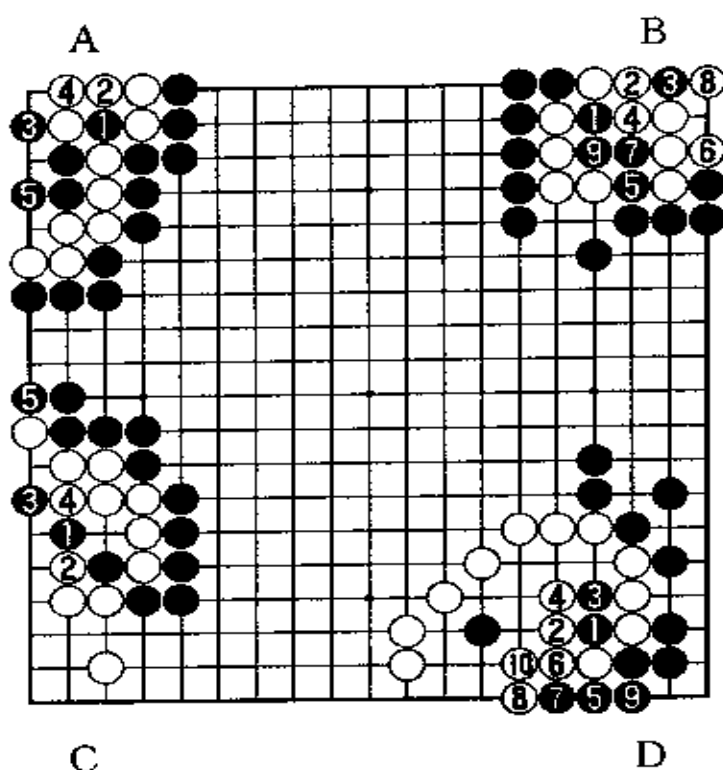
解答：

A：黑 1 扑，3 位扳形成双活。

B：黑 1 打吃，3 位扑是好手！获得很大的便宜！

C：黑 1 小尖，巧手，获小便宜。

D：黑 1 以下是最佳手段。



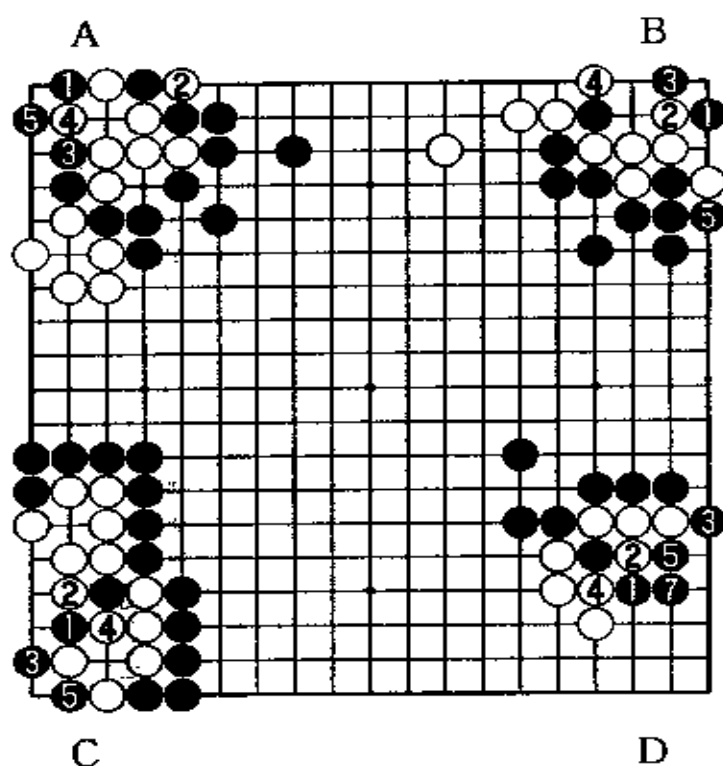
解答

A：黑 1 打吃出棋。

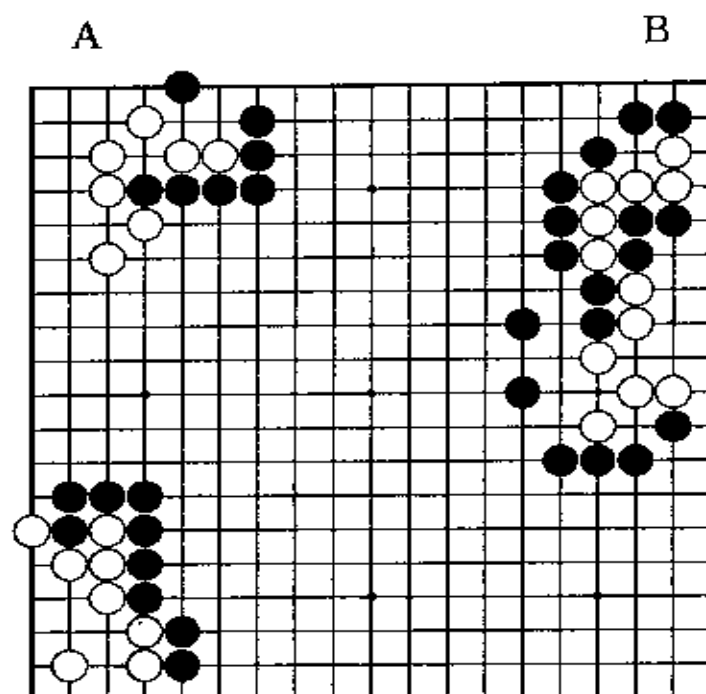
B：黑 1 点，白 2 抵抗，黑 3、5 便宜。

C：黑 1 小尖简单出棋。

D：黑 1 小尖十分常见，3 以下包打，白角被破。

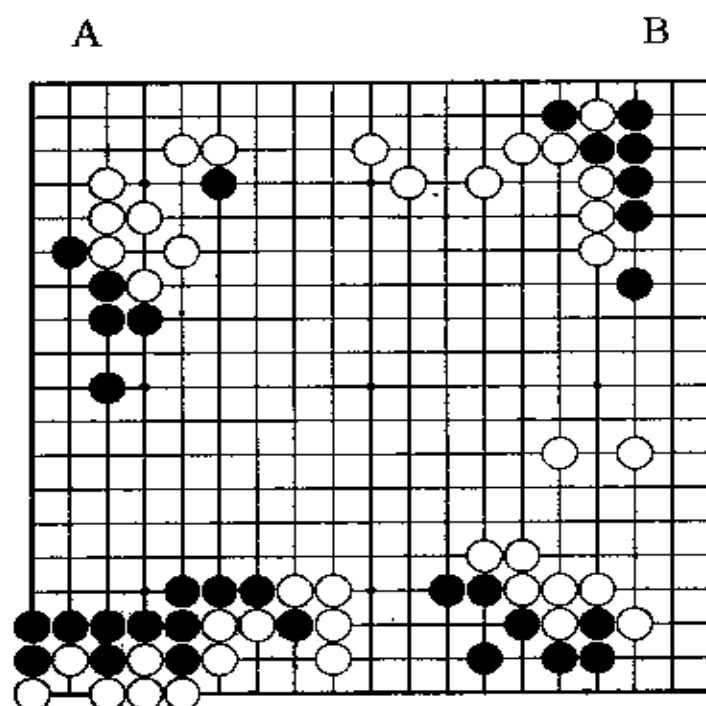


黑先
黑棋该如何收官?



C

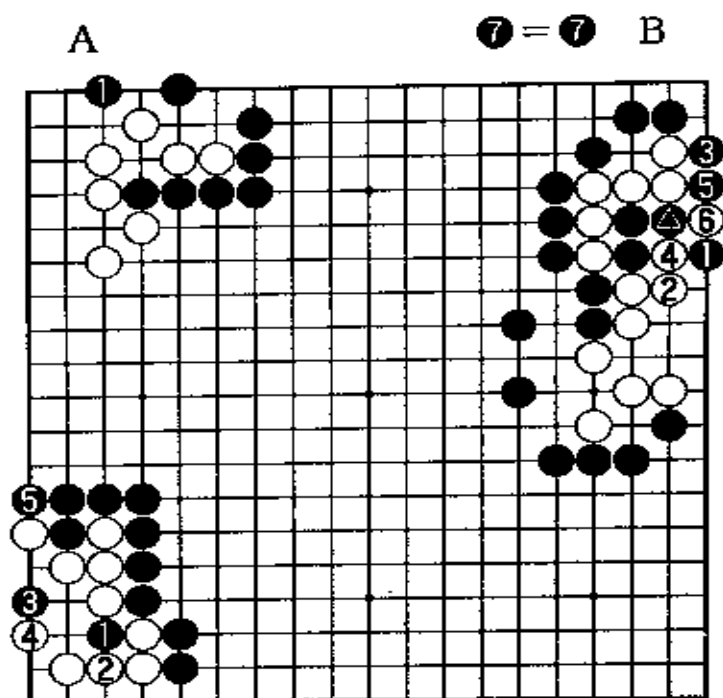
黑先
黑棋该如何收官?



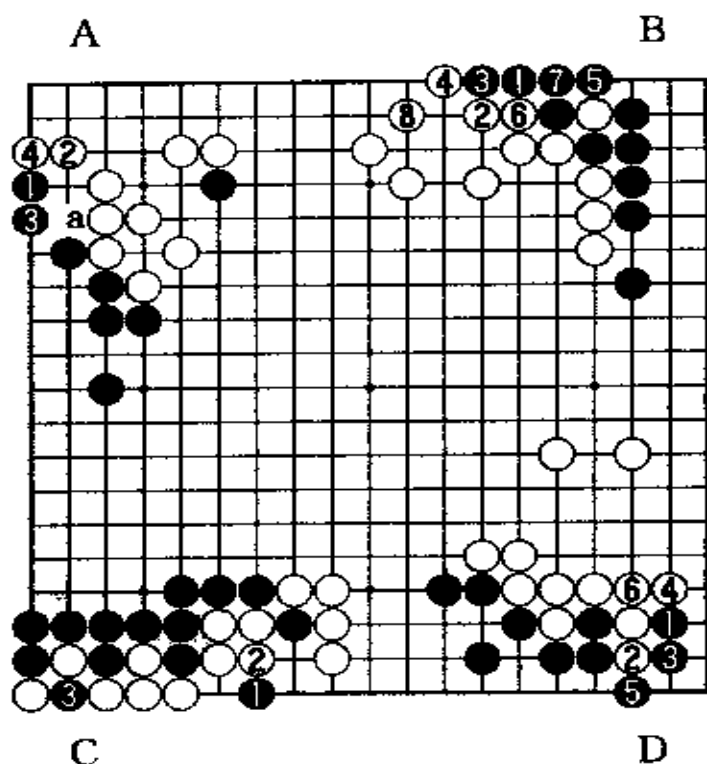
C

D

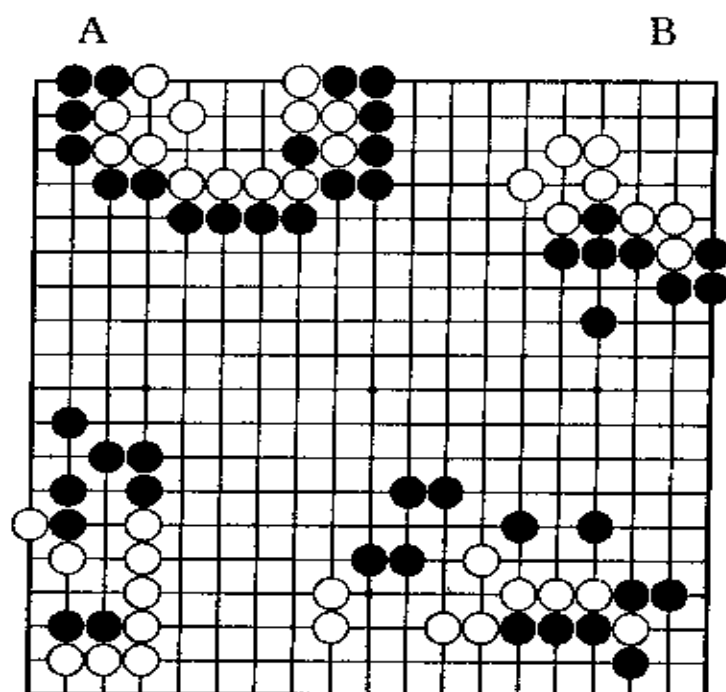
解答：
 A: 黑 1 点官子手筋。
 B: 黑 1 小尖是此型的要点，以下应对必然，黑可“打三还一”。
 C: 黑 1、3 是巧手！黑获利。



解答
 A: 黑 1 飞是巧手，比 A 爬便宜 2 目。
 B: 黑 1 尖，是常用收官手段，若随手在 6 位爬，少便宜 2 目。
 C: 黑 1 是手筋，黑 3 提，白四子粘不上。
 D: 黑 1 夹，白无法分断。若在 2 位爬收官，则太普通。



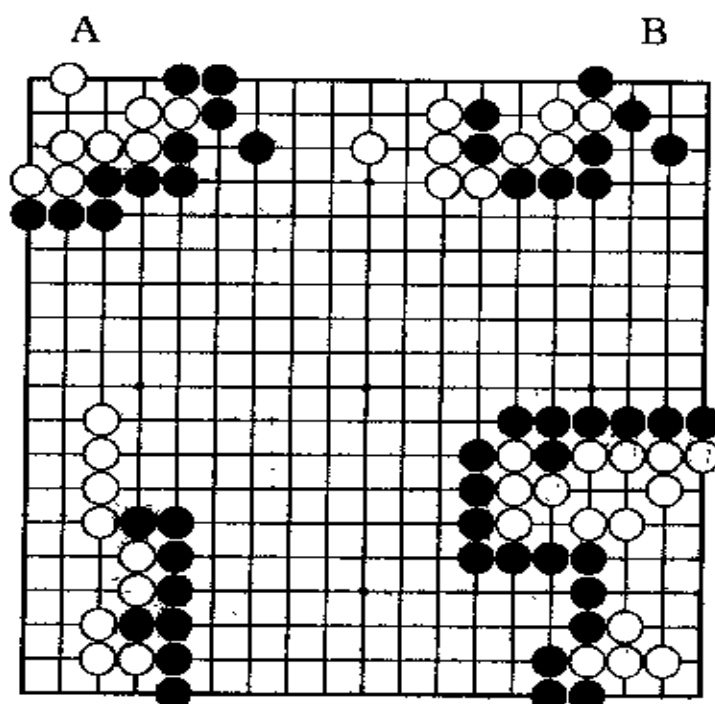
黑先
黑棋该怎样收官?



C

D

黑先
黑棋该怎样收官?



C

D

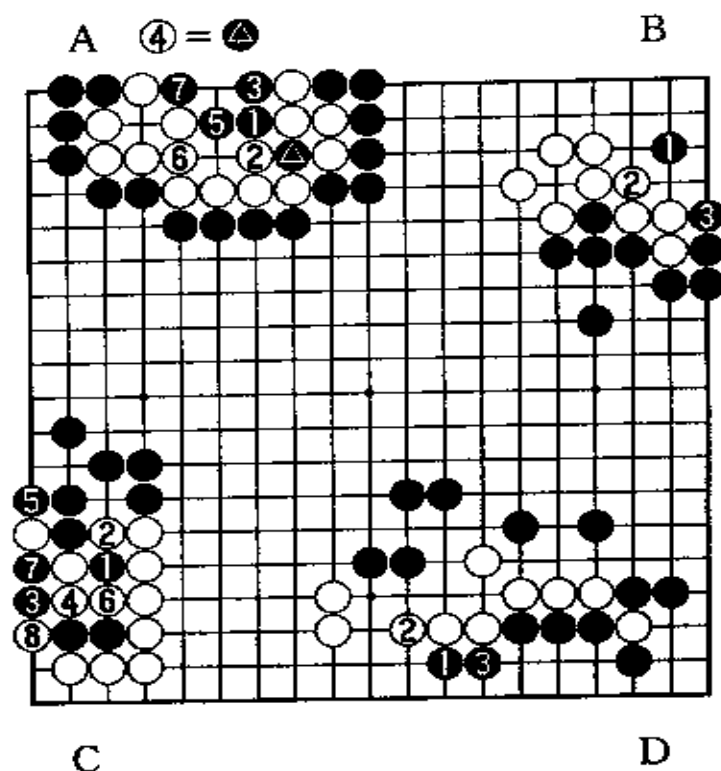
解答

A: 黑 1、3 包打再 5 位团，白成劫活。白 4 应在 5 位应。

B: 黑 1 点是急所，再 3 渡，白角空被破。

C: 黑 1、3 是好手。比黑 1 走在 2 位多便宜 1 目，请检验。

D: 黑 1 托是妙手，至 3 退回获利。白 2 若走 3 位，黑就走 2 位。



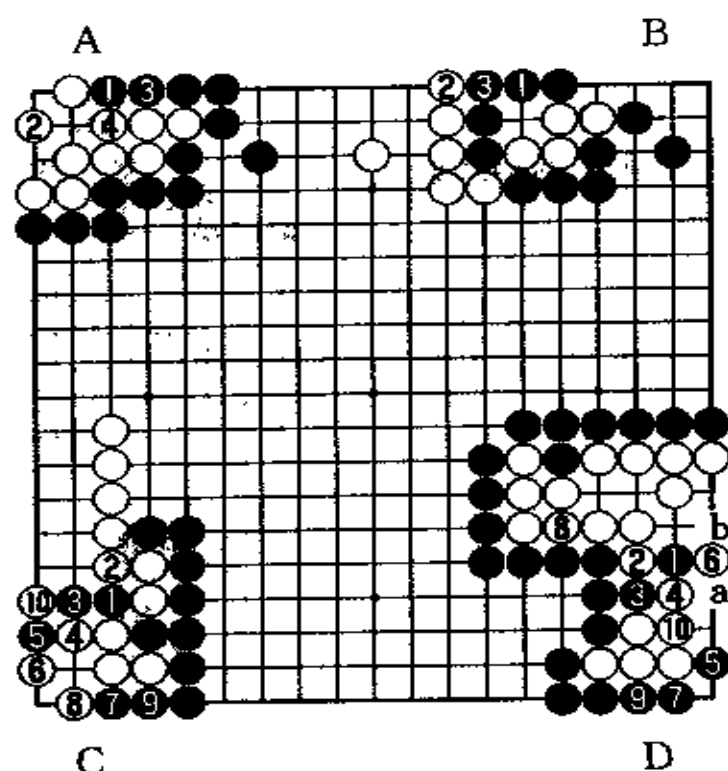
解答

A: 黑 1 是巧手，白 2 不能走 3 位。

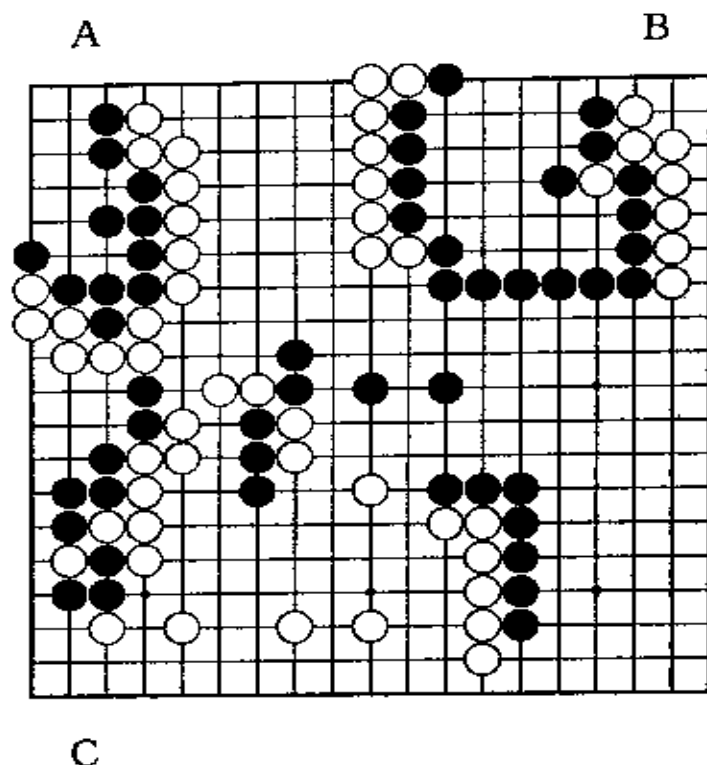
B: 黑 1 尖，最大限度围空。

C: 黑 5 是官子好手，产生了 7 位托的手段。

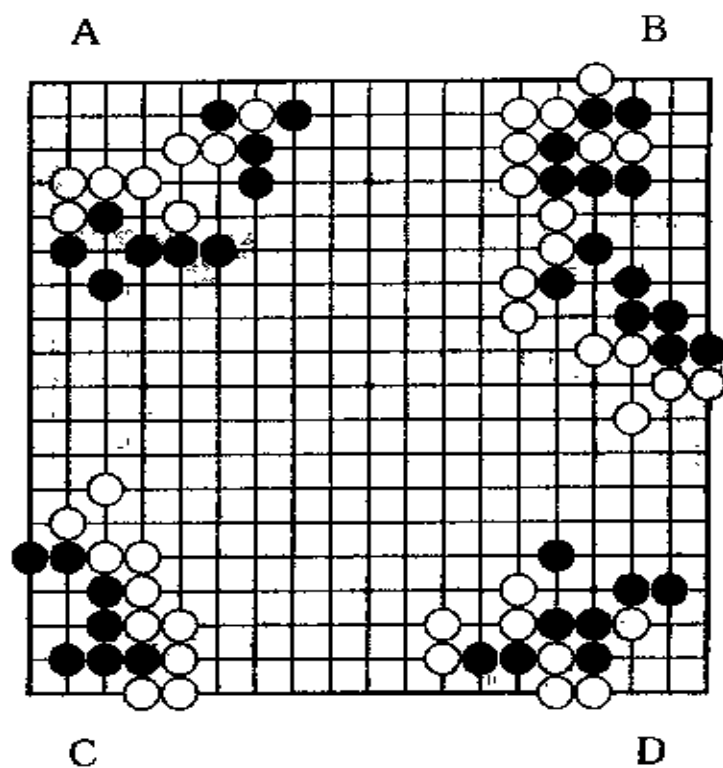
D: 黑 1、3 正确，至 9 黑获利。白 6 若走 7 位，黑 8 位，a 位先手，再 b 位尖，白不行。黑 9 亦可 10 扑成劫。



黑先
A、B：黑该怎样
补棋？
C：黑该如何破
掉白空？



白先
白棋该如何收官？

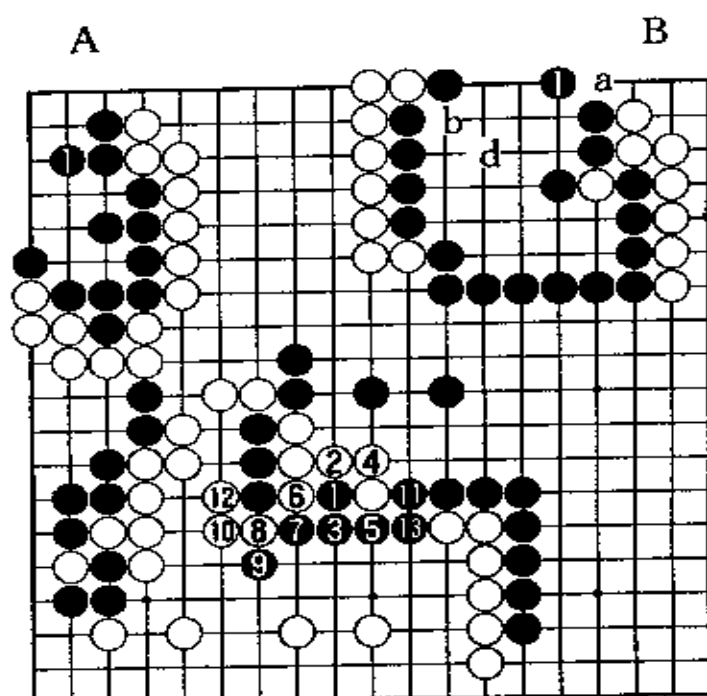


解答

A: 黑 1 是补棋的好手。

B: 黑 1 是巧手! 若于 a 位立。白则 b 位打, 黑 c 位长, 白 d 位小尖出棋。

C: 黑 1 靠抓住白棋弱点, 将黑棋大空破掉。



C

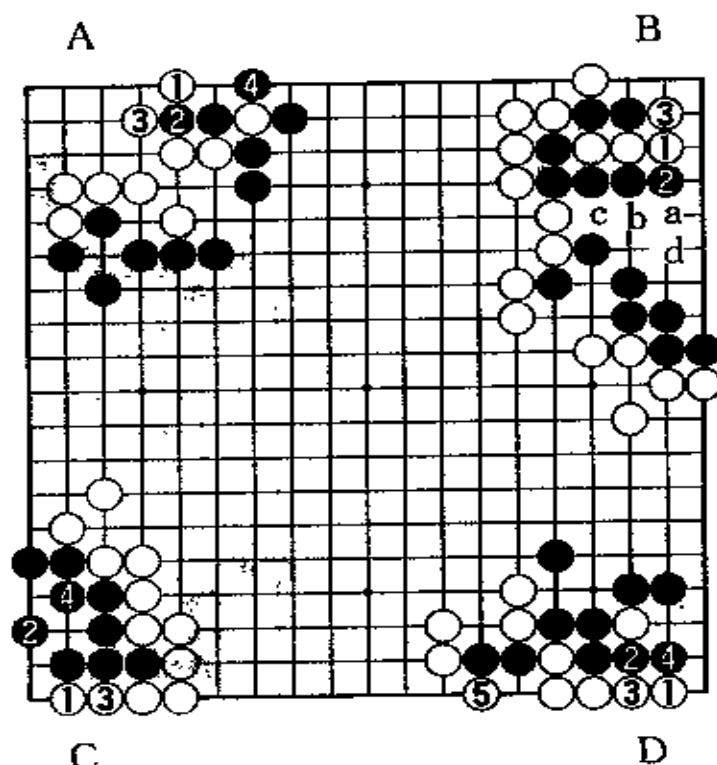
解答

A: 白 1、3 正确。白 1 若走 2 位, 黑提, 黑留有 1 位的扳。

B: 白 1、3 吃黑二子获利。黑 2 若 3 位挡, 白则 2 位, 以下黑 a, 白 b, 黑 c, 白 d, 黑不活。

C: 白 1 托是巧手, 先手便宜。黑 2 若走 3 位, 白则 2 位点, 黑不行。

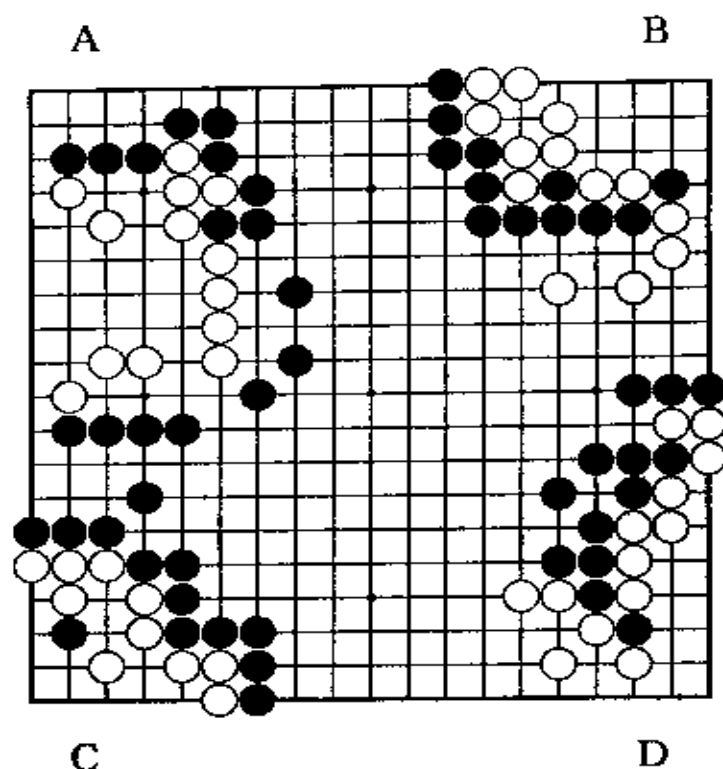
D: 白 1 跳收官正确, 若于 3 位长, 黑则 1 位靠, 白不成功。



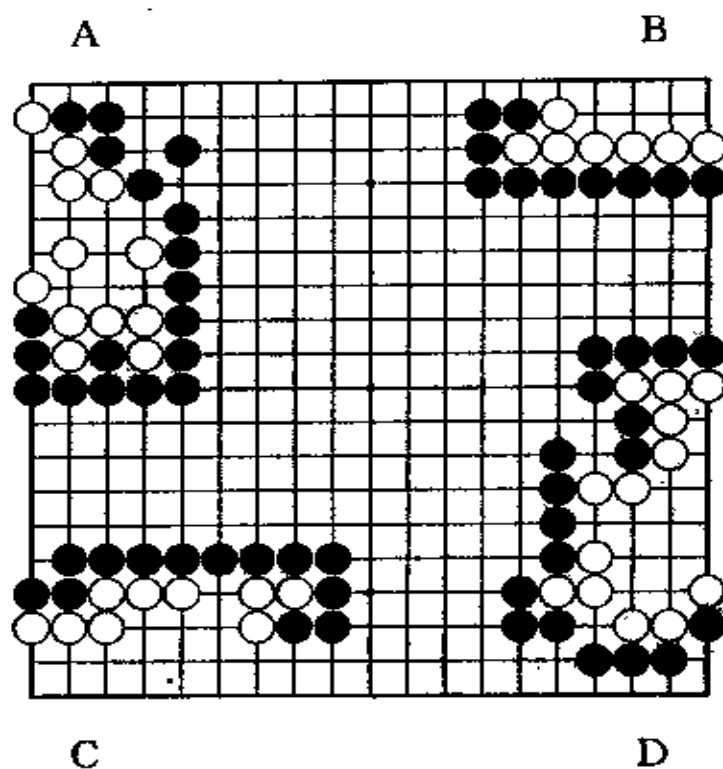
C

D

黑先
黑棋该如何收官?



黑先
黑棋该如何收官?



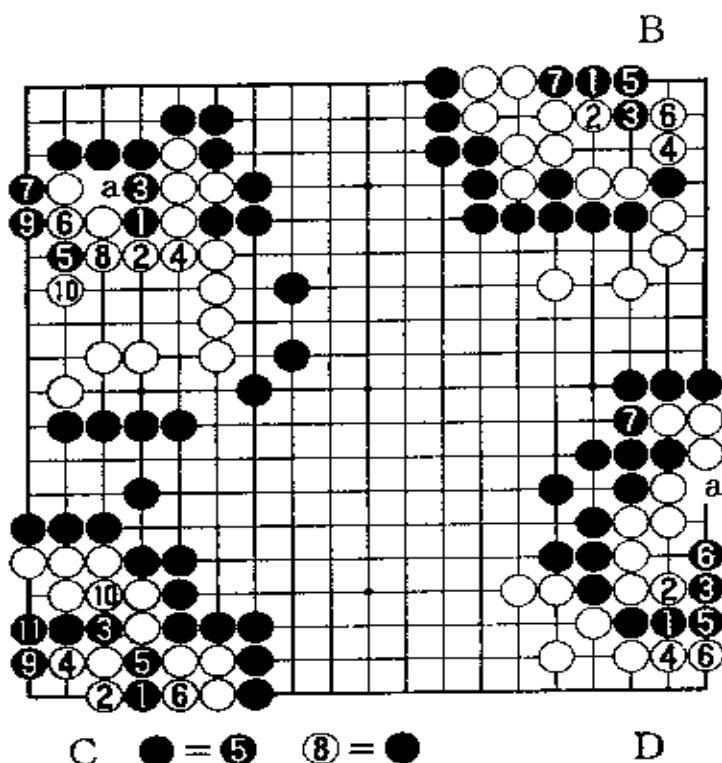
解答

A: 黑 1 挖是常用手段，以下黑获利。白 2 若走 3 位，黑则 a 位吃掉白一子。

B: 黑 1 点是妙手，出棋了。

C: 黑 1 点以下利用白气紧，形成双活。

D: 黑 1 立，再 3 位扳好次序！白无法应对，至黑 7 a、b 两点见合。



C ● = ⑤ ⑧ = ●

D

A ⑩ = ⑤

B

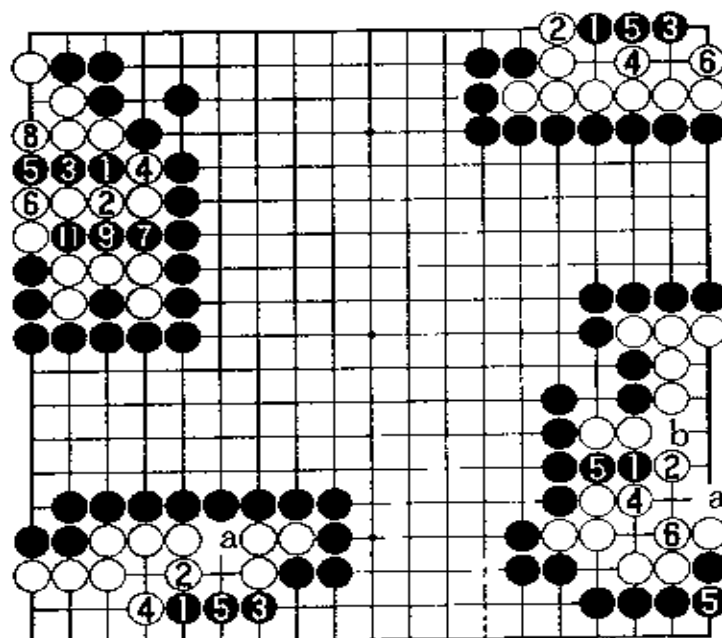
解答

A: 黑 1 扳以下弃子获得便宜。

B: 黑 1 点，形成双活，是常见的棋型。

C: 黑 1 是好手！以下黑 3、5 连回。白 2 若走 5 位，黑则 a 位冲，白不行。

D: 黑 1 夹是好棋，至 5 黑获利。白 2 若 3 位粘，黑则 a 位打后，b 位断，白不行。



C

D