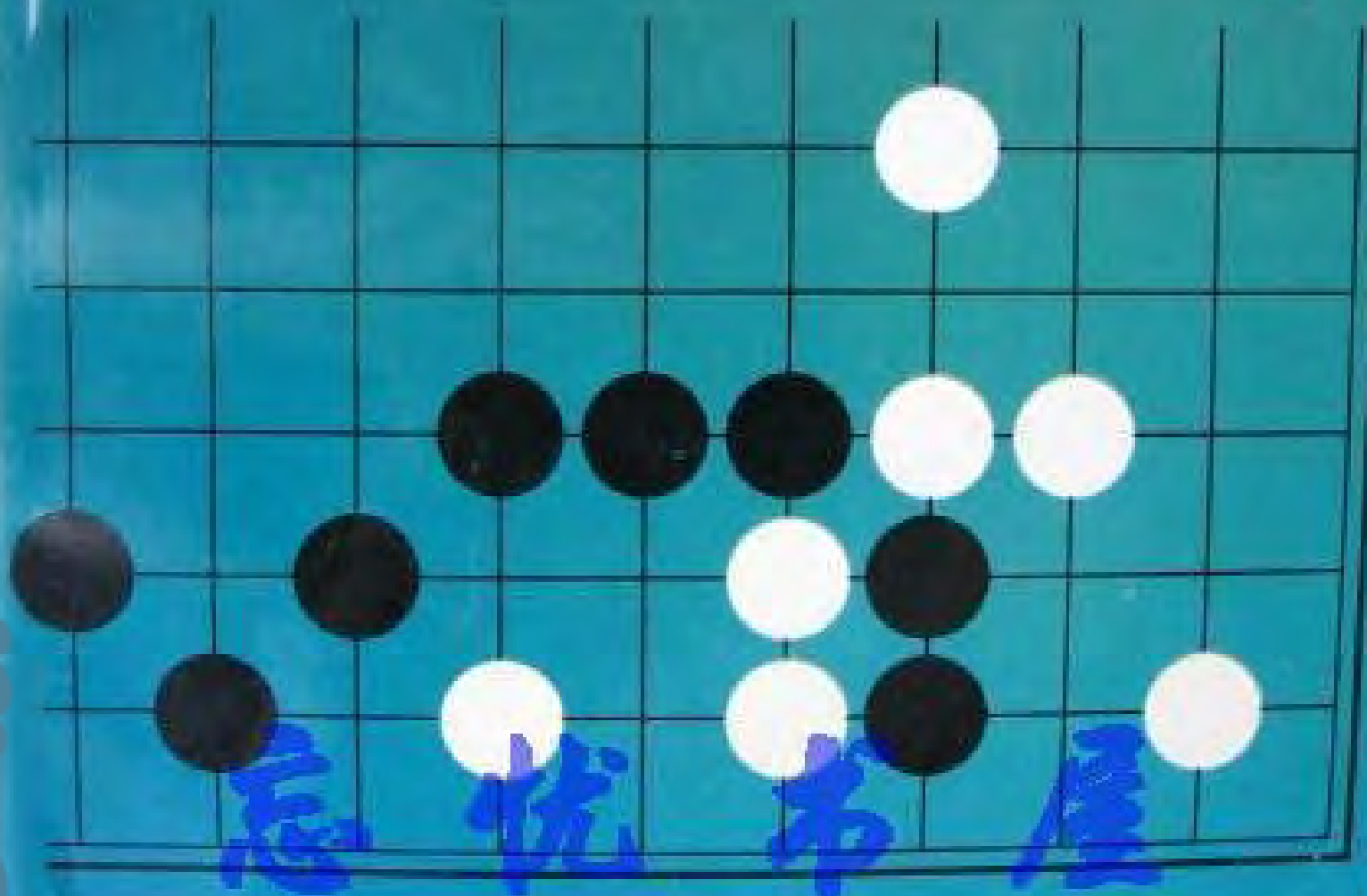


方捷 方芳

围棋对杀要领

围棋实战知识丛书



上海文化出版社

前 言

围棋对局中,对杀无疑是极富魅力的一个场面。比起平稳的格局,读者更愿意看到黑白双方展开殊死的战斗。我们会因为棋手下出妙手而拍手称绝,也会因为他们错失良机而扼腕叹息。对杀的胜败取决于双方发现要点和计算的能力,这也是衡量棋艺高低的基础。故掌握对杀的要领是提高棋艺水平必不可少的一个环节。

本书共分三章:对杀的基本要领、对杀实例欣赏和对杀习题测试。读者可按顺序阅读,而以第三章对杀习题测试作为检验前二章学习成果的标准;也可先看第三章,了解自己的对杀水准。对杀实例欣赏则能使读者领略到实战中精彩的对杀场面。

无论是欣赏还是学习,相信本书都会对你有所帮助。但因围棋变化繁多,书中错误,疏漏之处亦难免,希读者指出,以便改正!

目 录

前 言

第一章 对杀的基本要领.....	1
第一节 弃 子.....	1
第二节 长气和做眼	16
第三节 不入子	33
第四节 角的特殊性	44
第五节 基本技巧和综合手筋	60
第二章 对杀实例赏析	107
第三章 对杀习题测试与解答	129
第一节 习题	129
第二节 解答	143

20176/10

第一章 对杀的基本要领

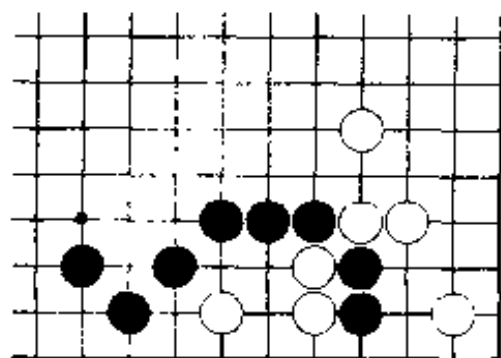
当黑白双方两块或两块以上不成活的棋互相展开攻杀,简言之就是比谁的气长,这样的情形我们称之为对杀。对杀不同于死活,死活是要求杀死对方或做活己方,而对杀则意味着双方的棋形都已不可能做活,只有吃掉对方,自己才可能活,其要领在于尽可能地长自己的气,缩短对方的气,而关键就是抓住要点。如何提高这方面的能力,需要读者多练习对杀方面的题目,熟悉各种典型的对杀棋形,以便能更快、更好地辨识要点。本章将对局实战中经常遇到的棋形做了归纳,使读者能更好地学习、体会。

第一节 弃 子

弃子是围棋中经常运用的手法。我们可通过弃子,从而取得外势,也可通过弃子,取得大局的主动权。而弃子运用于对杀中,则是为了缩短对方的气。通过牺牲己方的棋子,使对方的气变短,最终达到对杀取胜的目的。

第一型 黑先

黑棋的气看上去要短一些,平凡的收气是不可能取胜的。若运

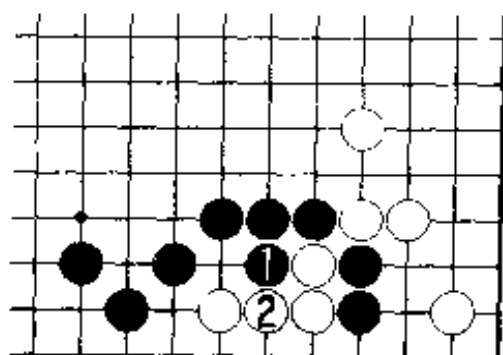


第一型

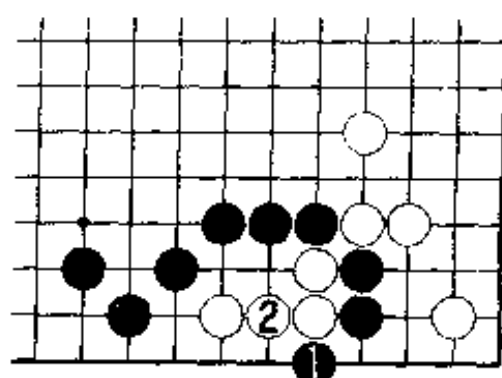
用弃子的手筋,则白方的气也意外的短。

图一 黑1冲,典型的俗手。白2接后,黑已丧失了所有的手段。白棋五口气,黑只有三口气,黑差两气已是很明显的。

图二 黑1扳要稍好一些,但白2接仍是要点。只要白在此连接,便可看出白棋已立于不败之地。

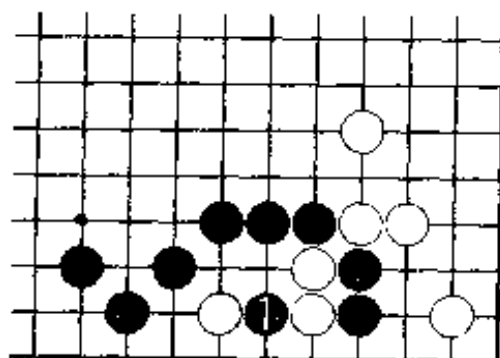


图一

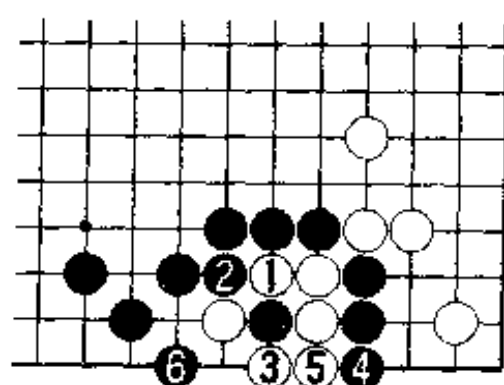


图二

正解图 看了前两图,也许读者都明白了:缩短白气的要点是黑1的挖。此处是弃子以紧白气的关键!



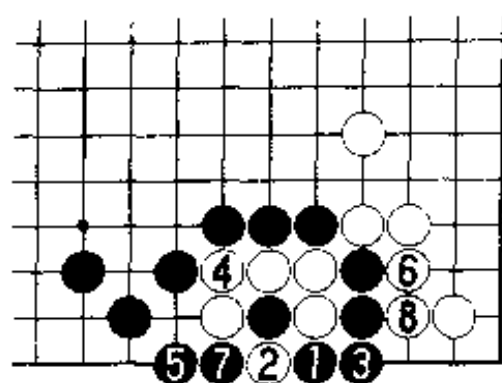
正解图



正解图续

正解图续 白1吃,当然。此后黑2打、4立次序井然,步步紧逼,至6尖黑快一气取胜。其中黑2重要,如改在5位打,则结果大不一样。

图三 黑3接,白4亦接。黑5仍尖,应接至白8,双方形成劫争。在此可清楚看出4位的重要性。

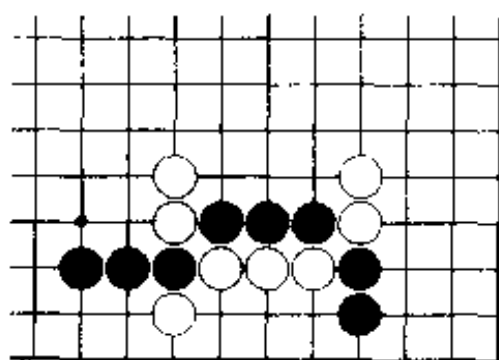


图三

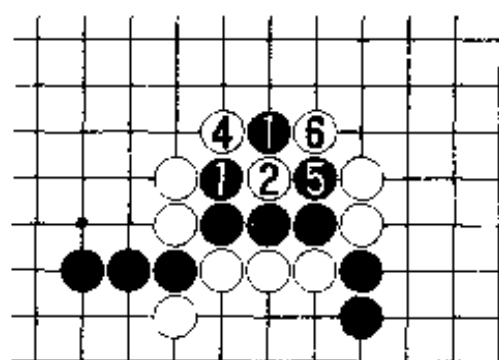
第二型 黑先

中间的三颗黑子已不能出头,唯一的希望是和下边白棋展开对杀。

图一 先看一看黑向外跑的情况。黑1跳,企图出头,则白2挖好手。下至白6,成为典型的“乌龟不出头”之形状。



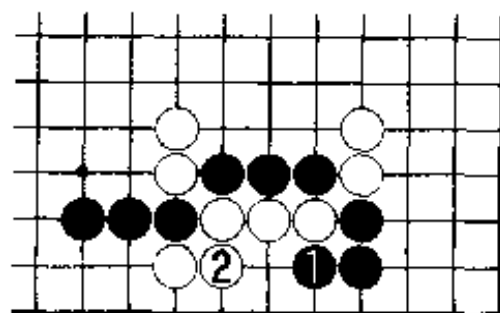
第二型



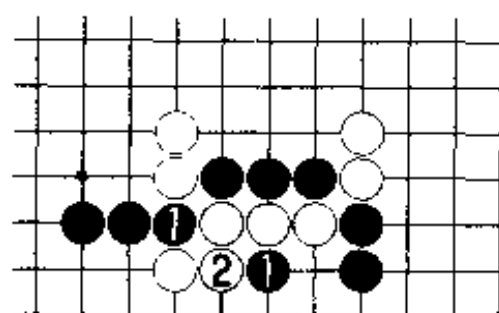
图一

图二 和下边白棋对杀,变化并不是很多。黑1拐,则白2接,已可简单看出白将快一步取胜。

图三 黑改在1位托,白2还是接。白仍有四口气,而黑只



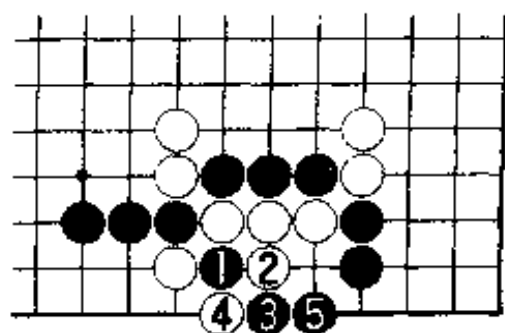
图二



图三

有三口。

正解图 黑1断,抓住了此形的要点。白2打时,黑3反打是连贯的好手。至黑5退,通过弃子将白气限制在两口,从而取得对杀的胜利。

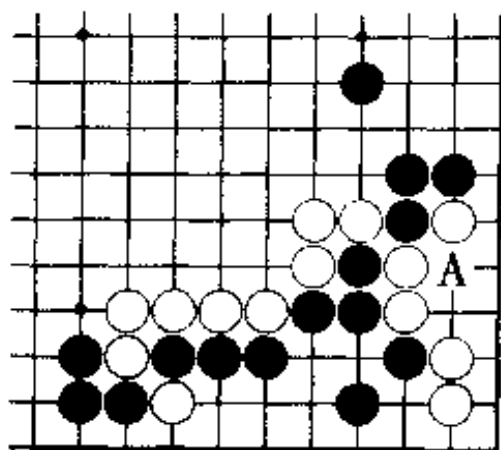


正解图

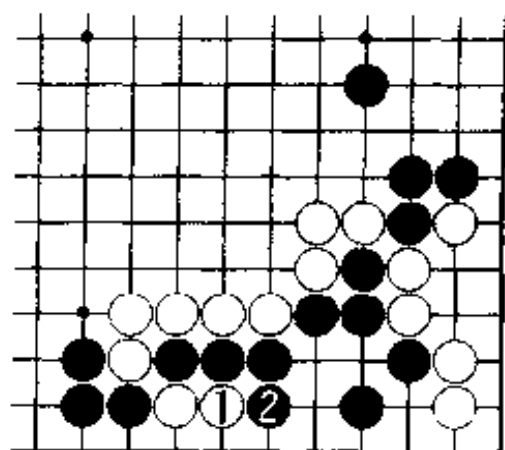
第三型 白先

白如在A位接,做活是没有问题的。但这样就失去了一个极好的机会。黑棋边上的形状是有缺陷的。

图一 白1爬,黑2挡上。白只有两口气,显然不足以和黑棋对杀。



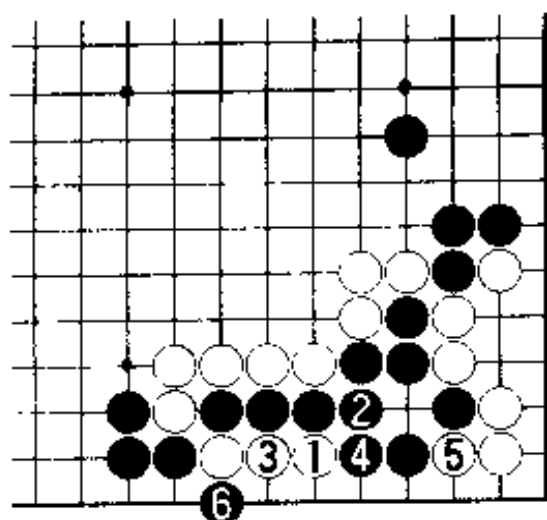
第三型



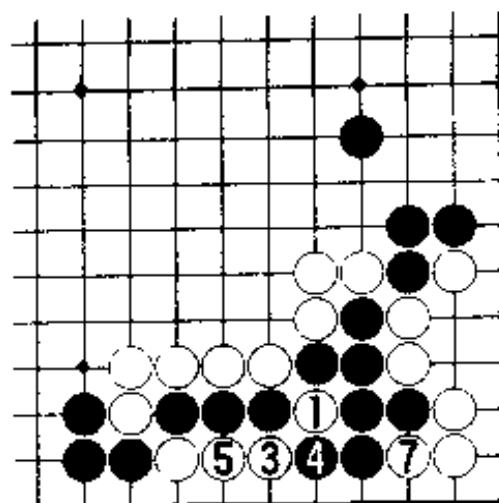
图一

图二 白1托,进了一步。但黑2接、4团,对杀黑仍快一气。1位是要点,但2位同样是要点。能抢占两处应是最理想的。

正解图 白1先打,待黑2接后,白3再反打是正确的次序,至白7,白对杀获胜。白运用弃子,抢占1、3两处要点以缩短黑气是此型的关键。



图二

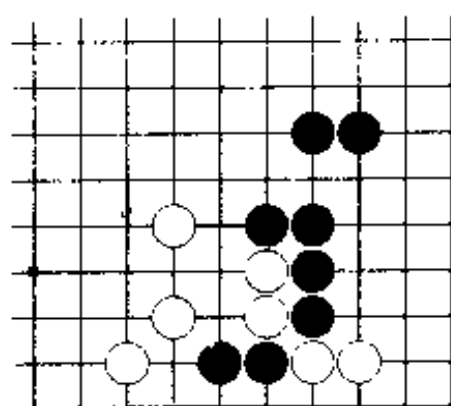


⑥ = ① 正解图

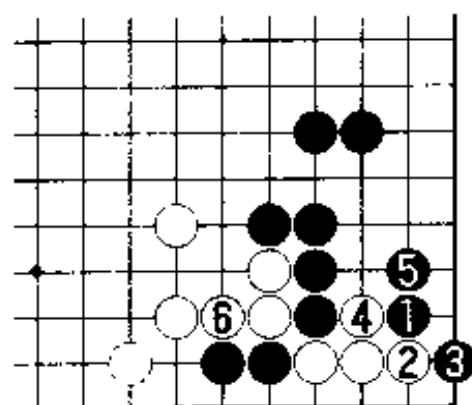
第四型 黑先

双方各有两颗棋子被断开。上边的黑棋很厚实，这对角上的对杀会有很大的帮助。

图一 黑1跳，平凡的着手。白2、4先手便宜后，6位紧气，黑不行。当初双方各有四口气，故黑1跳这样松气的下法是绝对不行的。



第四型



图一

图二 黑1贴，收住白方的气。想法正确，但方向有误。白2长后，已延气至五口，对杀黑失败。

正解图 黑1在这边靠是唯一的选法,只有紧贴白棋才有希望。此后还有不少变化,白A或白B两种下法都是必须予以考虑的。

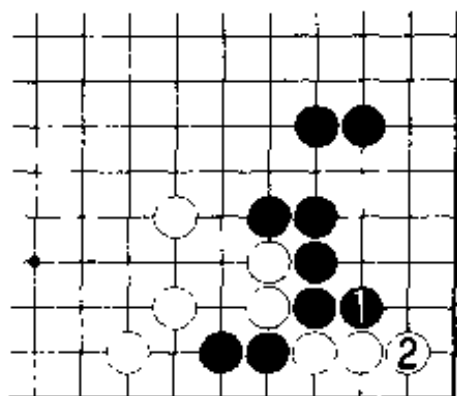
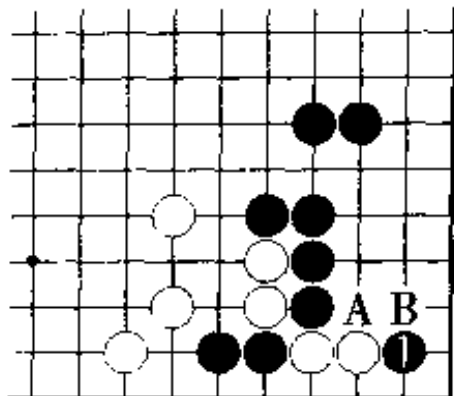
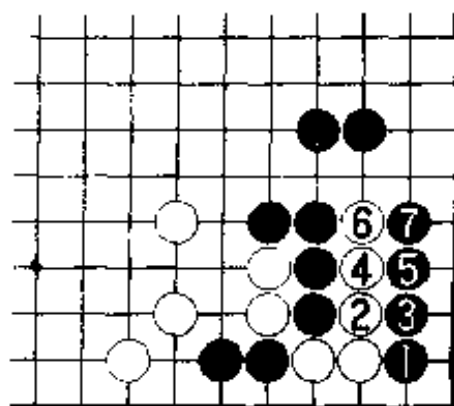


图 2



正解图

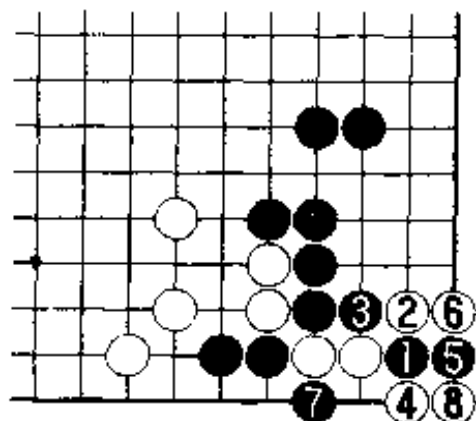
正解图变化 白2拐,黑3跟着贴,应接至黑7,白已无路可逃。当初上边黑棋厚势发挥了巨大的威力,致使白延气的企图落空。对杀黑快一气取胜。



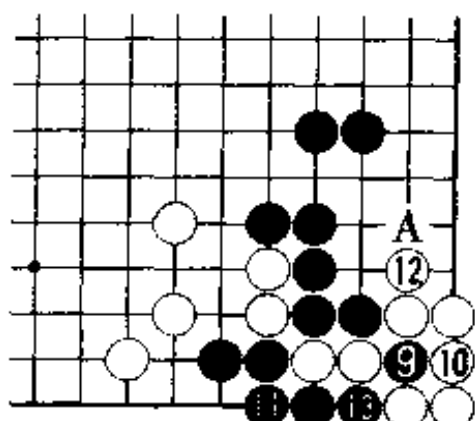
正解图变化

正解图续一 白2选择扳,变化相对复杂。黑3断后,5立多弃一子,要紧。至白8,双方必然。

正解图续二 黑9扑,再弃一子以紧白气。黑11接后,白已



正解图续一

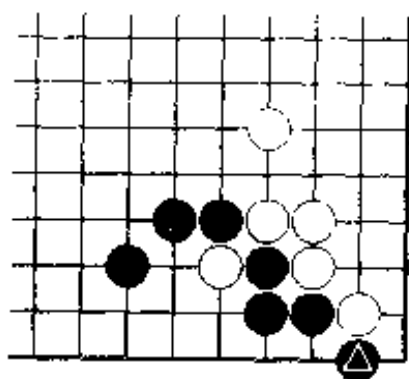


束手无策。如 12 位曲,黑 13 位打,白无法避免慢一气的结果。要注意:黑 13 不能直接在 A 位靠,否则白 13 位接,对杀形势将逆转。

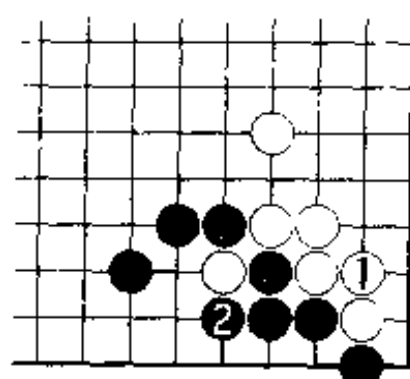
第五型 白先

正值黑●位扳,想先手便宜。是防守还是反击,选择的关键还在于对双方杀气的计算。

图一 白 1 位接,黑 2 拐吃,双方相安无事。由于白方的软弱,或者说对杀感觉的不敏锐,在此白失去了取得大成果的好机会。



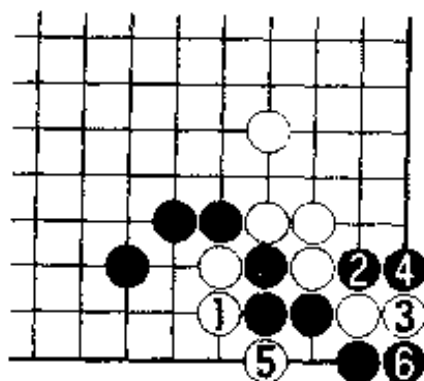
第五型



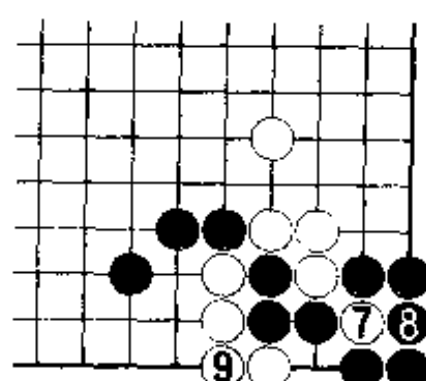
图一

正解图 白 1 挡,坚决反击是果断的一手,白必须算清黑 2 位打的变化。黑 6 提后,已形成熟悉的棋形。

正解图续 白 7 扑、9 接,次序正确,黑慢一气已成定局。



正解图



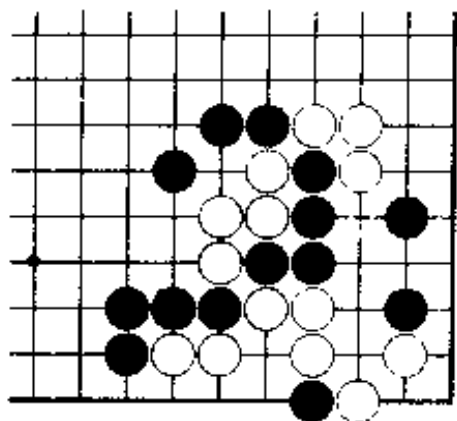
正解图续

白7如改在9位单接,则黑7位接,白反而要慢一气。此型和前型都很典型,实战中经常会遇到,读者一定要牢记!

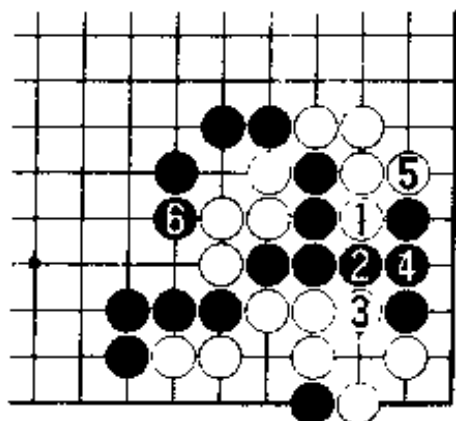
第六型 白先

相当复杂的问题。白只有三口气,当利用弃子紧收黑气。而黑棋也有意想不到的顽强之手。望计算出双方的最佳下法。

图一 白1冲、3打最容易想到。但黑4接后,黑棋有四气,白棋气短已很明显。



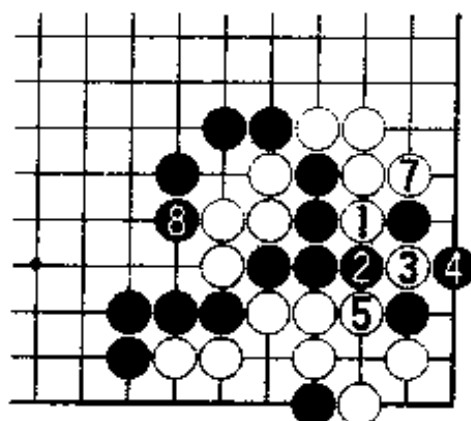
第六型



图一

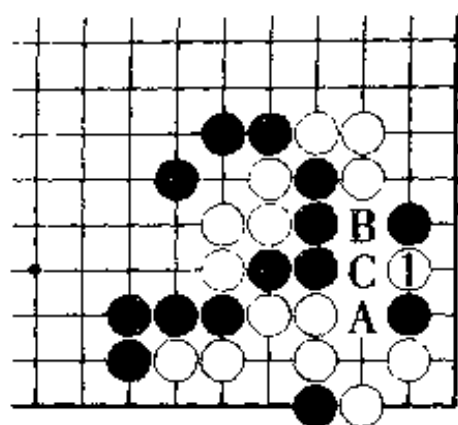
图二 白3改在此处扑要稍好。可惜应对至黑8,由于白两边均不能入子,白仍差一气。

正解图 白1直接挖才是正确的。以后还有些变化,如黑A、B、C等处。其中黑C位应变化最多,也是黑棋最好的下法。

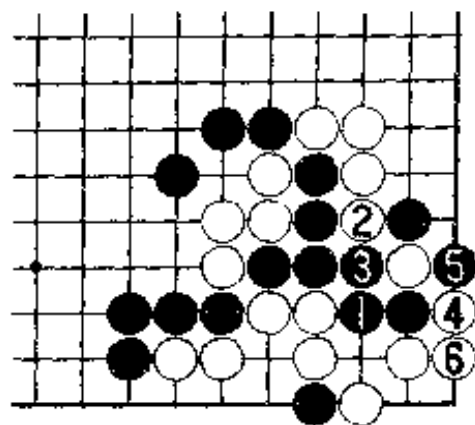


● = ③ 图二

图三 先看黑1顶的变化。白2冲后,4反打是好手。至白6接,黑因只有两气而告失败。



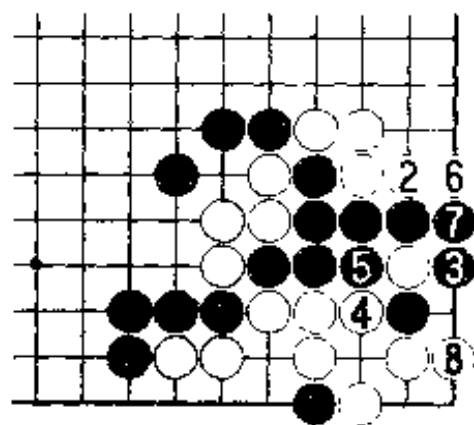
正解图



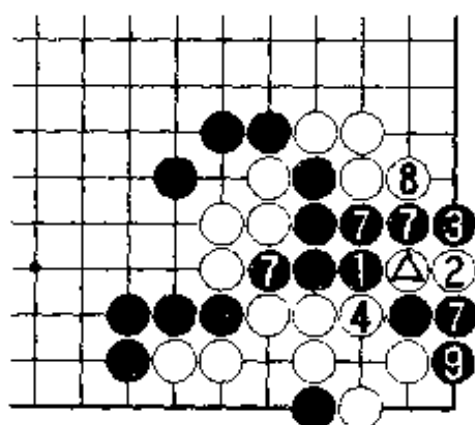
图三

图四 黑1位接也不好。白2挡,黑仍然无法延气。上图和本图黑棋都被净杀。黑方另有好的应法!

正解图续 黑1打最顽强。白2立多弃一子,要点。白6扑也是必须的。当白8挡时,黑9拐是冷着,巧妙地利用角部延气。以后无论如何都将形成劫争。这是双方的最佳下法。



图四

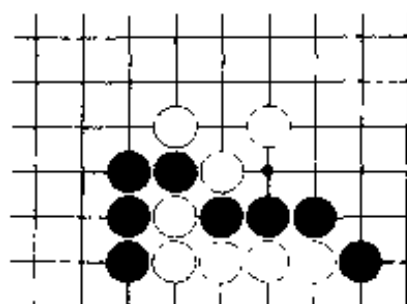


⑥ = △ 正解图续

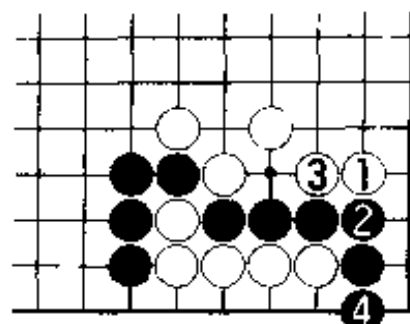
第七型 白先

白五子的处境岌岌可危。黑棋的缺陷在哪里呢?白能救活五子已属成功。

图一 白1飞点,从外部封锁黑棋,形成对杀。但黑4立后,在气数和形状上白均处于劣势。此图黑快二气。



第七型

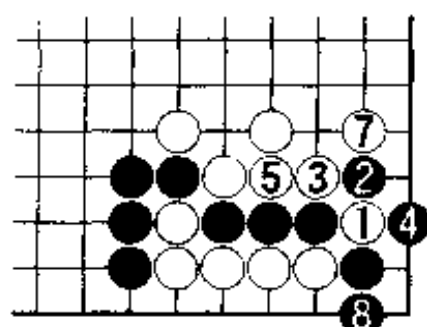


图一

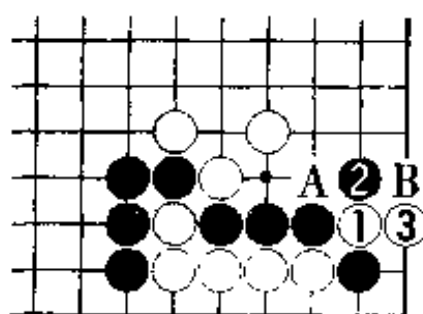
图二 黑棋的缺陷是1位的断点。故白1断,敏锐。但以下白3滚打操之过急。黑8立,白气仍不够。

正解图 白3立,多弃一子极为重要。此后黑有A,B两点可考虑。这仍然涉及对杀的问题。

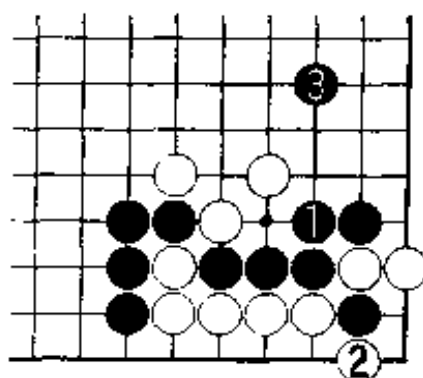
正解图续 黑1接,允许白棋做活是贤明的态度。黑3跳出,形成双方均可接受的局面。



● = ① 图二



正解图



正解图续

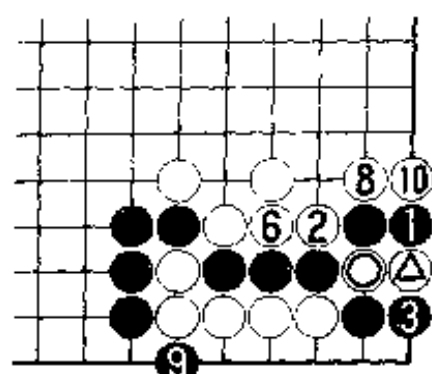
图三 黑若执迷不悟、1位打继续想全杀白棋的话,则经过

白2、4、6的连续打吃，最终黑反而因差一气而全部被吃。

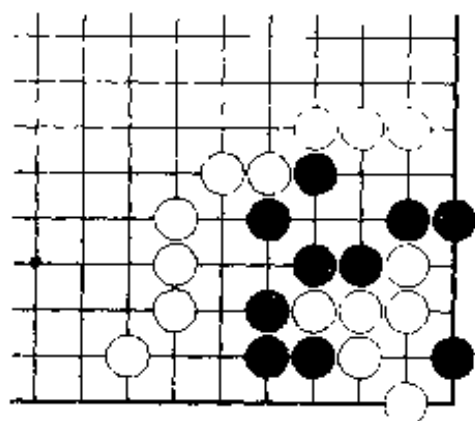
第八型 白先

白角上不活，而包围白角的黑棋似乎气还很长。白棋还有机会吗？

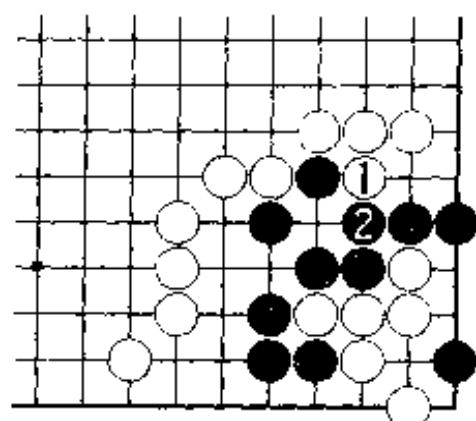
图一 白1冲，帮助对方延气的坏棋。黑2接后，白已无任何手段，对杀白相差两气以上。



④ = ○ ⑤ = △
① = ○ 图三



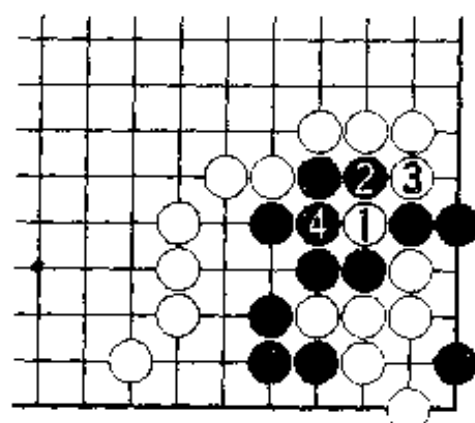
第八型



图一

正解图 白1断，弃子才是此形对杀的要点。至黑4提，双方必然。白刚走了第一步，要想成功还不能放松。

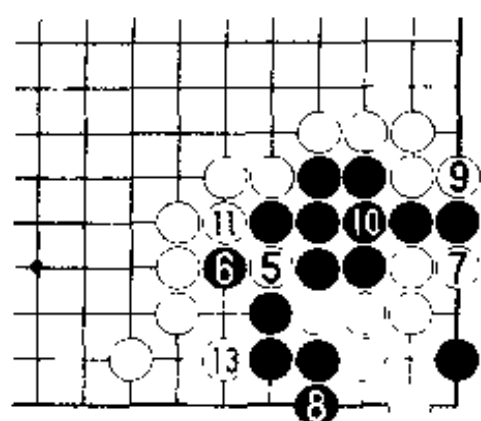
正解图续 白5扑，继续弃子。请读者体会弃子于对杀中的妙用！此后白7挡，也是关键。应接至白13，黑慢一气被杀。



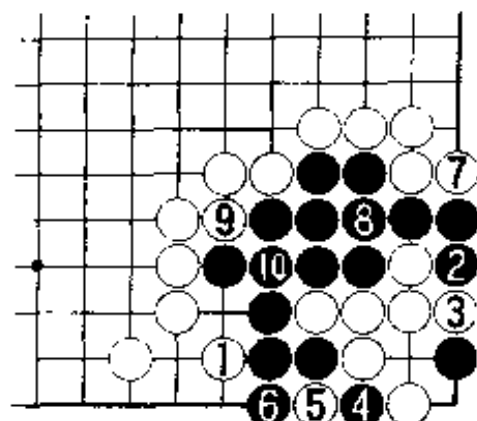
正解图

图二 上图白7挡值得注意。如改在本图1位尖，黑2冲

后,4扑是好手。白已无法避免劫争的结果。



⑫ = ⑤ 正解图续

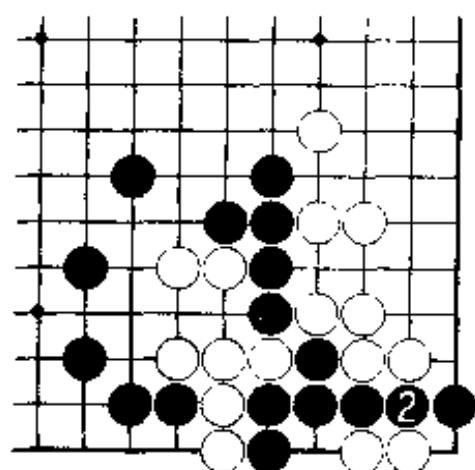


图二

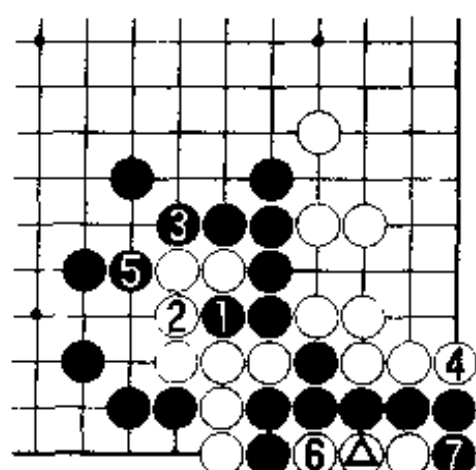
第九型 黑先

黑白两块棋正在对杀。先要看清角上的黑棋有几口气,然后便要抓住缩紧白气的要点。

图一 角上的黑棋有四口气。黑1位冲,则白2接后已有五气。白8点杀,黑慢一气被吃。



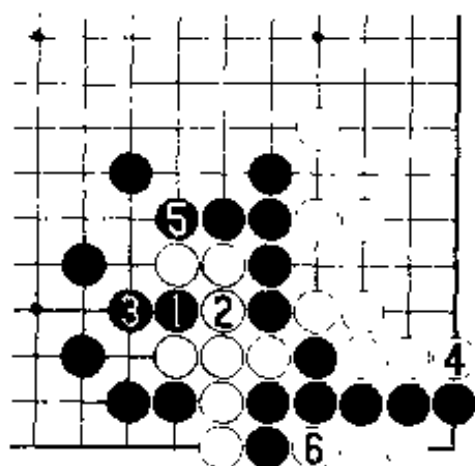
第九型



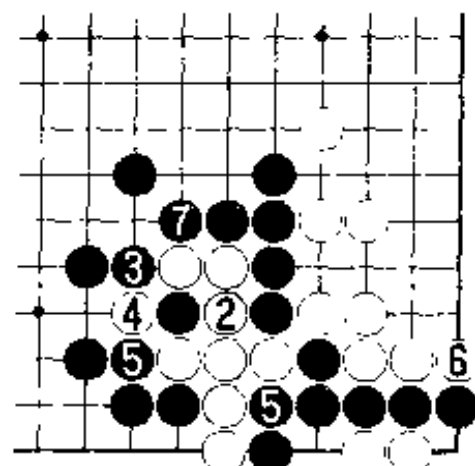
⑧ = △ 图一

图二 黑1挖,要点。但此后3退却是坏棋。救回黑一子,却没有紧在气上。白4收气后黑仍不行。

正解图 黑3直接收气,正确。白4虽能提一子,但黑5收气,白气并没有延长,结果黑快一气取胜。1位是要点,下完便成了废子。其中妙味值得体会!



图二

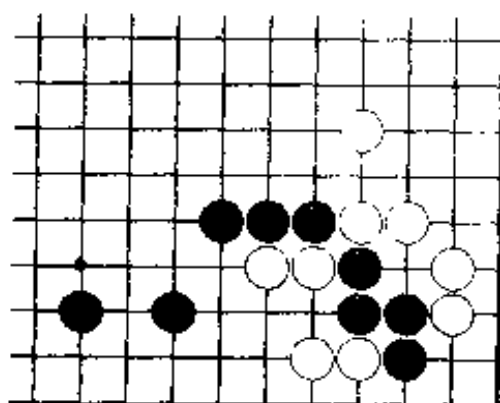


正解图

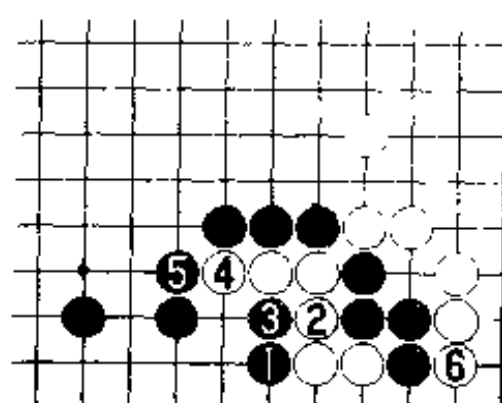
第十型 黑先

平凡的下法是不会成功的。正确运用弃子的手法,白气意外的短。手筋的威力将充分体现。

图一 黑1靠,平凡的下法。白2接后,已可看出白多一气。白4先手冲,6夹,对杀黑失败。



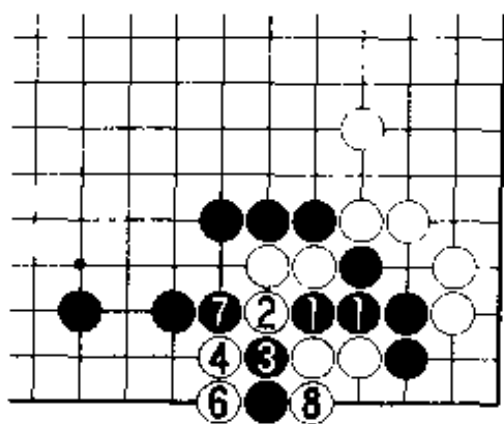
第十型



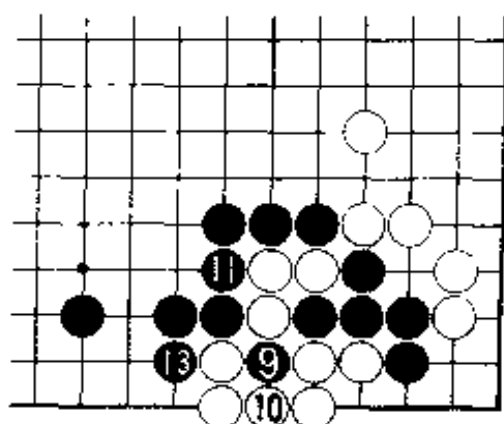
图一

正解图 1 位之处让白接上,黑便没有希望。故黑 1 冲,然后 3 断、5 立,利用弃子缩短白气是唯一可行之路。

正解图续 黑 9 扑,形成很典型的形状。黑终于把白气限制在三口。最后黑 13 挡,对杀成功。



正解图

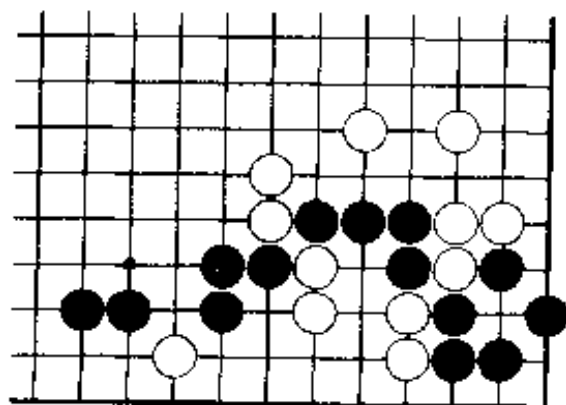


⑫=⑨ 正解图续

第十一型 黑先

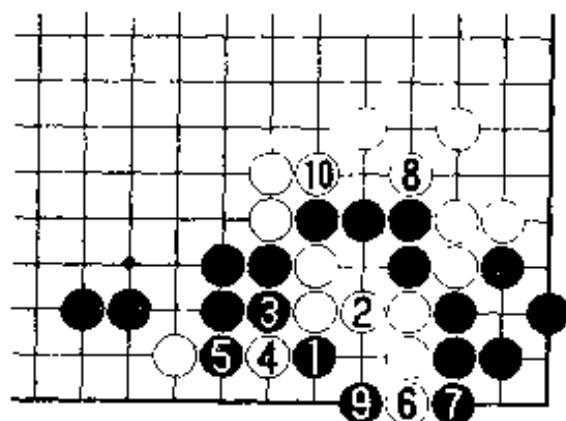
较难的题目。关键的地方有两处。全部算清的话就很了不起。不大的地方需要计算近二十步棋。

图一 黑气只有四口,而白气还不明朗。黑 1 尖,白 2 挡,黑已没有希望。如此松缓的下法是不会成功的。

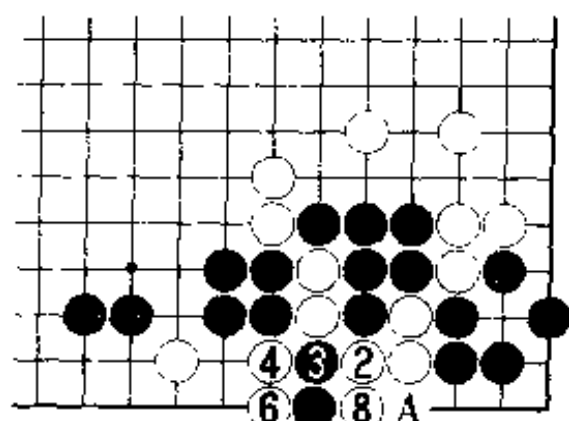


图二 黑1直接托是要点。但白2接后,由于白有4位断的好棋,应接至白10,黑仍因不能入子而告负。

正解图 黑1挖、3断才是正确的次序。1、3两点都很重要,缺一不可。白6如改在7位接,则黑A位滚打,白不行。下至白12接,战斗还没有结束。



图二

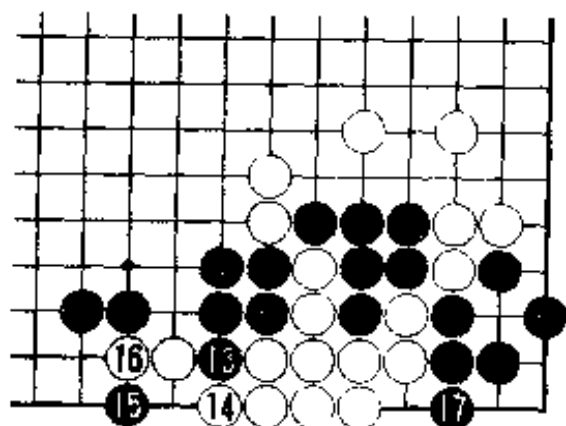


⑨ = ③ ⑩ = ● ⑫ = ③

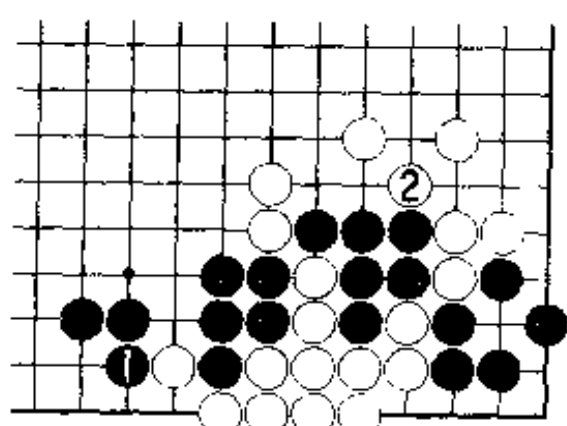
正解图

正解图续 黑13冲后,15跳是关键一步。黑气只有三口,不能有半点松懈。当白16冲时,黑17立从后面收气。至此,白终于无计可施。

图三 上图黑15如在本图1位挡,白2收气后,黑只能痛苦地宣告失败。



正解图续



图三

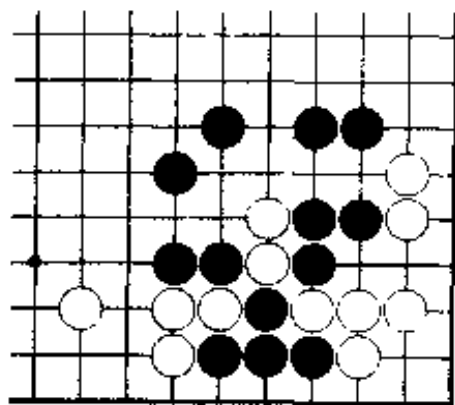
第二节 长气和做眼

对杀中,长气和做眼也是很重要的环节。若能顺利延长己方的气,便是增加了取胜的砝码。而当对方无眼而双方又有公气时,己方若能做出眼来,往往便成功了一半。这就是我们常说的“有眼杀无眼”。

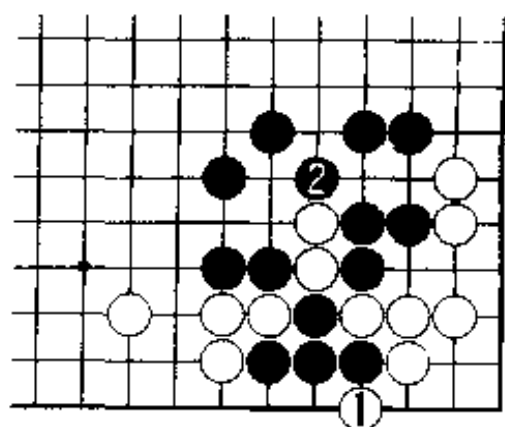
第一型 白先

被断开的白子只有两口气,而下边的黑棋有三口气。在这种情况下,考虑能否延气是唯一的出路。

图一 白1扳,直接收气。黑2打吃后,白已无路可逃。黑快一气捕获白两子。



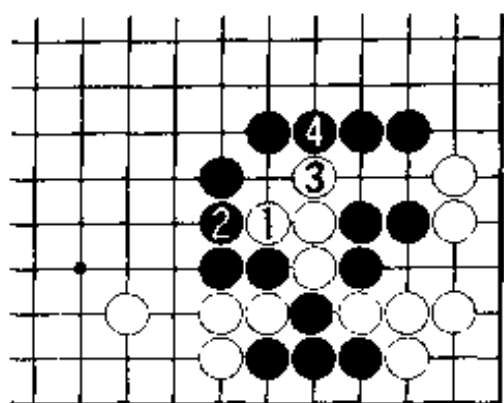
第一型



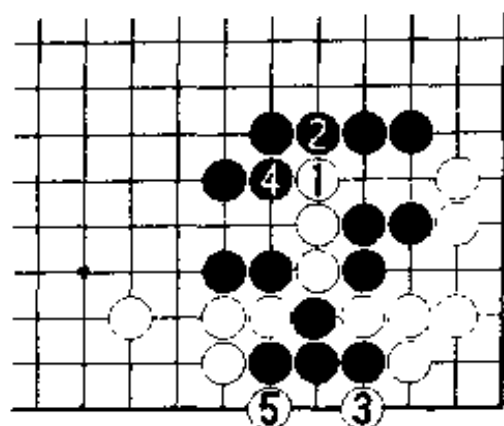
图一

图二 白1往这边拐,企图延气,然而这却是撞气之手。白3再冲,黑4接上,白气仍然只有两口气。

正解图 白1直接长才是正确的。有了这手棋后,可以看出白延长至四口气,对杀已可获胜。上图白1和黑2的交换紧了自己的气。请体会两图形状的区别!



图二

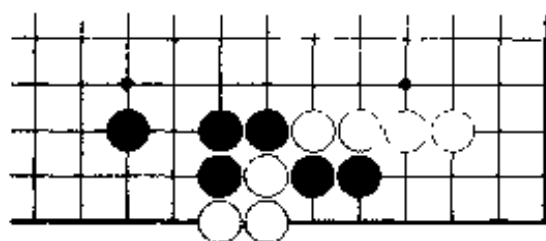


正解图

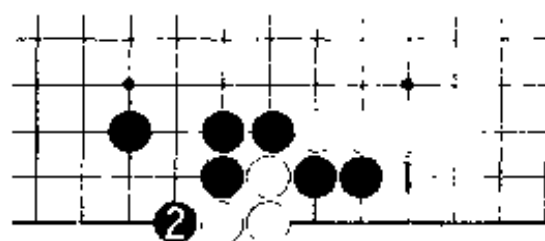
第二型 白先

同样是延气的问题，可选之点并不多，但却有些出人意料的变化。要有飞跃的思路。

图一 白1挡，黑2打吃，白简单被杀。此棋形白设法在左边延气是唯一可考虑的。

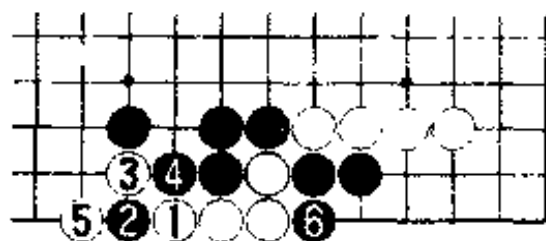


第二型

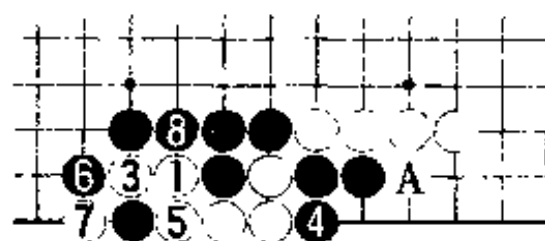


图一

图二 白1长，选点不佳。黑2紧靠是好手。白由于没能延气，故只能在3位打，经黑4、6打后，白被吃。



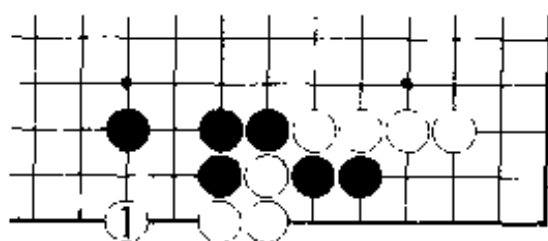
图二



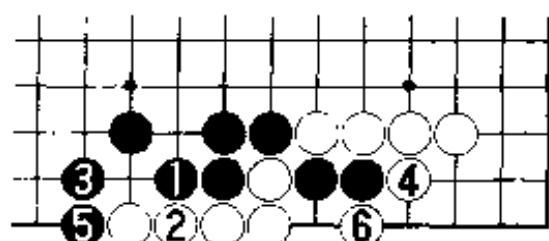
图三

图三 白1扳起是稍具迷惑性的着手。黑如3位挡，则白可A位收气。但黑有2位一路跳的手筋。以下应对至黑8，白仍不行。

正解图 棋诀说：“敌方要点就是我方要点”。白1轻快地跳才是正解。如此黑再没有办法阻止白棋延气。



正解图



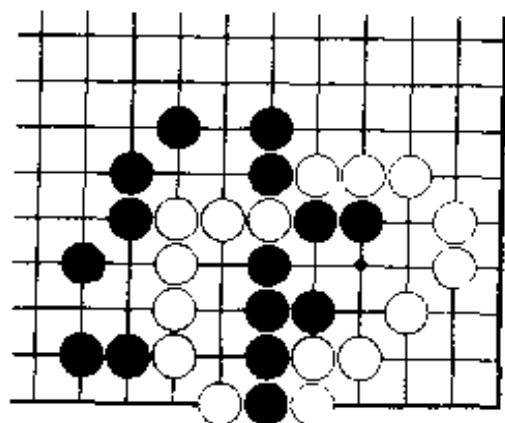
正解图续

正解图续 黑1交换后，3尖，封锁白棋。而白已顺利达到先手延气至三口的目的。白4挡上，快一气吃黑已成定局。黑3如改在5位靠，紧收白气，白3位打吃，黑仍然没有希望。

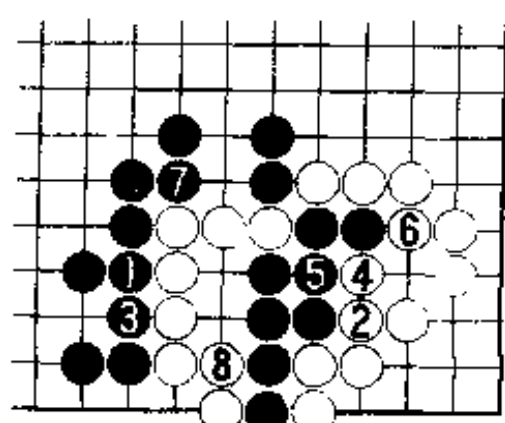
第三型 黑先

白棋的气明显比黑棋长。而黑棋也没有可以长气的地方。那么黑棋有利的一面又在哪里呢？

图一 先看一看黑棋直接收气的情况。黑1以下双方各自收气，应对至白8，可看出白快两气。

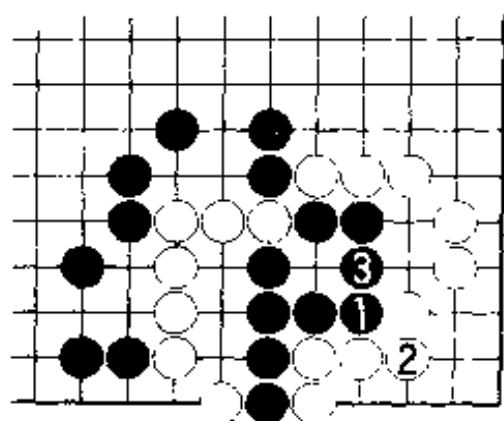


第三型

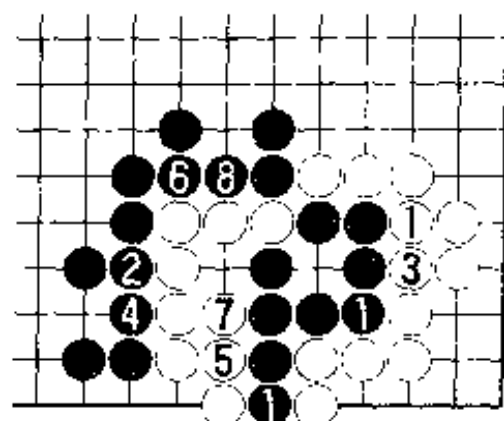


图一

正解图 黑1先手挤,然后3位做眼可谓抓住了要点。似乎并没有长气,但在对方无眼而公气又多时,眼的力量是巨大的,典型的“有眼杀无眼”。



正解图

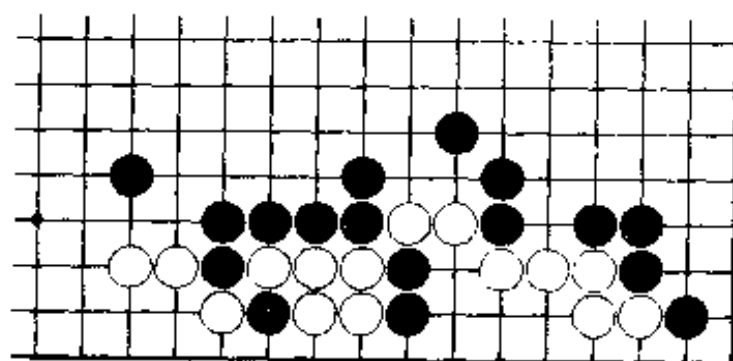


正解图续

正解图续 白1以下只得收气,双方应接至黑8,白因不能入子而失败。因为黑棋有眼,当初的公气都变成了黑方的气。请仔细体会有眼与无眼的区别!

第四型 黑先

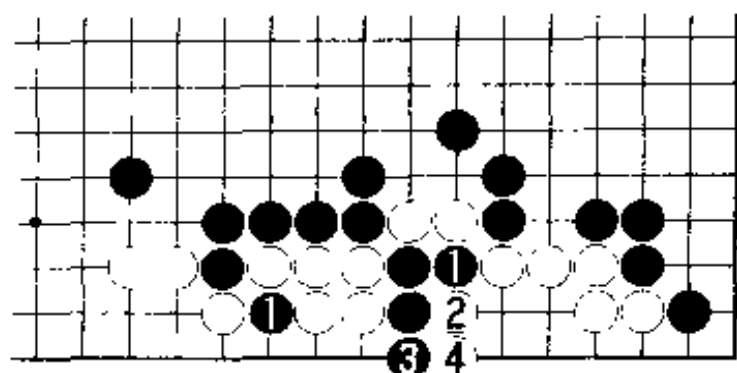
白阵中有几颗黑子,棋形中也存在着断点,如果黑棋切断的话便会形成对杀。



第四型

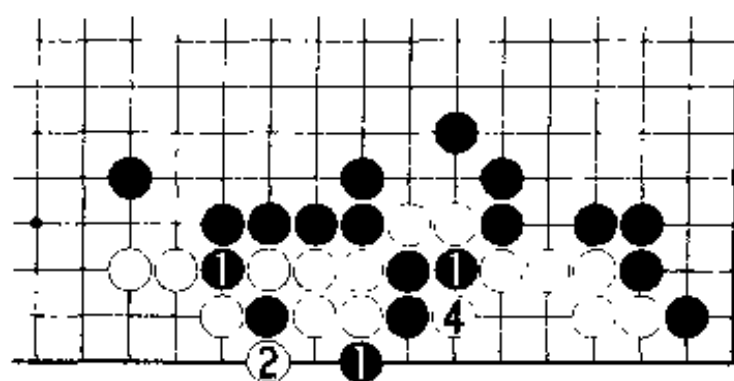
图一 黑想对杀的话只有断开白棋。但若直接断,白2打

后,黑因气不够而失败。



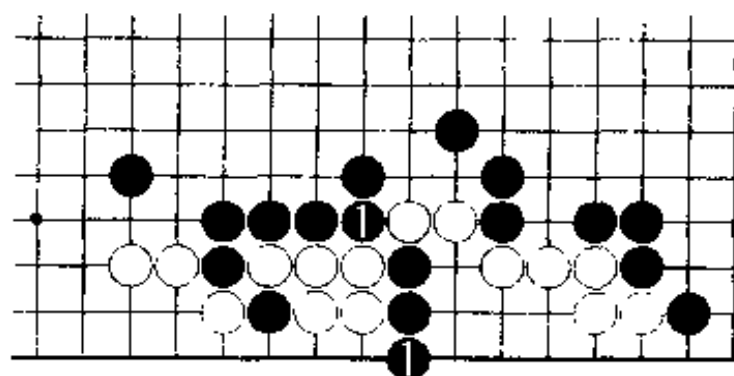
图一

图二 黑1先打,然后再3位断。白4仍然打吃,结果和上图大同小异。黑1的先手打并没有起到长气的作用。



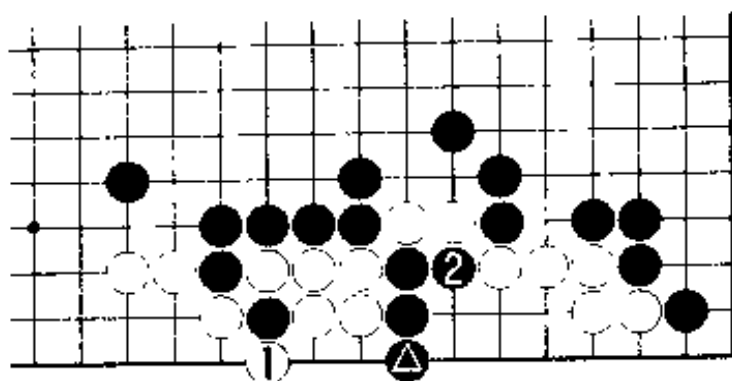
图二

正解图 黑1单立,一箭双雕的好手。先长出气来,同时瞄准白两边的弱点,白已难以应付。



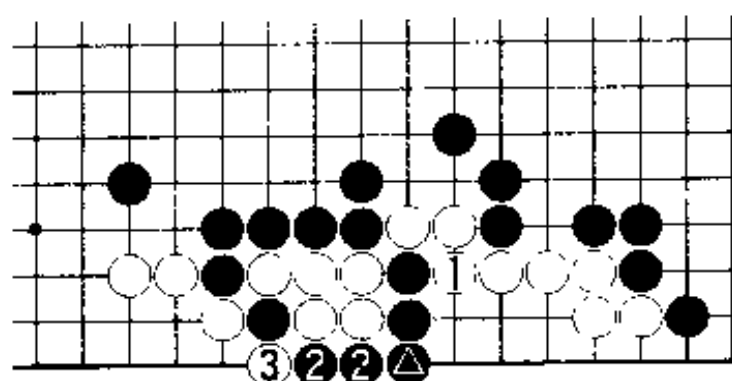
正解图

正解图续 白1防守左边,则黑2再断。黑▲位之子使黑棋延至三气,对杀成功。同时,白右边五子也无疾而终。



正解图续

正解图变化 白1接,黑便2、4滚打,白已无法联络。黑▲位之子仍然作用巨大。此型黑长气的手法甚为巧妙。

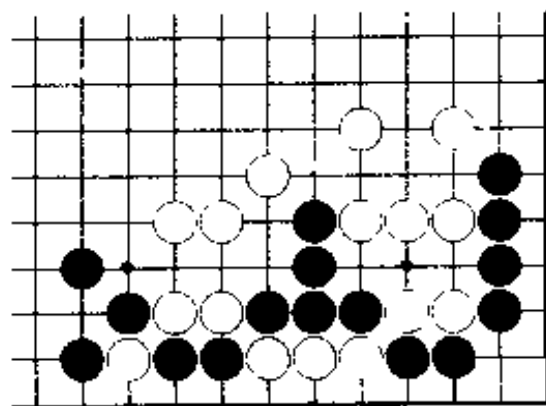


正解图变化

第五型 白先

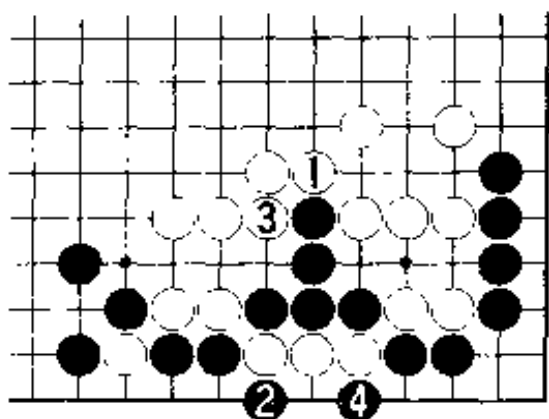
初看白慢一气已成定局。其实黑形有可以被利用的地方。白有简单却作用巨大的手段。

图一 白1以下双方各自收气。黑4打后白慢一气被吃。白应想办法在下边延气。

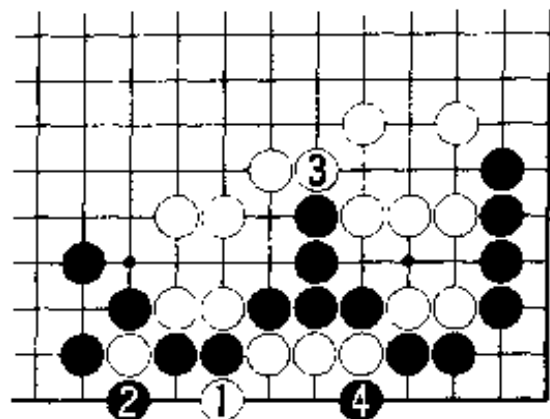


第五型

图二 白1打是先手权利,然后3位收气。但黑4扳,白仍不行。1位之子于事无补。

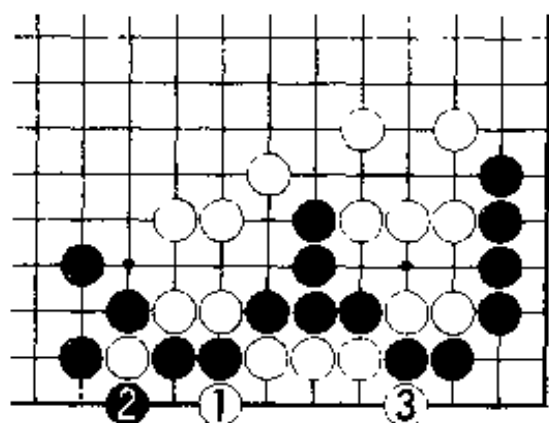


图一

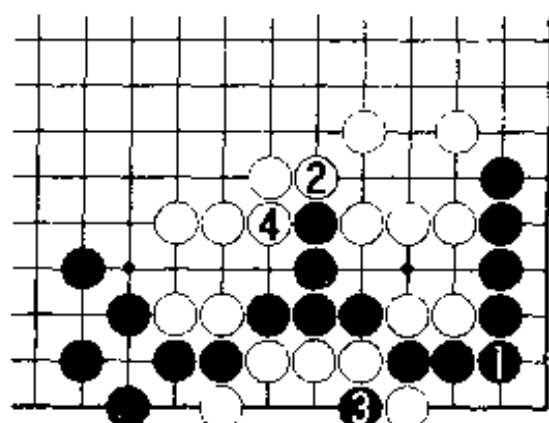


图二

正解图 白1扳3再扳极为巧妙,黑须补一手是可以肯定的,但这样的扳和长气有关系吗?



正解图



正解图续

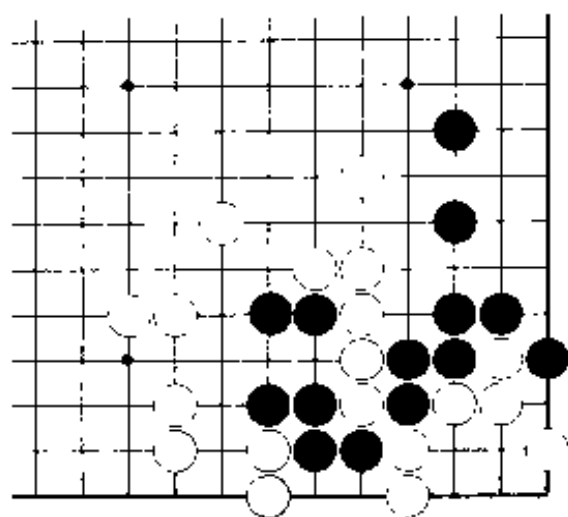
正解图续 黑1接,白2挡。白4再收气后便可发现黑已无法紧白棋的气,一路的两颗白子发挥了作用。像这样两边的一路扳可以长一气须牢记在心!!

第六型 黑先

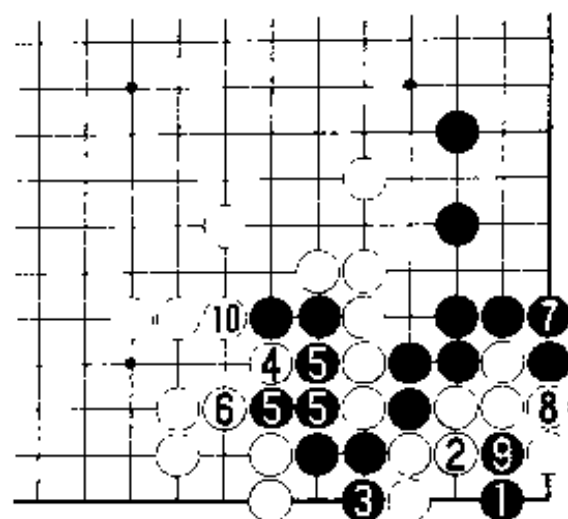
黑棋已被包围。先要看清白角的死活,然后便是对杀的问题

题。尽量长气总是正确的。

图· 黑1点，杀白角的要点。白2接的应法气最长。此后黑3收气，错误。白4挖后应接至白10，对杀黑慢一气。



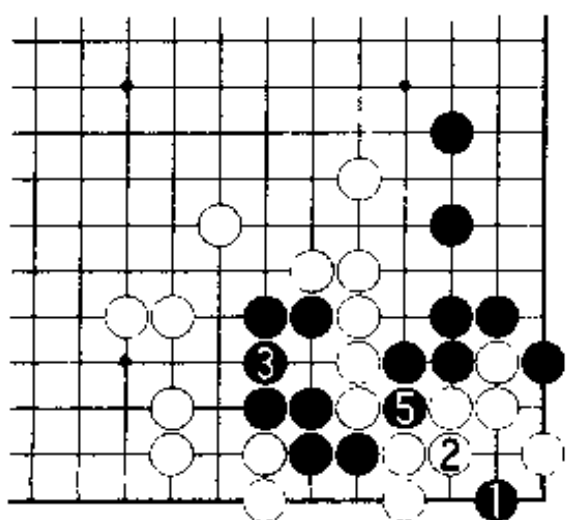
第六型



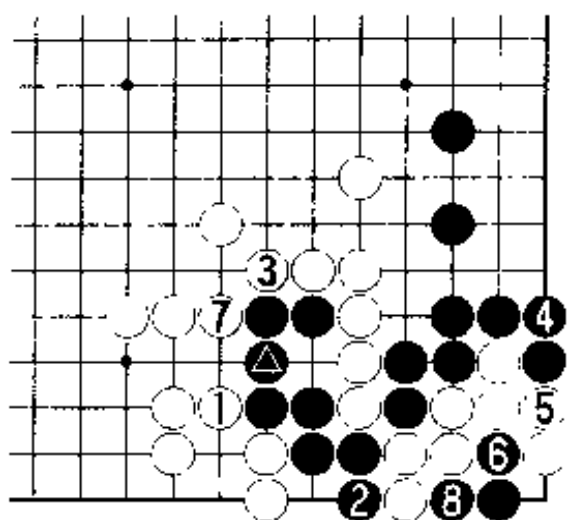
图·

正解图 黑3改在此处接是冷静的一手，它确保了黑棋上边有五口气，从而在杀气中占据了有利的地位。

正解图续 白1以下双方开始收气，最终白慢一气的结局



正解图



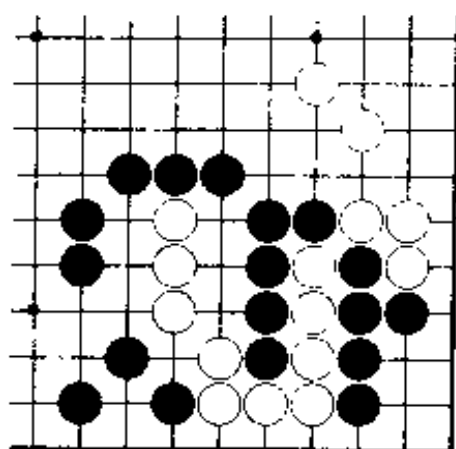
正解图续

是黑●接后就已注定的。应仔细分辨棋形与气的关系。

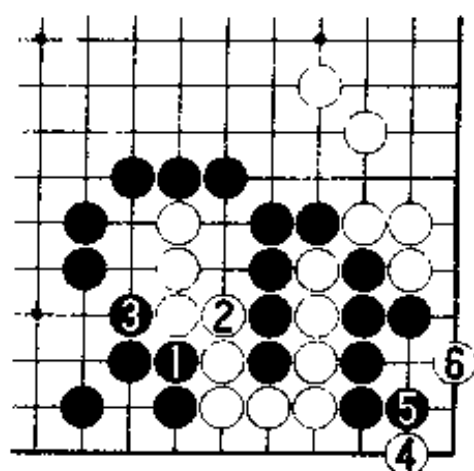
第七型 黑先

黑角不活,而白棋的气又很长。在做眼的手法中尽量做大眼也是经常运用的,就是利用大眼增加自己的气。

图一 黑1、3直接收气。白4、6点,紧黑角气的最佳手段。如此黑气很少,根本不足以同白棋抗衡。



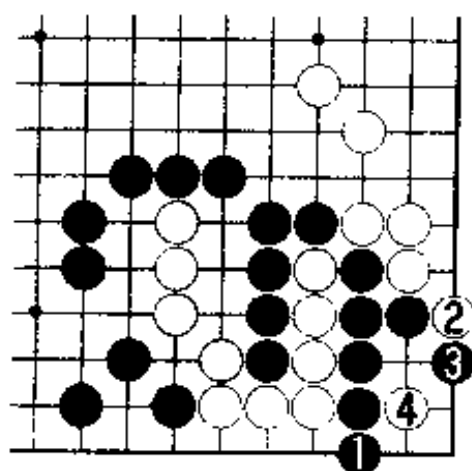
第七型



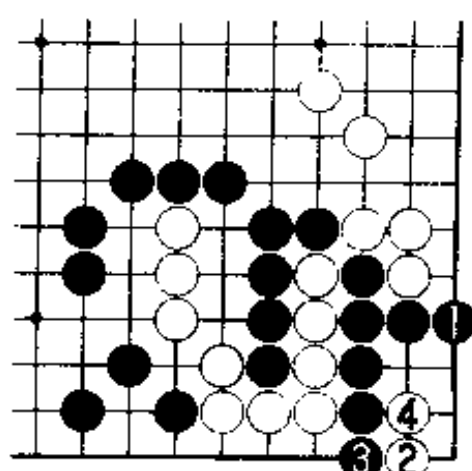
图一

图二 黑1立,试图在角上延气的思路是正确的,但选点有问题。白2扳、4点,黑角的气也不长。

图三 黑1改在这边立仍然不是此形的要点。白2点后,



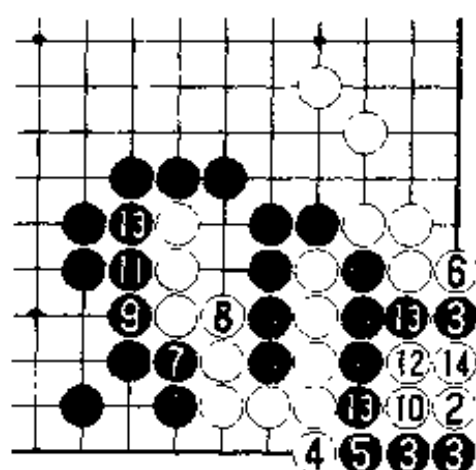
图二



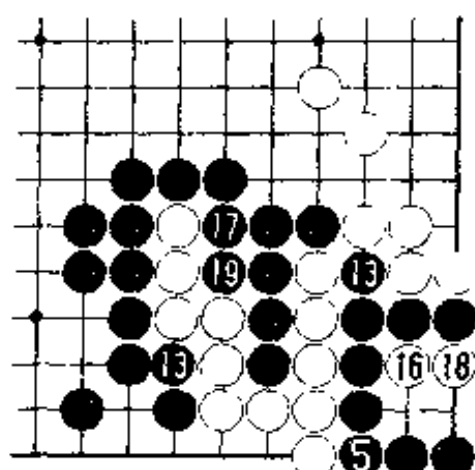
图三

黑无望做成大眼。此型黑只有最大限度扩大眼位才会有出路。

正解图 黑1尖，一·二路的妙手。白2如改在3位扳，黑占2位后便已成活。黑3立，角上成为刀五的形状。这个形状黑眼最大，气也最长：一共有七口气。



正解图



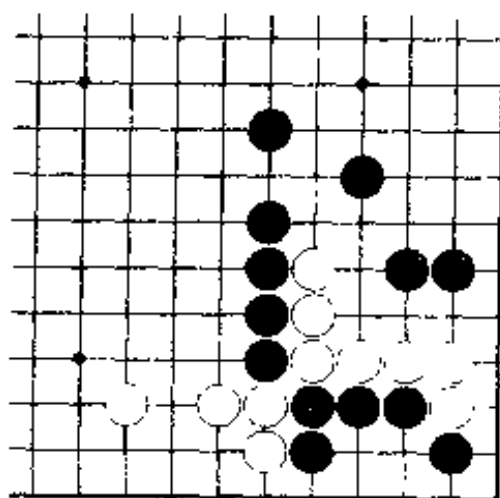
正解图续

正解图续 看一看对杀的情况。白16、18点入，黑19收气后，黑快一气取胜已很明显。此型的手法很常见。大家还须记住方四、刀五这类较复杂棋形的气。

第八型 黑先

和上型有些相似的题目。仍然要在角上做文章。做大眼是不行的，有必要利用角这一有利因素。

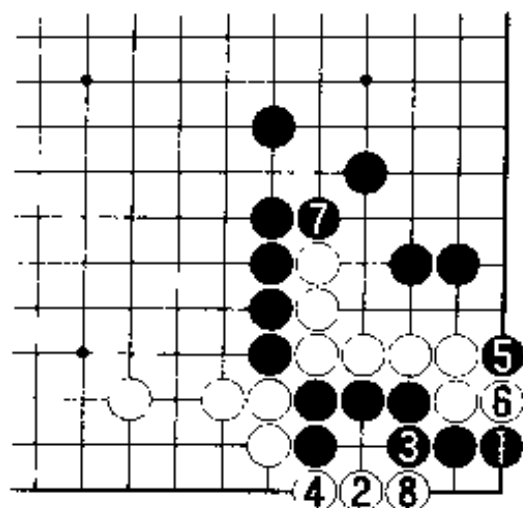
图一 黑必须在角上延气。1位立是要点，但此时却不适宜。白2点，手筋。黑3如在4位挡，则白3位断。黑5以下开始收气，最后白快一气胜。



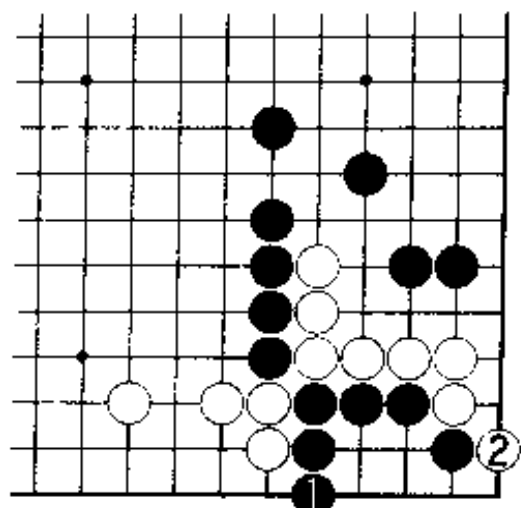
第八型

图二 黑1改在这边立也不

是好棋。白2扳后,无论黑怎么挣扎,其角上的气都远远不能同外面的白棋相比。

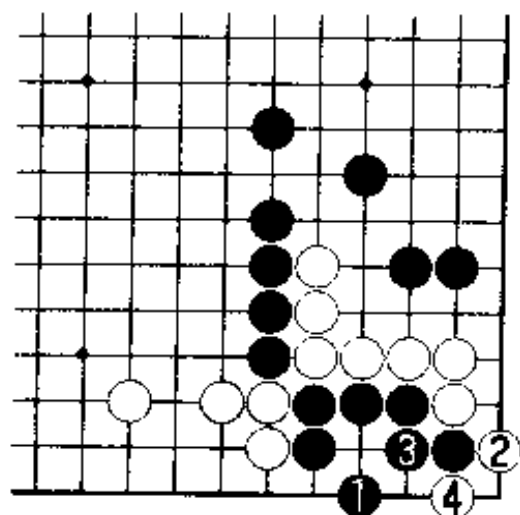


图

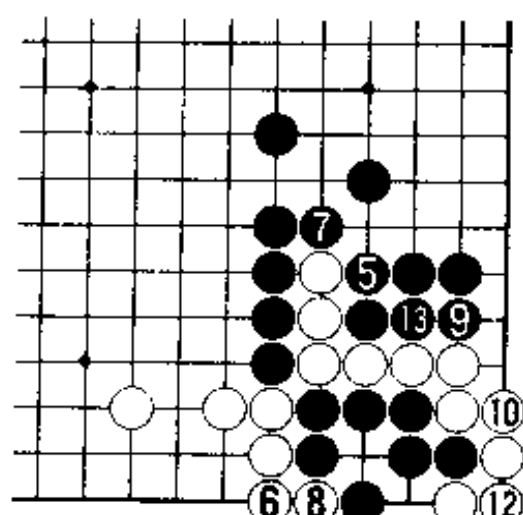


图二

正解图 黑1倒尖,出人意料的好手。白2只有扳。如在3位断,黑2位立后已做活。黑3接又是好手。黑简单地做了一个眼,但它的气远远超出了想象。



正解图



正解图续

正解图续 黑5开始紧气。由于黑有眼,故白棋必须10、12一步步的接。应对至黑13,白因不能入子而告负。当初黑1、3

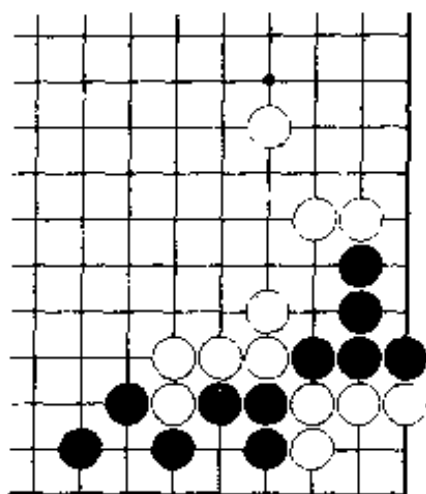
利用角部的特点,巧妙地做眼以延气,手法值得学习。

第九型 白先

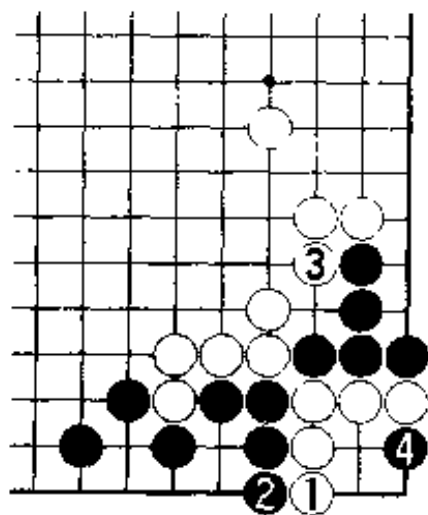
黑有四口气,而白角的气一时还看不清。不管怎样,白必须先手延出四口气,对杀才能获胜。

图一 白1立,试图延气。但黑2挡后,白角只有三口气,对杀失败已不可避免。

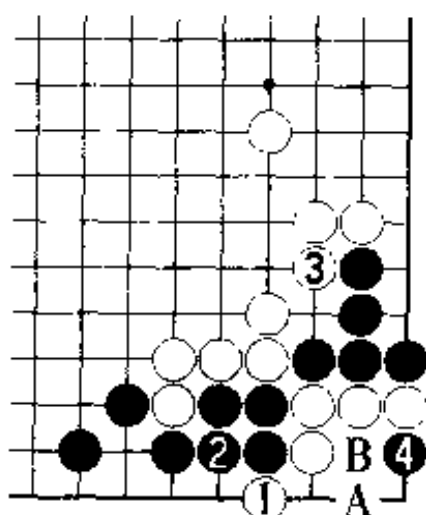
图二 白1打可看作是先手便宜。以下白3直接收气仍操之过急:黑4靠,占据收气的要点,白不能再紧气。如在A位或B位应,都将形成劫争。



第九型



图一

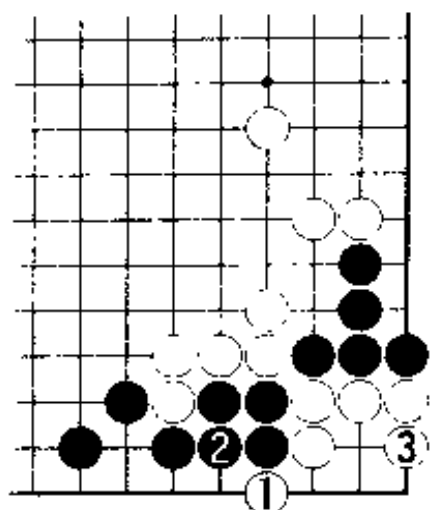


图二

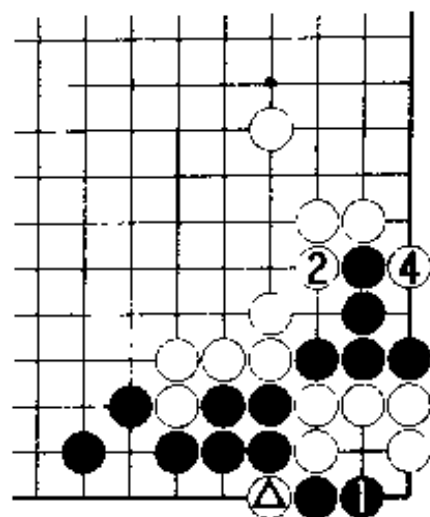
正解图 白3曲,不易发现的好手,却符合“敌之要点即我之要点”的棋理。黑棋的下一手是必然的。

正解图续 黑1点,不让白做活的唯一杀法。白2再收气。

由于黑棋的不入子,白4扳后对杀已取胜。白△先手打的一子在此起到了延气的作用。



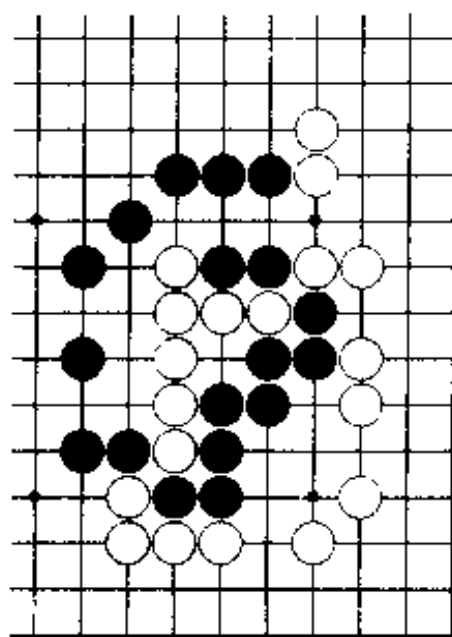
正解图



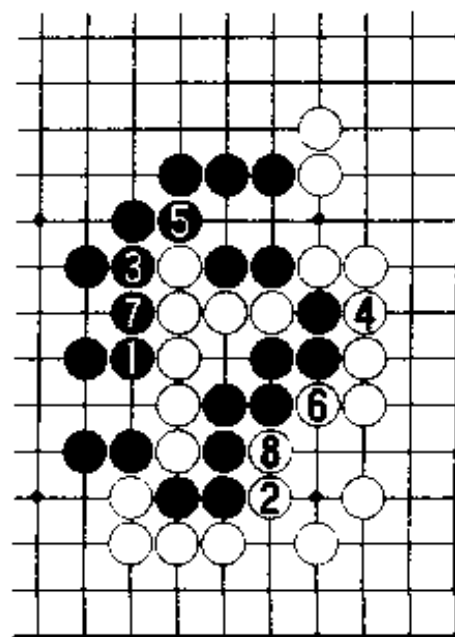
正解图续

第十型 黑先

简单收气的话,黑慢一气是很明显的。黑无眼可做,外部也没有出路,似乎已是绝望之形。



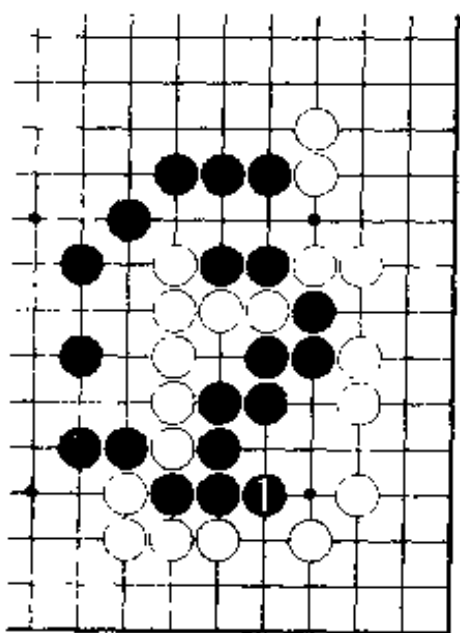
第十型



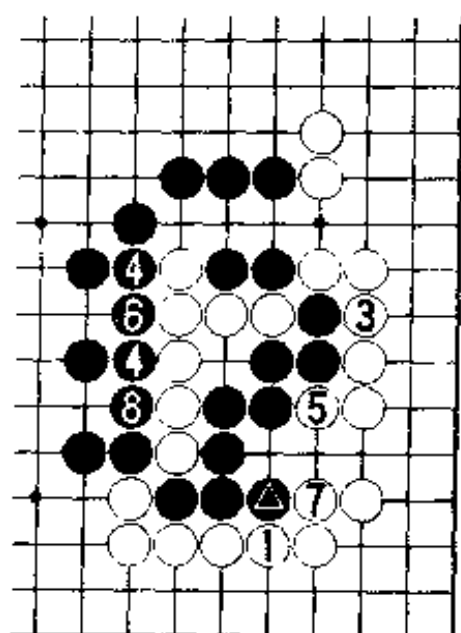
图一

图 1 黑 1 以下双方各自收对方的气。结果白快一气取胜。黑棋仅存的希望是在右下边延气。但区域如此之小,还有施展手段的可能吗?

正解图 黑1曲,似拙实巧的好手。一般情况下,这样是不会长气的。但现在由于双方无眼且又有一口公气时,这便成了长气的绝佳手段。具体变化请看下图。



正解图

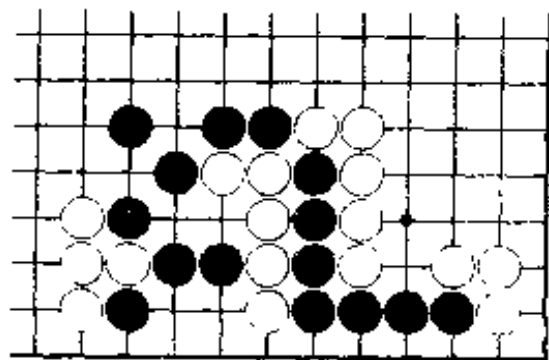


正解图续

正解图续 白1以下双方收气是没有问题的。黑8接后,白因两边均不能入子而对杀失败。黑●之子利用公气和虎口之形而长气,下法极为巧妙。

第十一型 自先

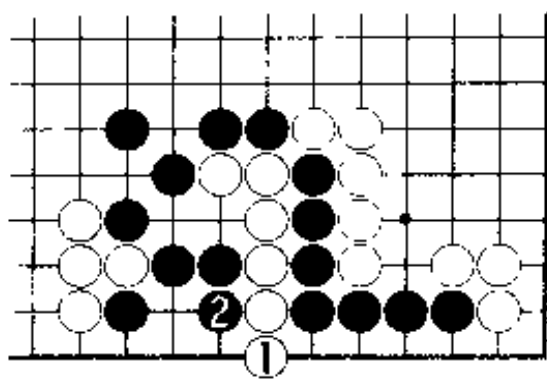
很有意思的题目。现在黑棋要比白棋多两气。白也无望联络。但若正确运用手段的话，大家将能充分领略手筋的魅力。



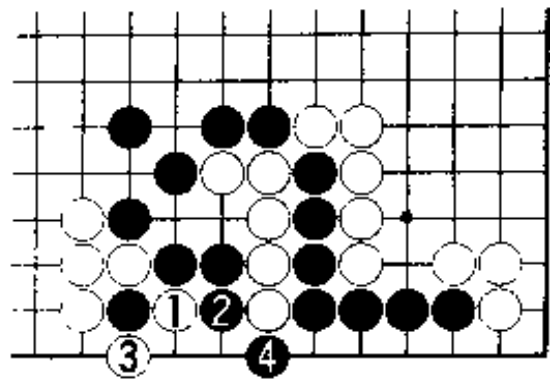
第十一型

图一 白1立,设法延气。黑2挡,白明显不行,和当初的情况一样,白相差两气。

图二 白1打,企图从这边联络,黑2冲后,白棋所得的仅是吃到一颗废子。白失败不言而喻。



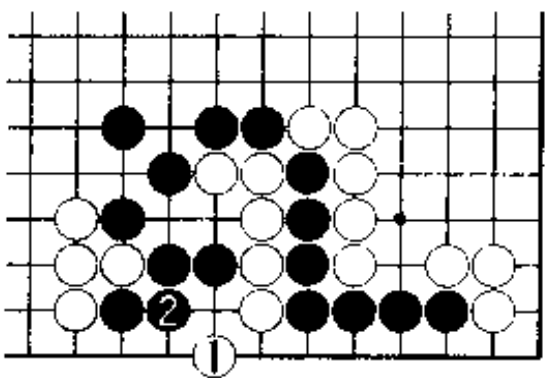
图一



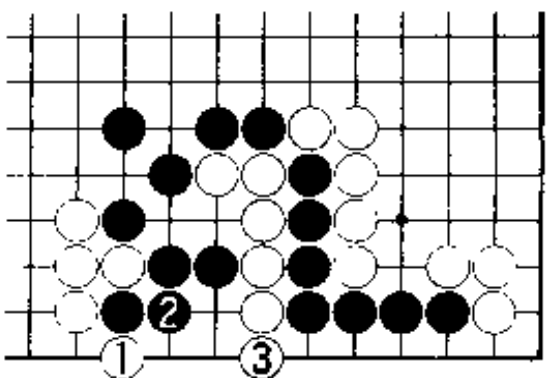
图二

图三 白改在1位尖,有点像手筋。黑2接上,白无法联络,也没能长出气来。对杀仍告失败。

正解图 白1在下边打是此棋形时经常运用的手筋。为阻渡黑2只能接。白3再立,连贯的好手。

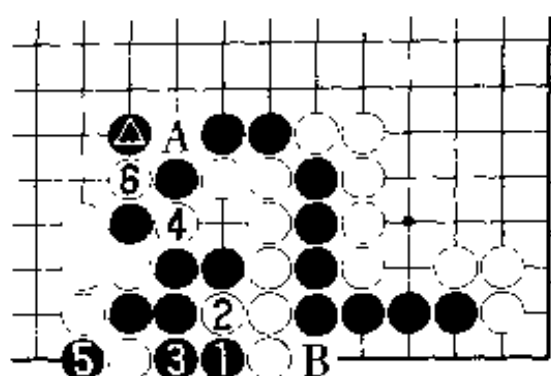


图三

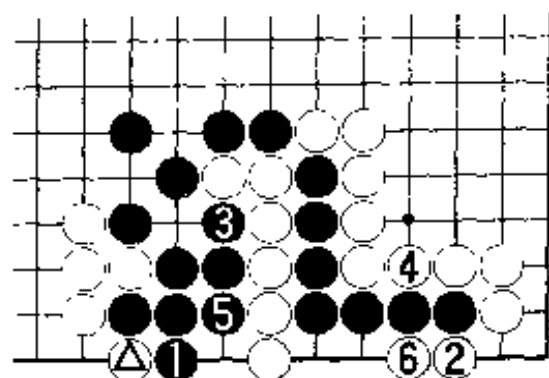


正解图

正解图变化 黑1位阻渡,则白2打吃。由于有白4扑的手段,白6提后黑不行。黑●位之子如在A位,那么黑有B位打使白接不归的手段,这一点要注意。



正解图变化



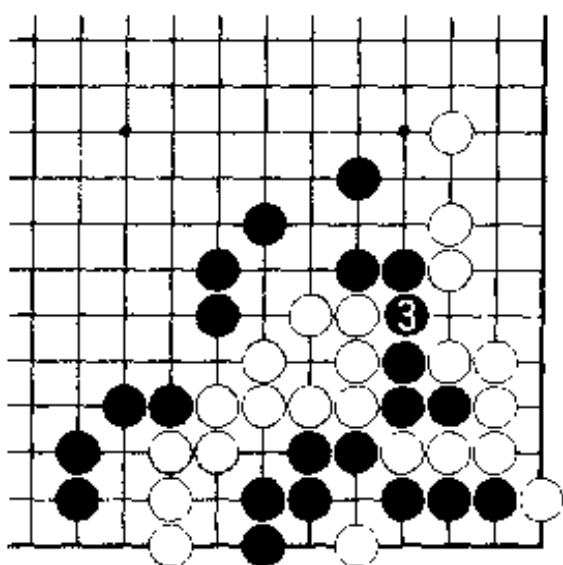
正解图续

正解图续 黑1打成为阻渡的唯一选择。白2至6收气后,黑因不能入子而失败。请比较△位打后再立和图--的区别。正确的下法使白多了两气,手筋的威力可见一斑。

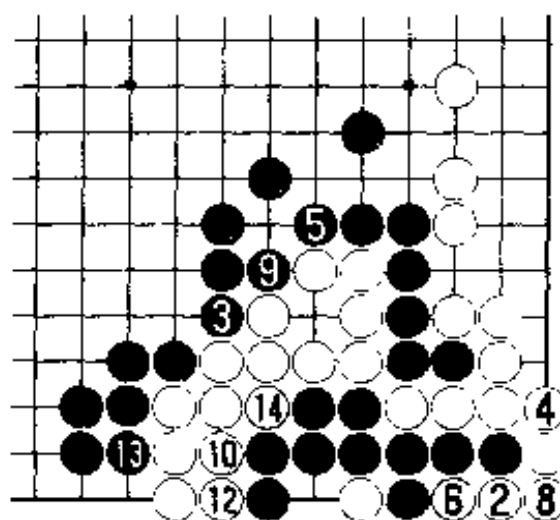
第十二型 黑先

白棋的气要长一些,而双方又都有眼。在这种情形下,对杀的关键在哪里呢?应想方设法使公气变成自己的气。

图-- 黑1接,白2扳后,双方开始正常的收气。应对至白14,对杀以白快一气而告终。起初黑1的接显然没有抓住问题



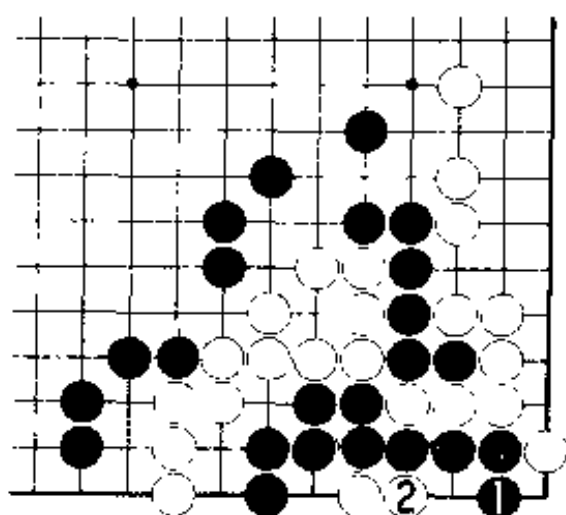
第十二型



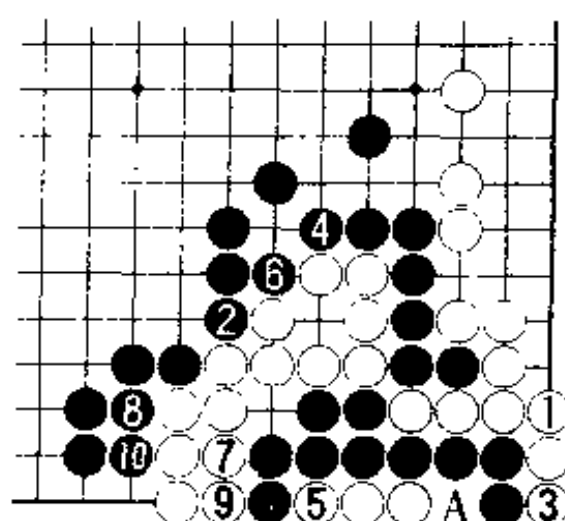
图一

的关键。

正解图 黑1先立,待白2破眼后再3位接是正确的下法。这样下的好处是黑扩大了眼位。由于黑的眼比白棋的大,那么原来的三口公气就变得对黑棋非常有利了。



正解图



正解图续

正解图续 这是以后双方杀气的情况。黑10紧气后,黑快一气取胜已很明显。因为黑的眼较大,三口公气都变成了黑方的气。白若不收公气,则黑仍然先收外气。只要黑先收完外气,在剩最后一口公气时,才下A位的提,白失败的结局便不会改变。

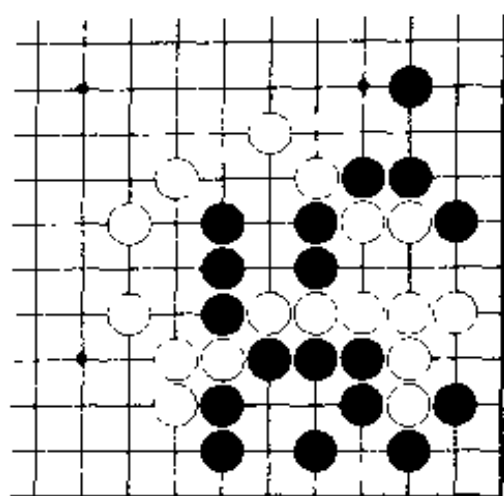
第十三型 白先

双方的气都不是很明确。从目前的棋形看,黑方的气要稍长一些。但白棋也可利用黑棋的弱点,想办法延长自己的气。

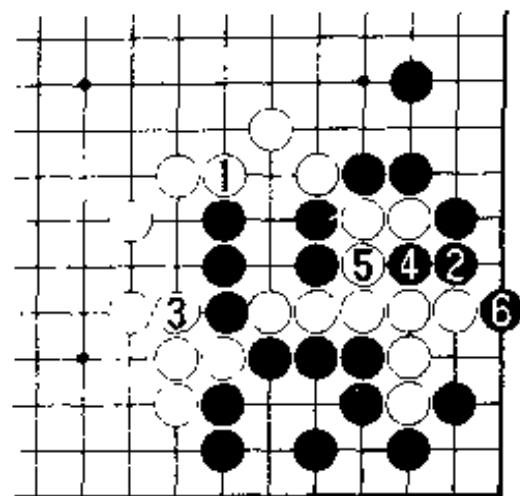
图一 白1直接收气,黑2顶。对杀至黑6扳,白已无计可施。由此可看出:直接对杀对白是不利的。

正解图 白1、3先手断,然后5立是简明而有力的好手。白气似乎并没有增加,但再交换几步读者便会明白。

正解图续 黑1以下双方开始进行正常的收气。白8紧气

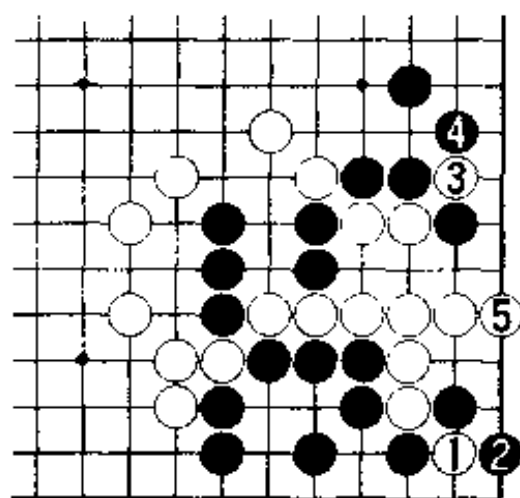


第十三型

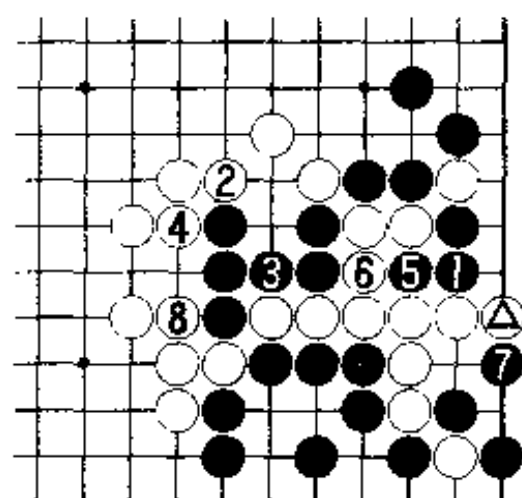


图一

后,黑终于尝到了不能入子的痛苦。当初白△的立正是巧妙地利用了黑两边的断点,从而达到了延气的目的。



正解图



正解图续

第三节 不入子

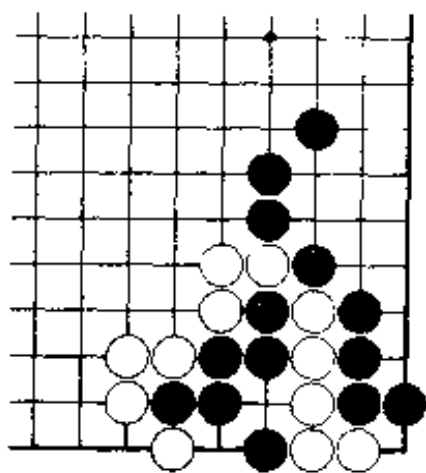
对杀中还有一种经常运用的手法就是不入子。上节已出现过。所谓的不入子,就是利用对方的气紧之处,造成己方的某个

气点上敌方不能入子,从而达到延气的目的。这种手法的运用经常在角上,也经常要利用弃子。

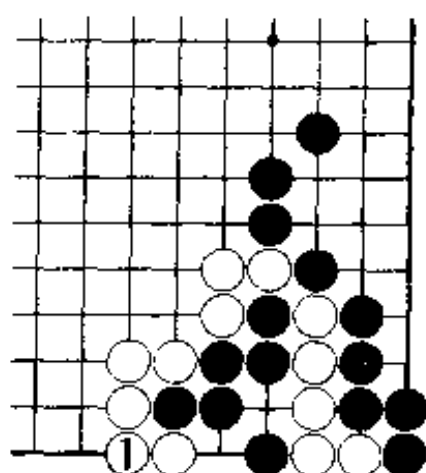
第一型 白先

虽然双方都是两口气,但黑棋占据了有利地形,使白棋两边均不能入子。但黑棋的形状实际上也是有缺陷的。

图一 白1接,黑2打,白简单被吃。这样的形状黑棋的气比看到的要多一口,故白棋应想办法延气。

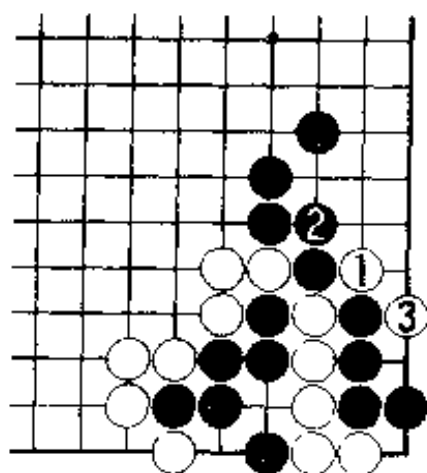


第一型

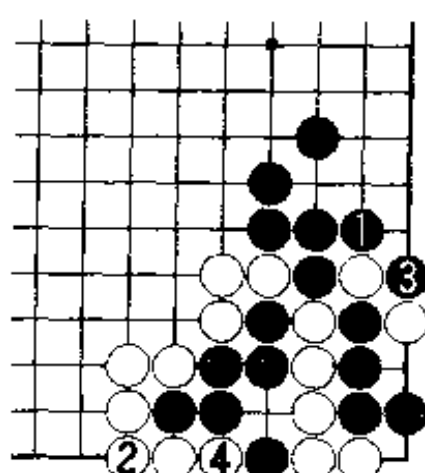


图一

正解图 白1先手打然后3扳是延气的好手。黑阵中的断点是白棋唯一可以利用的。



正解图



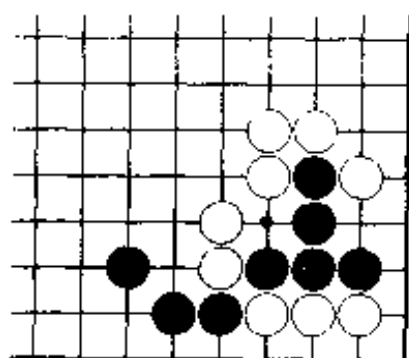
正解图续

正解图续 现在黑棋也尝到了不能入子的痛苦。黑1打不得已,白2接后,因黑3还需再提一手,对杀白已告获胜。这种不入子的形状实战中会经常遇到,请仔细体会!

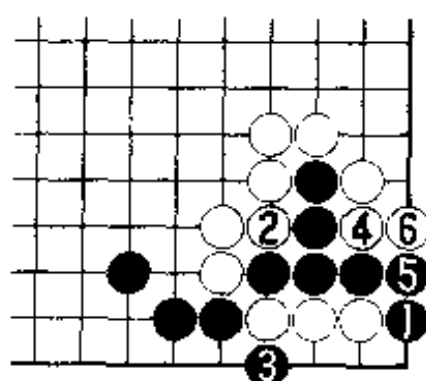
第二型 黑先

黑气要差一口,白又占据了角上的有利地位。但次序正确的话,黑棋可以反败为胜。

图一 黑1扳无疑是要点。但黑3却操之过急,白4打后,黑被吃。由于目前的气黑棋要差一口,所以应设法造成白棋的不入子。

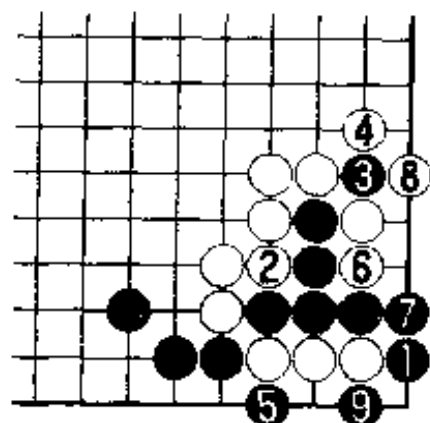


第二型

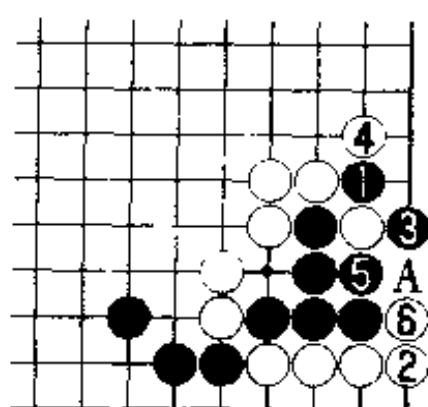


图一

正解图 黑3断,利用断点造成白棋的不入子是好手。经过黑3、白4两手的交换后,黑棋外面两口气的其中一点必将成



正解图



图二

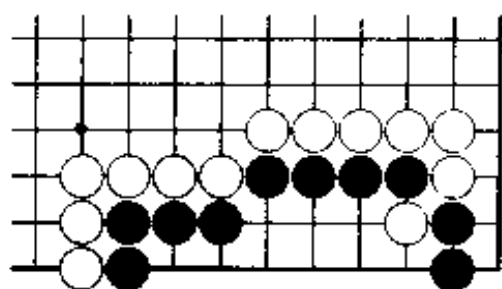
为不入点。黑已达到延气的目的。

图二 要注意正解图的次序。如果改在本图1位先断,白2立成为要点,至白6的结果黑被杀。黑3如在4位长,白A位应,黑仍不行。

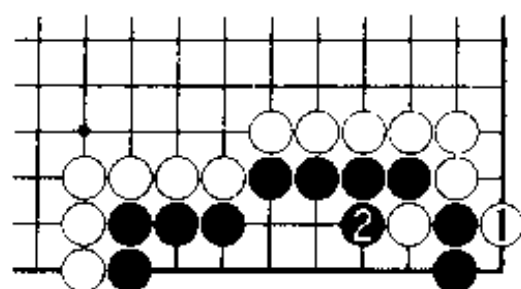
第三型 白先

黑阵中有断点,气也很紧,一看就是有棋的形状。除了要造成黑方的不入子外,次序也很重要。

图一 白1扳,平凡的收官手段。黑2打,白再无手段。白轻易地错过了获取战果的好机会。



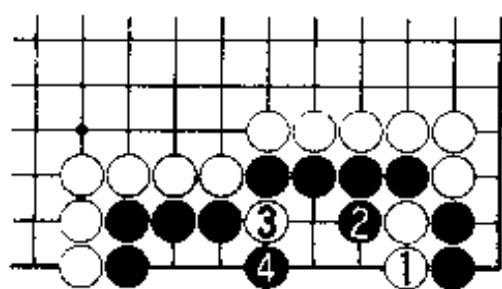
第三型



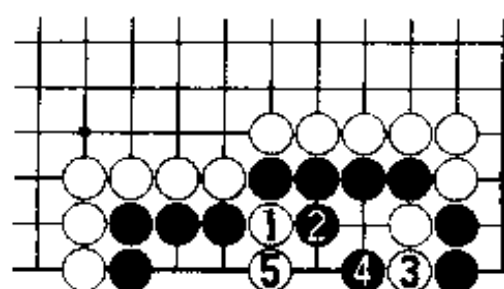
图一

图二 白1挡,试图和黑两子对杀,思路进了一步,但次序有误。黑2打必然。白3再断,黑4一路打是防止不入子的好手。白无手段。

正解图 白1先断,次序正确。黑2只得如此打。白3挡,5立,黑气紧的缺点暴露无遗。黑4改在5位提为好,这样所受



图二



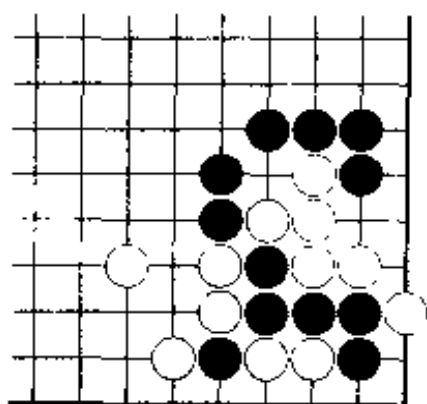
正解图

损失最小。

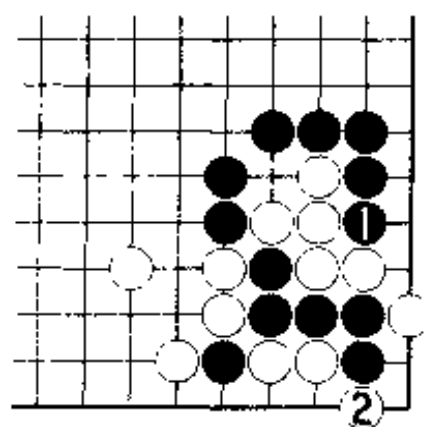
第四型 黑先

要抓住长气的要点。能长出一口气黑棋便能取得对杀的胜利。

图一 黑1收气,白2打,黑简单被吃。目前气数对比黑处劣势。黑当利用角部,争取延气。



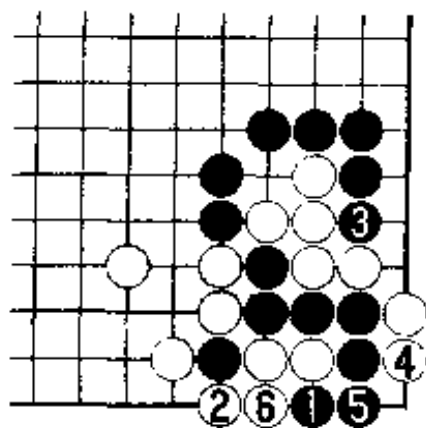
第四型



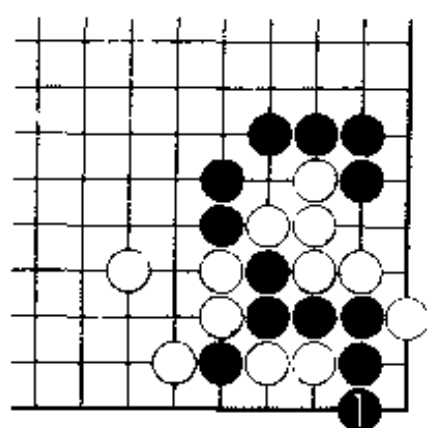
图一

图二 黑1打,先手权利,但却是帮助对方的恶手。黑3紧气,白4、6打后,黑仍差一气被吃。可以看出黑1位之子无助于长气,典型的俗手。

正解图 黑1单立,冷静的好手。它在长气的同时造成了



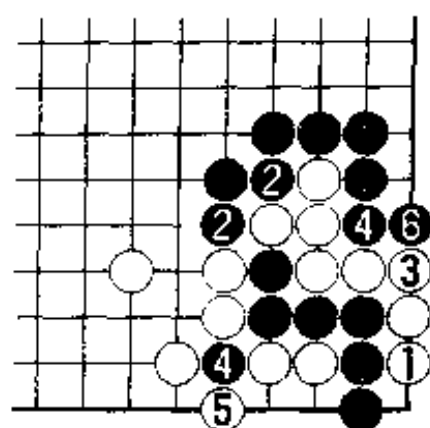
图二



正解图

白棋的不入子。实在是延气的要点。

正解图续 以下双方开始收气。由于白两边均不入子,对杀黑取胜已成定局。这种延气的方法很典型,须熟练运用。

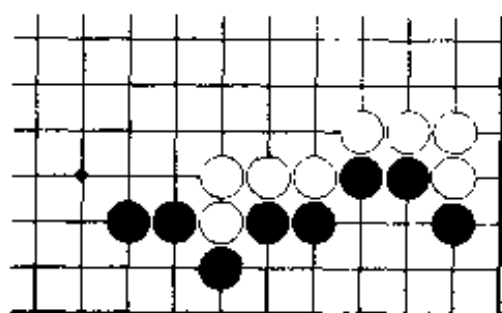


第五型 白先

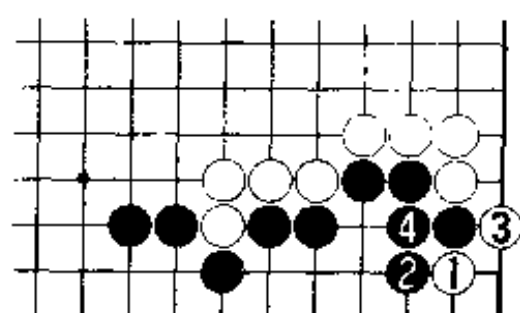
实战中经常遇到的形状。一疏忽便会失去取得战果的机会。目的仍然是要造成黑棋不入子。

正解图续

图一 白1夹,经常运用的手段。黑2虎为正常应接。白3虽能渡回,但如此小利白棋是不能满足的。



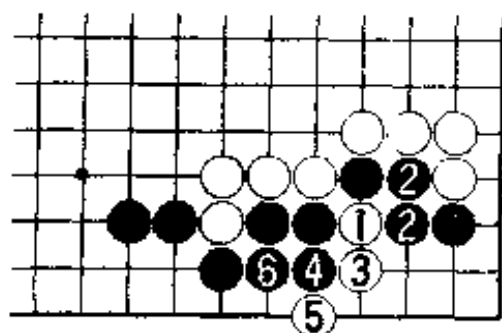
第五型



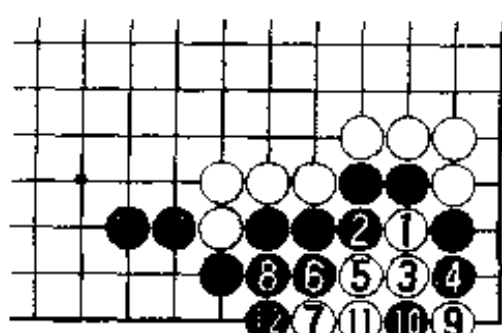
图一

图二 黑棋的断点很多。白1打,试图从这里开始对杀。可惜黑4挡后,已是白无望取胜的形状。

图三 白1在这里打稍好。但白5拐却是错着。黑6挡,



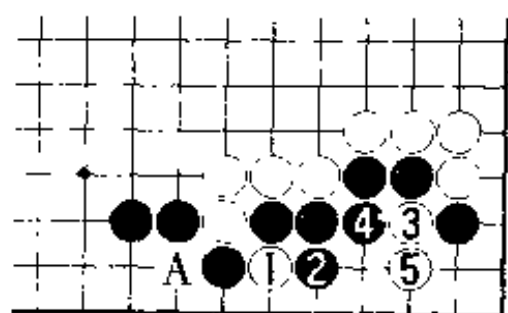
图二



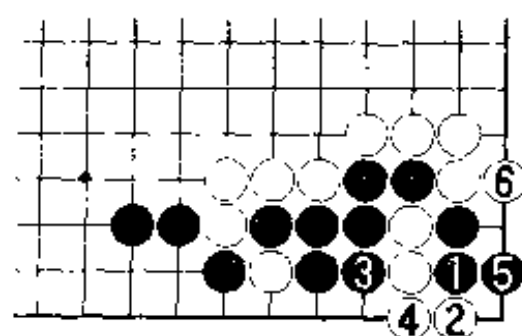
图三

当白9扳时,黑10扑、12打,白慢一气被吃。

正解图 白1先断,次序好。因有A位的断吃,故黑2必然。白3、5后,黑角上一子已被吃。上图白5改在8位断也可行,但本图的次序最好。



正解图

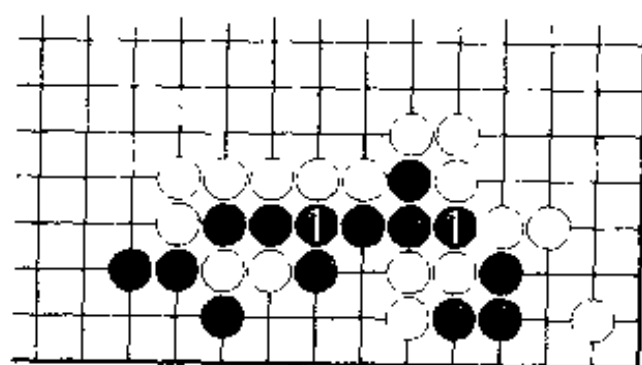


正解图续

正解图续 黑1顽抗,白2扳是不容错过的要点。黑3打,白4接后,又形成熟悉的不入子之形。白占得角部,收获甚大。

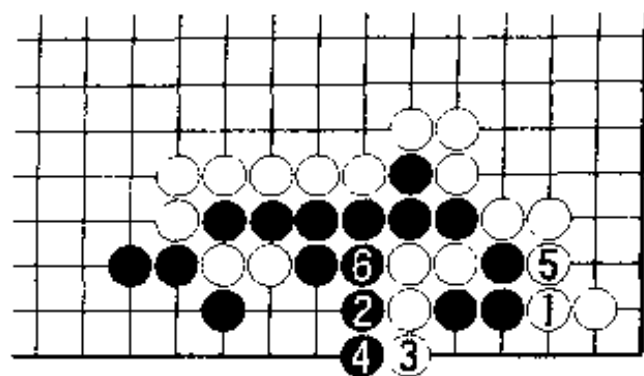
第六型 白先

左边白两子已被吃,现在的问题是右边黑白各三子的对杀而死棋往往是可以利用的。



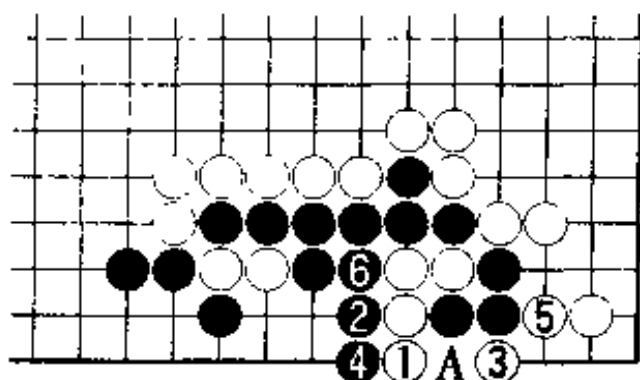
第六型

图 白1顶,从外部收气。黑2尖应后,白慢一气已很明显。



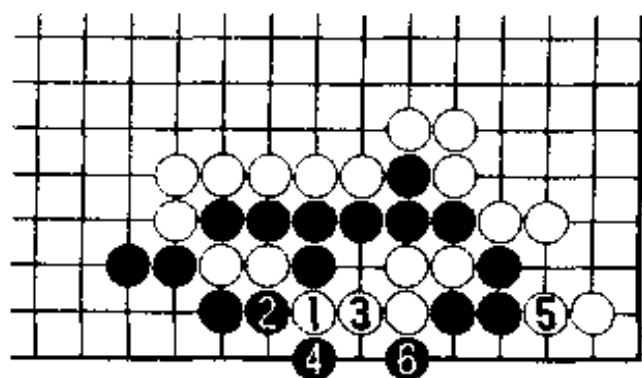
图二

图二 白1立、3托像是手筋。但此时黑4、6可从后面紧气，白仍无法成功。黑4若在A位打，则正中白圈套。



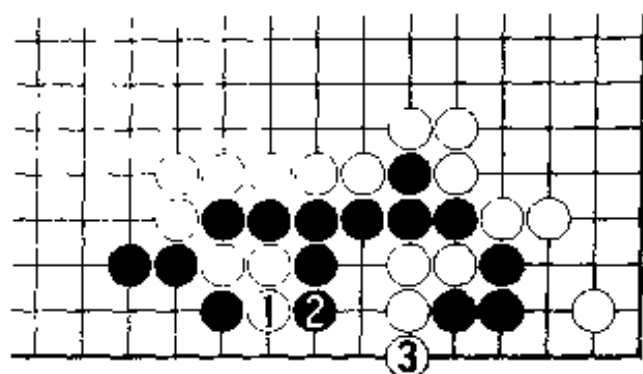
图三

图三 白1改在这边打、3接企图延气的下法也不成立。黑4、6收气，白依然差一气。



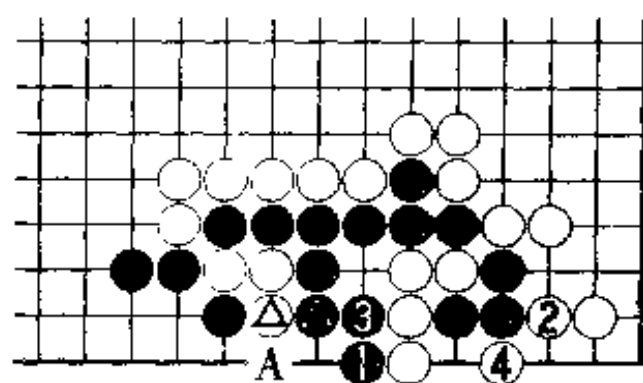
图四

正解图 白1拐,看似送吃,其实却是利用弃子造成黑棋不入子的妙手。白3立仍是要点。



正解图

正解图续 收气至白4时,白△与黑●交换的妙用终于体现。要注意当初白若先立,则黑3位尖后,白△拐已来不及,因黑有A位打的好棋。



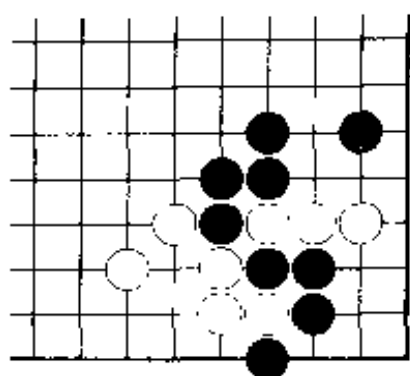
正解图续

第七型 黑先

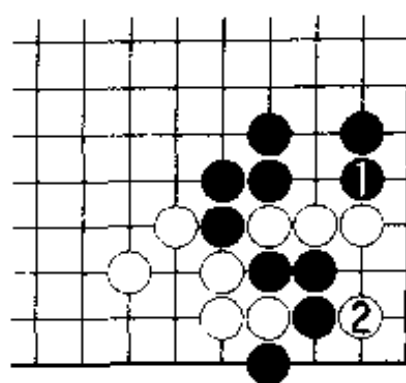
变化稍多的题目。白棋气较多,而黑棋占据角部。轻快地占领要点是此型的关键。

图一 黑1从外面收气显然不行。白2夹入,黑无力反抗。

图二 黑1挡是一般的想法。白2点,重要。如在6位点,



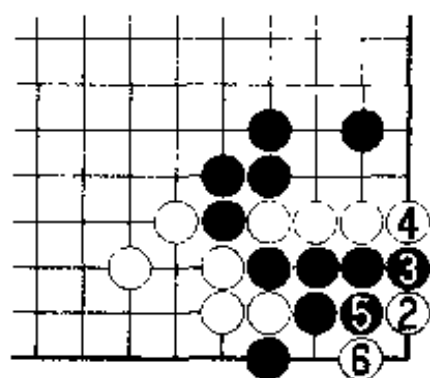
第七型



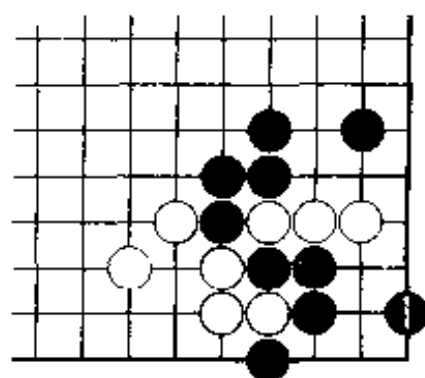
图一

则黑简单收气,白便不行。白4挡后,黑5只有做劫,这显然不是黑棋所愿。

正解图 黑1跳,抢先占据一二路的要点。虽然没有紧在白棋的气上,但却已在对杀中立于不败之地。



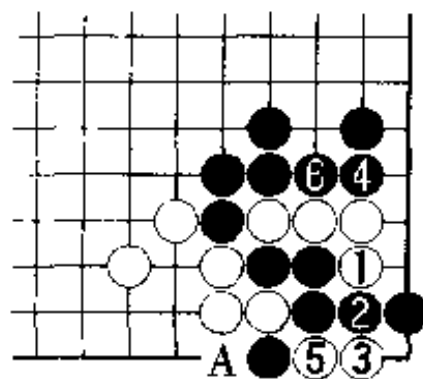
图二



正解图

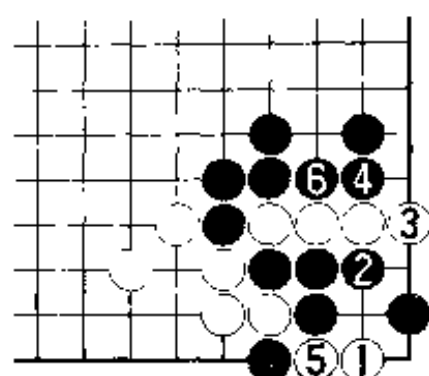
正解图变化 白1冲开始收气至黑6接,对杀黑取胜。以后白A位提还是后手。本图白方的紧气法颇有疑问。

正解图续 白1直接点,才是最好的收气。黑2亦需小心。应对至黑6,白终因不入子而告负。此型应仔细理

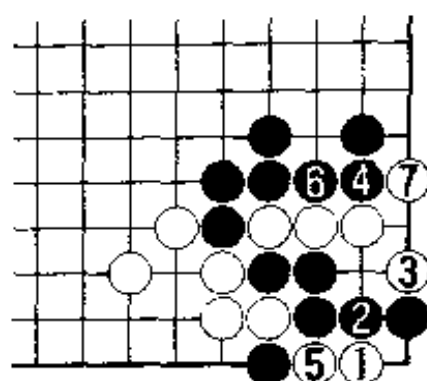


正解图变化

解双方虚虚实实的收气法。



正解图续



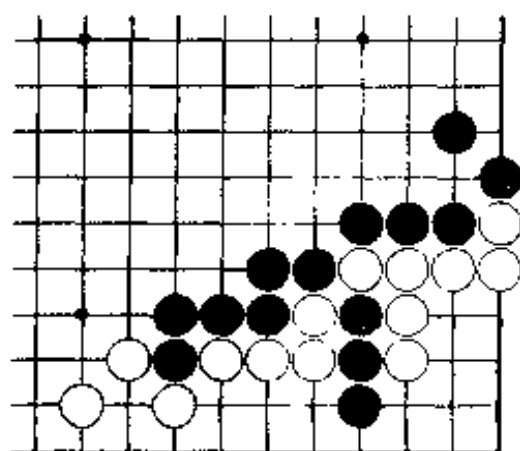
图三

图三 白1点时,黑2如接,则白有3尖的好手。最后当黑6接时,白准备了7扳的顽强手。宽一气劫已不可避免。对本应净杀白棋的黑棋来说,这显然不足取。

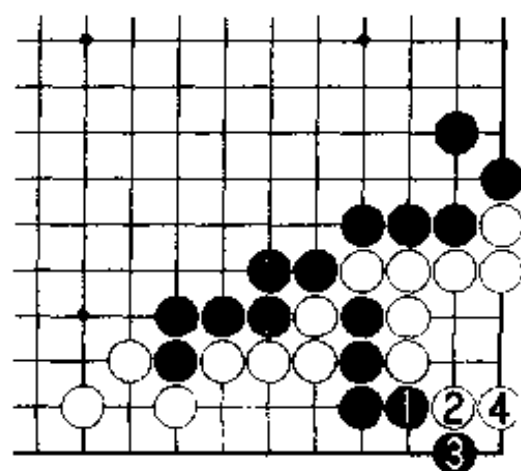
第八型 黑先

白阵中的三颗黑子还有生还的希望吗? 唯一的出路是和白角对杀。手段正确的话,取胜变得意外的简单。

图一 黑1拐,看似必然,但白2,4应后,已显然是有眼杀无眼的形状。黑毫无反抗之力。

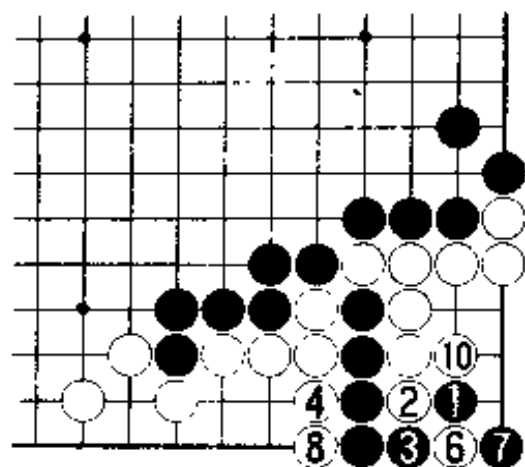


第八型

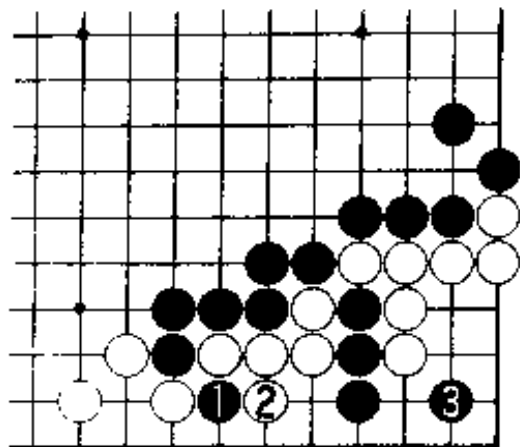


图一

图二 黑1跳,白2冲后一口气追杀到底。黑没有丝毫喘息的机会。白棋的缺陷究竟在哪里呢?



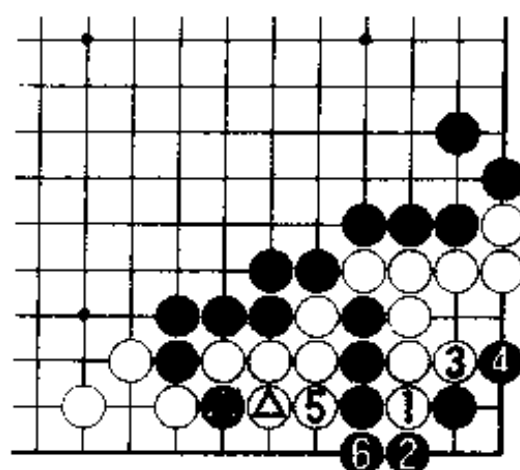
图二 ⑨ = ⑥



正解图

正解图 黑1先断,和白2打交换后再3位跳,手法巧妙。看到这两手,原本复杂的题目变得意外简单。

正解图续 白3挡时,黑4还能连扳,白气顿时变得非常急促。黑⑨白△的两步交换防止了白从外面收气。手筋的运用赏心悦目。



正解图续

第四节 角的特殊性

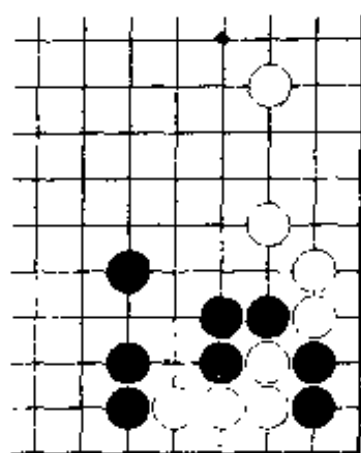
角在围棋中有着举足轻重的地位。布局时,我们先占角;中盘战斗,对杀也经常发生在角部。由于角有特有的性质,其产生妙手的机会是最多的。故专门列出一节,以便大家充分认识角

的特殊性和重要性。

第一型 黑先

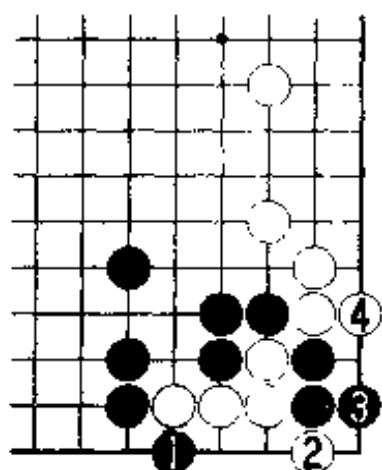
现在黑气要少一口,但黑棋占据角部是其有利一面。一般而言,占角的一方在对杀中要稍占便宜。

图一 黑1外面扳,白2也扳,原来黑占角的优势消失了,白气依然快一口。黑3曲,无济于事。白4立后,黑失败。

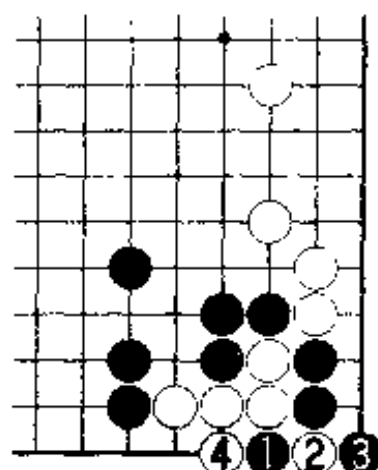


第一型

图二 黑1在这边扳,稍好一些,角部不能轻易让白夺走。白2扑,缩短黑气的好手。至白4,成为劫争应是没有疑问的。



图一

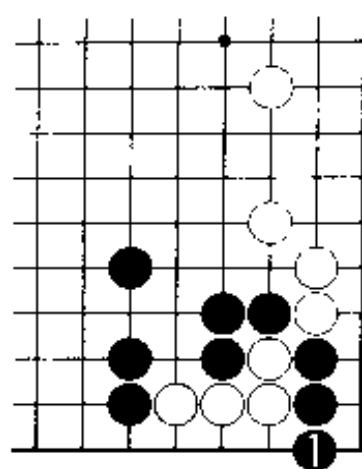


图二

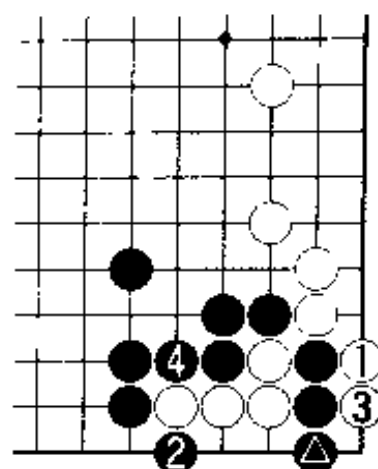
正解图 黑1单立,冷静地占据要点。这样目前双方都是四口气。虽然轮白下,但黑占角的好处很快将体现出来。

正解图续 双方开始收气。至黑4,白因两边都不入子而

慢一气告负。黑▲立极好地利用角的特点延气,手法可称典范。



正解图

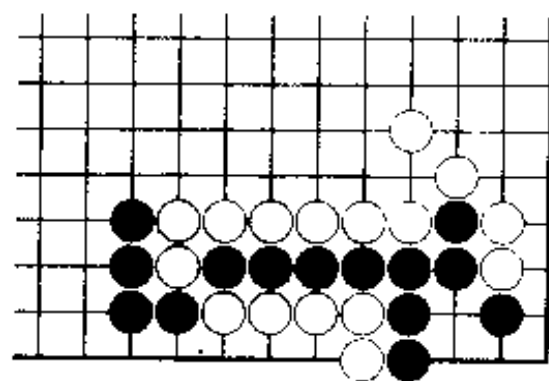


正解图续

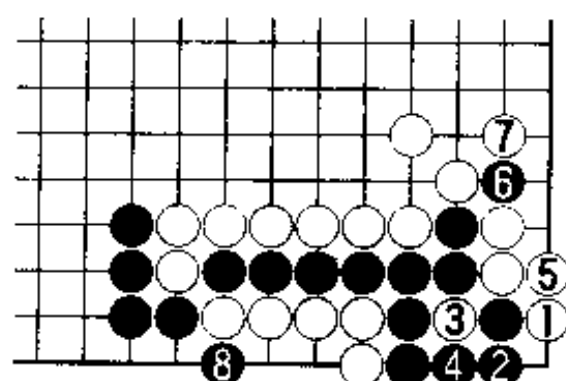
第二型 白先

黑气并不明朗。要注意角的特殊性。如让黑占到要点,则黑气会延长。应尽量不让黑占角的优势发挥。

图一 白1扳,黑2立。当白5接时,黑6先断一手是造成白不入子的好手。这样对杀结果黑快一气。



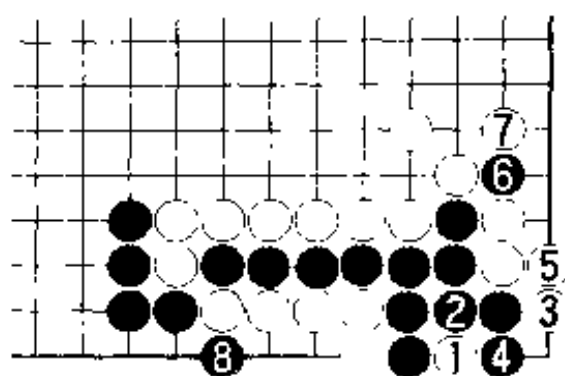
第二型



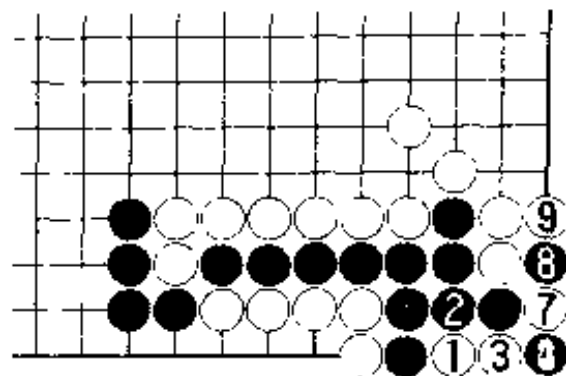
图一

图二 白1先打,然后再3位打。变换了次序,但结果还是一样。黑6、8后,对杀获胜。

图三 3 位之点让黑占据,黑占角的优势将体现。故白 3 的下法要优于前两图。白 7 扑入后,可以看出将成为劫争。

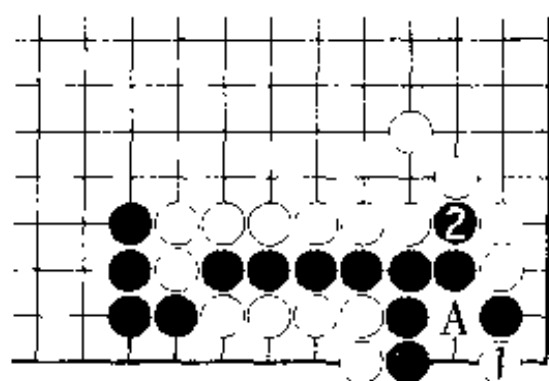


图二



⑤ = ③ ⑥ = ① 图三

正解图 白棋现在还有三口气,所以并不急于收气,关键是不要让黑占角而造成白棋的不入子。白 1 单夹,好手。由于下一步有 A 位的扑,黑已失去所有的手段,对杀也只得以慢一气告负。



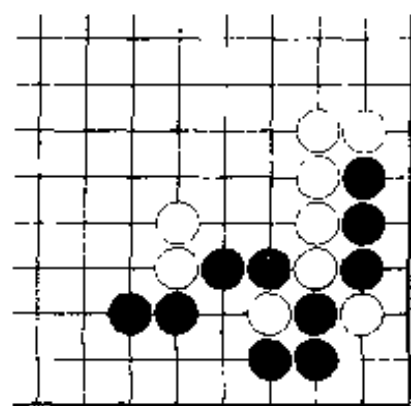
正解图

第三型 白先

白一子被吃似乎已成定局。手法滞重的话将不会成功。应利用角的特征,施展“四两拨千斤”的巧手。

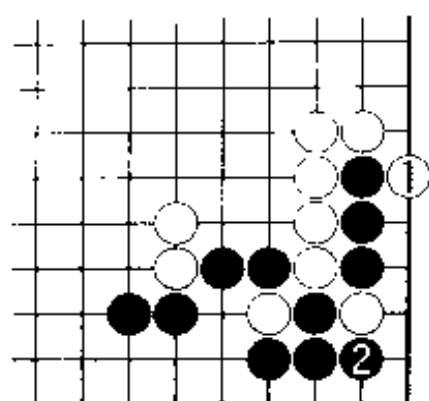
图一 白 1 扳,意在收官的下法。黑 2 打,白失去手段。看了后面的正解图,白是不会满意此图的。

图二 白 1 爬,企图在角上延气。可惜黑 2 扳后,白仍然没能长出气来。

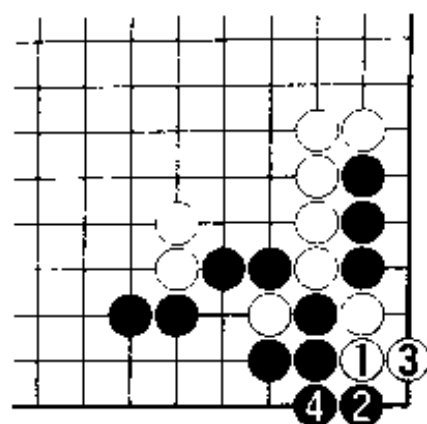


第三型

白3曲,黑4接,白慢一气被吃。

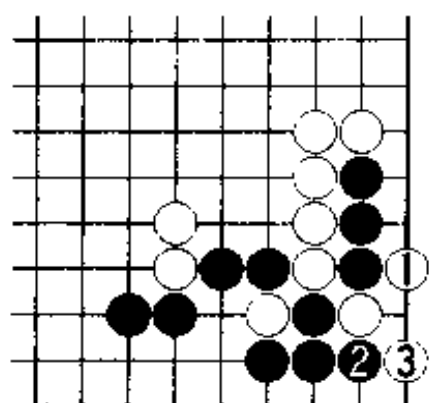


图一

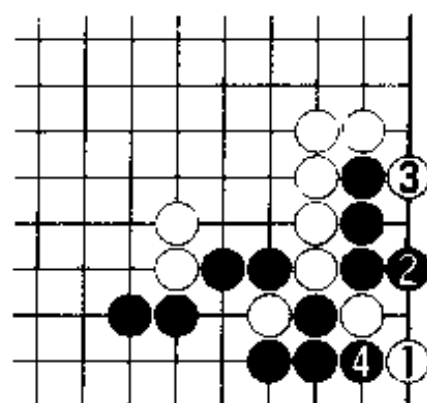


图二

正解图 白1扳,当黑2打时,白3再扳,利用角部特点做劫的好手段。轻快地形成劫争已是白最好的结果。此形实战中易疏忽,当牢记!



正解图



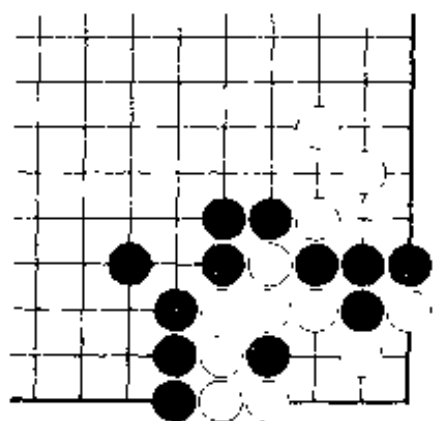
图三

图三 值得注意的是正确图中白1如改在本图1位先尖,黑2立便成了要点。以后无论怎样,白都不行。

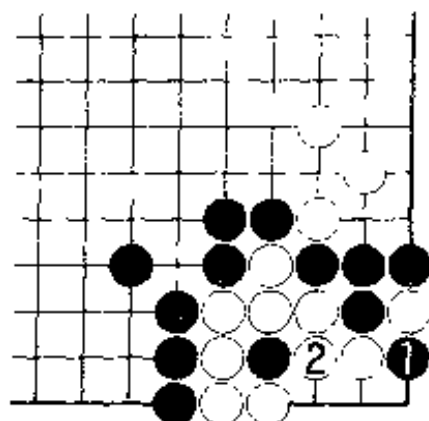
第四型 黑先

比较少见的形状。黑气不长,而白棋有眼,又地处角部。但黑若能正确抓住要点,角的特殊性会对黑棋有利。

图一 黑1提,则白2接。白有眼且气长,黑棋毫无抵抗的能力。有眼杀无眼是很明显的。

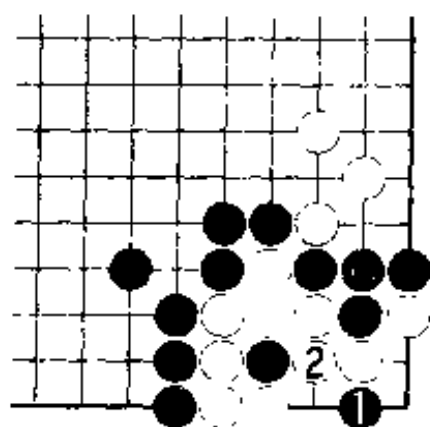


第四型



图一

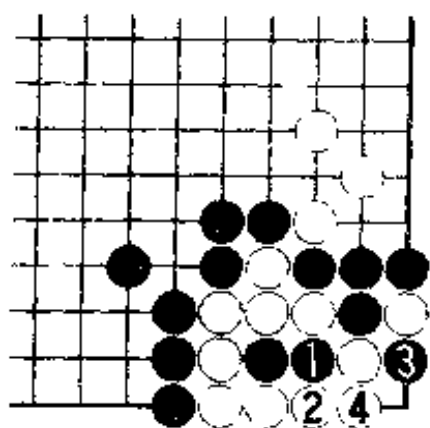
图二 黑1夹也一样,白2仍然提。只要白占据了2位之点,对杀黑无论如何不行。



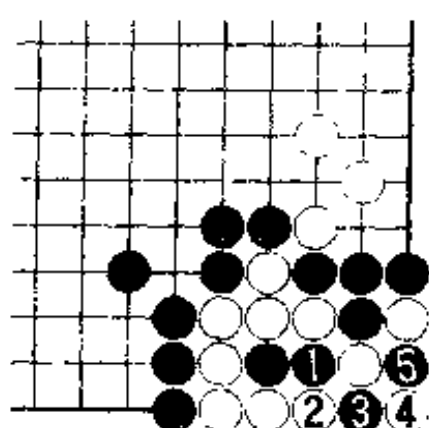
图二

图三 黑1多送一子,好手。但黑3提却是坏棋。白4后,仍形成有眼杀无眼。此型的关键是要利用白棋气紧,将角的特性变为对黑有利。

正解图 黑3再扑是要点。有了这手后,无论白如何应对,都将形成劫争。白4如在5位接,黑1



图三



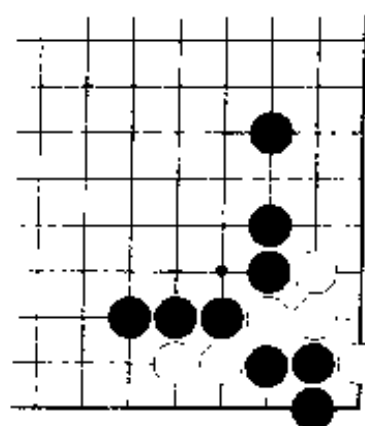
位扑成双倒扑。1、3 两点都是紧缩白气的关键。

第五型 白先

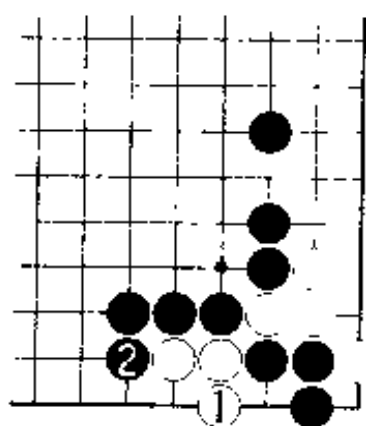
实战中经常遇到的棋形。有的棋虽是先手,却是不能随便走的。下了先手反帮助了对手的例子比比皆是。

图一 白只有吃掉黑三子才能救活两边白棋。白1曲,黑2拐。对杀白已失败。

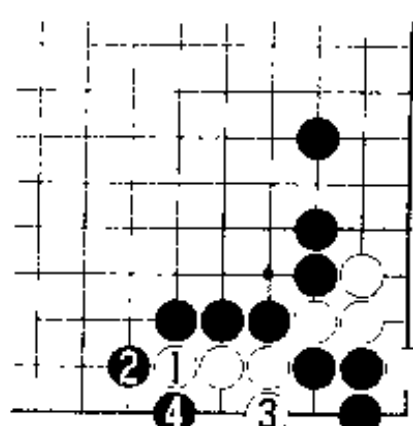
图二 白1先手爬,企图延气。黑2扳,白没有出路,也没有长气,对杀仍慢一气。像白1这样的随手一步,事实上已断送了白棋的前途。



第五型



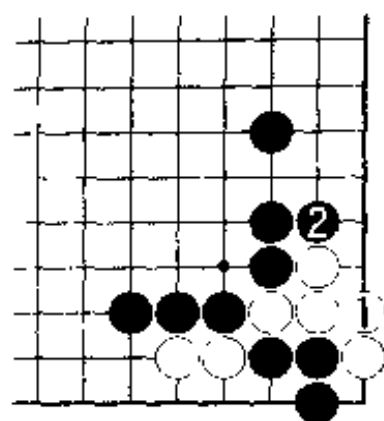
图一



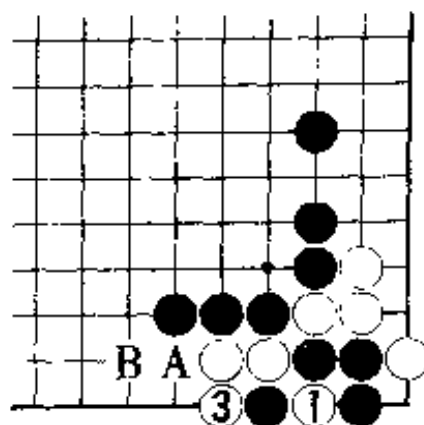
图二

图三 白1改在这边收气,黑2拐,白棋还是不能入子。角上出现这样的形状,白须加倍小心才是。

正解图 白1扑、3反打形成劫争是最好的选择。虽然不难,但实战中没能计算到的却也不少。和图二作一比较,A和B交换后已失去打劫的手段。A位是紧自己气的恶手。



图二

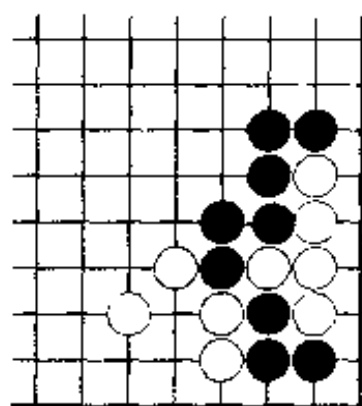


正解图

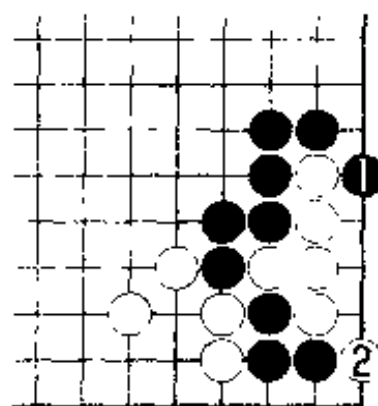
第六型 黑先

角部经常遇到的棋形。“欲速则不达”，只要稳稳地占据要点，黑便能在对杀中取胜。

图一 黑1从外面紧气是错误的。白2扳后，黑慢一气已成定局。黑1没能利用占角的优势是失败的根源。



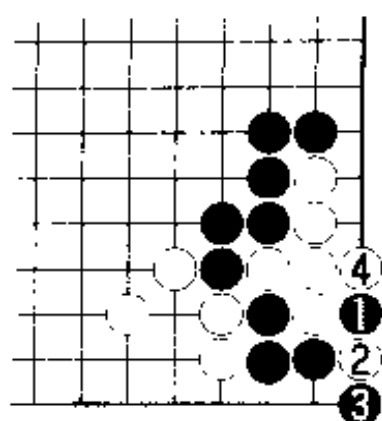
第六型



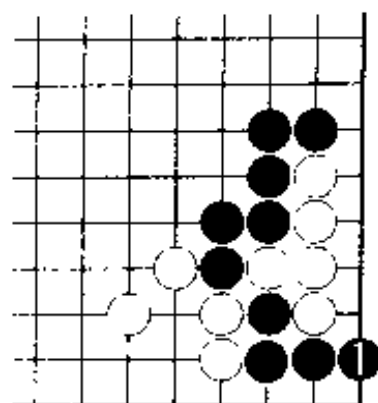
图一

图二 黑1扳仍操之过急。白2巧妙地扑，成为劫争已不可避免。力求净杀是黑棋所应争取的。

正解图 一·二路立是要点。它充分利用角的特殊性以长气，使黑棋在对杀中占据有利地位。



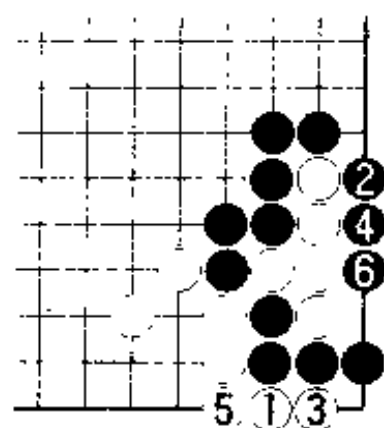
图二



正解图

正解图续 后面的收气较简单。由于白在角上不能入子，需5位先接手，这样黑6打后便快一气取胜。像这样的角部使对方两边不入子的形状应熟记在心！

第七型 黑先

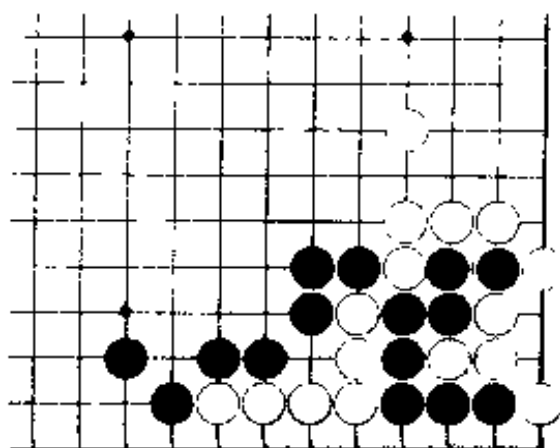


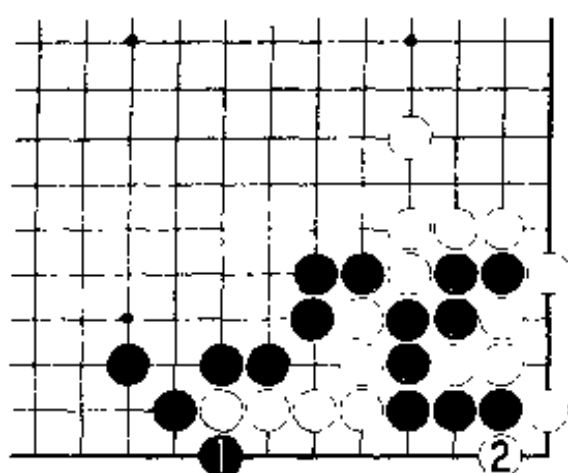
正解图续

现在黑棋要差两口气，也没有很大的空间给黑棋长气。只有利用白棋不很坚固的右边以及角的特点。

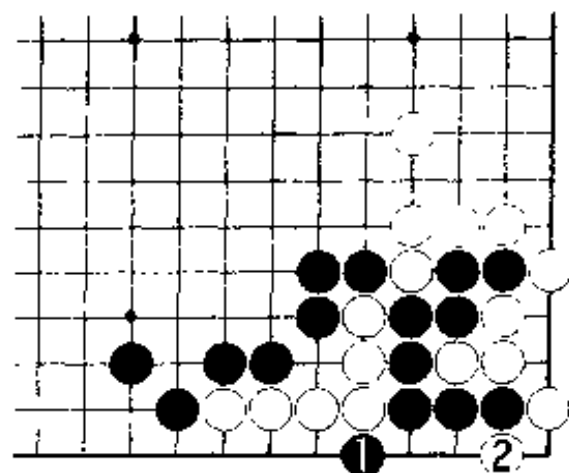
图一 黑1扳，错误。白2亦扳，黑再无应手。黑以二气对白棋的四气，对杀失败不容置疑。

图二 黑1改在这里扳，白2仍是要点。黑若能利用角的特点，将没有对杀取胜的希望。



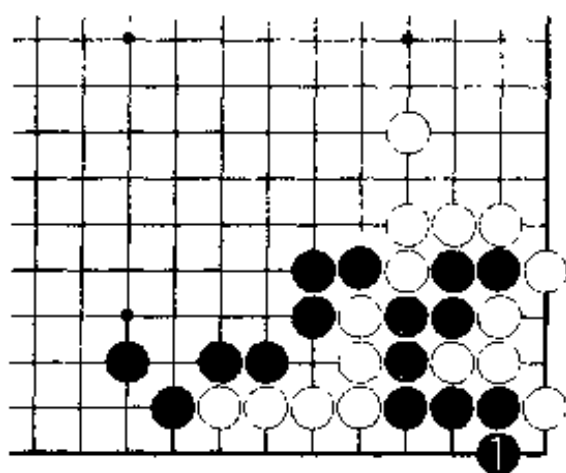


图一

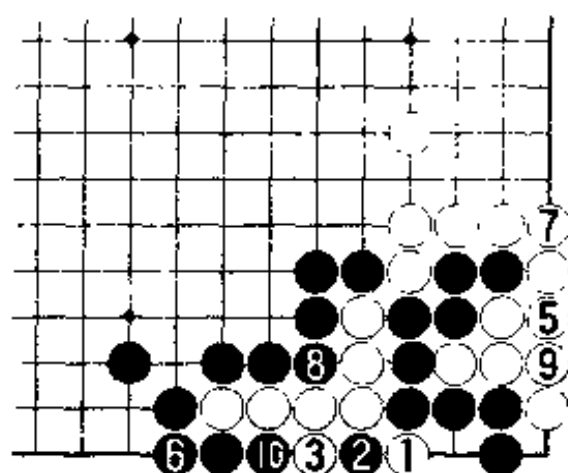


图二

正解图 黑1立,唯一的一手。它保证了白在角部的不入子,从而顺利达到延气的目的。



正解图



正解图续

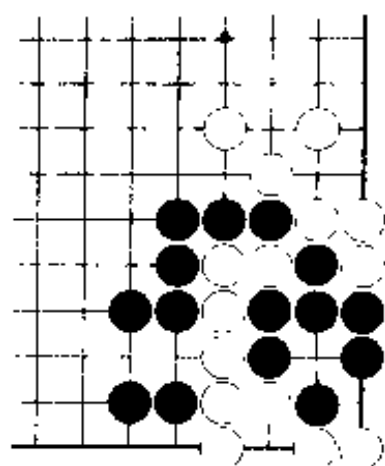
正解图续 白1扳时,黑2扑亦是关键。如在4位扳,则白2位接后,从里面吃掉黑棋。现黑4再扳后,白两边均不入子,只得5、7、9一步步地接,最终黑快一气取胜。利用白右边断点以及角的特征是本型黑成功的关键。

第八型 白先

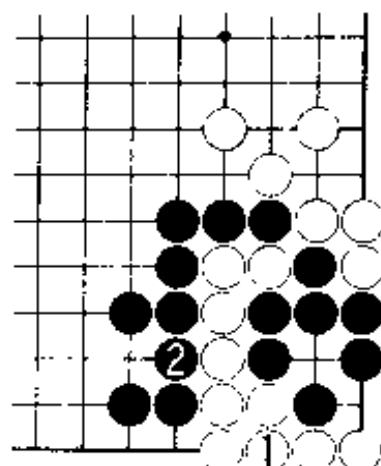
可下之点很少,故是相当容易的题目。关键是要一眼看出

要点,在头脑中正确地算清以后的变化。

图一 白1接,从外面紧气。黑2收气形成白棋的不入子,成为典型的有眼杀无眼。



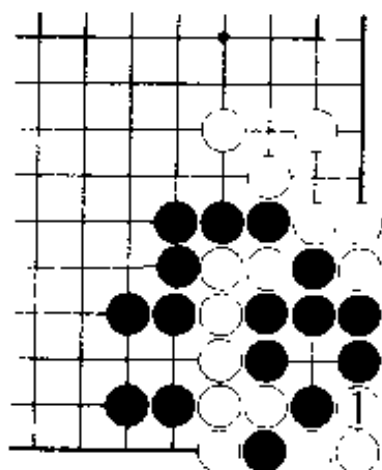
第八型



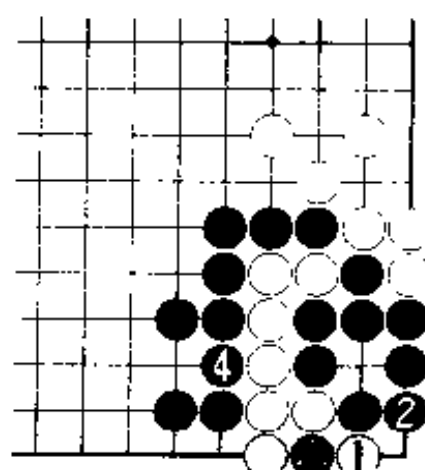
图一

正解图 地方很小、白1扑入弃了是唯一可选之点。黑2提后,还有一些变化,白仍不能放松。

图二 白1若提,黑应以2位接。虽形状和图一稍有差异,但仍然是有眼的黑棋吃掉无眼的白棋。



正解图



图二 ③ = ●

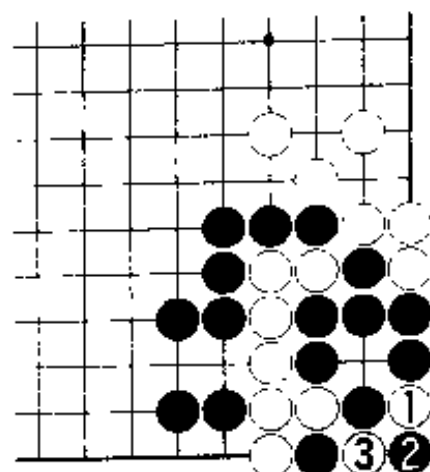
正解图续 白1再次扑入仍然是要点。这样白3提后,终

于形成劫争。1位之点是此形的关键。题目并不难,重要的是能正确地、敏锐地发现棋形的要点。

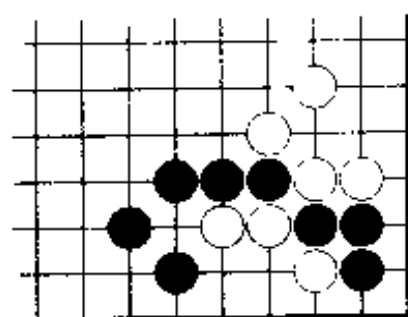
第九型 白先

白棋的处境相当不妙。如采取平凡的下法,对杀黑有利。应利用角的特殊性,轻快地施展手段。

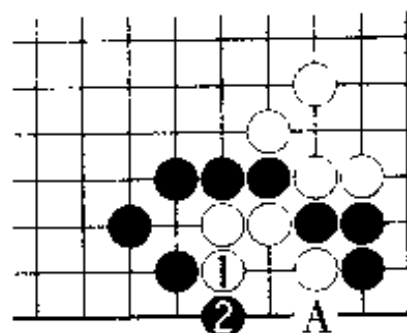
图一 白1挡,撞气之着。黑2扳,对杀白不利。要注意黑2不能在A位打,否则白有做劫的手段。



正解图续

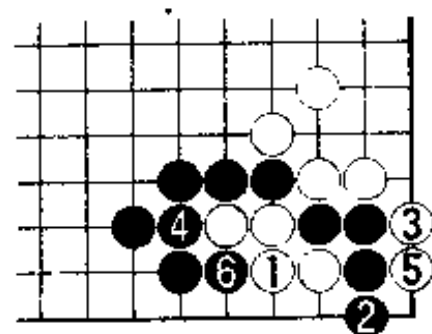


第九型

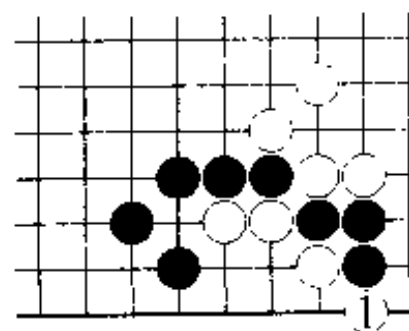


图一

图二 白1接,气要长一些。但黑棋在此准备了2立的好手。应对至黑6,白因不入子而对杀失败。



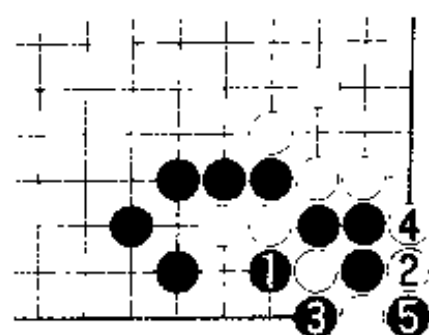
图二



正解图

正解图 由于黑棋占角,故平常的对杀手法已不能取胜。白1扳,直接和黑争角是顽强之着。以后的结果如何呢?

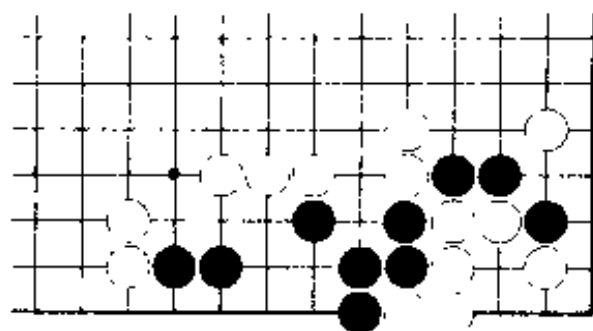
正解图续 黑1打必然。白2再反打。至黑5提,白方利用角的特殊性巧妙地做成劫争。这对白方面言,可算是小小的成功。



正解图续

第十型 黑先

下边黑棋已无法做活,只能想办法攻杀白角。对杀的话有两个要点非占不可。若这样思考离正解就不远了。



第十型

图 · 黑1、3连打,然后5接,形成对杀、但白棋有眼,应

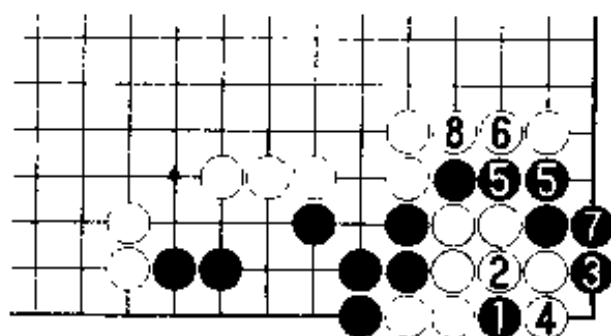
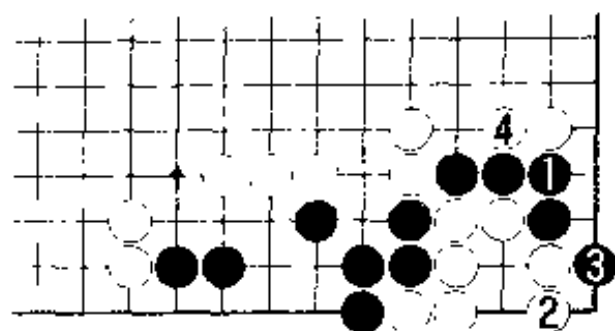


图 ·

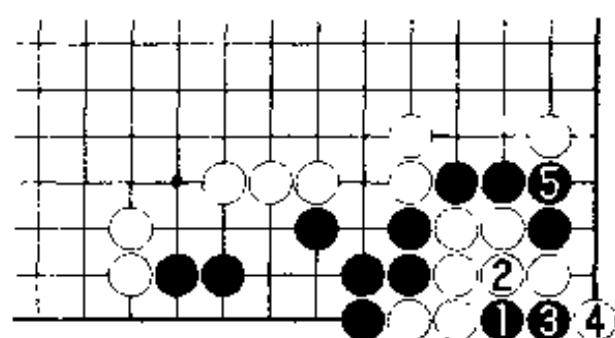
接至白 8,黑因不入子而告负。

图二 黑 1 先接也一样。白 2 立仍然是要点。和黑 3 交换后,白 4 挡,对杀结果和上图完全相同



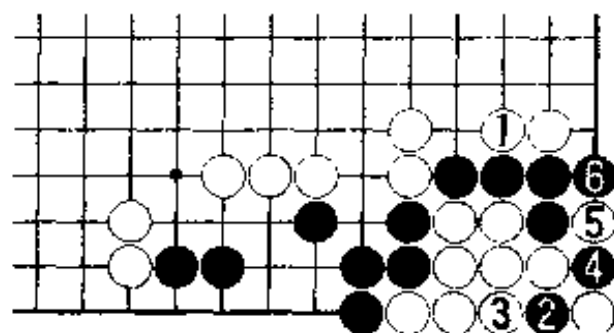
图二

正解图 可以看出 3 位之点非常重要,而黑 5 位又必须连上,故 1、3 连打再 5 接的次序成为黑必然的选择。



正解图

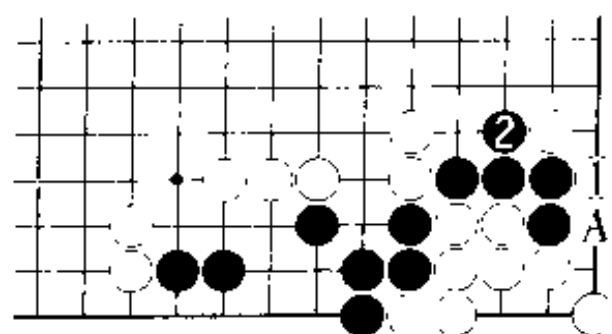
正解图续 白 1 只得挡。黑 2、4 扑后,终于形成劫争。不



正解图续

让白轻易占据2位之点可说是此型黑成功的关键。

图三 还要注意上图白1如改在本图1位扳,则黑2正好可以冲出。若随手在A位挡,白也2位挡,黑棋将非常危险

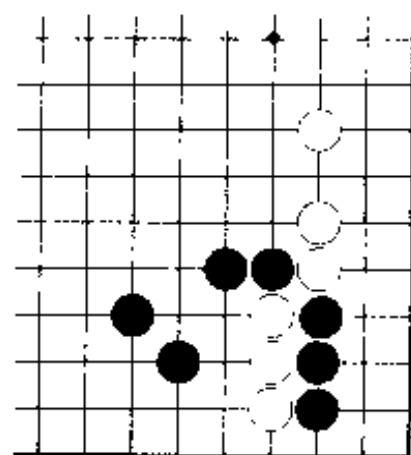


图三

第十一型 白先

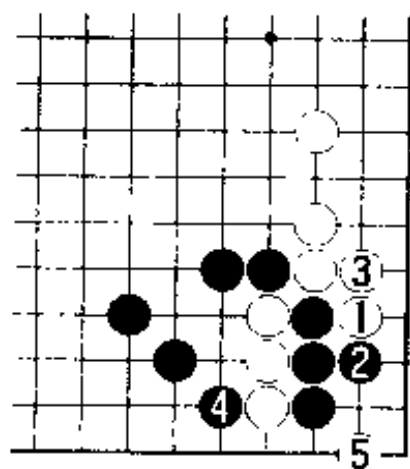
相当复杂的题目。要算清全部变化是很困难的。但只要尽力思考,欣赏双方对杀中的精彩下法,体会棋形的要点,便已经大有裨益了。

图一 白1扳,黑2挡。看似双方必然,其实都犯了错误。尤其是黑2,先手一挡却已招致对杀的失败。黑4尖时,白5点好手。结果黑慢一气。

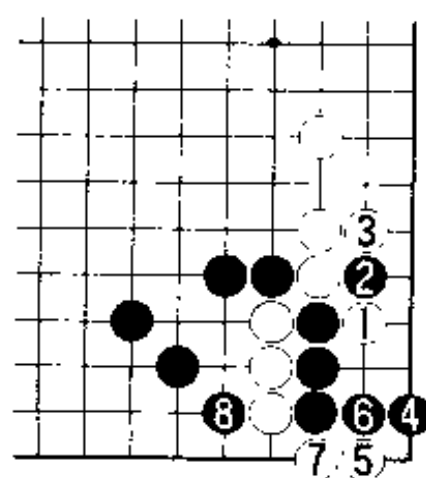


第十一型

图二 黑2先断,再4跳才是手筋。应对至黑8,以后因白



图一

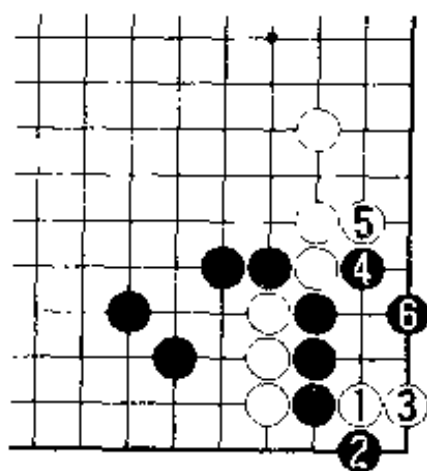


图二

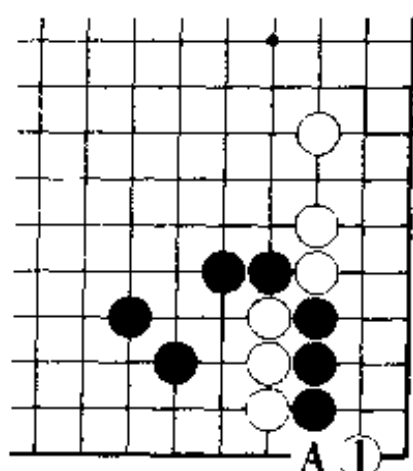
不入子而对杀黑胜已较明显。这都应归功于黑2、4两手。

图三 白1夹也不行。黑2先手扳后再4、6做成大眼。白再无抵抗能力。

正解图 白1点在此型真正的要点。和图二相比,希望黑A挡,从而消除白方的不入子是白1的真实意图。



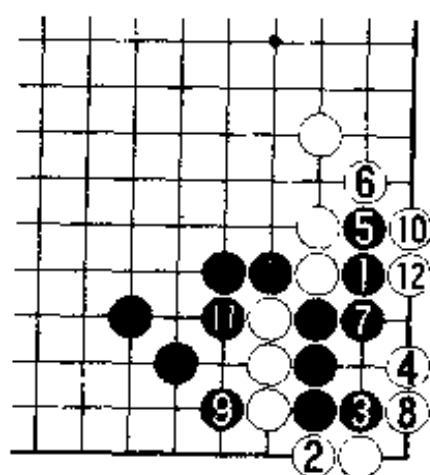
图三



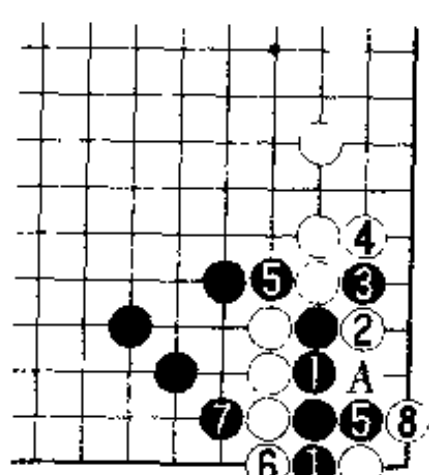
正解图

图四 黑1扳,疑问。白2渡回后,对杀黑不利。黑3挡时,白4点是熟知的手筋。最后应接至白12,黑全部被吃。

正解图续 故黑1挡是唯一选择。白2扳时,黑3先断,5



图四



正解图续

位应也是好棋。若改在 A 位挡,黑棋将被净吃。现应对至白 8,形成劫争是双方最佳的下法。

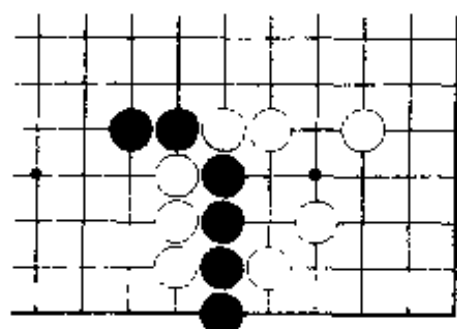
第五节 基本技巧和综合手筋

和研究棋的死活一样,对杀中也有各种基本技巧。除了“有眼杀无眼”等少数几个特定的场合外,诸如点、夹之类的手筋仍然是运用得最多的。本节题目较多,请大家仔细比较、体会。

第一型 黑先

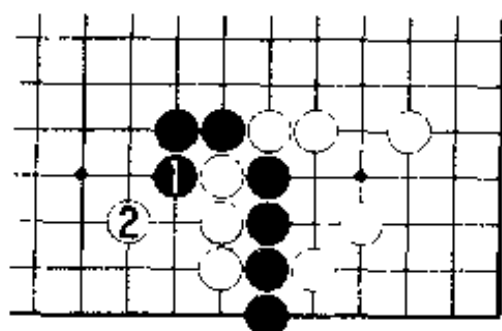
双方各有四口气,但白棋在外面尚有出路。如何紧收白气同时又阻止白的出头是黑方需要考虑的。

图一 收紧白气是必须的。黑 1 拐,达到了这个要求,但却没能封锁白棋。白 2 跳,扬长而去。

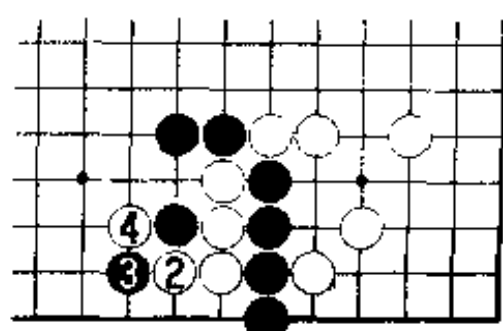


第一型

图二 黑 1 改在这里靠,白 2 拐后,黑仍无后继手段。黑 3 强硬地板,白 4 打,黑再无力封锁。



图一

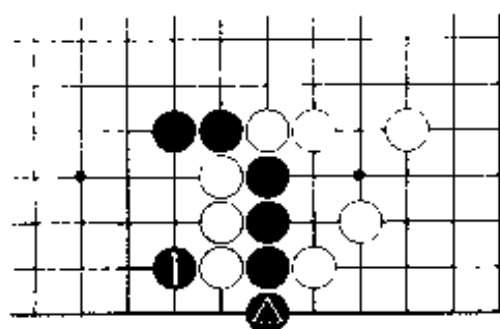


图二

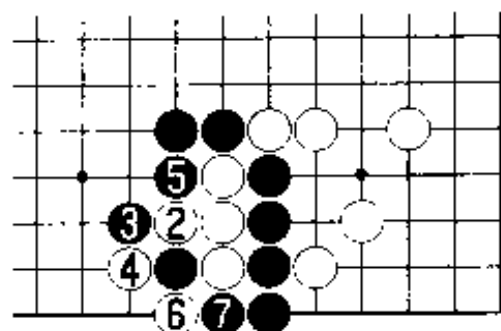
正解图 黑 1 二路夹是正解。此处一夹,白顿感难以动弹。

值得注意的是黑▲的一路立,这手棋存在的价值往往是难以估量的。

正解图续 白2仍试图往外冲。黑3扳,连贯的好手。当白4打时,终于看到了黑一路立之子的作用。黑5、7滚打,一举捕获白子。



正解图

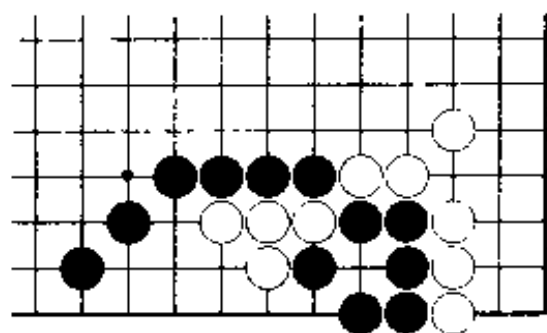


正解图续

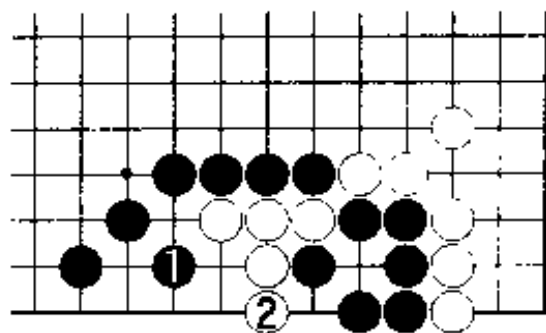
第二型 黑先

黑棋有眼,白棋气稍长。一不小心便会形成劫争,故要特别注意白形的弹性。

图一 黑1尖,白2立。对杀黑差一气已很明显。虽然黑棋有眼,但像黑1这样松缓的下法是不行的。



第二型



图一

图二 黑1团,紧住白气是黑应有的态度,可惜白有2尖的

妙手，劫杀已不可避免。白方其他的下法都将净死。

正解图 棋诀“敌之要点即我之要点”在此再一次得到验证。黑1点，看似没有紧住白棋的气，其实却是消除白形弹性的要点。

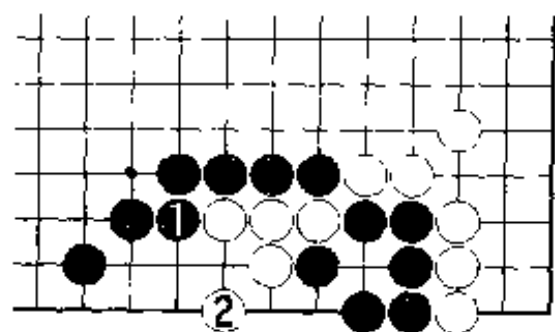
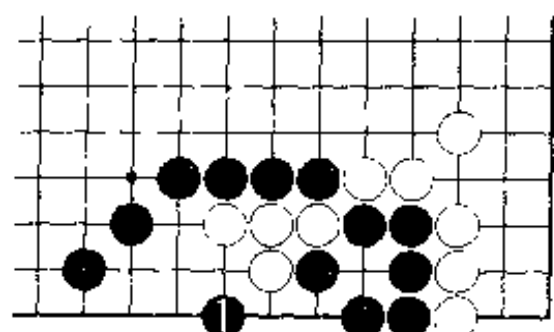
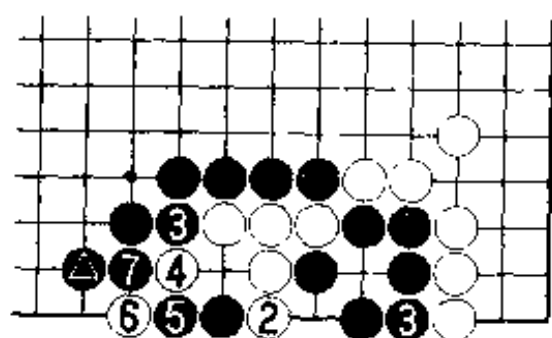


图 2

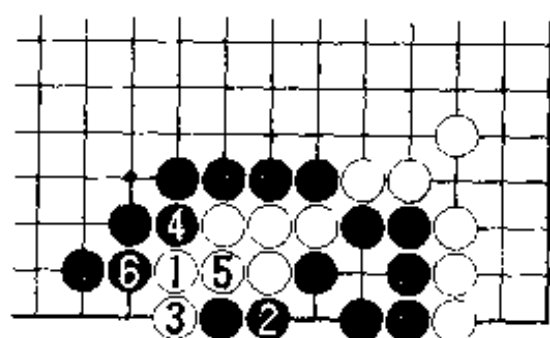


正解图

正解图续 白2挡下，黑3再团。到黑5长出后，已再无问题。有眼的黑棋立于不败之地。黑▲位之子的作用亦不可小看。



正解图续



正解图变化

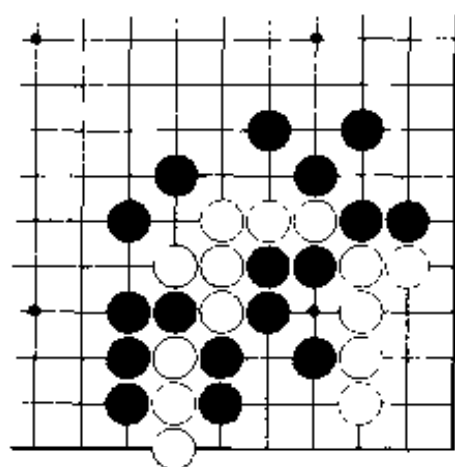
正解图变化 白1改在此处尖也一样。黑2连回后，仍然是有眼杀无眼。

第三型 白先

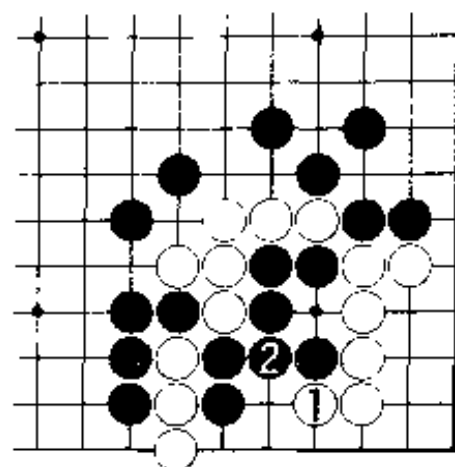
下边白三子已被吃，但黑棋的形状也有缺陷。能否利用黑

棋的气紧,从而救出上方的六颗白子呢?

图一 白1拐,黑2冷静地接。由于下边对杀的失败,也就注定了中间白棋的命运。



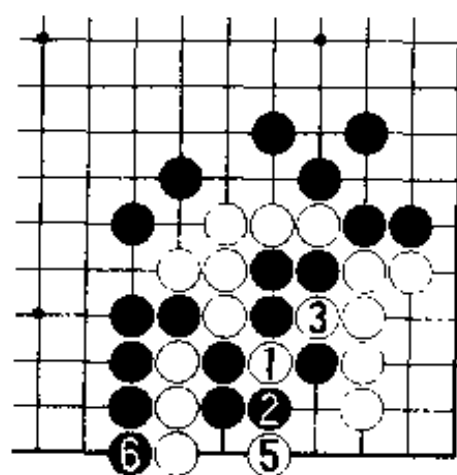
第三型



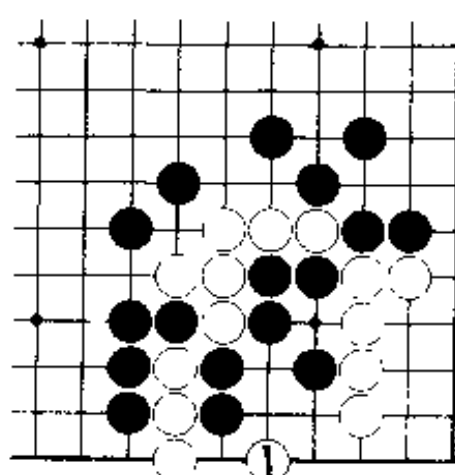
图一

图二 白1先扑,对杀时经常运用的手段。但在白5托时,黑6可从后面打吃,白仍然不行。

正解图 很多场合,把后面的一步棋下在前面以保留变化会有很好的效果。本型的正解就是白1单跳,即上图白棋的第五步。

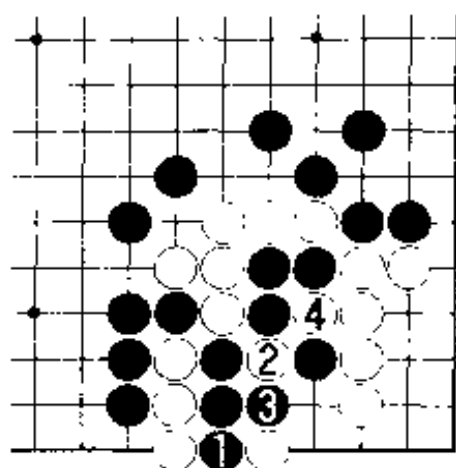


④ = ① 图二

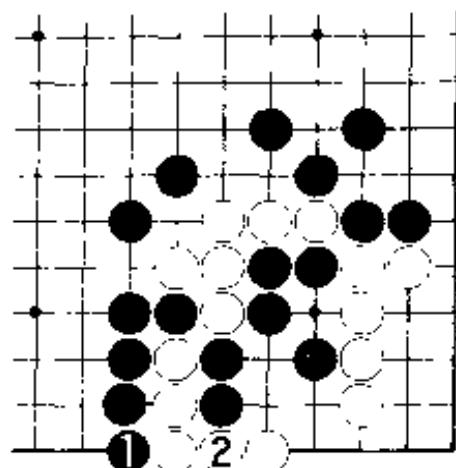


正解图

正解图续 黑1打时,白2再扑,次序井然。至白4打成接不归。白成功救出中央六子。请比较此图和图二的区别,以便深刻体会白下法的妙味。



正解图续



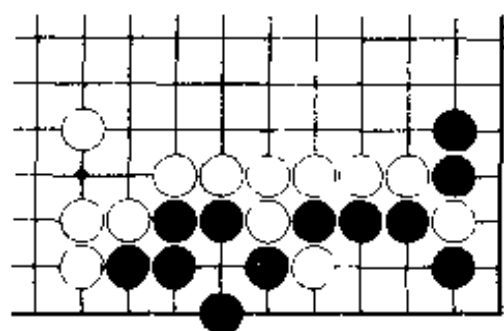
正解图变化

正解图变化 黑1改在外面打,此时白棋可不会再扑。白2直接连上,黑全部被吃。这就是保留变化的好处。

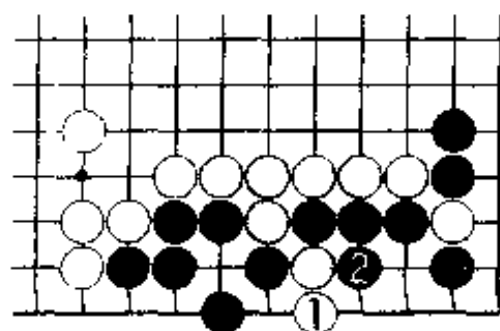
第四型 白先

初看黑棋,固若金汤。黑棋形端正,左边尚有做眼余地。但白若手筋运用得当,黑棋意外的困苦。

图一 白1立,黑2挡上。黑形更显厚实,无任何破绽。在黑阵中,白下法如此滞重是不行的。



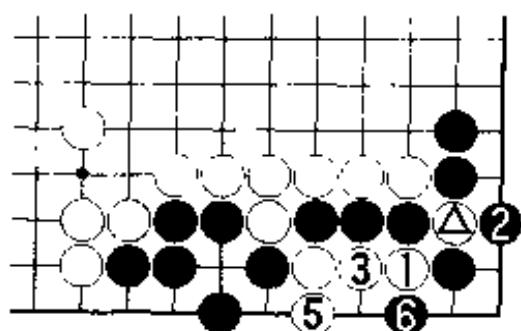
第四型



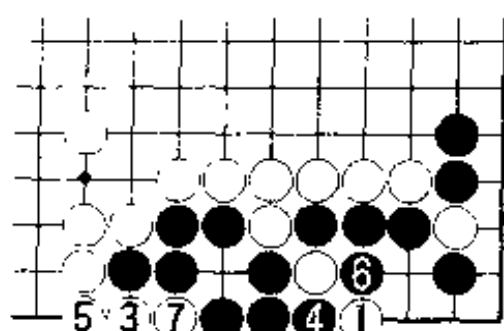
图一

图二 白1、3连打是先手,但却于事无补,是明显的利敌行为。至黑6扳,白再无手段。

正解图 白1尖,轻妙的一手。它一面造成黑的不入子,另一面瞄着2位的扑。黑2如接,白3再扳。黑气意外的局促,结局黑四子接不归。

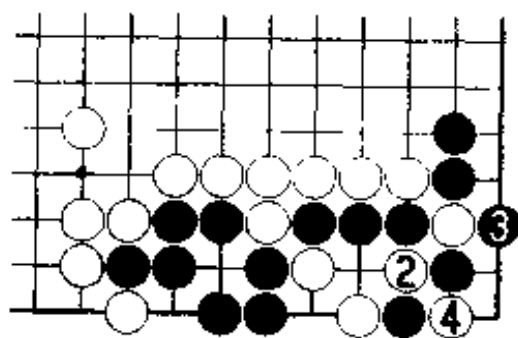


④ = △ 图二

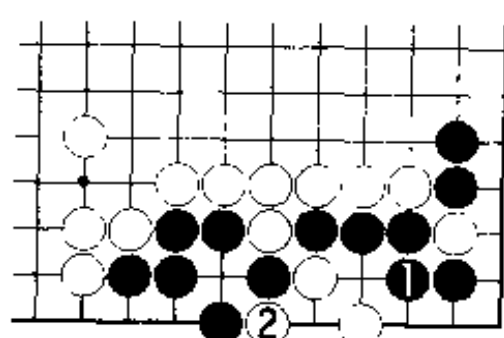


正解图

正解图变化一 前图黑4如改在本图1位顶,白2可扑,4提后,黑仍不入子。结果同上图。



正解图变化一



正解图变化二

正解图变化二 黑1改在这边接,则白2扑后形成劫争。简单的一步尖,其作用却是巨大的。手筋的威力充分体现。

第五型 白先

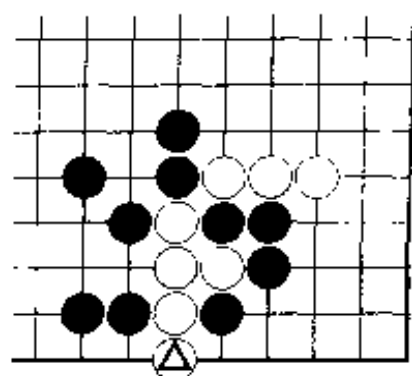
白气很短,虽可吃黑一子,却不足以做活,利用一路白△之

子和黑展开对杀,才是正确的选择。

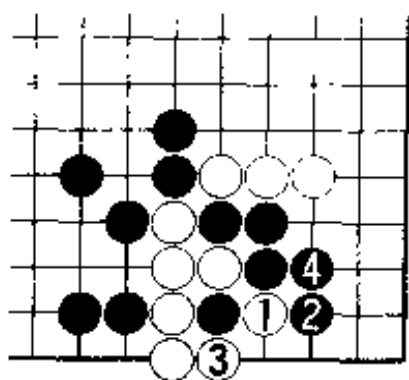
图一 白1打虽能吃到黑一子,但却不够做活。黑4接,占角的黑方已处于有利地位。

图二 白1点方为要点。黑2接时,白3直接收气,不行。目前气数对比白尚慢一口,应接至黑6打,白被吃。

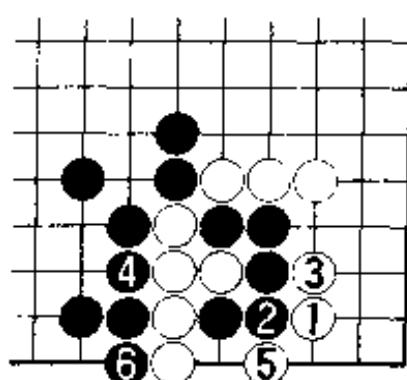
正解图 白3一路扳,好手。当白有一路立时,这是经常运用到的手筋。它迫使黑下4位,撞紧了黑棋的气。黑4如改在外面收气,白可4位直接渡回。



第五型

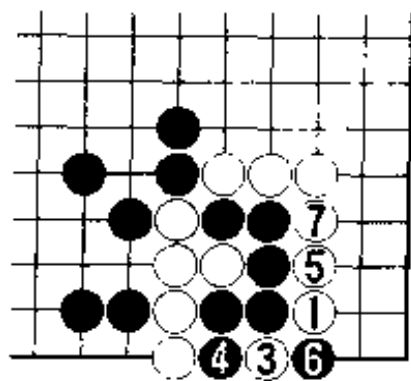


图一

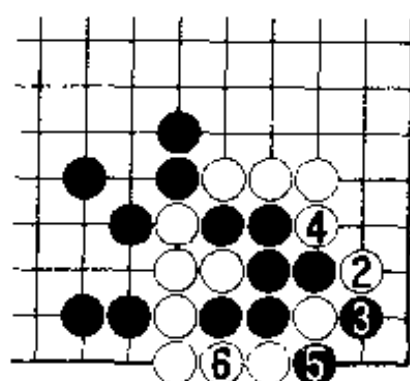


图二

正解图变化 黑1往这边冲也不成立。白2紧紧扳住。因白左边有一路立之子,最终黑不能摆脱被一气滚打的命运。



正解图

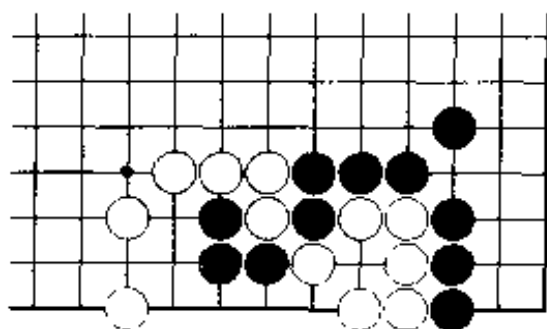


正解图变化

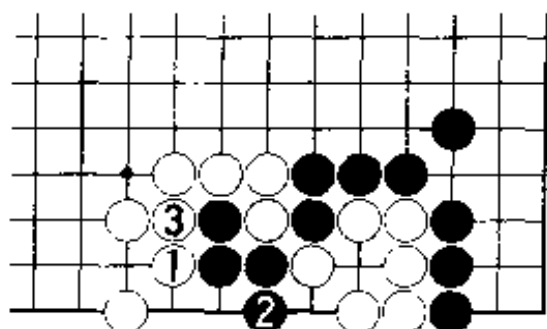
第六型 白先

变化不多,希望能又快又准地抓住棋形的要点。须小心不让黑做成劫争。

图一 白1收气,以为黑2立,白3后形成有眼杀无眼。这样轻率的想法大错特错。

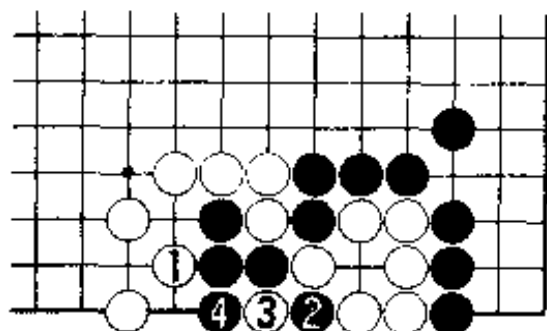


第六型

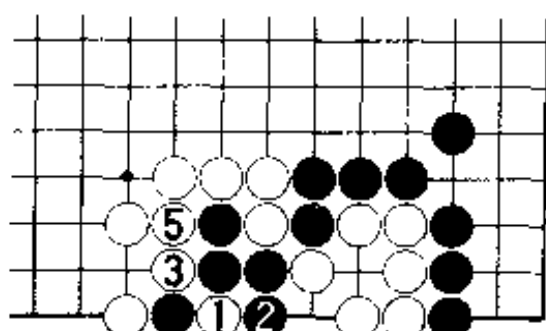


图一

图二 黑2扑,间不容发的弃子好手。黑4打后,劫杀已成事实。白的轻率遭致了大损失。



图二



正解图

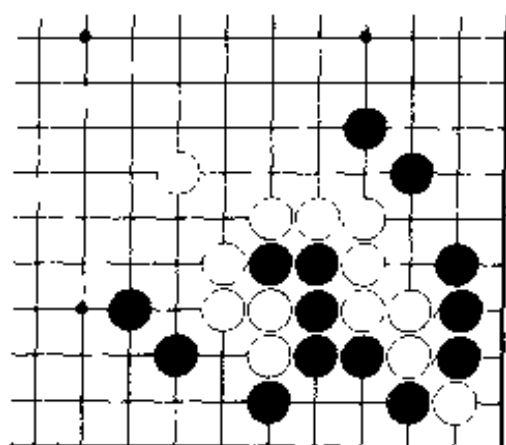
正解图 看了上图,应明白1位才是防止劫杀的要点。黑2必然,4虽能提一子,白5只须简单收气,黑被吃。

第七型 白先

白不能满足于简单地吃黑二路一子。本题意在于要求白棋

运用手筋,捕获中央五颗黑子。

图 - 白1打,不思进取的下法。黑4退,救回黑中间数子。白棋有比此图更严厉的下法。



第七型

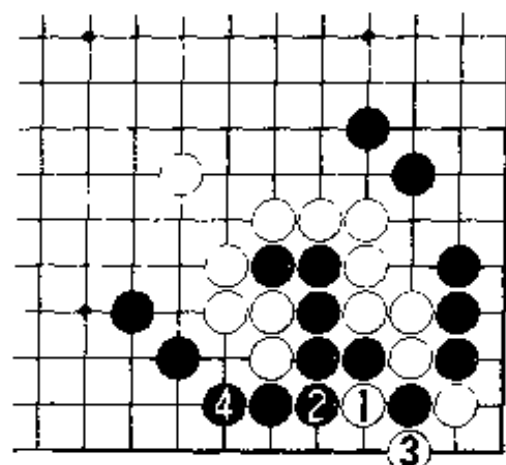
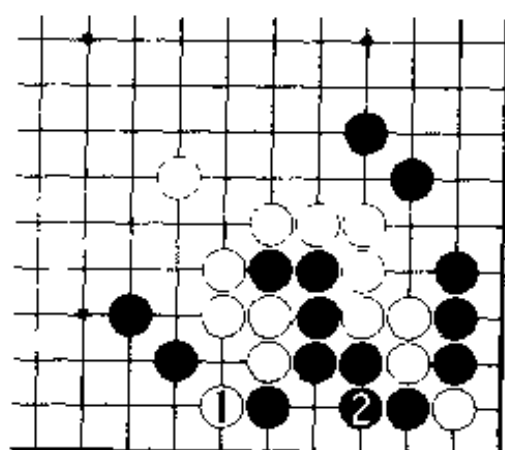


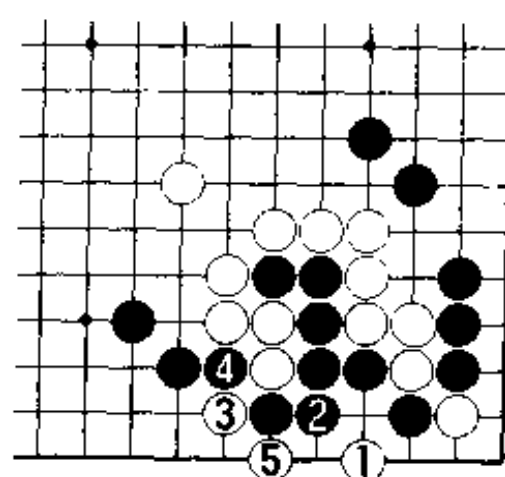
图 -

图 二 白1扳,阻止黑这边的联络。黑2接后,和白角上一子的对攻已处于有利地位。

正解图 白1直接点,抓住了真正的要点。黑2如接,白3再扳。当黑4断时,白5一路扳是不易注意的巧手。白成功捕获黑棋。



图二

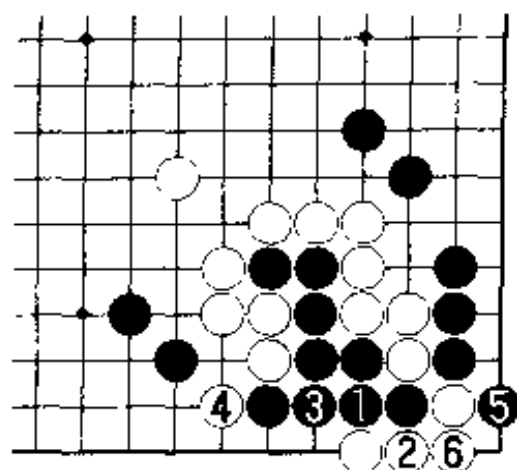


正解图

正解图变化 黑1改在这边接,白2打后,4位扳。至白6形成两边不入子,黑依然不行。本型白利用角的特殊性,着法巧妙。

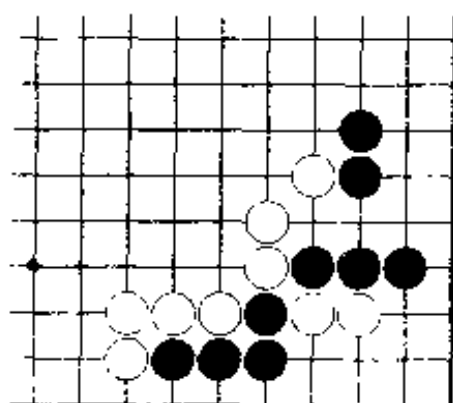
第八型 白先

实战中经常出现的形状。白棋应充分利用占角的优势。第三步是关键。

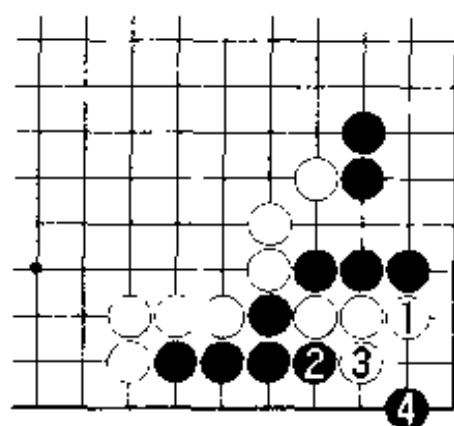


正解图变化

图一 白1挡角,方向错误。黑2爬,对攻的要点。至黑4点,白慢一气被杀



第八型

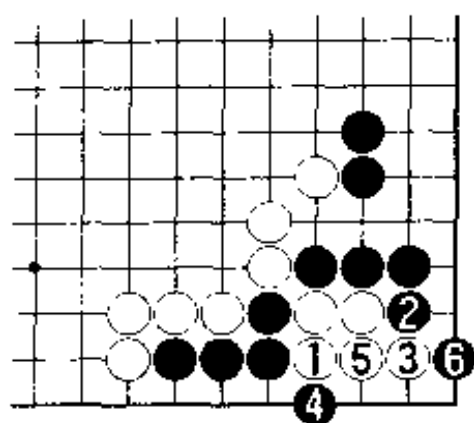


图一

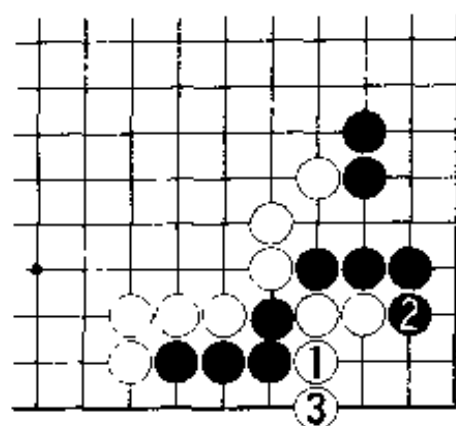
图二 白1挡重要,但白3扳却是错着。黑4扳打后,白气局促,对杀仍失败。

正解图 黑2拐时,白3下立是关键。双方同为三气,但黑棋在收白气时将其为困苦。

正解图续 黑4挤,白5打。黑6反打是此形的好手。但白7收气后,黑因不入子而告负。白5、黑6的交换已起到了延气的作用。

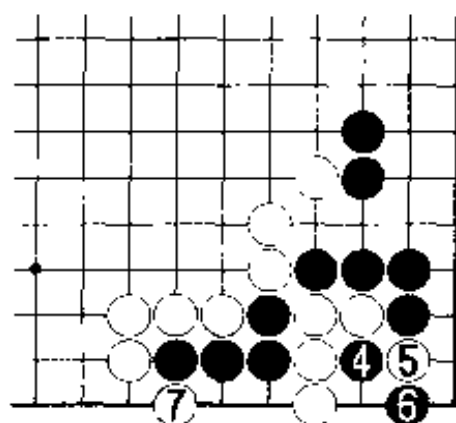


图二

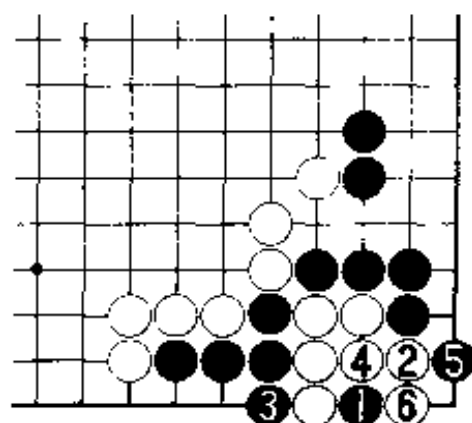


正解图

正解图变化 黑1改在此处靠,白2扳,黑仍无望紧气。应接至白6,依然是角的特殊性帮助了白棋。



正解图续



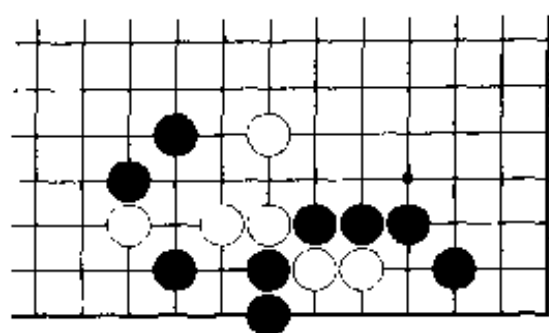
正解图变化

第九型 白先

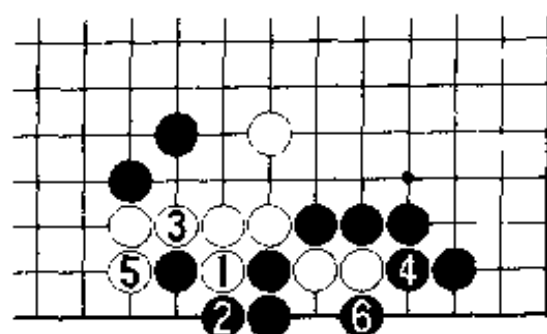
白气很短,必须紧紧揪住黑棋。第一步必然,但此后的一步却需要轻快的步伐。

图一 白1先冲,必然。此后看似必然的白3却犯了错误。黑4收气后,白已被吃。

图二 白3先打依然不行。它在收黑气的同时撞紧了自己的气。黑6打,白仍失败。

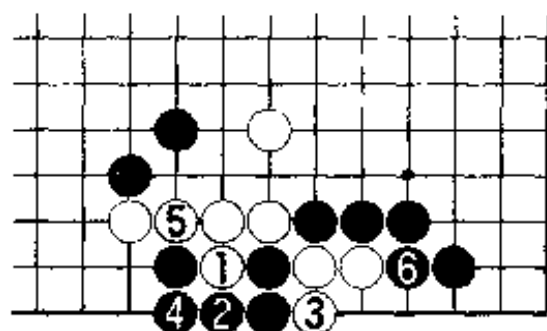


第九型

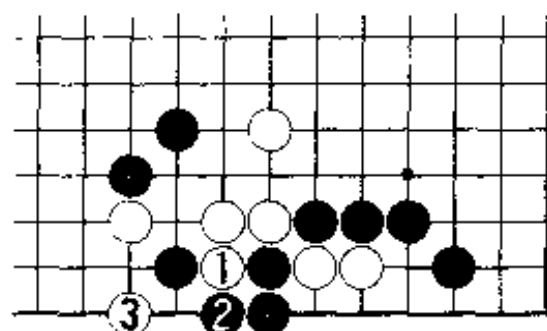


图

正解图 白3一路点,轻快的好手。这样的形状,为了不让黑松气,白3的手筋经常运用。



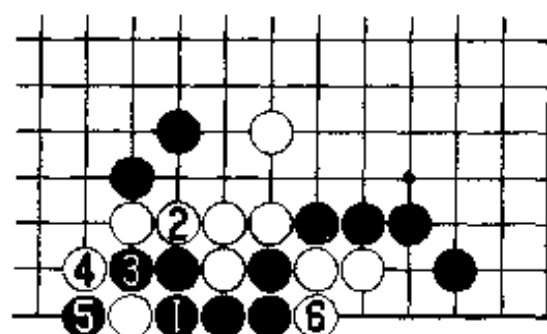
图二



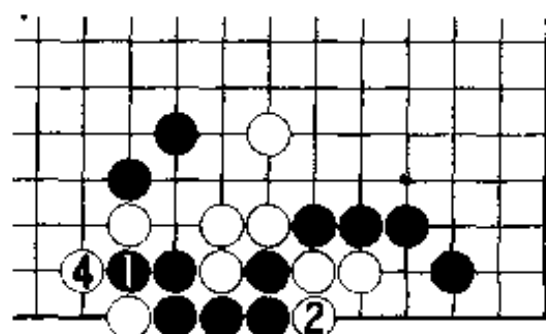
正解图

正解图续 黑1接,白2亦接。前两手交换的目的在于紧了黑方一气。白4、6滚打,黑被杀。

正解图变化 黑1先冲,白2从后面打,至白4仍形成滚



正解图续



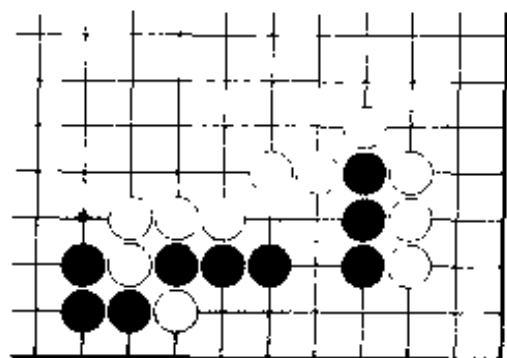
正解图变化

打。注意白2绝不能在4位挡,否则又将形成不入子。此图形状应仔细领会。

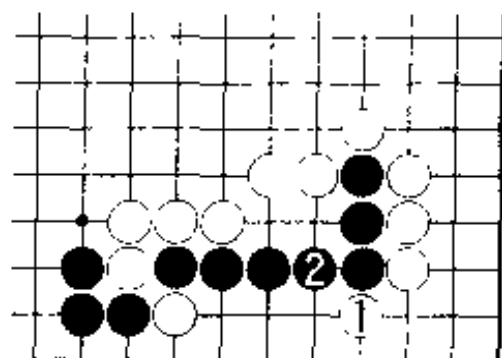
第十型 白先

黑棋的气紧是可以感觉到的。右边三子当是白棋目标。成功的弃子和正确的次序缺一不可。

图一 白1扳,黑2简明的接。再也没有任何对杀的机会,白1只是收官的下法。



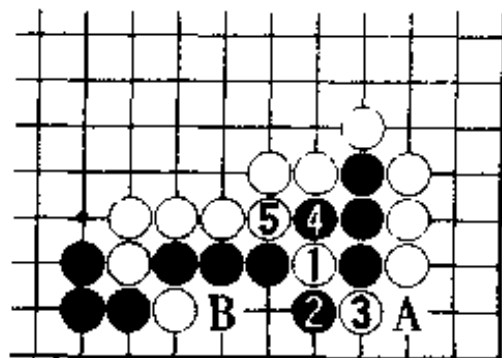
第十型



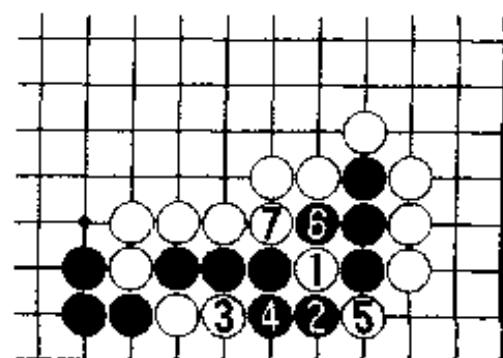
图一

图二 要和黑棋对杀,白1挖是唯一的机会。白3包打,应对至黑6接,下面A、B两点黑必得其一。白仍不行。

正解图 白3先爬,次序绝好。待黑4接后,白5再实行包打,黑已只得放弃中央四子。

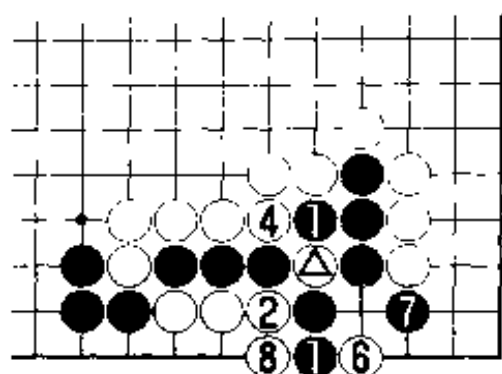


● = ① 图二

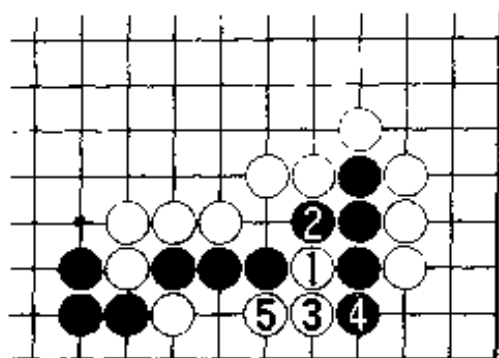


正解图

正解图变化一 黑1提更坏。白2挤入,黑全部被杀。白6的下法也应熟记!



① = △ 正解图变化



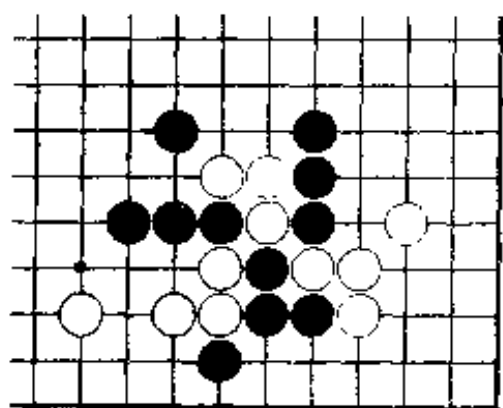
正解图变化二

正解图变化二 黑2上面打,白3可以立下。至白5拐,黑依然不能两全。正解图放弃三子已是黑明智选择。

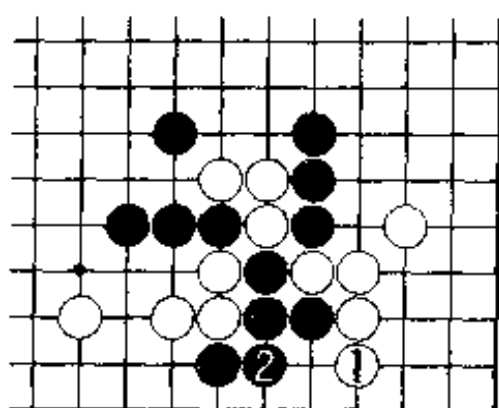
第十一型 白先

对局中经常出现的形状。为了不让黑棋延气,这里有一个著名的手筋。请务必牢记此形!

图一 白1单立,黑2接。可简单看出黑多一气,双方均无延气机会。对杀白失败。



第十一型

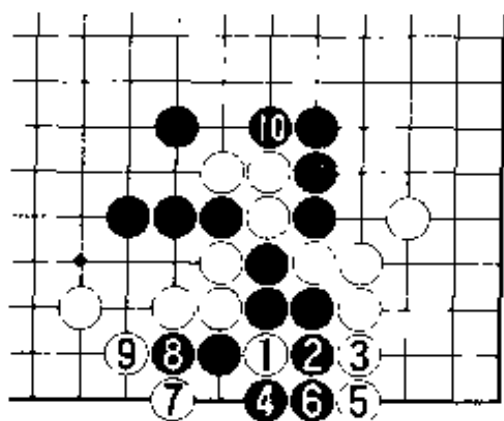


图一

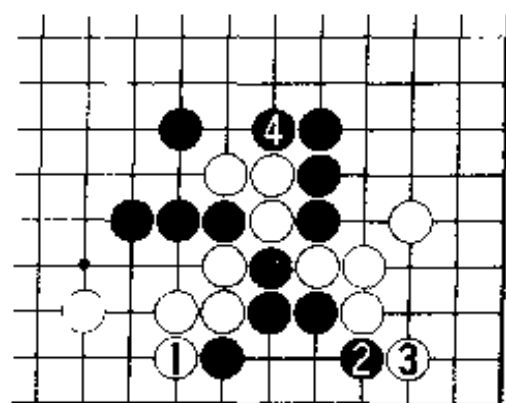
图二 白1断,试图利用弃子紧收黑气。当白7跳时,黑8

先冲一步造成了白棋的不入子。白仍然不行。

图三 白1挡这边,黑2扳成了延气的好手。当黑4收气时,白因无法紧气而异常痛苦。

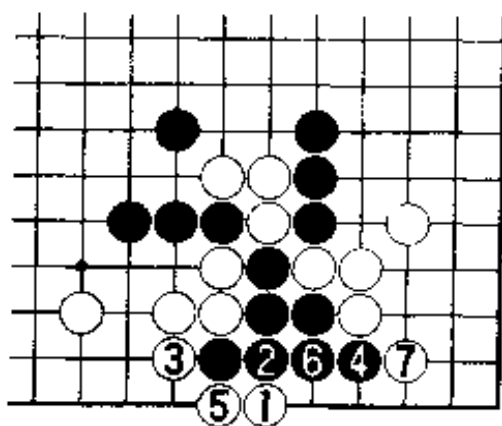


图二

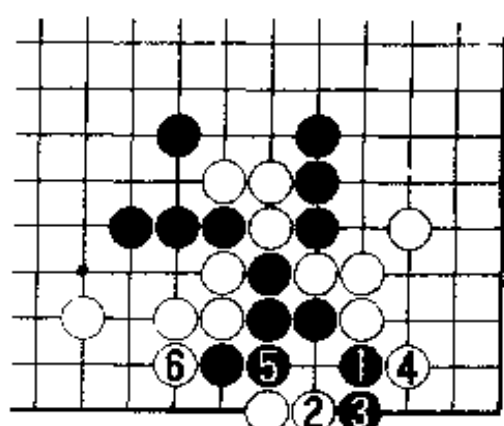


图三

正解图 白1点,防止黑延气的要点。黑2接后,白3再拐。由于白5的先手打,黑延气的希望落空。



正解图



正解图变化

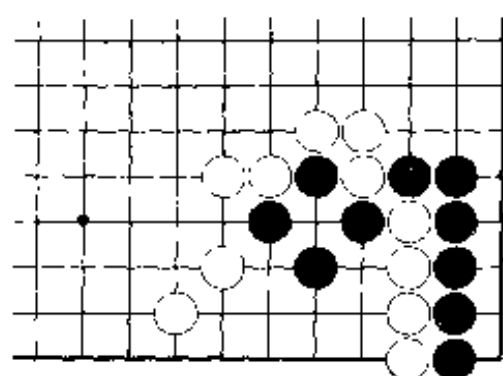
正解图变化 黑1扳最顽强。白2并,关键。如此,黑已无论如何不行。此型为有名的对杀题“黄莺扑蝶”。

第十二型 白先

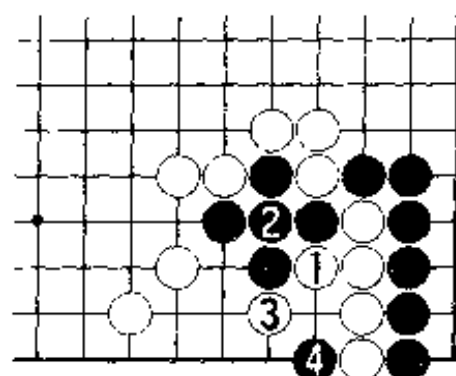
较少见的形状。第一步重要。此点不容易想到,但下出后

应能体会到其妙味所在。

图一 白1打,俗手。很明显,此手撞了白方自己的气。当白3扳时,黑4打,一口气吃掉白棋。



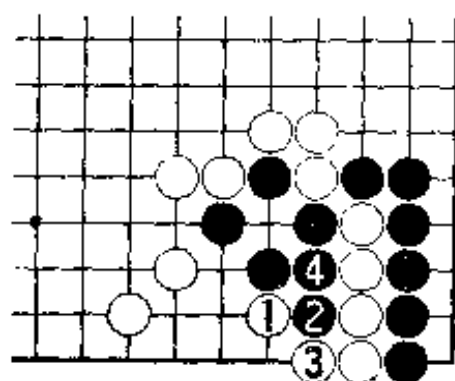
第十二型



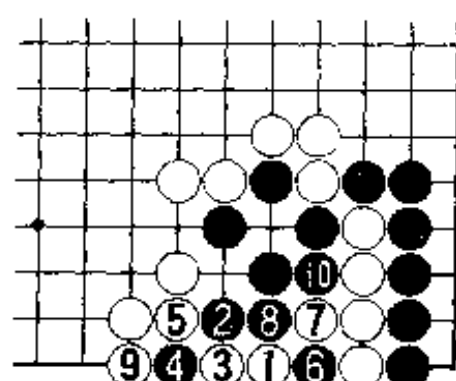
图一

图二 白1先托也不成立。由于白棋气紧,黑可2位挖入。至黑4接,白无法联络。

图三 白1跳,看似好手。黑2、4以下应对。白5打时,黑6扑入是锐利的一手。最终形成接不归。



图二

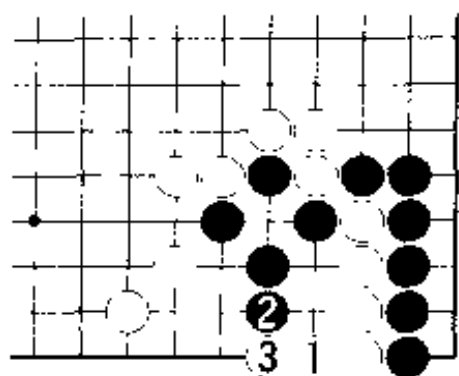


图三

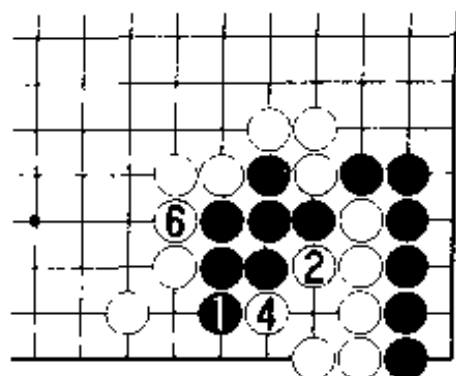
正解图 白1弯,不易想到的好手。经历了上图的失败,才能体会此点的重要性。白3爬后,已成功联络,再也不用担心接不归。

正解图变化 黑小尖时,白2、4做眼。至白6收气形成有

眼杀无眼。可以看出,黑已无抵抗手段。



正解图

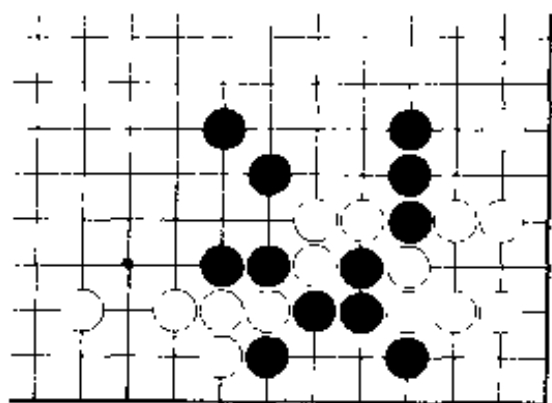


正解图变化

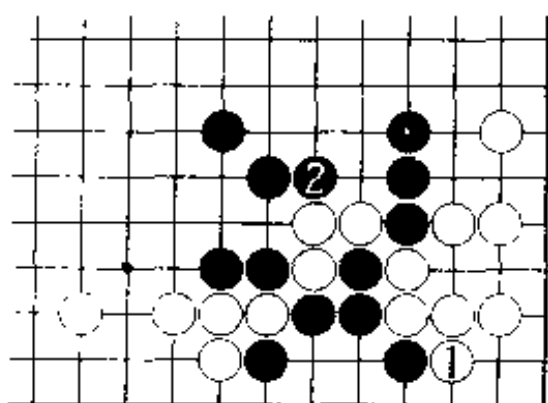
第十三型 白先

白气只有三口,而黑棋两边都有扳,故“黄莺扑蝶”的手筋在此是不适用的。

图一 白1挡,黑2收气,白失败。这样的形状白无法紧气已成为常识。



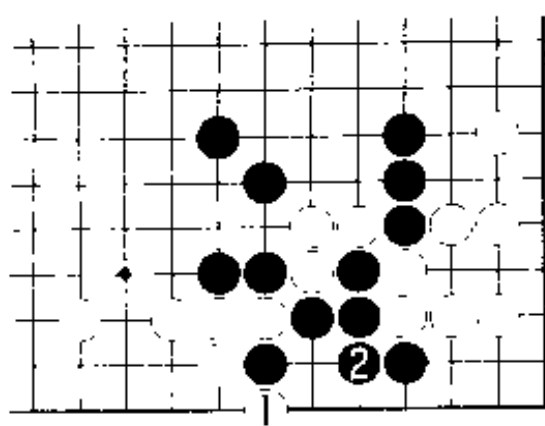
第十三型



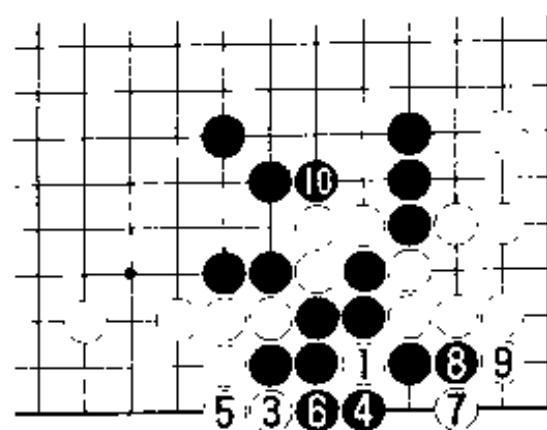
图一

图二 白1打,黑2接。应对至此,黑已有四口气,白再无缩短的可能。对杀白慢一气。

图三 白1以下运用弃子的手法也不能成功。黑8冲后,黑10收气,对杀仍获胜。

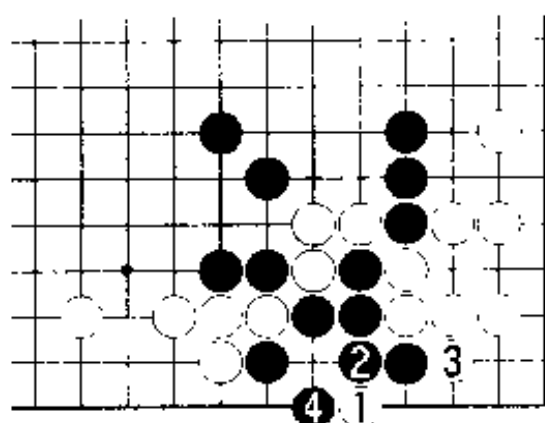


图二

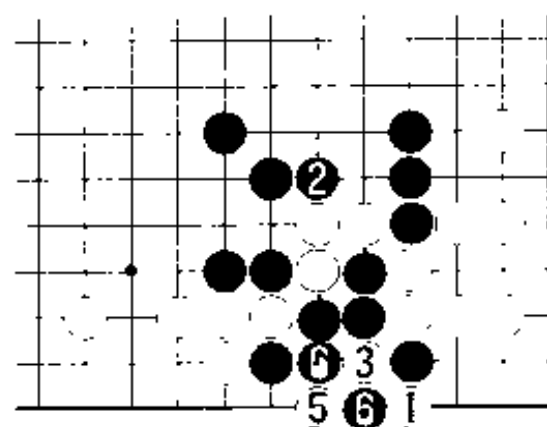


图三

图四 白1点似是要点。但此时因黑已有一面的扳而仍告失败。黑2接,白再无法收气。



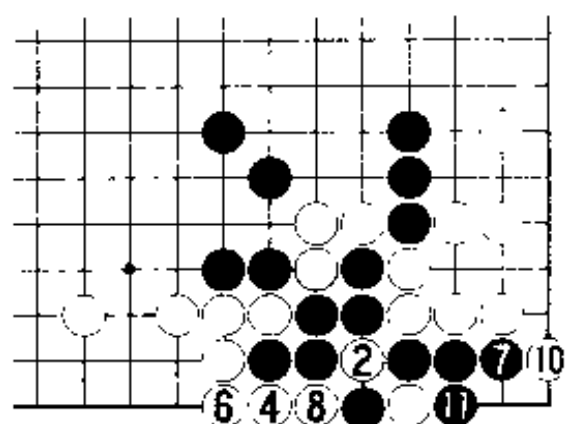
图四



正解图

正解图 白1夹,正解。黑2直接收气为黑棋最佳应法。白3、5做劫。成为劫争已是白成功之形。

图五 黑棋若想1位冲顽抗,白2、4打后,6接好手。至白10,黑因无法长气而只得11提。虽仍是劫杀,但因不是一



⑨ = ② 图五

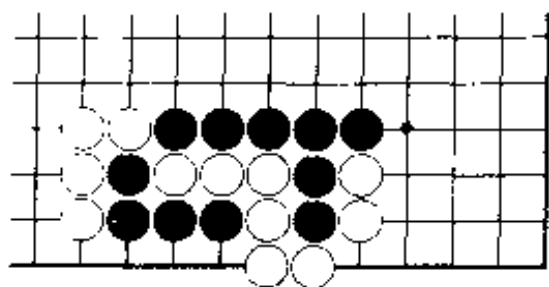
手劫,结果黑显然不如正解图。

第十四型 黑先

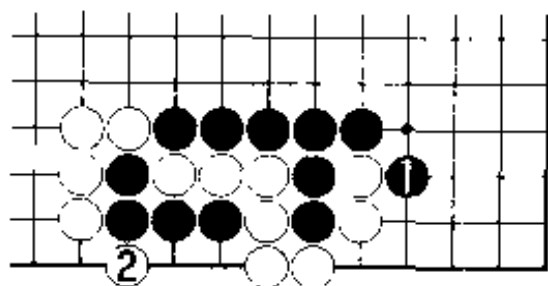
黑棋只有三口气,松懈的下法是不行的。想到第一步,问题就变得简单。需计算步数较多,变化却少。

图 - 黑1扳为大多数爱好者的想法。白2扳收气后,黑只能吃到白右边两颗残子。

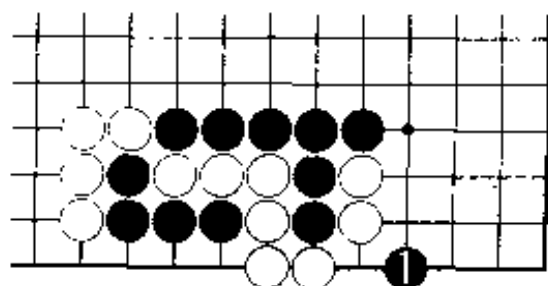
正解图 黑1点是已经学过的手筋。不让白松气,紧紧抓住白棋是此型收气的要领。



第十四型



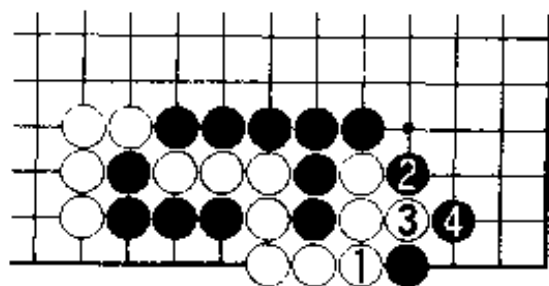
图一



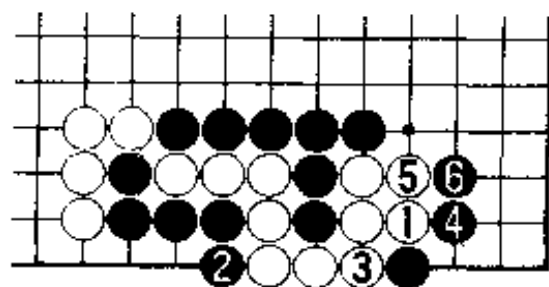
正解图

正解图续 和白1接交换后,黑再2位扳。白失去了利用不入子的手段。对杀白失败。

正解图变化 白1弯时,黑2后面打亦重要。至黑4形成一气的征吃滚打,白依然不行。



正解图续

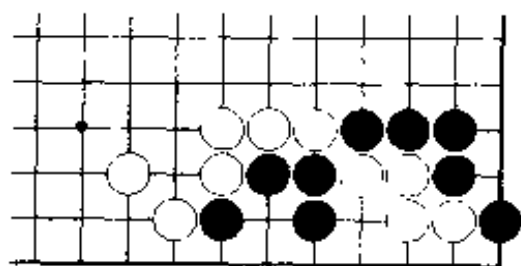


正解图变化

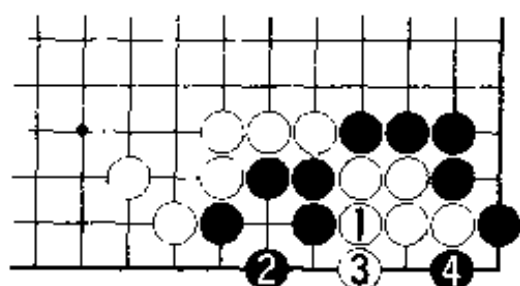
第十五型 白先

黑棋颇具弹性,而白气局促,故初看是白危险的形状。尝试着下出第一步后,黑棋突然变得为难起来。

图一 白1挤,拙劣之着。黑2做眼后,白被杀已成定局。黑2在3位扳也能吃掉白棋。

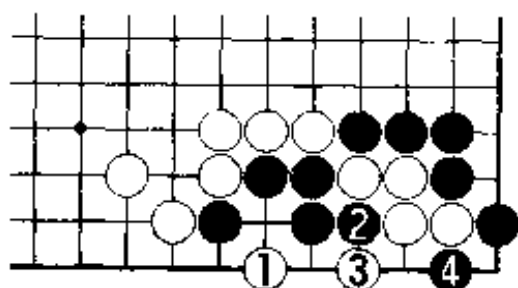


第十五型

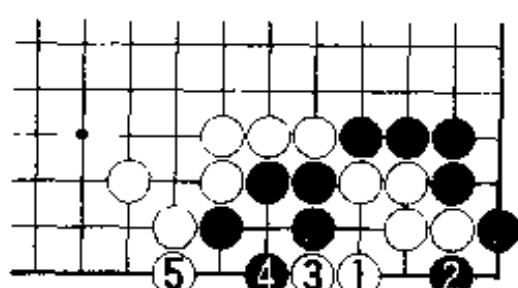


图一

图二 白1点,通常的要点。此时由于气不够而失败。黑2紧气,以三气对白二气。



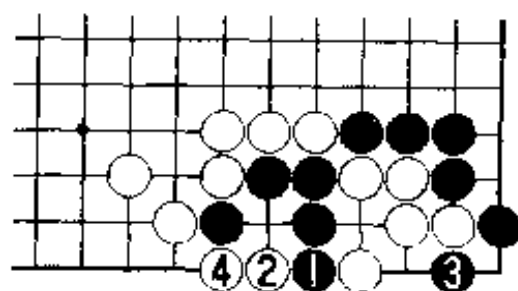
图二



正解图

正解图 白1尖,甚为巧妙的手法。黑已感难以应付。黑2扳,白3爬,黑4挡。白利用角的特点取胜。

正解图变化 黑1挡,白2点入,结果仍同上图。黑3如改



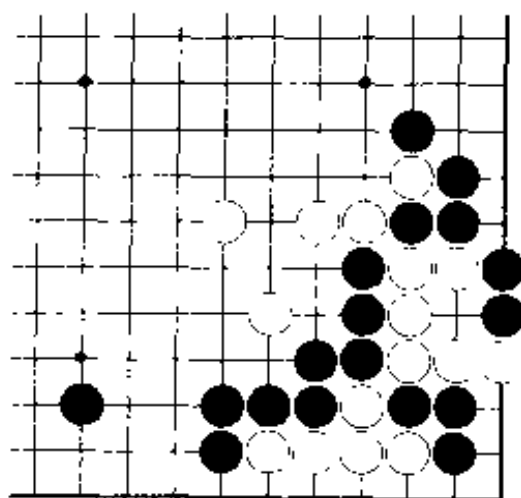
正解图变化

下4位,白打吃收气,对杀黑仍失败。

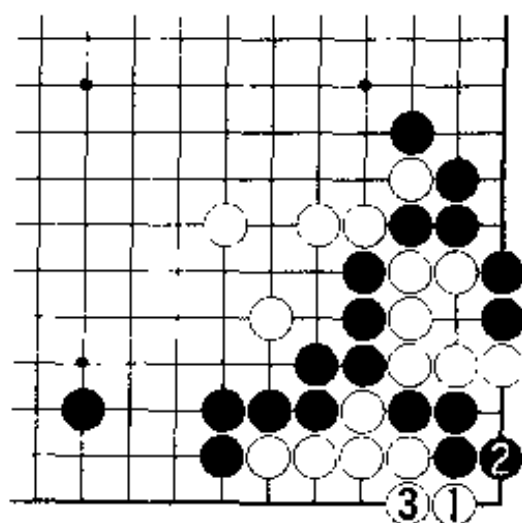
第十六型 白先

“大雪崩”定式形成的形状。白棋下一步要想办法吃掉黑角上三子。若不小心则有全面崩溃的危险。

图 1 白必须吃掉黑三子才能救活两边白棋。白 1 扳, 轻易计算成白 3 的结果是有疑问的

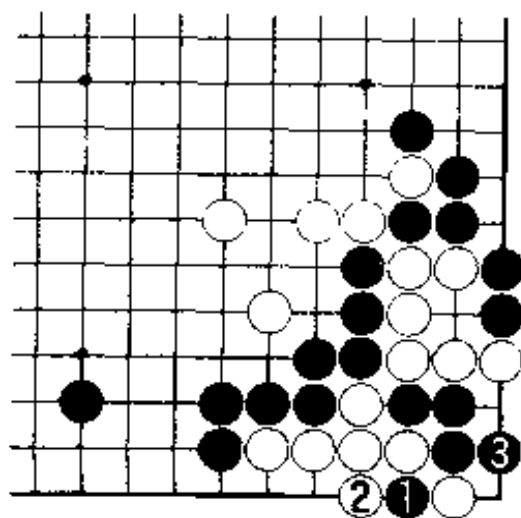


第十六型

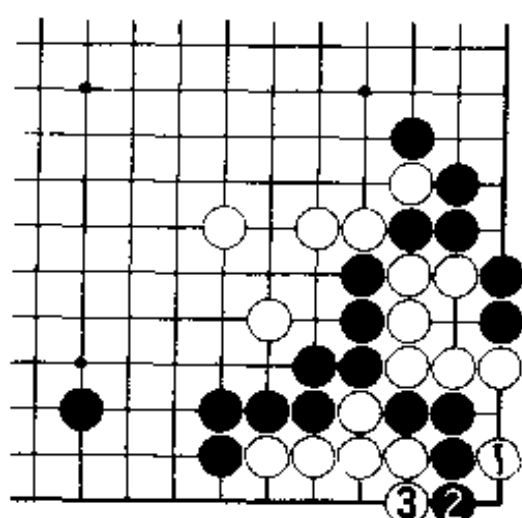


图一

图二 上图黑2改在本图1位扑,白即刻面临灭顶之灾。白2提,黑3再弯,白因不入子而全部被吃。白2在3位反打,



二



正解图

可成劫杀。

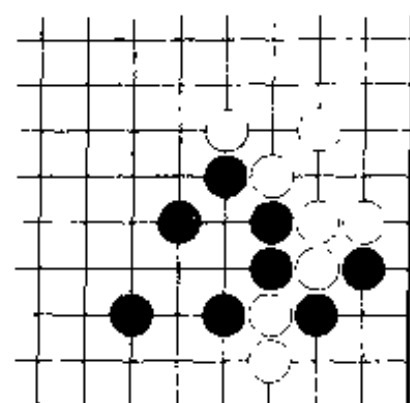
正解图 白1夹,此型唯一可行之策。黑2立,白3挡,白快一气取胜。和上图的区别在于不让黑有扑的机会

第十七型 黑先

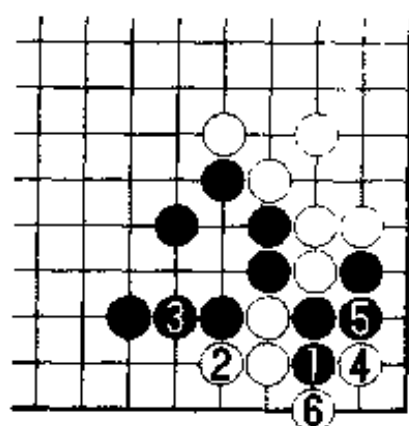
黑第一步必然。由于黑外部亦稍显薄弱,故此后仍有变化。过程中黑有“一石二鸟”的妙手。

图一 黑1和白2均属必然。由于双打的关系,黑3接。白4夹入后,对杀黑失败。

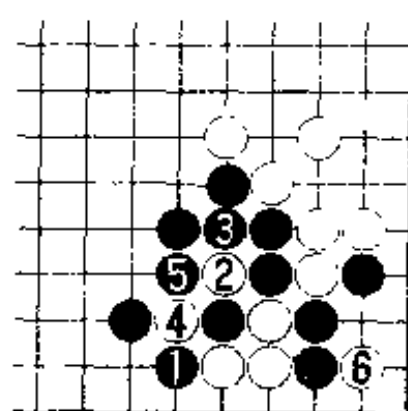
图二 黑1虎成为唯一一手。白双打后的变化必须计算。黑5打,错着。白6夹,黑仍慢一气。



第十七型



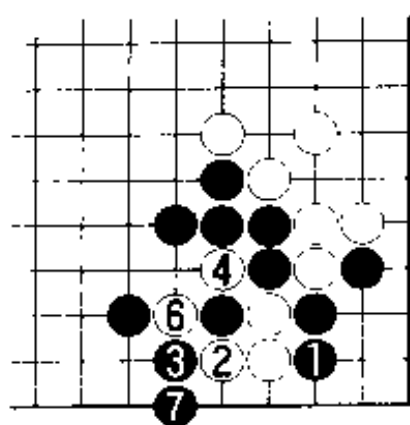
图一



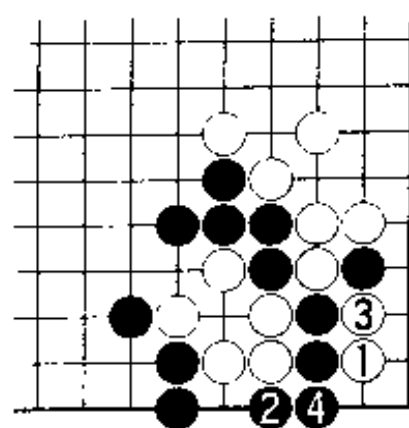
图二

正解图 当白6提时,黑7立是关键。它似乎并没有紧在白棋的气上。妙处究竟在哪里呢?

正解图续 白1仍然夹。此刻黑不在3位接,而改在2位扳渡,因左右联络而吃掉白棋。上图的黑7立之着成为极好的援军。

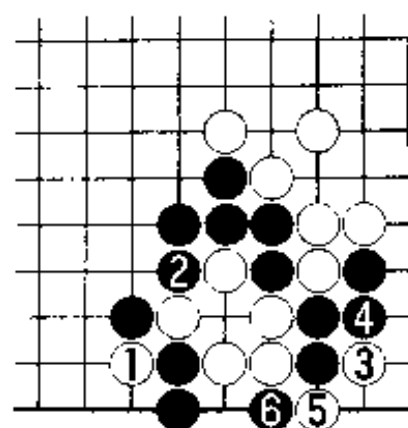


正解图



正解图续

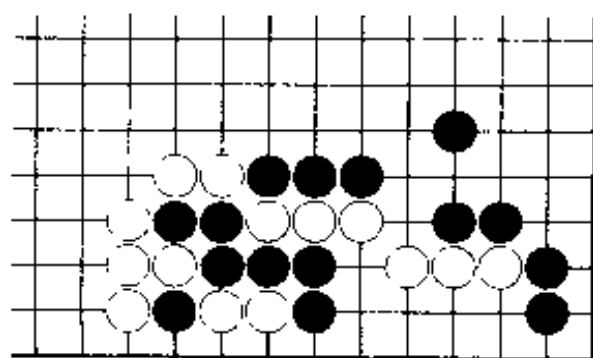
正解图变化 白1断试应手,颇具迷惑性。黑2打 白3再夹时,这回黑4接,然后下出6扑的妙手。白依然被吃,一路立之子仍然是成功的关键。此型应明白图二中黑5之着没有紧在气上。而正解图中黑7之着对收气是有巨大作用的。



正解图变化

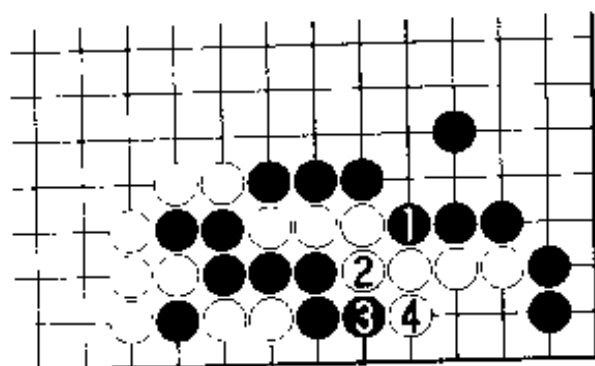
第十八型 黑先

手筋运用正确的话,白气比想像的短。况且白下边还有不入子,这一点黑应充分利用。



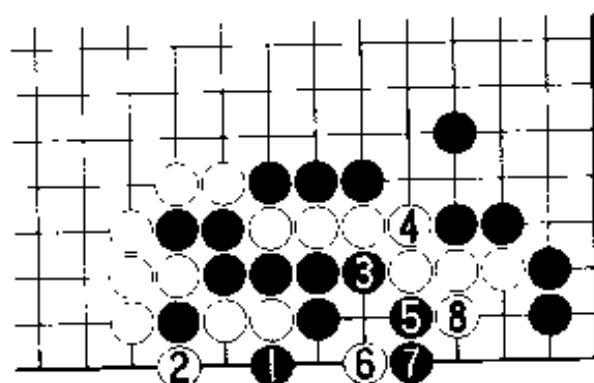
第十八型

图一 黑1从外面打,白2接后,黑只有两气,显然不足以同白棋抗衡。



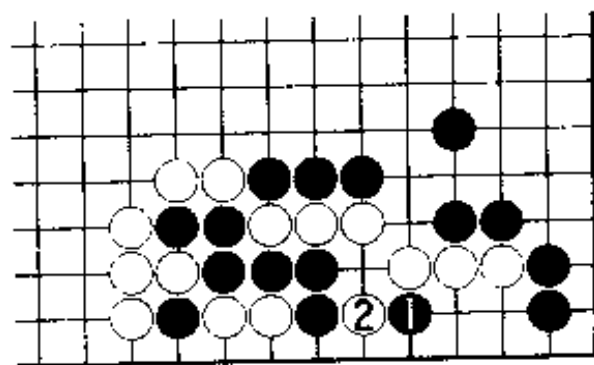
图一

图二 黑3改从这边打,白6点,8挡,黑气依然不够。起初黑1这样的先手打有俗手之嫌。



图二

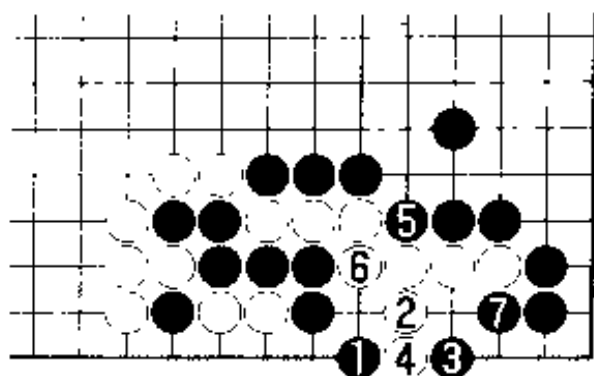
图三 黑1托,白2可以挖入,黑无后续手段。在长气无望



图三

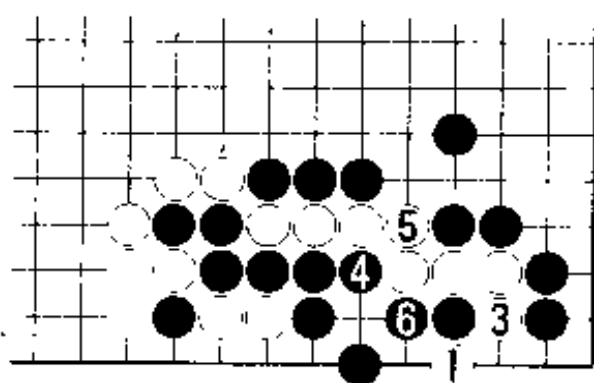
的情况下,黑应利用不入子。

正解图 黑1尖,急所。此形已为以后的不入子埋下了伏笔。白2阻渡,黑3、5次序井然。至黑7,黑快一气取胜。



正解图

正解图变化 白1跳,黑2挖为缩短白气的要点,白再无力抵抗。应接至黑6,黑有眼取胜。



正解图变化

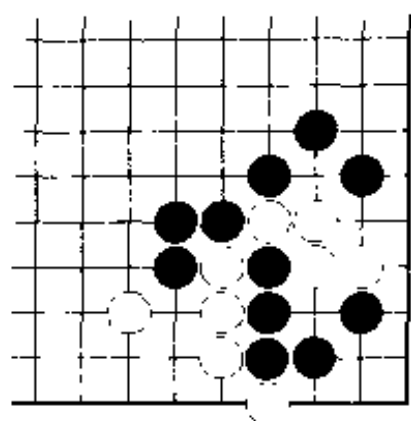
第十九型 白先

和黑角对杀的情况 地方不大,变化却很多。外面白形较薄,这对收气很不利。不能给黑喘息的机会。

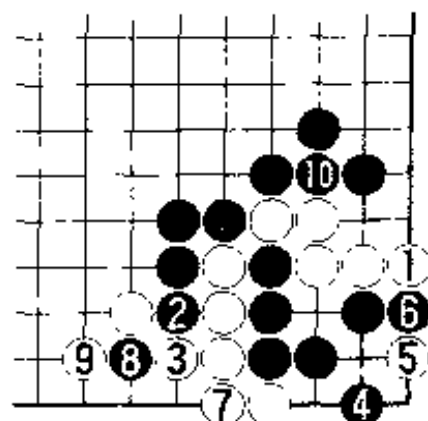
图一 白1立。黑2先冲,次序好。黑4做眼后,由于白形较薄,须花两手才能收气,白对杀失败已成定局。

图二 白1点,此形通常的要点。但此时黑仍2冲、4挡,

白依然不行。白5若尖,黑6先断,是粉碎白企图的好手。

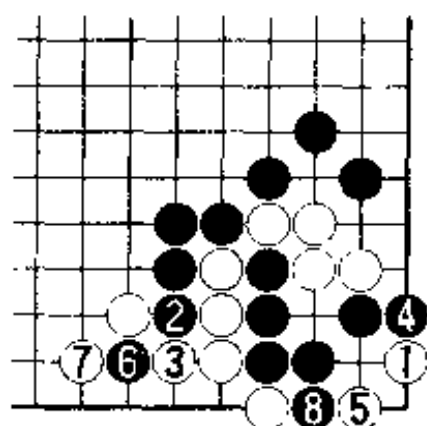


第十九型

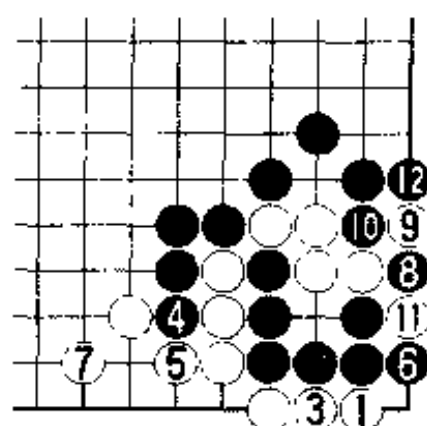


图一

图三 白1改点这边。黑2团必然。白3接时,黑4冲依然成立,待占得6位的先手立后,黑8扳,以一气包打结束战斗。



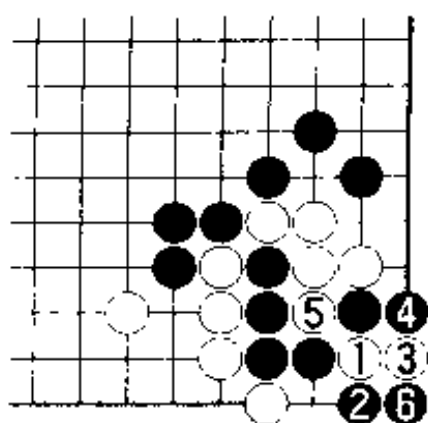
图二



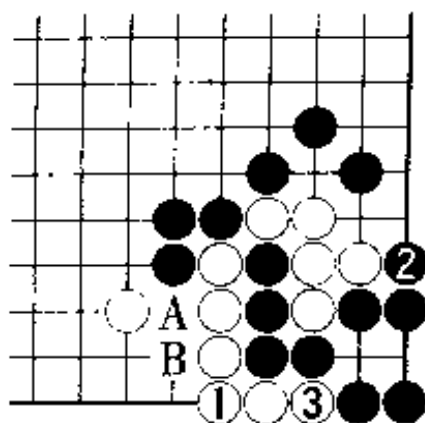
图三

正解图 看了前几图,不难明白由于白外形较薄,容易形成不入子,故应采取不让黑松气的下法。白1挤入,锐利的一手。

正解图续 白1接,对杀已获成功,黑四子无论如何逃不掉。从本图可看出,黑自始至终没有机会做黑A、白B的交换是白成功的根源。



正解图

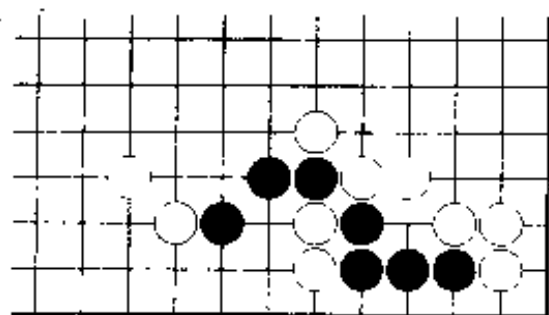


正解图续

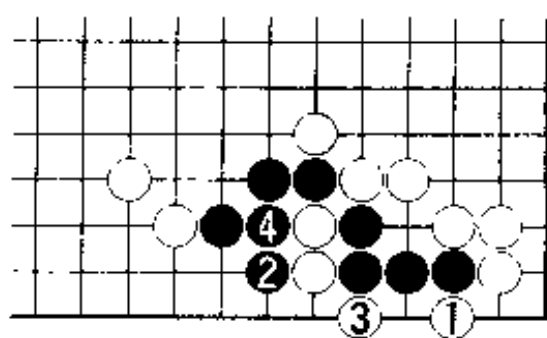
第二十型 白先

白两子的气显然比不上右边四颗黑子。运用手筋和外面的黑棋展开对攻才是上策。

图一 白1扳,收气。黑2尖后,已捕获白两子。白3扳,黑4从后面打。白气缺一口,直接收气是不行的。



第二十型



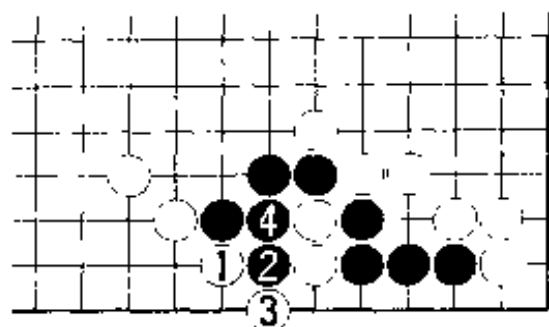
图一

图二 白1扳,企图和左边联络的下法也不行。黑2挖,白再没有办法连接。

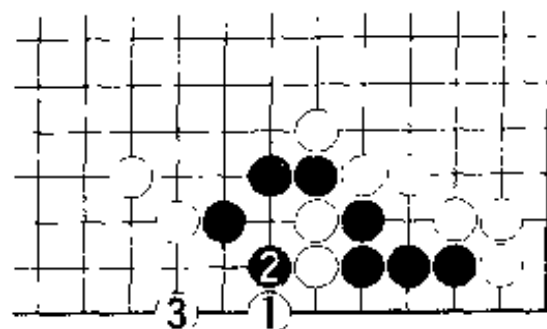
正解图 白1尖,极富弹性的好手。这样的形状尖是经常运用的。黑2挤,白3跳,成功联络。请比较和图二的区别。

正解图变化 黑1扳,白2可直接断。由于上边的黑棋

气短,黑再无力顽抗。

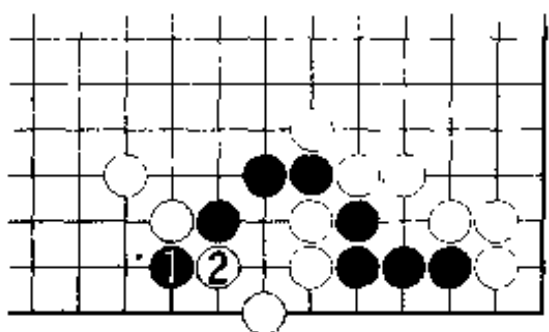


图二

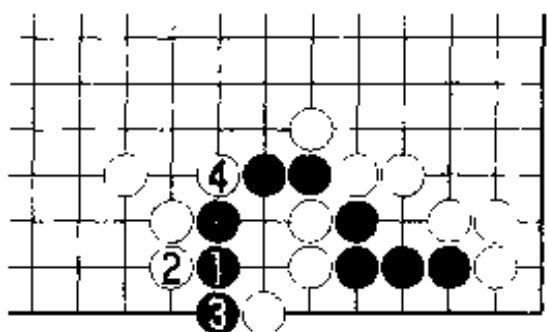


正解图

正解图变化二 黑1立阻渡时,白2贴是好次序。白4挤后,将形成不入子或接不归,黑仍不行



正解图变化一



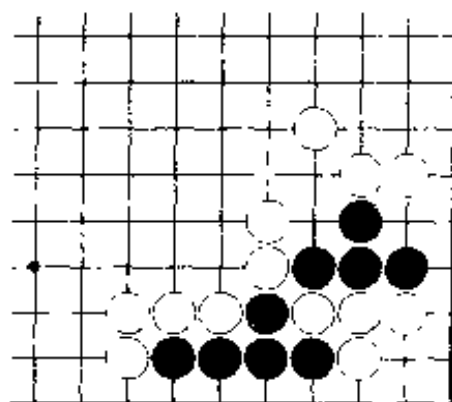
正解图变化二

第二十一型 黑先

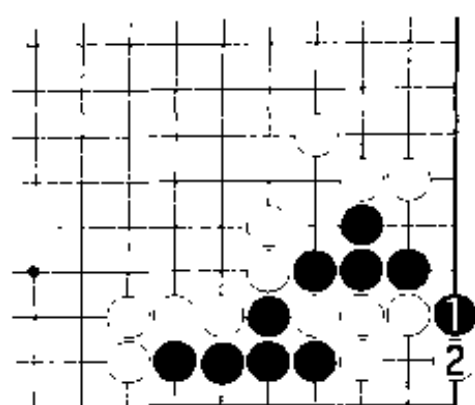
只有杀掉白角才能救活两边的黑棋。杀白角的方法有两种,但现在的情况只有一种是可行的。

图一 黑1扳,错着。白2打,下一步已可做活,黑两边无法兼顾。

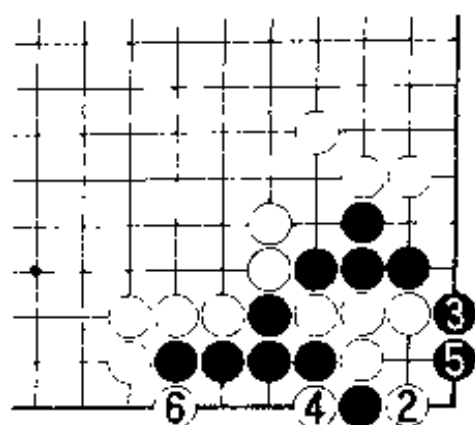
图二 黑1换个方向扳。白2打时,黑3反打。应接至白6,黑棋因角上不入子而失败。



第二十一型

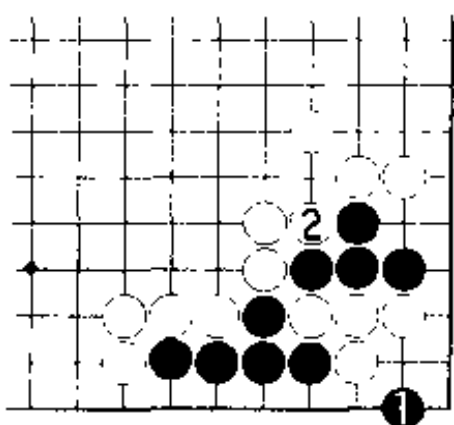


图

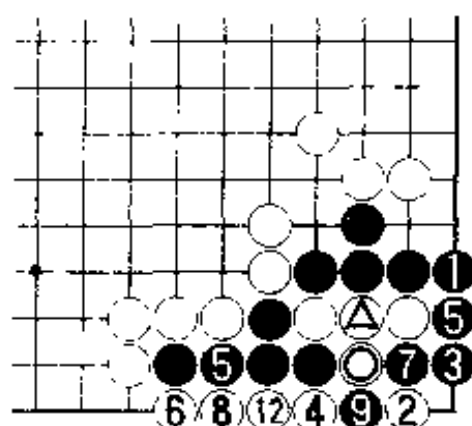


图二

图三 黑1点,手段得当,可惜点错了位置。白2简单收气后,黑已失败。同样是点,结果有大壤之别



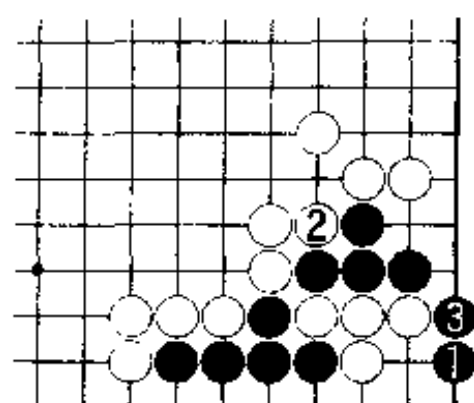
图



⑩ = ○ ⑪ = △ 图四

图四 黑1立,有时这样下也可成立。但此时白2尖是好手。黑7打吃时,白8放弃四子。对杀黑虽然获胜,但大块黑棋却意外的没能净活。

正解图 黑1点这里,真正的要点。只此一步便消除了白所有的手段。白2收气,黑3可渡回,这是

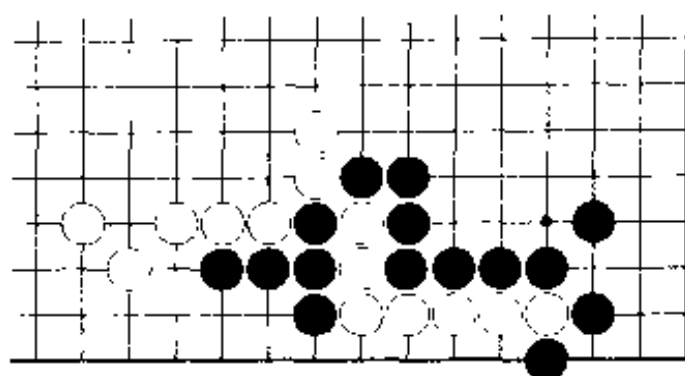


正解图

本图和图三本质上的差别。

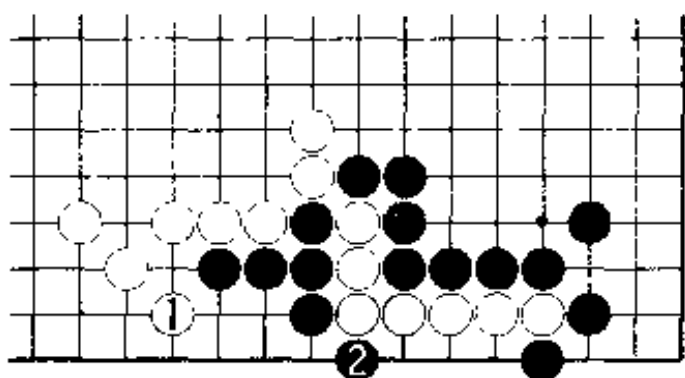
第二十二型 白先

双方各有四口气,黑棋在外似乎尚有延气余地。如何防止成为白考虑的重点。



第二十二型

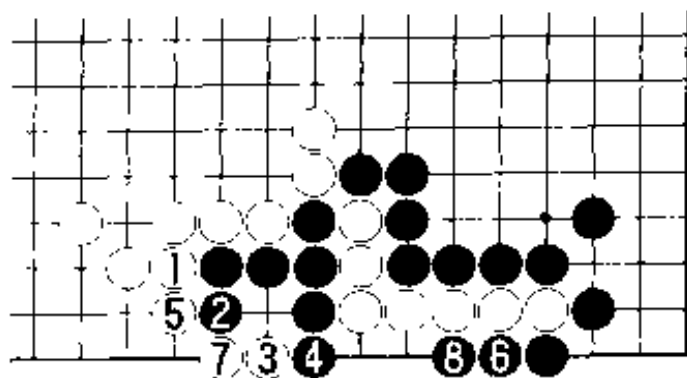
图一 白1尖,虽防止了黑做眼,但却没能紧在气上。黑2扳后,白慢一气被杀已很明显。



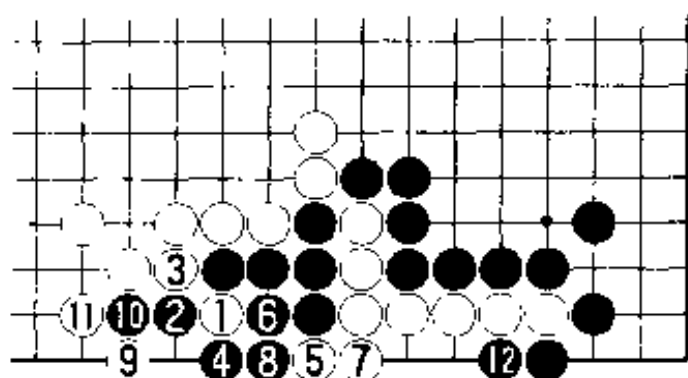
图一

图二 白1收气,黑2弯。以下至黑8的应接是可以预见的。白下边形成不入子,对杀仍失败。

图三 白1改为靠,这也是一个急所。白9跳时,黑10先冲一步仍然造成了白的不入子。

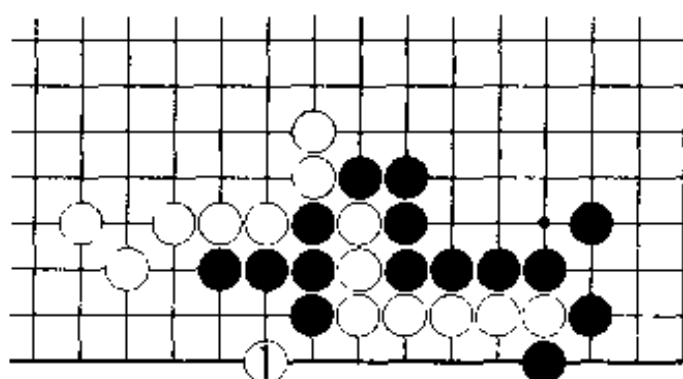


图二



图三

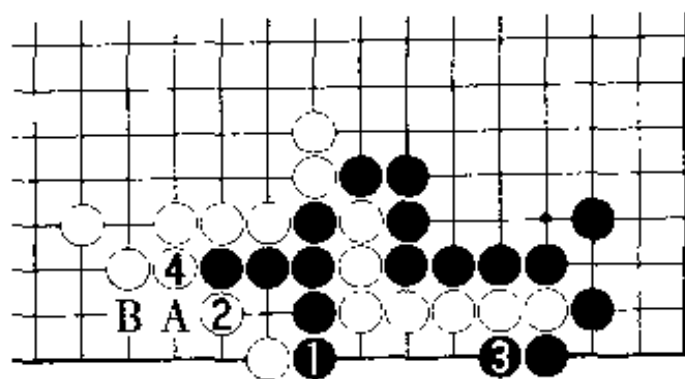
正解图 白1点在一路,防止己方不入子的好手。虽没有紧在气上,作用却胜过单纯的紧气。极为漂亮的手段!



正解图

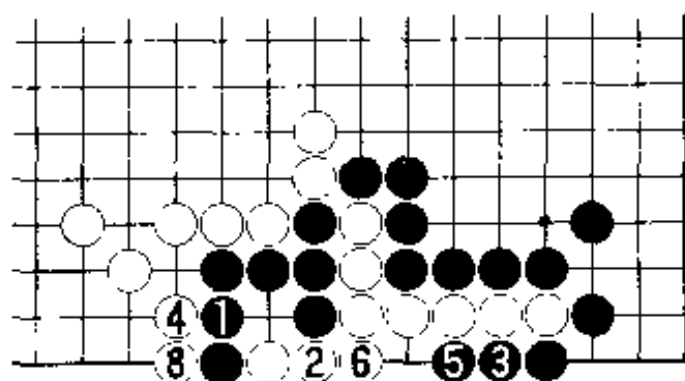
正解图续 黑1挡,白2再尖。收气至白4,黑差一气被吃。黑永远没有机会作黑A、白B的交换。这正是正解图白1消除

不入子的妙味所在。



正解图续

正解图变化 黑1若弯,白2连回。收气至白8后,反而造成了黑两边的不入。对杀白依然获胜。

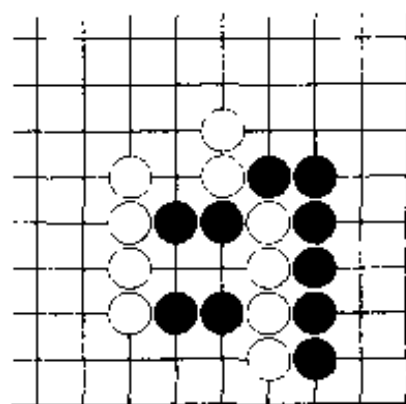


正解图变化

第二十三型 白先

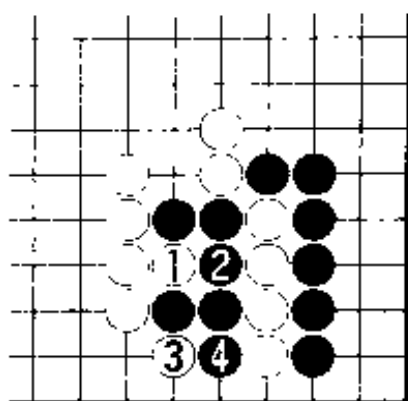
很常见的形状。随手下子的话白将被吃。在此能否敏锐、正确地运用手筋,是衡量棋力高低的标志。

图一 白1冲,极端的俗手。黑4冲打,白简单被吃。当白气还不够时,这样的下法是行不通的。

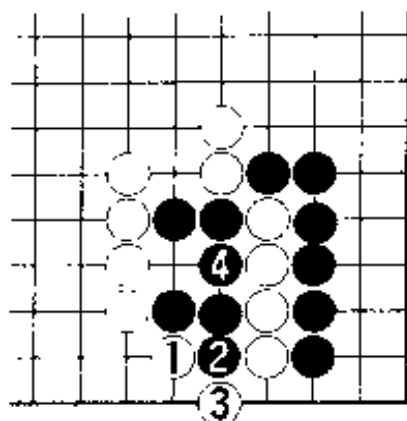


第二十三型

图二 白1单扳要好于前图。当白3扳渡时,黑4可从后面打吃,白无法连接。白依然失败。

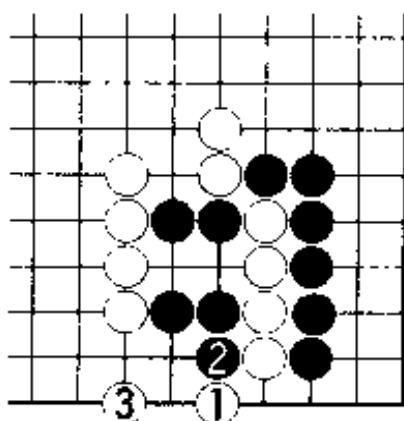


图一

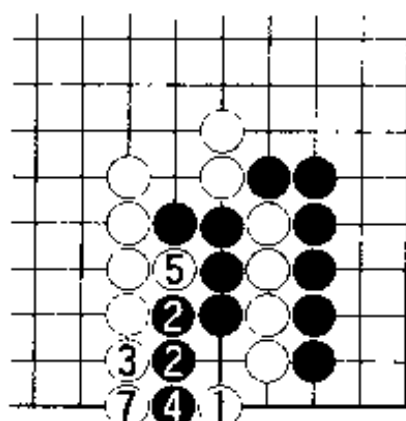


图二

正解图 白1尖,急所。实战中经常用到的手段。黑2挤,白3一路跳。联络的同时也宣告了黑棋的命运。



正解图



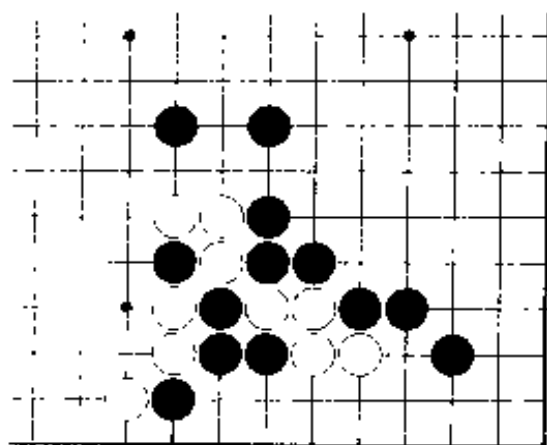
正解图变化

正解图变化 黑2阻渡,白3、5、7为正确的次序,结果造成黑方的不入子而对杀成功。本图白1的尖,以及3、5的次序请铭记在心!

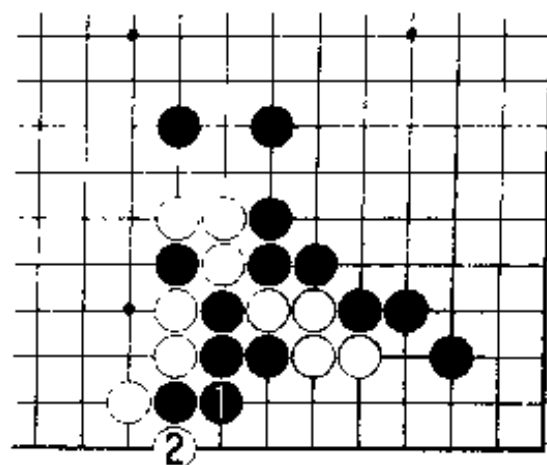
第二十四型 黑先

黑白各有一块棋被包围。而外面的白棋有很多缺陷。只要次序得当,黑棋当能成功。

图一 黑1接,下法滞重。白2扳,黑再无法延气。白虽断点很多,无奈黑气实在太短。



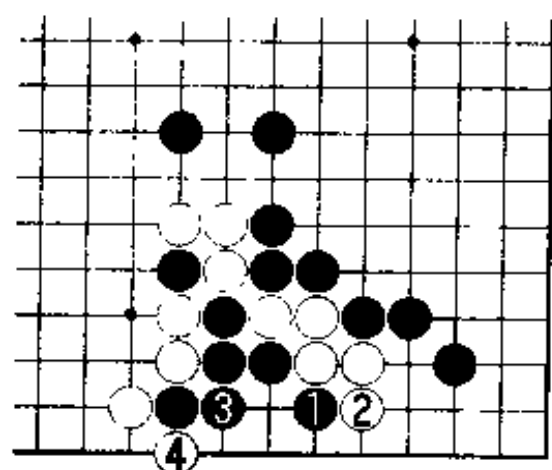
第二十四型



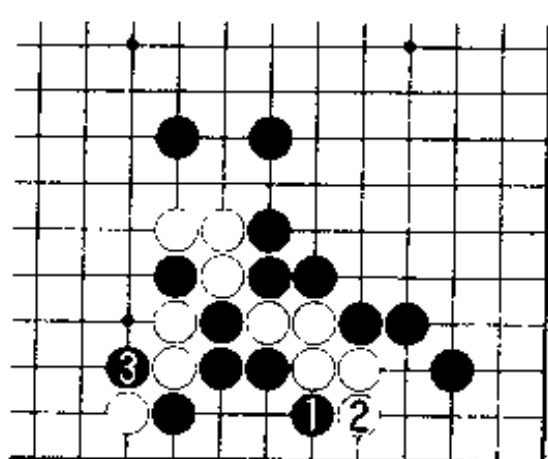
图一

图二 黑1扳为先手毫无疑问。以下3接依然是错着。白4扳,黑仍失败。此形被白扳后已无法延气,这点须牢记。

正解图 白外面破绽极多,只要黑能长气就可获胜,关键是次序。黑1扳、3打,正确。



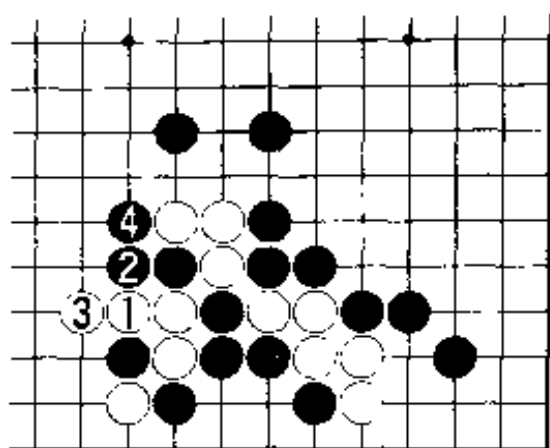
图二



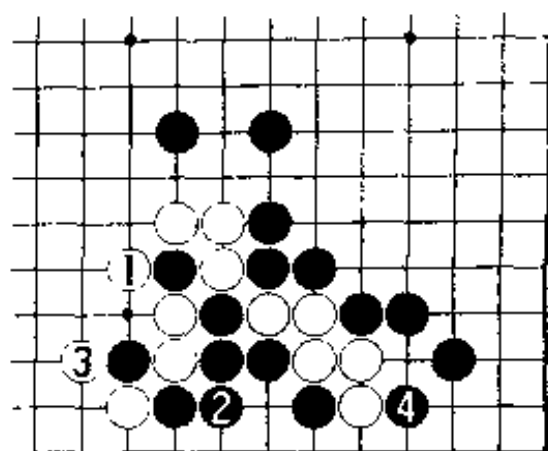
正解图

正解图续 白只有两个选择。白1若弯,黑2顺势打。黑4拐后,已成功捕获白中央三子。应注意行棋次序,黑直接2位长

是不行的。



正解图续



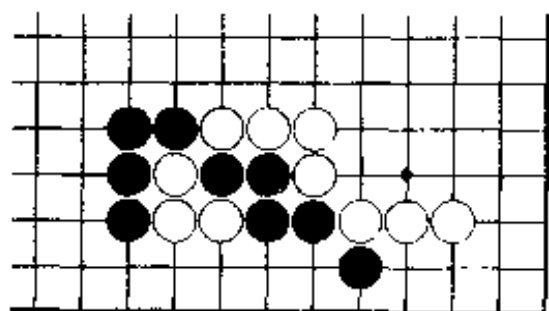
正解图变化

正解图变化 白1选择提,则黑2接成了绝对先手。黑4尖后,下边对杀获胜。正解图黑3深得战斗要领,值得体会。

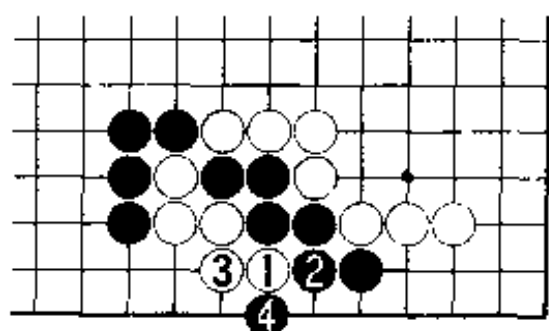
第二十五型 白先

很有趣的一题。地方不大,变化却较多,也涉及到几个要点。正确运用需要一定的水准。

图一 白1打先手,却已决定了白棋的命运。黑4扳,白无法延气。



第二十五型

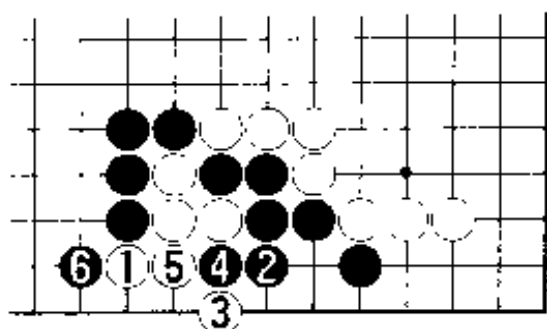


图一

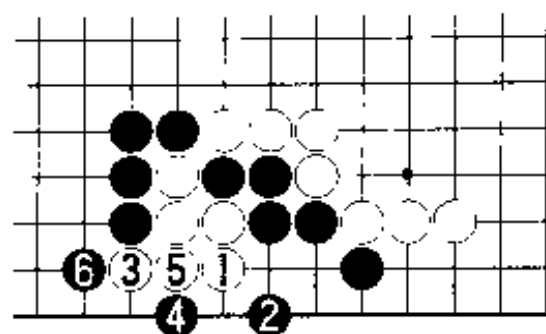
图二 白1先扳,黑就抢占了2位曲的要点。无论白如何

挣扎,白不行已是事实。

图三 白1曲,要点。此形谁先曲,谁便占得了主动。但白3扳操之过急。黑4点妙手。至黑6扳,白棋被杀。

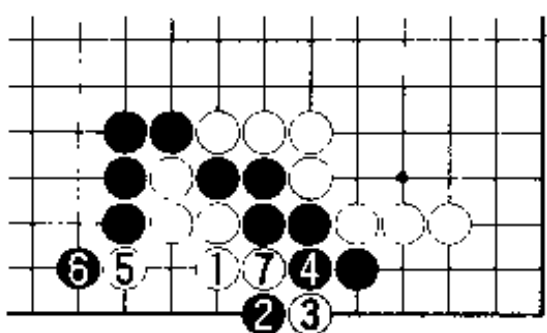


图二

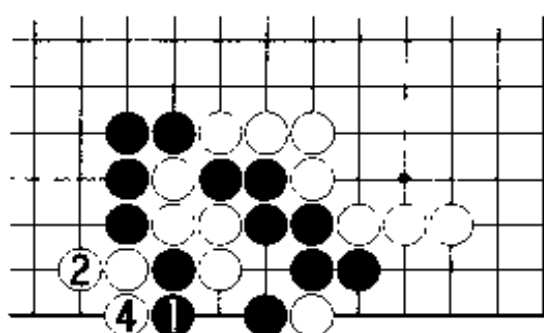


图三

正解图 白3先靠,绝妙的手筋。它确保了白5位的先手扳,从而取得对杀的胜利。



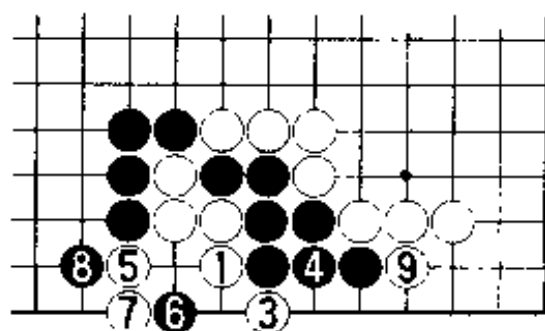
正解图



正解图变化一

正解图变化一 黑1如仍然点,则白2可以长出。黑3断,白4打成接不归。前图白靠的作用可见一斑。

正解图变化二 黑2挡,白以3,5应对。当黑6点时,白7重要,最终造成对方不入而快一



正解图变化二

气取胜。几个变化都应熟练运用。

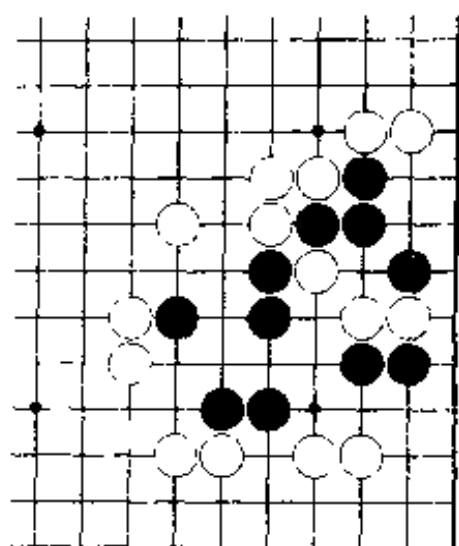
第二十六型 白先

白三子很危险，而整块黑棋还没有活。故白不一定非要和黑四子对杀，能救出关键两子便可获成功。

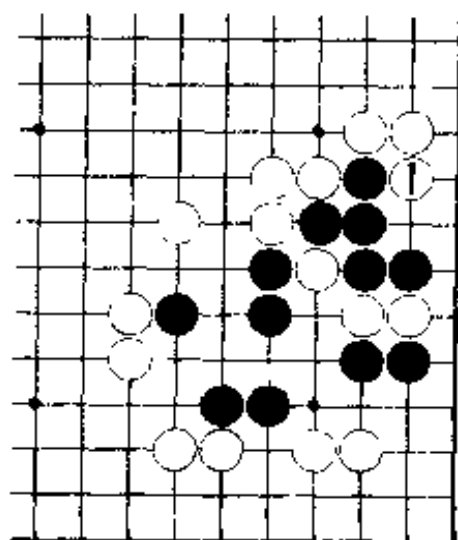
图一 白1拐，黑2打。黑吃掉白三子，同时大块黑棋也得以成活。

图二 白1立也不行。黑2挡，对杀黑明显气长。白在对杀时应考虑黑大块不活的因素。

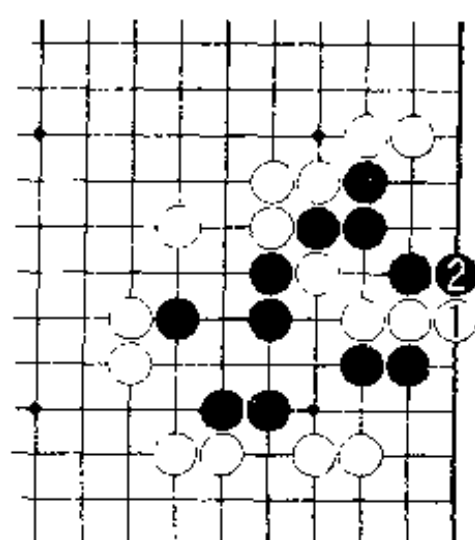
正解图 白1扳，轻巧的手筋，它立足于救回白两子。黑2扳时，白准备了3拐的好手。至此，黑已不能摆脱被倒扑或接不归的命运。



第二十六型

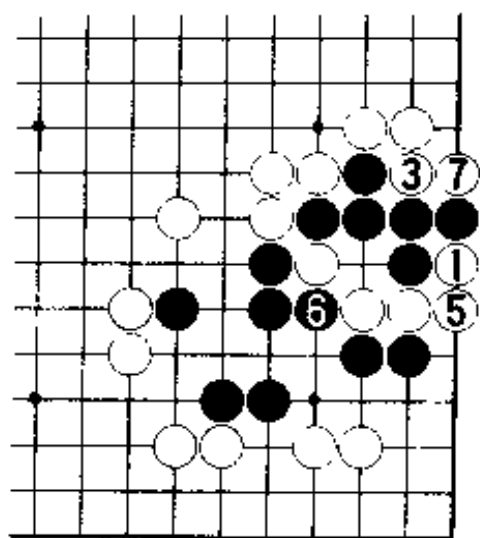


图一

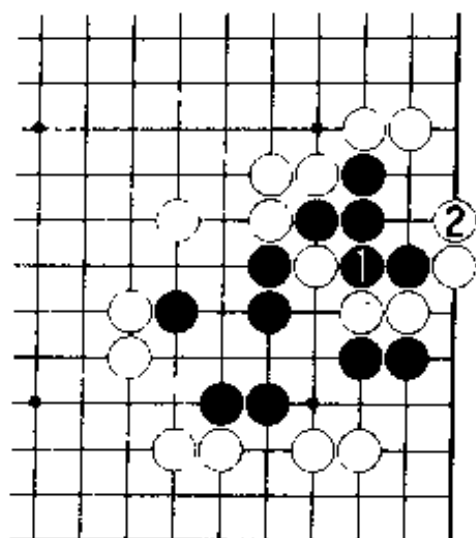


图二

正解图变化 黑1上面打,白2便不再纠缠。白棋连回后,黑虽能吃白一子,但大块依然无法做活。



正解图

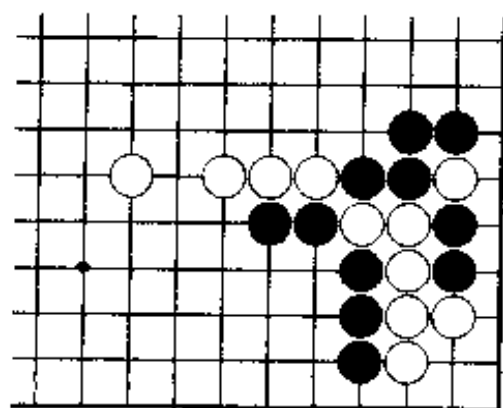


正解图变化

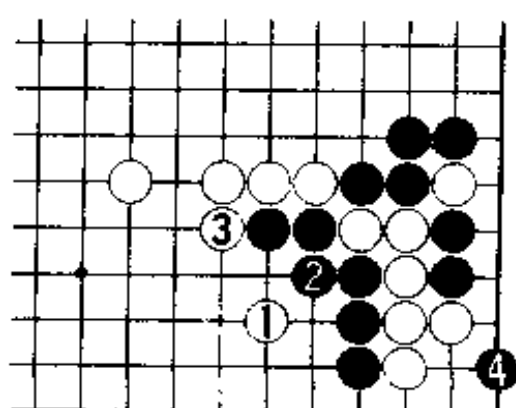
第二十七型 白先

黑气似乎很长,外面亦宽广。白棋只有抓住黑棋的弱点,运用弃子紧收黑气才有成功的希望。

图一 白1点,形状的急所,却不是收气要点。黑2接后,黑气明显长于白气。



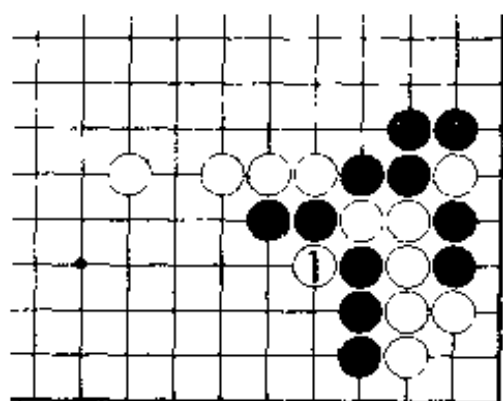
第二十七型



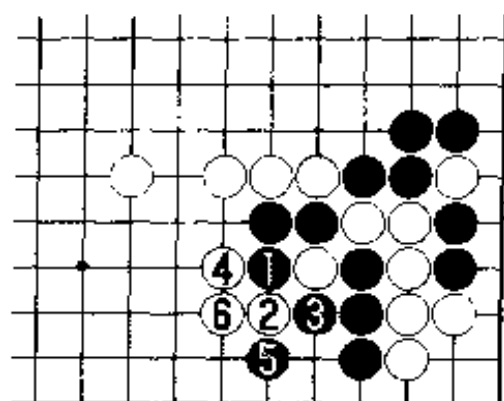
图一

正解图 白1断,运用弃子缩短黑气是白方的唯一选择。以后还有些变化,要在头脑中完全算清并非易事。

正解图续一 白2、4紧紧抓住黑棋。白6接后,双方的气都已比较明朗。

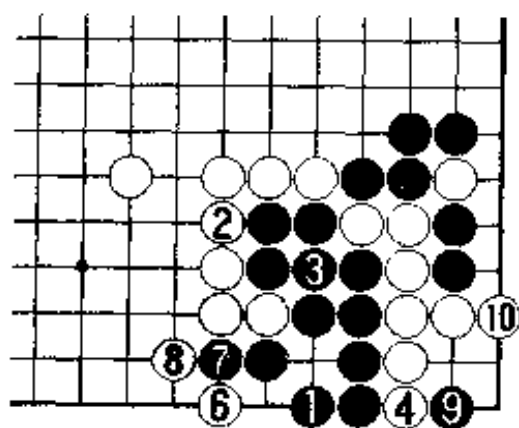


正解图

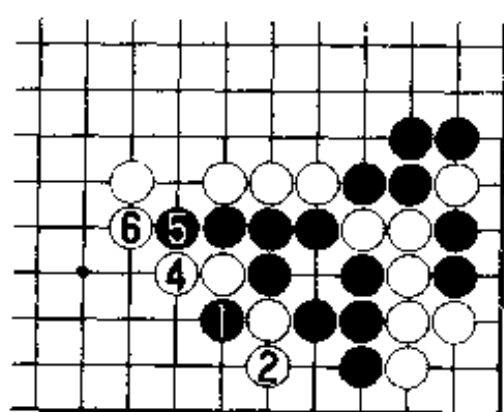


正解图续一

正解图续二 黑1做眼,白2、4先手,然后6位跳。黑7虽可冲,但在黑9靠时,白10单立,还给黑方一个不入子。这样对杀白快一气。途中白6防止黑做劫,须注意!黑3虽可做活下面,但白棋成功已不容置疑。



正解图续二



正解图变化

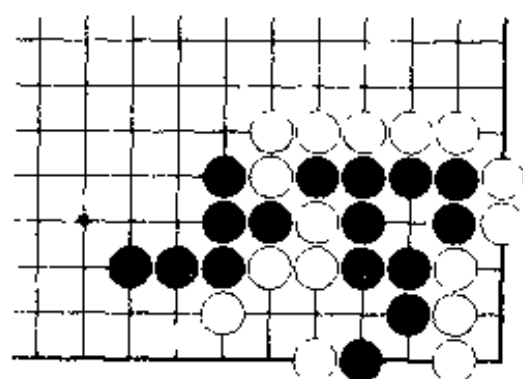
正解图变化 黑1打这边,试图从中间突围。可惜至白6

挡,由于白形厚实,而黑气局促,黑依然无法成功。

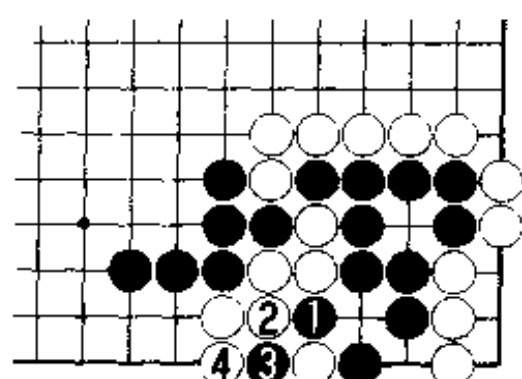
第二十八型 黑先

双方气都不长。白形很有弹性,也容易形成劫争。第一步是冷着,也是消除白弹性的妙手。

图一 黑1打,犯了随手的毛病。白4后,形成奇怪的形状。黑已不能避免劫争。



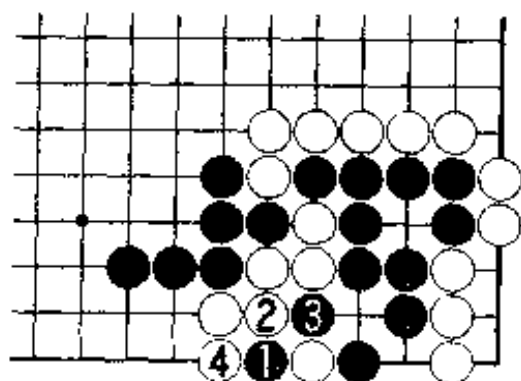
第二十八型



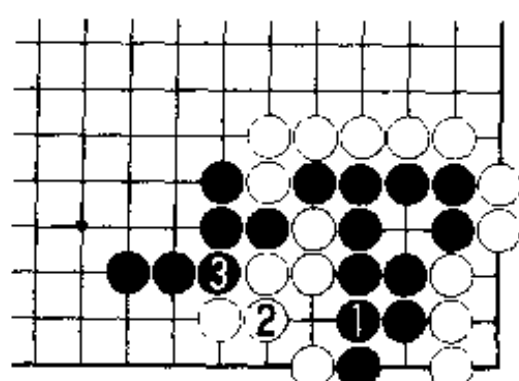
图一

图二 黑1这里打也一样。白4打,还原成图一。如何消除白形弹性成为此型的关键。

正解图 黑1单接,冷静的一手。先迫使白定型以避免劫争。白2接,最顽强的抵抗。其余下法均简单被吃。

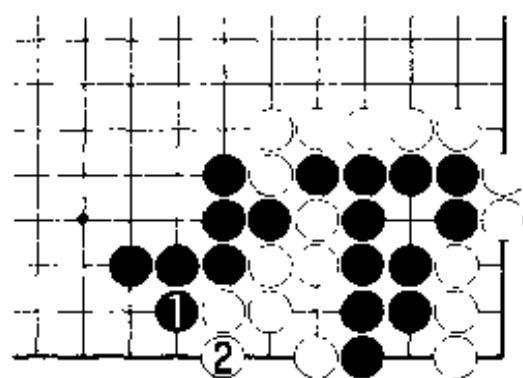


图二

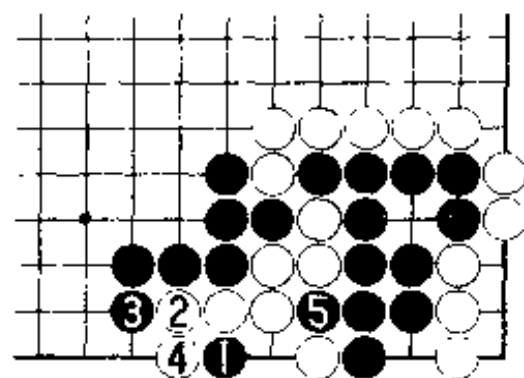


正解图

图三 黑1挡,功亏一篑。白2弯做成眼形后,黑不能净杀白棋。打劫或双活,结果均不如黑所愿。



图三

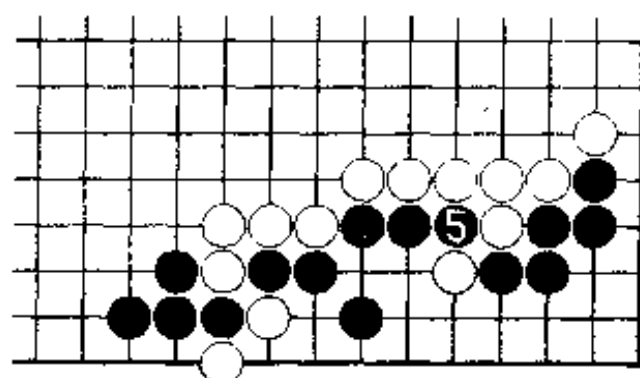


正解图续

正解图续 黑1夹,放出了第二弹,它依然着眼于消除白弹性。黑5打后,白无法动弹。劫争成为白方的幻想。

第二十九型 白先

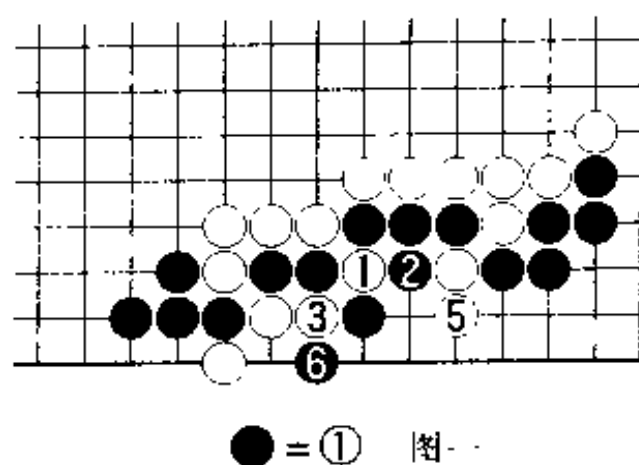
黑阵中有几粒白子。是否有棋呢?也可看成是对杀的问题。每一颗白子都必须利用,特别像一路那颗白子的作用绝对不能轻视。



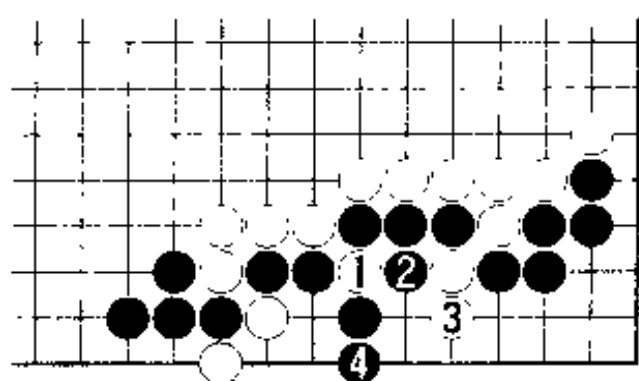
第二十九型

图一 白1扑,以下双方应接至黑6,白慢一气被吃。平凡

的下法将不会成功。

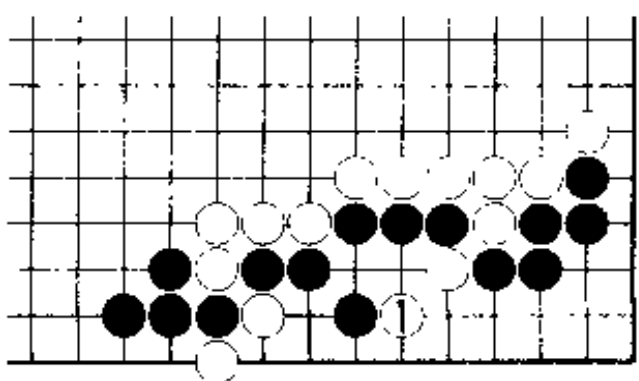


图二 白3单立,稍好。但遭到黑更妙的4位立,以后无论白如何挣扎,结局均是两边不入子。



图二

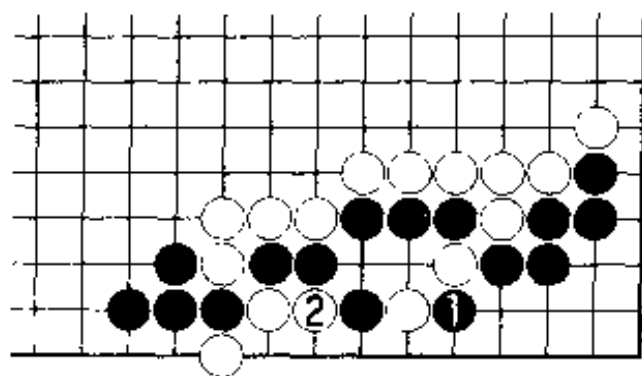
正解图 白1尖,瞄着下一步扑是此刻的好手。黑阵顿时



正解图

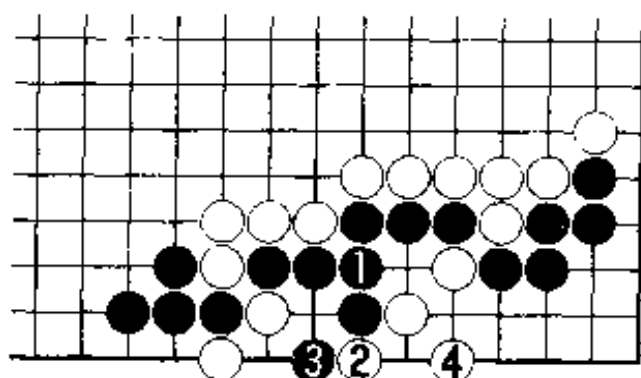
显得薄弱,下一步黑应手亦感困苦。

正解图续 黑1打,白2亦打。已可看出黑不能再接,黑两子已经被吃。



正解图续

正解图变化 黑1改在上边接,这样整块黑棋就出了问题。白2扳、4做劫,绝妙。劫争已成事实。

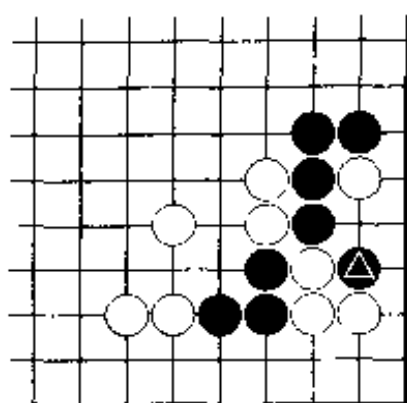


正解图变化

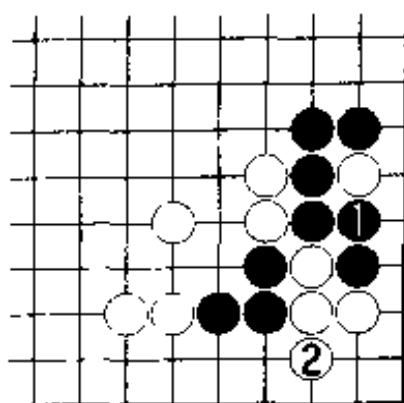
第三十型 黑先

黑要和白展开对杀,同时●位之子还须连回。棋形熟悉的话,解出此题并不难。

图一 黑1连接,最老实的态度。白2应,这边已不存在对杀问题。黑下法软弱。



第三十型

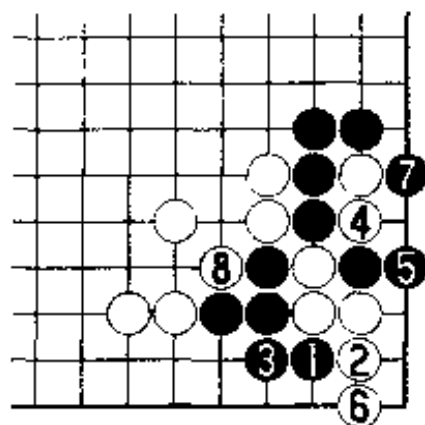


图一

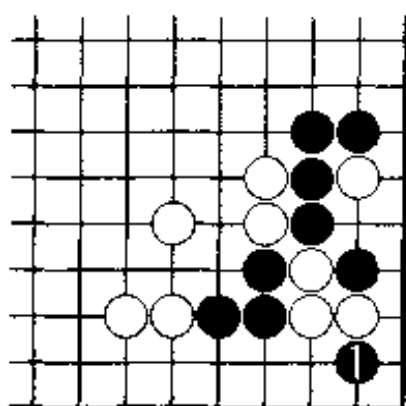
图二 黑1扳,和白棋展开对攻
白4、6先手后,抢先8位收气,黑依然
不行。

正解图 黑1直接夹,敏锐。它
既保护了黑二路一子,同时又是收气
的要点。可谓一石二鸟的好棋。

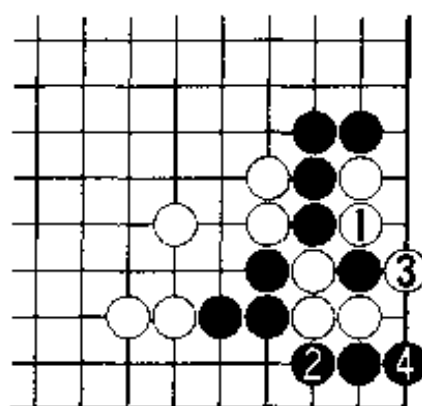
正解图变化 白1打,黑2打后,
4位立。白无法做活,对杀亦明显对
黑有利。二·二路之点为双方长气的要点。



图二



正解图



正解图变化

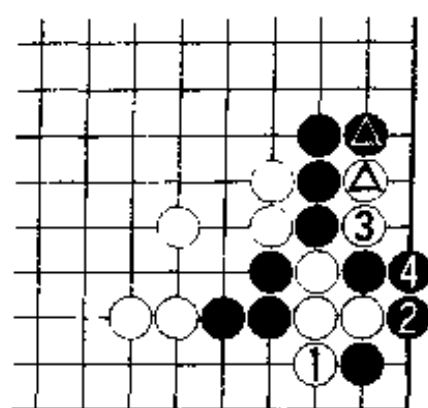
正解图续 白1挡下时,黑2竟可直接连回。白3打,黑4

接,白无手段,对杀亦告失败。由于白△和黑●两子的存在,此法黑才可行。

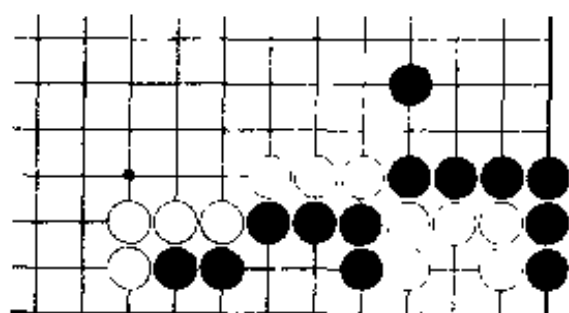
第三十一型 白先

双方都有眼形。是自己做眼还是破对方的眼是白首先要考虑的。以后也还有不入子的问题。

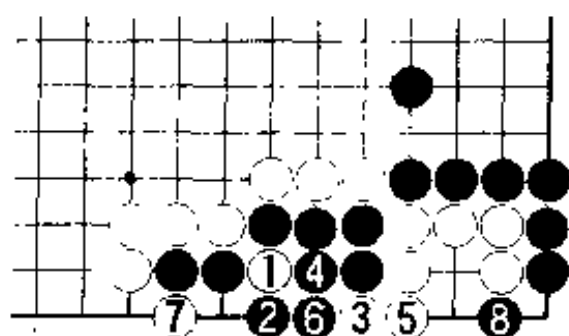
图一 白1断,弃子。双方收气至黑8扳,白因不入子而慢一气被吃。



正解图续



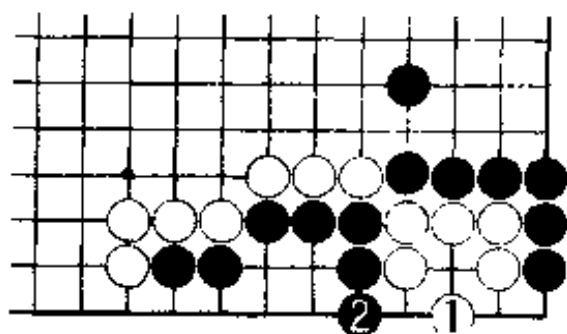
第三十一型



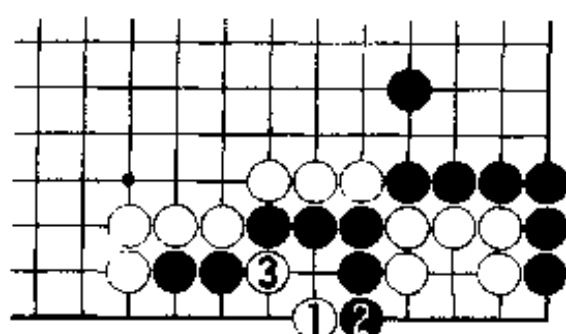
图一

图二 白1做眼也不行。黑2立下,对杀已处于绝对有利的地位,白再无可能杀黑。

正解图 白1点,破黑眼位的急所。黑2若挡下,则白3断,黑对杀失败。

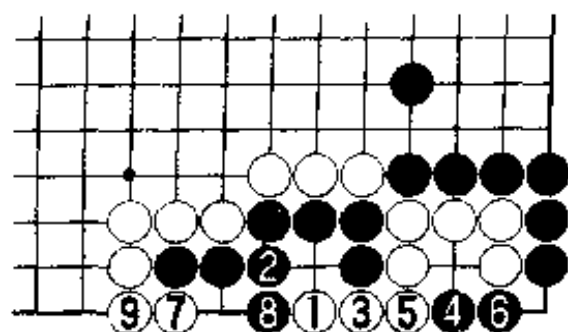


图二



正解图

正解图变化 黑2选择接,白便得以3位连回。以下双方收气至白9,黑两边不入子,慢一气被吃。

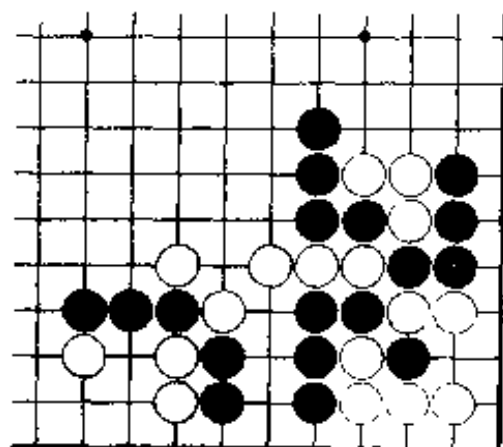


第三十二型 白先

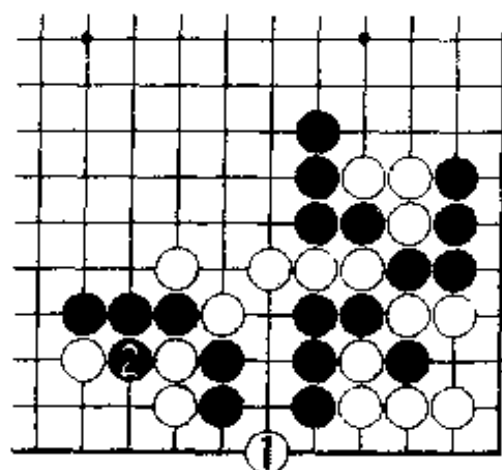
似乎是较复杂的题目。如能分清主次,问题会变得明朗。只要白在下边出头的同时考虑到黑棋的气,战斗已接近胜利。

正解图变化

图一 棋势较乱,须分清主次。白1点、黑2冲。白下边两子气不够,失败显而易见。



第三十二型

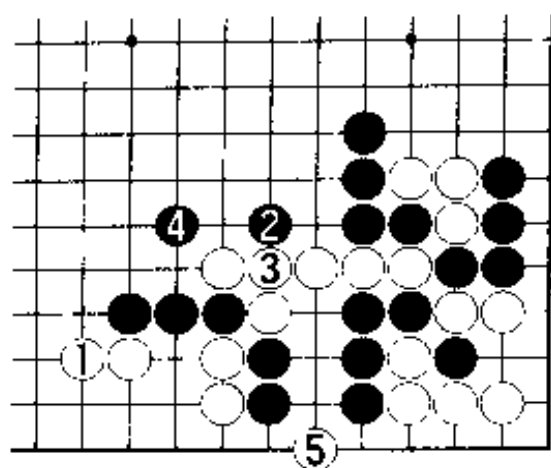


图一

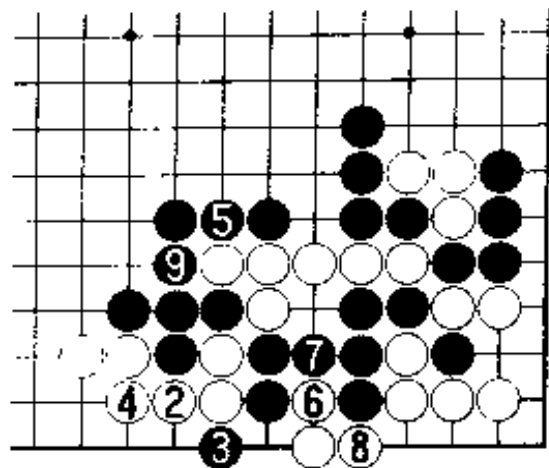
图二 白首先应照顾下边两子。白1长,而黑2、4封锁白中央以求对杀也属必然。白5点后,对杀情况如何呢?

图二续 黑1冲、3扳,好次序。黑5接后,双方展开正常的收气。应接至黑9,白两边不入子,对杀失败。

正解图 看了上图,应可明白白棋失败的根源在于让黑有了3位的先手扳。这样,正解已呼之欲出。白1并,救白两子的同时不让黑利用。

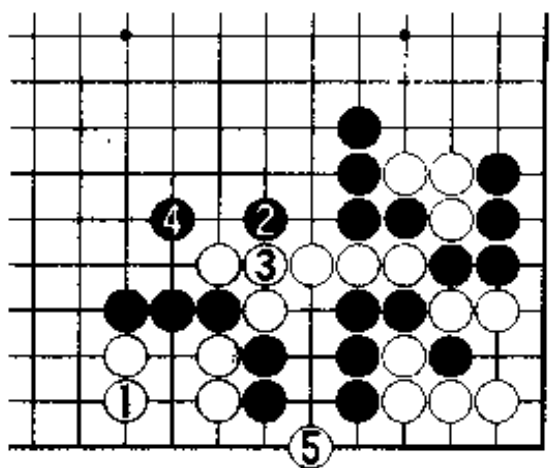


图二

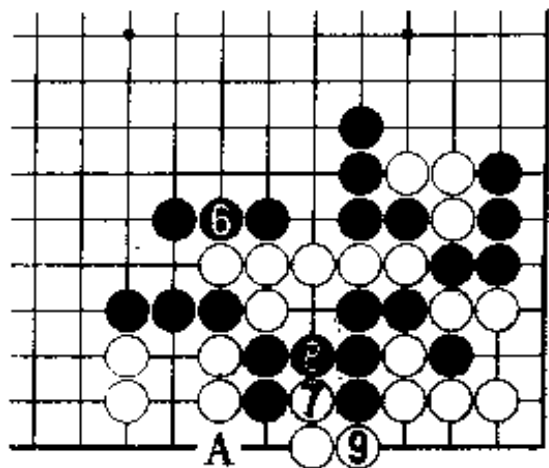


图二续

正解图续 双方开始收气。至白9,结果黑慢一气。像A位这样的棋子往往能延一口气,这点在对杀时一定要注意。



正解图



正解图续

本章至此告一段落。要掌握对杀中的全部手筋是不可能的,但我们可以归纳一些手筋外的规律:

1. 敌方要点即我方要点。
2. 从失败的变化中寻找要点。
3. 将后面下的棋放到前面来,以保留变化。

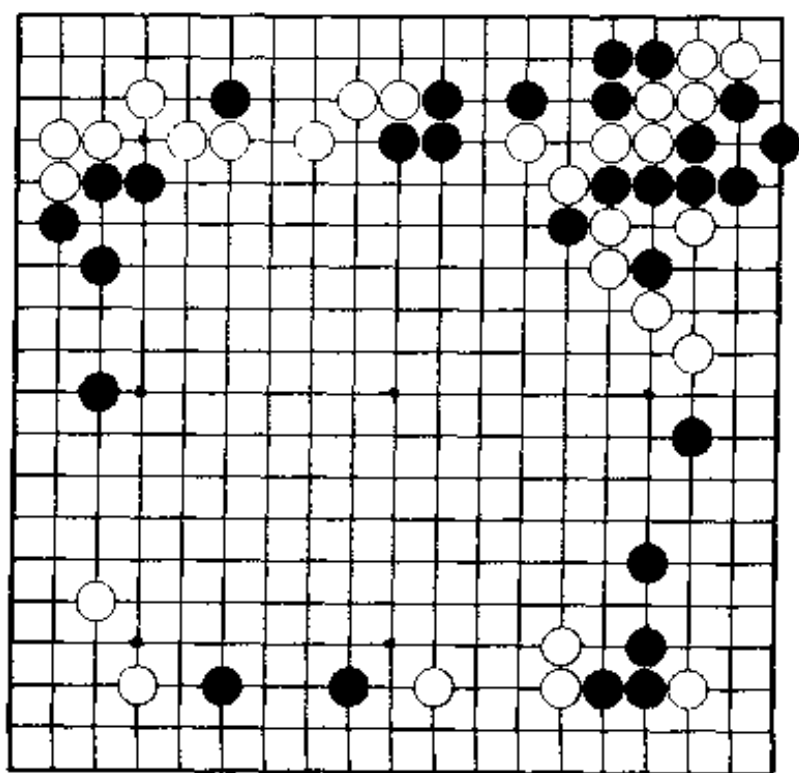
以上三点,将帮助你少走弯路,尽快找到棋形的要点。

第二章 对杀实例赏析

专家棋士的对局中,不乏精彩的对杀场面。在战斗刚开始时,要算清全部变化是不可能的。这时,应对战斗以后的趋势有初步的认识。真正形成对杀后,则不仅要计算全部的变化,抓住要点,还要考虑全局,权衡利弊,方能作出正确的选择。本章列举的棋局都很典型。大家在欣赏的同时,应侧重学习对局者的思路,这将对提高战斗力量,培养战斗感觉大有帮助。

第一局 黑先

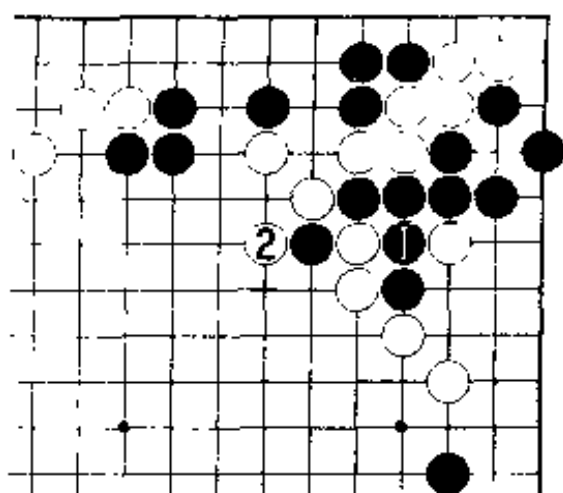
棋局的焦点无疑在右上角。黑白双方各有一块棋被包围



第一局

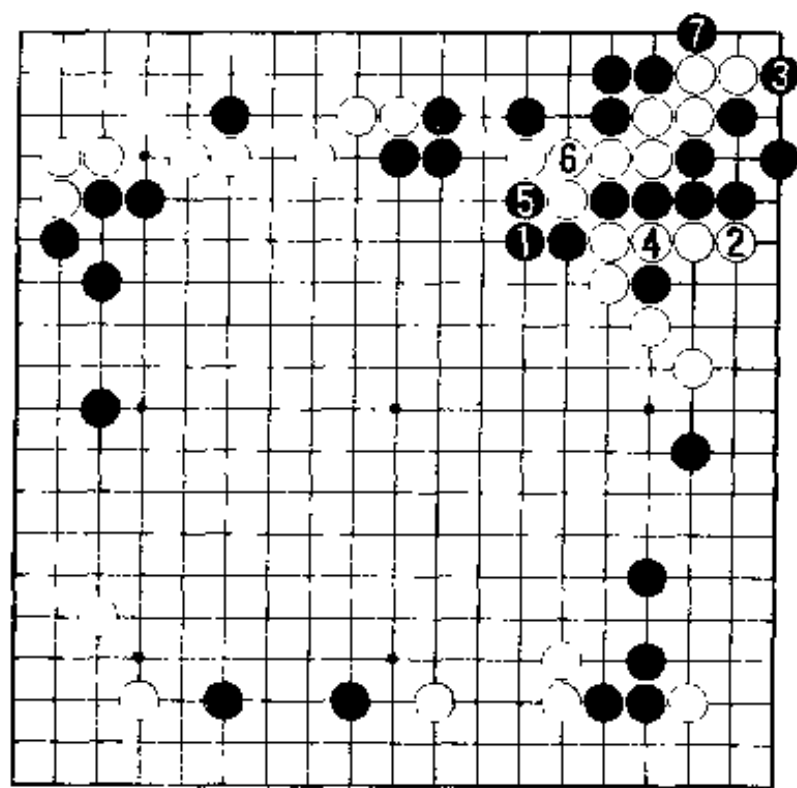
进攻还是防守？这就要求黑方计算以后的不同变化。同时，也涉及到全局配置的问题。

图一 黑1接，防守的姿态。白2打，白棋也顺利突围。虽然局势黑并没有坏，但不可否认，黑棋已错过取得优势的极好机会。



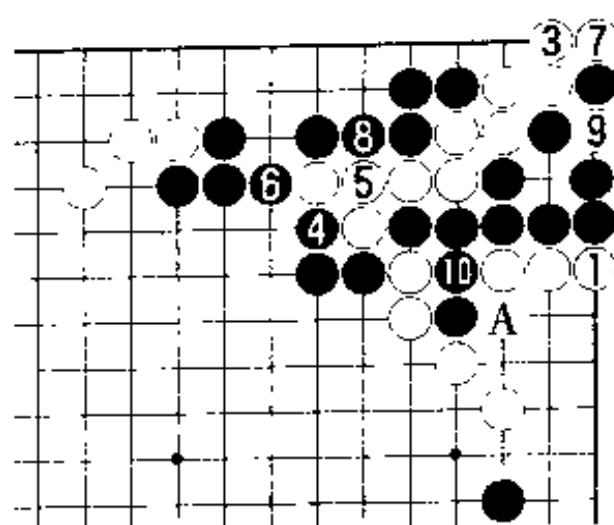
图一

实战图 看一看实战的进行。黑1长，封锁白棋的要点。白2挡，形成对杀。此后黑3不可错过。当白4接时，黑7扳是防止劫争的好手。对杀黑有眼胜，并确立优势。其中，白4还有其他变化，请看下面两图。



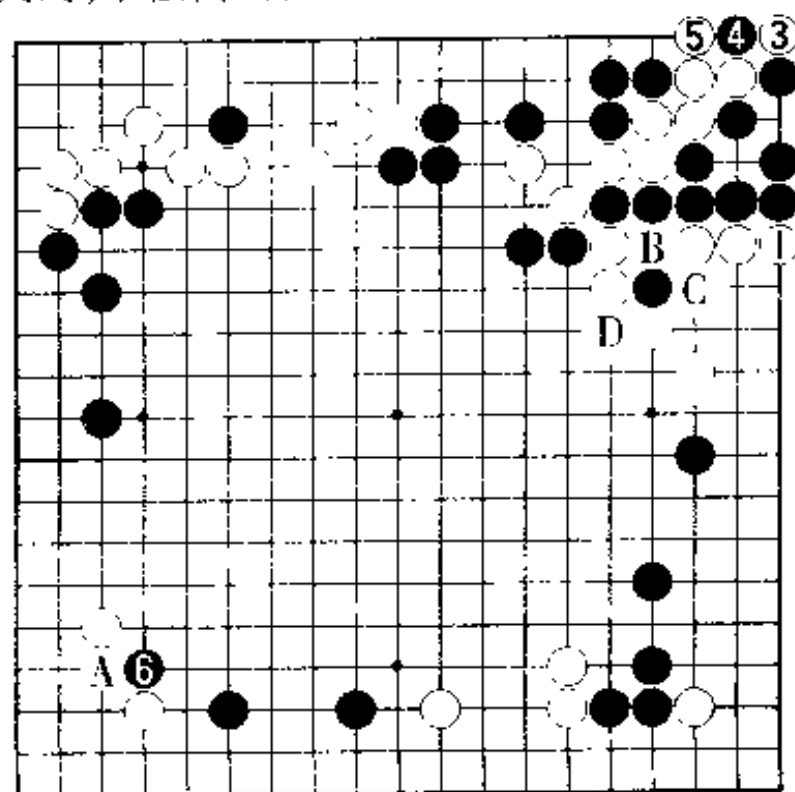
实战图

图二 白1先手立,然后3曲,和黑展开对杀。这样至白9形成劫争是可以预见的。然而黑有10接,绝好的本身劫材。白A挡,黑提劫,白在全盘找不到任何可挽回右上角损失的劫材。



图二

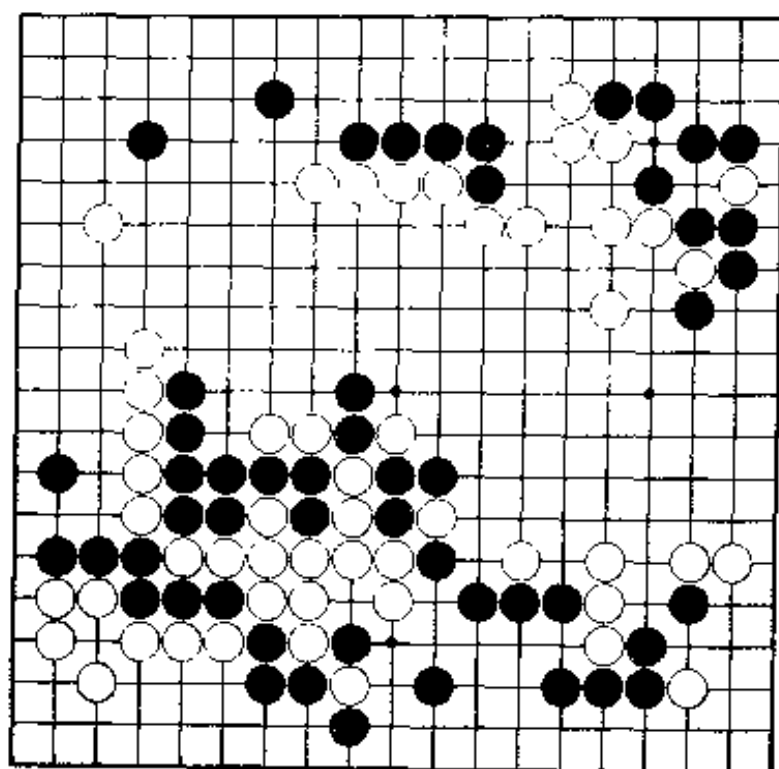
图三 白3直接扑也是一法。这样的形状必将形成劫争。黑6靠,深谋远虑的一手。白如A挡,黑有B位接,白C,黑D征吃白棋的手段。白如补上边,则黑A位冲下,左下角获得大利。右上角仍然是两手以上的劫争。本图黑在对杀的同时侧重大局,下法高明。



图三

第二局 白先

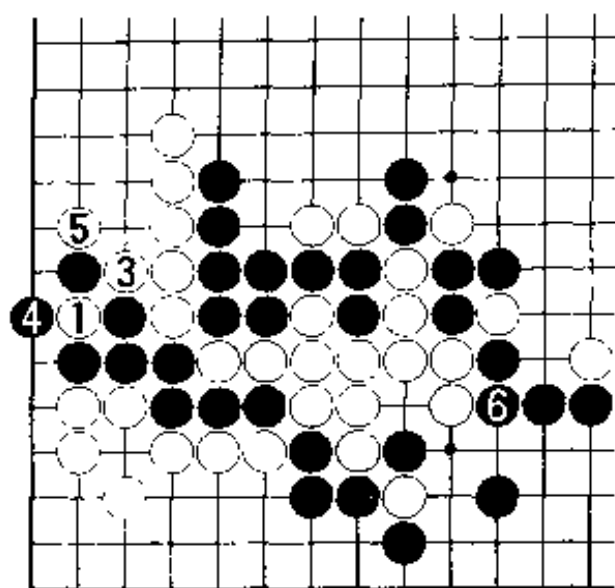
双方正在中腹展开激战。白棋一大块被包围,且只有三气,处境岌岌可危。黑方左侧有一块棋不活,中间的包围圈也很薄弱。白方应从何处着手呢?上边白棋的厚势应充分利用。因白棋气短,故应考虑最紧凑的下法。



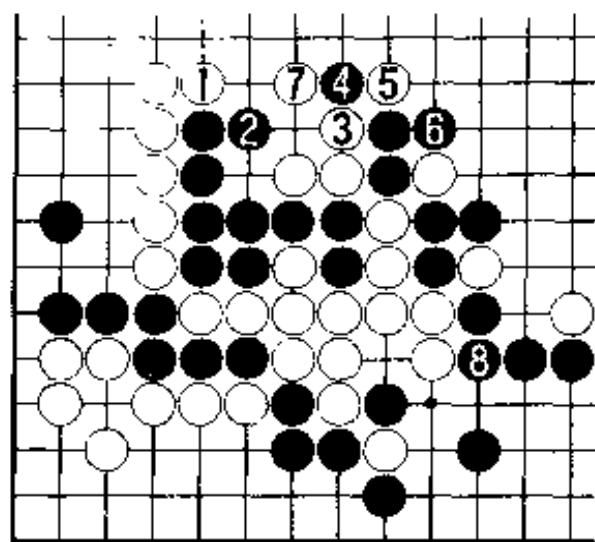
第二局

图一 白1挖,和左边黑棋对杀,如能成功问题就简单了。可惜应对至黑6,白慢一气被吃。黑左边的形状有四气,对杀白不会成功。

图二 攻黑中间是白唯一选择。白1拐,着点错误。黑2曲,白再无法紧气。白3时,黑4扳为兼顾两边的好手。白7打,黑8紧气。白无法征吃黑中间三子,对杀亦差一气。白失败。



图一



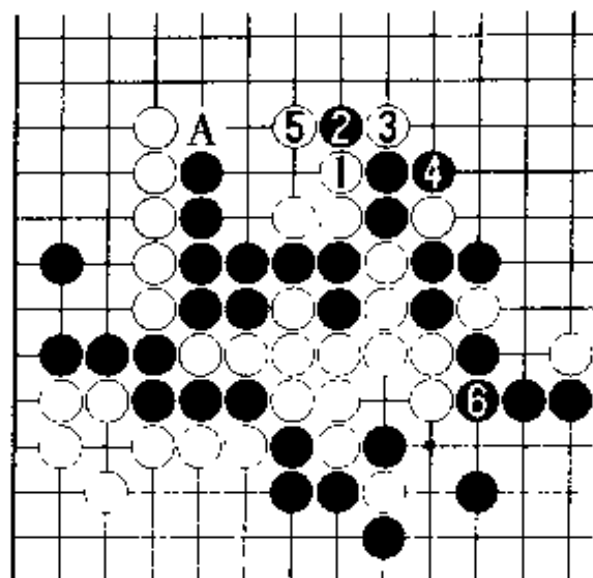
图二

图三 白1曲,紧贴黑棋是必须的。黑若3位长,白A拐,简单吃住黑棋。白5打,依然犯了松气的毛病。黑6紧气,结果和图二相同。

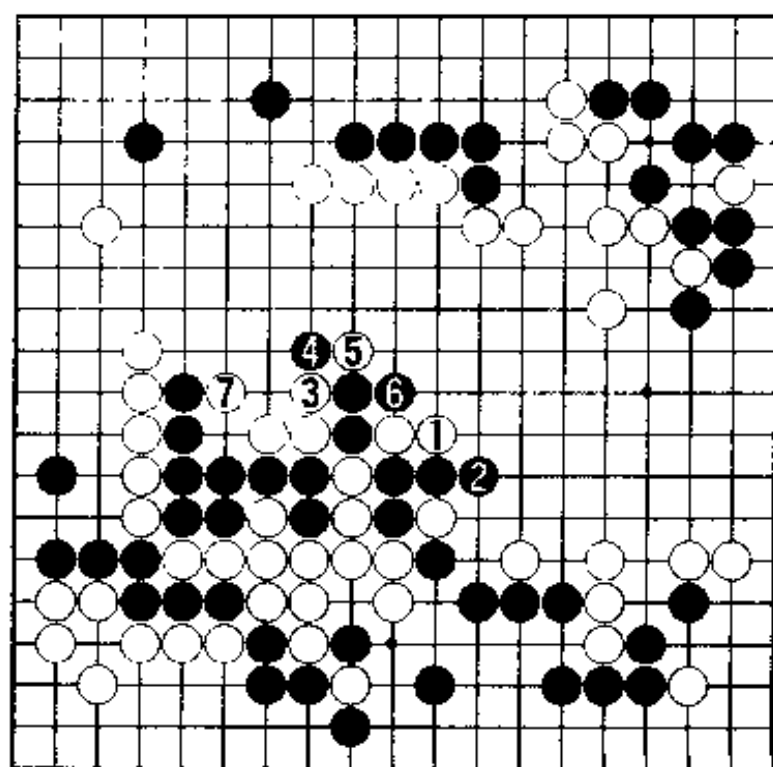
实战图

白1打、3曲。黑4扳,防守征吃不得已。黑6时,白7为决

定性一着。白的目标仍然是两边的黑棋,关键是不能松气。如此黑已不能兼顾。变化见下图。当初白3改5位顶亦可,结果相同。

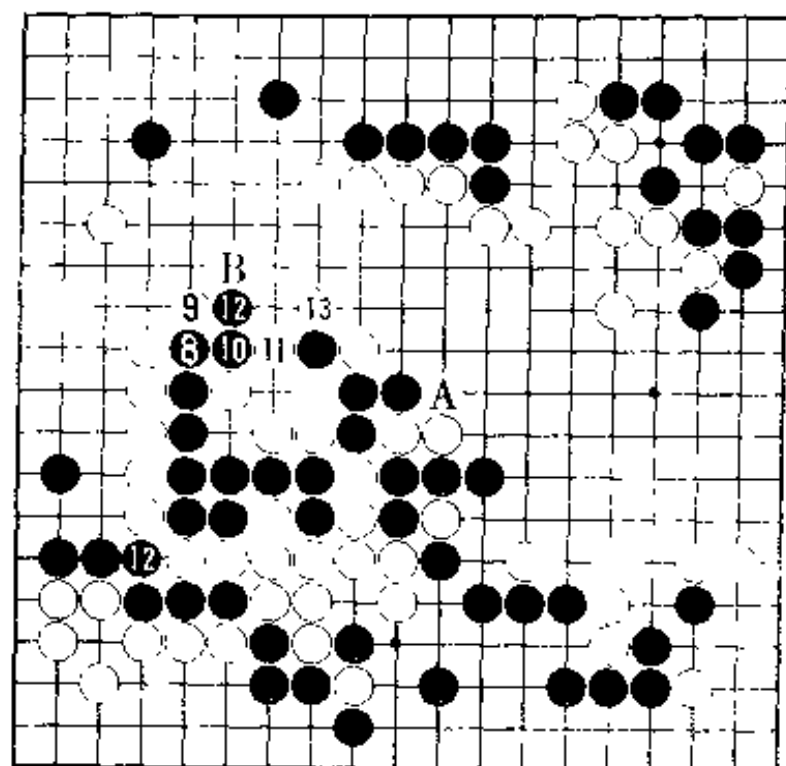


图二



实战图

实战图续 黑8以下必然。白11打、13顺势提黑一子。下一手有A位征吃和B位扳，黑无法兼顾。白对杀成功，确立胜势。本局对杀中，白方向正确，充分利用上方厚势，在中央攻杀中下法丝丝入扣，未给黑任何喘息的机会。堪称对杀的典范。

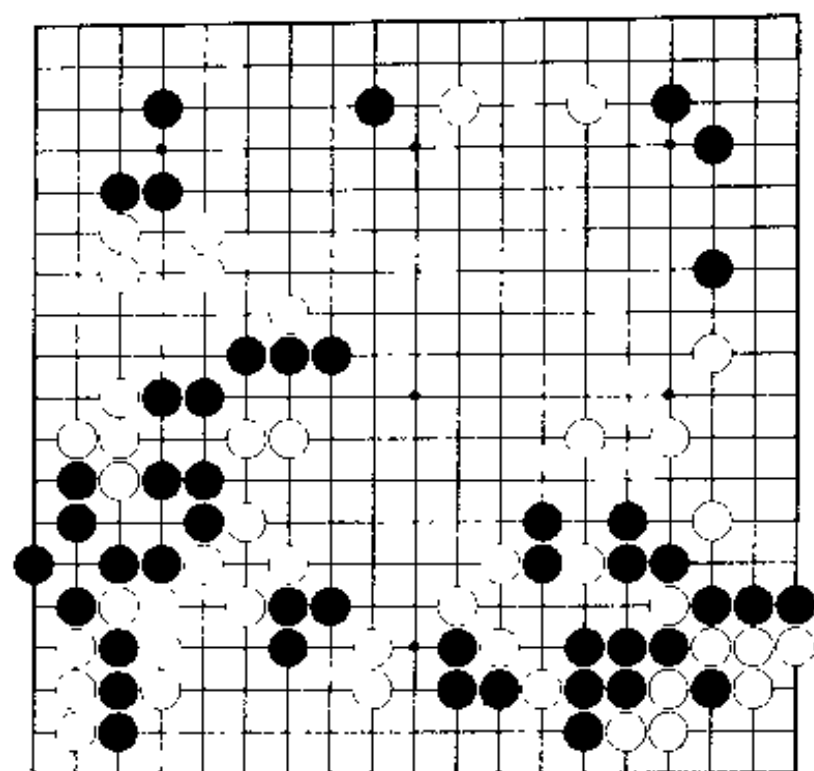


实战图续

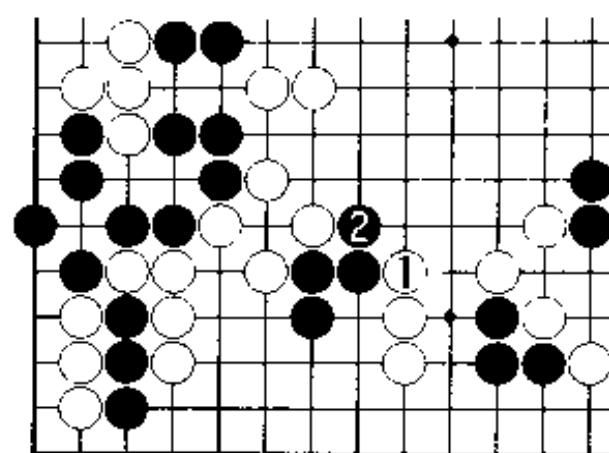
第三局 白先

能否捕获下边黑弯出的三子是胜负的关键。黑若顺利逃出，则白棋反变得薄弱。强硬封锁将招致黑棋的切断。黑也有顽强的反击手段，这要求白方对局部杀气有精确的计算。

图一 白1贴，黑2拐出。白再也无法封锁黑棋。此后，受攻的极有可能是右边的白棋。



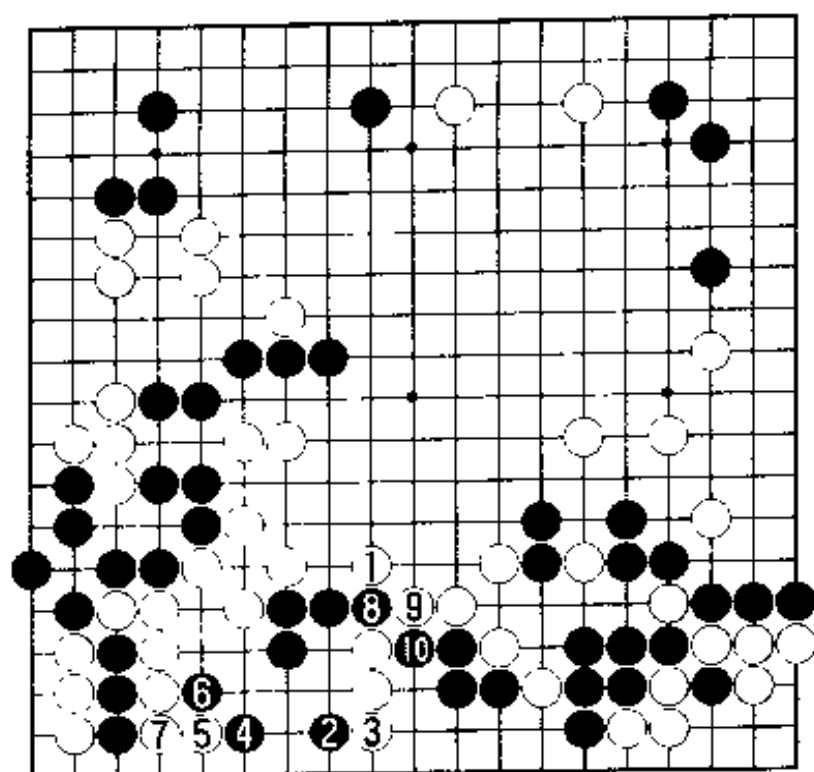
第三局



图一

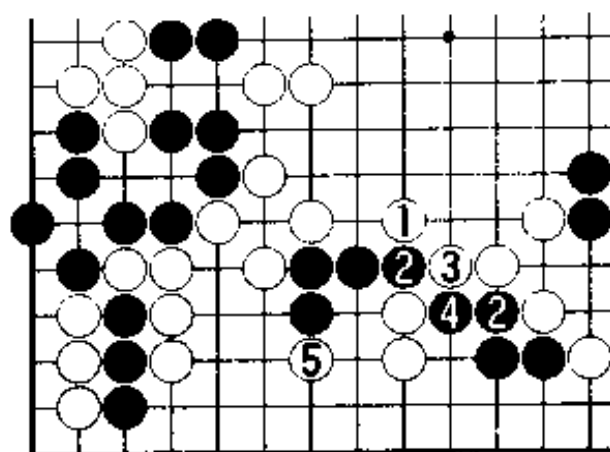
实战图

白1跳,封锁黑棋的最佳手段。黑2、4以下的先手必须予以考虑。白5、7为正常应接,至黑10断,下边形成对杀。



实战图

图二 黑2如直接冲断,则白5托,已不存在对杀的问题。
白1是正解,但这样简单考虑未免有些轻率。

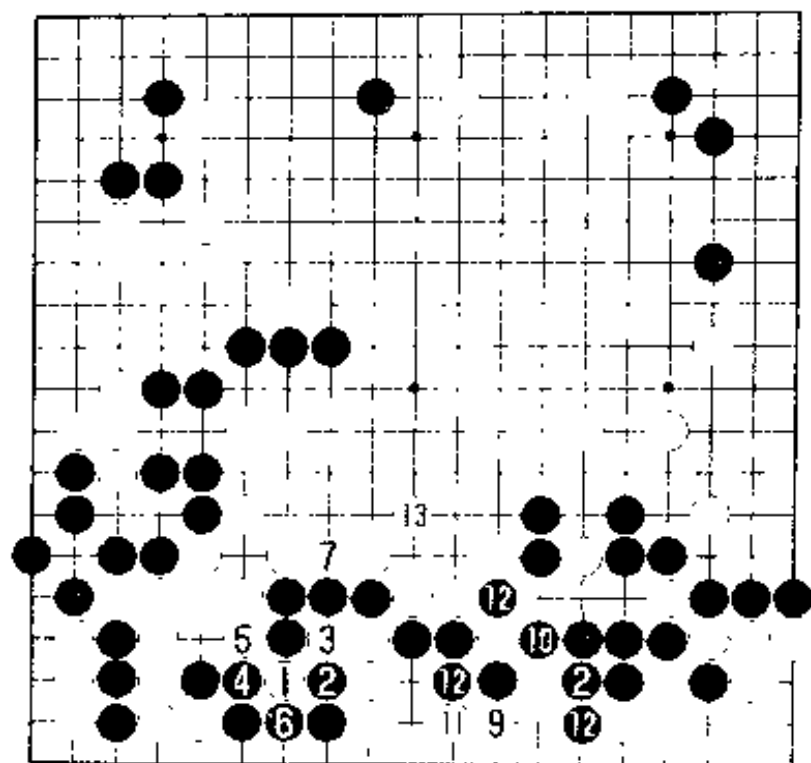


图二

实战图续

白1跨,弃子以缩短黑气的要点。应对至黑8接,白似乎仍

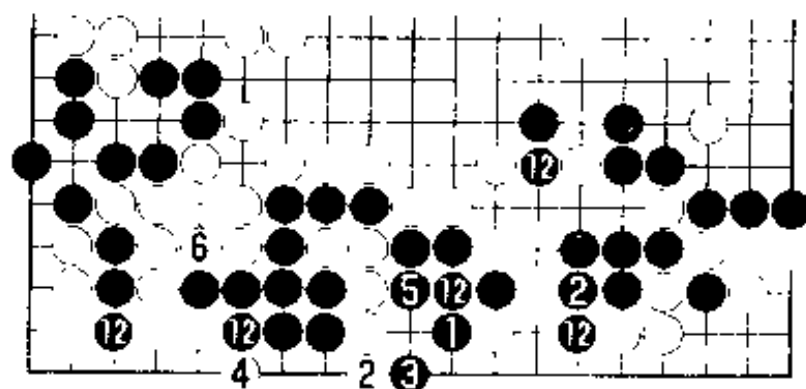
差一气。白9扳,再次用弃子造成黑棋不入的妙手,黑终于面临失败。白13补,必要。下面对杀白已获胜。



实战图线 ⑧=①

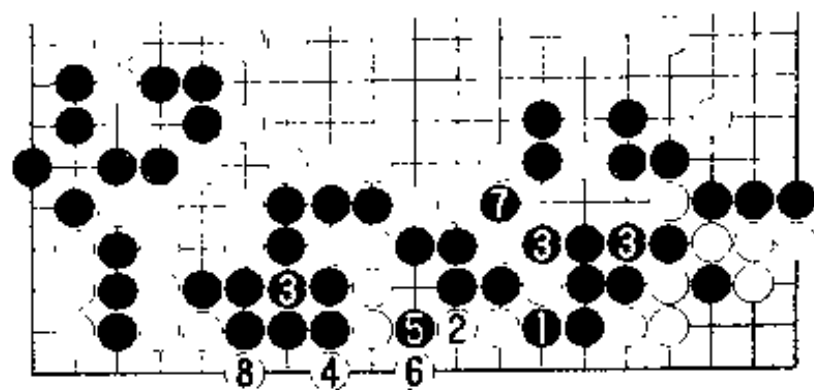
图二 黑1挡,白2立。双方收气。白6,黑因不入而对杀失败。这样的形状我们已较熟悉,若能像白方那样,真正运用到实战中就太好了。

图四 黑1改为打,则白2打回。由于存在接不归,黑5挖时,



图三

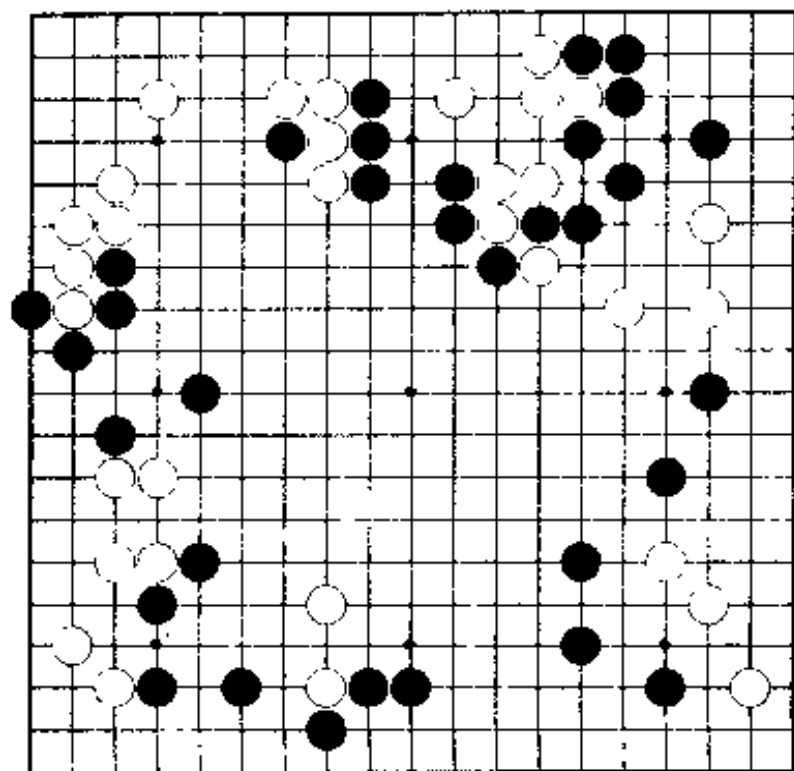
白6可下面打。对杀黑依然失败。白棋在实战图1位跳时,已算清了全部变化,从而一举取得胜势。对杀的重要性可见一斑。



图四

第四局 白先

白棋上边有一块棋被包围,右边的几子亦显薄弱。反观黑棋,外围的包围圈也存在缺陷。故白方在考虑上面的下法时,应

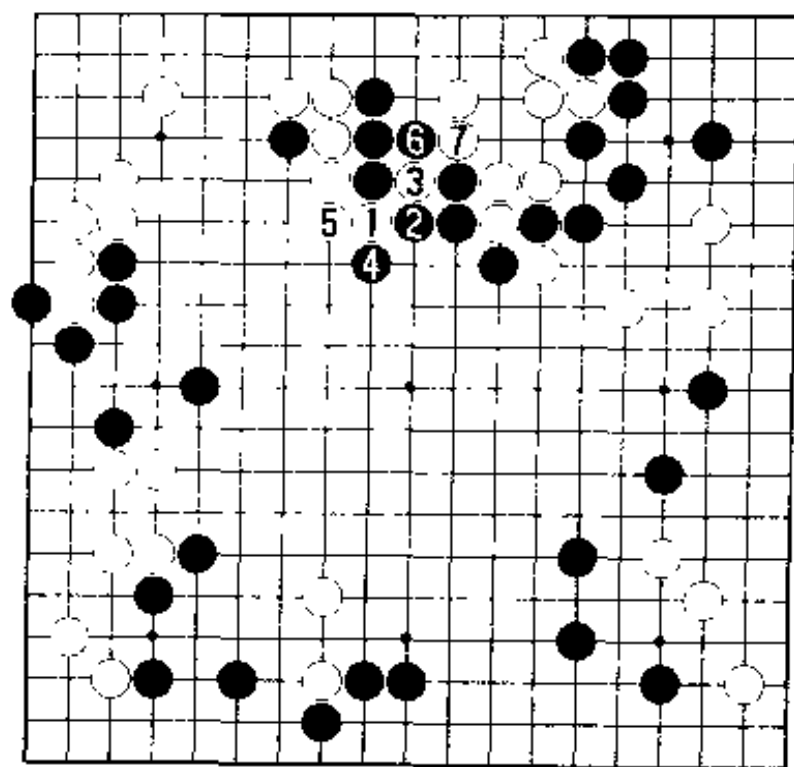


第四局

尽可能不影响右边的白棋,并适时对黑棋予以反击。

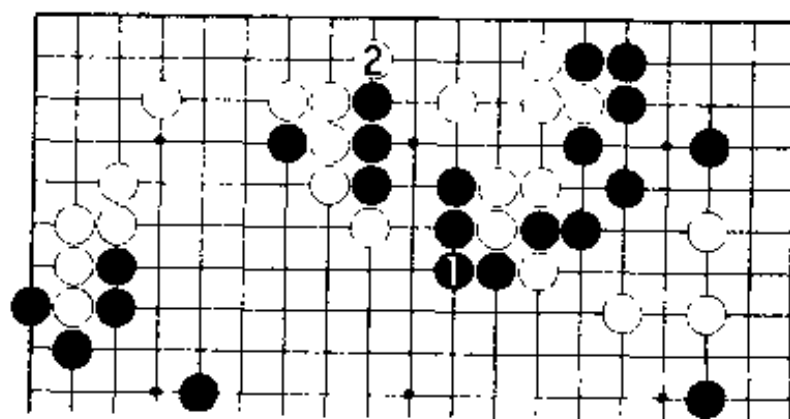
实战图

白1扳,绝对不能错过的急所,黑形已经出现问题。黑2顶,阻渡的最强手段。白3扑、7顶亦是形状的要点。黑的下一步颇费思量。



实战图

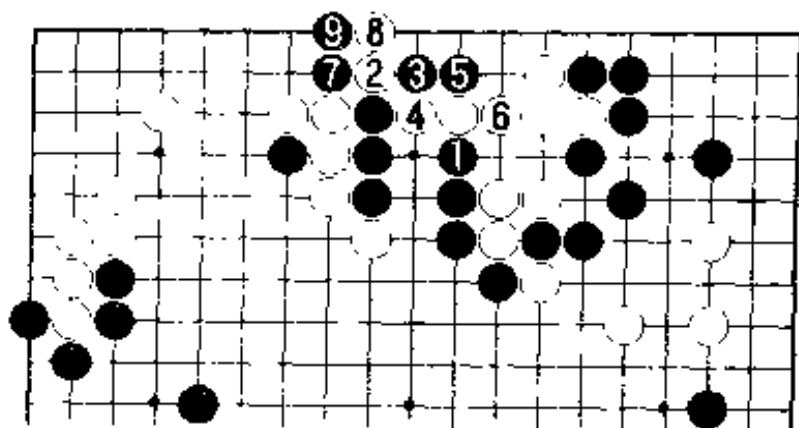
图一 黑1接,白2扳即可联络。白形充分,能如此轻松连



图一

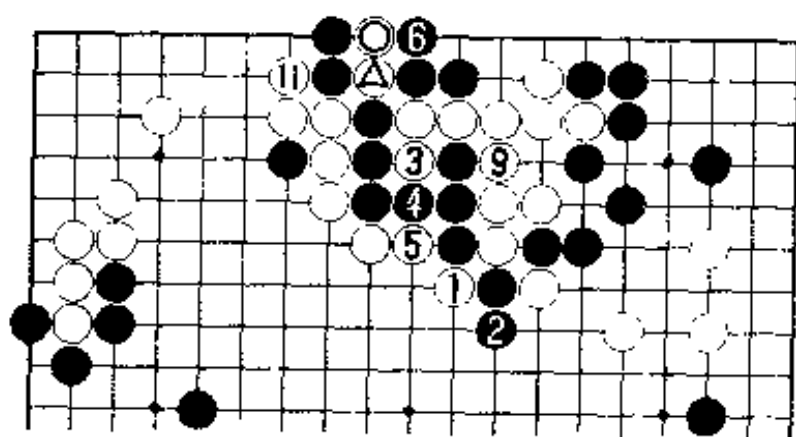
接自可满足。右边的白棋也不难处理。

图二 黑1在此处顶,则白2仍扳 黑3扳下阻渡,白4断后,将形成你死我活的对杀场面。白在实战图1扳时就应算清这个变化。其中白8弃子为常用手段



图二

图三 白1先手打断,以下的收气当无问题。至白11挡,对杀白快一气。中腹白棋虽有被征吃的危险,但白也可反打中间黑二子。无论变化如何,结果都于白有利。



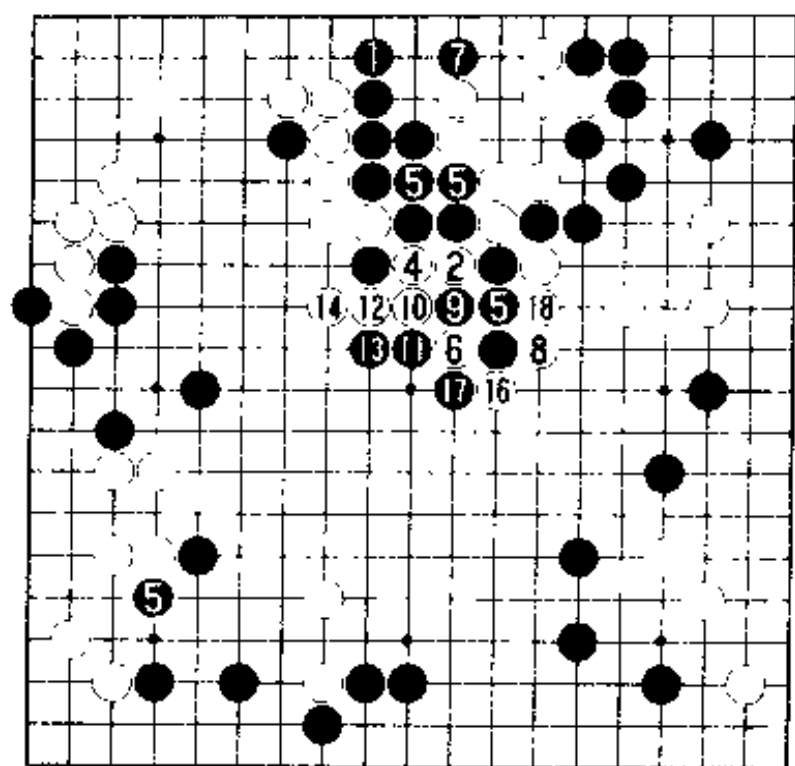
⑦ = △ ⑧ = ○ ⑩ = △

图三

实战图续

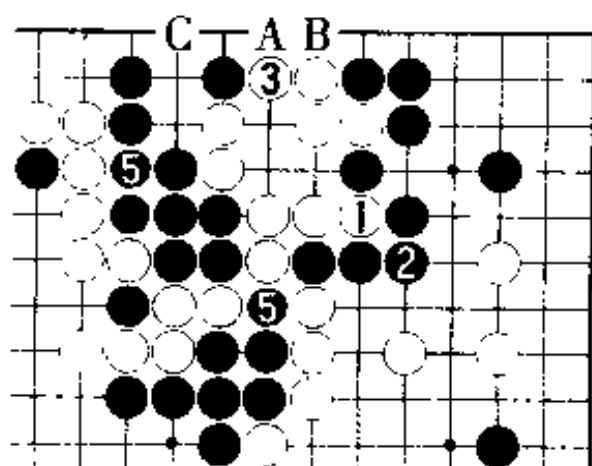
黑1立,选择对杀。如在3位长,白1位扳渡,黑无收获。

白2以下必然,黑7是对杀的要点。白8虚枷,巧手。意在先照顾右边白棋。若直接在上边杀气,以后右边白棋有被侵吞的危险。黑9,15冲,白16,18滚打,已先手加强右边的白棋。



实战图续 ⑤ = ⑥

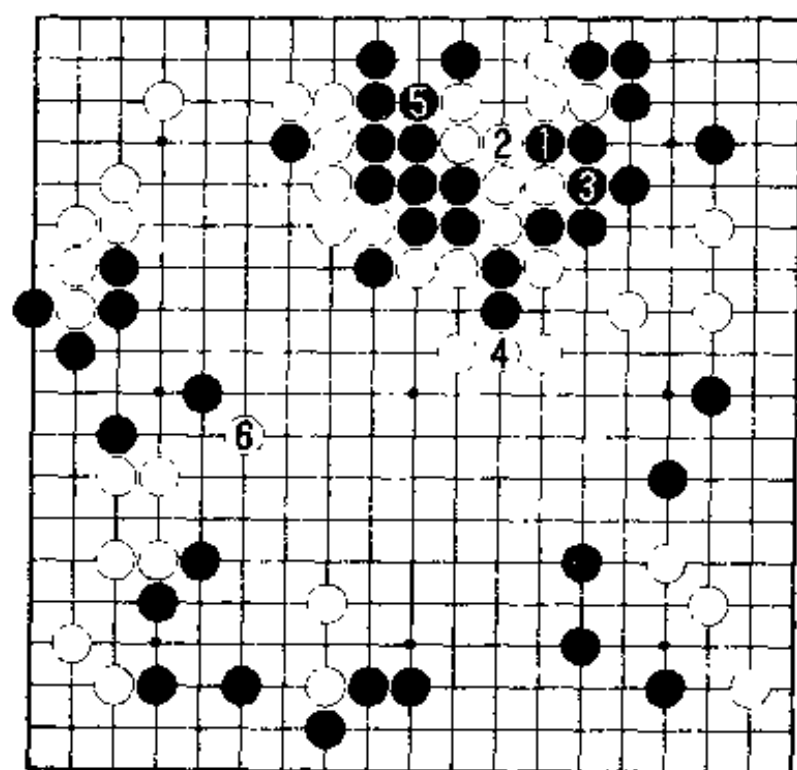
图四 白1挤,开始上边的对杀。白3顶后,黑应手困难。如黑A、白B、黑C的顽强做劫,虽成劫争,但白有利是



图四

显而易见的。

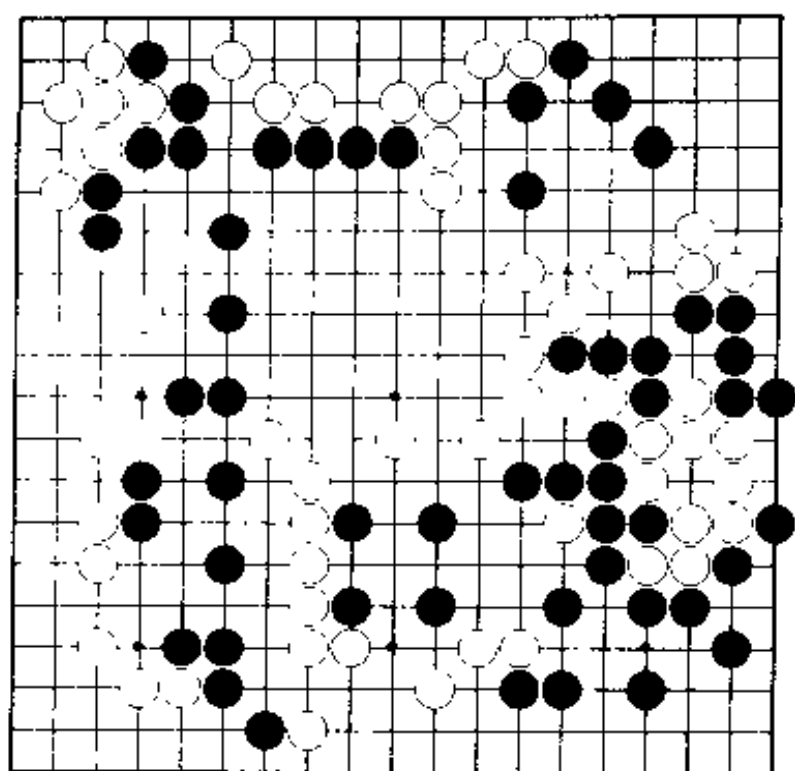
图五 实战图续中黑9改在本图1位收气,和上边白棋的对杀黑可以获胜。但白4先手接,在中腹筑起一道厚势。白6飞,左边黑棋呈绝望之形,全局黑失败。本局白方在营救上边白棋时,不忘反击黑棋,并适时照顾右边白棋。对杀的计算亦极为精确。



图五

第五局 白先

右边十颗白子已被吃。白方的目标应是右上黑角。如能最大限度地搜刮黑角,则白棋可获得优势。黑棋若不屈服,就将形成对杀。白棋该选择哪种下法,依据还在于对杀气的计算。

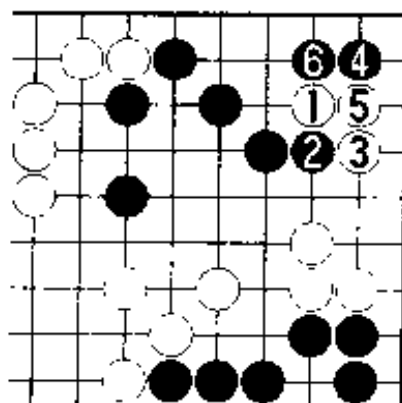


第五局

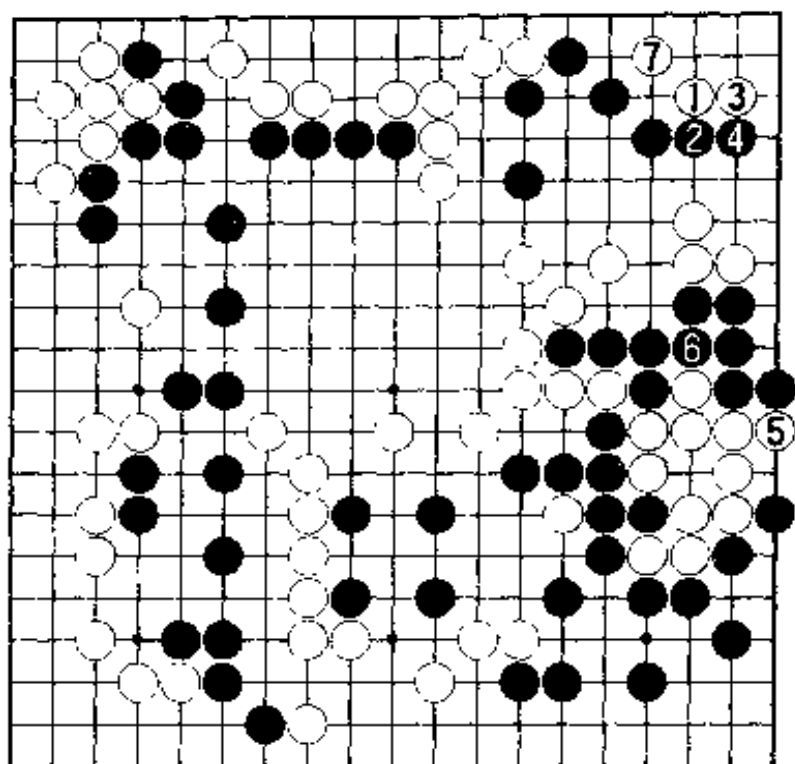
图一 白1点三·三，必然。主要的问题在后面。当黑2挡时，白3扳是此形通常的下法。黑4点亦是手筋。至黑6双方相安无事。全局呈细棋形势。

实战图

白3立，利用下边厚势，计算精确的强硬手段。黑4挡，白7尖。白形并不能成活，但却可做成大眼，白气意外的长。对杀的结果又如何呢？黑4的其他下法见下图。

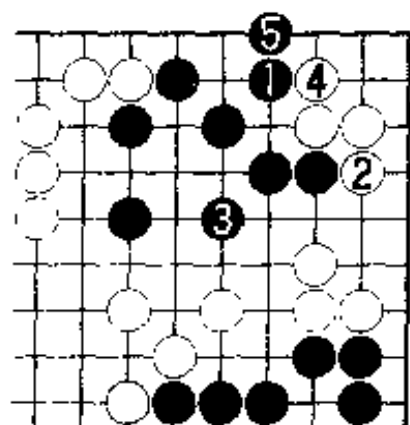


图一



实战图

图二 黑1尖,妥协的下法。黑棋做活当不成问题,但应对至黑5的结果,黑比图一损失五目以上。如此全局白有望。

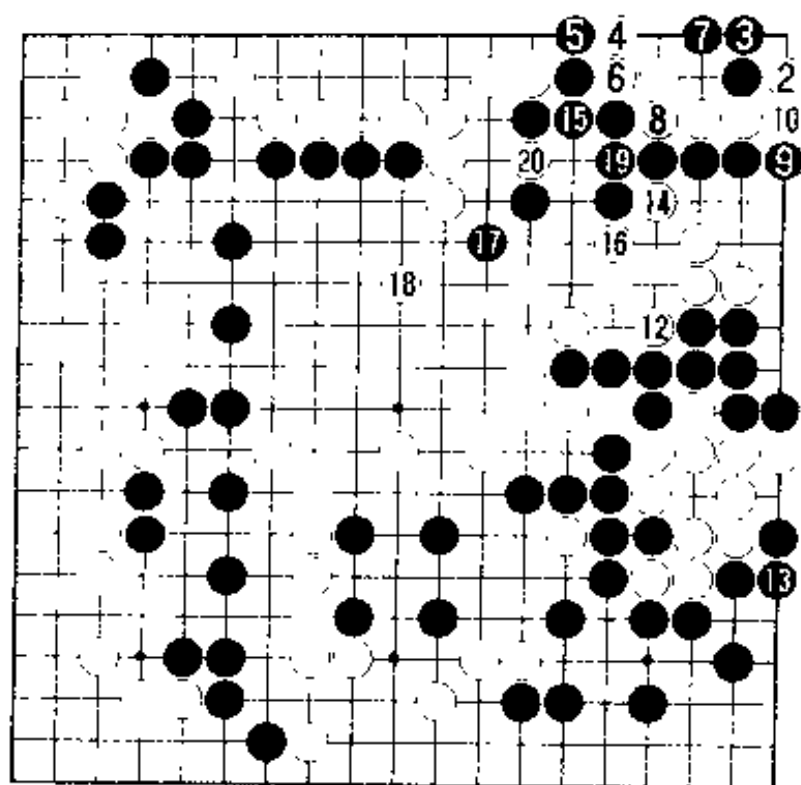


图二

实战图续

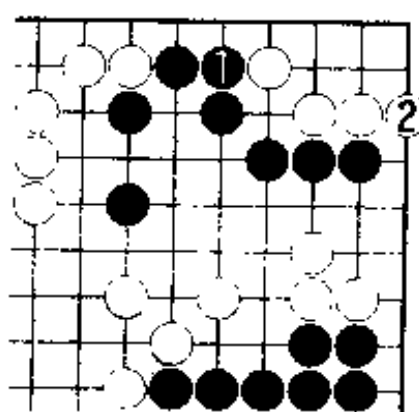
实战黑不甘示弱。黑1、3是杀白角的唯一手段。白以4、6对抗,至白8团,呈刀把五之形,白共有九气。外面白棋极为厚

实,黑无路可逃,对杀黑差一气已成定局

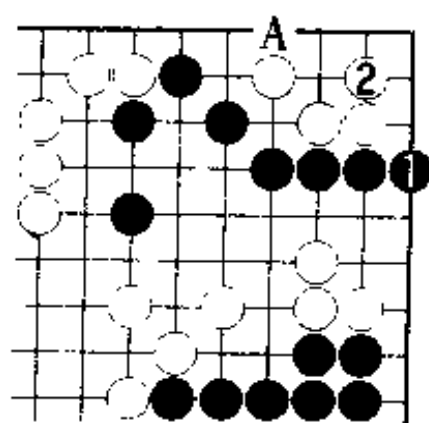


实战图续

图三 黑1团,白2立。以后连接或做活白必得其一。黑失败。



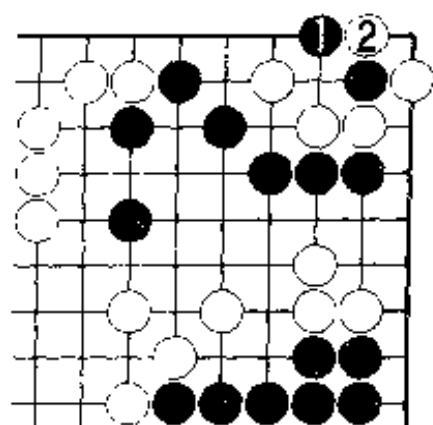
图三



图四

图四 黑1立,则白2曲。由于A位的先手,白已呈活形,同时宣布了黑棋的命运。

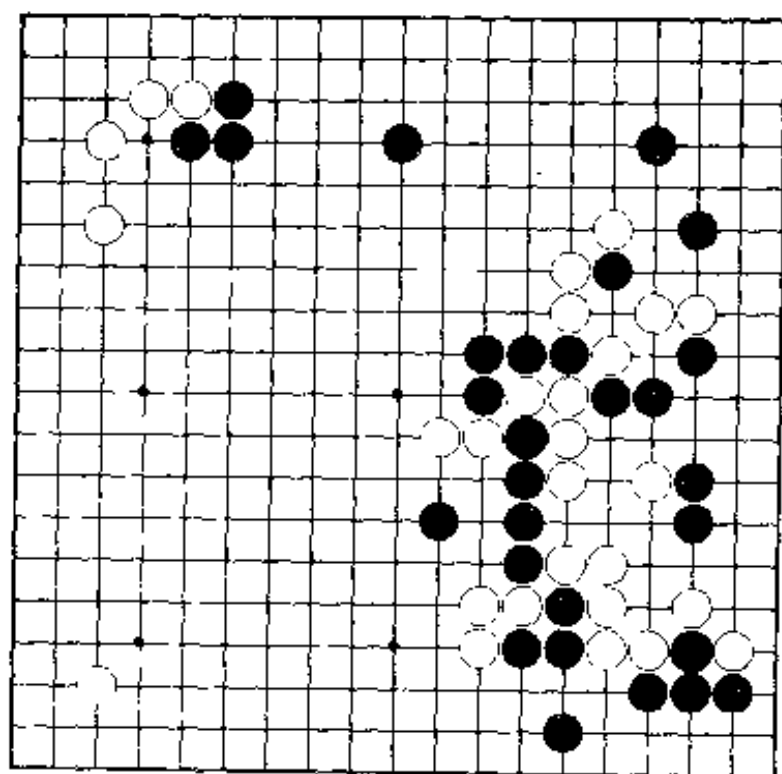
图五 实战图续中黑3如改本图1位尖,白2扑成劫争。此劫白轻黑重,明显对白有利。由此可看出实战图中白3立是算路深远的强手,亦是取得优势的关键一着。



图五

第六局 白先

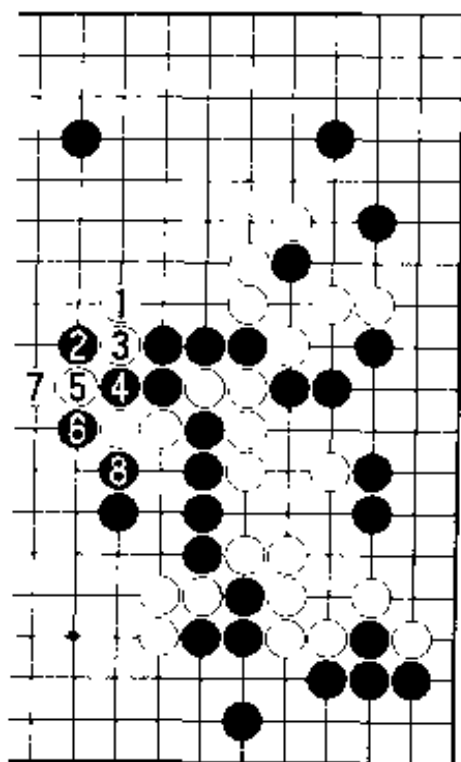
右边的白棋被断开。初看白很危险,其实黑棋的下法有些过分,包围圈破绽较多。白如能着眼于中腹,和几块尚不安定的



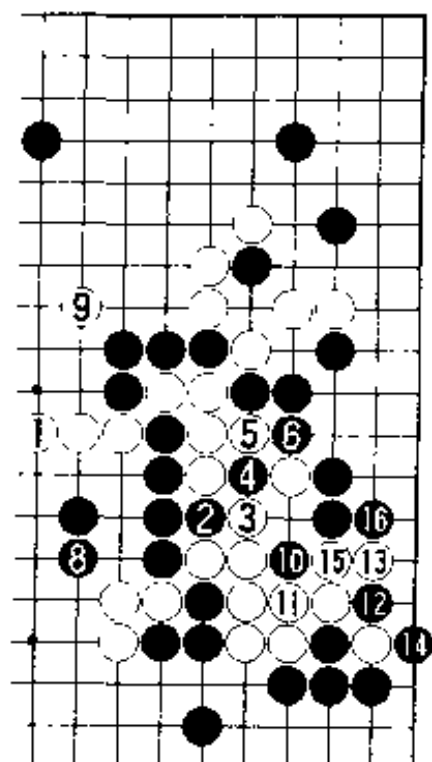
第六局

黑棋展开对攻,将有望成功。由于白棋的气不长,故须注意行棋次序。另外,白棋若想和右边黑棋对杀,则会招致失败。

图一 白1罩,方针正确。黑2如在5位跳,白4位冲断,黑简单被吃。白3操之过急,黑6打,白棋出现漏洞,白失败。单纯地封锁黑某一块将不会成功,白方应全面考虑。



图一

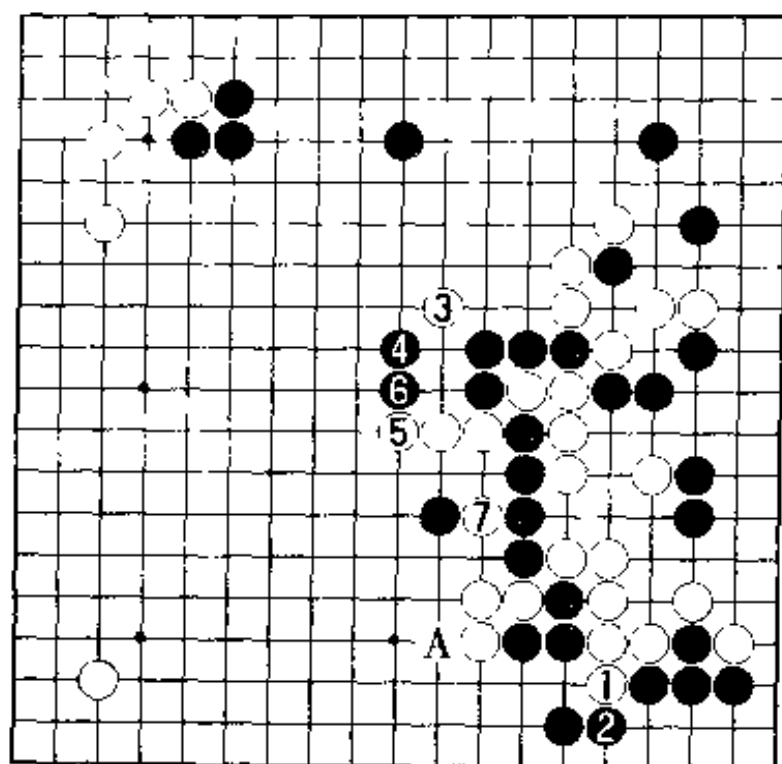


⑦ = ④ 图二

图二 黑方的上、下两块棋都有问题。白1并,局部的好手。它同时瞄准黑上下两边,使其不能兼顾。可惜黑2以下交换后,黑8防守下面。当白9罩时,黑10收气。由于白棋的气不够,最终仍失败。本图白棋次序错误。

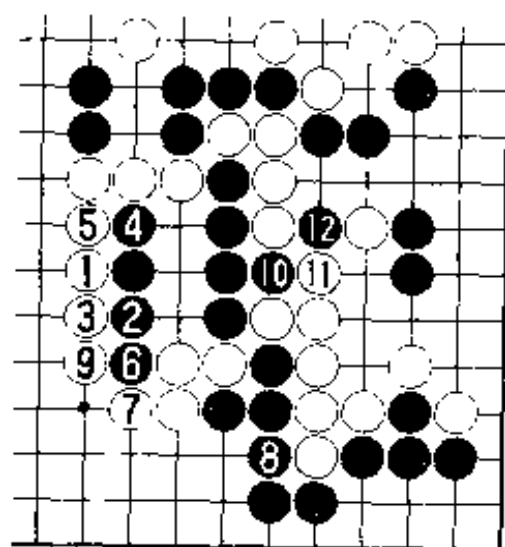
实战图

白1冲、3罩。黑4跳时，白5再并成绝对先手。像这样顺势的下法在实战中经常运用。黑6双，问题移到了下面。白A位有先手值得注意。白7挖，放出最后一击，白已看到胜利的曙光。白7挖为缩短黑气的好次序。



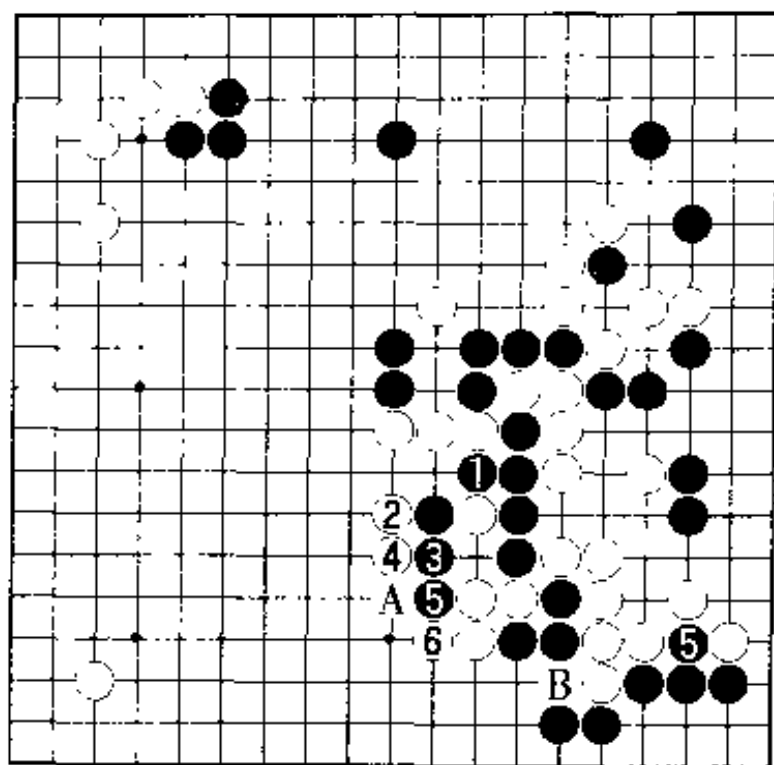
实战图

图三 白1先靠，虽是封锁的要点，但黑4顶是好手，黑气变长。黑10冲，对杀白失败。白依然出现己方右边气不够的问题。



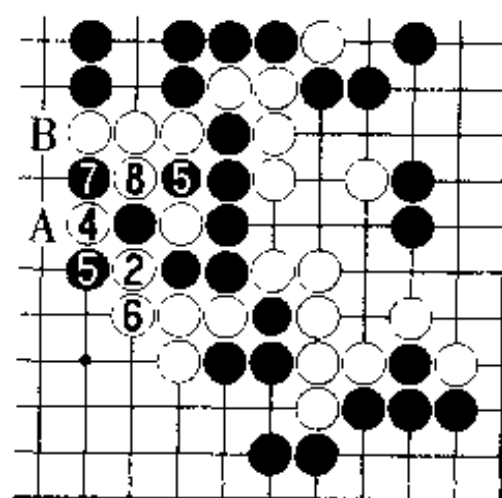
图三

实战图续 黑1打,白2再靠。至白6,A、B两处黑无法兼顾,对杀黑亦不利。作战白大获成功。此局白抓住黑棋的缺陷,占领要点,次序精确。实战图中白3、7的手法尤其值得学习,5位的要点也应仔细体会。



实战图续

图四 黑1改冲这边,白2、4必然。黑7打时,白8卡打好手,黑无法摆脱接不归。白8若A位长,黑B扳,白反而崩溃。



图四

第三章 对杀习题测试

在前两章中,我们不仅看了很多对杀的问题,而且也欣赏到实战中精彩的对杀场面。

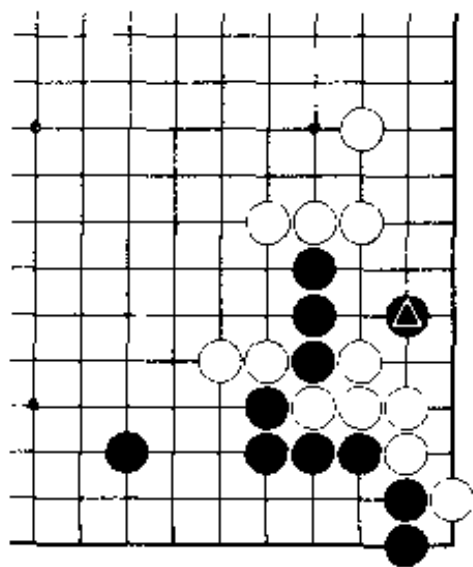
本章就各种典型的场合出 43 个题目。其实,这样的问题大多不会出现在对局时,而更多的存在于对局者的思路中。故读者每题思考时间以不超过五分钟为宜。

正解率如不足七成的读者,则提高对杀力量已是当务之急。

第一节 习 题

第一型 白先

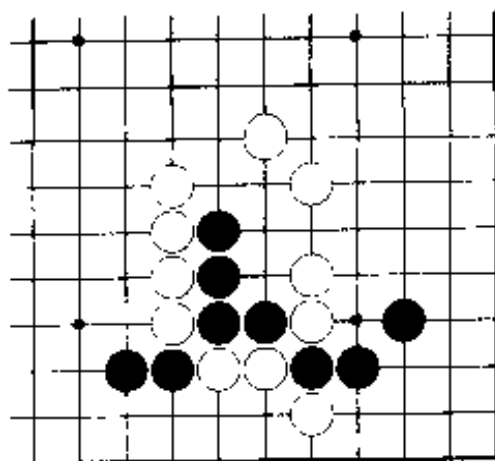
黑●跳下后已切断白棋的联络。与黑展开对杀是白棋唯一的出路,有几个缩短黑气的要点绝对不能错过。



第一型

第二型 黑先

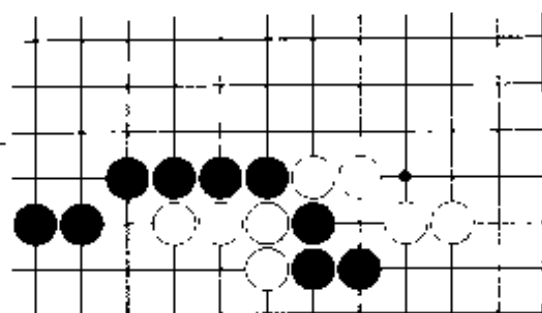
很典型的形状。看过第一章的读者应该能正确对待。平时对局中也不能出错



第二型

第三型 黑先

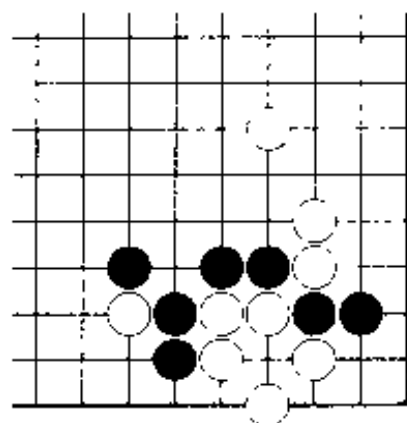
不让白延气是此图的关键。下法滞重的话不会成功，应有飞跃的思路加上轻快的手筋。



第三型

第四型 黑先

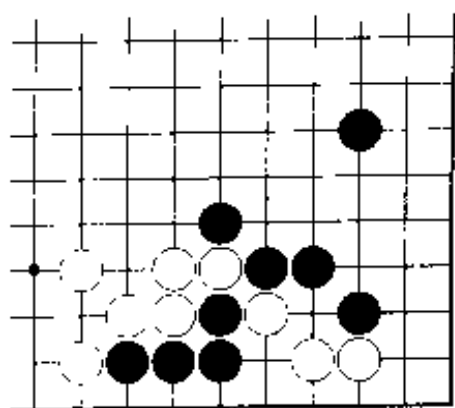
角部的问题。这样的形状黑棋不应有净杀白棋的奢望。



第四型

第五型 黑先

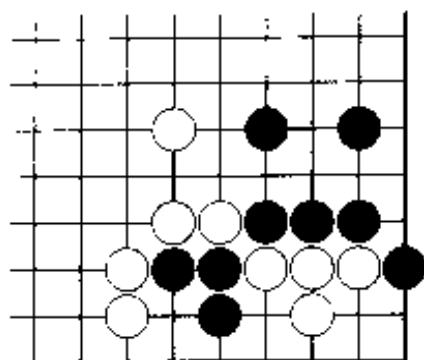
黑棋外面并不是很厚。要和白棋对杀有一步是必须走的，以后也不能放松。需有果敢的精神和紧紧揪住白棋的气势。



第五型

第六型 黑先

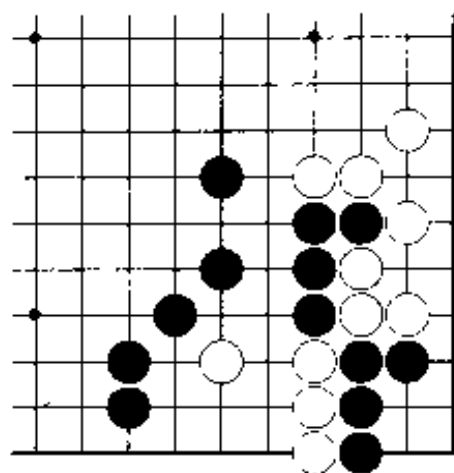
双方气数相同。白方占角，棋形颇具韧性。要吃掉白棋是不容易的，形成劫争已可算成功。



第六型

第七型 黑先

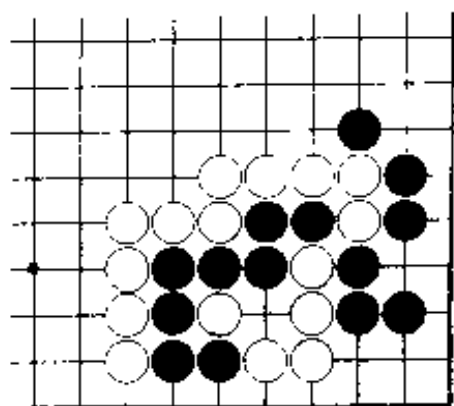
首先要看清缩短白气的要点，计算出黑白双方各有几口气。然后再看黑角是否需要延气，能否延气？



第Ⅰ型

第八型 黑先

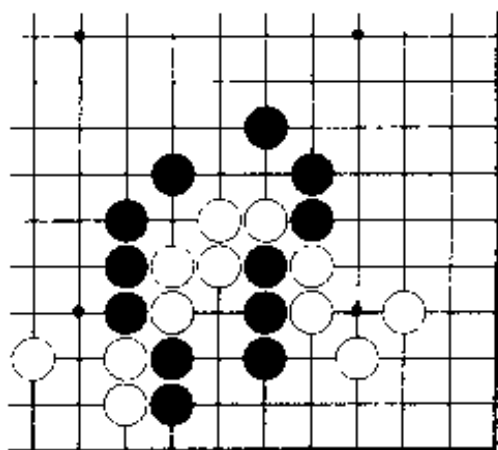
黑白双方挤在一起,故气不容易计算。第一步是不易察觉的好手,其作用在于消除白棋弹性并造成白方不入子。



第八型

第九型 白先

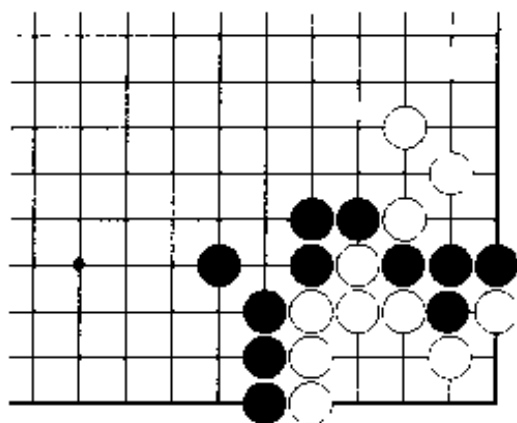
中腹白五子很危險。下边黑棋的形狀亦稍有缺陷。运用弃子手段是这种形状首先要考虑的。



第九型

第十型 黑先

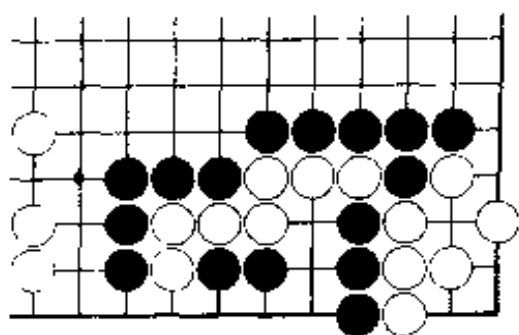
黑气很少,但白气也不长。必须抓住要点,充分利用角的特殊性才有望和白对攻。



第十型

第十一型 白先

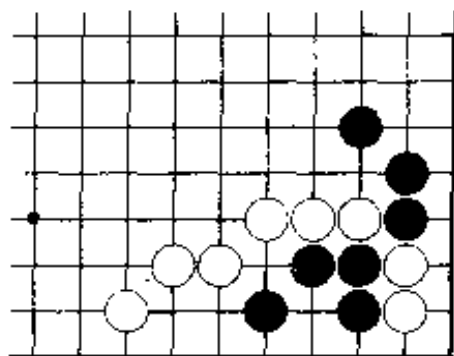
白棋一路被黑追杀,好像已陷入绝境,其实黑存在极大隐患,若执迷不悟则黑反而危险。望下出双方最佳的应对!



第十一型

第十二型 白先

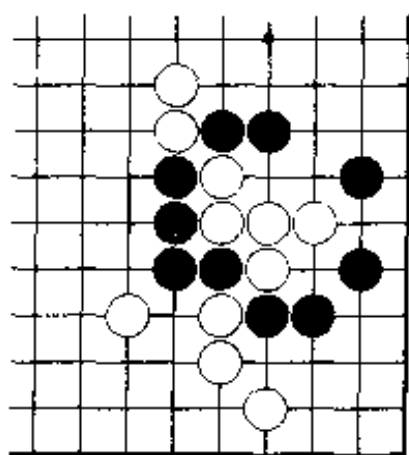
已出现过这样的棋形。角的重要性无须再多说,沉着的第一步是成功的一半。



第十二型

第十三型 白先

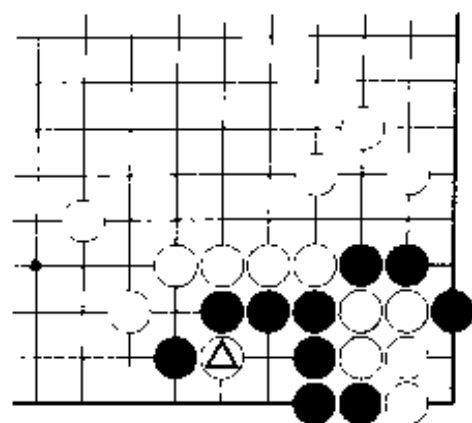
双方气数相等,紧收黑气又不让黑逃出是唯一可行之策。起初几步必然,第九步将是捕获黑棋的决定性一着。



第十三型

第十四型 白先

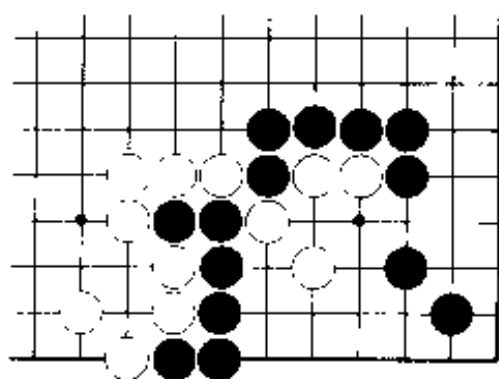
对杀白已不行、但不要忘记整块黑棋仍没有活,只要救出白△一子白便能成功。



第十四型

第十五型 黑先

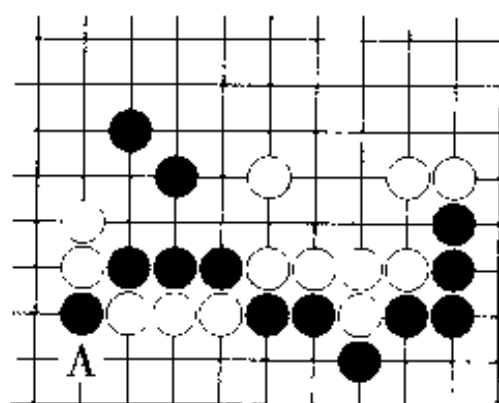
下俗手决不会成功。冷静地找出要点,巧妙地加以运用是黑取胜的要领。



第十五型

第十六型 白先

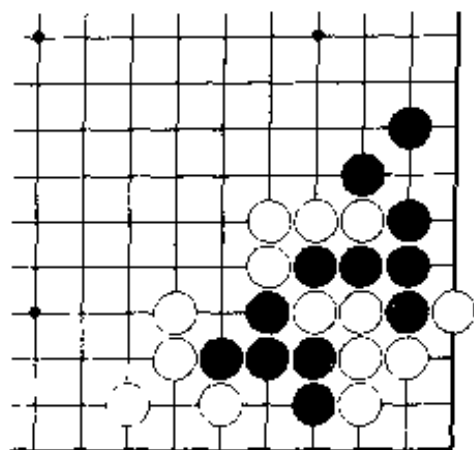
白A位打的话可以做活是毫无疑问的。但这样的下法极大地损害了形势。应先考虑能否吃掉断开白棋的一子。



第十六型

第十七型 黑先

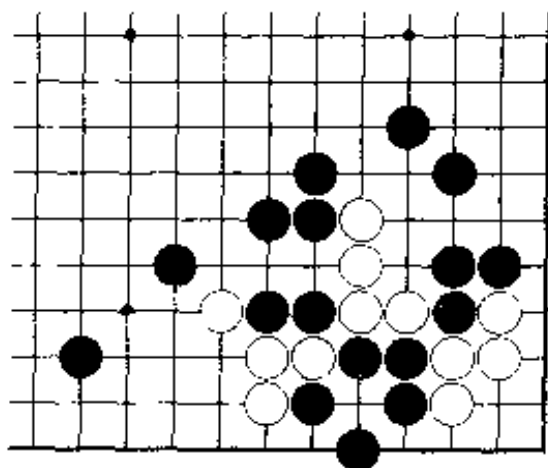
黑五子和白角对杀的情况。双方气数相同,但白占角,一路还多个扳。如能抓住要点,应有望形成劫争。



第十七型

第十八型 黑先

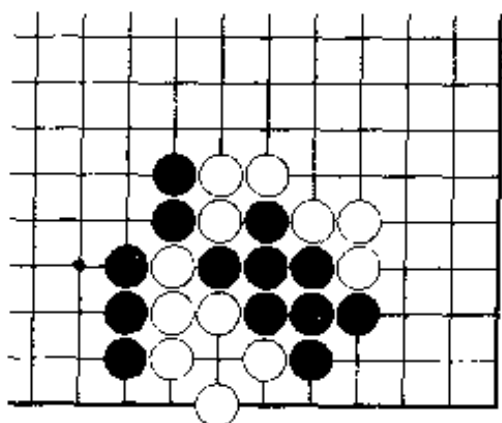
下边的黑棋正和两块白棋展开对杀,白角也还没有活。故黑有几条路可以选。看似简单的第一手极为漂亮。



第十八型

第十九型 白先

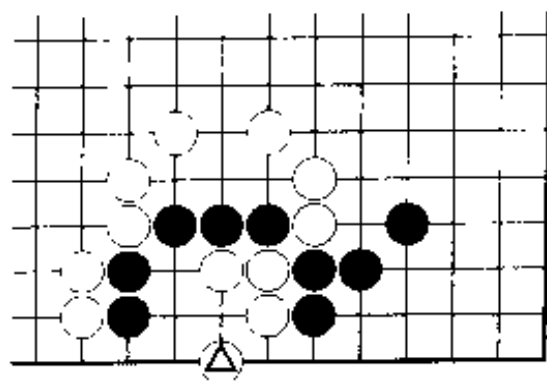
在角部如何不让黑延气是此图的关键。熟练的弃子加上正确的次序将使白棋获得成功。



第十九型

第二十型 黑先

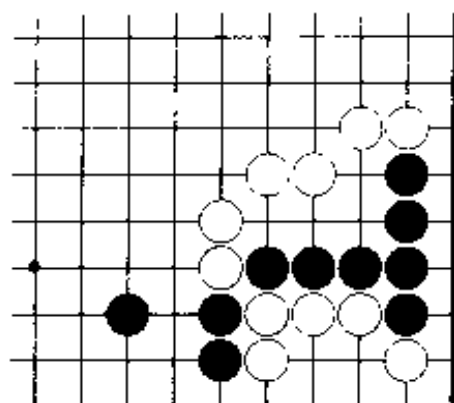
白△的一路尖极具迷惑性。黑要考虑如何阻渡,同时防守断点。第一手出人意料。



第二十型

第二十一型 白先

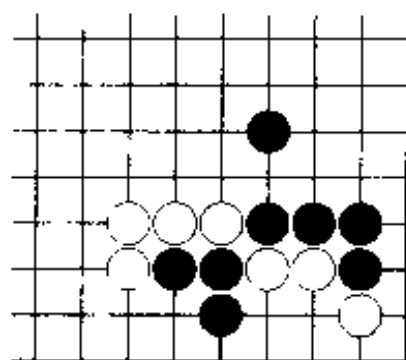
黑气极长。白棋只有利用眼位来延气。究竟怎样下气最长,是做大眼还是……



第二十一型

第二十二型 白先

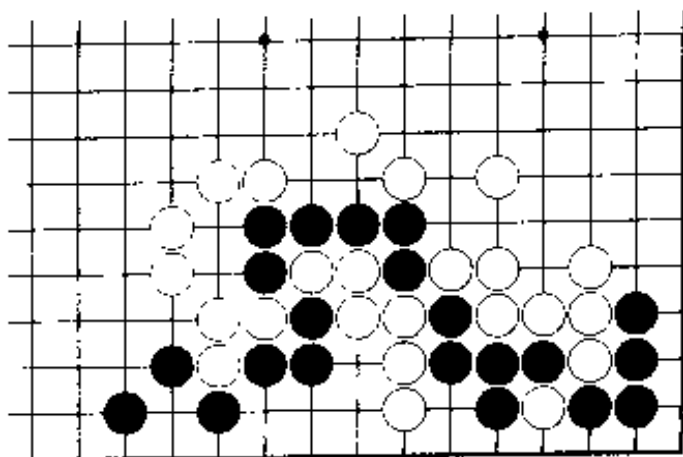
白要连接两子是可以肯定的,如何接法却大有讲究。同样的形状放在边上,结果会大不相同。



第二十二型

第二十三型 白先

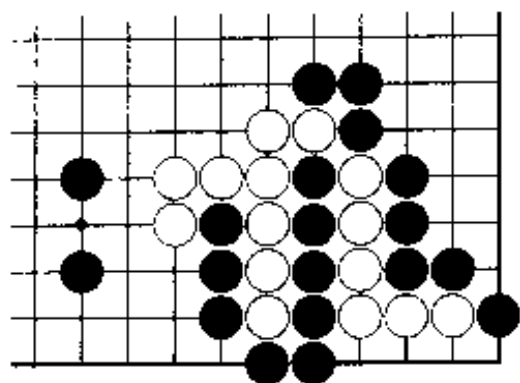
白气尚缺一口，考虑延气是必须的。有简明而有效的延气法。



第二十三型

第二十四型 白先

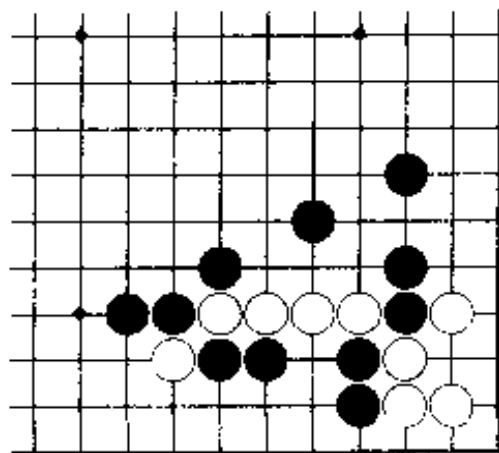
白棋气短，故必须有紧迫感。抓住要点，次序正确的话白棋可以成功。



第二十四型

第二十五型 白先

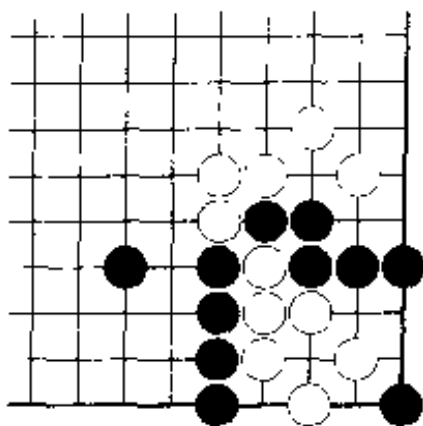
白被分割成两块。行棋时必须考虑上面白棋的气。想办法救出白四子才是最重要的。



第二十五型

第二十六型 黑先

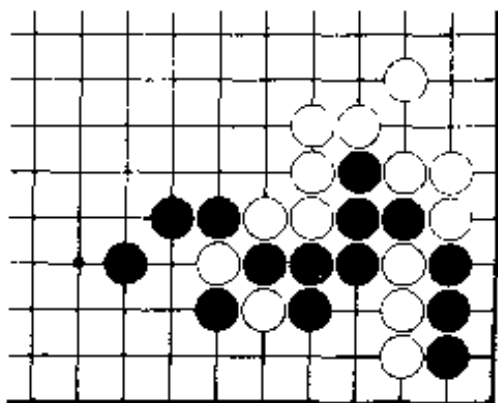
角部的问题。为避免不入的形状,有几个要点黑必须抢占。形成劫争是可以预料的。



第二十六型

第二十七型 白先

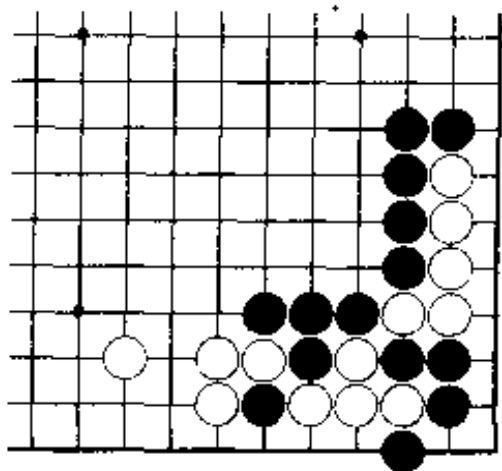
白须延气才能和角上三颗黑子对杀。很多时候,设法造成对方的不入子是延气的有效方法之一。



第二十七型

第二十八型 白先

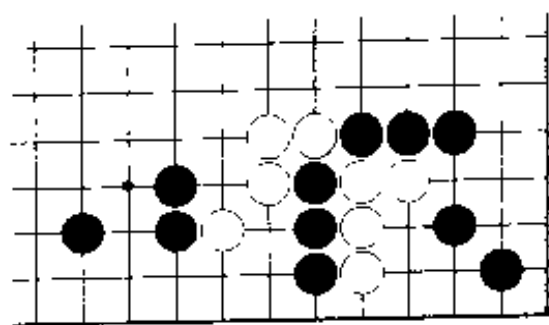
第一步很重要。不要匆忙地紧气,这样容易形成劫争。应充分认识角的特殊性。



第二十八型

第二十九型 黑先

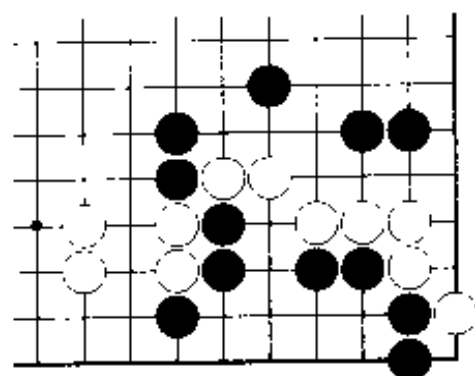
企图联络的话，黑将遭受失败。应运用手筋，伺机和右边白四子对杀才是成功之路。



第二十九型

第三十型 白先

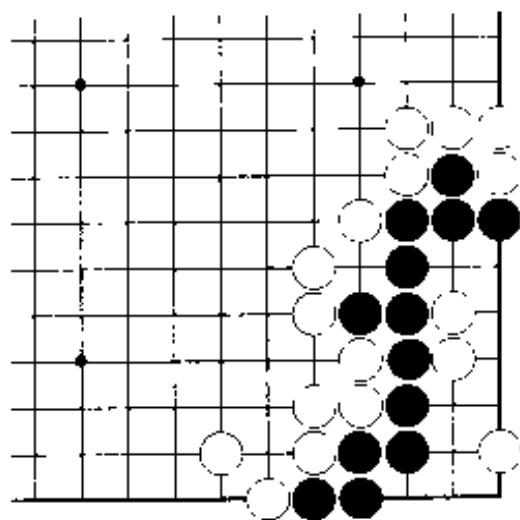
白己没有出路，只能设法破黑角的眼位，同时还要限制黑气。让黑做成大眼同样是不行的。



第三十型

第三十一型 黑先

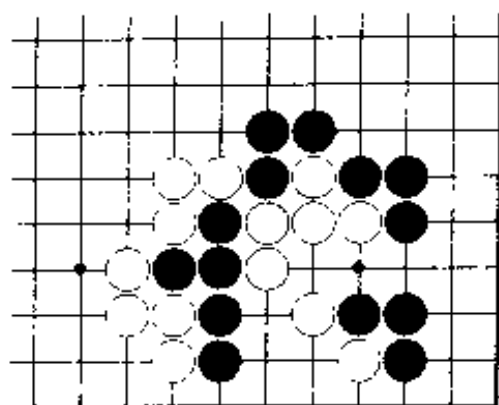
外面黑棋尚有一口气，似乎还很宽裕。但若下子不当的话，白形意外的极富弹性。



第三十一型

第三十二型 黑先

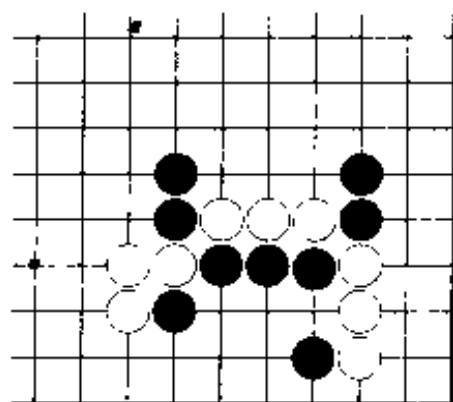
黑棋很危险。这样的形状第一步要点应该能发现。以后还有些变化,次序千万不能下错



第三十二型

第三十三型 白先

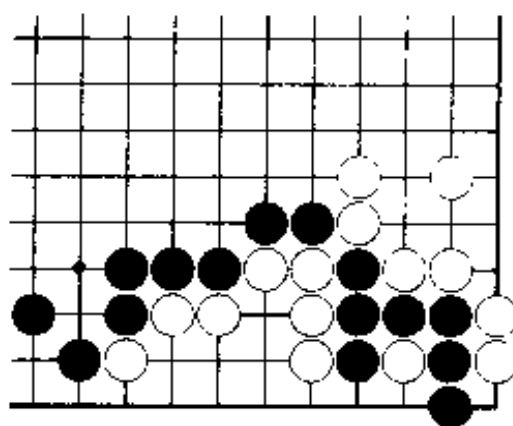
上面白三子已无路可逃。和下边黑棋对杀时绝不能松气,一定要限制在三口以内。须采用适宜的手筋。



第三十三型

第三十四型 黑先

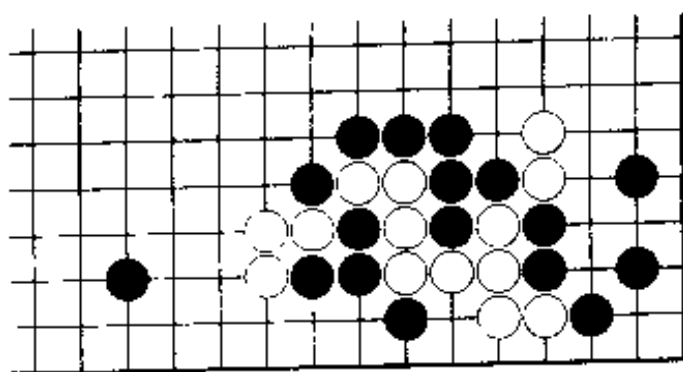
黑必须在破白眼的同时限制白气。第1、3步是关键。如出现错误,则会形成奇怪的局面。



第三十四型

第三十五型 白先

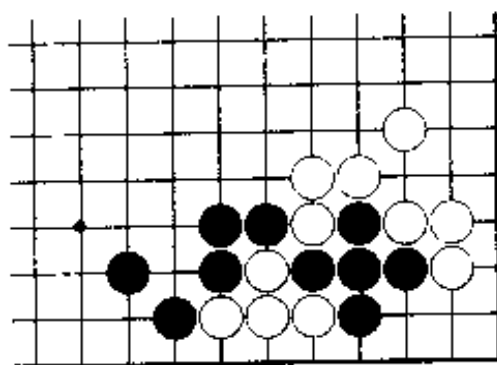
较难的一题。白气不长，黑棋又占据了有利地形。平凡的下法将不会成功。白棋的第一步极具水准。



第三十五型

第三十六型 黑先

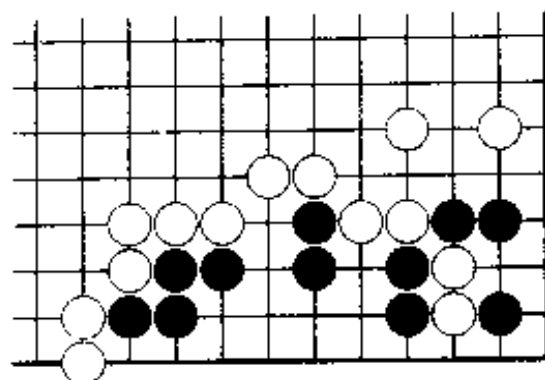
黑两气对白三气。黑只有利用占角的处好，利用角的特殊性才有望取胜。第一步是关键。



第三十六型

第三十七型 白先

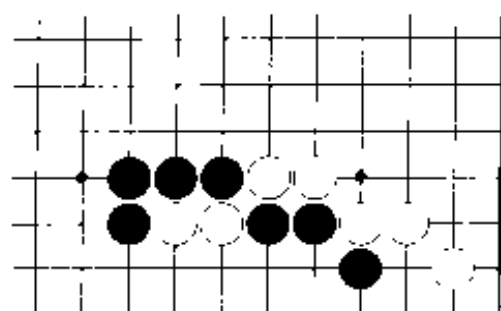
粗看黑阵中没有棋。对局中错过这样的机会也很常见。感觉敏锐的爱好者则能发现一丝破绽。



第三十七型

第三十八型 白先

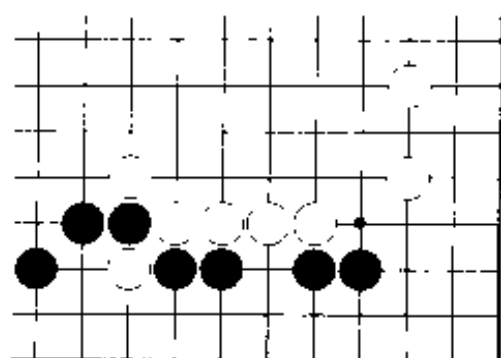
很基本、很常见的形状，白棋正确的下法却不简单。一步步推敲才能发现真正的要点。



第三十八型

第三十九型 白先

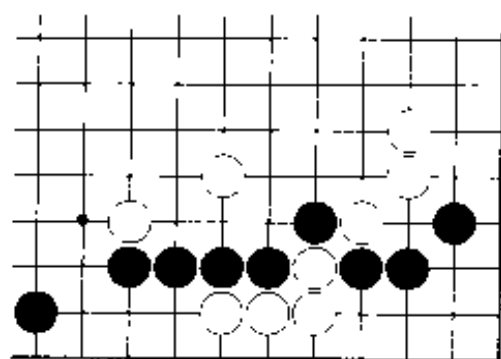
这样的形状对局时常可碰到，错失良机的人有人在。现在已是白取得战果的大好机会。



第三十九型

第四十型 白先

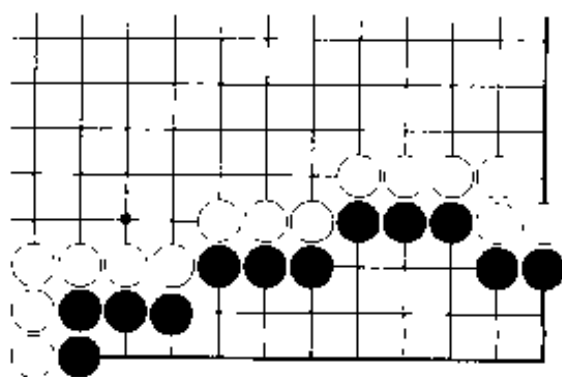
似乎有些复杂。上边黑有断点，黑角也不安全。如能下出同时攻击黑两边的手段，形势将变得明朗。



第四十型

第四十一型 白先

黑阵断点极多，气紧的缺陷一眼可见。要想出棋却不容易。巧妙的手筋和正确的次序缺一不可。

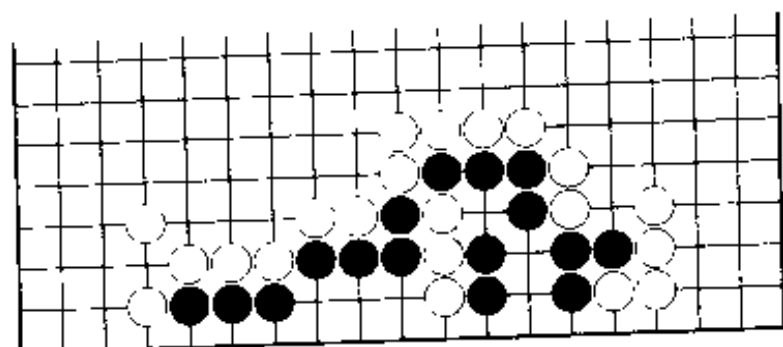


第四十一型

第四十二型 白先

处于黑阵中的三颗白子还有希望吗？黑左边的断点以及两边黑棋的气紧无疑是白棋的突破口。

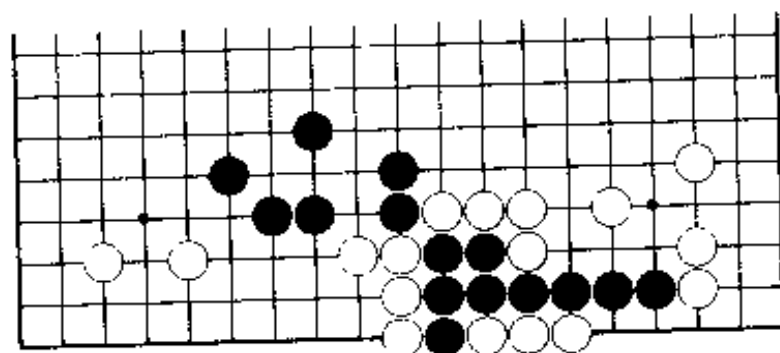
须综合运用手筋，次序也很重要。



第四十二型

第四十三型 白先

黑棋不活，但气很大。白棋考虑的重点应放在下边四子能否和左边白棋联络。只有这样，才有可能杀掉黑棋。



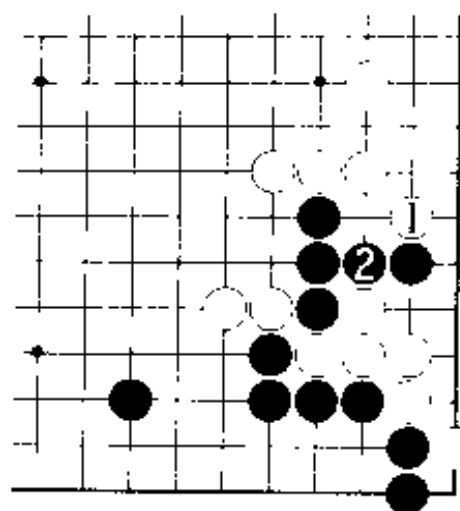
第四十三型

第二节 解 答

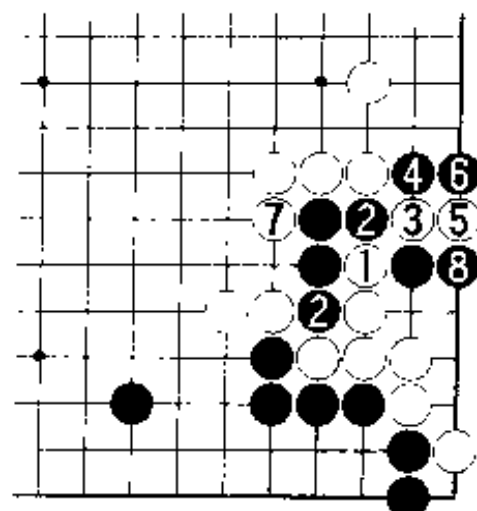
第一型 解答

图一 白1尖，黑2接。双方的气数都已很清楚。黑五气对白三气，白明显不行。

正解图 白1冲,3断弃子缩短黑气是正解。至黑8提的变化双方必然,均无选择余地。



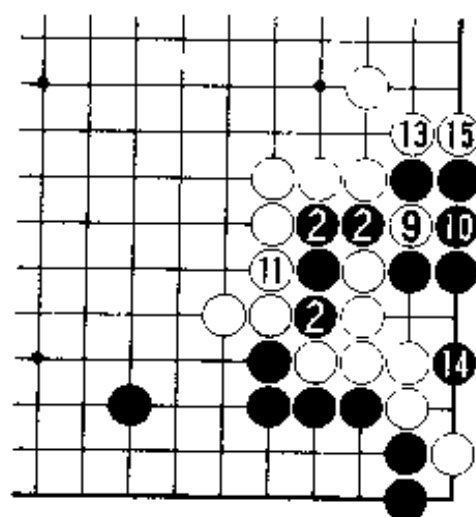
图一



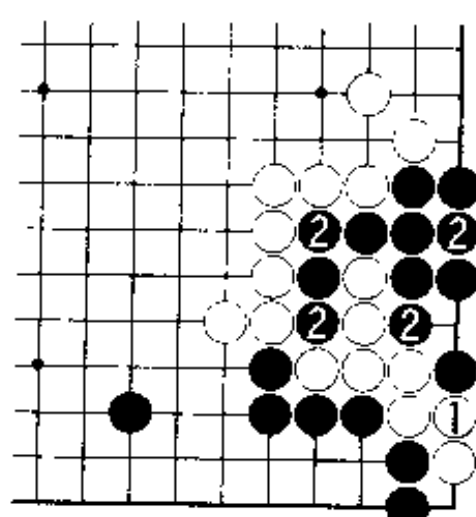
正解图

正解图续 白13虎后,虽然黑白都是三气,但白地位有利,黑无法紧气。黑14托时,白15外面挡好手,对杀黑失败。

图二 一定要注意白1随手接是不行的。黑2做劫,到手的净杀变成了劫争。



⑫ = ⑨ 正解图续

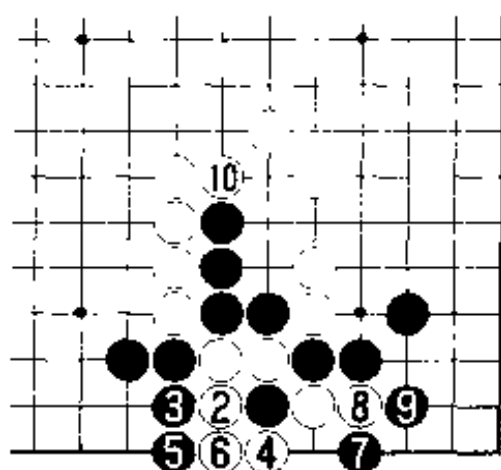


图二

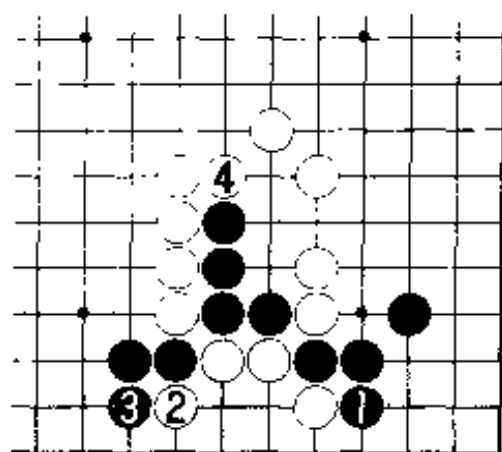
第二型 解答

图一 黑1断,试图用弃子缩短白气。收气至白10,黑慢一气被吃。

图二 黑1如挡,则白2先手扳后,成功地延长了一口气。白4收气,对杀已获胜。



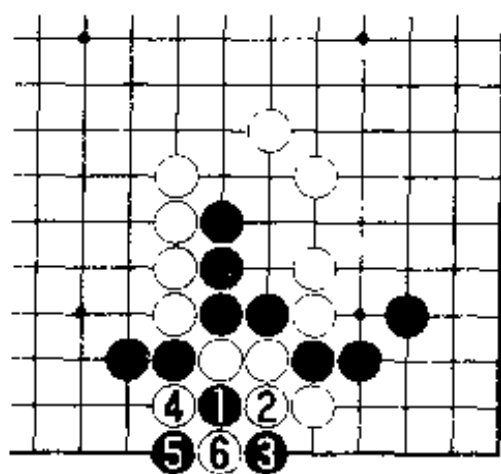
图一



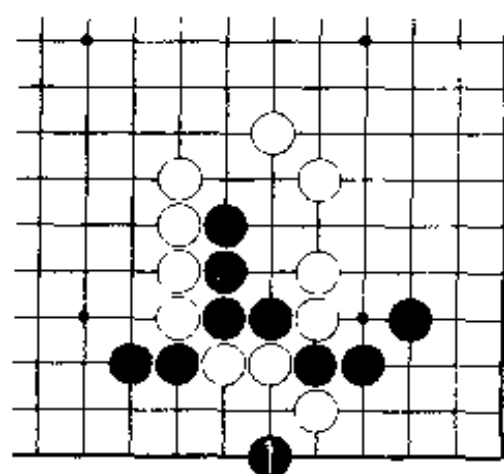
图二

图三 黑1打,3扳为特殊手段。现在可形成劫杀。但这仍不是最佳下法。

正解图 黑1点,紧白气的急所。它将白气限制在两口,从



图三



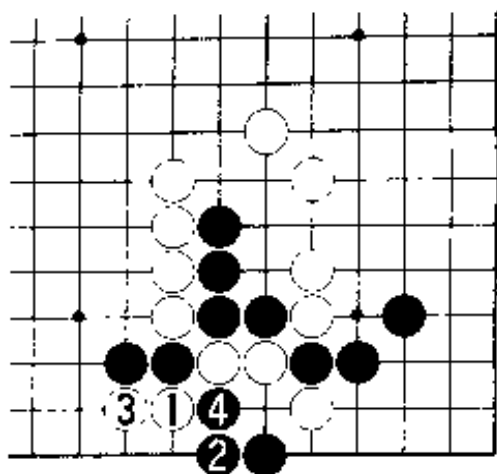
正解图

而取得对杀的胜利。

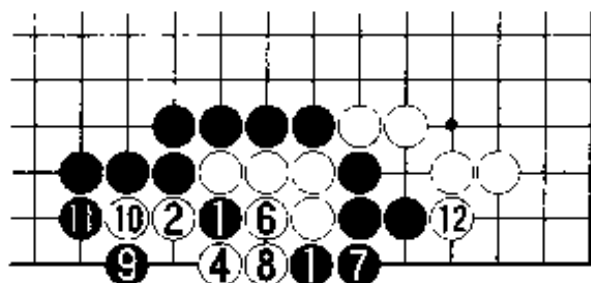
正解图续 白1扳时,黑2再并为关联好手。白怎样下都是两气,请读者自行验证。

第三型 解答

图一 黑1靠,着法紧凑,但白2扳后做成了眼位,杀气至白12,黑失败。

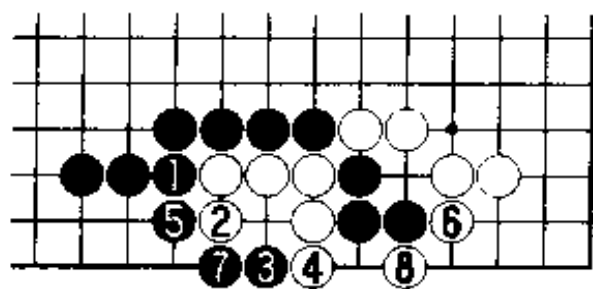


正解图续



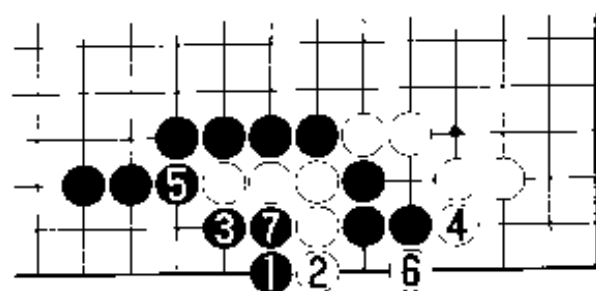
图一

图二 黑1从这边收气,白2曲。黑3再点已慢一步。白8扳后,黑不能入子。



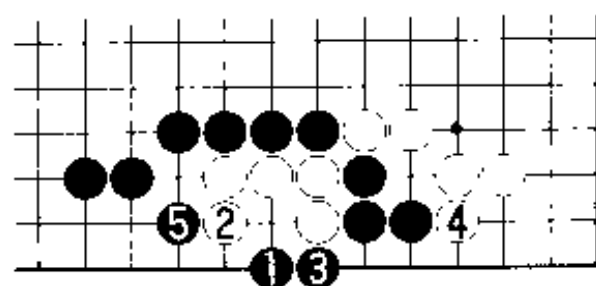
图二

正解图 黑1先点,防止己方不入子的好手。白2如挡,黑3尖。最后至黑7成接不归。



正解图

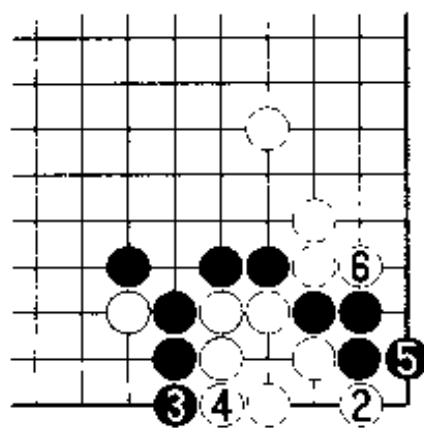
正解图变化 白2弯,黑3可以连回。黑5尖后,对杀黑仍快一气。



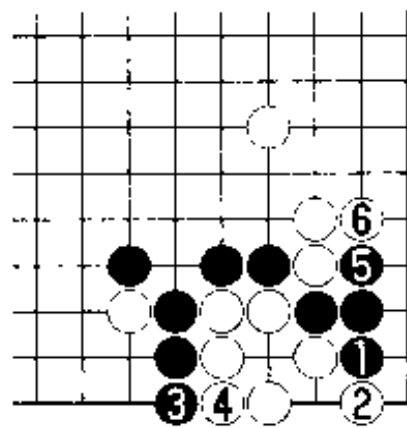
正解图变化

第四型 解答

图一 黑1拐,必然。黑5却极为笨重。白6挡后,白方因有眼而对杀取胜。



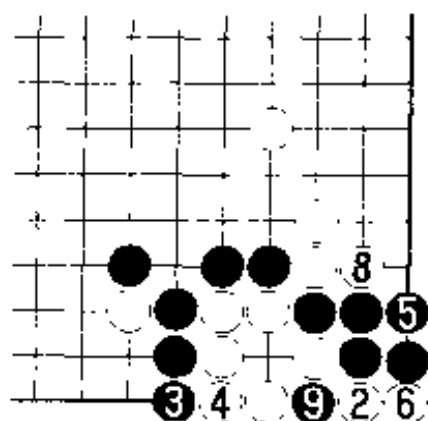
图一



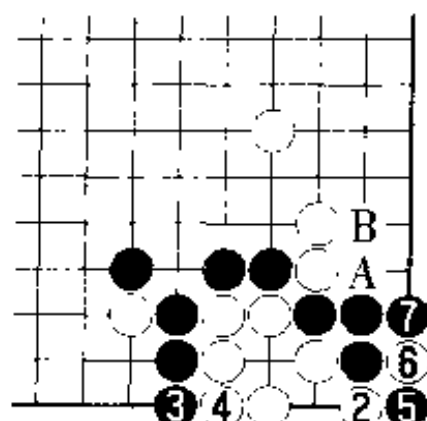
图二

图二 黑5爬,企图长气,其实却是送死的大恶手。白6挡,黑再无任何手段。

图三 黑5立,瞄着下一步6位扑的做劫,思路正确,但次序错误。白6后,黑仍因不入子而失败。



⑩ = ② 图三

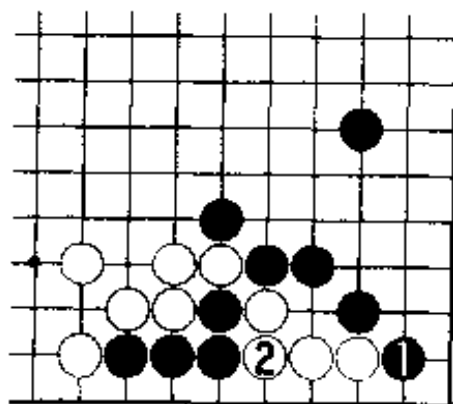


正解图

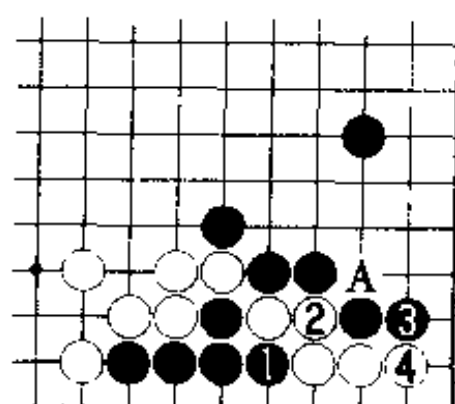
正解图 黑5先扑是做成劫争的唯一手段。待白6提后,黑再7位打。要注意如有黑A、白B的交换,此手段黑已不成立。

第五型 解答

图一 黑1扳,防止白在角部延气。白2团后,以四气对黑三气,对杀白取胜。



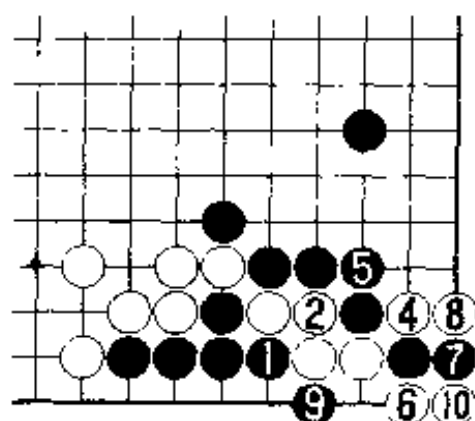
图一



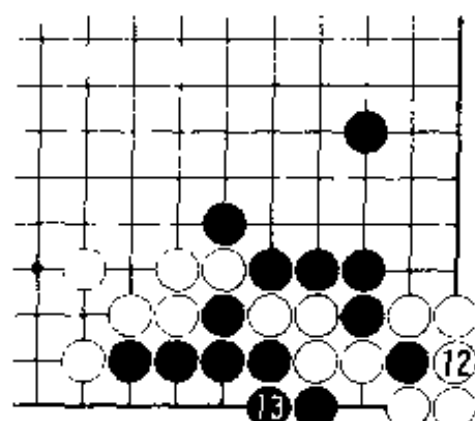
图二

图二 黑1先打,有关双方气数的要点。此后的黑3立却显得松缓。白4爬,黑因须补A位断点而不能收气,结果黑失败。

正解图 黑3连扳,紧凑的好手。白6打时,黑7以下运用我们已较熟悉的弃子法紧收白气。



正解图



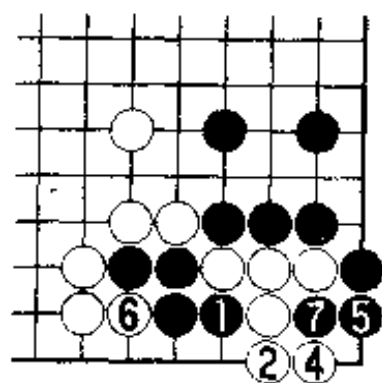
正解图续

正解图续 最后黑以13接结束战斗。白没能缓过一口气,而黑弃子的下法丝丝入扣。

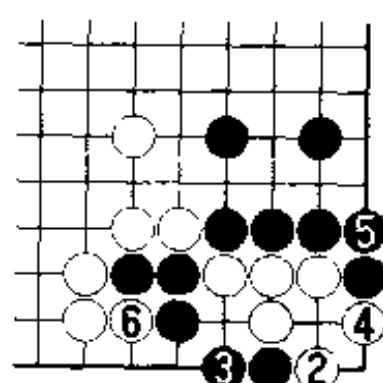
第六型 解答

图一 黑1弯,白占据2位立的要点。由于角的特点,最终黑不入子已可预见。

图二 黑1托也不成立。白4先手做眼后,6位收气。无



图一

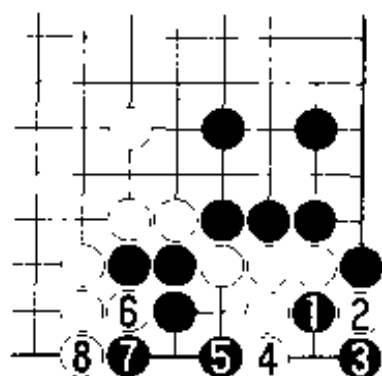


图二

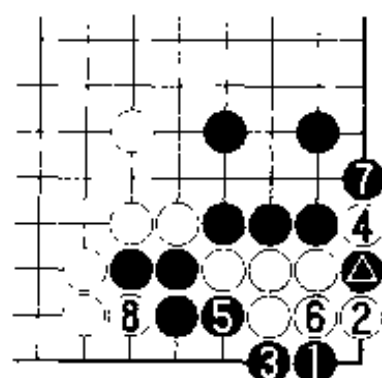
眼的黑棋对杀失败

图三 黑1改从这边收气稍好。白2扑、4立次序好。黑5、7做劫为黑最顽强的手段。最终成为缓一气劫。

正解图 黑1点,真正的急所。白2打不得已。以下至黑9形成劫杀。因是紧气劫,故此结果黑明显优于图三。

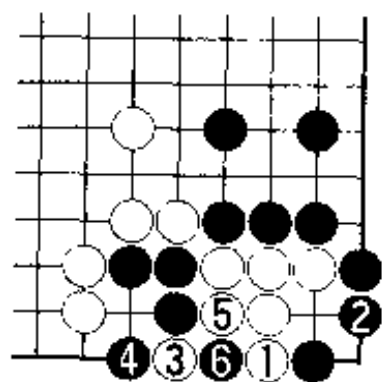


图三

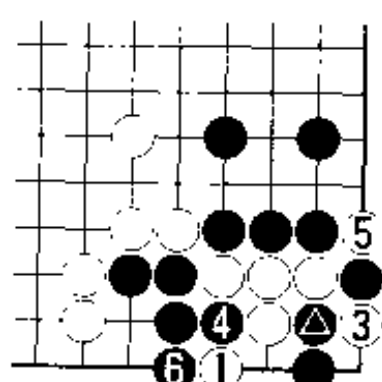


⑨ = △ 正解图

图四 白1如挡,黑2长冷静。白只得3托、5做劫。虽仍然是劫杀,但此结果白又不如正解图。



图四



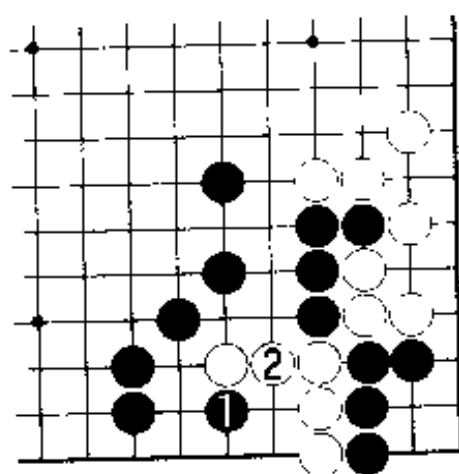
图五

图五 白1尖,黑2应,白便失去了劫杀的机会。至黑6,对杀白失败。

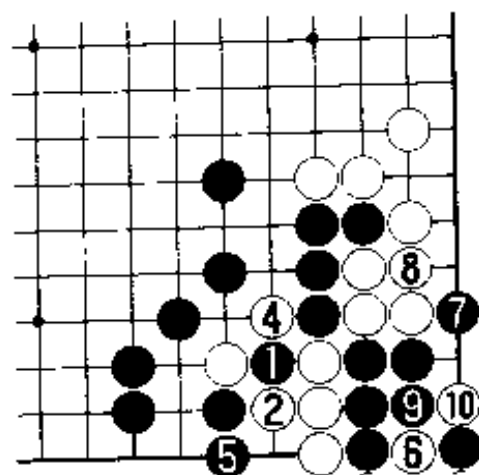
第七型 解答

图一 黑1靠,白2简明地接。白气极长,黑再无力和白棋抗衡。

图二 黑1先挖,3再打是缩短白气的好手。白6靠时,黑因气不够而只得9打。至黑11成劫杀。

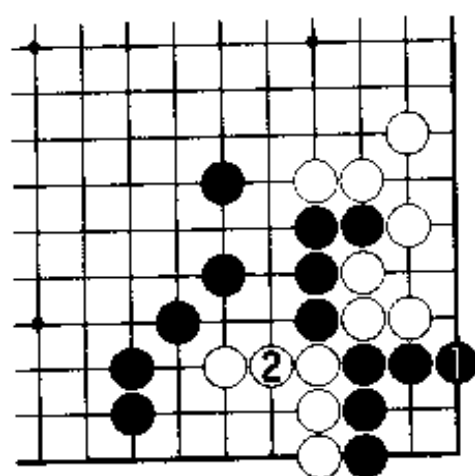


图一

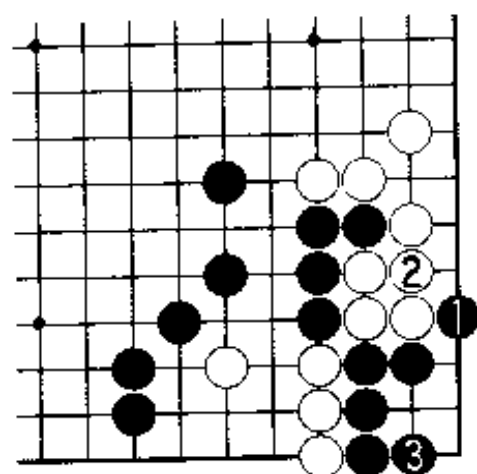


图二

图三 黑1立,希望在这里长气。白2接,对杀黑仍失败。黑角形状并不是大眼,故无法长气。



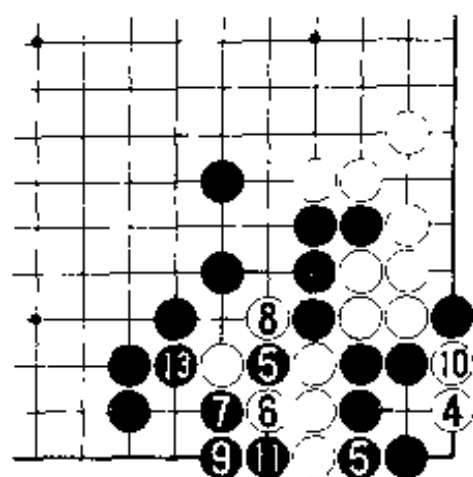
图三



正解图

正解图 黑1先手打,然后3曲是不易察觉的好手。考虑到白收气的话也在此点,故其重要性不言而喻。

正解图续 白4破眼必然。黑5以下开始收左边白气。至黑13,白再无法收气,对杀黑遂获胜。

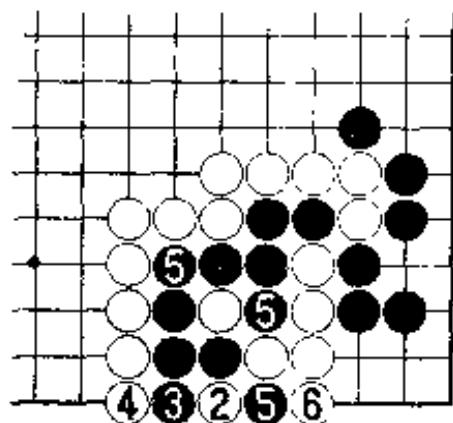


⑫ = ⑤ 正解图续

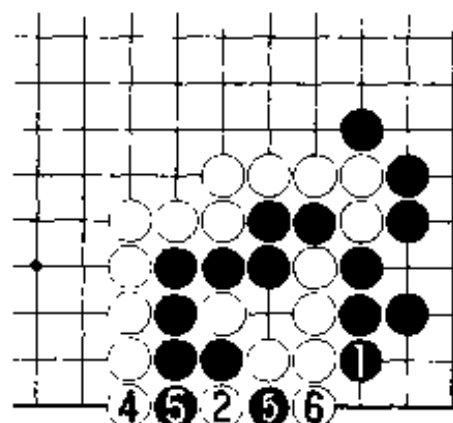
第八型 解答

图一 黑1提,做成一眼,看似极为重要。但白2扳后,由于黑棋的气紧,劫争已无可避免。

图二 黑1从外部收气。白2依然扳。从这两图可以看出,只要白占到2位,就将形成打劫。



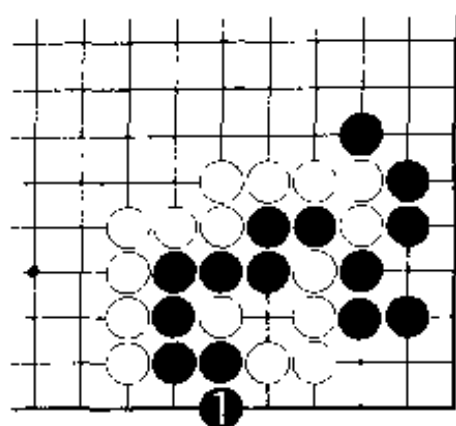
图一



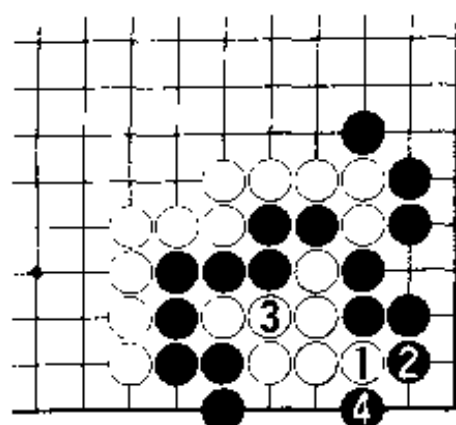
图二

正解图 黑1先占此点成为关键。它在消除劫争的同时造成了白棋的不入子,确保黑棋对杀的胜利。

正解图续 白无论如何抵抗都无法摆脱不入子。白3接,黑4简单扳应。



正解图

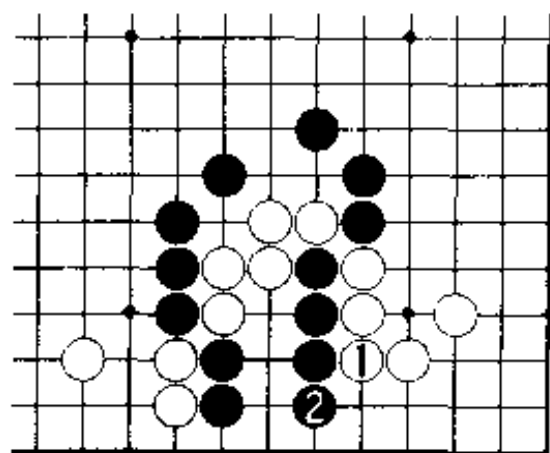


正解图续

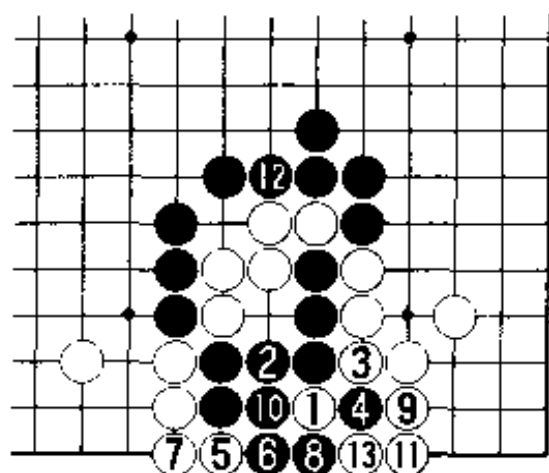
第九型 解答

图一 白1闭,黑2立。原本有缺陷的黑形变得端正。对杀白已失败。

图二 白1托,要点。黑2接后4断是弃子好手。至黑14成劫杀。白5如在9位打,黑可5位立。



图一

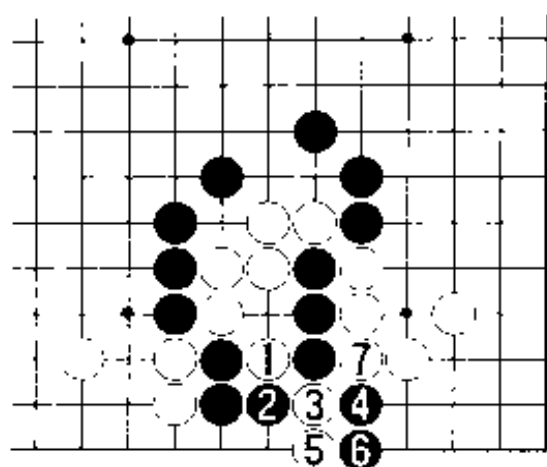


图二

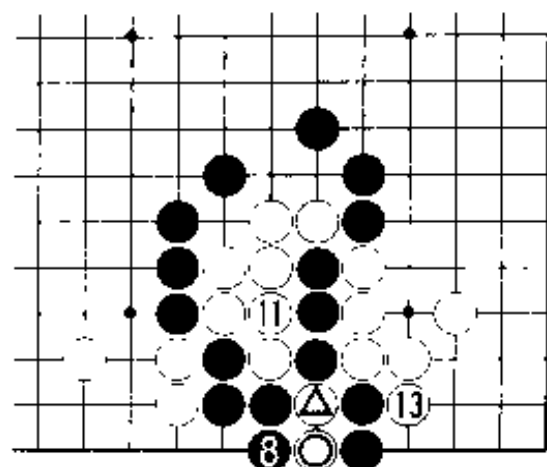
正解图 白1先挖,3再断,次序正确。白抢占了两个要点,黑气顿感局促。白5立,弃子常用的手筋。

正解图续

双方应接至白 13, 白快一气取胜。白利用弃子造成黑形如此笨重是白成功的关键。



正解图

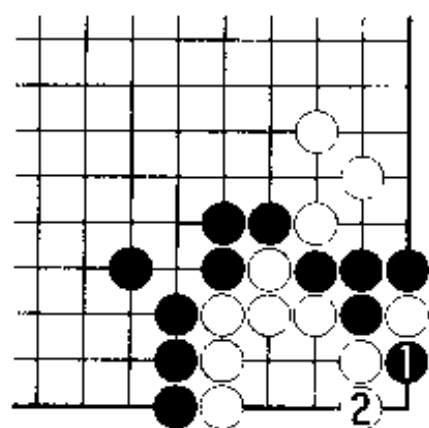


⑨⑫ = △ ⑩ = ○ 正解图续

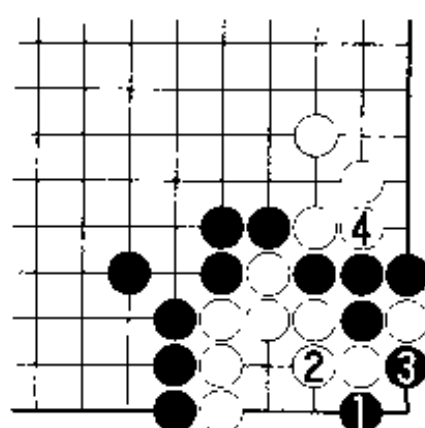
第十型 解答

图一 黑 1 提, 白 2 立, 黑再无后续手段。黑气不够, 还有不入子的问题, 完全构不成对杀。

图二 黑 1 夹是要点。但白 2 接、4 收气, 黑气仍然不够。黑应先缩短白气。

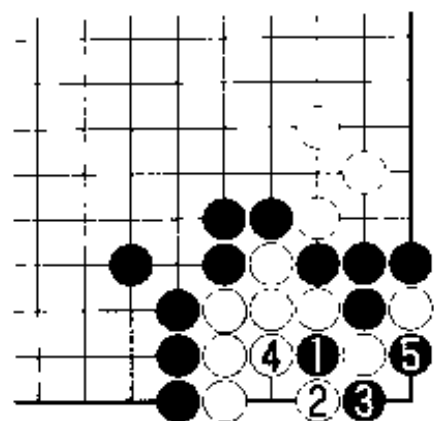


图一

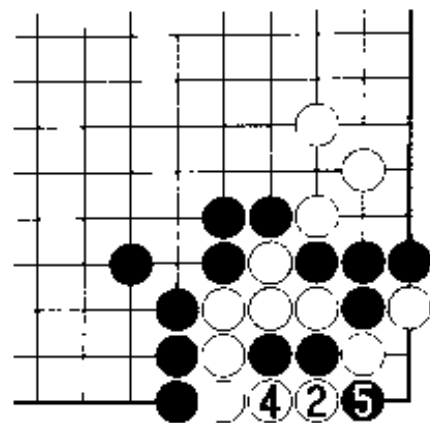


图二

正解图 · 黑 1 先断,待白 2 打后,黑 3 再扑为连贯的好手,已呈劫杀之形。1、3 两个要点缺一不可。



正解图 ·



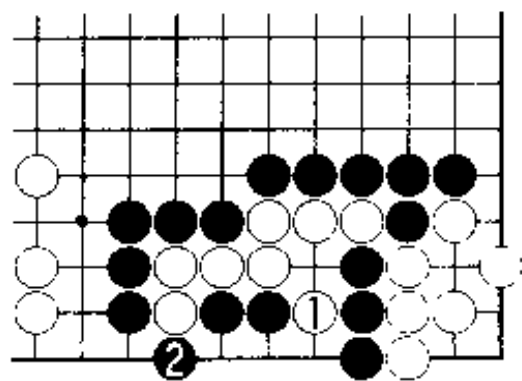
正解图二

正解图二 黑 3 再送一子,然后 5 扑的下法也可成立。两者大体相同。

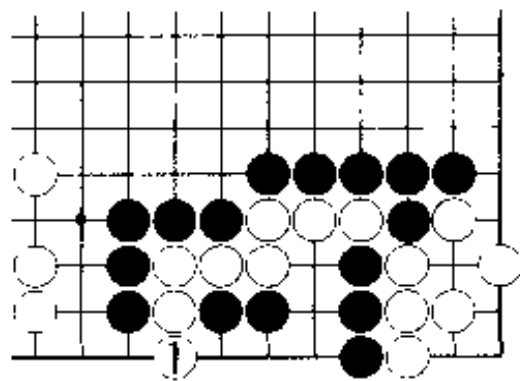
第十一型 解答

图 · 白 1 挖,黑 2 打,白简单被吃。白气尚不够,直接对杀是不利的。

正解图 白 1 立,先长气并伺机联络。黑由于自身的气紧,从内部收气的下法不能成立。

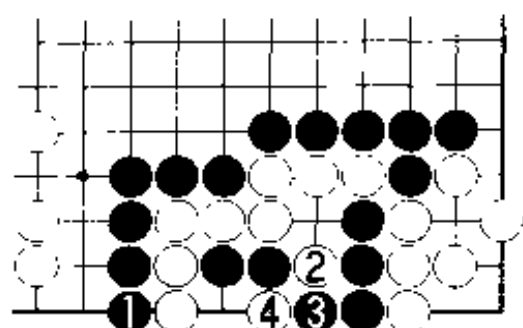


图一

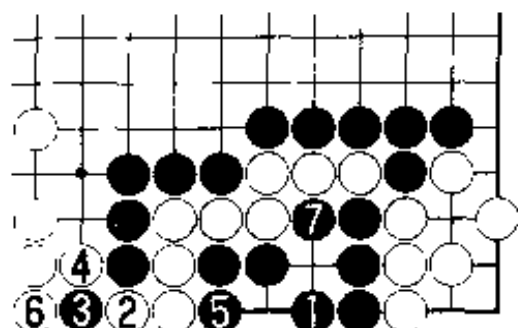


正解图

图二 黑1挡,白2再挖,至白4成双倒扑,黑反而被吃。图中黑1为过分之着。



图二



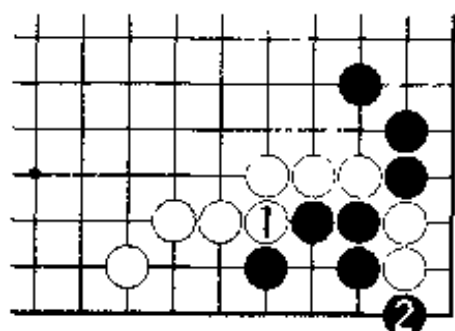
⑧ = ③ 正解图续

正解图续 黑1先弯,冷静的好手。白也无法再收气,只得2位连回。至白8,双方均活为最佳结果。

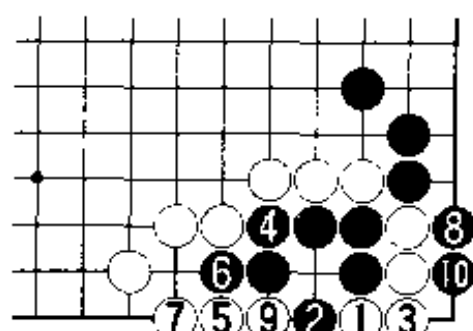
第十二型 解答

图一 白1如从外面收气,黑2扳角,白已无力对抗。角部绝不能轻易放弃。

图二 白1扳,稍好。黑2打后,4做眼,应对至黑10成为劫杀。过程中黑2改在3位扑,也可成劫。



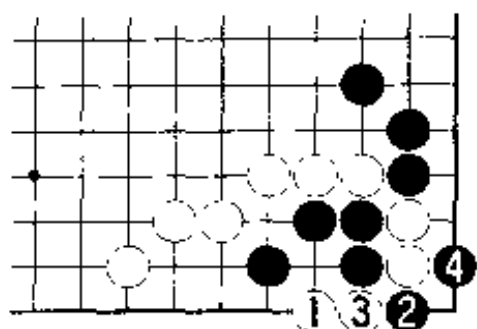
图一



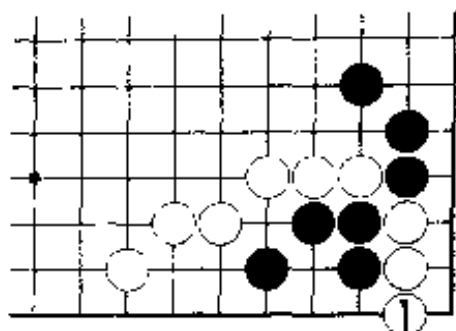
图二

图三 白1直接点,则黑2扳。当白3打时,黑4反打,利

用角的特点打劫。白方不能满足于劫杀。



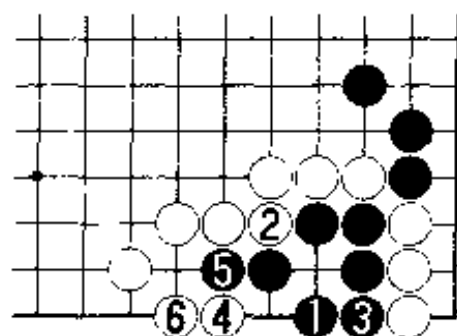
图三



正解图

正解图 白1立,沉着地占据要点并长气。有此一手,对杀白已立于不败之地。

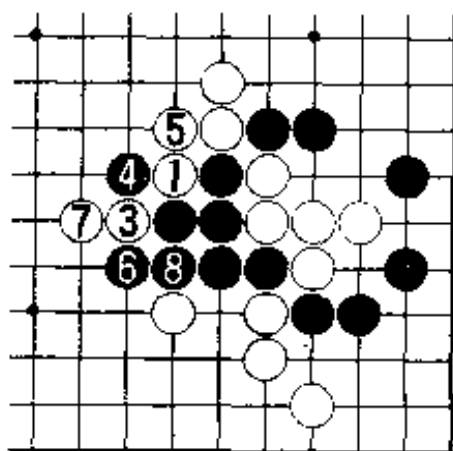
正解图续 黑1若仍然做眼。白2卡不能错过。至白6,白快一气取胜。请比较本图和图二的区别。



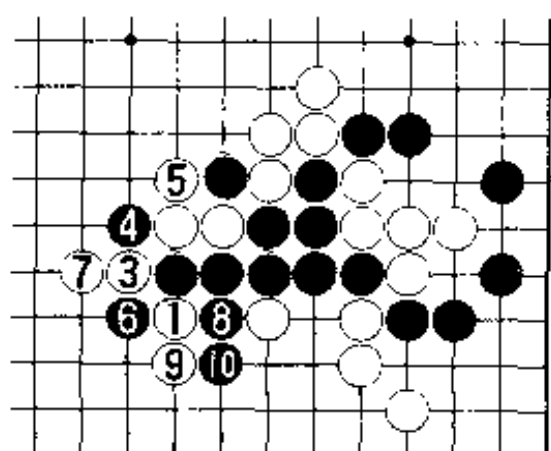
正解图续

第十三型 解答

正解图 白1扳为绝对一手。既不能松气也要设法不让黑出头。至黑8是双方必然的应接。



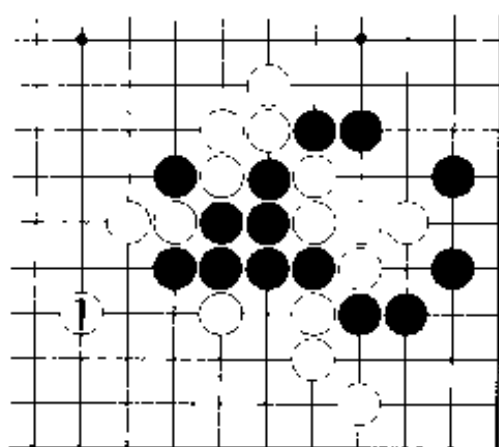
正解图



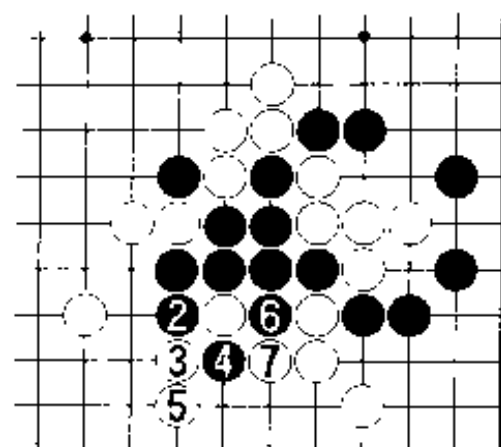
图

图一 白1枷,操之过急。黑4以下连打几手后10位冲出,白形破碎,再无力收气。

正解图续 白1飞,不偏不倚。虽远一路,威力却大大超过上图。黑已无路可逃。



正解图续

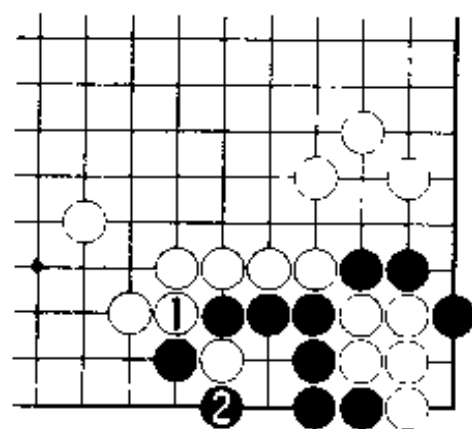


正解图再续

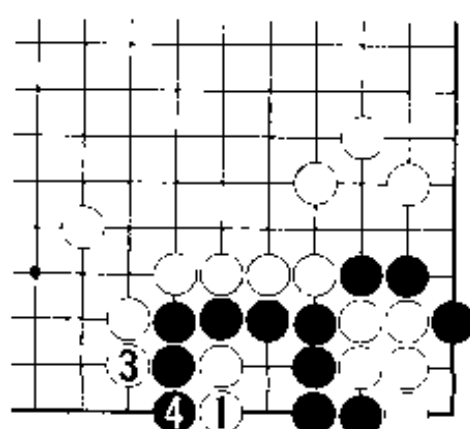
正解图再续 黑2拐,白3扳住。至白7,黑既不能再跑,气也不够。对杀黑失败。

第十四型 解答

图一 白1断,黑2打,吃住白一子,同时也宣告了大块黑棋的安全。



图一

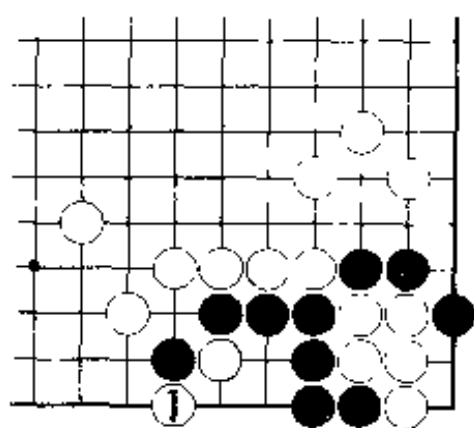


图二

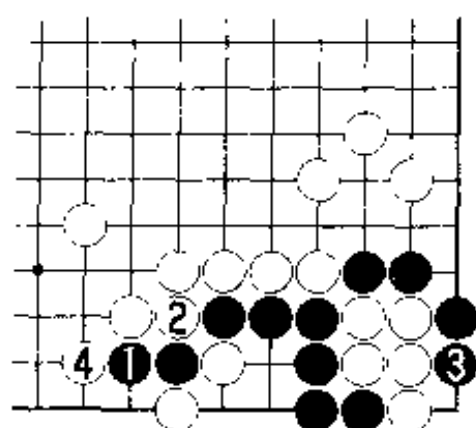
图二 白1选择立,则黑2接。应对至黑4,白仍不行。右边白五子已死,下边不可能成双活。

正解图 白1连扳,利用黑棋的气紧,极为锐利的一手。黑稳固的地位变得动摇。

正解图续 黑1长出,白2断先手。白4打后,吃掉黑两子,同时大块黑棋亦呈刀把五的死形。

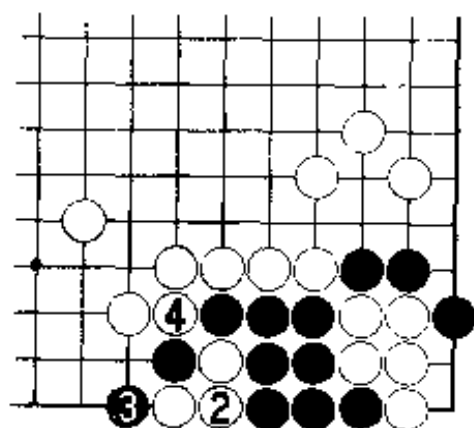


正解图

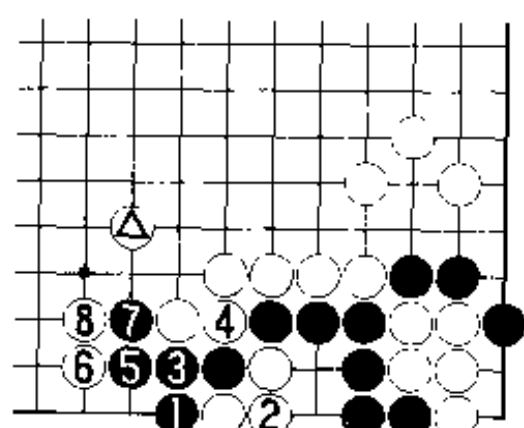


正解图续

正解图变化一 黑1改在此处打,白2接实,黑缺乏应手。如3打,白4以下一气歼灭黑棋。



⑥ = ② 正解图变化一



正解图变化二

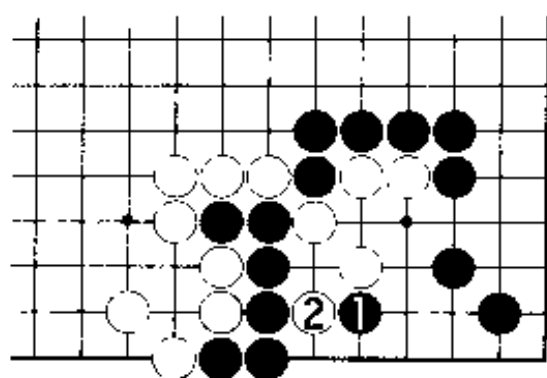
正解图变化二 黑1外面打最顽强。白2仍然接。当黑5

曲时,白6紧紧顶住。黑还是不行。当初白△一子作用巨大。

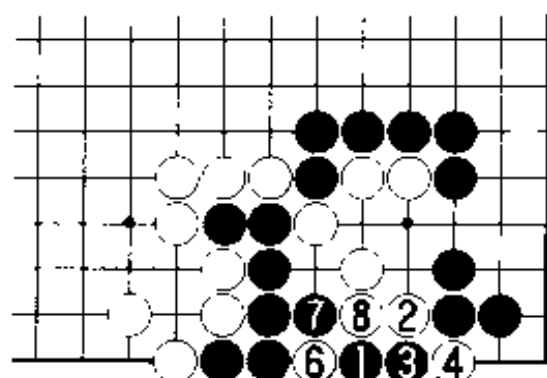
第十五型 解答

图一 黑1托,白2可以挖入。黑气紧的弱点暴露无遗。

图二 黑1跳时,白2以下好次序。6扑,白下出决定性一手,黑接不归。



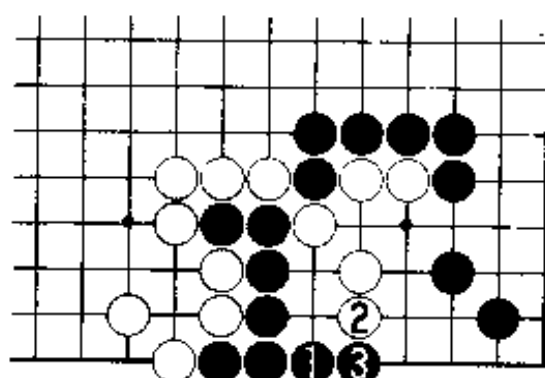
图一



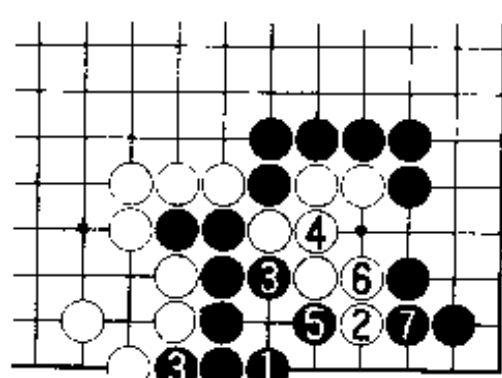
图二

正解图 黑1弯,正解。从上图的失败中受到启发,黑3爬,已顺利联络。

正解图变化 白2尖,黑3、5以下做眼,至黑7成有眼杀无眼之形。



正解图

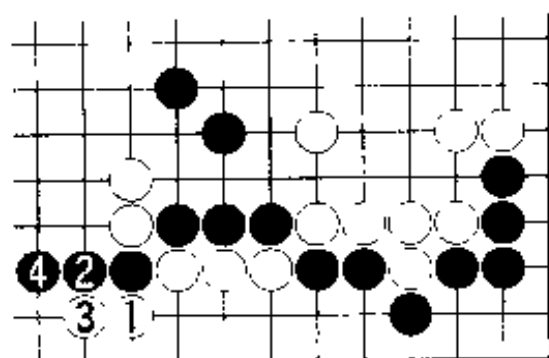


正解图变化

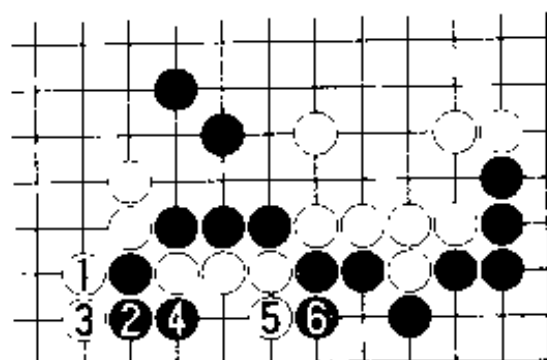
第十六型 解答

图一 白1二路打可以做活,没有问题。但此下法过于软弱,无异于白认失败。

图二 白1在这里打,能否捕获黑一子是问题的关键。至黑4,白对杀失败。白次序错误。



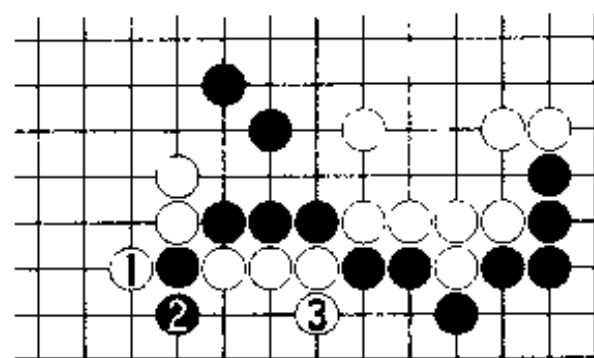
图一



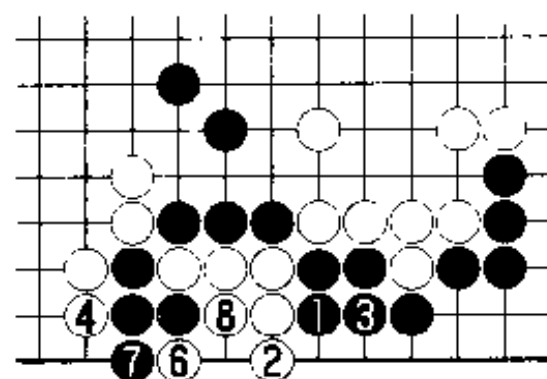
图二

正解图 白1打、3曲为正确次序。以后还有些变化,能全部算清就太好了。

图三 黑1挡必然。白2立看似长气的要点,但黑5拐时,白只能6托以做劫,这对白棋不利。



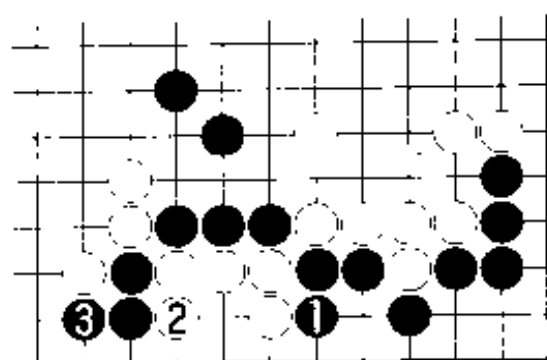
正解图



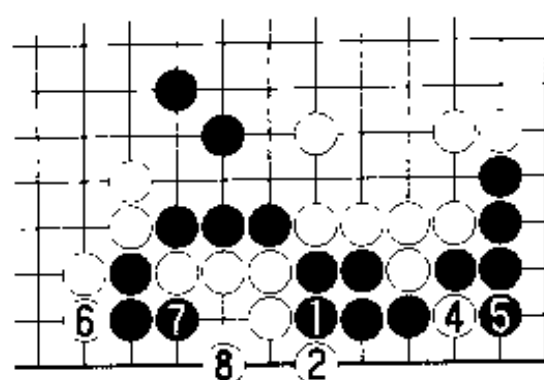
图三

图四 白2改挡里面,黑3弯出。白形很薄,封锁已感困

难。特别当征子白不利时，白将不会有好结果。



图四



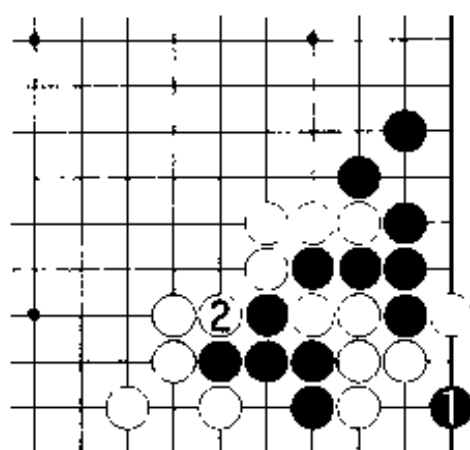
正解图续

正解图续 白2先手打，再4断为简明的延气好手。当黑7拐时，8尖更是巧妙。黑不入子的迹象已极明显。

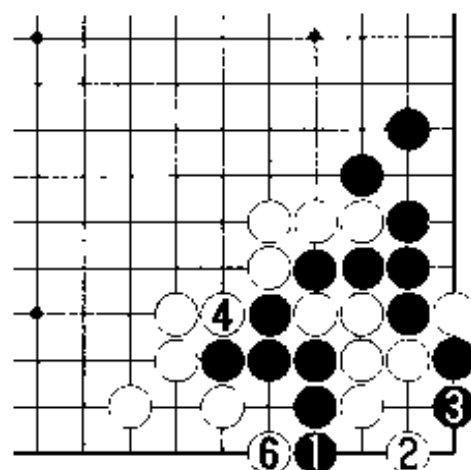
第十七型 解答

图一 黑1点，松缓。白2直接收气后，黑因慢一气而对杀失败。

图二 黑1立，则白有2尖的巧手。至白6，白巧妙地利用一路白子造成黑方不入子。

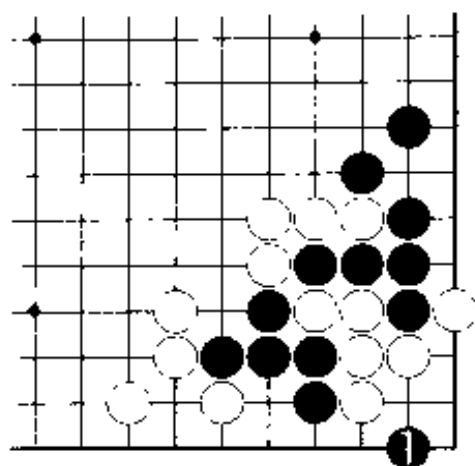


图一

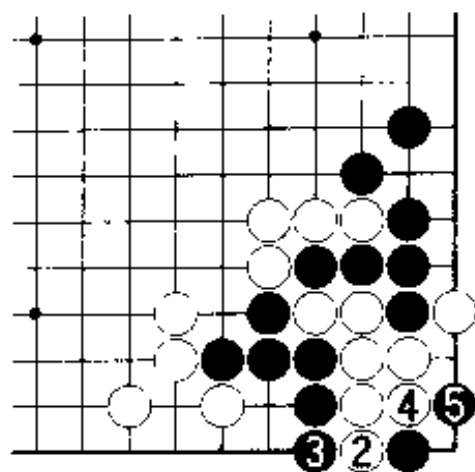


图二

正解图 黑占1位要点刻不容缓。因下一手可联络,所以白棋无法直接收气。



正解图



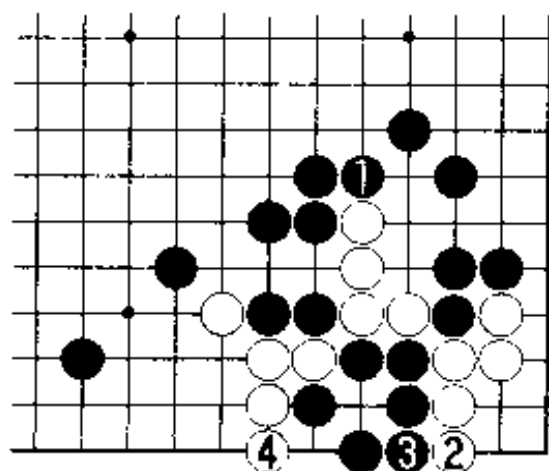
正解图续

正解图续 白2只有挡,黑3亦挡。白4、黑5形成劫争。本图是双方的正确应对。

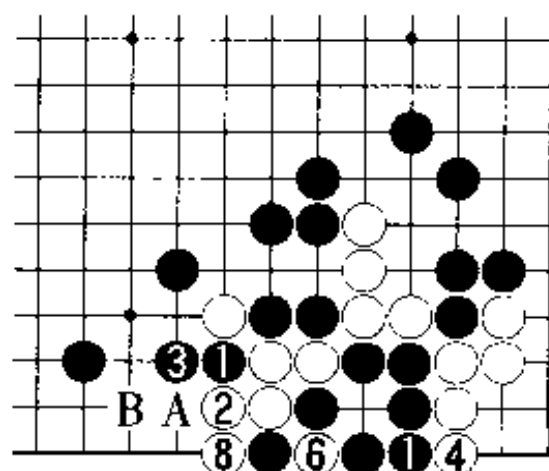
第十八型 解答

图一 黑1紧上面白气,方针错误。白2、4后,对杀黑慢一气。

图二 黑1断,改为攻击边上白子。但白6扑,形成劫杀。



图一

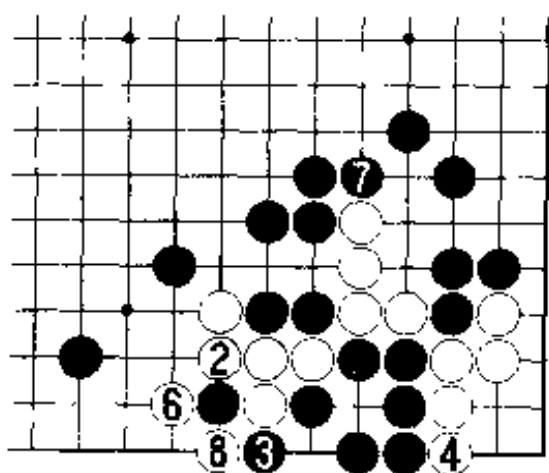


图二

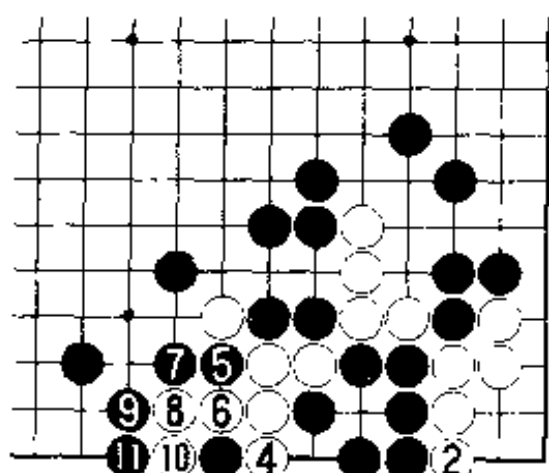
轻易看成白 A、黑 B 的结果是不行的。

图三 黑 1 夹、3 扳, 仍然是做劫的姿态。此打劫的结果黑还不如图二。

正解图 黑 1 点在一·路, 不易发现的要点, 但从图二的失败中可看出其重要性。白 4 挡后, 黑 5 再断。局部成为双活, 因白上面的关系, 白全部被吃。

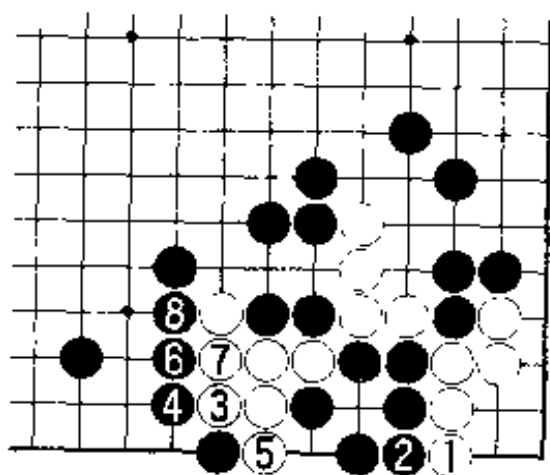


图三

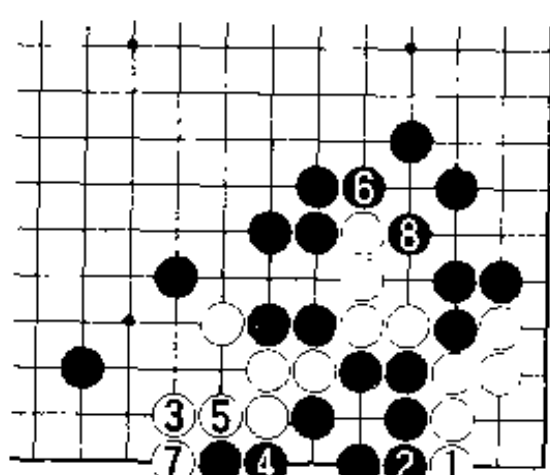


正解图

正解图变化一 白 3 应, 黑 4 紧凑。应对至黑 8, 白因无法收气而对杀失败。



正解图变化一



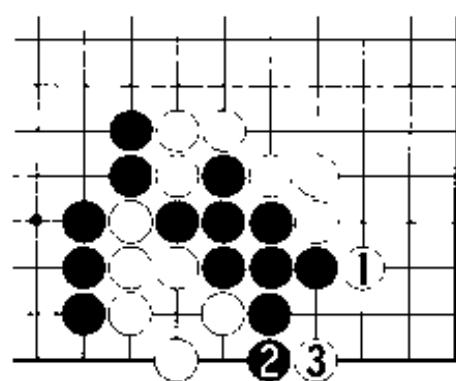
正解图变化二

正解图变化二 白3若跳,黑4连回后已成功延气。至黑8,和上面白棋的对杀黑快一气。

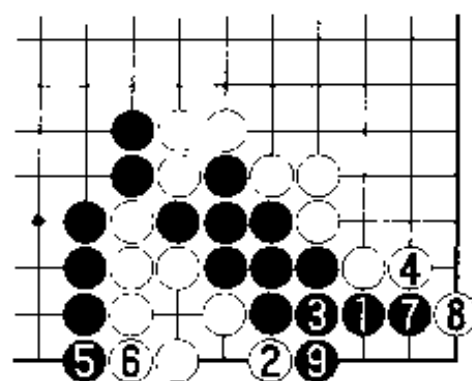
第十九型 解答

图一 白1扳必然。黑2却不是最强应对。白3靠,黑简单被吃。白3的手法不能忘记。

图二 黑1虎,白2先手打。但4立显得松缓。黑9打,成为劫杀已很明显。

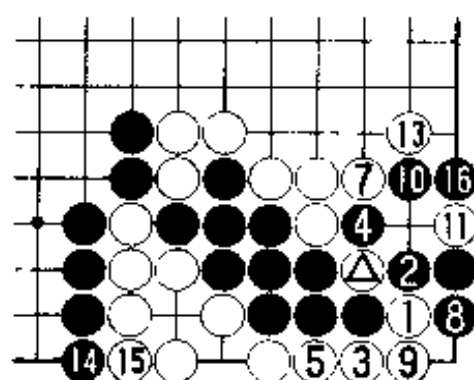


图一

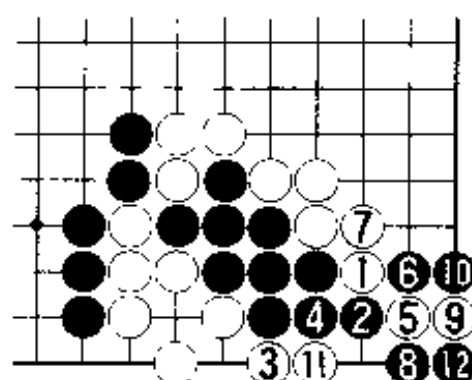


图二

图三 白1连扳,以后的3、5滚打却有疑问。下至黑16,双方战成双活。对本应净杀黑棋的白方来说,这当然不能满意。



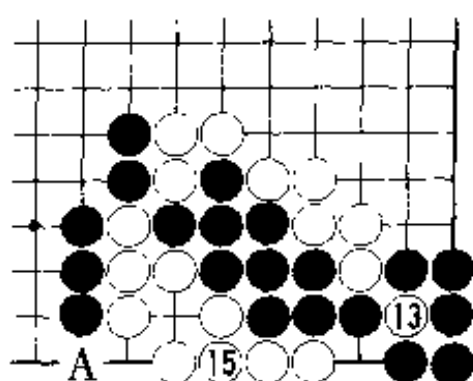
⑥ = △ 图二



正解图

正解图 白7接、9立，如此弃子方为正确。黑12提后，白仍须小心，绝不能让黑喘息。

正解图续 白13先扑，然后15接，终下一举捕获黑棋。可以看出，黑方始终没有机会下A位的先手立。

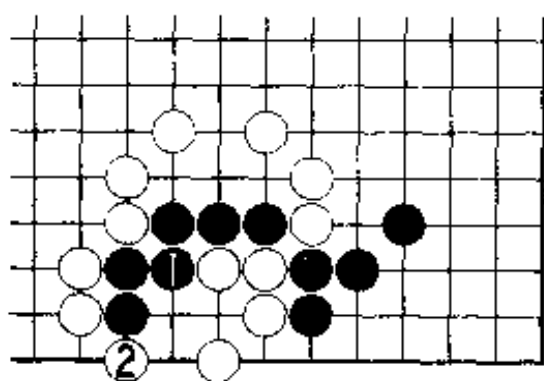


正解图续

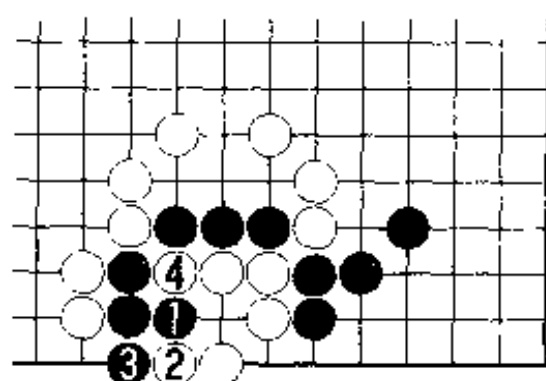
第二十型 解答

图一 黑1接虽可联络，但白2扳渡后也连回家，再也没有对杀的问题。

图二 黑1弯，试图同时连接并阻渡。白2先爬为好次序，黑无法兼顾。至白4，黑失败。



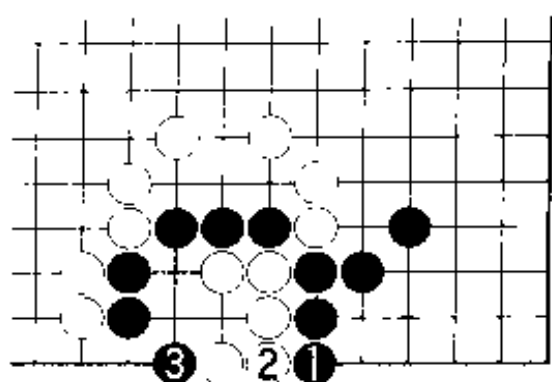
图一



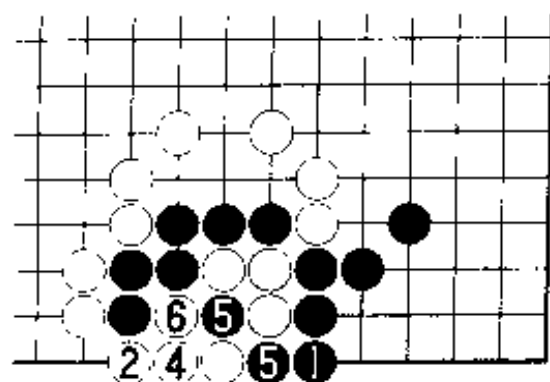
图二

正解图 黑1在外面立，不容易想到，却是此形真正的要点。白2若接，则黑3尖顶。白2撞紧了自己的气。

正解图变化 白2扳，黑3挤入。无论白如何下，均不能摆脱接不归。白2如改于7位断，黑6位拐，对杀白依然失败。



正解图

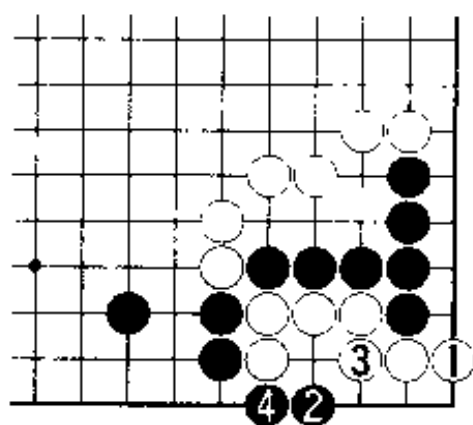


正解图变化

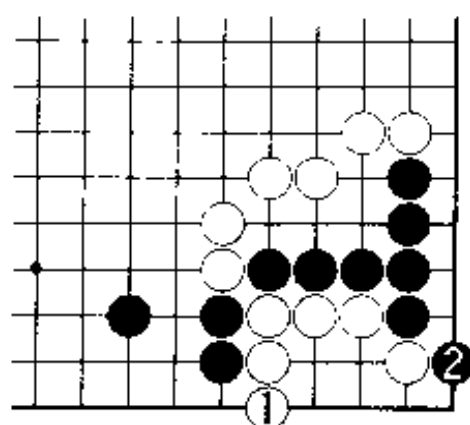
第二十一型 解答

图 白1立时,黑2点为有名的手筋、白3只得接。黑4连回后,白无法成活,对杀也不利。

图 白1改这边立也不好。黑2扳后,白气不长,不足以同黑棋对杀。



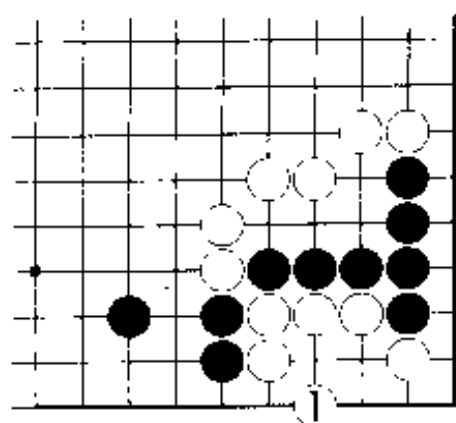
图一



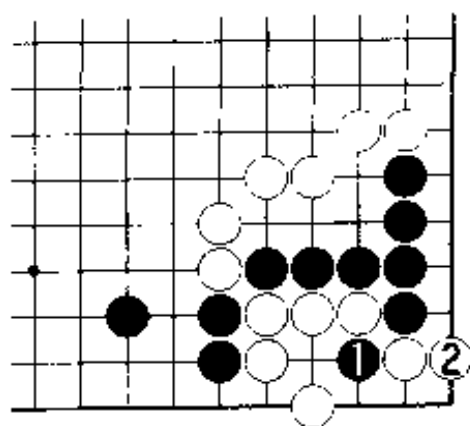
图二

正解图 白1倒尖,是此形延长白气的最佳下法。白气之长将大大超乎想像。

正解图变化 黑1断,则白2立后已成活。黑不能破白眼位,就不成其为对杀。



正解图

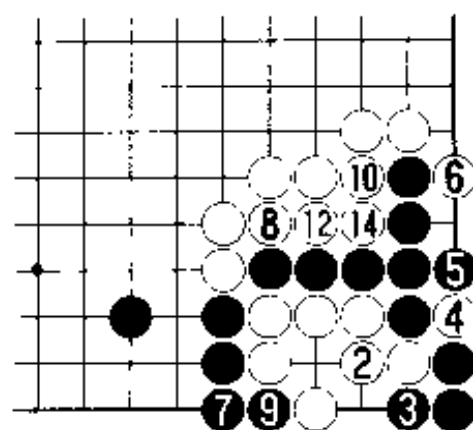


正解图变化

正解图续 故黑 1 扳必然。白 2 接又是好手,做眼最小,气却最长。以后 4 扑不能漏掉。以下对杀黑因各种的不入须花费很多手棋,最终白快一气。

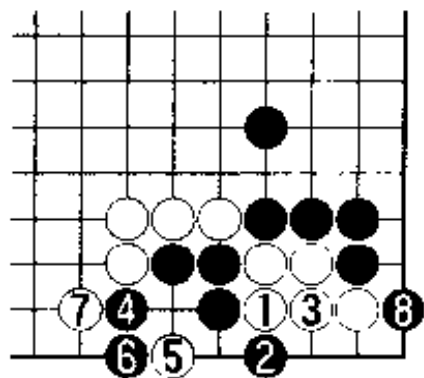
第二十二型 解答

图一 白 1 挡,让黑先手打一下是不利的。黑 6 先挡,造成不入后 8 拉扳,对杀黑胜。

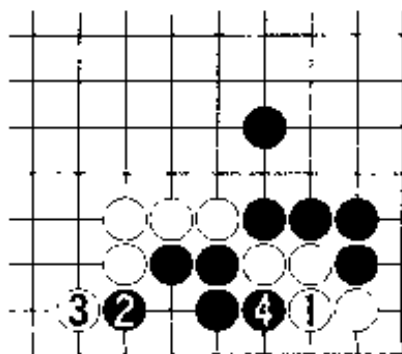


⑪ = ④ 正解图续

图二 白 1 接,依然不好。黑 2 先手扳后,4 收气。只要让



图一

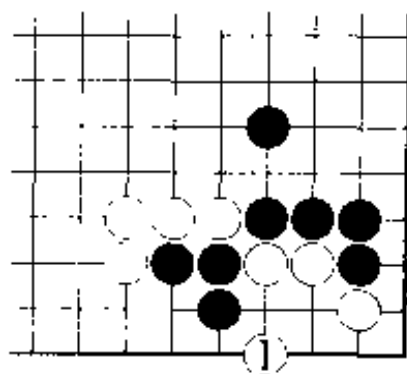


图二

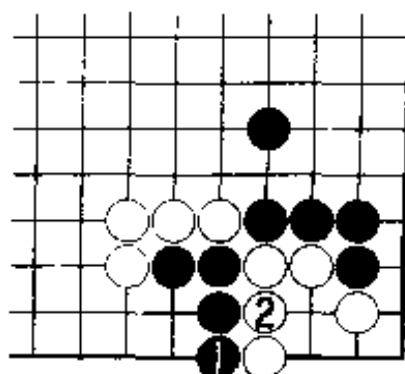
黑下到2位的先手扳,对杀白便不利。

正解图 白1跳为正形。本图的形状如在边上,其结果将不一样。现白可利用角的特点取胜。

正解图变化一 黑1挡,白2可接。由于角部黑无法收气,对杀黑不行。这也是角和边的不同之处。

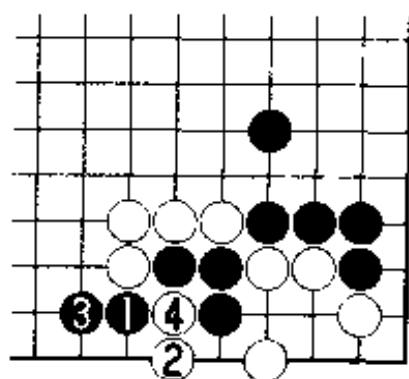


正解图

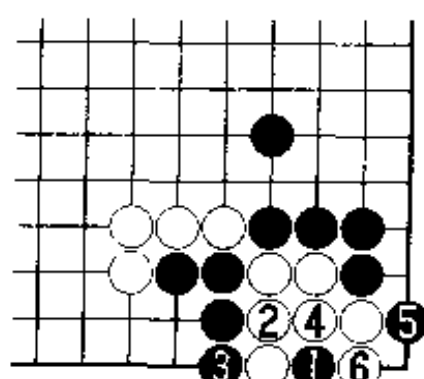


正解图变化一

正解图续 黑1仍企图先手扳。白2点,破黑计划的好手。白4断后,黑三子被吃,黑3若改4位接,白3位扳,对杀黑不行。



正解图续

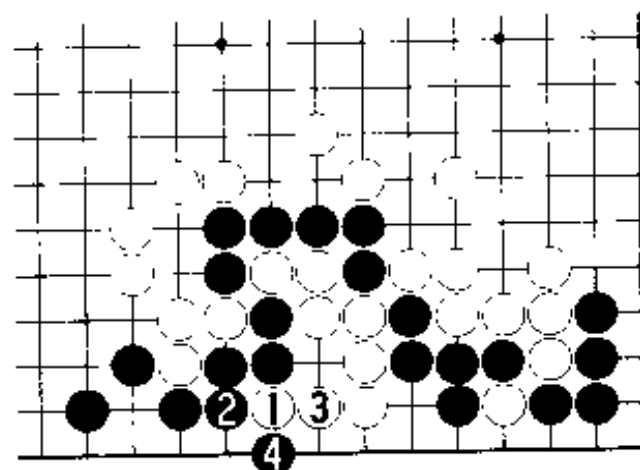


正解图变化二

正解图变化二 黑1靠是手筋,但现在由于是在角上,白2可接,黑仍因不入而失败。

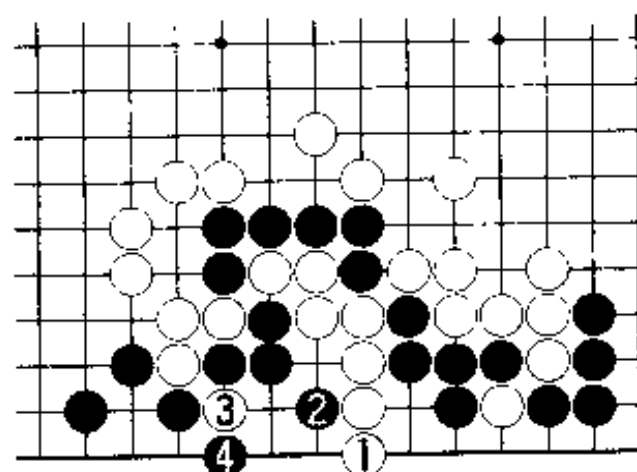
第二十三型 解答

图一 白1托,似乎可以长气,其实黑4扳后,白气还是一样,气数仍然差一劫。



图一

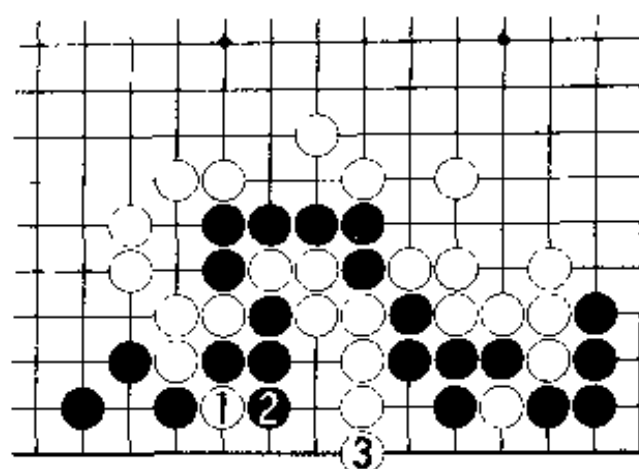
图二 白1改为一路立,黑2尖,白棋还是四气。白3断,黑4一路打,白没有机会。



图二

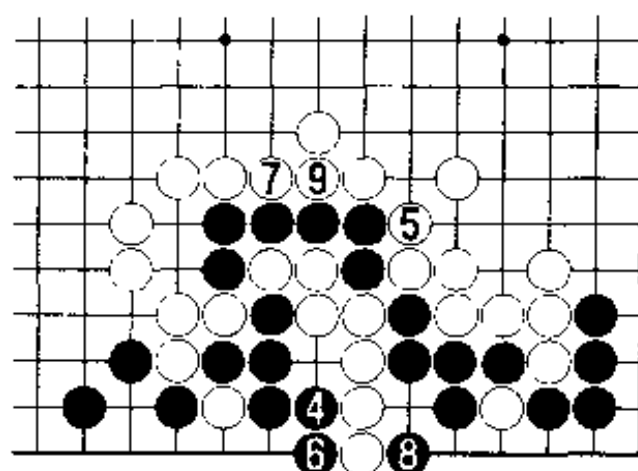
正解图 白1先断,好次序。白3再立,虽然白气和上图相

同,但黑左右两边都已有不入的迹象。



正解图

正解图续 双方开始正常收气。至白9,黑感到痛苦。本图白延气手法简明而巧妙。



正解图续

第二十四型 解答

图一 白1夹,黑2扳收气。对杀白已失败,仅能吃到三颗黑子而已。

正解图 白1点,不让黑脱身的紧凑之着,这对其后的对杀

极为有利。

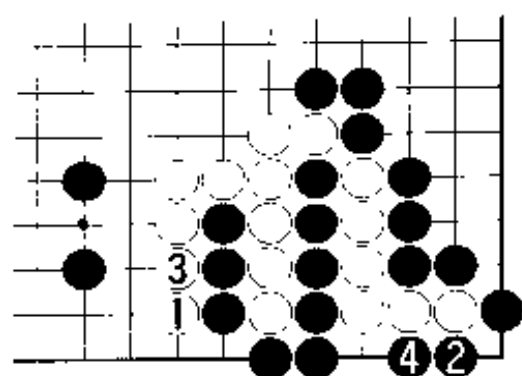
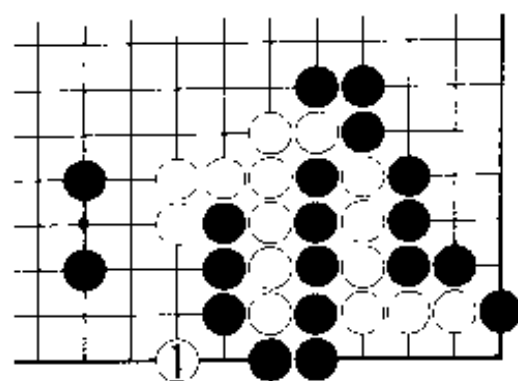
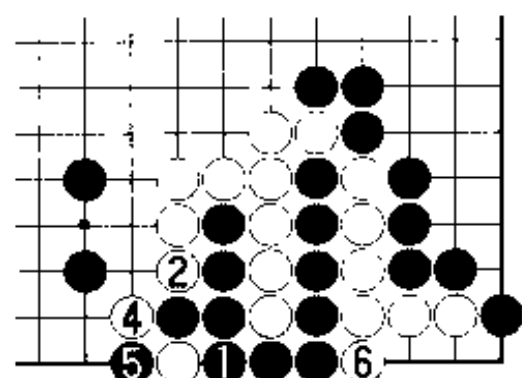


图 一

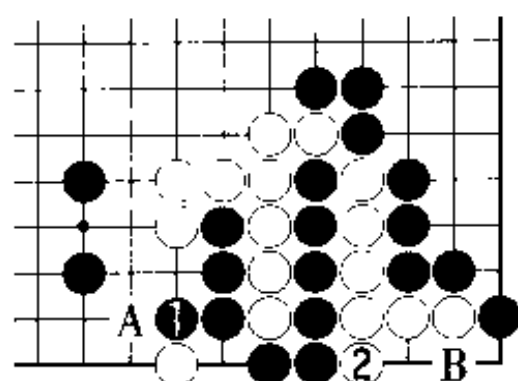


正解图

正解图续 黑 1 接, 白 2 再挡。通过前两手的交换, 已起到缩短黑气的作用。白 4、6 滚打, 对杀成功。



正解图续



正解图变化

正解图变化 黑如下 1 位, 白 2 从后面打, 结果和上图相同。须注意白 2 不可在 A 位扳, 否则黑 B 扳后, 白将重蹈覆辙。

第二十五型 解答

图 一 白 1 冲, 俗手。黑 4 接时, 白无法再紧气, 只得 5 位立。

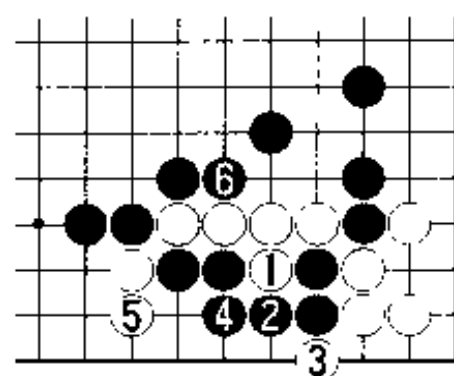
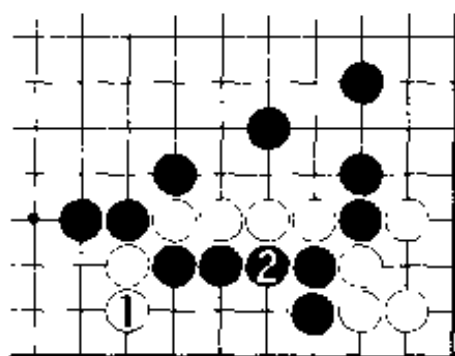


图 一

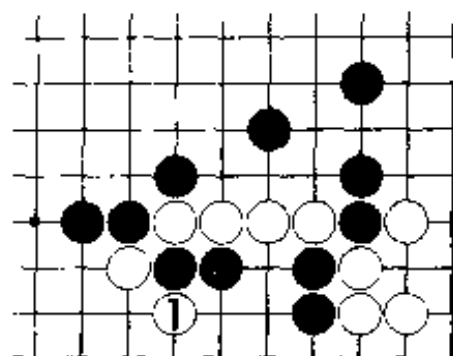
黑6收气,快一气吃掉上面白棋。

图二 白1单立,则黑2接。由于上面白棋气不够,对杀依然失败。

正解图 白1直接扳,紧凑之着。紧住黑气,同时兼顾上、下白棋是此形的要领。

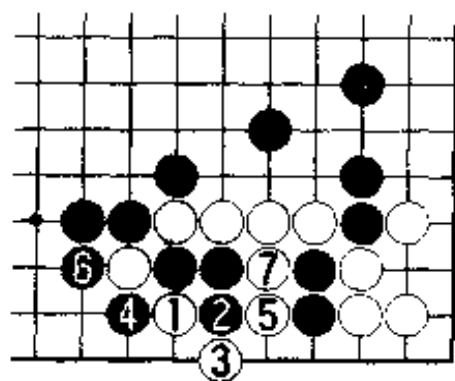


图二

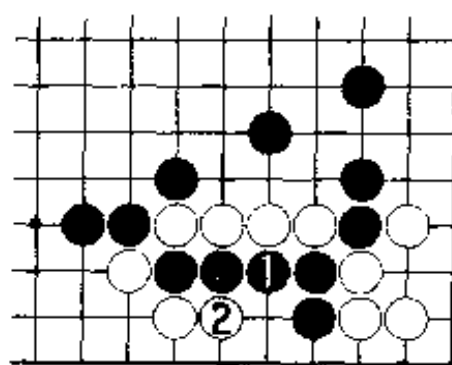


正解图

正解图续 黑2拐时,白3再连扳是连贯的好手,抓住黑气紧的缺陷不让黑喘息。白5打,成功救出中间白棋。黑4如在5位接,白4位接,对杀黑不行。



正解图续



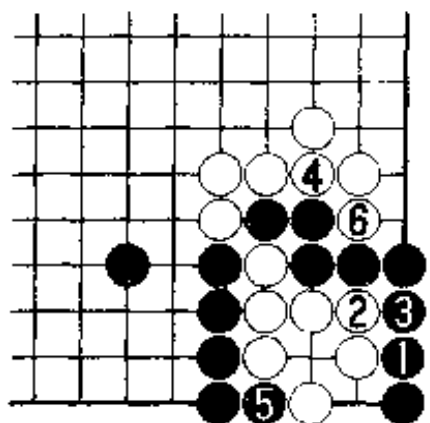
正解图变化

正解图变化 黑1接,白2可直接爬。相比图二,可明显看出白多收了黑一口气。

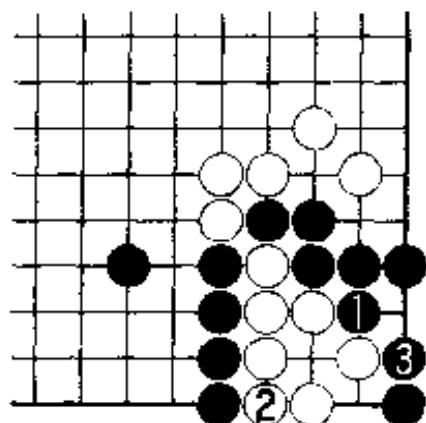
第二十六型 解答

图一 黑1连回,白2先手团后,4、6收气。有眼的白棋对杀有利。

正解图 黑1先占此点,不可放过。黑3连回,似乎仍然是黑不行的形状。



图一



正解图

正解图续 当白4收气时,黑5扑弃子,重要。以后7再扑后终成打劫。5位之点是此型的急所。

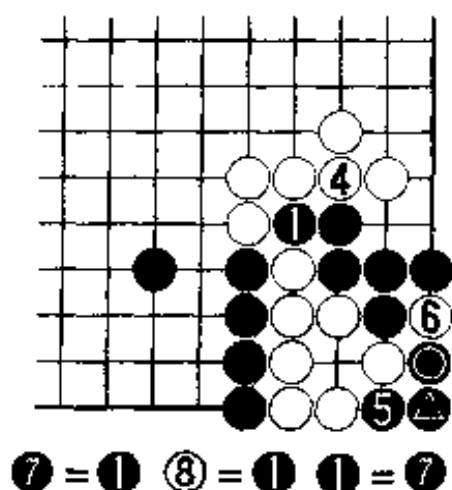
第二十七型 解答

图一 白1扳虽是收气要点,但黑2尖后,白仍因缺一气而对杀失利。

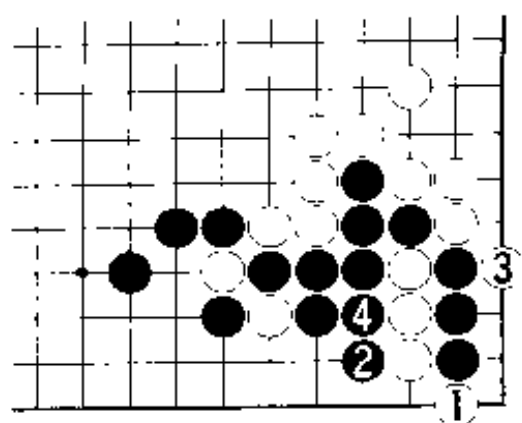
图二 白1打,改在边上长气。

由于白3接落了后手,黑占得4立,白仍然不行。

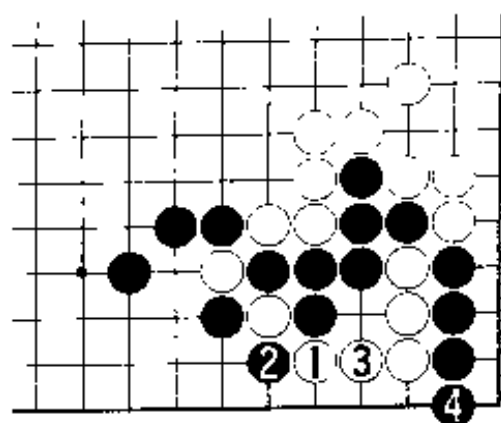
正解图 白1立,多弃一子是延气的妙手。黑2挡下,白3扳。本图和图一的区别在于——



正解图续

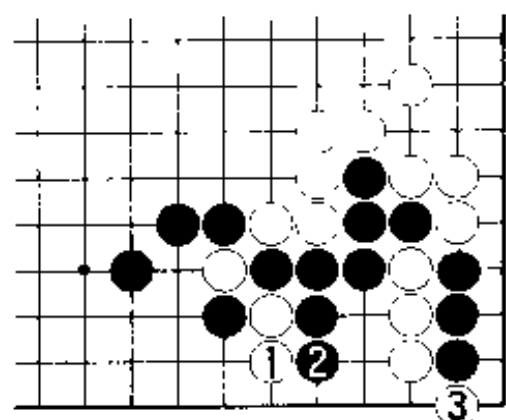


图一

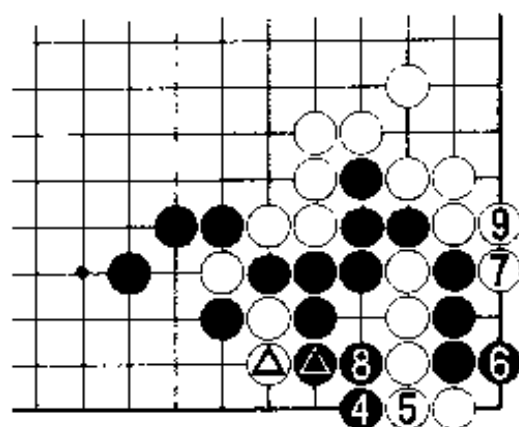


图二

正解图续 黑4尖收气,下至白9接,黑对杀失败,白△和黑⊙两子的交换为不入埋下了伏笔。



正解图

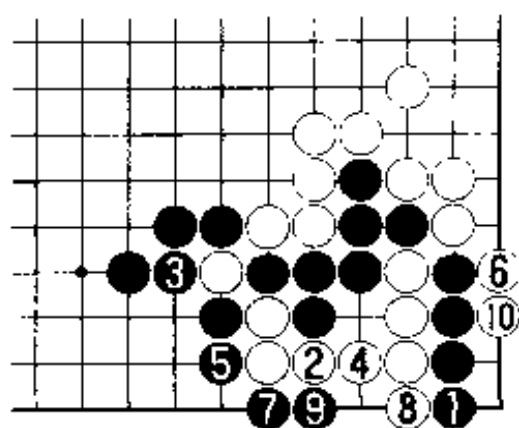


正解图续

正解图变化 黑1立,先占角的要点。白2、4后在边上延长了白气。对杀至白10,黑仍因不入子而被吃。

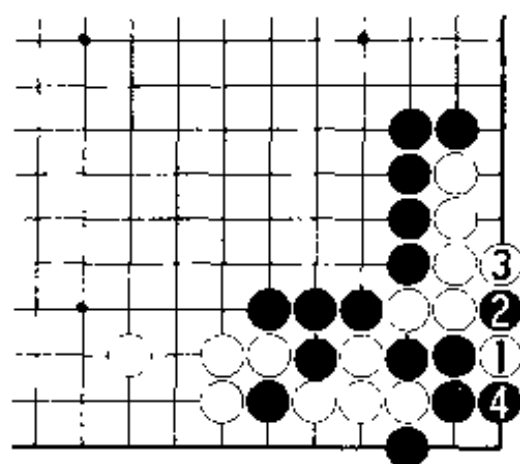
第二十八型 解答

图一 白1扳过于急躁。黑2扑,已成讨厌的劫争之形。

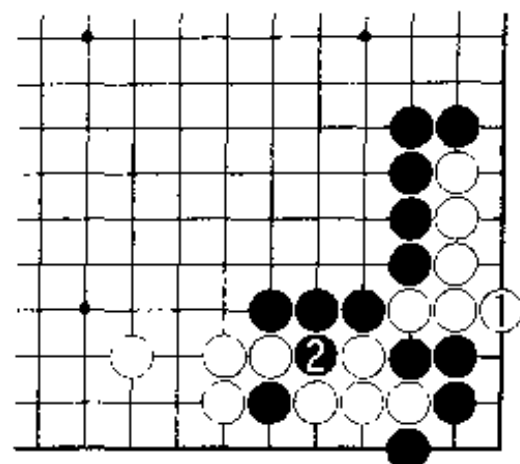


正解图变化

正解图 白1立,急所。不直接紧气,却是消除劫杀,以退为进的好手。



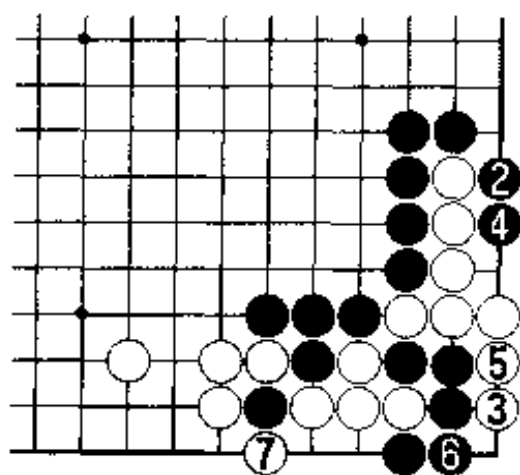
图一



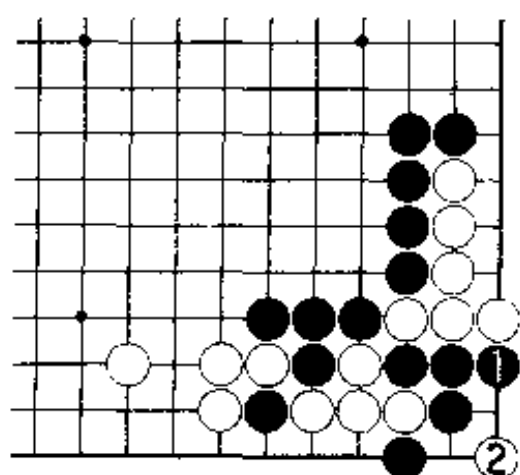
正解图

正解图续 黑2扳,白3夹,对杀已取胜。这样的手法经常要用到,越熟练越好。

正解图变化 黑1挡,则白2点,依然没有打劫。可以说,正解图白1立的作用远大于单纯的收气。



正解图续



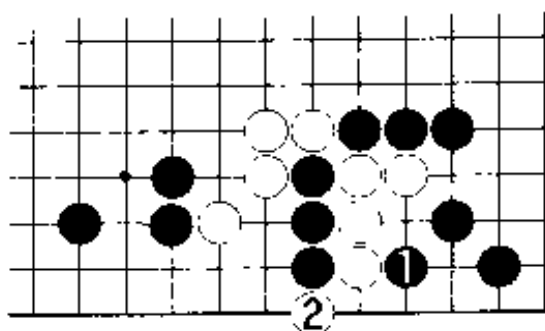
正解图变化

第二十九型 解答

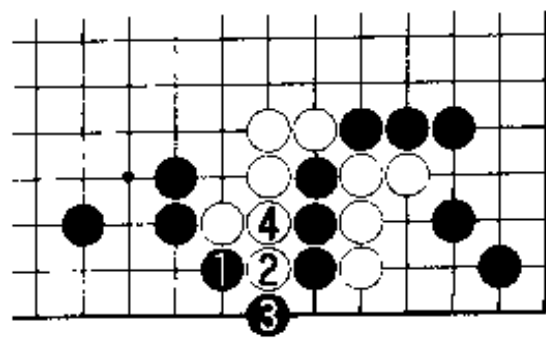
图 黑1收气是不行的。因黑还少一气,白2扳后,对杀

黑失败。

图二 黑1试图联络的下法也不成立。白2挖,黑断点太多,无法连接。



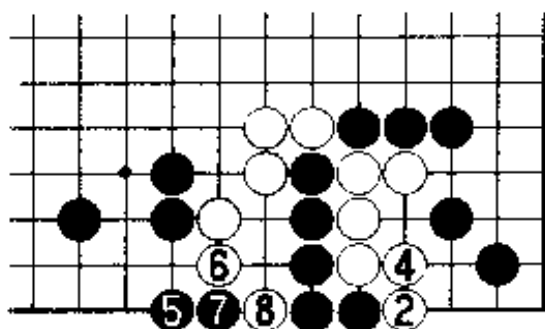
图二



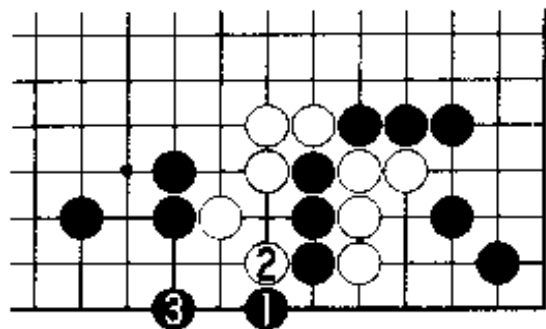
图二

图三 黑1、3扳接。白4接后,依然有四口气。因白有8扑的手段,黑还是无法和左边黑棋联络。

正解图 黑1尖,伺机联络,同时瞄着右边的对杀,令白左右不能兼顾。白2尖,黑3跳为连接好手。



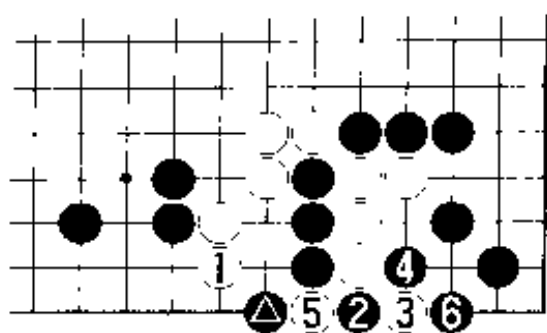
图三



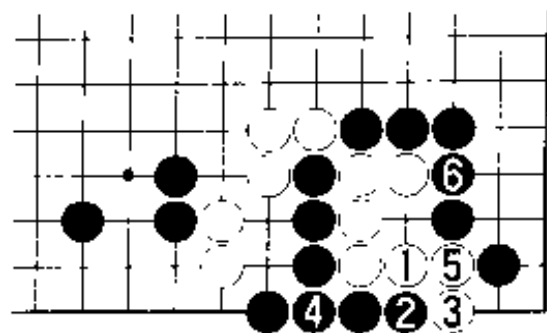
正解图

正解图变化一 白要阻渡只有1位立。黑2扳,由于多了黑●一子,对杀情况已发生变化。白3打时,黑以4、6包打吃掉白棋。

正解图变化二 白1若曲,黑2再爬。白5接,撞紧了自己的气。对杀黑仍取胜。



正解图变化一

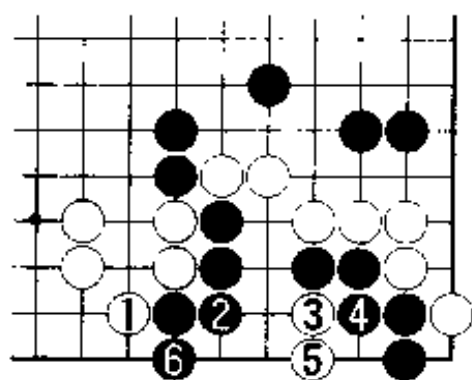


正解图变化二

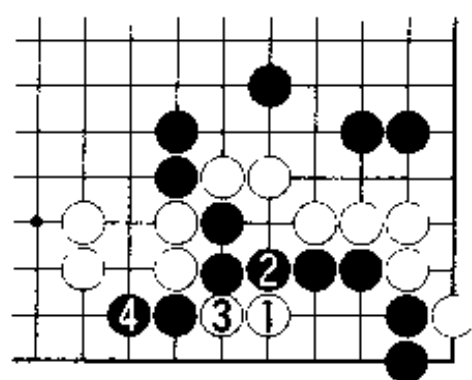
第三十型 解答

图一 白1虎,黑2接。以下白3、5破眼,黑虽不活,但黑6应,做成大眼。白根本没有对杀的机会。

图二 白1点、3断。黑4长后,白仍无后续手段。这两图白都没能抓住黑形的缺陷。



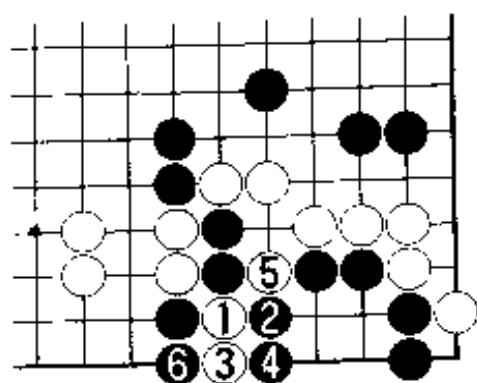
图一



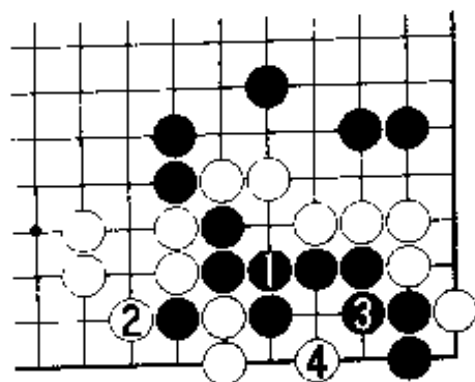
图二

正解图 白1断才抓住了问题的关键。白3立,继续运用弃子破黑眼位。白7扑后,黑无眼形,气也不长,白棋获胜已非难事。

正解图变化 上图黑4如改在本图1位接,则白2打形成对杀。白4点,以后黑无法改变对杀慢一气的结局。



正解图 ⑦ = ①

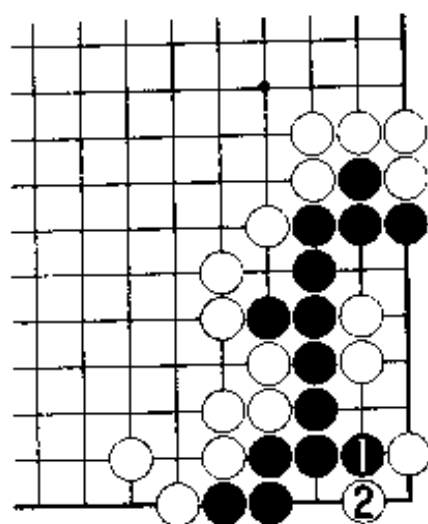


正解图变化

第三十一型 解答

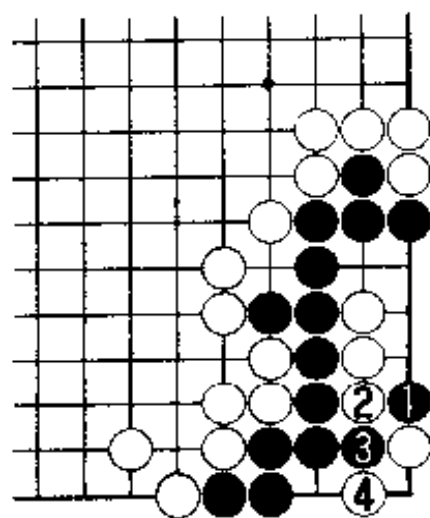
图一 黑1顶,则白2扳。虽然黑还有一口外气,但内部已成为极其麻烦的打劫。

图二 黑1跨,结果相同。白4依然扳。黑应考虑该如何消除白形韧性。

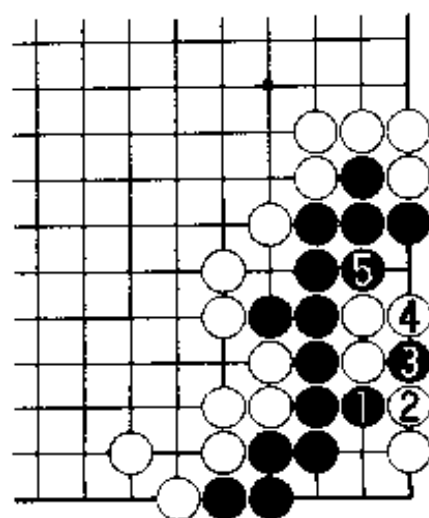


图一

正解图 黑1冲、3扑,简明的右手。以下黑棋只要从后面开始收气,对杀的胜利终将属于黑方。



图二

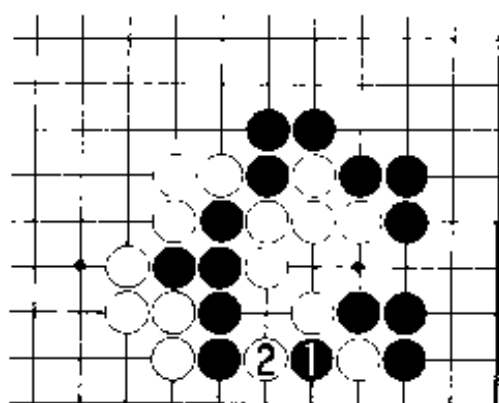


正解图

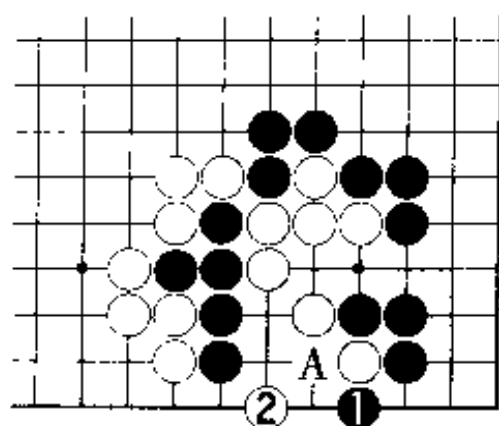
第三十二型 解答

图一 黑1打,白2反打后,黑棋不行已很明显。本图黑下法过于直接。

图二 黑1一路打时,白2飞好棋,阻渡的同时占据要点,对杀黑已失败。白2如A位接,则黑2位尖后将形成劫杀。



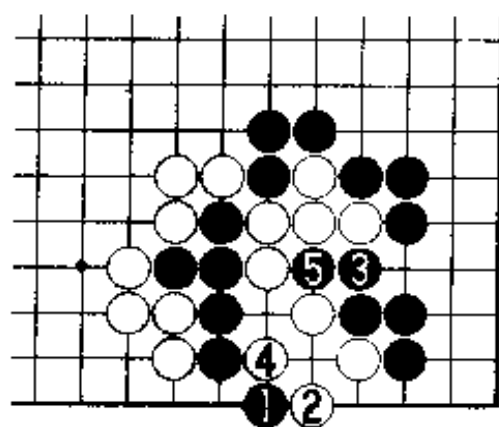
图一



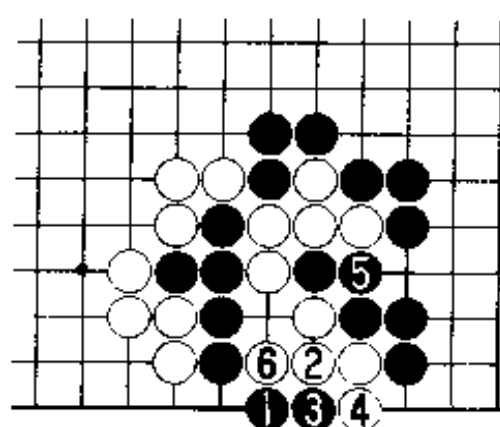
图二

正解图 黑1单尖,正确。白形气紧,应手已很困难。如白2应,黑3从外面收气。至黑5,白接不归。

正解图变化 白2接,则黑3先爬次序好。黑5收气,仍然成接不归或不入子。



正解图

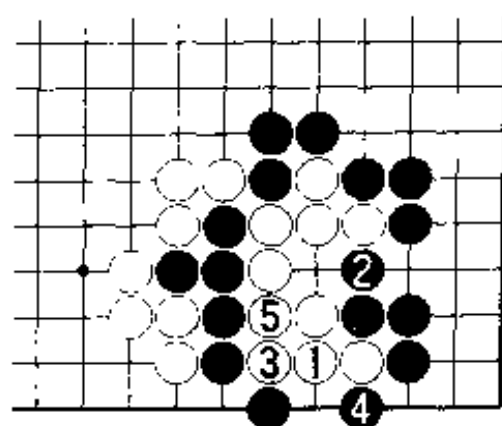


正解图变化

图三 黑2先收气,错误。当黑4扳时,白再也不会挡下。白5打,黑反而接不归。次序的重要性一定请注意。

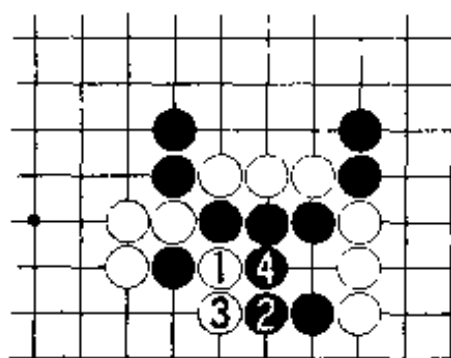
第三十三型 解答

图一 白1打,从这边收气。应接至黑4接,白左边须补一手,再也无法紧收黑气。

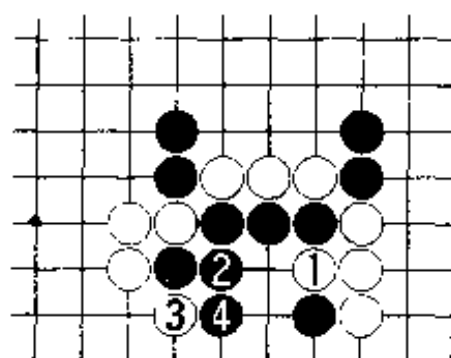


图三

图二 白1改往这边冲,正确,但下一步白3有问题。黑4挡后,白仍面临不能紧气的困境。

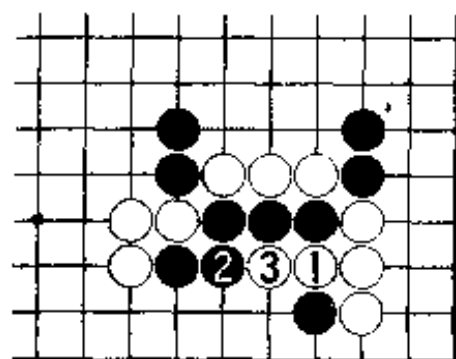


图一

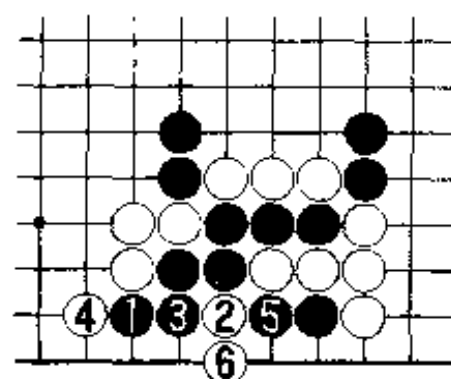


图二

正解图 白3顶方为要点。目前黑棋两气,以后的焦点在于黑棋在下边能否长气。



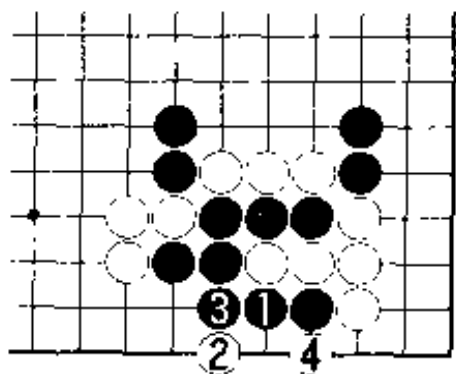
正解图



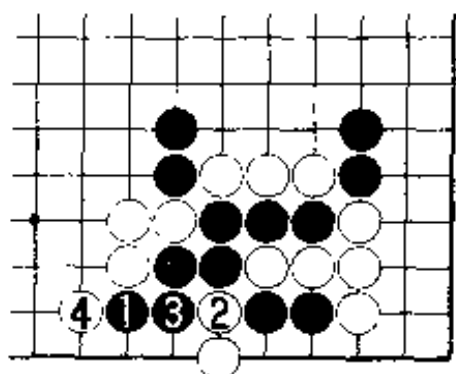
正解图续

正解图续 黑1扳时,白2先打极为简明。黑5打,白6立。成为有名的“金鸡独立”。

正解图变化一 黑1则白2不能忘记。至白4扳,黑仍然无法长气。对杀白取胜。



正解图变化一



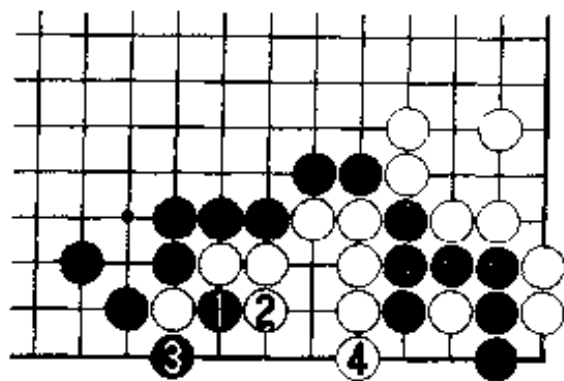
正解图变化二

正解图变化二 黑1若扳,白2打、4扳。结果和正解图相同。要注意,白2在4位扳是不行的。

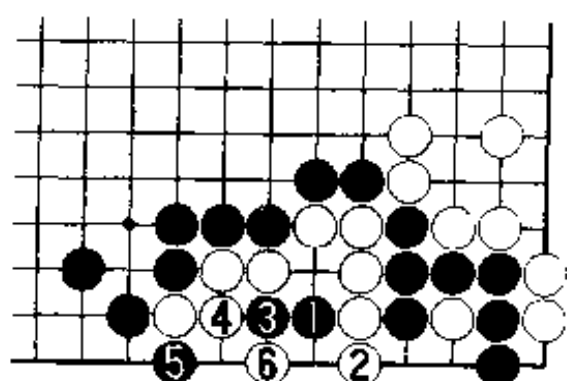
第三十四型 解答

图一 黑1打吃。下至白4立,对杀黑已处于不利地位。以后黑的最好结果为后手双活。

图二 黑1夹,要点。但黑3却是失着。白6扳后,在眼位和气数上均占优势。

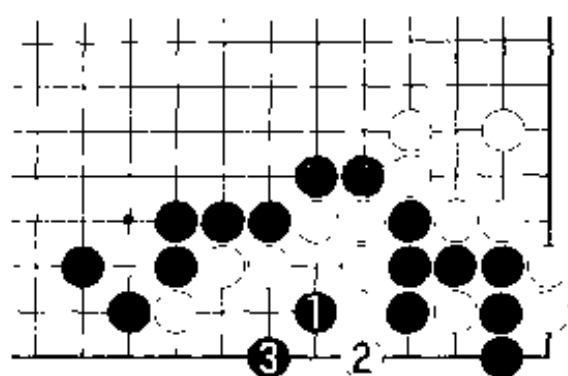


图一

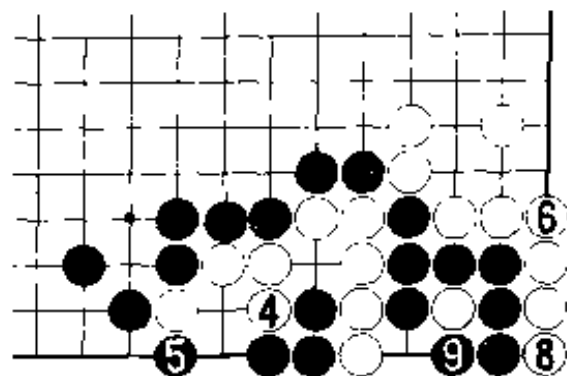


图二

正解图 黑3尖才是此形的急所。白气紧的缺陷已暴露无遗。



正解图

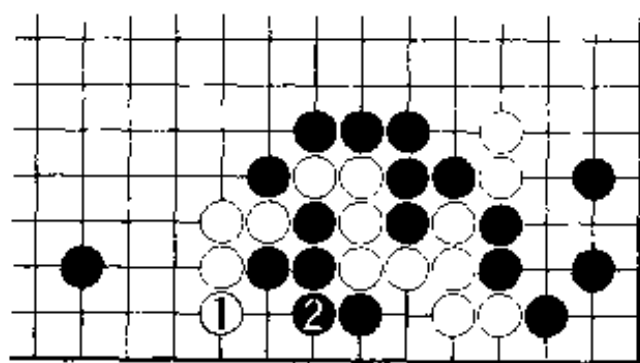


正解图续

正解图续 白4挤，黑5打。此后双方开始收气。白8时，黑虽不能从外围紧气，但黑9提极为冷静。最终形成有眼胜。

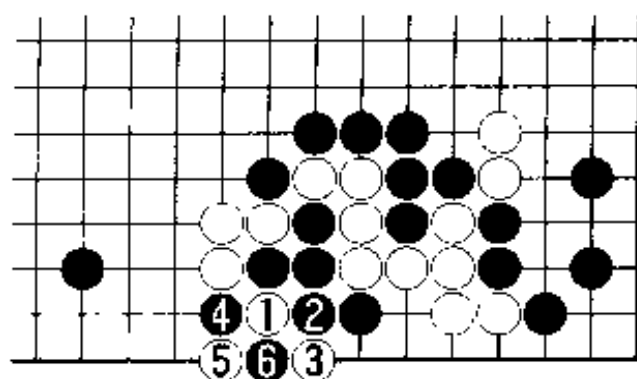
第三十五型 解答

图一 白1立过于松缓。黑2接后，以四气对白三气，对杀黑胜。



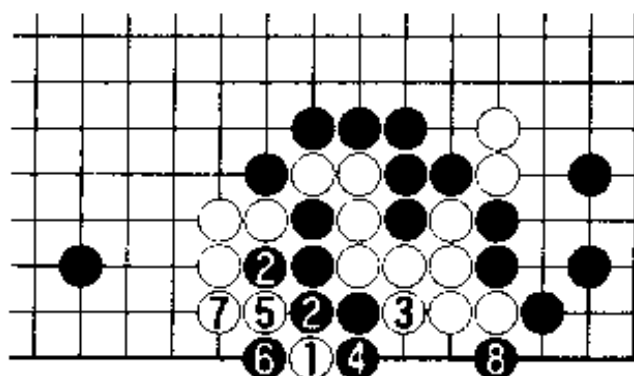
图一

图二 白有3位连扳的手筋，这样将形成劫杀。但这不是白方最佳结果。



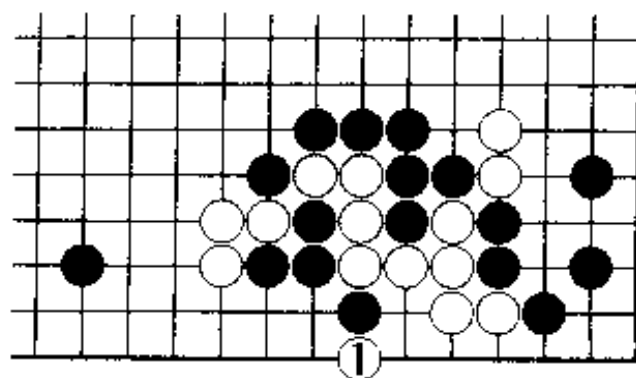
图二

图三 白1点,似是而非的要点。黑2、4应后,白因无法紧气而失败。



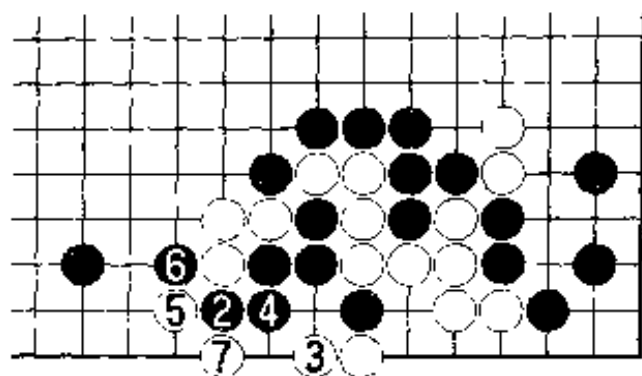
图三

正解图 白1一路夹,绝妙的一手,它出人意料地使白棋在对杀中变得主动。



正解图

正解图续 黑2扳时,白3单长又是好手。至白7扳,白大获成功。手筋的魅力在本型充分展现。

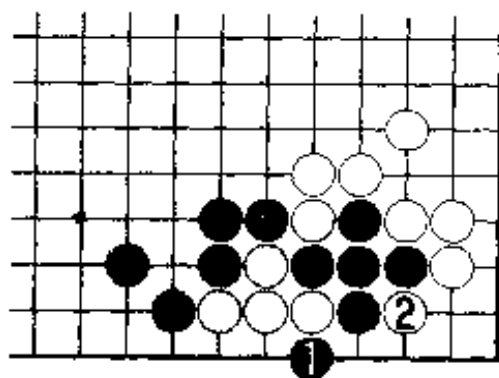


正解图续

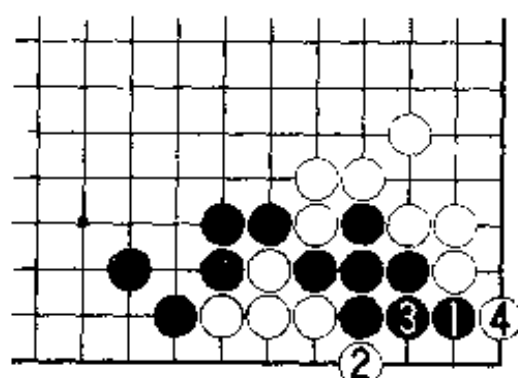
第三十六型 解答

图一 黑1扳,直接收气。但目前黑还少一气,白2打,黑失败。

图二 黑1往角部延气,但被白2打成愚形,黑希望落空。



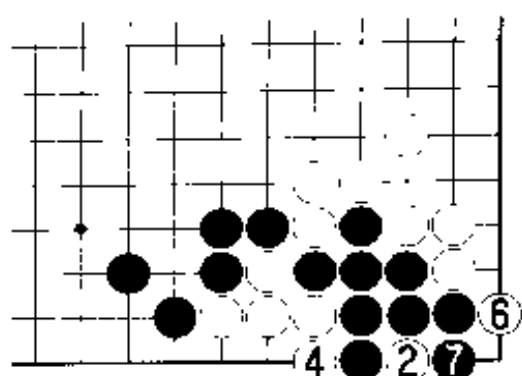
图一



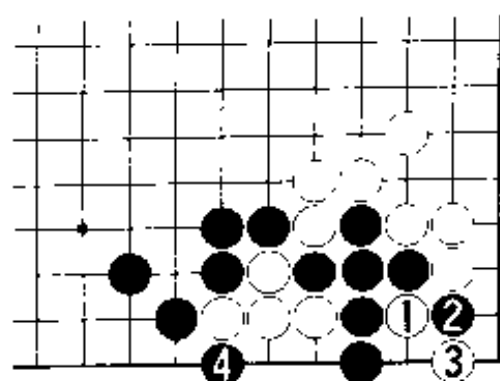
图二

正解图 利用角的特殊性,黑1立,沉着。白2靠,则黑3扳。最终白不能入子,对杀黑胜。

正解图变化 白3反打虽是好手,但黑已起到延气的作用。黑4扳收气,宣告对杀成功。



正解图

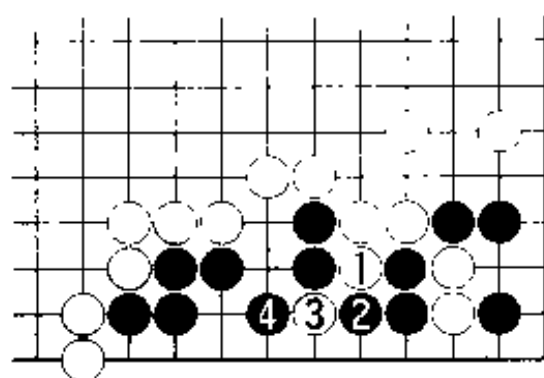


正解图变化

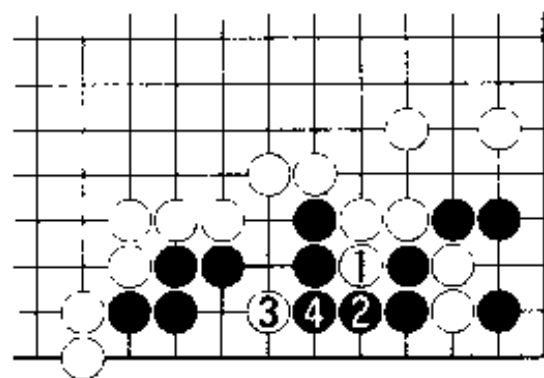
第三十七型 解答

图一 白1、3冲断，毫无算路的下法。黑4打，白再无可乘之机。

图二 白3改为点稍好。可惜白已下了白1和黑2的交换，这样黑4接，白仍不行。



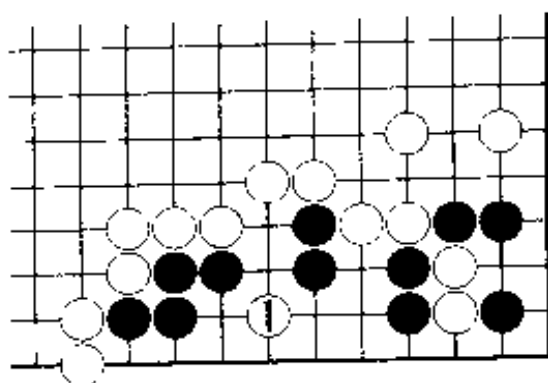
图一



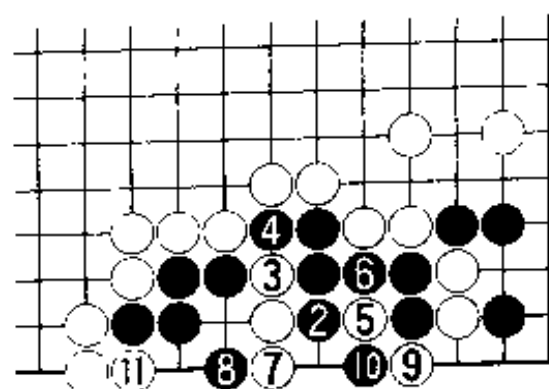
图二

正解图 白1单点，极为锐利，黑已很难应付。和图二的差别究竟在哪里呢？

正解图续 黑2仍挡，白3先手冲断，然后白5挖是造成黑不入子的巧妙手段。至白11，对杀白获胜。

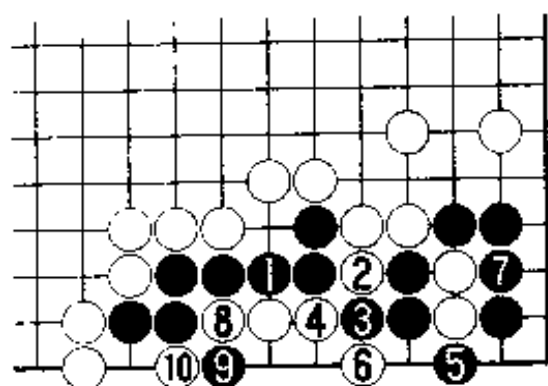


正解图



正解图续

正解图变化 黑1接上边是另一种变化,进行至白10,黑依然不行。其中白10是起死回生的妙手。一路的两颗白子作用巨大。

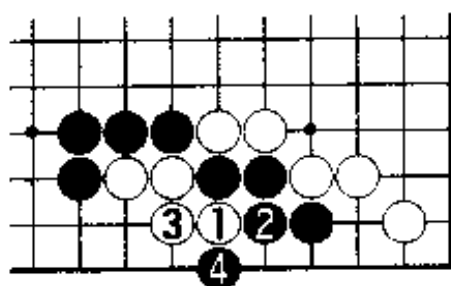


正解图变化

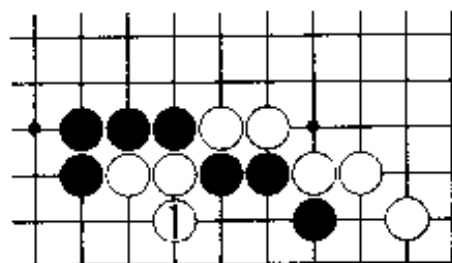
第三十八型 解答

图一 白1打,俗手。黑4扳后,白无法长气,对杀差一气失败。

正解图 白1弯为此形要点。以后还有不少典型的变化,应加强练习,加以巩固。



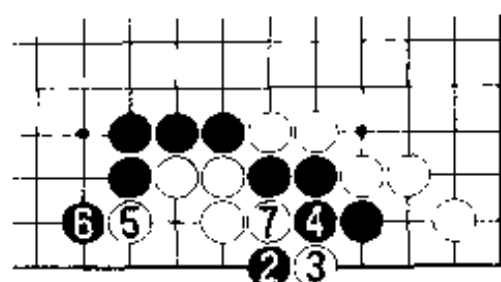
图一



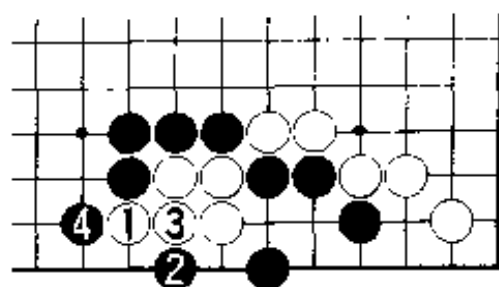
正解图

正解图续 黑2跳,白3先靠,好次序。争得5位的先手

扳,对杀白已取胜。



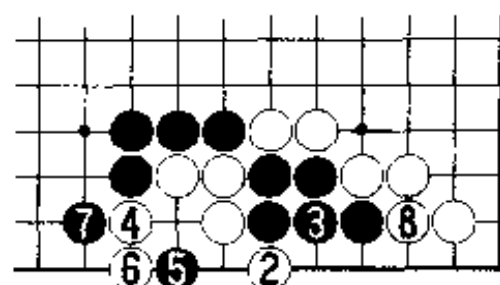
正解图续



图二

图二 白1先扳不行。招致黑2点的反击后,白慢一气被杀。正解图黑如点,将形成接不归。请比较!

正解图变化 黑1改为挡。白4、6均重要。顺利延出一气后,白8收气,对杀获得成功。

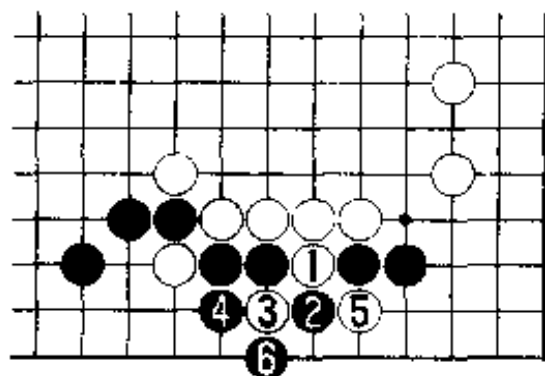


正解图变化

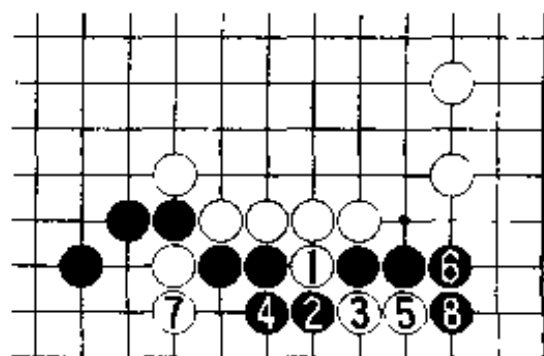
第三十九型 解答

图一 白1冲,必然,3断却毫无章法。应接至黑6提,白已无手段。

图二 白3断这边是正应。但白7犯了错误。黑8拐,白



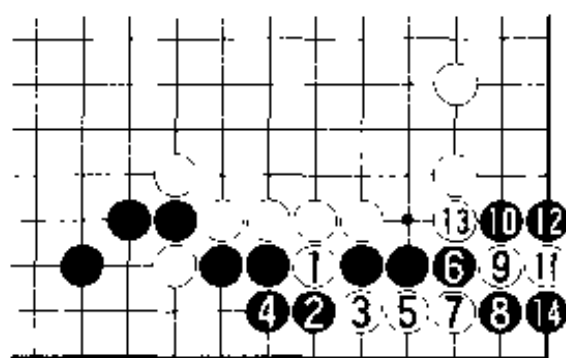
图一



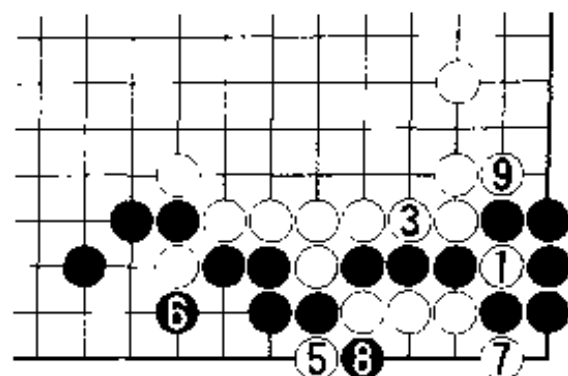
图二

因缺一气,对杀失败。

正解图 白7爬,以后9、11利用弃子缩短黑气。和黑角对杀是白正确的方针。



正解图



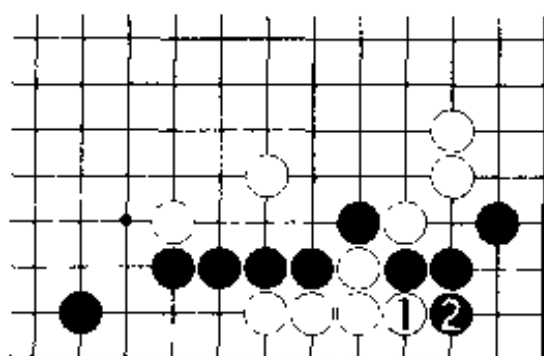
④ = ① 正解图续

正解图续 白5先手扳,然后7位再扳。这样的两个一路扳相当于延长一气。白9挡,对杀成功。

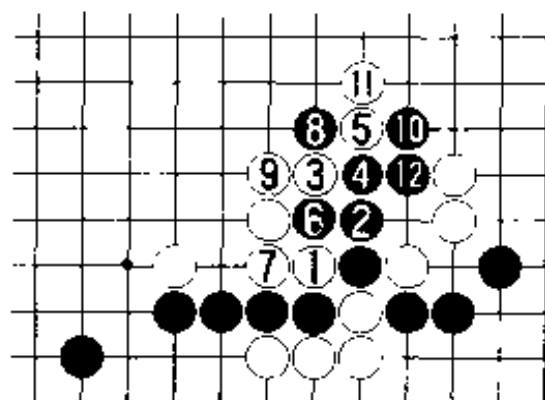
第四十型 解答

图一 白1爬,黑2挡上,黑角眼位较大。这样和黑角对杀,白无胜算。

图二 白1打,改攻黑中腹。应对至黑12接,由于白自身形状较薄,白难以为继。

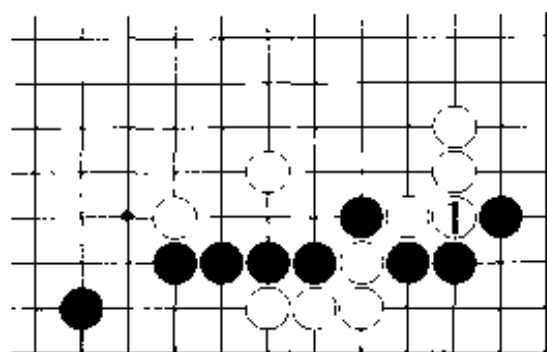


图一

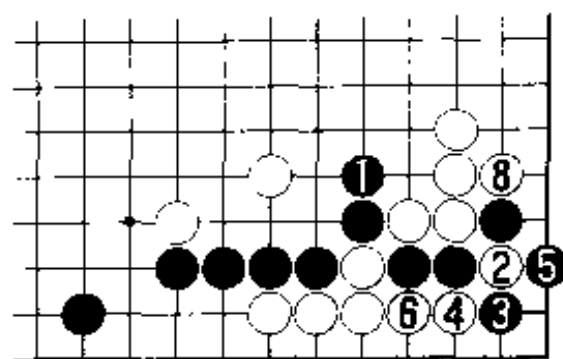


图二

正解图 白1团,不起眼的--手,实则是瞄着左右黑棋,使其不能兼顾的好手。



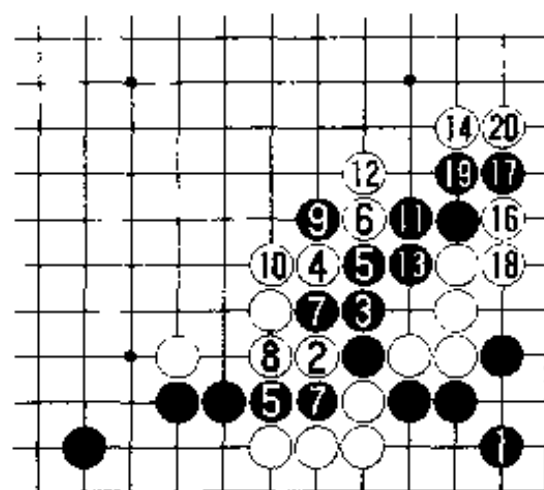
正解图



⑦ = ② 正解图续

正解图续 黑1长防守中间,白2可在角上断。这样白4、6弃子包打后,对杀已绝对有利。

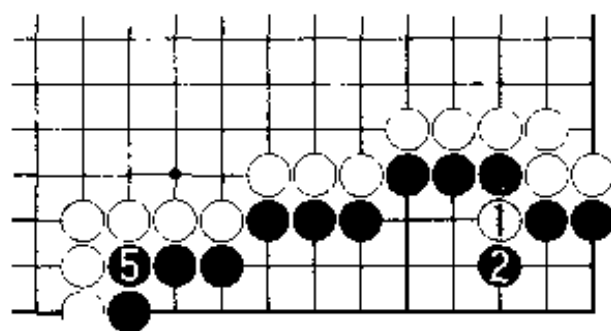
正解图变化 黑1若虎,则白2打吃,至黑13双方必然。白14飞,封锁要点。白16扳、20夹,黑再无力抵抗。



正解图变化

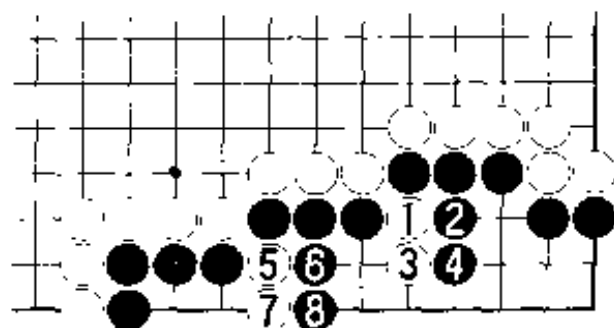
第四十一型 解答

图一 白1断错了地方。黑2打后,白一切手段均消失。黑阵断点虽多,但真要出棋亦不容易。



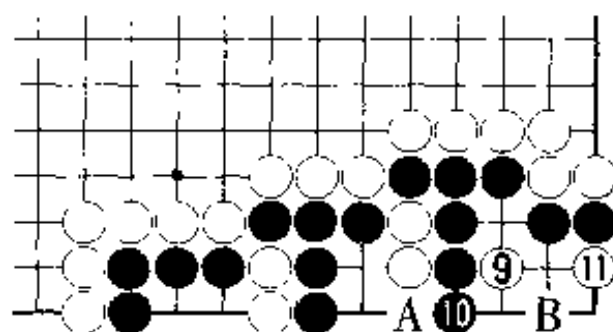
图一

正解图 白1断这里,正解。黑2、4实属无奈。白5、7弃子,为黑棋的不入作准备。



正解图

正解图续 白9夹,黑10只得立。白11靠,最后的一击。黑不得不放弃两子,不然将成劫杀。白11如直接在A位挡,则黑有B位跳的好手。

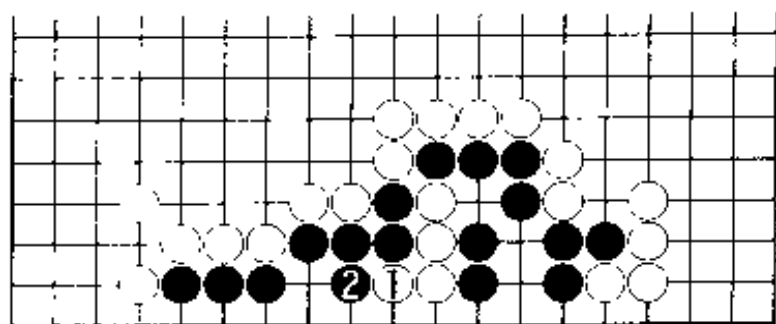


正解图续

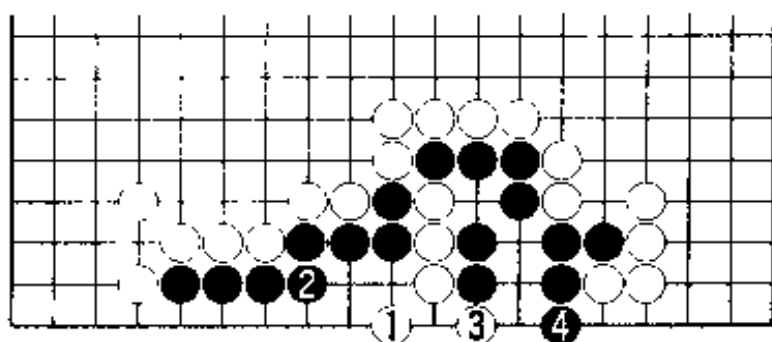
第四十二型 解答

图一 白1拐,黑2挡。白已无后续手段。白三子,气较少,如此平凡的下法是不会成功的。

图二 白1尖,然后3扳。3位是缩短右边黑气的要点,可惜白棋次序错误。黑4立,好手,它防止了劫争。对杀白失败。

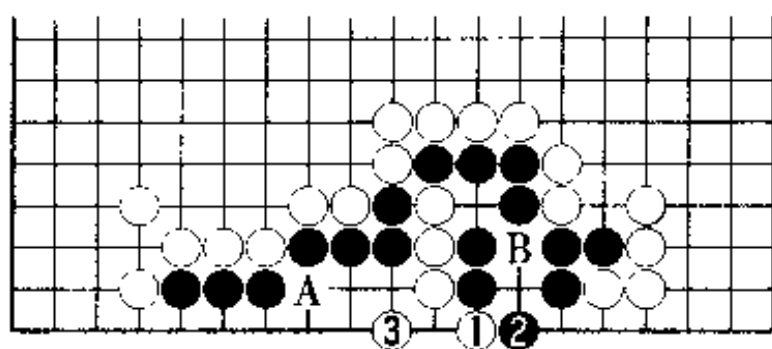


图一



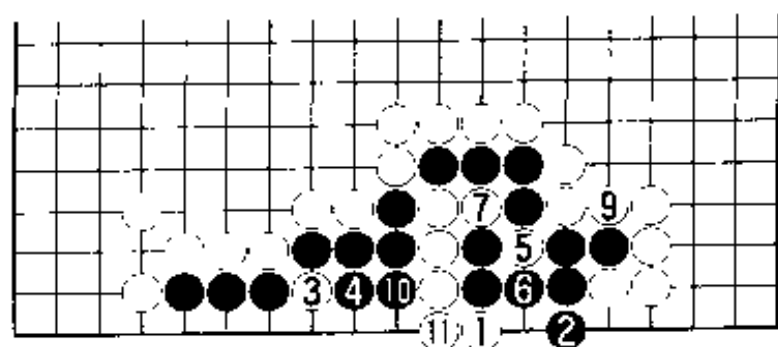
图二

正解图 白1单扳,好棋,寻求联络的同时缩短黑气。黑气已感局促。黑2打,白3再尖。此后左边可A位断,右边有B位扑的收气,黑无法避免打劫的结果。



正解图

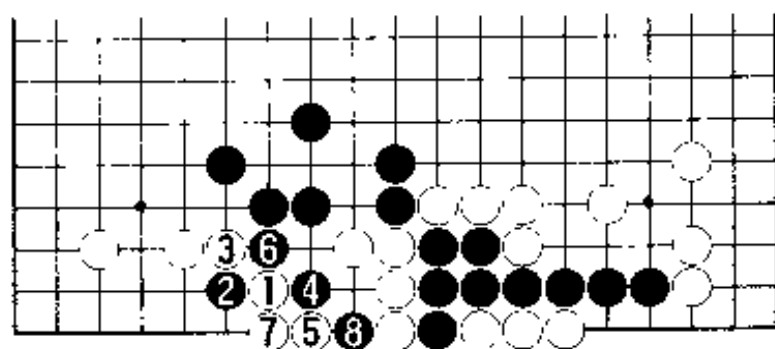
图三 白1扳时,黑2如立,则白有3断造成黑棋不入的好手。白5以下开始收气,至白11接,黑终以慢一气而对杀失败。



⑧ = ⑤ 图三

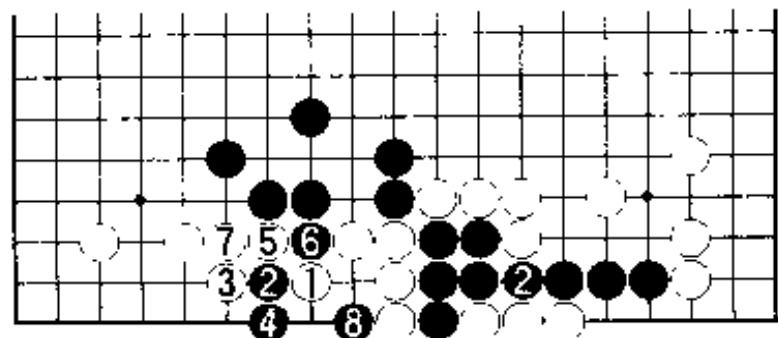
第四十三型 解答

图一 白1飞,则黑2跨是熟知的手筋。白3冲,黑4搭下,白已无法联络,如5位扳,黑6、8应后,形成接不归。



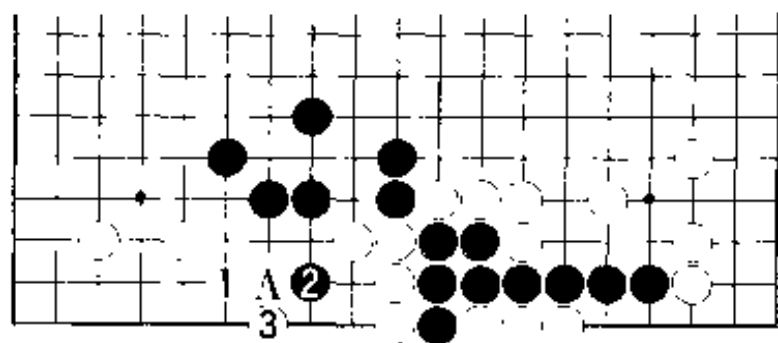
图一

图二 白1改在这里尖也不好。黑2仍可以搭下。至黑8,白连打劫的机会也没有。



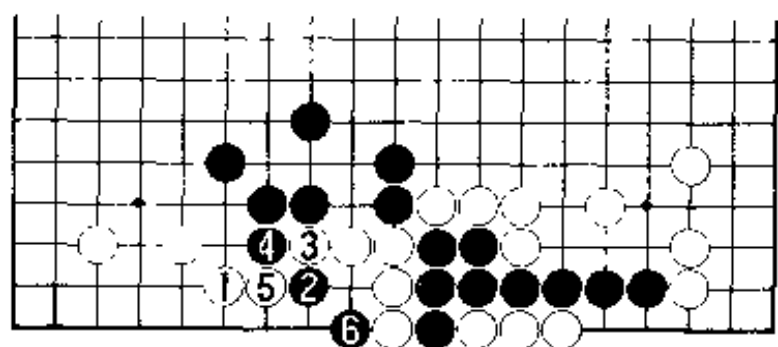
图二

正解图 白1尖这边才正确。黑2跳最强。此后白3尖是不易发现的好棋,如此将成为双活或白顺利联络。白成功捕获右边黑棋。黑2如在A位搭,白仍3位扳,黑无法分断白棋。



正解图

图三 白3直接冲不可行。黑6尖后,对杀白失败。正解图白3的作用在于先定型下边,迫使黑棋形成双活。下法极为巧妙。



图三