

目 录

前言	1
第一章 官子的计算	2
一、两种计算法	2
二、先手与后手	10
三、后续官子	16
第二章 各种小官子	28
第三章 各种大官子	45
一、伸腿	45
二、二线上的小尖	54
三、夹	58
四、二线上的托退	67
五、角上的大官子	75
第四章 官子的手筋	86
一、设法取得先手	86
二、双补	105
三、断的手筋	113
四、透点	122
五、退让	128
六、一线上的手筋	131
七、角上的急所	135
第五章 实战的官子	138

前 言

业余棋手轻视官子，这是一个极大的缺点。要看到在专业棋手之间，由官子决定胜负的场面非常多。因此，官子的重要性也就可想而知了。一般说来，官子强的人胜率也高，这一点已为实践多次证明。

本书是为不擅长官子的人而作，因为有许多人对官子感到头痛。的确，官子并非是简单的一门学问，它不只是会数目就能掌握的，其中还深藏着围棋这项竞技中独有的奥妙。

比起广漠无际、疑惑不决的布局，比起作战频频、生死拼杀的中盘，收官好象暴风雨后的恬静和辛勤数月以后的收割。

然而，万事都有一定之规，官子也不例外。首先是需要周密的计算。当然与数学上的微积分或方程式不一样，只要小学的算术及格了就行。养成数目的习惯也很重要。还有官子上的独特手筋要牢记，差之毫厘则失之千里，有时决定胜负只是半目之差。定式一样的官子也有许多，有必要记熟。如果按顺序将本书内容吃透，相信你一定会成为无所畏惧的棋手。祝大家从不擅长官子到精通官子的目标早日实现。

赵治勋

第一章 官子的计算

由于官子要按大小顺序来下，所以首先必须判断好哪个官子为大；其次要学会弄清先手与后手；最后，还要学会证实哪一处是“官子中含有后续官子”。这些就是数目的基本条件。

一、两种计算法

判断官子大小的计算方法有两种，无论使用哪一种，其官子大小的顺序都不会变。好比量东西的长短时，无论以尺或者以米为单位，结果长的还是长，短的还是短。

本书在讲述过程中，基本使用“出入计算”。这是一般的方法，简明易懂。另一种是“见合计算”。两种方法各有所长，不能偏废。开始时应都学一下，这是最基本的概念，必须死记。

出入计算

在某一处官子处设想双方各占一次将是什么情景，把这两种情况的结果相加就是出入计算。

比如 A 君，上一天班能收入一万元，如不上班出去玩，一天费用花一万元，如 A 君选择上班不去游玩，一天不但没

有花一万元，反而挣了一万元，这样用出入计算合计为两万元。同样，选择游玩的话，少挣一万元，又多花一万元，合计也是两万元。事实上，一天里一个人不可能同时做这两件事，只不过是正反两方面的情况都设想一下并合计计算，这就是出入计算。

虽然开始也许有点难以理解，但在收官时却非常适用，这是很灵验的一种计算方法。

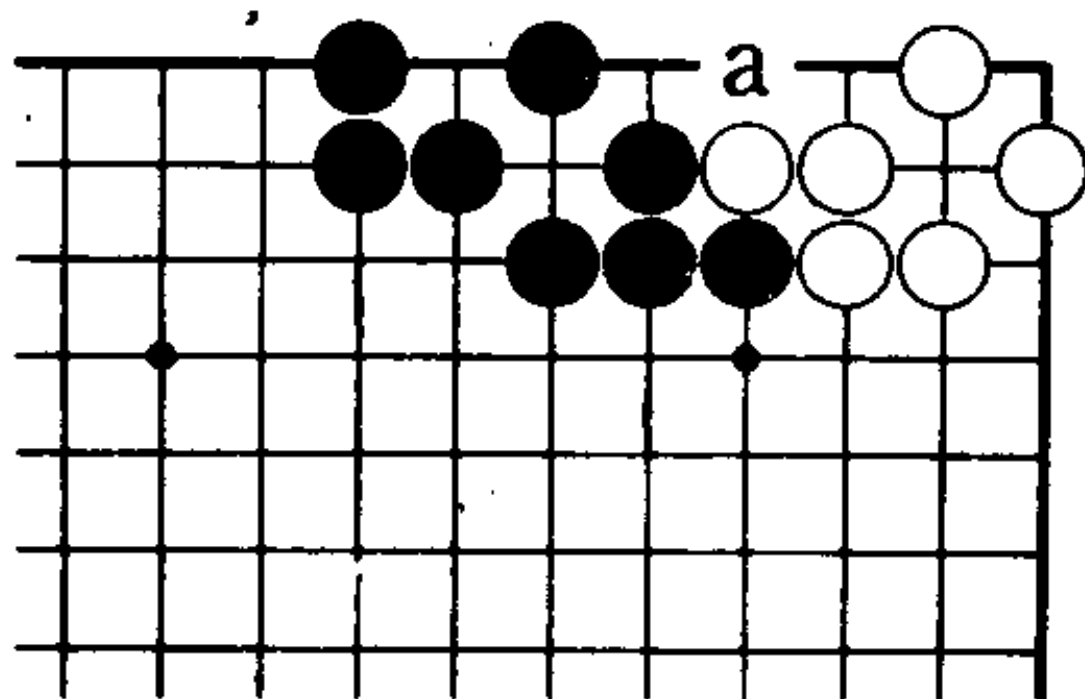


图 1

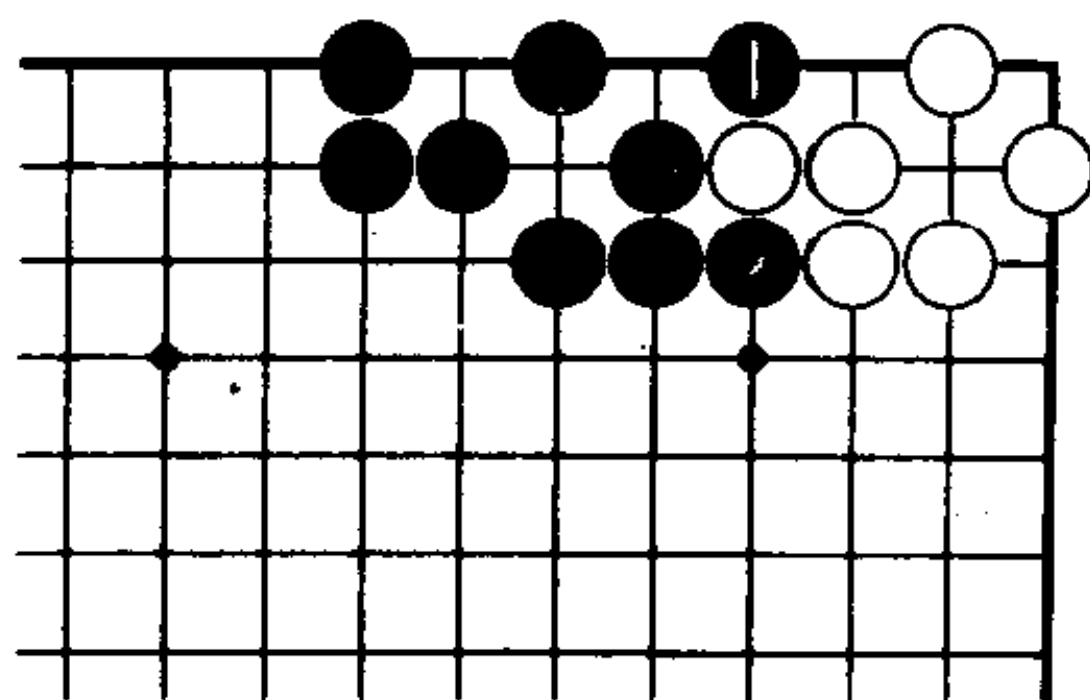


图 2

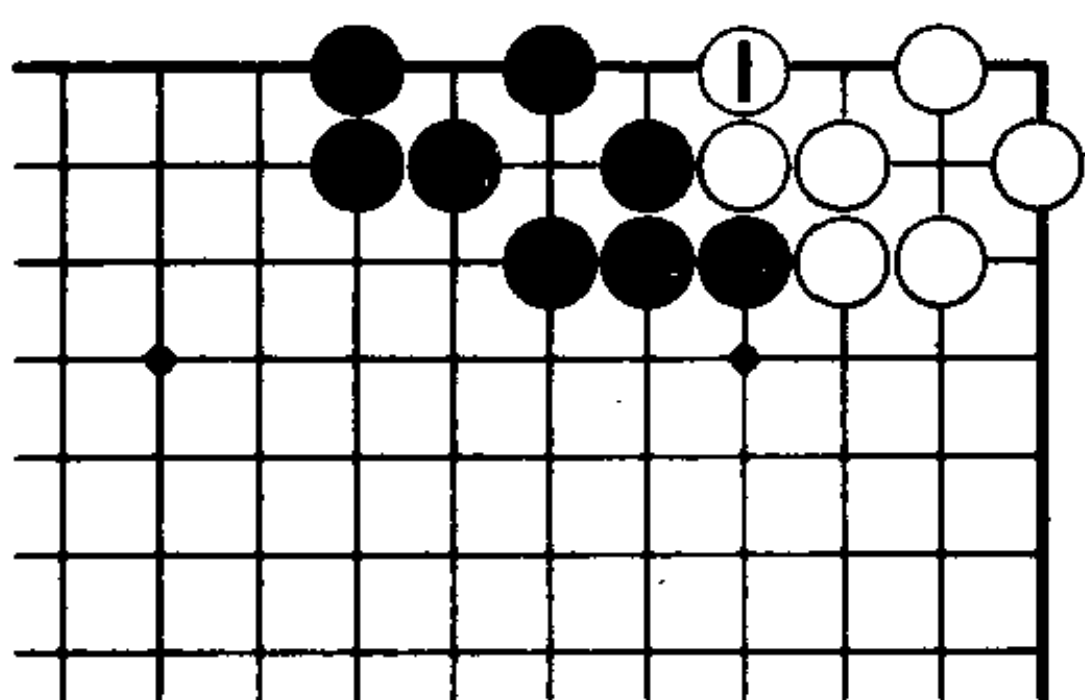


图 3

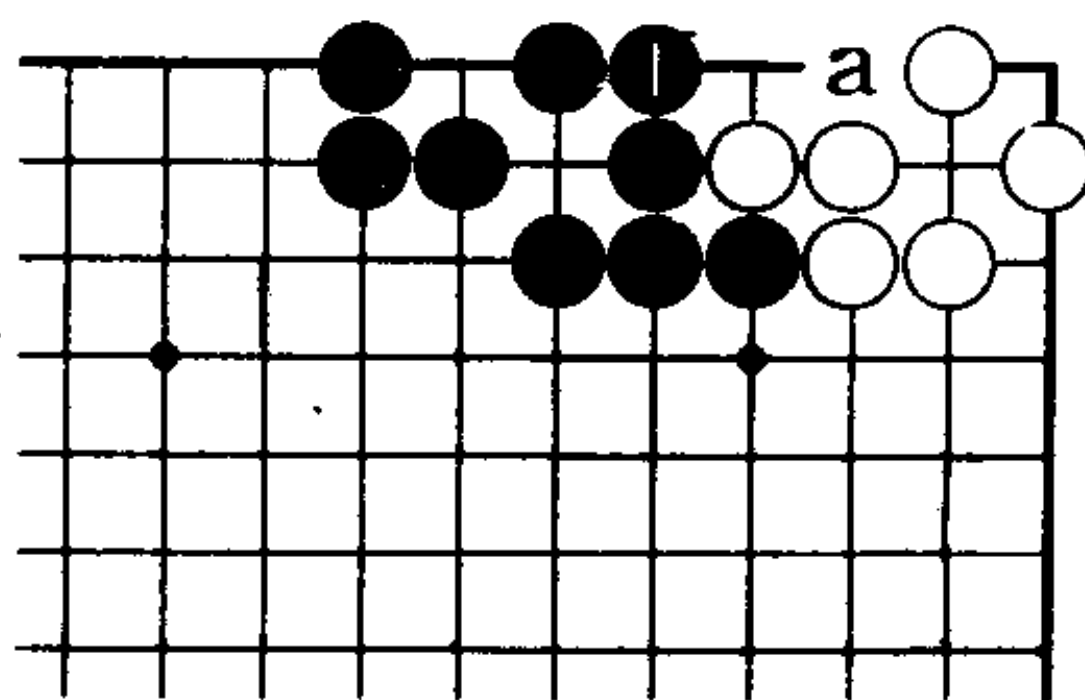


图 4

图 1 同点官子的价值相等。a 位的官子对黑白双方意义相同。

图 2 黑走 1 位，自身虽未增目，但破坏了白成目的可

能。因此，与白在此作成1目的价值相等。

图3 白走1位可作成1目。

以上两图比较，出入只有1目，所以此处官子价值黑白双方都只是1目。

图4 黑1的下法没有起到破坏白在a位成空的作用，因此，黑1的价值是零目。

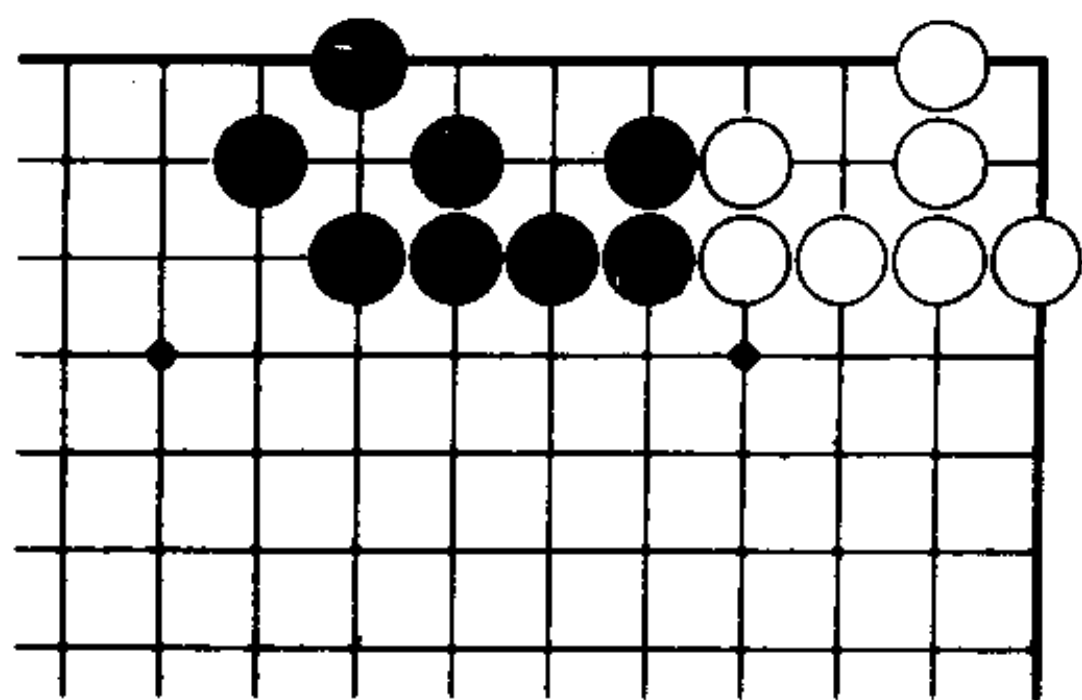


图5

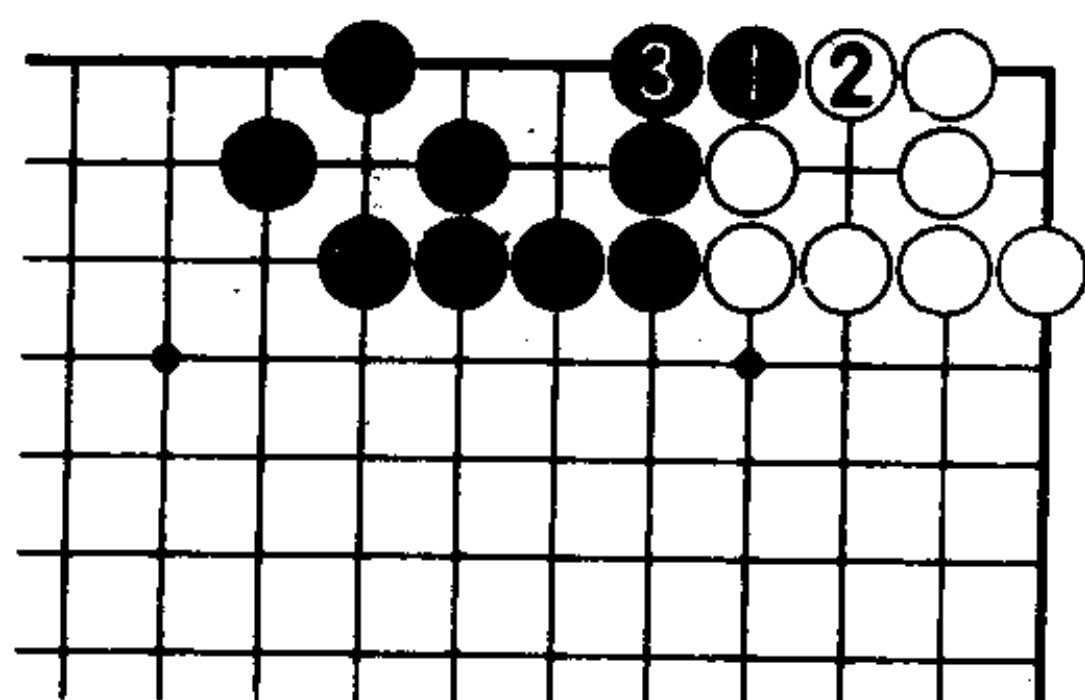


图6

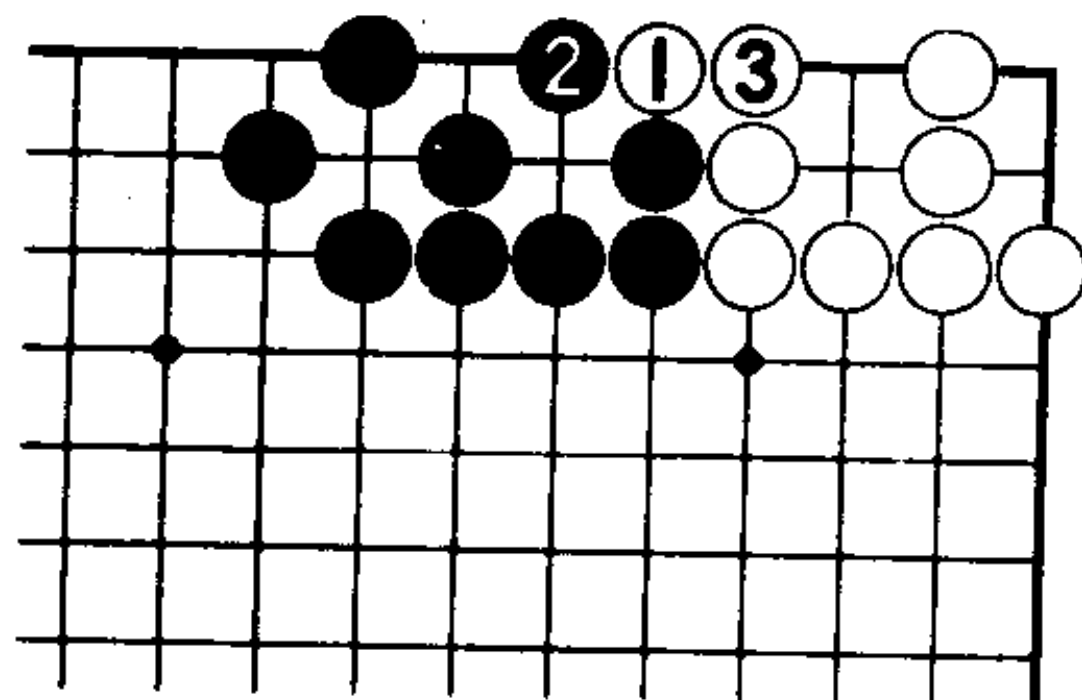


图7

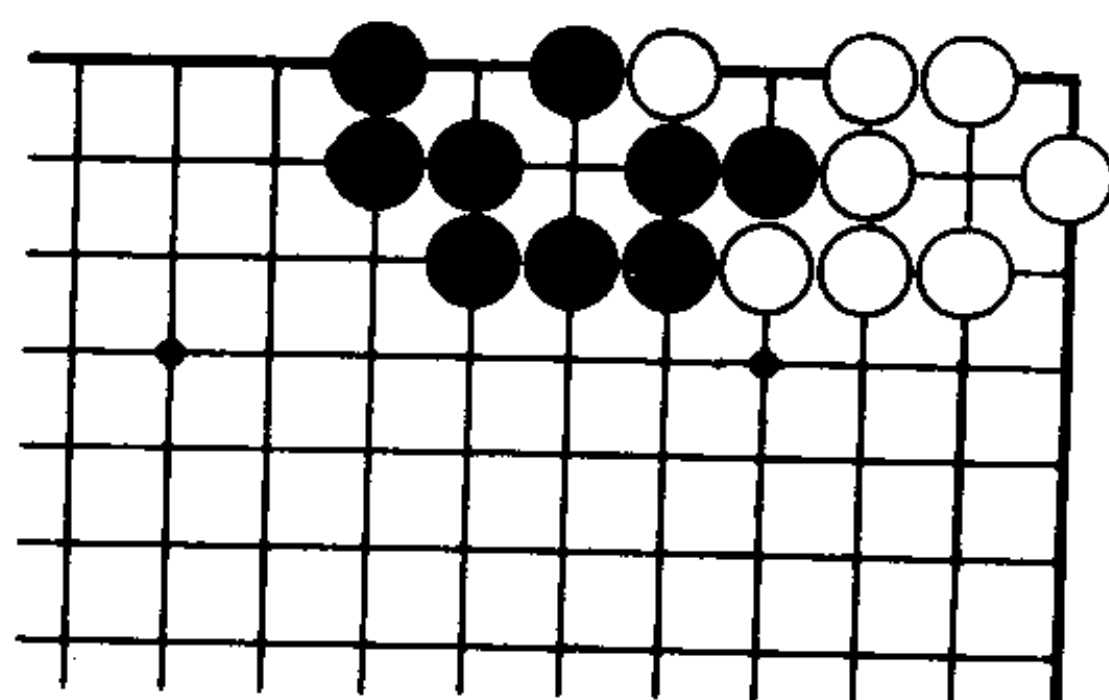


图8

图5 看看在这个棋形中，双方官子出入如何。

图6 黑1、3扳粘。

图7 白1、3扳粘。

比较一下两图的得失。图6是黑增加1目，白减少了1目。图7的情况则恰恰相反。两图出入合计都是2目。这样从出入计算，此点的官子价值就是2目。

图8 虽然黑提子，但计算方法与前图仍然相同。

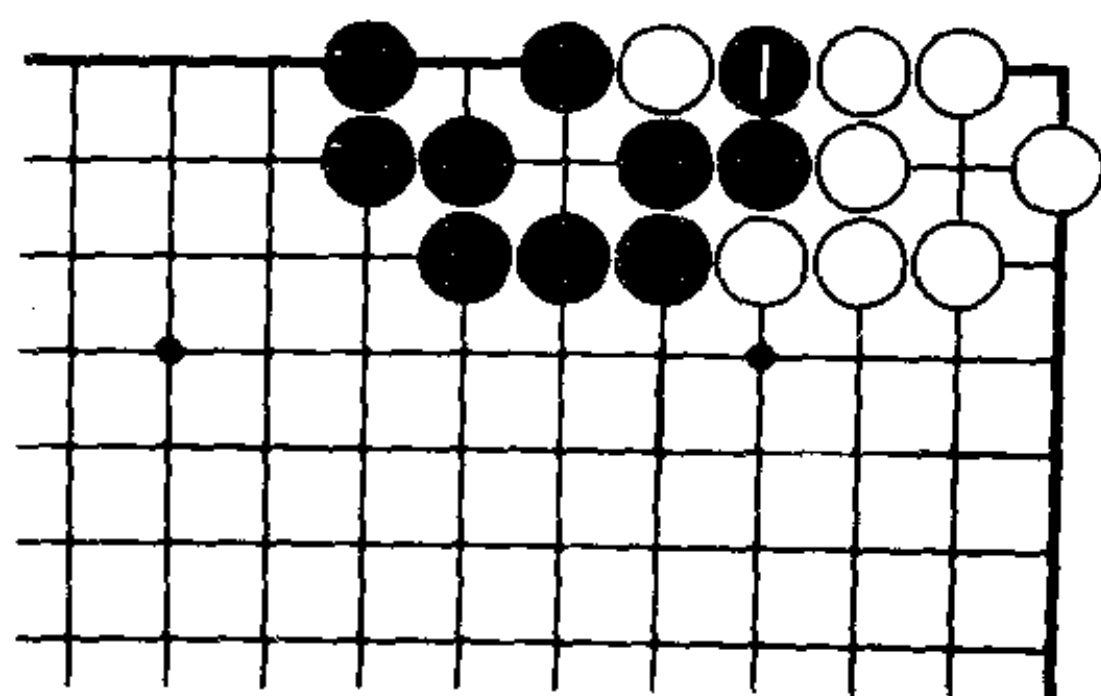


图9

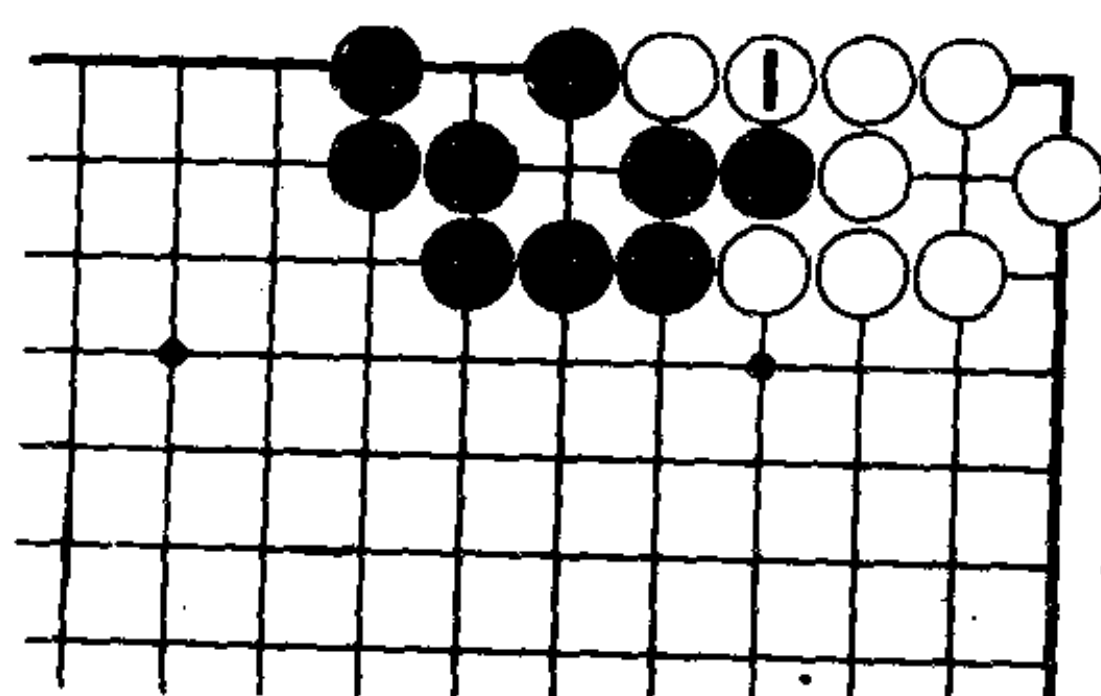


图10

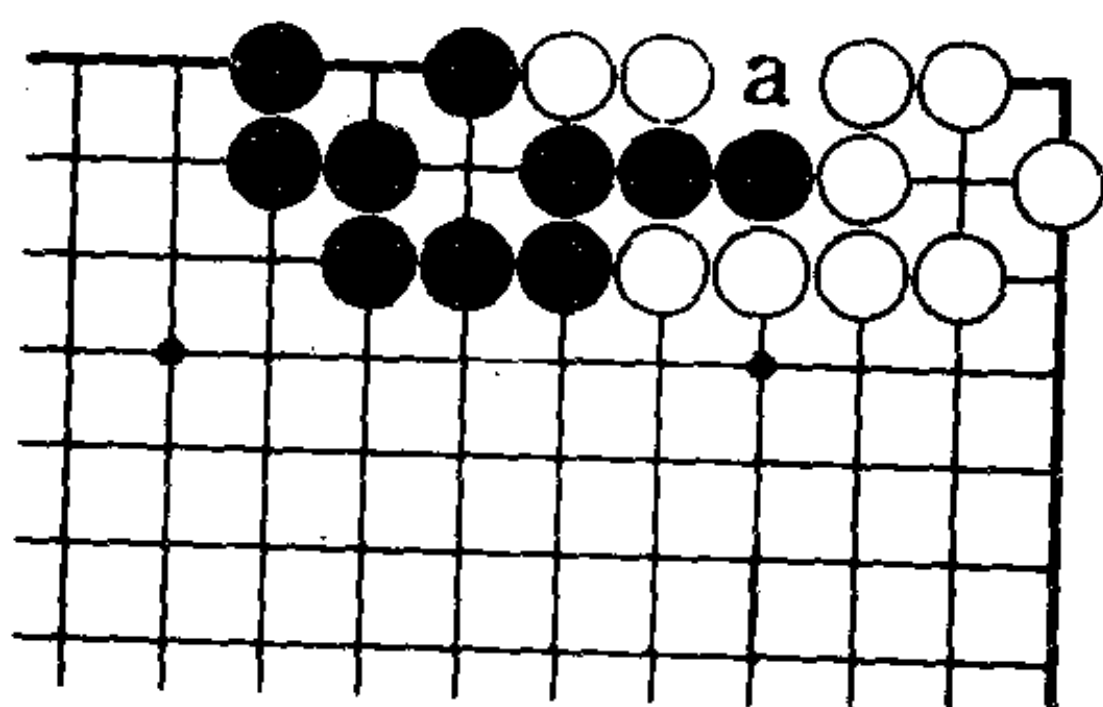


图11

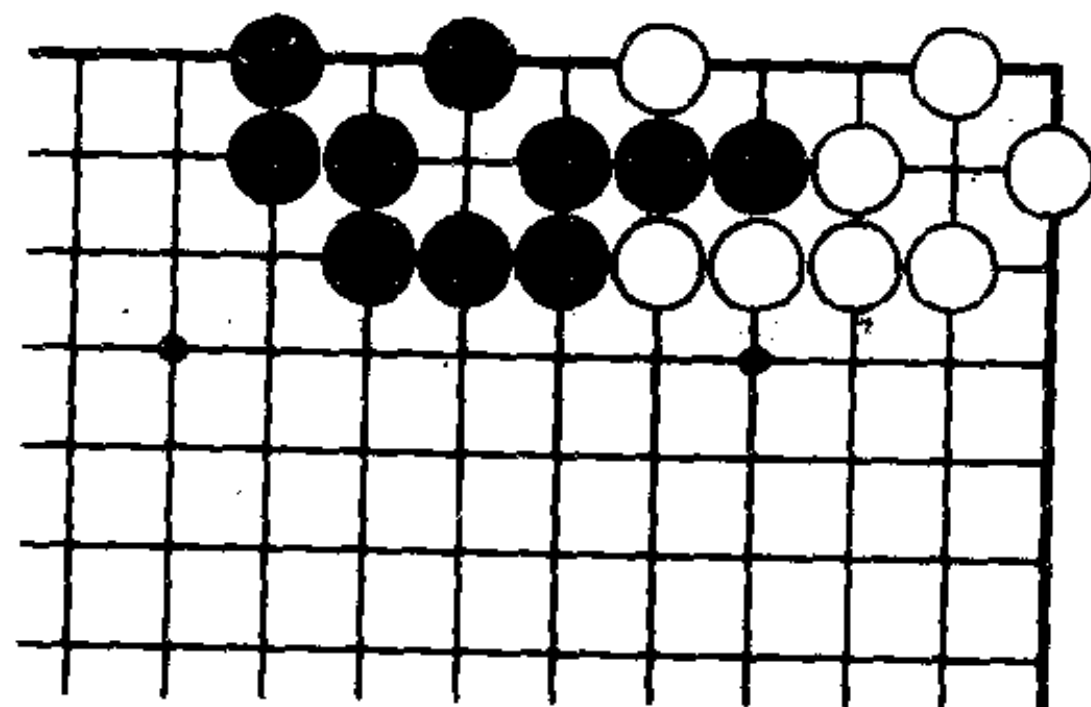


图12

图9 黑提吃白一子的价值是2目。

图10 白1接，本身虽无目，但防止了黑提吃一子成目的手段。两图出入均为2目。

图11 白a位接或黑a位提吃，由于比前图多了一子，所以价值增加到4目。

即让 A 君半天上班，半天游玩。当然这个假设在现实中不成立，A 君只能选择一样。上一天班就增加一万元，玩一天就支出一万元，不管选择哪一方都以一万元金额来比较，见合计算就是以这样的出发点计算目数的。

在同一例子中，出入计算的结果是不管选择哪一方都是两万元，而见合计算的结果是一万元，两种计算方法的关系是二比一。这是个应该牢牢记住的重点。

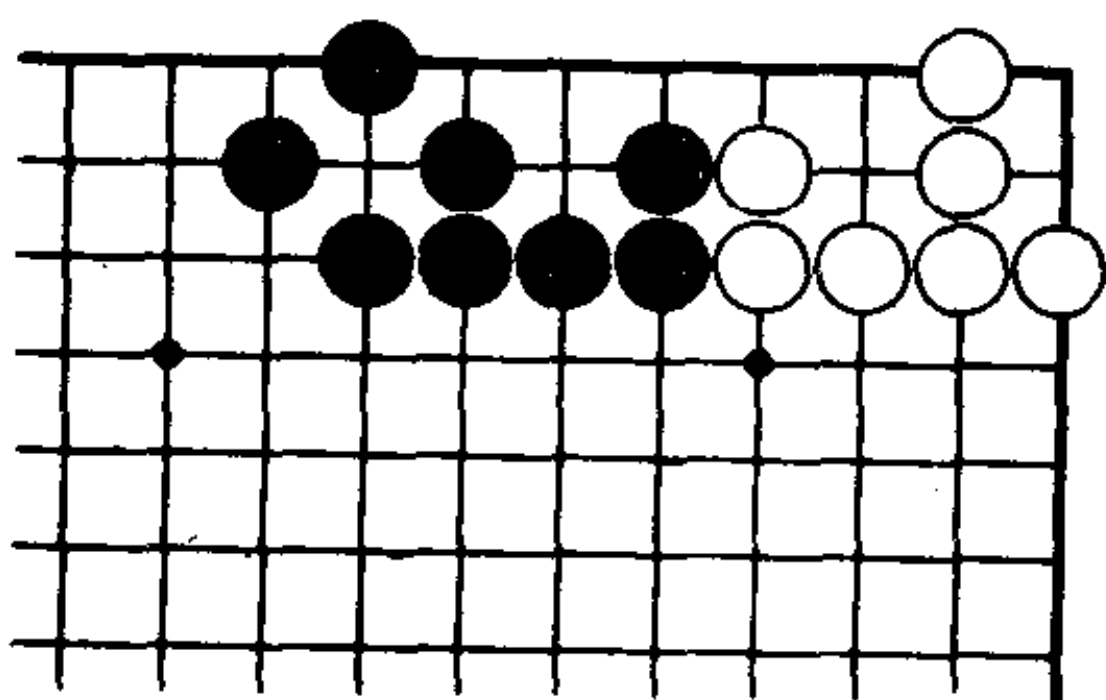


图 1

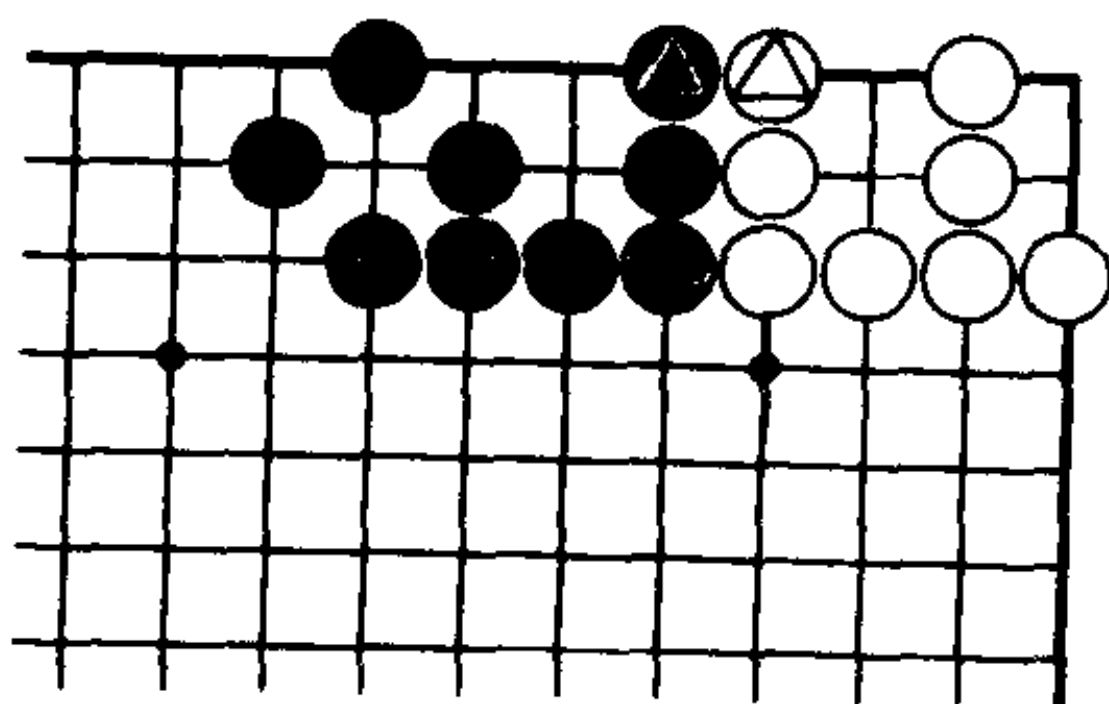


图 2

图 1 如前所示，本图中无论哪方走一路扳粘，出入均为 2 目。但是，双方都未走以前，该怎样判断这里的官子价值呢？

图 2 用出入计算法，价值是 2 目，而且双方都是后手。由于双方对占有此处官子的机会相等，因此，在未走之前这里的官子价值就应折半计算，结果是 1 目。这样的计算方法就是“见合计算”。

图 3 黑 1、3 的官子价值如前所述，以出入计算法是 2 目价值。

图 4 本图与图 2 相比白地减少了 1 目，也就是说，在“见合计算”的意义上，图 3 黑 1、3 的官子是 1 目。

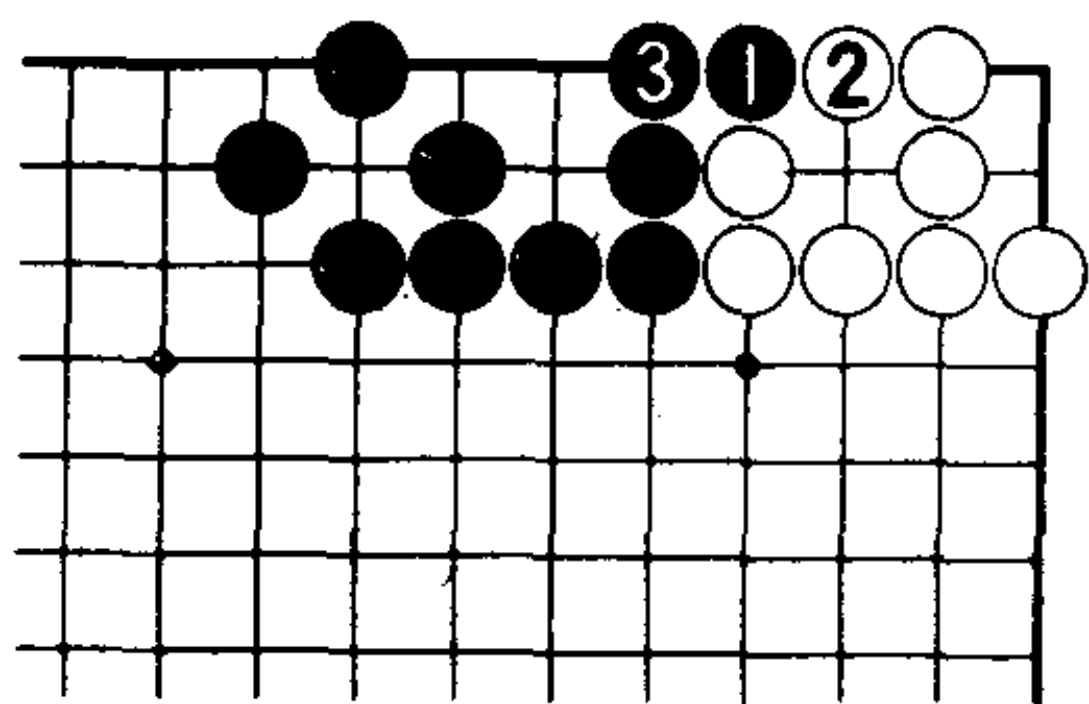


图 3

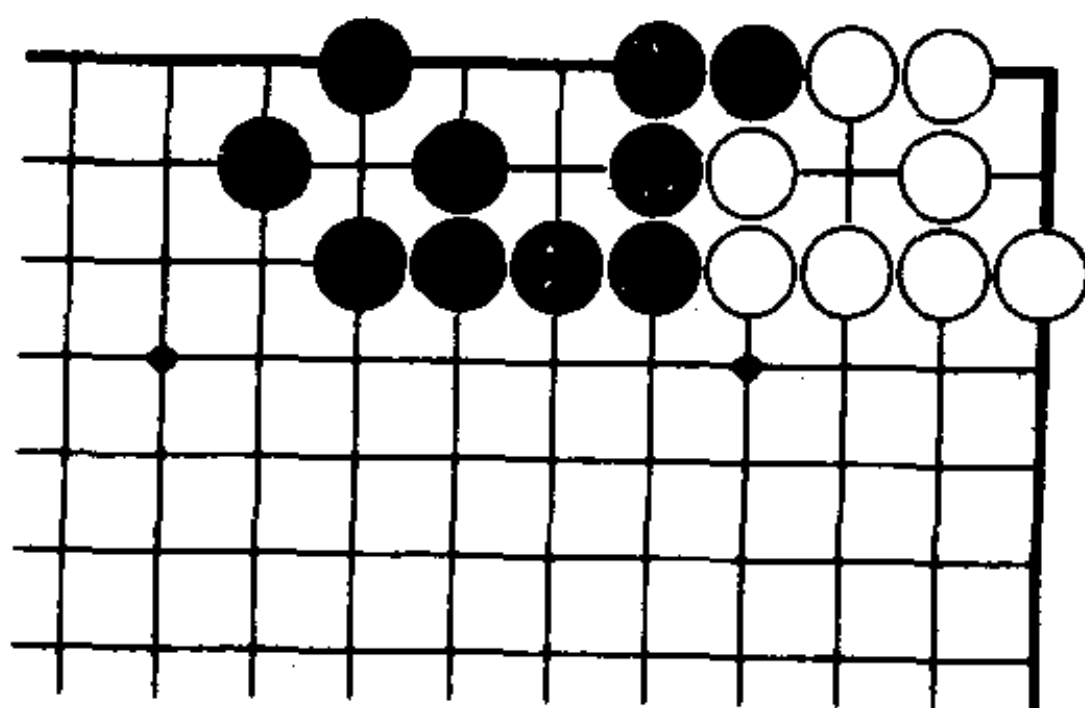


图 4

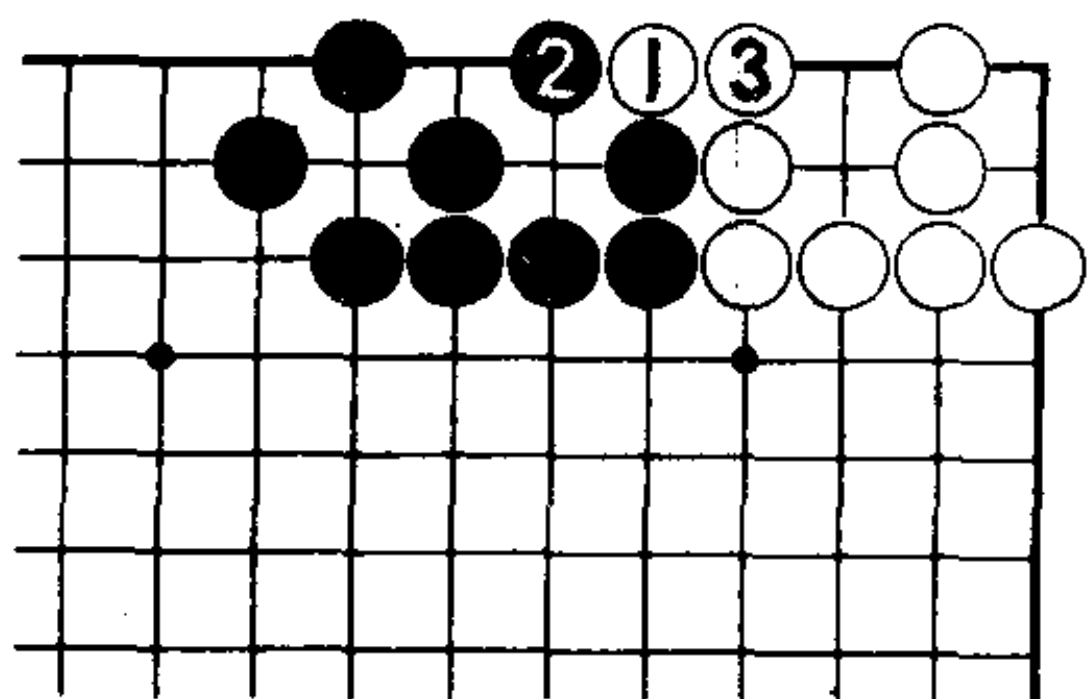


图 5

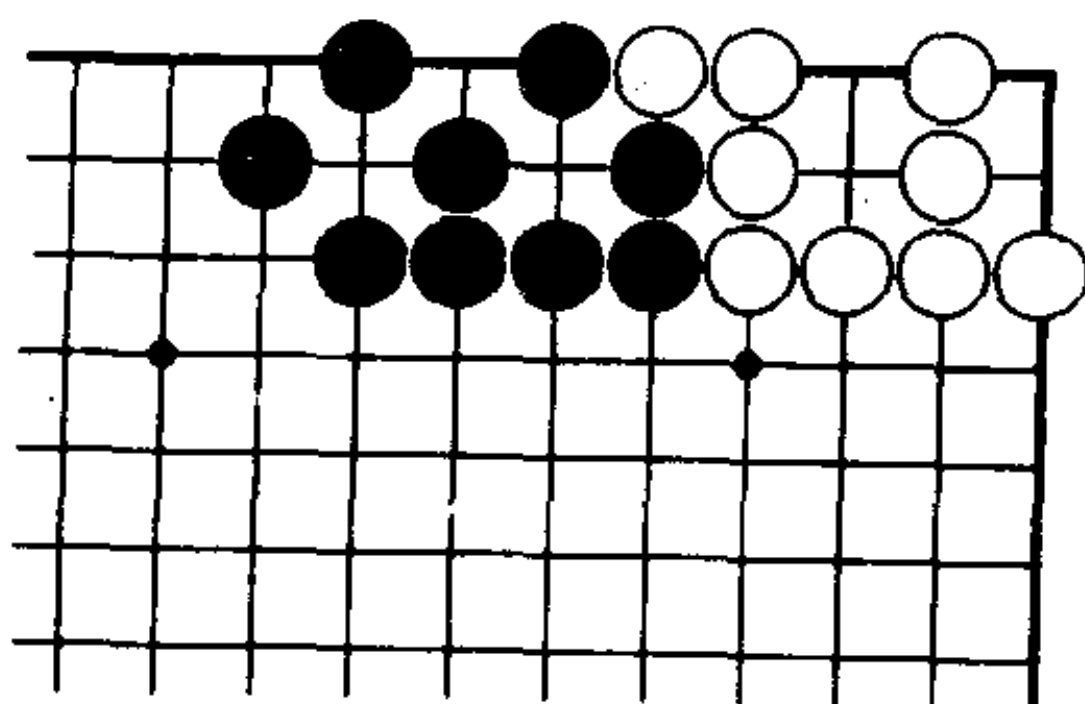


图 6

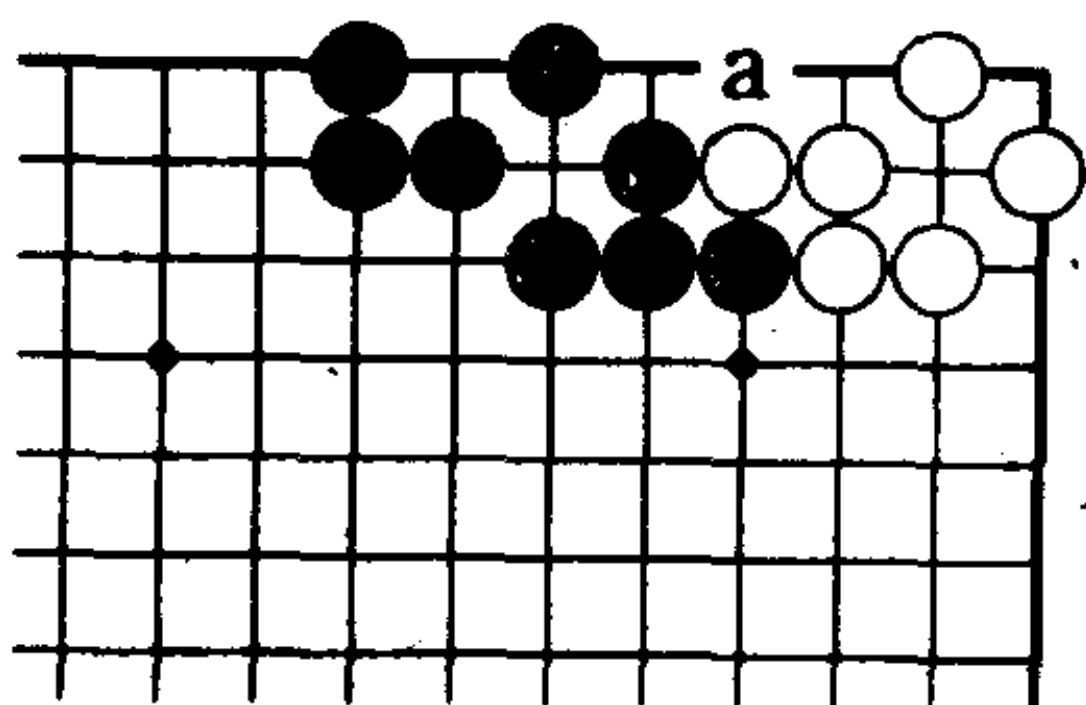


图 7

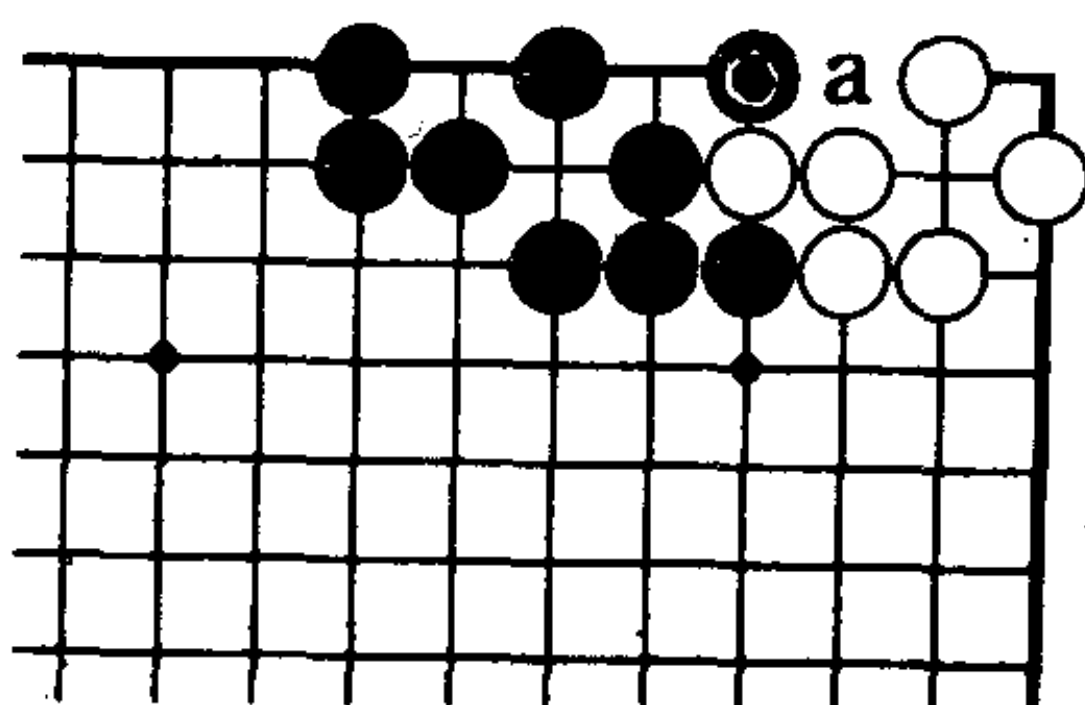


图 8

图 5 白 1、3 扳粘与黑板粘后的价值相等。

图 6 与图 3 相比，这次是黑地减少了 1 目。因此，本图与图 4 的结果相反，意义却相同。

图7 以出入计算，a位的价值是1目；以见合计算，a位价值如何呢？

图8 黑●扳，白a位的1目就失去了。因为机会是相等的，所以这1目的利益黑白各半，也就是黑白双方各有1/2目的权益。

图9 黑1扳，破白1目，己方未增目。

图10 白1自成1目，与前图相比出入是1目。以见合计算，此处官子价值折半，是半目。

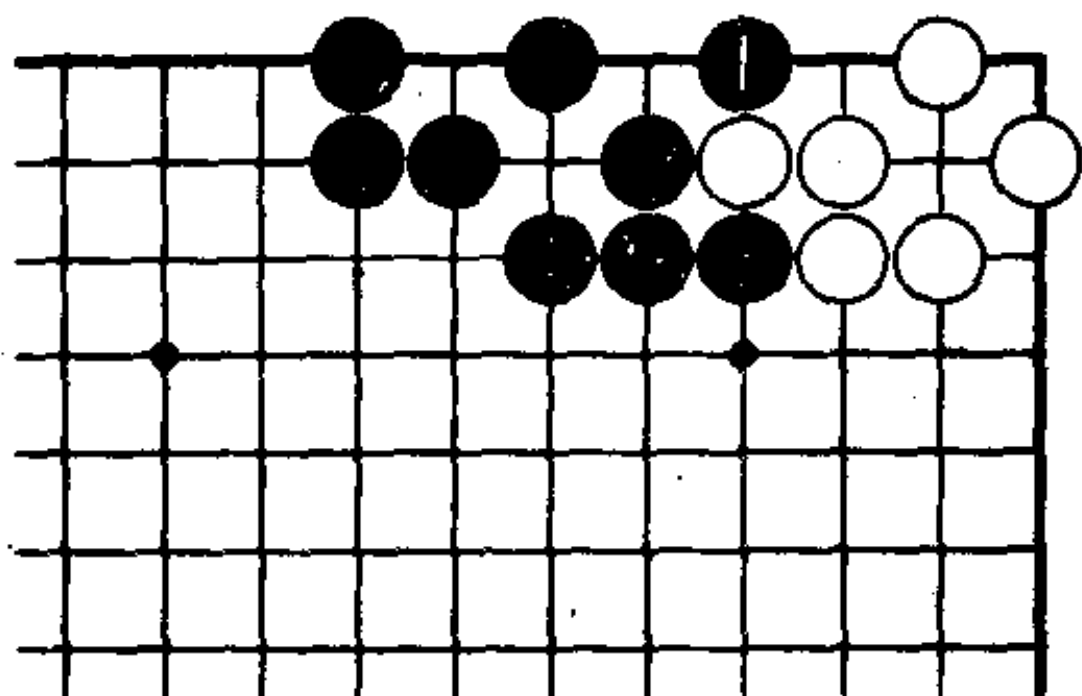


图9

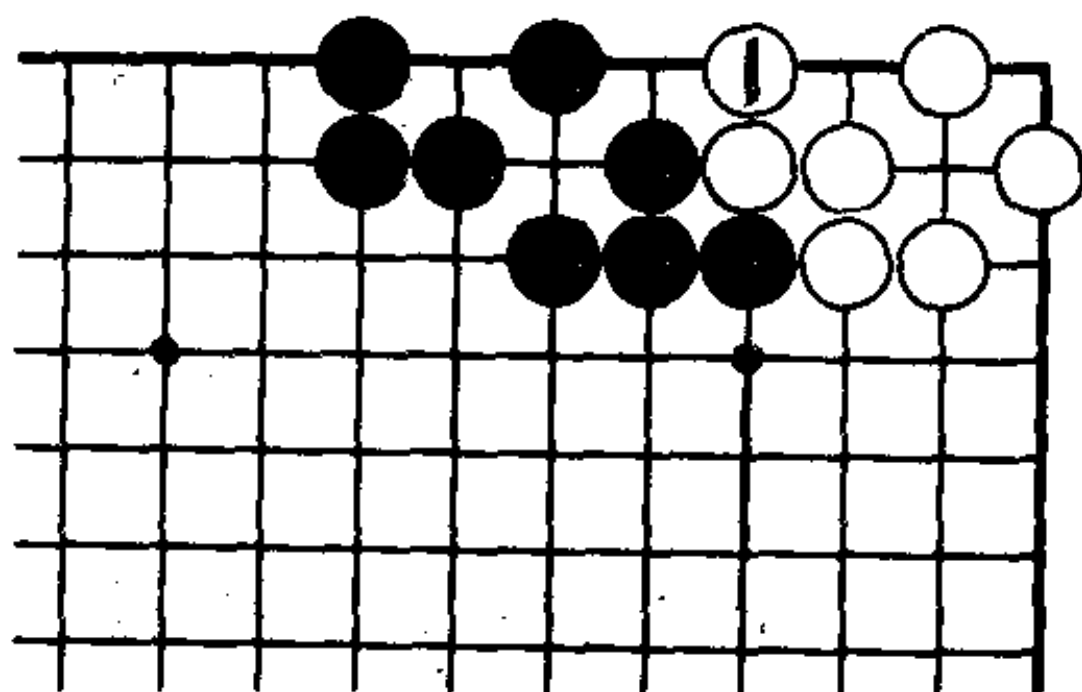


图10

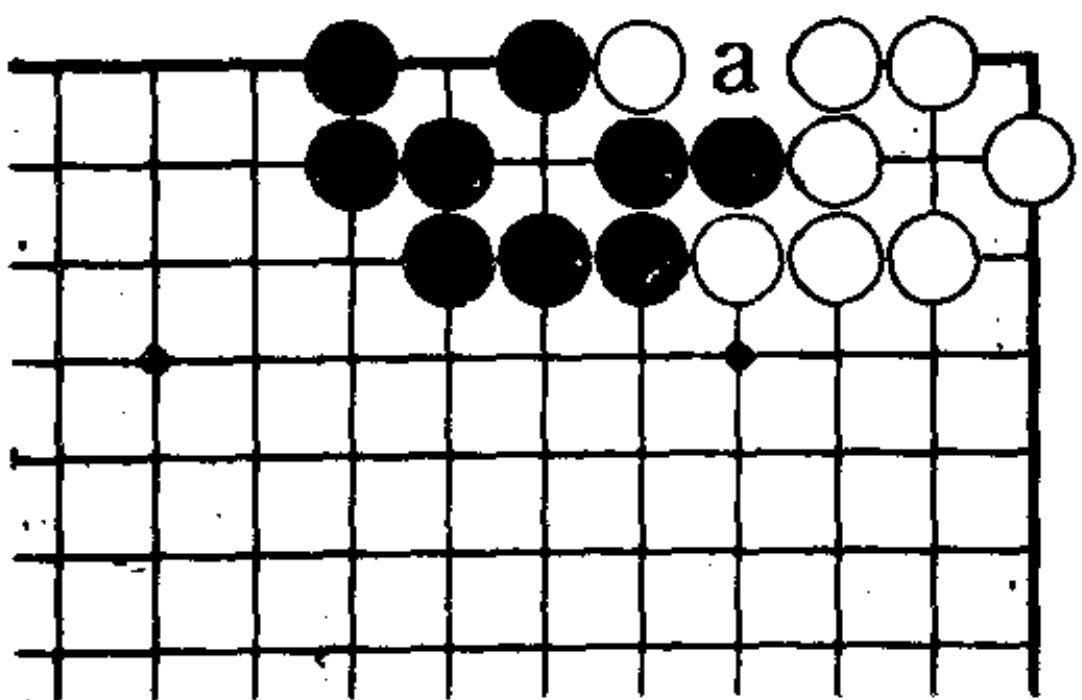


图11

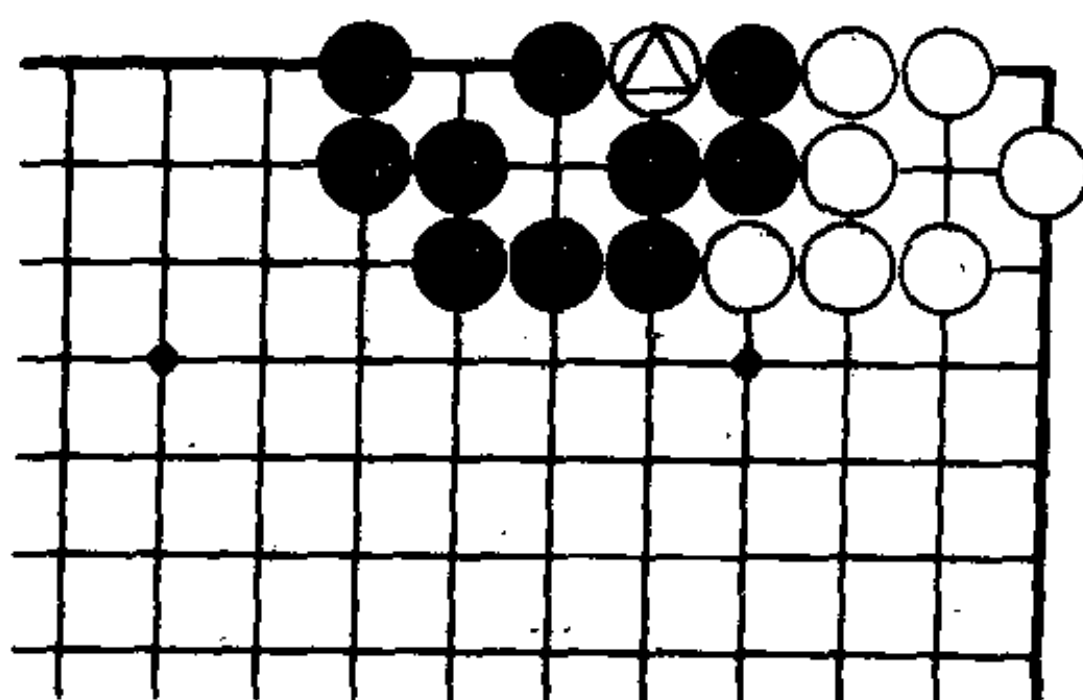


图12

图11 在提子的情况下，a点的官子出入是2目。

图12 ●位的权利黑白各半。黑提白△一子增地2目，反之白接△位破黑成目，价值相等。见合计算，官子的价值是1目。

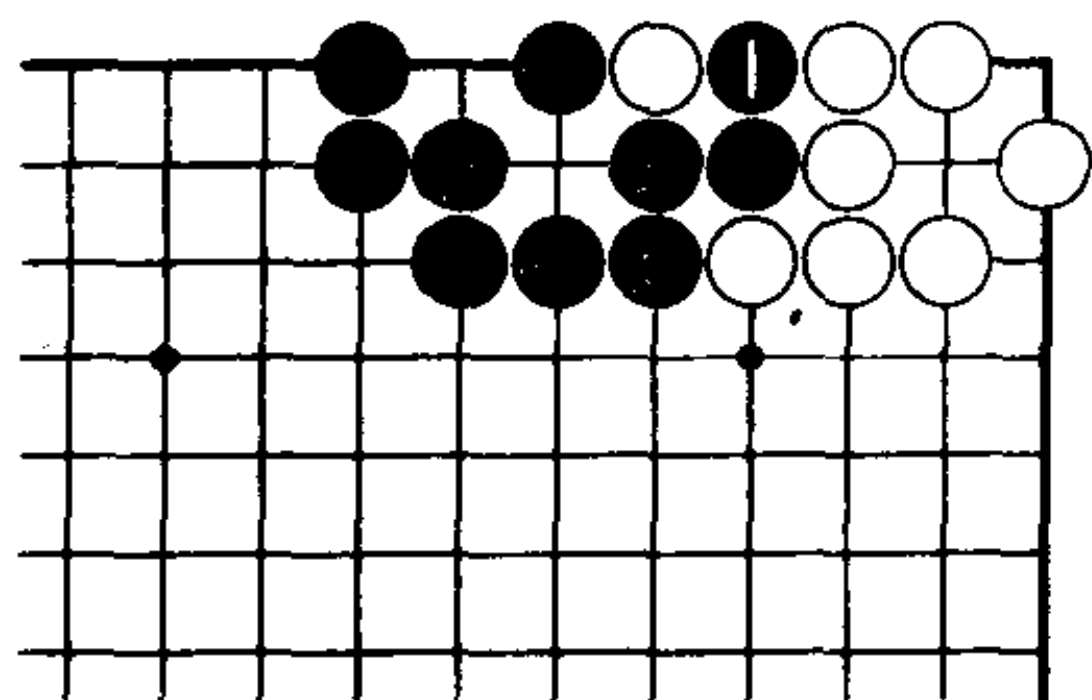


图13

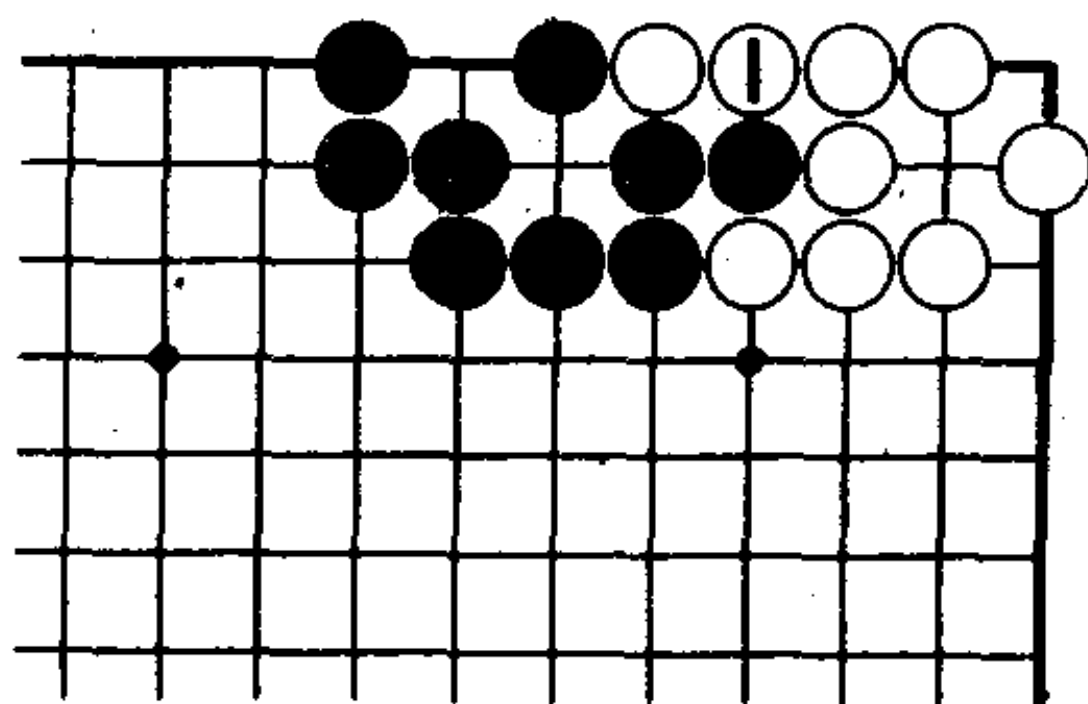


图14

图13 黑1提吃是2目，见合计算是1目。

图14 白1破坏黑成2目的可能，见合计算是1目。

二、先手与后手

现在要学习如何用数字计算先手与后手的差别。

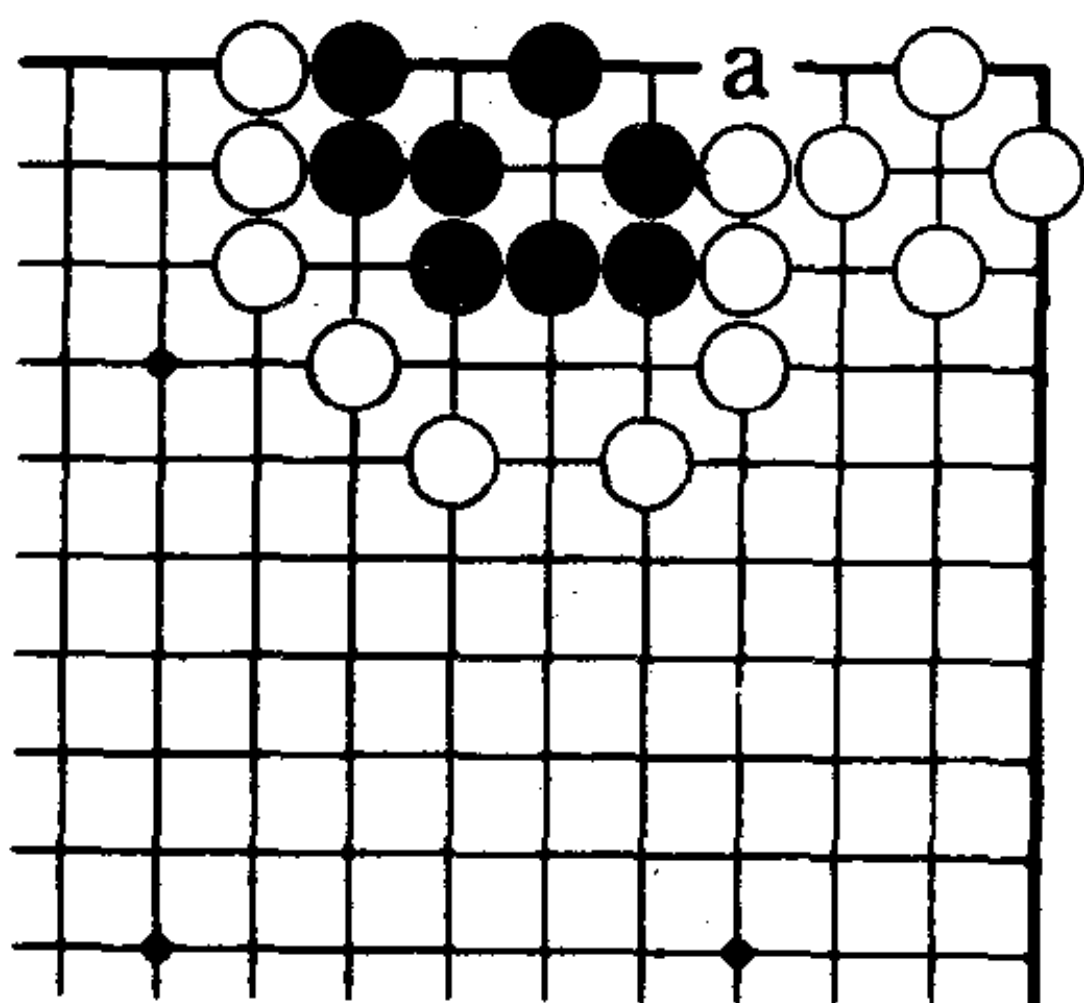


图1

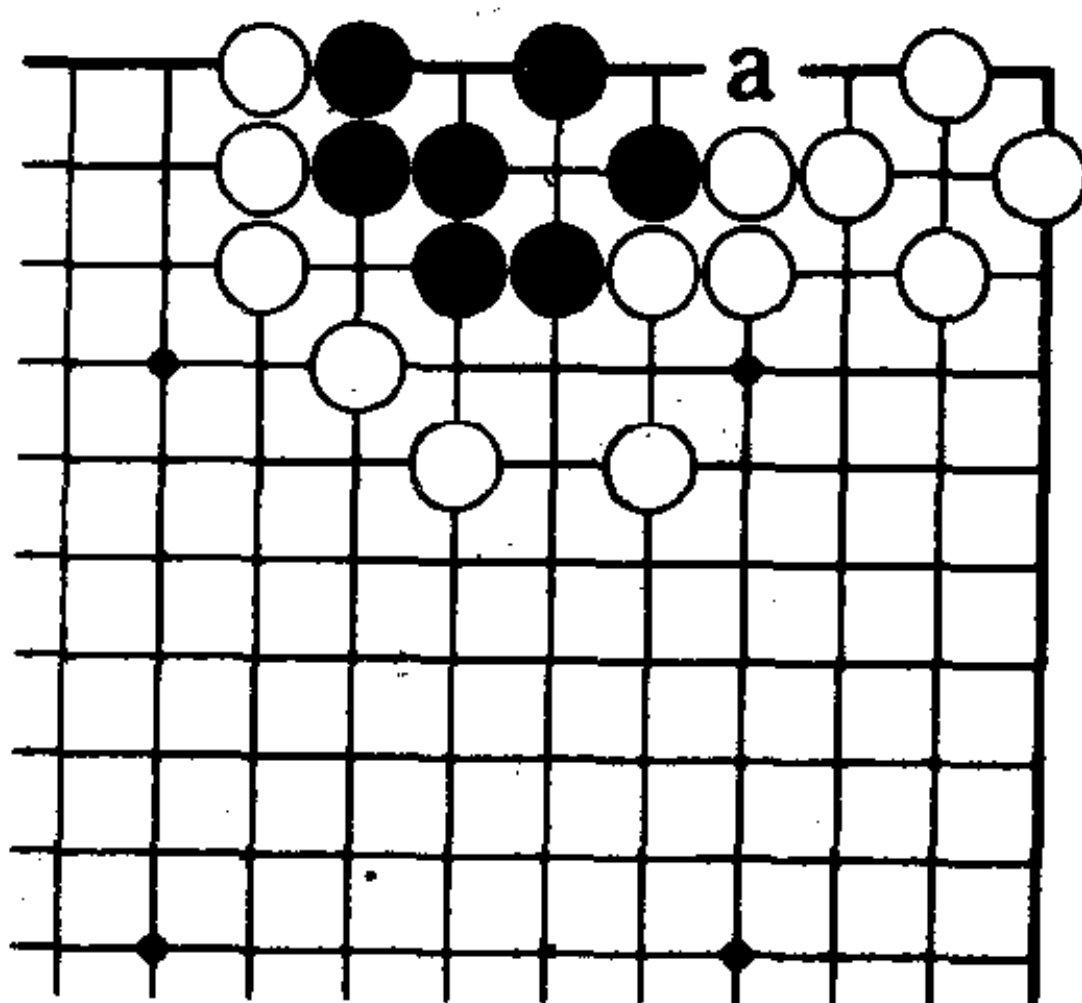


图2

图1 a点的官子出入是1目。见合计算为半目。

图2 注意一下与前图的区别，前图白走a位是后手，本图白走a位是先手，黑走a位对白无妨，白走a位直接威

胁到黑棋生死。因此，这里是白棋单方先手官子。

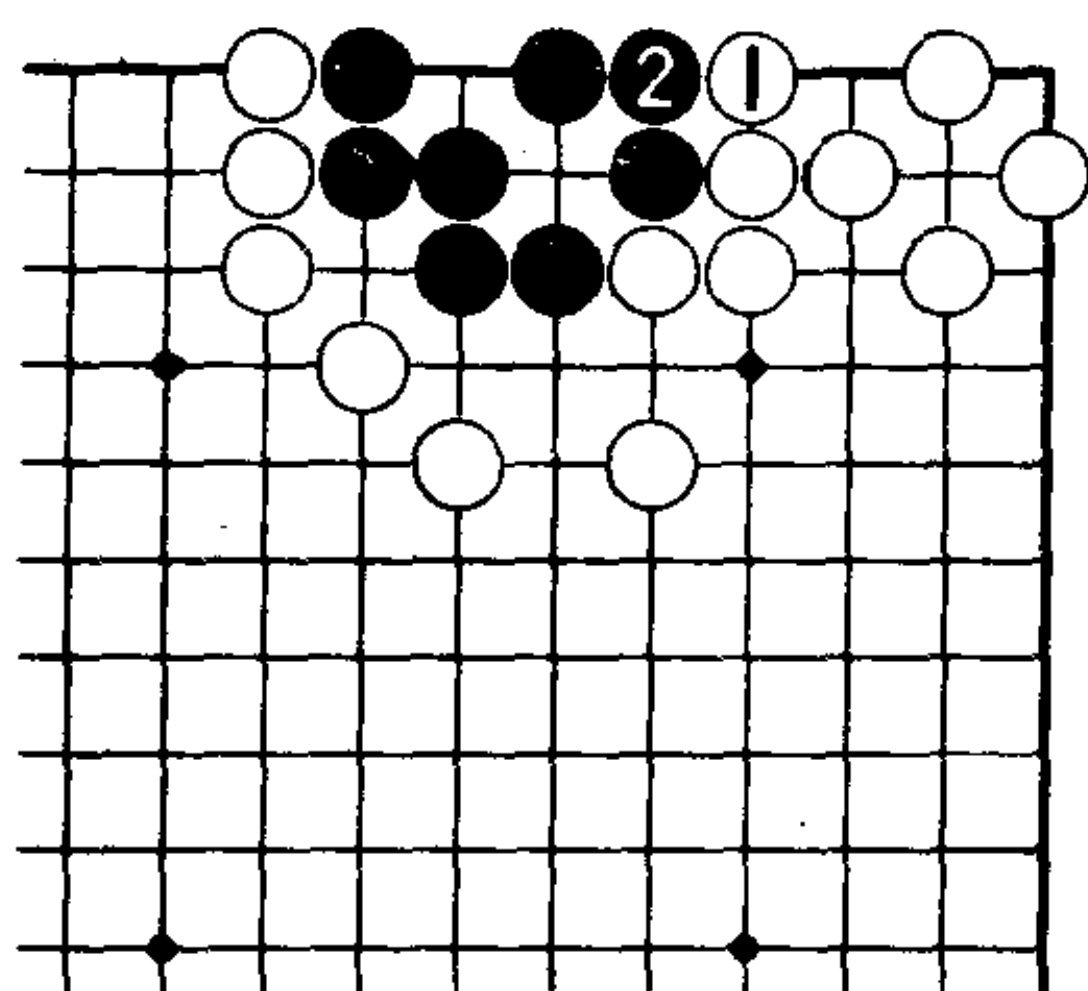


图 3

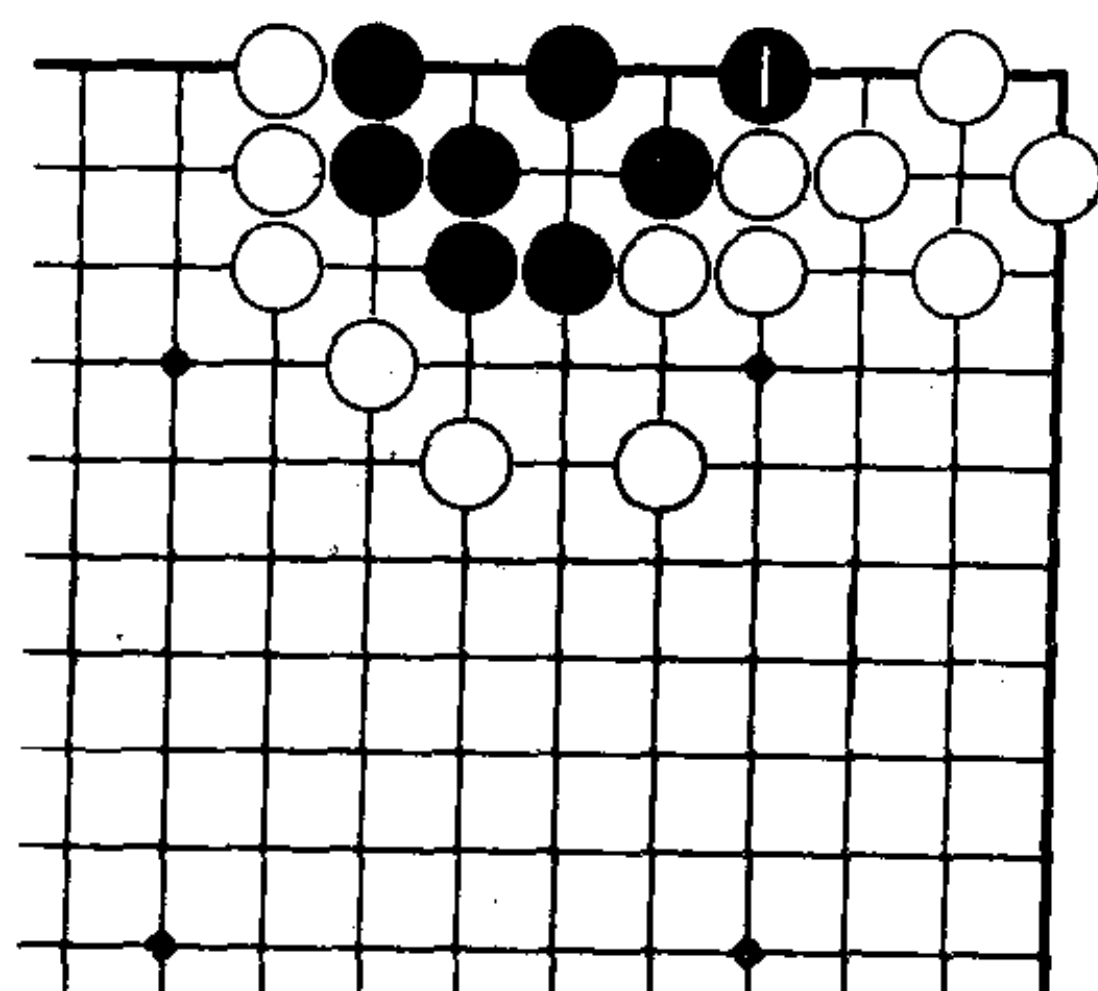


图 4

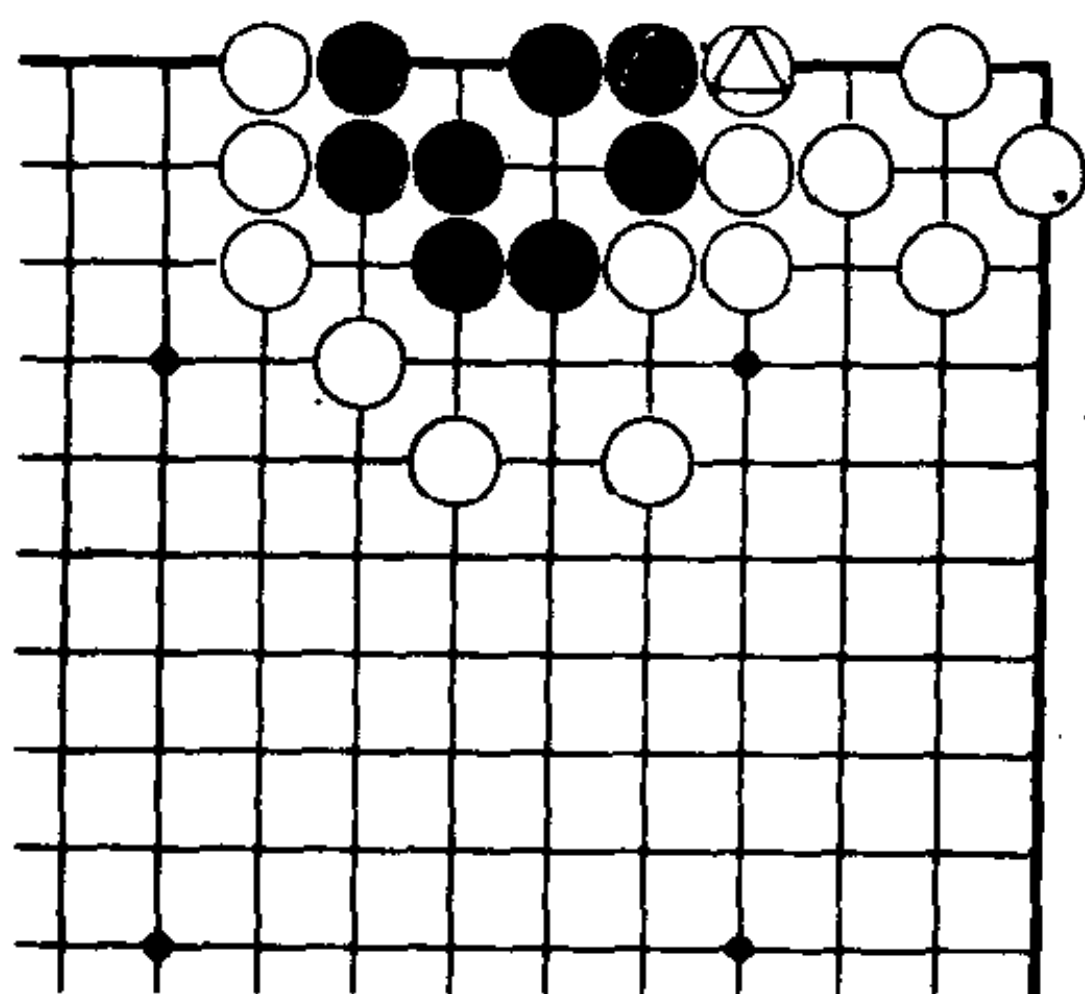


图 5

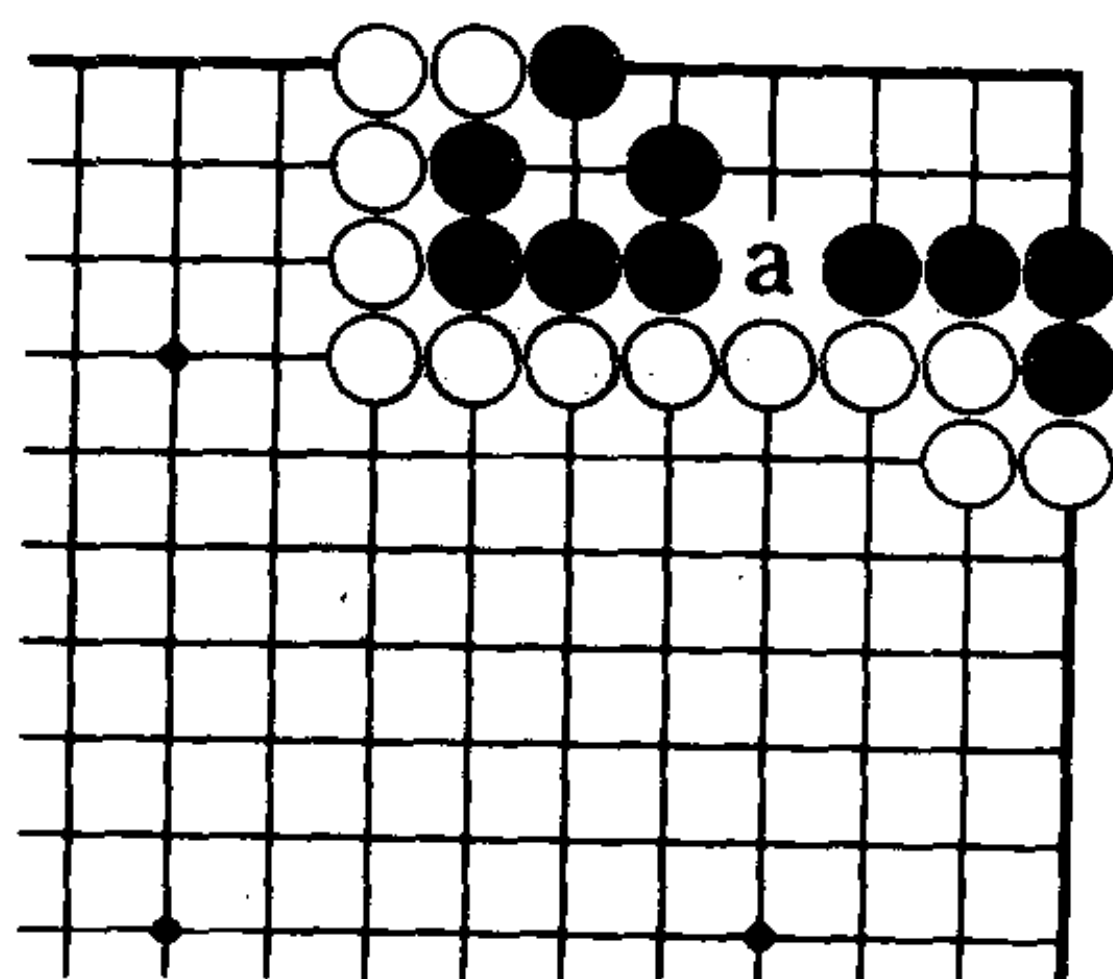


图 6

图 3 白 1 后，黑 2 非应不可，白 1 先手得 1 目，而黑 2 无目。

图 4 黑 1 是后手，但防止了白先手官子，这样的收官叫“逆收”，它与单纯后手官子有很大区别，而与同点的先手官子价值相等。

图 5 以见合计算。假定临界线为白△与黑●，但白△是先手，顺手作成 1 目；反之黑●被迫应一手，本身没目。与图 4 比，

图4 黑1破白1目,同时也防止白先手成1目。因此,图4黑1的“逆收”比单纯后手官子要加倍计算其价值,也就是2目了。

图6 以先手和后手比较, a位的官子价值是几目?

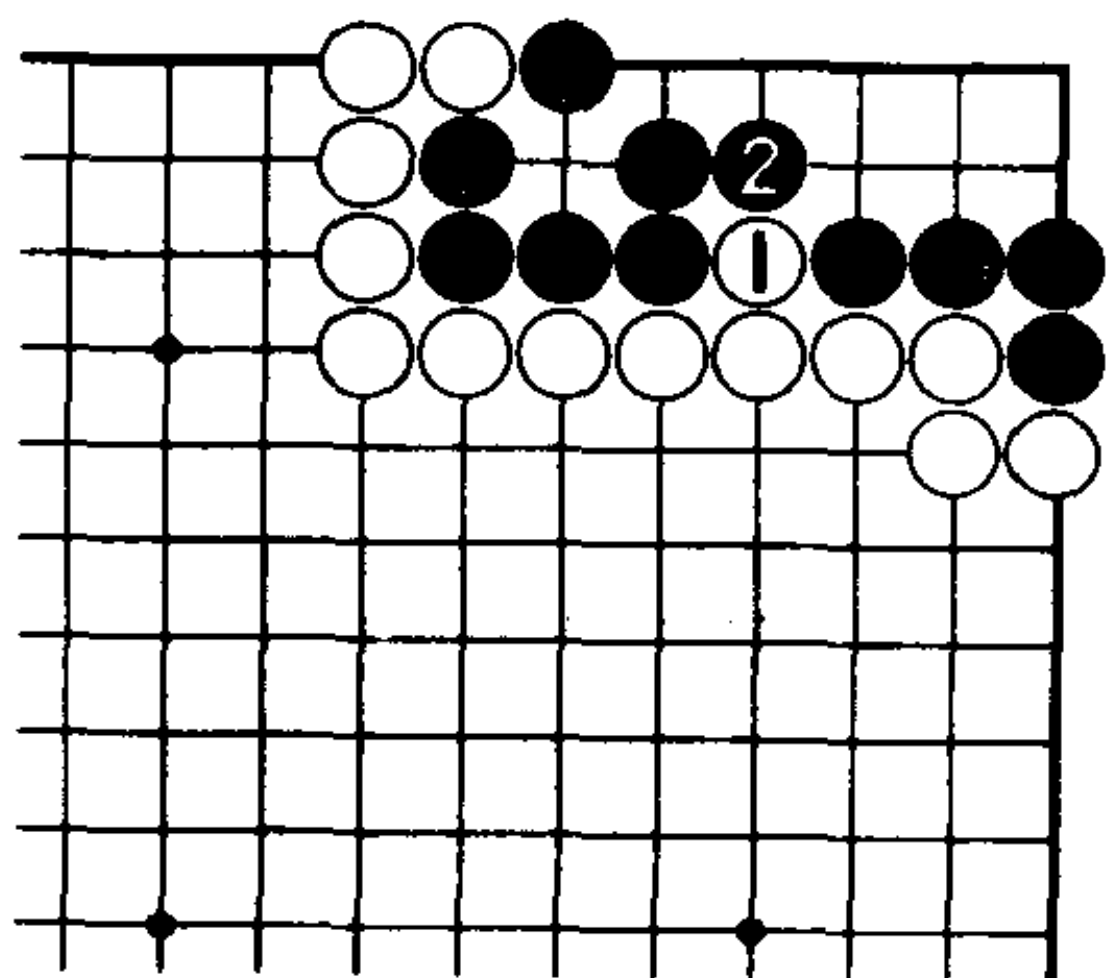


图7

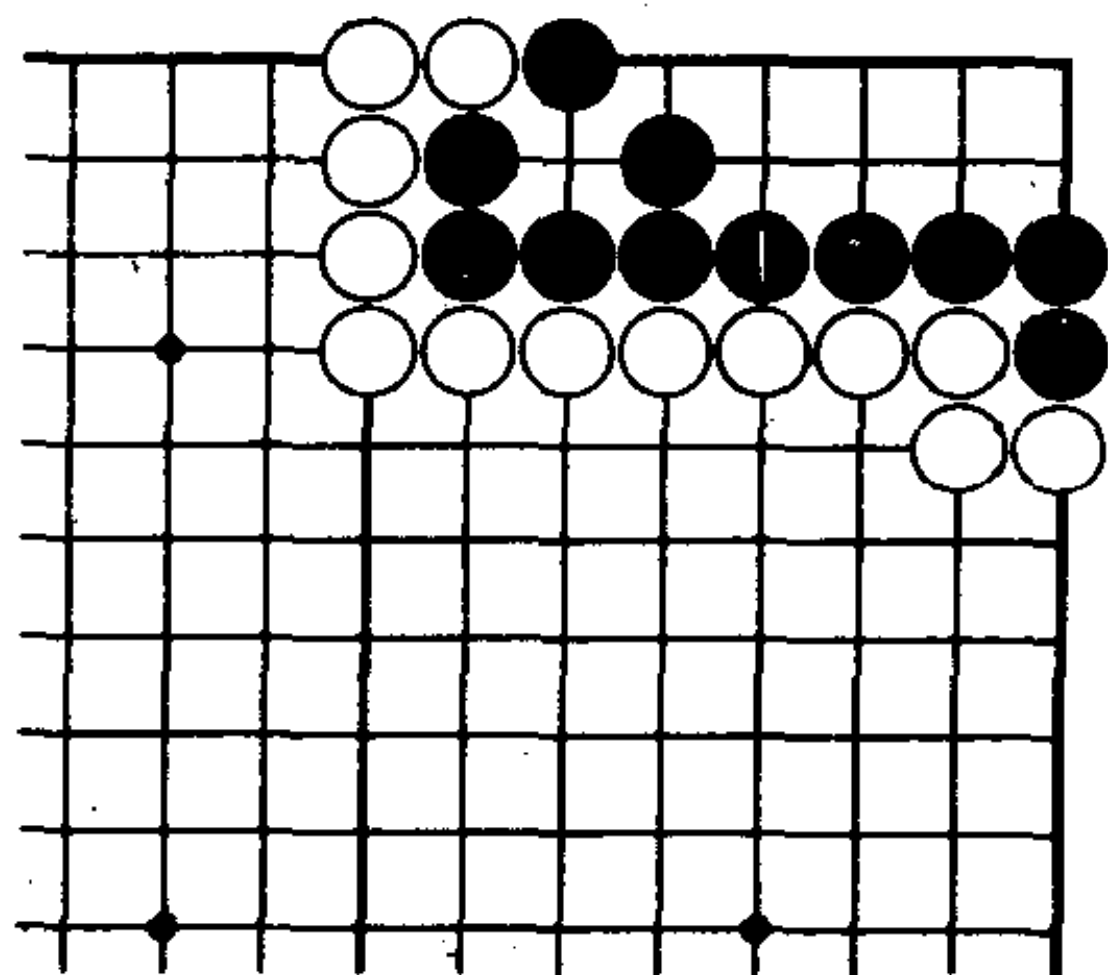


图8

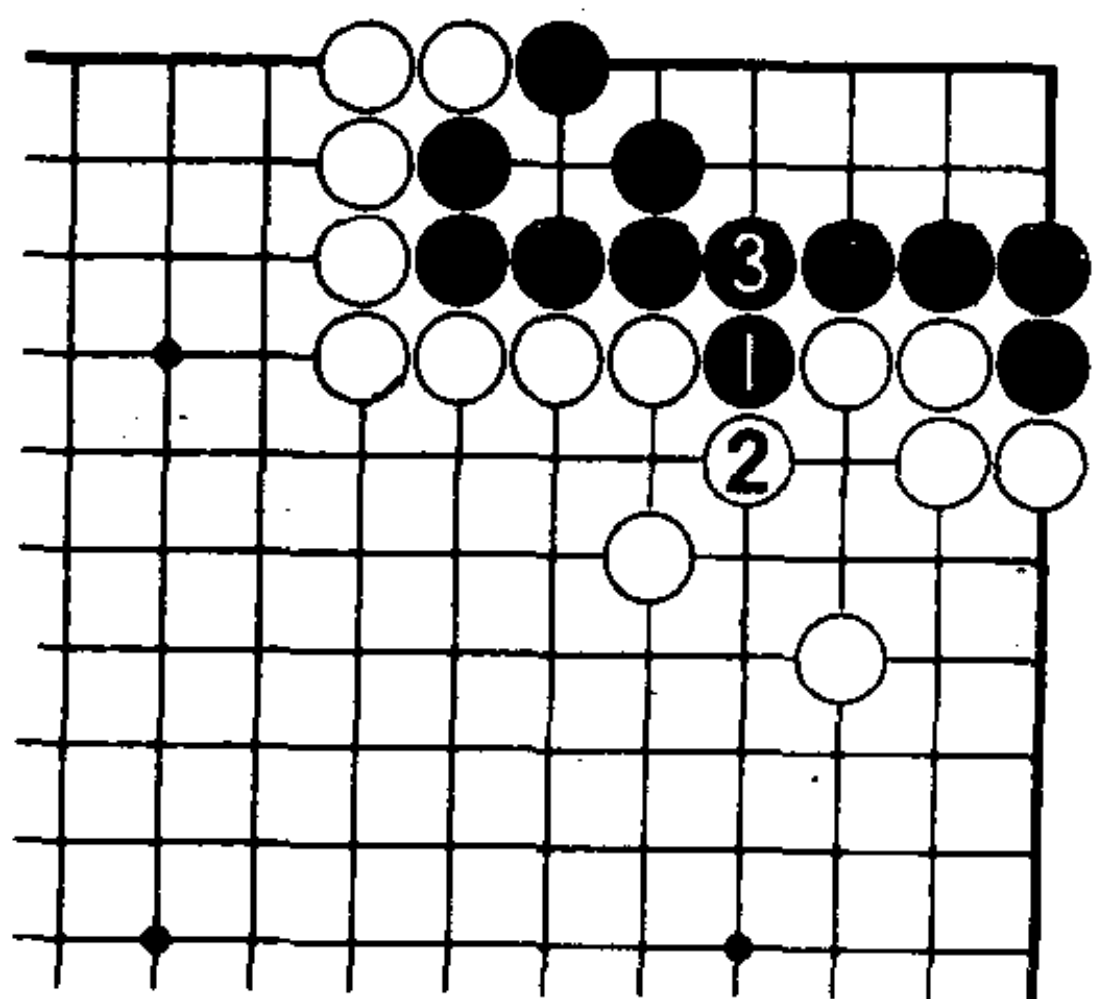


图9

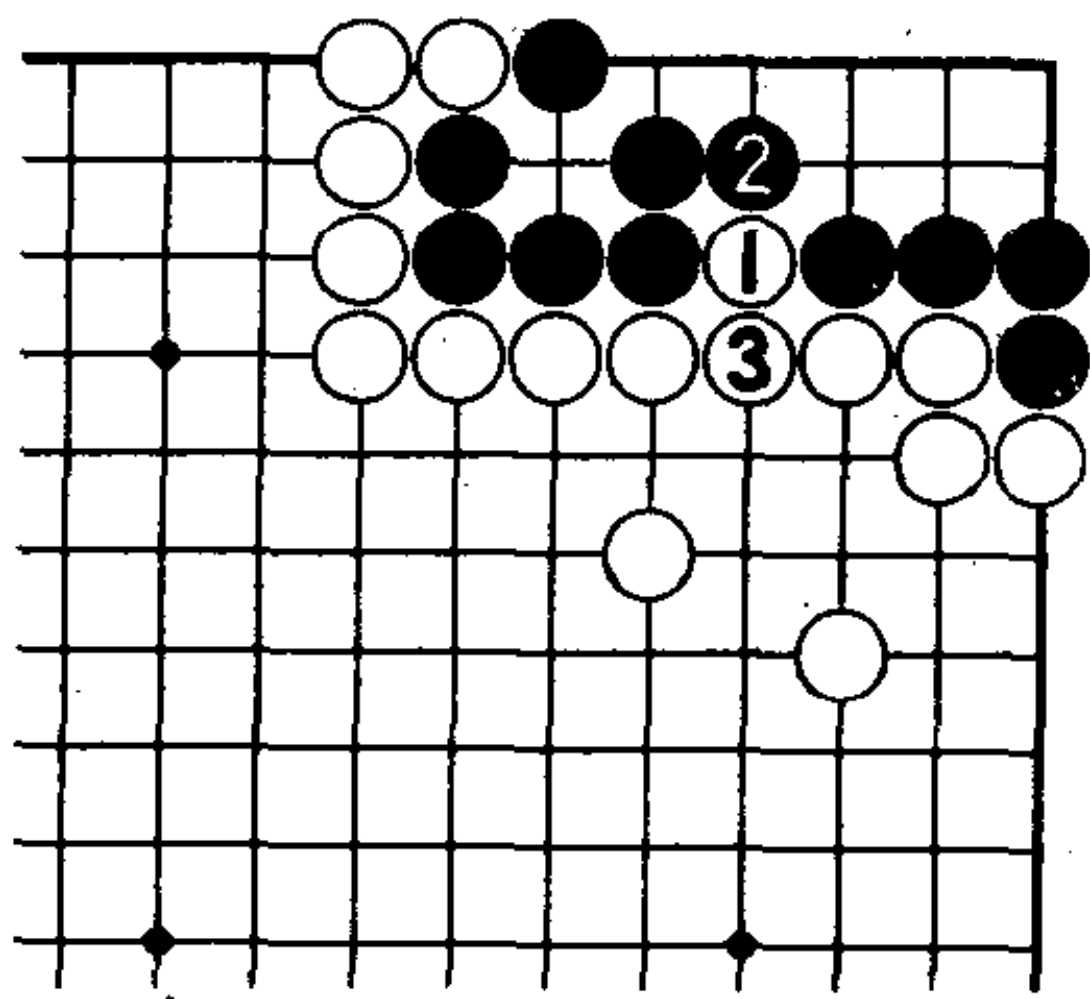


图10

图7 白1后,黑2必应。白1是先手1目。

图8 黑1逆收,妨碍了白先手得1目官子。

根据“逆收”的计算原则,这里的官子价值是2目。

图9 黑1、3是后手。

图10 白1、3也是后手。

所以，这里是双方后手 2 目。

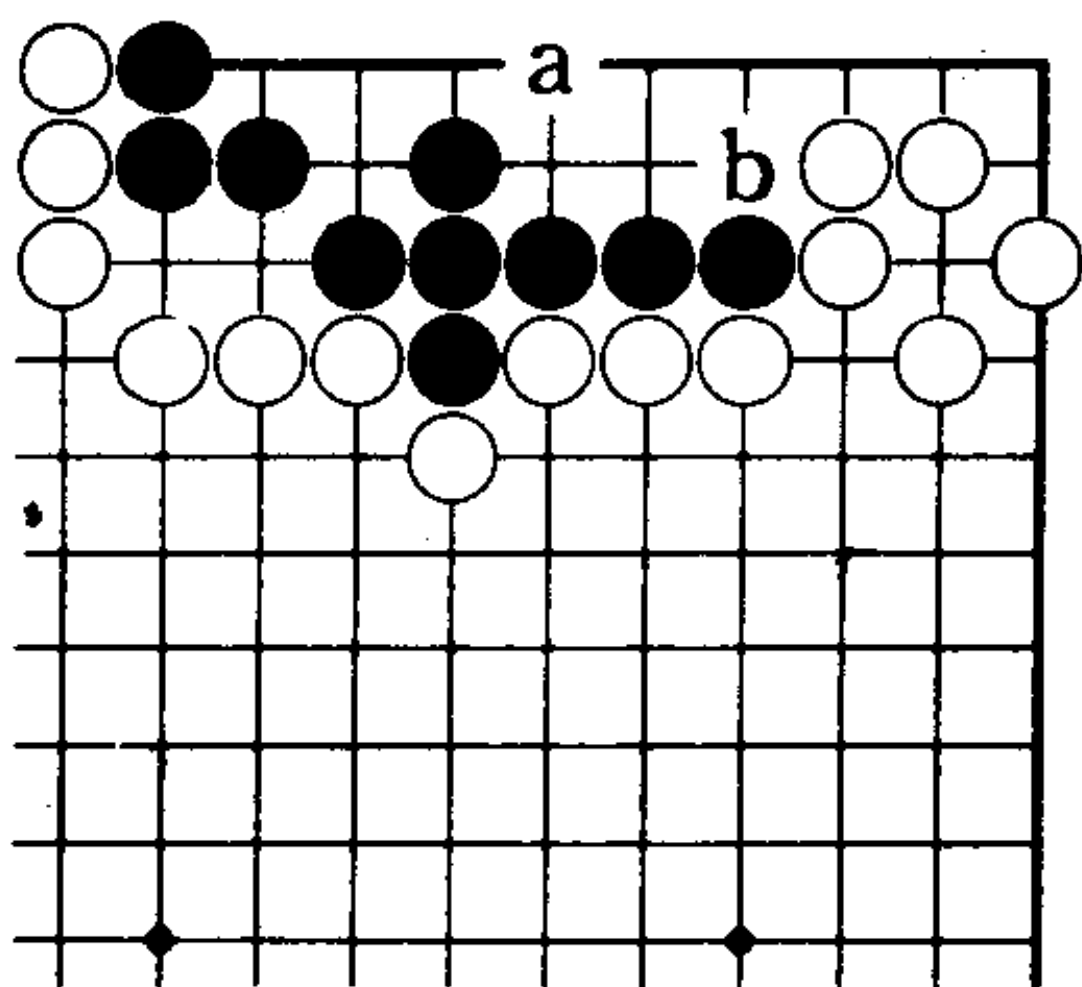


图11

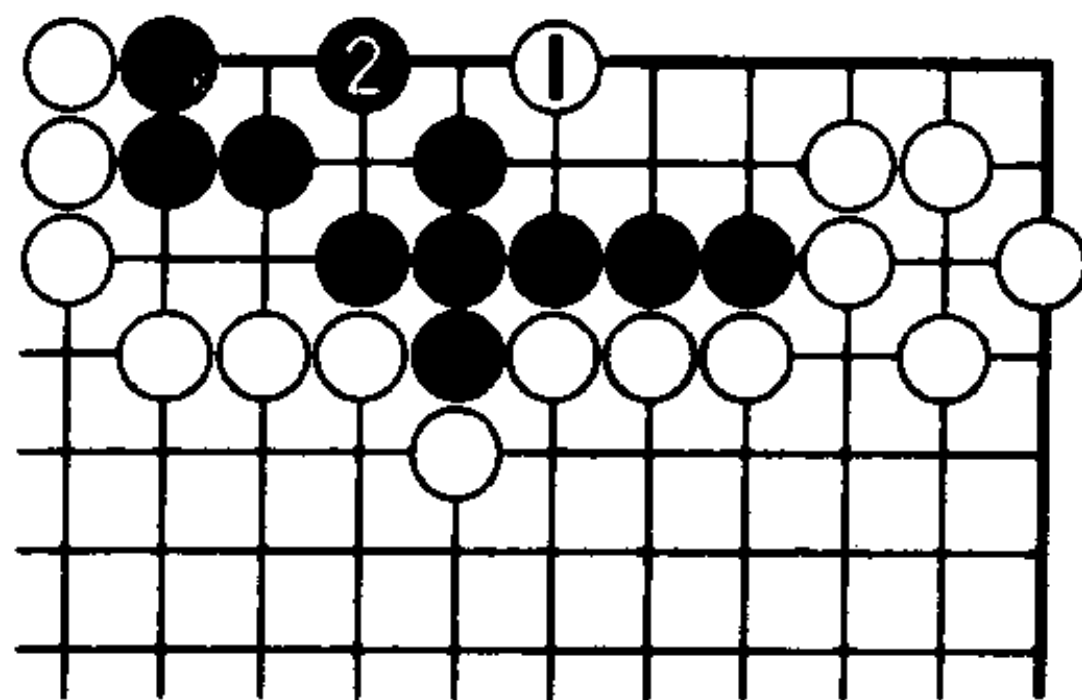


图12

图11 注意，本图 a、b 两点的官子价值与前图大不相同。

图12 白 1 大飞，黑 2 非补不可，白自身虽未增目，但使黑地缩减到 2 目。

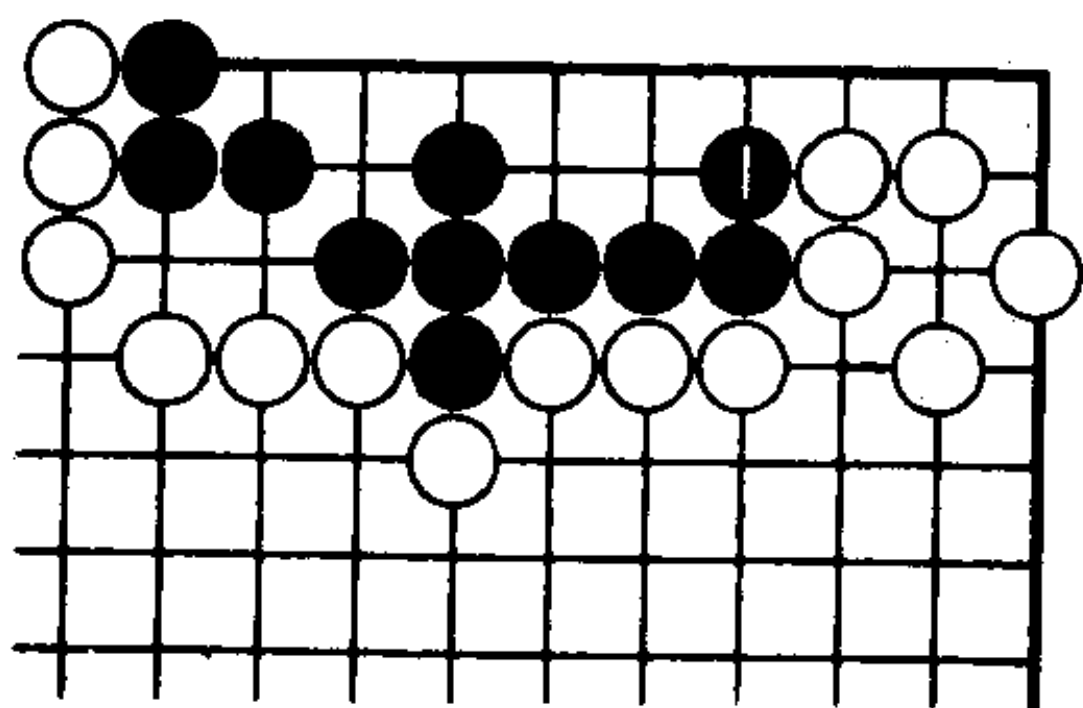


图13

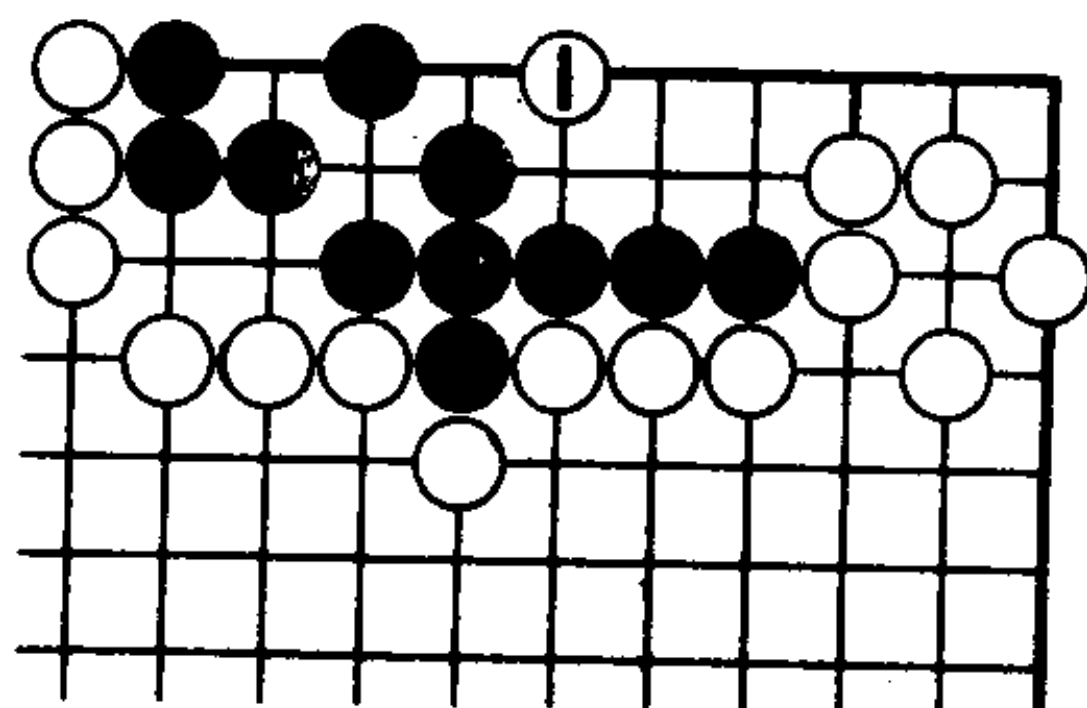


图14

图13 黑 1 是逆收官子，与前出入有 6 目。因是逆收，换算成后手官子就是 12 目。

图14 白 1 是后手。

图15 黑 1 挡也是后手，与前图相比，黑地增加 5 目。

在收官过程中，先手与后手区别是很大的，在估价官子的价值时，先手与逆收都要加倍计算。

在实战中，逆收的机会非常少，单方先手的官子一般都被先手的一方走到。然而，由于棋局变化万端，一旦抢先逆收了对方先手官子，对对方的心理确实是个打击。

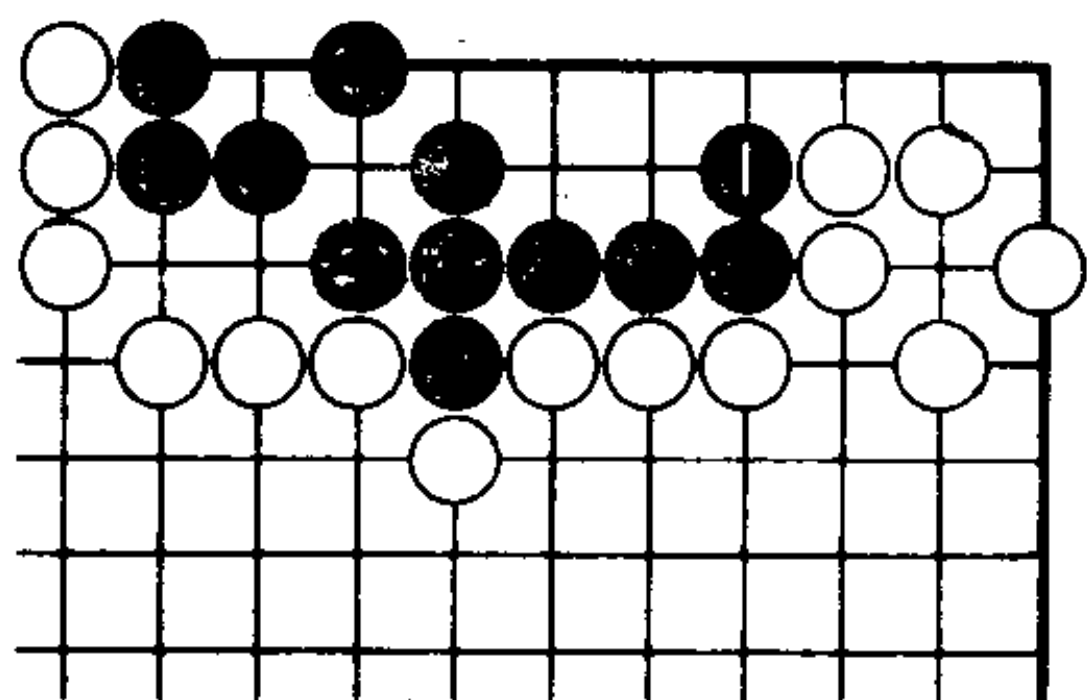


图15

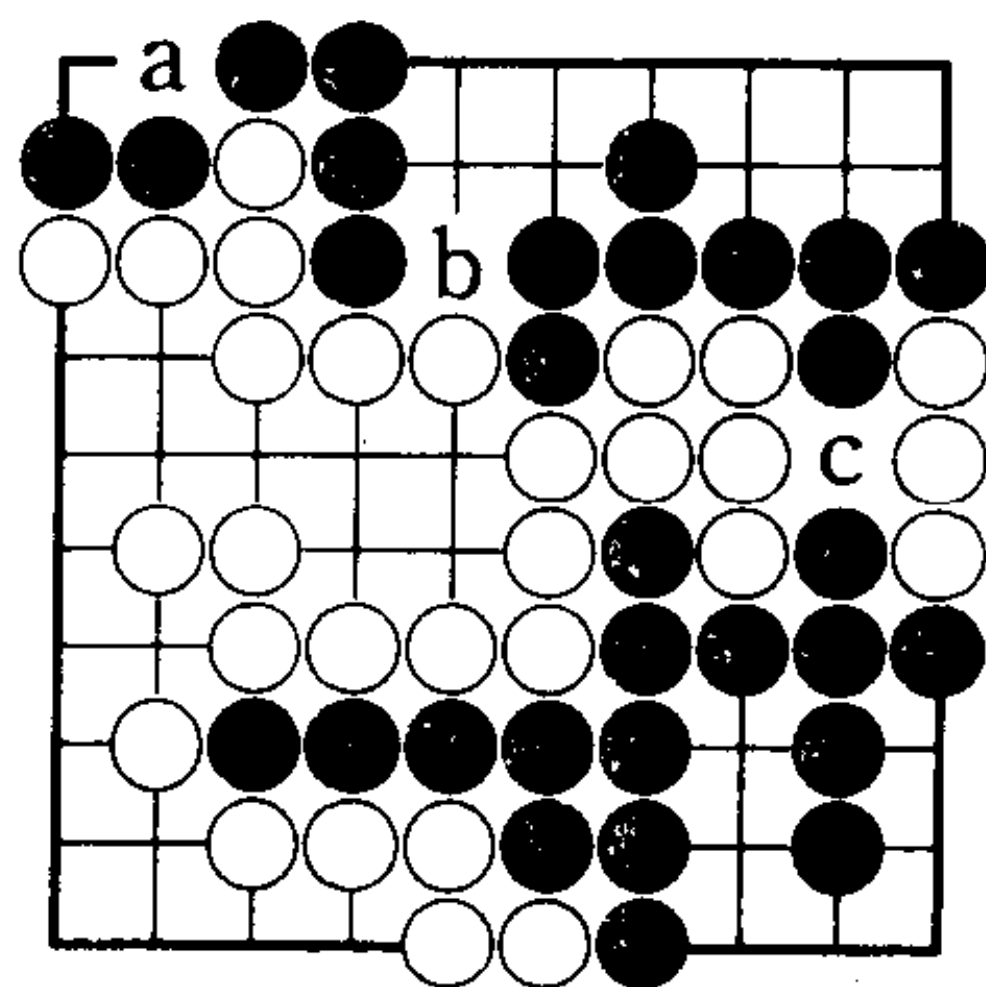


图16

图16 这是十路棋盘终局时的场面。黑先。

以出入计算法判断一下各处官子的价值。a位是5目，b位是2目，c位是6目。

图17 黑1是充分认识到逆收的重要性的一手，之后白2、黑3是双方各一的官子，结果是和棋（日本规则）。

图18 黑1先提白三子，似大实小，白2先手一冲，再于4位吃住黑二子，现在我们来数一下盘上目数，发现最终黑棋负1目（日本规则）。

双方后手与单方先手的官子前面已经介绍过。以下再看双方先手的官子。

图19 这个形的官子价值如何计算呢？

图20 黑1，白2，黑先手。

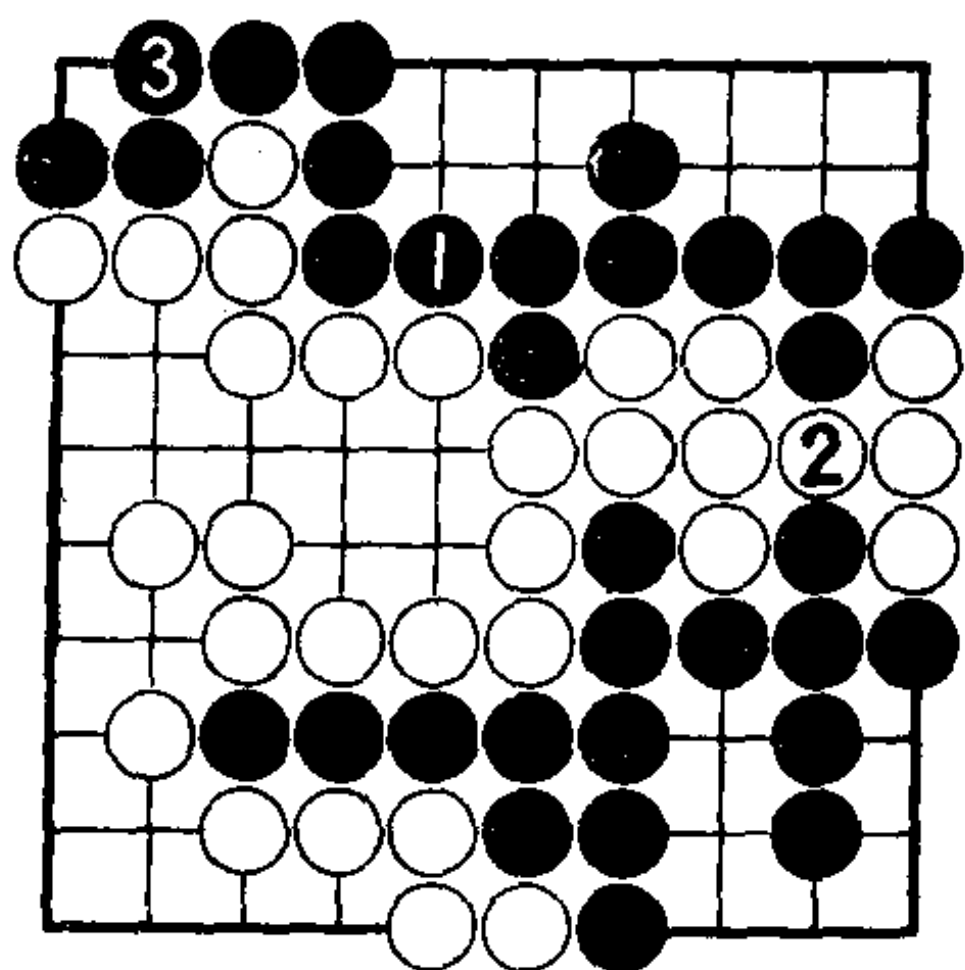


图17

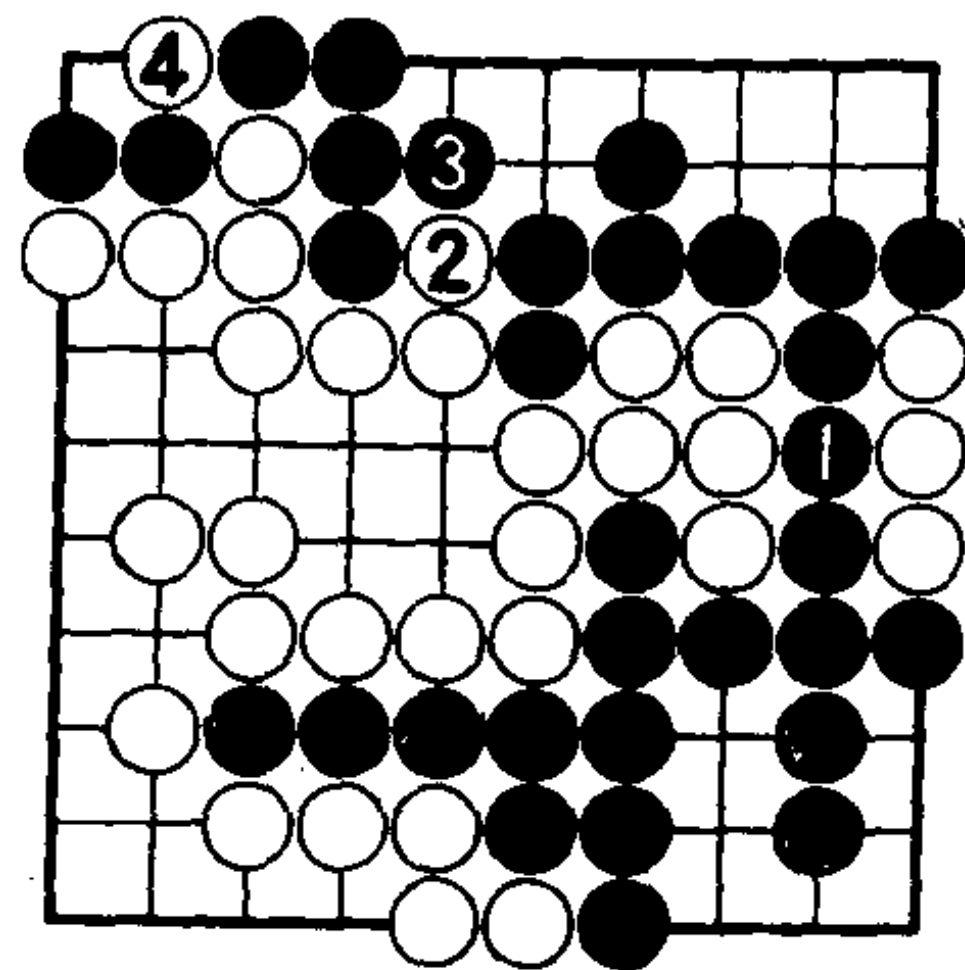


图18

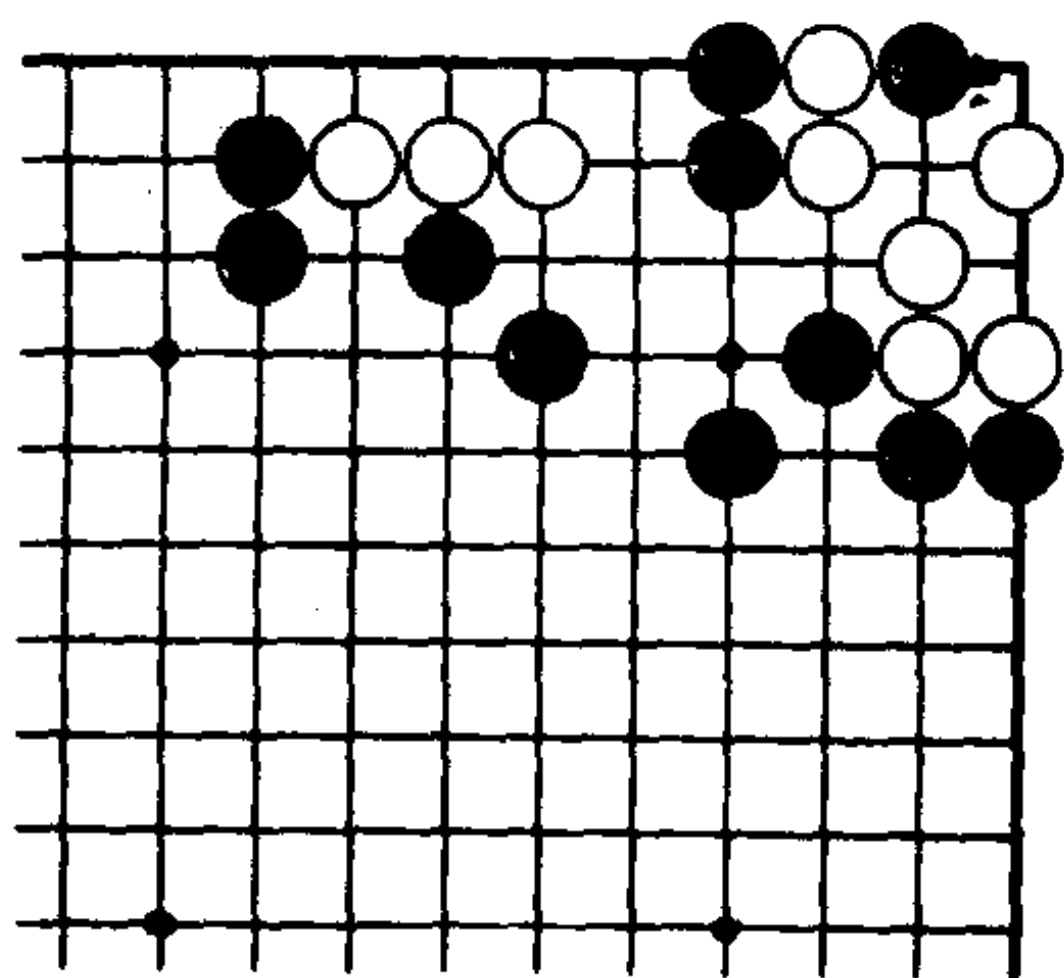


图19

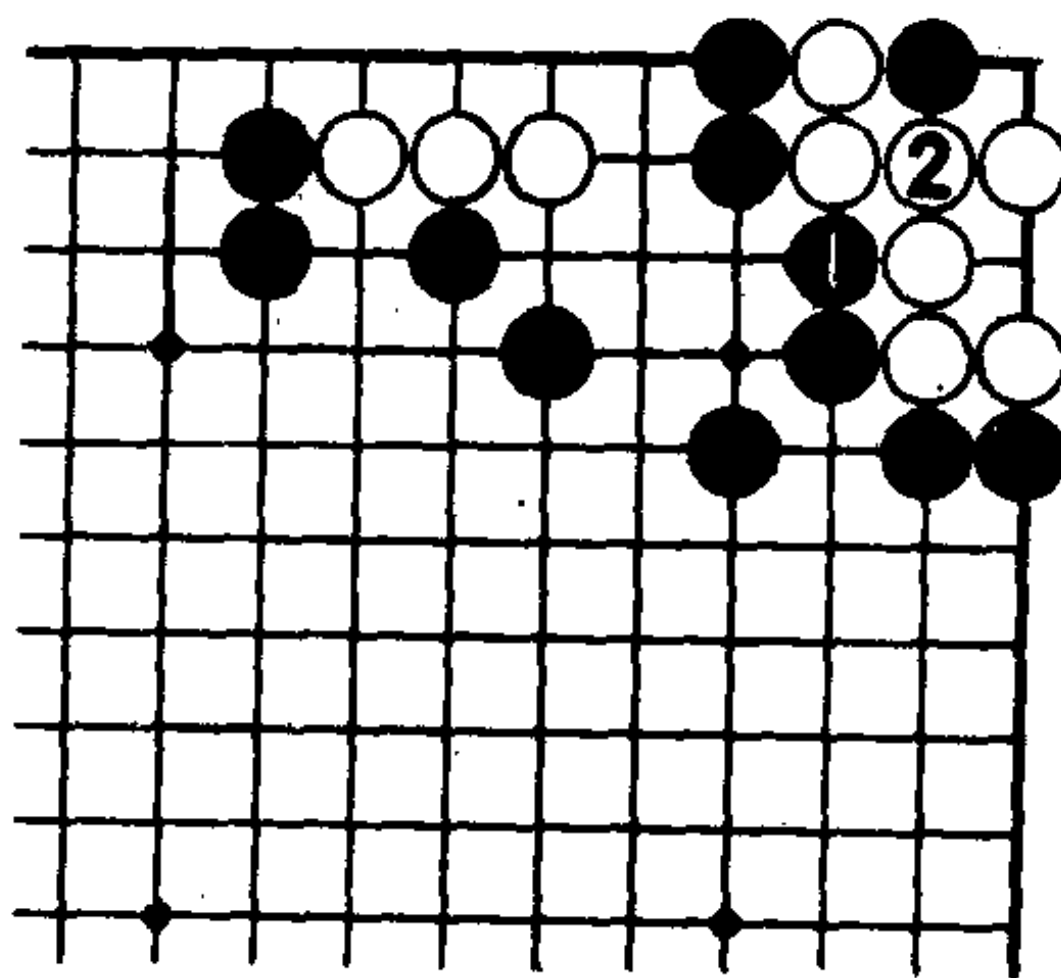


图20

图21 白 1，黑 2，白也是先手。

两图出入都是 2 目，而且双方都是先手，也就是说，这样的官子谁先抢到谁白得便宜，所以，这样的官子是官子中最应优先抢占的。

图22 这又是一个双方先手官子的例子。

图23 白 1、3 先手扳粘。

图24 黑 1、3 同样是先手。

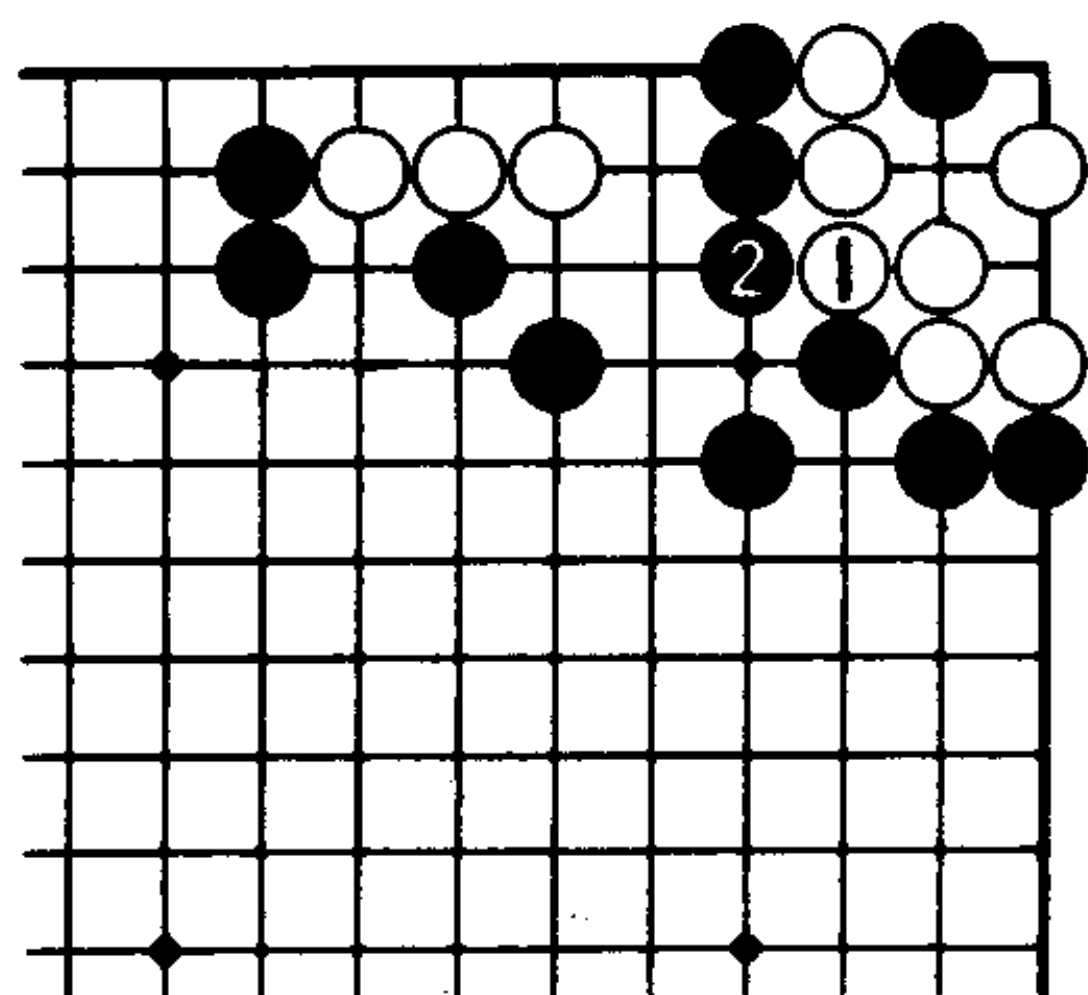


图21

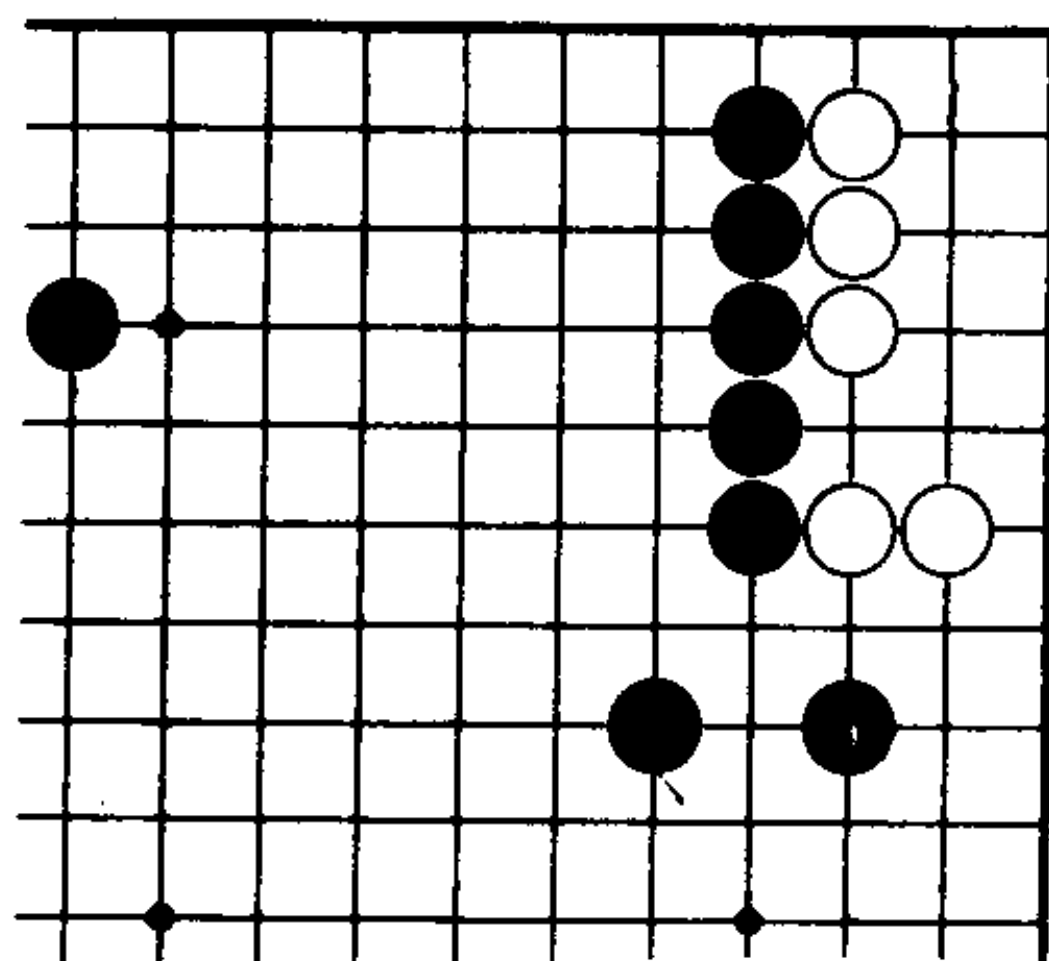


图22

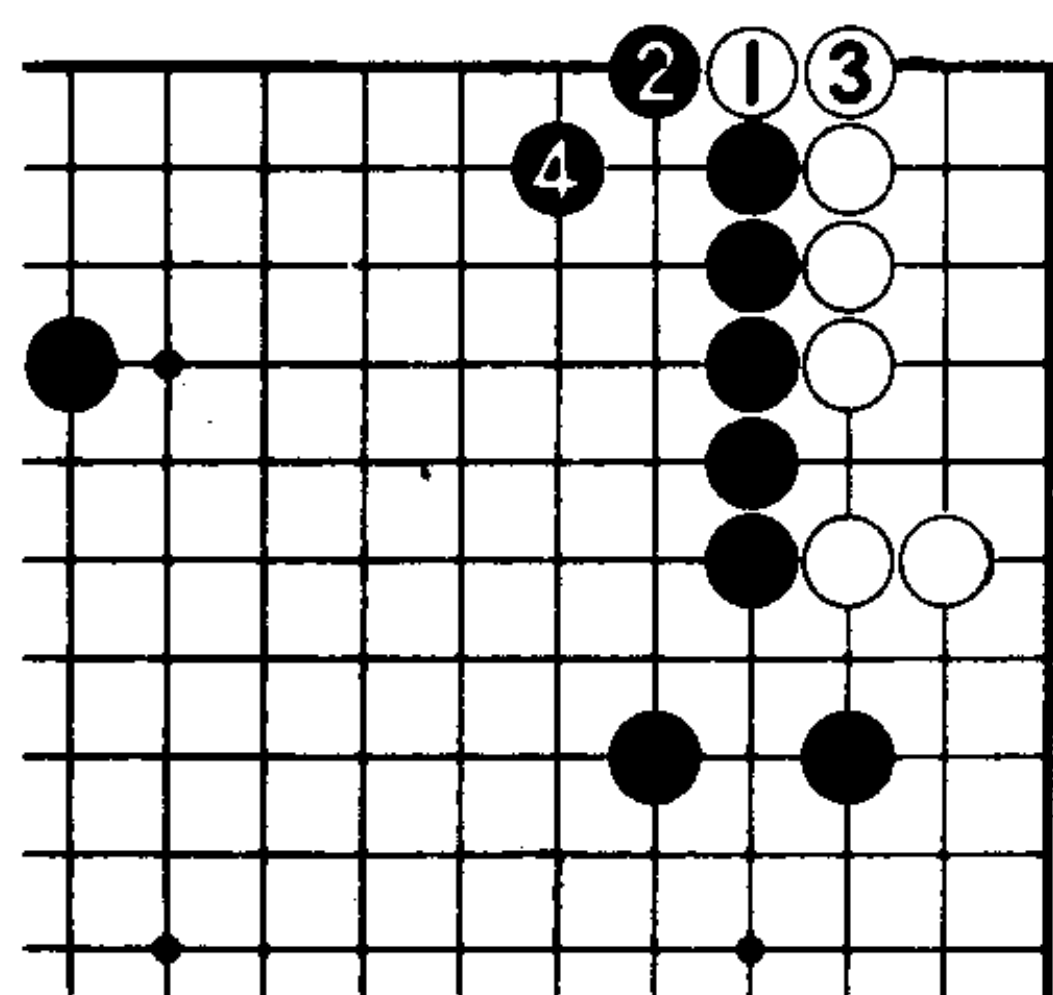


图23

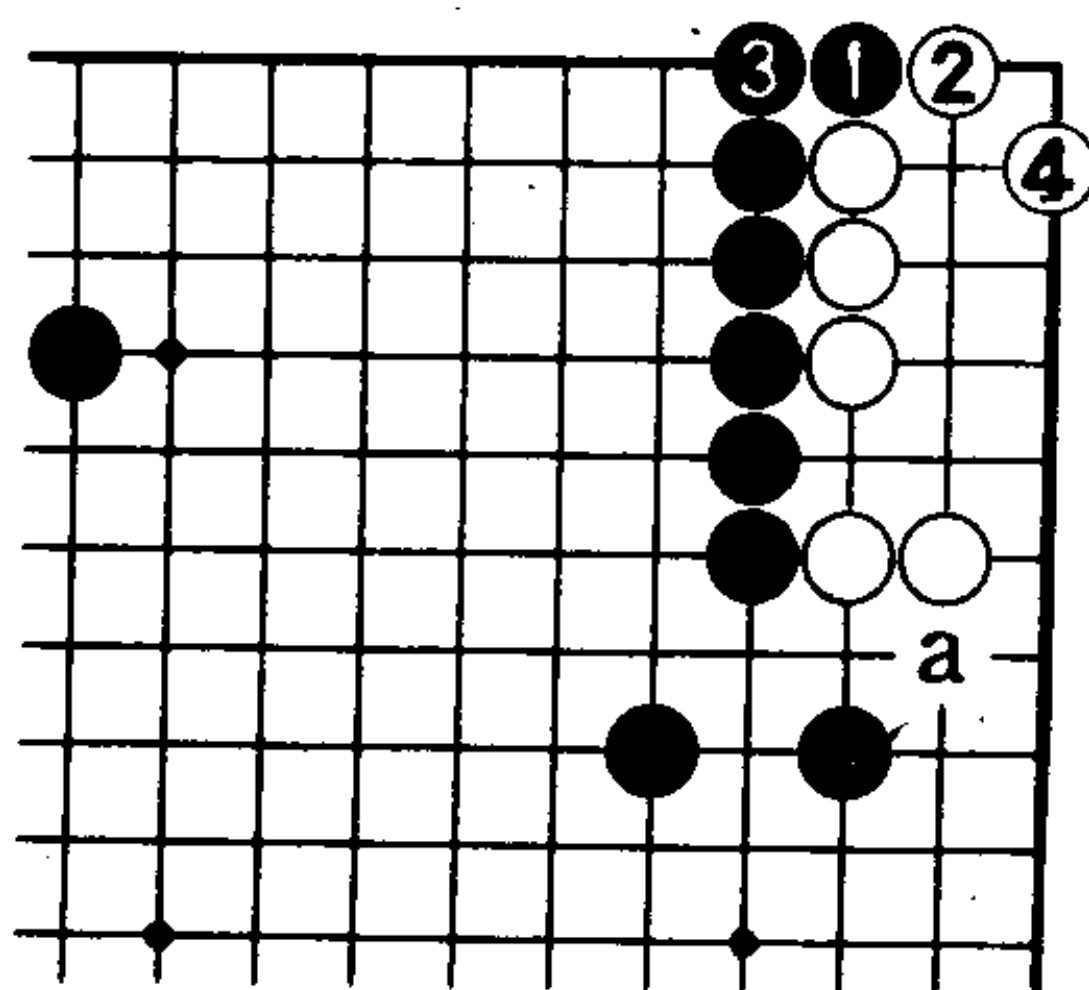


图24

三、后续官子

不擅长官子计算的人，往往对“后续官子”的计算感到困惑，但这一课是必须掌握的，因为不闯过这一关，那你的收官技术是不可能达到高水平的。

具有“后续官子”的后手官子与同样大小但没有“后续官子”的后手官子，其价值是不同的。下面举例说明。

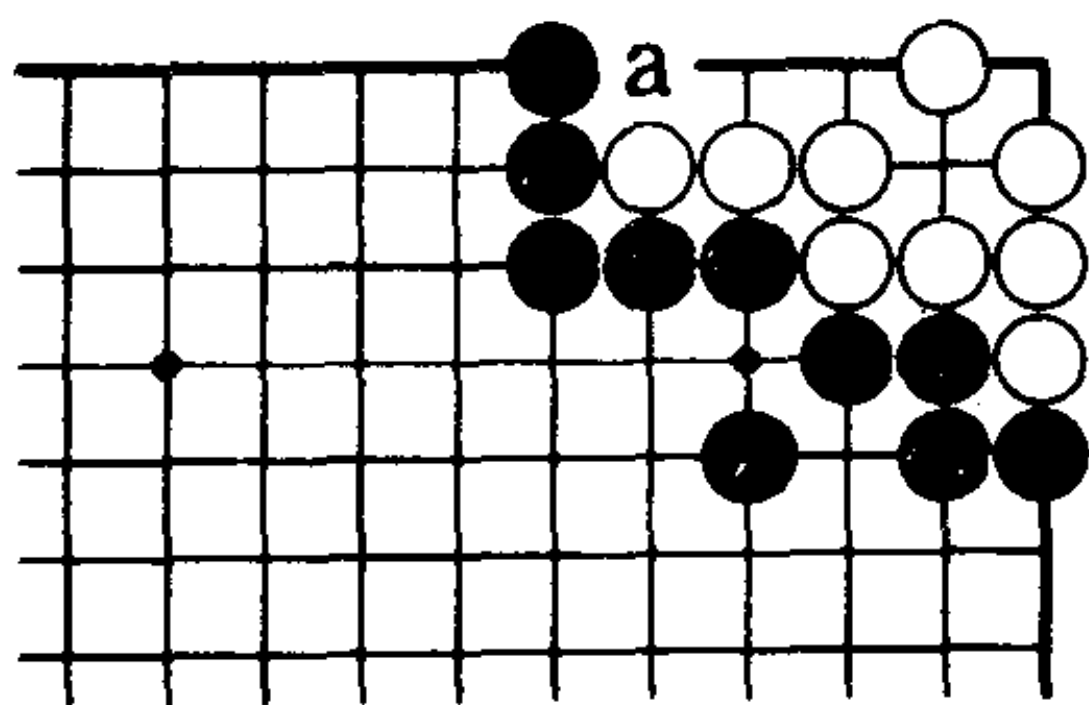


图 1

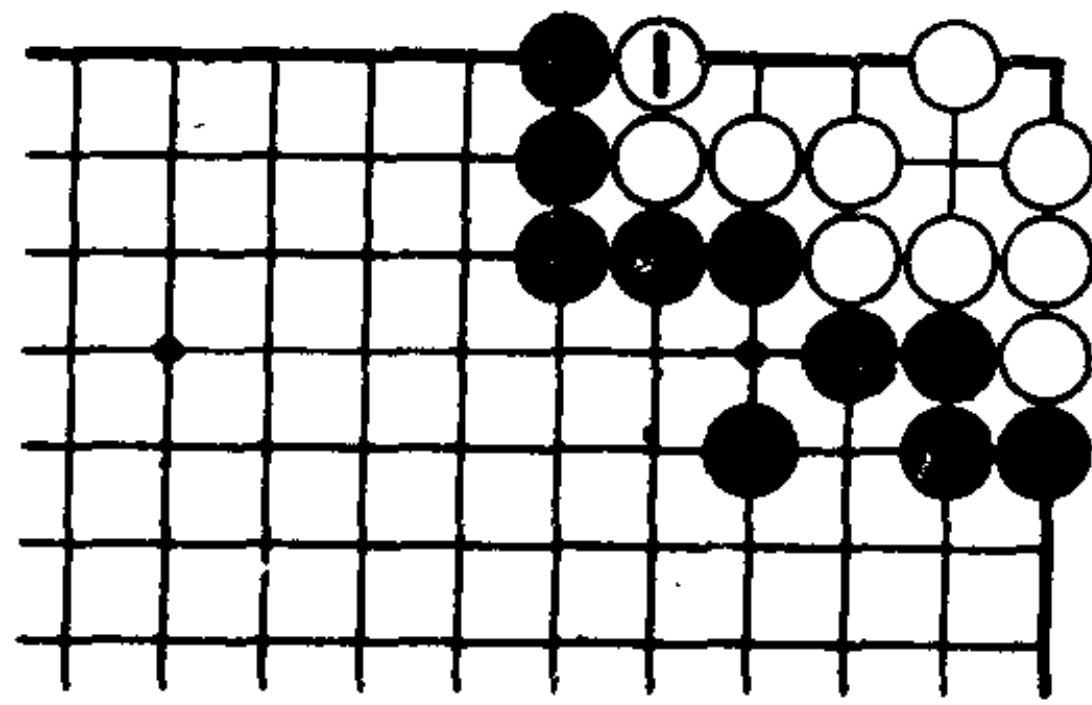


图 2

图 1 a 位的官子价值是多大？

图 2 白走 1 位围成 2 目。这手棋的价值是 2 目。

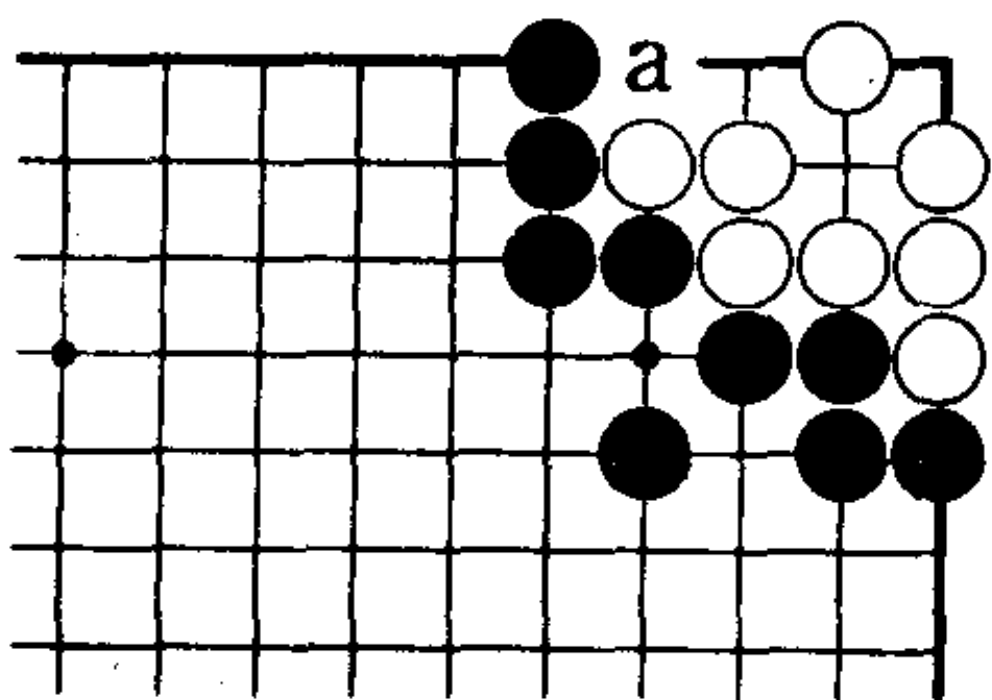


图 3

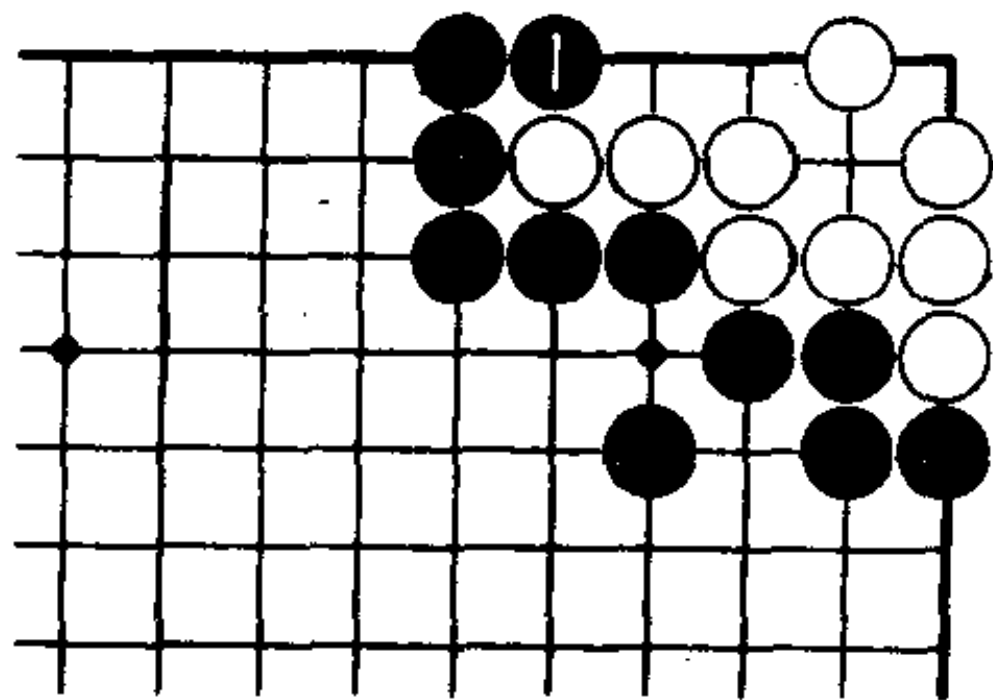


图 4

图 3 a 位很明显是 1 目的价值。

图 4 黑 1 已经使白地减少 1 目，下一步还可继续破白 1 目，但再破的这一目，因黑不是先手，所以只占一半的权益，也就是只有半目的利益，这样加上已经破掉的 1 目，黑 1 的价值就是 1 目半。

图 5 黑 1 后，由于还有继续破目的余地，因此，在白地没有彻底封住之前，黑仍有继续破白目的一半权益。比较前图，本图黑 1 价值更大些。

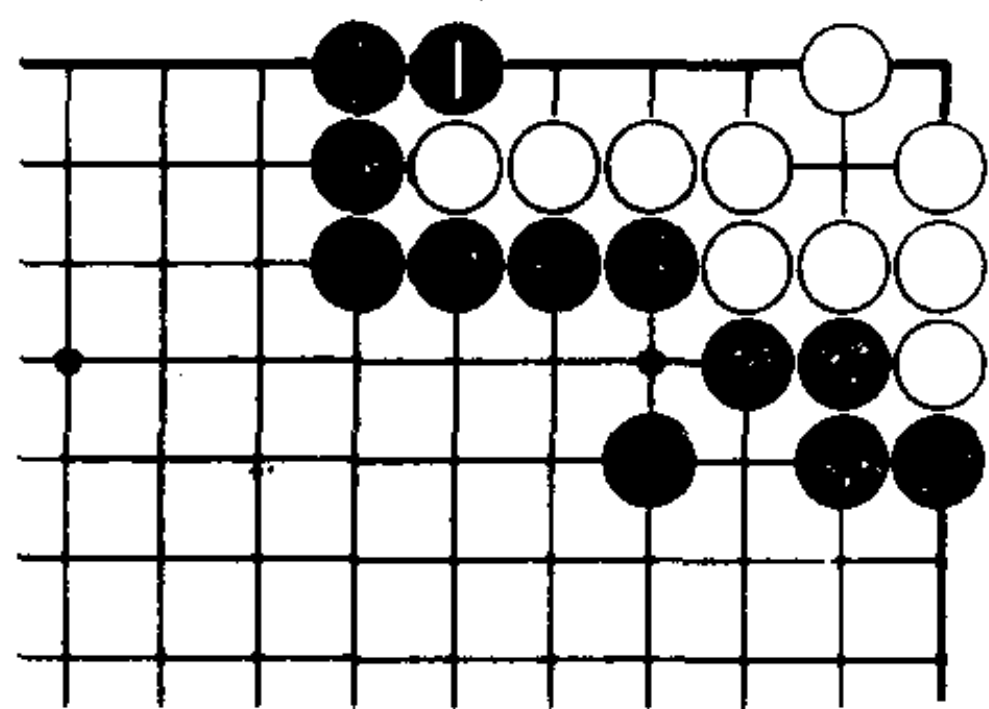


图 5

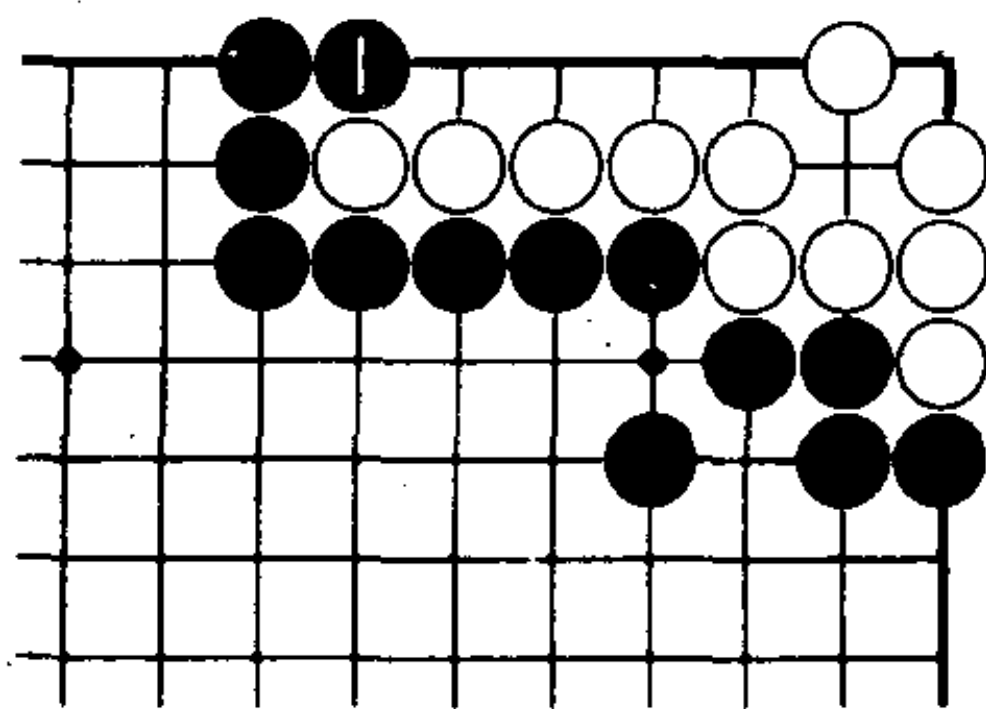


图 6

图 6 以此类推，白地比前图又扩大了 1 目，黑 1 的价值也就又增加了一些。

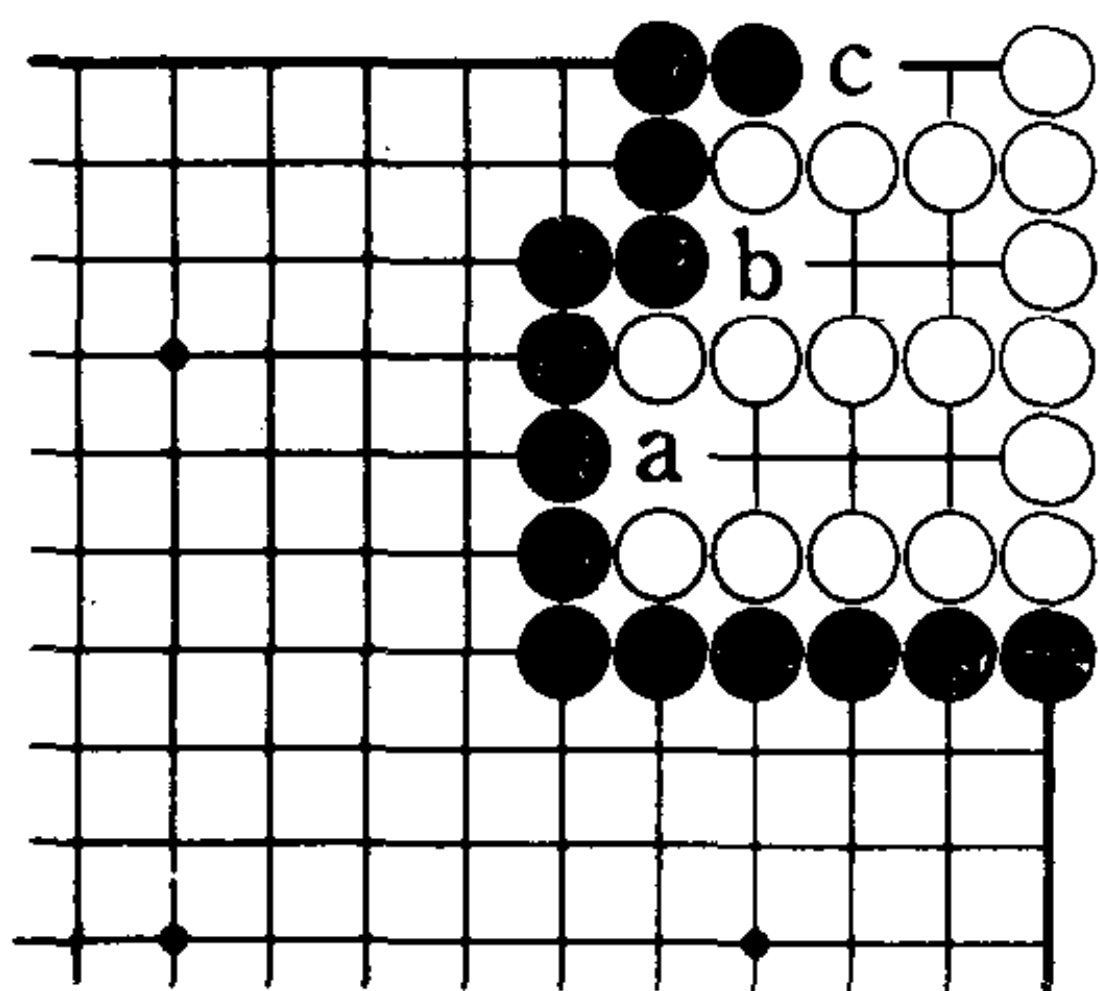


图 7

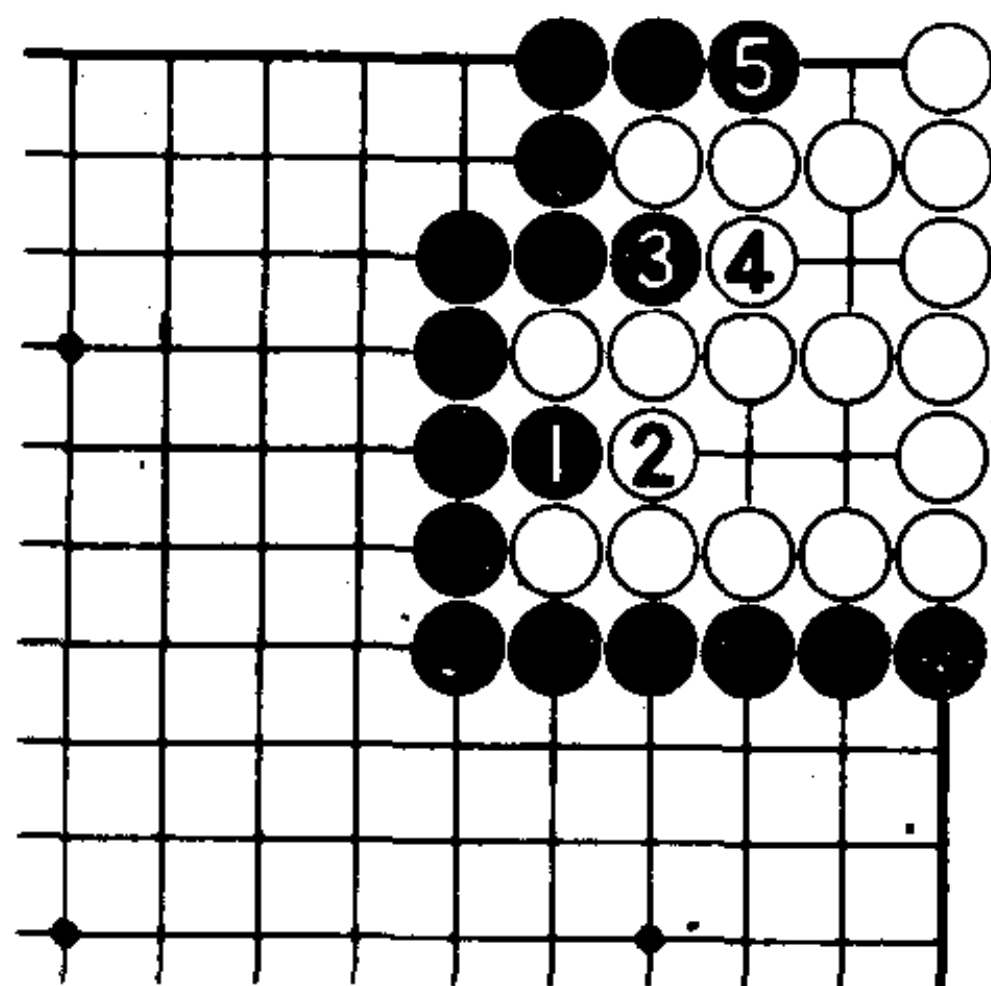


图 8

图 7 这个例子也许最能说明前面所述的问题。

a、b、c 三点的价值哪个大应该是很明显的吧。

图 8 黑 1、3、5 冲次序正确。白地剩 3 目。

图 9 黑 1 表面看也是先破白 1 目，但因不能继续破白目，因此其价值比前图黑 1 小。最后，白地较前图多 1 目。

图 10 道理相同，黑 1 的价值比白 2 小，白地仍 4 目。

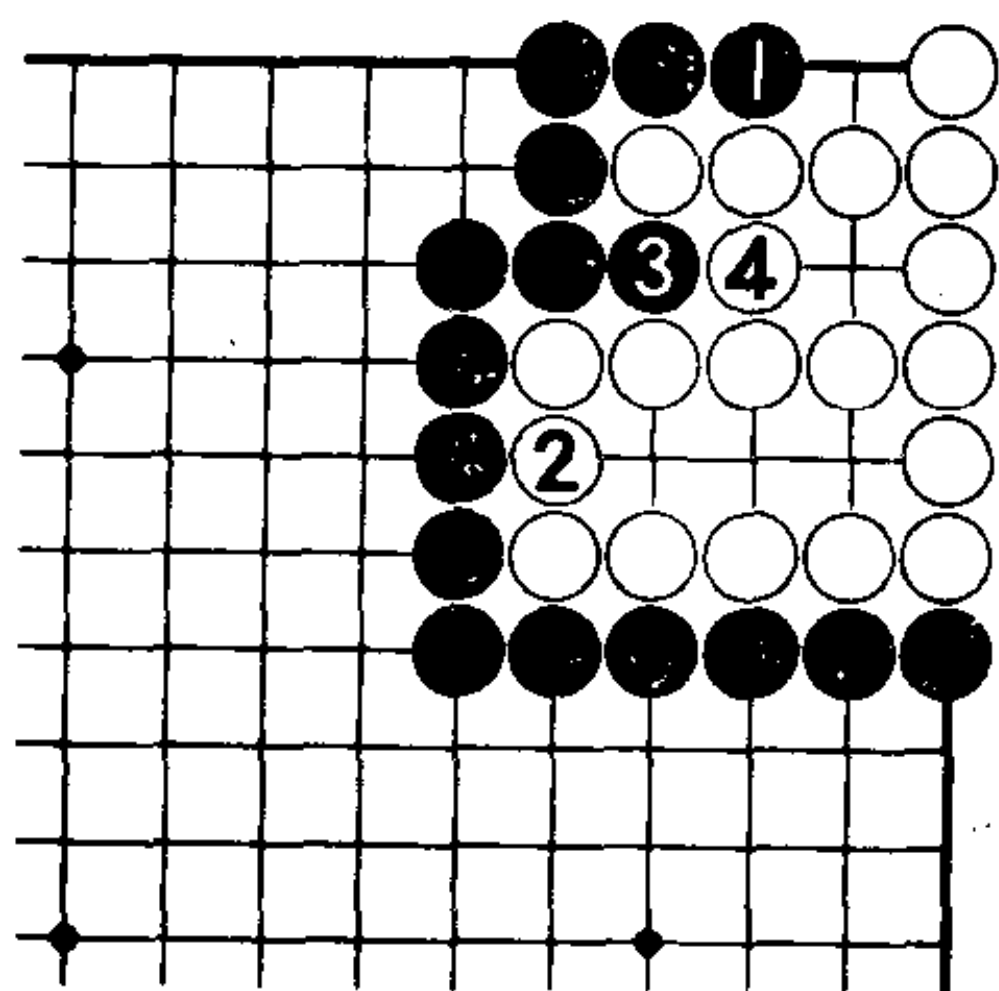


图 9

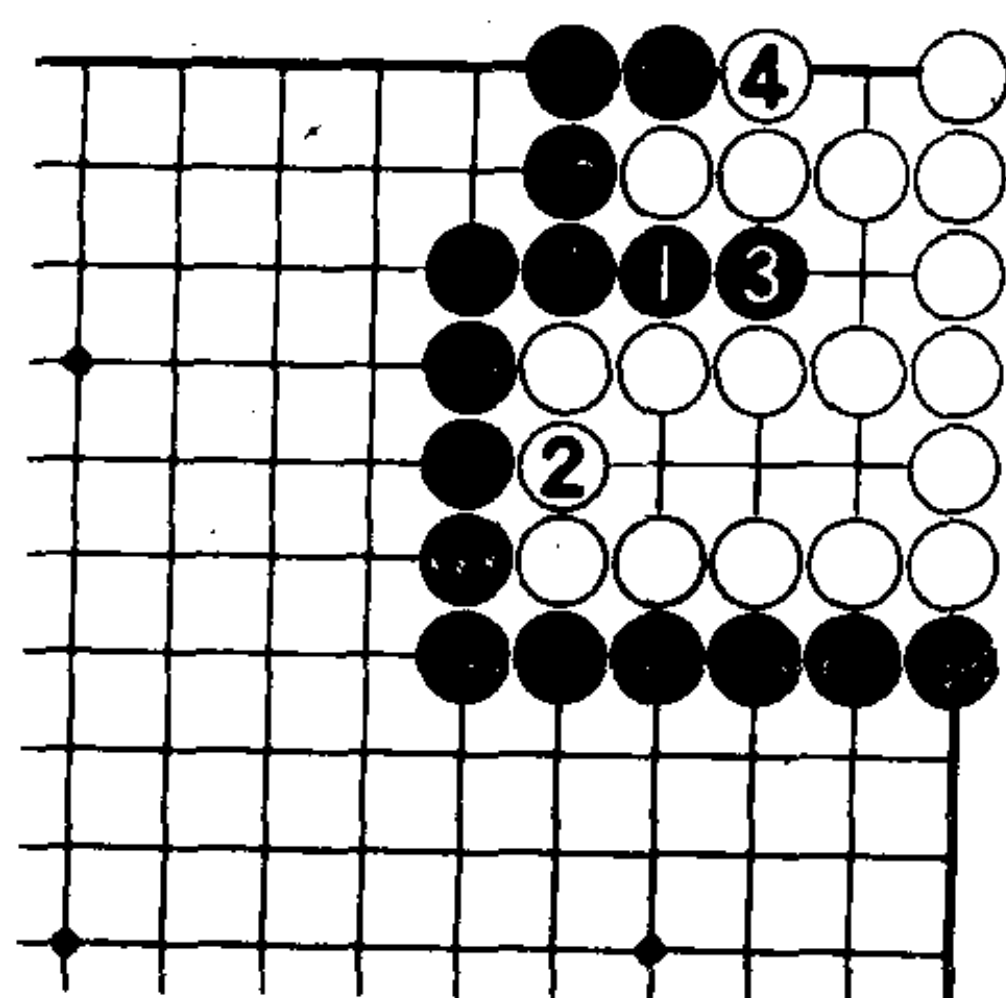


图10

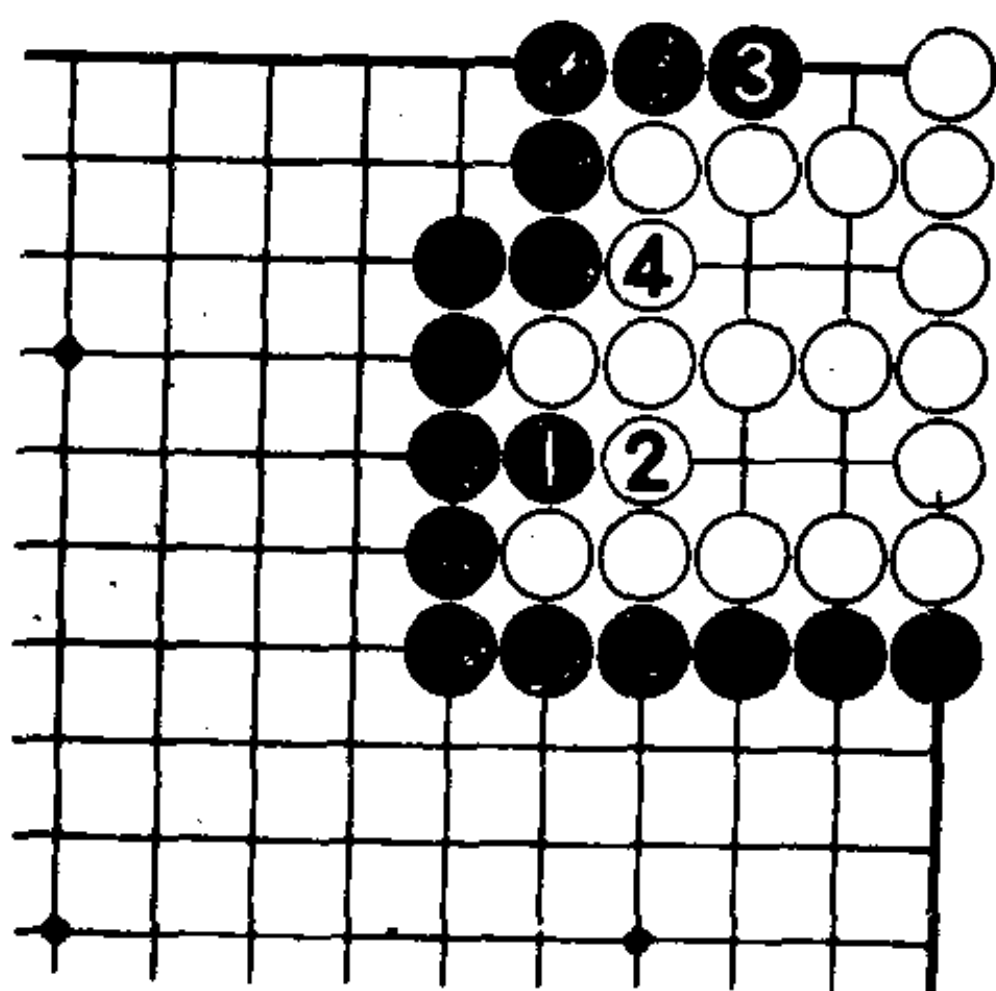


图11

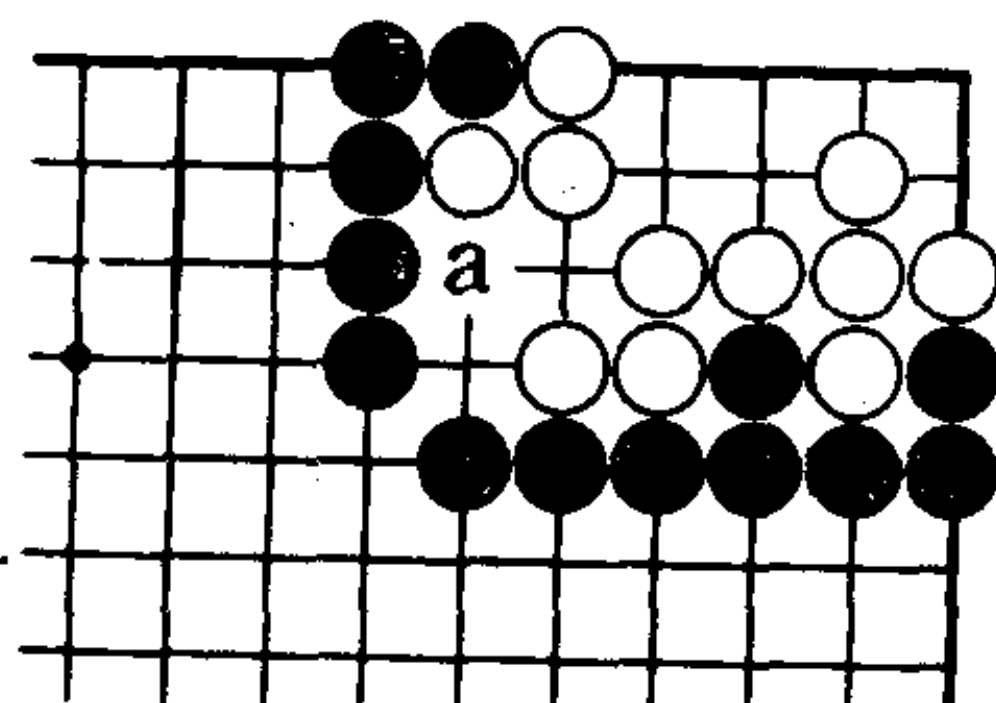


图12

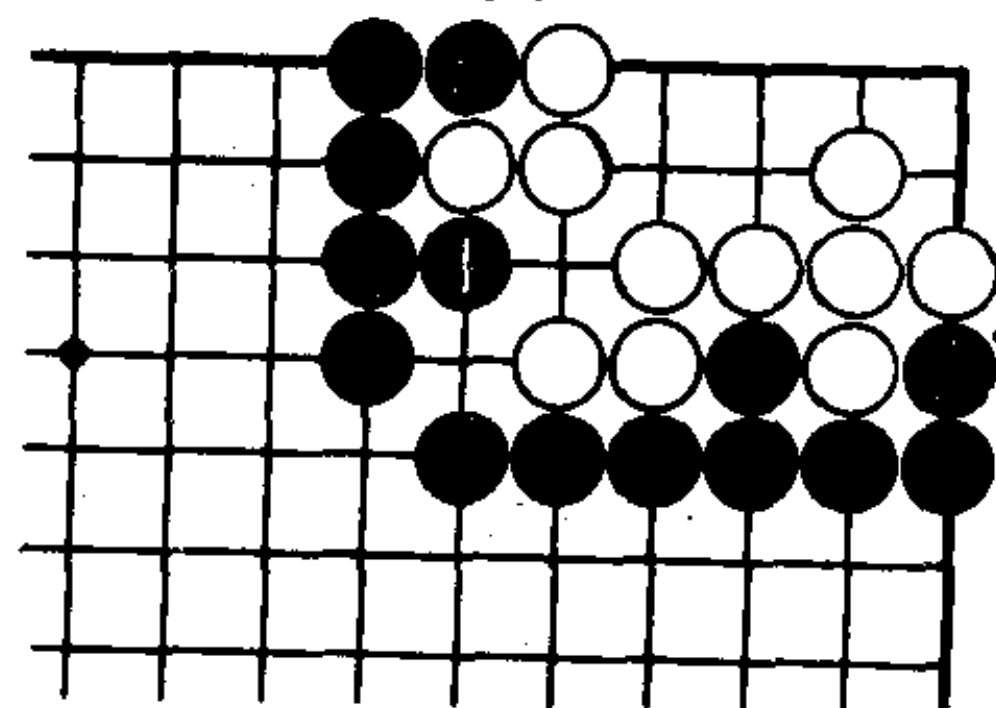


图13

图11 黑1次序正确，但黑3又错了，白4后，黑少破白1目。

图12 a位应算成几目价值呢？

图13 黑1是后手1目，但由于还有后续手段，因此，价值还要增加。

图14 黑走1位是先手，白走是后手，所以，可以看成是黑的权利。由于先手的价值要加倍，所以，黑1是2目

价值，未走前折半计算是1目，这样可判定前图黑1实际上是2目的价值。

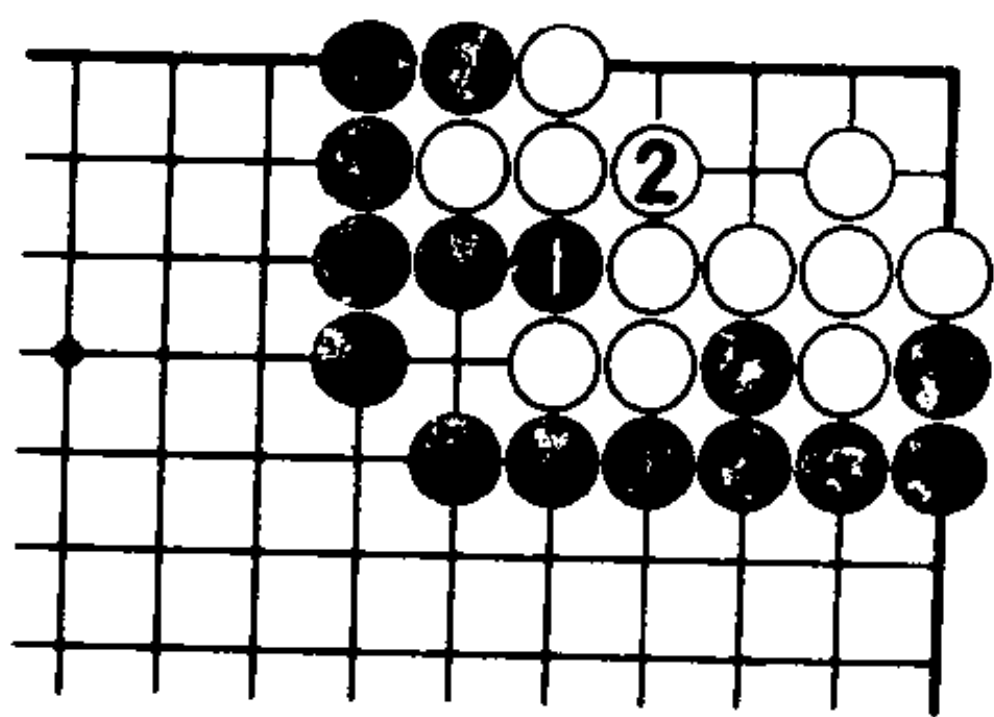


图14

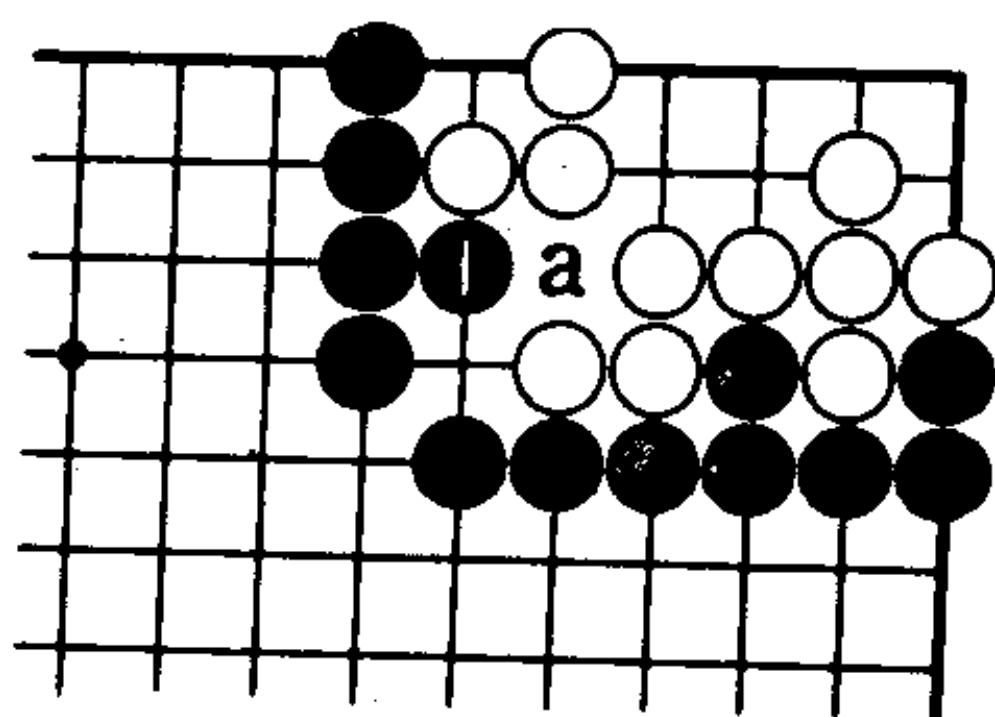


图15

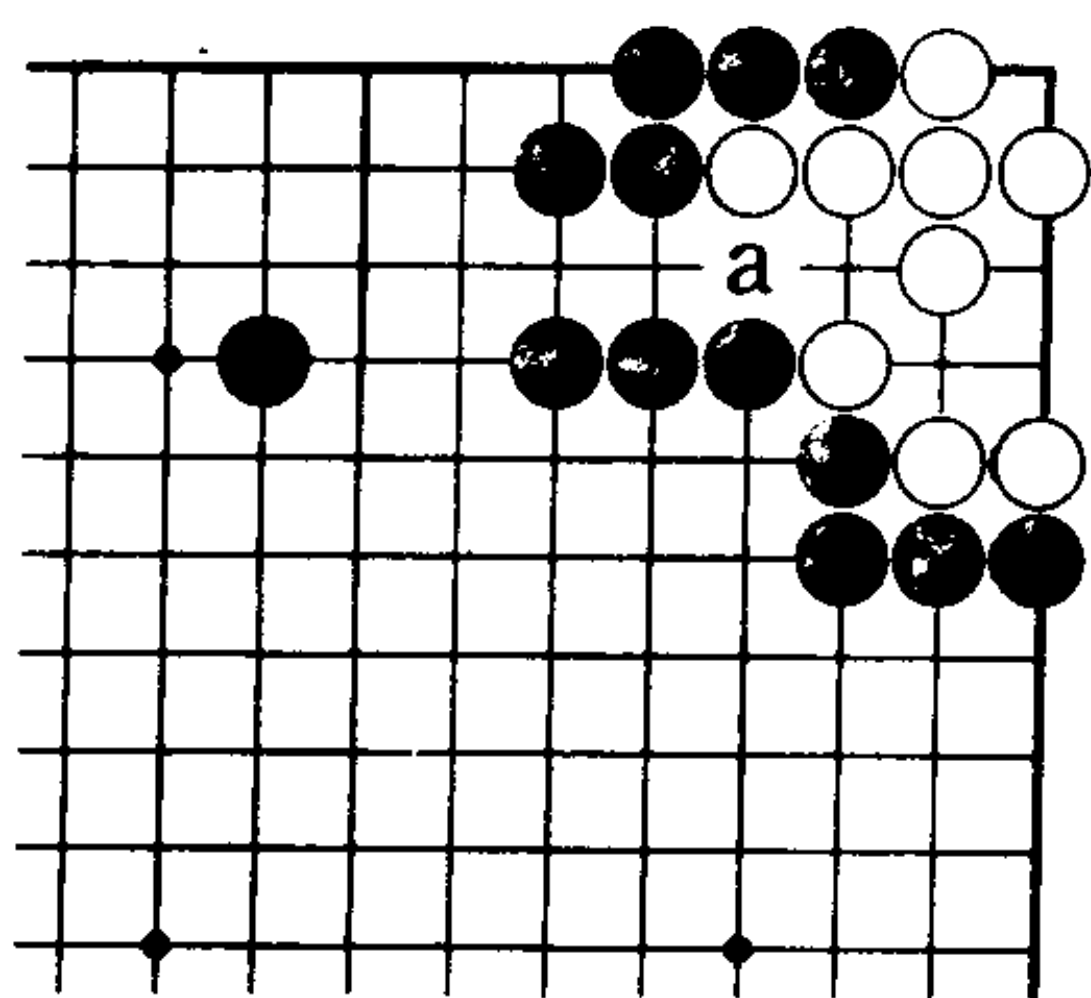


图16

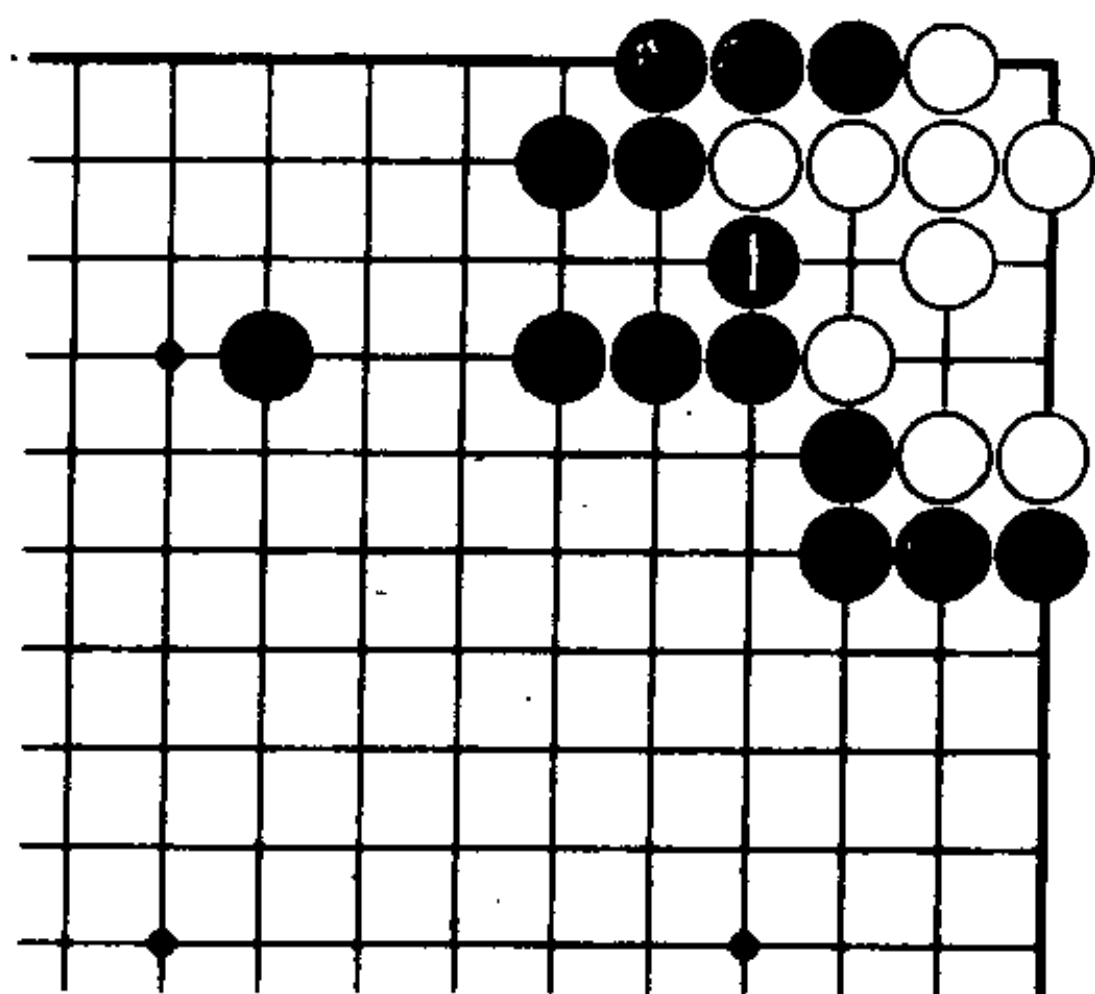


图 17

图15 黑1是1目，以后走a位还可破白1目，但本图黑再走a位不是先手，折半计算a位官子价值只能算半目。这样，黑1实际上是1目半的价值。

图16 a位价值有多大？

第一步双方都是后手，但后续官子就都是先手了。

图17 黑1自成1目，破白1目。

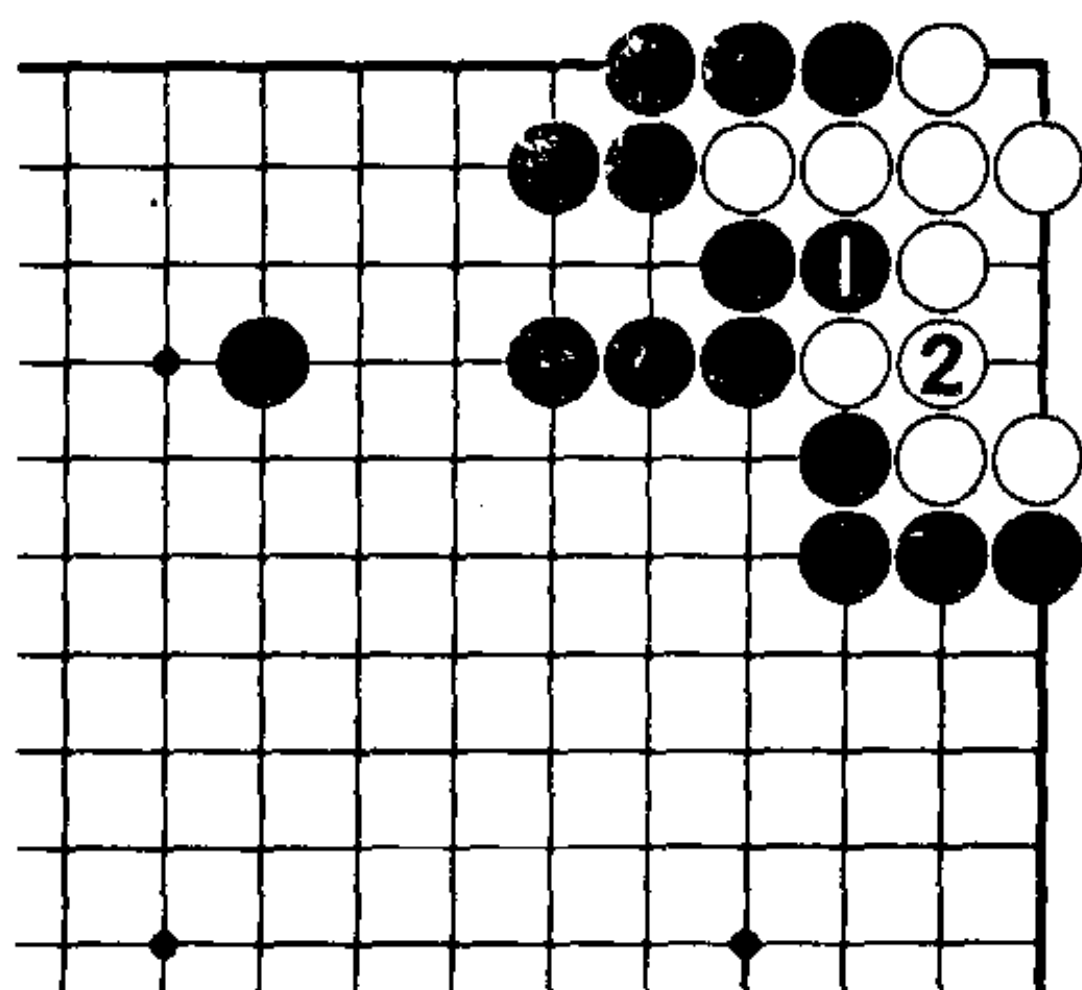


图18

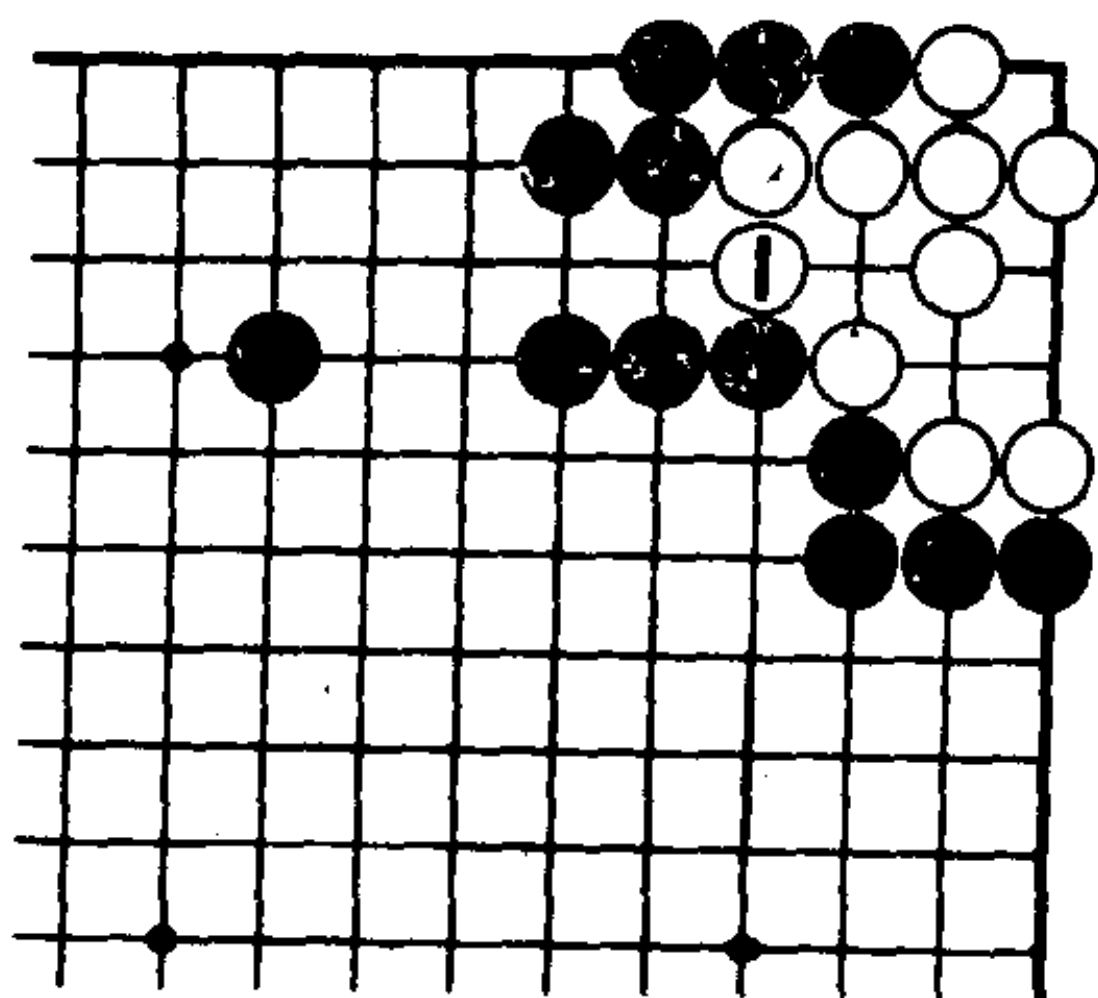


图19

图18 白脱先，黑1先手叫吃，白2接。白走1位是后手，所以这里是黑的单方先手。

图19 白先走，自成1目又破黑1目。

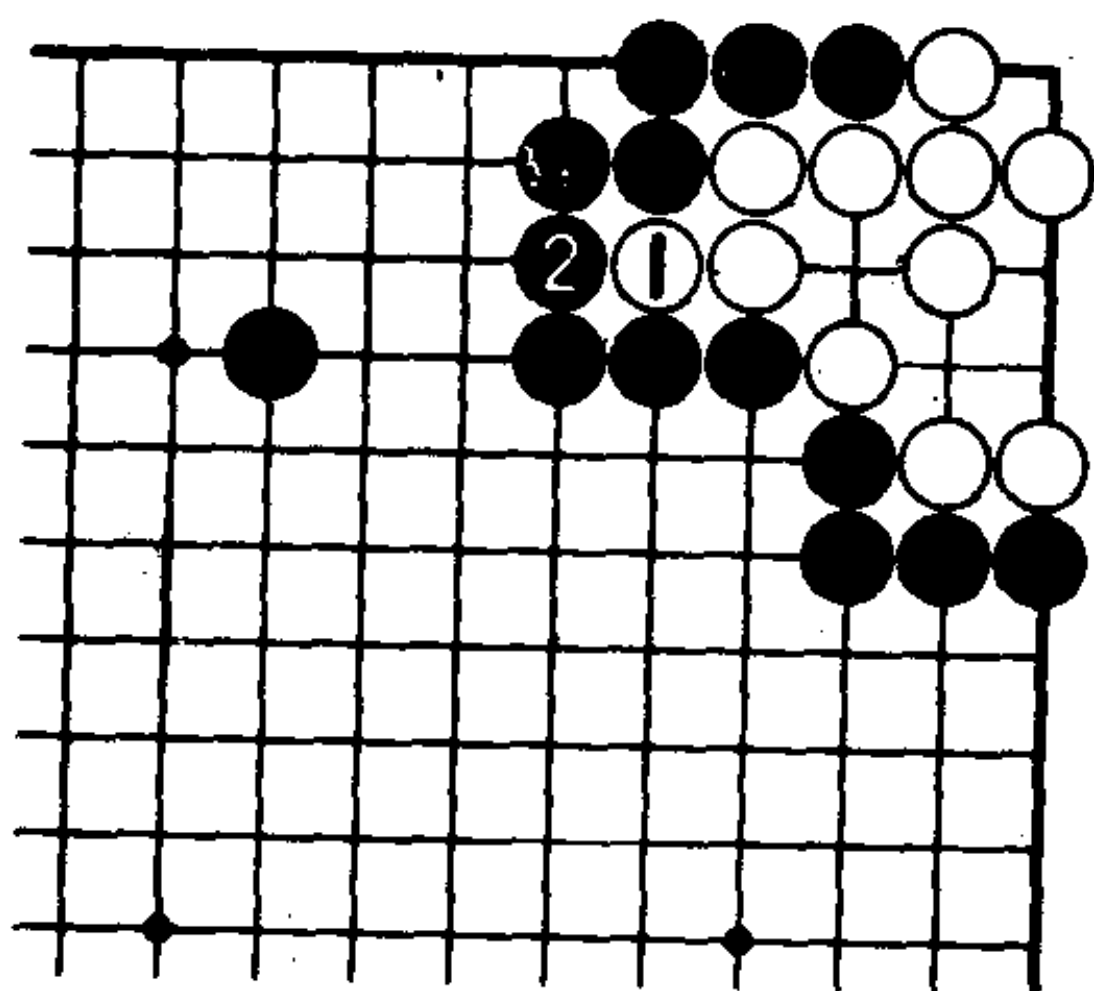


图20

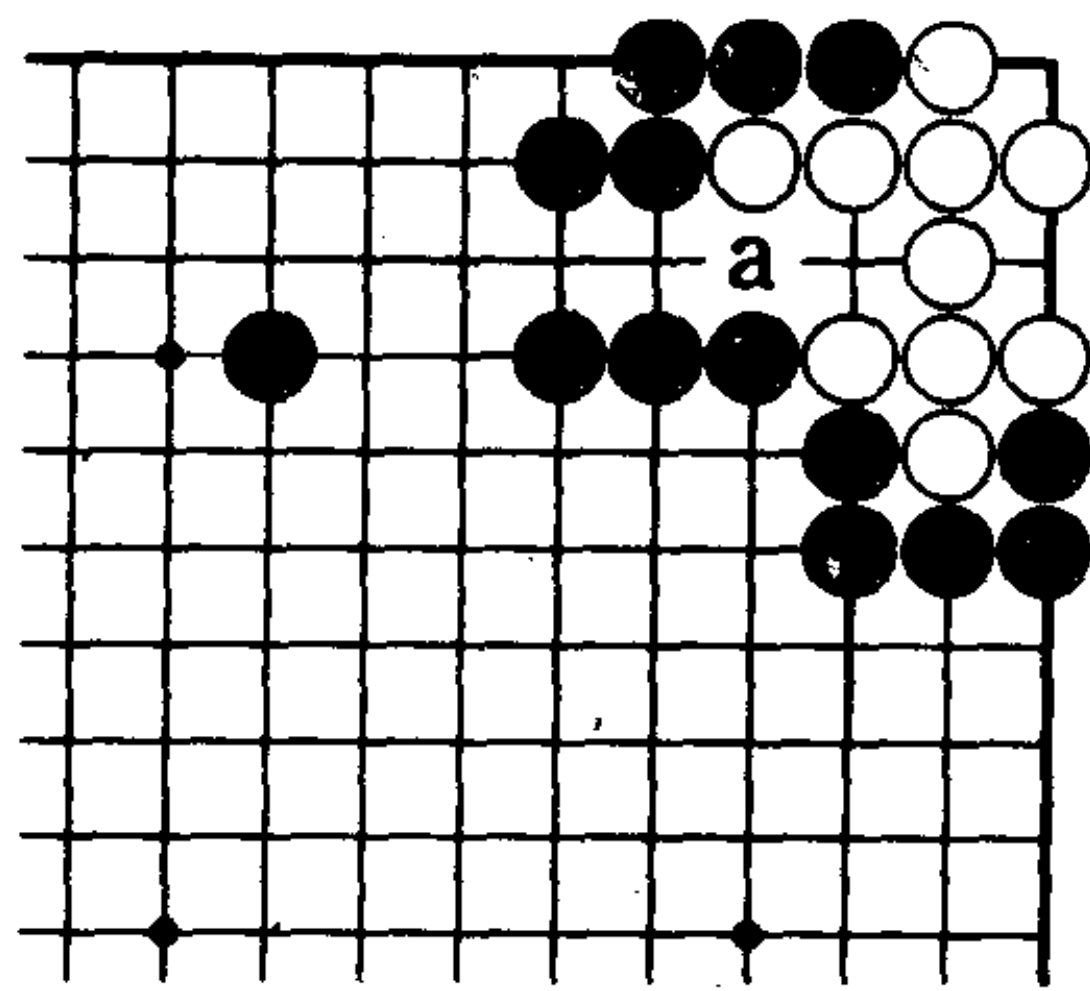


图21

图20 黑脱先。白1再冲也是单方先手官子。本图与18图相比，黑地增减和白地增减都是2目，出入合计是4目，所以，图16 a位官子的价值是4目。

图21 a位与前图的a位稍有不同。黑走a位后没有后续官子，白走a位下一手还可再冲掉黑1目，所以a位是3目价值。黑走a位等于逆收，所以也有3目价值。

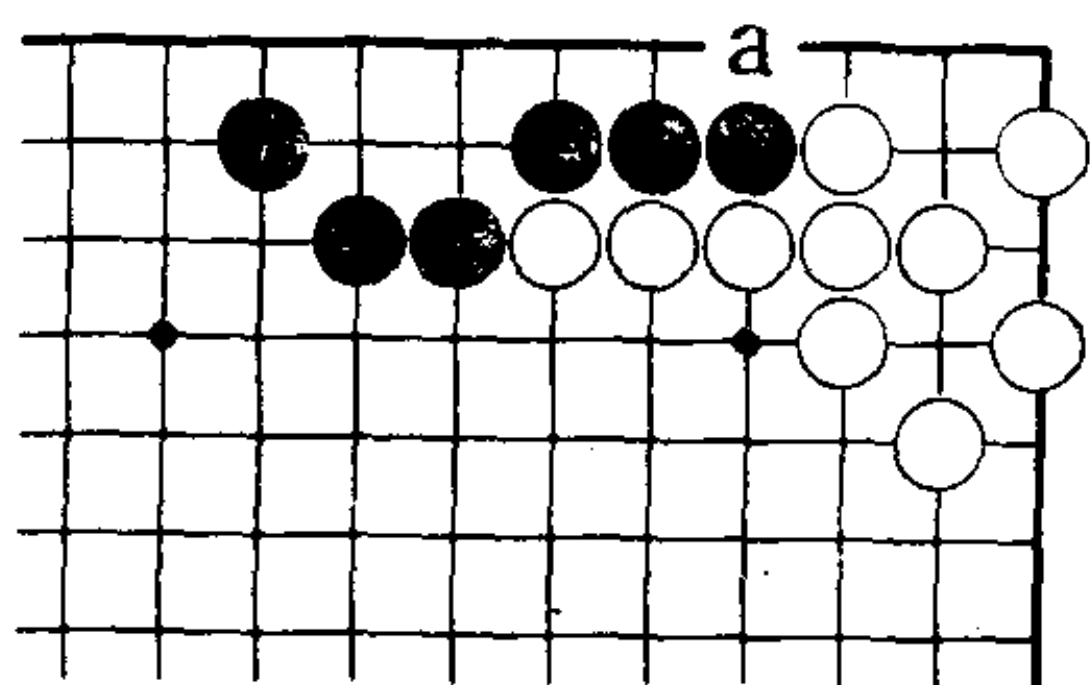


图22

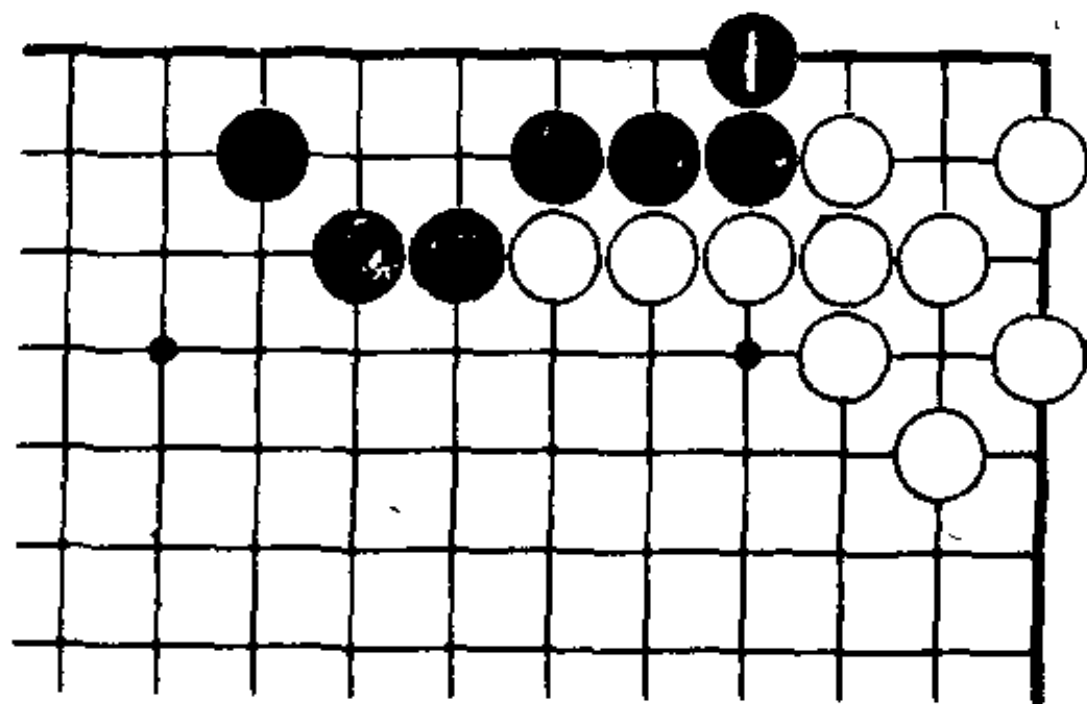


图23

图22 a位应算成几目价值呢？

图23 黑1立是正解。

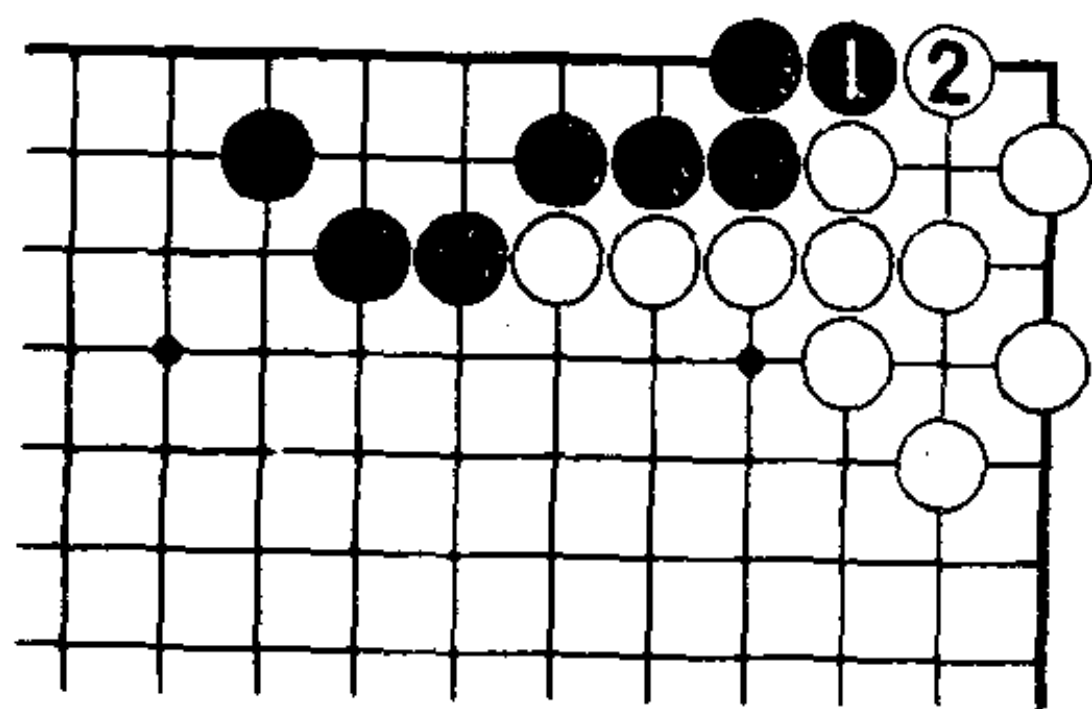


图24

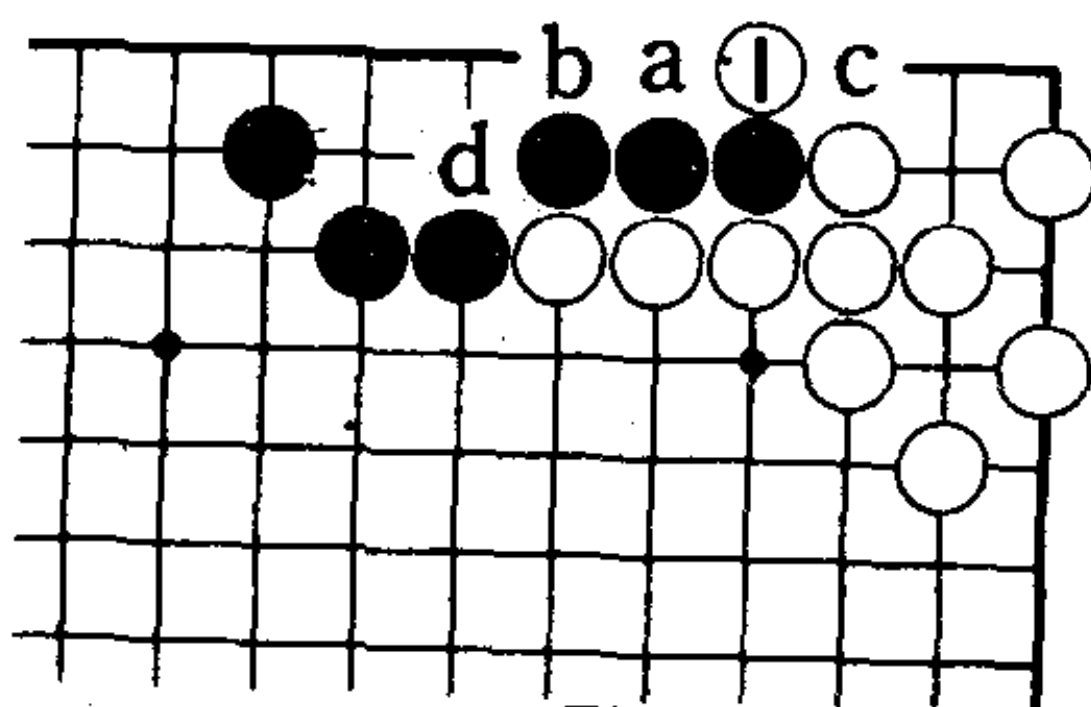


图25

图24 黑1先手冲是黑单方权益。

图25 白1扳。假定以后次序是白a、黑b、白c、黑d。与前图比较，白地增加1目，黑地减少3目，出入计算合计是4目。图22 a位的价值是4目。

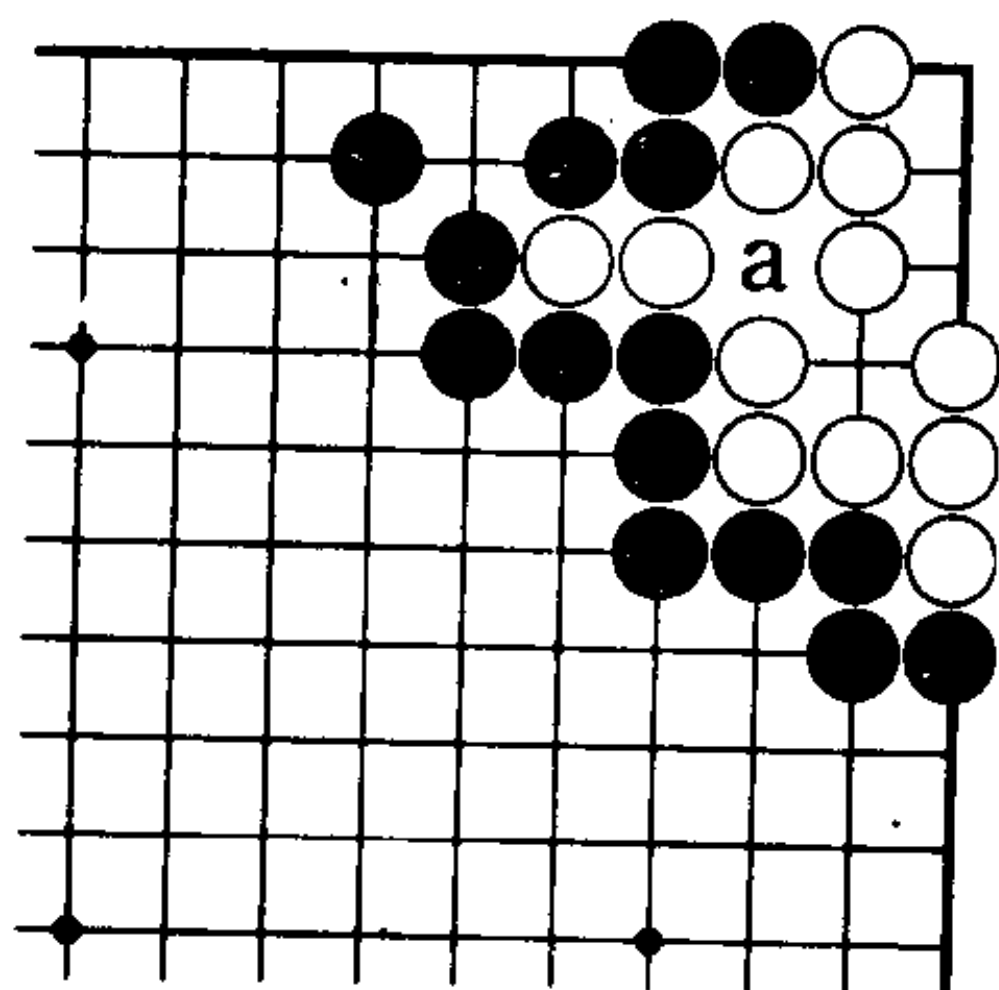


图26

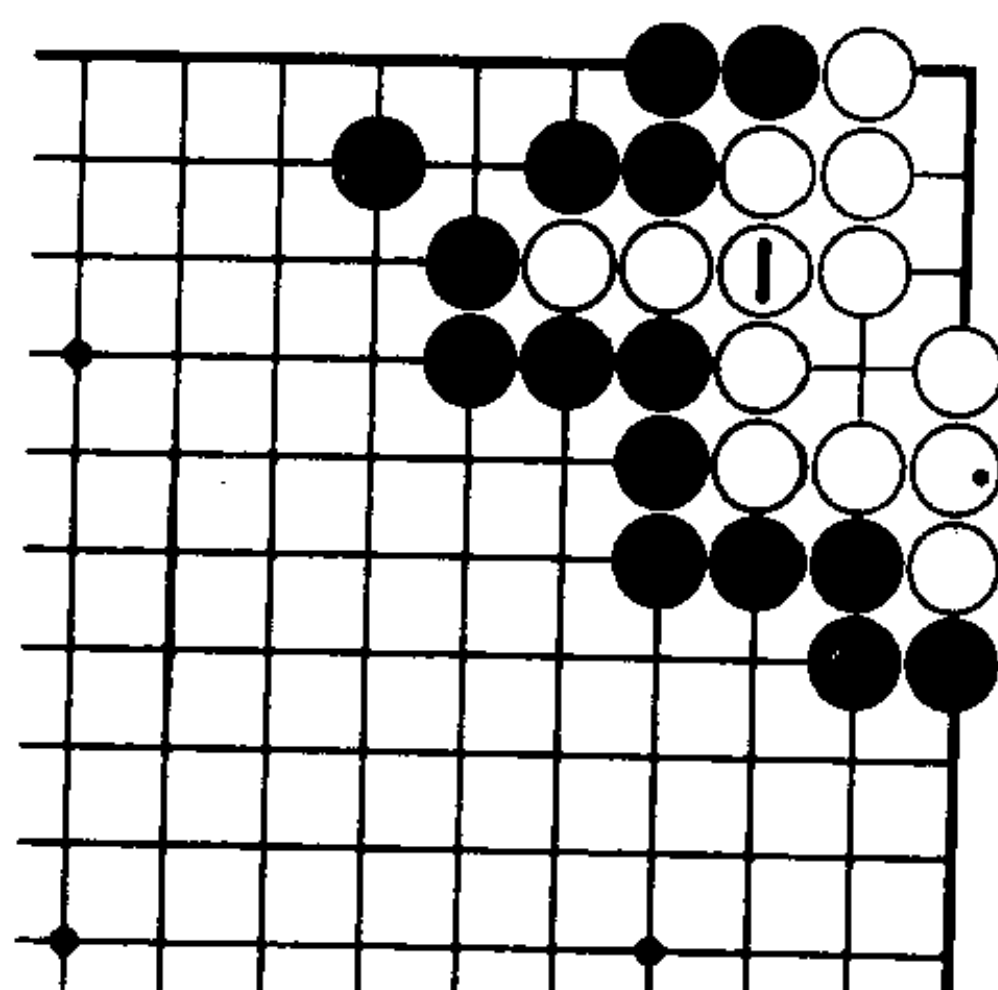


图27

图26 a 位是打二还一的棋形，该算成几目价值呢？

图27 白如在 1 位后手接，双方无目。

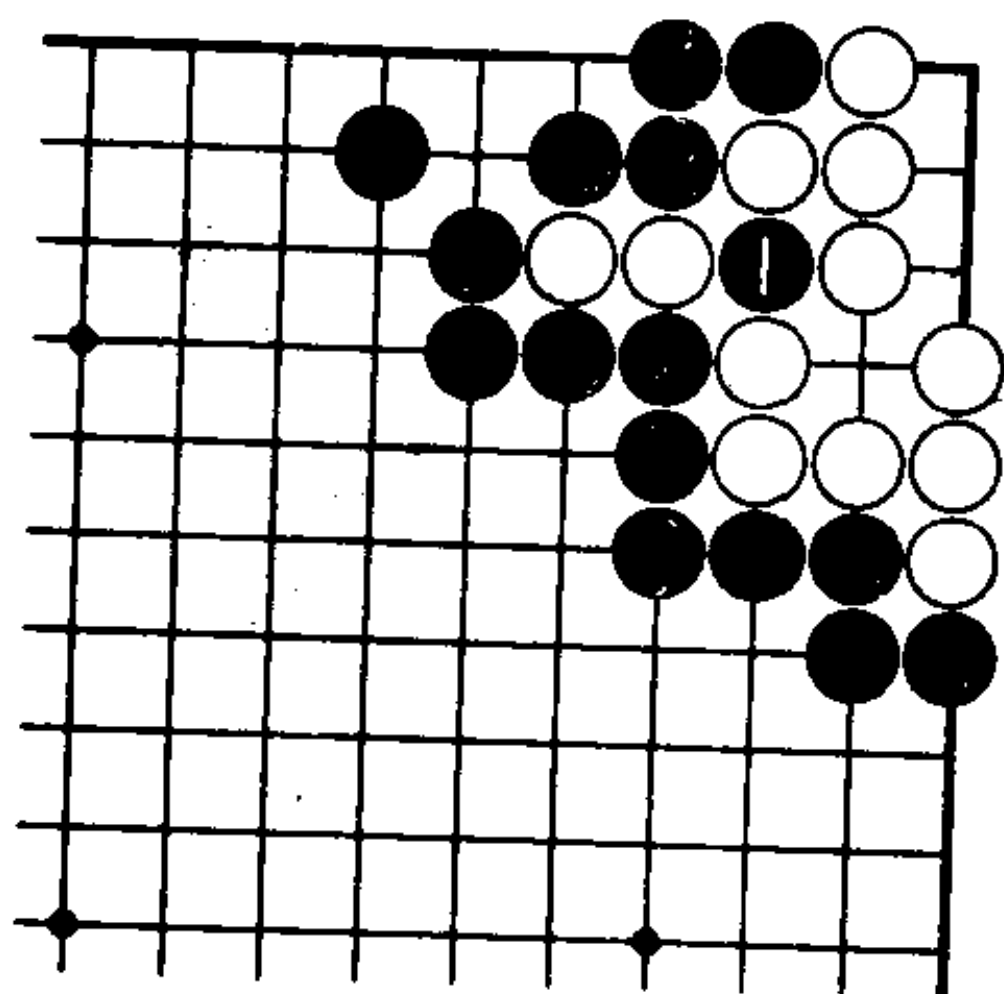


图28

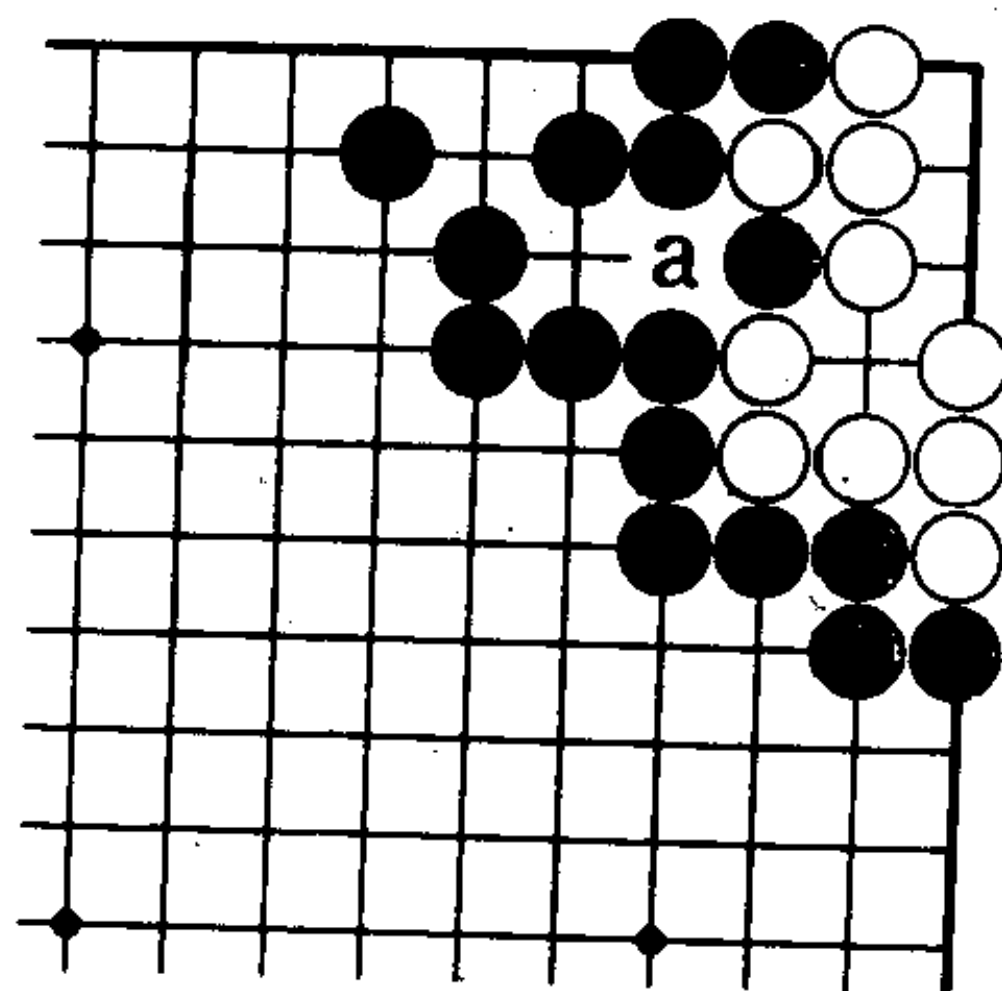


图29

图28 黑 1 提。这里双方都是后手，但黑 1 提后，双方还有残存的官子手段。

图29 这是黑提吃后的形状。

图30 黑 1 接，黑得利是 3 目。

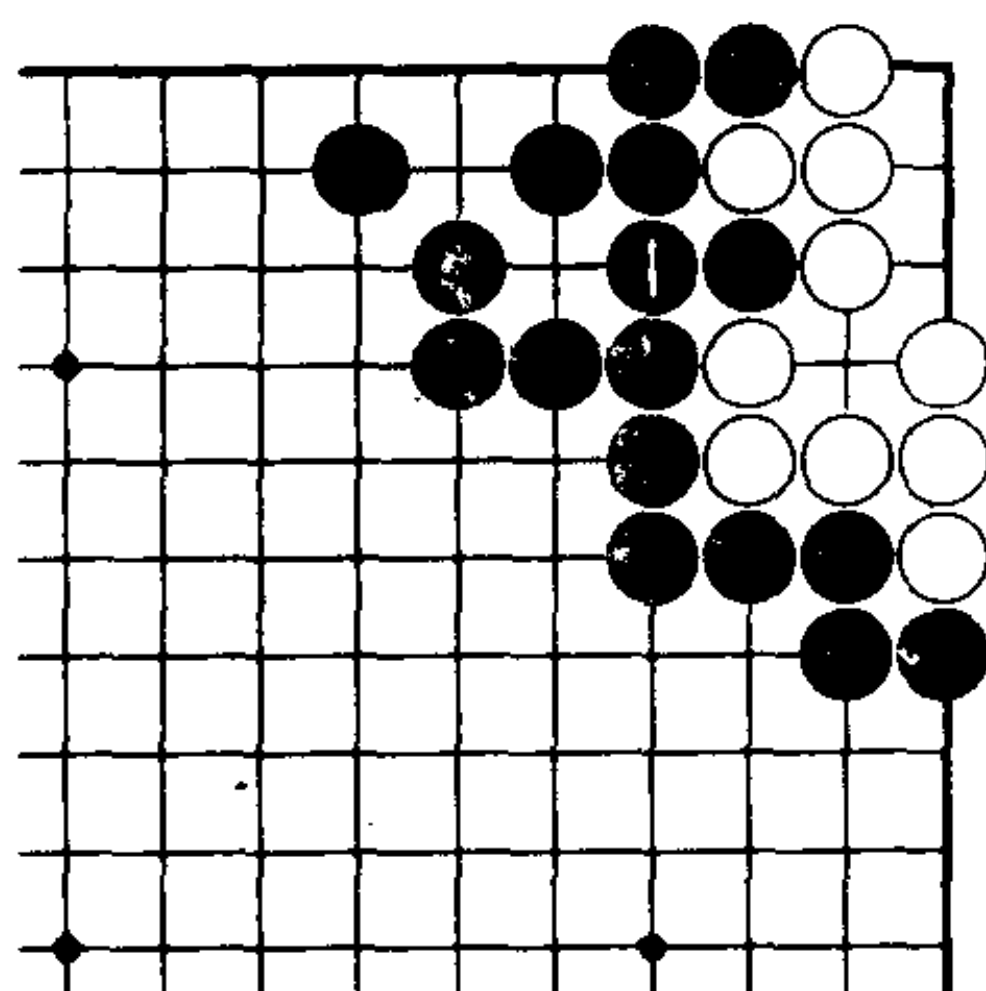


图30

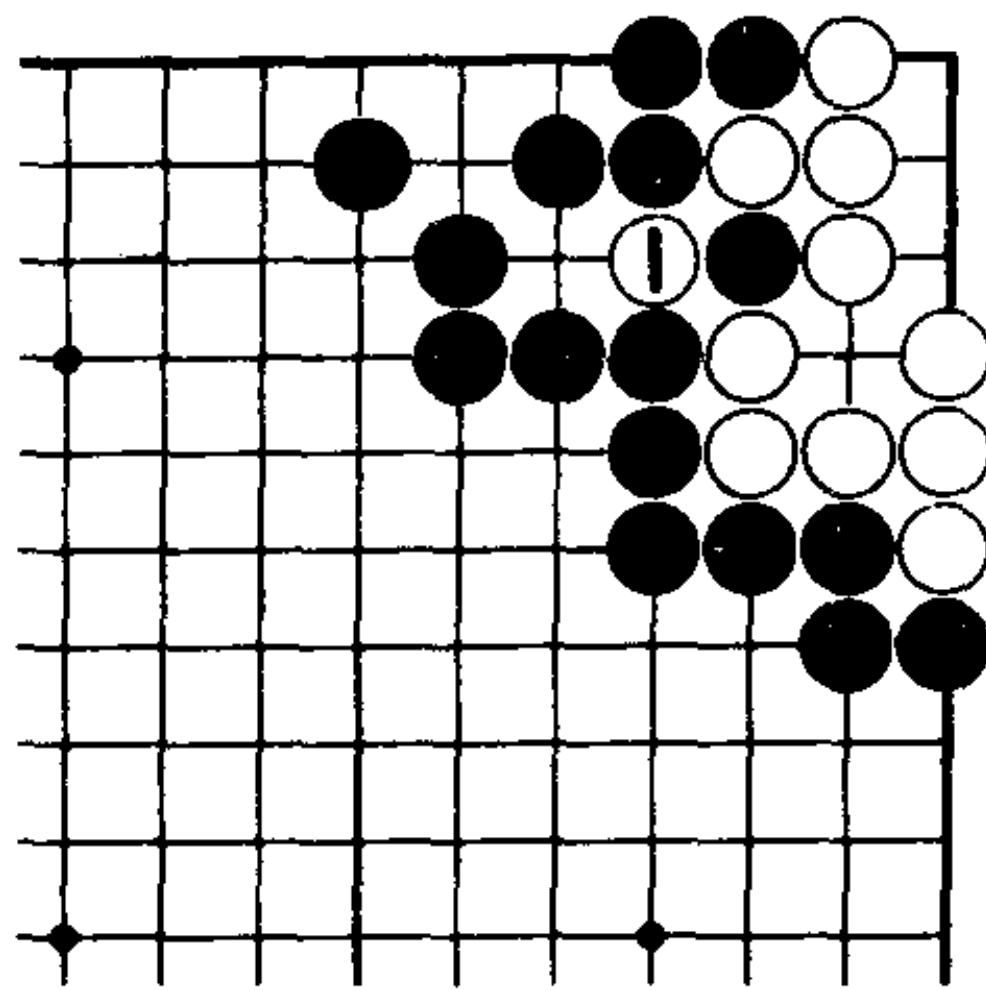


图31

图31 白在黑粘接前可回提黑一子。这样便形成黑提两子，白提一子的结果，黑得1目，但黑这一手等于是先手，所以，图29 a位的价值是2目。

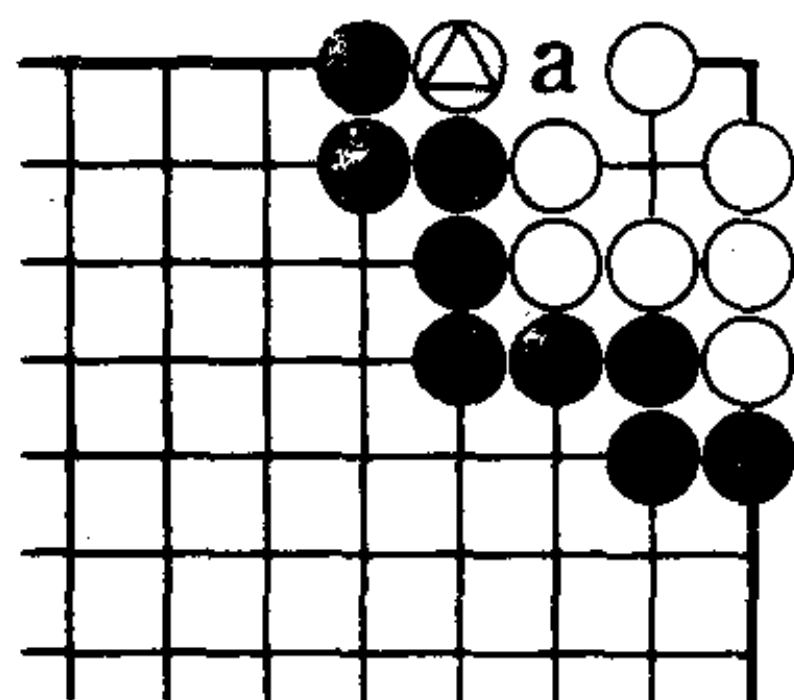


图32

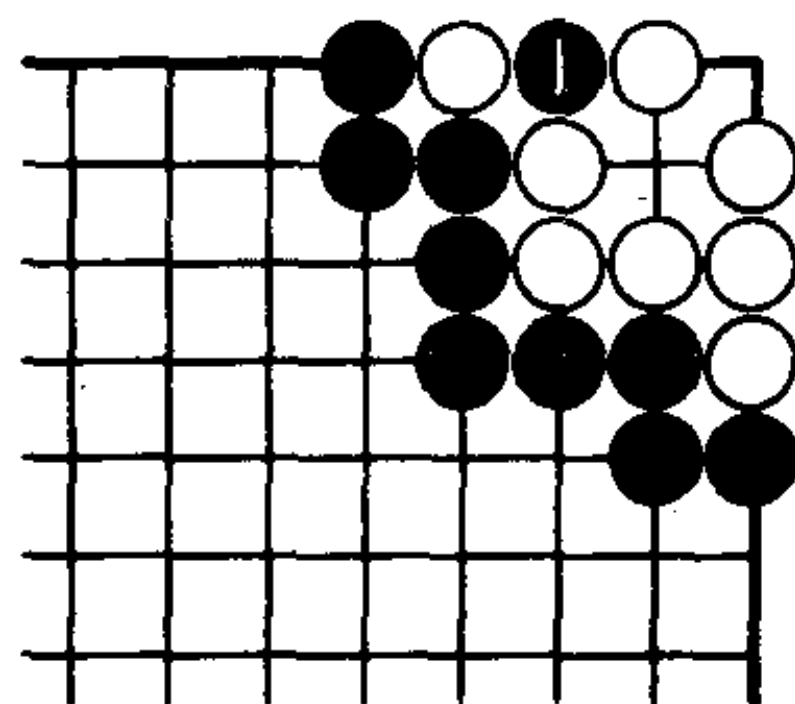


图33

图32 判断这种“半个劫”官子的价值的确很为难，黑a位提过来之后，白还有一半的机会再提回去，因此黑要占据此点需要两手棋。在未提白⊙子之前，白占a位有 $\frac{2}{3}$ 的权利，而黑有 $\frac{1}{3}$ 的权利，以出入计算，此处的官子是1目，更确切点，这里的官子价值白是 $\frac{2}{3}$ 目，黑是 $\frac{1}{3}$ 目。

图33 黑1提劫。

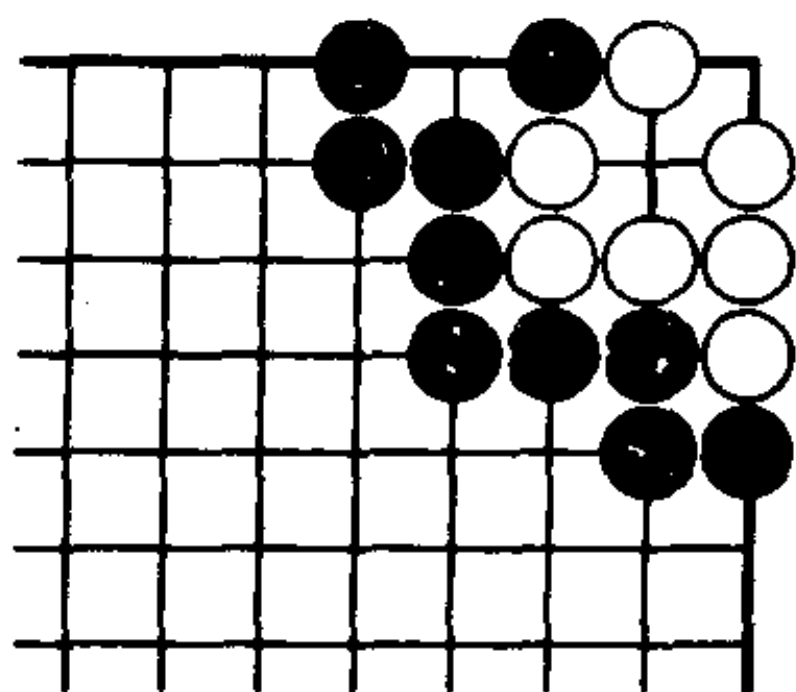


图34

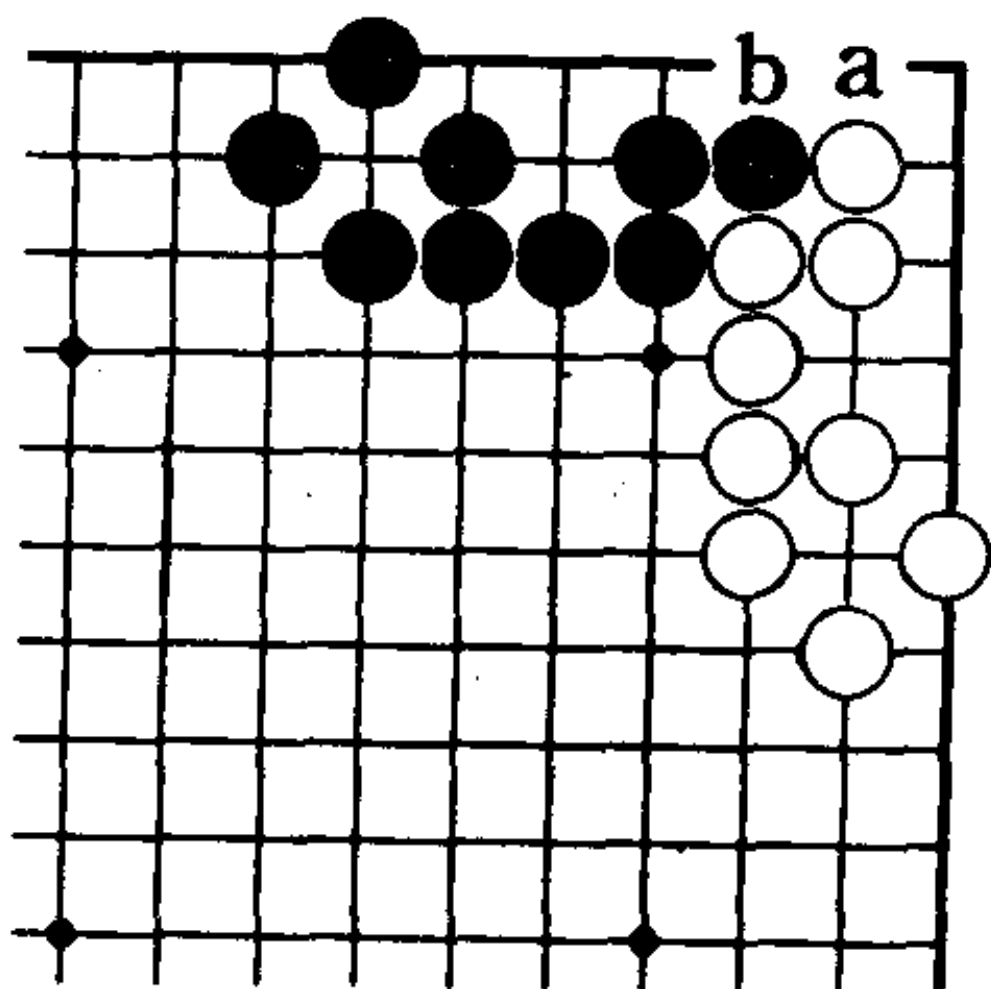


图35

图34 此种情况与图32正相反,在这里黑官子价值是 $2/3$ 目,白是 $1/3$ 目。这种“半个劫”的官子在收官时,一定要与实际1目的官子相区别。

图35 黑走 a 位或白走 b 位的官子有多大呢?

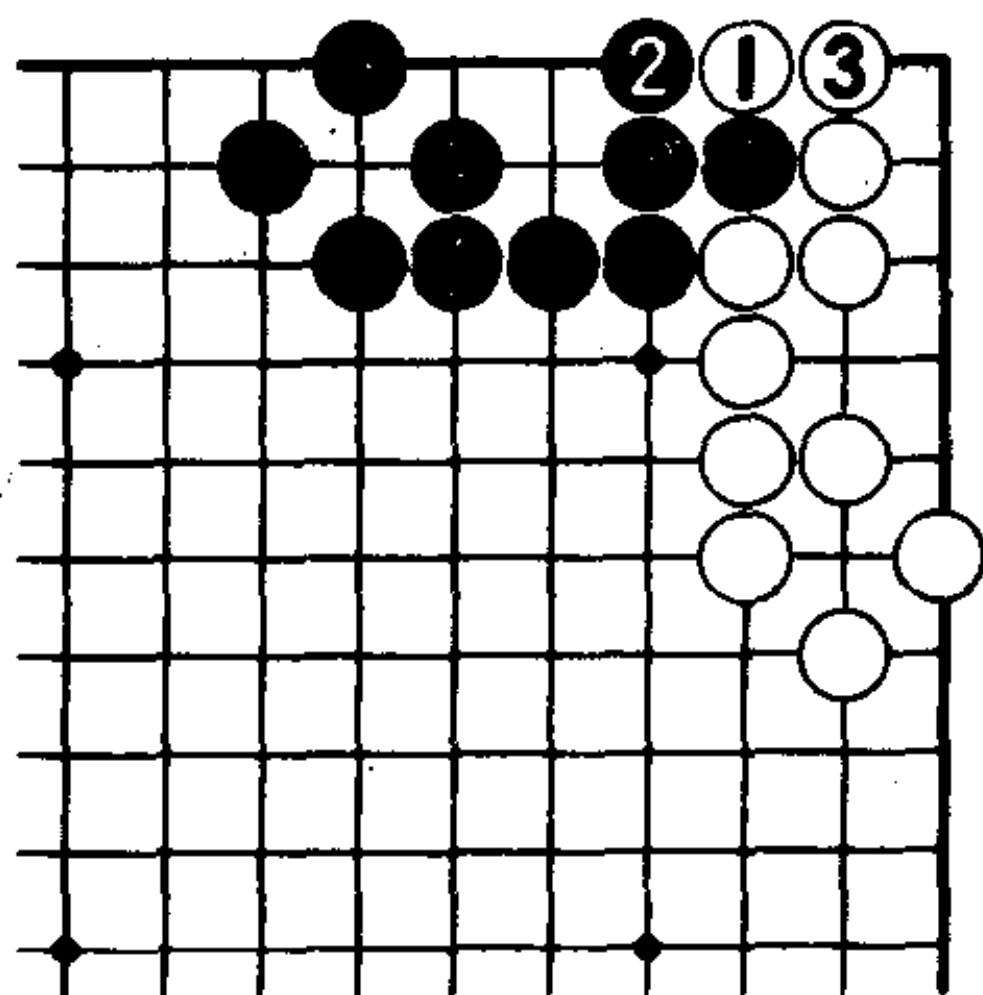


图36

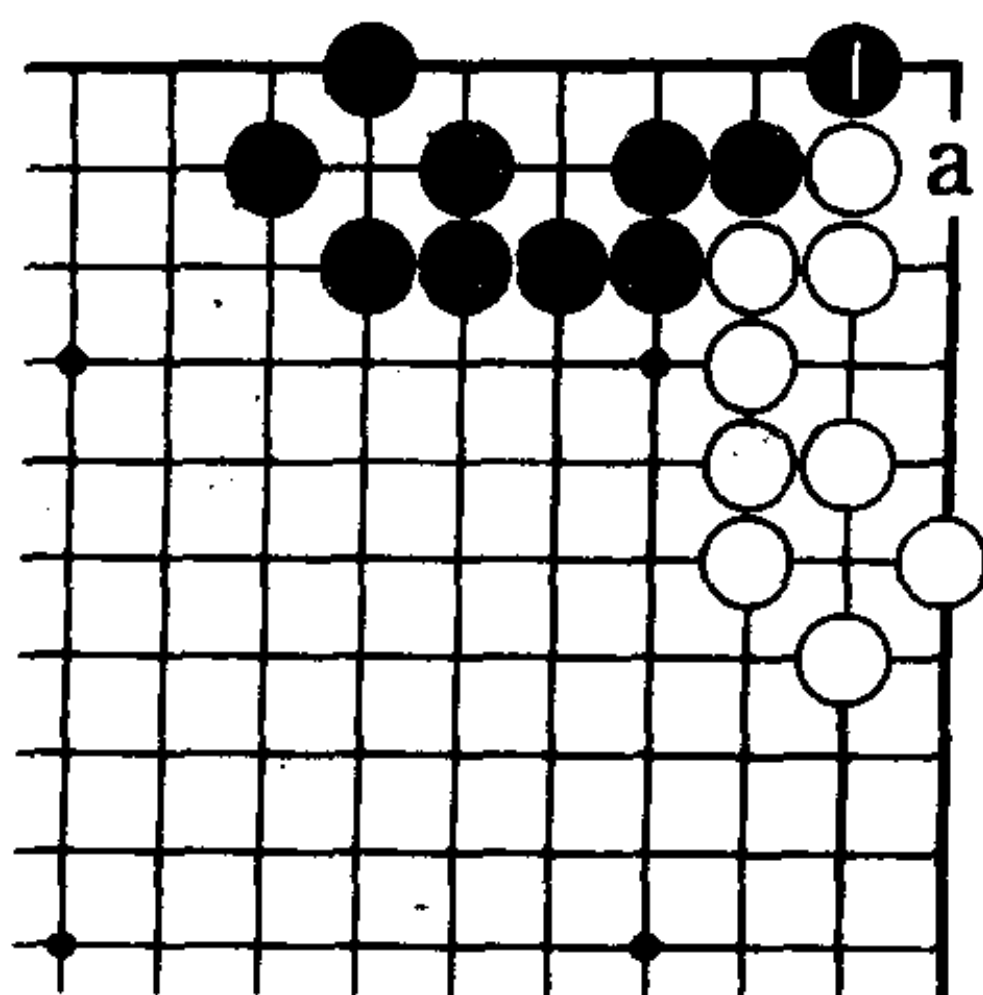


图37

图36 白 1、3 扳粘，黑地减了 1 目，白地增加 2 目，合计有 3 目价值。

图37 黑 1 扳，以后 a 位还有作劫的官子。

两图比较，不算 a 位扳，出入是 3 目。

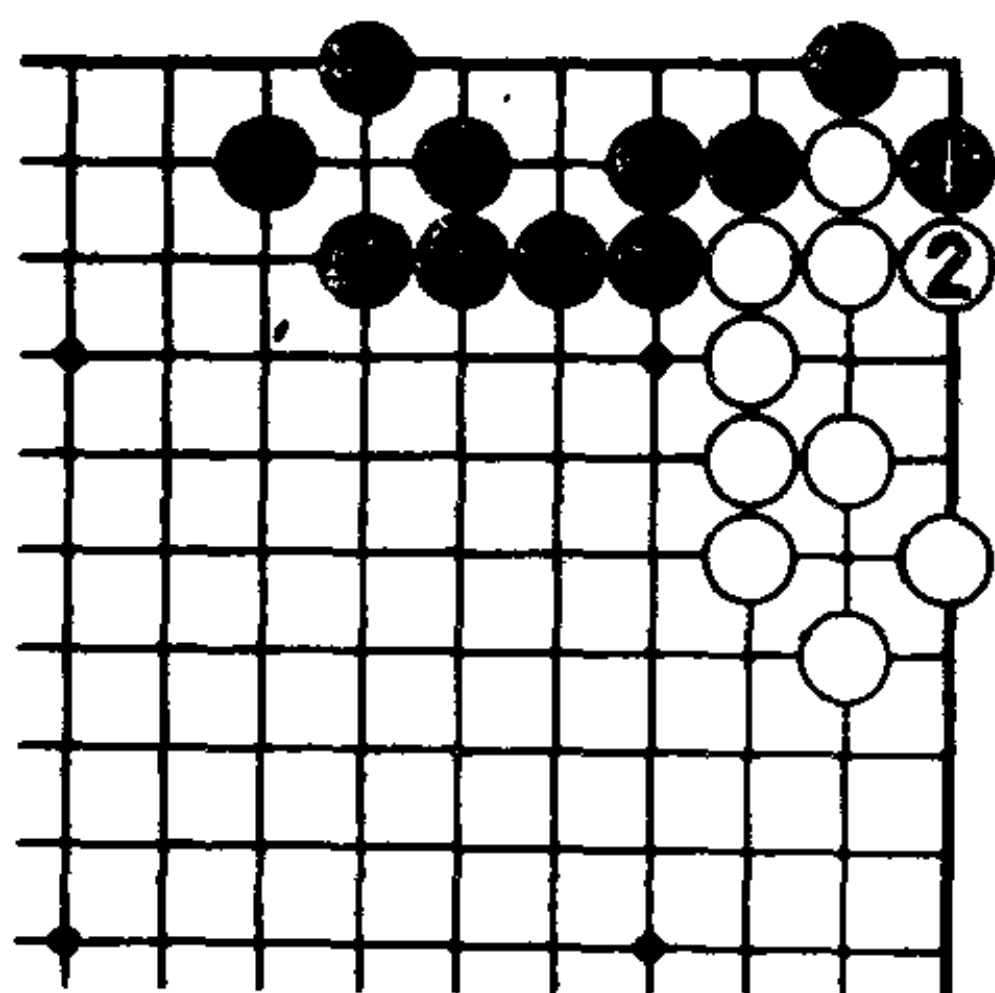


图38

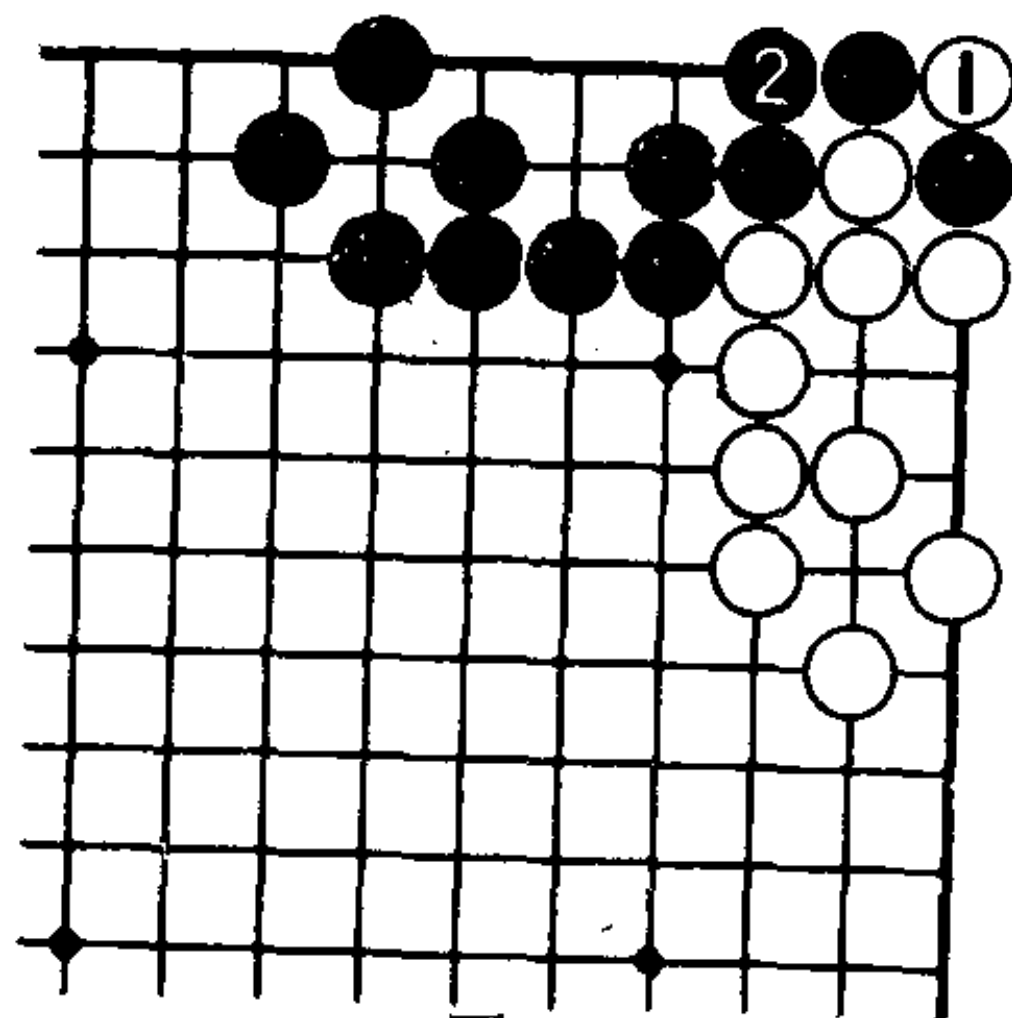


图39

图38 黑 1、白 2，这个劫如果黑胜就又破白 1 目。

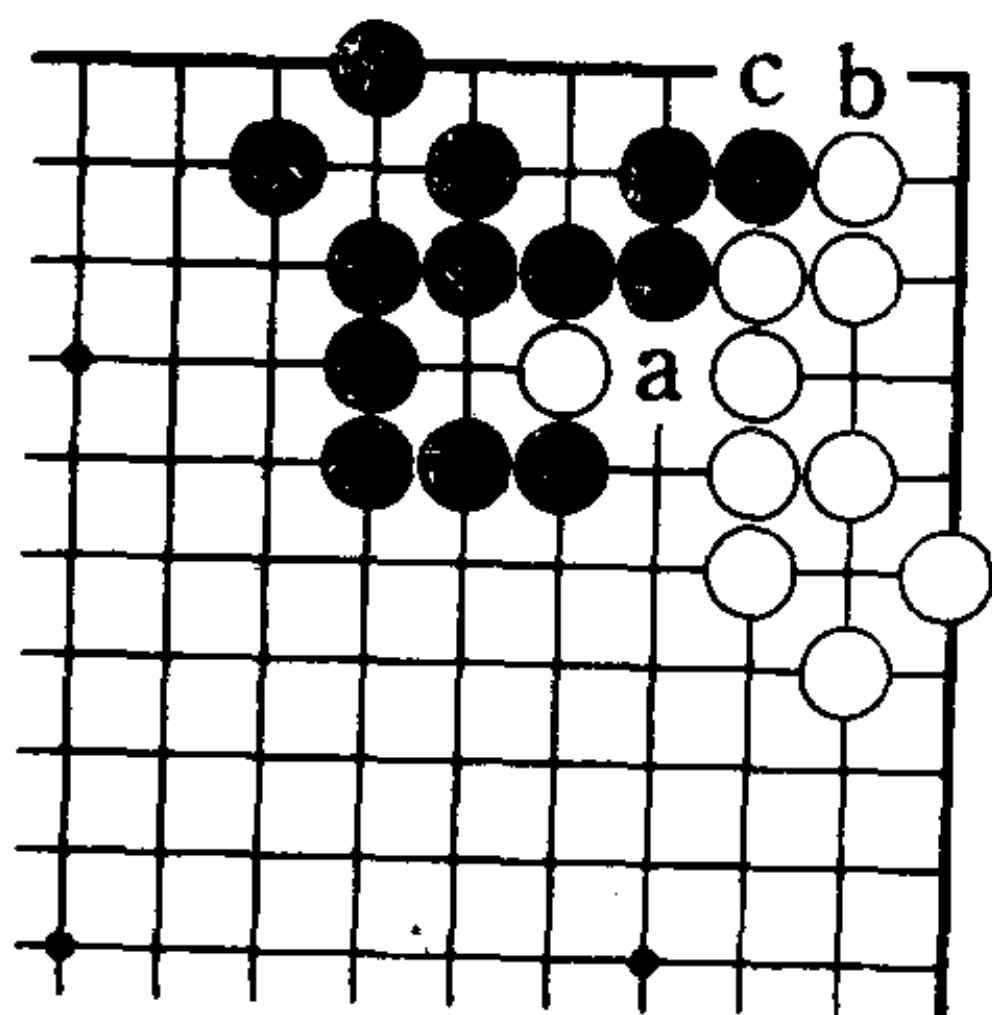


图40

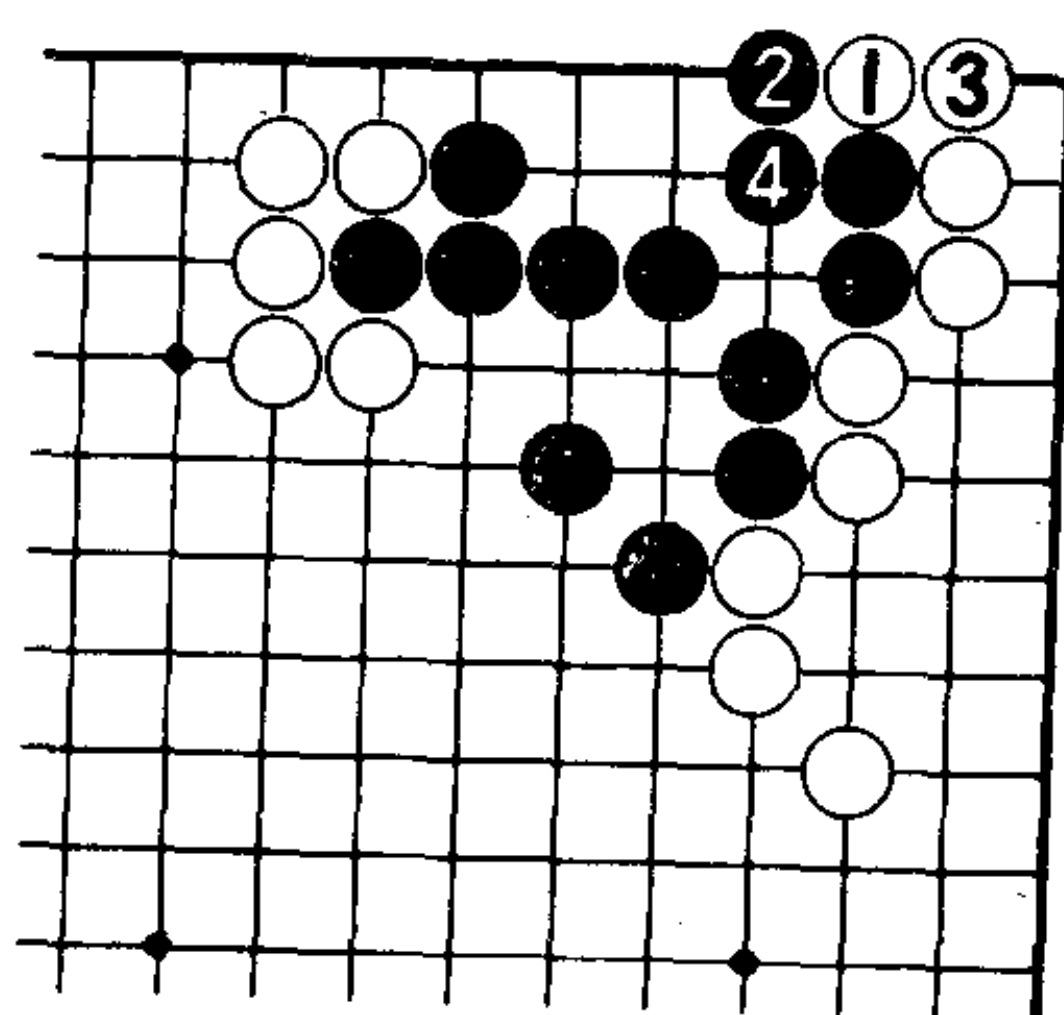


图41

图39 白1提劫，黑2粘。与图36比较，黑地增加1目，白地减少2目，合计3目，但这个劫白未粘之前还应算黑有 $1/3$ 目的权益。这样。以出入计算，角上扳的价值是 $3\frac{1}{3}$ 目。

图40 黑a位吃白一子是3目价值，但b位如上所述是 $3\frac{1}{3}$ 目。因此，黑应先占b位。如该白走也应先占c位。

图41 这是很大的一手官子棋。白1、3是先手扳粘。

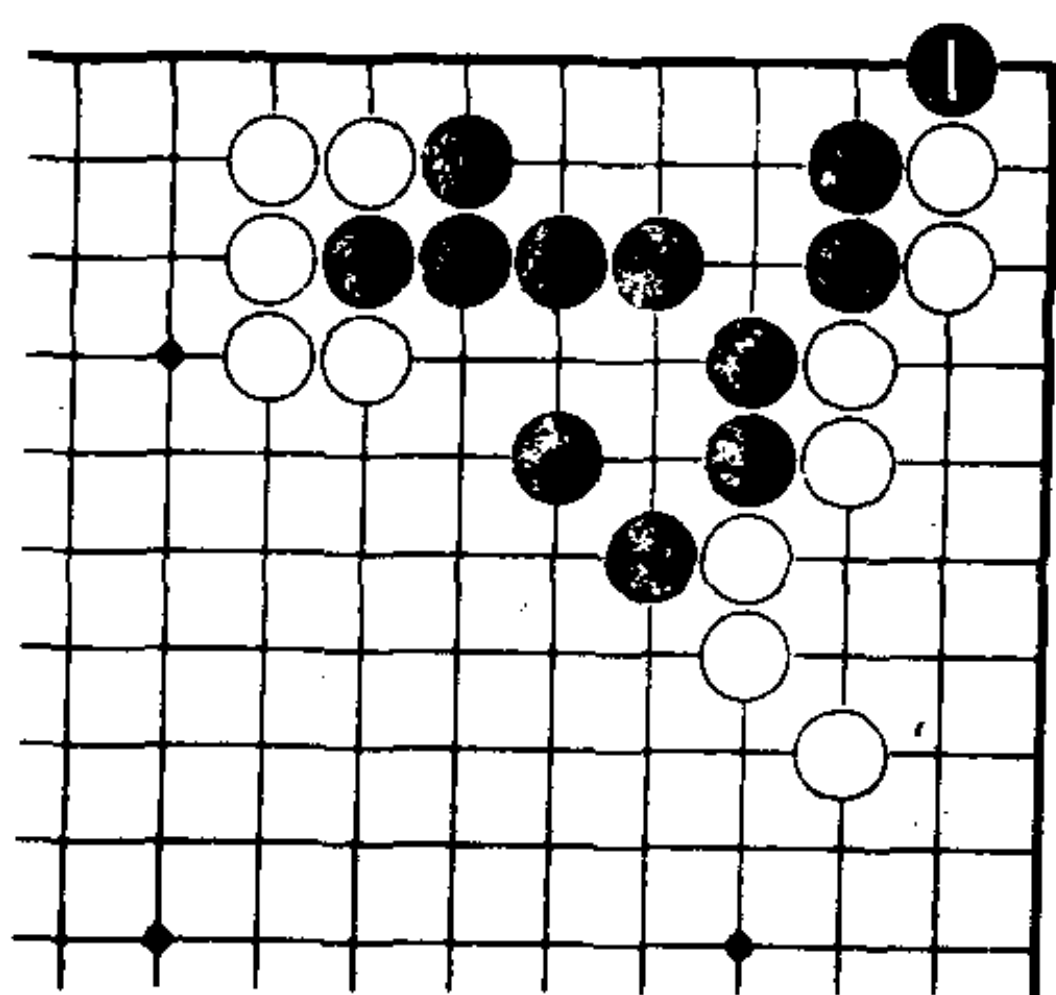


图42

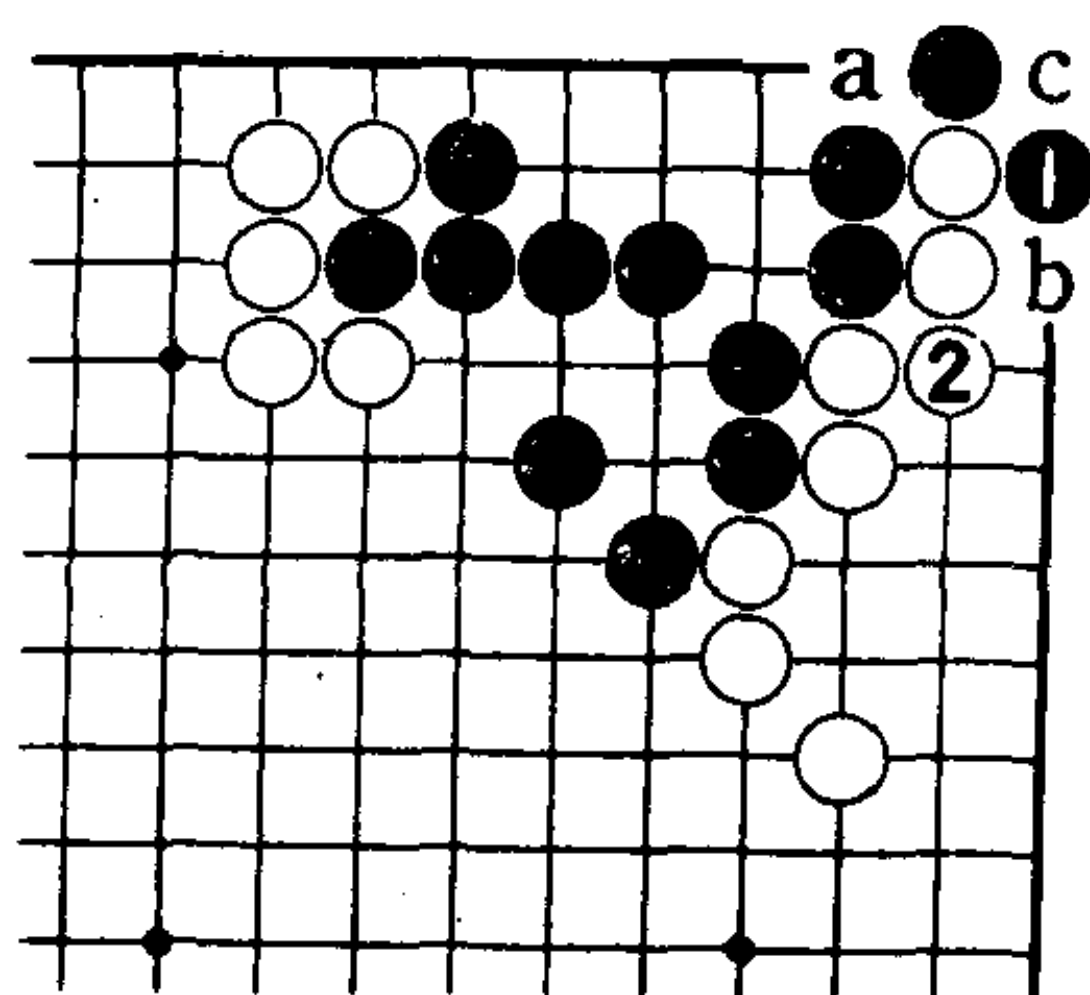


图43

图42 黑1虽是后手，但性质如同逆收。以下还有收官手段。

图43 白脱先，黑1再扳是先手，白2接，以下假设以黑a、白b、黑c的顺序收官，出入是 $5\frac{2}{3}$ 目。由于是逆收，价值要加倍计算，因此，这里官子的价值有 $11\frac{1}{3}$ 目之多。

第二章 各种小官子

关于官子计算的基础知识已全部学完。剩下的将是运用这些知识按照正确的顺序收官。

先学小官子，这与实战的顺序不附，待反复练习了已学的计算之后，再攻大官子这道关不迟。

官子要先收大的，为此必须正确计算官子的大小。

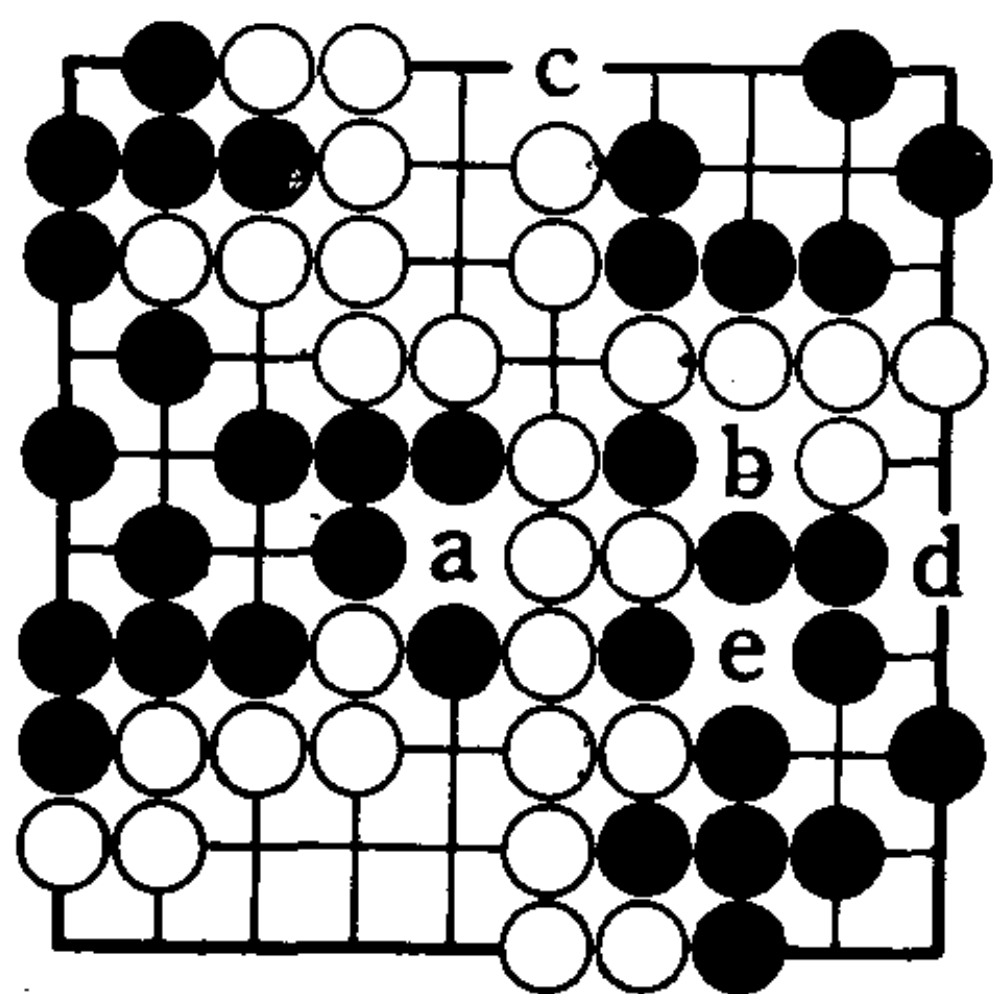


图 1

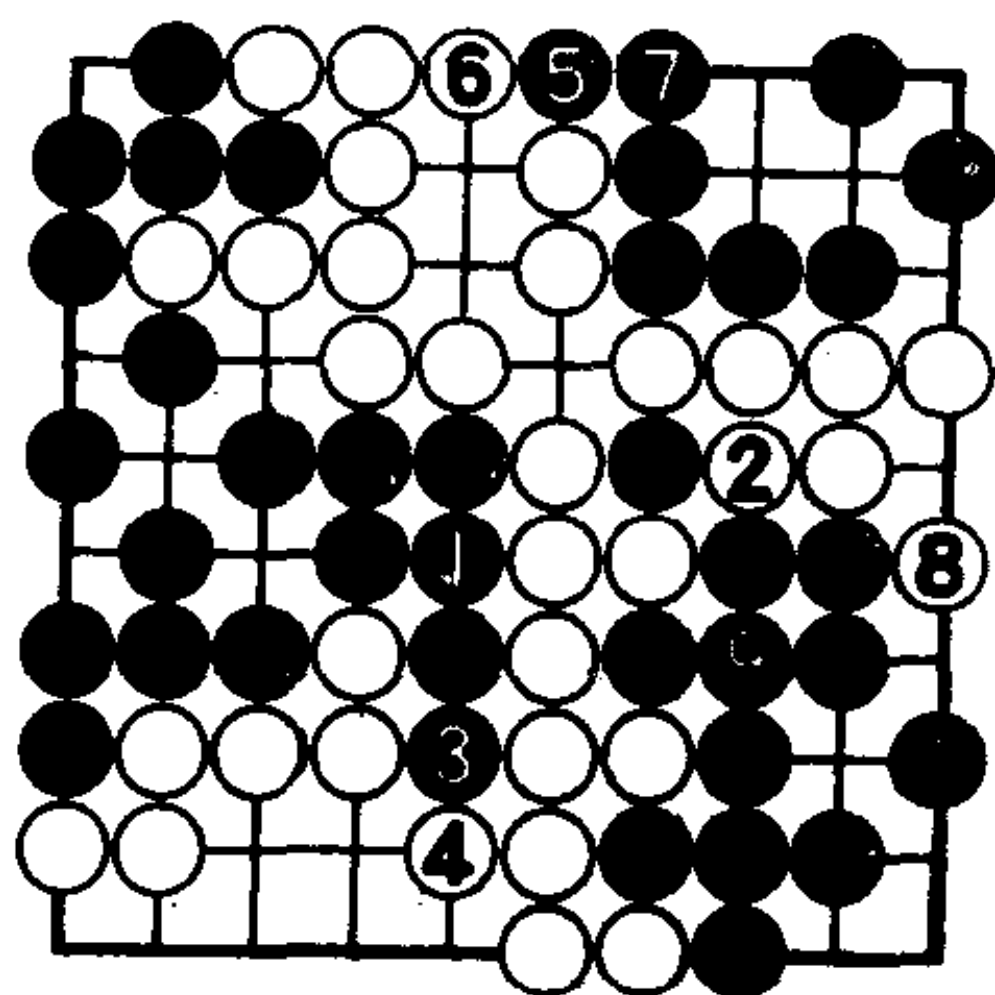


图 2

图 1 以十路小盘为例，先将所有官子各自的价值计算一下。a 4 目，b 3 目，c 2 目，d 1 目，e 2/3 目。

图 2 官子的顺序是先占大处，以此类推。从黑 1 至黑 9，双方依次占官，最后结果是黑胜 1 目。

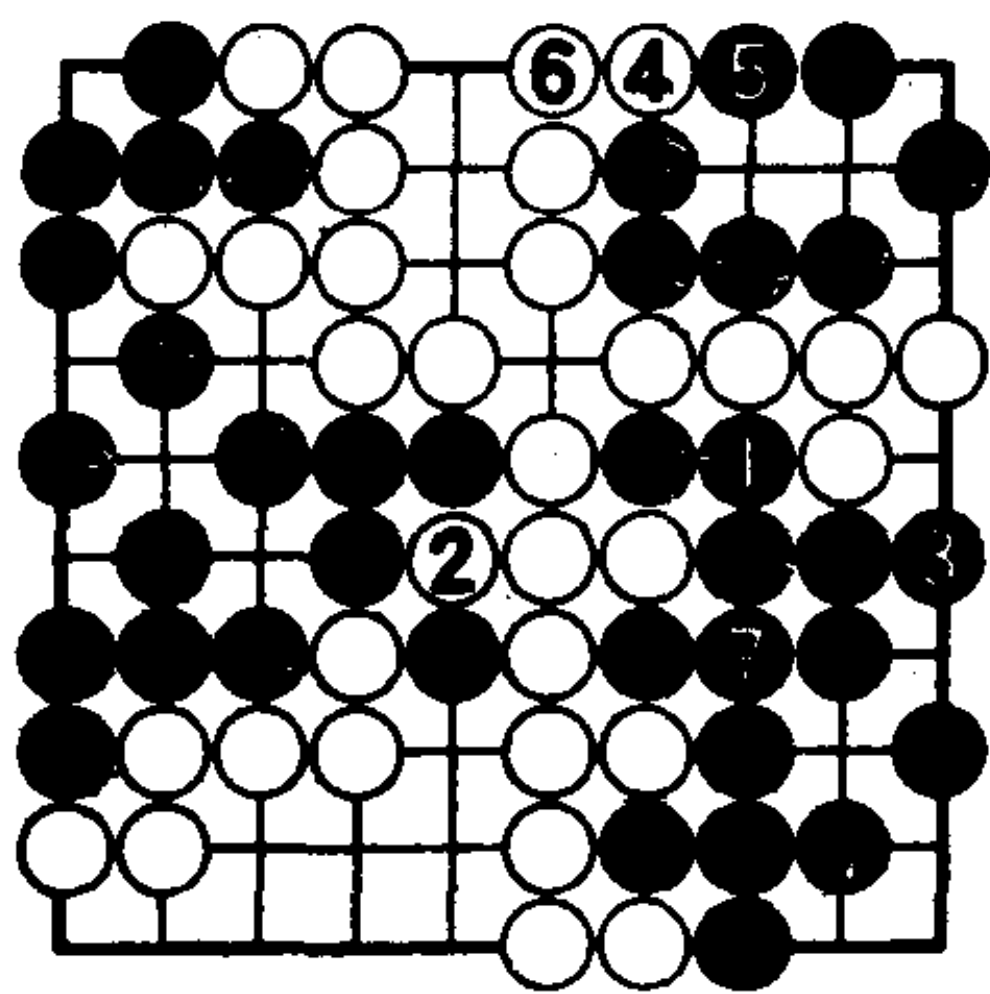


图 3

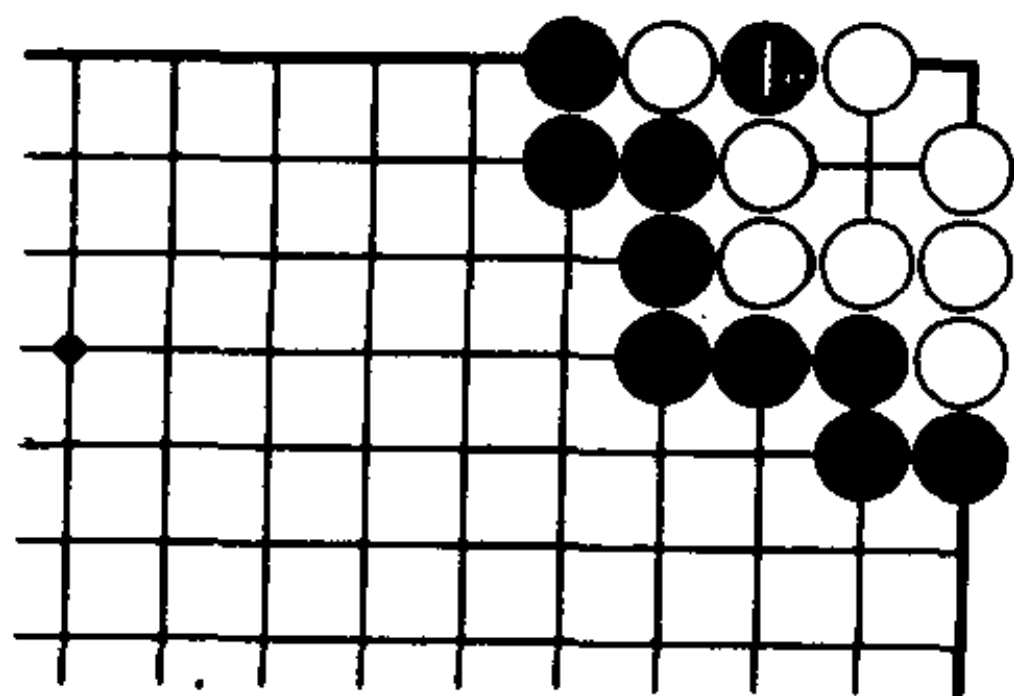


图 4

图 3 黑 1 先占了 3 目价值的官子，先损 1 目，黑 3 价值是 1 目，又损了 1 目，结果黑负 1 目。先占价值大的官子的重要性充分体现出来了。

图 4 黑 1 提劫，价值是 $2/3$ 目，白再提回也是同等的价值。

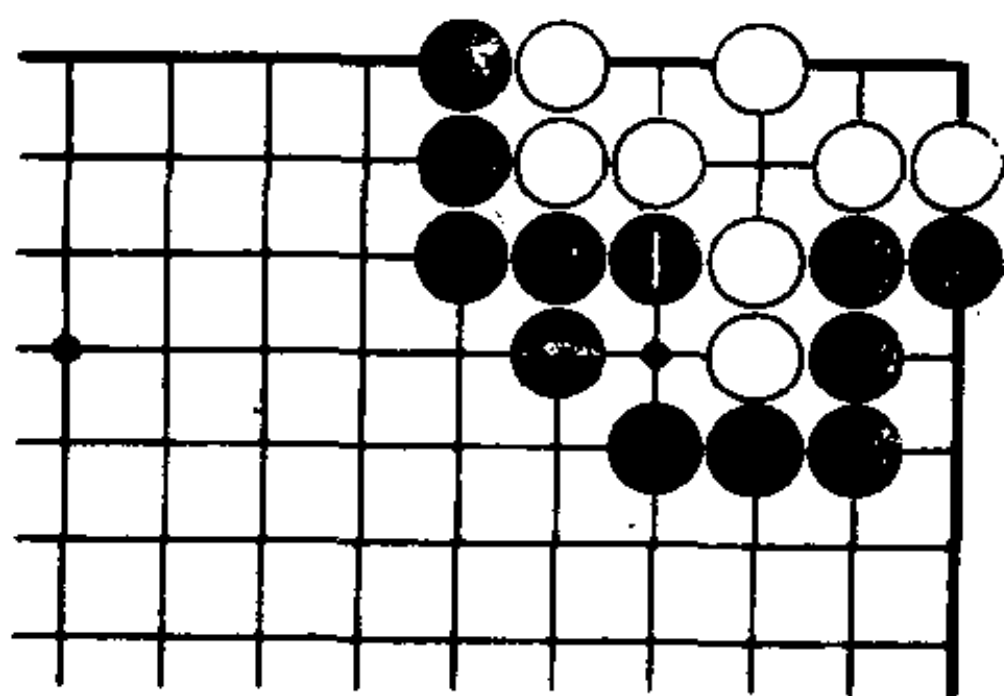


图 5

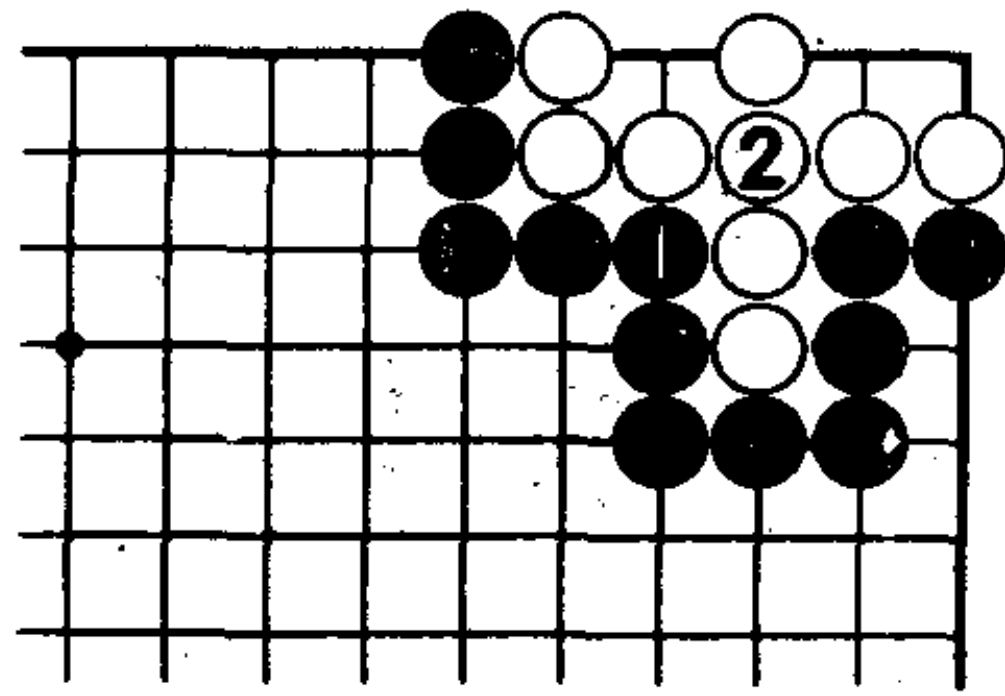


图 6

图 5 黑 1 虽破了白 1 目，但由于不是直接叫吃白子，所以是后手，这里价值只有 1 目。

图6 黑1叫吃，白2接，黑先手破1目，所以，可算2目。

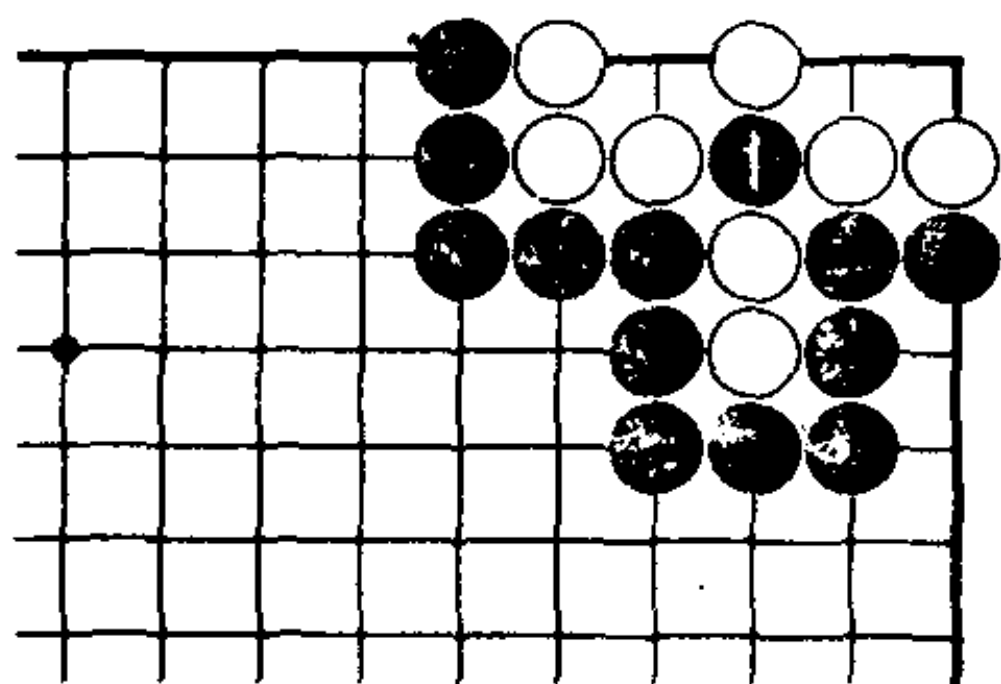


图7

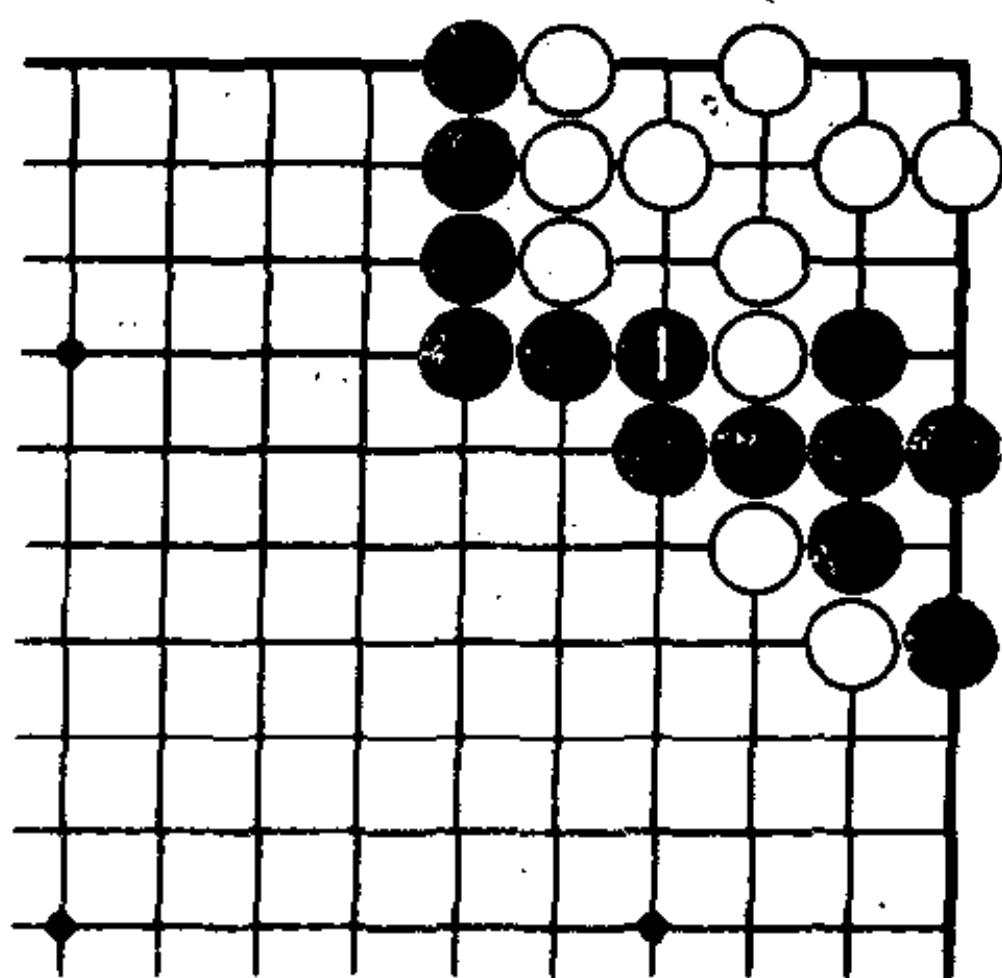


图8

图7 黑1提，白2打二还一提回一子，黑先手得了1目，也就是后手两目的价值。

图8 黑1破白1目，以后还有后续的官子手段。

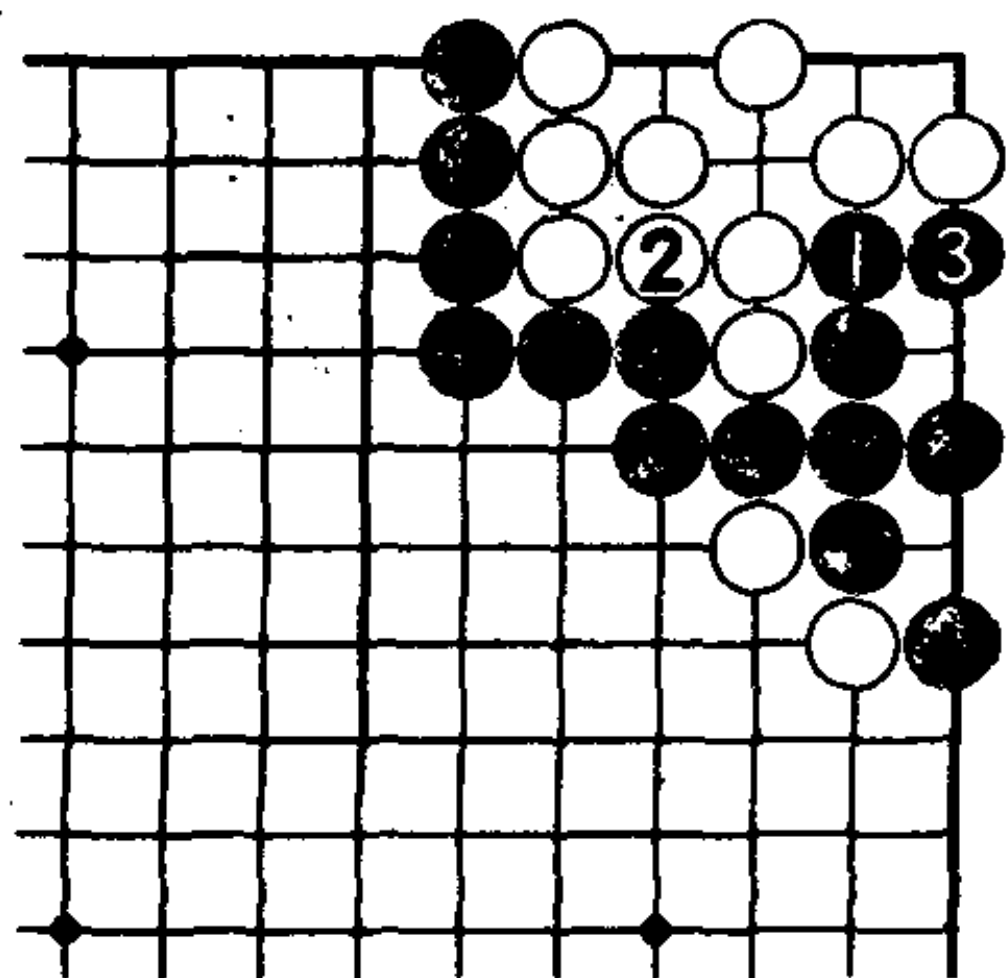


图9

图9 黑1后，白2防止被叫吃，于是，黑3又作成1目。这1目是后手，因此前图黑1的价值是1½目。

图10 黑1破白1目，同时还有1/3的机会与白争劫，这手劫的价值如前所述，白是2/3目，黑是1/3目价值，因此，黑1这手棋合计是1 1/3目。

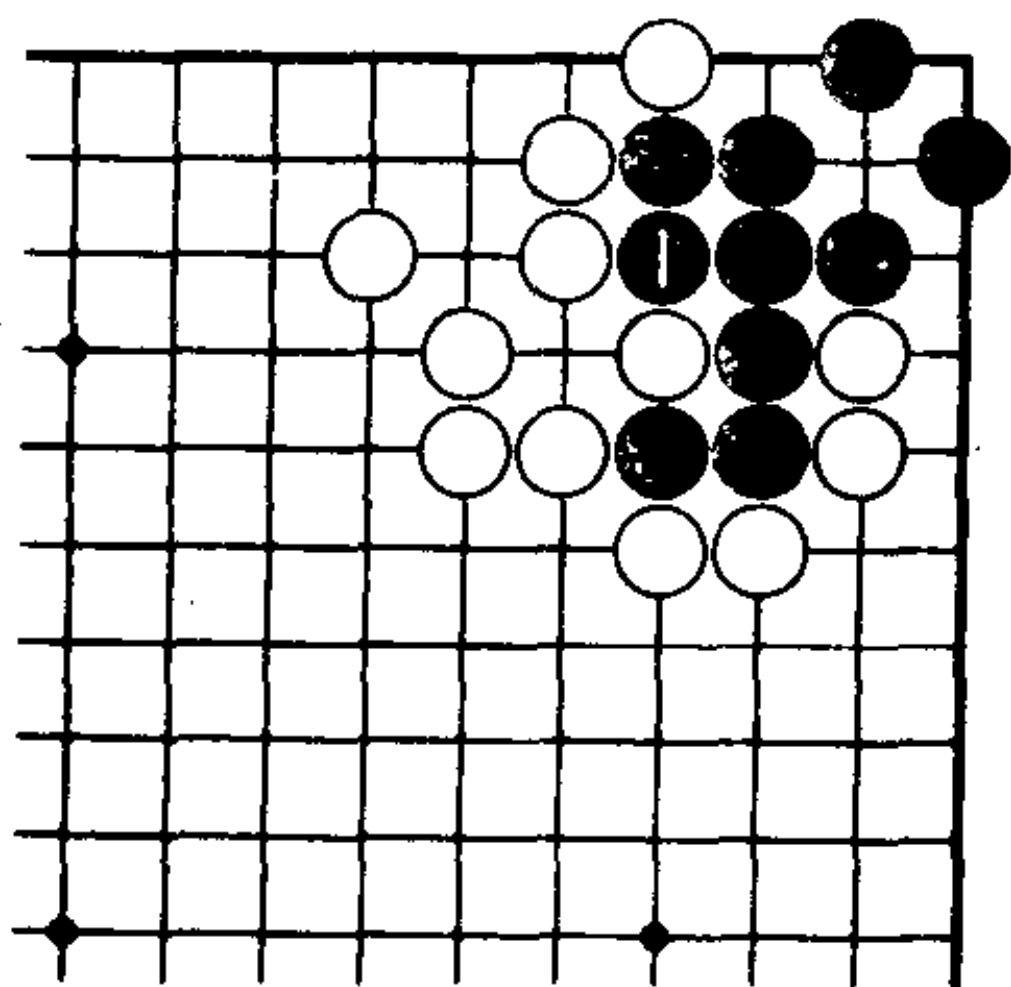


图10

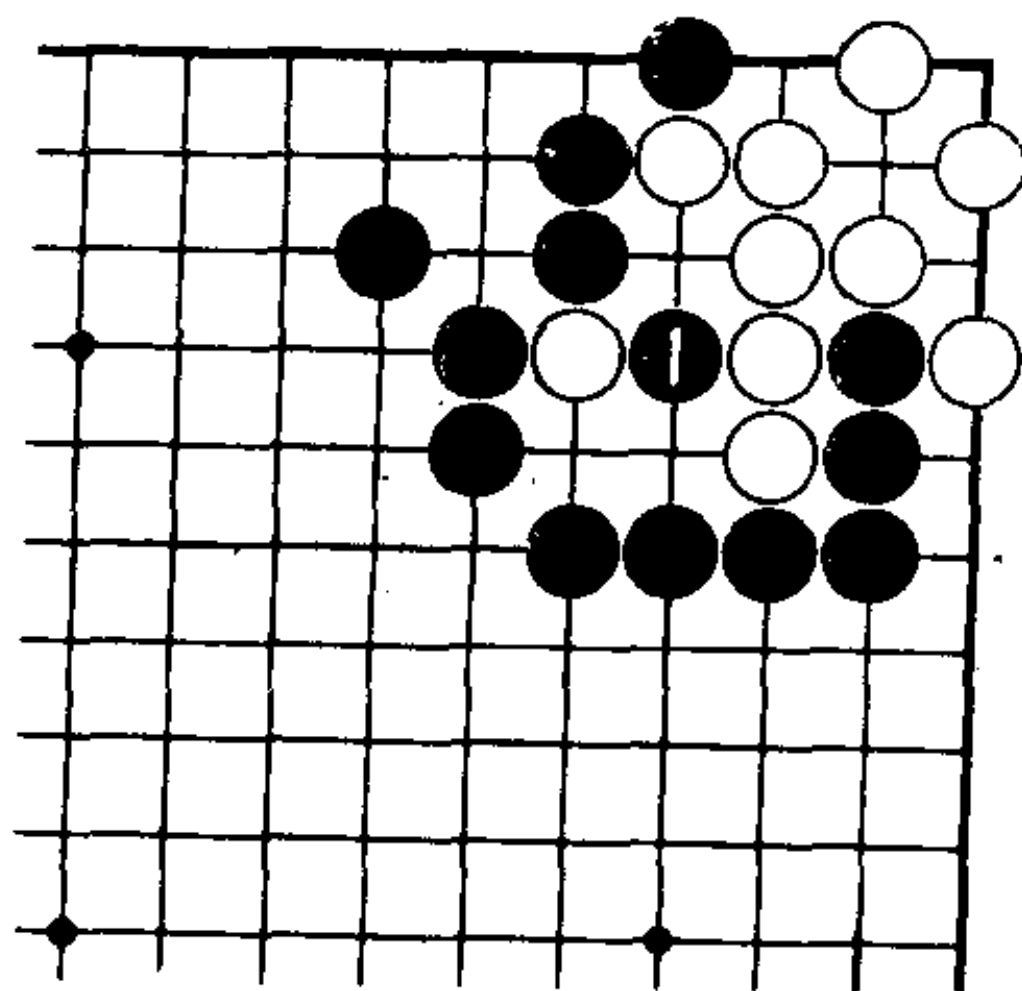


图11

图11 黑1打吃白1子的官子价值是多少？

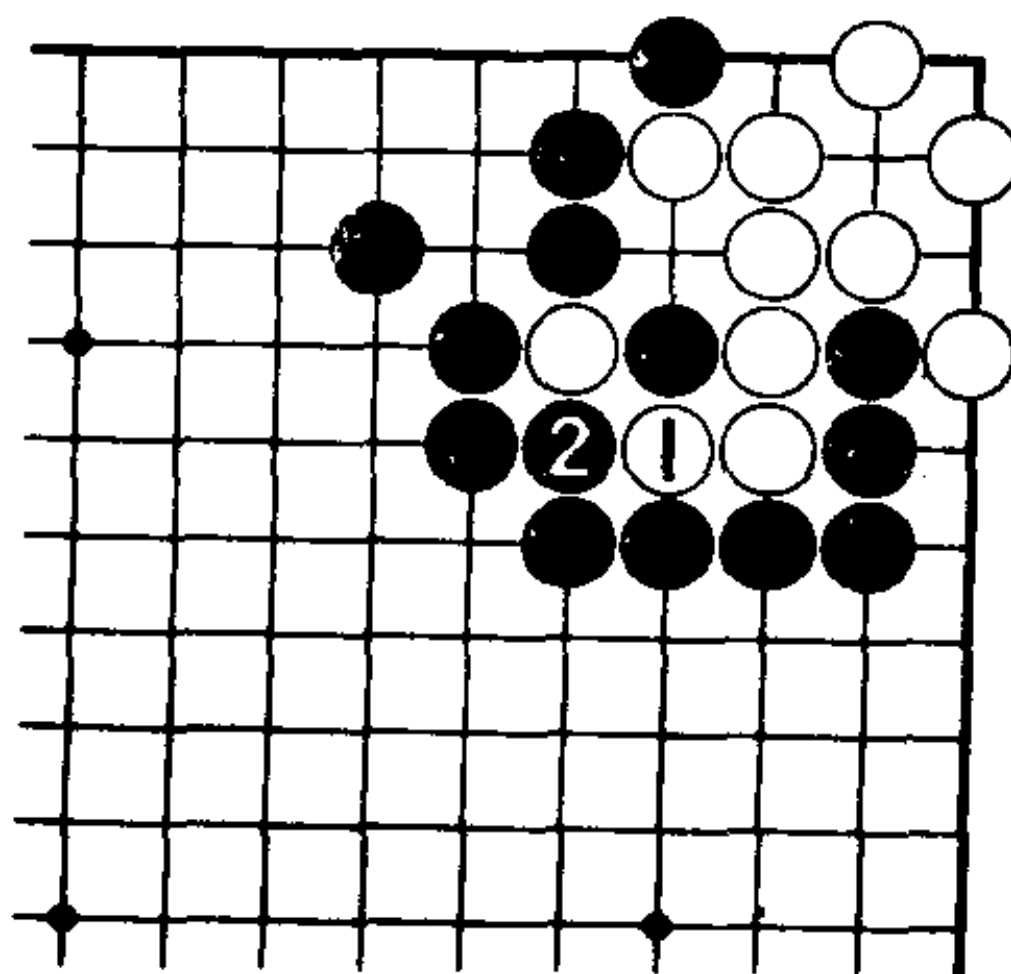


图12

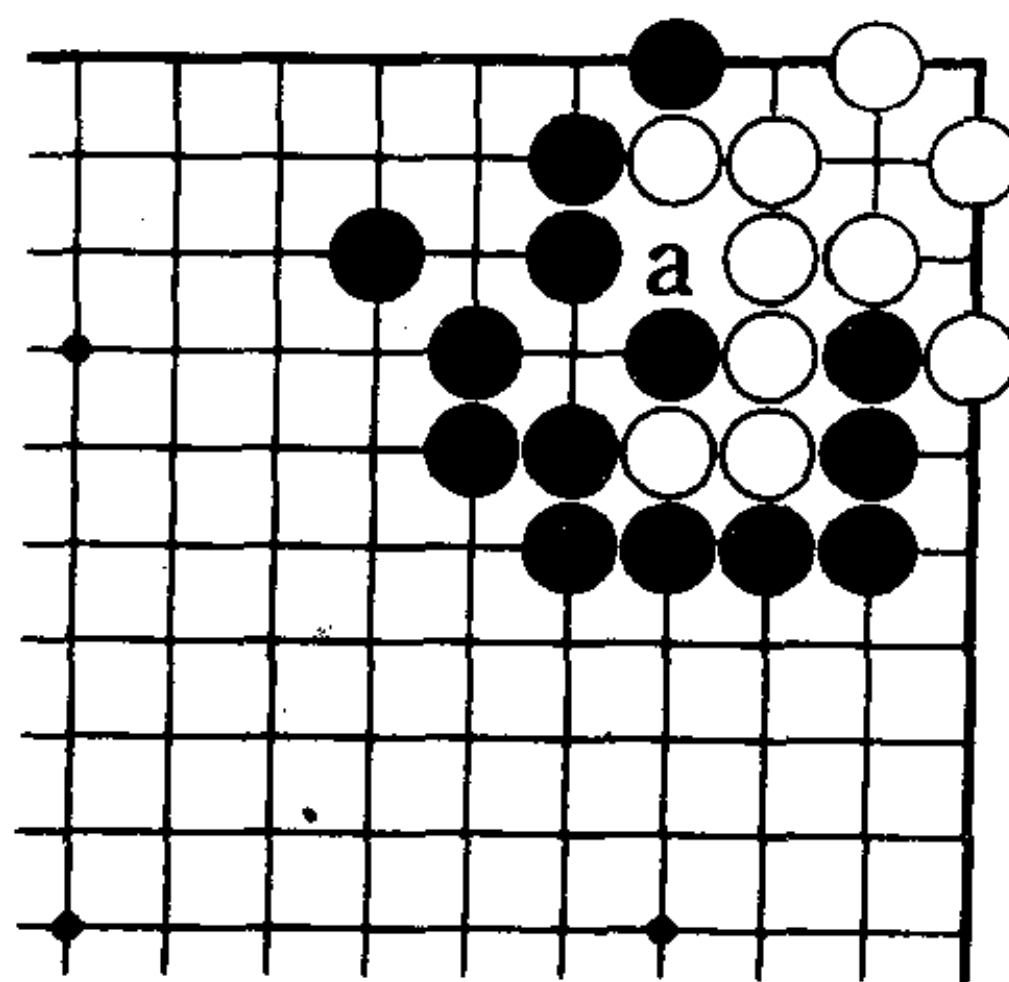


图13

图12 白1反打，黑2提。

图13 白如在a位叫吃就形成图10的情状。此时，如考虑走a位，双方都是后手。那么，折半计算 $1\frac{1}{3}$ 目的一半是 $\frac{2}{3}$ 目，就图12来看，黑提一子已得1目，再加上可能再得到的 $\frac{2}{3}$ 目官子，合计是 $1\frac{2}{3}$ 目。因此，图11的黑1是 $1\frac{2}{3}$ 目。

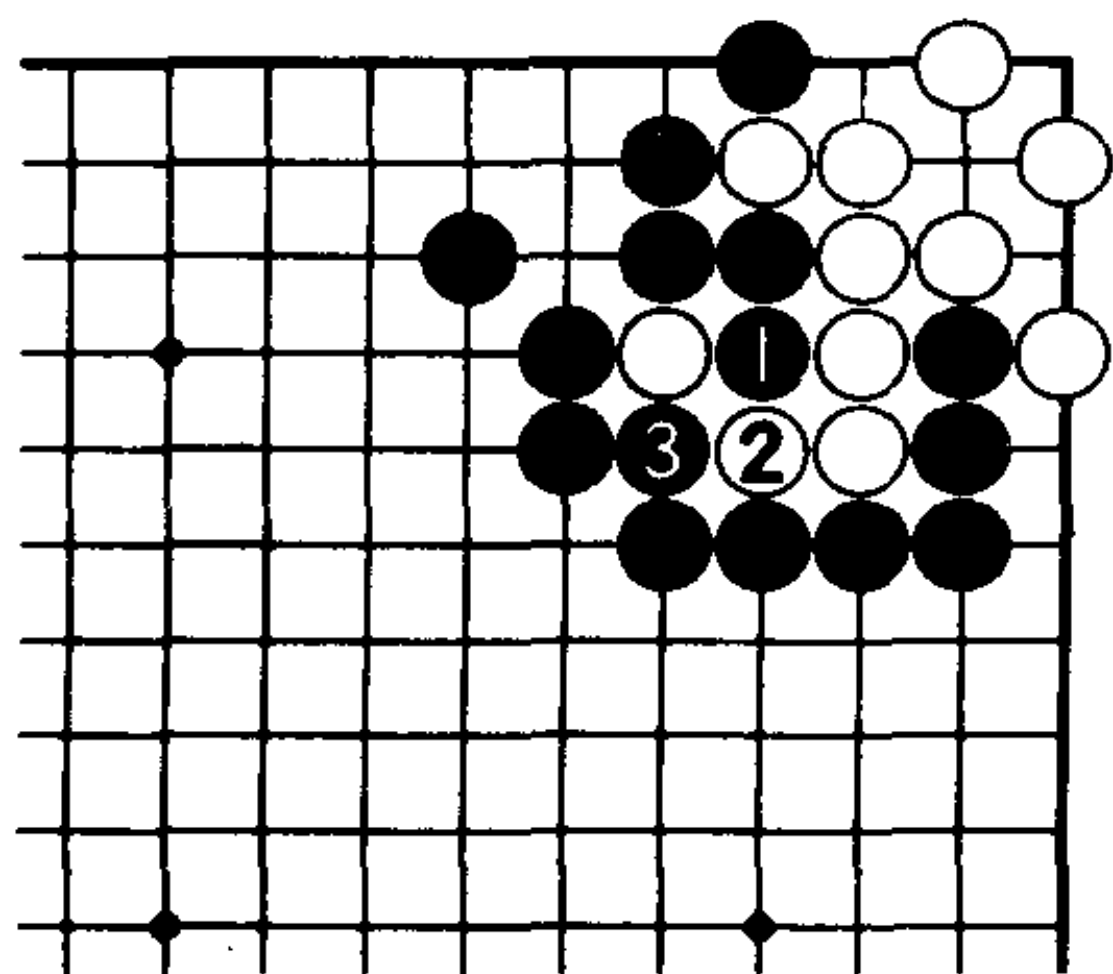


图14

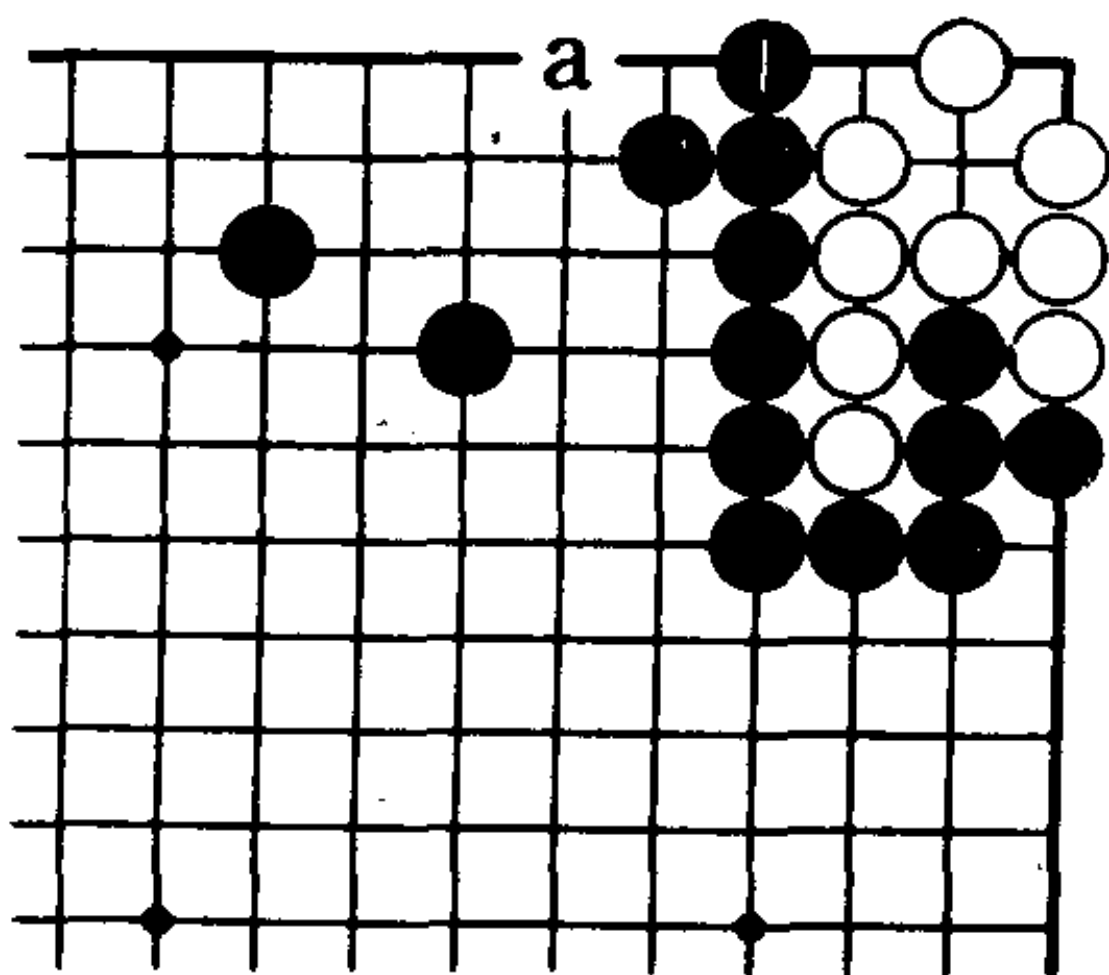


图15

图14 黑1吃是纯粹的2目价值，与图10有明显的不同之处。

图15 认为黑1是1目价值是错觉，只有a位有黑子，这里才是真正的1目价值。

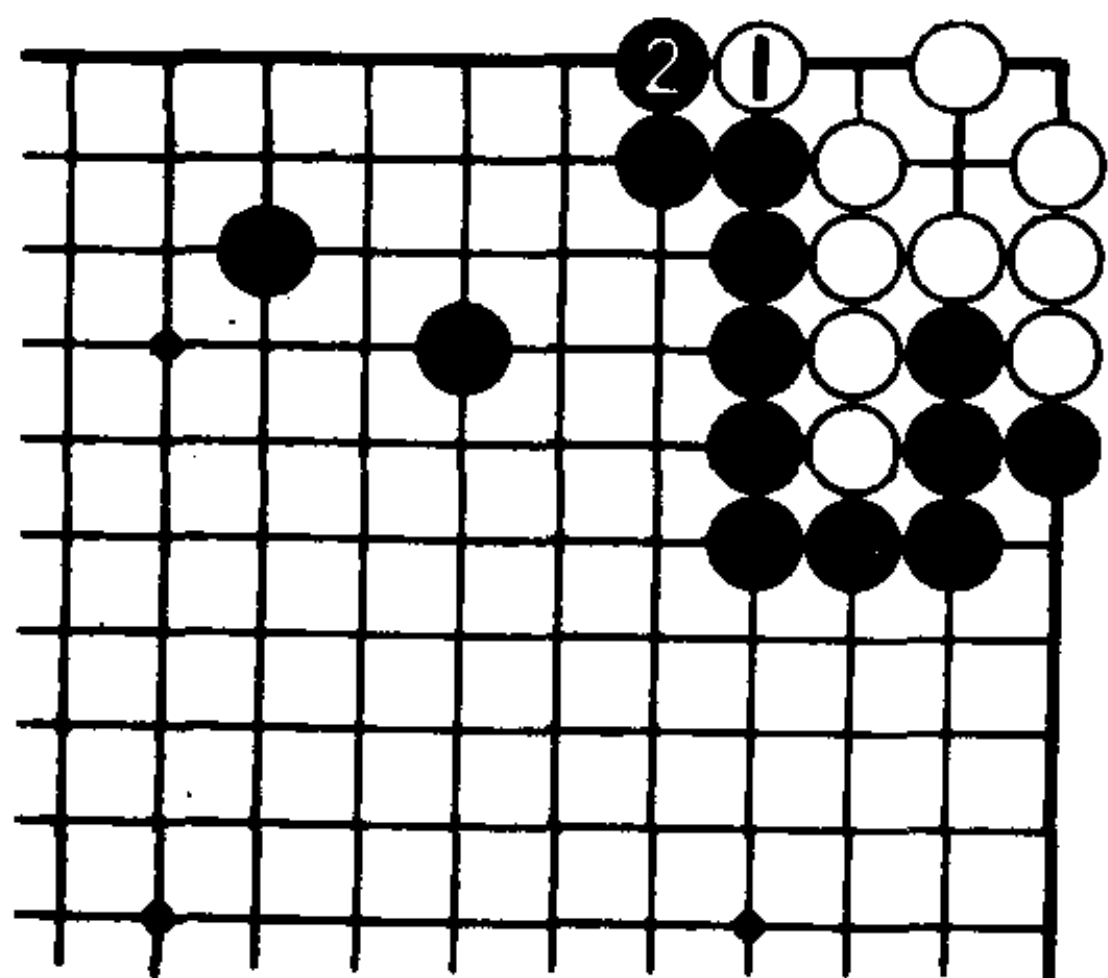


图16

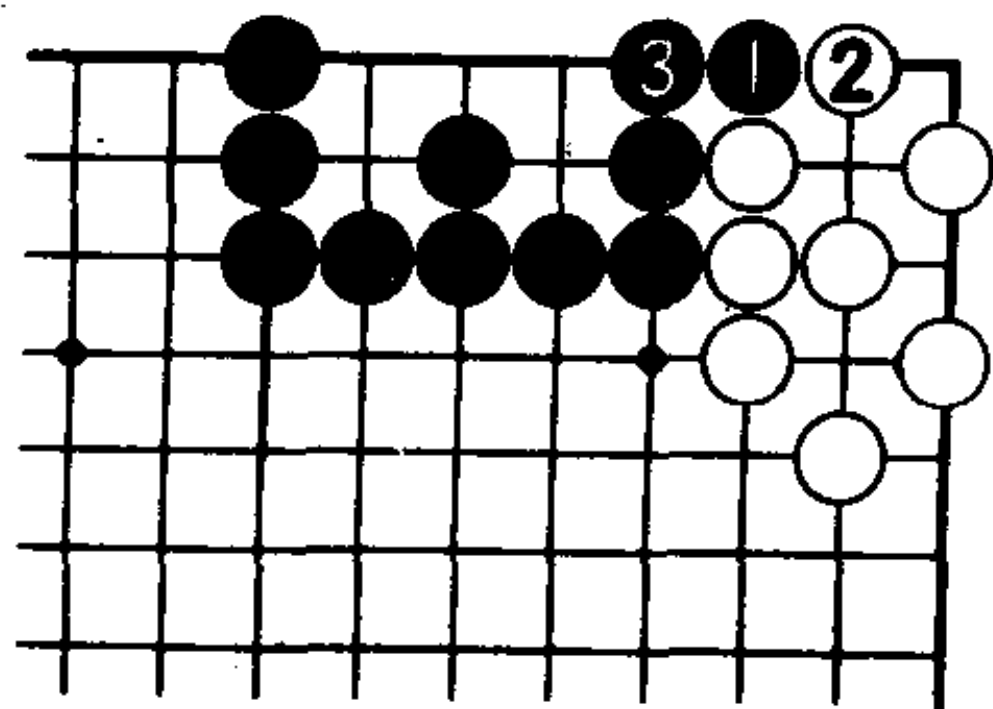


图17

图16 白1扳，黑2挡。由于是劫，白可放置不理，等于是白先手得2/3目的便宜，加倍计算就是 $1\frac{1}{3}$ 目。所以，前

图黑 1 也是 $1\frac{1}{3}$ 目的价值。

图17 一线上这样的扳粘是标准的 2 目价值。

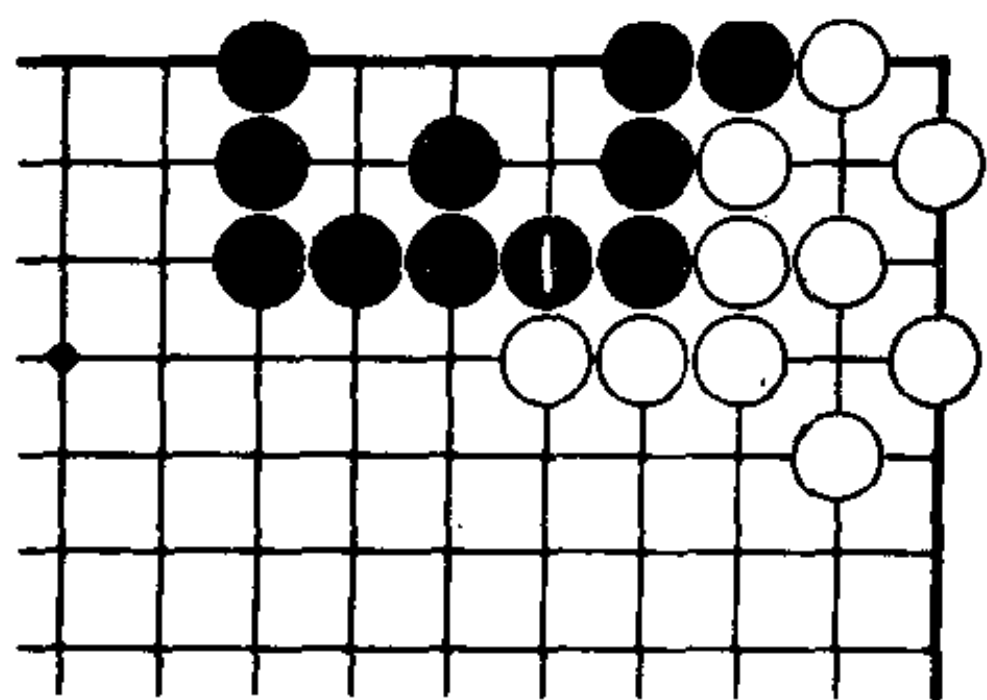


图18

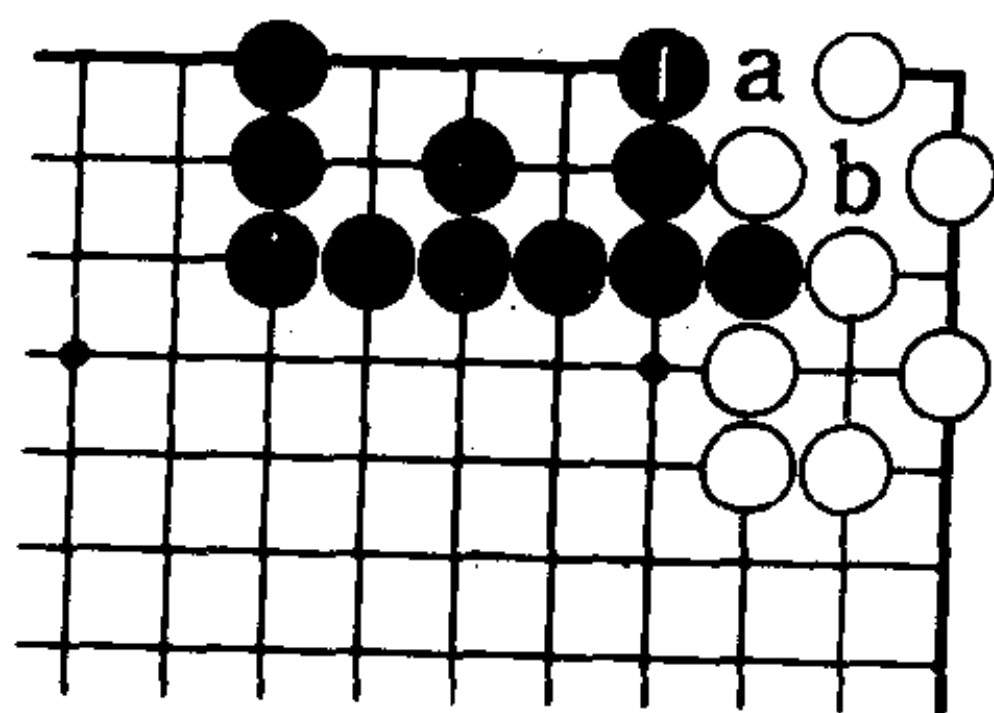


图19

图18 黑 1 逆收也相当于后手 2 目的价值。

图19 黑 1 立，自身得 1 目，以下黑 a、白 b 可再破白 1 目，合计是 2 目价值。

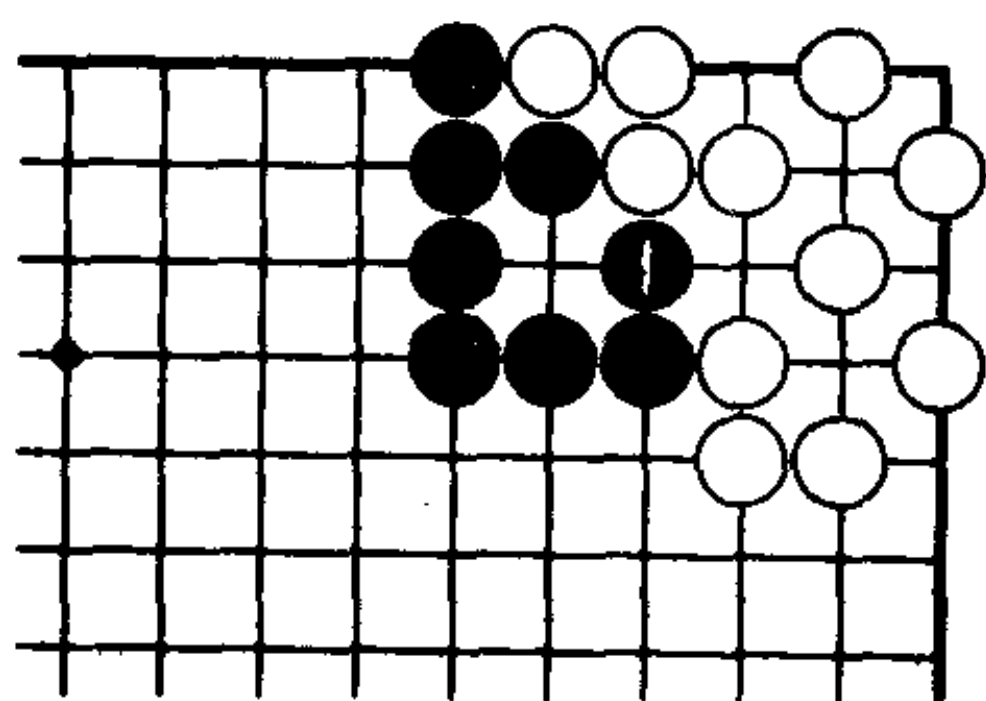


图20

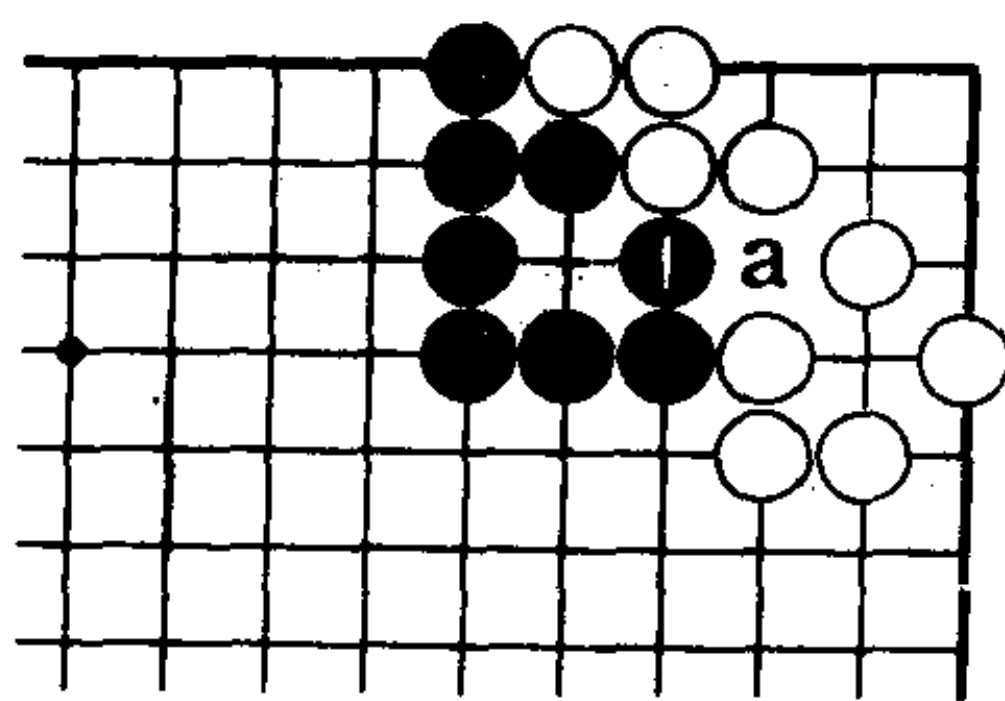


图21

图20 黑 1 自成 1 目，破白 1 目，是 2 目价值。

图21 黑 1 破白 1 目，又自得 1 目，以后还可在 a 位先手破白 1 目，这样便是 3 目价值了。

图22 黑 1 提吃一子是 2 目，比前图多 1 目，是 4 目价值。

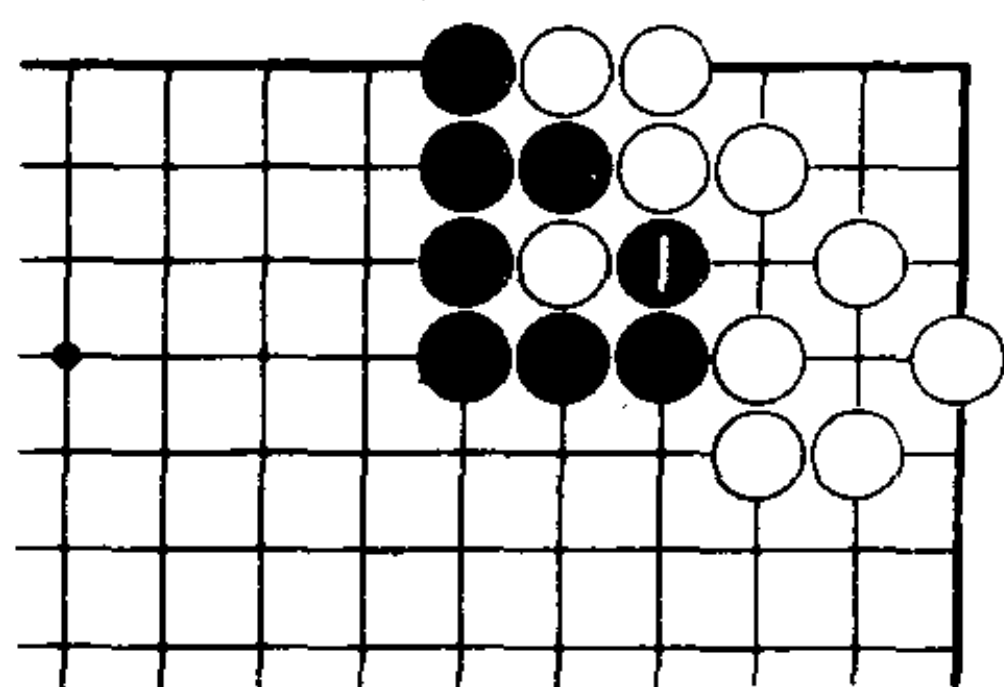


图 22

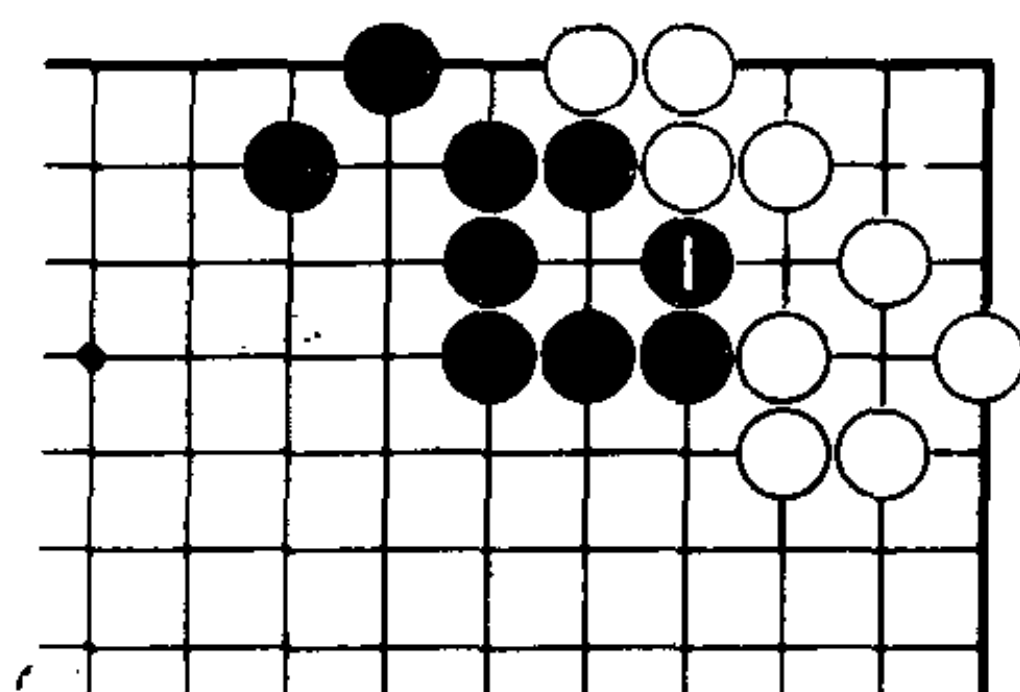


图 23

图23 形状似乎与21图相同，但要注意白棋外面尚空一气，以后，黑还可再破白1目，但是后手。这样折半计算，黑1一手只能得2½目的价值。

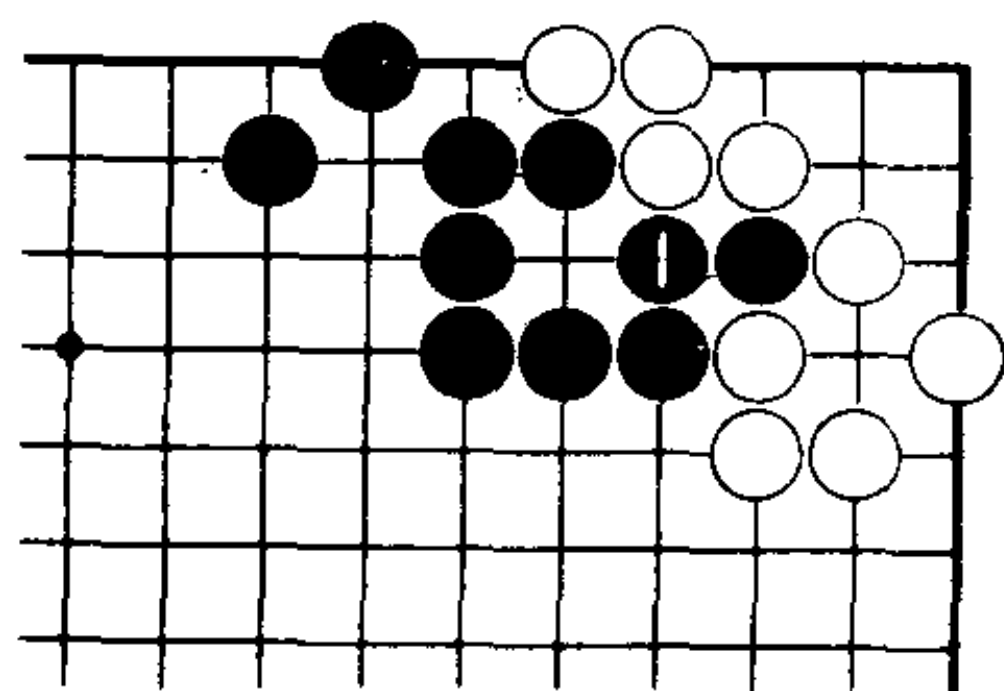


图 24

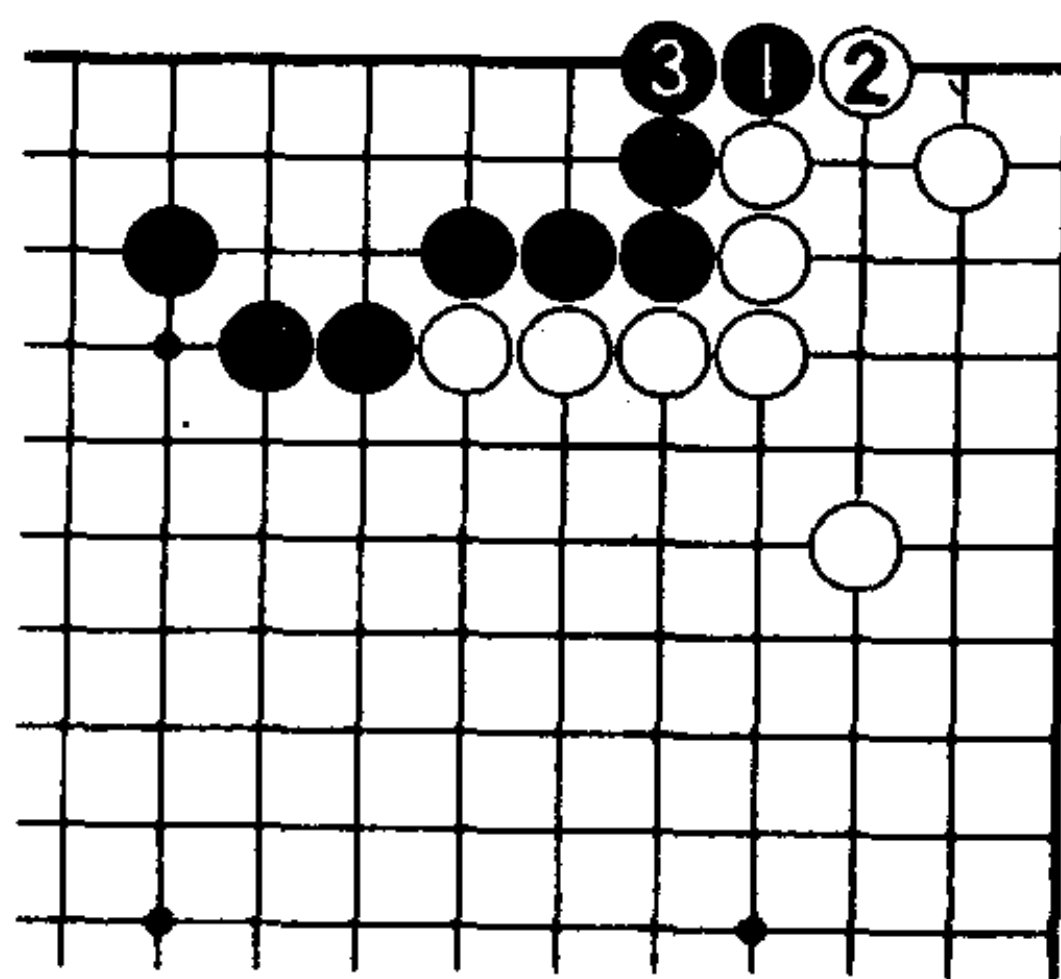


图 25

图24 黑1接回一子是2目价值，自身又得1目，同时还破掉白1目，合计是4目价值。

图25 黑1逆收很大。

图26 白1扳是先手。由于a位的弱点，黑4必须补一

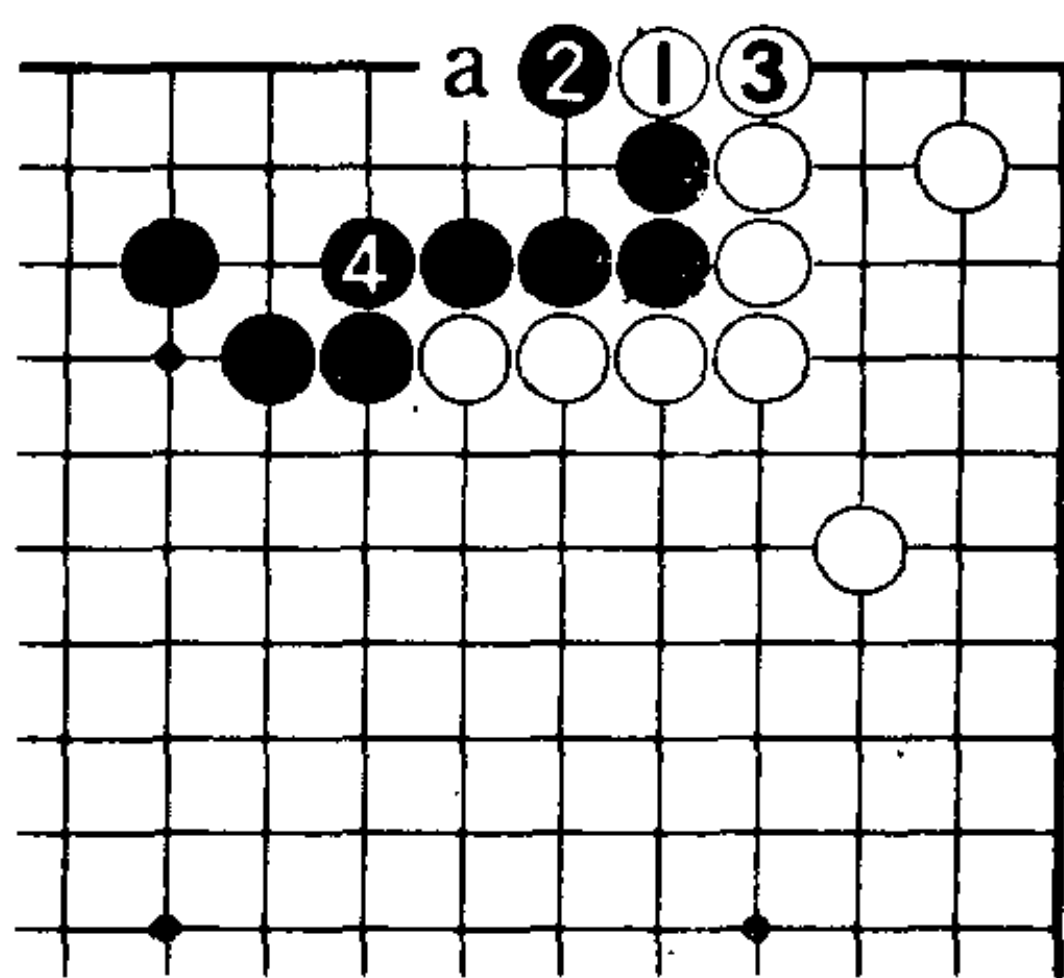


图26

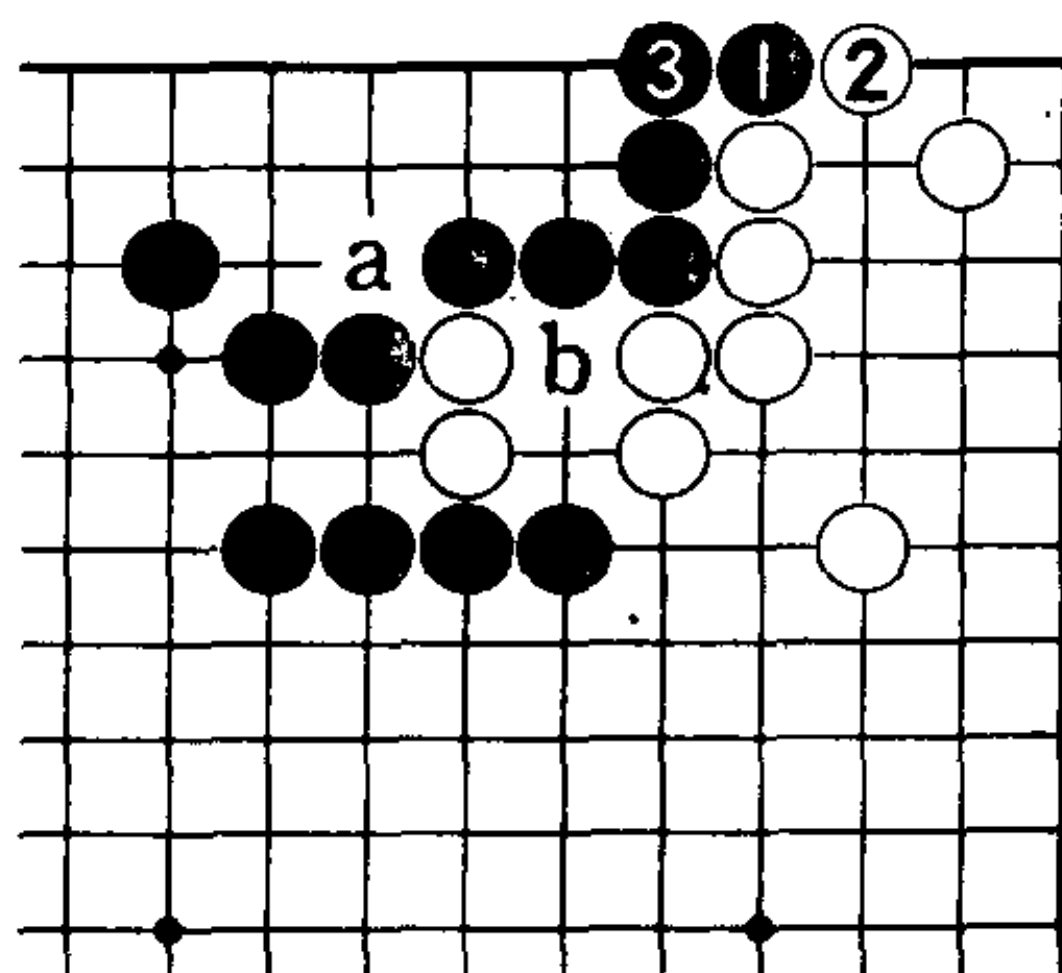


图27

手。这样，白先手得了3目，等于后手得6目。

图27 本图由于b位尚空一气，白板是后手，所以，黑1、3扳粘是2目，加上a位又得1目，合计是3目价值。

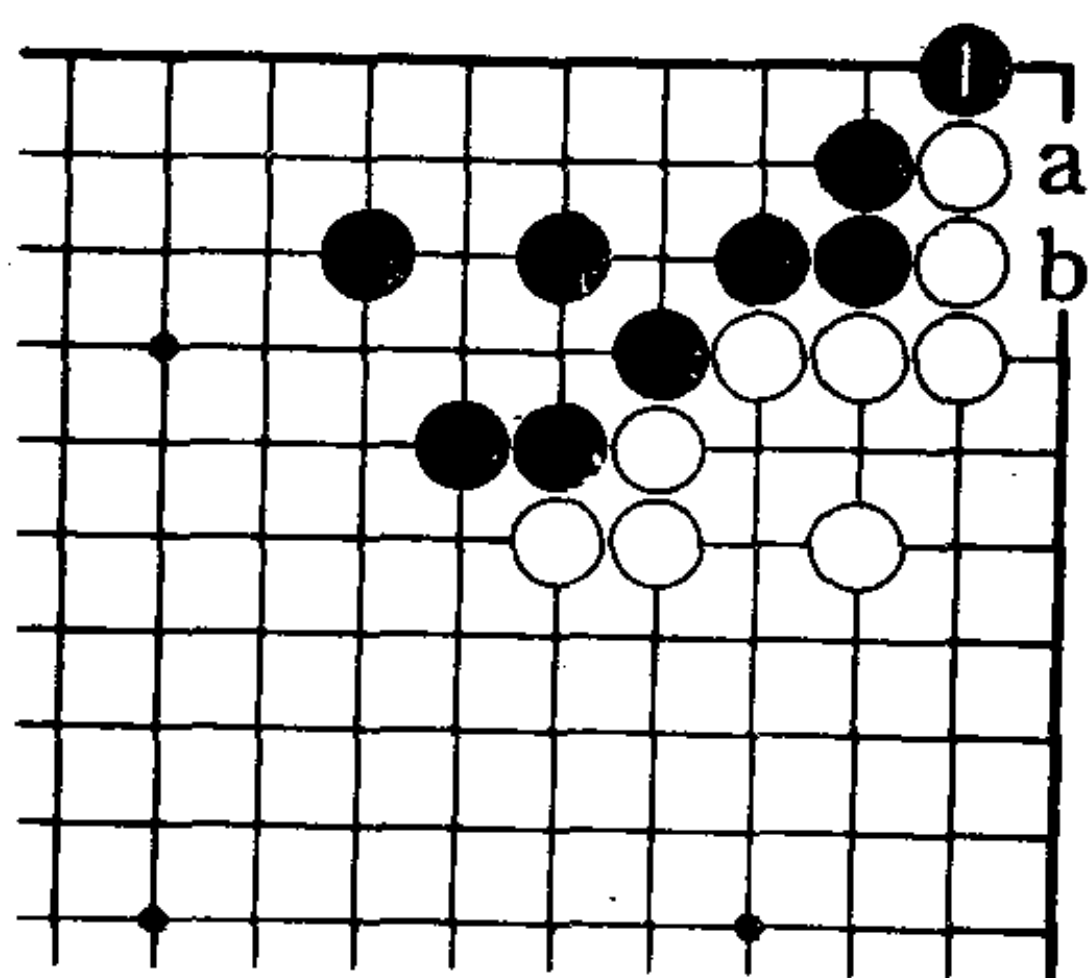


图28

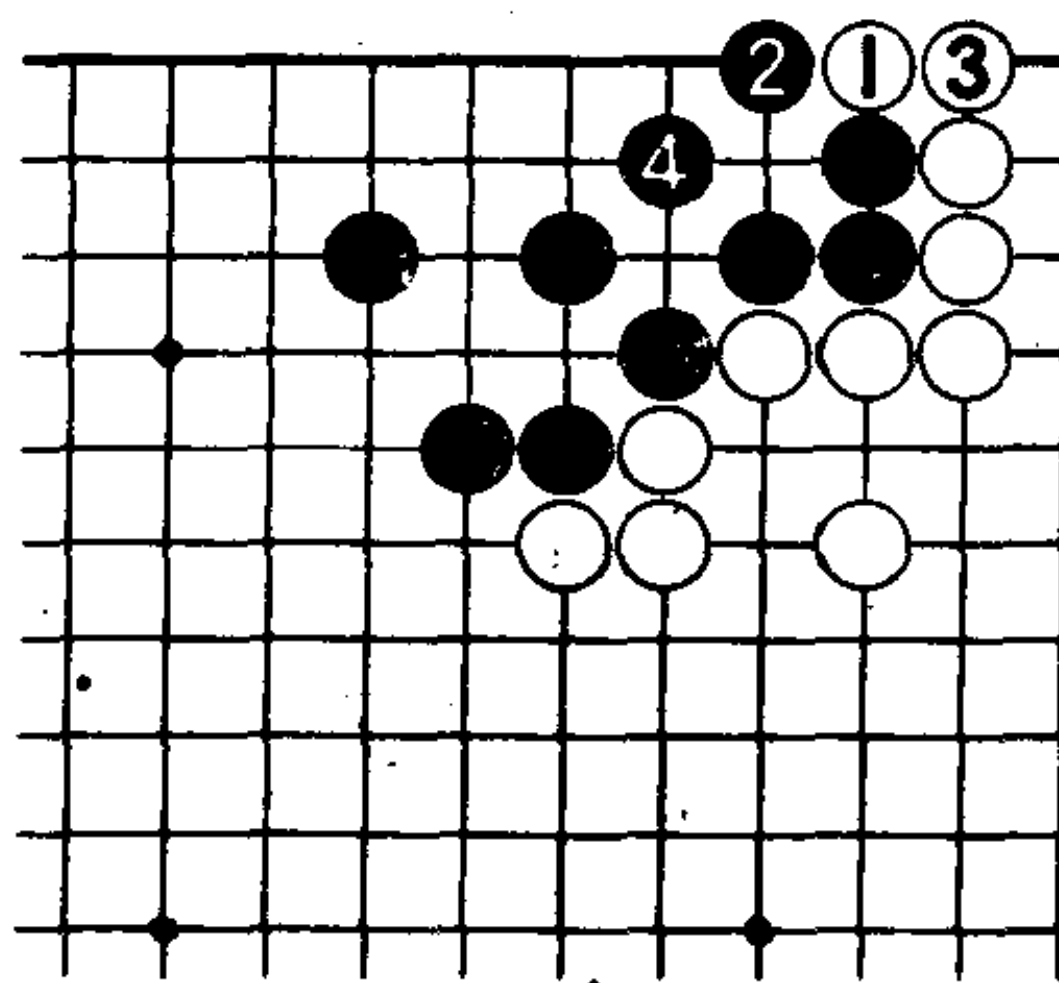


图29

图28 黑1扳有逆收的意味，以后还有黑a、白b这样的后续官子。

图29 白1是先手，较前图破黑2目，自得 $2\frac{1}{3}$ 目，合

计是 $4\frac{1}{3}$ 目的价值。换算成后手价值是 $8\frac{2}{3}$ 目。

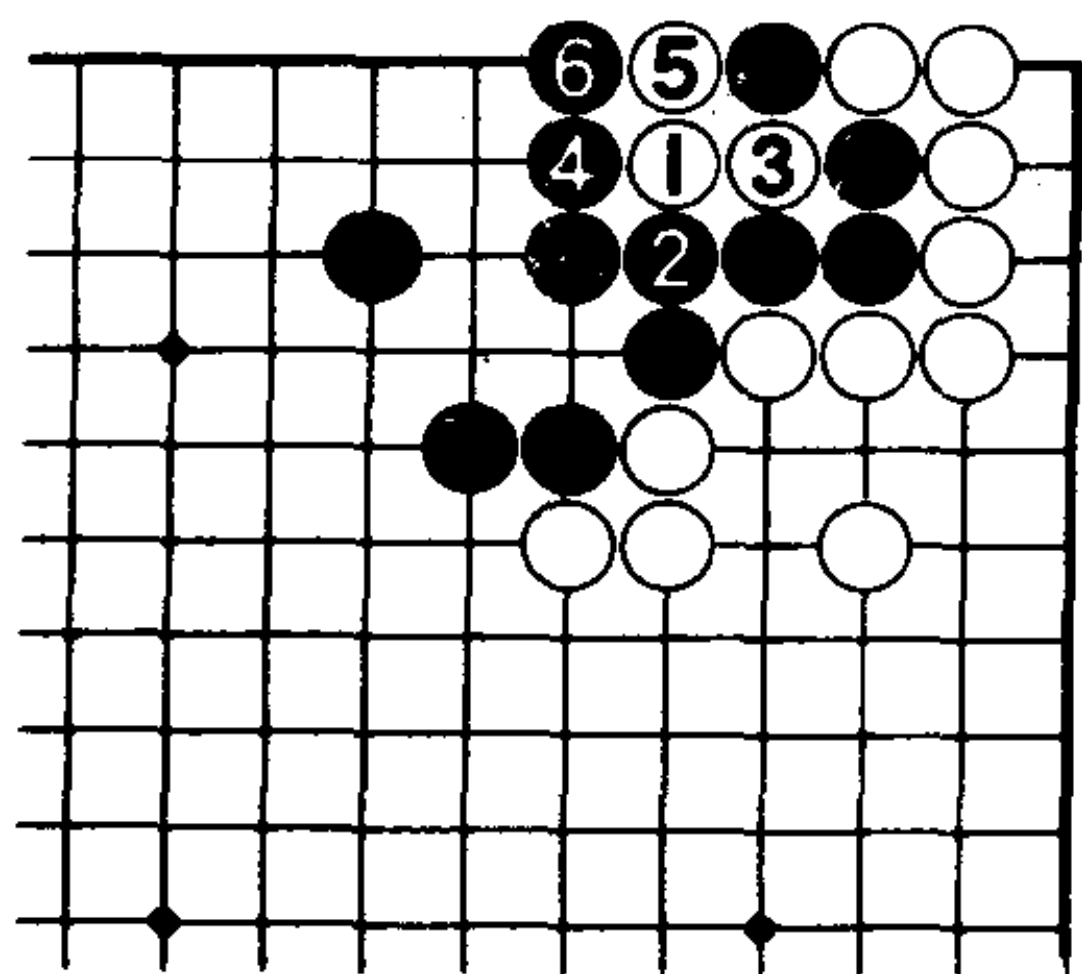


图30

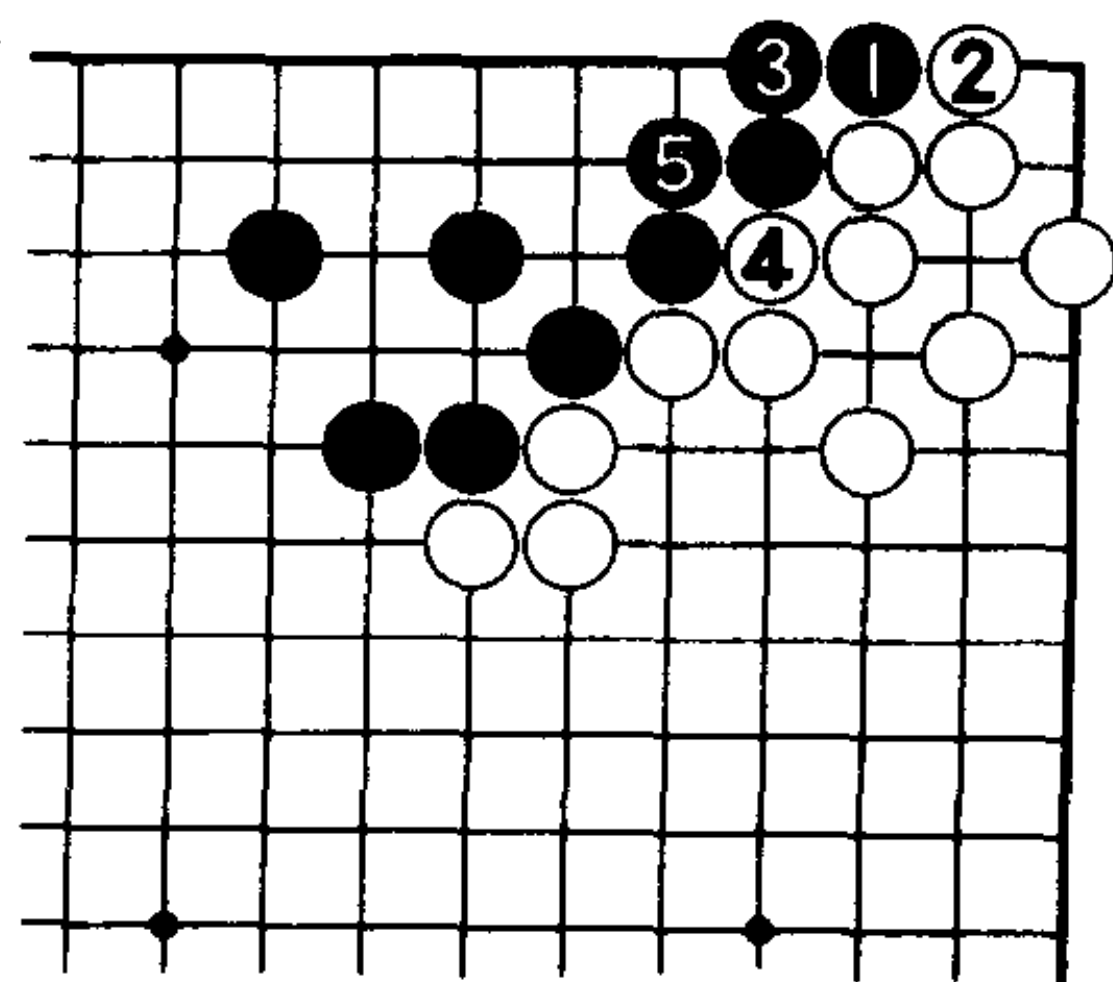


图31

图30 前图黑 4 如不补，白 1 点后，官子价值很大，至黑 6 止，黑空较前图少了 5 目，白棋吃黑一子又得 1 目，总计是后手 6 目价值。

图31 黑 1 扳等于逆收，是价值很大的一手棋。

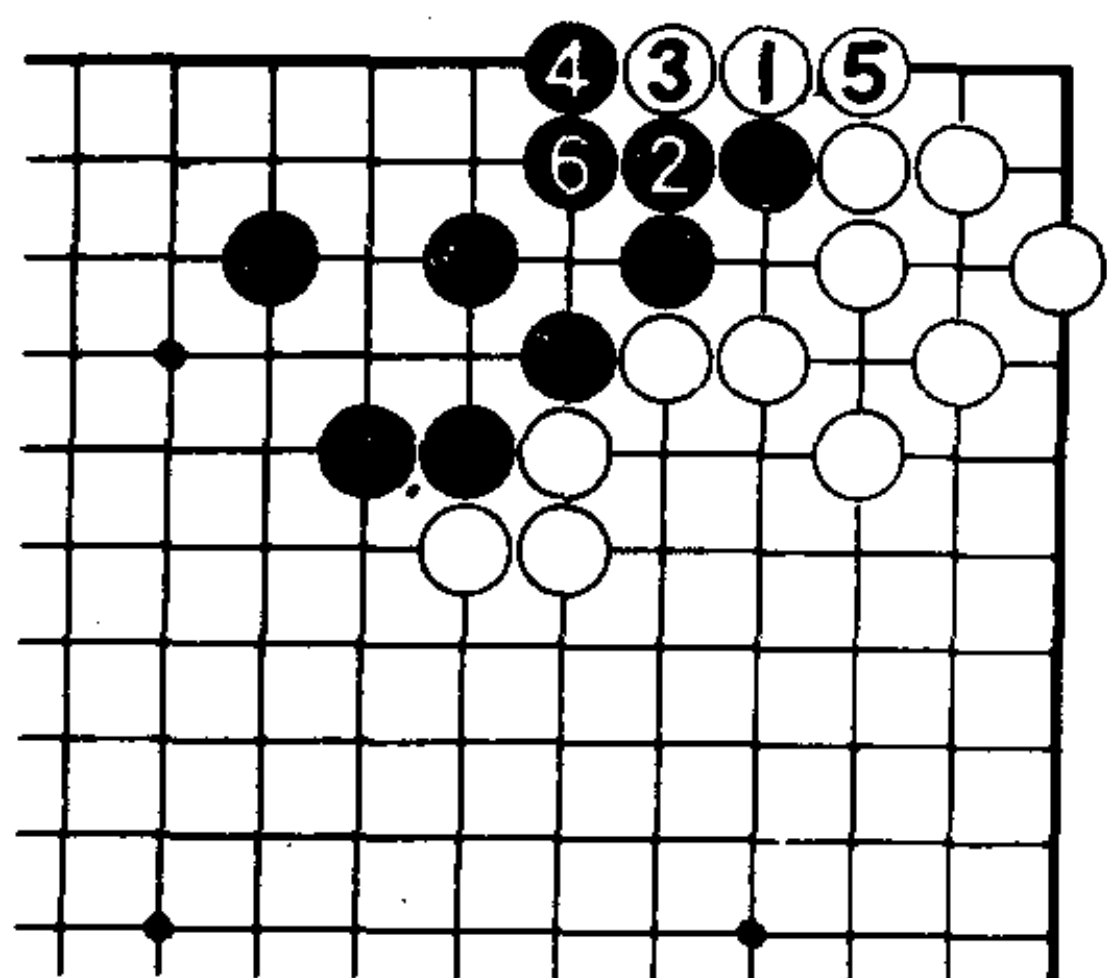


图32

图32 白 1 扳，黑 2 不敢直接于 3 位挡，至黑 6，与前图相比，白地增加 1 目，黑地减少 3 目，合计先手 4 目，等于后手 8 目。

图33 黑以 2、4 应，结果与前图相同，黑 4 如不应，以后白在 a 位吃掉黑 1 子也很大。白 3 如走 4 位贪图小利是恶手，黑 b 位打吃，白 3 接，

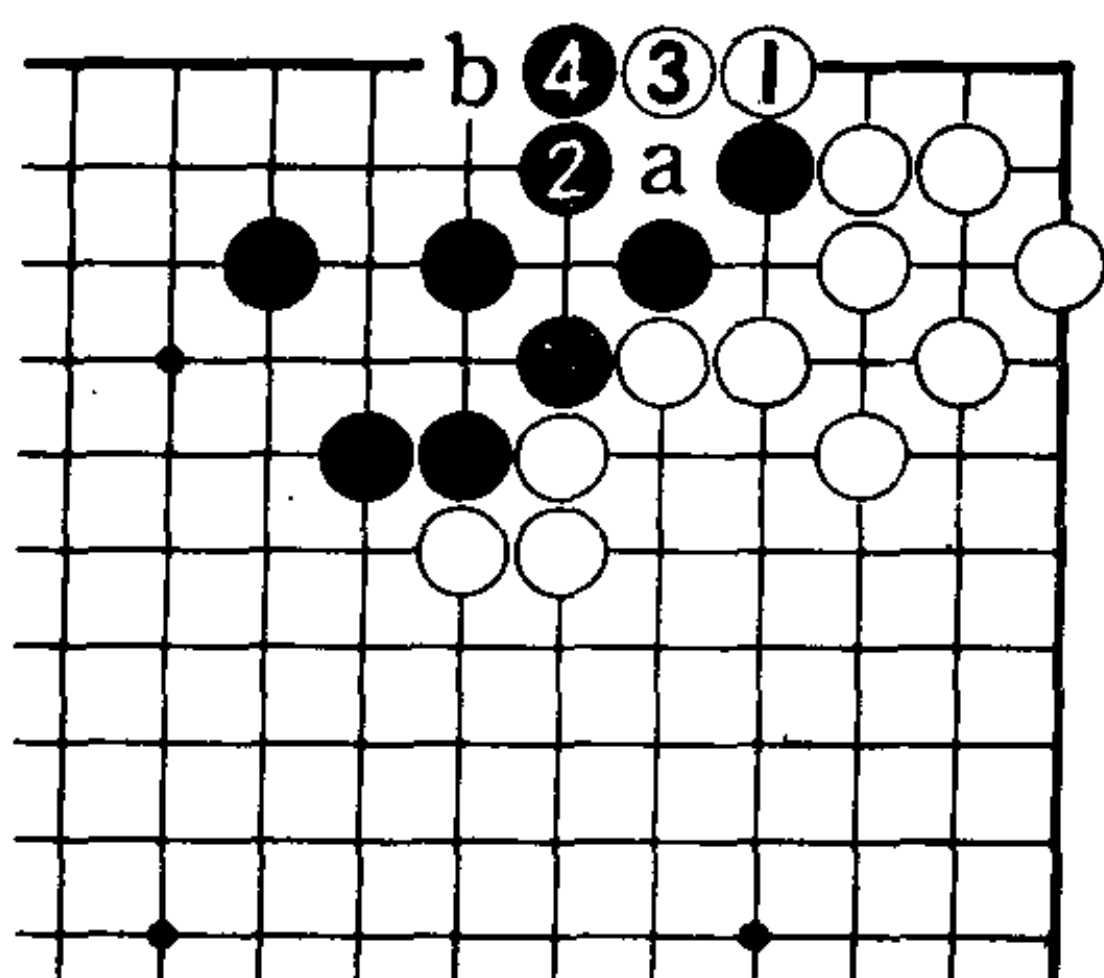


图33

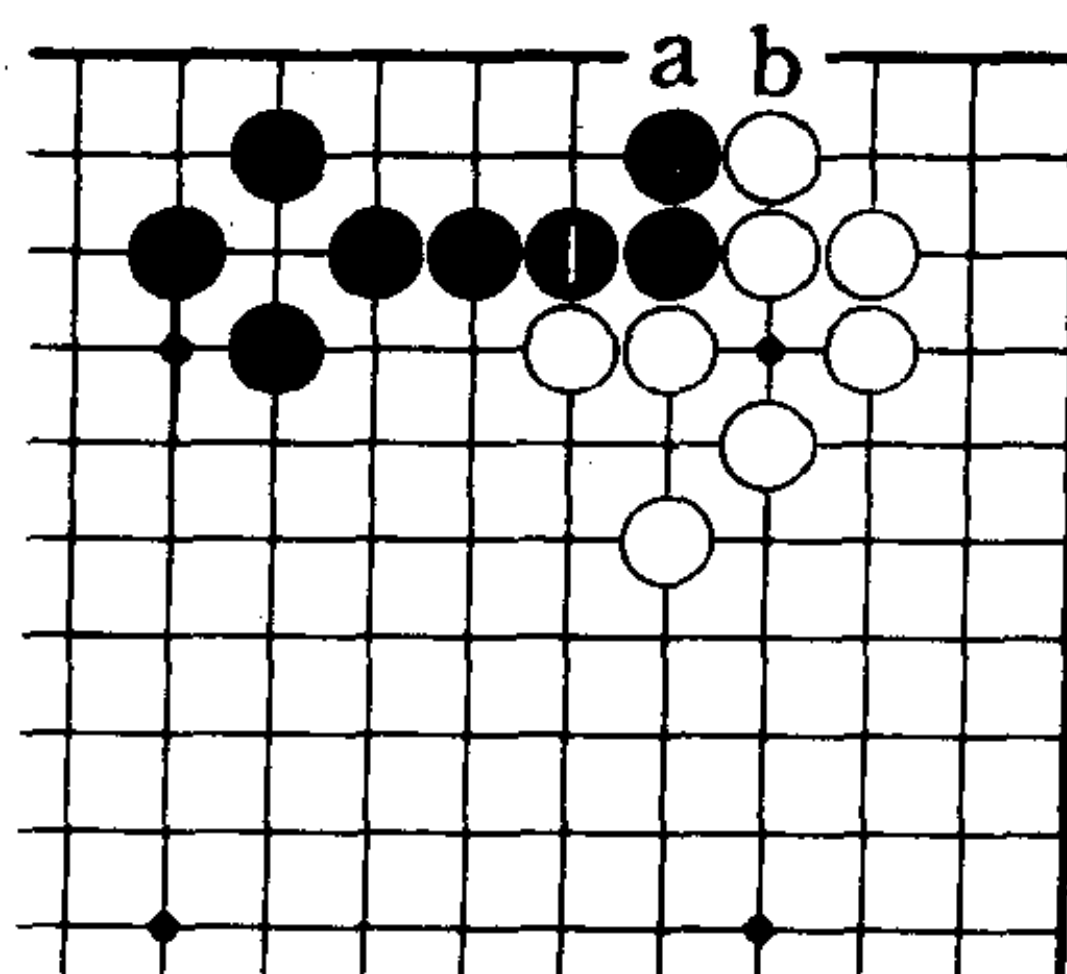


图34

由于a位不能入气，白得不偿失。

图34 黑1逆收相当大，以后的官子是双方后手2目，折半计算各有1目权益。

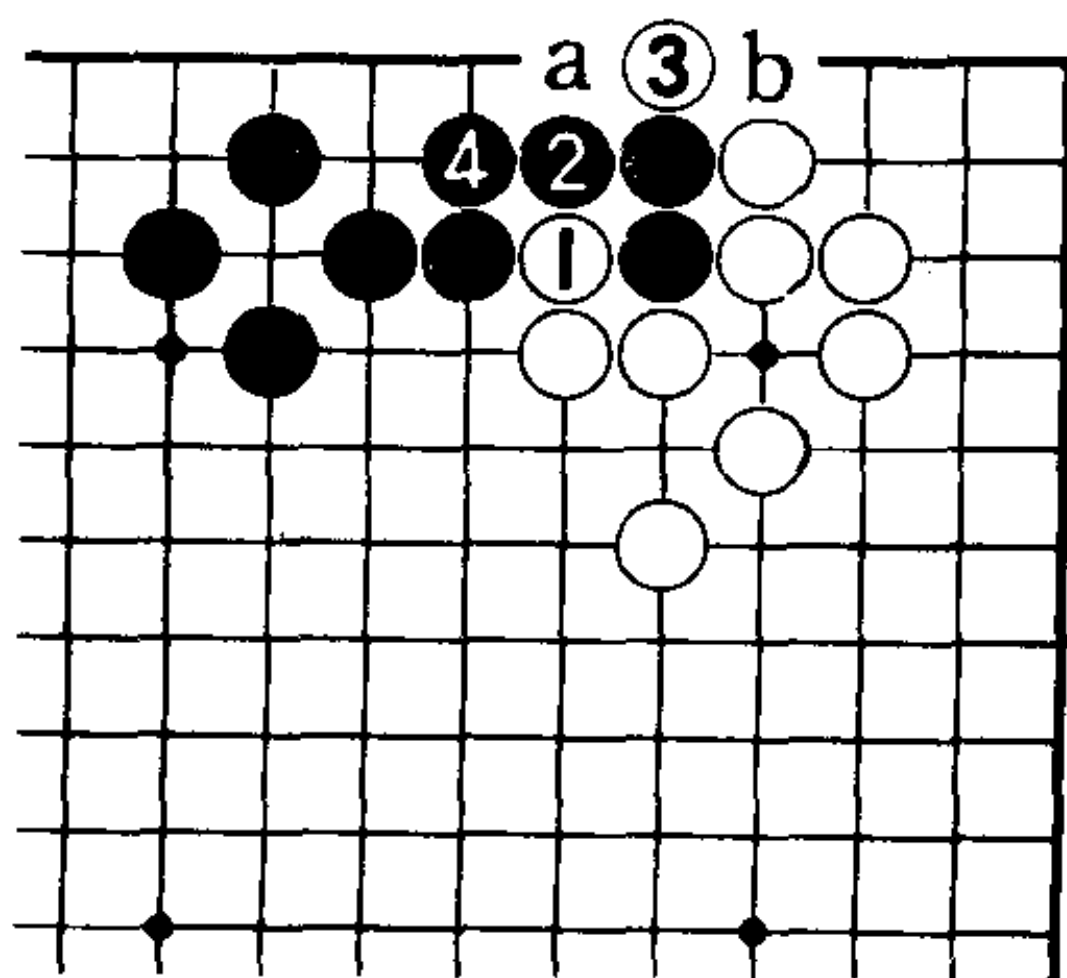


图35

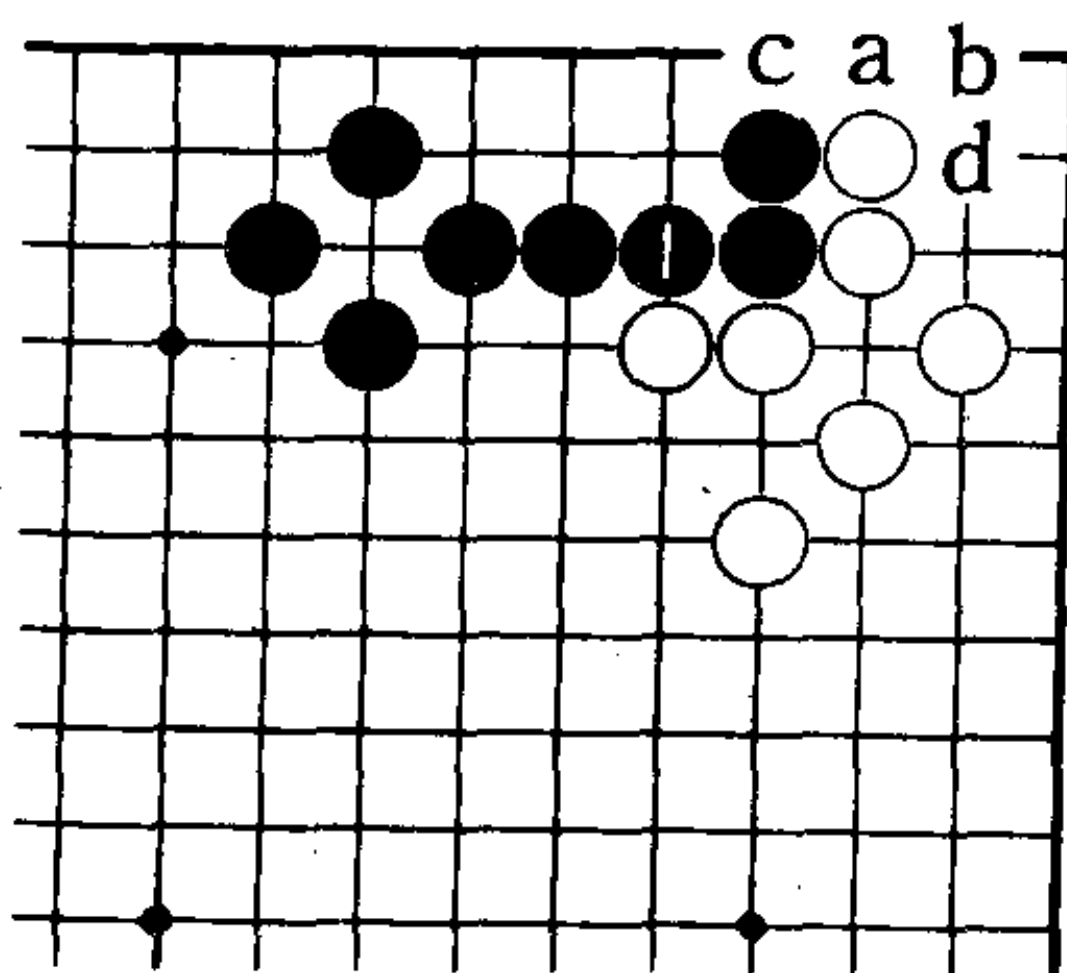


图36

图35 白1冲、3扳后，先手得3目。

图36 黑1接后，黑a扳是先手，这样逆收得3目，后续官子先手2目，实际是逆收5目，等于后手官子10目。

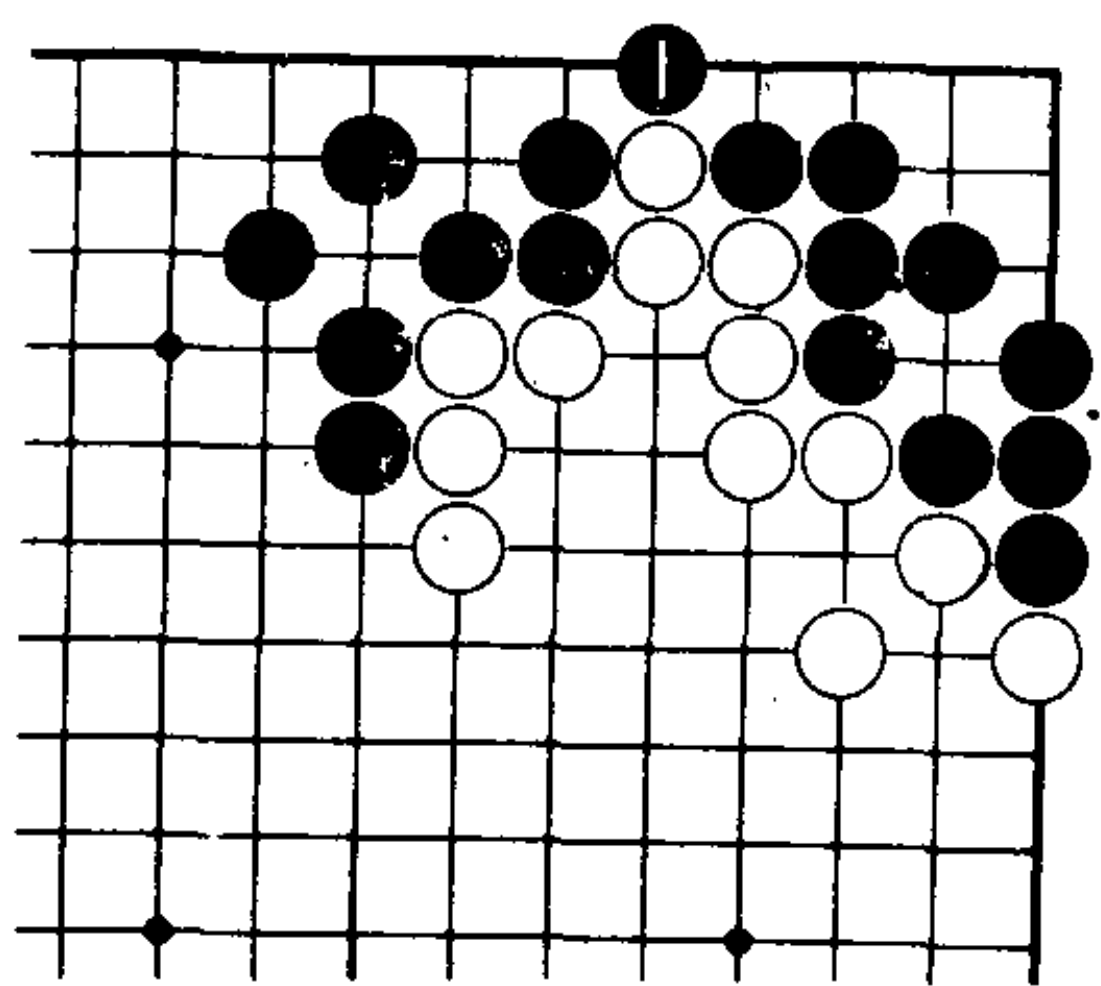


图37

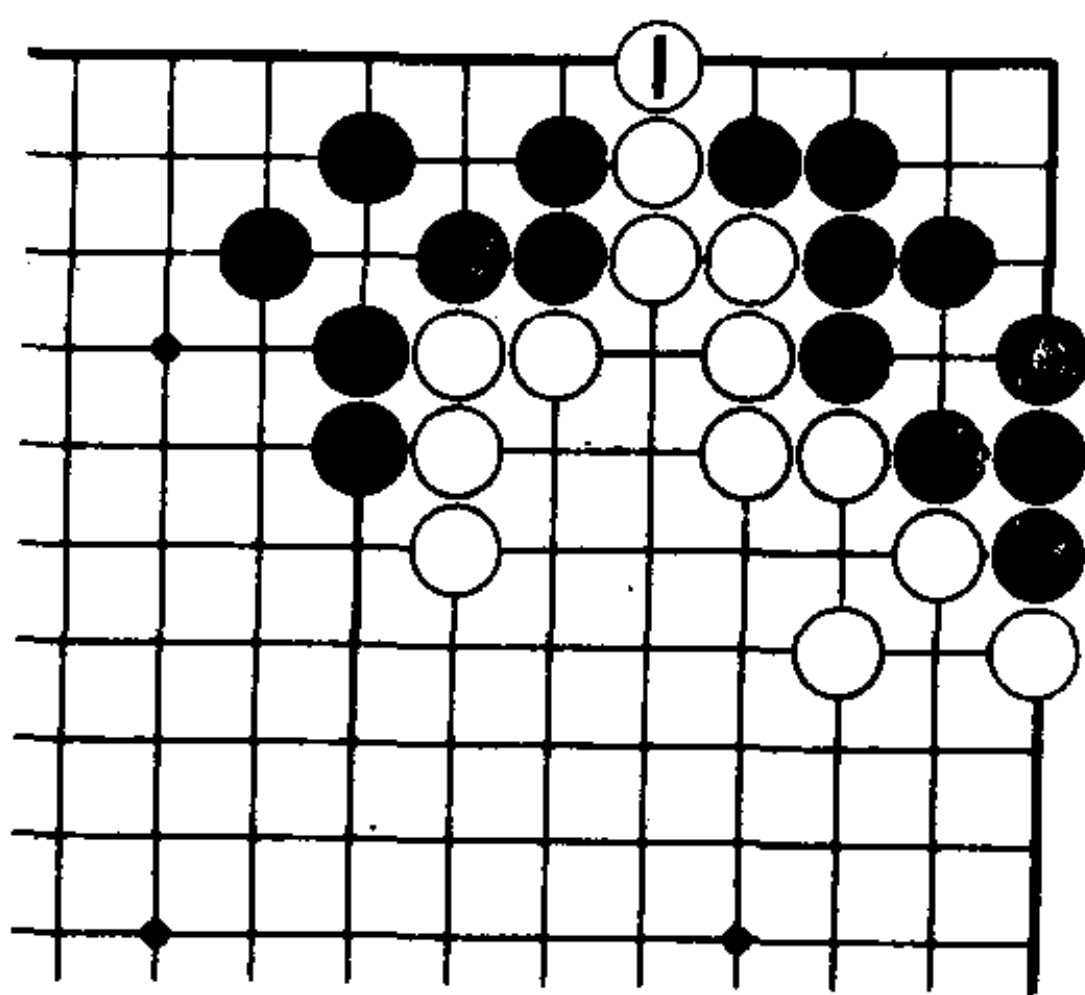


图38

图37 黑1渡，这是很大的一手棋，那么，就其价值应算成几目呢？

图38 白1阻渡，就其最终结果比较一下两者的得失。

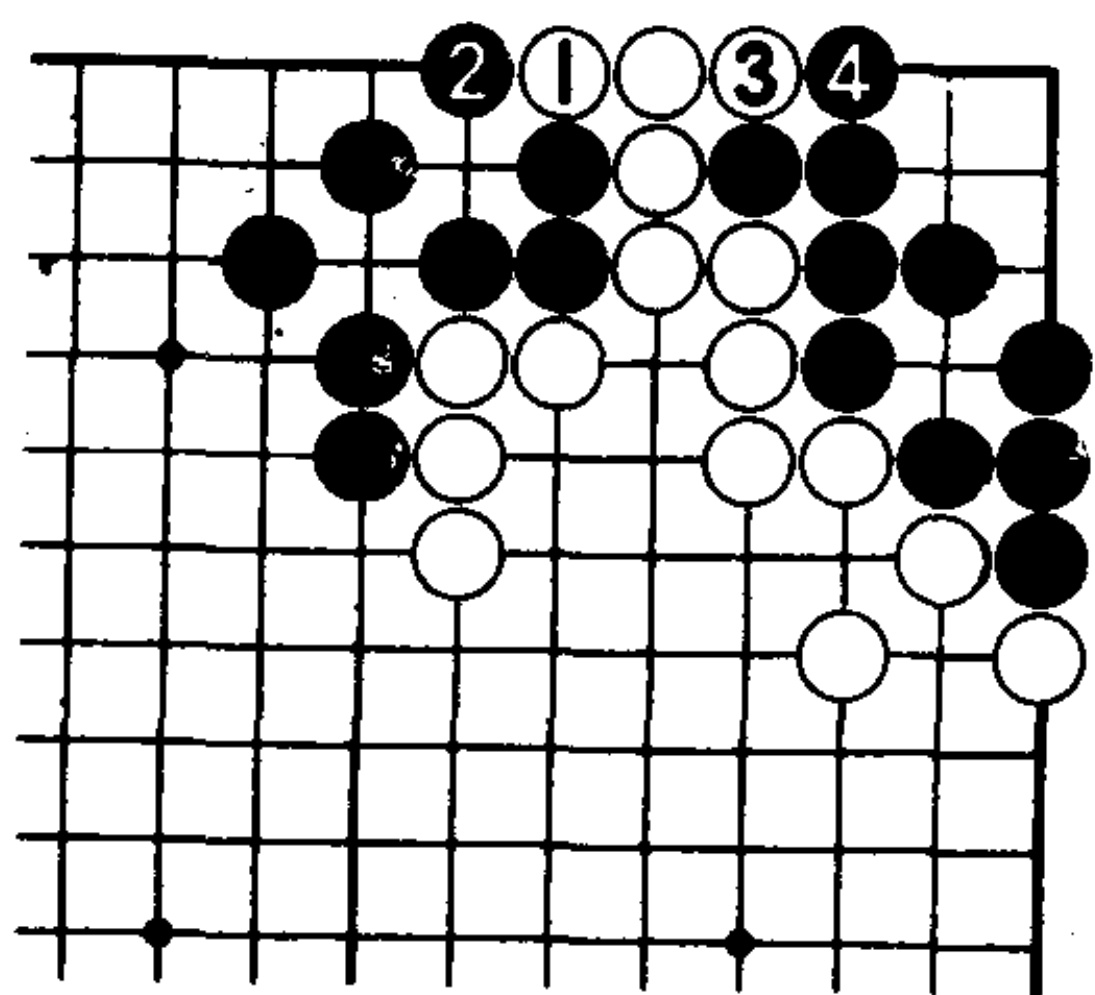


图39

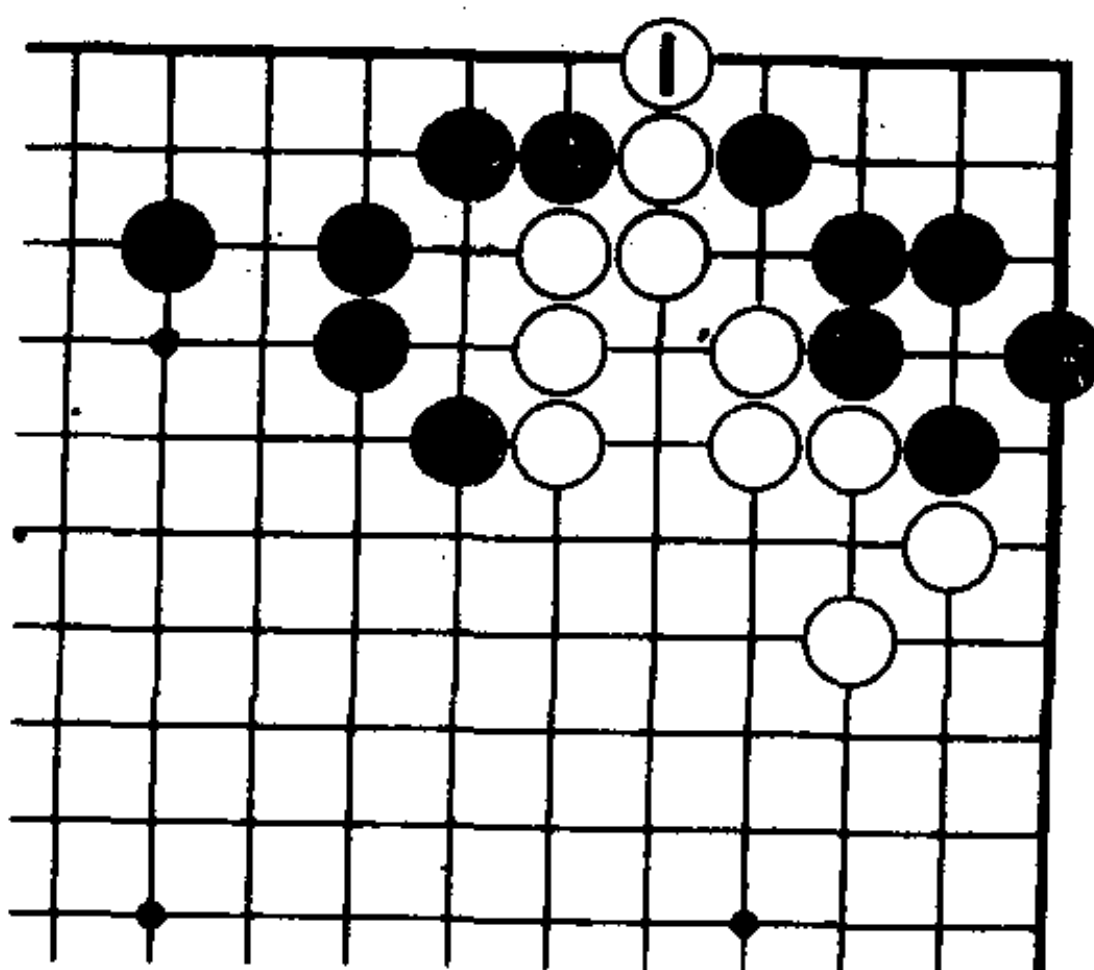


图40

图39 与图37相比，黑地减少了4目。

图40 白1有6目价值。

图41 黑1渡过等于逆收。

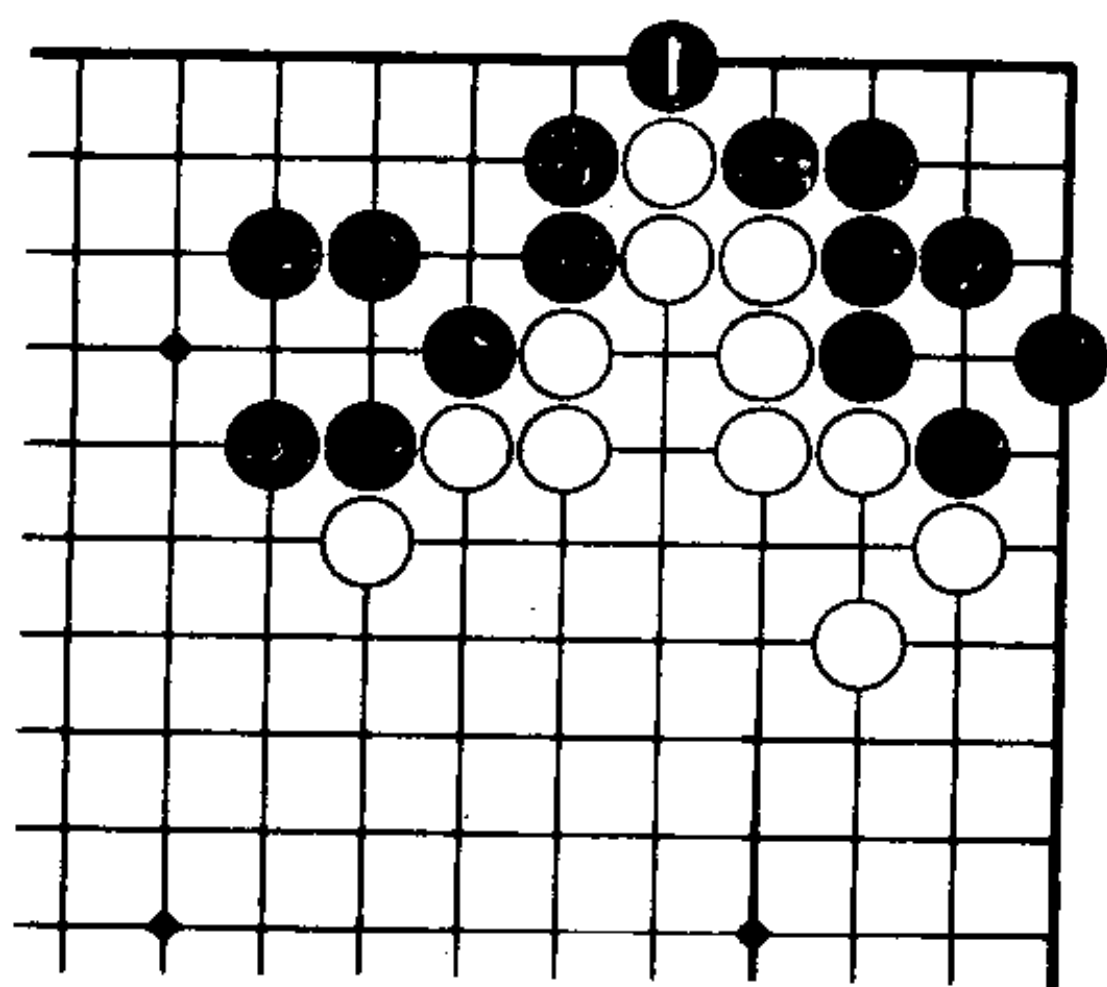


图 41

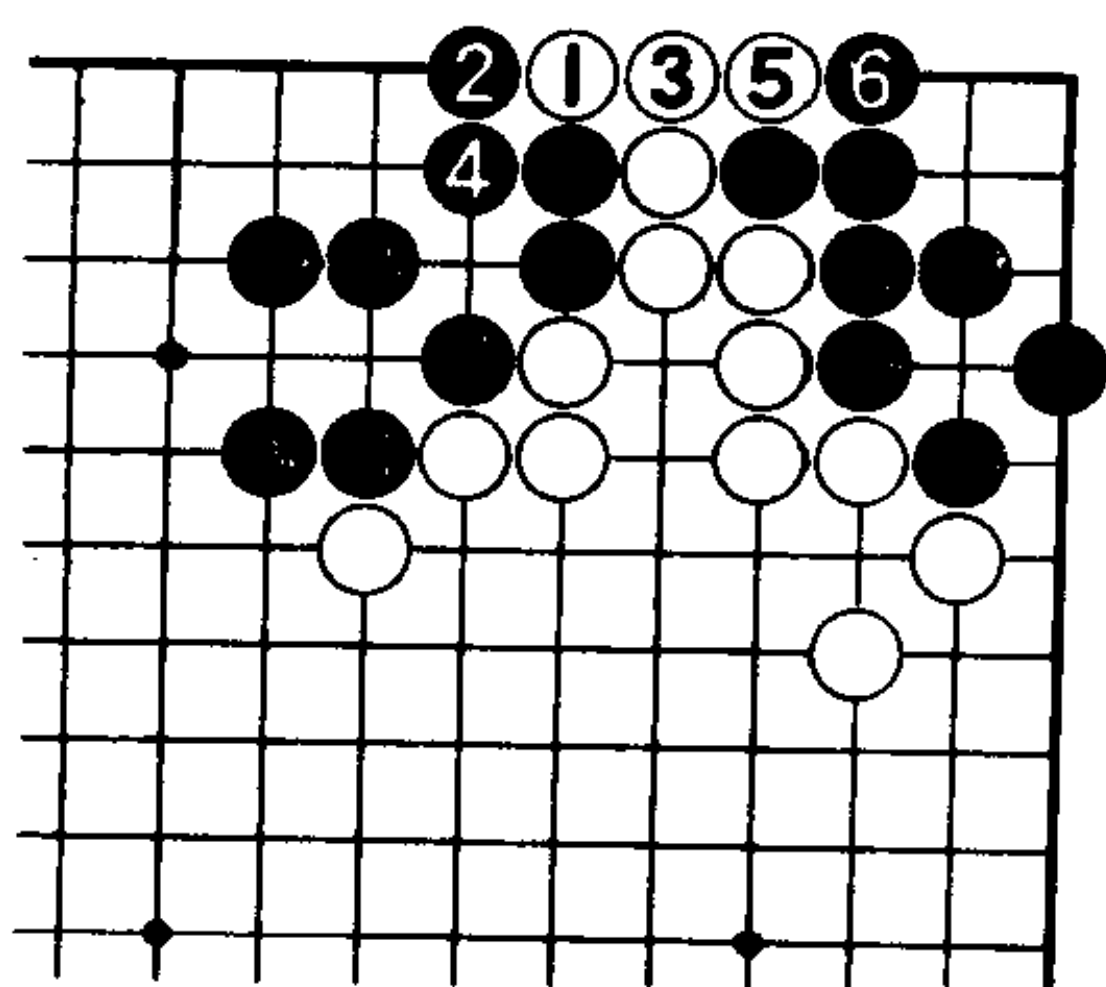


图 42

图 42 白 1 扳是先手，至黑 6，与前图出入是 5 目，加倍计算，这里的官子价值有 10 目。

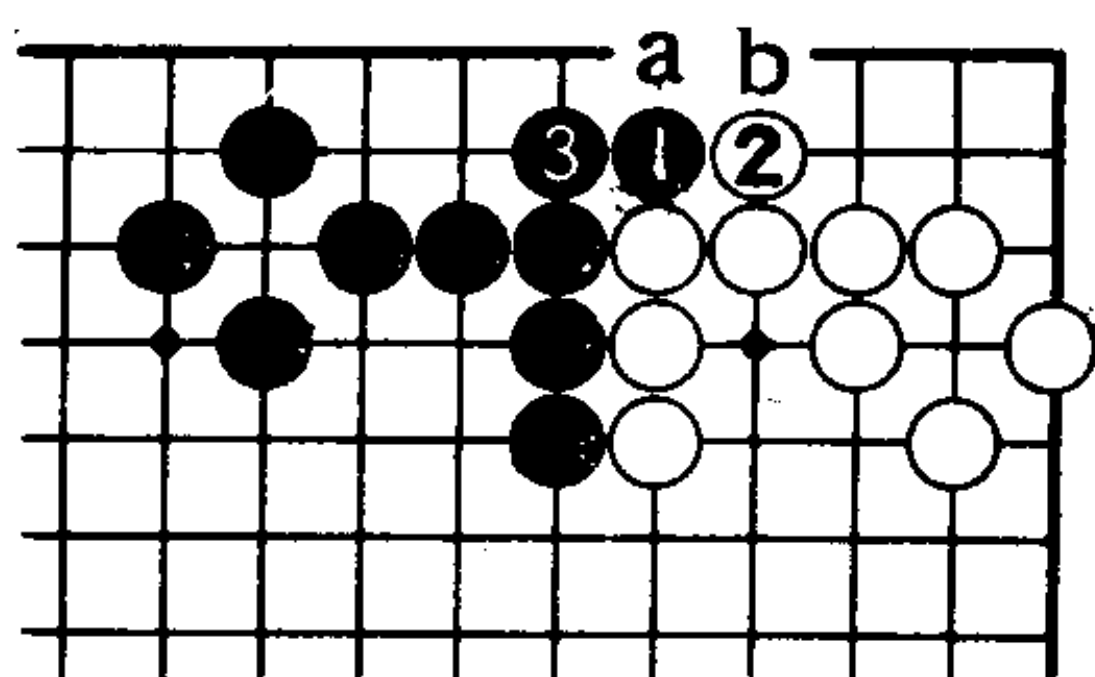


图 43

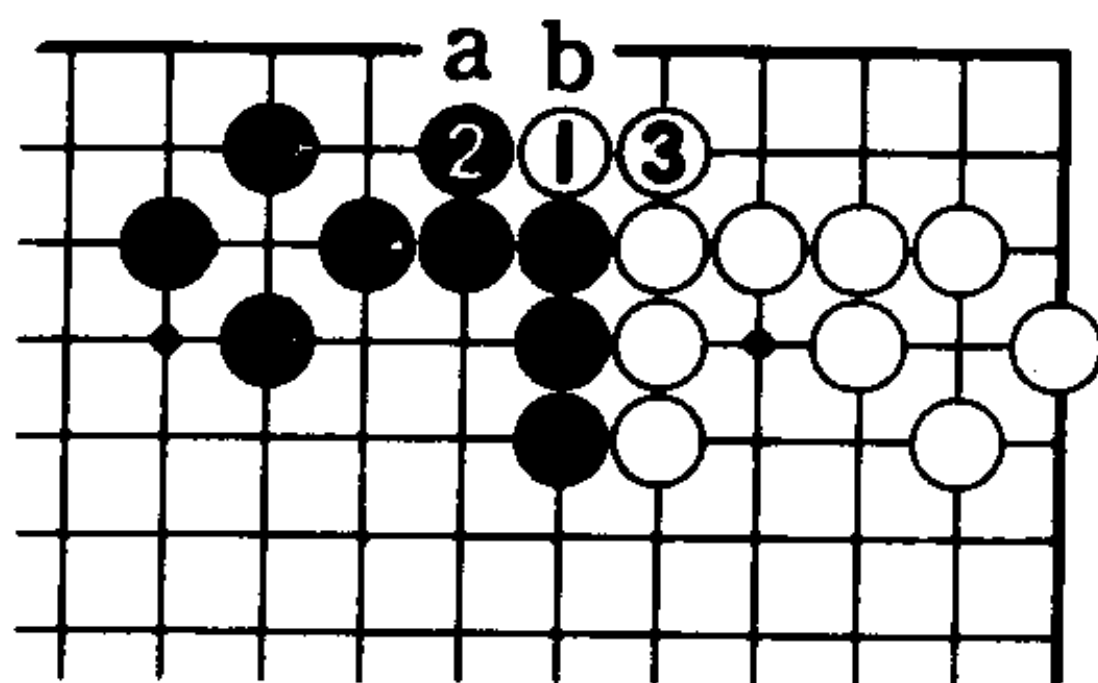


图 44

图 43 一线上的扳粘基本型为 2 目。二线上的扳粘，出入则有 6 目。

图 44 本图白 1、3 扳粘与前图黑 1、3 的价值相等。假定以后为黑 a、白 b 各得 1 目的结果，这样，白地增加了 3 目，黑地减少 3 目，总共为 6 目价值。

图 45 黑 1、3 后，由于还有黑 a、白 b、黑 c、白 d

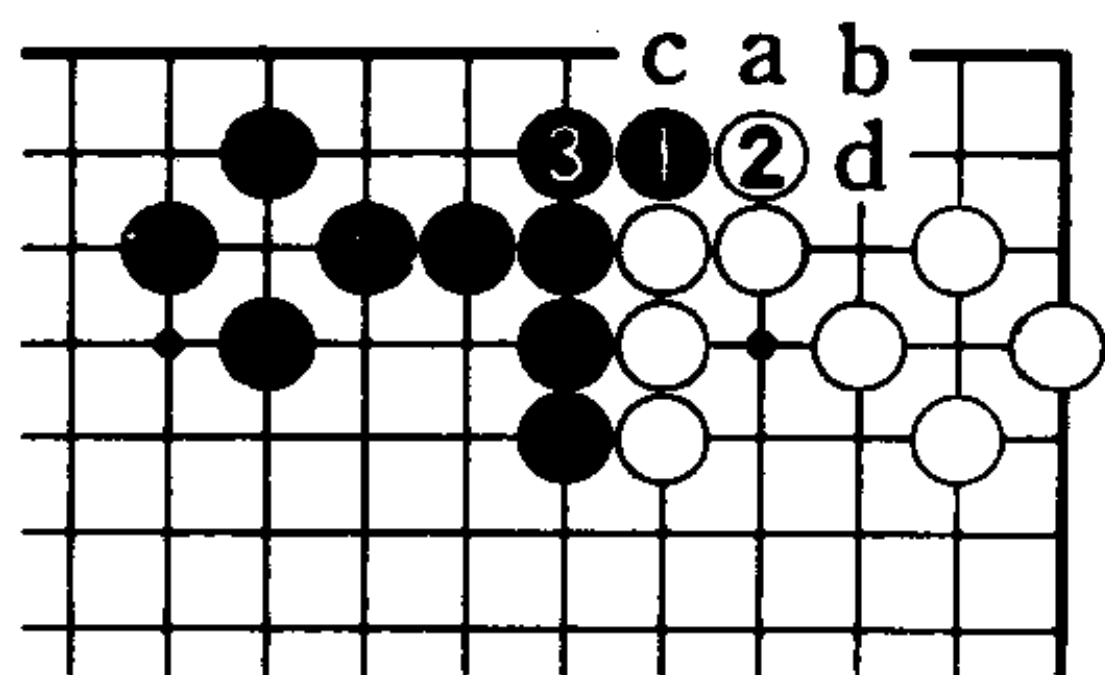


图 45

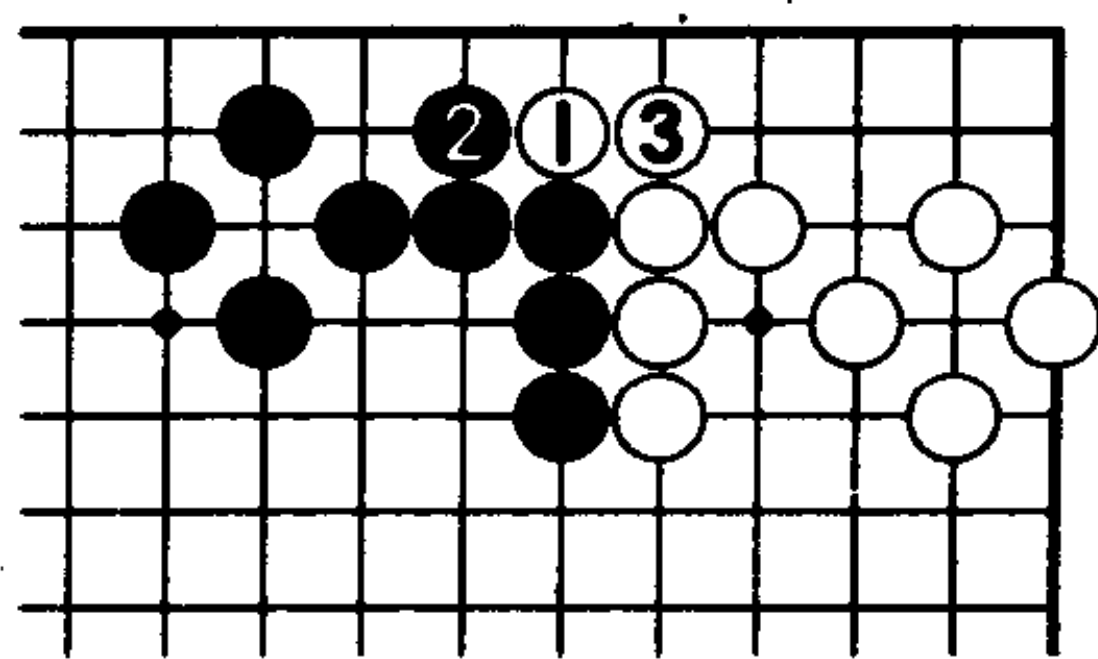


图 46

的后续先手官子，合计有 8 目价值。

图 46 白 1、3 等于逆收掉前图黑的官子，因此，其价值与前图相同。

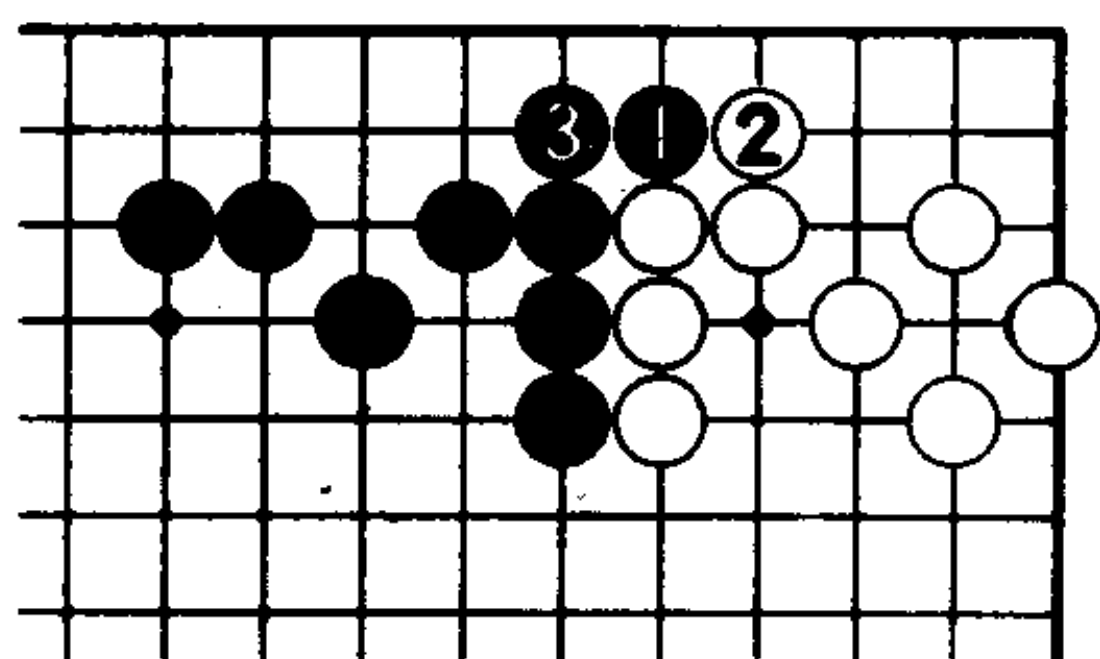


图 47

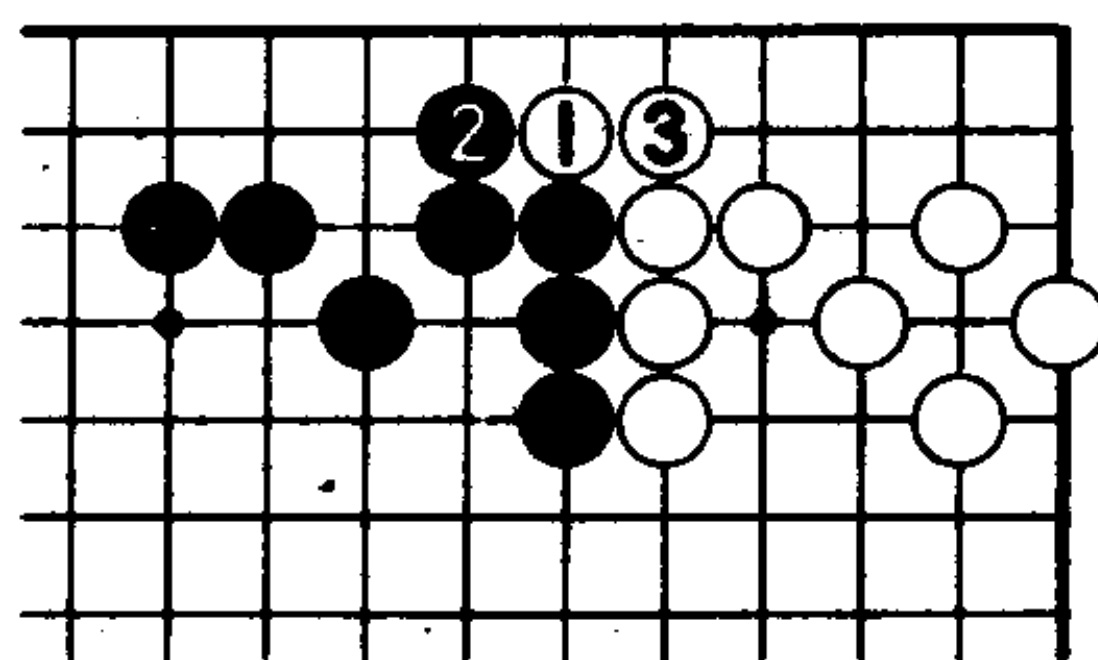


图 48

图 47 黑 1、3 的官子价值是多少？

图 48 型同上图，是白先 1、3 扳粘。与上图相比，因双方都有先手两目的后续官子便宜，所以，在这里的官子价值是 10 目。

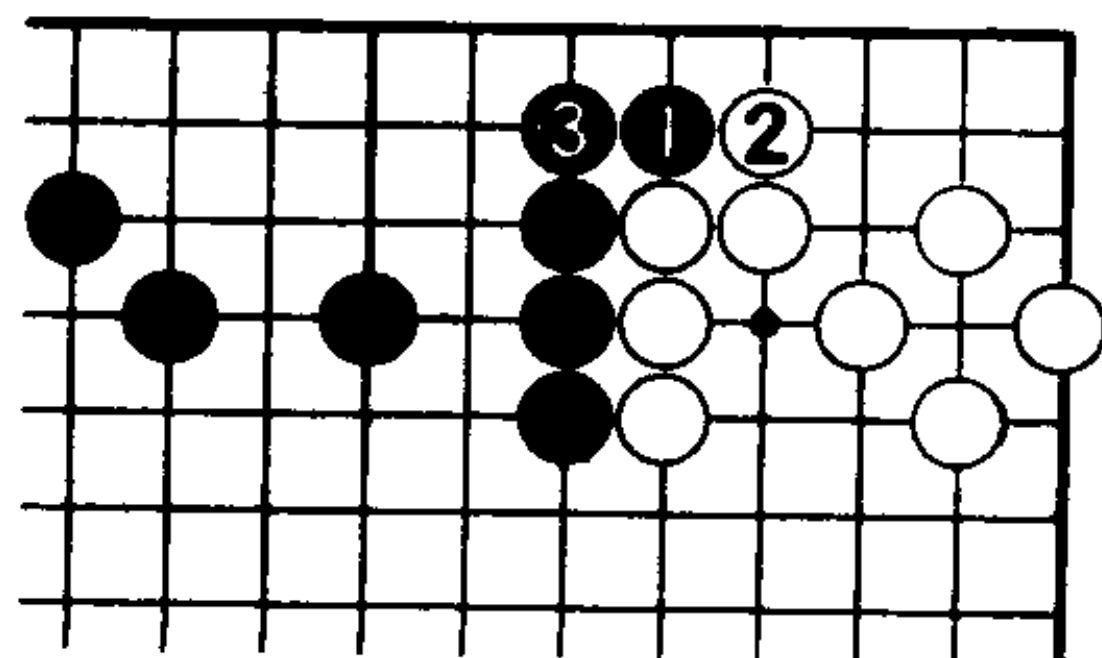


图 49

图49 黑 1、3 扳粘后还有后续先手官子。

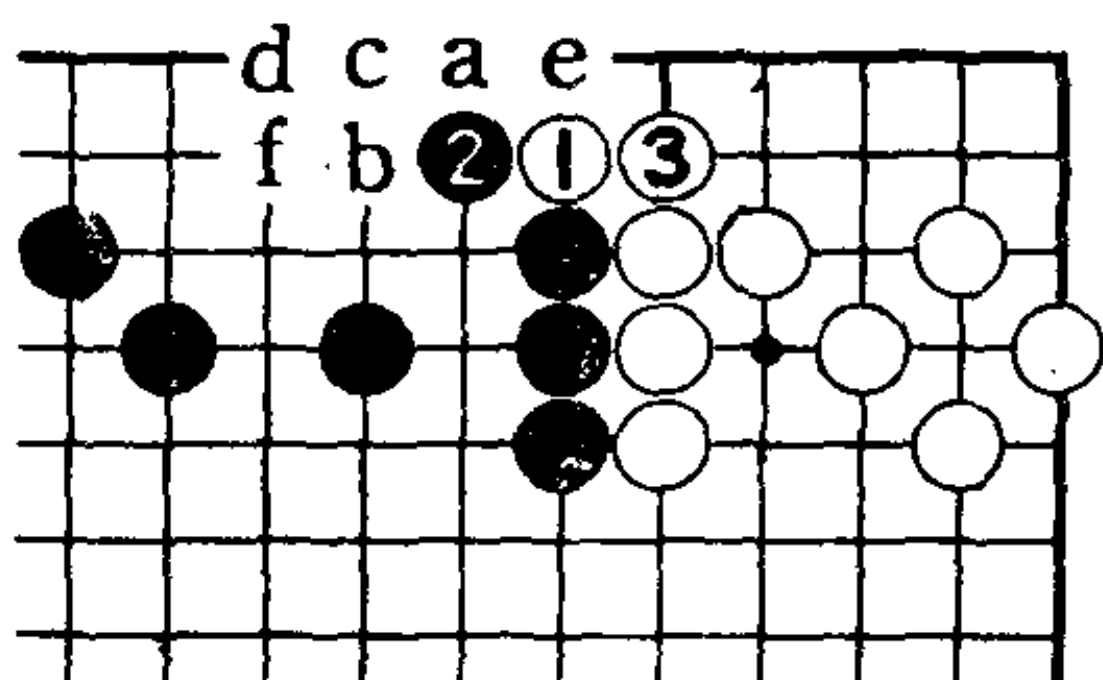


图50

图50 白 1、3 扳粘的意义更大。以后白在 a 位扳，黑只能在 b 位退让，故白又多得 2 目便宜。与前图比较，出入是 12 目。

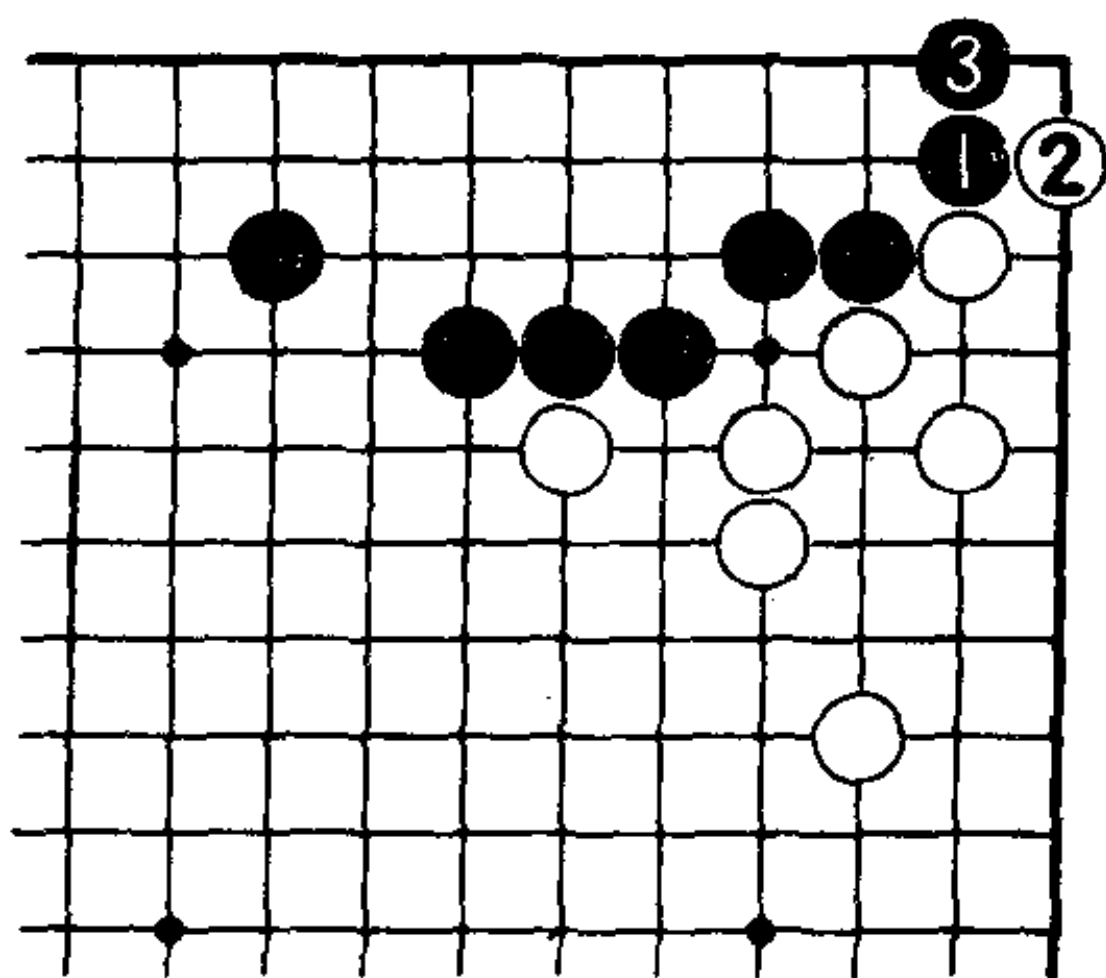


图51

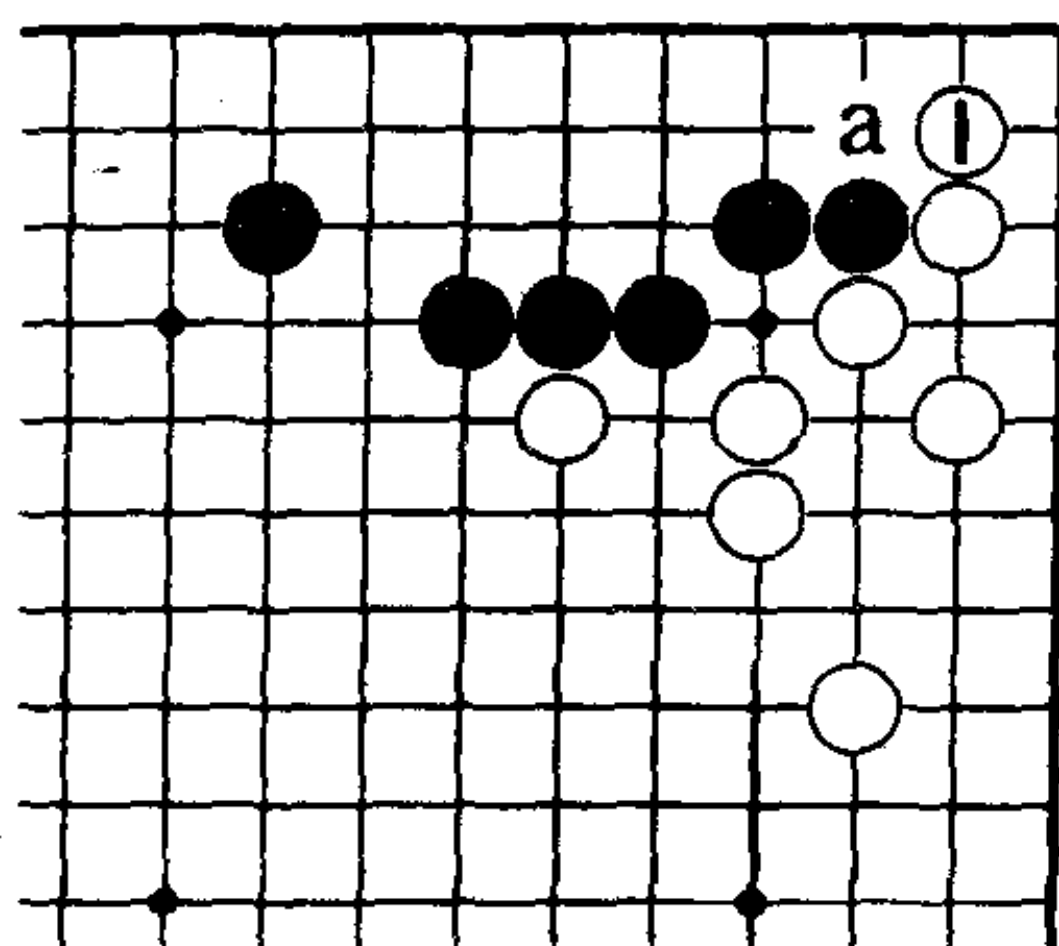


图52

图51 角上黑 1、3 的扳，立实利很大。

图52 白抢先立下，黑如 a 位挡，白等于先手得利。

图53 黑不应的话，白又得大飞之利，与图51相比，出入是 11 目。

图54 黑 1、3 提吃白一子，以后双方后手，所以，其价值与扳粘相同，也是 6 目。

图55 白 1 粘，其价值与前图相同。

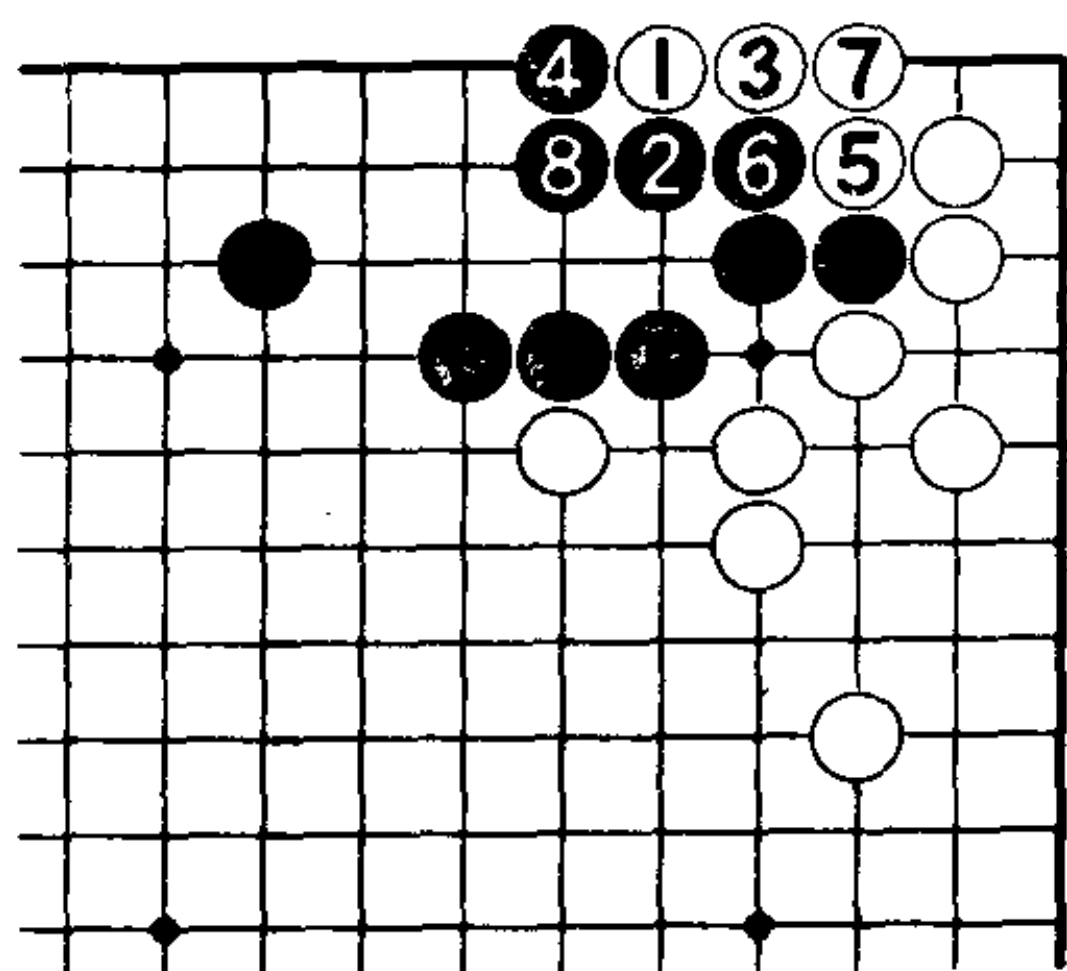


图 53

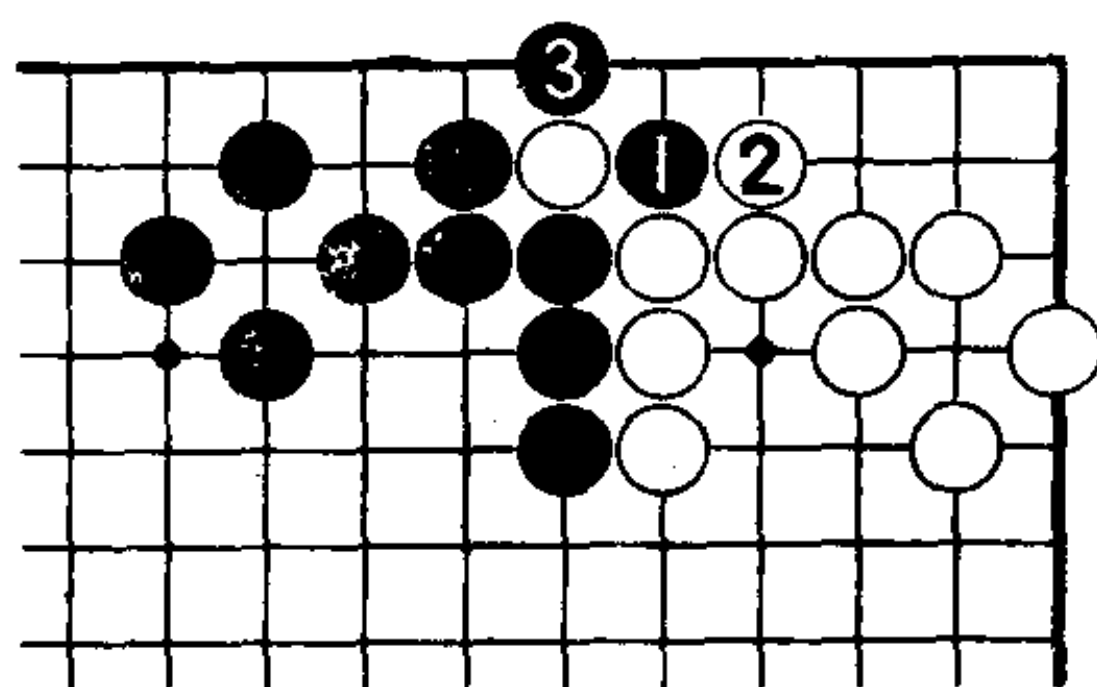


图 54

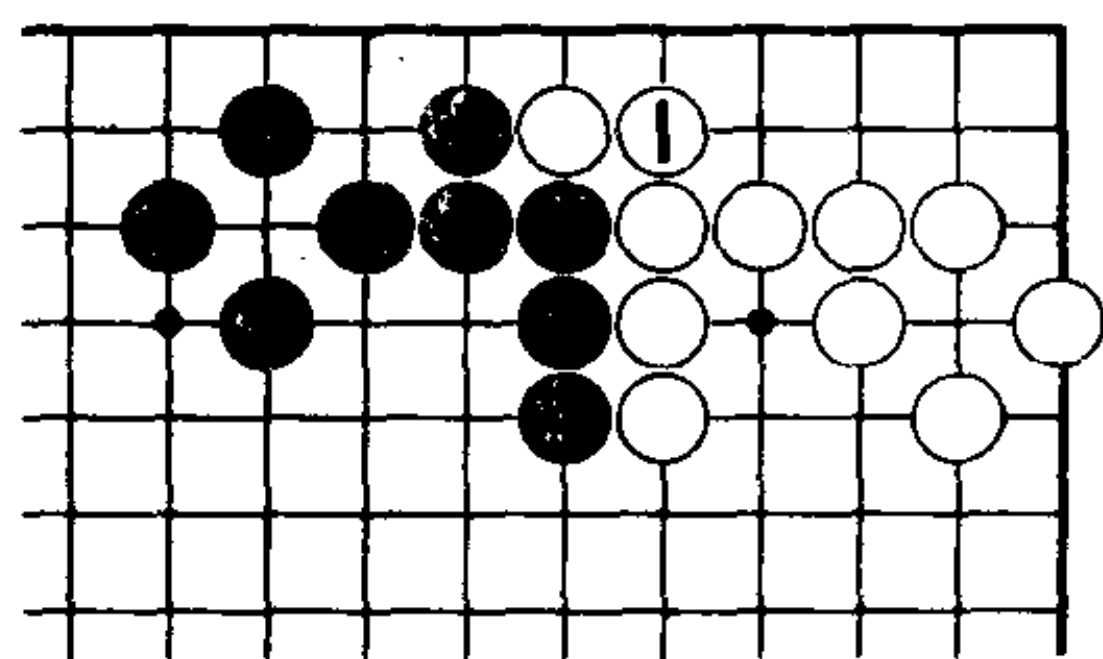


图 55

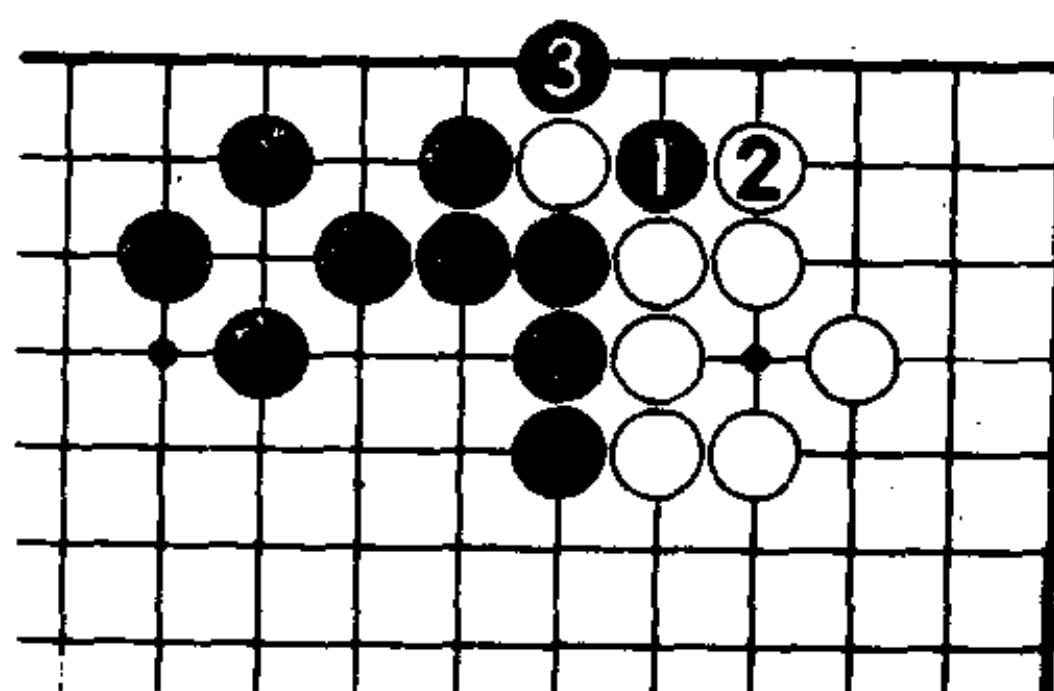


图 56

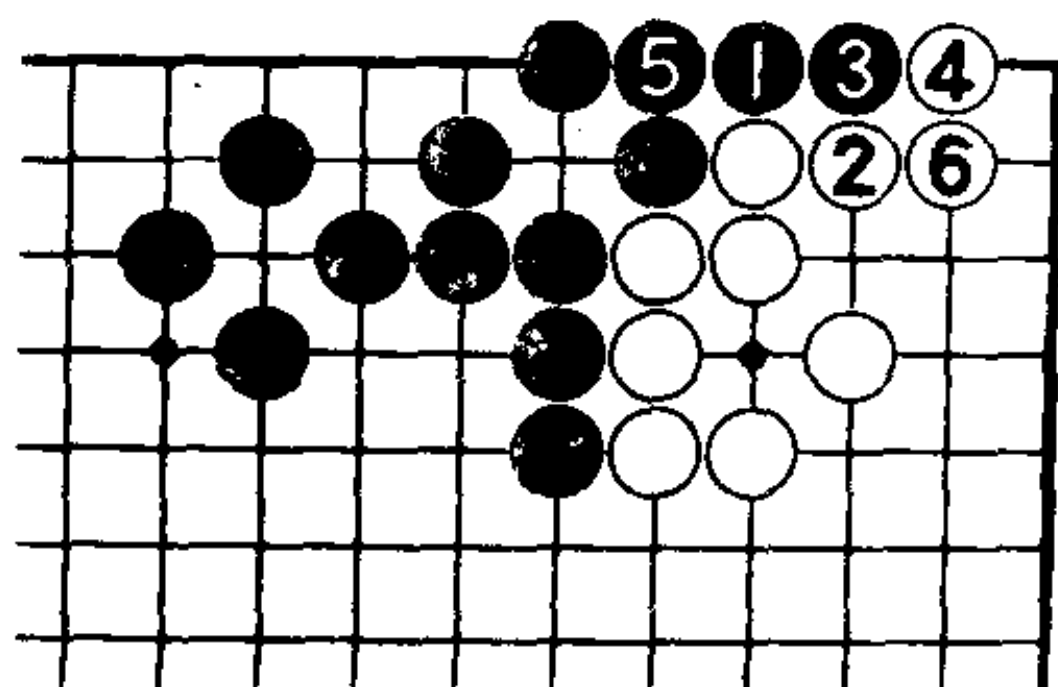


图 57

图56 黑 1、3 提吃白一子与图54相同，但接下来有一路扳的先手，价值就更大了。

图57 黑 1 扳，白 2 防备黑打劫，只好退让，至 6 止，被黑先手便宜了 4 目，与提吃的一子利益相加，官子价值是 10 目。

图58 这是一种特殊的吃

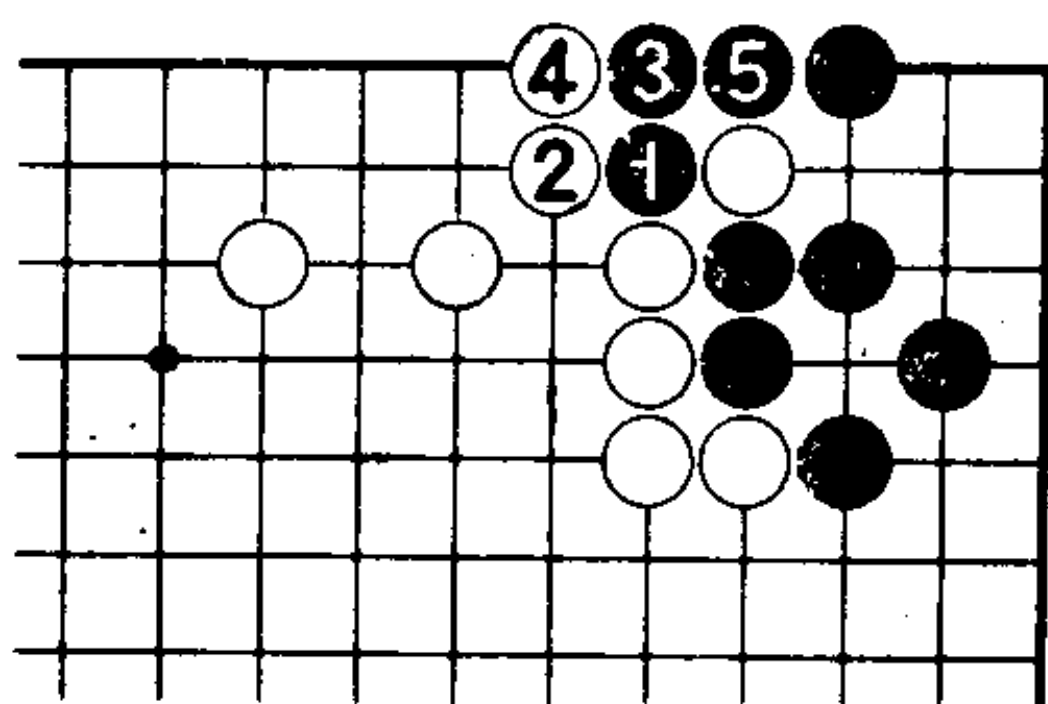


图58

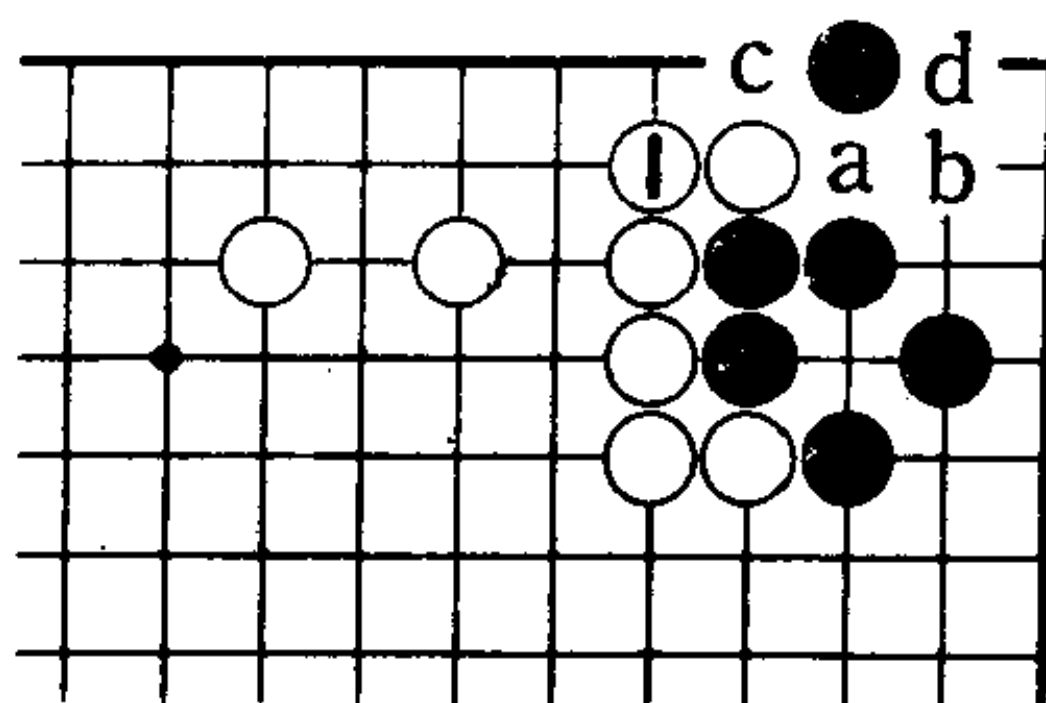


图59

子形状，白 2、4 顺势打吃。

图59 白 1 接，以下还有 a 冲、c 打之利，比较一下两图得失，出入是 8 目。

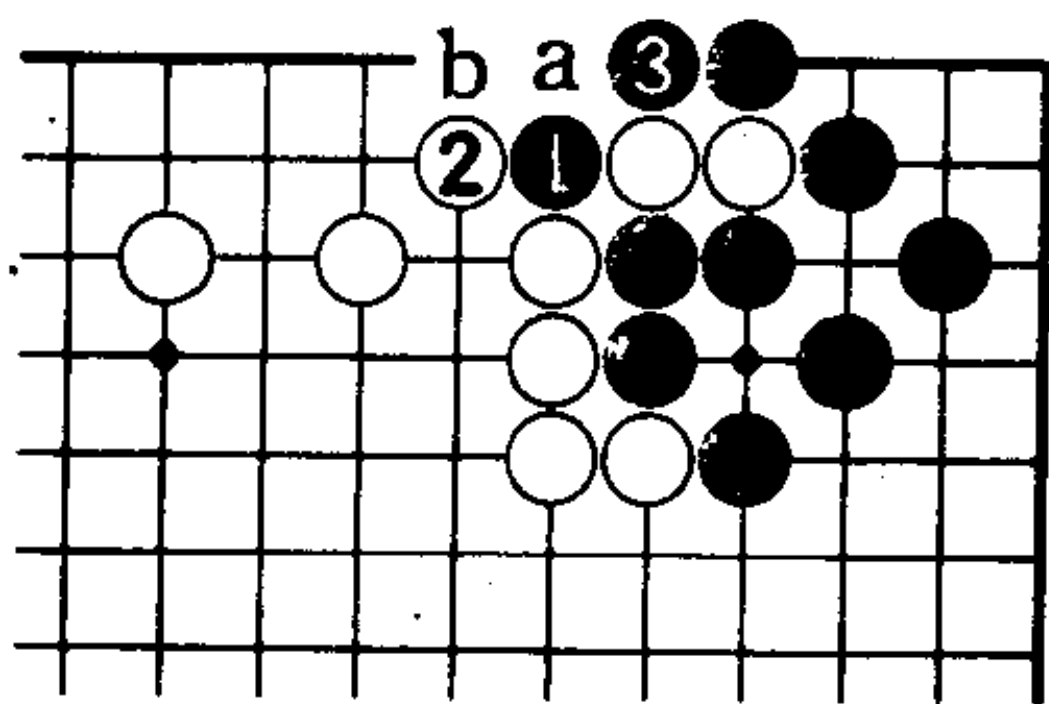


图60

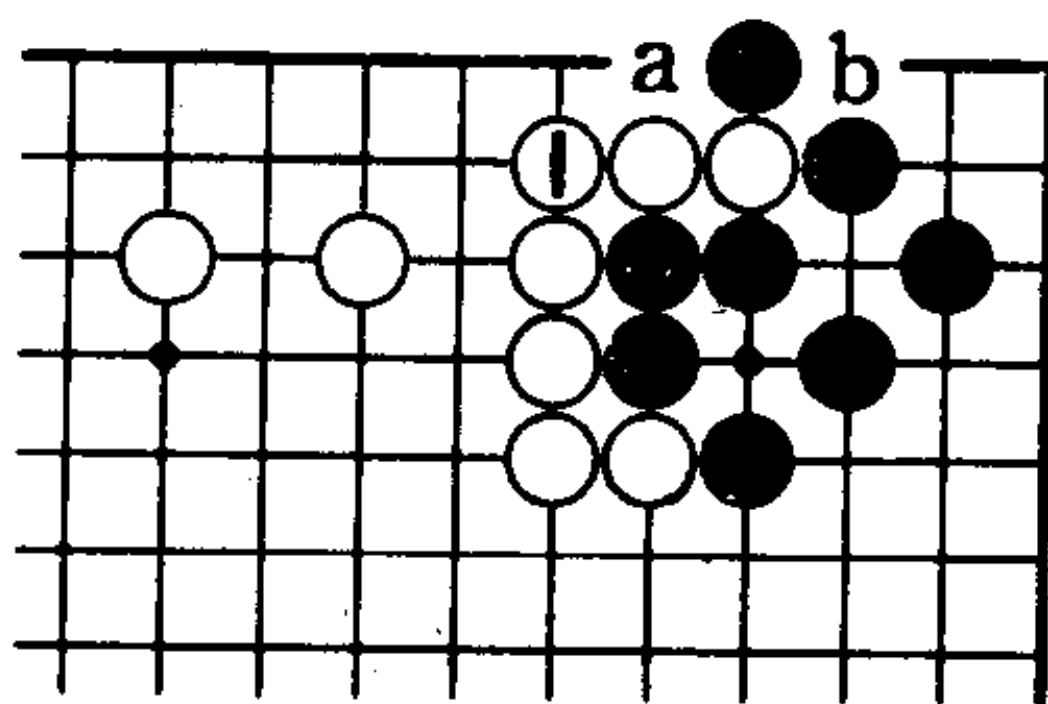


图61

图60 黑提吃白二子，由于以下是后手官子，可以假定为黑 a、白 b 的结果。

图61 白在 1 位粘，以后有白 a、黑 b 的后续官子。与前图的出入有 8 目价值。

图62 本图与前图稍有不同，白 1 接的价值增大，原因是黑如提吃白二子，以下还有先手占官的后续手段。

图63 这次黑提吃后，与图60形状不同了。

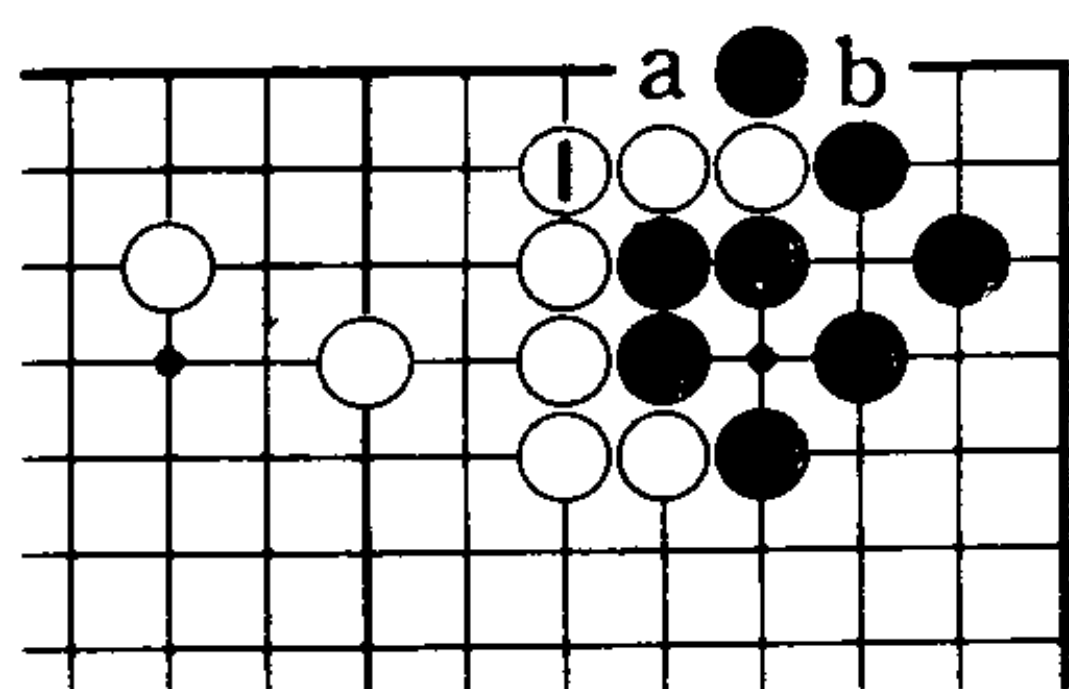


图 62

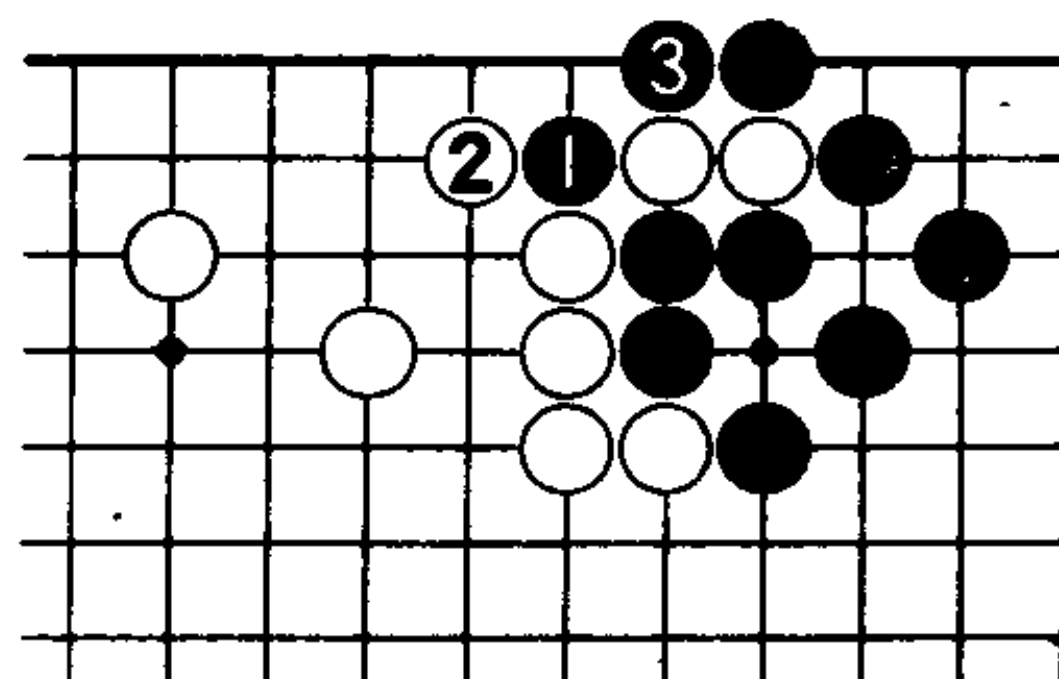


图 63

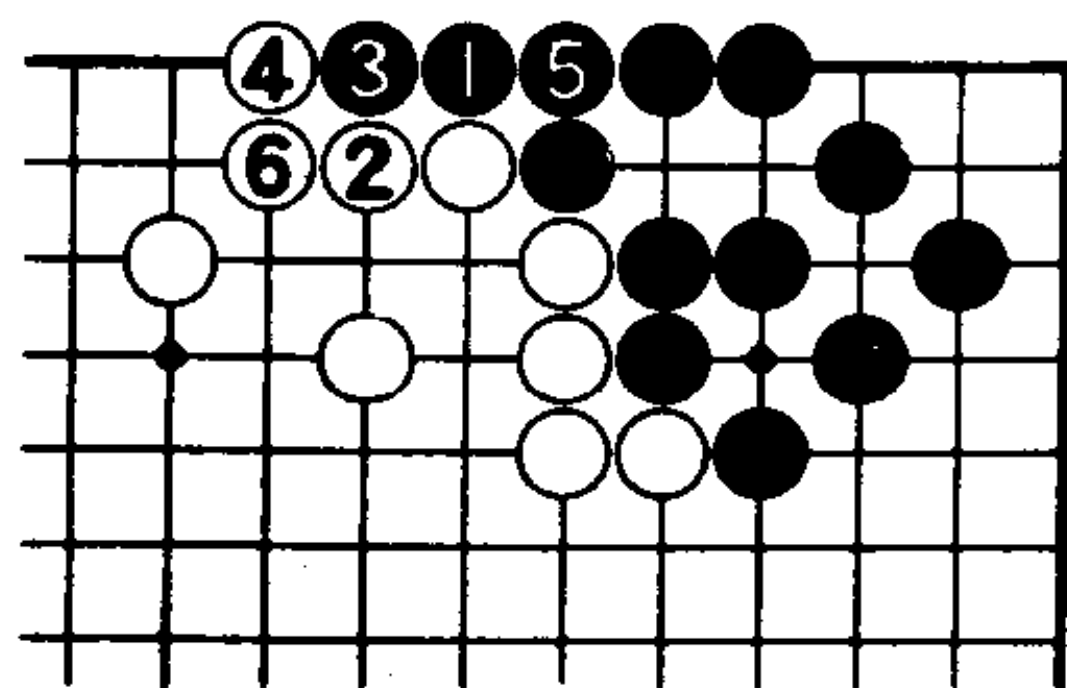


图 64

图64 黑有 1、3 的先手官子，加上前图提子的价值，总共有12目。

第三章 各种大官子

大官子虽然不会影响棋的死活，但它往往会比中盘的一手还要大。当你懂得了几种有代表性的大官子之后，实战中就不会错失良机了。为了计算方便，零头可以舍去，只要将大概的目数记住就行了。

一、伸腿

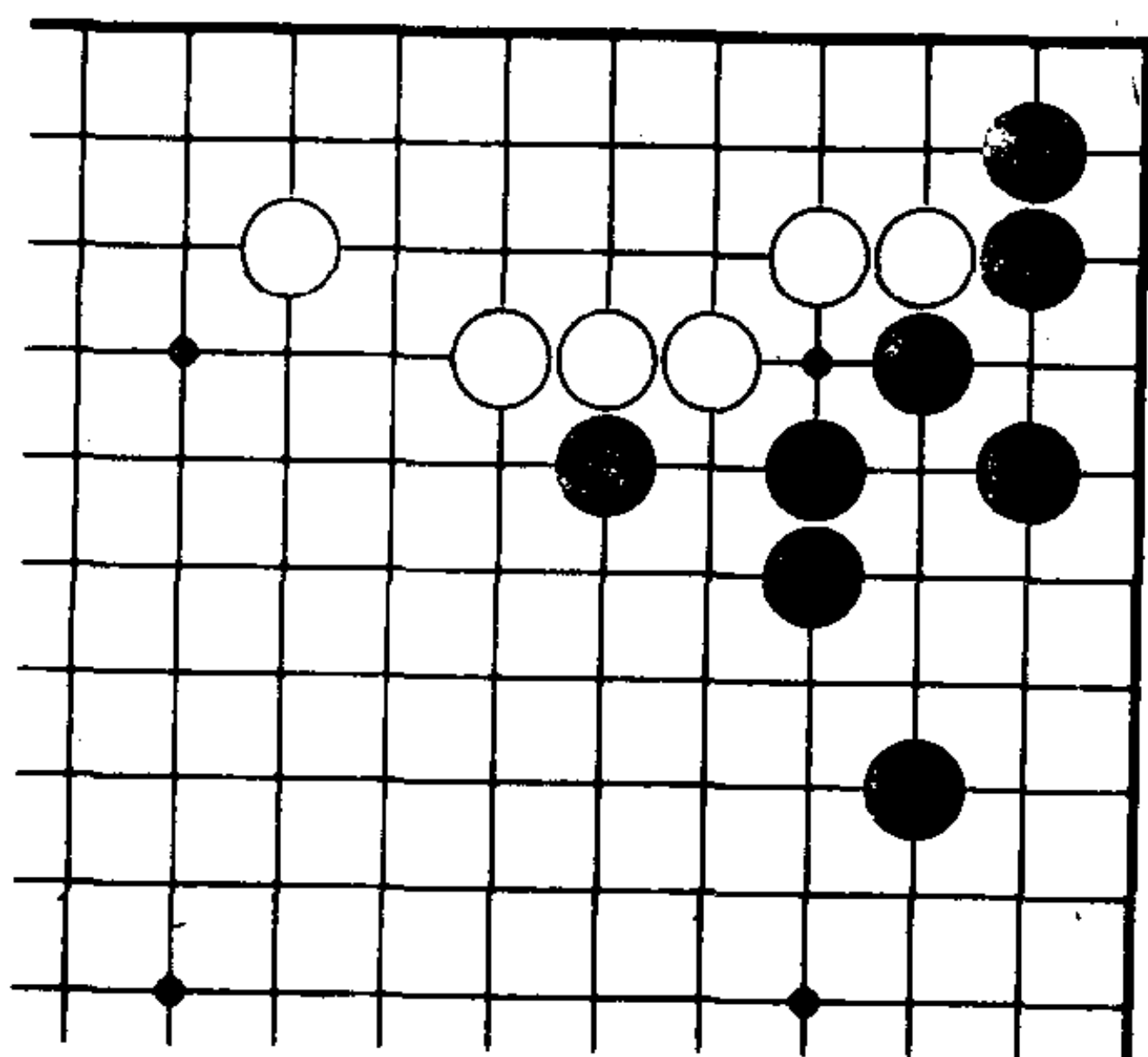
无疑，伸腿是大官子中的一颗明星，有些人就是因为知道了“仙鹤腿”和怎样阻止它才觉得围棋乐趣无穷。想成为初段的人必须学会有关伸腿的知识，其中包括特点、大小、如何阻止等。

第1型 黑先，有一个大先手官。白逆收也是大官子。

图1 黑1简单地拐，忽视了更为有效的手段。至6止看似顺理成章，实际损了2目。黑1于3位小飞结果相同，以下白4、黑1、白2、黑5、白6。

图2 黑1大飞伸腿才是要领，至8止较前图白地减少了2目。

图3 黑1尖的手法在这里是不恰当的，由于a位1目的归属还是未知数，所以较前图黑无端损失了 $\frac{1}{2}$ 目。



第 1 型

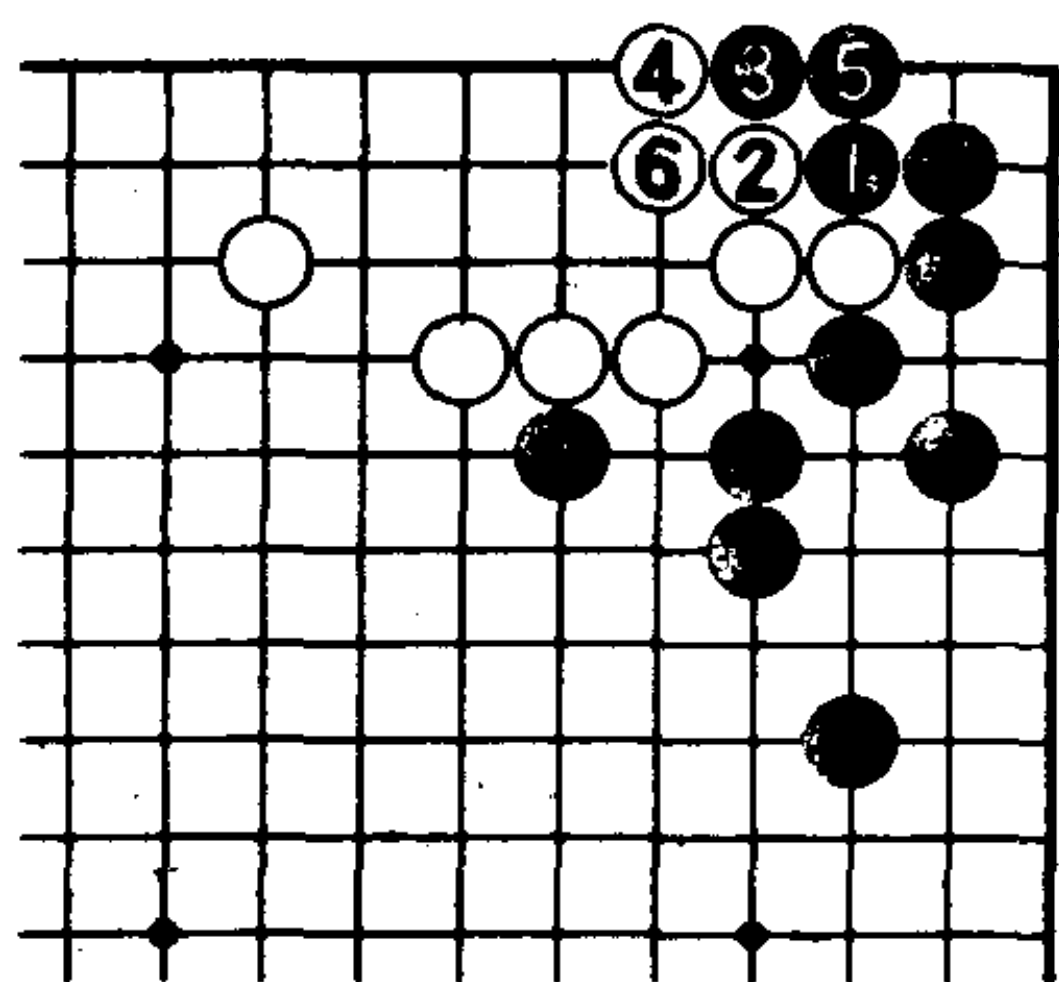


图 1

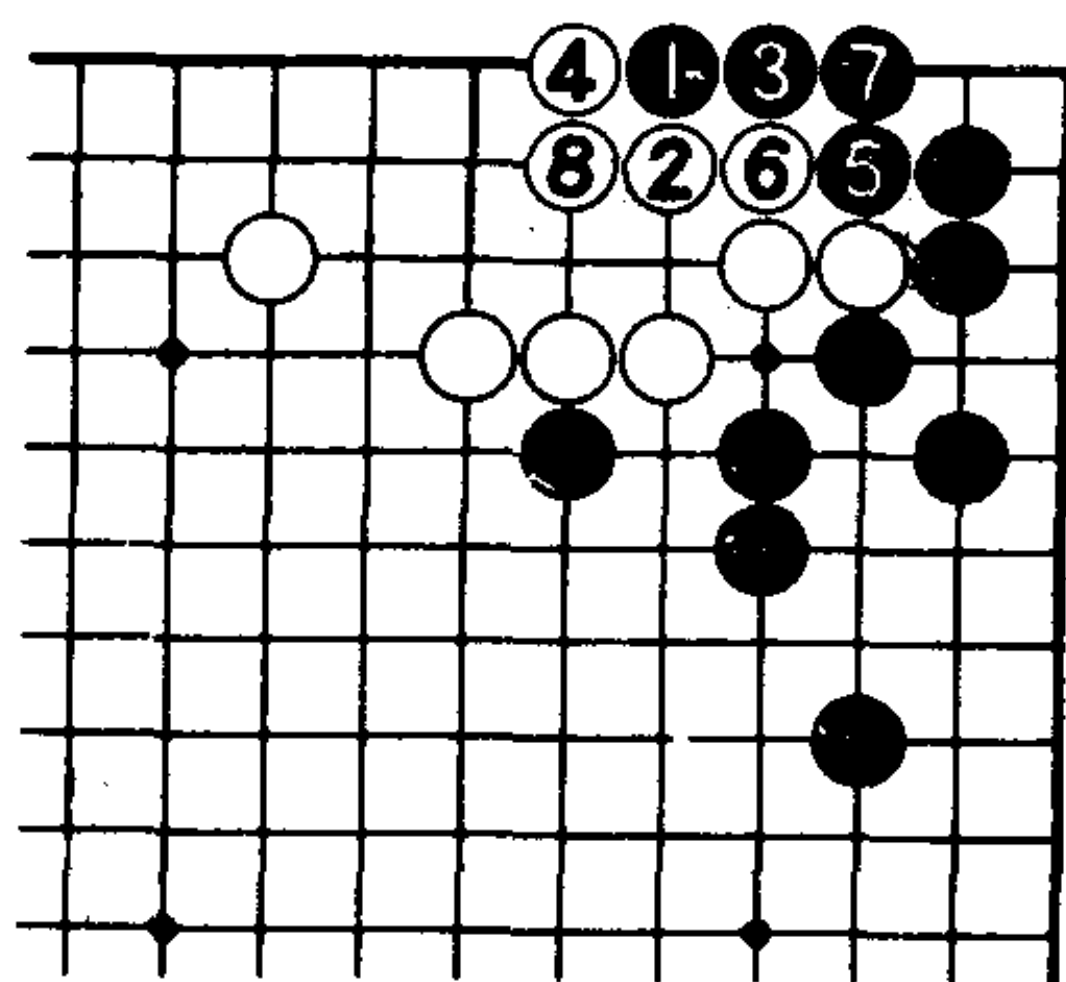


图 2

图 4 本图形状稍有变化，黑 1 再墨守陈规就错了。

图 5 黑 1 夹正确，至 8 止黑较前图增加 1 目，而白少了 1 目，共是 2 目的出入。

图 6 白 1 逆收是相当大的一手棋，以后的黑 a 或白 b 的官子，出入有 4 目多，见合计算是 2 目多。白 1 本身已得

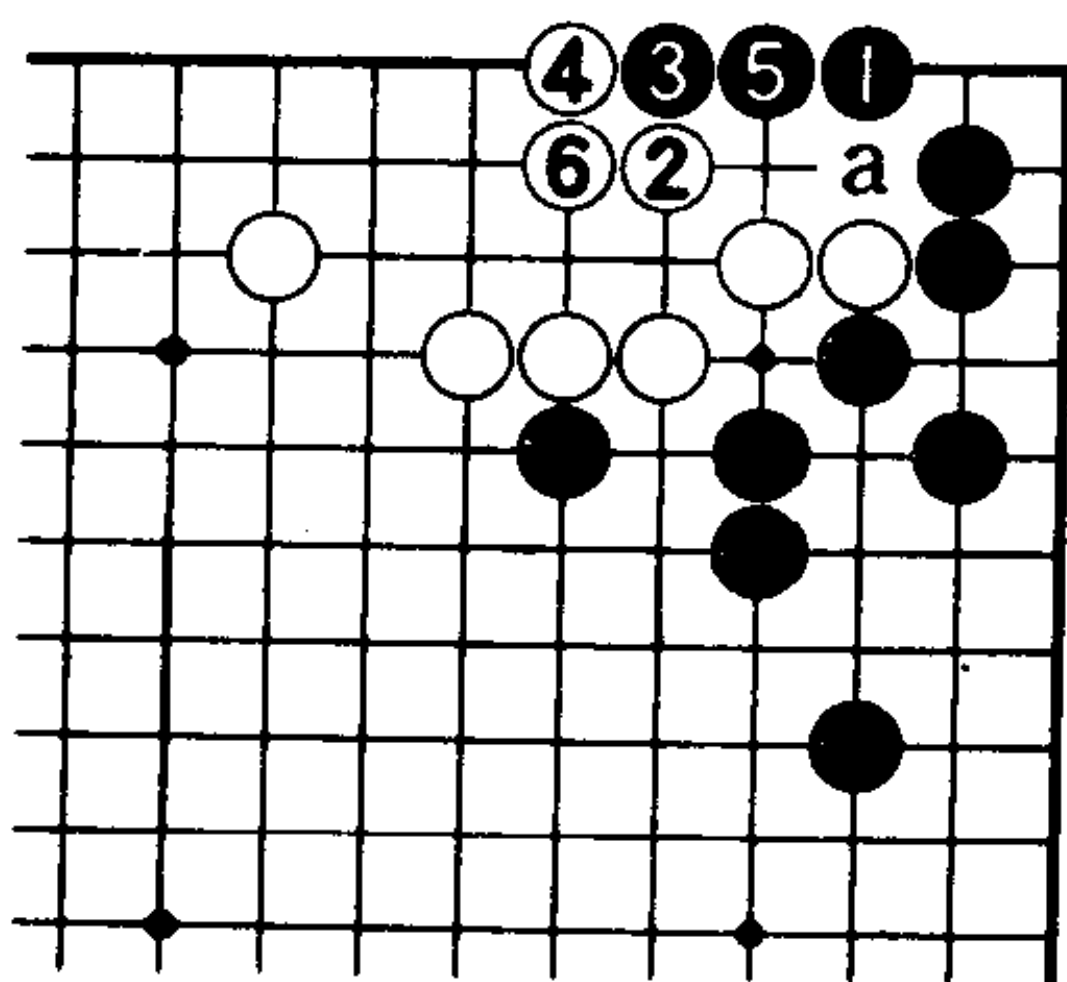


图 3

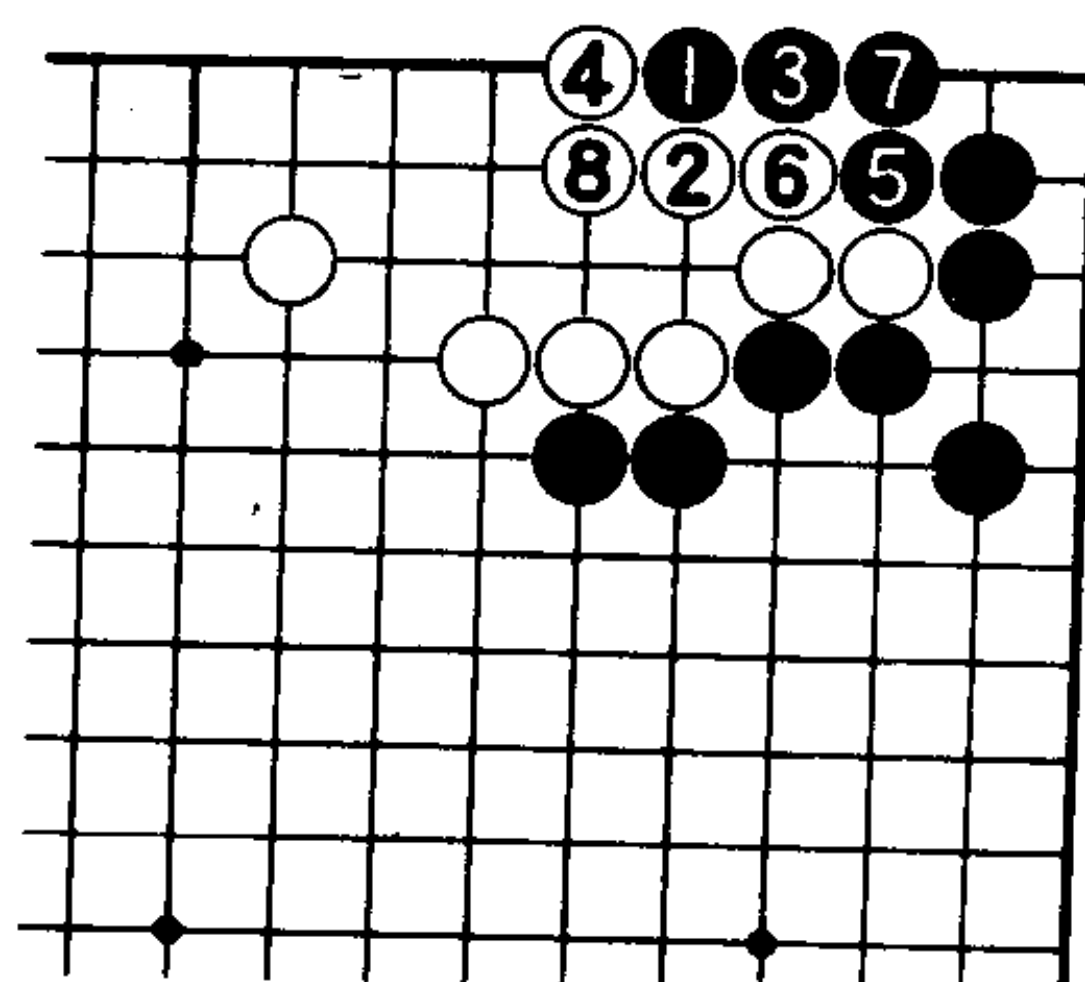


图 4

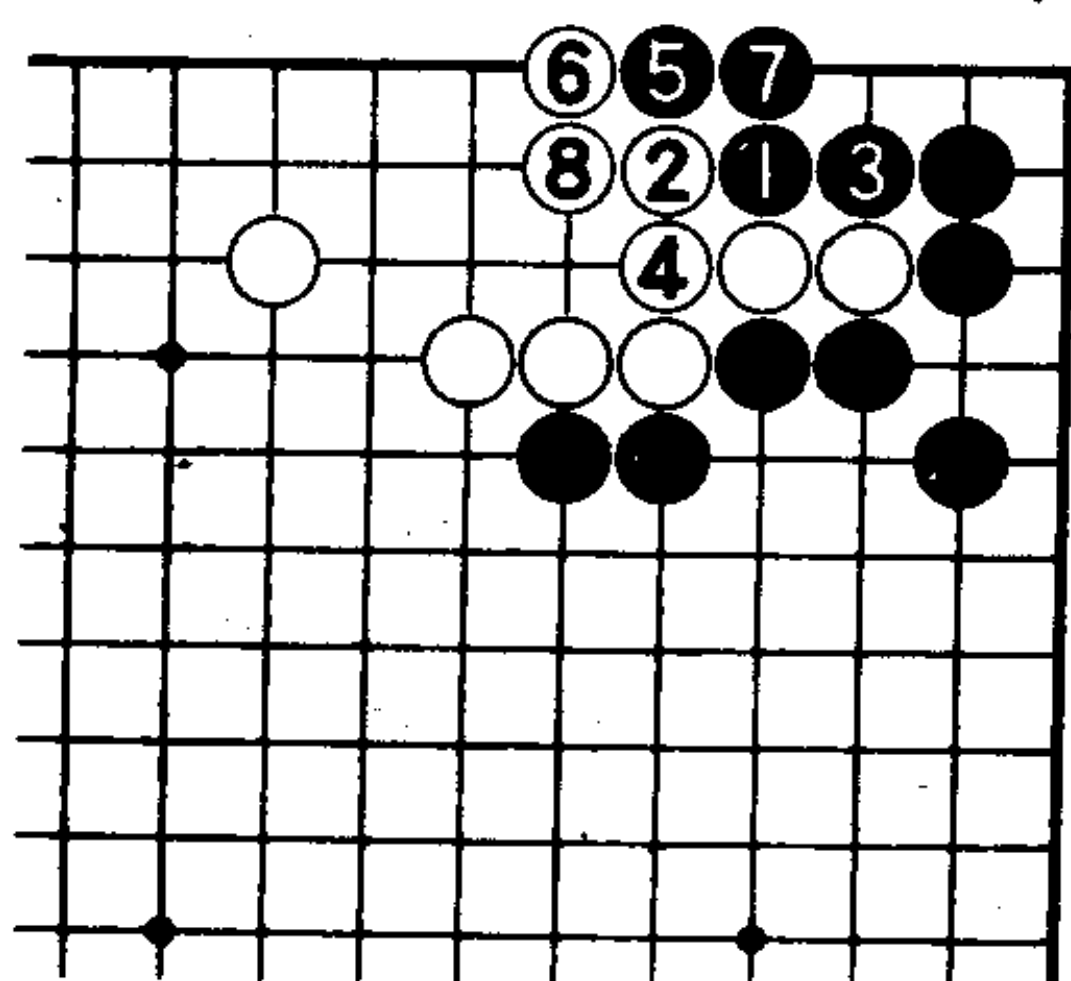


图 5

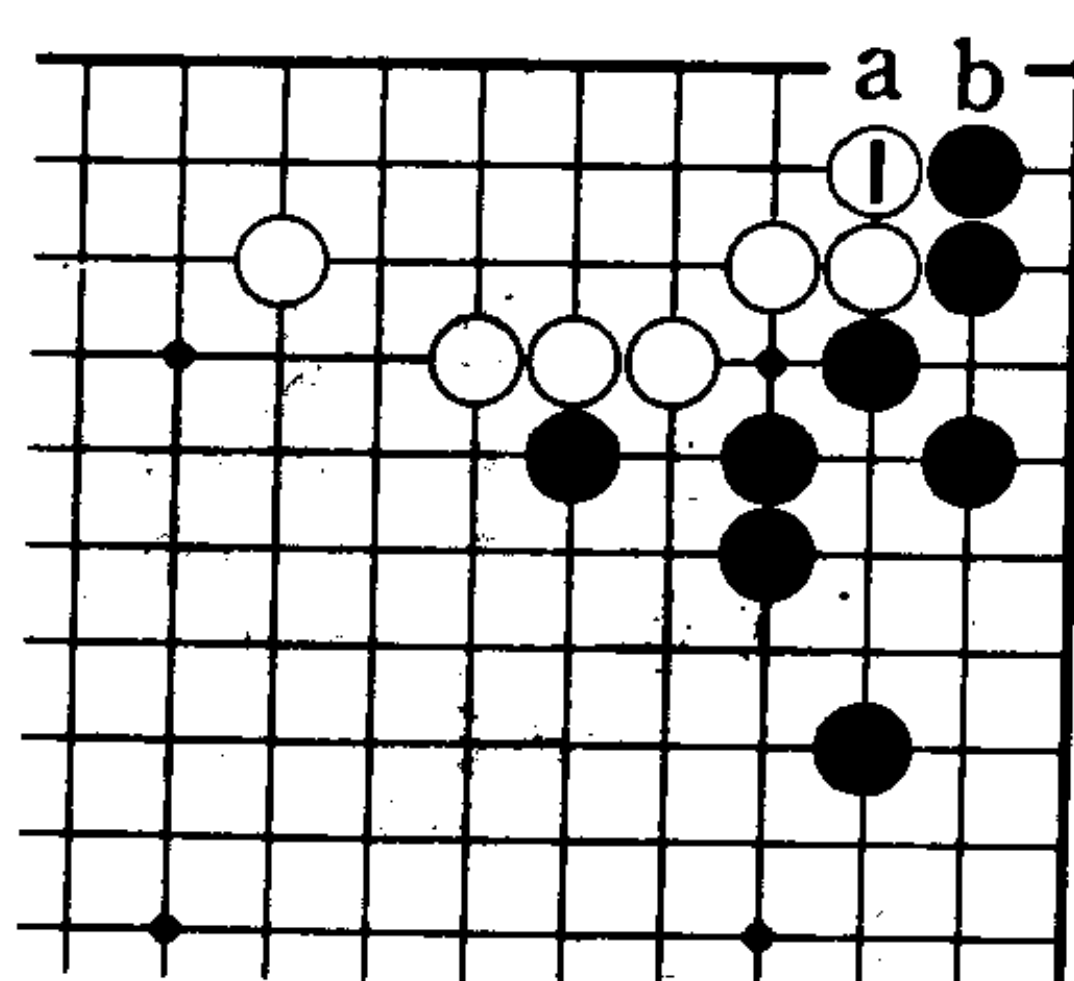


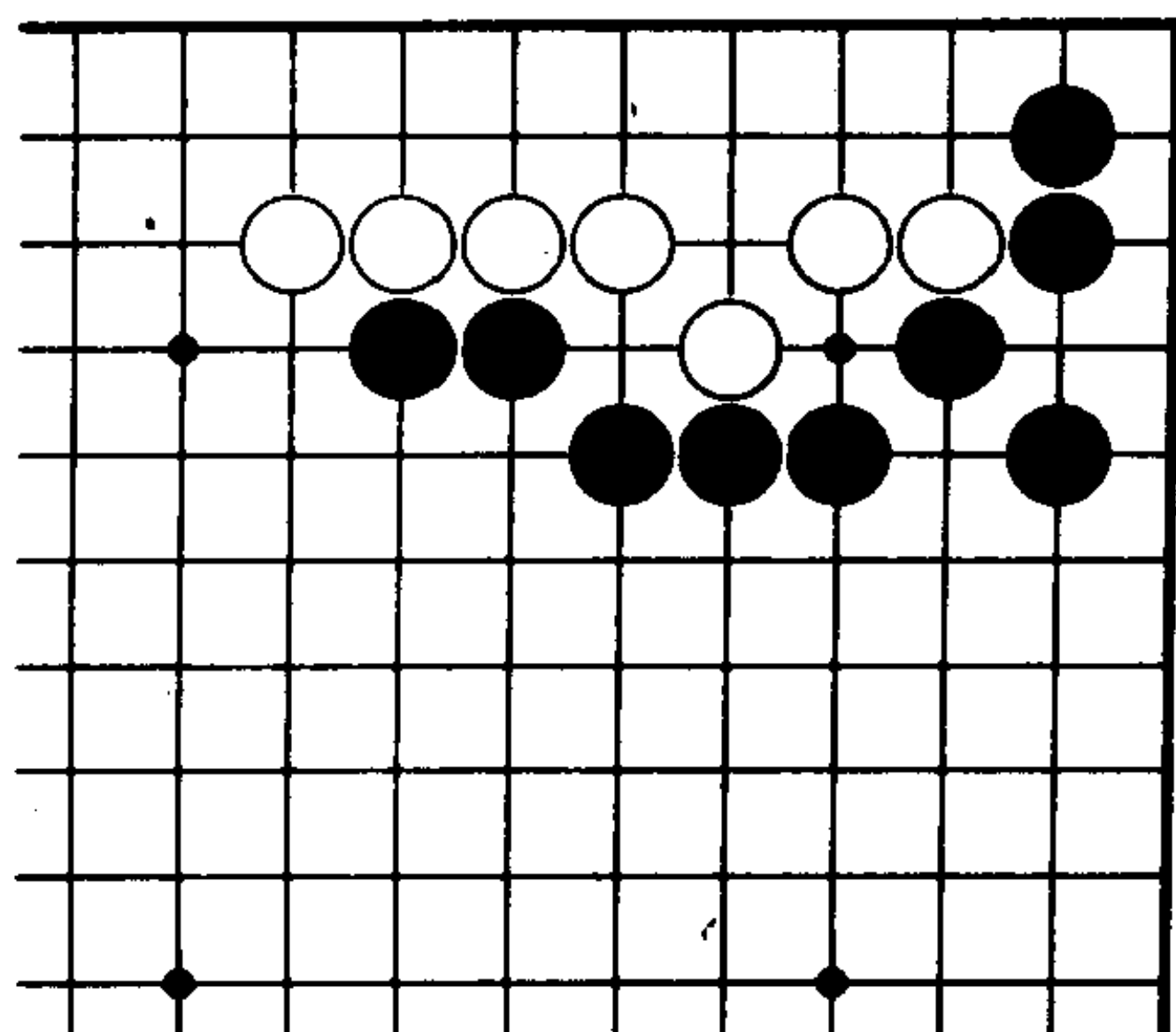
图 6

6目，逆收加倍计算等于12目，加上后续官子价值，白1合计有14目左右。

第2型 大的官子即便后手也要抢占。不过为了多占1目棋而放弃先手就不划算了。

图1 黑1大飞失策，至7止落了后手。

图2 黑1小飞恰当，白2应一手，黑得先手。比较前



第 2 型

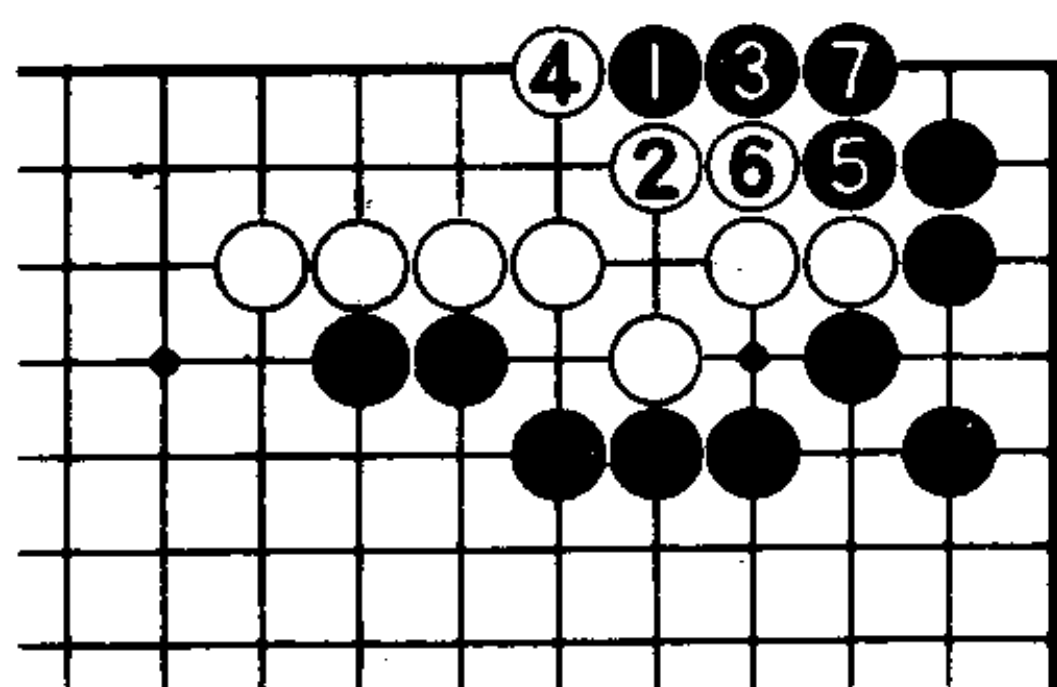


图 1

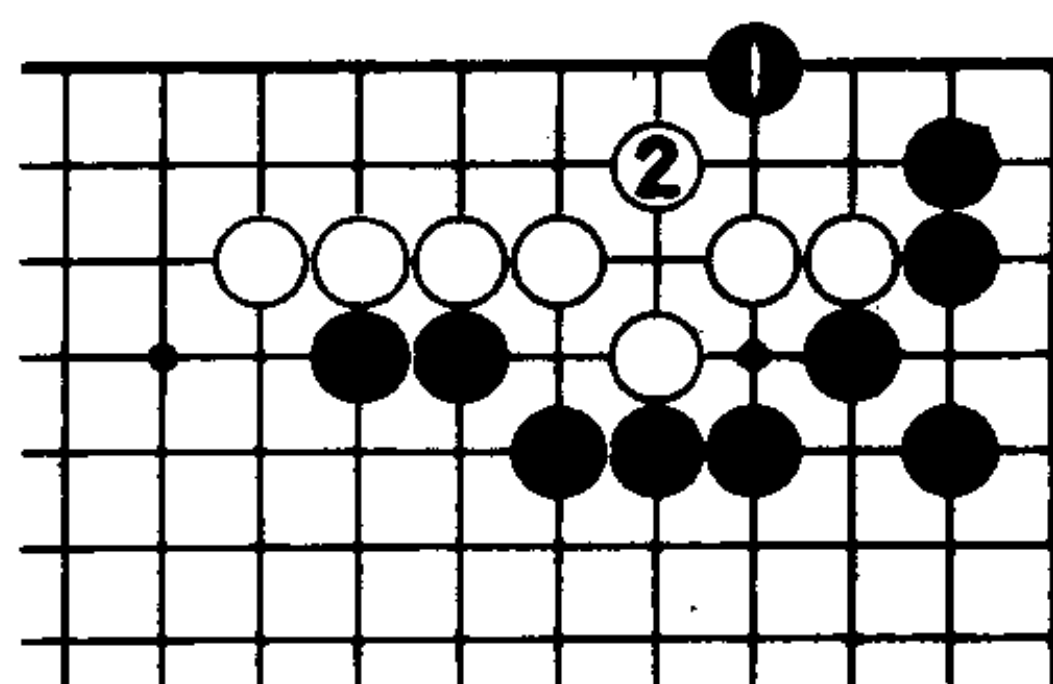


图 2

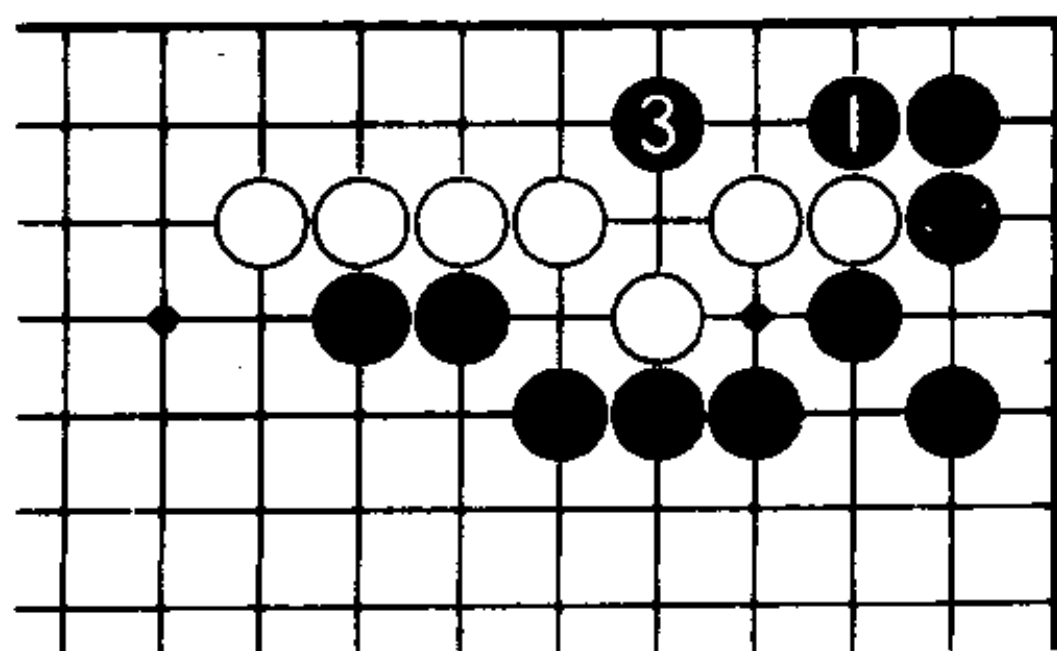


图 3

图，黑大飞的结果，等于是抢占了一个后手 1 目的官子。

图 3 黑 1 拐，白如果脱先，黑 3 一跳进，官子结果大不相同。

图 4 白 2 应，至 6 止，黑先手占官，结果与图 2 大致

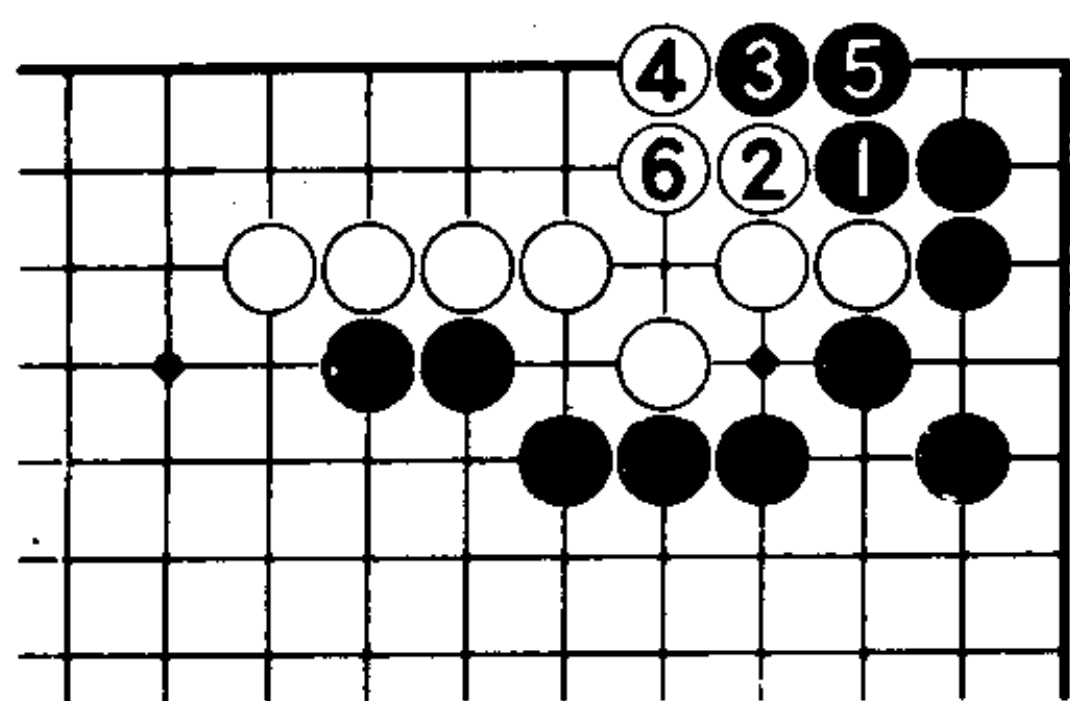
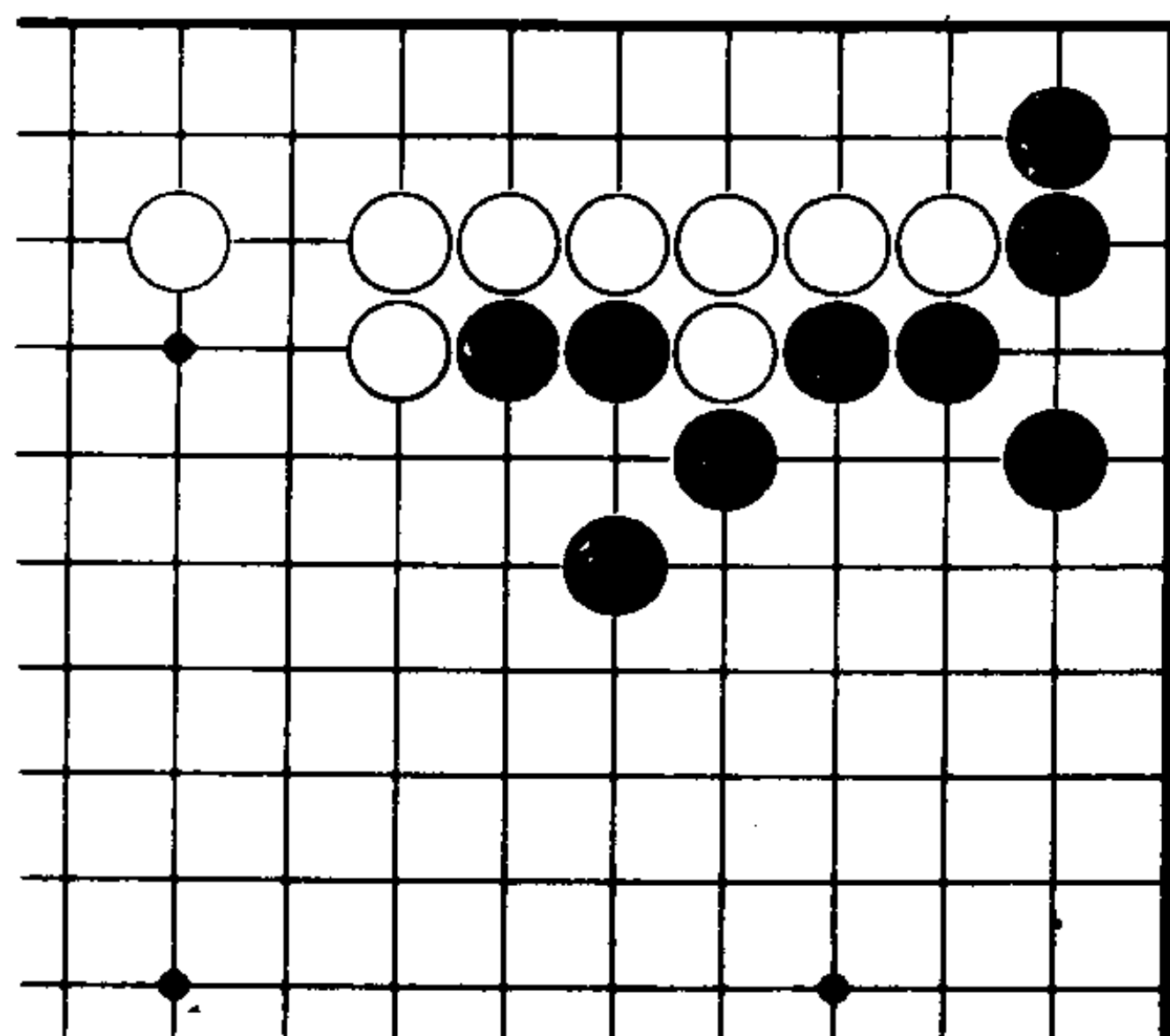


图 4

相同。

第 3 型 先手与后手往往在于一念之差，如何既保持先手又多得利益呢？对一些细微之处大家要认真体会。



第 3 型

图 1 黑 1 小飞，白 2、4 应，黑虽得先手，但将来白 a、黑 b 显然是白方的权益。

图 2 黑 1 大飞，白 2 挡，黑 3 小尖是巧手，其中的微妙之处见下图便知。

图 3 白 1、黑 2 后，与图 1 比较，黑地已增 1 目，接下去 a 位的官子黑方有 $2/3$ 目的权利，这样，黑比图 1 多得了 $1\frac{2}{3}$ 目便宜，而且同样是先手。

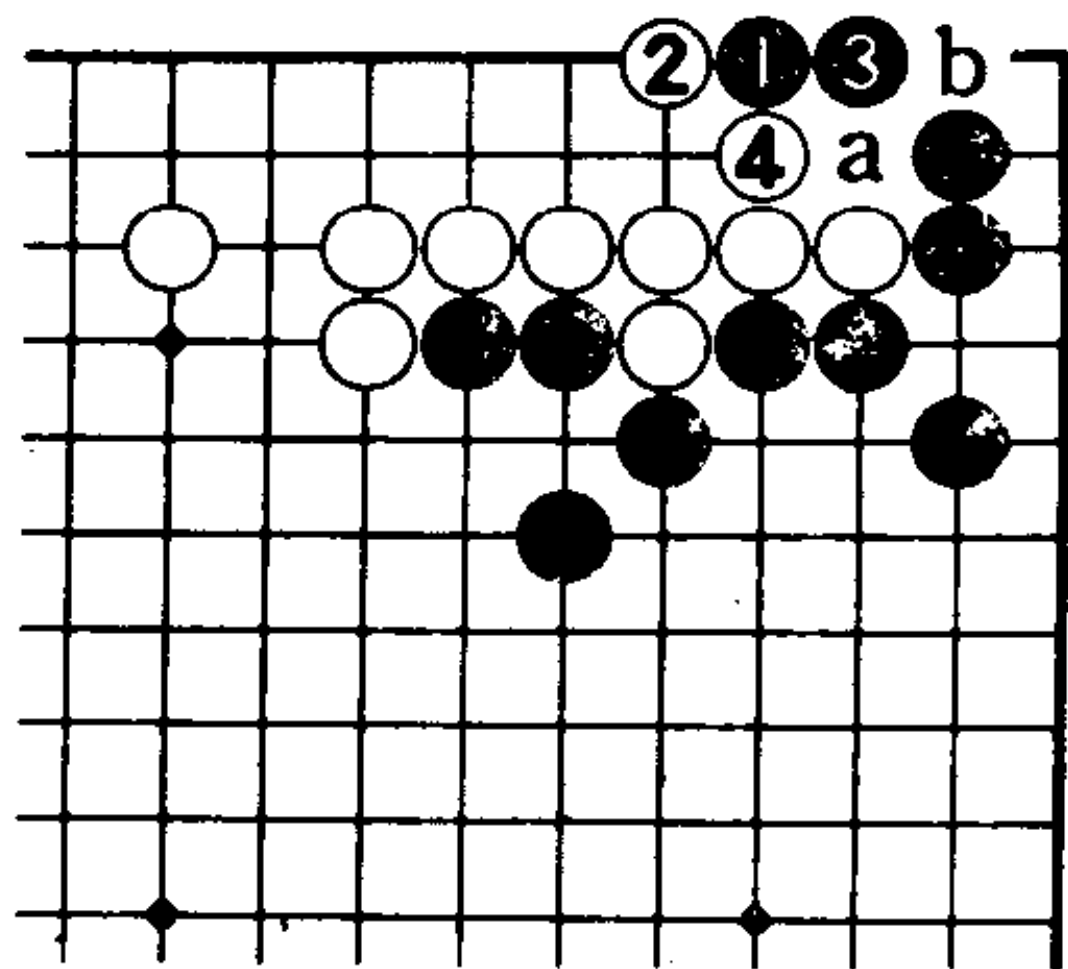


图 1

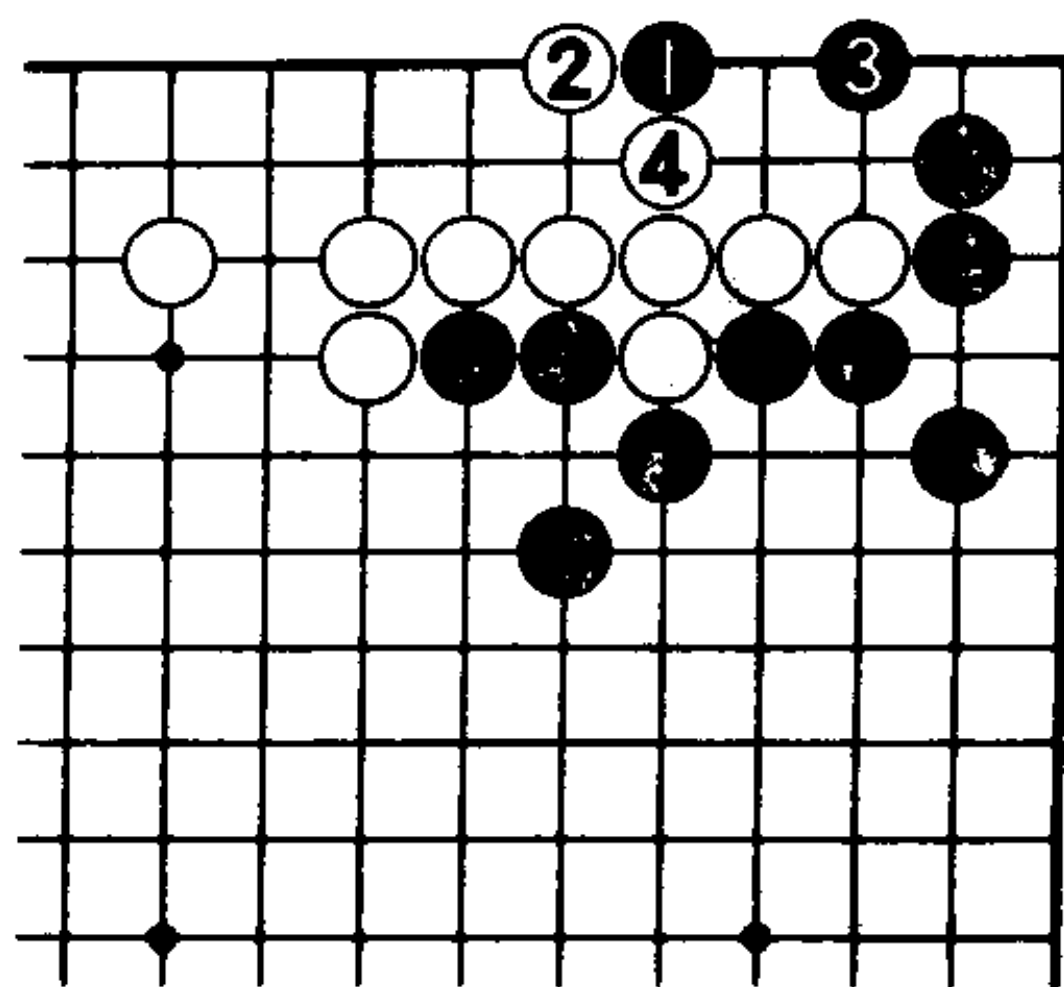


图 2

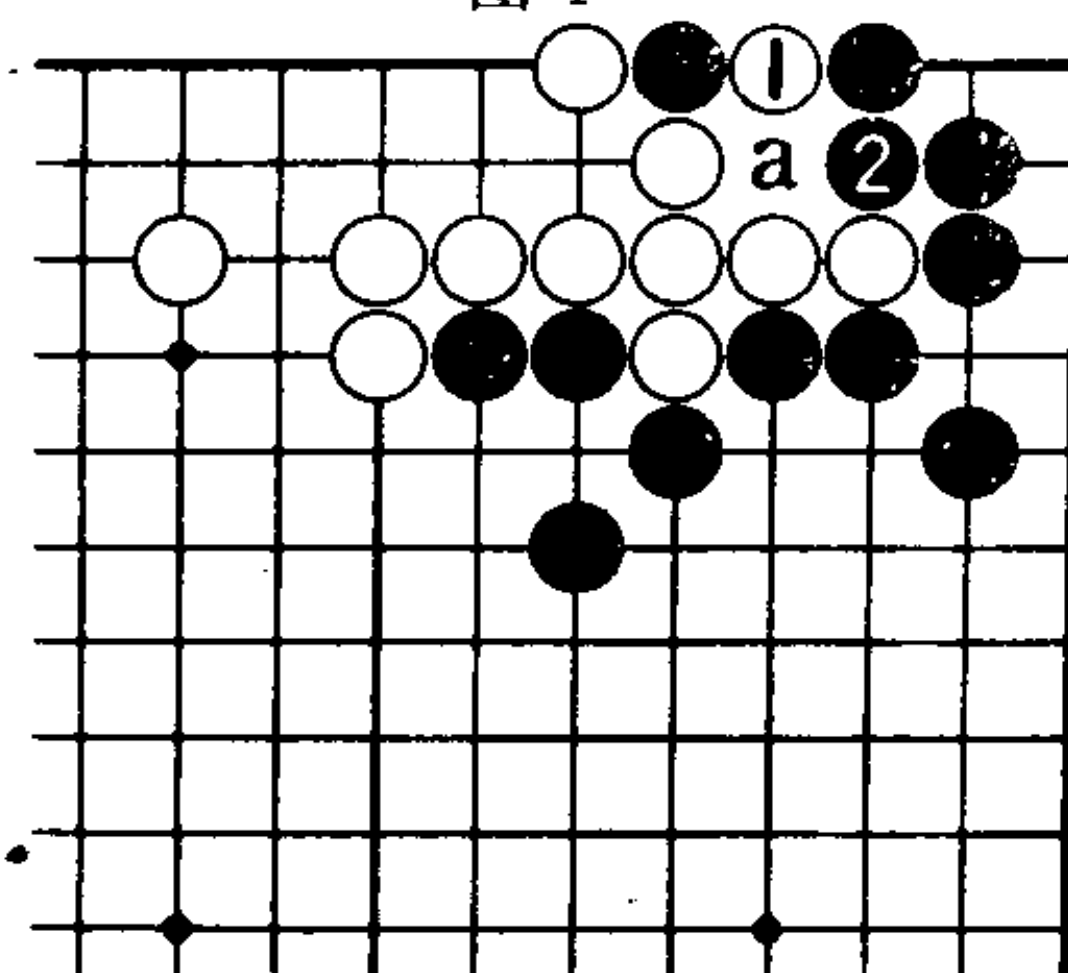


图 3

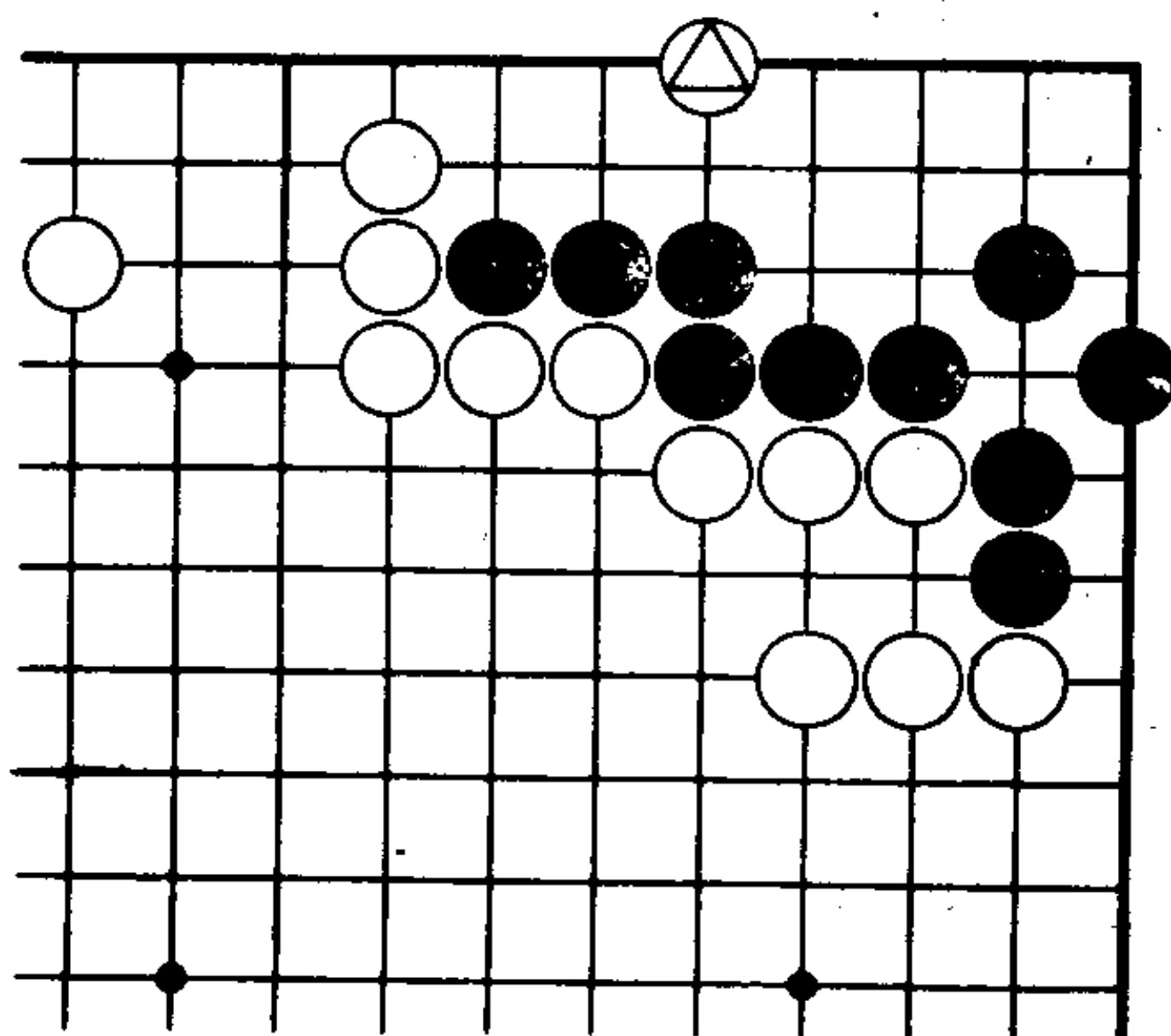
第 4 型 在白大飞的情况下，黑如何有效地阻止白前进呢？

图 1 初学者往往会采取这种保守的下法。黑 1 尖，白 2 长，只一手黑便损失了 2 目棋。

图 2 黑 1 是常见的下法，白如敢在 3 位长进，黑 2 位阻断，白失败。

图 3 黑 1 也是一法，5、7 阻止了白棋继续前进。

图 4 黑 1 的意图与前图相同。以上三图得失相当，但实战中如何选择也许稍



第 4 型

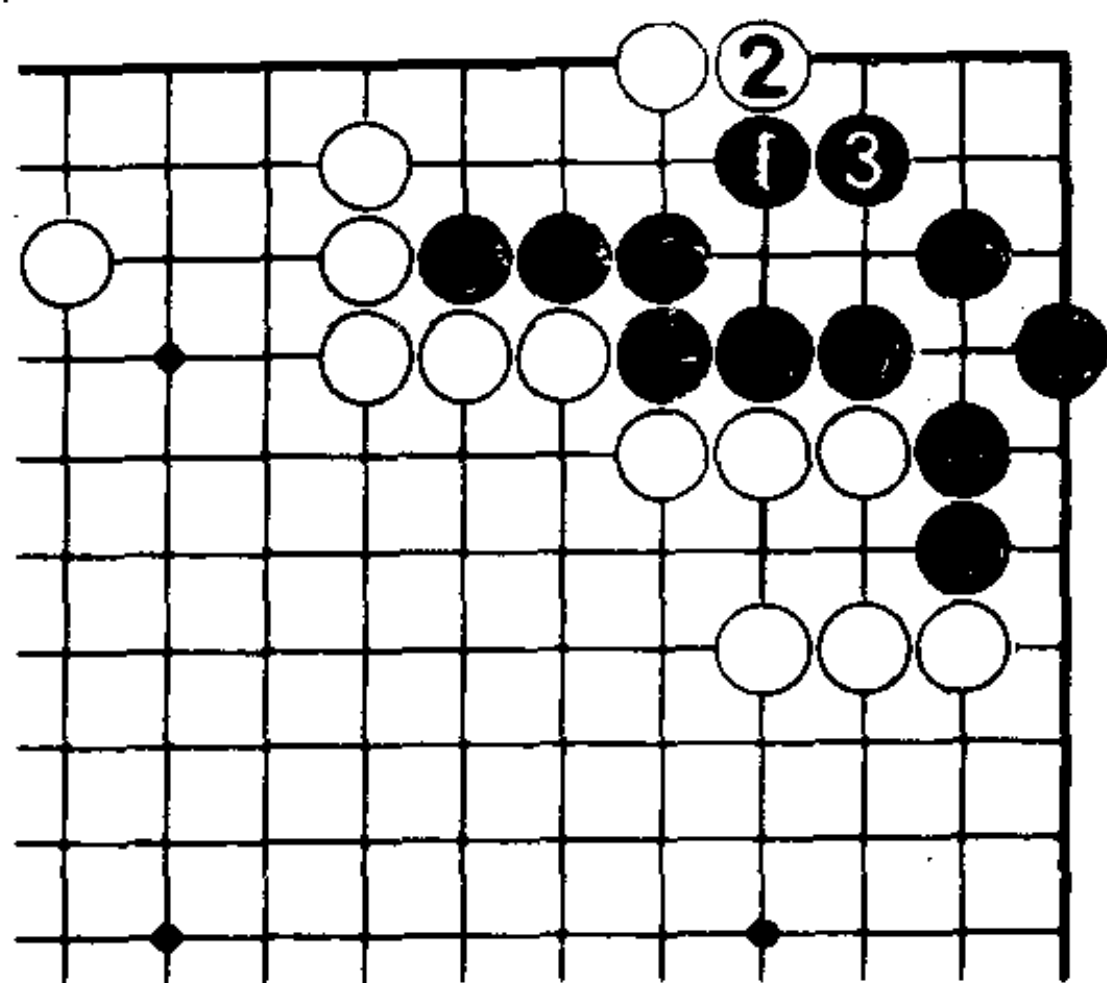


图 1

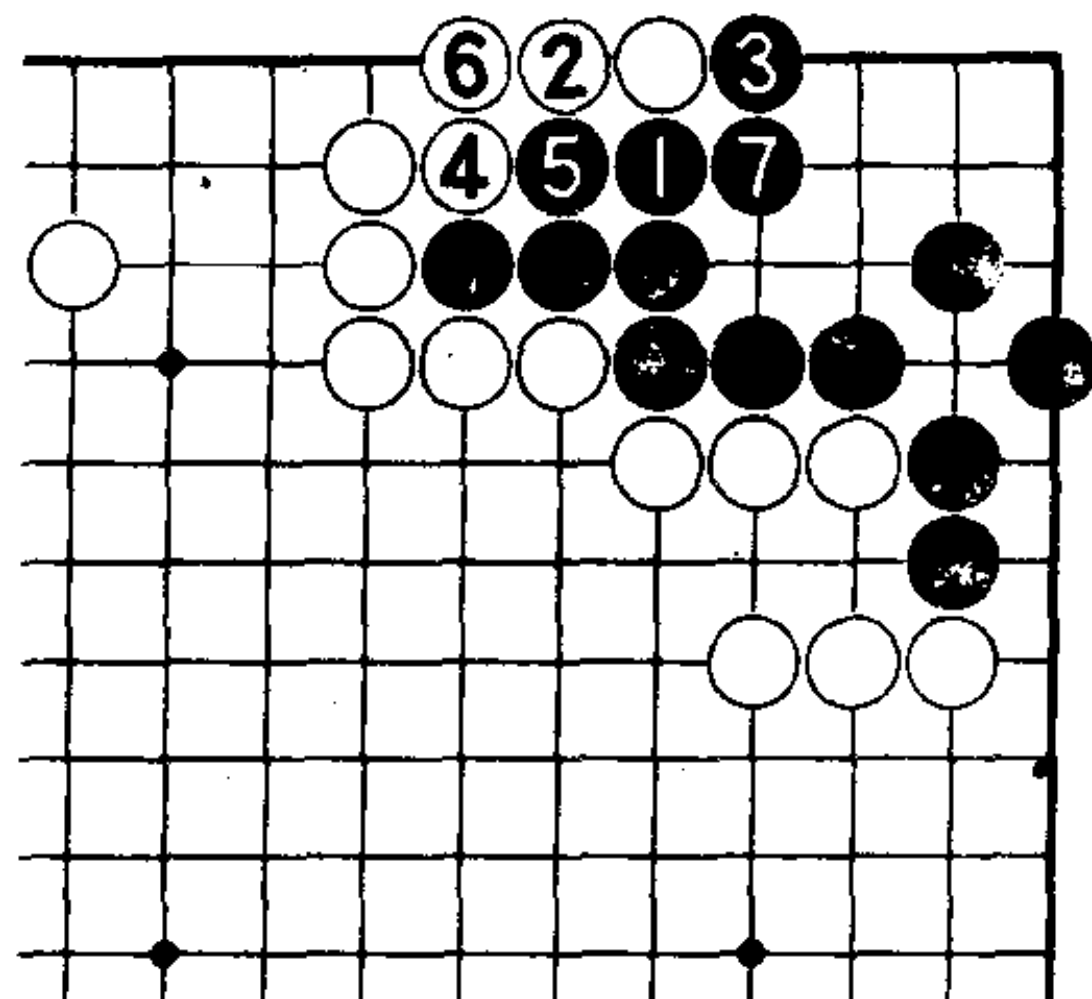


图 2

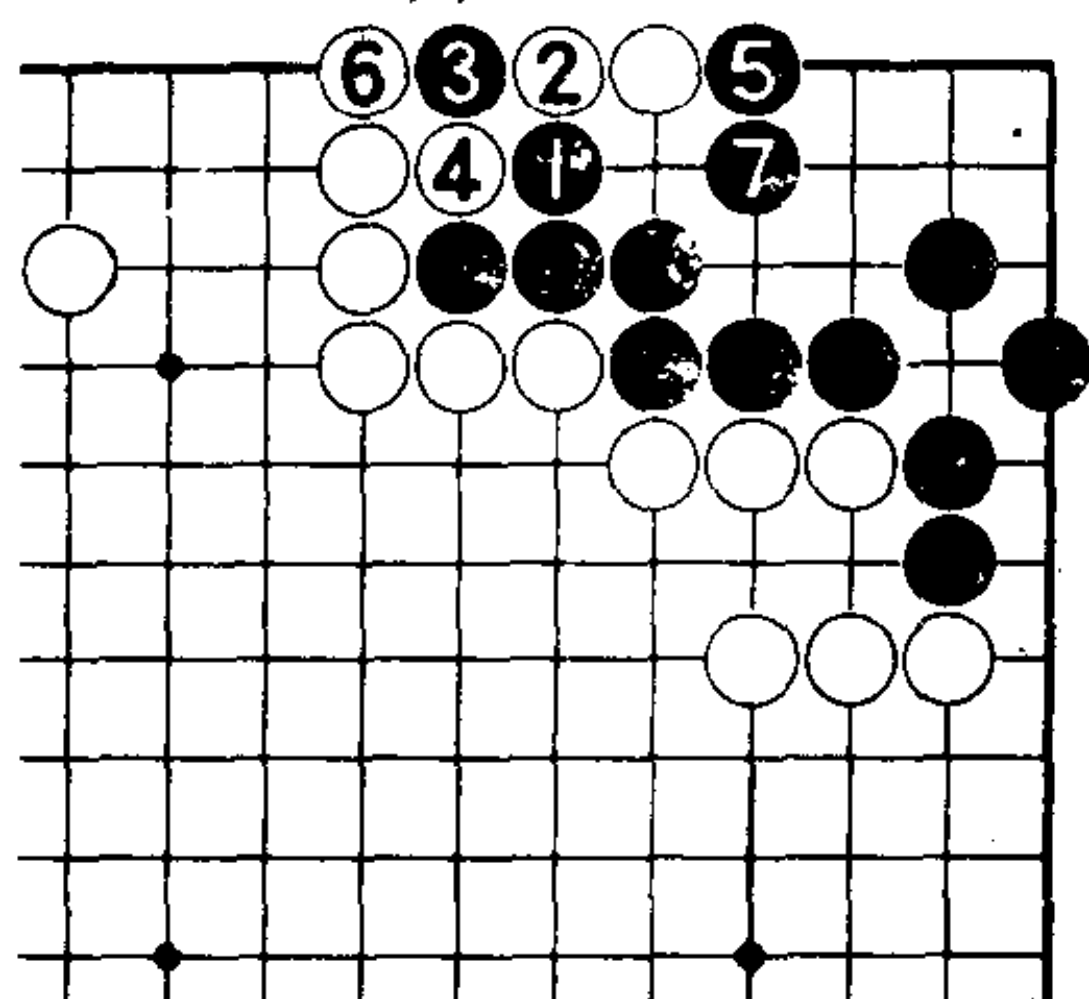
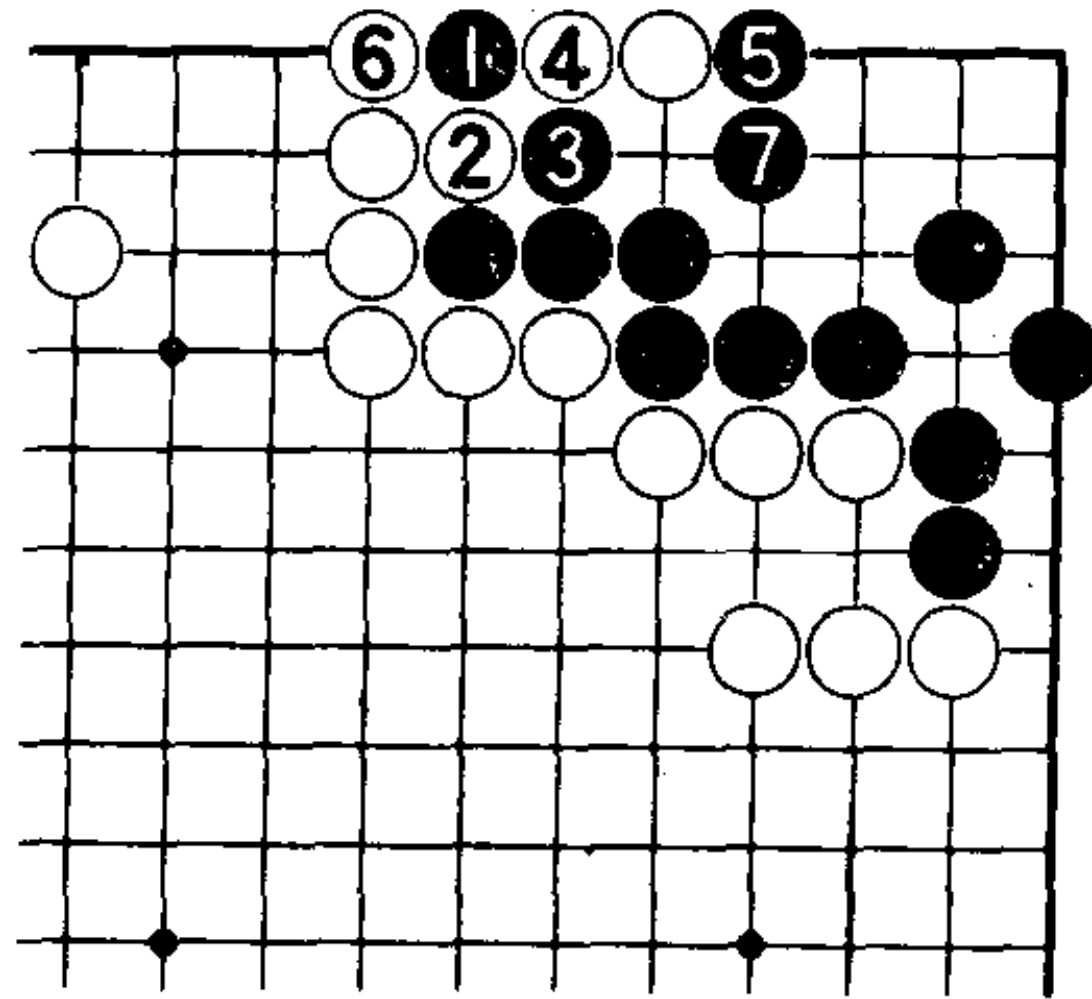


图 3



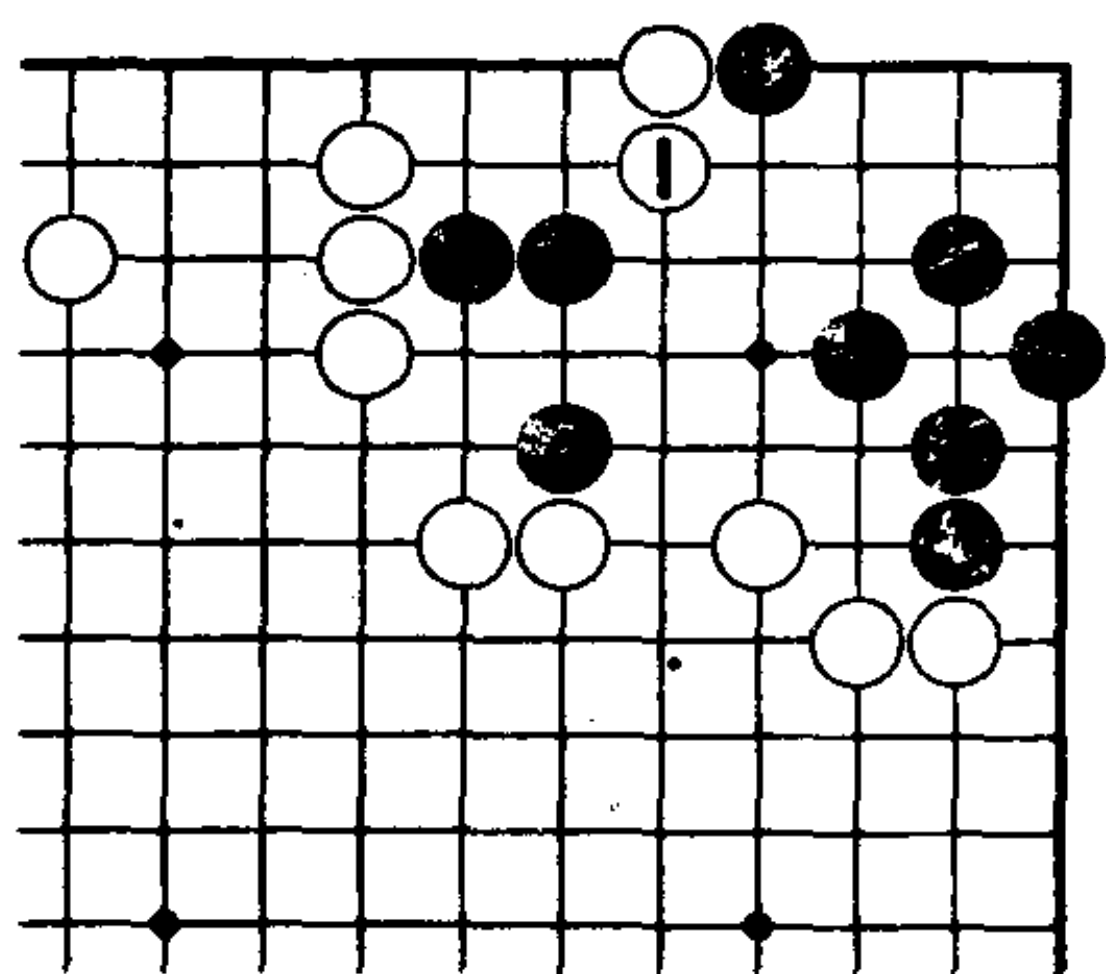
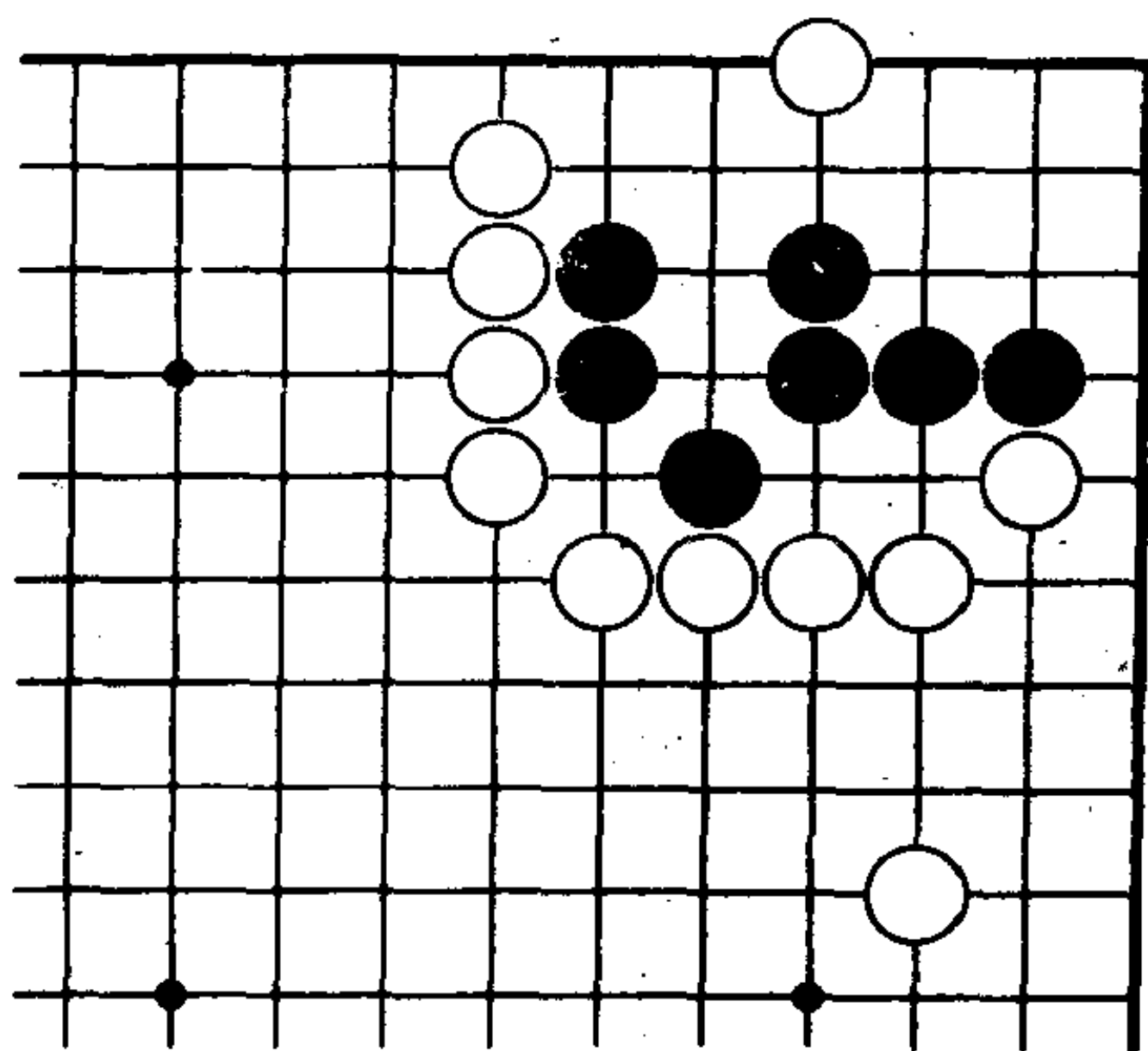


图 7

是最强的手段，但配置不同，也可能存有白反击的手段。

图 6 白 2 反击，但本型黑棋坚固，不必担心。

图 7 这种场合下，白 1 反击就有效了。黑棋想止住白大飞子继续渗透，必须走在 1 位才行。



第 5 型

第 5 型 这种形状黑需小心从事才行。

图 1 通常情况下黑 1 的手法最强硬，但此时也许是最坏的下法。当然，白 2 如退让，黑 3 可告成功。

图 2 要注意白 2 反击的手段在此型中是成立的。至 6 止，白成活形，而黑却只剩一只眼。

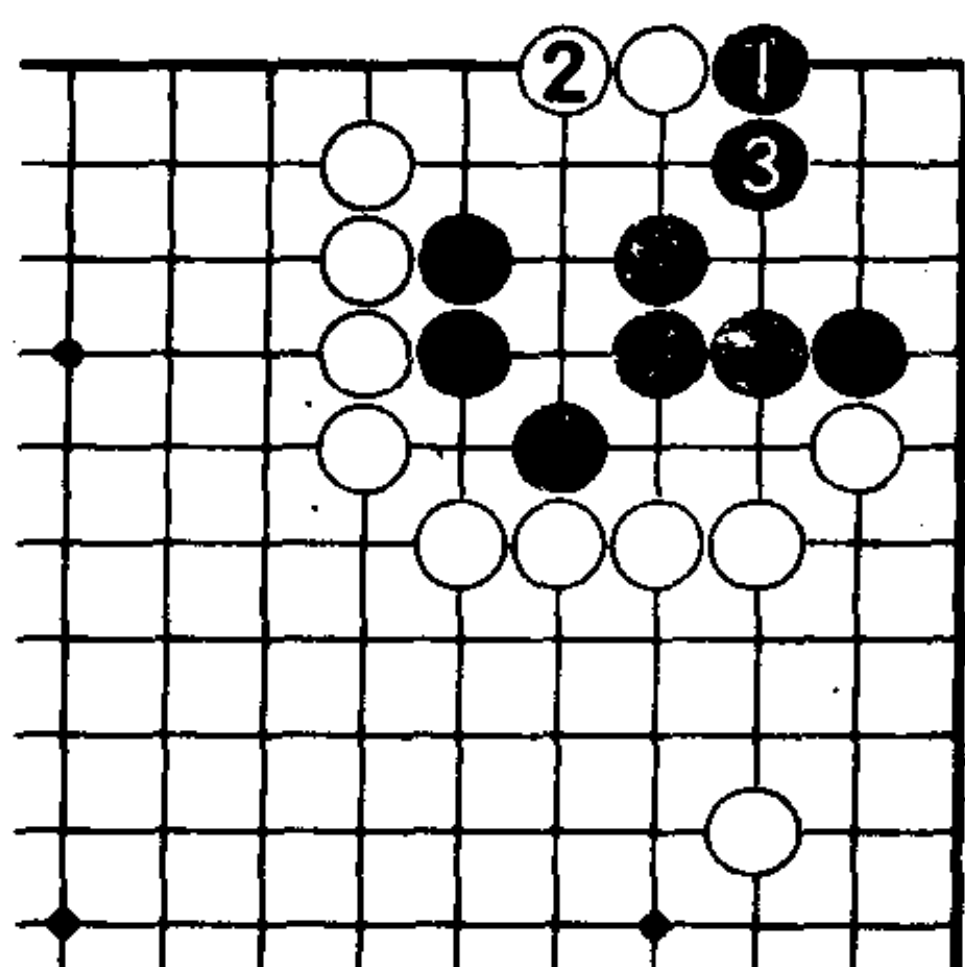


图 1

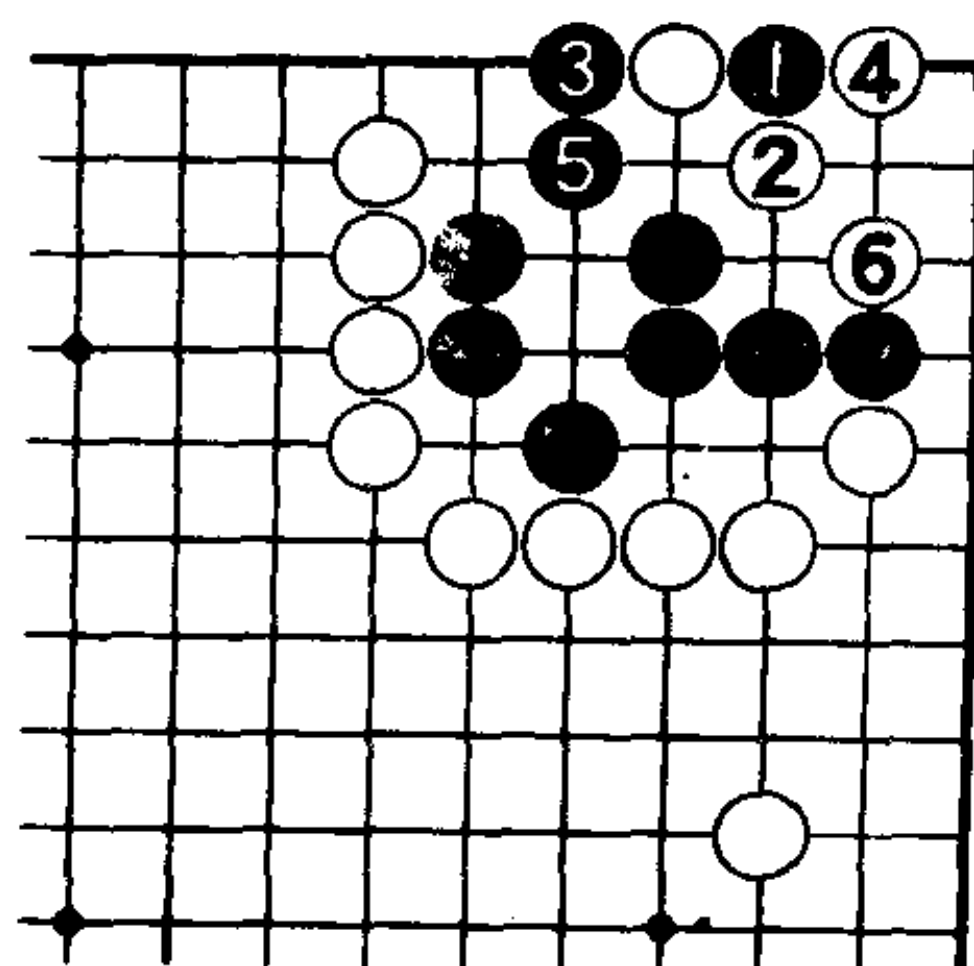


图 2

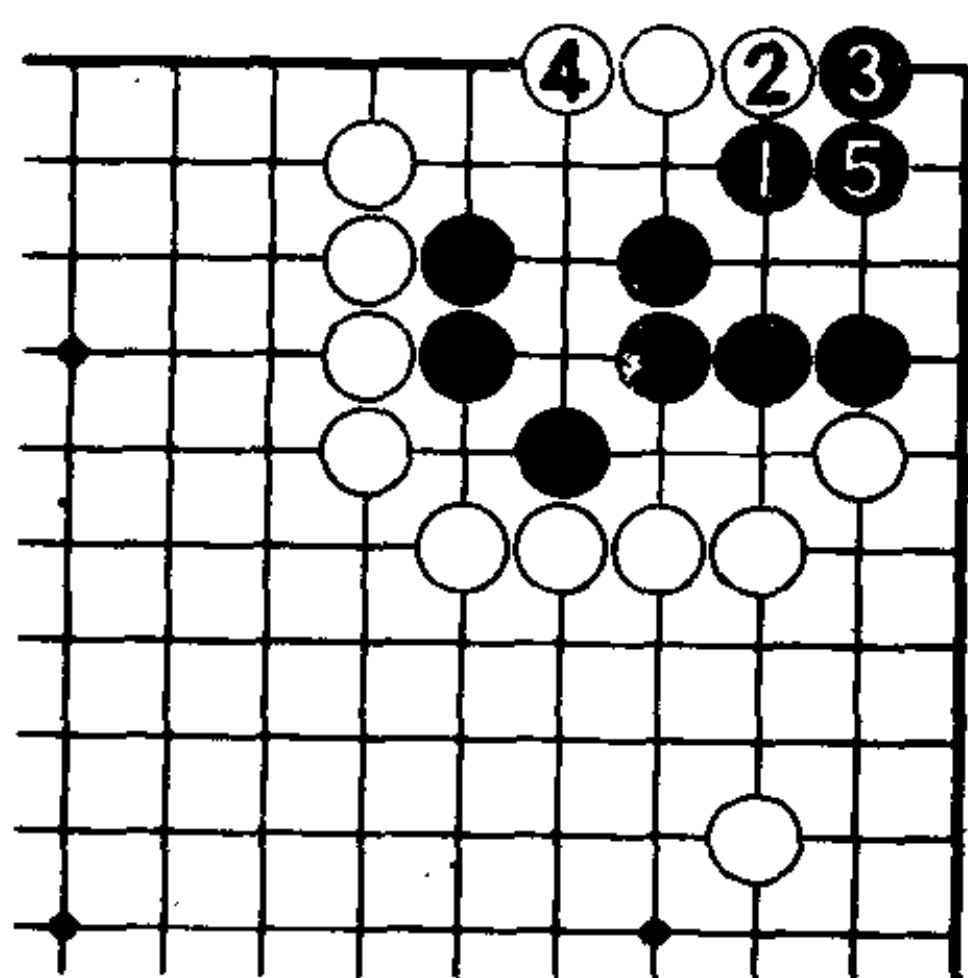


图 3

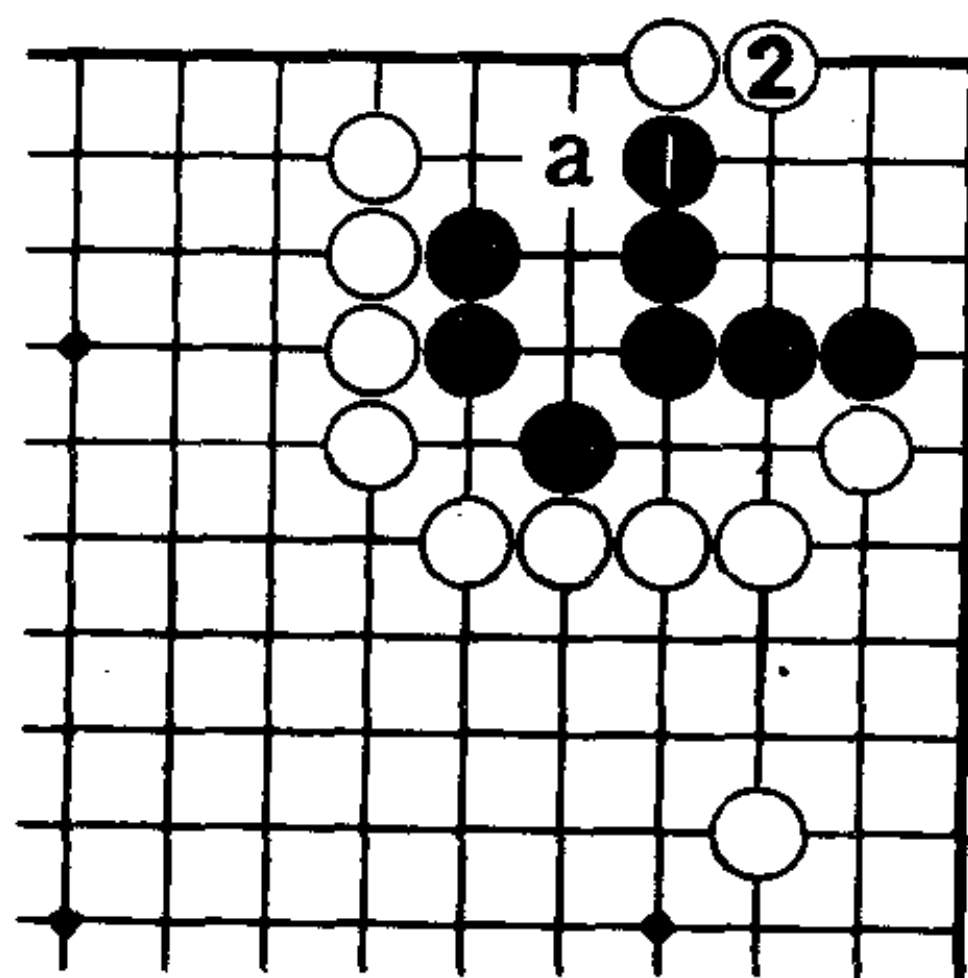


图 4

图 3 黑 1 退让虽然稳妥，但比最佳手法要多损失 2 目棋。

图 4 黑 1 不行，白 2 长进后，由于黑无法阻断白子，实地大损。在此形中，黑 1 只能下在 a 位吧？

图 5 黑 1 是急所，白 2 时，黑 3 弃一子至 7 止，有效地阻止了白前进。接下去的官子也要注意，黑 7 不在 a 位退而于 7 位叫吃时，白 8 不能随手在 3 位接，否则，黑 b 虎，

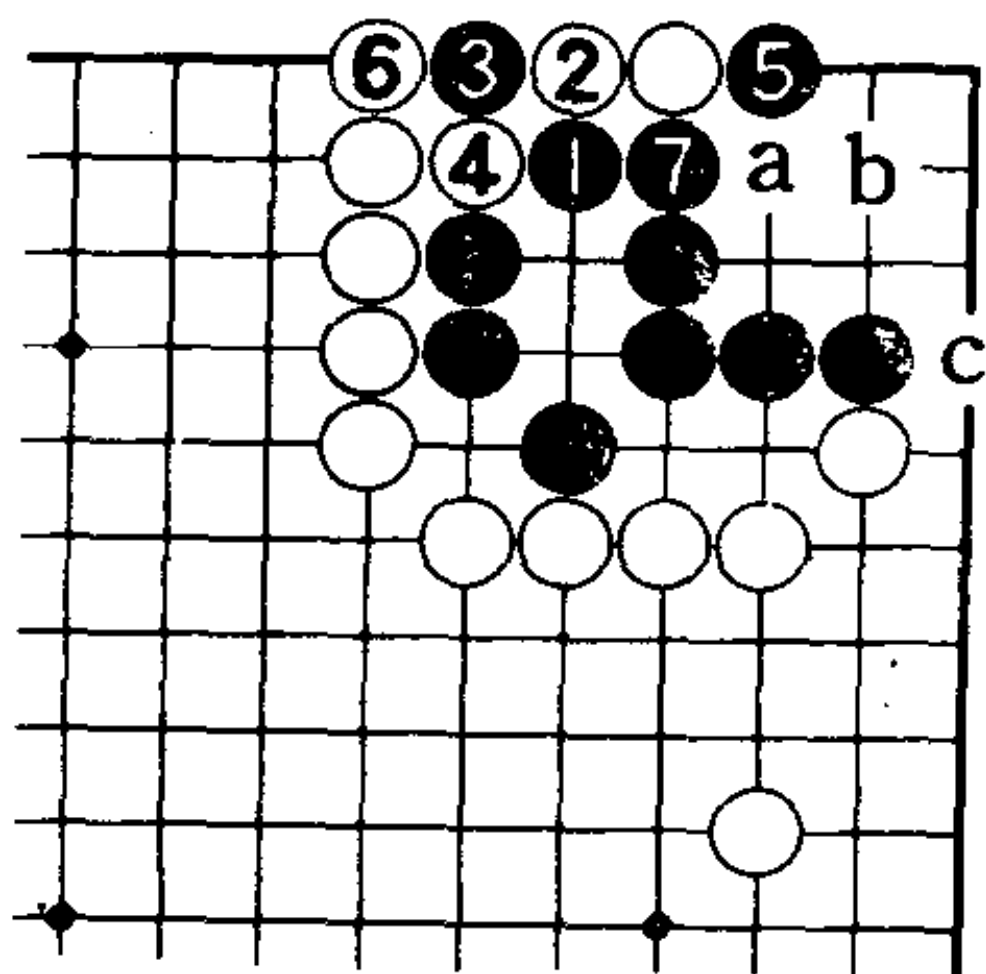


图 5

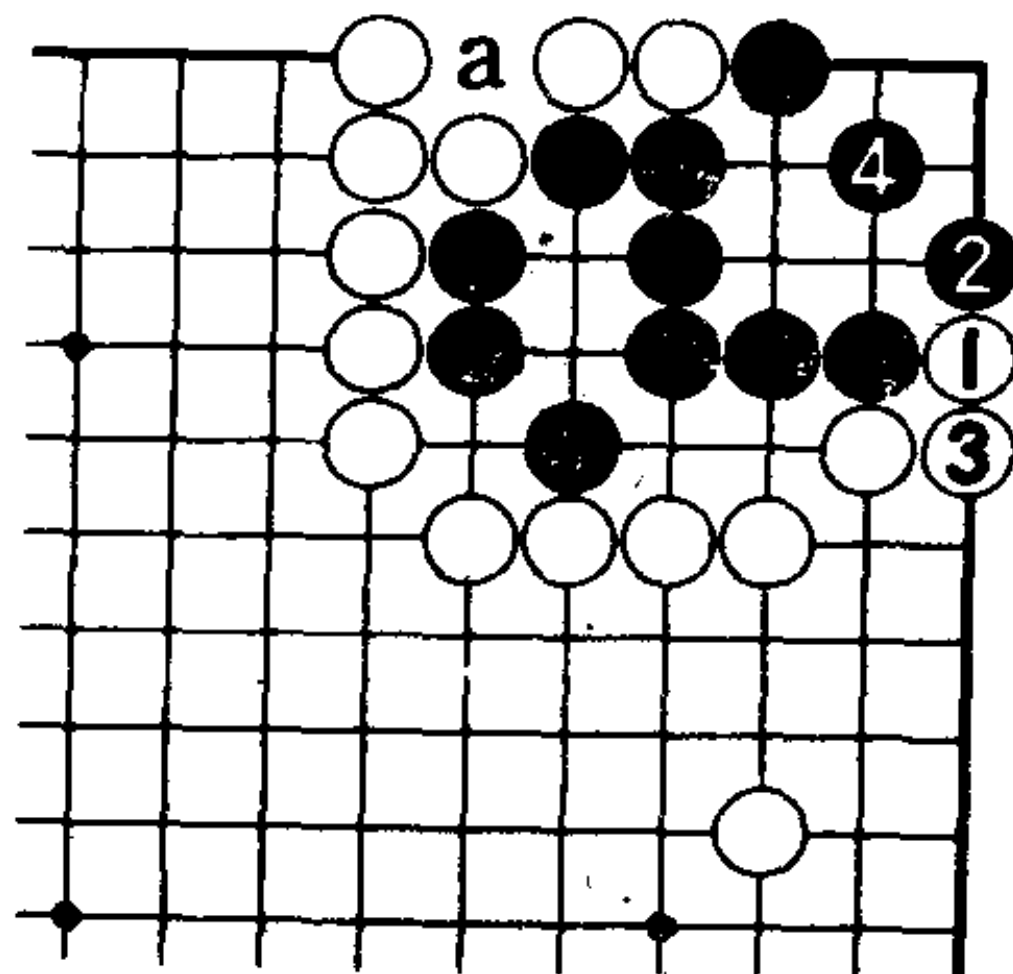


图 6

白 c 位的先手扳粘就失去了。

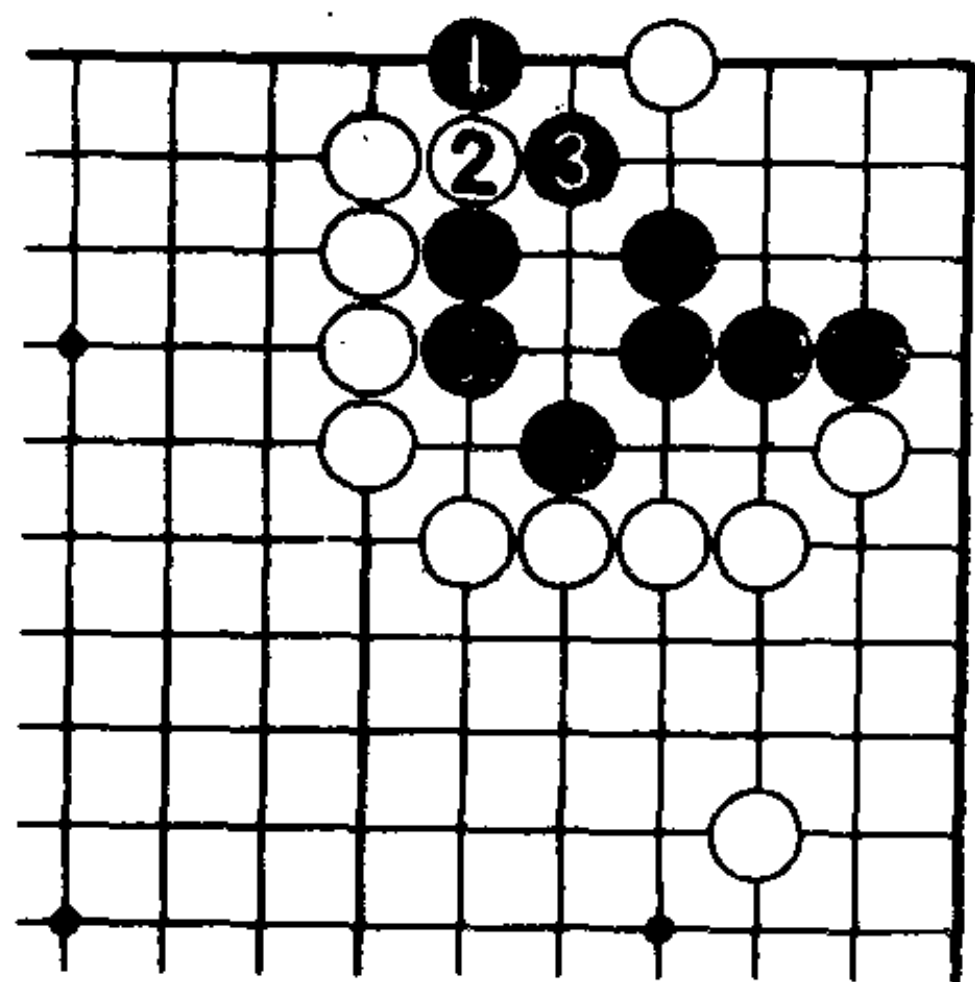


图 7

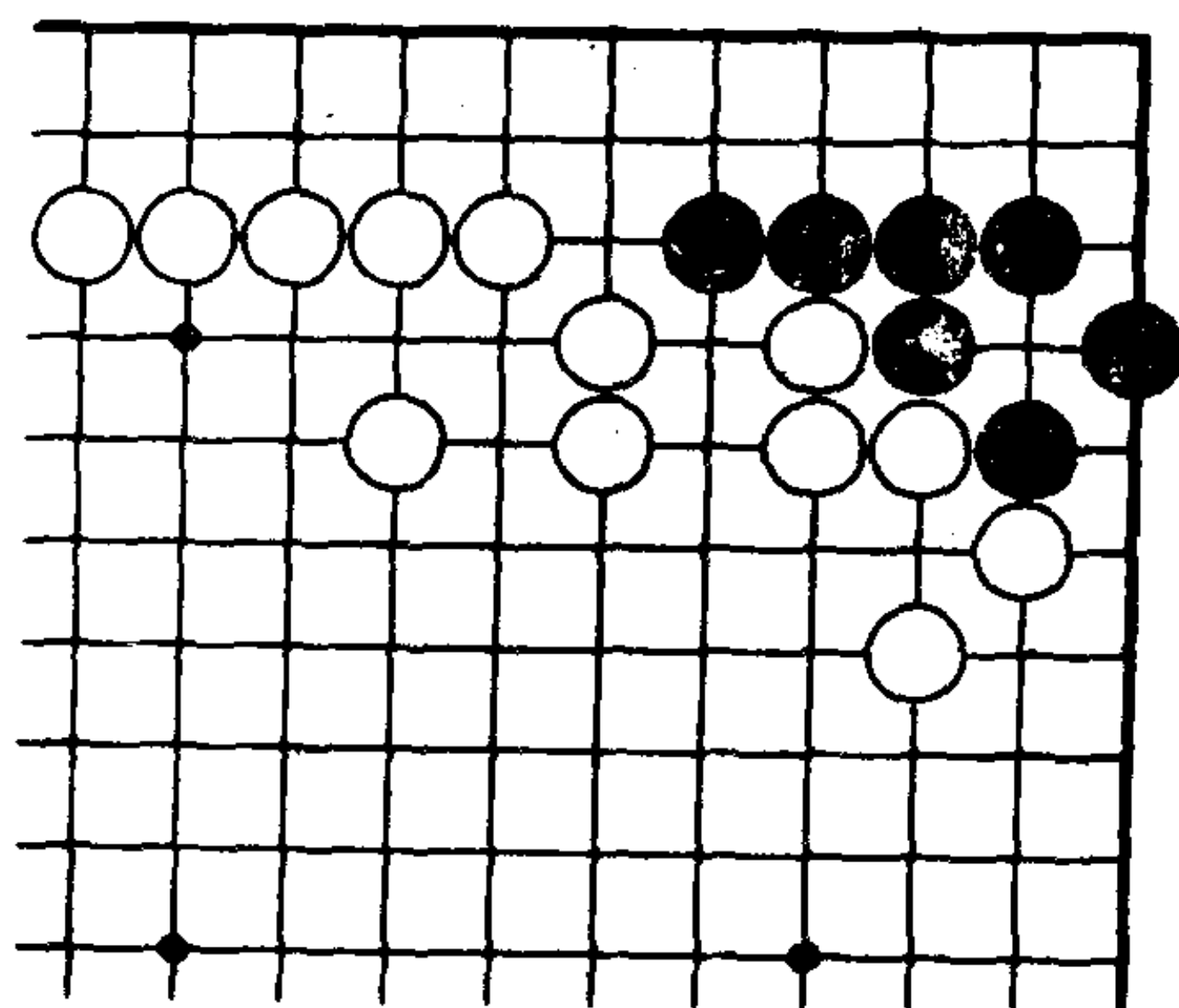
图 6 比较一下，a 位是“打二还一”形，自然是白棋 1、3 先手扳粘价值大。这种细微的官子变化一定要注意认真领会才行。

图 7 这种场合，黑 1 不失为最稳妥而又不损官的下法。

二、二线上的小尖

中盘战告一段落，首先看到的官子是二线上的小尖。二线小尖非常之大，似乎很难数清目数。

第 1 型 这是基本型，如果周围还有其它有利条件，那



第 1 型

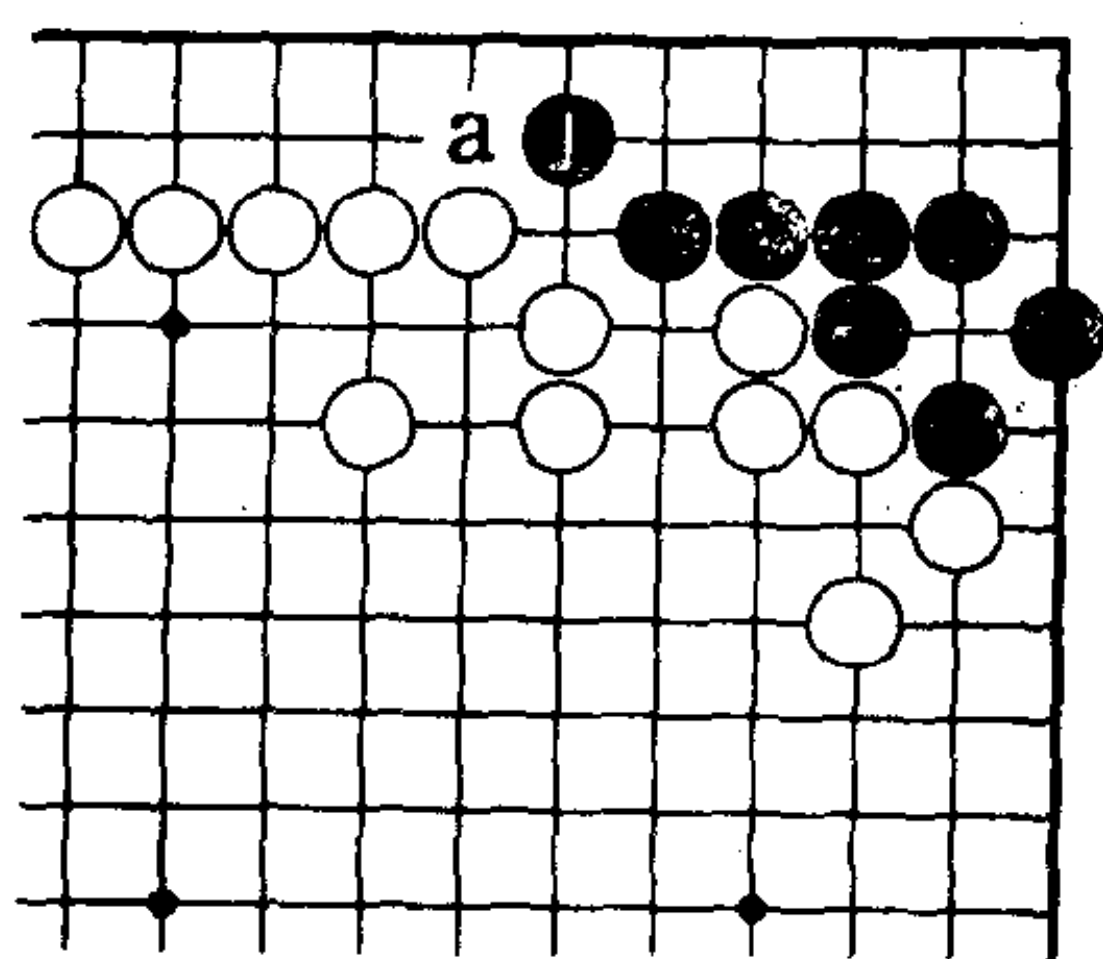


图 1

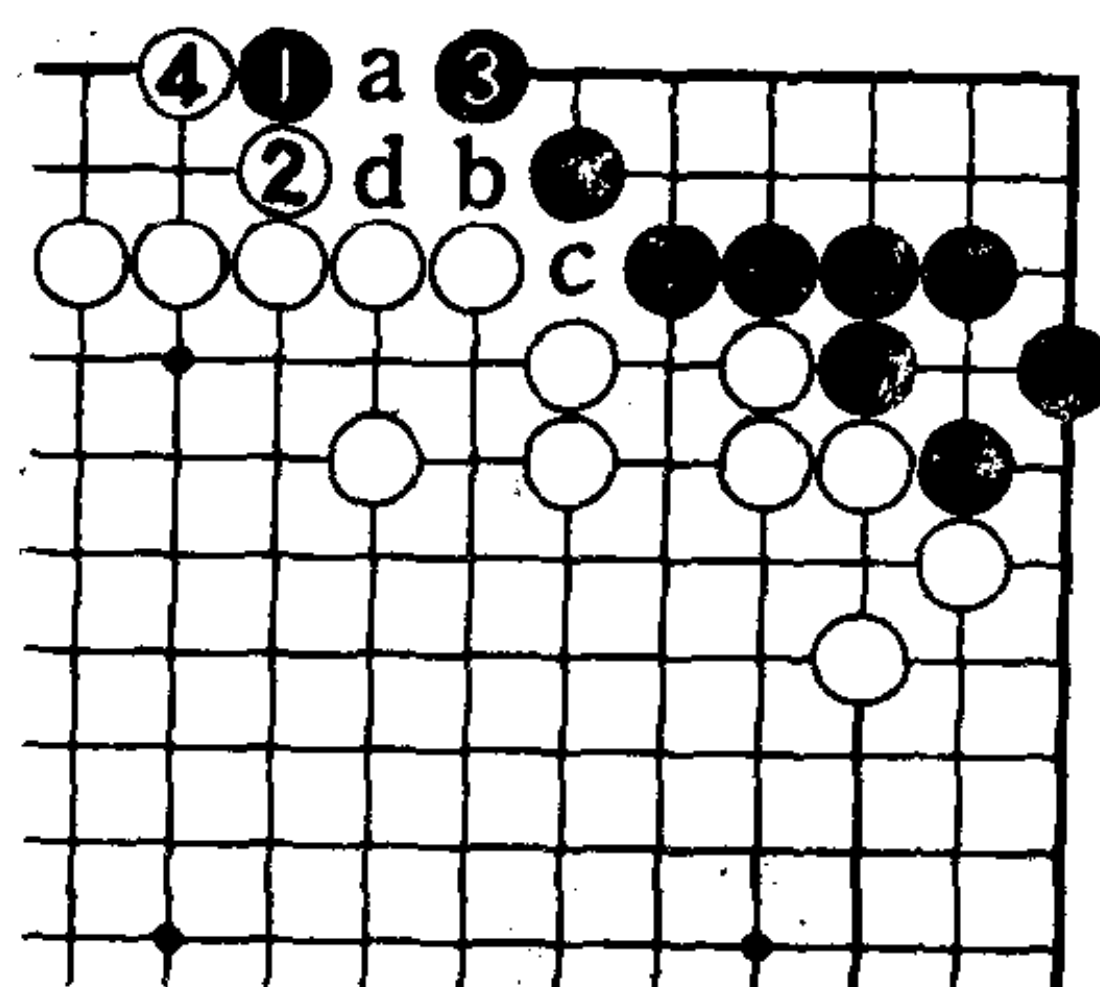


图 2

么以此为基础再增加价值。

图 1 黑 1 尖，白如于 a 位挡，黑得先手；白如置之不理，抢占它处官子，黑以后还有大飞之利。

图 2 黑 1 大飞，白 2 抵抗，黑 3 尖是要领，白 4 封阻时黑可脱先了。以后假定为白 a、黑 b 和黑 c、白 d 之结果。

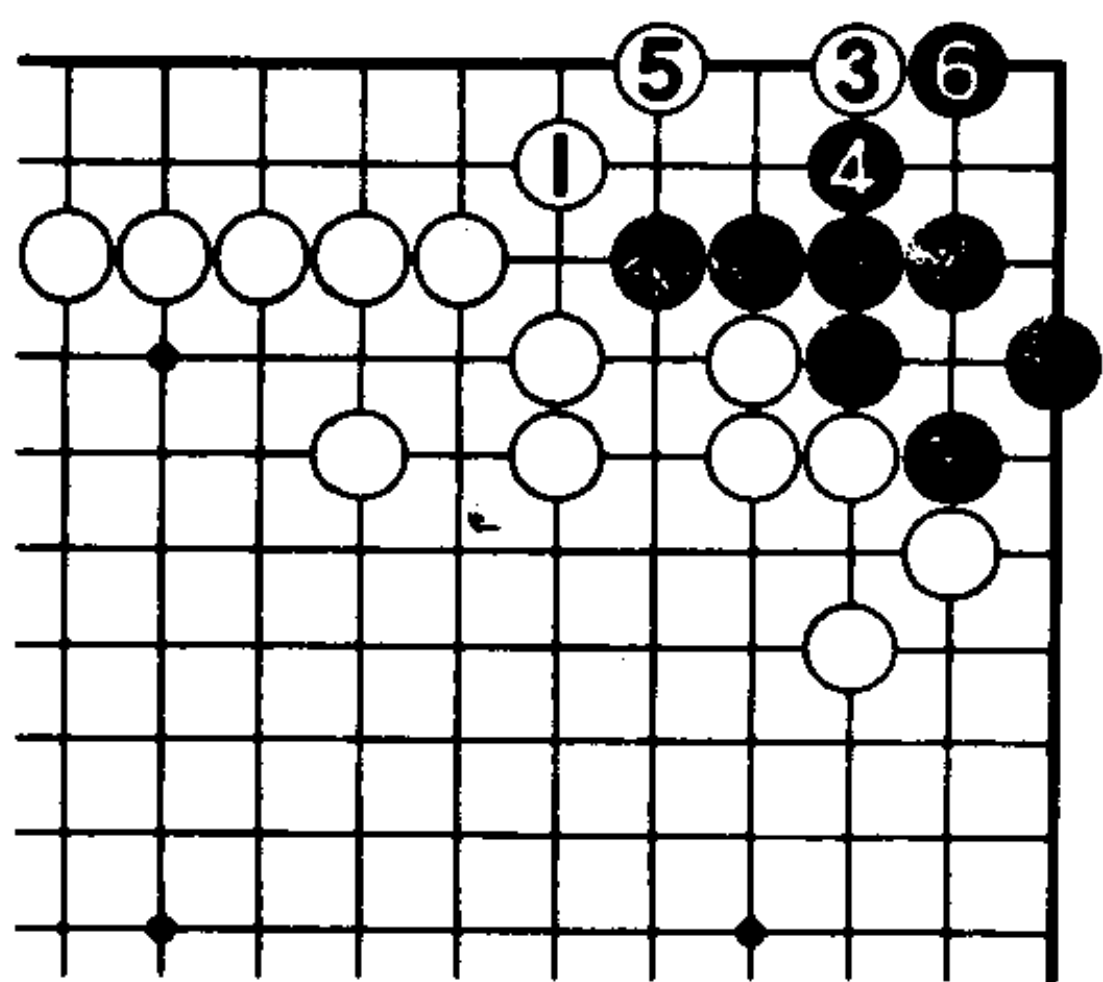
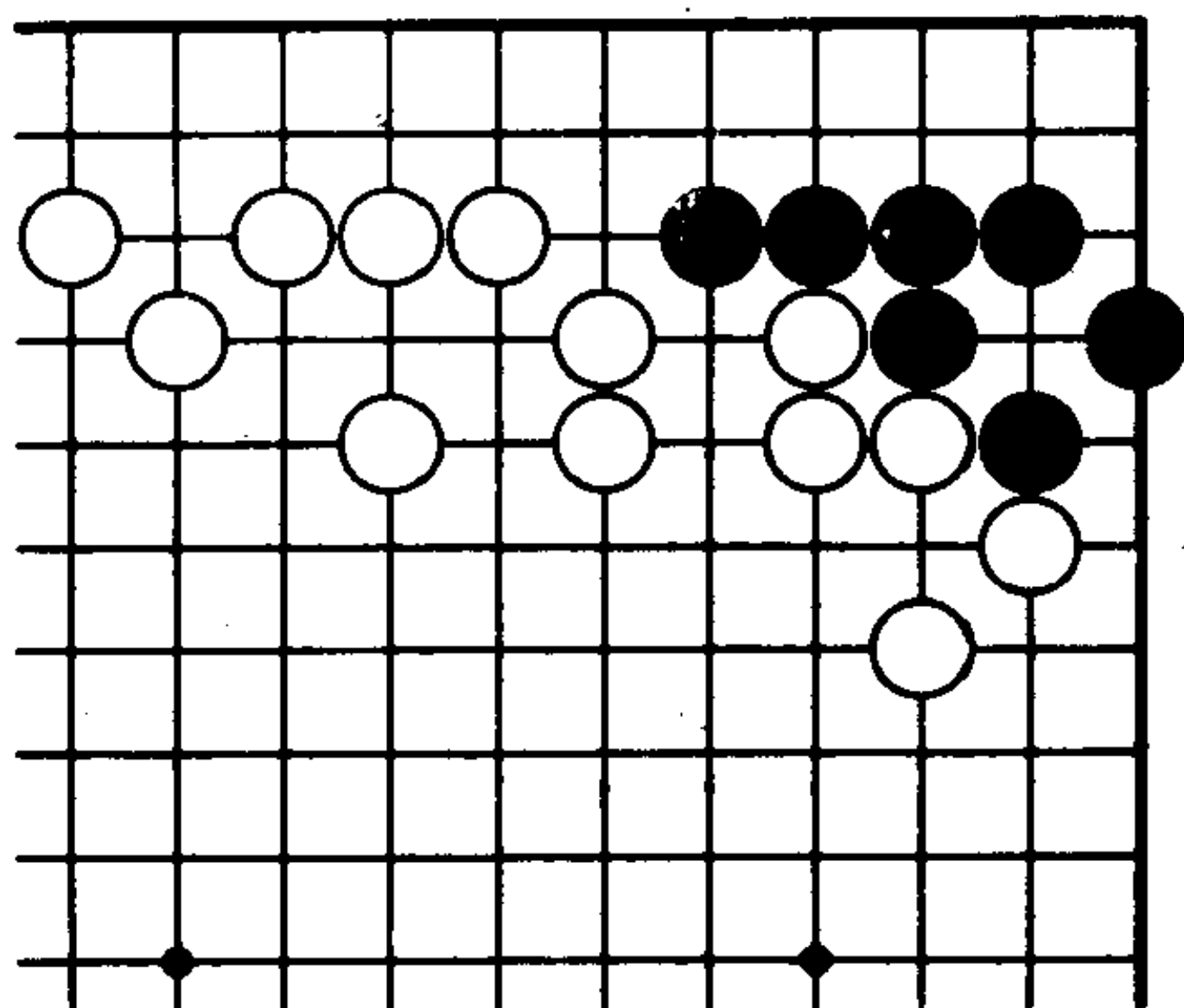


图 3

图 3 白 1 尖与前图相同。黑 2 脱先后，白 3 大飞至黑 6。

两图相比，黑白各是 6 目增减，合计共有 12 目的价值。



第 2 型

第 2 型 与前型不同，黑尖后大飞是先手。

图 1 黑 1 尖，白脱先。黑 3、5 是先手，至 6 止，与前型比，黑地增加 $4\frac{1}{2}$ 目，白地减少 9 目，合计是 $13\frac{1}{2}$ 目的大官子。

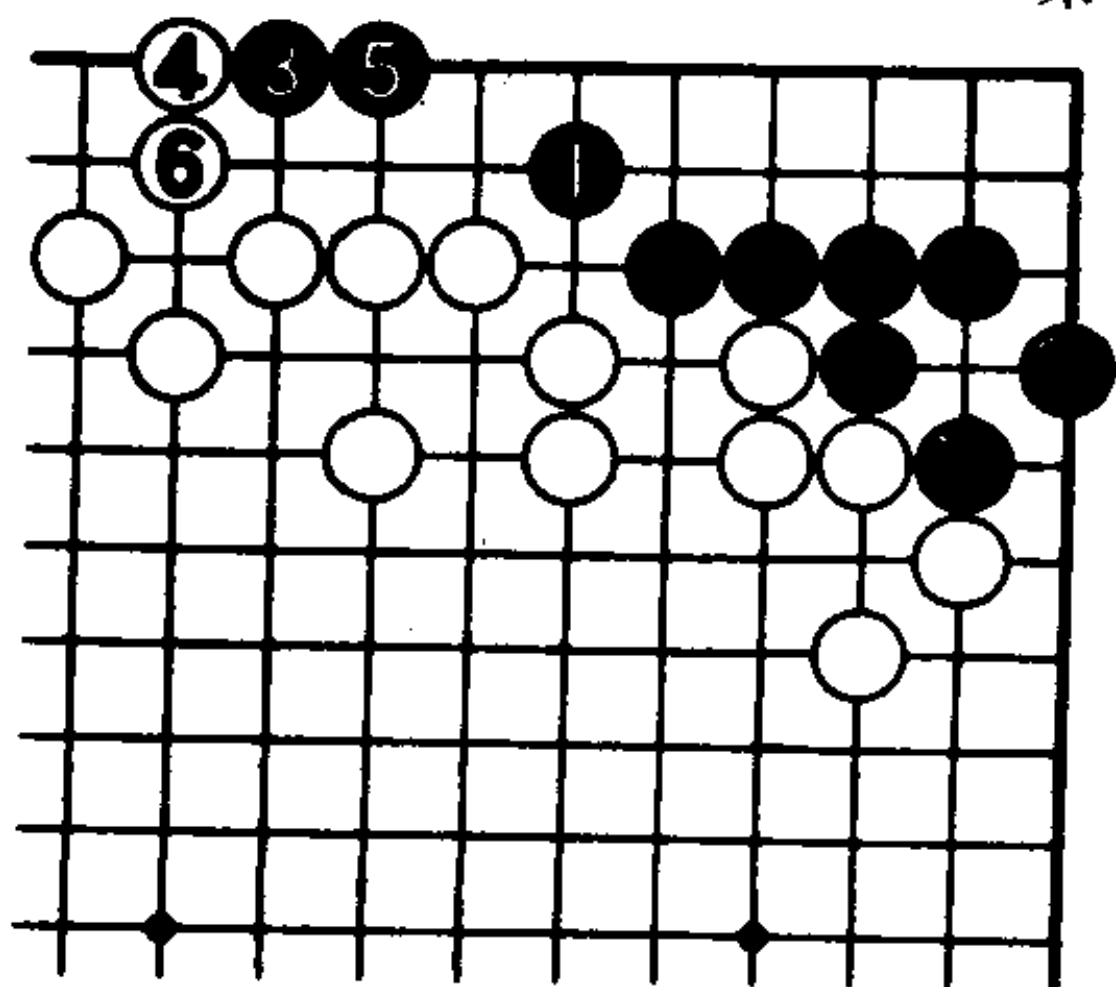
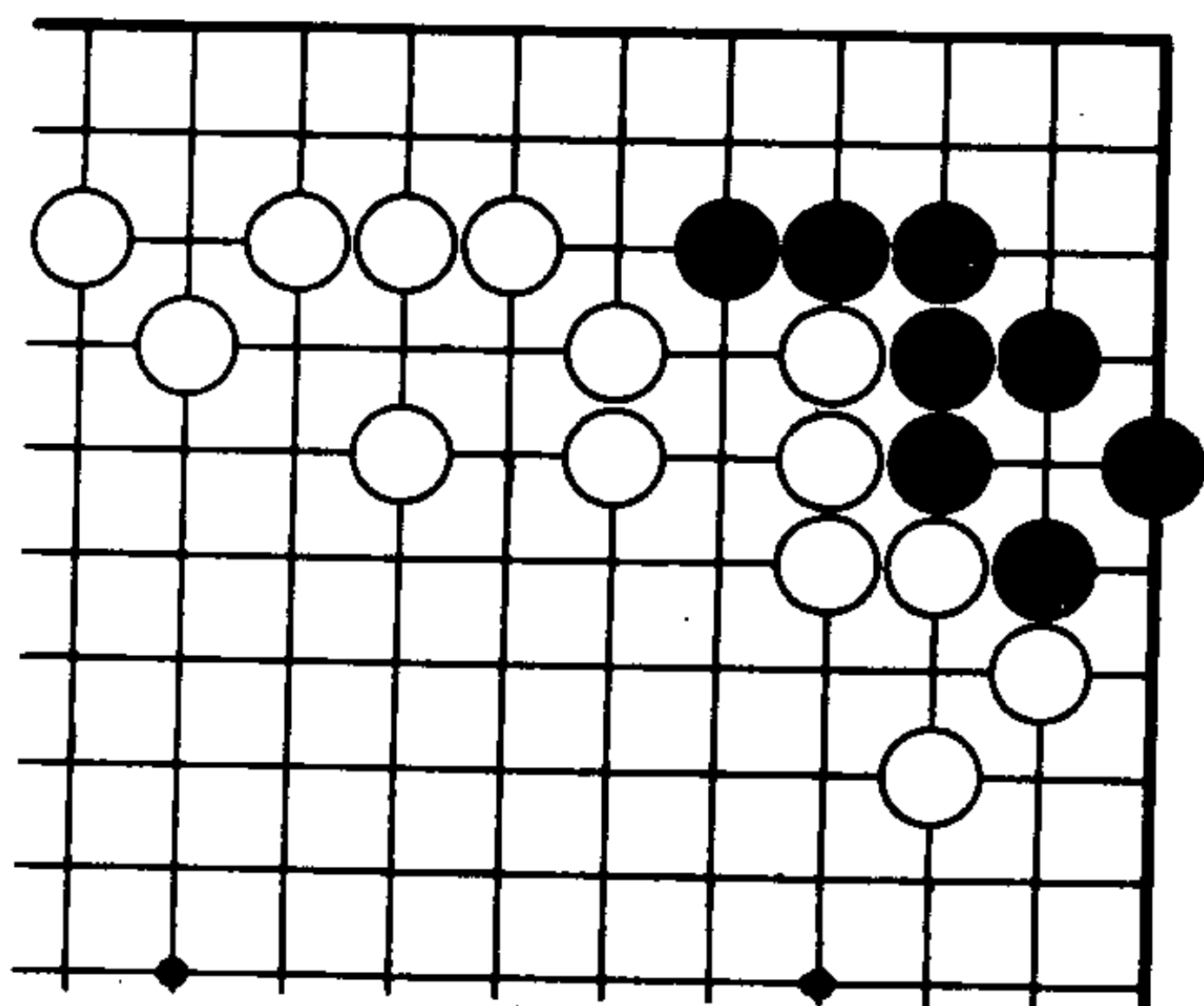


图 1



第3型

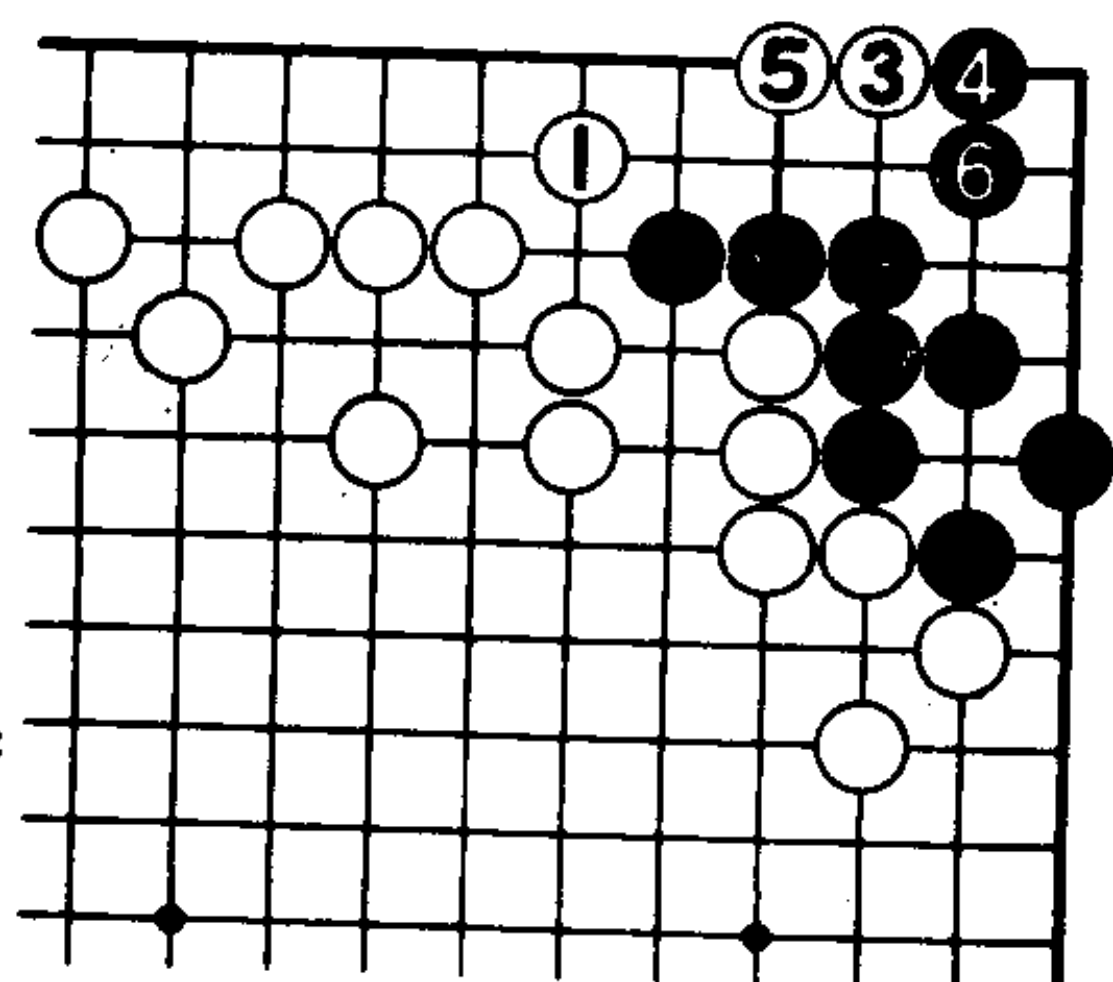
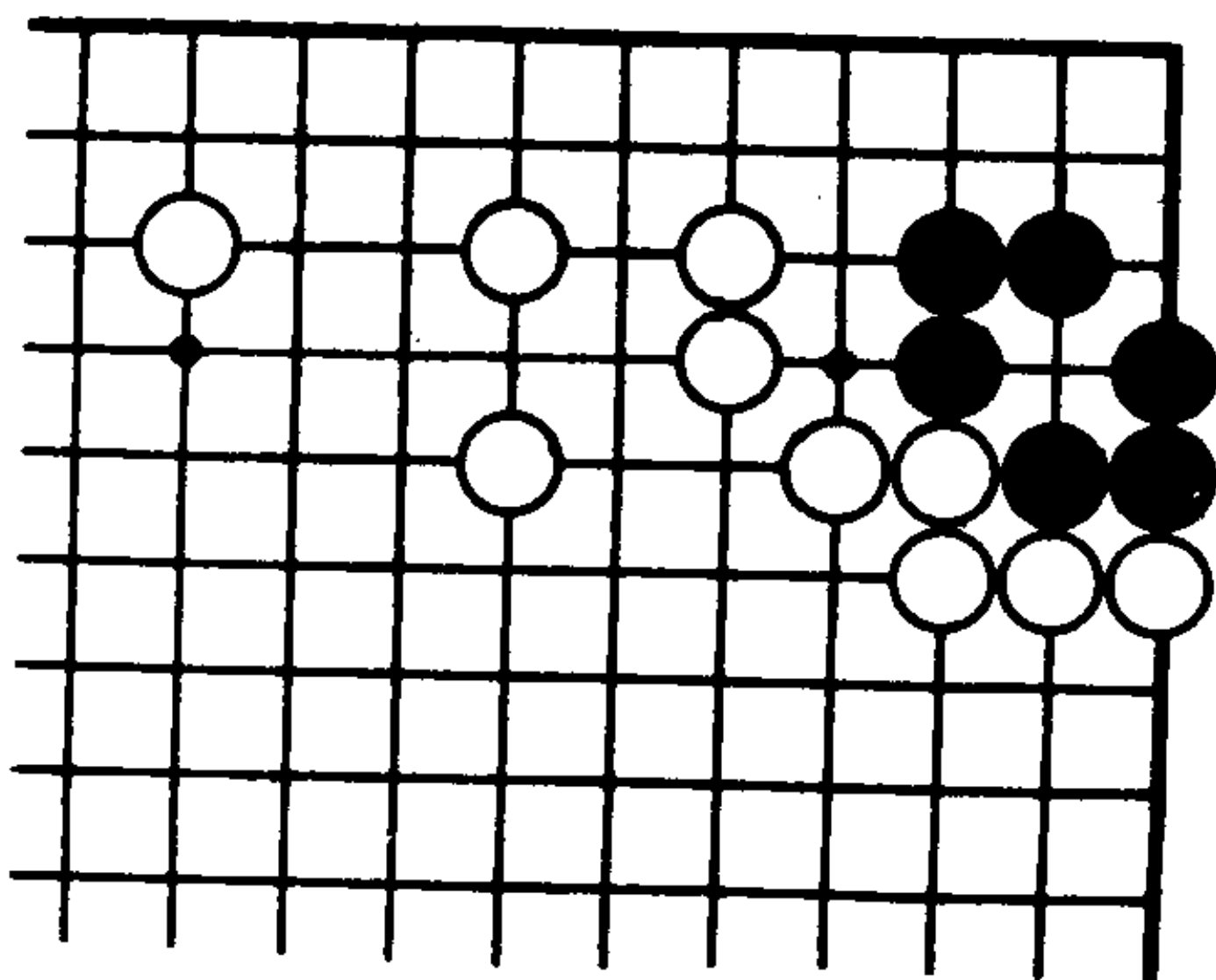


图1

第3型 这种情况下的官子对双方都有先手意味。

图1 黑1尖的官子假定如前型。反之，白在1位尖，黑2如脱先，以下白3、5继续侵蚀黑地。比较一下，黑白各有 $7\frac{1}{2}$ 目的增减，合计有15目价值。



第4型

第4型 如果只有一方有先手小尖的可能，那么，这个官子价值也是很大的。

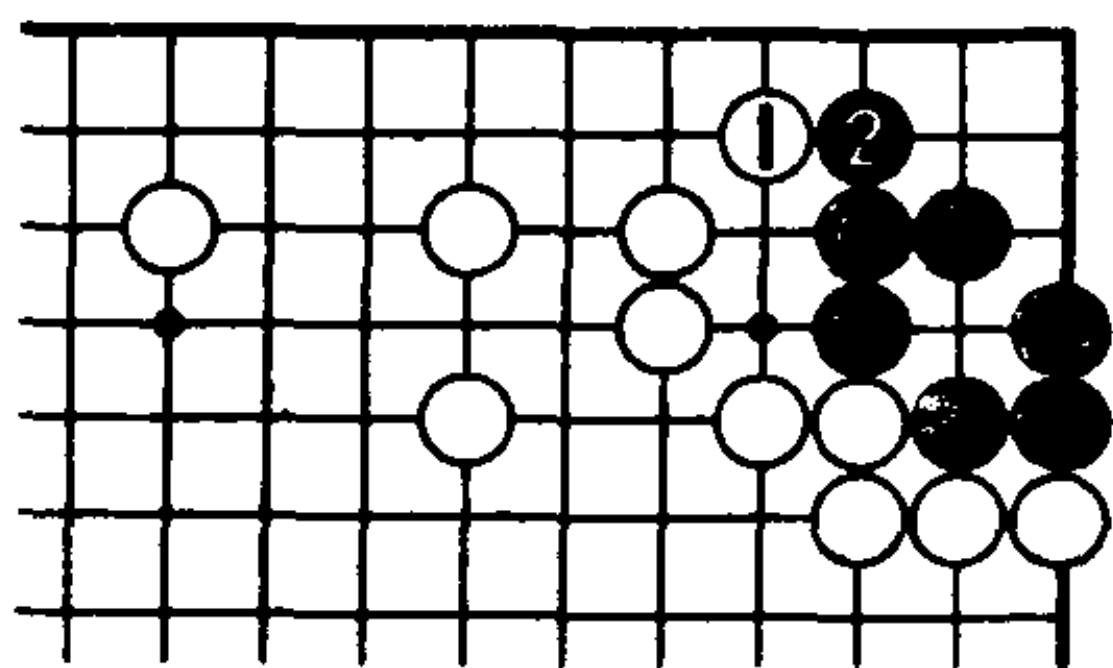


图 1

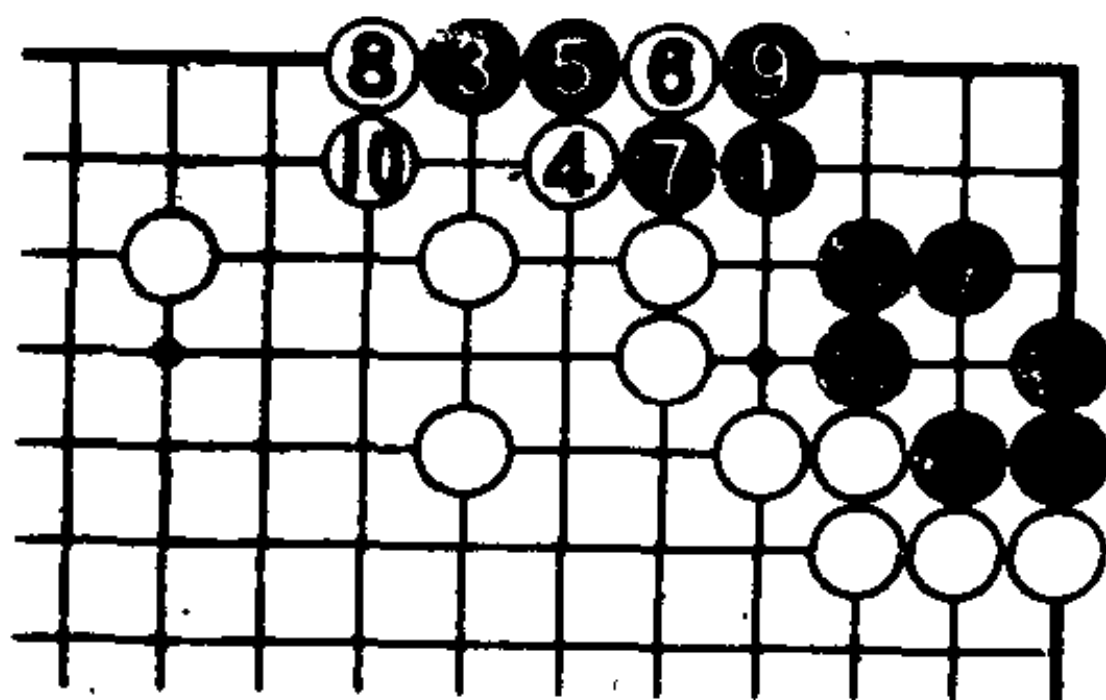


图 2

图 1 白 1 尖，事关黑角生死，黑 2 只好应。白先手。

图 2 黑 1 逆收，以后还有大飞伸腿之利。与前相比，黑地增加 2 目，白地减少 7 目，换算成后手官子有 18 目，因此是极大的官子。

三、夹

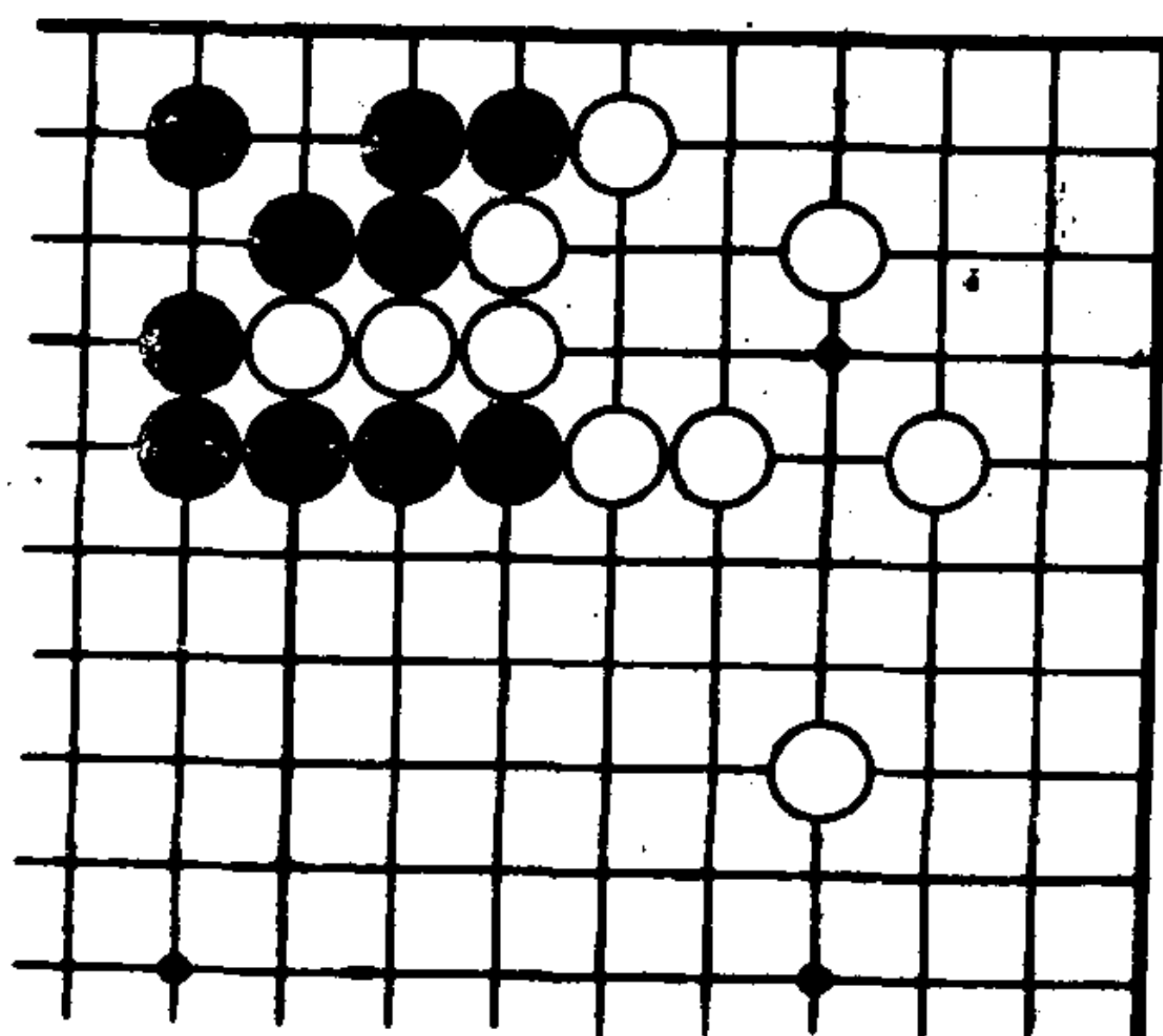
这里要讲的是含有渡过意图的二线夹。

扳和伸腿，它们都是从外侧一步一步削减对方的空。而夹却是从对方的内部动手，因此，夹的有效形态没有什么限制。只要能成立，其效果往往意外地大。这一手法在大官子的研究中是不可缺少的。

第1型 这是最常见的棋形。黑怎样在白内部施展手段？

图 1 黑 1 扳，白 2 一退，一切味道都没有了。

图 2 要领会黑 1 夹的手段。白 2 如阻渡，黑 3、5 之后，白棋失败。



第1型

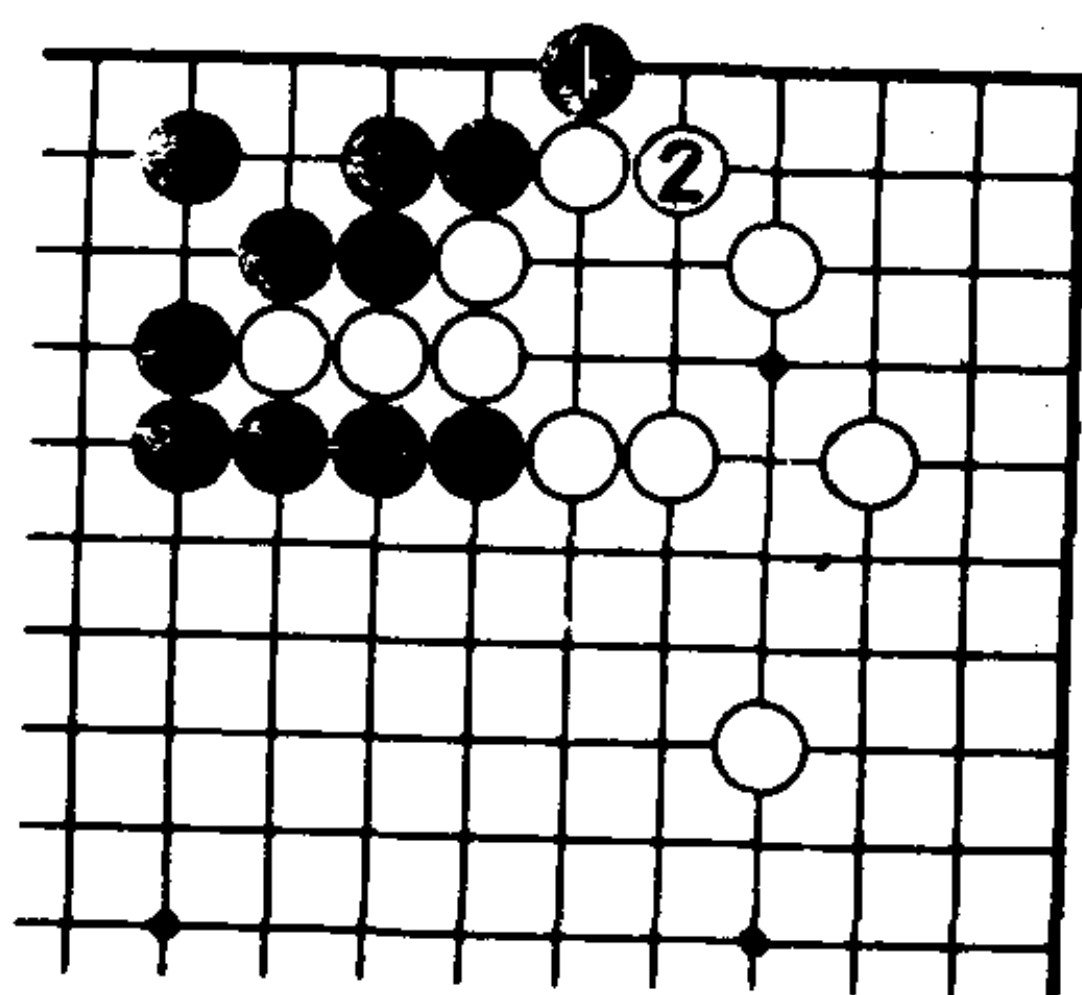


图 1

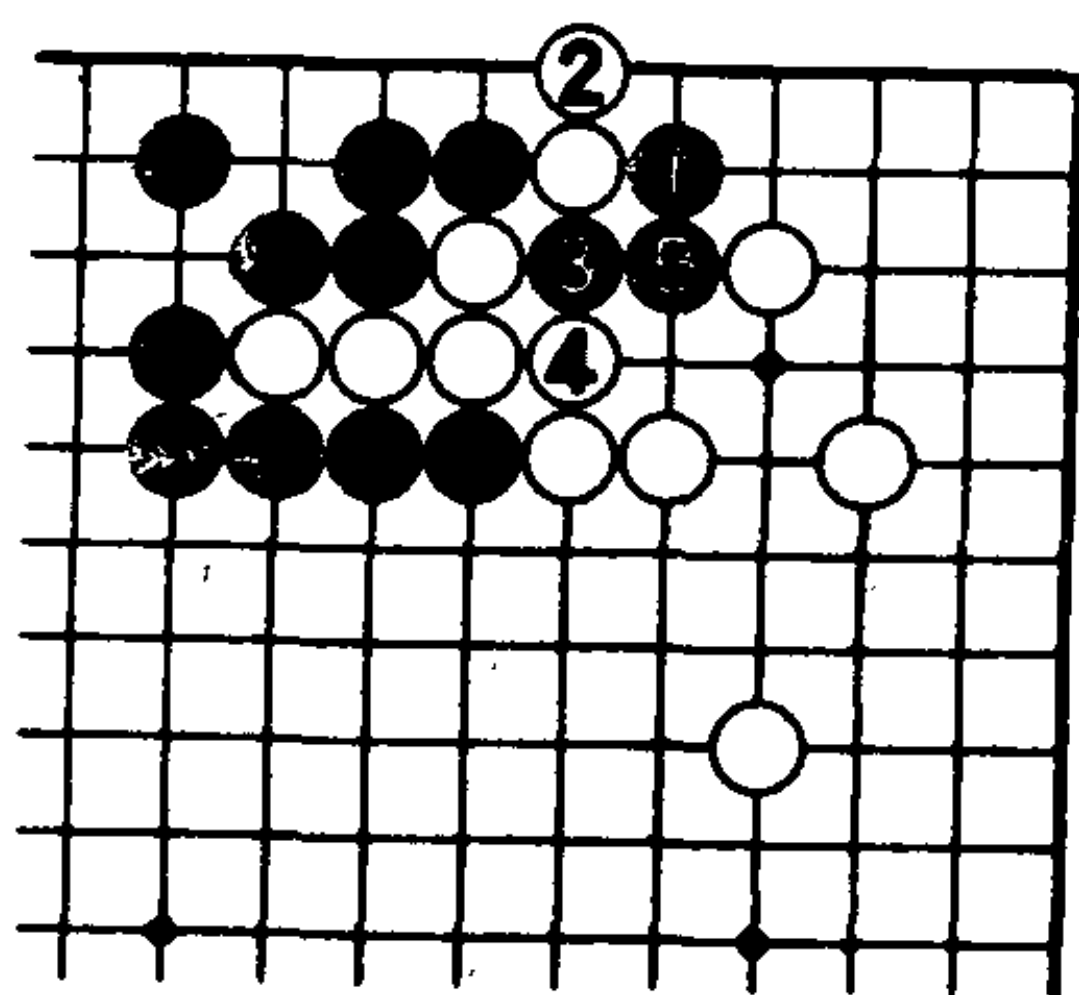


图 2

图 3 黑 1 夹，白 2 被迫退让，黑 3 先手渡过，白地大减。那么在黑 1 夹之前，白于 3 位补如何？白逆收的结果与本图出入是 7 目，等于后手 14 目价值。

第 2 型 黑▲一子的存在起着重要的作用。这也是实战中的常见型。

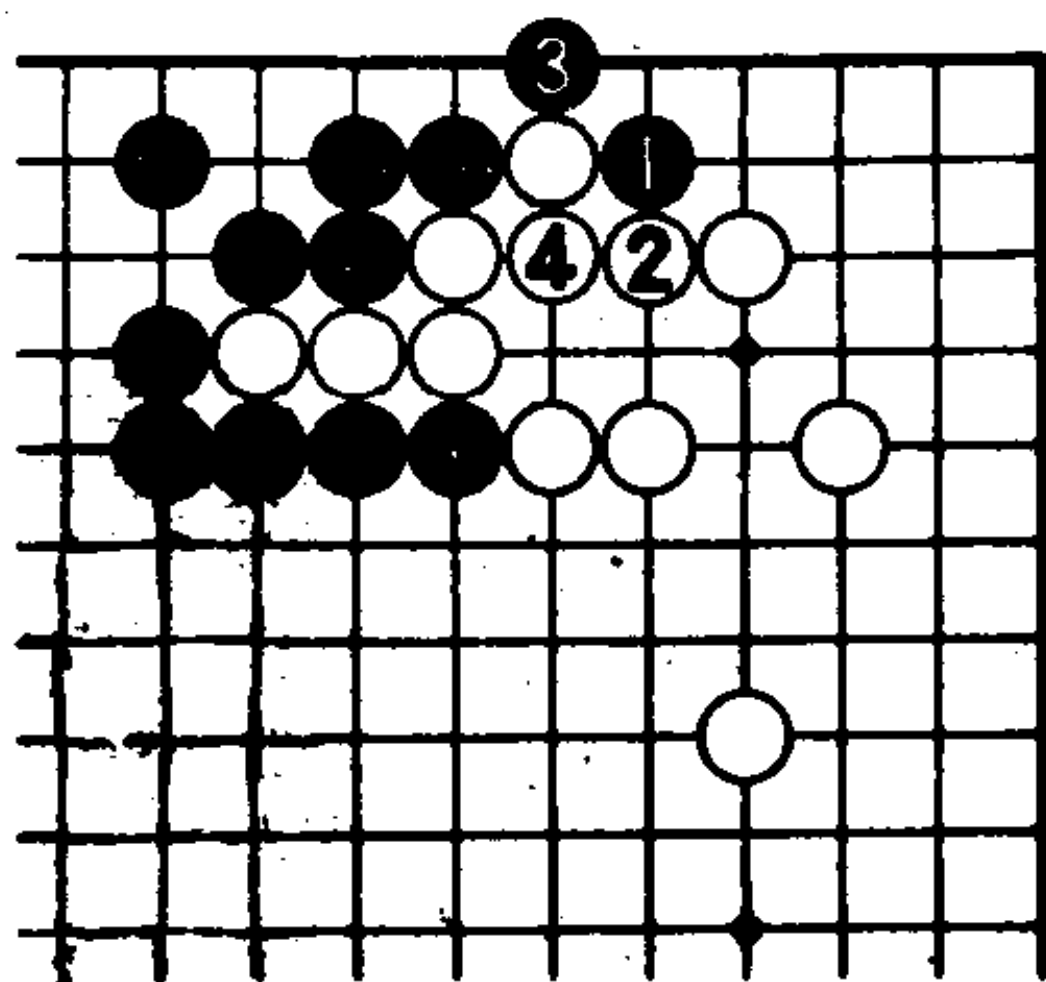
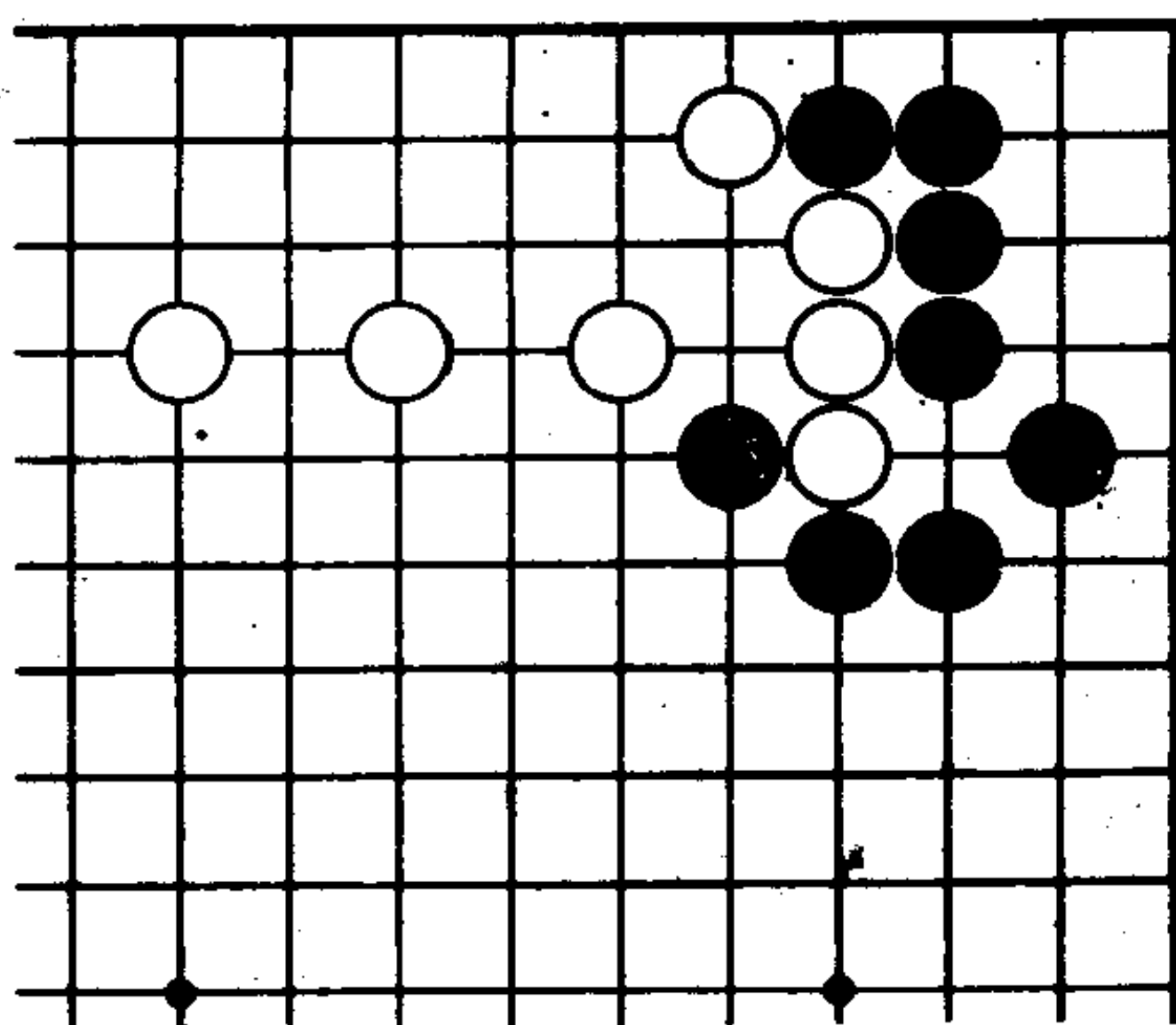


图 3



第 2 型

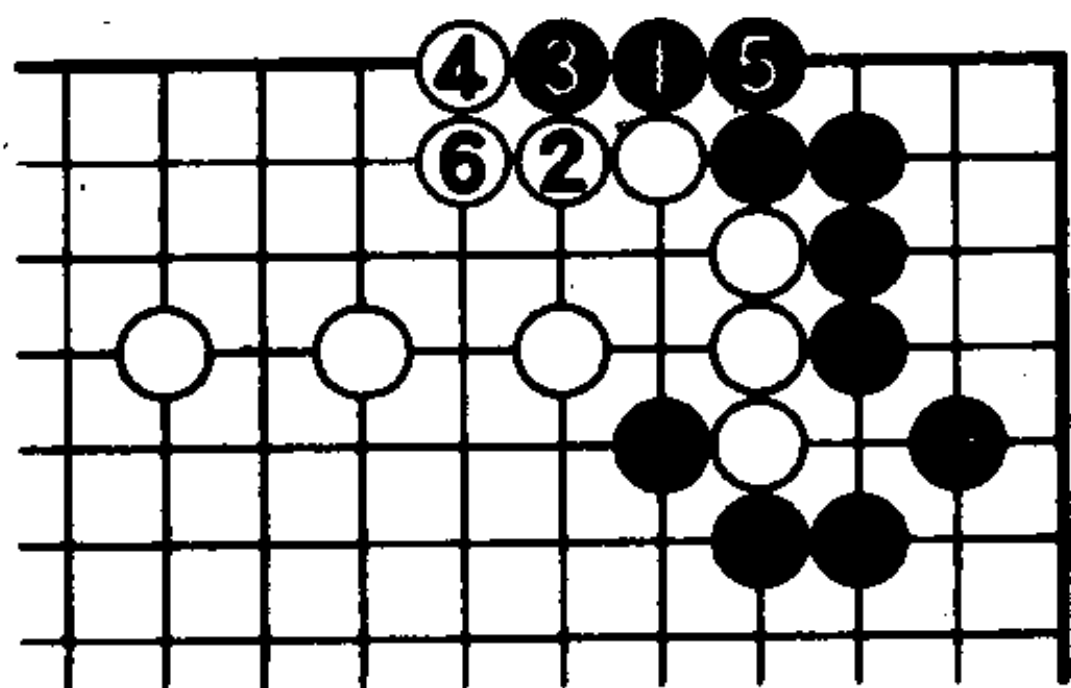


图 1

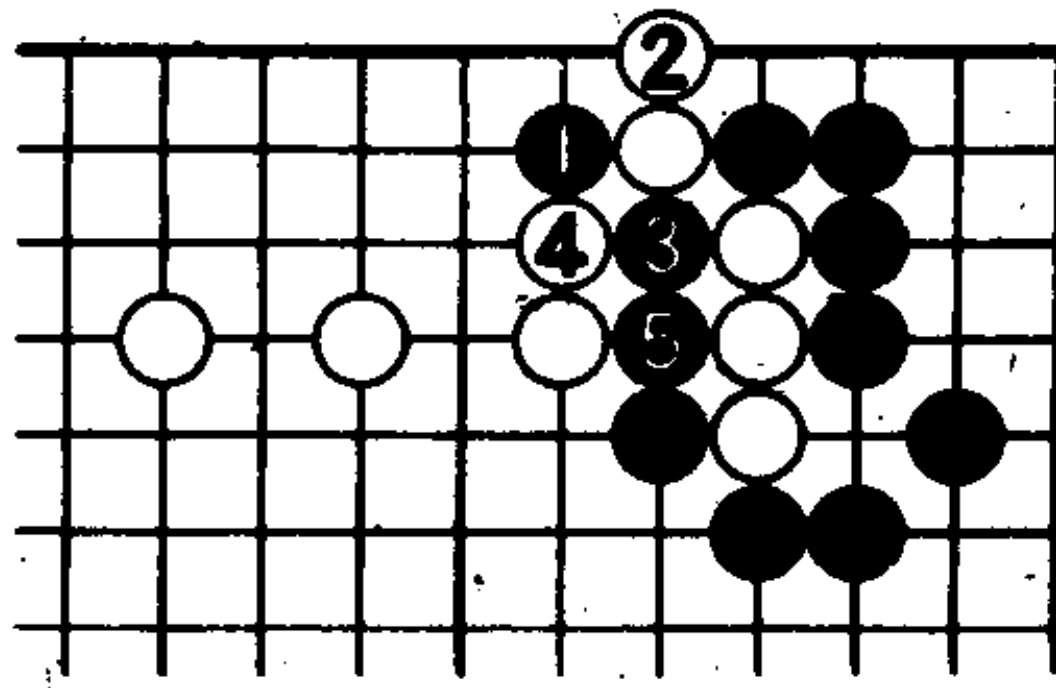


图 2

图 1 黑 1、3 虽是先手，但收获太小。

图 2 黑 1 夹才是手筋，白 2 阻渡过分，黑 3 断，白 4 后，黑 5 先手吃白三子。

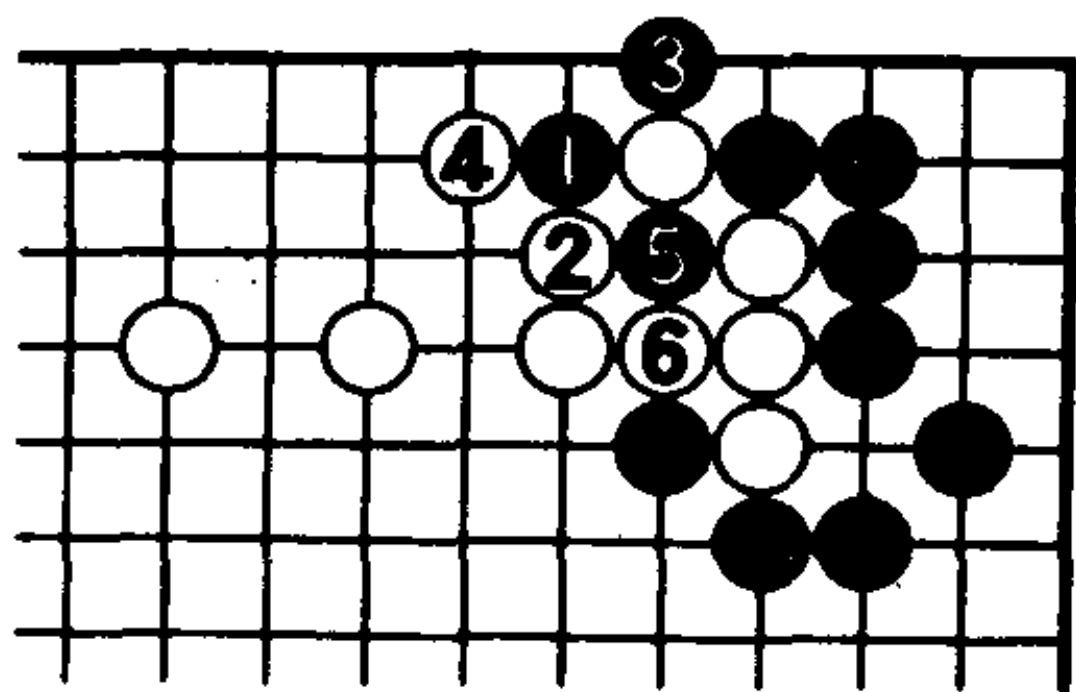


图 3

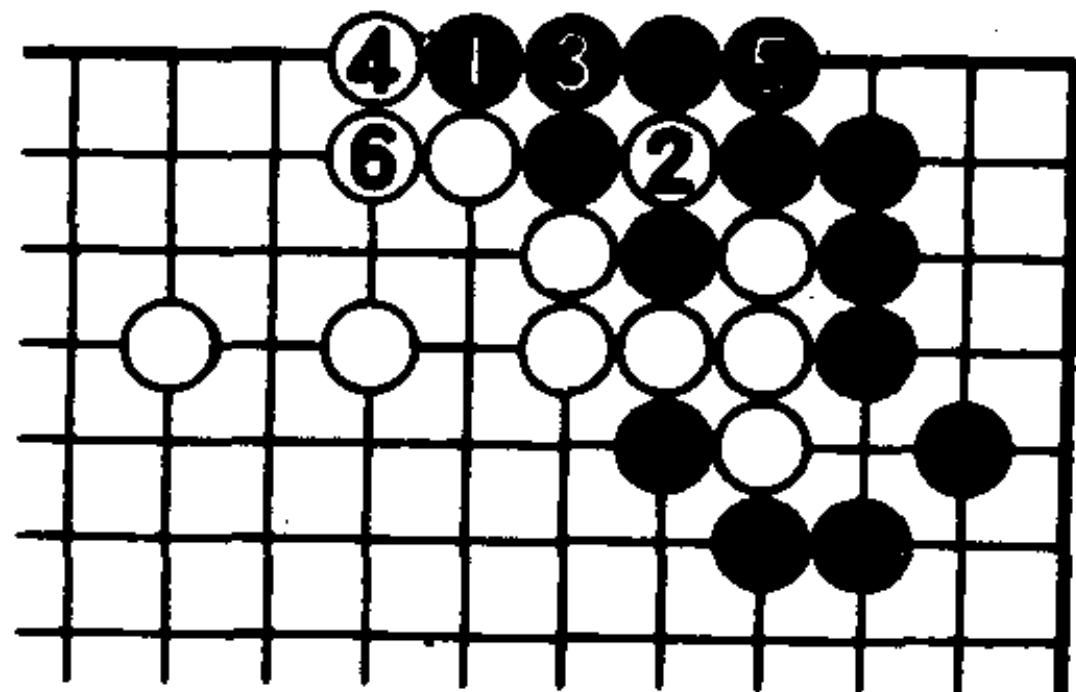
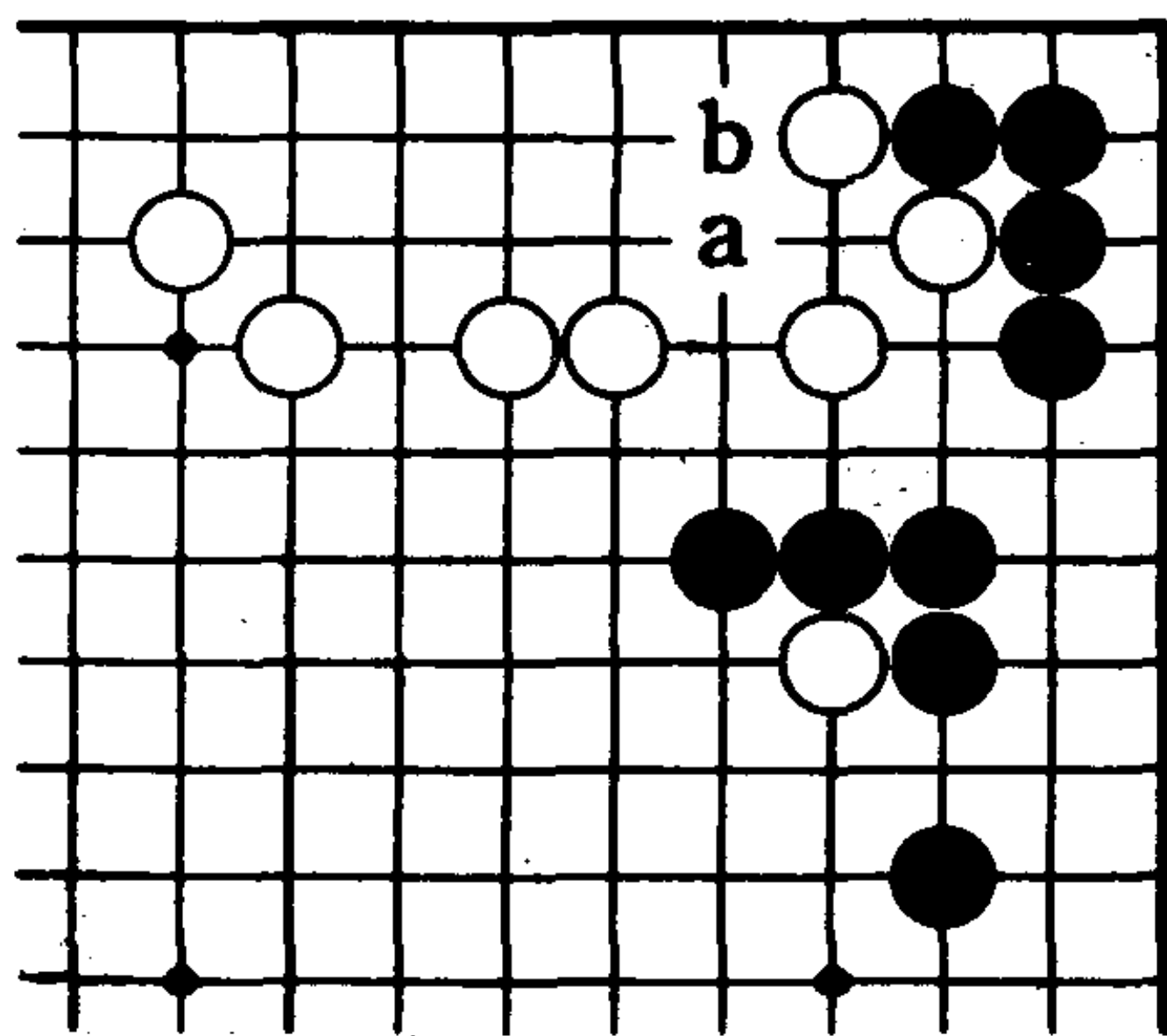


图 4

图 3 白 2、4 是正常的应接。

图 4 黑 1 是先手扳，至 6 黑比图 1 收获多 2 目多。



第 3 型

第3型 这是直捣对方弱点的一型。然而，如黑先占a位的话，白b抵抗是好棋。

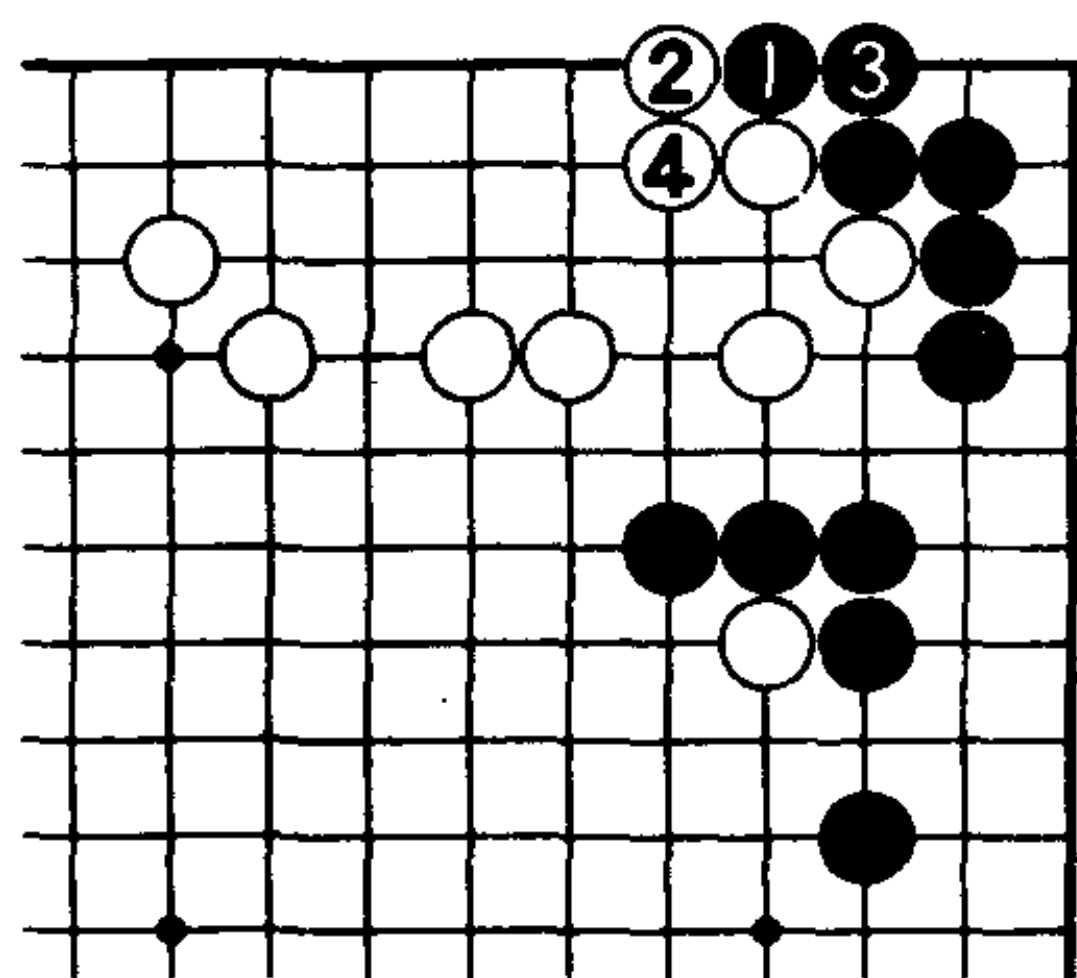


图 1

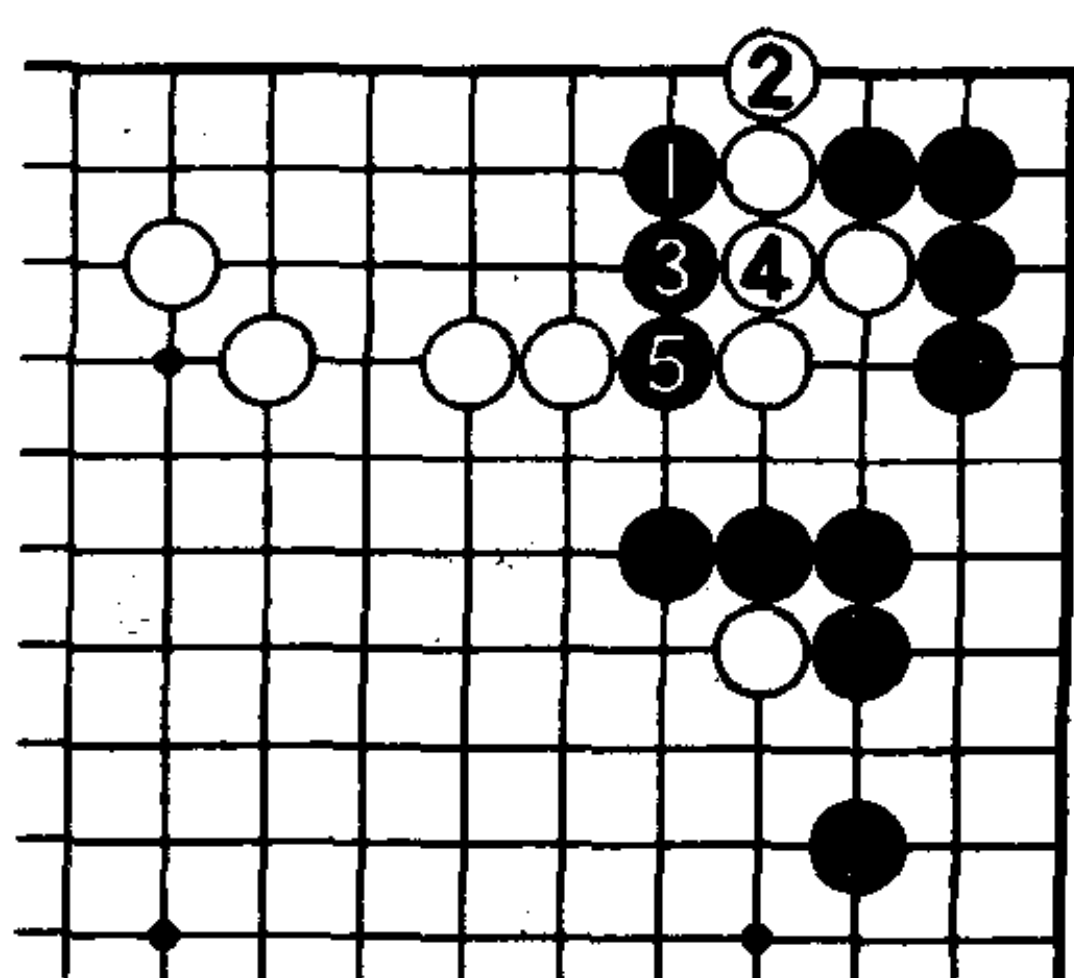


图 2

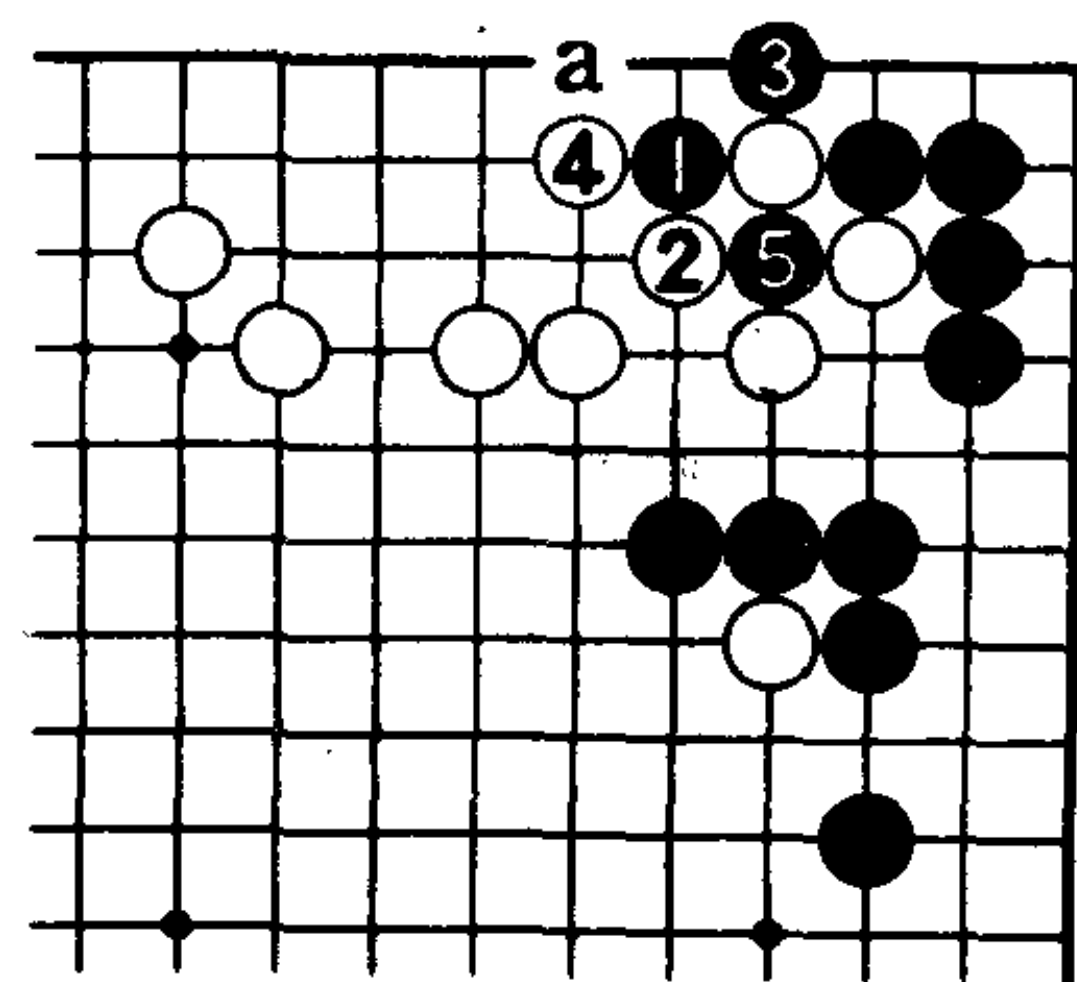


图 3

图 1 黑 1、3 虽然是先手，但收获甚微。

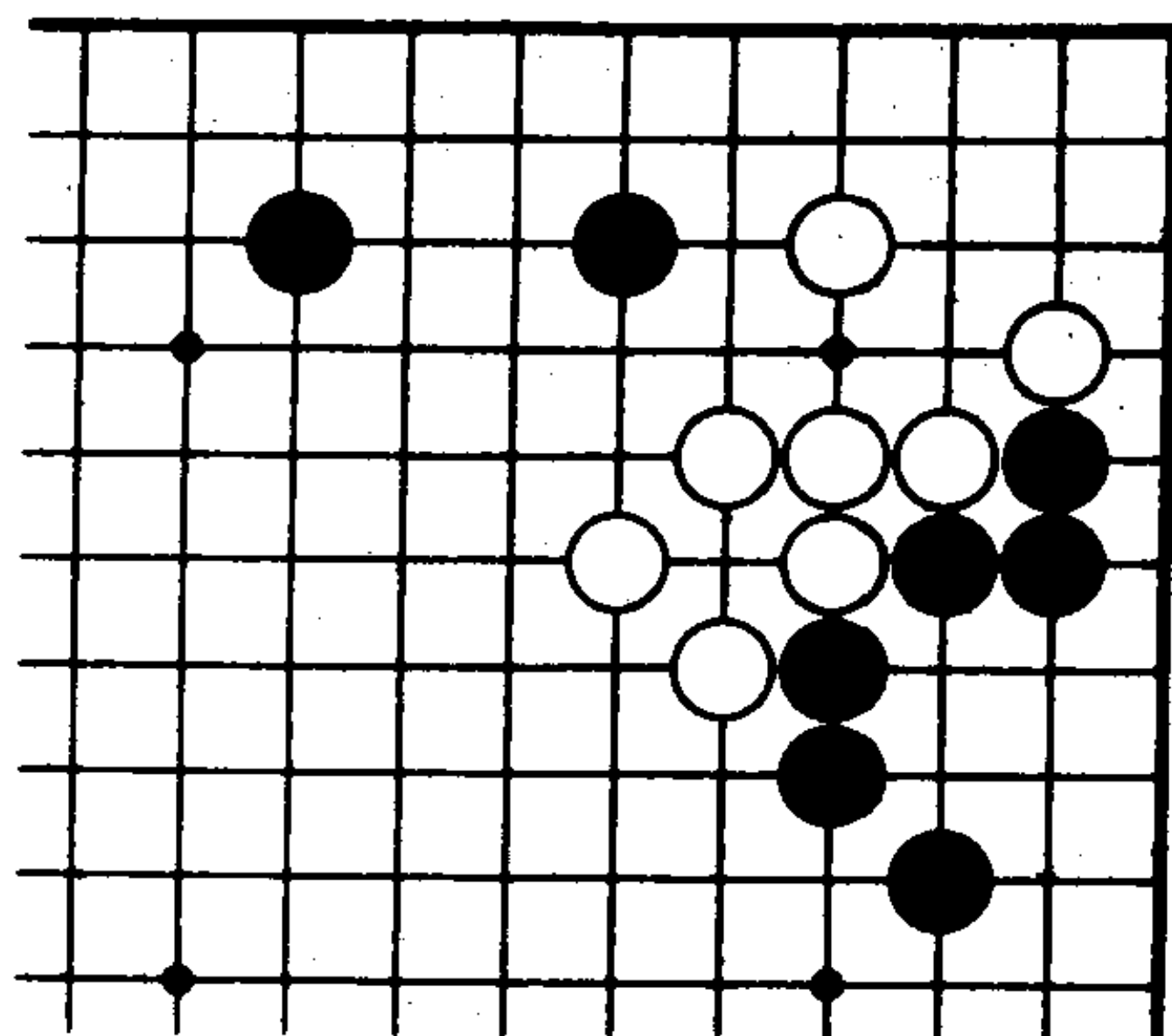
图 2 黑 1 夹的手段很严厉，白 2 阻渡，黑 3、5 正好冲击到白要害处，白失败。

图 3 白 2、4 退让也是不得已，结果是劫，但这个劫于黑有利是明显的。而且以后黑还有 a 位的先手扳。

第4型 这个例子也很典型，黑有巧妙的官子手段。

图 1 黑 1 愚笨，至 6 止，不仅所得无几，连上方 a 位先手尖的利用也卖掉了。本来黑 a 位尖，白是要在 b 位应一手的。

图 2 黑 1 夹是好棋，白 2 阻渡，至黑 5 白损失严重。



第 4 型

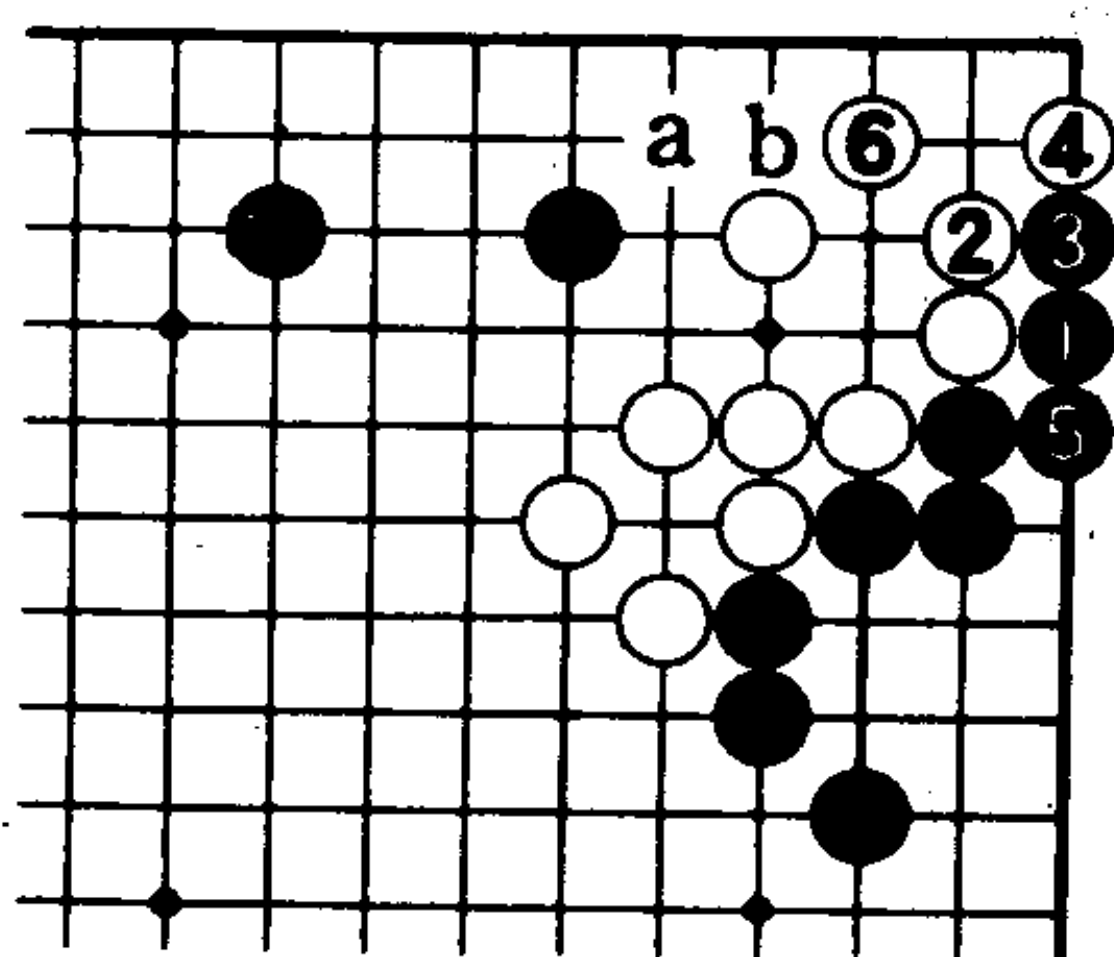


图 1

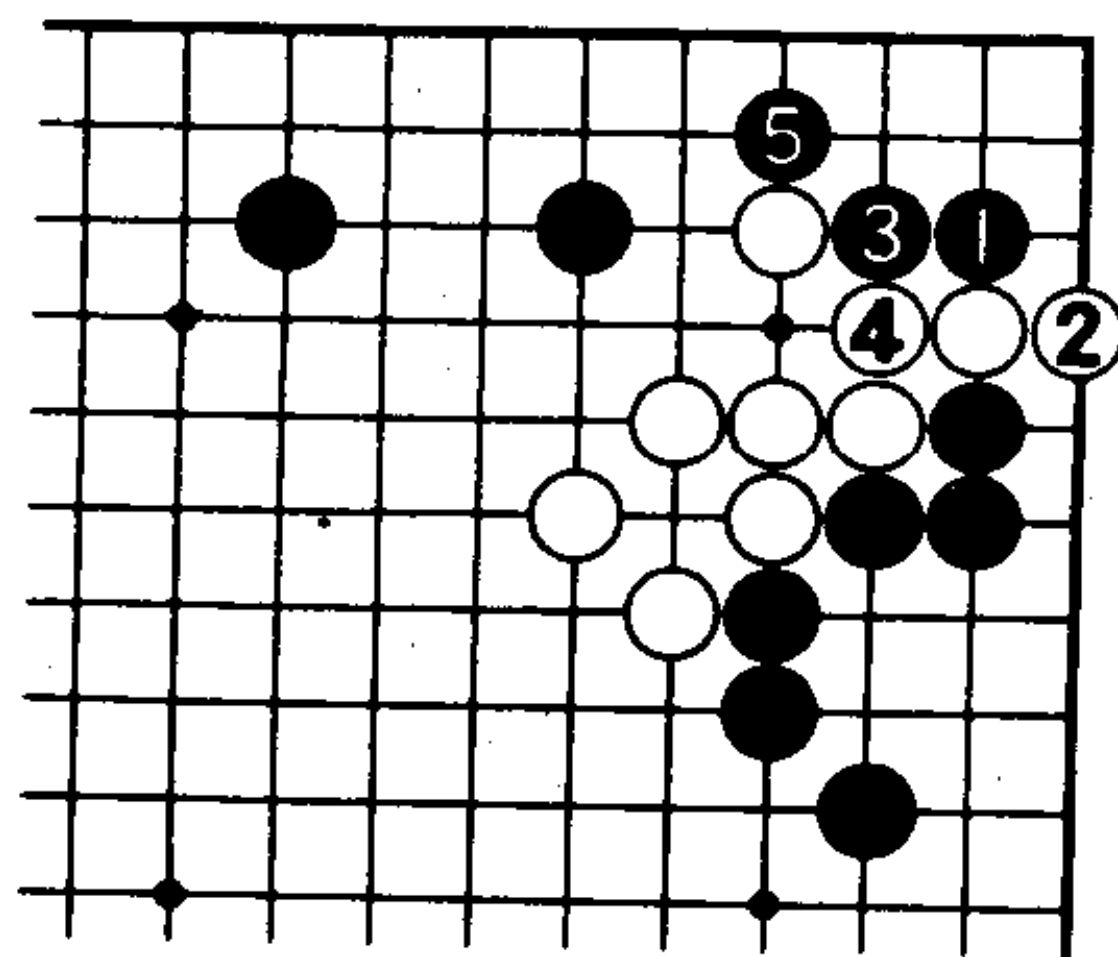


图 2

图 3 白 2、4 只能退让。

图 4 至 6 止，黑所得与图 1 相比，不可同日而语。

第 5 型 虽然暂时落了后手，但随之而来的是更为重要的官子利益。

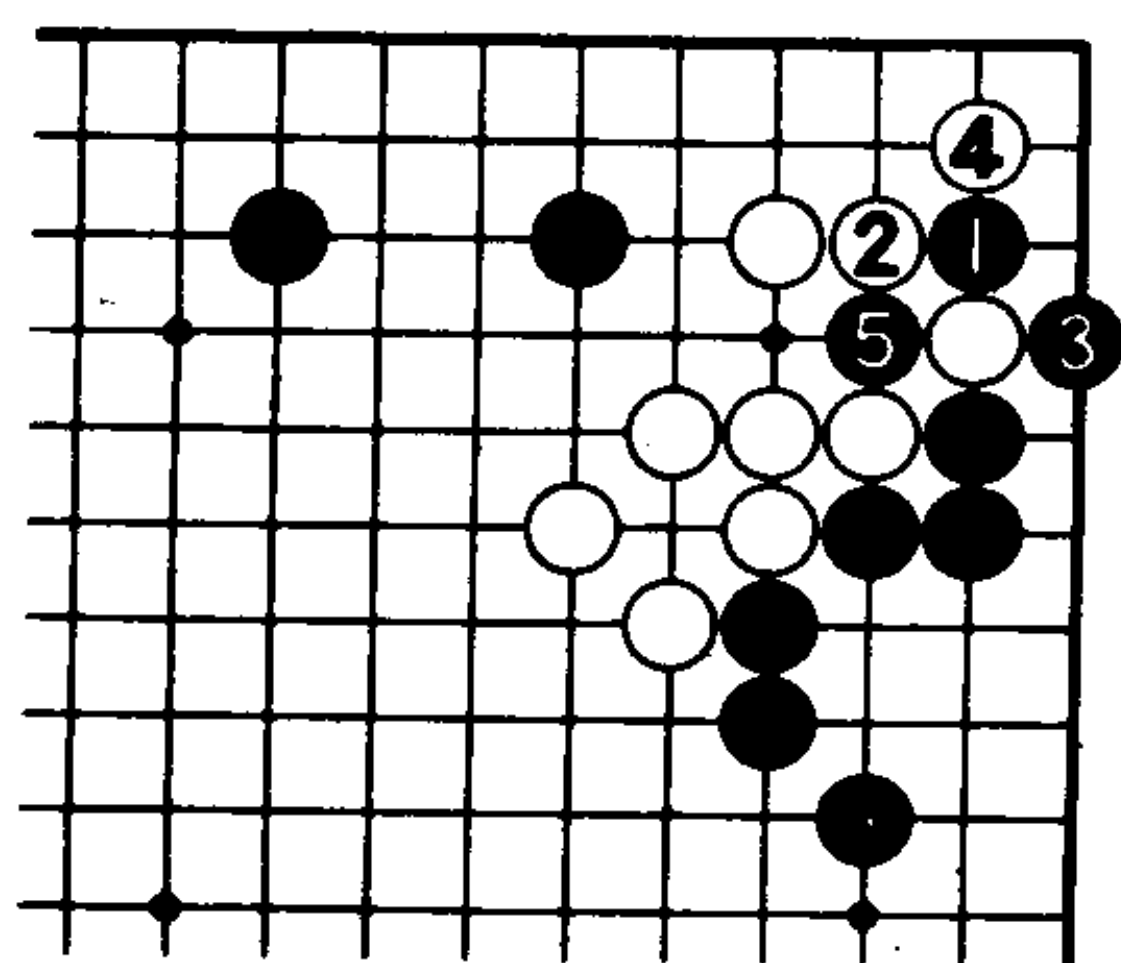


图 3

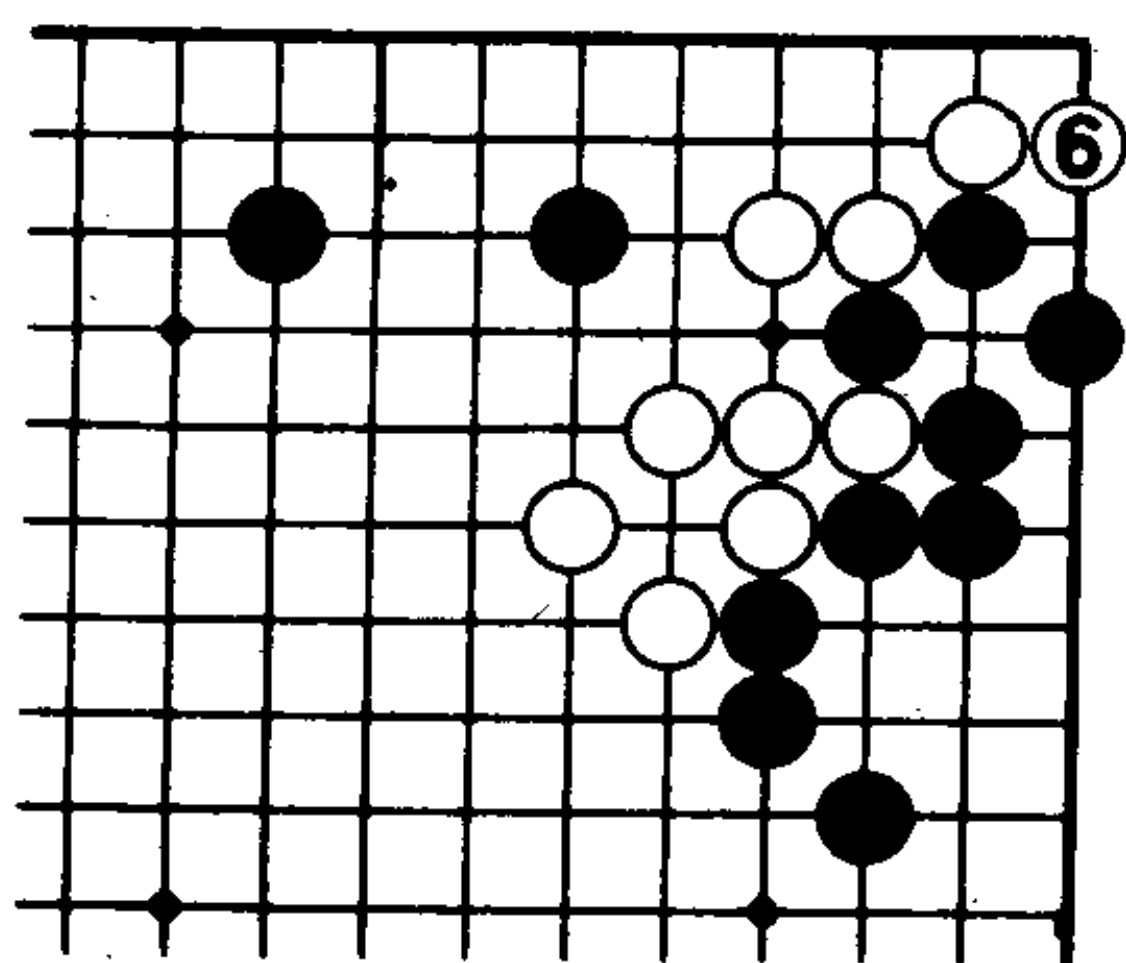
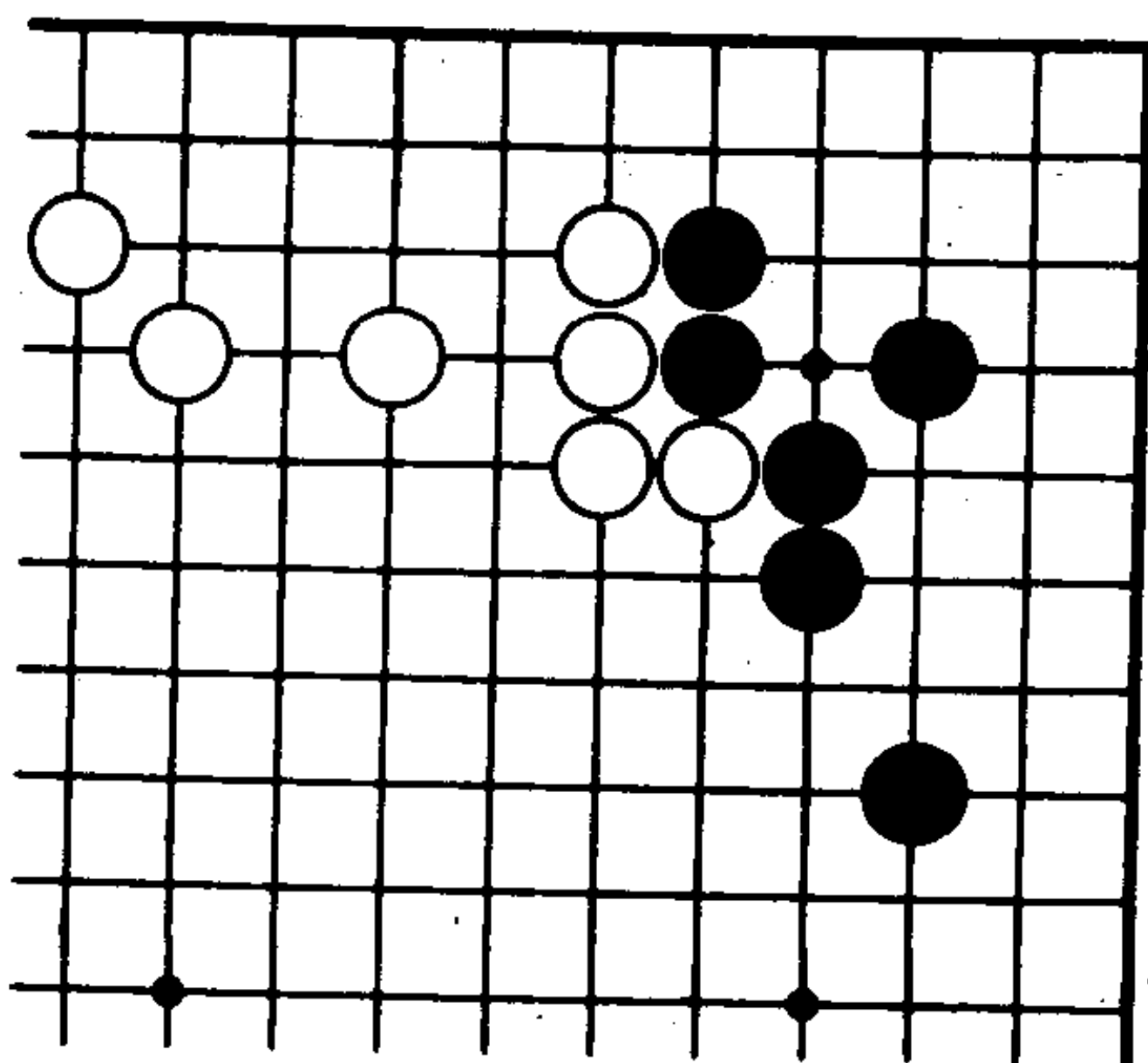


图 4



第 5 型

图 1 白 1、3 扳粘。通常二线上的扳粘是后手 6 目，但本型的后续官子大得出奇。因此，白 1 扳的官子就成了大官子中的大者。

图 2 黑如脱先，白 1 夹是要点，至 8 止，黑地大大缩减。以后，黑如提劫，白 a 位粘既可。

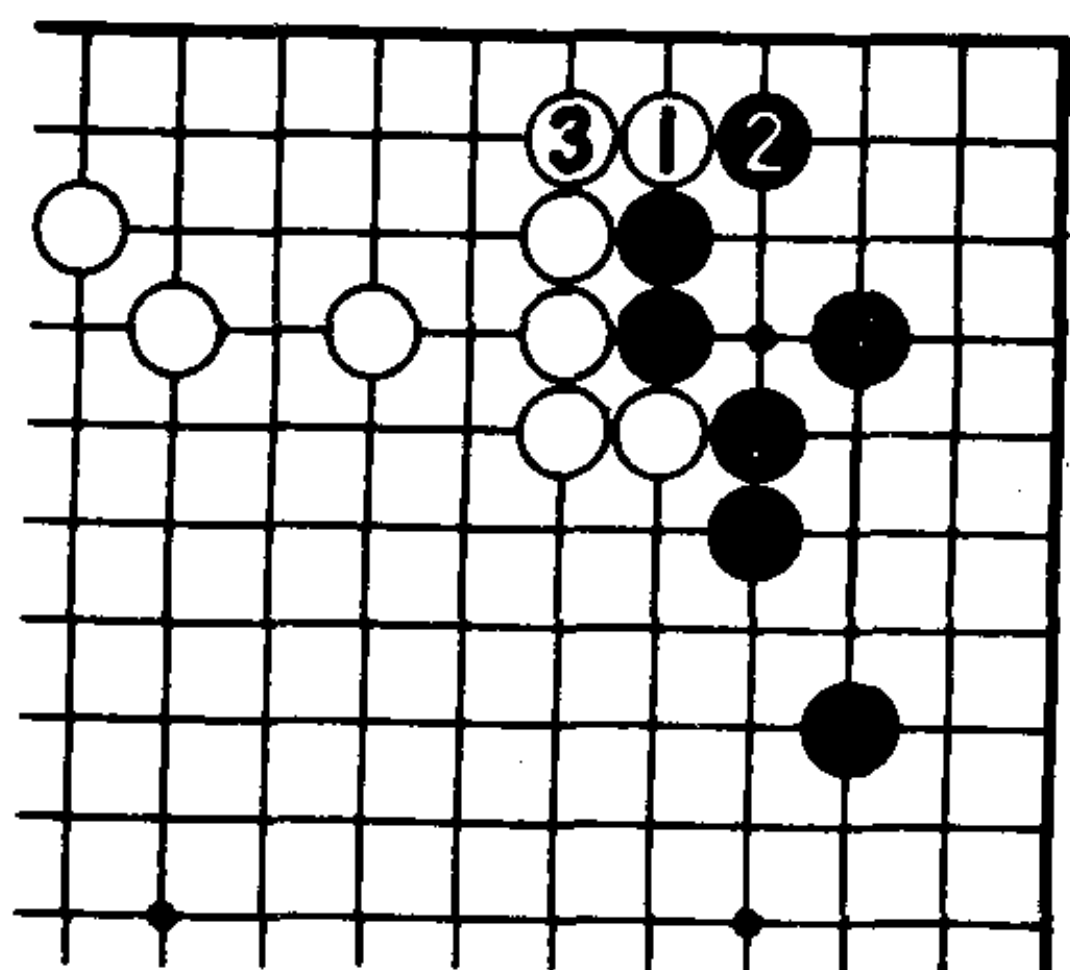


图 1

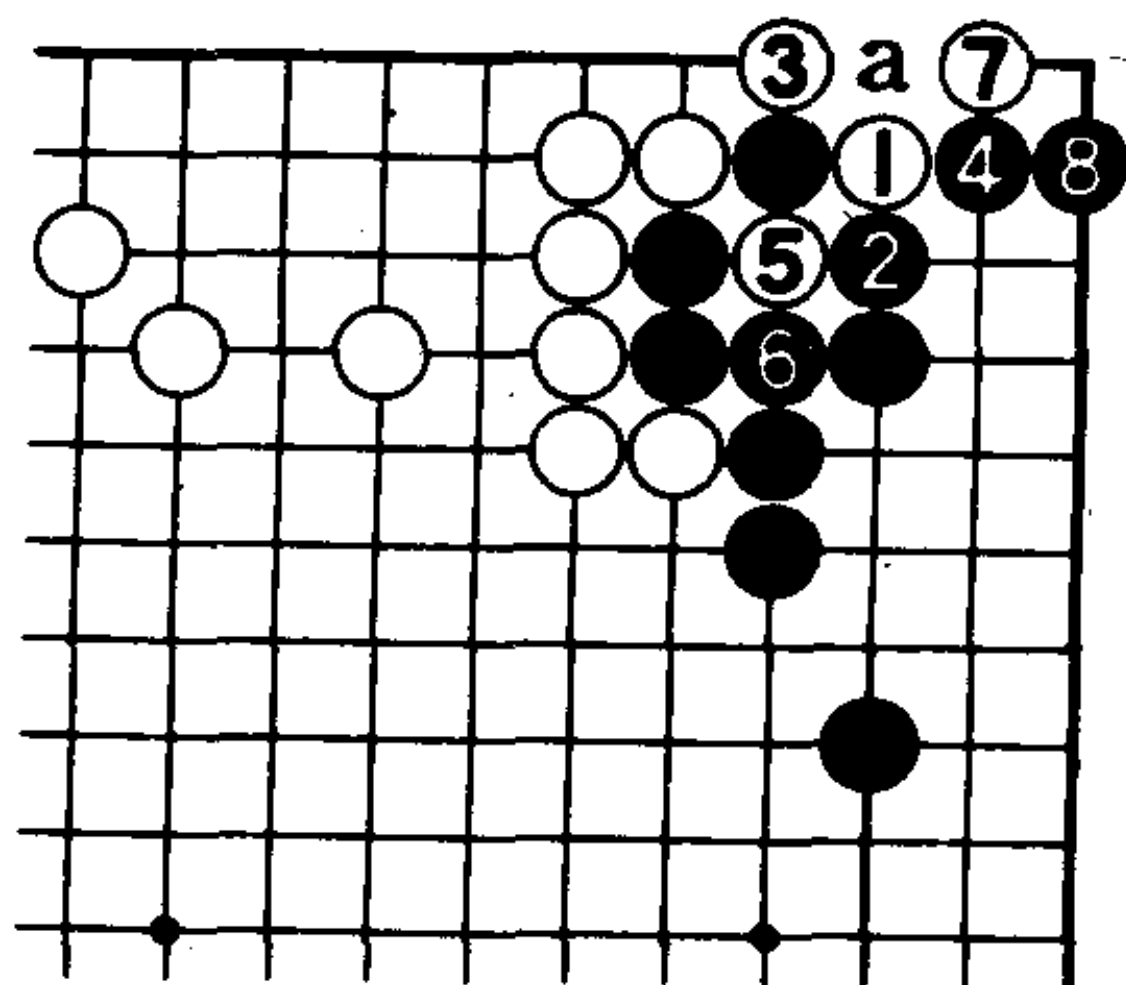


图 2

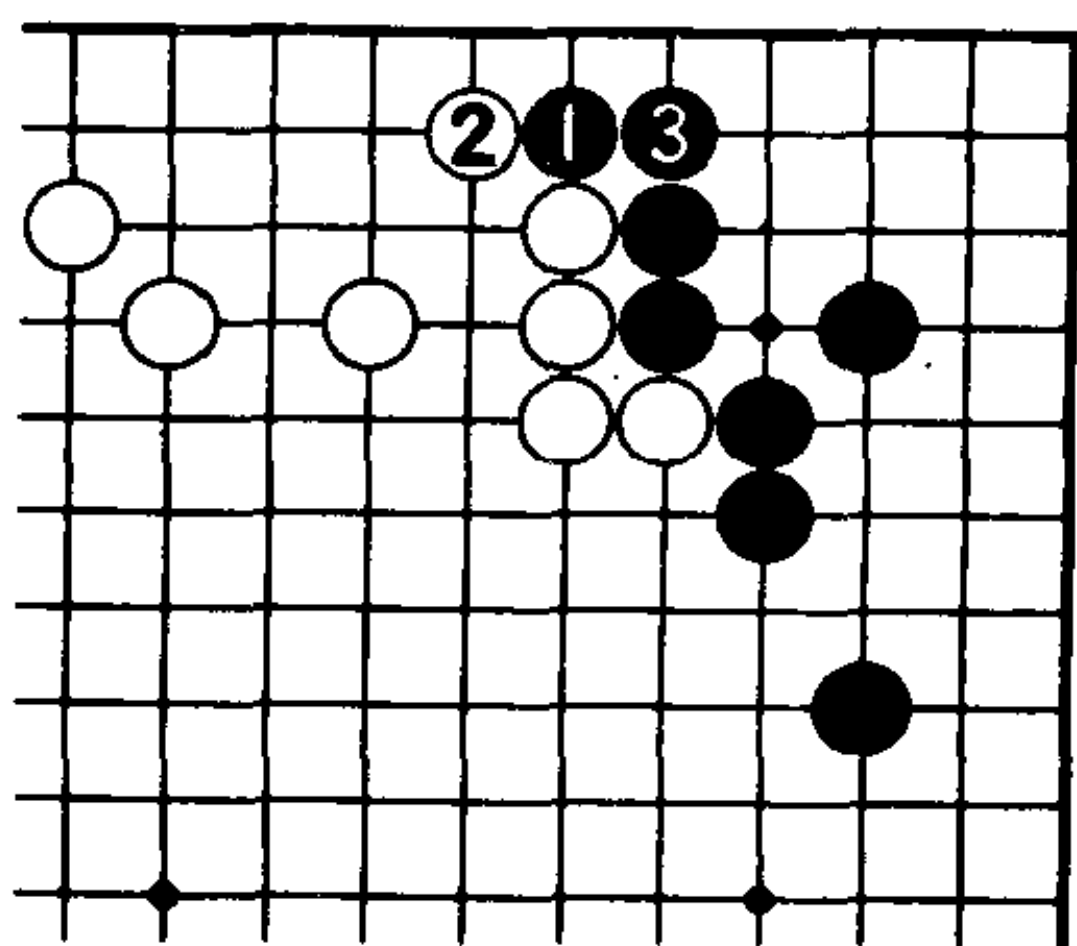


图 3

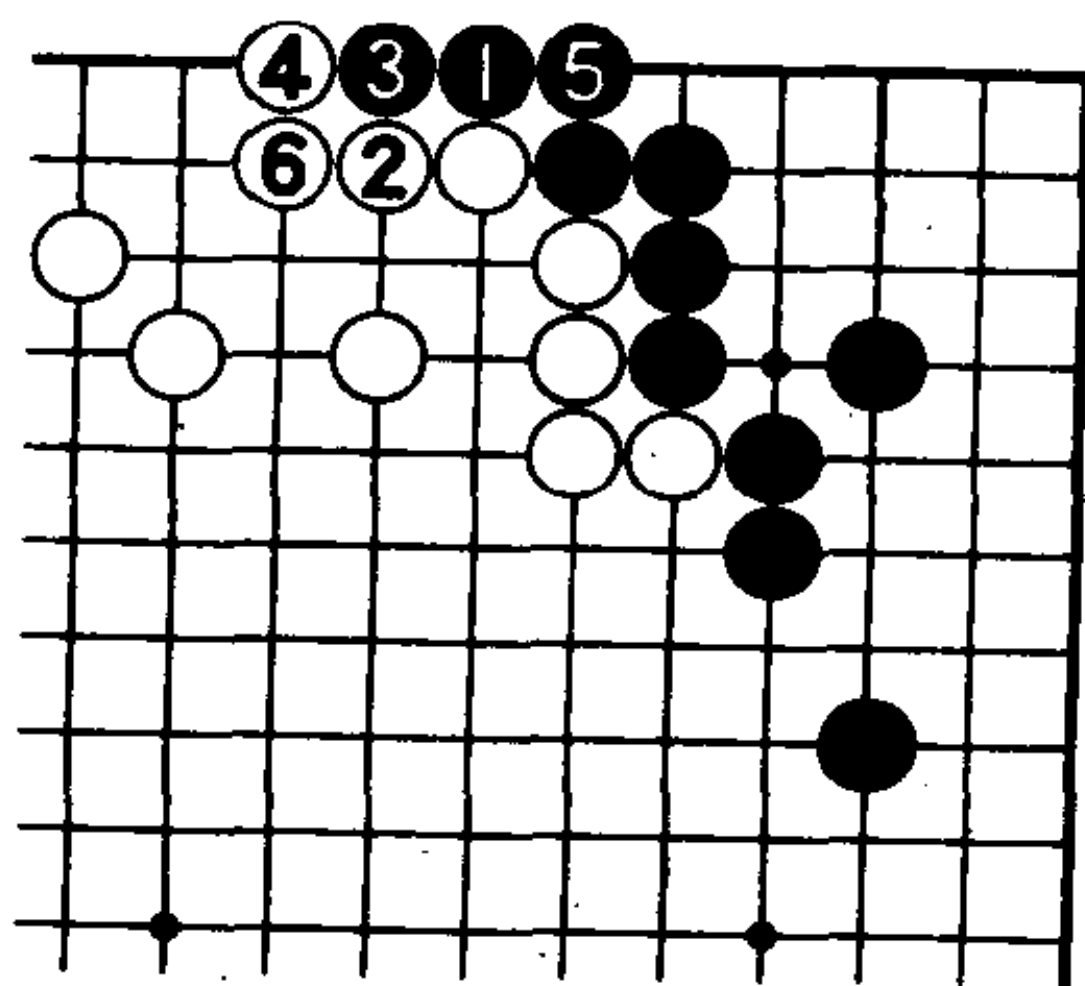


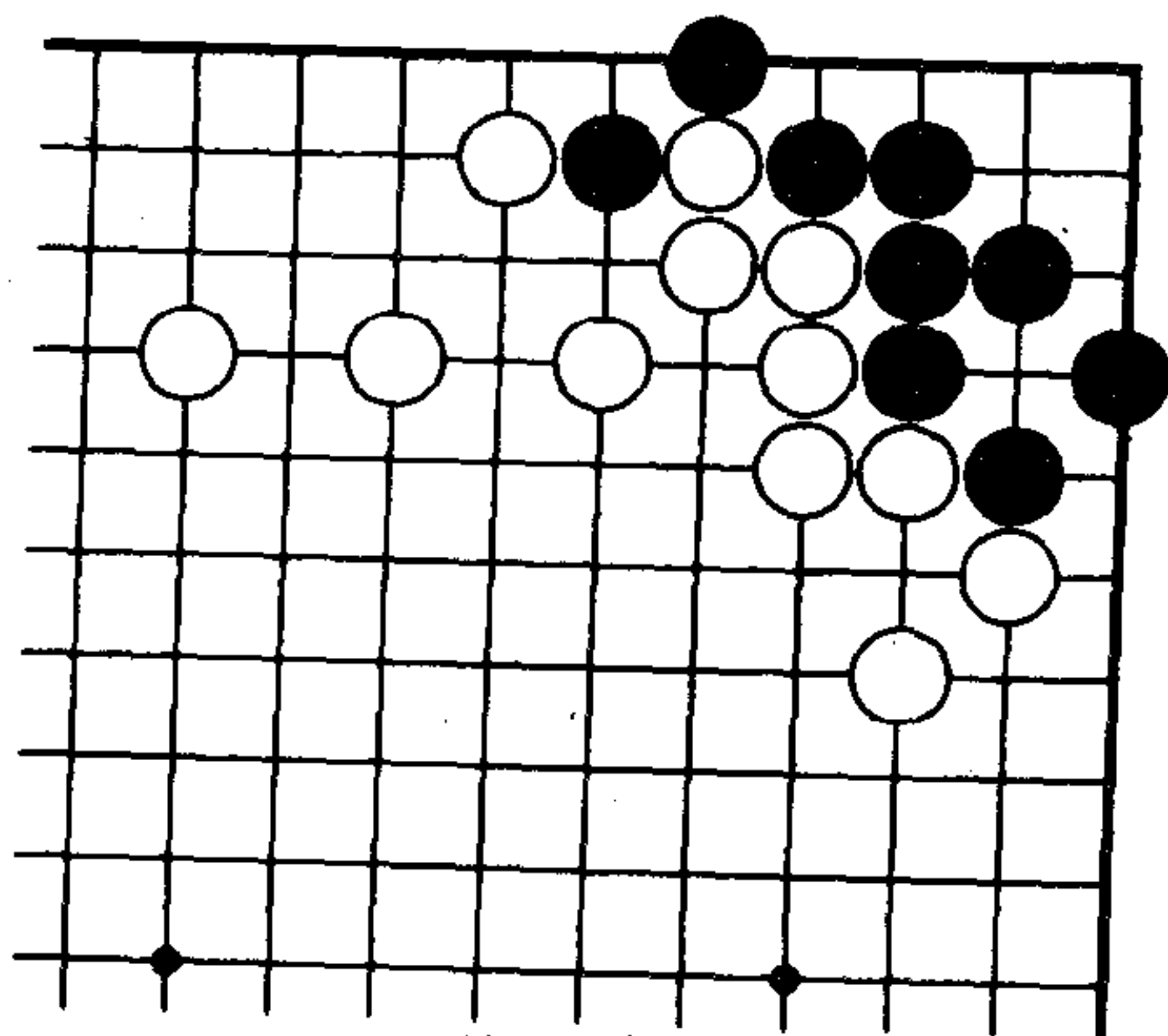
图 4

图 3 黑 1、3 抢先扳粘结果如何？

图 4 白脱先，以下黑又得一路先手扳粘之利。比较一下图 2 与图 4，黑地增减 $12\frac{1}{3}$ 目，白地增减 $7\frac{2}{3}$ 目，合计有 20 目出入。这样的大官子是收官过程中首先要考虑的。

第 6 型 假设黑劫材有利，黑有严厉的收官手段。

图 1 黑 1 扳是下策，劫材于黑有利时白 2 退让，至 6 止告一段落。这样的结果黑并不理想。



第 6 型

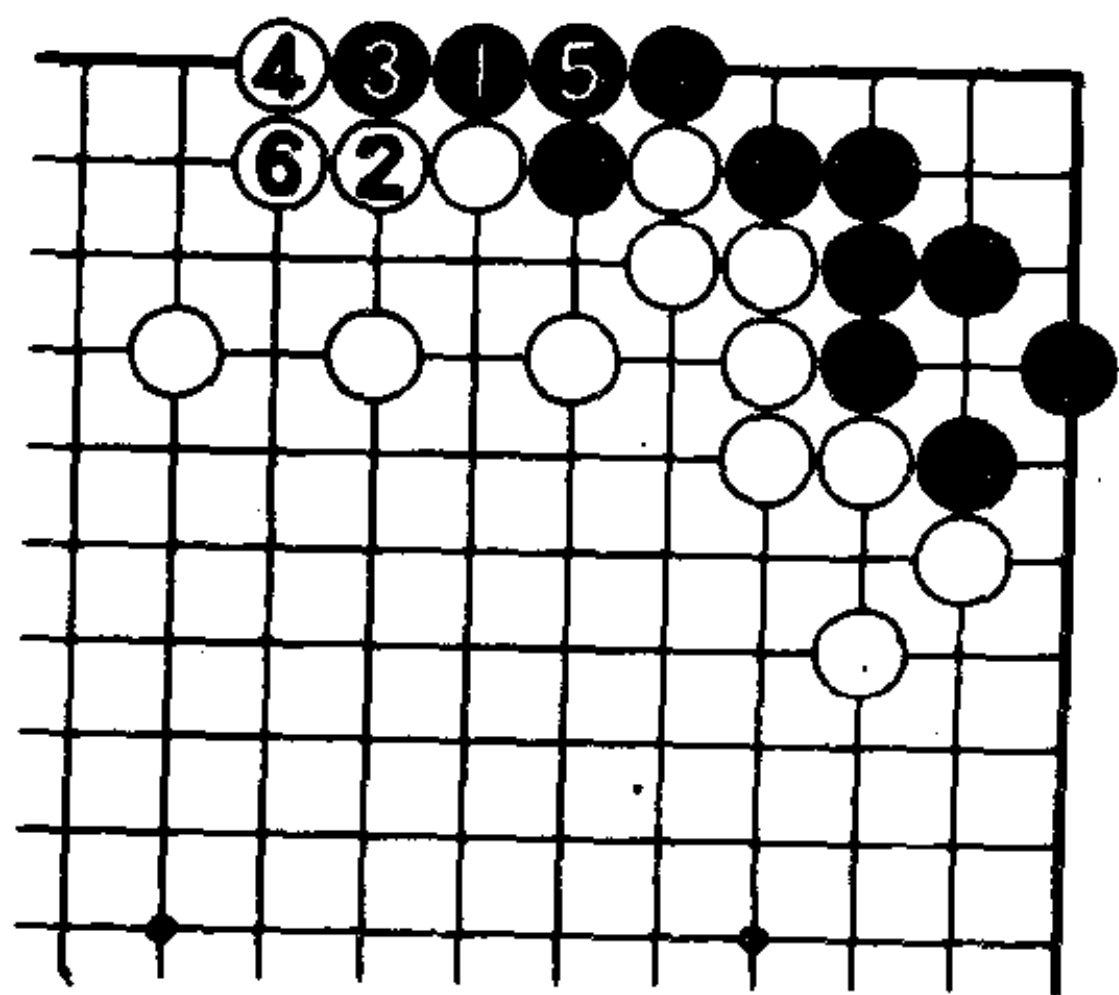


图 1

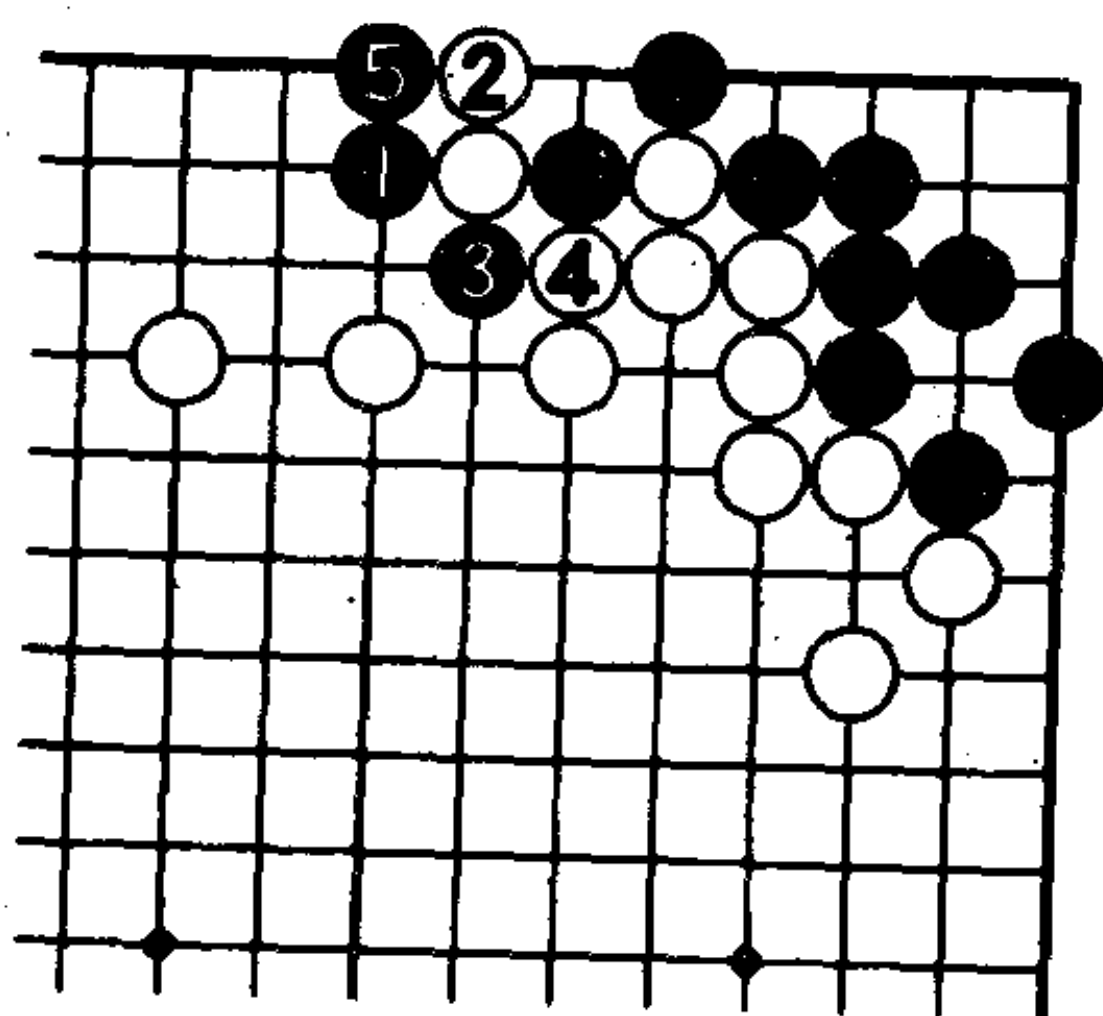


图 2

图 2 前图黑是没有发现本图 1 位夹的严厉手段。白 2 立不行，至 4 时黑 5 反吃，白失败。

图 3 白 2 打吃，黑 3 强硬地作劫抵抗。

图 4 白 2 退让，黑 3 渡，白 4 轻率，使黑 5 又能故伎重演。白如 5 位守，与图 1 比，黑多得利有 5 目以上。

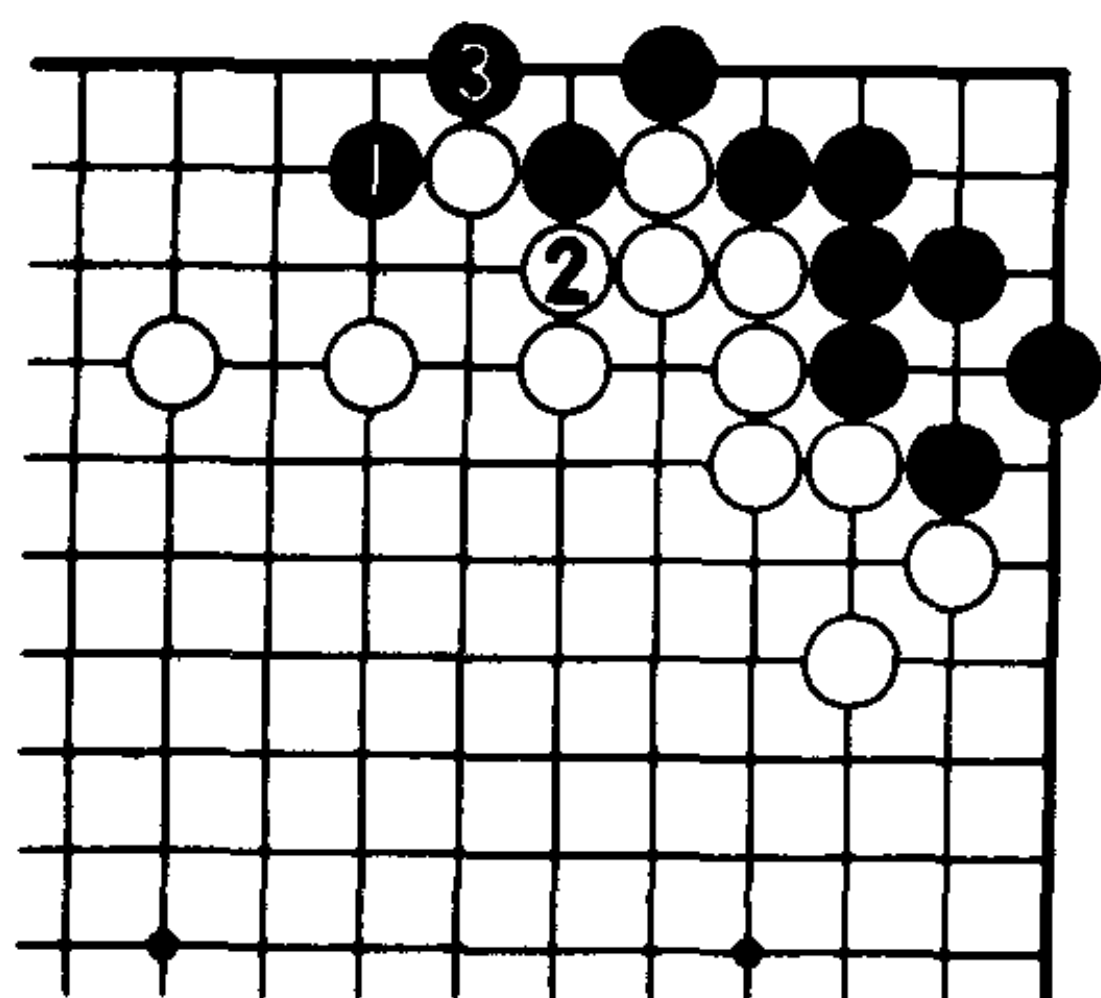


图 3

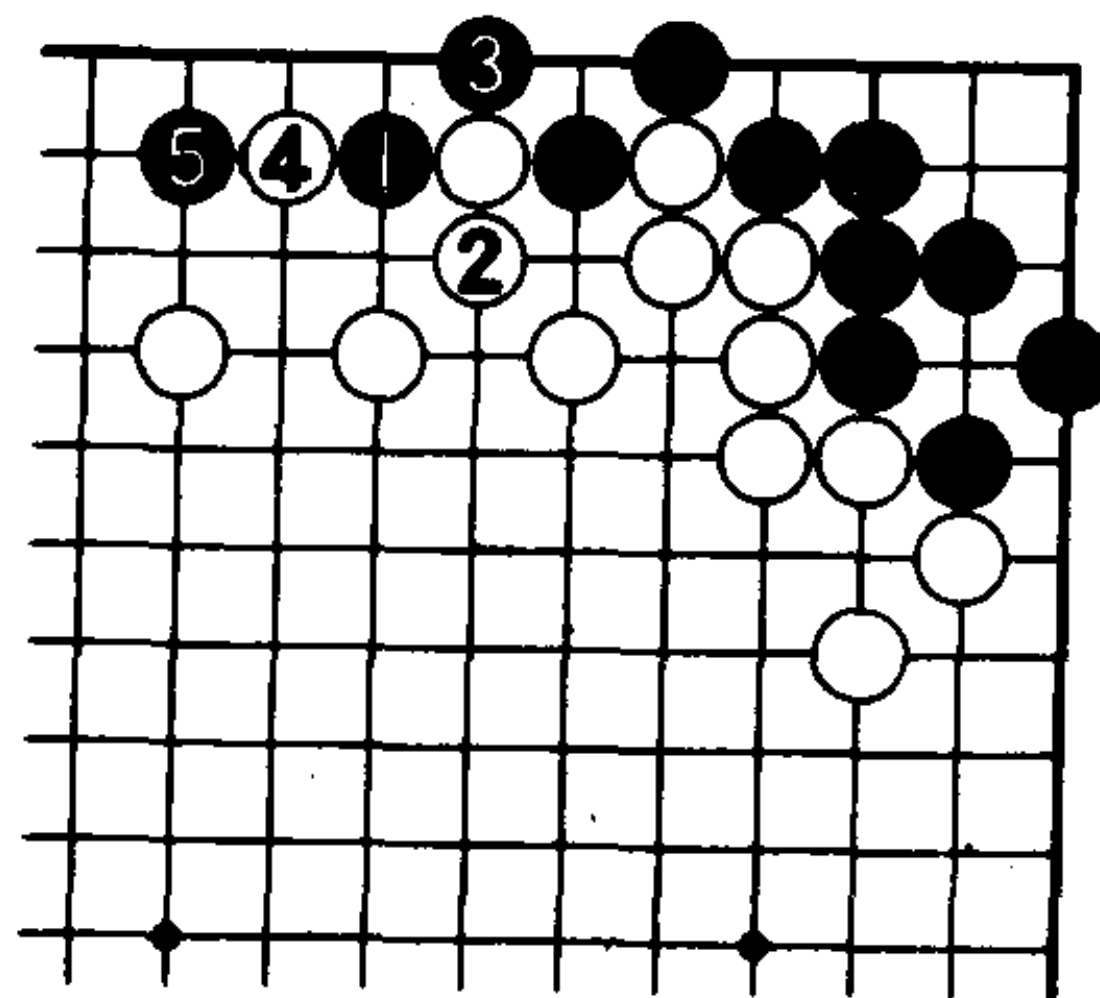
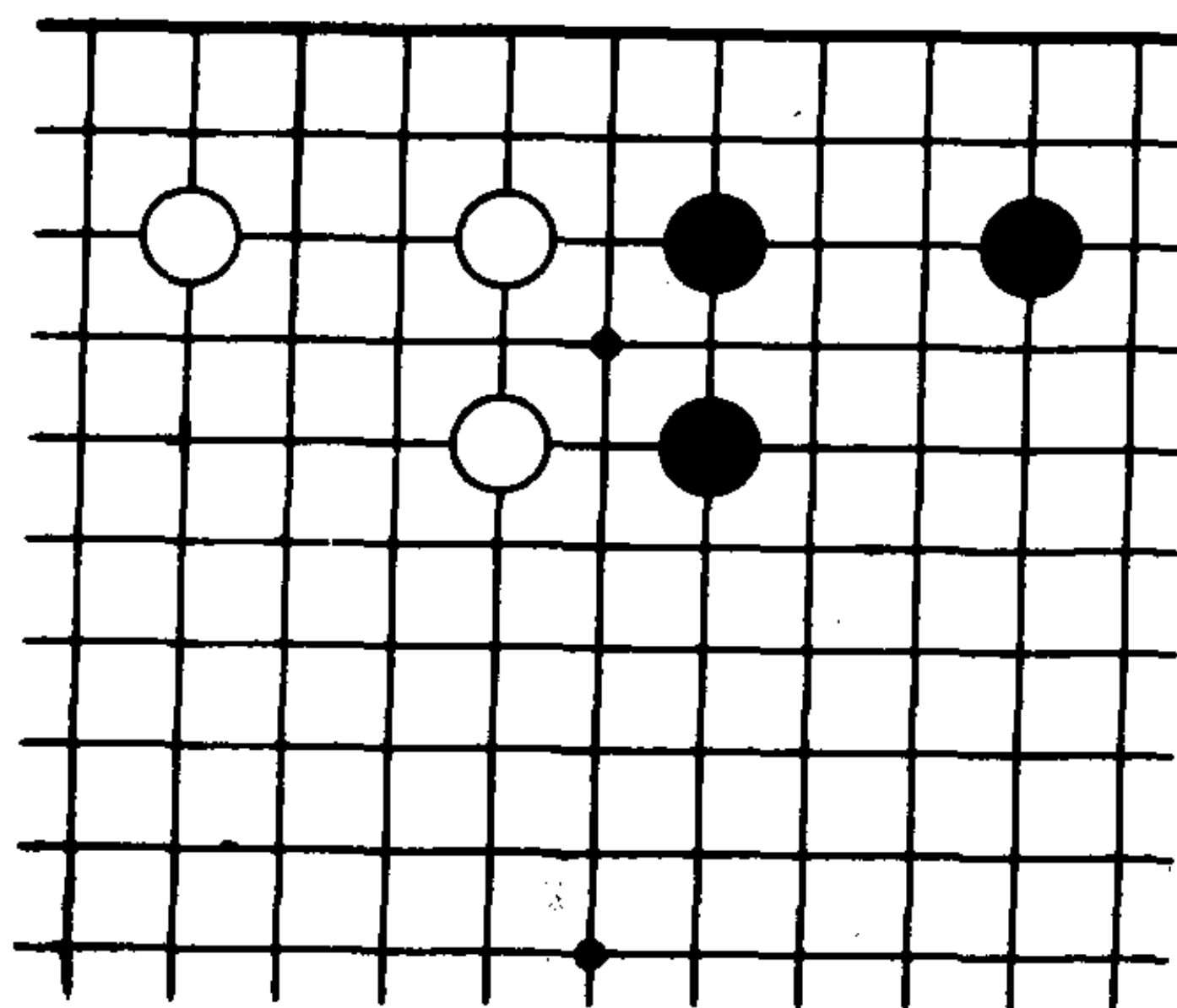


图 4

四、二线上的托退

比起收官阶段来，托退倒是常常在中盘出现的手法。托退常常关系到双方能否取得牢固的根基。棋的厚薄是无法用数字来表示的。作为官子，托退的下法属于大棋。



第 1 型

第1型 虽说还未进入收官阶段，但为了说明托退的特点故举例。

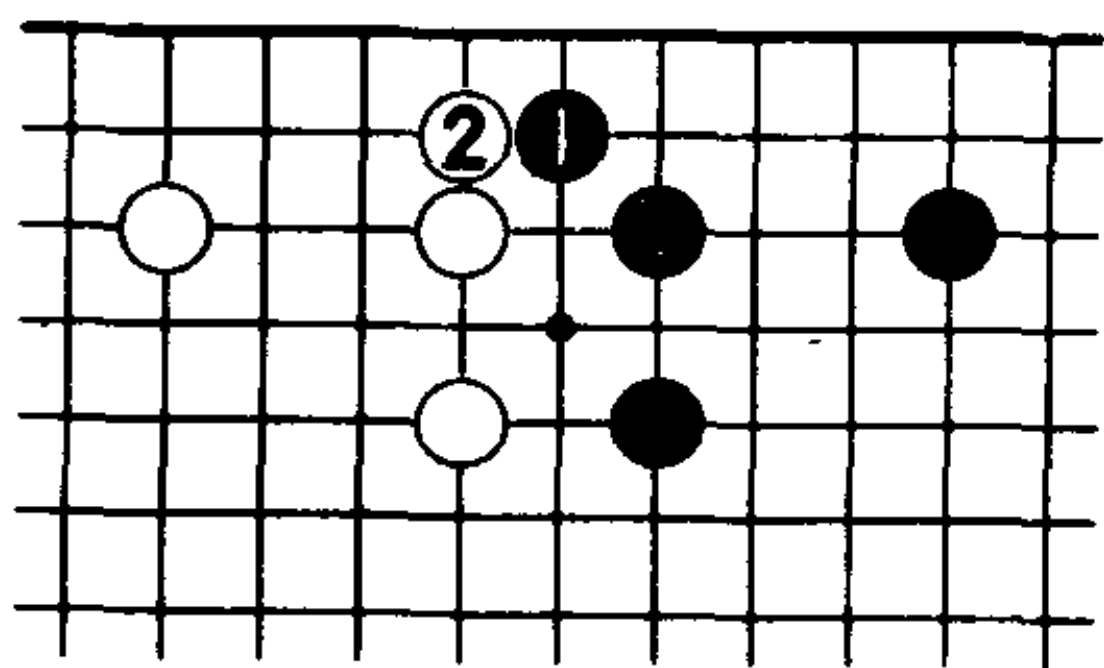


图 1

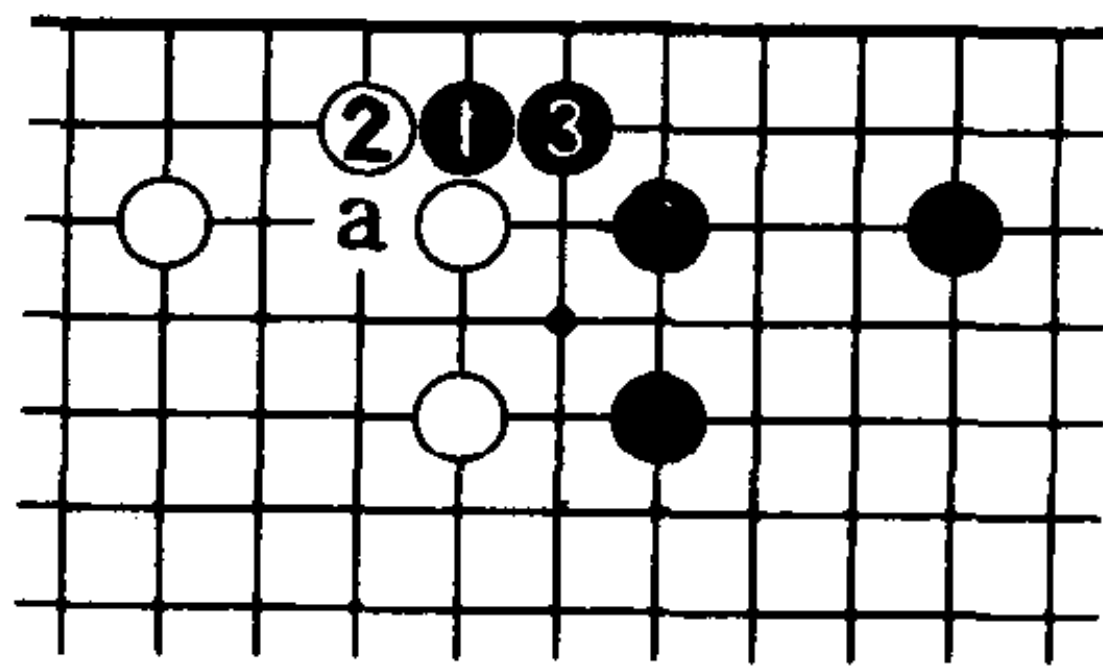


图 2

图 1 黑 1 尖的下法缺少气魄，白 2 挡下，棋形很厚。

图 2 黑 1 托的手法深得要领，白 2 扳，黑 3 退，黑形厚而白形薄，以后 a 位的断点对白也是很大的负担。

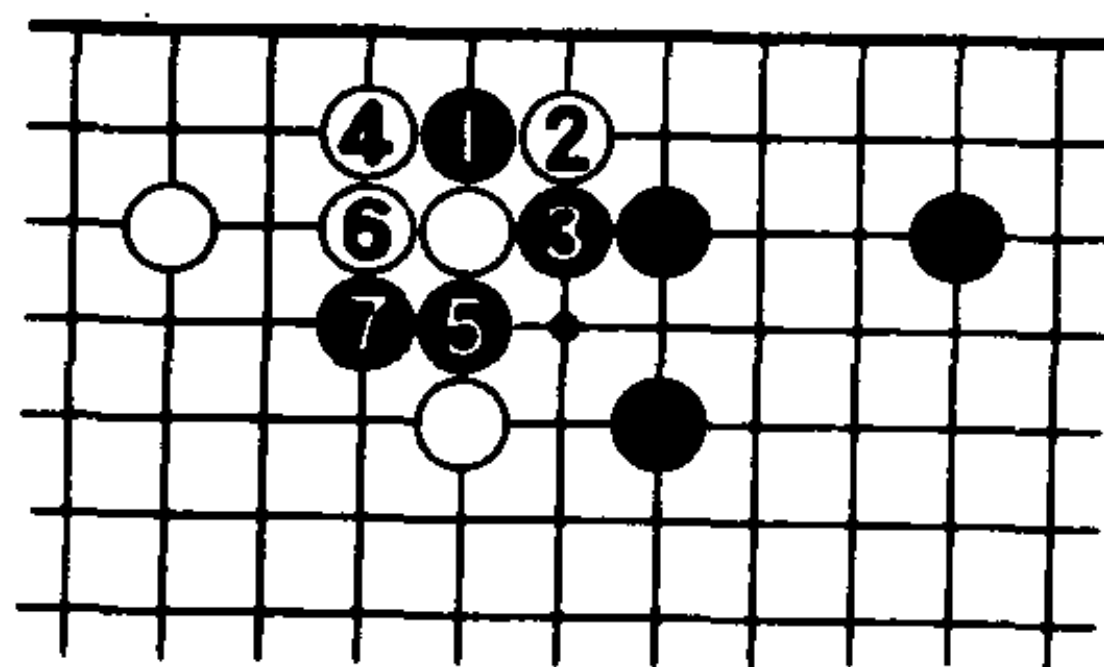


图 3

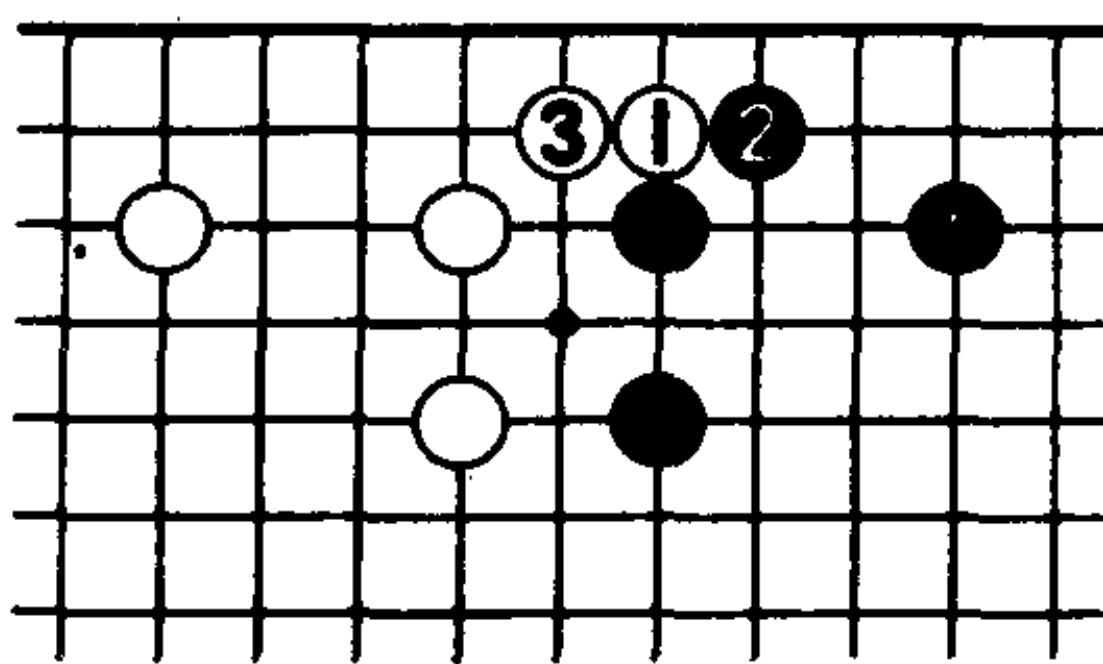
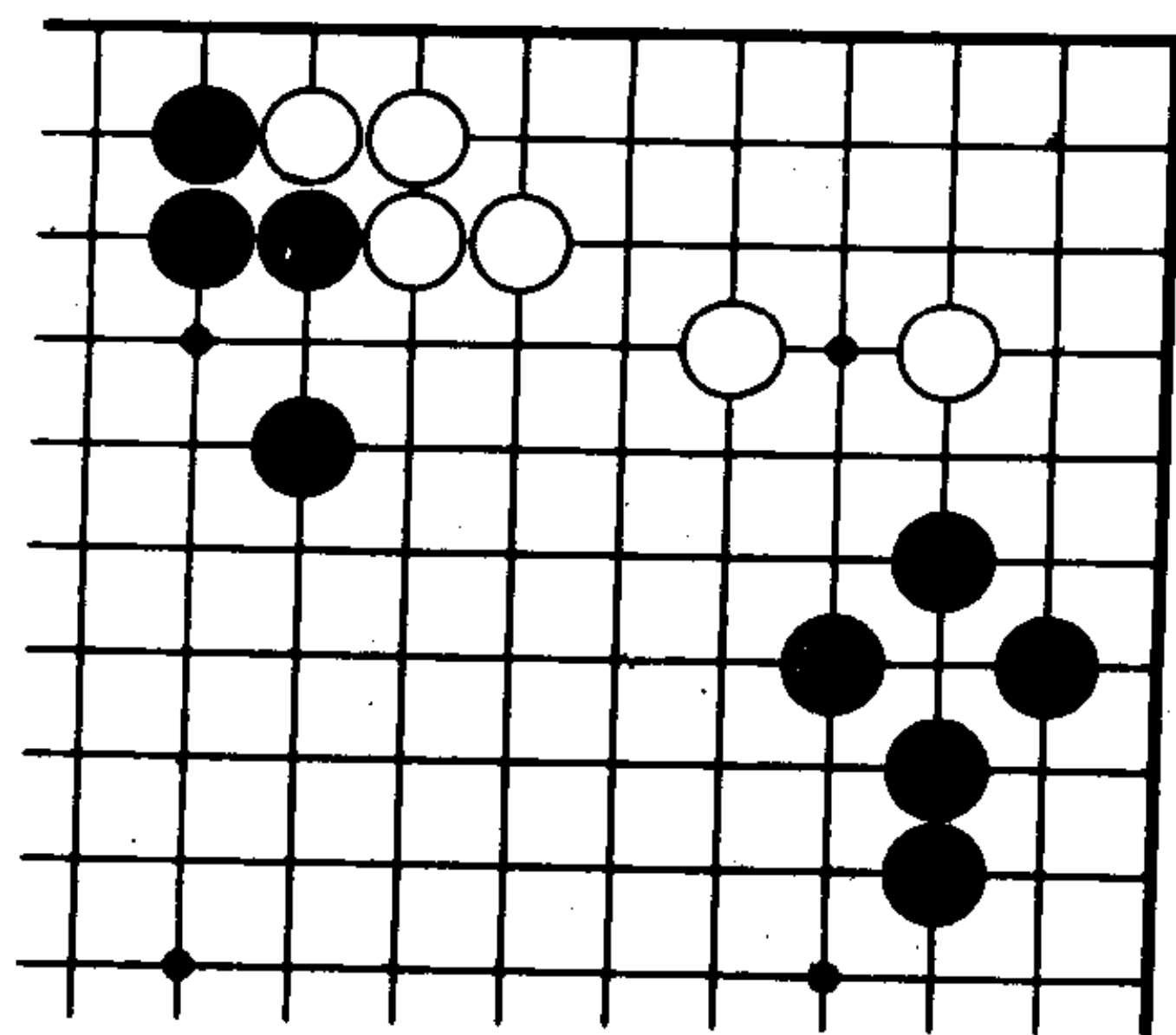


图 4

图 3 不必担心白 2 的反击，如图让黑 5、7 穿出，白损失更大。

图 4 白 1、3 托退具有同等重要的意义，不仅官子出入极大，对双方棋形的厚薄也有重要影响。



第 2 型

第 2 型 这是大官子的托退，其中要注意强大的外势对官子的影响。

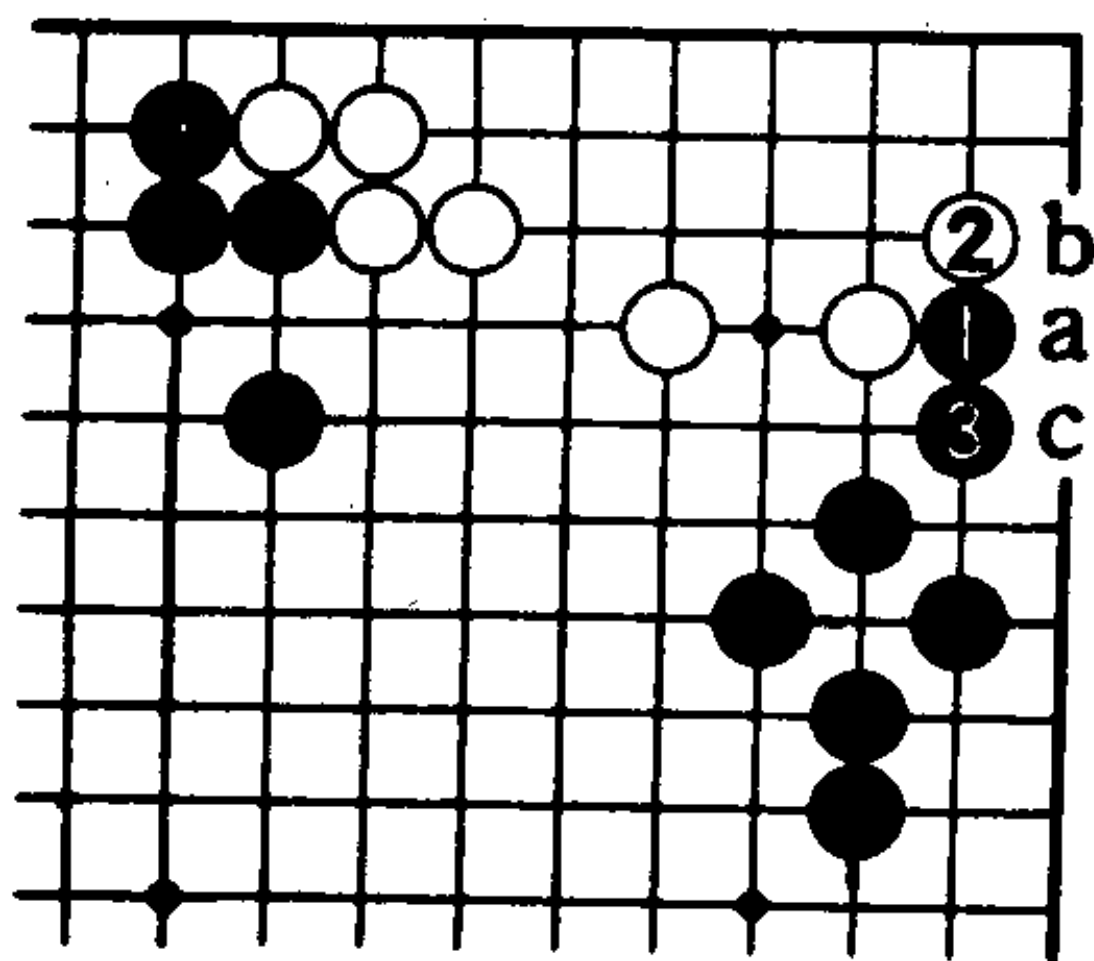


图 1

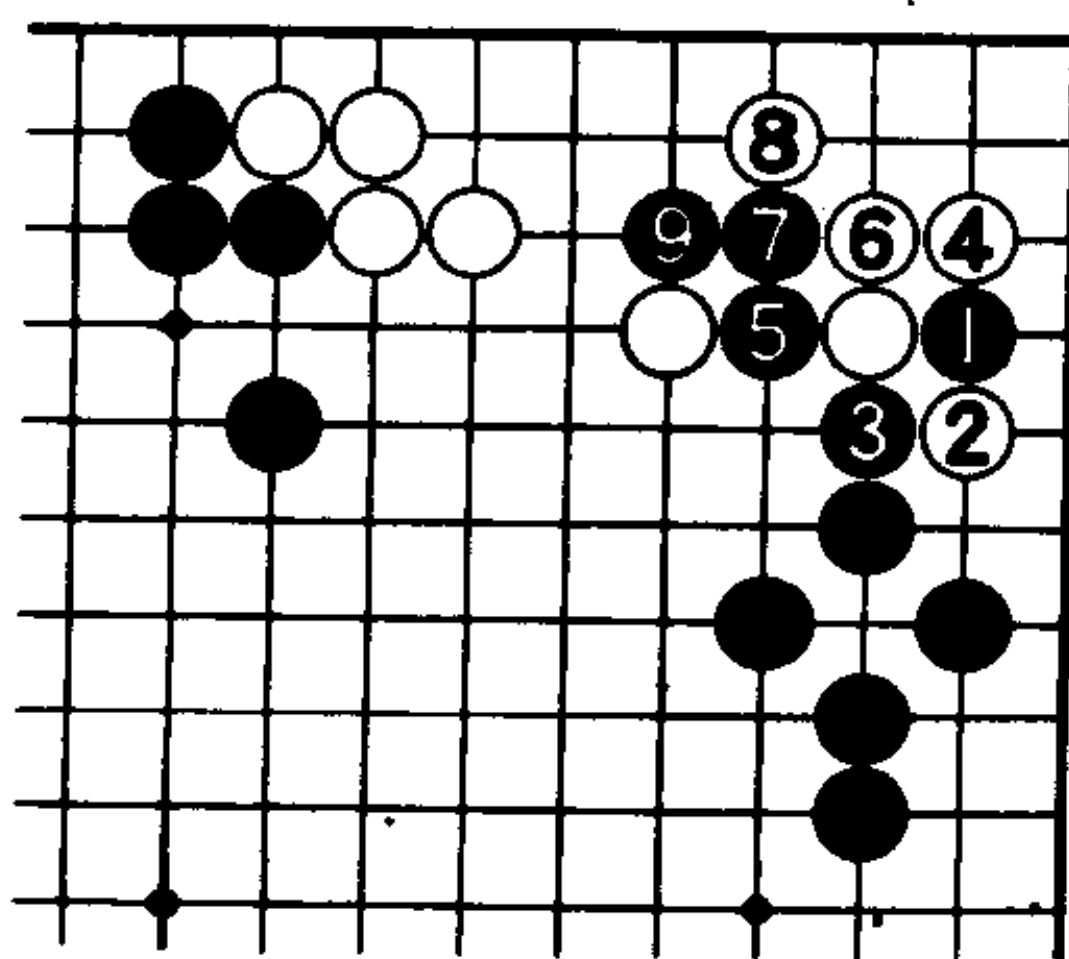


图 2

图 1 黑 1、3 托退后，下一手还埋伏着严厉的后续手段。黑 1 如走 3 位尖，白 1、黑 a、白 b、黑 c、白 2 后，

黑收获太小，黑不能满意。

图2 白2反击无理，黑9后，白地被压缩，黑中央实地反而增加不少。

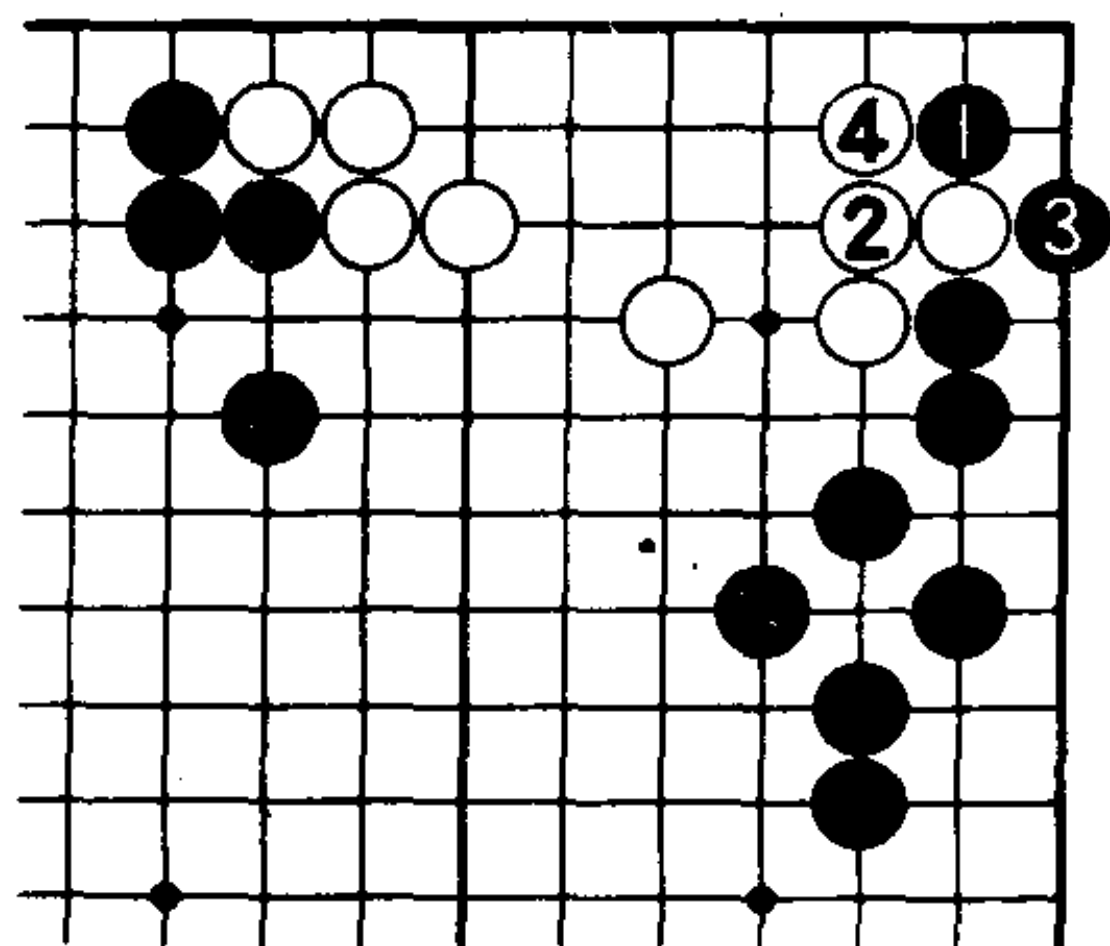


图3

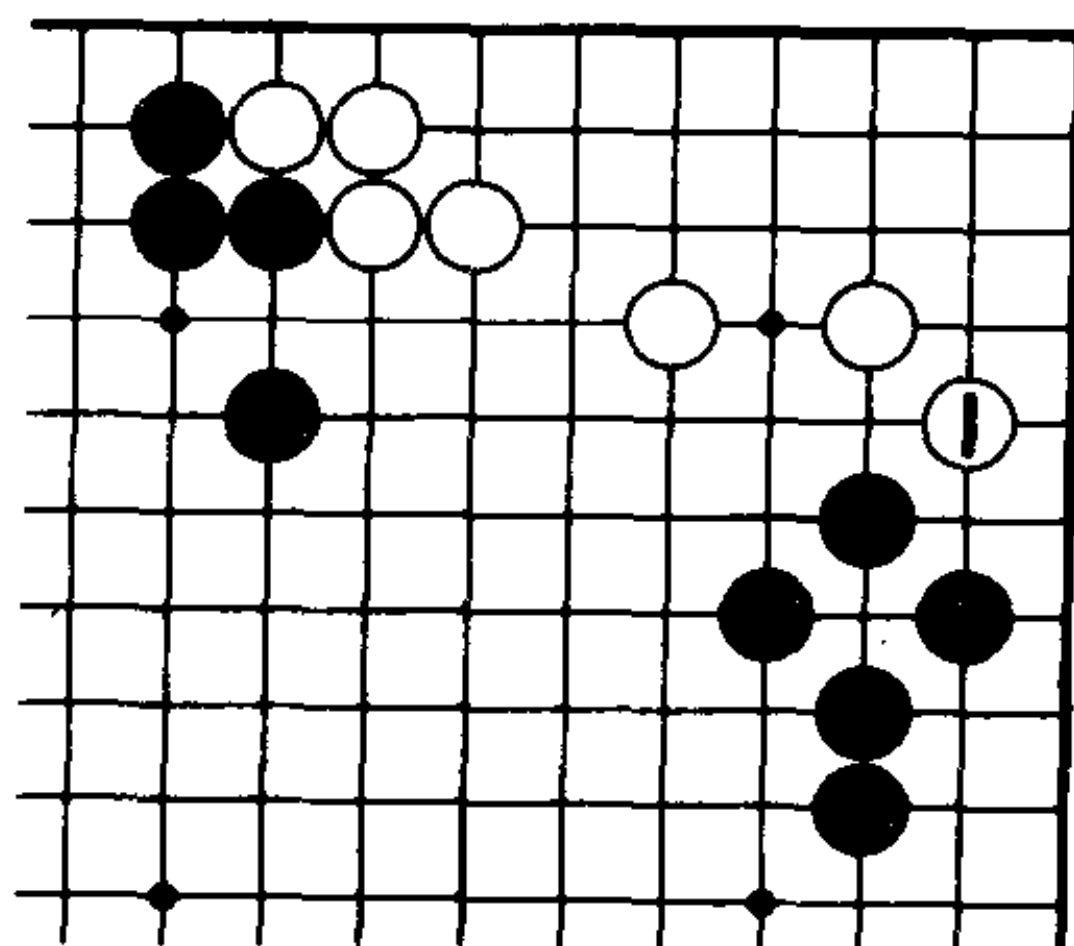


图4

图3 黑托退之后白如脱先，黑1夹的后续手段十分有力。

图4 白1尖，实利极大，这手棋等于逆收，与前图结果出入有13目。

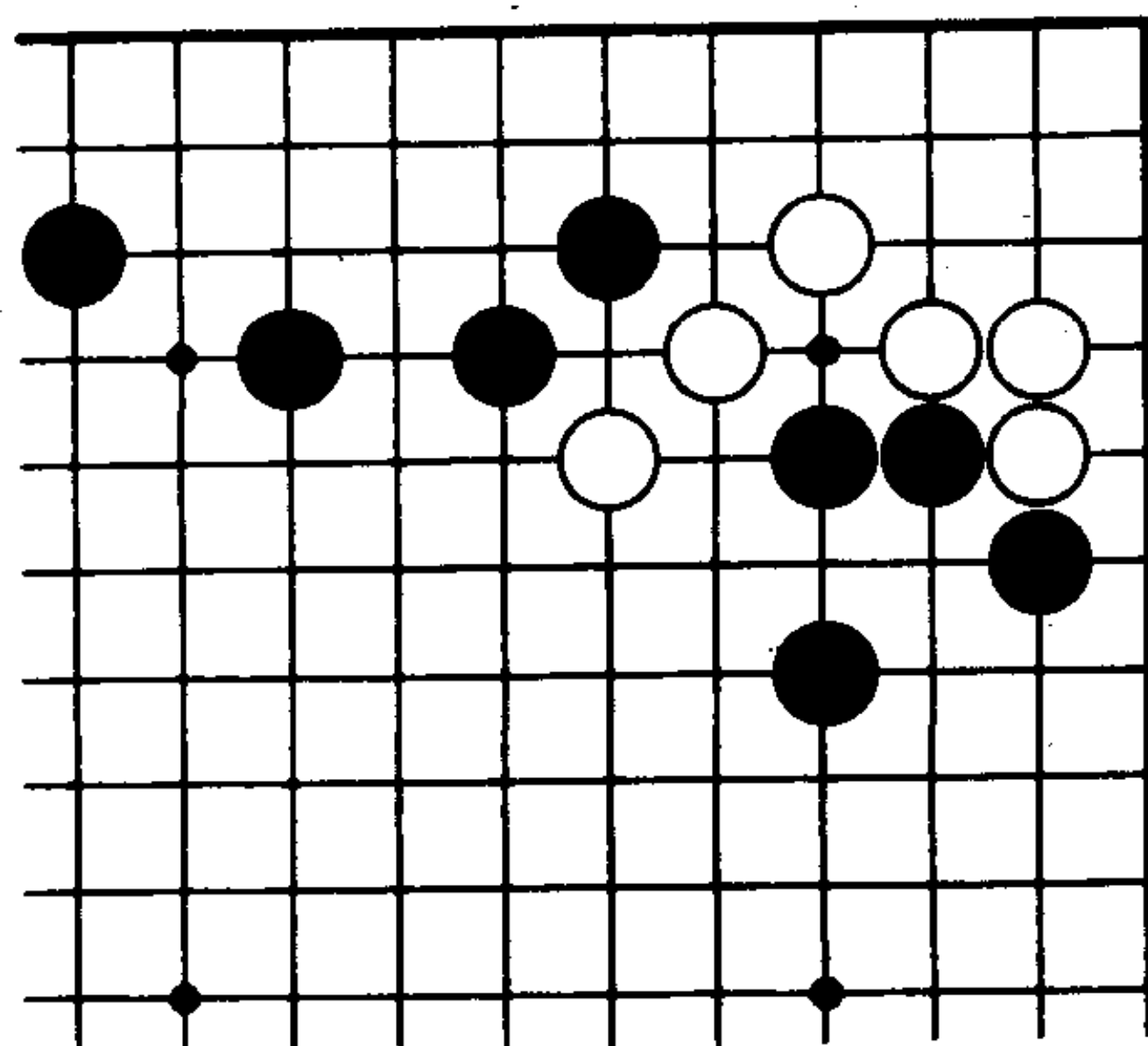
第3型 这是从有名的定式中演变出来的一型。它关系着眼形与外势价值两个方面。

图1 黑1尖乏味，与白2交换不仅实利损，白眼形也无忧虑了。当然今后a位是双方先手，而黑b、白c、黑d、白e是黑的先手权利。

图2 黑1、3托退是手筋，由于a位的弱点，白角眼形已受到威胁。由此，黑外势的作用也无形中提高了。

图3 白2、4反击，至黑5先手切断白二子。

图4 黑1徒使白棋变厚，与图2比，白眼形已发生本质的变化。



第 3 型

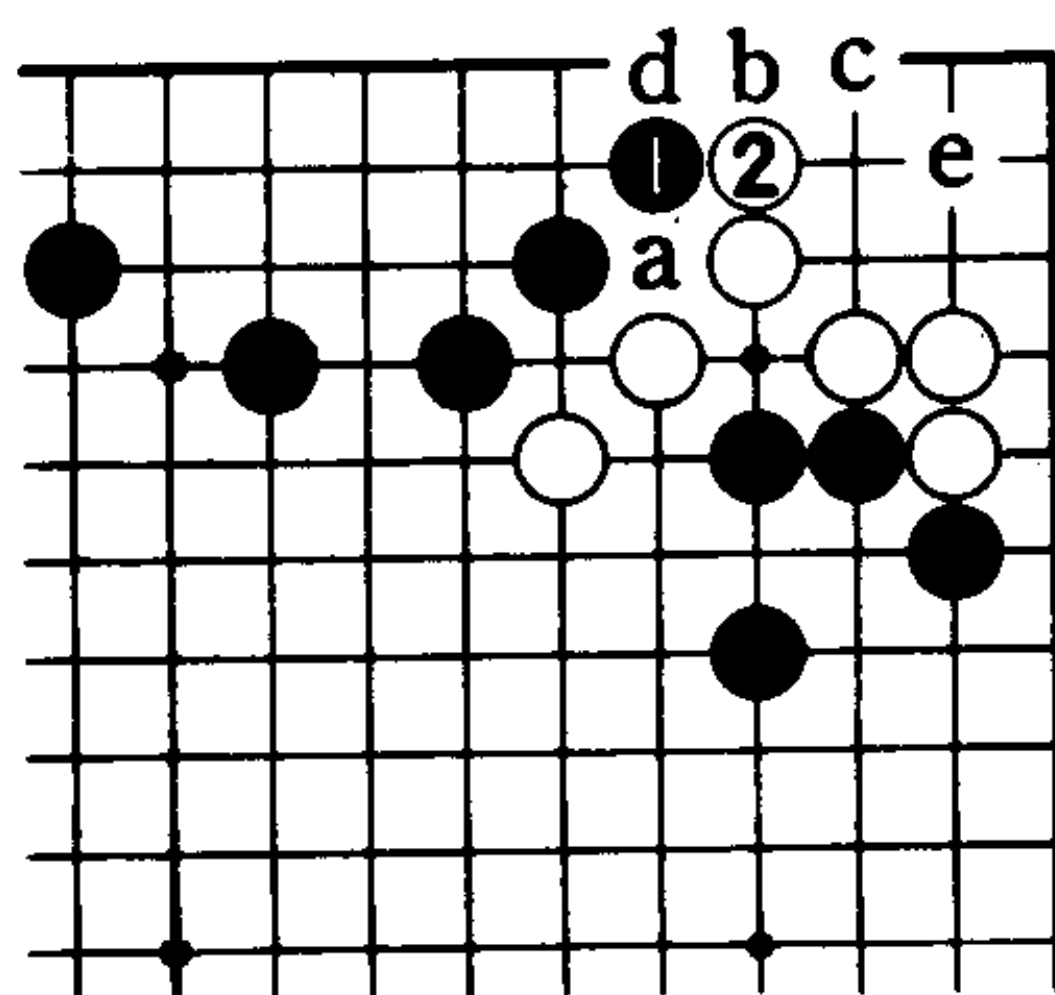


图 1

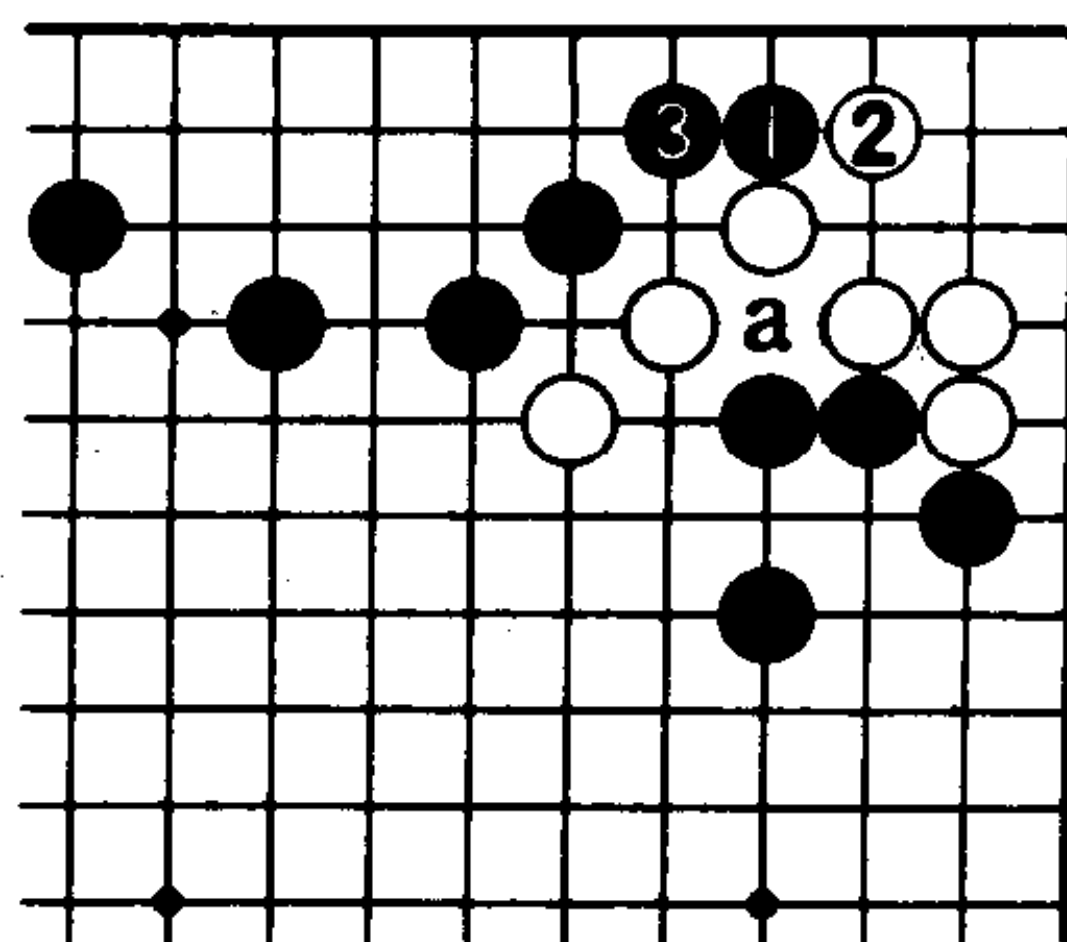


图 2

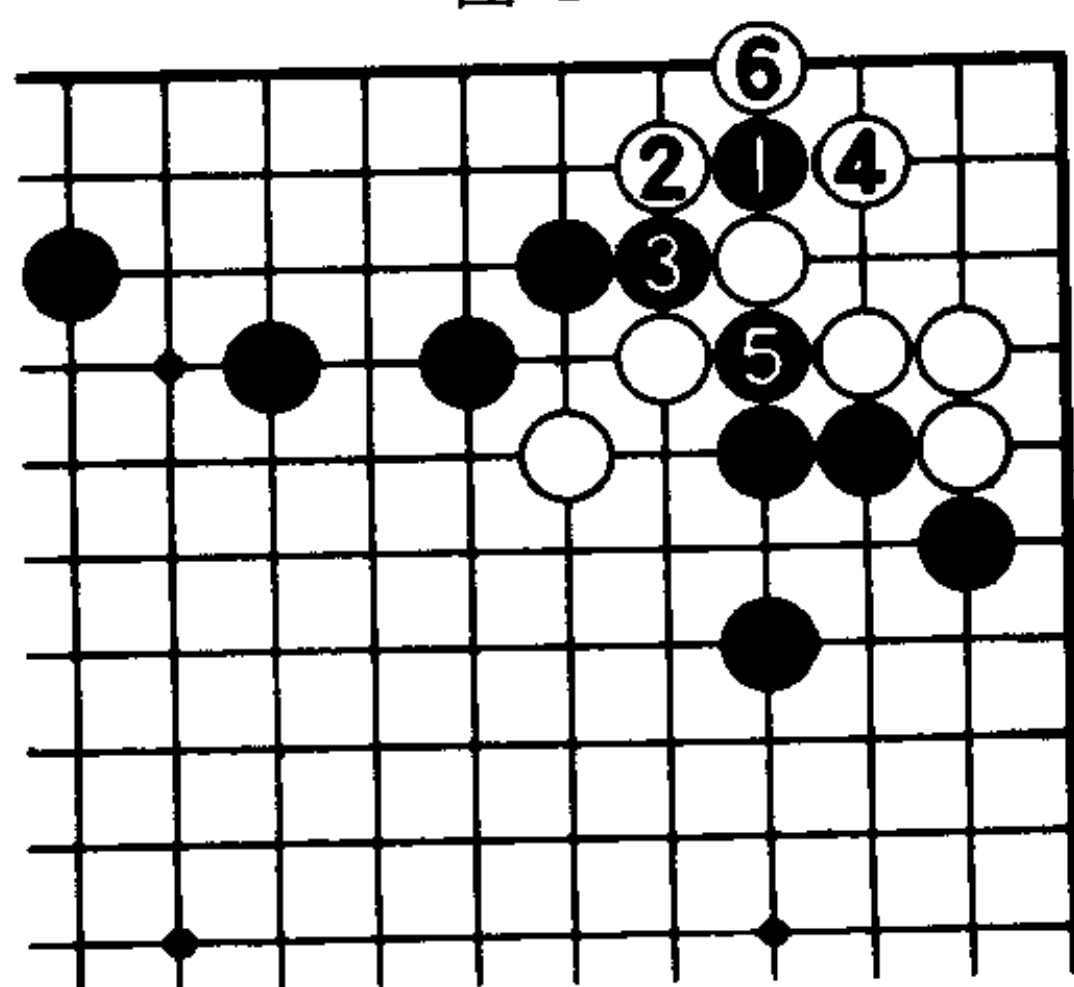


图 3

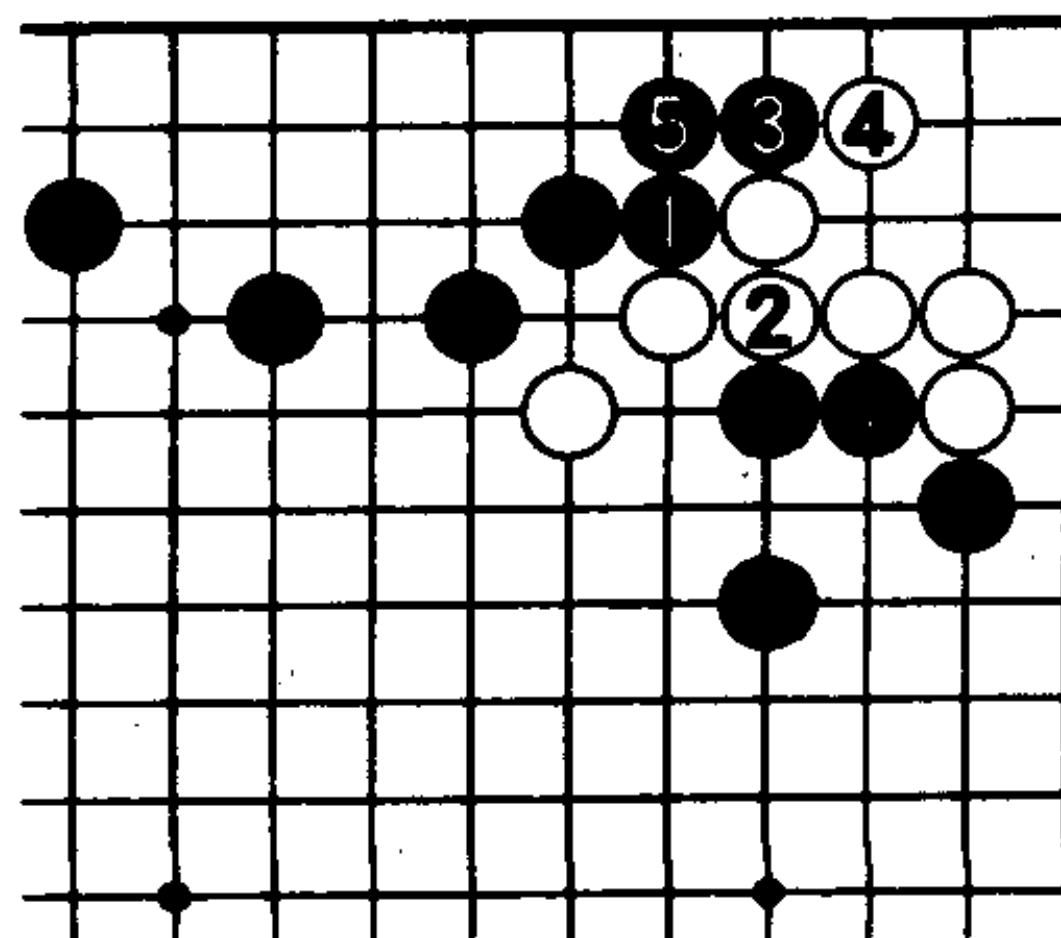
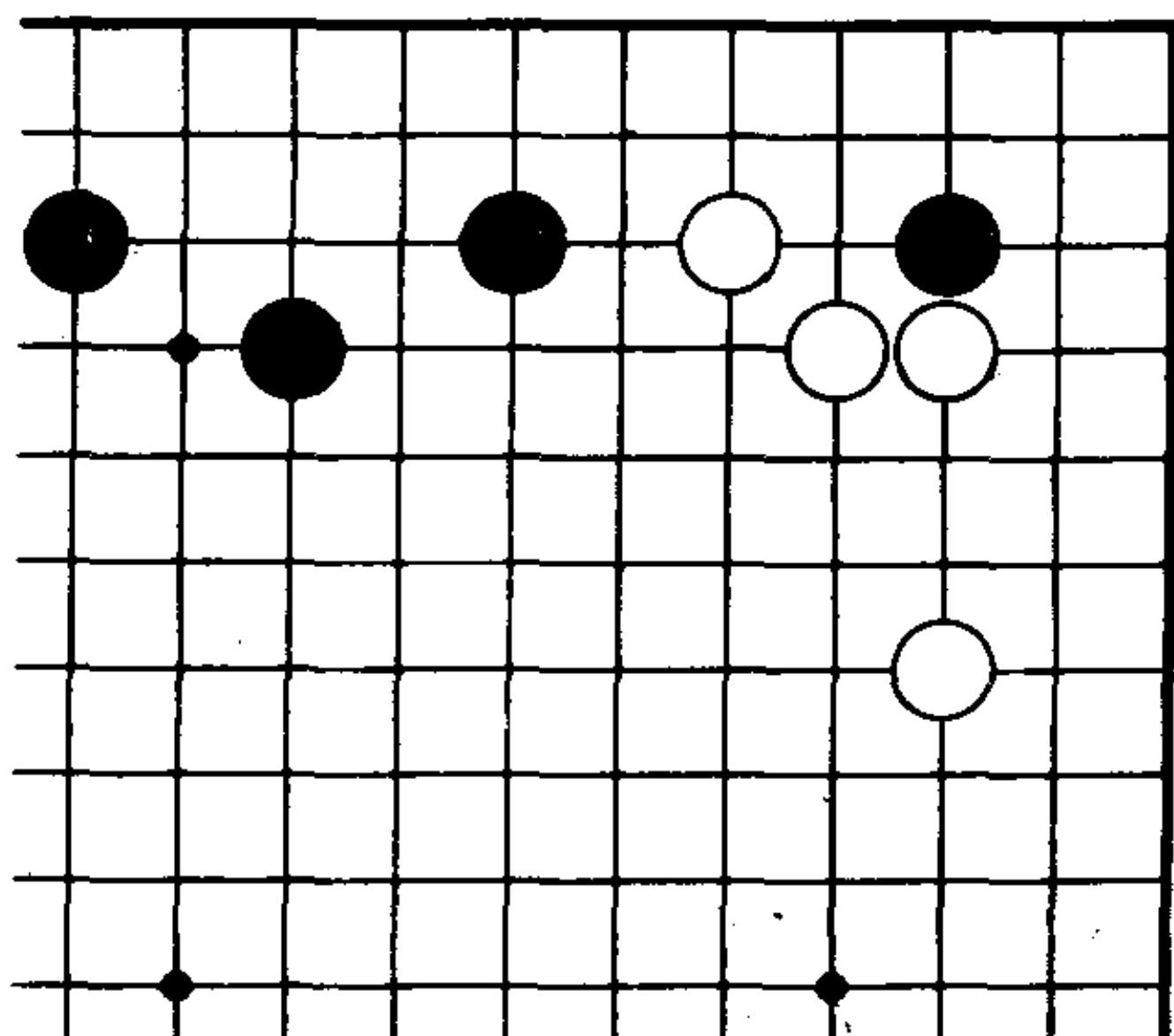


图 4



第 4 型

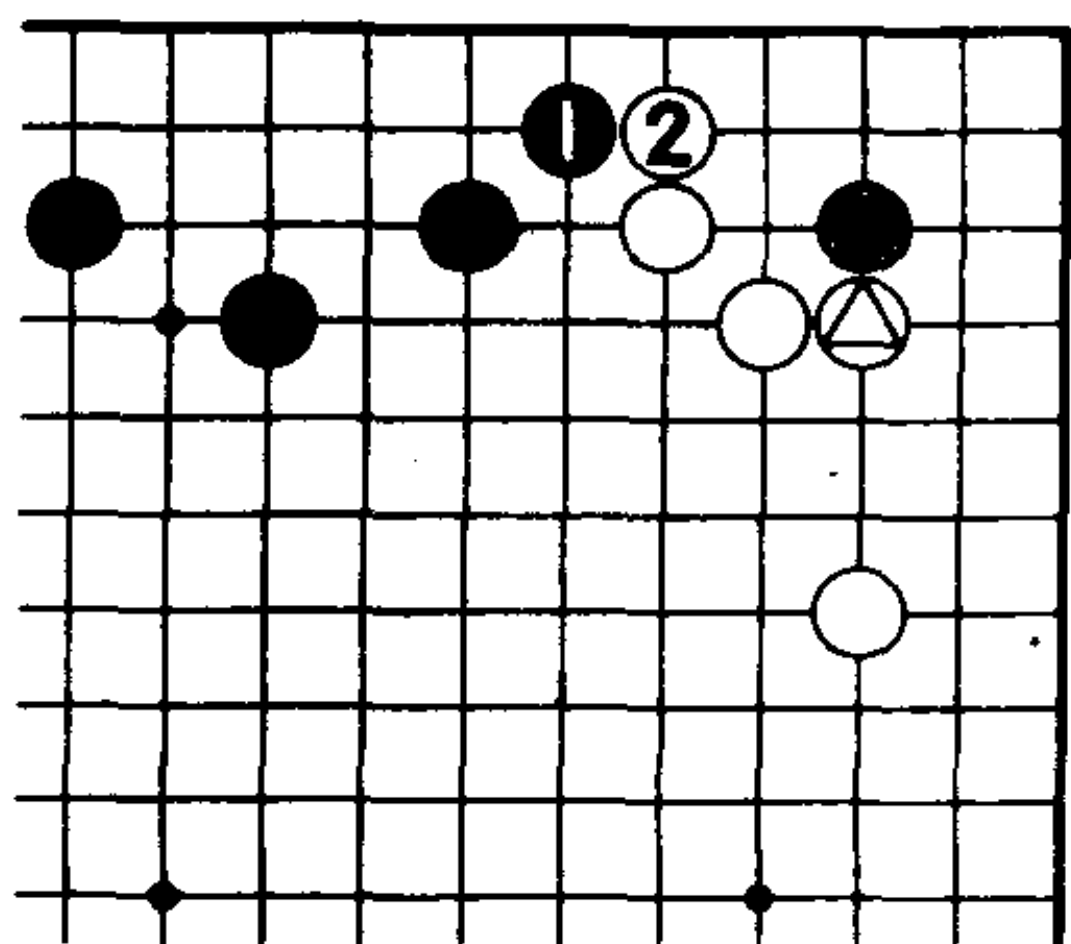


图 1

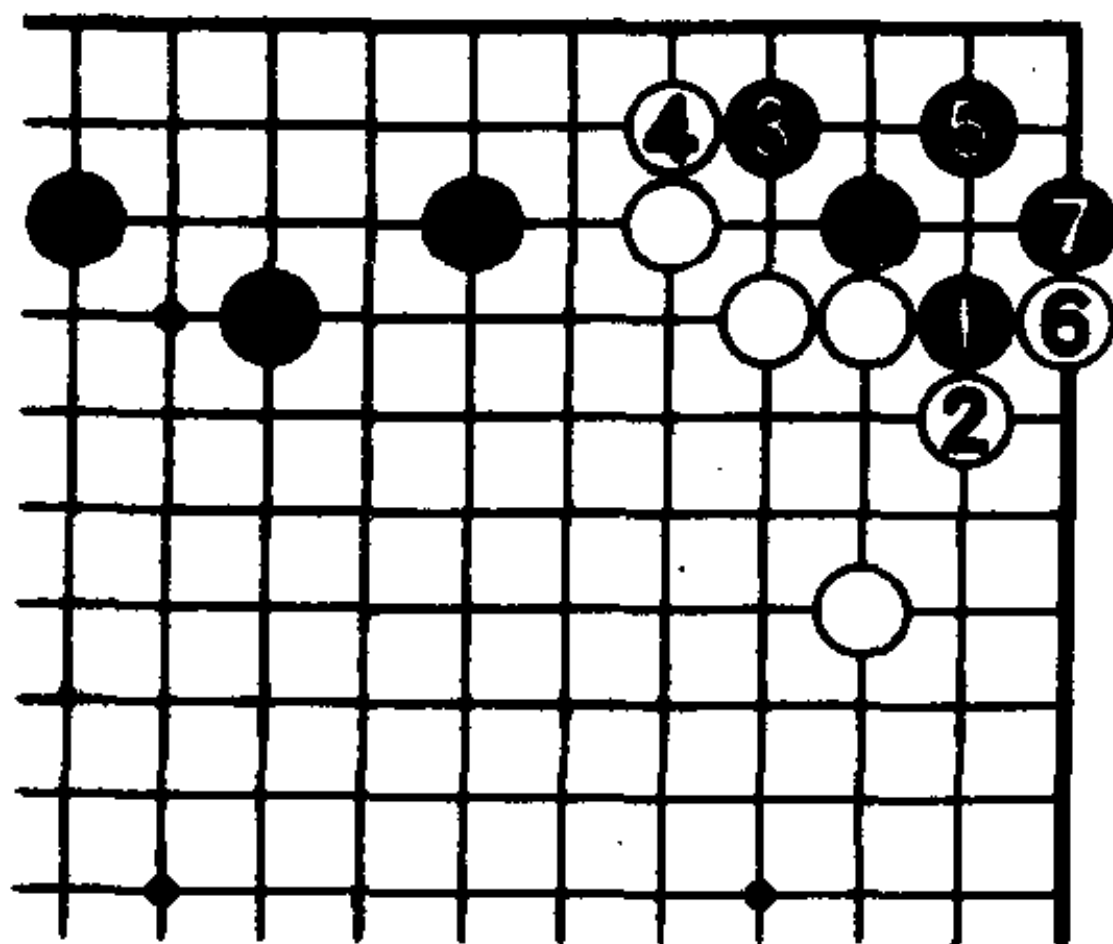


图 2

第 4 型 这里还关系到棋的生死，并非纯粹的官子棋。

图 1 黑 1 尖虽是先手，但把角中的种种手段全丧送掉了，白 2 挡下即可看出，黑⬤与白⬤的交换完全成为恶手。

图 2 黑 1 扳，至 7 作成劫活，但此手必须要劫材有利才行。

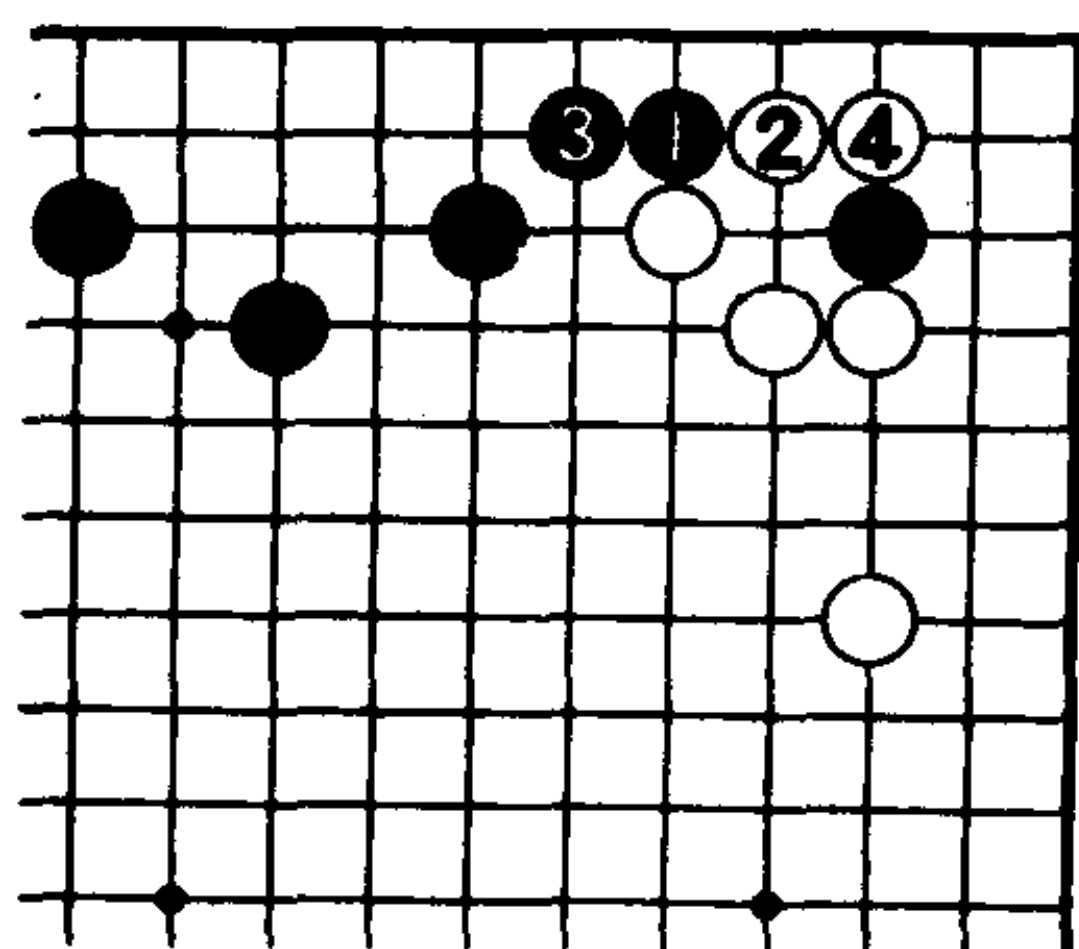


图 3

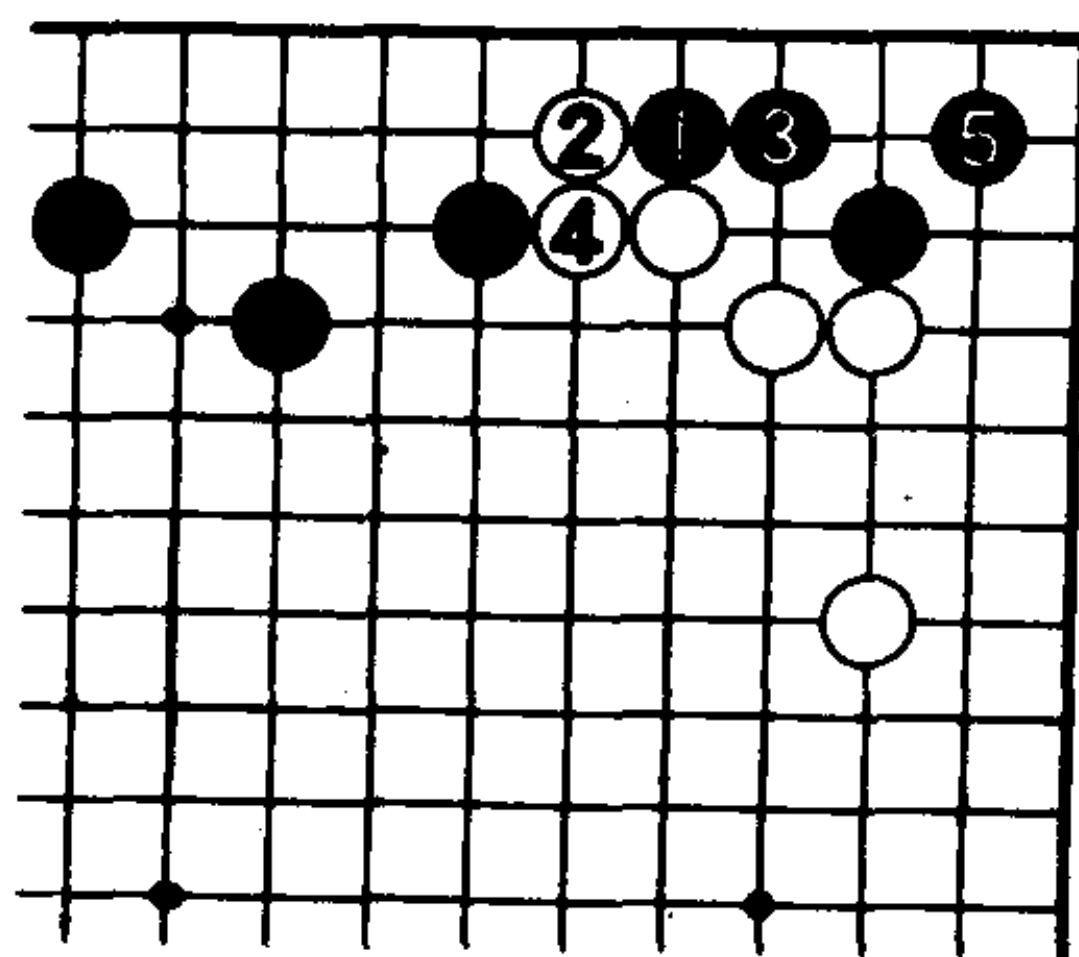
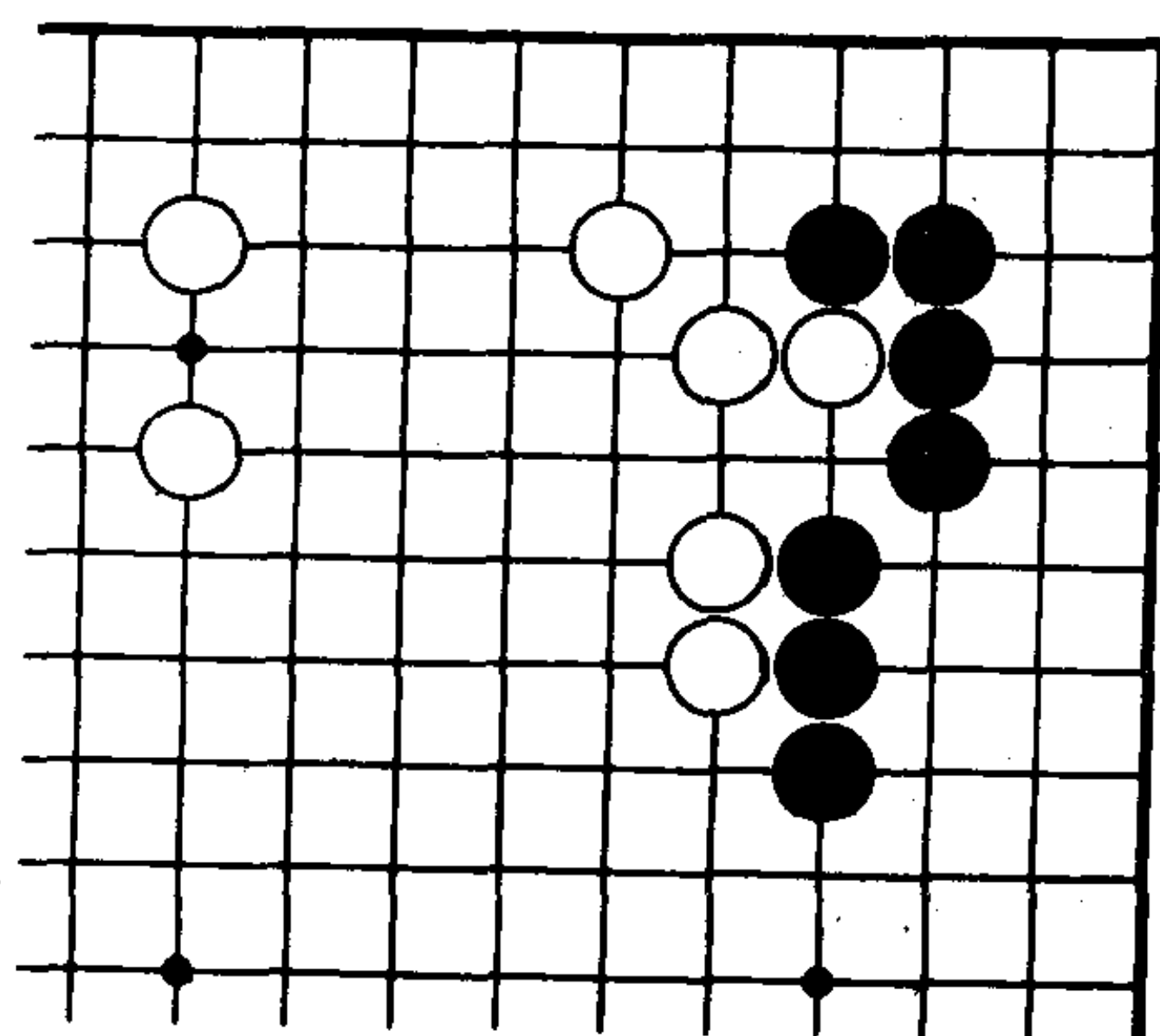


图 4

图 3 黑劫材不利的情况下，黑 1 托是巧妙的官子手筋。

图 4 白 2 阻渡无理，至黑 5，黑从容作活，白大损。



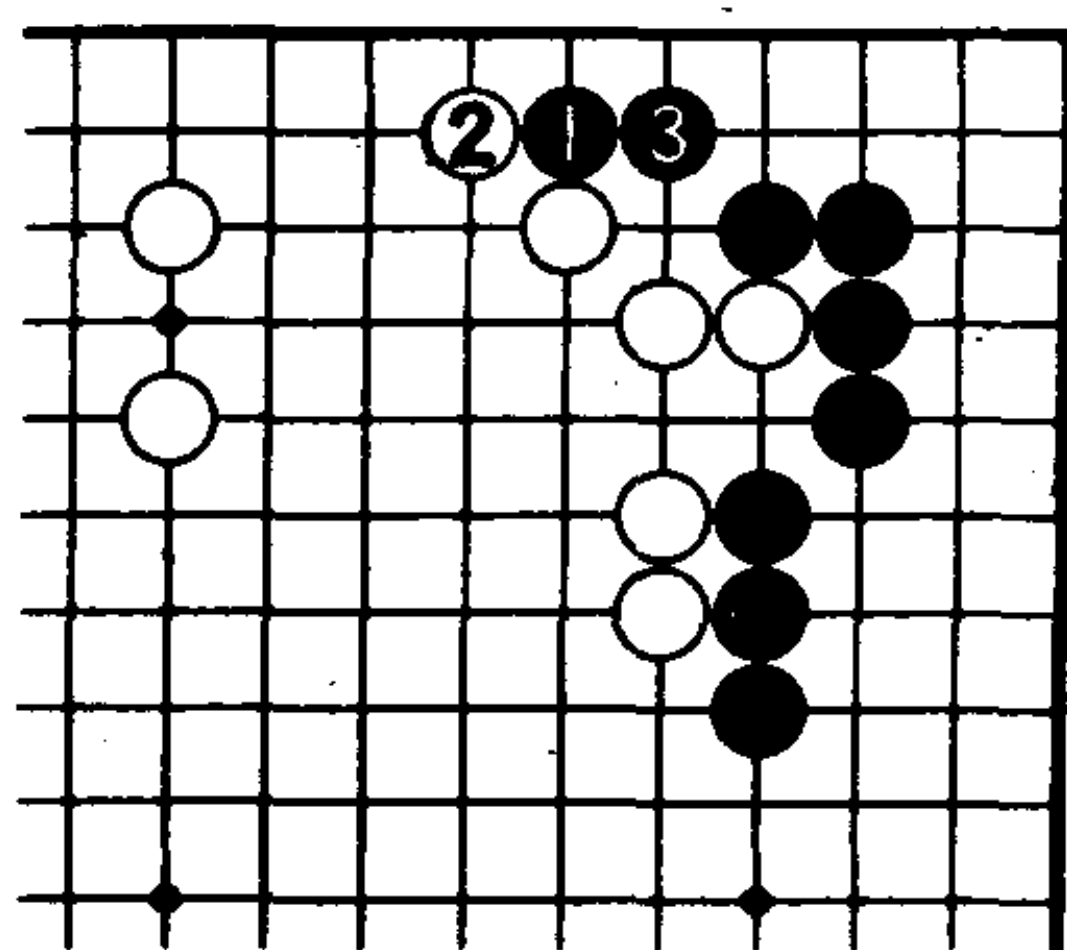


图 1

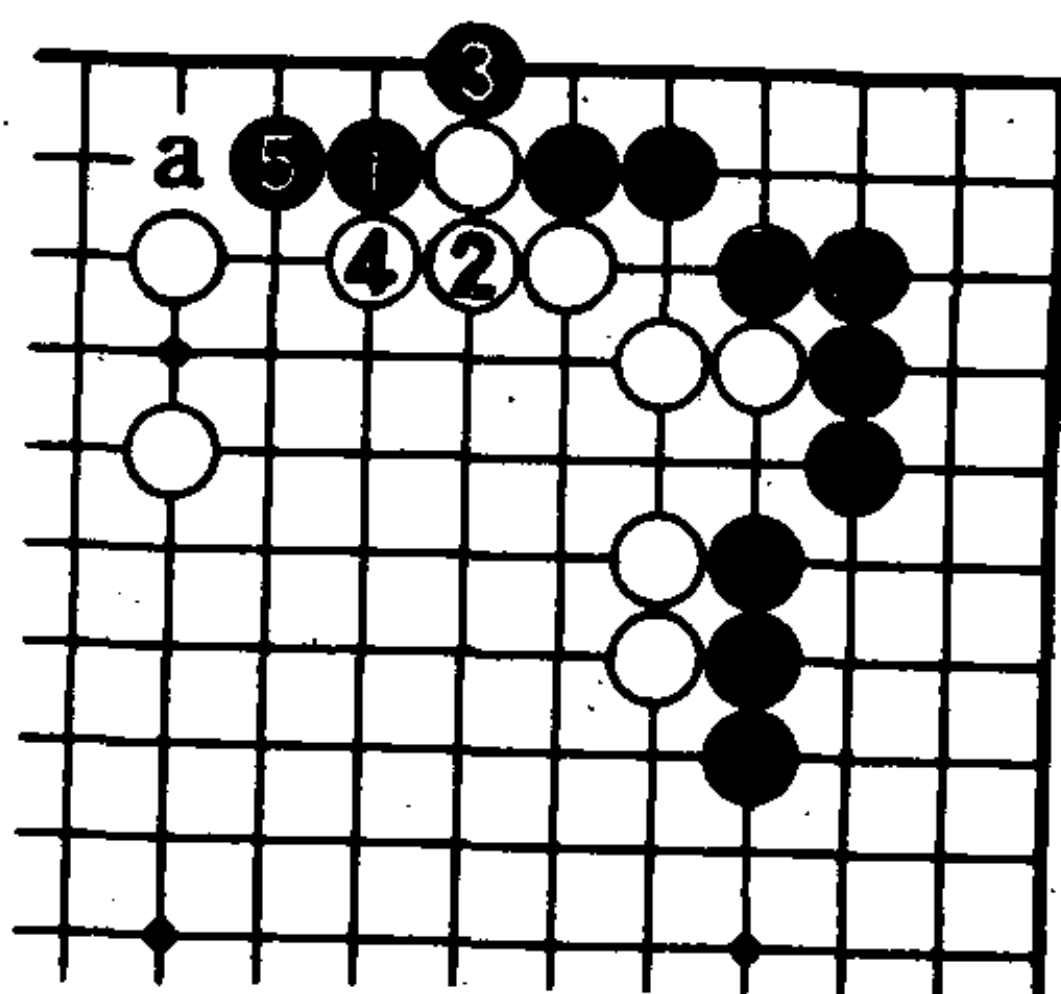


图 2

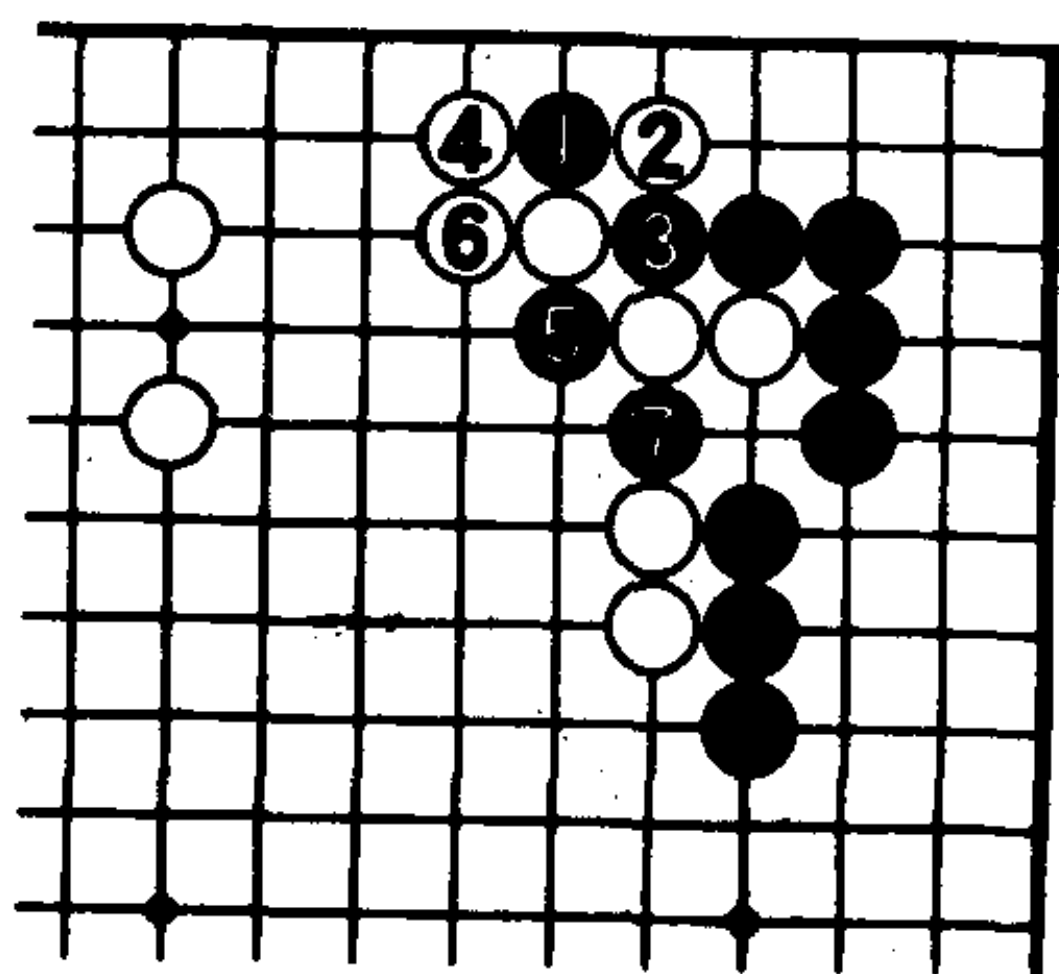


图 3

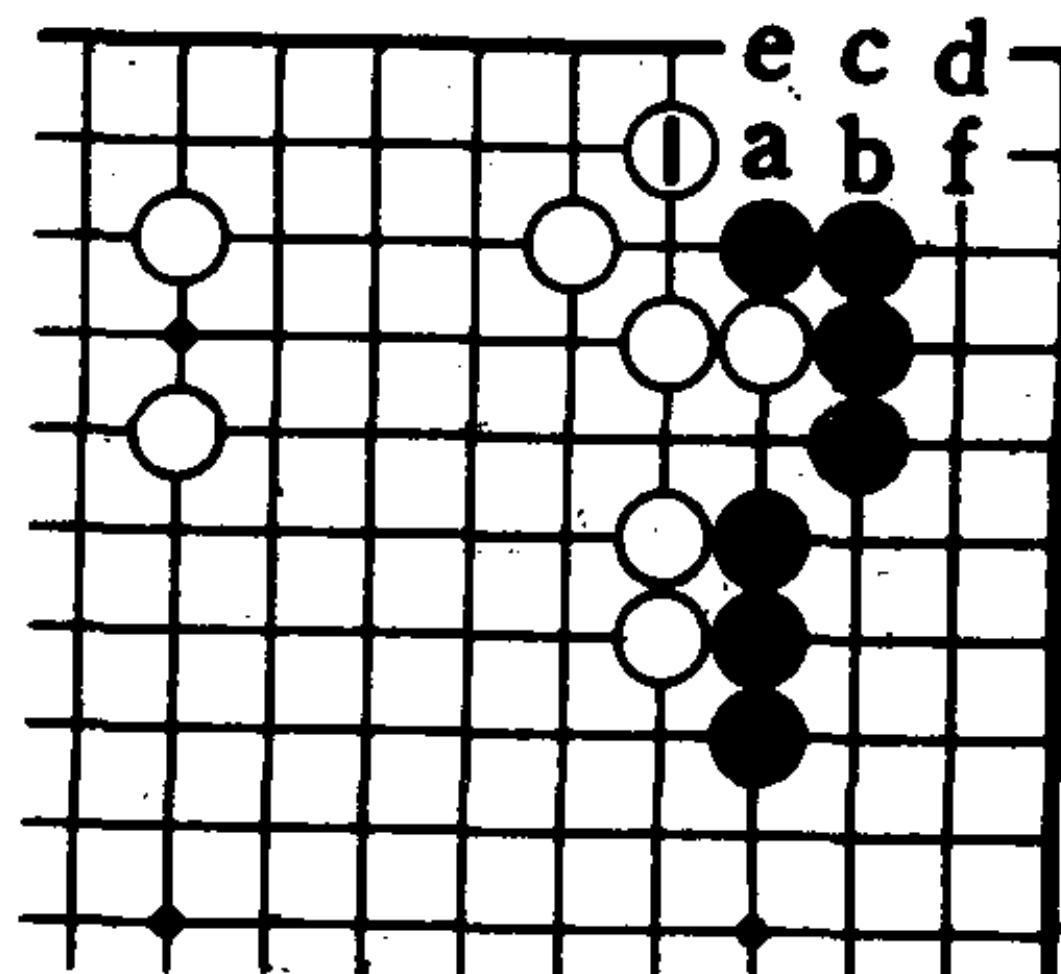


图 4

图 1 黑 1、3 托退十分有力。虽然有落后手的可能，但后续官子十分引人注目。

图 2 前图白脱先后，黑 1 夹的官子意外地大。以后白如在 a 位挡，则黑得先手。

图 3 黑 1 托的理由是，有 5、7 这样的转换，其结果白损失更大。

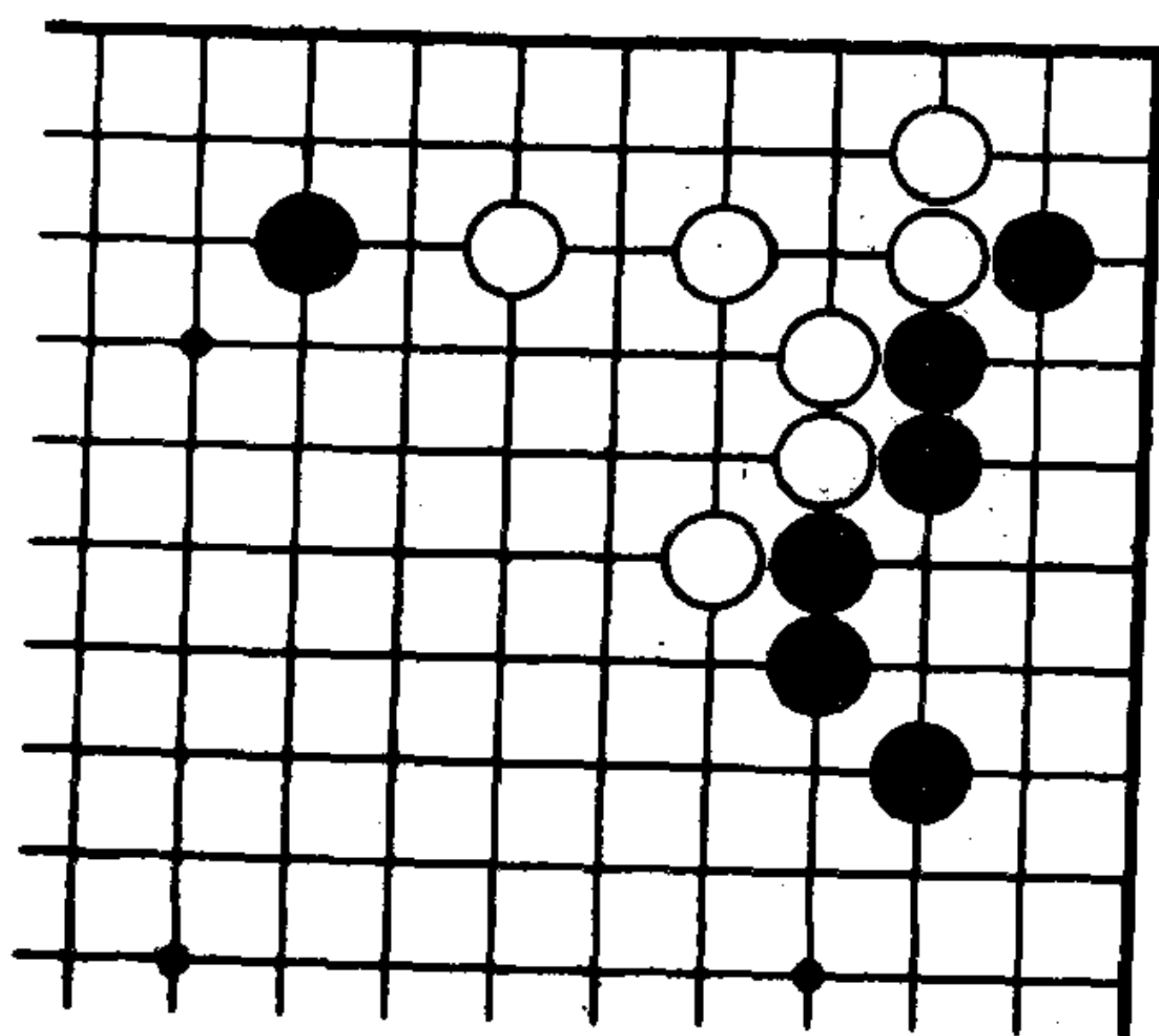
图 4 白 1 逆收是同样重要的大官子，加上以后白 a、

黑 b、白 c、黑 d、白 e、黑 f 的后续官子，与图 2 相比，出入有16目之多。

五、角上的大官子

布局先从角开始，因为角最容易建立根据，也最容易有效地围空。中盘阶段的作战则从边到中腹，战场逐渐越燃越大。

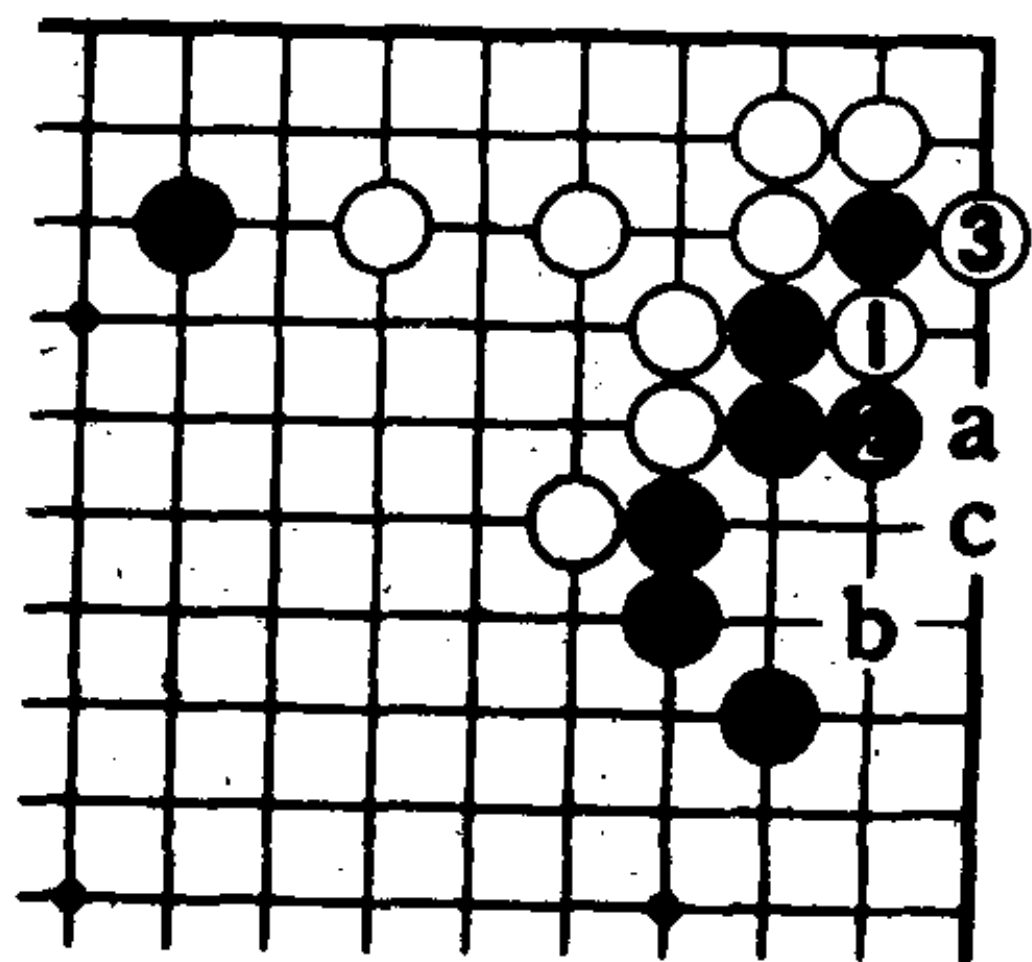
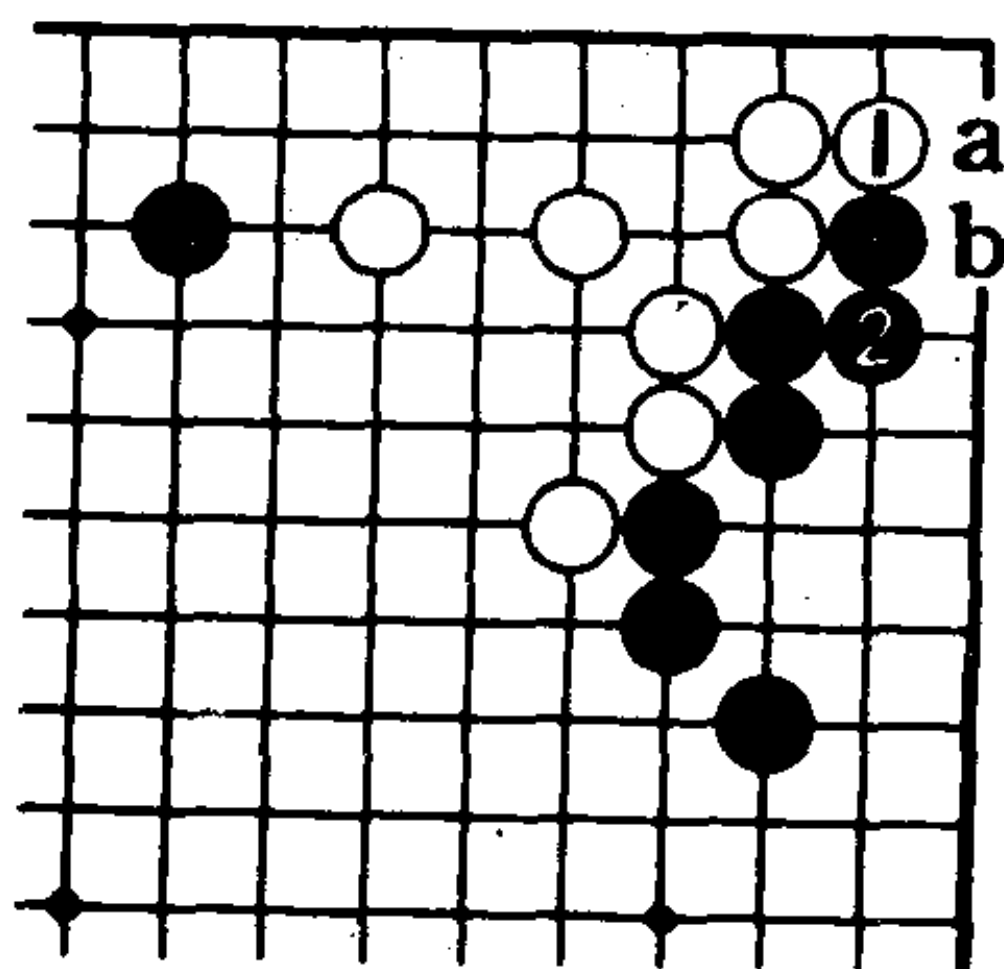
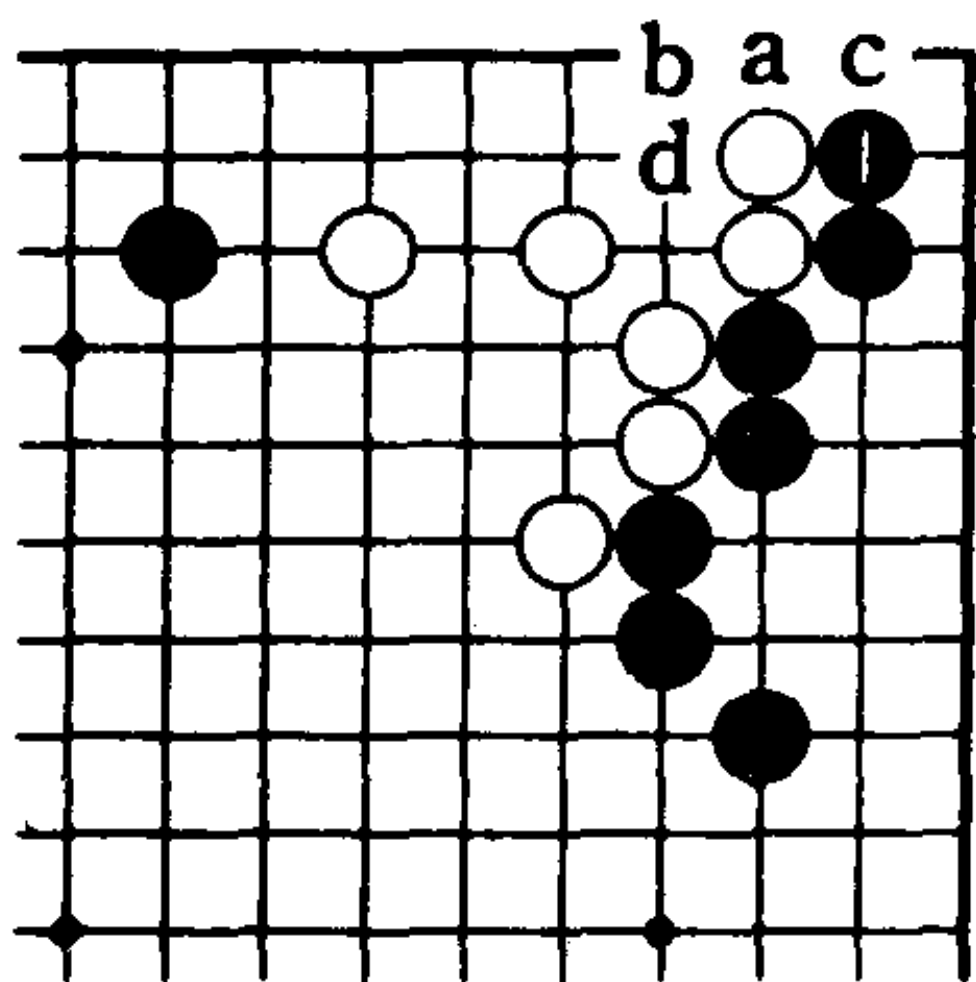
当战火逐渐熄灭时，棋的主要目标又要回到角上。布局时匆忙划出的界线，收官时需要精心测量，作最后的划分。由于角是最容易成空的地方，因而双方在角上的争夺也就最激烈。角是双方增加自己削减对方的好战场。



第 1 型

第 1 型 这是很常见的棋形。

图 1 黑 1 长，假定白脱先，以下黑 a、白 b、黑 c、



白d先手扳粘。

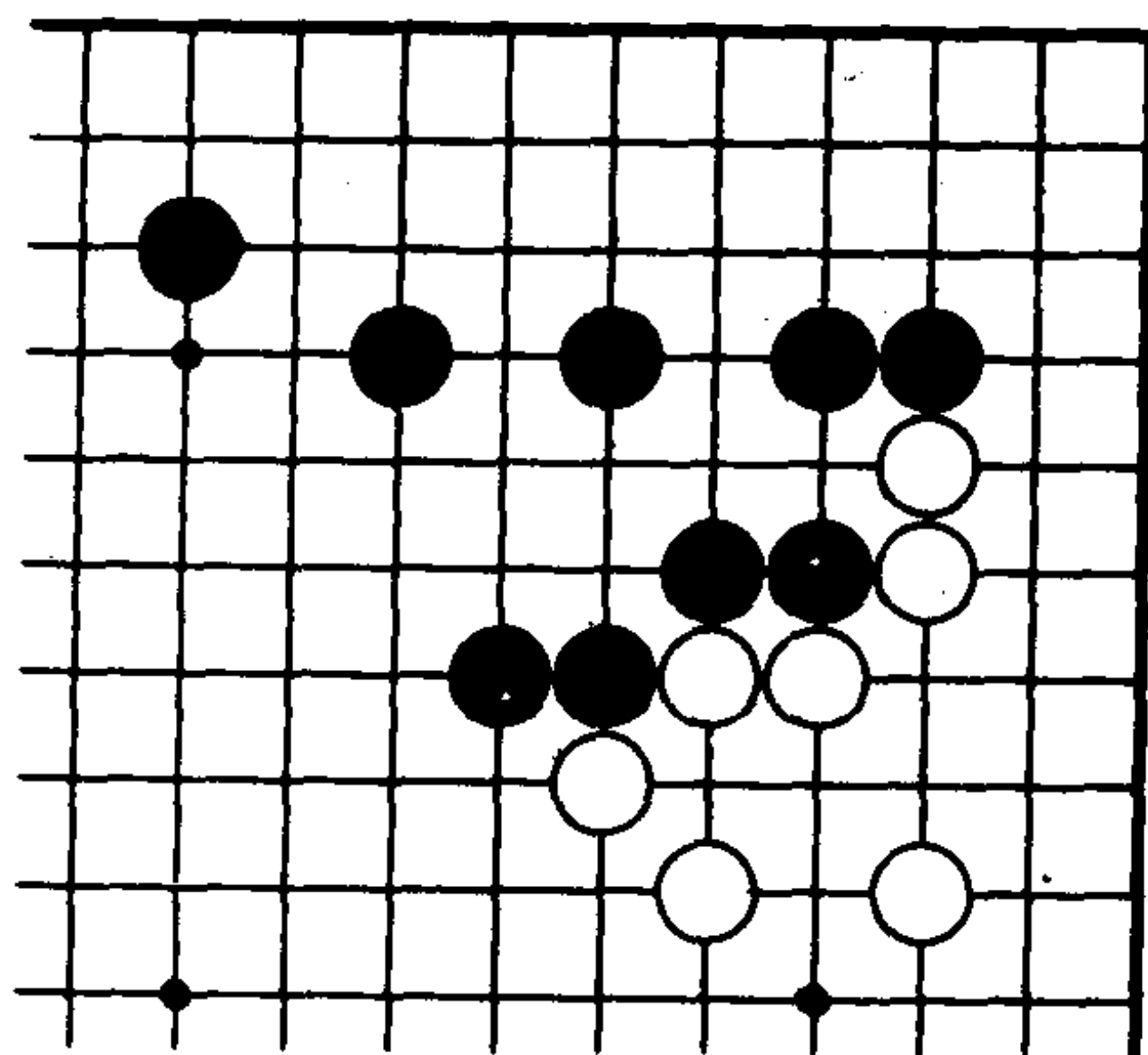
图2 白1先拐，黑2如粘是后手。

图3 前图黑2脱先，白1、3打吃一子，以下白a、黑b是白的权利，c位的官子双方各有一半权益。省略计算过程，图1与图2的出入是9目，图1与图3出入 $13\frac{1}{6}$ 目。

第2型：原型来自星的压长定式。

图1 黑1立是极大的官子。如走a位扳的话，其后续官子价值就减少了。

图 2 前图白如脱先，黑大飞伸腿，仍是一手极大的官子。黑 1 至白 8 以后，黑还是先手。



第 2 型

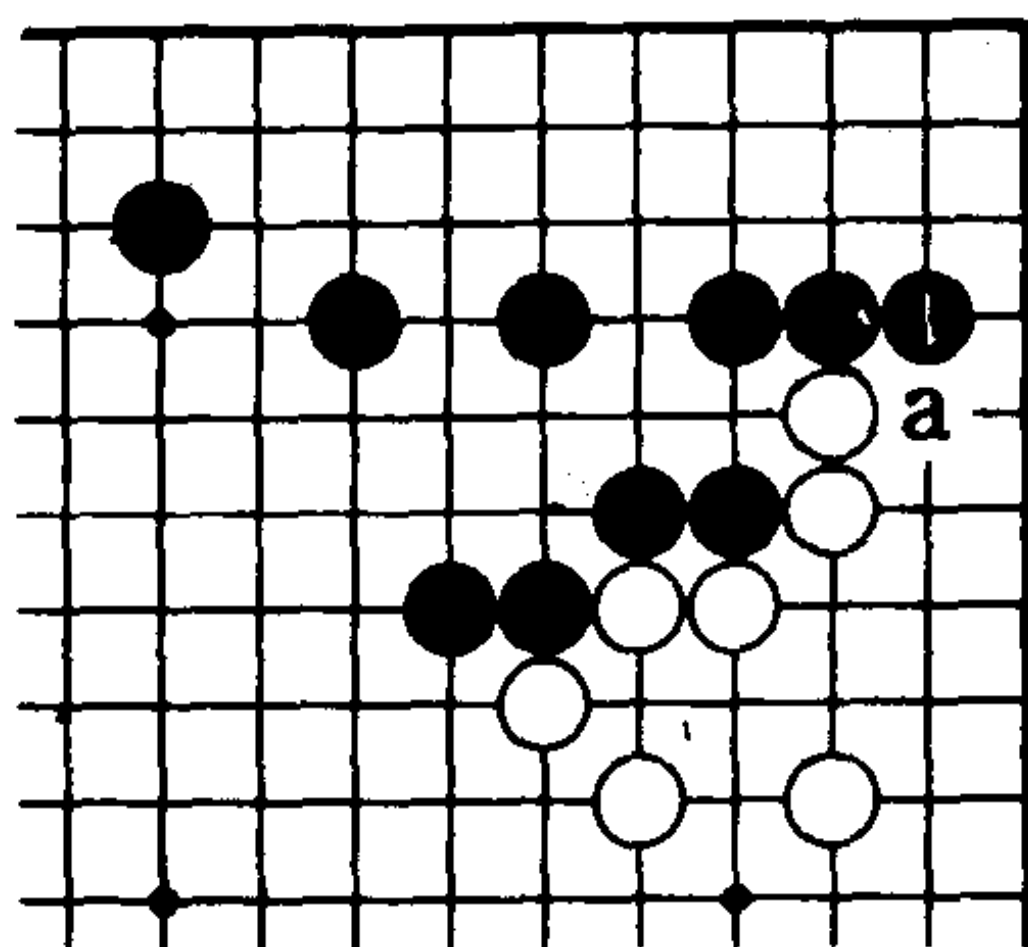


图 1

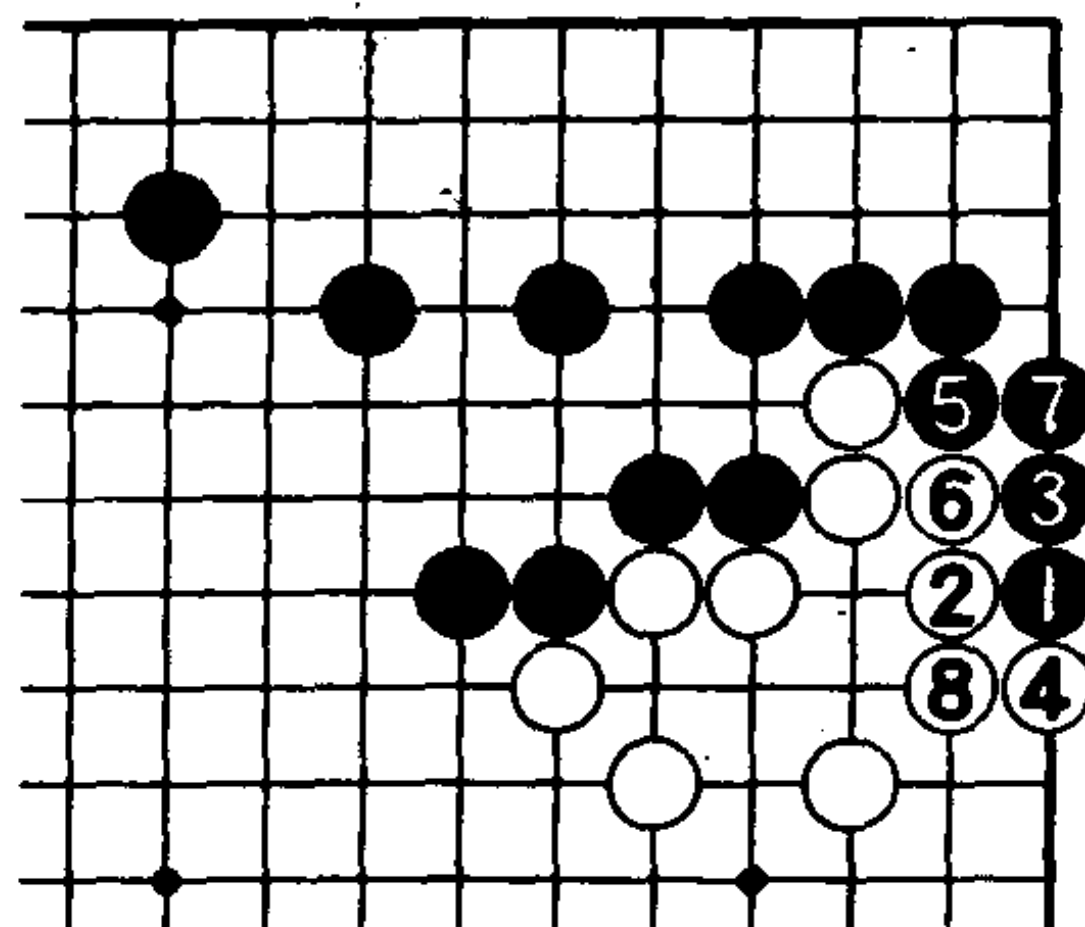


图 2

图 3 反之，白 1、3 的官子也可观，下一手还隐藏着有力的夹。

图 4 白 1 夹，黑 2 抵抗不成立，至白 7 形成转换，黑损失惨重。

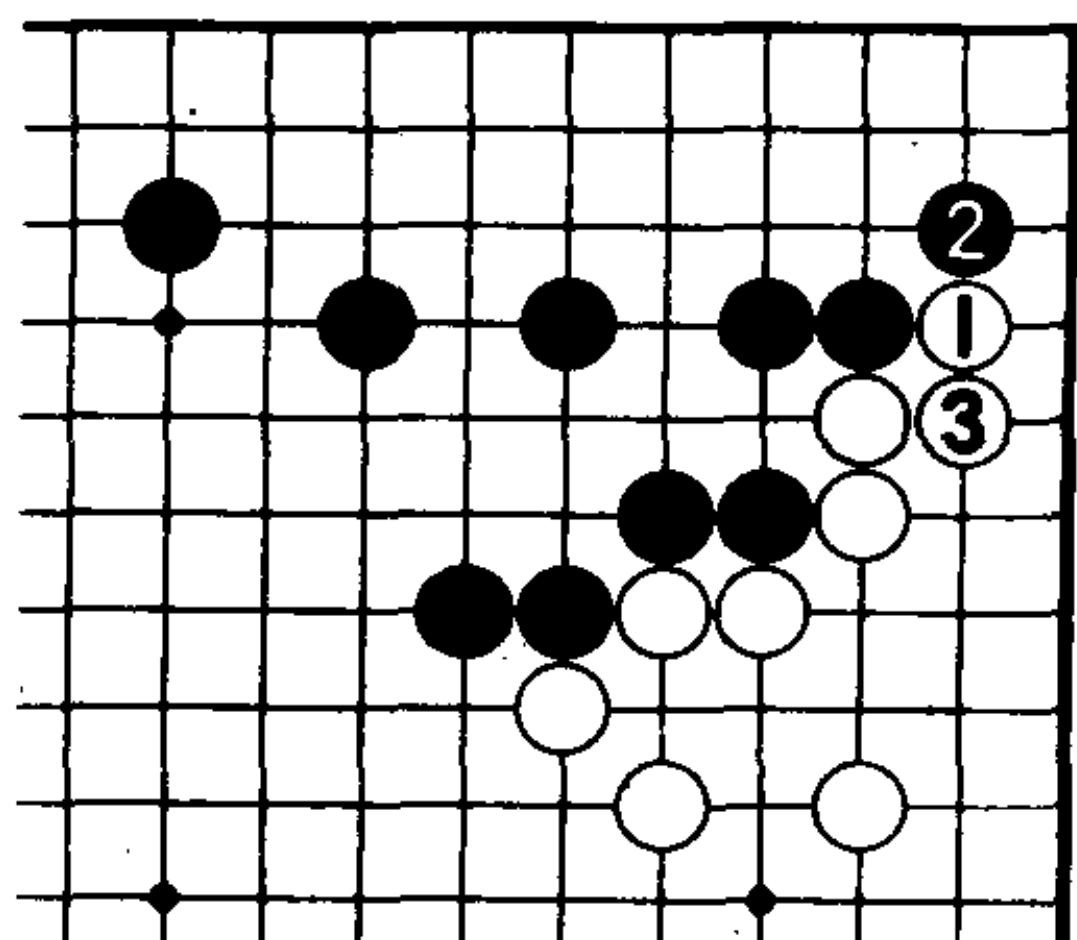


图 3

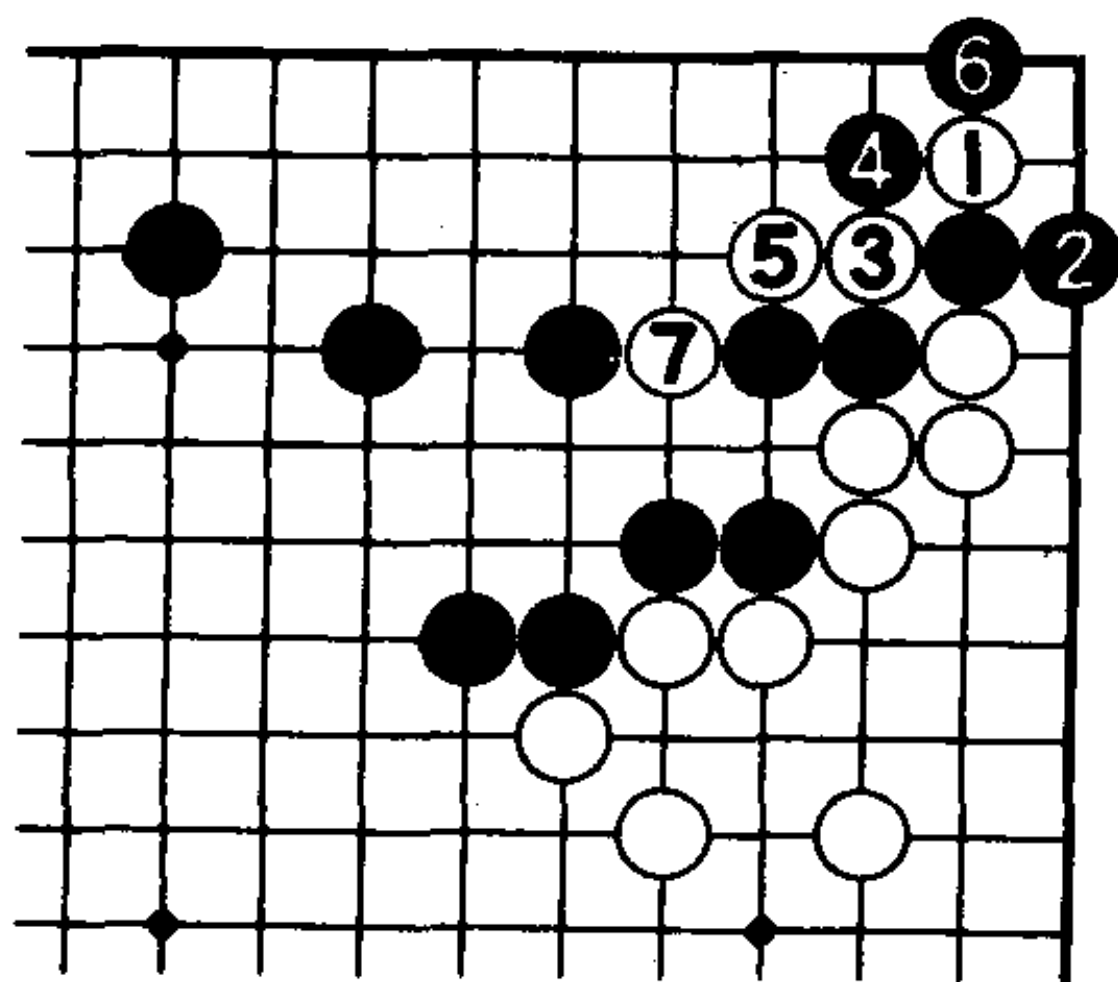


图 4

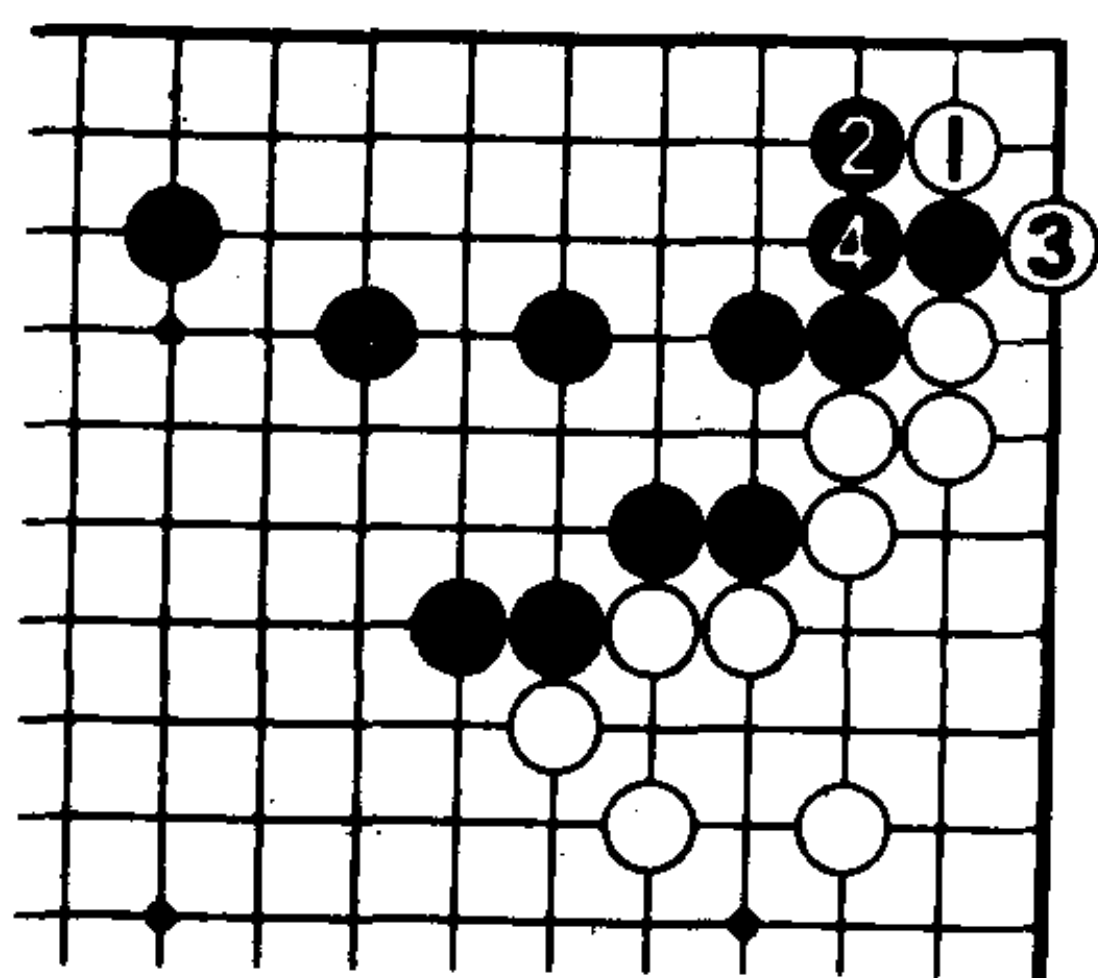


图 5

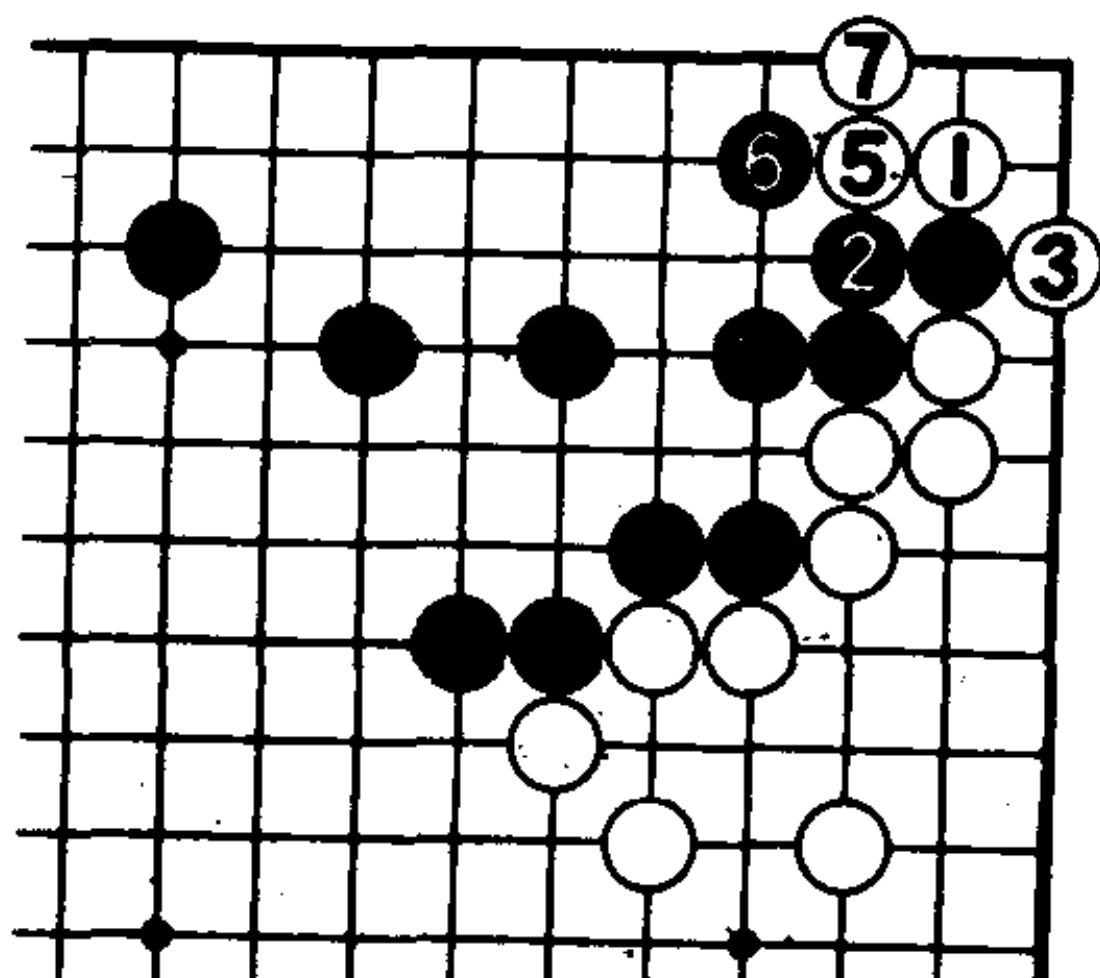


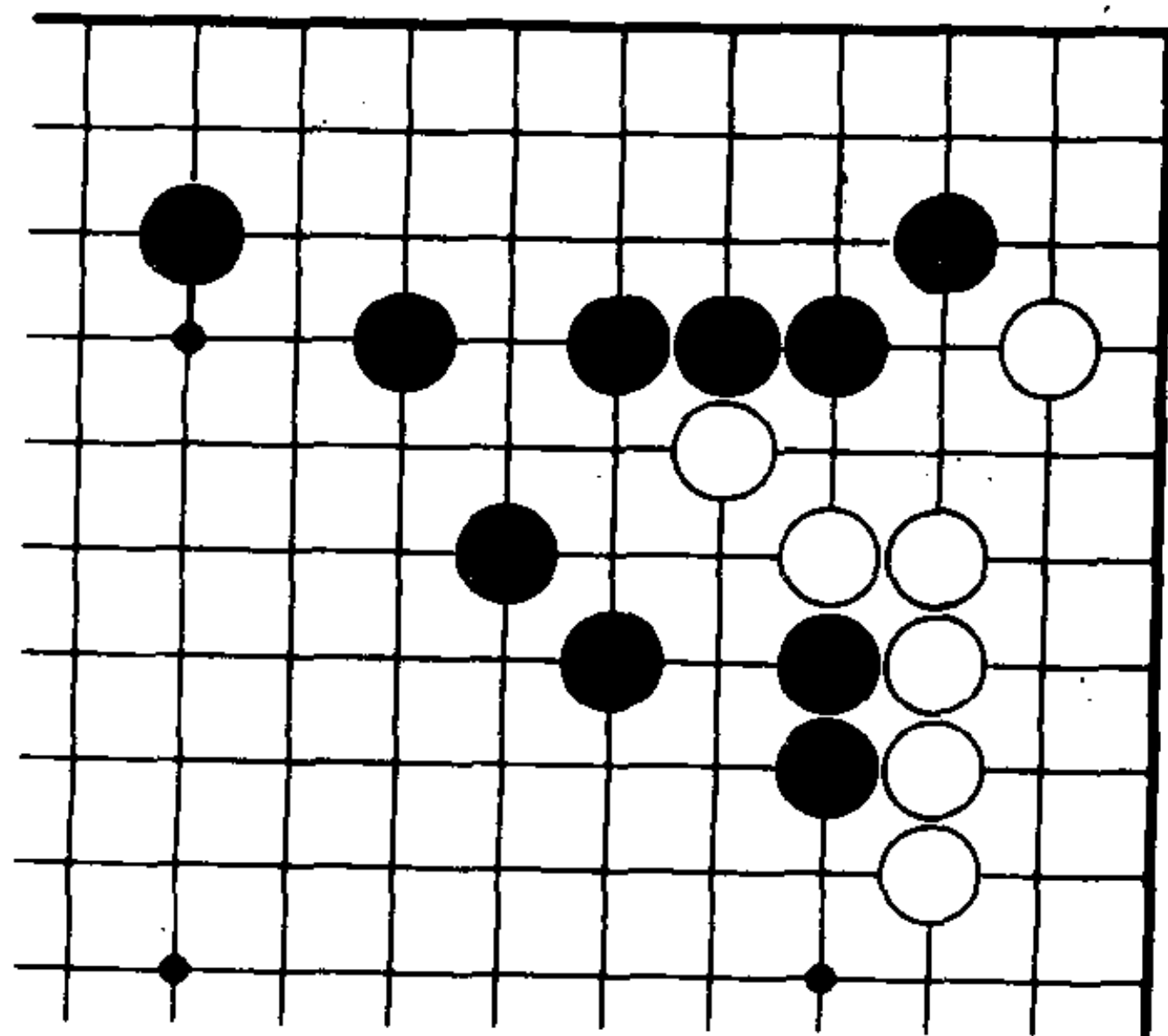
图 6

图 5 白 1 夹之后，黑 2 虎，白 3 打吃，黑 4 粘。白得先手之利。

图 6 将前黑 2 虎改为接，黑虽抢得先手，但以后白棋的 5、7 两手实利太大。

第 3 型 与前型相似，对类似的官子务必深刻领会。

图 1 白△和黑▲数子是最初定式的原型。1 位的官子



第 3 型

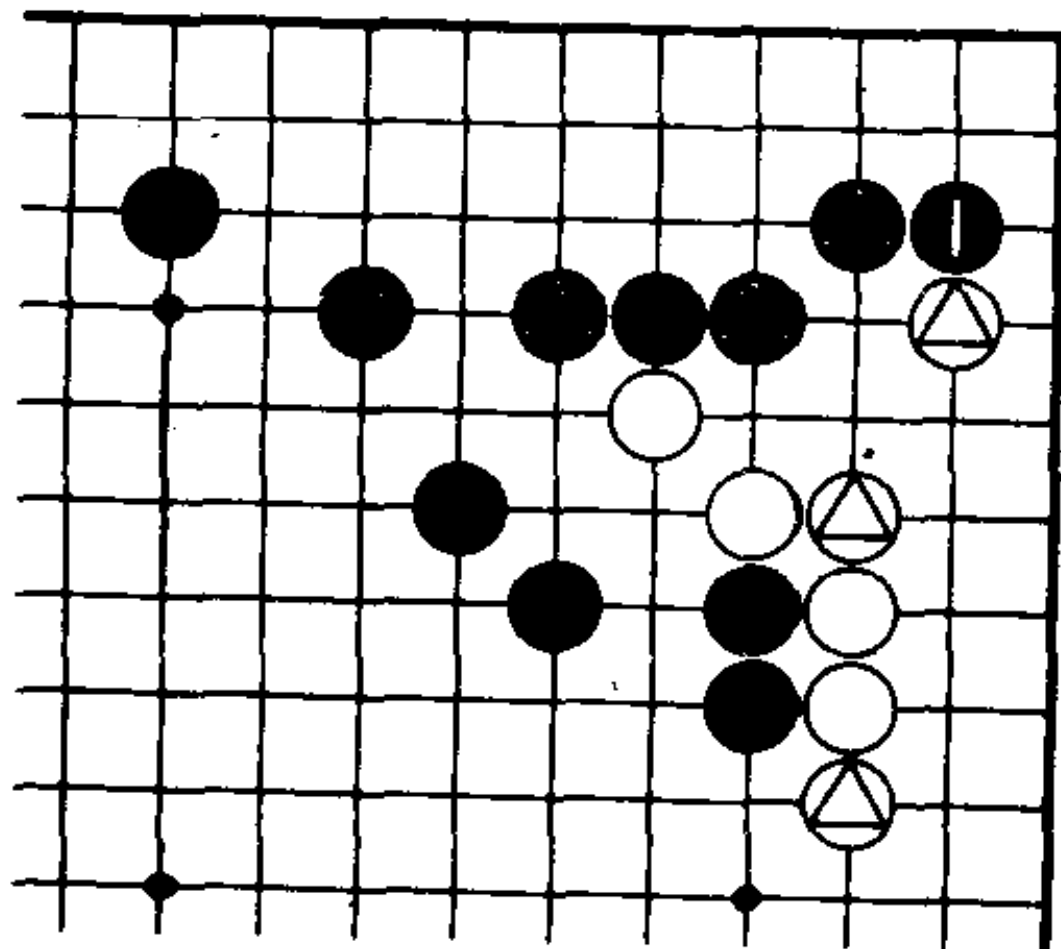


图 1

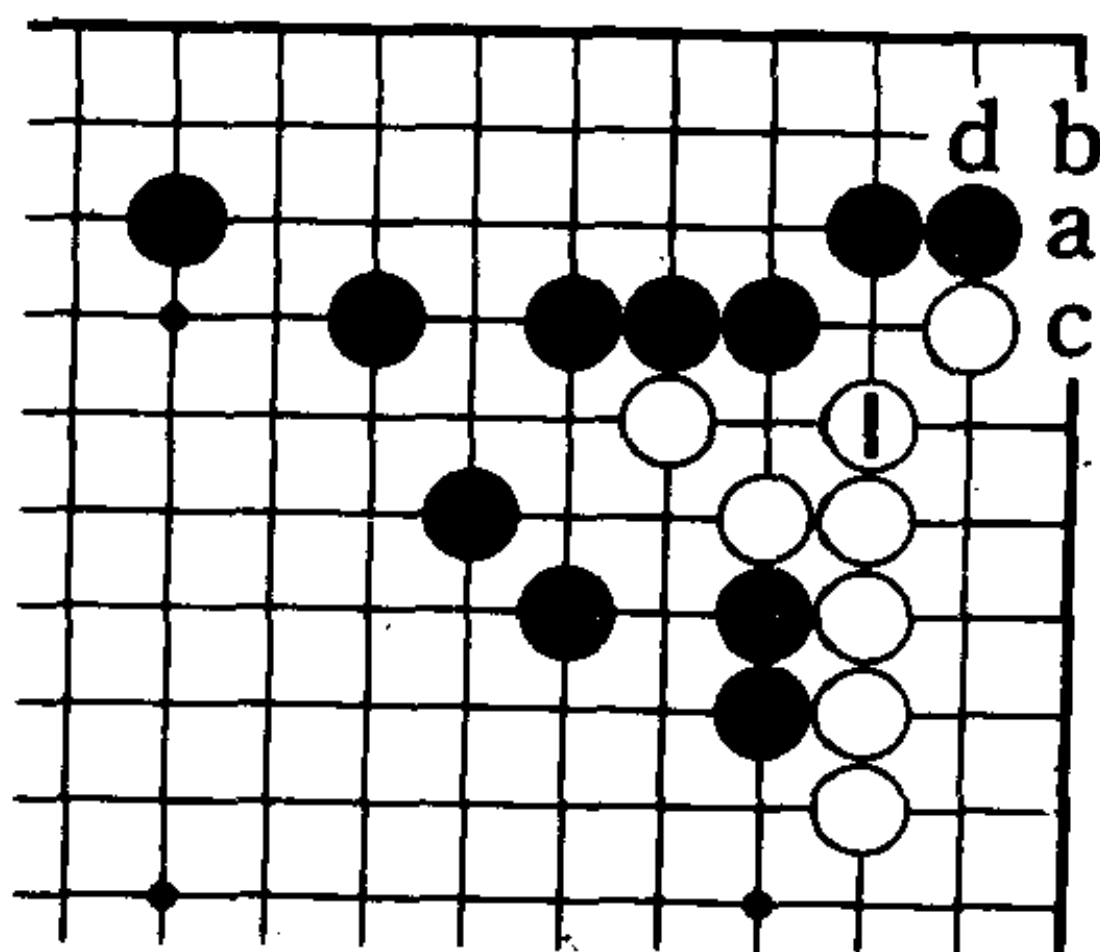


图 2

双方都是后手，所以抢占这处官子的机会双方均等。

图 2 白 1 补，以后 a 位的扳是白单方的权益。

图 3 前图白 1 如不补，黑 1、3 再吃一子。以后可看成是白 a、黑 b 的结果。

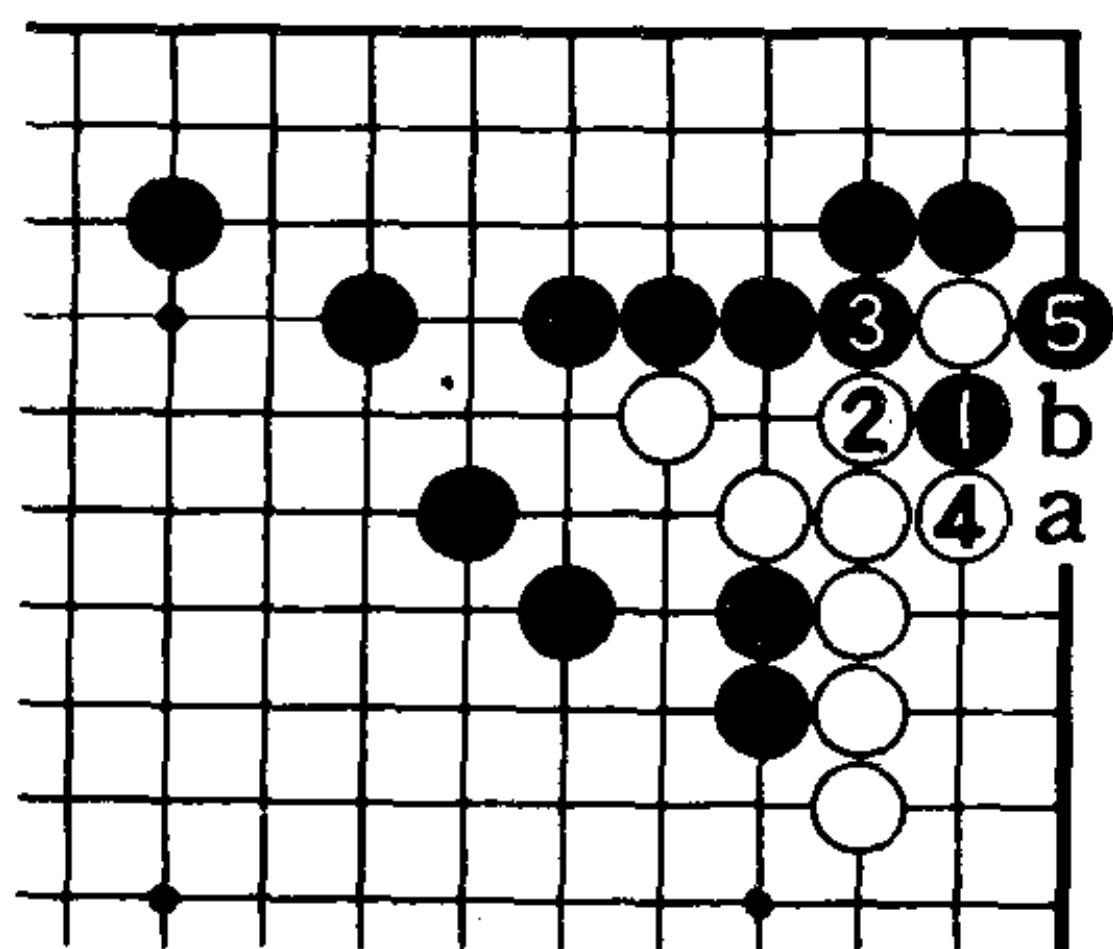


图 3

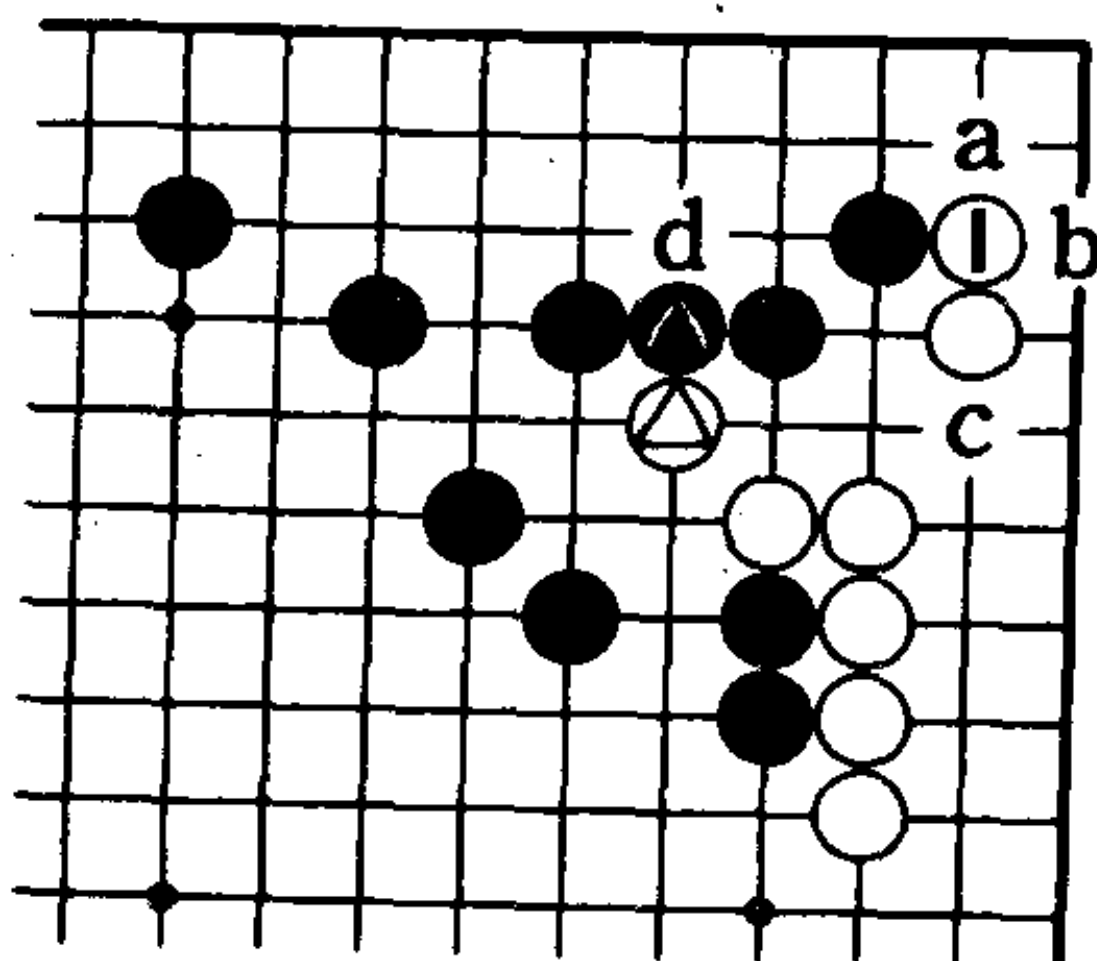


图 4

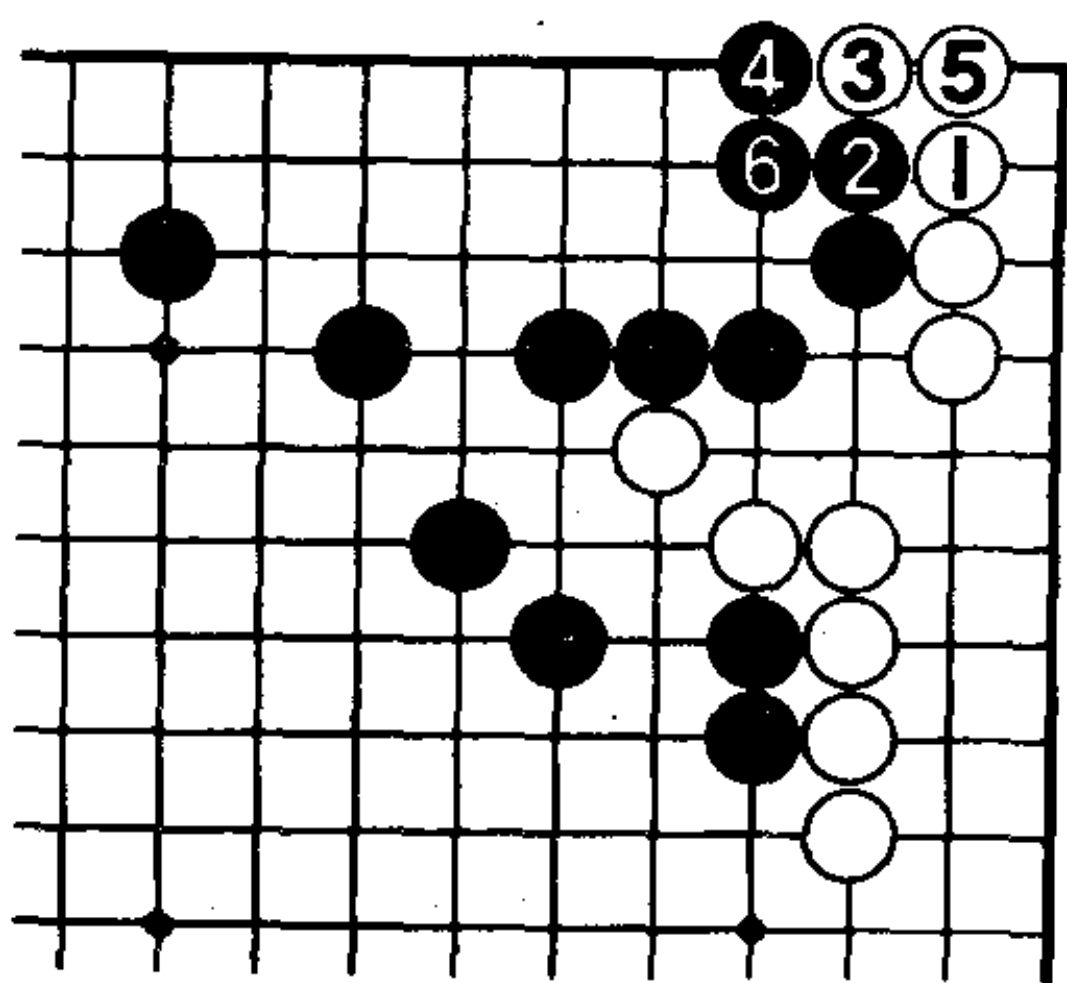


图 5

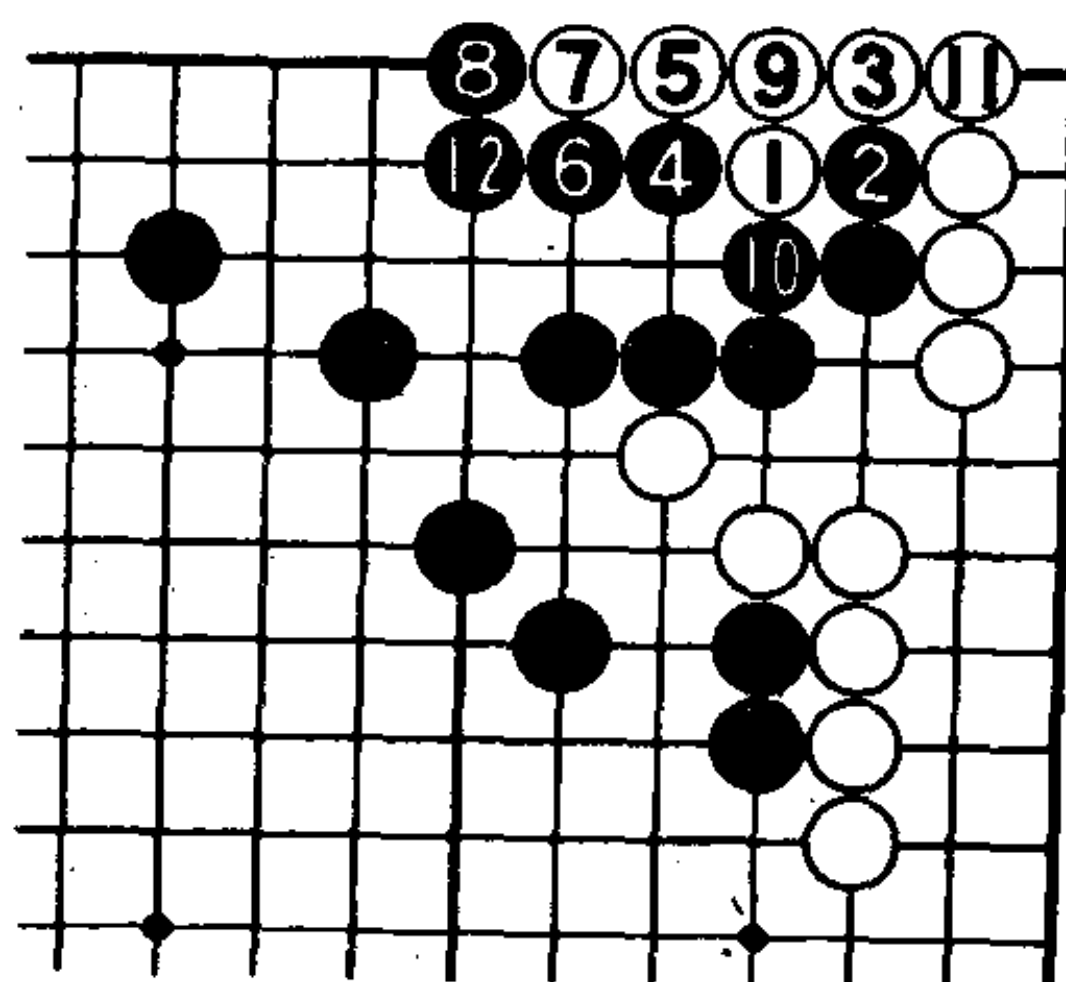


图 6

图 4 再看一下白占 1 位的结果。要注意白 1 不能于 a 位跳，否则黑 1 冲、白 b、黑 c，白失败。

图 5 前图黑脱先，但现在白 1 再长一手，黑就不宜再脱先了。

图 6 黑如脱先，被白 1 这样跳进去，至黑 12，黑实利损失太大。

图 7 图 5 中白 1 如扳，虽然局部多了几目，但落了后

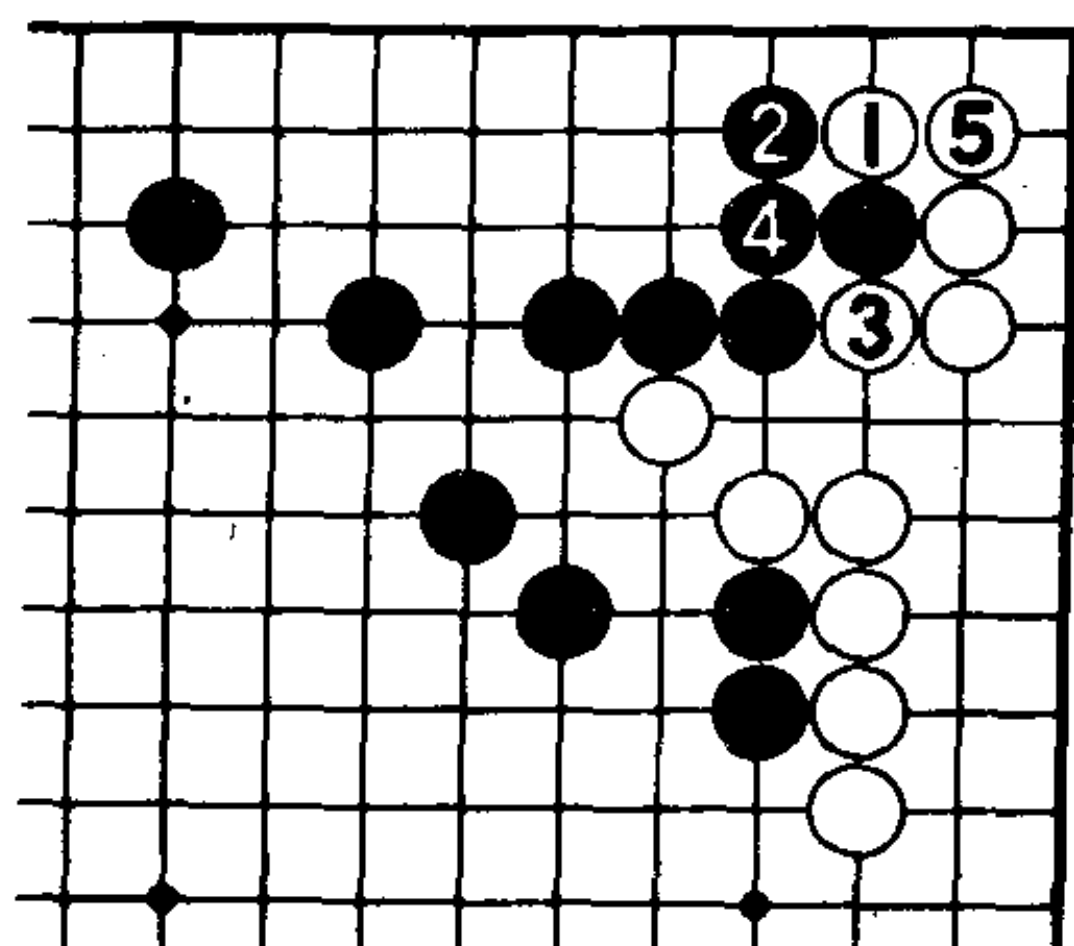
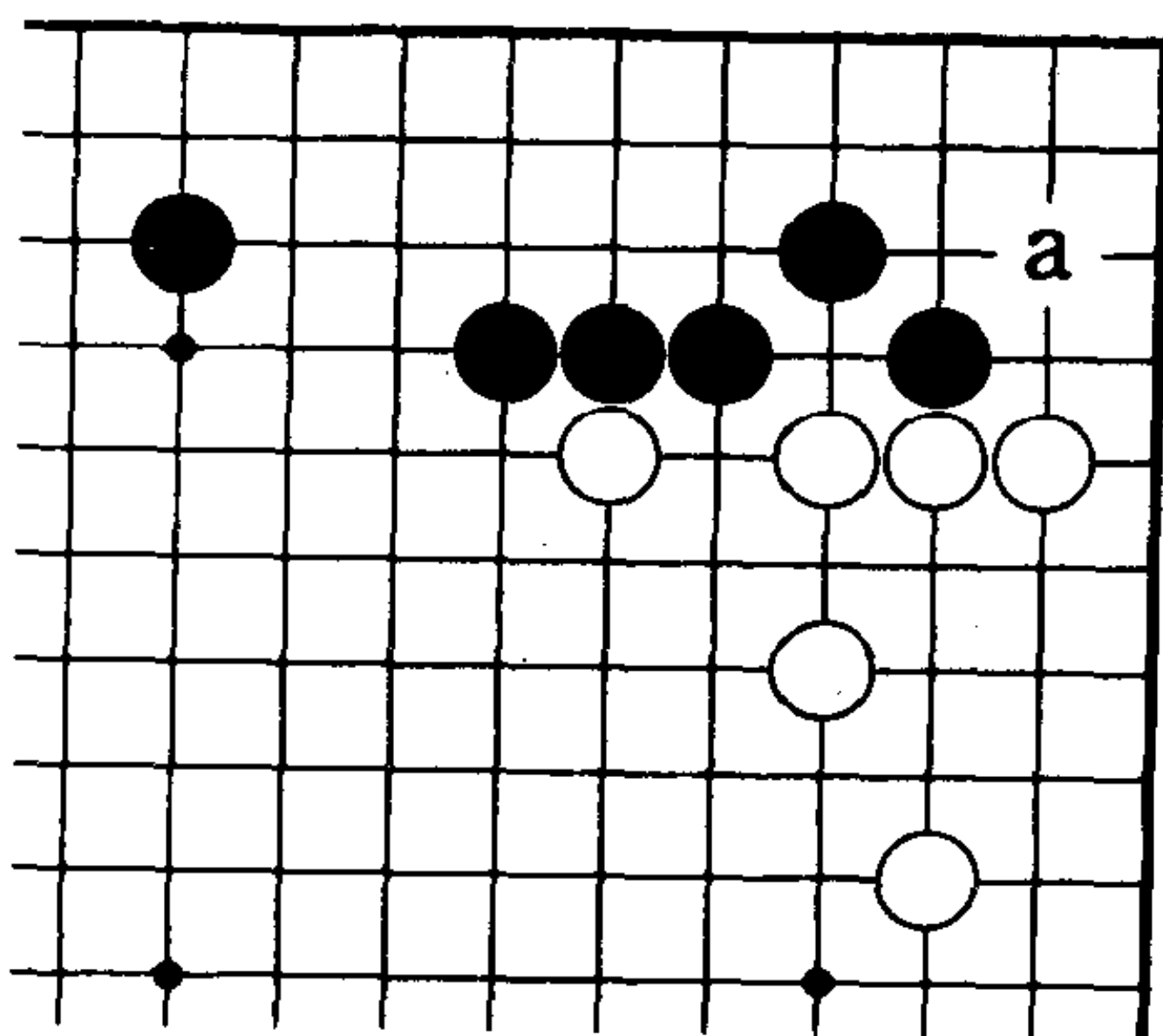


图 7

手。

比较一下各图的得失。
图 5 的结果与图 2 相比，出入是10目，与图 3 相比出入是18目，也就是说，图 1 中1位的官子对双方来说，是18目价值的大官子。



第 4 型

第 4 型 这是常见型，要想到白 a 跳入将影响到黑空。

图 1 黑 1 补是很大的一手，即便被白 2、4 先手扳粘也在所不惜。

图 2 白 1 跳入，官子价值意外地大。以后，白还有重要的后续手段。

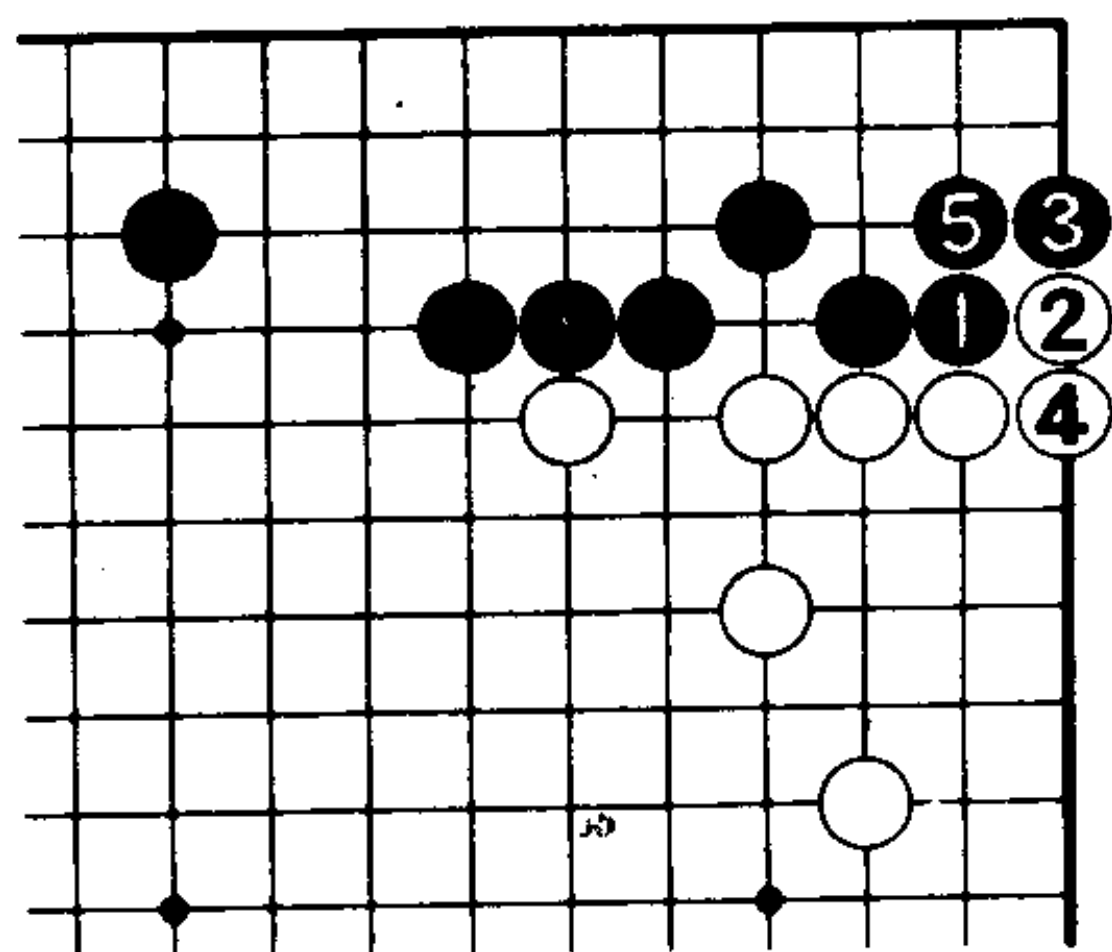


图 1

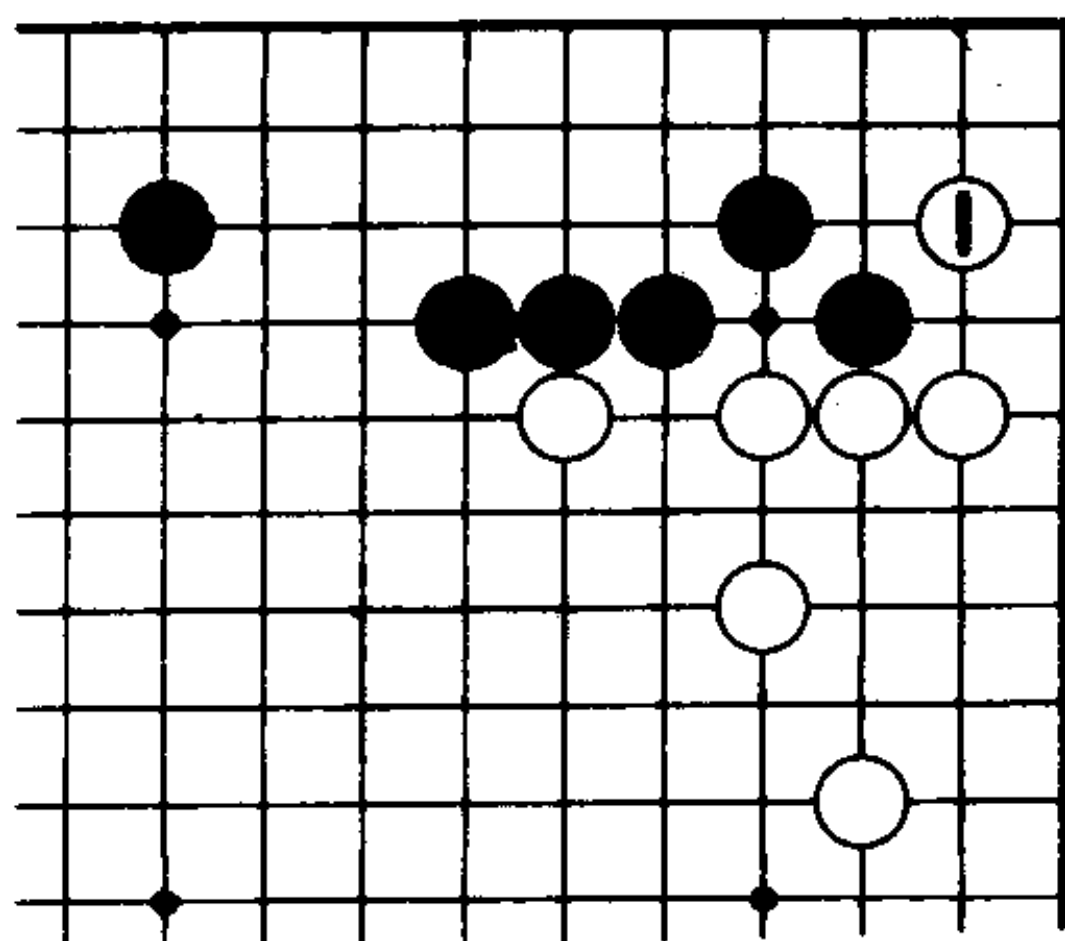


图 2

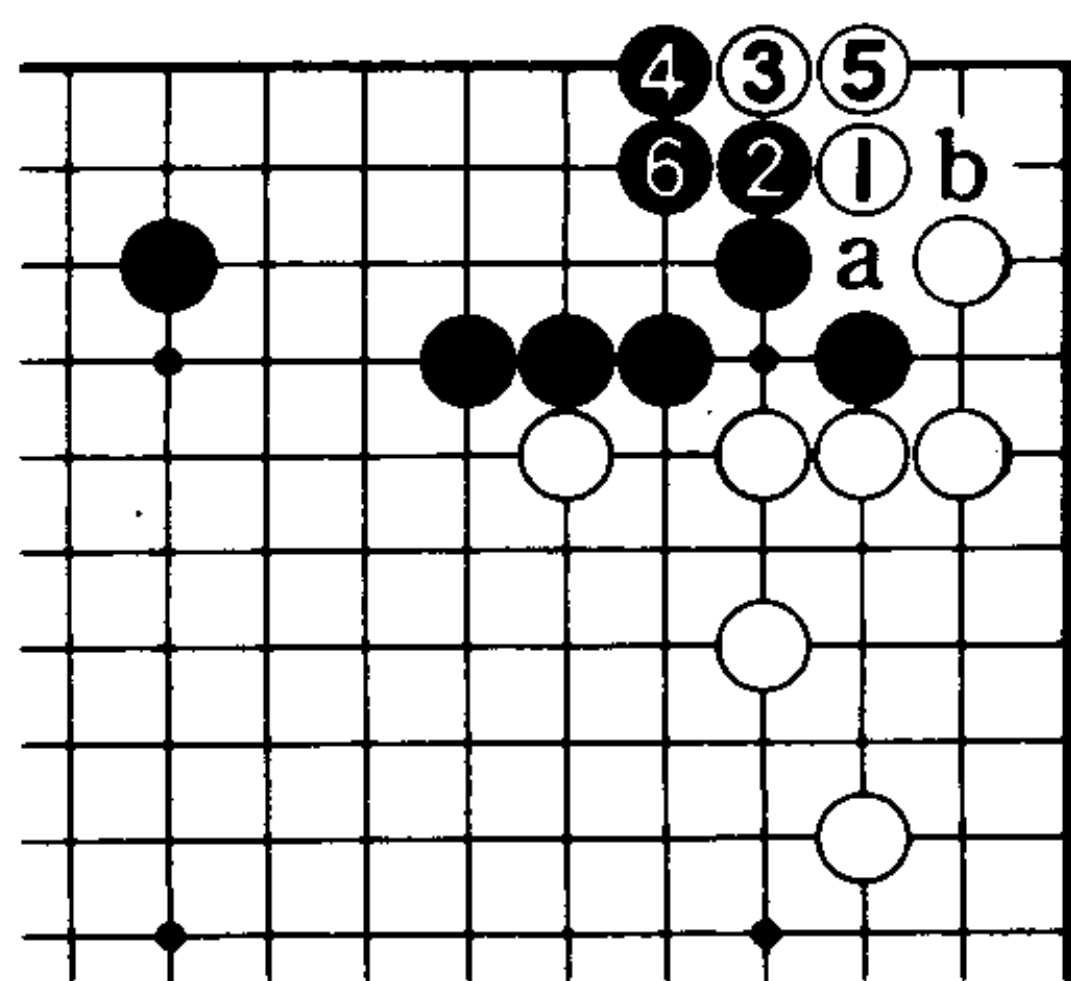


图 3

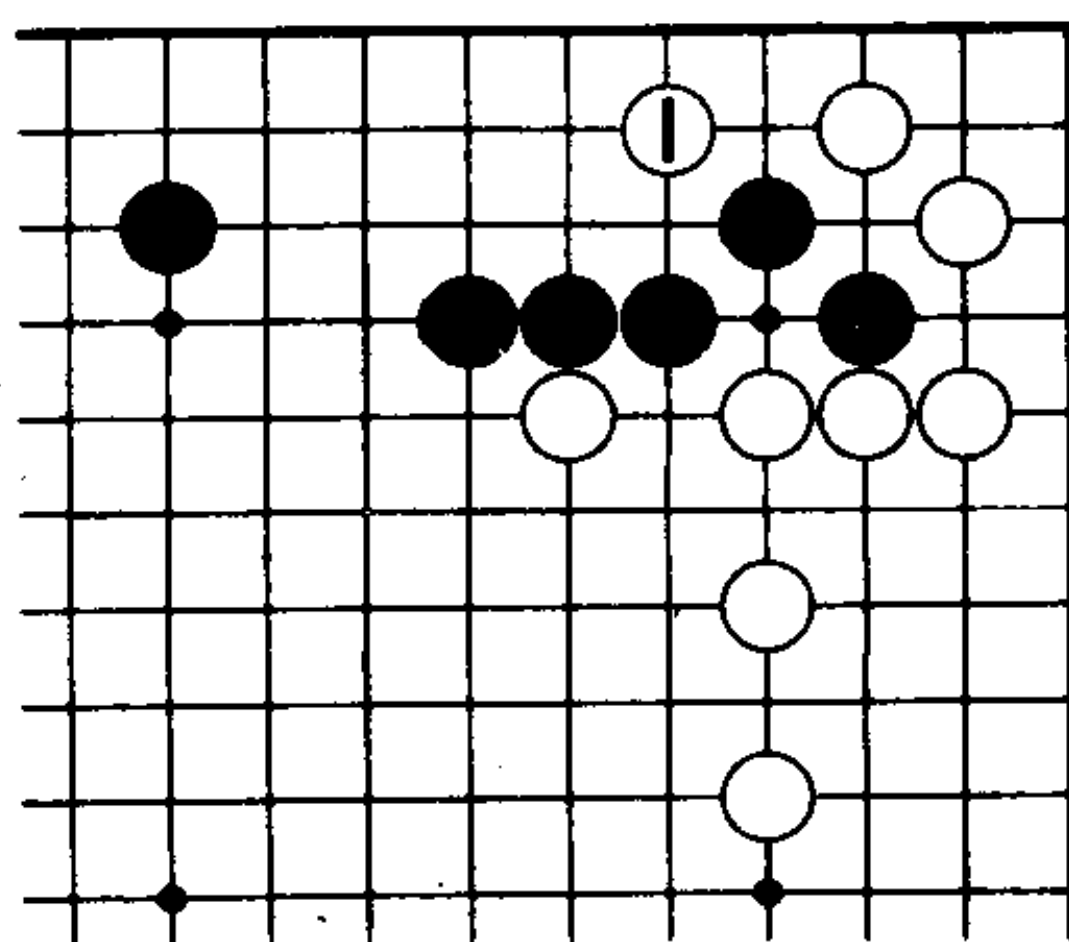


图 4

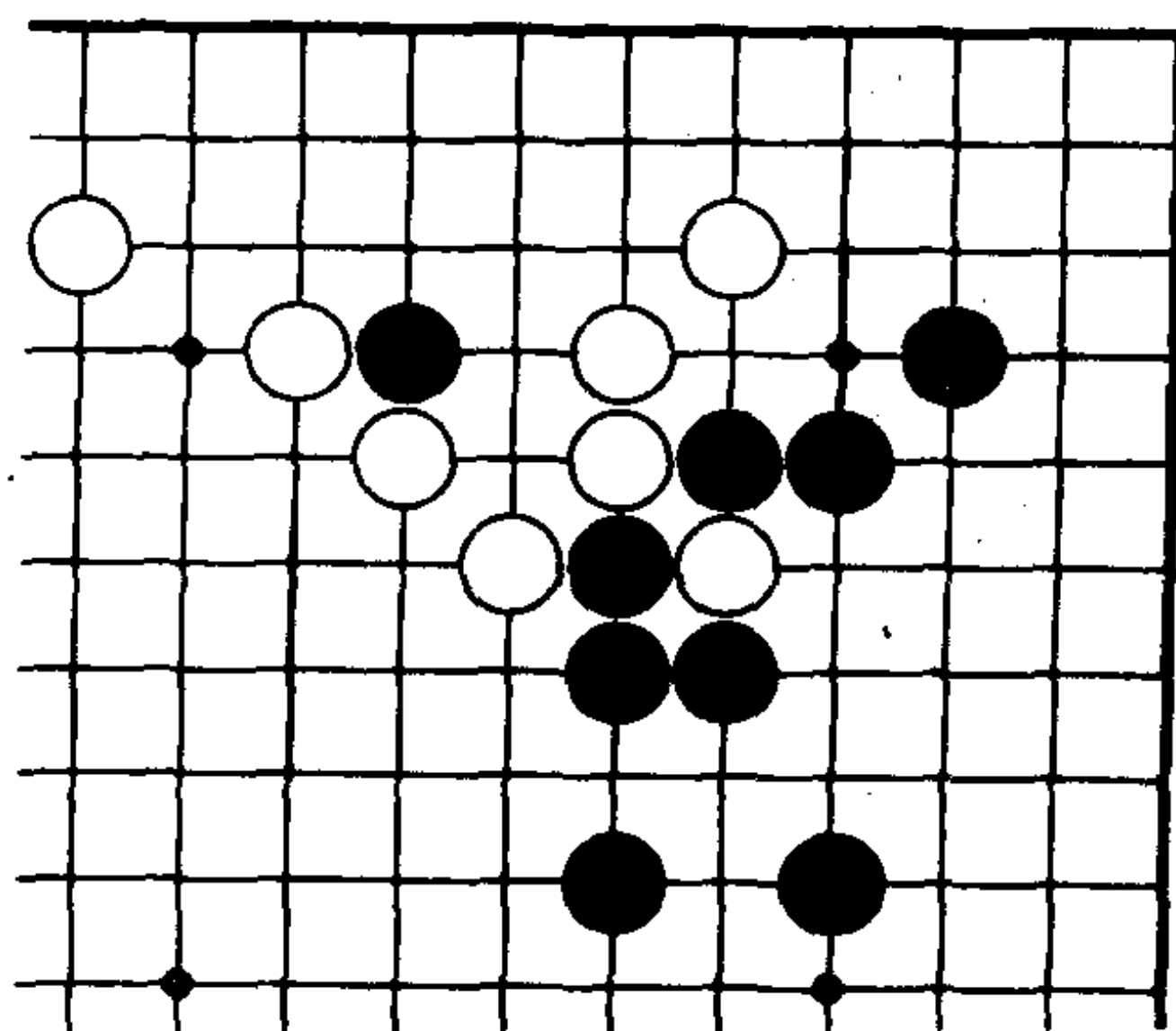
图 3 白 1 继续前进，3、5 又是先手。以后黑 a、白 b 是黑的权益。

图 4 前图黑如脱先，白 1 再跳，黑地损失更大。

比较一下图 3 与图 1，黑地增减 11 目，白地增减 4 目，合计出入为 15 目。就是说，基本型 a 位价值是 15 目。

第 5 型 这是小目二间高夹变化后的棋形。

图 1 通常只有在中盘作战不能脱身时，否则，1 位是非



第 5 型

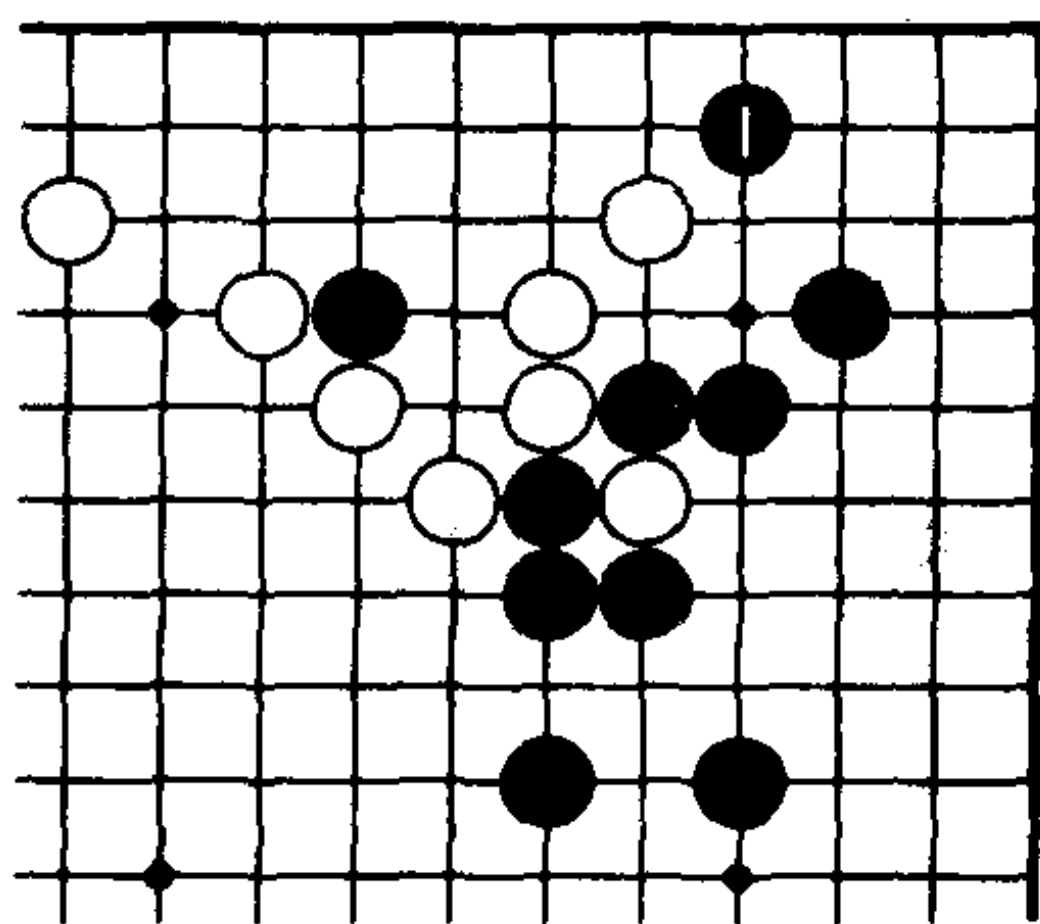


图 1

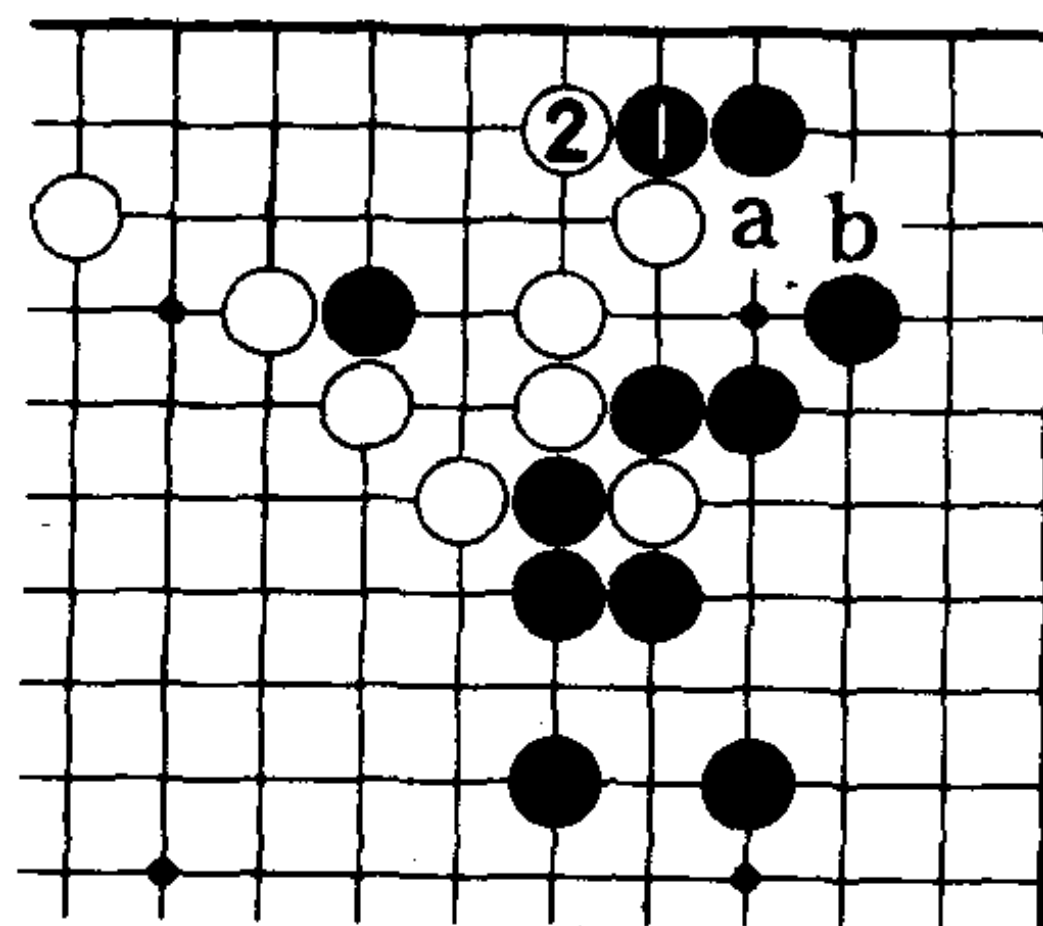


图 2

走不可的大棋。

图 2 前图白如脱先，黑 1 再趁机爬一步。以后白 a，黑 b 是白方权益。

图 3 白先，1 位同样是必走不可的大官子。

图 4 白 1 以下的先手依然很大。之后的变化基本上是

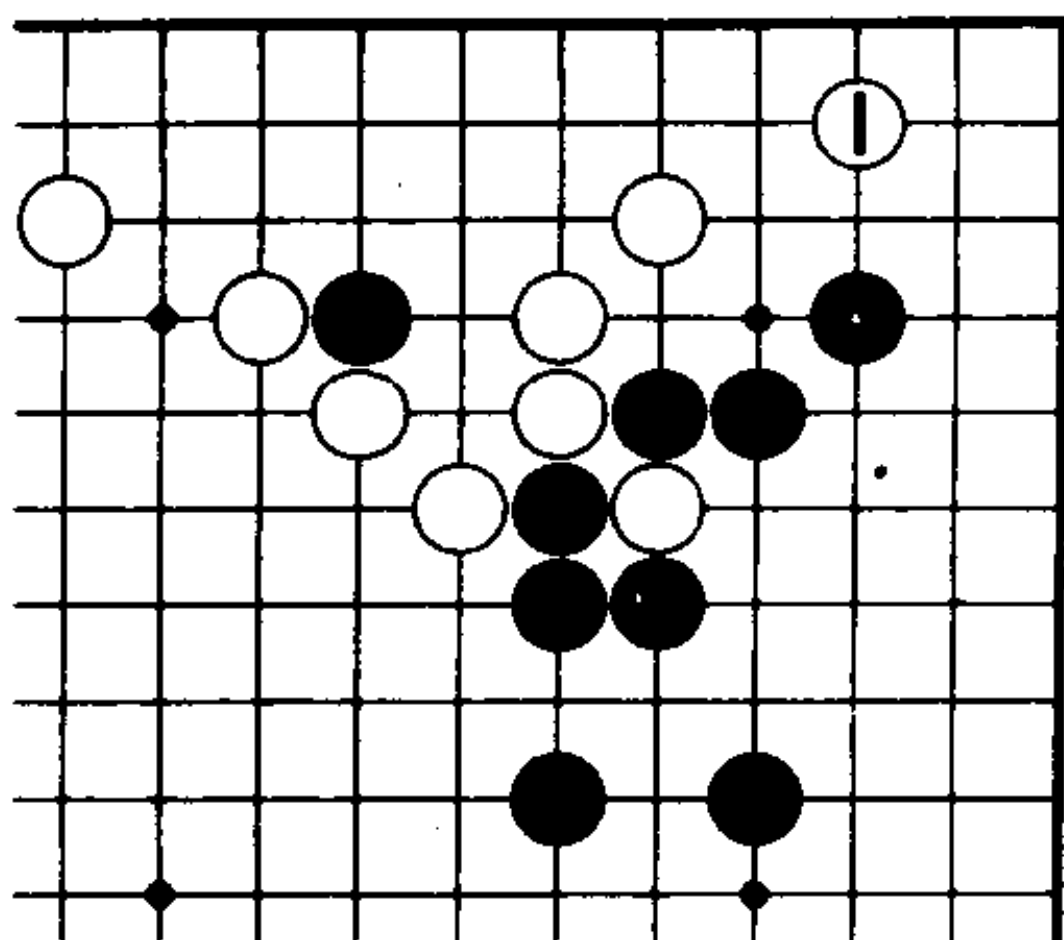


图 3

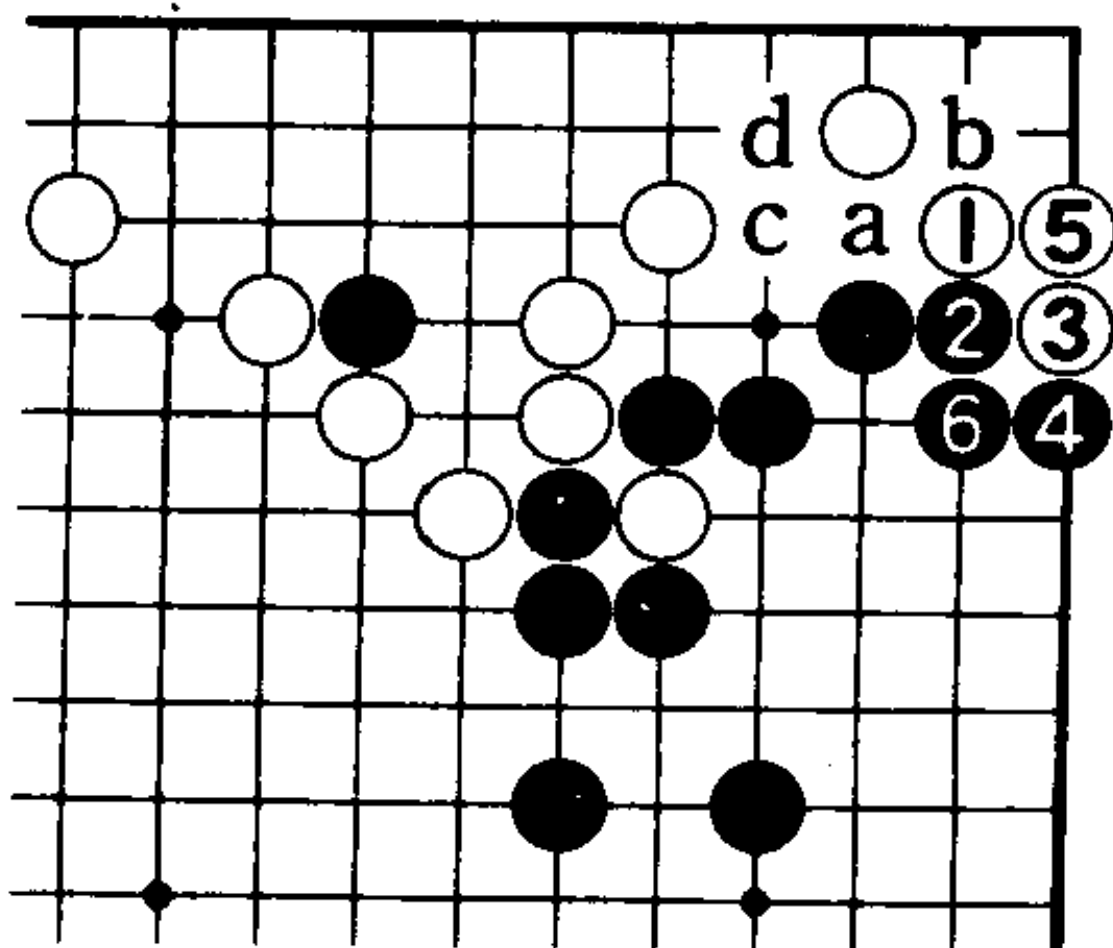
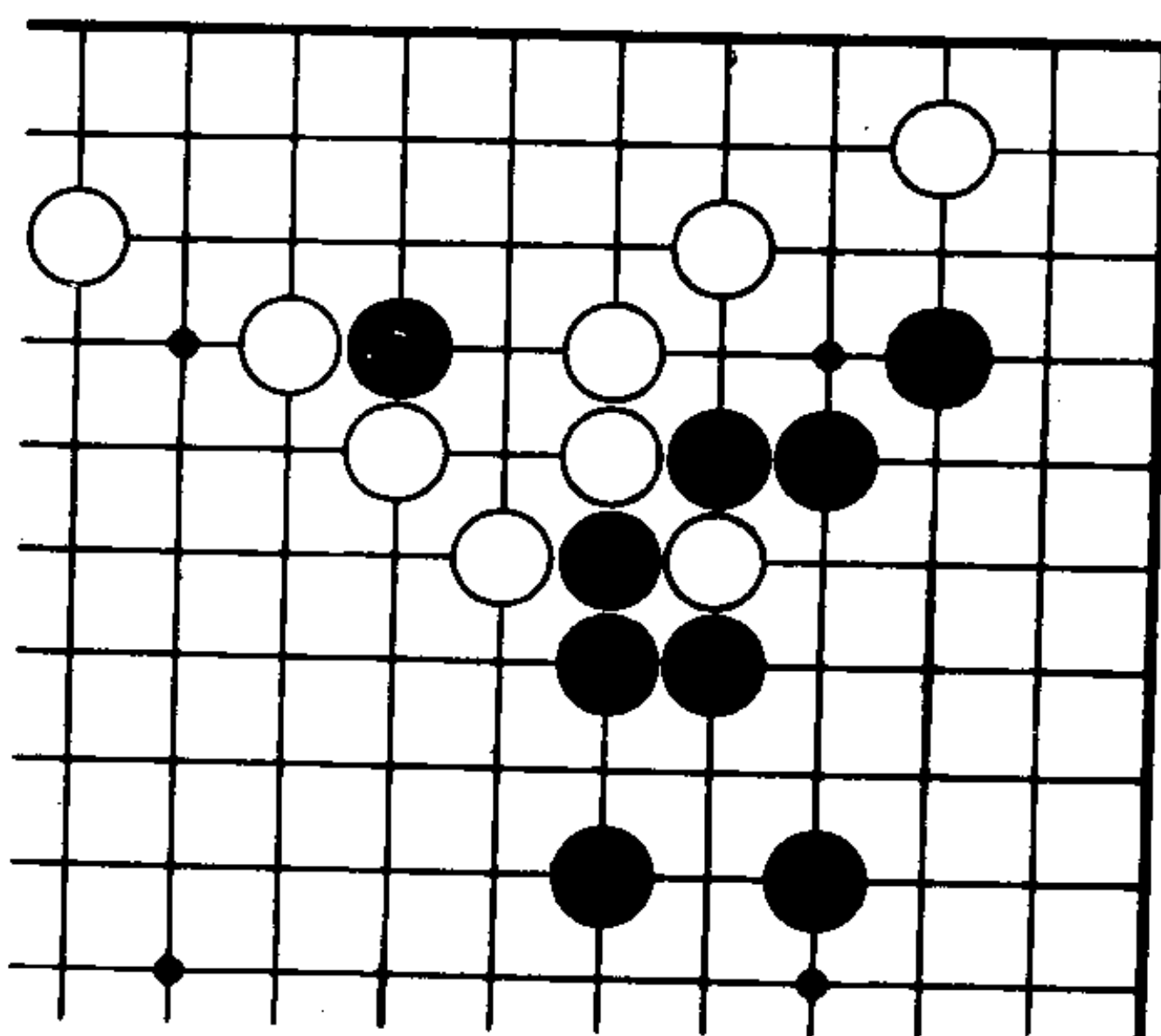


图 4

黑 a、白 b、黑 c、白 d。



第 6 型

第 6 型 逆收官子具有后手官子两倍的价值，所以，绝对不能忽视。

图 1 黑 1 是逆收官子。以后 a 位扳的后续官子不仅实

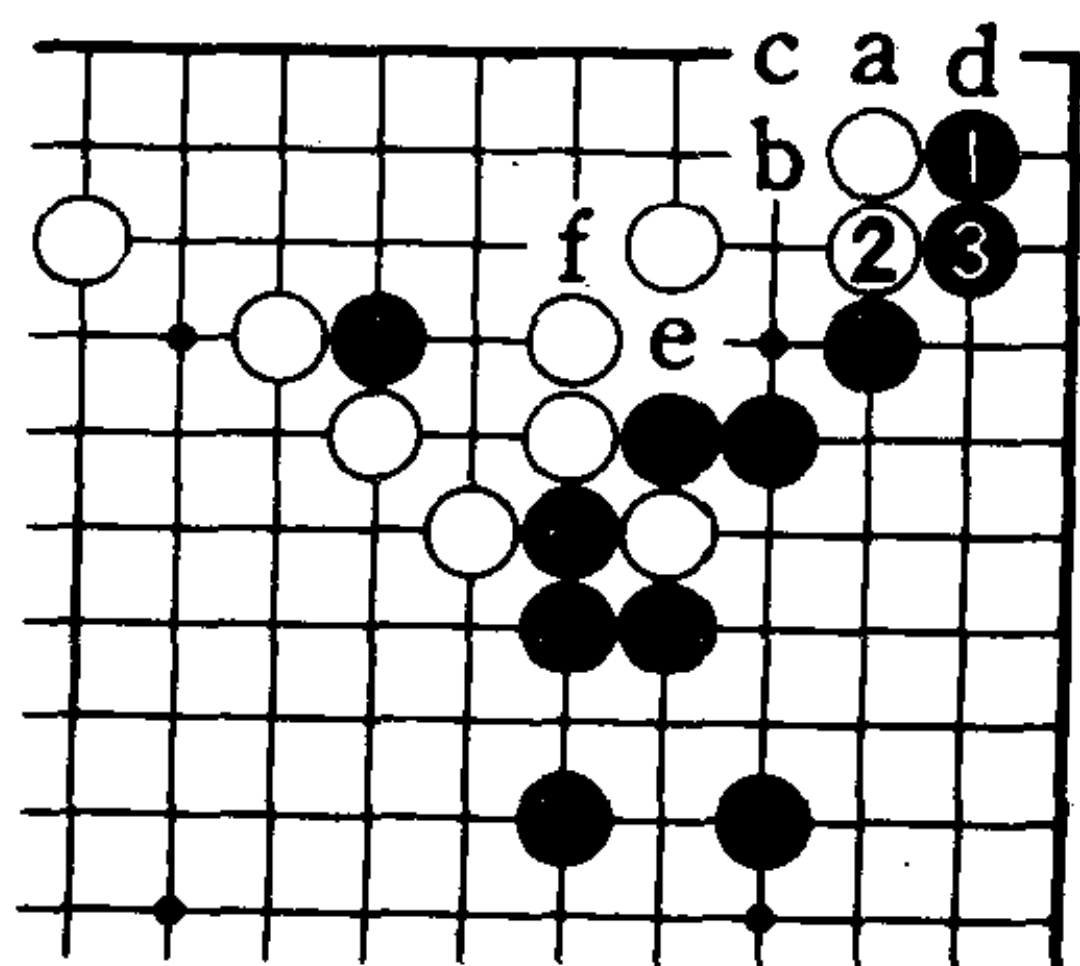


图 1

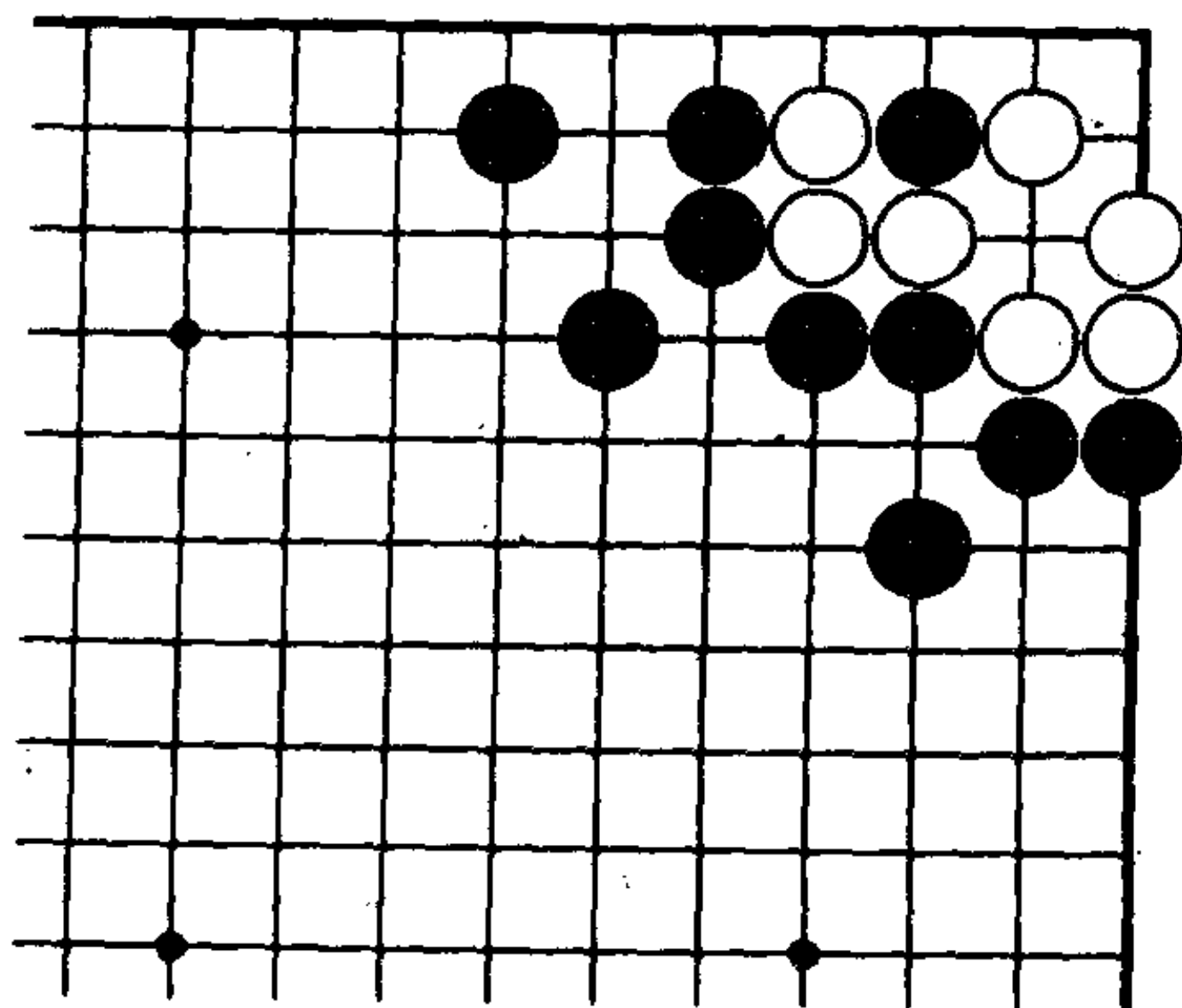
利大，还有可能成为先手。假定以后的结果是黑 a、白 b 然后白 c、黑 d 和黑 e、白 f。比较一下前型图 4，黑地增加了 7 ½ 目，白地减少 6 目，合计 13 ½ 目。由于是逆收，换算成后手官子就是惊人的 27 目价值了。

第四章 官子的手筋

由于收官的手筋一般都集中在一、二线或盘端，所以显得小巧玲珑。这些手筋比较容易记住，实战中定会发挥作用，而且有提高胜率的速度。

一、设法取得先手

双方后手官子与先手官子在目数相同的情况下，先手官子比后手官子要高出两倍的价值。假如有一处官子，后手是 m 目，先手是 n 目，如果 m 大于 $2n$ 则应选择后手官子，若 m 等于 $2n$ 则选择哪方都可以，若是 m 小于 $2n$ 则应选择先手官子。



第1型

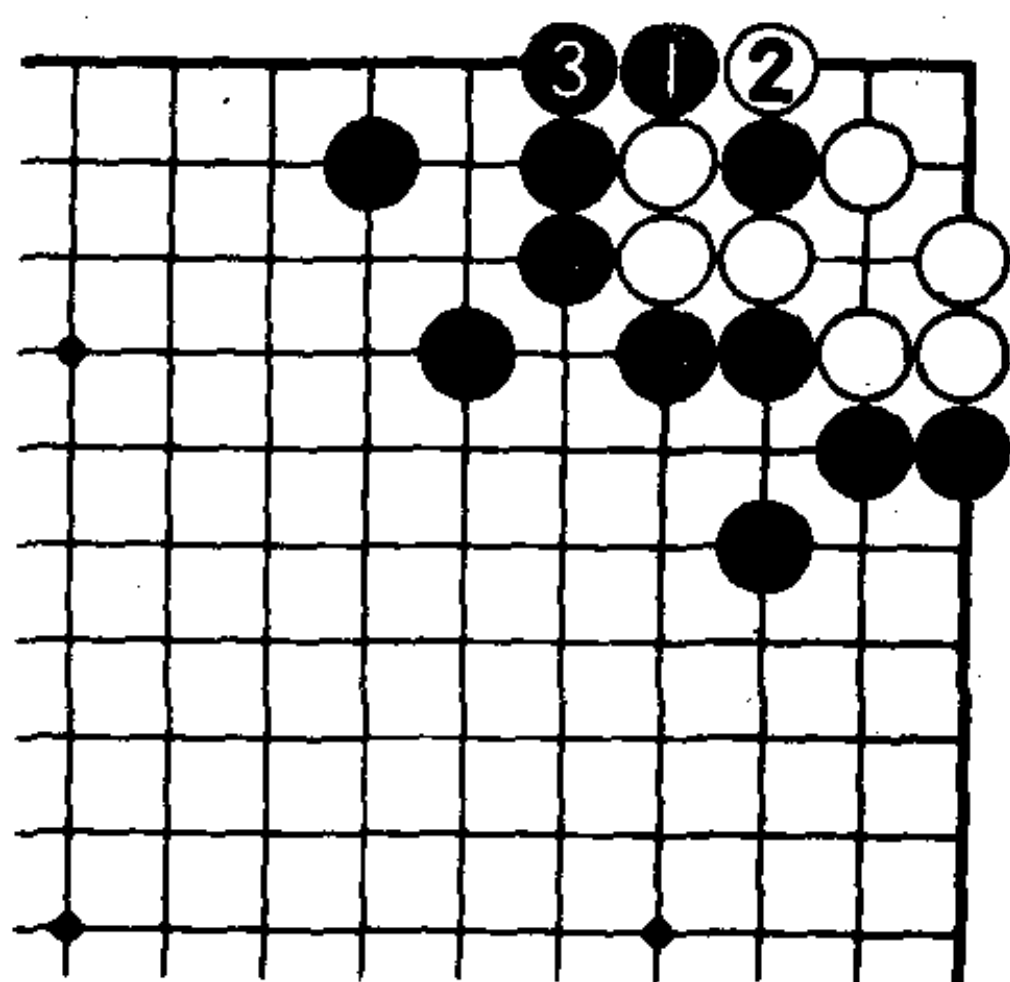


图 1

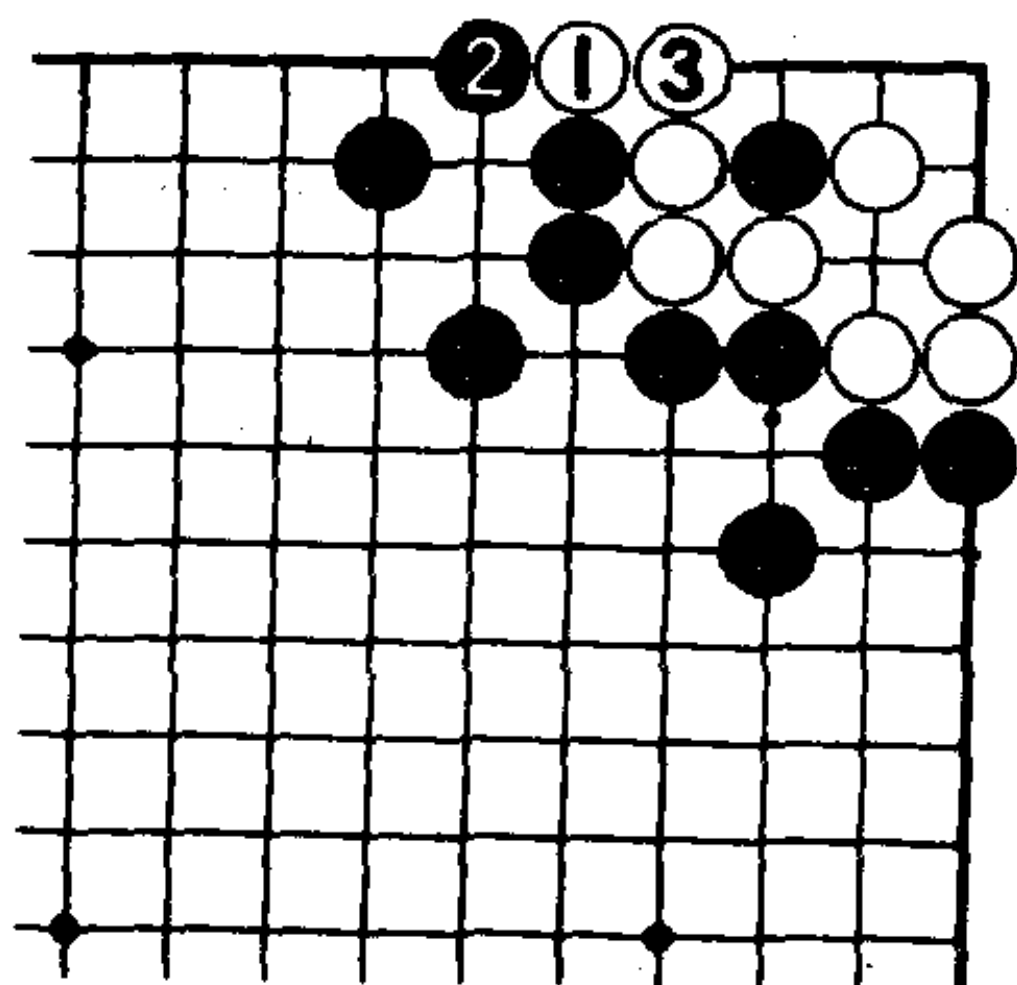


图 2

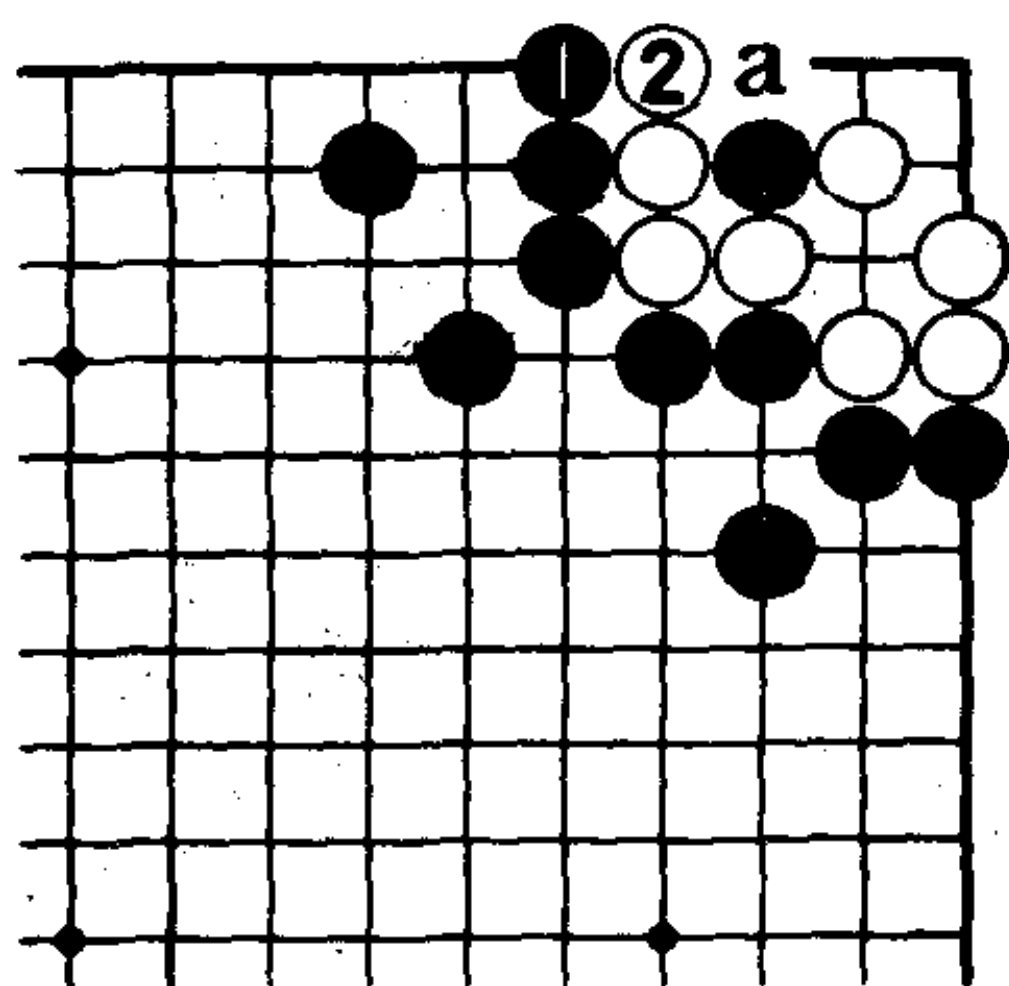


图 3

第 1 型 这道题的手筋是常用的，并不难。

图 1 黑 1、3 一路扳粘是后手 2 目。

图 2 白 1、3 逆收同样是后手 2 目。

图 3 黑棋有 1 位立的手筋，白 2 如果不应，黑在 a 位立，白 2 不入气角上全死。

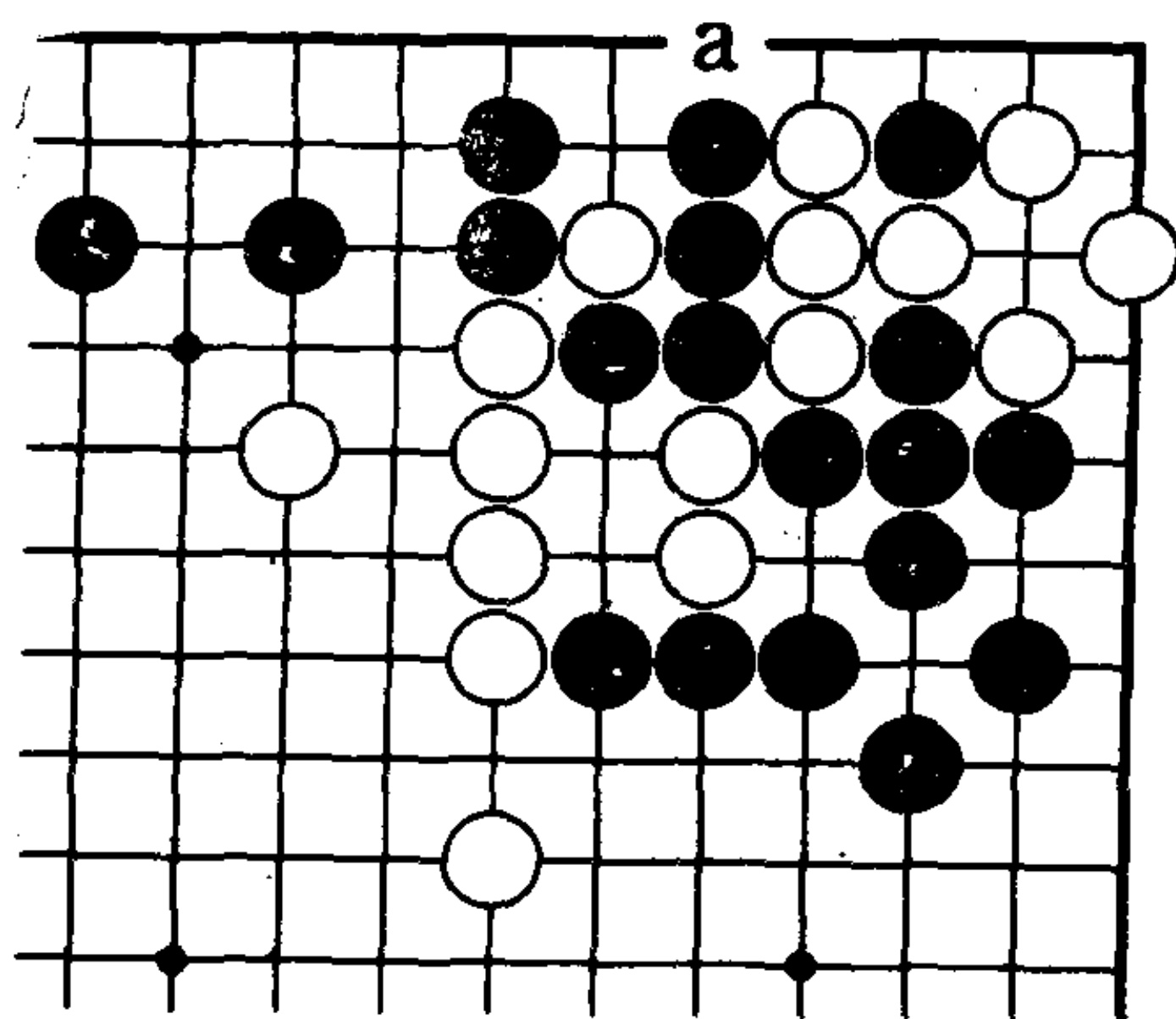
本图与图 2 比较，出入是 1 目，黑是单方先手 1 目。当然，

黑对图 1 和图 3 的选择要看其它处的官子情况而定。但图 3 黑 1 先手得 1 目的手法要知道。

第 2 型 本图与前型相似，但 a 位的官子价值更大些。

图 1 黑 1、3 的走法轻率地丢掉先手是不可取的。

图 2 由于 a 位有 1 目价值，所以，白 1、3 扳粘的价



第 2 型

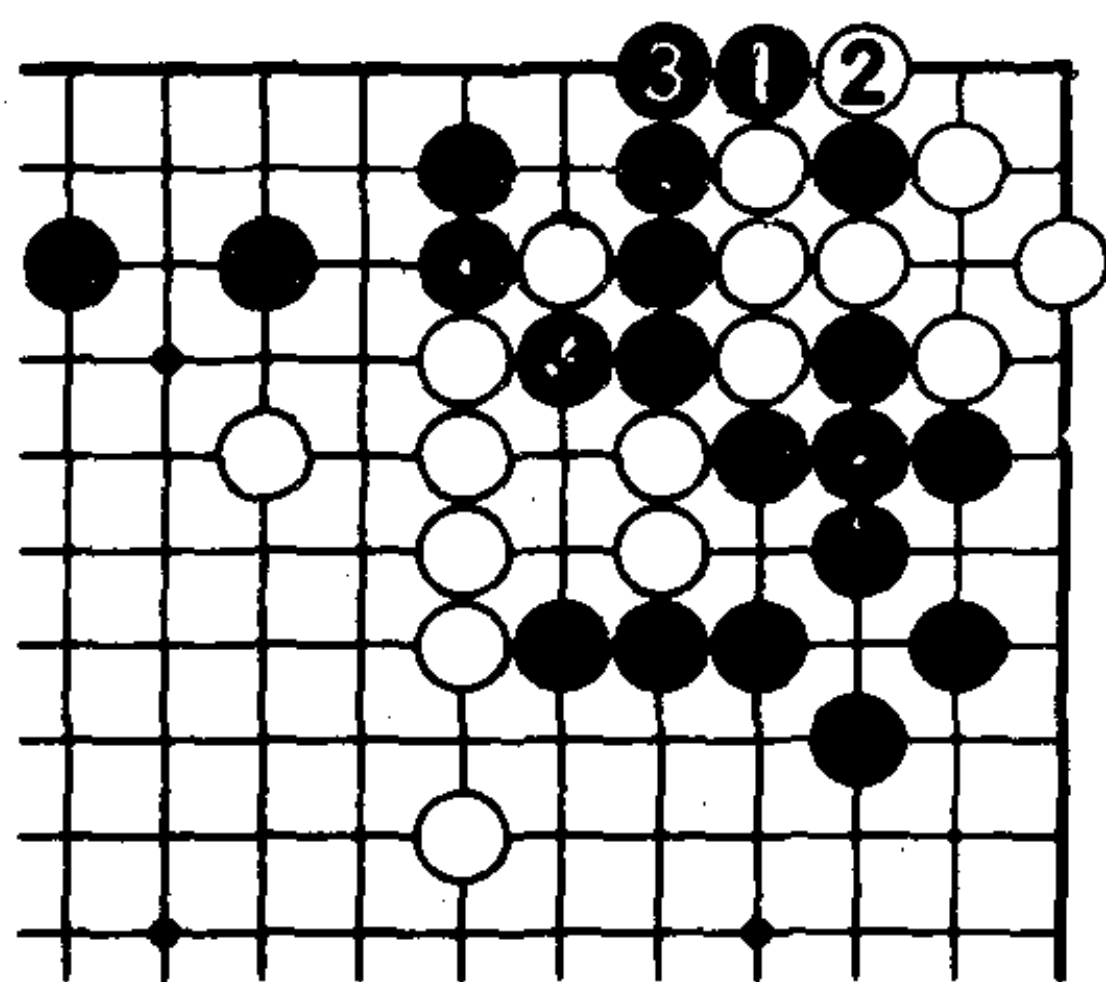


图 1

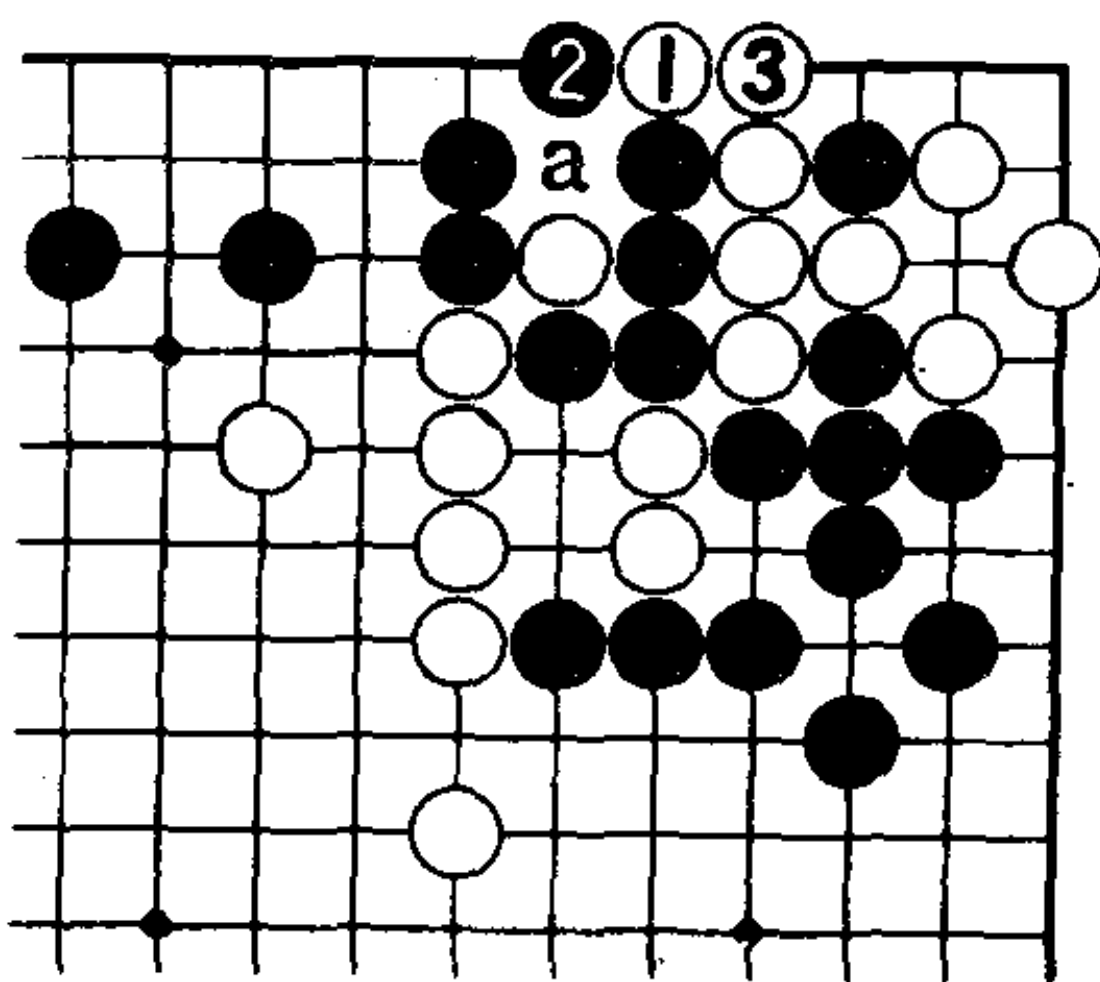


图 2

值是后手 3 目。

图 3 黑 1 先手立才是正确的官子手段。本图与前图相比有 2 目出入，由于是先手 2 目，等于后手 4 目的价值。图 1 黑是后手 3 目。本图多出 1 目价值。

图 4 白 1 立与黑 2 交换等于先手 1 目，而图 2 是后手

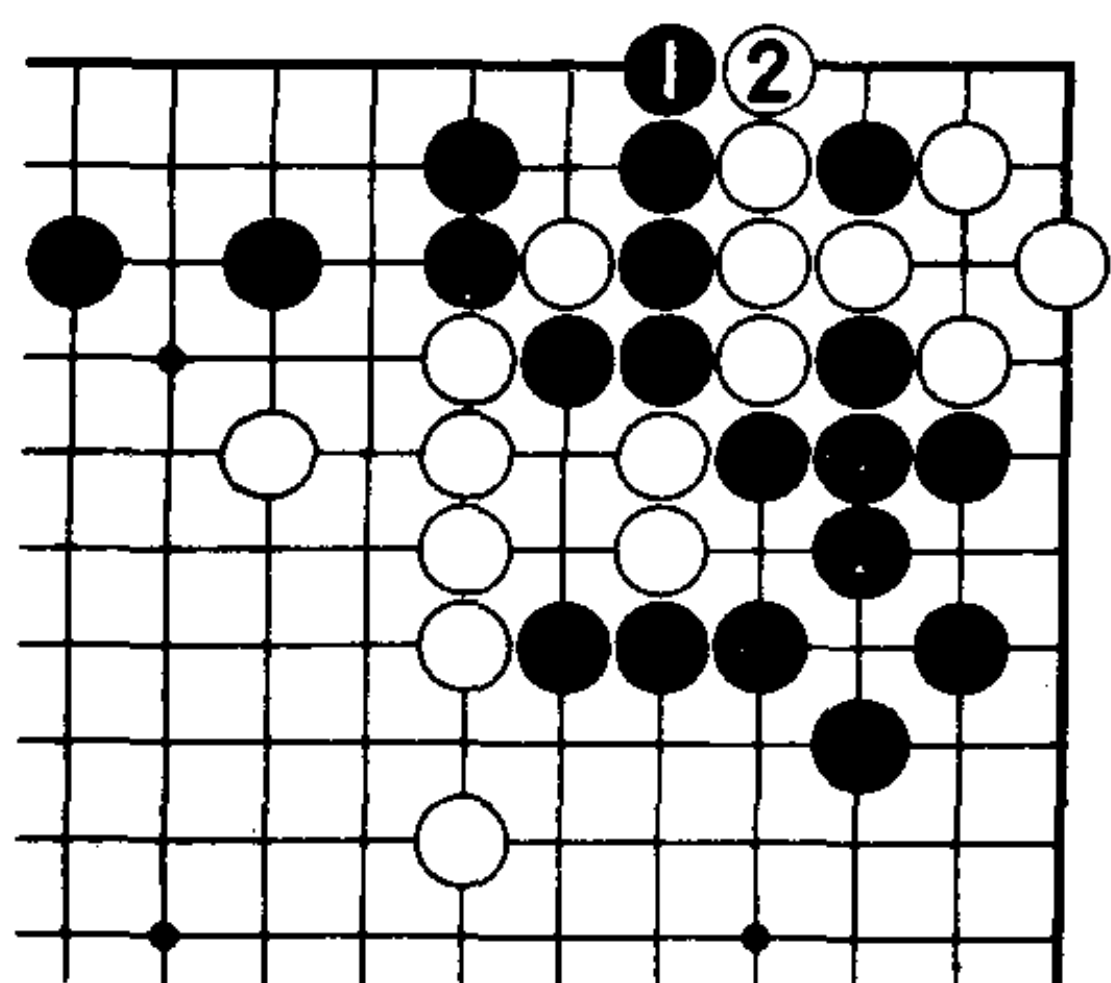


图 3

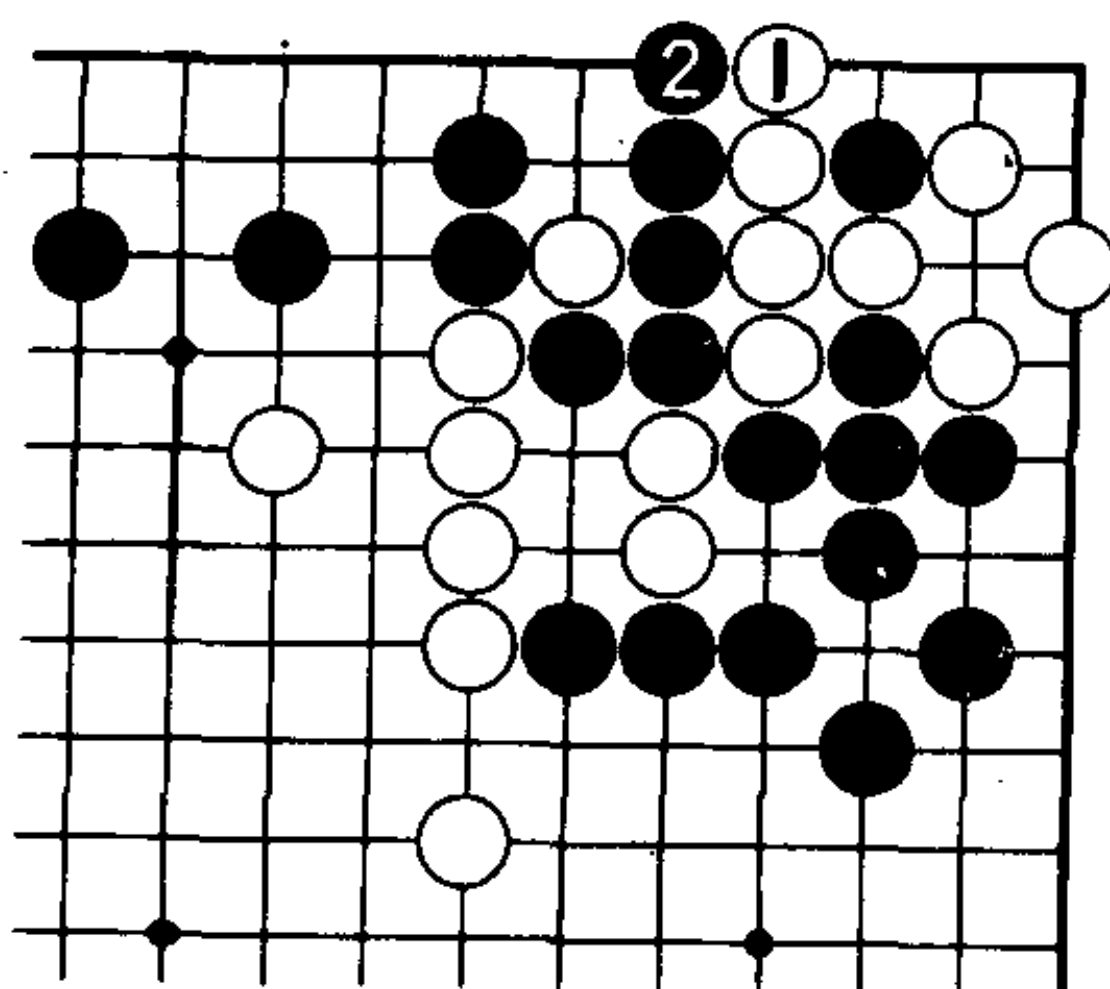
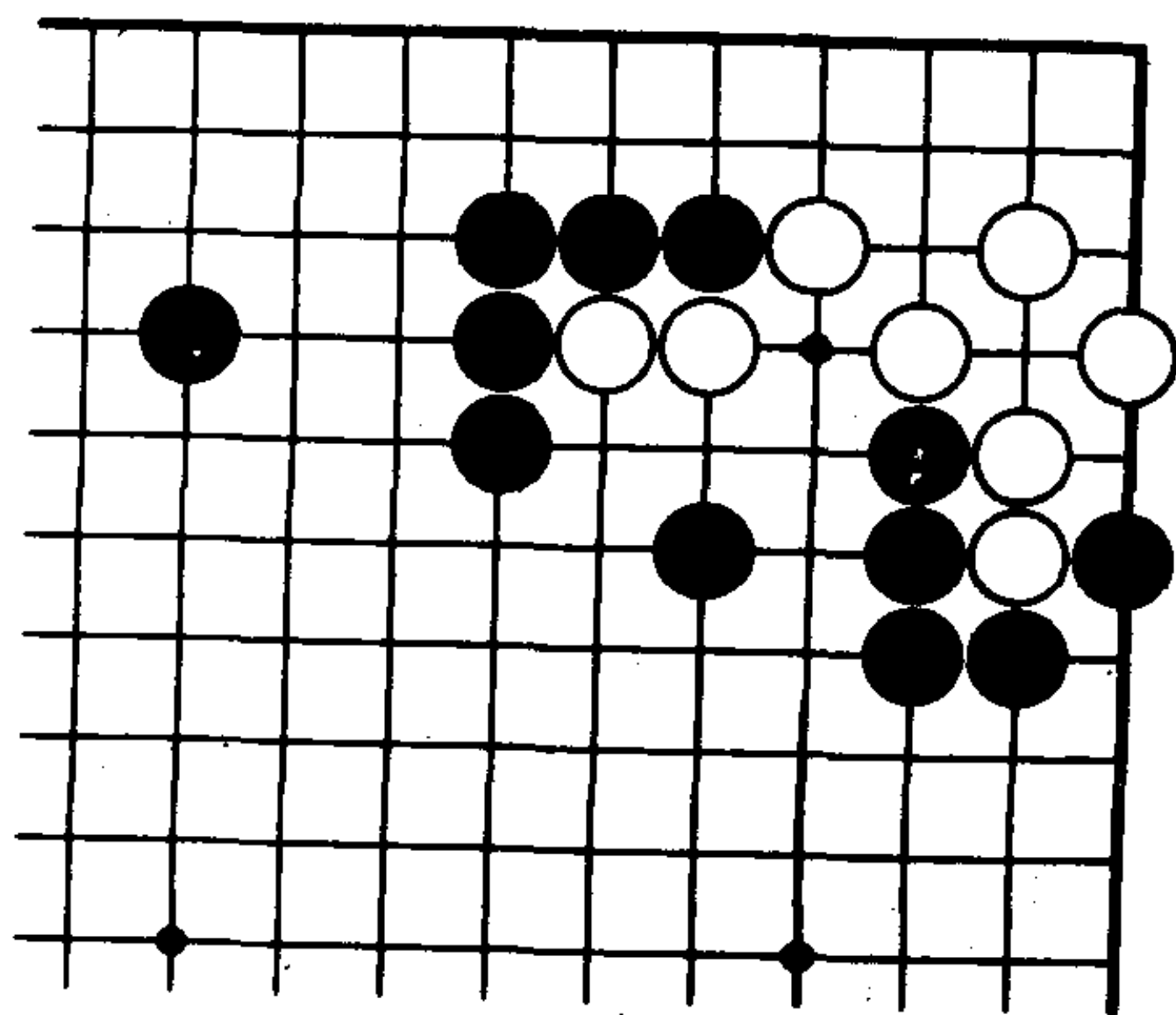


图 4

3 目，显然白 1 立的官子是吃亏了。



第 3 型

第 3 型 这是应用范围很广的一种官子类型。

图 1 黑 1、3 二路扳粘，仅仅属小官子中的大者，价值是后手 6 目，与正确的收官，出入有 4 目之多。

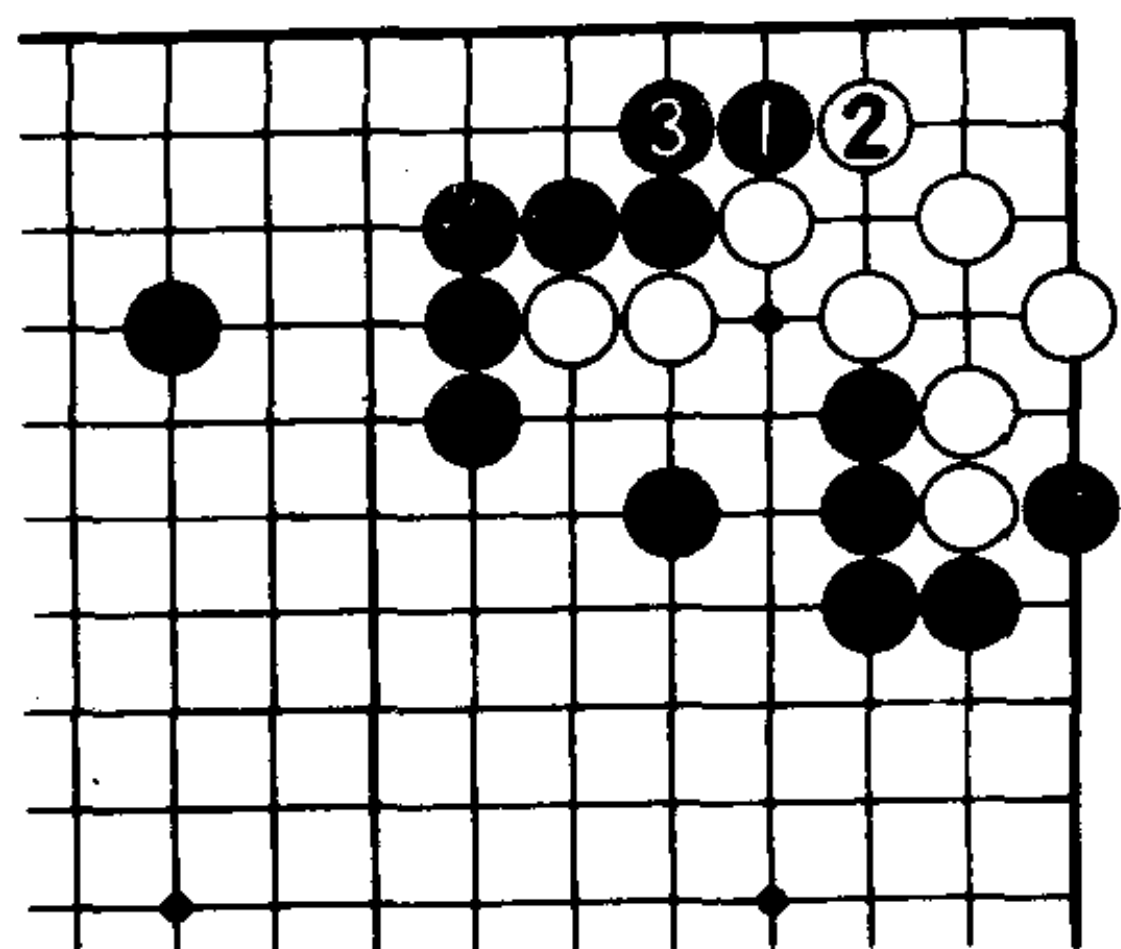


图 1

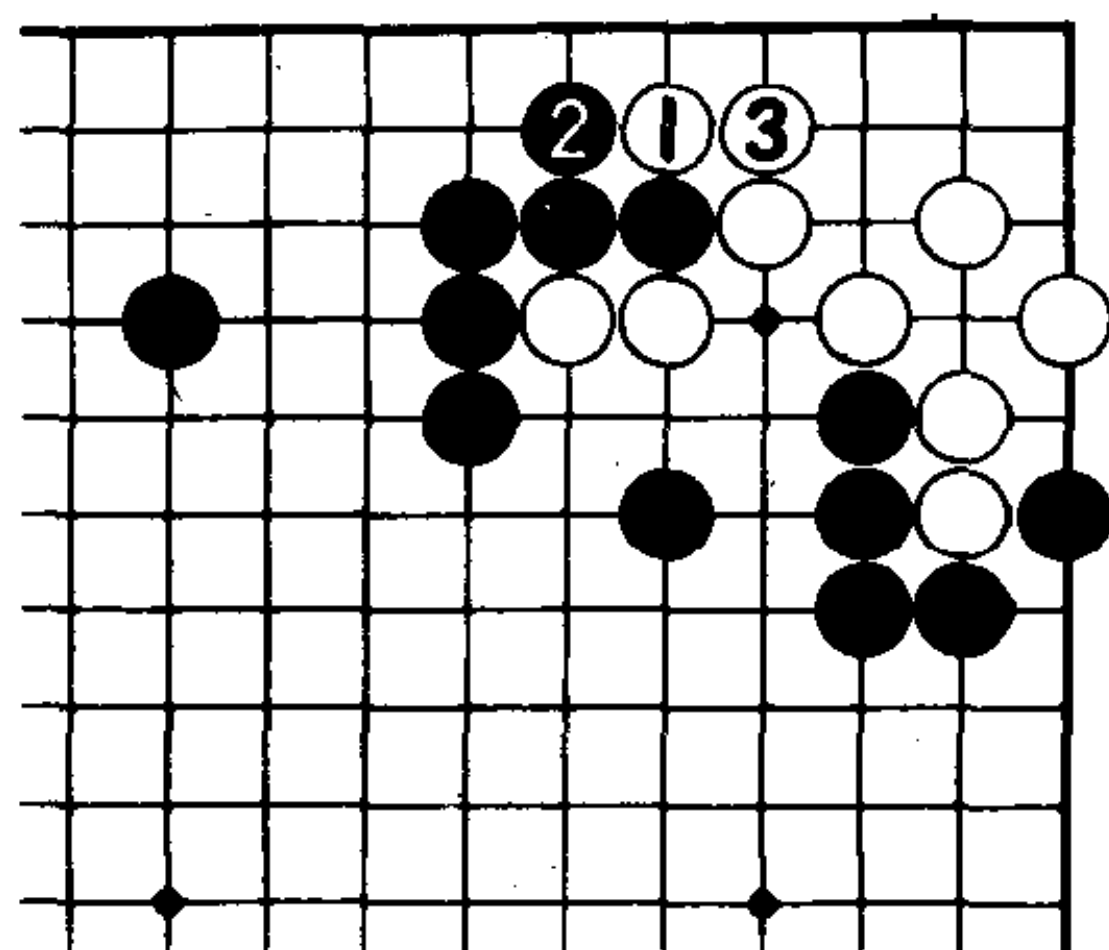


图 2

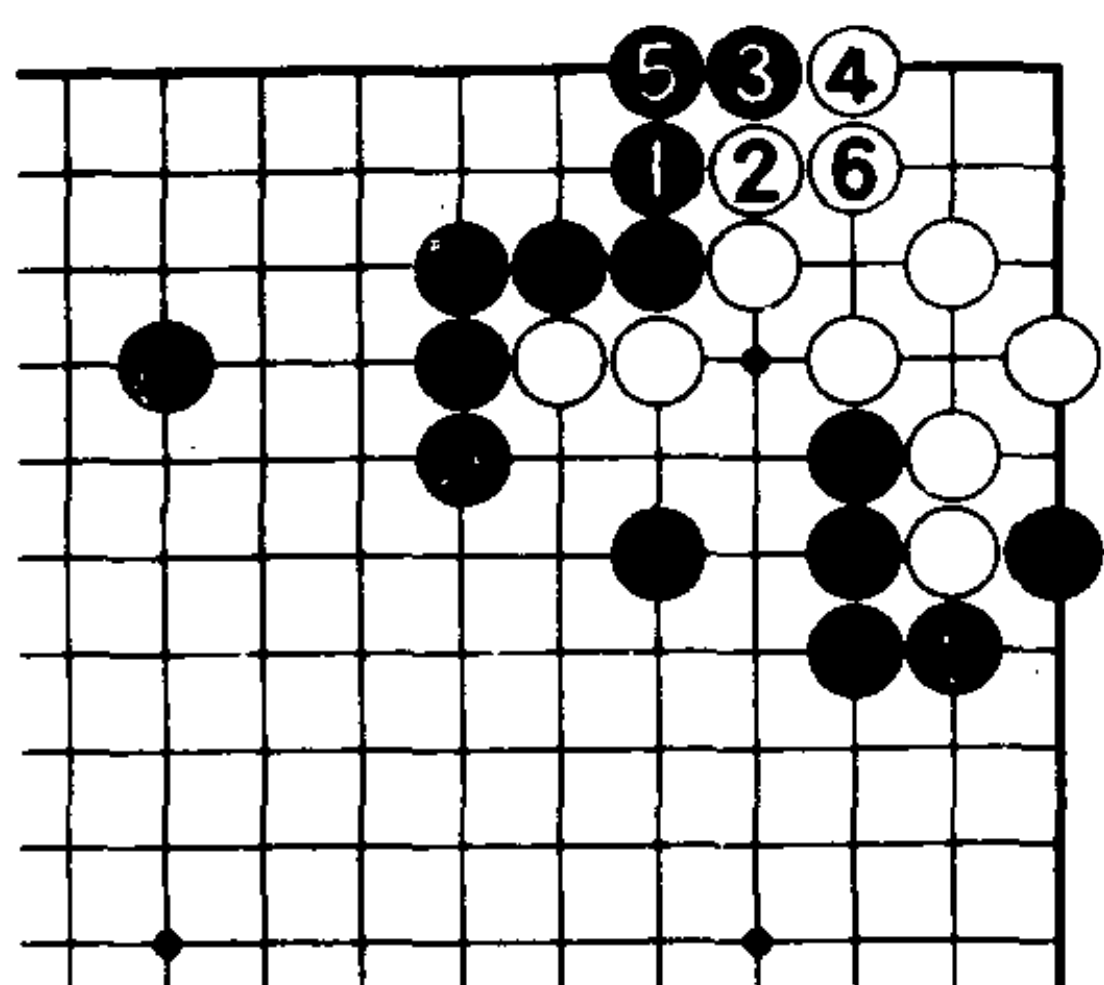


图 3

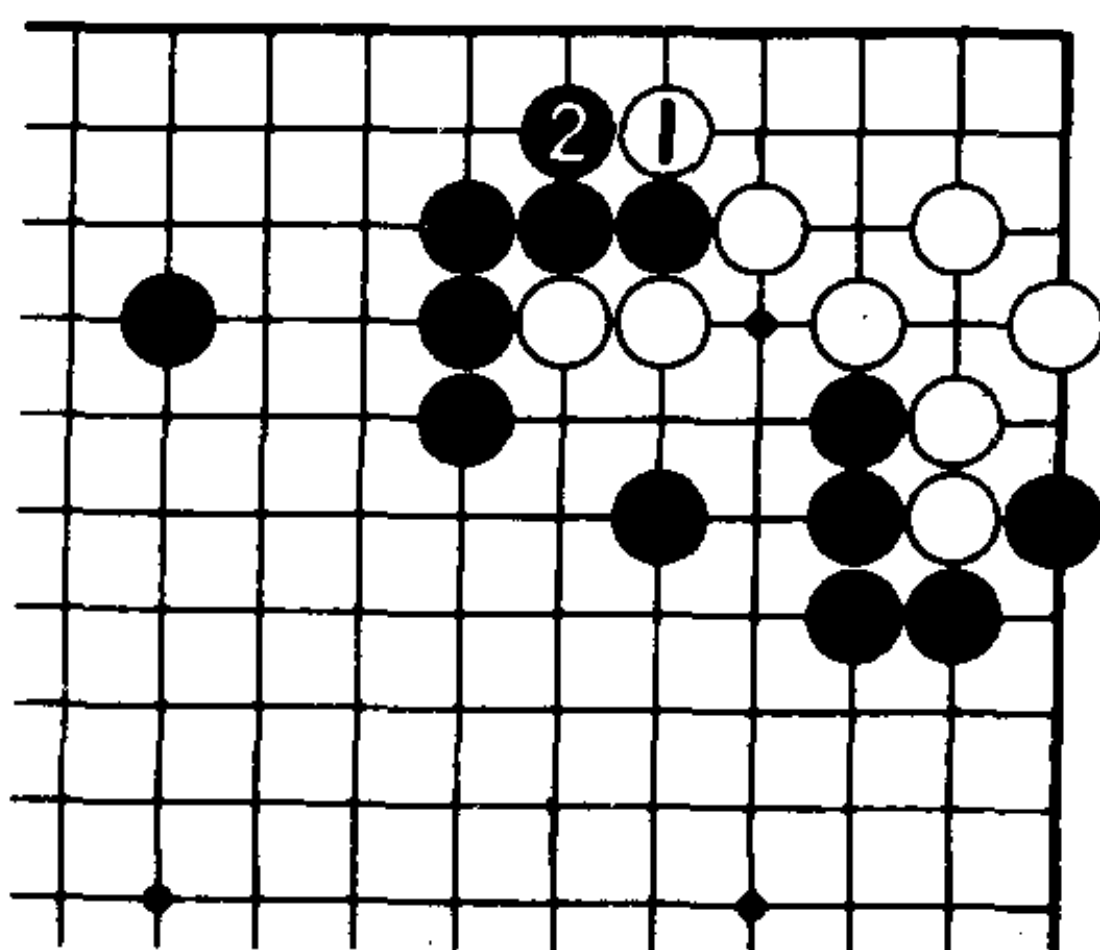


图 4

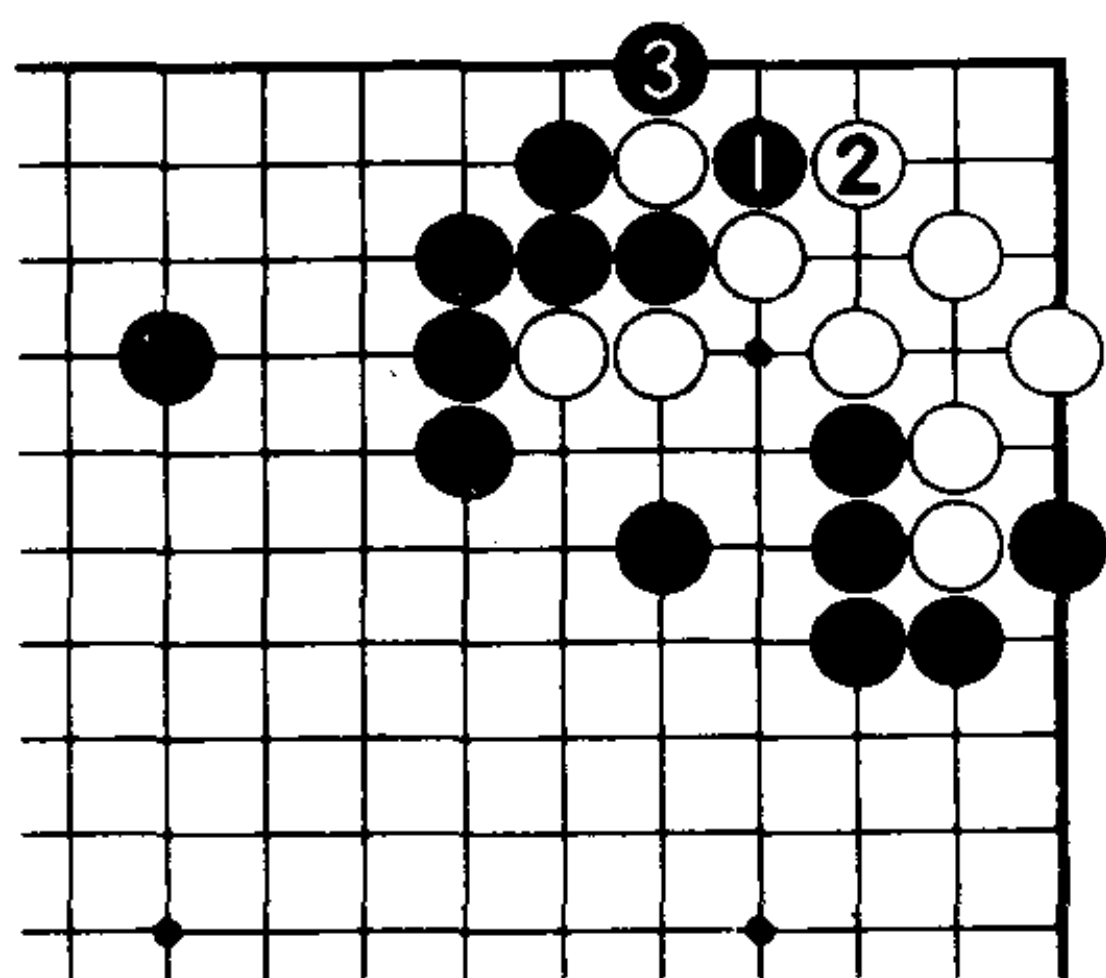


图 5

图 2 白扳粘虽然也是后手，但意义比黑扳粘大得多。

图 3 看一下本图的变化就可明白。至 5 止黑是先手收官，与前图比，双方实地出入是 5 目，但由于黑是先手，实际等于后手 10 目价值。与图 1 相比，图 1 黑多得 1 目，但落

后手，价值就大不相同了。

图4 为防前图黑的先手官子，白1扳一手然后脱先，结果怎样呢？

图5 黑1、3后手提吃一子，其结果就与图1大致相同了。

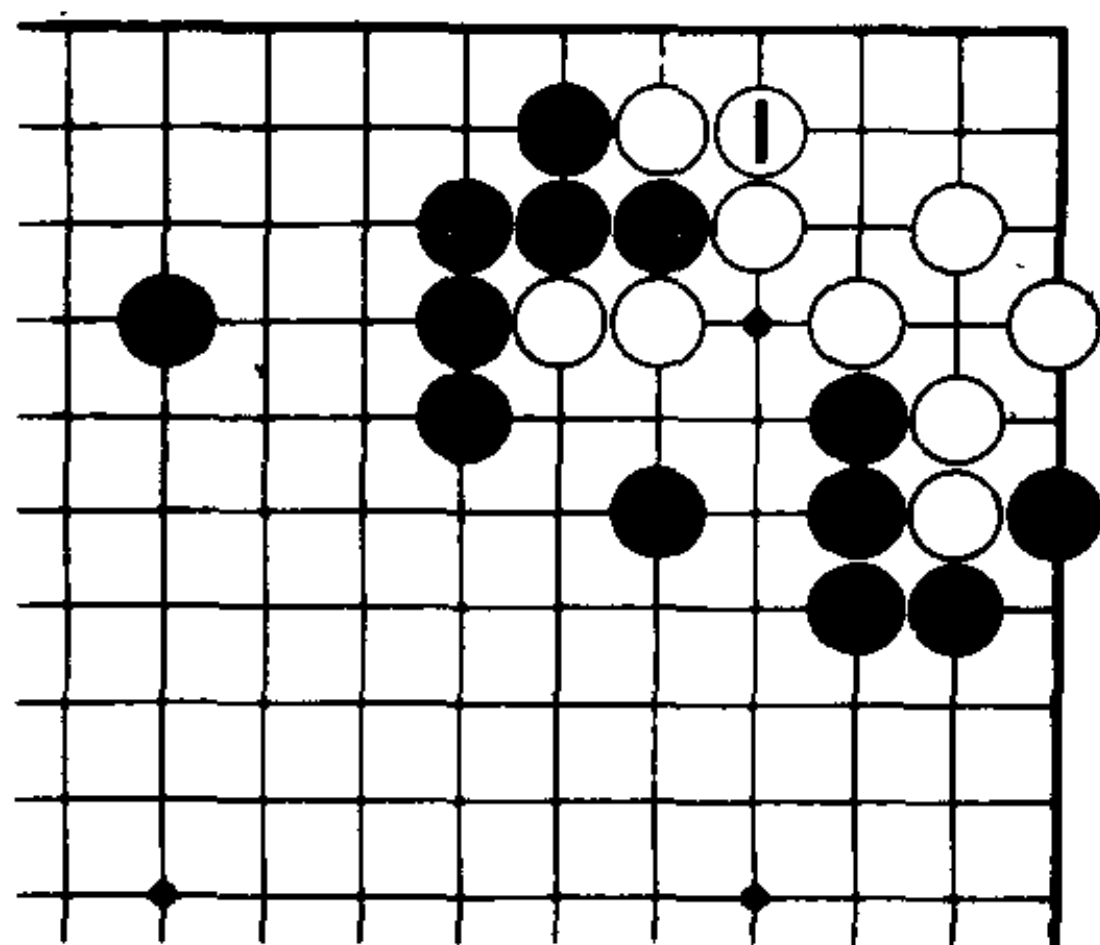


图6

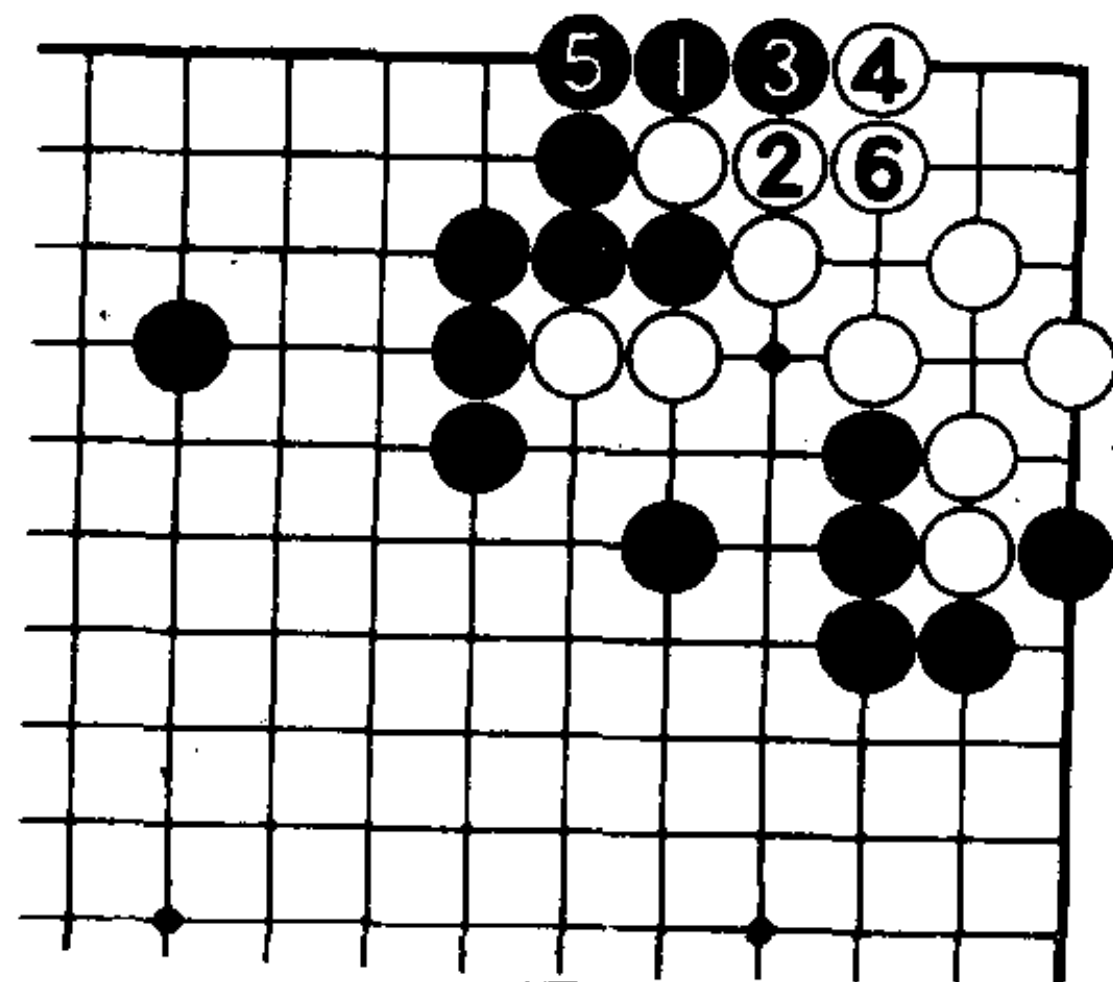
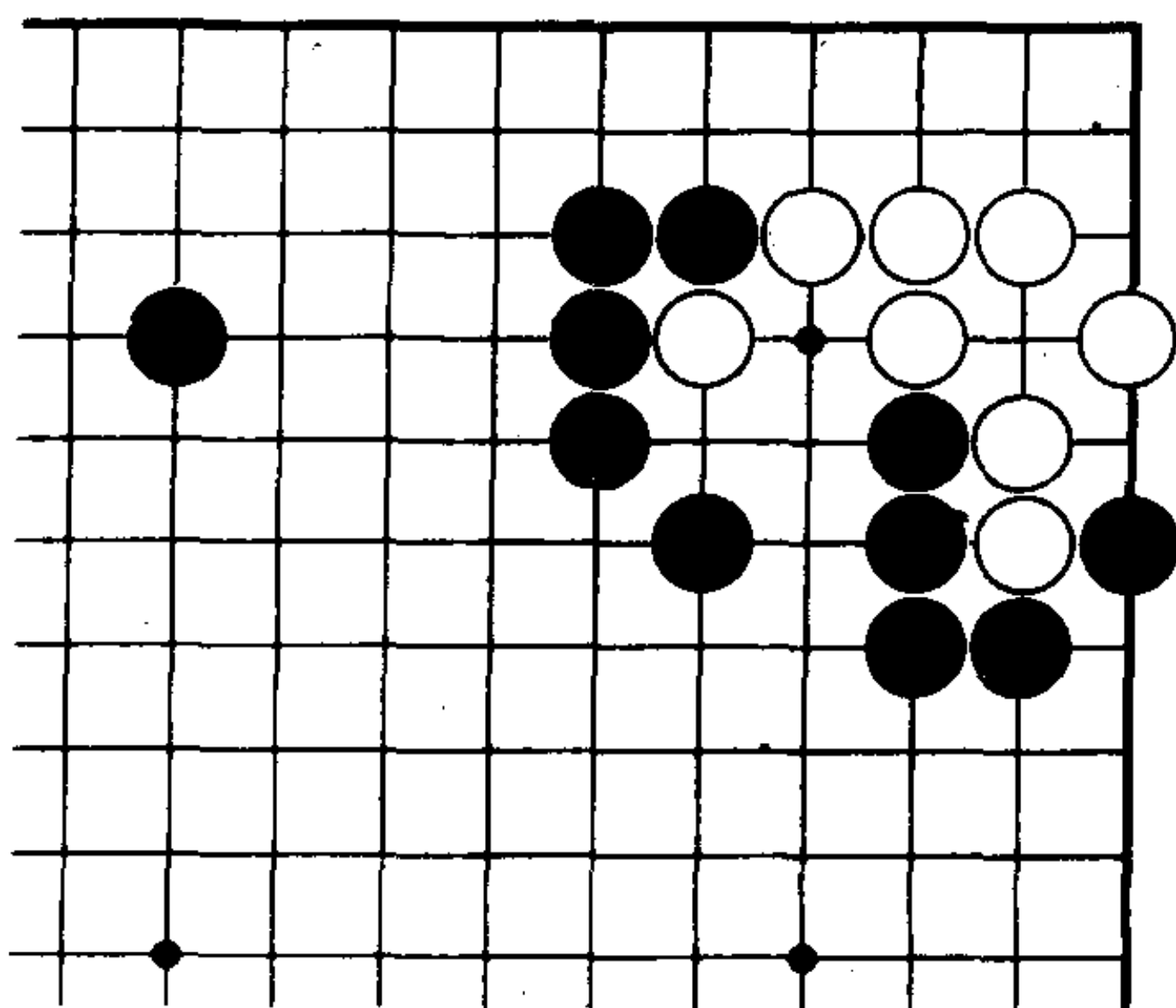


图7

图6 白1粘是后手6目，同时防止了图3黑的手段。

图7 黑1是争先手的下法，至6止是先手3目。由此可以得出结论，图4的白1确是巧妙的手筋。



第4型

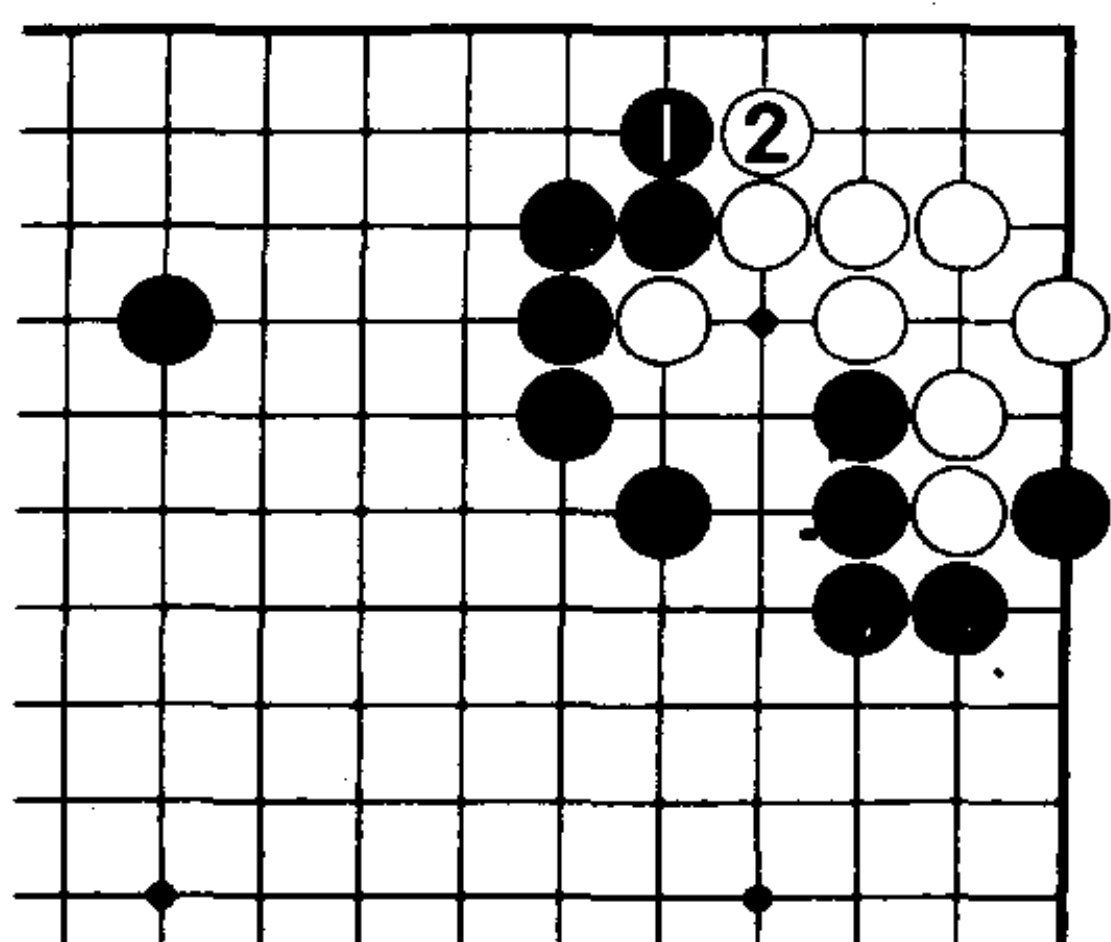


图 1

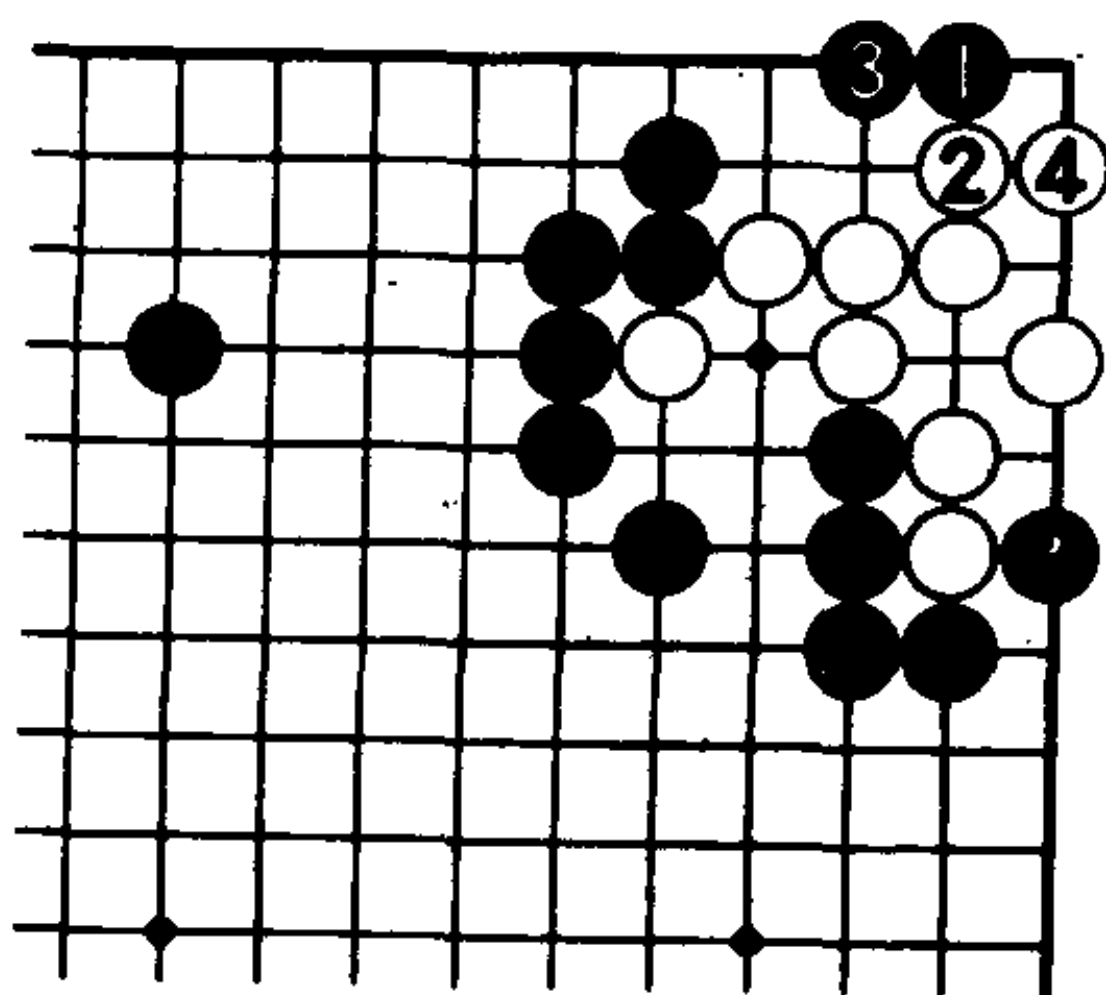


图 2

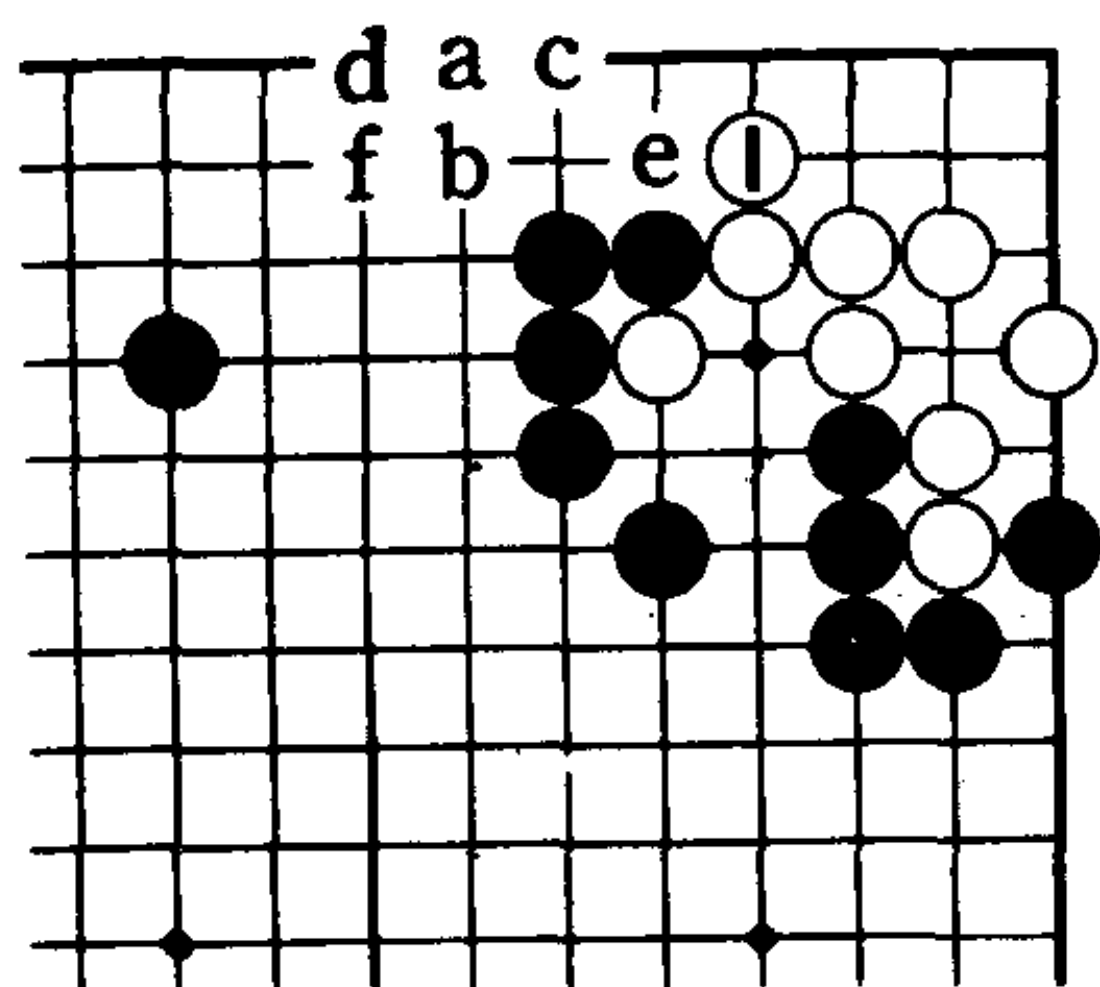


图 3

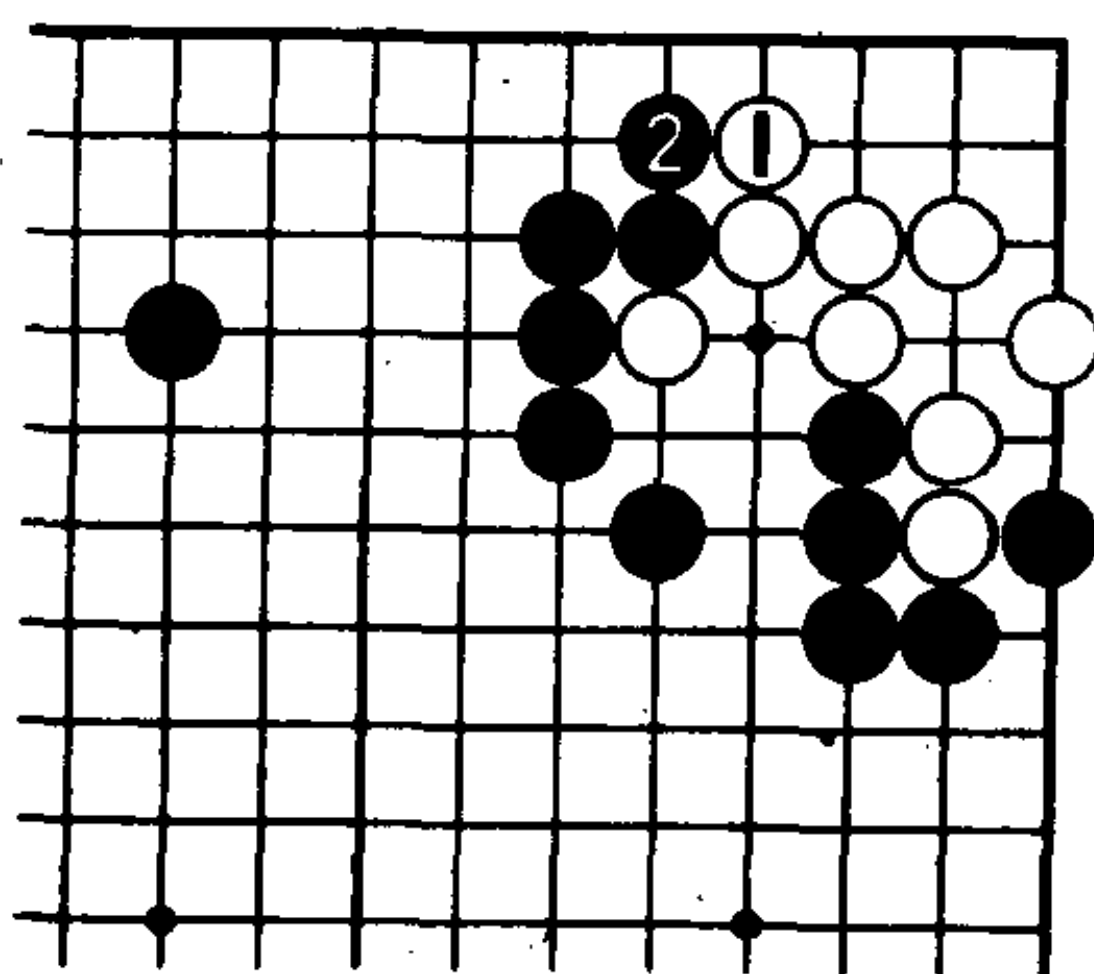


图 4

第 4 型 棋形稍有变化，手法也不尽相同了。

图 1 黑 1 立，白 2 挡，黑成先手利用。白如对此不满，脱先如何？

图 2 由于眼位受到威胁，白 2、4 非应不可。黑 1 成为先手 6 目的大官子。

图 3 白 1 立如何？下一手还有白 a、黑 b、白 c、黑 d、白 e、黑 f 的先手 7 目大官子。

第5型 同样的手筋可以应用于各种不同的类型。

图1 白下在1位，以后有白a、黑b、白c、黑d的先手扳。白1如于e位虎，然后a位再扳时，黑如不肯退让

于b位挡，白d断后成劫。但这种下法白嫌过分，一旦劫败，将难以收拾。

图2 黑1吃是普通的下法，但让白轻易地得到了先手。

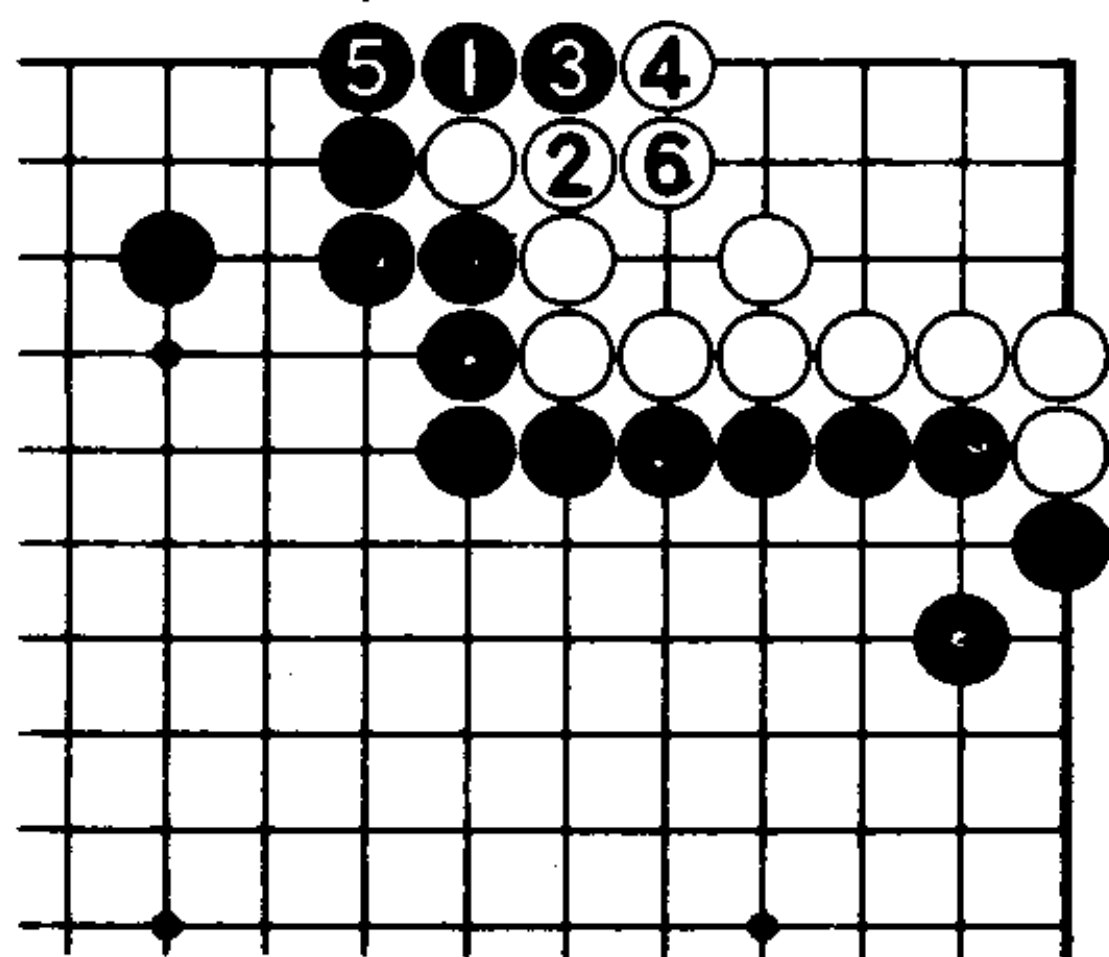


图3

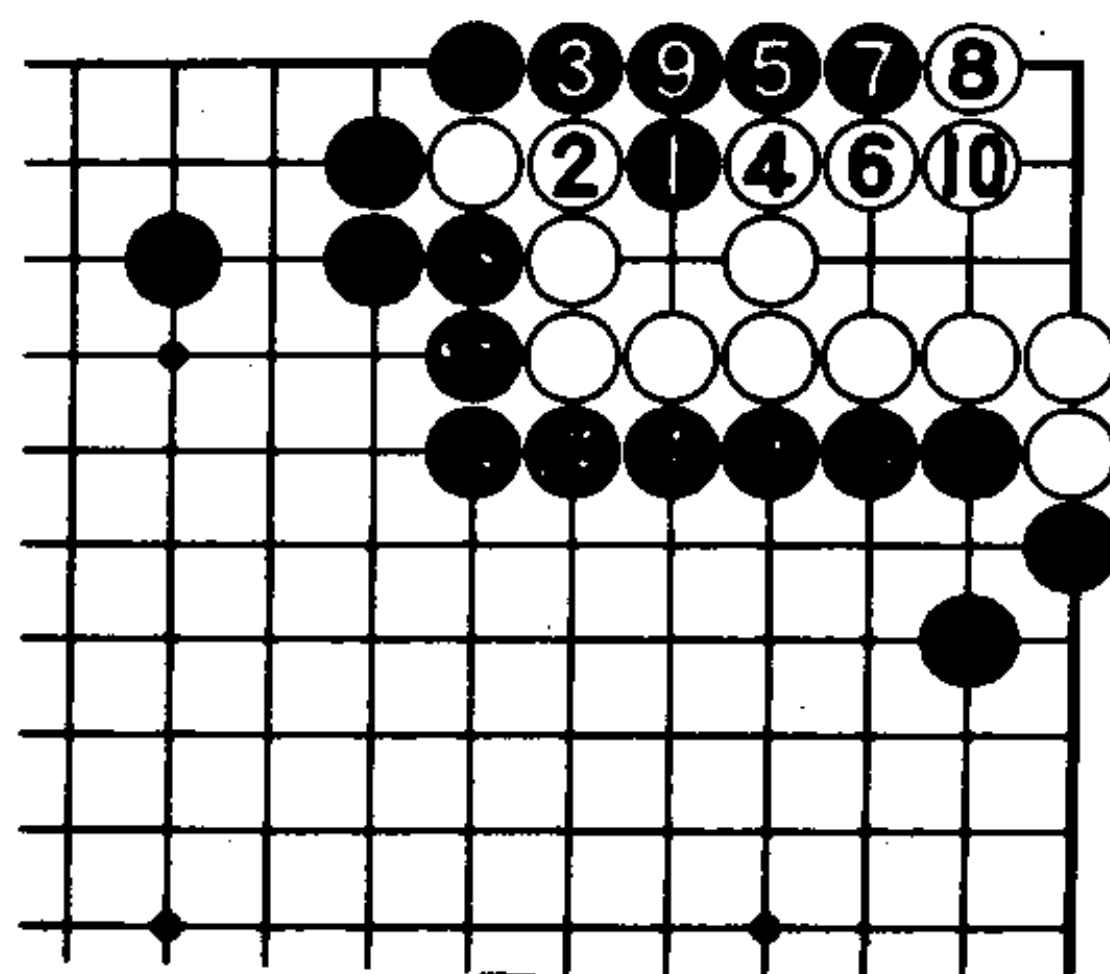
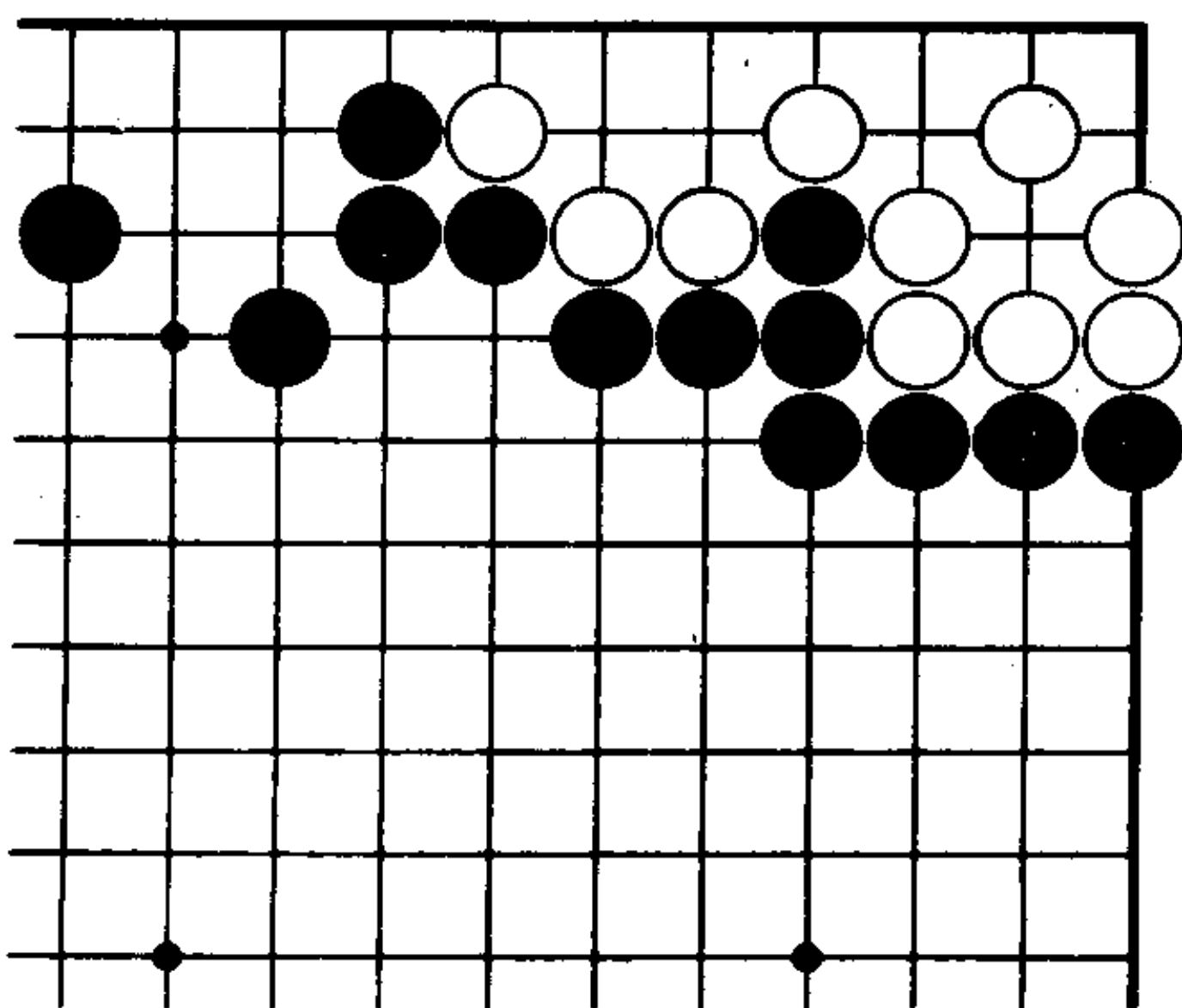


图4

图3 黑1从下边打吃是不失先手的好棋。黑1打后，白2不敢脱先，否则，黑有严厉的后续手段。

图4 白如脱先，黑1跳是要点，至10止白所剩无几。



第6型

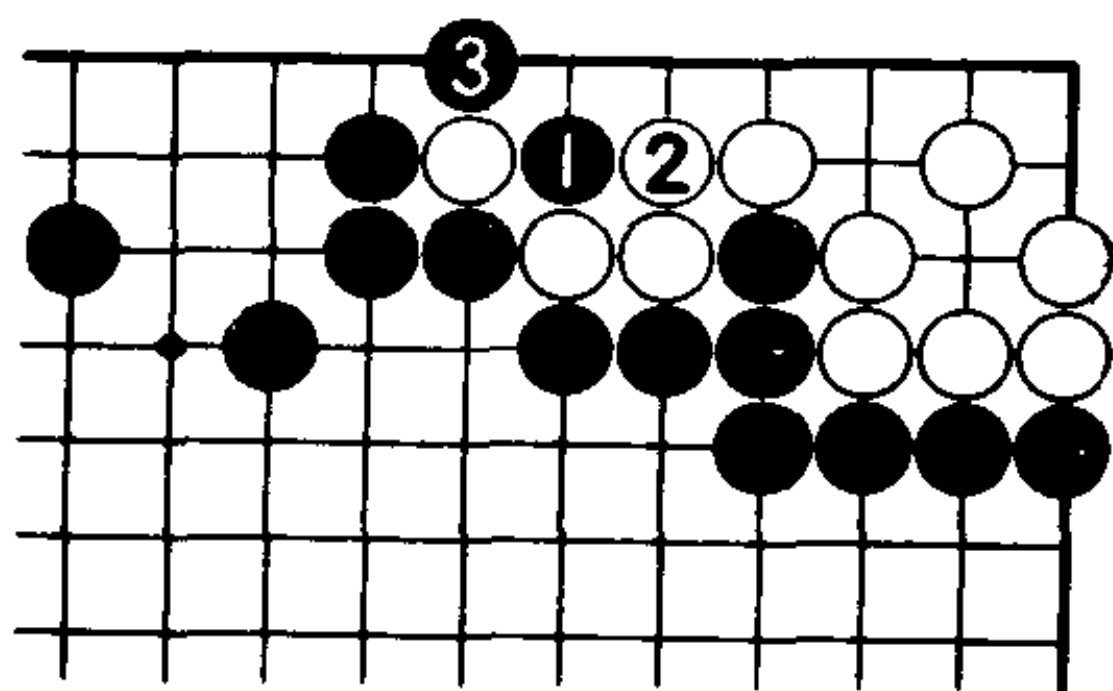


图 1

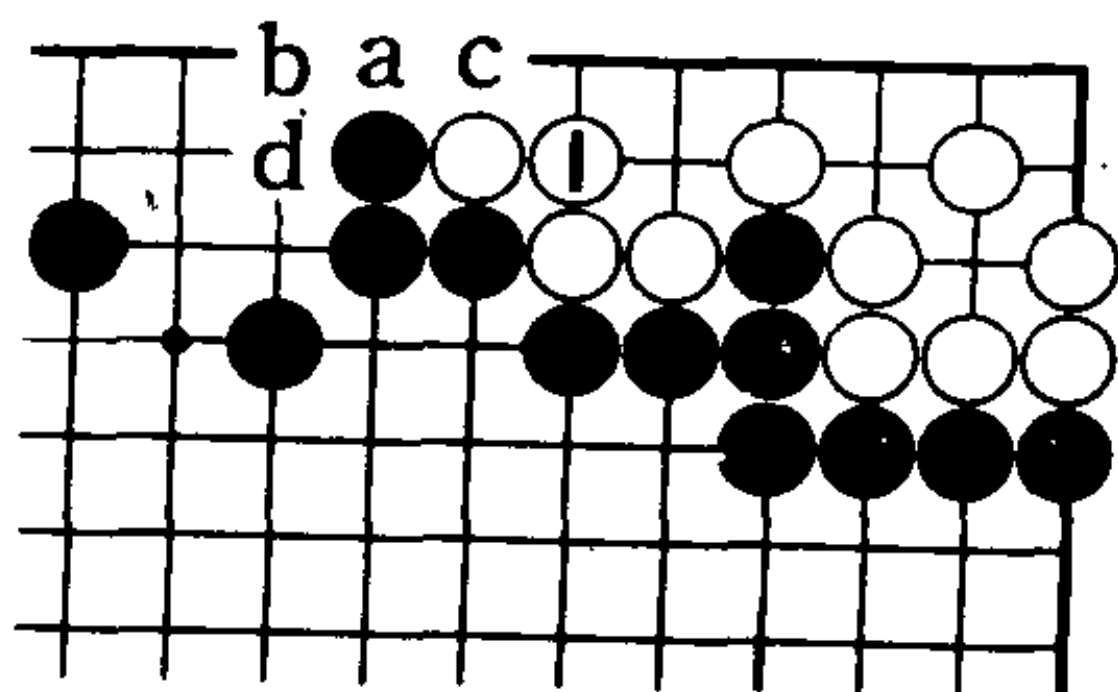


图 2

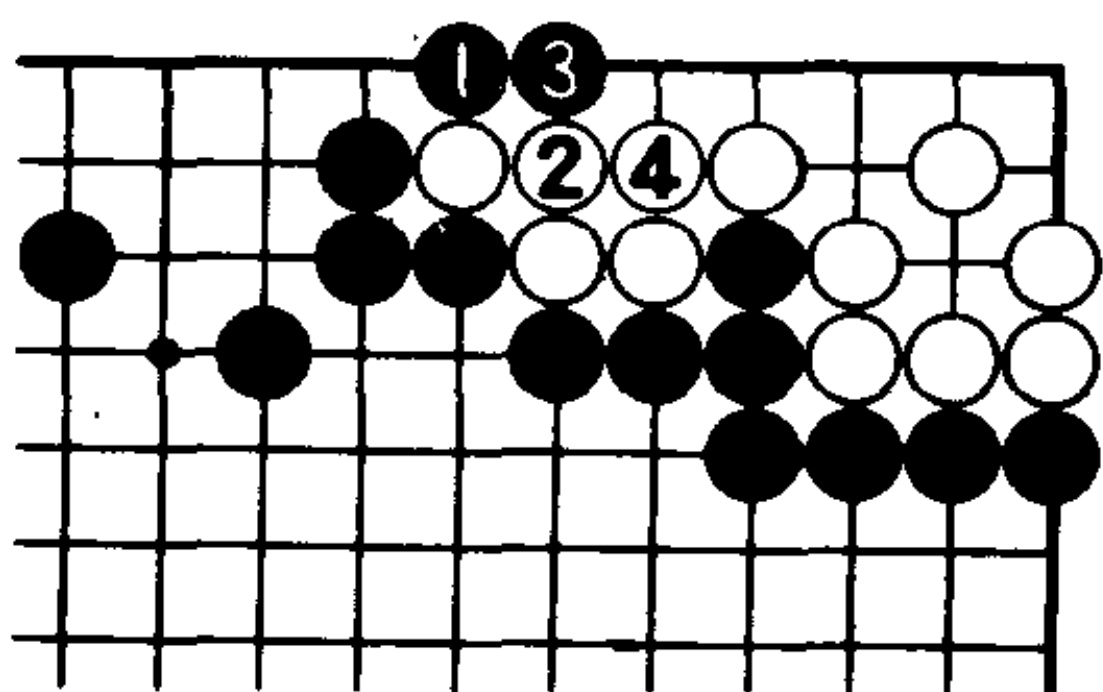


图 3

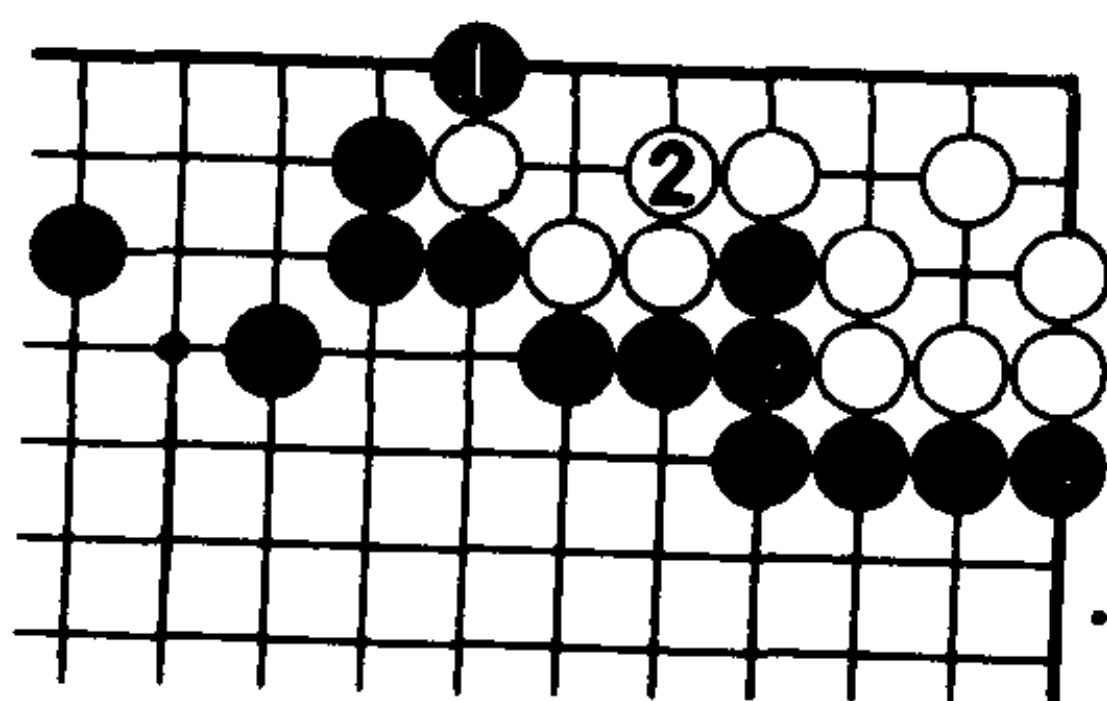


图 4

第 6 型 与前型同样的意思，黑如何先手得利呢？

图 1 黑 1、3 打吃一子过于平庸了。

图 2 白 1 粘，以后 a 至 d 的官子基本是白单方权益。

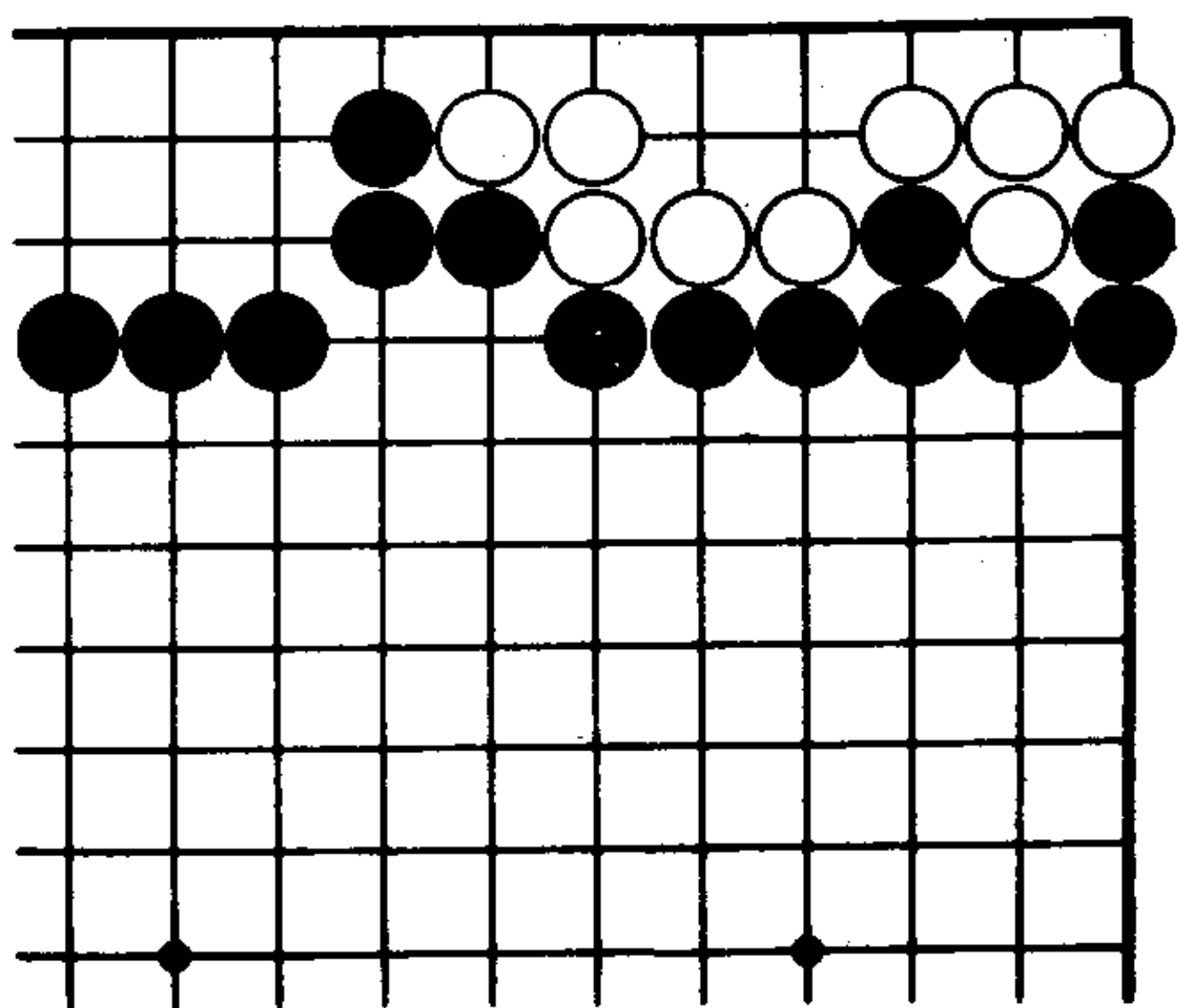
图 3 黑 1 是与前型意味相同的手筋。图 1 黑是后手 8 目的官子，本图则是先手 5 目。

图 4 黑 1 叫吃，白 2 如接，黑自然可放置不理了，而且与图 2 比，黑等于得先手 6 目。因此，白方还是以图 3 为佳。

第 7 型 这样的形状如何下子呢？

图 1 白 1 扳粘是先手 3 目。

图 2 黑 1 逆收价值与前图相等。



第 7 型

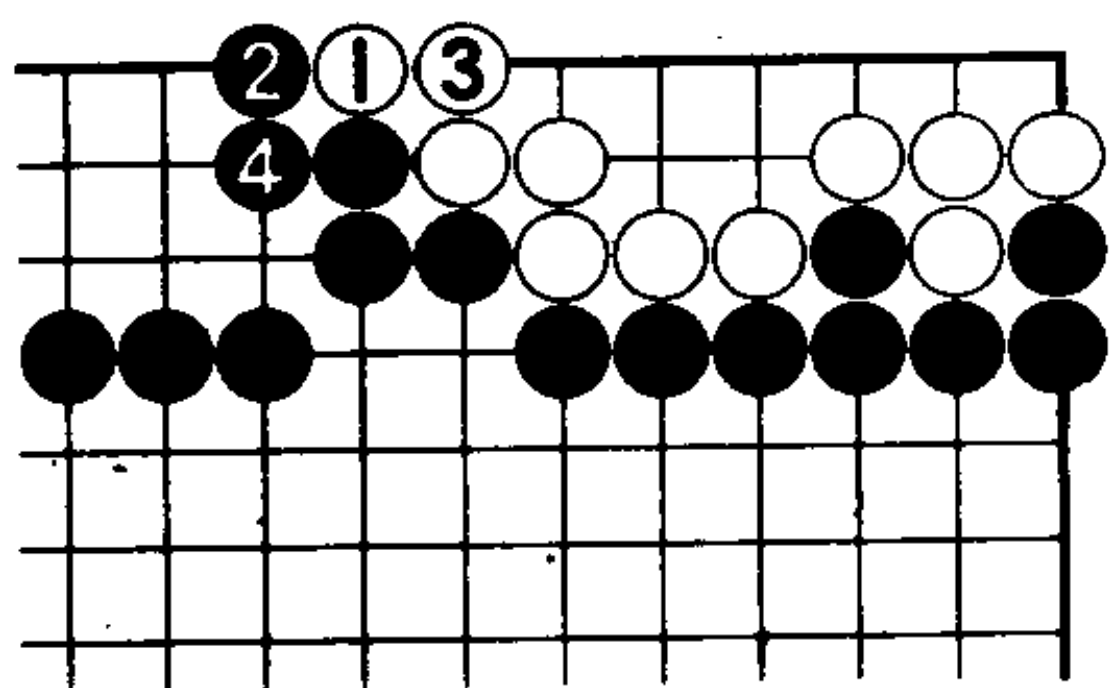


图 1

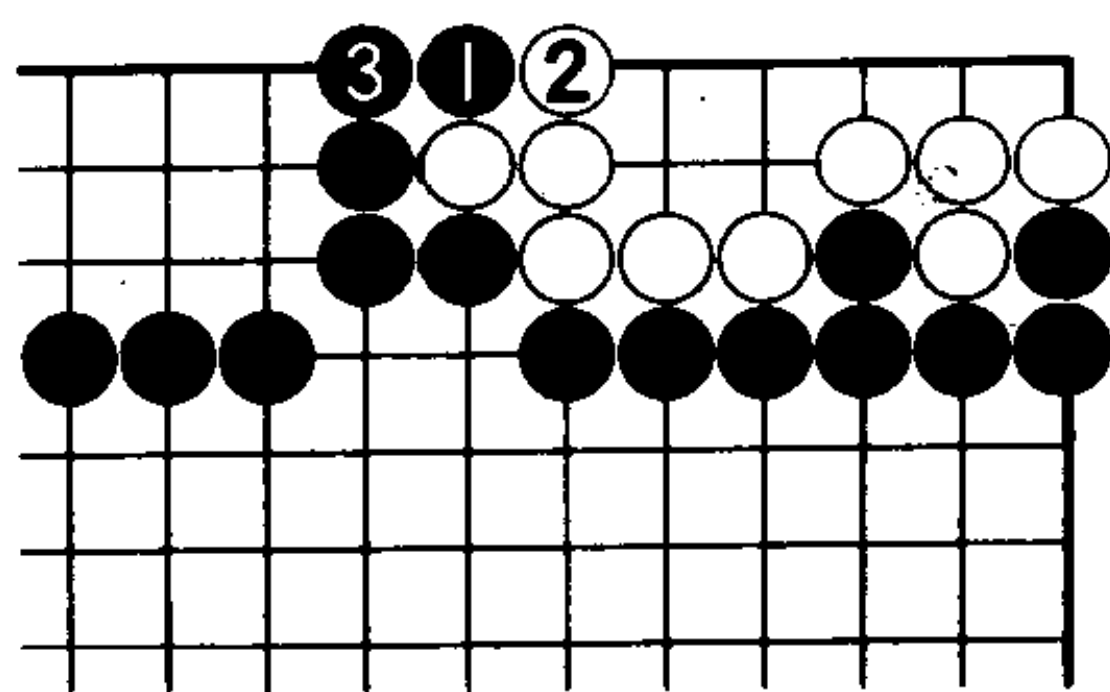


图 2

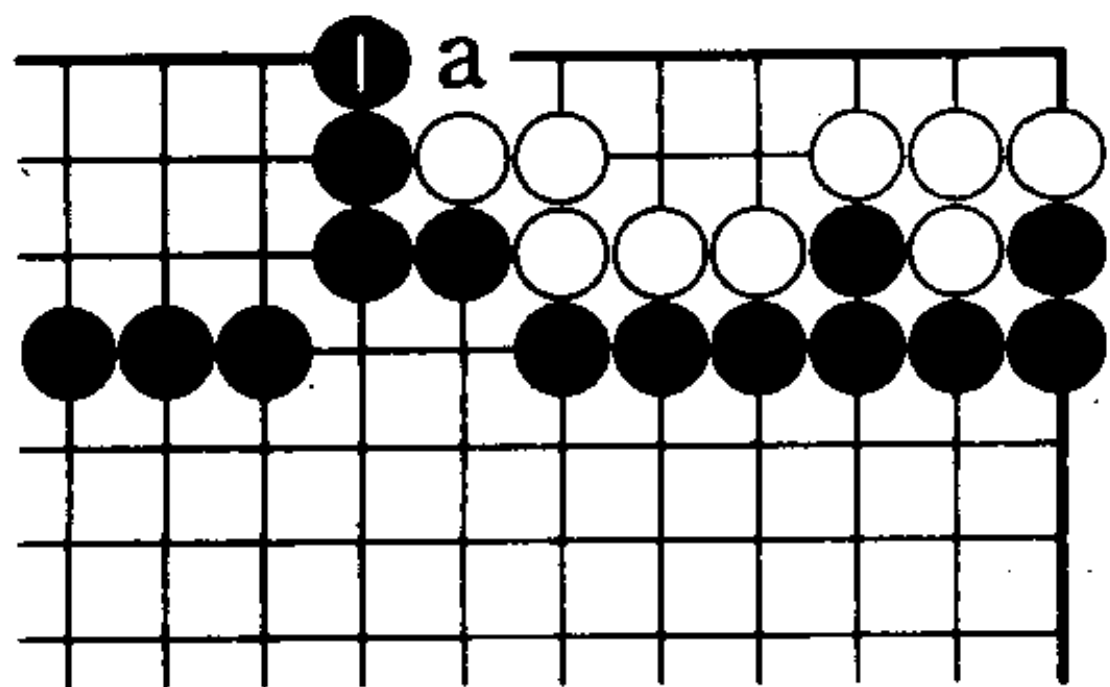


图 3

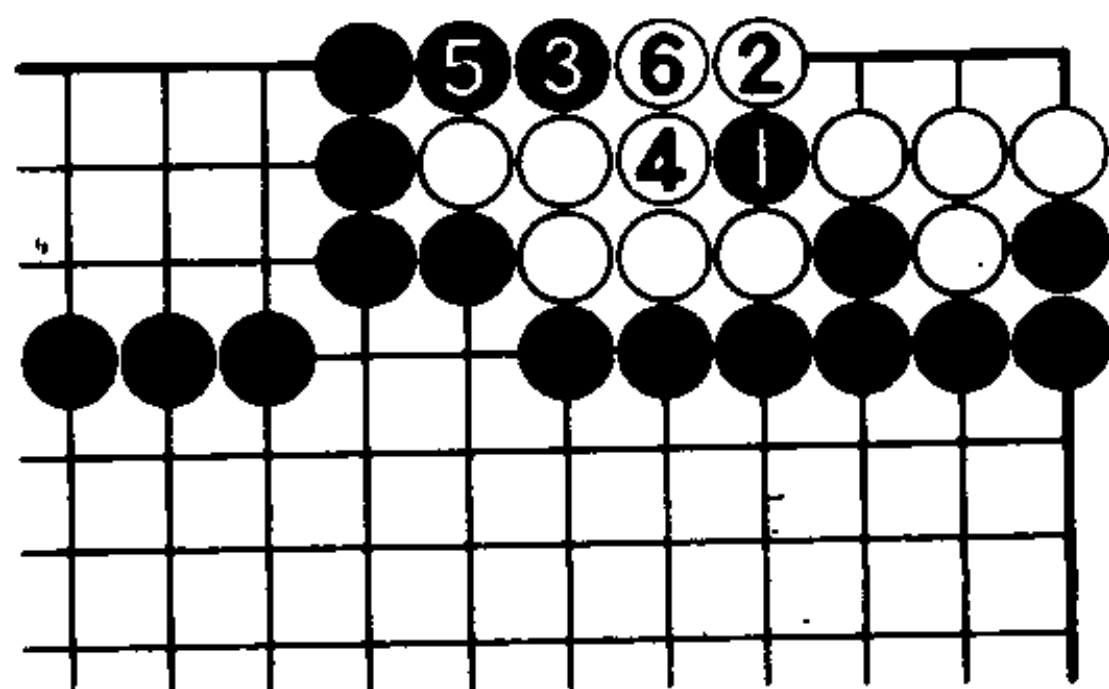
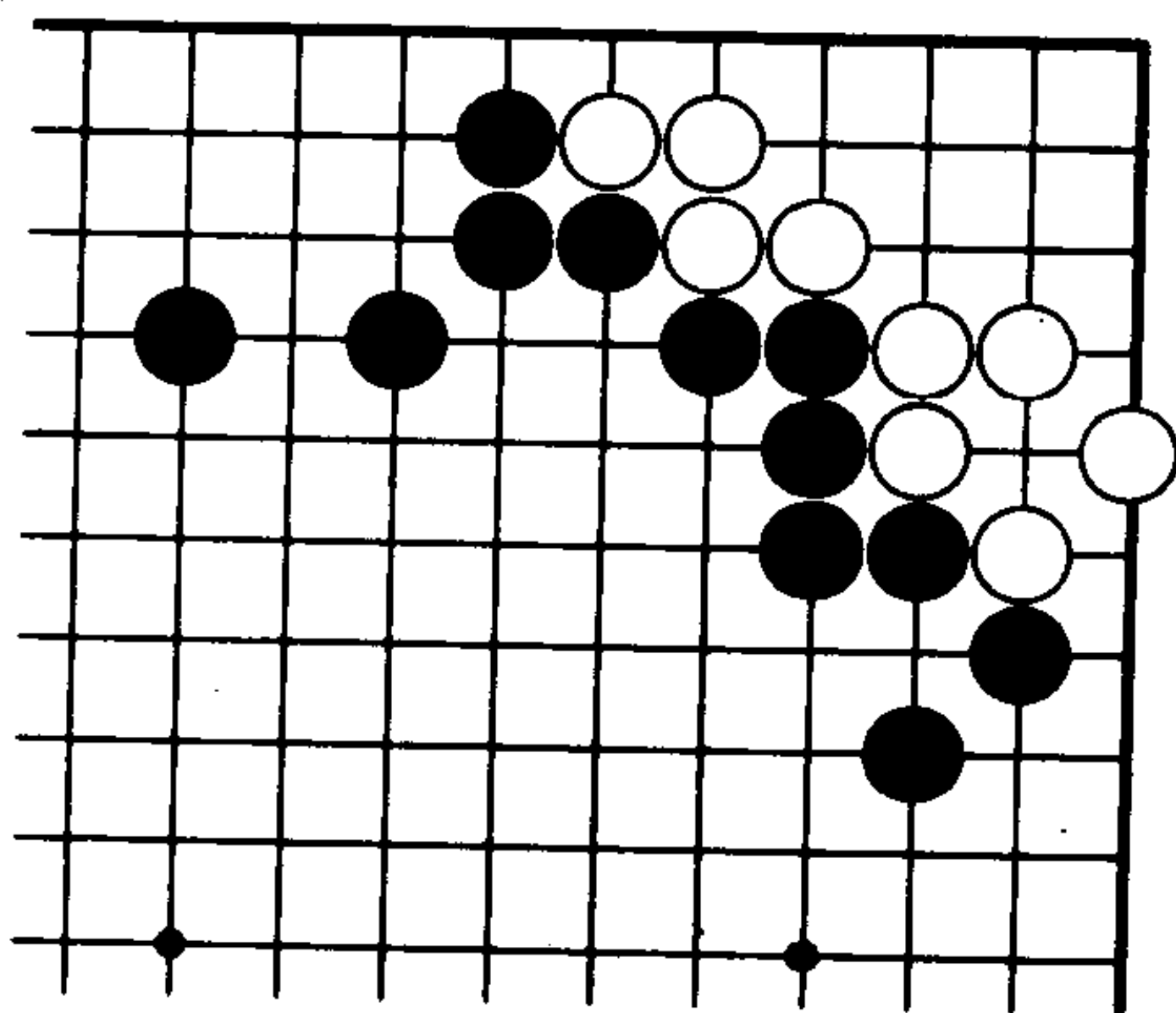


图 4

图3 黑1单立才是手筋，下一手伏有先手得利手段。白如a位应一手，黑已先手得利。

图4 白脱先。以下黑1先断，至6止白地缩减到5目了。图1与图4比，出入是5目。黑1实际是逆收，这样就是价值10目的大官子。



第8型

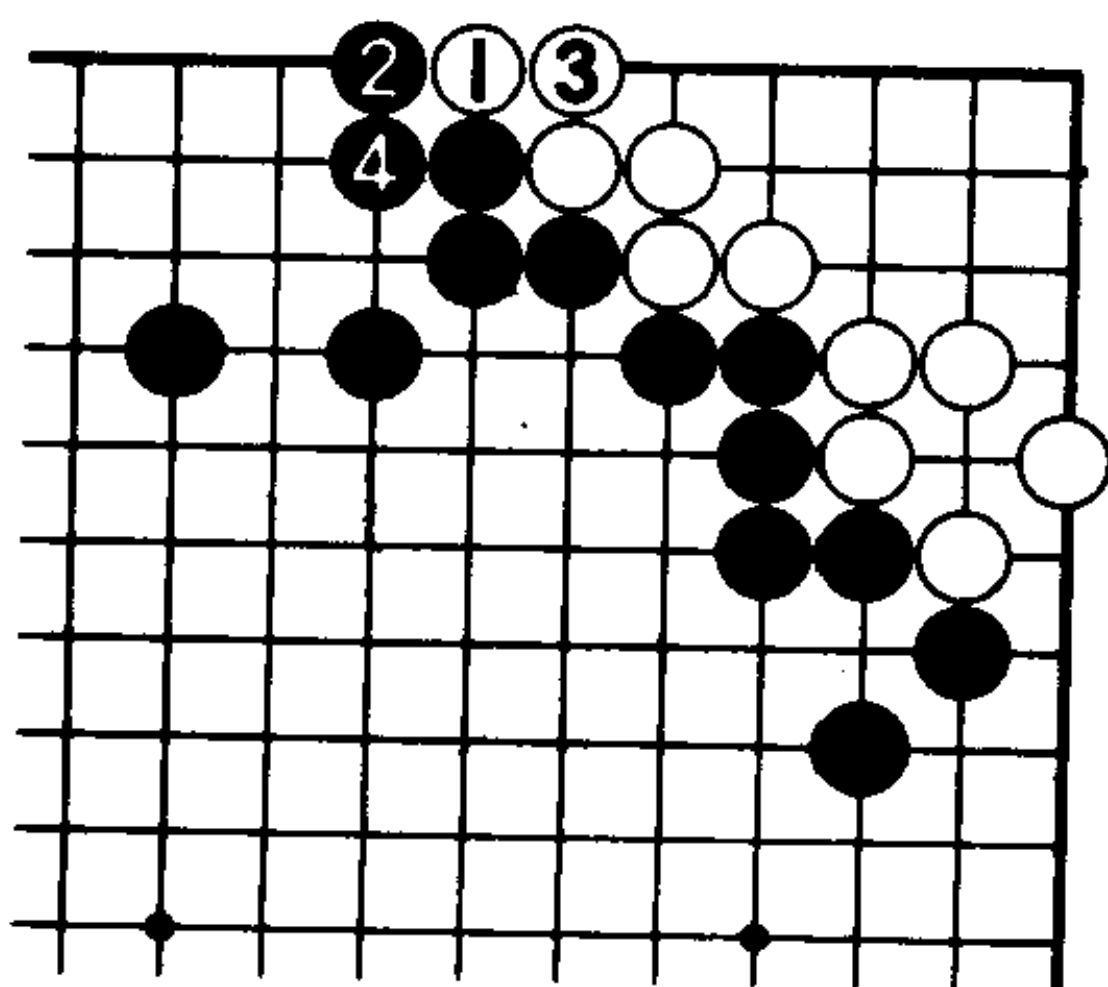


图1

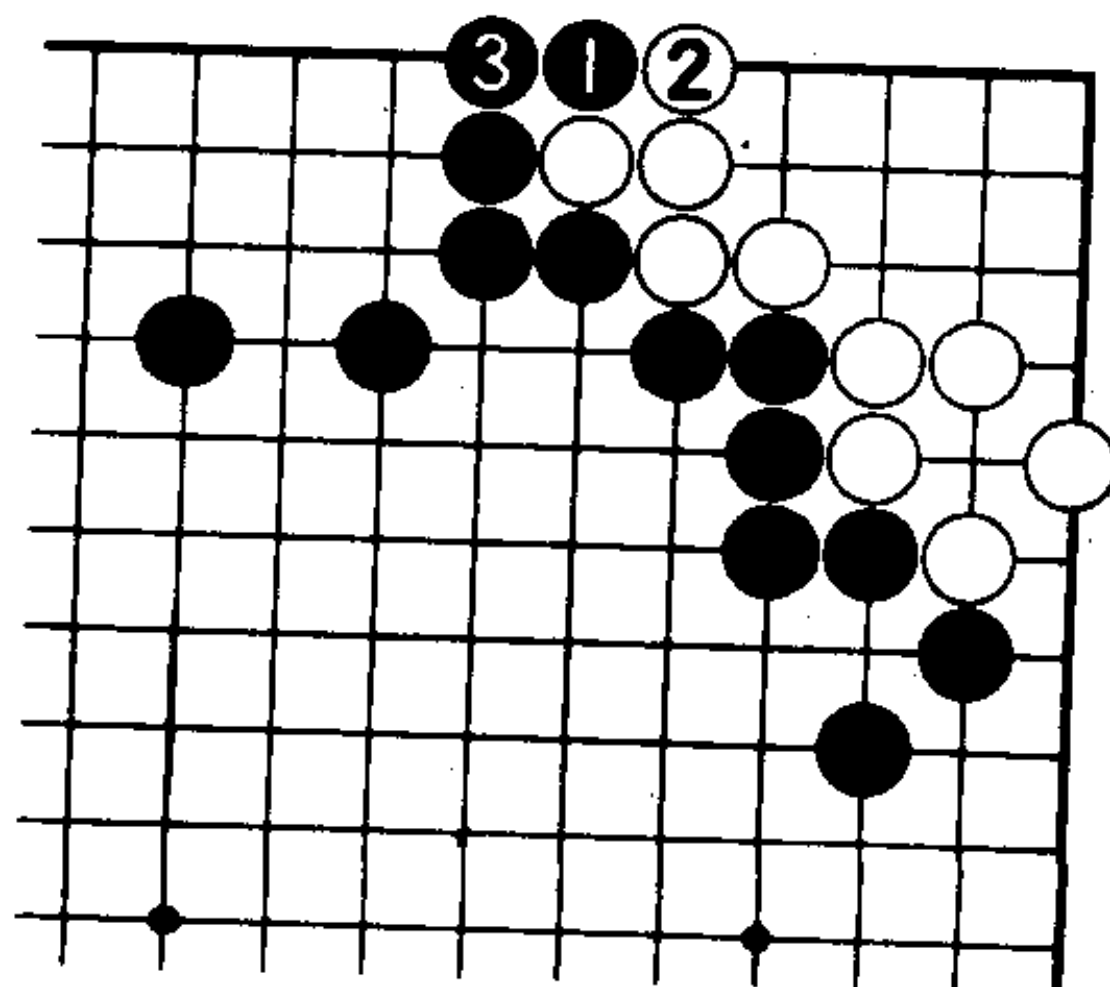


图2

第8型 本型也是实战中经常能出现的形状。

图1 白1先手扳粘。一般情况下黑逆收的机会不多，但棋局变化万千，黑如有机会也不应错过。那么黑走应该怎样占官呢？

图2 黑1、3后手，逆收3目，也就是6目价值。

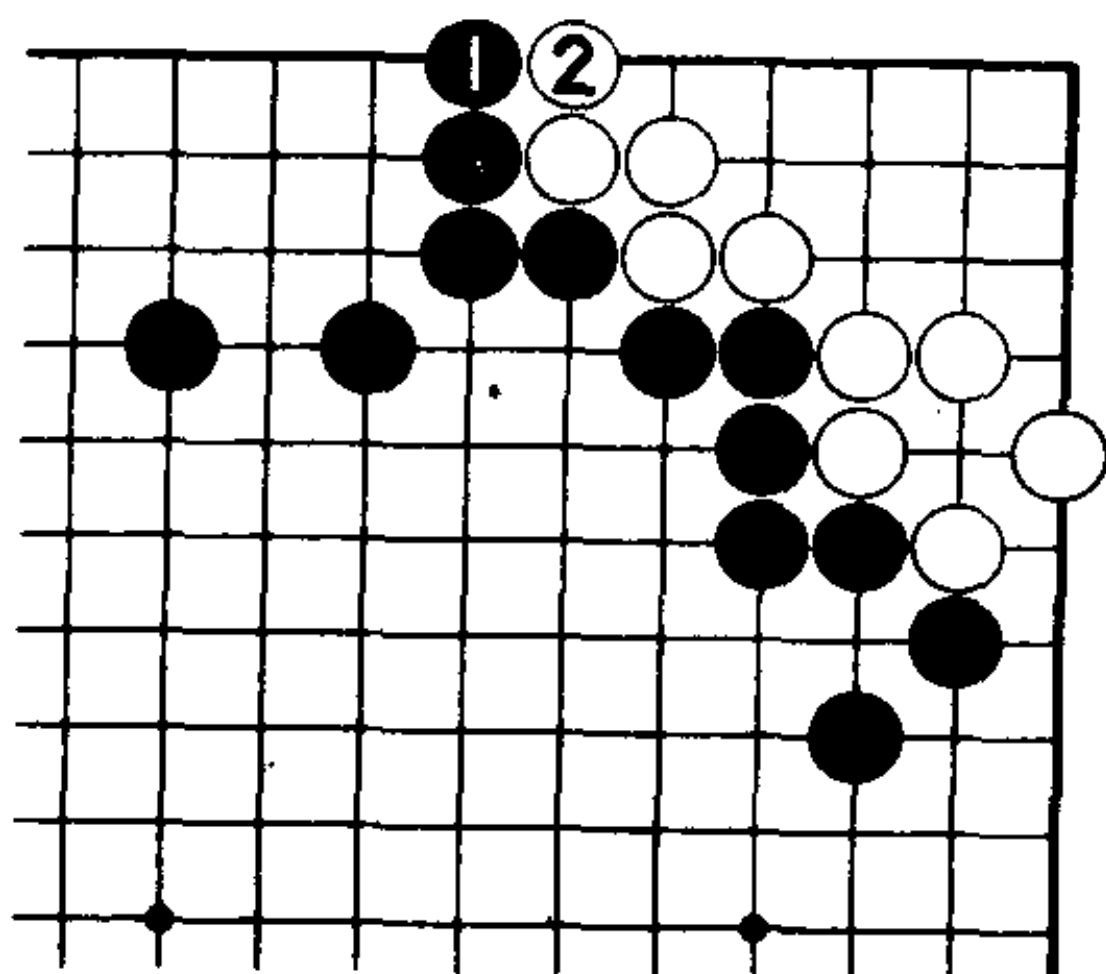


图3

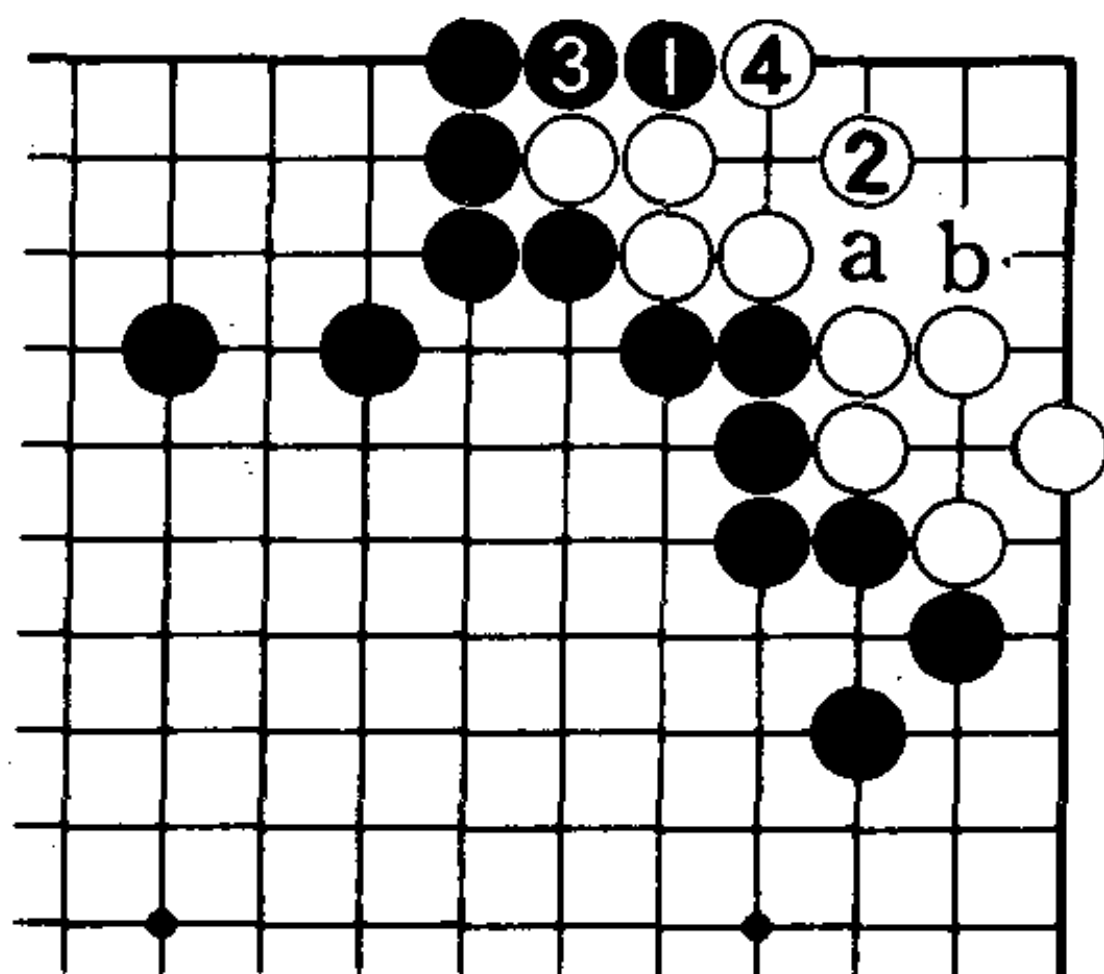


图4

图3 黑1立的手法与前图有异曲同工之妙，白2应，黑已经先手得利了。白2不肯被黑得利，脱先如何？

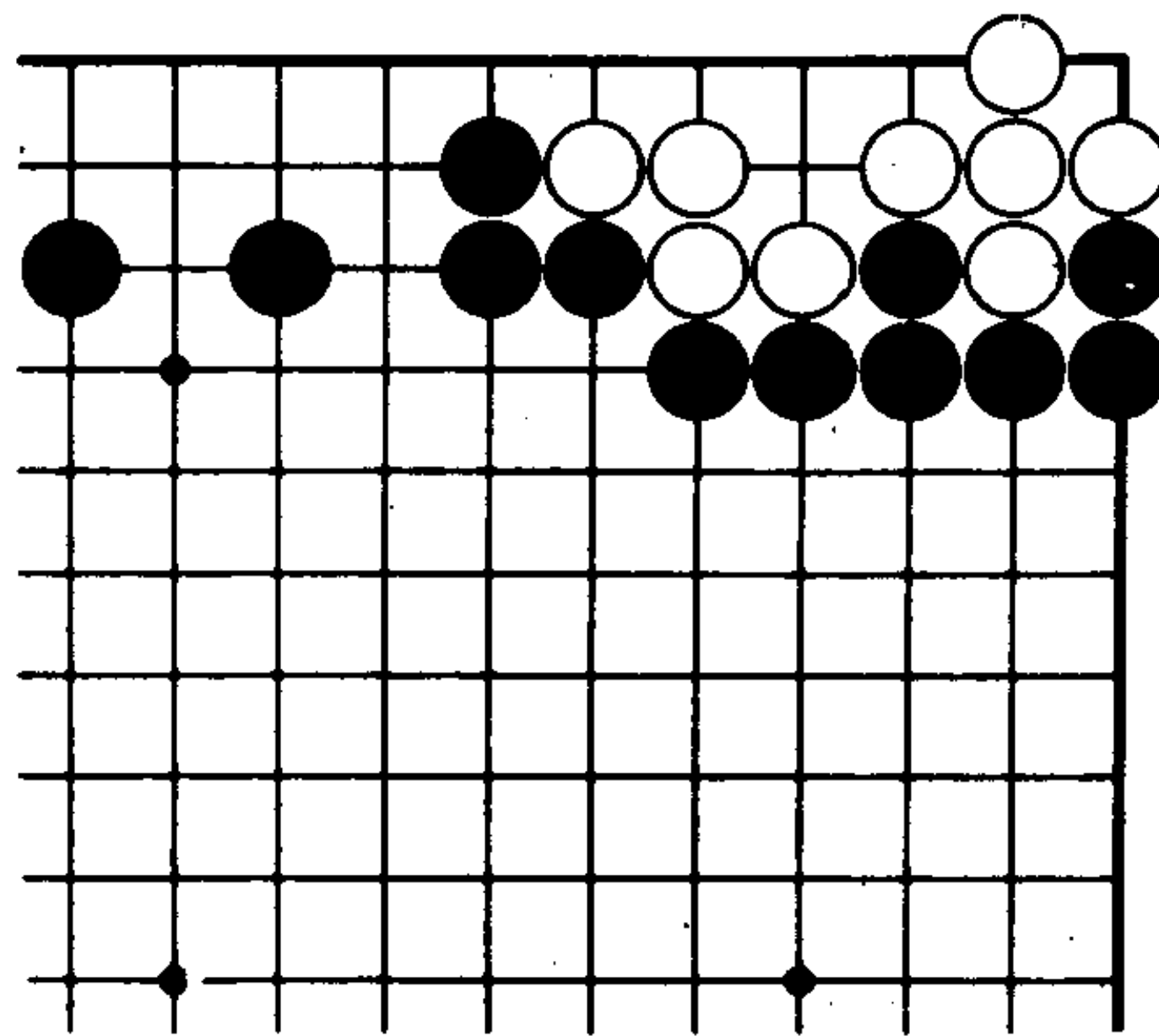
图4 黑1至白4止，黑逆收的利益是5目，等于后手10目价值。

本型黑1如先于a位断，以后白2、黑1、白b、黑3接回，黑就要落后手，官子就损了。所以不能与前型的手段相混淆。

第9型 这里的手筋与前两型相同，都是逆收官子的巧手。

图1 白1、3是先手收官。

图2 黑1、3逆收的手段平庸。



第 9 型

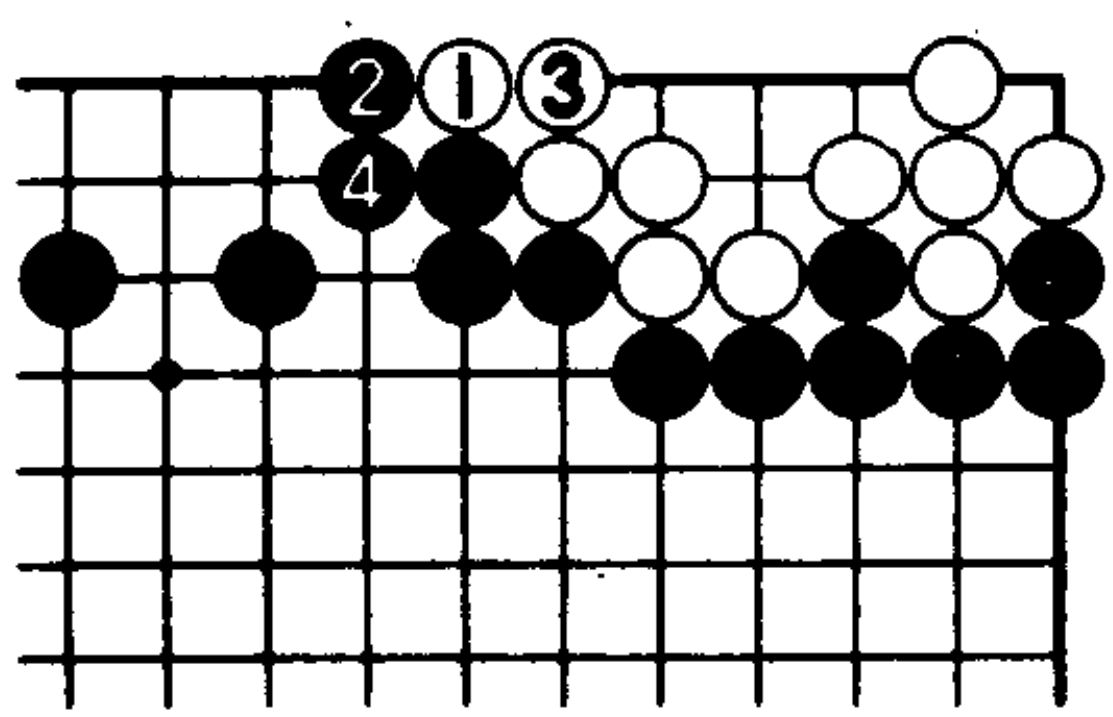


图 1

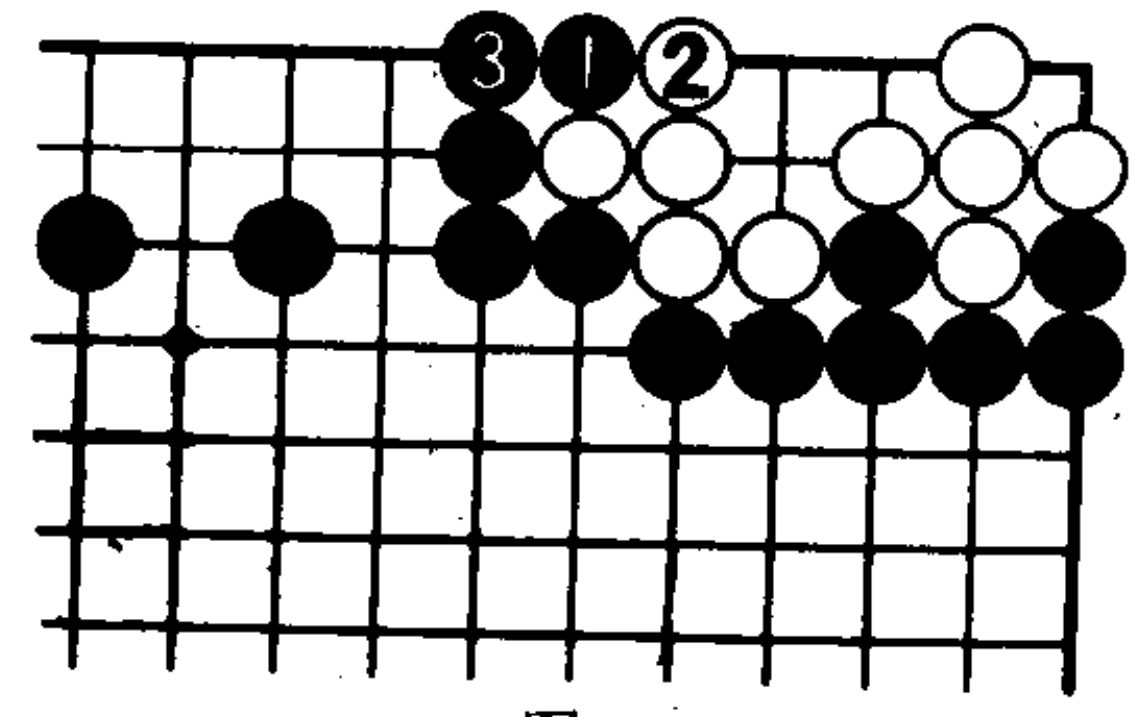


图 2

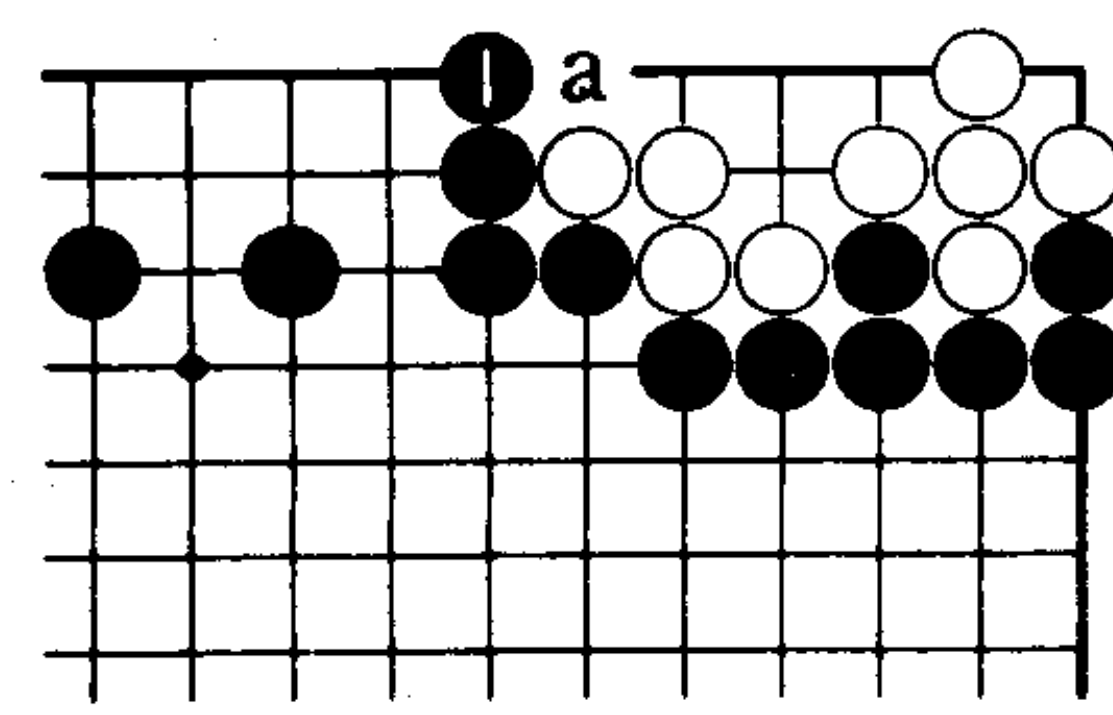


图 3

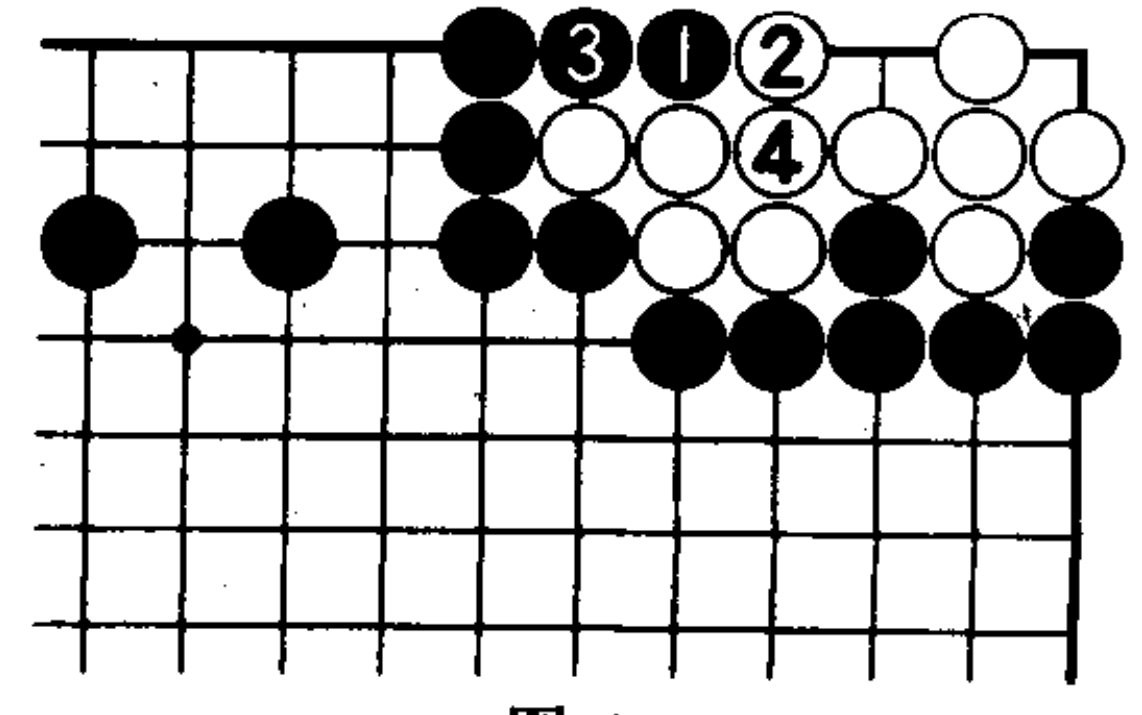
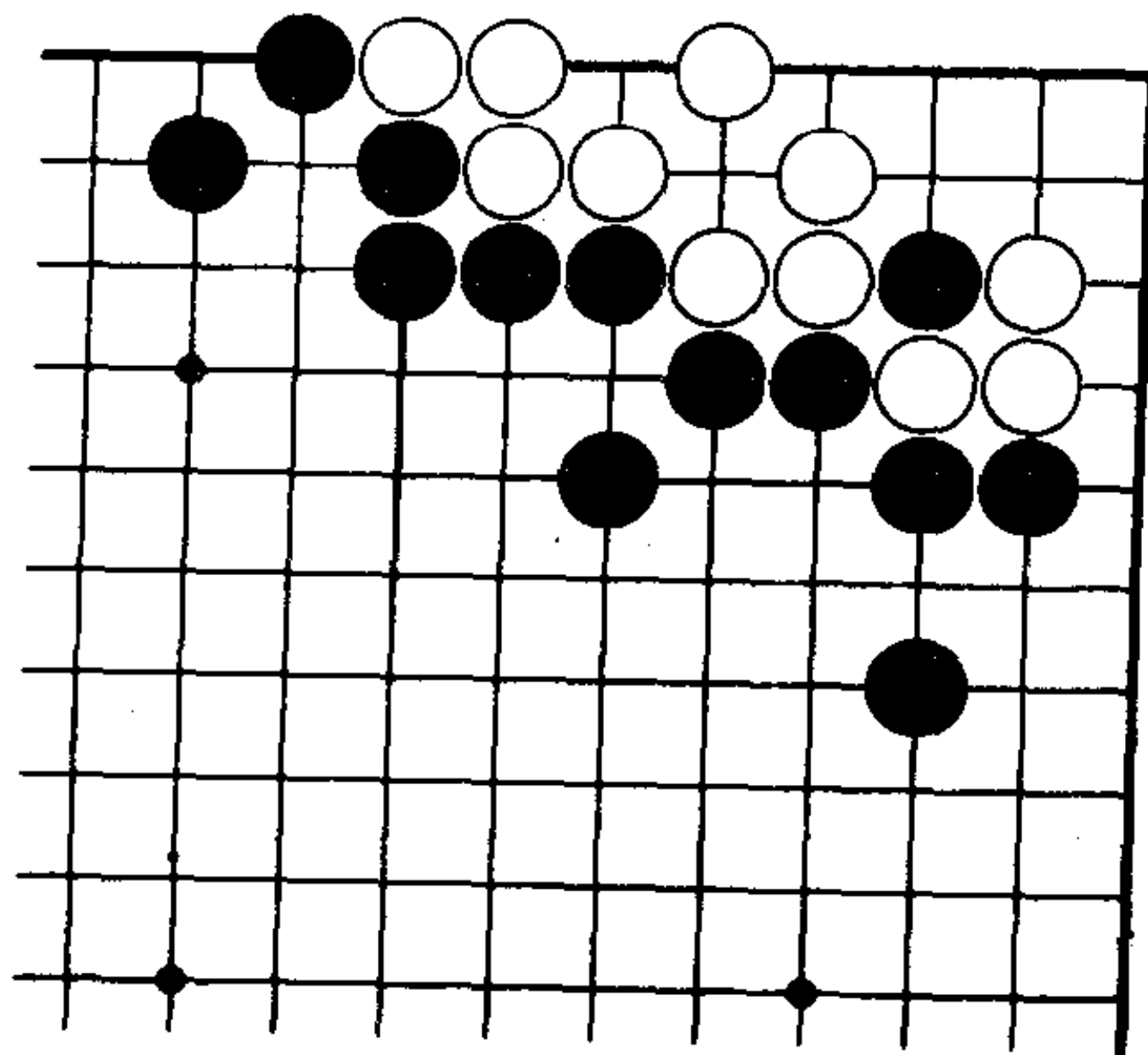


图 4

如何？

出入相差 2 目。



第10型

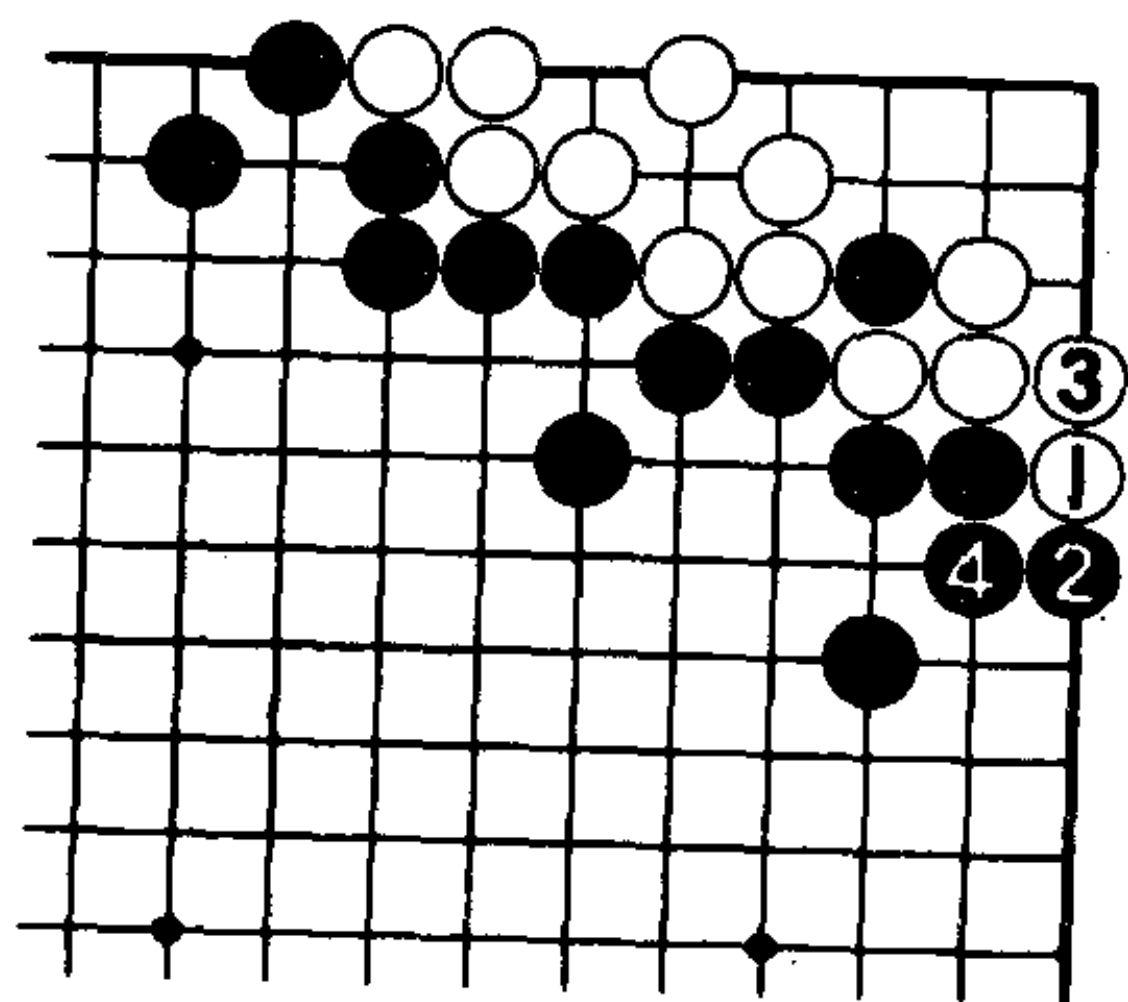


图 1

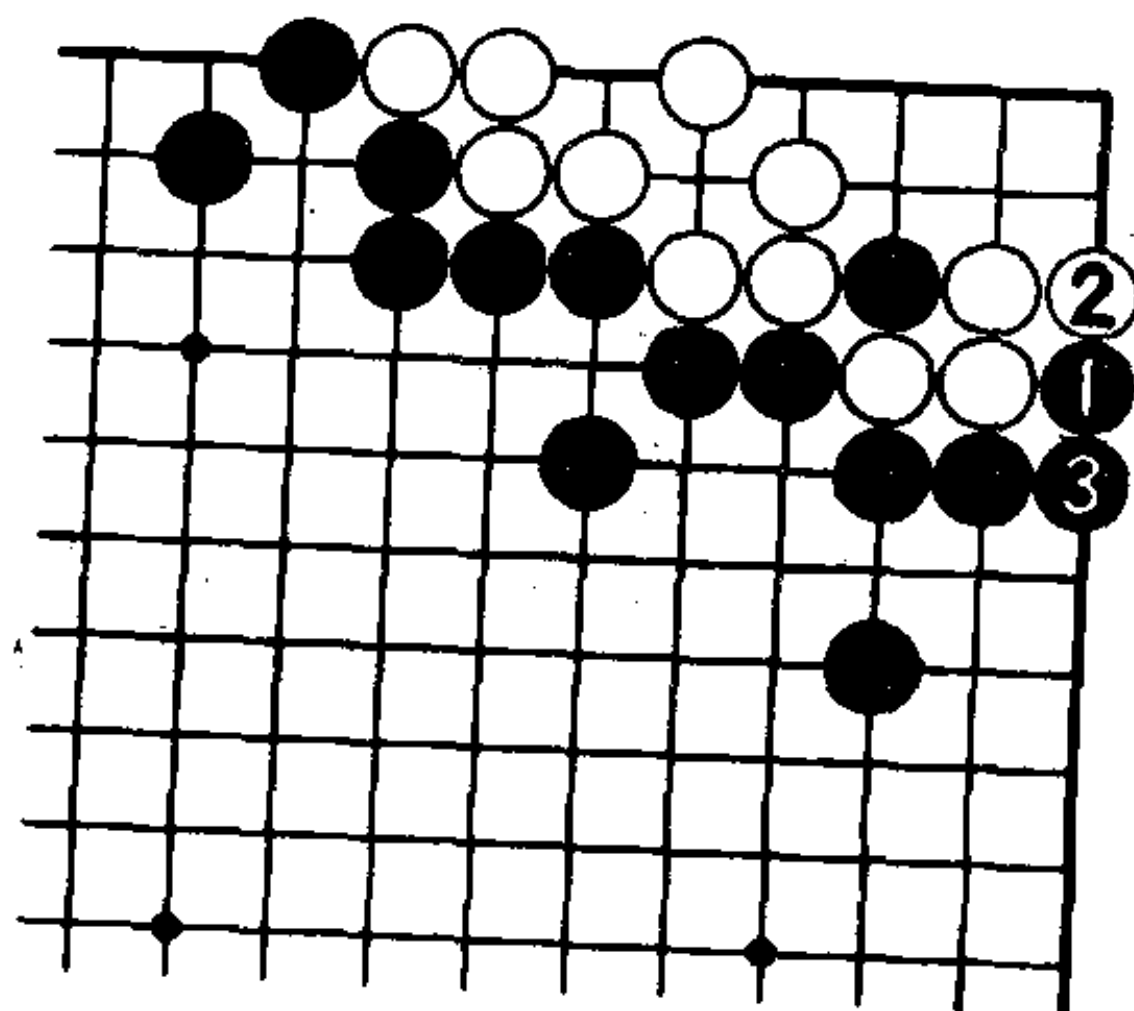


图 2

第 10 型 这里存有实用的手筋。

图 1 白 1、3 是先手 3 目的官子。黑先时，有无先手阻碍白扳粘的手段呢？

图 2 黑 1、3 逆收虽然防止了白先手扳粘，但落了后手。

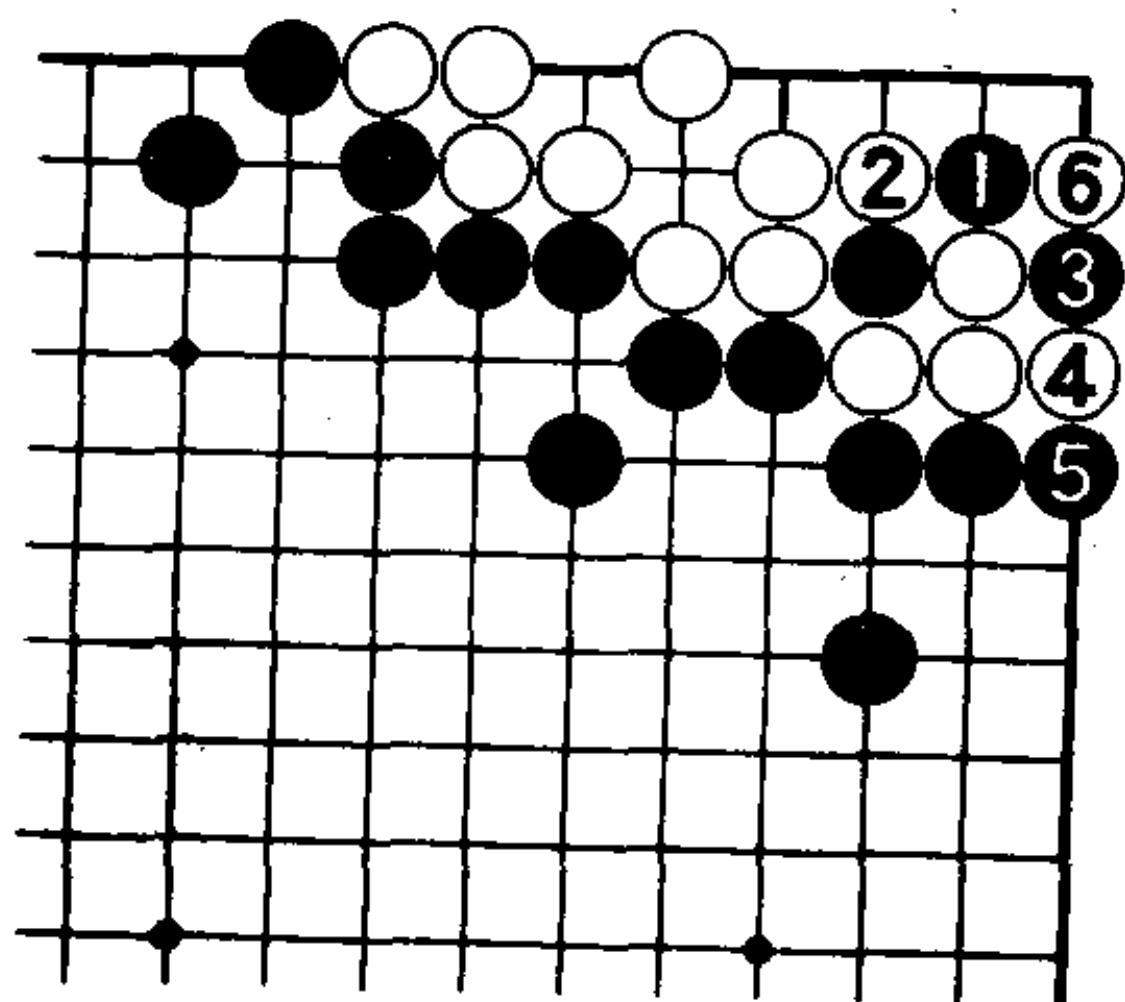


图 3

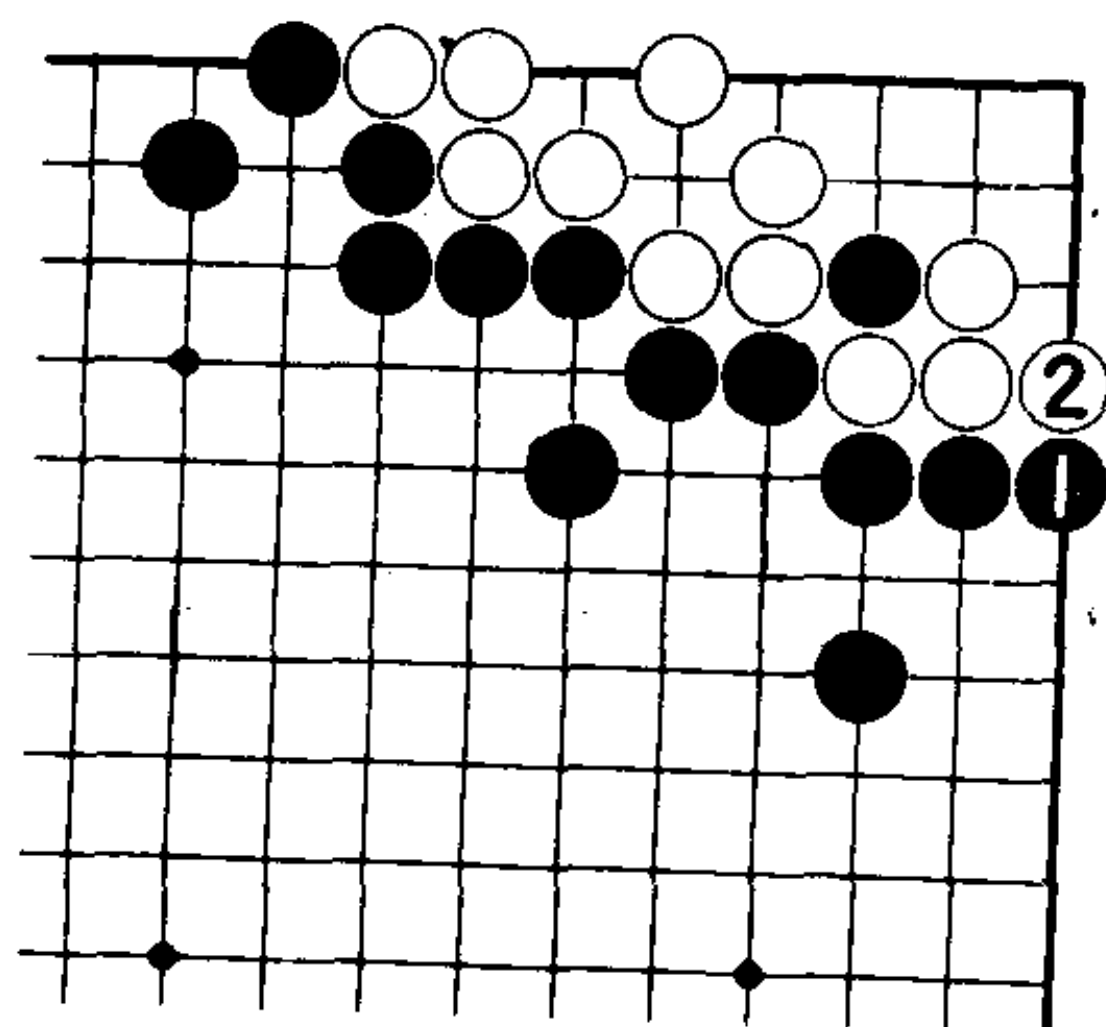


图 4

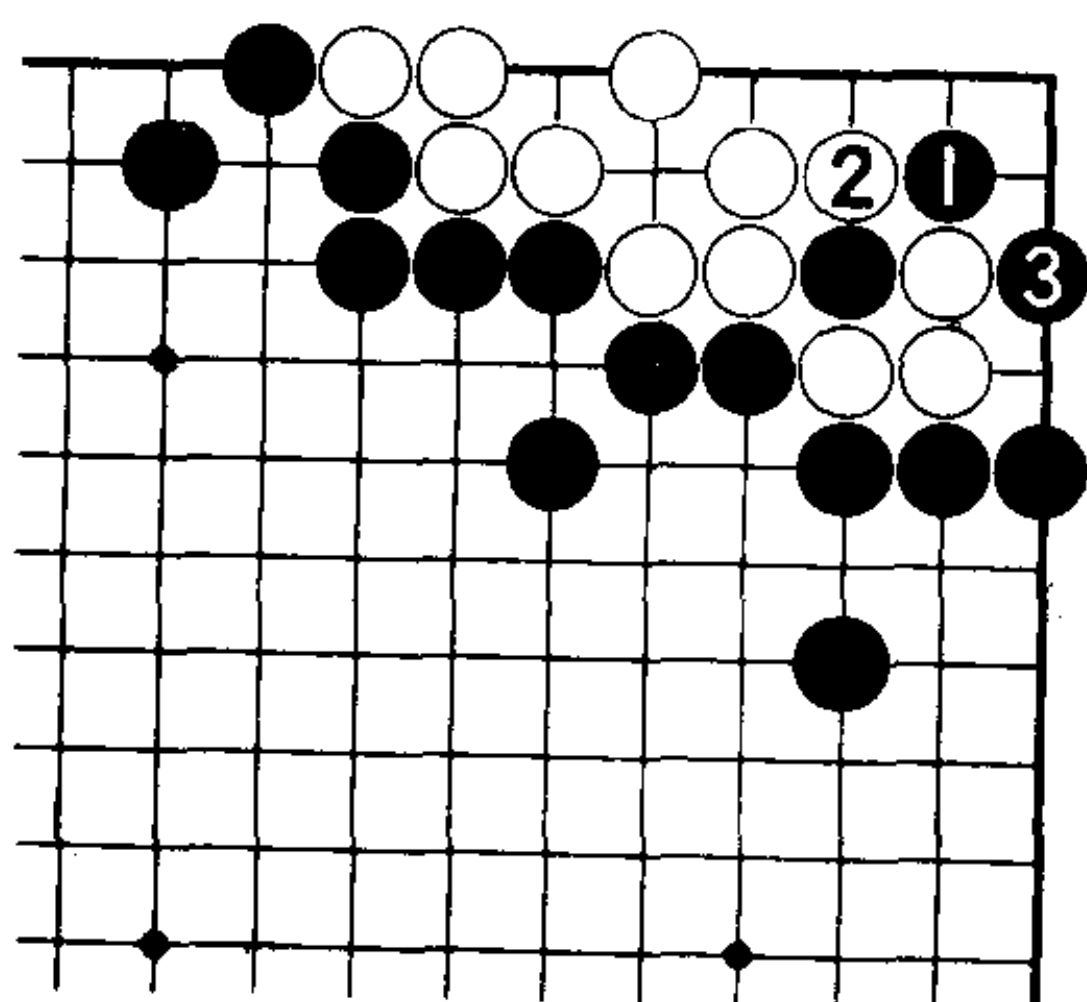


图 5

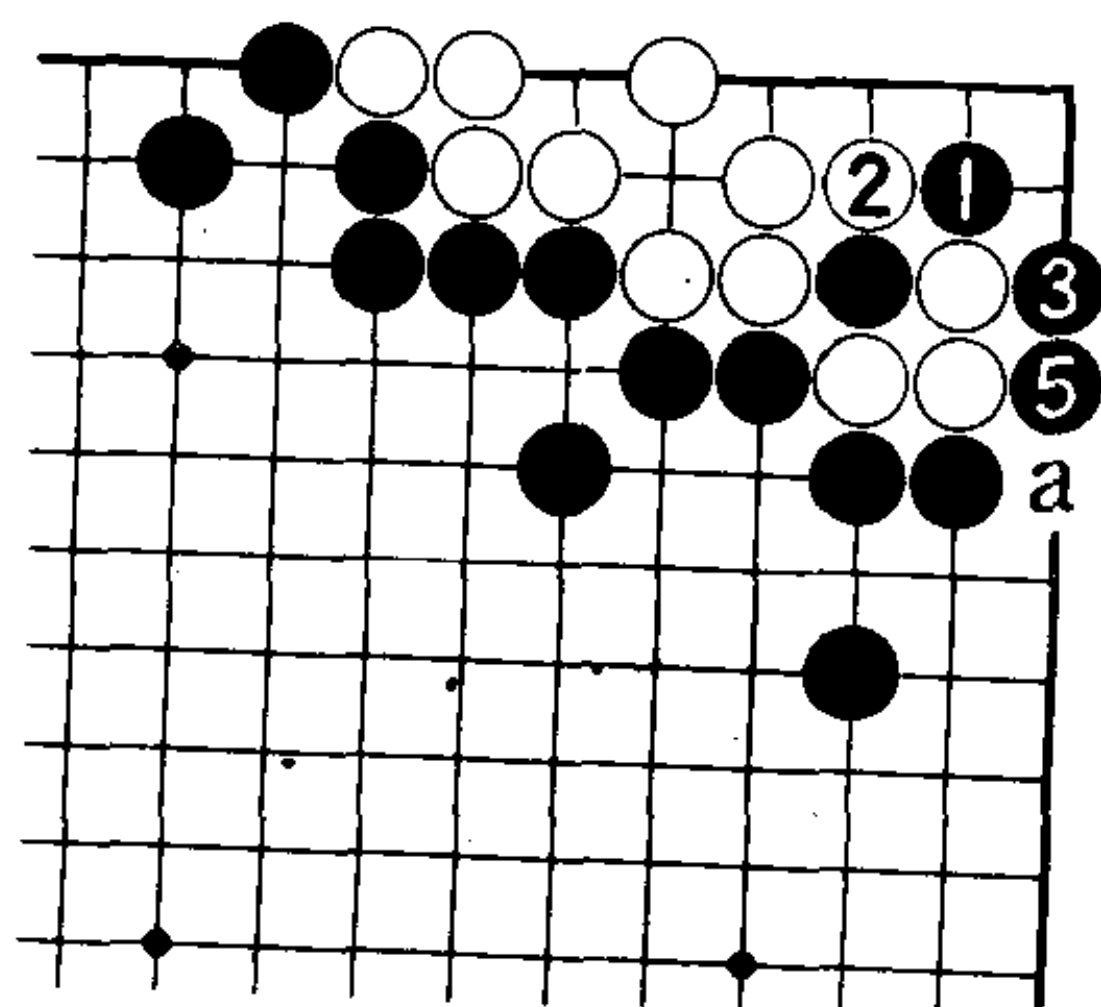


图 6

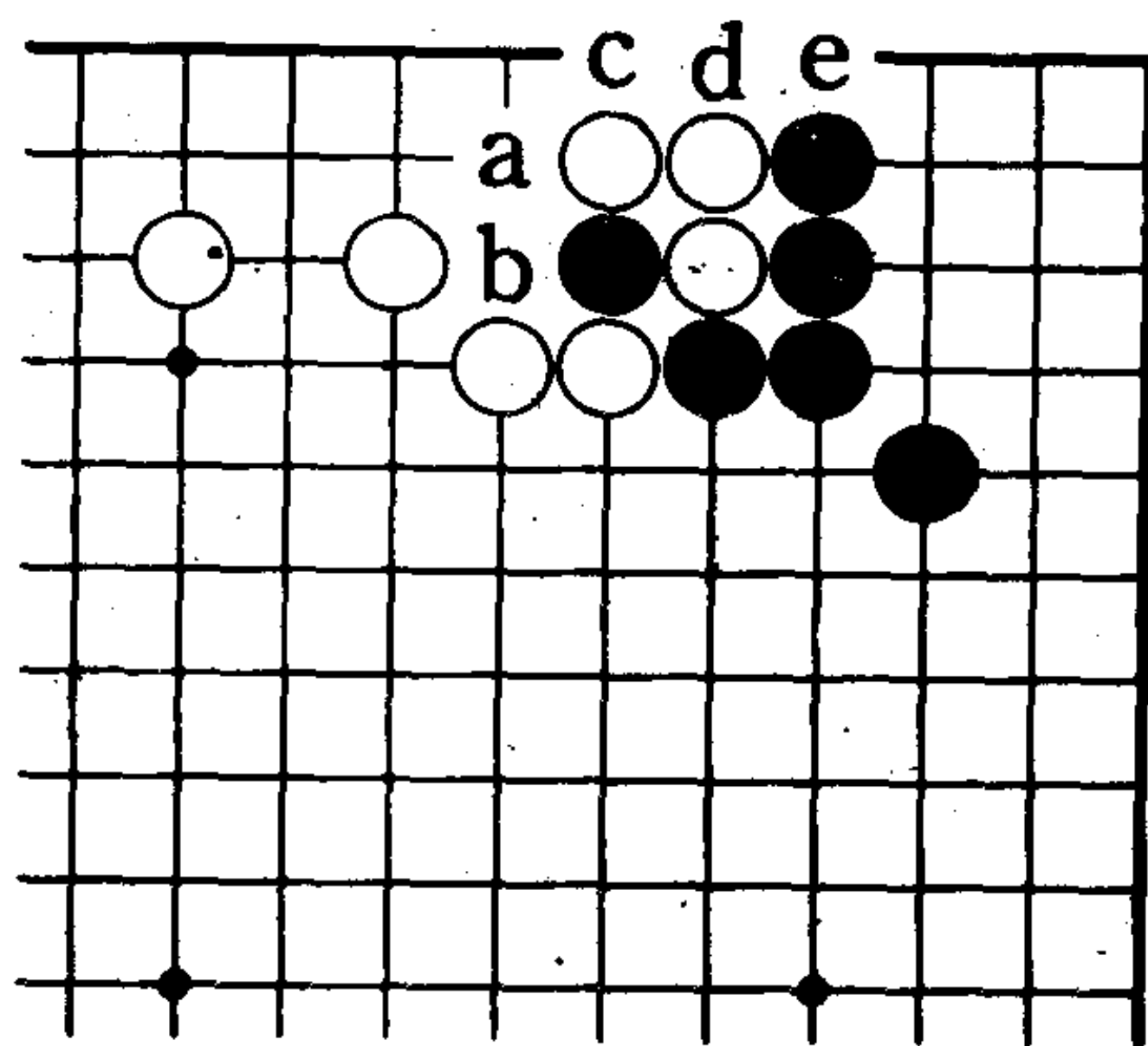
图 3 黑 1 弃子的手法是要领，逼白自紧气，至黑 5，

巧妙地利用了白气紧的弱点，先手防止了白板粘。前图黑后手3目，本图黑先手2目，优劣自明。

图4 黑1单立与白2交换似乎也可以，但要注意此时白2可能会脱先。

图5 黑1、3扳渡时，由于空一气，可能被白脱先。连续落后手肯定要被白在它处渔利，同时自身价值也减小了。

图6 黑1先扳就不同了，白4如脱先，黑5渡过的同时还叫吃着白三子，而且还省略了a位一手棋，结果大不相同。



第11型

第11型 这是与前型相类似的棋形。黑a时，白如在b位提，黑c、白d、黑e，黑先手得利。

图1 黑1时，白2顽强地抵抗。不过，就此一手，黑已然得利了。

图2 白1扳，黑2退让，接下去白a、黑b，虽然白仍是先手，但图1白2等于自灭1目，黑自然有所收获。

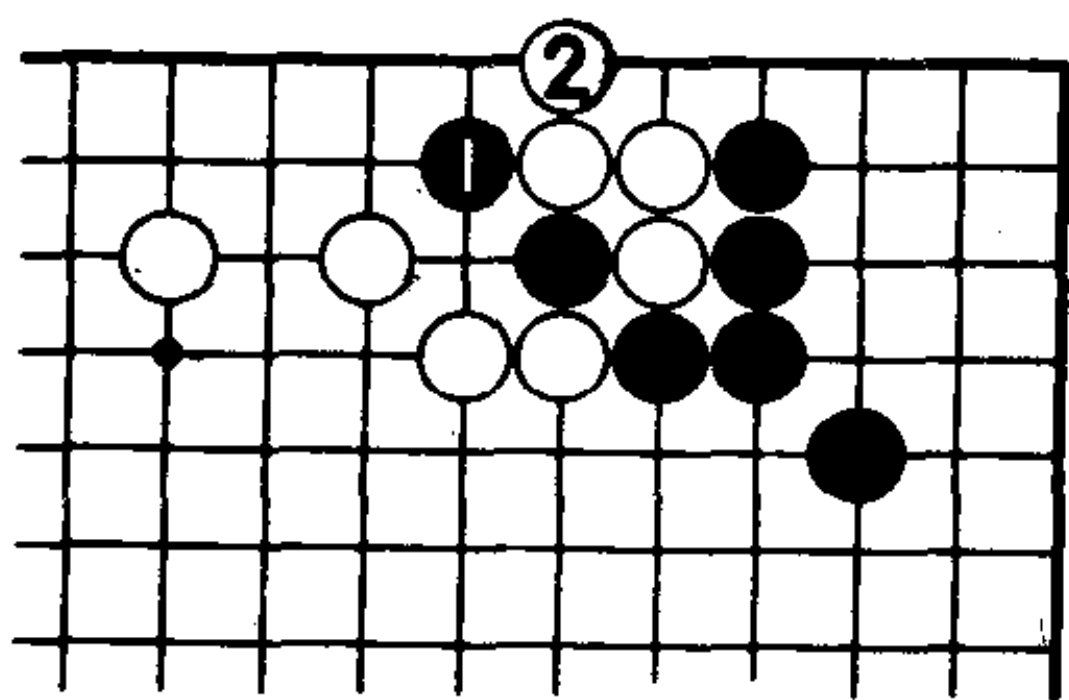


图 1

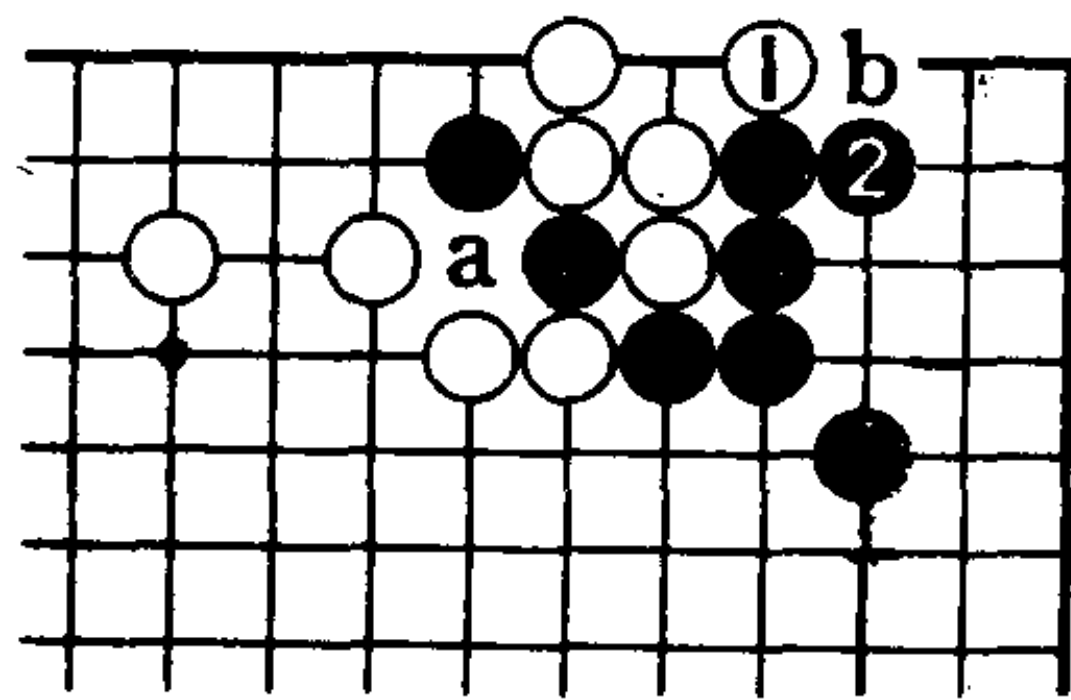
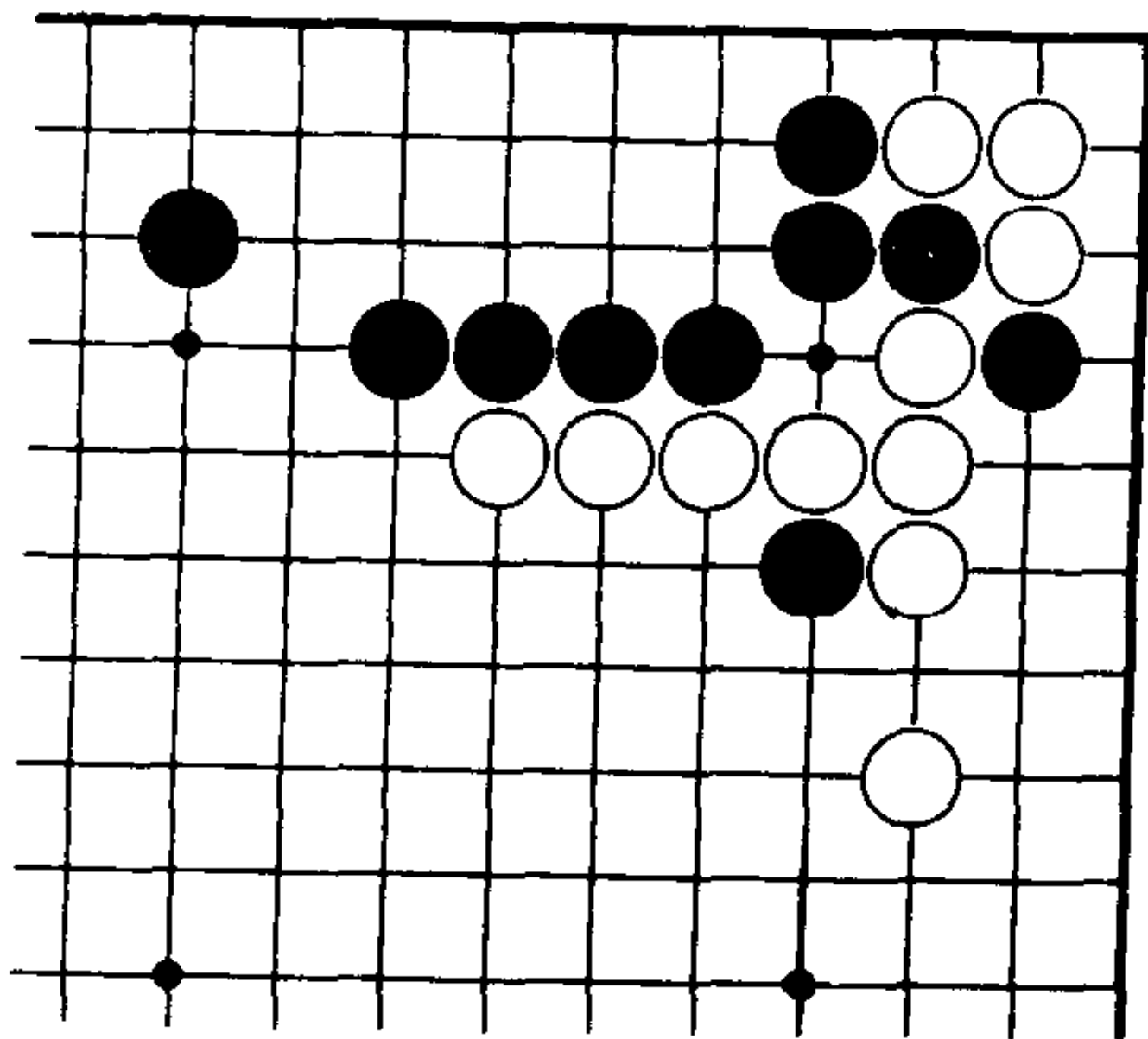


图 2



第12型

第 12 型 黑如何先手止住白板粘呢？这是实战中很容易走出的形状。

图 1 白 1、3 先手扳粘。黑先走怎样下呢？通常所说的“二·1 路上的妙手”是很值得借鉴的。

图 2 黑 1、3 的后手官子是不能满足的。

图 3 黑 1 立接近于正解，但还是稍有不足之处。

图 4 前图黑是看到了 1 位的手筋，白 2 如阻断，由于

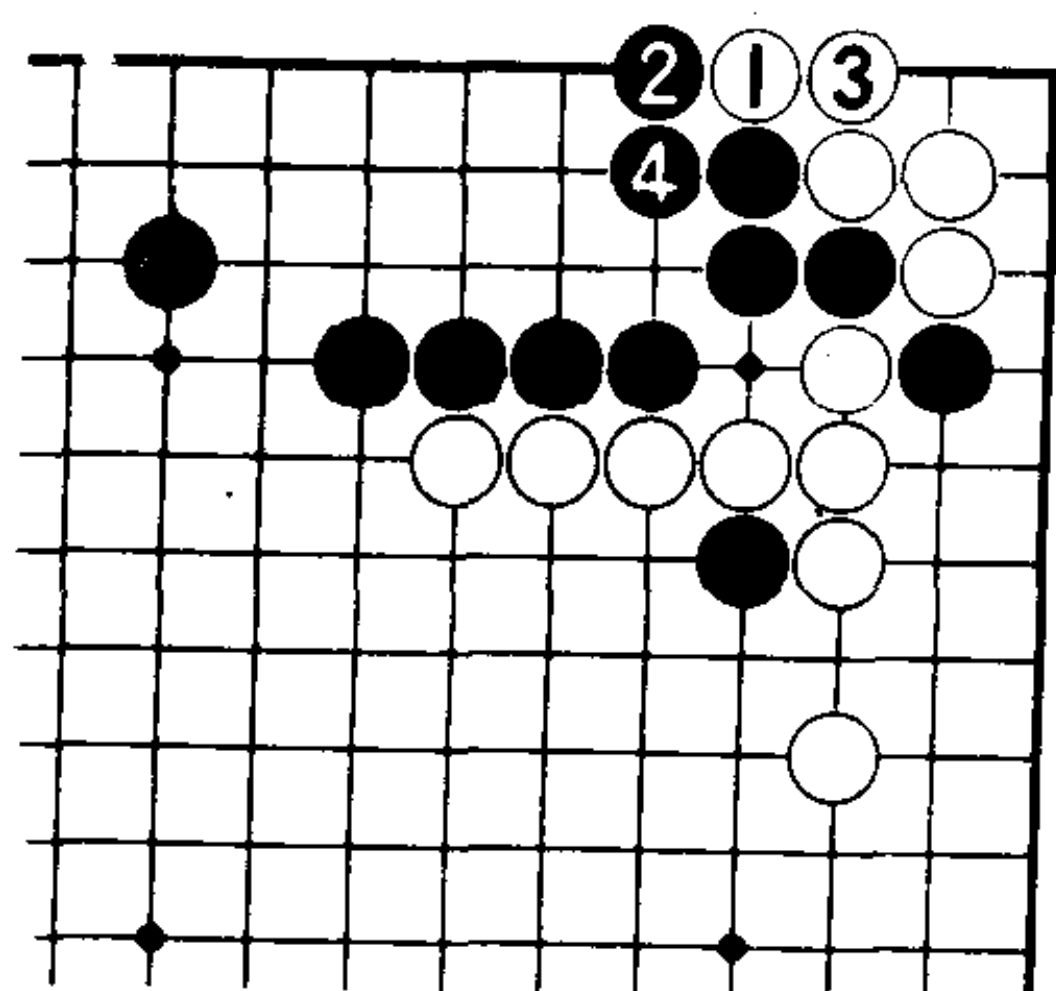


图 1

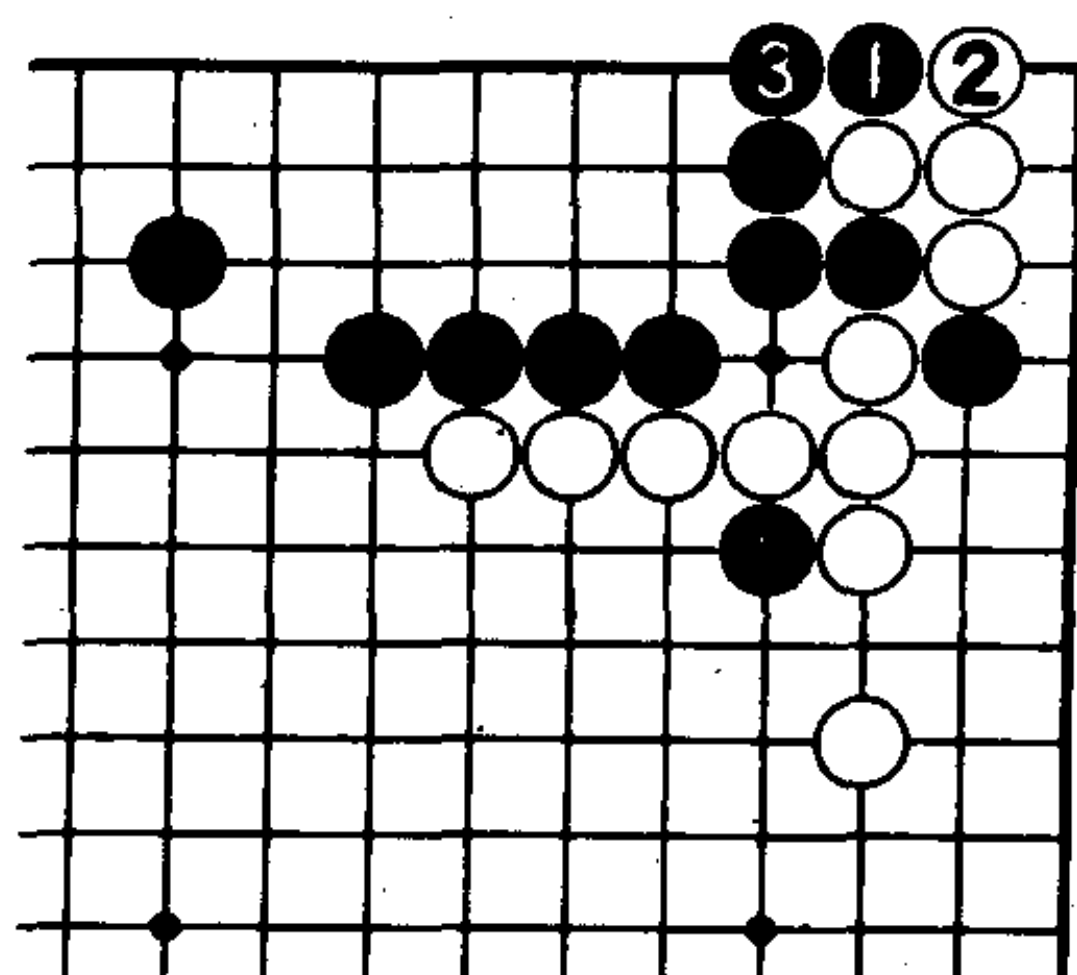


图 2

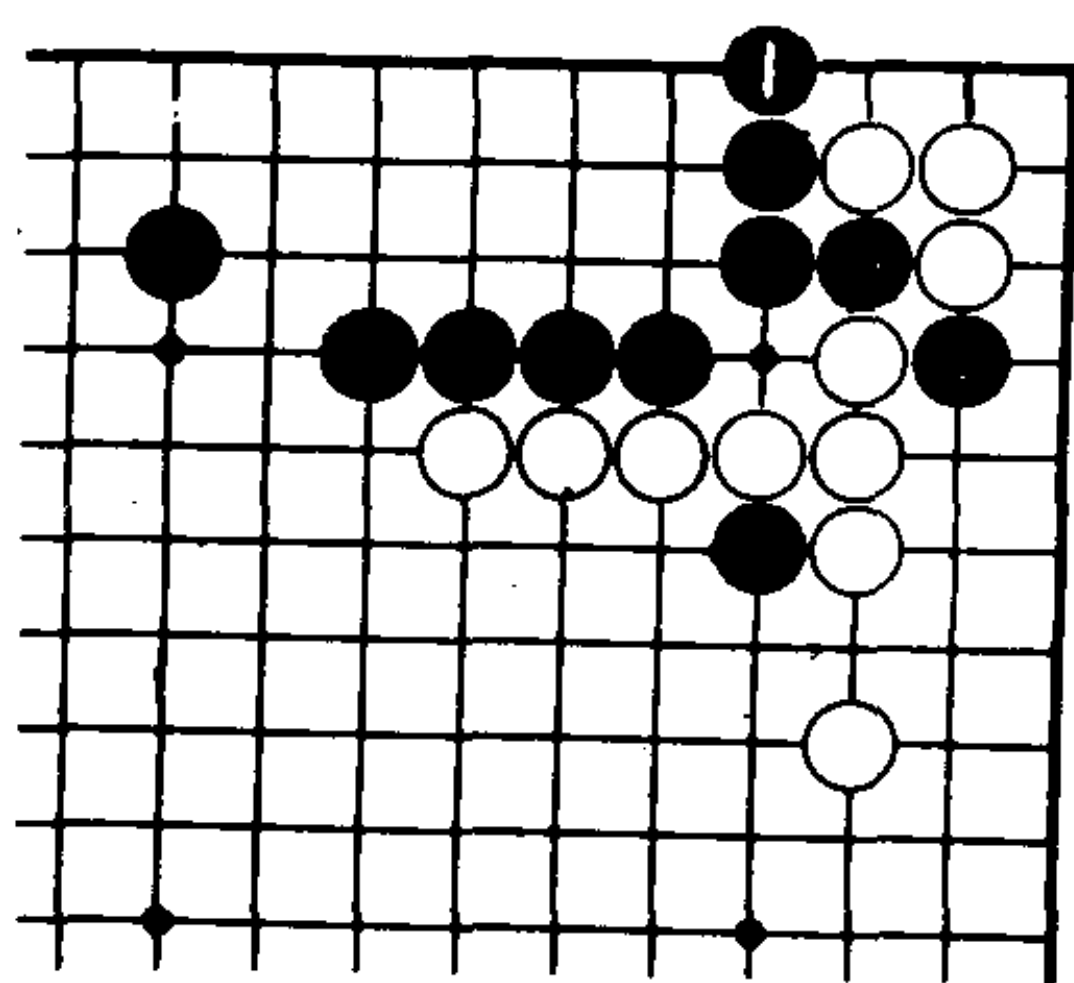


图 3

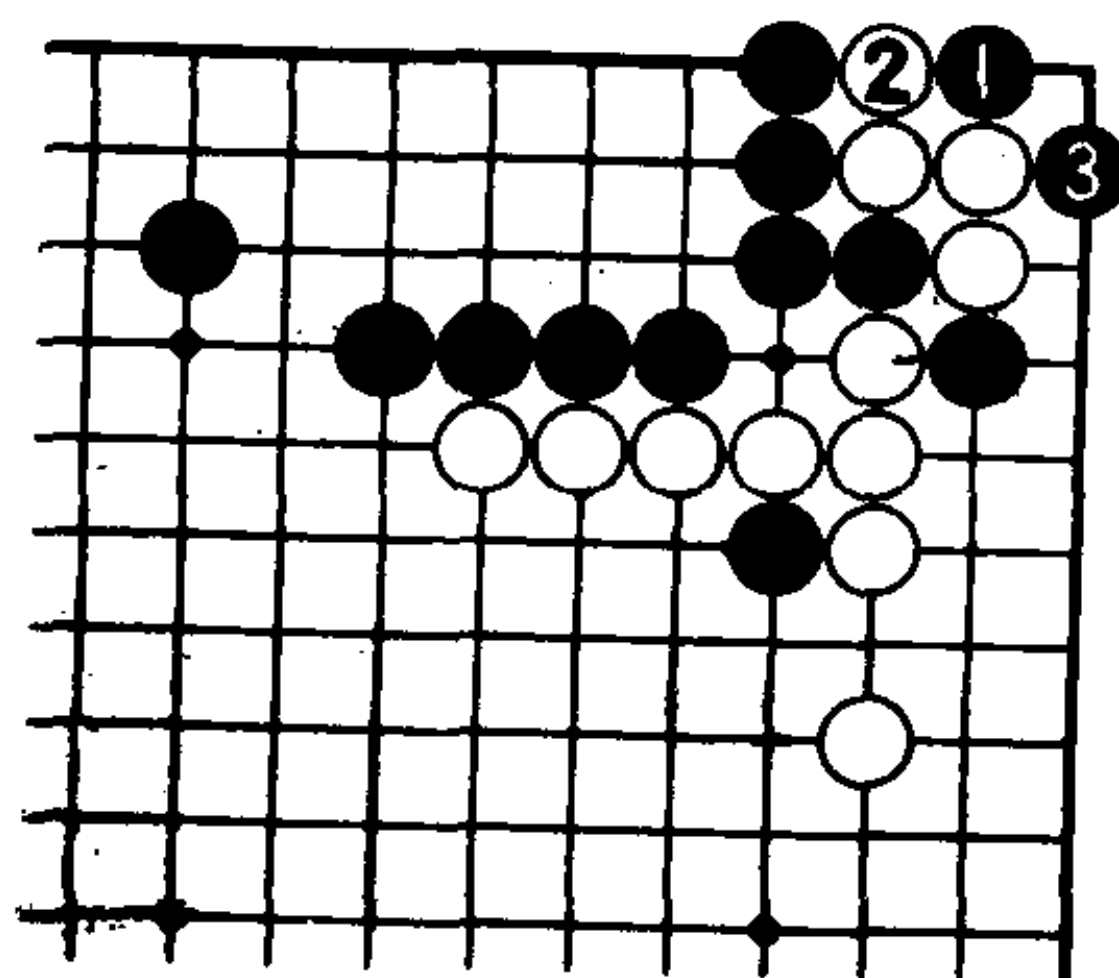


图 4

气紧，因而在角上形成了一个对黑有利的劫杀。

图 5 问题在于白可不应而再度脱先，黑又落后手，以后黑 a、白 b，黑两手棋不过如此，不能满意。

图 6 黑 1 的想法确实前进了一步，白 2、黑 3，黑先手防止了白扳粘的手段，黑成功。

图 7 黑 1 后白 2 脱先，以下与图 5 有本质上的区别了。黑 3 后下一手黑可直接叫吃白三子，因而白 4 要补一手。图

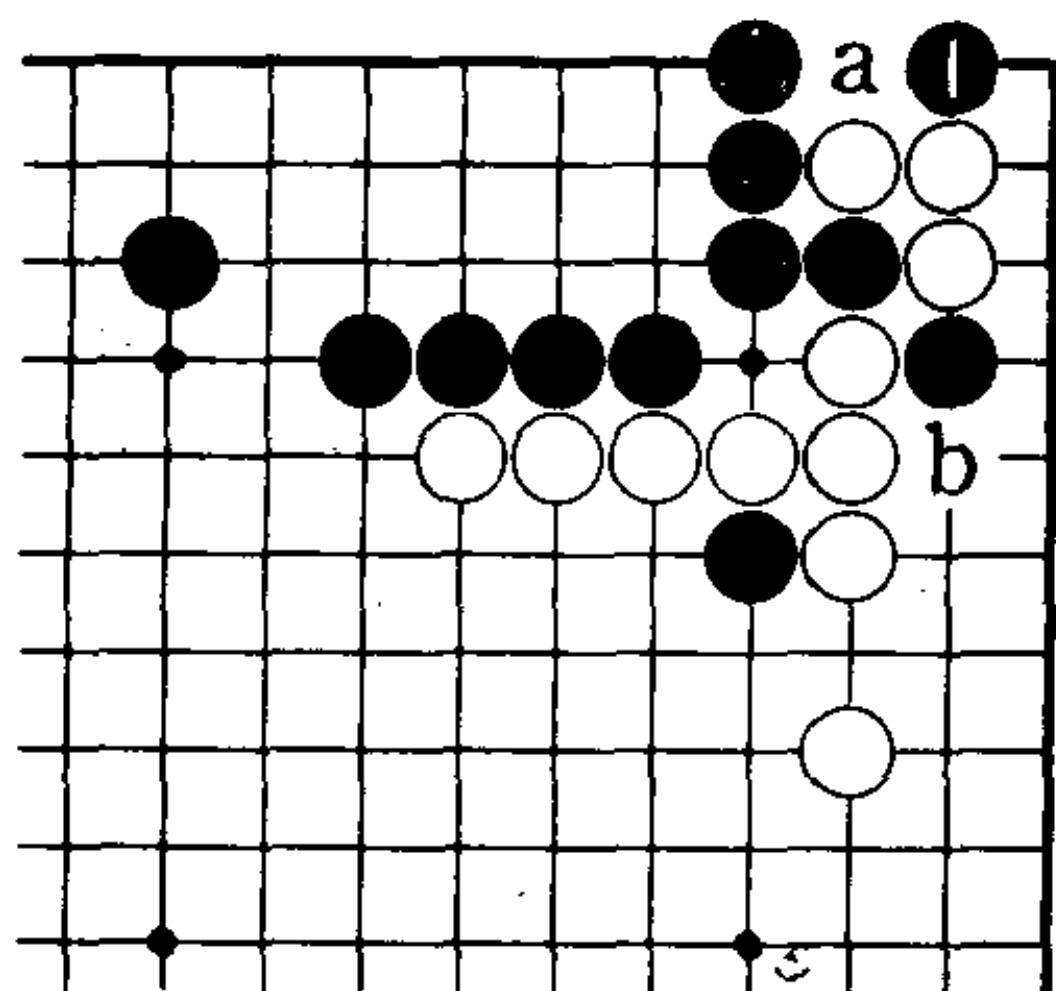


图 5

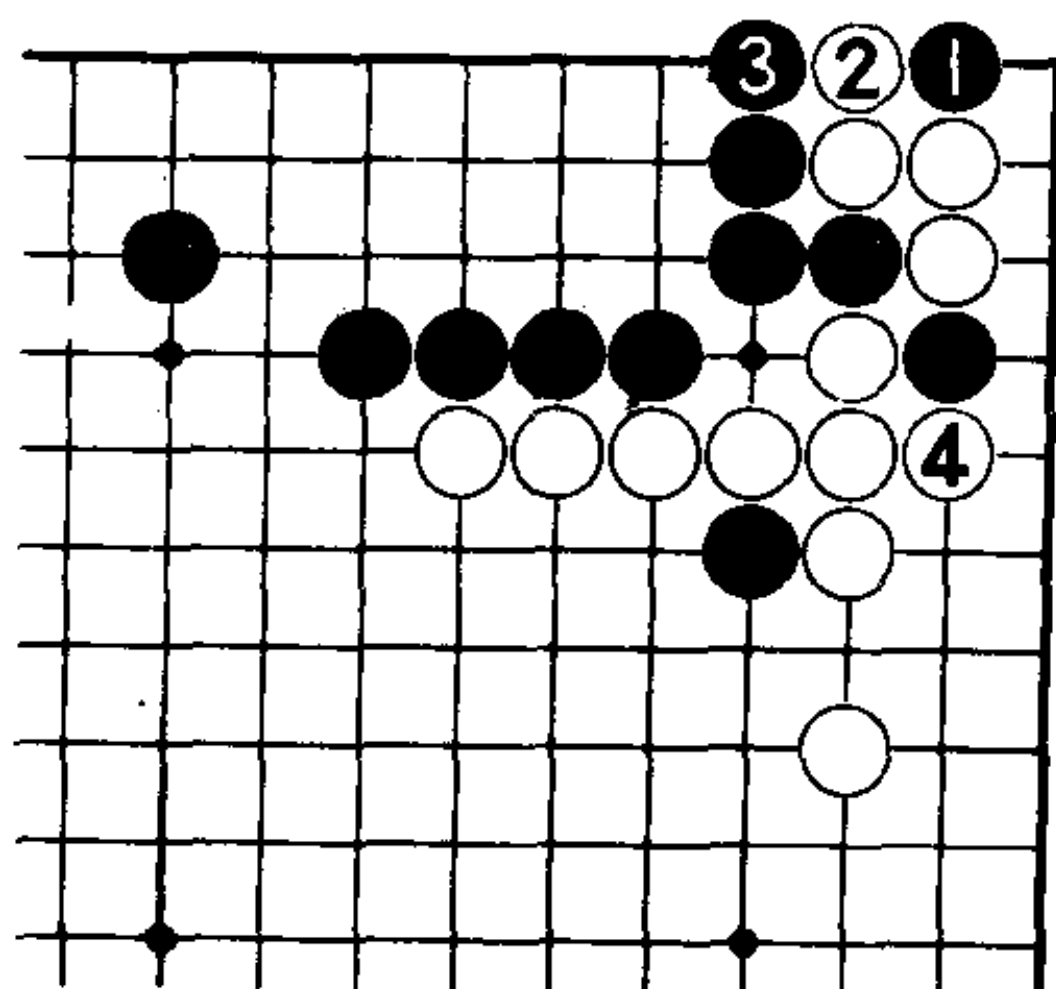
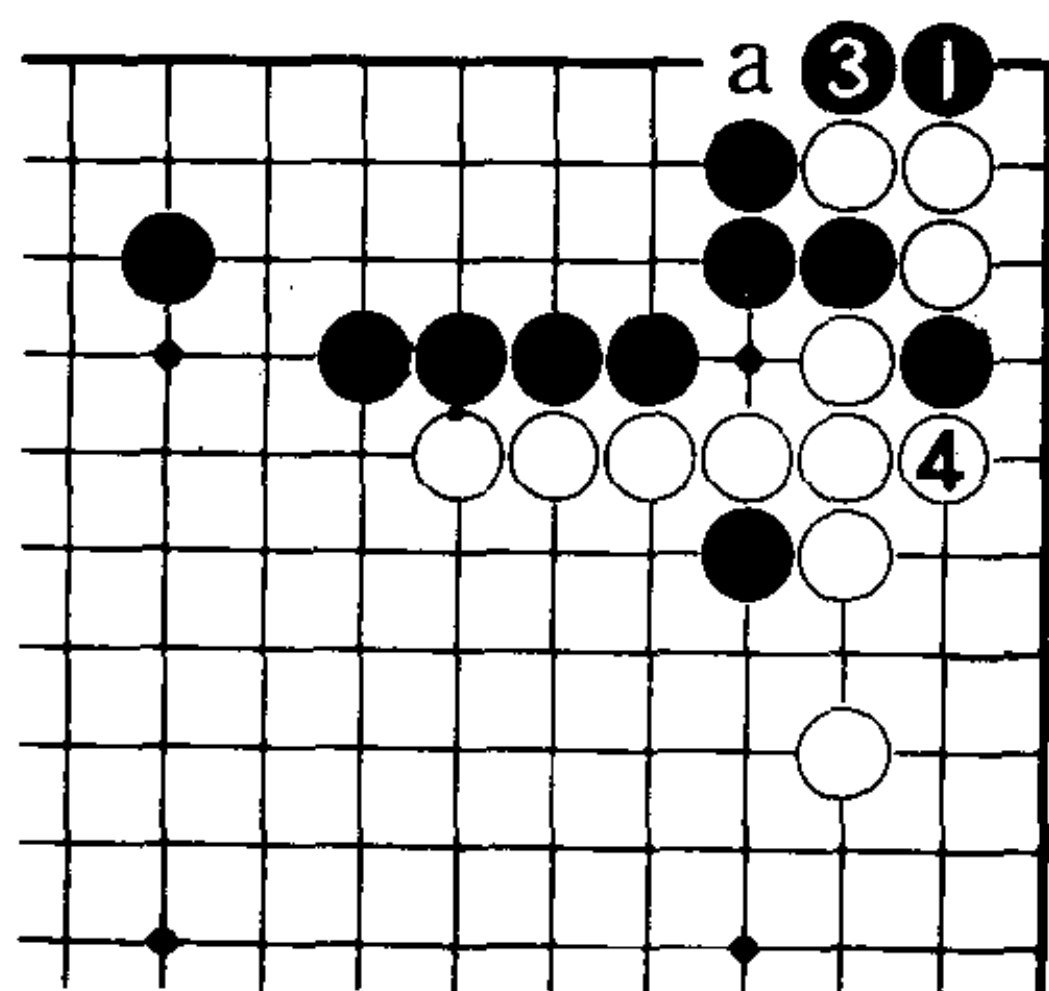
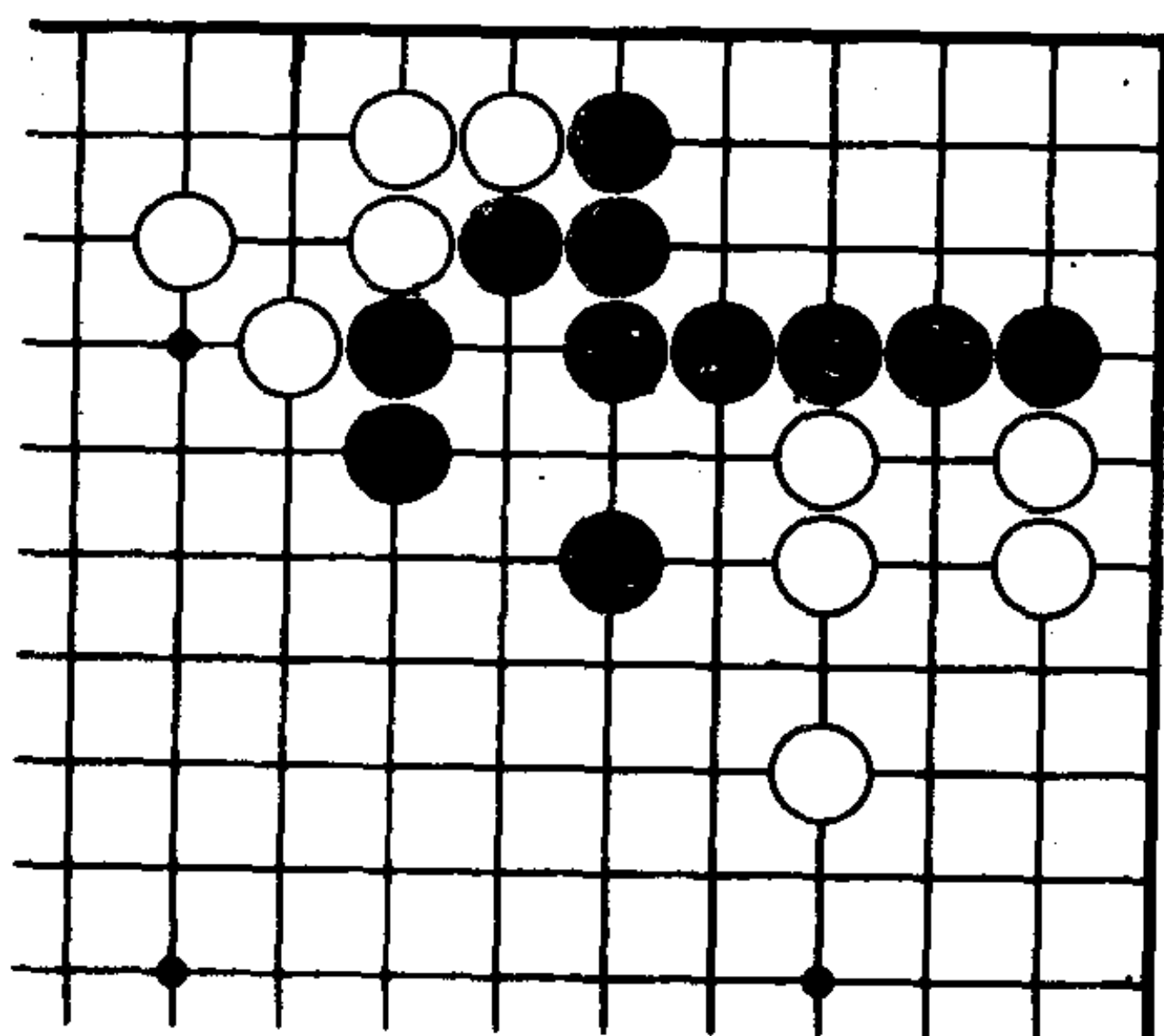


图 6



今后注意。

若想用双补的手法时，一般需要计算几步棋，并且要与目数结合起来。



第 1 型

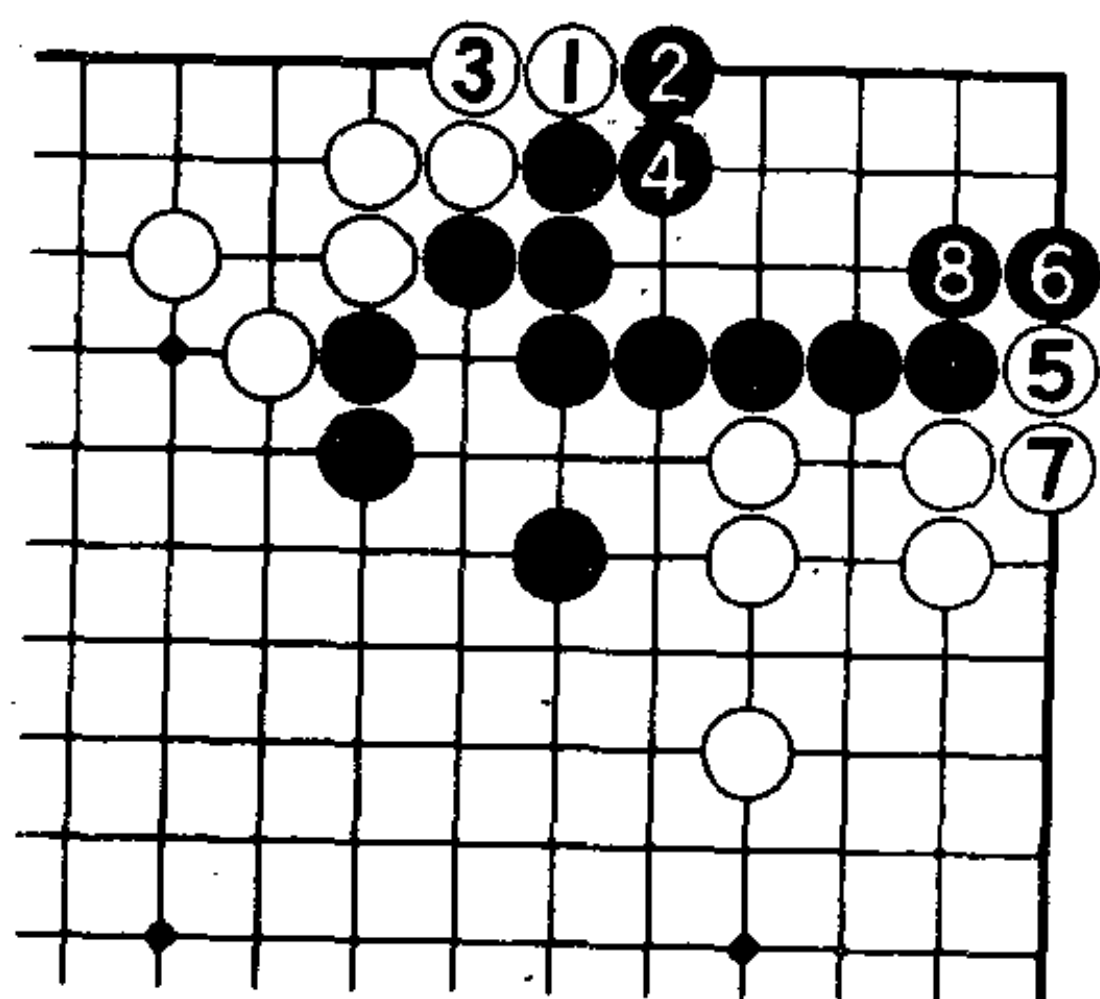


图 1

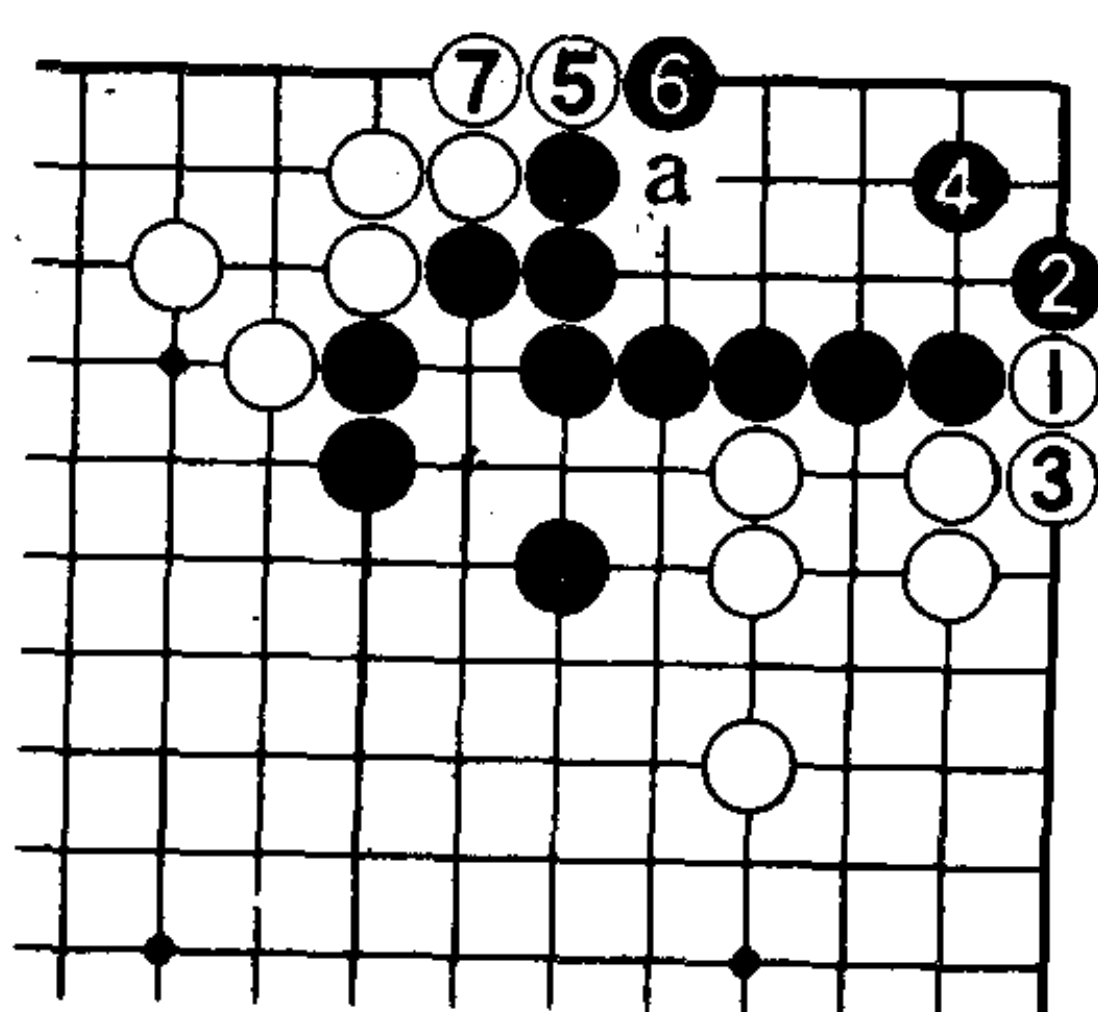


图 2

第 1 型 这是一个官子常识的问题图。白两面扳粘都是

先手，但黑怎样使其只能先手扳粘一面呢？

图 1 白 1、3 扳粘无疑是先手，但黑完全可以使白棋 5、7 的扳粘成为后手。本图被白两面渔利，关键在于黑 4 补棋不当。

图 2 白先扳这一面，黑也许就容易想到下一手的应对了。黑 4 虎如同有了接应，白上方扳粘后，黑完全可以不必再补一手了，因为白 a 位断吃黑子的手段已不成立。

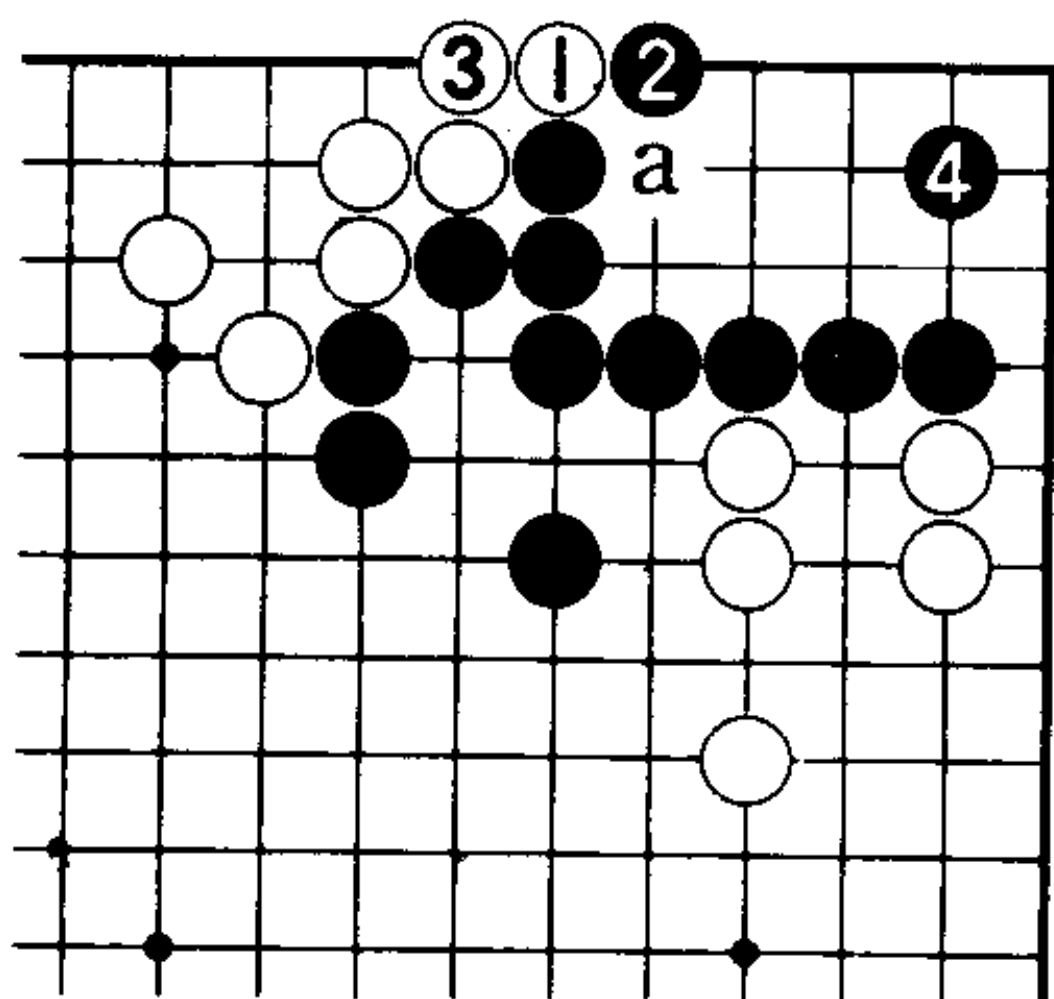


图 3

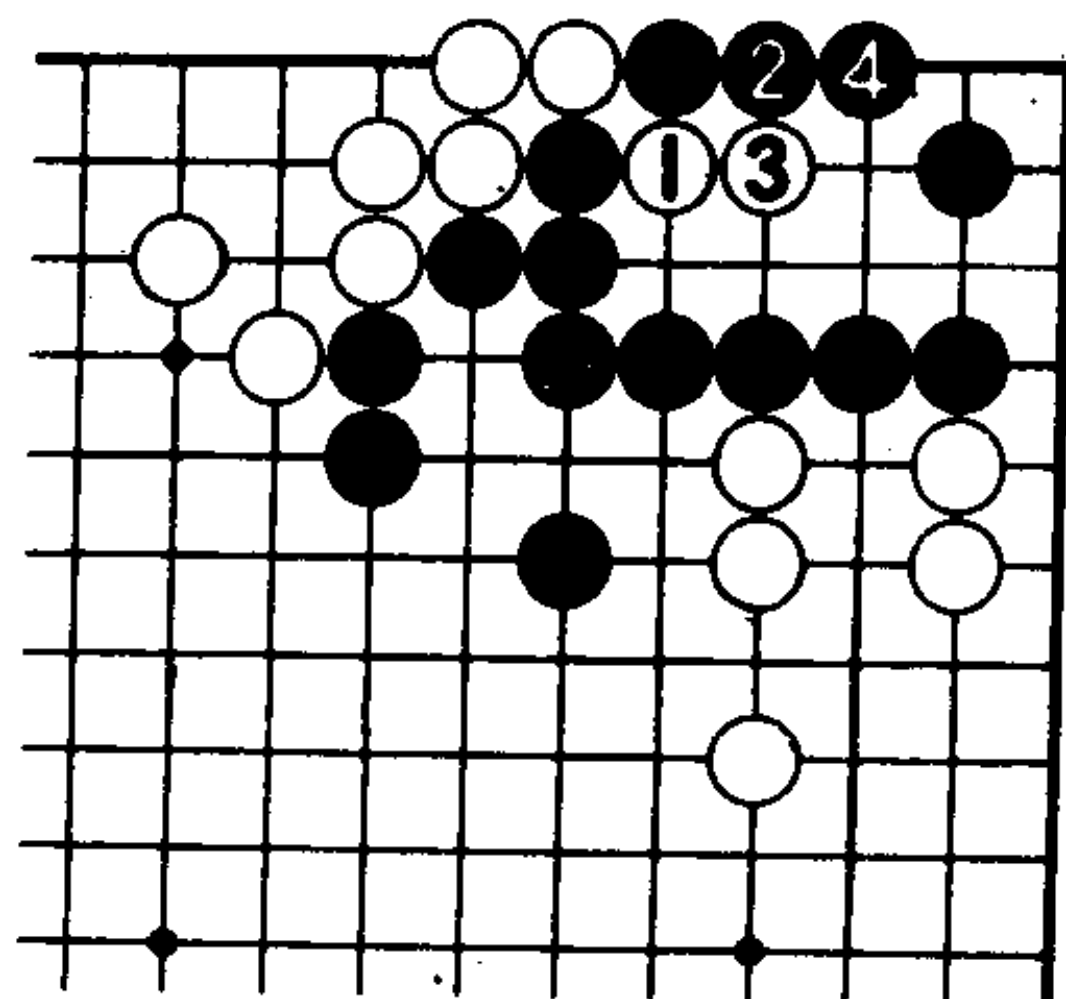


图 4

图 3 白 1、3 扳粘后，黑 4 这样补是要领。白无法继续在下面先手扳粘，a 位断吃也不成立。比较图 1，黑增加了 2 目价值。

图 4 验证一下白 1 的手段是否成立。至 4 止，黑子通连，白失败。

图 5 窄一路的话更没问题了，黑 4 依然跳补在这里。

图 6 黑 4 如补在 a 位，明显要损失 2 目。

图 7 在广一路的情况下，黑 4 的手段还有效吗？

图 8 白 1 断打，5、7 是妙手，黑无条件被吃。

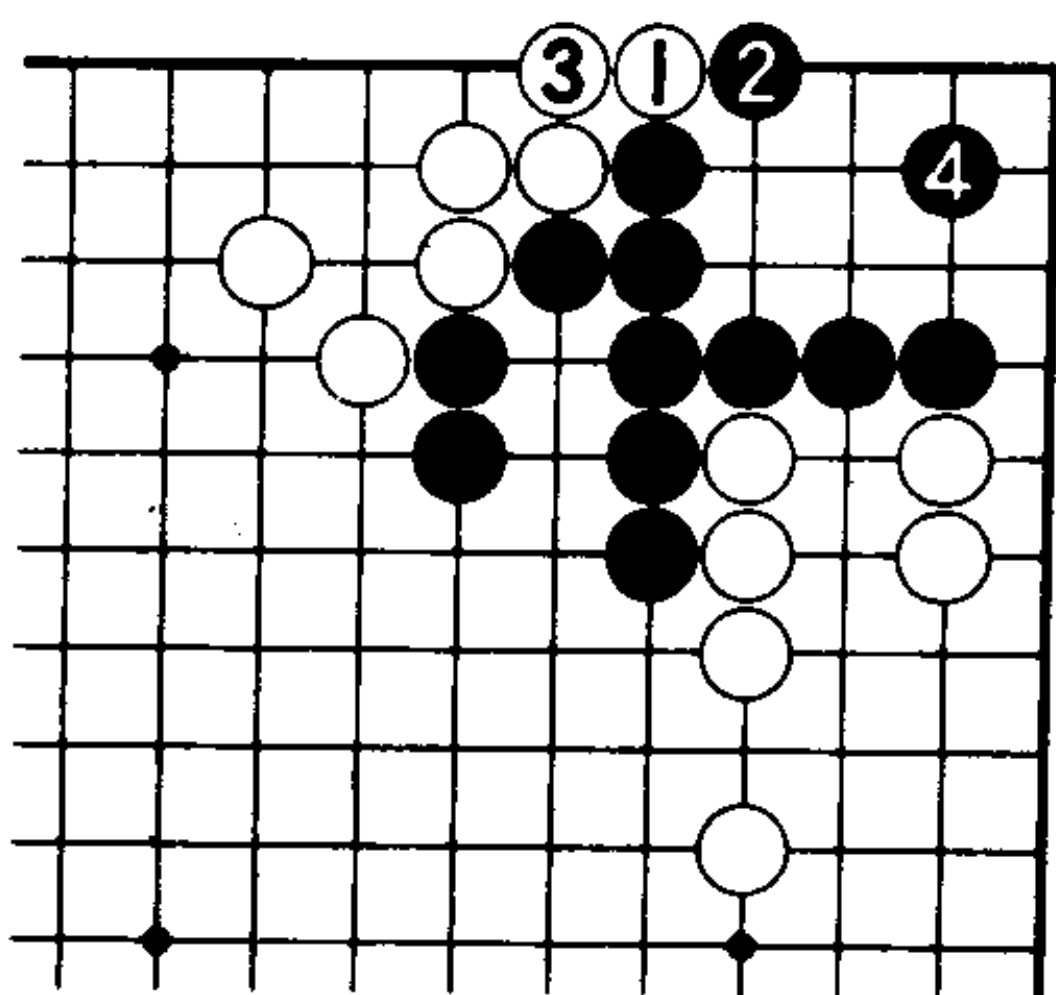


图 5

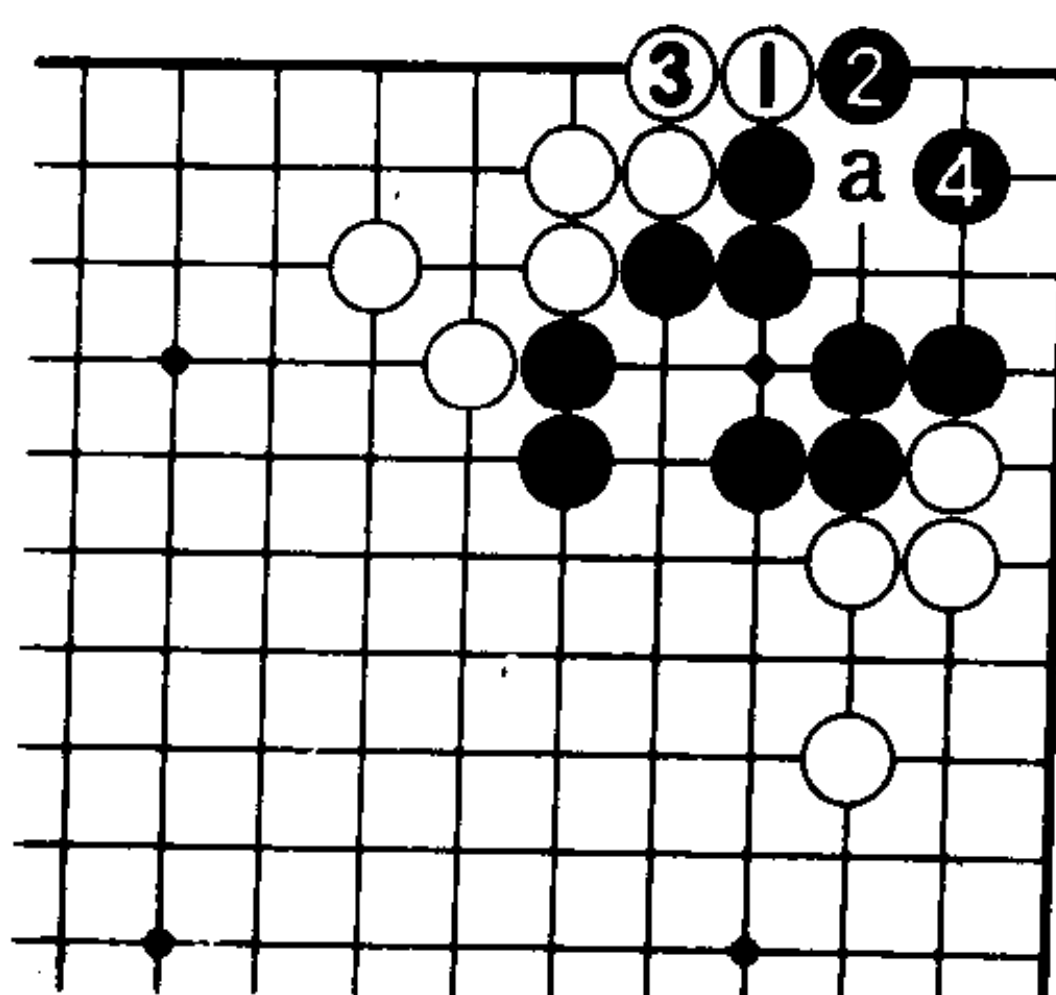


图 6

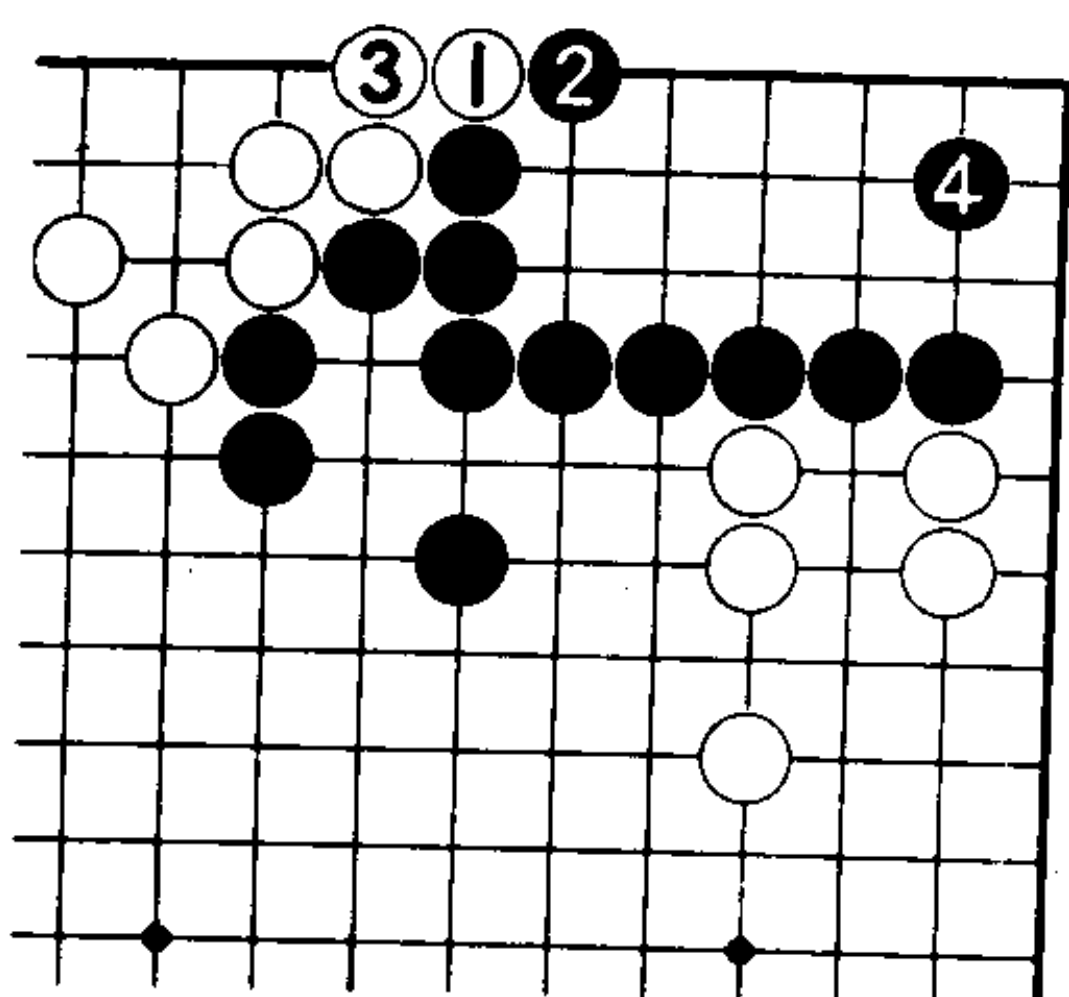


图 7

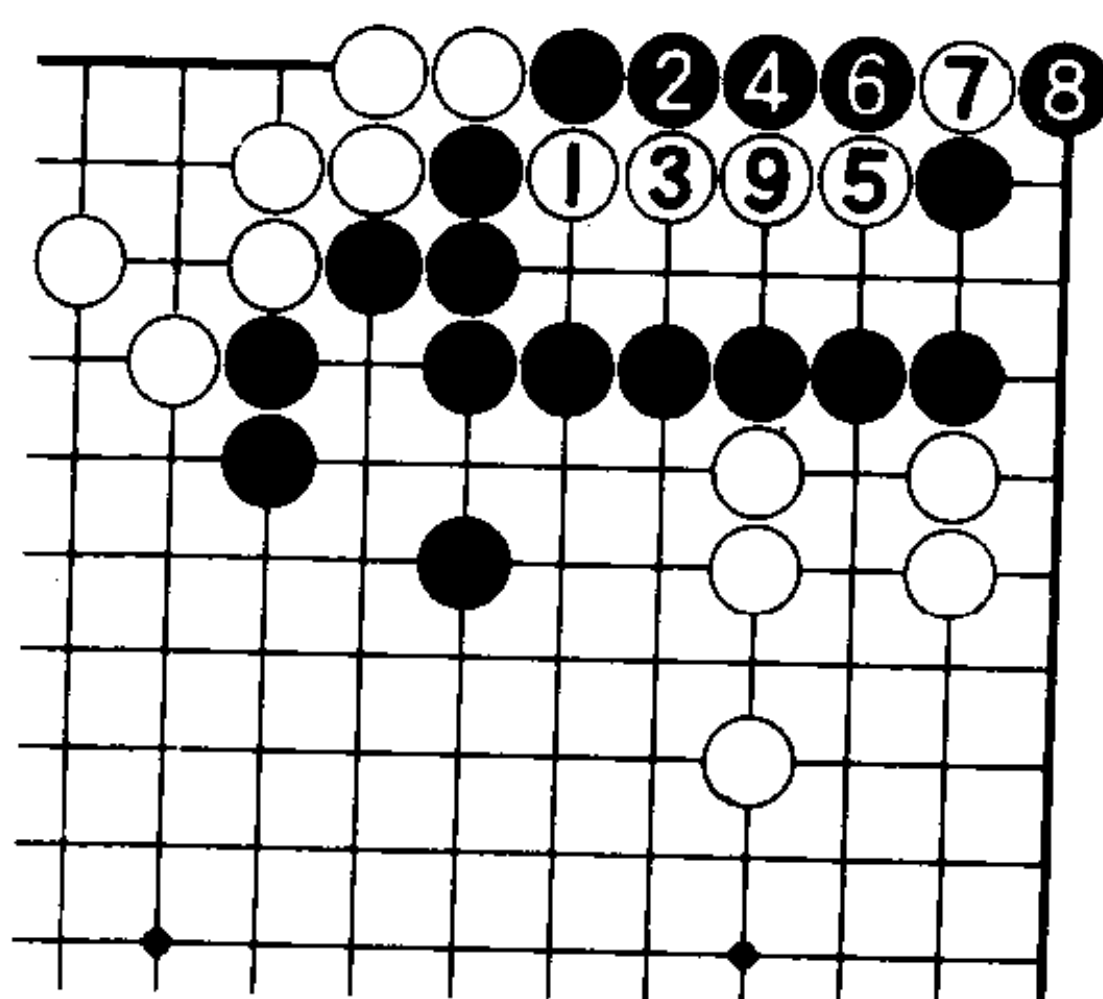


图 8

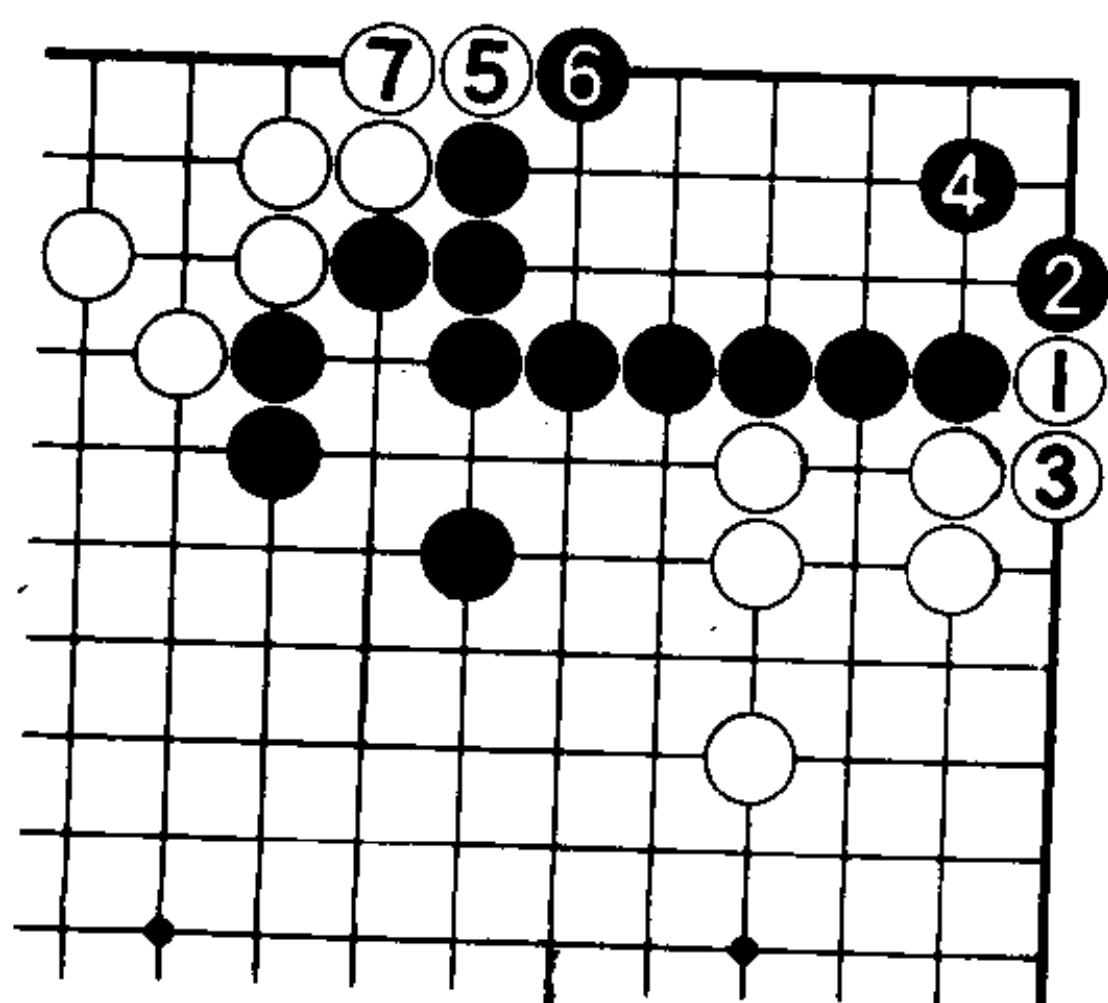
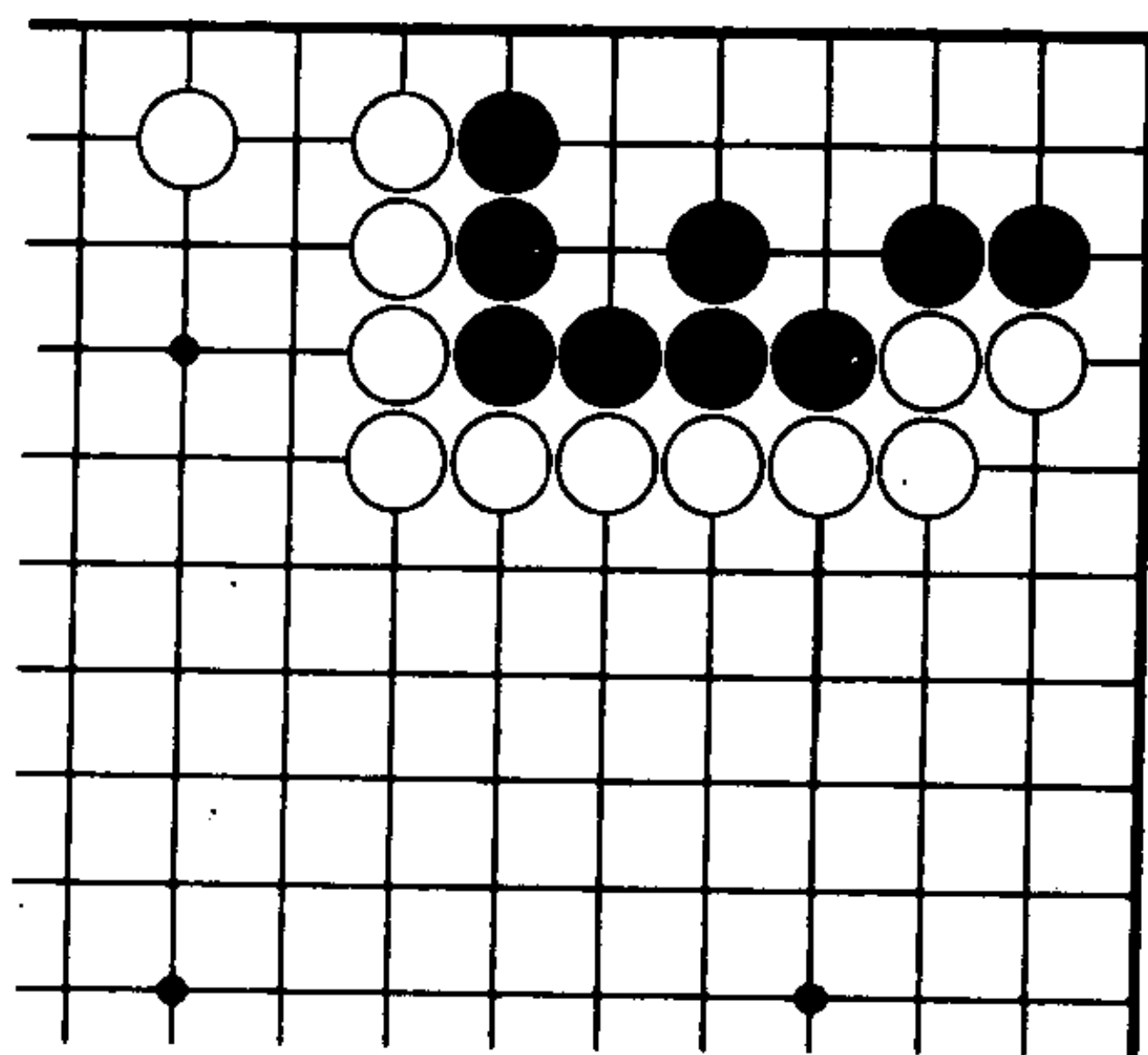


图 9

图 9 白 1、3 方向有问题，黑有了 2、4 两手后，黑 6 以后就不用再补棋了。白次序错误，损失了 2 目。



第 2 型

第 2 型 学习了前型补棋的手法，本型应能很快找到要害处。

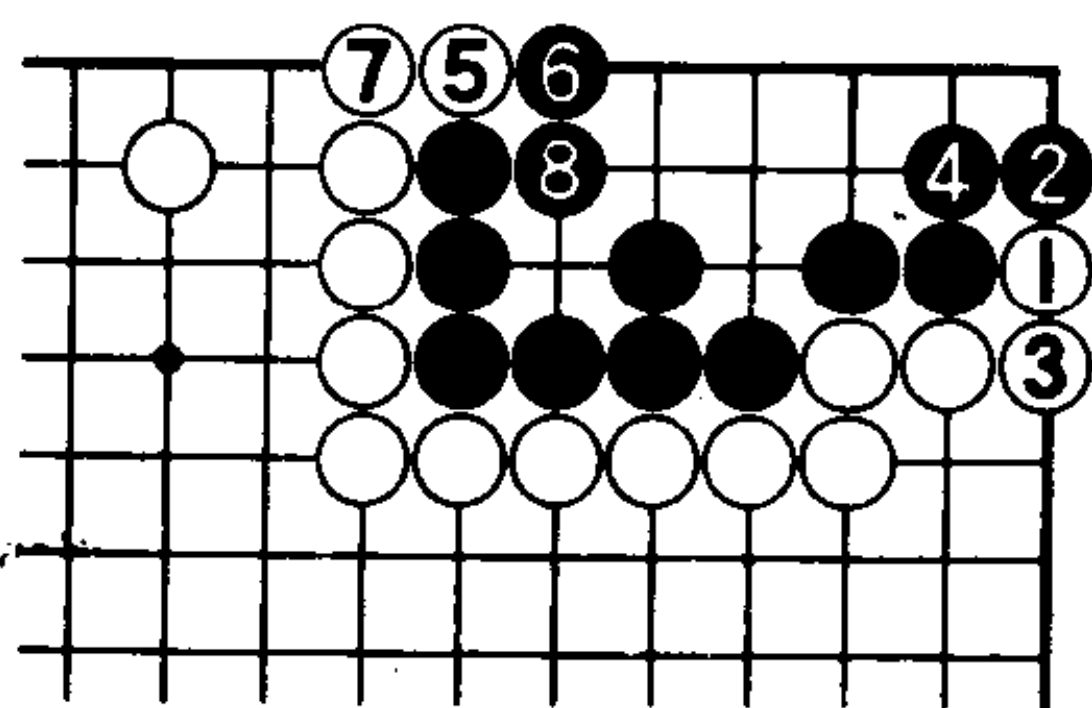


图 1

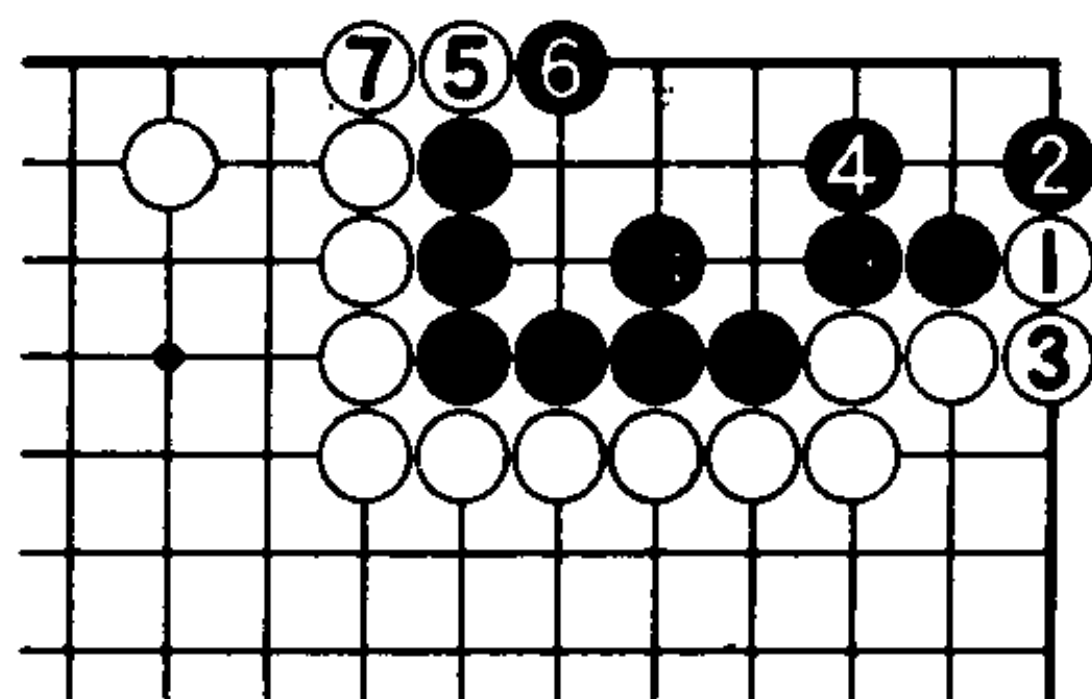


图 2

图 1 这是典型的失败例子，白两边便宜都占到了。

图 2 白 1、3 扳粘，黑 4 补是要领，白 5 扳，黑 6 以后就可脱先了。

图 3 前图黑脱先，白 1 断吃，至 6 止黑毫无损失。

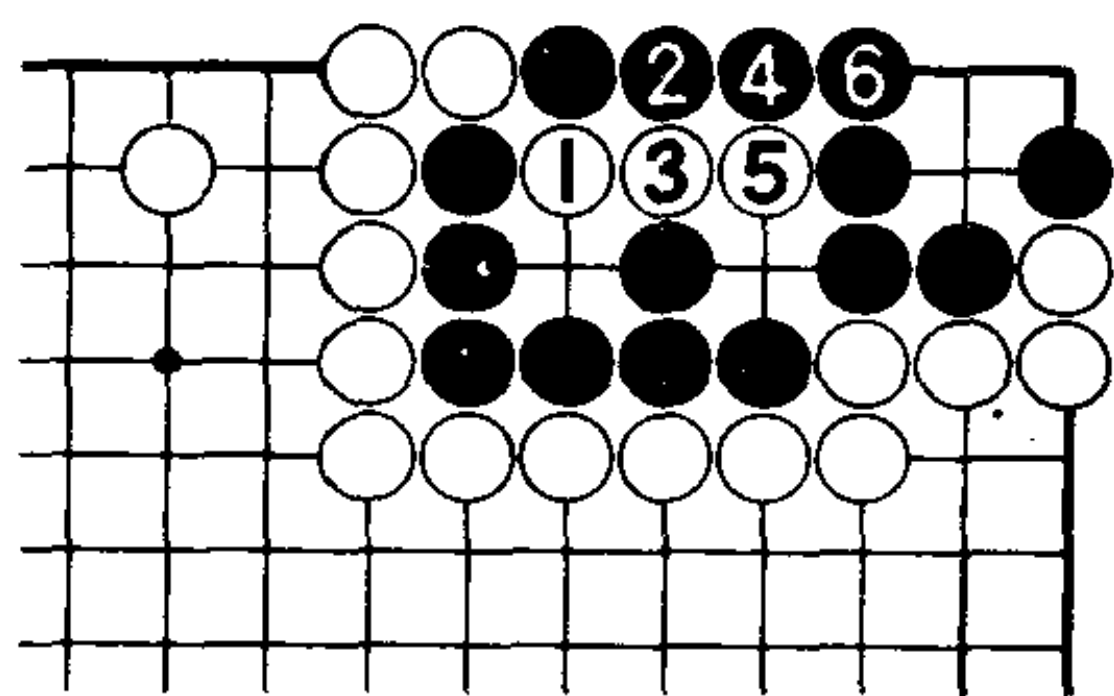


图 3

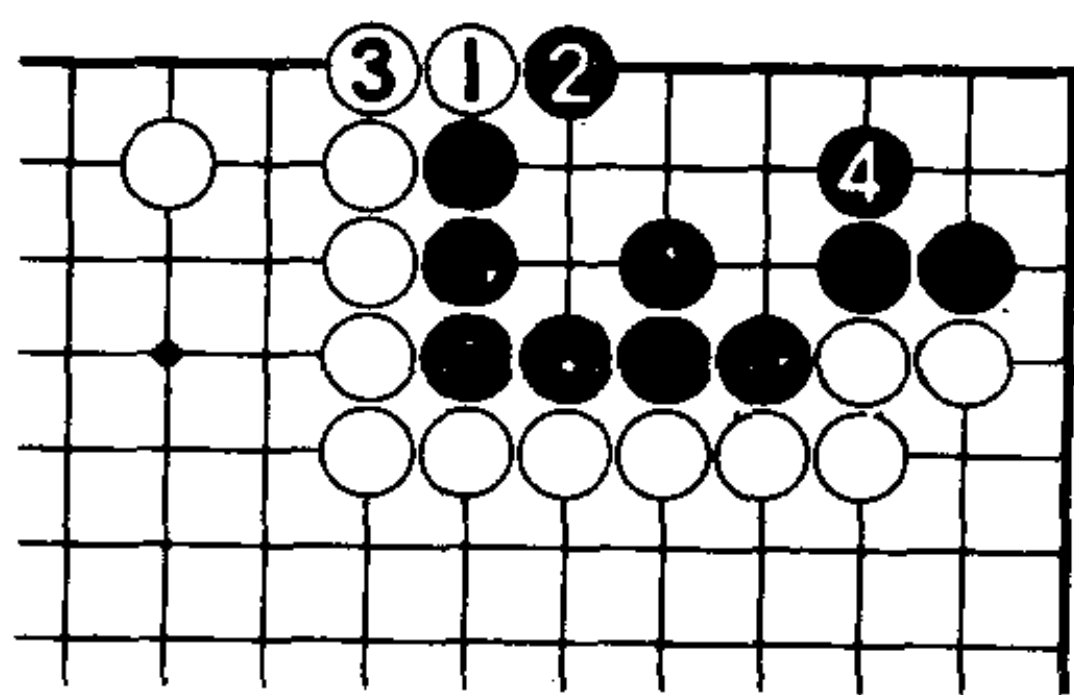
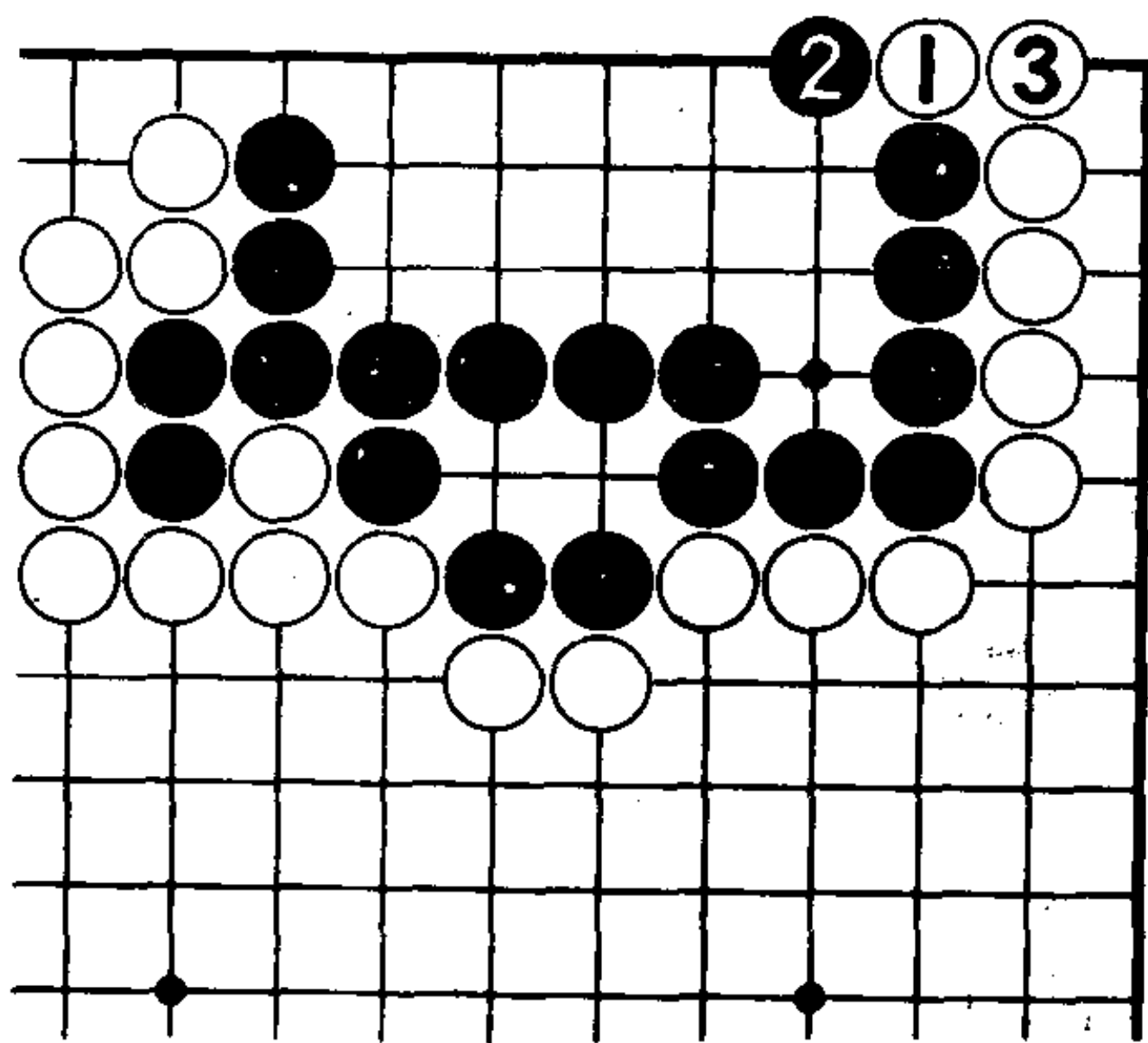


图 4

图 4 白 1、3 先从这面扳粘，黑 4 仍然是要点。白无机可乘。



第 3 型

第 3 型 两边官子价值不同，当然要先从这边扳粘。本型问题是黑下一手如何补？

图 1 黑放置不理是不行的，白 1 至 5 简单将黑吃掉。

图 2 黑 1 如前面所述的手法补棋未免过于机械了，虽

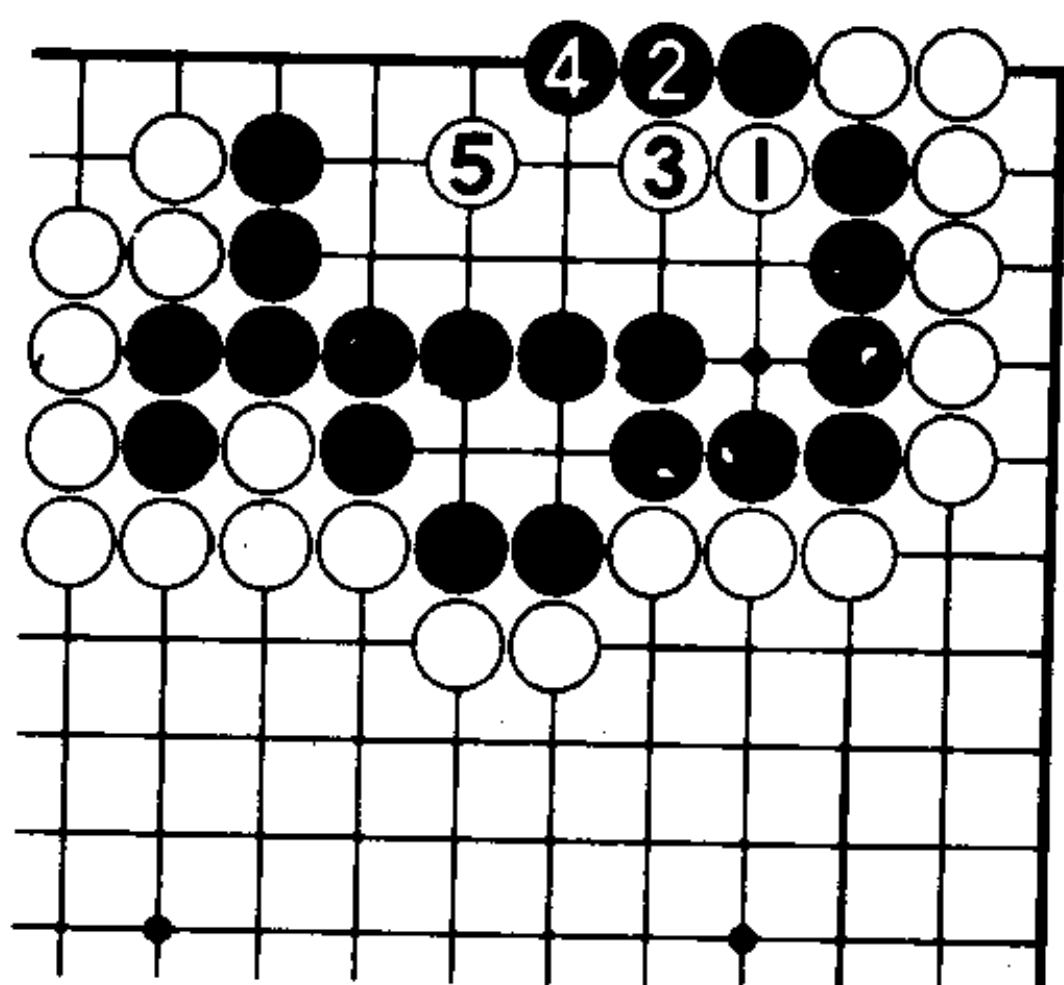


图 1

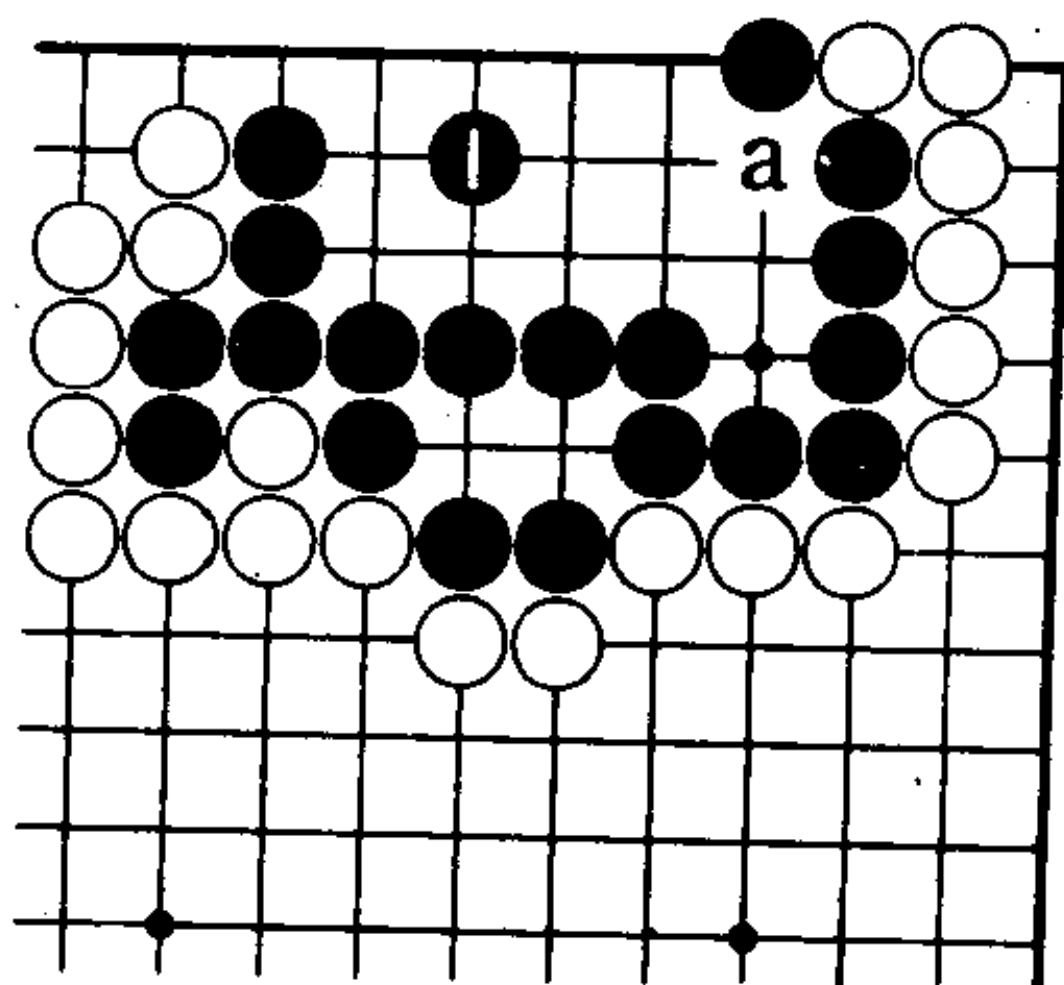


图 2

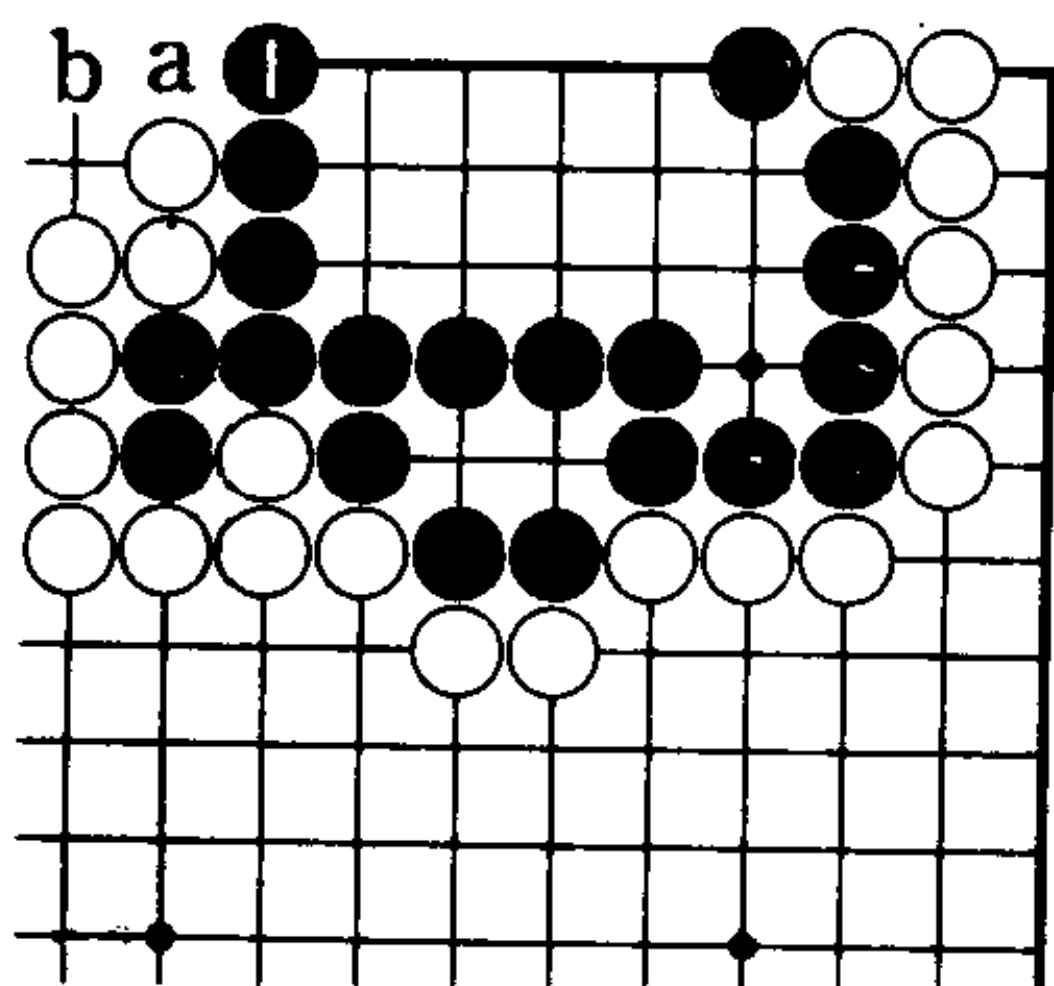


图 3

然 a 位的弱点补上了，但没能通过补棋占些便宜，这是不足之处。

图 3 黑棋形坚固，因而黑 1 立的手段是最佳选择。以后黑 a、白 b 的官子是黑单方权利，不仅解消了图 1 白的手段，而且比图 2 多得了 2 目。

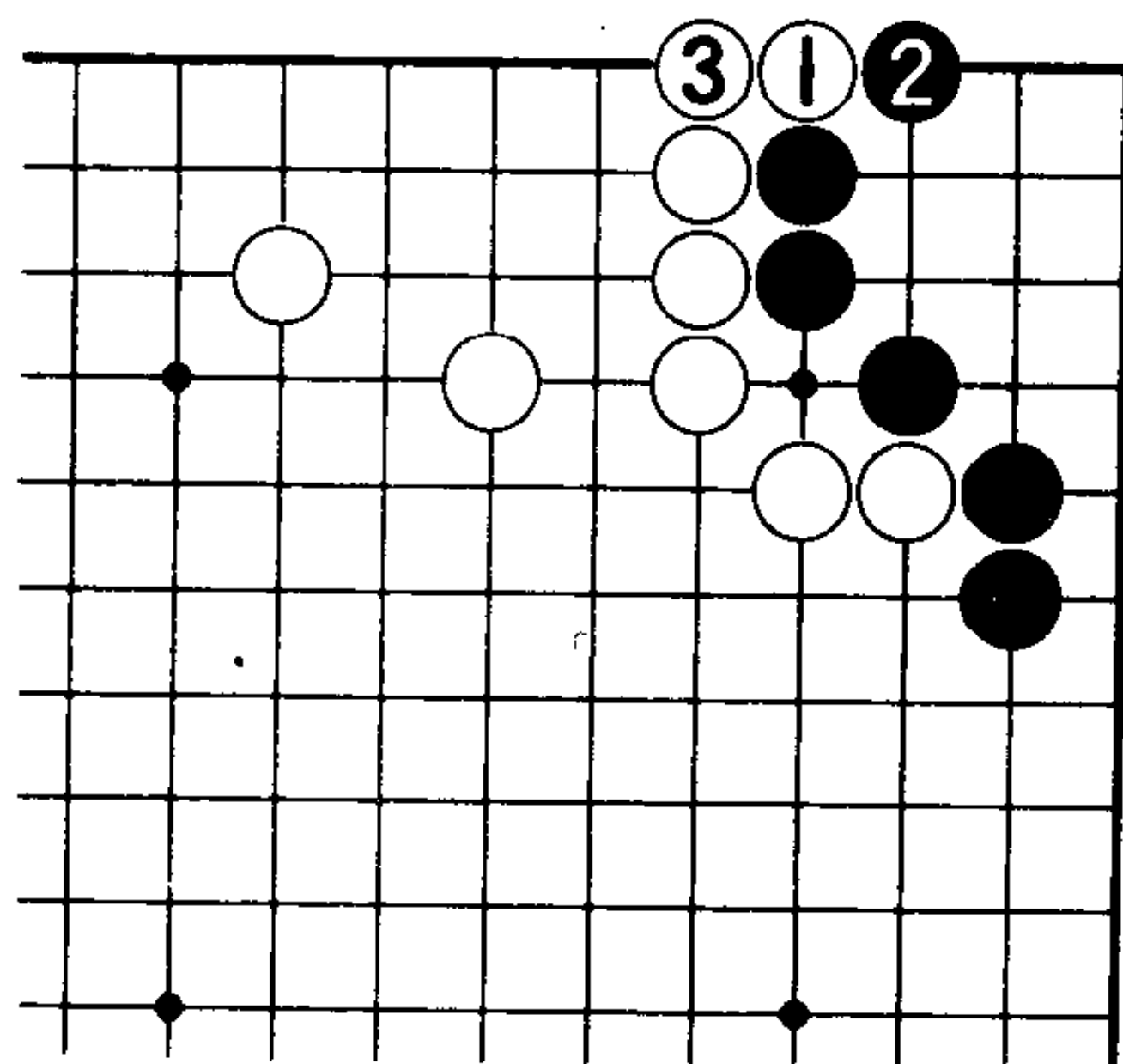
第 4 型 白 1、3 是先手，黑应怎样补棋？

图 1 黑 1 补看似丰富了眼形，但白 2 挤，先手破黑 1 目。

图 2 黑 1 这样补才得要领，黑地不存在死活问题，这样白在 a 位就没有先手利用了。

图 3 白 1、3 扳粘后，黑如何补呢？

图 4 黑 1 是正解，如在 a 位补，白 b 是先手，黑损。



第 4 型

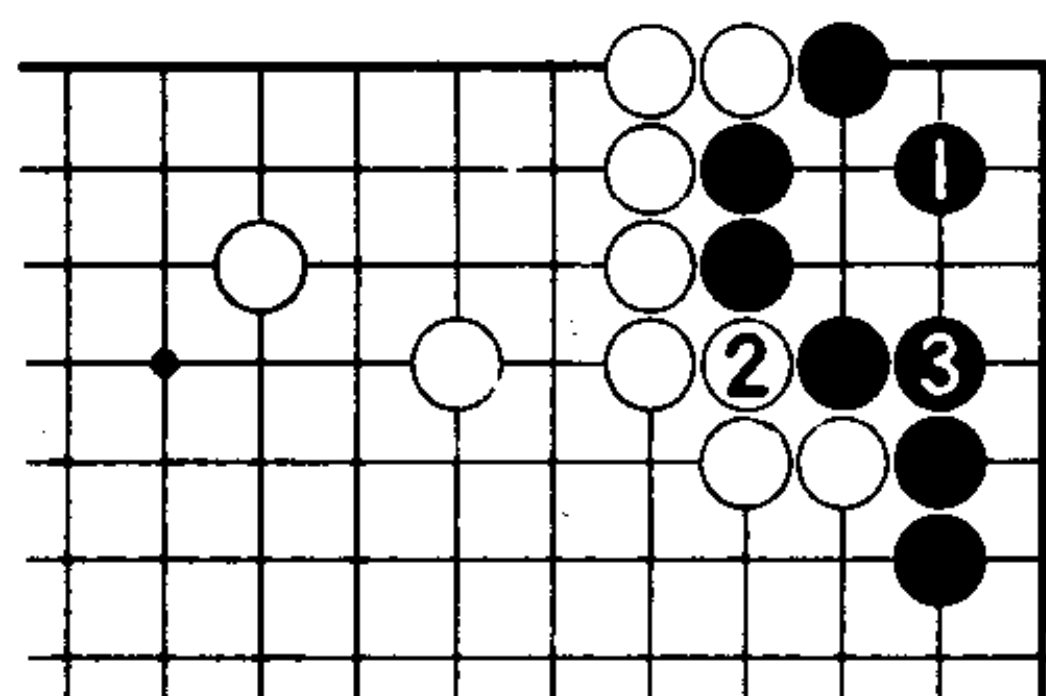


图 1

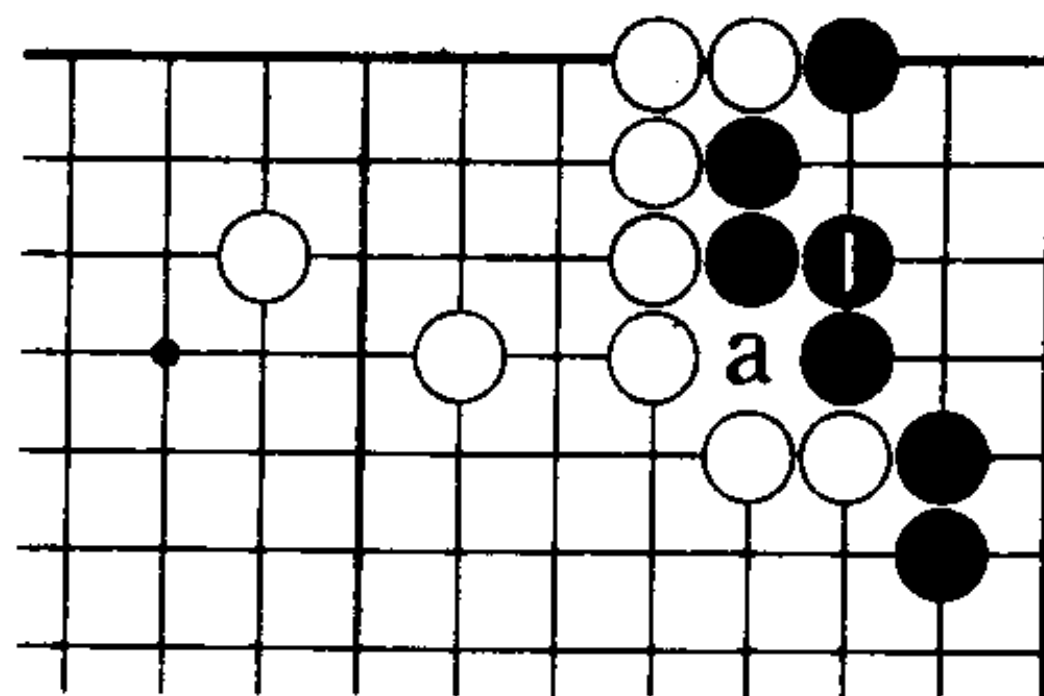


图 2

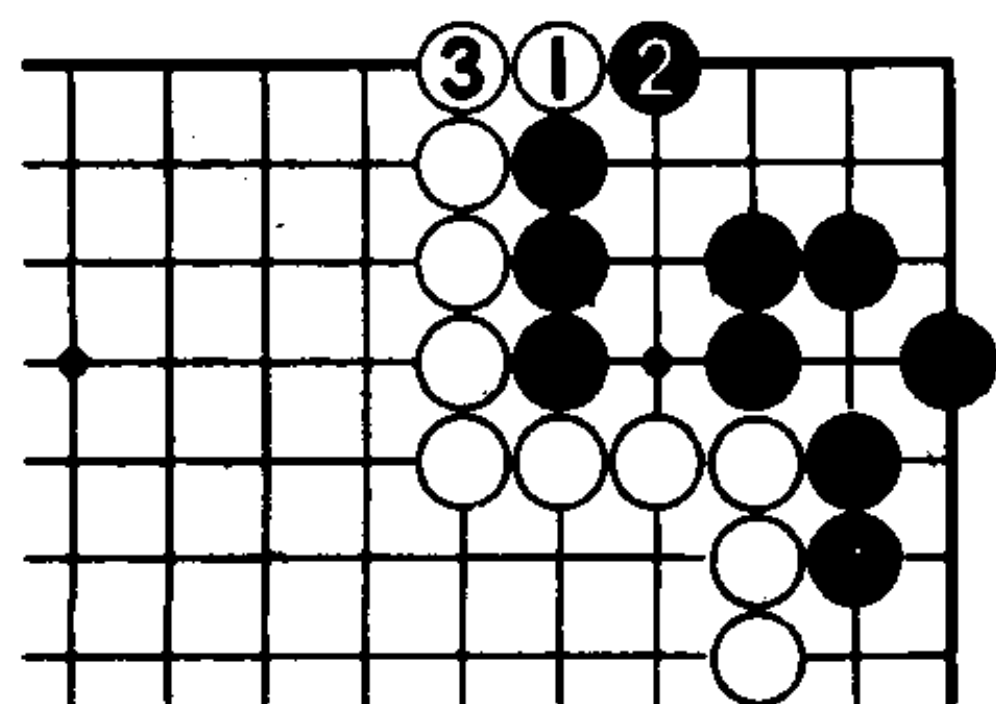


图 3

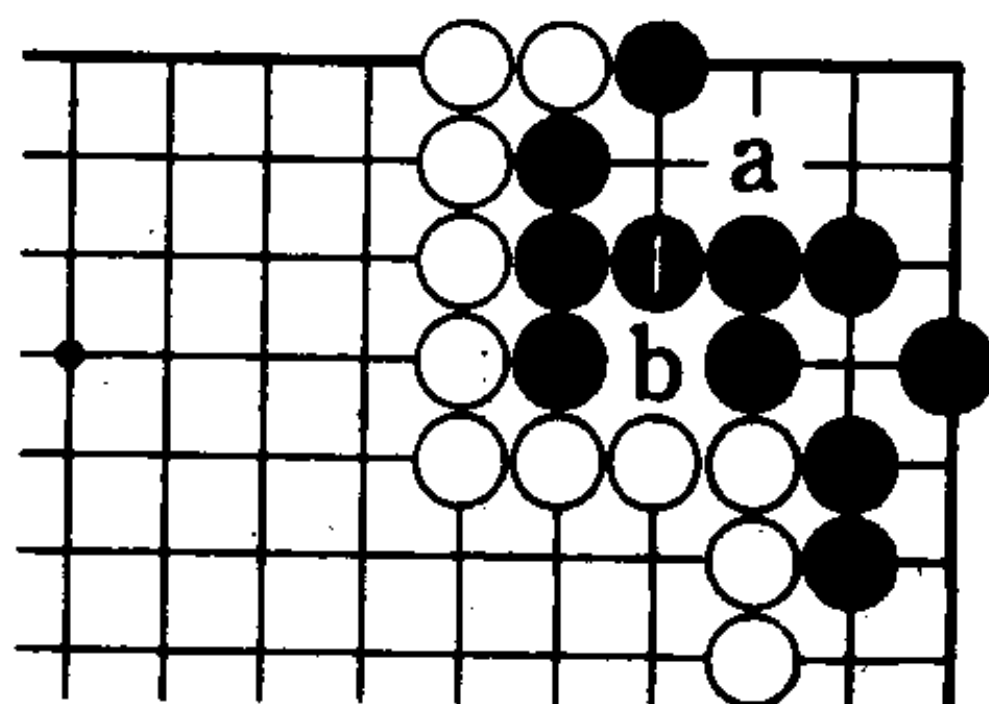


图 4

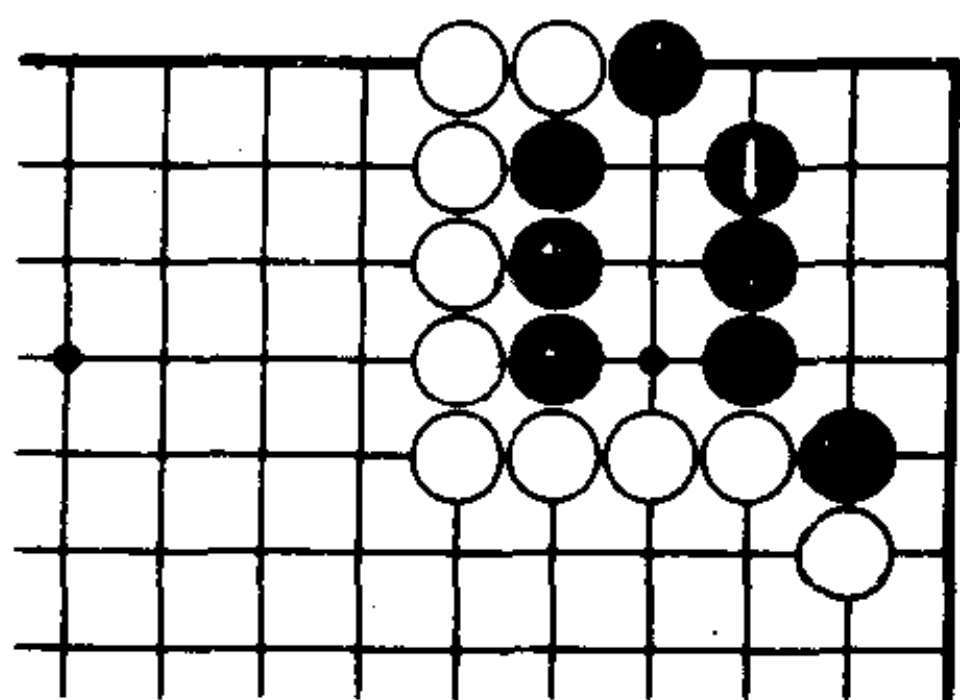


图 5

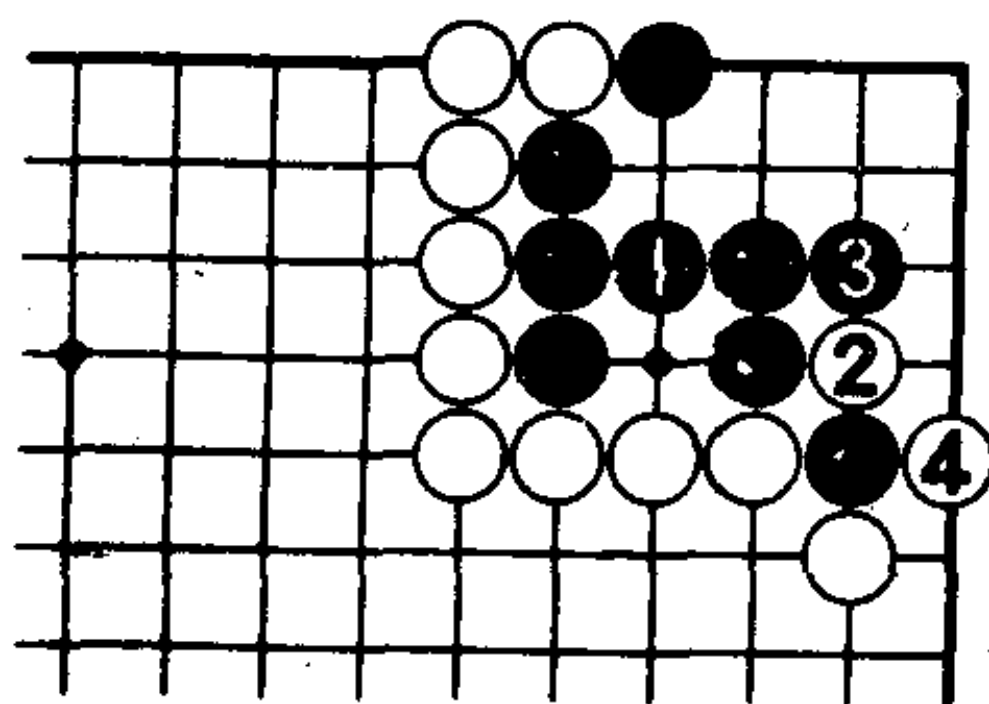


图 6

图 5 这样的棋形，黑 1 就不能机械照搬前手法了。

图 6 如照图 4 的补法走，白 2、4 提吃后，黑还需继续补棋，所以，图 5 的补法正确。

三、断的手筋

这是牺牲一子以换取更大利益的下法。下面几个例子，说是断，其实还有扑等，为了叙述方便统称“断”。

总之，要利用对方不入气来取得利益。应该尽量灵活地运用这些手筋，使其充分发挥威力。

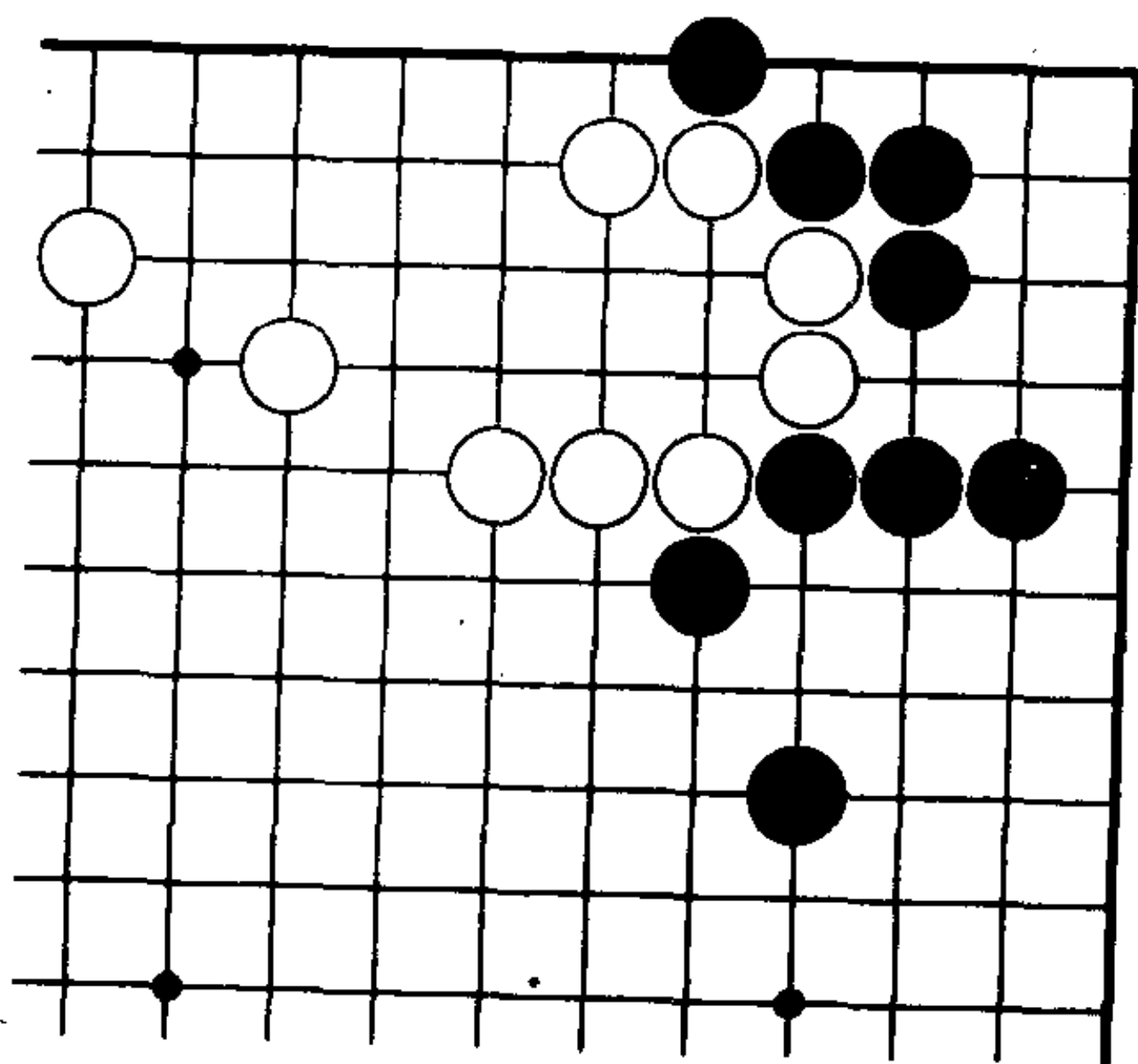
另外，由于大多是重视次序的棋形，所以，有必要进行认真的计算。

第 1 型 投一子而获得双重借用，这就是棋的精妙处。

图 1 黑 1、3 无疑是先手，但由于少了一个次序，因而也就失去了一个先手 2 目的官子。白 4 以后，黑如在 a 位断，白肯定是要于 b 位吃的。

图 2 黑 1 先断一手是好次序，白 2 抵抗的话，黑 3 顶又是好手筋，白 4 只好提，黑 5 渡过，白损失严重。

图 3 白 2 只能这样吃，跟图 1 比较，黑多得 7 位先手



第 1 型

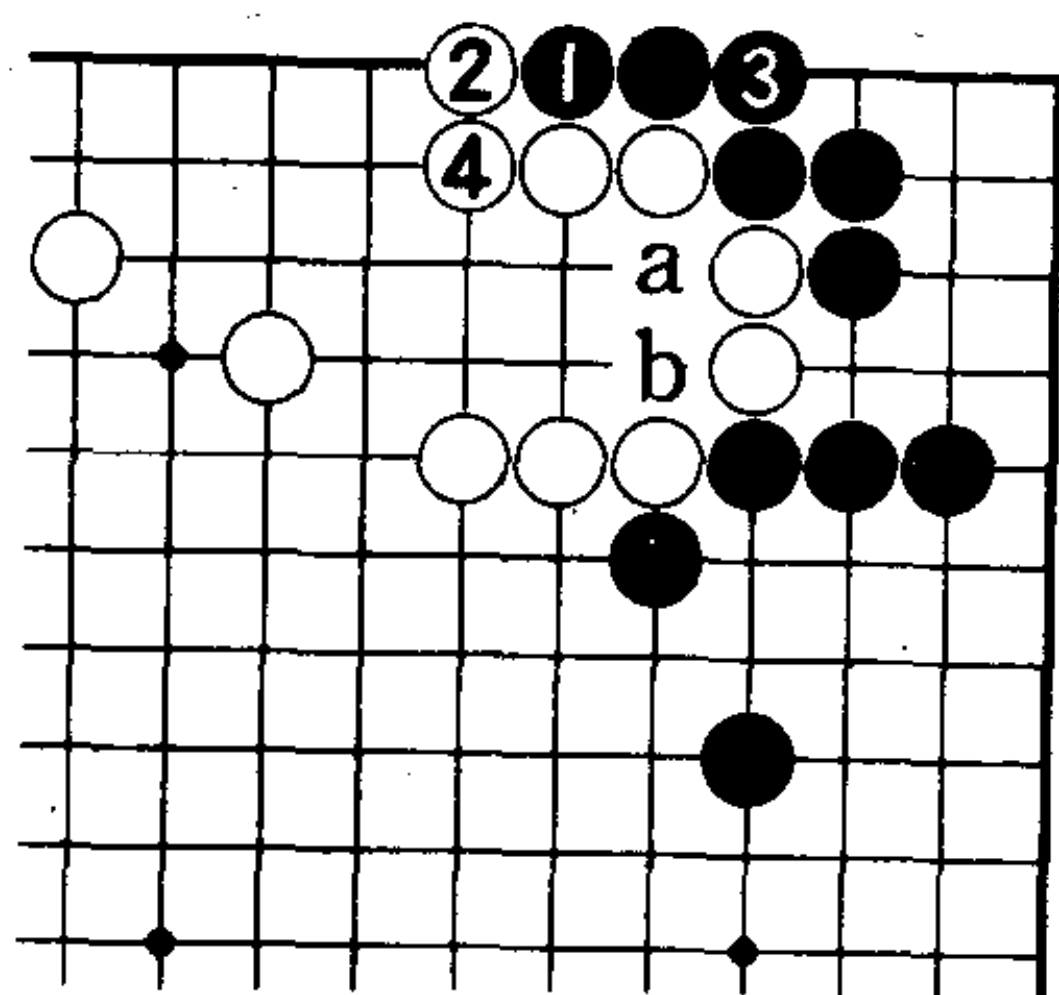


图 1

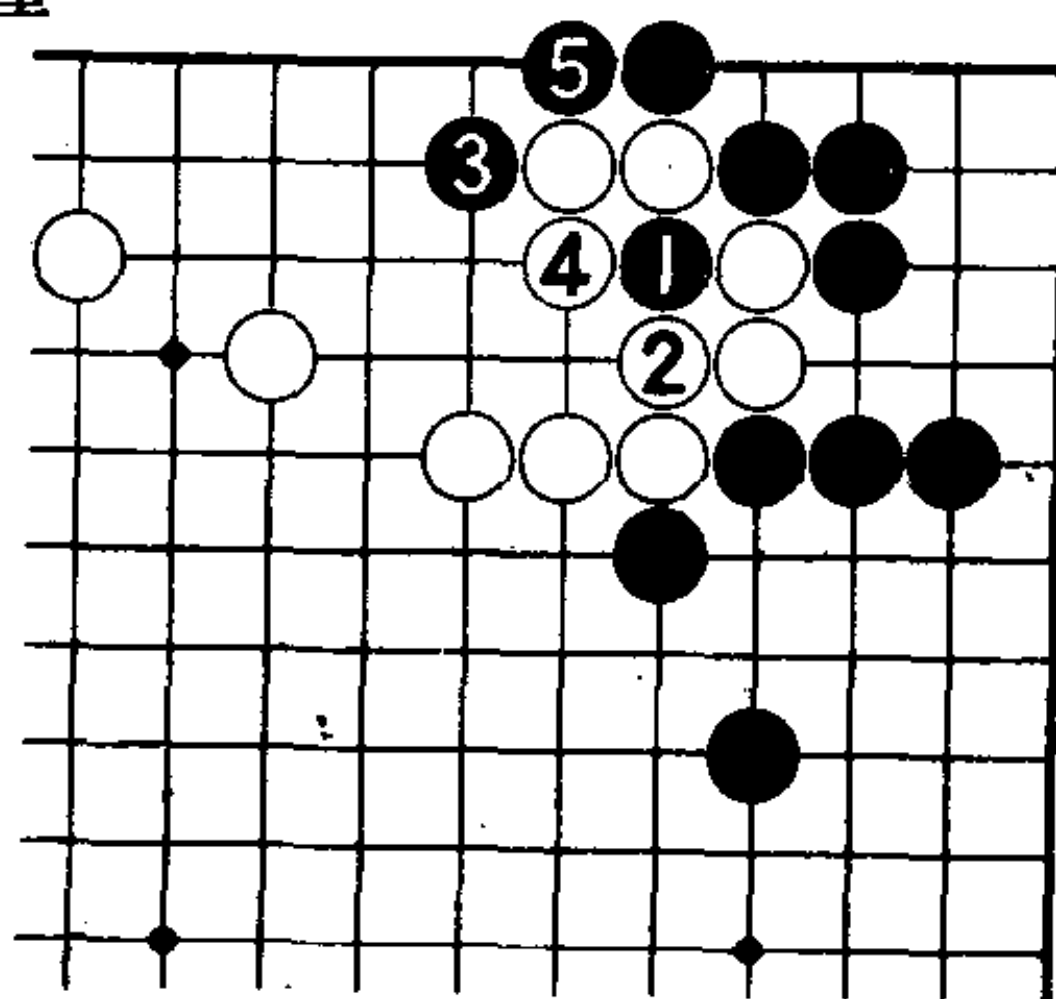


图 2

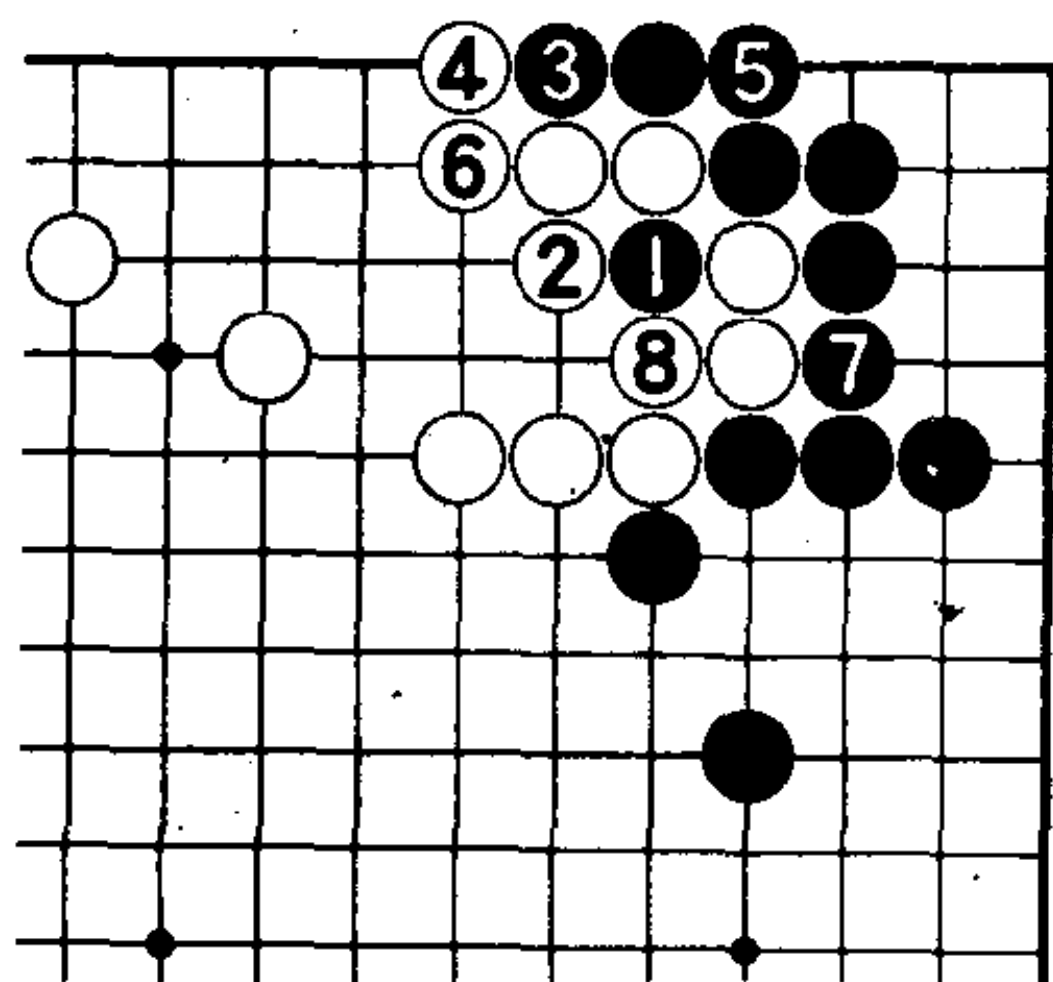
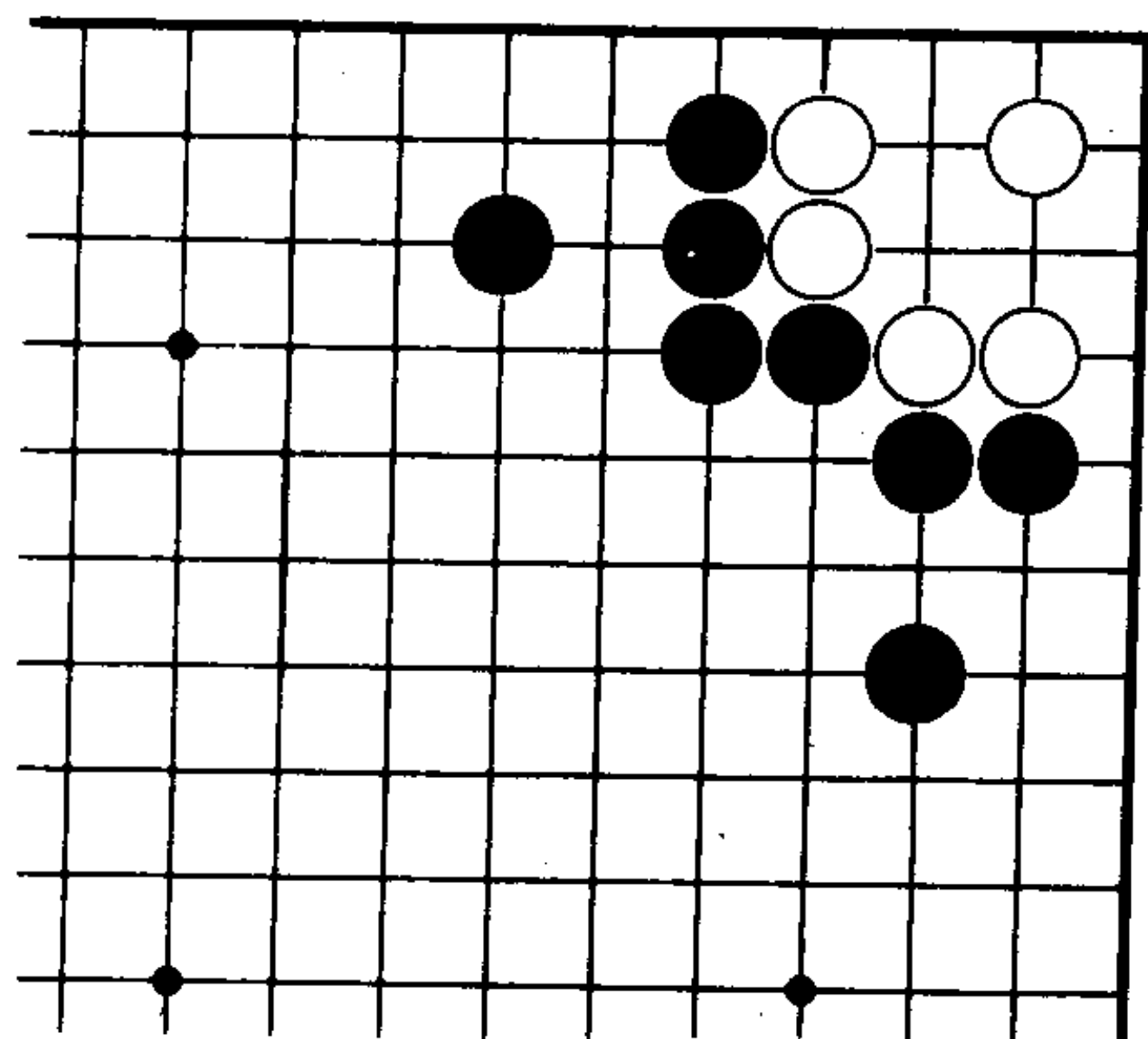


图 3

叫吃的便宜。官子利益十分明显。

第 2 型 黑能否在这样小的地方施展官子的手筋呢？白棋两面都是先手扳粘。

图 1 黑 1、3 仅仅是逆收，被白 4、6 扳粘后，并未



第 2 型

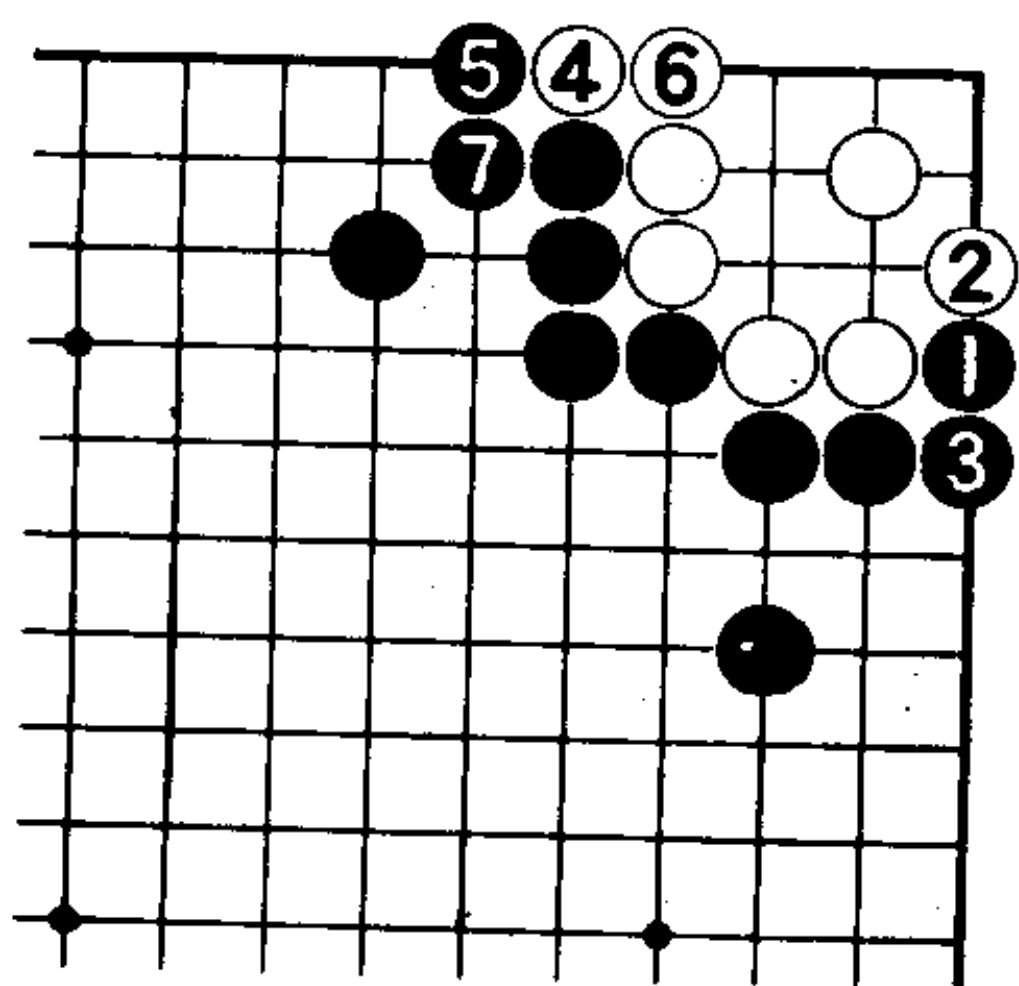


图 1

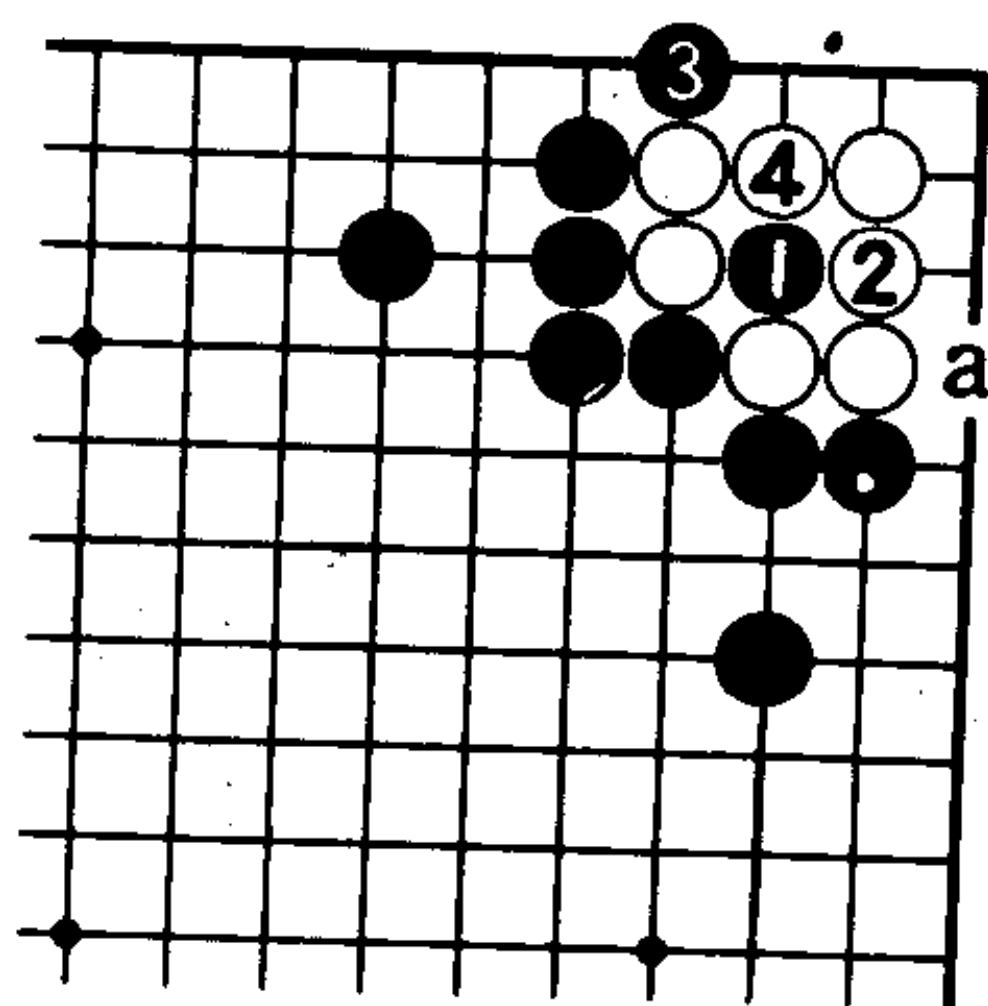


图 2

得到什么便宜。

图 2 黑 1 断是巧妙的次序，无论白从哪方吃，黑都能得先手打吃之利。以下黑于 a 位扳粘逆收。本来是白先手官子的地方，一下子被黑夺走了先手，只一手，黑便得 4 目的利益。

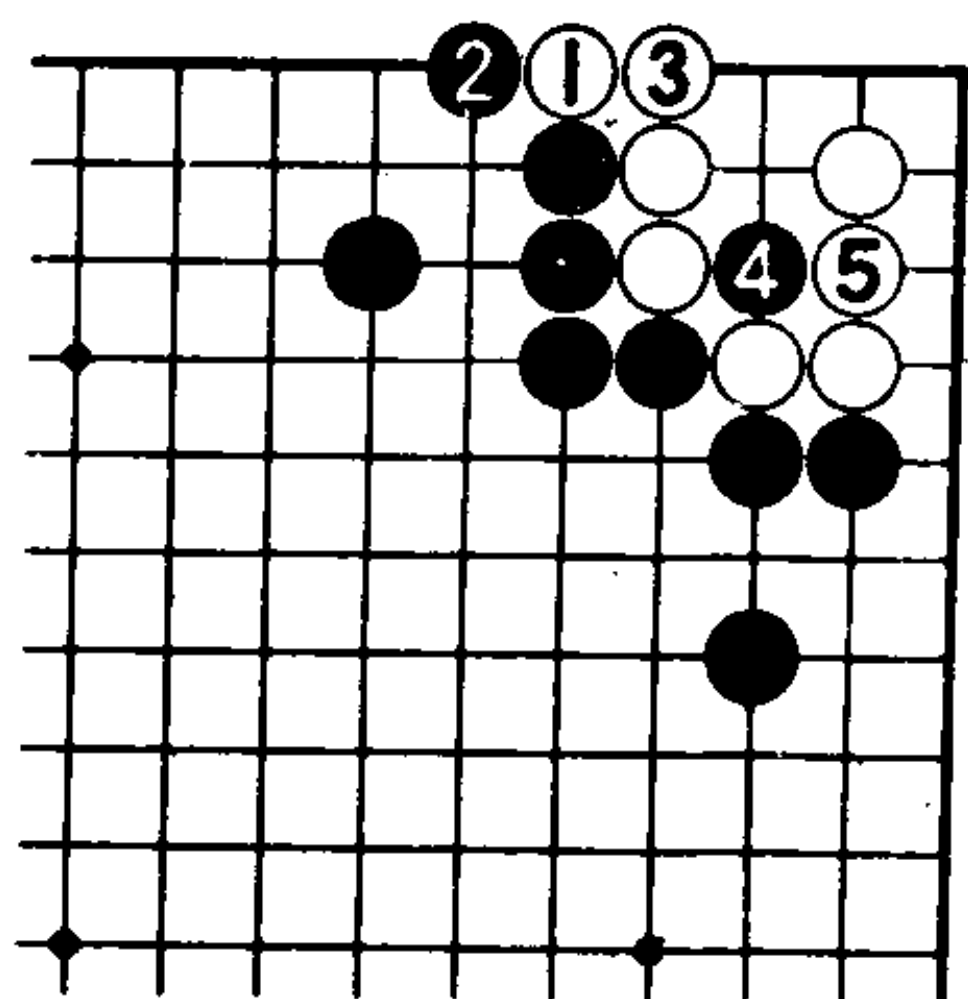


图 3

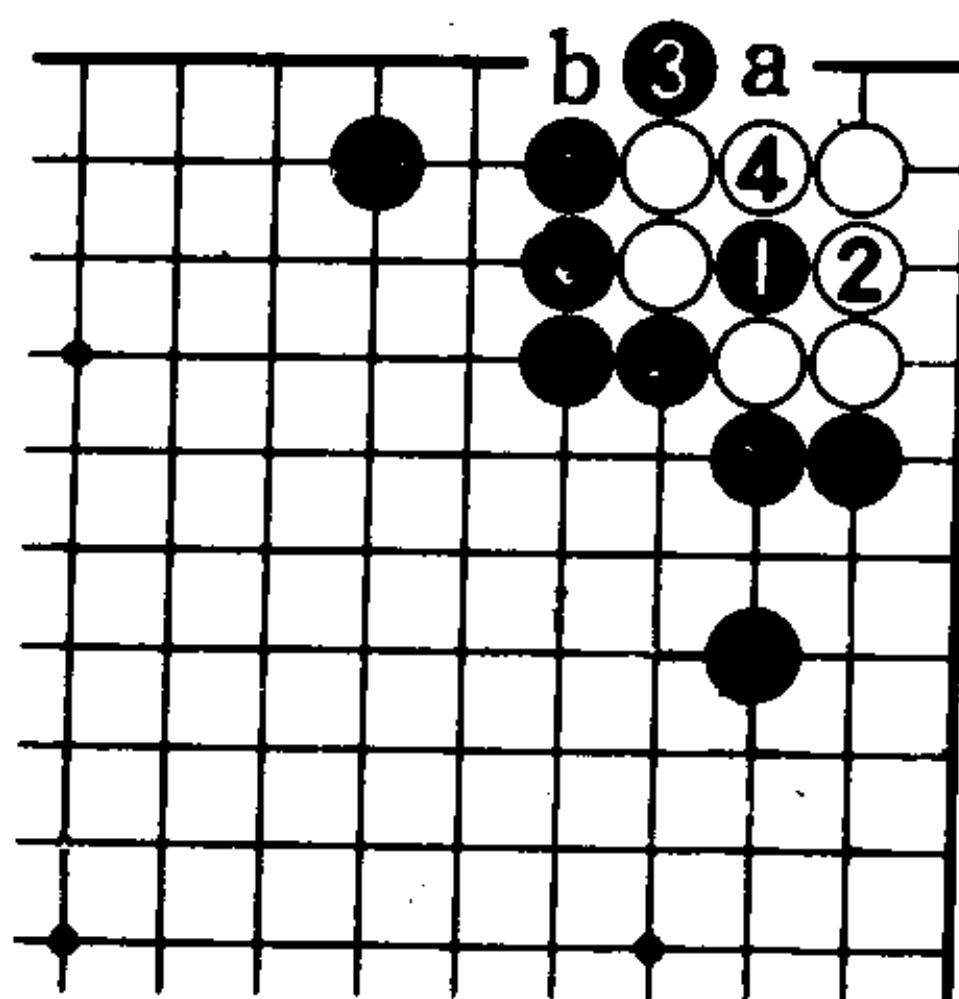
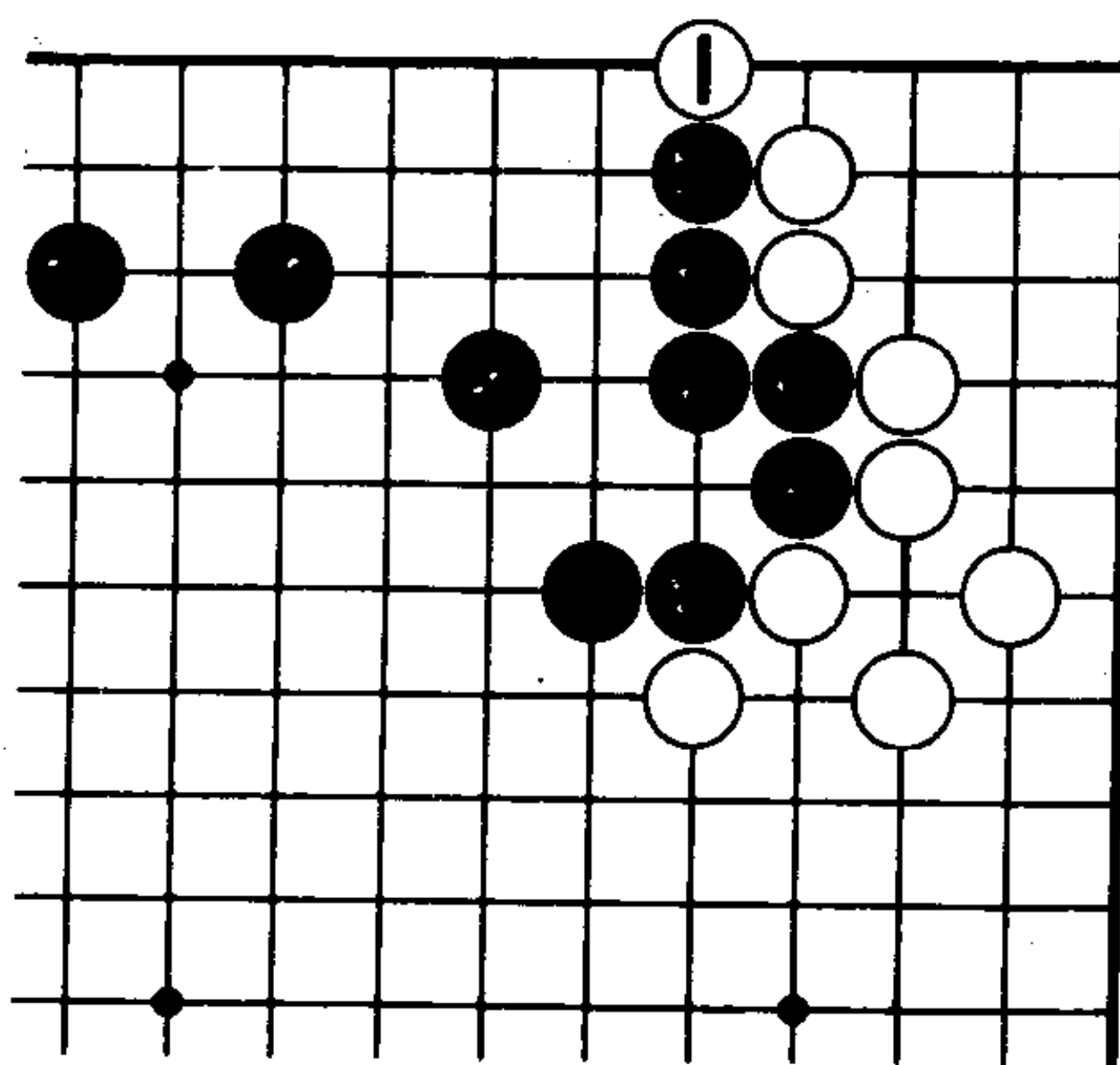


图 4

图 3 白 1、3 扳粘后，黑再断就无效了。

图 4 白只有一面扳粘是先手，即便这样，黑 3 的先手叫吃也有 2 目便宜，以下假定是白 a、黑 b 的结果。



第 3 型

第 3 型 在本型中要注意角的特殊性，次序也很重要。

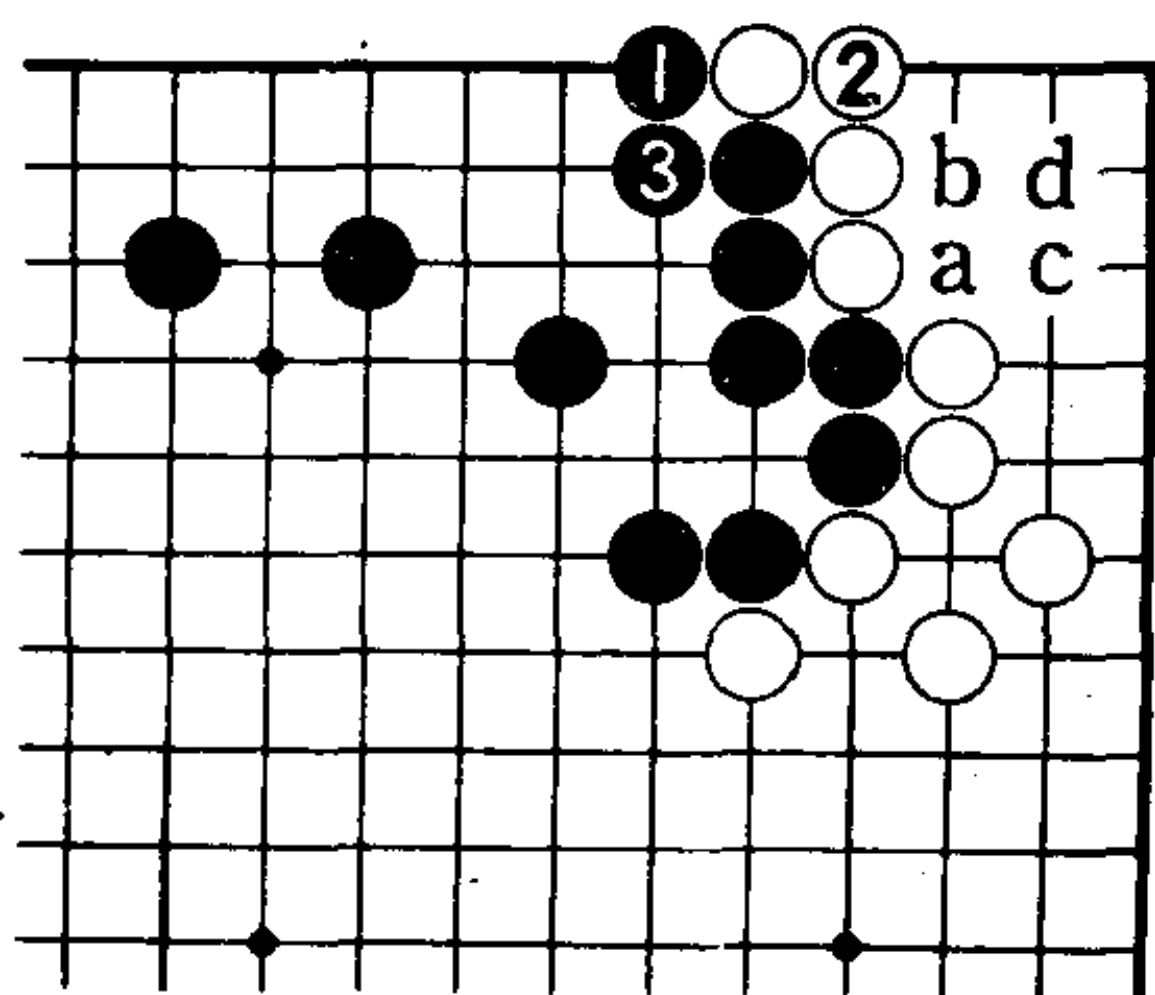


图 1

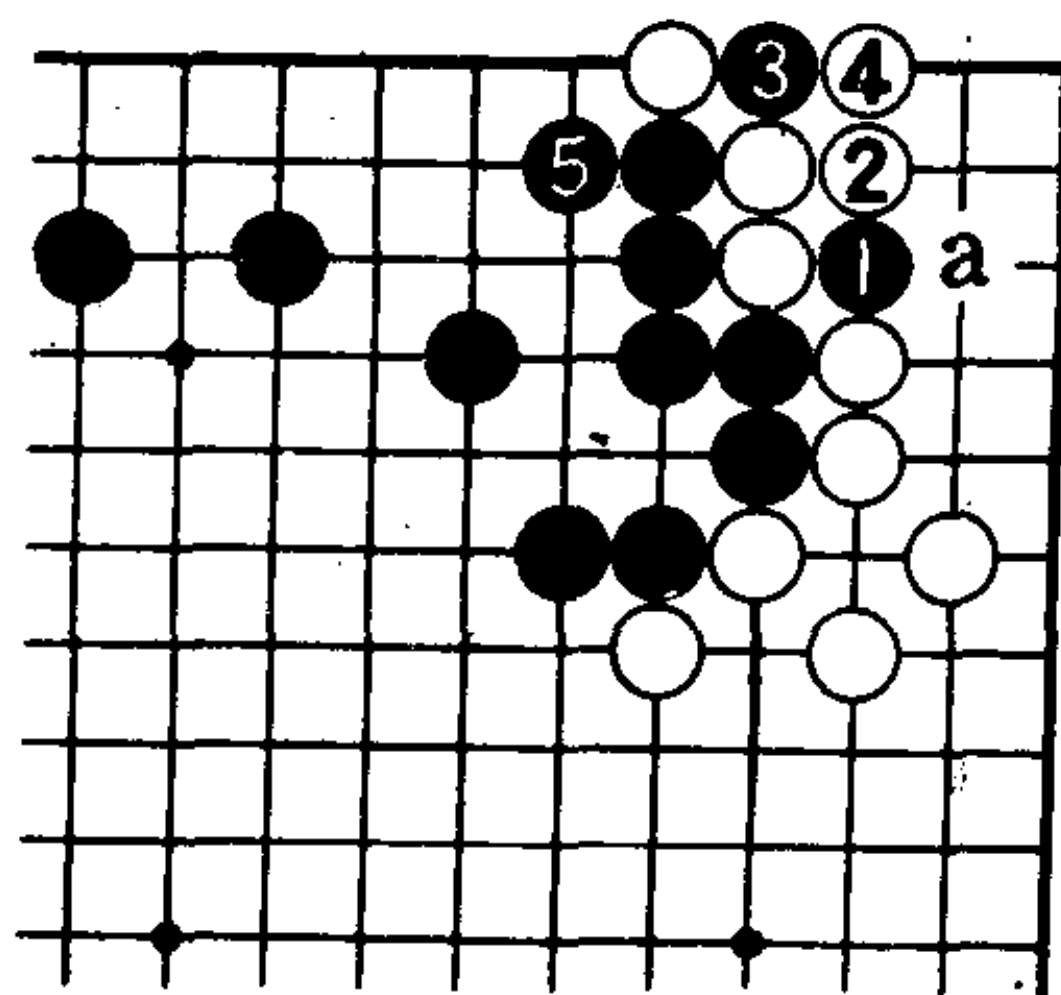


图 2

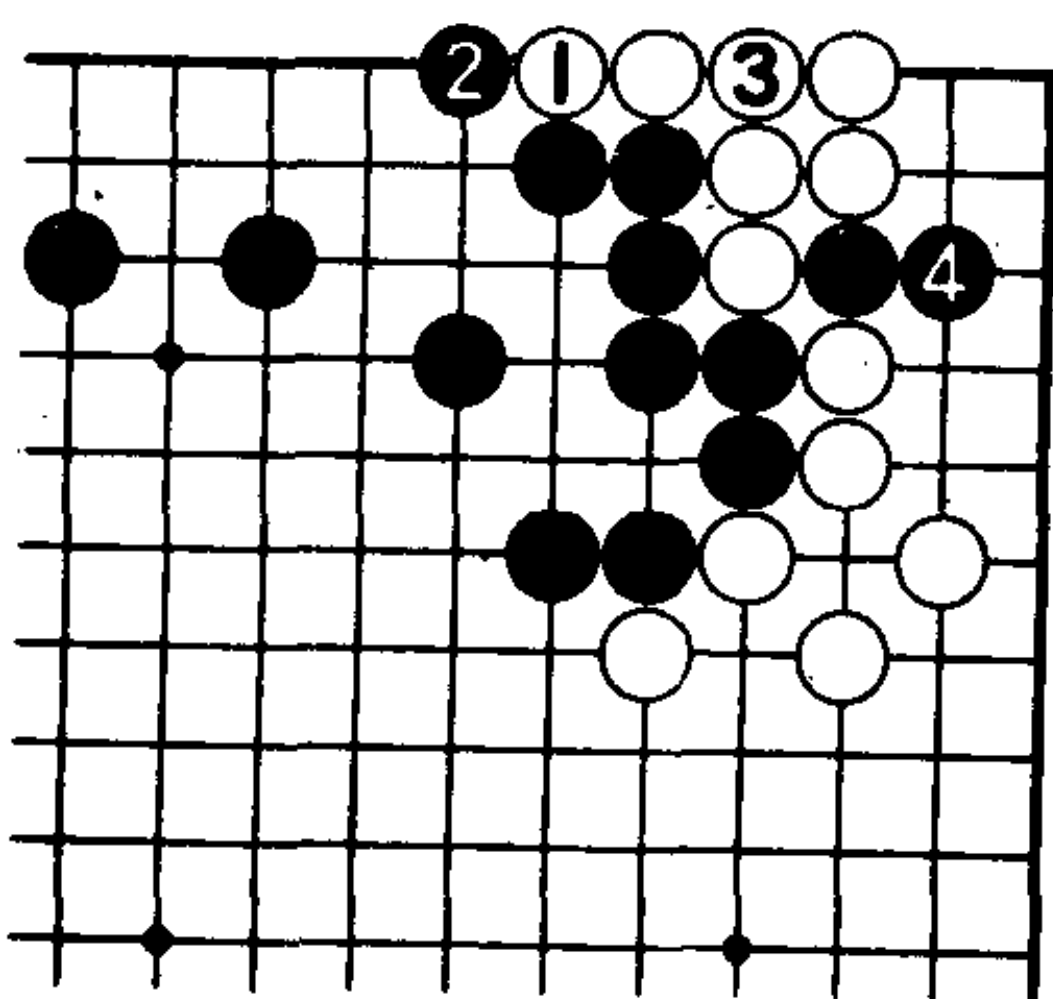


图 3

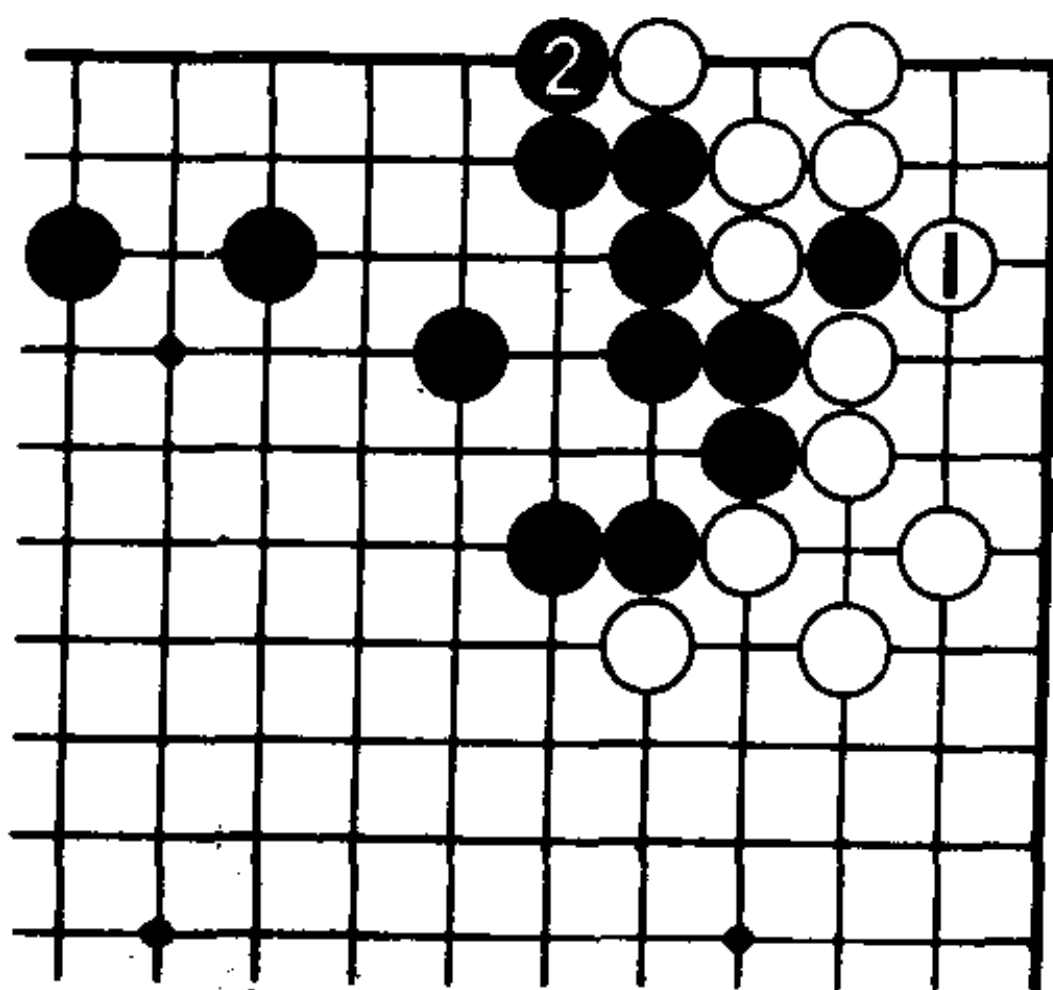


图 4

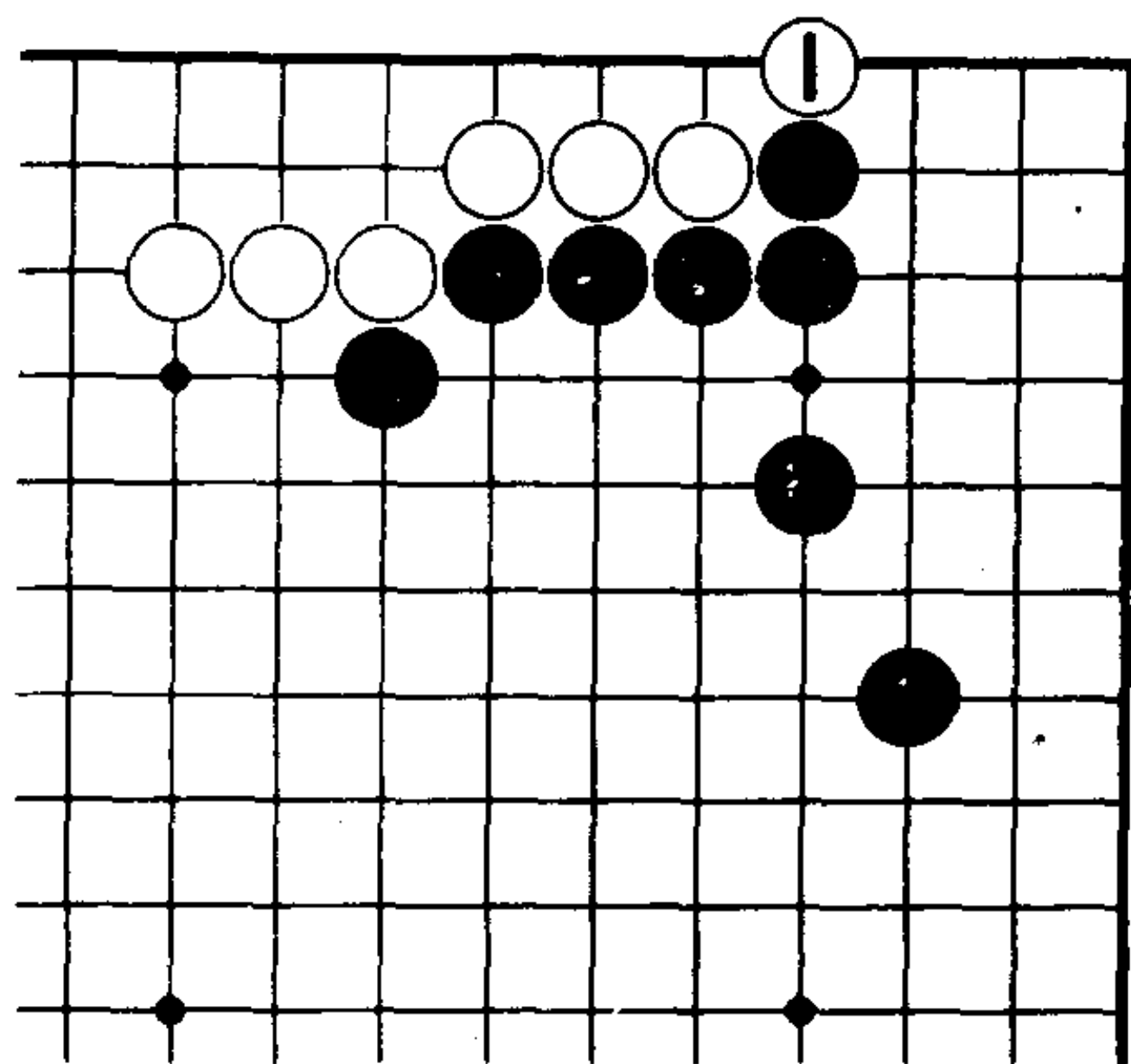
图 1 黑 1 随手打吃，错过了一个极好的官子手筋。白 2 粘，黑 3 补棋，以下黑 a 断，白 b 吃，至白 d，黑失败。

图 2 黑 1 先断里边才是要点，白 2 吃，黑 3 扑巧妙，之后黑 5 退，这样不管怎样，白将来总要在 a 位多花一手棋提掉黑一子。

图 3 白 1 长，黑 2 吃，白 3 如接，黑 4 长出，白败。

图 4 这里的官子最终只能是白 1 提，黑 2 挡。结果比

较图 1，白地减少了 $1\frac{1}{3}$ 目。要记住图 2 的次序，黑 1 不能于 3 位扑，否则黑再于 1 位断时，白 4 就要于 a 位吃，黑一无所获。



第 4 型

第 4 型 白 1 扳，想多占 2 目便宜，但黑有反击的好手筋。

图 1 黑 1、3 过于简单了，被白 2 粘后，失去了一个机会。白正确的收官是，白⊙一子应下在 2 位。

图 2 本型中，黑 1 扑是有力的反击手段。

图 3 白 1 向前长，但是黑 2 追吃，至 12 止，白已成接不归形，白失败。

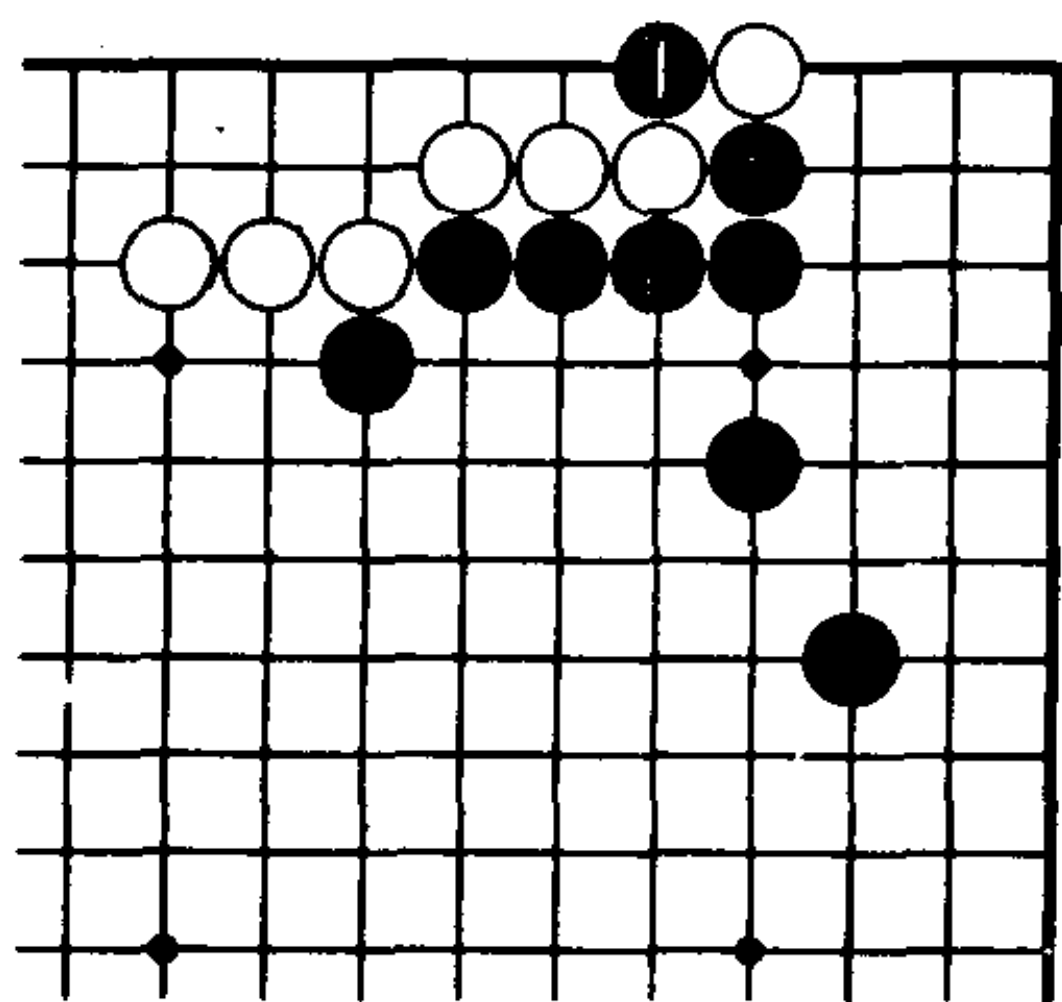


图 2

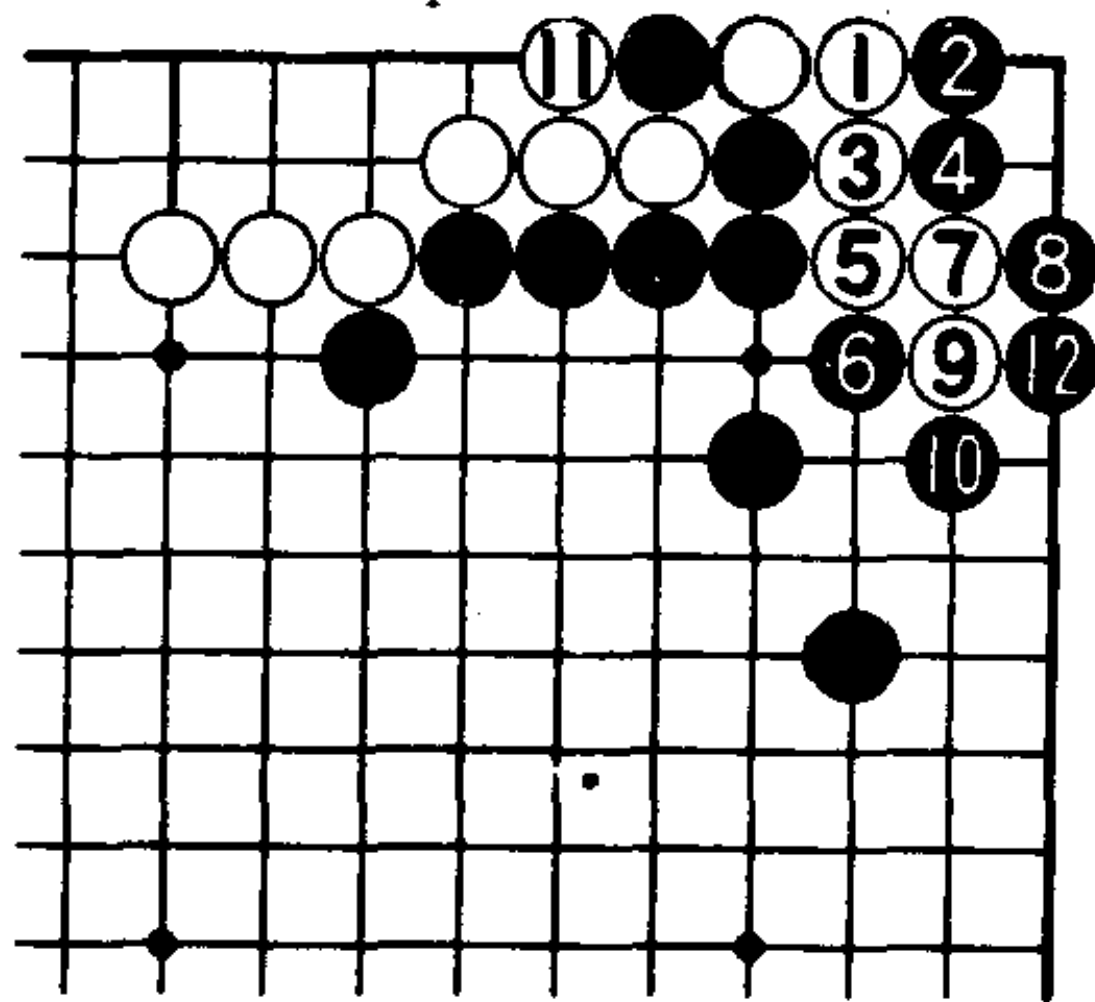


图 3

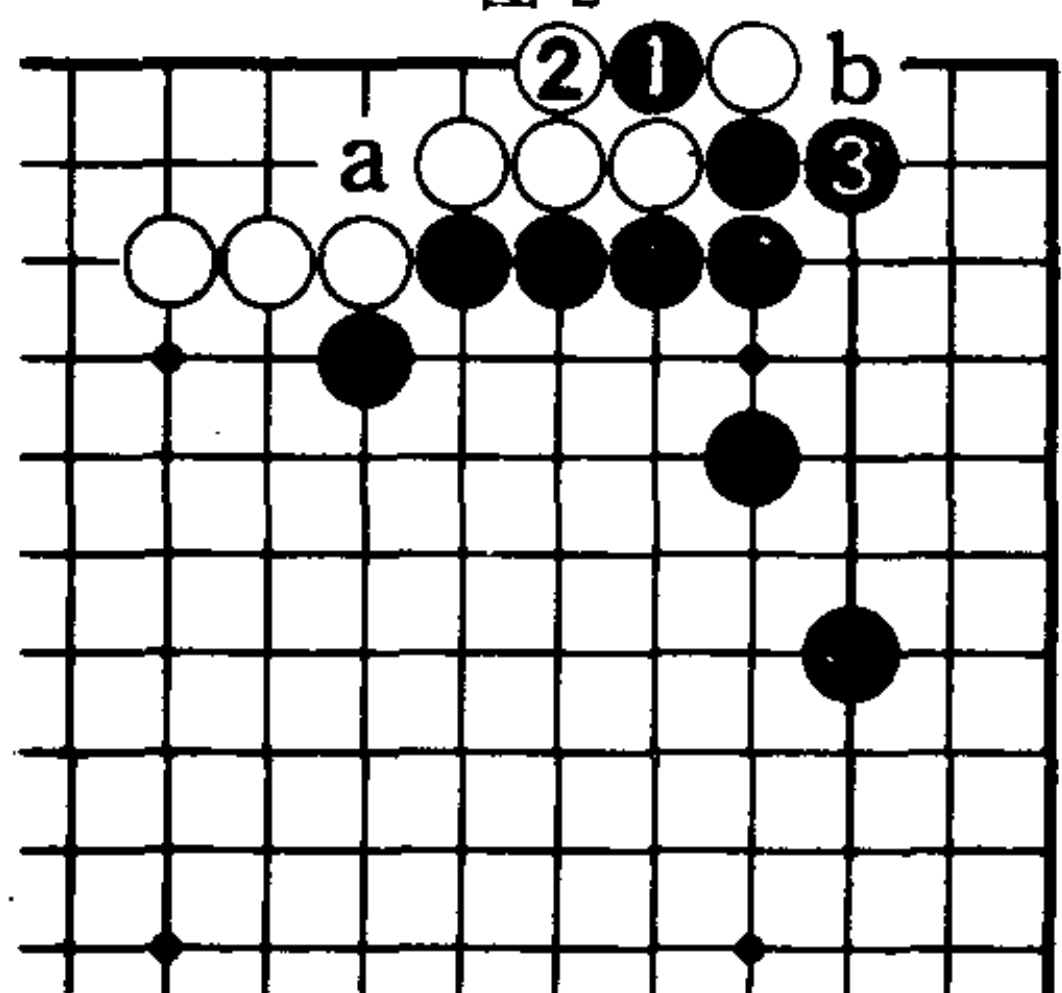
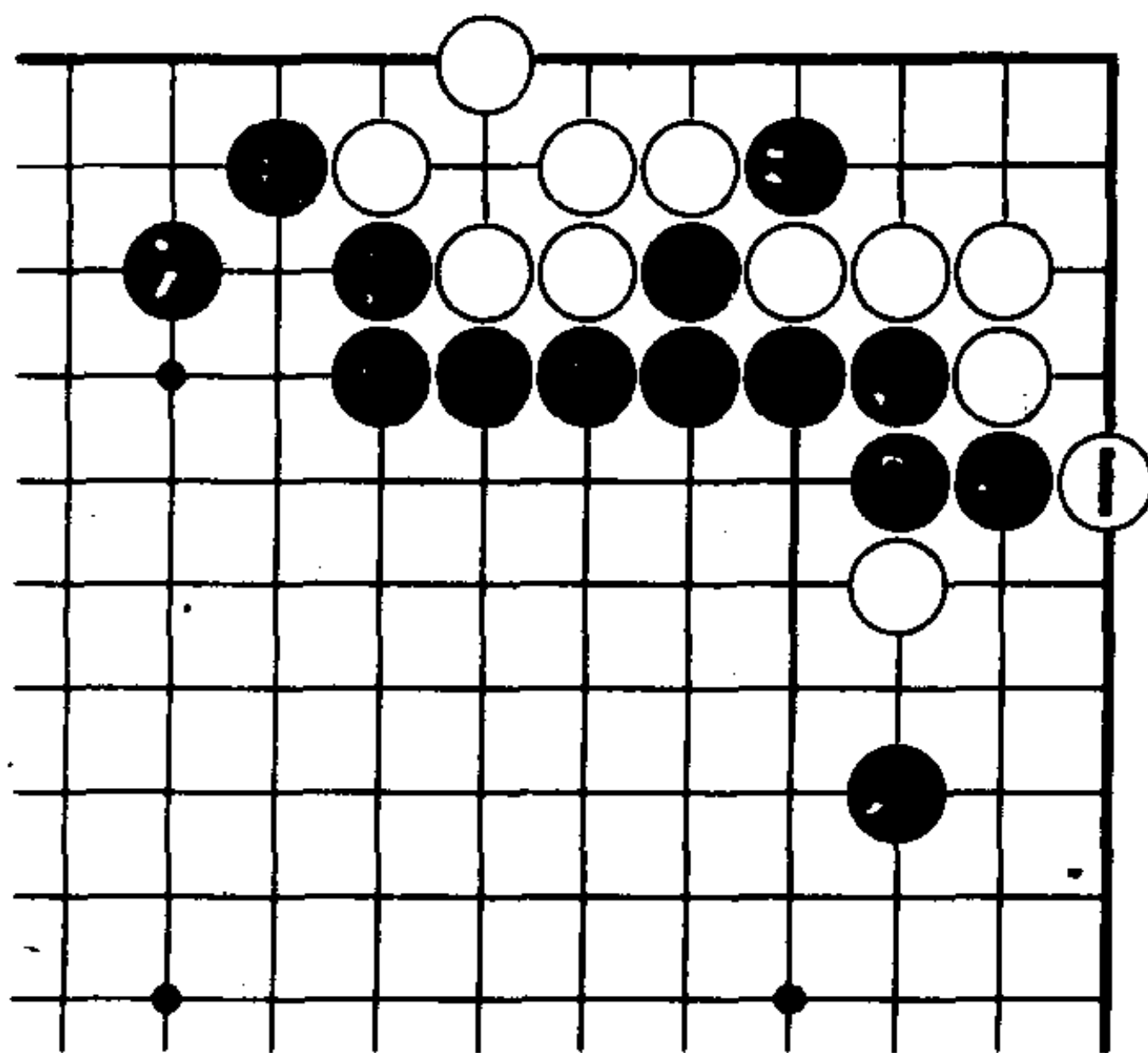


图 4

图 4 白 2 只好提，黑 3 退，以下假定为白 a、黑 b。比较图 1，白地减少 $1\frac{1}{3}$ 目。不过要注意，黑扑的手筋只有在图 3 中黑 2 以下追吃成立的情况下才成立。



第5型 本型手筋的意义基本与前型相同。

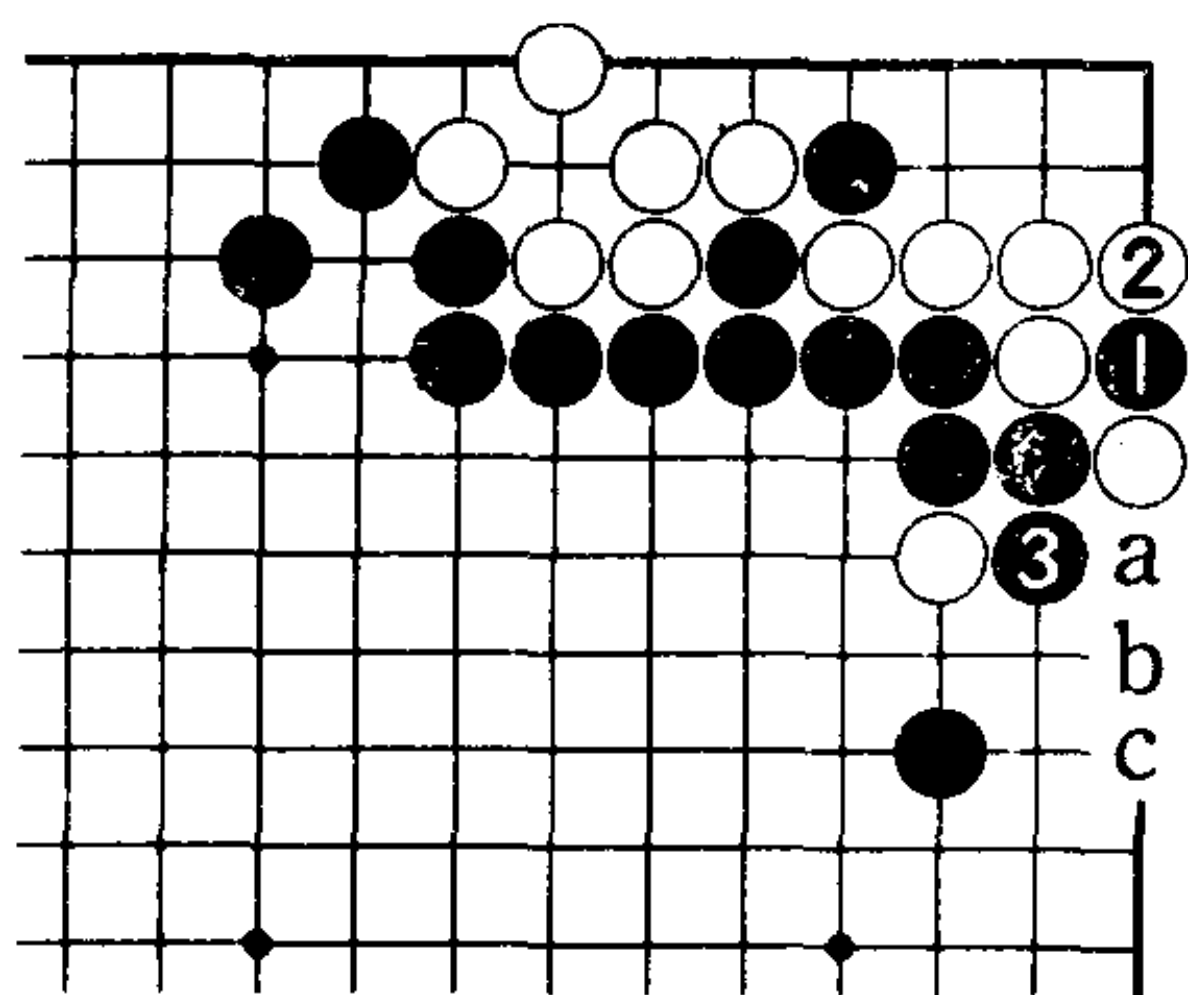
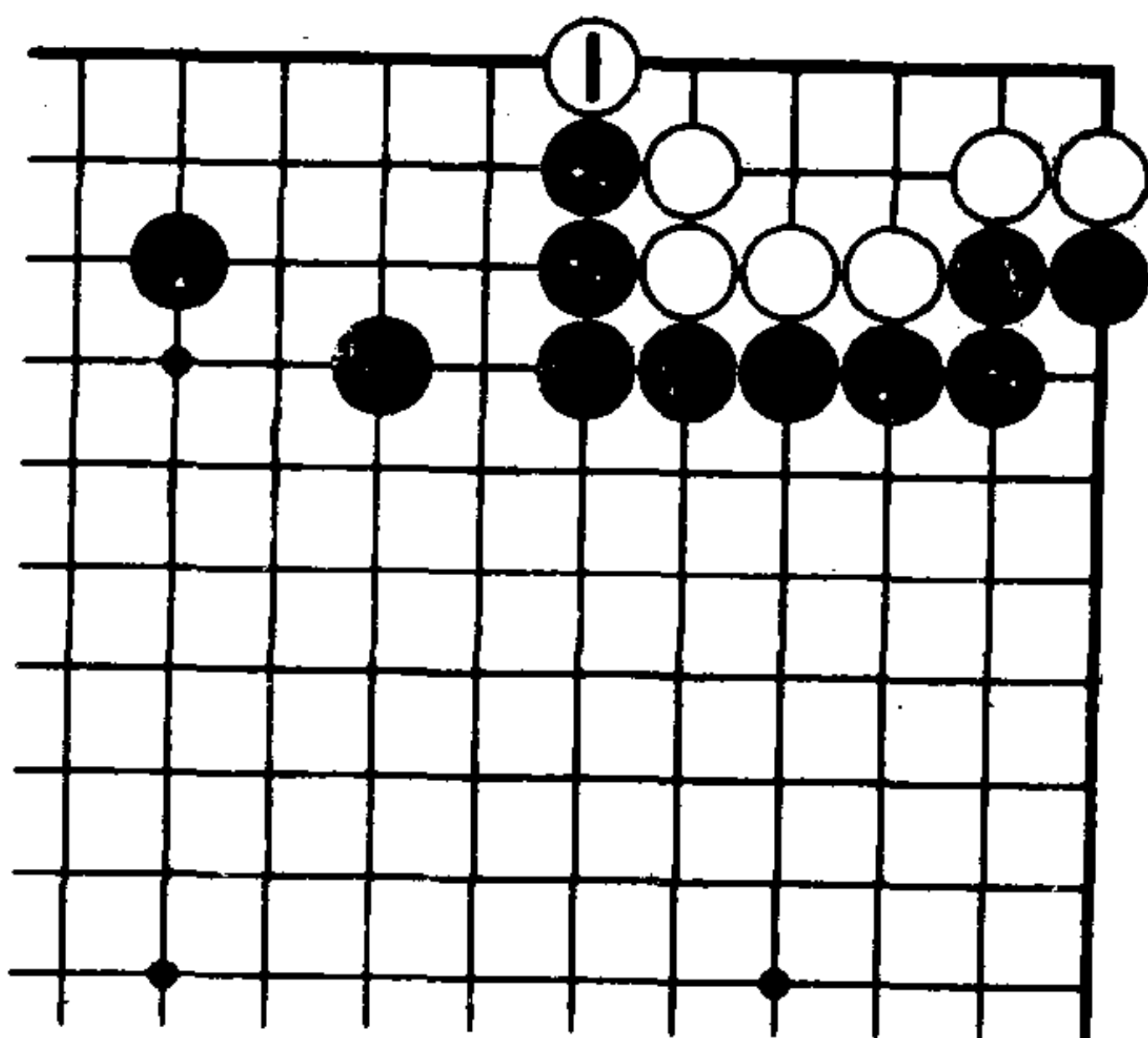


图 1

图 1 黑 1 扑, 白 2 提, 黑 3 退, 黑得 $1\frac{1}{3}$ 目便宜。黑 1 时, 白 2 如 a 位长, 黑 3、白 b、黑 c, 白失败。大家可自行验证一下。



第 6 型

第 6 型 白 1 扳, 黑怎样利用白角的缺陷走出手筋?

图 1 黑 1、3 无策, 白棋如愿。

图 2 黑 1 断是妙手, 之后黑 3 扑, 黑 5 退, 黑成功。

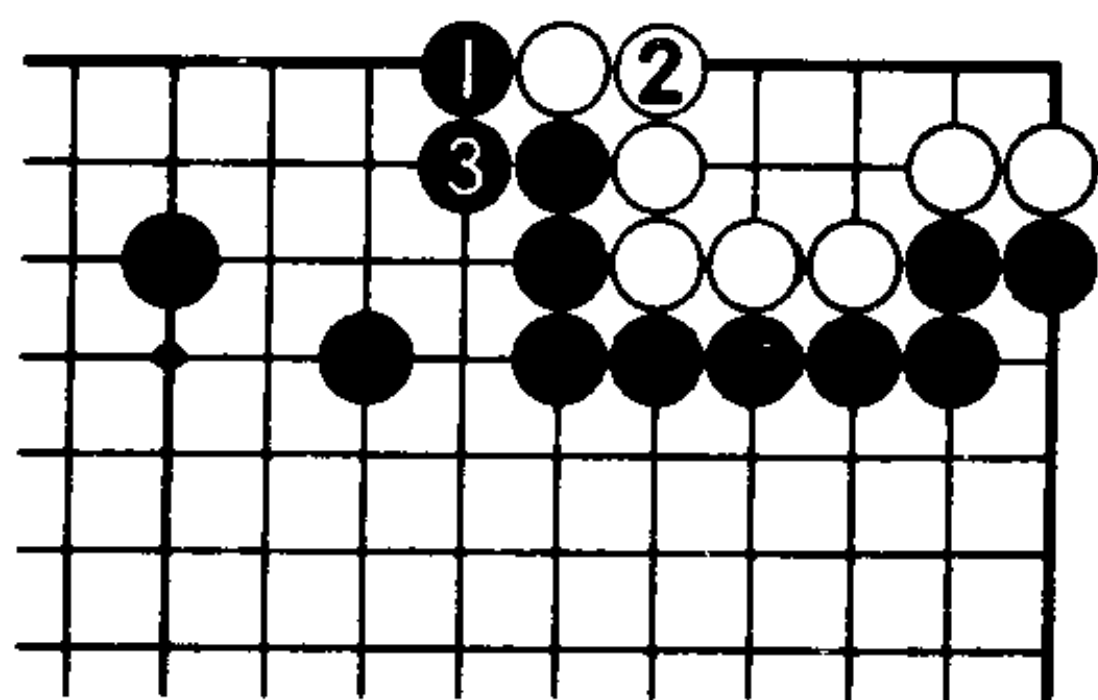


图 1

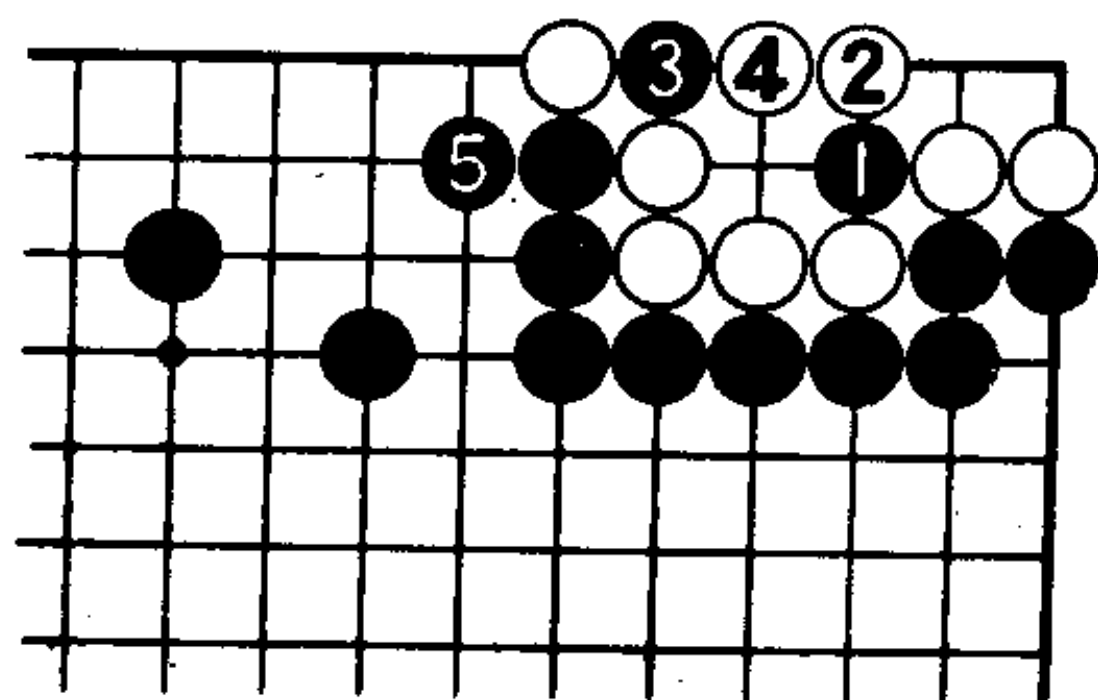


图 2

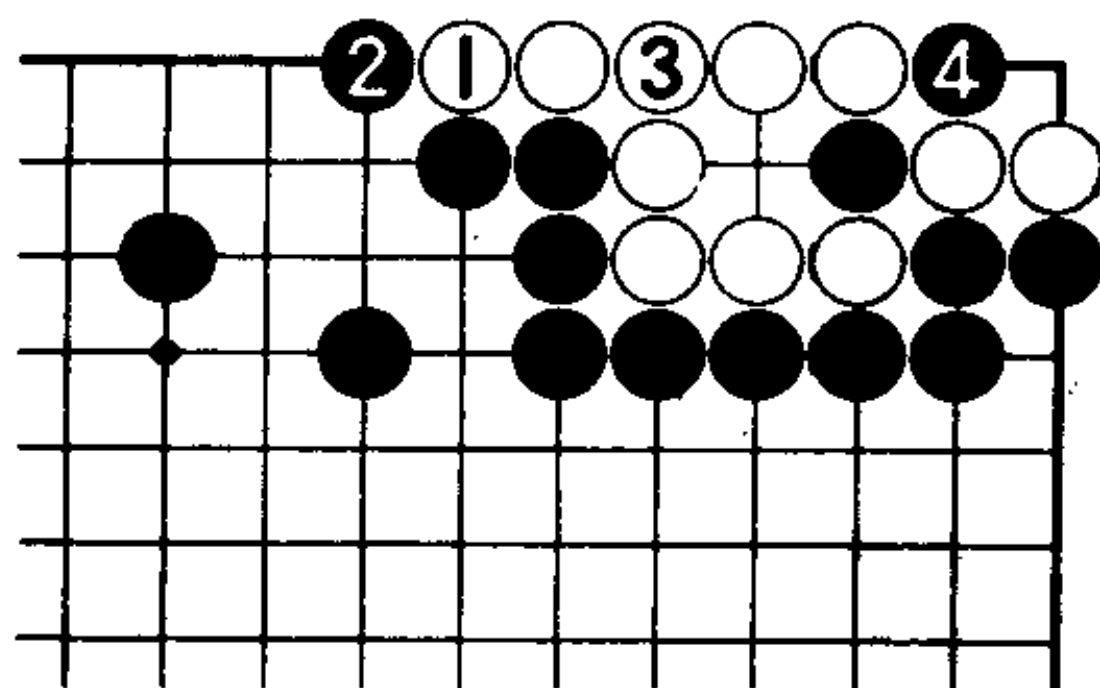


图 3

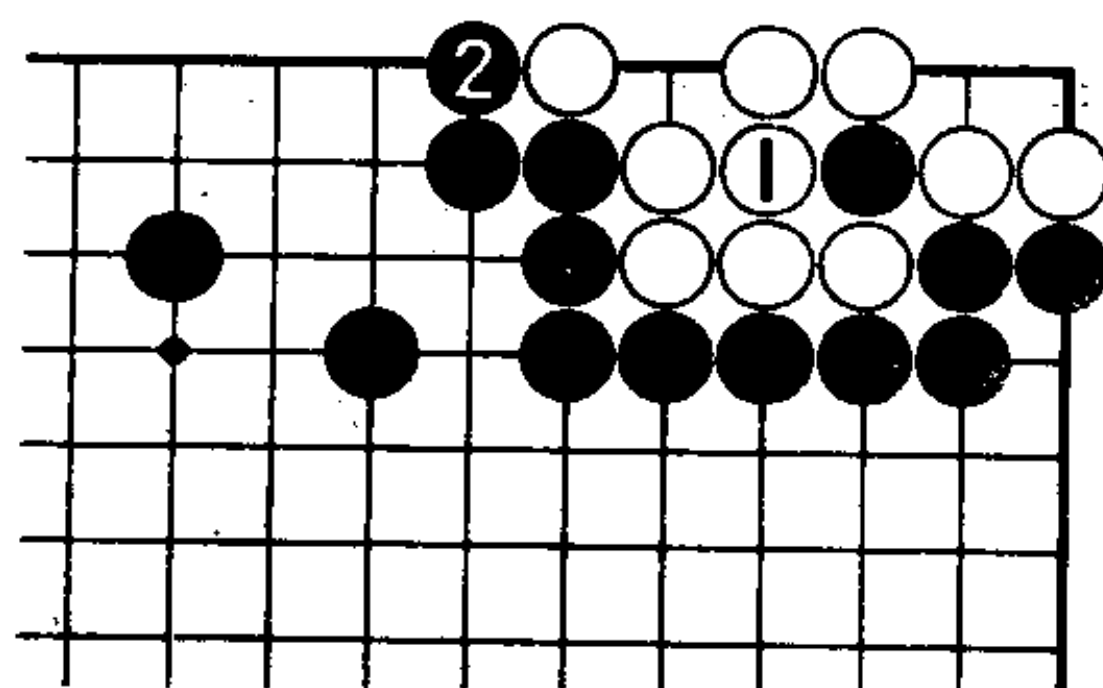


图 4

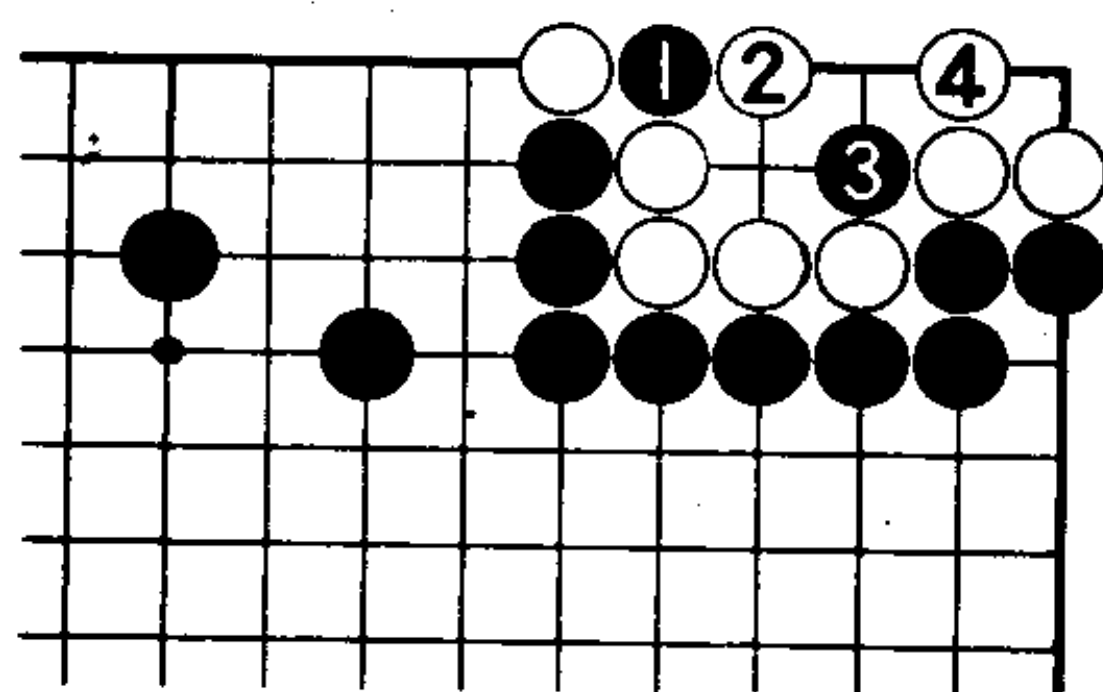


图 5

图 3 白 1、3 的下法是不成立的，黑 4 双倒扑，前图手筋的妙用至此一目了然。

图 4 本图与图 1 比，白地减少 $1\frac{1}{3}$ 目。

图 5 手筋发现后，次序也不能忽视。

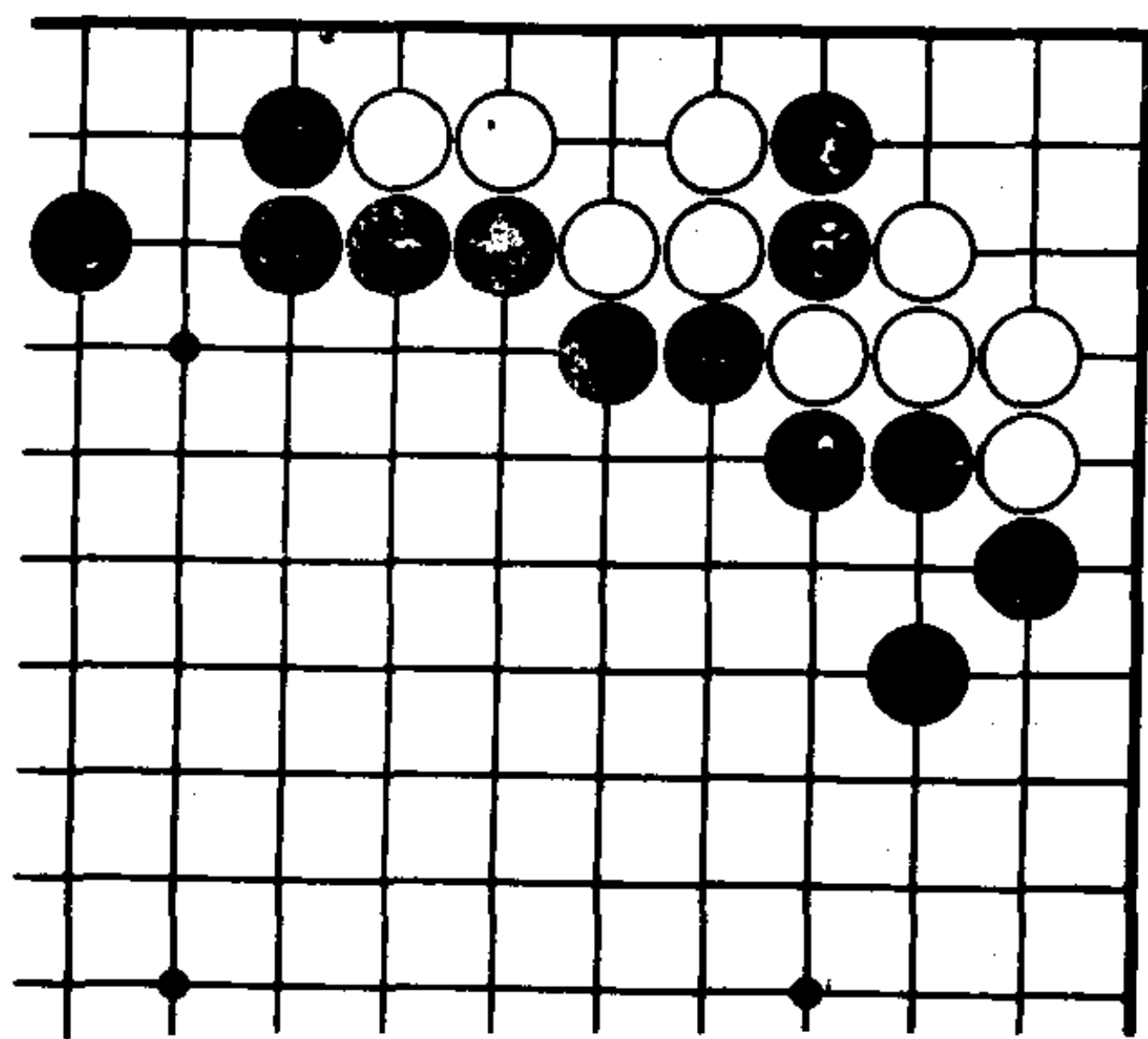
黑 1 先扑就错了，黑 3 再断时，白 4 立是好棋，巧妙地消灭了黑双倒扑的手段，黑棋官子大损。

四、透点

透点的下法有许多，最严厉的是点在眼形的急所上，这在收官阶段中常常出现。

以下讲到的透点手法，是在最后的变化中从敌腹内生还出来。这里很难找出其共性，但在实战中却屡建奇勋，须牢牢记住。

最后的一例是不可思议的一型。正因为这种现象时时出现，围棋才显得趣味无穷。



第1型

第1型 这样的棋型，黑如何正确的收官？

图1 黑1是最坏的选择，只看到了先手一扳之利。

图2 黑1先吃是最易犯的错误，至6止，比前图进了一步。

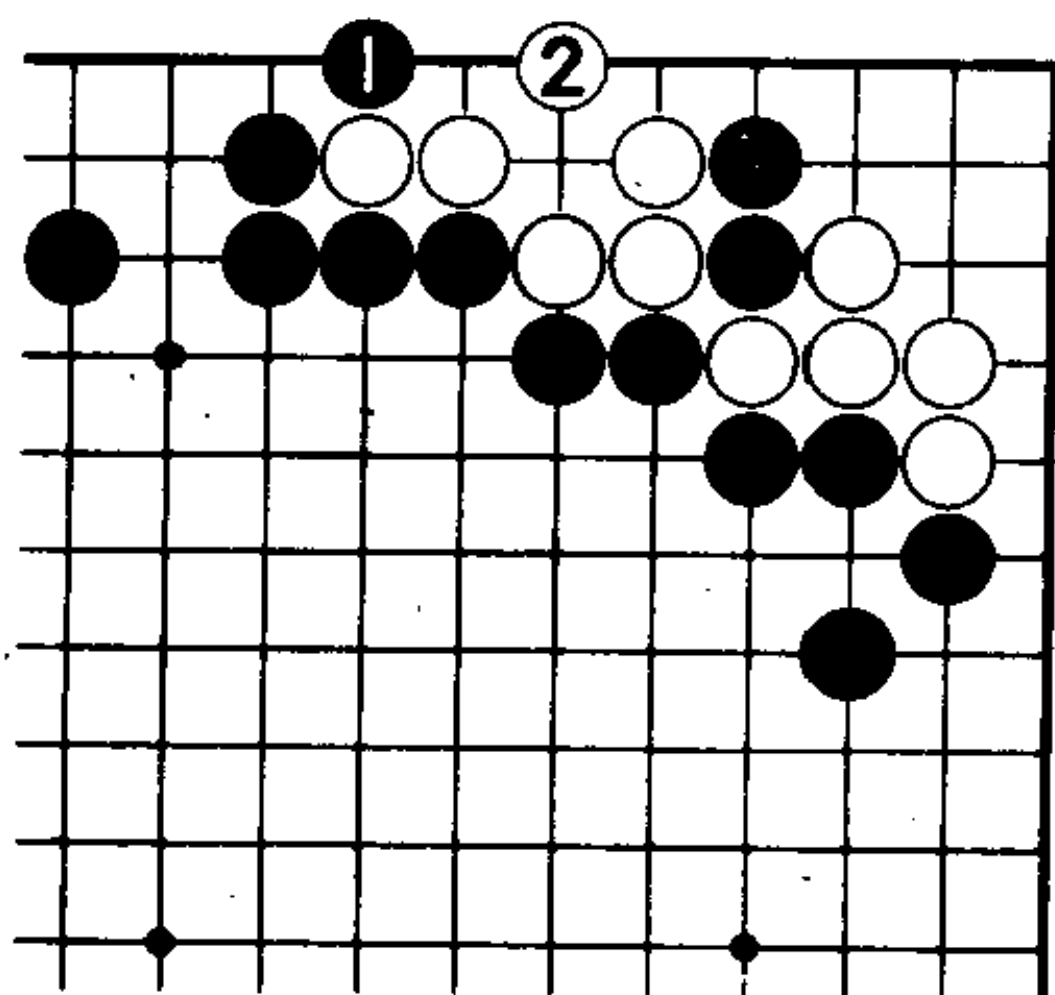


图 1

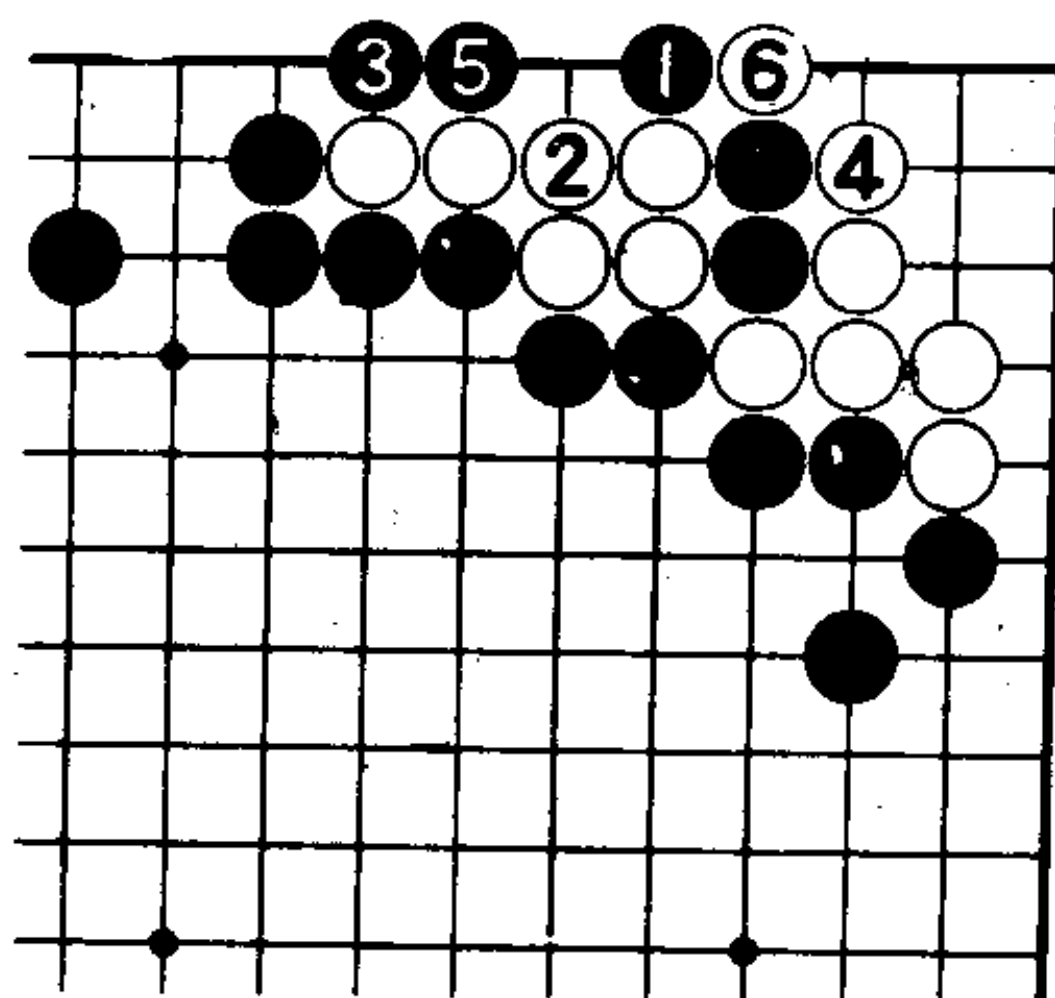


图 2

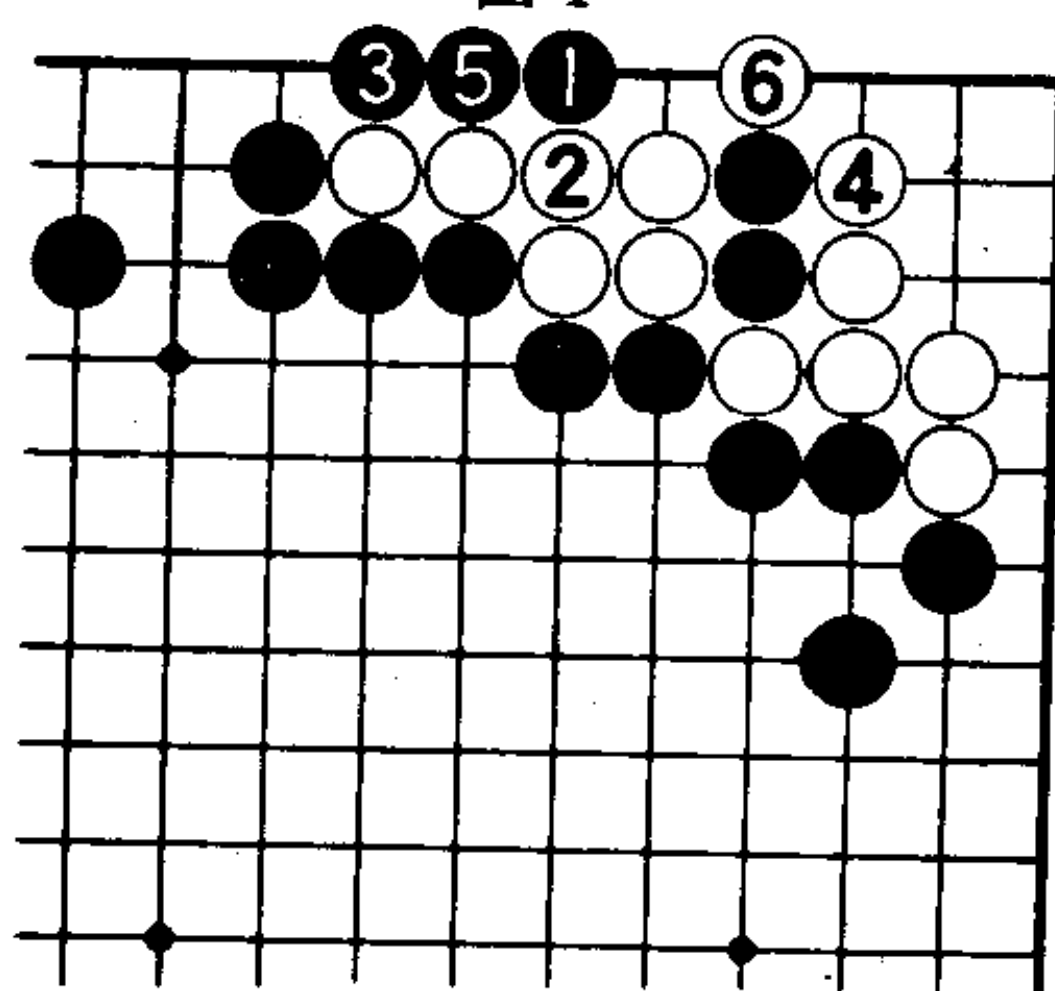
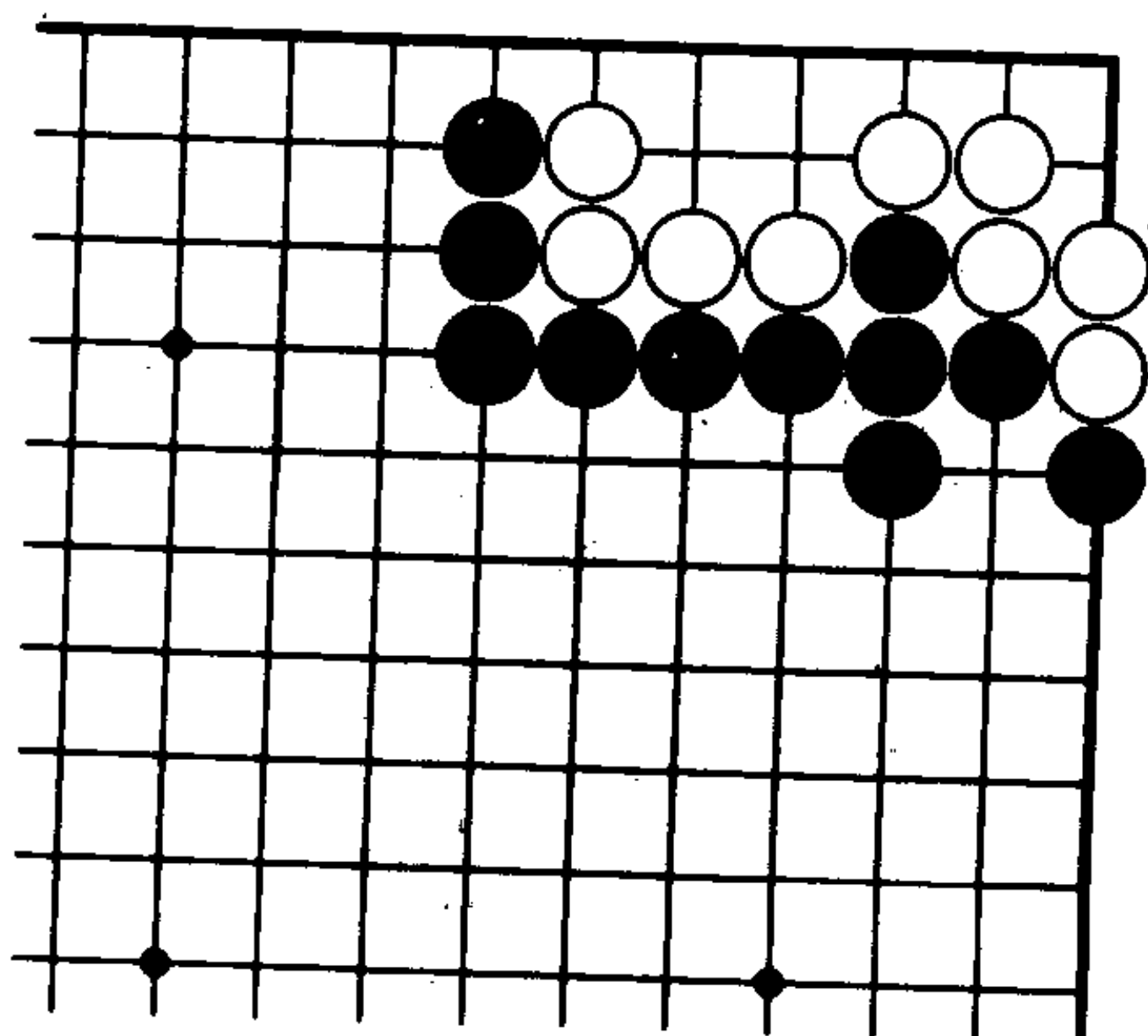


图 3

图 3 黑 1 点才是正确的官子手筋。

白 2 以下至 6 止是必然的顺序，白地仅剩 12 目了。比图 1 少 4 目，比图 2 少 2 目。



第 2 型

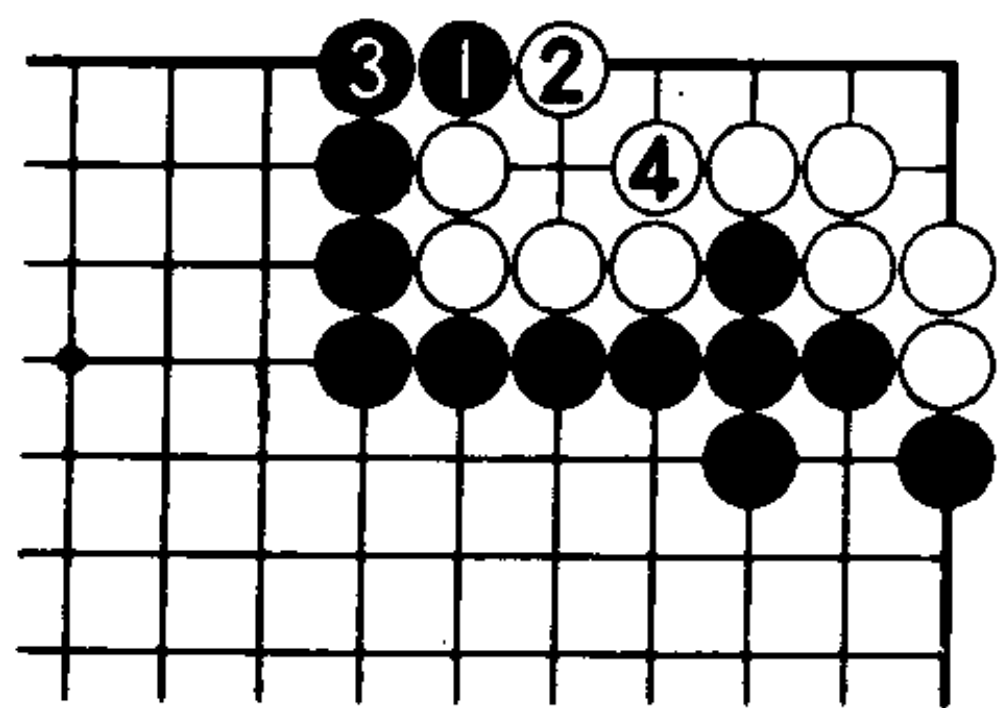


图 1

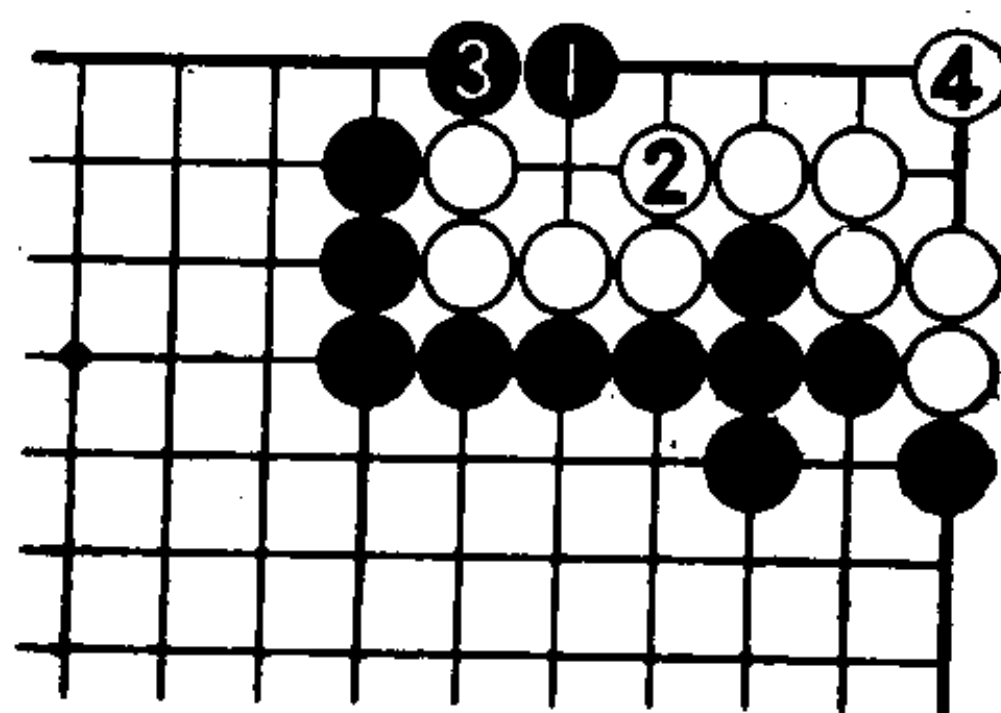
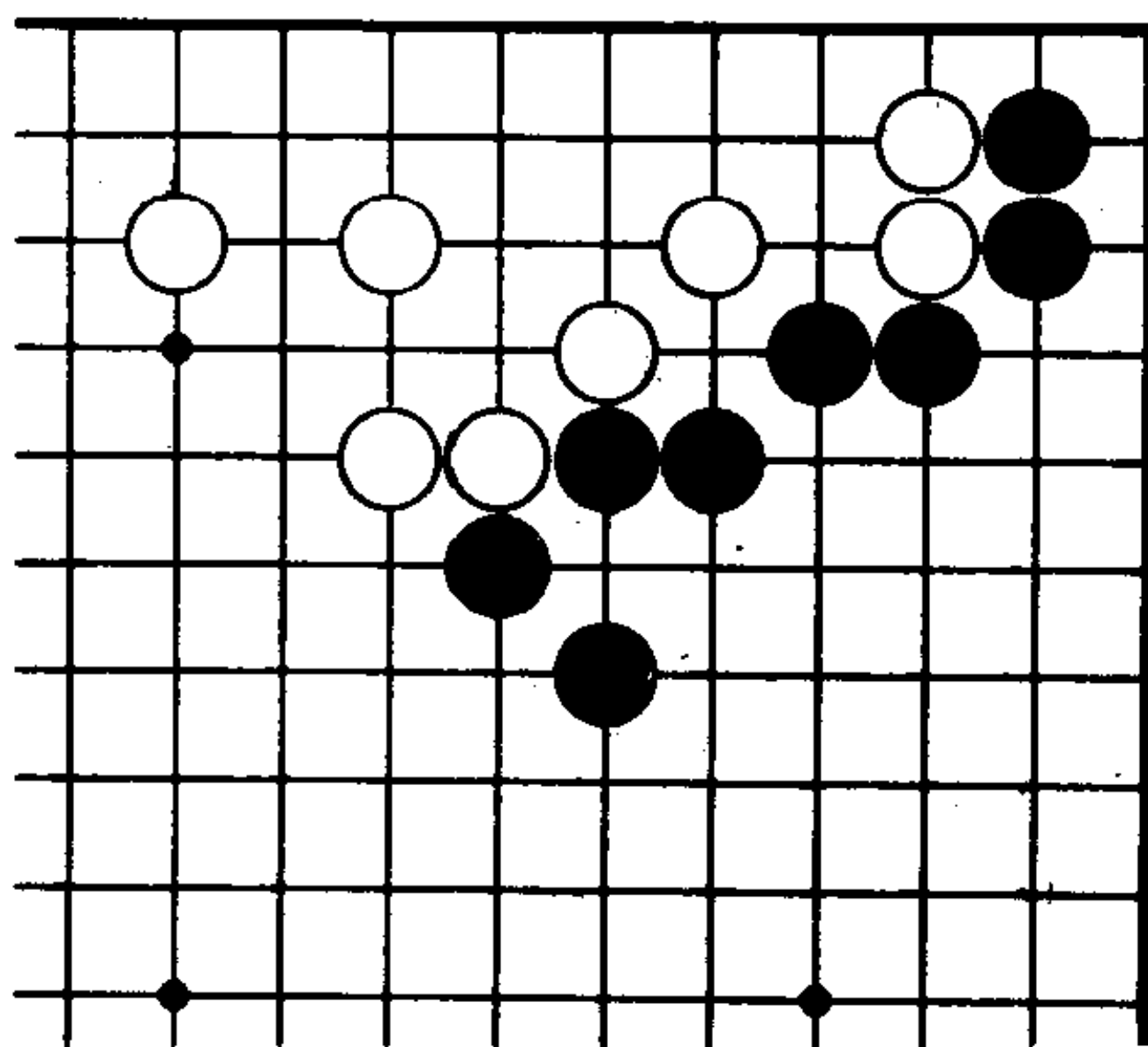


图 2

第 2 型 黑先的情况下如何施展手段？这样的棋形在实战中经常可以遇到。

图 1 仅仅满足于 1、3 的先手扳粘是不可取的，这是一种缺乏想象力的表现。

图 2 黑 1 点是急所，白 2 如于 3 位阻渡，黑 3 在 2 位断，白死。黑 3 后白尚要在 4 位作眼。



第 3 型

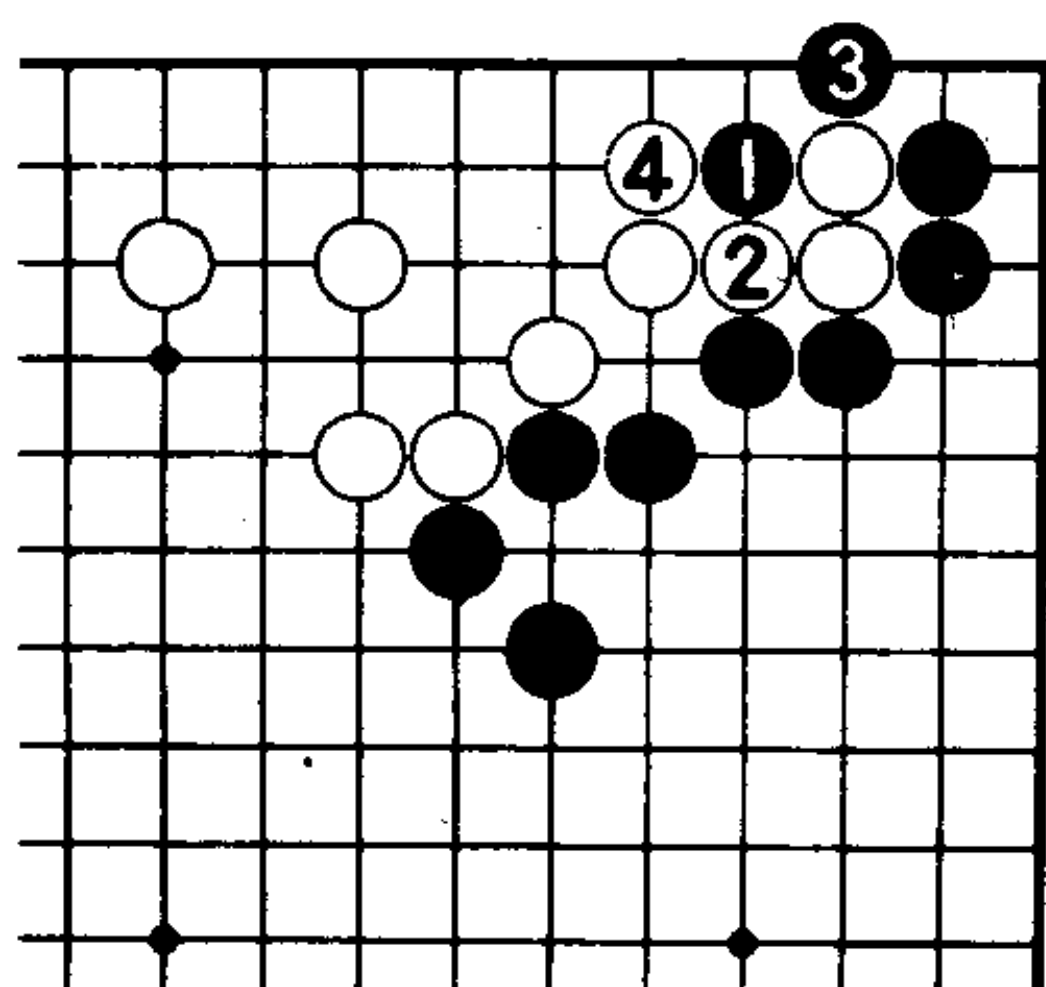


图 1

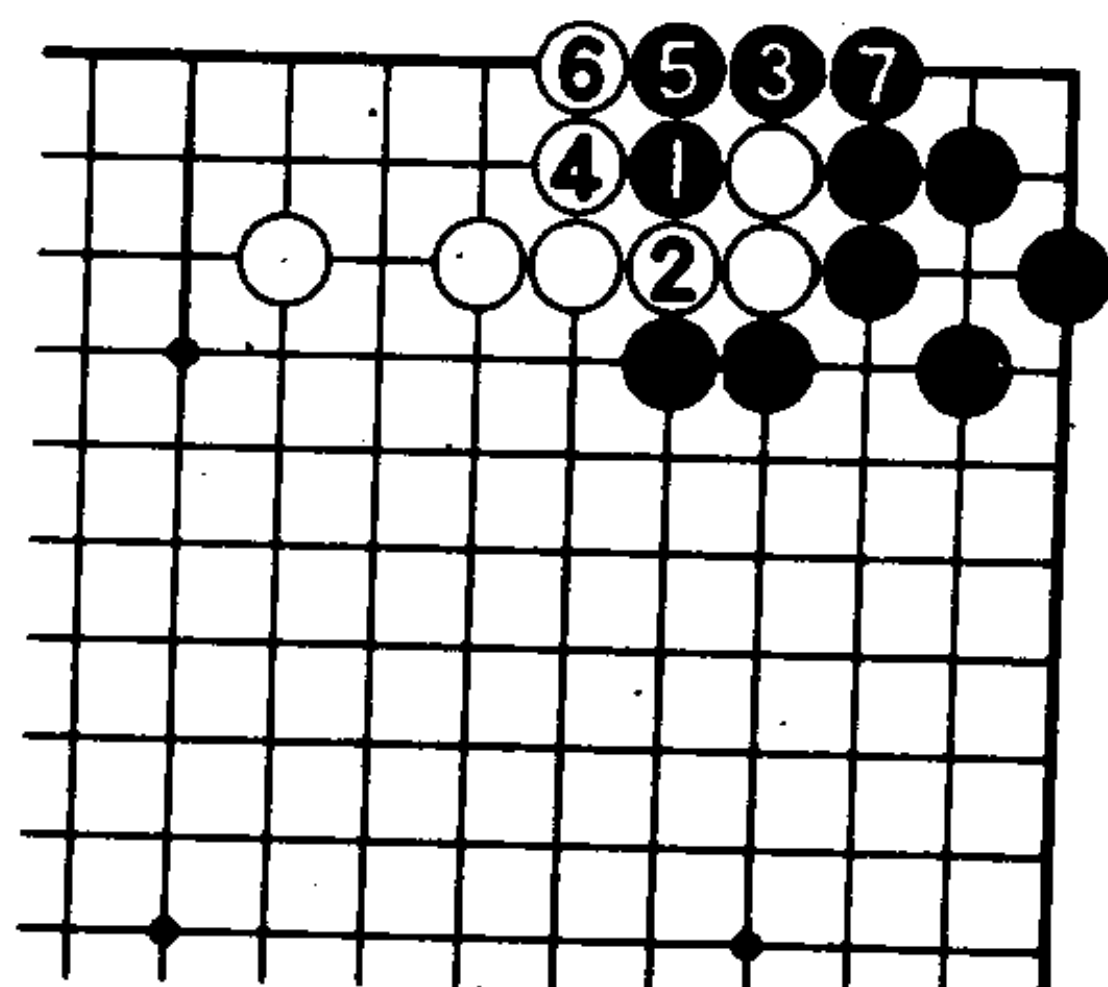


图 2

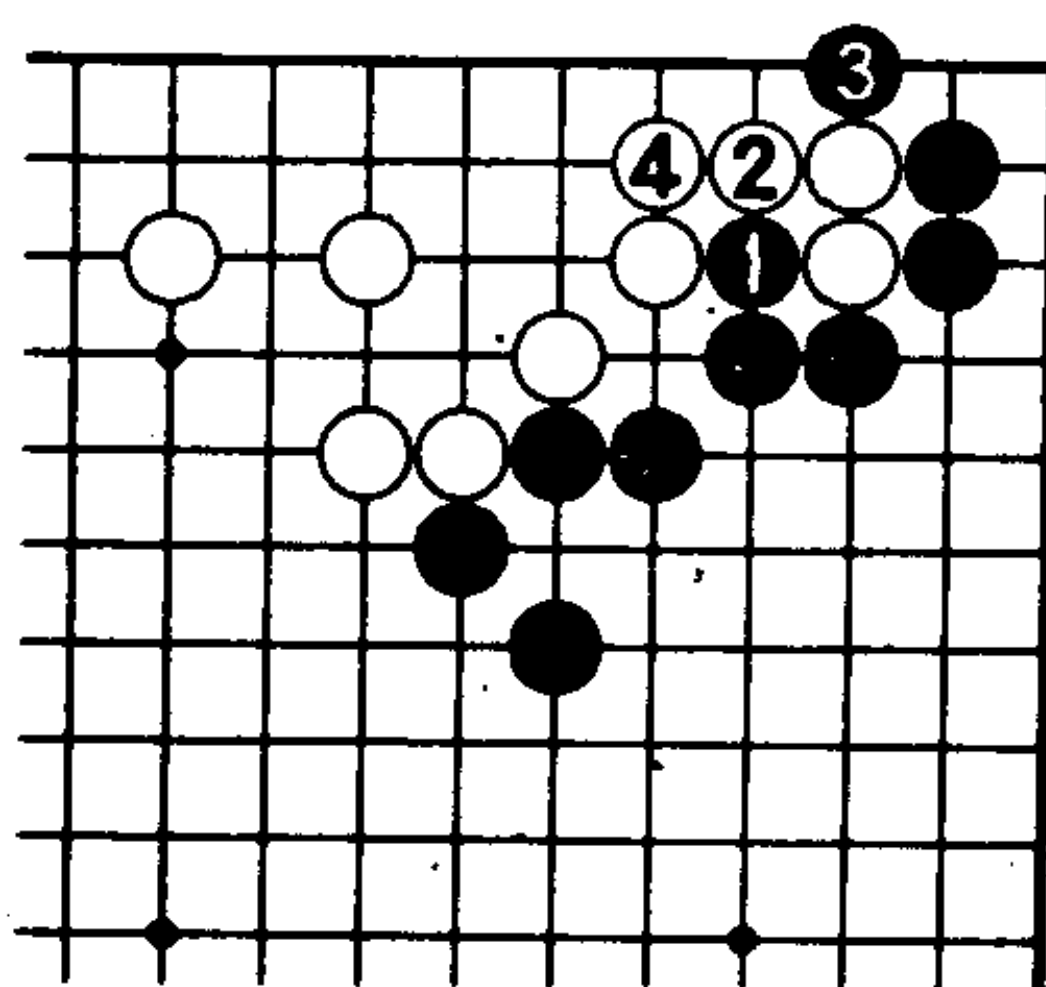


图 3

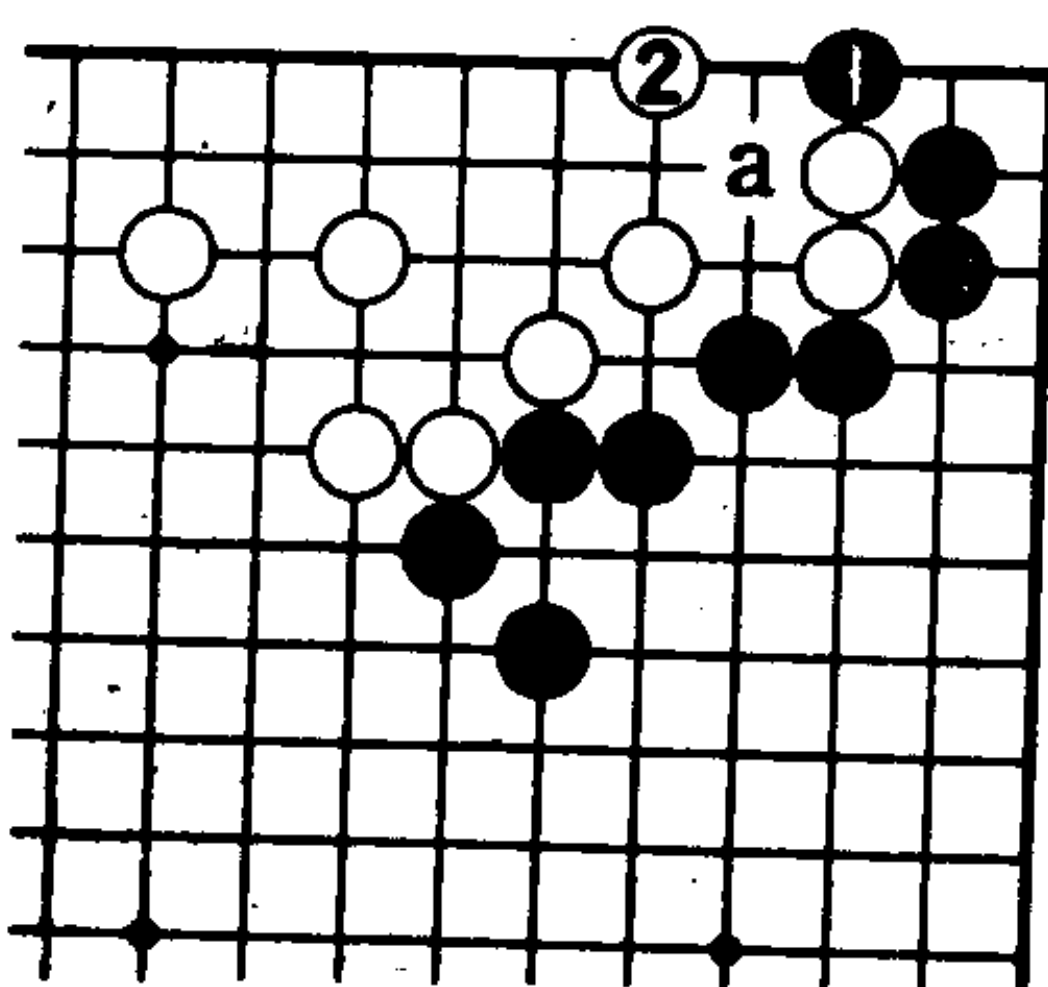


图 4

第 3 型 本型的官子属“大官子”级别的官子。

图 1 黑 1 是最坏的下法，不仅使官子利益减少，还使先手变成后手。

图 2 单纯就此一处官子，其它地方又无利用时，黑 1 夹的手法可多得 1 目。

图 3 黑 1、3 的手法也是劣着。

图 4 黑 1 扳是与前图相仿的坏棋，普通场合白 2 退

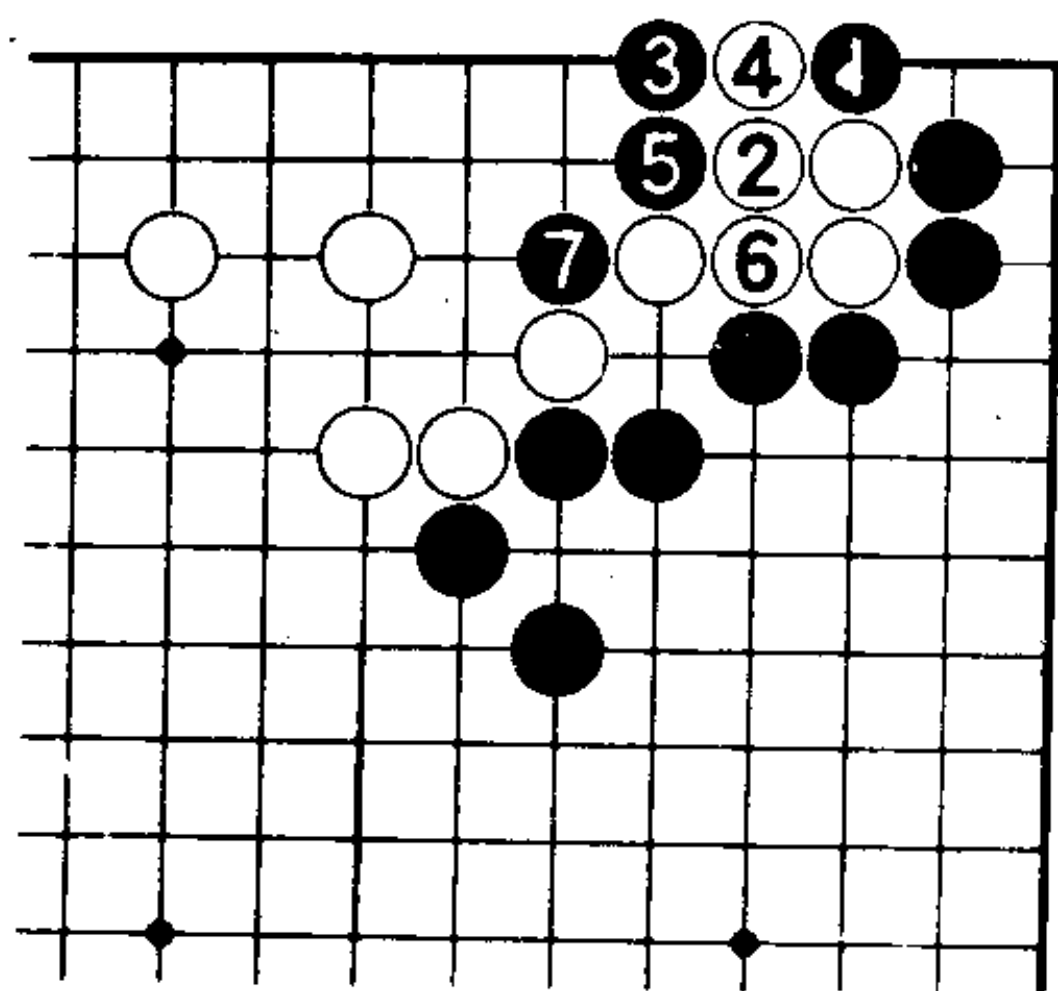


图 5

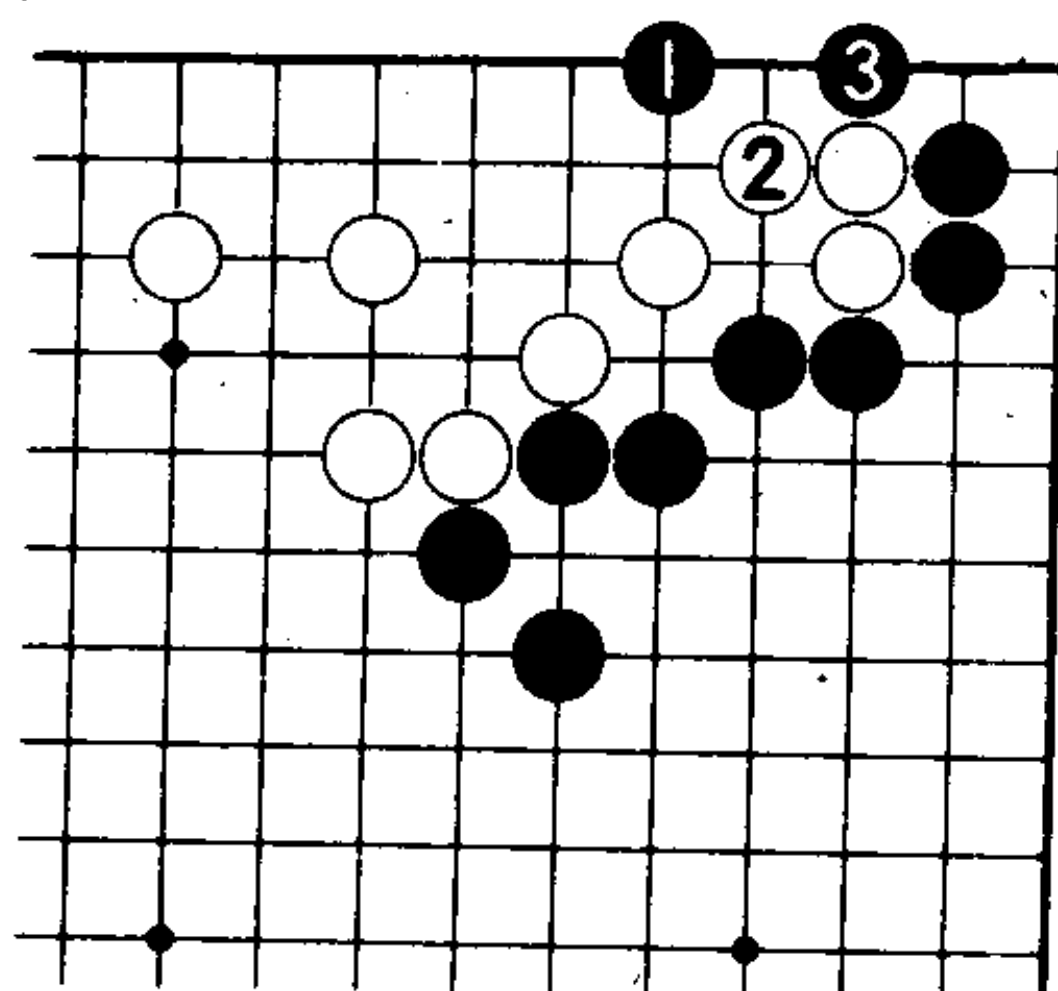


图 6

在 a 位，但本型白 2 跳补好。

图 5 白 2 单曲的话，黑 3 是妙手，白 4 如阻断，黑 5 以下连续追吃，白成接不归。

图 6 受到前图的启发，产生了黑 1 的手段，白 2 曲，黑 3 扳，又回到前图的变化。

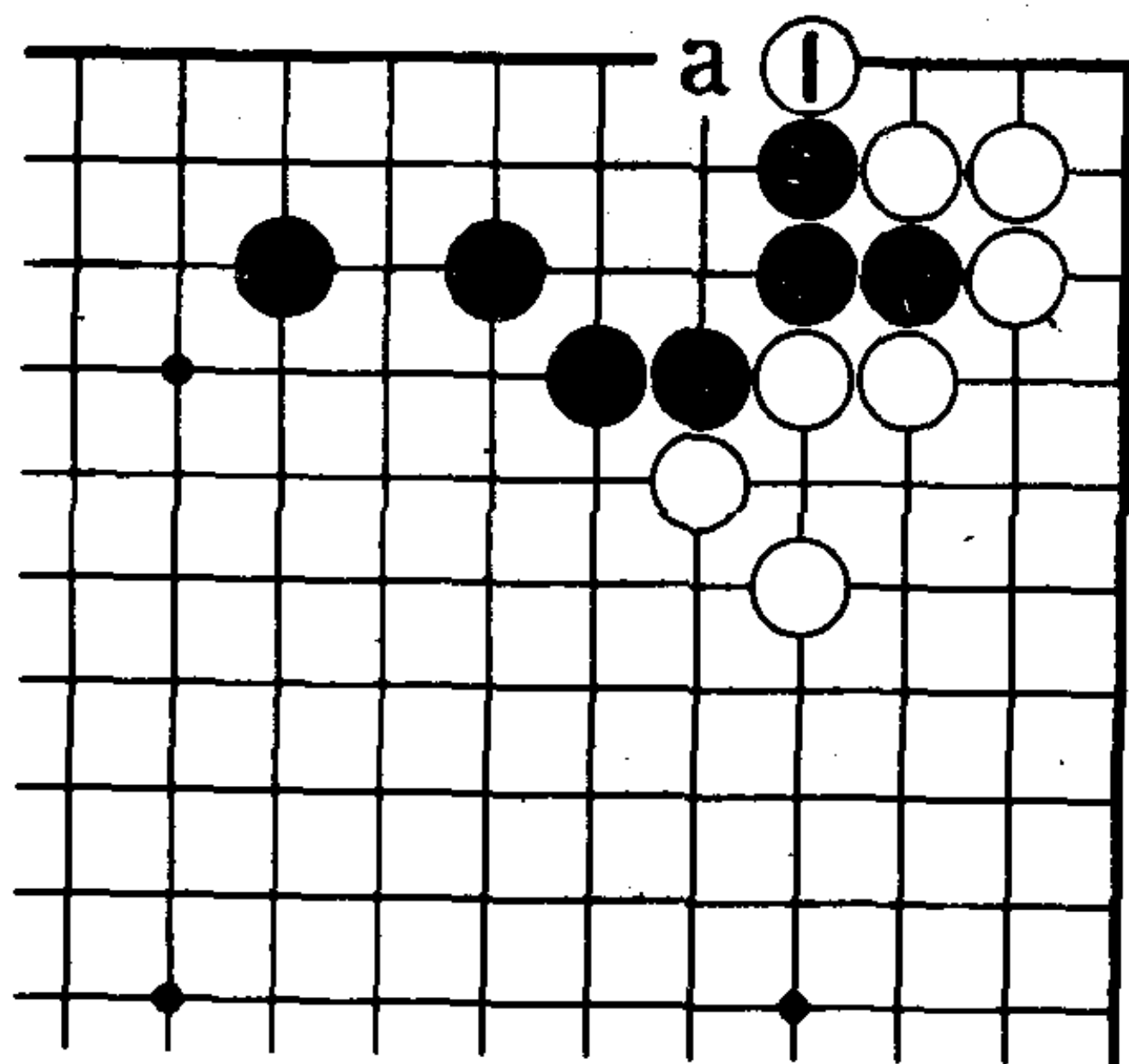
图 7 黑 1 透点后，白 2 是最善的应对，至白 6 止，黑是先手。

第 4 型 介绍一个不可思议的透点。黑先，如何漂亮地收官？

图 1 黑 1 是绝妙的手筋，白 2 应后，黑已落得先手便

五、退让

这是对付一线扳的策略。虽然能立即阻止敌方前进，但有时有必要让其再进一步，成为后手。这样做是为了使紧接着出现的官子成为双方两分的利益。如果不愿退让而立即拦阻的话，就不能享受两分的权益了。因此，退让的手法，往往是行之有效的。



第1型

第1型 白1扳，黑不能于a位吃是常识。

图1 黑1后退是不损目的下法，但在此型中不妥。

图2 黑1跳应有时要比前图优越，原因是考虑到下一手的官子。

图3 白脱先，黑于1位吃，白如再脱先，以后假定为黑a、白b的结果。

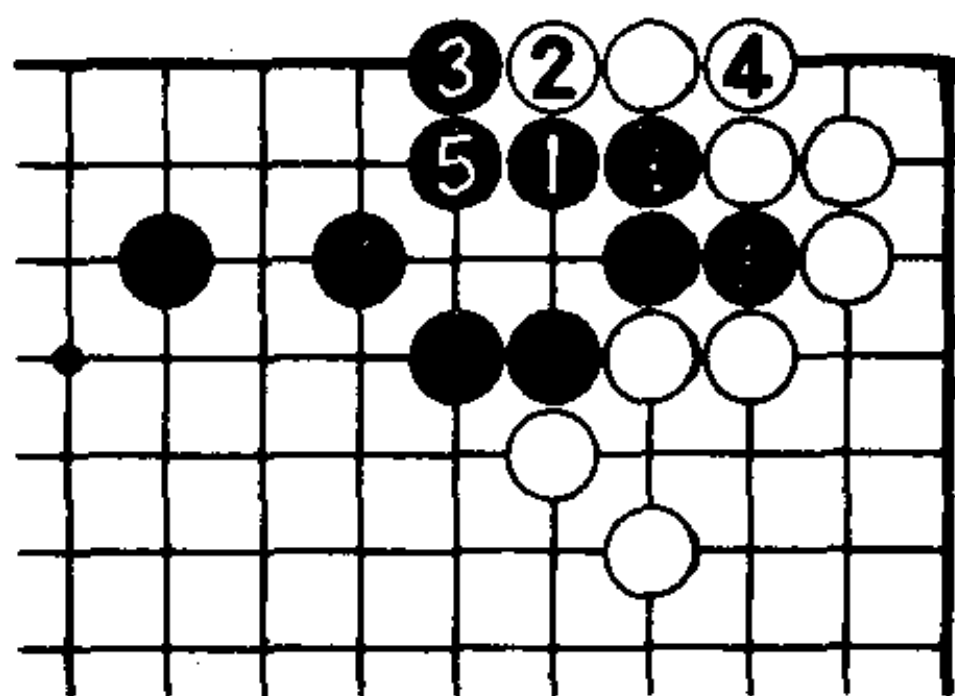


图 1

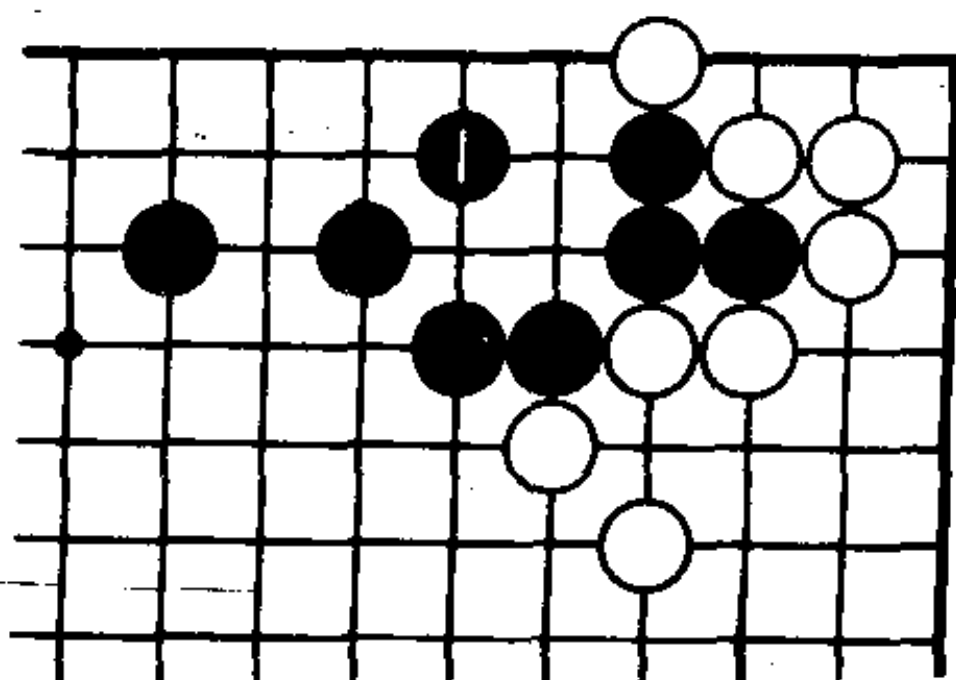


图 2

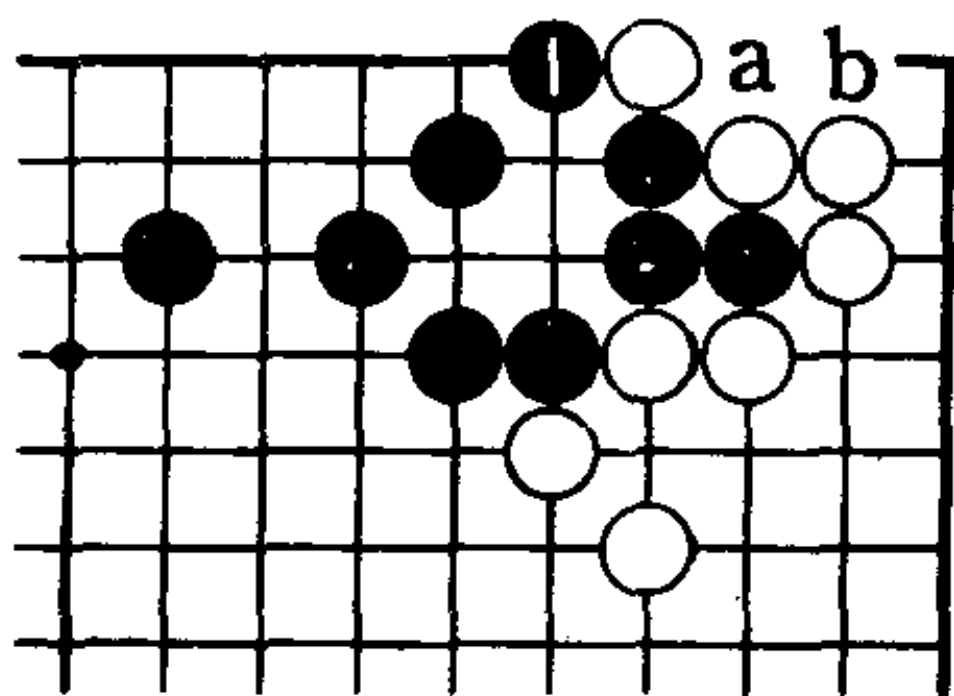


图 3

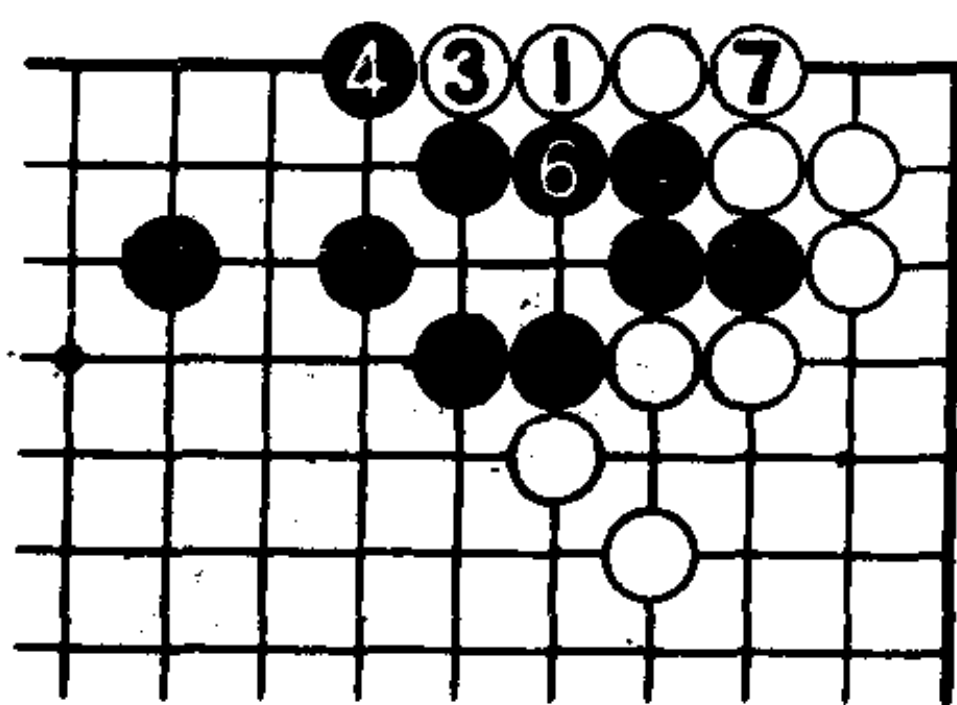


图 4

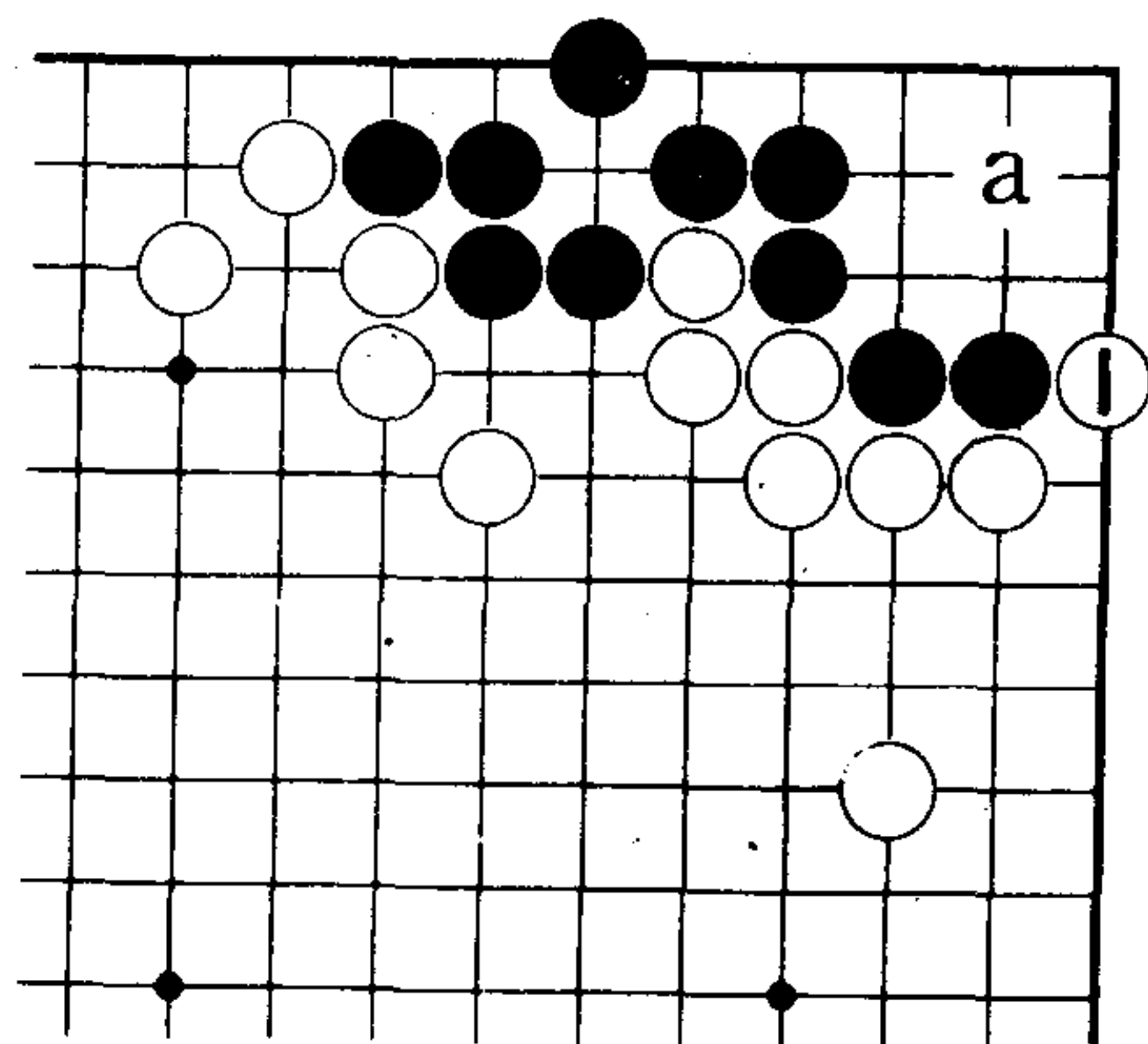
图 4 白 1 不脱先长进去是后手，以下官子假定如图进行。黑 2、白 5 脱先。

图 1 与图 3 比较，黑得 $3\frac{2}{3}$ 目；图 1 与图 4 比较，黑损 1 目；图 3 与图 4 双方谁先走的可能性各半，这样黑仍有 $1\frac{1}{3}$ 目的所得。

第 2 型 与前型稍有不同，黑如脱先，白 a 位点是着好棋。

图 1 普通情状下，黑 1 曲退，至 5 止黑落后手。

图 2 黑 1 跳应，是想牺牲局部利益抢先手。如对方不肯放弃先手，将来这里就可能被黑得利。



第 2 型

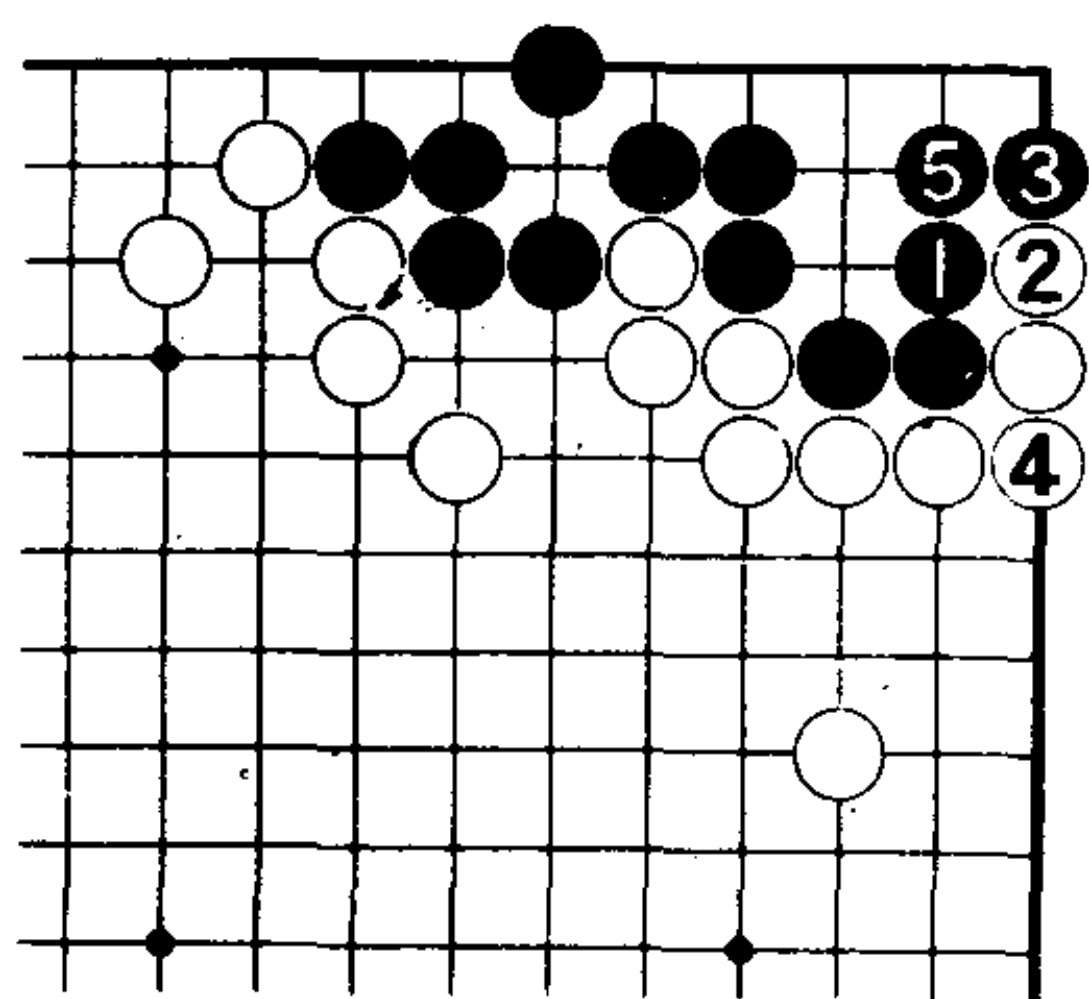


图 1

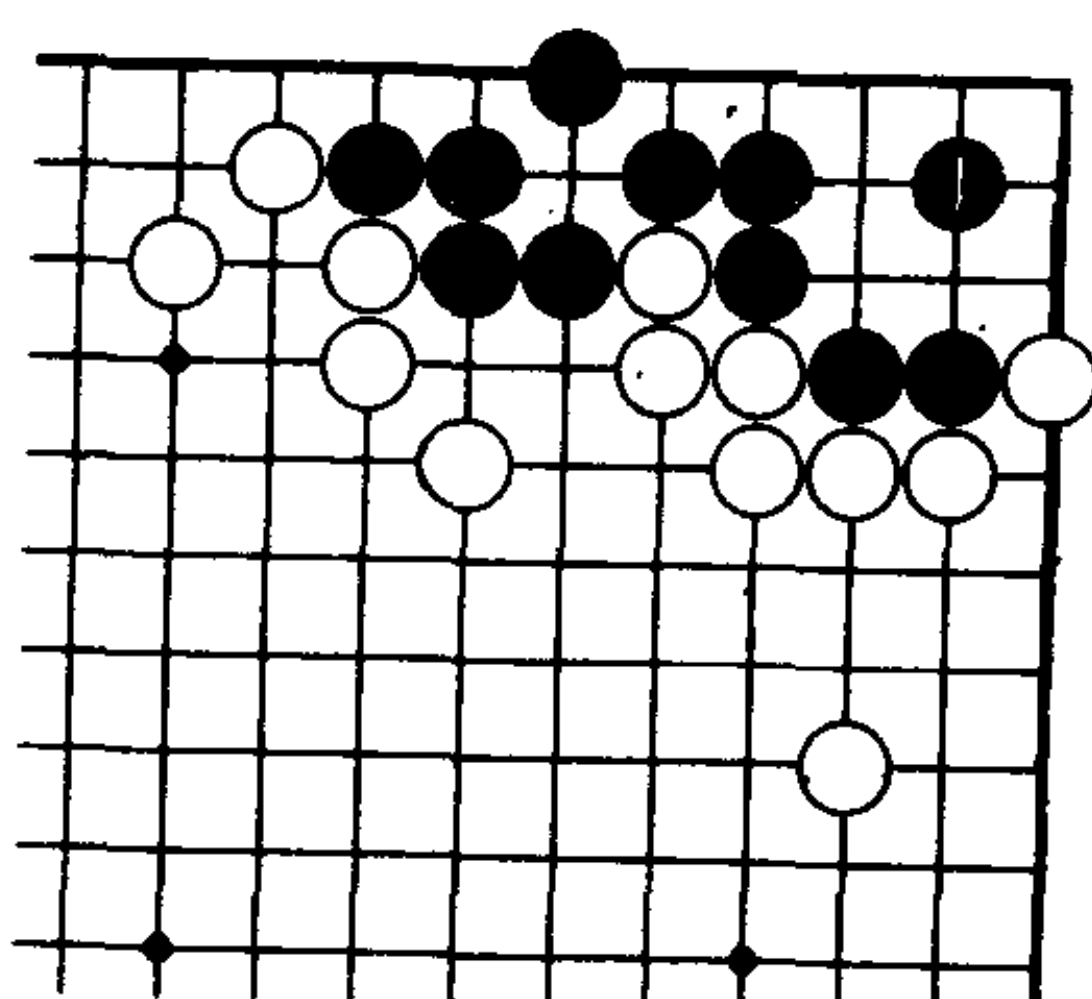


图 2

图 3 白 1 不脱先，白 3 后，以后基本是白 a、黑 b，接下去是黑 c、白 d 的结果。

图 4 白脱先。假定黑 1 虎吃，白再脱先，以后黑 a、白 b 的结果。

图 1 与图 3 比，黑地减少 $2\frac{1}{3}$ 目；图 1 与图 4 比，黑地

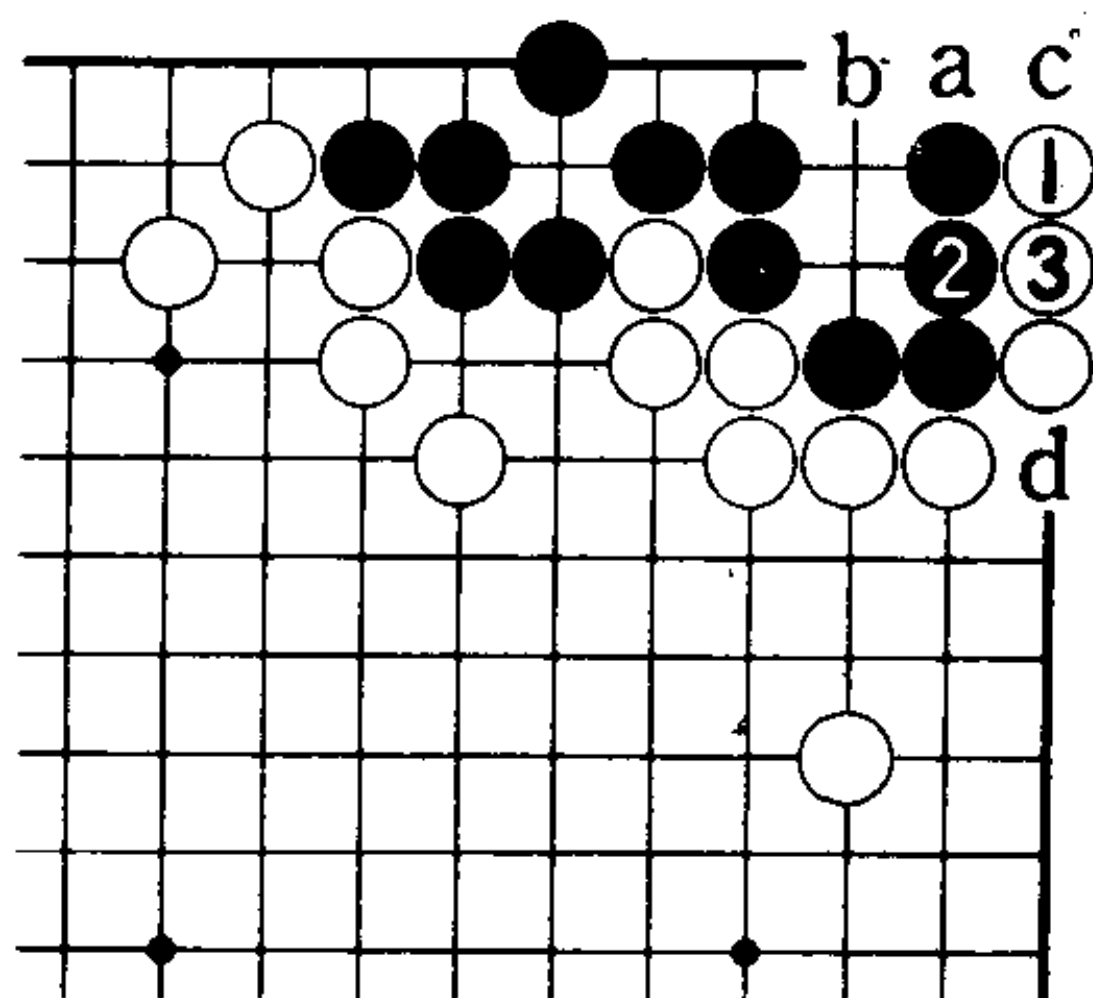


图 3

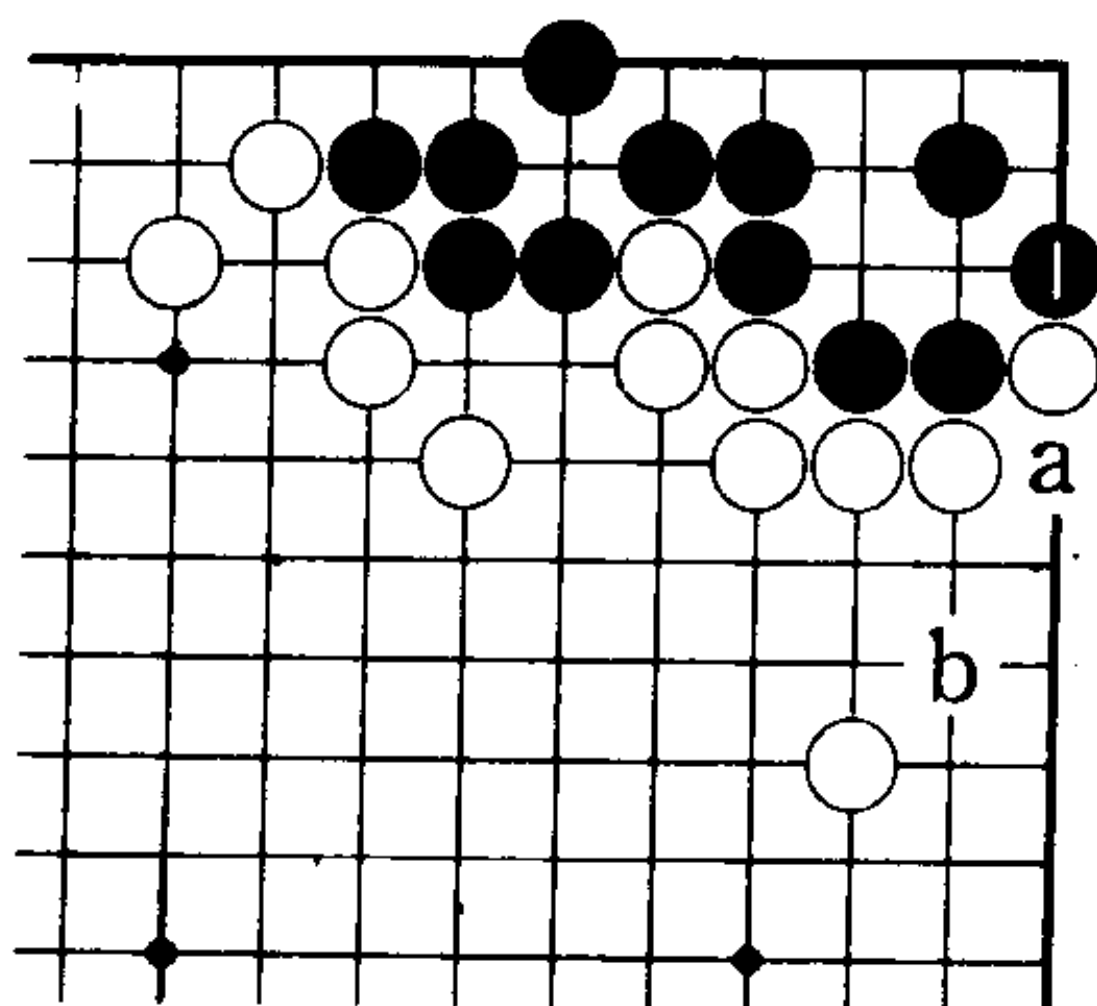


图 4

多 $6\frac{1}{3}$ 目。以双方机会相等论，图 2 的下法黑多得 2 目的官子价值。

六、一线上的手筋

一线即盘的端线。由于角是一线的交叉处，所以具有独特的变化。边的一线也有其它地方没有的特殊作用，比如伸腿，在一线上就具有难以阻止的特性，是一个很好的下法。

下面例举的棋型并不多，但同类型的手筋在不同场合的运用却同样有效。因此，对这些在实战中非常实用有效的手筋，务必多作练习，以达到熟练运用。

第 1 型 白在 a 位跳入是很大的一手棋，现在该黑走，黑补棋补在哪里最有效。

图 1 黑 1 挡，被白 2、4 先手扳粘就损了。

图 2 黑 1 一路跳是巧手，白 2 冲是先手，但白 4 打就不是先手了，以后可看成是白 a、黑 b 的结果。

图 3 前图白 4 如果脱先，那么黑 1、3 的便宜就是

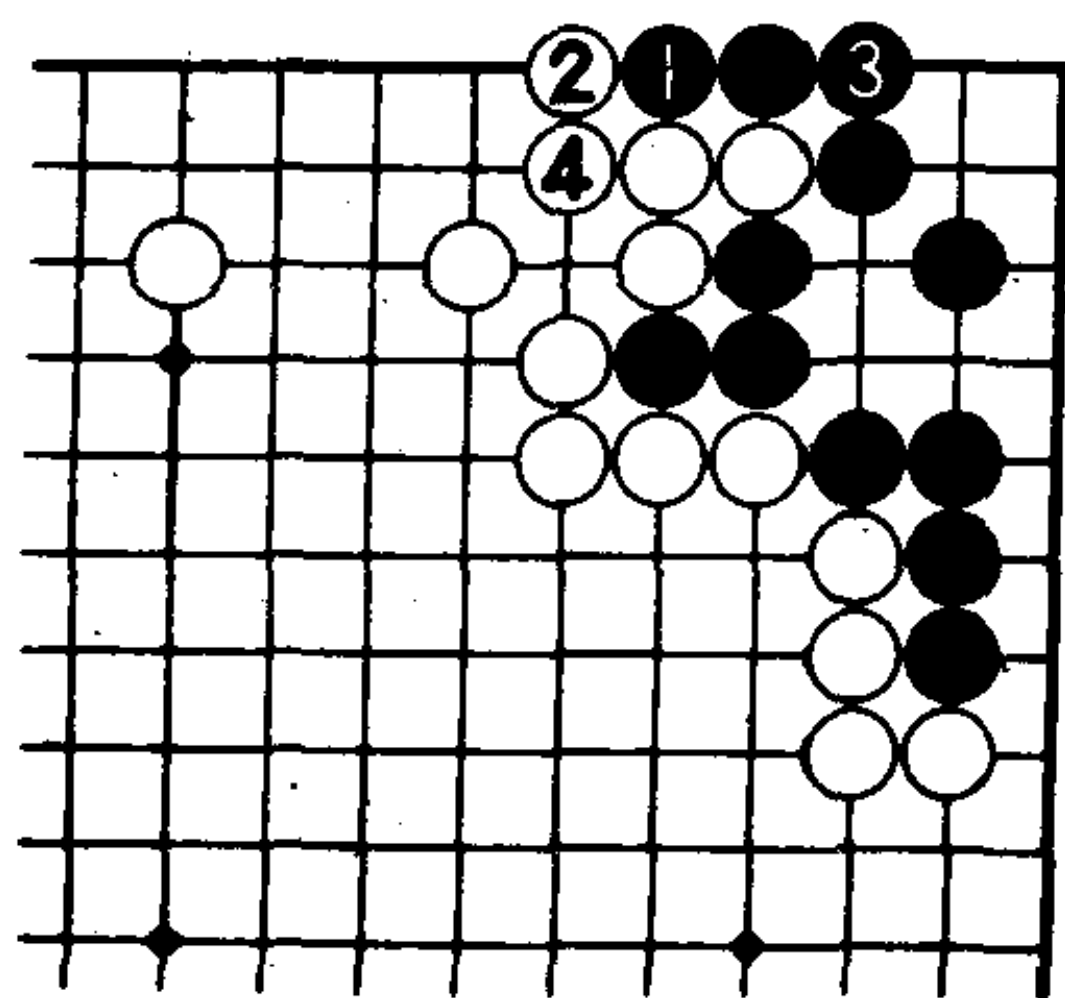
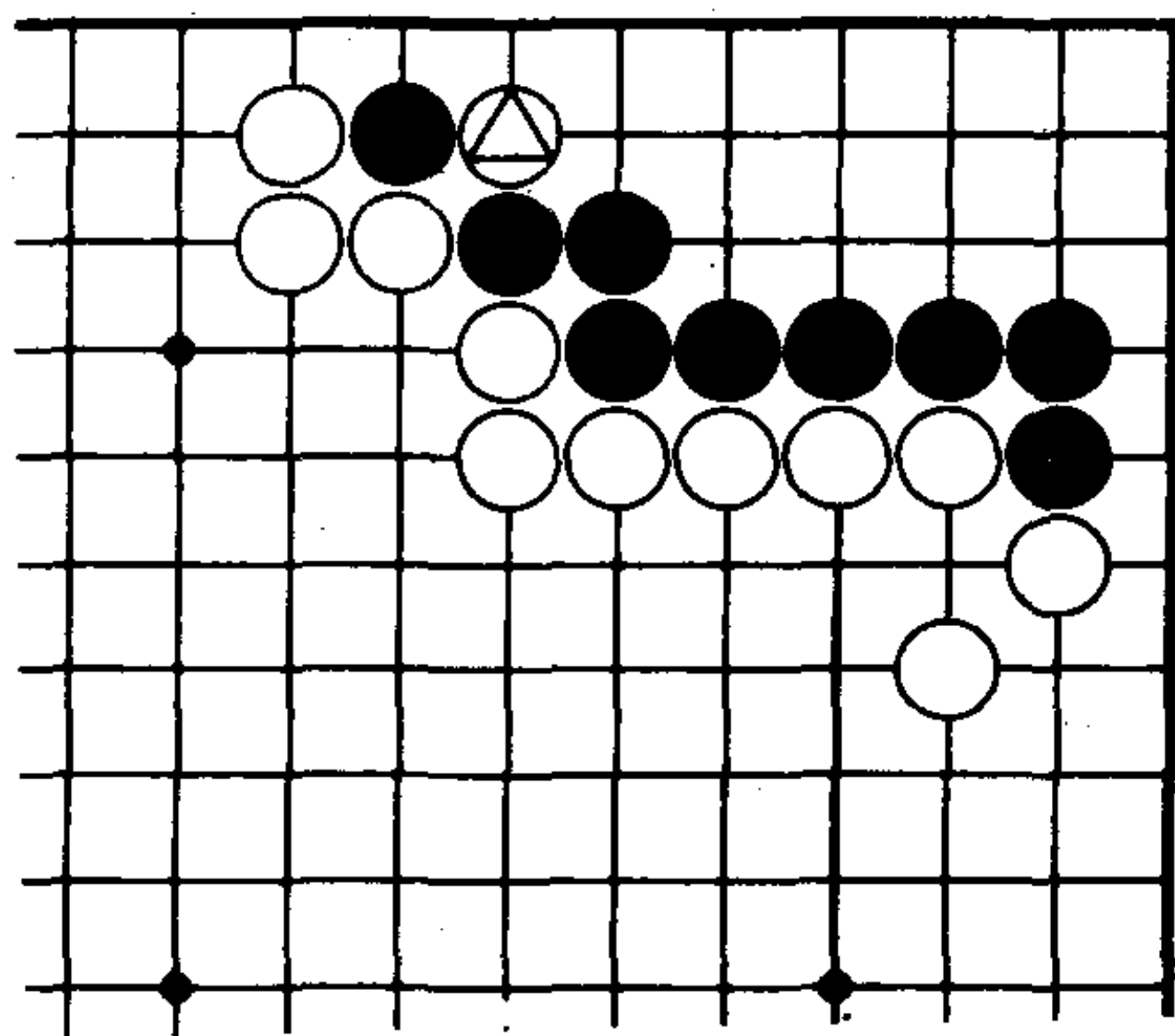


图 3

第 2 型 在白⊙一子断吃黑一子的情况下，黑如何补棋？

图 1 黑 1 打吃，实属俗手。想一想，一路跳的手筋在这里是否还适用。

图 2 前图黑 1 吃后，并没有改变黑不利的状况，以下白 1 扳至黑 6 是白方的权利。



第 2 型

图 3 黑 1 跳的手筋同样有效，白 2 冲，黑 3 挡，白成后手官子，而且以后也没有后续手段。

图 4 黑棋 1、3 也是后手，将此处的官子权利折半考虑。图 3 与图 2 比较，黑多得 2 目，图 4 与图 2 比较，黑多

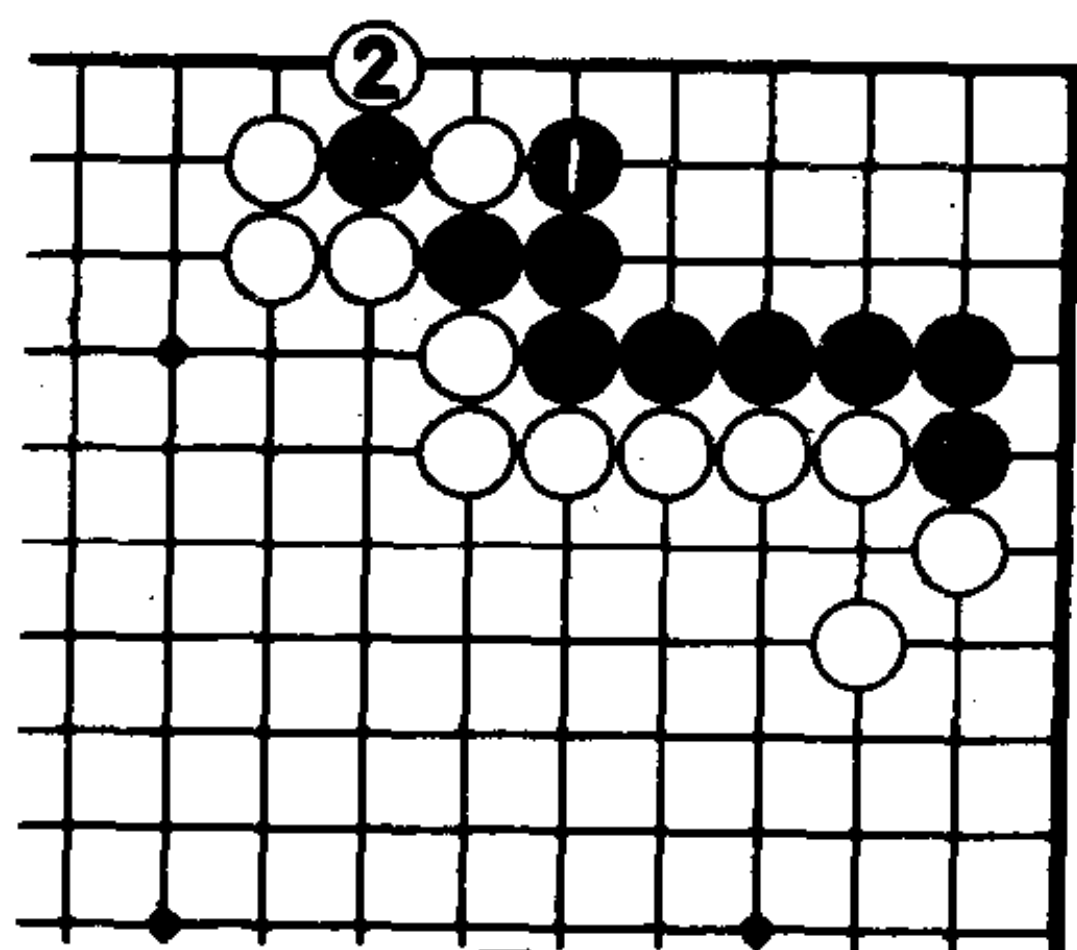


图 1

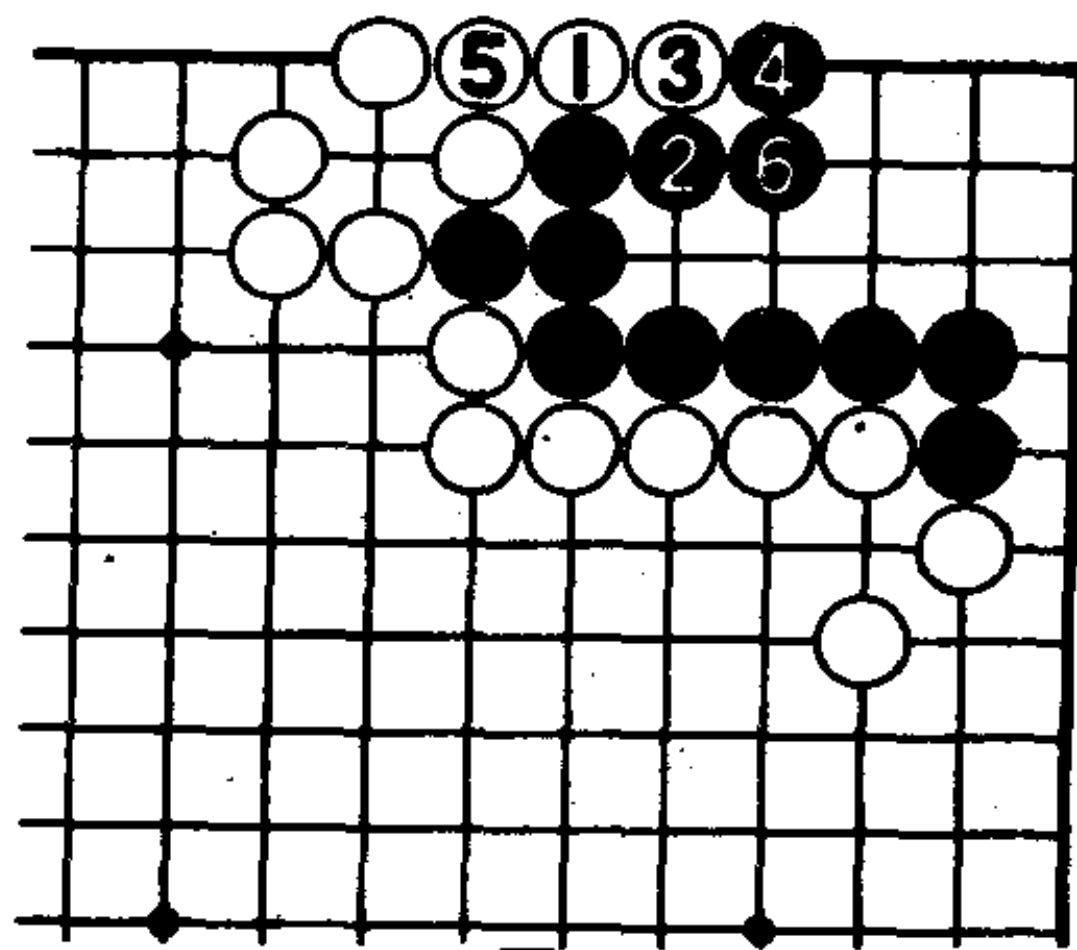


图 2

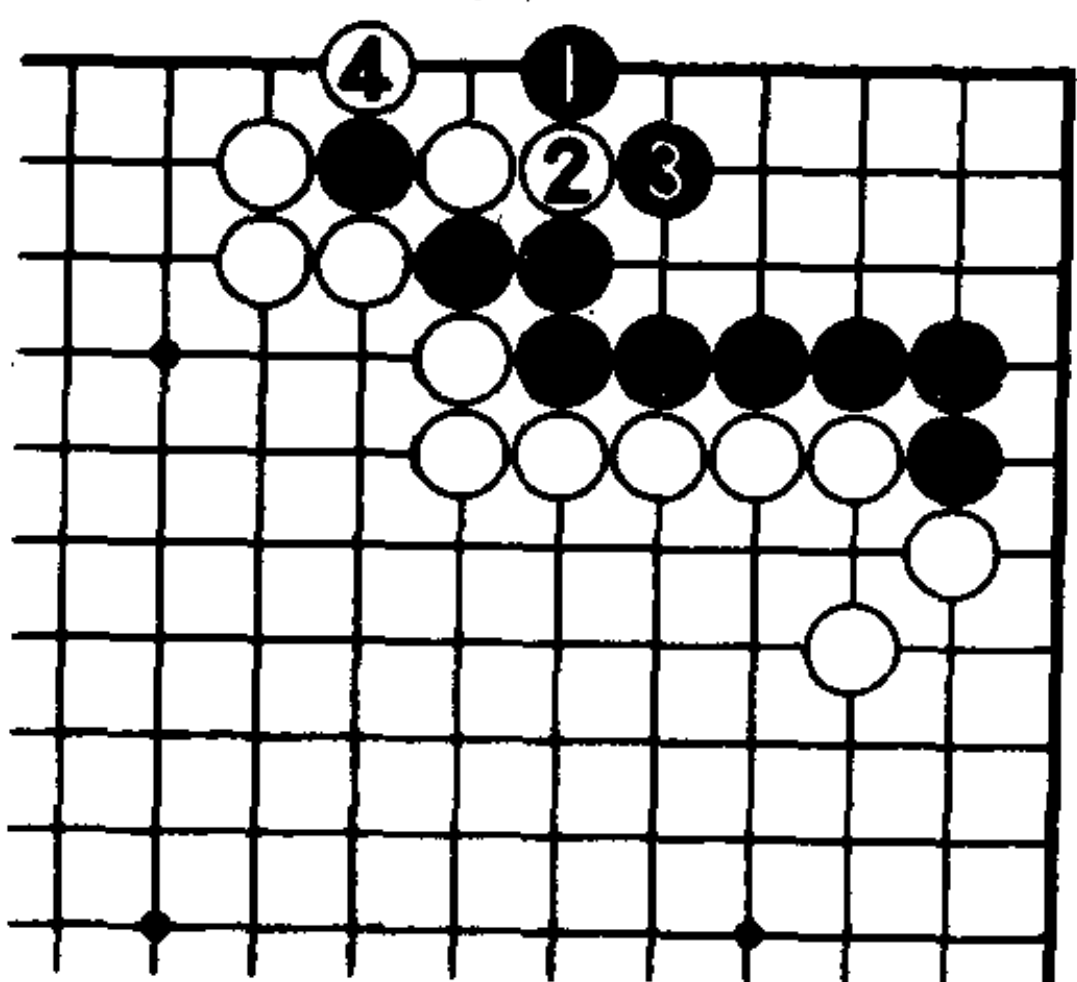


图 3

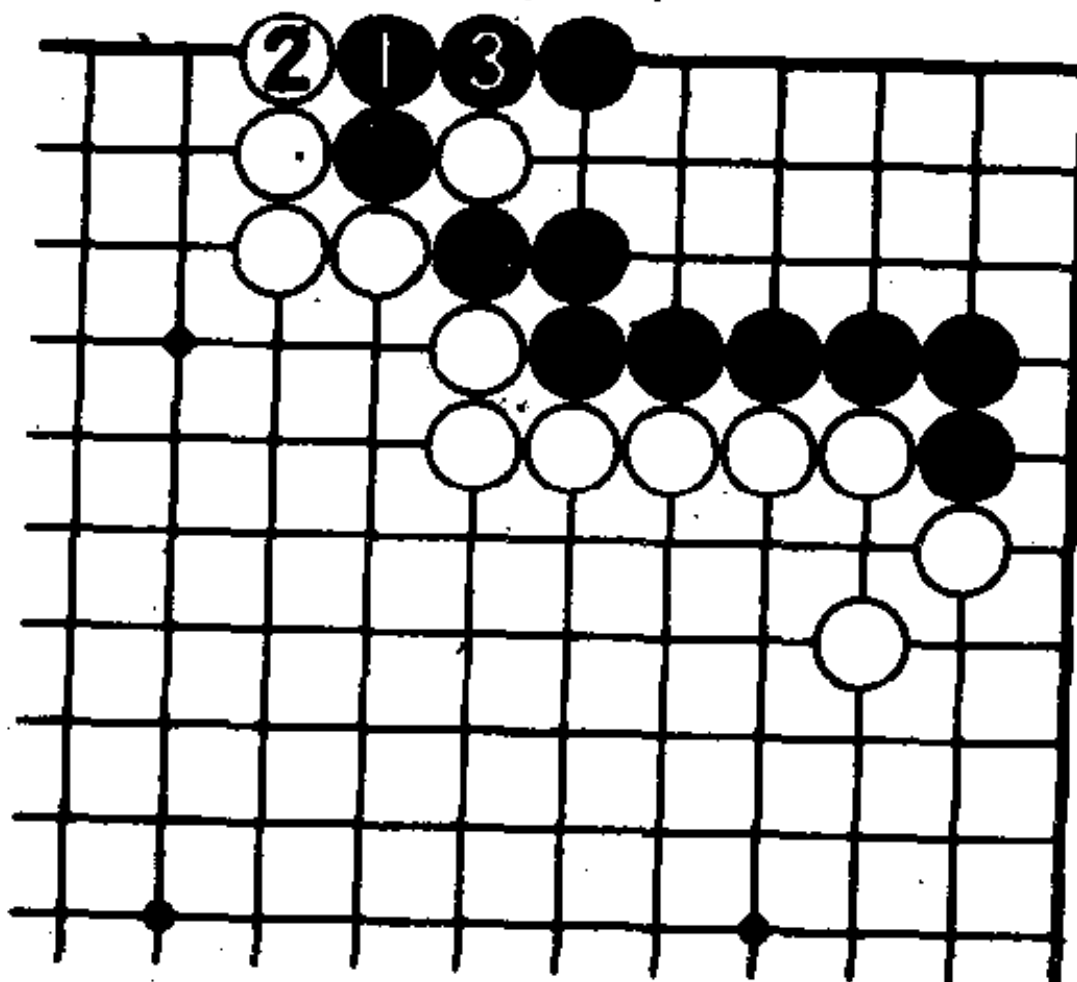


图 4

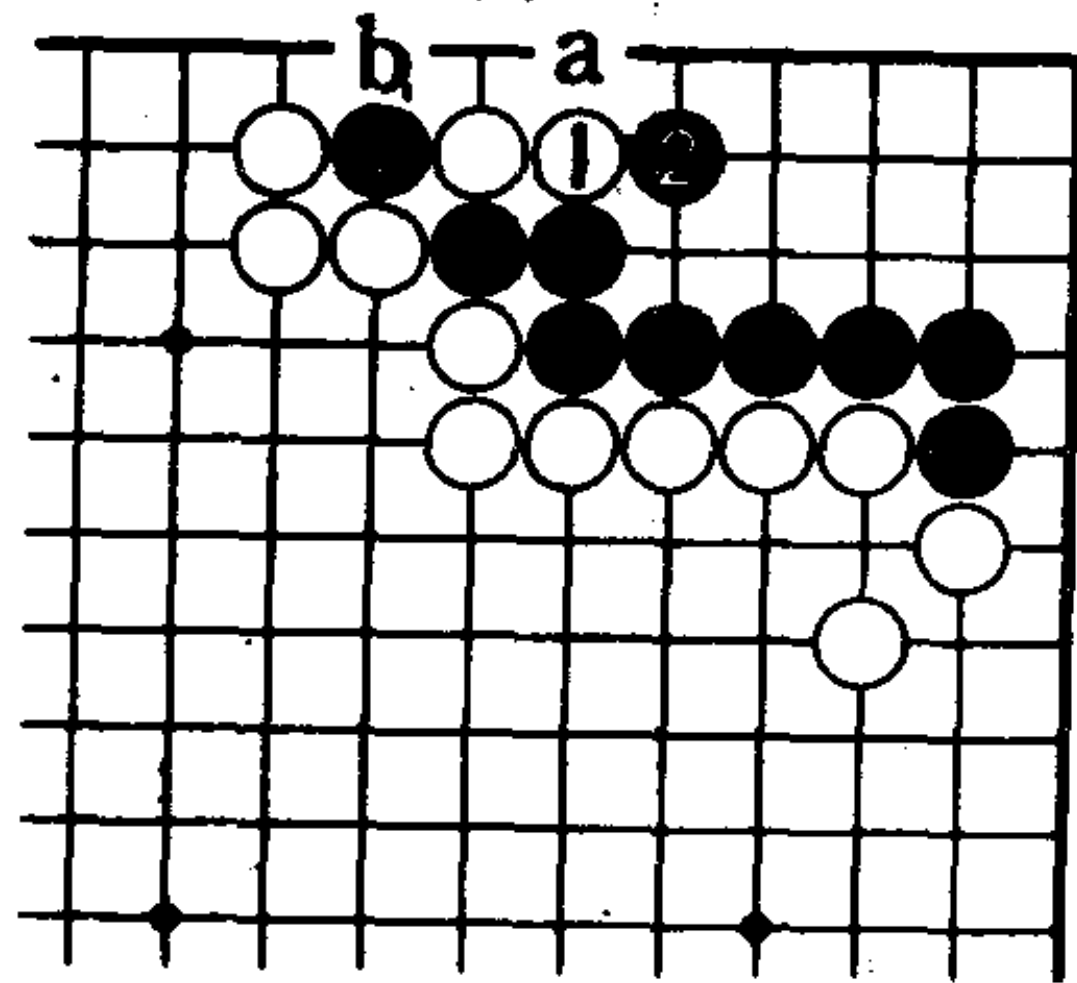


图 5

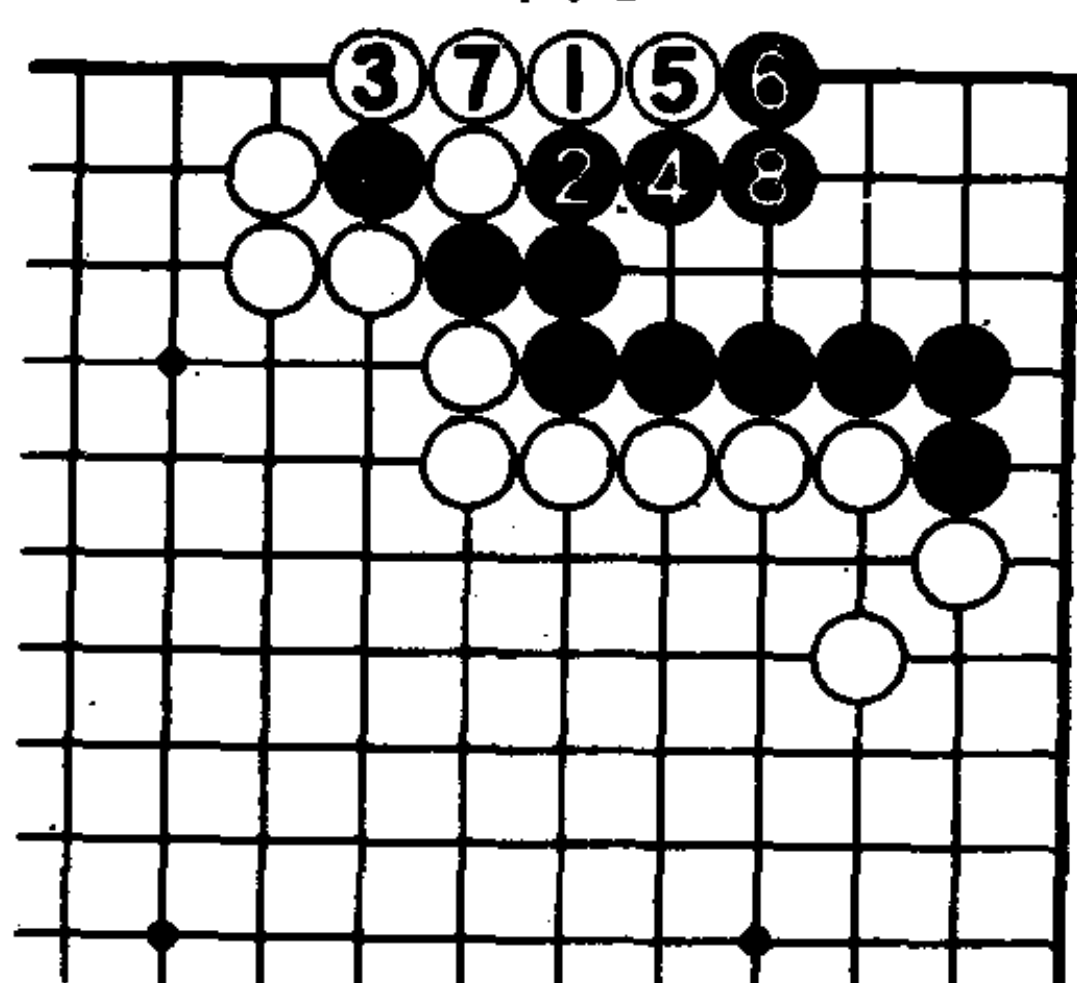


图 6

10目。折半计算，黑多得6目。图1与图3的优劣自然清楚了吧。

图5 基本型中如轮白先走，一路上的手筋具有同等的

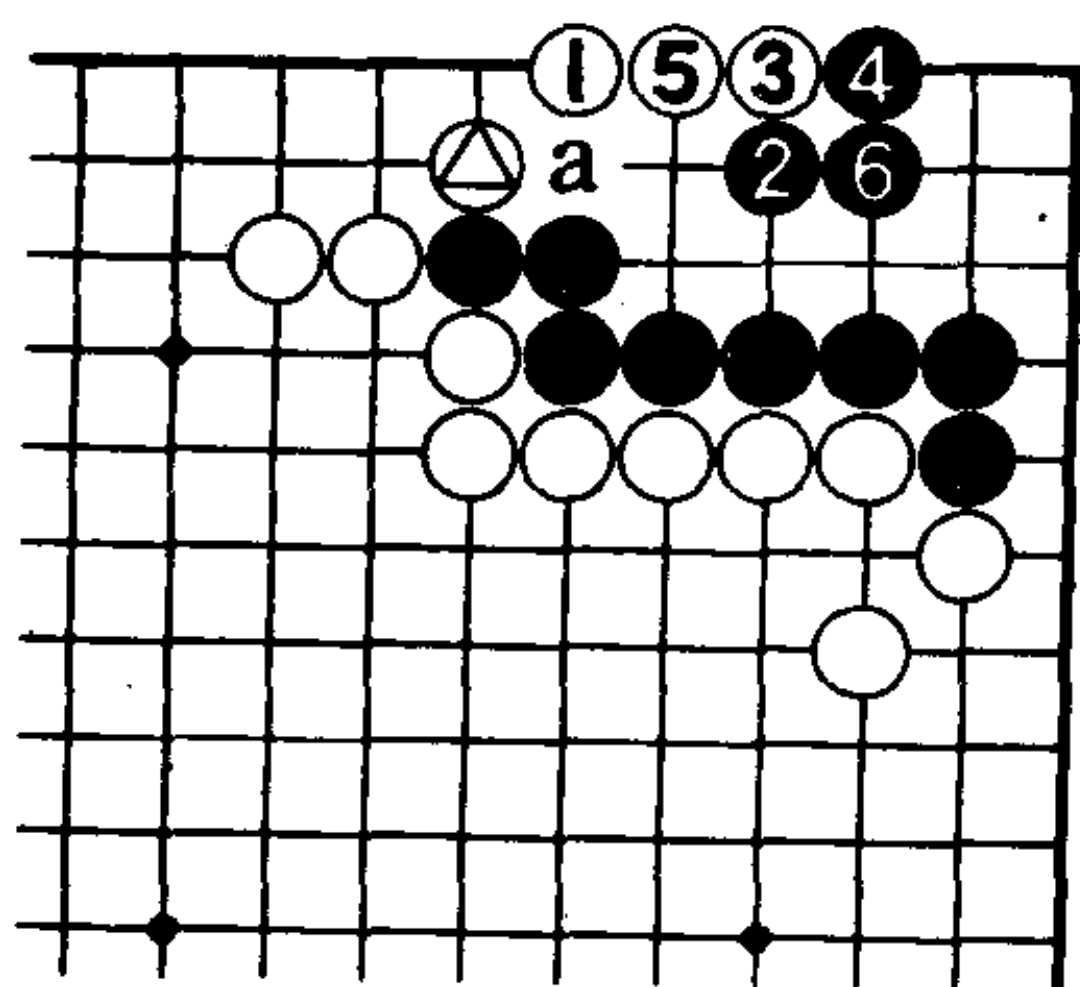


图 7

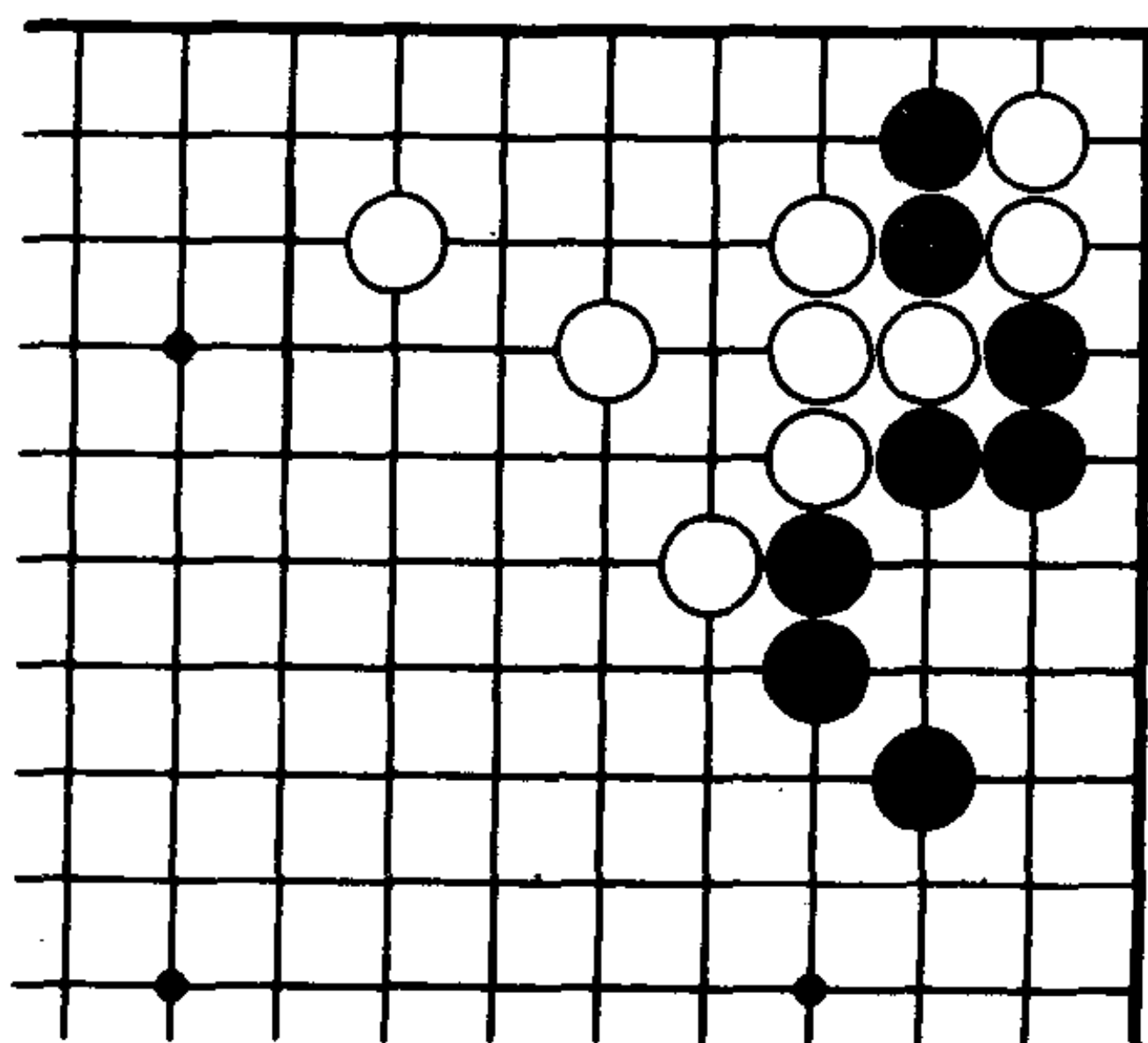
效用。白 1 长无策，以后的黑 a、白 b 是黑方的权利。

图 6 白 1 路尖，回复到图 2 的形状，这是白方有利的结果。

图 7 与前图稍不同，但白 1 小尖同样有力，迫使黑退到 2 位才能止住白棋前进的势头。如果白 1 误下在 a 位，官子利益要损失 4 目。

七、角上的急所

下面要讲的是角上眼形的急所，同时也是官子的急所。



第 1 型

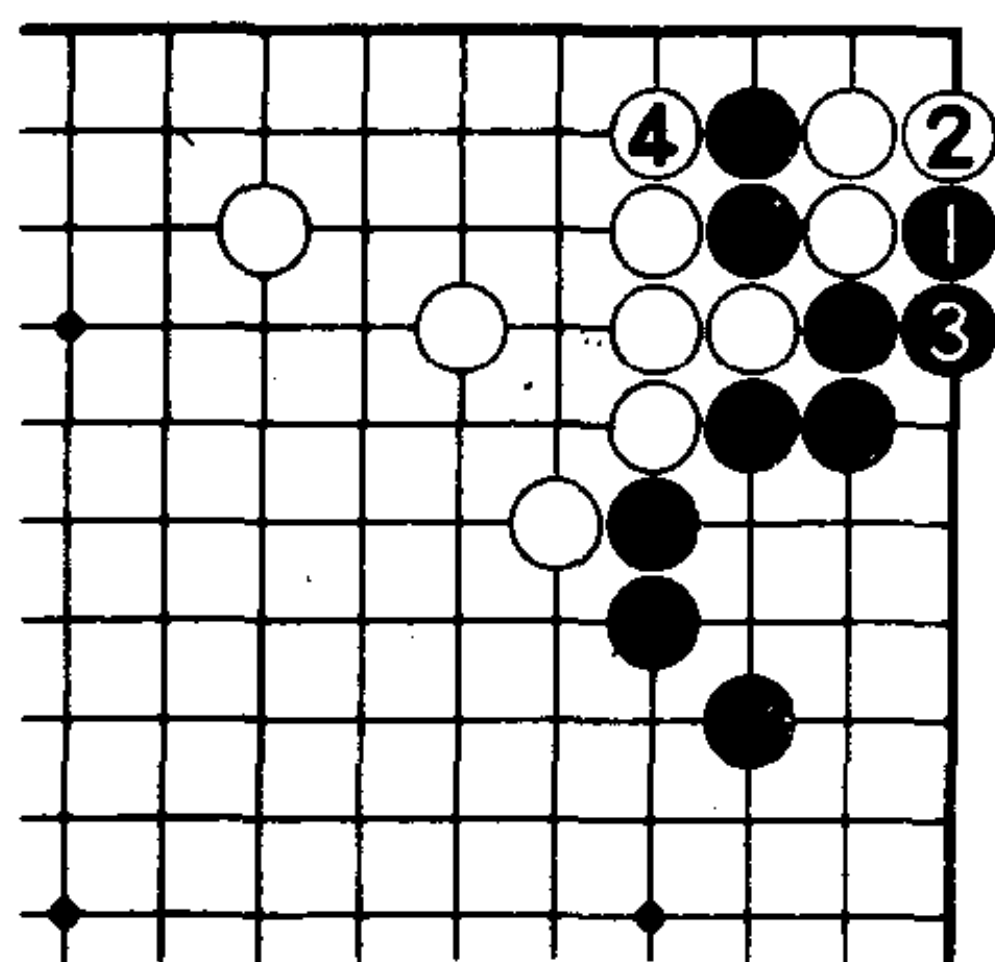


图 1

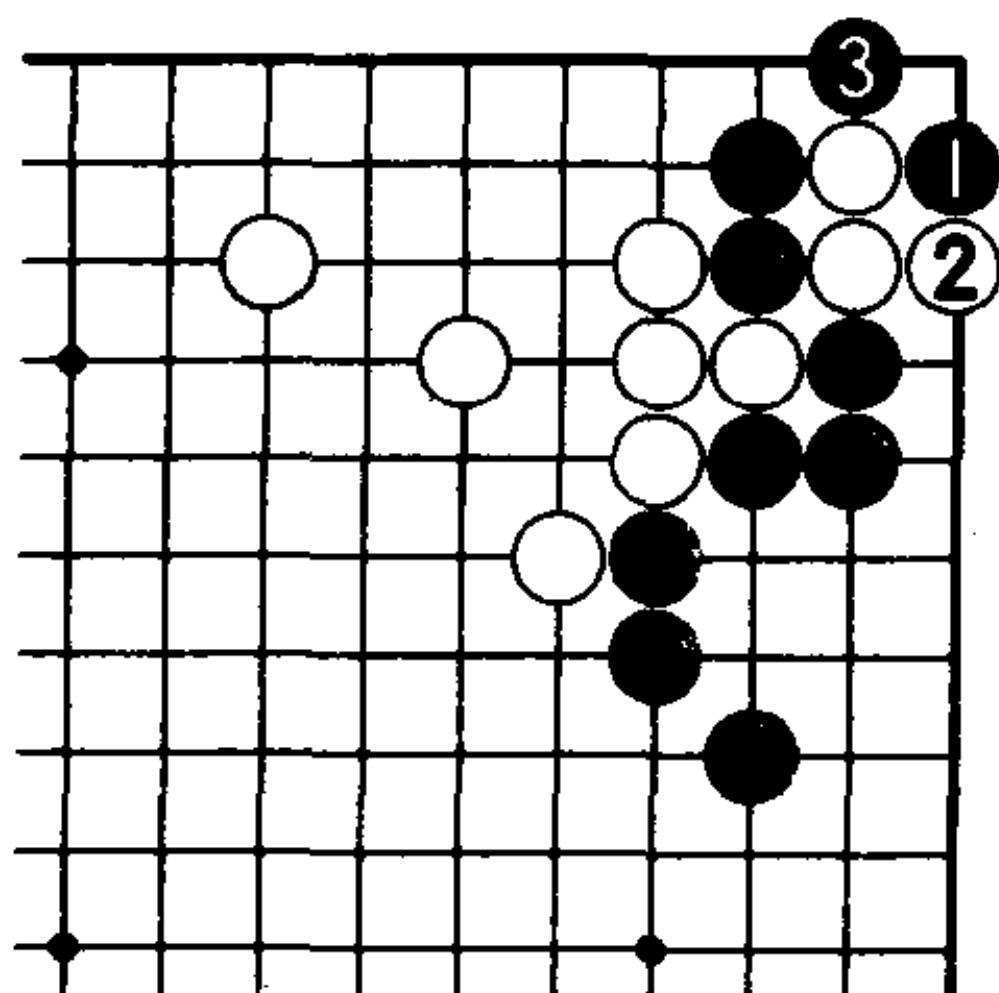


图 2

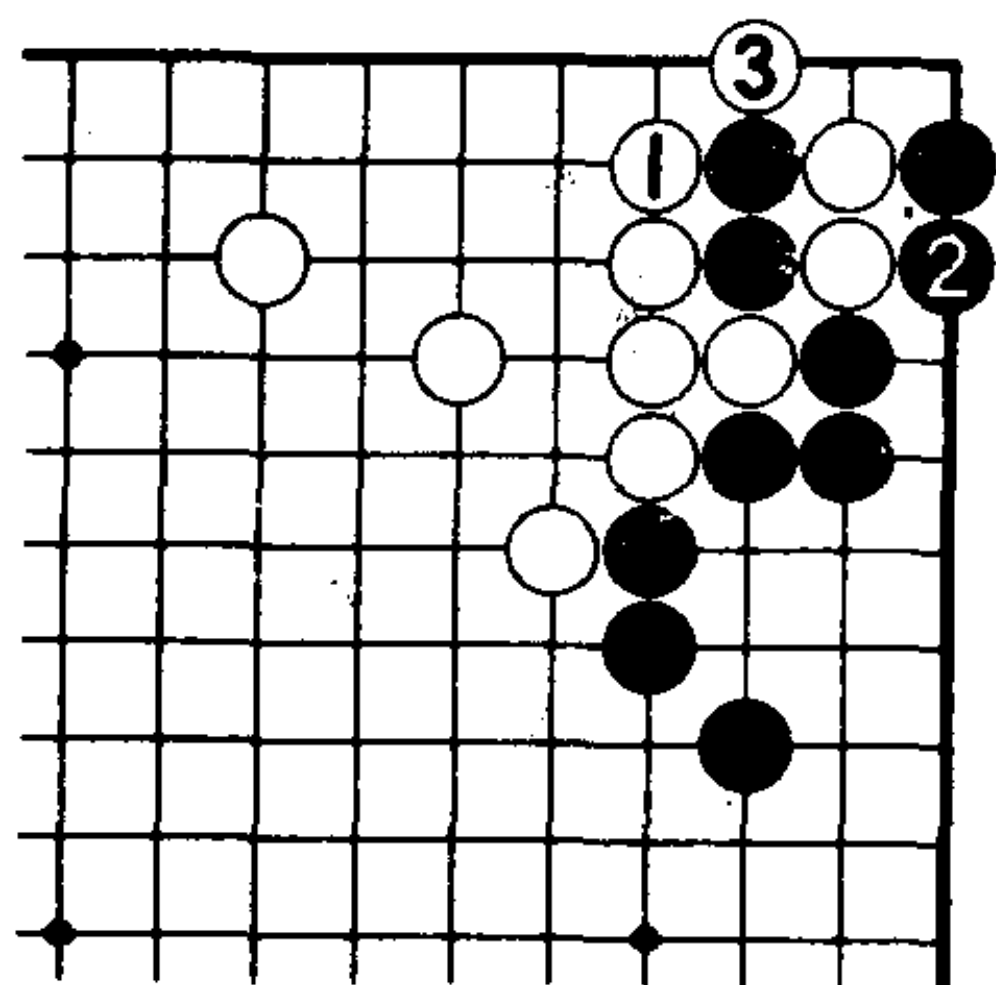


图 3

第 1 型 救出黑二子是不可能的，但收官时却有很好的借用。

图 1 黑 1、3 可说几乎没有得到什么借用。

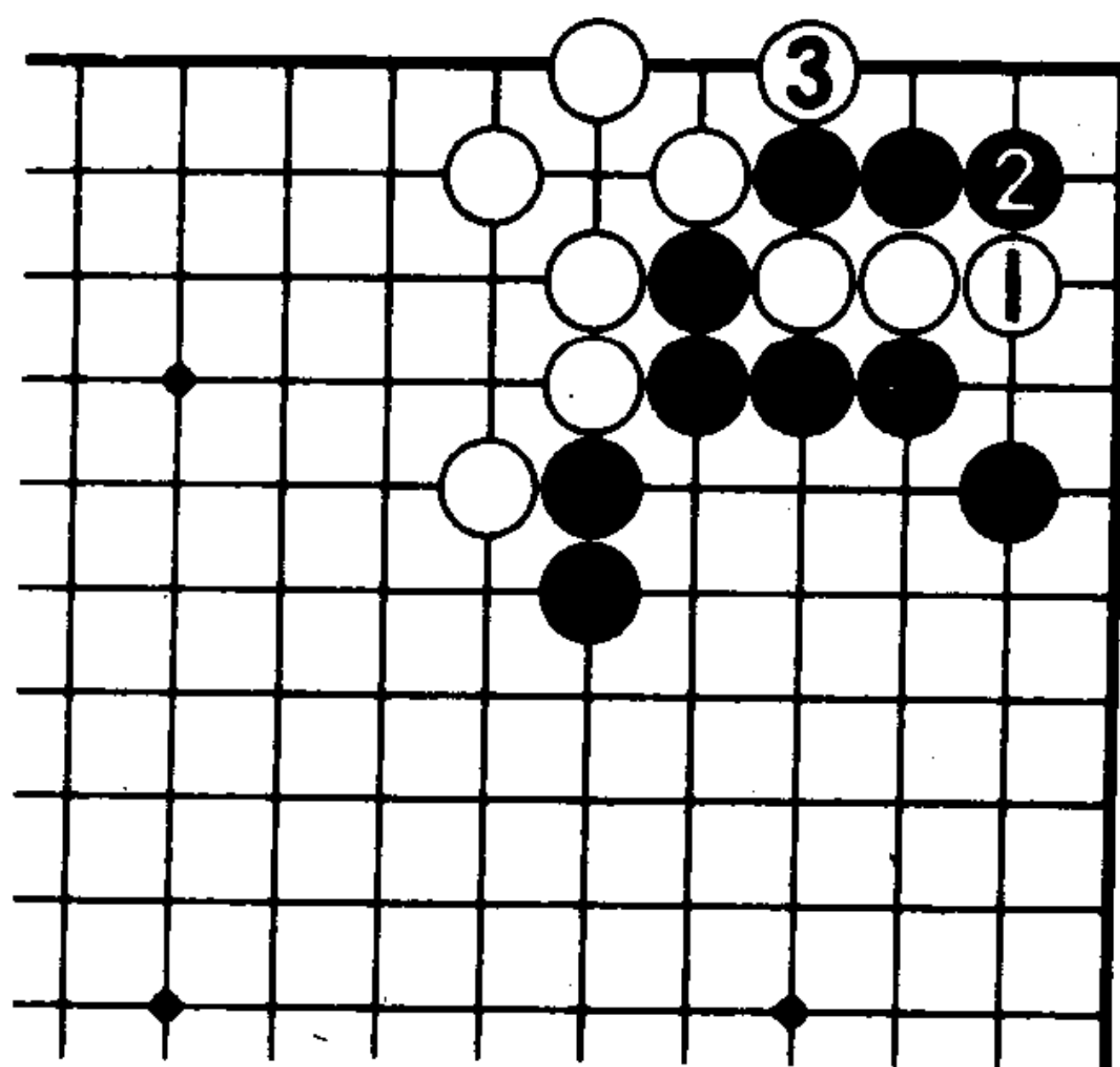
图 2 黑在 1 位夹才深知“二、1”路的妙味，白 2 如敢阻断，黑 3 作成动杀。这里黑是“无忧劫”。

图 3 白 1 只好退让，黑 2 顺势一打，白白落得便宜。图 1 与图 3 比，相差 3 目。图 2 中黑 1 走之前白 2 补也是相当大的一手，与图 3 比有 4 目的出入，由于是逆收，价值便有 8 目之多。

第 2 型 白 1、3 是想得到更多的利用，黑对此如何应对呢？

图 1 黑 1 直接吃太危险，白 2 白得一“无忧劫”。

图 2 黑 1 是“二、1”路的急所。只要记住“彼方要



第 2 型

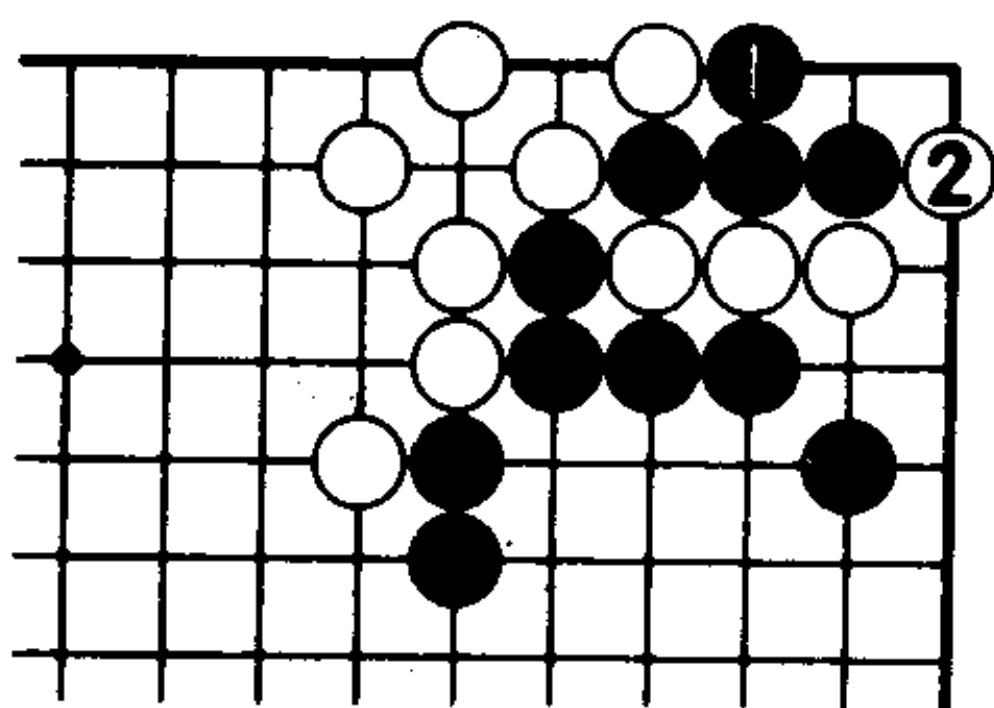


图 1

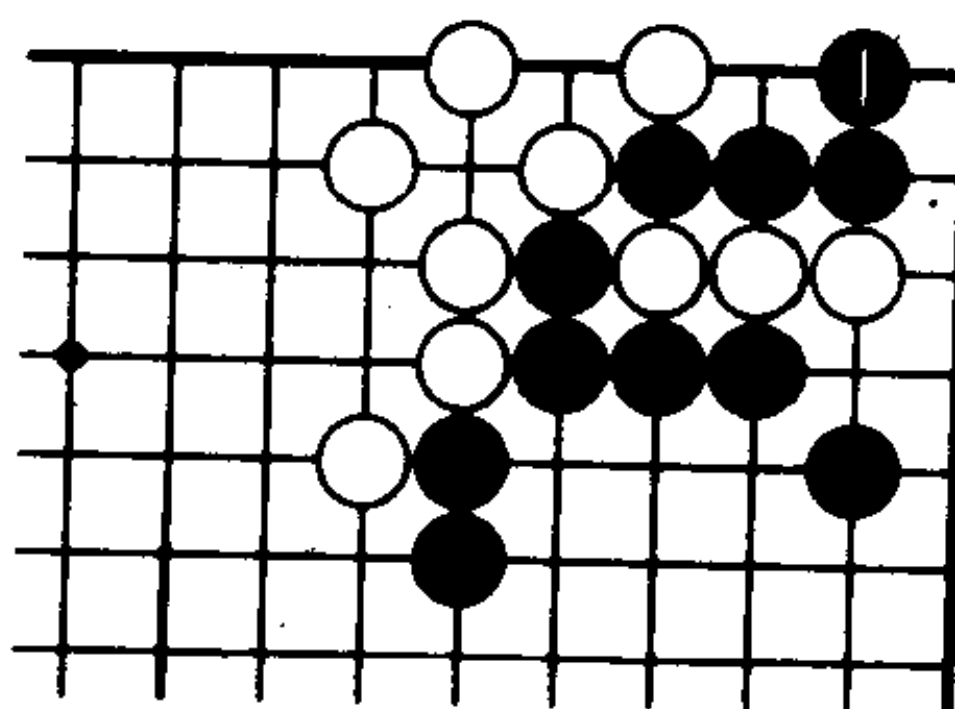
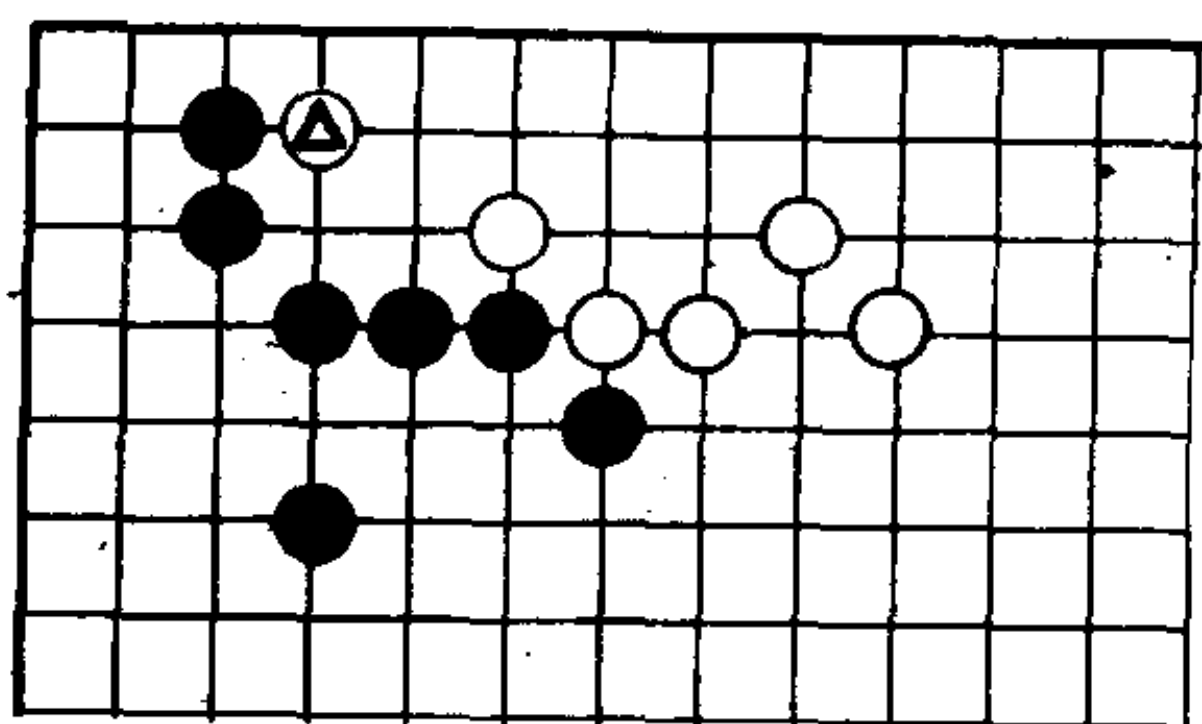


图 2

点即己方要点”这句格言，就不难发现其中的手筋。黑 1 防备了白方在这里先手 3 目的官子，出入价值有 6 目。

第五章 实战的官子

以下的官子类型在实战中经常可以遇到，记住也许并不难，关键是要触类旁通，举一反三。对这些官子的精妙处，要从本质上认清它的规律，而不是简简单单去欣赏它。用不多久，对一些较复杂的官子技术，你也会驾轻就熟的。



第 1 型

第 1 型 黑先。

这是实战中很常见的棋形。黑吃掉白△一子是很容易的，但怎样才能更多地得利呢？

图 1 黑 1 夹是此形的手筋，白 2 如于 3 位顶，黑在 2 位打吃，白损失更大。

白 2 如于 A 位虎，黑 B 吃，白 2、黑 3 后，同样黑也便宜。白 2 接后，黑 3 退，将来黑 A、白 C 是黑的权利。

图 2 黑 1 的下法就显得保守了，白 2、黑 3，本图结果与前图比较，黑损失有 $4\frac{1}{2}$ 目，以后的官子基本为黑 A、白 B 的结果。

图 3 白先时，白 1 补是要领。假如白 1 于 A 位补，表面上似乎多得 1 目，但将来黑在 B 位立后，就产生了 C 位点的

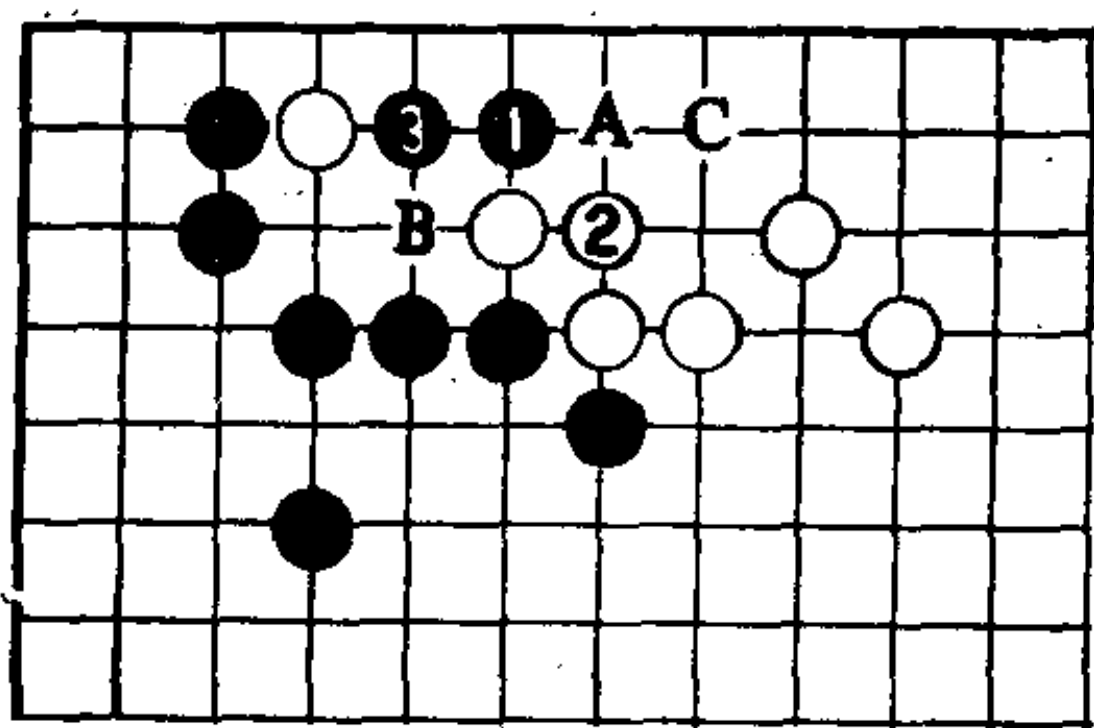


图 1

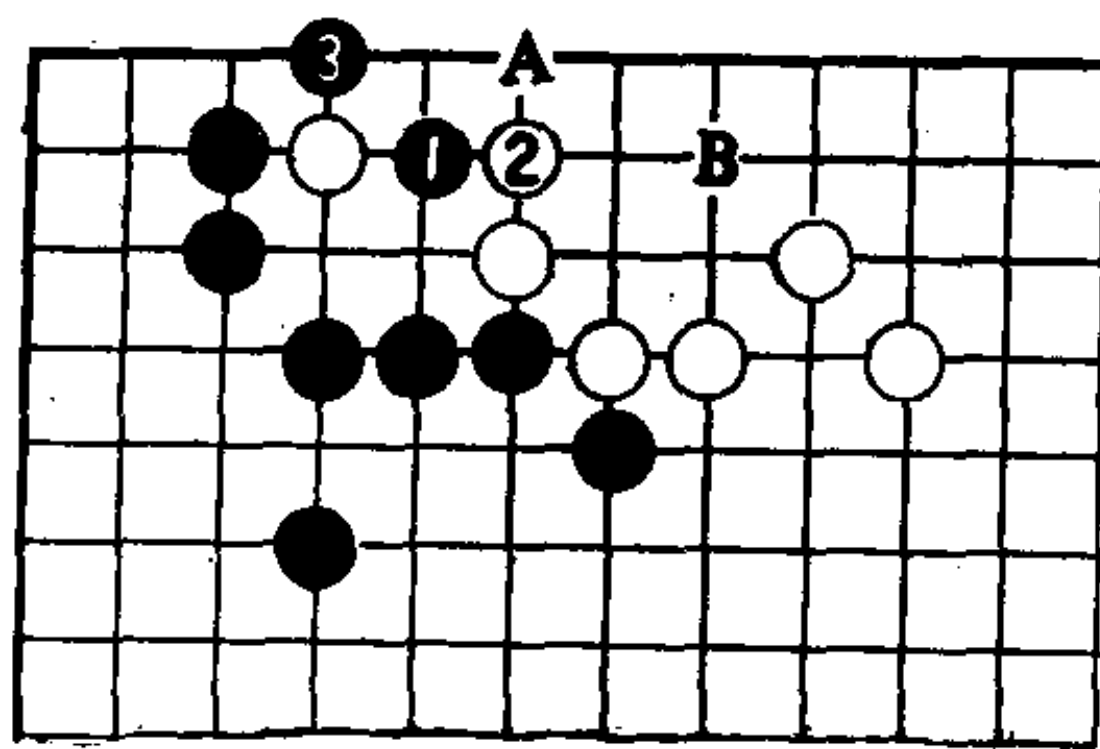


图 2

官子手段，这点一定要注意。

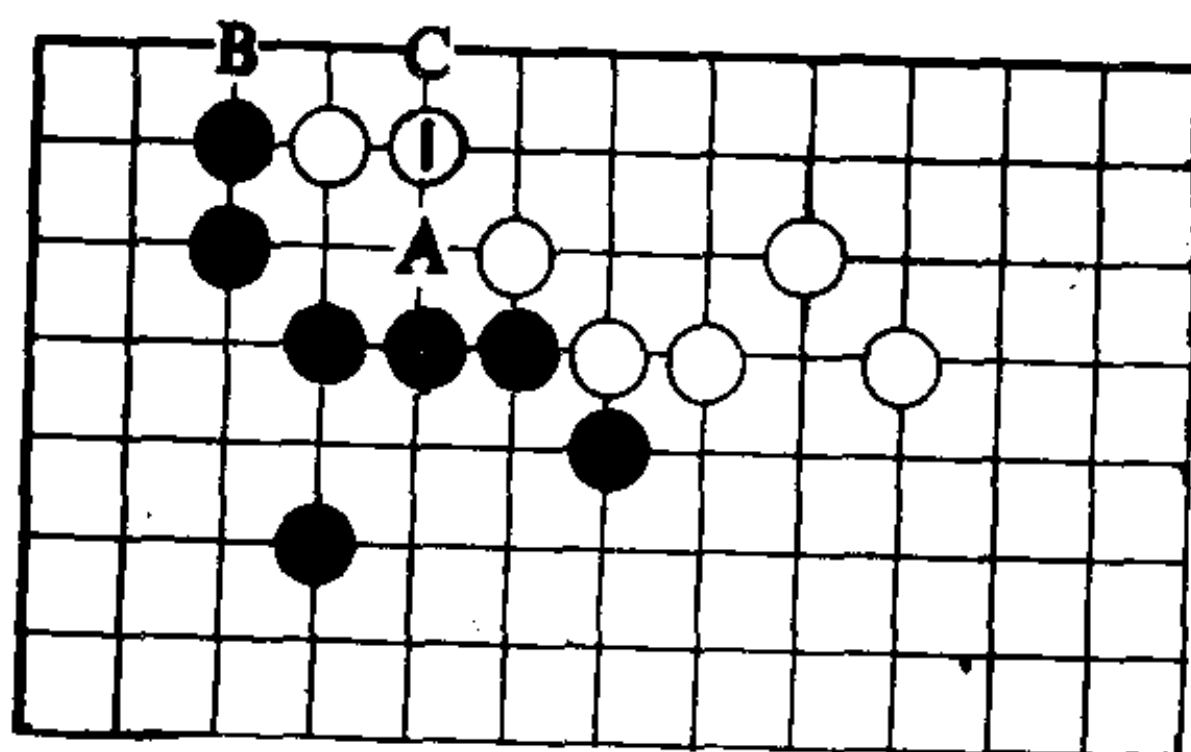
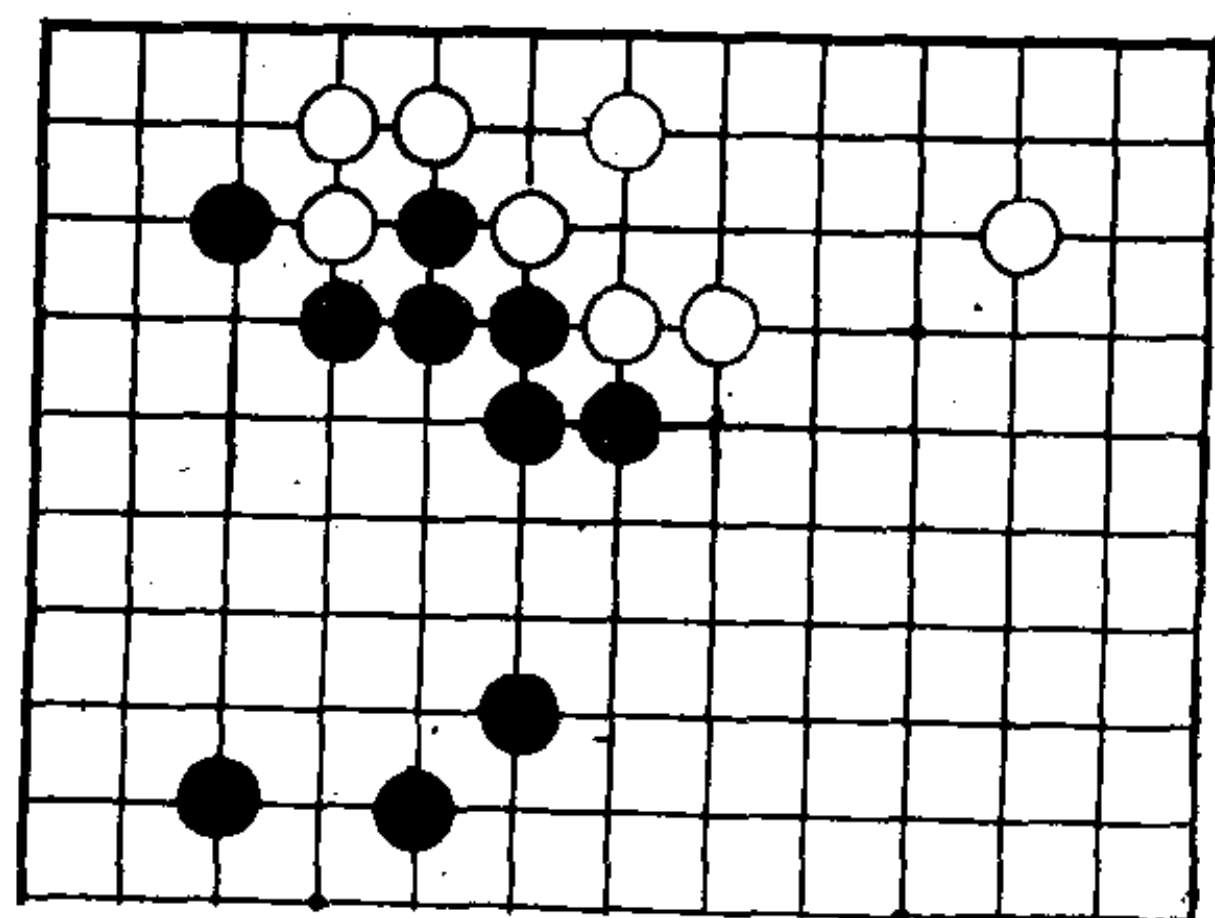


图 3



第 2 型

第 2 型 白先。

这是星定式演变而成的棋形。白官子的手筋在哪里？

图 1 白 1 的确是巧妙的好棋，至 6 止，白最大限度地占有了此处官子利益。黑 2 如于 3 位立，白 A 位夹，渡过的手段仍然成立。

图 2 白 1 断的手法不能成立，原因是黑●二子发挥了作用，以下至黑 8，白不得不放弃最初 1、3 二子。白 5 如于 6 位拐，黑在 A 位连扳可渡

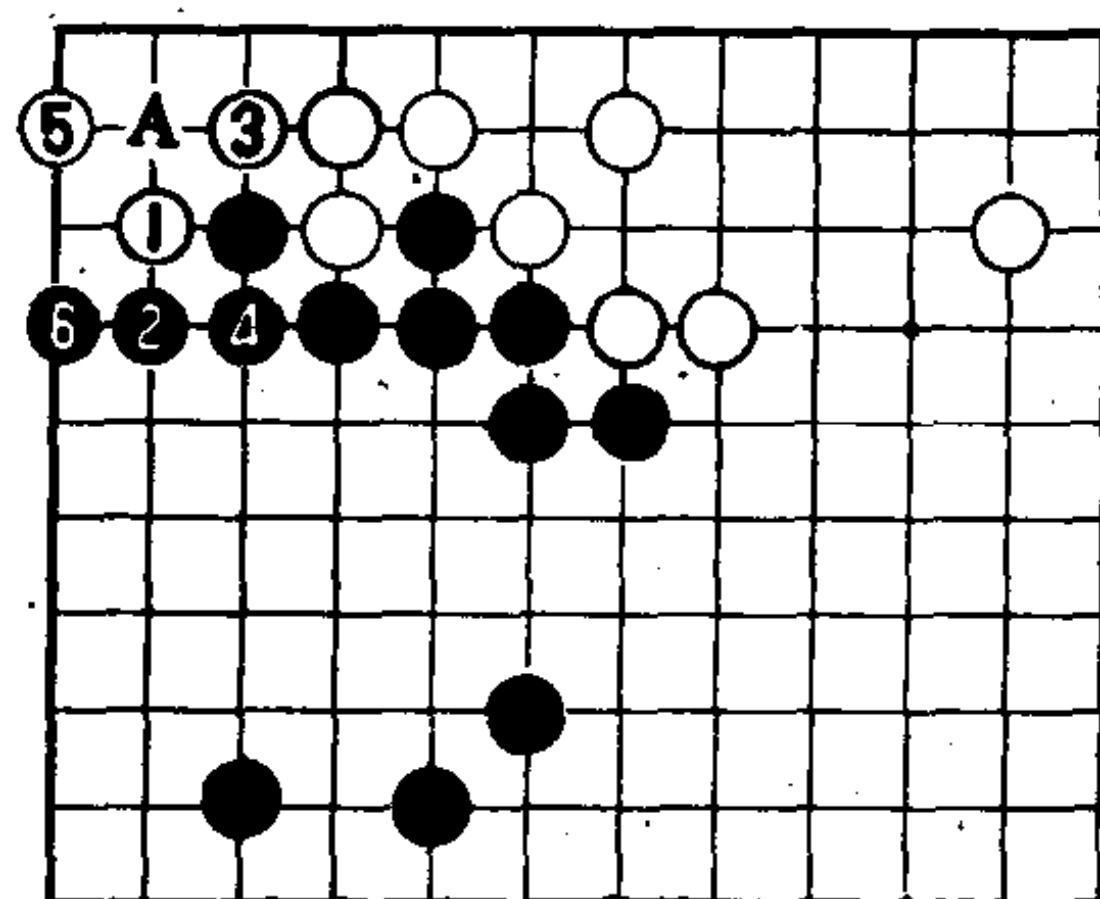


图 1

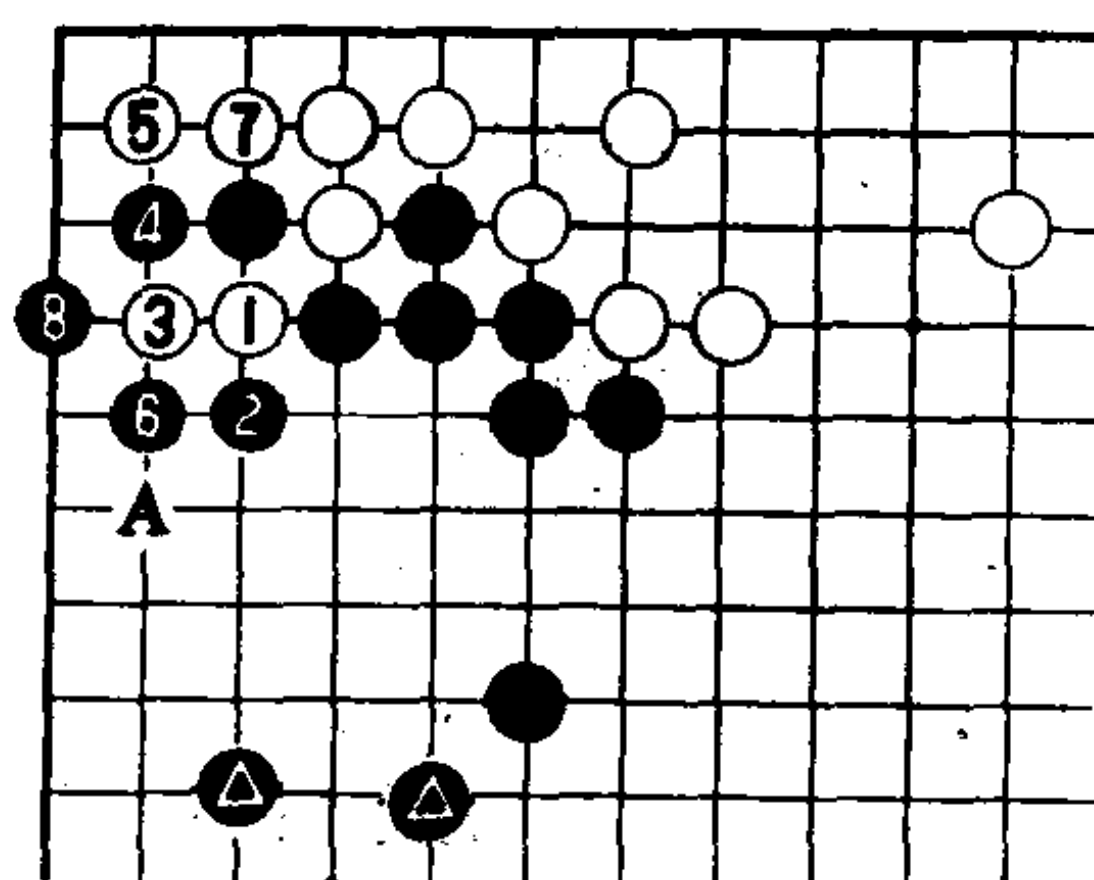


图 2

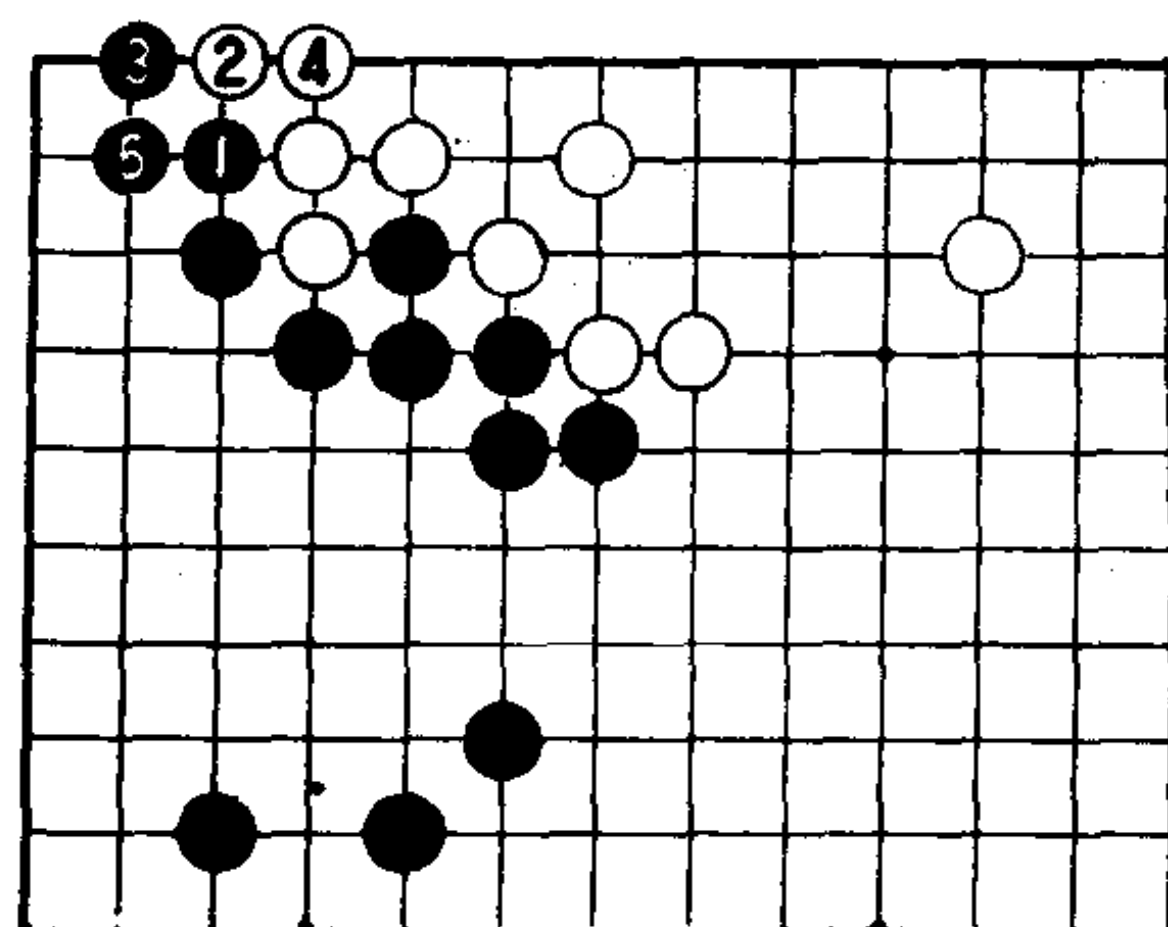
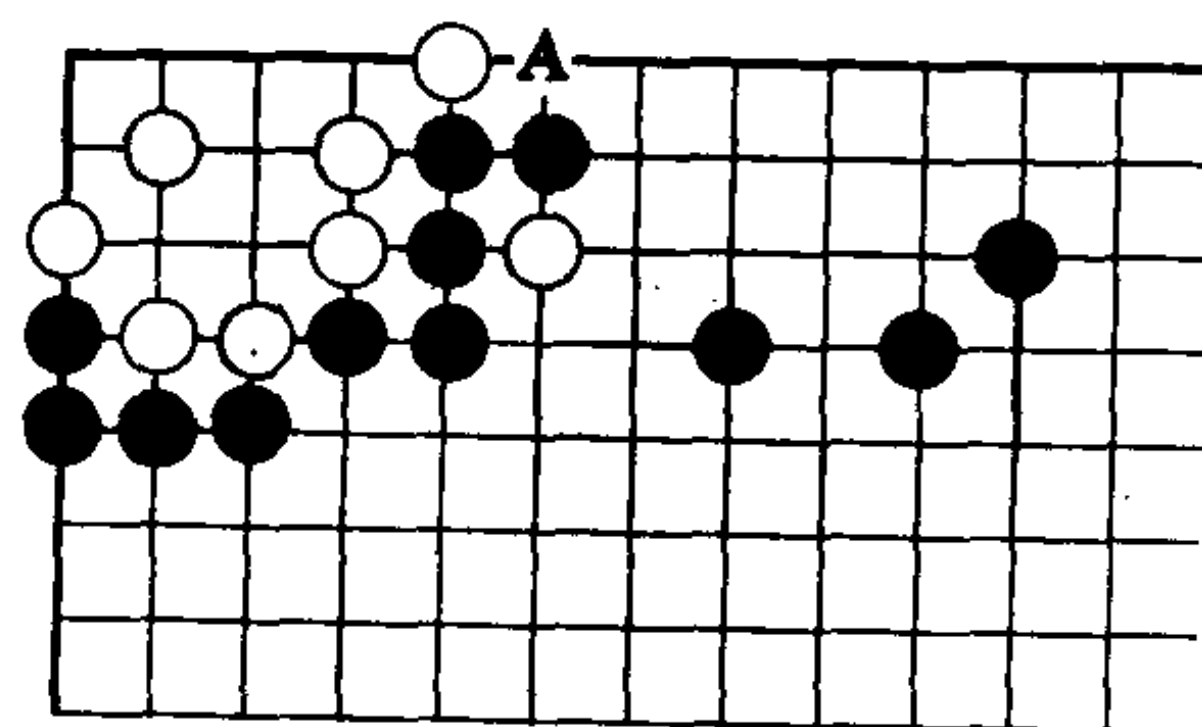


图 3

过。本图与上图相比，白损失了3目以上。

图3 黑先的情况下，黑在1位立是极大的一手。白棋2、4的扳粘基本上是白方权利。本图与图1相比，出入有11目之多。



第3型

第3型 黑先。

本型中A位长似乎已是白单方权利，但黑有先手防白A位爬的妙着。

图1 黑1的妙手有点出人意料吧，无论白怎样应，A位再也爬不到了。白地价值减少1目以上。

图2 白2团也不行，黑3扑是有力的后续手段，白4

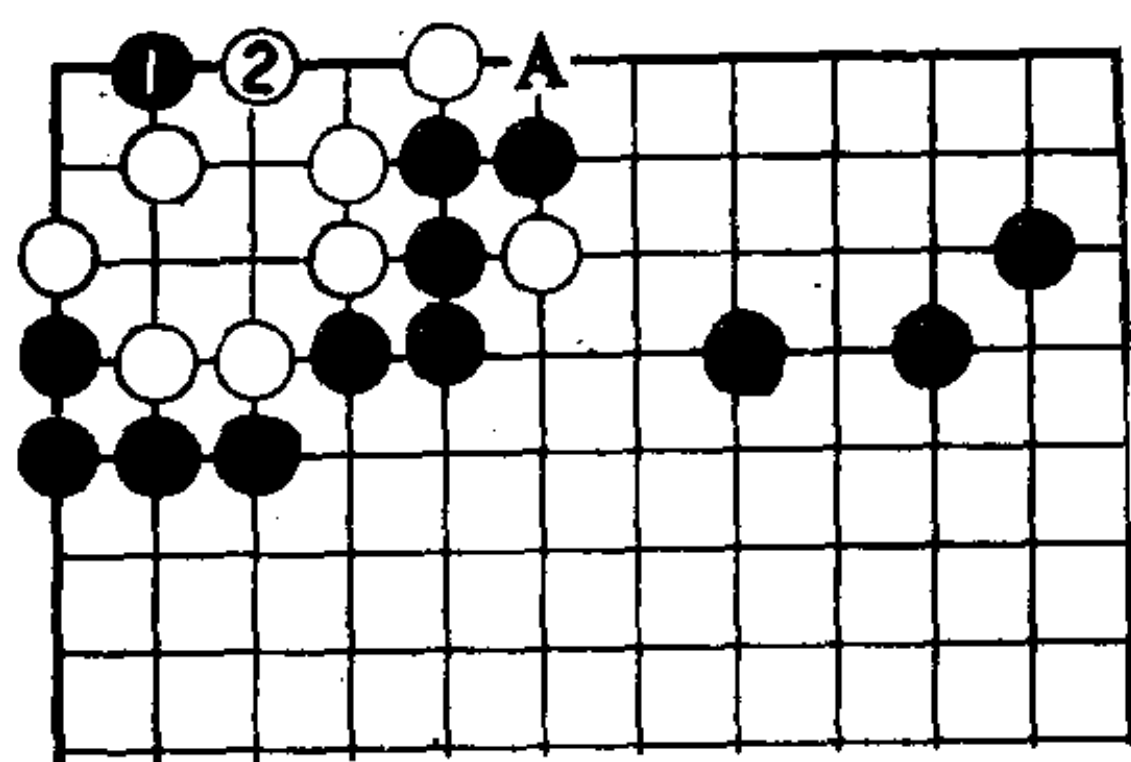


图 1

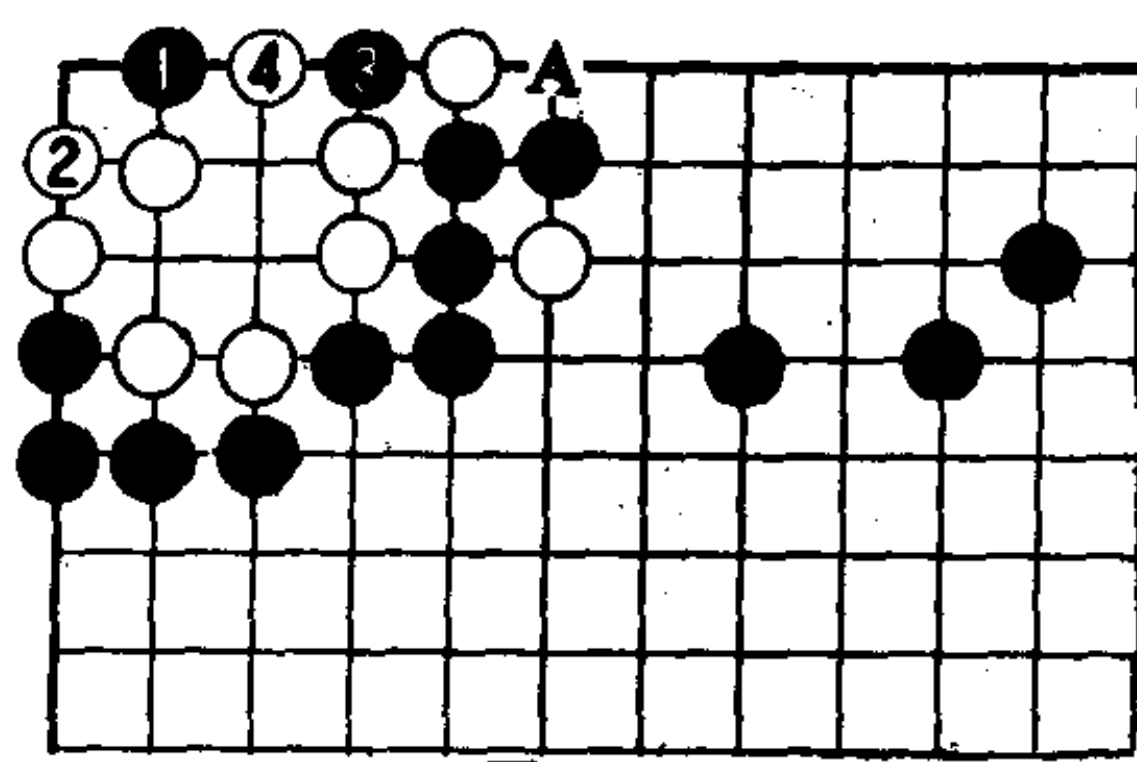


图 2

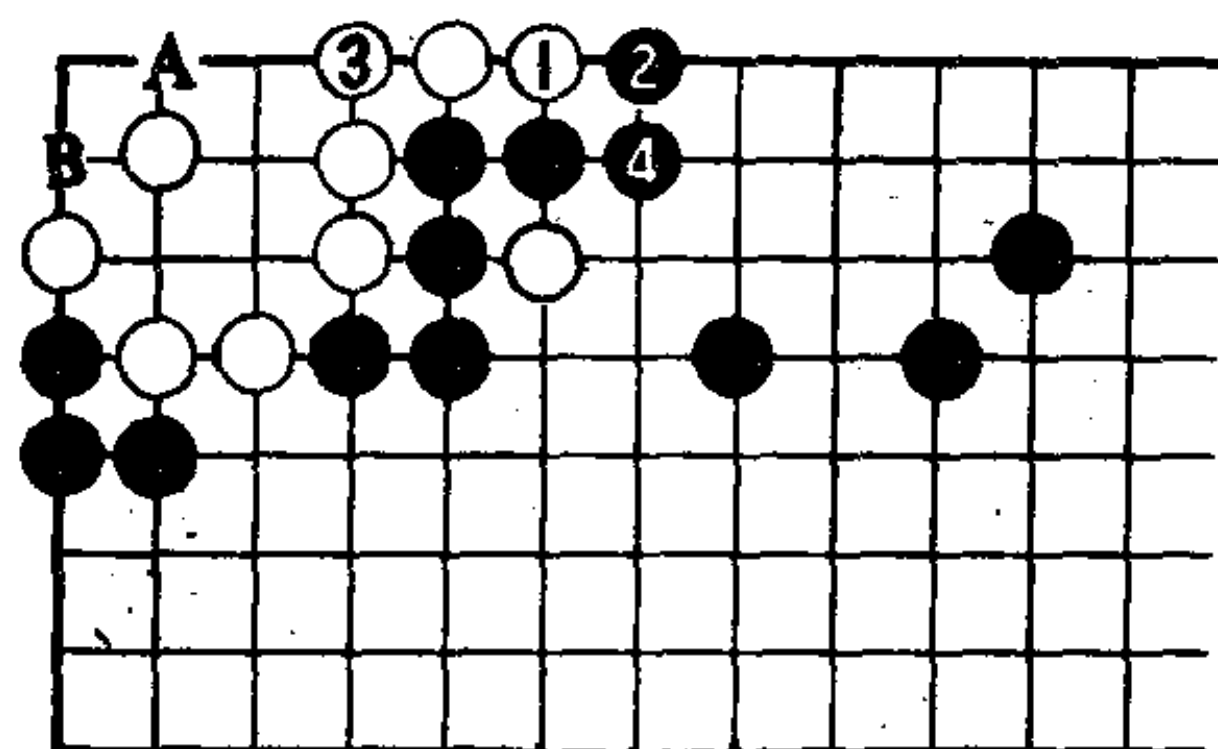
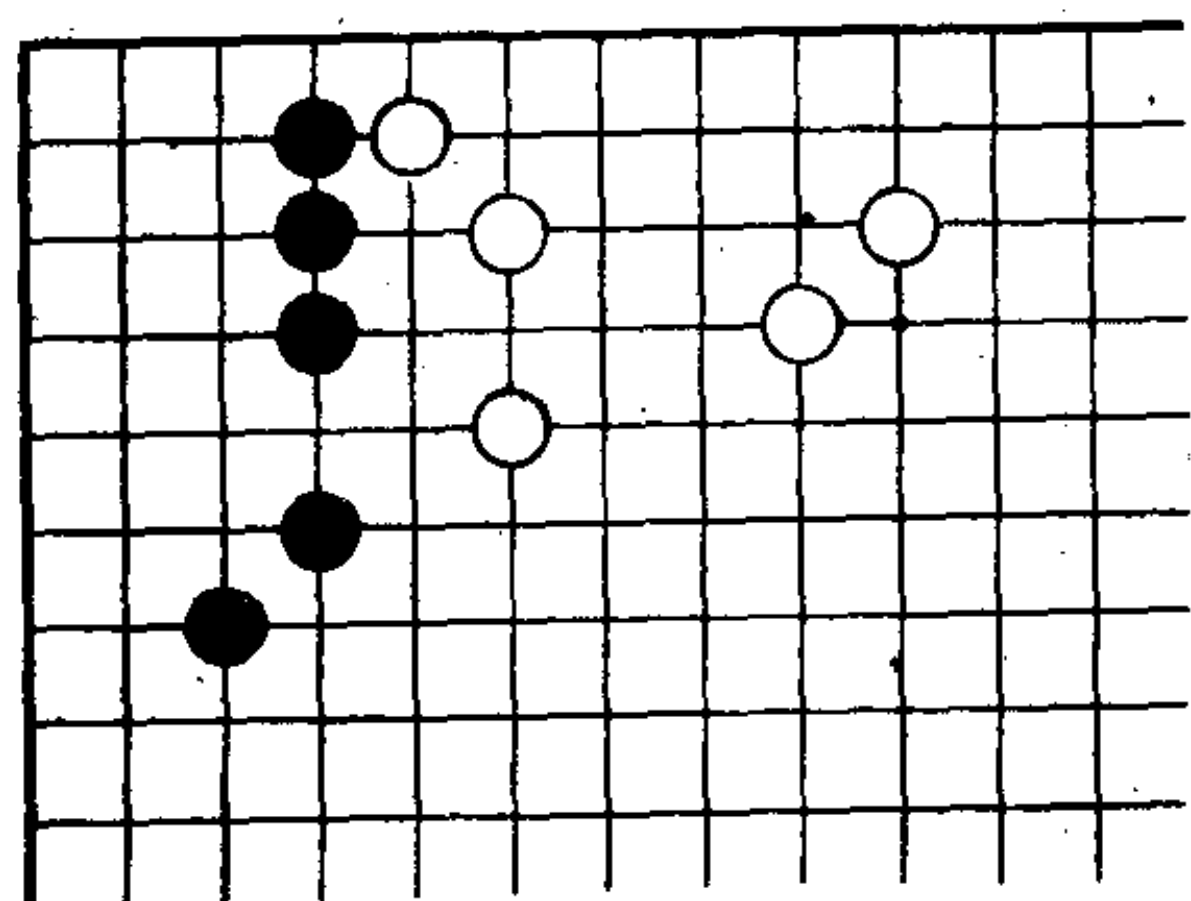


图 3

提，黑先手防止了白A位爬的官子。

图 3 白先走，白 1、3 先手收官定形之后，黑再走A位时，白在B位应就平安无事了。



第 4 型

第 4 型 黑先。

黑手筋的第一感在哪里？

图 1 黑 1 挖是要点，黑 3 后，白生出 4、6 两处的断点。白 4 接上边，黑 5、7 是有力的后续手段，至白 10 止，黑先手收官。白 6 如在 7 位抵抗，黑 9 位扳，白不敢于 A 位挡，只得在 6 位接。

图 2 白 4 接这边，虽免除了前图的手段，但多出 A 位的断点，对白也是个损失。

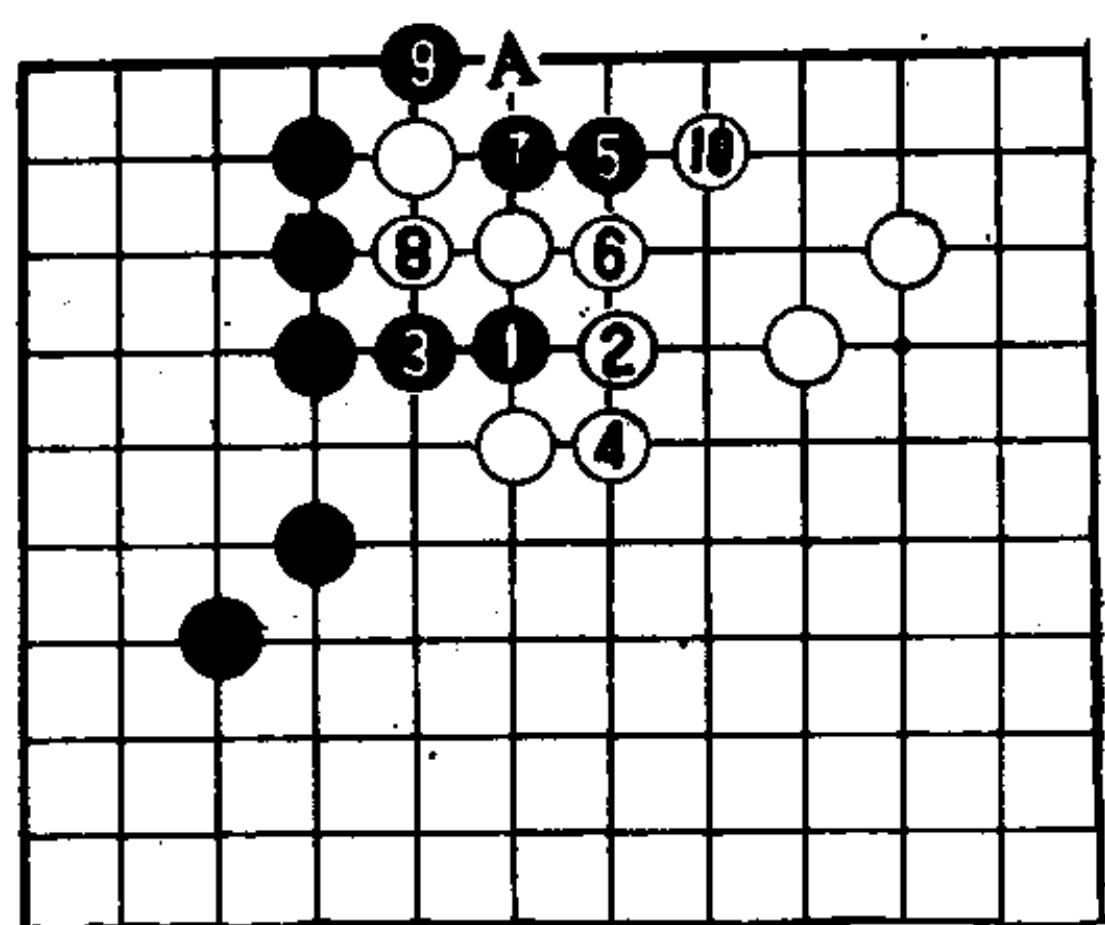


图 1

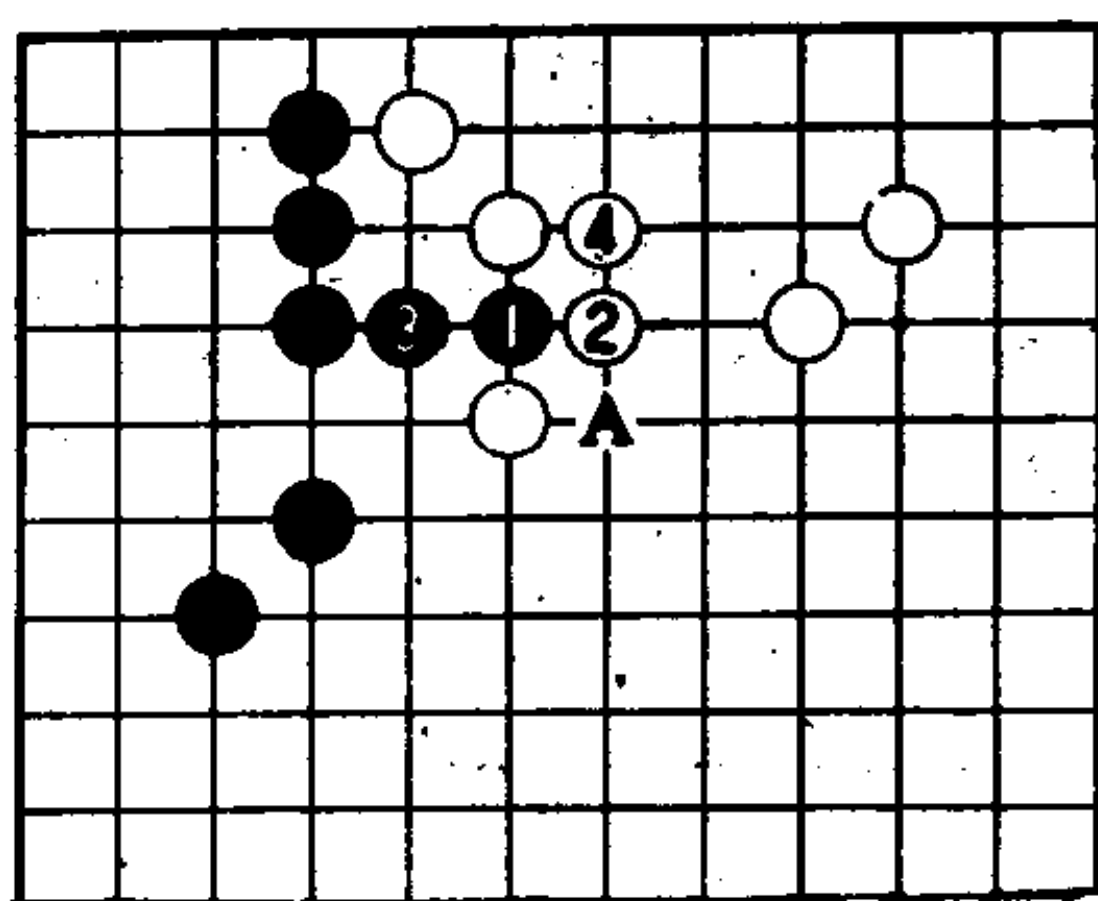


图 2

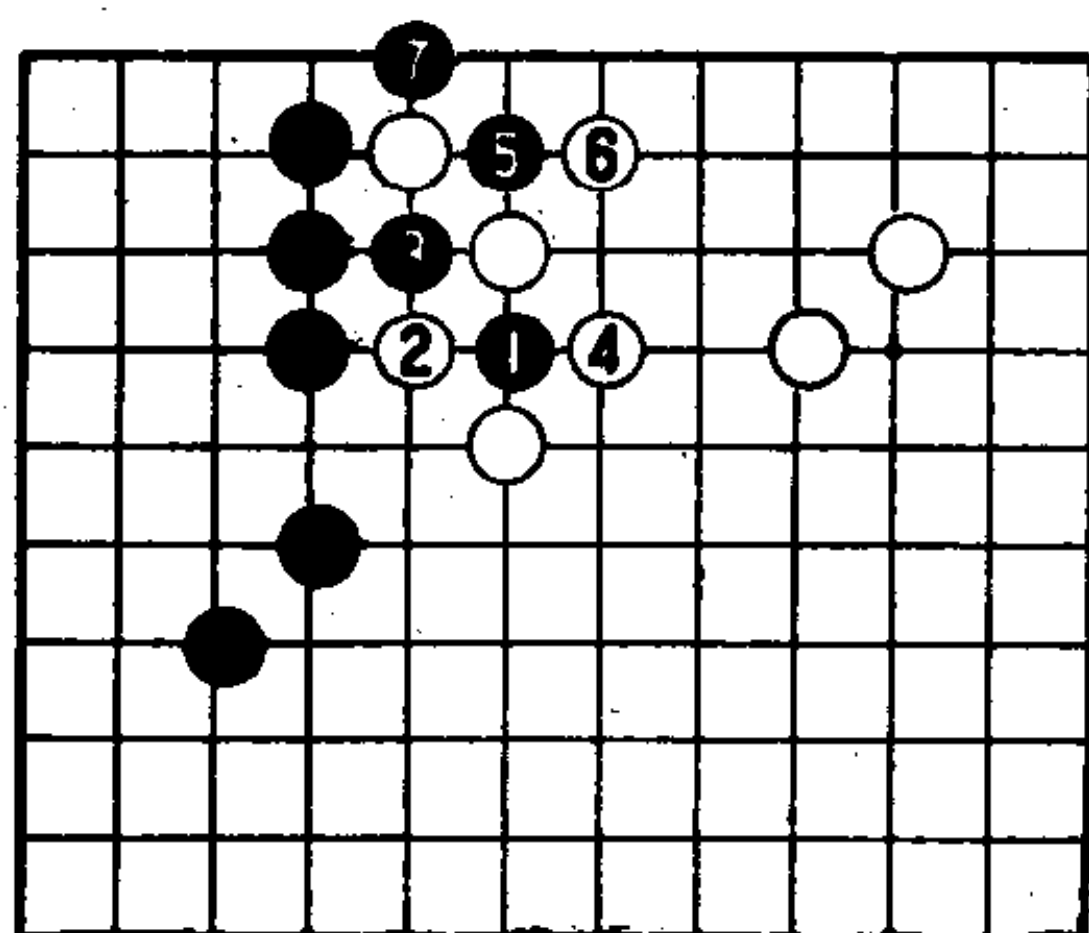


图 3

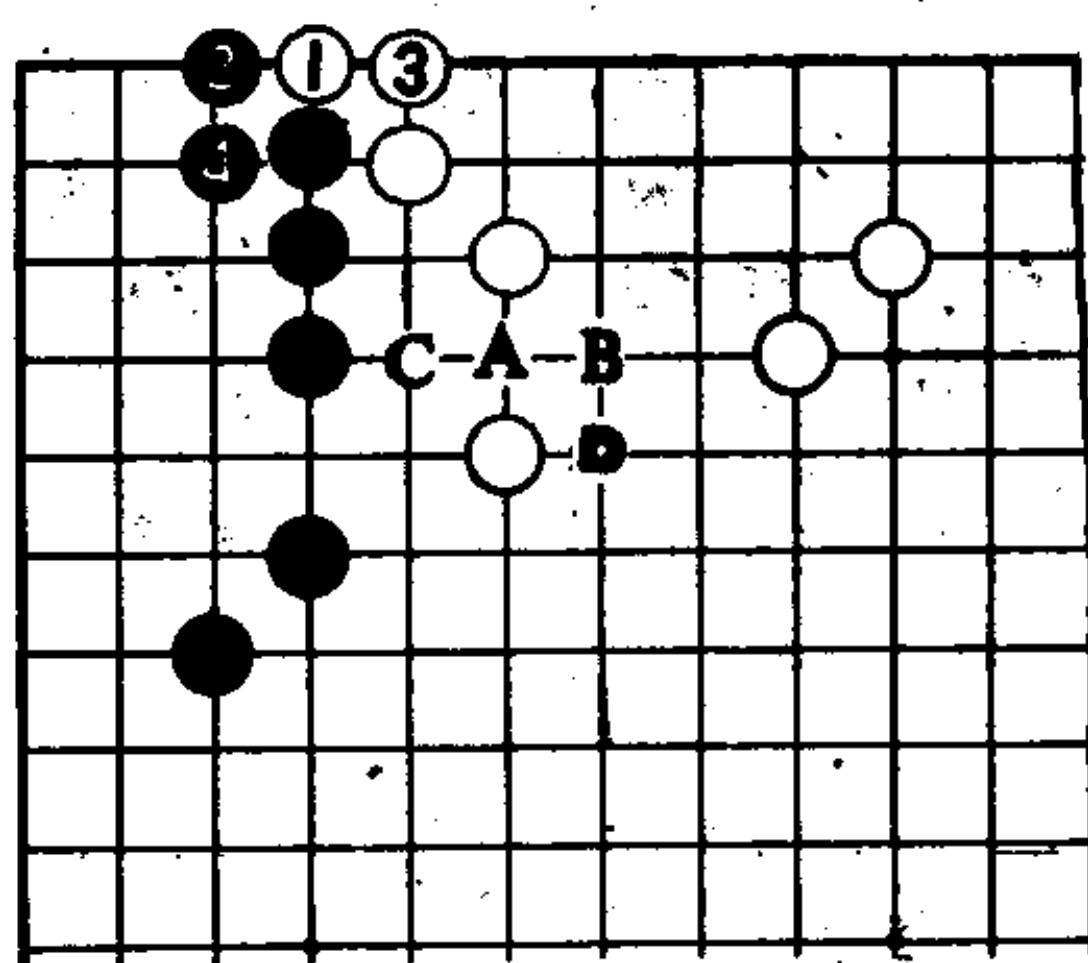
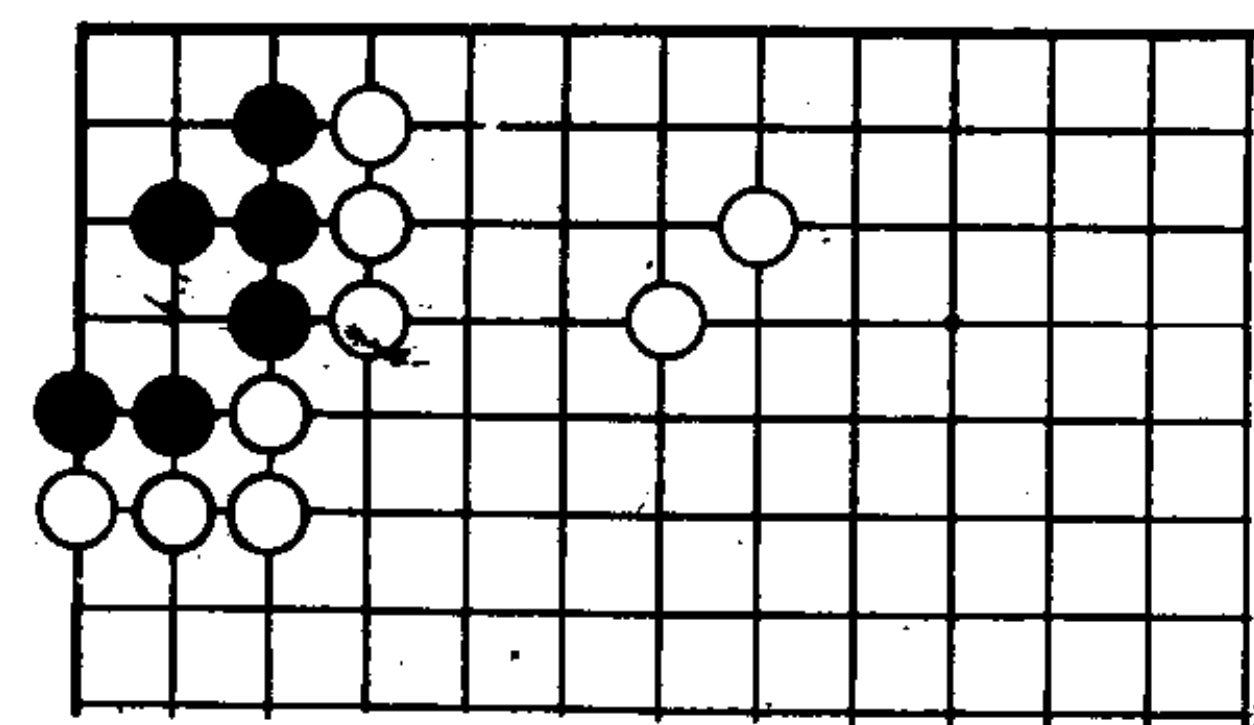


图 4

图 3 黑 1 挖时，白 2 抵抗，结果是黑 5、7 吃掉边上白一子，黑自然可以满足。

图 4 黑不先在这里下手的话，被白 1、3 先手扳粘，以后再于 A 位挖时，白 B、黑 C、白 D 后，图 1 中黑的手段就不存在了。图 1



第 5 型

是黑先手，图 4 是白先手，一出一入的差别是极大的。

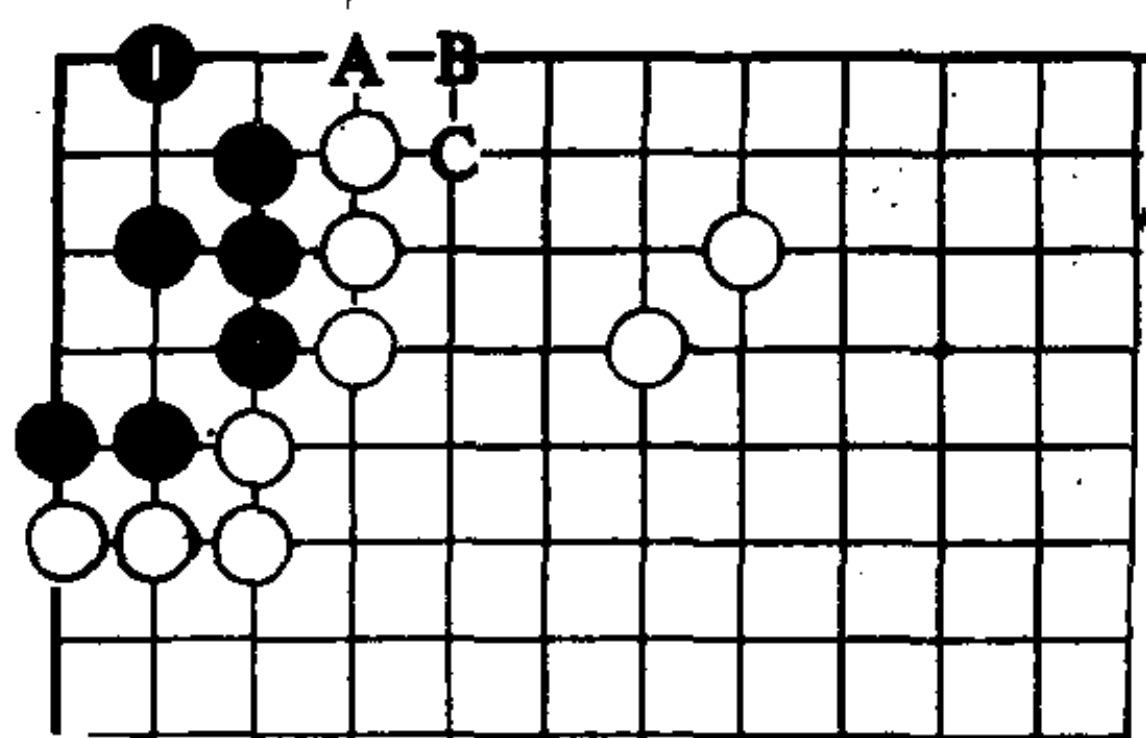


图 1

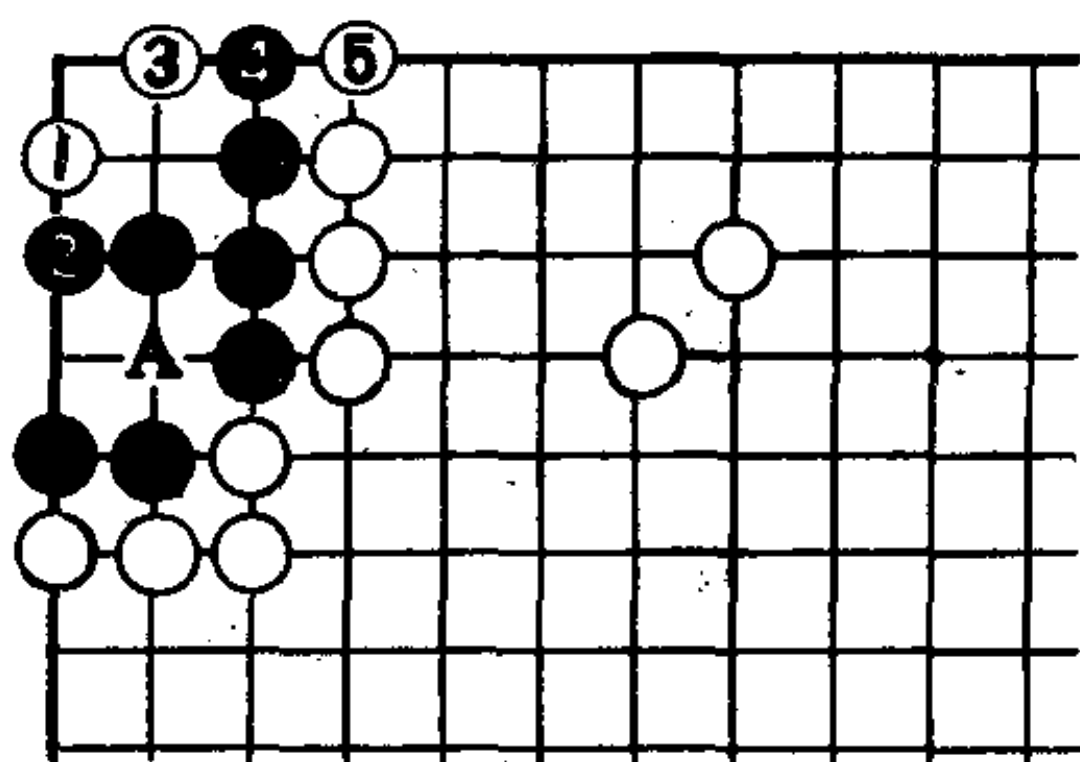


图 2

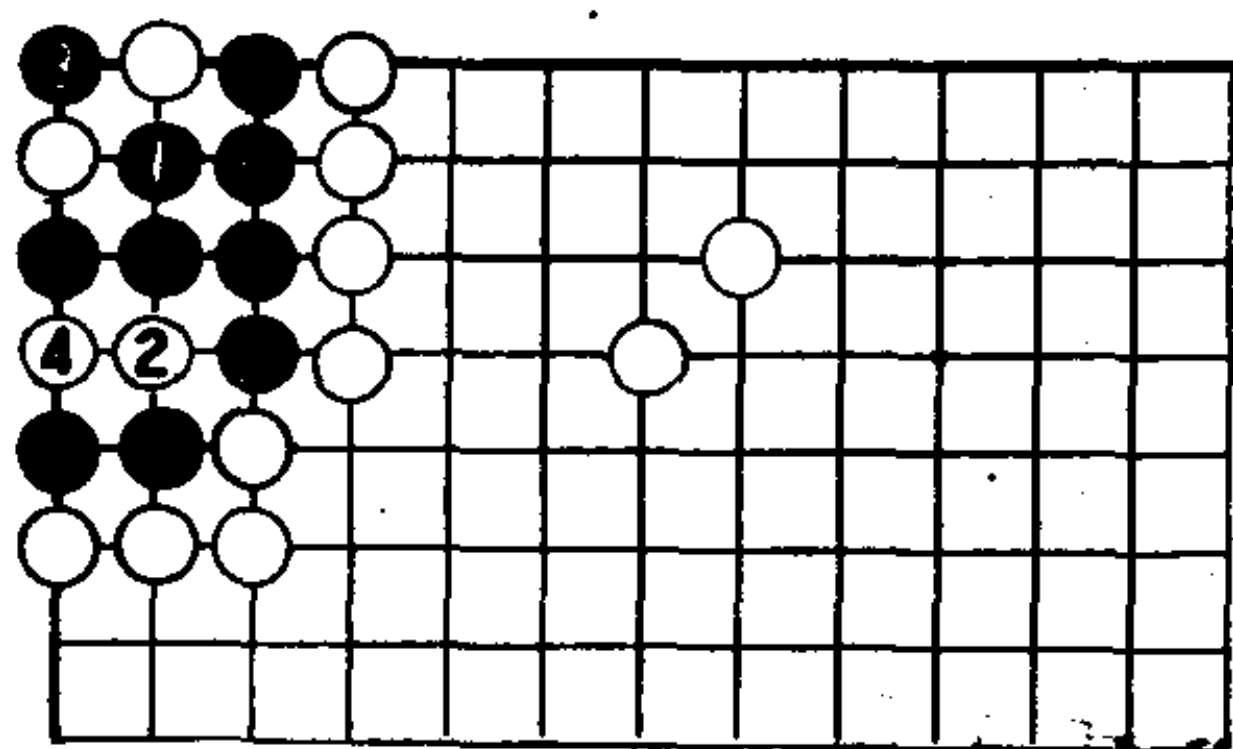


图 3

第 5 型 黑先。

这是个常识性问题，黑角地尚有缺陷，如果补棋，怎样补最理想？白先时，侵入的要点在哪里？

图 1 黑 1 是补棋要点，以后黑 A 扳是先手，白如在 B 位打吃，黑 C 位的反吃是

无忧劫，白不利。

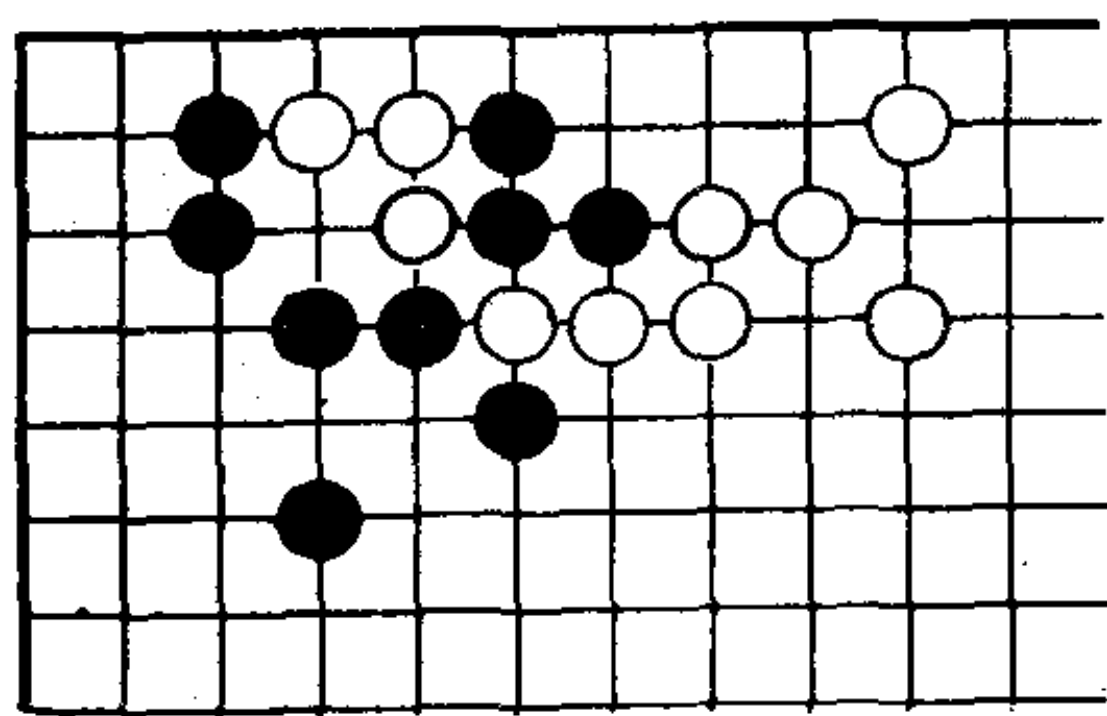
图 2 1 位点是白侵入的急所，黑 2 只得做眼，白 3 至 5 止，由于白 A 位扑是先手，黑气紧，只好放任白在黑角地作成双活。

图 3 黑 1 至白 4 的转换黑不划算。黑 1、3 吃掉白二子是 4 目价值，同时破掉白角上 1 目共 5 目；白 2、4 吃掉黑二子是 4 目，同时破掉黑本来有的 2 目，共 6 目价值。

第 6 型 黑先。

杀气虽然是黑少一气，但这三子却为黑收官创造了有利条件。

图 1 黑 1 是巧妙的手法，虽然不能延气，但与白 2 交



第 6 型

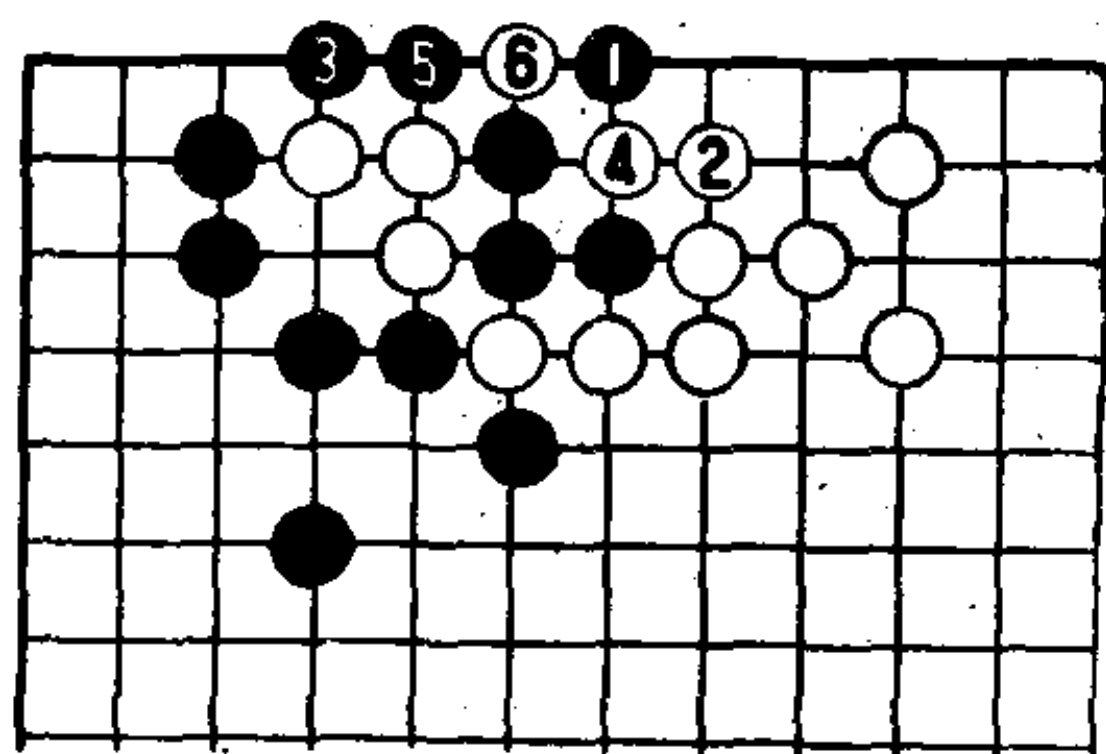


图 1

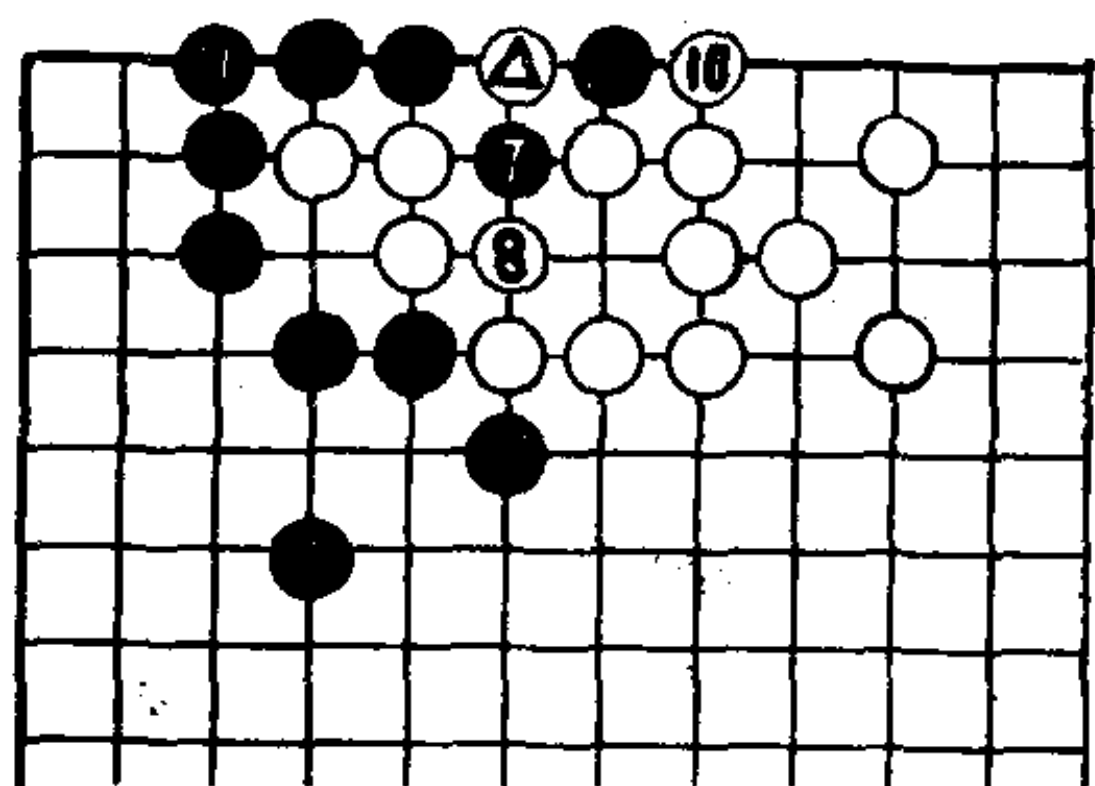


图 2

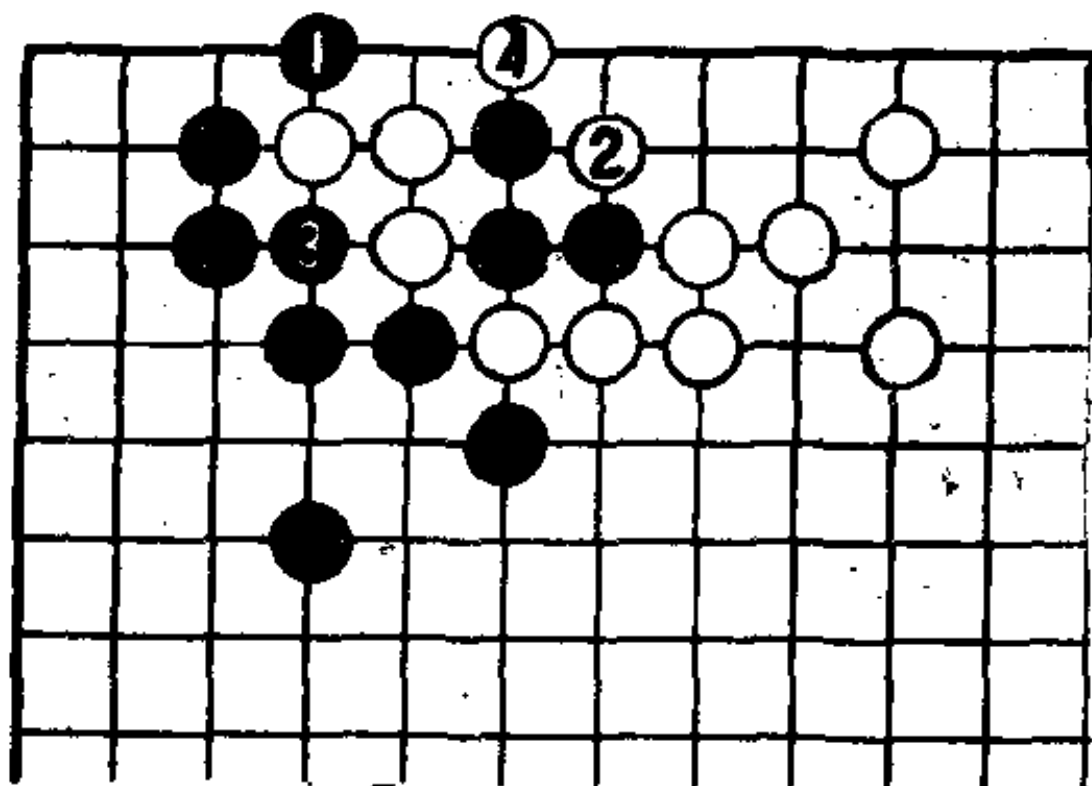


图 3

换之后就产生了黑 3 以下的官子手段。黑 5 反叫吃，逼迫白 6 提吃，这样黑 1 的作用就显现出来了。

图 2 接前图。

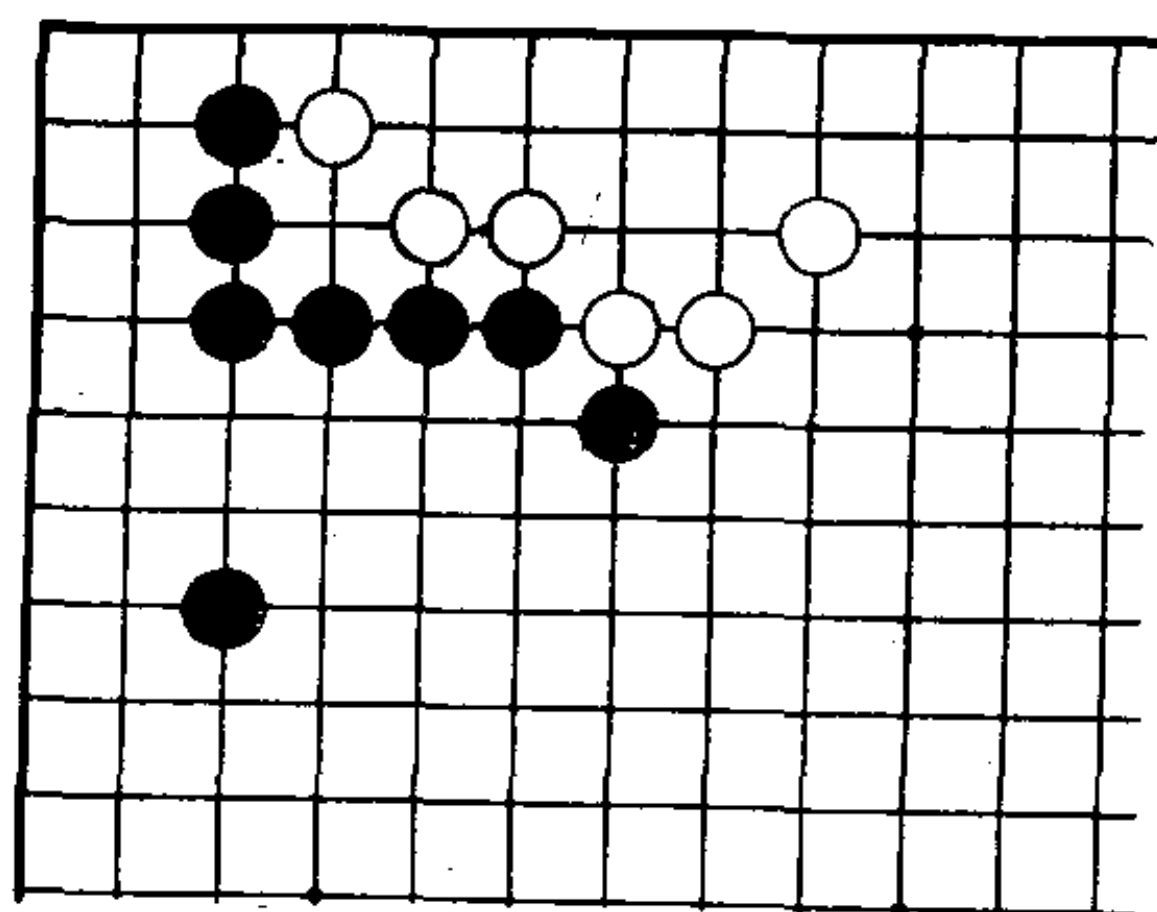
黑 7 打三还一，白 8 叫吃，黑 9 粘，至 11 止，黑达到预期的目的。

图 3 黑扳虽是先手，但平庸。白 4 提吃黑三子后，与前图比较，白地多出 6 目，黑损失不小。

第 7 型 黑先。

本型中的问题在第 1 型中曾涉及到。在这个棋形中，黑有先手扳粘的手筋。

图 1 白 1 的扳粘很大，黑 6 只能粘，否则被白于 6 位



第 7 型

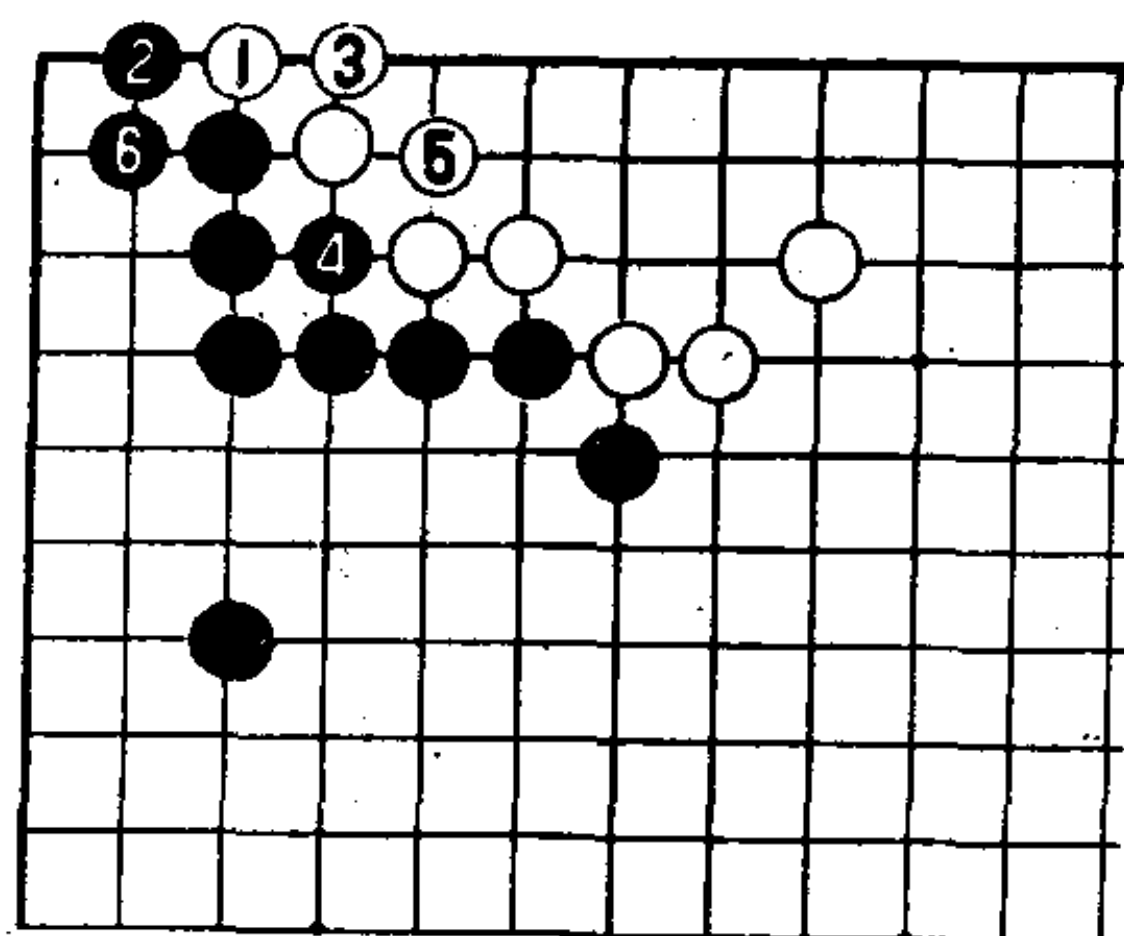


图 1

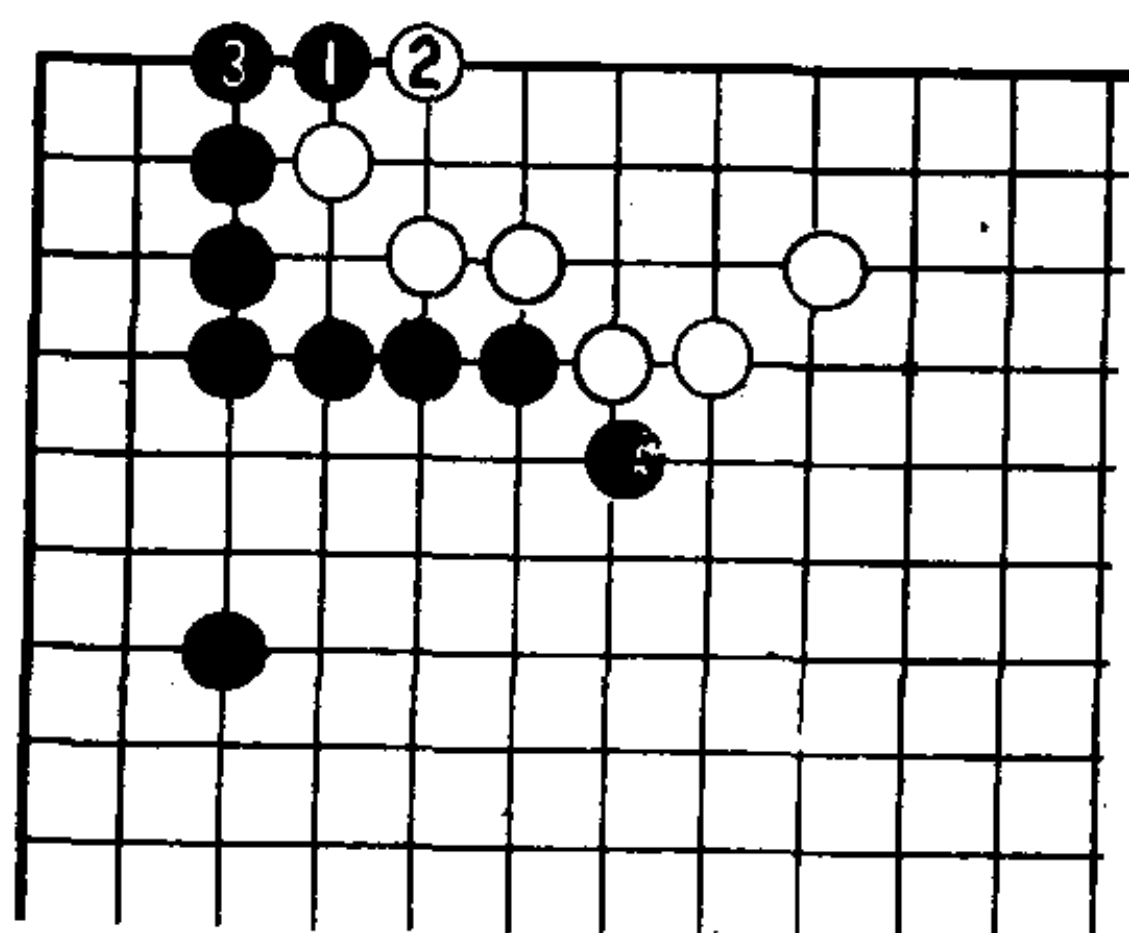


图 2

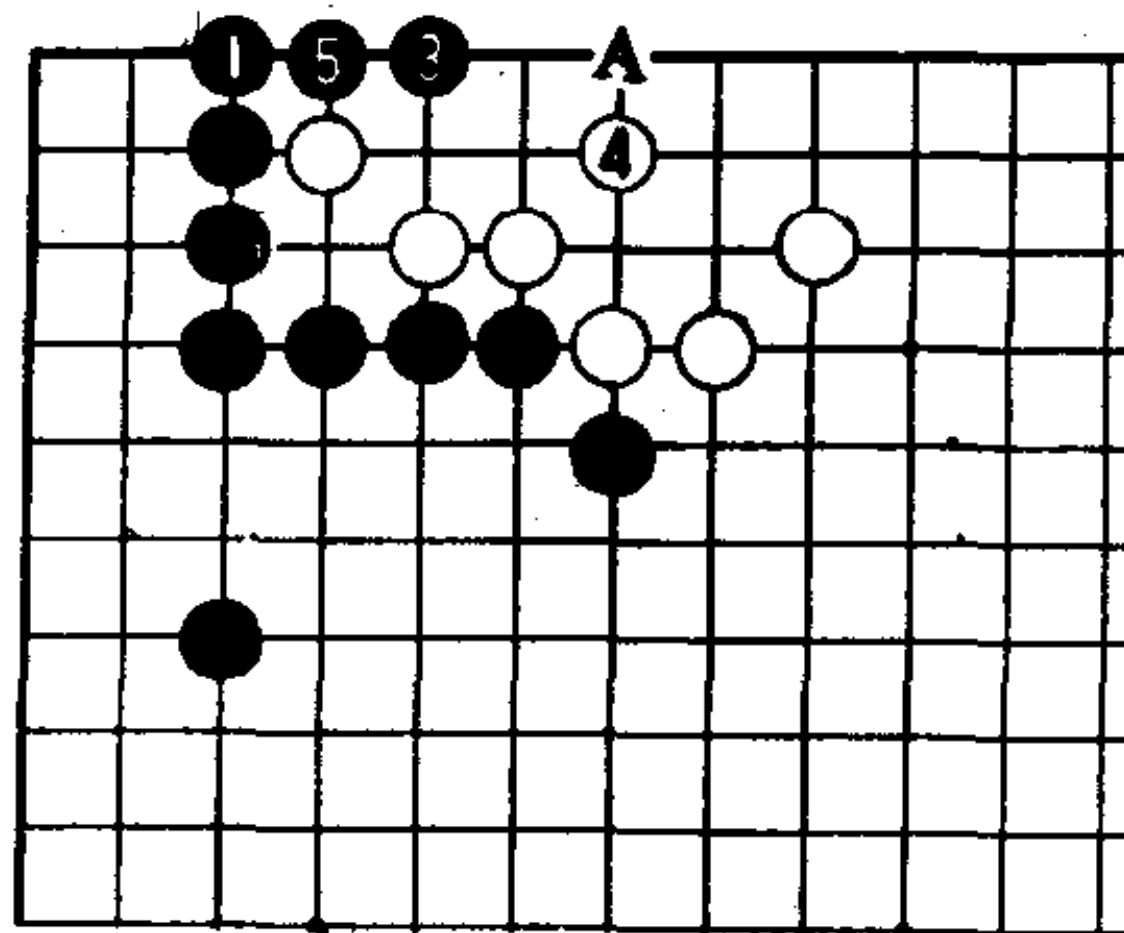


图 3

断吃是 5 目强的官子。对此，黑如能抢先防止白 1 的扳粘，对白将是一个打击。

图 2 黑 1、3 落后手，收效甚微。

图 3 黑 1 太缓，白 2 可以脱先，以下至黑 5，白又有机会脱先。黑虽然还有 A 位的官子，但白已在其它两处得利了。

图 4 前图白 4 如阻断无理，黑 5、7 挤吃，白大损。

图 5 黑先点是此际巧手，黑 3、5 两着利用白气紧的弱点先手防备了图 1 白的先手扳粘。

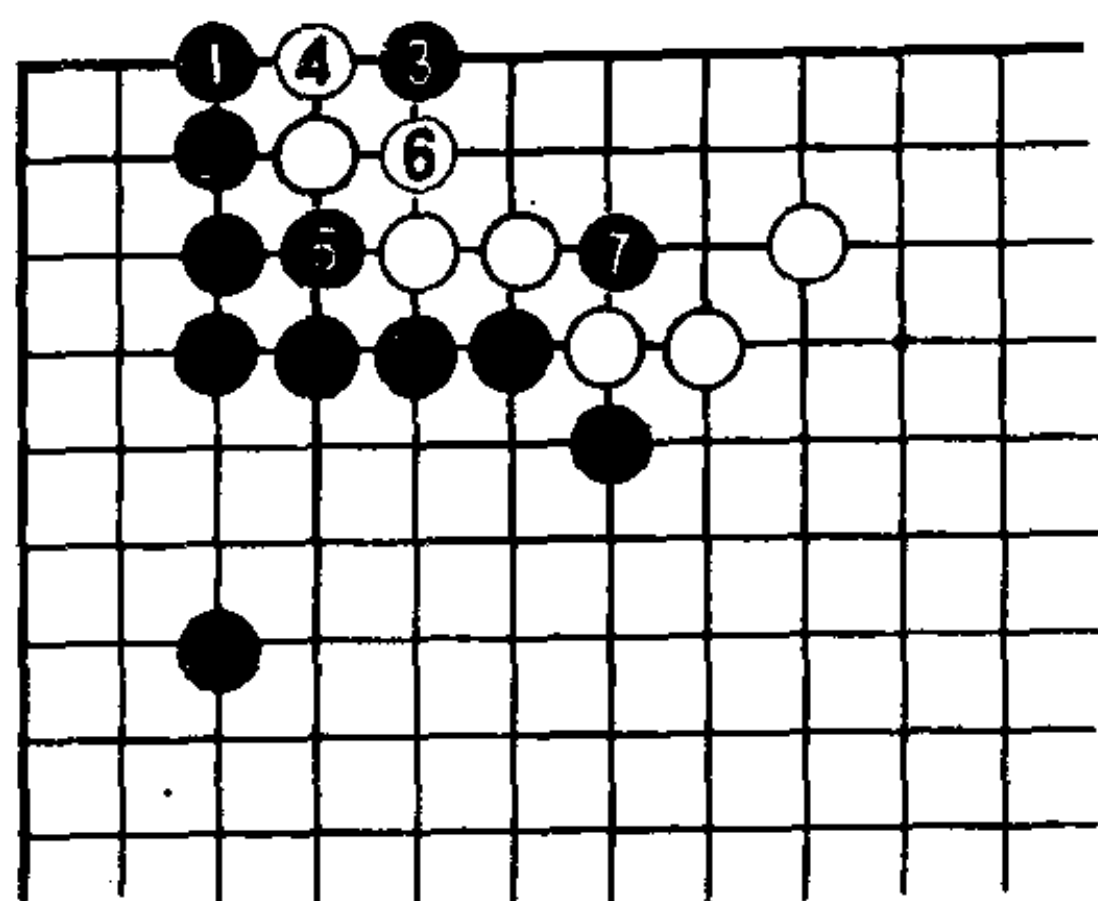


图 4

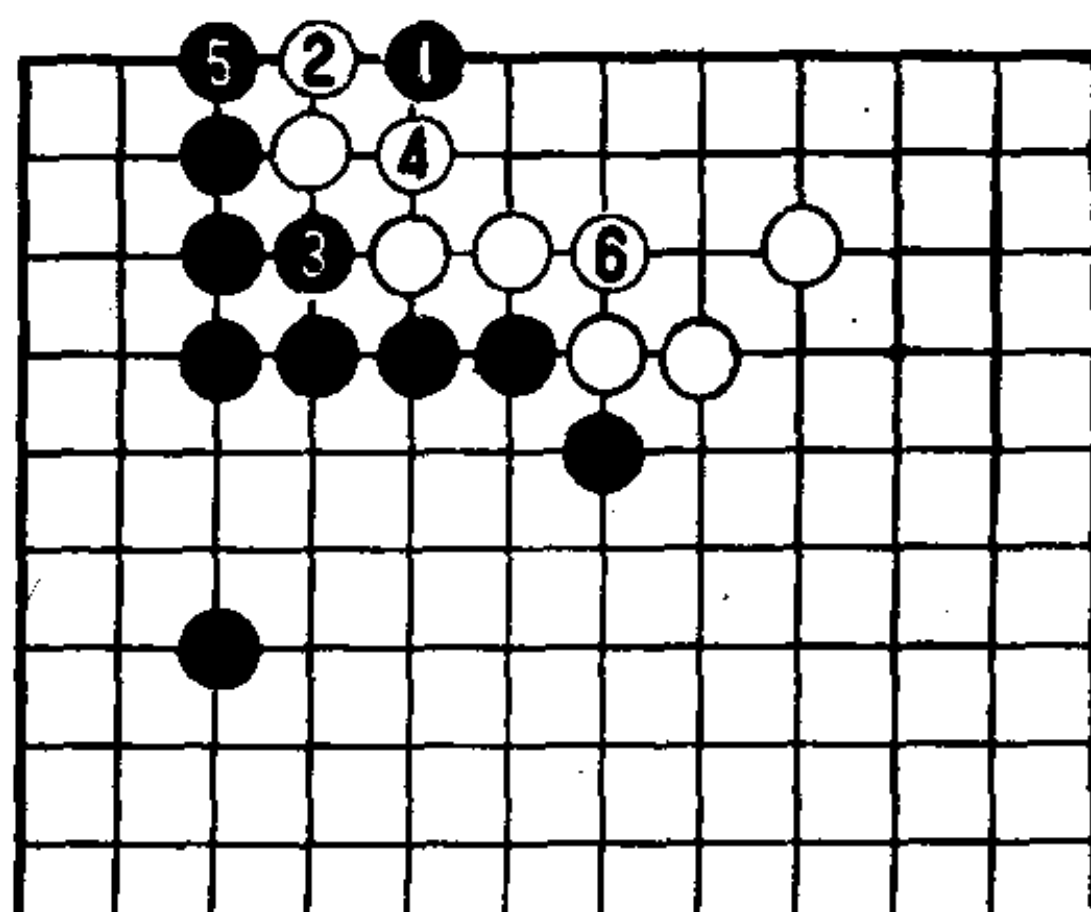
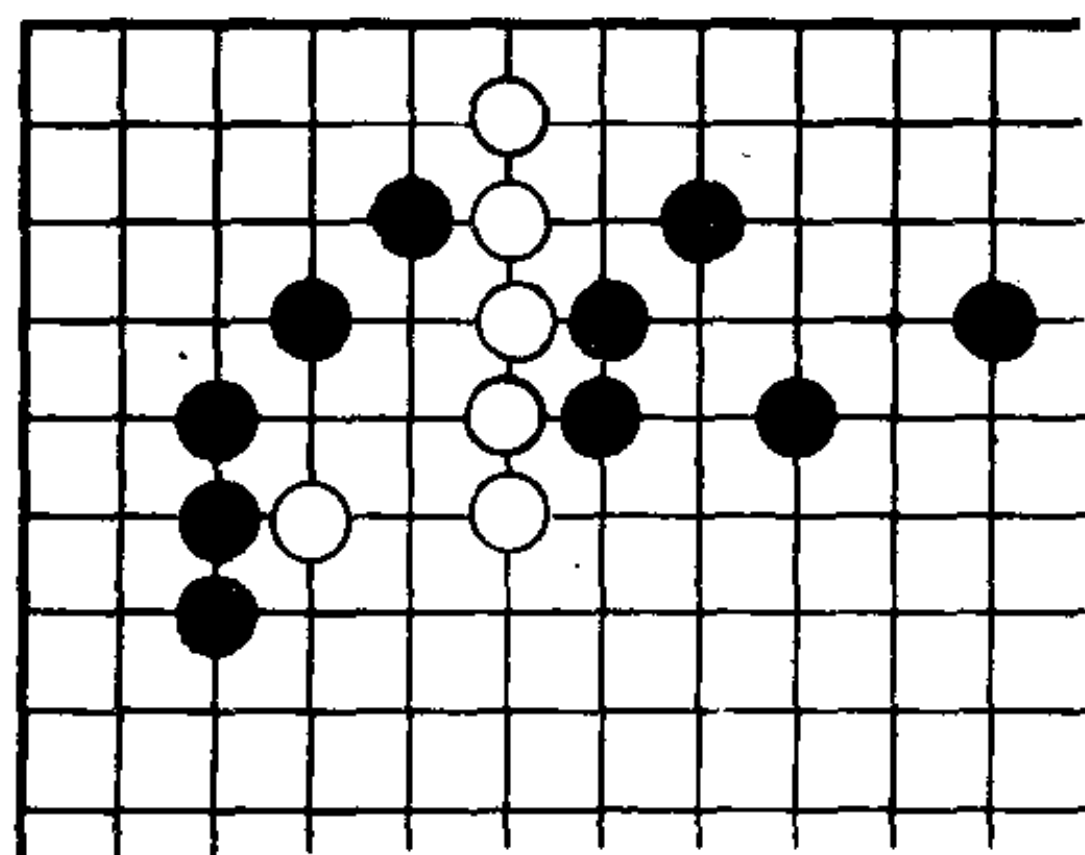


图 5



第 8 型

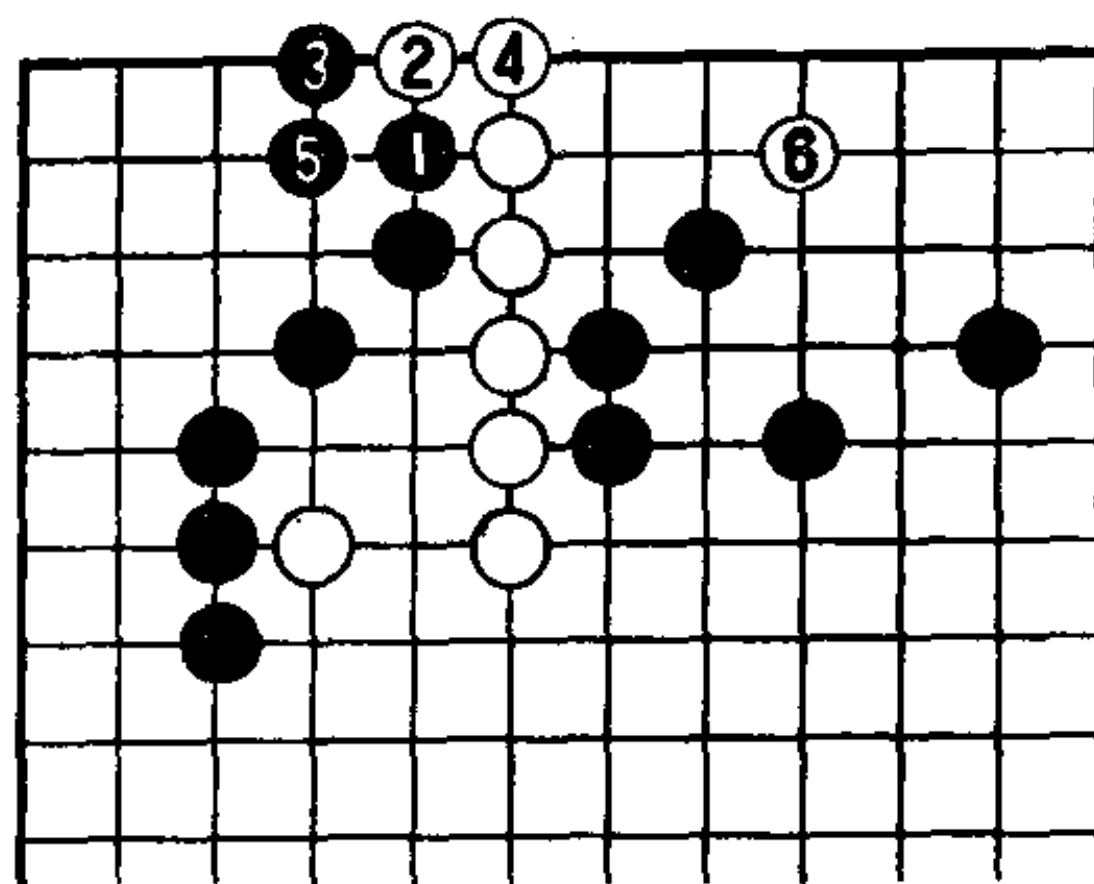


图 1

第 8 型 黑先。

黑角地有漏洞，但补棋的同时还不能伤着右边黑地。

图 1 黑 1 是只顾了左边利益，黑 2、4 先手扳粘后，产生了 6 位侵入的手段。

图 2 黑 3 为了防备前图白 6 的手段一味忍让也不行，13 止，白得利依然可观。

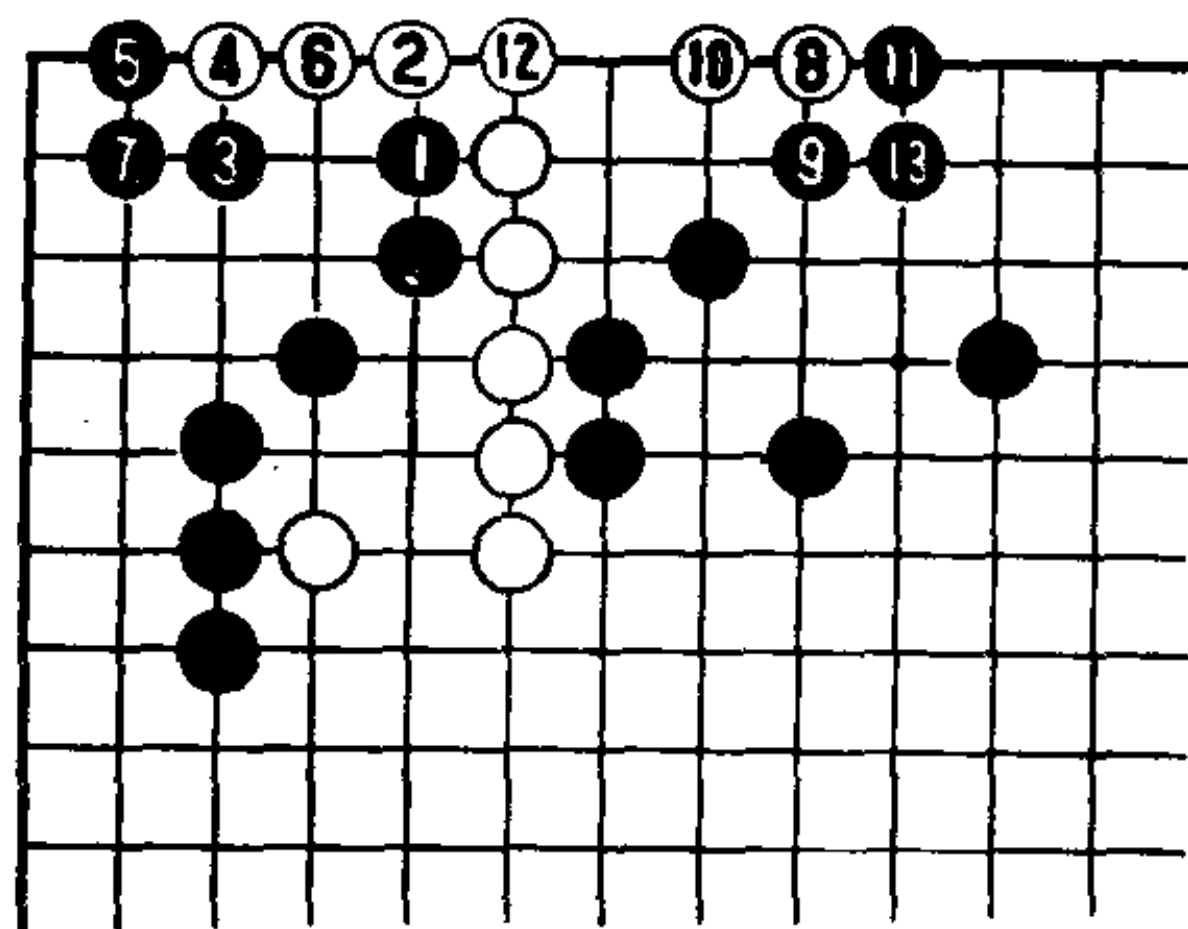


图 2

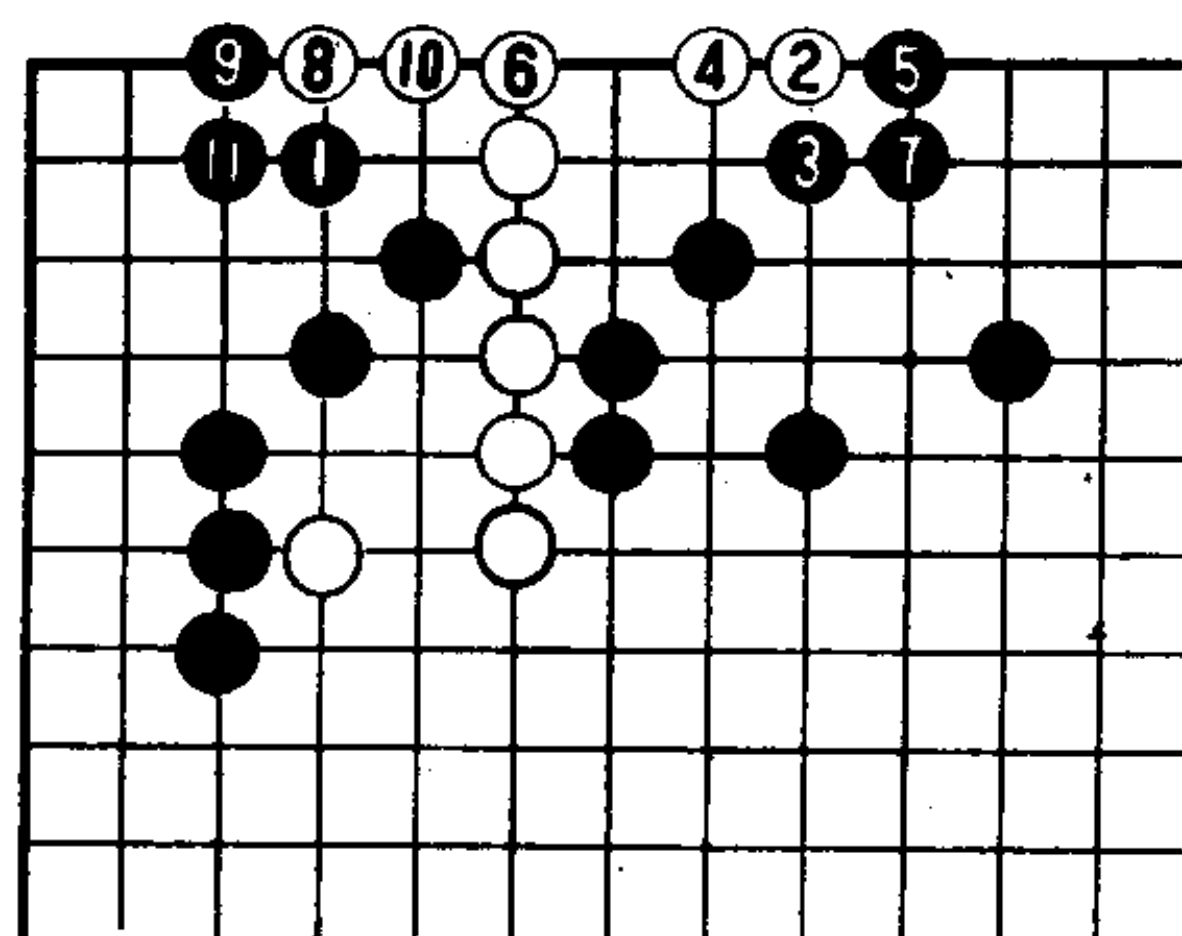
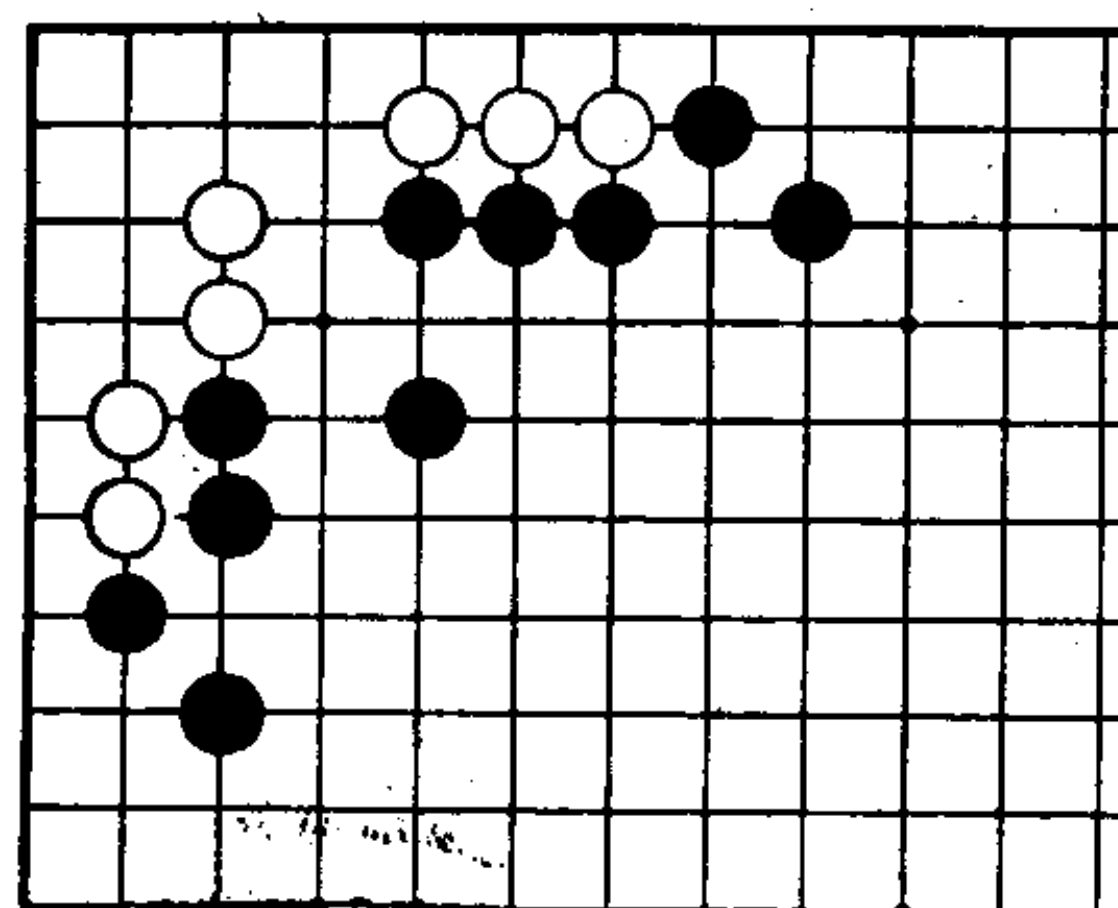


图 3

图 3 黑 1 远一路补才得要领，这样即保住角又不损伤边地。以下至 11 止，黑最大限度地制止了白的侵入。

本图与图 2 比多得 3 目强的官子利益。



第 9 型

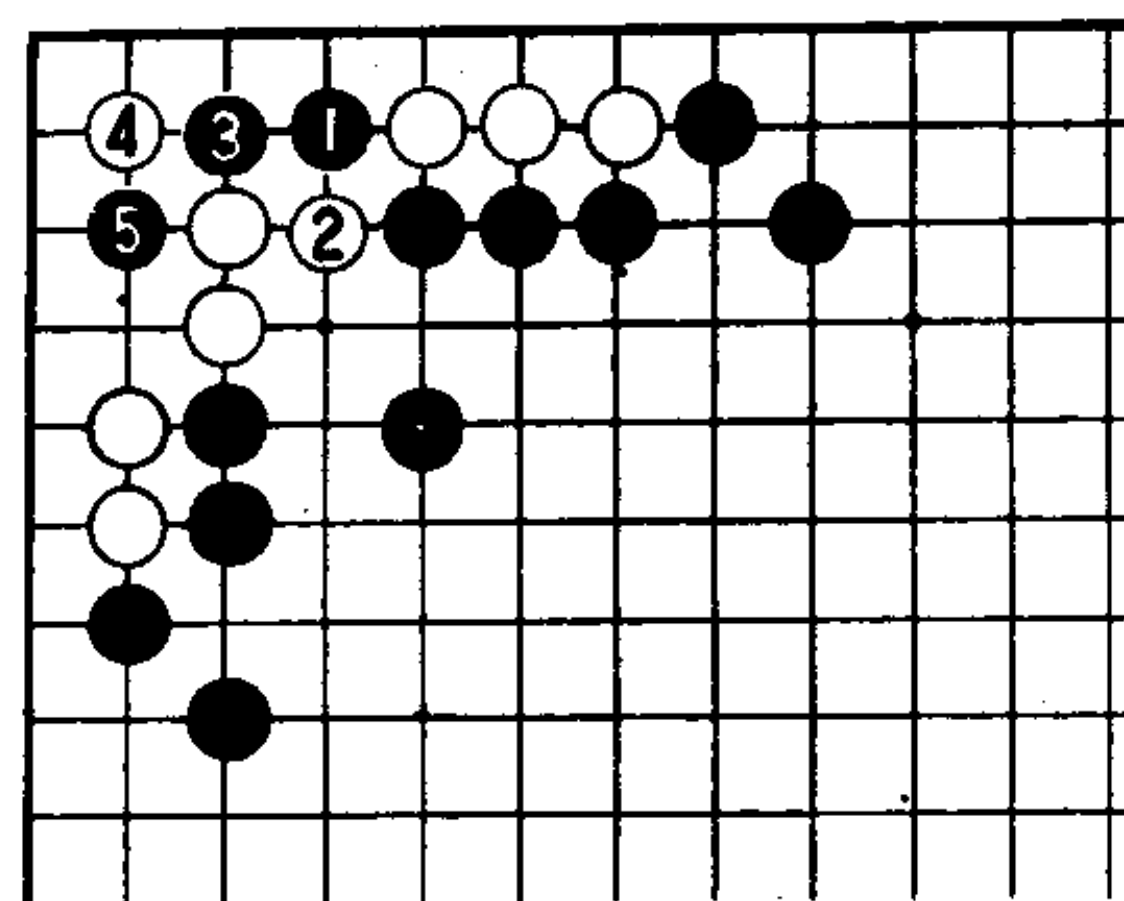


图 1

第 9 型 黑先。

这样的机会也许难得能遇到，但一经抓住机会却也受益匪浅。

图 1 黑 1 扳，白 2 断，黑 3 长，白 4 后黑 5 断绝妙，白上下已难两全了。

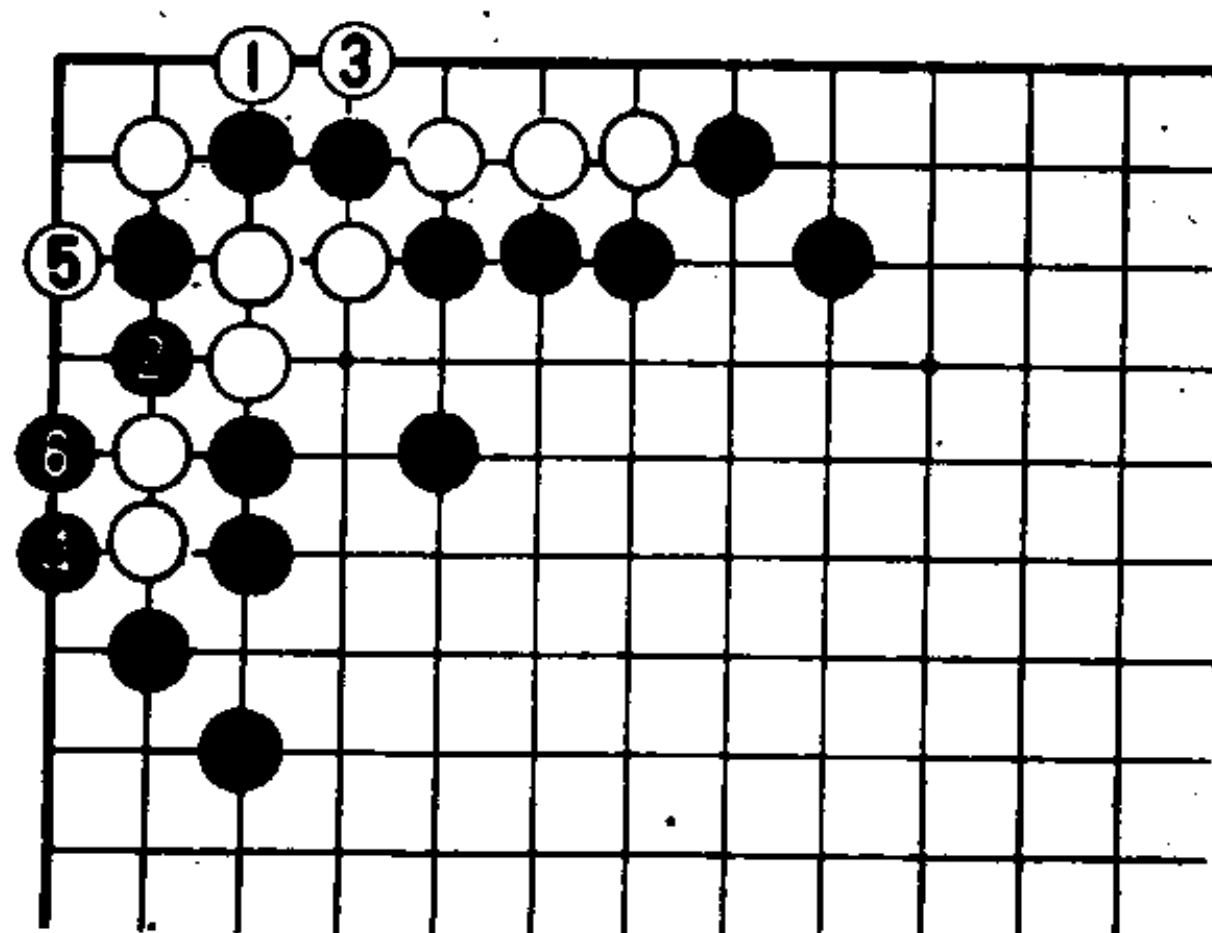


图 2

图 2 白 1 吃这边，黑 2 断吃白二子收获不小。

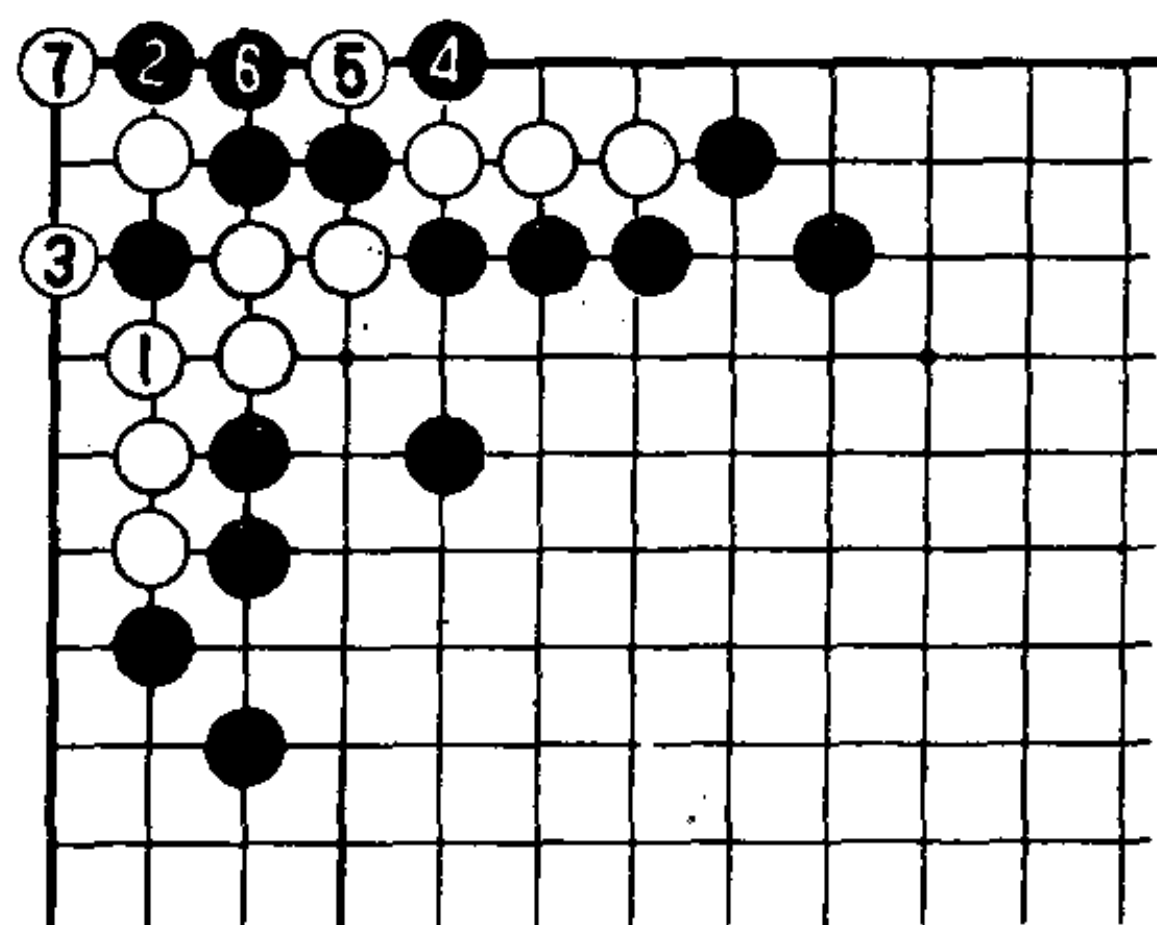


图 3

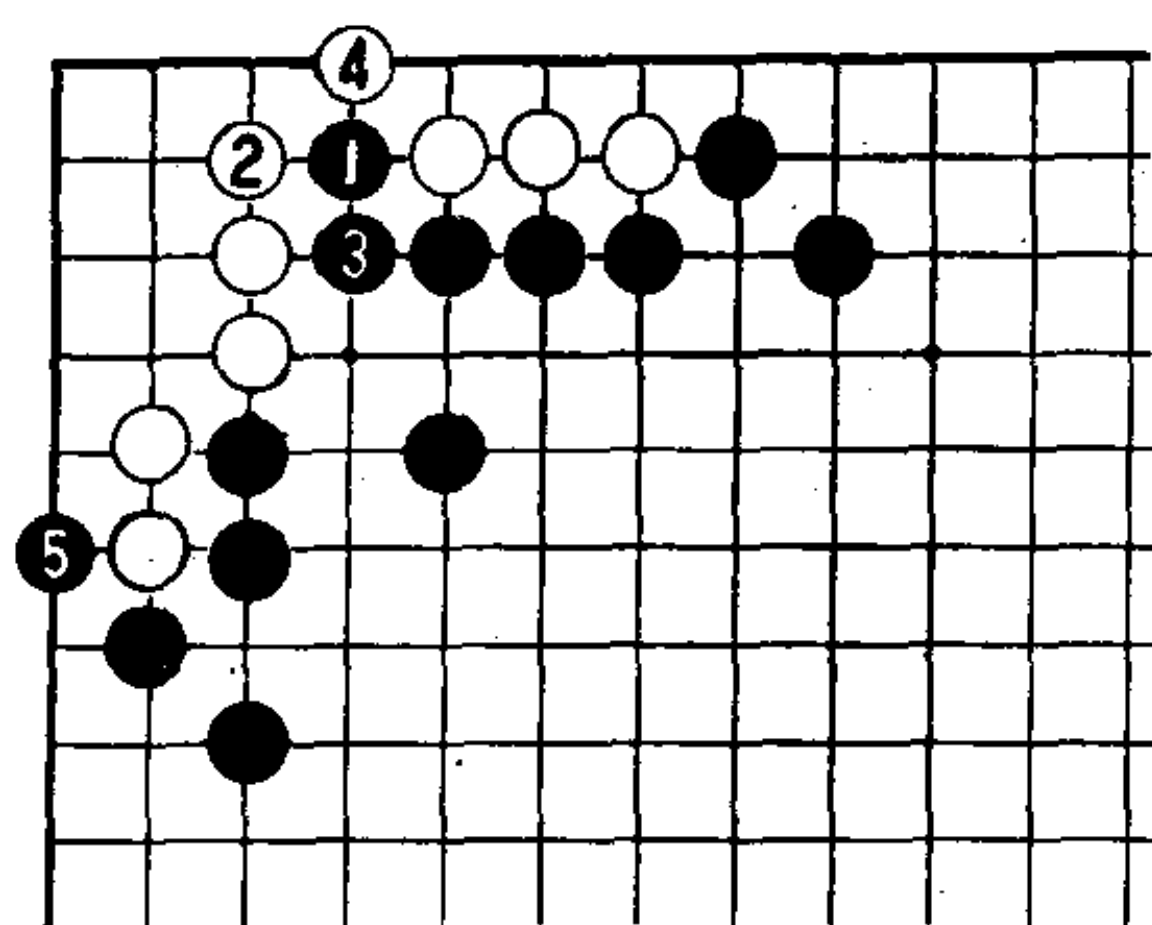
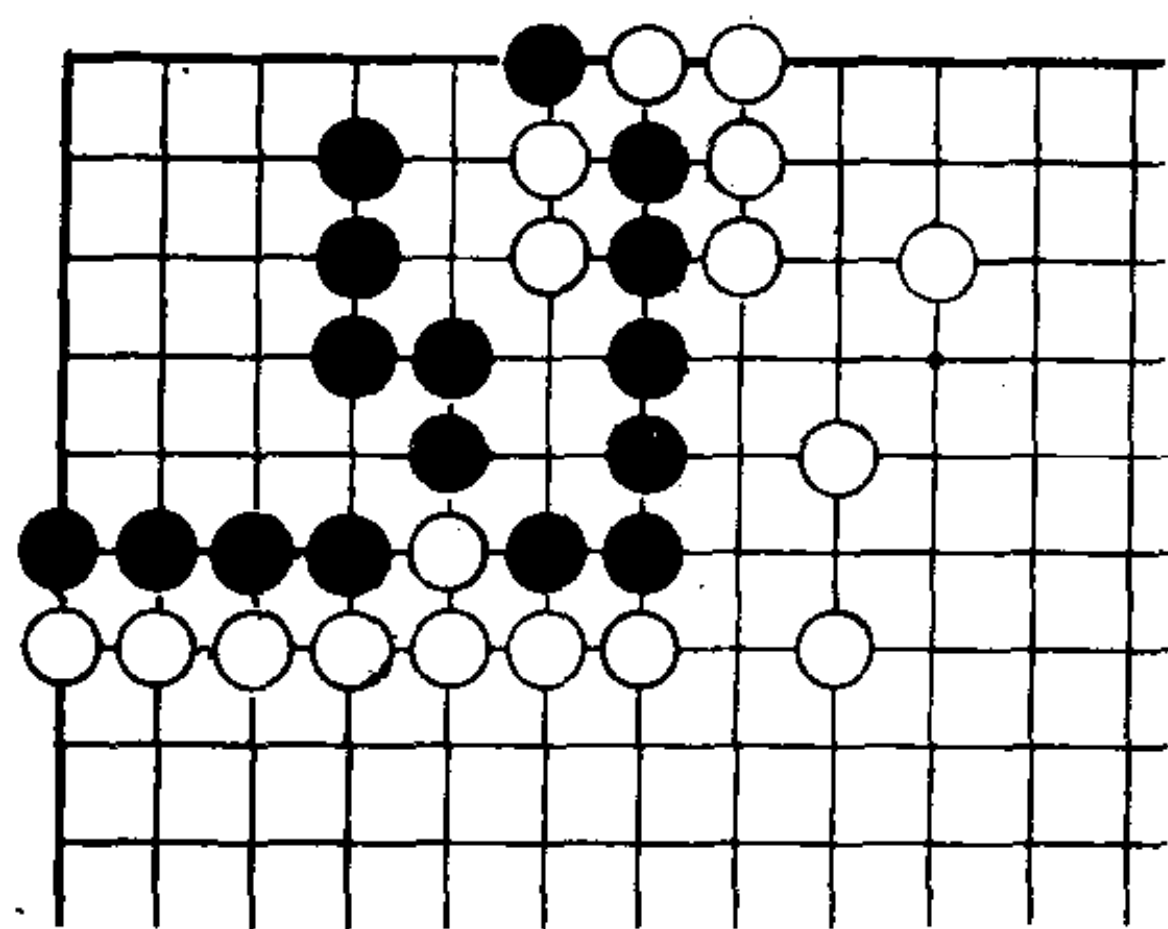


图 4

图 3 白不肯放弃这边，至 7 止顽强地与黑展开劫争，但此劫事关白棋生死，反之，黑仅是一个无忧劫。

图 4 白 2 虽避免了前述黑种种手段，但至黑 5 扳，白地所剩无几，损失也不小。



第10型

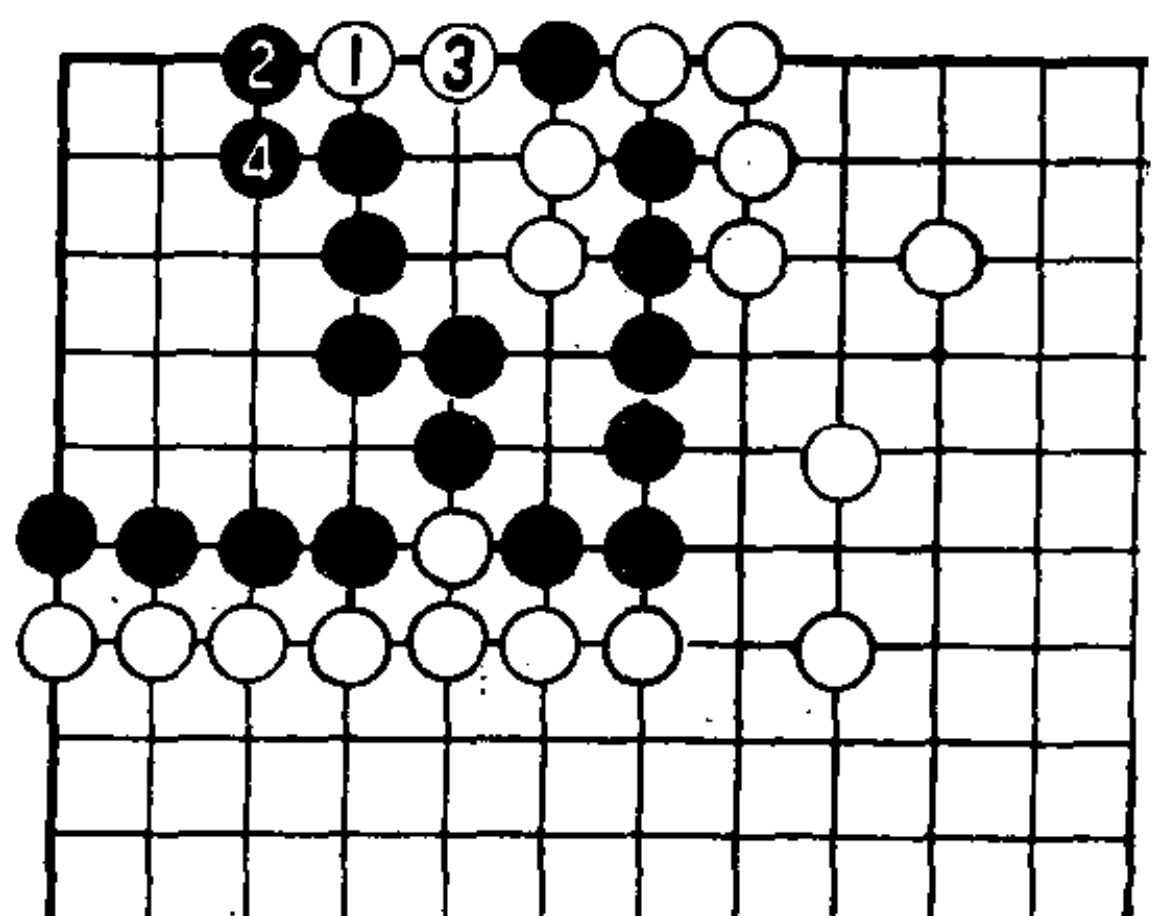


图 1

第 10 型 白先。

虽然仅是一、二目的小问题，但也能明显地表现出收官的功夫。

图 1 白 1、3 先手吃通后，黑角地为 14 目。

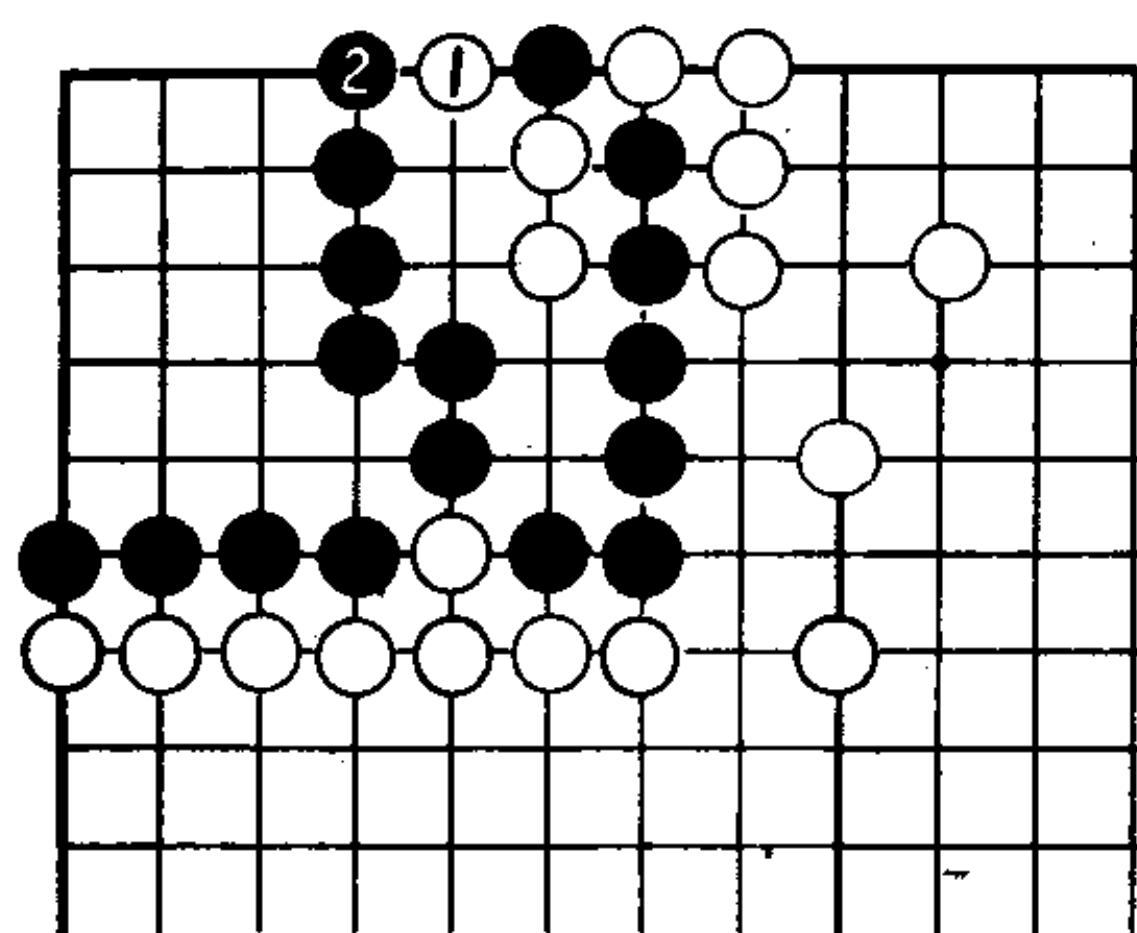


图 2

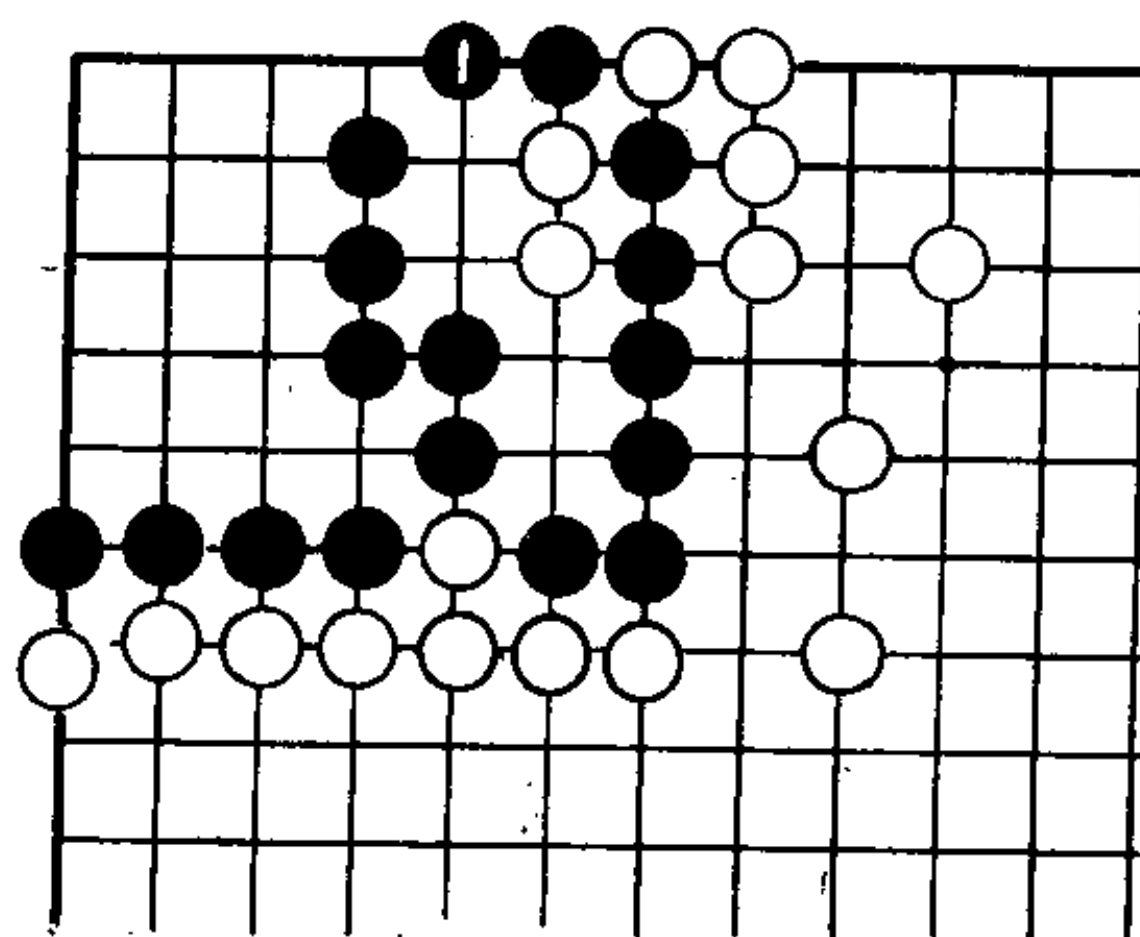
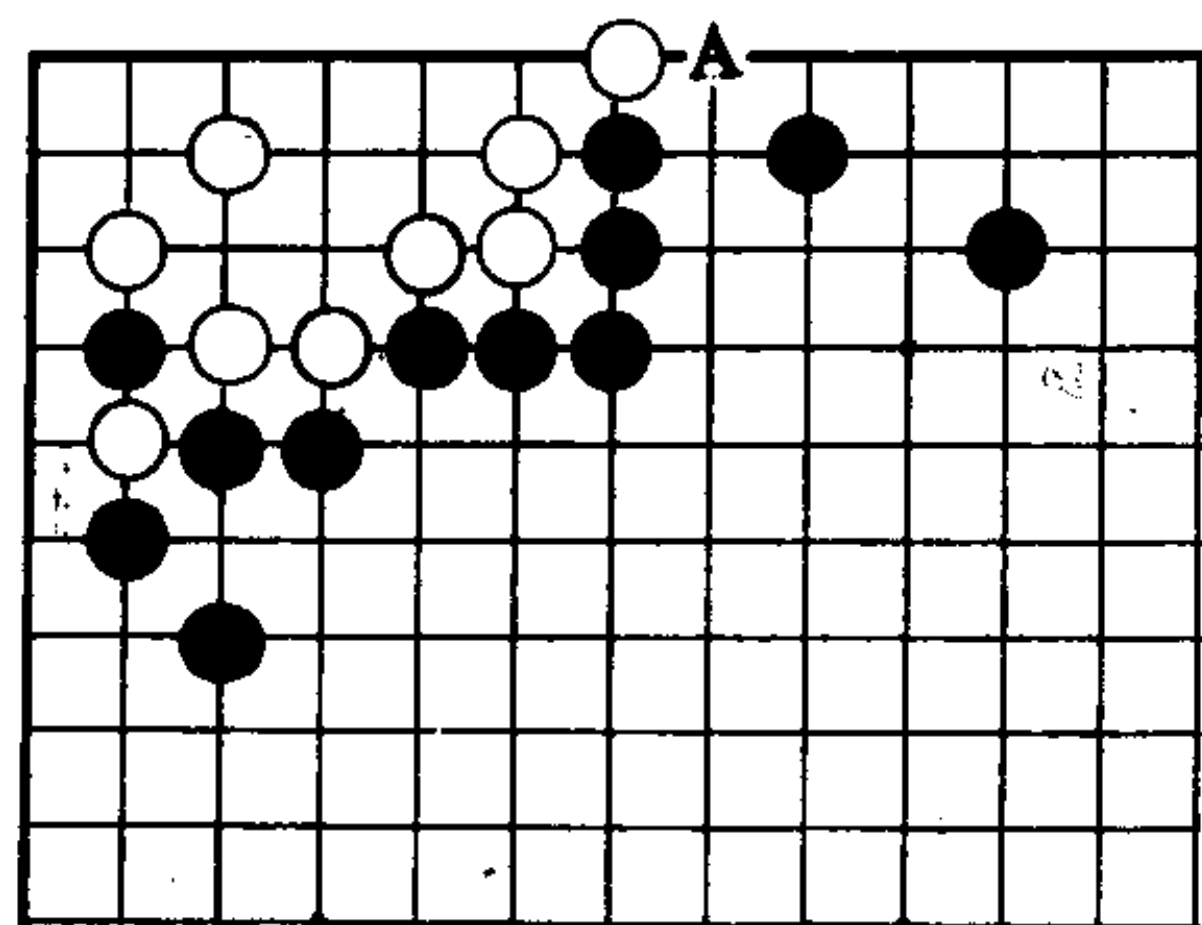


图 3

图 2 白 1 平凡地提吃，黑 2 补，至此角地为 16 目，与前图相差 2 目。而且，黑 2 还有脱先的可能。前图黑 2 不敢脱先，否则下一手白于 4 位扳，黑不能忍受。

图 3 白如不走，被黑 1 长出，黑角地为 25 目。图 1 黑地 14 目，相差 11 目，加上白提吃黑一子的 1 目，出入应是 12 目。也就是说，本图黑 1 是逆收 12 目的大官子。



第 11 型

第 11 型 黑先。

这种棋形经常出现，但能否发现其中绝妙的官子手筋呢？

图 1 黑 1 断吃一手，之后的 3 点是妙手，白 4 只得这样补，至黑 5 叫吃，白不敢再接了。

图 2 白 2 接无理，黑 3 长出，白无条件被杀。

图 3 黑 1 直接叫吃，白 2 接后种种余味都解消了。与

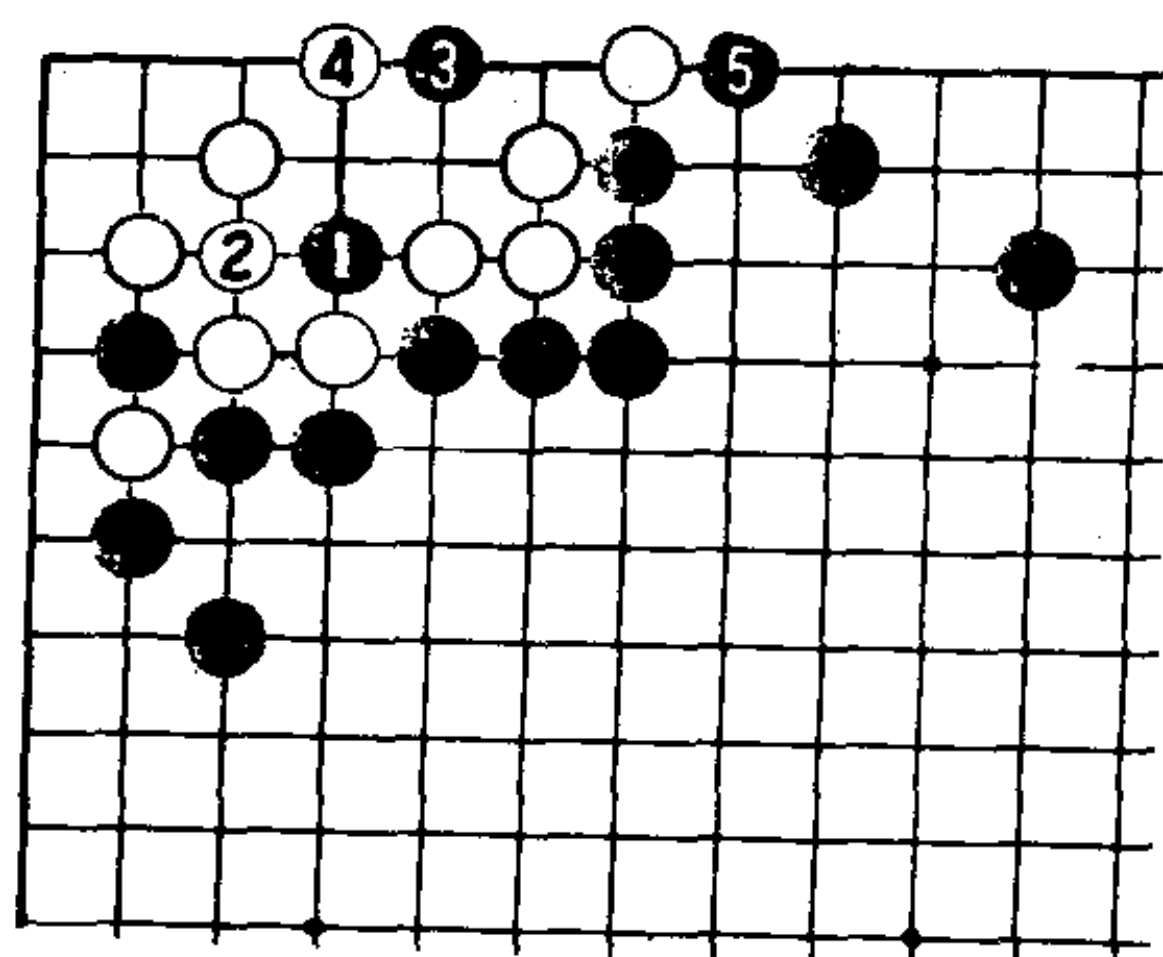


图 1

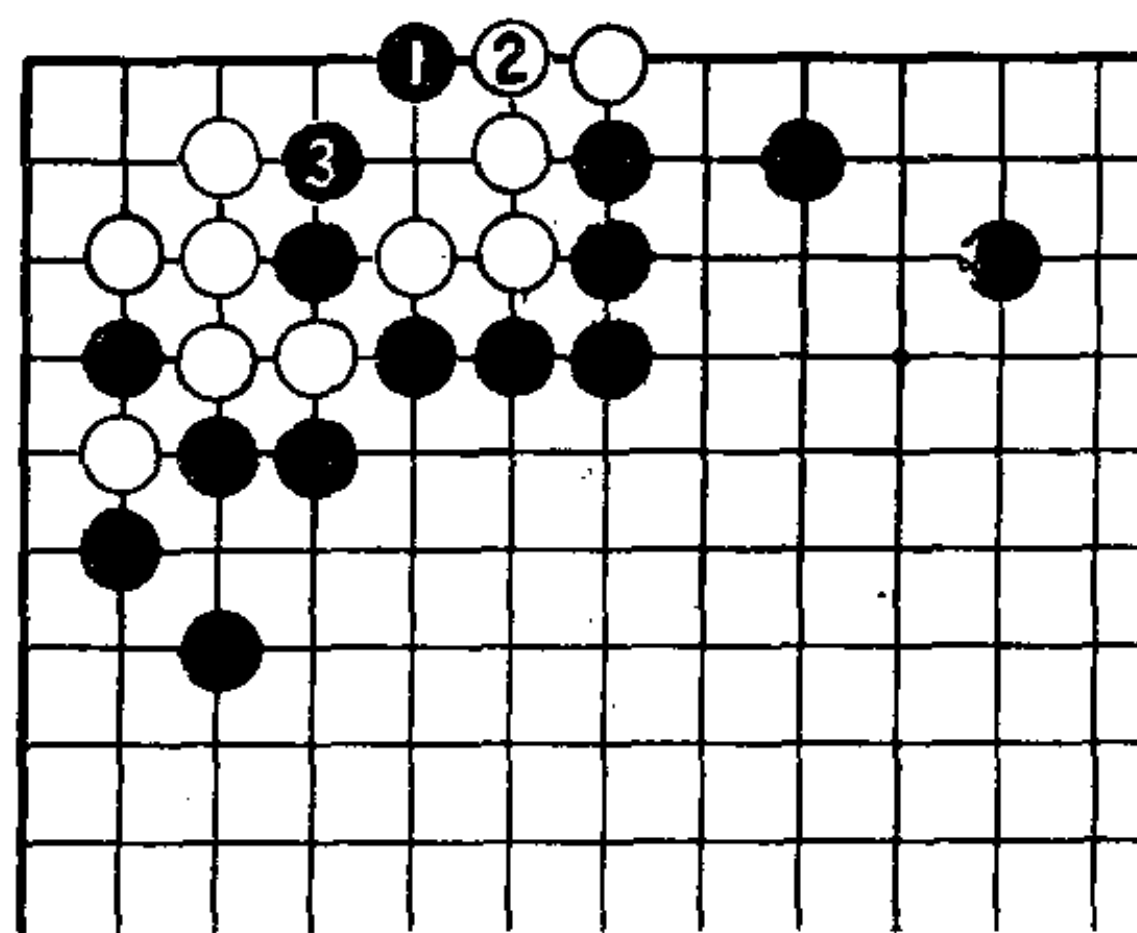


图 2

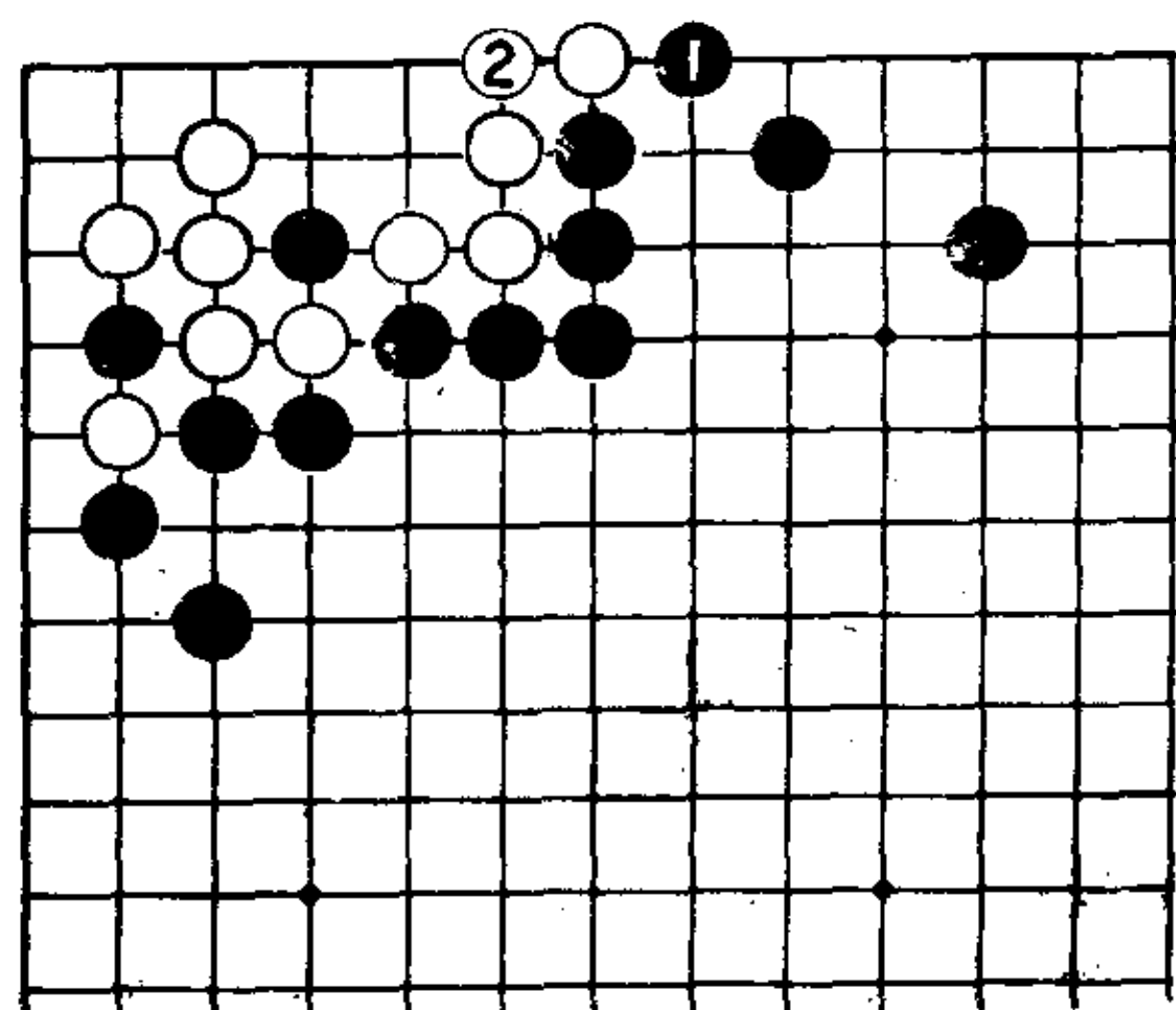
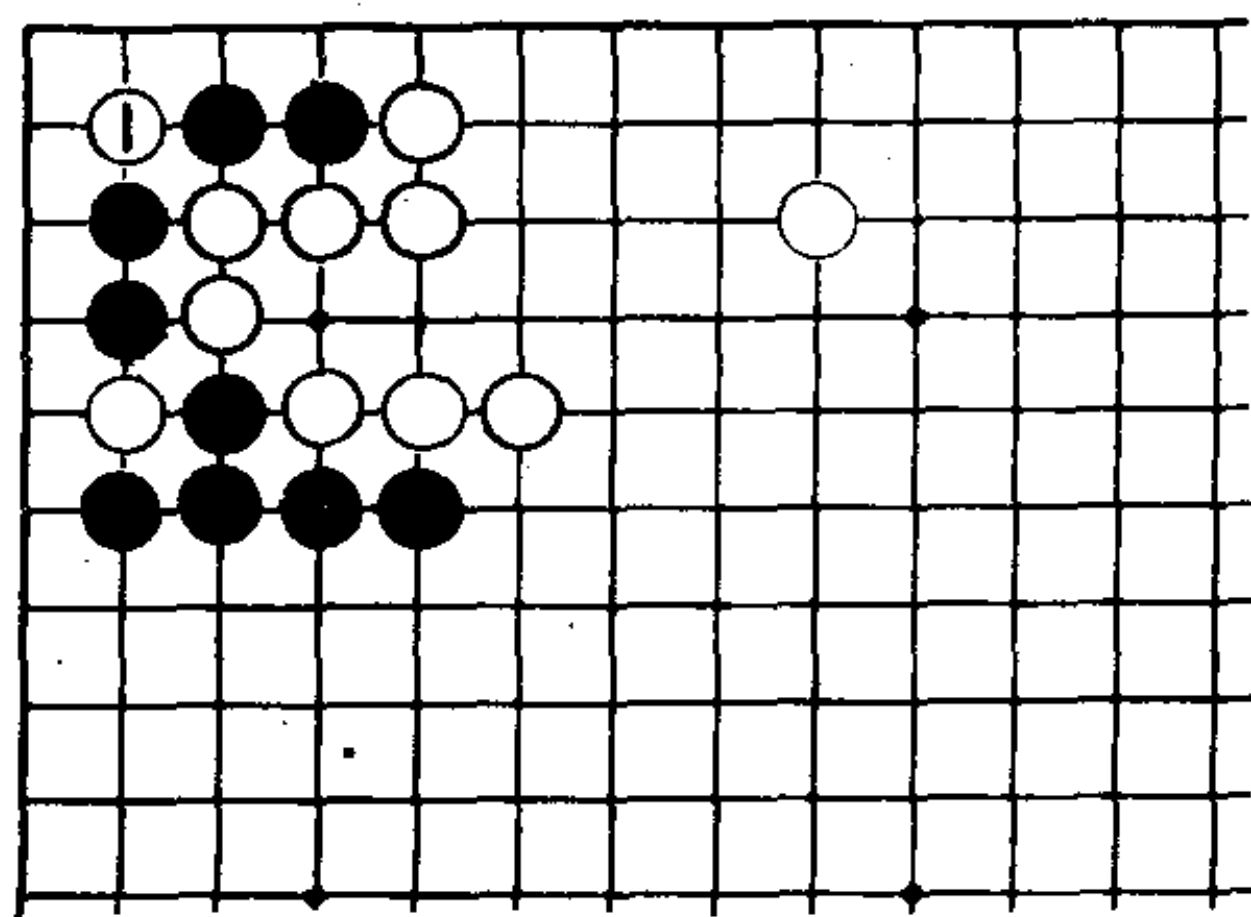


图 3

图 1 相比，本图结果黑要损失约 2 目的官子利益。



第12型

第 12 型 黑先。

白 1 断，看似黑二子要被吃，但此际黑有先弃后取的好手段。

图 1 黑 1、3 是手筋的第一步，迫使白 4 应，黑 5 以下只需连续紧气就可以，白 8 提吃黑四子后，自己反成紧气恶形。

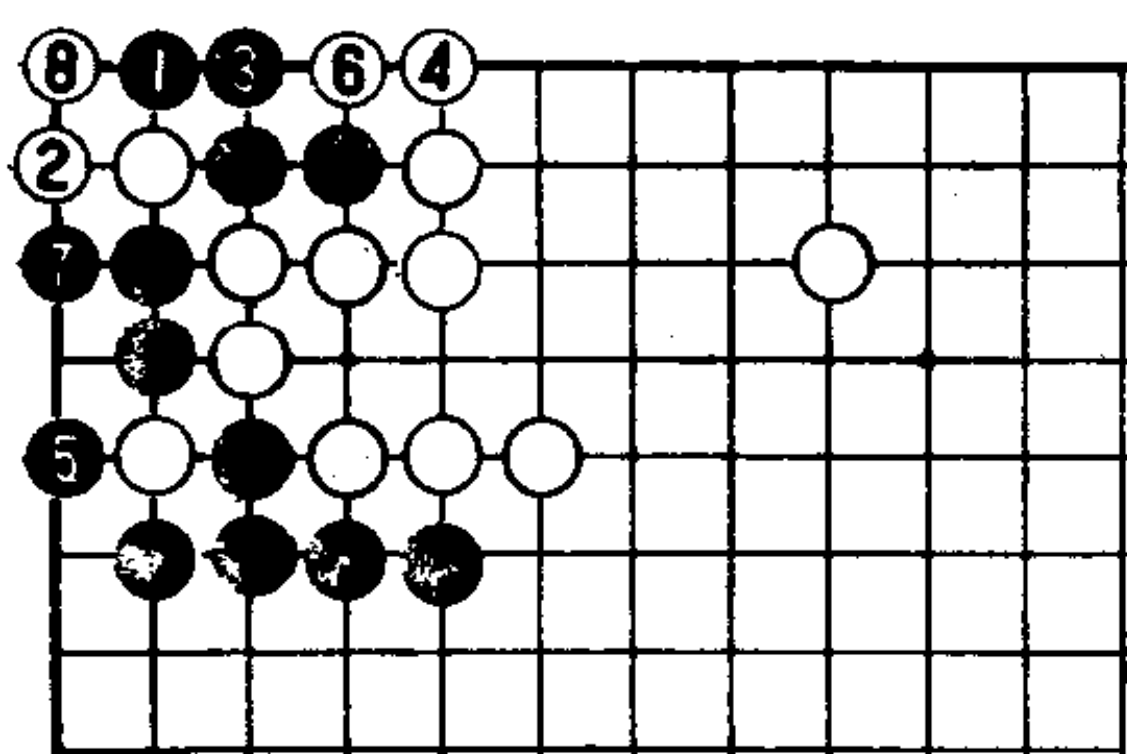


图 1

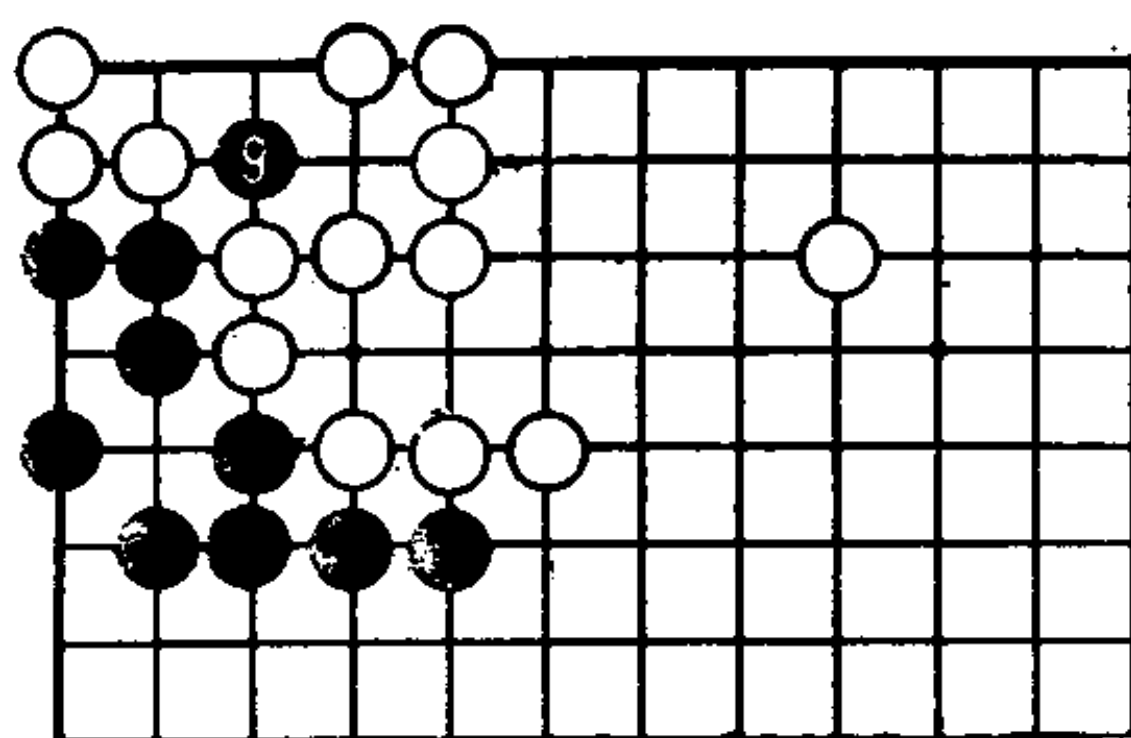


图 2

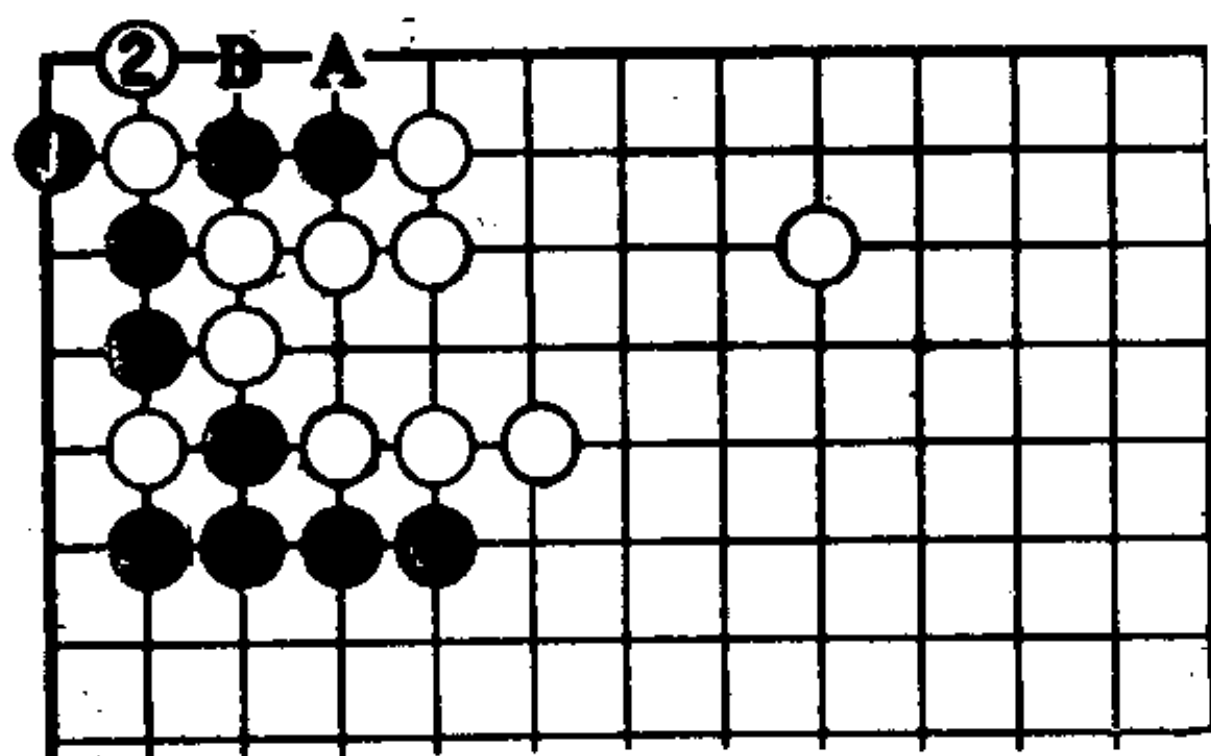
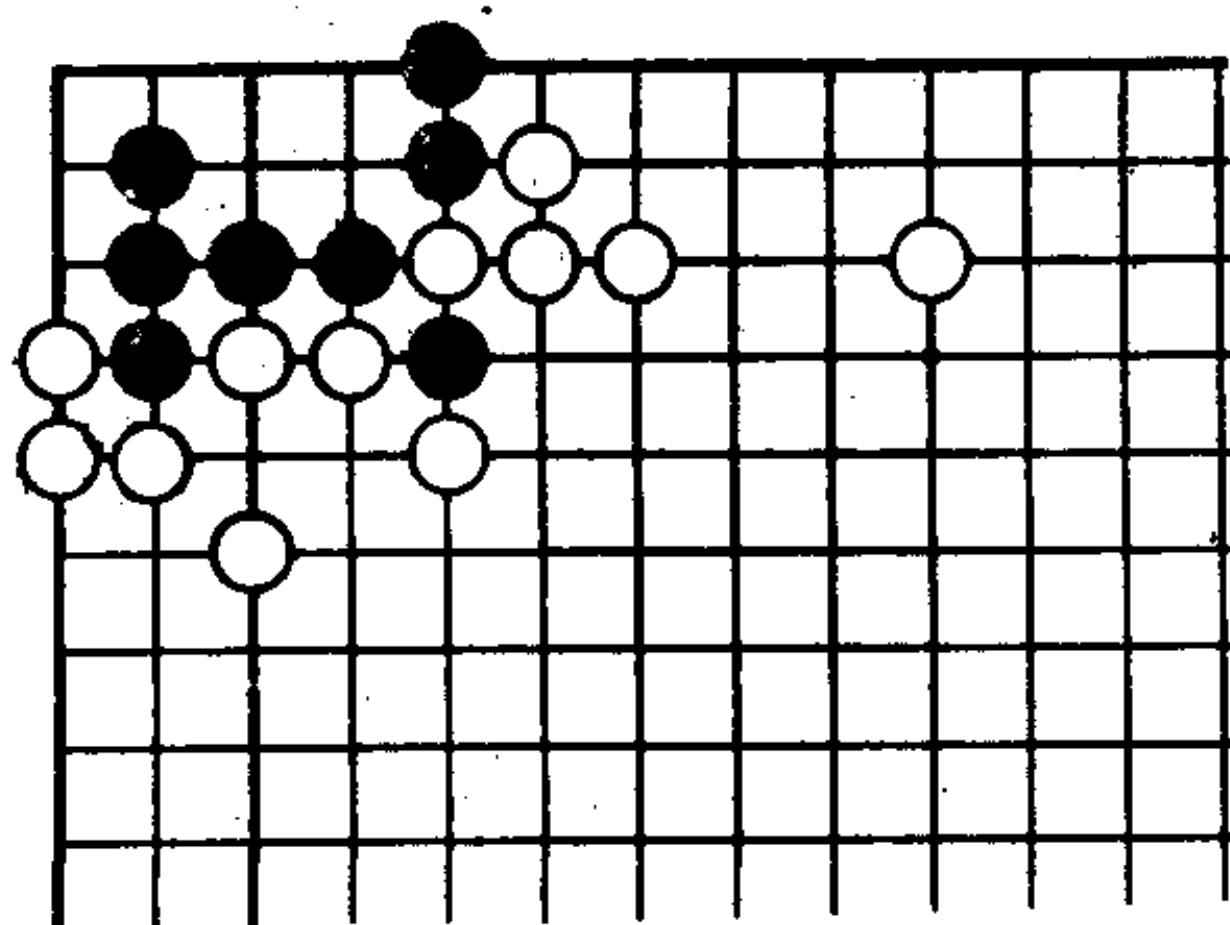


图 3

图 2 黑 9 再吃，白三子又落黑手。这就是俗称的“倒脱靴”手筋。

图 3 黑 1 从这边打吃，白 2 立后，黑二子被吃。虽然将来白尚需于 A、B 提吃黑二子，但与前图比较，黑损失有 7 目之多。



第13型

第 13 型 白先。

这样的棋形白还有蚕食黑角的手段吗？

图 1 白 1 是此形要点，黑 2 只得忍痛退让，白 3 连回后，黑 4 委屈地作成 2 目活。

图 2 黑 2 抵抗损失会更大，白 3 点是妙手，至 5 形成一个于白有利的劫，黑危险。

比较，白棋损失 3 目。

第 14 型 黑先。

左上角是星位白侵入后形成的棋形。这是实战形。白角尚不牢固，黑有没有冲击白角，进而侵入右边白地的手筋。

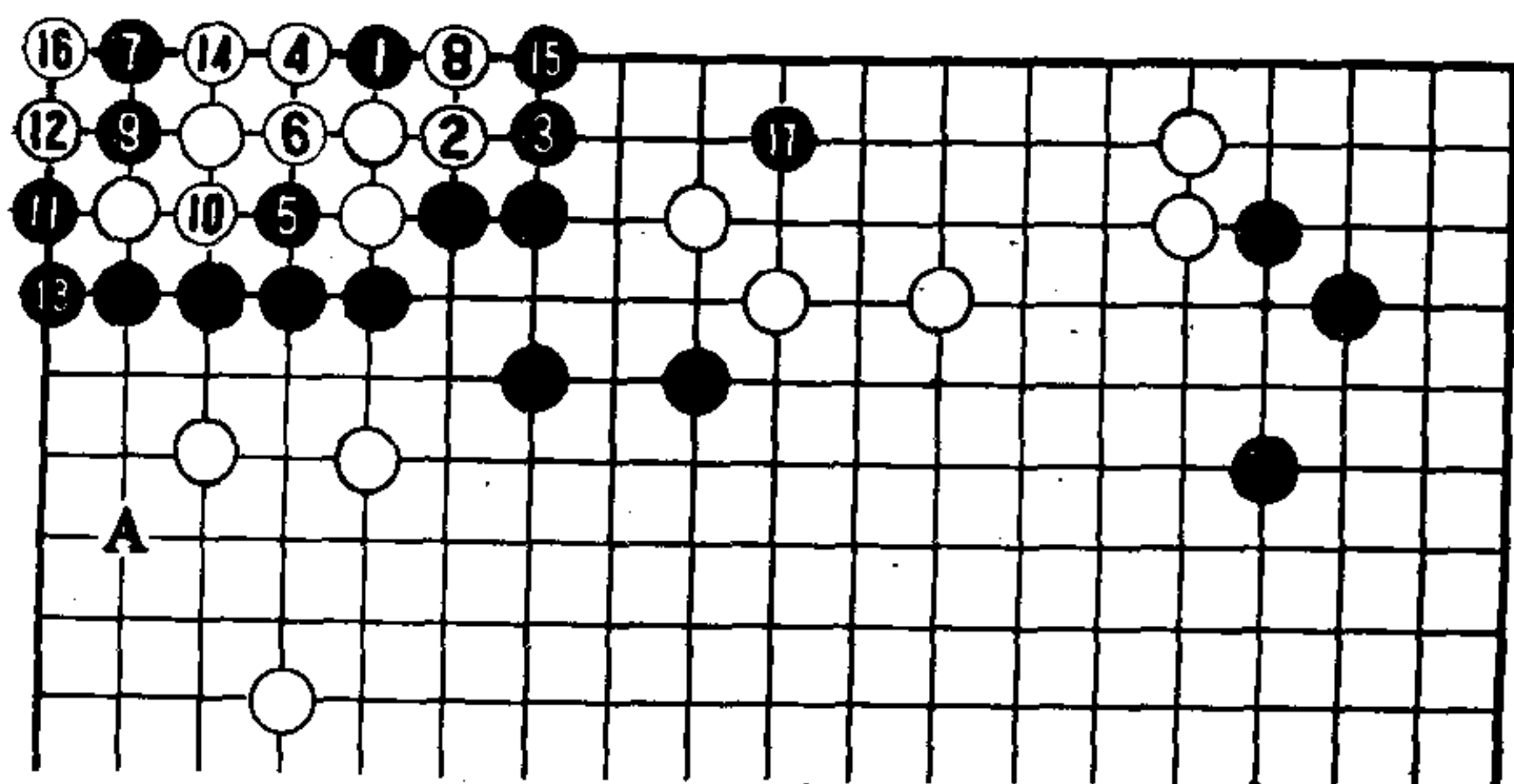


图 1

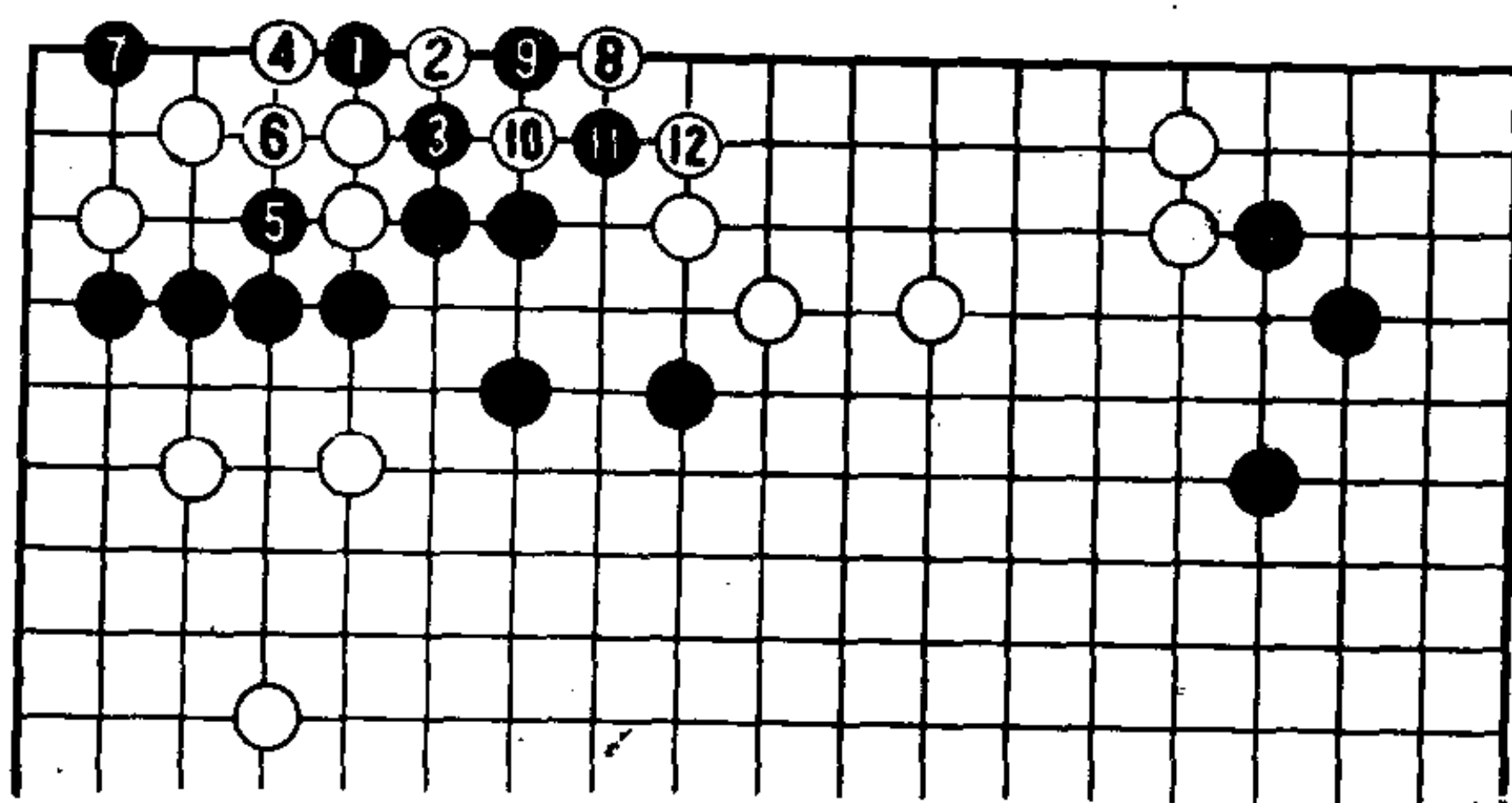
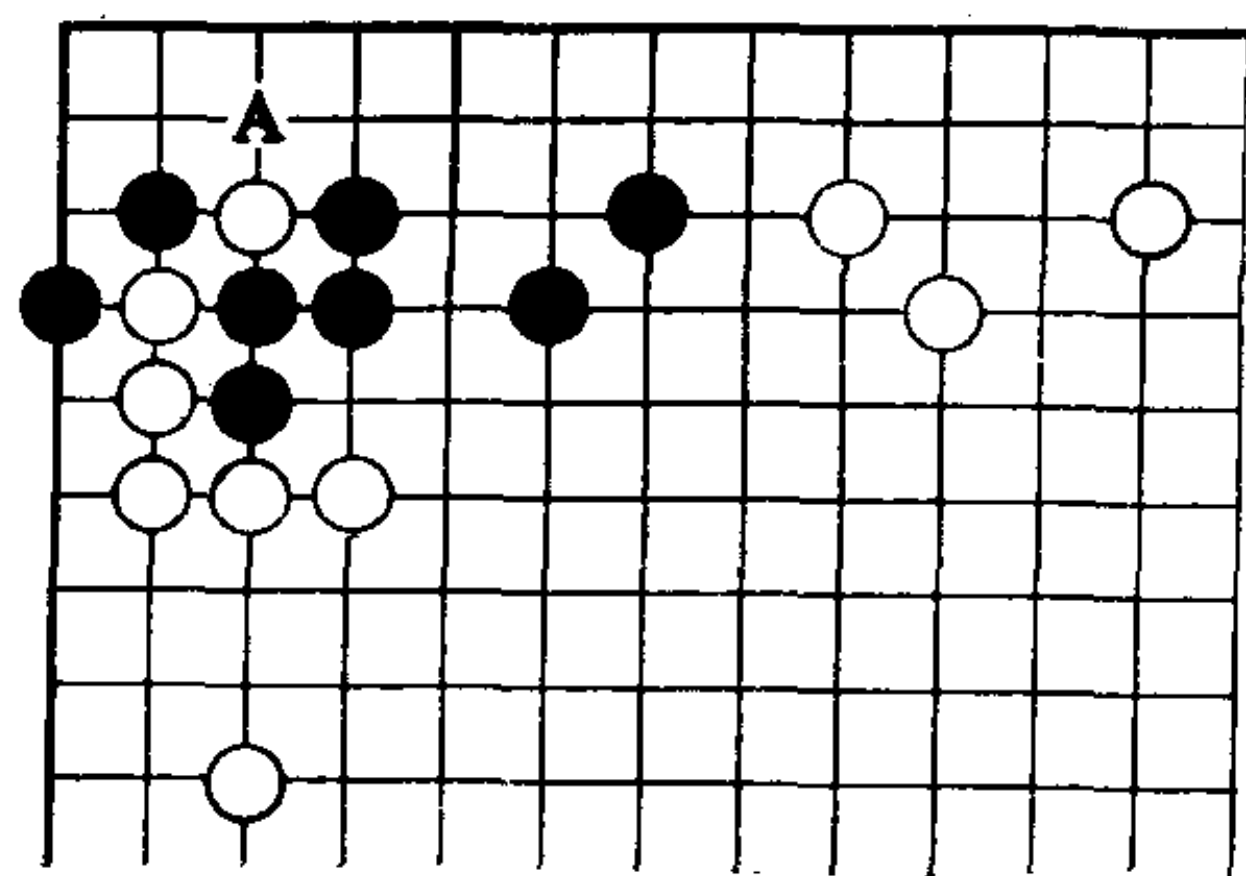


图 2

图 1 黑 1 真是奇想天外的妙手，白 2 是普通的应手，黑 3 至 15 巧妙地利用了白角上的弱点，黑 17 终于踏入白地。以后，A 位跳入的价值也很大。

图 2 黑 1 时，白 2 抵抗，黑 3 以下是必然的顺序，至

12形成打劫。要看到白棋即便劫材有利，对白也是一个沉重的打击。



第15型

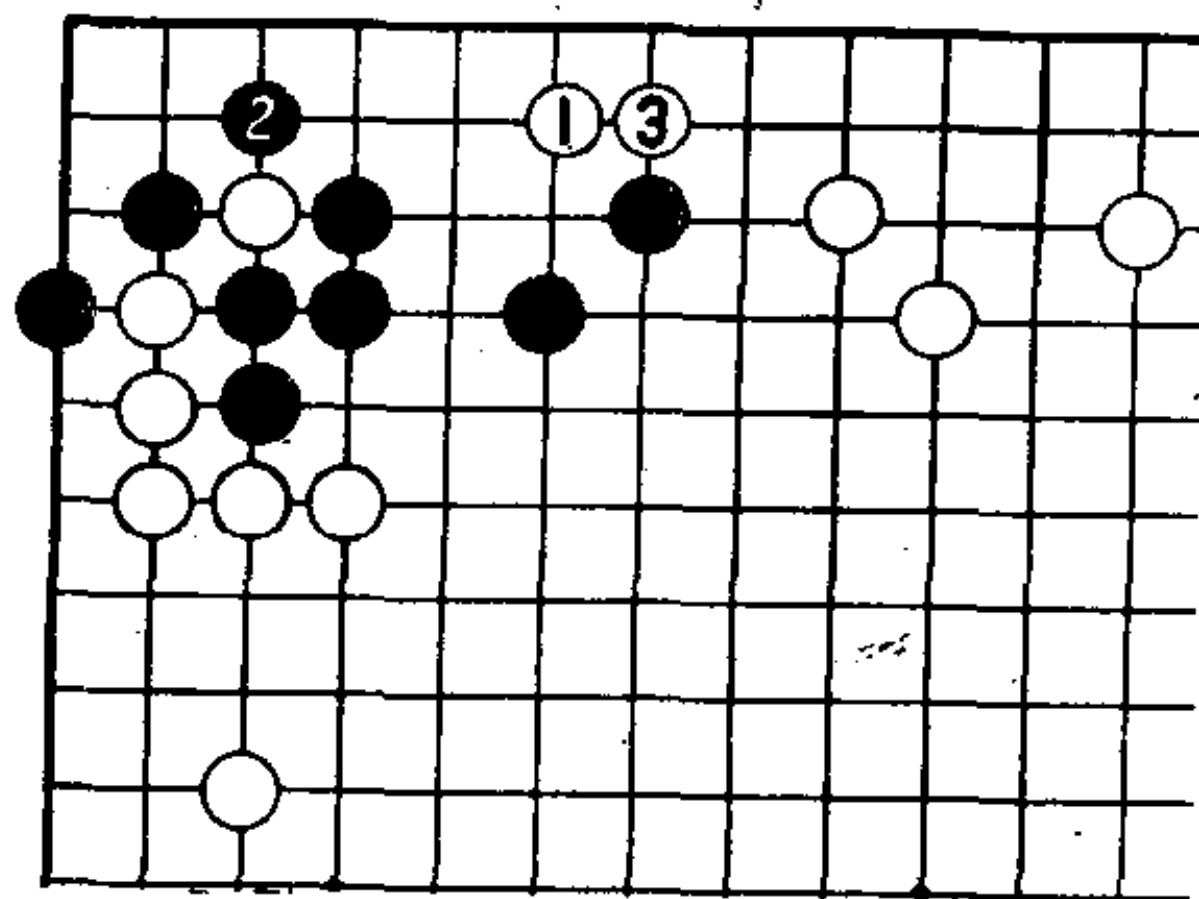


图 1

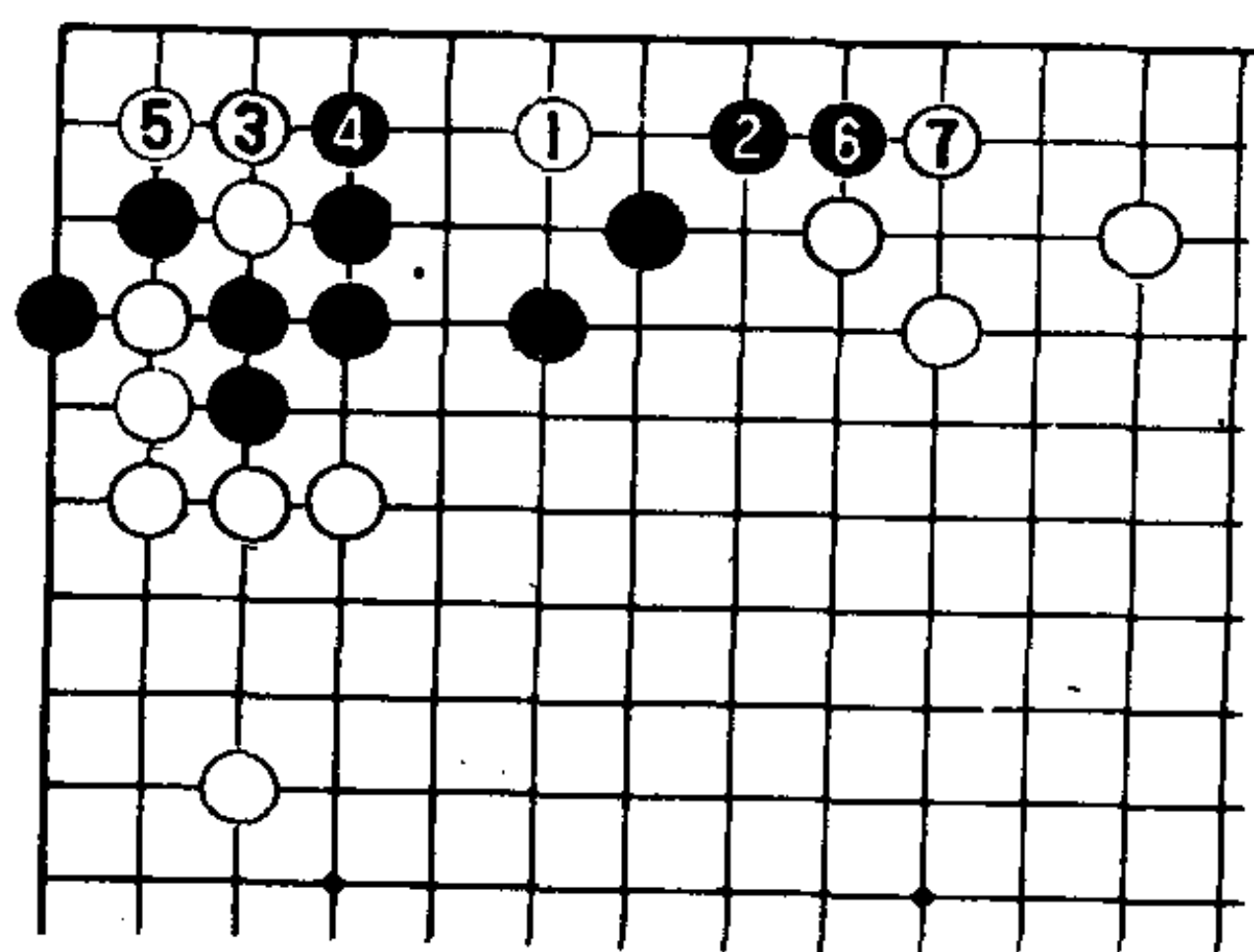


图 2

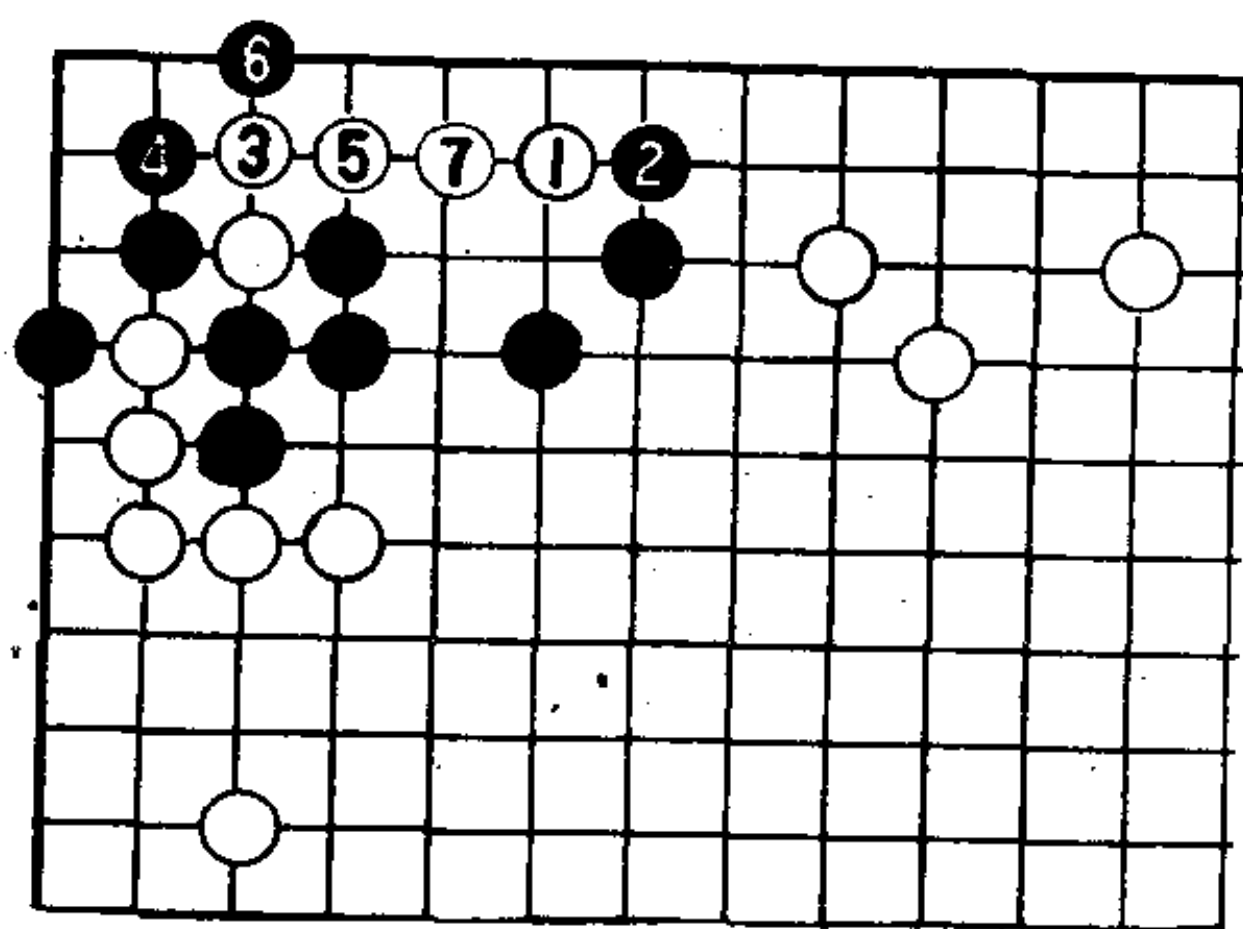


图 3

第15型 白先。

左上角白一子虽然被杀，但仍有借用。白A位的长出对黑始终是个负担。

图 1 白1透点，试黑应手，黑2只好提吃白一子，白3渡过，大功告成。

图 2 黑2抵抗，白3以下黑损失更大。

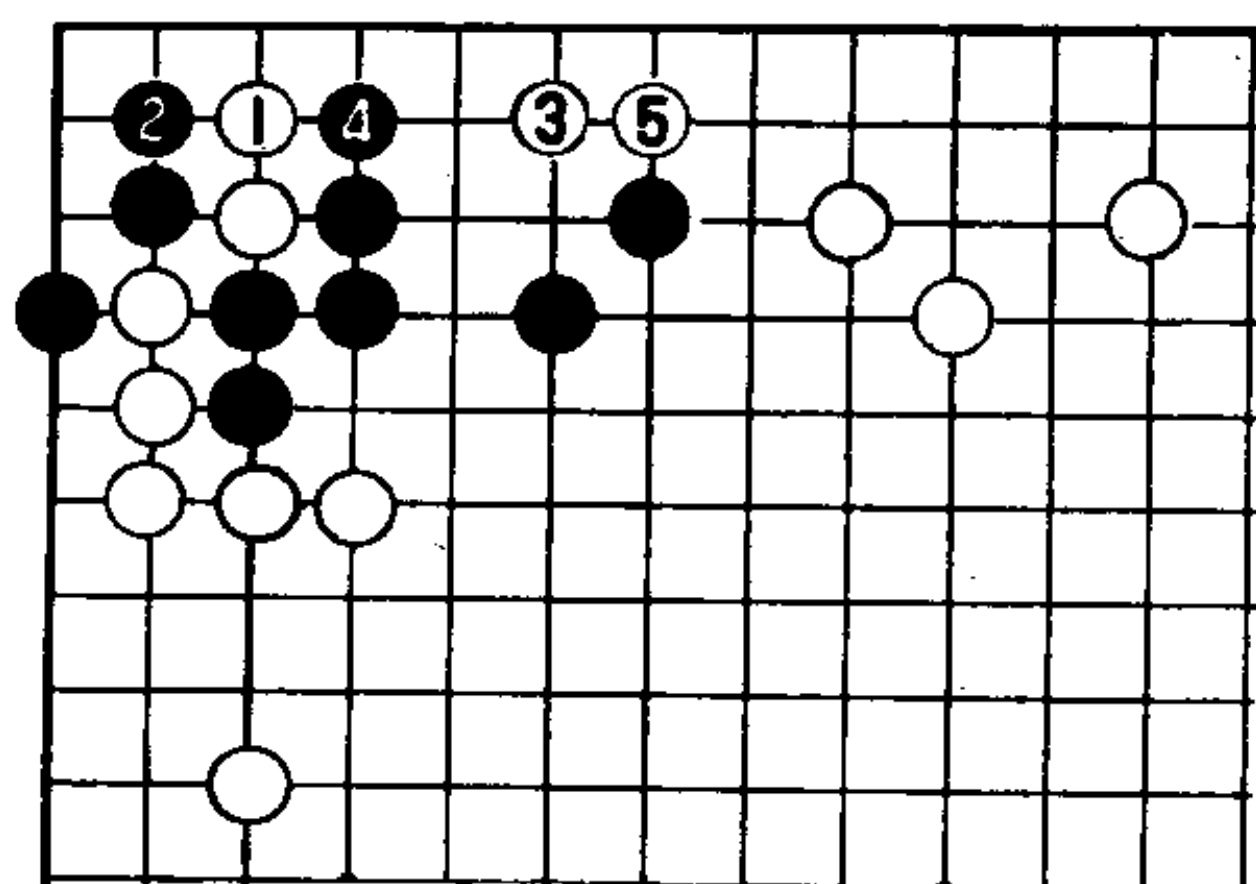
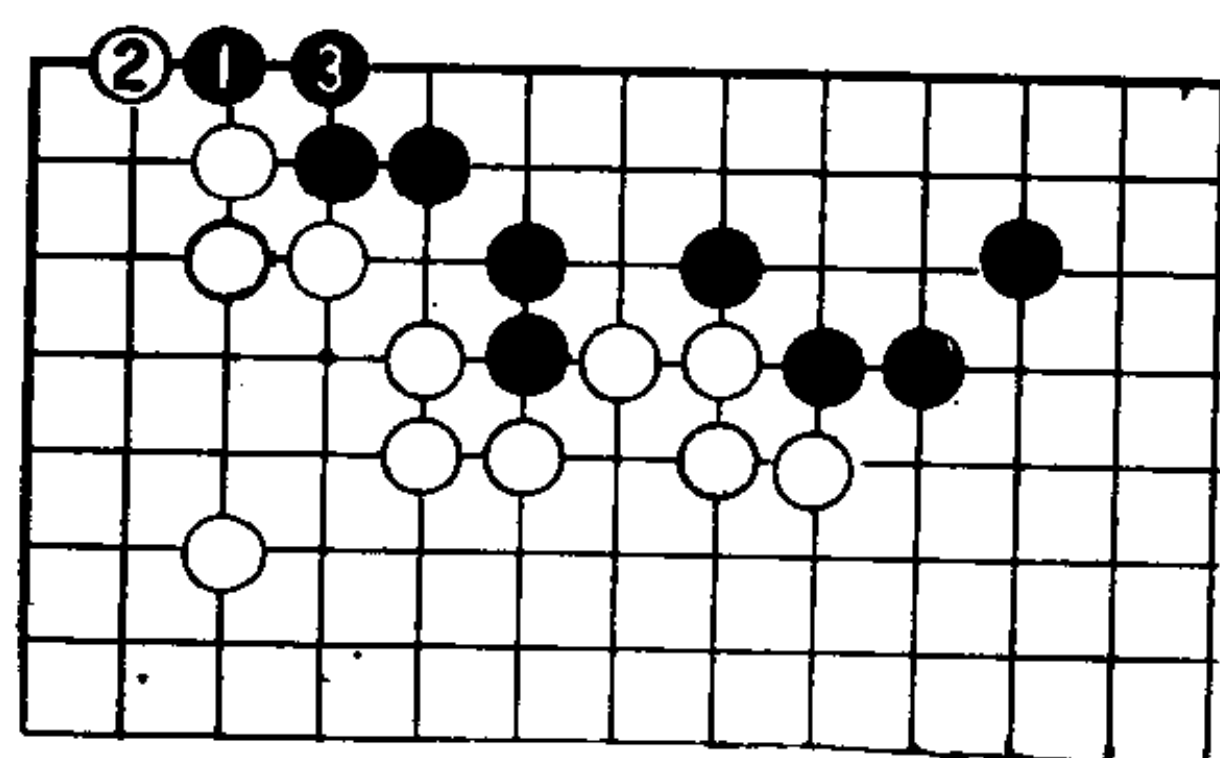


图 4

图 3 黑 4 无理，至白 7，黑气明显不够。

图 4 白 1 先长，变化就简单了，至 5 止，黑再无其它选择。



第16型

第 16 型 白先。

实战中，出现一方误算的情况，甚至高手之间走“随手棋”也屡见不鲜。本型即是典型的例子。黑 1、3 的扳粘低估了白反击带来的严重后果。

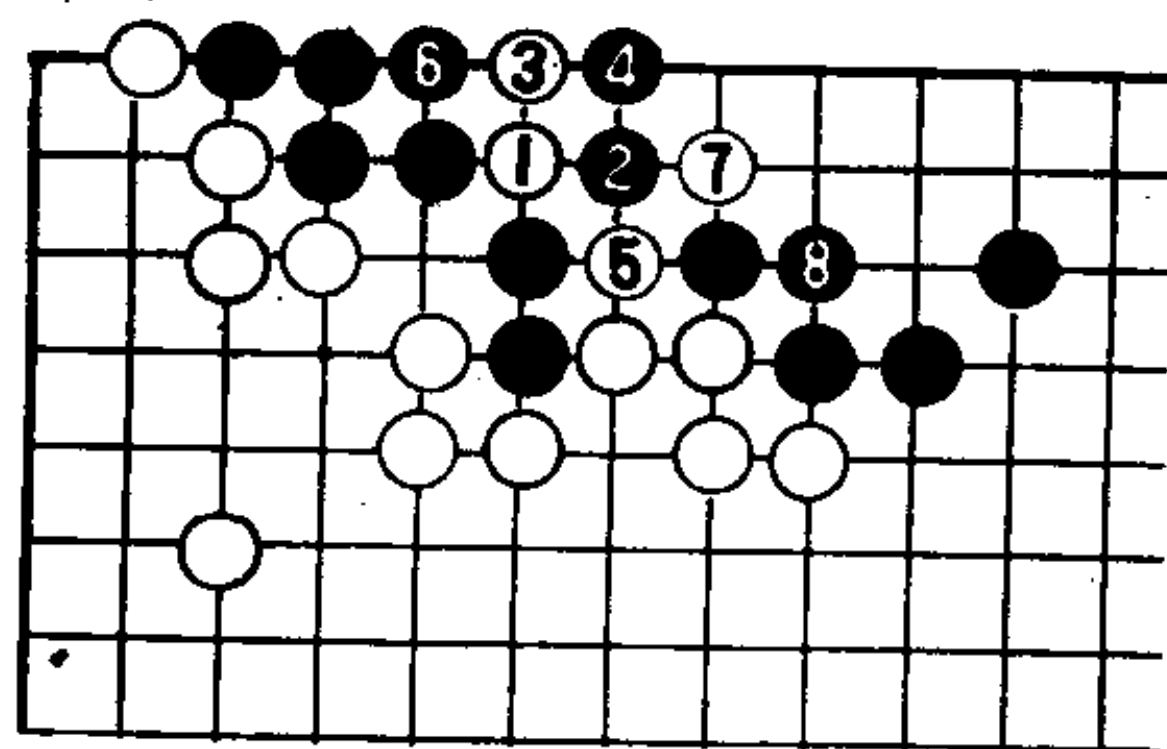


图 1

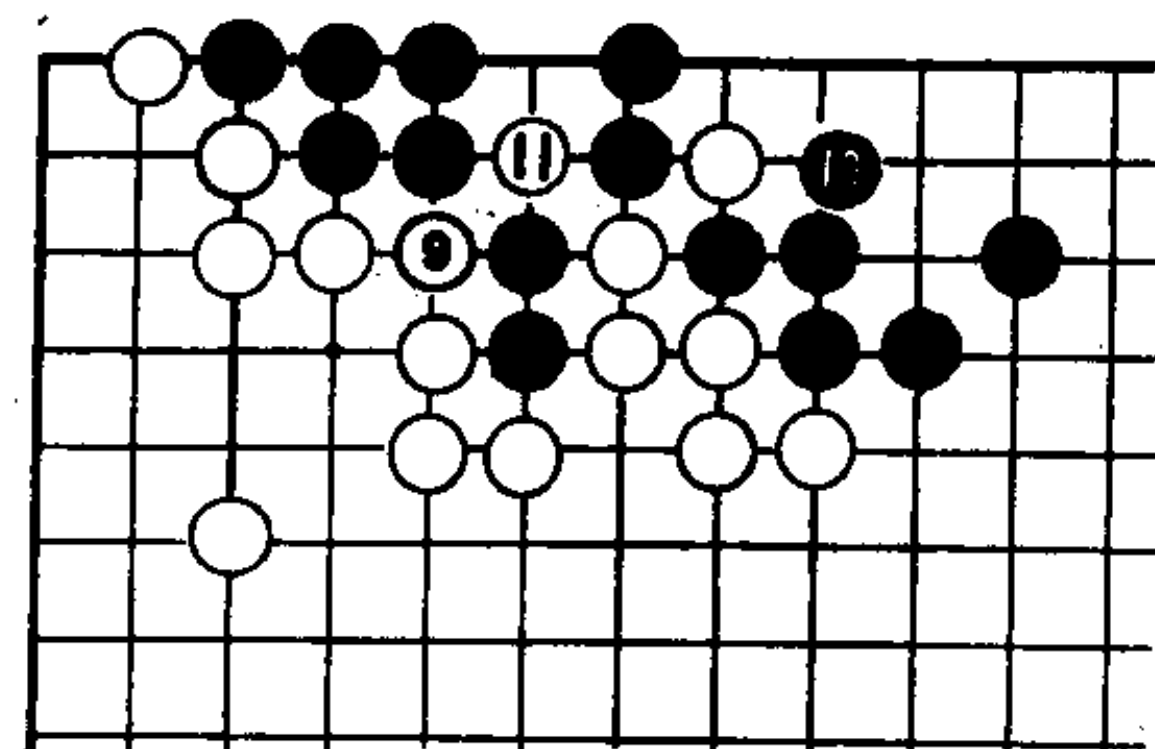
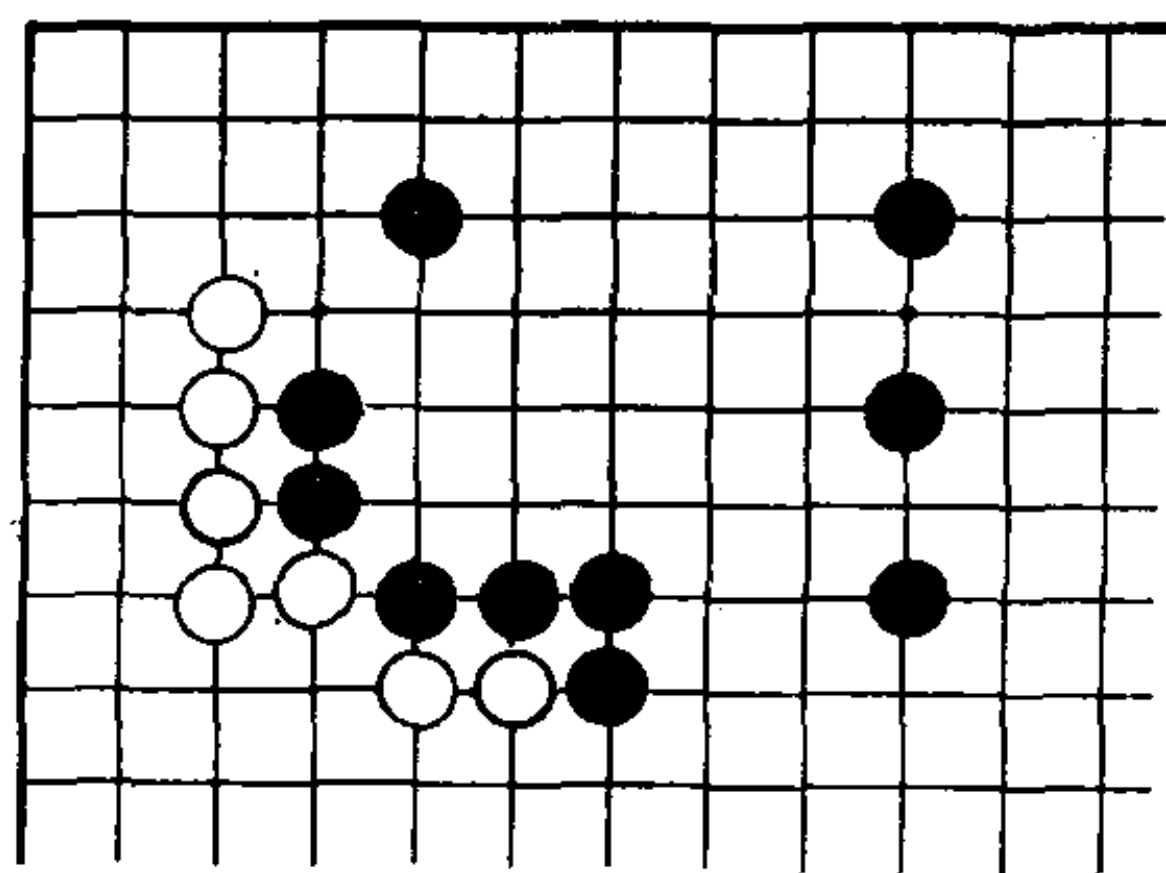


图 2

图 1 白 1 是锐利的手筋，一下击中了黑要害处，以下至黑 8 是必然的顺序。

图2 至白11提，黑另外数子也是接不归形状。黑损失惨重。



第17型

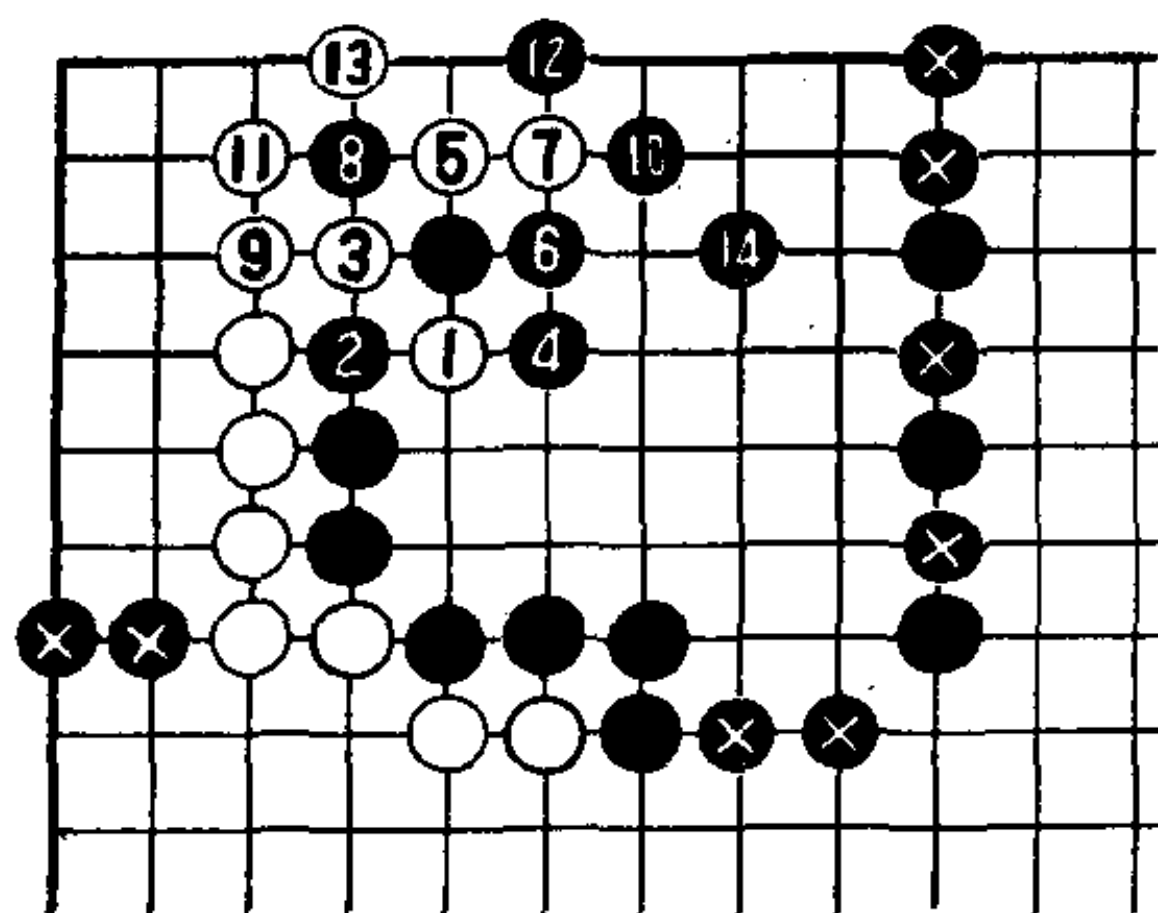


图1

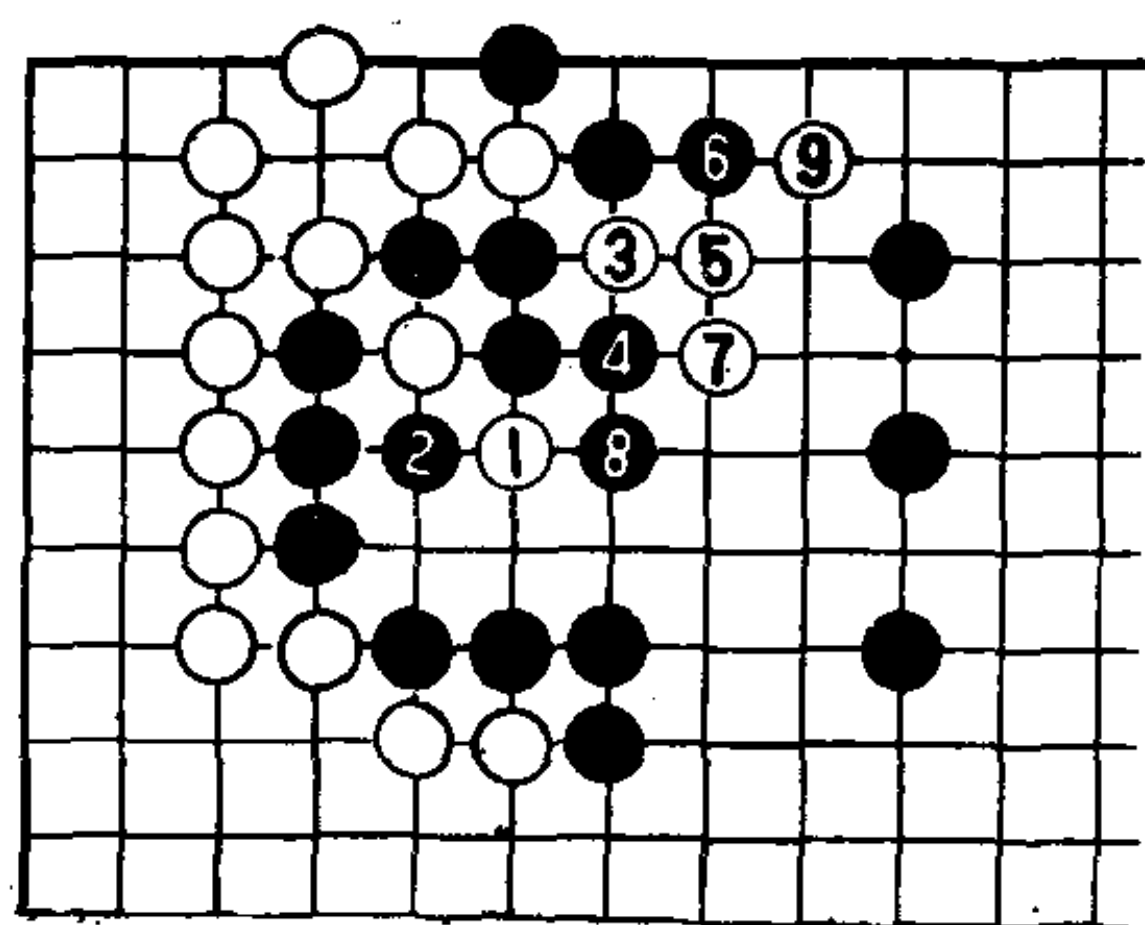


图2

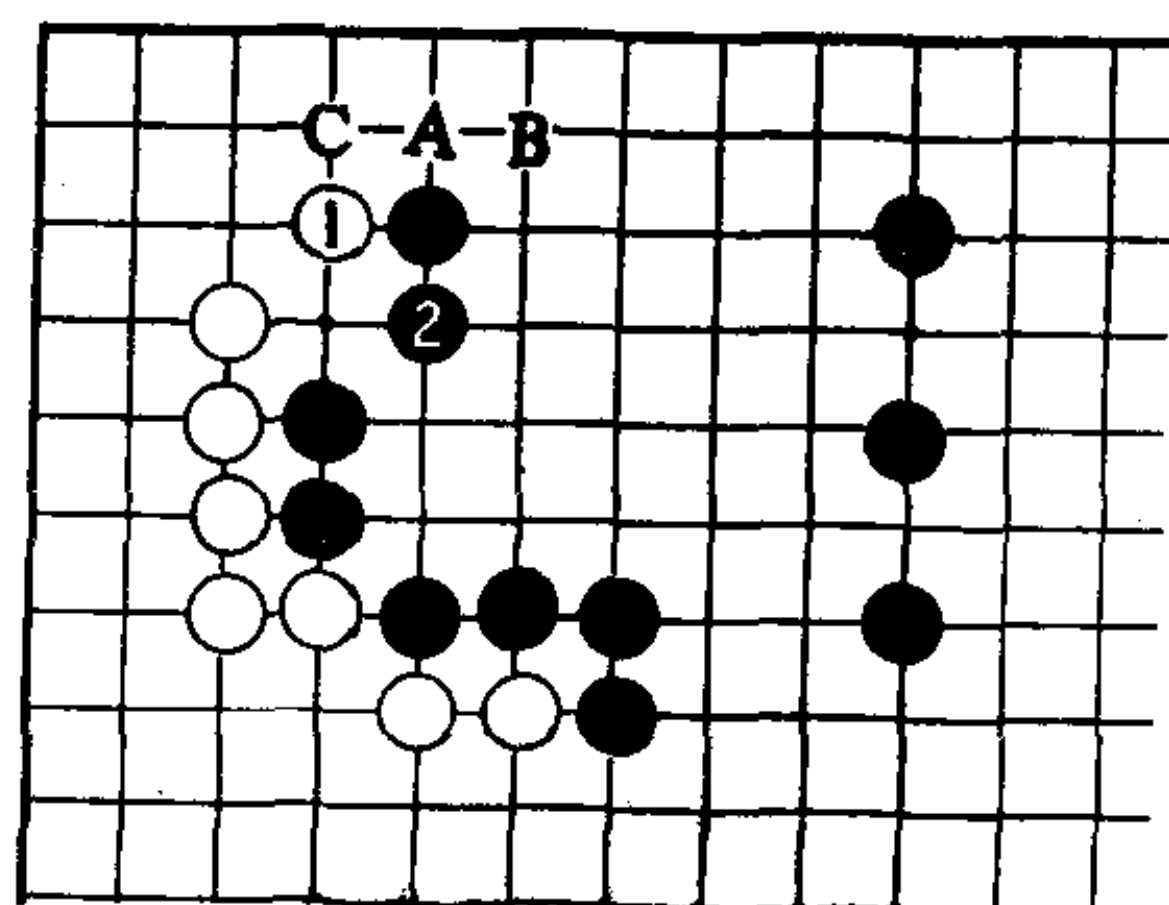


图3

第17型 白先。

此型中，白有锐利的官子手段。

图1 白1跨是强有力的一手，黑2断至14补必然，白先手占官。以有×记为界限计算双方实地，白15目，黑地23目。

图2 前图黑14不能不补，否则如图至白9止，又生出

变故。白1是手筋，黑已无应手。

图3 白1的下法乏味。以后即便走到白A、黑B、白C的官子，但落了后手。

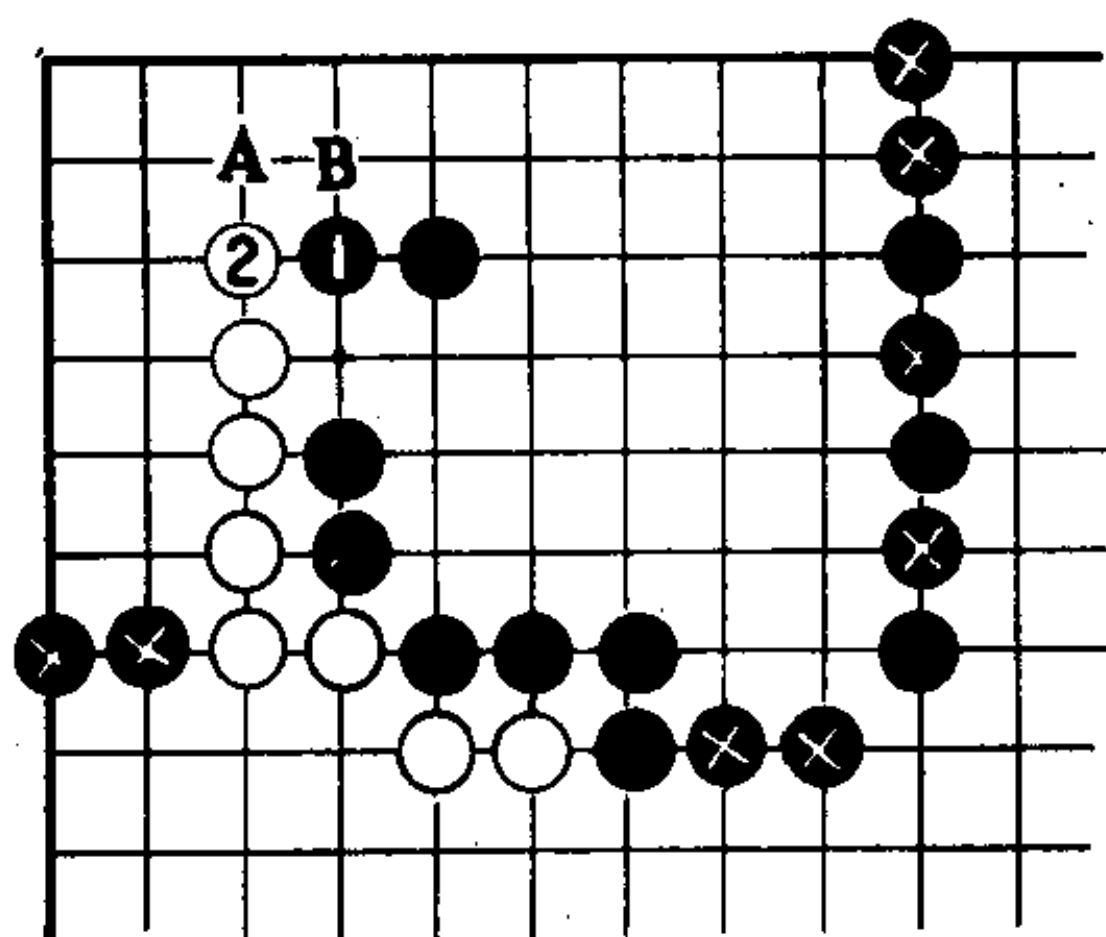


图4

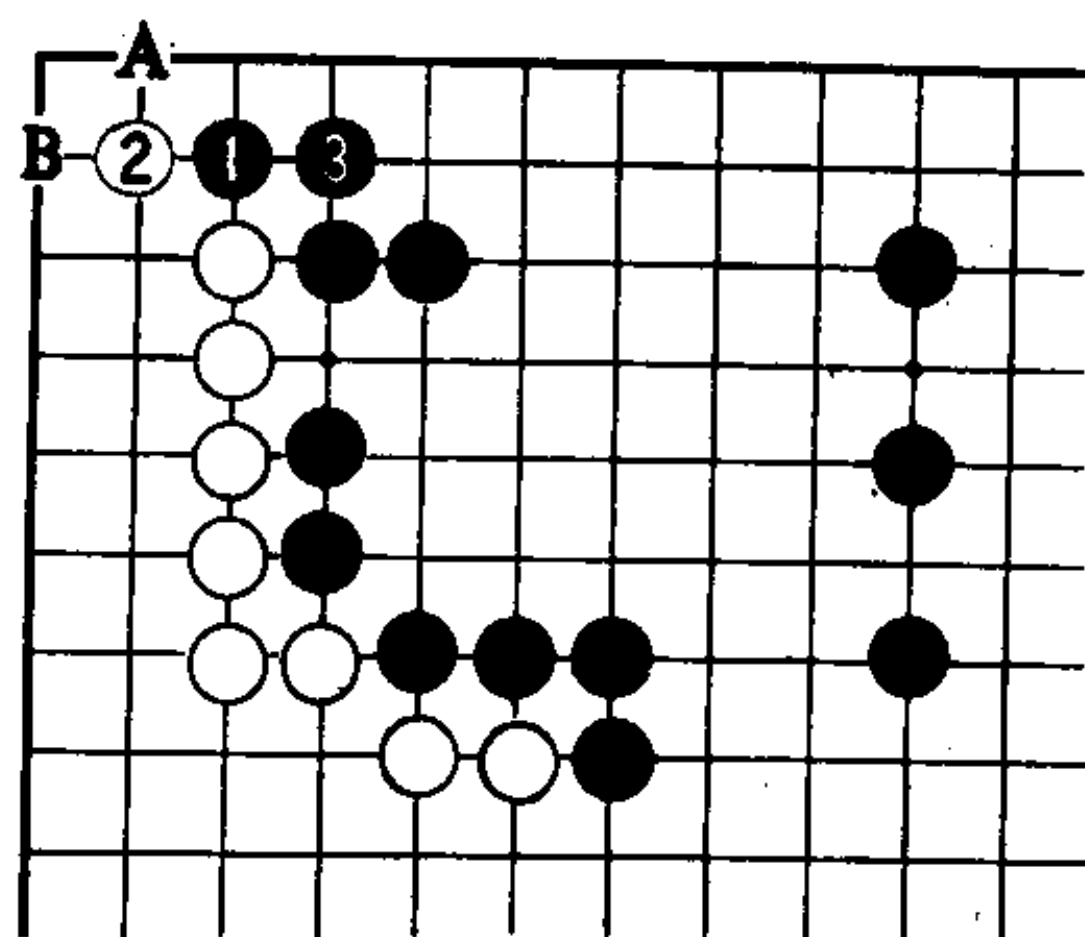


图5

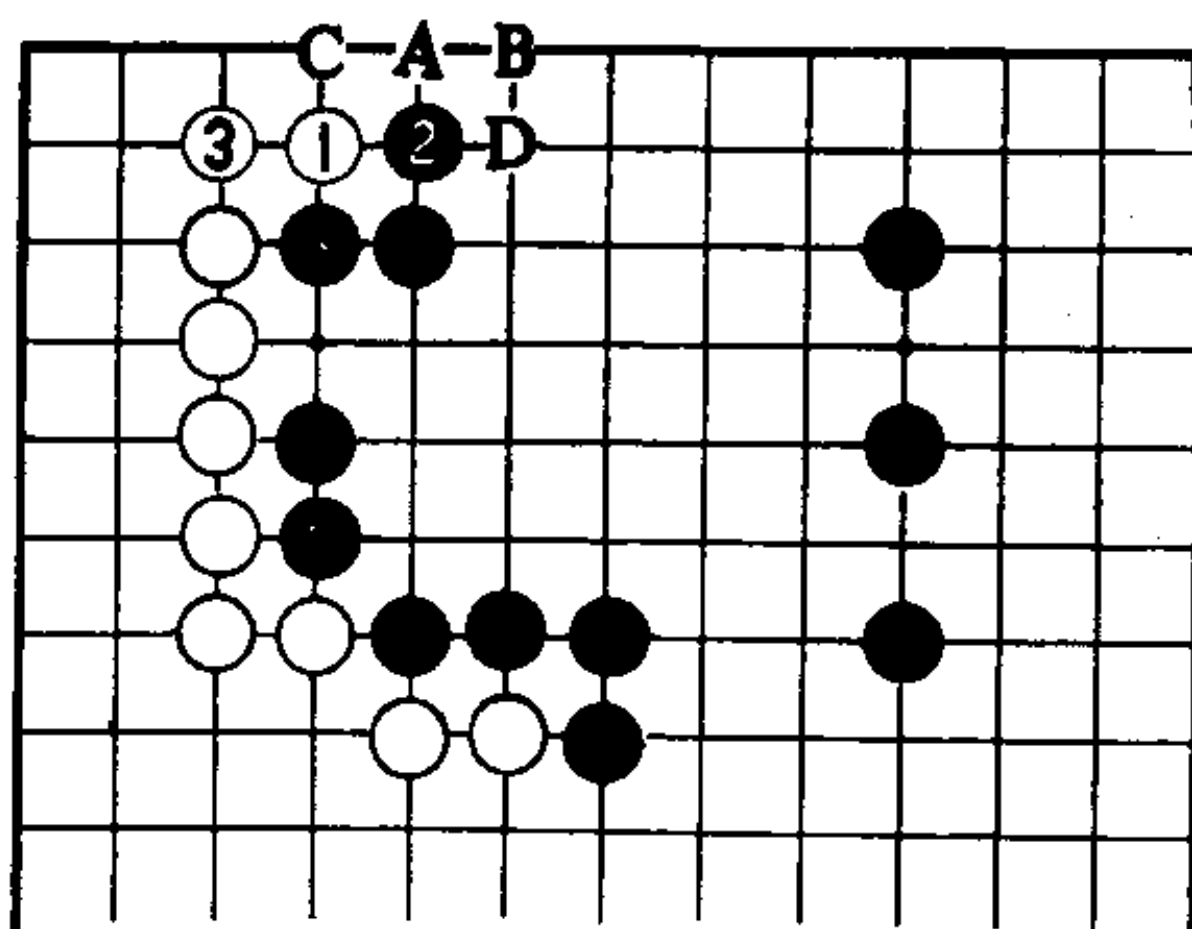


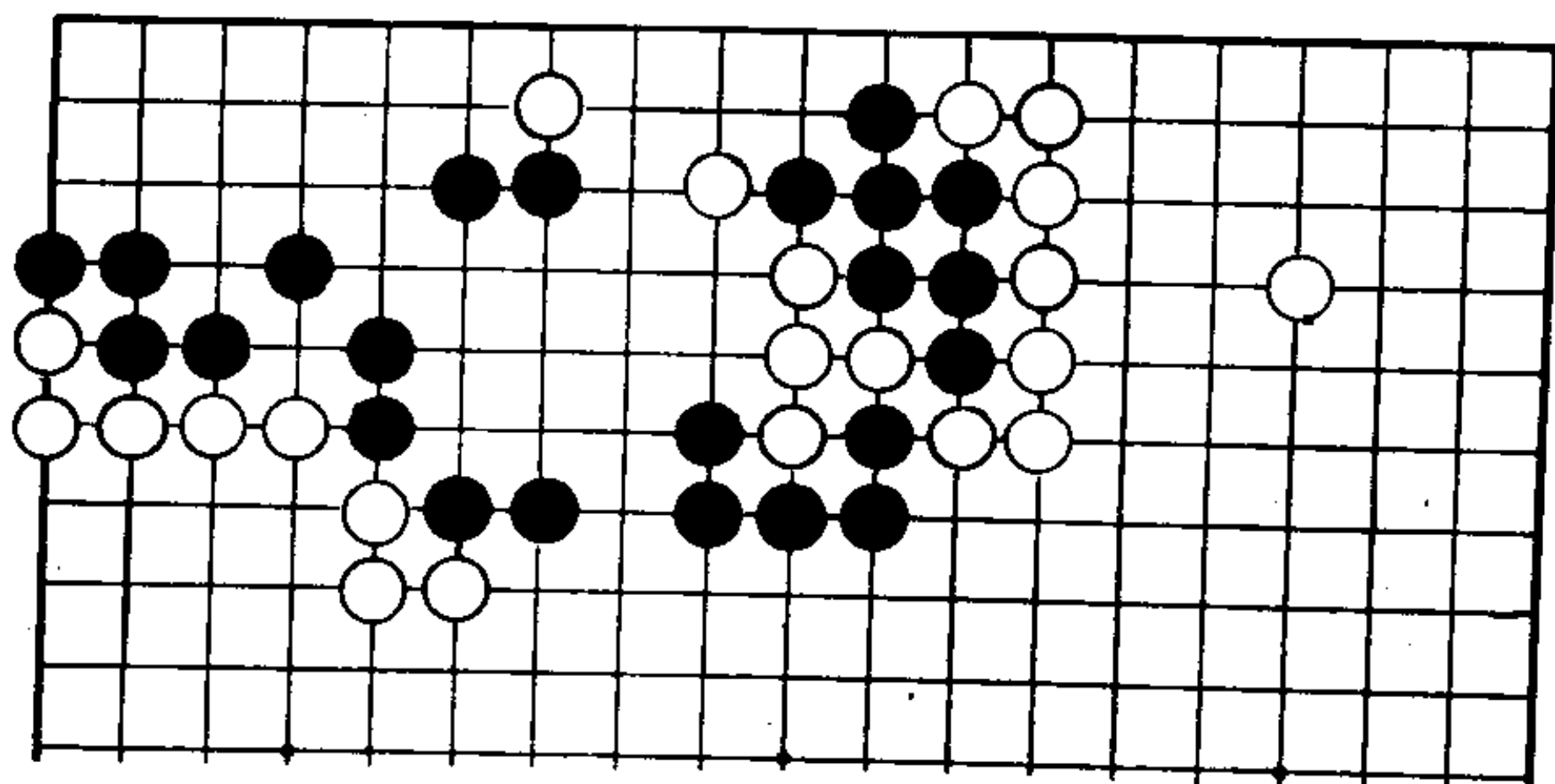
图6

图4 黑如想防止图1白的手段，在1位并是好棋，白2如应一手，黑已先手得利。以后A、B处双方的扳粘权利均等。本图与图1比，双方出入已有10目，也就是说，本图黑1与图1白1都是先手10目的价值。

图5 黑1、3后白棋脱先，继续下去是黑A、白B的结果。

图6 白1、3后黑脱先，以后是白A、黑B、白C、黑D的结果。

两图比较，出入是11目。因为都是后手，所以5、6两图双方的官子价值是后手11目。



第18型

第18型 黑先。

黑棋虽不存在什么危险，但官子上被白利用也不甘心，因此，要寻找最佳的补棋方法。

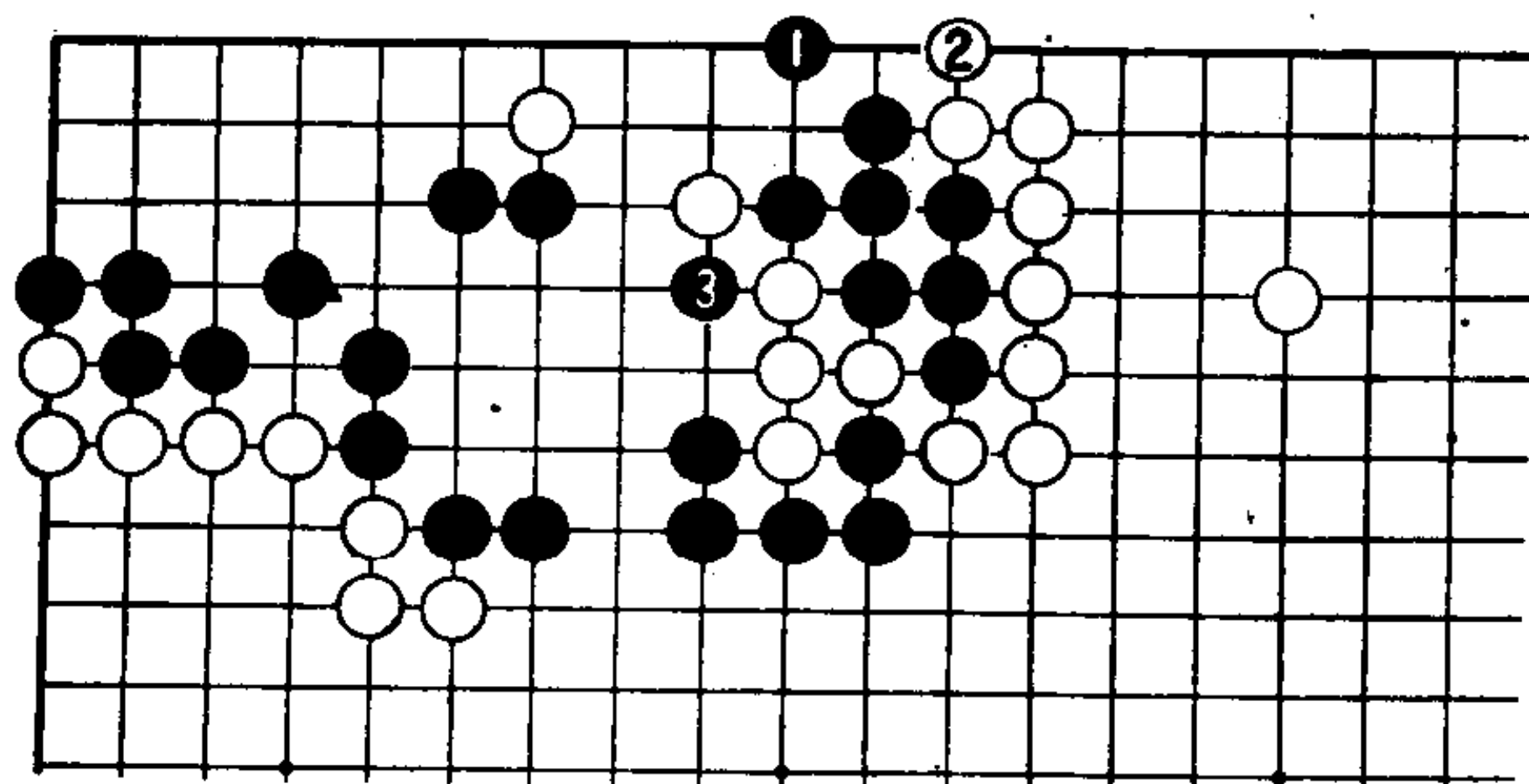


图1

图1 黑1的确是精妙的一手，白2立时，黑3再断吃白四子，黑地确保无虞。

图2 白2以下的抵抗毫无意义，至5，白失败。

图3 黑1因胆怯而急忙于1位断吃，白2、4趁机侵入，黑损失很大。

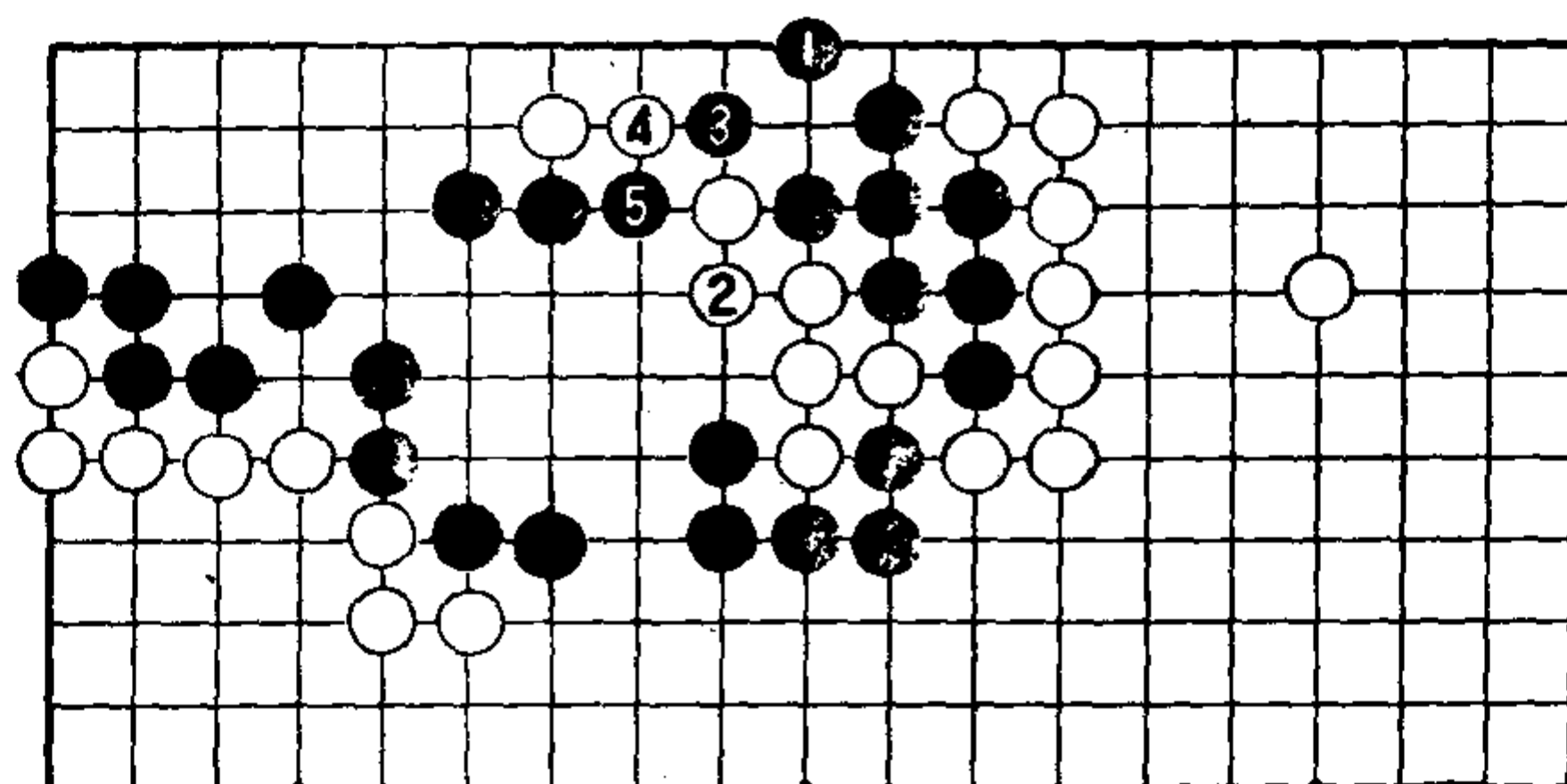


图 2

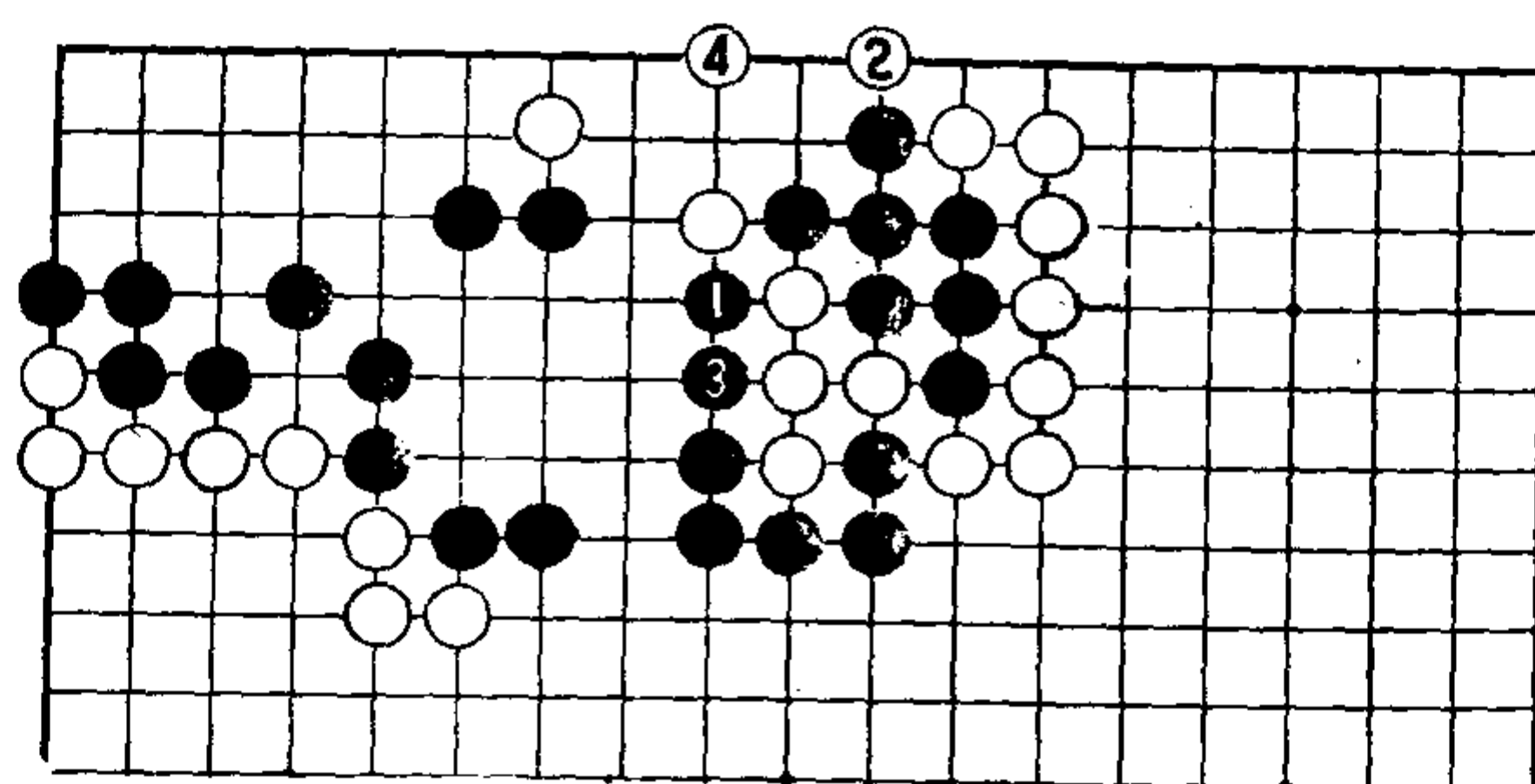


图 3

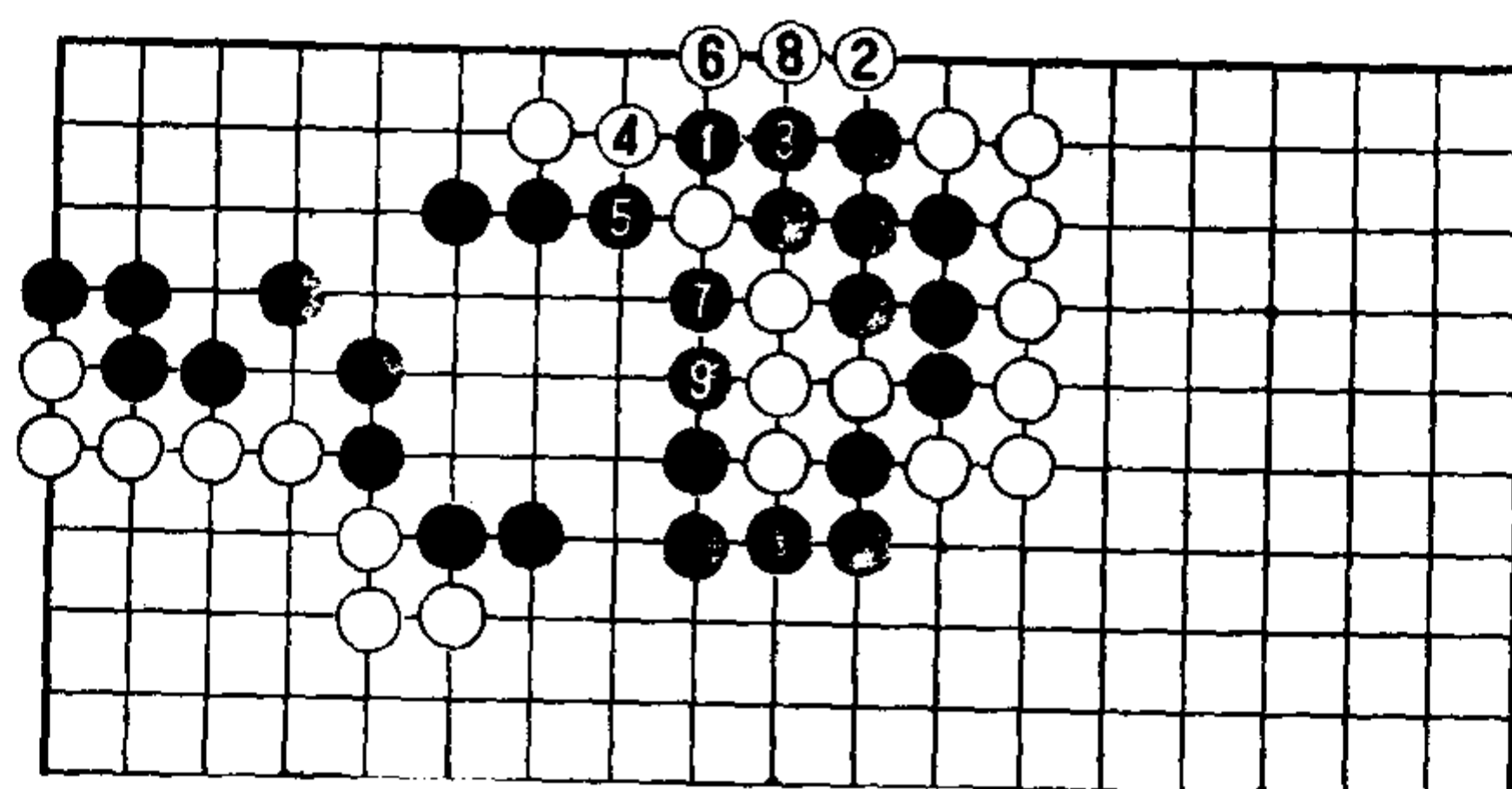
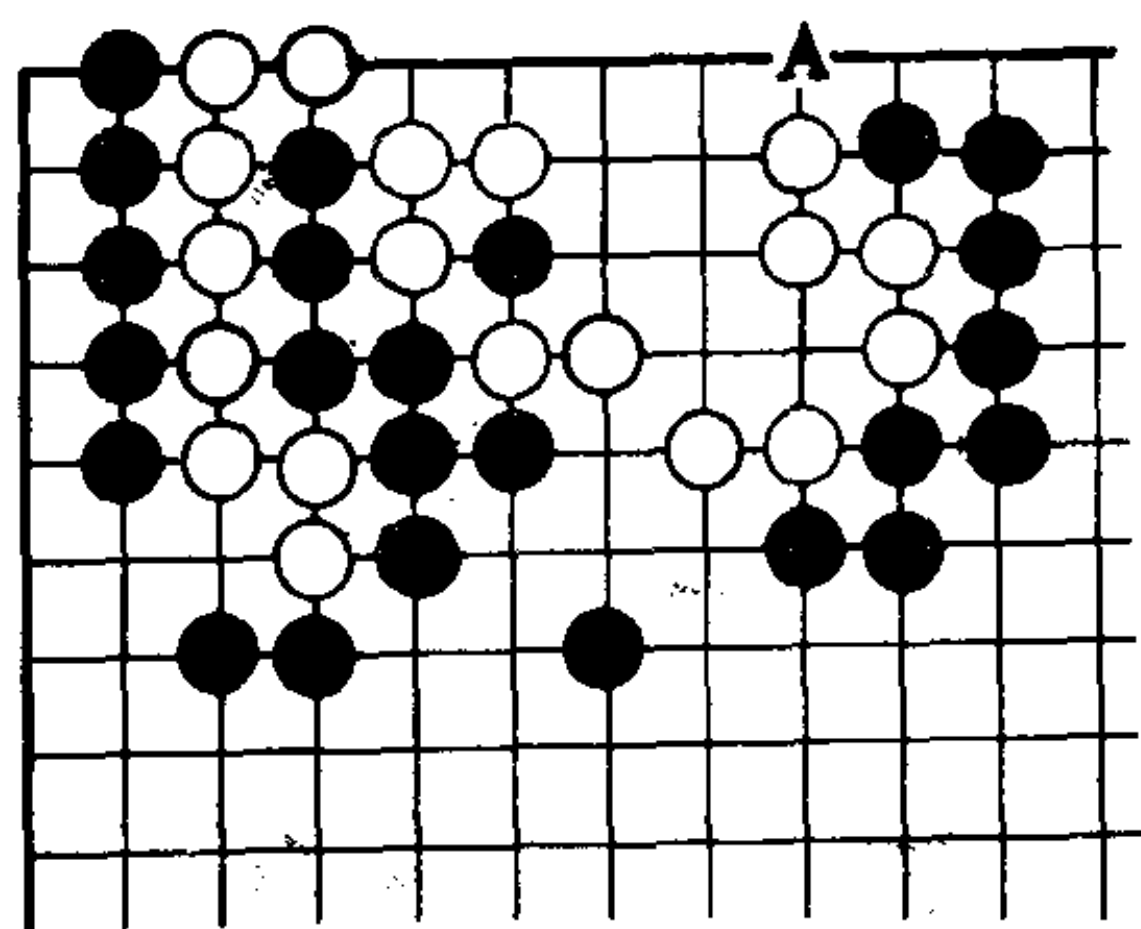


图 4

图4 黑1的下法也不可取，白2以下仍然可以渡过。



第19型

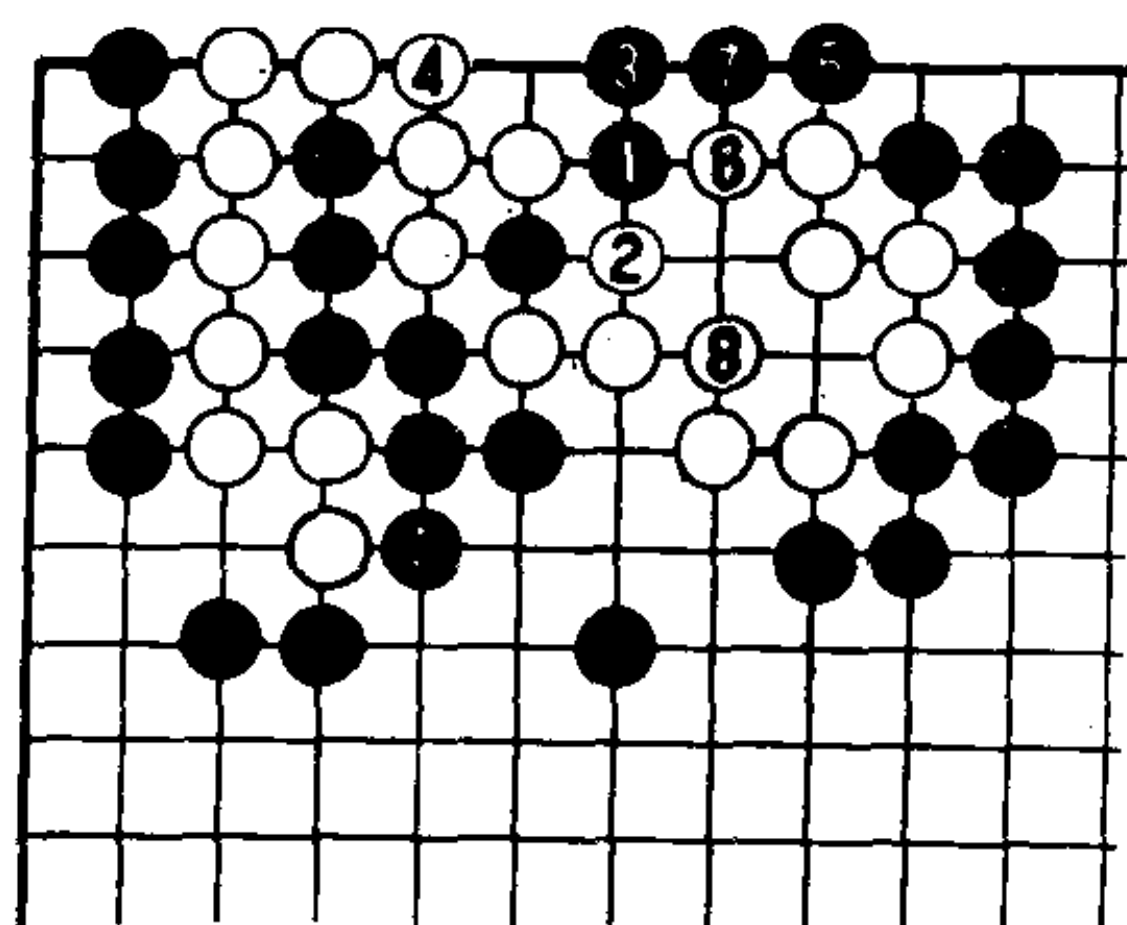


图1

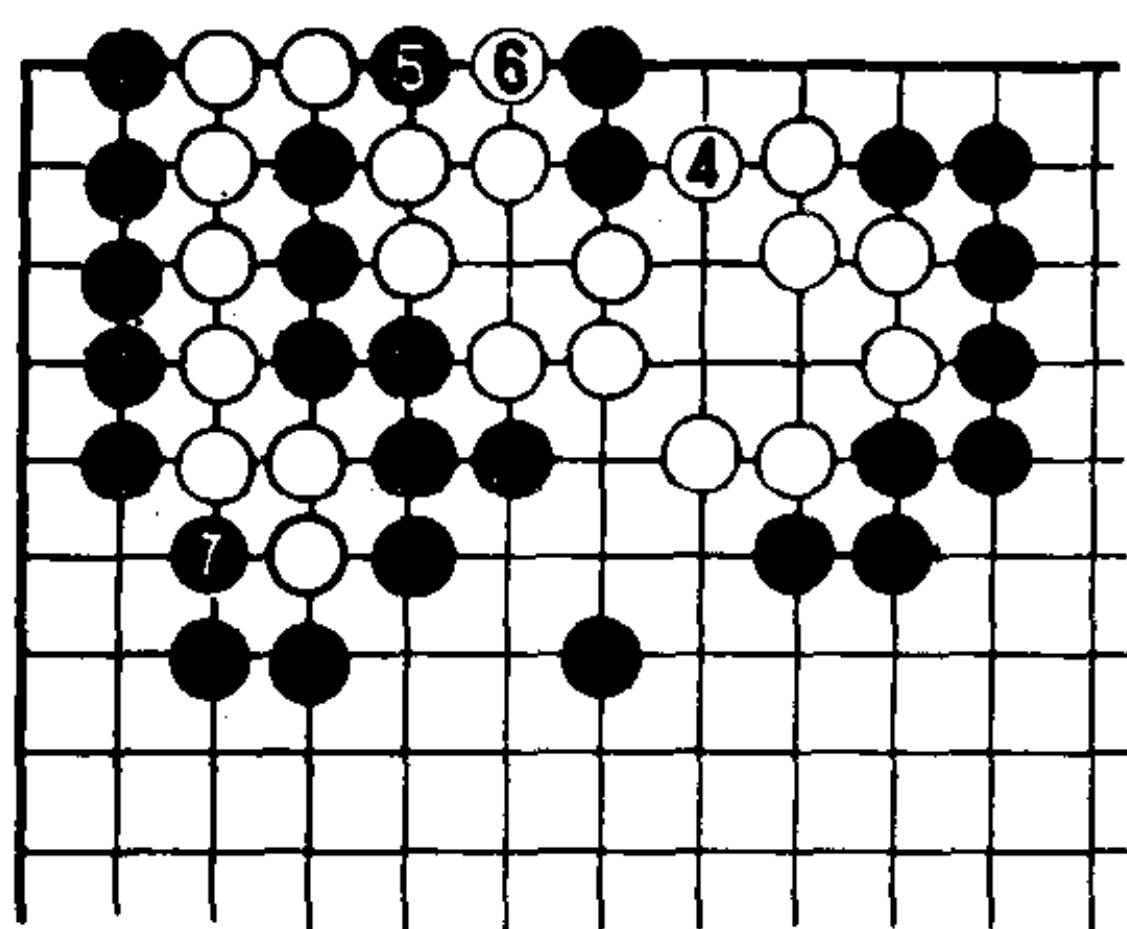


图2

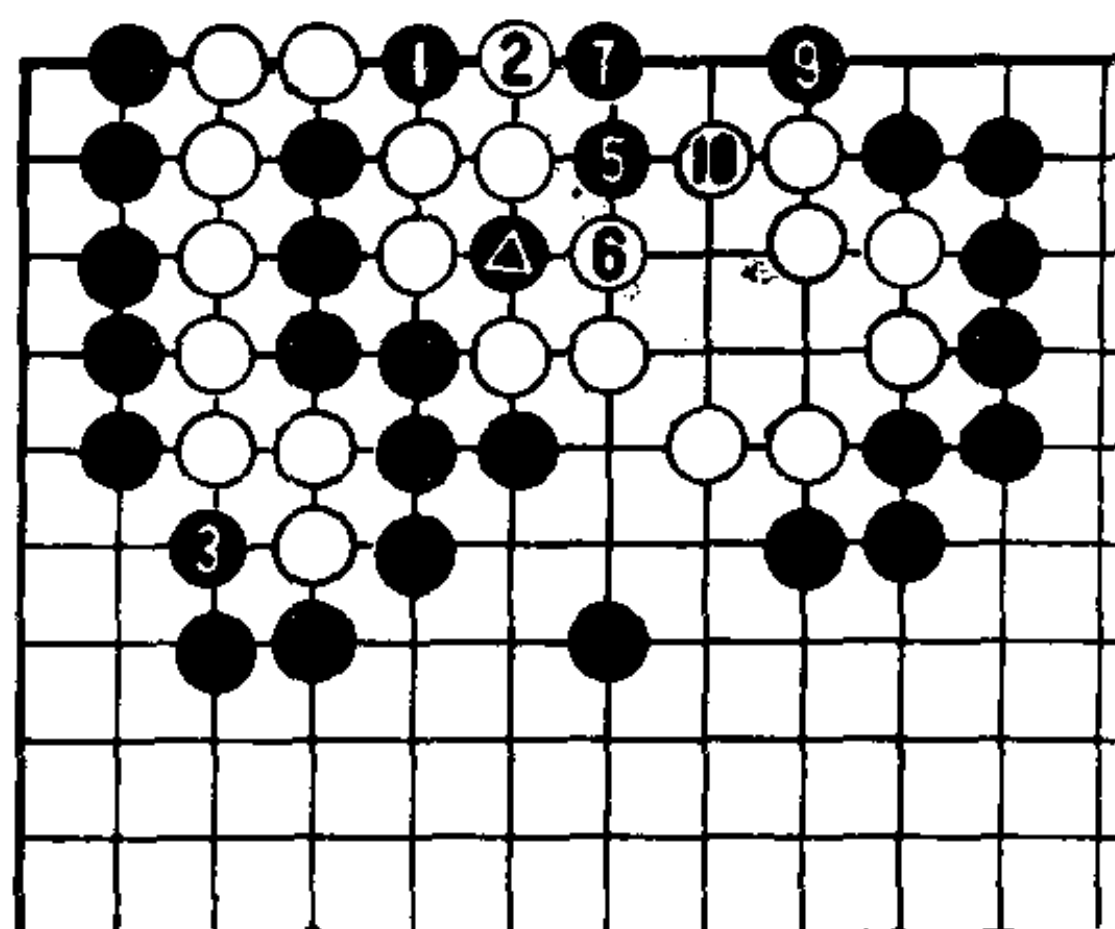


图3

第19型 黑先。

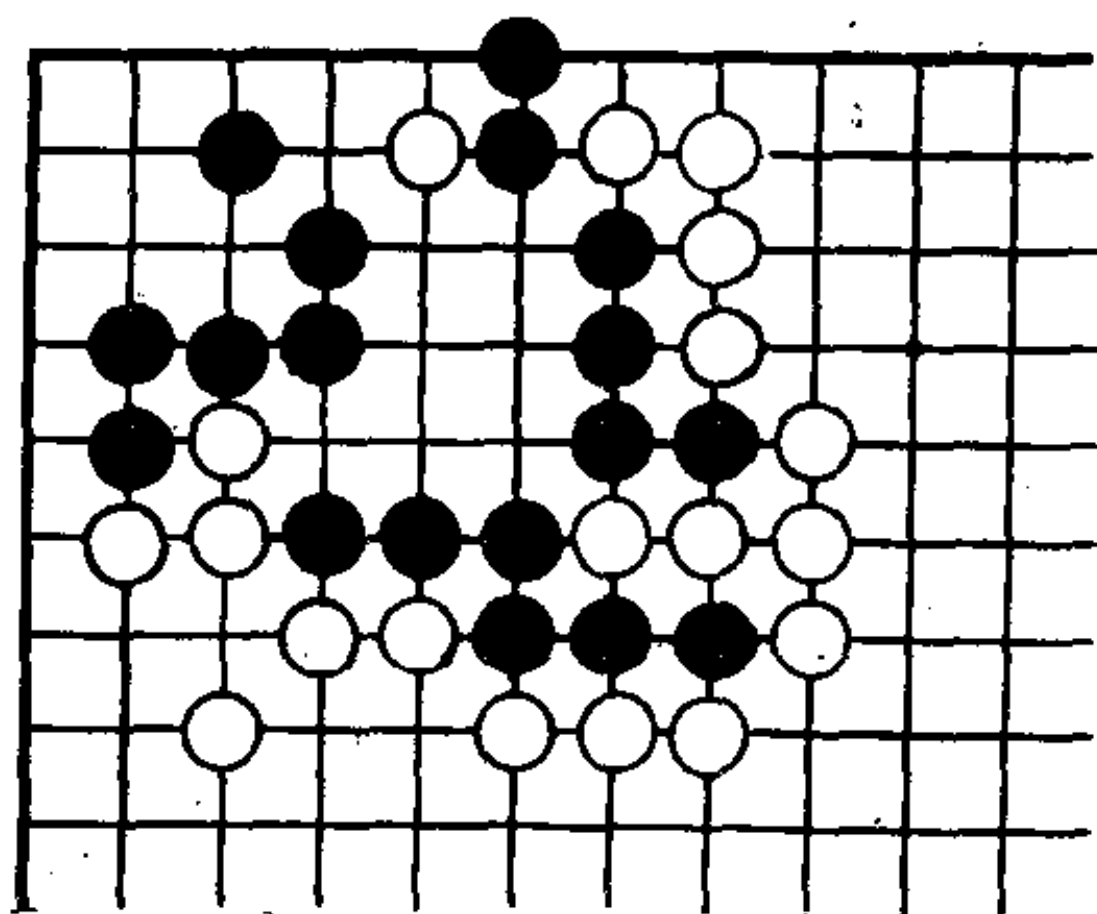
白如能抢先在A位立下，白地可得10目，但此际黑有巧妙的手筋，迫使白地减少到3目。

图1 黑1扳是妙手，白2提，黑3立，白4防黑扑，黑5从容渡过，白地仅剩3目。

图2 前图白4如阻渡，黑5至7，白成接不归。

图3 黑1先扑不成立，由于紧白气时也自紧了一气，

所以黑9扳渡时，白10反吃，黑成接不归。图中白4、8均为接。



第20型

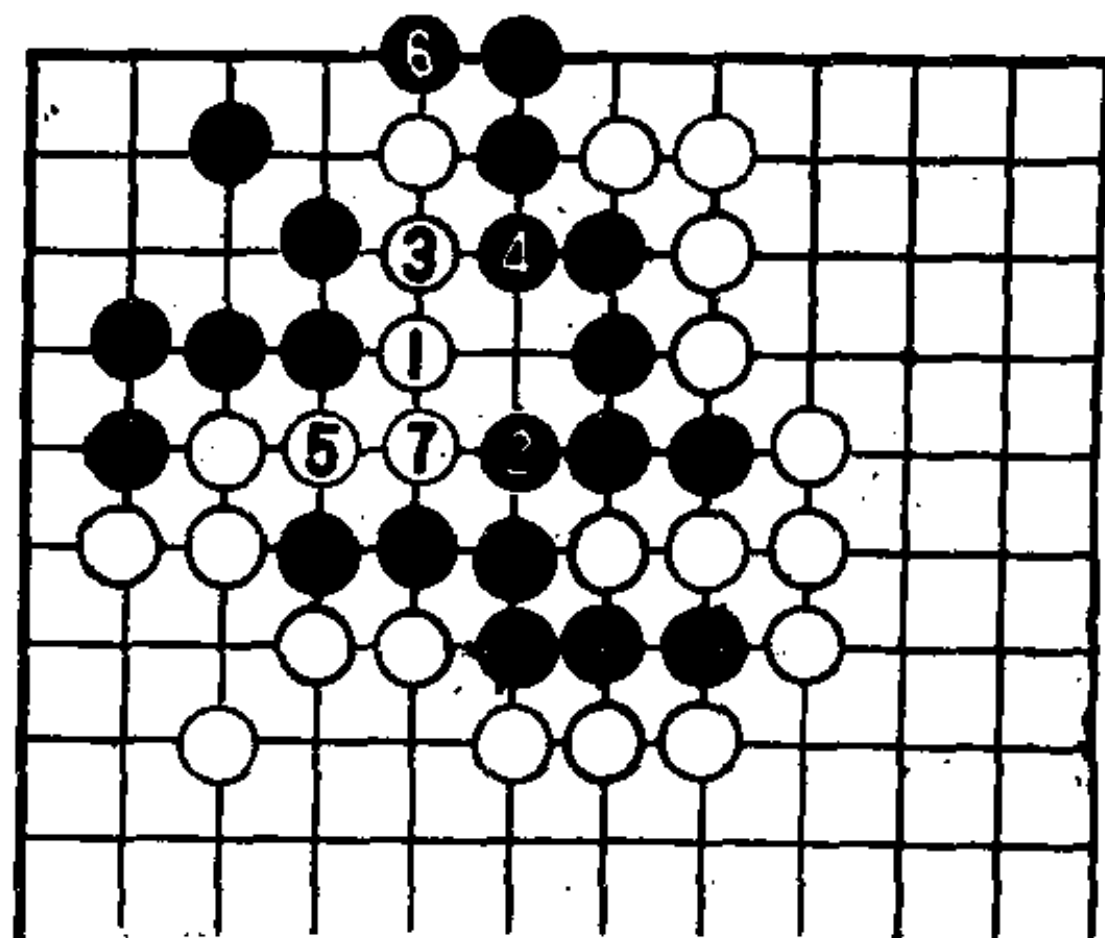


图1

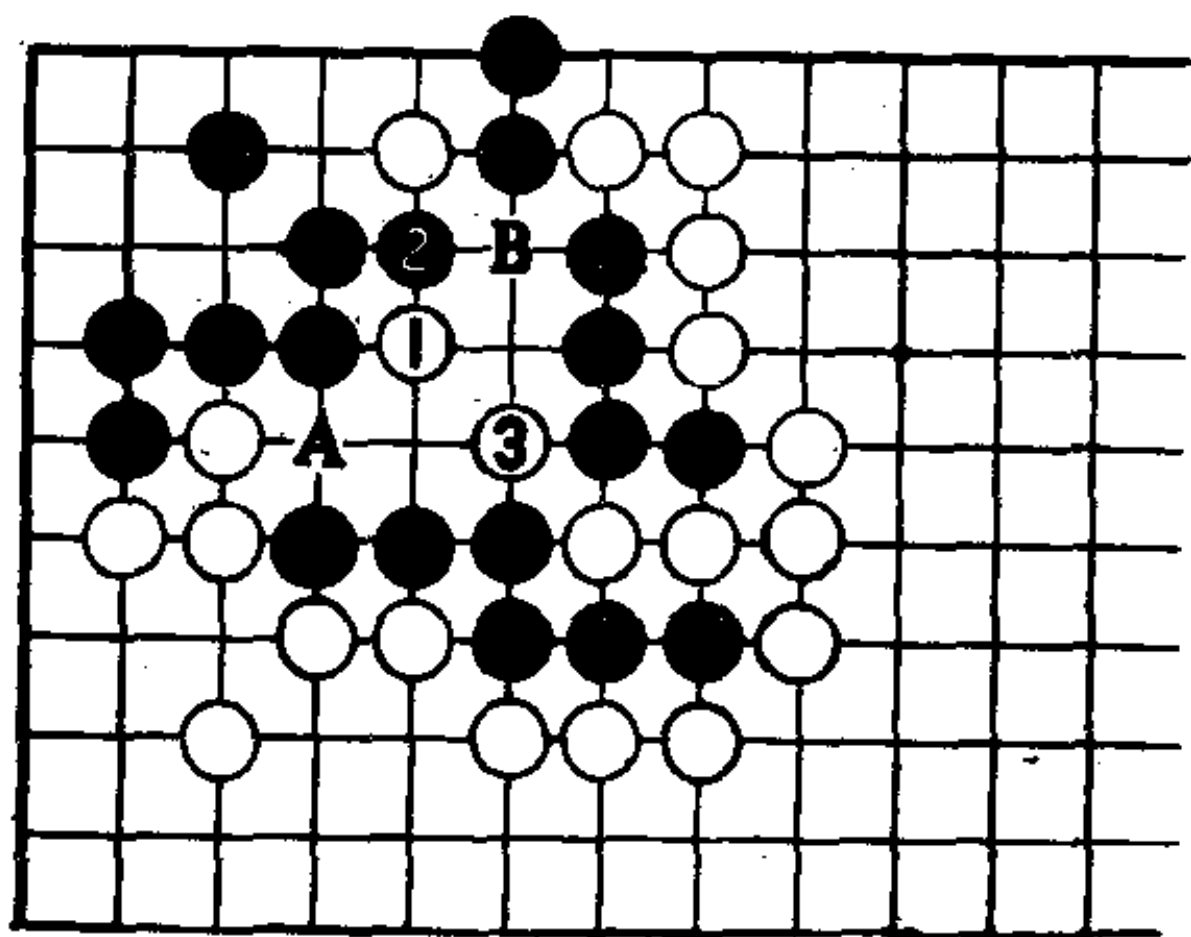


图2

第20型 白先。

黑形味恶，要害在哪里？

图1 白1是急所，黑2是一子不舍的态度，至6止，黑委屈渡过，白占尽便宜。

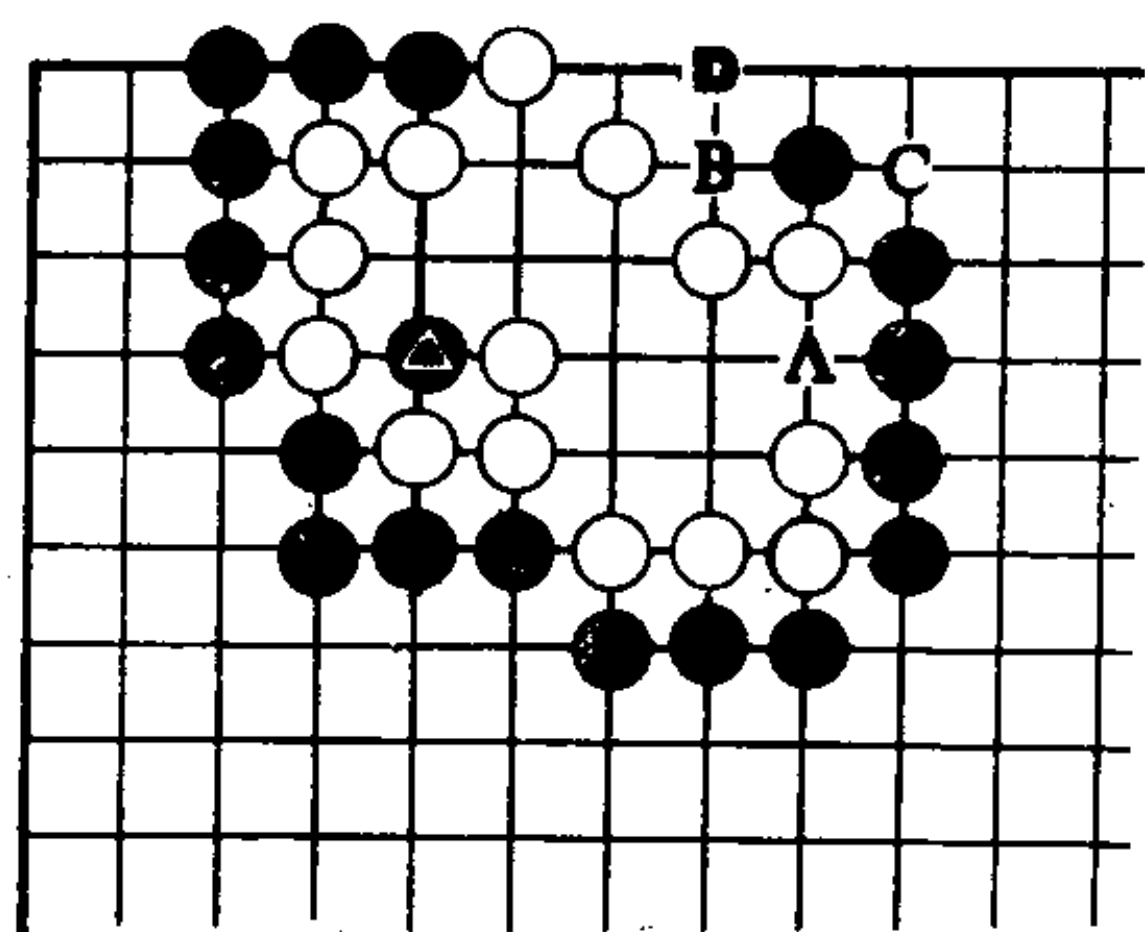
图2 黑2隔断白一子，白3断正中黑要害，A、B两点已不能兼顾。

第21型 黑先。

白着于A位是逆收5目的官子，以下假定为白B、黑C、白D的结果，白地是11目。黑先着子的话，由于黑●一子的作用，黑有先手得利的手段。

图1 黑1断是手筋，白2只好这样吃，黑3以下顺调收官，白地仅剩6目（其中白6接）。

图2 白2顽抗无理，黑3扳打，白4提，黑5入气吃



第21型

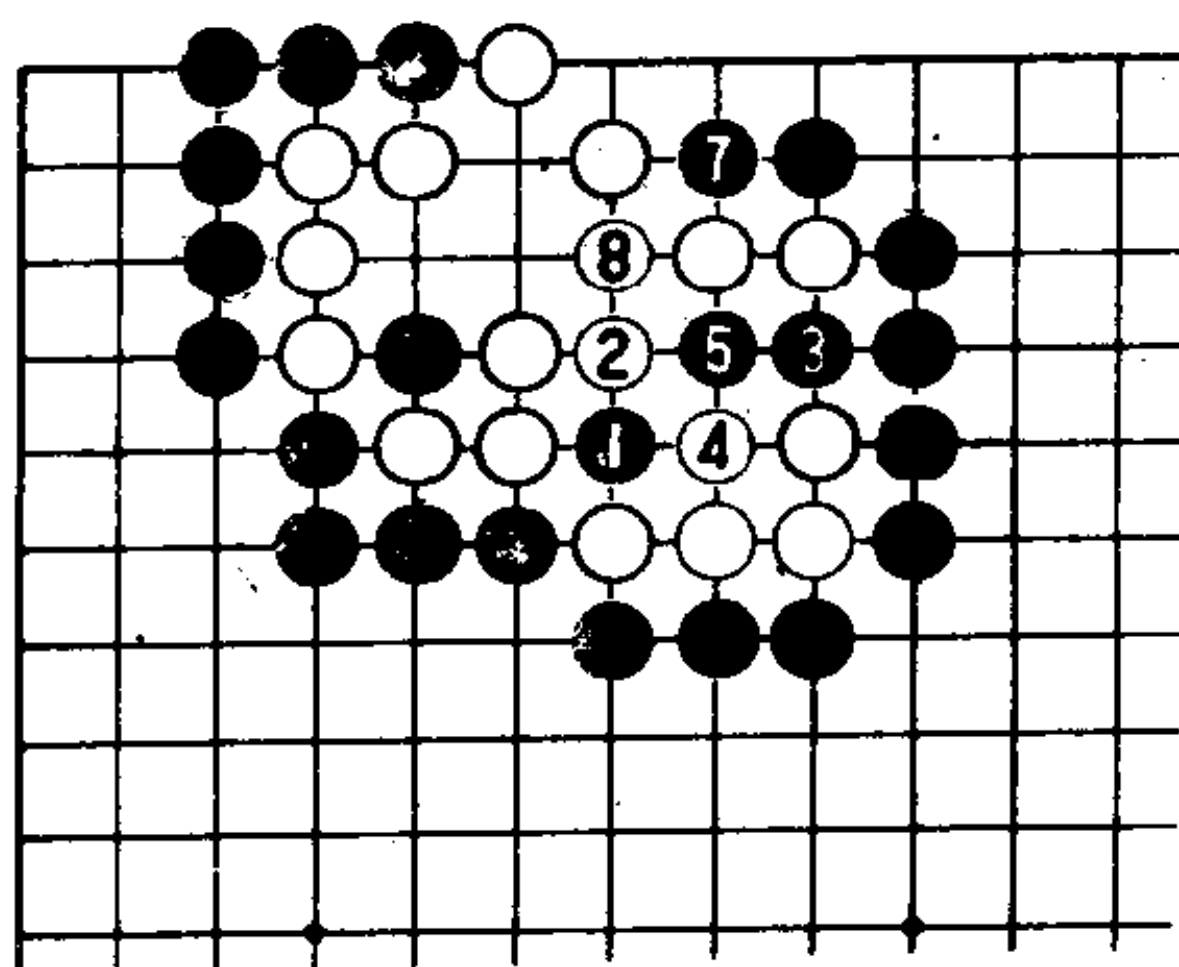


图 1

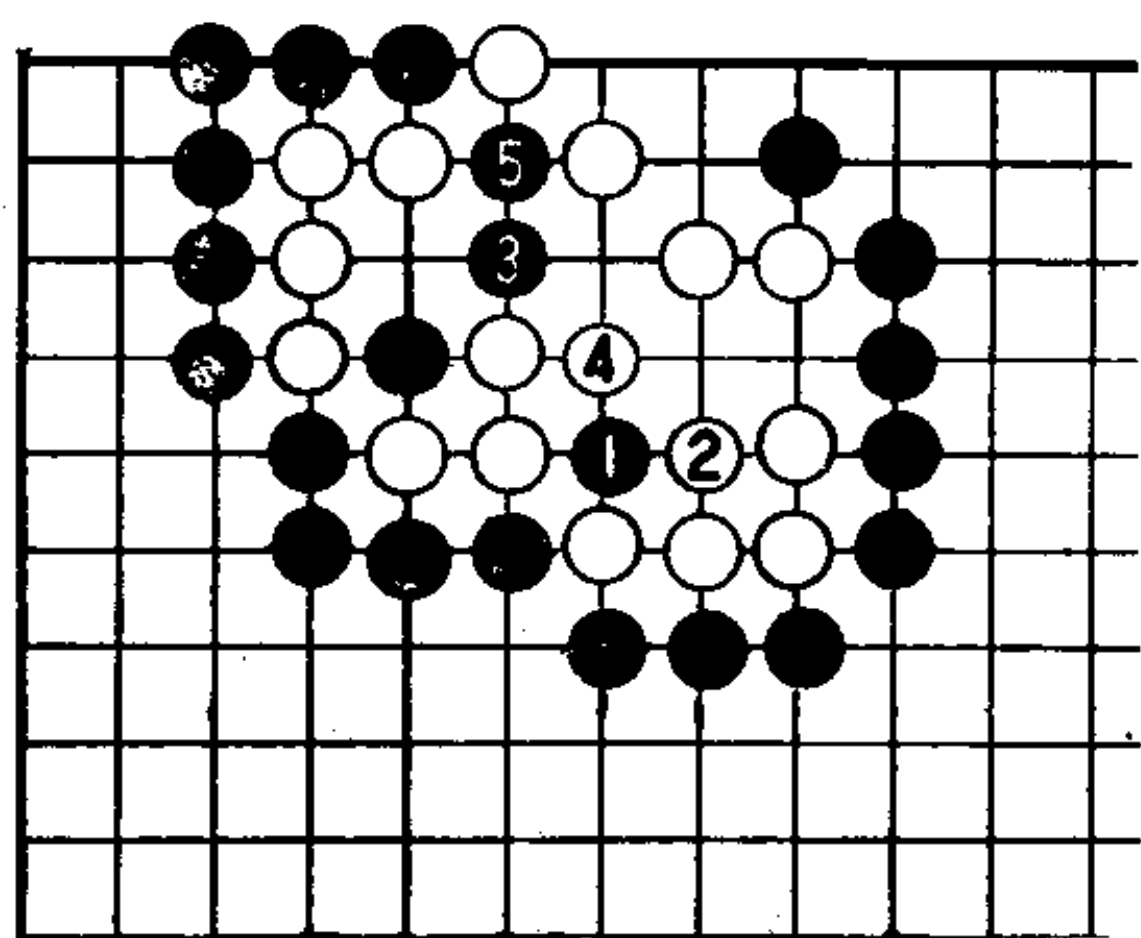


图 2

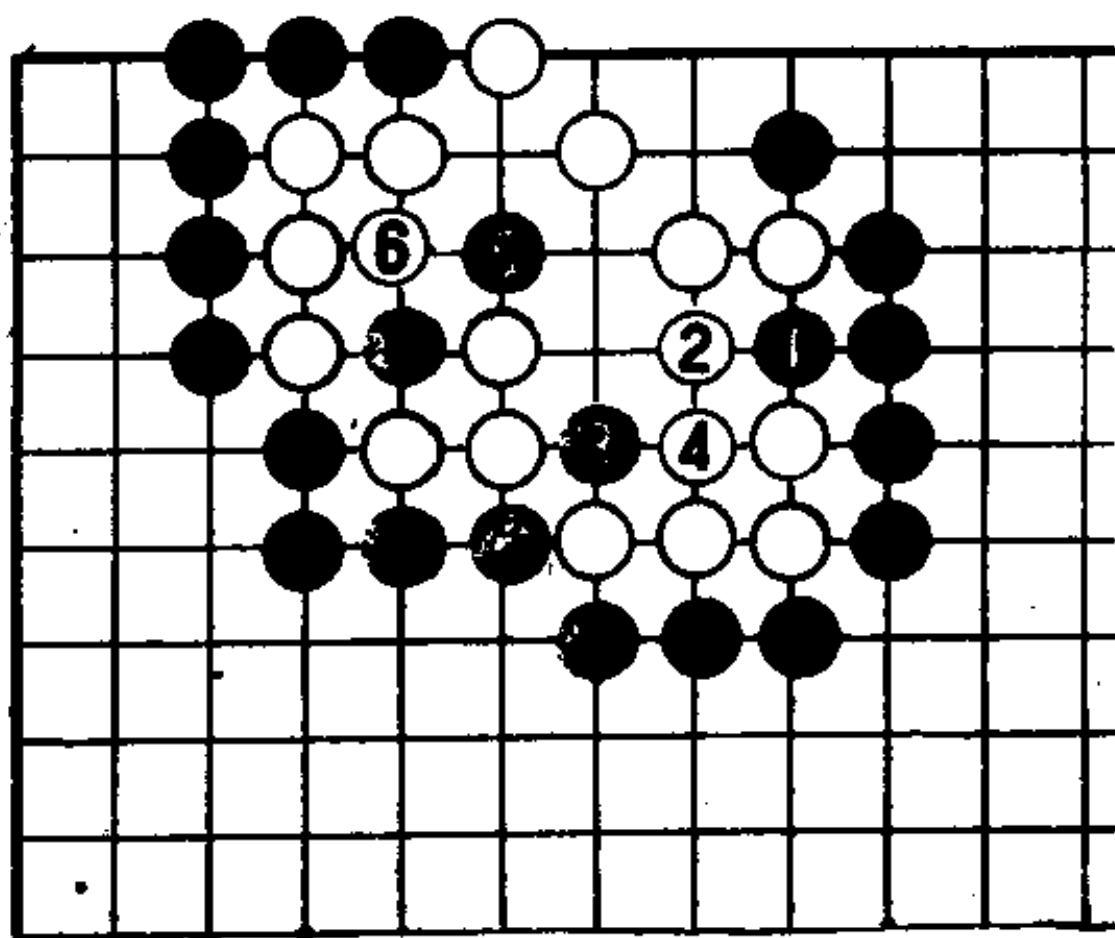


图 3

白四子，白损失严重。

图 3 黑 1 冲是俗手，白 2 后，任何余味都不存在了。

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

书名 = 围棋入段丛书之四 官子知识

作者 = [日] 赵治勋原著于志琪 李中南编译

页数 = 1 6 2

S S 号 = 0