

目 录

前言

第一章	官子的基本知识	[1]
第一节	子与目	(1)
第二节	官子的种类	(5)
第三节	官子的计算方法	(12)
[附]	逆先手官的计算公式	(12)
第四节	官子顺序	(12)
第二章	实用收官及其技巧	[43]
第一节	常见形的计算	(43)
第二节	常见形的损与得	(68)
第三章	收官手筋	[100]
第四章	专家棋士实战收官细解	[142]
第一局	一亿日元的半目	(142)
第二局	巧妙、精致的官子之争	(152)
第三局	尖破超一流的防线	(160)
第四局	扣人心弦的擂主之战	(169)

第一章

官子的基本知识

第一节 子与目

围棋比赛最终是以黑白双方所占领地盘的大小来确定的。双方下棋子围住的交叉点叫做“目”（古称“路”），围住一个交叉点为一目。那么，子与目有什么区别呢？

在下棋时，占领交叉点有两种方式：一种是所着棋子占据交叉点，另一种是用棋子围住的点（也叫“空”）。这样，我们就引出了下棋的基本概念。

由于是双方轮流着子的，双方下子数应该是相等的。那么，在相等的情况下，双方的目数差别完全反映了胜负。谁占的地域多，谁就可以获胜。收官也是这个道理，谁走的官子大，谁占的地域就多。

我们以十三路小棋盘举例吧，图1这个棋盘有169个交叉点。现在黑白双方各用棋子占领了21个交叉点。数数空，黑有67目，白有60目，黑空比白空多7目。但是，我们经过数子，黑共有88子，白共有81子。如果黑方减去这个棋盘应占的半数，即84.5，黑棋多占3.5子，也就是黑胜3.5子。7目=3.5子，这是为什么呢？

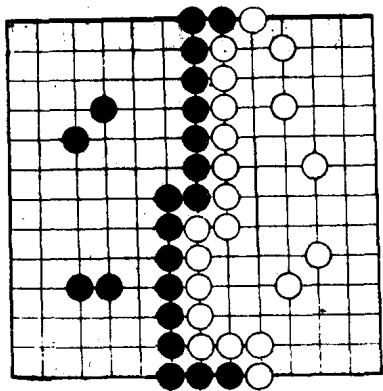


图1

原来当今世界上计算围棋胜负的方法有两种，即数子法和数目法。

我国的围棋规则是采用数子法计算胜负的，即对一方占据的交叉点以“子”为单位进行计算。数子法的基本原理是归本计算，即以棋盘的一半为归本数，凡一方所占的点数大于此数者为胜（在分先时则加上贴子）。

数目法采用的是差额计算，即比较双方“空”的目数，多者为胜。这是日本围棋规则采用的计算胜负的方法。

再具体地说，采用数子法当一方的子数比归本数多一子（即胜一子）时，对方则比归本数少一子（即负一子），双方

空的目数就相差 2 目。那么用数目法计算，胜方则要胜 2 目。这就是一子等于 2 目的由来。

我们结合收官来谈这个问题。图 2 是假设的例子，被包围的黑棋在收官时是要补一手的。

如图黑 1 补，损失 1 目。此着应补在 a 位，黑角地有 10 目，现在只有 9 目了。有人说，黑棋不是亏了一子吗？为什么只损失 1 目呢？但是，我们再看看 a 位，现在黑白双方都没有占到这个点。

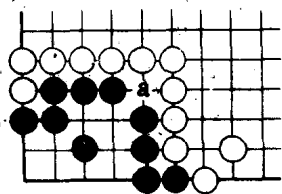


图 2

那么，这个权利各人只有二分之一，黑棋损失 1 目的道理就明白了吧。在收官时，谁损失目数，谁就减少了占据的地盘。在细棋的情况下就关系到一局棋的胜负。

图 3 是图 2 的正解。黑占了 ⑤ 位后，白 1 如点，黑 2 至 8 形成有趣的连环劫，黑地不变，仍是 10 目。但是，这里面提子的目数又是怎样计算的呢？

在实战对弈中，是经常要相互提子的。当提掉对方一个子时，对方棋子所占的交叉点就少了一个，己方则多了 1 目。这样再加上本身占据的 1 目，就是 2 目了。

图 4：白 1 提去一个黑子后，围住一个交叉点，即为 1 目。此处还提了对方一个子，应加 1 目，共 2 目。以此类推，如果提了两个子的话，就是 4 目；三子是 6 目……

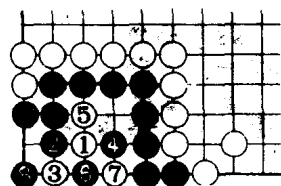


图 3

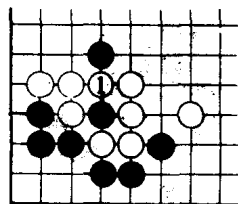


图 4

在提去对方一子后，自己又把这个地方粘上应怎样算？

图5：黑角空有7目。黑1提白一子，白2打吃，黑3粘后，黑空没有改变。但黑在⊙处提过白一子，应加算1目。因此，这个黑角有8目。如果本图黑3不粘，被白又提过来粘上。那么，这地方谁也没有目。因为，各人互提一子，相互抵消了。

图6：这是黑提掉两个子后的形状。白1叫吃，黑2粘，由于黑粘上这个子，这地方黑就有3目（包括眼）。

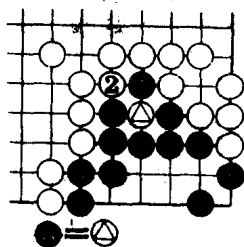


图5

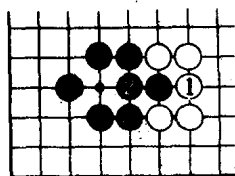


图6

图7：白角空中的黑⬤二子是死棋，终局后应无条件拿掉。那么，白空中有9个交叉点计9目，再加上黑⬤二个死子应加算的2目，这个角白共有11目。

根据以上所述，我们再回到图3的形状——图8的四个白子是死棋，算8目，再加上3个交叉点，共11目。但由于a位是白棋提过黑子的地方，应减去1目，所以这个角地黑是10目。

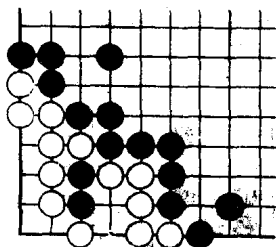


图7

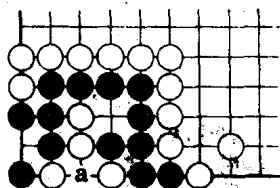


图8

我们懂得了子与目的关系，这对正确地计算官子的大小是有作用的。

第二节 官子的种类

在收官时，棋盘上呈现出各种不同的官子棋形，为了便于掌握收官的次序，进行有利的收官，我们把官子的种类归纳为以下三种：

1. 双先手（无论谁下都是先手）。
2. 单先手（一方先手，另一方走则称为“逆先手”）
3. 双后手（无论谁下都是后手）。

下面分别来讲讲这三种官子。

双先手官是官子中价值最大的一种。由于它直接关系到双方地域的增减，又是双方的先手，谁先走到，谁得到的利益可称为“纯收入”，故在收官时，双先手官是双方必争的。

图1：这是常见的一路扳粘的双先手官例子。黑1、3扳粘，先手。白4若不补，被黑在此处断打，白地将遭受很大的损失。

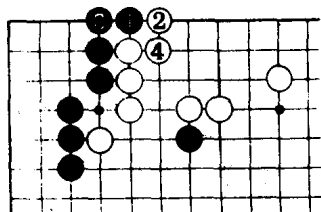


图1

图2：这里反过来被白1、3扳粘，黑4也要补棋。从前图和本图黑白各有两手棋来看，着数是一样的。但谁先走，

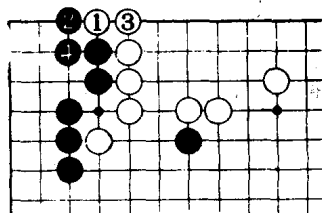


图2

谁就可以得先手它投。

图3：从前两图的结果来看，双方地域的增减各是 $\times$ 位的2目，一进一出，共4目。那么，着数一样，谁先走到，谁就得到“纯收入”4目。

图4：这是二路扳粘的双先手官的例子。黑1、3先手扳粘。白4虎补，黑以后可以它投。

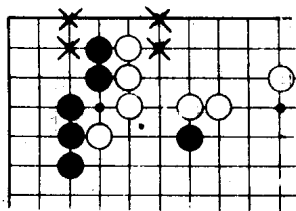


图3

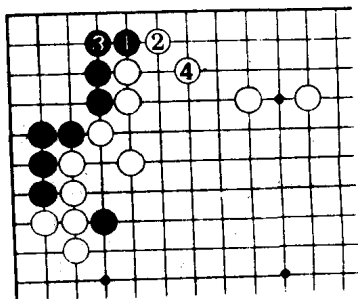


图4

图5：前图白4若不补，黑则于1位夹，白2不可3位立，否则黑4位断，白溃败。至黑5长，白上边地域被破坏。

图6：这里反过来白 $\triangle$ 子扳粘，以后黑不补，白则1位夹，至黑4先手减少黑地。因此，白 $\triangle$ 子扳粘后，黑一般要于2位补。这样与图4相比，双方一进一出，竟达6目。关于这6目是怎样计算的，我们将在后面的官子计算方法中讲。

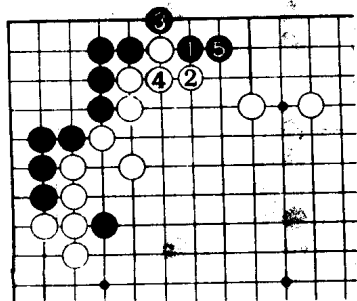


图5

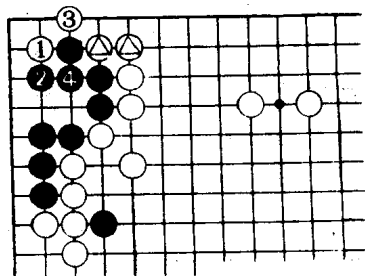


图6

一般来说，象图8的情况，接收官的权利当属白方。但在实战中，后手的一方根据场合情况抢占对方的先手官是屡见不鲜的。图9的黑1、3扳粘，夺走了对方的应有权利，被称为“逆先手官”。

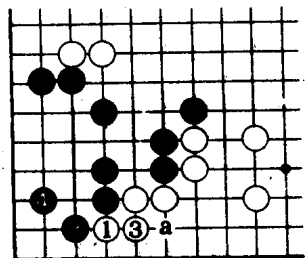


图10

图10：这是星定式后的收官例子。白1、3二路扳粘，黑4虎补，白得先手。反过来黑如3位扳，白a、黑1位粘则不是先手。黑4不补如何呢？——

图11：前图黑4不补，白1位夹是收官的手筋。黑2如强硬地下立，白3断至白7，黑两子被吃，黑大亏。本图黑2只能4位虎，让白于2位先手渡过，白棋又收得官子利益。

另外还有一种情况是，看上去是双先手官，而实际上却是单方先手官。图12的上边扳粘就是这样的例子，在这里顺便说明一下。

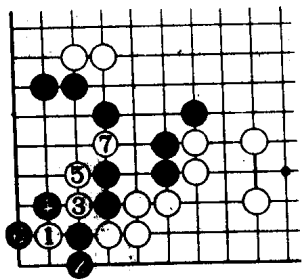


图11

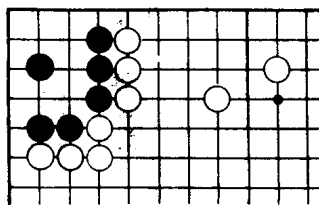


图12

图13：白1、3扳粘，黑4如不走，白在此处断打，黑这块棋就死了。

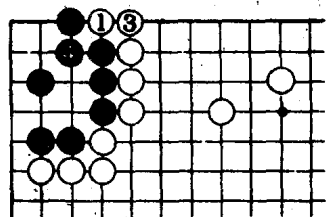


图14：黑1、3扳粘也是先手，白4如不补，黑则在此处断打，白地则被破坏。看来这里是双先手官——

图13

但是，我们将两图进行比较，就发现黑4和白4不补的情况不一样。黑4不补，关系到一块棋的死活。白4不补，只是地域受损问题。显然，黑方不补要比白方不补的后果严重得多。象这类官子应该算得上白方的先手官。不过，收这类官子要掌握好时机。机不可失，失不再来。

在实战中，象图12类似的情况是比较多的。下面再以两图为例进行说明。

图15：下边的一路黑a、b扳粘显然比白b、a扳粘的后果要严重些。这里的扳粘，一般要算黑方的权利。

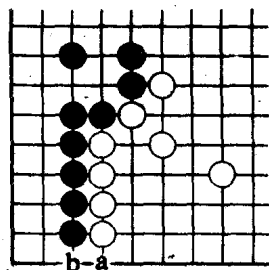
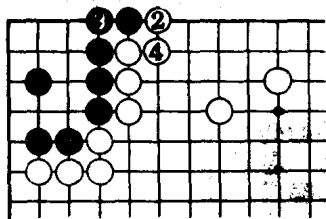
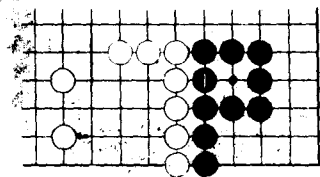


图14

图15

我们从以上数图看到，在官子中有这样的情况，即：先手官的可能性。就是说，谁的先手可能性大，那么这个官子的权利相应就大些。

图17：这是典型的后手1目的官子。黑1围1目，对白无影响。反过来白走1位，也是后手。



• 19 •

图18：白1、3扳粘，后手。白如不走，黑走3位扳，白a位打，黑1位接，也是后手。这一进一出，是最常见的后手2目官子。

图19：白1提两子，或者黑1位接回两子，对双方都无影响，是双后手4目官子。

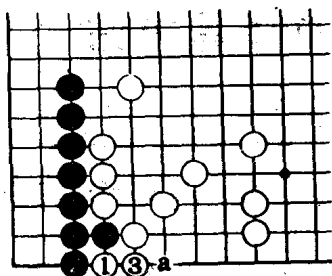


图18

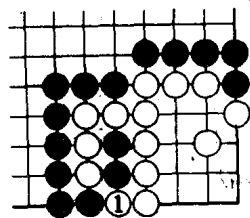


图19

图20：黑1、3扳粘，是后手6目的官子。这6目的计算是怎样得来的呢？——

图21：白1、3扳粘，也是后手。本图与前图同样以黑a、白b计算，各进出×位的3目，两者相加，则是后手6目的由来。这是比较简单的出入计算法。

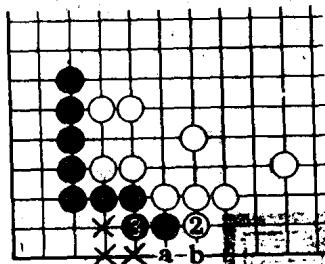


图20

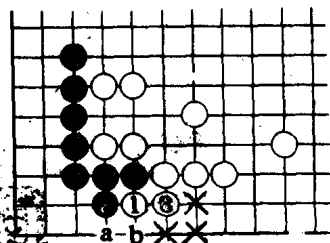


图21

从图17至图20看到，这四个官子大小不同，在收官子时，我们当然要按最大的收。为了弄清楚比较复杂的官子大小，我们还得学会官子的计算方法。这样才能做到“胸中有数”，来进行最有利的收官。

第三节 官子的计算方法

官子的计算方法大致可分为两种，即：出入计算法和平均计算法。

出入计算法是以目数的增减来计算的。在前节里，我们曾经简单地运用过这个方法。但有些比较复杂的官子就不那么简单了，还需要结合平均计算法才能解决问题。

经过出入计算过的官子，有时还剩下另一种官子，以补充这种官子的计算，是平均计算法的主要对象。有的书上把它称为“折半计算法。”但在有的收官场合，笔者认为“平均计算”更为确切一些。这一点将在本节中说明。

下面我们运用官子的计算方法，结合图例来进行研究吧。

图1：先看看这个黑1、3扳粘是多少目？这里以后由于黑a、或白b都是后手，因此在计算时应以白a、黑b为界。反之——

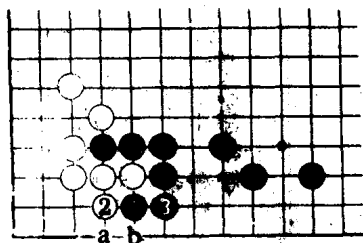


图1

图2：1、3扳粘后，因为白a位扳是先手，这里就不能以黑a、白b为界进行计算了。白a是应有的权利，黑b位退，以后黑c位打是黑的权利，白d位粘，定型。

图3：根据以上两图黑白双方的增减，图1黑增加了×位5目，再加上图2白板粘减去的3目（a、b、△处），用出入算法计算，那么，这里的扳粘是后手8目。

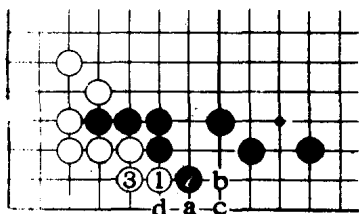


图2

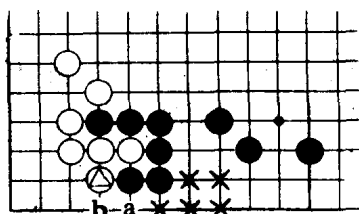


图3

图4：这里的二路扳粘与前图稍有区别。黑1、3后，白4脱先，以下黑5至白8是黑方的先手权利。

图5：反过来白1、3扳粘，以后白5、7扳粘的先手则是白方的权利。这样和前图进行出入计算，黑白各增减×位的5目，两者相加，这个官子是后手10目。

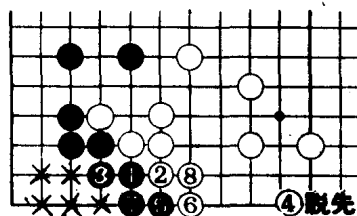


图4

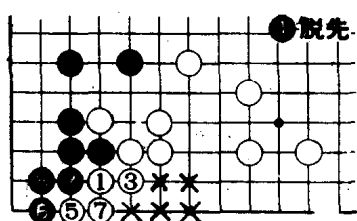


图5

图6：白1、3提取一子是几目呢？以后黑4脱先，白5至9一般来说是白方的权利，其中黑6于7位打虽可便宜2目，但由于白可于6位开劫，此劫黑重，黑是不敢贸然行事的。

图7：这里黑1粘后，黑3、5扳粘的先手3目当属黑方的权利。这样和前图比较，黑增加×位的7目，再加上前图白×位的3目和提去△子的2目，二者出入计算，这是后手12目的官子。

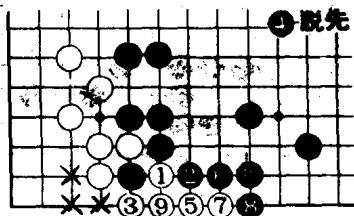


图6

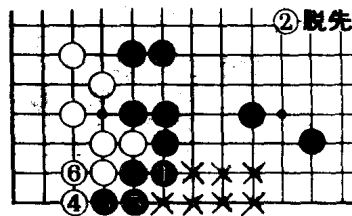


图7

图8：象二路上互提一子的情况是很多的。白1提一子，或者黑于7位提一子是多少目呢？黑2如不脱先而走3位立，白就先手便宜了。为什么呢？我们假设黑先走7位提，白也不脱先而应，黑就便宜了。在相等的条件下，谁先走，对方如应，谁就先手得便宜了。因此一般来说，这以后的白3至黑8的先手5目，应该算给白方。

图9：这里黑1提后，黑3扳亦应算给黑方。白4如5位扳打（或前图黑4亦然），黑则4位断打，此劫谁轻谁重，一目了然。当然，这也要视全盘的劫材情况而论。至白8的结果，同前图一起进行出入计算，黑白各提△位一子2目和增加×位的5目，那么这个官子是后手14目，即： $(2 + 5) \times 2$ 。

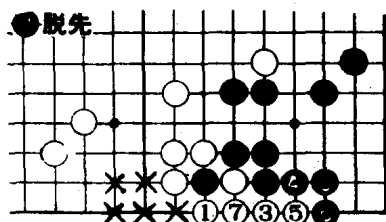


图 8

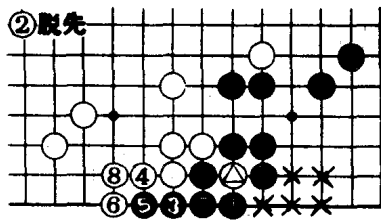


图 9

从前面数图的出入计算，在收二路上的扳粘或提取一子时，要仔细观察棋形，分清先后手和双方以后的应有权利。经过计算，这类二路官子分别是后手6目（前节图20）、8目、10目、12目和14目不等。掌握这个二路官子的计算方法，是很有实战价值的。

图10：这里黑1挡是多少目呢？我们还是运用出入计算法来计算。黑1后，黑a或白b都是后手，故以白a、黑b为界计算。然后再看看白方走的结果如何？——

图11：白1爬，黑2脱先，以下白3至黑8应是白方先手权利。这样和前图一起进行出入计算，白增加×位的2目，加上前图黑×位减去的6目，1位可以说是后手8目。当然，本图白1爬后，黑也可以考虑3位应。那么，白1就成为先手3目了。

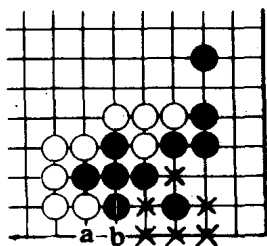


图10

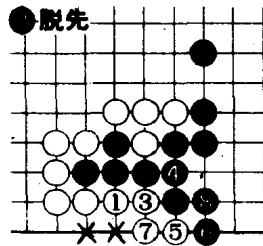


图11

以上讲的是出入计算法，各位大概明白了吧。我们再看下面的例子，就发现专门运用出入计算法，并不能解决问题。

图12：白1接回△两子是多少目呢？看上去白接回两子是4目，加上×位的2目，可以说是后手6目了？其实不然——

图13：我们来看黑1提两子后的情况吧。黑1提两子是4目，已经破白a位1目，但是再看看，以后白走a位，仍可成1目。那么，这是后手5目？也不对——

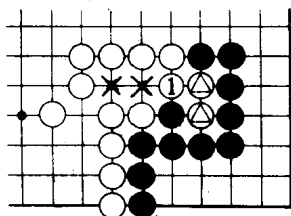


图12

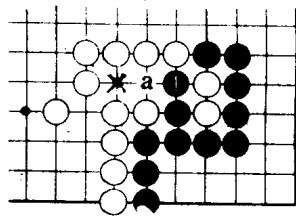


图13

因为图13后，×位的1目还需要一手棋才行。我们先进行出入计算，图13的黑1提两子是4目，再加上白a位的1目是4 + 1。然后再将剩下的×位1目进行折半计算是 $1 \div 2$ 。那么，这个算式是 $(4 + 1) + (1 \div 2)$ ，这就得出1位的官子是 $5 \frac{1}{2}$ 目的结果了。

图14：本图实战中亦很常见。白1扳是多少目呢？请注意，下一手白可于a位吃黑三子。

图15：先看看黑1立是多少目。以后黑a、白b定型。同前图一样进行出入计算，黑成×位4目，再加上前图白×位减去的1目，是5目。

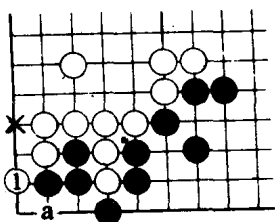


图14

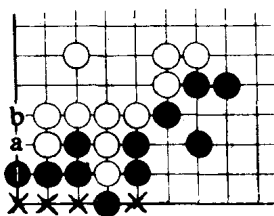


图15

图16：我们再回到图14，现白1打吃黑三子是6目，自己增加×位2目，这个官子是8目。由于白△扳后，黑白各差一手得这8目，这里也就折半计算，前图的5目加上 $8 \div 2$ ，那么得出的结论是，图14的白1扳是后手9目。假如黑应一手接回三子，白1扳就是先手5目了。

图17：这个问题稍微有点复杂，但我们运用出入计算和折半算法是可以解决问题的。黑1位关门吃两子算多少目？先看看自己增加的目，×位2目和吃两子的4目，共6目。再看看对方减少的——

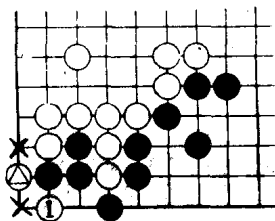


图16

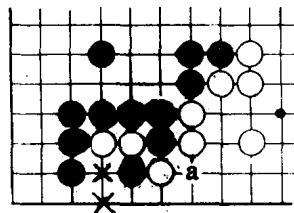


图17

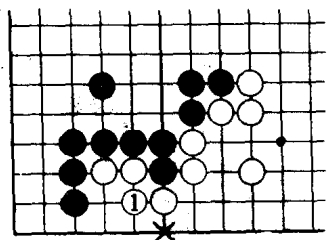


图18

图18：白1接后，增加了×位1目，同前图一起进行出入计算，共7目。然后再将前图a位的后手6目进行折半计算，那么，这个1位的官子是（6+1）+（6÷2）=10目（后手）。

从图12至图18，我们采用了出入计算法和折半计算法。有人说：“在这里折半计算法不是行得

通吗？在什么场合下可运用平均计算法呢？”

是的，在这里是可以折半计算法。不过，有的场合用折半计算法却解决不了问题。而平均计算法本身就包含着折半计算，它还可以解决用折半计算解决不了的问题。这就是笔者认为“平均计算法”的提法更确切一些的由来。

我们先以最常见的单劫为例进行说明吧。

图19：a位的单劫是多少目呢？有的书上说是半目。这大概是黑a位提后，再粘上就可得1目，用折半计算法就是两手1目，一手就是半目了。其实不然——

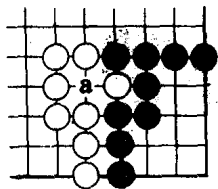


图19

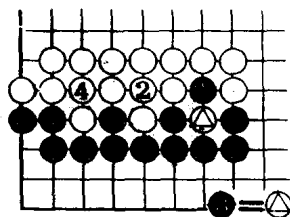


图20

图21：白先走也是一样。至黑4，双方着数亦一样，三个劫黑亦只得了一个。那么，我们以平均计算，就可得出单劫是 $\frac{1}{3}$ 目的结论了。

图22：再回到原图更进一步说，这三个a位的单劫，本身对黑就有1目的价值，这在作形势判断计算空时是不可忽视的。而白棋不想让黑成这1目，就得在a位走三步。平均计算，每步 $\frac{1}{3}$ 目就更清楚了。

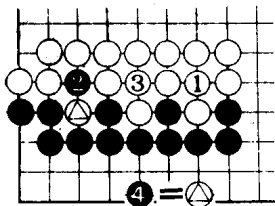


图21

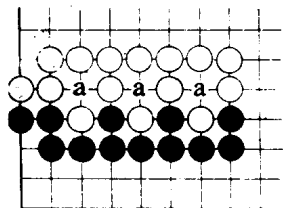


图22

围棋的最终胜负是以目数的多寡来确定的，最后的目数计算只能以1目为单位。这就实际上不存在 $\frac{1}{3}$ 目、 $\frac{1}{2}$ 目和几分之几等等。也许有人认为， $\frac{1}{3}$ 和 $\frac{1}{2}$ 相差不大，何必那么认真呢？

常言道：“细棋之争在一目”。收官时将这 $\frac{1}{2}$ 、 $\frac{1}{3}$ 等等积累起来不就是1目吗？对官子精密正确的计算，这不仅是理论上的问题，它还能在实战中帮我们分出官子的大小，我们切不可忽视它的作用。再看下面的例子——

图23：黑1是常见的角上一路扳，是多少目？这里以后的情况应是黑a、白b、黑c、白d提劫，着数一样。由于白提劫后还差一着棋粘上，按前面三图所述，这里白只能算 $\frac{2}{3}$ 目。

图24：再看本图白1、3扳粘的情况。白增加了×位的3目，再加上黑2位减少的1目，出入计算是4目。但前图黑1后，白b位还有 $\frac{2}{3}$ 目， $4 - \frac{2}{3}$ 就得出这个扳是 $3\frac{1}{3}$ 目了。

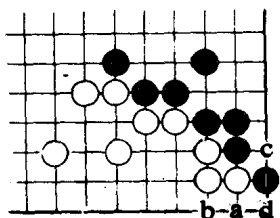


图23

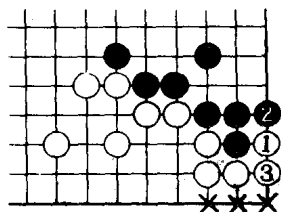


图24

图25：黑1提一子是多少目？出入计算，黑增加2目，再加上白a位减去的1目，共3目。由于这里以后黑走a位还可破白b位1目，平均计算是 $\frac{1}{2}$ 目。二者相加，黑1就是 $3\frac{1}{2}$ 目。

经过精确计算，这个官子显然比图24的黑1扳要大一点点，收官时我们就可以选择走哪个了。

图26：本图是最常见的“打二还一”的例子。黑1提两子是多少目呢？我们运用平均计算法来计算。

图27：以后白1打二还一。这里黑提二子，白提一子，出入计算是1目。再算黑如1位粘上，黑有3目。二者平均计算，就可以得出前图黑1提是后手2目，或者是本图白1提后，黑是先手1目的结论了。

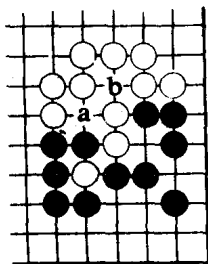


图25

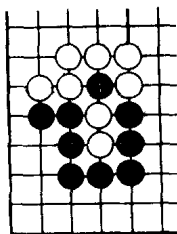


图26

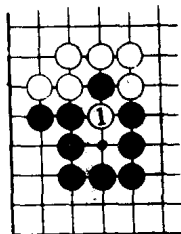


图27

“打二还一”是后手2目或先手1目。“打三还一”是多少目呢？笔者曾就这个问题测试过爱好者们。得到的答案很有趣，3、4、5、6目者皆有之。这个问题比较复杂，即使是有些专业棋手也很难说出个十分确切的数字。下面我们用平均计算法把它解出来。

图28：打三还一的情况在实战中是屡见不鲜的。现在黑1提取三子是后手，以后的情况双方都是后手，分三个过程来预计。

图29：先预计黑1粘后的情况。两个×位是提空4目，加上1位的1目，这里的黑空共算5目。

图30：白1提这一子是多少目暂且不算。但这个可能性与前图黑1粘都是后手，应同前图平均计算。

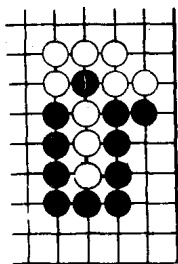


图28

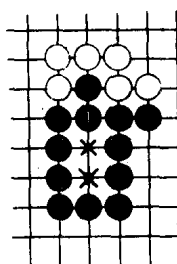


图29

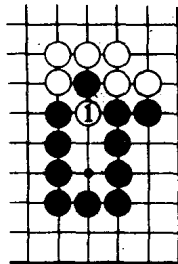


图30

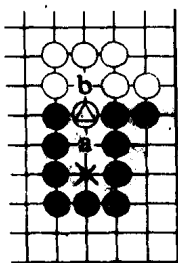


图31

图31：白提子后，由于a位的官子对双方来说都是后手，也应平均计算。先算黑a后的目——x位有2目，a位和△位是提过子的地方，也有2目。由于b位是白提子的地方，但白又没有粘上，只能算白有 $\frac{2}{3}$ 目。 $4 - \frac{2}{3}$ ，这里黑有 $3\frac{1}{3}$ 目。再算白a后的情况——白提一子和黑提三子按出入计算，这里黑还有2目。将这两种可能性按平均计算的算式是：

$$\left(3\frac{1}{3} + 2\right) \div 2 = 2\frac{2}{3}。$$

然后将上面的结果同图29的可能性按平均计算，其算式是：

$$\left(5 + 2\frac{2}{3}\right) \div 2 = 3\frac{5}{6}。$$

我们用平均计算法得出图28黑提三子的确切目数是后手 $3\frac{5}{6}$ 目，这是“打三”的情况。

“还一”是多少目呢？我们反过来进行平均计算。

用图29的5目减去“打三”的 $3\frac{5}{6}$ 目，剩下的就有 $1\frac{1}{6}$ 目。

由于这个数是经过平均计算得来的，反过来推理就应乘上2。

那么，图30的“还一”就是后手 $2\frac{1}{3}$ 目了（ $1\frac{1}{6} \times 2$ ）。

根据前面数图的计算结果，图28黑吃三子，白如立即提一子“打三还一”，黑先手得 $2\frac{2}{3}$ 目。（请注意先后手的提法，不要混淆）

或许有人说：“这样算太复杂了， $\frac{1}{3}$ 、 $\frac{1}{4}$ 的等等，不适合实际运用。”

其实，我们对官子进行精确的计算，不仅在理论上能搞清楚官子的大小，实际运用时也会有方便之法的。在下棋时，专家们测定半目左右的官子目数，采用了这样的方法，即：大于半目又不足1目的，称为“1目弱”；小于1目半又大于1目的，称为“1目强”。这里的强弱之分仅仅不足半目。如图28是后手4目弱或约4目；图30白提一子是后手2目强。这样区别开来，各位大概比较容易在实战中掌握吧。

运用出入计算和平均计算法不仅可以对这类小官子进行计算，还可以用它们来计算各类大官子。这些将在“常见形的计算”一节里再讲。

（以下附录是笔者研究的结果，有些提法待与同行们更进一步探讨才能得出结论。但所谈的问题在实践中带有普遍性，为“实用”起见，特公之于众，供爱好者们参考）

· [附] 逆先手官的计算公式

前节说过，官子的种类通常归纳为三种，即：双先手、单先手和双后手。其中如己方的单先手被对方抢到，则叫“逆先手”官，亦称“逆收。”

逆收官的价值有多大呢？如果说逆收2目就是2目的话，那就错了。因为你把对方的先手夺去，只让其收后手官，这里

面就失去了一个“先手值”。比方说，盘上有一个逆收2目、一个后手2目和一个后手1目。如果你收后手2目，对方走了先手2目后就可抢到后手1目了，比你多收得1目。反之，你收逆先手2目，这以后盘上就剩下后手2目、1目各一个，你就可以多收得1目。可见，逆收官是比后手官要大的（当然要在同样大的情况下）。

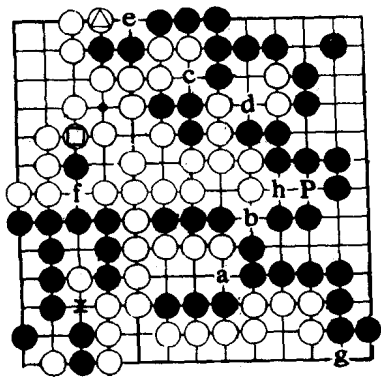
长期以来，人们常这样说：“逆先手官是后手官的两倍。”或者说相当于后收官的两倍。这种说法到底有多大的准确性和科学性，暂且不论。按这样的说法，我们假设逆先手官的本身值为 x ，那么它与后手官的算式是： $2x = \text{后手官}$ 。或者用上 $\approx$ 的算术符号。总之，这个算式既简单又具体。

记得，1985年吴清源先生访问我国杭州时，曾就逆收官的问题同我国著名棋手聂卫平、华以刚等讨论过。吴先生将棋子按不同个数（表示目数）进行计算，对上述的“ $2x$ ”的算式提出疑问，认为应该根据盘上的情况来看待逆收官大小的问题。

一般来说，作为先手的一方，是可以避免对方逆收的。但是，在对局中由于一时腾不出手来，或者忽视了收先手官，没有掌握好收官的时机，逆收官出现在盘上的情况是屡见不鲜的。

为了便于研究，例图（黑先）我们采用十三路的小棋盘。图中的 x 是明显的逆先手4目， a 为后手8目； b 为7目；以下从 c 至 h 依次分别为后手6目、5目……1目。

图1：黑1收逆先手4目，白2收后手8目；以下黑3从大到小至黑9的收官顺序是正常的。这样，黑1的逆收官4目加上黑3的7目；黑5的5目；黑7的3目；黑9的1目，共计20目。白2、4、6、8分别为8目、6目、4目、2目，合计也是20目。反过来，黑1走2位的8目的话……按正常顺



例图

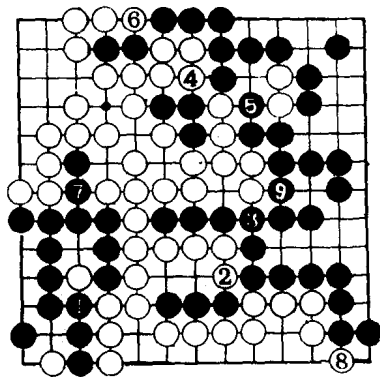


图 1

序收官，两者最终收得的目数也是一样的。根据这样的规律，如果逆收官是 3 目，那么剩下的官子的目数应分别为 6、5、4、3、2、1。按正常情况收官，双方所得目数也是一样的。这大概是逆先手官等于后手官两倍的论点所在吧。但是，这样讲逆收官又有什么意义呢？反正收后手官和收逆先手官的结果都是一样的。

在实战中，盘上的官子由大到小，又如此有规律，大概是不可能的事。我们将例图稍作变动，黑白各拿出一个有△符号的子，把上边的后手 4 目官改成 5 目，按图 2 这个顺序收官，白收得 21 目，黑 20 目，白棋就会便宜 1 目。假设的这盘棋，白盘面多 1 目。反过来，黑 1 如收 2 位的后手官，白收 1 位先手官，结果是黑多收得

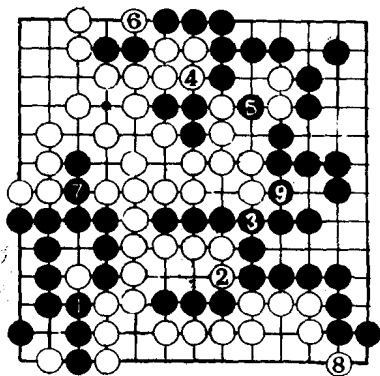


图 2

1目，盘面目数又一样了。

图3：我们再来做个小的变动，将例图的白○子换到p位，盘上官子的情况又不一样了。黑1仍走逆先手官，至黑11，黑共收得22目，白2至8却收到20目。黑收逆先手官便宜了2目，这盘棋因此黑胜1目。

图4：如果按逆先手4目等于后手8目的论点来收官的话，黑1收后手8目大概也是无可非议的吧。但至白12的结果，却是白棋收得22目，黑20目，这盘棋也因此逆转，白胜1目。

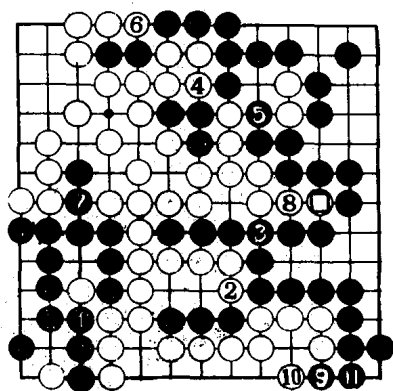


图3

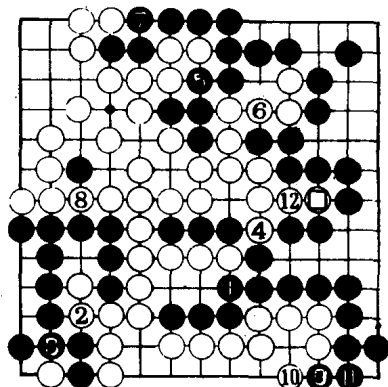


图4

这是什么原因呢？也许有人说：例图的官子共有九个，逆收官的一方多走了一个，要便宜一点吧。但是，图2的情况，逆收官的一方反而要亏1目。根据图1、2、3的进行，逆收官时会出现三种现象。即：平(图1)、亏(图2)、赚(图3)。

这里面有一个规律。比方说，收逆先手官时，将剩下的后手官从大到小(如图2的后手8、7、6、5、5、3、2、1目)，隔位数相加之和(如 $8 + 6 + 5 + 2 = 21$)减去被隔位数

相加之和（如 $7 + 5 + 3 + 1 = 16$ ）看它是大于还是小于逆收官（如图 2： $21 > 16 + 4$ ），根据结果再进行有利的收官。

但是，在实战中这样默算有时有点麻烦，而且容易混淆不清。下面我们介绍一种比较有规律的公式。

根据盘上的情况，假设逆先手官的本身值为 x ，再将剩下的后手官从大到小按 $a、b、c、d、\dots$ 字母的顺序排列起来（如图例图）。那么，这个计算公式是： $x = (a - b) + (c - d) + (e - f) \dots$ 这是逆收官理论上的公式。

在实际运用时，当 $x > (a - b) + (c - d) + (e - f) \dots$ 时，就应收逆先手官 [如图 3：逆先手 4 目 $>$ 后手官 $(8 - 7) + (6 - 5) + (4 - 4) + (2 - 2)$ 目]。当 $x < (a - b) + (c - d) \dots$ 时，那当然就应收后手官了（如图 2）。

如果在盘上出现相同目数的后手官子，或者剩下的后手官子是奇数时怎么办？

作为“见合”，相同目数的后手官子可以约去，再将剩下的后手官子从大到小进行排列，按公式计算。例如图 3 的 $x(4) > (8 - 7) + (6 - 5)$ ，后面的 $4 - 4$ 和 $2 - 2$ 已经作为见合约去了。图 2 的情况也可以这样办。即： $4 < (8 - 7) + (6 - 3) + (2 - 1)$ ，这里面约去了两个 5。

遇到后手官是奇数时，还是将这些官子进行排列，按公式计算。只是把最小的一个官子直接加上去就可以了。例如后手官分别是：7、6、5、3、1。那么后面的算式是 $(7 - 6) + (5 - 3) + 1$ ，把这个数与 x （逆收官本身值）比较，然后进行有利的收官。

下面我们再来做两道题，以加强这个公式的概念。

假设一：盘上的逆收官为 3 目，后手官分别为 8 目、7 目、1 目和两个 4 目。假设二：逆收官也是 3 目，后手官分别为 5

目、4目、3目和两个1目。

假如按前述的逆收官是后手官的两倍（即 $2x$ ）这个论点，你会收哪个官子？而现在按公式计算，就十分清楚了。

第一个答案是： $3 > (8 - 7) + 1$ ；第二： $3 < (5 - 4) + 3$ 。

掌握这个公式，在实战中若遇到逆收官的问题时，都将迎刃而解。

先手的相对性

官子计算的研究是件十分有趣的事。打破沙锅问到底，一次有位棋友问道：“走先手官时，对方不应是多少目？”一时语塞，竟没有答出这个问题。象这类问题，有很多爱好者们也常常提到。穷源竟委，下面顺便来谈一谈这个问题，供爱好者们参考。

在收官时，掌握好时机是十分重要的。由于盘上的情况错综复杂，有时是理所当然的先手官，但你没有掌握好收官时机，反而被对方脱先，就成了后手。还有些是局部的先手官，但在全局中并不是先手……诸如此类，我们不妨称之为：先手的相对性。

那么，你走了先手官时，对方不应究竟是多少目呢？

这就要计算这个官子的第二利益是多少，是先手还是后手。我们先以图6为例来说明一下。

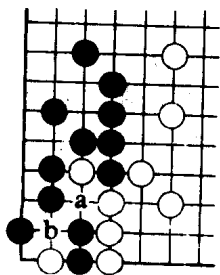


图6

图6：图中的a位是白方的先手。算算b位的第二利益，是后手8目。如果此时盘上还有比这大的官子，黑棋是可以脱先的。那么，作为白方就要掌握好这个先手官的收官时机。

图7：白1粘可以说是绝对先手官，黑a位关系到一块棋的死活，一般是要应的。若黑不应，硬要计算这块棋的价值有多大，那就把白方吃掉黑棋的总目数加上黑棋a位活棋后的目数，这块棋有31目。（计算时还要根据盘上的变化而定）

图8：白1、3扳粘是先手3目，下一步a位打是多少目呢？如黑以×地为界，黑a粘上后角上有7目。

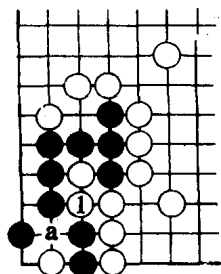


图7

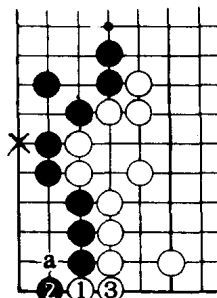


图8

图9：白1、3断打，以后白a、黑b是白的权利。这结果同前图比较，白提子得1目，减去黑地约6目，白第二利益约有后手7目。

图10：本图的白1、3扳粘与图8相似，但以后白a位提，黑b、白c、黑d，白是先手，黑e位要减1目，黑地有3目。与黑a位粘8目地相比，白还加上提子1目，白第二利益是先手6目。

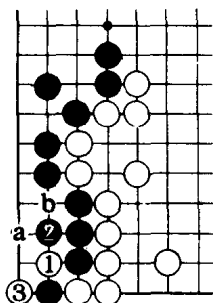


图9

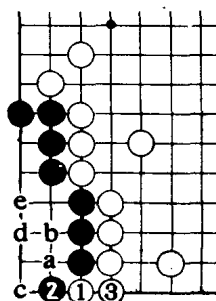


图10

根据前面几图的计算，在收先手官时，要计算出后面的第二利益是多少，是先手还是后手。然后以计算的结果，进行有利的收官。要注意，不能把先后手混淆。如第二利益是先手官，则把这个官子的本身值加上第二利益的本身值，所得之和就是这个官子的后手总值，如图10的白1、3扳粘，黑不应，以后加上a位，总和就是后手10目。如第二利益是后手，在脱先之前就要算出盘上有没有比这个后手官子大的棋，如图6、8，盘上有8目以上的官子，白一般不是绝对先手官。

在盘上遇到双先手的官子时，如考虑脱先，也可以采取这种方法来算。下面我们再以双先手官为例来谈这个问题。

图11：白1位扳是明显的双先手官，黑2脱先，以后白3至9是先手官，算上白a、黑b，黑共减去9目，加上扳的4目，是不是共13目呢？

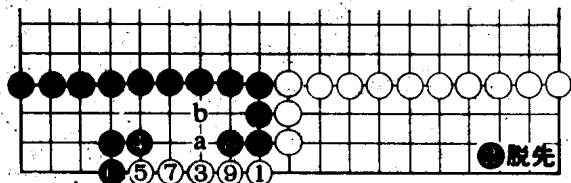


图11

不是的。收双先手官时，还要加上对方可能脱先而失去的第二利益，图12——

反过来黑1扳，白2脱先，其结果白棋减去的地与前图黑一样（以后进行也算黑a、白b）。那么，前图加上这个因素，白1的扳粘一共就有22目了。

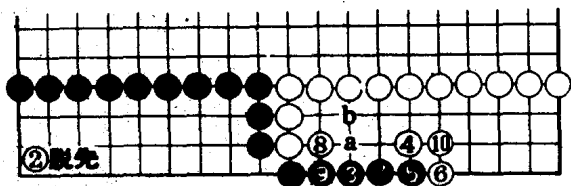


图12

图13：黑如▲位打一手与白△子交换，以后至黑8，算上白a、黑b，白仍得9目，结果和图11是一样的。

图14：这是二路上小尖的双先手官子。白1尖，黑2脱先，再算算白3至黑10的官子，有11目。将这个数加上白1尖的6目和对方尖到可能减去的11目，那么，这个官子相当

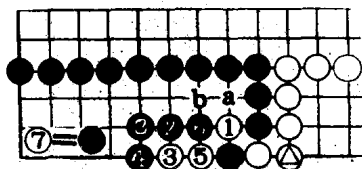


图13

于后手28目。由此可见，双先手的官子实在很大。

不过，在实战中的变化是很多的。我们把前图稍作变动(白△和黑▲)，情况又不一样了。

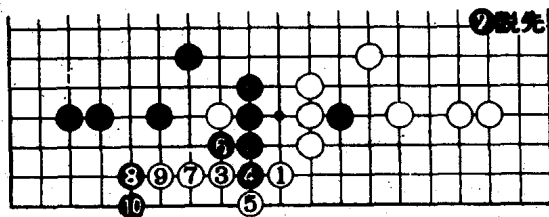


图14

图15：黑1尖，白2脱先，黑3跳是先手。但白6关下后与前图的黑8飞是有差别的，这一点请注意。在计算时要根据双方的第二利益是多少，才能得出正确的结果。

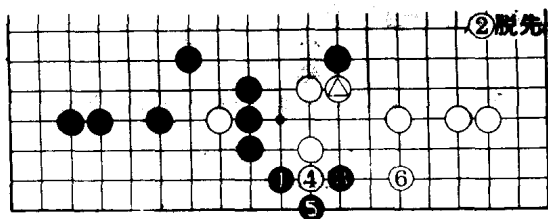


图15

另外，象图15的白6又脱先如何计算呢？那就得计算黑以下的手段结果如何，还是根据计算的结果进行有利的收官，不能照本宣科。

由于实战中的官子多种多样，在这里不能面面俱到，但只要爱好者们掌握了计算方法，联系实际，举一反三，任何官子难题，都是可以计算出来的。

第四节 官子顺序

掌握好官子顺序是收官的技术之一。在临近终盘时，如何收拾局面，进行有利的收官，官子顺序起着十分重要的作用。

由于围棋是一门活的艺术，各种棋形随着局面的推移而千变万化，若将各种收官顺序一一加以叙述，是比较困难的。笔

者根据实践的经验，大致将官子顺序概括为以下四种，即：从大到小；由先而后；先上后下（或先外后内）；由广到狭。除此之外，掌握收官时机与官子顺序亦有着极其密切的联系。

下面我们根据爱好者们在收官中常出现的官子顺序问题，来进行研究。

图1：这是13路小棋盘的例子，现轮黑收官。图中的白△子各被处于叫吃的状态。同样是一子，黑吃哪个大呢？另外，黑▲四子还没有接回，这也是要考虑进去的。

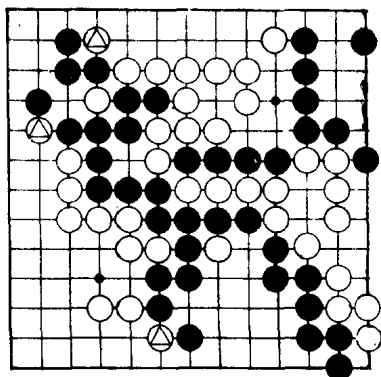


图1

在收官前，我们先从大到小计算这些官子的目数，然后看看这些官子是什么种类。把这两点搞清楚后，再进行有利的收官。图1的白△各子和黑▲四子的具体目数的计算已在计算方法里讲过，各位在此请运用一下。这几个官子都是后手官。

图2：黑1、3提白下边一子最大。白4断有9目。黑5扳是先手，白6因劫重和劫材不够不能于11位挡。黑7比10位断吃要大，黑11、13是应有的先手权利。以下黑15、17和白22是单先手1目；黑19和白24是后手2目；黑27收得最后的逆先手1目。按这个从大

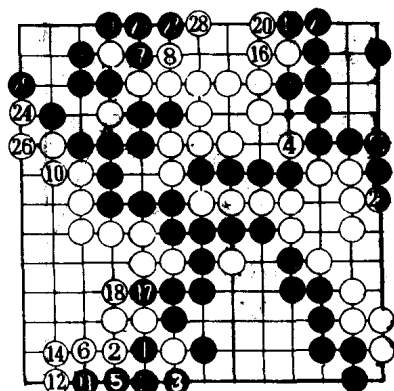


图2

到小的顺序收官，假设的这盘棋黑全盘有37目，白有36目。结果黑胜1目。

图3：大概有的爱好者可能会按表面现象于黑1接回四子吧。白2接后，以下白6、8扳粘的先手权利当属白方，这样与前图黑1以下的收官进行出入计算，这个官子有12目。黑3提一子是后手8目；白10是后手6目。至黑25，全盘收官完毕。结果是白地有34目，黑有32目，白多2目。黑输棋的原因在于没有搞清从大到小的官子顺序，黑1走了9目，而白2走了12目，因此造成这盘棋被白逆转。

上面主要讲的是从大到小的收官例子。下面看一个由先而后的收官例子。

图4：本图看上去全盘黑的实空要差不少，但黑只要按正确顺序收官，就会有好结果。现在展现在盘上的官子，大概是a、b、c等处吧（对一般爱好者而言）。还有没有更好的官子？请各位先自行考虑一下。

由先而后和从大到小的收官顺序是相辅相成的。不仅如此，

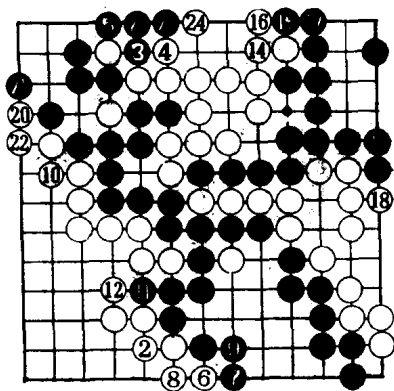


图3

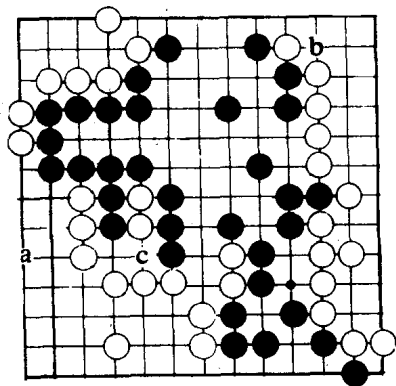


图4

在收官时要作全盘综合性考虑,形势判断也是十分必要的,且不可被盘上的表面现象所迷惑。

图5: 黑1扑是收官的好手。白2如6位提,黑a位点,白角上这块棋即死。黑3立是收官的好手順。黑5得以先手提两子,以后于7位跳又是好手。以下黑9至29由先而后,从大到小的收官顺序井然。最后这盘假设的局面,黑胜1目。在这过程中,黑如没有掌握由先而后的收官顺序,这盘棋的胜负就会起变化了。

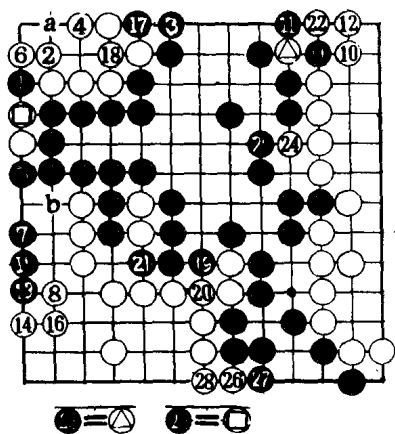


图5

图6: 图5的黑3如本图1位提,白2应后,黑3再立时,白4就可以不走a位了。现在角地白有4目,黑比图5少1目。又,本图黑1先3位立,白不敢2位提,否则黑b位点,白死。

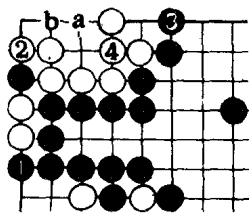


图6

图7: 图4中的a位大飞伸腿看来是很吸引人的。但在本图的情况下,黑比图5要损失2目。由此可见图5的黑5硬腿的作用,黑能走到7位跳的好手。

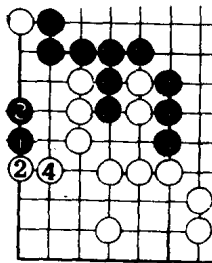


图7

另外，图5中的黑1如先走9位吃一子落了后手，白则b位挡下，黑将失败。还有黑19也是比较重要的一手。此着如忽视，到黑25只剩下两个后手2目时，白走19位逆收则便宜1目。因为此时，按逆收官的计算公式算， $x(1目) > a-b(2-2)$ 。

在收先手官子时，有很多爱好者们不问时机逢冲必冲（主要是1目的小官子），这样好不好呢？在这里也顺便谈一下。

有些先手冲等一两目的小官子，对方虽非应不可，但如走得过早则失去其它变化，有时对收官不利。而且发生劫争时，于劫材也不利。因此，在不会被对方“逆收”的情况下，保留这些先手官子也是必要的。请看下面有趣的例子，望爱好者们从中能体会出官子顺序的妙用。

图8：本图取材于日本古谱名局中的收官片断。请看，黑1先托，再3冲的官子手顺是多么巧妙。白2如5位扳，黑则a位断，以下白2、黑b、白c、黑3则吃掉白棋五子。白6防黑d位夹，补一手。这样，黑在这里先手收官达到最好的效果。

图9：假如黑过早的走了1位冲的错误手顺，黑3再托就不成立了。现在黑3只能4位尖收官，黑亏损。望初级者克服黑1过早定型的随手棋。

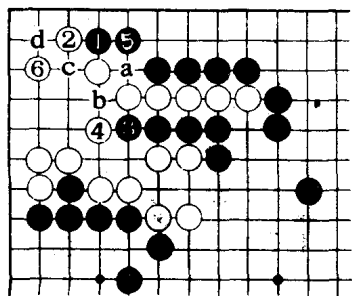


图8

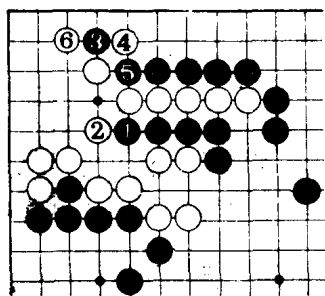


图9

图10：本图也是日本古谱中的收官例子。由于黑1、3扳粘是当时的名人走出来的，被称为“历史上的漏着”。原来黑期望白a位补，岂料白4一“卡”，黑四子竟被白棋吃掉，黑大损。我们想想，如果白过早走掉7位冲，白就没有这个变化了。请注意这里面白6立的好手。

图11：前图黑7如不甘心，白8、10两个先手打后再于12位叫吃，黑损失更大。由此可见前图白保留7位冲，黑就不敢1、3扳粘，这对白收官有利。

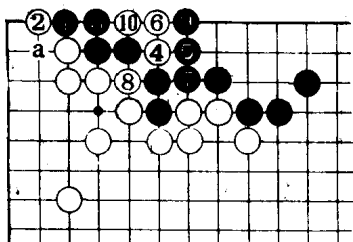


图10

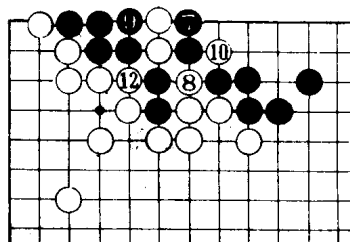


图11

图12：本图取材于笔者全国比赛对局的收官片断。现白1、3扳粘是后手5目弱的官子，但由于a位打的关系，黑要作防备。黑4先扳，黑6再冲，官子顺序好，黑得了先手。

图13：倘若黑△两子与白△两子早作交换，白1打、3渡的官子令黑痛心。黑如要防此，必须a位扳才行，这样前图白1、3扳粘就成为先手了，黑棋亏损是很清楚的。

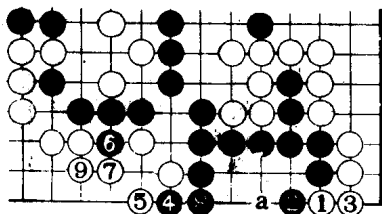


图12

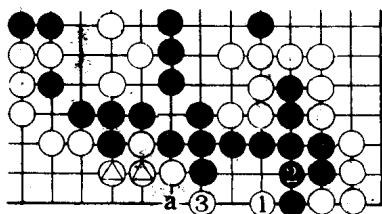


图13

图8至13的三例收官顺序的情况，想必能对爱好者们有所启发，望引起注意。当然，这类情况不会在对局中带有必然性，不能一概而论。但只要抱有“精益求精”的态度，掌握好收官顺序和时机，对提高收官效率是很有好处的。

下面再来讲“先上后下”（或“先外后内”）的收官顺序问题。

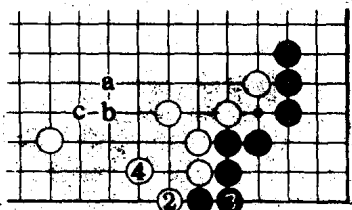


图14

图14：本图黑1、3扳粘，作为收官来说是无可非议的。但有些爱好者常常在中盘时就这样下，这就是问题了。因为过早走掉，徒使白棋走厚，黑就不能从上面侵消了。请看，黑现在如走a、b、c等处，白可

不应或者进行反击，黑均无趣。

图15：黑1先从上边消，然后再从下边扳粘，符合“先上后下”的收官顺序。很明显，黑1对外面是很有帮助的。此外，黑还可根据情况先从a、b处得便宜，然后再下面走，道理是一样的。

图16：这也是先上后下的例子。白1先从上边吊一手，黑2应后，白3、5扳粘先手收官。白上下收官顺序井然。

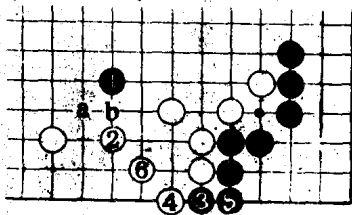


图15

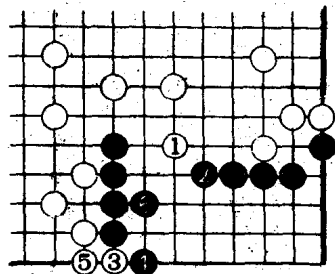


图16

图17：白1、3先从下面扳粘，黑4补后，白5再从上面消就不见得是先手了。请爱好者们认真地体会前图白1先后下的道理吧。

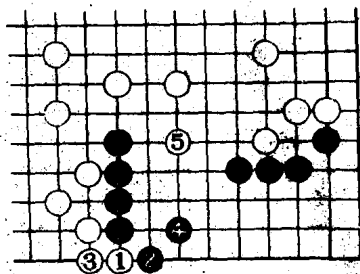


图17

图18：本图取材于日本名家对局的片断，很有启发意义。白1先从上面走，然后白3、5扳粘，抢得双先手4目的官子。白7至11再回头来在中央整形，这一带白的着法有条有理，十分自然。

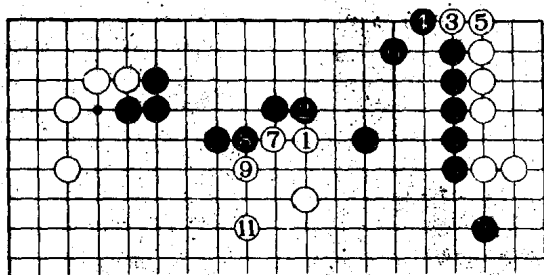


图18

图19：本图是由广到狭的例子。看上去a至g等处都是1目，但我们设想两种收官的下法，得出的结果却不一样。

图20：我们先从广的地方收。黑1至11先冲是正确的收官顺序。至黑13的结果来计算全盘黑的目数（不算棋子），黑比白多1目。

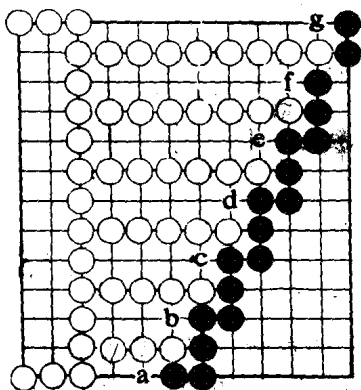


图19

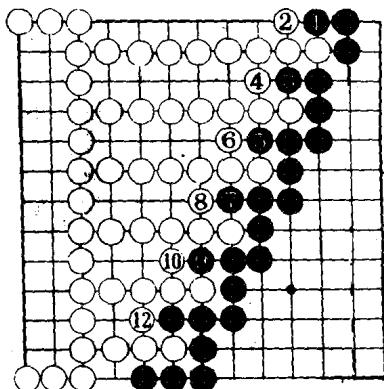


图20

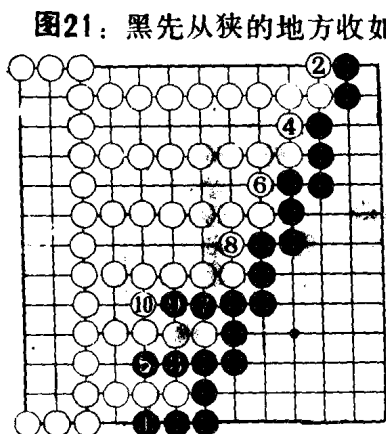


图21

图21：黑先从狭的地方收如何呢？黑1至9也是1目目的冲吧，但计算双方地域的结果，黑是44目，白45目，白反而比黑多了1目。从这里我们知道，区别广和狭就能正确地判断官子价值的大小。我们看看，本图的黑1、5只有后手1目，而前图黑1至11都是先手1目。这样比较，前图白为什么少2目的道理就更清楚了。

图22：本图可以说是先广后狭的运用。白1、3扳粘和5、7扳粘均是白的先手。但如扳的顺序不一样，效果亦不一样。现至黑8，白的顺序正确，得了先手。

图23：白1、3先从狭的地方扳，黑4虎是好手。以后白5、7再扳就不是先手了。黑脱先后，白a打、黑b、白c、黑d长，白无计可施。

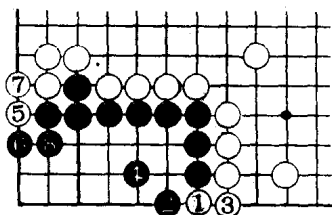


图22

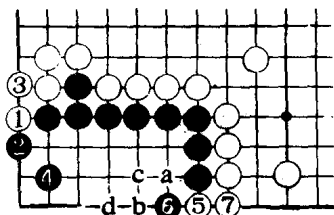


图23

图24：白1、3在下边广的地方扳粘，黑4如“偷工减料”，白5至11，黑阵立即出棋。由此可见，白a先和黑b、白c和黑4作了交换的话，这个变化就不成立了。

图25：本图对官子顺序亦有启发意义。黑1、3的收官顺序好，先手破白1目。

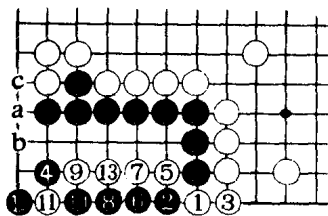


图24

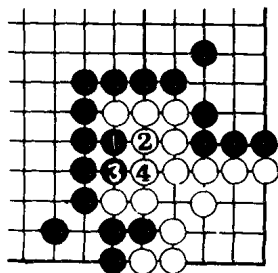


图25

图26：黑1如先冲下面，白2应后，a位就是黑后手破白1目，按平均计算，黑损半目。

图27：图25的白2脱先，黑3点是好手。以下白无论怎样应，角上只有5目了。这里黑3如a位挤，白3位应，黑因为官子顺序的错误，白角地就有7目，黑受损。

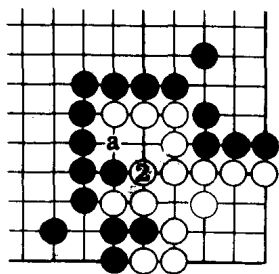


图26

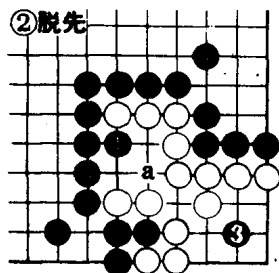


图27

根据以上对官子顺序的研究，官子顺序的正确与否是关系到目数的损得的。望爱好者们细心研究，融会贯通，在实战中注意收官顺序，这对提高收官的效率，加强围棋官子的基本功是大有裨益的。

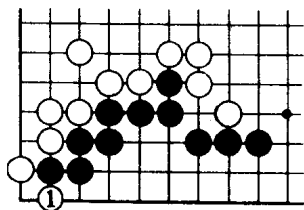
实用收官及其技巧

第一节 常见形的计算

正确计算各类官子的大小，做到“胸中有数”是围棋收官基本功最重要的一个方面。下面收集了实战中经常出现的基本型，通过对这些常见形的计算，可以进一步掌握官子的计算方法，达到举一反三的效果。在实战遇到这些常形时，“一目了然”，也不会因计算目数而浪费时间，从而收官就会变得更明快。

基本型 1（最小的扳）

白 1 是一路最小的扳，相当于单劫，一般在后手 1 目官收完后才走。



基本型 1

图1：黑1打后，白a、黑b着数一样。与被黑在△位立相比，白先手便宜约 $\frac{1}{3}$ 目。或者黑1不应，白就是后手约1目。

基本型2（后手2目强）

白1提一子，以后白a位爬或黑a位挡都有后手的可能，与图2黑1粘相比——

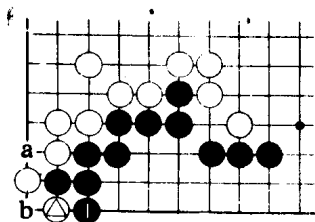
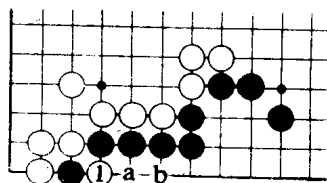


图1



基本型2

图2：基本型白a、黑b、白粘，共3目；黑a打也是后手，白得 $1\frac{2}{3}$ 目，两者平均计算，黑1粘是后手 $2\frac{1}{3}$ 目，俗称“2目强”。

基本型3（先手2目弱）

黑1打，白2粘，黑是先手。以后按白a、黑b计算，白还有 $\frac{1}{3}$ 目。

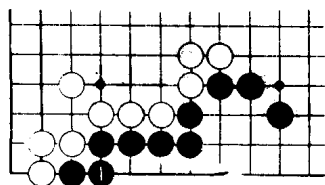
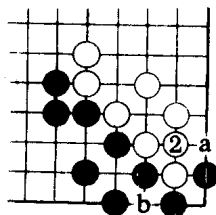


图2



基本型3

图3：白1立，白成×位2目，减去基本型的 $\frac{1}{3}$ 目，那么，

白1立是逆先手官约2目。

基本型4（先手3目）

白1冲，黑2接后按白a黑b计算，与被黑1挡相比，减去黑方3目，且是先手。

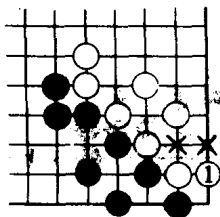
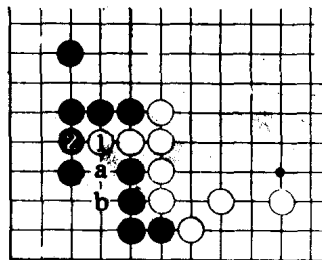


图3



基本型4

图4：基本型的黑2如不应，白1至5是先手，黑棋a位断点的余味不谈，单是b位扳的关系，白先手共得4目。此外——

图5：白还有1位靠破空的手筋。黑2只有接，白3扳、5虎富有弹力，瞄着a位断，黑b、白c形成大劫于黑亦不利。

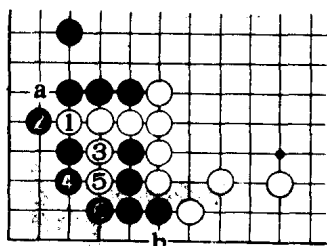


图4

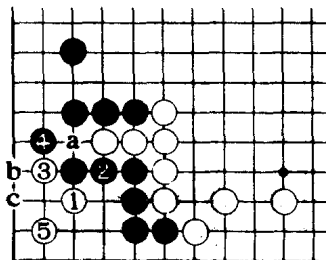
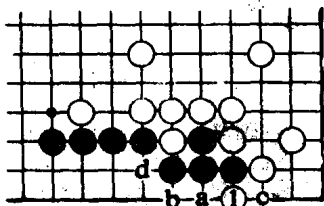


图5

基本型 5 (后手 4 目)

白 1 扳，后手 4 目。以后白 a、黑 b、白 c、白 d 定型，与图 6 进行出入计算——

图 6：这里黑 1 立，以后黑 a、白 b 是先手，黑增加 × 位 3 目，再加上白 b 位减去的 1 目，两者合计是 4 目。



基本型 5

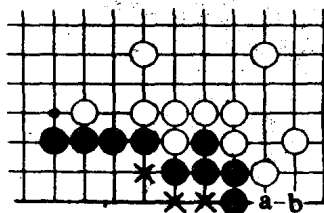
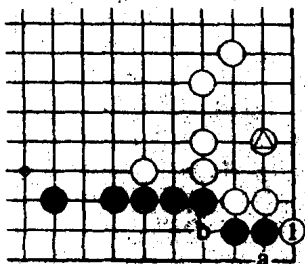


图 6

基本型 6 (后手约 5 目弱)

白 1 扳，以后白 a、黑 b 定型，由于角上单劫的关系，这个官子约有 5 目。

图 7：反过来黑 1、3 扳粘，黑增加 × 位的 4 目，再加上白 2 位减去的 1 目，是 5 目。但前图白 1 扳后黑还有单劫的 $\frac{1}{3}$ 目，精确计算是 $4\frac{2}{3}$ 目。



基本型 6

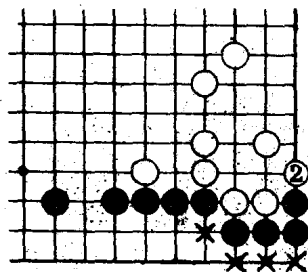


图 7

图8：这个形状比基本型少⊙一子，官子的性质大小全然不一样。黑1至5是先手，与前图相比，要加上白多减去的3目棋，这个官子黑就是先手8目弱了。而白5位扳则是逆先手约8目。

基本型7（先手约6目）

这个形状与前型有点相似，但官子的性质大小却不一样。黑1、3扳粘是先手6目弱。计算官子时要看清棋形，不要死记硬背。

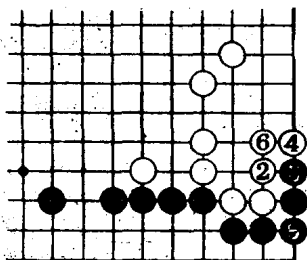
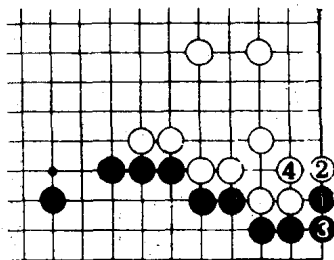


图8



基本型7

图9：白1扳后与基本型进入出入计算，白增加×位的2目，再加上黑×位减去约4目。这个扳是逆先手6目弱的道理就明白了吧。

基本型8（先手6目）

白1俗称“白鹤伸腿”。常有：“白鹤伸腿，先手8目”之说。但根据形状的不同，这个伸腿的目数亦不一样。

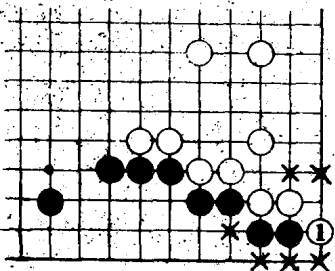
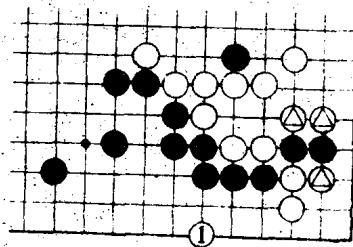


图9



基本型8

图10：这个形状黑2靠应是好手，以下至黑6是常见的收官之形，与图11比较——

图11：黑1挡后，以后按黑a、白b计算，黑增加×位6目是一目了然的。因此，黑1是逆先手6目。

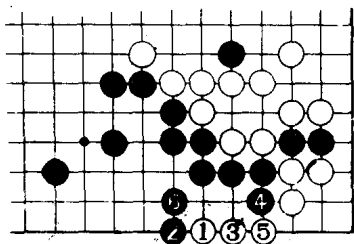


图10

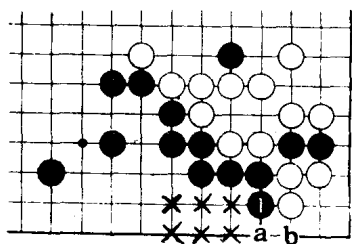


图11

图12：本图去掉基本型有△符号的子，官子目数就又不一样了。现黑△子挡，以后黑1、3扳粘应算黑方的先手权利，这样与前图相比，黑又多加上白减去的2目，这个官子就是8目了。

图13：本图是在基本型的基础上经过改变的形状，白1也是“白鹤伸腿。”黑2至10是普通的应对。这样，白比图10增加了提子的1目，这个官子就是先手7目。

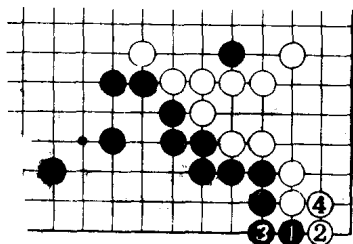


图12

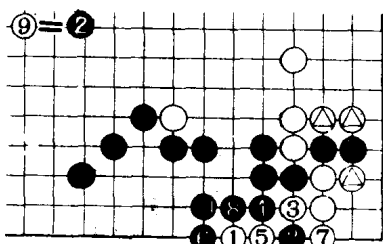


图13

图14：本图也去掉前图有△符号的子。白1“白鹤伸腿”，黑2尖应也是可以的，至黑8是常见的应对，与图15相比——

图15：黑△子挡，以后黑1、3扳粘的先手权利当属黑方。这样黑增加了×位的6目，再加上前图白×位减去的3目，那么黑△挡就是逆先手9目了。或者说前图白1伸腿是先手9目。

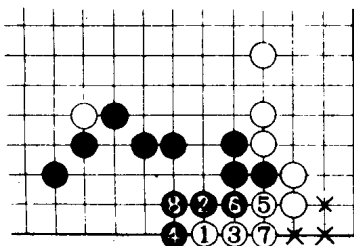


图 14

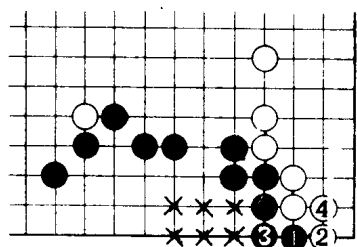


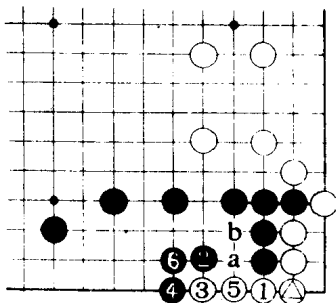
图 15

根据图10至图15的计算，由于棋形的不同，白鹤伸腿的目数在6至9目之间，请不要混淆。关于这种官子的损与得，我们将在下一节里还要提到的。

基本型9（先手7目）

这是星定式后常见的形状。白△子“硬腿”的作用很大，白1至黑6，以后白a、黑b也是白的先手1目，这个官子是先手7目。

图16：黑1挡是逆先手7目。与前图相比，黑增加×位7目一目了然。



基本型9

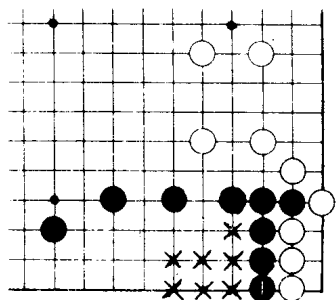


图 16

图17: 本图去掉基本型的白△一子, 现黑1扳是多少目

图18: 白1立增加了×位4目, 加上前图平均计算的3目,

因此，图17黑1扳是逆先手7目。图18白1立后，黑如a



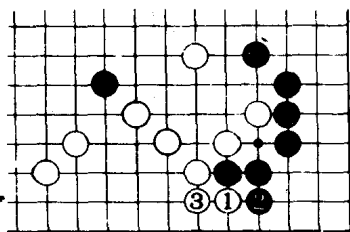
基本型10（逆先手7目）

这是高挂定式最常见的形，我们来计算白1、3扳粘的逆先手7目是怎样得来的吧。

图19：这里以后白1、3扳粘是白的先手权利，白增加×位3目，减去图20的——

图20：黑1立是争取先手的官子好手，至白6，黑增加了1立的4目，两图出入计算，黑1立是先手7目。

基本型11（先手6目）



基本型 10

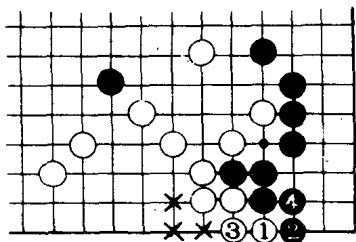


图 19

本图是小雪崩型定式后的收官形状。黑1靠是收官的好手，至白6，黑得先手。

图21：这里白1挡是逆先手官6目。以后按白a、黑b计算，与基本形相比，白增加了×位的6目。

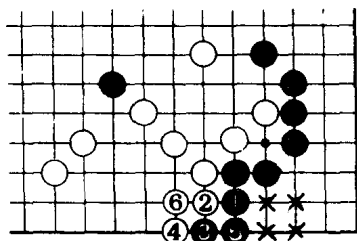
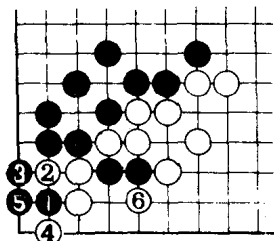


图20



基本型 11

图22：对黑1，白2脱先怎样计算呢？以下黑3、5的先手当属黑方，以后白a、黑b是白的先手，现在黑增加了×位的4目。

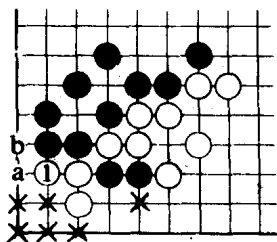


图21

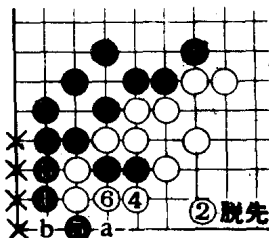


图 22

图23：再算白△挡后的情况，与前图相比，白增加了×位的8目，二者出入计算，前图黑1靠则是后手12目了。

基本型12（逆先手约8目）

这是高挂一间低夹定式后的形状。黑1曲是逆先手多少目呢？精确计算起来颇难。下面一步步地推理，我们就能领会出官子计算的奥妙了。

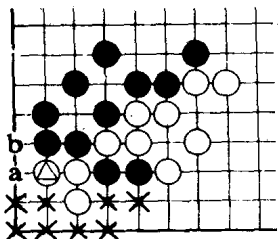
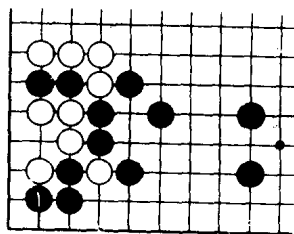


图23



基本型12

图24：先看看以后黑收官的情况。黑1点、3退回是很常见的后手官子，与下图比较，这是9目强的官子。

图25：白1扳也是后手，白比前图增加了×位的3目。以后由于白a、黑b、白c的关系，黑比前图减少6目强，二者平均计算是5目弱。

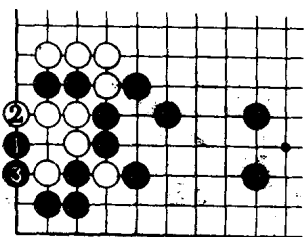


图24

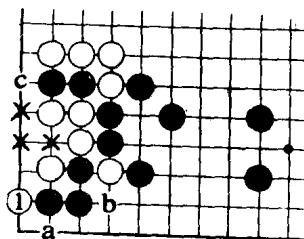


图25

图26：再回到白1先手的情况，与基本型相比白至少增加×位的2目，再加上黑a位减少的1目，二者出入计算后再加上前两图平均计算的目数，白1是先手8目弱。（以后白a和黑b、白c或黑c的关系请读者自行体会。）

基本型13（先手8目）

本图是最常见的黑星白点三三定式后的收官情况。白1立和黑2立谁先手的可能性当然是白方要大，因此白1至5一般属白方的先手权利。

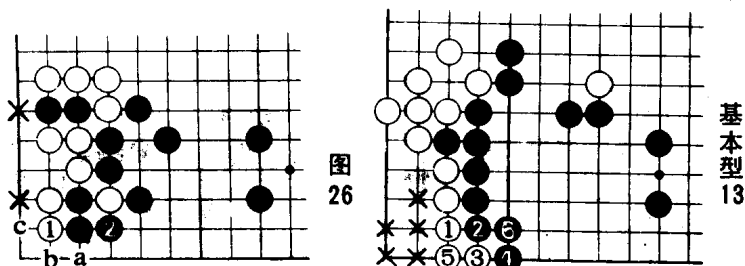
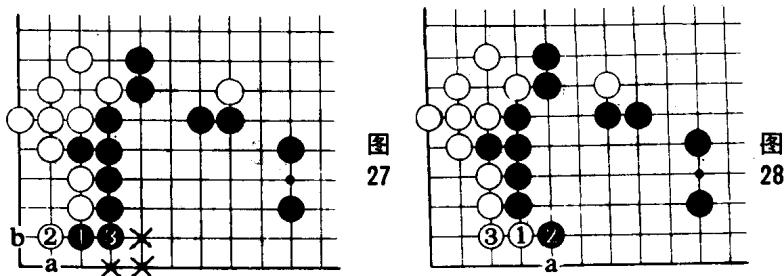


图27：这里黑1、3扳粘是普通的收官情况。以后黑a、白b是黑方的先手，黑增加了×位的3目，再加上前图白×位减去的5目，二者出入计算是8目。

图28：白1、3扳粘的情况也是有的。以后黑a位立，出入计算与前图相同；若被白a位扳，黑又减少5目，那么这个

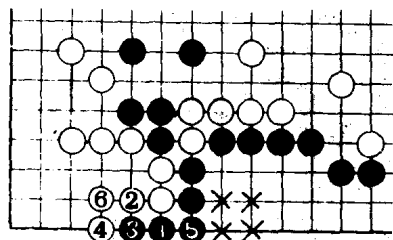


扳粘就是后手13目了。一般收官情况以选择基本型白1立较好。

基本型14（双先手8目）

黑1扳至白6粘是双先手8目，这是一路上最大的扳，在对局中请不要忽视。

图29：这里白1扳至黑6粘，白也是先手。与基本形相比，双方×位各4目的出入一目了然。这类双先手8目的官子有时在中盘时都要力争的。



基本型14

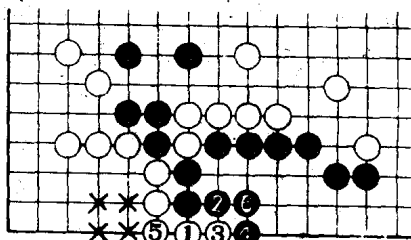
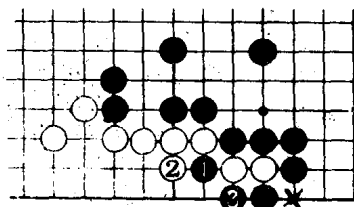


图29

基本型15（后手8目）

在二路上吃两子的情况是比较多的。黑1、3提白两子加上×位的1目，黑已得5目，再算白减去的目——

图30：白1粘后，以白a、黑b计算，白增加×位的3目，与前图出入计算，这个官子是后手8目。



基本型15

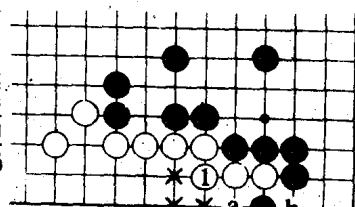


图30

图31：本图在基本型上稍作改动，二路上两子对两子的情况亦较常见。这样在前图的基础上再加2目，白a或黑b是后手10目。

基本型16（两先手10目）

这是星定式后的收官情况。白1尖，黑2补，相当于两先手10目。这种官子有时甚至在布局阶段时都要抢的。

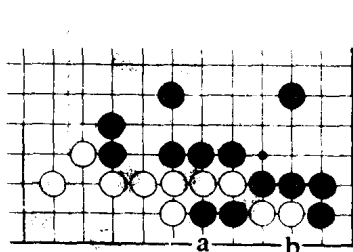
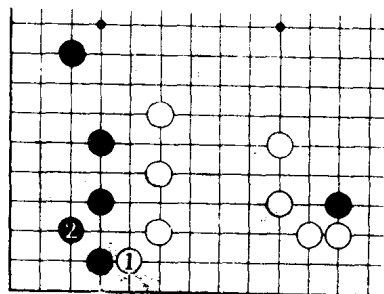


图31



基本型
16

图32：这里黑1托是收官的好手，以下至白8，黑也是先手。与基本型相比，黑增加×位的5目，白减去的目数也是很清楚的。

图33：基本型黑2如脱先，白有1位夹收官的手段。黑2如强硬立下，白3、5后黑角地荡然无存。黑2若于3位虎，白2位打，黑4位粘，白a的收官情况请见基本型9。

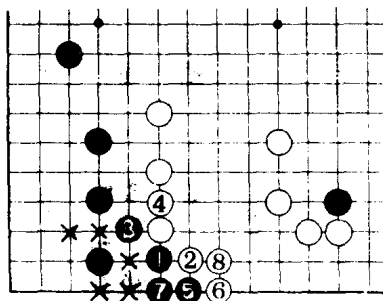


图32

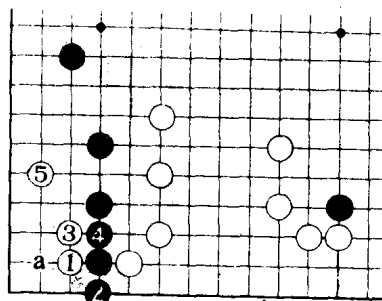
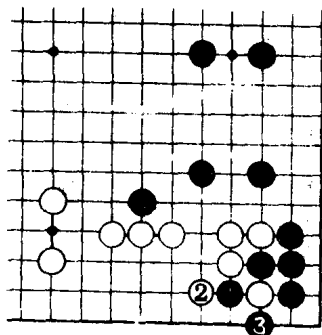


图33

基本型17（后手约11目）

本图也是星定式后的收官情况，我们来计算黑1、3提白一子的目数。

图34：这里的黑1扳至白6粘是黑方的先手5目，在计算时要考虑到的，这样黑已增加了提子的2目和×位的1目。



基本型17

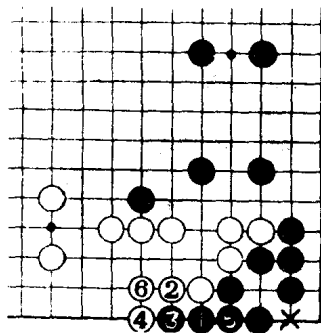


图34

图35：白1粘后，与前图相比，白增加了×位的7目，两者出入计算至少是10目。剩下的官子是黑a或白b——

图36：白⊙子扳，以后白1、3收官又有所便宜，这个扳显然比黑a位扳有利，考虑到这个因素，基本型提一子为后手11目是有道理的。

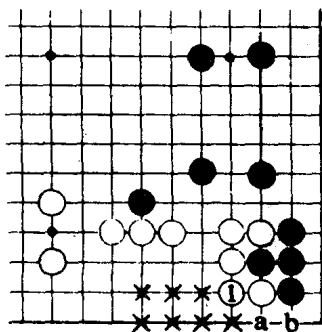


图35

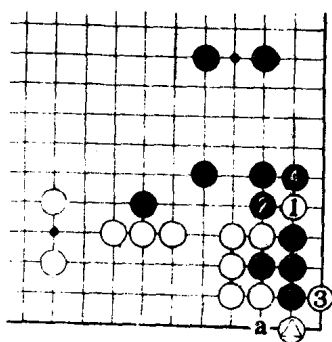
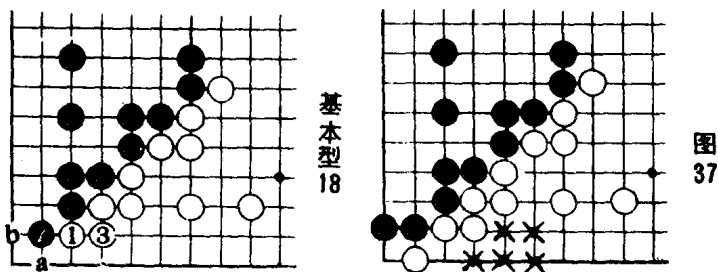


图36

基本型18（后手11目）

在官子的计算方法一节里，我们曾讲过二路上的扳粘是6目、8目、10目……不等。但在角上的二路扳粘就有区别了。

图37：这是基本型白a、黑b先手扳后的形状。与下图相比，白增加了×位的5目，再有黑板粘后的情况——



基本型18

图37

图38：黑3后，黑a至白d是黑方的先手扳粘，这样黑就增加了×位的6目，二者出入计算是11目。

基本型19（后手12目）

本图是最常见的星定式后的收官情况。黑1夹，白2如3位打，根据场合黑有2位反击的手段。另外，黑3如a位打也是有的。

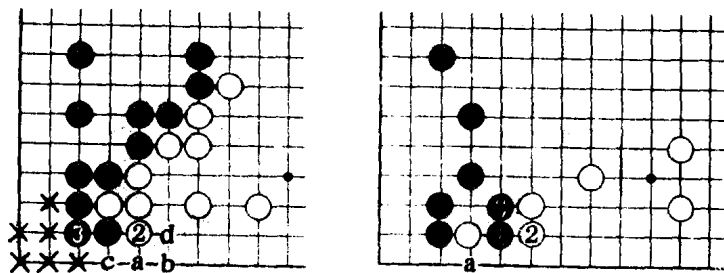


图38

基本型19

图39：以后黑1、3扳粘是黑的先手权利，这样与下图相比，黑增加×位5目和擒白一子的2目，共7目。又，黑1如a位扳，白b位顶，黑再1位扳还可便宜2目

图40：白1后，a位的扳粘是白的先手。与前图进行出入计算，白增加×位的5目，再加上前图黑减去的7目，共12目

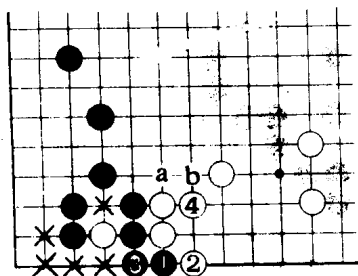


图 39

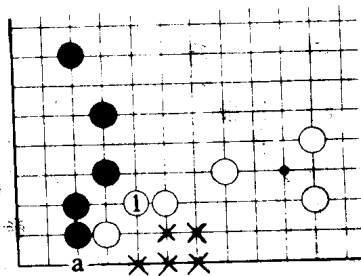
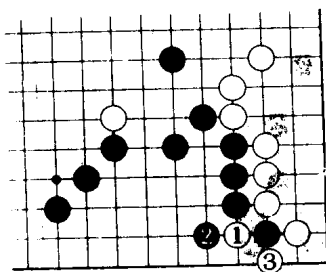


图 40

基本型20（后手13目）

本图是提二路上一子的形状。由于角上的关系，这个提与一般的二路提子又有区别，请不要忽视

图41：这里白1至黑6的官子当属白方先手，与下图进行出入计算——



基本型20

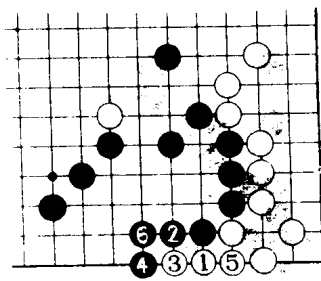


图41

图42:黑1粘后,黑a、白b是黑的先手。与前图相比,黑增加×位的7目,基本型白增加的6目不难算出,这个官子是后手13目。

基本型21 (后手14目)

在实战中象这样相互对杀的情况是屡见不鲜的。至黑5,黑提两子的4目加上×位的3目,黑得7目。

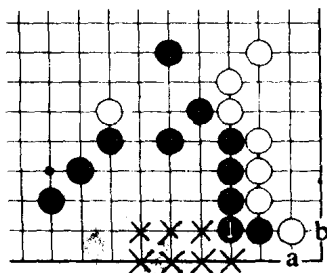
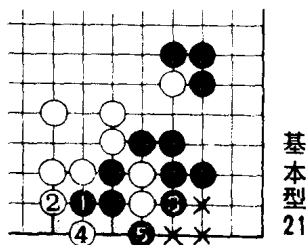


图
42



基本
型
21

图43:反过来白1至5也是增加7目。与基本形进行出入计算,是14目。要注意,本图白×位的3目是不是确实的,要视外面的情况而定。

基本型22 (后手14目)

本图黑1爬是实战中最常见的大官子,这后手14目的定义是怎样得来的呢?以后黑a至白d是黑方先手,这样与下图相比——

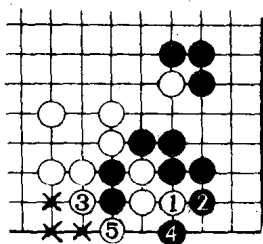
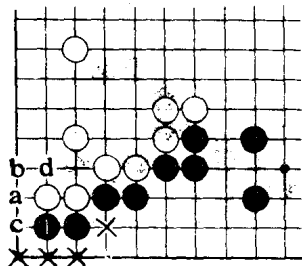


图
43



基本
型
22

图44：这里白1曲，白比基本型多×位5目。以后按黑a、白b、黑c计算，黑至少减去基本型的×位4目，二者出入计算是9目。说白1是后手14目，还有5目在哪里呢？

图45：这是白提取黑a位一子后的情况。白1至黑6是白先手，那么计算提这一子就是10目，平均计算是5目，加上前面出入计算的9目，前两图后手14目的道理就明白了吧！

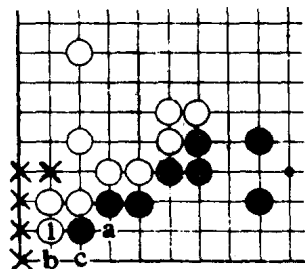


图44

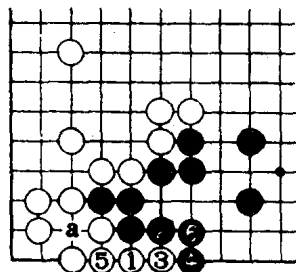


图45

图46：本图在基本型上稍作改动，请注意黑△子的关系。

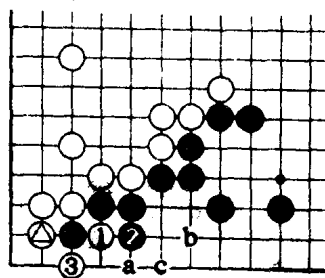


图46

这里白1、3提一子后的情况稍不一样，白a扳，黑可b位应，以后c位又是双方的后手，平均计算提一子约9目。那么，这种棋形白△曲则是13目强了。

图47：本图取材于高段棋手对局的局部。白1爬不仅官子大，而且黑2应后，白3顺

势关出步调好。假如白△子在a位，1位则是黑方的根据，是不能与官子同日而语的。

基本型23（后手14目）

这是大雪崩型后的收官情况，很有代表性。这个后手14目计算起来比较复杂，但很有趣。以后黑a，白b、黑c的后手是可以预计的——

图48：黑1挡，以后黑a位提一子是后手12目。假如白a位粘，黑至少减去基本型白×位的1目，增加本图×位的3目，是4目。

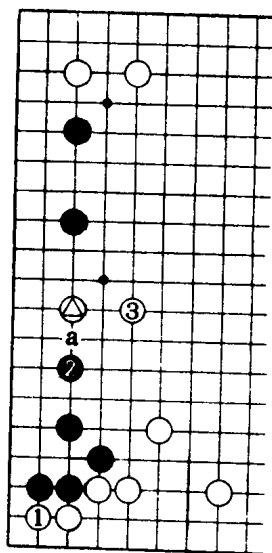
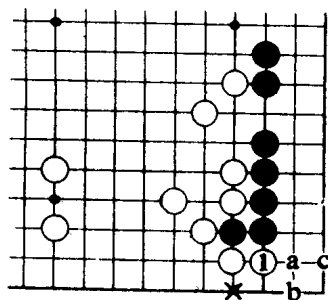


图47



基本型23

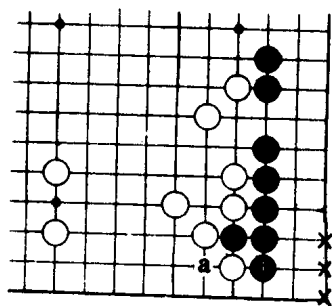


图48

图49：各位大概会计算出白1、3扳粘是后手8目吧。将这个官子与前图a位共同进行平均计算是 $(8 + 12) \div 2 = 10$ ，加上前图出入计算的4目，就得出基本型的1位是后手14目的结果了。

图50：本图在基本型上作了改动。黑1挡，以后由于a位的关系，这个挡就是后手12目了。总之，棋形是活的，官子随着棋形的变化，目数也不一样了。要把官子计算当作活的东西来运用，且不可死记硬背。

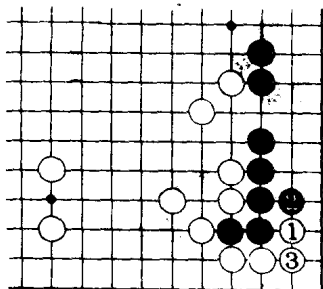


图49

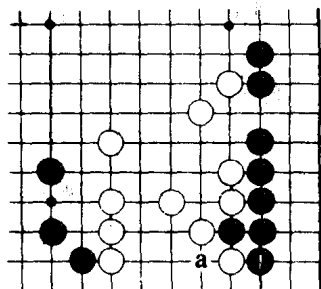
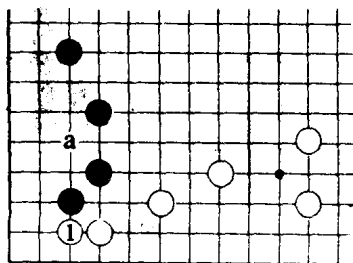


图50

基本型24（后手16目）

本图是基本型19更进一步的探讨。白1爬是多少目？有很多爱好者们搞不清楚。当然，这里仅就官子而言，排除白a位手段的可能。



基本型24

图51：白1至5是常见的先手收官手段。与下图相比，白增加×位的4目。然后再看黑收官的情况——

图52：白2如应，以后a位是白的先手，黑增加×位的6目，与前图进行出入计算至少是10目。然后加上黑b位夹（白2不应）这个官子平均计算的目数（ $12 \div 2$ ），黑1挡就是16目了。要注意，黑b位夹吃白△子的目数多少，是对这个官子的大小有影响的。

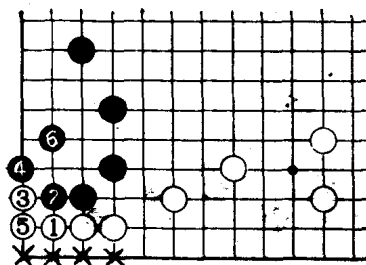


图51

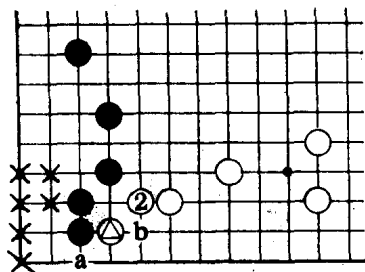


图52

基本型22至24的计算比较复杂，这里主要的计算方法是：先出入计算“至少”增减的目数；然后再对双方后手官子的目数进行平均计算，二者相加就是具体的目数了。

基本型25（后手16目）

这是常见的小目低挂后拆三定式后的收官情况。白1跳入是后手16目，大概有人会吃惊吧。

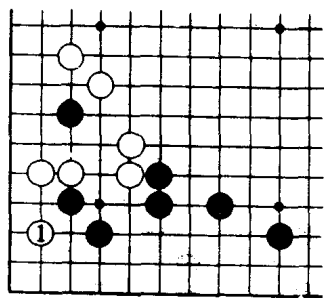


图53：白△跳进后，白1至5的先手当属白方。以后收官定型按黑a、白b、黑c、白d计算——

图54：这里黑1挡，白2、4及时扳粘是两先手4目，至黑5与前图进行出入计算，本图×位共11目是一目了然的。又，前图白△跳，黑如应一手与本图比较，白得了先手便宜则另作别论。

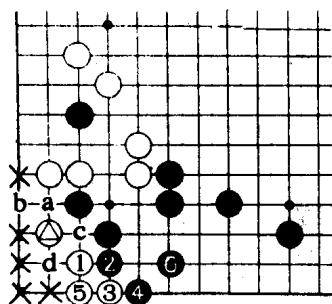


图53

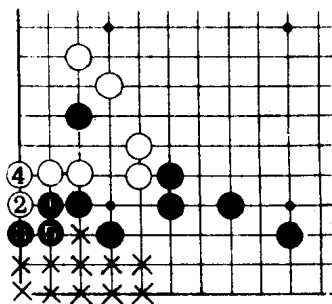
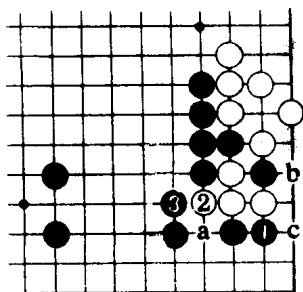


图54

基本型26（后手18目左右）

本图是常见的目外定式后的收官情况，请注意棋子周围的关系，黑1夹在17至19目之间。以后黑a、白b是黑厚实的收官下法，但白c位扳则成为先手官了。

图55：基本型后黑1立要便宜2目，但白方有a位冲，黑b



基本型26

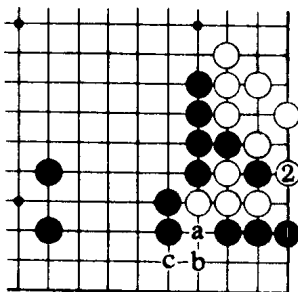


图55

白c位断的手段，黑方味道不好，应视情况而定。

图56：这里白1曲亦是白方收官急所。以后白a、黑b，白是先手，与基本型黑1的情况进行出入计算，相差在18目左右，具体目数请自行计算。

基本型27（后手18目半）

黑1二·2长在实战中是不难遇到的，这步官子是后手18目半，恐怕有人会忽视的吧。

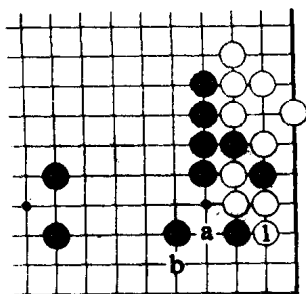
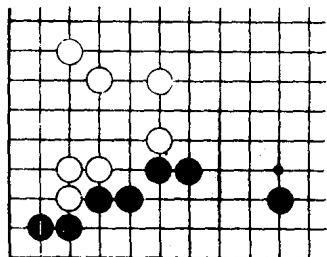


图 56



基本型 27

图57：黑长后，黑1至白8的先手应算黑方。请与下图比较，双方至少增减×位的目共有12。然后加上——

图58：白1后，a位提一子是后手13目各位已经能算出来吧。平均计算是6目半，加上前图双方增减的12目，白1是18

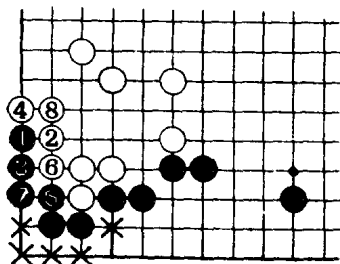


图 57

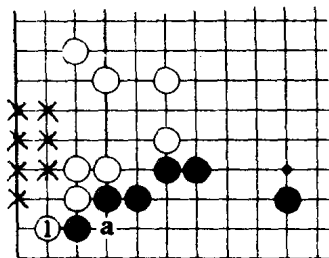


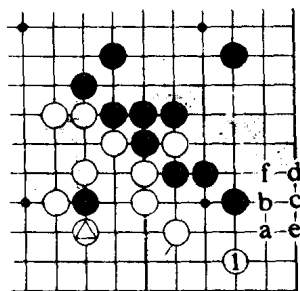
图 58

目半就很清楚了。

基本型28（后手18目以上）

熟知定式的人很快知道本图是由二间高夹定式演变而成的。白1飞有后手18目，各位不会吃惊吧。以后白a至黑f应算作白方的先手权利。

图59：黑1尖至7也是常见的收官手法。请与基本型进行出入计算，我们就可以得出18目的结果了。又，基本型的白△子如去掉，这个官子有近20目了。



基本型28

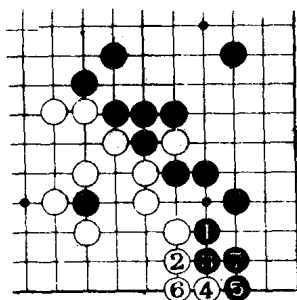


图59

图60：把这个官子运用到实战中去，黑1尖不仅目数大，而且对白三子有很大影响，这是不能以目数而估计的。又，黑1于a位飞亦可。因此，黑1之前，白b位飞是有关根据地的急所。

基本型29（后手18目以上）

这个形状也是十分常见的。白1长，就单纯官子而言有近20目。以后白还瞄着a位点的手段，黑如b位扳防，白有c位的先手，就不怕下图黑1以下的手段了——

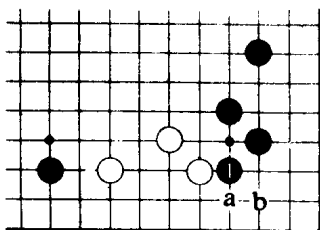
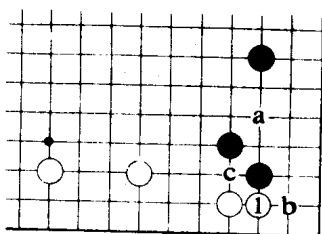


图60



基本型29

图61：基本型大致是由黑星无忧角的布局演变而来，黑1点是好手，至黑7与基本型出入计算在18目以上，这里还不包含由于白下边数子有拘束之感，白a位的打入对黑就不那么严

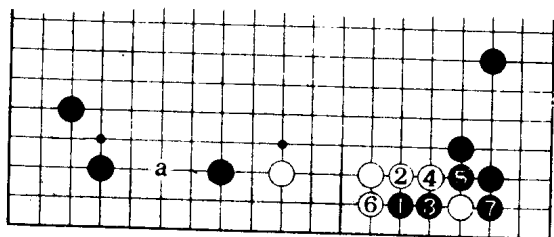


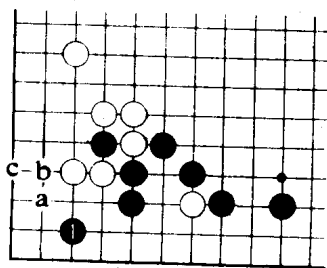
图
61

厉害了 这么大的官子，有时在中盘时都要抢的

基本型30（后手约20

目）

· 本图是小目一间低夹定式后的收官情况 黑1飞约有20目，以后黑a、白b、黑c一般算黑的先手收官，与下图进行出入计算——



基本型
30

图62：白1跳，以后若以白a、黑b、白c、黑d，白先手收官来算，这个官子出入计算竟有24目（请自行计算）。

图63：为什么说基本型是约20目的官子呢？本图是前图收官后的情况，由于黑的棋形更厚实，这对黑收官是有好处的，把这个因素算进去，这个官子的价值是要打折扣的。

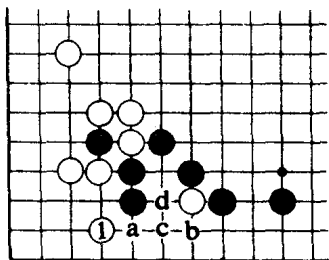


图62

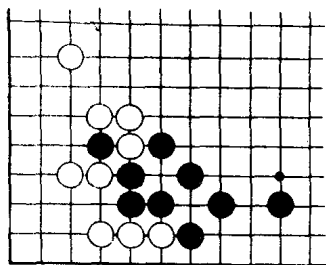


图63

第二节 常见形的损与得

在有些爱好者们中，由于没有正确的收官经验，往往在很常见的官子局部里不知不觉地走着损官。有时因为一损再损，即使导致了棋局的逆转，还不知道其输棋的原因所在。

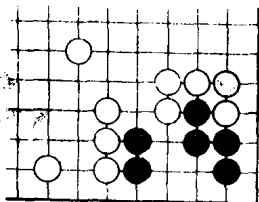
“‘这里’怎样收官才是最合理的下法？”诸于此类的问题，在实战中常会遇到。“精打细算”，熟练地掌握官子阶段的各种技巧，显示出棋手的官子功夫的高低。本节收集了常见的损与得的官子棋形，希望爱好者们通过对这些常形的研究，能理解官

子损与得的道理

基本型 1（活的限度）

本图取材于爱好者的实战局部，笔者曾就这个黑补活的问题测试过很多爱好者，回答不一。

图 1：实战是黑 1 接补活，损失 2 目。以下白 2、4 扳粘是先手，黑角地有 5 目。又，还有人回答黑 1 走 a 位或 5 位的，亦损。



基本型 1

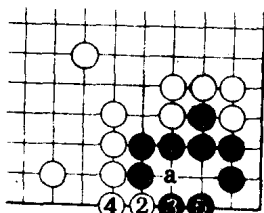


图 1

图 2：黑 1 立是正着，黑角地是 6 目，加上黑 a 冲的先手，减去白 b 1 目，与前图相比黑便宜 2 目。若没有白⊙子，黑 1 立便宜更大。

图 3：本图也是很常见的补活，黑 1 立角地有 5 目，较之 a 或 b 位补要便宜 2 目。

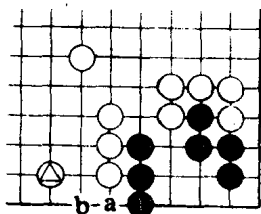


图 2

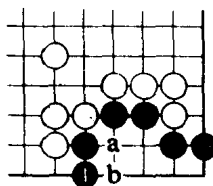


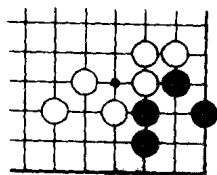
图 3

基本型 2（小猪嘴）

“小猪嘴”的形状在对局中常能遇到，黑、白各怎样收官？是个比较有趣的问题。

图 4：白 1 挡，无谋之着。至黑 4，黑角地有 4 目，白比下图损失 2 目。以后 a 位扳应算黑的先手。

图 5：白 1 先立是收官的好手，黑 2 做活仅此一手，至黑 8，黑只有 2 目。请注意，白 3 如 4 位挡，黑有 3 位扳的先手，白略损。



基本型 2

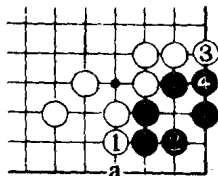


图 4

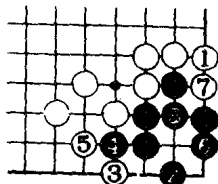


图 5

图 6：若黑收官，1 位是冷静的好手。白如 a 位应，则形成图 4。黑 1 如 a 位曲，白 b 后于 c 位立则还原图 5，现黑留有 d 位大飞的官子。

基本型 3（是虎是粘？）

本图在实战中屡见不鲜，但黑 1 扳后，白是 a 位虎还是 b 位粘？有很多爱好者搞不清楚这里的官子损得。

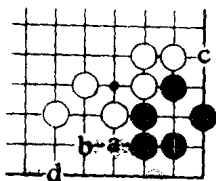
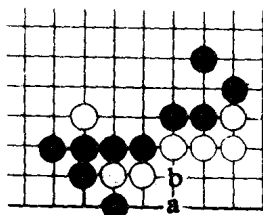


图 6



基本型 3

图7：白△虎应是损着。黑有1位点的收官手段，至白8，白角地只有4目。其中白6于8位提虽可得先手，但7位的官子按平均计算，黑亦便宜。

图8：白1粘，角地无论怎样走都有6目，比前图便宜2目。但要注意黑a位立是先手。

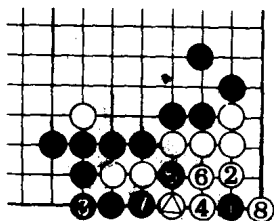


图7

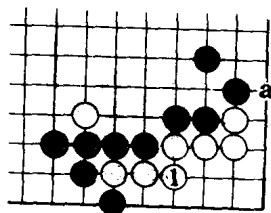


图8

图9：黑△立是先手。白如不应，黑1靠至黑5，白角形成劫杀。如黑无△子，白4可于a位先打。那么，白要防黑△的先手，白△子则走b位虎为好。

基本型4（不可粗心）

本图取材于爱好者的实战，现白△立收官，由于黑的粗心大意，无形中走了损官。

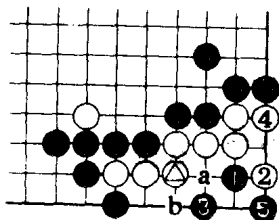
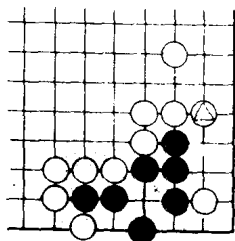


图9



基本型4

图10：实战中黑1挡，被白2接后于4位尖，好手。黑5别无它法，至黑9，黑角地只有5目。

图11：黑1跳，正着。黑角地有7目，前图黑损2目，一目了然。

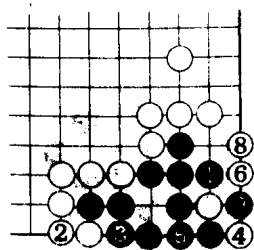


图10

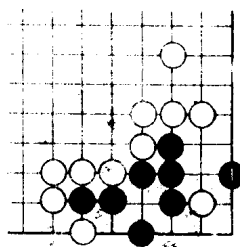


图11

图12：黑1挡也是错着。白2立好，黑3如a位，白4接后于b位尖，角上形成双活，黑更损。现至黑7的结果，黑棋亦损。

基本型5（微妙之处）

本图比基本型3多二路一子，黑怎样收官为好？黑▲子在二路上有三个的情形是很常见的。

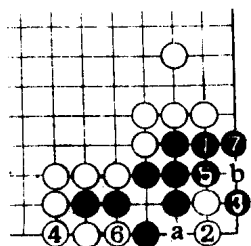
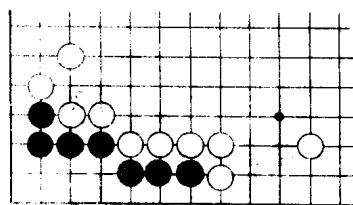


图12



基本型5

图13：黑1立，白2挡，双方无事。但与下图相比，白×位多2目，黑棋损失约1目。

图14：黑1扳，白2如a位打略损。现白2扑，黑以后还要在b位补，黑角地约有10目，比前图虽少1目强，但破掉前图白×位2目，黑便宜约1目。

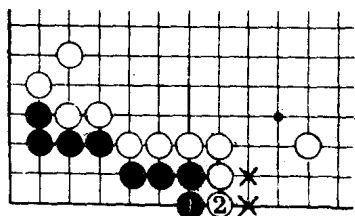


图13

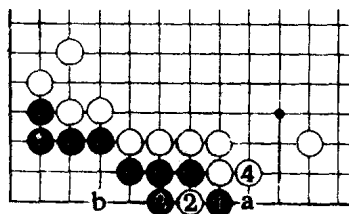


图14

图15：本图与基本型很相似，但这里黑1立是正着，若a位扳，被白1位扑，黑要损失1目强。

基本型6（依仗劫材）

本图根据国内对局改编而成，实战中黑忽视了a位打的先手，白依仗着丰富的劫材得了便宜，导致了那盘棋的逆转，结果白棋胜半目。

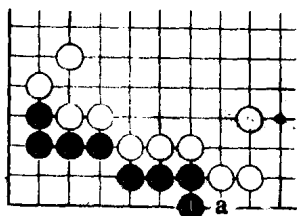
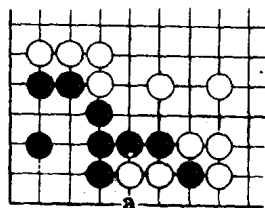


图15



基本型6

图16：白1扳、3做劫是顽强争官的好手。实战中白逼黑于a位补，与基本型被黑a先手打相比，白方便宜1目强。

基本型7（扑的作用）

本图取材于国外对局的局部，也是很常见的棋形，白如何收官为好？

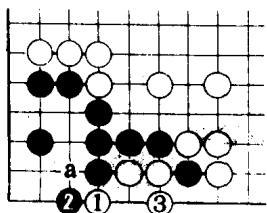
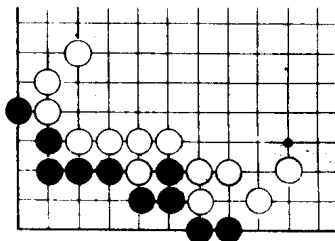


图16



基本型7

图17：白1挡，凡着3至黑4，黑角地有9目，白比下图损失1目强

图18：白1、3两扑，收官的好手。以后黑角上要扑a、b两手，黑角地约有8目。白比前图便宜 $1\frac{1}{3}$ 目（含单劫的关系）。

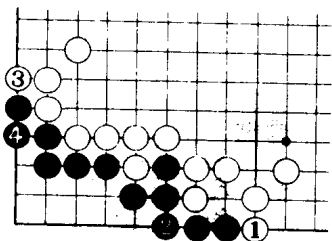


图17

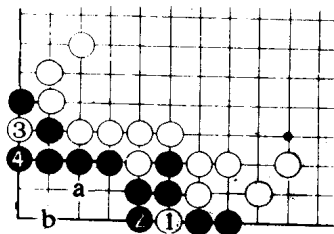


图18

图19：本图是前图紧气后的形状，黑只补▲一手行不行？白有1、3双活的手段，黑更亏。白方扑的目的就是要黑在自己的空里多补1目棋。

图20：本图白2扑是图18扑的运用，由于a位打的关系，白要便宜1目强。本图与图14的扑的意义相似，实战中是十分常见的。

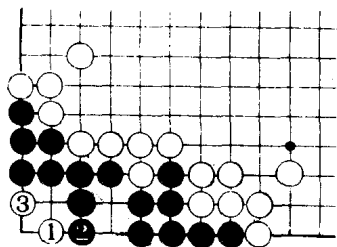


图19

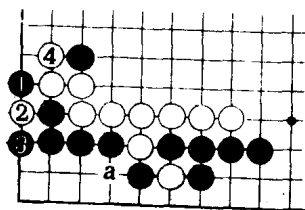
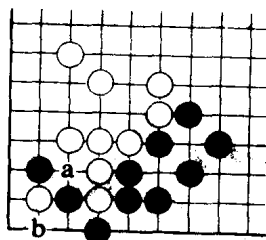


图20

基本型8（弄巧成拙）

本图取材于爱好者的实战局部，现黑依仗着丰富的劫材于▲位扳，希望白a、黑b成劫得官子便宜……

图21：白1立，令黑哑然。黑2无法，至白5，与黑单1位扳相比，黑反而损失3目强，可谓“偷鸡不成蚀把米”。



基本型8

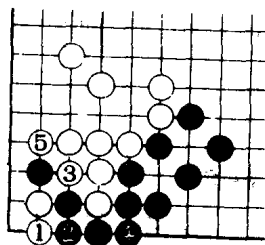


图21

图22：本图在基本型上稍作改动，看来前图黑混淆了棋形。现黑若有足够的劫材可于1位扳，以下白2冲、黑3扳，由于a位打的关系，白不能b位立，则形成白a、黑b打劫。

基本型9（白鹤伸腿）

前节我们对“白鹤伸腿”的目数作了具体的计算，那些都是先手的白鹤伸腿。下面再进行一组这种官子的练习，我们就能知道它的损与得的情况。请计算白a是多少目。

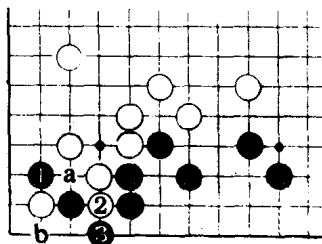
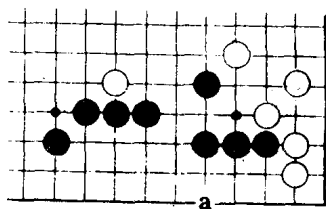


图22



基本型9

图23：白1大伸腿，黑2在本图的情况下损1目，至黑10，白先手收官。若图中黑▲子在a位，黑走2位跳或8位尖是正着，请区别棋形。

图24：黑2靠，好手。对白3尖，黑4如a位打，白b位接，c位就成了后手1目，与现在c位是黑棋的先手1目平均计算，黑损半目。黑比前图便宜1目。白1大飞有7目强的价值。

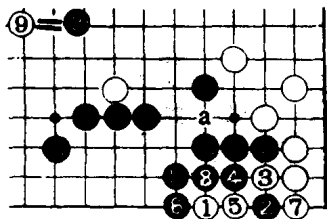


图23

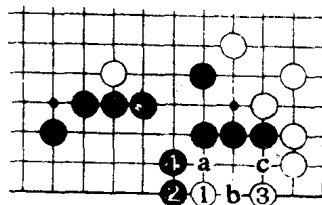


图24

图25：本图白1伸腿是后手8目，如果白棋想抢先手，这种下法就有问题了，怎样抢先手好呢？

图26：大概有人会想到白1小飞收官吧。至黑4，白虽得了先手，但与下图相比，白棋损1目强。

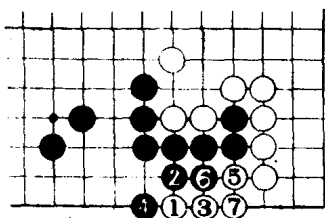


图25

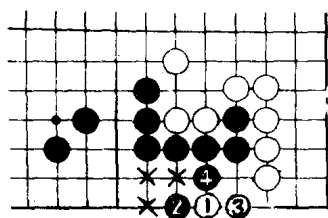


图26

图27：白1大飞后于3位尖是先手收官的下法。以后按黑a、白b算，白增加×位1目。前图黑×位有3目，而本图黑这里不足3目，白便直1目强的道理明白了吧。

图28：本图与前图又有区别，请注意黑▲子的位置。这里白1大飞，以后按黑a、白b算白却损了，为什么呢？

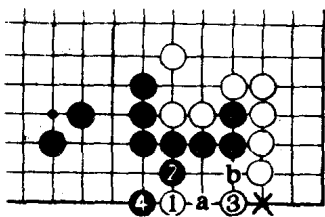


图27

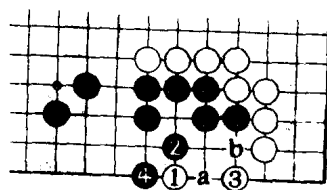


图28

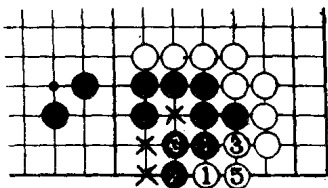


图29

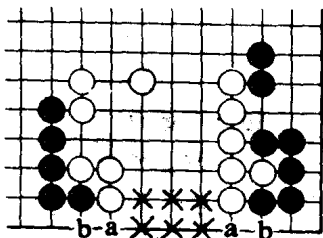
图29：本图的白1小飞与图26的小飞是有区别的。图26的小飞是损官，而本图至黑6的结果，黑×位3目比前图要少约1目，白较前图有所便宜。

通过对“白鹤伸腿”的收官练习，这个官子不仅在目数上有区别，而且随着棋形的变化，损与得的情况也有区别。在收官时且不可死记硬背，否则走了损官还不知道错在哪里。爱好者们经过仔细研究，就会正确运用这个收官手法了。

基本型10（一路点）

白下边的地是确实的，若以白a、黑b为界计算的话那就错了，请注意白棋的间隔。

图30：黑1、3扳粘，白4立补好，以后按白a、黑b算，就还原成基本型白×位有6目的情况了（本图是5目，但黑b也减去1目）。又，黑1如4位扳，以后白1位补亦然。



基本型10

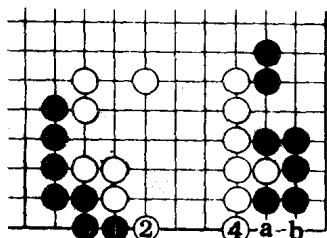


图30

图31：黑1点，好手。至白4，以后即使按白a、黑b、白c、黑d算，黑棋比前图要便宜1目强。

图32：白2从这边尖，黑3亦可渡回，以下黑5粘回虽是后手，但这个官子有逆手3目强的价值。因此，基本型算白×位有6目是错误的预计。

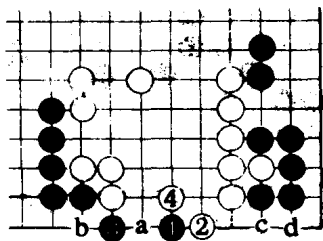


图31

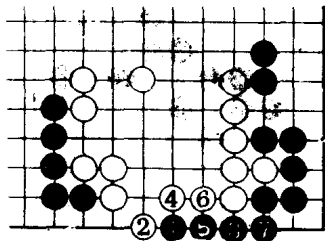


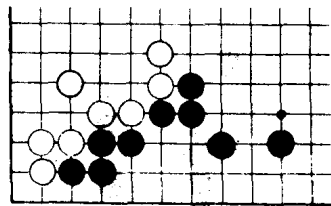
图32

基本型11（冷静的立）

本图与前节基本型22的图44有相似之处，这里再进一步讲官子的损得。

图33：白1、3扳粘，是初学者常常会犯错误的地方。如同样是后手，白1单3位立要便宜2目，请看下图的进行。

图34：白△立后，白1托是收官的好手。黑2如3位断，



基本型11

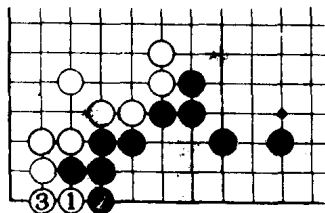


图33

白a位打，黑不行。现至黑4的结果，黑比前图少2目。

图35：本图在基本型上稍作改动，白1立比a位扳要便宜，以后留有b位的后手4目的官子。白1若走a位，被黑b位打，回头来看，现在白当然不会冲先手1目，而走b位夹了。

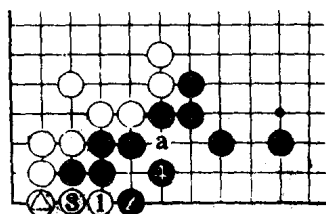


图 34

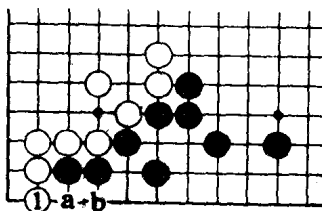


图 35

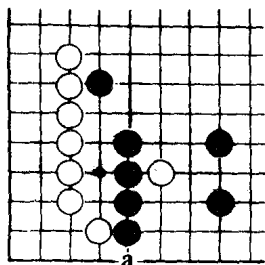
一般来说，先手1目相当于后手2目。若少走个先手1目，留下超过后手2目的官子，那这个先手1目是可以保留的，下面我们再看一个问题就明白了。

基本型12（立的奥妙）

a位扳如被白走到，通常说是先手3目。但现在轮黑逆收，这个官子的目数就有变化了。这里也体现出官子的奥妙之处。

图36：黑1、3扳粘，以后按黑a、白b算，这个官子确实是逆先手3目。但是这样走却损了。

图37：黑1立，正着。以后黑留有a位卡的官子，白b至黑c



基本型 12

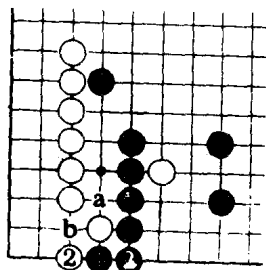


图 36

的应对，黑是后手 3 目（留下的白△子折半计算）。那么，黑 1 立便宜多少目呢？

图38：我们假设有两个这样的情况。这两个黑 1、3 扳粘都是后手。以后黑 a、白 b 应算黑的先手权利。左右两块白地以×位为界，里面共有 12 目。

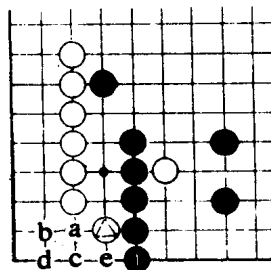


图 37

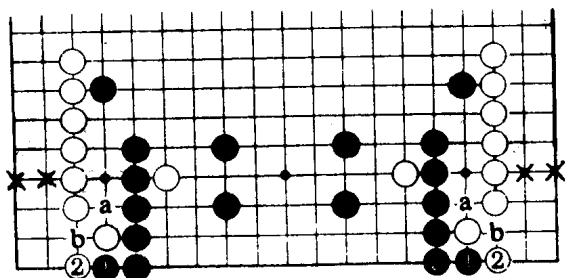


图38

图39：黑△两立也是后手。以后按白 1 至黑 8 收官，或者黑先 4 位卡，白最后回到 1 位挡，双方着数是一样的。这里白也以×位为界，左右两块里面共有 11 目。黑还含有吃白△一子 2 目的折半计算，其计算结果是： $12 - 11 + (2 \div 2)$ 。黑比前图便宜 2 目。

由于本图黑有两个△立，那么以 2 目平均计算，每个立则比图 36 便宜 1 目。根据这样的计算，一概而论说基本型的 a 位扳是先手 3 目，这也要视棋形的具体情况而定。

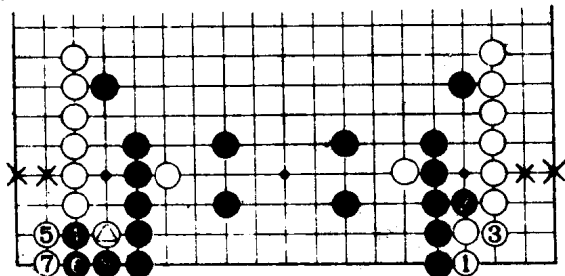
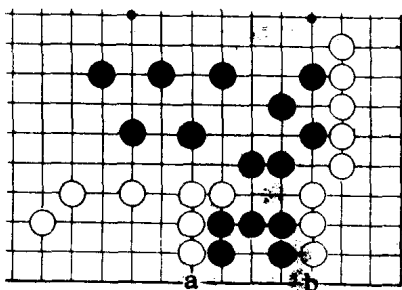


图39

基本型13 (扳的顺序)

黑a、b两扳是先手，但扳的顺序不一样，损得的目数亦不一样。请记住这个棋形的收官情况。

图40：黑1至7的先手扳粘，有很多爱好者大概认为是无可非议的吧。但现在这样走却损了。



基本型13

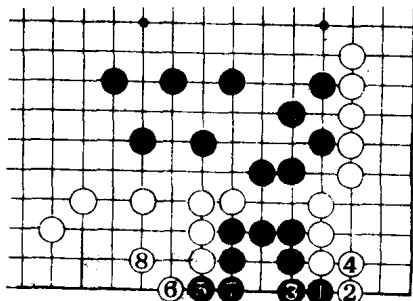


图40

图41：黑1先扳，白2打时，黑3再扳顺序好，白4如再打，黑5虎是好手，以下a、b开劫，白不能两全。有很多爱好者在对局中上过高手们这样的圈套。

图42：由于前图开劫白重于白不利，白4只得委曲求全。至白10，黑比图40便宜2目。

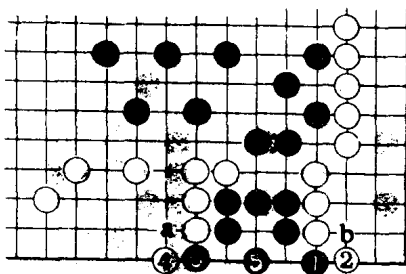


图41

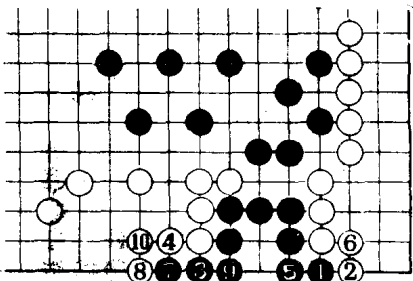
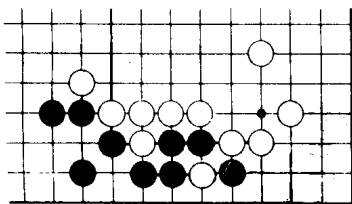


图42

基本型14（两种手法）

黑△打吃白一子是很常见的官子。这以后黑、白各怎样走是个很有趣的损得问题。

图43：黑1爬，随手。白2挡后，以下白a、黑b应算白的先手，黑比图45损2目。



基本型14

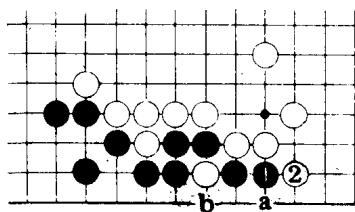


图43

图44：这里如轮白走，白1打，也是随手棋。以下算白3脱先，对黑4扳，白5不能6位扳，否则黑5位打开劫于白不利。至白9，白棋也损2目。

图45：黑1尖，收官的好手。白4如5位扳，因开劫白重，白要视劫材情况而定。现至白8，还原成前图，黑便宜2目。

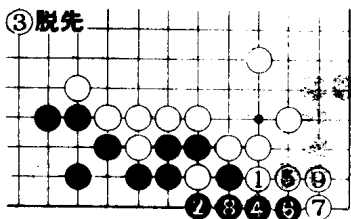


图44

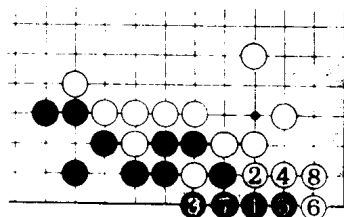


图45

图46：若同样争先手，白1跳是好手，可见这里是双方的急所。以下白瞄着a位立，黑如b位冲，白c位挡则还原成图43，白较图44便宜2目。

基本型15（一路小飞）

白下边已围成地域，黑怎样收官最为有利？本图在实战中带有普遍性，有很多爱好者们走损了。

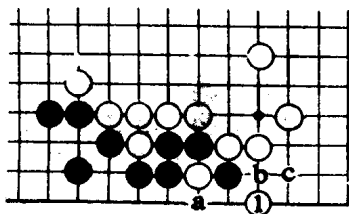
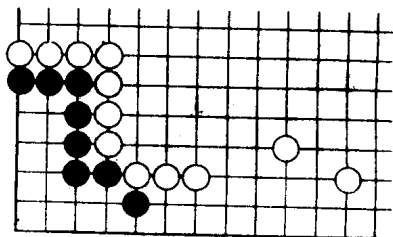


图46



基本型15

图47：黑1爬，随手。以下按白a、黑b算，黑比下图损2目。

图48：黑1飞，收官有得。白2靠，强手。白4退回后按白a、黑b算，黑角地目数不变。而白较前图差×位2目是显而易见的。

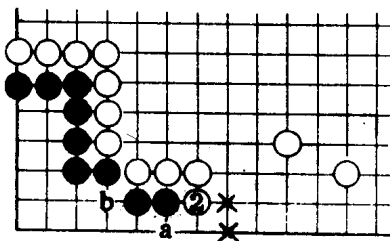


图47

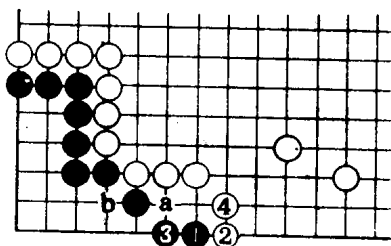
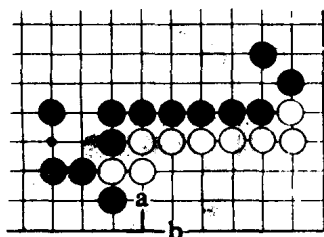


图48

基本型16（一路小尖）

看了前型的变化，本图黑a位爬是不可取的。b位飞如何呢？在收这类官子时要注意棋子周围的各种情况。

图49：对黑1飞，白2不问情由地靠显得无理。黑7后，白如a，黑b应，白阵出棋在所难免。因此，不论在什么情况下，白2一路靠都要注意对方能否反击的问题。



基本型16

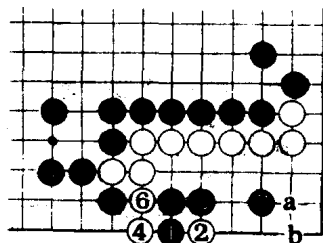


图49

图50：本图在基本型上稍作改动，成为白△子提取黑a一子的情形。现在白2靠是可以成立的。

图51：基本型的情形黑1飞时，白2跨是正着。至白6，黑比单3位爬便宜1目强。但这不是最便宜的下法。

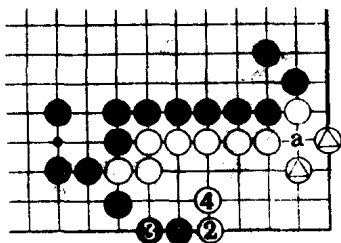


图50

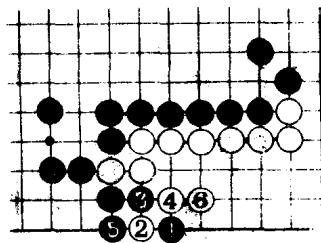


图51

图52：请看黑1尖的收官手法 至白6，黑比基本型的a位爬便宜4目：比图50便宜2目：比图51便宜1目强

基本型17（先后之妙）

本图与前节基本型14有相似之处 棋子向左移了一路，这里的官子损得就不一样了。现在假设黑a扳

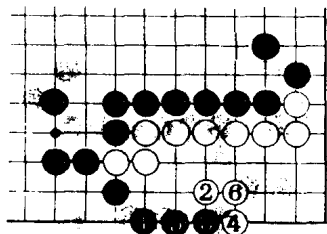
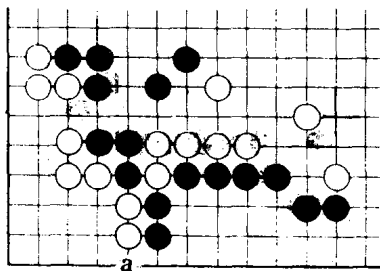


图52



基本型17

图53：对黑1扳，白2至6应对大概有人认为是无可非议的吧，前节基本型14就是这样走的。但白为了争先手，应手就很考究了

图54：白2跳如何？以下黑3至7，白就可以脱先了。剩下的a位打是6目强的官子

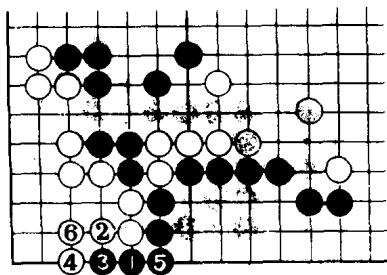


图53

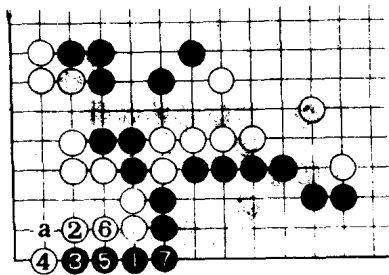


图54

图55：前图黑3亦可争先手。白1后黑如a位接，白增加×位2目；前图白如a位接损2目；二者相抵。但本图白于b位点是后手9目，或走a位提先手5目，显然比前图剩下的6目强要大，其官子的损得关系亦在于此。不过，这类官子要与全局的形势作统筹计算，否则图54白棋损2目是受不了的。另外，本图黑b位一带若有子，一般情况还是以图53为正。

基本型18（弃子得利）

本图的收官情况常在爱好者们的对局中忽视。利用弃子的收官手法要多运用。

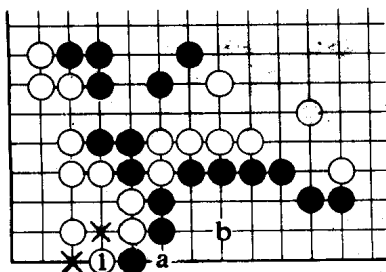
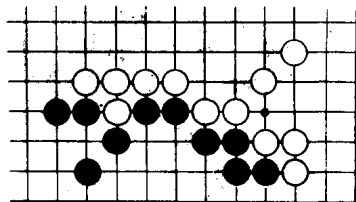


图55



基本型18

图56：白1扳，黑2虎应，黑地以×位为界有9目，比下图多2目。又，这里如轮黑收官，黑亦2位单补为好。

图57：白1、3弃子好。至黑8，白比前图便宜2目。白方收了先手5目的官子。

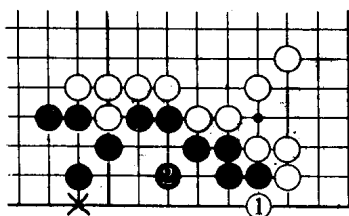


图56

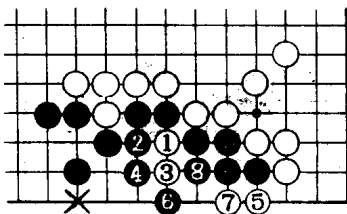


图57

图58：本图在基本型上向右移一路，并改成白△子，笔者在实战中曾遇到这种情况，请注意角上的关系。现在黑b如a位打，则损2目。白7尖的情况不能与前图相比。白11如b位开劫，黑12亦成连环劫。本图白7只能8位粘，不可太贪。

图59：利用弃子收官在对局中常会遇到，本图在基本型上又作改动。白1立是收官的弃子着法，此着若单在3位紧气，黑1位应，白就损失2目。

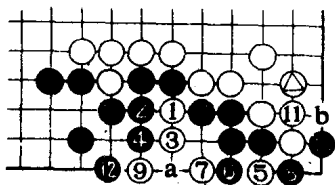


图58

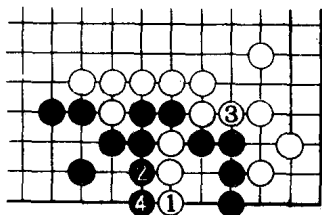
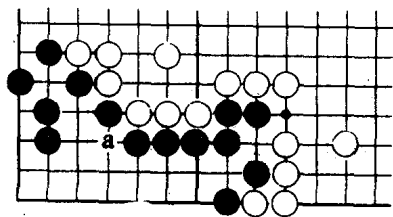


图59

基本型19（细小损得）

本图取材于图外高手对局的实战，由于白棋运用了扑的手段，导致了那盘棋的逆转小胜。

图60：白1扑，细致。黑6必补，这里白1如单走3位打，白要亏损2目。黑6不补如何呢？——



基本型19

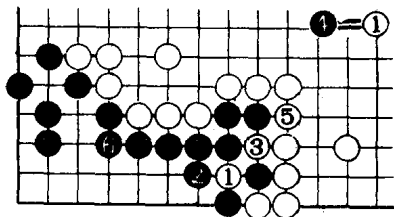


图60

图61：白1打、3立、5点，黑十数子全部被歼，黑棋无理 在收官时细察棋形、利用紧气，目数的损得就不一样

基本型20（精妙之得）

本图根据国外高手的实战局部改编而成。这里收官的对局十分有趣，请先察看黑怎样走。

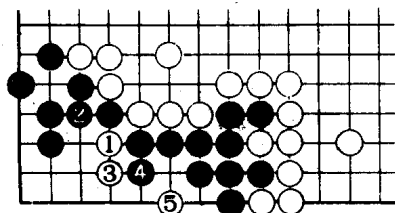
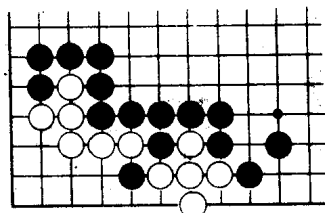


图61



基本型20

图62：黑1、3扳粘，大概有人认为不错吧，这样比黑a位立要便宜约1目。不过，这还不是最有利的收官。

图63：黑1爬、3曲是妙手。黑5、7也得到先手扳粘。白8后，角上还要补两手是10目棋，黑比前图便宜1目强。

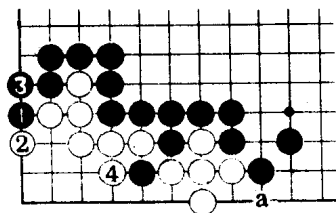


图62

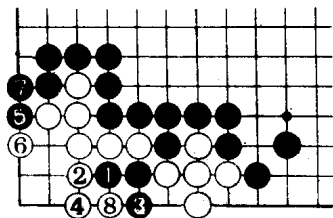


图63

图64：看看以后紧气的情况，白若少补一手，黑1至5则成为双活。

基本型21（无中生有）

本图也是根据实战局部改编而成。看上去已无官子可言，收单官时很可能会忽视的。

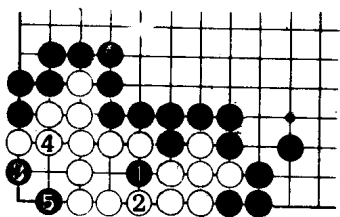
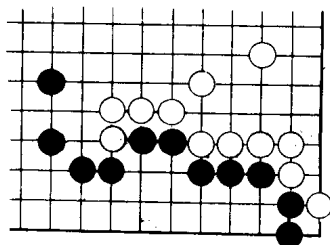


图64



基本型21

图65：白1点，巧手。黑2补，白3断，以后黑还要补两手，白先手便宜1目。白如忽视这一手，被黑3位补，黑则得1目。

图66：黑2抵抗如何？白3至9均是先手，以后黑还是要补两手。

从基本型18至21，都是运用扑或弃子手段得便宜。在任何场合下，只要与己不损，而又要对方在空里多补棋的弃子，都

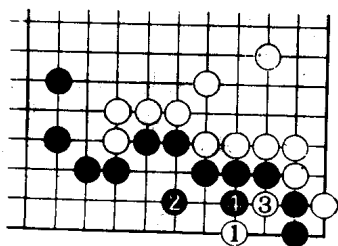


图65

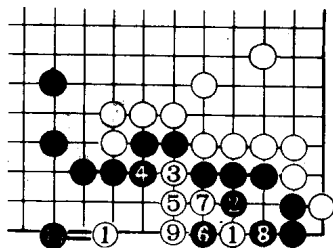


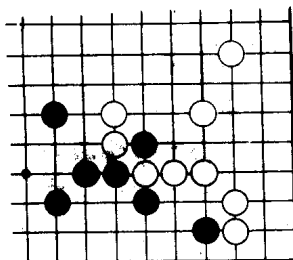
图66

会有便宜的。在对局中细察棋形，找出对方缺陷，运用这种手段收官，官子水平就会大有提高。

基本型22（两种损得）

本图是最常见的星定式后的收官情况。黑、白各怎样收官，这里的损得关系是十分有趣的。

图67：白1、3吃黑一子，可能是初级者的收官法吧。以后按白a、黑b算，白比下图收官要损得多。



基本型22

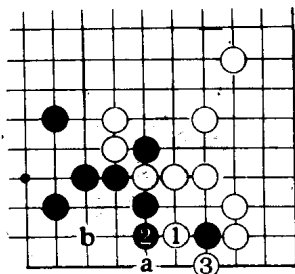


图67

图68：白1夹，好手。黑2如5，白则4位打，黑无理；若3位长，白5位挤，白亦得。至白5，白比前图便宜5目以上，真不少啊！

图69：若轮黑收官如何呢？黑1贴回看上去是极其普通的一手。但以后白2点是收官巧手，此着如4位挤，黑5粘后，6位扳若算黑方的话，白棋则损2目。

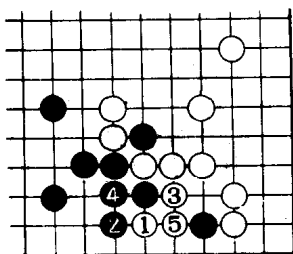


图68

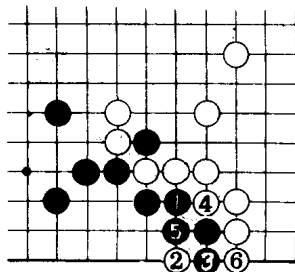


图69

图70：黑1平回，以后黑a至白d，黑先手算，黑比前图便宜1目。不过，前图黑1后若能争到6位扳的先手，本图黑1则损c位的1目。这里的官子比较微妙，但一般以本图为正。

基本型23（脱先之前）

黑a位接是后手，如黑想争先手，在被白a位提之前能有得利的手段吗？本图也是常见的实战形。

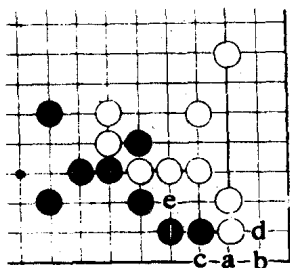
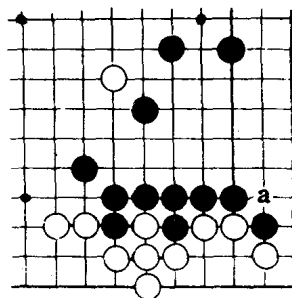


图70



基本型23

图71：本图是白提取黑a后的情况。白1至黑6，应算白的先手权利，白角地包括提子有10目。

图72：黑1、3两打后再脱先，有了这个“过门”，官子能便宜多少呢？——

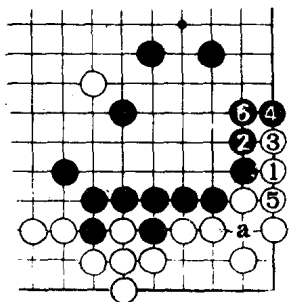


图71

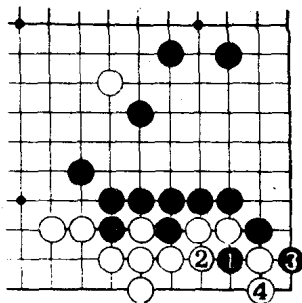


图72

图73：白提子后于1位扳应算白的先手。以后白a不能冲，b位还要补1目，黑加上所得的×位2目和含的单劫，比图71要便宜3目强。本图黑△“过门”的作用，十分清楚了吧。

基本型24（不可粗心）

现在轮黑收官。看上去是很普通的官子，但有很多爱好者忽视了。

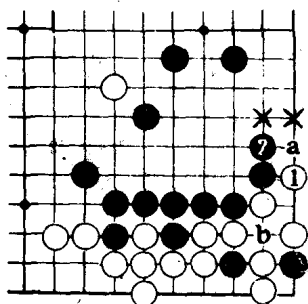
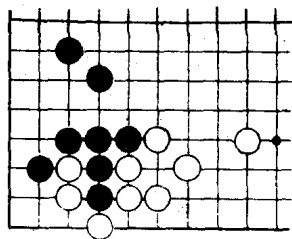


图73



基本型24

图74：黑1打吃，似乎理所当然。但白2扳是好手，至白4形成打二还一，以后以白a、黑b算，黑损了。

图75：黑1跳，好手。至白4，黑亦是先手。本图黑增加×位3目，比前图打二还一和含单劫的目数要便宜1目强。

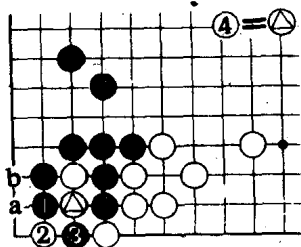


图74

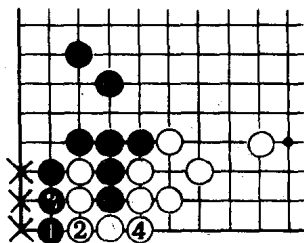
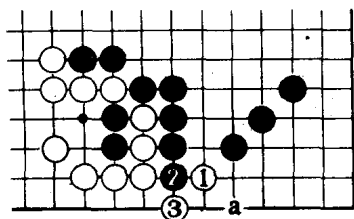


图75

基本型25 (迷惑之处)

本图取材爱好者的实战。白1于a位大飞收官是一样的。但白1跳，黑2冲，白2渡过却迷惑了对方。

图76：实战中黑1随手挡。对白2扳，黑3因劫重不能于4位打，至黑9，白比基本型的a位飞便宜了2目。



基本型25

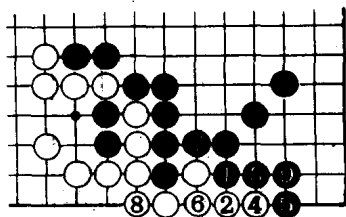


图76

图77：黑1跳，好手。至黑5，以后a位打是黑的先手权利，黑则比前图多×位2目。另外，图中如b位是黑棋，那黑就应走2位夹，如再走1位跳就损2目了。

基本型26 (补的手法)

本图的官子是谁先走，谁就会得先手便宜。如黑棋想争先手，当以a位立为好。问题是白先b位立，黑应如何应对为正。

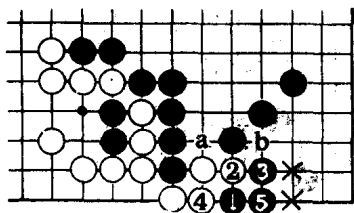
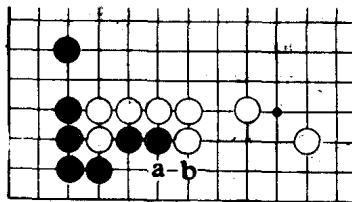


图77



基本型26

图78：白1立，先手收官。黑2挡不好，白3得以先手打。黑这样应比下图要损2目。又，黑2如a位虎或4位接，亦然。

图79：黑2跳，好手。至黑4，以后a位爬是黑的先手权利，可减少白2目。白3如a位挡，黑3位接则增加2目。

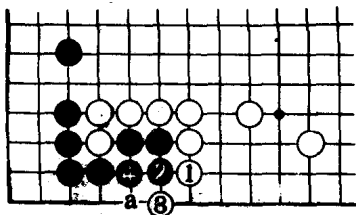


图78

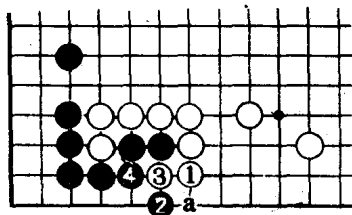


图79

图80：本图与基本型有很大差别，但白1跳接回两子的着法和前图相同，供参考。这以后白a爬虽不是先手，但这着棋可破掉黑×位的近4目，而黑a后只有后手2目。这样比较，显然白1跳比其它着法要便宜一些。

基本型27（不要混淆）

在打高手们的棋谱时，常遇到白1至7问黑应手的手段。这里黑8为什么不象前两图那样于a位跳呢？这正是专家们细腻的地方。

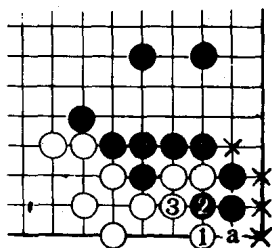
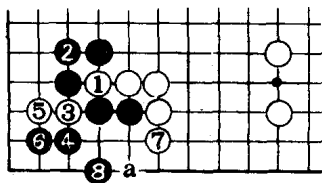


图80



基本型27

图81：黑1跳，白2冲后有4位扑的官子，黑较之基本型黑8虎要损1目强。又，黑1如3位粘，白4位托亦然。这里白4即使不走，黑也不能于a位冲，否则白4位扑，黑“接不归”。

图82：本图黑2的意义与基本型相同。黑2如3位跳，白a位冲，黑4位挡，白2位扑，以后黑b位还要补1目，黑损失1目强。

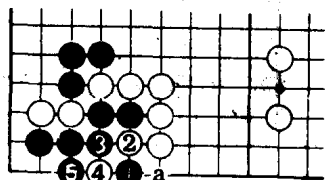


图81

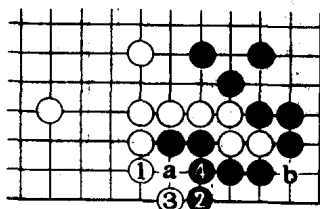
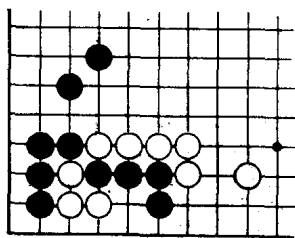


图82

基本型28（最大限度）

力上的对杀黑先吃白，问题是怎样吃最便宜。这类情况常在对局中遇到，有很多爱好者们忽视了。

图83：黑1至7吃掉白三子，大概有很多爱好者满意了吧。但这里的黑3是损着，请看下图——



基本型28

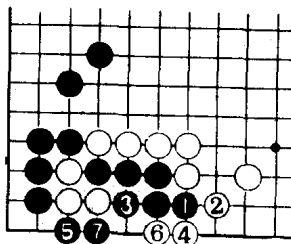


图83

图84：黑3扳好。白4扳时，黑5尖妙。至黑7，黑增加×位2目。其中黑3走5位尖亦然。

图85：本图在基本型上加上白△子。这个官子亦很有趣。对黑1扳，白2如a位紧气，黑3位尖则形成前图。白2顶妙，黑3如4位打，白3位退，黑死。又，黑1若3位尖，白则4位尖，亦便宜2目。

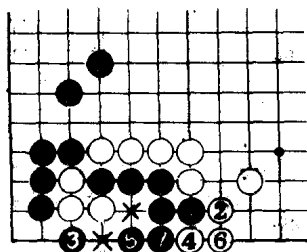


图84

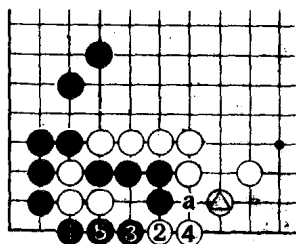
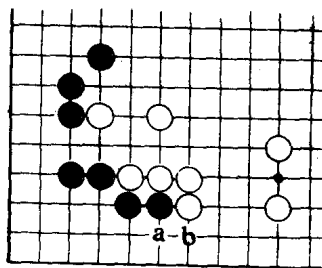


图85

基本型29（是立是扳？）

本图是最常见的收官。现轮白走，白是a位扳还是b位立便宜呢？在此之前，要预计到以后的先手情况才能行事。

图86：先假设白△扳粘的情况（黑△应）。这以后白1至黑6的先手扳粘5目应预计给白方，与下图比较——



基本型29

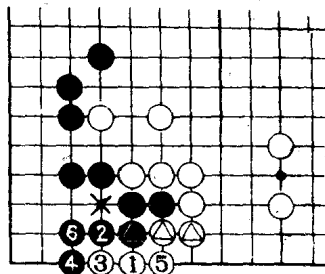


图86

图87：本图是白△立的情况。白1以下有先手7目的价值，应算白方权利。白比前图增加×位1目，减去前图黑×位1目。出入计算，这里的立比扳粘要便宜2目。

基本型30（似是而非）

本图是常见的让子棋定式（黑星后白三三点角）后的收官，双方官子的攻击与损得耐人寻味。

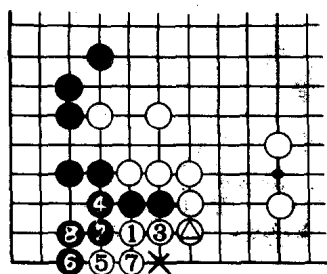
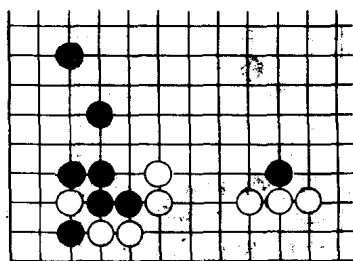


图87



基本型30

图88：黑1扳，防白a位反打收官。白2如粘应，作为高手这样下就不够让对方子的资格了。为什么白2损了呢？

图89：白2紧打是正着。黑3如4位粘，白a粘后就成为

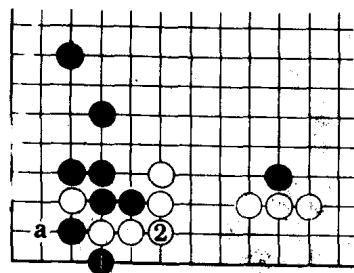


图88

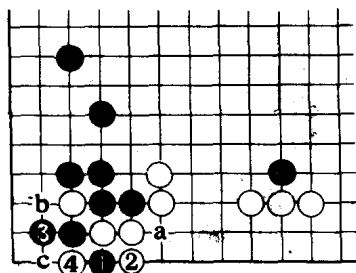


图89

先手了，黑要b位补一手。现黑3并是先手解消白3位反打收官的好手。白4提后，以下白c、黑b算，是双方的正应。

图90：有人说：“图88后白不是有本图白1立、3夹的手筋吗？”但是与前图相比，白落了后手，而目数无差别。官子的损与得不仅是目数的出入，有时是关系到先后手的，请爱好者们务必注意。

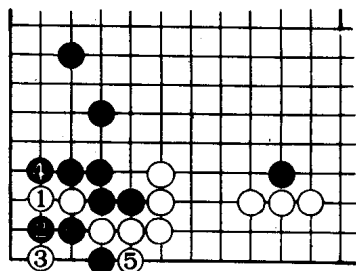


图
90

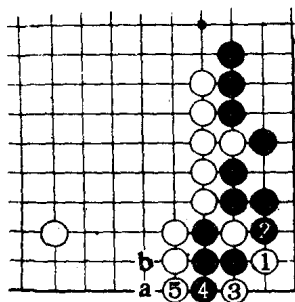
第三章

收官手筋

手筋，是围棋基本功的一个重要部分。它不仅在布局构思、中盘攻防、死活问题等方面发挥很大的作用，而且在官子中能提高收官的效率。与普通的官子着法相比，收官手筋主要看的是“经济效益”如何，如果有所便宜，哪怕是便宜一目半目，这样的着法可称为“手筋”。

我们先看看下面的例子吧。

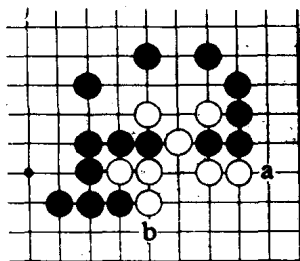
例1：这是实战中最常见的形，在任何官子书中都要提到它。白1、3扳，手筋。至白5，与被黑5位扳、白a、黑4位粘、白b位粘相比，白棋先手便宜了2目。官子手筋的效果一目了然。



例1

例2：这个棋形若按普通收官而言，黑方不外乎a、b位先手扳粘。但是，这个棋形白有缺陷，黑如果运用手筋，“经济效益”比普通着法要好得多。

图1：黑1靠，手筋。白2防黑在此处扳，以下黑3至白14，黑竟无情地夺走了白的角地，黑至少要比普通收官法便宜5目。（请自行计算）



例2

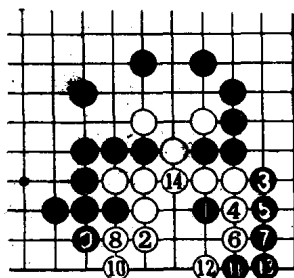


图1

图2：白2如此顽强抵抗，黑3从这边扳，白即陷于难堪的境地。以下至白8必然，黑9跳又是手筋。由于白的劫重，白如15位打，黑a位做劫，形成黑有利的劫。白10至16只能吃黑两子成活，白角地被减少了很多。

在收官时要审时度势，一旦发现对方的棋形有缺陷，要不失时机地走出手筋来。

例3：本图选自实战中的收官片断，请看白1断的手筋吧。黑2如6位应，白4位断便成立了。以下白5点又是收官手筋，黑6无法，至白7渡过，白收获不小。

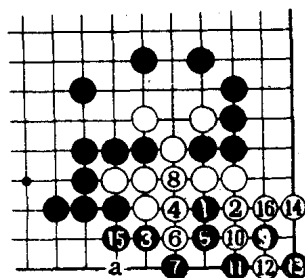
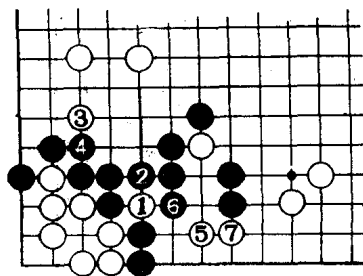
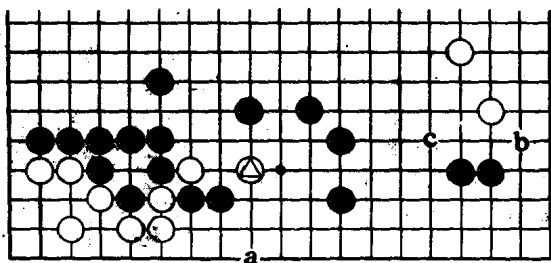


图2



例3

例4：下边的黑地如都围起来，实在太大了。白棋若单从收官的角度来看，大致只能选择a位大伸腿、b位尖或c位消等着法，这里还有没有更好的手段呢？请注意白△子的作用。



例4

图3：白1点，手筋。黑2如遮断，白3接、5挡，强硬。以下至黑10断是必然进行。白11打后于13位扑又是手筋，这样白15打，黑16不能粘住13位，否则白a位尖，黑无策。白17、19连提两子后再21位冲出，黑空被破，惨不忍睹。白1的手筋大发威力。

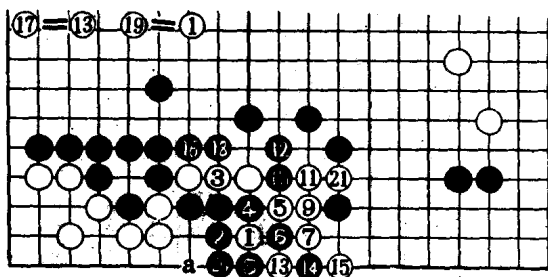


图3

图4：这个形白1挡，看似严厉，黑2立应，白3靠貌似手筋，黑4立下，以后a、b两处，白不能两全。又，白1如a位大飞，黑棋c位应安然无事。这样与图3相比有天壤之别。

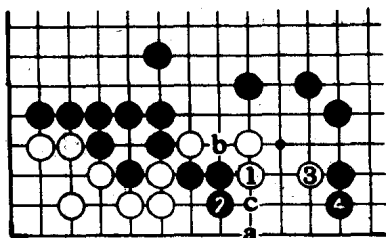


图4

下面我们结合实战中较常见的官子棋形出一些

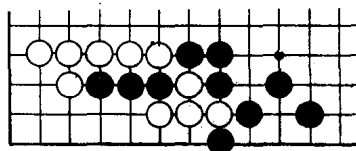
手筋题。请读者先看题，仔细思考手筋在哪里，若实在看不懂再请求答案。相信经过这样的锻炼，熟能生巧，触类旁通，实战中的官子手筋会源源而来，收官效率就会大大提高。

第1题 黑先

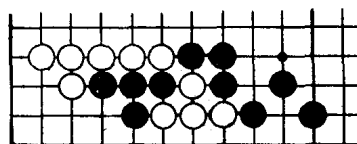
这是实战中极其普通的形状。假设现在盘上只有一两目的后手官子，黑怎样用手筋增加这个官子的值？

第2题 黑先

本形与前题仅有一子的差别，但官子手筋却不一样，怎样走？



第1题



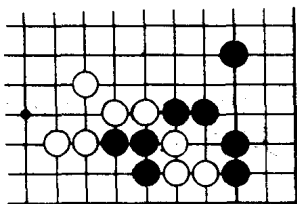
第2题

第3题 黑先

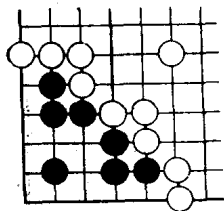
如会走前题的手筋，本题亦不难。在实战中往往要举一反三。

第4题 白先

在收官时，“硬腿”的作用是很大的，请发挥它的作用。这类形状在实战中较为常见。



第 3 题



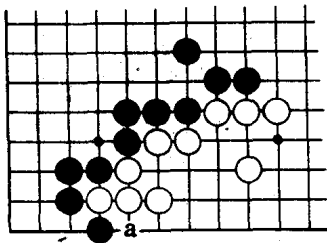
第4题

第5题 黑先

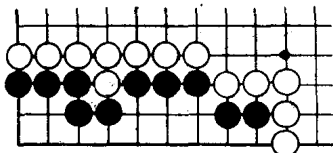
在白a位打之前，黑有什么好手筋便宜一下？请细察。

第6题 白先

冲击断点，利用硬腿是发现收官手筋的重要方法，这个常见形白如何有所便宜。



第 5 题



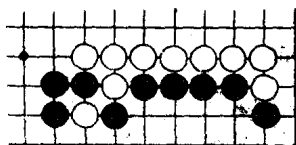
第 6 题

第7题 白先

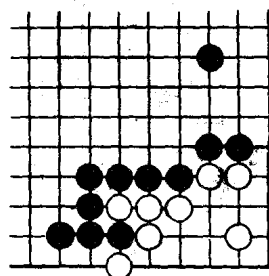
本图在实战中具有普遍性，白怎样利用黑的断点走出手筋来？

第8题 黑先

如何利用白的断点，是这个手筋的关键。本题在实战中屡见不鲜。



第7题



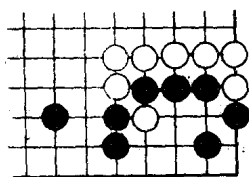
第8题

第9题 黑先

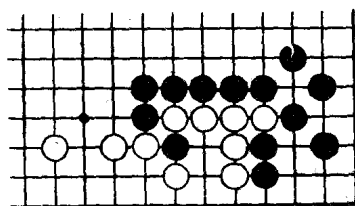
黑棋能不能脱先？黑如脱先，白有没有手筋？请细算。

第10题 黑先

下出这个手筋后，请计算黑先手得几目？后手又是几目？



第9题



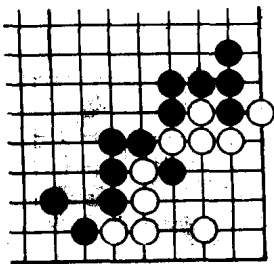
第10题

第11题 黑先

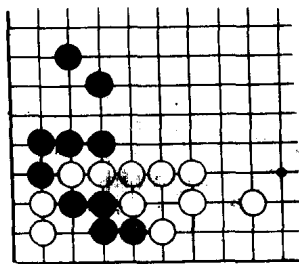
不满足一般着法,比一般着法有所便宜,这才是官子手筋。

第12题 黑先

黑四子已被白棋吃掉,有无官子手筋得便宜,请利用角的魔性。



第11题



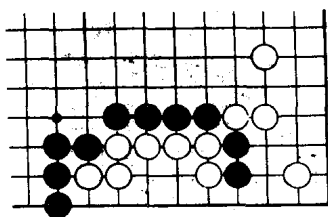
第12题

第13题 黑先

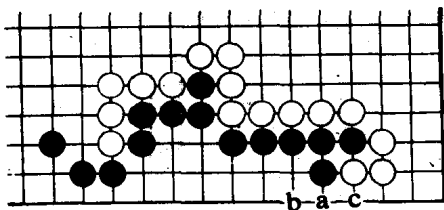
角上两个黑棋已被白吃掉,利用残子和硬腿,手筋在哪里?

第14题 白先

白a、黑b、白c是先手吗?以后白的手筋在哪里?这个问题在日本九段的对局中也被忽视了。



第13题



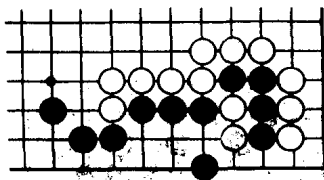
第14题

第15题 白先

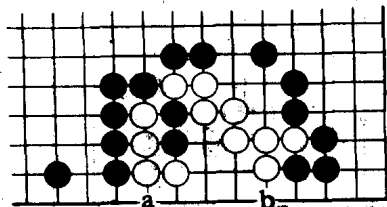
黑四子被吃天经地义。问题是先手吃还是后手吃，记住这个手筋往往可抢到贵重的先手。

第16题 黑先

白这个形按a、b计算有10目棋，可黑的手筋令白沮丧，这也是国外名局中的片断。



第15题



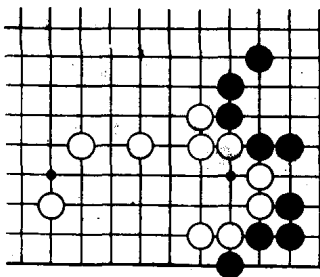
第16题

第17题 黑先

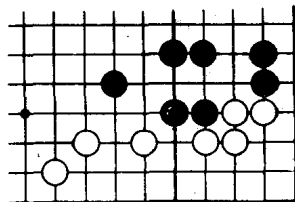
这个棋形太常见了，稍微熟悉点官子手筋的人，一击便中。

第18题 黑先

这个棋形白稍有缺陷，如随手应黑棋，黑就有好手筋，请注意。



第17题



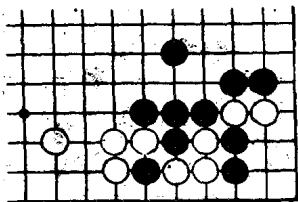
第18题

第19题 白先

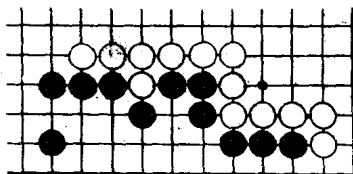
利用两个残子是本手筋关键的所在，这种棋形实战中亦屡见不鲜。

第20题 白先

收官时要洞察棋形，进行比较，利用对方的缺陷是发现手筋之道。



第19题



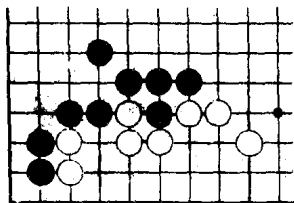
第20题

第21题 黑先

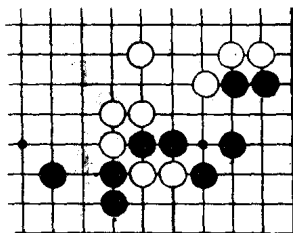
这种棋形在收官时不难遇到吧，学到这个手筋，官子又便宜几目。

第22题 黑先

本题是前题的应用，若学会前题手筋，本题只要多计算一下，就知道第一感在哪里。



第21题



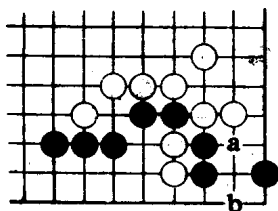
第22题

第23题 白先

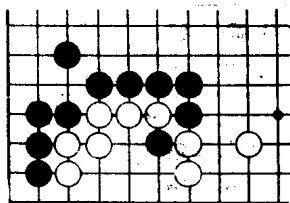
黑△子如走a位，白b黑对杀不行。现黑企图收得更多的官子，白有无手筋？

第24题 黑先

这种收官棋形在实战中不难出现。问题是即使轮白收官，黑还有没有好手筋？



第23题



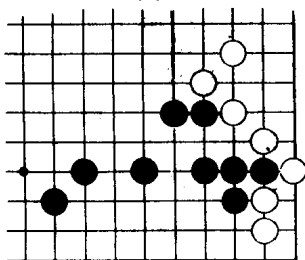
第24题

第25题 白、黑先

这是实战中屡见不鲜的棋形。白先，手筋在哪里？黑先呢？很有趣！

第26题 白先

利用白△子收官是发现手筋的关键。在对局中请不要轻易放过，大极了。

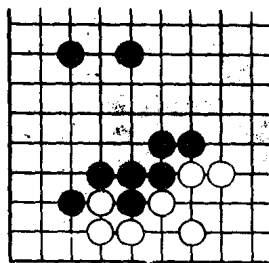


第27题 白先

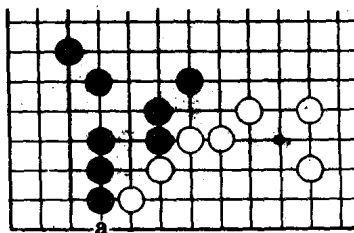
本图是星定式后的常见形，这个手筋能提高收官的效率。

第28题 黑先

白a位扳是明显的先手官，在此之前黑有什么好办法夺得先手？



第27题



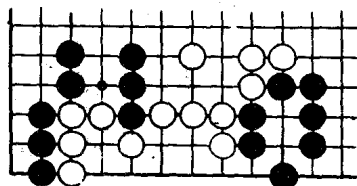
第28题

第29题 黑先

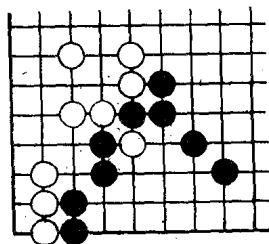
白棋看上去是完全没有棋的形，但官子手筋黑可便宜一目。

第30题 白先

黑棋的气较紧，白有手筋便宜一二目，在实战时请不要放过。



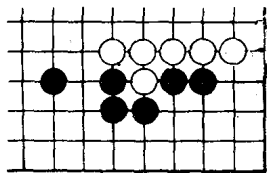
第29题



第30题

第31题 白先

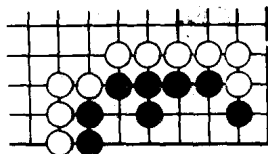
形的要点也是手筋的要点，这个手筋要细算一下，怎样走？



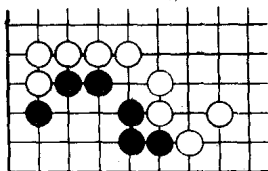
第31题

第32题 白先

被围的黑棋必活无疑，白有手筋可便宜1目官子，本题在实战中十分常见。



第32题



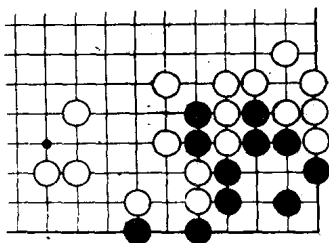
第33题

第34题 白先

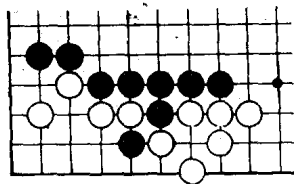
现黑△托靠收官，在这一瞬间白有好手筋，请抓住时机。

第35题 黑先

这是目外定式后的常见形状，黑收官的手筋在哪里？



第34题



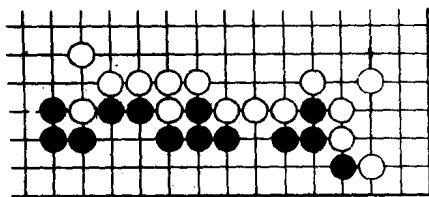
第35题

第36题 白先

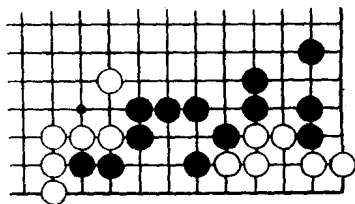
黑的断头很多，怎样利用这些断头发现手筋？在实战中连日本高手也忽视了。

第37题 白先

本题根据国内实战的一个局部改编而成，请计算白棋深入的收官手筋。



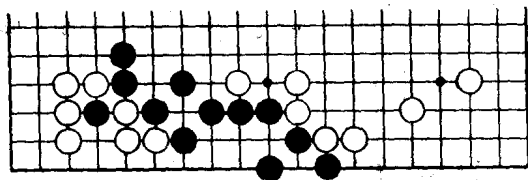
第36题



第37题

第38题 黑先

本题为日本古典名著《棋经众妙》所载，黑棋关联性的手筋在哪里？



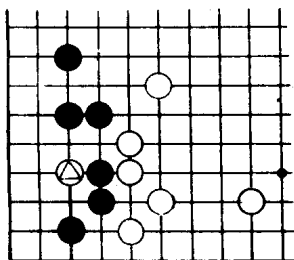
第38题

第39题·白先

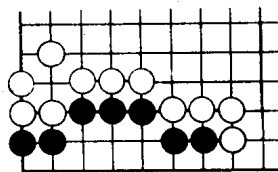
角上白△子还有活力，如何利用它多收官？本题为《官子谱》所载。

第40题 白先

角上的死活妙机甚多，在杀不死对方时，要考虑如何收官最便宜。



第39题



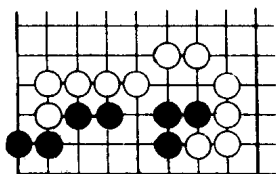
第40题

第41题 白先

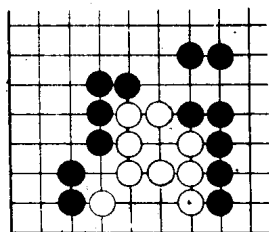
这种棋形在实战中很普遍，白有好手筋收官，黑地无存。

第42题 黑先

白棋已有两眼，活棋没有问题。黑如何利用手筋收官获得便宜？



第41题



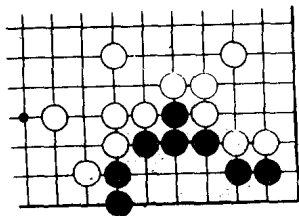
第42题

第48题 白先

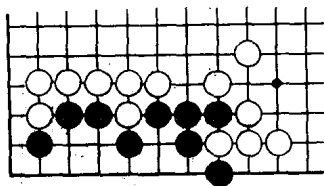
这种棋形在实战中很有普遍性，但业余棋手往往忽视了这个收官的好手筋。

第49题 白先

遇到死活问题时，即使对方是活棋也不要气馁，里面总会有手筋收得官子便宜。



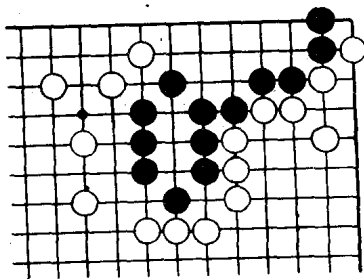
第 48 题



第49题

第50题 白先

本题根据国外名局一个局部改编而成。发掘这类官子手筋，可大大提高收官效率。



第50题

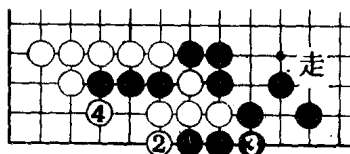
解 答

第1题 (A) 失败图

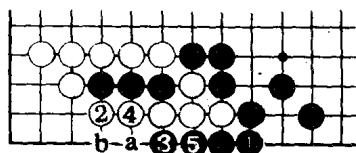
黑1冲，着想平凡。白2打、4补，黑等于收了先手1目的官子。

第1题 (B) 正解图

黑1单粘，冷静的手筋。白2别无它法，黑3夹后，以下黑a、白b，等于黑收了后手3目的官子，较前图便宜。



第1题 (A)



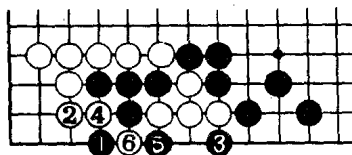
第1题 (B)

第2题 (A) 正解图

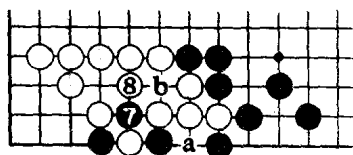
黑1尖，手筋。此着如3位扳，毫无妙味。以下白2至6提必然，以下很有趣——

第2题 (B) 续正解图

黑7提，白8打时，黑如a位打，至少便宜2目，若能打劫逼白b位粘，那黑又要多便宜3目。黑收官手筋的效果一目了然。



第2题 (A)



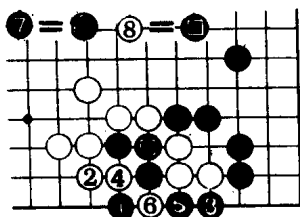
第2题 (B)

第3题 (A) 正解图

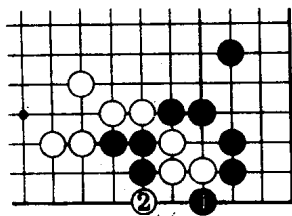
黑1尖的手筋与前题相似。白2必然，黑3时，白4不能5位打，至白8，黑已先手便宜了3目。

第3题 (B) 失败图

黑1扳，无妙味。白2打后与前图黑16粘上相比，黑等于损失后手6目，请自行计算。



第3题 (A)



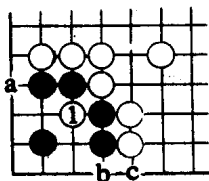
第3题 (B)

第4题 (A) 参考图1

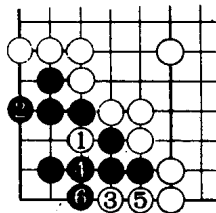
本图在各种官子书里都要出现。白1断后，a、b两处总能打到一处，是手筋。倘若在此之前被黑c位先手扳粘，白棋要亏4目。

第4题 (B) 正解图

白1断，仍是手筋。至黑6，黑角地有7目。这个手筋是在前图的基础上发掘出来的。



第4题 (A)



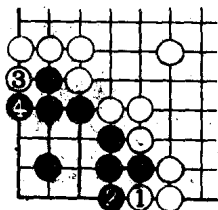
第4题 (B)

第4题 (C) 失败图

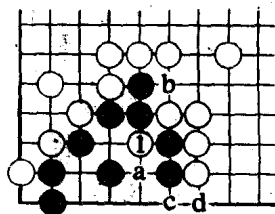
白1、3单冲，平凡无策。黑角地有8目，较之正解图，白损失1目。

第4题 (D) 参考图2

本图是正解图的运用。白1断，手筋。以下黑如a位应，白b位打，便宜2目。黑如c位立，白d位挡，消除黑d位扳的先手，亦便宜2目。



第4题 (C)



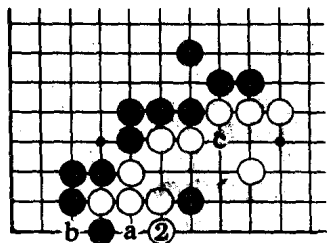
第4题 (D)

第5题 (A) 黑先

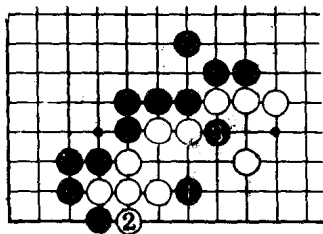
黑1靠，手筋。白2立，仅此一手。以后白必须a位补，这样较之被白a位打、黑b位粘，以后白c位要补1目，黑便宜。

第5题 (B) 参考图

白2如顽固抵抗，黑3断，又是手筋。白棋崩溃，以下变化请各位自行验证。



第5题 (A)



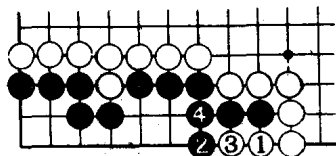
第5题 (B)

第6题 (A) 失败图

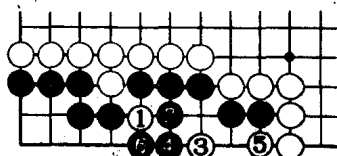
白1冲、3打，单纯。至黑4的结果，黑角地有10目。

第6题 (B) 正解图

白1断、3点，关联的收官手筋。至黑6，黑角地剩下8目，白棋多收获2目。



第6题 (A)



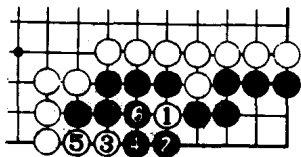
第6题 (B)

第6题 (C) 参考图

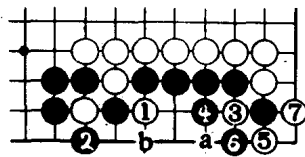
本图是前图的运用。白1断、3靠，亦是关联手筋。与白单5位冲相比，白要便宜2目。

第7题 (A) 正解图

白1、3断后再5位反打是好手筋。黑6如7，白a成大劫于黑不利。以后劫争大致形成黑b、白3、黑a，白比单7位扳便宜4目强。



第6题 (C)



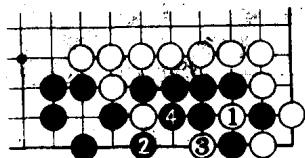
第7题 (A)

第7题 (B) 参考图

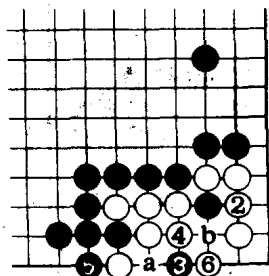
前图劫争后黑如脱先，白1、3连提两子十分痛快，这里官子的总价值有14目。请计算。

第8题 正解图

黑1断、3点，常见的收官手筋。白4如a位接，黑b，白全灭。至白6，黑比单走5位打要多得2目。



第7题 (B)



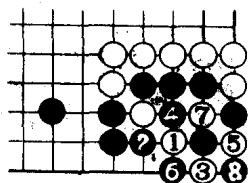
第8题

第9题 (A) 正解图

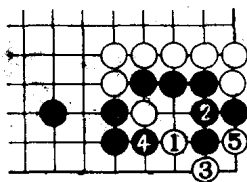
白1尖、手筋。黑2打，白3扳后5位扑，又是手筋。以下至黑8，黑阵中出棋受到损失。

第9题 (B) 变化图

黑2如粘，白则3扳、5扑形成大劫，黑更不利。因此，在白1之前，黑必须补一手。



第9题 (A)



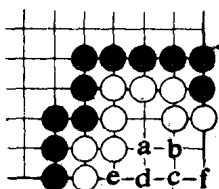
第9题 (B)

第9题 (C) 参考图

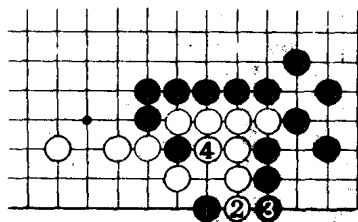
这个棋形是不补棋的例子，白角地有8目。以下黑如a位点，白b、黑c至白f，白阵无棋。这里面，白d和f两扑是手筋。

第10题 (A) 正解图

黑1点，手筋。白2如挡，黑3就是先手。反过来，被白3位扳，黑地被减少2目。



第9题 (C)



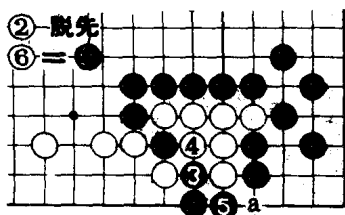
第10题 (A)

第10题 (B) 参考图

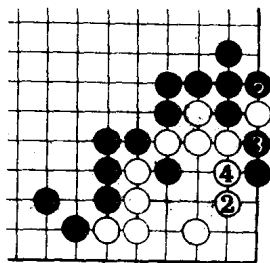
白2如脱先，黑3至白6，白地减少5目，黑增加2目，黑1点等于是逆收官7目。黑1如a位立虽也是手筋，但以后1位点是后手，嫌缓。

第11题 正解图

黑1点，手筋。白2如走4位，黑2位扳，结果与至黑5一样。黑1如单走5位打，白2位尖，黑无趣。



第10题 (B)



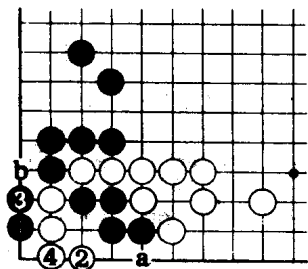
第11题

第12题 (A) 正解图

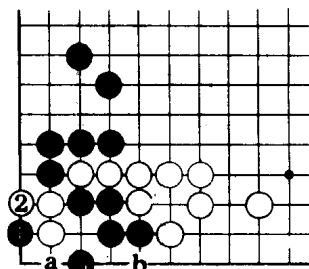
黑1托, 绝妙的收官手筋。白2尖也是好防守, 至白4, 以下黑a立还可便宜1目。黑1若3位扳, 白1、黑b, 白棋则多得3目。

第12题 (B) 参考图

白2如抵抗, 黑3尖又是手筋。以下白a、黑b, 将形成双活。白若b位扳, 黑a位成劫, 黑棋亦有利。



第12题 (A)



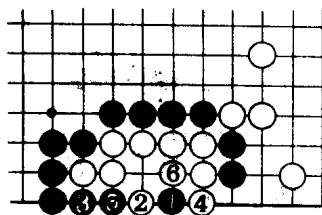
第12题 (B)

第13题 (A) 正解图

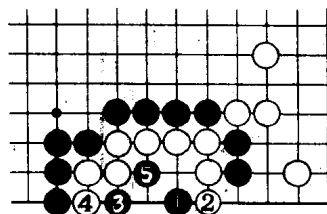
黑1点, 深入的手筋。白2至6, 黑先手便宜2目。请看, 黑1如随手单3位冲, 乏味得很, 损失2目。

第13题 (B) 参考图

白2如挡, 黑3托、5做劫是顽强的手筋。以下形成黑有利的劫, 白不敢贸然行事。



第13题 (A)



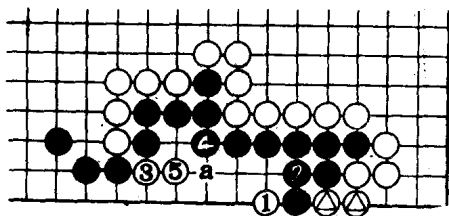
第13题 (B)

第14题 正解图

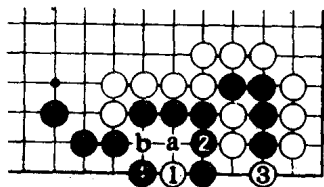
白△子扳粘是先手。黑如脱先，白1打后于3位断是手筋。黑4别无它法，至白5，黑地中出棋。注意，白3如4位断，黑a应，白失败。

第15题 (A) 正解图

白1靠，争取先手的手筋。黑2如a位应，白就可以脱先。黑4防白b位断，必补一手。



第14题



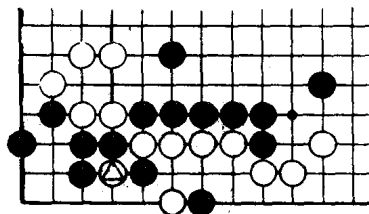
第15题 (A)

第15题 (B) 参考图

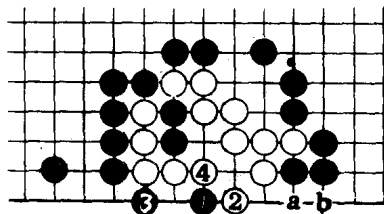
前图类似的棋形在实战中常常出现，请不要放过黑1靠的机会，白△子被黑先手吃掉。

第16题 正解图

黑1点，好手筋。以下至白4，白地有8目。以下按白a、黑b进行，黑1比单走3位扳要便宜1目强，请计算。



第15题 (B)



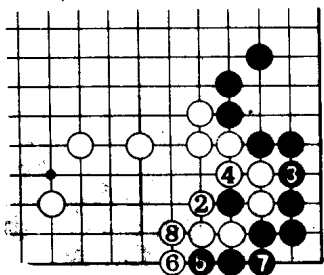
第16题

第17题 正解图

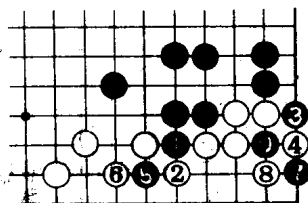
黑1断，手筋。白2如4位粘，黑有8位顶的手筋，白无策。以下至白8的结果，黑1比单走5位爬收官，要便宜2目。

第18题 (A) 参考图

黑1先冲后于3位扳，诱着。白4如挡，黑5先手断后于7位打是手筋。至黑9，形成劫争。看来，白4单走8位尖为正。



第17题



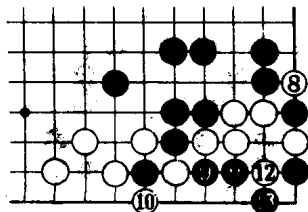
第18题 (A)

第18题 (B) 变化图

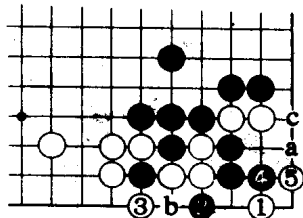
前图白8如提子，黑9至13形成黑有利的劫争，白更不利。在实战中请不要轻易地上前图黑3的当，手筋有时是很隐蔽的。

第19题 正解图

白1点，巧妙的手筋。黑4时，白5扳又是手筋。以下黑如a位挡，白b，白劫胜后是先手。黑只能c位打，白b位通连，白成功。



第18题 (B)



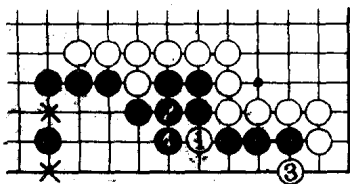
第19题

第20题 (A) 失败图

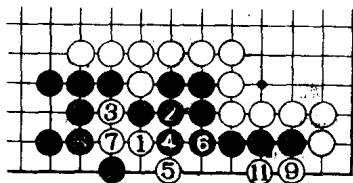
白1打、3扳，着想简单。至黑4，黑地以×位为界共有11目。白还有没有多得2目的着法——

第20题 (B) 正解图

白1夹，手筋。白3断好，黑4如7位打，白6，黑大亏。以下至黑12的结果，黑地剩下9目。白1是利用弃子来收官的手筋，请在实战中加以运用。



第20题 (A)



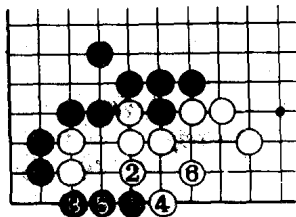
第20题 (B)

第21题 (A) 正解图

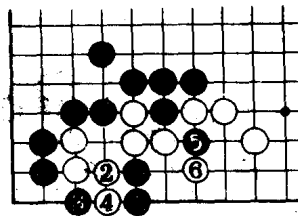
黑1点，常见的手筋。白2正着，黑5先手，白6防黑在此处点。这个结果，黑先手便宜2目。

第21题 (B) 变化图

白2、4如强硬抵抗，黑5断，也是手筋。至黑7，白接不归而失败，咎由自取。



第21题 (A)



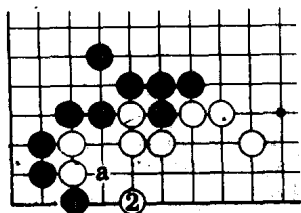
第21题 (B)

第21题 (C) 失败图

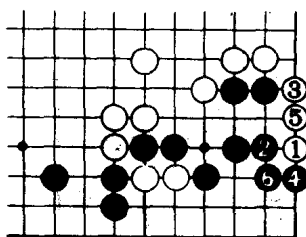
黑1单扳，凡庸。白2跳好防，此着如a位曲，黑2位仍可进入。可见2位是收官的急所。

第22题 (A) 正解图

白1点入，是在前题的基础上发掘出来的手筋。黑2至6，正应。如白1单走3位扳，黑1位应，白棋则亏损2目。



第21题 (C)



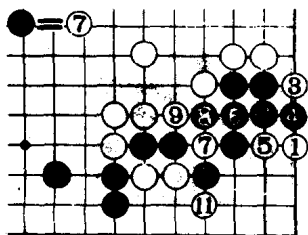
第22题 (A)

第22题 (B) 变化图

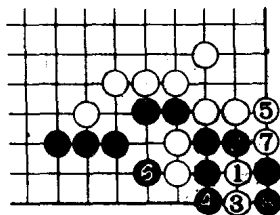
黑2如不妥协，白3扳后于5位挤次序好。黑6无可奈何，白7扑、9打、11征杀黑棋，黑全军溃灭。

第23题 (A) 正解图

白1挖、3立，弃子的手筋。白5立，黑6别无它法，以下黑8提——



第22题 (B)



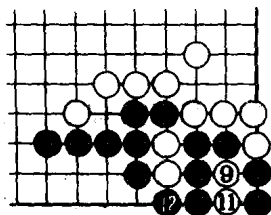
第23题 (A)

第23题 (B) 续正解图

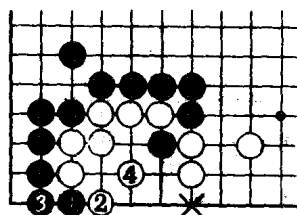
白9、11又提取黑两子，有趣。这样，白比1位单走2位冲要便宜5目（以后6目平均计算）。当初黑△跳反而偷鸡不成蚀把米。

第24题 (A) 失败图

黑1、3扳粘，简单乏味。白4后，白以×地为界有7目，而正解图——



第23题 (B)



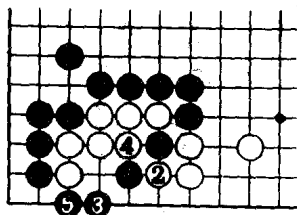
第24题 (A)

第24题 (B) 正解图

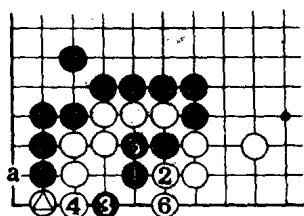
黑1、3两尖，关联的收官手筋。白4如5位挡，黑4位粘，白溃灭。至黑5，黑比前图要多收得后手5目强。

第24题 (C) 参考图

即使白棋△扳，黑1、3两尖仍是手筋。至白6，黑比单走a位要便宜1目。



第24题 (B)



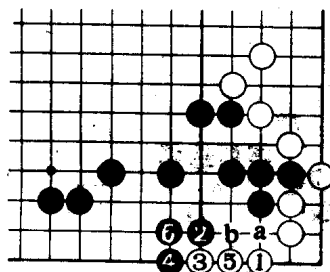
第24题 (C)

第25题 (A) 白先 正解图

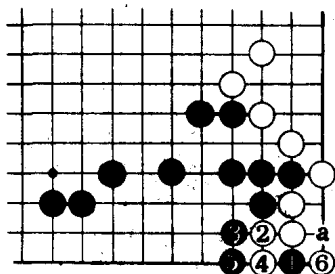
白1尖，好手筋。黑2至6，正应。这样，白1比单走a位曲要便宜2目。

第25题 (B) 黑先 正解图

黑1顶，手筋。黑5后，白6补a位的劫争，必应。倘若黑1单走2位挡，白1位立，以后4位曲应算白的先手权利，黑亏损4目。



第25题 (A)



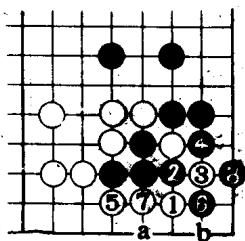
第25题 (B)

第26题 (A) 正解图

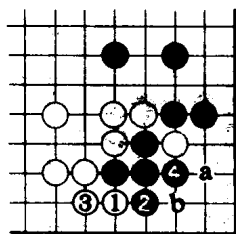
白1点，手筋。黑2别无它法，白3扳，着法顽强，至黑8，白先手获大利。其中，黑4如7位挡，白有a位滚打之策；还可以于4位粘，黑如6位打，白b形成大劫争。

第26题 (B) 失败图

白1、3扳粘，凡庸无味。黑4补白a位尖的手段，白无趣。但黑在白b位点之前于3位先手扳一手，则解消了这个手筋。



第26题 (A)



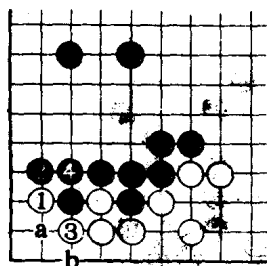
第26题 (B)

第27题 (A) 正解图

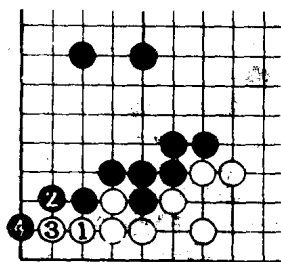
白1夹，手筋。黑2如3位挡，白a位再夹，黑不能b位立，黑无趣。现黑2、4是正应。

第27题 (B) 参考图

白1单爬，索然无味。以下黑2、4，白所得有限。与前图相比，按平均计算，白亏损约6目。请自行验之。



第27题 (A)



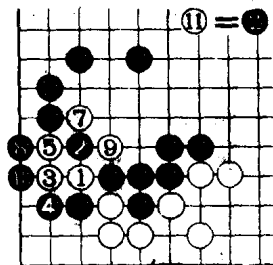
第27题 (B)

第27题 (C) 失败图

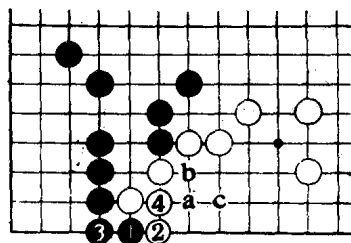
白1断，无理之筋。黑2打、4挡至12长出，白数子被歼，一无所获。

第28题 (A) 参考图 1

黑1、3扳粘，平凡的着法。白4根据情况也可以不粘，以后黑如a位点，白b、黑4位打，白c先手打，黑提子，白可再夺先手。



第27题 (C)



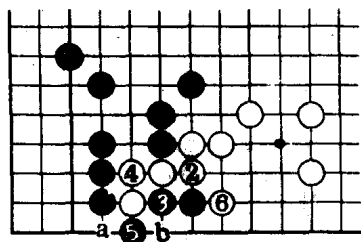
第28题 (A)

第28题 (B) 正解图

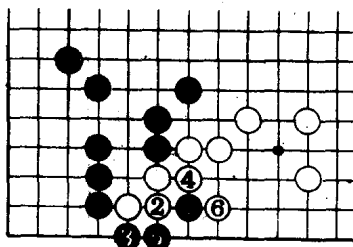
黑1点，手筋。白2正着，黑3挤、5渡过后已先手防白a位扳，以后还留有b位粘的大官子。

第28题 (C) 参考图2

白2如团，黑3扳、5爬已先手得便宜。本图与参考图1的差别在于，白6如不应，黑则6位长进很大，请比较。



第28题 (B)



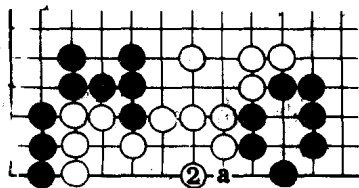
第28题 (C)

第29题 (A) 失败图

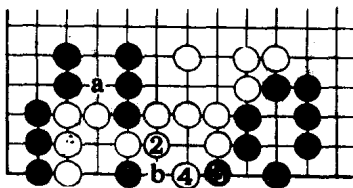
黑1单粘，无趣。白2尖却是手筋，这样白地有6目。黑1如a位扳，结果更差。

第29题 (B) 正解图

黑1夹，妙手筋。至白4，以后a位仍是先手，白地5目，黑便宜近1目。其中白2如b位打，黑则4位打，黑更有利。



第29题 (A)



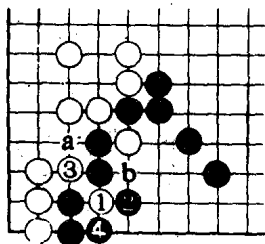
第29题 (B)

第30题 (A) 正解图

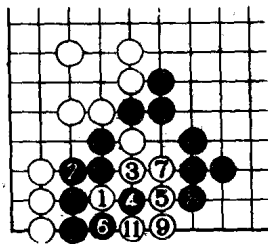
白1卡，手筋。白3先手打后，白a、黑b是白方先手。这样比白1单走a位挤或3位，黑均1位粘，白要多得一二目。

第30题 (B) 变化图

黑2如接住上面进行抵抗，白3以下至11是必然的进行，形成白有利的劫争，黑更差。



第30题 (A)



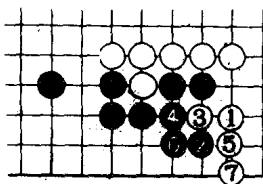
第30题 (B)

第31题 (A) 失败图

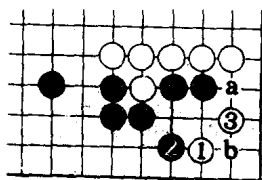
白1跳入，普通的着法。黑2至白7，白增加了4目，收获不十分理想。同样是后手的话——

第31题 (B) 正解图

白1点，收官的好手筋。至白3，与前图相比，白便宜2目。注意，白3于a位也是有的，但以后黑有b位夹的手筋。



第31题 (A)



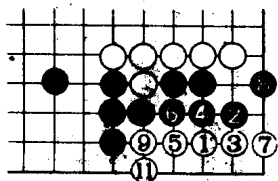
第31题 (B)

第31题 (C) 变化图

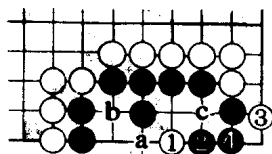
对白1，黑2至6如强硬抵抗，白3至7均是先手，至白11，白直四活棋，有惊无险，黑损失更大。

第32题 (A) 正解图

白1点，收官手筋。黑2如a位挡，白b位打后再c位断，黑全灭。至黑4，以后角上黑还要补两手，只有5目了。



第31题 (C)



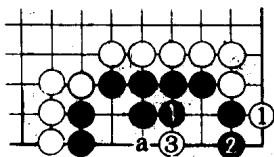
第32题 (A)

第32题 (B) 失败图

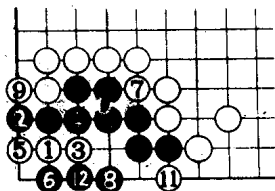
白1单扳，无谋之着。白3点时，黑4团，好手。以后黑只补a位一手，角地有6目，白方亏损1目。

第33题 (A) 正解图

白1夹，常见的手筋。黑2立下仅此一手，以下白3至12，白先手双活，黑地无存，痛快之极。其中，黑6、8是脱险的手筋，请注意。



第32题 (B)



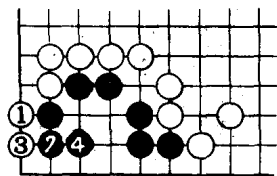
第33题 (A)

第33题 (B) 失败图

白1单扳、3爬，俗手。就官子而言与前图相比，有天壤之别吧。本题利用黑气紧这个缺陷，就能计算出前图的手筋。

第34题 (A) 正解图

白1先手粘后于3位靠，华丽的手筋。黑4如a位粘，白b位扑后于4位抛劫，黑不行。白5扑，好手。由于c位的关系，黑三子“接不归”。



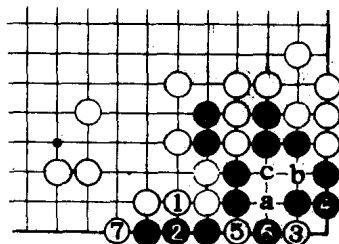
第33题 (B)

第34题 (B) 失败图

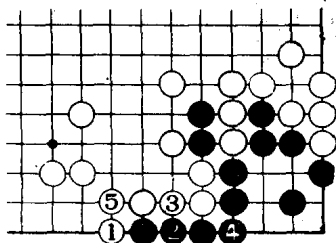
白1至5，无谋之着。现黑角地有7目，与前图相比，白亏损4目强。

第35题 (A) 正解图

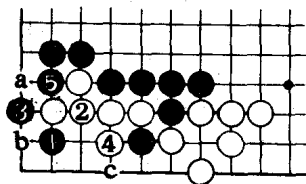
黑1单靠，手筋。白2正着，黑3扳，白4如a位打，黑b位接，白无趣。现黑5后，黑还有c位5目强的折半权利，大极。



第34题 (A)



第34题 (B)



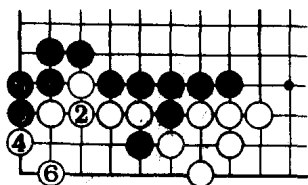
第35题 (A)

第35题 (B) 失败图

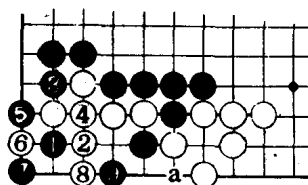
黑1打，3、5扳粘，索然无味。白6后，白角地有10目，与前图计算，等于黑少走一个后手10目的官子。

第35题 (C) 变化图

白2如挡，黑3打，5渡过就成为先手。白6、8想成“金鸡独立”势，但黑9尖后，黑a扑是防还是不防？白无趣之极。



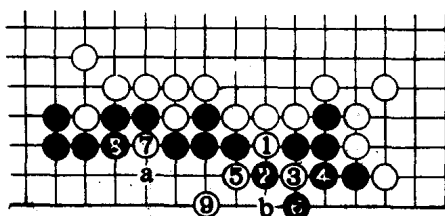
第35题 (B)



第35题 (C)

第36题 (A) 正解图

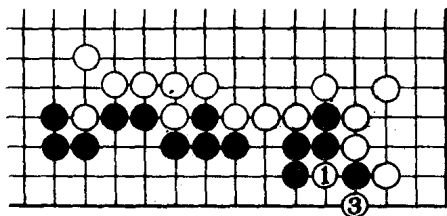
白1冲、3断打，出人意料。白5、7断打后于9位尖，妙手筋。以下黑如a位应，白b位扑，形成白有利的劫。



第36题 (A)

第36题 (B) 参考图

白1、3提一子，单纯官子。不过，前图的手筋需要算清劫材才行，请不要忽视。



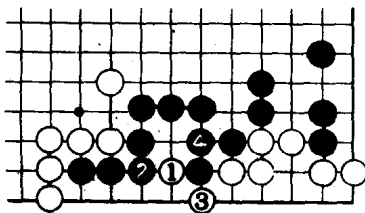
第36题 (B)

第37题 (A) 正解图

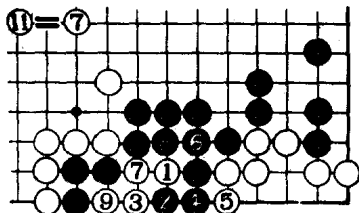
白1夹，手筋。黑2正着，白3先手打比白1单走3位扳要便宜3目。黑2抵抗如何？——

第37题 (B) 变化图

黑2如扳，白3、5打后于7位粘，至白11，白吃“倒脱靴”，令黑啼笑皆非。



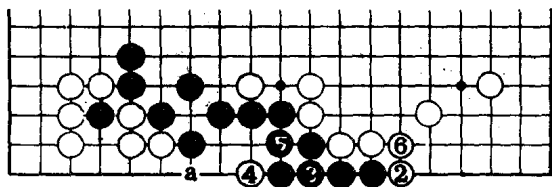
第37题 (A)



第37题 (B)

第38题 (A) 失败图

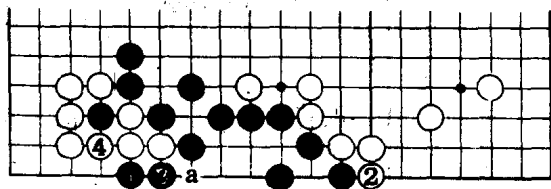
黑1爬收官，轻率。白2、4顺手打后于6位补，黑给白留下a位扳的大官子，黑无趣。在此之前要准备工作——



第38题 (A)

第38题 (B) 正解图

黑1靠，手筋。白2如3位挡，黑a位先手后再走前图1位爬，黑手顺好。现白2打，黑3先手收官，心情愉快。收官时要注意左右的关联性。



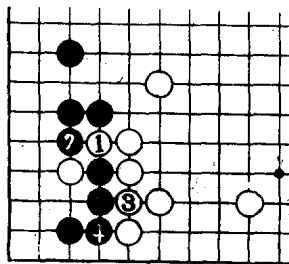
第38题 (B)

第39题 (A) 失败图

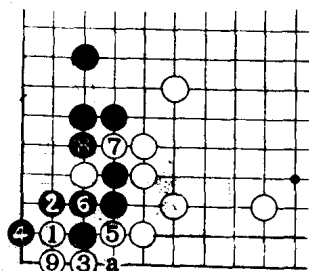
白1冲、3粘，初级者的着想。黑2、4补后，余味尽失，白无棋可下。

第39题 (B) 正解图

白1靠，绝妙的手筋。黑2无法抵抗，白3扳好，黑4如a位打，白5挤打，黑无趣。至白9的结果与前图比较，白后手收得10目。



第39题 (A)



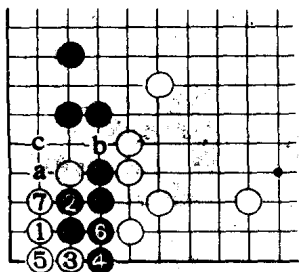
第39题 (B)

第39题 (C) 变化图

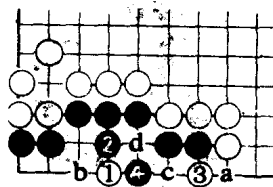
黑2团，笨着法。白3先手扳好，黑4、6如顽抗，白7长，黑无策。以下黑a位打不成立，只得b位粘，白C位虎则活，白得大利。

第40题 (A) 正解图

白1点,手筋。黑2是唯一应手。至黑4。以后白a、黑b、白c,黑角地有5目。比白1单3位扳,黑d应白要便宜2目。



第39题
(C)



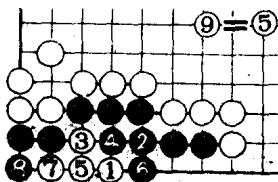
第40题 (A)

第40题 (B) 变化图

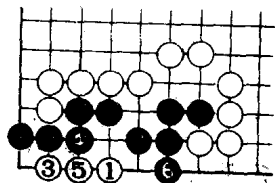
黑2粘如何？白3断，5、7弃子，以下白9点，黑全军覆灭。故黑2不成立。

第41题 正解图

白1点，手筋。黑2仅此一手，至黑6，白先手双活，黑角地一无所存。



第40题 (B)



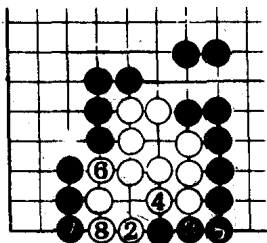
第41題

第42题 正解图

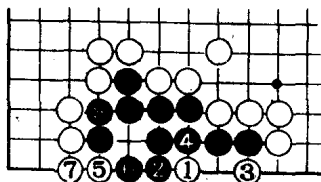
黑1点，手筋。白2尖唯此应手，以下至白8，黑先手收官甚为痛快。请比较，黑1如走其它地方，均不便宜。

第43题 (A) 正解图

白1点，好次序。白3先手扳后再5位扳，至黑8，黑仅有两目。请试试，白1如单走3位，黑1位补，7位扳的官子将属黑方，白损失3目。



第42题



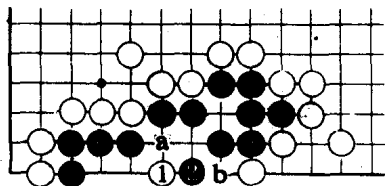
第43题 (A)

第43题 (B) 参考图

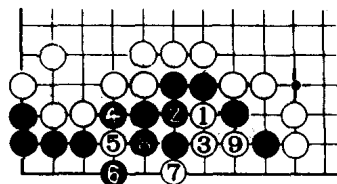
在出现死活问题时，如杀不死对方则考虑最大限度收官。白1点，手筋。黑2必应，这样黑以后a位补，与白被黑b位打相比，白棋便宜1目，白1时机甚好。

第44题 (A) 正解图

对白1打，黑2如接，白3、5是关联的手筋，至白9，白获10数目的利益。故黑2只能走3位妥协，白则先手提两子，亦有得。



第43题 (B)



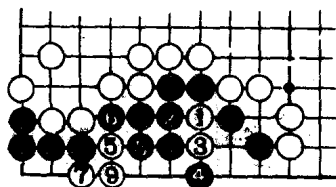
第44题 (A)

第44题 (B) 变化图

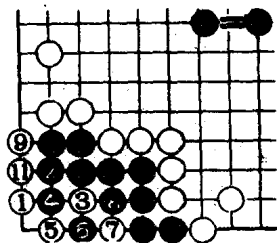
黑4如叫吃, 白5、7两扳, 也是手筋, 至黑9, 形成“金鸡独立”势, 白亦获大利。

第45题 正解图

白1点, 收官的好手筋。黑2别无它法, 白3又是手筋。至白11, 黑角地只有3目强。白1如9位扳虽是先手, 但黑角地却有8目。



第44题 (B)



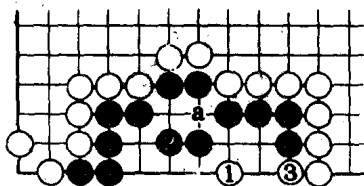
第45题

第46题 (A) 正解图

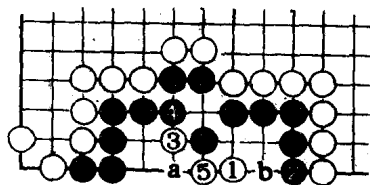
白1点, 手筋。黑2是正应, 白3曲后, 以后白a位扑, 黑地只有3目。白1如3位曲, 黑1位应, 可见1位是双方的急所。

第46题 (B) 变化图

黑2如挡下, 白3靠, 手筋。黑4如a位扳, 白5打, 黑不行。至白5, 形成双活。又, 黑2如b位尖, 白2位打后仍走3位靠, 结果大同小异。



第46题 (A)



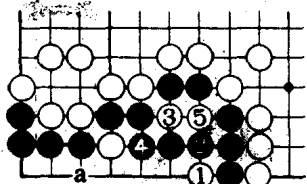
第46题 (B)

第47题 (A) 正解图

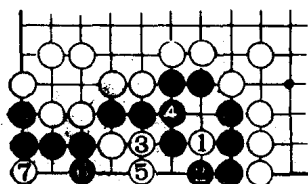
白1靠，手筋。黑2如3位接，白2位打后于a位扳，形成金鸡独立，黑不行。至白5，白提两子，获6目利益。

第47题 (B) 变化图

白1靠，也不错。至白7，形成双活。目数仍与前图一样。在收官的最后关头，请注意气紧出棋。本图就是一例。



第47题 (A)



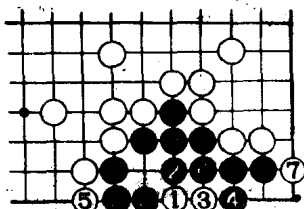
第47题 (B)

第48题 (A) 正解图

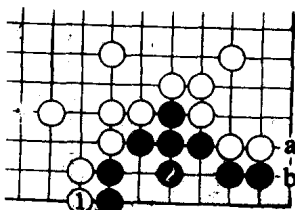
白1点，手筋。黑2仅此一手。白3长好，以下白5、7均是先手，十分痛快。白1手筋的效果一目了然。

第48题 (B) 失败图

白1挡，简单。以后a位先手扳当属黑方，白大损。又，白1如b位扳，黑亦2位补，白1位又出现漏洞，很不满意。



第48题 (A)



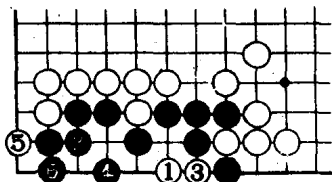
第48题 (B)

第49题 (A) 正解图

白1点，意外地严厉。黑2正应，白3至黑6，黑仅得2眼成活，白最大限度获利。

第49题 (B) 变化图

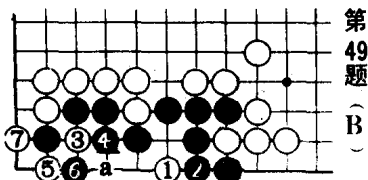
黑2如粘, 白3打、5反打也是手筋。至白7形成劫杀, 黑极不利。又, 黑6如7位立, 白a位扳, 亦是劫杀。



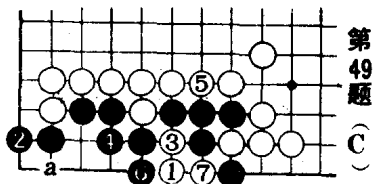
第49题 (C) 参考图

黑2如立, 白3断先手, 以下至白7, 白获大利。请看, 白1如2位扳, 黑a位立, 白一事无成。

第49题 (A)



第49题 (B)



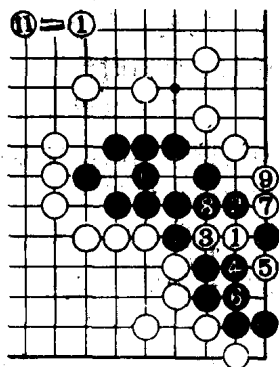
第49题 (C)

第50题 (A) 正解图

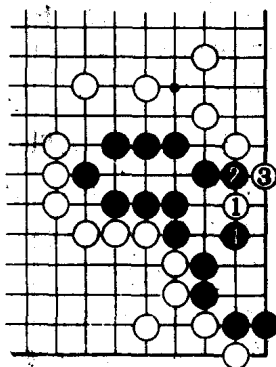
白1深入, 严厉的手筋。黑2最强, 白3断、5打后于7位扳也是手筋, 至黑12, 黑仅以2目求活, 无可奈何。

第50题 (B) 失败图

白1跳, 单调乏味。黑2冲、4尖, 与前图比较, 黑多4目, 白棋无趣。



第50题 (A)



第50题 (B)

专家棋士实战收官细解

第一局 一亿日元的半目

在研究、分析本局的官子战之前，先谈谈这局棋的时代背景，供读者们参考。

七十年代后期，日本棋坛人材济济，呈现出“战国群雄、各踞一方”的繁荣景象。“吴清源时代”、“坂田时代”一人横扫群雄、独霸棋坛的日子一去不复返了。“当今棋界能成为谁的天下？”这一时是广大棋迷所关心的话题。当时，加藤正夫已拥有“本因坊”、“十段”、“碁圣”等头衔，他发誓要在自己的一生中获得一次“全冠王”，开创一个“加藤时代。”在棋圣战中，加藤力克诸路强豪，又以二比一战胜林海峰“名人”，取得了向藤泽秀行“棋圣”的挑战权。

在争夺“棋圣”的七盘胜负中，加藤先以三比一领先，

但第五、六局藤泽奋力反击，终于将比分扳平。下面介绍的是决胜的第七局，先看看开局的过程。（加藤黑先出五目半）

第一谱 1—61

黑1、3、5“中国流”布局是这次大赛的特色，在决胜的七局棋中双方都是采用了这种布局。所不同的是，前面六局从布局到终盘处处迸发出激战的火花，而本局的布局阶段却意外地平稳，看来双方都刻意将胜负放在后半盘的争夺上。黑11点角、21单关守角，白22补，24、26简单定型，都体现出对局者的策略。

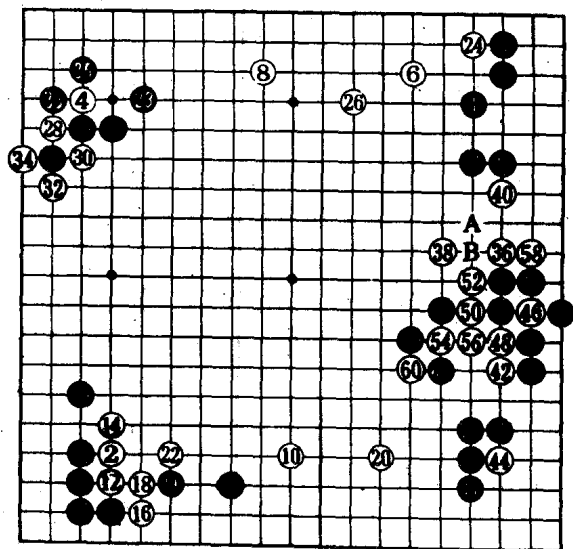
白30应单走32位长为好。黑35吃住一子后，黑布局简明优势。

对白36、38的打入，黑39继续贯彻当初的策略就地安根，

官子也不小。但此着黑于A位刺，白B位接，黑49位尖防白42打入也是一法。

白42再度打入黑阵，白46是好手筋。以下至白60的结果，这里的折冲大致两分。

黑61深入白阵是强烈的着法，至此进入中盘战。

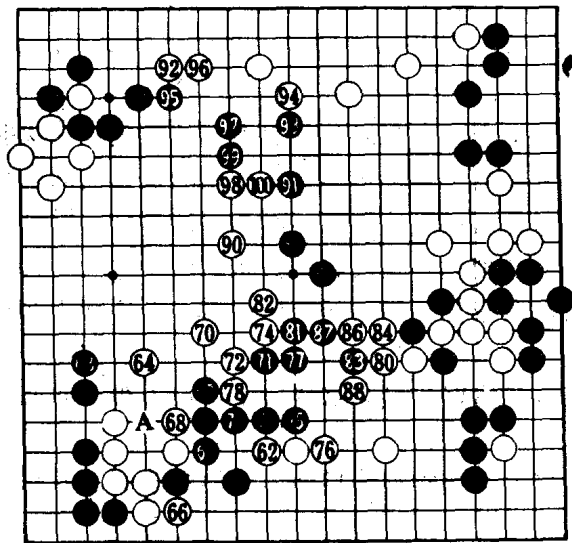


第一谱

第二谱 62—100

白62并，强手。黑63视白动向也是冷静的好手。白64飞围与全局的形势判断和收官有所关联。

图1：白1关，制黑下边两子于死地是本手。但黑2打入至黑8的结果，黑还留有a位跳的官子，而此时白1之子



第二谱

显然在b位为好。又，本图的黑2单于4位大飞收官亦可。

大家看了图1的变化，明白了白64的意图吧。在专家眼里，棋形重复，必定损官子。也许是题外话，棋圣战是日本棋界最重要的比赛，棋手获得这项冠军，荣誉之高、收入之丰，俨如王者。特别是本局重大的决胜时刻，稍一松劲就会导致失败。所以，在这种情况下是决不能手软妥协的。

黑65不甘心图1黑2的下法，彻底打掉下边白地是很有勇气的着法。

白66是棋形的急所。黑67时，白68应单走70位较好，黑如68位打，白A位顶位，以后白有79位的先手觑，收官时提一子也不损。

黑71、73是轻妙着法，以下至黑97，黑顺利逸出。这样，黑打破下边白的大本营，白棋得88、90、92以下等利益，这个结果大致两分。由于布局阶段原来黑领先，加上黑63本身也储

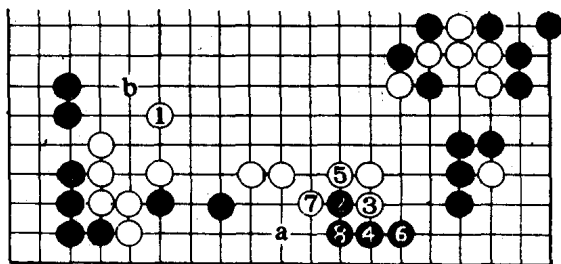


图
1

蓄了目数，黑棋已取得了优势。下面进入官子阶段。

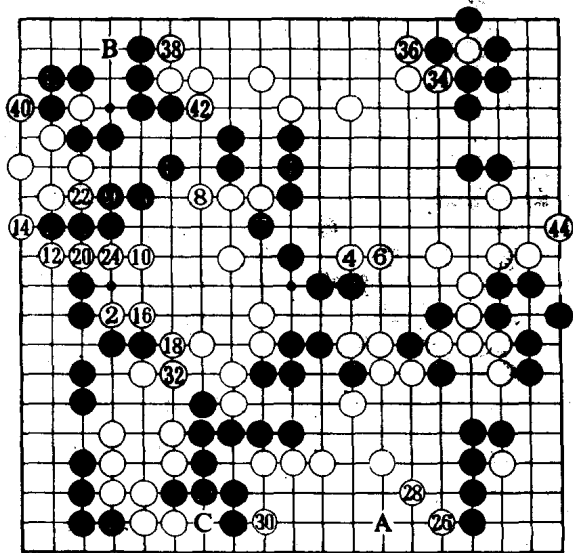
第三谱 1—44（即101—144）

黑1接后进行全局的形势判断。

黑方：右下20目；右上10目；左下12目；加上中央至左上，合计约有50目。

白方：右边至下边有10目强；上边约20目；加上中央的厚味，合计约40目。

根据这样的判断，黑棋盘面领先10目以上。此时，担任本局棋证的大平修三九段也向记者们发表了“黑断然优势”的观战感，记者们纷纷以“加藤新棋圣诞生”、“加藤时代到来”等为题撰写新闻稿。看来，黑取胜



第三谱

只是时间问题。

结果怎样呢？下面我们看一看白方是怎样在后半盘的官子战中进行反扑的吧。从中可以体会出一局棋中收官的重要性。

白2飞，中央多少可以成些目。黑3是见合的大场，要点。白4是急所，白6退后这里又能成几目，以后白8顺势补棋，黑9防白43位尖断，必应。白10是围空的最善着法。这一带白棋达到最理想的效果。

黑11至17别无异议。黑19穿象眼看似严厉，但至白24的结果，黑在这地方损失约4目。这是怎样计算的呢？

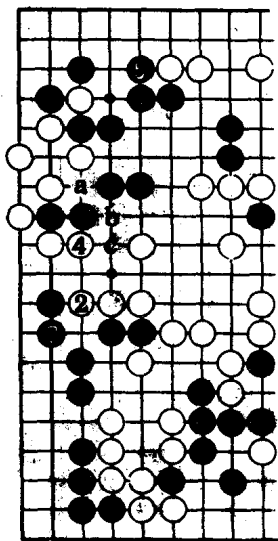


图 2

图2：谱的黑19于本图1位飞为正，白2、4应后，黑5再拦下，先后手仍是一样。这样与谱相比，左下角黑有14目，而谱只有11目。再说a位打未见得是白方的绝对先手，即使白打了，黑b位接后，c位冲又是黑的先手，这地方黑至少又损1目。

黑25是厚实的一手。不过，就官子而言走A位最大，但白B位飞，黑整队棋有不安之感，必遭白棋搜括。故黑25自重。

白26、28有12目以上的价值，最大。黑27别无它法，此着若于

图3 1位反击，白2至16应对，黑一无所得，且被白收走10位夹的官子，黑大损。

黑29似乎于C位做劫更顽强一些，或许官子有点出入。现黑29确实是表现出优势的意识。

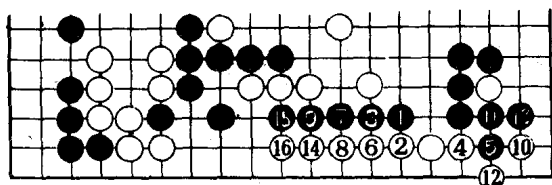


图 3

在白32连回之前，白30先手跳对收官有很大的好处。对黑33夹，白34是本局有关胜负的地方——

黑35若于图4的1位爬是重大的决胜时机。白2如粘，黑3、5扳接，白6若阻渡顽抗，黑7断以下至黑19，白全部被歼而失败。

图5：前图白2只能扳住，黑3、5吃一子后，白又生出a位的毛病，这样黑就成为先手官子。

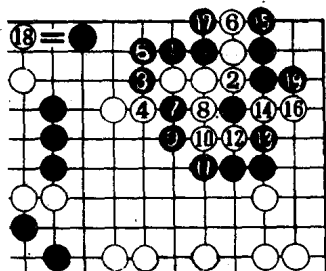


图 4

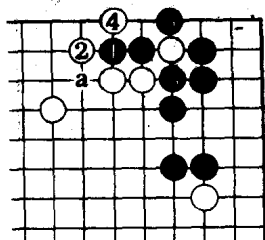


图 5

其实，藤泽在走白34时，已经看出了前两图的变化。白34于图6的1位挡才是本手。但黑2长起，以后a或b两扳是黑的先手，b位扳与谱比较，黑便宜×地2目，如此无疑是白必败的形势。

“已经没有办法了。”藤泽走白34时心里嘀咕道。而加藤终因乐观情绪又弈出黑35的凡着，不仅又损失2目棋，而且还失去了一个收官

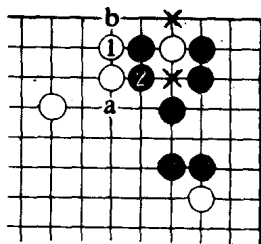
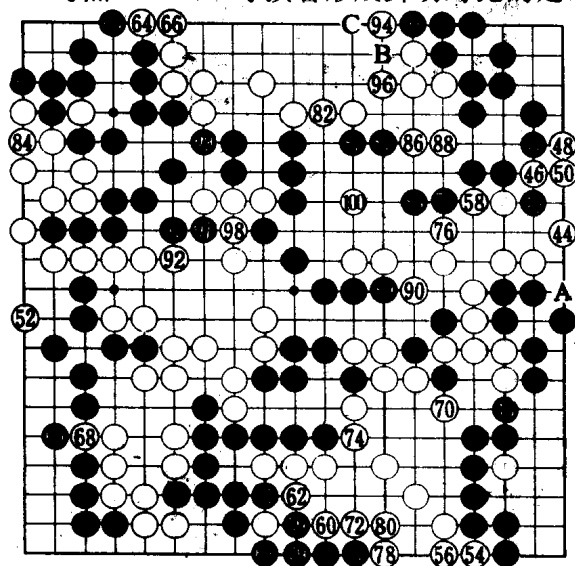


图 6

的先手。原本黑棋确实的优势变成了半目胜负的细棋了。

与黑19、29、35等损着形成鲜明对比的是，白38至42的收官



第四谱

井井有条。特别是白44尖的官子手筋，白方表现出惊异的追击力。

第四谱 44—100

(即144—200)

对白44，黑45防白A位扑进行打劫。那么，白46、48得以连扳收官，黑49打时，白50就可以接上，这就是白44官子手筋的作用。

黑51很想走图7的1位打，白2如长，黑3打、5接后，黑7扑是官子的手筋，白8、10提黑三子，黑11提白五子，这个转换明显黑有利。但是，本图的白2不逃，而于a位打，黑的如意算盘就会落空。

白52飞，白方权利。黑53应后，黑角地还要被缩小几目。白54、56扳粘也是白方的先手3目。

白58之处如被黑棋打到，白棋将减去3目，加上中央双方厚薄的

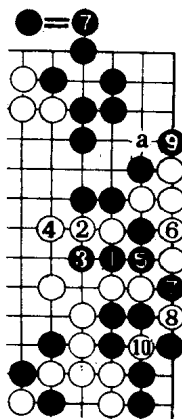


图7

倘若黑19能吃掉上边白棋，这个转换当然是黑好。但是，白20、22还有活棋的余地，黑失败。这样看，前谱黑35把希望寄托在这个劫上，是打错了算盘的。

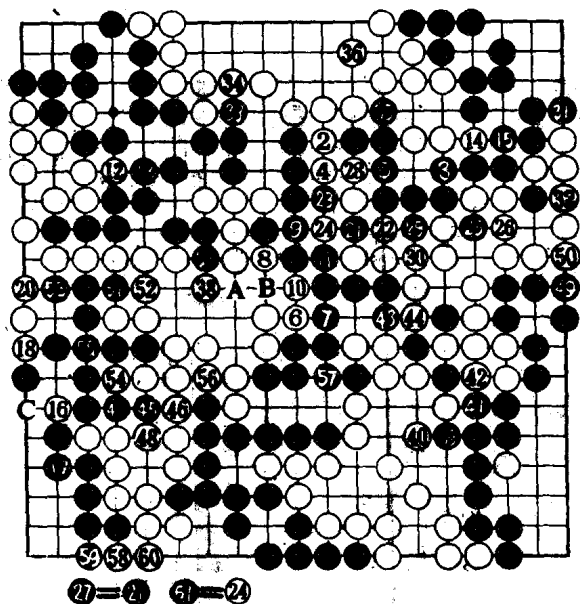
黑95只得忍痛粘上（如开劫白还有c位长的劫材）。

黑99是逆先手1目，此着有关胜负。

白100，急所。至此按正常收官，白半目胜定。

第五谱 1—61（即201—261）

“真的没有胜机了吗？”加藤在赛毕乘飞机返回东京的途中深刻地反省道。他在脑子里浮出前谱黑99走在100位的图，断定黑能半目胜。我们来研究这步棋吧。



第五谱

图10：黑1跳，这步棋有几目？白2、4是先手。白6冲只是先手1目。黑7后，以后黑a、白b、黑c、白d的交换，这样与谱白6至10比较，白棋增加了2目，而黑7只减少了1目。那么，黑1相当于逆先手2目。

这1目太重要了！本谱的黑1至11只得步步被逼应，白10后，白愉快地增加了A、B位的2目棋。

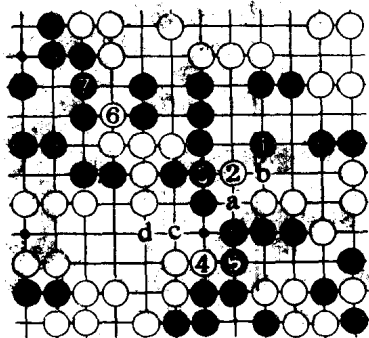


图10

白16断，收官的手筋。黑17如c位打，白58位扳，黑还是要补棋。这又是第三谱黑19该黑棋后悔的地方。

白20后，黑21打劫并不增加目数，只是想搅乱一下局面而已。以后双方各按先后手收官，一两目的官子不会有出入，白半目胜定。

棋圣战的奖金高达两千多万日元。加藤正夫的这一失败不仅失去高额奖金，而且以后始终没能得到挑战棋圣的机会，“加藤时代”究竟还没有到来。而这以后，藤泽秀行却六期蝉联“棋圣”，获得了终身“名誉棋圣”的称号。

从这一意义来说，这一局棋的官子上的失败是不能以金钱来表示的。人们形容“一亿日元的半目”只不过是夸张罢了。

或许，图11的进行会对日本围棋史有影响。

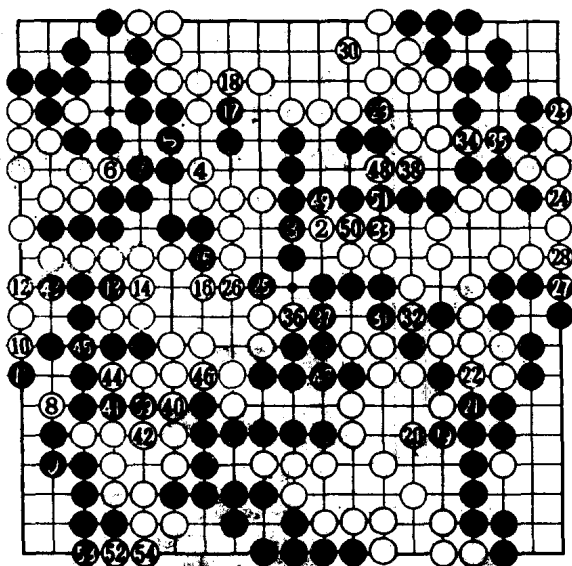


图11 黑半目胜

第二局 巧妙、精致的官子之争

本局取材于日本名人战联赛高段棋手的对局。在简单介绍布局、中盘的同时，对某些与官子相关联的地方进行重点说明，希望读者能体会出官子与全局的关系。

第一谱 1—54

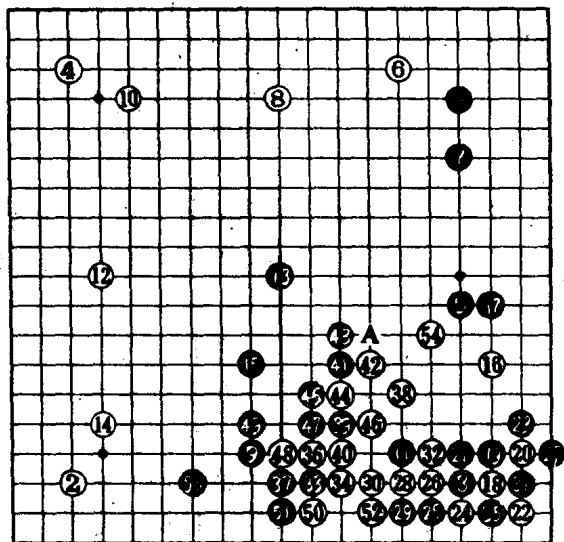
起手至黑15形成有趣的布局。其中黑11飞是中国流布局的独特手法；黑13是双方形势对峙的中心点。

白16打入迎
来了本局的第一
次攻防战斗。黑
25扳，顺序误。
此着应先于27位
打为正。

黑27如图1
的1位打，白2
至10活角，以后
白留有a位夹，
黑b、白c开劫破
地的手段，黑极
不满。又，就官
子而言，白即使

打不赢劫，黑如在右边成地，白d位扳官子出入相差4目。这样分析，黑25先于27位打显然是十分重要的。

图2：谱黑25若于本图1位打，白2如跳，黑3提一子厚极。白4飞时，黑5、7攻击，以下黑a位扳封、b位提二者必得其一，白不利。



第一谱

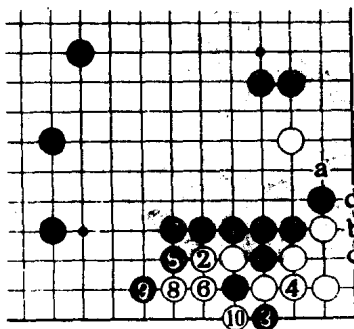


图1

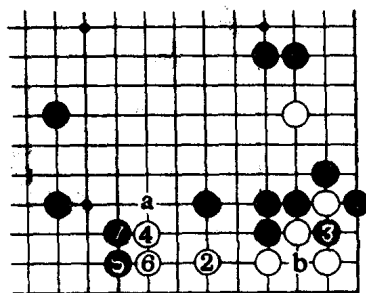


图2

黑27再打时机已晚。白28至38的变化，黑的阵势被白打破，全局形势不明。黑47以提劫为好。

白50、52边收官子边做眼似乎不错，但局后研究白50应A位贴，黑53补，白再54位补强为好。

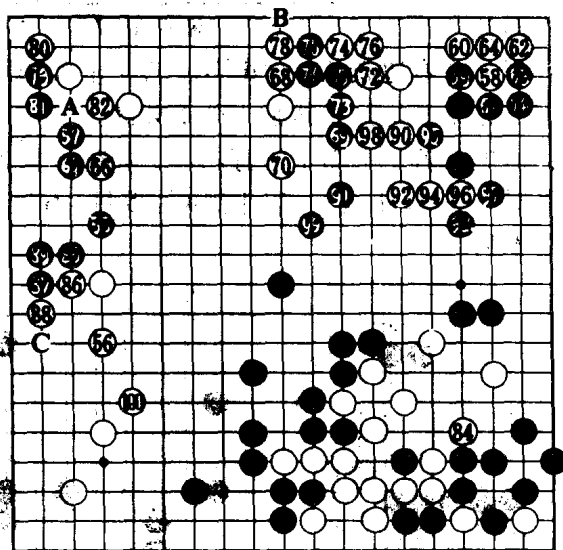
第二谱 55-100

黑55打入迎来了本局的第二胜负。黑57若于A位靠，白82位顶、黑57位长、白79位立是腾挪的普通着法，但这样下于以后收官不利。

白58点三三，大场。黑65打入时，白66先交换一手，机敏。黑71边收官子边攻白棋并在上边定型，调子不错。

对白78夹，有些爱好者恐怕会急于B位扳先手收官，这是初级着们的通病，其不利理由将于后述。

黑79托，巩固左边的同时收得先手官子，极大。白82必补，



第二谱

否则图3的变化，黑1至15吃掉白角上数子，白失败。如图进行，黑a位扳、白b、黑c、白d若过早走掉，那么黑3长出就不能成立。

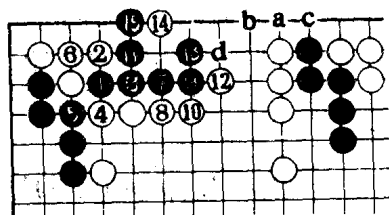


图3

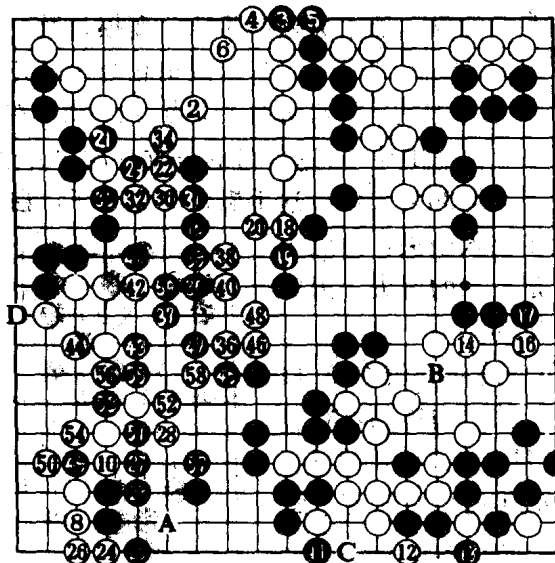
黑87、89补强左边收得大官子，还瞄着C位夹的余味。

白90向中腹出头，黑91自重。白94觑时，黑95争得先手顺调于99位尖补中央，黑棋形厚实。白100补净C位夹的味道。以下进入官子阶段。

第三谱 1-59 (即101-159)

在收官前先进行形势判断。

白方：上边18目；左边20目；右边上下两约13目，加上黑贴



目，合计约57目。

黑方：左边11目；右下13目强；右上16目，中央不算，合计40目强。

根据以上的计算，就是说，黑下边至中央一带要成17目以上才能赢棋，这个收官的难度还是很大的。

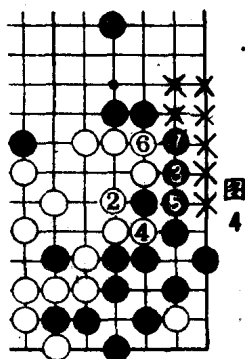
第三谱

黑1先从上

面吊一手后再于3、5扳粘是收官的顺序。倘若黑3、5过早走掉，前谱的79、81和本谱1位吊未见得是先手。从这里我们能体会出“先外后内”和“先上后下”收官顺序的重要性。

黑7、9是局上最大的官子，反过来被白A位飞收官，一送一出有15目左右。

黑11打，收官的同时并威胁白的眼位。白14必补，否则黑有B位的杀棋手段，白危险。不过在此之前白12于C位做劫，官子的变化要多些，黑很讨厌。

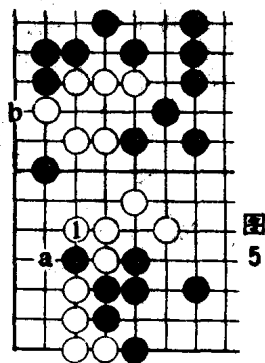


白16尖，先手官。那么，黑15若于图4的1、3渡过，至黑7止，黑增加×位的7目官子，这手棋相当于逆先手7目。

黑21冲，失误。正着应于29位夹，棋形厚实，还收得2目官子。如谱被白22靠，黑中央顿呈薄味，要损目数。

黑23时，白24、26扳粘相当于逆先手3目官子。黑27防白A位点，白28防黑在52位靠围中地，这一带双方收官次序井然。

在细棋的情况下，黑35关欠佳。这手棋以38位为正。白36瞄着黑的薄味，大步突入中央，使黑中央厚味不能成目，是黑35的过失。黑37或许平易地走46位应是为是。



中央黑39、41单官连回比较难受。白42时，黑43为了从45位方向连回不得已与白44交换，损失了D位一路扳的官子。

黑49断，官子的手筋！白50若于图5的1位打，黑2二路点又是官子的手筋。由于黑有a位立的手段，原黑b位扳

的后手官就变成先手了。

至黑57，由于黑多了53一子，不仅减少白1目棋，而且对中央紧白气收官也有好处。

第四谱 60-100 (即160-200)

白60因时间关系，是“读秒”的败着。

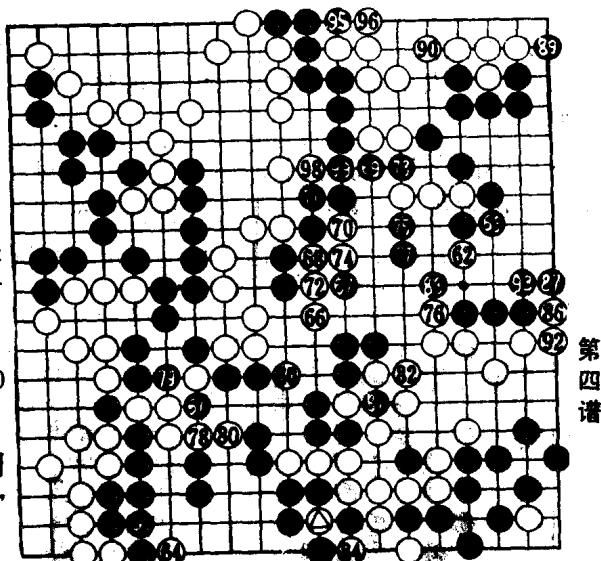


图6：白1 △ 3 △ 5 △ 7 △ 9 △ 11 △

扳，先手。白3又可以成1目。以下至白7的形势判断如下——

白方：上边17目；左边21目；右下8目；右上约6目（白89立是7目，被黑89位扳则只有4~5目，二者折半计算），合计62目。

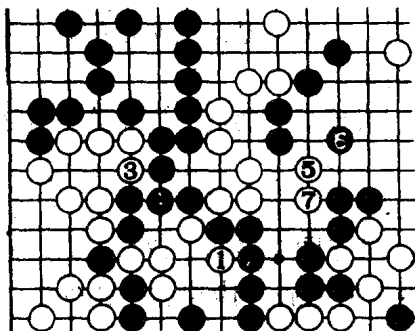


图6

黑方：左边13目；右边15目；下边12目；右下13目强，合计63目强。

按此计算，虽轮黑收官，但黑贴目的负担无疑是很大的。

黑61打，胜负即定。图7，白1如接，黑2接，这

样与图 6 比较，黑增加了×位 3 目，白减去了×位 1 目。就是说，白 60 损失了 4 目。根据前面的形势判断，这 4 目无疑关系到胜负。

白 68 断是最后胜负手，但黑 69 冷静应对，至黑 77 擒白三子，抵偿了中腹黑两子被吃的损失（也许黑便宜 1 目棋）。其中，白 74 若于图 8 的 1 位跳，由于黑 4 是先手，黑 6、8 仍可吃住白棋。

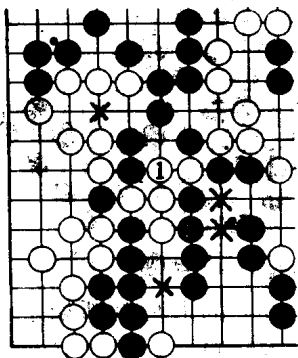


图 7

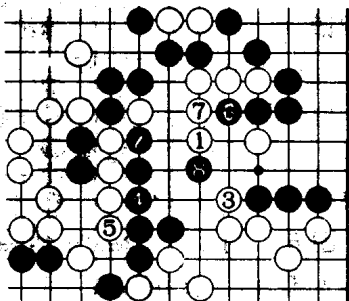


图 8

白 78 见形势不利而寻求变化。正着还是以图 7 不损，这样可争得 83 位长，但白仍是小输之棋。

黑 83 约有 9 目。白 84 是白 78 时预计的劫争，黑 89 边收官边打劫，十分痛快。

第五谱 1—66（即 201—266）

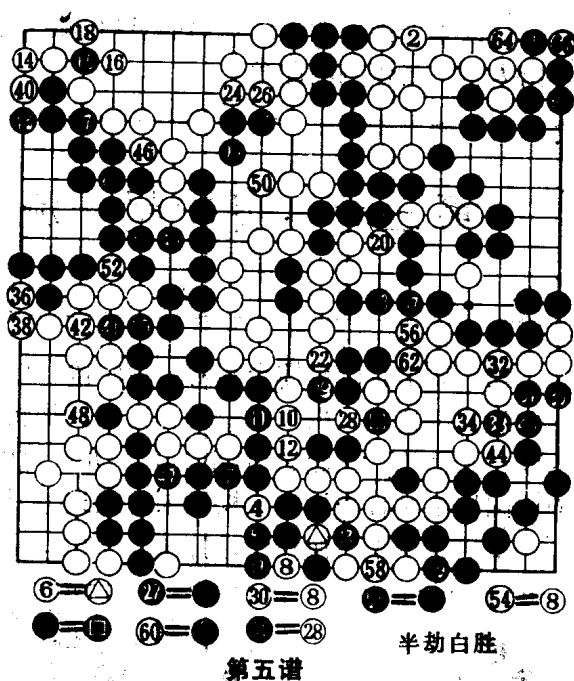
黑 1 继续进行劫争。此时黑若于图 9 妥协 1 位粘，白 2 断即可成立。至白 6，黑暴露出 a 位的毛病，白 b 位冲又减少黑 2 目，黑十分讨厌。

白 2 考虑到劫材的关系，略损。在一般情况下应于 64 位打，约有半目便宜。

白4苦于无劫材只得找本身劫，这样图9的变化不复存在，黑7就可以让步了。

白14立，逆手官子4目，最大。黑15断又是好手筋，黑17断打就成为先手1目。

黑19尖时，白20是先手2目，白22再收得逆手2目，顺序好。



黑31卡，好手。黑35约合逆手1目半的官子，以下官子无出入。至白66，最后半劫白胜，全局的目数黑69目，白59目，除去贴目，黑胜4目半。

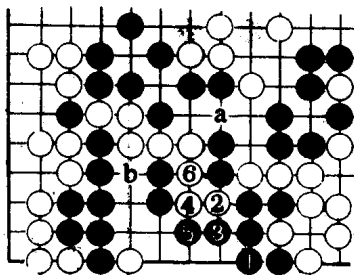


图9

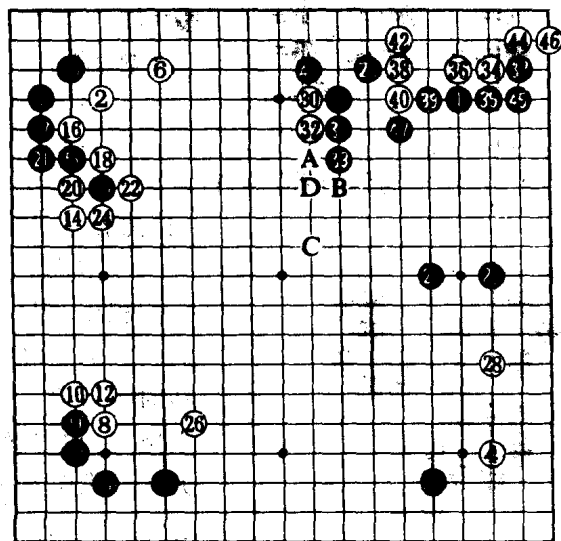
在本向的官子过程中，黑101后再103、105扳粘时机适当。后来黑121和135的失误造成白有望的细棋。而白方由于160的4目损

失，最终未能挽回败局。本局的黑149和215的断的官子手筋，也给人留下了深刻的印象。

第三局 突破超一流的防线

第一届中日围棋擂台赛的最后阶段，中方主帅聂卫平面对日方的三位超一流棋手——小林光一、加藤正夫和藤泽秀行，形成背水之势。在此之前，小林光一九段对中国棋手尚无败绩：而中国棋手对日本超一流棋手未曾胜过。形势无疑是严峻的……

本局聂卫平力挽狂澜，打破了“超一流不可战胜”的神话。



第一谱

笔者综合国内高手的解说，对这局棋中与官子相关的地方进行重点说明。

第一谱 1—47

黑5直接挂星是聂九段喜爱的下法。黑9下托是针对小林九段喜爱实地而采取的“以其人之道还治其人之身”的谋略。

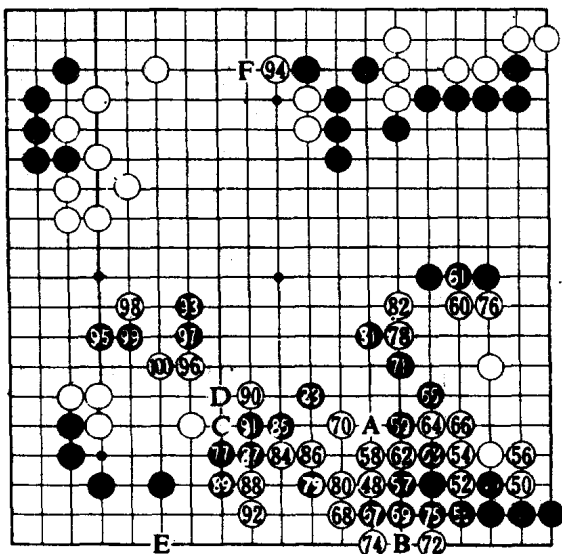
至黑29，形成黑取实地、速度快；白寄希望于厚势的布局。

白34点三三是与30、32相关联的一手。有“先外后内”的意味。但藤泽秀行九段认为，白34于A位贴，黑B位长，白C大跳一心一意经营中央，白布局才有连贯性。对白A位贴，黑如D位扳，白则B位断进行作战，稍稍有点复杂难解。

右上进行至黑47的形状，黑无不满。

第二谱 48—100

对白48一间紧夹，黑49亦是针对小林九段而采用的实地战法。如按普通下法于图1进行，



第二谱

那么图中的白8不仅官子大，而且还关系到双方的根据 这与普通官子是有区别的，爱好者们尤其要注意

黑57于63位贴亦是简明下法。

黑71以下立即出动时机好。回想白70似于86位关补为佳，那样黑如仍走71位活动的话，被白A位打成愚形，是不堪忍受的。

白72是收官的手筋。此着如单走73位扳，黑72位补，黑地约有4目。

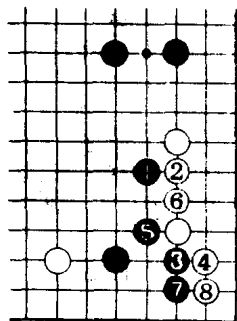


图1

比较图2黑1应的目数，黑有3目，相差近1目。这是专家们细腻的地方。但此时白72为时尚早，反而成为恶手。

黑73立，好手。与图2相比，白于B位连回，黑角上只有2目，但以后黑可在边上先手冲，减白1目，得失一样。且白72后，黑79成为绝对先手，白就不能有弃子想法了，否则白72就等于白送目数。此外，黑73立后又产生了其它变化，这将在后面说明。

白90与黑91单官交换是绝好的先手便宜，黑较难受。追溯前因，黑87应于C位贴，或89于D位跳为好。

白92下立，以后产生出E位大飞的先手官子，与被黑92位先手打相比，一进一出约11目。也就是说，白92是逆收官子11目。请爱好者们注意先手和逆先手的关系。

黑93临空消空是聂九段局后懊悔的一手。由于中央黑棋较厚，白不易围空，黑93于图3黑1冲、3断是绝好的时机，争得黑5打，即使以后白a先手挡，黑b接计算，黑先手便宜4目棋。然后黑再于上边F位拆一，黑优势显然。

白94大极。以目数计算，与黑F位拆相比，约有20目以上

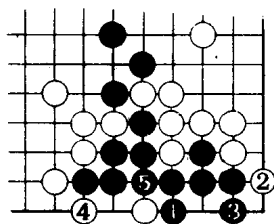


图2

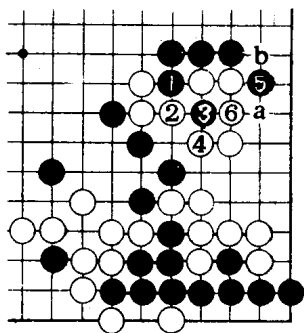


图3

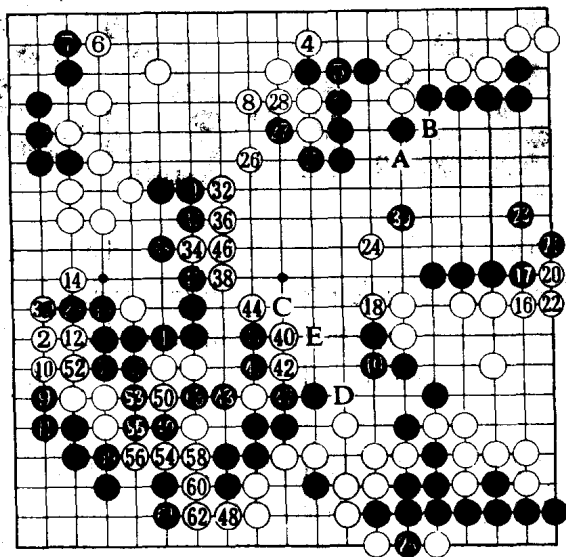
的价值。

黑95势所必然。白98好手，这样白100长后，黑93的棋形不佳。一般来说，棋形不佳，效率不高有损目数的意味。回溯黑97，应于98位尖才是正形。

第三谱 1—63（即101—163）

白8补后，上边白阵一下出现十数目的地域，可见前谱白94之大。

黑9至13是黑方的先手权利。白16机敏，白20、22抢得双先手扳粘4目，大极。全局出现于黑稍微不利的形势。其实，只要次序走对，图3的机会总应是黑方的。如黑15时就可那样走，然后于24位围，是黑确实的优势。由此可见，这个双先手4目的官子，甚至关系到胜负。聂九段对此亦后悔不已。



第三谱

图4：假如白4不愿让黑a位打收官，黑5不能走b位逃（否则白5后b位打），黑5先冲，白6提，黑7、9即挖吃掉白七个子，想当初前谱黑73（即▲子）立，起到了作用。再次证明前谱白72的不当。

黑25是逆收官。这里如被白粘上，黑角地仅剩2目。现黑增加4目，加上提白一子减去白地的先手官子，本身约有6目强。而且还牵制了图5白1大飞先手收官的手段。

图5：白1大飞，黑2冲后于4位贴，严厉！白5若顽抗，黑6破眼，至黑10扑，白全部被杀。

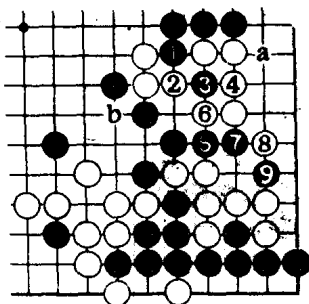


图4

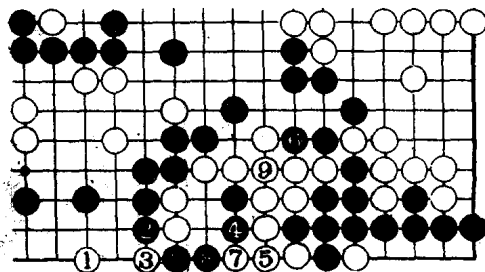


图5

如把图5的因素算进去的话，黑25约有逆收10目的价值。这类地方聂九段是十分敏感的，并给对方造成了心理负担。

黑29冲，是无意识的一手。这里撞紧一气，在后面险些酿成大祸。

对黑31消空，白32尖顶是紧凑的一手。在细棋的情况下，白寸土不让，这是有关胜负的地方。

黑33只得如此。以下白37急所，黑35、37的应对就显得不自然了。白38如走46位粘，争取先手，黑就更难办了。

局后研究，黑31于图6黑1消空较好。以下黑5是先手权利；黑7、9是近10目的后手大官子；黑13至17应几乎所失不大。其中，白12如a位夹，黑b位应可保无事。如此正常收官，进行形势判断——

黑方：右上约17目；右下7目；左上12目；左下约18目；中央有2目以上，合计有56目。

白方：右上6目；右边10目；下边6目；左边及上边共约26目，合计约48目。

根据这样的判断，即使扣除贴目，黑还领先2目半。以下虽轮白棋走，但已进入名副其实的小官子阶段，白无大处可争，黑保优势不难。

黑方以为白A位夹，黑只能B位接；白再39位尖，黑地大幅度被破形势不好，故黑39自围一手。这里黑忽视了图6黑b位应的下法，造成被白40严厉靠断的危机！

对白40这一严厉靠断，黑41、43绞尽脑汁，别无良策，只得想办法给白方造成犯错误的机会。

果然，白方出现鬼使神差的失误。其一，白44若C位长，以下白D位冲断黑

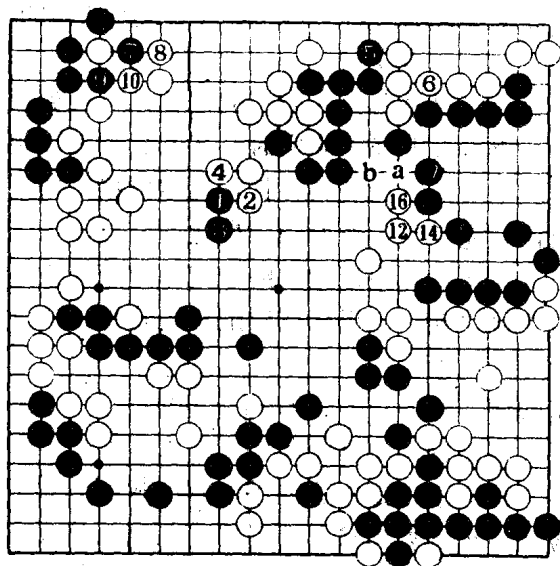
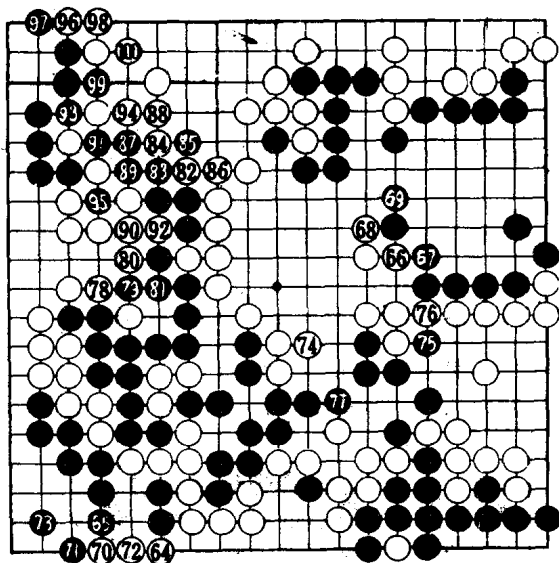


图6



第四谱

名家也没有提出异议。但事隔数月之后，聂九段再研究这局棋时，发现了图8的下法，黑更便宜。

图8：黑1先冲好，然后黑5从这边打吃，至白10与谱的结果相比，白地减少3目。黑还有a位扳的先手，角上黑地也有增加，两者进出，黑至少便宜4目。而且还是黑棋的先手，这也是相当重要的。

图8的研究，不仅说明了官子的奥妙性，也反应出聂九段精益求精，勤于钻研的治学精神，这是值得学习的。

由于细棋形势下的黑87的失误，形势进入半目胜负的局面了。

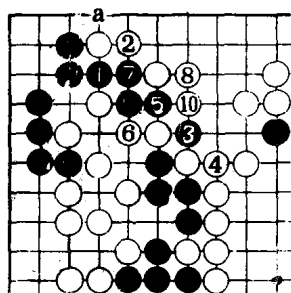


图8

第五谱 1—72 (即201—272)

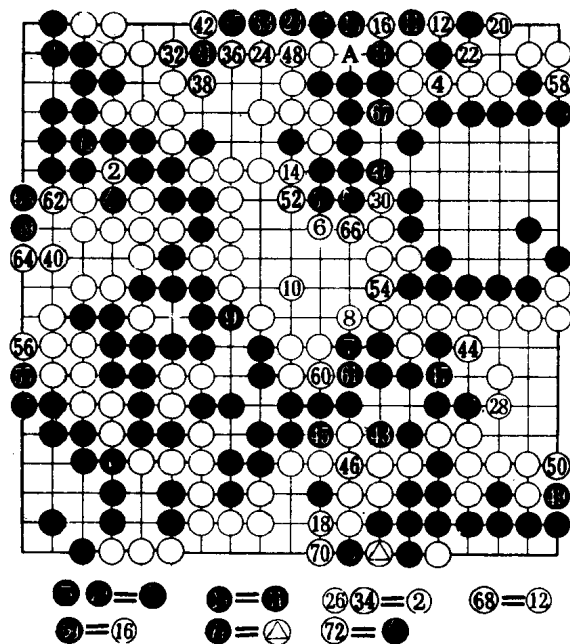
白2提劫，随手。此着如A位渡过，虽然是黑好半目（要走得绝对正确）的局面，但胜负尚可一争。

黑3是顺手劫材，白4如不应，黑有15位点劫杀白角的手段。

白6围中空，黑7、9顺手收官。黑9是先手3目的官子。

黑11、13扳虎巧收官子，与白14相比看似要小一点，但黑瞄着23位的点，更易使白棋犯错误。

白30应于33位挡，现被黑31妙手收官，差距终于拉开。



第五谱

图9：谱白34如2位并，黑3挤后，白a、b两处出棋，白不行。

图10：如白△挡上，以后以黑a、白b算，白×位有7目，而谱白只有4目。这地方黑先手便宜了3目。

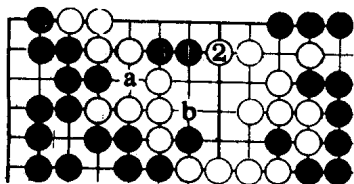


图 9

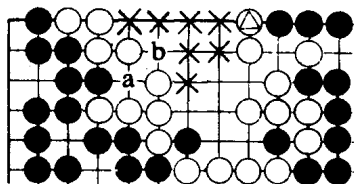


图 10

以下均是一二目的小官子，无变化。

黑69应于70位爬收官，以后靠打劫收得最后1目，黑将胜3目半。假如白30不失误，那么，黑将以打劫才能争得最后胜利。

最后黑盘面多 8 目，扣除 5 目半的贴目，黑胜 2 目半。

聂卫平的这一胜利，揭开了我国围棋史的新篇章，标志着我国围棋的又一飞跃。这局棋后，聂九段又战胜了另一位“超一流”加藤正夫，迎来了中日围棋擂台赛的主帅决战。

第四局 扣人心弦的擂主之战

本局取材于第一届中日围棋擂台赛聂卫平九段对藤泽秀行九段的擂台主之战。其间新颖的布局构思，紧凑的中盘作战，以及精湛的官子着法给人留下了深刻的印象。笔者根据聂卫平的自战解说，着重分析官子战的过程。

先来回顾一下开局的经过。

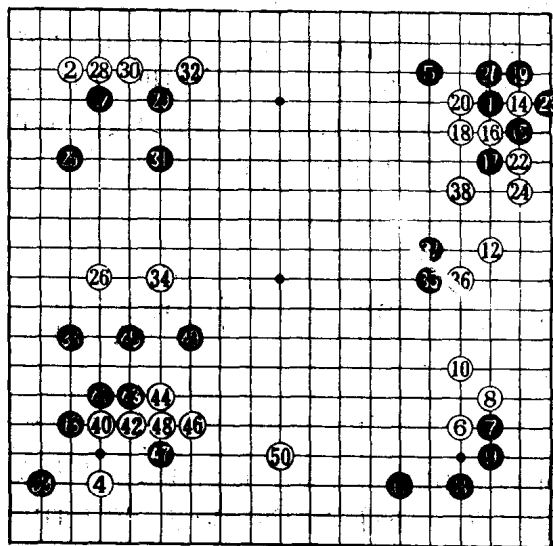
第一谱 1—50

白2起手占三三，这对布局时比较喜爱下星位的秀行先生来说，是很少有的下法。三三易于占地，秀行出其不意，这似乎意味着一场长距离的竞赛将从此开始。

白14是秀行先生的独特手法。黑17反打是令人惊奇的新手，至白24的结果，大致两分。

白26不拘常套分投是绝好点。作为白方的布局态度，在开局时应尽量将局面打散，形成漫长而广阔的局势，依仗黑方的贴目负担，以利在细棋中进行官子战。

黑39二路飞关系到双方的根据，而且目数很大。白50是最后的大场，至此进入了中盘战。

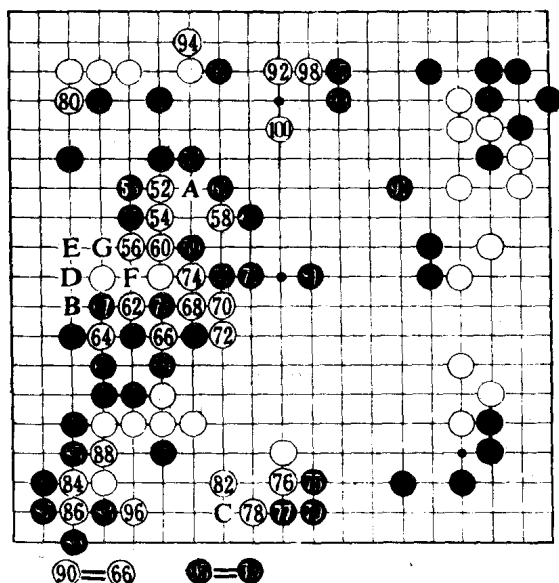


第一谱

第二谱 51-100

黑51镇攻唯此一手。白52实施腾挪，黑53应于A位扳、白54退、黑57位接较为有力。黑61、63稳健。白68不甘心走69位连通，是因为黑于68位先手觑，白只能在73位单官接回有些难受。

白72应于B位打是绝好的时机，黑此时只能



第二谱

于64位粘应，白棋若能占到这个官子便宜，对以后的胜负影响较大。黑73提劫后，白没有这个机会了。

黑77、79扳粘是先手官子，以后黑于C位夹，下边白地无存，故白82补一手。本局在中盘时就进行官子战，是比较少见的。

白80就官子而言本身有十数目的价值，而且瞄着中央黑的薄味，是很实惠的。这是秀行一流老练的着法。

黑81补强中央，是聂九段十分后悔的一手。在此之前应于D位扳，白E、黑F位提劫，白G位粘，黑先手收得官子便宜后再于81位补为正确手順。失去这一机会，以后被白90提劫，官子就会有变化了。

黑83托，引起了研究室里棋手们的争论，议题的中心是被白84顶后的官子损得问题。

白84顶，绝妙的手筋。此着如96或86位扳应，黑均走84位，白官子大损十分难堪。据黑方局后说，在对局时忽视了白84顶这手棋，以后被白96打，黑棋在这里损失了2目棋。为什么这样说呢？

图1：黑方先预计能黑1挡，白2扳时，黑3至7连回一子。但仔细一看，以后白于8位尖回，黑得不偿失。

图2：这里的官子黑1尖是本手，以下至白10的结果与谱相比，白地少2目。但是，根据盘上现在的情况，由于白有△子，黑1尖后再走10位跳并不十分大，未必是绝对先手，而且还给白留下图3的手段——

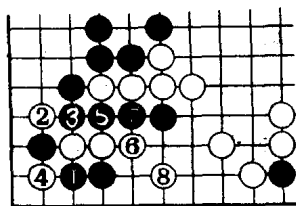


图1

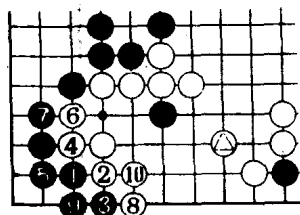


图2

白1托是收官的手筋。黑2如顽强扳吃，白3分断黑棋，至白11，黑上面数子十分危险。那么，对白1托，黑于3位退是本手，但本身已损（与图2相比，黑走2位就落了后手）。黑如抢先手，只能走a位顶，白2位退回很大。

经以上分析，黑83、85虽损2目，但消除了图3白的手段，还是可行的。这是研究室里部分高手的见解。高手们在一两目的官子损得问题上煞费苦心、精确计算，由此可见一斑。

黑91加厚中央，白92拆二就成为大场。黑93机敏，白194只得立应。这样，黑93一子对以后收官有很大的好处。

第三谱 1—50(即101—150)

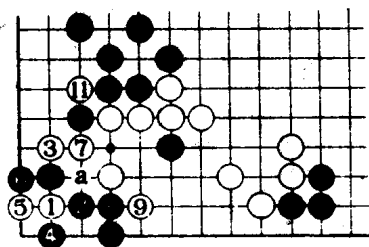
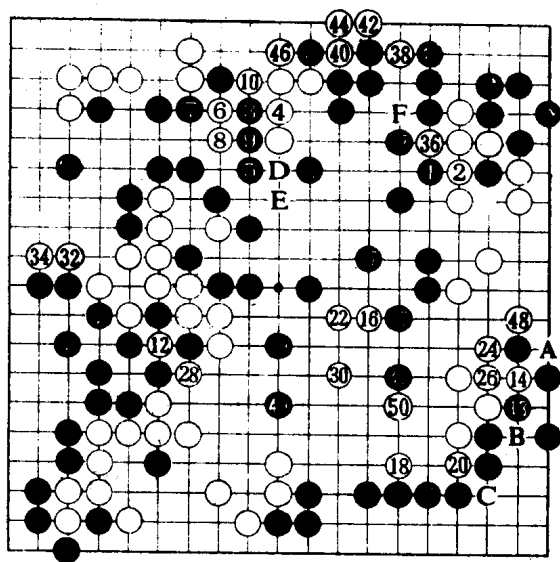


图3

黑1至11是收住腹空的关联手段。但聂九段局后认为中腹围空的价值并不大，而且给白侵消的种种利用。黑



第三谱

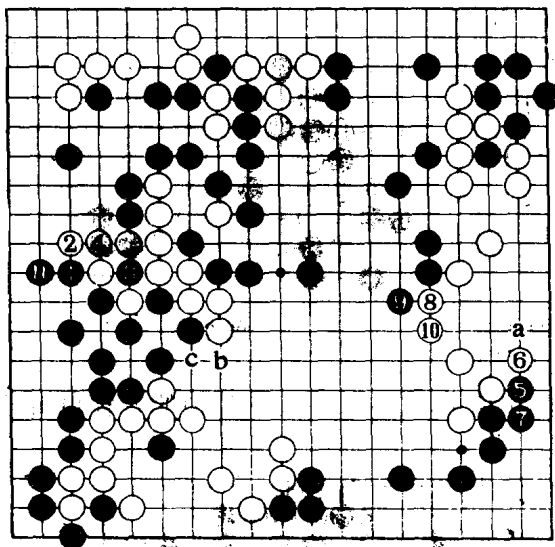


图4

11应于图4的进行才是确实的取胜之道——

黑1扳、3提劫是最后的机会。黑5、7扳粘是先手，白8、10防黑a位夹。黑11下立是十分实惠的官子，以后黑b位扳，白有顾虑。白若c位补，黑有b位打，白也难受。

如此进行形势判断——

黑方：右下23目；右上16目；左边23目；不算中央厚味，合计有62目。

白方：右边18目；左上21目；下边约20目，合计约59目。

黑棋盘面约多3目，黑虽有贴目负担，但黑中央的潜力很大，即使不走，也有几目在那里，黑优势是明显的。

白12提劫不仅官子大，而且对中间的厚薄也产生了影响。黑15是又一失误，此着的想法大概是：以后黑23位夹，白不能走A位扳的变化，其实不然，黑15即使走B位粘，黑23夹时，白也不能走A位扳。

白18、20机敏地利用后，黑出现C位的断点，右边被白收紧气时，反而有接不归。前述黑15的损失约有3目多。白28提净，秀行已确信形势占优。

白30补强两子暂可不必。

图5：白1打、3立是重大的机会。白5后，a位先手扳当属白方权利，与图4相比，这里的官子总计有10目以上。黑6以下飞攻时，白7至13顺利腾挪，黑收获不大。这以后，右上黑如仍走35以下定型的话，全局形势判断如下——

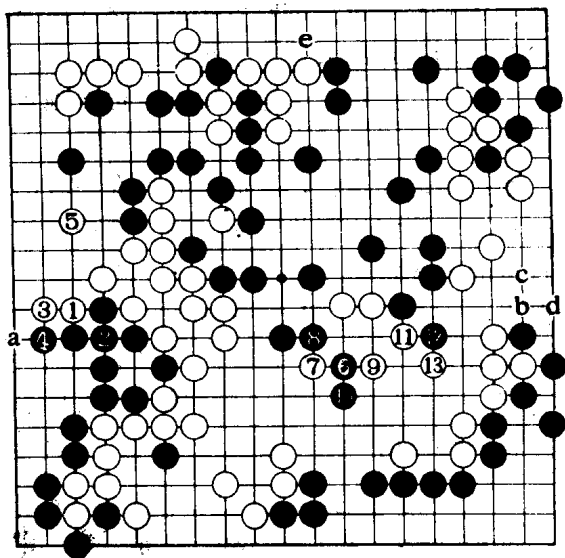


图5

白方：右边约10目强（以白b和黑c位跳，白b、黑d强行做劫的手段比较来计算）；上边22目；下边约27目，合计约60目。

黑方：右下22目；上边至中央约28目强；左边12目，合计有62目强。

根据这样的判断，以下虽轮黑收官，但黑贴目的负担无疑很大。因此，图5白13后，黑也许要在图中的e位收官，形势似不明。

黑31、33是盘上最大的官子。白34若于D位冲，黑E位挡，白于38位点先收上边的官子是机会。那样，局面仍呈复杂状态，白方尚可一争。

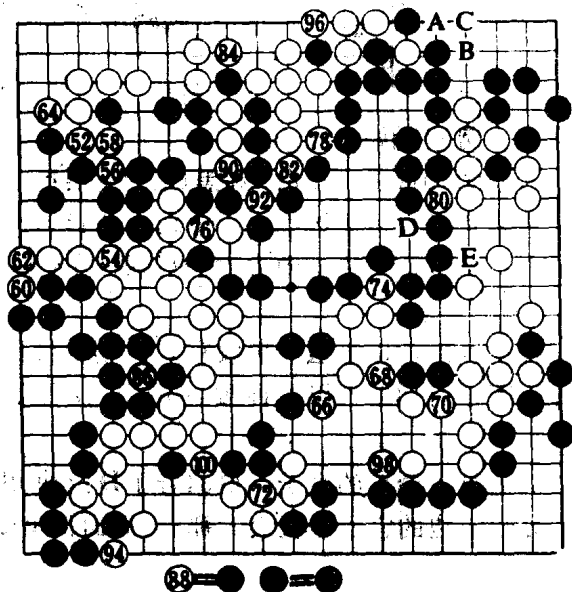
黑35以下先手定型，局势黑稍优。但是，白30如走成图5时，黑这样下却不容易赢，为什么呢？

因为白有38位点的收官手筋，这手棋有12目的价值（请自行验算），为最后的大官子。根据研究，黑35还是走43位为大，白如37位跳，黑F位尖应，黑在上边成地也不少，足以抵偿腹空的损失。

通过本谱的进行，我们看到黑在中腹围空，受到白的种种侵消利用，只至快要终局时，由于黑中腹的余味，险些造成令人膛目的大波折。

第四谱 51—100（即151—200）

黑51尖，先手官。白52时，黑53欠细，这着棋不与白54交换为好。以后按图6的下法，黑还留有后手1目的官子，在半目胜负的细棋时，这一目将是左右胜负天平的砝码。



第四谱

图6：这是以后收官的形状。白1、3是先手。但以下黑a、白b、黑c，黑还有1目棋的可能。又，白3如不走，黑则走3位瞄着扑劫，也可以成1目棋。

白58，随手。但黑59也放过了机会，黑若抢先手62位扳粘，白棋将损失2目棋。

黑65尖破白地约有5目强的价值。白66尖靠瞄着黑的毛病，黑67补时，白68、70顺手补强中央薄味，调子不错。

黑73是聂九段极其后悔的一手。此着意在防白A位扳，黑73应（在细棋的情况下黑决不能走B位妥协损1目），白c位长成劫的波乱。但是——

白74顶时，黑75只能顽强的挤住，黑中央呈现出极差的味道。可惜白76因时限所迫，苦于读秒，失去了最后的机会。

图7：白1冲、3打，黑2、4决不能退让。白5夹，天来之妙手！黑6如接，白7至13与黑中央数子形成对杀，黑顿呈溃败之势。

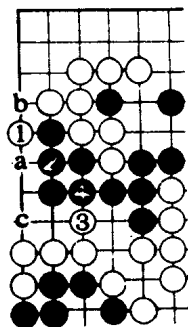


图6

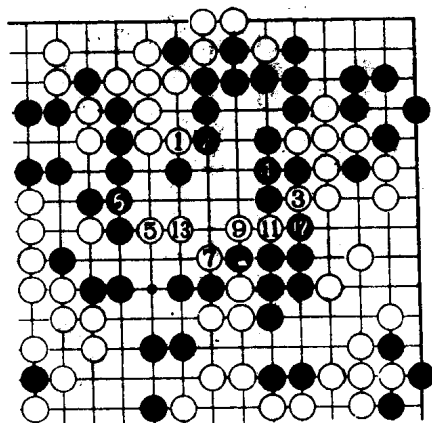


图7

图8：对白5夹，黑6如虎应，白7长是好手。黑8防白a位冲，必补。黑10、12也别无它法。白13又是好手，黑中腹出棋而败。

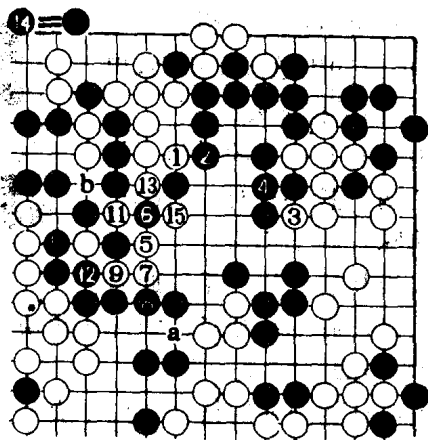


图8

图9：本图黑12防白在此处双打，但白13至19与黑比气，结果和图7大同小异，黑仍失败。

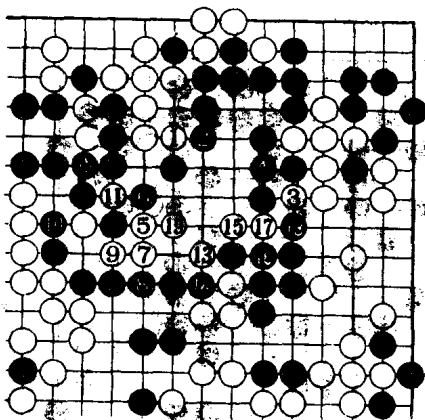


图9

从图8看出，图中的b位是黑的缺陷。那么，黑只能作图10的权宜之计——白1冲时，黑2先打，白如8位应，白就没有a位夹的妙手了，图8白13打时，黑可15位接相安无事。本图至白7，黑中腹已被白破掉7目，还留有b位扳破空手段。而黑8、10提去白两子，以后即使再接回两子，合计才6目，黑损失是明显的。以下尽管轮黑收官，看来黑棋凶多吉少。综上所述，黑73应于80位团，黑胜势不动。白棋如A位扳，黑再73位打吃，此劫黑轻白重，黑决没有害怕的道理。

白86粘，以后“打三还一”还有3目，加上破黑半目，共3目半。而黑89则有7目。日本的《围棋俱乐部》杂志对此评道：白86如89位挤，黑D位应。白E位再团，将是半目胜负的局面。

所谓“半目胜负”，就是在极细的官子下，黑白双方都有获得半目胜的可能。但是经过研究，即使白86走了89位，以后黑棋如下得正确，黑将半目胜。

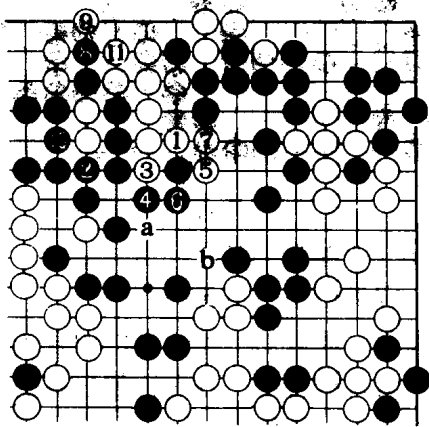


图10

图11：白1、3最大。黑4、白7、白9均是先手3目的权利。黑6冲是决定的一手。白11、13若让黑走a位有4目强的价值。其中，白11若14位挤，黑16位点，白不好。这样黑14、16成为先手权利。黑18夹，好手。黑22以下双方各收一两目的官子，至白51，全盘实地黑多6目，扣出5目半的贴目，黑半目胜。

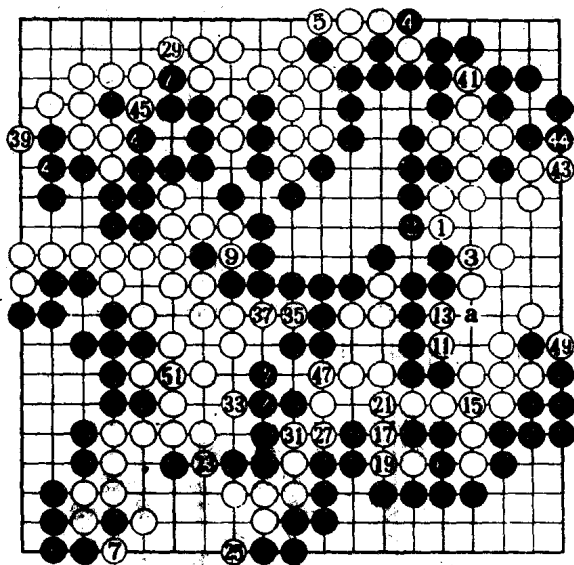


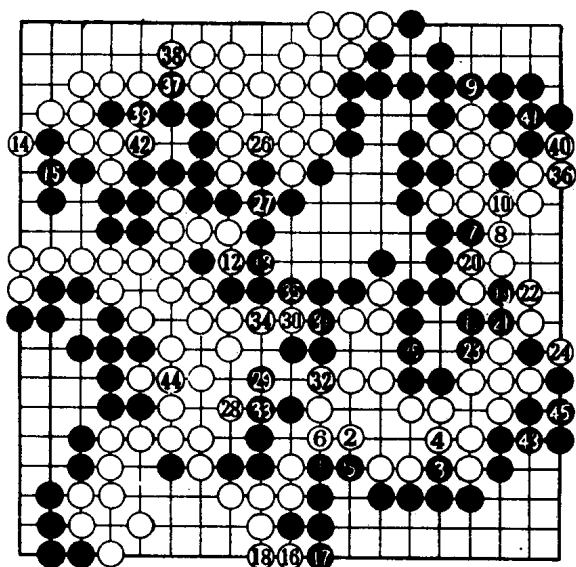
图11

第五谱 1—45（即201—245）

进入本谱，官子已与胜负无关。

黑11值得说明，此着加上黑19至25的官子约有6目。

以下均是一两目的官子，各人行使应有的先手权利。黑43粘，不损。白44、黑45各粘单劫，收官完毕。最终结果黑盘面多8目，加上黑单官收后，黑以 $1\frac{3}{4}$ 子获胜。



第五谱

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

书名 = 实用收官 - 聂卫平主编

作者 = B E X P

下载位置 = [http://hn1.ssrader.com
/zs04-3/diskgdk/gdk88/35/!00
001.pdg](http://hn1.ssrader.com/zs04-3/diskgdk/gdk88/35/!00001.pdg)