

玄棋經新解

卷之三



《玄玄棋经》新解

王汝南八段解说

人民体育出版社

《玄玄棋经》新解

王汝南 编

人民体育出版社出版

冶金工业出版社印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行

*

787×1092毫米32开本 印张8.5 插页250千字

1988年2月第1版 1988年2月第1次印刷

印数：1—27,000册

*

统一书号：7015·2528 定价：1.85元

TSBN7—5009—0054—4/G·51

责任编辑：承志宇

前 言

《玄玄棋经》又名《玄玄集》，由元代的围棋名手严德甫、晏天章等合编，成书于元朝末年，流传于古今中外。作者经过多年努力，集诸家之说于一书，既有棋经、棋诀，又有围棋艺文和各种起手式，并整理、创造出三百多个死活题和手筋题，寓“动静方圆之妙，纵横错综之微”于棋图、棋势之中，确有深奥玄妙之感。作者以为，“非通玄之士不足与论”，故名曰“玄玄”。共分六卷，取“礼、乐、射、御、书、数”六艺之名，集古代围棋之大成，内容相当广泛。

《玄玄棋经》为中外围棋名家推为古棋书中最好的权威性著作之一，以三卷死活题杰作为其精华，源于实战，创作严谨，构思精巧，为名人所珍爱。明代的《官子谱》和《石室仙机》等名著，无不受到其影响。现代日本出版的有关死活、手筋的棋书，追其源流，源头当是《玄玄棋经》。今人学习、研究此书，不仅可以增长知识，了解古围棋的发展情况，也可以吸取教益，提高棋力。这也是一种棋艺享受。经过探究，一旦解出那些“通玄”的精妙之作实能令人陶醉。我国的一些高段棋手也常在对弈之余看几题“玄玄”图，以活跃思想，锻炼计算能力。

《玄玄棋经》有不同的版本，也有各种手抄本。日本人从十七世纪起就开始传抄，此后陆续有各种刻本。这些刻本的内容有一致之处，也各有取舍和增添。元代版本至今未见。

笔者这次根据订正解说的原书是明刻本，封面印有“坐隐斋先生自订棋谱全集”。据考，坐隐斋先生是明代汪昌朝号，大约印于明万历年间。从本书前面三篇原序推断，这版本的内容是可以信赖的。特别是晏天章本人的自序更能说明问题。

当然，由于时代的局限，《玄玄棋经》这样的名著也存在值得研究、订正之处，一是因为当时的棋艺水平有限，二是传抄刻印之误较多。此外，原书运用“平、上、去、入”来划分棋盘，然后再用文字简单注释来解死活题，虽节省了篇幅，但今人难以阅读。因此，笔者在忠于原著的前提下删去其中大错之处，订正其中小错，并去掉了一些重复无用之图，保留了全部精华。对于其中死活题，则全部重新研究，找出正确答案，以现代方式加以解释。文字部分也请王骏同志协助作了注释，有的译成了白话文。但限于水平，错误之处仍在所难免，死活题中也可能还会发现更精巧的解法，期待围棋同好发现新的妙手，以便来日订正。

目 录

前 言	(1)
《玄玄棋经》邵庵老人序	(1)
《玄玄棋经》欧阳玄序	(4)
《玄玄棋经》晏天章序	(5)
晏天章谨录	(6)
棋经十三篇	皇祐中学士张拟撰 (6)
《棋经十三篇》译文	(22)
原 弈	皮日休 (30)
弈 旨	班 固 (32)
围棋赋	马 融 (33)
围棋歌	吕 公 (34)
四仙子图序	徐宗彦 (35)
棋 诀	刘仲甫 (37)
《棋诀》译文	(38)
“乐”、“射”卷	(41)
卷首说明	(43)
棋盘路图	(43)
起手法	(44)
卷帘势	(54)
“御”、“书”、“数”卷	(85)
卷首说明	(87)

《玄玄棋经》邵庵老人序

〔元〕虞集①

昔者尧舜造围棋，以教其子。或者疑之，以为丹朱、商均②之愚，圣人宜教之仁义礼智之道，岂为傲闲之③具，变诈之术，以益其愚哉？余窃意不然。夫棋之制也，有天地方圆之象，有阴阳动静之理，有星辰分布之序，有风雷变化之机，有春秋生杀之权，有山河表里之势。世道之升降，人事之盛衰，莫不寓是。惟达者能守之以仁，行之以义，秩之以礼，明之以智。夫乌可以寻常他艺忽之哉！

余在天历④间，尝仕翰林侍读奎章。先皇帝以万机之暇，游衍群艺。诏国师以名弈侍御于左右，幸而奇之，顾语臣集：“昔御家虞愿⑤尝与宋明帝言：‘弈，非人主之所好。其信然耶？’”臣谢曰：“自古圣人制器，精义入神，各以致用，非有无益之习也。故孔子以弈为‘为之犹贤乎已’⑥。孟子以‘弈之为数’为‘不专心致志则不得’⑦。且夫经营措置之方，攻守审决之道，犹国家政令出入之机，军师行伍之法。举而习之，亦居安虑危之戒也。”帝深纳其言，遂命臣集铭其弈之器。集故有“周天画地，制胜保德”之喻。自待罪来，退休江南，老于临川⑧之上，今十有余年矣。名弈之士，苟造余门者，未尝不与之追论往事。

今年秋，客有自庐陵⑨来者，为言故宋丞相之献公⑩之诸孙晏天章⑪与其乡人严德甫⑫，俱以善弈称。对弈之暇，

各出其家之所藏，举凡耳目之所注，心手之所得，新闻异见，奇谋最画，可以安危而决胜者，辄图而识之。分其局势，既纪之以名目之殊，又叙之以法度之要，其为谱诀，注详且备，真棋经之大成。手录以传，命曰《玄玄集》。盖其学之通玄，可以拟诸老子众妙之门⑩，扬雄大易⑪之准。且其为数，出没变化，深不可测。往往皆神仙豪杰玩好巧力之所为，故其妙悟，传之者鲜。惟汉之班固、马融善赋其事⑫，唐之张说、李泌善论其理⑬，他非所可及也。近代以来，棋经之说独多，棋经之妙独少。今晏、严二君子，乃能会诸家之要，成一代之节。其于古者圣人制作之初意，必有以深求其故，而非泥于区区智巧之末者。昔象山陆先生⑭之于观弈不云乎：“河图洛书⑮，正在里许”？尧舜之作岂徒然哉？或者以为纵横之术者，非知道者也。余故辨而明之。然则动静方圆之妙，因是而悟，精义入神，则又存乎观者。是书之传，讵无补乎？

至正⑯七年岁在丁亥秋九月朔邵庵老人
虞集序

《玄玄棋经》邵庵老人序注解

①虞集：（公元1272—1348年）元四川仁寿人，字伯生，号道园，人称邵庵先生。官至翰林直学士兼国子祭酒。

②丹朱、商均：丹朱，尧的儿子。商均，舜的儿子。相传丹朱、商均皆愚顽不肖。

- ③傲闲：傲同遨。傲闲，游戏。
- ④天历：元文宗年号。1328—1330年。
- ⑤虞愿：字士恭，余姚人。南朝宋时，尝住湘东王国常侍，通直散骑侍郎等职，著有《五经论问》、《会稽记》等文。
- ⑥孔子句：《论语·阳货》：“子曰：饱食终日，无所用心，难矣哉。不有博奕者乎？为之犹贤乎已。”
- ⑦孟子句：《孟子·告子上》：“今夫弈之为数，小数也，不专心致志，则不得也。”
- ⑧临川：县名，在今江西省。
- ⑨庐陵：县名，在今江西省。
- ⑩元献公：宋丞相晏殊，卒谥元献。
- ⑪晏天章：元庐陵人，世家子弟，兼为藏书家。
- ⑫严德甫：元庐陵人，善弈，二十岁时已“闻名江右”。
- ⑬众妙之门：《老子》：“玄之又玄，众妙之门。”
- ⑭扬雄大易：扬雄，汉辞赋家。大易，指扬雄仿照《易经》所著《太玄》一书。
- ⑮惟汉句：班固，汉著名史学家，著有《弈旨》一文，谈围棋。马融，汉经学家，著有《围棋赋》一文。
- ⑯唐之句：张说，唐代燕国公。李泌，字长源，七岁能文。尝观玄宗与张说围棋，张令赋“方圆动静”，泌即答曰：“方若行义，圆若用智。动若聘材，静若得意。”被称为神童。
- ⑰象山陆先生：即陆九渊，宋代理学家。晚年乡居贵溪之象山讲学。学者称象山先生。
- ⑱河图洛书：传说伏羲氏时，有龙马从黄河出现，背负

“河图”，有神龟从洛水出现，背负“洛书”，皆“天授神物”。汉孔安国认为，“河图”即“八卦”，“洛书”即《尚书洪范》。据罗大经《鹤林玉露》载：陆象山少时常坐临安市肆观棋。后又买一副棋悬之室中，卧观之二日，忽悟曰：“此河图数也。”乃与临安第一高手对局，胜之。

⑯至正：元顺帝年号。至正七年为1347年。

《玄玄棋经》欧阳玄序

古者人生八岁入小学，比及弱冠而礼、乐、射、御、书、数六艺^①之事已遍习矣。他日因射之余意为投壶^②，且寓礼焉；因数之余意为弈，且寓智焉。其初皆足以养其良心^③，而合乎张弛之道者也。投壶之法，见《礼记》；弈之说，孔孟尝及之。世传尧以丹朱少智，教之以弈。虽未必然，然弈有算法存焉，足以道智，容^④有是也。今小学之教久废，而二事以为伎^⑤精之者，往往名世焉。庐陵严德甫善弈，初集弈法为书。晏君文可故家子也，乃以家藏诸谱又增益之。奉礼青城杨君以书来，为之求序，将录诸梓^⑥以广其传。余性痴^⑦且拙，少贱，力学乏暇，于琴于弈皆懵然。每为大夫士所哂。杨君之请，愧不能言弈之奥妙以答之，姑序其所知者如是。

至正九年吉旦平心老人欧阳玄^⑧序

注释：

①六艺：古代教育的六种科目，即礼、乐、射、御、书、数。

- ②投壺：古代的一种游戏。以矢投特制之壺，中多者胜，负者饮酒。见《礼·投壺》。
- ③良心：优良的心智。
- ④客：或许、也许。
- ⑤伎：技。
- ⑥录诸梓：梓，雕刻印书的木板。录诸梓，交付出版。
- ⑦狷：心胸不开阔。
- ⑧欧阳玄：元末大儒，字原功，号圭斋，八岁能日记数千言，及长经历百家，靡不研究，官至翰林学士承旨，凡宗庙、朝廷制造诘多出其手。

《玄玄棋经》晏天章序

古者君子之学必有游息之艺。故不学操缦不能安弦^①，不学博依不能安诗^②，不学杂服不能安礼^③，不兴其艺不能乐。弈之为数，即六艺之数也。游艺之说，吾尝闻于圣人之教矣。况无所用心，为之犹贤^④，圣人又尝以是语其门人也。然则弈之为艺，虽曰小数，亦至理所寓而日用不可阙者。朝夕游焉，以博义理之趋，则应务有余而心亦无所放矣。

吾郡有严师德甫者，其行醇，其志专。弱冠时，已以善弈得名江右，且辑棋经以淑后学。今老矣，犹惧昔者耳目聪明之弗及，心术智虑之弗周。于是钩深玄远，参互考订。先之以诸家之说，次之以新编之图。势有不同，局亦多变，次第详略，莫不系焉。凡若干卷，名之曰《玄玄》。盖以动静方圆之妙，纵横错综之微，直与河图洛书之数，同一机也。非通玄之士不足与论乎此。余故手录谨俟锓梓^⑤以传。博雅君子与我同志，倘正而是之，则幸甚。

至正九年岁在己丑暮春之初庐陵后学。

晏天章謹录

注释：

①操缦：调弦。《礼·学记》：“不学操缦，不能安弦。”谓不学调弦不能安弦成曲。

②博依：《礼·学记》：“不学博依，不解安诗。”注：“博依，广譬喻也。”清孙希旦说博依指可以歌咏的杂曲。

③杂服：指不同等级的各种服制。《礼·学记》：“不学杂服，不能安礼。”

④况无句：见《邵庵老人序》注⑤

⑤锓梓：刻版。

皇祐中学士张拟撰

棋经十三篇

《传》曰：“饱食终日，无所用心，不有博奕者乎？”桓谭《新论》曰：“世有围棋之戏，或言是兵法之类，上者远其疏张，置以会围，因而成得道之胜；中者则务相绝遮，要以争便求利，故胜负狐疑，须计数以定；下者则守边阳，趋作罿，以自生于小地。”春秋而下，代有其人，则弈棋之道，从来尚矣。今取胜败之要，分为十三篇，有与兵法合者，亦附于中云尔。

论局篇第一（棋，方正之名。局，犹曹局也。此篇推本棋局之数，以与天合，故首以论局名篇。）

夫万物之数，从一而起。局之路，三百六十有一。一者，生数之主，据其极而运四方也。（一者，数之始，万物之数，皆起于一。故棋有三百六十之数，皆主于一。极，言

棋以一居中，犹“皇建其有极”也。四方，四隅也。棋之据其极而运四隅，犹人君建其极而治四方。）三百六十，以象周天之数。分而为四，以象四时。隅各九十路，以象其日。外周七二路，以象其候。（四时，春、夏、秋、冬也。周天之度，三百六十有五。棋之路，三百六十而不及五者，大数合也。棋之有四隅，犹天之有四时。时有九十日，而隅有九十路。候，谓七十二候也。）枯棋三百六十，白黑相半，以法阴阳。（枯棋，韦洪嗣《博奕论》有“枯棋三百”之语，其义未详。或曰，古者棋局棋子皆以木为之，故曰枯棋，未知本于何说。）局之线道，谓之枰。线道之间，谓之畳。（枰，当知枰，平也，言其线道平也。畳，线间方目也。韦洪嗣《博奕论》所谓“一枰上方畳之间”者，是也。）局方而静，棋圆而动。（张说曰：“方若棋局，圆若棋子。”盖圆象天，方法地。天圆而动，地方而静。虞集曰：“夫棋有天地方圆之象，有阴阳动静之理。世道之升降，人事之盛衰，莫不寓是。惟能者能守之以仁，行之以义，秩之以礼，明之以智。”）自古及今，弈者无同局。《传》曰：“日日新。”故宜用意深而存虑精，以求其胜负之由，则至其所未至矣。（日日新，言弈者日日有新着。棋之数，虽止于三百六十，而千变万化，古今不同。苟能于此用意深远，而存意精切，则胜负之由可求，而未至之妙可至矣。）

得算篇第二（算，犹兵家之计也。孙子序十三篇，以计为首。此篇将言合势制敌之法，推论胜败之理，皆由于算。故以得算为诸篇之首。）

棋者，以正合其势，以权制其敌。故计定于内而势成于外。（势，布势也。敌，合战也。计，算也。内以心言，外

以棋言。棋无诡谋，故合势必以正。棋有变通，故制敌必以权。正而得势，弈者之本心；权而制敌，弈者之不得已也。如周武王之取天下，应天顺人，同心同德，以正合势矣，而牧野之战，翦伐大商，岂其本心哉！盖除暴救民，有不得已而然耳。其于坐作进退、攻杀击刺之法，一决于心，所以能集大事而成大功。苟弈者当取势临敌之时，内无定算，外能取胜者，未之有也。故下文极言计算为胜败之由。）战未合而算胜者，得算多也。算不胜者，得算少也。战已合而不知胜负者，无算也。兵法曰：“多算胜，少算不胜，而况于无算乎？由此观之，胜负见矣。”（承上文，谓夫制敌则必战，遇战必先算，多算必战胜，少算则战不胜，不算而战，犹《合战篇》所谓“随手而下者，无谋之人也。”故复引《孙子·计篇》之辞以证之，所以深明战之不可以无算也。）

权舆篇第三（此篇因言棋有纲格，故先喻以权舆，盖欲弈者以纲格为本。）

权舆者，弈棋布置，务守纲格。（权，秤锤也。舆，车底也。秤以权为主，车以舆为本。纲，大纲也，有纲则序整。格，条格也，有格则不紊。言弈棋布置，守其纲格，亦犹衡之有权，车之有舆，自然驰驱合度，而低昂不失其正也。）
先于四隅分定势子，然后拆二斜飞，下势子一等。（此棋之纲格也。四隅，四角也。凡棋未下，须先于四角四四之位，分定白黑势子，然后拆二斜飞。拆二，两子平空二路也。斜飞，两子斜空二路也。曰斜飞者，如鸟飞之斜也。或曰：斜飞，下势子一等，固可，而拆二亦曰下一等，可乎？答曰：归边拆二，多在第三线道，此是下一等也。观刘仲甫平角势，则可见矣。盖不可执一而论也。）
立二可以拆三，立三

可以拆四，与势子相望可以拆五。近不必比，远不必乖。
(此弈棋之纲格也。立二立三，临边立下二子三子也。拆三拆四拆五，谓空三路四路五路也。比，逼，乖，离也。立二子可以拆三，立三子可以拆四，或与我势子相望，又可以拆五，盖皆有所本而可恃，非所谓虚张而妄施。苟可以拆三而拆二，则近而比，比则局促无所施。苟可以拆四而拆五，则远而乖，乖则支离而易破。)此皆古人之论，后学之规，舍此改作，未之或知。(所谓此者，指上文务守纲格以下而言。谓此皆古人一定之论，后学当为箴规。或有舍此论而别为纲格者，我则未之知也。)诗曰：“靡不有初，鲜克有终。”(《诗·大雅·荡》之篇，言孰不能有初，而少能有其终者也。今之弈者，起初布置犹有纲格可观，局势未终，肆意妄行，不知纲格何在。故引《诗》以结之，盖欲自始至终务守纲格也。)

合战篇第四 (夫战有取舍进退之方，有先后众寡之用，有攻杀击刺之法，有虚实存亡之势，皆当谨其所始，而虑其所终。故以合战名篇，庶使战者知有其道，而不失其正也。)

博弈之道，贵乎谨严。 (谨则虑精不妄施，严则势整莫能敌，犹“师出以律”也。)高者在腹，下者在边，中者占角，此棋家之常然。(腹中路多而难得，惟高者取势而得之。边地狭浅易为攻，故下者循守而得之。中者占角，虽不及腹，犹愈于边。故曰：边不如角，角不如腹。又曰：沿边而走，虽得其生者败。此皆棋家之常法也。)法曰：宁输数子，勿失一先。(法，棋家之法也。数子所弃，其失甚少；一先所谋，其得甚大。)有先而后，有后而先。(上文既言棋

不可以不争先，而此又言有先而当后，有后而当先，何也？盖上文所言先者，先手也；而此所言先者，先着也，犹兵法所谓“远而视之近，近而视之远”也。）**击左则视右，攻后则瞻前。**（视右，恐击左而伤右也。瞻前，恐攻后而伤前也。此言凡遇攻击之时，当审利害之几。）**两生勿断，皆活勿连。**（断，断之也；活，自活也。）**闊不可太疏，密不可太促。**（闊而太疏，则支离而易破；密而太促，则隘通难为功。要在疏离得中，然后可也。）**与其恋子以求生，不若弃之而取势、与其无事而强行，不若因之而自补。**（弃之，弃其不必救之子也。因之，因其所可图之势也。上言所见者远，下言所主者切。）**彼众我寡，先谋其生。（知难而退也。）我众彼寡，务张其势。（见可而进也。）善胜者不争，善阵者不战。（以实待虚，以治待乱，以虞待不虞，则不争自得，不战自克。犹善用兵者能屈人之兵而非战也。）****善战者不败**（计算已定而后战，故不败），**善败者不乱**。（乱，谓着数涣散而无统也，善败者能于败后取胜，故不乱。）**夫慎始以正合，终以奇胜。（起下文而言。）必也，四顾其地，牢不可破，方可出人不意，掩人不备。（布置缜密，四顾无虞，然后可以袭其懈怠，击其空虚。此所谓始以正合，终以奇胜也。兵法曰：“践墨随敌，以决战事。”注：“言我常须践履规矩，深守法制，随敌人之形，若有可乘之形，则出而决战也。其此之意欤？”）****凡敌无事而自补者，有侵袭之意也。**（犹兵法所谓“辞卑而益备者进”之意。知乎此，当求己之弊也。）**弃小而不就者，有图大之心也。**（犹兵法所谓“弃饮食而去者，勿食”之意。知乎此，则勿受所弃也。）**随手而下者，无谋之人也。不思而应者，取败之道**

也。诗云：“惴惴小心，如临于谷。”（《诗·小雅·小宛》之篇。）

虚实篇第五（虚实之理，势之必有也。然有以实而实彼之虚者，又有以虚而虚彼之实者。盖皆不知虚实之用也。《孙子》曰：“避实击虚。”此以虚实名篇，其有所本欤？）

夫弈棋，绪多则势分，势分则难救（绪多无统故势分，势分无援故难救。《审局篇》曰：“围棋布势，务相接连。”其此之谓欤？）**投棋勿逼，逼则使彼实而我虚。虚则易攻，实则难破。**临时变通，宜勿执一。《传》曰：“见可而进，知难而退。”（逼，近也。言棋无事不宜逼之。其于攻击刺之间有所当逼者，又当审其进退，不可执一。）

自知篇第六（夫棋之用心，与治事同一理。人惟不自知，能自知者以理推之，则无所思而不至矣。）

夫智者见于未萌，愚者暗于成事。（棋之成败，先有其机。惟智者常察于机未萌之先，而愚者常昏于机已萌之后。）**故知己之害而图彼之利者，胜。**（知图彼之利，而不知己之害，如所谓徇利以忘身者，是也。）**知可以战不可以战者，胜。**（可战则战，不可战则已。如此则战无不胜矣。）**识众寡之用者，胜。**（先知彼我强弱，后用进退之法。如王翦伐荆，知荆势强，曰“兵非六十万不可”是也。）**以虚待不虞者，胜。**（虞，预备也。自布己势，常有待敌之备，因伺敌人有可乘之便，然后举而攻之。《孙子》谓“先为不可胜，以待敌之可胜”，是也。）**以逸待劳者，胜。**（我势实，彼势虚，实者待敌而取胜，故逸。虚者汲汲以求生，故劳。）**不战而屈人者，胜。**（善棋者屈人之棋而非战也。如陈泰绝牛头山而屈姜维之兵，是也。）《老子》曰：“自知者

明。”

审局篇第七（此篇专言审局之要，故以审局名篇。苟弈棋者，于一枰之上，常能四顾其地，存其心，度其势，思惟我路较彼多少，我势较彼强弱，何者当先，何者当后；何者虚而欠补，何者守而勿失；何者可羸三路，何者可羸五路，我则舍三而取五；何者着而得先，何者着而失先，我则舍失而取得。须戒弱而不伏，躁而求胜，贪而多得。成功一路而已，如此审局，可谓天下之至精者矣。故篇终曰“能审局者则多胜。”岂虚语哉！）

夫弈棋布势，务相接连。自始至终，着着求先。（求先二字，棋家之大要。法曰：“宁输数子，勿失一先。”甚言先之不可失也。今有人于棋中失一先，视之如等闲者，盖不知古人有争半先而决胜负者也。苟能从事于此，执守勿失，其胜人为不难矣。）**临局高争，雌雄未决，毫厘不可以差焉。**（交争，交战也。雌雄未决，谓不知孰胜孰负也。当此之时，毫厘之差，千里之谬，不可以不审也。）**局势已羸，专精求生。局势已弱，锐意侵绰。**（局势已羸，必无不胜之理，故精意求生以守之。犹兵法所谓“卒善而养之，是谓胜敌而益强”也。局势虽弱，必求可胜之道，故坚意侵绰以进之。犹兵法所谓“不得已则斗”也。）**沿边而走，虽得其生者，败。**（纵得穷活，大势已失，故败。）**弱而不伏者，愈屈。**（以弱遇强，则当守而勿战。苟弱而不伏，如螳臂拒轮，未有不齑粉矣。）**躁而求胜者，多败。**（躁，急躁也。待敌而胜则可，求胜则不可。求胜且不可，况躁而求胜者乎？）**两势相逼，先蹙其外。**（蹙。杀也。外，敌子之外空者也。其内空者，乃公共之地。先蹙其外，不胜则持。若先蹙其内，

较着则输矣。)势孤援寡，则勿走。(援，引也。势既孤，又无子可援，若强行妄走，不惟于己无益，而彼势益强矣。)机危阵溃，则勿下。是故棋有不走之走，不下之下。(如欲走棋，因攻彼棋而走我棋，虽似不走，其实走也。下，即下子也。如欲下一着补虚，因侵他虚而我虚自实，虽似不补，而其实补也。)误人者多方，成功者一路而已。能审局者多胜。《易》曰：“穷则变，变则通，通则久。”

度情篇第八(夫势之所在，皆其情之所发。因其势而度其情，则胜败之兆可知矣。)

人生而静，其情难见；感物而动，然后可辨。推之于棋，胜败可得而先验。(人稟天地之气以生，而理亦赋焉。其静也，寂然不动，故未发之情为难见。其动也，感而遂通，故已发之情为可辨。推之事物，莫不皆然，而况于棋乎？)持重而廉者多得，轻易而贪者多丧。(持重，不轻易也。廉，不贪也。犹《传》所谓“循理以求利，自无不利；徇欲以求利，利未得而害已随之”之意。自此以下，皆言其情之可辨也。)不争而自保者多胜，务杀而不顾者多败。(不争而自保，谓不与彼争而自保其疆界。务杀，不争之反也。不顾，自保之反也。胜败之道，盖于是焉求之？)因败而思者，其势进；战胜而骄者，其势退。(因败而思，则求胜之心切，心切则思深，思深则势进。战胜而骄，则得胜之气满，气满则忘思，忘思则势退。)求己弊不求人之弊者，益；攻其敌而不知敌之攻己者，损。(不求己弊，敌且攻己，何暇求敌弊以攻敌哉？《孙子》曰：“知彼知己者，百战不殆。不知彼而知己，一胜一负。不知彼不知己，每战必殆。”即此意也。)目凝一周者，其思周；心役他事者，其虑散。(凝，聚也。

思，意思也。周，周遍也。心役他事，谓心为他事所役。虑，思虑也。虑散，谓其心虑他事，不专在棋也。《孟子》曰：“弈秋，通国之善弈者也。使弈秋诲二人弈。其一人专心致志，惟弈秋之为听。一人虽听之，一心以为有鸿鹄将至，思援弓缴而射之。虽与之俱学，弗及之矣。”此之谓欤？）行远而正者吉，机浅而诈者凶。（行远，故人不测；机浅，则人易窥。机行贵乎正，不可诈。正则吉，诈则凶。）能畏敌者强，谓人莫己若者亡。（畏，有所畏而不敢轻也。谓人莫己若者，自足也。自足则轻敌。或曰：知人有余而我不足，是敬畏之心存，故强。谓我有余而人不足，则骄肆之心生，故亡。）意旁通者高，心执一者卑。（旁通，所充者广也。执一，知此而不知彼也。）语默有常，便敌难量。动静无度，招人所恶。《诗》云：“他山有心，予时度之。”

斜正篇第九（棋之为艺虽小，而有正道存焉。或有以棋为务诡行者，盖不深知于棋者也。此斜正之篇，有不容不辨焉。）

或曰：“棋以变诈为务，劫杀为名，岂非诡道耶？”（或人以棋为诡道，问于张靖。）予曰：不然。易云：“师出以律，否藏‘凶’。”（《易·师卦》“初六”爻辞也。律，法也。否臧，不善也。靖因或人之曰：“子之言非也。《易》不云乎？师出以法，不善则凶。”）兵本不尚诈，谋言诡行者，乃战国纵横之说。（王者仁义之师，盖欲禁乱除暴，而战国自为是说，而流于诈耳。）棋虽小道，实与兵合。故棋之品甚繁，而弈之者不一。（兵有者王之兵，有战国之兵。棋有上品之棋，有下品之棋。）得品之下者，举无思虑，动则变诈。或用平以彰其势，或发言以泄其机。

(此下品之棋，如战国之用兵以诈也。)得品之上者，则异于是。皆沉思而远虑，因形而用权。神游局内，意在子先。图胜于无朕，灭行于未然。岂假言辞喋喋，手势翩翩者哉？(朕，兆朕也。此上品之棋，如王者仁义之师以正也。)《传》曰：“正而不谲。”其是之谓欤？(谲，诡谲也。)

洞微篇第十 (洞，深远也。微，幽隐也。夫棋有深远、幽隐之意，未易测识。此摭其可指而言者，著为洞微篇云。)

凡棋有益之而损者，有损之而益者。(益之而损，如我所与者小，而所得者大；彼所得者小，而所失者大。损之而益，如彼势已弱，因我贪战而快彼之心。或曰：益之而损，如陈平损金间楚也。损之而益，犹李靖所谓“间所以能成功，亦有凭间而倾败者”也。)**有侵而利者，有侵而害者。**(我势实，彼势虚，侵而有利。彼势实，我势虚，侵而有害。)**有宜左投者，有宜右投者。**(投，下子也。左投、右投，皆当因时制宜。或有宜左而右，宜右而左者，必败。犹《书》所谓“左不攻于左，右不攻于右，汝不恭命”之意也。)**有先着者，有后着者。**(先着、后着，亦必因时制宜。又曰，大处当先着，小处当后着。又曰：得便宜处宜先着，施行未成处宜后着。)**有紧僻者，有慢行者。**(僻，山高貌。从高而压之所不出，逢冲多有此着。紧僻，僻之有力也。行，接先所下子而进一步。慢行，谓不可速进也。或曰：当紧僻则紧僻，不当紧僻则慢行，亦通。)**粘子勿前，弃子思后。**(勿前，未详。勿字疑有误。或曰：粘子勿忘前所发之意，弃子必思后所思之由，未知其说然否。)**有始近而终远者，**(夫棋有意在远，而就近以成之者。如“千层宝阁”之意也。)**有始少而终多者。**(无先见之智，见小不弃，遂

成大败。如“二士入桃源”势之意也。)欲强外先攻内，欲实东先击西。(攻内而外自强，击西而东自实。)路虚而无眼，则先觑。(若棋固无眼，可觑必先觑之，勿为彼所先，则我无活。)无害于他棋，则做劫。(劫，谓两虎口相向而扑。成劫若无约束，则彼此相提不已，故必于可劫处，间下一着，方可复提。以劫多者为胜。其自做劫者，劫因我做，必审于我棋无害方可。)饶路则宜疏，(疏，远则疏张也。饶棋与敌手格局不同，布置疏远，彼乃不测。)受路则勿战。(智谋不同，宜守不宜战，战必不胜。犹《周礼》言“兵上下无战”之意。)择地而侵，无碍而进。(可侵则侵，可进则进。)此皆棋家之幽微也，不可不知也。易曰：“非天下之至精，其孰能与于此。”(幽，幽隐莫测。微，微妙难见。《易·系辞》也。)

名数篇第十一(名者，实之宾。有其实，则有其名。即其名而求其实，则棋意可知矣。此篇虽为初学入路之门，然而选于高妙者，必由此而进焉。凡三十二名。)

夫弈棋者，凡下一手，皆有定名。棋之形势、死生、存亡，因名而可见。(名，即下所分之名也。)有冲，(望关有子，从关中直出曰冲。)有斡，(虚探入他曰斡。如“仙老炼丹势”之二三，“养虎势”之九三二着是也。)有绰，(斜尖压所敌之子曰绰。谓如与彼并行，于头上斜尖一着，压之不使之进是也。又于局边用钥匙头侵之，亦谓之绰。)有约，(因彼侵我而当之曰约，俗谓之当。)有飞，(斜行曰飞，拆一曰小斜飞，拆二曰大斜飞。)有关，(两子相对，中空一路曰关。关有单关、双关。单关可破，双关不可破。俗云：双关似铁牢。)有割，(如围他棋，外有空着，从而促之谓之割。)有粘，遇拶多粘，不粘则有提。)有顶，(顶，

滑于头上压一着，使屈而不伸。或有因顶而曲行者，亦有因顶而不能出者，又有因顶而边斡者，皆顶使之然也。) **有尖**，(方罫之地，两子斜对曰尖。) **有觑**，(觑，窥伺也。窥伺他虚，欲断之、冲之。觑，俗谓之望。) **有门**，(双跳而立他尖位，以禁他子，曰门。此一着象门中之阙也，故以门名。) **有打**，(打，犹断意。打轻于断，打之，或可以连；断之，则不可续。又有虚打，注见第十三篇。) **有断**，(注见上。) **有行**，(接先所下子而进一步，曰行。又有慢行、冷行。慢行，见前注。冷行，犹“六奇势”之去五六冷行之着是也。) **有捺**，(因彼行而我兜之，曰捺。捺，搦也。或曰，棋欲横行而出，则捺之是也。) **有立**，(临边接先所下子，直下一着，曰立。又而冷立之着，如“破竹势”去四二冷立之着是也。) **有点**，(如于他眼中点一子，使不活是也。又如我点一子做活，亦曰点。又有透点，注见第十三篇。) **有聚**，(聚，数子群聚在内也，聚有聚三、聚四、聚五、花六，亦曰花聚。凡遇聚皆不活。) **有跳**，(跳，考之棋势，即跳也。如沿边行为敌子所压，间一着跳出，曰跳。) **有夹**，(二子夹一子曰夹。) **有拶**，(拶，逼拶也。如翻扑他虚眼，随后赶之，其名曰拶。拶之多粘，不粘则提之。拶，字葛切。) **有崩**，(注见前章繁崖下。) **有刺**，(于可透点处，促他一着曰刺。或截他眼，亦曰刺。考“金钩势”之四三，“擒纵势”之三一二着，刺之意可见。) **有勒**，(勒，犹赶意。赶，只顾赶之而已。勒，倒勒也。如杀在东去，倒勒西来；杀在左去，倒勒右来之意。) **有扑**，(于虎口中纵与之一子，然后取之，曰扑。犹兵法所谓“与之敌必取”之意也。) **有征**，(步步赶杀曰征。俗谓之纽。) **有劫**，(先投子曰抛劫，后应子曰打劫。)

有持，（持，持守也。谓两势相围，持守而不敢动也。）**有杀**，（三子围一子曰杀。或五子围二子，六子围三子之类，皆谓之杀。）**有松**，（松，宽纵不逼之意。棋中松意多妙。）**有槃**。（槃与盘同。如盘过之类是也。）**围棋之名，三十有二**，围棋之人，意在可周。临局变化，远近纵横，吾不得而知也。用倖取胜，难逃此名。《传》曰：“必也，正名乎棋！”之谓欤？（棋中之名虽有限，棋中之意则无穷。意虽无穷，名无不该。倖通作幸，冀望得也。《传》所谓“必也正名”，孔子答子路问为政之辞。断章取义，观者不以辞害意可也。）

品格篇第十二（此篇言棋有九品，皆能入格，故以品格名篇。盖人之气稟不齐，而趋向亦异，故于棋有自然而然者，有用智而致其然者。自然而然，今未之见也。苟有能用智而穷其妙者，亦可谓之善弈者矣。）

夫围棋之品有九。（入神以下九品是也。）**一曰入神**，（神游局内，妙而不可知，故曰入神。）**二曰坐照**，（不劳神思而不意灼然在目，故曰坐照。）**三曰具体**，（人名有长，未免一偏，能兼众人之长，故曰具体。如遇战则战胜，取势则势高，攻则攻，守则守是也。）**四曰通幽**，（通，有研穷精究之功；幽，有玄远深奥之妙。盖其心虚灵洞彻，能深知其意而造于妙也，故曰通幽。）**五曰用智**，（智，知也。未至于神，未能灼见棋意，而其妙着不能深知，故必用智深算而入于妙。）**六曰小巧**，（虽不能大有布置，而纵横各有巧妙胜人，故曰小巧。）**七曰斗力**，（此野战棋也。）**八曰若愚**，（观其布置虽如愚，然而实，其势不可犯。所谓“始如处女，敌人开户，后如脱兔，敌不敢拒”是也。）**九曰守拙**，（凡棋有善于巧者，勿与之斗巧，但守我之拙，彼巧无所施，此之谓

守拙。)九品之外不可胜计，未能入格，今不复云。《传》曰：“生而知之者，上也；学而知之者，次也；困而学之又其次也。”(入神、坐照、具体如生而知之之棋也；通幽、用智、小巧如学而知之之棋也；斗力、若愚、守拙如困而学之之棋也。三者虽不同，及其成功则一而已。)

杂说篇第十三(前既序述多篇，其所载有未备者，于是又摭其余意，著为杂说一篇，所以备其所未足之意，而并终其论焉。)

夫棋边不如角，角不如腹。(前章既曰“高者在腹，下者在边，中者占角。”至此又曰：“边不如角，角不如腹。”而申言者，盖强弱之势，乃胜败所系，不可不深省也。)约轻于捺，捺轻于摩。(捺，棋欲横行而出，则捺之。约，则当之而已，故捺重而约轻。自关中冲出者，从高面压之，用力大，故摩又重于捺。三字之义虽同，而其用有轻重之差。)夹有虚实，(虚夹，将有他图，实夹，不出本意。)打有情伪。(打，犹断也。情伪，即虚实也。棋有虚打实打。如他棋有一尖相连，尖左我有子，尖右可实打之。若尖左我空着，先于尖右冷下一着，曰虚打也。观“三生势”之平四二虚打之着，则可见矣。)逢绰多约，(逢绰多约，少有不约者。)遇拶多粘。(遇拶多粘，少有不粘者。)大眼可羸小眼，(如聚三、聚四、聚五、花六，下至一路，皆眼也。而花六以聚五为小眼，聚五以聚四为小眼，聚四以聚三为小眼，一路以聚三、聚四、聚五、花六为大眼。若两势相围而较着数，则大眼可羸也。)斜行不如正行。(斜行则势虚，正行则势实。虚则易攻，实则难破。亦有所当斜行处，又不可泥于此，旧注以行为行曰胡孟切者非。)两关对直则先羸，(刘仲甫曰：

“彼此有关则先觑，觑则张力而后活。”)前途有碍勿征。(刘仲甫曰：“凡遇征棋，先观前路有无敌之子相碍。”)施行未成，不可先动。(行未成而先动，则机露。《易》曰：“机事不密则害成。”)角盘曲四，局终乃亡。(盘，非棋盘之盘。乃三十二名中“有盘”之盘。角盘曲四，言四子曲盘其角也。虽可以劫活，然局终无劫可打，所以亡。)直四板六，皆是活棋，花聚透点，多无生路。(直空四路或直围四子，曰直四。板六，两三相排也。花聚、聚四、聚五、聚六也。透点，如板六、直四，外粘不实，为敌所刺，而透中点也。)十字不可先纽，(方罫之间，黑白两尖相交曰纽。十字先纽，必为彼所禁制，故不可先纽。若与我势子相近，而欲破他势，虽小纽亦可。)势子在心，勿打角图。(心，腹中一路也。势子在心，盖饶棋也。角图，如大角图、小角图、平角等势皆是也。有势子在心，打角图则彼势强。)弈不欲数，数则怠，怠则不精。弈不欲疏，疏则忘，忘则多失。(言棋不可终日下，不可久而不下。)胜不矜，败不语。(自言曰言，答人曰语。胜不矜己，败不责人，此君子之道也。)振廉让之风者，君子也；起忿怒之色者，小人也。(廉，不贪也。让，谦逊也。忿，恨也。怒，嗔恚也。君子知耻，故有廉让之风，小人矜贪，而有忿怒之色。)高者无亢，卑者无怯。(高者亢，亢则骄，骄则必亡。卑者怯，怯则懦，懦则必困。)气和而韵舒者，喜其将胜也。心动而色变者，忧其将败也。(此所谓“有诸中必形诸外”也。)顛莫顛于易，耻莫耻于盗。(顛，愧色也。易，悔子也。盗，偷子也。)妙莫妙于用松，昏莫昏于复劫。(妙，棋妙；昏，人昏。松，宽纵不逼之意。复劫，反复打劫也。松虽宽纵而意深，此棋所以妙。劫多反复而意

少，此人所以昏也。）**凡棋直行三则改**，（刘仲甫曰：“自古国手直行三子，多是斜飞、单关，少背直行四子者。若压敌子沿边而走者，虽多亦许。”）**方聚四则非**。（刘仲甫曰：“自古国手少有方聚四者。以四子围方聚，名曰方聚四”。）**胜而路多，名曰羸局；败而无路，名曰输筹。**（筹，如《汉书》“愿借王前筋以筹之”之筹。古者围棋，或输或赢，必下筹以记局数也。）**皆筹为溢**，（皆，等也。谓两家各胜一局，其筹等矣。故名曰溢。溢，盈满也。旧注训溢为“满而不溢”之溢，谓“白黑两棋非满局，路各有多者为羸。”其说非也。）**停路为节**。（节音绵。《说文》：“相当也。”两家路数相停，故名曰节。俗曰停局是也。）**打算不得过三**，（古者礼成于三，故揖必三揖，让必三让。而棋下筹，亦必以三局为节。）**淘子不限其数**。（淘，澄汰也。局终数过棋子，欲知多寡，而分胜负，谓之淘子。自输一子至三五十子，皆谓之输，故曰不限其数。）**劫有金井、辘轳**，（三劫齐打曰金井，两劫齐打曰辘轳。三劫似井形，两劫一起一伏似辘轳故名。）**有无休之势，有交递之图**。**弈棋者不可不知也**。（承上文，无休之势金井劫是也，交递之图辘轳劫是也。）**凡棋有敌手，有半先，有先两，有桃花五，有北斗七**。（敌手，两家不相强弱也。半先，强者于弱者三局中，饶弱者两局先也。先两，两局中饶三子也。桃花五，两局中饶五子也。北斗七，两局中饶七子也。桃花五，取桃花五出之义。北斗七，取北斗魁四杓三之义也。）**夫棋者有无之相生**，（有中生无，无中生有，有通神入妙之意，而人少可及矣。）**远近之相成**（或意在远先就近，以成之。或意在近先就远，以成之。）**强弱之相形、利害之相倾**，**不可不察也**。（我强则彼弱，此利则彼害，势之必然。

也。)是以安而不泰，存而不骄。安而泰则危，存而骄则亡。《易》曰：“君子安而不忘危，存而不忘亡。”(安，危之反也。存，亡之反也。危不生于危，常生于安；亡不生于亡，常生于存。泰，放肆也。骄，矜夸也。君子戒谨，无放肆矜夸之心。所以有常存久安之理，小人反是。《宋文鉴》曰：“无谓品高而怠其志，怠即将卑。毋谓势大而骄其心，骄即将羸。无谓行长而泄其机，泄即将疲。无谓局盛而忘其败，忘即将危。若然，则制术于未形之前，识宜于临事之际，转祸于垂亡之间，具此道者，为善弈乎！”)

注：文中黑体字为原文，括号内非黑体字为严德甫、晏天章所作的注释。

自宋善弈显名天下者，昔年待诏老列宗，今日刘仲甫、杨中隐，以至王琬、孙侁、郭苍、李百祥辈，人人皆能诵此十三篇，体其常而生其变也。古人谓犹盘中走丸，横斜曲直，系于临时，不可尽知。而必可知者是丸不能出于盘也。棋经，盘也，弈者，丸也。士君子无所用心，则可观焉。

《棋经十三篇》译文

书传上说：“吃饱了，整天无处用心思，不是还有博奕之类的游戏吗？”桓谭新论说：“世上有围棋这种游戏，有的人说属于兵法一类。高手开始远远地稀疏地摆开棋子，布置棋势以围地，因而获得符合棋理的胜利。中级棋手则必定要互相扭断厮杀、争夺局部便宜和利益。所以胜负不明，要等到局终数子方知胜负，下等棋手则守住边角，奔走于方寸之

地，以求在一块小地方成活。”自春秋时代以来，每一朝代都有这样的棋手，所以围棋的道理，向来受到重视。现在选取胜败的要则，分成十三篇，有跟兵法相合的也附在其中。

第一篇 论局

万物的数目都是从一开始的。棋局的路数共有三百六十六零一，一就是派生数字的根本，据于中央而向四方推演，三百六十用来象征一年的天数。分成四角，象征四季、每角九十路，象征每季的天数，棋盘外圈共七十二路，象征一年的节候（注：古时五日为一候）。棋子三百六十个，黑白各半，象征阴阳。棋盘的线道称为枰、线道之间的方空叫畳。棋盘方形如地而静，棋子圆形象天而动。从古至今，下棋的人从未下出重复的棋局，正如经传所说：“日日新。”所以，下棋应该用意深而思虑精。以探求胜败的原因，便可以达到前人未达到的境界。

第二篇 计算

下围棋，要凭借堂堂正正的棋理两方交锋，依靠变化多端的着法制对方。因而计谋是在心中谋定的，而在盘上体现出来，战未交锋就算到自己胜利的，那是由于计算周密。经过计算而未能取胜的是因为算得不周全。战斗结束还不知胜负的那是因为没有算计。兵法上说：“多算胜，少算不胜，更何况没有计算呢？”由计算这点来看，就可以分出胜负了。

第三篇 权舆

所谓权舆就是下棋布局一定要遵守纲要格式，先在四角“四·4”路分别摆上“势子”，然后大飞守角，立二可以拆三，立三可以拆四，跟势子相呼应的可以拆五。近不必靠得太紧，远不必分得太开。这些都是古人的理论，后世学者的规范。放弃这些理论而另辟蹊径，结果如何则不得而知。《诗经》说：“谁不能有个好开端呢，但很少有坚持始终的。”

第四篇 合战

围棋的法则，贵在严谨。高手意在中腹，低手控制边地，中等棋手占守四角，棋手常常如是。棋法说：宁可送给对方一个子也不要失掉一个先手。但要注意，有的先手生出后手，有的后手可以生出先手。攻击左方，就要注意观察右方，攻击后面，就要留心看到前面。对方两块活棋，不必把它们切断，自己的两块活棋，不必通连，广阔不可过于疏远，靠近不可过于局促。与其贪恋残子去做活，不如舍弃它们来换取外势。与其无效果地勉强行棋，不如趁机自补缺陷。在敌方子多势强而我方子少势弱的情况下，一定先设法活棋；在我方子多，敌方势孤时，则务必扩展其势。善于战胜对手的不在于局部争夺；善于布阵的，可以不搏杀而取胜。善于作战的不至于失败，善于收拾残局的，不会慌乱。下棋总是以正常合理的着法开始，而后以奇妙的着法夺取最后胜利。必须全面顾及自己的阵地，使之牢不可破，才能出

其不意，攻其不备。大凡未遭敌方攻击就自补缺陷的，多是有侵袭对方之意，舍弃小棋不管的，定有贪图大棋的用心。随手落子是无谋之人，不加思索而应子的是取败之道。《诗经》上说：小心谨慎，如同而临深谷。

第五篇 虚实

大凡下棋头绪过多，势力就会分散，势力分散，就难以互相救援。落子不要过于逼近对方，逼近会使敌方坚实而我方虚弱。虚弱就容易受到攻击，坚实则难以击破。当然，这要随机应变，不可拘泥于一种方法。书传上说：“看到能前进就进，觉得有困难就退一步。”

第六篇 自知

聪明的人能够预见到未萌芽的事物，愚昧的人对于既成事实也不明了。因此，能深知己方弊病再去图谋对方利益的人能够取胜。察知能够作战还是不能作战的条件的人，可以取胜；能够认识到子力的多和少的不同作用的就能取胜；以周密的思考和准备对付缺乏准备和考虑不周的对手就能取胜；以逸待劳的就能取胜；不必激战便能使对方受挫的人就能取胜。《老子》上说：“自知者明”。

第七篇 审局

下棋布局，必须相互照应，自始至终，每着都要争取先

手。对局交战，胜负未分，丝毫不能出差错。局势已经领先，就要集中精力做活；局势落后，就要努力侵袭对方。沿着边线走棋（注一般指二路边）即使做活了，也要失败。力量对比弱的而不退守，将败得更惨；急躁求胜的，大多要失败。两块棋对杀，要先紧外气；得不到援助的孤棋，就不要勉强去走。因此，一局棋中，有不该逃的逃法，有不该下的下法，造成输棋的失误多种多样，而赢棋只要多一路即可。善于审局者，多胜。《易经》上说：“前进的道路已尽，就要改变方向，改变以后又能畅通了。如能畅通就能持久。”

第八篇 度情

一个人安安静静，那么，很难看出他的情感，当他感触于外物而冲动时，就可辨认他的感情了。由此推想到下棋，胜败也可以预测，棋法说：稳重而不贪心的，往往多得，轻率而贪婪的反而多失。不忙于争斗而善于自保的，多胜，一味攻杀而不顾利害的多败。因劣势而深思的，棋势会转好；处于优势而骄傲的，棋势也会变坏。注意发现自己棋的毛病而不指望别人出错的，才能得益；只知攻击敌人而不知敌人攻击自己的会受损失。注意力集中在棋局上的，思考就周密，心里想着其他事情的，思考就不会周到，算得深而又按照棋理行棋的，就吉利，目光短浅而存心欺诈的，必然凶险，能重视敌方的就强，认为别人不如自己的就会失败。思路广阔的，高明，只看到局部、思路单一的，低劣。缄默不语，神态安详，使敌人难以捉摸；情绪波动，举止无节制则招人讨厌。《诗经》说：“别人的心思，我要设身处地去揣

摩。”

第九篇 斜正

有人说：“围棋专门讲求变诈，还以劫、杀为名，岂不是诡诈之道吗？”我说并非如此。《易经》上说：“军队出征也要遵循规则，违背正道不问善恶者是危险的。”用兵本来不推崇诈谋，言行诡诈是战国时纵横家的理论。围棋虽是小技艺，其实却与兵法相合。因此，棋的品级也有多种，下棋的人更不相同。棋品低下的，并不深谋远虑，举动多用诈谋，或用手势遮掩棋势，或用言语暗示自己的意图以迷惑对方。棋品高尚的就不是这样，大都深谋远虑，根据局势而加以变化，全神贯注于棋局之内，谋划于落子之前。在尚未成形时就策划胜算，消灭祸患于未然，哪里用得着凭借喋喋的言辞和种种手势呢？古书上说：“遵循正道不用诡计”说的就是这个道理吧！

第十篇 洞微

下棋时有些棋好象获益反而受损，又有些棋好象受损反而受益。有些棋侵袭对方而获利，有些棋侵袭对方而受害。有宜向左投子的，有宜向右投子的，有该先走的，有宜后行的，有该紧压的，有应慢行的。粘接残子不要太急，舍弃残子要想到结果。有开始在近处落子而生效于远方的。有开始看似不大的棋而后变大的。要加强外势就要先攻击里面对方的棋。要加强东面则先攻击西面。如果棋虚而无眼则能輒必

先觑。对其他棋没有损害就可以做劫。让子棋白棋配置要疏阔，而黑方则不宜挑起激战。侵消敌阵要选择落点；不受妨碍才能前进。这都是棋家深奥微妙的道理，不可不知道。《易经》上说：若非天下极精明的人，谁能做到这样呢？

第十一篇 名数

下围棋，每下一子都有固定的术语，棋的形势，死活存亡，都可以从名称中看出来。有冲、斡、绰、约、飞、关、劄、粘、顶、尖、觑、门、打、断、行、捺、立、点、聚、跷、夹，拶、崩、刺、勒、扑、征、劫、持、杀、松、盘。围棋的下子术语共有三十二种，但下棋的人使用起来变化万千。对局中的变化，远近纵横，我就无法知道了。我们希望取胜，都离不开这些术语。经传上说：“一定要辨正名分。”说的就是围棋吧！

第十二篇 品格

围棋的品级有九种，一叫入神（着法神奇常人尚难理解），二叫坐照（洞悉全局），三叫具体（兼备众长），四叫通幽（了解对方意图），五叫用智（精于计算），六叫小巧（熟悉筋形，时有妙手），七叫斗力（长于搏杀），八叫若愚（棋形厚实），九叫守拙（懂得防守）。这九种之外还有许多，无法统计，都是不能及格的，就不列举了。经传上说：“生下来就知道道理的是上等；学习后知道的是中等，遇到困难再去学习的是下等。”

第十三篇 杂说

棋盘上边地不如角地，角地不如腹地。约比捺轻，捺又比岸轻。夹有虚夹、实夹。打有真打、假打。遇到扳大都要挡，碰到打一般要粘。大眼吃小眼。斜走不如直走。两方单关相对要抢先刺，前方有对手的子就不能征。准备未就绪，不要先动手。盘角曲四，局终棋亡。直四和板六都是活棋，梅花五中心被点就是死棋。十字不能先扭，有对方的中心势子，就不要用打角图的着法。

对局不可连续多下，多下就会倦怠，倦怠就不能走得精妙；对局也不能间隔太长，隔得太长就会遗忘，遗忘生疏则容易失败。胜了不要自矜，败了不要责人。发扬谦让风格的是君子，粗脖红脸的是小人。水平高的不要趾高气扬，水平低的不要胆怯手软。心平气和、神态安然定是欣喜即将胜利；心忧色变的定是担心将成败局。羞愧莫过于悔棋，可耻莫过于偷子。妙棋莫过于宽纵轻灵；发昏莫过于反复打劫。

凡行棋直走之着，就应改变，走成方块聚四形状就是恶手。比对方占的路数多叫做贏棋，得不到应有的路数叫做输筹。双方各胜一局称为溢，两方得路相等叫做帀(和局)。两人对局不超过三盘，输赢不限子数。

劫有金井劫(同时生出三劫)，有辘轳劫(连环劫)，成为无休止的交互出现的棋形，下棋的人不可不知。

双方对局有分先，有让半先(三局中两局先走)，有先二(一局让先一局两子)，有桃花五(一局让二子、一局让三

予），有北斗七（一局让三子、一局让四子）。

下棋时，有棋与无棋，远与近，强与弱，利与害都是相互比较而言的，这不可不知。因此，平安时不可松懈，活棋不可骄怠。安定时松懈则危险，活棋骄怠也可能败亡。《易经》上说：“君子居安思危，生不忘死。”

原弈 皮日休①

问弈之原于或人，或人曰：“尧教丹朱征，丹朱作为是，信固有其道焉。”皮子曰：“夫弈之为艺也，彼谋既失，我谋先之，我智既亏，彼智乘之，害也。欲利其内，必先攻外，欲取其远，必先攻近，诈也。胜之势，不城池而金汤焉；负之势，不兵甲而奔北焉。胜不让负，负不让胜，争也。存此免彼，存彼免此，如苏秦之合纵，陈轸之游说，伪也。若然者，不害则败，不诈则亡，不争则失，不伪则乱，是弈之必然也。虽弈秋荐出，必用吾言焉。盖尝论之：棋之为用，初非人间之事。始出于巴邛之桔，穆王之墓，继出于石室，又见于商山，乃仙家乐道养性之具也②。造端托始于战国之时，若孙武、鬼谷、孙膑、庞涓③、苏秦、张仪辈，各因战斗之法显名当时，是其模范想象而汪兴于棋，以敷其义，故兵法十三篇，棋经亦十三篇，其战斗场阵之旨，不少差殊，况棋之布置，如兵之先阵而待敌也。棋之侵凌，如兵之强弱未分，形势鼎峙也。棋之用战，如兵之封疆端重，而全形胜也。棋之取舍，如兵之转战之后，取舍不明，患将及也。夫

权舆、合战，虚实、自知、审局、度情，或奇或正，皆体其常而生其变也。至若有无相生，远近相成，强弱相形，利害相倾，非精于战斗者，又岂能纤细以备其情哉！以是而观，此诚战国之诸君子，取仙家消磨岁月之物，而与夫战阵之义也。讵不然欤？”

《原弈》注释

①皮日休：（公元834？——883？年）唐襄阳人，字逸少，后改袭美。著名诗人，亦善为文。著有《皮子文薮》、《松陵唱和诗集》。

《皮子文薮》中所收《原弈》与本篇不同。自“盖尝论之”以后至结尾全不相同。现录出如下：

“盖尝论之：夫尧之有仁、义、礼、智、信，性也，如生者必能用手足任耳目者矣。岂区区出其纤谋少智，以著其术用，争胜负哉！尧之世三苗不服，以尧之仁，苗之慢，尧兵而燬之，犹罗人杀鳩鶡，故人烹鲲鱠者。然尧不忍加兵而以命舜，舜不忍伐而敷之文德，然后有苗格焉。以有苗之慢，尚不加兵，岂能以害诈之心，争伪之智，用为战法，教其子以伐国哉！则弈之始作，必起自战国，有害诈争伪之道，当纵横者流之作矣。岂曰尧哉！岂曰尧哉！”

据刘善承主编《中国围棋》一书考证，当以《皮子文薮》本为是。本书所载此段异文大概是后人弄错了。

《原弈》根据围棋的特点推测围棋起源于战国，亦为一家言。

②棋之为用句：《梨轩漫衍》：“围棋初非人间之事，其始出于巴邛之桔，周穆王之墓，继出于石室，又见于商山，仙家养性乐道之具也。”《幽怪录》：“巴邛人家桔园，有大桔如三斗盆，剖开有二叟对弈。”

③孙武、鬼谷，孙膑、庞涓：战国时军事家。

弈旨^① 班固

北方之人谓棋为弈。局必方正，象地则也；道必正直，神明德也；棋有白黑，阴阳分也；骈罗列布，效天文也。四象既陈，行之在人，盖王政也^②。或虚设预置，以自卫护，盖象庖牺网罟之制^③。堤防周起，障塞漏决，有似夏后^④治水之势。一孔有阙，颓坏不振，有似瓠子^⑤汛溢之败。作伏设诈，突围横行，田单^⑥之奇。要危相劫，割地取赏，苏张^⑦之姿。三分有二，憩而不诛，周文^⑧之德。逡巡儒行，保角依旁，却自补续，虽败不亡，缪公^⑨之智。上有天地之象，次有帝王之治，中有五霸之权，下有战国之事，览其得失，古今略备。

《弈旨》注解

①《弈旨》：是我国现存的关于围棋理论的最早的一篇专著。作者班固（公元32—92年），字孟坚，东汉扶风安陵（今陕西省咸阳市）人，史学家，著有《汉书》。《弈旨》最早收在唐代欧阳询等所编的《艺文类聚》中，本文与《艺文类聚》所载文字有出入，可能是原文删节本，现据《艺文》本校改了

明显错字。

②《易·系辞》上：“太极生两仪，两仪生四象，四象生八卦。”四象原指天地两仪所生四时之象。四季代序，如何治理在于人，这是王政的原则。这里是说围棋也有四象：局、道、子和下法，如何下好就看弈者了，这也是王政的原则。

③庖牺网罟之制：庖牺，即伏羲。罟，鱼网。全句意指，象伏羲制做的鱼网。

④夏后：指夏禹。

⑤瓠子：汉代在今河南境内的一条河堤名称，曾因一孔有缺漏而致使大堤崩溃。

⑥田单：战国时齐国大将，曾出奇兵，用火牛阵打败燕军入侵，收复七十余城。

⑦苏张：指战国时著名的纵横家苏秦、张仪

⑧周文：指周文王，天下三分之二诸侯归附周文王，文王尚不肯起兵伐商纣王。

⑨缪公：即秦穆公，秦军被晋军大败而能养精蓄锐，终于打败晋国。

围棋赋 马融^①

略观围棋，法于用兵。三尺之局，为战场，陈聚士卒，两敌相当。怯者无功，贪者先亡。常据四道，守用依傍^②，缘边遮列，往往相望。离离马目，连连雁行^③，踔度^④间置，徘徊中央。收取死卒，无使相迎，当食不食，反受其殃。离

乱交错，更相度越，守规不固，为所唐突。深入贪地，杀亡士卒，狂攘相救，先后并没。计功相除，以时早讫。事留变生，舍世欲疾。营或^⑤窘之，无令诈出。深念远虑，胜乃可必。

《围棋赋》注释

①马融：（公元79——166年）汉扶风茂陵人。字季长。东汉著名的经学家

《围棋赋》载于宋人章樵所编《古文苑》，时为46韵，92句。本文大概是删节本。

②守用依偿：宋章樵《古文苑》本作“保角依旁”。

③马目、雁行：指小飞、大飞。

④蹲度：蹲，腾跃，指跳一类的着法。度，渡。

⑤营或：同荧惑，迷惑。

悟棋歌 吕公^①

因观黑白悟然悟，顿晓三百六十路。
余有一路居恍惚，正是金液还丹数^②。
一子行，一子当，无为^③隐在战征乡。
龙潜^④双关虎口争，黑白相击迸红光。
金土时热神归烈，婴儿^⑥又使入中央。

水火劫，南北战，对西施工人不见。
秘密洞玄空造化，谁知局前生死变。
人弃处，我须攻，始见阳阴返复中。
纵喜得到无争地，我与凡夫幸不同。
真铅真汞⑥藏龙窟，返命丹砂隐帝宫。
分明认取长生路，莫将南北配西东。

《悟棋歌》注释

①吕公：未详。《悟棋歌》是作者观围棋而对于道家的学说、炼丹术有所领悟所做，其内容难解。

②金液还丹：道家认为用丹砂（珠砂）炼成水银，水银又炼成丹砂，转数愈多炼成的丹药效能愈高。九转丹再炼化为还丹，服之可以白日升仙。

③无为：道家指顺应自然，不求有所作为。主张无为而治。

④龙潜：阳气潜藏，龙蛇蛰伏。

⑤婴儿：道家称铅为婴儿，汞为姹女，炼丹要铅汞相配。

⑥真铅真汞：见前注。

四仙子图序^① 徐宗彦

东昏^②徐宗彦述其图云：元佑九年^③正月十日，济阳刘

甫之仲甫，昆陵^④王君王珏、邺郡^⑤杨正甫中和、夷门^⑥孙敏之侁，相遇于彭城^⑦之市楼。熙然谈笑而相谓曰：“侵窗气清，埋簪雪白，可乘一时之兴，共筹四子之枰。众欲之乎？”咸称其乐。兹四子者，盖往者之所莫及而来者之所未有，可谓冠绝天下而为圣代之棋师者矣。

局展未几，天台老人翩然来观。置酒于坐隅，且饮且战，神合意闲，更相应变。局结而胜负几均矣，观者莫不竦身而加叹焉。宗彦因索笔以录其事于局图^⑧之首，用识异时尔。

四仙图谓四人围棋，取其名也。一人名为一朋、元佑九年正月十日刘仲甫、王珏、杨中和、孙侁共棋一局。中和、珏用黑，仲甫、侁用白。黑受先。各一百二十五着，白胜一路。

《四仙子图序》注释

①四仙子图序：本篇是关于我国下联棋的最早记载。记载了北宋时期国手刘仲甫等四人下联棋的经过。这局棋的棋谱载于《忘忧清乐集》。

②东昏：县名，在今河南省兰考县北。

③元佑九年：公元1094年。

④昆陵：县名，今属江苏省。

⑤邺郡：在今河北省临漳县北。

⑥夷门：山名，在今河南省开封县。

⑦彭城：地名，在今江苏铜山县。

《棋诀》 [宋] 刘仲甫

一曰布置

盖布置棋之先务，如兵之先阵而待敌也。意在疏密得中，形势不屈，远近足以相援，先后可以相符。逼近势子，有拆三、四之着，势虽大而易攻。至于尖飞之类，力虽牢而路促。拆二之意，得其中也。若入他境，或于六三、三六下子，谓此有三用，四二斜飞人角，九三拆二归边，六五单关入腹。及九三、十三之着，思不执一，进退合宜。诀曰：“远不可太疏，疏则易断。近不可太促，促则势羸。”正谓此也。善棋者不困在此，使困在彼，壮在己势，羸在人势，此乃为格。

二曰侵凌

夫棋路无必成，子无必杀，乘机智变，不可预图。且布置已定，则强弱未分，形势鼎峙，然后侵凌之法得以行乎其间，必使应援相接，勾连相连，多方以拥逼，迤逦而侵袭。侵袭者，近角遂间则夹斡之类是也。拥逼者，因势借力是也。侵袭若行，则彼路不得不促；拥逼渐急，则彼势不得不羸。俟乎忿而先动，则视敌而索其情，观动而制乎变。此之谓善应者也。

三曰用战

用战之法，非棋要道也。不得已而用之，则务在廉慎以

守封疆，端重而全形势。封疆警守，则在我者实矣；形势能全，则在我者逸矣。夫以石击虚，以逸待劳，则攻必破，战必克矣。

四曰取舍

取舍者，棋之大计。转战之后，孤棋隔绝，取舍不明，患将及矣。盖施行决胜谓之取，弃子取势谓之舍。若内足以预奇谋，外足以隆形势，纵之则莫御，守之则莫攻，如是之棋，虽少可取而保之。若内无所图，外无所援，出之则愈穷，而徒益彼之势；守之则愈困，而徒壮彼之威，如是之棋，虽多可舍而委之。

棋者意同于用兵，故叙此四篇，粗合孙吴之法。古人所谓：“怯敌则运计乘虚，沉谋默战于方寸之间，解难排纷于顷刻之际。动静迭居，莫测奇正。不以犹豫而害成功，不以小利而妨远略。”此非浅见漫闻者能议其仿佛耳。

《棋诀》译文

一、布局

布局是下棋首先要做的事，就好象用兵打仗先要布阵才能迎敌一样。布局的要旨是使着子疏密适中，构成对己主动有利的阵势，使棋子远近能够相援，前后能够呼应。假如进入敌方势力范围，或者在“六三”、“三六”路下子，或者在“九三”、“十三”路下子，不必拘泥于一种想法，应该能进能退。棋诀说：“下子距离远也不能太疏，太疏容易被切断。

落子距离近也不能太局促，局促了形势上就落后。”说的正是这个道理。善于下棋的人使困境不在己方面而在对方，使自己的棋势壮大而对方形势落后，这才是标准。

二、侵凌

下棋不一定硬把某处的空围成，也不一定硬吃对方某些子，要随机变化，不能只认定事先想好的一条路。等双方布局已定，强弱尚未分明，形势相持时，才能使用侵凌的方法，一定要使侵入对方势力范围的棋子同己方的棋子能够呼应救援，彼此相连。要从多方面来挤压逼迫，要采取迂回手段侵袭。侵袭得手，那么对方的实地就缩小，攻逼逐渐紧急，对方形势就亏损。等到对方急躁动手，就观察敌方用意，随着敌方动向采取变化控制局势。这就叫善于应对的棋手。

三、作战

采用作战的方法，并非下棋的主要规律。不得已而采用这种方法时，也一定不贪心，谨慎地守住自己的地域，慎重地顾全整个局势。善于保守自己的地域，我方就坚实，全局形势能保全，自己行棋就轻松。以实击虚，以逸待劳，便能攻必克，战必胜。

四、取舍

取舍是下棋的主要方针。几番战斗之后，有些棋子被隔绝孤立，如果不明取舍，就会产生祸患。保全足以决定胜负的棋子，叫做取。弃子换取外势，叫做舍。如果在敌阵内足以生出妙棋，在敌阵外足以壮大形势，放弃它就无法抵御敌方，保住它敌方就无法进攻，象这样的棋，即使子少也应保住。如果在敌阵内没有什么发展，在外部又无救援，逃出会更窘迫，白白地助长对方的大势；保全它会更加困难，徒然

增加对方的威力，象这样的棋，即使子多，也应该舍弃。

下棋的人，其想法跟用兵一样，因此叙述以上四篇，大略合乎孙吴兵法。古人所说的：“小心地对付敌人就要运用计谋算计对方的虚弱处，在心里深入地思考作战，在顷刻之间转危为安。行动和等待交互使用，使敌方莫测高深。不要因犹豫不决而妨碍成功，不要因小利而影响长远打算。”这种道理不是见识短浅的人能知其大概的。

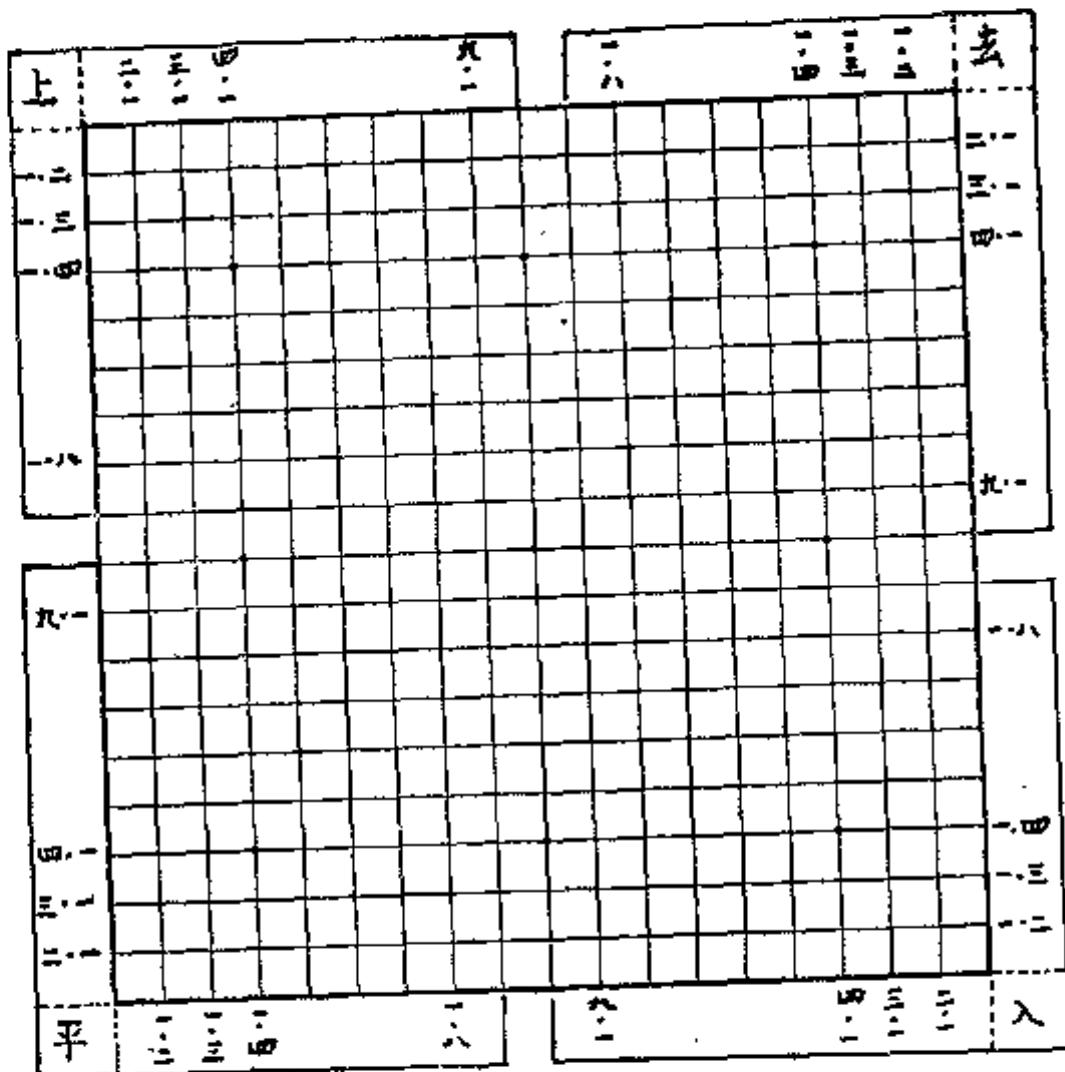
“乐”、“射”卷

卷首说明

“乐”、“射”两卷在这里合为一体。这两卷主要是收集当时多种起手式的变化和下法，可看作是尚未定型的古定式，反映出时代的特点，其中不乏合理的着法，但大多数变化在时代的发展中或者被淘汰，或者经过改进、订正变为定式。总的看来，当时对起手式的研究尚不够深入、水平也不算高，所列图例相当庞杂。正因为起手式大都不是定型着法，在选编、转录和印刷中就更容易出错。此次订正、解说仅选择有代表性的、比较合理的变化。希望能使读者既了解古代一些特殊的着法，也能对实战有所启发，原书这两卷除几幅棋盘路图和一些术语图示外，共有各类起手式及变化图二百一十余图，但是能推敲辨认而有价值的图例也就百图左右，这是合为一体加以解说。

图一：棋盘路图

在“乐”卷的首页，刊载了这样一张棋盘路图，这是古代的一种记谱方法，这种记谱法把棋盘分为四部分，以平、上、去、入来定名。中间的天心作为四部分的中心。把一个大棋盘分为四个小棋盘来识记、标注。这样便于直接用文字把棋谱记下来。例如黑子下在左下角的星位上，就记作“黑平四。四”，白在星位的左面托一手就记作：“白平四。三”。如在星位的下面托一手则为“白平三。四”，其它部位均按其法类推，本书后面的一些注解和眉批就采用这种方法。现在我们要识记这种棋谱颇觉困难，更不习惯。但在印刷技术较落后的时代，这种方法却有可取之处。



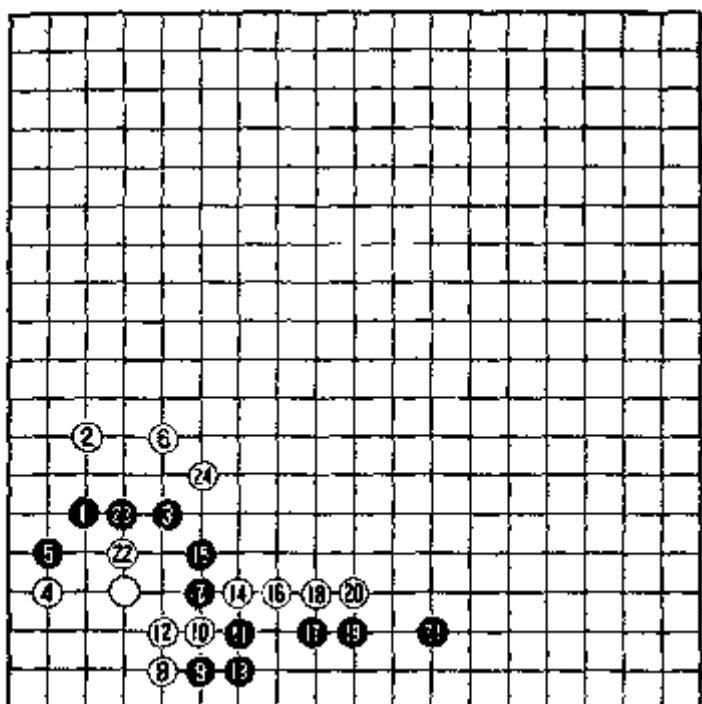
图一

起手法

顾名思义，起手法就是开始的下法。现在分布局、定式，而古棋不大讲究布局，但对角上局部的种种变化还是认真研究、收集的。本书的“乐”卷、“射”卷，都可归入起手法一类，是作者收集的各种局部变化，现在我们可称作古定式。

图二：

本图是围绕星位的挂角、夹攻产生的变化，我国古棋是



图二

先摆座子再下棋的，就是双方先在对角的星位上各放两子后再来较量。所以古定式就是星定式。当然，随着棋艺的发展，一些变化已被淘汰。图二的变化，现代已见不到，但研究一下，对于了解棋的发展还是大有好处的。应该说双方着法都是追求紧凑，不想给对方回旋和喘气的余地，但却有失之偏执之感。1至6是古棋的定型着法，而现在看来，4、5、6都应抢占7位。白棋被黑7位封锁是难以忍受的。但古棋却以此为战机。事实也是如此，黑在13位接，白14位一断，展开激战，黑方反而显得被动。黑13如走14位接位，则简明地得利。

图三：

这是上图变化的继续。白棋仗一时的主动，便执意去

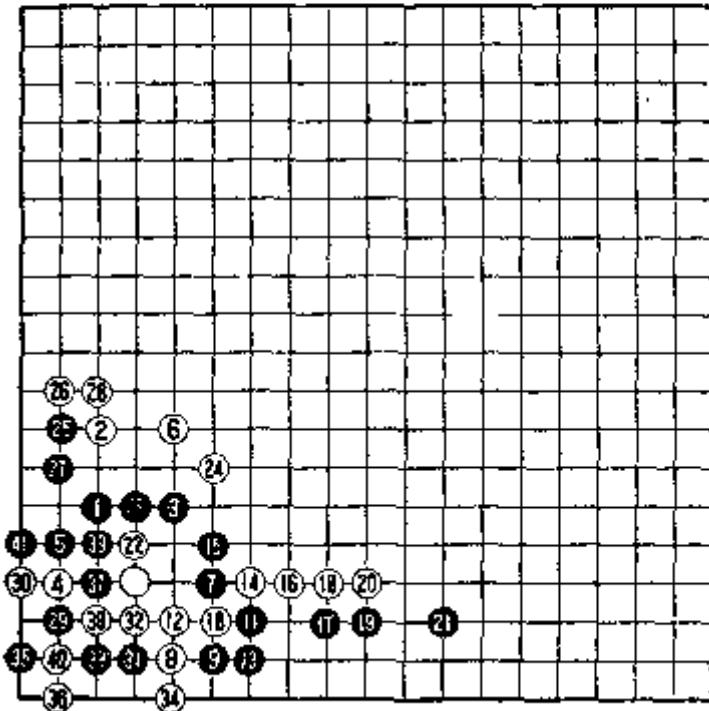


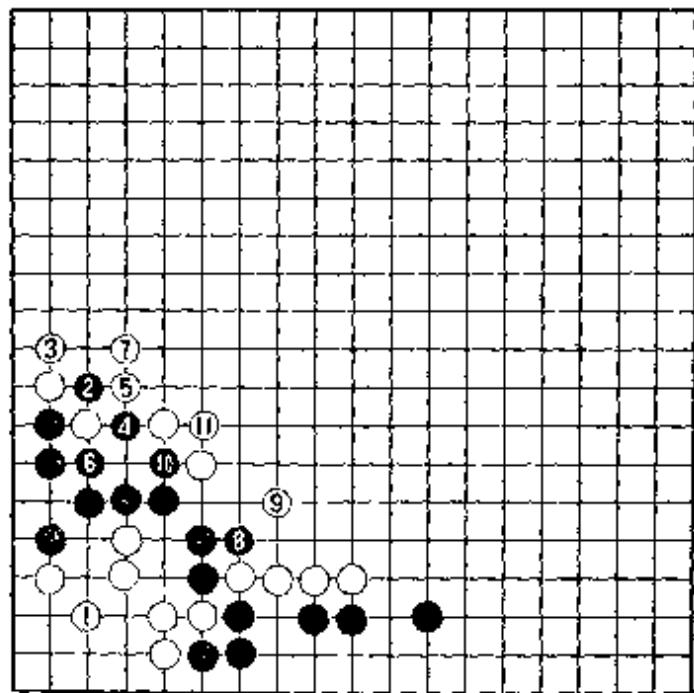
图 三

杀黑，反而遭到黑棋的反击。黑29是严厉的，白无论怎么应都要出棋，但白36走38位将会以劫相争。图中走36点，大概是想更明确说明白坚持吃黑，则定将自灭。回过头来研究，白棋之所以以主动变被动，是28之过，28应如参考图那样下，黑棋苦活，白棋得利。

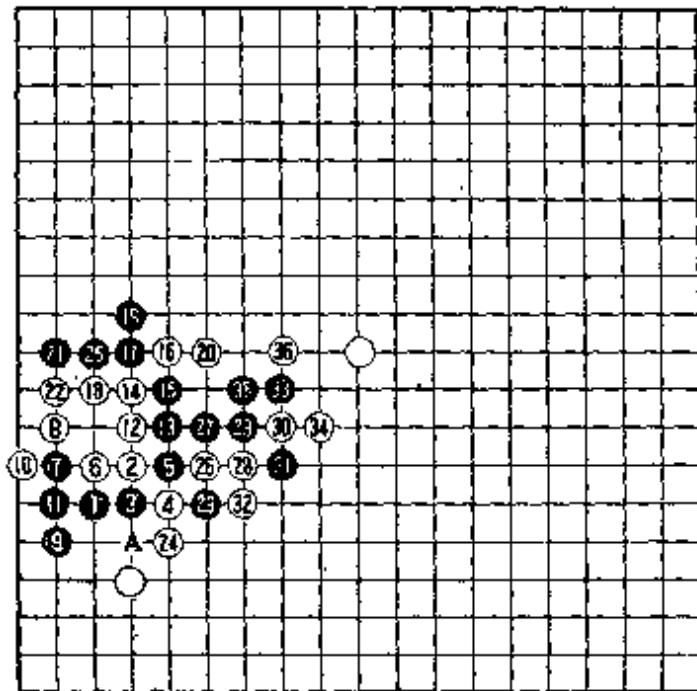
从图二和图三的变化可略知当时对棋理的研究还不透，所以思路不够广，总是紧紧盯住扭杀。这一点在此后的所有起手法的变化中都有所反映。

图四：倒垂帘一例

从白棋先有两子可以推断，这是从让子棋局中选出的，我国古代是白棋先走，让子棋也是下手执白，与现在正好相反。倒垂帘也叫倒垂莲，就是指图中白2这步棋，此处虽然只列出这一例，而此后却演变出多种下法，到清朝施襄夏、



图三·参考图



图四

范西屏的时代，倒垂莲定式逐步定型。图中黑13过于恋战，单在24位打、白23位长，黑A位接，成转换之形可以满足。强行作战反被白棋利用，白16、18、20下法紧凑，26以下一气呵成，至36正好吃黑。

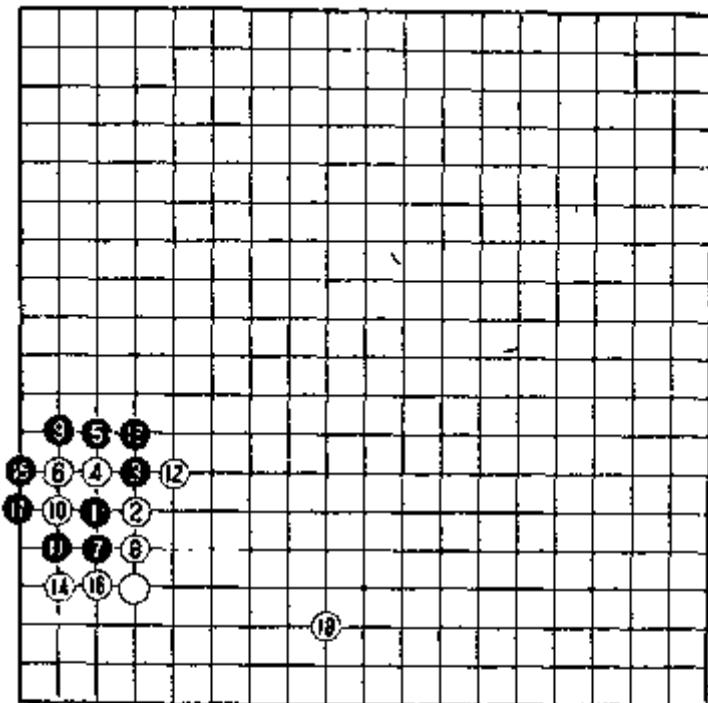


图 五

图五：

白2、4压断，现在仍然是名家常用的手法之一。本图的变化以弃子取势，思路较灵活，此变与下面的图六在现代棋中仍可作为定式之一型供选择运用。但本图白10还是单走16位曲较好。白10曲，黑11可走14位尖。

图六：

黑7打吃比上图有所改进。白12连扳是要点，一直延续到现在，星定式都强调这一点，对初学者来说更要注意。

图 六

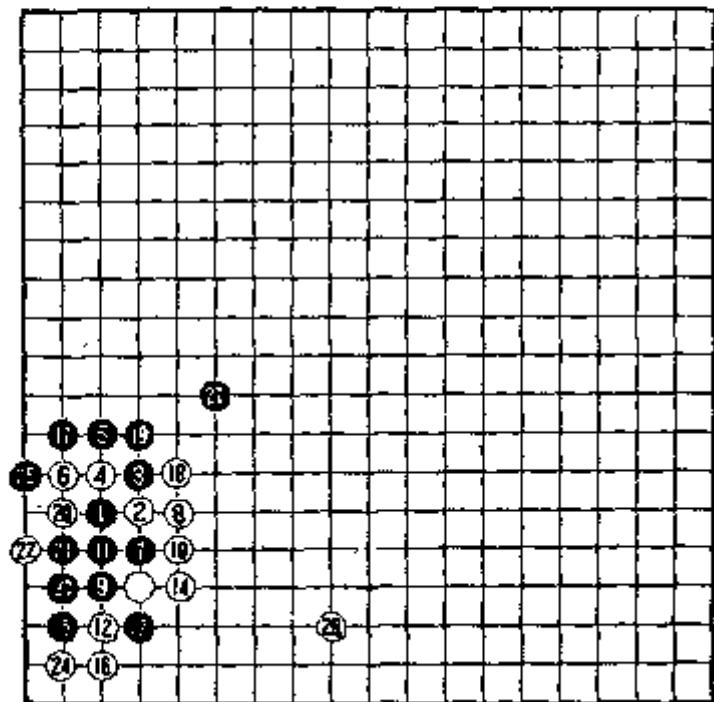
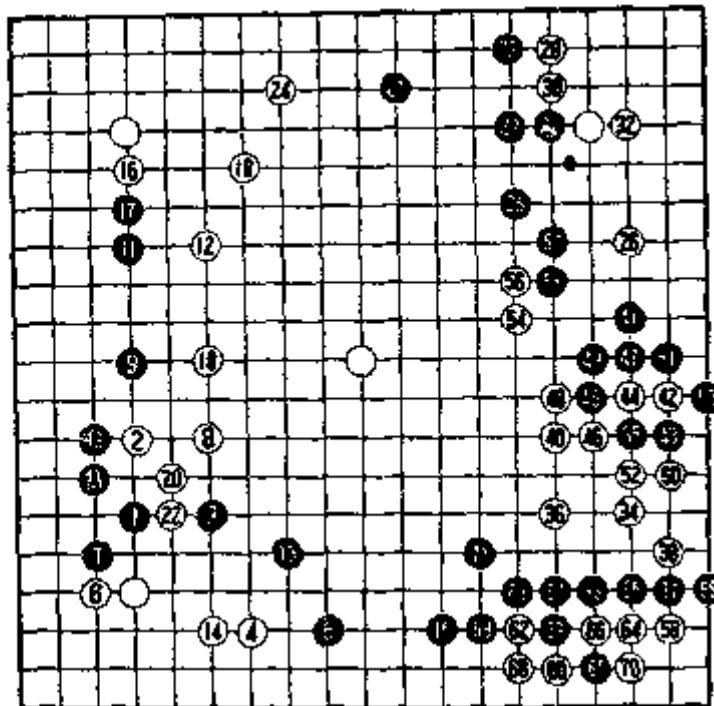


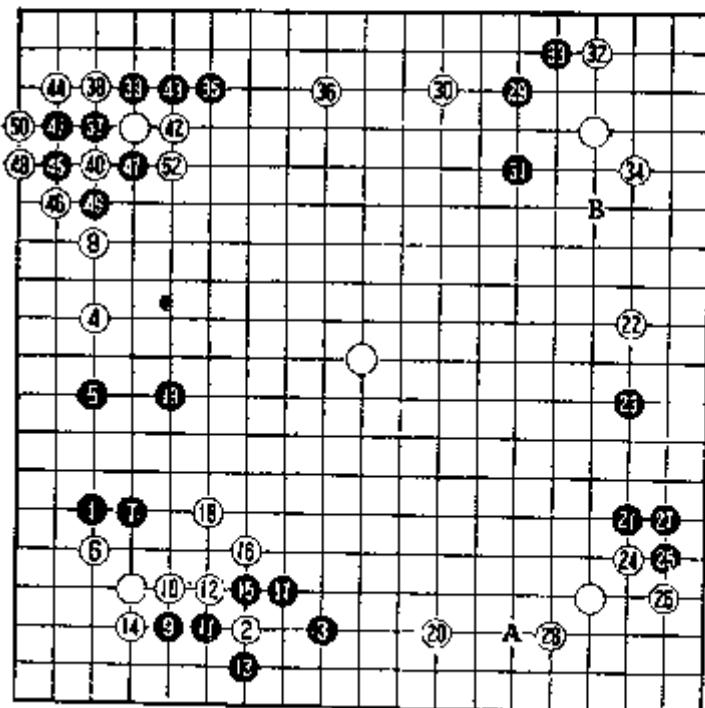
图 七



图七：要四子局面

这是收集的一局让四子的棋谱，我们感到新颖的是四子

的摆法与今不同，看来当时让子首先是强调天元。从棋的内容看，执黑棋的高手下得并不好，相反，作为下手的白方反而下得较好，结果当然是白棋赢。布局中白6与黑7的交换现在看不可理解，黑棋太吃亏，这只能以黑棋怕白方渡过来理解。白10、12、20都相当精采，以现代布局理论来衡量也是正确的。白42以下的手法很巧妙，利用弃子整形，我们现在也常常运用此种手筋。58、60是让子棋高手对低手施用的试探手法。本图却是下手反其道而行之，结果是白棋得利，但黑61可以走64位虎，白棋就难于腾挪。从黑局情况来看，这局棋大概是模拟对局，意在教导低手如何下好四子局。



图八

图八：受五子局面

也属模拟对局，但反映了当时下棋的风格，黑1挂角然后3位紧逼，在当时不仅让子棋是正着，对子棋也常这么下，两面逼住准备进角。白8偏于保守，在9位补较好。黑9

打入机敏，白棋在此处吃了亏。白20拆反映当时对行棋的方向还把握不住，黑左下已经坚实，白去逼住已无意义，所以，应抢占别处大场，从局部说，守角也只能走A位小飞。

32、33也是古棋风格，现代人下，黑白都会走在B位。37以下黑棋无理，黑执意欺骗白棋，结果全部被吃。

图九：破单拆二

当时叫单拆二实际上指的却是大飞守角，这是从实战中选的破大飞角成功的例子。从进程看，白方应对不当，黑轻易破角。1至9可算正着。白10不对，应该走16位尖补。这样既保护角，又确保出头，下一手黑棋无法封锁白棋。黑11也不必再去破白坚实而又不大的角空，直接走A位封白棋即可。黑去破白角此时已有危险，白14、16可以考虑硬吃黑棋。

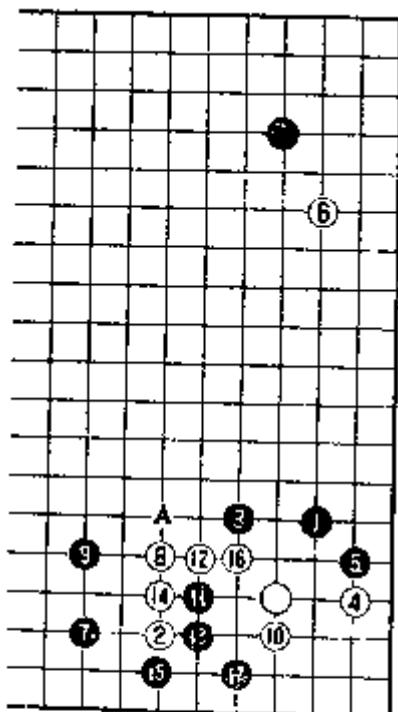


图 九

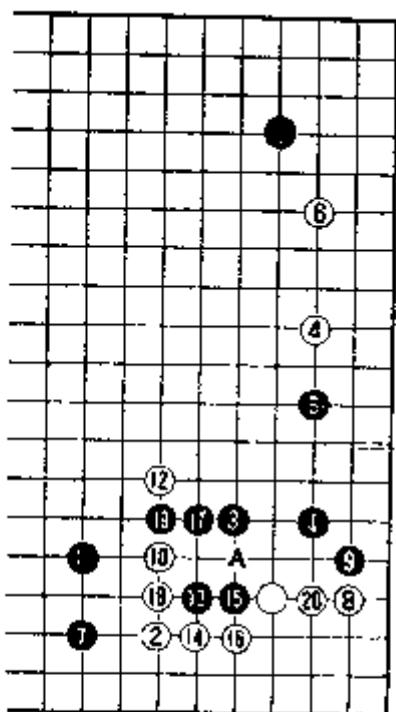


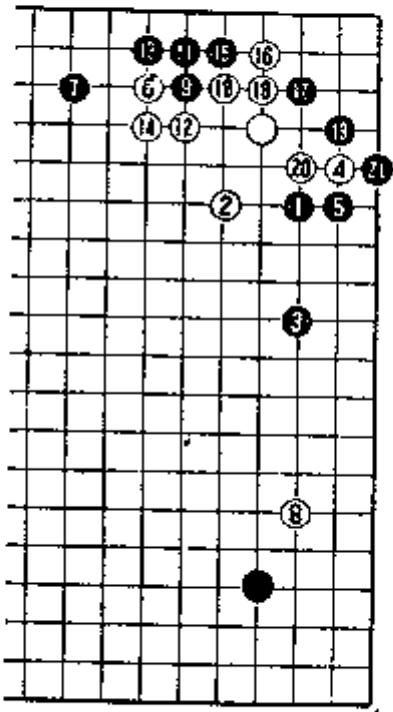
图 十

图十：破单拆二第二变

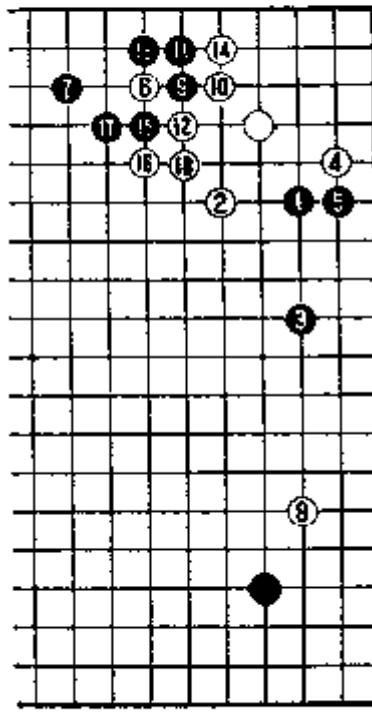
此变的着法比图九合理。认真推敲，则黑9可走10位，12应走A位。黑13以下的着法是抓住白棋弱点的进袭。

图十一：破斜飞拆二

黑9以下的破角手法相当漂亮，值得借鉴，反过来，白走2、4、6所形成的守角结构是不完整的。所以，现在很少有人这样下。



图十一



图十二

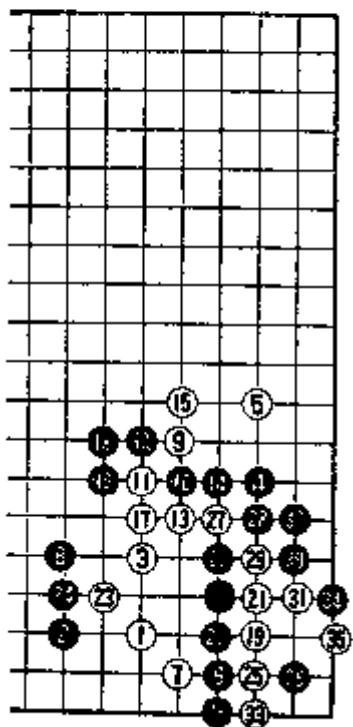
图十二：破斜飞拆二第二变

这一变是白14改在角上挡，可黑棋吃白6以后太厚实。从结果看，白棋还不如上图。

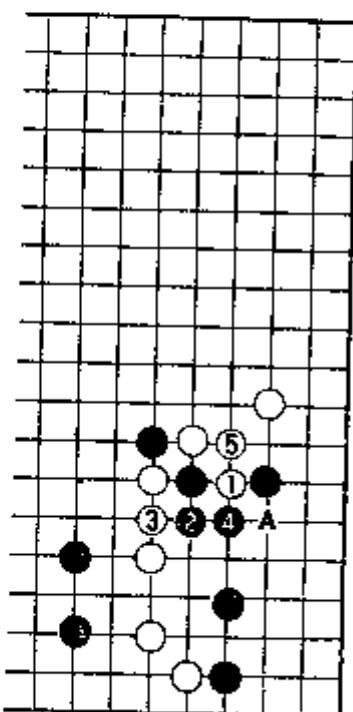
图十三：斜飞角(一)

实战中围绕斜飞封角展开激战，从过程看，双方都过于

恋战，今人执黑的话，黑8会走10位出头，因为被白9斜飞封锁总不舒服。10、12体现古棋有断必断的风格。白13却是俗手，被黑16一打就变成愚形。白13应如图十四那样下。本图自从13至25大都把棋走在里面，显然是付出了代价，目的都是为27这一冲。黑28一挡就出现了大块棋的对杀，黑凶多吉少。28应该于29退一步。29一断白棋有利，但如果最后走不对还是不行，例如白33一挡就成为对黑有利的劫了。33应按图十五那样下才行。



图十三



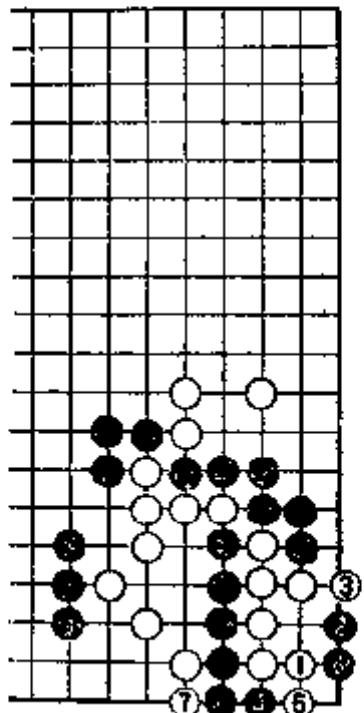
图十四

图十四：斜飞角(一)的变化图

上图白13应如本图这样在1位打，黑2长，白3再顺调粘住，黑4打，白5接住，这样白可保持两面出头，黑还要补A位断点。

图十五：斜飞角(二)

白走1位做眼是放气的手筋，黑走2、4收气正好差一气。进一步研究可以发现黑4可走5，位白4则黑6，这样可以成劫。但这个劫是白棋的宽气劫。



图十五

卷帘势

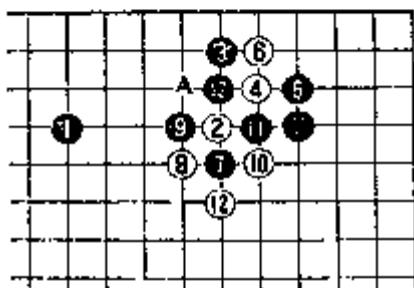
原书以卷帘势为题，收集了打入星位拆边所形成的阵势的多种变化，其有45变，可以把它看作当时的打入定式。现择其有参考价值的17变与读者一起研究、欣赏。

图十六：高挂(一)

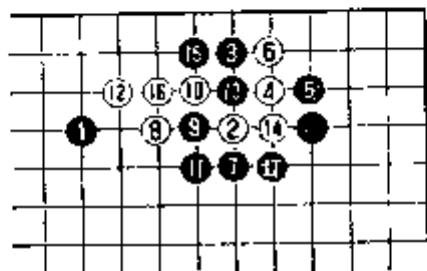
黑1拆边，白2打入，现代也常见，但黑3却是奇手。参阅别的图形可知这奇手在当时并不为奇，可能还相当流行。等白4尖时，黑5先挡角再强行外面封锁，走至13，成为有趣的古定式。以现在的眼光看，黑棋还是不便宜。但当时大概认为白找不到劫材黑就可以这样硬干。事实上这个劫白棋轻，黑棋重，即使暂时找不到劫材，黑也担惊受怕。另外，白10还可以先在A位打，黑也封不住白棋。经过人们多年研究，黑3这步奇手已无人采用，但作为一种思路却常运用到中腹的战斗中去，这就是中央的“象眼飞镇”。

图十七：高挂(二)

图十七是变化图，图中16当然应走17位出头。



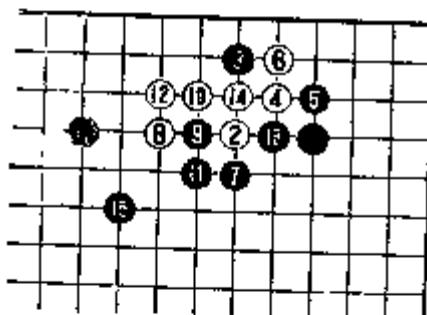
图十六



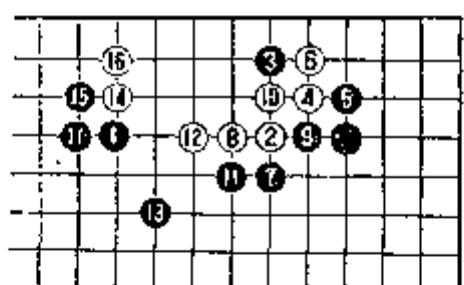
图十七

图十八：高挂(三)

自得实空，黑取外势。但以黑三打一的情况看，黑不能满足。



图十八



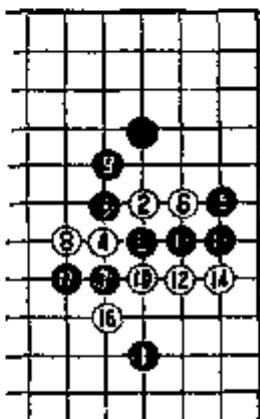
图十九

图十九：高挂(四)

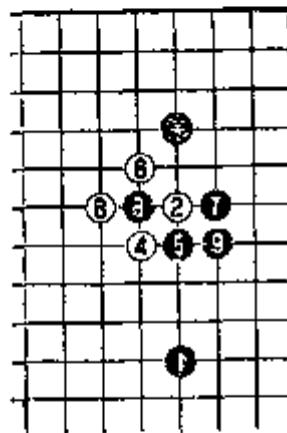
黑强行取势，结果比上图好。以现在的观点看，也可认为是互不吃亏。

图二十：高挂上靠(一)

这是白棋打入后的又一类古变化，黑3、5实际上是无理战法，靠断作为腾挪方法是好的，作为攻击法却不大好，反使白棋可以任选出入之路。本图黑7、9在征子有利时是很有力量的着法。反过来，白6就成了问题，应走9位打。



图二十



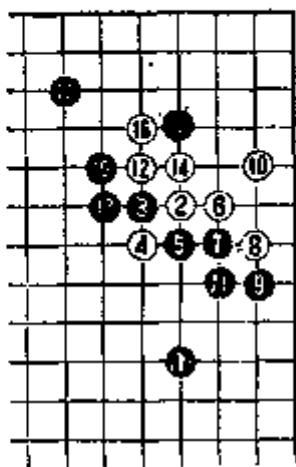
图二十一

图二十一. 高挂上靠(二)

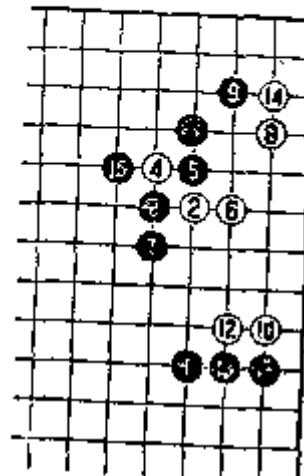
作为白棋来说，走6位打，即可破黑3、5靠断强战的意图，在黑棋的势力范围内先手提一子是很成功的。

图二十二：高挂上靠(三)

双方都靠紧，硬干，这是古棋的特色，本图也是当时的变化图，结果是白棋占了便宜，图中白8应单走12位打。黑11应走12位退，此处是双方必争点。



图二十二



图二十三

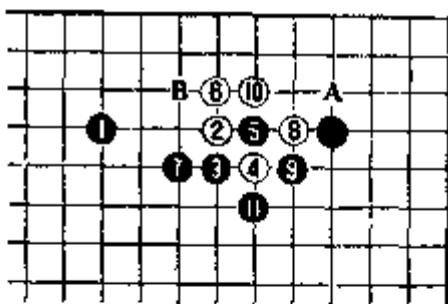
图二十三：高挂上靠(四)

本图白4扳正中黑棋下怀，原著者虽未加说明，但从图

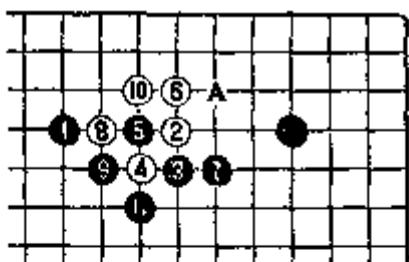
本身的变化看，著者也是把它作为一种白棋失败图列出的，供后人引以为戒。被黑5一断，白棋顾此失彼，只好苦活一面，大势全失。

图二十四：隔二高挂（一）

黑3外靠，属于奇手一类，古棋喜欢纠缠才产生这类手法，今人注重棋理，除了初学者还会这样下，其他人都不这样下了。但对于爱好者来说，这类变化还应该懂一些，真的走3位靠，很多人可能都不会应。本图的白6就值得研究。如果黑7在10位挡，白棋就不好下。黑7退，白8一打又舒服了，尽管9、11包打是手筋，但下一步白在A位虎，轻松入角。白6只能先在7位打，再走10位打，然后在B位虎。



图二十四



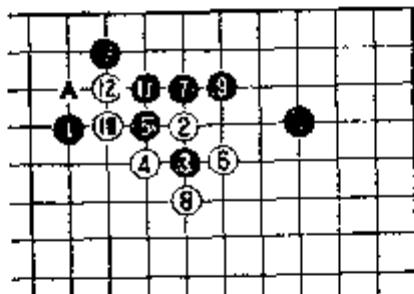
图二十五

图二十五：隔二高挂（二）

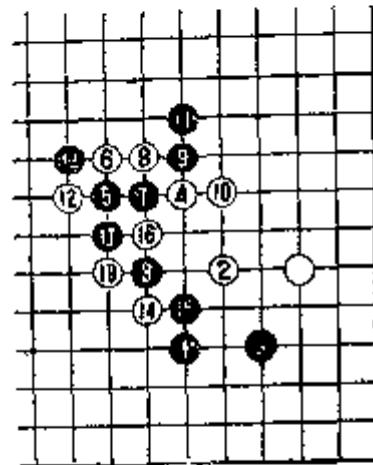
对付黑3的好办法还是本图白4扳，黑5断，白6可在7位和10位打，然后A位虎，那样，黑将完全失败。本图白6长，黑运用7、9、11的手筋，取得外势，成为各有所得的局面。

图二十六：隔二高挂（三）

白6打，黑7不长出，今天看是不可想象的，但当时可能认为黑还可下。图中13总要走A位夹才行，走13位扳，损失更多。



图二十六



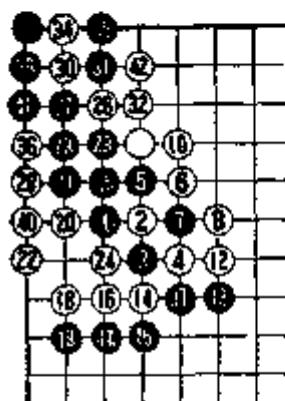
图二十七

图二十七：攻杀妙手(一)

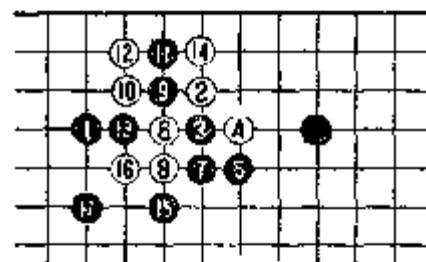
本图和下一图从局部变化中引出手筋，尽管前面的一些走法值得研究，下法未必正确，但几步手筋却值得学习，本图14先靠，然后16挖打，18包打是连贯的手筋。

图二十八：攻杀妙手(二)

前面的下法有问题，但从20开始，白下法紧凑，手筋连发，一举歼黑，特别是白22极妙。如果先在24位打，黑棋即可跳进角里，单走22，黑既不能27跳，也不能26位跳，只好走23位虎。白连续扳打，吃黑“大头鬼”。



图二十八



图二十九

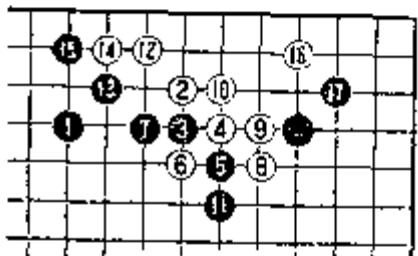
$$9 = 2 \quad 38 = 30 \quad 39 = 34$$

图二十九：大飞投角（一）

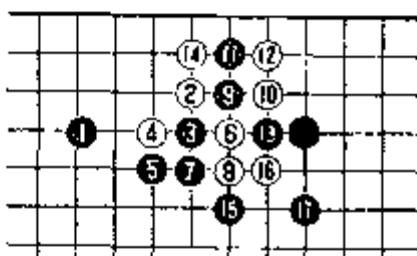
本图及以下三变是古定式的又一型。白走2位打入，处于三路低位，黑3走四路强压比图二十六那样走五路勉强合理一些。白4扳、黑5也扳住，下法有力。图中13、15、17是弃子封锁的好手法，近代棋中也常见。具体到本图的局部，黑13也可以走14位拐吃。

图三十：大飞投角（二）

白改变手法，走6、8位打，这是正确的，只是白10接住又有问题。白10在11位提即可满足。白在上边求活反而局促，全局受损。



图三十



图三十一

图三十一：大飞投角（二）

白4从另一面扳出，结果也是白棋成功，可见黑3虽有合理的因素，但作为攻击手法是不好的。现在人们对付2位打入大都走10位尖。

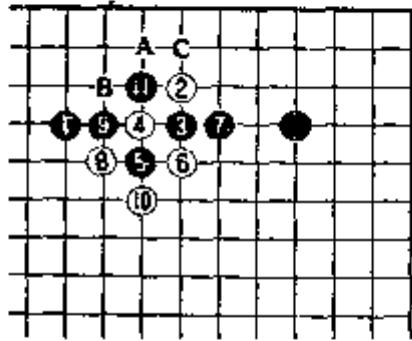
图三十二：大飞投角（五）

白先提一子是正确，黑上边似乎空不少，但利用很多，白2一子随时可以活动，如A位打、B位打、C位立。

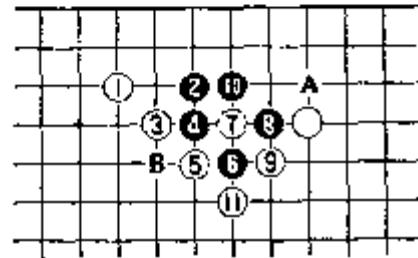
铁纲势，原书共30变，筛选15变如下：

图三十三：大飞投角（一）

铁纲势是指以星位为出发点再拆到1位形成的阵式，铁



图三十二



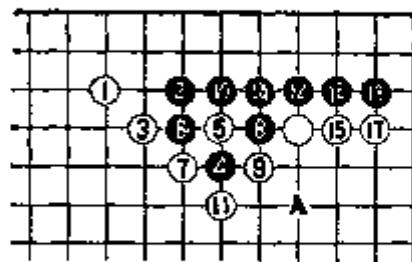
图三十三

纲势的各图都是打人铁纲而形成的变化。

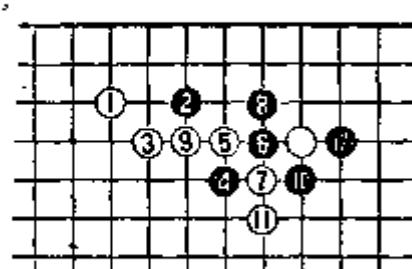
本图黑2打人白阵，白3尖封，以下白7、9、11是封锁的手筋。此后黑棋将在A位虎，白棋外面一定要有配合才可这样下，否则实利损失太多。另外，白也要注意B位断点。

图三十四：大飞投角（二）

与上图殊途同归，这种变化现代棋仍可运用。现代下法，黑5一般在A位跳。



图三十四



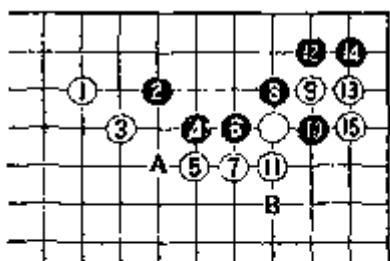
图三十五

图三十五：大飞投角（三）

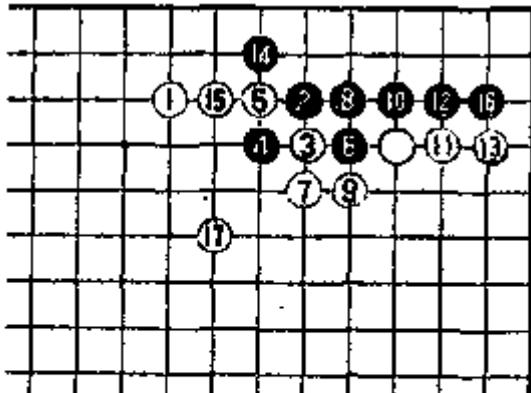
黑6挖是变着，白7一打就上当，黑8立下，白两面不好补。黑不在9位吃，就在12位吃，这是白棋的失败图。白7只能8位打，黑9位打，则白7位提。虽也是一种转换，但白棋并无不满。

图三十：六大飞投角（四）

黑棋的下法不高明，首先，黑4步调太慢，其次，黑6太老实，无论如何也要在A位扳出。当然，以现代眼光看，白5也不见得好，还是走B位跳为好，但5位硬封体现古风。



图三十六



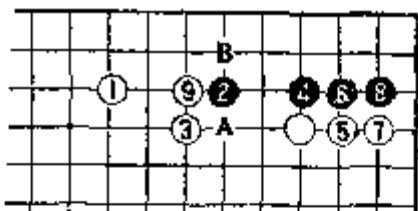
图三十七

图三十七：小飞投角（一）

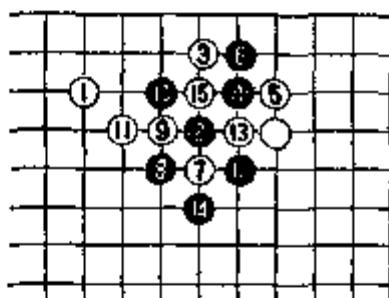
黑2低挂，白3位压、5位断极好，正好发挥白1的作用，有了白1，黑无法吃白5一子。本图白棋的手法在现代的实战中也很有价值。当然，现代棋白11常走12位扳，多弃一子。

图三十八：小飞投角（二）

本图白3飞封不如上图紧凑。黑4好手，值得借鉴。走至黑8先手活角，白外势比上图差。下一手黑将先在A位冲，然后B位立。



图三十八



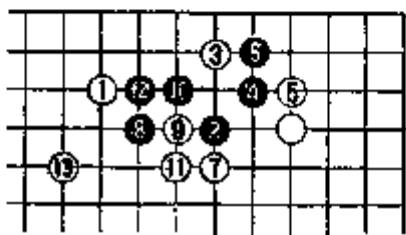
图三十九

图三十九：高投（一）

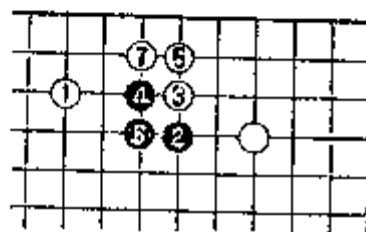
黑2高挂，白3走2路飞现在看是不好的，当然古棋走2路飞，目的不为求渡，也不为守空，而是企图以此来引起局部纠纷。本图黑棋的着法正确，至15，白虽断下黑三个子，但留下一个天下大劫，将成为全局行棋的极大负担。

图四十：高投（二）

黑走3位跳出也是好的，由于白1是低位，想封锁黑棋是困难的，作战结果，白毫无所得。可见白3、5、7的作战法是失败的，所以现代见不到这种下法。



图四十



图四十一

图四十一：高投（三）

对付白2高挂，黑3托是取实地的下法，就古定式而言，这是双方合理的下法，白5立下后还可7位渡过，是很稳健的。黑棋能够压低白棋也可满意。现代认为白3稍缓。

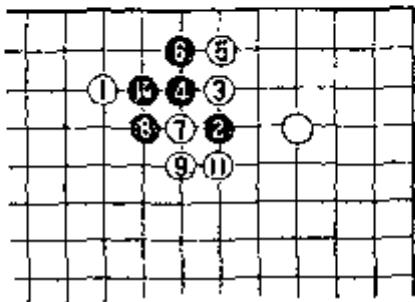
图四十二：高投（四）

黑棋走6位挡下阻渡，结果反而不好，原图虽无解，但走至11终止，大概也是认为白棋有利。白不仅角空很多，而且厚实，黑2一子完全死掉，而白1一子还有活力，下一手黑棋补哪里都不理想。

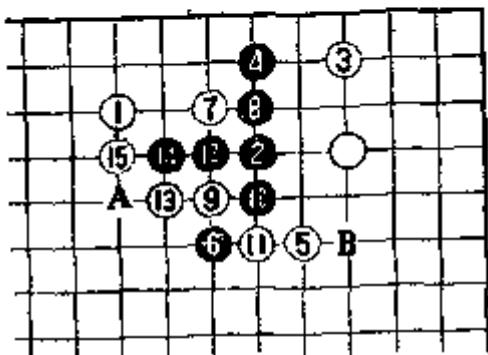
图四十三：高投（五）

白3跳是冷静等待的着法，黑4跳下阻渡是古风，其实

图四十三



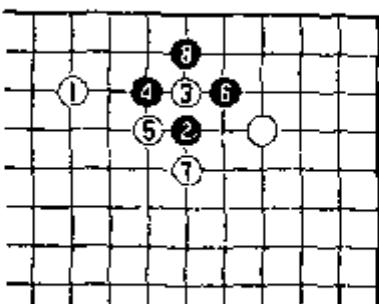
图四十二



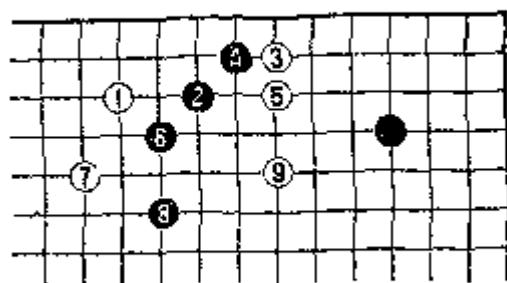
是无理的下法。此处黑子力少，宜从轻处理，一般以走A位镇为好。白5是好点，这是黑4招来的攻击。以下的变化应看作黑棋中圈套的示意图。黑6只能走11位或14位，黑8应走12位。被白9跨断，黑难以应对。对付黑棋2位高挂，白3在B位跳是近代的着法，应该说比占棋的下法更有效。

图四十四：高投（六）

这个变化现在看不屑一顾，因为白棋太坏了。但在有断总想断的古棋中却有告诫人们之意，逢断必断的结果常常吃亏。



图四十四



图四十五

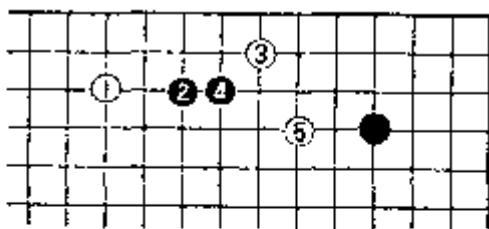
图四十五：打入（一）

白3从二路侵分是有趣的设想，边上要渡，中间可出头，现代棋也常用二路侵入的手法。看来源头还是古棋。黑4阻渡，成为战斗的局面，从棋形上看，白棋并无不满之处。

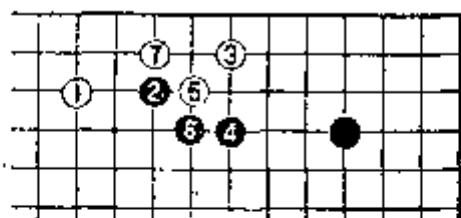
图四十六：打入（二）

黑换一种阻渡的方法，在4位并，结果大概比上图更差，自5位飞出很轻灵，黑两子凝重。

图四十七：打入（三）



图四十六



图四十七

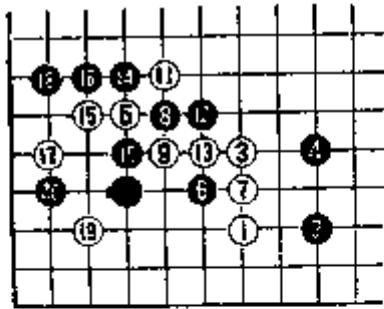
对付二路侵分，从四路飞罩常常是有效的，特别是在布局阶段。从此图看出古人已悟出此理。黑4飞罩，让白棋从二路渡过，无吃棋之意却有取势之图。在贪断恋攻的古代能列出此图是很有见地的。

图四十八：野战势（一）

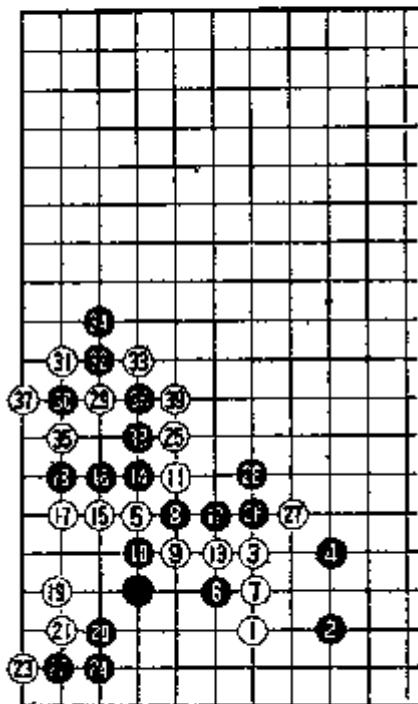
图四十八至图五十一定名为野战势四变，野战势可解释为激战势，白大飞挂角，黑走2位夹是正着，现代也可这样下。4位跳普通总是要在5位补一手。从理论上讲，黑棋被白在5位夹击不舒服，但在征子有利时黑棋却可一战。从结局看，黑4正是诱着。诱白5夹击，黑6展开反击。6、8这样的手法是反击大飞罩的手筋，现在也常在棋局中出现。黑14、16是强手，白17尖不成立，放不出气。

图四十九：野战势（二）

前16着与上图同，从白17开始变化，19跳放气，黑20稍一放松，白棋就反败为胜。白25长是先手，接着29飞封，现在白棋有五口气，黑棋只有四口气。黑30、32求变，可白33



图四十八



图四十九

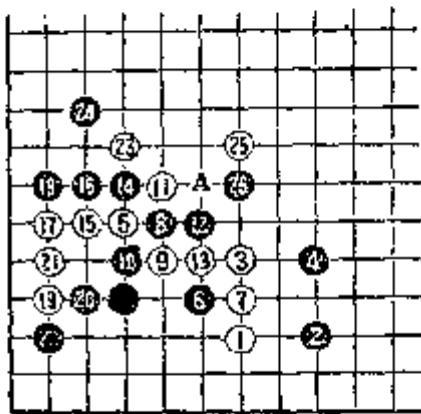
次序正确，黑无机可乘。从这里也可看出元代以前在具体算路上已有相当水平。

图五十：野战势（三）

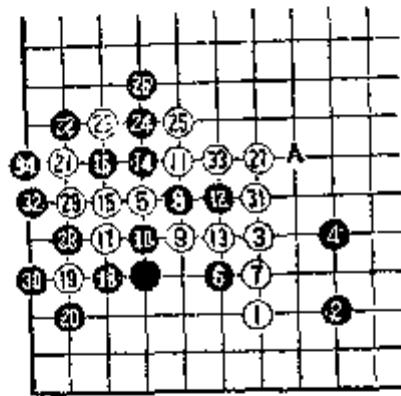
黑方总结前图失败的教训，20、22收紧白气，使白棋只有四气，因此白棋就无法按上图行事，改走23、25，这两步棋是很好的，黑方水平稍差一点，一定会上当。走A位吃是最容易想到的，但一走就被吃。黑26是解脱危机的妙手，白下一手怎么也吃不住黑棋。至此，黑激战成功。

图五十一：野战势（四）

白17再次改变手法，以19、21两扳，放出一气，再利用25打的先手，枷住黑两子，黑放弃两子，从边上渡过，这是互不吃亏的结果，以本图变化说，黑34如在8位扑，应该是黑棋有利，因为白棋大块棋还可能受牵制。如果白棋27改在A位枷，白棋就不会吃亏，这样伸展一路既对黑2、4两子



图五十

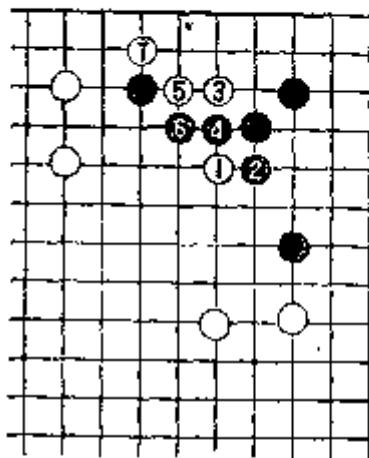


图五一

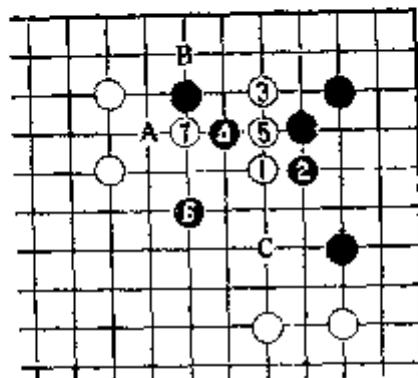
有压力，自身眼位也好得多。

图五十二：破边势（一）

白利用两边紧逼的棋势破黑坚固的边角空，黑走1位，一般是想不到的，但细细分析，倒正符合“左右同型击其中”的格言，以白1作呼应，不破左边空，就破右边空。图中黑2挡，白3位打入，黑无论如何吃不了白棋，至白7破边是成功的。



图五十二



图五十三

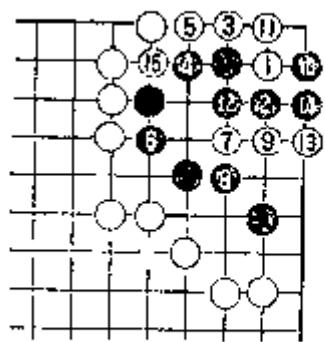
图五十三：破边势（二）

本图只能看作参考图，因为黑4太俗。这样帮白棋接住

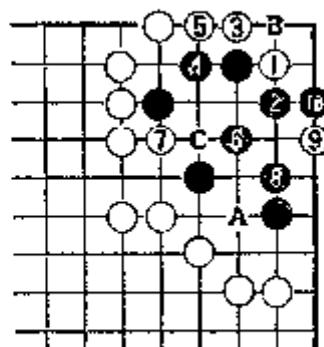
显然是不行的。黑4如走7位，白也是走5位接，可见黑4是不好的。但如从白棋方面考虑，白在7位接也是渡的手筋，下一手黑A位打、白B位渡。这种手法在自身危急时可以运用。在本图情况下，白7直接走C位即可。

图五十四：入妙势（一）

入妙势讲的是角上死活变化，运用入侵手法，破眼杀黑，原书共有21变。古棋都先摆座子再开始下棋，本图星位无座子，可见是作为死活研究而做出来的图形。白1是杀黑的要点，由于黑子在角上控制的范围较大，白棋不直接侵入角上是难于杀黑的，白侵入角上，黑杀不了白1，眼位显然就少了。黑4与6最大限度地扩充眼位，白7点是破眼要点。此后白13次序正确，然后15位挤，黑怎么走也只能成“直三”。图中黑8如走9位挡，则白走8位冲，然后走12位断，黑也做不出两眼。



图五十四



图五十五

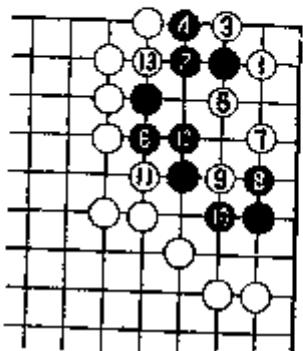
图五十五：入妙势（二）

黑走6位也不能成活，白7位冲，黑在上而做不出眼，走8位也只能在边上做出一个眼，白9点正确，但下一手仍要注意：白11如走A位破眼的话，黑在B位一扑，然后连打两

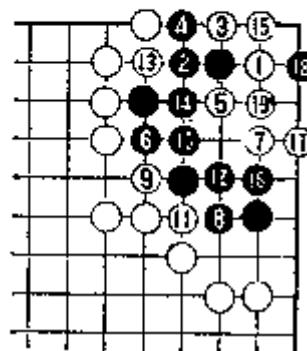
手，再走 C 位即成活棋。所以，白下一手一定要走 C 位破眼。

图五十六：入妙势（三）

不吃白 1 不能活，所以黑 2 改为阻渡吃白，成为杀气之形。图中黑 8 想紧位白气，白 9 位挖，然后吃黑倒扑。黑 8 改走 10 位，则如参考图，双方收气，黑正好快一气，成有眼杀瞎。



图五十六



参考图

图五十七：入妙势（四）

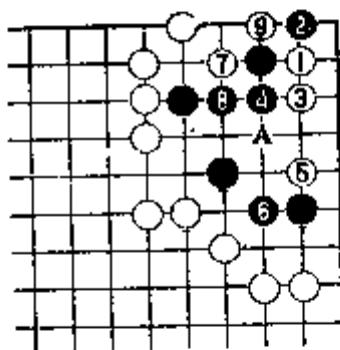
本图黑 2 板就是抵抗的一法，白难以净吃黑棋，白 3 如走 4 位扳，黑可活一小角。白 3 位长出，运用 7 位尖造成劫杀，黑 8 不能走 9 位接，否则白在 A 位断黑。看来本图是入妙势的各种变化中的正解。

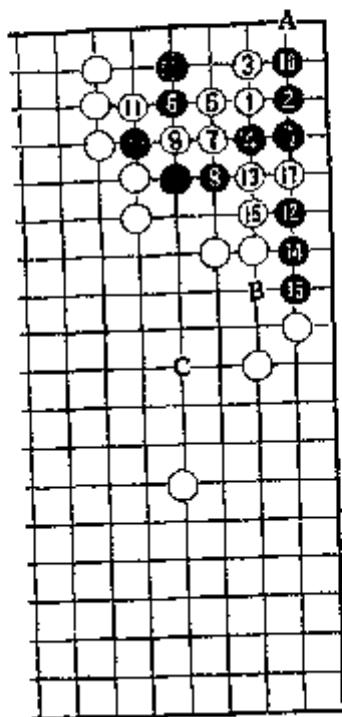
图五十八：机深势（一）

机深势是与入妙势类似的课题。正如题名“机深”所示，此图的变化较复杂，不易一眼看透，原书的有些变化也有失严谨。这第一变黑方简单应对，白也就轻取全部黑棋。主要是黑 4 太老实，走其他变化都复杂些。

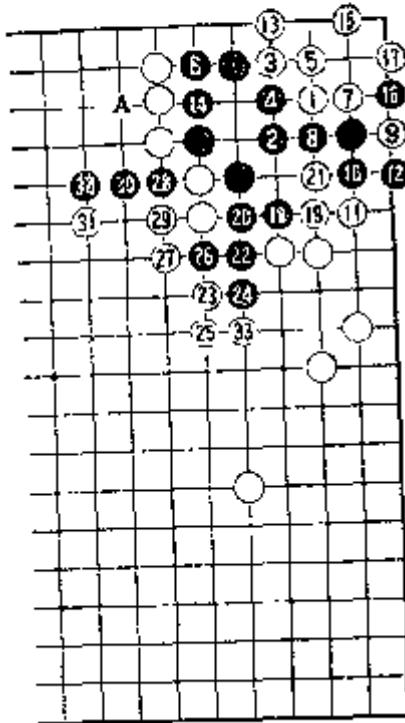
图五十：机九深势（二）

本图改为 4 位曲，白 5 仍应走在 6 位，那样黑仍变不出





图五十九



图六十

做劫才是。

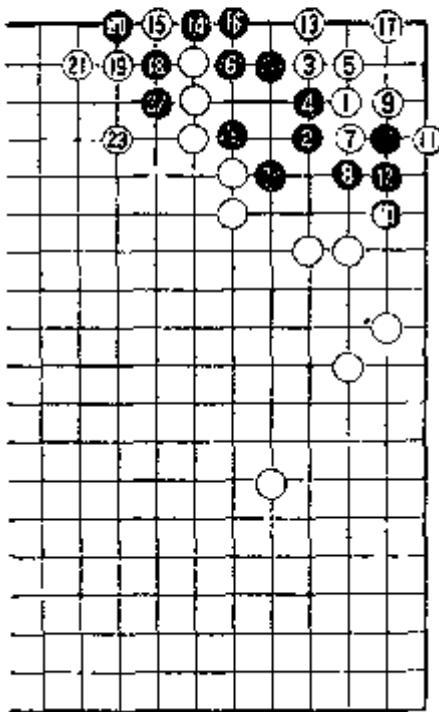
图六十二：斜飞破拆（一）

古谱把大飞也看成拆二，所以，此变的标题可理解为破斜飞拆二。这种图形在古谱中是常见的，现代棋也偶有所见。斜飞破拆的三变也是图十一的破斜飞拆二的补充。

本图可看作参考图。从结果看，黑棋显然不行。对付白1的打入，黑若强行阻渡，白不仅活到角上，还要断黑。应该说白棋的下法是好的，5、9、13都是好点。

图六十三：斜飞破拆（二）

黑2位扳，变化比上图复杂，黑4、6、8紧气，封锁很凶，白如直接在11位跳，黑就会在13位冲断，白很危险。但白有9位先断的好手，有这一断当即解围，等黑10位打，白再11位跳，黑封不住白棋，以下的变化作为参考，以证明

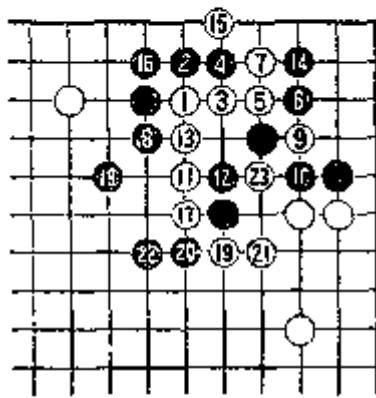


图六十一

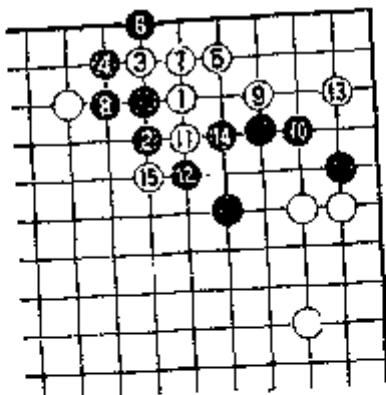
黑强行封锁是不行的。

图六十四：斜飞破拆（三）

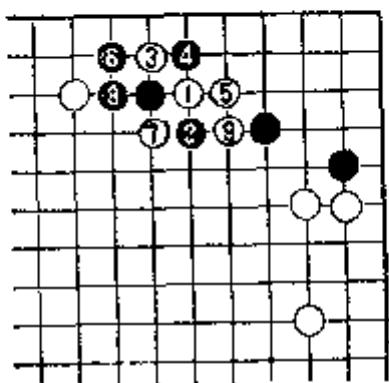
这是简单的参考图，黑走4、6吃二路子的话，白将穿透黑角。以上三变都证明白破角成功。



图六十三



图六十二



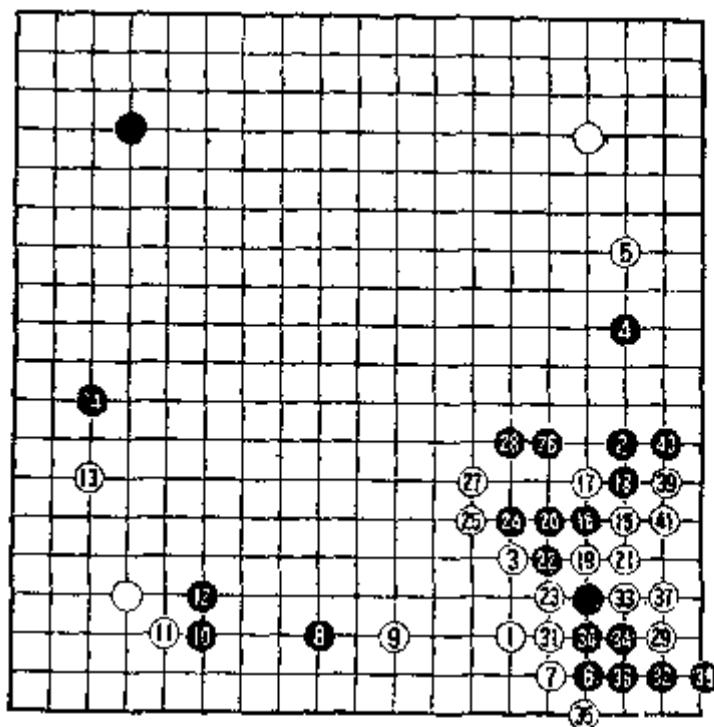
图六十四

图六十五：破连三拆（一）

破连三拆讲的是破边角开拆，共五变，虽然印刷中有问

题，但经过推敲订正还可复原，本图作为第一变。摆出了行棋的过程，看来是选自实战对局，此后的四变则多半是研究的变化图。

从1至14是古风的布局，其特点是紧逼对方，以伺机打入，而对上边那样的中心点却不去争抢。以现代棋风看，白5、白7会抢上边和下边星下的大场，但当时却总要逼住，然后再走出这样的破连三拆的变化。但本图有缺点，就是假设征子是对白有利的，否则，其变化都不能成立。图中黑24就是补征子。如征子对黑有利，黑24在角上补一手，白完全失败。黑24在外面补，则白棋先在角上动手，以快一气杀黑。



图六十五

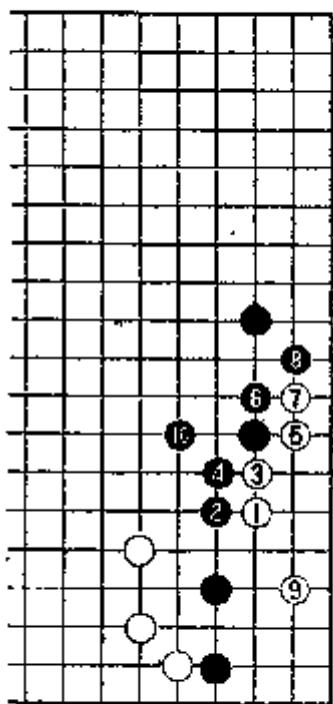
图六十六：破连三拆（二）

本图大概是作为白棋征子不利时选择的图形，但这样的

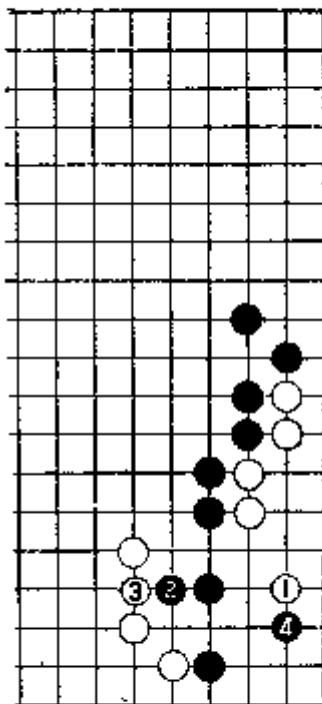
结果白棋并不理想，虽然破了黑空，但黑外面厚实。另外，黑10还可如参考图那样在2位先刺，白3如果粘住，黑4位靠，白棋也很难受。

图六十七：破连三拆（三）

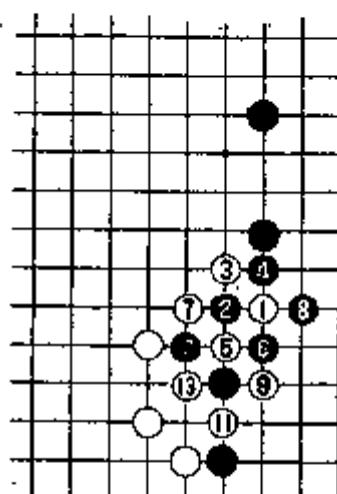
黑征子不利时，只好委屈求全，走6、8包打，这样让白先提一子是很痛心的。本图白9、11反过来包打，走法有趣。但如果能等到外面有适当的劫材再来打，则更有利。



图六十六



参考图



图六十七

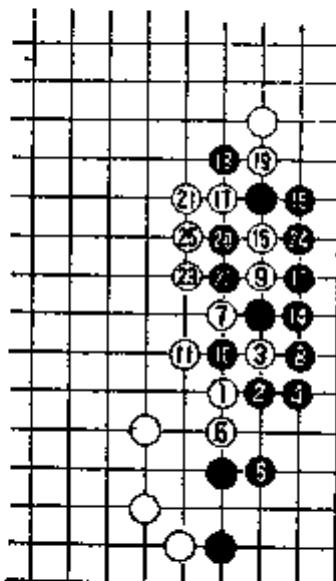
10=2

图六十八：破连三拆（四）

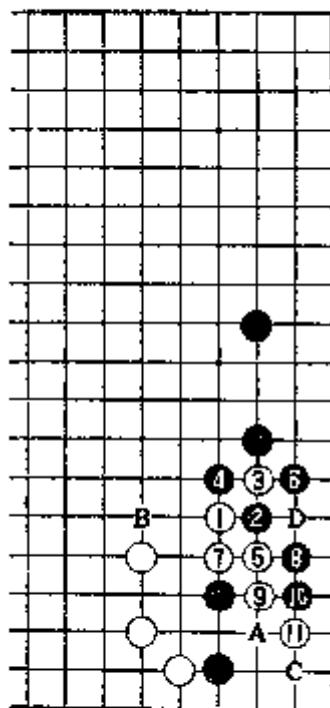
白棋换一种侵消办法，走1位飞，黑2托当然，白3挖有趣。黑棋如走4位退让求渡，则白5开始步步紧逼，7、9是非常好的下法，接下去白棋又以弃两子而取外势，与现代高手的思路和着法相同。反过来看黑棋却象现代让子棋中的下手着法。

图六十九：破连三拆（五）

原著者大概也认为上图黑棋不可取，所以列出本图，黑4、6无疑是正确的，至11，白似乎占到一角，其实很有限。黑有A位断，然后B位靠的利用，也有C位夹过的官子。这个结果，白破空失败。图中白7一定要在D位打才能争利。这要看盘上有无劫材。没有劫材时，白3就不成立。



图六十八



图六十九

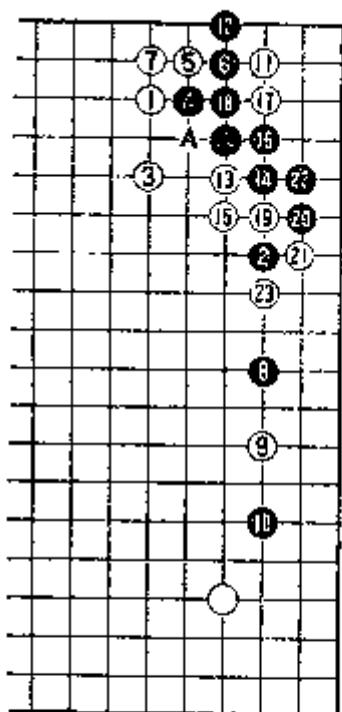
图七十：破双拆二（一）

破双拆二是讲破大飞加拆二的角空，当时把大飞也归入拆二类。这个图形现时看也很有价值，实战中仍会碰上，当然不一定完全按本图的次序下出来。白11夹是入角的最简便的方法，黑12立下，白13、15明快，不用活角即可破空。但17不应先走，应保留A位打之利。从这个变化可以看出黑12

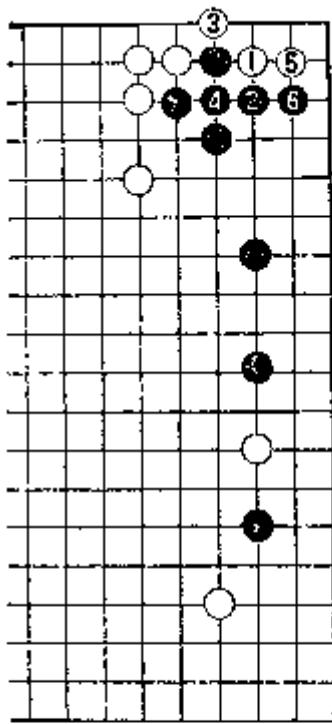
立下不好。应走17位。

图七十一：破双拆二（二）

总结上图的教训，黑棋在2位虎是正确的，空虚的角被对方侵入也是一般分寸，黑棋走成这样定型，从此也安稳了。



图七十



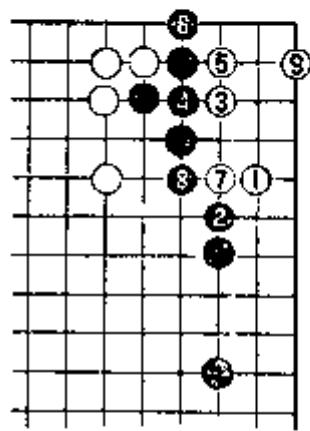
图七十一

图七十二：破双拆二（三）

白方如认为图七十一不满意，可以换一种侵角手法。本图白1有趣，让子棋中的下手常害怕此类手法。黑2并一手，可封锁白棋，但白棋轻松地活到角上，白成功。

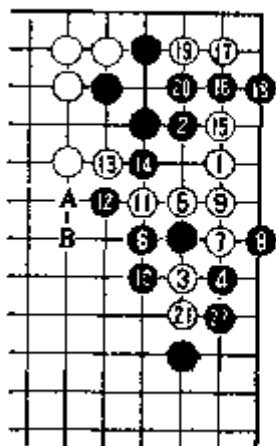
图七十三：破双拆二（四）

防止白棋活角的话，黑2是好手，白要直接活动一子也困难，所以白3施展腾挪手法，黑4一扳，白5马上出动，走至13，黑凶多吉少。本图接下去的变化主要看外面的征

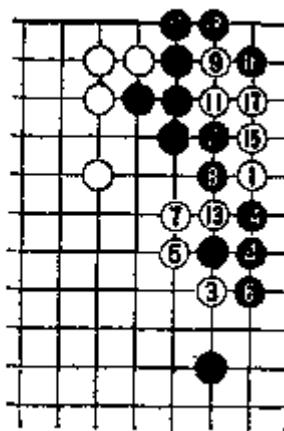


图七十二

子，黑棋既要防止白棋征12一子，也要注意白征6、10等三子。即使征子都对白不利，白21在A位打、B位压是先手，然后C位打，收气，白也相当便宜。看来黑4应在10位扳。



图七十三



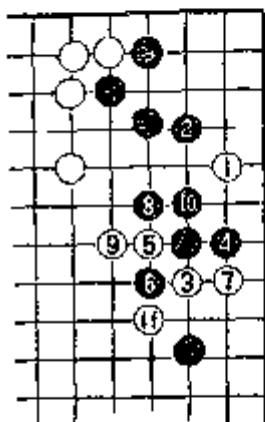
图七十四

图七十四：破双拆二（五）

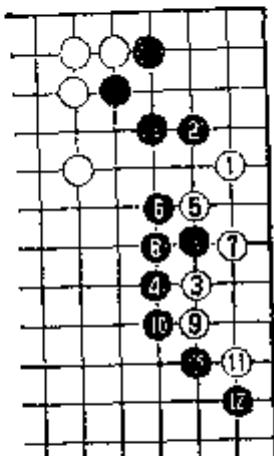
黑4立、黑6渡稳健，但白能先手走到5、7，压低黑棋也可满足。接下走白9等不必再走，可以先保留一会儿。

图七十五：破双拆二（六）

白5扳时，黑6断看来很凶，但被白7位挡，反而难下，即使白7在8位长，黑也不好。破双拆二的各个变化现在仍有实用价值，所以把六变全部推敲订正出来。其实，这也只是部分变化。以本图为例，对付白3靠，最好的应法还是在6位扳，让白在边上求活。如参考图那样：黑外势壮实，这样不战屈人。



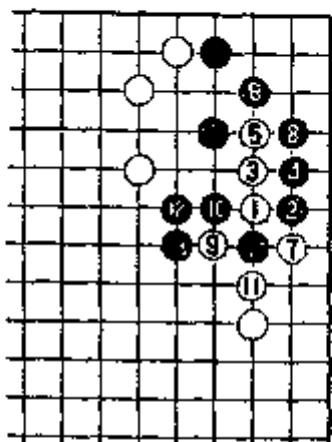
图七十五



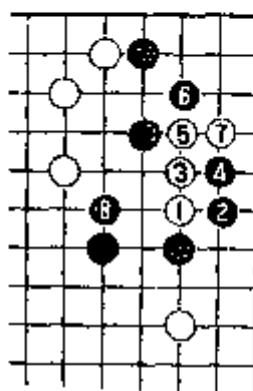
参考图

图七十六：破单拆二（一）

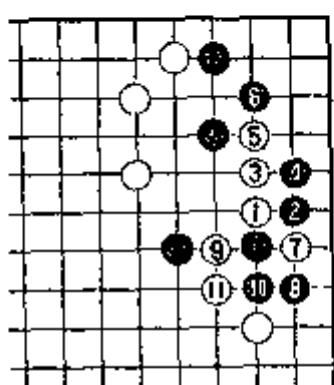
破单拆二讲的都是破大飞守角，虽然配置略有不同。白1靠是侵角的好手，白棋两面有呼应，黑颇难应付，普通的着想是走10位虎，让白3位长，7位渡。本图黑棋走2、4、6，初看不好，但仔细一计算，结果还不错，大致也可算作一种定式。图中白7是好手。白7如走8位曲，将成参考图，黑将强行吃白。参考图中黑8是好手，白怎么也逃不出走。



图七十六



参考图



图七十七

图七十七：破单拆二（二）

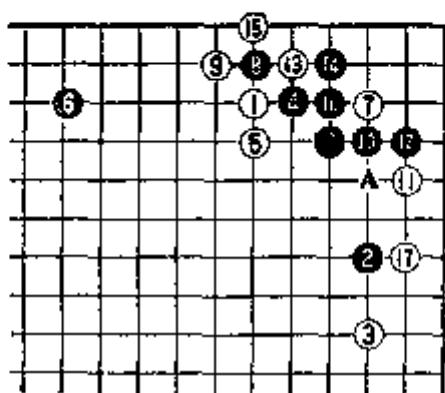
白7断，黑8如在二路吃一子，则白在9位打，11位压，黑外面一子被分断，白破角成功。

图七十八：破单拆二（三）

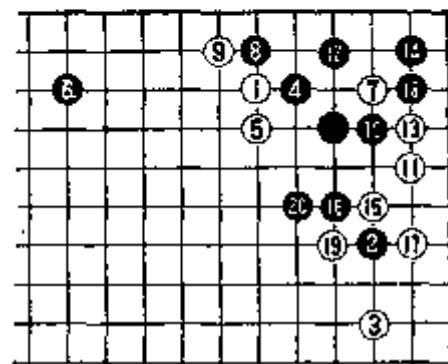
这个图黑棋下法有问题，所以白棋得利，现代棋黑4会走16守角，黑6走A位守角。黑8作为应急手段也只能在特定场合下才能下，以黑8换取白7实际上是亏的。黑8一般走10挡，白13位扳，黑走16位团。图中白11得寸进尺，黑12正好上当。黑12应走14位虎，如参考图，这样黑保住部分角空，最主要的是可以攻击白上边三子。可见白11是贪心了。应该单吃二路黑子。

图七十九：破单拆二（四）

作为一种变化图，黑走8位团，其结果不会好，从棋形上看是愚形，从效果上看也吃不到白7。白只要简单地走14位长即可活角。本图白走9位靠也是一种轻灵的着法。走至15，黑角上还得补棋，白还保留A位打，B位刺等利用。



图七十八



参考图

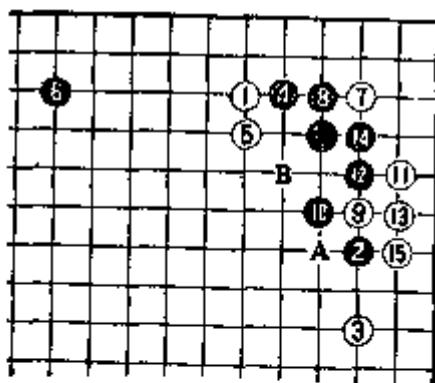
图八十：破单拆二（五）

黑4、6、8的下法在现代定式中也常见，说明这种着

法已流传至今。但值得注意的是，黑选择这个定式大都是看周围白子力强，以图自保。如在布局之初，被白先手提一子黑棋是不甘心的。

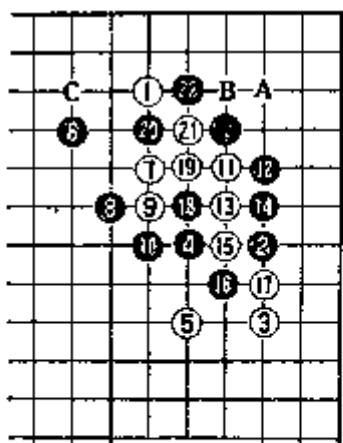
图八十一：破单拆二（六）

这是作为破角的失败图列出来的。当然其失败还不是因为去破空，而是因为被封锁。白7正好自投罗网，请黑在8位封，很可能是当时一些低手在实战中这么下了，所以，著者列入此图，以警戒后人。那么白棋应该怎么下呢？白3、5可算作古风着法，关键是白7，这步棋要么走A、B进角，要么走C位托求腾挪。白9更是只好走B位托求活。

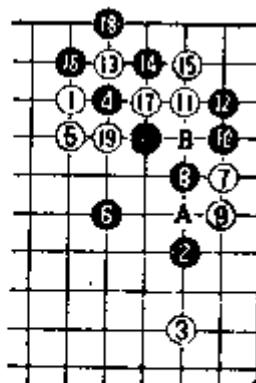


圖八十三：破單拆二（八）

白5点，黑6接太委屈，被白11、13两面得利，而黑棋角上还未活净。



图八十一



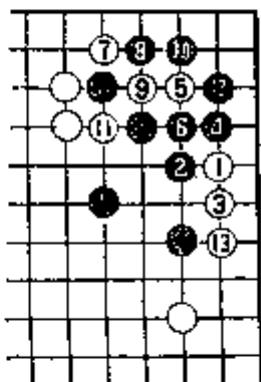
图八十二

圖八十四：破單拆二（九）

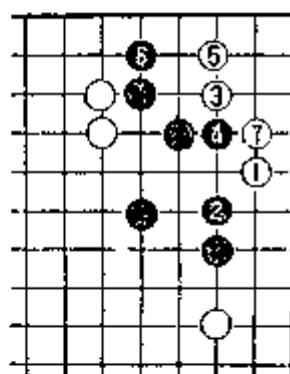
白1点，黑2并是本形，但白走3位点可以活角。黑4冲时，白5立好，如随手在7位挡，则黑走5位夹，白角顿时死掉。从以上几图可以看出白1点的效用非常好，同时也证明黑棋守角之形不理想。

图八十五：破单拆三（十）

与前面几图有相似之处，所以，白1仍是侵角的好点。以下白走7、9、11成舌棋。



图八十三



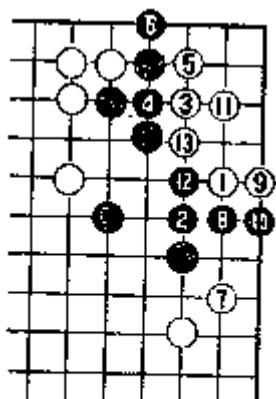
图八十四

图八十六：破拆三（一）

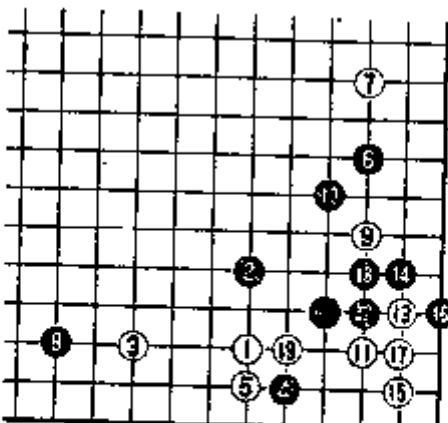
本图黑2、6守角这样的着法在古代大概常有人下，所以书中也列入如何破此势的变化，现代棋也会出现这种阵形，但白7如果逼住，黑一定会考虑如何补角。不补的话，白一旦打入，黑角必然落空。白11点角灵活，黑12位挡，白13、15好，黑无计可施。结果黑得到的空还没有白棋多，白破拆三成功。

图八十七：破拆三（二）

白3点角，黑走4位挡，比上图好，但白棋做活是容易的，图中白9、11是正着，使黑棋产生两个断点。黑12、14不得不补断，白15一打就活了。黑16接，成后手是不甘心的，要么不理，要么打劫。



图八十五

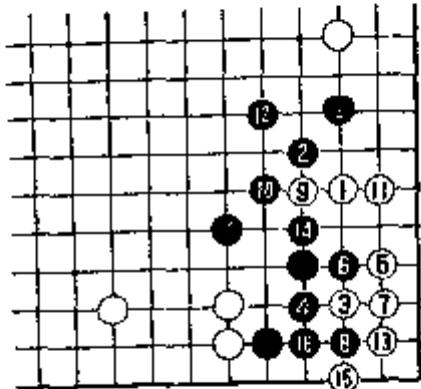


图八十六

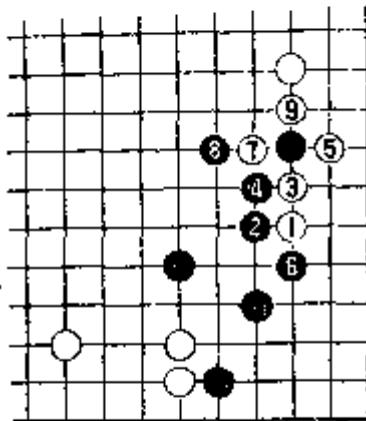
图八十八：破拆三（三）

黑改为走2位压，则白自然走3、5渡过，打入而又轻松渡过，白棋满意。以现代眼光看，黑选择八十七图还是本图，主要看右边一个白子是强还是弱，如果是弱，黑方就不能按本图下，而要按上图下，以攻击白一子。另外，本图的黑6还是走7位接更厚实。走了6位，角上的空还没有守

住。



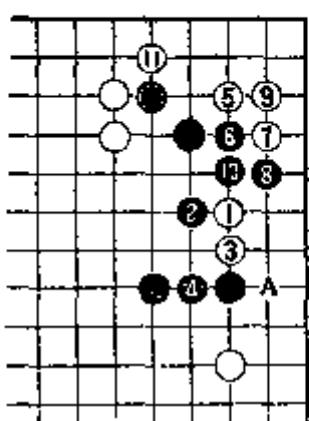
图八十七



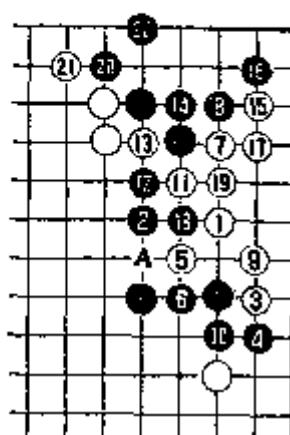
图八十八

图八十九：破拆三（四）

图中黑棋的结构不完整，一般来说●尖顶与补2位跳是相关联的两手，不补棋就不要去尖顶。因为尖顶把白棋走强，自己却不中用，一旦被白棋打入，●一子自然成为恶手。白1打入，黑2压，出于无奈，走哪里也治不了白棋。白5可有种种选择，6位托、A位扳都可考虑。本图走5位点角是灵活转换的手法，至11止，白棋有利。



图八十九



图九 十

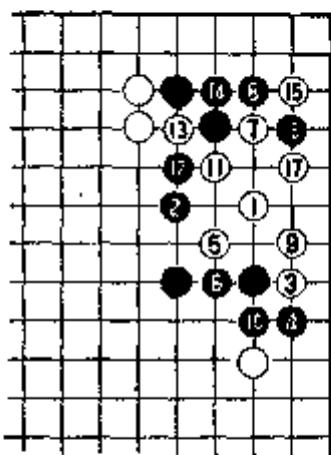
图九十：破拆三（五）

黑2位镇是富有变化的下法，不仅给白棋防守之路，还留有空隙让白来攻，但白棋真想去攻黑，却多半要吃亏。本

图白见空就钻，结果不见得好。白5是小技巧，如先走9位退，黑走10位接，再想走5位刺，黑必然接在A位了。白7以下强战，实属勉强。至22大致成双活，但外围黑棋比白棋好。而且黑还可以如下图那样打劫。

图九十一：破拆三（六）

黑在16位打，白唯有做劫抵抗，双方本钱都不小，只有看外面的劫材来争胜负。不过，主动权既然在黑，一般来说总是黑方劫材有利时才来做劫。



图九十一

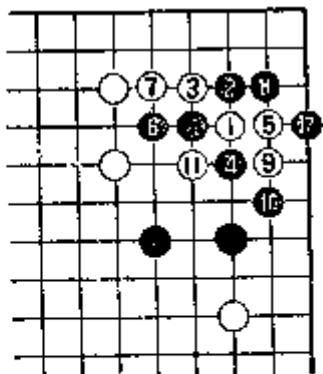
图九十二：扭十字（一）

扭十字是让子棋中的白棋的法宝之一。一般来说扭断后，下手就容易犯错误，但读者如领悟本图的变化，就不会怕白棋来扭断。黑4打，白5只有长，这时黑6长是非常冷静的着法，也便于弱手记忆。白若7位粘，黑8位挡，然后滚打包收，一气吃白。

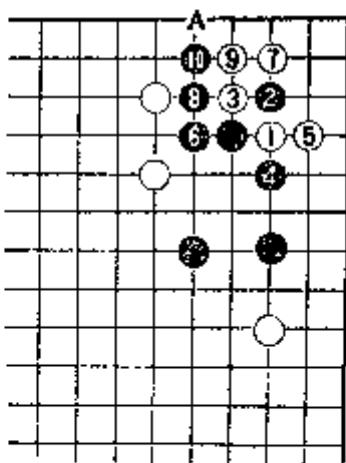
图九十三：扭十字（二）

白棋只有走7位吃一子，黑直冲下去，以后黑A位立也是先手，白虽活一角，但外面三子支离破碎。对付扭十字，

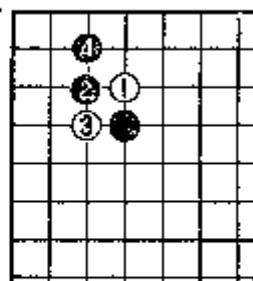
冷静的长一手常是最有效的对策，参考图黑 4 位一立，表面看两面都不打，但下一手不是吃 1 就是吃 3。



图九十二



图九十三



参考图

“御”、“书”、“數”卷

卷首说明

“御”、“书”、“数”三卷是玄玄棋经的精华，也是主体。作者精心收集、整理和创作各种死活题。古棋重视计算和力战，对各种局部变化想得深，算得透，所以，各种巧妙的死活题也应运而生。死活的好手和局部的手筋也是围棋的魅力所在，妙题吸引人们去研究，研究又能创造出更多的妙题。所以，我国在元代就出现如此众多的玄妙趣题。应该说，死活题所反映的水平显然比前面起手式的水平高出一筹。

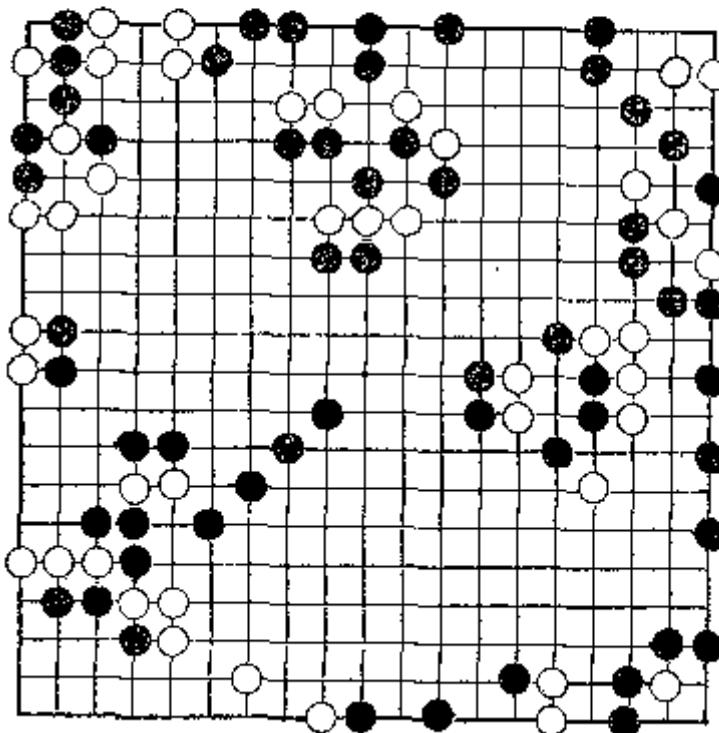
原书共有378题，传世杰作相当多，大多数死活都具有实战意义。当然，其中也有重复、雷同之作，更有因转抄、印刷之误而失题的。此次订正，剔除了那些明显的失题和重复之作，对于那些因个别棋子脱漏、位置不当而失误的趣题则根据棋形略加订正。最后选出242题。

原书各题大都用平、上、去、入记谱法确定坐标，再以文字简单注解，今天看来既不习惯也难看懂，此外注解错误也非个别，因此，在这次订正解说时就不受原解答的约束，尽笔者所能，逐一重新研究，求其正解，研究之中笔者自身也获益非浅，但错误之处恐仍难免。希望读者能首先独立思考，然后再参阅解说。这样，不仅能提高计算力，培养感觉，而且能发现新的妙手。原书每题都有题名，带有当时的时代特点，很多题名对于解题还有启示作用；今天看来也很

别致，也有一些值得推敲。为保持原貌，题名全部照用，未作改动。

第1题：唐明皇游月宫（白先）

这是一道趣题，古人精心制作，从左下角的对杀收气开始，然后形成征子，布满全局的子虽不成棋形，但都是有意识地摆出来配合征子的。因为是周游全盘的盘旋征子，在盘上要转好几圈，所以，单凭眼睛看，是要看花眼的，请用棋盘吧！首先算一下左下角如何紧气？这是局部对杀的问题。但最终的结果却要210步之后才能见分晓。

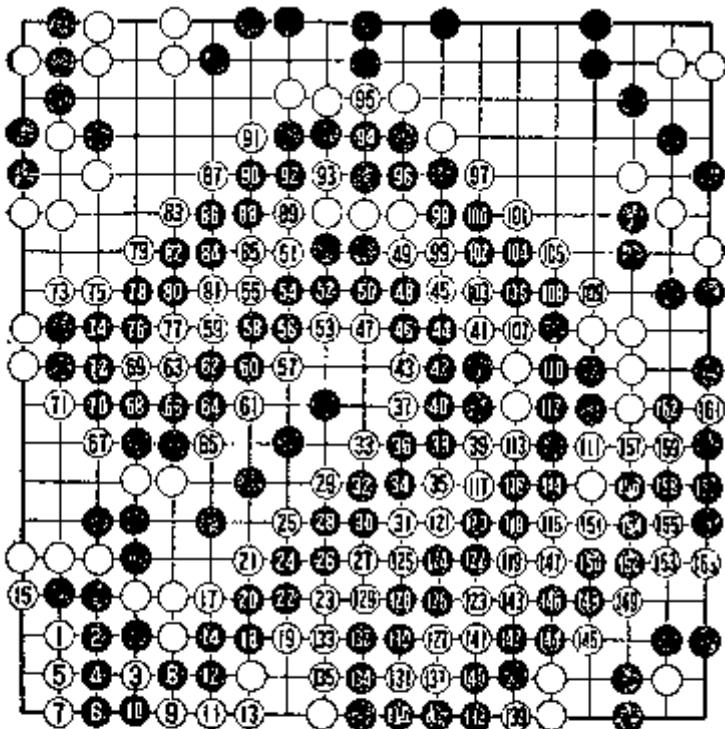


第1题

第1题解：白先征黑

本趣题的触发点是左下角，白1、3、5紧紧贴住，一气不松，黑6只能立下，以防白走6位包打。白利用特殊棋

形走 9 位反打，从而形成征子，由于盘上所有的子都是人工造成的，看着能接应黑棋的地方都接应不上，黑棋在棋盘游逛好几圈最后却无门可出。征子过程中并不需要更多技巧，只要注意该扑的地方先扑，使黑气紧即可。最后转到左上角，成为一气叫吃。



第 1 题 解

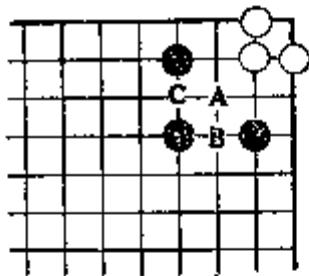
第 2 题：福禄寿三星献瑞（白先）

原题的本意是讲白被围的三星如何脱逃，但漏算了黑棋最强的应手。原题白走 A 位尖、黑无论 B 位接或 C 位接，白都有出逃之法。请看一看白怎样逃？其次再想一想黑有什么最好的阻止白逃走之法。此题的创作虽有失误之处，但深入研究却另有妙味。

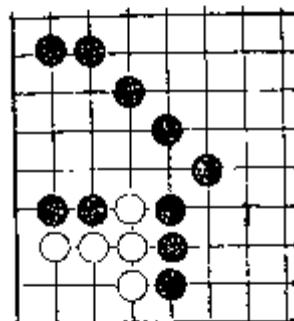
第 3 题：五星聚奎（白先）

白五子在角上的地域较小，完全依靠角上做两眼显然是

不行的，因此，要考虑如何利用黑左边两子，求活的思考方法之一就是如何利用对方的弱点。



第 2 题

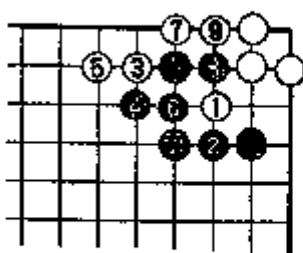


第 3 题

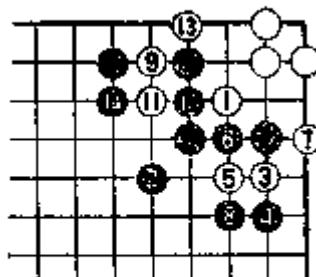
第 2 题解：白先黑胜

参考图：原解白 1 尖，黑 2 粘，这一来自产生 3 位靠的手筋，黑封不住白棋。但黑 2 不接如何？

正解图：白 1 尖，黑 2 在外面尖补，照顾两面，白 3 再靠，黑有 4 位反夹的好手，两面均如此，白三星献瑞不成。



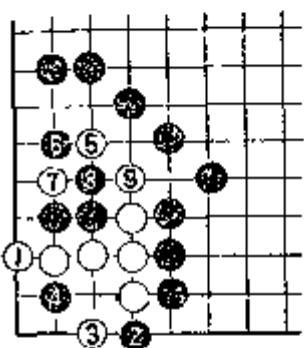
第 2 题 参考图



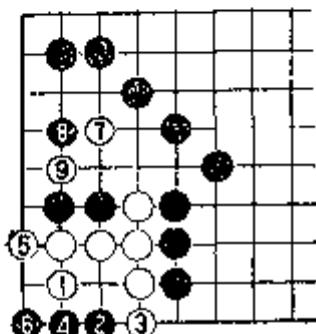
第 2 题 正解图

第 3 题解：（白先活）

正解图：单从角上看，白棋不活，白 1 走 4 位，黑走 3 位点，白棋也不活。但是，黑左边两子气较紧，离家又远，白棋 1 位立成先手。黑 2、4 若破眼，白有 5、7 的手段，这是局部的小手筋。白 5 切莫随便走 8 位扳或 9 长。



第 3 题 正解图



第 3 题 参考图

第 3 题参考图：

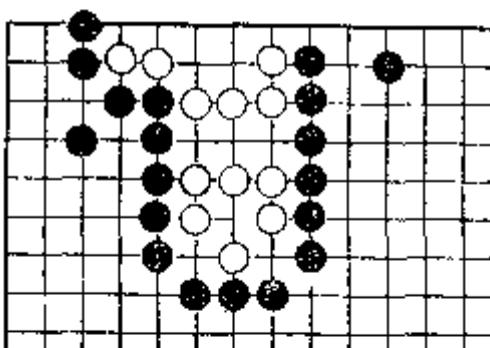
原注释想这样解此题，思路虽然正确，但行棋的次序有误，很可能是传抄、翻印中出了问题。因为本图黑 4 如走 5 位扳，自成打劫活。

第 4 题：（神奇势）（黑先）

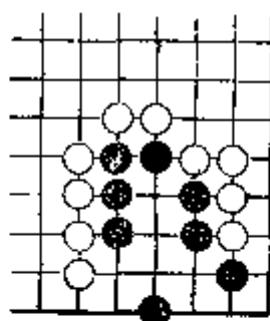
乍一看：白中间有一眼，上边似乎也有一个眼。但黑左上角一路有一立，可以利用这一立来破眼。次序不能走错，对弱手可能有神奇之意，但对具有一定水平的读者却不算难。

第 5 题：（白先）新蝉脱壳

脱壳又叫脱骨、换骨、倒脱靴，是围棋死活中的巧妙手法，先送给对方吃几子，然后再反吃回来，以达到做活、杀棋的目的，本题是利用脱壳杀棋，但黑棋是否按白棋的路子走还是问题，请认真研究。



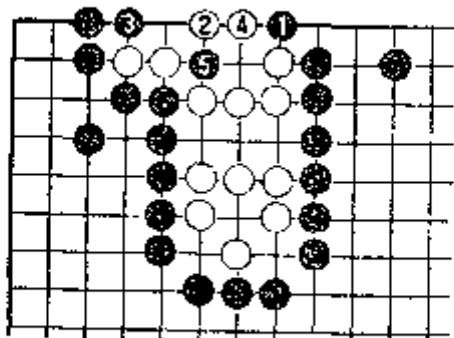
第 4 题



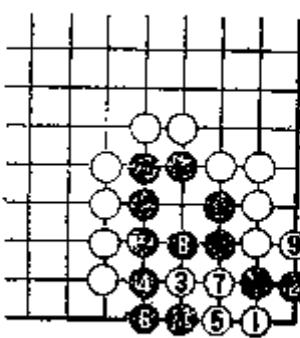
第 5 题

第4题解：黑先杀白

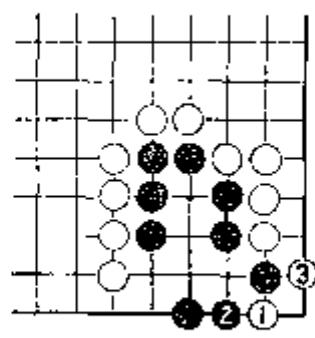
黑1不能走错，走对这一步下面就不易走错。白2如4位打，则黑3走5位断。白也不能活。但是黑1如单走5位断，白在2位吃即成活棋。那时黑1、白4这两步棋交换不了，白有1位做眼的后路。



第4题解



第5题正解图



第5题解

第5题解：（白先劫）

（原解）做这个题只要想出1位夹就符合原题含意，想出这一手的人都会看出脱壳的路子。黑2立下，白3、5是关连的手法，最后黑虽吃白四子，但白又收回黑三子，白无眼。

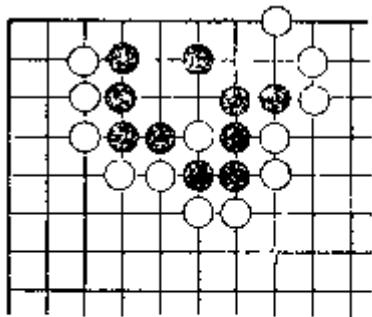
（正解图）作为死活研究，要想出黑棋抵抗的方法。所以，白1夹时，黑就要深算，首先要想白为什么送子给你吃？然后识破白脱壳技法。这时自然会想出黑2打，成为劫活。

第6题：（白先）小捷势

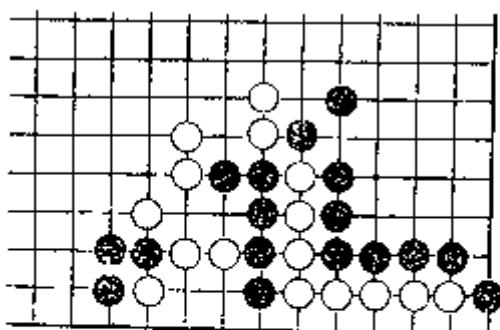
此题很有妙味，地方不大，正解图白棋一共下了四步棋，但每一步棋都值得一想。黑吃到一个白子已成铁眼，但这个死子还可利用。利用死子才能破上边的眼。能做出这样的题一定会感到高兴。

第 7 题：（黑先）五虎入山

这是双方杀气之形，白角上五口气，黑五子只有四口气，简单收气黑棋显然不行，这就要利用边上的特殊形态，想出放气的方法。方法对头，则猛虎归山，白无以对敌。



第 6 题

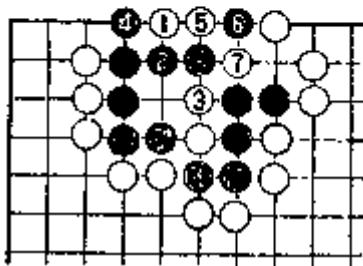


第 7 题

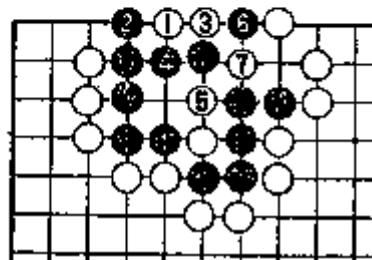
第 6 题解：（白先杀黑）

白 1 点应该想到，若走别的地方，黑马上走 1 位虎即可成眼。但要一下子把四步棋都想透却要具有相当水平才行。很多人想到黑 4 就会打退堂鼓。如再坚持一下，会想出 5、7 的着法。

变化图：黑 2 挡下，白走 3 位，次序不同结果还原。



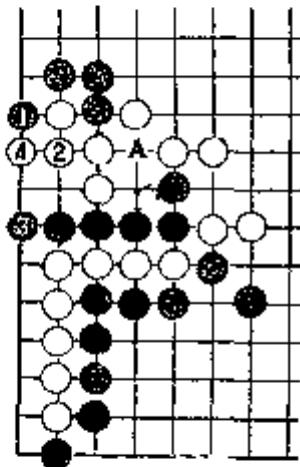
第 6 题 正解图



参考图

第 7 题解：（黑先胜）

直接收气不行，就要想办法放气，本图黑五子本身是放不出气的，但可以利用白 A 位有一倒扑的缺陷。黑 1、3 是

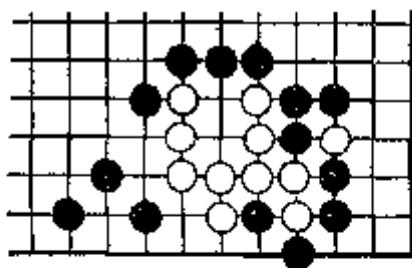


第 7 题 解

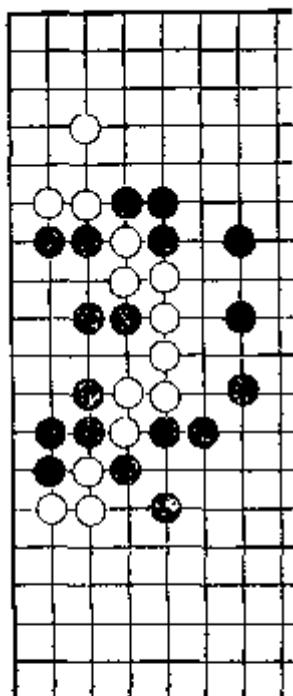
放气的手筋，白 2、4 是被逼应之着，走别的棋，黑即可利用 A 位补而从边上渡过，可白 4 一挡，黑成先手吃白。可见，黑 1、3 一下子放长了两口气。

第 8 题：（白先）金不换势

白上下各有一个后手眼，不想办法是活不了的。脑筋只有往角上动，如何利用角上一个死子。第一步不难，难的是



第 8 题



第 9 题

接下去的一步好手有人注意不到。

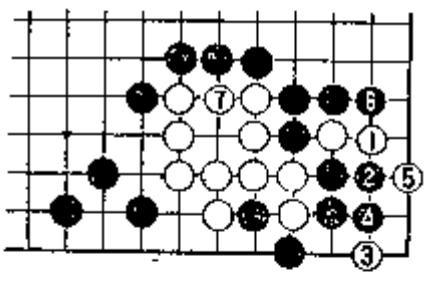
第9题：（白先）八龙升天

白八子已被封锁，要想升天只有杀黑，然而杀黑又谈何容易，不下出一两步好棋来是救不了白棋的。

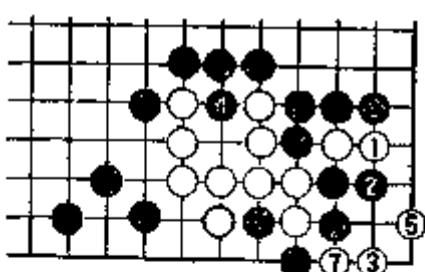
第8题解：（白先活）

白1立大家都会想到，黑必定走2位挡。此时，白3位点是妙手。黑如7位粘，则白提一子成先手眼。黑4位破眼，白5尖又是好手，利用两个死予以3、5小尖在角上做出一眼。

参考图：黑走4位团，白走5位扳，这一来，黑二路一子已经接不归，白从容在7位做眼。



第8题 正解图



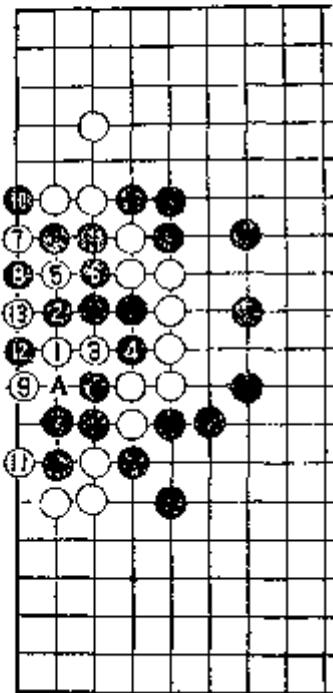
参考图

第9题解：（白先劫）

白1点正确，瞄着6位冲，但白不可先在6位冲，一冲就把棋走死了。接下去白5好手，一般人容易想到7位扳，那样黑在5位接住即万事休矣。白7、9也是收气的手筋，逼得白10不能走A位打（防金鸡独立），至13成打劫杀。

第10题：（白先）玄真磨剑

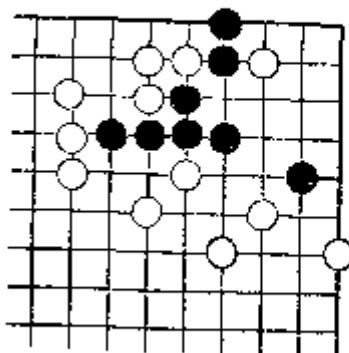
出动角上一个白子，再利用右边一路一个白子才能想出办法。同时也要为黑棋想一想。



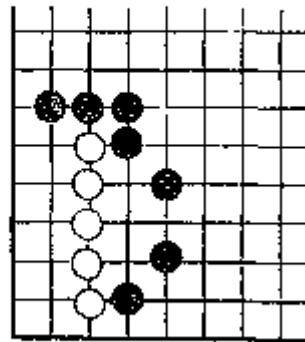
第9题解

第11题：（黑先）孙膑陷庞涓

这个图有实战价值，对局中容易出现。黑想杀白是当然



第10题



第11题

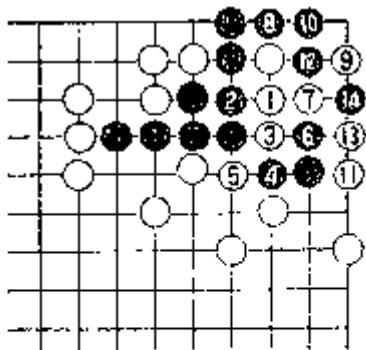
的，但急躁反而不行，请想出冷静的着法。

第10题解：（白先劫）

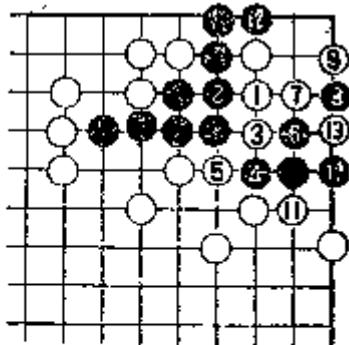
参考图：白1、3、5冲断及6、7两手容易想到，问题是此后的变化。一想到黑8，白可能就会失望，其实这正

是白方施展才能的地方。白9尖，接着11位靠，将全部吃黑。

正解图：作为黑棋来说，可以走8位扳，10位做劫，成为劫活，这才是正解。



参考图

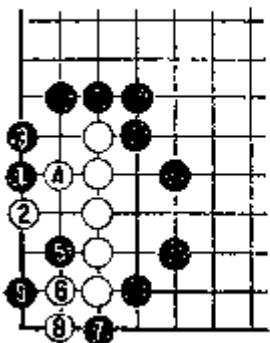


第10题 正解图

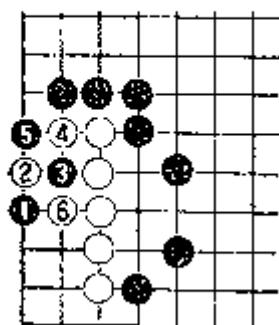
第11题解：（黑先杀白）

参考图：急于迈大步，走大飞杀白反而要成劫。

正解图：冷静地走小飞，白2搭，黑再退一手，这一来白反而活不成。白6走9位跳，黑即走8位点。



第11图 正解图



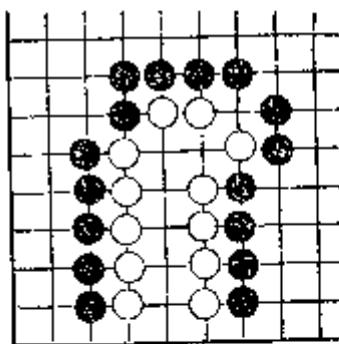
参考题

第12题：（黑先）项羽举鼎

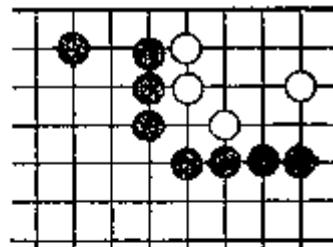
白棋做眼的地域不小，乍一瞧，做成直四似乎问题不大。所以古人要借霸王之力来擒白子。先要缩小白棋眼位，然后再想点杀。

第13题：（黑先）四灵八瑞

白角不太，变化却不少，在各种变化中找出正解需费一番周折。



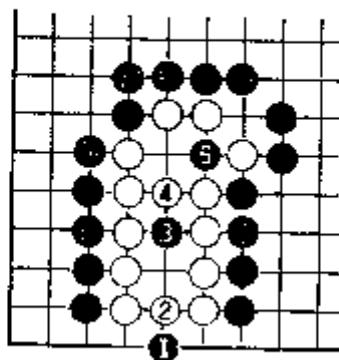
第12題



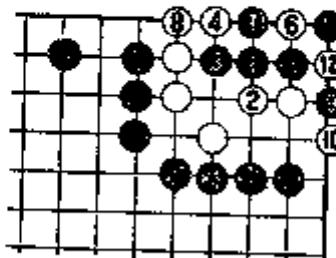
第13題

第12题解：黑先杀白

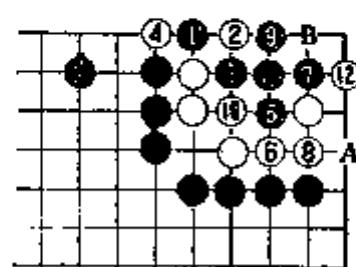
摆出来很简单，两点一扑，不用项羽之力，一般爱好者也能想出来。不过黑1点在下边倒也有举鼎之势，有了这一子，3、5也好想了，从这个意义上讲，黑1就举起一只白鼎。



第1题解



第13题 变化图



正解圖

第13题解：黑先

变化图：1位点看来是要点，可白2位挡后有6位夹的好手，黑只能做出两手劫。

正解图：考察了各种变化都杀不了白棋，而 1、3、5

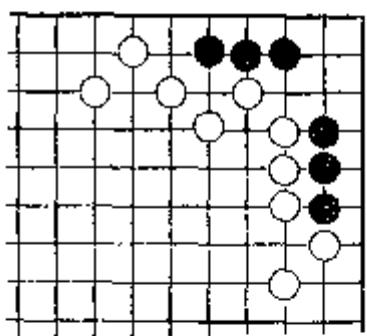
看来着法不高明，却能走成劫杀。图中白6如走11位打，则黑在7位打，白成净死。另外，白12如走1位接，则黑走A位扳、白再走12位打、黑走B位，成“拳头六”，白仍是死棋。

第14题：得妙势 白先

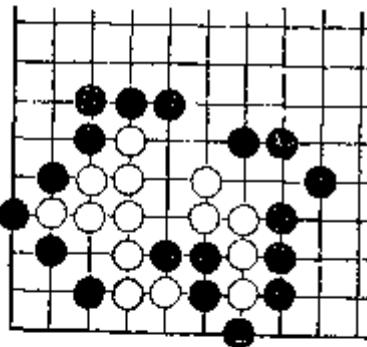
题名得妙，实际却并不难，属于简单死活。但此形有实用价值。要争取一眼看破。还可以看出一种走法后再另辟一径。

第15题：造玄势（白先）

靠自己眼不够，要瞄着黑两面渡过来考虑，行棋的次序可以变通，但有步关键的棋一定要下出来。



第14题



第15题

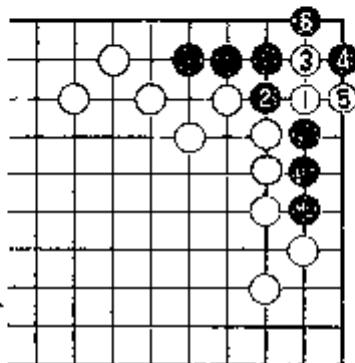
第14题解：白先劫

正解图：白1扳必走，黑2断，白3长也容易想到，但黑4夹容易忽视。原注黑4走6位扳就错了，因为白在4位立，黑成死棋。作为正解应如图，是白棋先手劫。

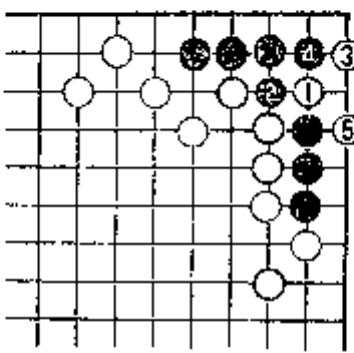
参考图：白在3位尖是一步常用手筋，利用角的特殊性，也造成劫，但这是黑棋的先手劫，所以只能作为参考。

第15题解：白先劫

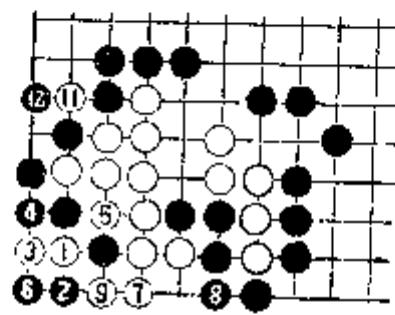
白先走11位打或先走8位扑，均不错，但关键是要抓住1



第14题 正解图



参考图



第15题 解

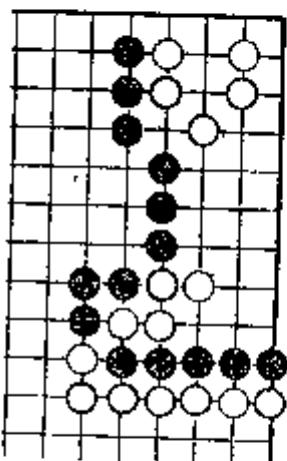
位夹这步要点。抓住要点，黑即无法杀白。图中黑8如补11位，则白走8位补，成净活。另外，如实战中遇到此类情况，黑10是否要走1位粘，要看全局劫材情况，因为黑12做劫也要付出相当大的代价。

第16题：四皓还山（黑先）

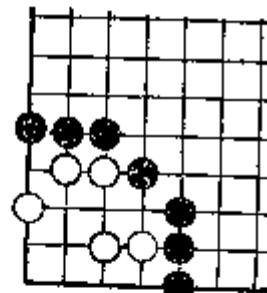
黑五子与白四子对杀，看来是你死我活，但有和平共处之变，题意提示我们：白四子将会还山，问题是黑怎么办？

第17题：伏神势（黑先）

白角上本是活形，但黑棋两面有一路立的硬腿，可以利用白气紧而施展手段。



第16题



第17题

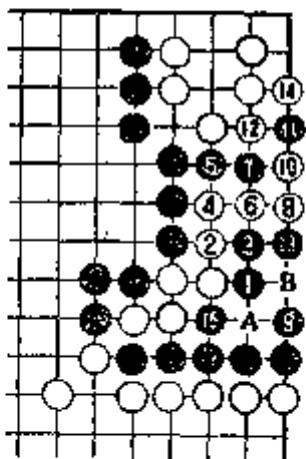
第16题解：黑先求活，四皓还山

正解图：直接杀气，黑不好收气，但又不能松一步，松一步白即吃黑，所以黑1顶是只此一手，以下步步紧逼。但是白8立下，黑棋再也无法紧气了。黑9如走10位，白走A位挖，B位扑，吃黑双倒扑。如图，黑9走一步等着，一般人均容易忽视，然而这是一步好棋，从而确立共处之势。

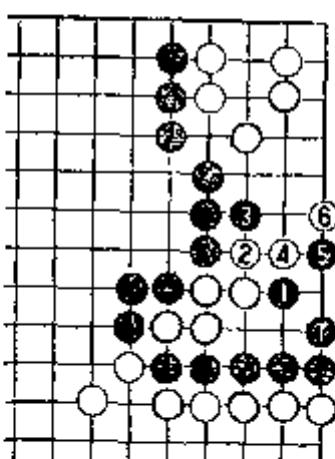
参考图：黑走3、5、7也是颇费苦心之着。虽走出棋来，但是后手松气劫，显然不合算。

第17题解：黑先白死

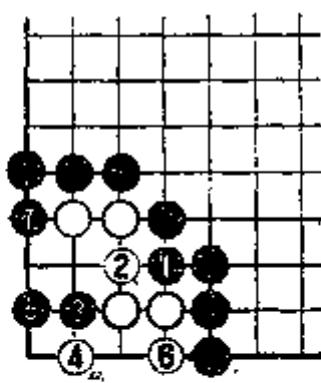
黑1缩小白棋眼位，然后利用白气紧的现况，吃白棋接不归。



第13题 正解图



参考图



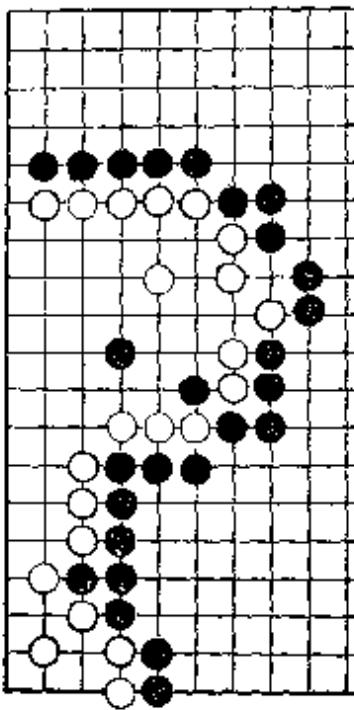
第17题 解

第18题：刘阮入桃源（黑先）

白空不小，黑两子不甘心死。如何利用白棋的断点生出棋来？这是引起兴味的问题，浮浅地看看是看不出棋来的，要深入运算，其中藏有收气的常用手筋。

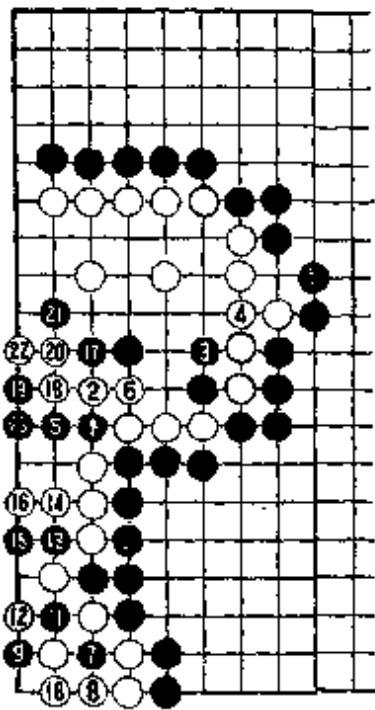
第18题解：黑先有棋

变化图：黑1、3、5容易看出，难的是以下一系列放

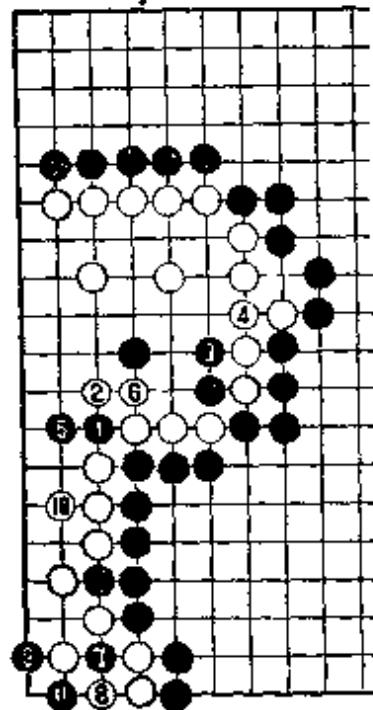


第18题

气和收气的手法。黑 7、9、11、13、15都是为 19 作准备的。虽然步数较多，但是，这一类手法在对杀中是用得上



第18题 变化图



正解图

的，利用弃子使白棋产生“蹲不进”。

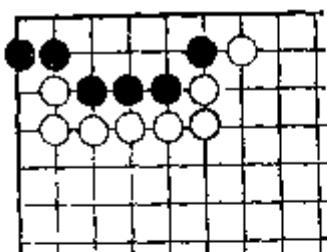
正解图：白棋如上图那样一直走到底是不行的，黑9点，白只好在10位补，让黑在11位打，成劫争。

第19题：太乙真人（白先）

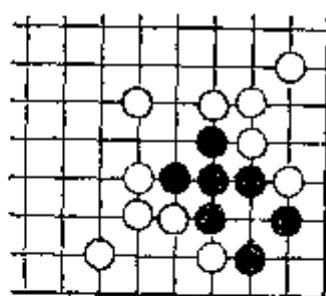
简单的实用死活，对于具有一定水平的棋手来说，可以凭感觉一眼看清，初学者也要通过做这样的死活题来培养感觉。

第20题：嫌关势（白先）

这是一道有趣的题目，黑角上有一个眼，左右二路又各含一子，似乎总是活棋，但是，黑气毕竟太紧，这就为白棋提供了条件。



第19题



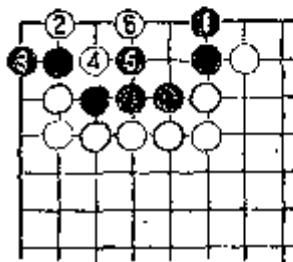
第20题

第19题解：（白先黑死）

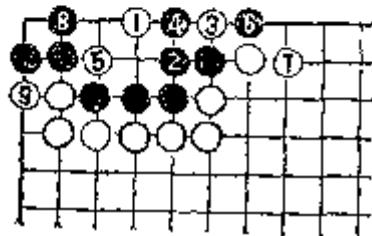
白1点是常用手筋，走出这一点，黑棋就不用再继续变下去，以下的着法只是作为说明标出来。白1如走3位打，黑走1位跳即可活棋。

参考图：懂得了上图正解的着法，再下出参考图的形状，就要寻求打劫活，这是经常碰上的棋势，特列出作补充。

第20题解：（白先黑死）

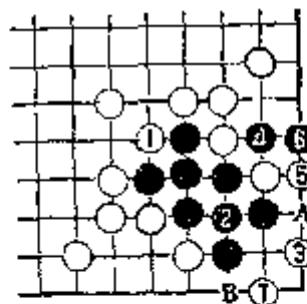


第19题 参考图



第19题 解

白1打是必要的次序，白3点才是杀棋的第一步。因为左右同形，点7位与点3位效果是一样的。白5立也不可忽视，多送一子促黑气紧，黑6如A位打，白即可B位打了。图中黑在6位打，白就要运用7位尖的手法。下一手A、B必得其一。



第20题 解

第21题：神奇通变（黑先）

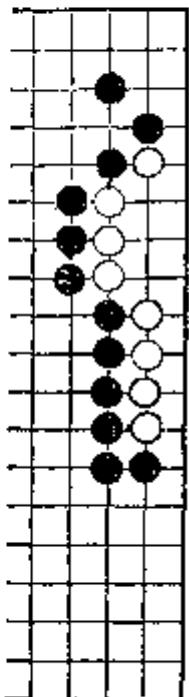
棋形与第19题虽有不同，但也有共同之处。请抓住要点。

第22题：神龙脱骨（白先）

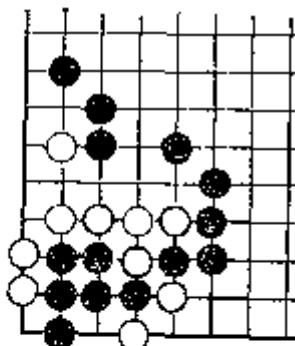
脱骨与脱壳相同，也是先送后取。此题白不吃黑角上几子就无法求活，直接去吃又吃不到，只有去想脱骨法。

第23题：无题（白先）

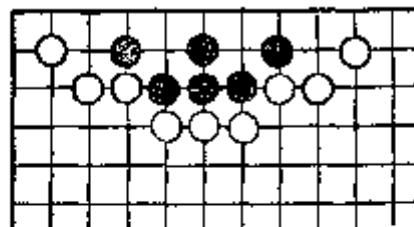
简单常用死活，初学者课题。



第21题



第22题



第23题

第21题解：黑先白死

1位点仍是白棋的生命线。要点一击，白棋死路一条。值得注意的是黑下一步走3或5都可以杀白棋，比较起来，黑走3位，则白一点利用都没有；而走5位扳，则在角上稍有利用。

第22题解：（白先活）

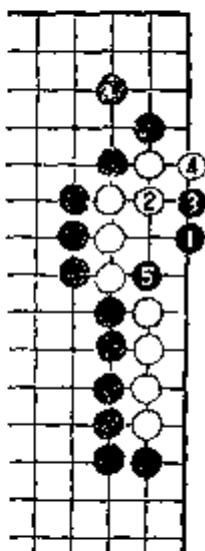
脱骨的要领是走1、3先多送两子，从而形成脱骨之形，走至白7，黑吃白四子，白可反吃黑七子。吃七子虽然还不是确定的两个眼，但白左边还有一个后手眼。

第23题解：白先黑死

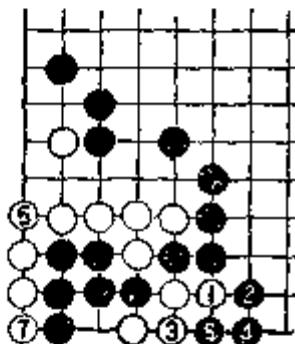
白以两面二路尖作呼应，走1、3位点杀黑棋，黑2走5位，则白走2位。黑4如走5位，白即走4位。

第24题：二将突圍（黑先）

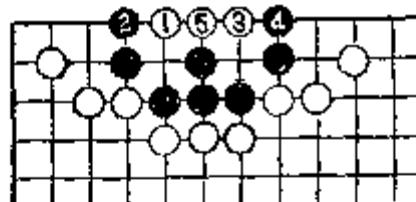
初一看白棋象是活形，但是，黑两子如能突围，死活自



第21题 解



第22题 解

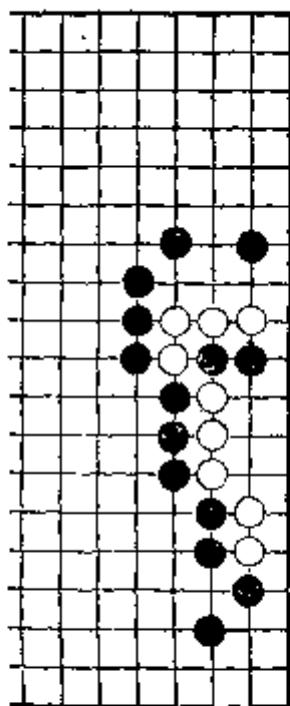


第23题 解

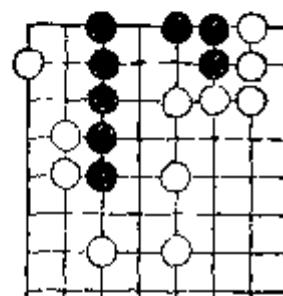
然确定。黑二子只有两口气，不寻求借劲是不可能突围的。

第25题：复苏势（黑先）

黑眼位不明、面临险境，不运用技巧就救不了这块黑棋。低手大概只看到一个后手眼吧！由此可以推想，一种小技巧可能还不能使黑棋复苏。



第24题



第25题

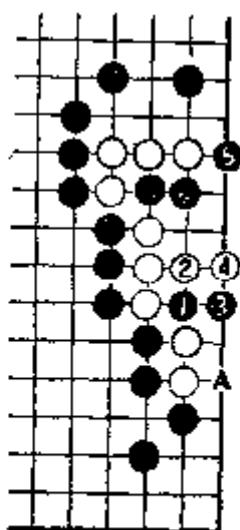
第24题解：黑先白死

黑1、3好手，以弃子促白紧气，从而出现“蹲不进”之形。低手要特别注意：切不可随手在A位扳。

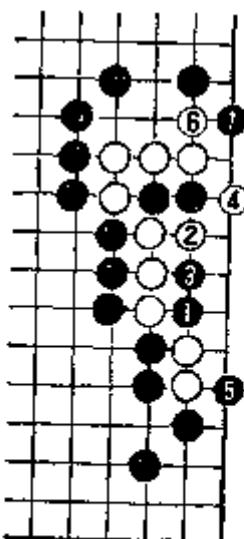
参考图：白若阻止黑两子突围，黑也吃白两子，白眼位不够。

第25题解：（黑先活）

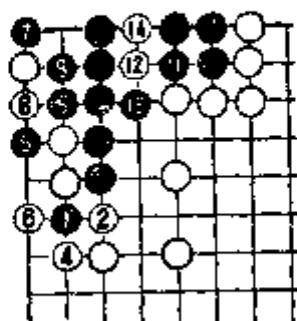
解这个题从思路上说。首先要看出黑走11位的脱骨做眼法，明确了此处有一个后手眼，即可尽力在角上想，出一个先手眼。不懂得脱骨也就没有信心在角上深想，就只能看到角上也是后手眼了。黑走1、3、5后，角上眼逐渐明确。重要的是黑7，黑7走9位作用相同，这样角上成先手眼，白8不在角上走，黑连走7、9两手吃白“胀牯牛”。



第24题 解



参考图



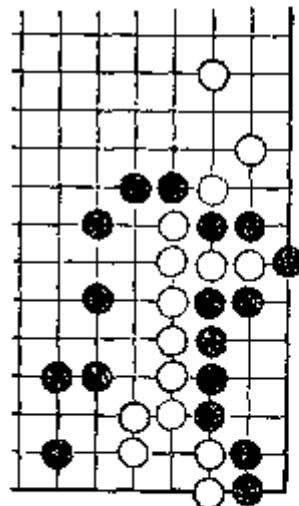
第25题 解

第26题：两朴势（白先）

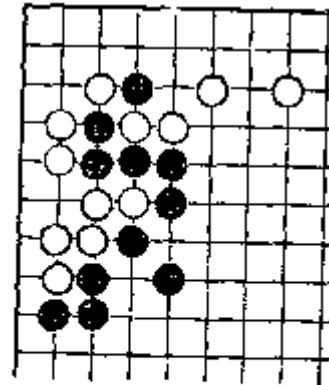
白棋被封锁且只有一眼，出路在哪里？唯有在右下角出棋才行，次序走对才能成功。

第27题：苍鹰搏兔（黑先）

白角有毛病，就看黑能否抓住目标。在对方空里出棋，一般说，不是自己做眼就是与对方杀气。本题显然是要造成杀气的态势。



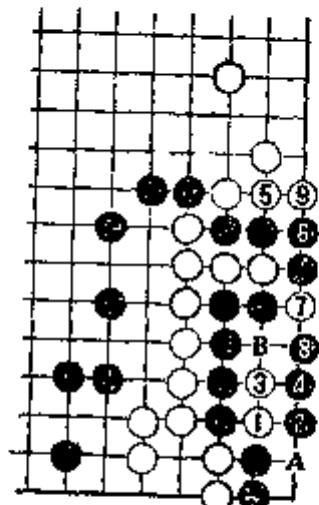
第26题



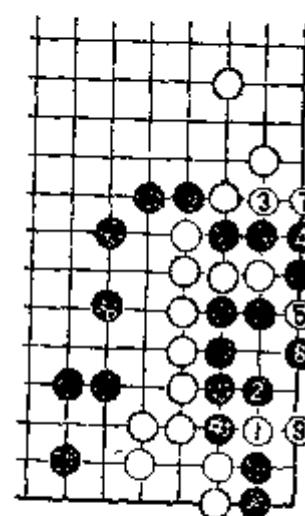
第27题

第26题解：（白先活）

白1断，顿起祸端。黑2如在3位打，将如参考图。白暗藏“金鸡独立”。走2、4打，则暗伏双倒扑的危机，走到白9、黑10已不能粘，否则，白走A位扑，黑B位提，白再1位扑，从而形成两面倒扑，黑提哪一个子都不行。



第26题解



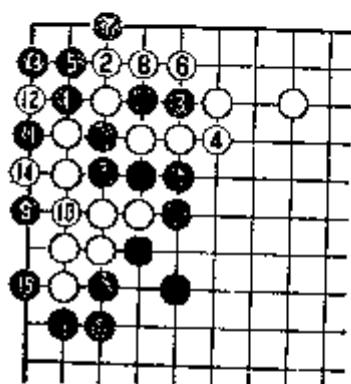
参考图

参考图：黑在2位打，出棋更简单，白7打，黑8已不能粘，否则，白走9位，黑两面不能吃。

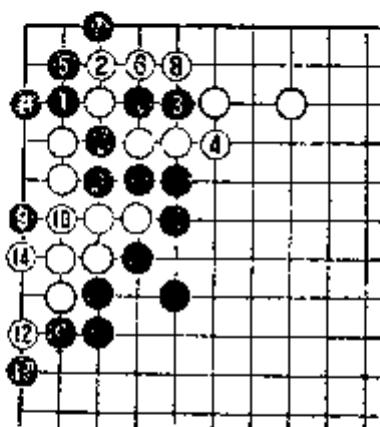
第27题解：（黑先劫）

正解图1：黑走3、5、7放出一气，接着9位点，马上成双方杀气。原书的注解从11以后即发生错乱。本图黑11扳，12还可以抵抗一阵，到15成宽气劫。白12简单收气将被净吃。

正解图2：黑走11位立也是正解，但要净吃白棋也不可能。白走12、14仍是宽气劫。



第27题 正解1



正解图2

第28题：曹操守官渡(白先)

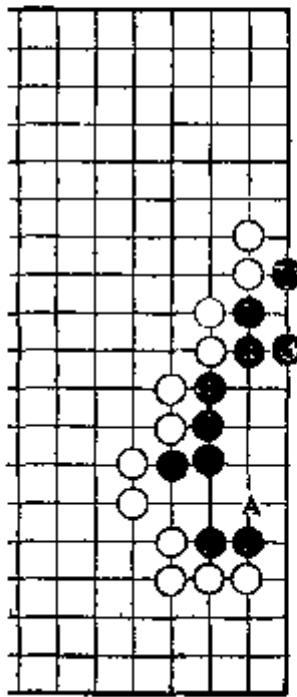
援引曹操的官渡失守的典故来喻黑难以白立，然而此形却是活棋，说明原著有不慎之处，也可能是转抄、转印出了问题。原著白在A位夹，即认为白胜。请为黑方想一想。

第29题：楚汉争功（黑先）

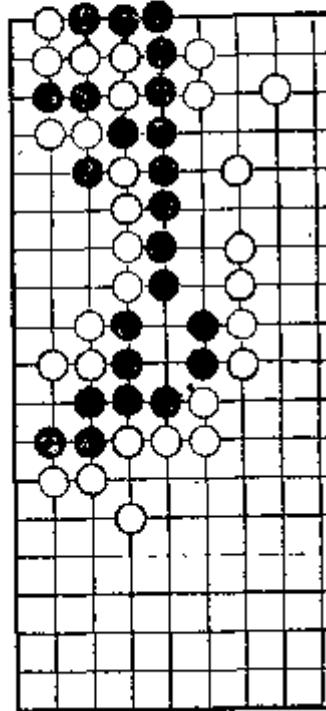
黑大龙只有一眼，白自然想吃黑。但白空也有缺陷，黑必须先下手。

第28题解：白先黑活

原著白1夹，黑2接，然后白3渡过，即认为白胜。其



第28題



第29题

实，黑在4位扑，6位靠即成活棋，白7如继续打，黑8位打，白成接不归。

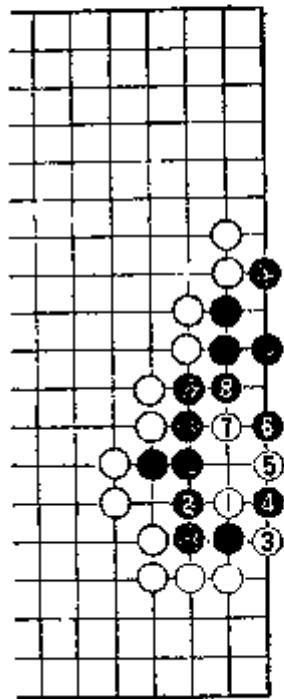
第29题解：黑先活

黑1、3不难，只有断才能生变。而黑5位跳却要动点脑筋，弱手多半走A位打。这样两面收气都差一口。5位跳是妙手，白6提，则黑7位扳，白六子被吃。所以，作为善后之策，白6只好走A位打，黑走6位立，以“金鸡独立”之势吃白角上五子。

第30题：三子入洞（黑先）

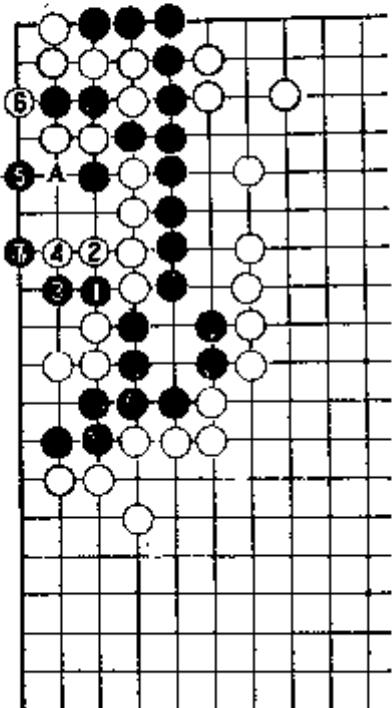
这就玄玄棋经中的精华之一，后人选编死活、妙手题目常收集此题，角上黑棋两子被重重包围，虽上天无门，却入地有方。

第31题：盘蛇势（黑先）

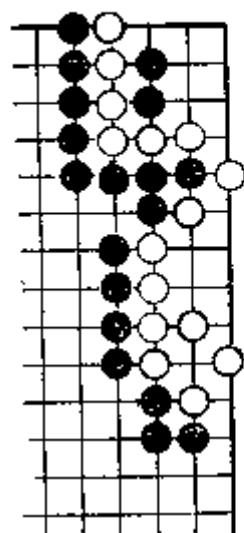


第28题 解

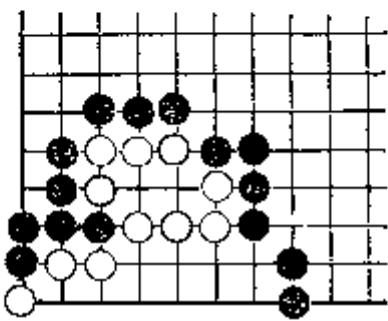
白上面已有一眼，下面地方也不小，黑如何破眼？



第29题 解



第30题



第31題

第30题解：黑先劫

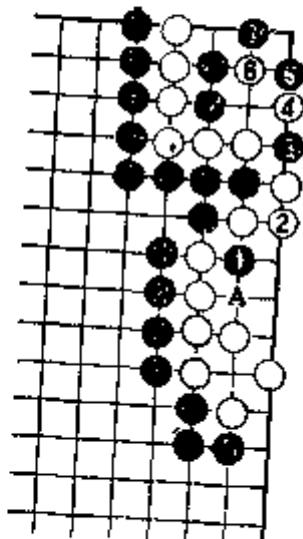
本题黑3、5是关联的好手，先送一子，然后占据角上

“一，2”路的要点。“一，2”路常是做眼的必争之地。作为死活研究，白6可以打，成劫争。但这个劫黑白所花的本钱不成比例。所以作为实战来说，白6只有走A位吃，让黑在角上做眼。

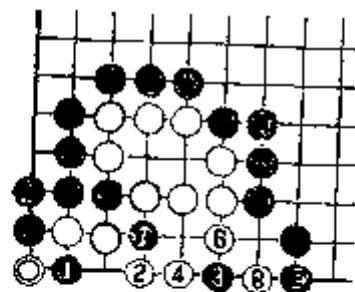
第31题解：黑先白死

失败图：黑简单地走1位提，白2一虎即活。此后，黑走3、5的破眼手筋也无济于事。另外，黑1走3位跳，白也走2白虎。

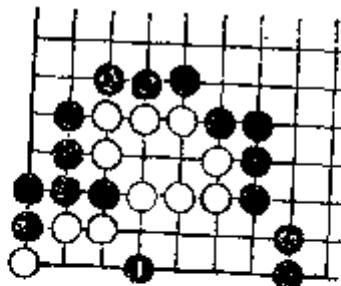
正解图：黑1点是正着，两面皆可渡，白走哪里都吃不住这个子，自然就做不出眼来。



第30题 解



5=◎第31题 参考图

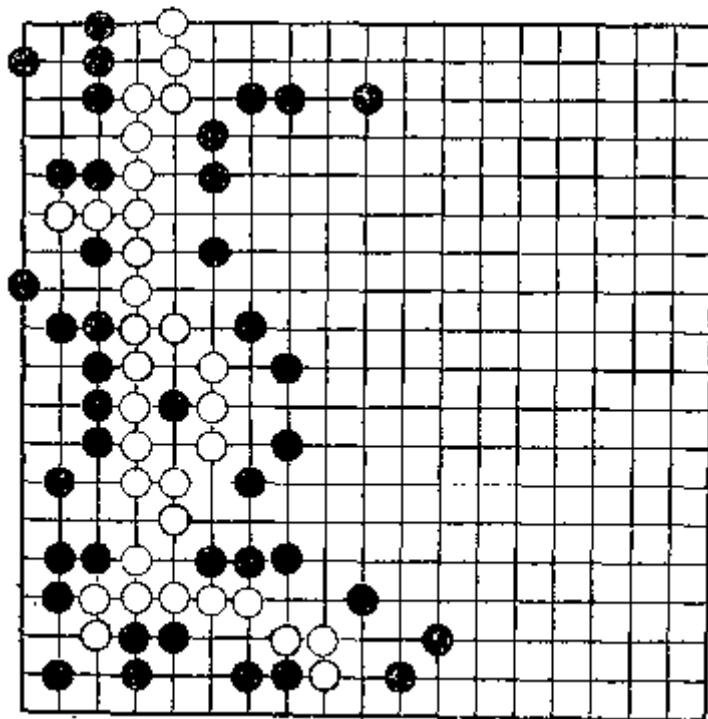


第32题 正解图

第32题：讲武势（白先）

此题范围很大，白通盘大龙现在只有一个眼，另一个眼在哪里找？一般的爱好者大概是想不出来的，因为算透其中的变化要有四十多步，有人对专业高手算三四十步感到不可思议，其实进入棋路后，其中有些变化是必然之着，抓住真正关键处就好办。在棋盘上摆出此题的解答，就是业余高

手，完全用脑子算出此题，则有专业水平了。古人创造出这样精妙的死活题实在令人佩服。



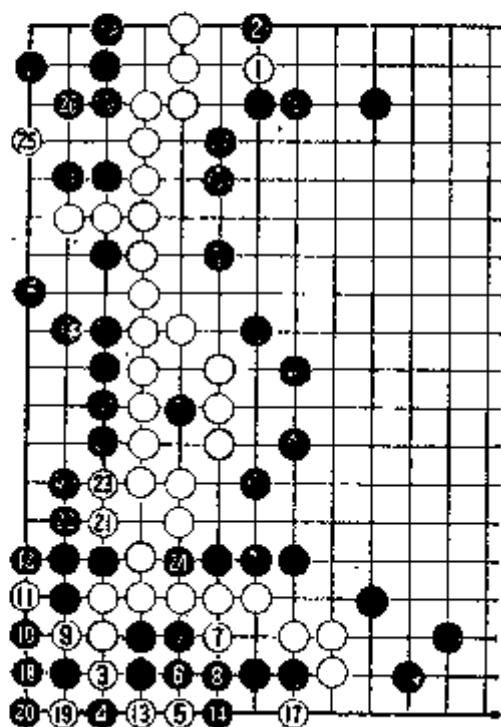
· 第32题 $15=13$ $16=5$

第32题解：讲武势

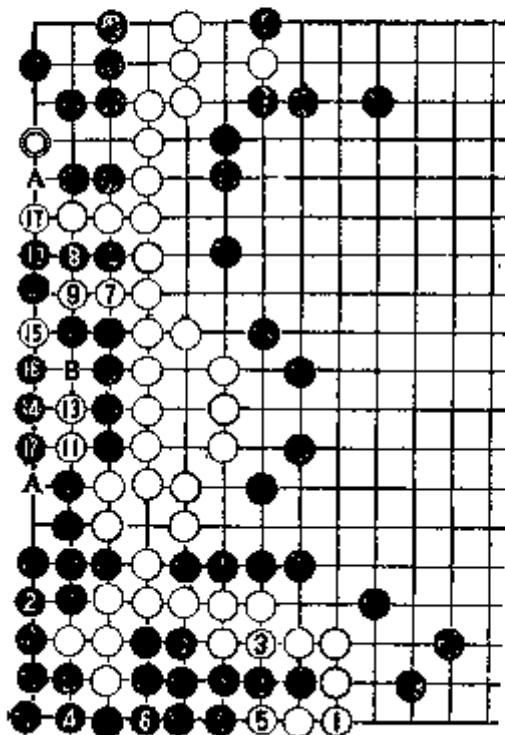
正解一：以为走1位能做眼就错了。黑有2位夹的好手。所以，白棋要通盘考虑才行。首先，白5是好手，白6不能走13，否则黑走8位尖。有了5与6的交换，白7以下施展一连串的破眼收气技法，使黑角上一长块棋既无眼也无气。下边作好准备还不够，还要在上边24位埋下伏兵，才能为吃●一子打下基础。

正解图二：白1、3、5收紧气，然后走7、9吃，此时如没有●帮忙，黑10将走A位渡过。黑12如走13位吃，将出现“金鸡独立”。所以，黑12位打，但是，白走13、15、17后，黑18依然不能接住，否则又出现“双倒扑”，即：白A，黑B，

白11。



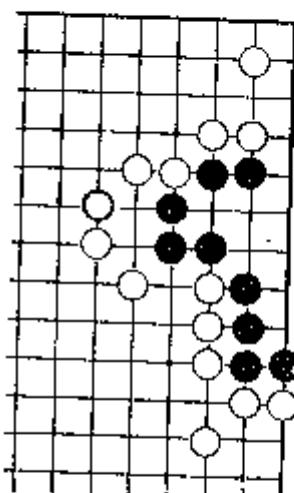
第32题 正解图1



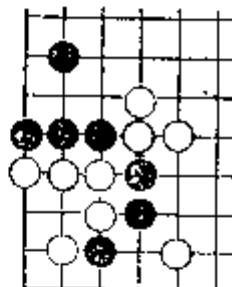
第32题 正解图2

第33题：投的木桃报的琼瑶势（白先）

黑空域不小，看来眼位充足，但白运用某种基本手法将置黑于死地，题名引自诗经，有提示作用。



第33题



第34题

第34题：大旋风势（黑先）

有实用价值的题，蕴藏角上收气的基本手法。现在黑棋两面均不安定，白补是难以两全的。

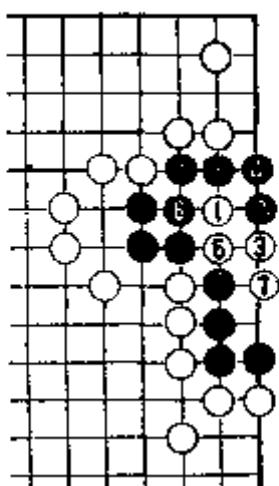
第33题解：白先黑死

白要杀棋必先走1位夹，但其前提是要懂得“倒脱靴”（即脱骨）这种基本手法，否则被黑2位一扳，白棋就想不下去了。熟练掌握脱骨法的，马上会想到7位送吃四子，随后黑棋这大块棋就死掉了。

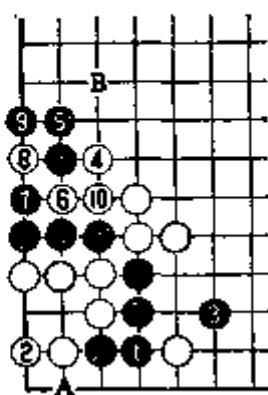
第34题解：（黑先劫）

失败图：黑1先接是一般着想，但白占2位即放出一气，黑3走A位扳，将出现有眼杀瞎。所以，黑只好3位跳出，逃出右面，左面将遭殃。黑11如走8位接，白将走B位跳，

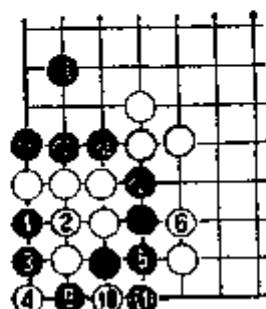
正解图：黑1、3送子紧气，然后走7位扑，走成先手劫，这是角上的常用收气法。



第33题 解



第34题 失败图



第34题 正解

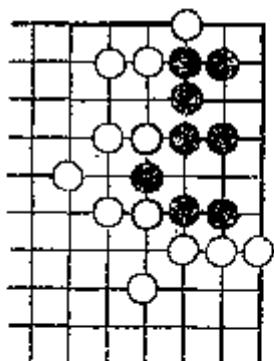
7=3 8=1

第35题：点绰势（白先）

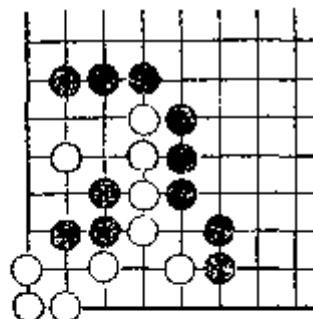
有趣的题目，乍看以为失题，似乎黑总能活，其实却不然。

第36题：神化势（黑先）

原书神化势与另一题龙牙势相同，这从侧面说明收集者欣赏这个题，以至异名同题。此题也确属上品。



第35题



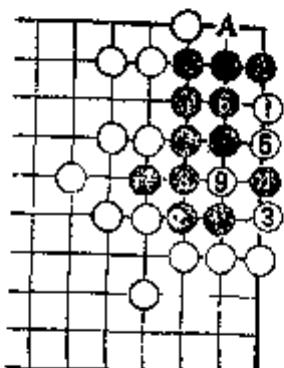
第36题

第35题解：白先劫

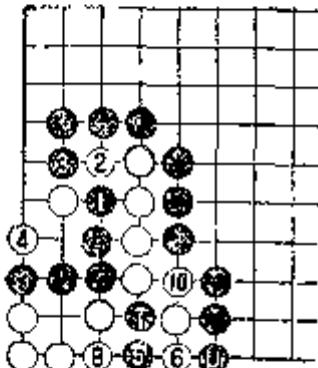
白1点虽是破眼的要点，但关键还是此后的后续手段，5与7这两手扑极好，黑8不敢再提，否则，白8位扑，黑全死。所以，黑8自己做劫。另外，白3如简单在A位破眼，则黑走8位成双活。

第36题解：黑先白死

黑1、3冲断是必然之着，白有4位尖的好手，而黑有5位点送子紧气的妙手。最后，黑13立下，白两面都无法落子。



第35题 解 7=5



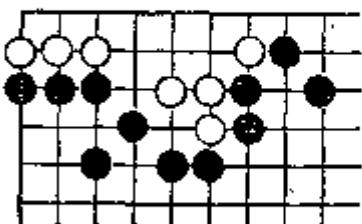
第36题 解 9=7 12=5

第37题：七星势（黑先）

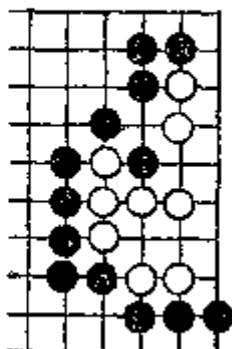
白七子初看总有两眼，但棋形毕竟有缺陷，请想出有效的方法袭击之。此题有一定难度。

第38题：宝剑势（黑先）

利用白气紧的弱点，给以打击，第一步走对，其余即不在话下。



第37题

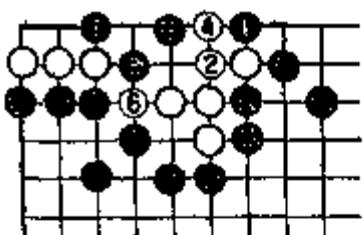


第38题

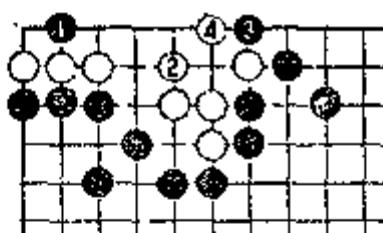
第37题解：黑先劫

原解图：原书注解认为，黑1打即可杀白，应该说黑1打的思路显然比在2位打好，然而是否有效还要深入运算，原解预计白2粘，黑走出3位点的好手，1、3也可算手筋连发，可是，白2走3位跳，黑的如意算盘全落空。白成净活。

正解图：说此题有难度，就是黑1不容易想到。一般总想在外面缩小白眼位。只有看到那些方法不能奏效时才会深



第37题 原解



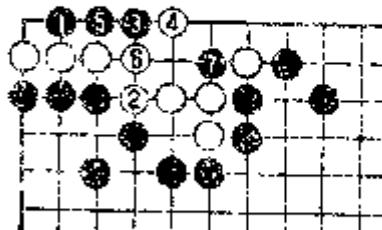
第37题 正解

入想到这步棋。对此，白只有走2、4做劫。

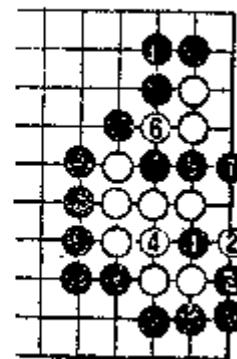
参考图：白2如抵抗，黑3点好。白死。

第38题解：黑先白死

关键是黑1位挖，黑如急于救一子而走6位接，则白5位接。黑1如3位冲，白走1位也活。1位挖促白气紧，从而产生“金鸡独立”。



第38题 参考图



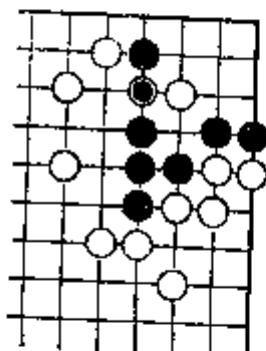
第38题 解

第39题：无敌势（白先）

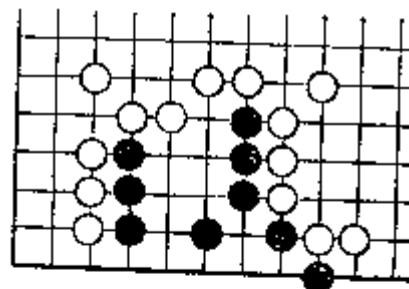
原题无●一子，以黑先白胜的面貌出现，并以无敌势命名，暗指白角上一子无敌。为统一格式，故加●一子，改为白先。此题不难，却有实用价值。

第40题：秦王带剑（白先）

黑棋的弱点在哪里？看清弱点，注意次序将使眼位丰富的黑棋陷入困境。



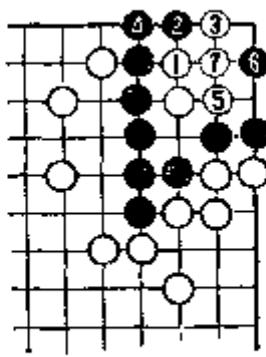
第39题



第40题

第39题解：白先黑死

白1夹是杀棋的第一步，既瞄着黑棋的断点，又明确想渡过。但这两点都被黑2所解。所以，3、5改而在角上做出“刀五”之形。此形要注意的是：白1不可先走5位，如先走5位再走1位夹时，黑将在3位点，成劫活。

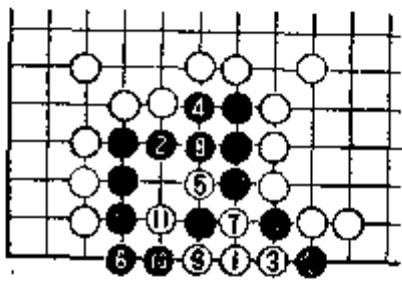


第39题 解

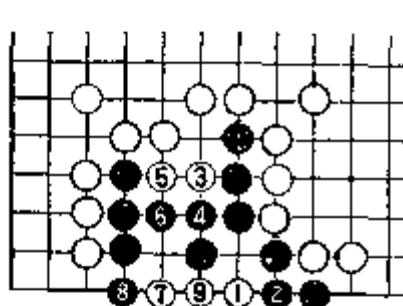
第40题解：（白先黑死）

正解图：1位是黑棋做眼的急所，反过来说也常是白方点眼的要点，黑2接住，则白走3、5，黑眼位不够。图中黑4若走5位，则白走4位，黑仍是死棋。注意：白1不可先走3位。

变化图：黑走2位抵抗是顽强的，白需认真对待，利用黑气紧的弱点才能巧妙杀黑。



第40题 变化图



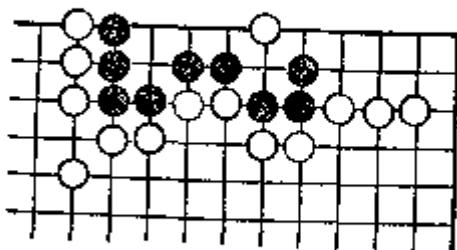
第40题 正解图

第41题：九老势（白先）

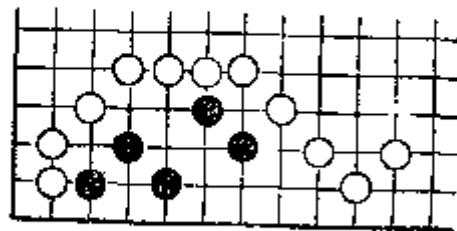
九个黑子是死是活要推敲，但有一点是肯定的，就是白棋的一子若被吃，黑棋就不会死。请根据这个棋形的特殊性找到办法。

第42题：虎牙势（白先）

此题一眼是看不出手筋的，可运用白坚实无比的包围圈着实地破眼，需一步一步计算。



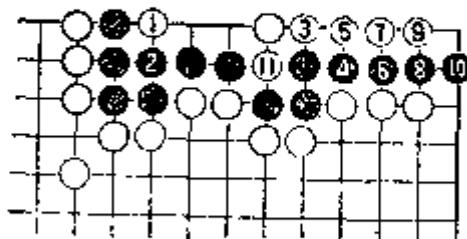
第41题



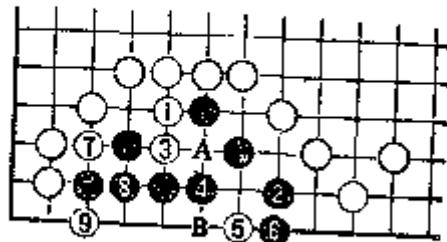
第42题

第41题解：白先黑死

白先在1位打，然后利用角的特殊性和白气局促的弱点，一路连爬，最终使黑棋成为“蹲不进”之形。



第41题解

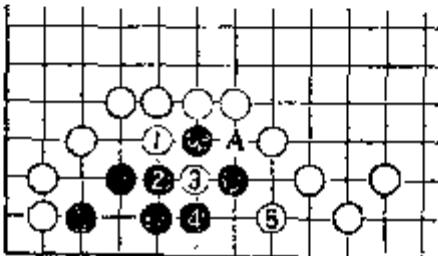


第42题 变化图

第42题解：（白先黑死）

白1着实地缩小黑眼位。黑2团，则3位扑，利用白子严实，迫使黑不能走位。等黑在4位提，白5位一尖即可杀黑。

变化图：白1冲，黑2如尖，则白占3位，然后在5位点，黑仅一眼。黑4如走A位，白B位点，黑也不能活。



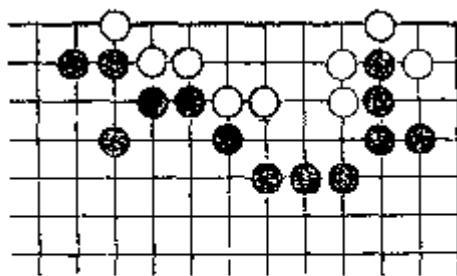
第42题 正解

第43题：隐蔽势（黑先）

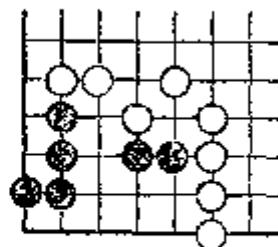
此势很巧妙，确有隐蔽微妙之意。自九子似乎已活，但黑棋暗藏杀手，第一步是关键。

第44题：犬牙势

此题一看棋形便知是古人创造的作品。以不同名目在书中并存，可见，对人们很有吸引力。由于黑在左面有一后手眼，白方考虑的重点是如何使黑下面也成一个后手眼。



第43题



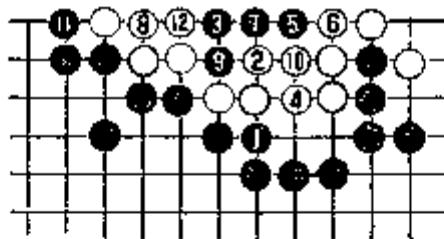
第44题

第43题解：黑先白死

失败图：黑方要杀棋，首先会想直接点眼、破眼，但这些方法都不行。黑A位点，白B位活。黑C位扑，白A位活。书中原解认为，黑走1位，预计白走2位跳，黑在3位断即杀白棋。但是，白2走D位虎却是活棋。

正解图：黑1团是容易忽略之点，却正是巧妙的着法。

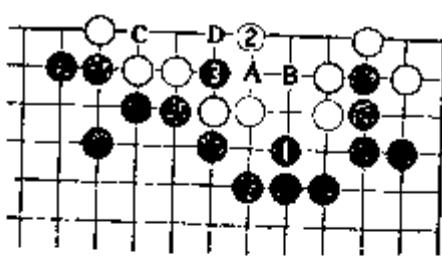
不仅保留4位挖，而且紧3白气，白2如在3位虎，黑有2位点的手段。白如在2位虎，黑送吃四子，然后再去点杀。



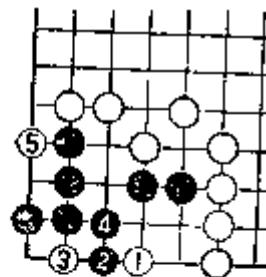
第43题 正解 13=7

第44题解：白先黑死

白1、3是互相关联的好手，3位扑是破眼的常用妙法之一。黑4位接，下面变为后手一眼，白腾出手来走5位破眼。



第43题 失败图



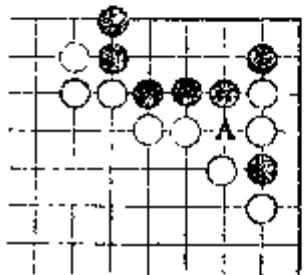
第44题 解

第45题：飞蛾投火（白先）

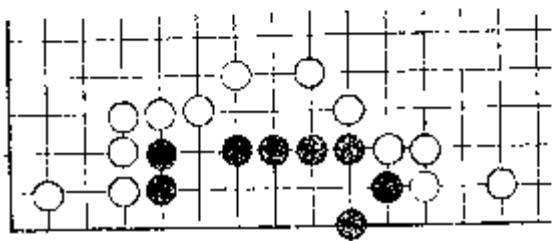
A位紧着气是常见之形，现在A位宽出一气又该怎样下？原注释发生错误。题名也随之出轨。请独立思索正确的答案。

第46题：飞鱼势（白先）

此势在实战中很容易碰上，双方的变化虽然都是平易之着，却很难掌握，只有各种变化逐一看清，最后得出正确结论。



第45图



第46图

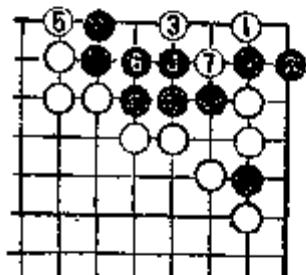
第45题解：（白先劫）

黑虽宽出一气，仍不是活棋。原注白1走3位点，当然如飞蛾投火。黑在4位顶成活棋。正解是走1位夹，黑2立，白再3位点，以下成劫杀。

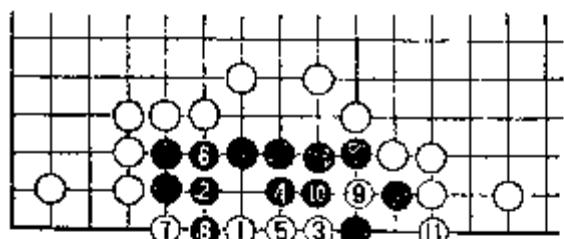
第46题解：（白先劫）

正解图：要收拾黑棋，首先会想7位扳，或6位冲，但黑均走2位，成活棋。其次想走2位夹，然而，黑6位粘，也活。此时自然应该想在1位点，黑2防渡，白3靠要紧，黑小心应对才可成劫。

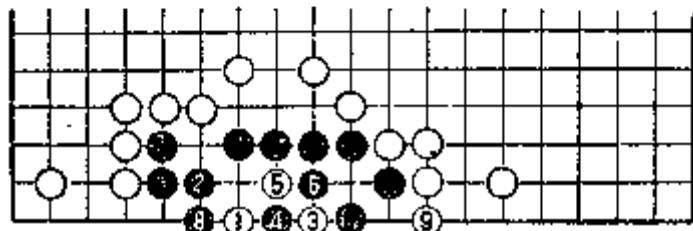
参考图：黑如4位扑，结果更坏，贪吃白四子反而净死。此后黑提四子，白在4位点。因此，黑8只好先走9位扳，自造两手劫。



第45题 解



第46题 解



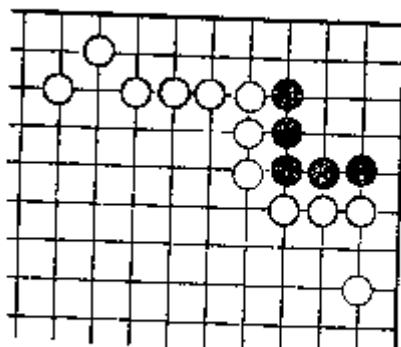
第46题 参考图

第47题：弯庐势（白先）

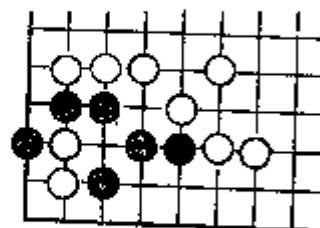
黑占空相当大的角，应该是安全的，但白上边的子力很多，请利用这一特别有利条件在角上施展手段。

第48题：四皓翁势（白先）

原题有误，所以，把原题稍加改动而成现在的形状，当然是白先如何杀黑的问题。要运用一点小巧的手法才能解决问题。



第47题



第48题

第47题解：白先劫

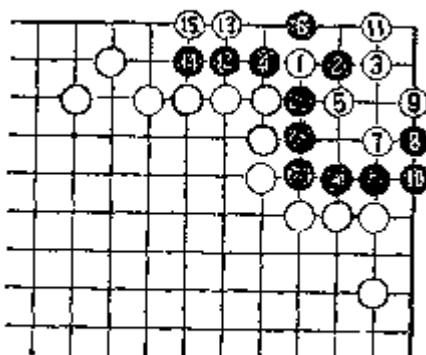
参考图：白3夹好手，黑4若打，白走5、7，在角上做出一眼，然后利用上面白子优势，走13、15破眼，做出有眼杀瞎之形。

正解图：白3夹，黑4冷静地接住是正确的，白5渡过成

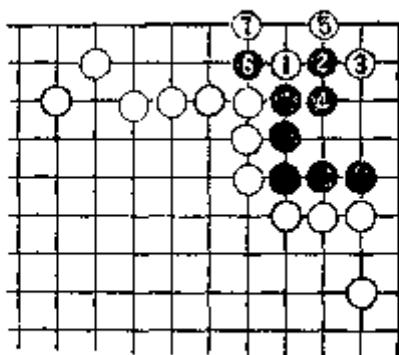
劫。

第48题解：白先黑死

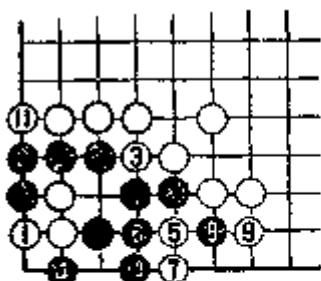
白3挤正确，黑4扳是最有力的抵抗，看来要活，可是、白棋有7位立的好手，黑要做眼就成接不归。



第47题 参考图



第47题 正解图



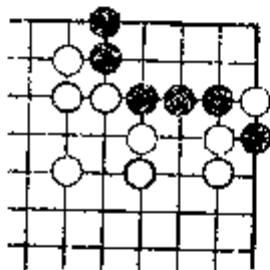
第48题 解

第49题：六朝混一（黑先）

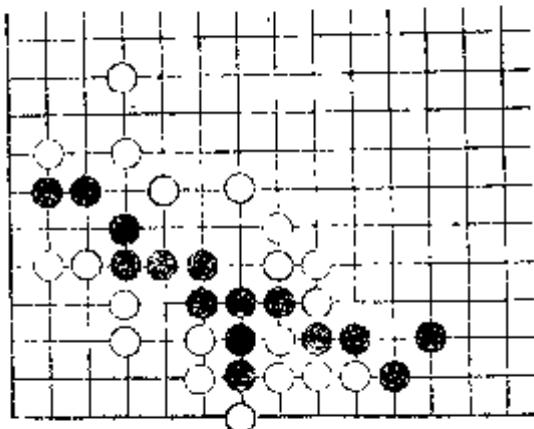
这个题并不复杂，但初学者却很容易犯错误，平静地研究一下，一般水平的人都能想出来。

第50题：金锁闭匣（黑先）

黑完全被包围，既无出路也无眼，唯有找白棋的毛病才能自救。要针对白棋的弱点，围绕着“气”打主意，走出好手、妙手。



第49题

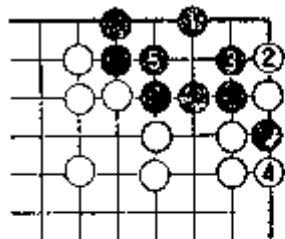


第50题

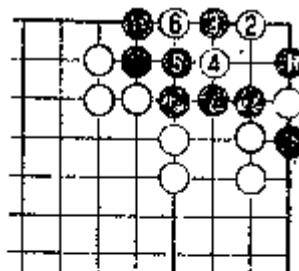
第49题解：黑先活

正解图：冷静地在1位跳，简单做活。

参考图：随手一提，白2位点，成劫杀。



第49题 正解图

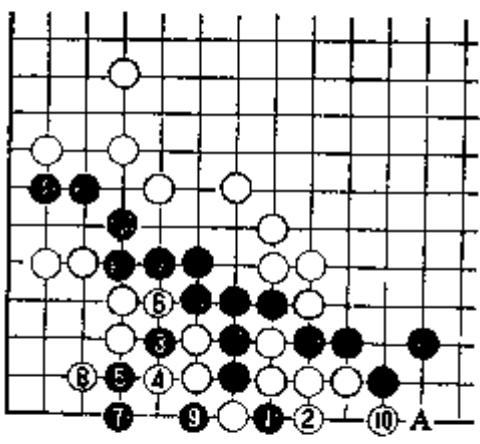


第49题参考图

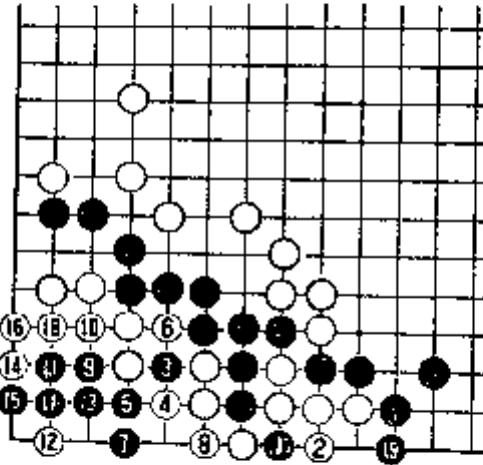
第50题解：黑先劫

黑1扑是紧气法，3位挖，5位断好手，紧紧抓住白气局促的张点，企图造成白“接不归”，白6如在8位打，就马上出现接不归。白6提，黑7立妙手。至此，白只有走8位补，黑9位一扑又出现接不归。白10唯有顽强地做劫，黑可先在1位提，打不过劫，再A位打，成对黑有利的两手。

参考图：白8如接住，黑走9、11，此后白即使想出14位托来也无济于事，角上出现有眼杀瞎。



第50题 正解图

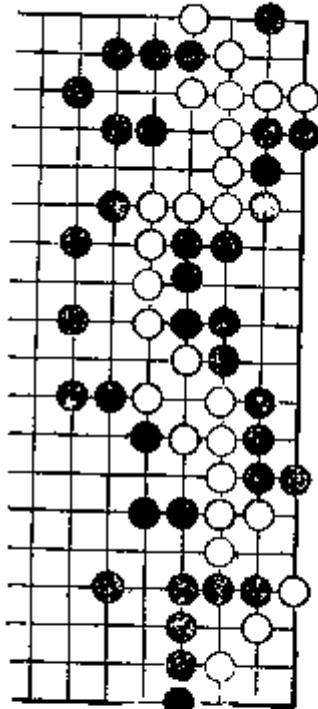


第50题 参考图

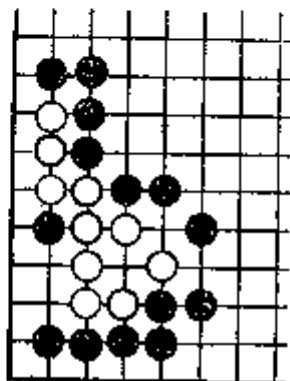
第51题：枯木重荣（白先）

自从南到北的一条大龙能不能活？表面看，白无论如何只有一眼。然而，在白棋尽力求活的过程中，黑棋右边一块棋将出现非常有趣的变化。

第52题：鹤唳奔师（黑先）



第51题



第52题

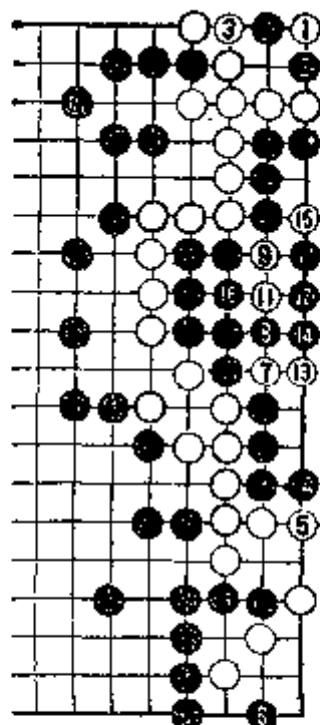
很明显，黑棋一子是跑不回去，要杀棋只有破中间一眼。思考的中心是如何先手消除白棋在边上做两眼的可能性。

第51题解：白先活

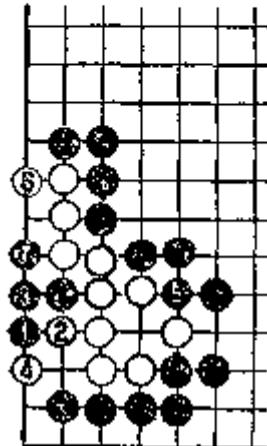
白棋首先要把右上角的眼确定下来。白1正确，如走3位接是后手眼。黑要阻止白棋做活只有走2、4。这样，白有先手一眼，再走5位挡即是先手，黑6破眼，则白在黑阵中扔炸弹，先7后9，次序井然。黑8如走13位打，白有11位点。黑10如走11，白两面立下，成“金鸡独立”。如图又非常奇妙地变成“双倒扑”。作为结论，黑只有让白棋做活。

第52题解：黑先白死。

黑1尖是正解，黑不能单走5位，否则白在3位打。黑送成四子，白仍只有一个眼。



第51题 解 4=1 17=9



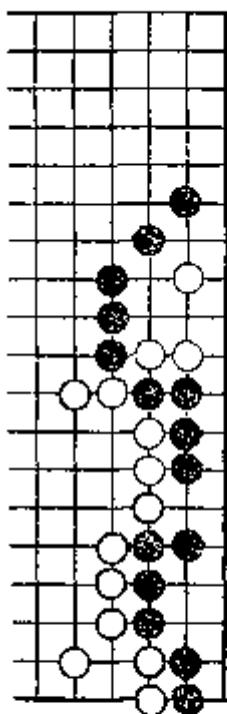
第52题 解

第53题：倒拔蛇势（白先）

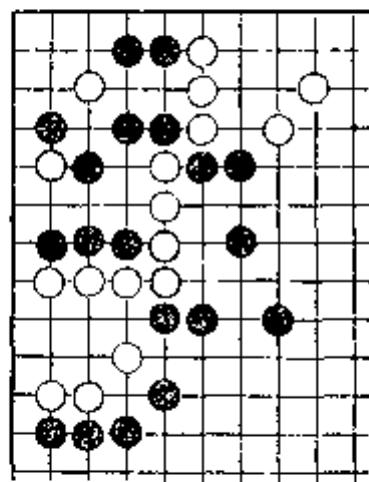
利用黑阵形不整，救出白三子。

第54题：枯木逢春（白先）

左边白棋被围，黑棋角上也不净，请利用黑棋的弱点为白打开困境。



第53题



第54题

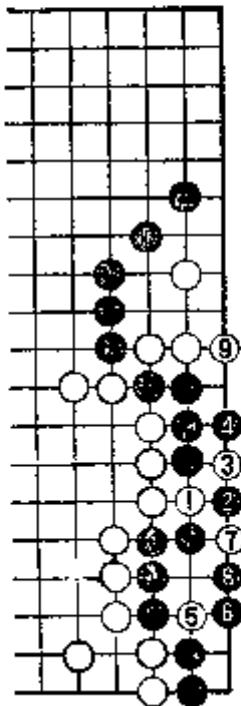
第53题解：白先活

看过前面的题再做本题就比较容易，稍加运算即可想到唯有运用“双倒扑”才能起死回生，白1、3施用紧气法，白5再一断，双倒扑之形就明显了。

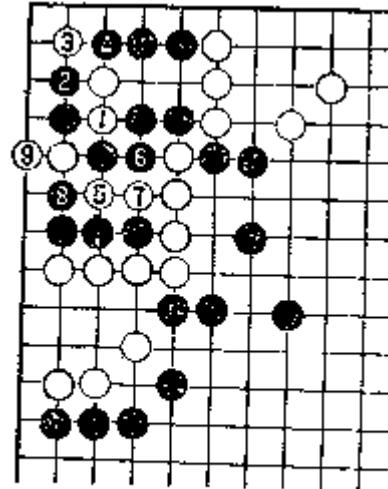
第54题解：白先活

此题的要点是先在3位扳，逼黑4位断，从而产生“金鸡独立”。

第55题：高祖困荥阳（白先）

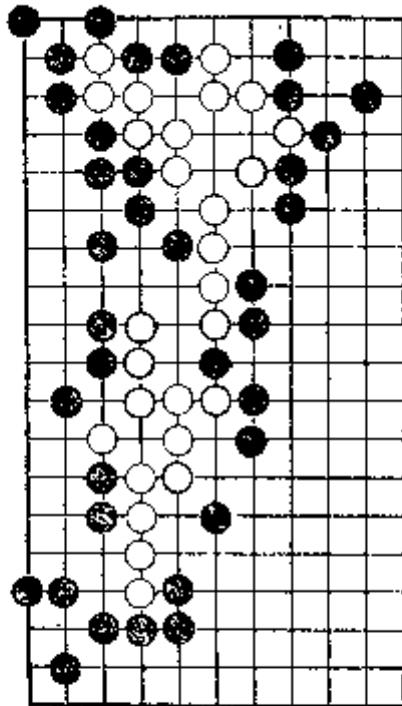


第53题 解



第54题 解

白棋大块被困，请帮白棋想出善后良策，由于变化的步



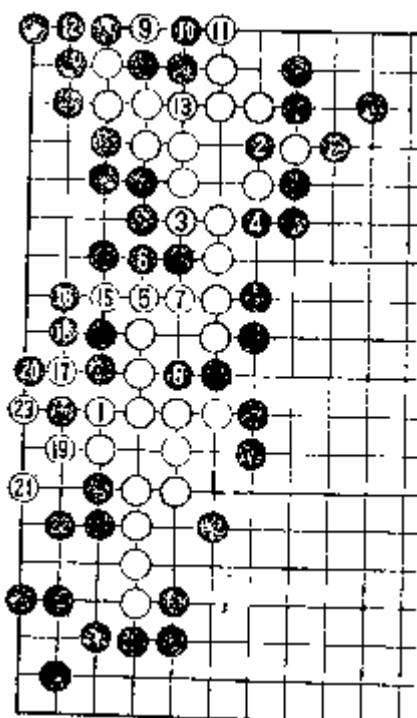
第55題

数较多，水平不高的人不防用棋子摆一摆。白先要求做眼，在黑破眼的过程中，白在左边生出手段。最终与“枯木重荣”势相通。

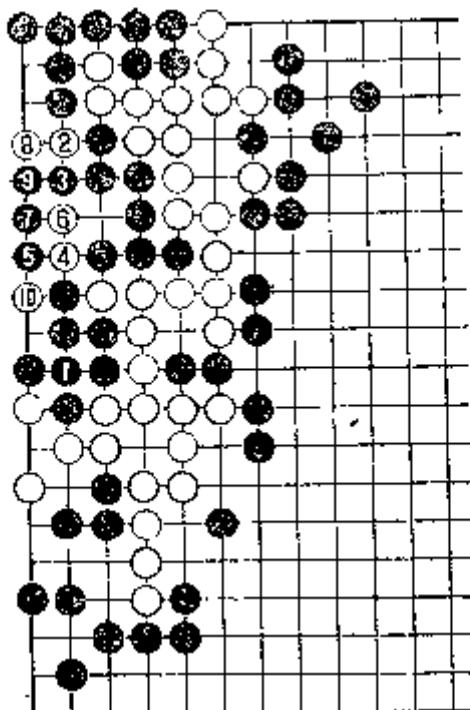
第55题解：白先劫

白1要求做活，白3则要做劫活，黑均不肯，白7以下收紧黑气，15开始动黑棋的手术。17一断，再19一打，马上生出棋来，黑20若走23则白走22位夹。白23扑，黑只有打劫，如在17位接，将变成参考图的结果。

参考图：黑在1位接，白走2位断，马上出现与“枯木重荣”相同的局势。黑3若走8位，则白走6位点。黑5走6位，则白走5位立。而图上的变化则是“双倒扑”。



第55题 正解图



第55题 参考图

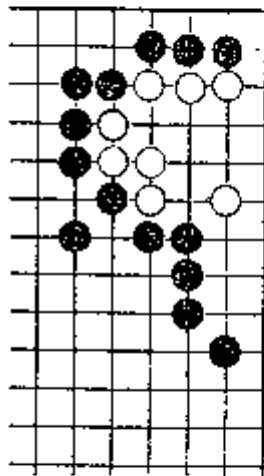
第56题：通妙势（黑先）

此势初看似乎不难，但越想会越觉得有趣，看清各种点

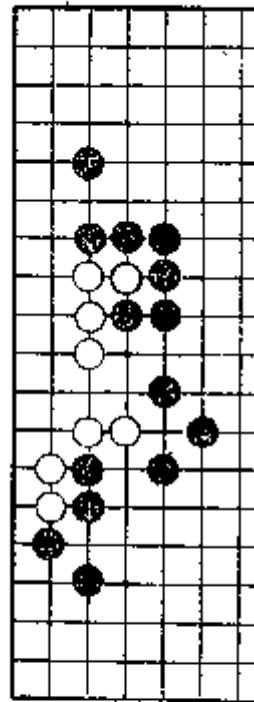
杀都不能奏效时，就得想想如何运用黑右边的特殊配置。其中的先后次序很重要。

第57題：隔岸呼船（黑先）

黑 1、3 两手互相关联，但又彼此相隔，犹如隔岸呼船。因为白地较大，白也会有抵抗手段。



第56題



第57題

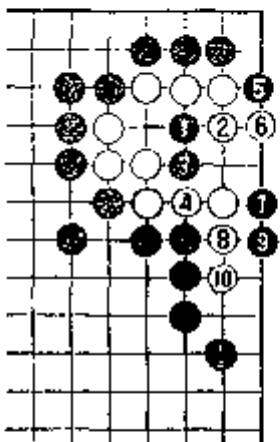
第56题解：黑先白死

失败图：第一感容易想 1 位点眼，但白 2 曲，黑杀不掉白，走 7 位也不行。黑 1 改走 2 位夹，则白走 6 位扳。

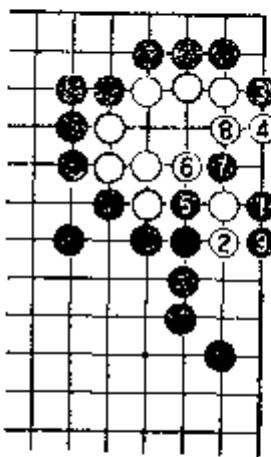
正解图：黑1单走一路托极妙，白2如走9位打，则黑2位打，白眼位不够。如图白2位长，黑3先扳次序好。原注释先走5位冲，再走3位扳就出了偏差，因为白走8位退成活棋。自4位打，黑5、7好手法，从而生出9位破眼的手段。

第57题解：鼎先劫

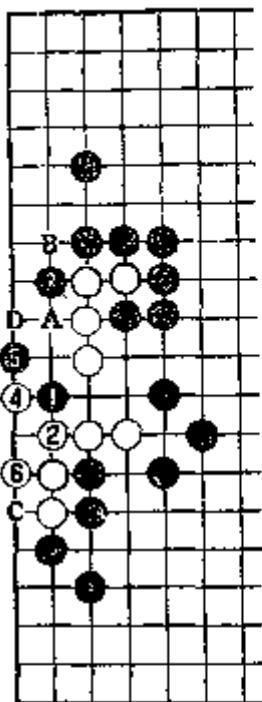
黑1点紧要，这是白做眼的要所，接着黑3扳，缩小了白棋眼位。白4如走A，则黑B、白C、黑5位尖，白死。原注白4走D位跳，黑走5位尖，白也净死。白走4、6做劫是最有效的抵抗。



第56题 失败图



第56题 正解图



第57题 解

第58题：文昌势（黑先）

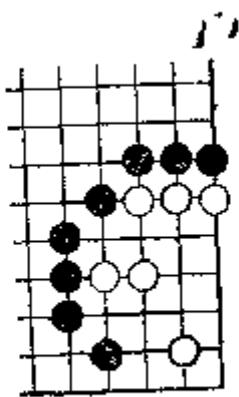
眼见有两步要点，黑选择哪一点？要想到白棋的棋形富有韧性。

第59题：龙失明珠

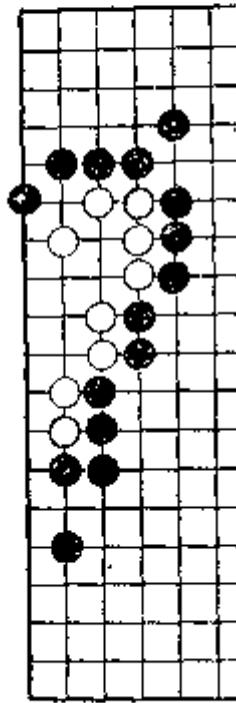
要充分发挥黑一路尖的作用，手法要严谨 稍一松懈，白棋就会明珠复得。

第58题解：黑先劫

失败图：1位鼻顶自是一种手筋，但此时不能奏效，以下成双活。



第58题



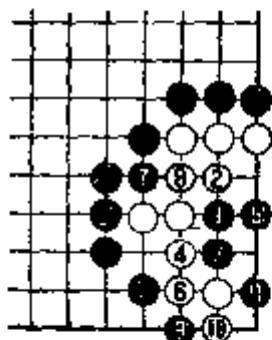
第59题

正解图：黑1顶是另一要点，黑2如走3位立，则白A位扳，白4，黑2位爬，白净死。白2立是正着，黑3扳白4、6做劫。白4如走5位，黑有参考图的杀法。

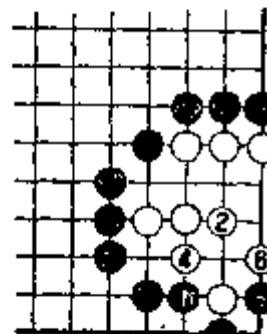
参考图：白想净活，将遭到黑7的袭击，反成净死。

第59题解：（龙失明珠）、黑先白死

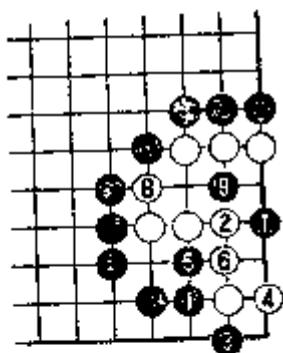
黑1、3、5着法细腻准确，白无法招架；黑3如先走5位，则白走7位，黑6，则白3位扑。白死里逃生。



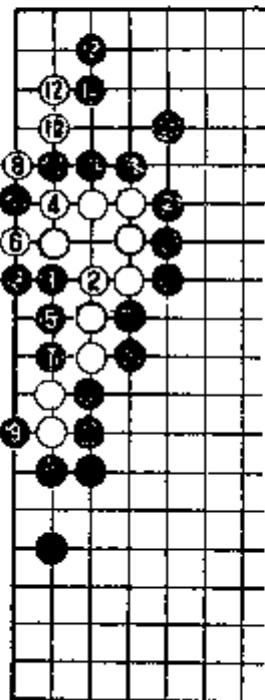
第58题失败图



第58 正解图



第58题 参考题



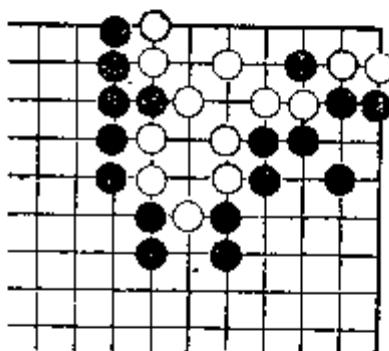
第59题 解

第60题：鹰拿群鹭（黑先）

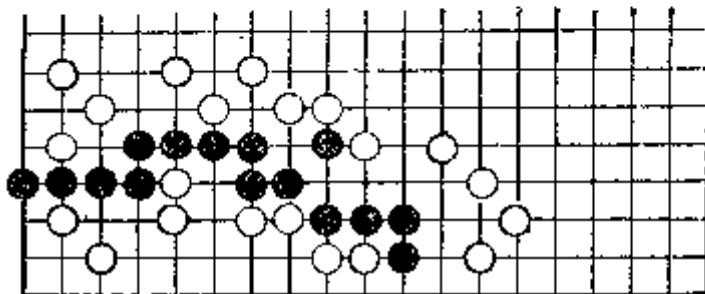
黑棋要吃白角上两子是明摆着的，而要吃白全部却并不简单。黑1、白2是谁都会下的，3、4则要认真想一下。

第61题：玄中又玄（黑先）

此势原意为黑先活，黑对白阵巧施机略，以求生机，但更进一步研究，白棋也有妙法应对，所以是一道失题。但也合乎玄中又玄之意。



第60题



第61题

第60题解：黑先劫

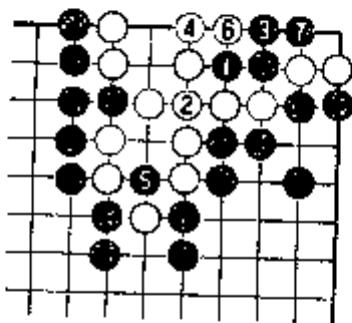
参考图：黑3立好手，白4若立下，黑破中间的眼，白6吃，黑有脱骨之法，白定死。

正解图：黑3立，白棋还有抵抗的手段，白4位退守一步，可成劫活。

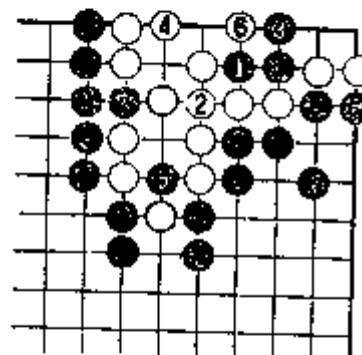
第61题解：黑先白胜

参考图：黑1、3、5确为妙手，白6提，黑有7、9的好手，在困境中求得打劫。

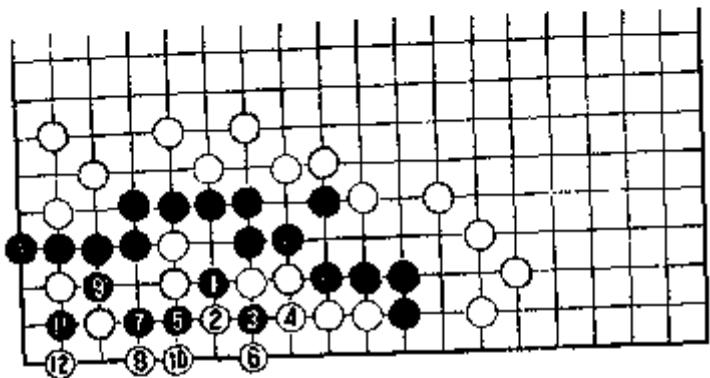
正解图：然而，白棋也有妙法应付，白6单立好。这样上图黑9的着法就无效了，如走7位打，白可以两面各自求活。另外，黑1如走10位跨，白在5位夹过，黑杀不之白棋，做眼更无望。



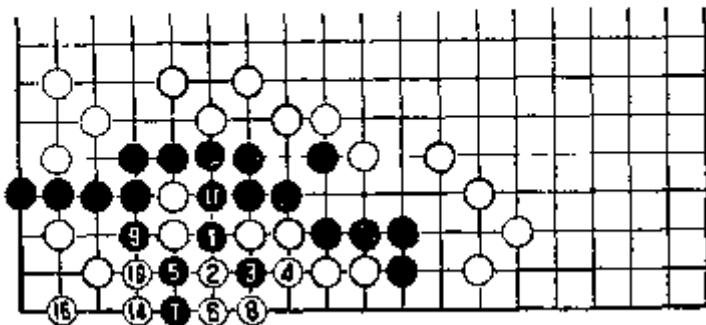
第60题 参考图



第60题 正解图



第61题 参考图



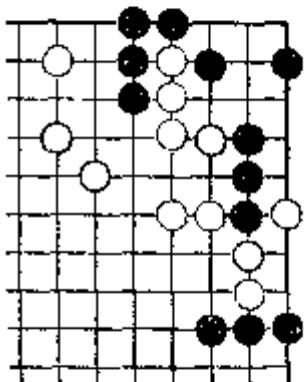
第61题 正解图 12扑13提15接

第62题：无题（白先）

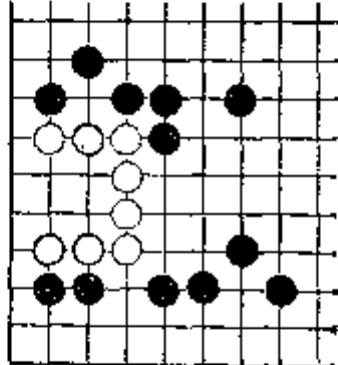
单纯在角上破眼不难，但黑棋外面有三个子接应时就必须小心。

第63题：铁框势（白先）

乍看白棋怎么也是死棋，高手也会迷惑。但事实却有妙



第62题



第63题

手。此题既有趣的也有应用价值。要在角上寻求借劲才能找到答案。

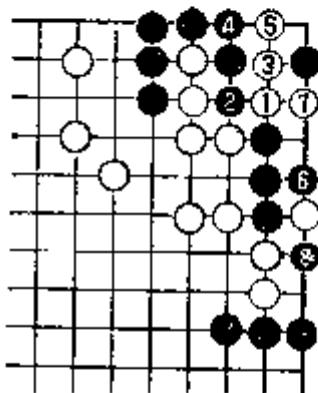
第62题解：白先黑死

失败图：白1扳是对的，但如随手在3位一打就出问题，黑可走6位打，白7在角上做一个眼仍然不够气。

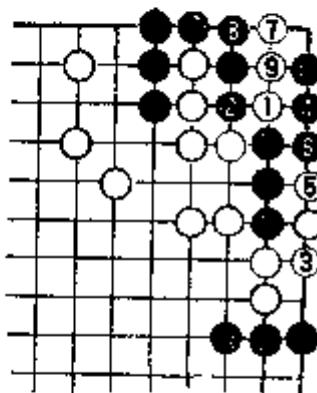
正解图：本题的精华是白3冷静地一接，似乎是等待一着，其实却进退自如。黑4如走9位吃，则白6位扳。

第63题解：白先劫

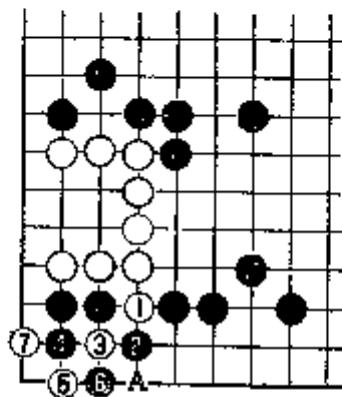
白棋自身范围小一点，也不能直接出黑棋角上的毛病，



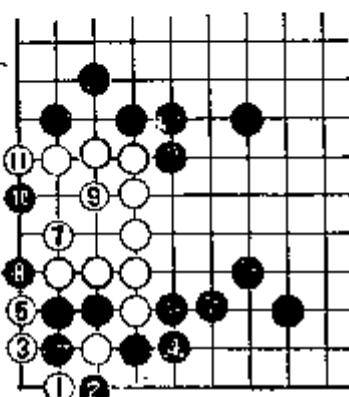
第62题 失败图



第62题 正解图



第63题 正解图



第63题 参考图

但可以利用黑棋的断点。白3、5、7相当有趣。黑6走7

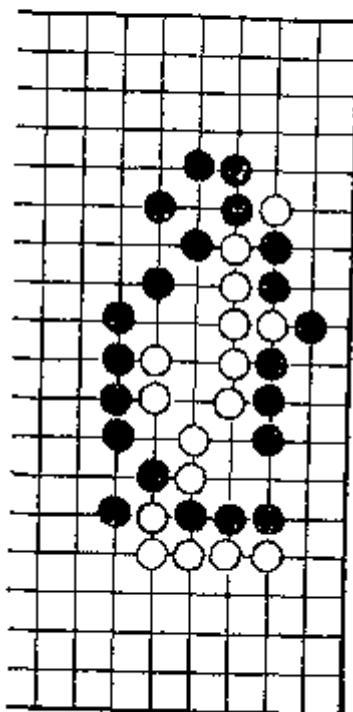
位也不行，因白有A位打。走至白7，黑只有打劫，如想避劫，则如参考图：白棋净活。

第64题：运筹决胜（白先）

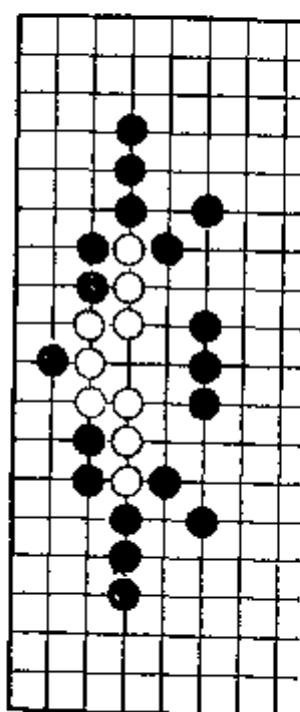
白中间数子被困，如何利用黑右边的断点救出白棋？

第65题：黄河九曲（白先）

黑白双方上下同形，弯曲的九个白子中间有一个后手眼，左边如简单着子则连后手眼也做不出，请想出在左边做先手眼的方法。



第64题



第65题

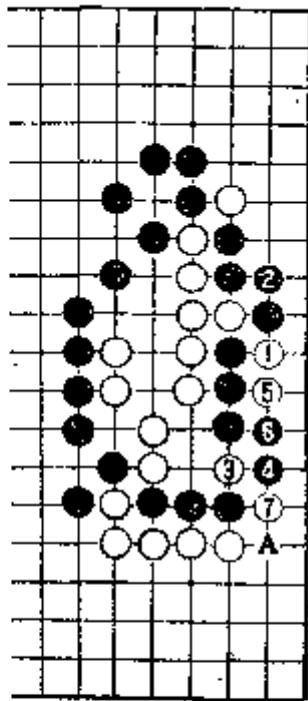
第64题解：白先活

白1断自然是先手，接下来的问题是如何紧气？白3挖是手筋，如走7位扳，黑3位一粘即万事休矣。黑4打，白5长极好。此处切勿先走7位包打，否则，白以后走5位长，黑生出A位打来。

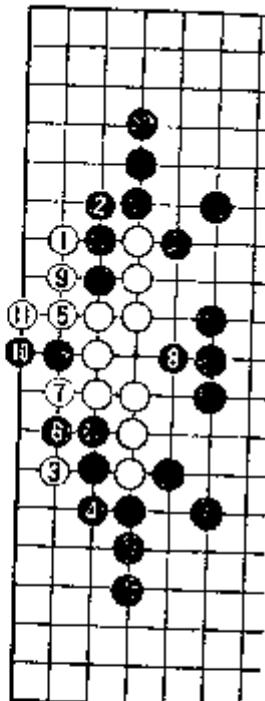
第65题解：白先活

白棋如简单地走3位曲，则连后手眼也做不出。白1、5夹是要点，有这两夹就可以先手吃住黑左边一子。然后再做中间一眼。

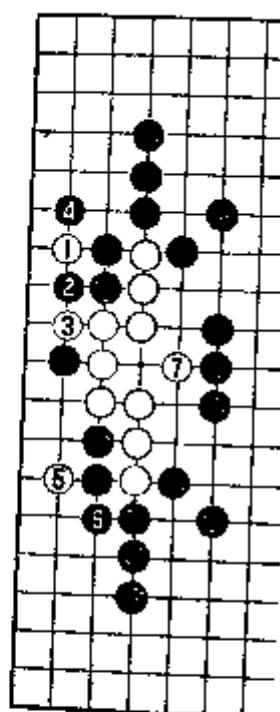
变化图：黑2、4若老实接住，白也要小心应对。白5如走6位或9位就坏了。唯有冷静地下5位方可确保眼位。



第64题 解



第65题 变化图



第65题 正解图

第66题：寸心千里 白先

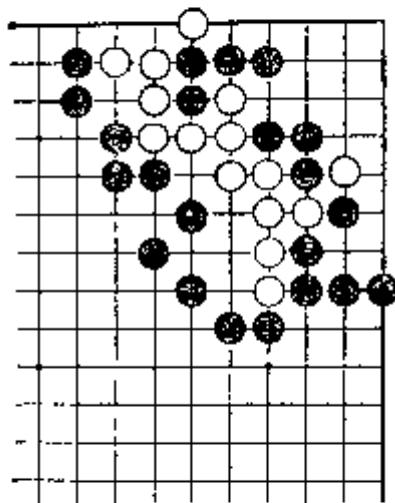
焦点是在角上，此题不难，需要运用简单的收气、放气的方法。

第67题：三士二桃（黑先）

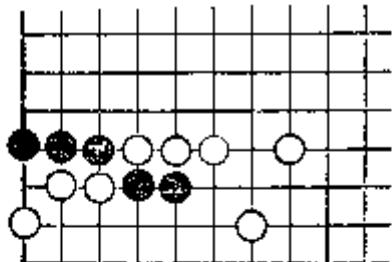
角上黑白对杀，双方气都相当紧，走得不好是黑吃白，走不好则变成白吃黑。第一步是要点。

第66题解：白先劫

掌握5位立及9扑、13打这样的收气法即可解决问题。



第66题



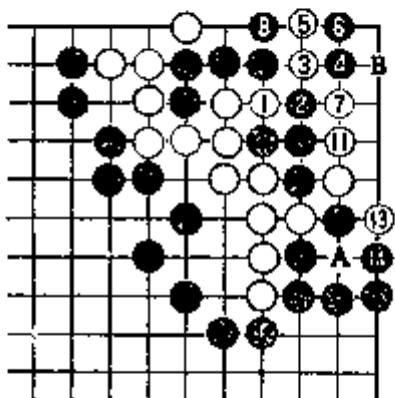
第67题

黑14如在A位粘，则白走B位吃黑。

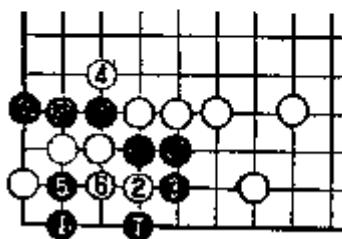
第67题解：黑先杀白

黑1点是收气的要点，看着并没紧气，实则有效地应援两面黑子，图中白4如走6位粘，黑走7位扳。此时可看出1位点的作用。白4在外扳，黑5切不可走6位打，否则，被黑在5位打放出一气。

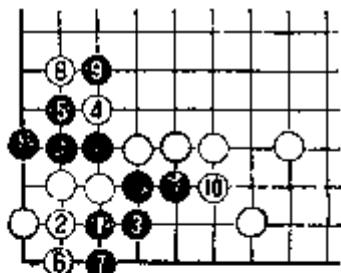
失败图：黑走1位扳看来是紧凑之着，角上黑四气对三气，但是，外面白走4、8也放出一气，结果成为白吃黑。



第66题 解



第67题 正解图



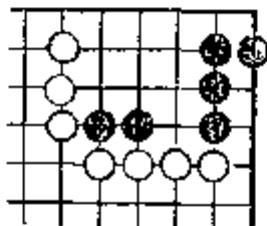
第67题 失败图

第68题：绿珠坠楼（白先）

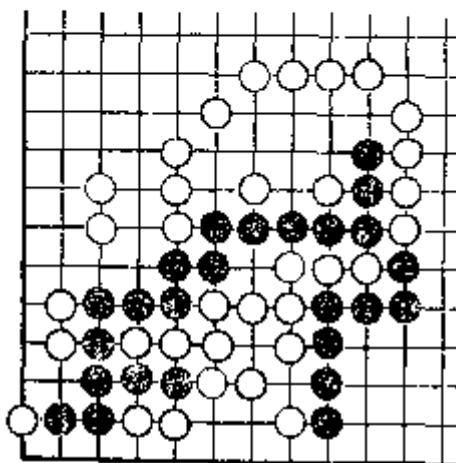
初级死活题，看清怎么破眼即可成功。

第69题：凤凰双翅（黑先）

黑棋需在角上和中间各做一眼，方可双翅展飞，角上做眼的手法虽不难，但要做出先手眼才行。中间要吃一个白子不难，但要小心不是真眼。



第68题



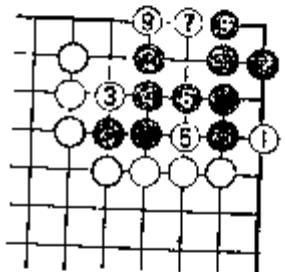
第69题

第68题解：白先黑死

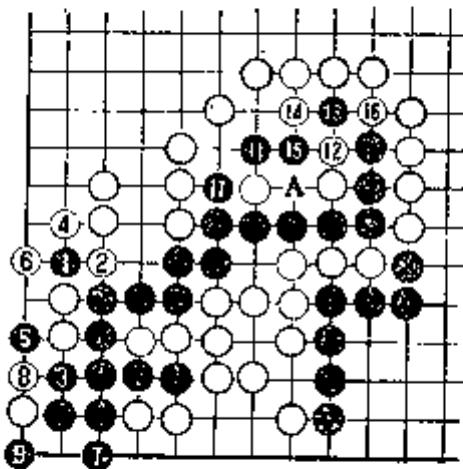
看准黑在上面做不出两眼，就可以 1 位破眼，白 2 跳最大限度扩大眼位，白 3 要稍加注意，不可走 5 位先冲。有了 3 与 4 的交换，5、7 才能成功，否则黑 4 位有一后手眼。

第69题解：黑先活

角上 1、3、5 的手法前面题目中已两次使用，只要注意黑 7 位立即可。中间做眼黑 11 是要点，笨走 A 位冲吃，吃到左面一子也是假眼。接下去送吃一子，造成白“接不归”。另外，白 12 如走 15 位，黑有 14 位挖的妙手，也是送子制造接不归。



第68题 解



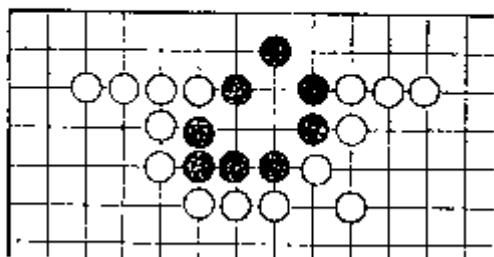
第69题 解

第70题：烹鹅势（白先）

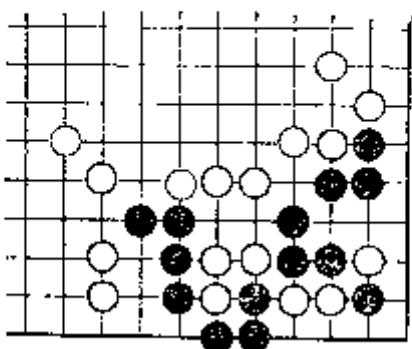
黑左右可虎，看来总有出路，然而，白棋有妙手。白棋若走出打劫是不及格的。

第71题：解连环势（白先）

双方杀气之形，黑想吃白棋“大头鬼”；白棋自有解法。



第70题



第71题

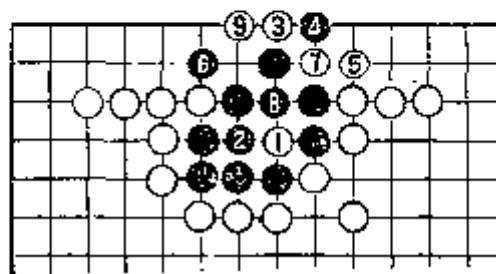
第70题解：白先黑死

白3顶妙手，正合围棋格言：“左右同型击其中”。这击切中要害，黑做不出眼来，黑4如单走6位虎，则白7位打、9位长，黑也不活。

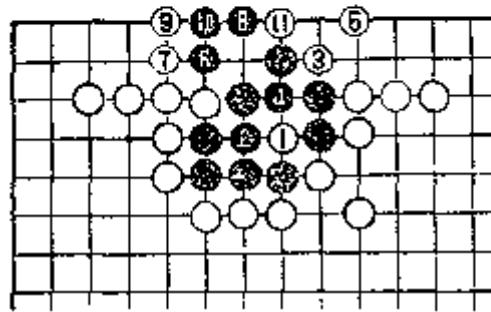
失败图：3位打、5位虎是初级水平也能想到的，结果只能走出打劫，当然无妙味可言。

第71题解：白先黑死

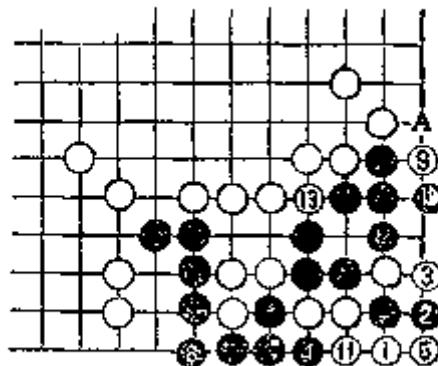
从1至8是常见的吃“大头鬼”之形，简单收气白将被吃。但此形有特殊性，白有7位扳的好手，黑10位阻渡，白11做眼。9、10两子使黑少了两气，出现“蹲不进”。黑12在A位提，白也13位卡，黑将出现一系列的“不入气”，无法吃白角上的有眼之棋。



第70题 正解图



第70题 参解图



第71题 解 6扑 7提

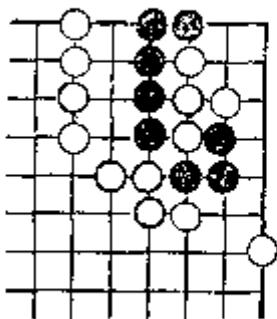
第72题：四老出山（白先）

角上白四子有无出山之路？请充分考虑白右边一路上一个子的作用。单看气白总是不行。

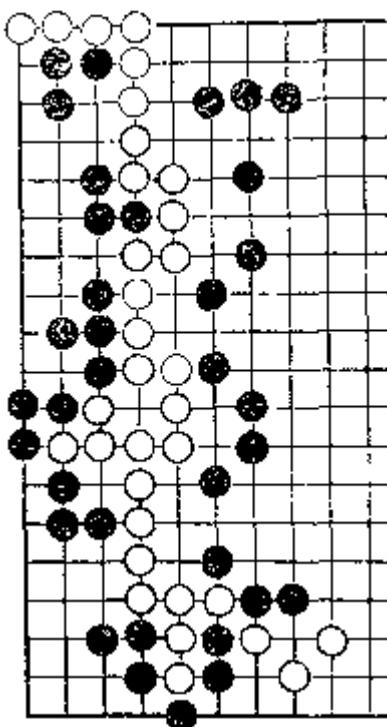
第73题：妙算无穷（白先）

白棋大龙前途怎么样？具有一定水平的人可能会蒙出正

解，但其中暗藏的无比复杂有趣的变化多半是想不到的。请注意妙算无穷这一提示，想一想黑棋最顽强地来吃棋所出现的情况。



第72题



第73题

第72题解：白先黑死

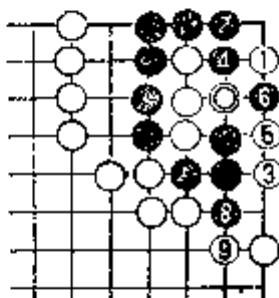
白1、3巧妙，利用一路子渡过，黑吃四子只得一眼。

第73题解：白先劫

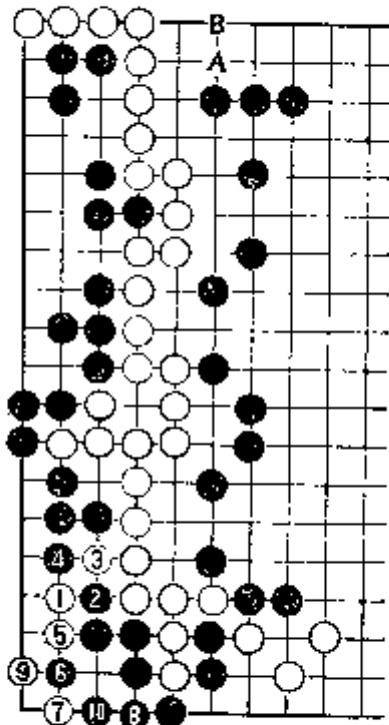
正解图：白走A、黑走B，白是做不出眼的。唯有1位跳，才可生变。黑2冲断，白有5、7好手，成为打劫，黑8走别的棋，白在8位补断，将出现“接不归”。本图作为正解是在看清变化图的基础上确定的。

变化图：白1跳，黑2争取角上自立，白如8位补断，黑走11位做活，白全军覆没。白3也是妙手，以下白在角上做成双活，然后又走出23、25的好手，搞得黑棋眼位告急，最后走27位一靠，吃黑三子。说妙算无穷真乃名副其

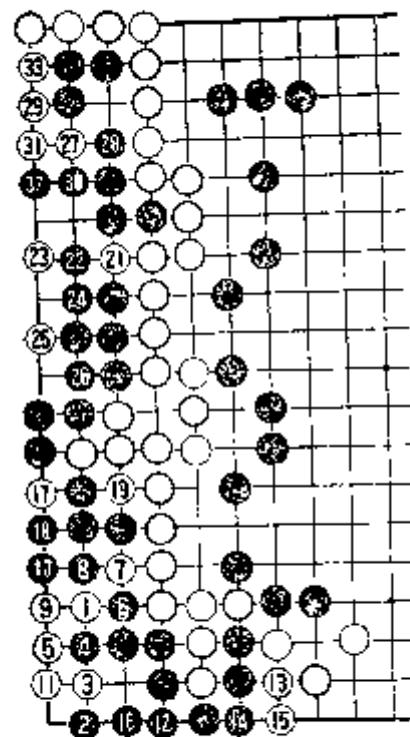
实。



第72题 解



第73题 变化图



第73题 正解图

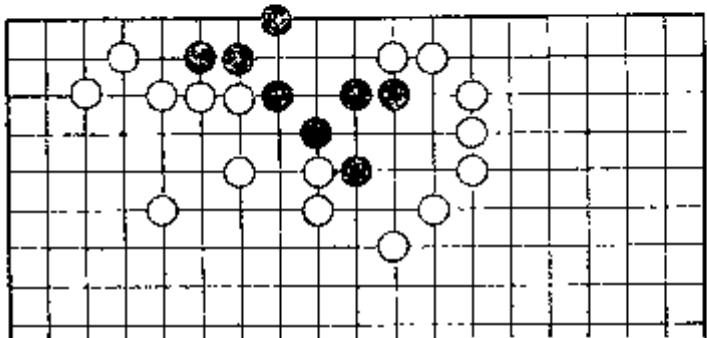
第74题：八士醉桃源（白先）

黑呈现三眼两做之形，初看总是活棋，但深入计算会发现白棋的妙手。白1简单，白3难。

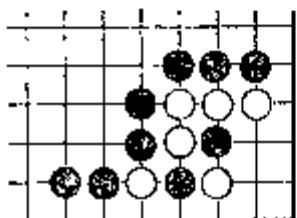
第75题：二子争功（黑先）

黑棋被双叫吃，但黑两子仍继续争当诱饵，以图全歼白棋，错子是不成的。

第74题解：白先劫



第74题

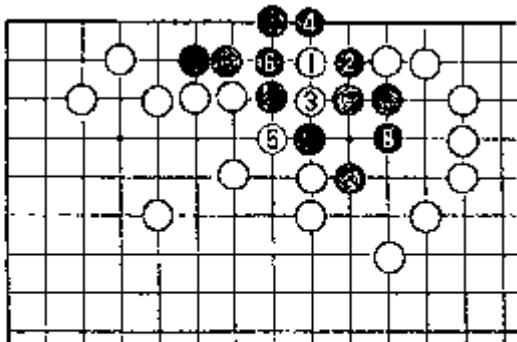


第75题

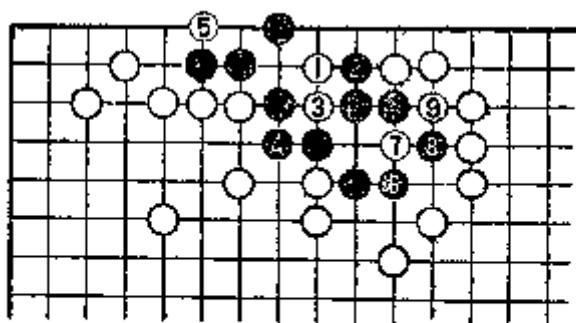
1位是黑棋的做眼要点，但黑2一冲仍摆出三眼两做之态。唯有白3这步送吃能使黑感到窘迫。黑4位打，白5位打，然后7位扑，黑不敢再提，只好8位做劫，否则白走8位黑净死。

变化图：黑4外面接住也不行，有了白3作呼应，白生出7位挖。白3没直接破眼却能左右逢源。

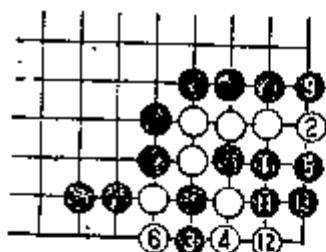
第75题解：黑先白死



第74题 正解图



第74题 变化图



第75题 解 7扑8提10接

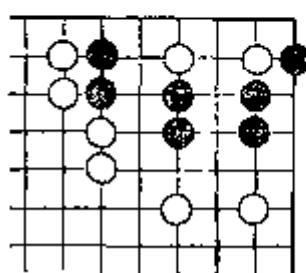
看看解答会觉得有趣，黑共走 7 步棋，有 6 步是争相送吃，最终在角上走出“刀五”。紧要之处是黑 3 立，容易发生错觉的是 11。

第76题：相如归璧（白先）

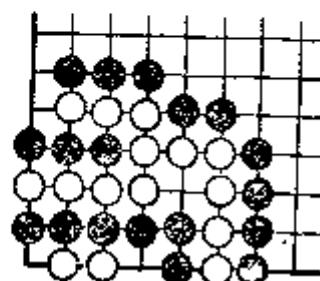
比喻角上两个白子为璧，请想出完璧归赵之法。

第77题：争力势（白先）

创作相当巧妙，请认真算一算气，看一看眼，搞清气和眼的关系，才能搞清角上的死活。



第76题



第77题

第76题解：白先黑死

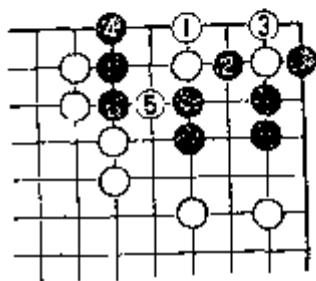
在难以两全之处想出一子两用之法，从而达到完璧归赵。白 1 立既救助角上一子，又打通自身的归路。

第77题解：白先双活

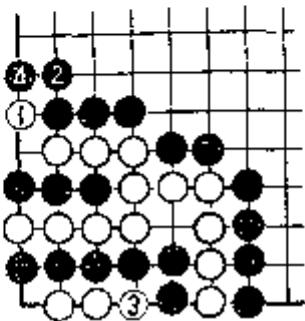
白 1 扳正着，如单提三子，被黑再一点就成大眼吃小眼。黑 2 只能退，走至黑 4 双方都不能再动，谁动谁死，以这样叫吃的状态出现双活是很少见的。

参考图一：白如先动手吃黑三子成本图，黑马上 1 位点，成大眼吃小眼，白棋不能动，而黑棋可在全局棋结束时作 3、5 这样的示范表演。

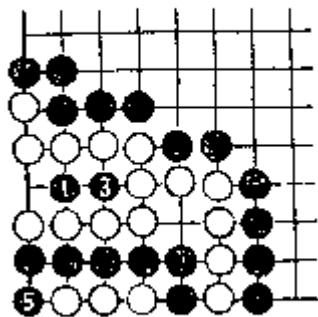
参考图二：黑棋先提白一子，则白提回四子，延出一气，即可运用“长气杀有眼”之法。



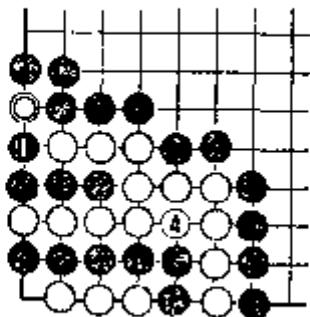
第76题 解



第77题 正解



第77题 参考图1



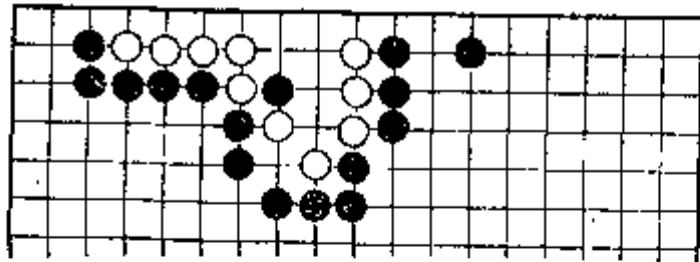
第77题 参考图2 $2=\odot 3=1$

第78题：长虹饮水（黑先）

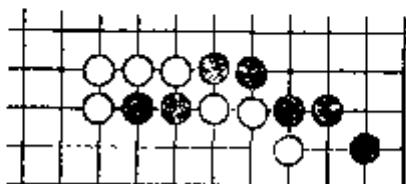
比较简单，且解法有二，着重注意白棋如何应对。

第79题：二桃杀三士（黑先）

地方虽小，变化却不少。切勿看得太简单，双方对杀，黑白都有杀气之筋。



第78题



第79题

第78题解：黑先劫

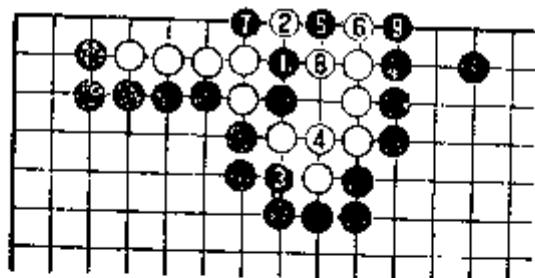
正解一：黑1长是比较简明的解法，白2扳正确，走别处的话，黑立即2位立，白死。

正解二：稍稍复杂一些，一是黑3不能提白两子，否则，白3位立，活棋。二是4不能走5位挡，否则，白再提两子，白死。

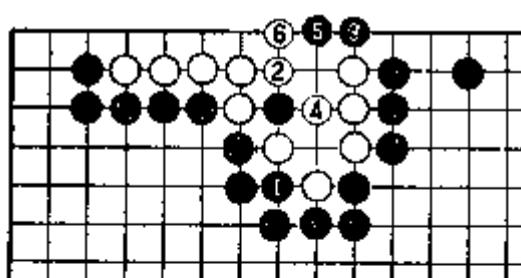
第79题解：黑先杀白

黑1立，白2跳均是杀气的要点。白2若走9位，黑2位打，白4粘，黑5虎，白7点，黑可A位挡。白2位跳，黑很容易走错，参考图即是一例。本图黑3是绝好的解脱之法，3与4交换后，黑5才能成立。

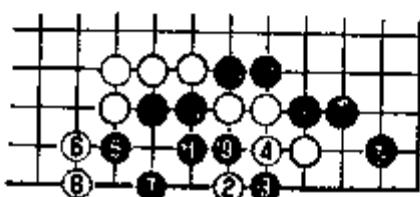
参考图：黑3单虎的话，白依托2位跳，走4位一点，黑棋反而被杀。



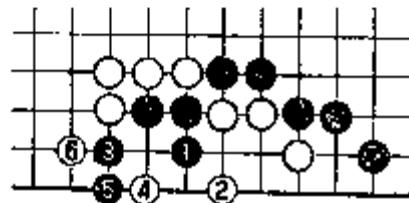
第78题 正解一



第78题 正解二



第79题 正解



第79题 参考图

第80题：五将争锋（黑先）

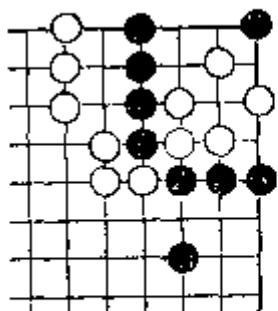
角上黑白各有五子，白有眼，黑居先，结果如何？

第81题：细妙势（白先）

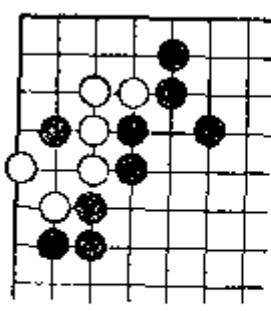
实战中会出现的棋势，不想好棋，白绝无生路。

第82题：秋蝉饮露（黑先）

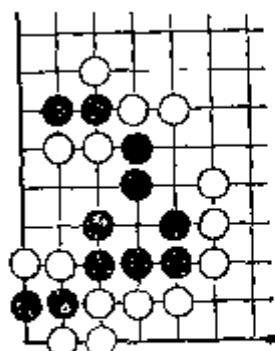
黑仅一个眼，但两面各有两个黑子可资利用，运用得当，黑不仅死里逃生，还可顺手牵羊。



第80题



第81题



第82题

第80题解：黑先劫

白棋有眼，处于有利地位，但黑棋紧盯5位这一点，两次在此送吃，巧作劫争。其他走法都是白有眼杀瞎。

第81题解：白先活

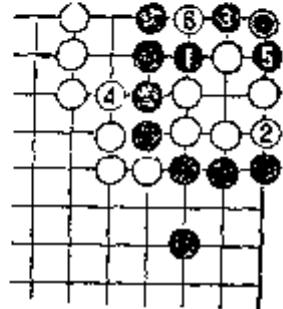
白1斜飞好手，置左边两子不顾，求得本队活棋，黑如想走2位总杀白棋，则白将全部活出。其中要注意白7不可随手走A位。看清这样的结果，黑2就只能走3位吃，让白走2位和6位活一角。

第82题解：黑先活

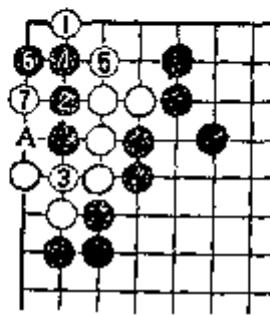
黑1扳，好手，从而生出5、7这样有趣的着法。此题最要紧的是不算清楚不能随意在任何位置叫吃。另外，黑1如走2位，则白4位尖，黑死。

第83题：十将出阵（白先）

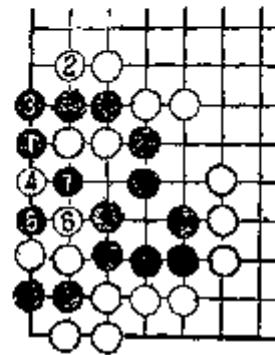
原题无◎一子，可能是漏印，加上◎一子，白仍要仔细



第80题 解



第81题 解

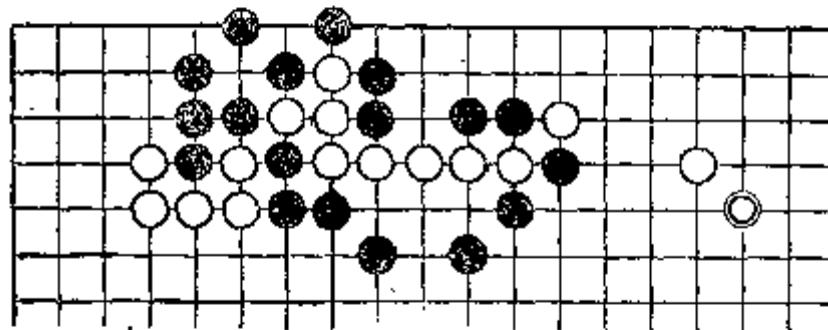


第82题 解

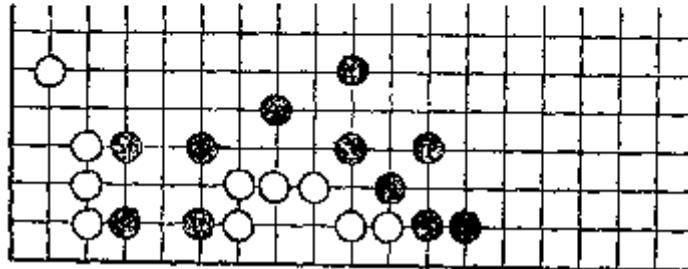
推敲。

第84题：六骑突围（白先）

白六子自身的眼位不够，必须借助援军，请看一看援军从哪里出动？



第83题



第84题

第83题解：（白先劫）

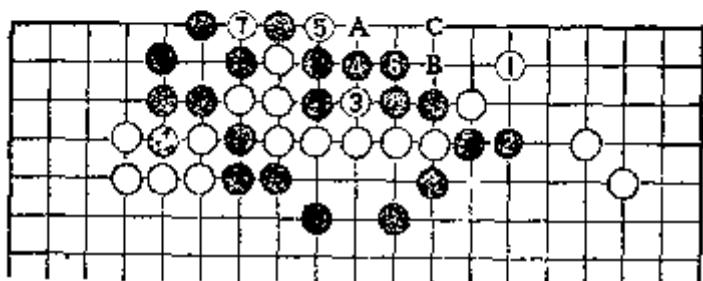
正解图：白1尖是含蓄的好手，先不动黑棋，但却积蓄了力量，下一步可上下呼应。黑走2位长，白3一冲，再5

位扑成劫。黑6如A位提，则白6、黑B、白C，黑接不归。

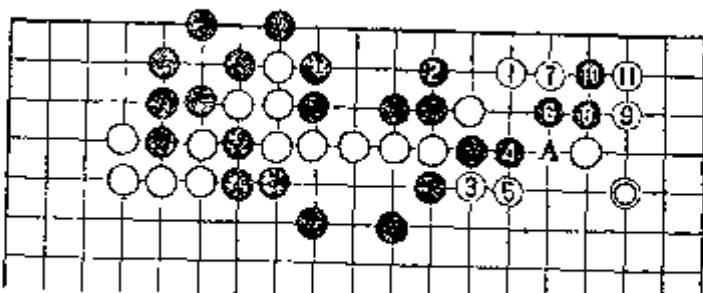
变化图：白1尖时，黑2位补。则白走3、5，黑跑不出。如无◎一子，则黑10走A位可解围。

第84题解：（白先活）

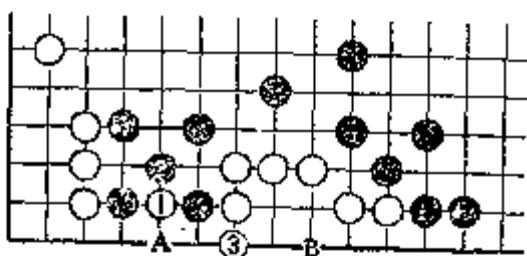
白1位挖是正解，黑2位打，白3立，下一手A、B两点必得其一。白1先走3位也可，下一步仍瞄着1位挖。差别在于黑在C位扳白角上稍受损。



第83题 正解图



第83题 变化图



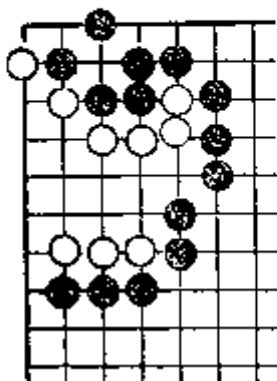
第84题 解

第85题：申哈断臂（白先）

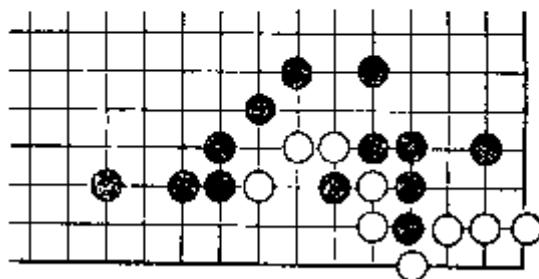
白1将占眼形要点，这是一见便知的，但黑棋会想方设法破眼，白棋不做出点牺牲是不行的。请以断臂作为思考的线索。

第86题：王陵研营（黑先）

研营即斩营之意，而白棋在角上已有一眼，要斩就必须着意破边上这个眼。请施展破眼的技巧。



第85題



第86題

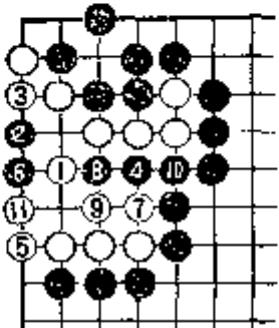
第85题解：白先活

白1虎必然。黑2点锐利，白3如占7位，黑即走3位，白死。接着黑4尖也厉害，白唯有施展断臂术方可脱险。5、7、9、11步步不能错。

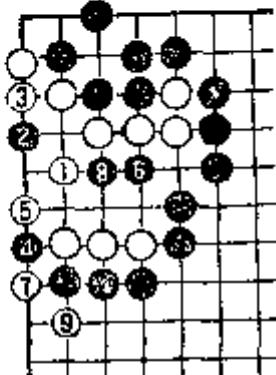
变化图：黑4如先扳，白黑面不能活，但要跑出去。

第86题解：黑先白死

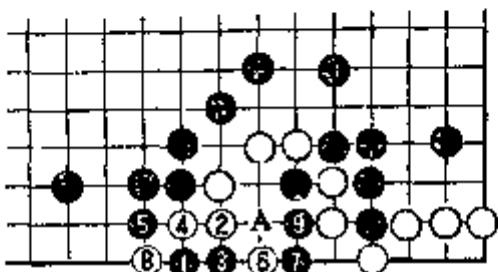
黑1跳是冷静的深思熟虑的好手。保留7、9的先手，是解此势的关键，随意一打就接不回去了。只有等白6位打时，黑才走7位打，使白棋成接不归。白2如A位尖，黑马上走9、7的走手，然后走6位渡过。白2如6位飞，黑A位尖，然后走7位打。



第85题 止解图



第86题 变化图



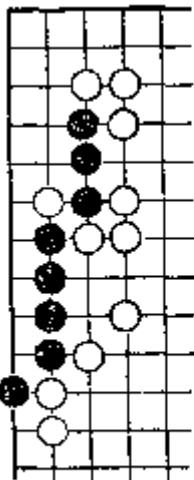
第86题 解

第87题：彩云势（白先）

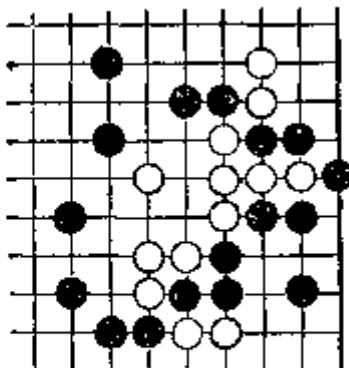
白二路一子跑不掉，但可以发挥这个子的作用，置黑于死地。第一步是手筋，第三步、第七步也不容忽视。

第88题：入妙势（白先）

白出不去也做不出眼，是否可以在角上想办法？思路是“接不归”。



第87题



第88题

第87题解：白先黑死

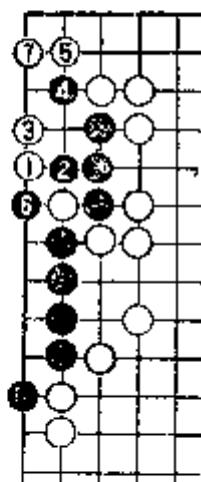
白1尖要点，黑2如走A，则白走4。本图2打，白3长好手。此后白7立同样值得注意，3与7一疏忽就出现失败图的情形。另外，黑6如走7位，则白走6位接。

失败图：一般情况下，白3跳是成立的，但在角上这个位置却不行，黑有8位扑，白成接不归。

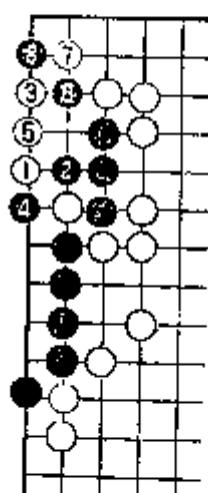
第88题解：白先劫

参考图：白走2位长，黑占1位成有眼杀瞎。所以，白必须先抢占1位，黑2位挖，白3单扳极妙，黑4若接，则白5挖，黑怎么走也是接不归。

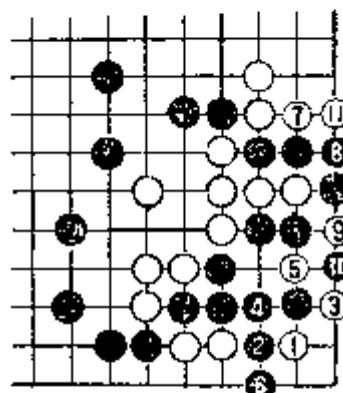
正解图：白3扳时，黑可以顽强地走4位，拿出整个角作赌注，以求劫争，但这个劫对白有利、白7、9还可当劫材来使用。



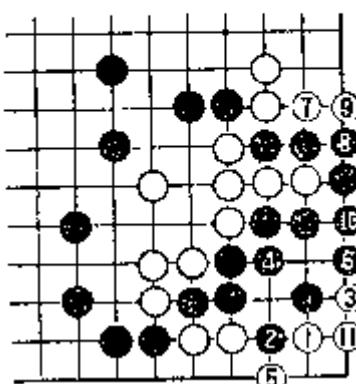
第87题 正解图



第87题 失败图



第88题
参考图



第88题
正解图

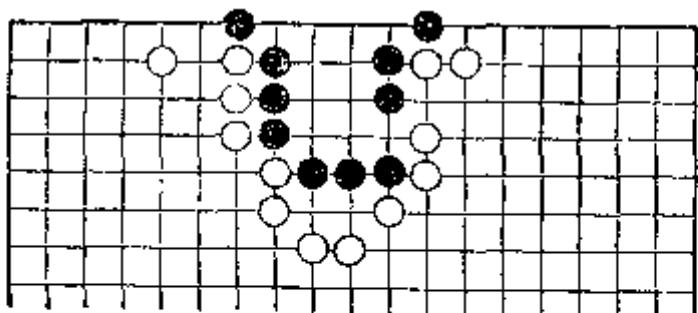
第89题：十面埋伏（白先）

如何破眼的问题，要注意黑一路两个子的作用。

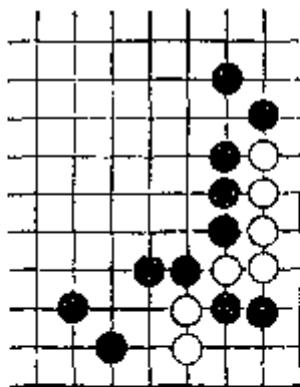
第90题：擒纵势（黑先）

对黑棋角两子来说，两面都是三气对四气，必须想办法。

作者的题意当然是欲擒先纵，立意是巧妙的。



第89题



第90颗

第89题解：白先黑死

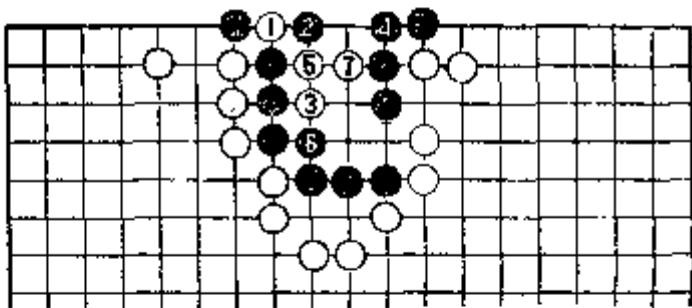
白1扑正确，白1如3位点，则黑走5位，利用一路子成活。非等黑2提，缩小了眼位，自再3位点方可获胜。

第90题解：黑先白死

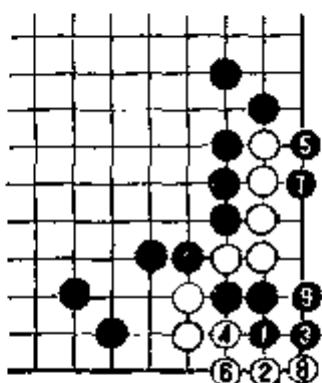
参考图：原注解黑1立，预计白2托，则黑3立，气虽杀不过白棋，最终还是吃白棋“刀五”。但是白有变。

失败图：黑1立，白可2位点，以下成劫。

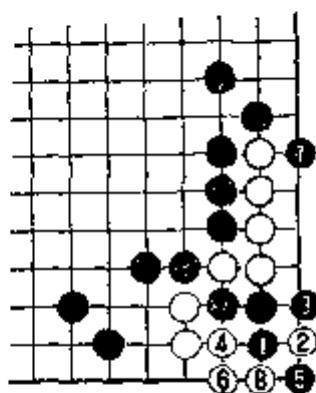
正解图：黑1位尖才是正解，白2则黑3，白4位扳，变成与参考图同样的棋形。从而真正达到欲擒先纵的目的。



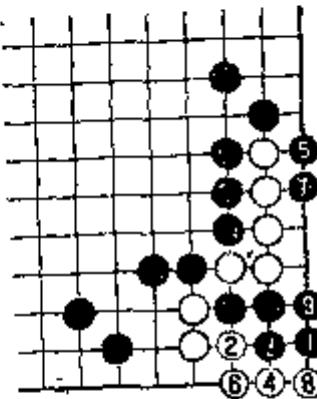
第89题 解



第90题 参考图



第90题 失败图



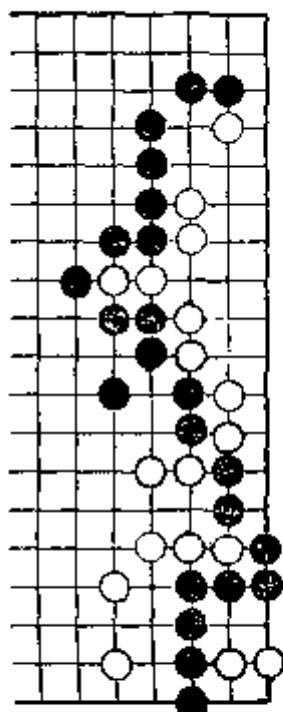
第90题 正解图

第91题：玄机通变（黑先）

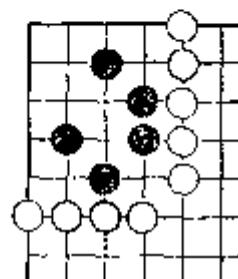
黑右下角已活不了，但气比较长，现在的问题是白棋右边阵形有缺陷，黑该怎样下手？面临复杂的气的计算，不妨用棋子摆一摆。

第92题：五花阵势（白先）

白棋把黑围得水泄不通，但如何破黑的五花阵并不简单，请认真思索，得出正解。



第91題



第92題

第91题解：玄机通变 黑先胜

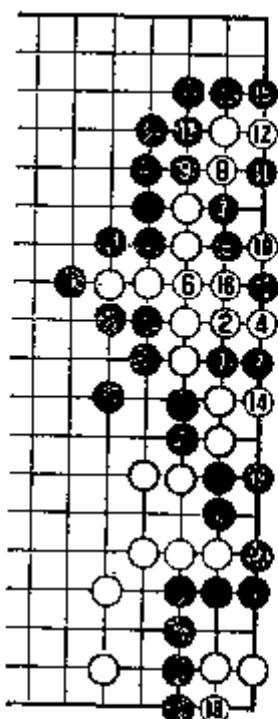
正解图：黑1断，黑3断深谋远虑，白走2、4，黑有5位的妙手，此后黑再走11、13的好手，到19，白今后只好打宽三气的赖皮劫。

失败图：黑1扳，黑3点是一般人容易想到的下法，但是，这样白棋做出大眼。到16，黑方接住，气不够而想打劫，却又是上下连环。

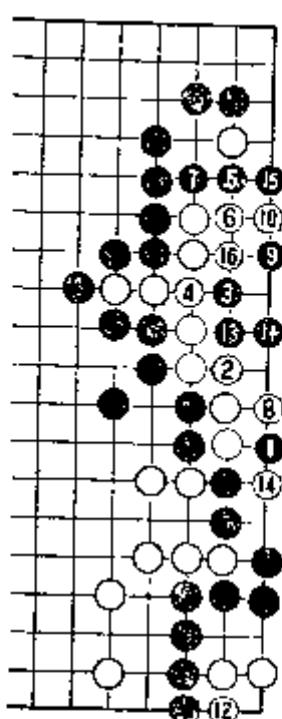
第92题解：五花阵势 白先劫

参考图：原注以为白1靠，黑在10位扳，即可净杀黑棋，其实黑2位立下成净活。

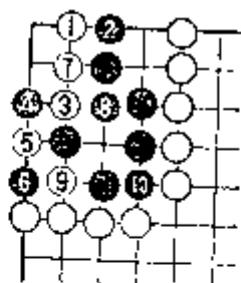
正图解：白需精心运筹，走1、3、5才可成劫，稍一疏忽，黑即净活。



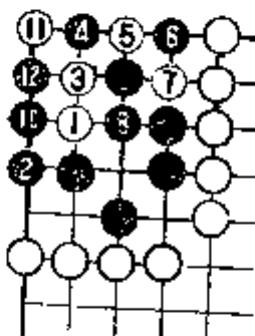
第91题 正解图



第91题 失败图



第92题 正解图



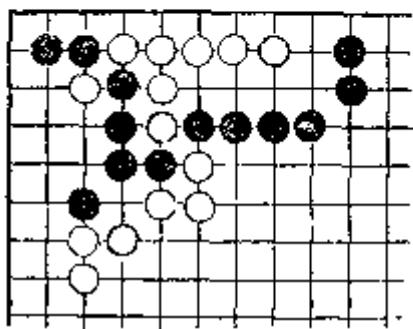
第92题 参考图

第93题：八圣擒妖（白先）

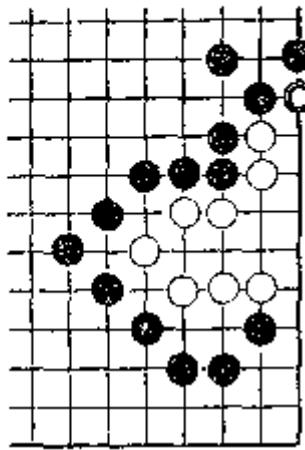
第一步要找到要点，此后则要认真计算黑棋的应法，得出正确答案。

第94题：小笠横势（黑先）

白棋本是活形，但一路上白、黑交换了◎●二子，因而生出变化。黑棋的伏兵在哪里？



第93题



第94题

第93题解：白先劫

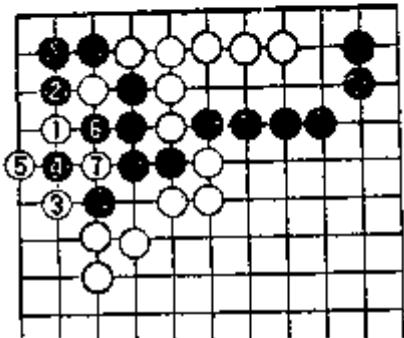
白1尖是筋，黑棋若想从外面总吃，黑将全军覆没。冷静地走2位吃是最好的结果。

参考图一：黑2虎当然是诱人的，但是白3位挤，然后5位点，黑顿时冰凉，黑6若走7位，白可走9位。

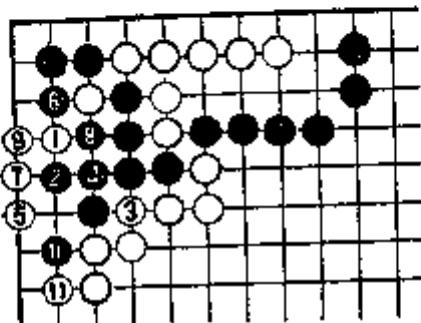
参考图二：黑2立下也不行，白有7位尖的好手，黑同样全死。

第94题解：黑先白死

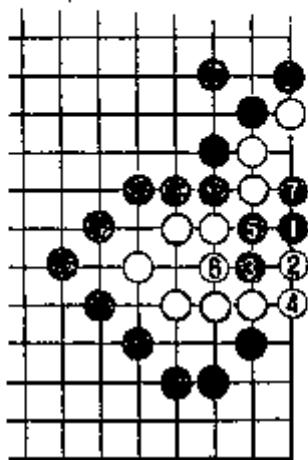
黑1点，正着，白只有走2位才能阻止黑两面渡过，可是，黑走3、5、7成“倒脱靴”。至此，可以看出白一路的那一子成了致命伤。



第93题 正解图



第93题 参考图1



第95题：猛虎驱羊 黑先

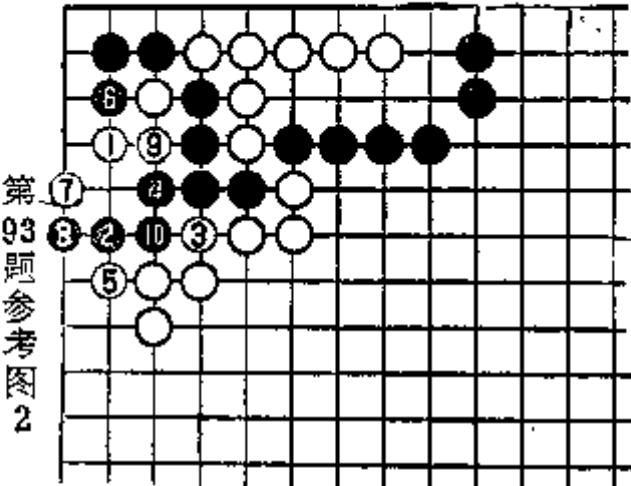
此势在实战中也是常见死活，遇到这样的机会，白应有猛虎之势一举吃白。

第96题：五曜星样（白先）

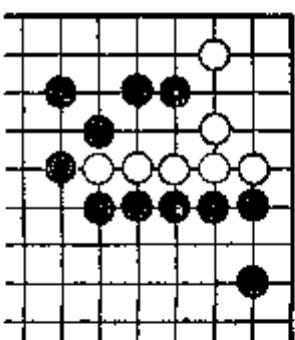
简单死活，初学者却应该学会，不会活棋者，则尚未入门。

第97题：月重辉势（黑先）

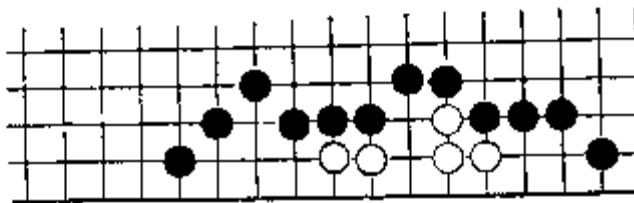
懂得手筋，巧施技法才可歼白。



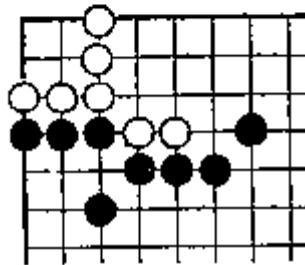
第94题解



第95题



第96题



第97题

第95题解：猛虎驱羊 黑走白死

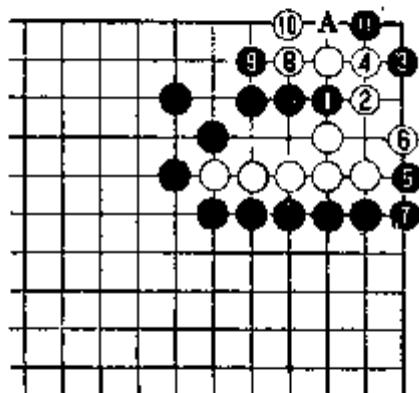
黑1冲，黑3点是杀棋的要领，白棋连挣扎的余地都没有。至11成盘角曲四，劫尽棋亡。黑3如在8位挡，则白在A位立，变成净活。

第96题解：五曜星祥 白先活

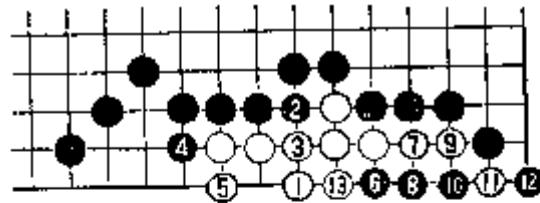
利用角的特殊性，白在1位倒虎，巧做两眼，黑4如走5位，白4位长，仍然保住一眼。白1如走2位，则黑在1位点杀。白1如走4位长，黑走7位挡，白也不能活。

第97题解：月重辉势（黑先白死）

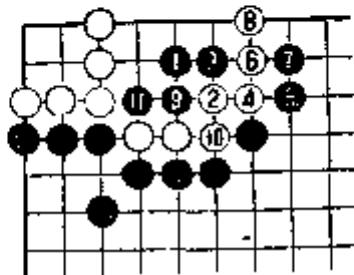
黑1点方是要点，白2尖，黑3先长一手。再5位扳、7位夹，白出不走，也放不出气来。



第95题 解



第96题 解



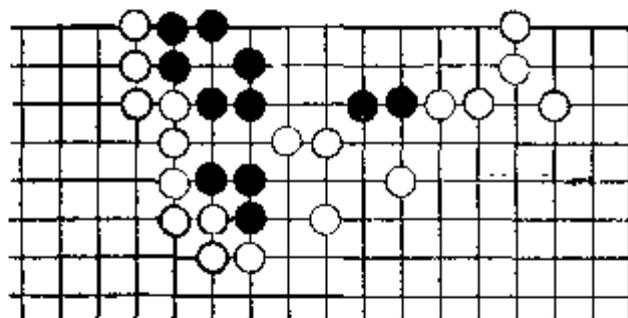
第97题 解

第98题：太乙莲舟（白先）

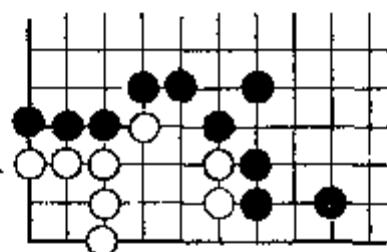
既要想到第一步的手筋，也要看清黑尽力抵抗的变化。
请注意白右上角一路子的功效。

第99题：八仙势（黑先）

白角上有一个铁眼，现在就看黑能不能破边上的眼位？



第98题



第99题

第98题解：白先黑死

白1是破眼的要点，黑不论走10位或5位应，白都可走3位跳过。黑2立是最强的抵抗，白3现在变成破眼的手法，以下利用弃子、紧气促白走成“草帽四”。

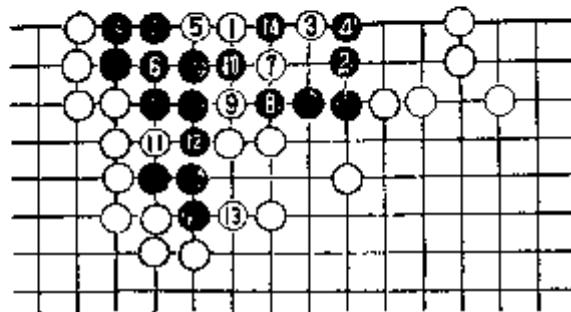
变化图：黑4如果团一手，则白走7、9破眼。

第99题解：黑先白死

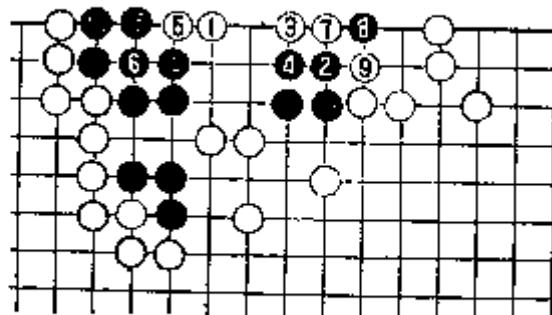
黑1扳和黑3点是相关联的好手，白硬是做不出眼来。

第100题：通关势（黑先）

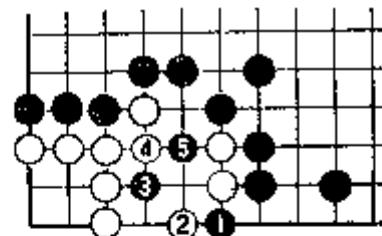
黑角上三口气，白边上四口气，黑怎么办？



第98题 解



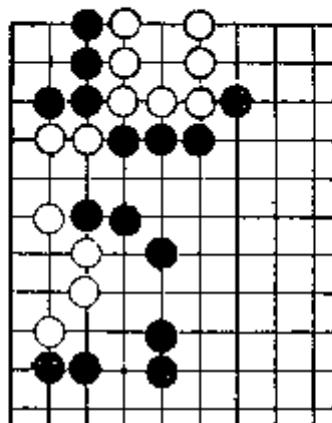
第98题 参考图



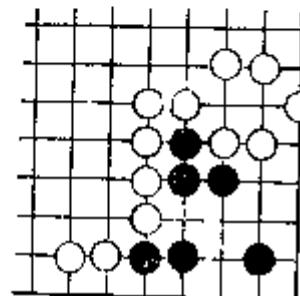
第99题 解

第101题：樊哙入鸿门（白先）

黑棋占据了“二、2”，颇有生机，但白棋仍有好手破阵。
白1普通的下法是不成的，需有樊哙之勇，方能改观。



第100题



第101题

第100题解：黑先劫

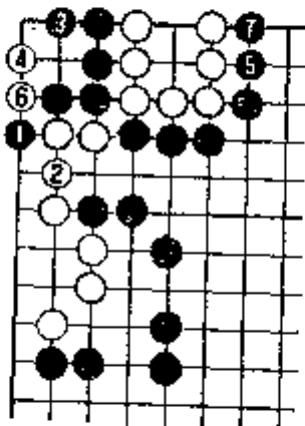
参考图：黑1扳是放气的好手，白2如粘住，则黑角上

变成了四口气，即可 5 位吃白。

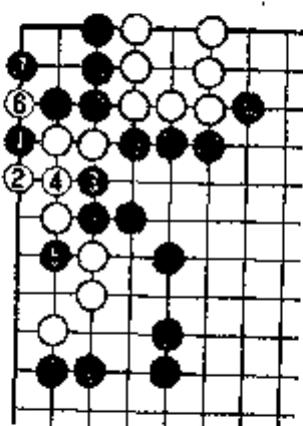
正解图：白 2 只好打吃，成为劫争。其中的次序还要注意：5 位先打再走 7 位是黑棋先手劫。如果黑 5 先走 7 位则将成为白棋先手劫。

第101题解：白先黑死

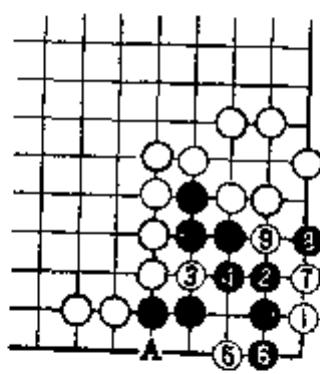
白 1 以樊哙之勇直入黑角是生死变化的关键之着，此后，3、5、7 虽需技巧，但毕竟容易想到。白 1 走其他着法都会失败，例如：白走 9，黑走 2 就活；白走 7，黑走 1 就活；白走 A，则黑走 3 位。



第100题 参考图



第100题 正解图



第101题 解

第102题：精义入神（白先）

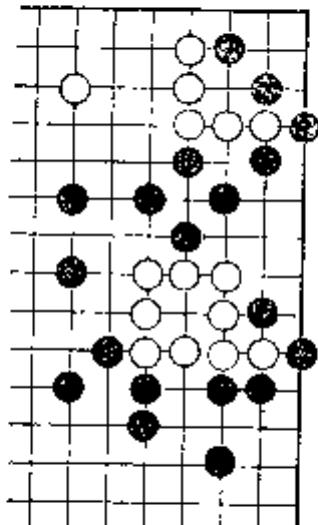
白棋只有一个眼，但黑棋两面都是一路渡过，有隙可乘，请替白棋想出好办法。

第103题：卓刀势（黑先）

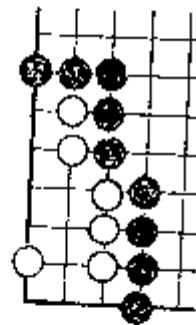
黑棋要发挥两面一路立的作用，方可对白棋施展攻击，着重要注意“气”。

第102题解：精义入神（白先劫）

失败图：白 1 位打是初学者容易想到也最喜欢下的棋，



第102题



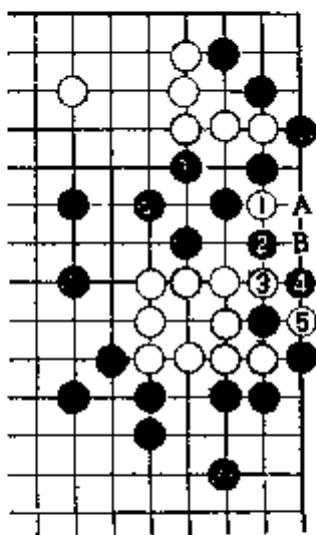
第103题

但这一打就送了命，即使再去走3位也无济于事了。

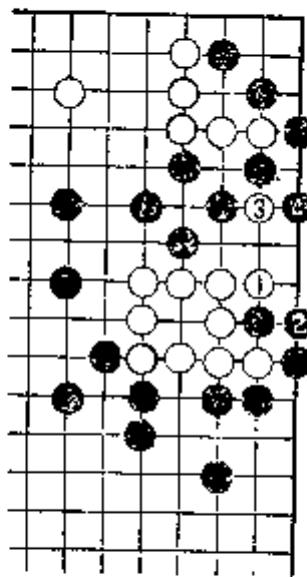
正解图：白先走1位卡是好手，黑2打，则白3位打。此时黑4如走5位接，则白在4位打、A位立。所以，黑4只有做劫。另外，白1卡，黑2如走A位打，白走2位退，然后有B位打，仍然是劫。

第103题解：黑先白死

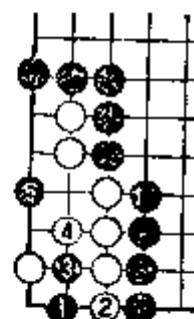
看了正解会觉得简单，但思索时很可能想不到黑3这一



第102题 正解图



第102题失败图



第103题 解

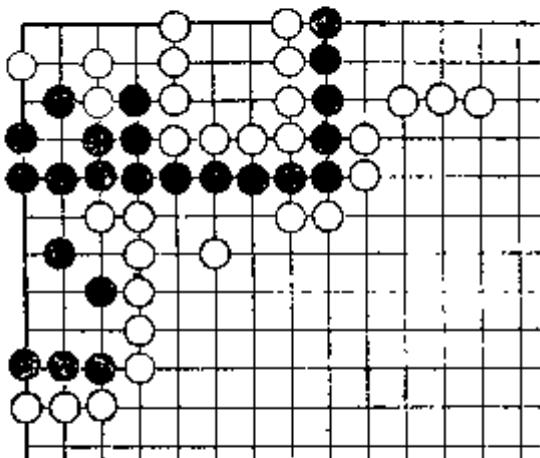
手，正是这一手发挥了两面一路立的作用，白怎么走都感到“气”的威胁。

第104题：田文度关（白先）

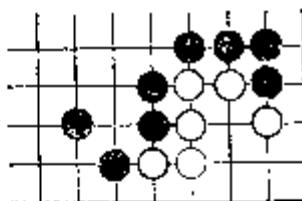
黑棋整块棋活还是不活？首先要看清黑棋在左上角和上边能不能做出眼，但关键还是要研究左边的眼怎么破。

第105题：大舜思贤（黑先）

这是常见的实用死活，弱手也应学会如何解此题。不外乎是考虑怎么点杀。



第104题



第105题

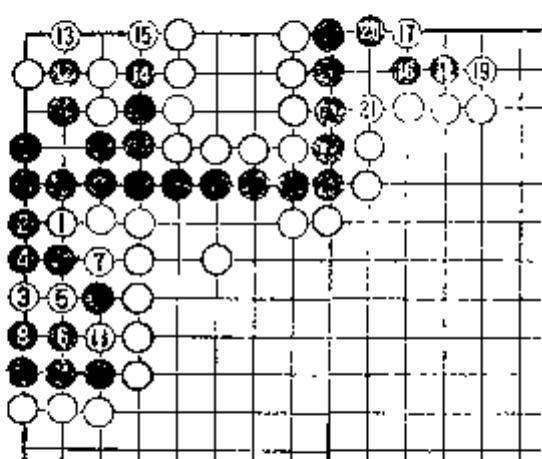
第104题解：白先黑死

失败图：白棋可能会发生错觉，以为本图的 1、3、5 即可破眼，殊不知黑棋能“金蝉脱壳”，送吃五子再收回三子而做眼。

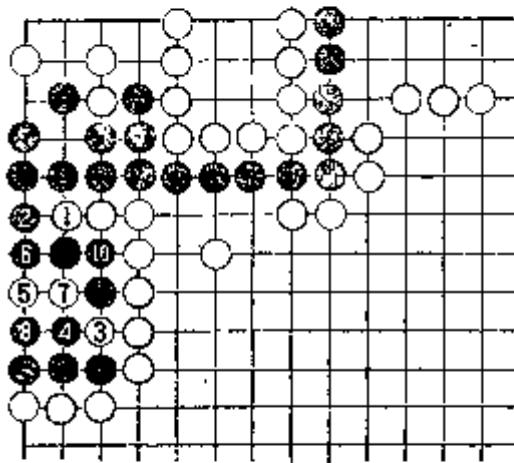
正解图：白棋 3、5、7 是好手，这一来黑无法施展脱壳之计。上面黑走 14，白有 15 可解，黑走 16，白有 17 能破。

第105题解：黑先白死

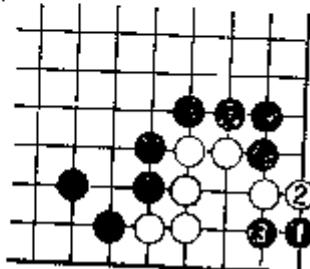
懂得黑 1 点，白必死无疑。2 和 3 两点黑必得其一。黑 1 如走 3 位夹，白 2 扳，黑只能劫杀白棋。



第104题正图图



第104题失败图



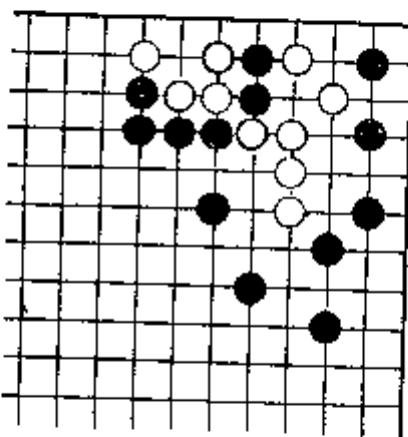
第105题解

第106题：幽玄势（黑先）

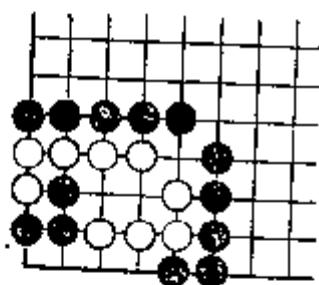
黑随手一走，白棋就会活，认真想一想，看有没有好的杀棋手法？

第107题：典琴沽酒（黑先）

当了琴也要去打酒，大概可以理解为困境中的变通之



第106题



第107题

法。此势双方都有弃子变通之手。

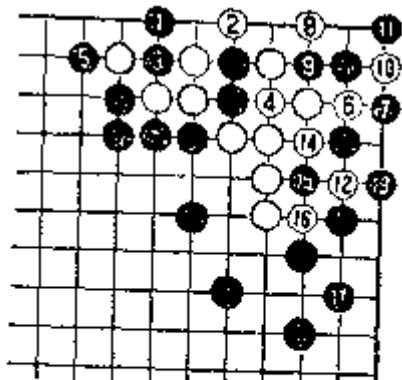
第106题解 黑先白死

黑棋如随手在5位扳，白走1位做眼即活。可见1位是双方争抢的要点，黑棋一点白除了吃两子得一眼外，另一个眼即消失。角上还有些变化，但黑只要注意到17位退守就不会出问题。

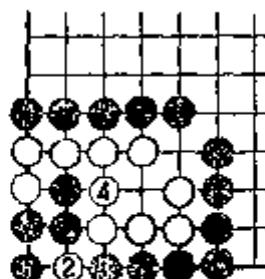
第107题解：黑先劫

黑一步步笨冲即可走出正解，白4吃黑倒扑，似乎已活，但黑5提多送一子，白吃黑四子，黑再反吃白一子，角上还是打劫眼。

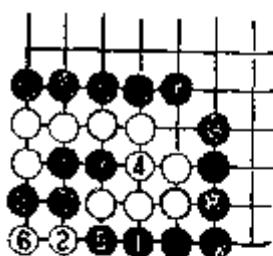
变化图一：白2走3位应，则明白无误，走2位扳，似乎有误，其实却是诱黑上当之着，初看白吃四子，黑还可去叫吃，白不活。但细一看，黑去叫吃时，白也可弃子形成脱



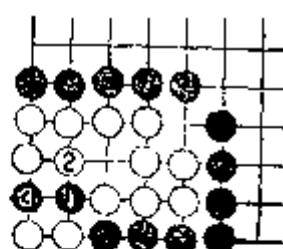
第106题 解



第107题 正解图



第107题 变化图一



第107题 变化图二

骨和倒扑，请看变化图二，自成活棋。

第108题：遁玄势（白先）

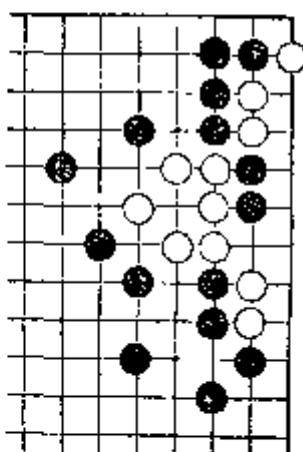
二气对三气，角上三个白子总要被吃，问题是整块白模怎么办？

第109题：金精炫晕（黑先）

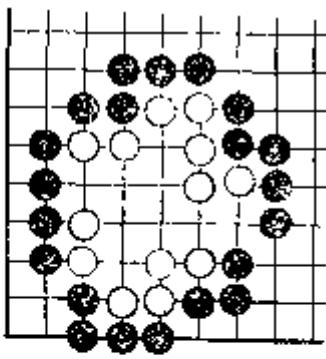
棋已定型，变化不会复杂。走对次序，三步棋即可解决问题。

第110题：小机深势（白先）

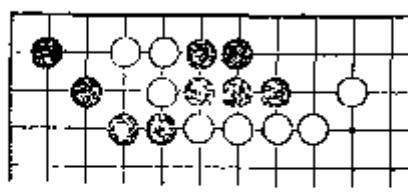
四气对四气，白如何紧气？



第108题



第109题



第110题

第108题解：白先活

白1扳正确，利用弃子挤出眼来。黑6虽提四子，但白7成了先手。白1如简单走5位接，黑3位一打，白无借劲自然等死。

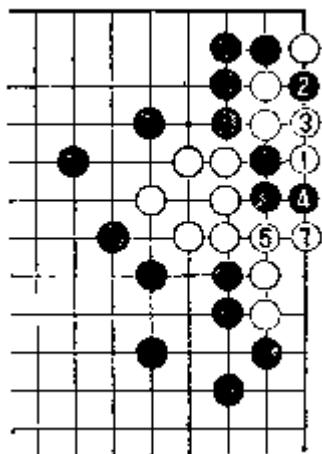
第109题解：黑先白死

黑1冲，白2如A住挡，黑则连吃而破眼，2住退虽略

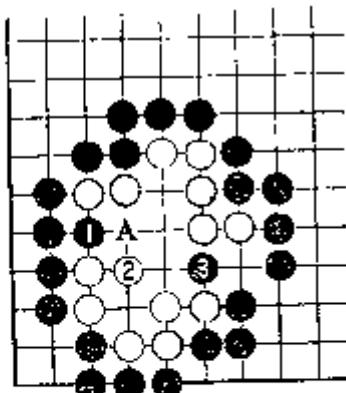
有变化，但黑3一挖，白即无路可走。

第110题解：白先黑死

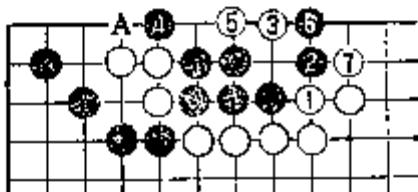
白绝不能松气，白1紧气，3点正确，黑4扳，白5长，黑动弹不得。白5如走A位打，黑走5位有宽气劫。



第108题 解



第109题 解



第110题 解

第111题：长空射雁（白先）

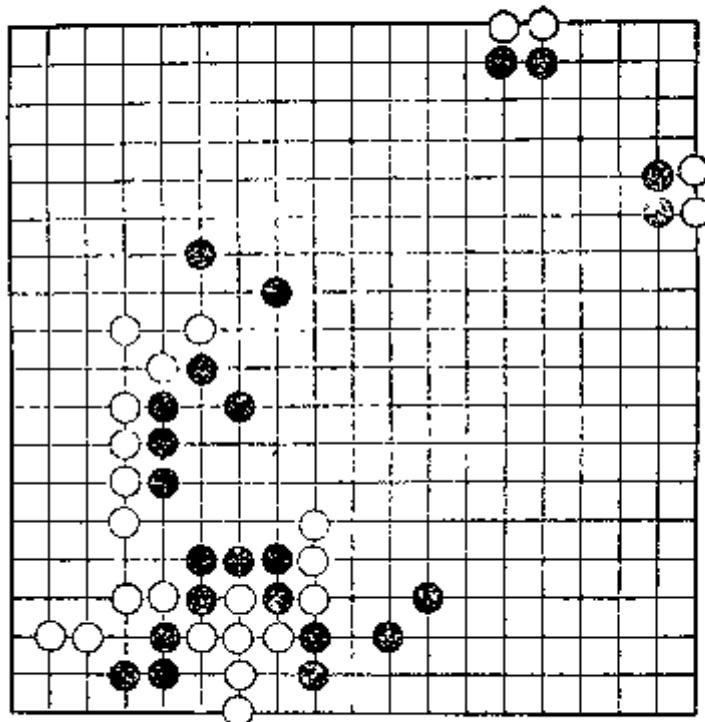
白下面六子被围，黑中间阵形有隙。远方黑白谁可呼应？这一题可练习靠、包、枷、征等基本作战手法。

第111题解：白先胜

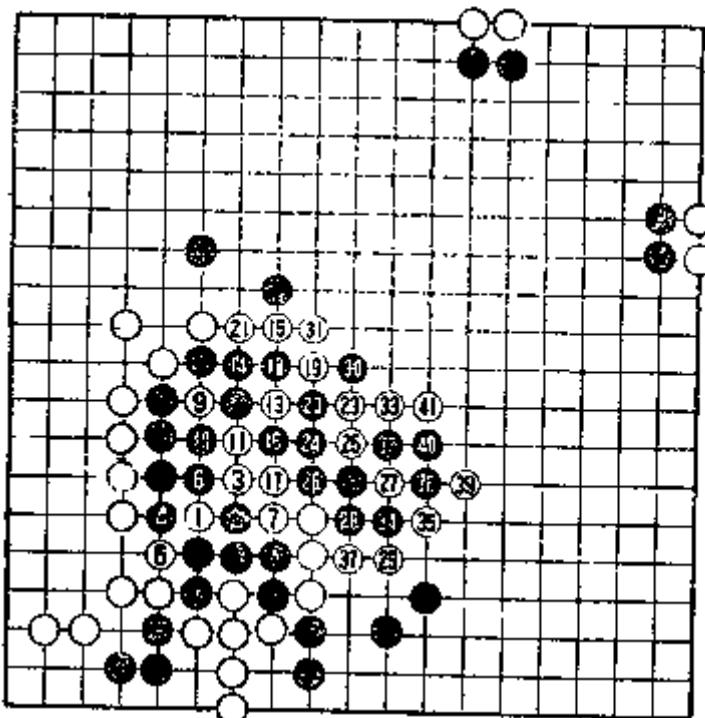
白下面只有四口气。所以，白1必须紧气，靠是最紧凑的着法，然后运用滚打包收的技巧把黑棋打成一团，黑眼要看与外面两子连上，白又在15位一枷，此后再次滚打。到41形成征子，黑如继续跑，特成回头盘征之势，越死越多。

第112题：八王走马（黑先）

此题是流传较广的棋势之一，原著无◎一子，为白先黑



第111題

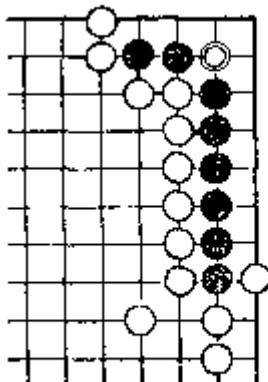


第111題解 8=1 12=9 22=13 38=27

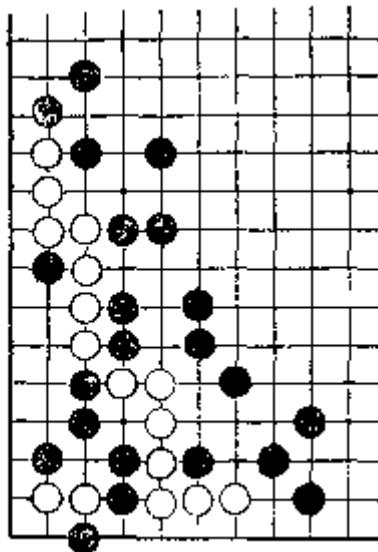
死。现行流传的题为：先有了⑨一子，改为黑棋先走，其中的变化相当有趣。

第113题：三生势（白先）

黑角一块，白左右两块，虽各有所忌，但是白棋如无良策，则无法两面兼顾。白如能三生，当然上上大吉。只怕黑棋又不肯。



第112题



第113题

第112题解：黑先活

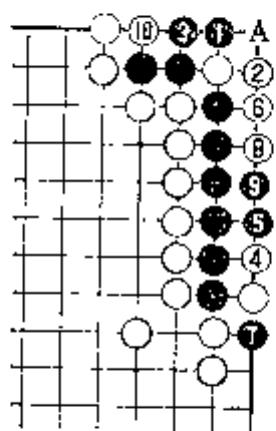
正解图一：白4、6、8是原作者预想的巧妙着法，然后白10一吃，以为黑非在A位提不可，白再走6位点杀黑棋。这种想法思路是对的，只是在最后疏忽了黑不在A位提，而应如正解图二那样下的变化。

正解图二：黑可以1位做眼，白2吃黑四子，黑将反吃白五子。

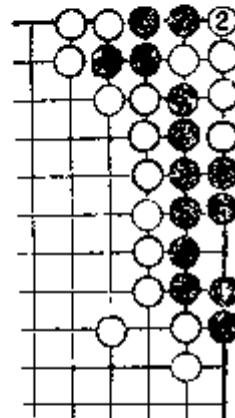
第113题解：白先劫

参考图：白3妙手，黑不能走5位，因为角上只有一个眼。黑4位吃，则成为“三生”。

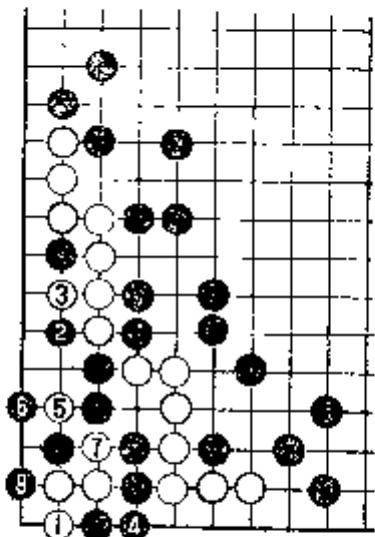
正解图：“三生”的结果黑棋太亏，所以，黑应该如本图这样下，以劫相争，黑棋以一块棋对白两块棋进行拼杀。



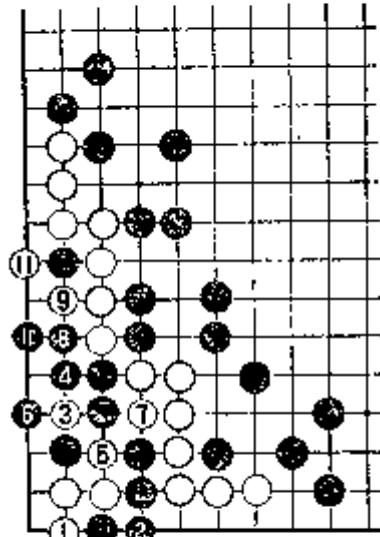
第112题 正解一



第112题 正解二



第113题 正解图



第113题 参考图

第114题：单井势（白先）

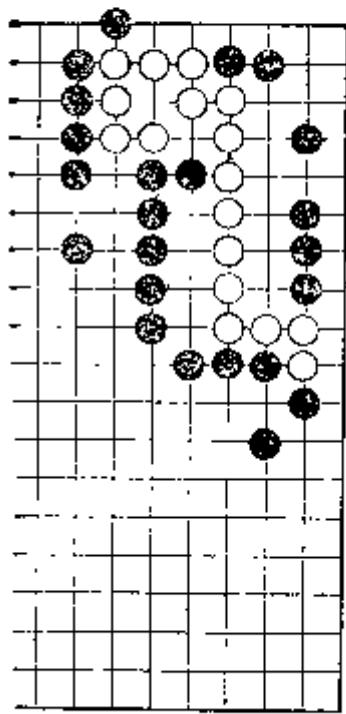
白棋只有一个眼，必须想出办法整治黑角才行，要么吃黑半段，要么使黑棋整块不活。

第115题：野猿过水（黑先）

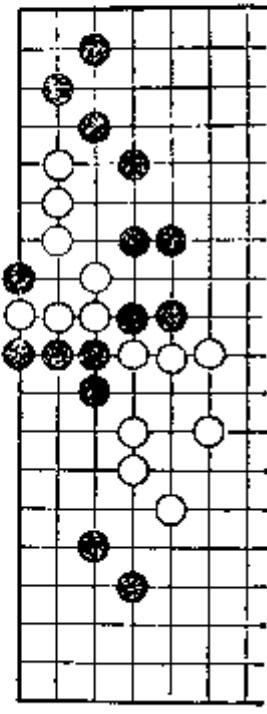
黑棋左边四子与角上相隔三路，有没有渡过之法？此势颇有妙味，请仔细斟酌。

第114题解：白先活

靠是行动的第一步，关键是黑2夹时白怎么办？此时白如走5位接或4位挖都会失败，唯有3位点才是妙手，黑顿

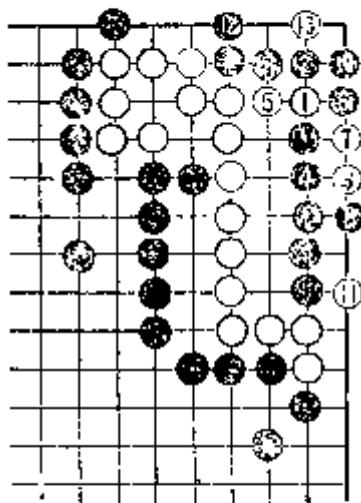


第114题

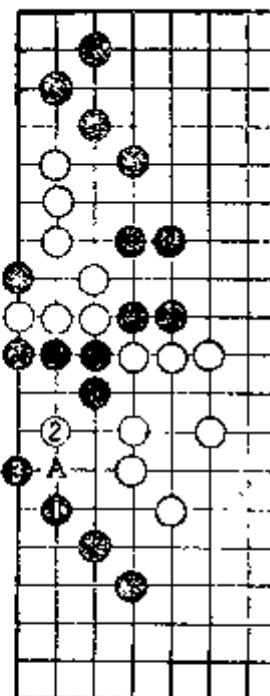


第115题

时陷入困境。照理说，黑4只好走5位，让白4位冲吃半段。如果强行走4位接，则黑棋全体不活，至13，黑气不



第114题解



第115题解

够。

第115题解：黑先渡

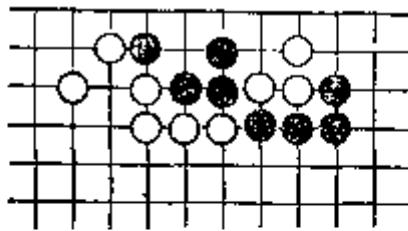
黑1尖好手，黑1如在A位飞，白在1位靠，当即分断黑棋。黑走1位，白如走A位，黑走3位简单渡过。此题难解之处就是如何对付白2跳。想出黑3这步妙手需要相当水平。

第116题：玉钩势（白先）

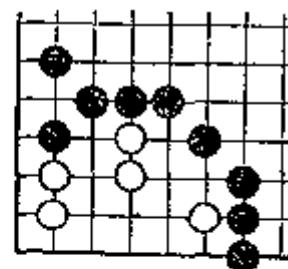
双方收气对杀，地方虽小却颇有变化，要注意角的特殊性。

第117题：朱顶鹤势（黑先）

黑怎么破眼最有效？走出劫来是失败图，因此，需要周密筹划。



第116题



第117题

第116题解：白先劫

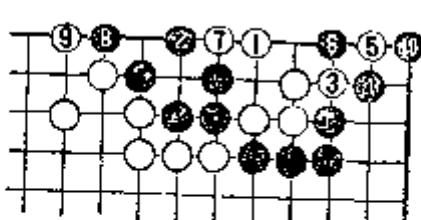
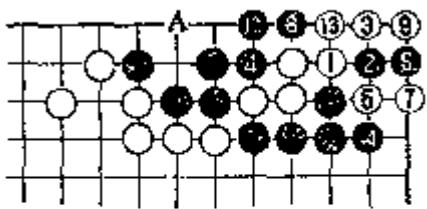
失败图：白棋想在角上放气是不可能的。白3扳将被黑吃“大头鬼”。另外，白1如在A位点，黑将在12位尖，白也不行。

正解图：白1尖是收气的急所。黑2如7位挡，则白走2位，黑死。黑2与黑8是最佳应对，走成白棋有利的宽气劫。

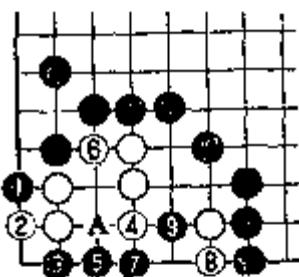
第117题解 黑先白死

黑 1 扳，先缩小白眼位，接着黑 3 点极好，白 4 位并，黑 5 再从里面送一子，白棋难成两眼。图中白 6 如走 A 位，黑走 8 位杀。

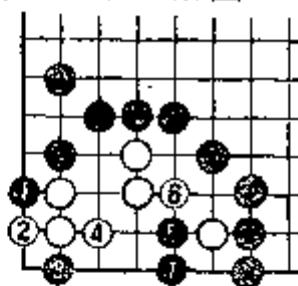
变化图：白如4位退，6位冲，黑7位立就万无一失。



第116题 失败图



第116题 正解图



第117题 正解图

第117题 变化图

第118题：五子之歌（黑先）

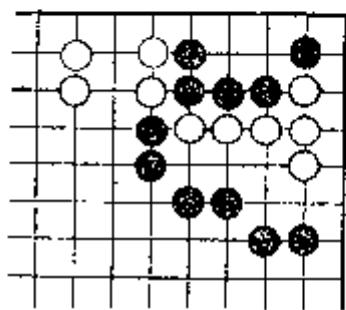
先看清黑五子能不能活？活不了再算气，想出长气的办法。

第119題：野狐中箭（黑先）

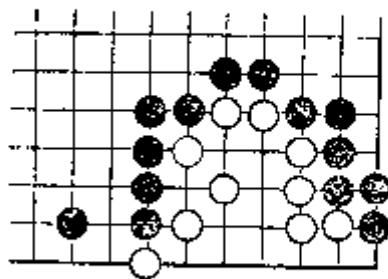
看准了，一箭中的，射不准，白棋就成活。白空域不小，但外气很紧，这是杀棋的线索。

第120題：七子之母（學生）

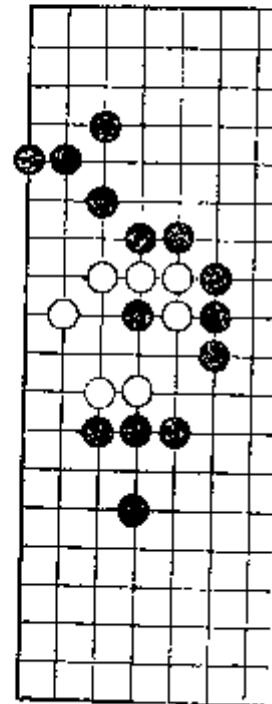
白棋两面都有做眼的可能，做出一眼自然就活。黑棋要同时消除白两种可能，需动一番脑筋。第一手是关键。



第118題



第119題



第120題

第118題解：黑先勝

黑1是放气之筋，白2扳，黑3做眼，白在一路破眼，则变成“有眼杀瞎”。黑1如走2位立，白在1位点，黑不仅不活，气也不够。

第119題解：黑先白死

黑1射中要害，白2提一手，则眼位缩小了，黑再3位点，白不能活，想走4、6最大限度扩眼，但气又不足。

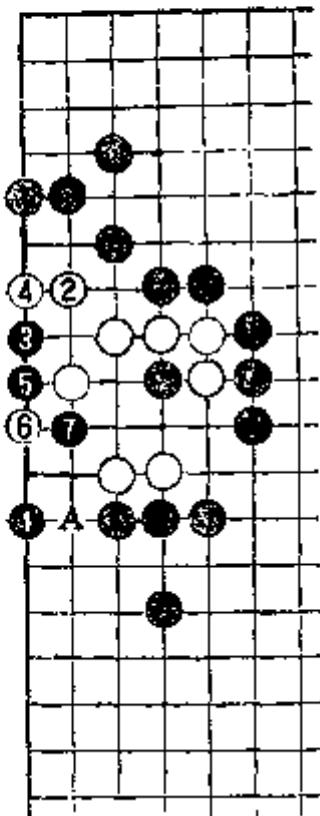
第120題解：黑先白死

黑1跳绝好，可算一子二用，不仅破白下方眼位，还呼应3位点。黑1如走在A位，白6走在7位即活。

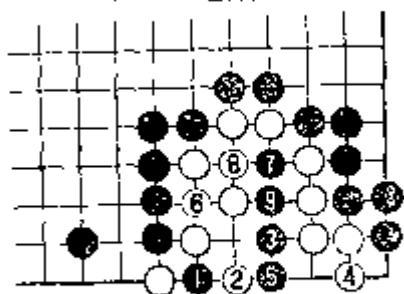
第121題云：起成罷 〈白先〉

此势复杂有趣，白棋各处补不胜补，但如能把黑棋中间六子消灭，则一切迎刃而解。此处是检验中盘战实力、训练算路的好地方。解此势要注意有张有弛，刚柔相济。

第120题解



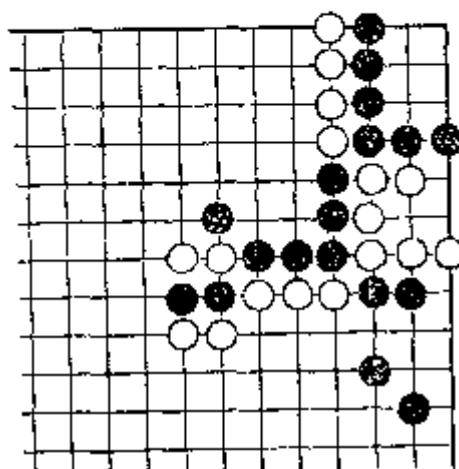
第118题解



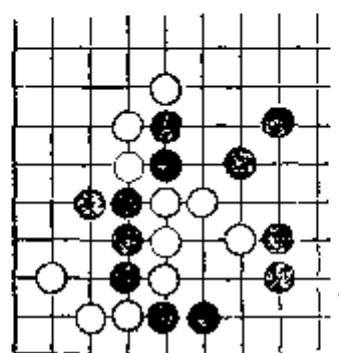
第119题解

第122题：金钩势（白先）

黑白对杀，白棋中间只有四口气，黑边上也有四口气，
白棋先走不可让黑放出气来。



第121题



第122题

第121题解：白先胜

正解图一：白1断紧凑，白3虚枷好，松一步是为白5

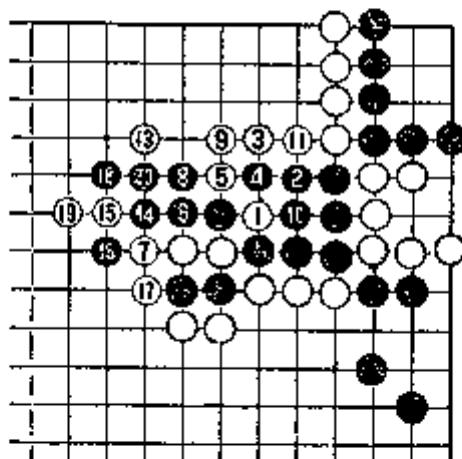
紧一步作呼应，接着白7长也不容忽视，至13虚枷，白仍然只有三口气，还必须向外钻。走到黑20似乎白有困难之感。

正解图二：1位飞正确，如走11位，黑就冲出去了。白3紧扳，白5松一步极妙，接着在7位卡。白棋就这样紧紧围绕最后一举歼黑。

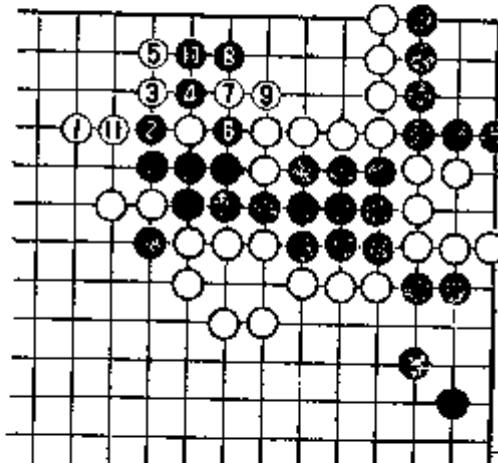
第122题解：白先胜

白1顶是制止黑放气的唯一手法，此后注意7位立下即可。

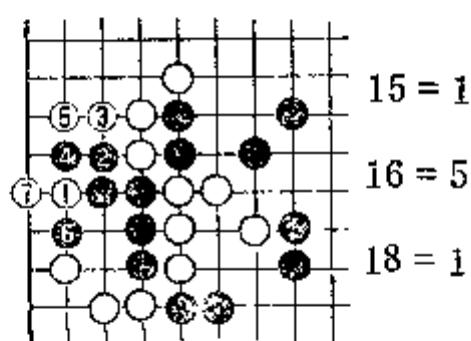
变化图：黑2扳也无济于事，白运用滚打包收收紧黑气。



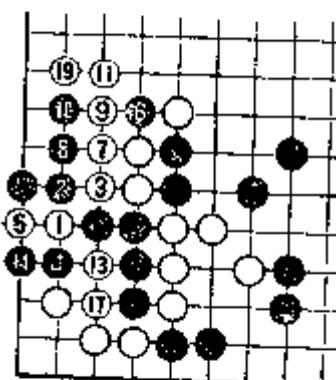
第121题 正解一



第121题 正解二



第122题 正解图



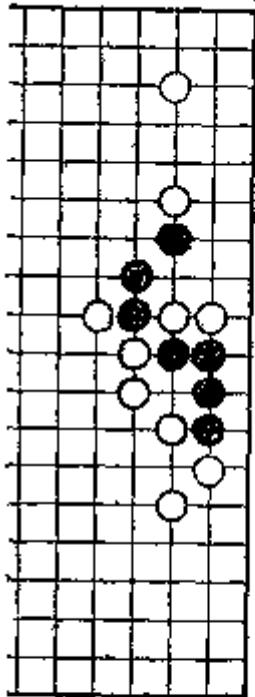
第122题 变化图

第123题：方朔偷桃（白先）

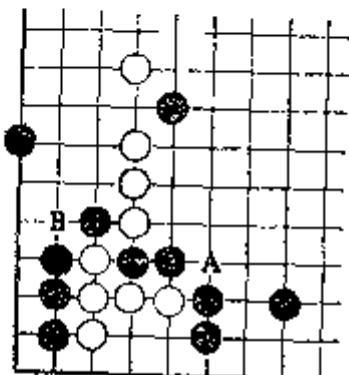
白棋两子与黑棋四子比气只差一气，但有逃出去的妙法。

第124题：千金不博（白先）

白五子被围，虽然A、B两处可以叫吃，但直接吃哪一边都吃不掉。请想一想是否有互相借劲的好手段。



第123题



第124题

第123题解：白先胜

白1尖妙手，黑2长，白3压一手，接着5位一卡，黑出现“蹲不进”。白1尖这种手法在其他场合也常用得上。

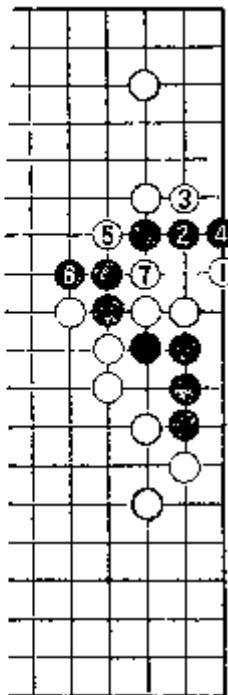
变化图：黑2尖，则白3位跳。

第124题解：白先胜

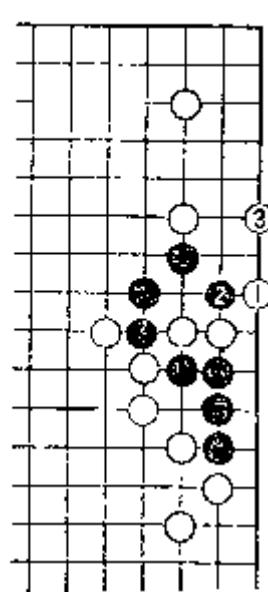
1、3、5打吃容易走出来，但真正起作用的是7位靠，此时如继续打吃，是怎么也吃不到黑棋的，而这样收缩一下拳头，是为下一步作好了准备。黑8位拐，白走到13、

15的先手即可以吃黑边上。

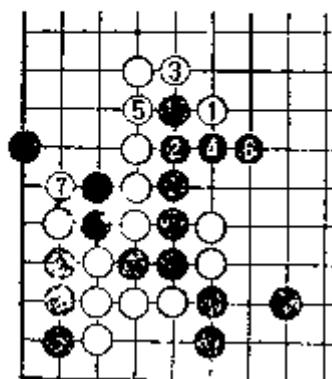
变化图：黑在2位接，白有3和5的先手，也可吃黑边上。黑2如走4位虎，白可6位扳。



第123题 正解图



第123题 变化图



第124题 变化图

第125题：武侯擒孟获（黑先）

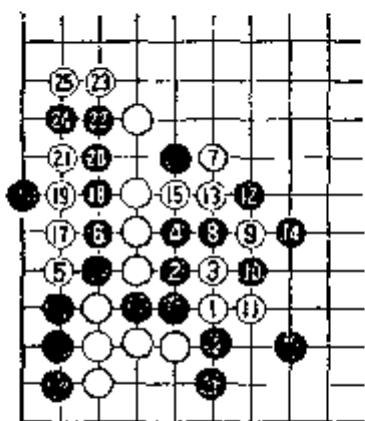
黑不擒白两子就必须擒白上方三子，否则黑右边七子就无出路。当然“孟获”不会束手就擒，总要诸葛亮使出点计谋才行。思路是征子。

第126题：五虎寨（白先）

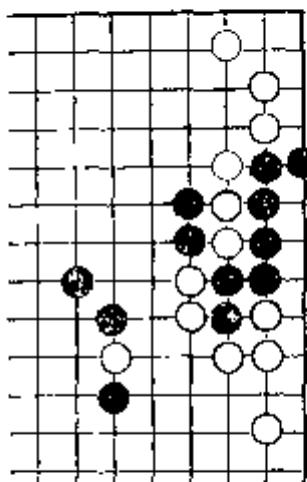
五虎寨有没有破绽？既叫五虎寨，简单的办法是难以破寨的，要研究破眼的计谋。

第125题解：黑先胜

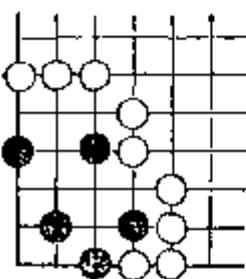
1位断后双方必然变化至白8，关键是黑9走一步愚



第124题 正解图



第125题



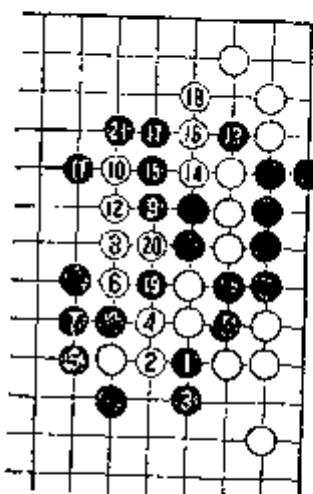
第126题

形，一般棋手都不愿下，但是愚形之筋，单看形状不美，却两面要征。白10虽是一子解双征的好手，但黑11一靠却能改征为封。

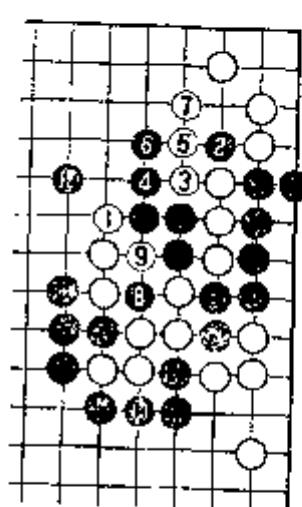
变化图：白如走1位压，黑几处连打之后在12位封。

第126题解：白先劫

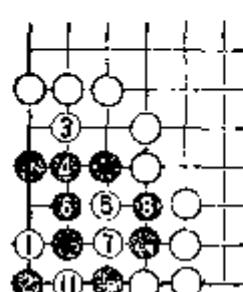
白1位点好，接着步步紧逼，至11成劫，此势白稍有不慎，黑就会在角上吃白“涨牯牛”成活。请想一下别的变化是否如此。



第125题正解



第125题变化图



第126题解

$$9=7$$

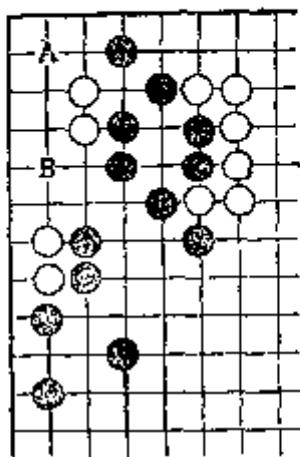
$$10=5$$

第127题：四圣朝元（白先）

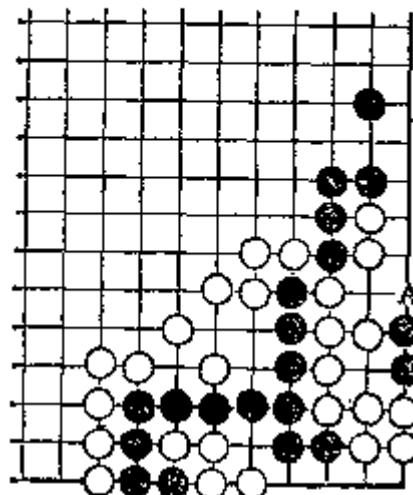
由于AB两点黑必得其一，白四子处境艰难，请替白棋想出妥善应对之策。

第128题：泸水纵擒（白先）

使黑棋变成死棋不难，首要的问题是看清白棋自身是否活净。一旦双方都不活，黑棋就会以大眼吃小眼。请看清楚黑走A位白活不活？



第127题



第128题

第127题解：白先劫

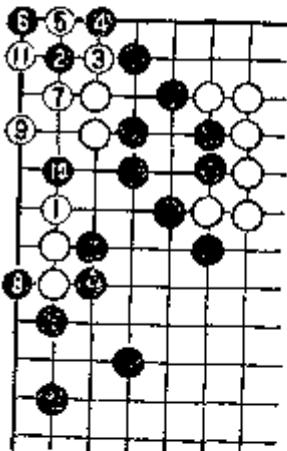
白1退正确，如走3位挡，黑走10位点，白死。白5扑要紧，否则如参考图，白死。最后白9、11正好做成劫活。

参考图：白单走1挡的话，黑2位接。白3立，黑4点，白5如走8位，黑先走7位，再走6位，将成“刀五”杀白。

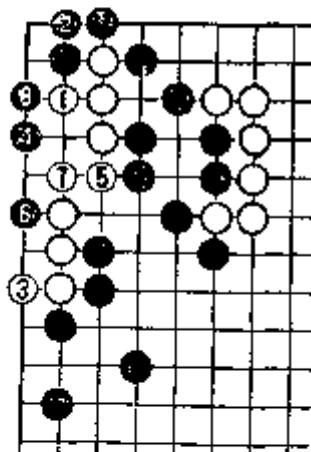
第128题解：白先黑死

正解图一：白走1位杀黑，黑必然要走2位杀白，此时白3位立极妙。初看白吃黑四子也不活，但白棋有“倒脱靴”之法。

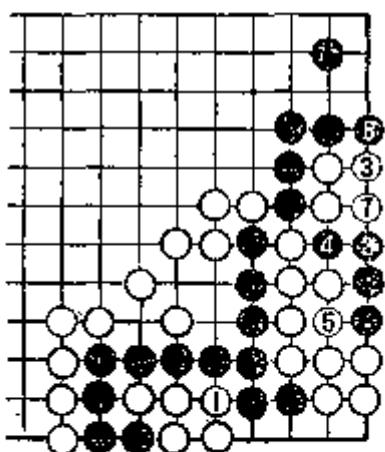
正解图二：黑1点，白可角上做眼，此后黑吃白四子，白可反吃黑三子。



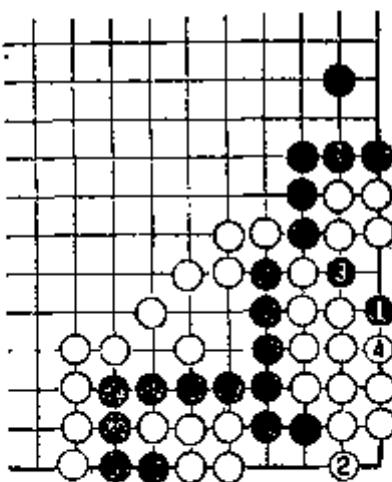
第127题正解



第121题参考图



第128正解图一



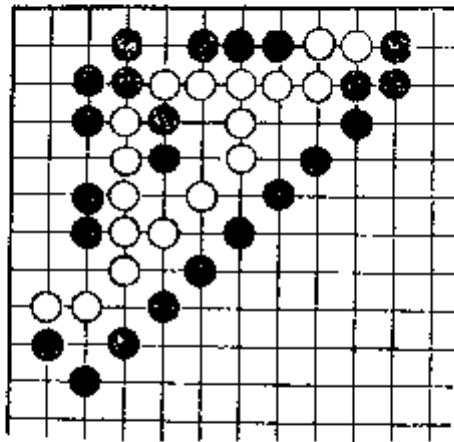
第128题正解图二

第129題：高祖解蒙陽（自先）

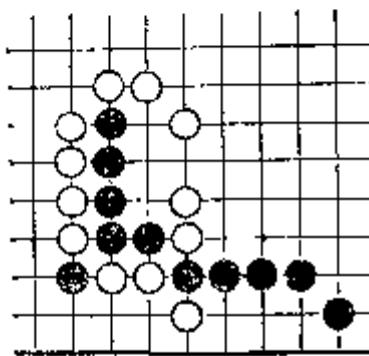
白棋如何冲击黑棋的薄弱环节，以求解脱，要看清角上“气”的关系。

第130题：莫识势（黑先）

此势简单，黑中间只有三口气，所以，收气的思路也单一。



第129题



第130题

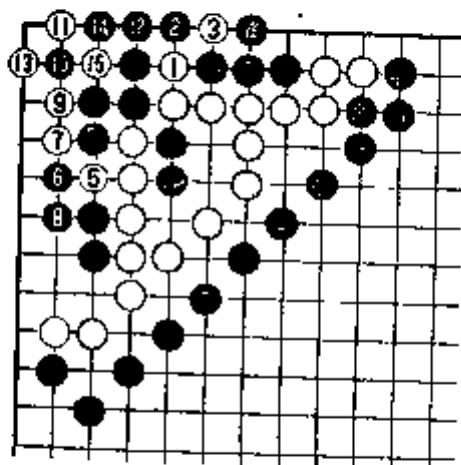
第129题解：白先劫

白1、3、5作准备，7、9开始动手，11是解题的关键。这一夹，黑棋顿觉穷困，作为死活研究，黑可以12位强做劫，作为实战大概只好如参考图那样应对。

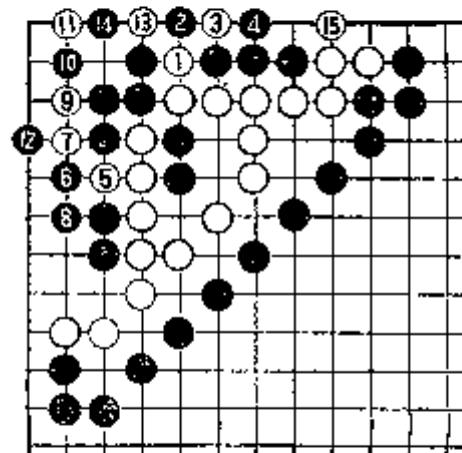
参考图：白11位夹，黑12位打，白可13位扑，造成黑“接不归”。

第130题解：黑先胜

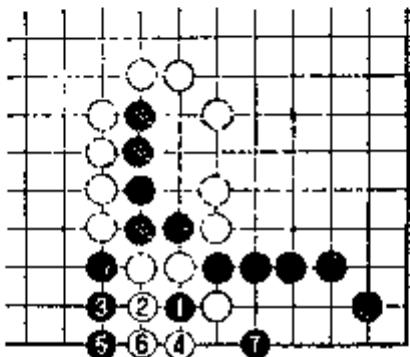
黑棋一松气就不行了，所以只有1位断打，然后利用角上的援军点在7位吃白。



第129题解正图



第129题参考图



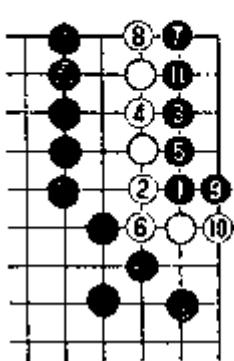
第130题解

第131题：细妙势（黑先）

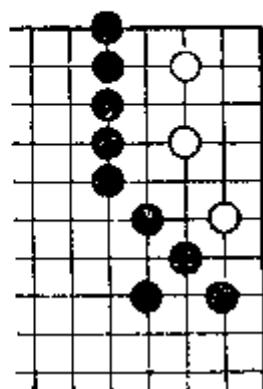
此势确有妙味，白三子可算占据角上最适当的地位。一般说应是防守有方，但黑包围严实异常，因而能生出巧妙手段，思路是进入白阵。

第132题：八烈势（黑先）

原题无◎两子，所以称八烈。这两子是作为题解的1、2两步，因其中有变，故作为定型先摆出来。此势有实战意义，改为“九烈”仍是上品。



第131题



第131题解

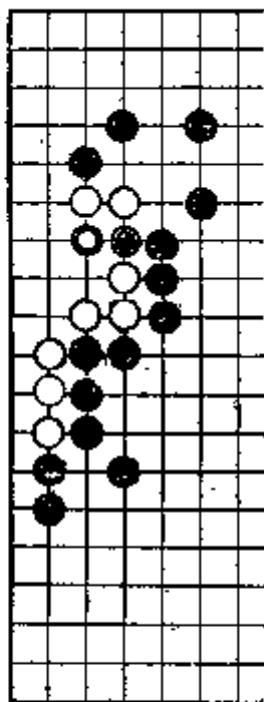
第131题解：黑先白死

黑棋一连串的手法很有趣，竟然利用杀棋在白棋狭窄的角上自成一块活棋。白8如走11位吃黑三子，也只有一个眼。

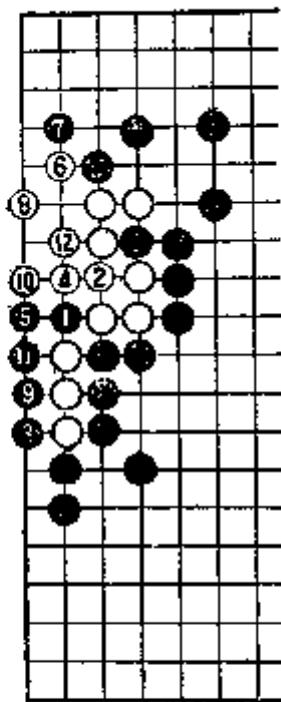
第132题解：黑先白死

黑1打不可放过，关键之着是黑3一路跳，从而保证了黑5位点成为先手，使白6不能下在8位。

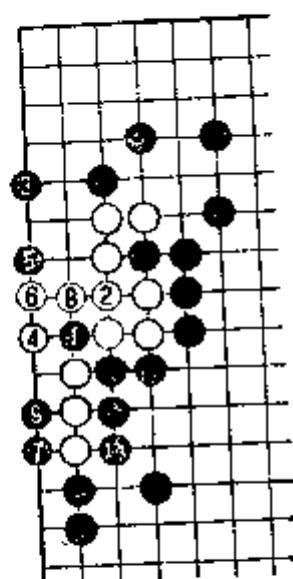
失败图：黑3、5似乎也是好手法，可白6转而到上方做眼，黑仅吃三子。



第132题



第132题正解图



第132失败图

第133题：十五走马（白先）

这是有名的珍珑之势，虽不是实战中产生的，却是古人的不朽杰作，黑白互用弃子，令人眼花缭乱。在脑子里完全算清其变化，需要很高的水平。

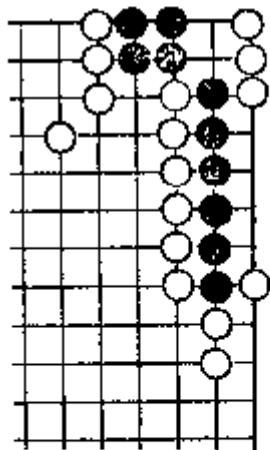
第134题：老子还魂（白先）

黑棋下边的棋形有缺陷，所以白棋可以脱险。

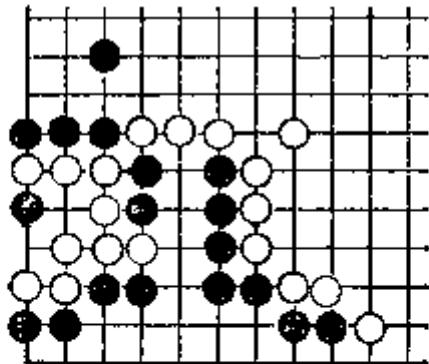
第133题解：白先劫

白1点正确，如先走3位，黑在6位吃，先吃白四子再

弃五子，然后吃白三子成一眼的状态。本图的结果虽只吃黑四子，白五子还要被吃，但角上黑只有一个打劫眼，请看正解图二和图三。



第133题



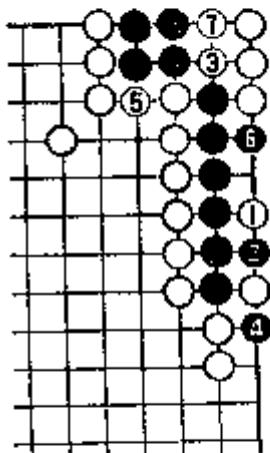
第134题

正解图二：白2再多送一子极好，黑棋吃这么多子也成了不完整的眼。

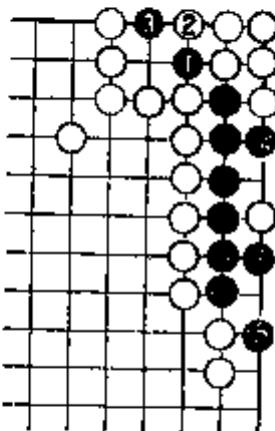
正解图三：最终黑成打劫活。

第134题解：白先活

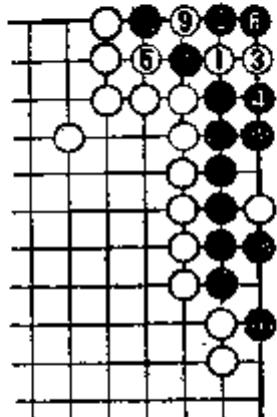
黑下边有毛病，白1吃，黑两子就不能再要了。否则白有3位挖、5位打的好手。不是金鸡独立就是倒扑。



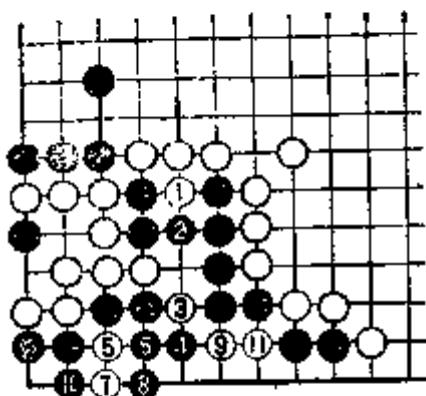
第133题 正解一



第133题 正解二



第133题 正解三



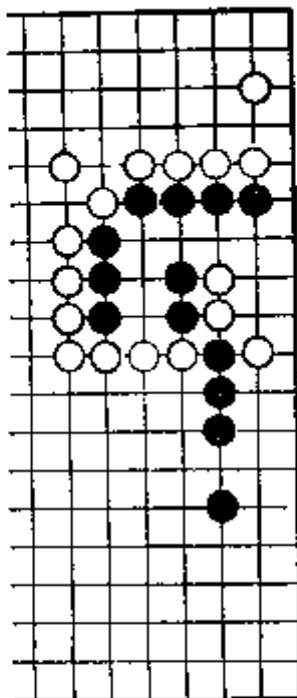
第134题

第135题：两敌相争（黑先）

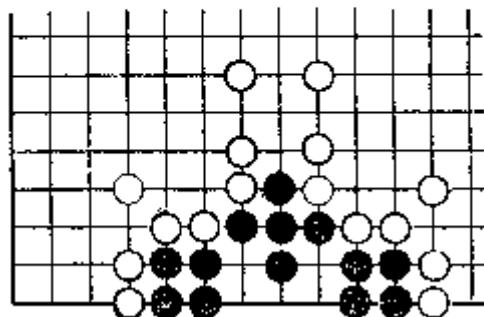
双方杀气，变化挺有趣，请想一想黑棋能不能吃掉白棋？再想一想最终的得失情况。

第136题：反复难寻（白先）

此势初看似乎很简单，只要在要点上一击即可，其实不然，请想得深一些。



第135题



第136题

第135题解：黑先吃白

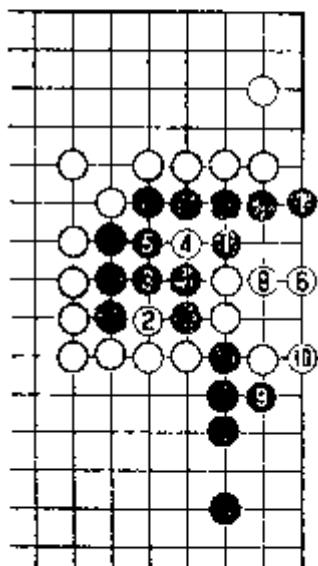
从收气的角度看，黑1接是正确的，弃三子也可吃白右边几子。但从实战的角度看则要另外研究得失。此图是黑后手吃白。

参考图：实战很可能走1位，让白棋后手双活。

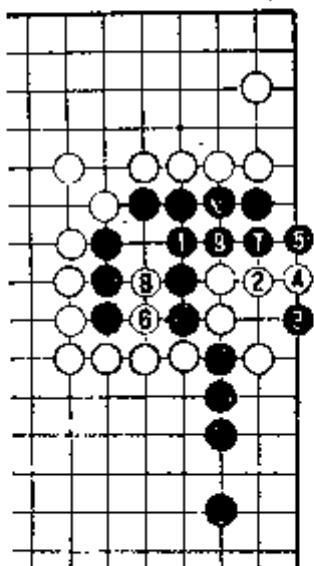
第136题解：白先劫

白1点是绝对的一手，初看黑已动弹不得，但深思一步，黑还能送吃造成脱壳之形。

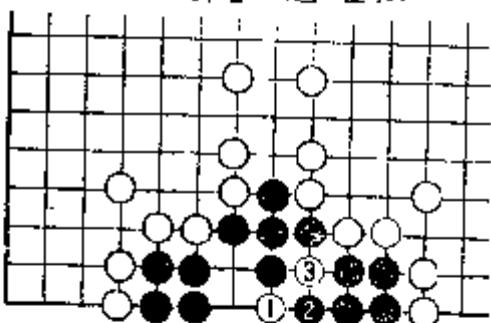
正解图二：黑1打，白2成劫。白2如走A位扑，黑走3位提，再度造成脱壳。但结果将变成两手劫。所以，应以



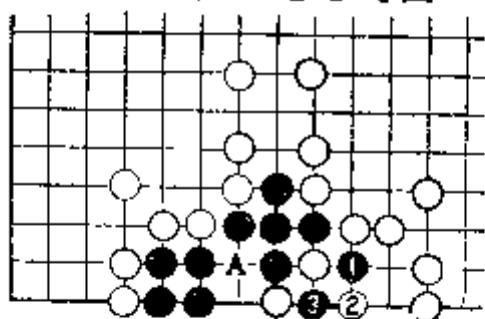
第13题 正解



第135题 参考图



第136题 正解图一



第136题 正解图二

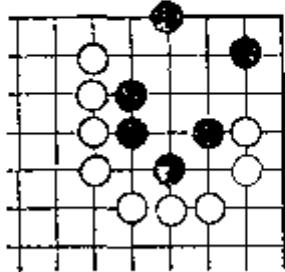
本图为正解。

第137题：六丁神将（白先）

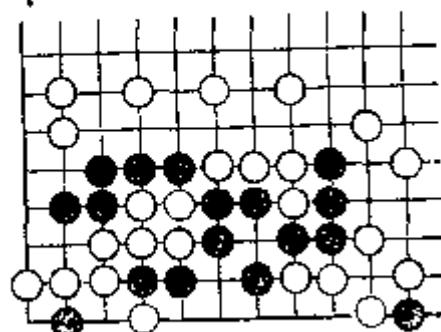
黑六子被冠以神将之名，说明此势难杀，白棋要想出好手法方可对黑造成威胁。白3将是关键。

第138题：迷仙势（白先）

下边似乎有一渡过，这大概就是迷仙之处吧！请看清白能不能渡，然后再想白棋该怎么办？



第137题



第136题

第137题解：白先劫

白3夹是好手，想出这一夹应该以看出参考图的变化为前提。黑棋正确的应对只有打劫。

参考图：黑4如果立下，白将吃黑“倒脱靴”，黑吃四子却没有眼。

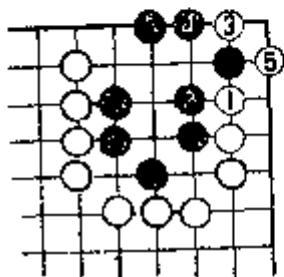
第138题解：白先劫

参考图：白走1 3 渡虽然诱人，但黑有4位扑、8位扑，白将成接不归。

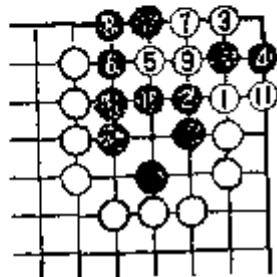
正解图：白棋走3位托、5位做劫是最好的结果，成为宽气劫。

第139题：诈降势（黑先）

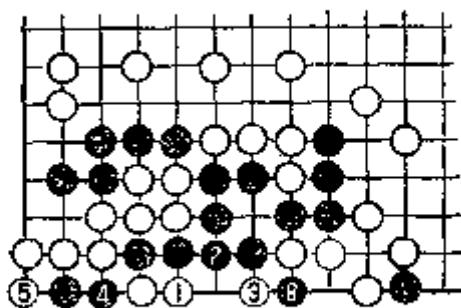
此势是气的计算和如何封锁的问题，第一着就要围绕这个问题来考虑。关键是第九步以后的变化。



第137题正解

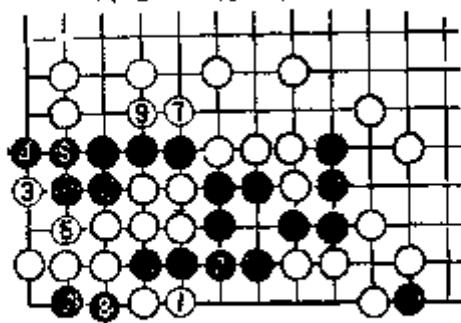


第137题参考图



第138题参考图

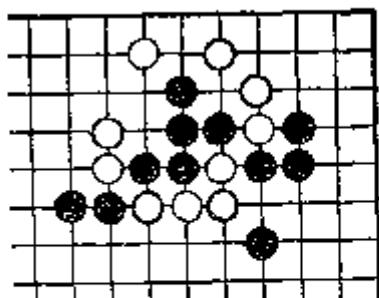
6=47提



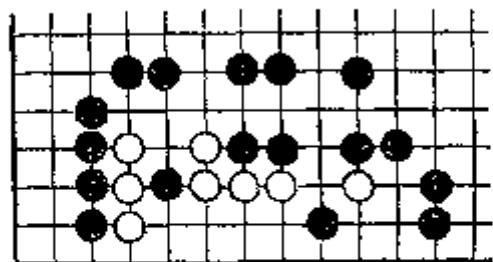
第138题正解图

第140题：八仙过海（白先）

此题不难，稍加计算就会看出来，但不可想当然去下。



第139题



第140题

第139题解：黑先白死

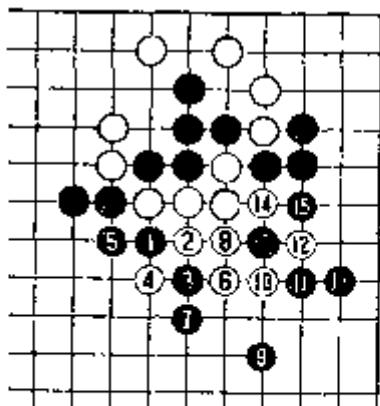
白1扳必走，此后着重要注意9位飞封如参考图那样硬封就会失败。

参考图：黑1硬封，白棋可以冲到边上去，黑无法收气。

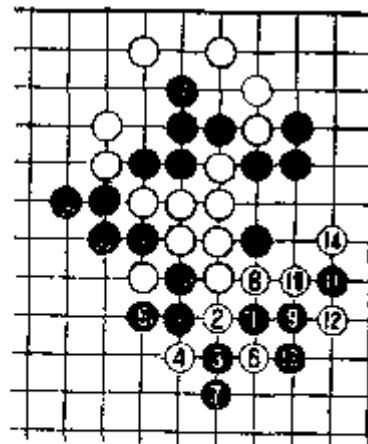
第140题解：白先活

失败图：白如想当然地走1位挡就成为死棋。

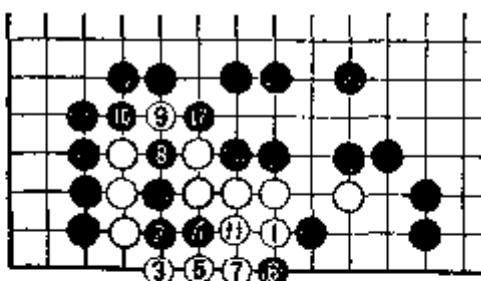
正解图：白缩回去补一手。黑要想破眼只好2位飞，白先走3位，再走5位即可活。如先走5位 再走3位，黑可走A位，白成劫活。



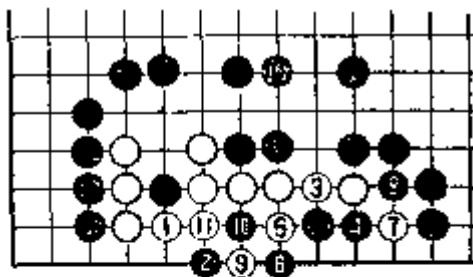
第139题正解图



第139题参考图



第140题参考图



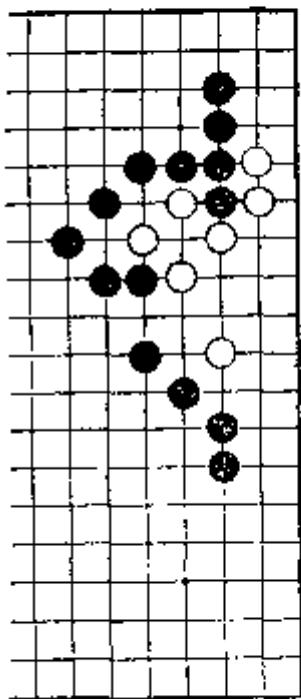
第140题正解图

第141题：七夕无光（黑先）

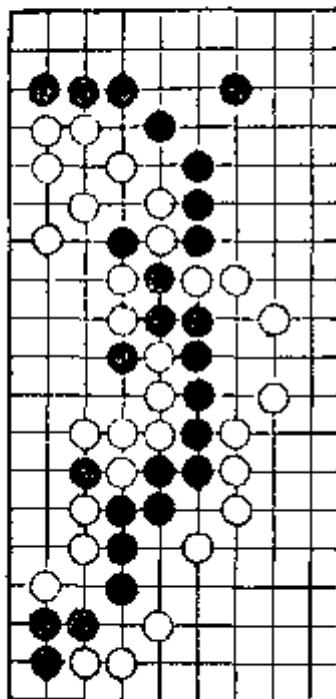
此题有趣，白控制的范围不小，眼位似乎相当充足，最终却仍是暗淡无光。先要看准白棋做眼的要点，此后还要使出妙手。

第142题：养虎势（黑先）

黑棋左下一块棋虽陷入重围，但白阵中的三个零散黑子却能遥相呼应。白阵不安而又固黑棋大块。现在的问题是黑棋如何在白阵中下手。



第141题



第142题

第141题解：黑先白死

黑1点要紧，走别处，白马上在1位虎即可活。白2把黑1吃进去。此时黑3位掖进极妙，白4位接，黑5位断可先手破眼。

变化图：黑3位掖，白如4位打，黑走5~7，白又吃不到黑1。

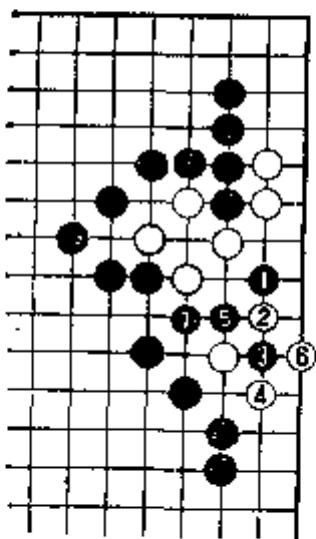
第142题解：黑先活

黑1先打，接着3位立，白即难以应对，普通当然会走4位挡，可黑有5位夹的妙手，一子两用，不吃上就吃下。白4大概只能走5位尖。让黑吃三子做活。

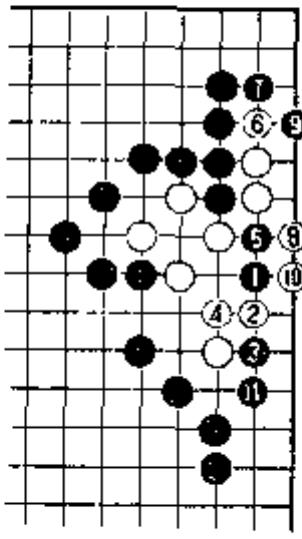
第143题：存三抱一（黑先）

初看当然不活，吃三子无论如何只有一眼。但真正能体会妙味的却又正是把这似乎不活的棋做活。

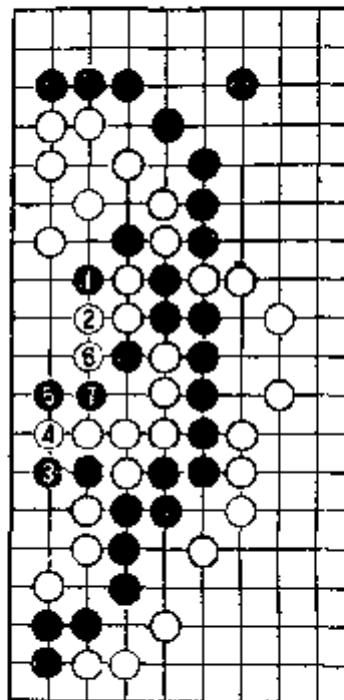
第144题：翻云覆雨（白先）



第141题

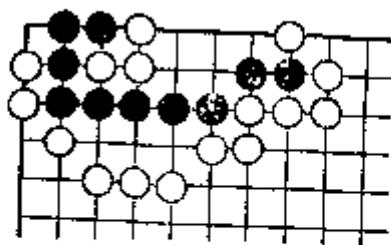


第141题变化图

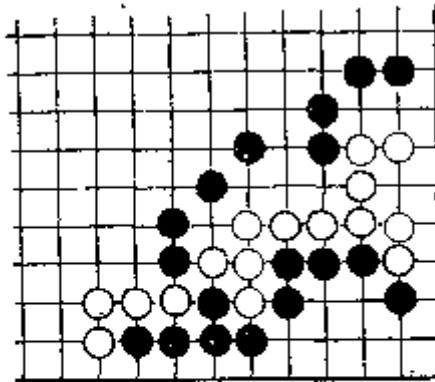


第142题解

白棋的眼位已不够，只有在角上动脑筋，其中颇有变化，
黑棋如执意吃白，还会出现翻云复雨之变。



第143题



第144题

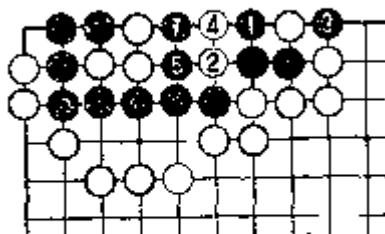
第143题解：黑先活

黑急于去吃白三子是死的，存着三子不吃而先在1位抱吃一子，反而是活的。黑1看来送死，却能争得先手提白三子，然后再补一手做活。白2走5位，黑可以走7位吃，白做不成“刀五”。

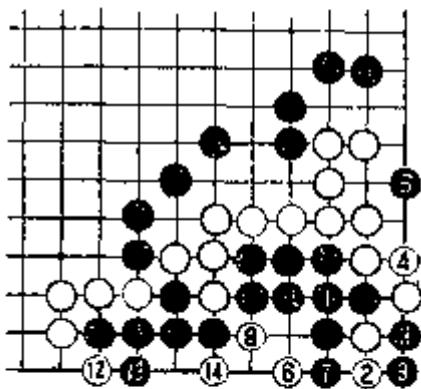
第144题解：(白先劫)

白1断，生出变化，至黑6打劫似乎变化简单，但这简单是双方在看到变化图那样复杂精妙的手法后才会产生的。请看黑6走1位的结果。

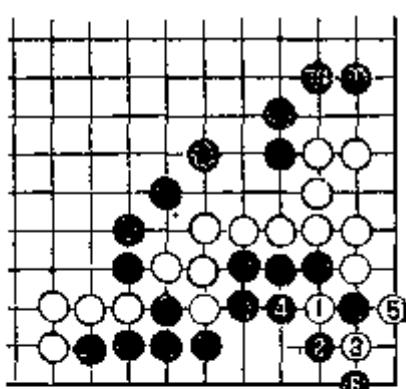
变化图：黑1位接，白有一连串的妙手，2、4、6步步精妙，黑执意吃白，自己反要被吃。



第143题解



第144题 正解图



第144题 变化图

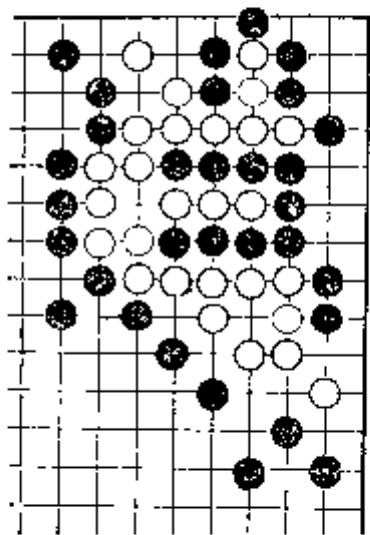
第145题：平沙落雁（白先）

白棋大龙仅有一眼，初看已陷入绝境，角上的断点似乎怎么断也是气不够，但是，可利用这些断点走出绝妙的棋来，使白棋绝处逢生。

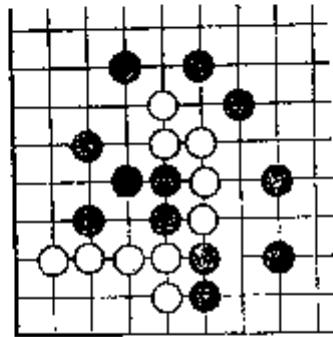
第146题：五龙出水（白先）

利用黑左边封锁线的空隙，想一想白五子会不会净死。难点是最后的比“气”。

第145题解：白先劫



第145图

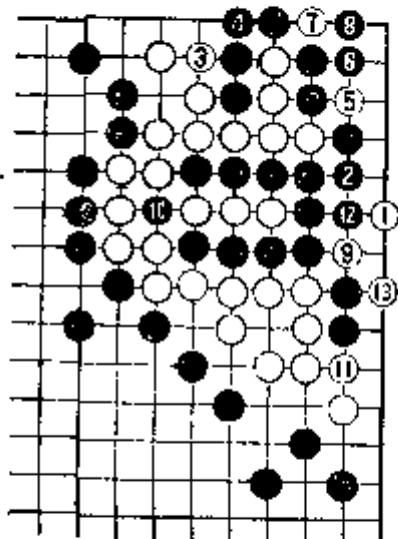


第146题

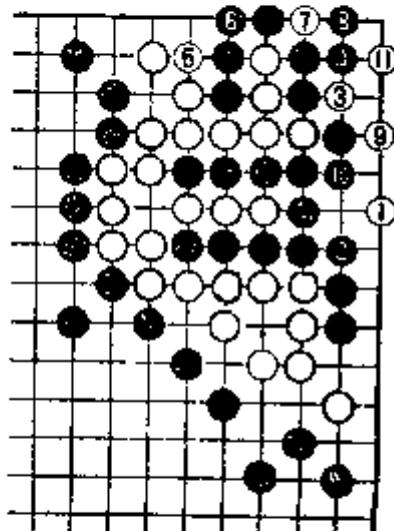
白1点真是绝妙之着，由于黑棋嘴里含着三个白子，直接断不成立，而松一步点却能左右逢源。黑2接，白生出9位断，黑为防角上“金鸡独立”不能马上在12位吃。因此，白能连走11、13生出劫来。

变化图一：黑2如补下方，角上白3位断，此后9位包打，打更大的劫。

变化图二：黑如2位虎，想解两面的劫，可是，白在9

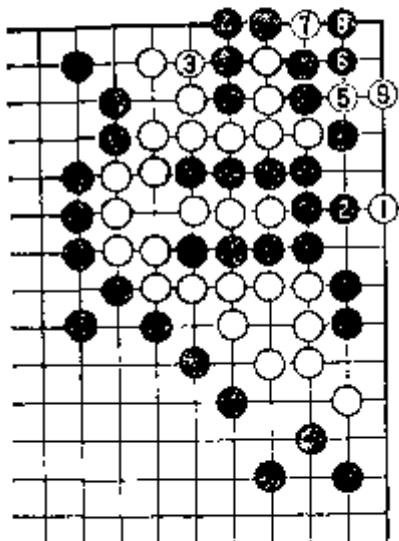


第145题 正解图

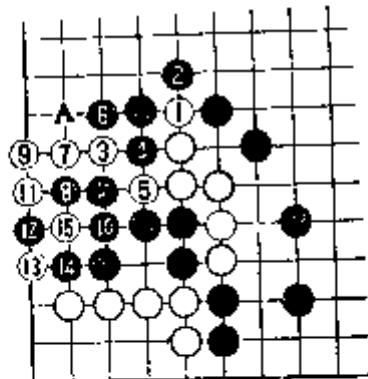


第145题 变化图一

位立反成净活。



第145题 变化图二



第146题解

第146题解：白先劫

本题的难点是想出 9 位立，这是妙手，白普通走 A 位挡，黑有 12 位跳的好手，黑怎么走都不能阻止白棋吃通。原著以为五龙这样出水。其实黑走 10 位成劫。

第147题：玄中玄（白先）

黑棋五子占据角上有利地位，似乎容易做活，但白棋却可利用黑角上三子外气被紧住的情况予以袭击。

第148题：一夫当关（白先）

黑棋左边有缺陷，请利用黑棋的弱点来求活。

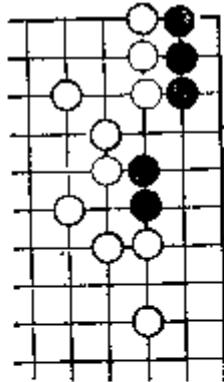
第147题解：白先黑死

失败图：白 1 立，黑 2 一跳即活。

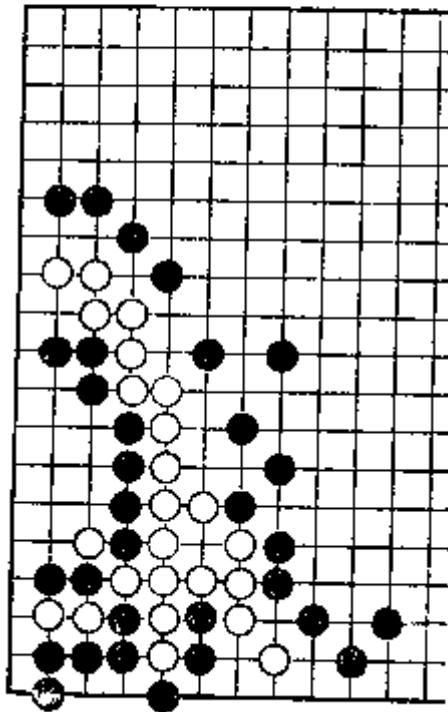
正解图：白 1 先在角上点好，黑 2 抵抗，白 3 妙，黑 4 如直接走 6 位，白也走 7 位扳。怎么走也只有一个眼。

第148题解：白先活

白 1、3、5 收紧黑气，同时要求活棋，黑如敢于阻止

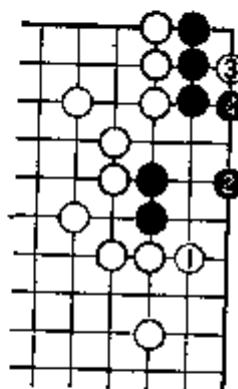


第147题

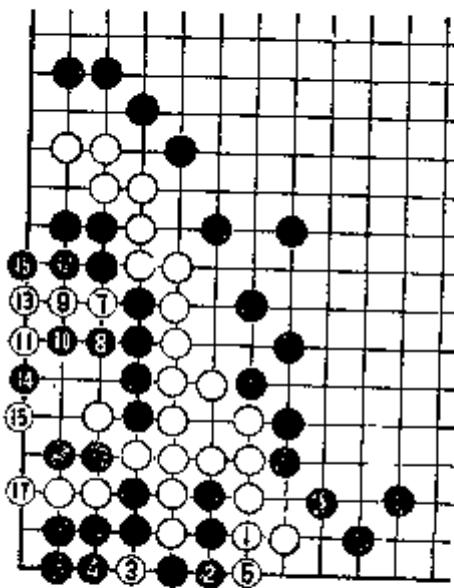
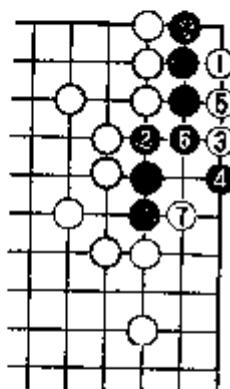


第148题

白活，则白7开始袭击黑棋，运行中白棋特别要注意的就是不可随便走A位打吃，要点是占15位。白11即使单在15位跳也收同样效果。



第147题 失败图 第147题 正解图



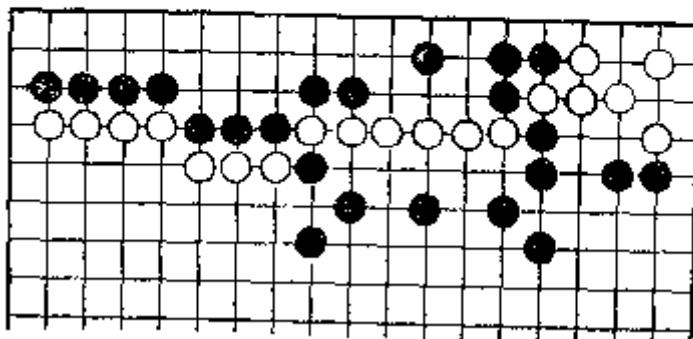
第148题解 6=3

第149题：六出祁山（白先）

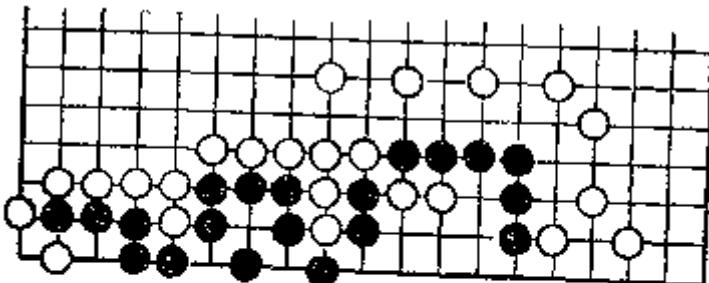
黑棋上边的联络看起来很完整，其实还有隐患，白六子别无出路，唯有把隐患变为现实才行。关键时刻的手法要富有弹性才能见效。

第150题：二士桃源（白先）

黑阵中的两子是陷于囹圄还是身处桃源？请仔细判明。白死，黑自然活；白获得自由，黑大块全死。



第149题



第150题

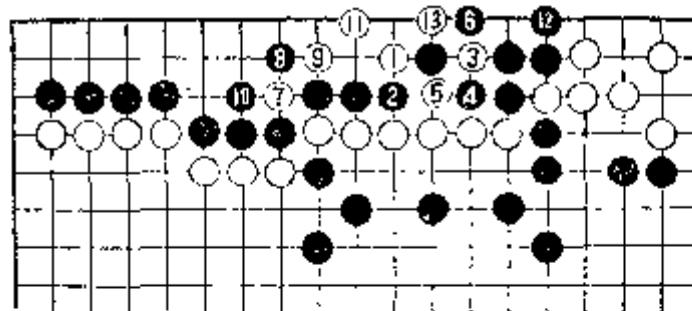
第149题解：白先劫

白1、3、5是出棋的第一步，其他走法都是明摆着不够气。关键之着是白11尖。这手棋有弹性，黑棋终于露出破绽。图中12如走13位，白占12，黑四子将成接不归。

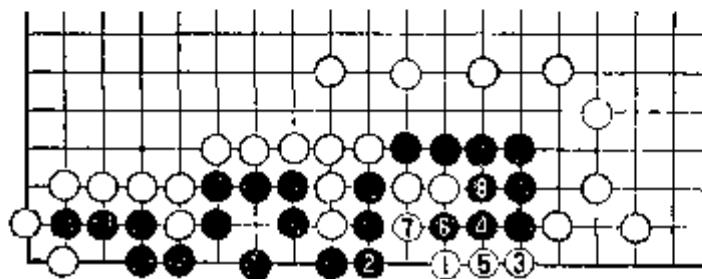
第150题解：白先黑死

失败图：白很容易想到一路跳，可黑2接住，白仍然渡不回去。

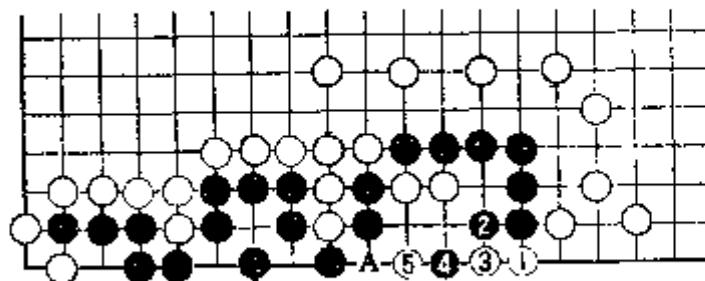
正解图：白1单扳正确，黑2如3位打，白4位打，然后在A位扑，黑接不归。图中黑2位退，白3再爬一步极好，黑防不胜防。



第149题解



第150题 失败图

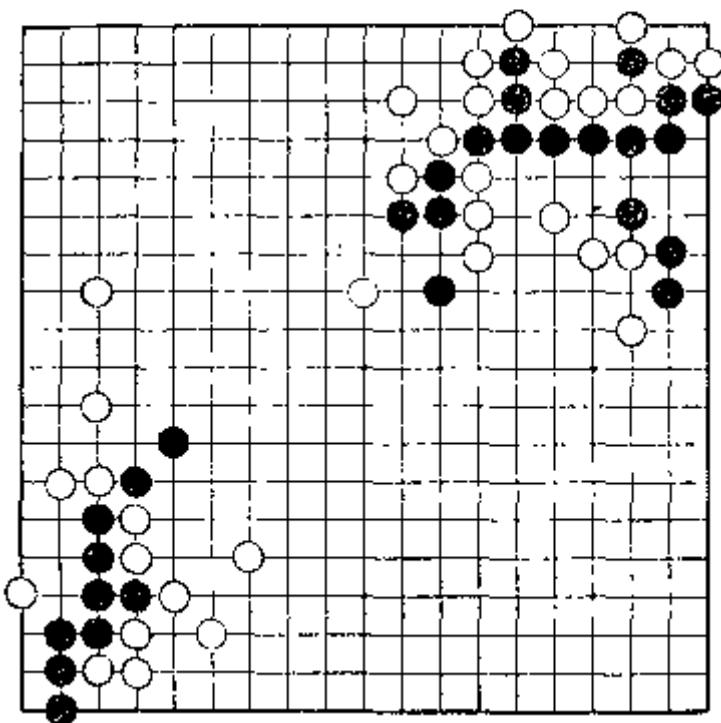


第150题 正解图

第151题：潮源翻浪（黑先）

看起来似乎是互不相关的两个题，其实是一个整体，要解决的问题是黑左下角一块棋能不能做活？右上方现在本身没有死活问题，但是，在左下方杀棋时将会因征子波及右上，出现一个整体的死活。请先看清左下怎样走出征子之形，再

想最终在右上出现的新问题。



第151题

第151题解：黑先活

解此题一要想到征子，其次是看出右上角的双倒扑。左下的征子主要是掌握3位挖、7位朴、15位打，21位打这几步。此后就是征子的运算，直到看出53位朴和57位朴。作为白棋，如也能看清其中的变化，则白10以下就不能再走下去了。

第152题：决胜千里（白先）

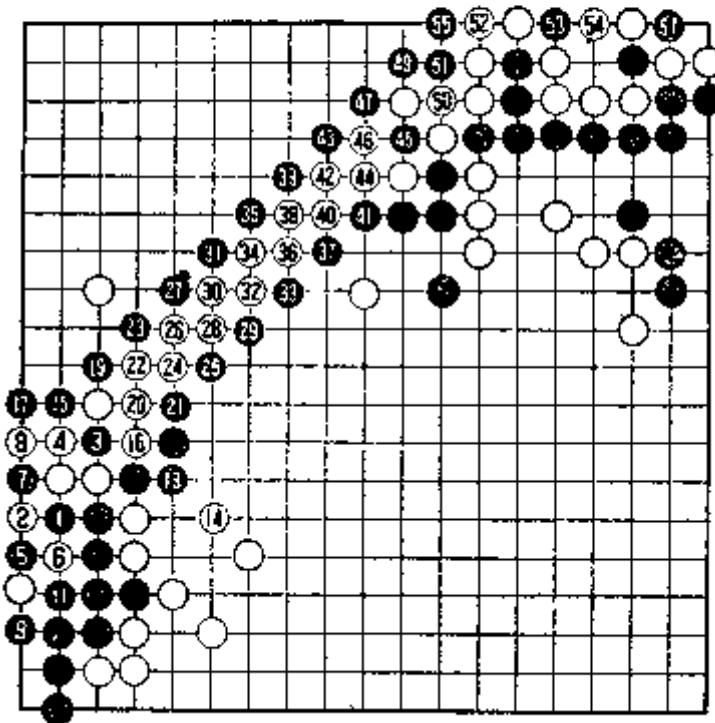
白黑呈对杀之势，请想出白棋的最佳对策。

第153题：火内莲花（黑先）

黑棋下边一块棋被围，但白棋在下边的联络也不完全，请利用这一点，救活黑下边一块棋。

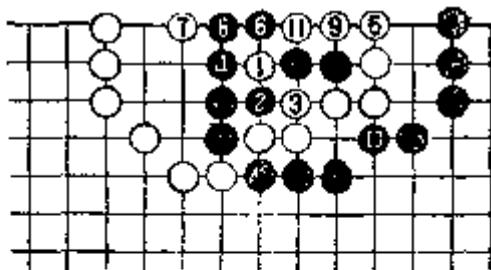
第152题解：白先胜

白1、3利用弃子紧气，但关键是5位单立这一手，如随

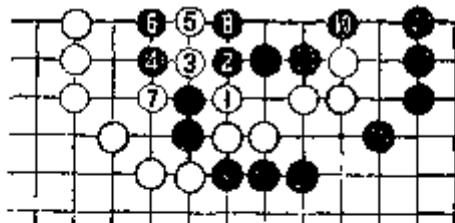


第153题解：黑先活

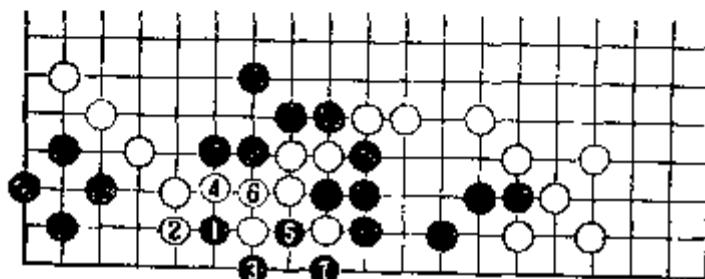
黑1靠是冲击白棋弱点的要所，白2夹，黑3单扳一手是好棋，白只好4位冲，黑5一扑，白无法要一子，否则上面三个子接不归。



第152题解



第152参考图



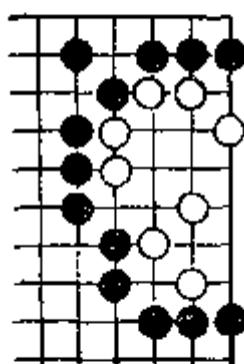
第153题解

第154题：八龙生津（黑先）

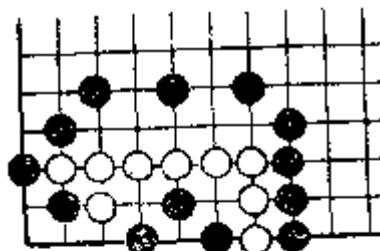
白棋八子似活非活，黑如何下手？白怎样应对？

第155题：玉匣藏珠（白先）

简单吃黑三子将成“草帽四”，显然是死棋。该怎样解救白棋呢？



第154题



第155题

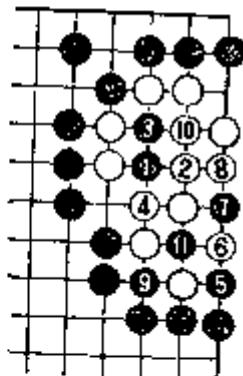
第154题解：黑先劫

参考图：黑1夹是要点，白2自然想接住，但这样一来，黑棋即可走3、5杀死白棋。这是原书注释的解法。

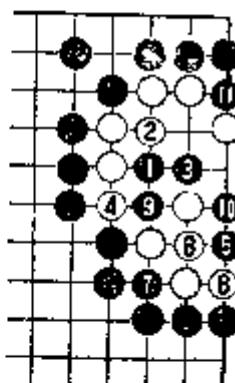
正解图：正解应当走本图2位挡，黑3吃、白4先打，黑如提两子，白走6位可活一小块。所以，黑棋走5位冲、然后在7位扑，成为劫活。

第155题解：白先活

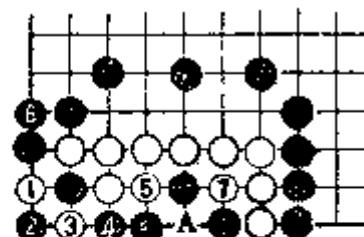
白1、3扑是解题的关键，这样造成黑棋接不归。因此白7吃时，黑棋就不能在A位接，否则白3位提，进要吃黑角上两子、退可走A位做眼。



第154题正解



第154题参考图



第155题解

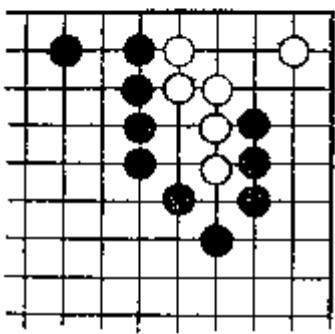
第156题：破竹势（黑先）

白棋占据“2、2”路，大有做活之势，但黑棋冷静对待还有杀着。

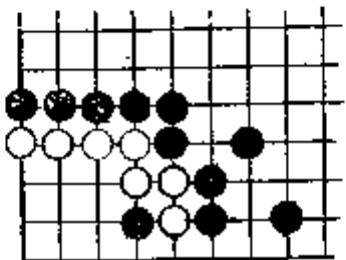
第157题：相扑势（黑先）

一看此势就知道有棋，正解是什么？第一步容易想到，但要看清此后“气”的变化。

第156题解：黑先白死



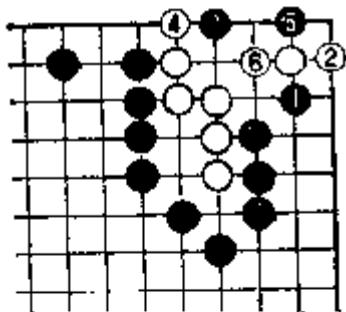
第156题



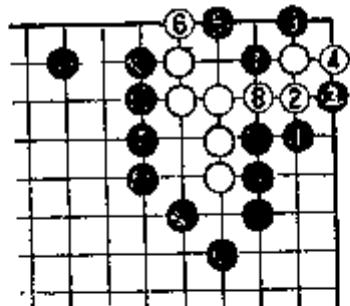
第157题

失败图：急于靠紧白棋，不仅破不了眼，反而促白净活。

正解图：冷静地在外而立一手，白棋反倒无棋可补，白2最大限度地扩大地域，结果也只能走成一个大眼。白2如走7位，黑先在5位点，再走4位托，白也不能活。



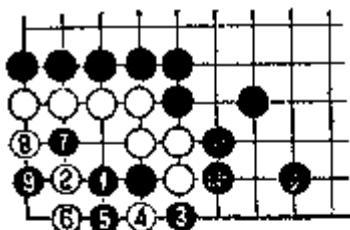
第156题失败图



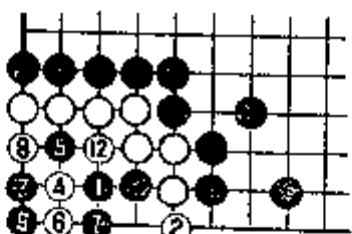
第156题正解图

第157题：解黑先劫

参考图：原题取名相扑势是因为看到本图的变化，白棋



第157题参考图



$$\begin{aligned} 10 &= 4 \\ 11 &= 6 \end{aligned}$$

第157题正解图

走到6时看着要活，却被黑棋使出双倒扑之法。此虽是误解，却也颇有意思。

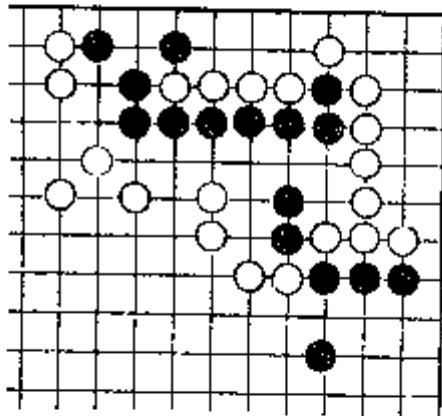
正解图：黑1长正确，白2应该单立，黑3位跳，白既不能让黑做眼，又要扑紧黑气，至12成劫杀。

第158题：金蝉脱壳（黑先）

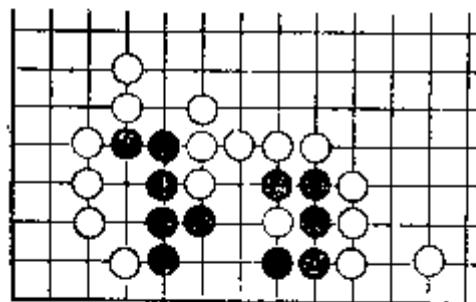
黑自身要做两个眼是不可能的，却可以利用白棋两断点做文章。请想一想如何走出脱壳之势。是活还是劫？

第159题：玩桃势（白先）

从棋形看，黑棋口含一子，边上还有眼位，似乎总可以活。然而，黑棋右面外气太紧，潜伏着危机。



第158题



第159题

第158题解：（黑先劫）

正解图一：

黑1断是变化的第一步，如直接走3位断，白在1位接，黑气不够。白6顽强，黑不可立即去阻止白活，只有先走7位。白如想活，黑也会在角上做活。以下黑在角上送成六子。

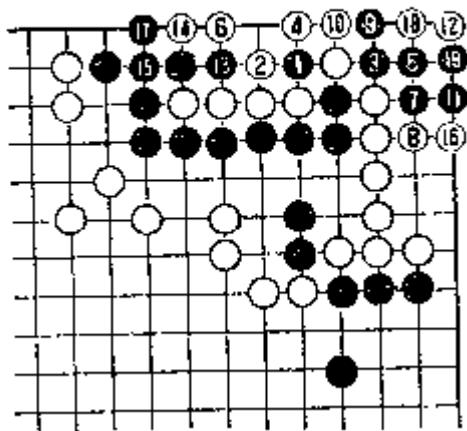
正解图二：因为角上送成六子，所以具备了脱壳的条件，使图中黑6在2位提，白不能走A位接，成打劫。

参考图：白棋简单地走6位挡，黑立即成劫，而且劫打

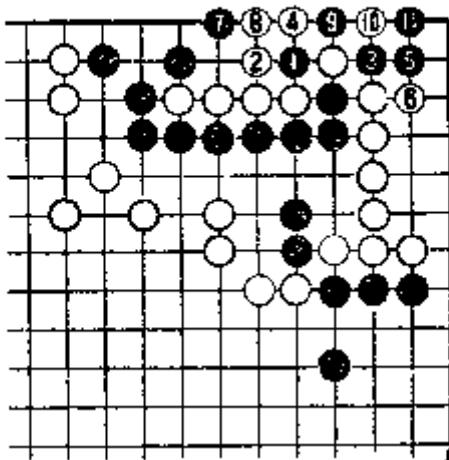
败了，白自身还不活。

第159题解：白先黑死

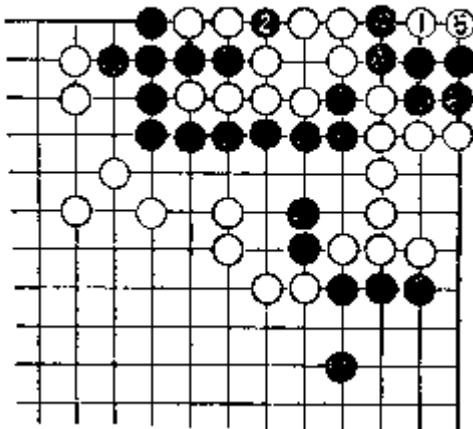
杀黑棋就要想办法使黑棋上下的眼位变成一个大眼，白1长，黑2吃，白3一扳，使黑只能吃白三子。因为黑气紧无法走A位立。



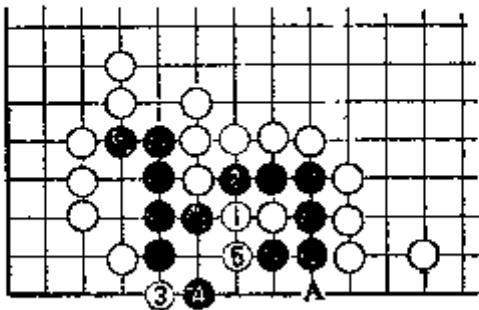
第158题正解图一



第158题 参考图



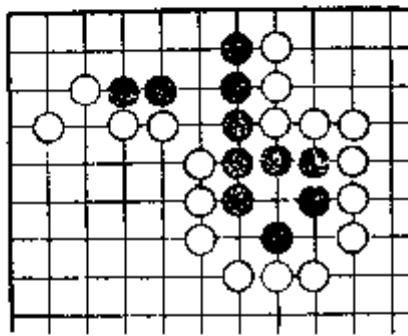
第158题 正解图二



第159题解

第160题：喜鹊噪枝（白先）

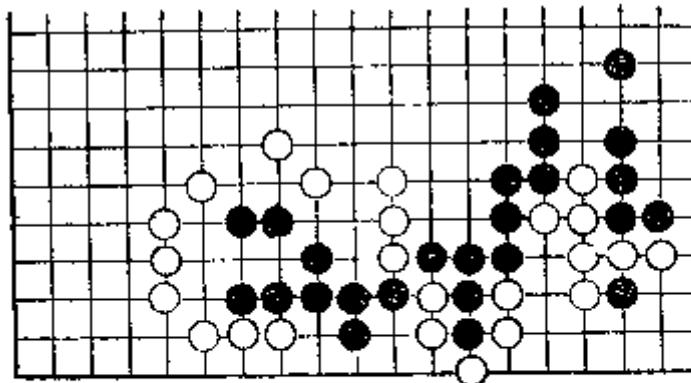
黑棋中间一眼和上边一眼，分开来看都是完整的眼，但连在一起就可能出问题，请想一想白棋如何才能不破上边的眼就破中间的眼。



第160题

第161题：群珠势（黑先）

黑棋下边一块只有一个眼，因要吃白棋而求通连，用简单方法也不可能。怎么办？只有看看白棋右下角的死活。请利用白棋的弱点救黑棋。

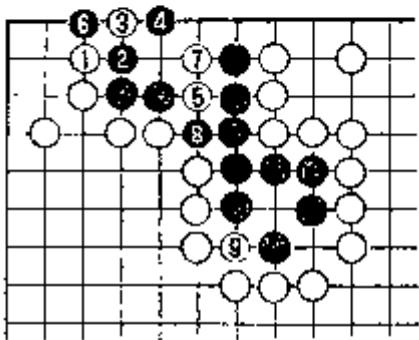


第161题

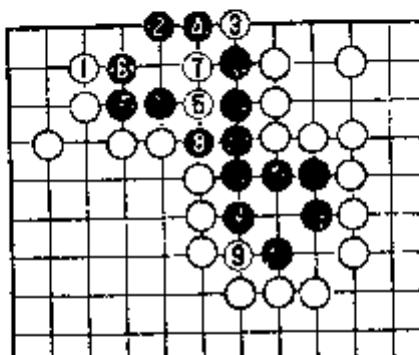
第160题解：白先黑死

白1立正确，黑 挡 白3扳，从局部看，破不了黑眼。但是，白有了5和7这两子，就可以走9位破中局的眼。

变化图：白1立、黑2如跳、白3即从另一面扳，接着5位挖，这两手是破眼之筋。



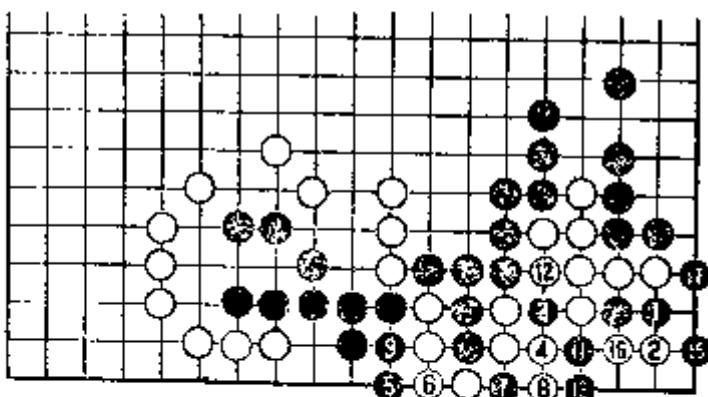
第160题 正解图



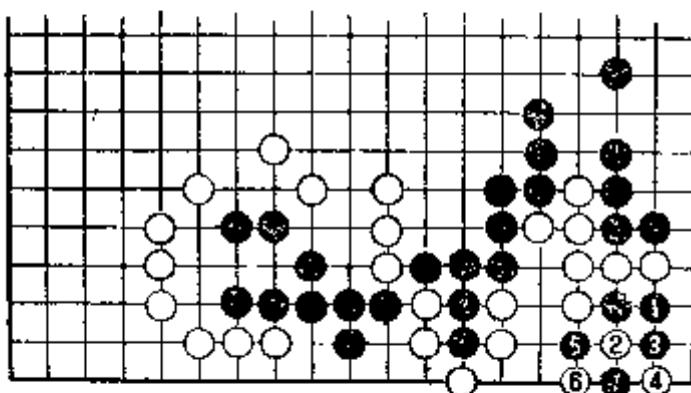
第161题 变化图

第161题解：黑先活

白棋的弱点是下边渡过使自身的气紧，利用这一点，黑在1位夹，白2夹，黑不可17位渡，而要先走3、5、7等，收紧白气。白10如果敢接住，1以下整个杀白棋。所以，白棋10只能让黑吃通了。



第161题 正解图



第161题 参考图

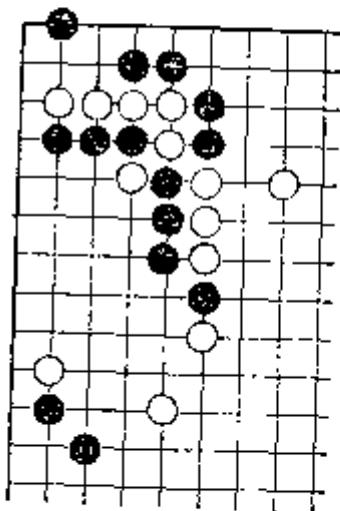
参考图：特殊情况下白棋有本图这样打劫的变化，但付出代价太大，自身还有劫材。

第162题：烂柯势（白先）

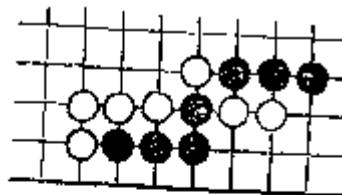
请研究角上白棋五子的解救之法，要充分注意白五子只有三口气。

第163题：清远连壁（白先）

懂得其中包含的那种常用手筋就觉得不难，不懂手筋想放出一气就难上难。



第162题



第163题

第162题解：烂柯势 白先活

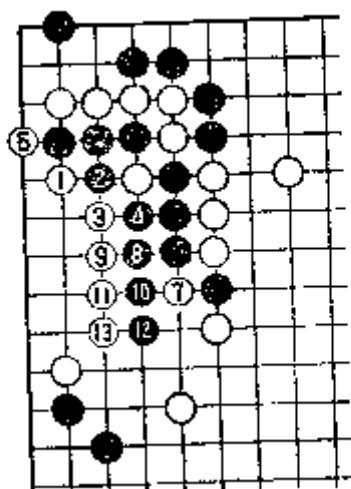
白必须紧着黑气下子，白1夹、白3包打以下的变化似乎不难，但这必须建立在看清参考图变化的基础上。

参考图：此势的精髓是黑4位立产生的变化，妙手是白11，黑无论走哪里都难以兼顾左右。最后白17兜底包打，黑

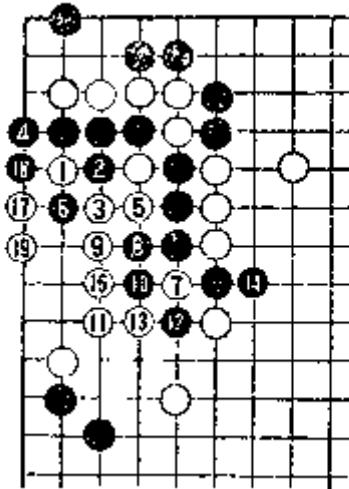
差一气被吃。

第163题解：白先黑死

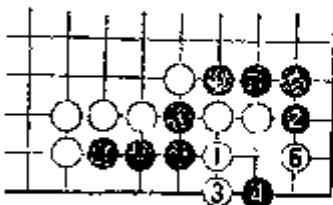
白1挡正确，如走2位，被黑走1位曲，白气不够。手筋是白3立，这是角上长气的常用手法。黑4靠，白5扳到角上正好放出一气。



第162题正解图



第162题参考题



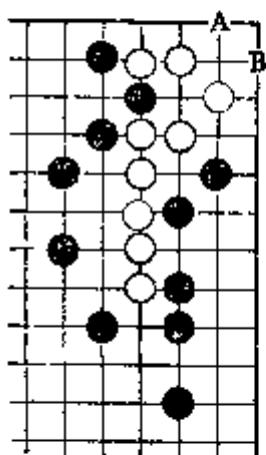
第163题解

第164题：菱叶穿萍（白先）

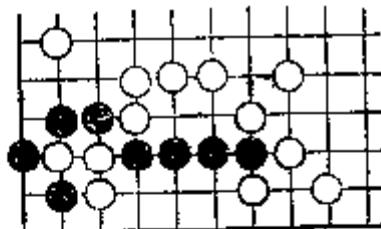
白不能同时占A、B两点，又该怎样求活呢？

第165题：三虎出峡（白先）

三个白子要完全逃出去是不可能的，但利用这三个子在角上的特殊位置是否可以破眼杀黑呢？



第164题



第165题

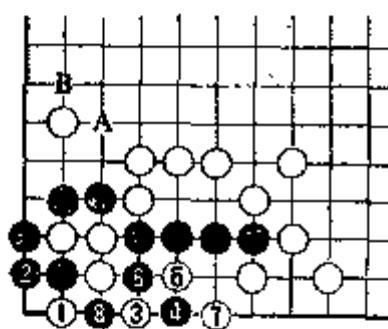
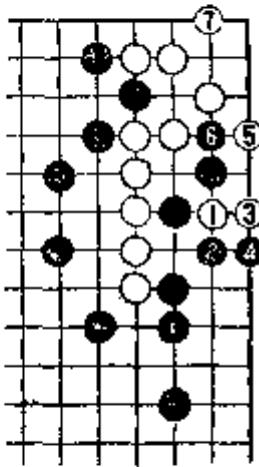
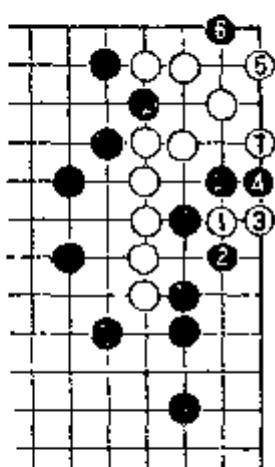
第164题解：白先活

直接在角上做两眼有困难，就只有利用白棋的空隙，本题白1是要点、次序是关键。白棋只有先走1、3看黑棋怎么走，再决定角上走5位还是走6位。请参照变化图。

变化图：黑4从外面吃，白棋在角上就必须随之变化。

第165题解：白先黑死

白利用黑棋角上不能收气的特点，走1、3渡回一部分，使黑棋只剩一个眼。外面黑走A、白可走B，黑做不了眼也出不去。



第164题正解图

第164题变化图

第165题解

第166题：克用归唐（黑先）

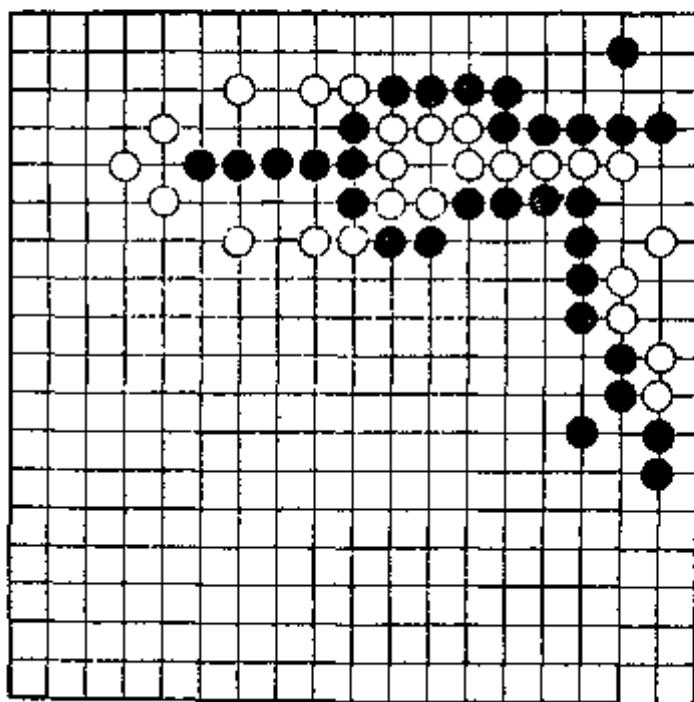
解此题的第一步是绝妙的好手。现在黑七子被围，而白棋中间一个眼，右边如果断不了，则白棋也总有一个眼。所以必须想出这步妙手来，使白棋活不成。

第167题：险山谷势（白先）

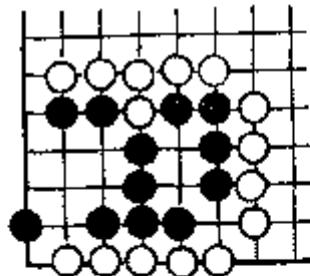
此势简单，请运用小的破眼技巧破黑边上一个眼。

第166题解：黑先胜

黑1送进一子绝妙，等白2位打，黑再走3位，就把白



第166题



第167题

棋分为两段，白大队被歼。

变化图：白2单挡，黑走3位吃，以下变化结果白棋气不够，即使想做劫，也只是宽三四气的超级赖皮劫。

第167题解：白先黑死

白1、3是常用的破眼手筋，走至白5，黑下一步走哪里吃都变成倒扑子。

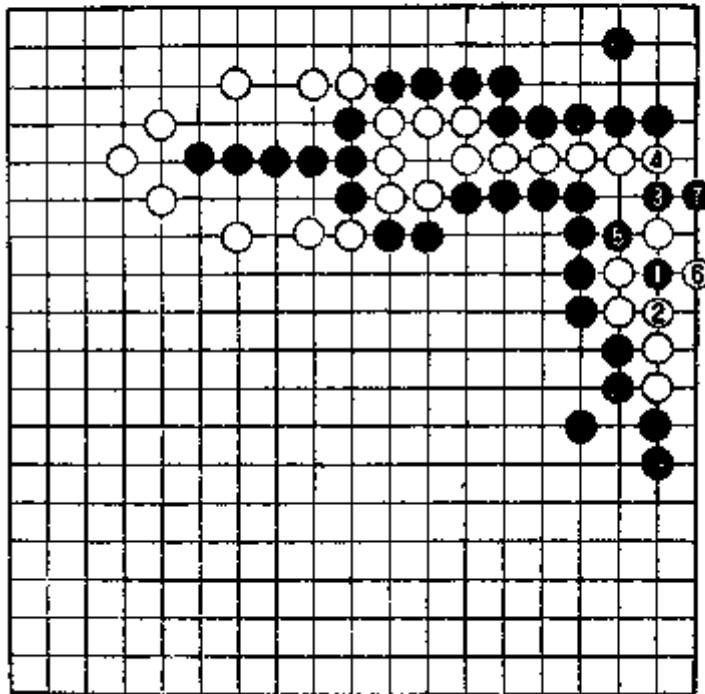
第168题：双换骨势（黑先）

从题名可知，此势要维持原状做活是不可能的，必须脱胎换骨才有生机，请想一想怎么走才行。

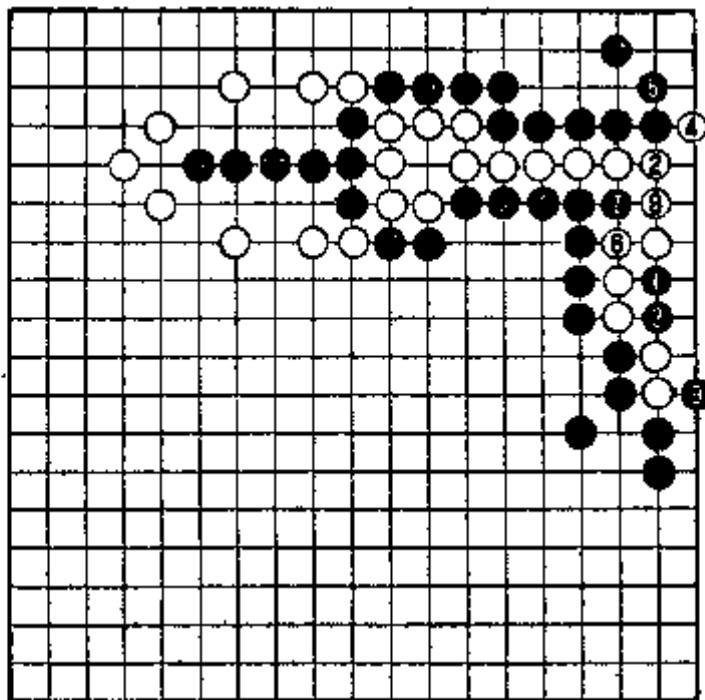
第169题：象牙势（黑先）

此势较简单，但黑棋一定要看到角上“接不归”的后顾之忧，想好对策。

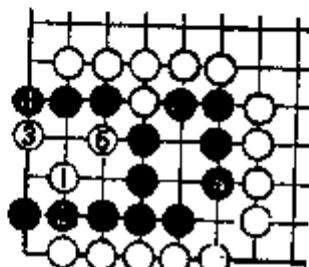
第168题解：黑先活



第186题正解图

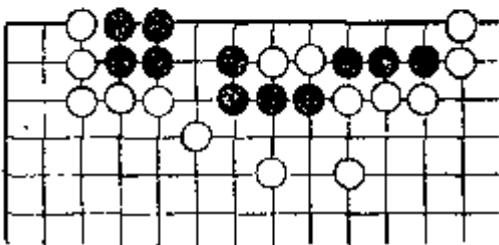


第186题变化图

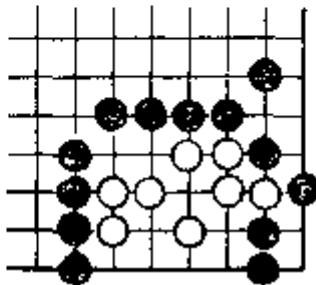


第187题解

失败图：黑1打吃，白2一冲，黑就活不成，被白在6位扑，吃两子也成不了眼。



第168题



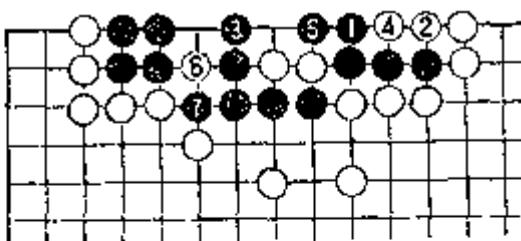
第169题

正解图：黑1立是正解，白2冲、黑3位立好，这样两面都可换骨。左面白吃四子黑收回二子，右面白吃五子黑收回三子。

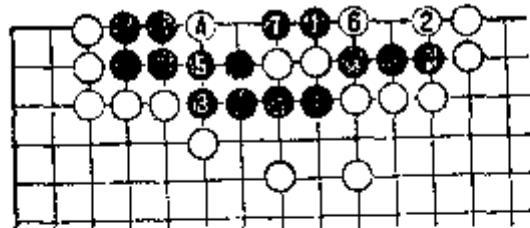
第169题解：黑先劫

正解图一：要破眼只有走1位卡，角上虽有接不归，但黑可弃四子再反吃白一子，成为劫杀。

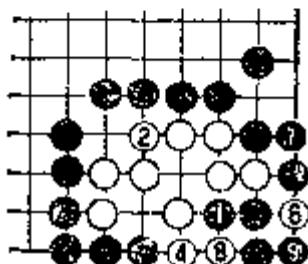
正解图二：白1提四子、黑2打、白3做劫。



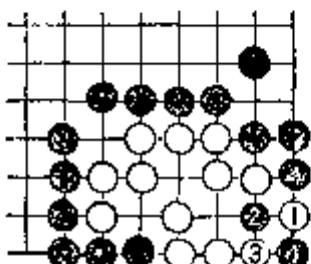
第168题 失败图



第168题 正解图



第169题 正解图一



第169题 正解图二

第170题：大壁策势（黑先）

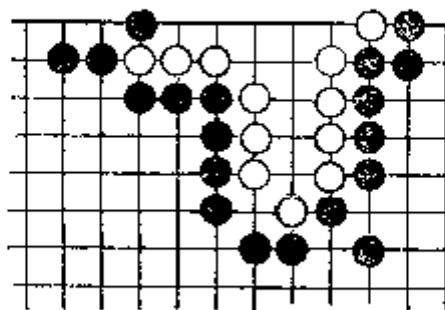
白地域挺大，却潜伏着危机，请想一想黑怎样才能抓住杀机。白棋气紧是思考的线索。

第171题：小巧势（白先）

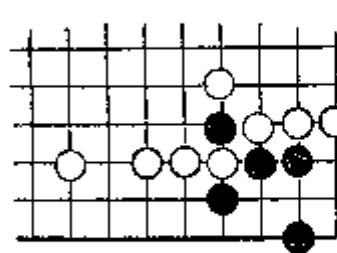
要有小巧之手才能解此小巧势，稍有不慎黑棋即活。

第172题：白先一着（白先）

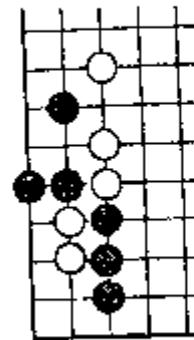
局部白两子和黑三子杀气，白该怎样收气才能吃黑？



第170题



第171题



第172题

第170题解：黑先白死

黑1点，两面要渡，白只有走2位尖才能阻止黑棋渡，但黑棋打紧白气，走成脱骨之形。

正解图二，黑虽不象一般脱骨之形立即吃到白棋，但可以利用白气紧的缺陷破白上面一眼，最终全吃白棋。

第171题解：白先黑死

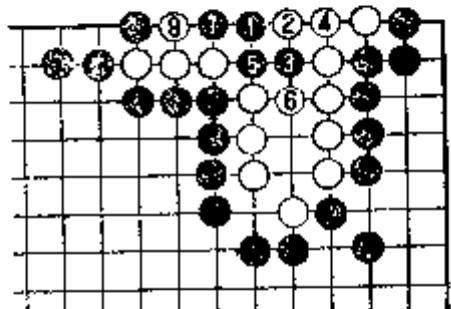
白1跳和白3夹是相关联的巧手，黑走4、6抵抗，白走7、9两面送吃，黑只有一个眼。

第172题解：白先胜

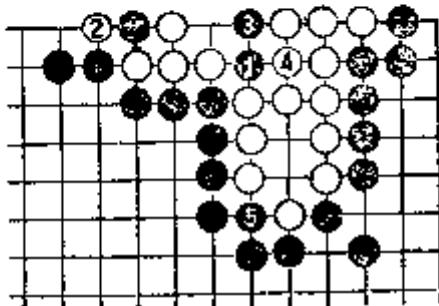
要点是白3跳，决不可先走角上公气。

第173题：小织纲势（白先）

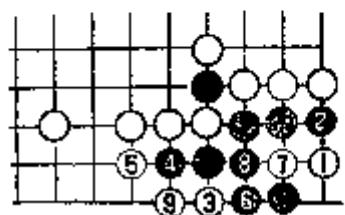
黑棋角团着四子，当然是随时准备脱壳。白棋要杀黑就要破黑脱壳之计。



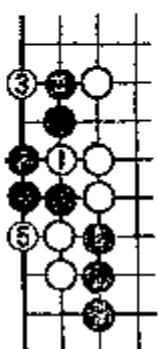
第170题 正解一



第170题 正解二



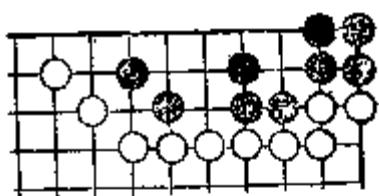
第171题解



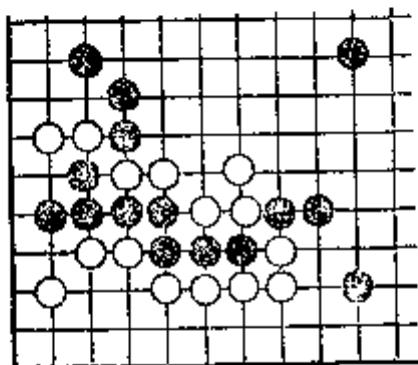
第172题解

第174题：八仙长嘴（黑先）

黑八子只有三口气，现在的课题是如何吃到白棋中间而自救。五子全吃有困难，能不能吃二子？



第173题



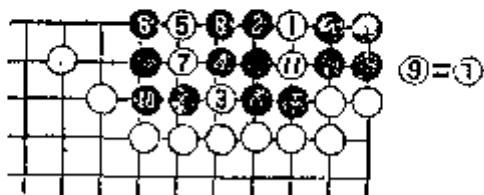
第174题

第173题解：白先黑死

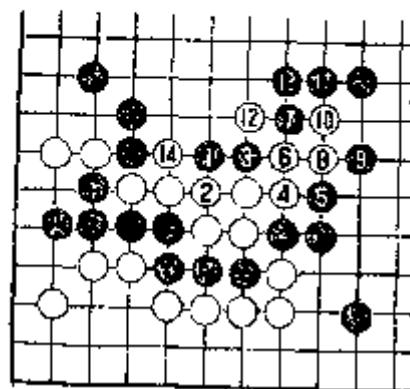
白1打吃，黑2一定要想脱壳，这时白棋不吃黑四子，防止脱壳，而是先走外面，等到黑10接时，白再11位提，同时又是叫吃，使黑棋无法用脱壳之法。

第174题解：黑先活

失败图：黑想硬收气是不行的，白棋一步步向外冲，黑挡不住。

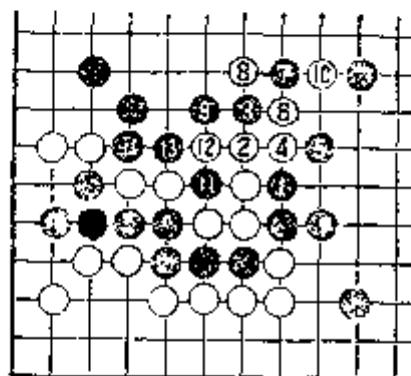


第173题解



第174题 失败图

正解图：黑1位收气，再走3位和5位硬堵，这种走法的好处是随时有11位扑的紧气法。图中白8如走9位打，黑就马上13位打，再走8位接。



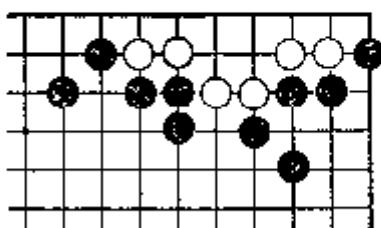
第174题解

第175题：可观势（白先）

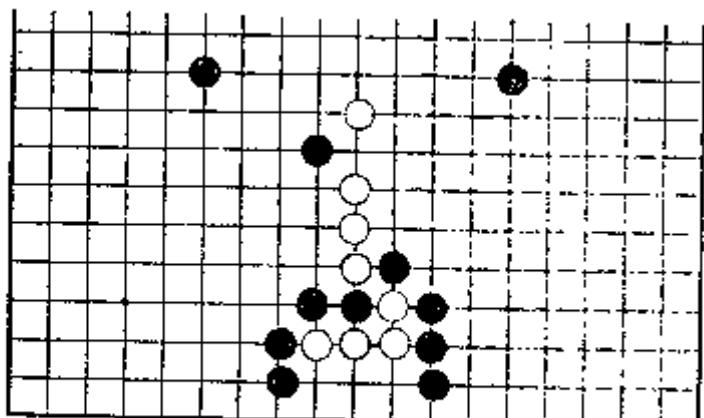
白棋之形在边 是活不了的，但在角上不同，请想出活棋之法。

第176题：胆瓶势

这显然是创造出来的棋势，但本身挺有趣，课题是如何解救白棋下边四子，目标是吃黑一子或吃黑两子。单独吃哪里也吃不到，要互相借劲才行。需要算二三十步才能看清。



第175题



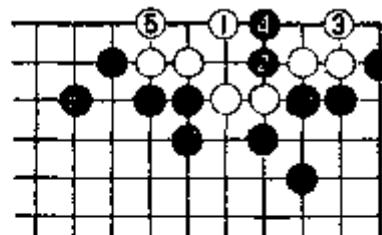
第176题

第175题解：白先活

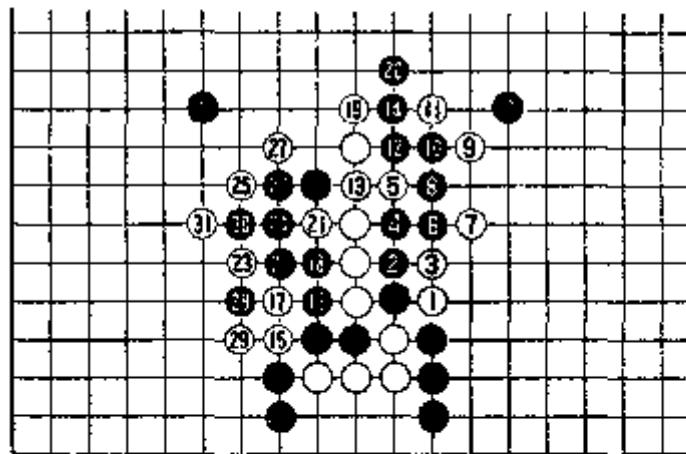
白利用黑棋在角上“蹲不进”，走1、3求活，这虽比较简单，但实战中颇有用。

第176题解：白先胜

两面打吃，先走哪一面需要周密运算。白棋的第一个关键是5、7、9，逼着白棋12位打。有了13接，再保留19长，有这两手就可动手吃黑两子，其中特别要注意21、23、25，这是第二个关键，至31，白棋将征死黑棋。



第175题解



第176题解

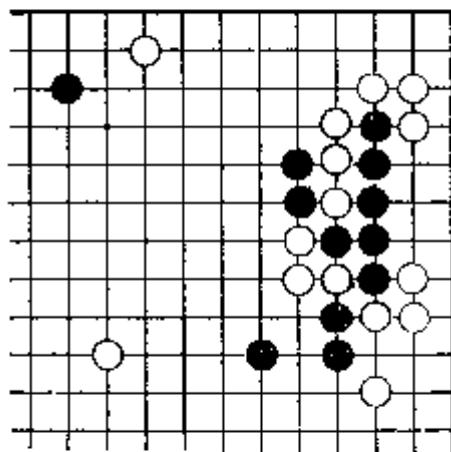
第177题：六奇势（黑先）

黑棋六子被围，现在必须想办法抓住白棋的弱点施展技法。目标不是上面三子就是下面三子。同时充分考虑白棋的对策。

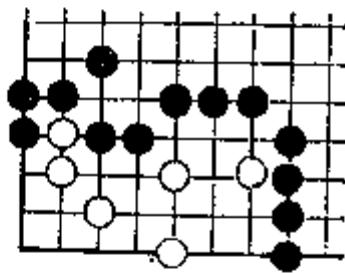
第178题：兴贤势（黑先）

要破白棋的眼需要动一番脑筋，首先要在角上下手、其

次还要考考白在右面做眼怎么办？



第177题



第178题

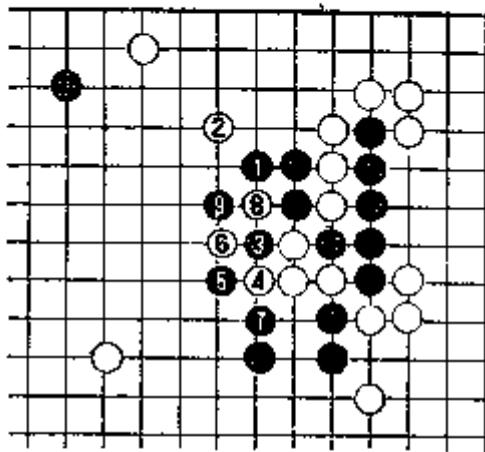
第177题解：黑先劫

黑1是愚形之筋，一子两用。但白2也是好手，一子解双征，黑征不了白棋只有走9位打劫。

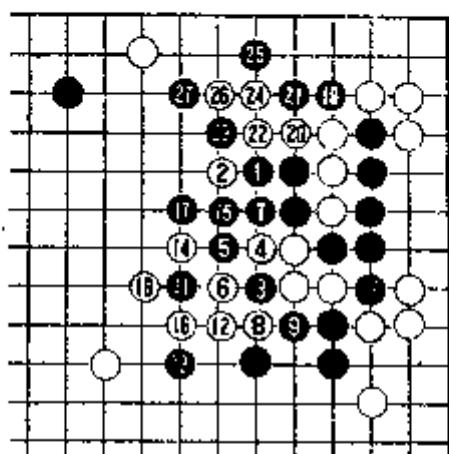
变化图：原注释想走2位顶来一子解双征，可是，黑棋有本图的一系列手法，置白于死地。

第177题解：黑先白死

黑1是正解，如走2位跳将成劫。以下的变化主要是用



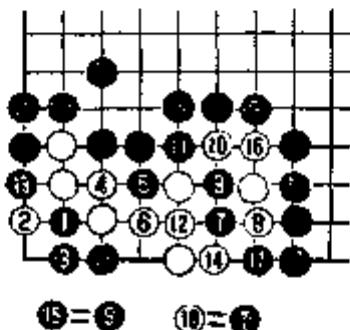
第177题 正解图



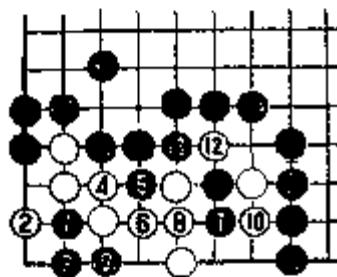
第177题 变化图

紧气的办法使白棋无法吃黑棋的倒扑。

变化图：白8单粘，结果与上图一样。



第178题 正解图



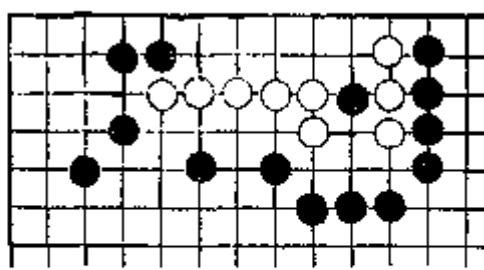
第178题 变化图

第179题：破奸九子（黑先）

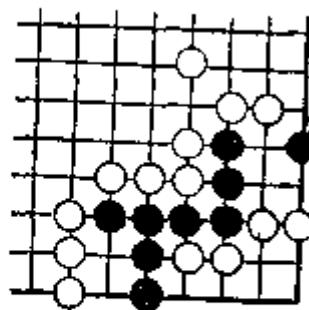
棋形与前面的八仙过海有相似之处，但先后手和结果却截然相反，请想一想黑棋怎么走才能吃白棋。

第180题：四门斗底（黑先）

初看以为杀气，那么黑棋气总是够的，但白棋如果送吃做成大眼怎么办？黑棋随便应对一定会失败。



第179题



第180题

第179题解：黑先白死

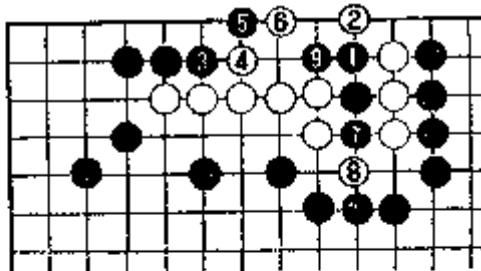
看过“八仙过海”就知黑1是要点。白2阻渡，则黑3—5缩小白眼位，然后7位冲，多送一子，断白双活之路。若单走9位，白在7位接成双活。

失败图：黑3单曲一手，白在4位粘成双活。

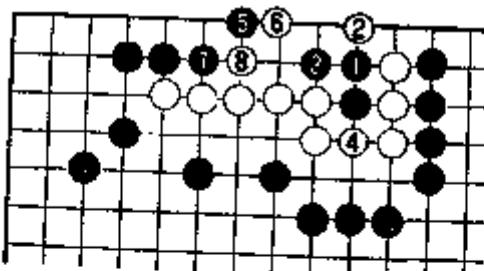
第180题解：黑先活

黑1、3送吃妙，正好能吃白棋接不归。

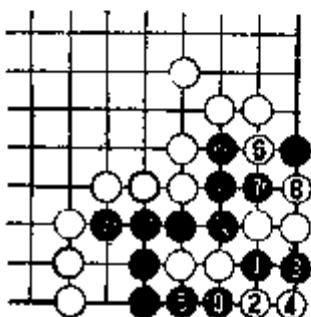
失败图：黑棋直接阻渡，白棋在角上做眼，黑要吃白，最终成“拳头六”，仍是死棋。因此，黑不能再走A位吃，成后手死。



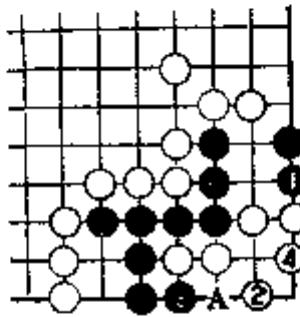
第179题正解图



第179题失败图



第180题正解图



第180题失败图

第181题：铁洞势（白先）

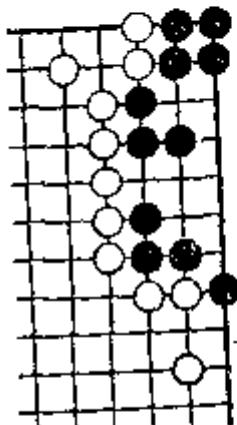
本题与小织纲势相似，杀法也相通，就是要时刻注意黑棋脱壳。但具体手法还是有所不同。

第182题：十一囲长生（白先）

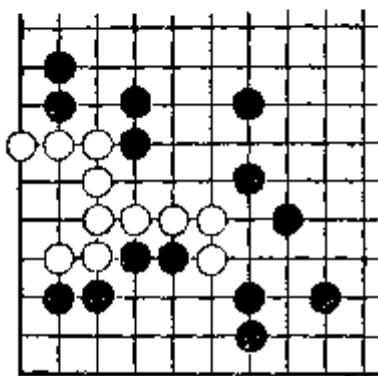
此题名实不符，白十一子想长生是不可能的，但白是否会净死呢？

第181题解：白先黑死

白1点正确，等黑2接住，白再3位打。黑4如7位打，白6位冲，然后在A位打一气叫吃，黑无法脱壳。图中黑4接，白5、7极好，使黑棋成为一个大眼，成“刀五”。



第181题

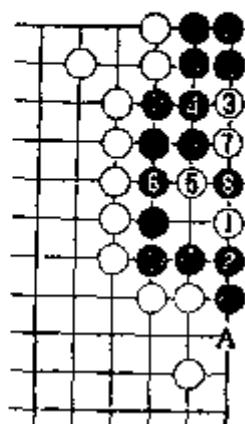


第182题

变化图：白1点时，黑2如接住，白3位并，最终仍是“刀五”。

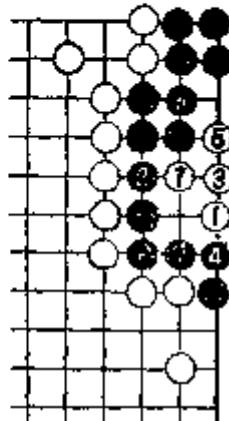
第182题解：白先劫

白1点是局部的手筋，但黑2挡住，角上杀气，对白棋仍然不利。白5夹是希望黑6在A位收气。白7位渡在角做出一眼，达到做活的目的，可是黑走6、8、10，白做不了眼，好在还可13位扳做出个宽气劫。另外，白5如走A位曲，黑走B位跳，白净死。

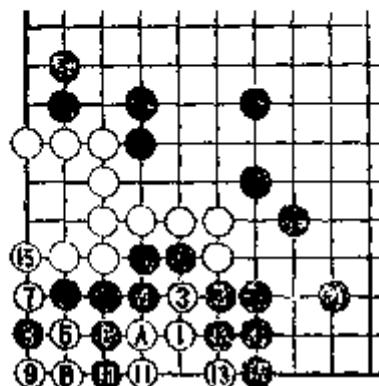


(9)=⑦

第181题正解图



第181题变化图



第182题解

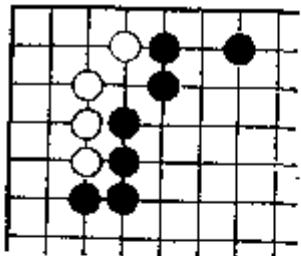
第183题：察细势（黑先）

看来简单，却要细察。到底怎么走才能吃掉白棋？要特

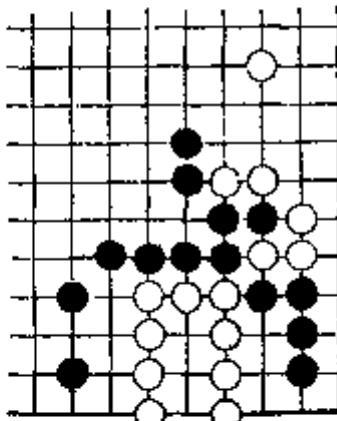
别注意先后次序。

第184题：玄妙势（黑先）

黑角上四子能不能救出来？需要运用手筋。



第183题



第184题

第183题解：黑先白死

失败图：看来 1 位是白棋做活的要点，随手在 1 位点，则白棋变成活棋，因为黑 3 扳时白有 4 位跳的好手。黑 5 防断，白在角上活。

正解图：黑应先在 1 位扳，然后 3 位点，这样才能杀死白棋。

第184题解：黑先活

黑 1 靠、黑 3 扳是相关连的手筋，这类手筋在实战中也常能用上。

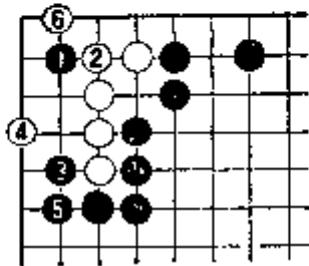
失败图：如果先走 1 位点，再 3 位尖，白棋 4 位扳，即扬长而去。

第185题：王乔求仙（白先）

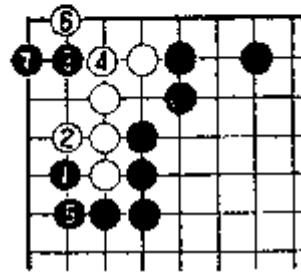
白棋只有一个眼，古人要求仙才能做活。现在看来，只要看准黑棋角上的弱点，注意次序、很多读者都能做活。

第186题：测奸亡秦（白先）

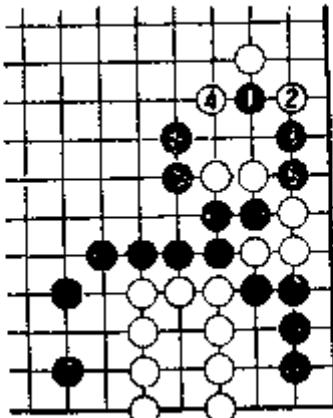
题名的含义是说白棋充分注意到黑下边“断”这个奸细的作用，然后下出好手全歼黑棋，但实际上并不如意，请认



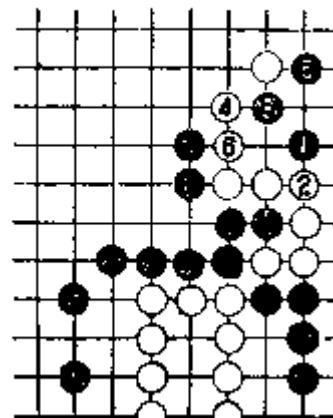
第183题失败图



第183正解图

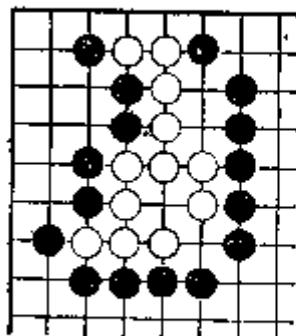


第184题正解图

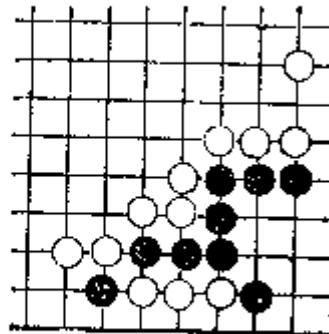


第184题失败图

真研究黑棋的前途。



第185题



第186题

第185题解：（白先活）

白1断，黑2只好打，然后白走3、5、7，黑棋两边蹲不进，两子被吃。

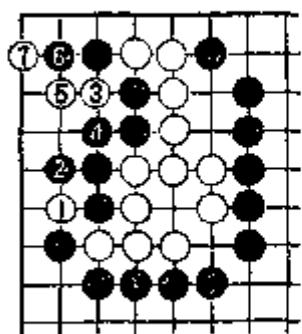
第188题解：（白先劫）

参考图一：原注解赞尝3白立这步好棋。白3如果在

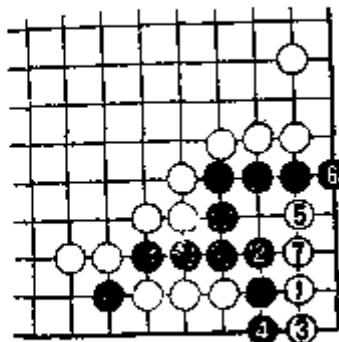
四位渡过成参考图二那样，黑棋的奸细起作用。本图在3位立、5位夹成有眼杀 瞩。

参考图二：白3渡，黑4、6两扑，白接不归。

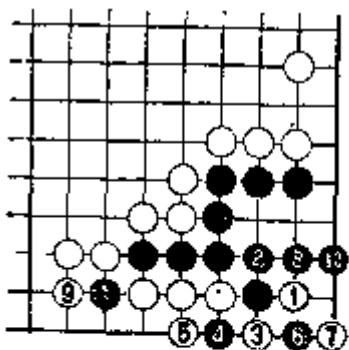
正解图：白棋看到黑二路子的危害，黑棋更应该看到自己子的作用。所以，白1夹时，黑可以2、4两扳，巧妙成劫。



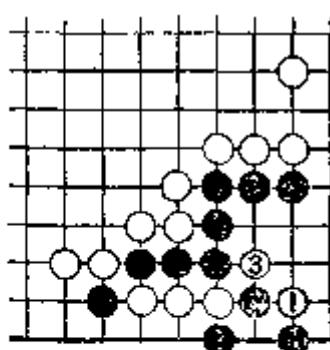
第185题 正解图



第186题 参考图一



第186题 参考图二



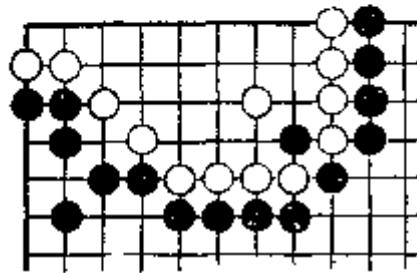
第186题 正解图

第187题：仙机势（黑先）

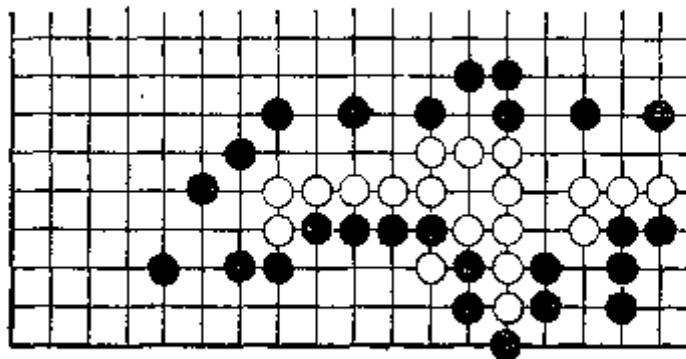
黑棋先走，白空里有没有棋？此势的变化和计算有一定的难度，但第一步的要点不难寻，重要的是计算此后的变化。

第188题：用间势（白先）

白自身不能活，但可以在黑阵中运用反间计。着法不难，适当注意落子的先后。



第187題



第188題

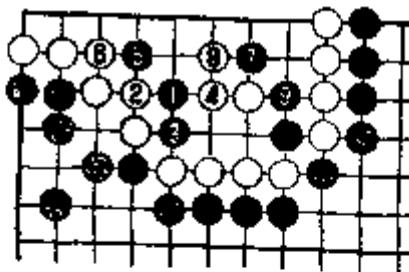
第187題解：黑先有棋

黑1点是要点，瞄着3位和6位两个断点，白2、4紧气，黑有7位托之妙手。这是本题的精华所在，白无法对付，只好放弃四子。白8走9位，黑走8位，白全死。

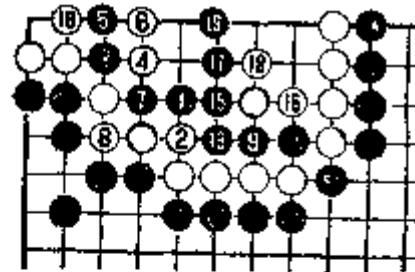
参考图：白2位接，黑在3位断，以下滚打收气，成“金鸡独立”。

第188題解：白先活

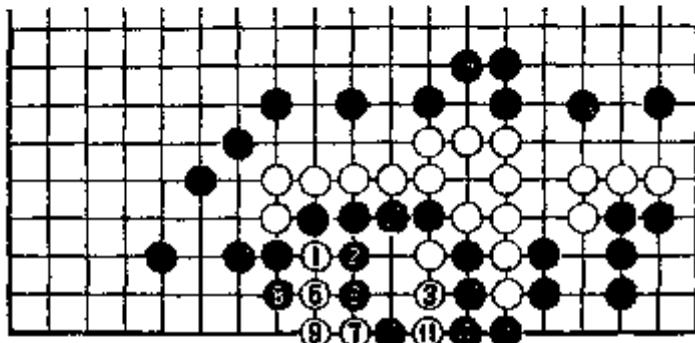
白1、3、5势所必然，要注意的就是白7不可在11位先打，一打，局部将成双活，而外面白大龙全完。



第187題 正解图



第187題 參考圖



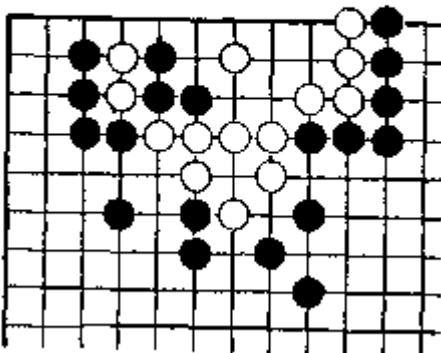
第188题解

第189题：机玄势（黑先）

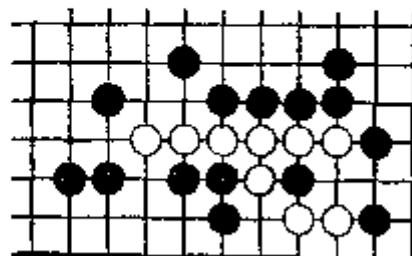
此势黑有好手，而白也有妙手回敬。尽管从死活的角度说是黑先白活，但并不是原创造者的疏忽，而是因黑1白2都很有趣，实在不忍心割爱。请先想一下，黑棋走哪里有可能杀白，然后再想出白棋解救之法。

第190题：仙老炼丹（白先）

也叫老仙炼丹，大概是说没有一定的道行是难以修炼的，从棋上来说没有一定的功力简直看不出白棋该如何下手。此势既要利用角上接不归的可能，也要看边上的变化。



第189题



第190题

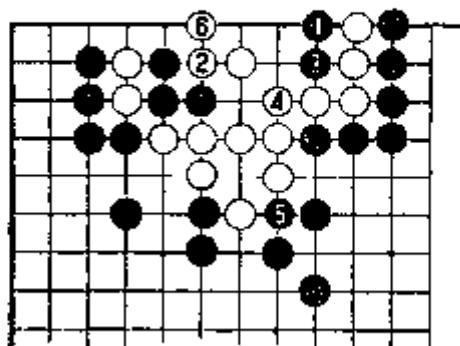
第189题解：黑先白活

黑想杀白，在1位点是好手，白如想救四子，走哪里都将全军覆没，初看白棋简直没有办法了，但细想却能看到2位单收黑气的妙手，黑如走4位吃白四子，白可吃黑三子。

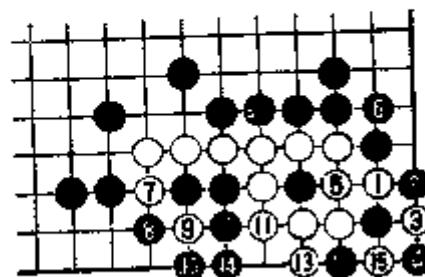
黑3位打，白4一接也成活棋。

第190题解：白先劫

白1挖容易看，难的是白3扑，有这一扑再加上9位扑才能走出劫来。白3如单走5位接，则黑走3位接，白死。白9如单走11位，则黑走12位扳，白再走9位扑，黑在14位立，白也活不成。白9先扑，黑如14位立，白即12位立，成净活。



第189题解



第190题

第191题：采樵势（黑先）

角上的棋形与烂柯势相同，外面的情况有所不同，是同一棋势的不同创造。问题仍然是黑角上五子的生路问题。不过，本题的变化更复杂，白棋有绝妙之手法与黑对抗。

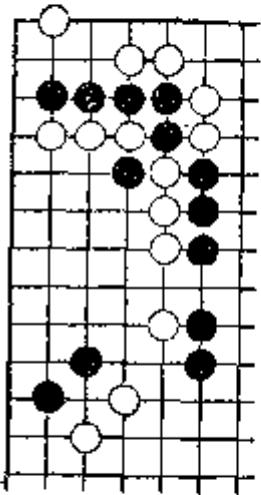
第192题：吉祥势（白先）

白棋先走，成为吉祥之势，自然是要全歼黑棋，第一步是无疑的，主要还是看透以后的变化，如何破角上的眼。

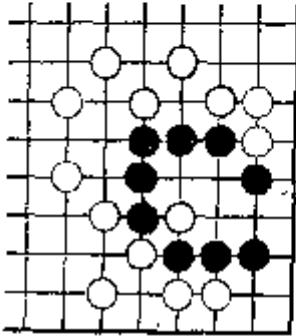
第191题解：黑先劫

参考图：原题显然是黑先想活，变化如图，黑在13位一接，外面要征白棋，黑面要走15、17吃黑，可谓左右逢源。可是此时白棋却有妙手一子救两方。

正解图：这是日本棋手发现的妙手，黑13接时，白14在意想不到的二路送进一子，这一子外面可以防征，里面却又



第191题

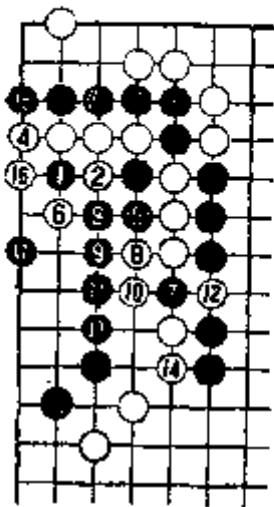


第192题

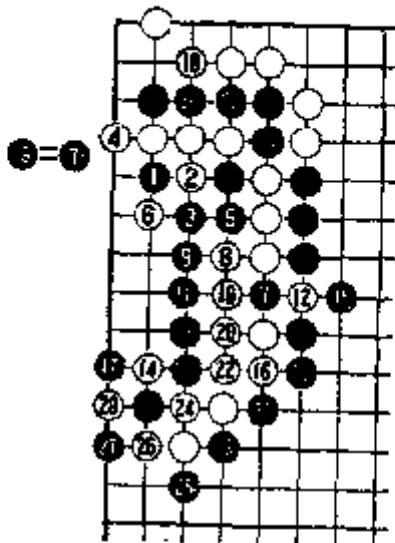
可防黑棋在一路跳点收气。作为正解，黑在17位打吃，使最后的征子变成打劫。另外，黑15如在28位立，白棋将再走17位，黑连劫都打不成。

第192题解：白先黑死

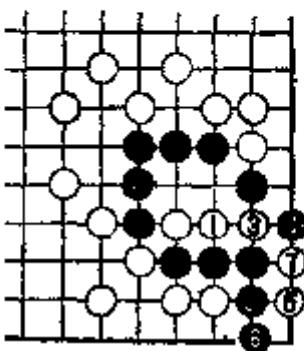
第一步必走，接下去要抓住5位点这步关键，利用角上扑子，破白眼位。



第191题 参考图



第191题 正解图



第192题解

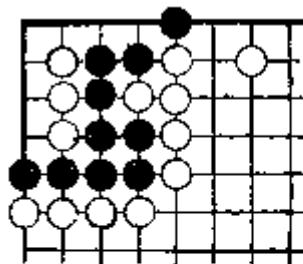
第193题：长生势（黑先）

长生也叫长生劫，从名字就知道死不了，但此势黑棋怎

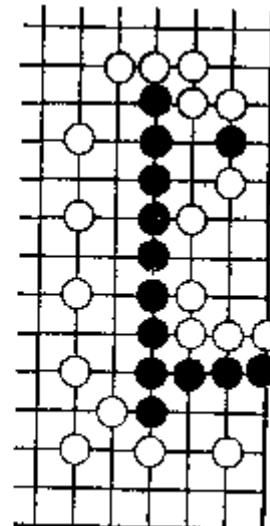
么长生呢？不懂得长生，黑棋的角就活不成。

第194题：困虎脱牢（黑先）

黑棋看起来已陷入困境，但实际上还有反抗的手段，目标是白右边的尖渡。



第193题



第194题

第193题解：黑先长生劫

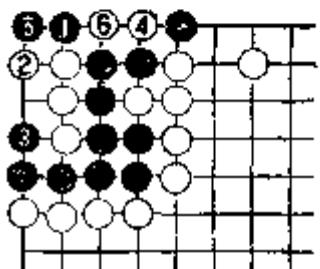
正解图一：黑1、3首先要防止白棋做眼，否则成“有眼杀瞎”。长生的关键是白4扑时黑5送吃。黑5如在6位吃，角上成“刀五”。黑5送吃，白6只好提。这时，黑又在1位吃。

正解图二：双方在此处可以无限循环地走下去。由于是同型不断反复，也可以把它看成是一种劫，当棋规禁止同型反复时，此势只能作为劫来打。但由于难得碰上，打起劫来又太复杂，现在规定，当双方都不肯放弃时，可作为无胜负或和棋论处。

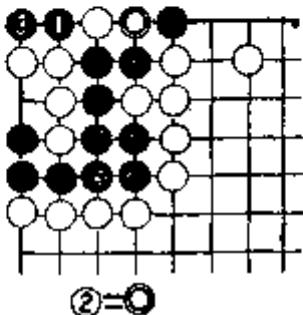
第194题解：黑先劫

正解图：黑3扳和黑5夹是好手，从而做出劫来。

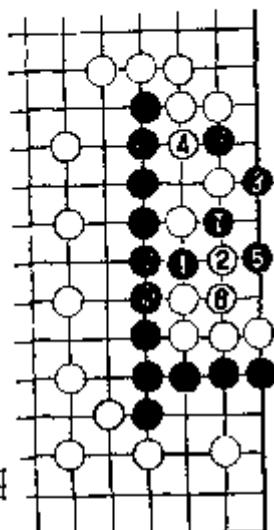
变化图：白4位打，结果也是劫。



第193题 正解一

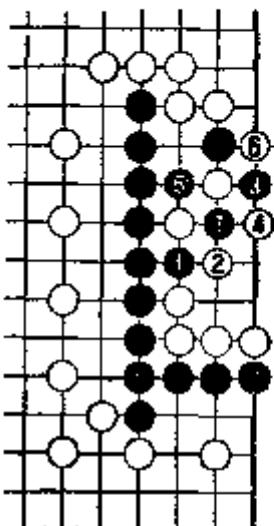


第193题正解二



第194题 正解图

第194题变化图



第195题：钩鉅势（黑先）

从白棋的棋形看，似乎有两个眼的眼位，但黑右边二路一子也不是多余的，请想出杀法。

第196题：龟势（白先）

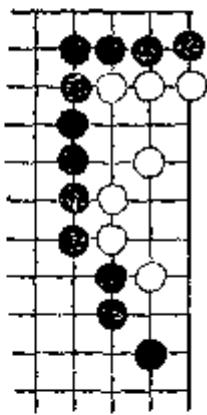
龟势是一种趣题，可以拿来测验棋友的计算力，看看白棋能不能冲出重围。

第197题：绕（违）角（黑先）

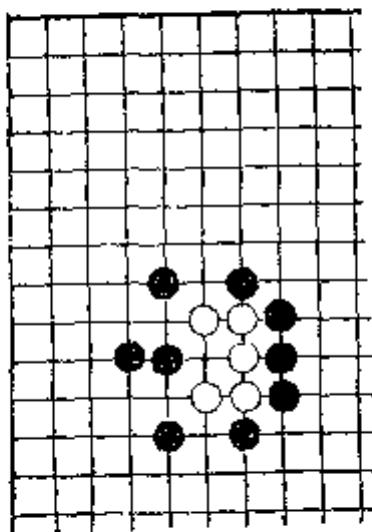
从题名可以得到启发，请绕绕看，能得出什么结果。

第195题解：黑先白死

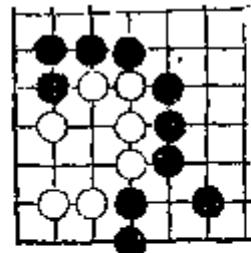
在白棋外气紧住的情况下，黑1常是杀棋的手筋。接着3位点好手，此后就可利用二路有呼应而顺利杀白。



第196题



第196题



第197題

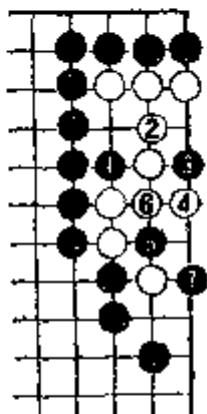
第196題解：自先出逃

失败图：笨拙地冲撞是死路一条。

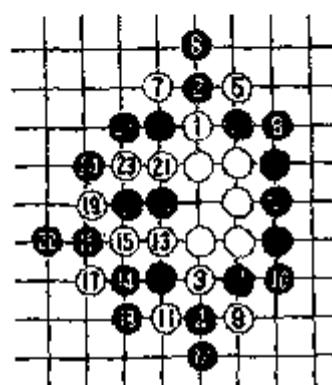
正解图：解此势正用得着格言“左右同形击其中”。白冷静地走1位顶，呼应两面的冲，黑防不胜防。

第197题解：黑先白死

黑绕角一周，正好破眼，要注意的是黑5不可先走7位，否则成杀劫活。

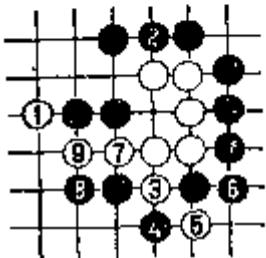


第196题解

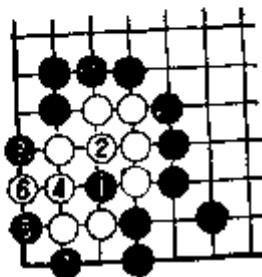


第196题 失败图

第198題：雙鵝勢（黑先）



第196题正解图

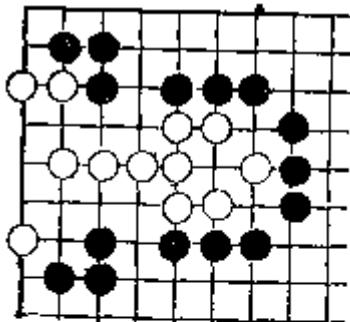


第197题解

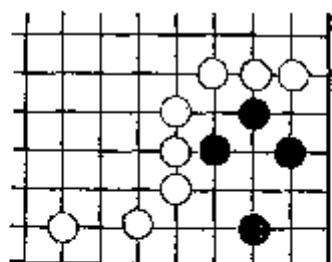
白棋中间已有一眼，所以，边上不能再让白棋成眼。请看一看，怎么破眼？

第198题：商山逸老（白先）

角上四个黑子能不能杀？请深入考虑，初看以为容易，其实并不简单，不是一步手筋可以解决的，要通过计算才行。



第198题



第199题

第198题解：黑先白死

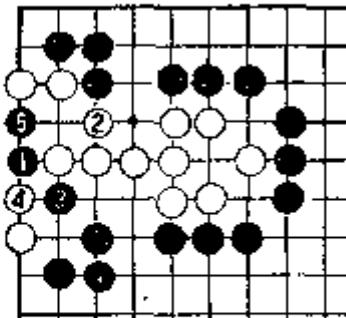
黑1顶是要点，这一来，白棋怎么也做不出眼来。白2虎，黑3先扳，然后5位再送一子。白2如走4位吃，黑走2位，白也不行。

第199题解：白先黑死

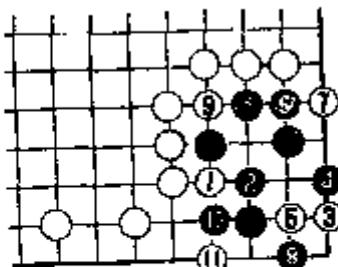
正解图：白1冲，看来有点笨，却是正解。当然，这主要是有3位点相配合才行，至13止，角上成为“盘角曲四”，按规

则是“劫尽棋亡”。白3如点4位，黑走3位，白就杀不了黑棋。

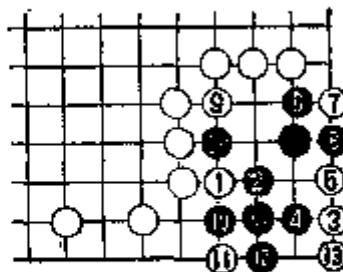
变化图：白3点时，黑如4位尖，白走5位长，黑也做不成两眼。



第198题解



第199题变化图



第199题正解图

第200题：华盖势（白先）

此势有自己的特点，虽然白棋先走，但并不是一边倒，白棋走得好的话可先手得利，但黑棋应得正也可活出一部分。请想出白与黑的正解。

第201题：临危见机（黑先）

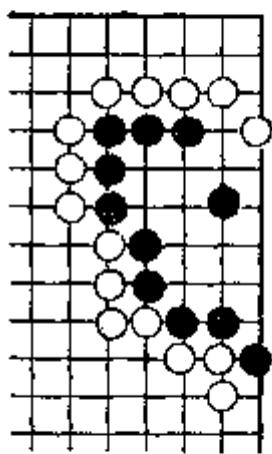
黑棋下边一块棋不活，但白棋左边棋形也不整，黑怎样抓住机会置白于死地呢？

第200题解：白先吃五子

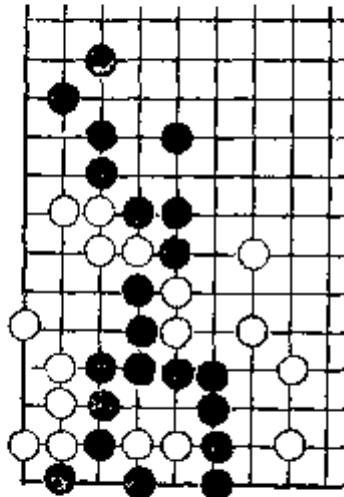
白1断是要点，黑如想去吃白这一子将全军覆没。但黑棋可以忍耐一下，走2位曲，白3点时，黑有4位尖的好手，至黑8，白先手吃五子，黑也活出一小块。

第201题解：黑先白死

失败图：黑棋很容易想到1位跳下，可是这样下并不充分。白2、4、6跟着黑棋走，即可成功。注意：白6不可单



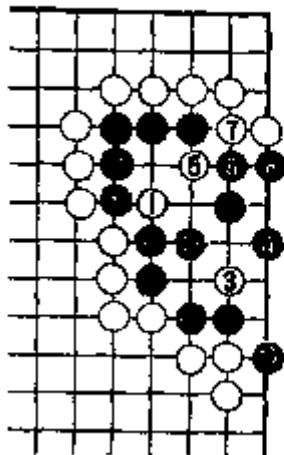
第200题



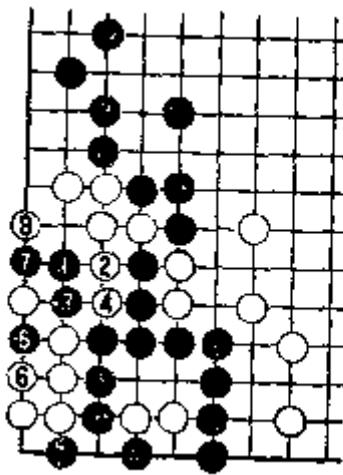
第201题

走 8 位吃，否则，成“刀五”。

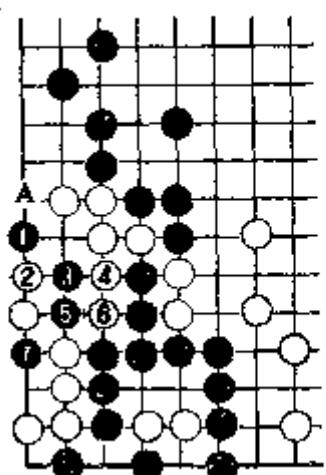
正解图：黑一路点是正解。白 2 位顶，黑 3 再扳，这样吃白两子，白气不够。白 2 如走 A 位挡，黑也走 3、5，利用白两面蹲不进而杀白。



第200题解



第201题失败图



第201正解图

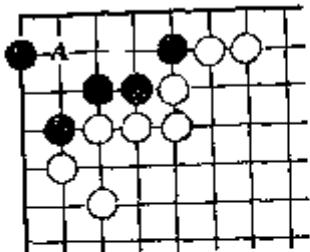
第202题：五仙势（白先）

角上黑“一、二”路一子如在 A 位虎，是劫杀之形。本图大概是黑方不甘心劫活，而走出漏着形成的棋势，白应如何

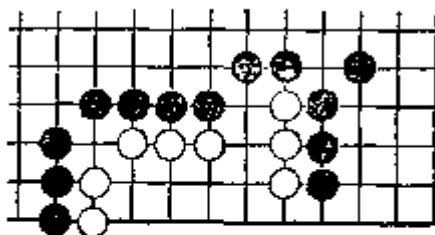
破黑的偏着？

第203题：会八仙势（黑先）

简单的着法一定会把白棋走活。所以，一开始就要认真看白棋的活路在哪里，这样方可相机破势，第一着是关键。



第202题



第203题

第202题解：白先黑死

白1打是正解，白1切不可在两面的二路打，那是黑方所期待的。白冷静地一路打，黑难以抵抗，黑2虎，白3点杀。黑2如走8位虎，白也3位点杀。

失败图：白在上边一路打，就给黑棋一线生路，黑将走2、4打劫。

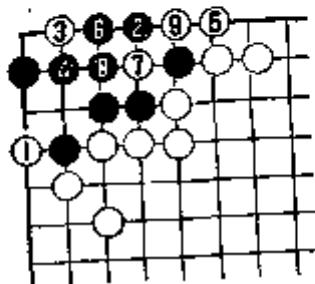
第203题解：黑先白死

失败图：1位当然是白做眼的要点，但如想直接去破眼却达不到目的。

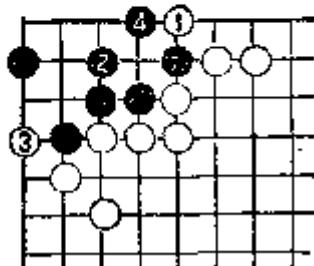
正解图：黑1是妙手，等白2打吃，黑再走3位夹，一举吃白。白2如走3位，则黑2位长。白11、黑6，白也活不成。

第204题：无名势（白先）

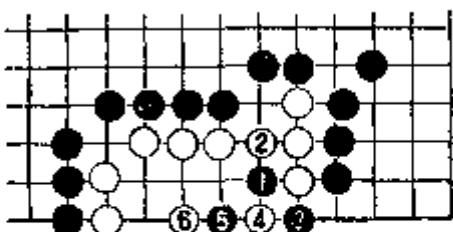
此势看来花梢，其实并不复杂，脚踏实地地走下去即可寻出正解。



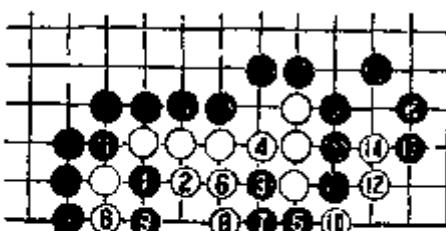
第202题正解图



第202题失败图



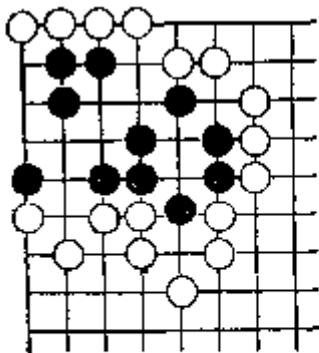
第203题失败图



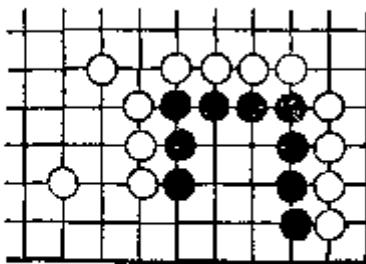
第203题正解图

第205题：鱼游釜中（白先）

要吃黑棋需动一番脑筋，黑地盘较大，简单地从外面缩小黑眼位很难成功。在“游”字上动脑筋有助于启发思路。



第204题



第205题

第204题解：白先劫

第一感总想在里面点杀黑棋，但都不会成功，简单地走1、3、5反倒是正解。

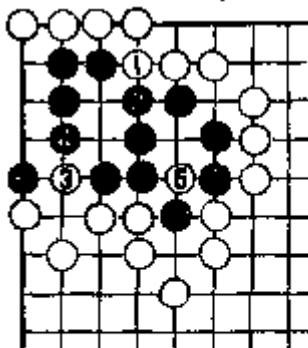
第205题解：白先黑死

失败图：白走1位跳也常常是杀棋的手法，但本题却不行，黑可2位退补，然后走4位尖，成劫活。白1跳，杀不

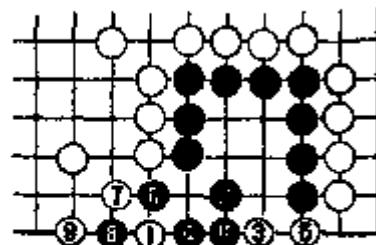
了，其他简单的缩小眼位，当然更难得逞。

正解图：白1点真象一条小鱼在水底游动，看起来两面不着边，但却很自由。黑棋无法抓住。眼位自然也就不够。

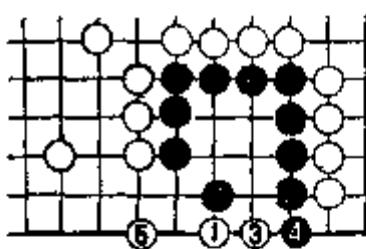
变化图：黑2尖，白在3位立，即可杀黑。白不可走A位打，否则，黑走4位打，成劫。



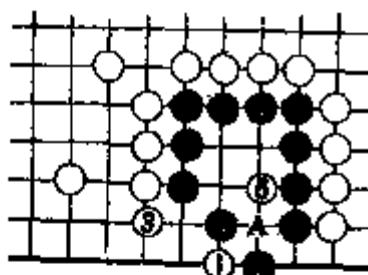
第204题解



第205失败图



第205题正解题



第205题变化图

第206题：势均力敌（黑先）

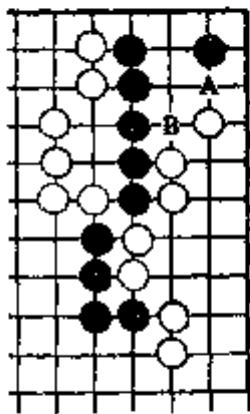
角上黑棋能不能活？这是一个相当深的问题。只要黑A、B两点不能同时占据，角上就做不出两眼。怎么办？只有在白空内寻求借劲，走出妙手。

第207题：高祖斩蛇（白先）

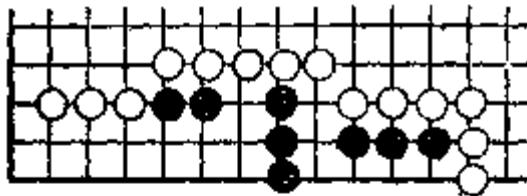
请利用黑棋气紧和角的特殊性对黑进攻。

第206题解：黑先活

单纯在角上做眼是活不了的，唯有黑1这步妙手才能解围。走黑1就是为了能先手占3位挤。白若走4位，黑5位



第206题



第207题

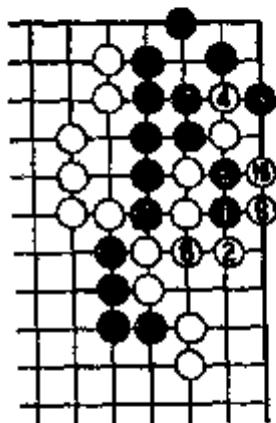
打吃，就可以利用收气来做活。

变化图：白2团一手，黑就走3位，也是利用收气做眼。白2如走3位，黑走2位也同样紧气而活。总之，有了黑1，黑就可以根据白棋的应法随时调整自己步伐。

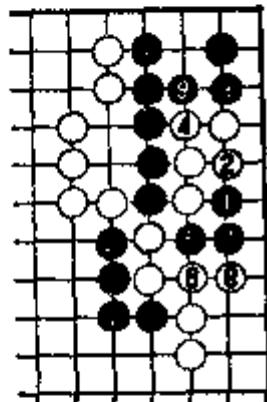
第207题解：白先黑死

白3好手，这是斩蛇之要着，黑4位立似乎正确保两眼。然而，白5以下收紧黑气后，马上利用角的特殊性在一路爬，做成“金鸡独立”。

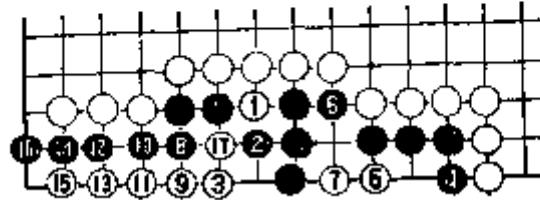
变化图：黑4先做眼也不行，白可5位点，最后还是两面蹲不进。



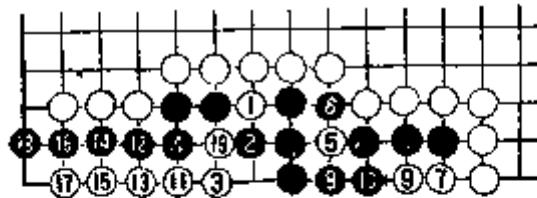
第206题正解图



第206题变化图



第207正解图



第207题变化图

第208题：得二三势（白先）

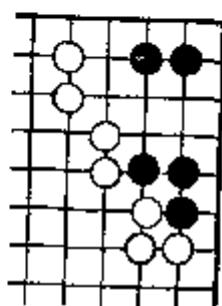
黑棋角上两子加三子已连成一体，白应在如何缩小黑眼位上动脑筋，关键是先从哪里下手？

第209题：昭君陷虎（黑先）

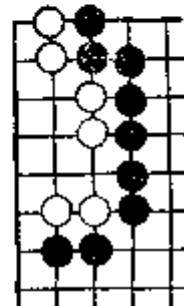
此题在实战中也是常见的，杀法不难，具有一定水平的人应熟练掌握。

第210题：当朝独立（黑先）

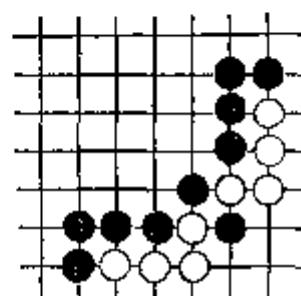
角上白棋左右同形，黑棋挡哪一边都差一气，黑应怎么办？



第208题



第209题



第210题

第208题解：白先黑死

白1扳是正着，黑不能在A位挡，眼位就不足。如果白

1先在3位或B位冲，就帮黑棋忙了。

第209题解：黑先白死

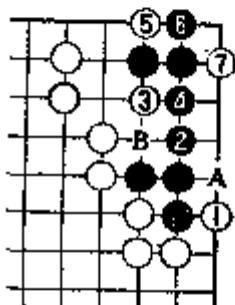
失败图：初学者容易想到1位扳，这一来白棋就活了。另外，在A位冲也是易犯的错误。

正解图：黑1点是手筋，白无以应对。走哪里都不能断黑归路，只有死路一条。

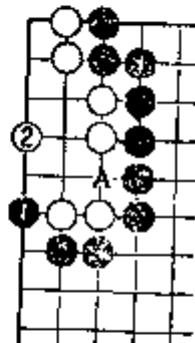
第210题解：黑先劫

黑1夹是角上杀气的常用手法，气虽然还是三口，但白棋却不好收。白4扳，黑5一扑白只有打劫。白6如在A位提，黑在6位立，大概就应了题名的“当朝独立”之意。

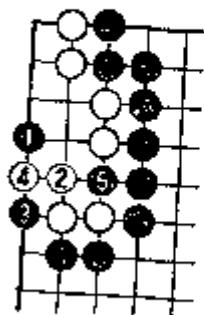
第208题解



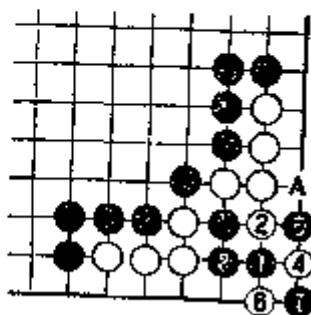
第209题失败图



第209题 正解图



第210题解

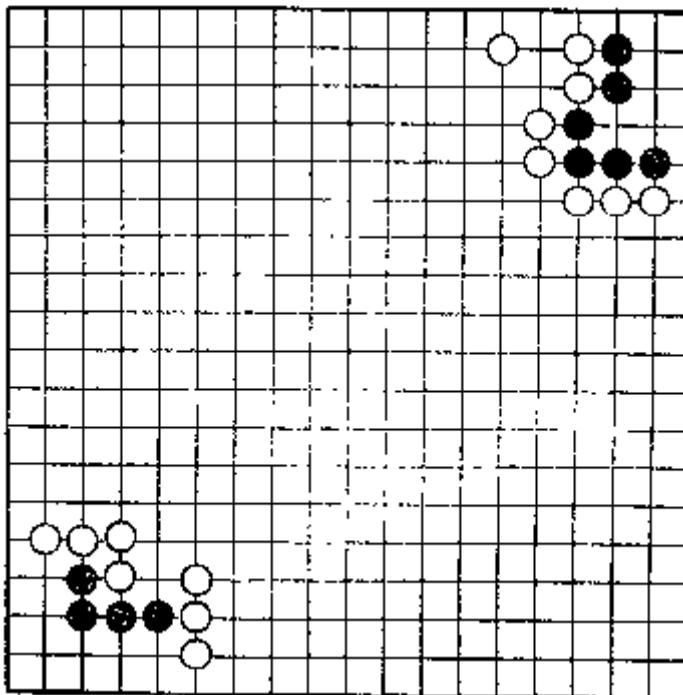


第211题：六贵同朝（白先）

这也是实战中容易出现的形，黑棋总有不安定之感，请想一想白该怎样下手，结果如何？

第212题：四将归营（黑先）

黑棋两面漏风，看着危险，但却有好手可安身立命，第一步要寻做活的要点。



第211题（右下） 第212题（左下）

第211题解：白先劫

白1夹是破眼的第一步，黑2扳是最有效的抵抗，此后白棋尽力在角上送子，以使黑棋只能成一个大眼。黑8只有抛劫，否则成“刀五”。

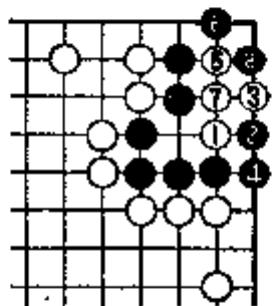
参考图：白1夹，黑2如立下，白3再夹，变至白9，黑角貌似双活，其实是“刀五”。

第212题解：黑先活

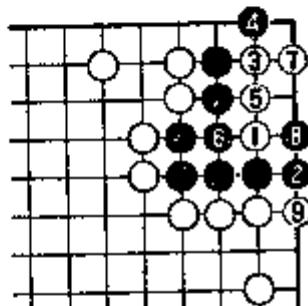
黑1飞是做活的要点，有所谓的1、二路筋之称。白2曲，黑3位挡成双活，图中白8如走9位，则黑走8位成净活。

变化图：白2从下边飞，则黑再走3位尖，占另一个

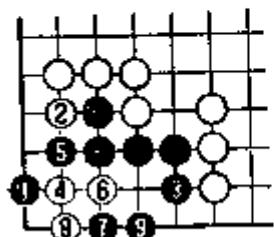
1、二路。白无法破眼。



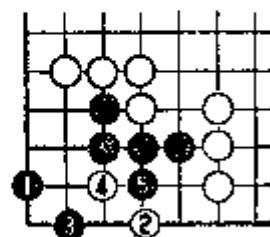
第211题 正解图



第211题 参考图



第212题 正解图



第212题 变化图

第213题：五胡宾从（白先）

杀法比较简单，但却是实战之形。

第214题：无题（白先）

角上黑棋的眼看着有富裕，其实却不完整，请使用简单手筋。

第215题：一将立功（白先）

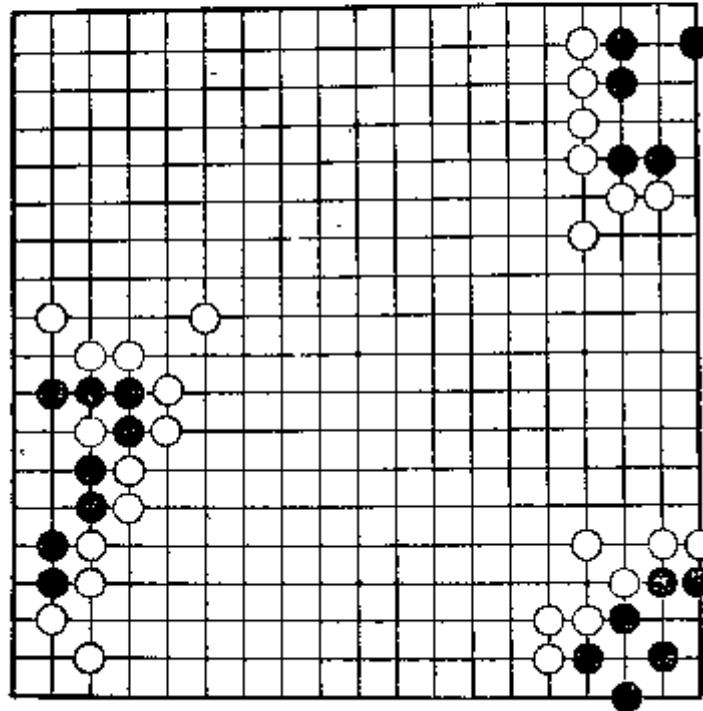
此势有趣，黑吃白一子，看来已活尽，可是白棋却有妙手，使白棋一个死子立功。

第213题解：白先黑死

白1点在黑棋想做眼的位置，简单杀黑。白1先走3位扳也可杀黑，只是外面可能有些利用，例如黑在A位扳。

第214题解：白先劫

白1是简单的常用手筋，这一点，角上无论如何都出现

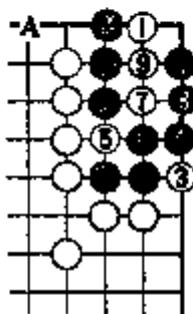


第213题(右上) 第214题(右下) 第215题(左下)

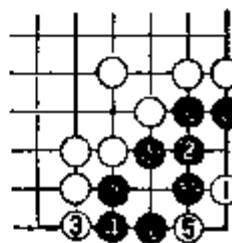
劫。

第215题解：白先劫

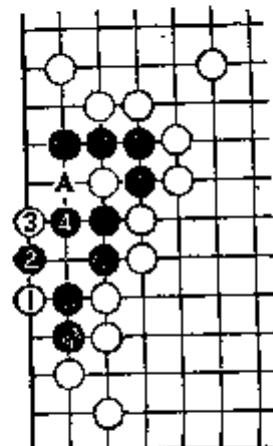
白1夹妙手，黑2只能打，这时白在3位打，黑只好做劫，否则，白在A位长出，黑两面蹲不进。本题白走不出1位夹的妙手，黑怎么也是净活。



第213题解



第214题解



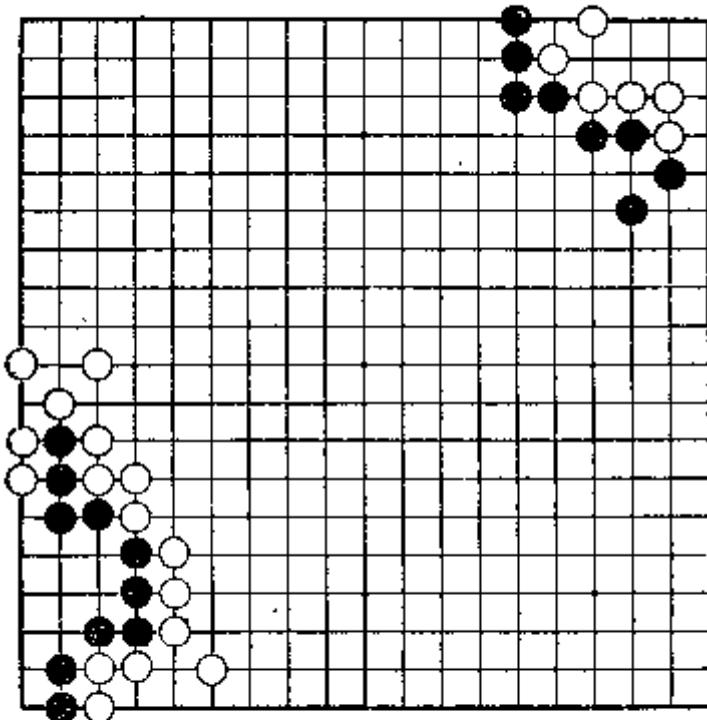
第215题解

第216题：六鹤退飞（黑先）

白棋点3、三经常出现的形，当黑棋在一路立时白棋必须在角上补一手，如不补，黑现在应怎样吃白呢？

第217题：田横自刎（白先）

这个棋白棋要吃四子是很容易的，但要全歼黑棋可就要认真想一想了。



第215题(右上)

第217题(右下)

第216题解：黑先白死

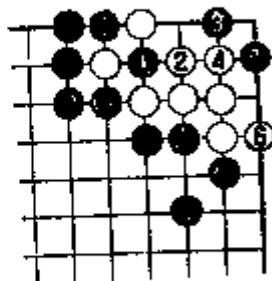
常见形的死活必须熟练掌握。本形黑1先扑，然后再走3位点，即可杀白，走至7止白角成“盘角曲四”。有的人看到3位点是要点，就不扑而迳直去点，那样白走4位顶就活了。

第217题解：白先黑死

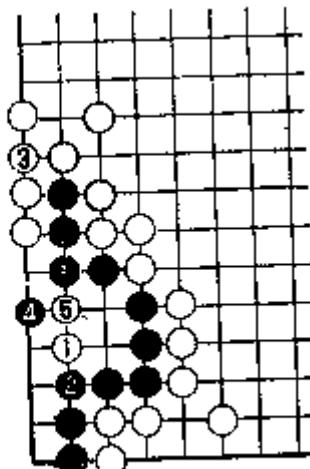
失败图：白1断虽然也是好点，但却只能吃到四子，黑

角仍是活的。

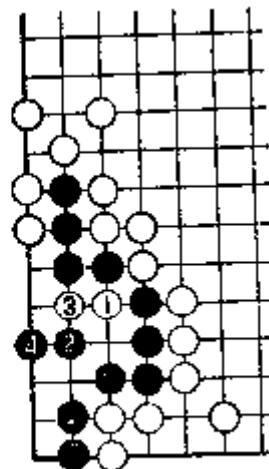
正解图：白1点正着，接着3位单接是妙手，看着是步闲着，实际上是在等着黑棋自灭。黑走4位、白走5位。黑走5位，则白走4位。白3如在里面行动反而促黑活棋。



第216题解



第217题 正解图



第217题 失败图

第218题：九老忧游（白先）

首先要注意到黑棋角上两子两面可渡这一点，然后再计算眼位够不够。

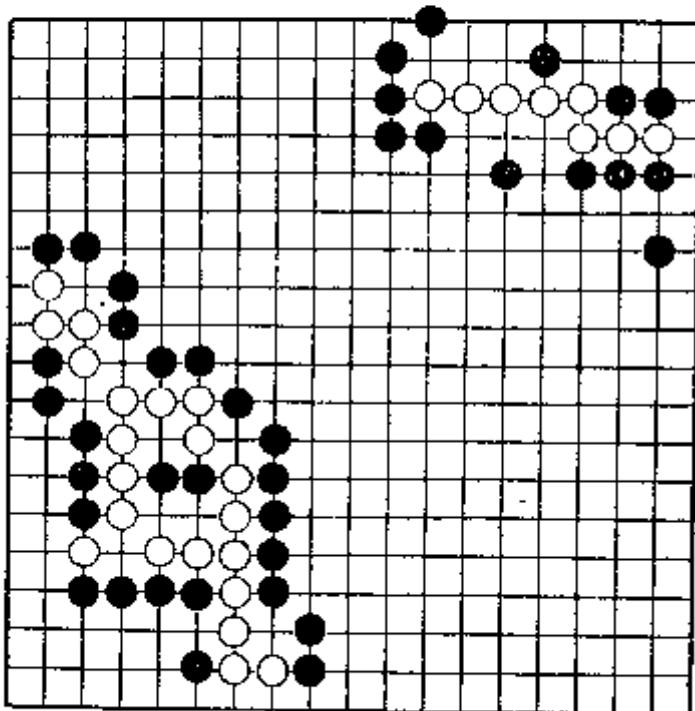
第219题：清丘势（白先）

白棋整块棋还没有活，因此，白方必须在角上想出办法来。要充分利用左边三路挖的那个白子的作用，先后次序至关重要，最后再运用手筋解决问题。

第218题解：白先劫

白1扳，接着在3位夹是正解，关键是3位这个要点必须抓住，黑2A位渡，白也要走3位。白1直接走3位也可成立。

失败图：白抓不住要点，走3位扳就不行了。黑走4位立、8位立，最后送六子给白吃，白成净死。



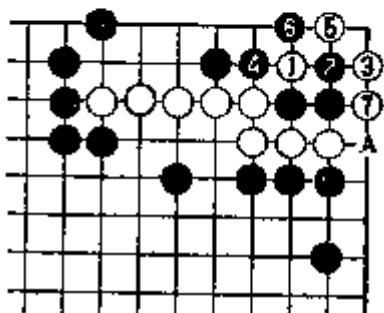
第218题(右上)

第219题(右下)

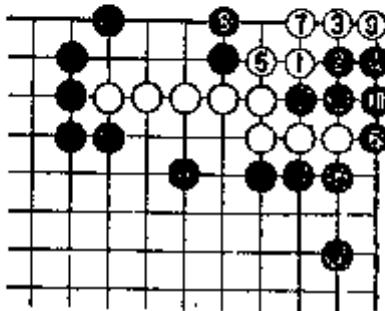
第219题解：白先活

白1、3、5先冲，然后走7、9之手筋，一举切断黑棋。白决不能先在左边轻举妄动。

变化图：黑4如直接挡住，则白走5、7也断了黑棋。因此黑2只好走3位让白棋做活。



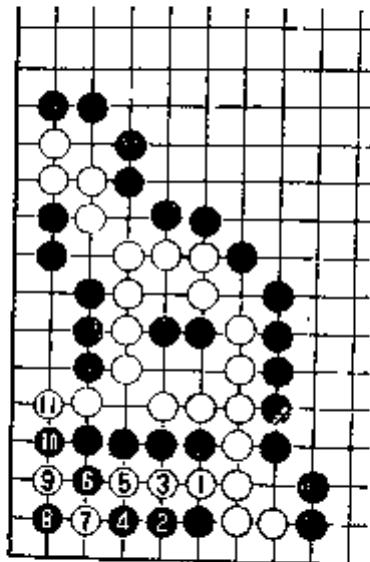
第218题 正解图



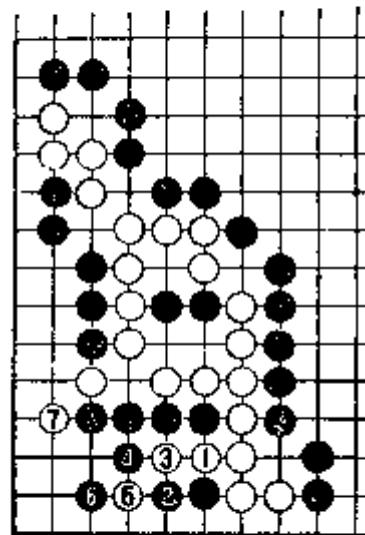
第218题 失败图

第220題：荆山玉勢（白先）

白棋虽然只有一个眼，但在上黑棋的棋形有缺陷。请想



第219题 正解图

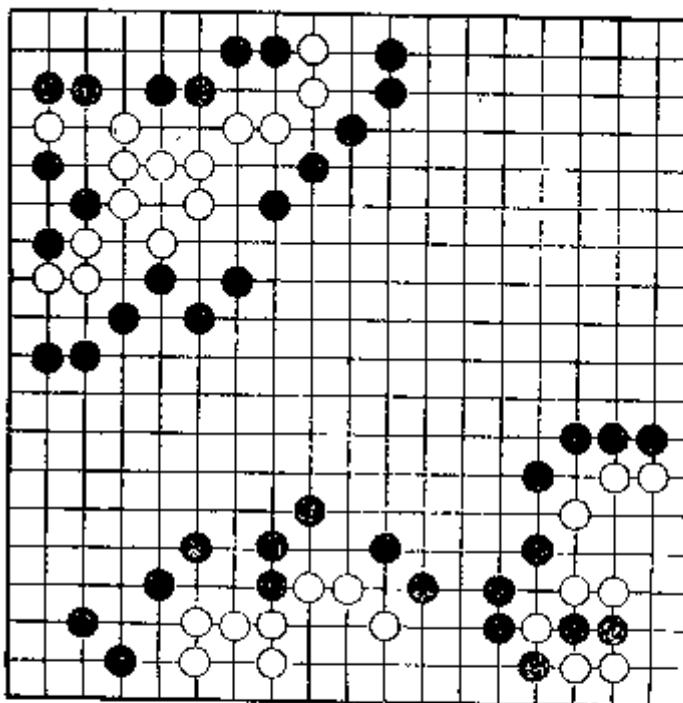


第219题 变化图

办法走出棋来。

第221题：左右逢源（黑先）

下边白棋两块棋分开看都是万无一失之形，但联系起来考察就可能要出问题，请想一想黑棋怎么下才能左右逢源？



第220题(上)

第221题(下)

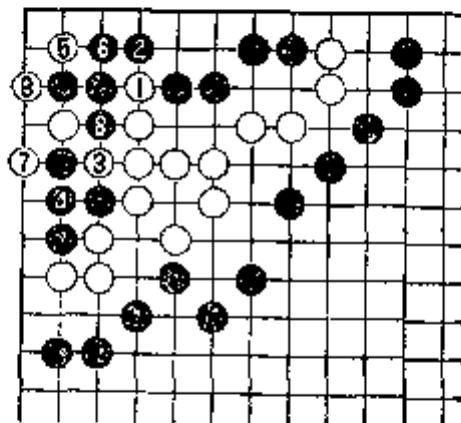
第220题解：白先劫

白1、3是次序，5位夹才是实质性的解着，利用角上特殊性，做出劫来。

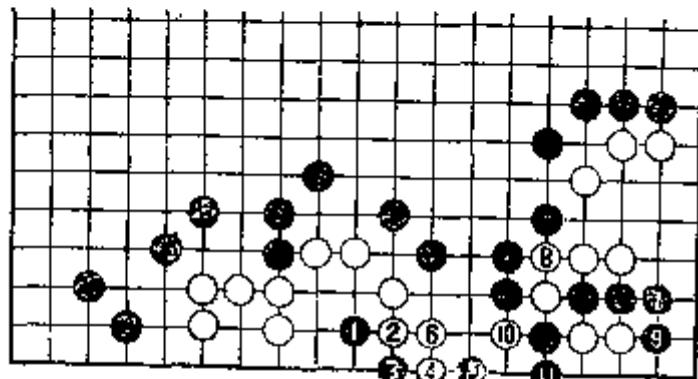
第221题解：黑先胜

黑1点是要着，走别的棋都不能达到两面互相利用的目的。白2挡时，黑3扳也是好棋，白4位打，则黑5位打，这步棋一下就呈现左右逢源之势，两面总要吃一面。

变化图：白2如尖，黑3先挤，然后再5位尖，也是左右逢源。此处要注意：黑3如先走5位，则白在A位打，将出现劫。



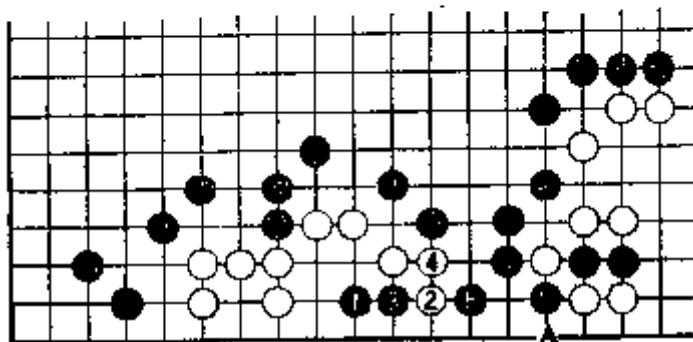
第220题解



第221题正解图

第222题：夺槊势（白先）

此题初看不难，其实变化不少，不要仅凭眼光，请算清

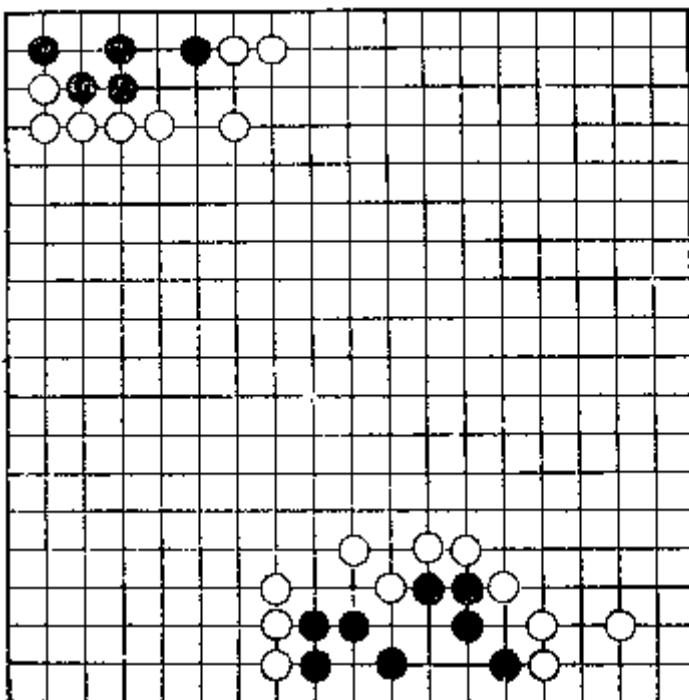


第221题变化图

各路变化，得出正确的结论。

第223题 清远势 <白先>

看不出杀路的人会认为是活的，看出杀路的人则可能轻易断定黑棋是死的。不论怎样，首先还是在下子的次序上考虑，看出名堂后再斟酌一下黑棋的应法。



第222題(上)

第223(下)

第222题解：白先黑死

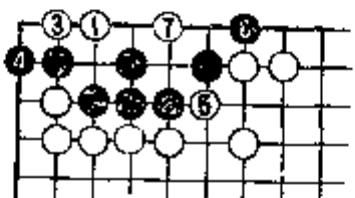
凭眼光的人多半会在4位扳，那样只好劫杀了。只有认真思索的人才会看清楚杀的种种变化。白1点是杀棋的要点，黑2则白3。

变化图一：黑2如挡住，则白3在一路长是好手。图中黑4如走5位，则白走4位。

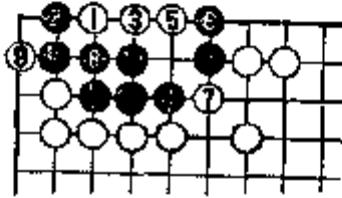
变化图二：黑如在角上立，白3就要先扳，只有想清楚以上各路变化才能断定黑死。

第223题解：白先劫

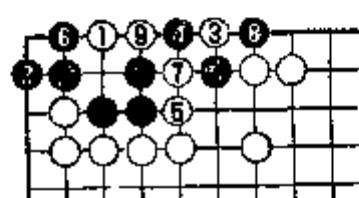
参考图：白1扳是好手，等黑2打，白再3位打，黑4



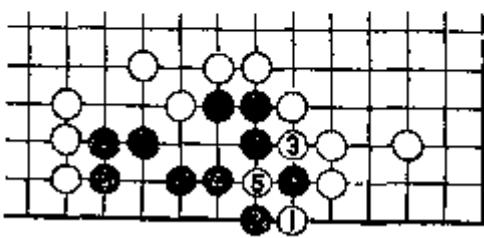
第222题正解图



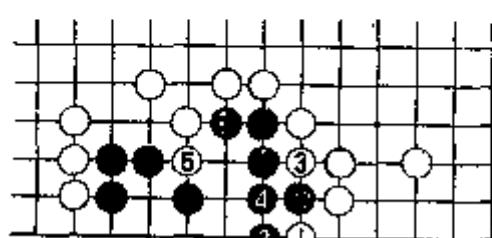
第222题变化图一



第222题变化图二



第223题正解图



第223题参考图

接住的话，白5一挤全部杀死。

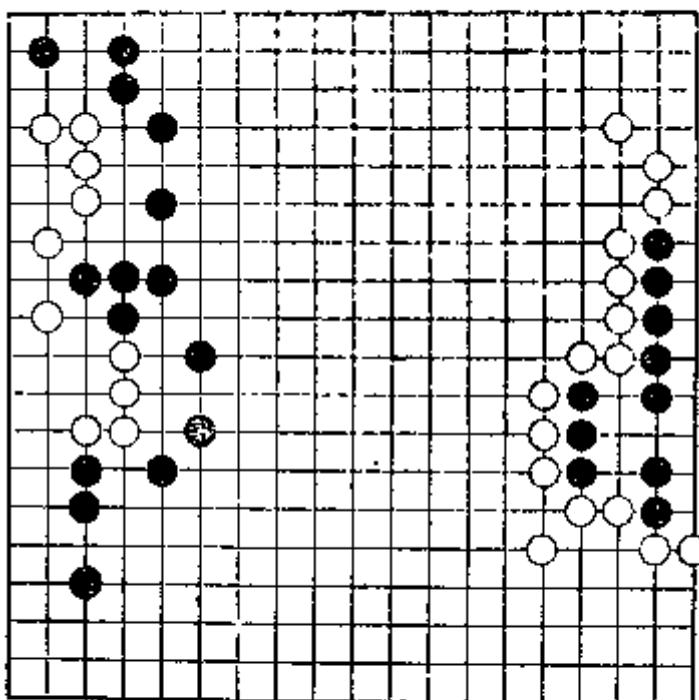
正解图：白3打时，黑棋可以做劫。本题白1不可先走3位，也不可先走5位，否则黑均是净活。

第224题：李白捉月（黑先）

范围较大，变化也复杂。第一步冲是人人都会下的，但关键是如何破下面一个白眼。要帮黑白双方都想得深一点。

第225题：十五飞骑（白先）

黑棋虽然在二路爬了七、八个子，但中间有一个缺口，这就使白有隙可乘。



第224题(左)

第225题(右)

第224题解：黑先劫

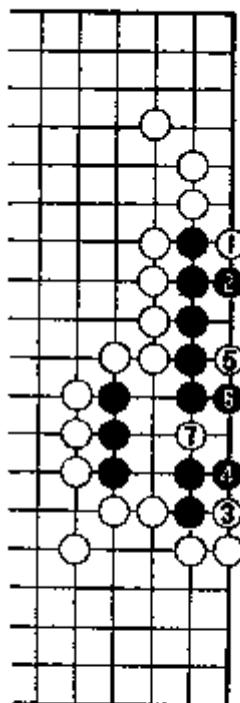
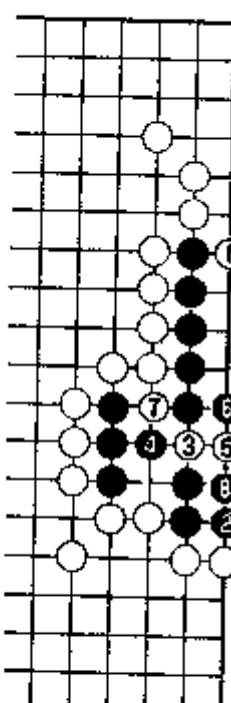
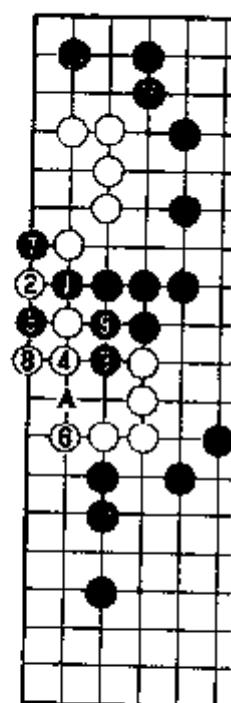
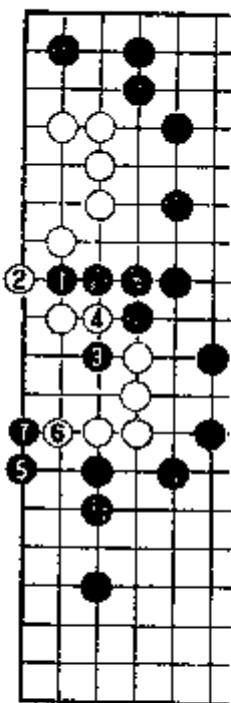
参考图：黑3扳是正确的，看白怎么应，白4如断，局部与“王陵研营”相同，黑有5、7的妙手。黑一举全歼白棋。

正解图：白4从二路夹最强，黑5扑、白6立下，强行做劫。白6如走8位提，黑在6位扳，白A，则黑9位接，白2成尽死，此后白二路打，黑可一路立，白没有眼。

第225题解：白先黑死

白1扳是正确的，黑2位立，白有3位挖和5位立的破眼法。

变化图：白1扳时，黑2如挡，白在3位冲，然后有5、7的破眼巧手。本题要注意白1不可先走3位冲，否则，黑在1位立下，白杀不掉黑棋。



第224题参考图 第224题正解图

第225题正解图

第225题变化图

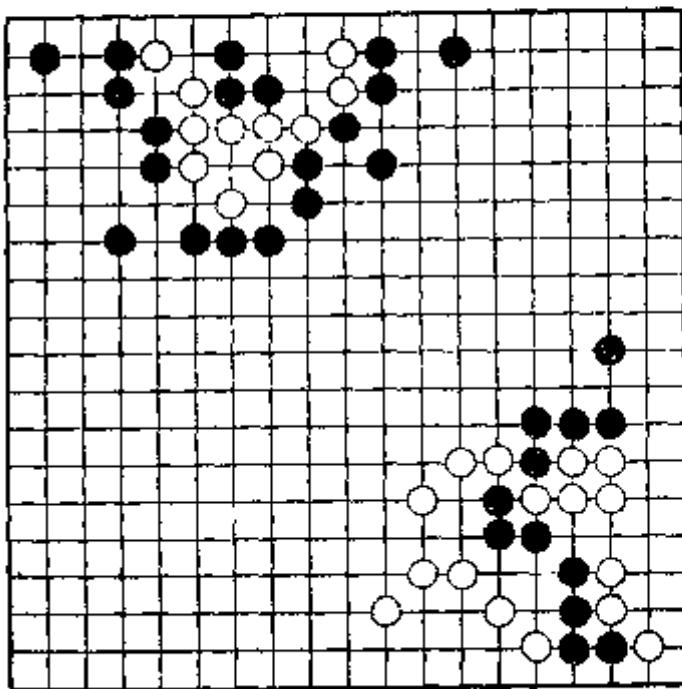
第226题：偷营势（白先）

简单地回答本题的答案可能不难，但很可能没有看清其中的变化。所以，一定要看清前三手才能算真正解出此势。

第227题：右军观鹅（黑先）

随手去下肯定是白棋有眼杀瞎，但使出手筋，情况就会大不相同。请想一想筋在哪里？然后再去计算收气的问题。

第226题解：白先活



第226题(上) 第227题(下)

白1团看着简单，高手和低手都会下这一步。低手走这一步是看黑在A位断，白在B位曲这样简单的变化。而高手则要看黑在2位尖怎么办？此时唯有冷静地在3位立方可解图。

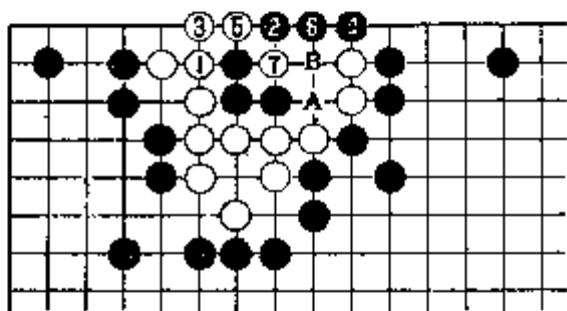
参考图：黑2夹时，白3位曲的话，黑4一扳，成为打劫。

第227题解：黑先胜

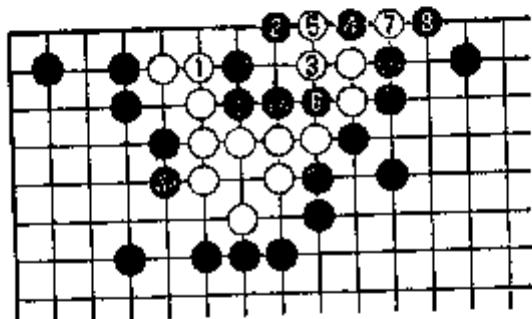
黑1手筋，白2曲下，则黑在3位猛烈一击，以下黑在角上做出一眼，外气又很长。白再顽强也顶多搞出个赖皮劫。

参考图：白2退缩，其后的收气虽有不同应法，但大致成宽气劫。或者白4走5位小活一角。

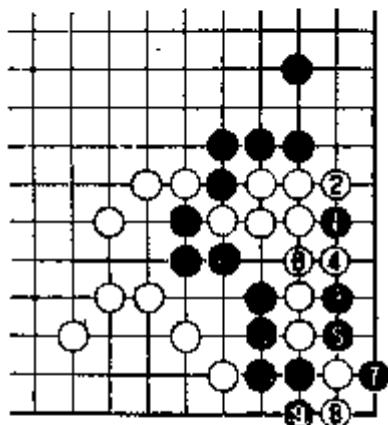
第228题：贾玄七着（白先）



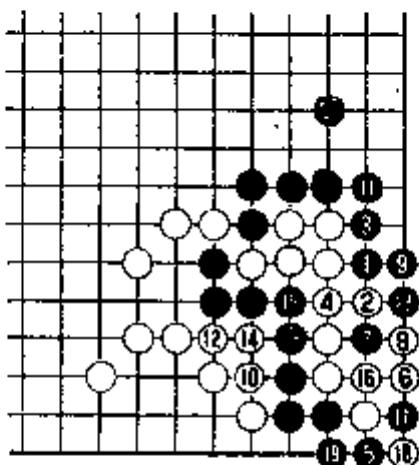
第226题 正解图



第226题 参考图



第227题 正解图



第227题 参考图

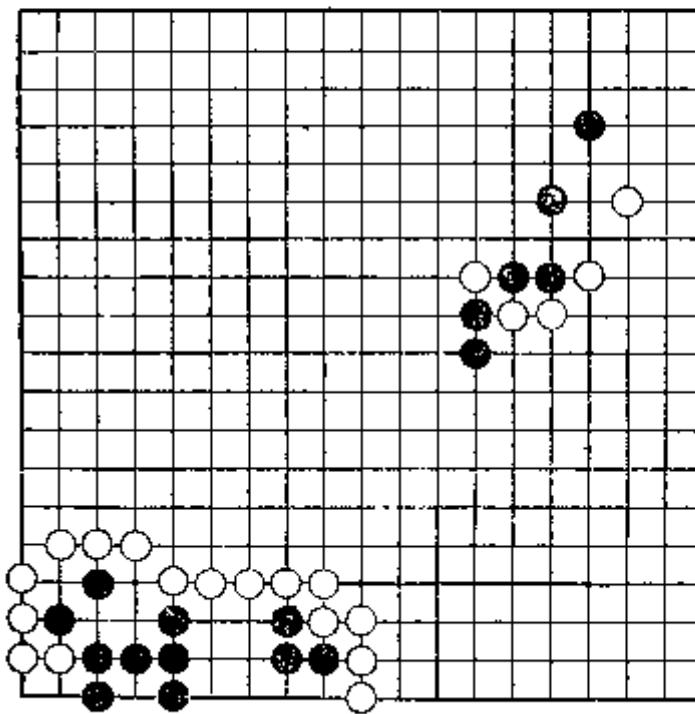
这是一个运用常用手筋突破封锁线的棋势。此类手筋在实战中也用得上。

第228题：鱼归石洞（白先）

此题一看就知道不会出现劫，问题自然是如何杀黑了。
第一步是关键。

第228题解：白先胜

白1、3是相关连的手筋，从而一举突破黑棋的防线，
作为演示图，七步解决问题，取名贾玄七着。但作为实战，
黑2是只能在A位断的。



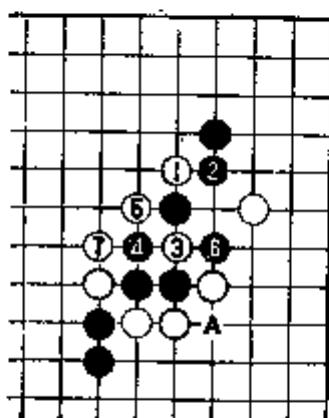
第228题(上) 第229题(下)

参考图：上图黑如继续走下去的话，将成为征子。

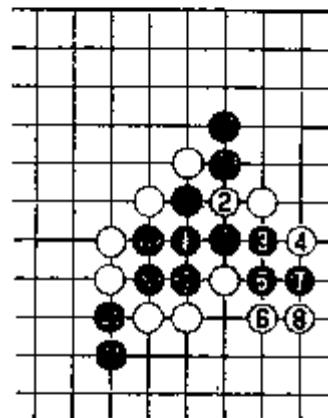
第229題解：白先黑死

白1点是要点，白1如单走3位冲，黑占1位就活了。

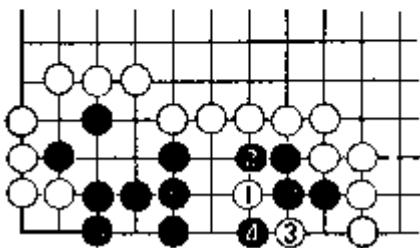
失败图：白1走三路靠的话，黑2一冲，白渡不回去。



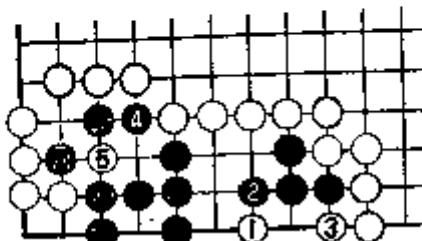
第228题正解



第228题 参考图



第229题失败图



第229题正解图

230题：大猪嘴（黑先）

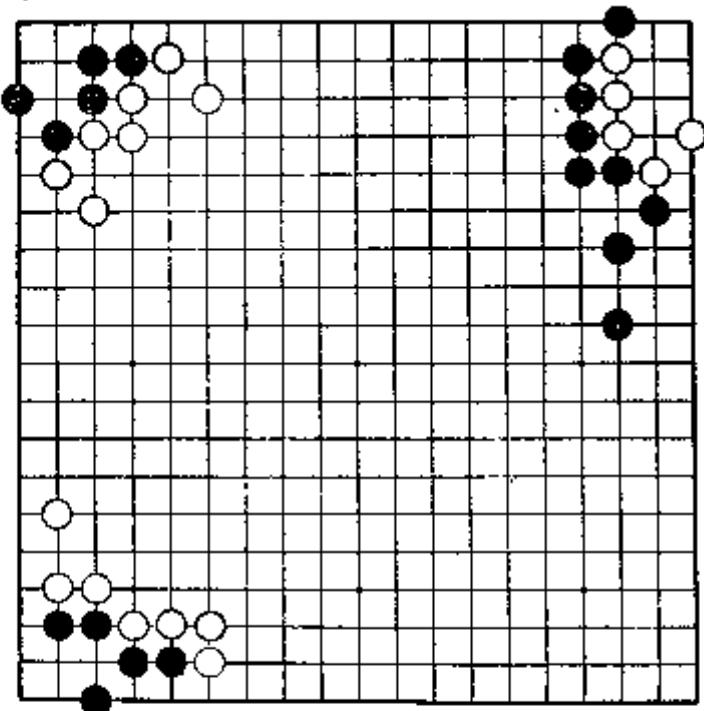
白棋之形俗称大猪嘴，流传至今，是最常见的角上死活之一型。讲死活都会提到大猪嘴与小猪嘴。稍具水平就必须熟练掌握。

第231题：小猪嘴（白先）

与大猪嘴齐名的常见死活。

第232题：猪嘴（白先）

此题也属简单死活，适合初学者的死活题训练，关键是不要点错地方。



第230题(右)

第231题(左上)

第232题(左下)

第230题解：黑先白死

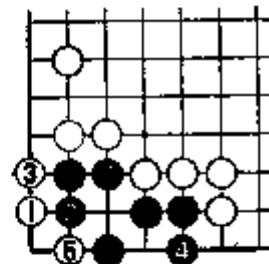
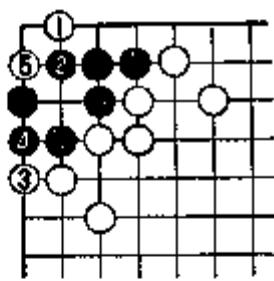
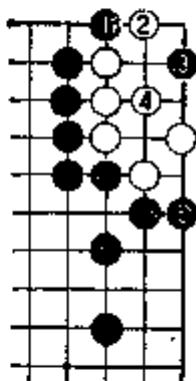
“大猪嘴扳点死”这是一句口头禅，说的就是黑1先扳，然后再一点。

第231题解：白先劫

“小猪嘴是劫杀”也可算一句口诀。要点是1位点。白如单在3位立，则黑走1位尖可以净活。

第232题解：白先劫

白1切不可走2位点，那样，黑在1位扳，白不好破眼。只能如图在1位点，黑2如走3位，白走2位可先手破眼。作为正解，黑也只有打劫这条路可走。



第230题解

第231题解

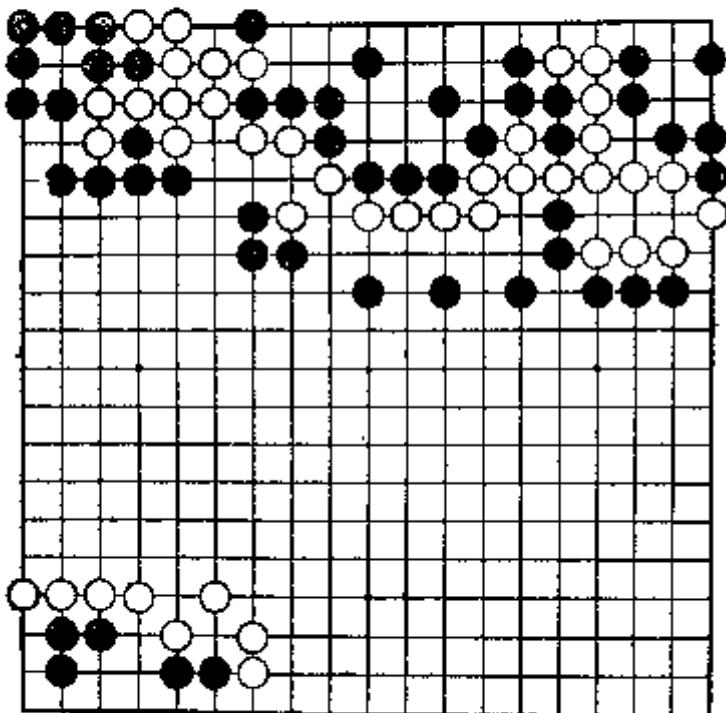
第232题解

第233题：高祖在荥阳（白先）

白棋的通盘大龙现在只有一个眼，现在的关键是看能不能在上边做出一眼。简单的做眼方法是没有的，必须要在黑阵中动动脑筋。

第234题：小机（白先）

地方虽小，但一马虎就会搞错，需要花点时间才能真正看出正解。



第233题(上)

第234题(下)

第233題解：白先活

白1、3先做准备，白5才是解决问题的筋，这一靠，黑就只好顾全自己，而不能再去吃白棋了。

参考图：黑如仍想吃白，在本图的 6 位顶，那么，白将走 7、9、11，反吃黑棋。

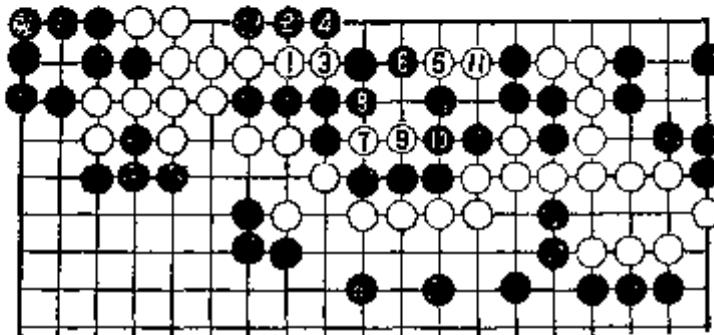
第234題解：白先劫

白1、3是正解，黑应对不当将会全死，如能走4位，还可打劫。图中白5如去吃黑两子，黑通过收气，可以活角。

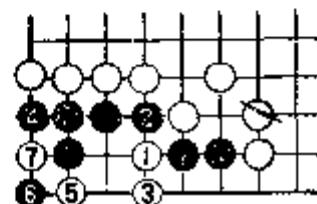
参考图：黑4如果在4位尖，白有5位扑的好手，黑全死。

第235題：大僧入定（自先）

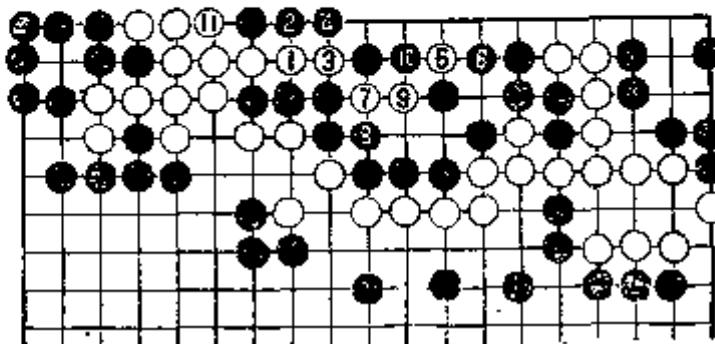
此题有特殊性，第一步下法极多，但结果却是殊途同归。反映出角的某种特点。



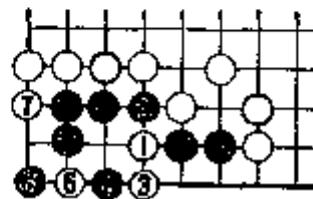
第233题参考图



第234题正解图



第229题正解图



第234题参考图

第236题：旋风势（白先）

白棋五子被围，但黑棋的棋形不完整，请下出手筋。

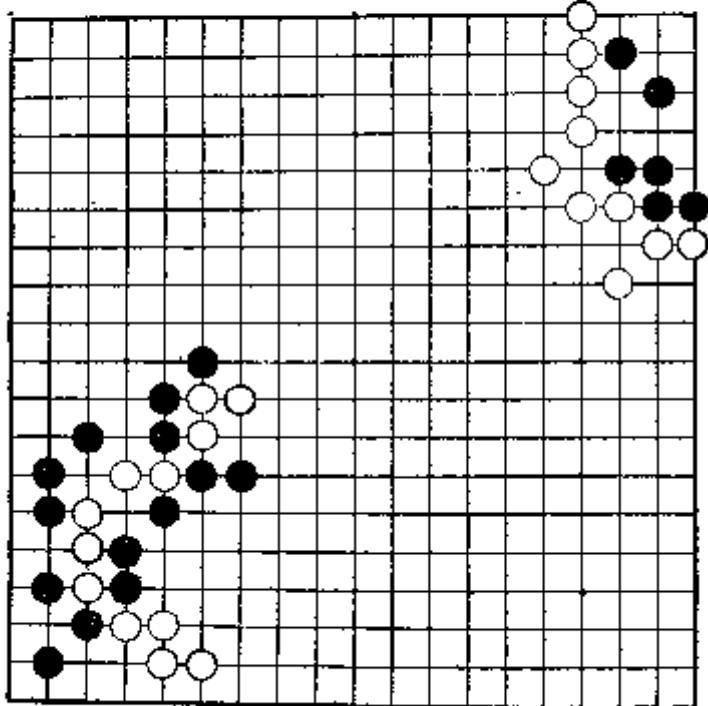
第235题解：白先劫

白1看起来是要点，但也只能成功劫，白1走3位或者走5位结果仍是一样。

参考图：作者的原意大致是想走出本图的变化来，这样的构想是巧妙的。只是黑6单走9位仍可活一小角。所以作为死活研究只好仍以正解图为是。

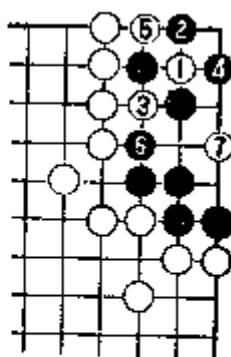
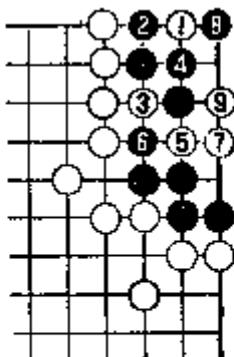
第236题解：白先胜

白1是常用手筋，黑2如继续冲的话，以下白将如旋风一般滚包黑棋，一气呵成，黑没有喘息的余地。



第235题(右上)

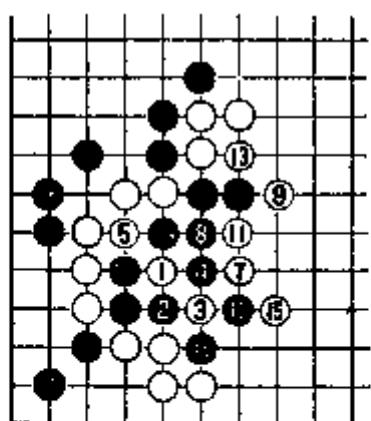
第236题(左下)



第235题参考图

第235题正解图

第236题解



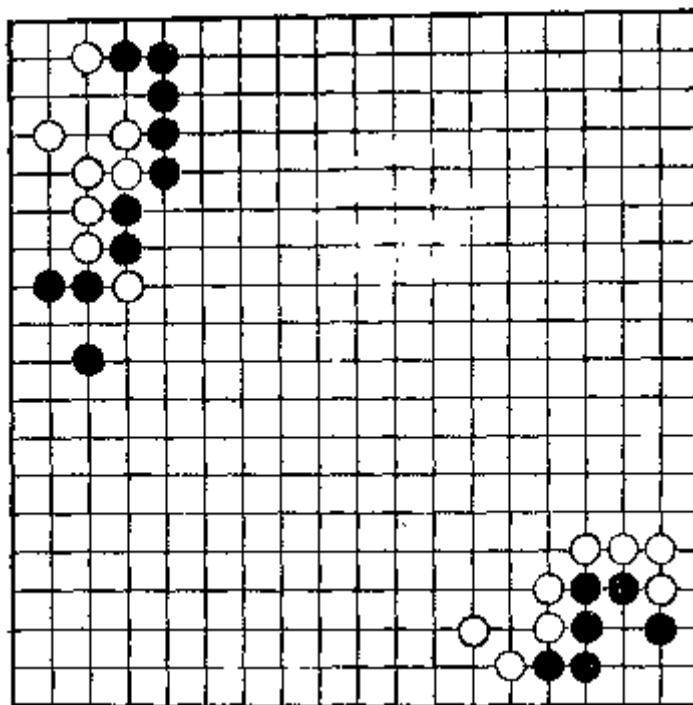
第237题：孙膑捉庞涓（黑先）

白角比较大，有伸缩性，但黑方认真思索还是有办法给以打击。

第238题：望汉势（白先）

本题在现代对局中也能见到，黑棋总要补上一手才算活

棋。现在黑棋没补，白方该怎样下手呢？



第237题(左上) 第238题(右下)

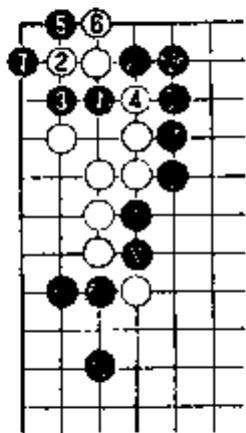
第237题解：黑先劫

正解图：黑1扳是必走的，不管走哪里，白占3、1位都是活棋。黑3冲初一看不行，但深入计算，就会看到5位夹的好手，这样，白也只有选择打劫这条路。

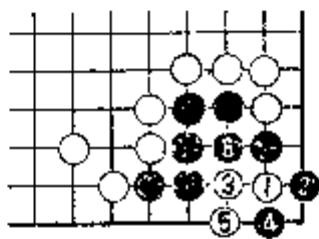
第238题解：白先黑死

失败图：低水平棋手第一感常常在1位夹，以为只有这样一种破眼法。可是本型1位夹只能走出一个劫来。

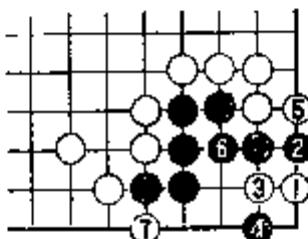
正确图：白1点才是杀棋的要领，黑2只有阻渡，白3位长。这样，利用黑气短促的弱点全歼黑棋。



第237题解



第238题 失败图



第238题 正解图